

1992年10月10日発行(毎月10日発行)第6巻第4号(通巻14号) 定価200円(税別) 材料紙製 雑誌 MAXはフロッピーの商標です

ENTERTAINMENT FOR USERS
MSX FAN
MOOK

EMES EX FAN

毎月ディスクが付録!!

MSX FAN

特別付録

スーパー付録ディスク

★「スーパー上海ドラゴンズアイ」

立体神経衰弱こと「上海」の新局面と
2人対戦の「ドラゴンズアイ」



- 掲載全プログラム(40本)
- 投稿CG
- 「プリンセスメーカー」のCG
- 「MSXView」上で動く
飛談目玉ソフト
- パソコン通信が味わえる
SIMSX
- クイズ&オマケファイルほか
- 表紙CG:木村明法氏

SCOOP

プリンセスメーカー ブライ下巻完結編

1992
APRIL

4月 情報号

ATTACK
ピラミッドソーサリアン
幻影都市

980YEN

『上海』を越えた
『スーパー上海ドラゴンズアイ』
が遊べる、5周年記念号!

祝 5周年

NEW
スーパーバトル
スキンパニック
エル

◎情報満載
〈幻影都市のウル技、
武将トーナメント決戦関が原決勝ほか〉

ゲーム十字軍

今月のファンダム!



Curry Land



PEGUINGS



アシカの修業4



光が闇が、

ブライ

下巻 完結編

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

4月下旬発売予定

企画/開発: 株式会社バーヒルソフト
©1996 RIVERHILL SOFT/星ノボタゲイムシステム/パンドラボックス

MSX2 / MSX2+ / MSX81

吹けよ嵐！呼べよ脱衣！！

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



SUPER バトルスキパニック

監督=みんな★なお
キャラクターデザイン=きむらひろみ
メカニック原画=夢野レイ
©カイナックス

4月下旬発売予定

MSX2 / MSX2+ / MSX81 企画/開発: MEDO




迫り来る“魔”の波動を感じたか！ ならば旅立って、暗黒のギルバレス島へ！！

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

Pyramid Sorcerian

ピラミッド ソーサリアン

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

画面写真は開発中のものです。

4月20日発売

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

TAKERU
価格3,500(税込)

■対応機種: MSX2 ■企画/制作: ティールバイト

速報！！

ピラミッドソーサリアン・戦国ソーサリアン カップリングパッケージ 発売決定

急ぎよ決定したビッグニュース！なんと、「ピラミッド」と「戦国」2つの追加シナリオが入って7,800円(税別)という、モノすごお得な限定パッケージ版が発売！全国で3,000本しかない、超貴重品！4月20日が待望の発売日！とにかく早いもの勝ちだ！品切れの際はゴメンネ。

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

「ピラミッドソーサリアン」だけ欲しいって言う君へ
4月20日、TAKERUから3,500円(税込)で発売。
そしてビックリ！「ピラミッドソーサリアン」単体でもパッケージになる！！こちらは3,800円(税別)だ！このどちらかを買ってほしいっ！

FAN SCOOP

- 4 **プリンセスメーカー**
四日市からプリンセスの成長ぶりをレポートなのだ!
- 6 **ブライ下巻完結編**
福岡へ飛んで最新画面と情報をキャッチしてきたぞ!

FAN ATTACK

- 8 **ピラミッドソーサリアン**
4月発売まえにちょっぴりアタックしちゃおうぞ!!
- 12 **幻影都市**
今月は一気に3人のボスを攻略だ!

FAN NEWS

- 106 **スーパーバトルスキンパニック** 脱ぎ脱ぎカードバトルで肉弾戦を!
- 108 **エル** 近未来を舞台にしたハードボイルド美少女AVG

PROGRAM

- 34 **ファンダム**
最先端マウスゲームほか11本+ウォッチモード付き拡張パドミントン
- 44 **あしたは晴れだ!**
- 45 **ファンダムスクラム**
- 48 **スーパービギナーズ講座**
- 50 **アルゴリズム甲子園**
- 30 **BASICピクニック**
3択クイズとランダムファイル
- 68 **FM音楽館**
GM2本+オリジナル4本+名曲アレンジ1本+CD人外魔境#2
- 28 **AVフォーラム** 今月のお題は「私の友人」
- 18 **ゲーム十字軍**
のぞき穴：幻影都市、戦国ソーサリアン、伊忍道、闘神都市/通り抜け：<Q係>ハイドライド3、イースI、イースII<A係>ハイドライドII、ロードス島戦記、ソリッドスネーク、ランダーIII/歴史の散歩道：武将風雲録(決戦! 関ヶ原・決勝戦)/読者対抗マルチプレイ大会：武将風雲録(試合開始、8耐マルチ)/桃色図鑑：コスミック・サイコ
- 94 **情報おもち箱** **FFB** 役立つ周辺機器ほか
- 96 **GM&V** 最新ゲーム・ミュージックとビデオ情報

- 100 **ほほ梅麿のCGコンテスト**
充実のイラスト部門、またまた増ページぞよ
- 72 **ゲーム制作講座** 「シナリオを3日で書く方法」その3
- 74 **記憶のラビリンス** シムシティーという名のラビリンス
- 85 **パソ通天国** 財布の中身別パソ通の楽しみ方

INFORMATION

- 111 **ON SALE** 1月発売ソフトをチェック!
- 112 **COMING SOON**
ヨーロッパ戦線ほか、開発中ゲーム情報特集
- 115 **MSX新作発売予定表** 2月20日現在の情報
- 110 **今月のいーしょーくー情報**
- 122 **FAN CLIP** 1992年もMSXを盛りあげるタケルの野望
- 79 **投稿応募要項** (応募用紙/投稿ありがとう)
- 99 **読者アンケート** 掲載ソフト21本プレゼント
- 90 **GTフォーラム** **MIDI三度笠**
GTと「μ・S・I・O・S」とMIDI楽器でつづる体験入門講座スタート
- 78 **GTフォーラム**
「MSXView」と「HAL NOTE」との関係発覚
- 76 **MSX版「ソーサリアン」オリジナル・シナリオ・コンテスト**
発売記念
約600作品がしめ切り日に集中して到着。今回はその中間報告
- 98 **創刊5周年記念モニター&大プレゼント大会**
新ターボRのGTほかいっぱいプレゼント

特別付録

スーパー付録ディスク#7

<すべしやる>『スーパー上海ドラゴンズアイ』

立体神経衰弱の「上海」の画面+「ドラゴンズアイ」

『プリンセスメーカー』

生で見る迫力の超最新開発画面

<レギュラー>ファンダム・GAMES/ファンダム・サンプルプログラム/FM音楽館/アルゴリズム甲子園/AVフォーラム/MIDI三度笠/ほほ梅麿のCGコンテスト/MSXView/パソ通天国/ゲーム十字軍/あてましょQ/MSX-DOS/オマケ

116 スーパー付録ディスクの使い方

●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、すべて税抜き表記しています。

●本書に関するお問い合わせについて

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

☎ 03-3431-1627



→P116の「スーパー付録ディスクの使い方」参照



●スペック表の見方

Mファンソフト

☎03-3431-1627

1月23日発売予定

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

①販売、あるいは開発ソフトハウス。②購入などについての問い合わせのための、ソフトハウスのユーザーサポート用の電話番号です。③この本を作っている時点での予定発売時期。④媒体と音源。⑤ROMはディスク、⑥はMSX2+からオプションで内蔵されるようになったMSX-MUSIC(通称FM音源)に対応していることを意味します。また、松下電器から発売になっている「FMバック」も同様です。ディスクの後の数字は何枚組かを意味しています。⑦対応機種/ソフトの仕様がMSX1で動くタイプのものはMSX1、MSX2/2+、MSX2はMSX2/2+、MSX2+でしか動かないものはMSX2+専用、ターボRでしか動かないものはMSX2+と表記されています。⑧RAM、VRAMの容量/MSX1の仕様ときは、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。⑨セーブ機能/ゲームを途中でやめても、そこからまた始めるためのセーブの方法やどこにすることができ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。⑩価格/消費税別のメーカー側の希望販売価格です。⑪備考欄。

FAN SCOOP

われらがプリンセスは四日市ですくすく育っていた!

マイクロキャビン

プリンセスメーカー

マイクロキャビンへと出向き、期待の子育てSLG『プリンセスメーカー』の成長ぶりを確認してきたぞ!



四日市駅
YOKKAICHI STATION



マイクロキャビン

☎0593-51-6482

5月上旬発売予定

媒体	2D × 7D
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	SRAM/ディスク
価格	14,800円



MSX版のプリンセスに生で会ってきちゃったよん

PC-98版が発売されてから、待つこと1年。MSX版『プリメ』の発売がせまってきた。編集部には、「はやく遊びたいよ〜」というハガキとともに、「毎月、開発状況を教えてくれ」といったハガキがたくさんとどいている。RPGが主流の現在、この『プリメ』にかかる期待ははかり知れないほど大きい。そこでMファンでは、マイクロキャビンへの突撃取材を敢行すべく、三重県は四日市へと足を運んだのだ。

名古屋から近鉄電車にゆられること約30分。マイクロキャビン

に到着した取材班は、『プリメ』のプロデューサーである三曾田さん(2月号FAN CLIPにも登場)の案内で、さっそく開発室へと向かった。

あたりいちめん『プリメ』の香りが充満した室内では、グラフィック担当の川口さんがサラサラとマウスを動かしていた。ディスプレイをのぞきこむと、そこには、2か月後にはみんなのものになるであろうプリンセスが、ややはにかみながらこちらを見ていた。ああ、感動のご対面……(うるうる)。

実際に絵を見て感じたのは、



◎左からプロデューサーの三曾田さん、グラフィック担当の川口さん、プログラムの伊藤さん

とにかく「かわいい」こと。

「98版だと色の感じが冷たくなるんだけど、MSXだとあたたかいんですよ」と三曾田さん。なるほど、肌の色つやもよく健

康そうだ。

「MSXとPC-98では解像度が違いますから、MSXのかざられたドット数でいかにうまく表現するかが課題ですね」(川口さん)

なにをなにを。画面を見た感じだと、98版よりも数段出来がいいじゃないですか。これなら、他機種版に負けないくらい素晴らしい作品に仕上がること間違いなしでしょう。

「グラフィック面だけでなく、システム的にも98版にはない要素をたくさん取り入れる予定です。声優を起用してしゃべらせようというのも、そのひとつですよ」(三曾田さん)

もちろん、このへんのこまかい仕様についても、いろいろ聞いてきた。ぬかりはないのだ!

※画面は開発中のものです。

開発現場をみ~ちゃった!

マイクロキャビンの開発室で開発途中の『プリメ』を発見。グラフィックを見ながら、三曾田さん、川口さん、伊藤さんの3人があれこれ説明してくれた。開発は順調に進んでるんですね、三曾田さん!



◎川口さんの机にはディスプレイがダウン。あざやかなマウスさばきで、次々にグラフィックを見せてくれたのであった



◎これは、PC-98版の絵をMSX用に修正しているところである。上は98のをそのままコンバートしたもの。下は修正後のものだ

MSX版でしか楽しめないことがいっぱいなのだ

前のページでも書いたけど、MSX版『プリメ』にはPC-98版になかった要素がいくつか追加されるという。これは、98版での不満点を解消するという意味合いもあり、マイクロキャビン側の意気込みのあらわれでもある。

そんな新しい要素のなかで、いちばんのウリになるのが「しゃべる」ということだ。これについて三曾田さんは、「親子の会話シーンや、戦闘時に音声を出そうと考えています。ウチとしては、98版の『FRAY』で音声合成の実績があるので、MSXでもパッチリいけると思います」とニコニコ。手塩にかけて育てた娘が、声という形でそれに応えてくれるんだから感激ものである。もしかすると、ディスプレイにむかって話しかけちゃうあぶないヤツとか出てくるかもしれない。

で、現在声の候補として名前があがっているのは、アニメやジャンプ放送局などでおなじみの、横山智佐嬢だとか(個人的には富永みーながいいな)。まあ、誰になるかはあとのお楽しみということで。

また、声を出すほかに、エンディングの数を増やす方向でも

動いているそうだ。もともと『プリメ』には、30種ものエンディングが用意されていて、娘の育て方によってラストが異なるシステムになっている。MSX版では、これに2~3新しいエンディングが加わる予定だとか。

「プレイヤーの妻なんていいんじゃないかと。育ての親の妻になるなんて最高じゃないですか。あと、音楽スタッフからの強い要望で、宮廷音楽家という案も出てましてね。ただ、エンディングを増やすには、パラメータの調整も必要になってくるわけで、これからガイナックス側との話し合いをしないとイケないんですけどね。だから、あくまで希望ということですよ」(三曾田さん)

うーん、プレイヤーの妻というのは盲点かもしれない。

そのほか、インターレースモードの採用と音楽面の充実も考えているとのこと。インターレースモードを活用するのは、娘がバカンスに出かけたときに表示される絵のみだが、右の画面写真のとおり、そのグラフィックは美しい! また、音楽については、効果音を随所に入れたりMSX用に曲を追加したりと、こちらのほうも期待大である。

▼娘がかわゆくお話ししちゃう♥



◎ゲーム中に自分の子がしゃべるなんて感激ではないか。思わずディスプレイをたっつきしてしまいたい。

▼インターレース表示も使うんだって!



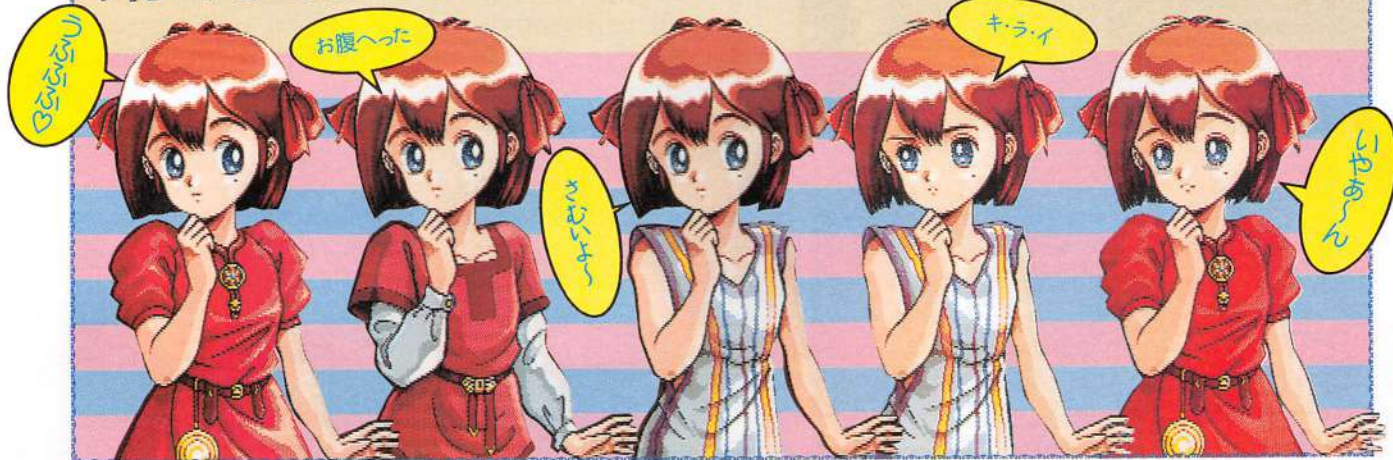
◎このように、バカンスのシーンのみインターレース表示される。こんなにキレイでどうしましょ。

取材をしていて感じたのは、三曾田さんを中心にスタッフみんなが楽しみながら開発にあっているということ。今月の付

録ディスクには、もうすぐキミの娘になるプリンセスが入っている。ぜひ自分のMSXで、そのすばらしさを確認してほしい。

としごろですもの ファッションもするわ

季節や年齢によって女の子の服が変わっていくのも『プリメ』の特徴のひとつである。ちょっとした表情やポーズ、そしてさりげないくさ。うーん、作り手側のこだわりがヒシヒシと伝わってくるではないか。今月はたくさんあるうちから、5パターンだけ紹介しちゃう♥



FAN SCOOP

名古屋と福岡で最新情報をキャッチしたぞ!

BURAI

プライド下巻完結編

Riverhill Soft Inc.

今月は、発売元のブラザー工業と、開発をしているリバーヒルソフトへ、飛び、あれこれ取材をしてきたぞ!

ブラザー工業

☎052-824-2493

4月下旬発売予定

媒体	CD×6
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	未定
パッケージとタケルで発売予定	

ソーサリアン同様、パッケージ版とタケルでの発売に!

先月号では、MSX版の画面初公開と、発売元がブラザー工業へ移ったという2大ニュースを報告した。そこで今回は、その後の開発状況を聞くべく、ブラザー工業とリバーヒルソフトへと出向き、いろいろ話を聞いてきた。

取材班が最初に訪れたのは、

中日ドラゴンズのおひざもと、名古屋のブラザー工業で、取材に協力してくれたのは、イメージ事業開発室の広沢さんと、おなじみ営業の荒川さんだ。

ブラザーとリバーヒルのあいだで「プライド下巻〜」について話し合い、それが具体化してきたのは昨年末のことだとか。広沢

さんによると、「ゲームの完成までをリバーヒルさんが、その後のことはウチが、それぞれ責任を持ってやることで両社が合意した」ということだ。もちろん、その後というのは営業・販売面のサポートを意味している。今回、こうして「プライド下巻〜」にタッチするのも、「ソーサリアン」の成功があったからこそだという。「ソーサリアン」が発売されたのは去年の8月のこと。あれから半年以上たった現在、限定販売のパッケージ版はほぼ完売状態で、タケル版のほうもコンスタントに売れつづけているようだ。

「プライド下巻〜」も限定パッ



98版のパッケージや広告に使われたイラスト。MSX版のパッケージも、たぶん、きっとこのイラストを使うことになりそうだ

ッケージ版とタケルでの販売の両方を考えています。パッケージ版については、イラストやマニュアルなど、基本的に98版とおなじ体裁をとるつもりです(荒川さん)

ここで「MSXユーザーのために98版にはなかったオマケをつけては?」と話をむけると、「そうですね、リバーヒルさんと話し合ってみます」と、広沢さんは前向きに語ってくれた。



左が広沢さんで、右が荒川さん。荒川さんは至極嬉しそうに、取材に行った編集部員の某さややはテキシヨ1を連発していた

新着画面を公開だ!

※画面は開発中のものです

先月は2点しか紹介できなかったけど、今回はホラホラこ〜んなに! まだまだ開発中のものだけど、MSX版の開発が着々と進んでいるというのが、みんなにもわかってもらえるんじゃないかな。



98版を忠実に移植した移動画面のウィンドウだ



左京をつねねらうパレバ水魔車たち



水術をあやつる幻左京。となりはニンテール

ついに、MSX上で走る「ブライ下巻」を見た!

名古屋から福岡へ、75分遅れの飛行機で恐怖のフライトを体験した取材班は、福岡市内で一泊し、翌日リバーヒルソフトへとむかった。ブラザーでは販売面について聞いたので、リバーヒルでは開発状況をふくめたゲーム面のことを探るのが目的だ。

「開発をはじめたばかりなので、まだあまりお見せできるものはないんですが、とりあえずこちらへ」と、企画開発部企画課チーフの川崎さんに連れられ、まずはMSXの前へと移動。ディスクを立ち上げると、そこには現段階での「ブライ下巻〜」最新バージョンが、ディスプレイに姿をあらわした。その証拠写真は右のとおりである。

はっきりいって、まだ絵が数点拝めるだけで、ゲームをプレイできるところまでいってはいない。しかし、開発しているという事実をこの目で確認できただけでも大収穫である。

「ブライ下巻〜」というのはPC-98の機能をギリギリまで引き出したゲームなんです。で

すから、MSXへの移植というのはイチから作り直しというニュアンスが強いですね」と川崎さんはいう。とくにビジュアル面に関しては神経を使っているとか。絵はすべて描き直しをしていると。下にズラリと載せた画面写真も、まだ開発中のもののため修正が入るそうである。

ビジュアル以外で気になっているのは、高速モードへの対応についてだろう。ターボRユーザーにとって、これは大きな問題でもある。この件については、「移動スピードがはやくなくても、それ以外にはあまりメリットがないので対応はさせません。そのかわりディスクアクセスは最小限にいくとめるようにします」ということだそう。うーん、ガックリ……。

このほかのゲームシステムについては、ゲーム自体がもうすこし出来上がってからじゃないとなんともいえないので、今回の取材ではパス。そのかわり、大量にあるという資料や原画の数々を見せてもらった。

川崎さんが用意してくれたのは、原画やら絵コンテやらカラーイラストやらがいっぱいつまった分厚いファイルで、荒木伸吾ファンが見たら気絶してしまいそうな代物である。そんなのが5〜6冊、いや7〜8冊か。「もっともっと

あっ、MSXに!!



◆ディスプレイはX68000用のだが、グラフィックは真正正銘MSX版のものだ!

あるんですよ」と、川崎さんは両手を左右に大きくひろげるジェスチャーをして、その膨大さを教えてくれた。そのとき、ふと、ブラザーでした「MSX版だけのオマケ」の話を思い出し、そのことを川崎さんにいうと、「これらの資料がうまく役立つのであ

れば、オマケにつけるといってもおもしろいですね。検討してみましよう」という答えが返ってきた。もしこれが実現すれば、ファンにとっては願ってもないプレゼントになるだろう。決定事項は、誌上でドンドン発表していくので楽しみに。

原画に絵コンテもどっさり

川崎さんが両手をひろげたぐらいの量がある(じつは、もっともっとあるらしい)という資料たち。左はカラー原画で、右が絵コンテだ。ちなみに絵コンテは、まずリバーヒル側が原案を考案ラフを作る。それをもとに、荒木さんがキチンとしたコンテを描き上げていくそうだ。



◆たくさんの資料を前にニコソリの川崎さん。こちらの質問攻撃にイヤな顔ひとつ見せずに、やさしく答えてくれたのであった



◆水術をきわめんとするバリバラのおなじみの画面



◆ナインテールよ、速くを見つめて何を思う……



◆これは荒木&姫野両氏による美しいカラー原画だ

FAN ATTACK

ソーサリアンを待ちうける、次なる冒険は!?

戦国時代の日本を舞台にして、各武将たちに乗ろうつった魔物を退治したソーサリアン。だが、さらなる強大な敵が待ちうけていた!!

Pyramid Sorcerian

ピラミッド ソーサリアン

ブラザー工業(タケルでのみ販売)
☎052-824-2493(タケル事務局)
4月20日発売予定

媒体	3.5"×3"
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	3,500円

遊ぶためには「ソーサリアン」基本システムが必要。ターボ円の高速モードに対応

*戦国ソーサリアンとピラミッドソーサリアンのセット(7,800円/パッケージ版)も4月20日発売予定

こんどの舞台はピラミッド! 謎やトラップ盛りだくさん!!

MSX版シナリオ第2弾、「ピラミッドソーサリアン」が待ちに待った登場だ! ピラミッドを舞台にソーサリアンたちが縦横無尽にかけめぐるぞ!!

偉大なる魔法使いエティスの言葉に従い日本に旅立ち、暗黒神・邪鬼を打ち倒したソーサリ

アンたち。だが、ペンタウアに戻ったソーサリアンたちは、エティスから意外な事実を聞かされる。遠い昔、ペンタウアを危機に陥れた「大魔王ギルバレス」が復活をたくらみ、邪悪力をたかめる「黒い宝石」を手に入れるために邪鬼を日本に出現させ

たというのだ。

黒い宝石を手に入れたギルバレスの復活を阻止するため、ソーサリアンたちはギルバレス島に向かったのだ……。

この「ピラミッドソーサリアン」は他のシナリオとは異なる点がいくつかあるので、それを解説しよう。まず戦国ソーサリアンとは違い、順番にシナリオを解いていかなければならず、途中のシナリオから始めることができなくなっている。さらに冒険中は、キャラクタのヒットポイントが高くて安心してはいけない。なんと、ダメージがヒットポイントに対して一定の割合で与えられるため、いまままで大切に育ててきた、無敵に近いキャラクタでも油断するとあっさり死んでしまうのだ。

でも悪いことばかりじゃない。このシナリオの舞台になるギルバレス島のそばにはサンダース



これがサンダース島でのメニュー画面。ここでセーブ・ロードできる



神敵に近づこうとしたら、ダークスネークの大群に囲まれてしまった! うわー!!



これがMSX版の画面だ。ピラミッドの数々のトラップをくぐり抜けて進むソーサリアンたち。モンスターも強いし、マップも広大。一筋縄ではいかないぞ

※この2点の写真はPC98版の画面です。

シナリオは全部で5つ。ひとつひとつが個性タップリ!

ピラミッドソーサリアンのシナリオは5つ。さすがに舞台がピラミッドというだけあって、ヤリは飛んでくるわ、石は転がってくるわと、シナリオのいた

るところにトラップがしかけられている。ポーズしてると、かんたんに死んじゃう。

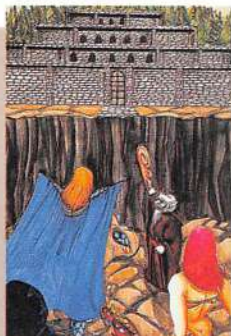
また、モンスターは呪いや石化などのイヤラシイ魔法を使う

ヤツも多いので、それなりの準備をしておかないと後できっと後悔する。ゴールドに余裕のあるひとは、ペンタウアではじめに装備をそろえておいたほうが

いいかも。

さて今回はシナリオ1の攻略をする。各シナリオもストーリーを読んで雰囲気だけでも味わってくれ。じゃ、いこうか!

2 シナリオ 魔の下僕 ガッシュの陰謀



立ちはだかるガッシュの城!

大魔王の暗黒の影におおわれるギルバレス島であったが、ギルバレスの手をのがれ、唯一美しい自然を保っている森があった。そこは、森を守る女神の名前にちなんで、「ラフォーヌの森」と呼ばれ、花は咲きほこり、蝶が舞い、鳥たちがさえずる動物たちの憩いの場であった。だが、この平和な森にもギ

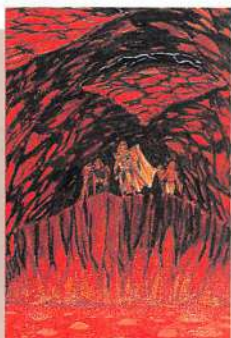
ルバレスの魔の手がのびてきつつあった。ソーサリアンたちが島に渡ったことを知ったギルバレスは、忠実なる下僕であるガッシュに命じて、森の一角に巨大な城塞を築かせたのだ。さすがのソーサリアンたちも、ガッシュの城を目前に、思案にくれてしまう。谷をこえなければガッ



◆大自然が広がる美しいシナリオだ

シュの城に潜入することすらできないのだ。そこでソーサリアンたちは、森を管理する老夫婦を訪ねることになった。

3 シナリオ 姫君 心を失った



王女ははたしていずこに?

ギルバレス島に近いいくつかの国々で、奇妙な事件が相次いでおこっていた。年頃の若い娘たちが次々に行方をくらませたかと思うと、数日後、すべての感情を失った人形のように戻ってくるのだ。この事件を影で操れるほど強大な力を持った者。それは大魔王ギルバレスしかいない!

ギルバレス島の近くにある平和な国、リドニア王国でも、このむごい事件はおこっていた。なんと王女、チェルシー姫までがさらわれてしまったのだ。リドニアの国王は国をあげて王女の救出に乗りだしたのだが、王女救出どころか、生きて戻ってきた者さえいなかった。困りはてた国王の耳にある情



◆この壁はどうやったら開くのか……

報が入った。ソーサリアンたちがギルバレス島に向かったというのだ。そして国王は最後の望みをソーサリアンたちにたくしたのだ。

4 シナリオ 嘆きの神殿



神殿の出口は限りなく遠い……

ギルバレスが住むという山に、とうとうたどりついた、ソーサリアンたち。頂上を雲に隠されたその山の中腹に、なにやら巨大な建物があるのを発見した。そして山のふもとでそれをまのあたりにしたとき、ソーサリアンたちはそのあまりの高さに息をのんだ。まさしくそれは、噂に聞く神殿だったの

だ。情報によると、この神殿は、山の内部に作られた迷宮の入り口の門の役目をもって、しかも普通の門とは違い、この神殿自体が幾層もの複雑な迷路になっており、侵入者を惑わせるため、さまざまなトラップが設置されているというのだ。足を踏み入れた者が必ず



◆FLYの魔法が使えれば、少しは楽かも

後悔することから「嘆きの神殿」と呼ばれるこの神殿。だがギルバレスをたおすには、ここを越える以外、道はないのだ……。

5 シナリオ 魔王ギルバレスの迷宮



敵の手ごわさはハンパじゃないぞ!!

トラップだらけの巨大な神殿を突破して、ついにギルバレスの住む山の内部に足を踏み入れることに成功したソーサリアンたち。だがそこで彼らを待ち受けていたのは、嘆きの神殿ですら小さく思えるほどとてつもなく巨大な「ギルバレスの迷宮」であった。ギルバレスの、邪悪な下僕によつ

て、何百年にもわたって造られた迷宮は世界で最も広く、そこに巢食うモンスターたちは、かつて出会ったどんな敵よりも凶暴であるという。さらに、迷宮には侵入者を葬るためのさまざまなトラップが仕掛けられているのだ。ギルバレスを討つための、最後の冒険。傷つき、命を落とすことさ

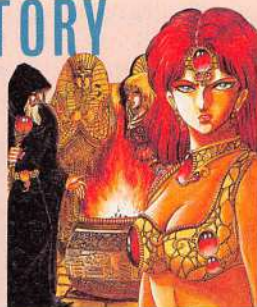


◆マッピングしないと迷ってしまうかも

えあるかもしれない。だが、ソーサリアンたちは自分の命を投げ出すことを覚悟で迷宮を一步一步進んでいった……。

シナリオ1 『血められた王家の秘宝』を大攻略!!

STORY



ギルバレス島のはずれに位置する
グブナ砂漠には、巨大で美しい
ピラミッドがいくつもそびえたっ
ていた。それらのピラミッドは遠
い昔にこの島を支配していた王た
ちの墓らしく、なかでもとくにお
おきなものは内部が迷路のよう
に入り組んでいた。
一説によると、大魔王ギルバレス
は、それらのピラミッドのなかの
ひとつに、不思議な力を持つ秘宝

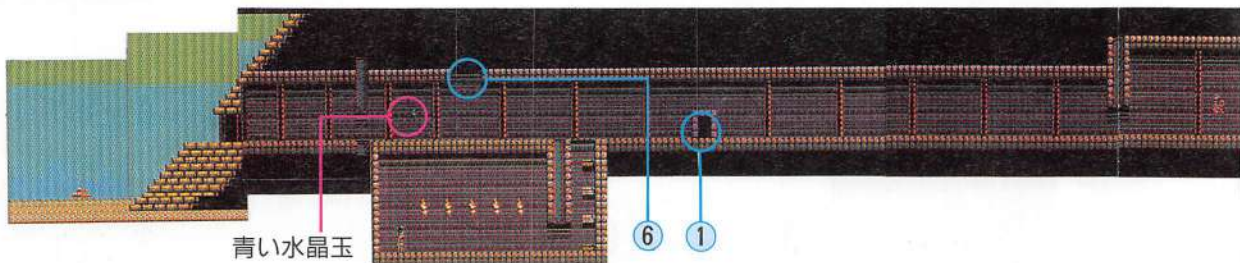
を隠しているというのだ。その秘
宝に心ひかれ、何人もの冒険者が
ピラミッドの中に足を踏み入れた
が、その秘宝を見た者はいまだか
つてひとりとしていないのだ。

その話はソーサリアンたちの冒
険心をかきたてるのに十分なも
のであり、宝石の真相をつきとめ
るべく、ソーサリアンたちはな
かに導かれるようにピラミッドの中
へ入っていったのだ。

このシナリオは非常にパズル
的な要素が強く、宝石のはめは
ずしが重要なポイントになる。

スタートしてピラミッドの中
に入ると、まず「青い水晶玉」を
発見する。これを取るとピラミ
ッドの出口が閉まってしまうが、
とりあえず持っていこう。さて
次に①の扉の奥にはいっていこう。
床からヤリが飛び出してく
るところがあるけど、止まらな

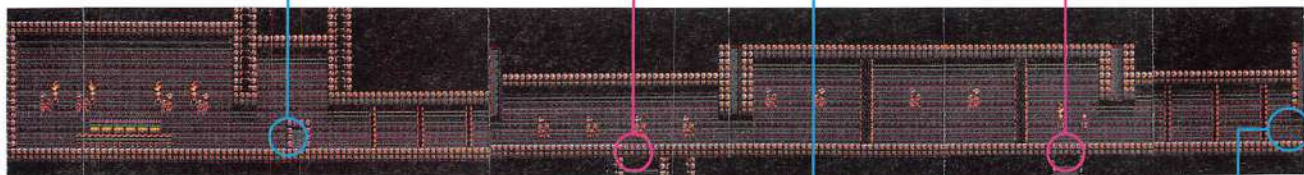
START



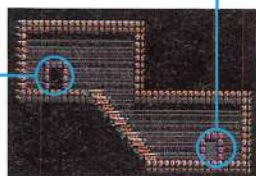
青い水晶玉



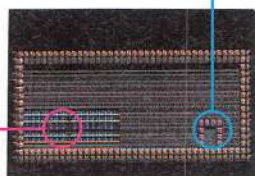
太陽のルビー



死体
銀の棒



王家のつぼ
火打ち石



聖なる水

FAN ATTACK

魔天教との戦いもいよいよ佳境に入ってきたぞ!!

ILLUSION CITY 幻影都市

イリュージョン・シティ

天人たちによってスタスタにされてしまい、今では存続さえもあやぶまれる魔天教組織。このことで魔天王と魔天八部衆の対立が始まりつつあった……。急ぐのだ天人！ 今がチャンスだ!!

マイクロキャビン

☎0593-51-6482

発売中

媒体	CD-ROM × 8
対応機種	MSX R
VRAM	128K
セーブ機能	PAC/ディスク
価格	9,800円
<small>ローランド製の「GM-32L」と「MT-32」のMIDI機器およびマウスに対応</small>	

シェンロンの街で情報をつかめ

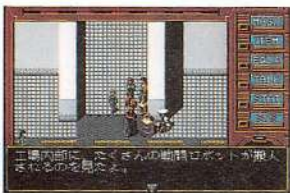
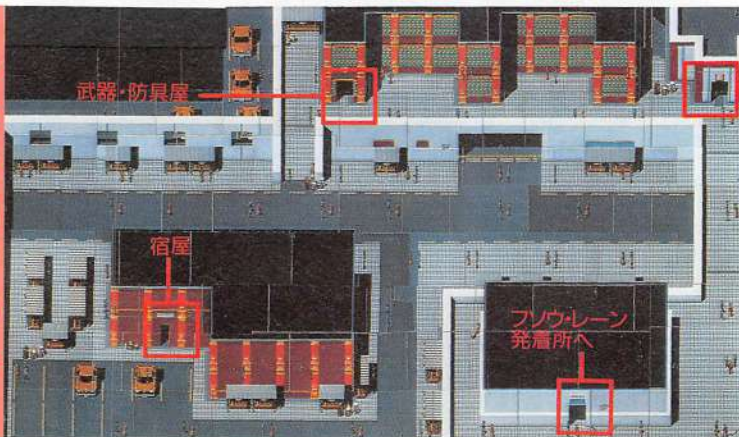
魔天八部衆の1人、南天リーを捜してシェンロンの街までやってきた天人たち。

ホウメイは、この街のどこかに南天リーがとらわれているはずだといはるのだが、その証拠となるものなどはひとつもない。それに、南天リーを助け出したとしても、天人(ティエンレン)たちに力を貸してくれるかどうかわからない。今はホウメイ

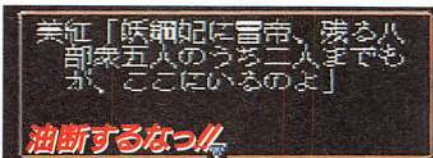
イの言葉を信じて行動するしかない……。

おや? この街は今までの街とどこかが違うみたいだ。なんだか街に活気が感じられない。街の人に話を聞いてみると、この街は地下の工場で働くために人の集まってくる出稼ぎの街のため、女の子が1人もいないという。工場内はオートメーション化されているけど、機械の整備だけは人間でなくてはできない仕事の

シェンロンの街



●そんなことしてって天人は負けたくない!



●雷帝アークの他に、妖鏡にも工場内にいるという情報もあるのだが……



だからだ。

しかし、女の子がいないと、こんなにも街の雰囲気が変わってしまうとは……。魔天教のせいだとはいわないがこんなさびしい街がなくなるよう願わずにはいられない天人たちだった。

そんな、ちょっと感傷的になってしまった天人たちの前に、思わぬ情報をつかんでいるとい

う、男があらわれた。男の話によると、この工場に魔天八部衆の雷帝アークがきているという。しかも、たくさんの戦闘ロボットを工場内に持ちこみ、最近多発している魔天教へのテロを警戒しているようだったという。ということは、工場内には何か大切な秘密が隠されているはずだぞ!

いよいよ工場内部に突入だ!

工場内では、戦闘ロボットをたてにして雷帝アークが待ちかまえているはず。

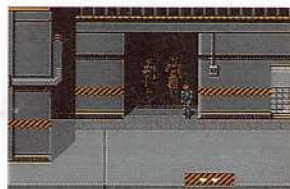
用心しながら工場内に入っていくと、このフロアは倉庫になっているらしくて、工場特有のあの騒がしさはなかった。でも、この静けさがかえってブキミに感じられてしまうのだ。

物カゲを1つ1つ確認しながら

ら進んでいく天人たちのうしろから、何か近づいてきた……。しまった! 気がついたときには、目の前に敵の戦闘ロボットが押しよせてきていて、今も天人たちに襲いかかるようにしているじゃないか!! あわてて銃を抜こうとして手がすべってしまい、ほんの一瞬だが天人の攻撃が遅れてホウメイが傷を負っ

てしまった。間一髪で敵のロボットは倒せたものの、手持ちの薬がなくホウメイの手当てがで

きない。これじゃ先に進むことはできない。一度街にもどらなくちゃ……。



街へのエレベータの隣が工場への入口



この火の玉に重なることで戦闘へ突入!

魔天教のあやつる戦闘ロボット

ゲームも後半に入って、ザコキャラもかなりの強さになってきた。ここからは大変だぞ。まあ、レベル20あればなんとか勝てるけど、安心してゲームを進めたければレベル25前後は必要。ボスキャラを考えればレベル30あってもいいかもね。



トップバッターの雷帝アークがおでました!

おかしいな? このどこかに雷帝アークがいるはずなんだけど……。倉庫の奥にハシゴがあり、その先には扉もある。あやしいぞ! 今までの戦いの中で、敵の気配を感じ取る力が身についたらしく、近くに大きな敵の気配を感じたのだ。

ん!? 男のさげび声が聞こえ

雷帝アークとライデン

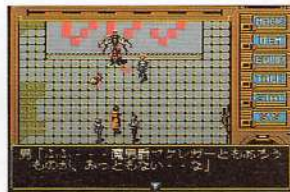
雷帝アークとライデンは、どちらも電撃攻撃が得意技。昔、雷帝アークがパンクバンドのおっかけだったことは秘密だ。



◎本名は、アーク・ライトニング。顔に似合わず、とても怖いお姉さん

るぞ! そこには雷帝アークとライデンがいたが様子がおかしい。ライデンの手には血まみれになったマクレガーという男の姿があるが、この男は南天リーの側近らしいのだ。もう1人、側近としてエルファスという男がいるが、すでに雷帝アークが殺したという。いったい魔天教では何があったというのか? 天人たちには何がどうなっているのかサッパリわからない。

でも、このことで南天リーの身に何かが起こっていることがはっきりした。早く南天リーを助けなくては! と思ったが、この雷帝アークとライデンは手



◎南天リー側近のマクレガーがなぜ……

強く、かんたんには通してくれそうにない。ここでは、防御力のアップが大切だぞ!

やっとのことで倒すと、マクレガーが最後の力をふりしぼり、南天リーを頼むといってきた。居所はこの下にいる妖鋼妃が知

っているらしい。天人たちは、このまま進んで南天リーを助けることにしたが……。

イナズマに気をつける!



◎この2人の電撃攻撃は、本当に強力なのだ! なめてかかるとアツというまにやられるぞ!!

休む間もなく妖鋼妃の登場だ!

さらに工場の奥へと…

妖鋼妃をさがすため、荷物運搬用のエレベータに乗り地下に下りていくと、そこで待っていたのはさらに強い戦闘ロボットだ。こいつらがやたらに強く、本当に苦勞させられるのだ。

でも進まなくちゃ、もうすぐ南天リーに会えるかもしれないんだから。もしかしたら仲間になってくれるかもしれないし、魔天教のことで聞くことができる。そして、いちばん聞き



☑ そうなんだけど行くしかないでしょ!

たいことはシャオメイのこと。どうして死んでしまったのか? すべてはこの先にいる妖鋼妃しだい。素直に話してくれるとは思えないが……。☑



こんなのがザコキャラなんて信じられないほど、大きく迫力のあるヤツなのだ。口からはきだす糸を剣のように使って切りつけてくる



名前までザコというふざけたザコキャラ。そのわりには攻撃パターンが多彩で、見ていてあきることはない。とって手強いザコキャラだ

妖鋼妃を倒せ!

妖鋼妃は配下の戦闘ロボット、クロガネとスメラギの2体といっしょに天人たちを待ち構えて



いた。妖鋼妃は、天人たちにライデンを破壊されたことに腹を立てていて、他のことはどうでもいい、という感じなのだ。それもそのはず、ライデン、クロガネ、スメラギの3体の戦闘ロボットは妖鋼妃が自ら設計し、開発スタッフを指揮して作った戦闘ロボットだったのだ。

妖鋼妃はクロガネとスメラギ☑

☑を天人たちに襲いかからせてきたが、妖鋼妃は戦闘に参加せず、クロガネとスメラギにエネルギーをあたえるだけなのだ。

おかしい? 仮にも魔天八部衆の1人のはず、これだけで終わるとは思えないが……。

しかし、クロガネとスメラギが天人たちに破壊されると、泣き始めてしまったのだ。いったい妖鋼妃って何なの!?



☑この仮面の下には何があるのか……



☑左側がスメラギ、右側がクロガネだ。そして、その間にいるのが妖鋼妃だ!

3対3だ!!

妖鋼妃の正体は!?

どうやら妖鋼妃は何も特殊な能力は持っていないらしい。

ホウメイが本当の名前を聞くと、泣きながらアアと答えた。良く見れば、まだまだ子供じゃないか。天人たちはビックリしてしまった。

南天リーの居所を聞くと、北天メシュメルにいわれて天人たちを襲っただけで、どこにいるのかは知らないそうだ。

でも、アアをこのままにはできない。メカ好きなドクに預かってもらうのがいちばんよさ

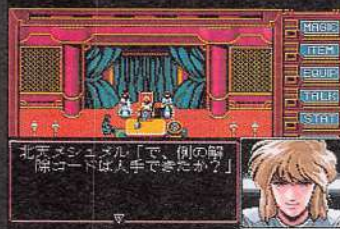
そうだと出直すことになった。結局、南天リーはいなかった。いったいどこに……。手掛かりは北天メシュメルだけだ!



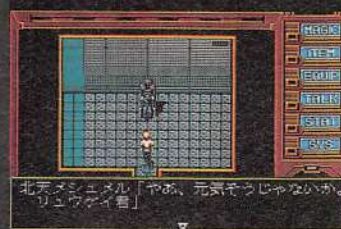
☑好きな人ってけっこう多いんじゃない?

北天メシュメルのたくらみ?

新行政区にある北天メシュメルの邸宅では、西天フェイの側近だったリュウケイから、何かの解除コードを聞きだそうとしていた。いったい何をしようというのだろうか?



北天メシュメル「で、例の解除コードは入手できたか?」



北天メシュメル「やあ、元氣そうじゃないか。リュウケイ君」

美紅の身に何かが起こり始めている…

天人たちは、アーヤが専用に使っていた発着所から、これまでアーヤ専用のワダツミという名のスピナーで、老師の待つ家まで帰ってきた。

ひさしぶりの休息なのだが、ホウメイはなかなか眠れなかった。美紅(メイファン)に無理に

でも寝るように怒られるのだが、気になることがあって眠れないでいた。

こんなことは、南天リーに会えば解決することなのかもしれないけど、ときおり南天リーに対する気持ちがとても強くなってしまふことがあるというのだ。きっとホウメイの体に宿るシャオメイの意識がそうさせているのだろうけど、気になってしま



◎南天リーに会えばわかるというが……

うものはいしょうがない。ホウメイを寝かせ美紅も寝ようとしたそのとき、どこからともなく男の声が聞こえてきた。最初は老師の声だと思っていたのだが、どうやら違うようだ。いったい誰が……!? そのうち、美紅の体は得体の知れない物体に包まれ、アツというまに消えてしまった。

いったい、美紅の身に何が起こったというのだろうか?

メシュメルの情報とは?

北天メシュメルの部屋に月琴明王ヤマがやってきていた。リュウケイから聞き出した解除コードを使い、何かのシステムを稼働させようとしていたのだ。しかし、それ以外にもリュウケイからの情報があるという。月琴明王ヤマは、その情報を聞きたがるがなかなか教えようとはしない。これを使えばアイツを始末できるというが……!?



ナゾの声

男の声「今、我、甘露の門を開く。耳あるものは聞け。古き信を去れ」
男の声「美紅よ、来るのだ。我が下に」
男の声「耳あるものは聞け! 古き信を去れ! 汝が真の姿は“紅蓮”なり!」

◎美紅の真の姿が紅蓮って何のことなのか? そういえば天人にもこんなことがあったが……

美紅が消える!?

美紅に降りかかった突然の出来事。いったい何なのか? 今はまったくわからない。これほどのことができる者が魔天教の中にいるとすれば、とっくの昔にやっていると思うんだけど!? 今は美紅にもしものことがないことを願うだけだ……。



◎美紅の上下にブヨブヨした水のような物体が現れた……



◎その物体が、美紅をかこむように広がっていき……



◎そのまま一気に美紅を覆ってしま……



◎この後、美紅を連れてこの物体は一瞬のうちに消え去った……

天人よ! すぐに来るのだっ!!

天人は老師の家には泊まらず、自分のアパートに帰っていた。ひさしぶりにソファの感触を味わいながら気持ち良く寝ていたが、美紅の叫び声を聞いたような気がして起きてしまった。すると、そこに老師からの電話があり、美紅がいなくなってしまったというのだ。天人は、さっ

きの美紅の叫び声が夢や幻ではないことに気づき、さっそく老師の家へと向かった。

老師の家では、隣に寝ていたのに何もできなかったと、ホウメイが責任を感じて落ちこんでしまっていた。

ホウメイに話を聞くと、美紅の「助けて! 北天メシュメルに……」という声が聞こえたというのだ。そう、天人が聞いた美紅の叫び声と同じ声をホウメイは聞いていたのだ。

これは、ワナかもしれないが、手掛かりは他にないのだ。行くしかないじゃないか!



◎はいはい、わかりましたっば!

アイレンに聞け!



◎こんなときは、いつだってアイレンだけが頼りだ。きっといいアドバイスがあるはず!

桃源酒家が店じまいだってえ!?

いつものように桃源酒家に向かった天人たち。北天メシュメルの居所を聞くと、やっぱりアイレンは知っていた。さすが情報屋だけのことはある。

北天メシュメルは、新政区の海上都市にいる。でも、新政区に入るためのIDパスはあるけど、これだけでは海上都市には行けないようだ。行く方法はた

った1つだけ! その方法をくわしく聞いて、店を出ようとして気がついたことがあった。

そういえば客の姿がない。どうしたんだらう!? アイレンにたずねると「こんなときにディスコもないでしょ?」とひとこと。じつは、この店に魔天教が目を付けているという情報が入ったので店を閉めたのだ。



④アイレンだってツライのだよ……



③北天メシュメルの居所を教えて!!



⑤店の中には誰もいない……。あんなに人気があったディスコだったのに……

タイロンブリッジから飛びおりる!

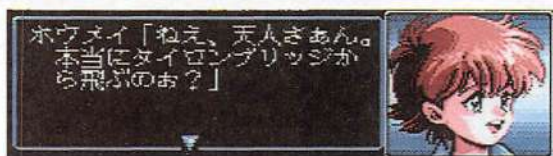
アイレンから聞いた海上都市への行きかたは、まず、アーヤのワダツミを使い新政区にあるトロの港に行く。

次に、ターミナル(終着駅のような人の多く集まる所)の近くにあって、フソウ・レーンのトラックが走っている道路と立体交差しているタイロンブリッジの上に行く。

そして、そのタイロンブリッジからフソウ・レーンのトラッ

クに飛び乗ればそのまま海上都市まで連れてってくれるというわけなのだ。

そして今、タイロンブリッジの上まで来ているのだが、なかなかタイミングよくトラックが走って来てくれない。とはいっても、いつもだったら時速300キロものスピードで走っているトラックが、このあたりだったら時速80キロまで減速して走行しているのだ。他の方法では海上



⑥そんなこといって場合じゃないでしょうが!

都市に行けないとすれば、ちょっとぐらいタイミングが悪くてもやるしかない!

まずは天人が、続いて老師が、そしてホウメイがジャンプ。成功だ!! あとはそのまま海上都市に着くの待つだけだ。

秘密の場所!?

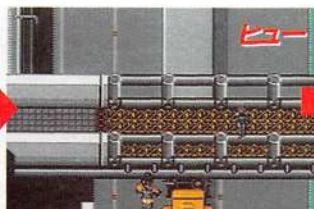
こんな場所を発見した。トロの港のずっと奥とだけいっておこう。この「幻影都市」には、ゲームとはまったく関係のない、こんな場所がいくつもある。こういった場所をさがして歩くのも面白いものなのだ。



⑦どれどれ……。こっこれは!?



④やっぱり最初は天人が行くっ!



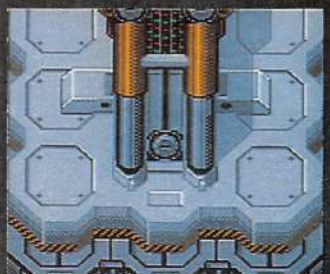
③老師もホウメイも遅れるなよ!



⑤ヤッター! 成功だ!! あとはラクチン!?

メシュメルの目的とは?

北天メシュメルは、新政区にある新型の電腦炉(コンピュータ)の中で、未知の力を手に入れるために、あるシステムを起動させようとしていた。これが成功すれば、魔天王さえ倒せるというが……



海上都市でメシュメルをさがせ!

フソレーンのトラックに乗り、ここ海上都市までやってきたが、北天メシュメルがどこにいるのかはわからない。ここから先のことは、どこかで情報を得なければならないのだ。



① いったいどういうことなんだろう？

さっそく、あたりの人に話を聞いてみると、おかしなことが明らかになった。

ここ新行政区では、まだ、S I V Aネットワークの新型集中管理システムのセッティング中のはずなのだが、そのシステムの中心となるはずの電腦炉だけが、すでに稼働しているというのだ。いったい誰が何の目的で使っているのか？ あやしいではないか？ もしかしたら、この電腦炉を使っているのが北天メシュ

メルなのかもしれない。

天人たちは、さっそく電腦炉へと向かうのだが、この電腦炉のある場所は海上都市の地下に広がる海底都市の最深部で、そうかんたんには行けるもんじゃない。しかし、美紅が心配だ！ 急がなければ//



② 海底都市に急ぐのだった!!

メシュメルが魔天王にキバをむく!

北天メシュメルがマンダラ・システムを使い、「天」になろうとしたそのとき魔天王が現れた。マンダラ・システムを魔天王に使わせないように、魔天王めがけ攻撃を始める北天メシュメルだが……。



北天メシュメル「私のマンダラ・システム、あなたには使わせませんよ。魔天王」



死ねっ!!

さあメシュメル! 勝負だっ!!

いよいよ海底都市の最深部にやって来た。美紅は北天メシュメルにとらわれているのか？

天人たちの前に、今までとは違う、見るからに頑丈そうな扉が現れた。これが！ 天人がそ

の扉を開くと、そこには北天メシュメルがいた//

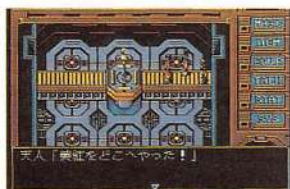
しかし、美紅は月琴明王ヤマにとらわれているはずだという。それもそのはず、美紅を誘拐させたのはほかならぬ北天メシュメル自身だったのに、信頼していた月琴明王ヤマに裏切られたのだから。

怒った北天メシュメルを倒せば水の力が解放される。

あとは月琴明王ヤマと魔天王を倒し、美紅を助け出すだけだ。もちろん南天リーを仲間と考えればだが……。

次号では、いよいよ最後の魔天王まで攻略だ!!

美紅を返せ!



③ さあ! 教えるんだ北天メシュメル!!

北天メシュメル



④ 水のダーサをあやつる男



⑤ 外見は天人たちとわからないが油断するな! ホウメイも狼になって攻撃だ!!

ダーサ封印の三神器

北天メシュメルを倒すと、三神器のひとつ天竜の杯が手に入る。これは、今まで倒してきた魔天八部衆6人の力が天人の力となったことで、天竜の杯のほうから天人を認めてくれ現れたものだ。あと2つの三神器、天魔刀と天夢鏡がどのように天人の手に渡るのかわからないが、いずれ天人が手に入れることになるはずだ。そして、この三神器が揃ったときに天人は「天」の力を手に入れ、天人の真の力が発揮されるというが、今はどんな力なのかはわからないのだ。



⑥ 三神器を手にしたときに何か起こる?

ゲーム十字軍

CONTENTS

★付録ディスクでは右のファンキーK作のCGが見られるのだ。この幸せもの!

- ゲームのぞき穴→最新ゲームのウル技満載。(P18)
- 歴史の散歩道→関ヶ原にて勝者決まる。(P20)
- 読者対抗マルチプレイ→8耐マルチ開幕。(P23)
- 桃色凶鑑→コスミック・サイコを分析する。(P24)
- 通り抜けてきます→2月号で募集したら、全国各地からお答えがやって来た。(P26)

岩手県・NE

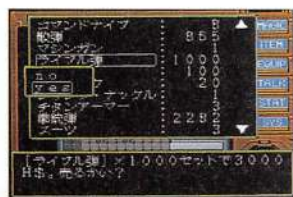


ゲームのぞき穴

幻影都市

かならずある技「ラクにお金を増やす方法」

まず、武器屋に行って大口徑弾がライフル弾を1000セット購入しましょう。ちなみに2625H\$するので、かならずそれ以上のお金をためてからではないとこの技はできませんので注意



①この技をやるには、最初に2625H\$の資金が必要になるぞ。けっこう大変だけど……

してください。つぎに、今、購入したばかりの弾1000セット全部を買い取ってもらおうと……

なんと、3000H\$で売れてしまいます。これをくりかえせばラクにお金が入るのです。(神奈川県/宮下勝・19歳)

☆これ以外の商品でも、この技ができるらしい。



②2625H\$で購入したモノを、3000H\$で買い取ってくれるのだ

「石化」の術さえあればほかの術はいらない!

敵に大ダメージを与えるには、当然威力の大きい術が必要だ。だけど、そんな術ばかり使用しているとアツという間に術気がなくなってしまう。そんなときに術気の消費が少ない「石化」の術が便利。この術が成功すれば敵は動けなくなってしまうので、武器で倒すことが可能になるといわけだ。

(埼玉県/立石大介・?歳)



③仲間を呼ぶ敵にはあまり効果がないので注意しよう

さあ必殺の連続攻撃をおまいてやるぞ!

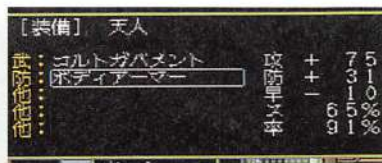
ちょっと不思議な技が発見された。まず、樹羅区にある立ち入り禁止になっているビルに入って行き、そのビルの1階にある「ボディ・アーマー」を何とかして見つけよう。

これを、どのキャラでもいいから装着してステータス画面を



④画面ではわからないけど、連続攻撃のまっ最中なのだ

見てみると、素早さがマイナスになっている。かまわず、敵と戦闘に入るとボディ・アーマーを装着したキャラが、一方的に



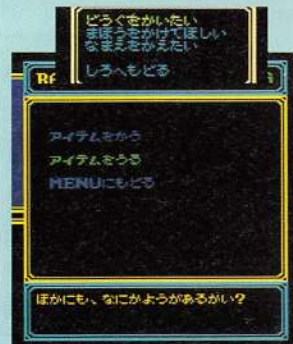
⑤ステータス画面では、たしかに素早さの値がマイナスになっているんだけど……

連続攻撃をしてくれる。(広島県/チェストノ 関ヶ原男・?歳) ☆バグみたいだけど……。

ウワサの真偽

●戦国ソーサリアン

戦国ソーサリアンのユーティリティを使って、ゴールドを最高の65535まで増やす方法です。やり方は、まず町に行って武器



①このメニュー画面が表示されたら「アイテムを売る」を選ぶ

か防具を買います。つぎにメニュー画面で「ユーティリティ」を選びます。そして「道具をかいたい」を選びます。で、「アイテムをうる」を選び、町で買った武器か防具を売ります。持っている武器や防具をすべて売ってしまうと、カーソ



②売るアイテムが何もなくなくなったところでリターンキーを押す

ルが何もなところ(最初に武器名が表示されていたところ)にありますから、そのままリターンキーを押すと1325増えます。それを何回も繰り返すと、1325ずつ増えて65535になってしまいます。(静岡県/池田光伸・13歳)



③あら不思議、ゴールドが1325になっていく。「おねがいします」を選ぶのだ

☆この技の報告はたくさん来ていたのだが、製品版では確認できなかった。ところが、サンプル版ではできたのだ(写真参照)……いったいこれはどういうことなのだろう。どんな些細なことでもいいから情報を送ってほしい。



④何回も繰り返せば、あっという間にお金持ち……しかし製品版ではできないのだ

伊 忍 道

ラクにレベルアップできるウル技を発見した

レベルが高くなると、なかなかつぎのレベルになってくれない。そんなときにこの技はとても役に立ってくれる。

まず、西日本に行けるようにする。そうしたら壇の浦にある洞窟へ行こう。ここは「草薙の剣」があるところ。この剣を守っ

ている剣精を倒したら、「草薙の剣」を取らずに、橋のところまで戻る。すると、勝手に歩き出してまた剣精が現れる。また倒す。これをくり返せばいくらでも剣精を倒せるぞ。

1回倒すごとに経験8000と金6000が手に入る。剣精は単体で攻撃してくるからそれほどこずらないだろう。この洞窟はいつでも来られるので、なるべく



①「あわてるごじきは〜のことわざにもあるように剣を取らずに剣精と戦おう！」

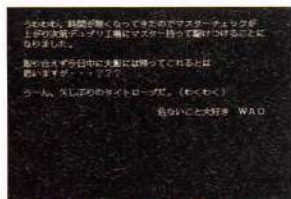
はやめに来ておきたいところだが、剣精に会うまでの道中に出現する敵がけっこう強い。せめてレベル30はほしいところだ。(大阪府/長谷真宏・14歳)



闘 神 都 市

闘神都市を開発したスタッフの話が聞けるぞ

ゲームを起動するときに、A-DISK以外のB~HのDISKを入れて起動するだけ。これで開発秘話などが読めます。(愛知県/中村公一・18歳)



①ディスクの枚数が多いので、メッセージもいっぱい。ためになるかも?

なんと、迷宮で走ることができるといってお話

迷宮を冒険するときに(SHIFT)を押す。押し続けている間ははやく歩けるようになるので、より快適に迷宮を探検できる。(北海道/E.T.・?歳)



②ターボRでやってみると、はやすぎて思ったように動けないのだ

メイドのレイアさんとエッチするムフフな技

闘神の館の倉庫にいるレイアさん。実は彼女ともできたのです。それぞれ悪事が5~9、10~14、15以上のときにエッチなCGが見られます。ただし悪事が15以上のときは、したあとで悪事が10増えるので注意。(新潟県/M.R.A.・?歳)



③良心のかけらもない將軍にストリップを強制される不幸なレイアさん

ごめんなさい。3月情報号の98ページで紹介している「リーチアップ総集編II(愛蔵・3画面でドンIII)の2人目のパスワードがまちがってました。正しいパスワードは赤・紫・黄・緑です。まちがったパスワードを入力していたみなさん、ごめんなさい。おや? もつひつとありますねえ、おなしくも情報号94ページの歌を詠む会へ、「自号のお話をし」ではじまる和歌で採用しています。もう一度ごめんなさい。

オレにも読ませろ！本編およびオレにもいわせろで出てきた難しいと思われる漢字の読み方を書いていく。賤ヶ岳(しずがたけ)、本願寺頭如(ほんがんにょ)、大友宗麟(おとも、そうりん)、陶晴賢(たう、はるか) たい、飯富虎昌(いひら、とらまへ)、昌景(まさかげ)、摺上原(すりあげはら)、雑賀根来(ざがねらい、ろしゅう)

歴史の散歩道 武将トーナメント団体戦 武将風雲録 決戦！関ヶ原

歴史を知ることとは、昔に思いを馳せること。乱世を生き抜いた、男たちのロマンの物語を偲ぶ。ページをめくれば、戦国の息吹がキミを待っている！

戦いはよいよ佳境に！

予選を含めると16あった軍団も、激戦につぐ激戦で、1つ減り、2つ敗れとその数を減らし、今や天下を狙う軍団は右の表にあるようにたったの4つ。

かようにも激しい戦いのドラマを、今月は準決勝・川中島決戦および敵島決戦と、決勝・天下分け目の関ヶ原の戦いの模様をお伝えする。

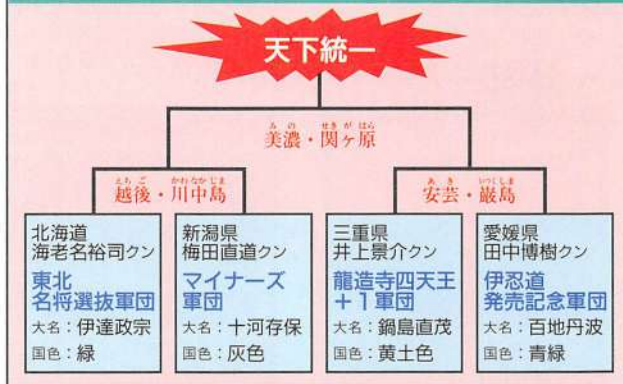
そのまえに下の歴史「Fオリジナルストーリー」を読んで、「決

戦！関ヶ原」の世界にたっぷり浸れば、本編も楽しめることうけあいだぞ！

なお、勝敗表の見方だが、武将名が赤いのが勝者、数字は残存兵力、×は残存兵力0かつその武将が討ち取られたことを表している。

それでは本編にいきましょう。果たして天下を取るのはどの軍団か？今回ついに乱世の覇者が決定する。

激突する4軍団対戦表



天下大いに乱れ、諸群雄蜂起し覇を競う

～決戦！関ヶ原 戦国異伝その1～



◎本能寺の変後、天下は大いに乱れ群雄割拠し、大きく8つの勢力にわかれた

天正十年(1582年)六月、天下統一にむけて邁進していた、戦国の風雲児・織田信長が部将・明智光秀の突然の謀反に遭い、非業に倒れた。世にいう、本能寺の変である。天下はふたたび群雄割拠の気配を見せ、大いに乱れた。

そのなかで、山崎で光秀を、賤ヶ岳で柴田勝家を破り、信長の跡を継いだ羽柴秀吉は、小田原討伐

で北条をはじめとする関東諸大名を下し、東北で頑強に抵抗する伊達政宗討伐の軍を起こした。

しかし、信長に滅ぼされた三好家の庶流・十河存保が近江で反秀吉の兵を挙げ、信長の討伐を受けたのちも地下で根強くゲリラ活動を行っていた伊賀百地党が、伊勢一向宗、紀伊・雑賀根来衆と結びつき、畿内を揺るがす大規模な



◎群雄相食(あいはい)む決戦の末、東に伊達、北陸に十河、西に百地、九州に鍋島が勝った

反乱となり、以前講和を結び、降伏した本願寺頭如も突如反旗を翻し、北陸一帯を制圧。

一方、中国を統一した毛利輝元は、四国を統一した長宗我部元親と強力な攻守同盟を結び、畿内の反乱鎮圧を理由に、山城に兵を進めた。秀吉に事実上の手切れをいい渡し、自らも戦国の覇者たらんと動きだしたのである。

九州では、島津氏との戦いで討ち取られた龍造寺隆信の跡を継いだ鍋島直茂が宿敵島津氏を滅ぼし、また、キリスト教にふけり酒色に溺れ、国政を顧みない主君・大友宗麟に名門大友家の将来を案じた志賀親守が主家にとって代わり、両者は九州の覇権を賭け激突。これを皮切りに、全国に戦乱の火の手が広がったのだ。

今月のおはがき～オレにもいわせろ～

■HEX戦について

光栄シリーズ全体にいえることだと思うが、戦闘の際、兵に方向を持たせてはどうだろうか？ そうすれば、大軍で攻めこまれても、後ろから攻撃すれば非常に有効だし、四方を囲めば、正面以外からは攻撃されにくくなる。

兵力に差があっても、作戦によって差をおぎなえるのでは？

また、小隊で大軍を防ぐことのできる、天然の要害を再現して/(兵庫県・敬服孔明クン)

☆これは、担当も日頃から思っていたアイデア。実現されれば、戦闘がかなりオモシロくなる！

■武田軍について

飯富虎昌(戦闘力80)は、武田軍一の勇将として名を馳せ、彼を見た上杉軍の兵士は、現在にたとえと、色紙にサインでももらおうとするような状態だったという。にもかかわらず、弟の昌景(戦闘力86)より低いのは納得いかない。

また、騎馬隊で有名な武田軍だが、戦国時代の合戦では、馬上では狙撃されやすく、加えて、鉄砲の音に馬がおどろいて落馬し足軽に討たれたというケースもあった。

騎馬隊は鉄砲攻撃を受けても混乱して動けなくなるとか、他の部隊より武将が狙撃されやすいとか



◎山形県・東川斎写楽三世クン。書きこみも細かく、カラーのよさを生かして秀逸



◎東京都・稲泉知クン。今までで最高傑作！担当はこの絵を見て驚いてしまった



◎広島県・林直改×惟宗林直クン。今回はコミカル/いろんなタッチでせまるなあ

があってもおもしろい。
(東京都・伊東聖夫クン)
☆担当も、飯富虎昌は確かに評価が低すぎと思うぞ。

みんなのパワーに押されて、今月ついに12枚になってしまったイラストコーナー(「今月の1枚」だった頃がなつかしい)。

ちよこおしえて、読者のからの歴史の疑問に答えるぞ。本能寺の変で信長・信忠が死したとある磯田氏についておしえて、(兵庫県・藤井操 郎クン) 立川本家はわずか3歳の信忠の嫡男・秀原秀吉に擁立されて跡を継いだ、もとより実績はなく、元寇後、岐阜13万石を領したが、関ヶ原では西軍に属し、領地召上げとなり、高野山で出家した。また、庶民では、信長の弟の長益(有楽意)・次男信雄が秀吉・家康に仕えて大名として残り、子孫は徳川政權下で家を伝えた。なほ、有楽意は文人としても有名で、千利休の茶の湯を継承し、その子屋敷政経は有楽町と名付けられた。

合戦其ノ七 関ヶ原の戦い

いよいよ、天下分け目の関ヶ原決戦。天下を手にするのは？

先鋒戦は地力に勝る吉川元春が熊谷信直を打ち取り快勝。次鋒戦では成松信勝が立花宗茂に32-0と大勝。序盤は鍋島軍ペース。しかし、同兵力の戦いの中堅戦では、戦闘力に勝る島左近が百武賢兼を、同戦闘力の戦いの副将戦では兵力差を生かして伊達成実が立花道雪を破り、マイナーズが逆転。とはいえ、その差わずかに兵力2。しかも、大将戦は同兵力の戦いで、龍造寺軍鍋島直茂のほうが戦闘力で勝っている。天下の行方はまっ

マイナーズ軍団(合計戦闘力397) VS. 龍造寺四天王+1軍団(合計戦闘力411)



◎天下をかけて、関ヶ原で両軍が激突

たくわからなくなった。

実際、大将戦は逆転につぐ逆転で、天下をかけるにふさわしい好勝負。しかし、主君の遺志を継いだ磯野員昌が、わずかながら鍋島直茂を振り切った。

こうして、マイナーズ軍が見事に天下を統一したのである。

	くまがいのぶなお 熊谷信直	先鋒	きつかわもとほる 吉川元春	
戦闘力68 兵力30	X—9	戦闘力85 兵力30		
	たちばなむねしげ 立花宗茂	次鋒	なりまつのおかつ 成松信勝	
戦闘力83 兵力60	0—32	戦闘力80 兵力80		
	しまさきこん 島左近	中堅	ひゃくたけともかね 百武賢兼	
戦闘力80 兵力70	6—0	戦闘力79 兵力70		
	だてしげざね 伊達成実	副将	たちばなどうせつ 立花道雪	
戦闘力85 兵力70	39—0	戦闘力85 兵力50		
	いそのかずまさ 磯野員昌	大将	なべしまなおしげ 鍋島直茂	
戦闘力81 兵力70	2—0	戦闘力82 兵力70		

吉川元春



熊谷信直
討ちとったり!

成松
4030

立花
1524

◎先鋒戦。龍造寺軍・吉川元春が熊谷信直を打ち取り快勝

◎次鋒戦。龍造寺軍・成松信勝が予想以上の大差で立花宗茂を下す



島
1023

百武
583

伊達
4160

立花
1059

◎中堅戦。マイナーズ・島左近が踏ん張り、百武賢兼を破り、差をつめる

◎副将戦。兵力に勝るマイナーズ・伊達成実が立花道雪に快勝し、逆転に成功



磯野
2917

鍋島
2925

◎勝負をかけての大將戦。龍造寺軍・鍋島直茂が必死に戦い、差をつめるが……

◎磯野員昌は主君の遺志が移ったかのごとく驚異的な粘りを見せ、鍋島を倒す



結果 47-41で
マイナーズ軍団の天下統一!

我尽きて天下統一に帰す〜決戦/関ヶ原 戦国異伝その2〜



◎主君の遺志を継ぎ天下統一を果たした磯野員昌。戦乱も終わり新しい時代が始まる

近江より反秀吉の兵を挙げた十河存保は、本願寺顕如と共同して、東北遠征中の秀吉の背後を突こうとした。しかし、秀吉は天下統一後、一向衆を国教とする条件で本願寺と和睦、逆に十河軍の牽制を要請した。この挙に怒った十河軍は、姉川で本願寺軍を撃破。あくまでも秀吉と対決の構えを見せた。しかし、その秀吉は摺上原で一敗地に伏し、代わりに天下統一の野望に燃える伊達政宗が立ちふさがった。川中島で対峙した両軍は、

激戦を展開。からくも合戦には勝利したものの、大将・十河存保が乱戦のなかで倒れ、腹心の磯野員昌が遺志を継ぐことを誓った。

そんな中、西日本を統一した鍋島直茂が近江を奪いとり、亀裂の深まった両軍は美濃・関ヶ原で天下分け目の一大決戦/激闘の末、磯野軍が鍋島軍を破った。

天正十二年七月、磯野員昌によって、天下は一統に帰し、応仁の乱以来、百二十余年にわたる長い戦乱の歴史は幕を閉じたのである。

まとめ

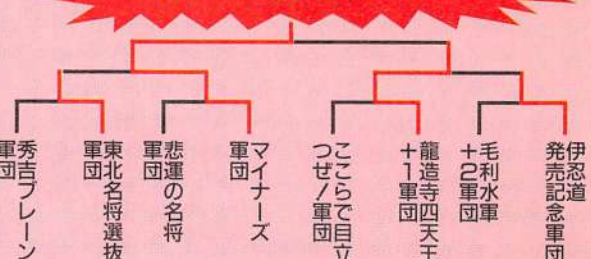
「決戦/関ヶ原」は、下表のとおり、マイナーズ軍団の優勝で幕を閉じた(なんと優勝予想の中者はいなかった)。軍団募集に応募してくれたみなさん、本当にどうもありがとうございます。

さて、次回以降の予定だが、読者参加イベント第4弾として、三國志II、武将風雲録の早解きコンテストを行なおうかなと考えてい

る。何だ、ありきたりじゃないかと思うかもしれないが、そんなに単純ではない。付録にディスクがついたのを利用して、初期データをこちらで用意する。非常にキビシイ条件でプレイしてもらうつもり。一筋縄じゃいかないぞ。

また、水滸伝およびイラスト大特集、武将キャラコンなど企画が目白押し。今後も目が離せない!

マイナーズ軍団の天下統一!



読者対抗マルチプレイ 8時間耐久マルチプレイ大会 武将風雲録

読者のみなさま、長らくお待ちしました。「8耐マルチ」大会編、はじまりはじまり！

第1回・8時間耐久マルチプレイ大会いよいよ開催！

平成4年1月15日。東京・新橋において、ひとつの歴史的な大事件がおこった。読者の、読者による、読者のためのマルチプレイSLG、「8耐マルチ」大会の開催である。のちの、読者民主主義のおこりとなる、エポックメイキングな出来事であった……(ウソ)……。

というわけで、前々からの予告の「第1回、8時間耐久マルチプレイ大会」は予定どおり開催され、盛況のうちに幕を閉じることができた。その実際の模様を、いよいよ今月からお伝えすることにしよう。

まずはじめに、今後誌面でおつきあいいただく参加者の面々を紹介しよう。既定の16名+飛び入り参加の2名の計18名。

彼らがこれから、果たしてどんなドラマを見せてくれるのだろうか？

戦いの荒野に集えし者共～参加者紹介～

 神奈川県 大久保寛之・16歳	 東京都 大杉俊男・17歳	 東京都 加藤隆徳・17歳	 東京都 熊谷航一郎・14歳	 東京都 河野健太郎・16歳	 東京都 佐々木高太・18歳
 東京都 佐藤 元・17歳	 埼玉県 土屋智由・17歳	 神奈川県 中野将彦・16歳	 埼玉県 中村有吾・13歳	 東京都 永川大祐・12歳	 東京都 萩谷大典・16歳
 東京都 古市 通・16歳	 東京都 堀江雄二・16歳	 東京都 増田 隆・16歳	 千葉県 箕輪太一・17歳	 神奈川県 山岸 誠・16歳	 千葉県 若梅 剛・16歳

みなぎる闘志！～開会式～

集合時間は朝の8時半。はやい時間にもかかわらず、8時前からぞくぞくと参加者が到着し、5分前には全員が揃った。熱意がみなみならぬものであることが感じとられた。

グー・パー・チョコキによって共に戦うパートナーを決め、8つのチームが結成された。実行委員長・編集部Fのあいさつと、参加者を代表して、佐々木クンが力強く選手宣誓。

そして注目の大名選択。まず、各チームの代表がクジを引き、その番号順に応じて、担当大名



大名選択

◎勝利のカギを握る、大名選択。クジをひく手にも思わず力がこもる

を決定していった。上杉・北条などの有力大名は上位で消え、下位のチームは選択に苦慮するシーンも見られた。チームおよび担当大名の詳細は右図。

そして午前9時25分、歴史に残る熱闘の幕は開かれた！



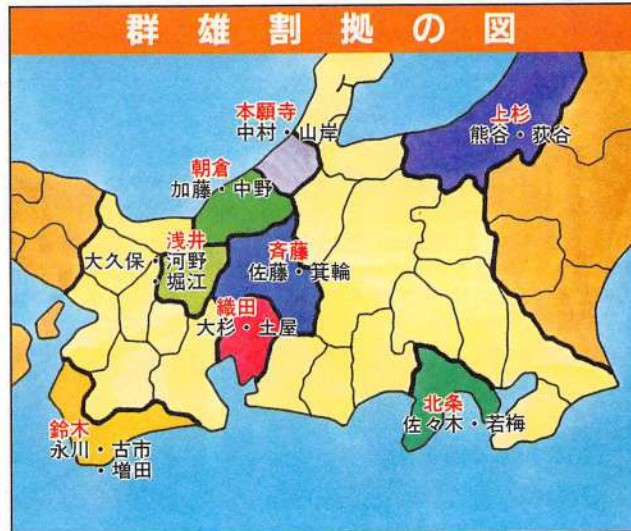
選手宣誓

◎「捕らえた武将は殺さず、全力をつくして優勝をめざします」と佐々木クン



いよいよスタート

◎本願寺担当、山岸・中村組からのスタート。熱戦の続報は次号を待て！



次回開催地募集

さて、第2回大会についてだが、開催時期は夏休みを予定している。しかし、問題は場所をどこにするか。現在編集部で考えているのは、札幌・仙台・名古屋・大阪・福岡といったところ。そこで、みんな

からの意見を聞いてみたいと思う。自分の地元で開催してほしいという人は、オリンピックよろしく、わか街をアピールして、読者対抗マルチプレイ「開催地はここがいい」係まで応募してほしい。

優勝チーム(予想)を記念して、懸賞クイズを2つ。問題は、①イラストの8チームのうち、見事上位に優勝したのはどのチームか？ ②顔写真の参加者18名のうち、飛び入りの2名は誰か？ ハガキにキミの予想を書いて、読者対抗マルチプレイ「8耐クイズ」係におくつてくれ。問題ごとに正解者のなかから数名に素敵な(両方正解すればさらにビッグな)賞品をプレゼント！

キャンベーン版大戦略II もつづく「キャンベーン版大戦略II」が発売になります。今のところは発売日本定約のようですが、もし発売したら読者のみなさんから「このマップは、このようにクリアしてほしい」といって、いろいろと要望が来ると思います。いや、絶対やらせてやる。

桃色図鑑 コスミック・サイコ

現在の社会でさえ性的問題は非常に複雑なのだから、近い将来実現するであろう宇宙生活のストレスによって性がどのように変質、派生するのが想像することは難しい。それほどまでに宇宙というファクターは未知のものであり、それによっても

スペースライフ

宇宙生活における性的実態と分類

らされる精神の変化は砂漠で隔離実験してみたところで、うかがい知ることはできない。

だが、我々は貴重な資料を入力することに成功した。文面から航海日誌のようだが、内容はまるでSF、宇宙戦艦だのヒューマノイドだのといった言葉が

セックス

つづられている。もちろん、これはこれでUFO研究家たちが泣いて喜ぶ異文明の記録なのだが、そのまえにこの資料を研究し、来たるべき宇宙性科学(スペース・セクソロジー)の基礎を築くべきだと考える。

1992 Sexologist Jet Amderson

宇宙生活には想像もつかないほどのストレスが渦巻いている。



航海日誌には宇宙船の写真もあった。解説の結果、船名はネブチネズ号と判明

ナルシズム(narcissism)

日本語訳すると自己愛、マスターベーションによってしか性的満足が得られないこと。ただし、マスターベーション=性的逸脱ではない。



レイディ

個人データ……USAE (United SpaceForce Anti ExtraEnemy) 特務部隊艦長 2265年5月生まれ26歳 血液型A型 B86・W60・H84 離婚歴あり

我々が入手した航海日誌は彼女の手によるものと推察され、艦長という乗組員の生命を預かる職務は想像以上のストレスを生むと思われる。また、こういったエリート職の女性はすべてを完璧にこなそうとするあまり、すべてを背負いこむ傾向(スーパーウーマン・シンドローム)がある。



ムーラン

個人データ……連邦情報局職員 2275年2月生まれ16歳 血液型B型 B74・W62・H78 現在ネブチネズ号のオペレーターとして同船に乗務

16歳という年齢はこの船のなかで最年少。この年齢の宇宙船での隔離生活は宇宙船を離れて社会に出たときに自己愛パーソナリティ障害となる恐れが懸念される。つまり、社会と自分との位置関係を認識できず暴力に訴える、あるいは無関心、無気力といった症状が表れるのである。



ローズ

個人データ……USAE 特務部隊リーダー 2266年8月生まれ24歳 血液型O型 B88・W61・H87 非法法の資金かせぎとして摘発される。アルコール依存の気あり

個人データから、主に戦闘部門を担当していると思われる。職務のため戦闘という恐怖(ストレス)からのがれようと攻撃反応を示す。その彼女から戦闘を取り去ったときの性的サディズムへと移行する恐れがあり、アルコール摂取量の多さからもストレスの大きいことがうかがい知れる。



メロディ

個人データ……連邦科学アカデミーモスクワ支部職員 2269年9月生まれ21歳 血液型A型 B83・W58・H84 アーディア財閥、会長の長女

科学者として乗船している彼女のようなタイプはテクノストレス、しかもコンピュータ耽溺型に陥りやすい。対人関係におけるこまかいニュアンスが理解できず感情のひだ失われる傾向があるのだ。彼女はそういう自分と葛藤し、性的マゾヒズムとして自虐性が強調される傾向にある。



なんと! きゃんきゃんパニースピリッツが当たるパンティあてクイズ

いつもとはノリを変えて固く特集してしまった「コズミック・サイコ」はカクテルソフトから91年9月に発売されたSFミステリーAVG。美少女ゲームとは思えないほどの骨太のストーリーを持ち、ゲームはテンポよく進んで行く。他機種版には話と話の間にシューティングゲームが挿入されていたのだが、MSX版では容量の関係から削られ

ている(これがおしい!)。だが、登場する女の子のかわいさはトップクラスである。さて、今月の桃色図鑑プレゼントは同じカクテルソフトの作った「きゃんきゃんパニースピリッツ」を3本だい! 右の写真のパンティの持ち主の名前(今回の8人のなかにいる)をハガキに書いて十字軍「パンティあてクイズ」まで送ってほしい。



♪なんとすばらしいおめだらう! このおみ足には見覚えが……、名前は3文字だよ、3文字



これがプレゼントのパッケージ写真である。クイズにはずれた人はニッポンでござ。価格7800円だ。

ホモセクシュアル (homosexuality)

日本語訳は同性愛、自分と同じ性に対してのみ性的反応を示すこと。女性の同性愛者をレスビアン (lesbian) ともいう。



ルーージュ

個人データ……USAE 特務部隊 技術士。2274年5月生まれ17歳。血液型B型・B78・W59・H74。元連邦海軍空挺部隊、整備班所属。武器の違法改造により摘発。

外見はボーイッシュな少女だが、このかっこうが17歳という年齢で軍務につき社会と隔絶したため未成熟なのか、戦闘というストレスのための自己防衛反応なのかという事は判断できない。ただ、連邦空挺部隊時代からの同僚であるモーリーへの対応には相手を思いやる気づきか感じられる。



モーリー

個人データ……USAE 特務部隊。2273年6月生まれ18歳。血液型B型。B85・W59・H83。元連邦海軍空挺部隊に所属。入隊1年後に除隊、理由不明。

航海日誌によると性格は男嫌いとなっている。が、これはのちに調査が進み、恋人の死によるストレス反応と判明した。つまり、恋人の死によって(失うことへの)極度の恐怖を覚え、異性を嫌うという自己防衛反応に置きかえられたと思われる。



マリリン

個人データ……2272年12月生まれ18歳。詳細不明。この人物に関する情報については連邦情報局および科学調査局との調印により、第1級重要人物扱いによって極秘

個人データからは何も推察することができないが、航海日誌から同船の規定の乗務員でないことが判明。また、同じ第1級重要人物に指定されているマリリンと生年月日が同じであるため双子姉妹と推察。長い間離れて暮らしていたせいだろうが、マリリンに対して異常なほど執着する。

入手した資料からはこの人物についての十分な分析は不可能だが、幼いころに両親を亡くしているという情報を航海日誌から得ることができた。彼女が何歳のときに両親が亡くなったのかは不明だが、仮に8歳のときに亡くなったとすれば、彼女が自閉症になる可能性は十分である。



今月のお題は「こ」、やっぱりコナミネタがたくさん集まった。●コナミからパロディアツタガを移植して、そう願いつつ、受難強敵(熊本県)まつしゅ・15歳●コナミさん、MSX 捨けないで、激ベナ3を、みんな待ってる。京都府/PPM・17歳●コミ社のソフトが出ない。広言ない、どこにいったの。ゴエモンちゃん(福島県)阿瀬則・18歳●コナミさん、何かソフトを出してくれ、激ベナ3。作るあるのか、鳥取県/山中清洋・16歳●ここんとこ、新作出ない、さみしいぞ。さほつとるなよ。コナミとナムコ(岐阜県)加藤俊之・16歳☆6日おはねわてはじまる和歌。イラスト・WORKS

記憶術を親子2代で完成させた——

「試験の神様」こと

渡辺剛彰先生 (記憶術講座・監修)



成績はドリからトツプへ！

渡辺剛彰(たかあき)先生は中学2年の時、記憶術の創始者である父・彰平氏より記憶術を習い、成績は「ドリからトツプへ」急上昇しました。その後、記憶術を完成させ、東大入学、司法試験合格という道を歩んだことは有名です。このため先生は「試験の神様」と言われるようになってきました。このすばらしい記憶術を身につければ、あなたも暗記でだれにも負かなくなります。

記憶術の原理がスグわかる
くわしい案内資料を

無料プレゼント

★このハガキを今すぐポストへ/
案内資料をさしあげます。



記憶術

●驚異の渡辺式「暗記」の超技術

〈通信講座〉

高校受験コース
大学受験コース
一般コース
(資格取得向)

郵便はがき

164-00

760

料金受取人払

中野局承認

1200

差出有効期間
平成5年4月
30日まで

東京都中野局

私書箱第1号

(杉並区高円寺南1-33-3)

東京カルチャーセンター

切手は
いりません

記憶術講座行

MSX・FAN(588C)

記憶術各コース別の詳しい

案内書無料贈呈

▼下記に必要事項をご記入ください。

フリガナ		フリガナ	年齢
氏名			
フリガナ			
住所			
電話	()	郵便番号	
市外局番			
●大学受験コース ●高校受験コース ●一般コース(資格取得向)			
(希望のコースをマルで囲んで下さい)			

試験直前、あふれるように思い出す!!

キミのライバルはもう、やっこしてる!

「部活とも両立できて、志望校合格!!」

私は記憶術を始める前は勉強は全くできず、しかも部活も忙しかった。なのに志望校に入れるのかどうかは、部活は休むを始めてからは短い時間でたくさん勉強することができました。まさか部活と勉強も両立できたので合格した時は本当にうれしかったです。毎日楽しく過ごして、



平野由貴さん 福岡県

驚異の記憶術

渡辺剛彰先生監修・指導 通信講座



試験の神様があなたに秘術を伝授します!

私は記憶術を始める前は勉強は全くできず、しかも部活一筋でしたので、こんなことで志望校に入れるのかどうか、とても心配でした。(中略)しかし、記憶術を始めてからは、短い時間でたくさん覚えられ、部活とも両立できるので、とてもやる気はでるし、楽しく勉強がはかどりました。志望校にもみこ合格/記憶術を始めて、毎日とても楽しく過ごしています。

1時間で歴史年表丸暗記



富山県 谷田優子さん (富山県立清川高校合格)

記憶術は私の人生を大きく変えました。はすかしいのですが、私の成績はしるから数えるほどで、希望校はあきらめてください。と言われるほどでした。しかし、記憶術を始めて、今ではトップレベルです。10分で1時間分の勉強を楽々こなす、1時間で歴史年表を全部覚えてしまいました。無理と言われた志望校にも合格し、先生・両親・友達はびっくり。自分でも信じられないほどです。今では友達にも入会を勧めています。本当にありがとうございます。

人生を変える最高の教材



熊本県 熊本 山口和彦くん (熊本県立南関高校合格)

僕が記憶術を知ったのは、中学の3学期でした。当時先生から、はっきり言ってあふない、と言われていました。記憶術を始めて、ぐんぐん暗記できるようになり、とて

必勝!!

高校受験 大学受験 資格試験

無理だと言われた高校に合格/しかもレベルの高い情報処理コースに入れたのです。もうあとかないという時に、短時間で覚えられたことは、本当にたすかりました。高校でも常に3位以内という高成績です。僕にとって記憶術は、人生を変える最高の教材だったのかも知れません。



愛知県 本田孝次くん (名古屋大学経済学部合格)

高校のバス通学は、往復で1時間半。この時間を活かそうと、集中し参考書を読んできましたが、集めてきませんでした。そこで記憶術を始めたところ、1往復する間にもものすごくたくさんことが頭に入り、日本の成績は、とうとう学年で1番になりました。苦手な化学も克服し、悲願の名大に合格しました。今は情報処理技術者試験を受けようと思いい記憶術を活用しています。入試以外でも記憶術は大変役に立っています。

記憶術なら志望校のランクアップも簡単!

試験の結果で、自分はその学校に行きたいのに無理だ...なんてあきらめているあなた。効果的な勉強をすればそんな悩みはふきとんでしまいます。記憶術をマスターすれば志望校合格は夢ではありません。ここで、北見緑陵高校に合格された、東沙織さんのおたよりをご紹介します。 「私は半年前、担任の先生から志望校は難しいと言われました。それなりに頑張っていたのですが、成績があまり伸びな

ったので、母に頼み記憶術を始めました。それからは成績も上がり、受験当日、記憶術で得たものをすべて発揮できたこと確信/発表の日、見事合格した私は記憶術に感謝しました。あなたも、記憶術で、志望校合格にチャレンジしてください。

全国から合格生の声

受験生に絶大な人気を誇っている記憶術、みこ志望校に合格された方々から、喜びの声が届いています。早稲田大学教育学部合格された、藤島陽子さんのおたより、記憶術を知った、こんなにも効果的な勉強法があったのかと嬉しくなった反面、知らずにいたこれまでも悔やまれました。どんな勉強にも役立つので、あなたも記憶術を利用して頑張ってください!

まだ記憶術を知らないあなたにとって、試験勉強は苦しく、つらいものでしょう。一日も早く暗記テクニックをマスターし、受験勉強を短時間で楽しいものにしましょう。あなたのライバルは、密かに始めているかもしれません!

今からでも遅くない。キミも今すぐ始めてみないか。受験用歴史年表から英単語までラクラク暗記 キミ知ってる? 受験必勝のため

記憶術の資料・無料贈呈中

- 高校受験コース
- 大学受験コース
- 一般コース(資格取得回)
- ジュニアコース(小学5・6年回)

講座内容は全部で4コース

この記憶術をつくったのは、試験の神様として有名な渡辺剛彰先生。2の時、父から記憶術を学び成績は2位からトップへ。東大在学中に司法試験にイッパツ合格するなど、わが国記憶術界の第一人者がその秘術をキミに伝授するのだ。

徹夜勉強するより記憶術で短時間やった方が効果的!

記憶術のすごいところは、一度おぼえたら、めったなことでは忘れないところだ!

だから一夜づけ、おおいにけっこう/ネジリハチ巻で毎日毎日カリカリやるばかりが勉強じゃやない。それより、いかに効率よく効果的にやるかが問題なのだ。

だからこそ記憶術なのだ。この記憶術をつくったのは、試験の神様として有名な渡辺剛彰先生。2の時、父から記憶術を学び成績は2位からトップへ。東大在学中に司法試験にイッパツ合格するなど、わが国記憶術界の第一人者がその秘術をキミに伝授するのだ。

今なら「記憶術」の詳しい案内書を無料プレゼント!

左のハガキに必要事項を記入して、今すぐポストへ

東京(03)3317-2811 (受付)朝7時~夜9時・年中無休 (本校所在地) 東京都杉並区高円寺南1の33の3 東京カルチャーセンター

AV フォーラム

塾長:よっちゃん



塾長が高校2年のときのクラスは最高だった。クラスはいくつかのグループに分かれていたが、遊び好きでよく対抗でバスケットをやっていた。

担任の荒木先生というのがまた自由放任というかいけげんで、生徒をしかっているのを見たことがなかった。さんざん楽しんだ学年末、最後の学級会で先生の前に呼ばれて手渡されたのは、皆勤賞の賞状だった。

規定部門 お題は「私の友人」

秀才S ■東京都・鷲家のケンちゃん(16歳)

マンガにはよく出てくる、牛乳パンの底のような眼鏡をかけた秀才クン、塾長は田舎の進学校出身なので、確かにこういうやつがいたなあ。本人には何の責任もないんだけど、周囲から見るとしばしばおかしい、というキャラクタでした。ケンちゃんは「今月の1本」とあわせて7R達成の称号を与える。



◎届も動く、というのが成功のカギになった秀作なのだ

```
1 COLOR:0,0:SCREENS:COLOR=(0,7,6,5):P=3,1415926535898#:FORI=0TO1:CIRCLE(31,31),31-I*3,1:NEXT:PAINT(31,1),1,1:PAINT(31,31),15,1:COPY(0,0)-(63,63)TO(0,64):FORI=0TO7:A=P*I/4:PSET(31,31),7:FORJ=1TO54
2 B=A+P*J/10:LINE-(31,5+COS(B)*J/2,31,5+SIN(B)*J/2),7:NEXT:COPY(0,0)-(63,63)TO(I*64AND255,(I*4)+64),1:COPY(0,64)-(65,127)TO(0,0):NEXT:CLS:CIRCLE(128,48),47,1:COPY(96,0)-(159,15)TO(0,128),1:CLS:FORI=0TO1:CIRCLE(127,63),15-I*3,1:NEXT
3 PAINT(127,49),1,1:LINE(112,64)-(143,79),0,0,0,0:FORI=0TO1:CIRCLE(117+I*20,111),4,1:PAINT(117+I*20,111),1,1:NEXT:CIRCLE(127,136),40,1,1,15:PAINT(127,136),8,1
4 FORI=0TO7:A=I*64AND255:B=(I*4)+64:FORJ=0TO1:COPY(0,128)-(63,143),1TO(56+J*80,20+A*BS(I-4)):COPY(A,B)-STEP(63,64),1TO(56+J*80,40),1:TPSET:NEXTJ,1:GOTO4
```

今月の1本 緊張

■東京都・鷲家のケンちゃん(16歳)

虫歯になるかならないかは、ふだんの歯磨きはもちろん大切なのだが、体質もおおに関係する。歯の弱い人は、ちょっとでも油断するとすぐに虫歯になるのだ。塾長も一昨年の秋に奥歯を7本(/)直してから改心して、朝夕の歯磨きは欠かさず、歯医者にもちゃんと診てもらってる。



◎これほど嫌なシチュエーションも少ない。恐怖の歯医者の待合室の風景

作者の大家のケンちゃんクンは、早くも7Rを達成し、驚とって春を迎えることになった。それにしても、待合室で聞くあの音ほどイヤなものはない。

```
1 DEFINT A-Z:OPEN"GRP:"AS#1:COLR15,7,0:SCREEN2:LINE(0,0)-(255,160),11,BF:LINE-(0,191),1,4,BF:LINE(80,16)-(175,159),6,BF:LINE(96,32)-(159,71),7,BF:CIRCLE(164,96),5,14:PAINT(164,96),14:DRAW"BM104,48":PRINT#1,"しんまつし":FORI=0TO13:SOUNDI,0:NEXT
2 CIRCLE(127,191),64,1:PAINT(127,191),1:COLOR7,1:DRAW"BM168,176":PRINT#1,"U":SOUND6,3:SOUND7,140:FORI=0TO6:SOUND0,140-I*2:SOUND2,50-I*2:SOUND8,2+I*5:SOUND9,11+I*10+(I*10-3)*(I>39):NEXT:FORI=0TO2000:NEXT:SOUND13,8:A=0
3 C=RND(1)*100:A=A-(C>1AND4<40)+1+(RND(1)<1)*5:B=500*(C<20RA=40):SOUND11,20+A*2*100:SOUND10,16*(B=0):FORI=0TOB:NEXT:B=0:GOTO3
```

体液放出野郎 ■和歌山県・HIDEYUKI(18歳)

HIDEYUKIクン(MSX)の作品はクタン。「涙と鼻水と鼻血とよだれを同時放出する友人K」、ウヘーかんべんしてくれ。ただし、教室でつぶして居眠りしていると、涙とよだれを同時放出していることはあった。ついでにゲップも出たような気がする。



◎だんだん体液どうしがまじってグチャグチャになる

```
1 DEFINT A-Z:COLOR1,11,0:SCREEN5:LINE(48,40)-(96,40):LINE(160,40)-(208,40):LINE(88,152)-(168,152),9:CIRCLE(112,104),7:PAINT(112,104):CIRCLE(144,104),7:PAINT(144,104)
2 SETPAGE,1:COLOR,0:CLS:FORI=0TO3:READX(I),Y(I),M(I),N(I):C:CIRCLE(4+16*I,4),4,C:PAINT(4+16*I,4),C:NEXT
3 FORI=0TO3:M(I)=M(I)+SGN(32+RND(1)*192-X(I)):M(I)=M(I)-M(I)*7:N(I)=N(I)+SGN(24+RND(1)*164-Y(I)):N(I)=N(I)-N(I)*7
4 X(I)=X(I)+M(I):Y(I)=Y(I)+N(I):COPY(16*I,0)-(16*I+9,9)TO(X(I),Y(I)),0:TPSET:NEXT:GOTO3
5 DATA56,35,,6,15,108,104,,4,7,140,104,,4,6,152,147,,5,15
```

自由部門 ストーリー仕立ての作品もあるよ

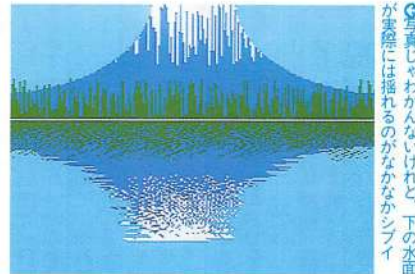
とんぼがえり ■埼玉県・原田敏峰(17歳)

フッフ、原田クン(M)の作品はアイデア賞。ふつつこのテーマだと、とんぼがえりをするキャラクタを登場させがちなのに、ここではとんぼがえりする本人の視界を見せている。着地のときにぐらつくのがナイスだ。

```
1 COLOR15,0,0:SCREEN5
2 FORH=1TO15:COLOR=(H,1,4,1):LINE(0,(H-1)*14)-(255,(H-1)*14+14),H,BF:NEXT:FORC=1TO7:COLOR=(C,2,6,7):NEXT
3 FORS=0TO1:S=-STRIG(0):NEXT:FORC=0TO15:COLOR=(C,2,6,7):NEXT:GOSUB5:FOR=0TO50:NEXT:FORC=1TO15:COLOR=(C,1,4,1):NEXT:FOR=0TO70:NEXT:FORC=1TO7:COLOR=(C,2,6,7):NEXT
4 FORA=0TO5:SETADJUST(0,(RND(1)*14-7)):NEXT:GOTO3
5 FORP=0TO18:SOUND8,14:SOUND1,0:SOUND0,P*5+80:NEXT:SOUND8,0:RETURN
```

さかさ富士 ■和歌山県・にくいちですよ(15歳)

ああ美しい。湖に富士山の姿が映り、水面がすこしゆれている。にくいちですよクン(MSX)の作品は詩情豊かです。そういえば昔東京がまだ江戸だったころ、大通りは道のはてに富士山が見えるようになっていた、とのこと。今は、正月に少し見えることがある。



◎写真じゃわかんないけれど、下の水面が実際には揺れるのがなかなかシライ

```
1 COLOR15,5,1:SCREEN5
2 FORA=70TO185:C=RND(1)*50:LINE(A,0)-(A,C),15:NEXT:FORB=0TO255STEP255:CIRCLE(B,0),100,7,7:PAINT(B,0),7:NEXT:FORD=0TO255:E=RND(1)*30:LINE(D,90)-(D,90-E),12:NEXT:LINE(0,90)-(255,220),7,BF
3 X=RND(-TIME):FORF=0TO89:G=G+1:H=H-1:X=RND(1)*20:COPY(X,G)-(255,G)TO(0,H+180):NEXT
4 H=0:G=0:GOTO3
```

拡大 ■兵庫県・林直寛(36歳)

林さん(M)はほぼ塾長と同世代、作品はさすがに大人の味わいです。「拡大」というテーマで、カーソルの左右でMAGNIFICATION(英語で「拡大」の意)と並ぶ活字を1文字ずつ拡大していく。画面の色彩構成もシンプルかつスマートです。



◎シンプルななかにも落ちついた中年の魅力をたたえた作品

```
1 COLOR12,1,1:SCREEN1,1:WIDTH25:KEYOFF:VDP(6)=0:LOCATE,11:PRINT"Magnification":FORK=0TO9:K=STICK(0):A=(K*7)+A+13-(K*3)MOD13:B=30+16*A:PUTSPRITE0,(B,82),2:VPEEK(6500+2*A):PUTSPRITE1,(B,82),1,133:PUTSPRITE2,(B,88),6,95:NEXT
```


超イージーな3択クイズツール

BASIC クイズ

#34 3択クイズとランダムファイル

運命の分かれ道で2つに1つの選択を迫られる状況は、3択クイズに似ている。Q 右、左どちらの道を行きますか？ ①右の道 ②左の道 ③引き返す



→P.118の
「スーパー台辞サイズの使い方」参照

リスト1の緑地部分 ここは引き出して解説している部分以外の、ファイルに関する部分だ。
行170にある
LOF(n)
はファイル番号# nの大きさをバイト単位で教えてくれる関数。行170ではすでに問題ファイルを作っていた場合に何問ぶん(何レコードぶん)あるかを計算するために使っている。
行230の
GET #1, R
は33ページ参照。

なぜランダムファイルなのか

3択クイズのためには
①問題を作る
②出題する
の2段階が必要だ。
①の部分のためのプログラムが、右ページのリスト1だ。ランダムファイルの1つのレコードのなかに問題文と3つの選択

肢、答え、ヒントの6種類のデータを収めることにした。
なぜ、ランダムファイルなのか。ランダムファイルは内容を更新することがかんたんにできるからだ。クイズの問題にかぎらず、あるていどの長さを持つ文章は、作ったあとで誤りや誤

字脱字が見つかるものだ。だから、あとから一部修正する機能はどうしてもなくてはならない。
シーケンシャルファイルは、「追加」ができて一部修正はできないので、最初からクイズのデータを収めるファイルとしては失格なのだ。

リスト1のプログラム解説

【適応機種】MSX2+, ターボP。または、漢字BASIC(CALL KANJI)を拡張したMSX2。
【準備】付録ディスクからMAKEDATA, BP4というファイルを自分のディスクにコピーし、31ページ下の「ごめんなさい」に従って修正し、おなじファイル名でSAVEしなおす。そのディスクを書きこみ可にしてディスクドライブにセットしておく。
【使い方】実行すると、最初に「登録先のレコード番号」(レコード番号は問題番号とおなじ)を表示する。はじめてのときは「1」、すでに作っているファイルがあるときは、そのファイルの問題数+1が表示される(ディスクをセットしていなかったり、書きこみ不可にしていたりするとエラー

一になる)。カーソルキーの上下で数値が増減する。リターンキーを押すと、そのレコードにすでに問題があれば更新、なければ新規の作成になる。全角文字(漢字)の使用を前提に作っているが、半角文字を混ぜて使うこともできる(CTRL+スペースキーで漢字入力の切り換えになるが、くわしくは各機種の取扱説明書を参照)。各項目(問題、選択肢3つ、答え、ヒント)を入力していき、1問終わるたびにスペースキーで継続、ESCキーで終了する。継続すると、最初にもどり、そのファイルの最大レコード番号+1の数値が表示される。また、CTRL+STOPで中断したときは、CLOSEまたはENDをダイレクトに実行しておくのを忘れないように。

問題入力(3行以内)*****?
MSX・FANの創刊号は1987年3月8日
に発売されました。では、今月号でMファンは

何執念でしょう?

●リスト1のプログラムの実行画面。1問目の問題を入力中(AISTでの画面)

●ポイントは3月6日です(と北様)。すみません(山科)

●リスト1 3択クイズのデータファイルを作る

MAKEQUIZ.BP4 + α

```

100 'SAVE"MAKEQUIZ.BP4
110 CLEAR 1000:DEFINT A-Z:DEFUSR=342
120 COLOR 15,4,4:SCREEN 0:KEYOFF
130 CALL KANJI1:WIDTH 38
140 RESTORE 130:FOR I=0 TO 5:READ L(1)
:NEXT:DATA 112,34,34,34,1,36
150 OPEN "QUIZ.DAT" AS #1 LEN=256
160 FIELD #1,L(0) AS M$(0),L(1) AS M$(
1),L(2) AS M$(2),L(3) AS M$(3),L(4) AS
M$(4),L(5) AS M$(5)
170 LR=LOF(1)/256:R=LR+1:A$=""
180 CALL CLS:A=USR(0)
:PRINT "登録先のレコード番号は ";
190 IF INKEY$=CHR$(13) THEN 230
200 LOCATE 22,0:PRINT USING"####";R;
210 S=STICK(0):IF S=0 THEN 190
215 R=R+(S=1)-(S=5):IF R<1 THEN R=1
220 BEEP:GOTO 190
230 IF R<=LR THEN GET #1,R
ELSE FOR I=0 TO 5
:LSET M$(I)="":NEXT
240 CALL CLS:A=USR(0)
:PRINT CHR$(10);M$(0);CHR$(11);
250 INPUT "問題入力(3行以内)***
***";A$
260 LSET M$(0)=LEFT$(A$,L(0))
270 FOR I=1 TO 3:CALL CLS
280 PRINT CHR$(10);M$(I);CHR$(11);
MID$("1 2 3",I*2-1,2);
290 INPUT "番の選択肢入力(全角17字
以内)***";A$
300 LSET M$(1)=LEFT$(A$,L(1))
310 NEXT
320 CALL CLS:A=M$(4)
330 PRINT "正解入力 ";A$
:INPUT "正解は何番ですか";A$
:CALL KACNV(A$,A$):A=VAL(A$)
:IF A<1 OR A>3 THEN 320
340 LSET M$(4)=HEX$(A)
350 CALL CLS:A=USR(0)
:PRINT CHR$(10);M$(5);CHR$(11);
360 INPUT "ヒント入力(全角19字以内)
***";A$
370 RSET M$(5)=LEFT$(A$,L(5))
380 CALL CLS
:PRINT "登録します"
390 PUT #1,R
400 PRINT CHR$(10);"レコード番号";R;"
の問題を処理しました"
410 PRINT CHR$(10);"もっと作るならスペ
ースキー、やめるならESCキーを押して
ください"
420 IF STRIG(0) THEN R=R+1:GOTO 170
430 IF PEEK(&HFBC) XOR 251 THEN 420
440 A=USR(0):END

```

ランダムファイルのOPEN

OPEN(ファイル名) AS #n LEN=(バッファの長さ)

ランダムファイルのOPENは、シーケンシャルファイルとちがってモード指定がない。逆に、モード指定をせずにOPENしたディスク上のファイルは、かならずランダムファイルになる。「AS #n」のnはファイル番号。その後後に「LEN=~」の書式

で、バッファ(ランダム入出力バッファ)の長さをバイト単位で指定する(最大256)。これは省略可能で、省略した場合は256に設定される。バッファとはディスクとデータのやりとりをする中継地点となるメモリの一部分で、バッファの長さは、レコードの長さだ。

ランダム入出力バッファを仕切る

FIELD #n, (文字変数) AS (文字変数), ……

バッファにデータを書きこんだり、バッファからデータを読み出したりするときは、そのバッファ用に特別に割り当てた文字変数を使う。この場合は、M\$(0)~M\$(5)で、バッファとのやりとり以外でこの変数を使うと正常な動作をしなくなるので注意。

このバッファ用文字変数を割り当てる命令が上記の命令だ。行160のステートメントは、「左からかぞえてL(0)バイトをM\$(0)に、L(1)バイトをM\$(1)に……」というふうになら順々に各文字変数用にランダム入出力バッファを仕切っているのだ。

データをバッファに転送する

LSET (文字変数)=(文字式)

RSET (文字変数)=(文字式)

ランダムファイルにデータを送るには、まずバッファに書きこまなくてはならない。バッファに書きこむということは、すなわち、バッファ用文字変数にデータを代入するということだ。しかし、バッファ用文字変数を

ふつうの代入文で一度でも使用すると、バッファ用文字変数であるのをやめてしまうのだ。そこで、上記の2つの命令がある。LSETは左詰め、RSETは右詰めに代入する。ここではヒントのみRSETにした。

バッファのデータをファイルに書きこむ

PUT #n, (レコード番号)

バッファ用文字変数に、LSET、RSETを使って必要なデータを渡すと、メモリ上のランダム入出力バッファにFIELD文で指示したとおりの書式でデータがセットされる。このバッファ上のデータをディスク上のランダムファイルに送りこまなければ、そのデータはファイルのも

のにはならない。バッファからファイルへ、データを送りこむ命令が、PUT命令だ。この命令を実行すると、その時点でバッファに入っていたデータを指定したレコード番号でファイルに書きこむ。このとき、ディスクがガツガツと動き、ディスクランプが点灯する。

ファイルを開いて終了する

END, CLOSE

OPENしたファイルは、用がすんだらCLOSEすること。これをおこたると、思いがけないときに書きこみがあるなど、ディスクを壊しかねない。そこで、プログラムの終わりにはEND、またはCLOSEを入れる。ENDは、OPENしたすべてのファイルをCLOSEす

る働きがある。CLOSE命令は、複数ファイルをOPENしていたときに、「CLOSE #n」の形で、特定のファイルだけを閉じることができる。CTRL+STOPで中断したときも、CLOSEなどをダイレクトに実行してファイルを閉じておいたほうが無難。

リスト2の緑地部分 まえのページと同様、引き出している部分以外のファイル関係の部分に緑色の地をしている。こうしてみると、ランダムファイルの操作は、ほとんどバッファ用文字変数の扱いてしめられる。バッファ用文字変数は取扱厳重注意の変数だ。まえのページにもちょっと書いたが、うっかり、ふつうの変数とおなじ代入文を使ってしまうと、その時点でバッファ用文字変数でなくなり、その後やりとりしたファイルの内容は正常でなくなってしまうのだ。バッファ用変数は、できるだけそれとわかりやすい変数名を使い、LSET、RSET以外では代入をしないように細心の注意をはらいたい。

256バイトのカード

31ページのリスト1を実行して、ひとしきり問題を書きこんでいくと、そのときセキしていたディスクのなかに「QUIZ.DAT」というファイルが作られる。このファイルが、3択クイズ用の出題ファイルだ。

ファイル「QUIZ.DAT」は、たとえば、図1の左側、ディスクと書かれたほうの図がだいたいイメージを表している。いくつかの細かな区切りを、256バイト単位で繰り返すデータファイルだ。

しかし、「QUIZ.DAT」というデータファイルそのものには、このフォーマットの情報が記録されてはいないということに注意する必要がある。

だから、いったんリスト1のようなプログラムでできあがったデータファイルを、別のプログラムで使用する場合、おなじ形でファイルのOPENとバッ

ファへの変数割り当てをしなくてはうまくいかない。リスト1とリスト2の行140~160がまったくおなじなのは、そのためだ。リスト2で、リスト1とちがう構造のバッファを設定すると、文字データがずれて、まったく無意味なデータになってしまうだろう。

データファイル自体は、たんにデータの集積に過ぎないので、読み出すときもバッファの構造をそのファイルを作ったときの構造にあわせないとうまくいかない。だから、リスト1とリスト2の、行140~160はまったくおなじにしてあるのだ。

もっとも、リスト1と2を1本のプログラムにしてしまえば、1回のOPEN文とFIELD文で、問題作成・更新も出題もできるし、バッファの形式の取り違えもない。

リスト2の出題用プログラム

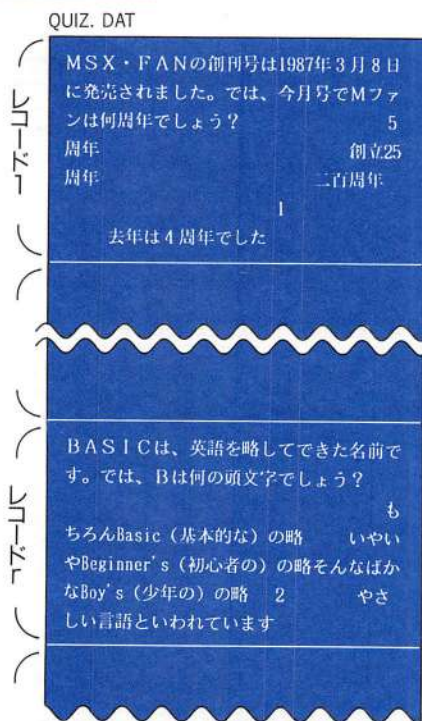
は、きわめて単純なプログラムだ。リスト1とおなじ形式でランダムファイルをOPENし、バッファを設定し、「GET # 1, ~」。すると、M\$(0)~M\$(5)に1問ぶんのデータが入ってくる。それを画面に表示したり、正解かどうかを判定するときに使う。

このGET一発で、バッファ用変数にまとめてデータが入ってくるのが、なんだかラクした気分が気持ちがいい。256バイト書きこめるカードのファイルから、てきとうなカードを1枚ずつ抜き取る感覚だ。

ランダムファイルは、名前がらむずかしそうな印象があるが、じっさいに使ってみると、ほとんどPUTしたりGETしたりするだけなのだ。電源を落としても内容がなくなる特殊なメモリとして、いろいろな活用方法が考えられるだろう。

■ 図1 ディスクのファイルとメモリのバッファのやりとり

ディスク



メモリ

ファイル#1用のランダム入出力バッファ
M\$(0)

BASICは、英語を略してできた名前です。では、Bは何の頭文字でしょう？

M\$(1)

もちろんBasic (基本的な) の略

M\$(2)

いやいやBeginner's (初心者の) の略

M\$(3)

そんなばかなBoy's (少年の) の略

M\$(4)

2

M\$(5)

やさしい言語といわれています

PUT#1,r

GET#1,r

■リスト2 3択クイズを出題する

EXE-QUIZ.BP4 + α

```

100 'SAVE"EXE-QUIZ.BP4
110 CLEAR 1000:DEFINT A-Z:DEFUSR=342
120 COLOR 15,4,4:SCREEN 0:KEYOFF
130 CALL KANJI1:WIDTH 38
140 RESTORE 140:FOR I=0 TO 5:READ L(1)
:NEXT:DATA 112,34,34,34,1,36
150 OPEN "QUIZ.DAT" AS #1 LEN=256
160 FIELD #1,L(0) AS M$(0),L(1) AS M$(
1),L(2) AS M$(2),L(3) AS M$(3),L(4) AS
M$(4),L(5) AS M$(5)
170 M$="ブー！正解！":EK$=CHR$(27)+"K"
180 LR=LOF(1)/256
190 COLOR 15:CALL CLS:R=R+1
200 IF R>LR THEN 370
210 GET #1,R
220 PRINT "第";R;"問"
230 PRINT M$(0)
240 FOR I=1 TO 3:LOCATE 0,I*2+3
250 PRINT MID$("1 2 3",I*2-1,2)
;" ";M$(I)
260 NEXT
270 LOCATE 0,11:PRINT M$(5);CHR$(13);
280 IF STRIG(0)=0 THEN 280
290 A=USR(0):PRINT EK$;
300 INPUT "答えを番号で入力してくださ
い";A
310 IF A=VAL(M$(4))
THEN SETBEEP 3,4:F=1
ELSE SETBEEP 1,4:F=0
320 PRINT CHR$(30);EK$;
330 IF F=0 THEN COLOR 8
340 BEEP:PRINT MID$(M$,6*F+1,6);
350 TIME=0:FOR W=0 TO 100:W=TIME:NEXT
360 GOTO 190
370 CALL CLS:SETBEEP 1
380 PRINT "問題終了":END

```

ファイルのデータをバッファに読みこむ

GET #n, (レコード番号)

そのデータファイルを作ったとき、そのデータファイルの設定のしかたなどを、そのまま真似ておけば、GET命令を1回しただけで、バッファ用変数群(図2のバッファの図)にデータが一度に入ってくる。リスト2で重要なファイル関係の命令は、これだけだ。あとは、持ってきたデータ

の中身に応じて、表示したり、判定の材料に使ったりすればいいわけだ。ランダムファイルのGET文は、それまで空欄だったバッファ(じっさいはまえのデータが入っているのだが)に、GET文を1回実行するだけで、どっとデータが流れこむ……そんなイメージがある(図2)。

■図2 GET一発でぜんぶ読みこむ



第5問

BASICは、英語を略してできた名前です。では、Bは何の頭文字でしょう？

- 1：もちろんBasic（基本的な）の略
 - 2：いやいやBeginner's（初心者）の略
 - 3：そんなばかなBoy's（少年）の略
- やさしい言語といわれています

◎画面の上のほうの出題を読んで、正解と思われる選択肢の番号を入力する。この画面でスペースキーを押すと「やさしい～」というヒントメッセージが消え、「答えを～」と答えをきいてくる。1～3の数値を入力してリターンキーを押すとそれが正解か誤りを判定してくれる。入力された数値と、M\$(4)の数値を比較しているのだ

リスト2の解説

【準備】付録ディスクから EXE-QUIZ.BP4 というファイルを自分のディスクにコピーし、31ページ下の「ごめんなさい」に従って修正し、おなじファイル名でSAVEしなおす。そのディスクを書きこみ可にしてディスクドライブにセットしておく。31ページのリスト1を使って、あらかじめ出題するクイズのデータファイル「QUIZ.DAT」をそのディスク上に作っておく。【使い方】実行すると、「QUIZ.DAT」に入っている問題の数だけ出題する。問題がなくなると「問題終了」と表示してプログラムを終える。各出題は、問題番号、問題、選択肢の順で画面に表示される。画面のいちばん下に右詰めで表示されるメッセージは、その問題へのヒント。スペースキーを押すと、「答えを番号で入力してください」と表示されるの

で番号(1～3)を入力してリターンキーを押す。間違ったら「ブー」、正解なら「正解」と表示してそれぞれにビーブ音を出す。2秒弱待って、次の問題へ進む。リスト2では、最初から順に出題しているが、レコード番号の設定をくふうすれば、出題順をいろいろに変えることもできる。【プログラムの補足】●行290のEK\$には、行70で設定しているエスケープシーケンス用の文字列が入っている。これは、カーソル以降の文字を消去するエスケープシーケンス。ヒントメッセージを表示したあと、答えを入力するときにその行をきれいにする必要があるので。●行310の変数Fは、判定メッセージを表示するときの、文字色を決めるためのもの。Fが0、つまり、答えが間違っていたら、そのときだけ文字色を赤くしているのだ。「ブー」という字だけ赤く表示する。

ファンダム

新しいことは、決心してからほんとに始めるまで3か月かかるそうです。1月1日に決心して3か月後の4月1日に行動を開始する。これが「年度」という制度の始まりです。もちろんうそですけれど。

● おみくじ……………34 / 51
 ● 快感 /……………35 / 52
 ● Wild Skiing……………35 / 54
 ● PETRO II……………36 / 55
 ● 忍者への道……………36 / 58
 ● PEGUINGS……………37 / 56
 ● アシカの修業4……………38 / 58
 ● 愛のカーリング……………39 / 60
 ● CONVEY-IT……………40 / 62

● Curry Land……………41 / 64
 ● しんかんせんスナイパー……………42 / 61
 ● アルゴリズム甲子園=ウォッチモードも楽しめる『THE BADMINTON大会』……………42 / 50
 ● あしたは晴れた!……………44
 ● ファンダムスクラム=第17回年間奨励賞・第4回FP部門奨励賞発表+情報局ほか……………45
 ● スーパービギナーズ講座……………48
 ※●はプログラムです。



OMIKUJI.FD4

ターボマスターの方へ「*ターボは標準モードで」と書いてあるゲームは標準モードで遊んでください。DOOキーフォーマットのディスクを入れるか、数字キーの「1」キーは不可を押しながら起動すると、標準モードに切り換わります。とくに注記のないゲームは高速モードでも遊べます。

ヒトは「占いをする動物」である おみくじ

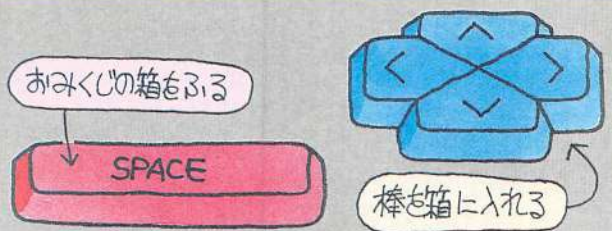
画 1 面 MSX MSX2/2+ RAM8K
by S. YACHIDA ▶ 解説は51ページ

人間と動物の違いをあげよ、といわれると困ってしまう。たくさんあるようなのに、考えてみると、かならずしも人間だけの特徴とはかぎらないものも多いからだ。猿だって「ことば」を使うし、鯨だって歌うし、アリだって家畜を飼う。

まあ、農業する、なんてのは人間だけの行為だろうか(あまり自信はない)。しかし、おそらくその農業よりも古くから、人類だけがやっていたことがある。それが、占いだ。「古い」という字がくすれて「占い」になったほど起源が古く、しかも猿も鯨も

アリもやらない。占いは、亀の甲や鹿の骨を焼いたり、お湯をグラグラ煮て手を突っこんだり、星を見たり、棒を数えたり、おっぱいを触ったり、トイレトペーパーをまきちらしたり、いろんなやり方があるが、なかでもかんたんで

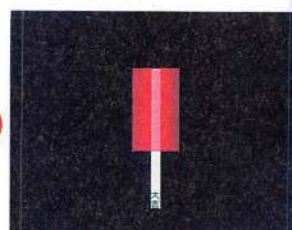
全国的に人気のあるのが、このおみくじである。使用法は単純明快。スペースキーでガシャガシャ箱をふっていると、ピロンと鳴って大吉から大凶までの結果が出る。結果が出たらそれにに応じてすなおに生きてまいりましょう。(コ)



① おみくじの箱。このなかに、これからのあなたの運勢を語るクジが入っている



② 斎戒沐浴(さいかいもくよく)して精神を統一しスペースキーを押して箱を振る



③ ピロンと鳴って結果が出る。大吉が出るまでやりなおしたりしてはいけません



④ カーソルキーを押すと、出していた舌をひっこめるようにサッとクジをひっこめる

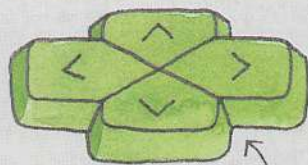
火の玉よけるスリルとカ・イ・カ・ン! 快感!

画 1 面

MSX MSX 2/2+ RAM32K ※ターボRは標準モードで

by Nu~

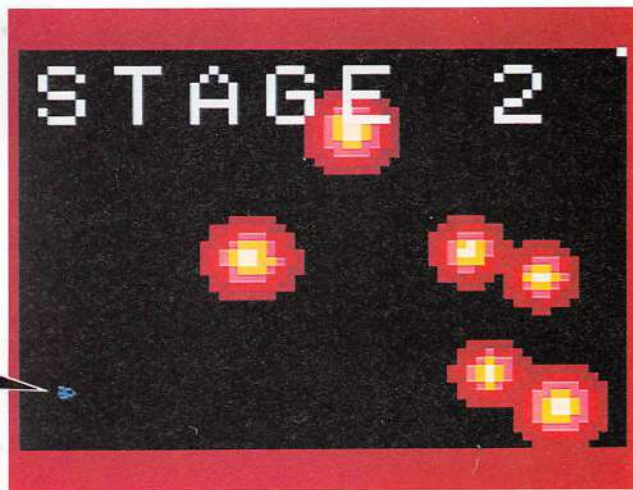
▶解説は52ページ



自機 8方向移動

RUNするとまずステージ数が表示され、火の玉が現れて、右から左へ横スクロールをはじめ。カーソルキーかジョイスティックで8方向自由自在に動きまわるので、火の玉をよけ

ながらドンドン進め/
画面上の白い点が進んだ距離を表している。これが右端までくるとステージクリア。途中で火の玉にあたってしまうと、またステージの始めからだ。(が)



ひたすらよける!



④このゲームにゲームオーバーはない。ただただひたすらに火の玉をよけて進め

④これが自機だ! いつも逃げまわってばかりだが、拡大すると勇ましくみえる!!

④このゲームはステージをいくつクリアできるかがポイント。クリアすることによって火の玉の数が増えていくので、だんだん難しくなっていくぞ。はたしてキミは何ステージまでいけるか

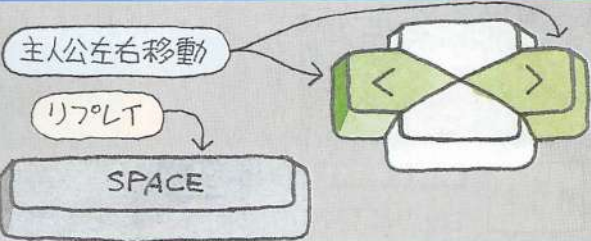
3Dで木が迫ってくるエキサイトスキー Wild Skiing

ワイルド・スキーイング

画 1 面

MSX 2/2+ VRAM64K

by SILVER SNAIL ▶解説は54ページ

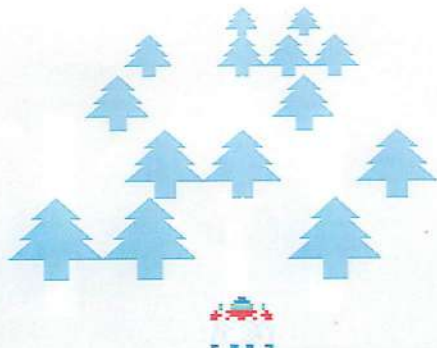


スキーの醍醐味^{だいごみ}っていうと、スピードとスリルだね。そんなスキーの魅力^{魅力}を家にいながら

味わえるのがこのゲームだ。
ゲームをスタートさせると画面にスキーヤーが表示されるので、左右のカーソルキ

ーを使い、スクロールして迫ってくる木をよけてすべっていこう。遠くに木があるときは小さく、手前では大きく見える3D方式で、迫ってくるぞ。

一定の距離をすべるとスキーヤーは画面の上のほうに消えていき、木にぶつかった数が表示される。当然少ないほうがいい点数だ。(が)



みす 12 はい 12

④これがメイン画面だ。スキーヤーには慣性が働いているのでなかなか思うように動いてくれない。何度もリプレイしてコツを覚えよう

④オオッ!? いくらなんでもこれはないぞ! 速くに見えていたときはたしかに道があったのに

④一定距離をすべるとスキーヤーは画面の上に消えていく。天国に昇っていくように見えるのは私だけか?

砂粒が緑の故郷目指す大冒険アクション

ETROII エトロ・ツー

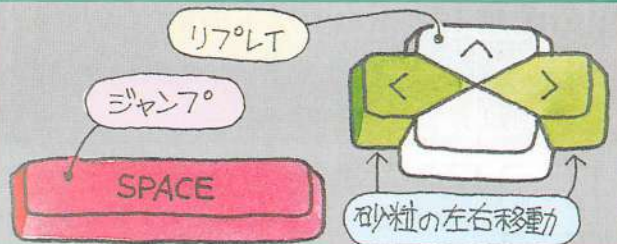
画 1 面

MSX2/2+ VRAM64K

※ターボRは標準モードで

by TAKERON

▶解説は55ページ



①ただのドットが意思を持った砂粒に見える

②右上の岩(ただの四角だが)目指してジャンプ

③重力によって下降中。もっと右、右

④ひやひや、ぎりぎりのところに着地

⑤こりずにふたたびジャンプ。中略

⑥いろいろあって、ゴール近くにたどりついた

⑦明日へ向かって最後の跳躍

ドットを主人公にしたゲームは、とくにファンダムの1画面タイプのプログラムにおいては数多い。「ドットパイパー」だったり、「ボール」だったりするが、今回は、砂である。砂とドットはたしかに似ているが、ドットを砂に見立てたのははじめてだと思う。というよりも、砂粒を主人公にしたゲームがはじめてなんだろう。

砂粒は、岩のあいだをジャンプして、緑のゴールを目指していく。ゴールに着くと、かかった時間を表示してゲーム終了。1画面ぶんの世界から小さな枠のぶんだけ取り出して中央に表示しているので、上下左右にダイナミックにスクロールするし、砂が着地するとパウンドしたりして、砂粒が主人公のわりに動きの楽しいゲームだ。(コ)

⑧到着。せめて一句、砂粒や、よく帰ってきたねとゴールいい。こは砂粒の故郷だったわけだ

ニュートン力学に逆らって進む忍者の道
忍者への道

画 1 面

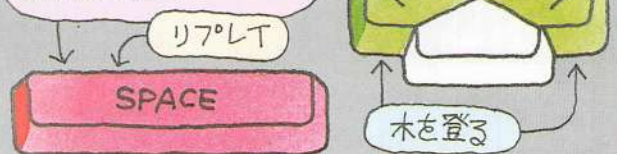
MSX MSX2/2+ RAM8K

※ターボRは標準モードで

by H. T-2076

▶解説は58ページ

押し続けているとパワーをため放すとジャンプ

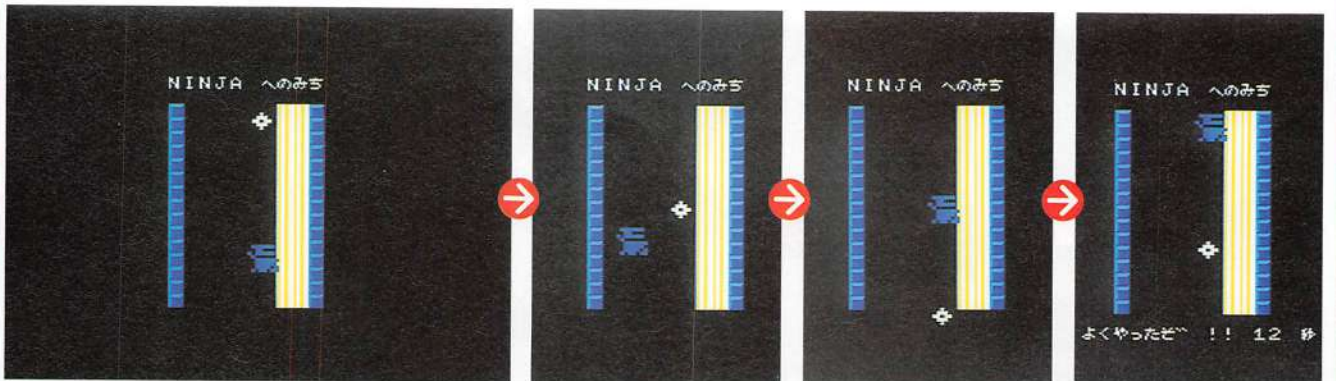


忍者になるための基礎トレーニング・その2、といったところ。目的は上端に達することで、登るためには左右のカーソルキ

ーを交互にたたけばいいが、はっきりなしに上から手裏剣が落ちてくる。これをよけるにはスペースキーを押してパワーをた

めておき、タイミングよく放してジャンプする(一定時間押し続けていると強制的にジャンプになる)。しかし、パワーをためてい

るあいだは登れないどころか少しずつすりさがってくるのだ。上端に達して面クリアするとかかった時間を表示する。(コ)



①左右のカーソルキーをたたいていると上から手裏剣が落ちてくる!

②パワーをためておいてジャンプ

③ふたたび登りつづける

④上端に達するとクリア

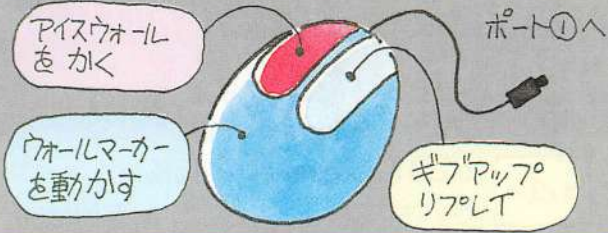
海に落ちたペギングを助けだせ!

PEGUINGS ペギングス

画 1 面

MSX 2/2+ VRAM64K

by SILVER SNAIL ▶ 解説は56ページ



⓪まず「ステージ1」。プレイ開始前の軽いデモを見てから始める

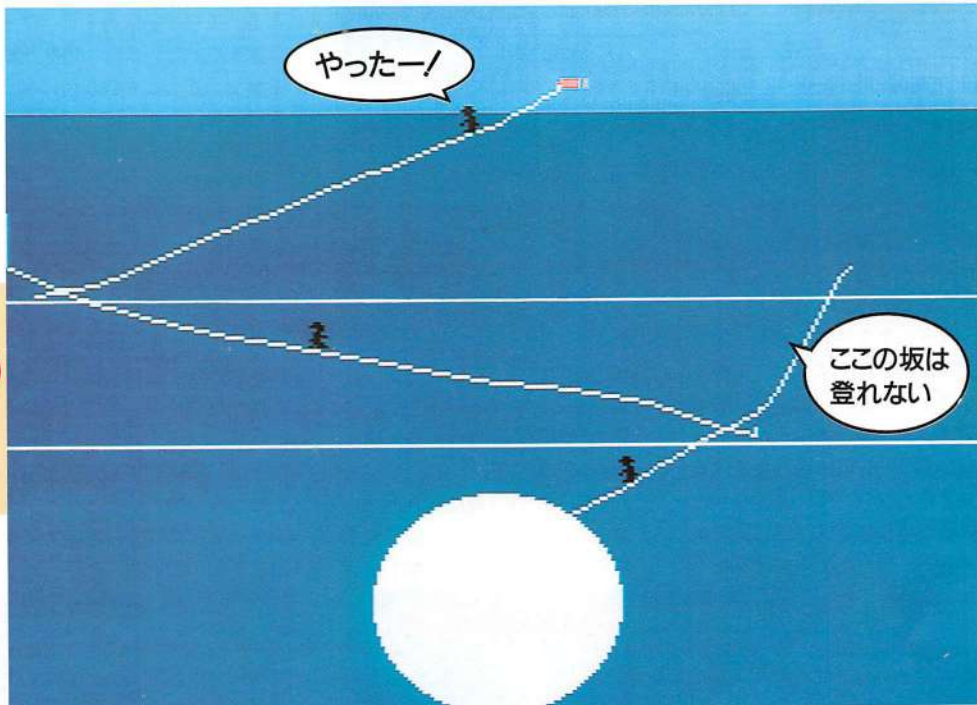


⓪海中にほうりだされたペギング。ウォールマーカは最初、画面の右上にある

このゲーム、タイトルは「レミングス」をパクったものだが、ゲーム内容はチクタクバンパニックのゲームである。

「レミングス」とは、米粒みたいな小さなキャラクタがぞろぞろと登場し、これをマップのなかの出口まで導いてやる、イギリス生まれのアクションパズルゲームだ。マップのなかは障害物だらけなので、各キャラクタに「穴を掘れ」や「橋をかけろ」といった指令を与え、苦難を乗り越えていくのだが、指令のなかには「爆破」というのもあって、その指令を受けたキャラクタが自爆して穴を掘ったりする。ちょっとかわいそうであり、ユニークでもあり、他のパソコン雑誌を読んでみたところ、そのおもしろさがうかがえる。そのおもしろさをMSXの1画面タイプのプログラムによってスケッチした、という感じだ。

それにしても、作者のSILVER SNAILはマウスを使ったゲームを作るのがうまい。1991年12月号に掲載した「MO



⓪氷山に着地したペギングを海面までもっていった連続写真だ。「がんばれ、がんばれ」と、登っていくペギングを胸のなかで応援してしまう

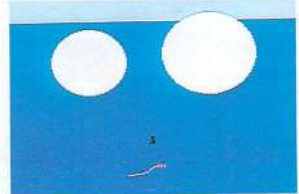
LE」にしてもそうだったし、このゲームではなんともマウスにぴったりの使いかたをしているので感嘆してしまう。

ゲームのほうはいたってかんたん。「ペギング」と呼ばれる黒くてペンギンの形をし、よちよち歩きまわる小さいキャラクタを海面までたどりつかせるゲームなのだ。こいつはかなづちらしく、泳ぐことができないが、歩くことはできる。歩くことのできる場所は白い丸(氷山)の上



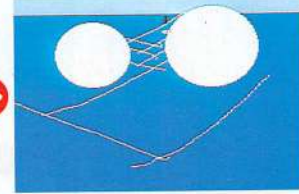
⓪急な坂道ばかり作ってしまいペギングを閉じこめてしまったので、落書きにはしる

と、白線(アイスウォール)上である。白線は赤いペン(ウォールマーカ)の形をしたキャラクタを操作して引く。キミはペギングのために道を作ってやるのだが、ペギングは45度以上の急な坂道を登ることができず、登れないと向きをかえてしまう。逆に、向きをかえてやるには、45度以上の坂道を作ってやればよい。たまにペギングがアイスウォールを通過して、歩いていってしまうことがあるが御愛嬌



⓪ステージ2では落下していくペギングを、すばやく道を作ってすくってやらなくては

ね。こうして、ペギングを海面まで連れてくればステージクリア。無残に海中深く沈んでしまったり、画面の左右にぶつかったりするとゲームオーバー。またペギングをアイスウォールで閉じこめてしまったら、どうにもならないのでギブアップするべし。全部で8ステージ。だんだん氷山は大きくなるので、道を作る場所がなくなっておもしろくなっていくよ。(ち)



⓪ペギング、海面に到着。網の目のように道を作るのは、疲れた、疲れた

もう修業が止まらない。がんばれアシカ

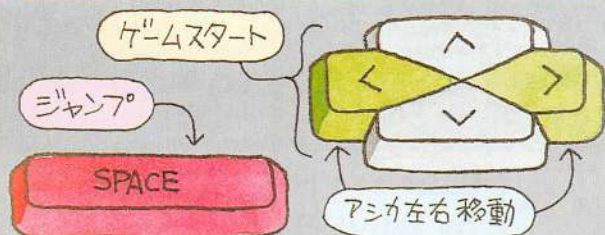
アシカの修業4 玉乗り キャッチング

画4面

MSX MSX2/2+RAM8K *ターボ日は標準モードで

by 木内靖

▶解説は58ページ



④アシカ準備中のメッセージがとりはずされ、ボールに乗ってアシカが登場。拍手がわき起こる

御存知、木内靖作のアシカシリーズ第4作目の登場だ。アシカくんも玉乗りしながら、魚をキャッチするアクション技に挑むのだが……。

ゲームスタートすると、本文上の連続写真のように、アシカが登場してきて、いよいよ修業開始。アシカをボールから落ちないように左右に移動させてバランスをとりながら、画面右から飛んでくるオレンジ色の魚をキャッチしていく。魚は連続して

キャッチしていくと、2→4→8→16と得点が倍々になっていく。ただし、16点どまりである。また、飛んでくるのは魚だけでなく、黒い貝も飛んでくる。これに当たるとアシカはケガをするのでよけなくてははいけない。魚でも貝でもキャッチしないで、見逃せば1点加算される。アシカがバランスをくずし、ボールから落ちたり、貝に当たったりすると、「チャンス」として表示してあるハートマークが1個消

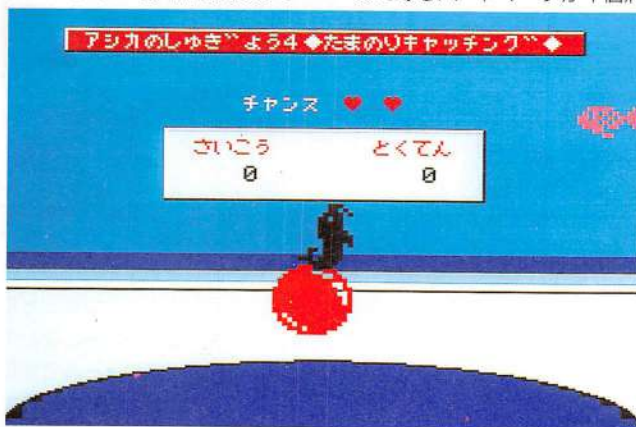
える。これが2個消えるとゲームオーバーだ。また、魚を連続キャッチすると点数が倍になっていくわけだが、途中で魚を見逃したり、ミスをしたりとすると2点からやりなおしになるよ。

わたしがこのゲームをプレイして思ったことは、「こうやってバランスをくずしているときにジャンプすればボールはこう動くな」と思った通りにボールが動いた、つまりボールの動きがかなりリアルにできていることや、グラフィックがきれいなこと、動きに合った効果音がしっかりついていることだ。アマチュアプログラマ木内靖はゲームアイデアはもとより、こう

いったグラフィックや効果音など、ゲームの基本部分に対して手を抜いていない姿勢がいつも感じられる。また、アシカシリーズ中、この4作目の「アシカの修業4」がいちばんおもしろいと作者の手紙に書いてあったが、編集部でもそう評価している。そうすると、「アシカの修業5」の作成がむずかしくなるだろうが、がんばれ。

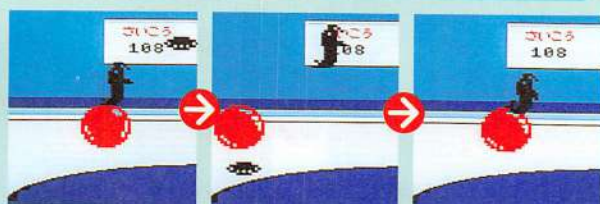
最後に、ボールが画面左にぶつかると、跳ね返らずしばらく止まったままだることがある。放っておけばもともにもどるのだが、これはボールの移動計算に問題があるのではないだろうか。

(ち)



④画面の右から魚が飛んできた。ちょっとまってよ、まだボールの乗り方にも慣れていないのだから、魚をキャッチすることなんてできないよ。おっと、と、

ボールを自在にあやつる



④アシカめがけて貝が飛んできた。このままではぶつかる。ジャンプ。アシカは間髪をかわす。画面の左にぶつかり跳ね返ってきたボールに着地。お見事!

ナイスキャッチ!

ハハハハハ、パーンてな感じで得点が4倍になっていくが、16点欲しさに無理なジャンプは禁物。ゲームオーバーになっちゃもともともないからね。



貝にあたった



④ギリギリかわしたつもりの貝にぶつかってしまった。アシカの体が白色化する

④これで「チャンス」がなくなり、ゲームオーバー。ちなみに腹で受ければセーフ

スキーだけがウインタースポーツじゃない 愛のカーリング

画3面

MSX MSX 2/2+RAM8K ※ターボ日は高速モードで
by TOMすけ ▶解説は60ページ



カーリングとは、カナダで盛んに行われ、円の中心(ティー)の目標に、ストーンと呼ばれる円盤型の花崗岩(重さ約20キロ)を滑走させ、円の中心近くにあるストーンの数で勝敗を競う氷上スポーツである。1チーム4人で、ストーンに付いたハンドルをにぎってボウリングに似たフォームで投げる(スローイング)が、滑りを加減するためほうき(ブルーム)で石の進路を激しく掃く(スウィーピング)のが特色。ストーンが氷上をカール(旋回)しながら滑走するため、カーリングと名付けられた。1992年アルペールビル冬季五輪の公開競技にもなった。

そのカーリングを多少脚色してゲームにしたのがこれ。それでは登場する選手を紹介しよう。ストーンを投げるのがケロヨン(緑のカエル)、スウィーピングするのがケロミン(ピンクのカエル)である。ゲームはケロヨンによるスローイングで始まる。カーソルキーの右を押すとケロヨンが助走を開始、はなすと

ストーンを投げる(これがスローイング)。助走が長いほど、ストーンは速くに滑っていくが、ケロヨンが緑のラインを越えてしまうとファウルになる。スローイングがおわると、ケロミンによるスウィーピング。掃いた方向にストーンは流れるわけだが、これがむずかしい。ぶつからず、はなれずしながらストーンをうまく誘導するのはたやすいことではない。そうして、ストーンが青い円の内側で止まると得点、中心に近いほど高得点(満点は100点)になる。円の手前でストーンが止まりそうなときはあきらめずにスウィーピングすることが大切だ。ただしパワーがなくなるとスウィーピングはできない。パワーは画面下のパワーゲージであらわし、目盛りが左(緑のライン)までいくとパワー0となる。また、ストーンと接触したり、ストーンが滑りすぎて画面の右側までいくとファウル(減点)となるよ。これを10回繰り返し、得点を競うのだ。(ち)

ワンポイント スウィーピング

たとえば画面上に向かってすべっているストーンを下にすべらすには、ストーンのパターンに掃いてはダメ。まず、ストーンを横に変え、次に下に方向を変えてやる。手順が大切。

画面がいそがしく動くアクションパズル

CONVEY-IT

コンベイト

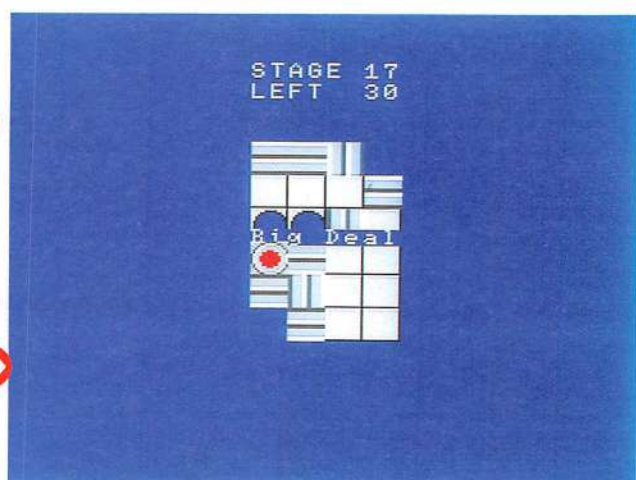
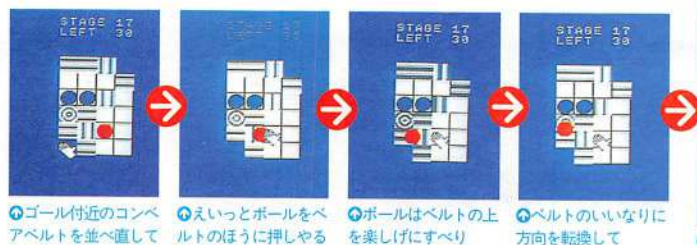
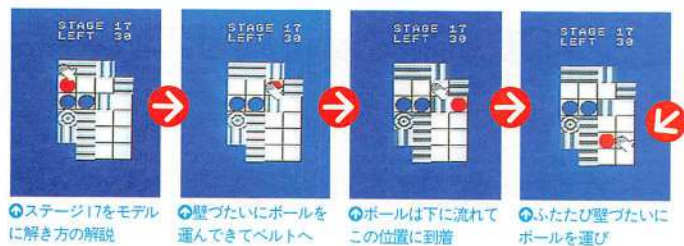
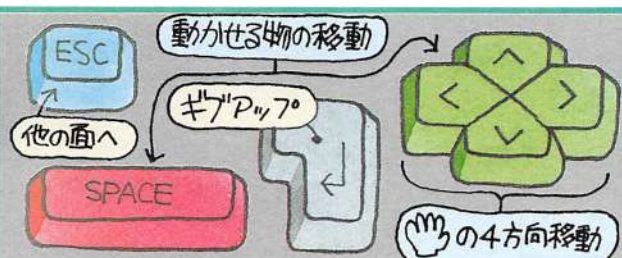
画8面

MSX 2/2+ VRAM64K

*ターボは標準モードで

by 塚原修

▶ 解説は62ページ



画面はつねにグルグル動いている。ゴールは渦を巻き、コンベアベルトはそれぞれ一定方向へ向けて流れている。ゲームの目的は、ボールをゴールにじょうずにほうりこむことだ。

ボールは、壁の上ならプレイヤーの好きな方向へ動かすことができる。手のカーソルをボールの上に移動させ、スペースキーを押しながらカーソルキーで動かしたい方向を指示すればいい。動かした場所にコンベアベルトがあれば、ボールはそのベルトの方向へ流されていく。コンベアベルトはあいている場所ならボールとおなじ要領で動かせるので、あらかじめつごうのいいようにベルトを動かしておいて、ボールをベルトの流れにのせてしまえばいいのだ。

しかし、このゲームはそれだけでは解けない。ベルトの上をボールが流れているうちに、そのベルト自体を動かす、というテクニックも必要なのだ。ただそのためにパズルとしての厳格さに欠ける面(別解がたくさんある)もあるが、アクションパズルゲームとしてノーテンキに楽しめばいいと思う。

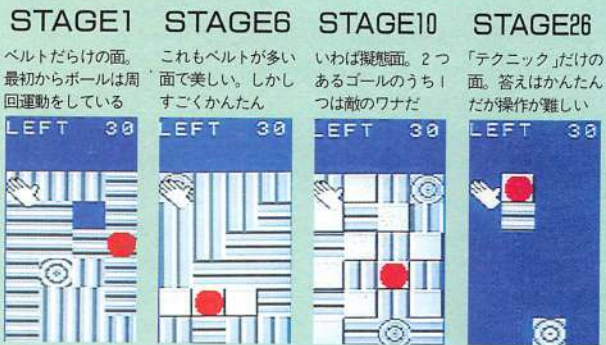
全30ステージあるが、このゲームはそのうちからランダムに出題される(重複はしない)ので、後回しにしたいステージに出会ったときはESCキーでパスできる。なかにはひたすらアクションだけという面もある。ちなみに、作者の自慢の面はステージ29なのだそうだが、編集部ではかんたんに解けてしまいました。うむ。(コ)

ずっとグルグル動いてる!



⑬ベルトやゴールはこんなふうにとずっとグルグル動いている

全30ステージからピックアップ



コンベアベルト



⑭左から、上向き、右向き、下向き、左向きに流れるベルト

壁



⑮左がいつうの壁、右が穴あき

ゴール



⑯グルグルグル

ボール



⑰流れるままに

プレイヤー



⑱手のカーソル

あのCM世界を大阪弁でRPG化した

Curry Land

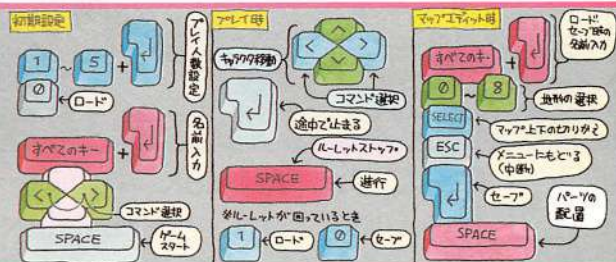
カレーランド

画31面

MSX MSX2/2+RAM32K

by KUWA

▶解説は64ページ



↓これがメニュー画面



↓ゲームまえにストーリーと地形を紹介

うまたま、うまジャガ、うまニンジン。主人公は、4つのカレージュエル「パーモント」「ククレ」「ジャワ」「ボン」、そして、伝説の武器「ライスの剣」を使い魔王を倒すという、某CMを思い出すRPGだ。なんと1人から5人まで遊べる。

1人のときは、ふつうのロールプレイングゲーム。城に住む長老を探し、5つのアイテムを集めて魔王を倒す。

2人以上のときは、すごろく式にそれぞれ順にルーレットを回し、出た数に応じて移動し、だれがいちばん早く目的を達成できるかを競う。地形ごとに必要な移動力がちがうので、ゲームスタート時に表示される画面をよく見ておこう。

メニューのいちばん上にある

戦闘シーン



↓敵が現れた!! どうする?



↓「けっ、へでもないわい!」

「PLAY」を選べば、付録ディスクで直接ゲームができる(ただし、データセーブは不可)。選ぶとしばらくデータを作成してから、BGMが鳴り、地形とストーリーの説明画面が表示される。あとは、画面の指示どおりに進めればよい。

また、メニューの2番目「MAKEDATA」を1回やっておくと「PLAY(NEED DATA)」ですぐに遊べるようになるし、マップもエディットできるようになる。ただし、下の欄外の注意をよく読み、プログラムのコピーと修正をおこなってほしい。(イ)



↓これが基本画面だ。最高5人までプレイできるぞ。画面上の「Curry Land」のロゴの色が行動しているプレイヤーの色だ。メッセージが関西弁で書かれている点がポイント

4つのカレージュエルと伝説の剣だ!

ククレ	パーモント	ジャワ	ボン	ライスの剣

敵キャラ	にんじいん	じゃがあ	たままねぎ

長老に会うと	Curry Land	Kuwa	Curry Land	Kuwa
	HP: 22/60 MP: 15/50 FP: 25/55 FP: 42/50 FP: 15/65	HP: 22/60 MP: 15/50 FP: 25/55 FP: 42/50 FP: 15/65	HP: 22/60 MP: 15/50 FP: 25/55 FP: 42/50 FP: 15/65	HP: 22/60 MP: 15/50 FP: 25/55 FP: 42/50 FP: 15/65

↓長老に会うとアイテムがもらえるぞ ↓なんなんだ、このじいじは……

マップエディタ



↓改造したい場所にカーソルを動かす



↓数字で地形を選びスペースキーで置く



↓改造後はリターンキーでセーブ

「MAP EDIT(NEED DATA)」でマップの改造ができる(ただし、先に「MAKE DATA」をしておく)。最初はファイル名を入れず、ただリターンキーを押してオリジナルマップを改造する。0:海、1:草原、2:森、3:山、4:城、5:岩山、6:橋、7:毒沼、8:テント(スタート)でパーツを選びスペースキーでセット。リターンキーでセーブ。

新幹線専門のちょっとせこいスナイパー しんかんせんスナイパー

画1面

MSX MSX 2/2+ RAM8K ※ターボRは標準モードで

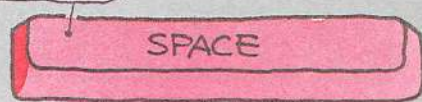
by KUWA

▶解説は61ページ



④これが全体画面だ。上から、得点、狙撃する車両の番号(全部で8両)、狙撃する窓の位置(1両につき6つ、青いのか窓)。画面は、みごと当たったところ

ピストル発射



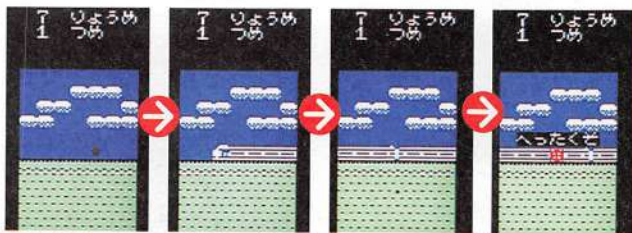
リゾレT

走り去る新幹線の指示された車両を狙撃するというシューティングゲーム。

RUNすると、音楽が鳴り、画面上に指令が出る。そして、列車が走り出す。スペースキーで発射。弾が当たるまでの時間を考慮して撃つところがポイント。

ト。当たれば、最高10点。はずしたり、列車が通過してしまうと減点された点数が表示される。スペースキーでプレイ。

なにしろ列車のスピードが速くて、なかなか当たらない。作者によれば、当たる確率は、30分の1くらいとのこと。(イ)



①ゲームスタート。指令が表示される

②列車が走りだす。狙いを定めて……

③発射/真ん中付近の小さな弾

④スペースキーでプレイだ

ウォッチモードまでついた完全版 THE BADMINTON大会

画14面

MSX MSX 2/2+ RAM32K ※ターボRは標準モードで

by 阿部俊一郎+アルゴリズム五人衆+フジ&Orc ▶解説は50ページ

3月号の5人のアルゴリズムをぜんぶ取りこんだ、『THE BADMINTON』のアルゴリズム甲子園バージョンの完全版だ。

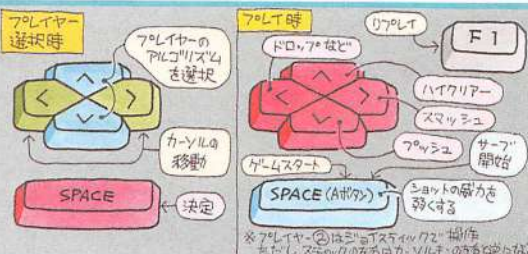
5人のアルゴリズム(ゴマちゃんL1~L5の5種類)。

L1がいちばん強い)のすべてがプレイヤー1、2のどちらにもなれ、コンピュータどうしの戦いも人間がまじっての戦いも自由にできるようになった。つまり、2人対戦からウォッチモードまですべてのパターンが楽しめるわけだ。



④SERIE F対もりかずひろ戦は接戦で面白い

ぜいウォッチモードで遊んでみよう。いちばん接戦で面白いのは、SERIE F対もりかずひろ。あるいは、ゴマちゃんL3対SERIE Fあたりも勝負の結果は抜きにして変化がとっても面白い。(コ)



④ラリーが続くある一場面を連続写真でとらえてみました



④フラフラッとあがったシャトルをかねてから学習していたSERIE Fが射打



④もりかずひろが低いところからやむをえずクリアーで返すと



④もりかずひろ、拾いにいったか網一撃まにあわない! (という感じ)

料金受取人払

新宿北局承認

46

差出有効期間
平成5年9月
30日まで

郵便はがき

169-00

(受取人) 107

東京都新宿北郵便局
私書箱第2009号

(東京都新宿区高田馬場4の2の38)

財団法人

電子技術教育協会
文部省認定
社会通信教育

パソコン講座

MSX・FAN③係

切手不要
切手を貼らずに
お出しください。

キミもプログラムが

作れるようになる!

パソコン
MSX対応講座

無料送呈券
★かわいい案内資料

↓必要なことを書いてからスタグ出してください!

MSX・FAN③係

-

都道府県

市区郡

(様方)

住所				
氏名	フリガナ			
	電話番号	市外番号	市内番号	番号
	年齢	性別	男	女
	歳	1	2	
	RE	M819SR2307		

このハガキを今すぐポストへ!
キャリア線

プログラムが

自分で作れるようになる

MSX対応
パソコン講座

ぜったい役立つ

くわしい案内資料が
もらえる!



このハイガキを今すぐポストへ
無料でもどぞ!

表面に記入してすぐ出して下さい
見るとはけておせつなさい
!e.g. 1

線
リ
ト
リ
ナ

300

種類のプログラムが、遊びながら覚えられる!

これでキミも パソコン名人!



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

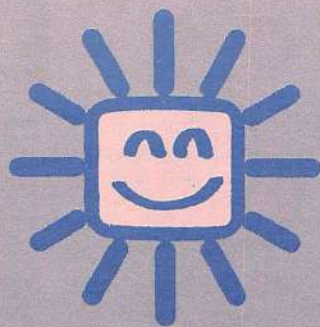
★プログラムが作れば楽しさ100倍!!
あらかじめは絶対にソソ! このページのハガキを出して案内資料をまもらおう! プログラムが作れる! グラフィックも思いのまま! BASICだってよくわかる! キミだけのオリジナルゲームを作ってみなをアツといわせる本当のパソコン実力者になれる!

ハガキをポストへ!

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

**MSX 対応
パソコン講座**
ターボパワーの
パソコン講座で、ともだちに
差をつける!

★カリリとした気持ちのまま!
★自分だけのパソコンライフを
楽しもう!



あしたは 晴れた!

今月のテーマ

「Hゲームに
ちょっとひとこと」

性、ソフトメーカー、MSX、
美少女ソフト、そしてモラル。
みんなの意見のなかからHゲー
ムの未来が見えるかもしれない

去年の11月25日、あるソフトメーカーの社長等が「わいせつ文書図画頒布(販売目的所持)」で逮捕される、という事件があった。いわゆる「Hゲーム」関係誌のみならず、パソコン界に衝撃を与えた事件だった。そこで、あらためて「Hゲーム」について、みんなの意見を聞いてみた。

●私はHゲームは基本的にはいいと思う。男に生まれ、MSXをもっている以上、Hゲームのプレイは避けて通ることのできないのだ(でもない?)。私はカオスエンジェルのような、スケベじゃなくても十分ゲームとして食っていけるものがあつたという点でHゲームを評価している(なにぶんそれ以外のHゲームをやったことがない)。=北海道・オツベル二堂(15歳)

●ははっきりいってHゲームも立派なゲームだと思う。Hゲームのグラフィックの美しさが普通のゲームに影響し、ゲーム全体としてのグラフィックレベルが上がるといえるからだ。現に戦争によって医学や航空技術があつたという実例もある。だからいきすぎたゲームは取り締まってHゲームをなくすことは反対です。=山口県・鳳雛の弟子(18歳)

●個人的には、Hゲームだって立派なゲームだという考えがあります。最近のその手のゲームは、グラフィックも質の面で非常に向上し、ゲーム性もますますといったものが多くなったと思います。特にグラフィック面では、某社のインターレースモードを一般ソフトの開発会社も取り入れてほしいと思うほどです。しかし、あまりにも制限がなすぎたとも思います。わりと過激なポーズのCGの入ったソフトが、基本的には小学生だって手に入れることができた……。少なくとも18歳未満には完全に販売禁止しておくべきではなかったのでしょうか。ですが、警察の今

回の行動には残念だったと思います。業界での自主規制が先だと思うからです。=愛知県・MIRROR(?歳)

まずまずHゲーム肯定派といったところの意見だろう。わたしはオツベル二堂の意見に納得。

●Hゲームは性に関する知識やモラルを理解していない、低年齢層でも容易に購入できることに、重大な問題があるように思います。性描写の過激なものは、購入者の年齢制限を行うべきである。それと同時に「思春期の性」、性のモラル、性と法律等の性の知識やモラルをゲームを通じて学べる、真面目なソフトの開発が必要なのは……。=新潟県・熱えち(27歳)

性教育用美少女ソフトかあ。アンバランスのような気もするが、いつか見てみたいね。

●今まで、ただ、ただ過激なグラフィックを追い求めていたメーカーにとって(ユーザーにとっても?)衝撃的な事件である。今まで一度も摘発を受けなかったのをいいことに、「行き過ぎ」と思えるまでのグラフィックを使っていただけに当然の成り行きのような気がする。しかし、一方的に規制し、奪っていくというのにも問題があり、賛成しかねる。これを機会に「ソフト倫理協定」みたいなものをメーカー間で定め、チェックを入れていけばいいのではないかと私は思う。この事件を機にメーカー側も「過激な」グラフィックでなく、「上手な」または「美しい」グラフィックを描いてほしい。=大阪府・めがねのトトロ(20歳)

「ソフト倫理協定(もしくは協会)」といったものは、これから必要なものかもしれないね。

●あの事件後、「美少女ゲーム」が(Hゲームと同じ扱いになっているのはおかしい。「Hゲーム」も「美少女ゲーム」も同じだ! という人もいるだろうが、それは違う。「美少女ゲーム」として1つのジャンル

(RPGとかSLGとか)になっている。「Hゲーム」とは単に女の子の「絵」がでてきては、やたら裸になるようなものである(と考えている)のに対し、「美少女ゲーム」では、必要であるべきところで女の子の「登場人物」が裸になり、それがゲームの内容に結びつき、かつ自分がその女の子に感情移入できるゲームと考えている。いいたいのはどこまでがわいせつなのか、そのライン作りと、「Hゲーム」と「美少女ゲーム」は違うものということ。=千葉県・按針(18歳)

●私は「美少女ゲーム=アダルトゲーム(Hゲーム)」だと思います。なぜなら、美少女ゲームはアダルトゲームから派生したものであり、いわばそれまでのアダルトゲームの女の子に女性らしさとか、さまざまな性格を加えたものだからです。そもそも、パソコンという媒体には年齢制限がなく中高生を中心に小学生から年配の方までとユーザー層はかなり幅広いです。特にMSXは年少ユーザーが多く、美少女ゲームはどんな内容のものでも過激だと感じるはずですし、そこをソフトハウスも気を使うべきです。=香川県・篠原一太(24歳)

わたしも篠原クンと同じく「美少女ゲーム=Hゲーム」とずっと思っていたので、按針クンの意見には反対というより、「おお、そんなジャンル分けもあるのか」とおどろいてしまった。

●Hゲームは僕たちの敵です。真面目な記事を読もうとして、となりとなりHゲームの記事がのっているといついついばしてしまし、友達と普通にMファンが読めません。やりたい人に対しては否定する気はないので、専門の雑誌を作り、Mファンにはちらっと紹介だけ。これはどうでしょう。=愛知県・大屋雄(13歳)

●Hゲームは堂々と店先で売るものでないと思います。MSXのソ

フト売り場はどんなジャンルのソフトもひとところにまとめられています。しかも置く面積が小さい(少なくとも僕の住んでいる所では)ので、どんなソフトを買うにしても、Hゲームが目につくし、ときにはHゲームの陰に欲しいソフトが隠れていることがあります。MSXユーザーの中には子供もたくさんいます。その子供たちが欲しいゲームを買うためにHゲームをかきわけているような今の環境はよくない。大人たちはそんなことも考えずにただ儲けのためにMSXをHゲームの巣窟にしてしまったのでしょうか。MSXにはHゲームはあつてほしくない。だからもうHゲームなんか作らないでほしい。=岡山県・和田慎也(15歳)

最後に、「Hゲーム撲滅派」ともいべき意見を載せて、今回はこれで終わり。最初に出てきた肯定派の意見と、最後の撲滅派の意見とは、正反対のように見えるけれど、じつは根底にあるMSXやパソコンソフトに対する気持ちに変わりはないのだろうね。

■6月号のテーマは?

ファンダムに採用され、掲載されることを目標に投稿してくるわけだよね。しかし、たとえば、「ちえ熱のせちやえ、いれちやえ」みたいなコーナーで紹介されたり、選考会レポートでとりあげられたりすることを、投稿者たちはどう思っているのだろうか。そんなわけで6月号のテーマは「投稿者の胸のうち」にする。「ちょっとでものらないより、のったほうがまし」とか、「オレはそんなところで紹介されるために投稿したんじゃない」など、投稿経験者の意見だけでなく、投稿したことのない読者にも「そういう掲載の仕方は作者を侮辱している」とか、「可能な限り多くの作品を掲載してほしい」など、意見を待っている。掲載経験者の思い出話も大歓迎するよ。(ちえ熱)

ちえ熱の選考会レポート

3月号ぶんの選考会は昨年12月の早い時期に行われたために、今月は正月休みをはさんで受け付け期間も長く、投稿作品もどっと集まった。

今までの選考会では採点基準は各自自身の中であって、ある作品に対し、同じ7点であって、もそれが「採用したい」7点なのか、「どうでもいい」7点なのか、がわかりにくかった。そこで試みに今月から下のように採点基準を作ってみた。

- 9点以上=絶対採用/
- 8点=ぜひ採用したい
- 7点=採用してもいいと思う
- 6点=ほかの作品しだい
- 5点=どちらでもかまわない
- 4点=やめたほうがいい
- 3点以下=採用は阻止したい

こうして原則として合計点の高い作品から採用枠に入れていくのだが、今月号に掲載されている『快感ノ』は、合計点が低かったにもかかわらず採用となっ

た。「快感ノ」に対してにゃん☆は「ただ障害物をよけながら横スクロールするだけでつまらない」という理由で3点。今月からファンダム班に入った、某大学の大学院に通い物理を専攻している新人のイシバシは「オリジナリティが感じられない。横スクロールゲームというのは市販ゲームなんかによく見受けられるので、アマチュアゲームらしさがない。しかし、個人的にこういうゲームが好きだ」というわけのわからない理由で5点。このままでは不採用になっていたのだが、デスクの山島は「ゲームとしてはまあおもしろくないが、SCREEN3の横スクロールには見るべきものがある。また、NU~さんのSCREEN3にこだわったゲーム作りの姿勢を買って」という理由で満点をつけた。こうして、山島デスクの意見で『快感ノ』が採用に決まった(独裁だというウワサ

ちえ熱の

LAST SPACE BATTLE

のせちやえ、いれちやえ

MSX MSX 2/2+ RAMBK by 佐藤直樹

今月の惜しかった作品はモビルスーツのキャラクタが懐かしい、この2人対戦ゲームだ。

■操作方法

まずはリターンキーでゲームスタート。プレイヤー1はキーボード(カーソルキー)で黄色のキャラクタ、プレイヤー2はジョイスティック(十字スティック)で緑色のキャラクタを操作する。自機と照準はおなじ操作で同時に動く。ただし、照準には慣性がついていて、自機とは逆に動く。弾の発射はス

ペースキーとAボタンだ。

■ゲームの目的

自機は画面の半分より向こうに移動はできない。自機に弾が命中すると、命中した場所が赤く染まる。相手のキャラクタを全身赤く染めてやればキミの勝ちだ。

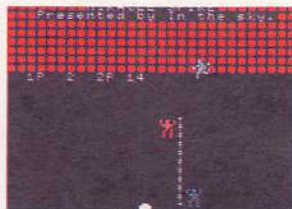
このゲームの弱点はプレイ中、ワンパターンな行動の繰り返しが多いところと勝負がつくまで時間がかかることだと思ふ。しかし、1回だけの真剣勝負ならこれほどおもしろいゲームはない。

もある)。

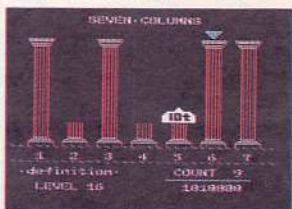
また、今月の選考会でいちばん目立ったのが、成川友仁作の「MESOPOTAMIA」だ。紀元前3000年から紀元前1000年のメソポタミア(西アジア)を舞台にアッカド、バビロニア、シュメールの中から民族を選び、メソポタミアを統一するシミュレーションゲームである。なんと、画面や操作方法が光栄のゲームにそっくりであり、プログラムの長さは約50画面以上にお

よぶ超大作である。わたしは以前、「ファンダムの採用作品に対してプログラムの長さの制限があるのでしょうか?」という質問を受け、そのときは「おもしろければプログラムの長さは問いません」と答えた。そのときの質問者がこの作者ではなかるうか。現在、この作品は、歴史SLGに詳しいファジー鈴木がテストプレイ中。採用可否は来月号で判明する。

作品名	作者	作品内容
I Mysterious fellows	村林恒	相手がモンスターに捕まらないように助け合う2人対戦ならぬ2人協力ゲーム
I WALL MOVE	K P C	画面いっぱいには並び、風車のように回る障害物をよけながら右に進んでいく
I Disappearance	竹谷英泰	伸縮する障害物(時間がたつと見えなくなる)をよけ海面までたどりつく
I ノック&ノック2	T O Mすけ	さまざまなバウンドで飛んでくる球をキャッチするゲーム。3D表示だ
I SPUR	M-O-Z-O	縦方向スクロールのスキーゲーム。操作感覚は本当に滑っている感じがする
I Plain Runner	藤田茂幸	スティック入力値に比例した高さのジャンプを使って矢をかわすゲーム
I SALASIS	ひろ	よくある横スクロールゲームだが障害物に当たった自機の墜落シーンがうまい
N LAST SPACE BATTLE	佐藤直樹	自機と照準を操作して、相手と戦う2人対戦ゲーム。ただし、照準は逆に動く
N 砂漠面上の攻防	柴田義雄	飛んでくるミサイルを迎撃ミサイルで撃退する。迎撃ミサイルの動きが剛性的
N DALUUMA	エイト・アイアン	壁の向こうで動く鬼が見えないときに前に進む、だるまさんころんだ風ゲーム
N MIRACLE SPIKE	In the sky.	スパイクが決まるかブロックで防ぐか、1~2人で遊べるバレーボールゲーム
N LIFE GUARD	のりちゃん・そふと	命をまもるため、超小型自動制御注射器を使って正体不明のウィルスと戦うぞ
N たまちゃんのしとう	ひろ	体当たりして相手を奈落の底につきおとすゲーム。1~2人で遊べる
IO JUMPINGたろうくん	中江俊博	ジャンプ台を使ってジャンプし、丸をすべてつぶしていくパズルゲーム
IO TCOLUMNS	情報ノイマン	7本の柱をすべて押しこむことを目指すパズルゲーム。来月掲載予定
FP MESOPOTAMIA	成川友仁	本文参照。「王国の興起」、「シュメール人の繁栄」など3つのシナリオがある



④ゲームに慣れればエキサイトする「MIRACLE SPIKE」のプレイ機能がないなど、完成度に欠けるのか残念



④うまい順番に柱を押しこんでいかないとクリアできないパズルゲーム「7-COLUMNS」も、このゲームは来月掲載予定だ



④知らない人が見たらこれを光栄の新作ソフトに間違えるかもしれない。今、シナリオ3の「ハンムラビ王の治世」をプレイ中

質問箱

BGMを鳴らしたい!

Q 1991年12月号のファンダムに掲載された「S-FIGHTER」について。このゲームはすごくおもしろいのですが、BGMや効果音がないのでさみしいです。BGMなどの組みこみ方を教えて。＝岡山県・坂田功介(15歳)

A ちえ熱「～という質問なんですけど、どうすればいいんですか?」
ANTARES「ON INTERVAL GOSUB(タイマー割りこみ命令。この命令はBASICで割りこみがかかる時間間隔を設定し、割りこみがかったときにジャンプする処理ルーチンの

開始行番号を定義するもの。つまり、プログラム中どの行を実行しても設定した時間ごとに定義した処理ルーチンに無理やり連れていかれてしまう)を使えばいいよ」
ち「それでかんたんにできるのですか?」
A「面倒くさいけど、むずかしくない。データ(タイマー割りこみ先にある音楽演奏ルーチンのデータ。PLAY文とかSOUND文とか)を作るのが面倒くさい」
ち「読者の夢の1つに、FM音楽館の作品を、そのままファンダムゲームのBGMとして鳴らすことがあると思うんですよ。そうするにはゲームプログラムのほうを、あ

ちこち改造しなくてはならないのですか?」
A「いや、ゲームのほうは単にタイマー割りこみ命令を付け加えるだけでいいんだ。大切なのはBGMを鳴らす処理ルーチンのほうだ」
ち「じゃあ、処理ルーチンというのはFM音楽館のプログラムなんですか?」
A「いや、そのままじゃダメなんだよ! そのプログラムをタイマー割りこみで動くように改造しなくては、FM音楽館の作品はそのままではBGMで鳴らない。タイマー割りこみで動くようにするにはデータ形式を変えるんだが、それが大変なんだ」
MORO「つまり、BGMの鳴らし

方は2通りあって、その1つはマシン語を使ってするやり方。もうひとつは、メインプログラムと音楽プログラムの2つのプログラムを細かく、交互に実行させるやり方なんだ。わかりやすくいえば2人対戦ゲームといっしょなんだ。プレイヤー1がメインプログラム、プレイヤー2が音楽プログラムだとすれば、この2人がスムーズにたたかうのに必要なのはやっぱり、「細かく交互に実行すること」でしょ。そして、タイマー割りこみを使えばもっとかんたんにできるわけだ」
——なんとなくBGMの鳴らし方が見えてきたような気がする。この続きは、またいずれ。(ちえ熱)

情報局

「KICK!」を10倍楽しくする方法

1992年1月号に掲載された「KICK! KICK! KICK!」を10倍楽しくする方法を、ハーイのなかまたちくん(兵庫県・14歳)が送ってきてくれたので、紹介しよう。

- ①1月号の付録ディスクを用意し、「KICKKICK, FD1」をロードし実行する。
- ②タイトルが表示されたらCTRL+STOPでプログラムを中断させる。
- ③次に「WARRIOR, FD1」をロードし実行する。
- ④プレイヤーの選択画面になったらCTRL+STOPでプログラムを中断させる。
- ⑤そこで「CLS:A=USR(0)」と打ちこんでリーターンキーを

押す。すると「WARRIOR」の人間の形をしたキャラクタが上から降ってきた! なんと「WARRIOR」のキャラクタで「KICK!」が遊べるのだ。なんかすごい変。リプレイはCTRL+STOPをして、⑤をすればOKだ。



①から⑤を実行するとこうなった。人がビュンビュン飛んでいくのがおかし!

情報局

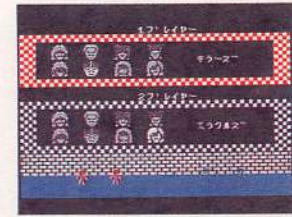
8チームから選べる「Fighting Soccer」

「例えば、「Fighting Soccer」で自分のチームを8チームの中から自由に選択できるようにしたり! これは1992年2月号の「あしたは晴れた!」(テーマは「付録ディスクでやりたいたいーだ!」)に出てきた意見だ。この意見を読んで国分和輝くん(神奈川県・15歳)が、8チームから選べる「Fighting Soccer」(オリジナルは1990年9月号掲載)を送ってきてくれたのだ。やったね。付録ディスクのおまけコーナーに収録しているので遊んでみよう。

いちおう、ボールの蹴り方だけをかんたんに説明しておこう。山なりのボールを蹴るにはカーソルキー上。下方に蹴るにはカーソルキー下。横(前)に蹴るにはスペー

スキー+カーソルキー上。スペース+カーソルキー下で各チームオリジナルの必殺技が使える。あと、ゲーム中にINS+DELでタイトル画面に戻れる。

なお、編集部体制上、このゲームに関する遊び方の質問はいいさい受け付けません。ごめんね。



①チームを選ぶときの画面。プレイヤー1、2、どちらも8チームの顔が並んでいるね

スクラムへの投稿募集

当スクラムでは、以下の各コーナーでのハガキによる投稿を募集している。

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

●あしたは晴れた!＝6月号のテーマ「投稿者の胸のうち」について、みんなの意見を大募集(しめ切りは3月末日)。また、「あしたは晴れた!」のテーマ案も同時に募集中。疑問に思っていることや、いろいろな人の意見をききたいことなどをハガキに書いて送ってほしい。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。

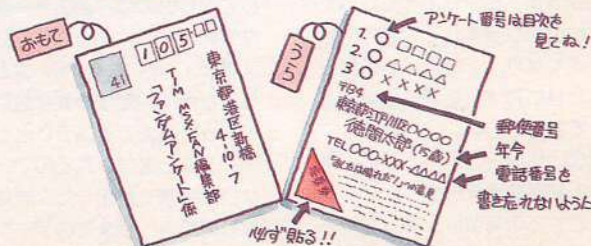
あて先は、Mファン編集部「ファンダムスクラム・000」係まで(000に各コーナー名を入れる)。住所・氏名・年齢・電話番号も忘れずに。アンケートハガキのメッセージ欄でもOK。ただし、コーナー名を明記すること!

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、「あしたは晴れた!」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3

ハガキの書きかた



月末日。抽選で10名様にオリジナルテレカをプレゼントするよ。

■アンケート集計結果(2月号)
2月号の集計結果を発表しよう。3位は、「トランペットの調べ」。2位は、「ちえ熱の選考会レポート」。1位は、おощ「あしたは晴れた!」でした。

スーパー Super ビギナーズ Beginners'

超初心者

講座

第16回

グラフィック入門その4

スプライトモード2にはさまざまな魅力がある。しかしそのぶん、データの作成や設定が複雑になっているのできちんと把握していないと思うようにはいかないのだ。

スプライトモード2のまとめ

今月はスプライトモード2についての解説の締めくくりの意味で、紹介していなかったEOビットに関する内容も含めた、スプライトモード2のまとめをしようと思う。

■スプライトモード2とは

MSX2以降の機種で、画面モードをSCREEN4以降に指定すると、自動的にスプライトモード2の状態になる。

スプライトモード2の特徴をかんたんにまとめてみると、①横に4枚までしか並べられなかったスプライトが、スプライトモード2では8枚まで可能
②COLORSPRITE命令を使用することで、パターンのドット横1列ごとに色を設定できる

③COLORSPRITE命令で設定するデータは、パレットコード(カラーコード)のほかに機能ビットの設定もでき、スプライトの重ね合わせや、衝突判定をするかの設定もできる

以上の3つが大きな特徴で、スプライトモード1とくらべて1枚のスプライトでできる内容が多くなり、スプライトの組み合わせに対する処理も種類があっおもしろい。

■COLORSPRITEの書式と設定するデータ

これらの特徴は、あらかじめCOLORSPRITE命令を

使い、各スプライト面に対してデータの設定をしていなければ利用できない。

スプライト面に対するデータの設定方法には2通りの方法があり、1つはスプライト面全体に対して数値データで設定する方法。そしてもう1つはスプライト面のドット横1列ごとに文字列データで設定する方法だ。

それぞれの方法で設定されるデータは、パレットコードを基本とし、各機能ビットを1にするのときに対応する数値を加えたものがデータとなり、スプライト面全体に対する設定ならば、このまま数値で設定できる。

文字列データで、スプライト面の横1列ごとに設定するときには、各列ごとに数値を計算し、それを文字コードとする文字に変換する。たんにCHR\$関数の引数にして、そのまま使用してもいい。そして、それらの文字を上から順に並べたものを、COLORSPRITE\$に設定すればいいのだ。ただし注意してほしいのは、数値データを文字列データにするやり方は、スプライトパターンデータとおなじだが、指定する文字数は縦のドット数までということと、データは上書きされるので、少ない文字数で設定したときは、残りの部分に今までのデータが残ってしまうという点に注意。

●スプライトモード1

- ・SCREEN1~3ではスプライトモード1が選択される
- ・横に4つまで同時表示できる

●スプライトモード2

- ・SCREEN4以降ではスプライトモード2が選択される
- ・横に8つまで同時表示できる
- ・COLORSPRITE命令により各スプライト面ごとに色パターンを定義することができ、同時に各機能ビットを設定することで、そのスプライト面に表示されるスプライトの衝突判定の有無や重ね合わせ処理などが設定できる

●COLORSPRITEの書式

・COLORSPRITE(n)=数値データ

スプライト面nに表示されるスプライトの色を、指定した数値の色に定義する。同時に各機能ビットの設定も行う

・COLORSPRITE\$(n)=文字列データ

スプライト面nに表示されるスプライトの色を、横1列ごとに定義する。同時に各列ごとに機能ビットの設定も行う

●COLORSPRITEに設定するデータ

0~15……パレットコード
+32……ICビットを0n(衝突判定なし)
+64……CCビットを0n(優先順位なし)

※パレットコードの数値にそれぞれの機能ビットを設定値をたしたものをCOLORSPRITEの数値データとして設定する。文字列データの場合は、CHR\$関数内のキャラクタコードとして使用する。なお、EOビットは+128だが、文字列データでのみ使用可能。

今月から、この欄外のスペースを使って「スーパービギナーズ講座・進路相談」と題して、SBの読者から寄せられた質問に答えていこうと思う。とはいっても、今月は、はじめてのあいさつと、進路相談であつう質問の種類を紹介することしよう。【進路相談で受け付ける質問】この進路相談で受け付ける質問は、①いままでのスーパービギナーズ講座の記事で、わからなかったところや、こんなところも知りたいという質問や要望 ②この命令の使い方

各機能ビットの働き

スプライトモード1では、1つのスプライトにつき1色しか使えず、おまけに横に4枚までのスプライトしか表示できなかったの、どんなにがんばっても4枚重ねて4色しか表現できなかった。しかし、スプライト

モード2では、1枚のスプライトでも、ドットの横1列ごとに色を指定できるので、8×8ドットの1枚のスプライトでも、最大で8色使えるようになった。

さらに機能ビットを操作することで、ドットの横1列で2枚

重ねなら3色、3枚なら7色、4枚重ねれば15色すべてを同時に使うこともできるのだ。

機能ビットには、このようにそのスプライト面に表示されるスプライトの性質に関する設定を行う働きがあり、ECビット、CCビット、ICビットの3種類が用意されている。

これら機能ビットの働きは、

あとで詳しく説明するが、ECビットは表示されるスプライトの位置を左に32ドットずらす働きがあり、CCビットはそのスプライト面の優先順位を放棄させる働きがある。そしてICビットには、そのスプライトがほかのスプライトと衝突したとき、衝突判定をするかどうかを設定する働きがあるのだ。

ECビット

このECビットが1のとき、スプライトの表示位置を左に32ドットずらす働きがある。これはスプライトモード1と共通の機能ビットで、スプライトを画面の左端から出現させるときなどに使用する。

PUTSPRITE命令でスプライトを表示させるとき、X座標をマイナスの値にすると、自動的にECビットが1になり、VRAMにあるX座標の値が調整(+32)される仕組みになっているので、画面の左端からス

32ドット表示位置をずらす

ライトを表示させるのにECビットが関係していると気付かない人も多いだろう。

しかし、このECビットは、COLORSPRITE命令に数値で設定するとエラーになるので文字列でしか設定できず、

PUTSPRITEで座標を指定すると、それにともない変化してしまうので使いにくい。

だが、スプライトの一部だけ32ドット左にずらすというおもしろいことができるので、使い方によっては貴重な機能だ。

ICビット

ICビットの働きは、ほかのスプライトと重なったときに、衝突衝突を発生するかどうかを設定するものだ。

つまり、ICビットを1に設定したスプライトは、衝突判定

を行わなくなるので、スプライト衝突割りこみを使用したプログラムでも、そのスプライトとほかのスプライトが衝突しても割りこみ処理を実行しない。

例えば、上から石と雪のかた

スプライト衝突判定の設定

まりが降ってくるのをよけるゲームを作るとき、雪のかたまりは痛いけどゲームが進行できるなんていうのにちょうどよい。

また、文字列データで設定するときは、部分的に設定するこ

とができるので、例えば風船のヒモの部分は衝突判定しないがゴムの部分は衝突判定する、というような工夫もできる。

ICビットは細部の工夫に利用すると効果的だろう。

CCビット

●基本的な性質

CCビットには基本的な性質として、以下の3つがある。

①CCビットが1のスプライトは優先順位を放棄し、基本的に優先順位は持たない

優先順位とは、スプライトが2枚以上重なったとき、どのスプライトから優先的に表示するかの順位で、スプライト面番号が小さいほど高くなる。

②ICビットとおなじく、CCビットが1のスプライトも衝突判定を行わない

③CCビットが1のスプライトが持っていた、もとの優先順位より高い優先順位を持つスプライトが存在するとき、そのスプライトと等しい優先順位を得ようとする。もし、条件にあうスプライトが複数存在するときは、もとの優先順位にいちばん近いスプライトと等しい優先順位を得ようとする

ここで注意してほしいのは、

もとの優先順位より高いスプライトでも、おなじようにCCビットが1のスプライトは優先順位を放棄しているの、この条件の対象にならないということ。

●表示されるための条件と表示されたときの性質

CCビットが1のスプライトは単独では画面に表示されず、表示するためには条件を満たさなくてはならない。また、その性質も条件を満たすまでは基本的な性質のままなのだが、条件が満たされたあとでは性質が変化してしまうのだ。

④CCビットが1のスプライトは、③の条件にあうスプライトとY座標が等しい部分のみ画面に表示される。このとき、③の条件にあうスプライトとおなじ優先順位を得ることができる

CCビットが1のスプライトが表示されるための条件がこれで、横1列ごとに③の条件にあうスプライトがあるかの判別を

スプライト面の優先順位をなくす

する。条件にあうスプライトがあれば、その列は画面に表示されて優先順位を得る。つまり、CCビットが1のスプライトが表示されたときは、必ず優先順位を得た状態になっている。

またこのことからスプライト面0のCCビットを1にしても、③の条件にあうスプライトは存在しないので、絶対に画面に表示されないことがわかる。

⑤CCビットが1のスプライトが優先順位を得た場合、そのスプライトの性質も受け継ぐ

CCビットが1のスプライトが表示されたときに得るのは優先順位だけでなく、ICビットの状態も得ることができるのだ。

⑥CCビットが1のスプライトと、③の条件にあうスプライトとが重なると、両方のスプライトの色のORの色になる

④の性質から、CCビットが1のスプライトは、③の条件にあうスプライトと重なったとき、

等しい優先順位を持っている。

優先順位が等しいスプライト同士が重なったとき、その部分の色は、たがいに隠しも隠されもせず、両方の色のORの色となって表示されるのだ。

これがCCビットの最大の魅力となる部分で、この性質からスプライトを重ね合わせた色の変化が楽しめるのだ。

⑦CCビットが1のスプライトは、③の条件にあうスプライトが表示されると、おなじ位置に移動して優先順位を得る

これは③の性質の強さの現れのようなもので、これを利用すれば重なったスプライトを1つのパターンとして操作することが可能になるのだ。

ほかの機能ビットに比べて、このCCビットはかなり複雑だ。しかし、CCビットはスプライトモード2の目玉的な存在なので、理解できなくても、どんどん使ってみてほしい。



アルゴリズム 甲子園

THE BADMINTON
対戦アルゴリズムの巻⑤
▶遊び方は42ページ

最強のアルゴリズムは?

先月号で5人の入賞者が決定したが、それぞれのアルゴリズムを戦わせてみた場合、最も強いのはどれだろうか？

そこで、5人のアルゴリズムを対戦させるウォッチモードを作ってみた(付録ディスクに収録されています。ファイル名「BADWATCH.AL4」)。

大会は2回総あたりのリーグ戦で、公平を期するため2戦目はコートチェンジをおこなった。また、学習機能をもつSERIE Fは常に初期状態(学習していない状態)で、レベル別にわかれているゴマちゃんはレベル1(最強)でプレイした。

結果は下のとおり、圧倒的な強さでゴマちゃんが優勝。ネットすれすれのショートサーブを打ち、甘いレシーブが来たらすかさずスマッシュ/ この必勝パターンは柔軟性に欠けるコンピュータ相手には無敵だった。

各アルゴリズム間の力の差が大きく(というより、プレイがワンパターン化してしまってい

て)、9-0のスコアが圧倒的に多かったが、準入選のSERIE Fと森一弘の試合は、ラリーの応酬が続き、見応えのある好勝負となった。はからずも、パターンが豊富でリアルなプレイが楽しめるという点でもこの2人のアルゴリズムの優秀性が証明されることとなった。

■ウォッチモードを作るには

プログラムそのものは、5人のアルゴリズムをくっつけて、打つ番になったら、そのプレイヤーを担当するアルゴリズムに飛ばしてやるだけでいい。

ただし、各アルゴリズムはもともとプレイヤー2(右コート)用に作られているため、対戦させる場合、コートが逆になるプレイヤー1側にくるアルゴリズムには何らかの処理をほどこさなければならない。

その手段として、アルゴリズムのデータそのものを反転させる方法と、アルゴリズムはそのまま、シャトルのX座標を反転させる方法とが考えられるが、ここでは後者を選んでみた。そのフローチャートが右図だ。

はじめにシャトルのX座標を

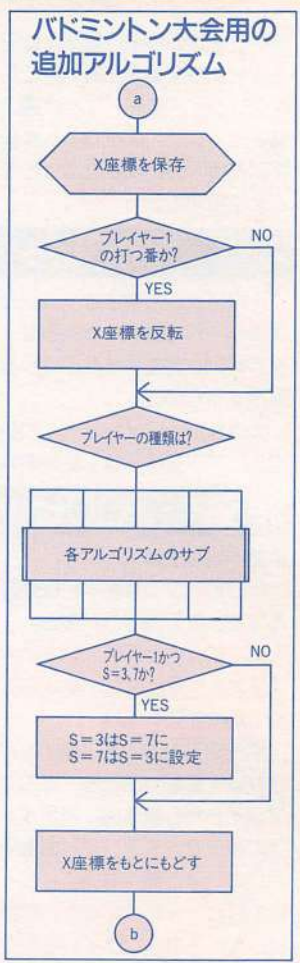
保存しておき、プレイヤー1のとき、ネットを中心にX座標および移動増分を反転させる。これで、どちら側でも同じアルゴリズムを使うことができるのだ。もちろん、メインに戻ったら、もとに戻すことも忘れてはならない。つまり、各アルゴリズムでの判断を仮想座標系でおこなっている形にしたわけだ。

そして、プレイヤー1とプレイヤー2とではキー操作に違いがある(スマッシュとドロップが逆になる)ので、それを修正するルーチンも必要となる。

これらの処理をa(行70)とb(行80)の間に加えればOK。

今回のプログラムは、いろいろな判断処理をつけ加えたためスピードが遅くなってしまった。それよりは、各アルゴリズムのデータそのものを反転して、それぞれについてプレイヤー1・2用の2種類ずつのアルゴリズムを用意して、それを分岐していくほうがスピードは速くなったに違いないのだが、しめ切りとの関係でその方法は断念した。

これからの春休み、みんなも改造にチャレンジしてみよう。



アルゴリズム別 対戦 結果表

	S	森	L	ぼ	ゴ	計
SERIE F	○	○	●	○	●	4勝4敗
森一弘	●	○	●	○	●	2勝6敗
Lovely Dream	○	○	○	○	●	6勝2敗
ぼちかる	●	●	●	○	●	0勝8敗
ゴマちゃん	○	○	○	○	○	8勝0敗

さいごに

OPC: 5回にわたって、『THE BADMINTON』の1人プレイ化に取り組んできたけど、とりあえず今回で完成だね。

ファジー鈴木: いや〜、最初は半分冗談でいったけど、やればできるもんだなあ。

O: ウォッチモードまでできちゃったもんね。でもまあ、これも読者のみなさんがアルゴリズムを作ってくれたおかげ。投稿してくれ

たみなさん、どうもありがとう! フ: とところで、次は何をやるの? O: 決まってるじゃないから、読者のみなさんから募集しようと思って。ご要望は、ファンダム内「アルゴリズム甲子園」係へ送ってね。

フ: ちえ、それまでお休みか。 O: ラクできていいんじゃない。 フ: へへへ、バレたか。 デスク: ええい、いいかげんに、そのNHK教育ノリはやめんかい。

快感!

MSX MSX2/2+RAM32K by Nu~

▶遊び方は35ページ

変数の意味

スプライト座標

X、Y……自機の座標

グラフィック座標

A、B……火の玉の表示座標

その他の変数

C(n)……火の玉の色⇒火の玉に黄色から赤へのグラデーションをかけるために使用

D……USR関数呼び出し用

I、J……ループ用

L……画面の横スクロール用ループ変数/ゲームオーバー時の画面縦スクロールの開始位置

Q……ステージ数

S……スティック入力値

X(n)、Y(n)……入力による自機の移動増分⇒nはスティック入力値が入る

Z……自機の飛行距離用カウンタ⇒0.5ずつ増加

プログラム解説

10 初期設定

●マシン語領域確保●画面の色設定●画面モード、スプライトサイズ設定●変数を整数型に宣言●グラフィック画面をファイルとして開く⇒文字出力準備●自機のスプライトパターン定義●USR関数定義

20 増分設定

●自機の移動増分用配列計算●火の玉の色用配列計算

30 マシン語書きこみ

●VRAMとメモリ間のデータ転送用マシン語の書きこみ

40 ステージ更新

●ステージ数更新●ステージ数

表示●画面消去●火の玉配置用ループ開始

50 火の玉配置

●火の玉の位置設定●火の玉の位置判定⇒【すでに火の玉があるか自機の近くなら】行50を繰り返す●【そうでなければ】火の玉作成用ループ開始/指定位置を中心に円を描く/作成用ループ、配置用ループ閉じ/USR関数呼び出し※次ページ参照

60 ゲーム前設定

●自機の座標設定●飛行距離用カウンタ初期化●効果音

70 横スクロール

●横スクロール用ループ開始●USR関数呼び出し※次ページ参照

80 自機移動

●スティック入力受け付け●自機の座標更新●自機のスプライト表示●ゲームオーバー判定⇒【まだのとき】飛行距離表示/飛行距離用カウンタ更新/ステージクリア判定⇒【まだのとき】横スクロール用ループ閉じ/行70へ飛ぶ●【クリアなら】効果音/行40へ飛ぶ

90 ゲームオーバー

●デモループ開始●自機の色切り換え●効果音●デモループ閉じ●縦スクロール用ループ開始●USR関数呼び出し※次ページ参照●縦スクロール用ループ閉じ●行60へ飛ぶ

マシン語解説

●USR:画面データの保存
D0000~D000D
VRAMの引数で指定された領域から、600H(1536)バイトメインRAMに転送する。

●USR1:画面データの表示(スクロール処理)

D000E~D01A

メインRAMの引数で指定された領域から、600H(1536)バイトVRAMに転送する。

■BIOS解説

(LDIRMV:0059H)

HLレジスタで指定されたVRAM領域から、BCレジスタで

指定されたバイト数ぶん、DEレジスタで指定されたメインRAMの領域にデータを転送する。
(LDIRVM:005CH)
HLレジスタで指定されたメインRAMの領域から、BCレジスタで指定されたバイト数ぶん、DEレジスタで指定されたVRAM領域にデータを転送する。
(MORO)

プログラマからひとこと

日本は広い



このゲームは、昨年6月号の「マシン語の気持ち」をもとに、マシン語スーパービギナーの私が、さんざん苦労して作ったものです。ぜひプレイしてやってください。タイトル気分が味わえます。しかし、ありがちなゲームだな。2月号なんてすごかったもんね。台風、くらやみ、洗濯機にトランペット、そのうえ、おならまで、なんでもゲームにしてしまう。日本は広い。いろんな人がいるもんだ。私もがんばらねば。反省// イラストは高校受験間近の娘に描いてもらいました。

NU~ 栃木・46歳

KAIKAN .FD4

```
10 CLEAR200,&HC000:COLOR15,1,6:SCREEN3,0
:DEFINTA-Y:OPEN"GRP:"AS#1:SPRITES(0)="#1
イロセX":DEFUSR=&HD000:DEFUSR1=&HD00E
20 FORI=0TO8:X(I)=((I>5)-(I>1ANDI<5))*4:
Y(I)=((I=8ORI<3ANDI>0)-(I>3ANDI<7))*4:NE
XT:FORI=0TO4:C(I)=11-I+(I=4):NEXT
30 FORI=0TO26:POKE&HD000+I,VAL("&H"+MIDS
("210000ED5BF8F7010006CD5900C92AF8F71100
00010006CD5C00C9",2*I+1,2)):NEXT
40 Q=Q+1:FORI=0TO3:COLORI+12:DRAW"BM8,8"
:PRINT#1,"STAGE";Q:NEXT:CLS:FORI=0TO4+Q
50 A=RND(1)*224+16:B=RND(1)*160+16:IFPOI
NT(A,B)<>10RA<96ANDB>60ANDB<128THEN50ELS
EFORJ=0TO4:CIRCLE(A,B),J*((IAND1)+3)+3,C
(J):NEXTJ,I:D=USR(&HC000):D=USR(&HC600)
60 X=28:Y=92:Z=0:BEEP:BEEP
70 FORL=0TO1535STEP8:D=USR1(&HC000+L)
80 S=STICK(0)+STICK(1):Y=X+X(S):Y=Y+Y(S)
:PUTSPRITE0,(X,Y),5,0:IFPOINT(X+4,Y+3)=1
THENPSET(Z,0),15:Z=Z+.5:IFZ<254THENNEXT:
GOTO70ELSEPLAY"V15L4N84":GOTO40
90 FORI=0TO15:PUTSPRITE0,,15-I:BEEP:NEXT
:FORI=LTO3070STEP256:D=USR1(&HC000+IMOD1
536):NEXT:GOTO60
```


『快感!』の作者Nuruさんのコメントによると、91年6月号のマシン語の気持ちを参考にしたとのことだが、解説の手紙には各画面モードでの試行錯誤のようすも書かれていた。マシン語もBASICと変わらず、モノにするにはいろいろ試してみるのがいちばんの方法だ。

さて、解説に入るが、このたった27バイトのマシン語で行っているスクロール方法では、画面に書かれた画像データを、いったんVRAMからメインRAMに保存しておき、それを少しずつずらしてVRAMに転送することでスクロールを実現するものだ(図1参照)。そのためにマシン語プログラムはUSRとUSR1の2つにわかれている。

ふむふむ、とこれだけの解説で理解できる人は、恵まれた理解力を持った人や、プログラミングに慣れた人たちだけで、ふつうの人や初心者にはわからないだろう。そこで、実際にどのようにしてスクロールしているか解説しよう。

■スクロールの仕組み

このスクロールの仕組みは、テキスト画面でキーを押すだけで理解できるかもしれない。

画面をSCREEN1(またはSCREEN0)にして、カーソルをいちばん左上に移動(HOMEキーを押す)し、文字を画面いっぱいに打ちこんでいこう。そして、またカーソルをいちばん左上に移動し、DELキーを押さばなしにしてみよう。画面が横にスクロールしているように見えるだろう。じつはこれとおなじような仕組みになっているのだ。

気づいた人もいるだろうが、このスクロール方法には2つのポイントがある。1つには、一度消えてしまった文字は復活しないということと、もう1つは画面下のほうがあいてしまうことだ。そこで、VRAMからメインRAMに画面データを保存しているのだ。そして、そのとき2画面ぶんのデータを続けて転送することで、画面の下のほうにも絵が表示されて見えるのだ。画面の下にあいていた部分には、画面から消えていった部分が「取り、ちょっと変則的なスクロールになるのだ。

ただし、これはあくまでテキスト画面でのことで、『快感!』のよ

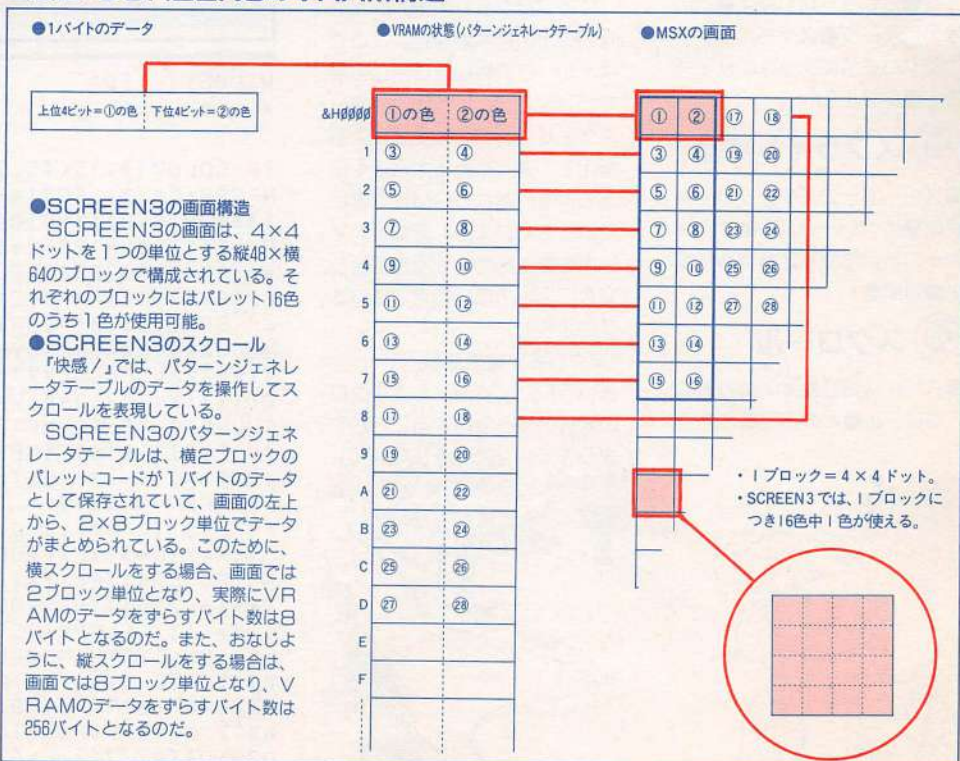
うにSCREEN3の場合では、少し工夫が必要だ。

SCREEN3は、4×4ドットのブロックという単位で画面が構成されている特殊な画面で、VRAMの役割もちょっと変わっている(図2参照)。VRAMのデータ1バイトで、画面の横2ブロックに対応しているの、横スクロールのとき2ブロック単位にしなければいけない。しかも、パターンジェネレータテーブルでは8バイトで1組のデータ構造になっているので、転送するデータの単位も8バイトでないとまずい。リストの行70のループに付いているSTEP8の意味がこれだ。

また、縦スクロールも同様に、32バイト単位でデータを転送すればいいように思えるが、ここでも32×8、つまり256バイト単位でないとまくいかない。行90のなかほどのループに付いているSTEP256のようにしなければいけないのだ。

完成した『快感!』に右上改造リストを追加・修正してRUNすれば、このスクロールの仕組みがよくわかるだろう。

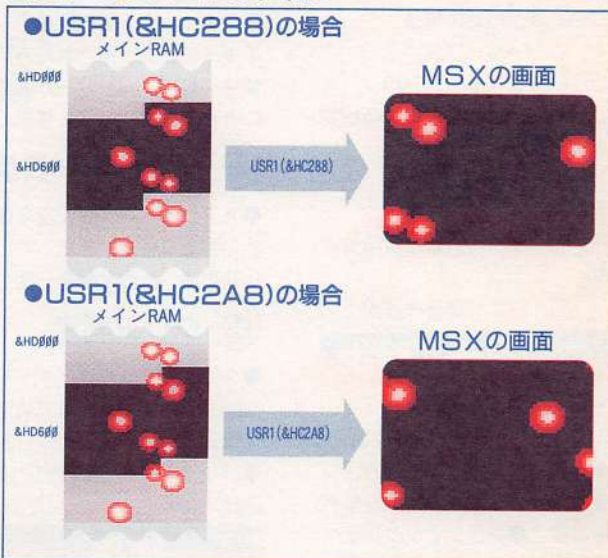
■図2 SCREEN3のVRAM構造



■『快感!』の改造用リスト

```
40 CLS:LINE(4,4)-(248,184),15,B:D=USR(&HC000):D=USR(&HC600):GOTO60
80 S=STICK(0)+STICK(1):X=X+X(S):Y=Y+Y(S):PUTSPRITE(X,Y),5,0:IFPOINT(X+4,Y+3)MO
D14=1THENPSET(Z,0),15:Z=Z+.5:IFZ<254THEN
NEXT:GOTO70ELSEPLAY"V15L4N84":GOTO40
```

■図1 スクロールの仕組み





Wild Skiing

MSX2/2+VRAM64K by SILVER SNAIL

▶遊び方は35ページ

変数の意味

- X……スキューターの表示位置
- Q……表示位置の増分
- I、J……ループ用
- S……スティック入力用
- C(n)……スクロール用色指定
- W……すべった距離
- T……ミスの数
- B……ハイスコア
- R、G、B……パレット用データ
- T、C、X……画面作成用

プログラム解説

10 初期設定

●画面色設定 ●画面モード、ブライトサイズ設定 ●変数を整数型に宣言 ●グラフィック画面への文字表示準備 ●木の色指定ループ ●パレット切り換え ●木の表示用ループ ●スケールファクタマクロ命令による木のサイズ指定 ●変数設定

20 スプライト定義

●スキューターのパターンデータ作成 ●メッセージ消去 ●スキューターの表示位置指定 ●変数初期化 ●効果音

30 スクロール

●パレット切り換えによる木のスクロール ●木の出現 ●木の出



現時の効果音

40 スキューター移動

●スティック入力判定 ●カーソルキーの左右、押された方向に慣性移動 → スキューターが画面端にきたときは逆方向に移動

45 スキューター表示

●スプライトパターン表示 ●木との当たり判定 → 当たっていたら効果音、画面効果 ●行30へ

50 クリア判定

●クリアしていればスキューターを画面外へ ●ハイスコア判定 ●スコア表示 ●リプレイ → 行20へ ●パレットデータ(行10で読み込み) (がまこ)

補足

このプログラムのポイントは行10の木の描写処理だ。ここでは、ループ変数JをGMLの中で“S=J;”という形で使用し、スケールファクタの変数による指定で、遠くにある木と近くにある木を、おなじGMLで描いているのだ。また、変数X、Yは木の描き始めの位置を指定し、変数Cは木の色を指定している。このように、“マクロ名=数値変数;”という形にすれば、そのマクロに変数の値を使用することができるのだ。(YMORO)

プログラマからひとこと

ぼくはクソゲーだと思った

こんにちは、また弟です。中西のホッピングをまねてみて、両手ばなしはできるようになったんですが、なわとびはできません。あれは人間にはできないでしょう。ところで、このスキーゲーム、ぼくはクソゲーだと思ったのですが、編集者の手選いがあったようです。まあ、いいや。次回作は「スーパー中西伝説」らしいですよ。

SILVER SNAIL(の弟) 兵庫・?歳



WILDSKI .FD4

*行20の“回”はCHR\$(144)です。

```

10 COLOR13,15,15:SCREEN5,3:DEFINT A-Z:OPEN
  N"GRP:"AS#1:FORI=-2TO2:READR,G,B:COLOR=(
  13+I,R,G,B):Y=0:C=RND(1)*5:FORJ=4TO28STE
  P4:C=C+1:X=128+2*I*J:DRAW"C=C;BM=X;,:Y;S
  =J;G2RG2RG2R3D2R2U2R3H2RH2RH2S4":PAINTST
  EP(0,5),C:Y=Y+J*2:NEXTJ,I:B=99
20 SPRITE$(0)=CHR$(1)+CHR$(3)+"' 'Oぬ)&YLP
  国回っこをタとどめぬうdこRyYむca":COLORSPRITE$(0)="
  すずせさささししししししす":DRAW"BM0,0":PRINT#1,SP
  C(11):X=112:Q=0:W=RND(-6):T=0:SOUND7,31:
  SOUND10,16:SOUND12,56
30 FORI=10TO1STEP-1:COLOR=(I,7+C(I),7,6)
  :C(I)=C(I-1):NEXT:C(1)=4*(RND(1)>.9):IFC
  (1)THENSOUND13,4
40 S=STICK(0):Q=Q+(S=7ANDQ>-6)-(S=3ANDQ<
  6):X=X+Q*5:IFX<0ORX>234THENQ=-Q:X=X+Q*6
45 PUTSPRITE0,(X,178),0:W=W+1:IFC(POINT
  (X+16,210))THENSOUND13,0:COLOR=(15,7,0,0)
  :T=T+1:COLOR=(15,7,7,6):GOTO30
50 IFW<172THEN30ELSEFORI=0TO54:PUTSPRITE
  0,(X,178-I*4),0:X=X+Q:Q=Q+SGN(112-X):NE
  XT:B=B-(B>T)*(T-B):DRAW"BM0,0":PRINT#1,"
  みず" T"はい"B:FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:GOT
  O20:DATA7,2,2,6,6,6,6,4,7,3,6,4,7,7,6

```


ETROII

MSX2/2+VRAM64K by TAKERON

▶遊び方は36ページ

変数の意味

グラフィック座標

X、Y……砂の座標/砂のまわりのグラフィック転送座標

その他の変数

- A……ループ用/X座標増分
- I……Y座標増分
- J……ジャンプカウンタ
- K……砂のX座標移動量
- L……入力機器番号
- P……砂の下の状態(カラーコード)
- R……乱数初期化用
- S……スティック入力用
- T……タイム

プログラム解説

① 初期化

●乱数初期化●グラフィック画面をファイルとして開く⇒文字出力準備●変数を整数型に宣言

② 岩の配置

●画面の色設定●画面モード、スプライトサイズ設定●砂の

ブライトパターン定義●パレット切り換え●アクティブページをページ1に切り換え●画面消去●画面をカラーコード8で塗る●フィールド作成●赤い岩の配置●入力機器番号設定●砂の移動増分設定

③ 砂配置

●ゴール配置●スタート位置の岩消去●アクティブページをページ0にもどす●砂のスプライト表示●画面をカラーコード4で塗る●砂の座標設定●パレットの初期化⇒色をもとにもどす●タイマー初期化●砂の移動判定用変数初期化

④ 砂移動

●スティック入力受け付け●X座標増分計算●ジャンプカウンタ更新●Y座標増分計算●ジャンプカウンタ設定●X座標更新

⑤ ⑥ ゴール判定

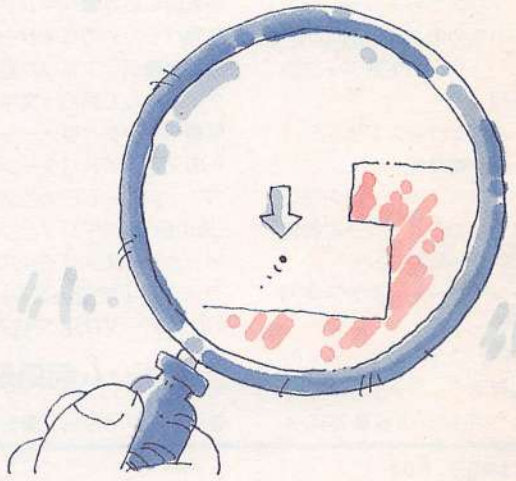
●Y座標更新●ページ1から砂を中心とした部分をページ0に転送●クリア判定⇒砂がゴールにたどりつけばタイム計算、表

示/リプレイ●まだなら砂の下の状態判定⇒砂の下が空間でなければY座標更新/ジャンプカウンタ設定●行4へ飛ぶ

補足

行2の最後にある変数Lに代入されている数字を1に変えるとジョイスティックでも遊べる。

ゲーム中、まれにゴールが岩に囲まれていたり、スタート地点を岩がアーチ状に取り囲む可能性があり、実際にゴールが囲まれるケースに遭遇した。対処するのが面倒でも、CTRL+STOPは避けたいので、ギブアップぐらいはほしかった。(MORO)



ETRO2 .FD4

```

1 R=RND(-TIME):OPEN"GRP:"AS#1:DEFINTA-Z
2 COLOR15,1,1:SCREEN5,0:SPRITES$(0)="♣":FORA=1TO15:COLOR=(A,0,0,0):NEXT:SETPAGE,1:CLS:PAINT(0,0),8:LINE(20,20)-(235,191),1,BF:FORA=0TO90:LINE(RND(1)*215+20,RND(1)*181+20)-STEP(10,9),8,BF:NEXT:L=0:K=2
3 LINE(RND(1)*50+150,RND(1)*99+50)-STEP(10,10),3,BF:LINE(31,170)-(51,190),1,BF:SETPAGE,0:PUTSPRITE0,(127,93),15:PAINT(0,0),4:X=41:Y=180:COLOR:TIME=0:P=0
4 S=STICK(L):A=(S=7)*K-(S=3)*K:J=J-(J<5):I=I-(I<5)-J*(J<5):J=J+(J=5ANDSTRIG(L)ANDP<>1)*(J+5):X=X-A*(POINT(127+A,94)=1)
5 Y=Y+I:COPY(X-20,Y-20)-(X+20,Y+20),1TO(107,75),0:IFPOINT(127,93)=3ORP=3THENPSET(88,64),15:T=TIME#60:PRINT#1,USING"##分##秒かかった";T#60,TMOD60:FORA=0TO1:A=-(STICK(L)=1):NEXT:GOTO2ELSEP=POINT(127,95):IFP<>1THENY=Y-I:I=0:J=J+(J>0)*(J-5)
6 GOTO4

```

プログラマからひとこと

パートIはこの世にありません

このゲームのパートIは、現在この世にはありません。ファンダムに送る直前に、バッチファイルをKILLで消したためにディスク全体のデータが消えてしまいました。私は、N-XADとゆうグループに所属して、ただいまMSX対応の全6ステージのシューティングゲーム、その名も「STAR FIRE」、ディスク版で、全国のパソコンショップに6千円で売ってません。まだ企画の段階で、少ししかできてません。このゲームは、主人公が跳ね回る、なんでもアリのタイムトライアルです。主人公がバウンドするのは、偶然そうってしまったものです。

TAKERON 東京・18歳



N-XAD002:TAKERON
スーパーファミコン用書き



当選者発表

●2月号ソフトプレゼント当選者 ①「ロイヤルブラッド」=〈埼玉県〉長野恵一〈東京都〉秋元一郎〈神奈川県〉松原里恵/②「幻影都市」=〈埼玉県〉新島一英〈大阪府〉吉留伴明〈岐阜県〉末政健二/③「戦国ソサリアン」=〈愛知県〉長坂亮〈滋賀県〉上田愛雄〈長野県〉林辰徳/④「スーパー上海ドラゴンズアイ」=〈千葉県〉金子晃久〈大阪府〉深本英明〈兵庫県〉松本尚也

PEGUINGS ペギングス

MSX2/2+VRAM64K by SILVER SNAIL

▶遊び方は37ページ

変数の意味

スプライト座標

N, M……ウォールマーカーの座標(アイスウォール描画時にはグラフィック座標にも使用)
X, Y……ペギングの座標

その他の変数

A……マウスから座標データを読みこむためのダミー用
B, C……氷山の位置データ読みこみ用
F……ペギングのスプライトパターン切り換え用
FNV(n)……ペギングの周辺を調べるためのユーザー定義関数(nはY座標調整値)
H……ユーザー定義関数定義用
I……ループ用
O, P……ウォールマーカーの座標保存用
Q……ペギングの移動方向⇒

0 = 左向き、2 = 右向き
S\$……スプライトパターンデータ読みこみ用
T……ステージ数

プログラム解説

10 初期設定

●画面の色設定●画面モード、スプライトサイズ設定●変数を整数型に宣言●ペギングの周辺を調べるためのユーザー定義関数定義●グラフィック画面をファイルとして開く⇒文字出力準備●ペギングとウォールマーカーのスプライトパターン定義●パレットコード8の色切り換え(海の色)●ペギングとウォールマーカーのスプライトパターンデータ(行10で読みこみ)、氷山の位置データ(行20で読みこみ)

20 ゲーム前処理

●ステージ用ループ開始●画面

消去●メッセージ枠とステージ数表示●ペギングの座標設定●デモループ開始●行50のペギング移動サブ呼び出し●デモループ終了●画面消去●空の表示●ステージ作成ループ開始●氷山の位置データ読みこみ●氷山の表示●ステージ作成ループ終了

30 ウォールマーカー移動

●ペギング移動(行50を呼び)●マウスから座標データを読みこむ※マウスの使用参照●ウォールマーカーの座標保存●ウォールマーカーの座標移動、調整●ウォールマーカー表示●アイスウォール描画判定⇒[マウスの左ボタンの入力があれば]アイスウォールの表示

40 ゲームオーバー判定

●ゲーム継続判定⇒[ペギングが海の中にいてマウスの右ボタンの入力があれば]行30へ飛ぶ●[ペギングが海の外に出るかマウスの右ボタンの入力があれば]効果音/ステージ数調整⇒ゲームオーバー時は+9する

/ステージ用ループ終了/効果音/メッセージ枠とゲームオーバー表示/リプレイ入力(マウスの右ボタン)/もういちどRUNする●氷山の位置データ(行20で読みこみ)

50 60 ペギング移動サブ

●ペギング表示パターン切り換え●ペギングの座標移動※次ページ参照●ペギング表示●もとの処理にもどる

マウスの使用

プログラムでマウスを使用する場合、このプログラムのようにあらかじめ、(変数)=PAD(12)のようにして座標データを読みこむ準備をしなければならない。実行後、マウスの中にあるカウンタから、座標データが、PAD(13)⇒X座標増分、PAD(14)⇒Y座標増分に設定され、マウスの中のカウンタは初期化される。

また、マウスがつかっていないとき、PAD関数の値はそれぞれ1になっているので、ジ

PEGUINGS.FD4

```
10 COLOR15,8,1:SCREEN5,0:DEFINT A-Z:DEFN V(H)=(POINT(X,Y-H)>8):OPEN"GRP:"AS#1:FOR I=0TO4:READS$:SPRITE$(I)=S$:NEXT:COLOR=(8,0,3,4):DATA`*0`x`p`7,0x0`p`8,0x`0`*8p`8,`*`0p`70p,`*`0,16,22,9,9,22,8,16,9,8,6,24,8,25,20,24,13,16,7,5,11,15,9,10,10,23,11
20 FORT=1TO6:CLS:CIRCLE(128,99),50,9,,.5:DRAW"L28":PRINT#1,"STAGE" T:X=128:Y=99:FOR I=0TO116:GOSUB50:NEXT:CLS:LINE(0,0)-(255,31),7,BF:FOR I=1TOT:READB,C:CIRCLE(B*8,C*8),I*8+24,15:PAINT(B*8,C*8):NEXT
30 GOSUB50:A=PAD(12):O=N:P=M:N=N+PAD(13):M=M+PAD(14):N=N*(N>0)+(N>255)*(N-255):M=M*(M>0)+(M>211)*(M-211):PUTSPRITE0,(N,M-2),9,4:IFSTRIG(1)THENLINE(O,P)-(N,M)
40 IFPOINT(X,Y-1)>7ANDSTRIG(3)=0THEN30ELSEPLAY"SM8000T20004CDE8FG805C":T=T-9*(Y>32):NEXT:PLAY"CO4C":CIRCLE(128,99),50,9,,.5:DRAW"L34":PRINT#1,"GAME OVER":FOR I=0TO1:I=-STRIG(3):NEXT:RUN:DATA30,23,,10,17,10,18,,23,17,16,24,8,,9
50 F=1-F:X=X-(Q-1)*FNV(0):IFFNV(2)THENQ=2-Q:X=X+Q-1ELSEY=Y+FNV(1)*2-(FNV(0)=0)
60 PUTSPRITE1,(X-2,Y-9),1,Q+F:RETURN
```

プログラマからひとこと

体長約15cm。泳ぎはまだ知らない

南極にはペギングというペンギンの赤ん坊がいる。体長約15cm。泳ぎはまだ知らない。これが冷たい海に落ちてしまった。ペギングはただひたすら歩く。海の上まで連れていってやるよ。難しいコマンドはない。マウスで線を引くだけ。これがペギングスだ。

SILVER SNAIL 兵庫・15歳




ョイスティックとの併用の場合は注意しなければいけない。

ポート2のマウスの場合は、引数をそれぞれ+4するだけだ。

補足

変数Qの値は0と2を切り換えているが、-1と1を使ったほうがわかりやすいし、いちいちQ-1などとせずに済むので

すっきりする。また、行50のベギングのY座標計算は、おなじ傾斜の坂でも状況によって移動が2ステップになるのはいいとはいえない。こういうプログラムのポイントとなる部分は、きちんと組むクセをつけよう。

行10はプログラムの始めに1度実行すればいい部分で、行20はゲームの始めに毎回実行され

る部分だ。このようにきちんとわけているなら、リプレイをGOTO20にしてほしかった。これは推測だが、GOTO20にすると「Out of DATA」のエラーが出るのでRUNにしたのではないだろうか。どちらにしても、スプライトパターンデータと氷山の位置データは異質のもので、それらを一

緒に配置しているのはよくない。むしろ氷山の位置データを取ってしまい、乱数を使って氷山を配置してもよかったと思う。

いい乱数系列を探すのは大変だが、マウスを使ったいいアイデアのゲームなのだから、プログラム面でももう少し工夫してほしい。

(MORO)

ベギングの移動の仕組み

●ベギングのX座標更新

$$X = X - (Q - 1) * FNV(0)$$

変数Qはベギングの移動方向で0か2の値を持ち、(Q-1)は-1か1の値となる。つまり、移動方向から座標増分に交換しているのだ。

そして、ユーザー定義関数のFNV(0)は、図1に示された位置のカラーコードが、8より大き

れば-1、そうでなければ0を値として持つ。つまり図のFNV(0)の位置が海の色(カラーコード8)ならX座標は変わらず、アイスウォールの色(カラーコード15)なら1ドット進むのだ。図の場合では、アイスウォールがあるので前進する。

●障害があるかの判定

$$IF FNV(2) THEN$$

図2のFNV(2)で示された位置が、アイスウォールならTHEN以降の処理を実行し、海ならELSE以降の処理を実行する。た

だし、図2ではスプライトの位置は変わらないが、直前の計算式により、X座標は変化しているのに注意。

[THEN以降]

●ベギングの移動方向反転

$$Q = 2 - Q$$

移動方向用の変数Qの値を、0であれば2に、2であれば0に更新する。

このTHEN以降の処理は、ベギングが障害により前進できなかったときに実行される。

●ベギングの座標をもとず

$$X = X + Q - 1$$

ベギングを1ドット前進させる。結果的に座標をもとじたことになり、移動方向は反転したあとなので、

[ELSE以降]

●ベギングのY座標更新

$$Y = Y + FNV(1) * 2 - (FNV(0) = 0)$$

図2のFNV(1)の位置にアイスウォールがあればY座標を-2し、FNV(0)の位置にアイスウォールがなければY座標を+1する。つまり、移動先のFNV(1)とFNV(0)のどちらも海なら落下(+1)、FNV(0)だけアイス

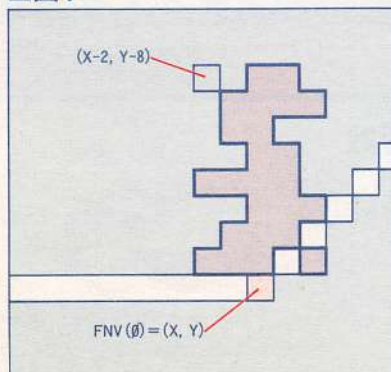
ウォールなら不変、FNV(1)にアイスウォールがあれば上昇(-1か-2)するのだ。

図の場合、最終的には図3のようにジャンプした形になるが、次の移動計算で1ドット落下し、目的の位置に移動する。



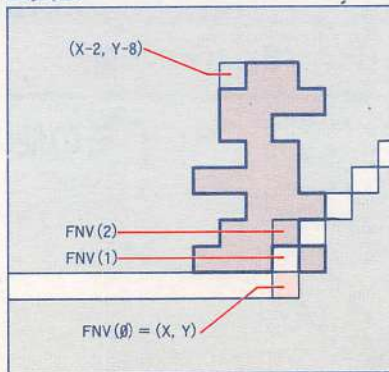
■ベギングの位置と関数FNV(n)の関係

■図1



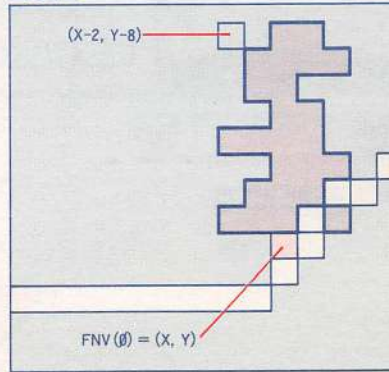
図の場合、(X, Y)の位置はアイスウォールなのでFNV(0)の値は-1になり前進する。

■図2



この図は、すでにX座標が変化したあとのもの。FNV(2)は0なので、Y座標の計算を行う。

■図3



座標の計算が終わり、スプライトが正しい位置に表示されたあとの図。次回、1ドット落下する。



当選者
発表

●2月号FFBプレゼント当選者 ①「桃太郎電番II」のテレカ=〈北海道〉中路純〈宮城県〉高橋英昭〈奈良県〉小澤一哉〈広島県〉池田圭〈福岡県〉内田高志
②「サウンド・カタログVol.3+ゴエモンの下敷き」=〈北海道〉中田晃央〈秋田県〉佐藤吉記〈宮城県〉小野寺健一〈茨城県〉水越功〈東京都〉西川裕章〈新潟
県〉治田弘樹〈大阪府〉中江俊博〈岐阜県〉二村直広

プログラム解説

- 10 REM(初期設定)
- 20 画面色の指定/スクリーンモードの指定/変数型宣言/乱数の初期化/グラフィック画面への文字出力準備/PSG初期設定
- 30~50 ゲーム画面の作成/得点などのメッセージを表示
- 60 効果音/スプライトパターンの定義
- 70 REM(ゲームスタート)
- 80 変数初期設定/効果音/アシカのアニメ処理
- 90 開始メッセージの表示/スティック入力待ち/効果音/「チャンス」の表示/ウエイト/スコアの表示
- 100 変数初期設定
- 110 REM(メイン部)
- 120 スティック入力/アシカのX座標更新/ボールの座標更新/ジャンプ中か判定/ボール座標増分の更新/トリガー判定⇒ジャンプ用の変数を設定
- 130 ボールのはみ出し判定/効果音/ボールの移動増分の符号反転/ボールの座標変更
- 140 アシカのY座標を求める/Y座標増分更新/効果音
- 150 エサが画面内にあるか判定/新しいエサを出現させる
- 160 アシカ・ボール・エサの表示
- 170 アシカがボールから落ちたか判定
- 180 エサをとったか判定
- 190 とったエサが貝か判定/効果音/魚ならスコアの加算/効果音/魚を取ったデモ/スコアの表示
- 200 効果音/ボールから落ちるデモ/効果音/ウエイト/チャンスの残り判定
- 210 REM(ゲームオーバー)
- 220 効果音/ゲームオーバー
- 230 REM(スコア表示サブ)
- 240 スコアの表示サブ
- 250 REM(データ)
- 260~280 スプライトパターンデータ
- 290~340 REM

(にゃん☆)

プログラマからひとこと

考えるだけでも恐ろしい

前回、このシリーズは終わるかもしれないといいました。でも、このゲームはそんなこと忘れてしまうほどおもしろいから、RUN"ASHIKA4.FD4"でー/話は変わって、最近のアーケードゲームはどれもグラフィックが美しくなった。それはいいことだと思うけど、自分の目が肥えてしまったのか、数年前なら確実に立ち止まって見入ってしまうだろうと思うグラフィック(セクセクスや、ファイナルラップ2など)も、別に何の気なしで見ている。多分、他の人もそうだろう。何だか、寂しいことだ。でも、このまま、グラフィックが美しくなっ

ていったら、しまいにはどうなってしまうのだろう。やっぱり自然画で3Dでアニメーションするのかな? もしもそうなら、今が現実なのがゲームの中なのかかわからなくなってしまいかもしれない。あー考えるだけでも恐ろしい……。話は恐ろしくなりましたが、安心してください。このゲームでは絶対に現実と見まちがえることはことはありません。もしも見まちがえたら、あなたはすでに現実がゲームと化しています。もう余白がありません。それではまた。

木内靖 長野・17歳



ASHIKA4 .FD4

```

10 '--- Setting
20 COLOR15,5,1:SCREEN2,3:DEFINT A-Z:R=RND
(-TIME):OPEN"GRP:"AS1:PLAY"L32","L32"
30 LINE(24,11)-(232,19),6,BF:PSET(32,12)
:PRINT#1,"アシカの作業4 ~玉乗りキャッチング~":LINE
(64,56)-(191,87),14,BF:LINE(0,128)-(255,
191),14,BF:DRAW"BM24,20C15U10R208C1010L2
08BM64,87C15U32R128C1032L128BM0,128R255"
40 FORI=1TO3:LINE(0,128-I^2)-(255,128-(I
+1)^2),23-I*8-5*(I=3),BF:NEXT:CIRCLE(128
,191),128,4,...,24:PAINT(128,191),4:CIRCL
E(128,191),128,1,...,24
50 COLOR6:PSET(76,60),14:PRINT#1,"まじろ
とくたん":GOSUB240:COLOR15:PSET(44,96),5
60 PRINT#1,"おはよう、アシカちゃん。":SOUND
7,28:SOUND1,0:FORI=0TO7:FORJ=0TO15:SOUND
0,255-J*17:SOUND8,15-I*2:NEXTJ,I:A=14336
:FORI=0TO11:READAS:FORJ=0TO31:VPOKEA,VAL
("&H"+MID$(AS,J*2+1,2)):A=A+1:NEXT:NEXT
70 '--- Start
80 L=2:D=0:LINE(44,96)-(211,103),5,BF:VP
OKE6923,0:FORI=XT0112STEP(X>112)*2+1:SOU
ND0,IMOD9:SOUND1,1:SOUND8,15-IMOD2:A=I*4
MOD2:PUTSPRITE0,(I,84),1,A:PUTSPRITE1,(I
,116),8,3+A:NEXT:SOUND8,0
90 COLOR15:PSET(148,98):PRINT#1,"はしゅ!!
":FORI=0TO1:N=I:STICK(N):NEXT:PLAY"O
6SM2000G8DEDEG8","V130368DEDEG8":LINE(148,
98)-(203,105),5,BF:COLOR11:PRESET(96,40)
:PRINT#1,"チャンス":COLOR6:PRINT#1,"♥♥":F
ORI=0TO1000:NEXT:GOSUB240
100 B=112:C=1:F=0:K=0:T=255:X=B:Y=84:Z=0
110 '--- Main Program
120 S=STICK(N):S=(S=7)-(S=3):X=X+4*(S+(X
=224)-(X=4)):B=B+C:IFK=0THENC=C+INT(RND(
1)*3)-S-1:IF-STRIG(N)THENK=1:Z=-10
130 IFB<40RB>223THENPLAY"","SM80003C4":
C=-C:B=-223*(B>3)+C*2
140 Y=Y+2:IFKTHENIFZ<10THENZ=Z+1:SOUND0,
Y:SOUND1,1:SOUND8,14ELSESOUND10,16:SOUND12,5
0:SOUND13,1:FORI=0TO9:PUTSPRITE2,(T+26+I
*2,174-I*3),15,7:SOUND6,9-I:NEXT:T=255:F
=F*P:D=D+1:GOSUB240

```

```

160 PUTSPRITE0,(X,Y+ABS(X-B)*2),1,X*4MOD
2:PUTSPRITE1,(B,116),8,3+BMOD2:PUTSPRITE
2,(T,U),9-P*8,5+P
170 IFK=0THENIFABS(X-B)>20THEN200
180 IF-1-(ABS(X-T+4)<16ANDABS(Y-U+8)<12)
THEN120
190 IFPTHEVPOKE6915,15:SOUND10,16:SOUND
12,10:SOUND13,1:FORI=0TO31:SOUND6,I:SOUN
D6,31-I:NEXTELSEF+1+(F=4):D=D+2^F:T=25
5:SOUND1,0:FORI=15TO0STEP-1:SOUND0,I*17:
SOUND8,15:PUTSPRITE2,(X+28,Y),I,7:PUTSPR
ITE3,(X+12,Y-16+I),-15*(I>0),7+I:NEXT:GO
SUB240:GOTO120
200 PLAY"O3A":FORI=Y+8TO130:PUTSPRITE0,(
X,I),1,2:NEXT:FORI=0TO5:FORJ=0TO15:SOUND
0,I*15+J:SOUND1,J*4:SOUND8,15-I*3:NEXTJ,
I:PLAY"O3C":PSET(122+L*16,40):DRAW"C154D
5F1":L=L-1:FORI=0TO1600:NEXT:IFLTHEN100
210 '--- Game Over
220 PLAY"SM400005CDEF8G16DEDC8","V1402C.
D.E.F8.DEDC8":COLOR15:PRESET(88,96):PRIN
T#1,"はう! そぞぞ!!":FORI=1TO128:COLOR,IMOD
16:NEXT:FORI=0TO3000:NEXT:GOTO80
230 '--- Put Score (Sub Routin)
240 E=E+(E<D)*(E-D):LINE(72,72)-(191,79)
,14,BF:COLOR1:PSET(64,72),15:PRINT#1,USI
NG"#####":D:RETURN
250 '--- Data (Sprite)
260 DATA 00000000101010100000000410070
3007068F4B0F0F0F8FCFCF4F0F0E0C0,000000
010101010100000000005050F7068F4B0F0F0F
FEF0F0F0F0F0E0C0,03078CBE1FFFFFF73F030
7000000000000000F098EDEF4A800005492
270 DATA 071F3F77FFFFFFF5F6F371D0
7E038CCFEF2FB9FDFFFEEFEFEFEFEFEFEFEF
7F77FFFFFFFBFDF7F6F3F1F07E0F8CCE6FEFFFD
FDFDFDFBAFEFCF8E0,3E55DAF57B1806000000
0000000000103F0B010,1F7FB6A1F00000000
00000000000000C0A0C0,102040841800003E
280 DATA 1E333331E38303F,0E16262626306
06,1E33331E333331E,67EC6C6F6C6C6C670000
00000000000000000000000000000000
290 '
300 '
310 '--- ASHIKA NO SYUGYOU IV
320 '
330 '
340 '--- Release on Dec.20.1991 --- by YK

```


しんかんせんスナイパー

MSX MSX2/2+RAM8K by KUWA

▶遊び方は42ページ

変数の意味

スプライト座標

Y……弾のY座標
Z……定数「132」(プログラム短縮のため)

テキスト座標

I……新幹線の表示座標/ループ用
M……指令のあった場所の座標

その他の変数

A、B……指令用
A\$……データ読みこみ用
E\$……エスケープシーケンス用
J……ループ用
K\$, T\$……新幹線作成用
P……当たったかどうかの判定用
P\$(I)……メッセージ
T……得点

X……弾を撃ったかどうかの判定用

プログラム解説

① 初期設定

●画面モード、スプライトサイズ設定●画面の色設定●画面の表示幅設定●変数の型宣言

② パターン定義など

●エスケープシーケンス設定●弾のスプライトパターンの定義●着弾のスプライトパターンの定義●メッセージ表示用変数設定●新幹線の表示用変数設定

③ ~ ⑤ 新幹線を作る

●新幹線のキャラクタパターン定義⇒ループ①開始(文字の種類用)パターンデータ読みこみ、ループ②開始(パターン定義用)、新幹線のパターン定義、(パターンデータ変換)、ループ③閉じ、

ループ④閉じ

●新幹線の色設定●ファンクションキー表示禁止
●新幹線作成(行7で使用)

⑥ 背景の表示

●画面消去●射撃する車両の位置、背景を表示●効果音●初期値、新幹線ループ用、弾の位置、メッセージ表示用変数設定

⑦ 新幹線表示

●新幹線表示●新幹線の表示位置加算

⑧ 弾を撃つ

●弾表示●トリガー入力

⑨ 弾判定、新幹線データ

●弾の判定(撃ったならば弾の

軌道減算)●行7へ戻る●新幹線のキャラクタパターンデータ(行3で読みこむ)

⑩ 当たった

●指令の座標計算●当たった位置の変数設定●点数計算

⑪ リプレイ

●ループ①開始、効果音(弾の着弾音)、ループ①閉じ●点数表示●ループ②開始、リプレイ入力待ち、ループ②閉じ

⑫ データ

●キャラクタパターンデータ(行3で読みこむ)
(イシバシ)



SHINKAN .FD4

```

1 SCREEN1,0:COLOR15,1,1:WIDTH7:DEFINTA-Z
2 E$=CHR$(27)+"Y":SPRITE$(0)="♣♣":SPRITE
$(1)="コ!ヨヨ!コ":P$(0)="へたくそ":K$="dddddde
3 FORJ=0TO7:READA$:FORI=0TO7:VPOKE784+I+
J*8,VAL("&H"+MID$(A$,I*2+1,2)):NEXT:NEXT
4 VPOKE8204,244:VPOKE8205,19:KEYOFF
5 T$=STRING$(30,98)+"cddddde"+K$+K$+K$+K
$+K$+K$+K$+"dddddf"+STRING$(7,98)
6 CLS:A=RND(1)*7+1:B=RND(1)*6+1:PRINTE$
# "A+1"りょうめ"B"つめE$' "STRING$(42,98)"hh
hhhhh"STRING$(28,105)E$"#egggbbggbbbegggbb
gggg":PLAY"S9M500007L16CDCDCDCDCD":SOUND
7,56:I=0:X=0:Y=151:Z=132:P$(1)="おおあたり"
7 PRINTE$, "MID$(T$,I+1,7):I=I+1
8 PUTSPRITE0,(Z,Y),1,0:IFSTRIG(0)THENX=1
9 IFY<960RI>99THEN10ELSEIFX=1THENY=Y-4:G
OTO7ELSE7:DATA,1E3F60F0F5F560FF
10 M=A*7+B+27:P=-I:M):T=10-ABS(I-M)
11 FORI=0TO13:SOUNDI,I+12:NEXT:PRINTE$"+
!"P$(P)E$ "T"てん":FORI=0TO1:I=-STRIG(0)
:PUTSPRITE0,(128,Y+1),8,1:NEXT:GOTO6
12 DATA00FF00FF81FF00FF,40E718FF99FF18E7
,78FC060FAFAF06FF,007EFFFFAA552A,FF55000
0008822,8800000022: '--- By KUWA ---

```

プログラマからひとこと

ツキの年末調整

どーも、今回が2回目の採用となる、KUWAこと桑野和之です。今回は、2本もいっぺんに採用されたんで、書くスペースがたっぷりあります。僕は今、大阪貿易学院高校の3年ですが(作者注:1月現在)、4月からは、京都産業大学の経営学部に入学します。そうです。僕は、昨年12月の推薦入試で第1希望だった、この大学に合格できたのです。僕には、どうもツキの年末調整があるようで、一昨年の終わりには、ラジオ大阪のある番組の懸賞で、スーパーファミコンがあたり、昨年は大学合格と、今は、高校もいかずドムドムで、バイトばっかやっています。おかげで、今は、英単語より、ハンバーガーの作り方をよく覚えています。ほんまに、こんなん、大学行ってついていけんねんやろか……。話しかわるけど、僕のF1-XDJもFM音源がこわれています(F1-XDJって欠陥品ちゃうか?)。ああ、ターボ日がほしい。 KUWA 大阪・18歳





CONVEY-IT コンベイト

MSX2/2+VRAM64K by 塚原修

▶遊び方は40ページ

変数の意味

マップ座標

A, B……位置(マップキャラ描画サブの入力パラメータ)／一時変数

E, F……ボールの位置

E(n), F(n)……ステージnのボールの初期位置

X, Y……カーソルの位置

X(n), Y(n)……スティック入力値⇒座標増分変換表

その他の変数

A\$, H, V, W……一時変数

C……マップキャラ描画サブの入力パラメータ(0:空間, 1:上向きコンベア, 2:床, 3:右向きコンベア, 4:ゴール, 5:下向きコンベア, 6:穴, 7:左向きコンベア)／一時変数

I, N, S……スティック入力値／一時変数

J……ループ用

K……ボールが移動中であることのフラグ

M(n, m)……マップ(仮想VRAM)

P……プレイ中のステージ

P(n)……ステージnのクリアフラグ

Q……ボールの移動カウンタ

S\$(n)……ステージnのマップデータ

SL……クリアステージ数

ST……総ステージ数

■スプライト面番号・パターン番号

0:カーソル縁取り

1:カーソル

2:ボール

プログラム解説

10~150 プログラム初期化

10 マシン語領域確保/整数型宣言/単精度型宣言/プログラム定数定義/配列宣言

20~50 画面初期化/PSG初期化

60 マシン語プログラム書き込み

70 マシン語ワーク初期値とデータ書き込み

73~77 ストップキー割り込み定義・許可(「改造点」参照)

80 ユーザー関数定義/ユーザータイマー割り込み(パレット変更)開始

90~120 ページ1にマップキャラと消滅デモ用のボールを描く

130 スプライトジェネレータテーブル設定

140 スティック入力値⇒座標増分変換表の読み込み

150 マップデータ読み込み

160~210 ステージ初期化

160 新ステージ初期化(プレイステージの設定)

170 同ステージやり直しのエントリー(スプライト消去、画面クリア、変数初期化)

180 ステージデータ展開、マップ描画

190 ステージ番号・残りステージ表示、変数初期化

200 効果音

210 ボール表示

220~320 メインループ

220 ボールが移動中か判定

230 トリガー0判定

240~280 カーソル移動

290~310 RETURNキー・ESCキー判定

320 ループの終わり

330~510 コンベアの移動

330 スティック入力/斜め入力無視

340 ボールの移動判定

350 横移動判定

360~430 縦移動と表示

440~510 横移動と表示

520~550 ボールの移動

520 ボールの移動

530 カウンタ更新と移動終了判定

540~550 移動先キャラによる分岐

560 ボールの移動先が床のとき

570~600 ゲームオーバー(移動先が穴・空間のとき)

610~660 ステージクリア(移動先がゴールのとき)

610 メッセージ表示

620 スプライト消去

630~640 ボール消滅デモ

650 クリアフラグ・残りステージ更新/ゲームクリア判定

660 ディレイ/ループ

670~680 ゲームクリア

670 メッセージ表示

680 トリガー待ち/ゲーム初期化

690~730 サブルーチン群

690 ボール表示

700 マップキャラ描画

710 ボール消滅デモ用ボール表示

720~730 ストップキー割り込み(ストップキー割り込み禁止/タイマー割り込みフックを書き換えたか判定/フックの復帰/実行停止)

740~1330 データ

740~880 マシン語プログラム

890 マシン語ワーク初期値とデータ

900~1010 スプライトジェネレータテーブルデータ

1020~1030 スティック入力値⇒座標増分変換データ

1040~1330 ステージデータ

マシン語解説

B0000~B018

タイマー割り込みフック書き換

プログラマからひとこと

Mマガのほうがいい

1991年8月15日午後7時50分 ユニバーサルステューディオズ・フロリダ上空にUFQが出現。ユニバーサルステューディオズ、このスタジオはキングコング、バックトゥーザフューチャー、ゴーストバスターズ、E.T.等の映画で体験できるところである。おそらくここにいるE.T.に会いにきたのだろう。この写真を撮った塚原修さんに顔をさせないという条件でインタビューに応じてもらった。彼の話によると、Mファン付録ディスクのあてまじょQを選び、ディスクを抜いて進めていったところ突然エラーが発生。そこで、リスト中のSETPAGEをすべて0、0にし、ディスクをもどしてRUNしたところ、絵が全部見えるようになったということである。しかし、MOガのほうが条件がいいと語ってくれた。

塚原修 岐阜・ありません歳



え
 B019~B026
 タイマー割り込みフック復帰
 B027~B074
 パレット変更
 ■データとワーク
 B100~B103
 輝度データ
 B104
 輝度データポイント計算用
 B105
 変更するパレットコード2

改造点

タイマー割り込みフックを書き換えているので、実行を止めた後、復帰せずに他のプログラムを読み込んで、タイマー割り込みルーチンのあるユーザーエリアが書き換えられると、確実に暴走する。

作者が用意した解決法は、実行を止めた後、F1キーを押し

てフックを復帰させるというもののだが、すべての読者にこれを守ってもらうというのは無理があり、ファンクションキーを書き換えるのも望ましくないので、ストップキー割り込みにより、フックの復帰なしには実行を止められないようにした(行75、行720~730)。*本文末尾の注参照

マシン語プログラムのタイマー割り込みルーチンで、レジスタを退避していなかったで退避した(行790・880)。

これについては、退避しなくても実際上の問題はないように見えたが、
 1. F1XDのROMを調べてみると、フックをコールした後Aレジスタを参照している
 2. MSX2テクニカルハンドブック(アスキー)の「タイマー割り込みフックの正しい使用法」なるサンプルプログラムでは退

避している
 という2つの理由によって直した。

同じくタイマー割り込みルーチンで、書き換え前のフックの内容が実行されていなかったで直した(行880)。

同じくパレット変更において、キャリアクリアが行なわれていないため、0であるべきビット(輝度データのビット3)が1になる場合があったので、キャリアクリア(OR A)を挿入した(行840)。これも実害があるかどうか不明だが、前掲書にしたがった。

これらにともない、行60のFOR文の終値を直した。
 ※編集部注 これに関しては、作者より、「プログラミング学習者にとってプログラムの解析が困難になるのでストップキー割りこみによる改造はやめてほし

い。どうしてもというときは、追加リストにしてほしい」という趣旨の要望がありましたが、このプログラムがおそらく多くの読者によって遊ばれるだろうという点と、プログラムを中断したあと、面データなどを変更してディスクにセーブすることが多いだろうという点を考えると、やはり安全性を優先して、掲載・収録バージョンは、「解析困難だが安全な」としました。

したがって、このプログラムの解析をしたい方は、付録ディスクに収録してある「CONVEY.FD4」というファイルを別のディスクにコピーしたうえで、次の修正をおこなってください(掲載リストと付録ディスクの中のファイルとは、行80が一部異なっています)。

①行75の最初に「」(SHIF

CONVEY .FD4

```

10 CLEAR300,&HAFFF:DEFINTA-Z:DEFSNGE,F,S
T=30:DIMM(5,7),X(8),Y(8),S(S),P(ST),E(ST),F(ST)
20 COLOR2,0,0:SCREENS=2,0:SETPAGE0,1
30 CLS:COLOR=NEW:COLOR=(0,1,1,7)
40 OPEN"GRP:"AS#1:SOUND8,0
50 SOUND12,1:SOUND7,39:SOUND13,0
60 FORI=0TO119:READAS:POKE&H8000+I,VAL("&H"+AS):NEXT
70 FORI=0TO5:READA:POKE&H100+I,A:NEXT
71 ***** CTRL+STOP *****
75 ON STOP GOSUB 720:STOP ON
77 ***** カギ括弧(+)キョ75 ヲ REM= ショクサイ
80 DEFUSR=&H8000:DEFUSR1=&H8019:
  A=USR(0):'KEY1,"A=USR1
(0)"+CHRS(13):KEYON
90 FORJ=0TO8STEP-4:FORI=2TO5:CIRCLE(72,0),5-I,J,I:PAINT(72,8),I:NEXTI,J
100 FORI=0TO64STEP64:LINE(32+I,0)-(47+I,15),14,BF:CIRCLE(104,8),7,1:PAINT(104,8),0,1:CIRCLE(104,8),7,15,4,6,B:LINE(32+I,0)-(47+I,15),1,B:LINE(46+I,0)-(32+I,0),1,5:LINE(32+I,14),15:NEXT
110 FORI=0TO8:CIRCLE(24+I*16,40),I,6:PAINT(24+I*16,40),6:NEXT
120 FORJ=0TO8STEP8:FORI=3TO8STEP-1:LINE(16,2+I+J)-(31,2+I+J+1),5-I,B:LINE(63-2*I-J,0)-(62-2*I-J,15),5-I,B:LINE(80,15-2*I-J)-(95,14-2*I-J),5-I,B:LINE(112+2*I+J,0)-(113+2*I+J,15),5-I,B:NEXTI,J
130 SETPAGE0,0:FORI=0TO95:READAS:A=VAL("&H"+AS):VPOKEI+&H7000,A:NEXT
140 FORI=0TO8:READX(I),Y(I):NEXT
150 FORI=1TO8:READS(I),E(I),F(I):NEXT
160 P=ROUND((TIME)*ST+1):IFP(P)=1THEN160
170 PUTSPRITE0,(0,216):CLS:I=1:O=N=0
180 FORB=1TO6:FORA=1TO4:C=VAL(MIDS(S$(P),I,1)):M(A,B)=C:GOSUB070:I=I+1:NEXTA,B
190 PRESET(96,20):PRINT#1,USING"STAGE ##":P:PRESET(96,30):PRINT#1,USING"LEFT ##":ST-SL:X=1:Y=1
200 SOUND6,250:GOUND13,12:SOUND8,16
210 E=(P):F=(P):GOSUB690:K=M(E,F)MOD2
220 IFK=1THEN520
230 IFSTRIG(0)=1THENIFM(X,Y)<>0THEN330
240 S=STICK(0):X=X+X(S):Y=Y+Y(S)
250 IFX=0ORX=STHENX=X-S
260 IFY=0ORY=7THENY=Y-S
270 PUTSPRITE0,(16*X+80,16*Y+44),1,0
280 PUTSPRITE1,(16*X+80,16*Y+44),15,1
290 I=PEEK(&HFBEC)
300 IFI=127THEN170
310 IFI=251THEN160
320 GOTO 220

```

```

330 S=STICK(0):IFSMOD2=0THEN220
340 IFX=EANDY=FANDK=0THENK=1:N=S:GOTO520
350 I=S:S=0:IFI=30RI=7THEN440
360 V=Y:W=1:IFI=1THENW=-1ELSEJ=1
370 FORI=(7+5*J)/2TOVSTEP-J
380 IFM(X,I)=0THENW=1-J
390 NEXT:IFW=1THEN220
400 H=0:FORI=0TOVSTEP-J:C=M(X,I)
410 IFMOD2=0THENH=1
420 NEXT:IFH=1THEN220
430 FORI=0TOVSTEP-J:C=M(X,I):A=X:B=I+J:M(A,B)=C:GOSUB700:NEXT:C=0:A=X:B=Y:M(A,B)=C:GOSUB700:GOTO220
440 V=X:W=-1:IFI=3THENJ=-1ELSEJ=1
450 FORI=(5+J*3)/2TOXSTEPJ
460 IFM(I,Y)=0THENW=1+J
470 NEXT:IFW=-1THEN220
480 H=0:FORI=0TOVSTEPJ:C=M(I,Y)
490 NEXT:IFH=1THEN220
500 NEXT:IFH=1THEN220
510 FORI=0TOVSTEPJ:C=M(I,Y):A=I-J:B=Y:M(A,B)=C:GOSUB 700:NEXT:C=0:A=V:B=Y:M(A,B)=C:GOSUB700:GOTO220
520 S=0:E=E+X(N)/8:F=F+Y(N)/8:GOSUB690
530 Q=Q+1:IFQ(8)THEN230
540 Q=N:M(E,F):SOUND6,240
550 ON N+1 GOTO 570,230,560,230,610,230,570,230
560 SOUND6,250:K=0:GOTO230
570 PUTSPRITE2,(0,216):A=E:B=F:C=N
580 FORI=0TO-1STEP-1:GOSUB700:SOUND6,32-I*3:GOSUB710
590 FORJ=0TO100:NEXT:NEXT:SOUND8,0
600 FORI=0TO1500:NEXT:GOTO0170
610 PRESET(96,100):PRINT#1,"Big Deal"
620 PUTSPRITE0,(0,216)
630 A=E:B=F:C=4:FORI=0TO-1STEP-1:GOSUB700:SOUND6,8-I:GOSUB710
640 FORJ=0TO100:NEXT:NEXT:SOUND13,0
650 P(P)=1:SL=SL+1:IFSL=S+1THEN670
660 FORI=0TO1500:NEXT:GOTO160
670 COLOR 1,2,2:CLS:PRESET(60,100):PRINT#1,"CONGRATULATIONS"
680 FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:SL=0:FORI=1TO8:P(I)=0:NEXT:COLOR2,0,0:GOTO160
690 PUTSPRITE2,(16*E+80,16*F+41),6,2:RETURN
700 COPY(16*C,0)-(16*C+15,15),1TO(16*A+8,16*B+42),0:RETURN
710 COPY(16*I+16,32)-(16*I+15+16,47),1TO(16*E+80,16*F+42),0,TPSET:RETURN
720 STOP OFF:IF PEEK(&HFD9F)=&HC3 AND PEEK(&HFDAB)=&H27 AND PEEK(&HFDAD)=&H80 THEN A=USR1(0):***** CTRL+STOP *****
730 STOP
740 DATA F3,21,9F,FD,11,10,B1,01
750 DATA 05,00,ED,00,3E,C3,32,9F

```

```

760 DATA FD,21,27,B0,22,A0,FD,FB
770 DATA C9,F3,21,10,B1,11,9F,FD
780 DATA 01,05,00,ED,00,FB,C9,F3
790 DATA F5,C5,E5,21,04,B1,7E,2C
800 DATA 46,00,FE,04,30,02,D6,04
810 DATA 26,B1,6F,7E,F5,3A,07,00
820 DATA 4F,0C,3A,05,B1,3C,3C,ED
830 DATA 79,3E,90,ED,79,0C,F1,47
840 DATA B7,17,17,17,17,00,ED,79
850 DATA ED,41,21,05,B1,7E,3D,FE
860 DATA FF,20,0C,3E,03,77,2B,7E
870 DATA 3D,FE,FF,20,02,3E,03,77
880 DATA E1,C1,F1,C0,10,B1,FB,C9
890 DATA 2,4,6,4,3,3
900 DATA 2C,5A,49,A4,92,49,A4,90
910 DATA 40,20,10,00,04,02,01,00
920 DATA 00,00,00,00,46,29,11,02
930 DATA 02,04,04,02,01,00,00,00
940 DATA 00,24,36,5B,60,36,5B,0F
950 DATA 3F,1F,0F,07,03,01,00,00
960 DATA 00,00,00,00,06,0C,EE,FE
970 DATA FC,FC,FB,FC,FE,FC,FB,70
980 DATA 00,0F,1F,3F,3F,7F,7F,7F
990 DATA 7F,7F,7F,3F,3F,1F,0F,00
1000 DATA 00,FB,FB,FC,FE,FE,FE,FE
1010 DATA FE,FE,FE,FC,FB,FB,00
1020 DATA 0,0,0,1,0,0,1,0,0
1030 DATA 0,0,1,0,0,1,0,0,0
1040 DATA 333511051155143517751777,1,1
1050 DATA 2222222333518772422222,2,2
1060 DATA 433357233123702355757311,3,4
1070 DATA 33341577835233515751717,4,3
1080 DATA 3335435353357051555577,2,1
1090 DATA 47777771771171122213533,2,5
1100 DATA 313501351155115514556777,1,5
1110 DATA 22422221111555022122214,2,5
1120 DATA 23215232212532322723234,1,1
1130 DATA 32342527123232312322545,3,4
1140 DATA 273212251253185412251225,3,5
1150 DATA 25225221351205222542252,1,5
1160 DATA 327215524335121275077272,4,1
1170 DATA 417273752725275525102532,1,6
1180 DATA 353515150153151515151314,1,6
1190 DATA 257215135221322505554332,4,1
1200 DATA 55302225667241227122012,2,1
1210 DATA 077517471123225755617331,2,4
1220 DATA 12232302152577655555335,1,2
1230 DATA 773412072561206112113331,2,2
1240 DATA 213410036112226132602332,1,6
1250 DATA 217257072326536451712132,4,1
1260 DATA 70472361656227615120231,2,1
1270 DATA 55025753665201233654575,4,1
1280 DATA 255218557336165117412772,4,6
1290 DATA 0200050000000000000000,0,2,1
1300 DATA 40600000000000000001072,4,6
1310 DATA 00042200506000706002231,2,2
1320 DATA 202220001065324027202003,1,1
1330 DATA 012745630127456301276503,3,3

```

*掲載リストとディスク収録の「CONVEY.FD4」は行頭が一部異なっています(64ページ参照)。

T+7)を挿入して、行75をRE
M文化する

②行80の33文字目~58文字目までを、掲載リストのように空白にする(または削除する)

③行80の最後のステートメント「KEY1~」の頭にある「」を削除して、「KEY1~」の命令を有効にする

④の処置は、行75と内容がだぶっているためです(ディスク制作時のミス)。ただし、ディスク収録版は、まったく支障なく、安全に遊べます。

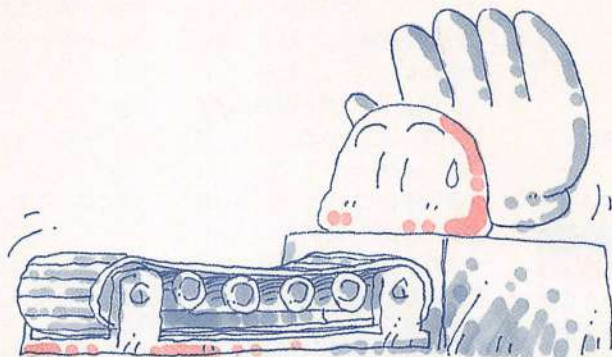
補足

プログラムに余裕を持たせている(圧縮していない)点に好感

がもてるし、1つのFORにはNEXTも1つだけ、しかもループの途中から飛び出さないという点などは、他の投稿者も見習ってほしい。

しかし、明らかな無駄(意味もなくスティック入力値をIやNに入れてSをクリアしている点など)は省いてほしいものだ。タイマー割り込みについては、

この程度の処理なら、わざわざマシン語を使わなくても、インターバル割り込みで十分なのではないだろうか?
(ANTARES)



Curry Land カレーランド

MSX MSX2/2+RAM32K by KUWA

▶遊び方は41ページ

変数の意味

リスト1

A、A(n)、B、B\$(n)、C、D、E、K、S、U、V、X、Y……汎用

E\$……エスケープシーケンス用

I、J、K……ループ用

リスト2

プレイヤー関連

AP(n)……攻撃力

CO(n)……キャラクタの色

HP(n)……現在のヒットポイント

MH(n)……ヒットポイントの最大値

N\$(n)……名前の保存用

SA(n)……ルーレット用

XY(n)……座標

YA(n)……1回休みフラグ

モンスター関連

MC(n)……モンスターの色

MH……モンスターのヒットポイント

MN……出現したモンスターの番号

MS……モンスターのスプライト番号

その他の変数

A、A(n)、B、C、D、E、F、G、H、M、N、U……汎用

A\$、A\$(n)、C\$、I\$……汎用文字変数

BG……BGM番号

BS……ボス番号

E\$……エスケープシーケンス用

EN(n)……イベント番号

EZ(n)……イベント座標

I、J、K……ループ用

IT(n)……アイテム番号

K\$……キー入力用

M\$, N\$……メッセージ表示用

M\$(n)……メッセージ用

PL……プレイヤー数

S……スティック入力用

SB……乱数用

SI……城の数

ST……スタート地点の場所

T……プレイヤーの順番

X(n)、Y(n)……現在地の判定用

プログラム解説

リスト1

10~30 初期設定

40~150 画面クリア/拡大文字の作成/太文字処理/キャラクタパターンの定義/スプライトパターンの定義/キャラクタ一色の指定

160~250 マシン語データの読み込み/BGMデータの読み込み/マップデータの読み込み

260~630 キャラクタパターンの定義/スプライトパターンの定義/メッセージ表示/ファイル名の決定/縮小マップの表示/マップエディット処理/データの書き込み/ファイル名の入力/ディスクへ保存

640~680 ファイル名の決定サブ

690~850 キャラクタパターンの定義/タイトル画面の表示/メニュー選択/メニューの各処理

860~900 マシン語データ

910~1030 キャラクタパターンデータ

1040~1170 スプライトパターンデータ

1180~1220 BGMデータ

1230~1430 マップデータ

1440~1470 エディタで使用するキャラクタパターンデータ

1480~1660 タイトル画面用データ

1670~1730 REM

リスト2

10~40 初期設定/マップデータの初期化

50~200 ストーリー・城の位置・スタート地点を変数に格納/ストーリー表示/メッセージデータを変数に格納/初期画面の作成

210~230 メッセージ消去

240~280 ステータスの表示

290~300 順番のマークを表示

310~320 時間待ち

330~390 スクロール処理

400~410 ウィンドウを開く

420~430 メッセージ表示

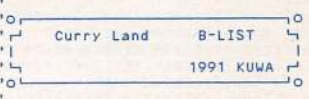
440~480 ゲームオーバー

490~520 BGMスタート


```
860 IFB$=0THENPRINTS"252*Abk4kz":PLAY""
...
1590 '25255 D
```

```
1600 MS="3435364042":NS="52333":IT(T*5-2
...
2190 '00000 00000
```

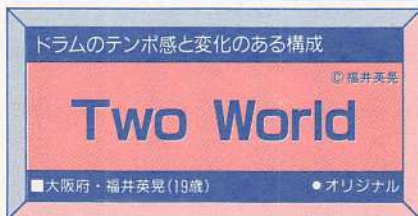
```
2200 FORI=2TO24:LOCATE1,I:PRINTSPC(30):N
...
2850 '0
```



10 'save'yieark"
20 CLEAR10000
30 _MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
40 DEFSTR A-Z
50 T="T140":T1="T130"
60 _TRANSP0SE(50)
70 POKE&HFA1C,40:POKE&HFA4C,90
80 POKE&HFA2C,50:POKE&HFA5C,100
90 POKE&HFA3C,70:POKE&HFA6C,110
100 A1="013V13L160BF+BF+F+E8EBC+8C+8+A4B
>C+<BAF+8ABF+4.RB"
110 B1="013V12L1608C+8C+C+<B8B8G+8G+8E4F
+G+F+EC+8EBC+4.RB"
120 C1="013V12L1607F+BF+F+E8EBC+8C+8+A4B
>C+<BAF+8ABF+4.RB"
130 D1="013V11L1607C+8C+C+<B8B8G+8G+8E4F
+G+F+EC+8EBC+4.RB"
140 E1="013V11L1606F+BF+F+E8EBC+8C+8+A4B
>C+<BAF+8ABF+4.RB"
150 F1="013V10L1606C+8C+C+<B8B8G+8G+8E4F
+G+F+EC+8EBC+4.RB"
160 G1="0A15V11Y22,22Y23,Y24,99Y38,4Y3
9,1Y40,6"
170 A2="06V1404B16>C+2.&C+16C+8E1<B16>C+
2.&C+16C+8F+1"
180 B2="06V1505B16>C+2.&C+16C+8E1<B16>C+
2.&C+16C+8F+1"
190 C2="06V1204R16B16>C+2.&C+16C+8E1<B16
>C+2.&C+16C+8F+2..."
200 D2="024V1304L16R16.F+BF+FB>C+8F+FB
F+FB>C+32":D2S=D2S+D2S+D2S+D2S
210 E2="024V1404L16F+BF+FB>C+8F+FB+FB
+FB>C+8":E2S=E2S+E2S+E2S+E2S
220 F2="024V1503L16F+BF+FB>C+8F+FB+FB
+FB>C+8":F2S=F2S+F2S+F2S+F2S
230 G2="0A15V5B1M8C16C16B8S!C8M16C16B!M
C8B16C16B8S!C16M16C16C16":G2=G2+G2+G2+
B1M8C16C16B8S!C8M16C16B!M8C8B16C16B8S!C
16B8S!C16M16C16B8S!
240 A3="L1606C+8C++8EBC+4<A4L16B>C+<
BAF+8AB>C+8.<B16>C+4"
250 B3="L1605C+8C++8EBC+4<A4L16B>C+<
BAF+8AB>C+8.<B16>C+4"
260 C3="L1606R16C+8C++8EBC+4<A4L16B>
C+<BAF+8AB>C+8.<B16>C+8"
270 D3="L803F+>F+C+F+>F+C+F+>F+C+F+>F+C+F+>
D3S=D3S
280 E3="L803R16F+>F+C+F+>F+C+F+>F+C+F+>F+C+F+>
E3S=E3S+E3S
290 F3="L804F+>F+C+F+>F+C+F+>F+C+F+>F+C+F+>
F3S=F3S
300 GG="B!C8BS!M16C16B!C8BS!M16C16B!
C8BS!M16C16B!C8BS!M16C16B!C8BS!M16C16B!
S+GG5
310 A4="L16R806AF+EC+BE8F+BC+16<B16>C+16
<ABR16>AF+EC+8<B16>C+16F+4.RB"
320 B4="L16R805AF+EC+BE8F+BC+16<B16>C+16
<ABR16>AF+EC+8<B16>C+16F+4.RB"
330 C4="L16R8,06AF+EC+8E8F+BC+16<B16>C+1
6<ABR16>AF+EC+8<B16>C+16F+4.R16"
340 D4="03L8A>AEA<A>AEA<F+>F+C+F+>F+C+>C+1
6<B16>C+8F+>
350 E4="03L8R16A>AEA<A>AEA<F+>F+C+F+>F+C+>
C+16<B16>C+8F+>
360 F4="04L8A>AEA<A>AEA<F+>F+C+F+>F+C+>C+1
6<B16>C+8F+>
370 G4=GG5+>B!C8BS!M16C16B!C8BS!M16C16B!
C8BS!M16C16B!C8BS!M16C16B!C8BS!M16C16B!
S!C16"
380 A5="L1606B8.>C+<BAF+AF+AF+ED8F+8E8C+>F+AB>C+8.C+4"
390 B5="L1605B8.>C+<BAF+AF+AF+ED8F+8E8C+>F+AB>C+8.C+4"
400 C5="L1606R16B8.>C+<BAF+AF+AF+ED8F+8E8C+>F+AB>C+8.C+8"
410 D5="L802B>BF+BD>D<A>D<E>EE<C>A>AEA
"
420 E5="L802R16B>BF+BD>D<A>D<E>EE<C>A>
AEA16"
430 F5="L803B>BF+BD>D<A>D<E>EE<C>A>AEA
"
440 A6="06B>C+<BAF+AF+ED8F+8E8C
+>EC+8F+4"
450 B6="05B>C+<BAF+AF+ED8F+8E8C
+>EC+8F+4"
460 C6="06R16B>C+<BAF+AF+ED8F+8E8C
+>EC+8F+8"
470 D6="L802B>BF+BD>D<A>D<E>EE<C>F+>C+1
6<B16>C+>F+>
480 E6="L802R16B>BF+BD>D<A>D<E>EE<C>F+>
C+16<B16>C+>F+>
490 F6="L803B>BF+BD>D<A>D<E>EE<C>F+>
C+16<B16>C+>F+>
500 G5="B!C8M16C16B8S!M16C16C16M16C16B8S!
8B8S!8C16C16B1C8M16C16C16M16C16B8S!8B8S!
8C8M16C16M16"
510 PLAY#2,"01401V15E1.", "014V1501C1.", "
014V1501G1.", "014V1402E1.", "014V1402G1.",
,"014V1303G1.", "Y24,1Y55,3Y08BCH1."
520 PLAY#2,T,T,T,T,T,T,T,T,T,T
530 PLAY#2,A1,B1,C1,D1,E1,F1,G1
540 PLAY#2,T1,T1,T1,T1,T1,T1,T1
550 PLAY#2,A2,B2,C2,D2,E2,F2,G2
560 PLAY#2,A3,B3,C3,D3,E3,F3,G3
570 PLAY#2,A4,B4,C4,D4,E4,F4,G4
580 PLAY#2,A5,B5,C5,D5,E5,F5,G5
590 PLAY#2,A6,B6,C6,D6,E6,F6,G6
600 PLAY#2,A1,B1,C1,D1,E1,F1,G5
610 GOT0 540

480 E6="L802R16B>BF+BD>D<A>D<E>EE<C>F+>
C+16<B16>C+>F+>
490 F6="L803B>BF+BD>D<A>D<E>EE<C>F+>
C+16<B16>C+>F+>
500 G5="B!C8M16C16B8S!M16C16C16M16C16B8S!
8B8S!8C16C16B1C8M16C16C16M16C16B8S!8B8S!
8C8M16C16M16"
510 PLAY#2,"01401V15E1.", "014V1501C1.", "
014V1501G1.", "014V1402E1.", "014V1402G1.",
,"014V1303G1.", "Y24,1Y55,3Y08BCH1."
520 PLAY#2,T,T,T,T,T,T,T,T,T,T
530 PLAY#2,A1,B1,C1,D1,E1,F1,G1
540 PLAY#2,T1,T1,T1,T1,T1,T1,T1
550 PLAY#2,A2,B2,C2,D2,E2,F2,G2
560 PLAY#2,A3,B3,C3,D3,E3,F3,G3
570 PLAY#2,A4,B4,C4,D4,E4,F4,G4
580 PLAY#2,A5,B5,C5,D5,E5,F5,G5
590 PLAY#2,A6,B6,C6,D6,E6,F6,G6
600 PLAY#2,A1,B1,C1,D1,E1,F1,G5
610 GOT0 540

430 E="V80DD 15D16R16":E1=E+E+E+E
440
450 A="<CE-G><CGE-CE-G><CE-3!>:A2="03V
15"+A"&06V12"+A
460 B2="V15 C4E-G E-4GB C4E-G E-4DC"
470
480 A3="053 V11>CE-4C V12E-4G4 V13E-G-4E
-V14G4 <V15BV14BV13BV12B>4"
490 B="V13<DGB>DGB>DGB>DGB<<<3!>:B3=B+B
500
510 A4="05 V13 C<C>C4 E-<E->E-4 G2>C2<"
520 B4="05 V13 C2 C2 C2 G2"
530 C4="V15 G1 E-1"
540 D4="E-1 C2 E-2"
550 E4="0C4.CC4.CC4.CC16C16CC"
560
570 A5="<G6>G4 E-<E->E-4 C2>G4<G4>"
580 B5="C2 C2 016V14<DFG FGA GAB AB><C>B>
C0CDE-<3!>
590 C5=">C1.<B2"
600 D5="D1 E-2 D2"
610 E5="D04.DD4.DD4.D16DD16DD16D16"
620
630 A6="012 V13 CE-4.G2 CE-4.>C2<"
640 B6="010 V10 CE-62.CE-62."
650 C6="025 V13>0C0CE-E-E-E-GGGGCCCC<"
660 D6="024 V14 E-2GFE-DC2 06>CE-CE-<"
670 E6="CGR8C E-E-C4 CGR8C E-E-G>C<"
680
690 A7="B4B2.B4B2."
700 B7="DGB2.DGB2."
710 C7=">DDDD D2 G2 G2 B8B8 DDDD<"
720 D7="024 D2 D2 B6FE D2"
730 E7="DGR8D FG4 DGR8D FGB>D<"
740
750 A8="B4B2.B2><V13B V14G V15D"
760 B8="DGB2.DGB4 D V11G V12G V13G"
770 C8=">DDDD GGG GBBB>D V14DV15 GG<<"
780 D8="D2G2 B0G8 >>> V15G4<"
790 E8="DGR8D FG4 DGB2 B8B>D<"
800
810 PLAY #2:AT,BT,CT,DT,ET,FT,GT
820 PLAY #2:"", "", "", "", "", "", "", "", "", "",
830 PLAY #2,"05V12<G2B2>D2G2", "", "", "", E
1:F1,G1
840 FOR I=0 TO 1
850 FOR J=0 TO 1
860 PLAY #2:A8,B8,C8,D8,E8,F8,G8
870 PLAY #2:A1,B1,C1,D1,E1,F8,G8
880 PLAY #2:A2,B2,C8,D8,E8,F8,G8
890 PLAY #2:A3,B3,C1,D1,E1,F1,G1
900 NEXT
910 PLAY #2:"033C1C1", "", "", "", "", E8,F8,G8
920 PLAY #2:"<C1C1", "", "", "", "", E8,F8,G8
930 PLAY #2:A4, "B4.C4.D4.E4.F2.G2
940 PLAY #2:A5 "B5.C5.D5.E5.F2.G2
950 NEXT
960 PLAY #2:">+<B8.B8.C8.D8.E8.F8.G8
970 PLAY #2:C1 "B1.C1.D1.E1.F8.G8
980 PLAY #2:C8 "B8.C8.D8.E8.F8.G8
990 PLAY #2:C14" "B1.C1.D1.E1.F1.G1
1000 PLAY #2:A6,B6,C6,D6,E6,F8,G8
1010 PLAY #2:A7,B7,C7,D7,E7,F8,G8
1020 PLAY #2:A6,B6,C6,D6,E6,F8,G8
1030 PLAY #2:A8,B8,C8,D8,E8,F1,G1
1040 GOT0 840



福井クン、お待ちせしました。ついに採用の栄光を勝ち取る日が来たのです。ドラマのテンポ感といういろいろな変化のある構成がよかったです。これからのアドバイスとしては、もっとたくさんコードやコード進行のパターンを覚えるといういろいろな種類の音楽を作ることができるようになると思います。

TWOWORLD.FM4

100 'TWO WORLD'
110 'BY HIDEAKI FUKUI'
120
130 _MUSIC(1,0,2,1,1,1,1,1):CLEAR 6000
140 SOUND 7,56: SOUND 6, 19: DEFSTR A-G
150 POKE &HFA3C,24: POKE &HFA4C,12
160 POKE &HFA5C,38
170
180 AT="T180 08 L8 05 ""
190 BT="T180 08 L8 05 ""
200 CT="T180 08 L8 05 ""
210 DT="T180 08 L8 04 ""
220 ET="T180 03 L8 02 03 ""
230 FT="T180 V15 Y22,90 Y24,110"
240 GT="T180 S0 M1000 02 ""
250
260 F="CBMB B8 HS8.S16 BMB B8 BHS4":F0=
F+F
270 G="LBCCC C16C16CCC":G0=G+G
280 F1="BMB B8 HS8.S16 BMB B8 BHS4 M4 H5
8.S16 BHM16 BS16 S16 BS16 BHM16 BS16 S16
BS16"
290 G1=G+>C16CC16C C16C16C16CC16C"
300 F="MB10 B16 C4.":F2=F+F+F+F
310 G2="C16R2...C16C16R2..."
320
330 A8="V15 06 E-E-C2.DE-GB>C2<"
340 B8="V13 016 E-E-R V14E-GE-4 V15E-E-R
V14E-GE-4"
350 C8="V12 013 CE-GB>V15C2 V12<E-GB>CE-2
<"
360 D8="V12 024 E-2 V13C V14E-4.V15G4FE-
2C"
370 E="V8CC V15C16R16":E8=E+E+E+E
380
390 A1="B4.G4.B4.G4.G8B"
400 B1="V13 DGB4 B14GBD4 V15G2 G2"
410 C1="V12 DGB V14DG2..V158GB"
420 D1="V1202 V1302 V14D2 V15GD<GD>"

430 E="V80DD 15D16R16":E1=E+E+E+E
440
450 A="<CE-G><CGE-CE-G><CE-3!>:A2="03V
15"+A"&06V12"+A
460 B2="V15 C4E-G E-4GB C4E-G E-4DC"
470
480 A3="053 V11>CE-4C V12E-4G4 V13E-G-4E
-V14G4 <V15BV14BV13BV12B>4"
490 B="V13<DGB>DGB>DGB>DGB<<<3!>:B3=B+B
500
510 A4="05 V13 C<C>C4 E-<E->E-4 G2>C2<"
520 B4="05 V13 C2 C2 C2 G2"
530 C4="V15 G1 E-1"
540 D4="E-1 C2 E-2"
550 E4="0C4.CC4.CC4.CC16C16CC"
560
570 A5="<G6>G4 E-<E->E-4 C2>G4<G4>"
580 B5="C2 C2 016V14<DFG FGA GAB AB><C>B>
C0CDE-<3!>
590 C5=">C1.<B2"
600 D5="D1 E-2 D2"
610 E5="D04.DD4.DD4.D16DD16DD16D16"
620
630 A6="012 V13 CE-4.G2 CE-4.>C2<"
640 B6="010 V10 CE-62.CE-62."
650 C6="025 V13>0C0CE-E-E-E-GGGGCCCC<"
660 D6="024 V14 E-2GFE-DC2 06>CE-CE-<"
670 E6="CGR8C E-E-C4 CGR8C E-E-G>C<"
680
690 A7="B4B2.B4B2."
700 B7="DGB2.DGB2."
710 C7=">DDDD D2 G2 G2 B8B8 DDDD<"
720 D7="024 D2 D2 B6FE D2"
730 E7="DGR8D FG4 DGR8D FGB>D<"
740
750 A8="B4B2.B2><V13B V14G V15D"
760 B8="DGB2.DGB4 D V11G V12G V13G"
770 C8=">DDDD GGG GBBB>D V14DV15 GG<<"
780 D8="D2G2 B0G8 >>> V15G4<"
790 E8="DGR8D FG4 DGB2 B8B>D<"
800
810 PLAY #2:AT,BT,CT,DT,ET,FT,GT
820 PLAY #2:"", "", "", "", "", "", "", "", "", "",
830 PLAY #2,"05V12<G2B2>D2G2", "", "", "", E
1:F1,G1
840 FOR I=0 TO 1
850 FOR J=0 TO 1
860 PLAY #2:A8,B8,C8,D8,E8,F8,G8
870 PLAY #2:A1,B1,C1,D1,E1,F8,G8
880 PLAY #2:A2,B2,C8,D8,E8,F8,G8
890 PLAY #2:A3,B3,C1,D1,E1,F1,G1
900 NEXT
910 PLAY #2:"033C1C1", "", "", "", "", E8,F8,G8
920 PLAY #2:"<C1C1", "", "", "", "", E8,F8,G8
930 PLAY #2:A4, "B4.C4.D4.E4.F2.G2
940 PLAY #2:A5 "B5.C5.D5.E5.F2.G2
950 NEXT
960 PLAY #2:">+<B8.B8.C8.D8.E8.F8.G8
970 PLAY #2:C1 "B1.C1.D1.E1.F8.G8
980 PLAY #2:C8 "B8.C8.D8.E8.F8.G8
990 PLAY #2:C14" "B1.C1.D1.E1.F1.G1
1000 PLAY #2:A6,B6,C6,D6,E6,F8,G8
1010 PLAY #2:A7,B7,C7,D7,E7,F8,G8
1020 PLAY #2:A6,B6,C6,D6,E6,F8,G8
1030 PLAY #2:A8,B8,C8,D8,E8,F1,G1
1040 GOT0 840



途中のドラマのフレーズで「タタタ・タタタ」と2拍3連になるところが気に入ってます。ロック・ドラムの典型的なオカズの1つですな。そうそう、よく980円くらいで昔のロックの名曲集みたいなCDを売ってるけれど、ドラムが何をたたいているかに注目して聴くとすごく参考になることが多いです。

Notes' notes ノーツ・ノーツ

お待ちしております。LINKS-ID-6845451まで。最後に、さのちゃん、きよし、ガンモ、しんこう、ちなみさん、元気かなあ?
THEME OF SNATCHER
WORKS「この曲はスナッチャーA

CT4のエンディングで流れるBGMなので、覚えている方もいるかもしれませんが、どちらかというとキングレコードの矩形波倶楽部がアレンジしたほう(ドラマの入ってるやつ)に似せてありますが、気に入らない人は汚いリス

トですがどうぞ好きにやってください!
■砂山#2
JL2TB8「最初は「メテューサの首・村」をブレイクにして始めたのですが、長くなってしまいますので、クラフト

ワークを使うことにしました。しかし、彼らの予言とは裏腹に、コンピュータは「走るだけの機械」という未来(=現在)を迎えてしまいました。「ボクは音楽家、電卓片手に」

今回は、RPGの華ともいべき戦闘についてだ。この戦闘シーンがつまらなければ、ゲーム自体も拒否されてしまう場

合がある。それだけ大事なものだし、ユーザーも楽しみにしている。そんな戦闘にはどれだけの見せ方があるのだろうか。

シナリオを3日で書く方法！その①

前回、前々回と「シナリオを3日で書く方法！」として講義を行ってきた。初めはシナリオの幹となる大きな柱の部分の組み立てについて、つぎにスタート地点であるゲーム全体の縮図的存在の町について、そして今回はRPGの独特のふんいきをかもし出す戦闘についてだ。

この戦闘というのはちょっとした変わりもの存在で、前回講義の村や町がなくなったってRPGは成り立つかもしれないが、戦闘がないと、そのゲームはRPGとは呼べないだろう。ただ戦闘がないだけで、基本的にほかの部分はまったくRPGと同じタイプだというゲームを作った場合、それを遊ぶユーザーはいるだろうか。ただフィールドをうろろするだけのゲームってどんな感じなのだろう。

RPGファンにとってもっとも必要なのは、感情的なストーリーでも美しいグラフィックでもノリノリのサウンドでもない。ユーザーをうならせるほどねりこんだ戦闘システムと、冒険心をかりたてる謎なのだ。なかでも戦闘の比重が大きいのはなぜか。それは戦闘というのはそれに付随した楽しみにあふれているからなのだ。

なぜ、キミはRPGを遊ぶのだ。RPGに夢中になったことのある人ならば、レベルアップ時の快感に酔いしれたことが1度はあるだろう。レベルアップするのがうれしくてRPGをや



められないユーザーもけっこう多い。

で、レベルアップのためには経験値が必要となる。その経験値をかせくのが、戦闘なのだ。なかには戦闘では経験値が入りにくく、イベントクリア時にガバッと経験値が入るシステムもあるが、あれは一般には不評である。たとえば、「ソーサリアン」もオリジナルの88版はこのタイプだったが、移植版はこのへんが改良されている。ゲーム機でも「イベント終了時経験値大量入手システム」のゲームをいくつか知っているが、残念ながらどれも好評を博すまでにはいたっていない。

では、なぜか。大量の経験値を一瞬に得るのでは、戦闘の意味がないのである。経験値というのは、自分がどれだけの経験を積み重ねたかで決まるものだ。だから、スライムを倒すよりも、それなりの人生経験を積んでイ

だけ低いレベルで終わらせたかを自慢するもの。俗にいう早解きに近いものだな。早解きって、本来のゲームを楽しむものじゃない、とか世間ではいわれているが、そんなのは遊ぶ側の勝手だ。ユーザーが早解きをしたいと思えば、それを競い合うのだって立派な遊び方だと思う。ゲームの遊び方を制作者側が管理するというのは、ぼくは嫌いだな。なんだか話がずれそうだから、もとに戻そうな。

さて、この「低レベル終了競争」は、イベントで経験値を管理する場合、通用しない。どれもこれも同じ経験値、同じレベルしか得ることができず、自分だけの冒険という感じを受けにくくしているのだ。これが、ユーザーに受け入れられない原因の1つだね。レベルアップは、自分の納得のいくように、戦闘で管理されているほうが、ユーザーは喜ぶのだ。

それでは、RPGにおける戦闘の2つ目の特徴。それは敵の登場。これまたどんな敵が登場するのか、グラフィックがどうか、それだけで買うかどうかを決めるユーザーもいるくらい。RPGに戦闘を入れる必要性の裏付けとなるものだ。この敵がどういうタイプかも、非常に戦闘の意味を左右する。

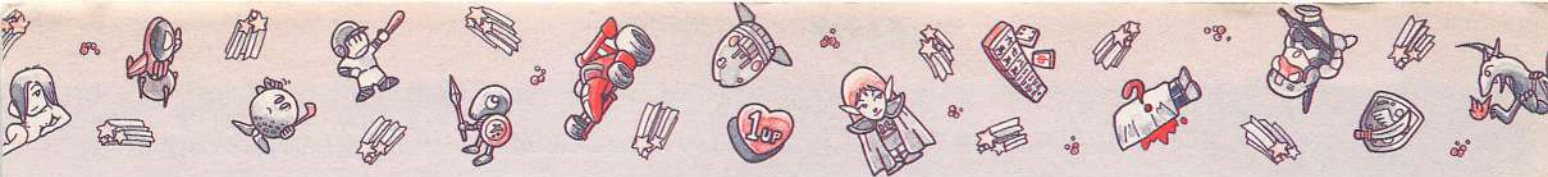
ここにおいては敵のグラフィックも非常に重要。いわゆる見かけ、てヤツだね。ふんいきを盛り上げるために必要になって

イベントをクリアすることによって経験を得るほうが理にかなっていると考えるのは当然といえば当然だ。しかし、ゲームの世界で、この常識は通用しない。戦闘で経験値が入りできなければ、戦闘を避ける。戦闘をする必要がないから、ムダなことは避けるのだ。こうなると、先ほどチラッとふれた、RPGのシステムを使った戦闘なしのゲームになってしまうわけだ。こんなゲームを遊ぶユーザーはあまりいないよな。

またRPGの醍醐味の1つに、どれだけそのゲームをやりこんだかを友だち同士で自慢するというのがある。これは、おもに自分のお気に入りのRPGで競うのだが、やりこんだ証明というのは、もちろん、レベル。キャラ・レベルが高ければそれだけやりこんだというわけだ。

もちろん、この反対を競うのもある。ゲーム終了時に、どれ

さて、今回はちょっとした近況を語ろう。じつは1月の始めに社員旅行なるものをした。行ったのは南半球のオーストラリア。日本の真南なので、時差がないからいいや、なんて思っていたのだが、よくよく考えてみたらむしろ真夏。日本が真冬なんだからあたりまえなのだ。とにかく暑かった、どうしようもなく暑かった。楽しいこともあったけど、暑かったというのがとても印象深い。で、どんなものを買って帰ったかという、つい衝動買いをしちゃった洋服。これもよく考えれば何もわざわざ



戦闘方法のいろいろ

新作のRPGが発表されると、ついつい戦闘画面に目がいてしまう人は多いか。どんな戦闘画面かで、そのRPGのおもしろさをあれこれと考えてしまうものだ。かんたんではあるが、戦闘システムにはこんなタイプがあるぞ。もちろん以下で紹介するもの以外にじゃんけんやカード、またルーレットなどで敵と優劣を決するものもある。類似したものもいっぱいあるだろう。しかし、明らかにこれらと違うタイプで主流となりえるような画期的なものにはまだお目にかかっていない。もしかしら今年登場するかもしれない。楽しみにしたい。

1 コマンド入力型

これは基本中の基本。「攻撃」「魔法」「防衛」「道徳」などのコマンドを選択することにより、敵との戦闘が処理される。非常にかんたんで一般的なものであるが、はずれるときもなく、危険性がないぶんやはりユーザーに対して安心感はある。けれど目新しさはまったくない。見せ方は、画面中央にドカンと敵が表示されるものが圧倒的に多く、「ウィザードリィ」や「ドラクエ」タイプと呼ばれる。画面左右に敵味方が分かれて戦闘を進めるものは、「ファイナルファンタジー」や「ラスト・ハルマゲドン」などがある。また、同様に画面上下に敵味方を分けたものもあるぞ。

2 リアルタイム型

この場合のリアルタイム型というのは、戦闘のみがアクションゲームになっているものをあげた。フィールド上にあらかじめ敵がいて、敵と接触すると画面が切り換わり、戦闘のみがアクション性をもったものである。いちおう「ゼナドゥ」がそうかな(ちょっと違うな)。古めでは「ザ・スクリーマー」などというゲームがあったのだが、知っているかな。ゲーム機にはけっこう多いが、「ダンジョンマスター」などはこの部類に属するかもしれない。完全なリアルタイムだし、ぼく個人は、指先を休めることのできないゲームはみんなアクションだと思っているからな。

3 タクティカル・コンバット型

実際にミニ・キャラを動かしていきながら、うまくシミュレートして敵を倒していくものだ。敵との距離感や魔法の細かい設定などもあり、敵と戦っているという実感がいちばんわくのではないだろうが、ファミコンなどではあまり使用されない戦闘方法だがパソコンではドットが細かいので見た目も感じがよく出ていてユーザーのウケもいい。疑うころと思えばいくらでも凝ることができると、作るのにはけっこう面倒だが、徹底的に作ったものはそれだけユーザーの支持を受けるものになるだろう。この手のものにはターン制とリアルタイムの2とおりがあり、ターン制の代表的なものに「ウルティマ」や「ロードス島」がある。リアルタイムは「エメドラ」といったところかな。

くるぞ。見かけは、ゲーム世界が中世か和風か、はたまたSFかで基本設計は変わるし、ギャグかシリアスかホラーかでもノリは違ってくる。ようは、その路線にそって、出来がいいかどうかだ。

もちろん、見かけだけではない。それぞれの特徴も大事だ。戦闘中に敵がどんな攻撃をしてくるかで、ふんいきが全然変わってくる。たとえば、スライムが分裂したり、洞窟内で突然天井から落ちてきたら、リアル性はグンと増す。

ユーザーが好むリアル性というの、こういうものを指す。先ほどのように、イベントのほうで人間的に成長するからそのときに経験値をドバッとやろうという考えは、現実的であっても、嫌われるリアルさだ。

ユーザーは、自分にとっておもしろいものしか認めないという事実は覚えておこう。デザイナーが、いじわると思って作ったしかけは、ユーザーにとって少なくともその10倍くらい意地悪く感じられるものになっているからね。

まあ、人間なんて基本的にみんなそんなもんだ。みんなに好まれるゲームを作ろうと思うのなら、そのへんはきちんと踏まえておこうね。

また、敵に合った攻撃方法も、より戦闘をおもしろくしたいのなら、欠かせない条件だ。これは、細かく設定しようと思えばいくらでも設定できる。それが、スライム1びきに対してもだ。

たとえば、スライムに対しては武器の攻撃ではダメージを与えられないとする。特に、剣など切断系の武器では、スライムを分裂させるだけで、逆に立場を悪くするものだし。ゆえにスライムをしとめる方法としたら、魔法攻撃ということに

なる。このとき、スライムとしてもターンが経過していくとダメージを回復していくとか、弱まった2びきのスライムが結合してもとのスライムに戻るなどの特徴までつけたら筋金入りだ。

ここまで手のこんでいるゲームにはめったにお目にかかれな。けれど、これだけ複雑な設定を組んでも、それがユーザーに対してわかりにくいものだったら、たんなるめんどくさいだけのクソゲーといわれてしまう。だから、ほかのゲーム以上にオリジナルで細かい設定を取り入れながら、それをかんたんにわかりやすくユーザーに伝えなければならぬという、じつに「いうはやすし、行うは難し」の作業なのだ。かの「ドラクエ」で登場するキングススライムなどは、そのへんをうまく取り入れた例といえるだろうね。

そして、最後に戦闘における3つ目のお楽しみとは……。それは宝箱だ。この宝箱は、マップ上のところどころに落ちている宝箱とはわけが違う。マップ上の宝箱は宝箱でそれなりにわくわくする。開けたら何が入っているかわからないし、武器屋ではお目にかかれぬ必殺剣を手に入れられるかもしれない。

そういった意味でのお楽しみのお宝箱なのだが、戦闘時の勝利のごほうびにいただける宝箱はちょっと違う。トラップにかかる可能性も高いが、それ以上に中身がありがたい。マップ上の宝箱は、そこに行けば誰でも手に入れられるが、この宝箱は運が関わってくるのだ。

だからめったに手に入らない伝説のアイテムを発見した場合、それを見つけたユーザーは狂喜乱舞ものなのだ。ようするにお楽しみ袋を開けるときのわくわく感と、いきなり宝くじが当たっちゃった満足感との両方を1

度に味わえるわけだ。かの「ウィザードリィ」が、この伝説のアイテム探しもとで驚異的なマニアを増やしていったのは、いまとなっては有名な話。

さて、戦闘というのがどれほどRPGのおもしろさを左右するか。わかっていたただけだろうか。

戦闘に凝るといことは、ゲームのほかの部分でデザインするのと同じくらい大変なことなのだ。実際の戦闘自体のシステ

ムは、別表にまとめておいたので参考にしてほしい。既存のおおまかなタイプはこういったものだが、新しいタイプはぜひともキミが発見してくれたまえ。私も個人的に世間をあっという間に戦うシステムを見てみたい。あ、プロは他力本願ではなく、自分で考えなくてはダメか?

それから、最近ごぶさたになっていたシナリオ紹介だが、来月はまとめてやりたいと思う。質問に答えるのもね。そっちも期待してくれ。

次回の

お題

今回は上の本文でも書いたとおり、みんなのシナリオをまとめて紹介しよう。質問もたくさん集まってきたら、質問もとり上げたいと思う。なるべく読者のみんながゲーム・デザイナーに早くなれるようお手伝いしたい。だってぼくがやり始めたころは何にもなくて、どうやっていいのかわからずばかり繰り返していたからね。といっても、いまだってどうやっていいのかわからずばかり繰り返していたからね。なんてないけど……。



さ、と思うかもしれない。でも、そんなもんだよね。気分が開放的になっているから、しょうがないじゃない。そうはいつでも、ゲームの資料になりそうなものだってちゃんと買ってきても。自分にとって刺激になったり、新しいゲームのキャラクターの衣装になったり、背景になる景色だったり、古い伝説や遺跡などの資料。そう、なんだったってばくにとって、ゲームを作ることによって肥やしになってしまうんだ。もちろんいろんな経験もね。じゃ、今月はこのへんで。

★「ゲーム制作講座」への投稿募集中！ 応募要項の詳細は81ページ

記憶のラビリンス

◆ シムシティという名のラビリンス



コンピュータの中には誰が住んでいるのか?

今月のラビリンスは「シムシティ」について考えてみたい。このページでは、このシムシリーズの第2弾、第3弾である「シムアース」と「シムアント」を紹介したので、これでシリーズ全部がラビリンス化されることになったわけだ。

その前にシムシリーズに共通するシムという言葉がどういう意味か、御存知だろうか。これって、マッキントッシュのメモリのこと。SIMMって書いて、シングルインテグレイテッドメモリーモジュールというものの略なのである。すごい長い名前だから、何でも略すコンピュータ用語の習いでシムと略されているわけ。マッキントッ

シュは大抵の機種が簡単に開けられて、同様に簡単にこのシムを差し込むことでメモリの増設ができるのである。1メガでも4メガでも、8つの細かいメモリチップが1つの小さな基盤に並んでいる。これを人間に見立てて、というよりも、メモリの1バイトごとを人間、コンピュータの中の人間に見立てているわけである。何でまた、という疑問が当然出てくるだろう。これだけじゃ、何の説明にもならないよん。

これには、歴史の旅をしなくてはならない。えーと、あれって何年前だったのか。少なくとも6年以上は前だったような、多分7~8年前だったと思う。アップルのマッキントッシュの2世代前のコンピュータ、というよりもアップル社の初代コンピュータ、アップル用のソフトに「リトルコンピュータピープル」というのがあった。

何とも妙なソフトで、ソフトを立ち上げると、画面に2階建ての家の断面図というか、横か

ら見た絵が出てくる。最初はこれだけ。しばらくすると男が出てきて、家の中を見て回る。また出て行ったかと思うと、今度は男が犬を連れてやってくる。この家に住むことにしたのだ。と、ここまで書いてきて、この話、前にも書いたような気がしてきた。まあ、いいだろう。

コンピュータの中の住人がいる。これがリトルコンピュータピープル(以下LPC)と呼ばれ、このソフトはこの住人に家を与える、という趣向のソフトだったのだ。マニュアルには、LPC発見までの道程や研究者の談話などがのっていて、笑えるソフトだった。

「シムシティ」の作者ウィル・ライトは、このLPC達の街という意味で「シムシティ」というタイトルを思い付いたのではなからうか。メモリの中に住んでいる人、っていう意味だね。

最近、パソコンには縁のなさそうな人から、LPCの話聞いて、ほんとにびっくりしたの

であった。友達がアップルユーザーだったらしいのだが、あれには驚いた。宮沢喜一さんが「エメラルドドラゴン」のファンだったって聞いても、それほど驚かないだろう、と思った。

もうひとつ、マッキントッシュに「パピーラブ」というソフトがあった。黒いテリア犬を仕込んで、ドッグショーに出して、優勝させるというもののだが、これがやはりマッキントッシュのゲーム史上の傑作のひとつに数え上げられていて、さらに「シムシティ」の遠い先祖というか、直系ではないかもしれないが、なんらかのつながりが感じられるのである。

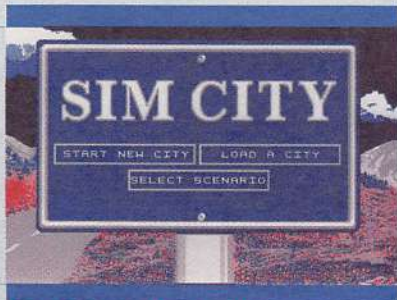
ロボットバトルものの先祖のようなところもあるのだが、骨をあげたりするところなんか、スピードがなくて、ずれているだけなのかもしれないが、えらくファジーな感じなのである。

ま、どれも変種のシミュレーション、というところで、「シムシティ」の遠い先祖なのである。

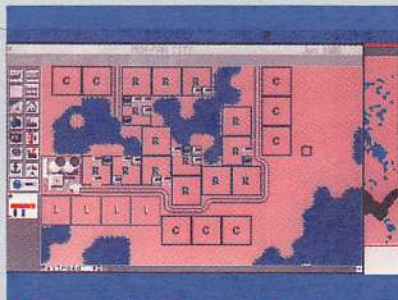


◎人間の営みである

イベントも盛りだくさんのシム達の世界



①タイトル画面。早くMSXで遊びたい



②商業地帯、居住地帯をほこぼこ置いていく



③増税すると住民がいなくなっちゃうぞ



④警察署が少ないと、犯罪率が多くなる



⑤やりー！ キャピタル(首都)に昇格



⑥せつかくの街が大火災で燃えていく

『シムシティ』の中身はどうなるんだ？

ところで、自分で面白いといながら紹介していて、なになのだが、前に紹介した『シムアント』、評判悪いのである。簡単すぎるっていつてね。ま、話題性である程度売れたんだけど。ゲームのシステムそのものは、よかったんだけど、あんまり複雑にしちゃいけないかも、という製作者が陥りがちな罠にはまったというか、ほうっておくと勝ってしまうというようなところがあったのは確かで、このへんが、簡単すぎる原因になっている。

で『シムアース』も面白くなかったのでシムシリーズで面白いのは『シムシティ』だけになってしまった。とすると、これはまぐれという考え方もできるわけで、これはしかし『シムシティ』の価値を増しこすすれ、減ずることは決してない。計算されつくして、優秀なものができる

より、偶然最優秀なものができるほうが価値があると思うのだ。そして、この偶然のほうは、めったには現れないものなのだ。

さて、MSX版の『シムシティ』はいったいどんな仕上がりになるのだろうか。

『シムシティ』といえば、なくてはならないのが、送電線だ。作れる発電所は普通の火力発電所と原子力発電所の2種類なのだが、どちらにしても各ユニット、住宅地とか商業地とか工業地、警察、消防、スタジアムには、必ず電気がいかななくてはならない。だから、町並みは外国風というより日本に近くなる。どこにでも送電線が見え隠れしてるんだから。

実は最近、『シムシティ』をほうふつとさせるシーンにでくわした。東北新幹線にのってたら、一面田圃の広がっている景色がある。そのあぜ道に沿っ

て送電線が縦横に伸びている。シムシティで街を作る前に送電線だけを、先に作ってしまった、という感じなのだ。あれほど、送電線が必要なのだろうか、縦横が必要なのは、一部分だけでもよかったのではなかろうか、という気分になってくる。建物がほとんどないところに、送電線と電柱だけがわんさどあるのって、異様な景色だよ。

アメリカでは『シムシティ2』が計画されているらしい。作者ウィル・ライトが『シムシティ』の時に単純化しすぎた、もっと複雑でもよかったな、と思い直したらしいのだ。彼の作品はできあがってから期待するとして(変な日本語だな)ばおばおなりに予想を書いてみたい。

まず、ユニットの形は不定型にしたい、ジグソーパズルのようにいろんな大きさのユニットを組み合わせられる。もちろん、

ユニットの種類は、現実になるべく近く、50種類ぐらいはほしい。ばおばおとしてはこれだけで十分なような気がする。そのユニット間の相互関係とユニットの性質がきちんとシミュレートされていたら、これで完璧なのである。ぼっかりできた空き地に勝手に、レゲエな人達が住み始めたりすると、もうこたえられない。そうなるであつという間に地価が下がったりして。『シムシティ』でも公害の影響とかで、スラム化の問題は取り上げられているんだけど、単に街が壊れて、人口が減るだけなので、見た目にはよくわからない。さらに、地上げの最中にパブルが弾けて、歯抜けのまま街が壊れていくなつていうしかけもあるとリアルなんだけどなー。まずは、MSX版『シムシティ』を待つことにしたい。たっのしみだね。

MSX版『ソーサリアン』発売記念 オリジナル・シナリオ・コンテスト

ORIGINAL SCENARIO CONTEST

しめ切り日の1月13日
前後に9割の作品が集中して到着した。現在整理に奮闘中。今回はその途中経過を報告だ。

中間報告編



さて、MSX版「ソーサリアン」発売を記念して開催されたこのシナリオコンテスト。もうとっくにしめ切ったからね。で、しめ切ったのはいいのだが、応募総数たるや、これはものすごい。約600作品が、送られてきた。いやー、期待はしていたし、

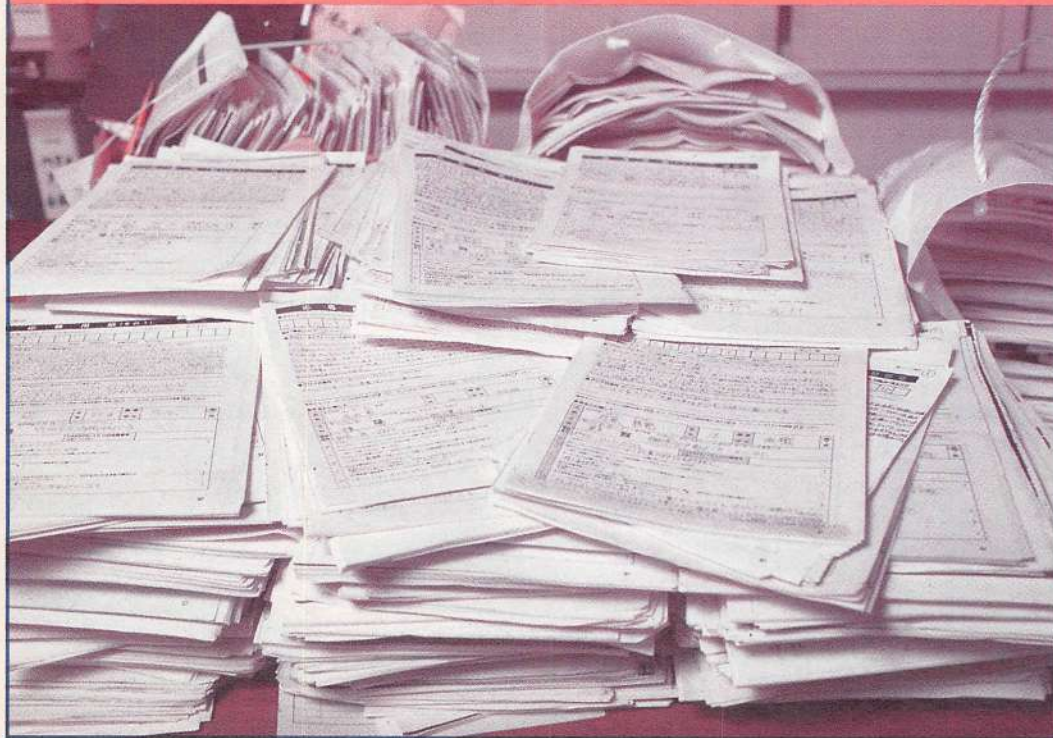
催促がましくこのコーナーで書いてきたわけだから、多くてうれしいのだが、いざ来てみると、その圧倒的な量にげんなりきているのも確かである。げんなりとは、せっかく苦勞してシナリオを書いた人たちに失礼じゃないか、といわれそうだが、もち

ろんたさんの作品に感激しているのはあるよ。ただ、これを全部読んでどれがいいかを選び出したりすることを考えると、げんなりしてしまうというわけである。わかるでしょ？

そこでだな、ものは相談なのだが、審査を慎重に行いたい、

というわけで優秀作品の発表を6月号に回したいと思うわけなのである。本当は5月号でやろうということになっていたんだけどね。いやー、もうしわけない！でもね、こりゃだめだ、ってかんたんに切り捨てられるような作品ってあんまりないん

たくさんの応募ありがとう!! 全部で600作品以上が到着



とにかく左の写真を見てほしい。これがみなさんから送られてきたシナリオの山だ。現在整理をしている最中なので、袋に分けられたりしているものもある。そして、現在審査委員のところへ順番に送っているの、ここに写っていないシナリオも100ほどある。シナリオ到着はしめ切りの消印が有効だった1月13日前後に全体の9割の作品が寄せられるなど、一挙に編集部はパニックになってしまった。それもあって整理に手間どっていることは確か。また、みなさんのコメントによると「センター試験が終わって徹夜でこのシナリオを書いています」というものもあって、印象的だった。受験のときってけっこう何でもやりたくなくなってしまうのよね。とにかく新しいシナリオの誕生をいっしょに待とうではないか。

ですよ、これが。みんななかなか工夫をこらした力作なのだ。いや、これはお世辞ではない。本当によく書くよねー、と感心せざるを得ないほどいい作品が揃っているのである。

始めはゲームとして成立するのとなしにのてを分けてから、なんて考えていたんだけど、そんな尺度ではみんな合格だ。

だから、この審査はさうとうハイレベルなものになってくる。おもしろさもとびきりじゃないと残れないし、さらにテーマにも斬新さっていうか、こりゃま

いった/ というようなものじゃないと生きていけない。本当に応募してくれた人たちの努力と情熱に感謝したい気持ちなのである。審査自体は楽しいのだけれど、どれかを選ぶということは、どれかをきりすてるといふことで、落とすにしのびないシナリオを落とさざるを得ないのは、やはりこれは悲しくつらい作業なのである。でも、選ばれた1本になれなかったとしても、みんなの一所懸命はきっとみんなの財産になってくれるはず。

コンテスト応募作品と投稿者のみなさん

しめ切り日に山のように1度に届いたためにそのなかから無作為に抽出して整理しています。ここに紹介するのはそのなかのまだほんの一部のかたちです。また来月つづけて発表する予定です。

- 北海道
魔法王国ライムーン/加本浩二
グリフォン1号の旅 他⑤/坂本哲也
メサの未確認飛行物体/佐藤幸男
ある秋の終わりに/植田知史
モンスターの子王/田原迫将人
浮かばれぬ魂/村元三基
暗黒司祭の野望 他②/平野正和
魔の鉱山 他②/柳澤謙之
悲しきハーモニカ 他①/山内智
王位なき王/吉川昇
- 青森県
竜の回廊 他①/今井昌文
魔獣の作り方/葛西将一
アントノフの町で/佐々木達也
五つの紋章/照井勝利
- 秋田県
エルフの森/佐藤正義
蜘蛛の糸/佐藤良人
バーバリアン城のゴースト/鳥嶋晴生
虚無の城/武内隆志
金貨しと魔物/浜田正登
- 岩手県
魔の孤島の侵略/阿部徳日呼
白蛇伝説/大上貴士
魔の坑道/佐藤伸人
ある村での出来事/外館英樹
妖魔に魅入られし者/藤原崇
- 山形県
黒い水晶の秘密/杉山薫
勇者の証/鈴木太一
- 宮城県
消えかけた自然/泉裕介
日本攻撃! 他①/小野寺健一
禁じられた恋/佐藤祐輔
頂点を目指す野心家/増田健彰
影のペンタワ/三浦伸之
幽霊屋敷/吉田良
- 福島県
魔人の水晶球/加辺純幸
洞くつに消えた人達の謎/高橋清人
神秘的な白き果 他①/峯崎優児
- 栃木県
魔界からの愛/鈴木広幸
支配の珠玉 他①/藤沼順三
- 群馬県
五大剣の護り/浅羽貴志
フィーターの恨み……/柄沢和明
灰色の魔手 他①/芝根紀
滅びの竜/高橋智之
加去かたのほうもん者/藤井正
グライゴリア/松田康幸
- 茨城県
小人ソーサリアン/内田福二
現代ソーサリアン/内田裕
魔術の囁き/木下藤由
狙われし鉱山の財宝 他③/小林靖彦
奇跡の水晶玉 他①/関山健一
眠れる森のエルフ 他①/本馬幹子
- 埼玉県
悲しみの幽霊城/秋山哲人

- 東洋のドラゴン/雨宮大介
一本の暗黒剣/石川学
伝説の秘薬/内田忍
ザールの秘宝/内河哲也
アクティオス城の幽霊/内藤秀一
鬼のおなかの宝物/樋口哲也
不思議な姫君 他①/真壁浩
あやしきダイヤと砂の伝説/町田雅広
第三次世界大戦 他②/松本文樹
- 千葉県
精霊の森の思い出/芦原光弘
幻獣の卵/大崎裕則
伝説の巨人/菊地宏
ダークサイド/ソーサリアン/岸昭人
魂達の国/黒崎晴嘉
鏡の国のソーサリアン/村上恭子
魔界の本/高藤敬
東武野田線/鈴木健一
老鷹の休日/田村考平
ふたり/仁村義信
ジュムールの真実/政本将利
- 東京都
あの娘に花束を/有馬英彰
黒い雄牛と2本の剣/今井良
魔導戦士/大谷光宏
炎の魔法 他②/小野剛春
魔物からの挑戦状/加藤隆徳
変わらぬ想い/木村徹
呪われた鉱山/工藤靖典
龍達の黄昏/小島崇宏
炎を操る魔人 他①/杉浦秀紀
魔空の迷宮 他①/鈴木正和
アゾネスの島 他①/田久保昌彦
ペガサスの仔馬/津村一昌
幻の楽園/中園宏明
ドラゴンの涙/中園義和
タルトの森の魔女 他①/林愛子
月の庭園/過思典子
ダンスソーサリアン/吉田雄一
- 神奈川県
時の流れに逆らって/岩崎朋彦
御庭番大作戦 他②/宇野正一
うんこの嵐/小川優治
悲しき死霊使い/小川基幸
闇の帝王/小川美保
試練の洞窟/黒川研
消えた太陽/西條純一
フルバーガゼルの墓/佐々木宏文
心優しきアンドロイド/鈴木芳博
哀しきは時を越えて/清野亜瑠
神のいかり/高山憲一
撃われた月と太陽/山崎信吾
- 山梨県
マギマの主/川上圭一
ユートピア滅亡の謎/笹木武彦
- 新潟県
迷わされた王様/井口貴幸
時空の旅人/坂下淳
くるっとうぶつたち/坂下祐
ファイナリー/中沢正智
見習いソーサリアン/中山伸也

選考の基準

- ①表紙の「プロローグとストーリーのあらすじ」「クリアの条件」を読み、シナリオの内容を検討する。⇒おもしろそうか、アイデアが新しいかなど。
- ②アイテムやMAPデータ、登場人物などの検討をする。⇒ユーザーをあきさせないか(ずっと洞窟ばかりでは退屈)、複雑過ぎてわかりにくくないか。アイテムや登場人物がストーリーにちゃんとかわっているか。オリジナリティがあるか。
- ③ゲームのバランスなどを総合評価する。⇒大作過ぎて途中でしん

どくならないか。単純すぎないか。ストーリーがわかりやすいか。なぜ、事件が起こり、どうしてソーサリアンたちが行動しなくてはならなかったか、どうやって解決したか、などの起承転結がはっきりしているか。

- ④ゲームを制作するための資料としての条件がきちんとそろっているか検討する。⇒MAPデータをはじめとする各データが細かく設定されているか。MAPの場所やそこで起こるイベントの内容が明記されているか。説明が誰にでもわかるようかいてあるか。

海へ、空へ、そして地上へ/治田弘樹
地下宮殿のネコ/星野真理
ゆかいなおさるたち/渡辺裕子

●富山県
指輪の魔神/国沢晃
ミュージアムの3人/諏訪和洋

●長野県
森の巨人像/上條司晃
時空の門から来た悪魔/橋本和也
白き影の館/日野晋

●静岡県
戻った悪魔/宮坂隆雄
●静岡県
封印の歌声/瀧美真紀

古く遺跡の謎/石田真典
時空の門/森田昌也
狂気の科学者/渡辺茂雄

●愛知県
輝と陰の攻防 他①/粟津裕之
雪の夜/石川辰義

ザ・ドリームマスター/伊藤友也
うしろのわたからだ/榎垣克彦
自惚れの魔女/鎌田真士

真鍮の塔/後藤英仁
オウニス討伐隊/鈴木幹広
黒い影/高木太一

ペンタワ・ロマシング 他①/内藤久幸
逆襲の竜騎士/中沢孝一
グランドキャニオンに乾杯/渡邊高志

オデュッセウスの秘宝/真野則雄
●岐阜県
呪われた神々の洞窟/若尾賢一

悲劇を呼ぶ鐘の音/村上浩樹
●三重県
紫雲の代償/清水宏

●奈良県
姫の黄金のノミ/南貴之
世界一の冒険者達 他①/森貴代志

●和歌山県
封印された炭坑/尾崎亘
魔性の王妃 他①/寺尾卓也

戦火の花/濃添保秀
●滋賀県
わくわくゴールデンラリ/高澤空男

海賊の宝/高澤悠介
●京都府
風の塔/清水健二

王家の危機/高山浩司
月の魔力/出口賢
メトロポリスの片隅で/西村隆志

メテューサの洞窟/星山一郎
約束の地へ!/樹谷良彦
時の訪問者/森本昇

●大阪府
変わってしまった昔話 他①/伊藤貴雄
蘇れし悪魔/上野竜一

邪悪なる森の危機/大石裕一
史上最底の侵略/岡崎幹徳
裏切った魔法使い/影地孝志

クロズド・シティ/菊池直彦
運命の3女神/黒石直樹
閉ざされし聖なる森/高野雄司

秘密のファイルを取り返せ 他①/田中俊二
●西川健太郎
誓願の笛の音 他①/西川健太郎

足の下小悪魔達/畑地毅
恐怖の氷山大陸/原田成規
天界の船/馬場猛

怪しげな神殿/樋口純孝
時の封印/深川裕司
ガリバーソーサリアン/藤原敏彦
炎の地下迷宮/森津正臣
四人の侍/山本浩二

●兵庫県
大暗黒帝王/朝比奈伸一
フィクション/ドリーム/岡坂恒

ルティナ島の不思議な石/神田欣也
消えゆく生命の森/北氏昭雄
火の鳥の伝説/柴田健吾

ナチュラルワールド/船田和広
ソーサリアン達の贈り物 他①/松下恵
聖なる山ヴェールストーン/村上拓

●岡山県
ニュー・フロンティア/大西毅
メリクリスマス/大村隆雄

デスクラの全能院/佐野誠
不思議な世界の大作戦/田中誠志
シーフ大作戦/田中真弘

謎の空中要塞/林敏宏
魔獣の城/松谷正吾
●広島県
不死身の湖底魔人/浅田主税

失われた記憶 他②/生田裕
太陽の民/池田慎二
魔のクリスマスイブ 他①/大羽孝典

隠された真実/奥田省一
魔法の国からの招待/高名学
眠れる女神/竹田照顕

狂女のいたマンション/新田京次
建築現場物語/西藤宏志
欲望の火の魔竜/山口克朗

●山口県
フー/近藤祐治
邪教の金鉱山/西原正一

悲劇を呼ぶ鐘の音/村上浩樹
●鳥取県
マーチャンとピラテス/徳永俊太郎

●鳥籠県
RUIKUNなママ大冒険/斉藤麻哉
わすれられた勇者/山根亮

●香川県
炎の中で/十河学
●愛媛県
双剣/川端純

人を愛した女神/富田雅人
ドラゴンナイト伝説/野首信隆
タイムマシンで行く日本/三浦公裕

●福岡県
魔人のヘキサグラム/大久保みどり
雪の国からメリークルシマス/大塚和良

鬼丸国綱/岡本秀雄
四つの秘宝/中村志郎
ソーサリアンの修業の結果/田中宏一

鬼たちの住む島/久富広之
●大分県
風の剣/古川晶一

●佐賀県
神の封じられた神殿/南里道宏
●熊本県
鐘の館/太田保

もう1人の王/川本健結
邪鬼の目覚め/佐藤崇樹
ちよとした科学者の苦悩/中島俊介

秩序の杖 他①/本郷裕介
王子様の花嫁/渡邊寛之
●鹿児島県
心をつたえようの国 他①/福園祐希

名のない村の封印の洞窟/福九利行
●沖縄県
タイトルなし/奥儀政一

真冬の月見草/内間直哉
陽炎の神殿 他①/吉田直樹

現在整理旅行中(上記合計259作品)

A1GTのここが知りたい! 聞きたいぞ!

GTフォーラム

★今月のテーマ/『MSXView』と『HALNOTE』の関係発覚!



先月から始まったばかりなので、ここあてに送られてきた質問のハガキはないのだけど、アンケートハガキに書かれていたものから、みつろって3つ取り上げてみた。とくに、『MS

XView』と『HALNOTE』に関しては、みんなも興味のあることだと思う。見た目にそっくりだから、同じだと思った人も多かったと思うし、少なくとも兄弟だとみんな密かに疑って

いたに違いない。けど、マニュアルにもそんなことは書いてないし、知りたところだったはずだ。このコーナーでは、タブーと思われることもどんどん追求して、みんなの疑問に答え

ていきたい。この件に関してでもまた続報をお知らせしたいし、読者のなかでも意見や情報があったら、どしどし提供してもらいたい。きっとほかのみんなも知りたいはずだ。

MIDI

Q MIDI楽器ごとに音色の互換性はあるのでしょうか。CM-32L対応のデータで、ヤマハやカシオのキーボードを使って聞くことができるのでしょうか。(大阪府大阪市・中柴秀至さん・18才・学生)

A 一部の楽器間での互換性はあるが、まず「ない」と思ったほうがいい。

MIDI楽器の音色はプログラムナンバーとして管理されている。各メーカー、楽器ごとに0~127番の範囲に割り当てられているが、ある楽器は1~32番、ある楽器は00~99、またある楽器はバンクA~Dなどとさまざまである。たとえば、7番に割り当てられている音色を見ると、CM-32Lはエレクトリック・ピアノでもヤマハのPSR-500はハーブシコードといった具合だ。

MIDIでの音色の命令は「何番の音色を何チャンネルに出す」となるので、もし1チャンネル目をピアノの音色にしたいと思ったら、データのプログラムナンバーを、使う楽器上でピアノに割り当てられているナンバーに変えてやる必要がある。

でも、同じピアノでも楽器ごとにクセがあるので、ある程度の再現しか望めない。(編集部)

MSXView

Q 『GCALC』のディスクは『MSXView』から起動できるのでしょうか。私は『HALNOTE』と『GCALC』を持っていますが、ダブってGTと『View CALC』を購入する元気がないのです。

(鳥根県出雲市・米原幹人さん・30才・市役所勤務)

A 起動可能。ただし、セーブされたデータは互換がある。下図参照。

『MSXView』と『HALNOTE』は生まれが違うから、中身も違って当然なのだけど、幸か不幸か、この2つのソフトは元がまったく同じなのである。だから、昔『HALNOTE』を買って、いろんなデータの蓄積があるっていう人はGTを買っ

ても、そのデータを生かすことは可能である。試しに『HALNOTE』の『TED』で作ったテキストデータはOKだった。アスキー側で行ってもらった調査によると、もちろん『GCALC』のデータも『View CALC』で使える。ただし、『MSXView』で『GCALC』はさすがに使えない。(協力/アスキーシステム事業部宮本さん)。

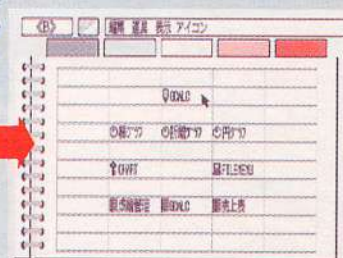
誰もがうたがった『MSXView』と『HALNOTE』の関係は、やはり同じ血がかよう兄弟の家族同士だった!!

『MSXView』と『View CALC』の『MSXView 家族』間のデータは互換。『HALNOTE』や『GCALC』などの『HALNOTE 家族』間のデータも互換。で、その2家族同士のデータが互換可能なら、血のつながった兄弟でしょ。やっぱり! お察しのとおりだった。

●MSXViewの家族



●HALNOTEの家族



セーブしたデータを互換

MSX-DOS2

Q GTの付属ディスクのMSX-DOS2でフォーマットしたディスクは、MSX-DOSのファイルが使えないというのですが……。そのせいか『スーパー大戦略』のマップディスクが作れません。

(埼玉県蕨市・桜井伸之さん・28才・会社員)

A ご心配なく。作れるのだ。

少々質問がわかりにくいので、整理させていただく。まず、『GT』ではMSX-DOS2のフォーマットしかできないのかについて。もちろん問題なくできる。1を押しながら立ち上げてCALL FORMATでフォーマットすればOK。

つぎに『MSX-DOS』のファイルが使えないのだが、DOS

1のデータやプログラムはDOS2では動く。その逆のDOS2のものはDOS1では動かない可能性は高いけどね。

最後の『スーパー大戦略』のMAPディスクだが、DOS2でも問題なく作成可能。実験して確認もした。どうしても作れないようなら、本体のほうに問題があるかも。(協力/マイクロキヤン開発部中津さん)。

お便り、つつこみ
待ってます

A1GTに関することならどんなささいなことでもお答えします。質問、相談などは以下までお便りください。

〒105東京都港区新橋4-10-7徳間書店インターメディア MSX・FAN編集部「GTフォーラム」係

12月期整理分(3月情報号採用対象者分より)

下に紹介しているのは、本誌に送られてきた投稿応募者の方の一覧です。今回は3月情報号のために昨年の12月で整理した分となります。複数投稿の場合は「他②(他に2作品の投稿あり)」とし、実際の掲載者は赤字としてあります。また、整理日とあるのは実際に選者のためにしめた日です。

ファンダム

- 北海道
お茶小僧/佐藤貴行
- 青森県
上昇気流 他②/村林恒
- 岩手県
2プレイヤーはにげるだけゲーム/阿部徳日呼
- 茨城県
ハエをどうろう/小林靖彦
- 群馬県
白赤 他①/坂本伸幸
- 千葉県
ドレミファBON/ 他⑥/藤田茂幸
- MIRACLE SHOT!!/天野幸芳
- 東京都
TOWER改定版/岸間航
- ACREAGE 他①/石神健
- 神奈川県
爆撃指令!/坂上彰
- JULIUS 7 他①/藤本高志
- FINGER EIGHT 他①/鹿野秀行
- DISK TROUBLES/井口輝彦
- 長野県
WARFARE/木内靖
- 遠浅の海の戦い2/斎藤大輔
- 新潟県
Trans YJK/長谷川雄一
- 福井県
SNAKE TRIP 他①/北川航
- 岐阜県
星に願いを/井添慎太郎
- 愛知県
「数字消し」 他①/白木伸征
- カラーエディタ/近藤守弘
- 三重県
jugde master/大西良一
- 2人のGUILF/北川由隆
- THINFAT~太った男の物語~/小林由幸
- 大阪府
ぬりつぶせ 他①/藤田幸弘
- JUMPING SLIME 他①/北川純次
- ソーサリアンマジックミックス/近藤千太郎
- 兵庫県
CIRCLET 2/森田浩司
- A-MAN/将積健士
- ルーレット/長谷川誠
- 奈良県
勇者タロウの冒険/二宮靖智
- 岡山県
しん・そくどくほう 他④/佐藤宏行
- 沖縄県
POWER TENNIS/松長智樹
(整理日1991年12月4日)

AVフォーラム

- 青森県
まばたき/小林友和
- 大魔王 他①/駒木根直之
- 岩手県
花火 他③/中崎孝司
- 秋田県
近い将来.../江口倫樹
- 宮城県
レーザー崩壊!!/高橋令
- 運転する 他②/三浦伸之
- じんましん その1 他④/海老沢茂
- 埼玉県
ほーそーなーがー/野村周平
- 千葉県

- はじめまして/林美紀
- 東京都
頭でっかちになった日本人/高木幸将
- 銀河 他①/石神健
- 神奈川県
馬の足音/伊藤順
- ダビテスター 他①/渡辺慎一
- いもむし 他②/青山卓
- 長野県
鈴木アナ 他①/斎藤大輔
- 石川県
未来の救済酒/池崎政美
- メロン/浦川貴博
- 福井県
沸騰/北川航
- 岐阜県
おめめがくるりんぱっ/~/井添慎太郎
- 時間/土屋和之
- 愛知県
ザ・リズム/佐原史哲
- 三重県
斬る/大西良一
- 京都府
Turn off TV/北仲友和
- レコードからCDへ.../菊永貴之
- 大阪府
らくがき/宮井啓吉
- あてましょQ/竹内陽一
- う〇こがとまらない!!/宮崎亮
- 力の伝導 他②/富士田智久
- 星のマークの/伊藤淳夫
- 兵庫県
目玉おやじのまばたき/長谷川誠
- ツキ/石田敦英
- 和歌山県
服話術 他⑧/橋本晶博
- 岡山県
台風だ~/河塚聖司
- 広島県
のんびり 他①/出口智秀
- 福岡県
EASY幻影都市/渡辺聡史
- 受験生の恐怖/堤健二
- 大分県
船の窓 他③/野島智司
(整理日1991年12月9日)

FM音楽館

- 北海道
ラビンスランナー「END DEMO~AFTER...」/西村正記
- 青森県
FMY-3 Ancient Sorcerer/三橋史博
- 秋田県
イースIII「冒険への序曲」 他③/富野聡
- 福島県
Welcome to Sleepless Night 他①/阿部哲広
- オヤジのサンゴ 他④/佐藤雅哉
- 茨城県
Final-Battle/照沼康全
- 埼玉県
DARIUSII「木星のテーマ~Say Papa~/仲島聡
- ウィザードリィ「冒険者の宿」 他③/高野学
- 千葉県
バイオミラクルぼくってウパ「A Rattle Samba」 他②/松本大輔
- さわやかなるひとときinココア 他②/甲斐知彦
- イースIII「貿易の街レドモンド」/池上智行
- CRISIS/松村弘和
- 東京都
SOLID STATE SURVIVOR/竹中智

- イース「OPEN YOUR HEART」 他①/加藤孝
- 名曲/〜XEVIOUS~/本橋俊方
- 神奈川県
ソーサリアン「ペンタワア2」 他⑥/藤井基
- Battle in The Snowstorm/指田博史
- 山梨県
三国志II「魏のテーマ」/厚芝将貴
- 長野県
森のくまさん/斎藤大輔
- イースII「聖域のほころ」/小口朋幸
- ドラゴンクエスト「不思議のほころ」/三浦朋樹
- くだらん 他②/佐藤芳孝
- 新潟県
大みそか/武藤誠
- 福井県
ドラゴンクエスト「町のテーマ」 他④/谷口洋一
- 愛知県
信長の野望・武将風雲録「オープニング」 他⑧/水野光規
- 大阪府
ソサリアン「天の神々たち・竖琴」 他①/高松芳光
- Illusion Love 他④/福井英晃
- 兵庫県
杏里姫との再会/長谷川誠
- 岡山県
威風堂々/木村大輔
- 山口県
ENDLESS FIELD/西原正一
- Lovers' Point 他①/杉山淳一
- 高知県
DEVIL IN AROUND 他②/岡林大
- 長崎県
舞曲 他①/遠入雄介
- 宮崎県
乾杯/小野光宏

ほぼ梅麿のCGコンテスト

- ☆イラスト部門
- 北海道
タイトルなし 他①/石戸谷光昭
- 奮い戦士/坂下智也
- 失恋 他①/坂井直樹
- F-1 GP/伊藤将志
- 朝の空気を胸いっぱい/瀬戸正明
- 岩手県
沙羅の聖戦/千田昭則
- 仲間を連れた仲間/阿部徳日呼
- 茨城県
新種のちようちよ/増田貴之
- コンニチワ チキウ / ミナサン/千葉邦治
- 群馬県
What?/新井透浩
- 埼玉県
まどの世界/藤井貴昭
- コートの人/矢内貴光
- 千葉県
春に…… 他①/湯浅健司
- 東京都
case of Insanity/石桁学
- 鳥 他①/高橋正人
- インターミッションI/迫田秀和
- 神奈川県
時の人/南雲太郎
- Big Bang/渡辺慎一
- Confrontation/関辰昭
- 某専門学校のお姉さんの似顔絵/佐々木宏文
- GRAY-FACTORY 他②/米田淳一
- 長野県
地球生誕/渡辺誠治

- 「クリスマスの夜に……」/中尾俊文
- 新潟県
BE-MOVED/佐藤豪
- 福井県
City girl/朝倉猛
- 岐阜県
KO世紀ビースト三獣士/門原昭
- 夜 眠る前のひととき/高橋哲人
- 山へ行こう!/井添慎太郎
- 静岡県
雪 他①/巻本晃
- 京都府
ROLL OUT/三浦一誠
- 大阪府
a secret agent jet/関山裕顕
- 陽光の中の少女/関未知
- 風舞/須田訓朗
- 鳥取県
マジックの館へ/福永里子
- FANTASY/猪口亮
- 広島県
白馬/梶野龍
- 山口県
剣と盾とかぶと(戦場跡より)/山本勇一
- 福岡県
がんばれ鈴木君/金子暢啓
- 佐賀県
A MERRY CHRISTMAS/満生元喜
- ☆紙芝居部門
- 北海道
「はるさきの……」/立川勲
- つり(これはシャレです)/澤田靖博
- 東京都
嗚呼、家庭の事情/水野晴美
- 香川県
液晶モニター~恋を見るおもち~/谷塚薫一
(整理日1991年12月1日)

ゲーム制作

- 宮城県
戦慄の武道大会/吉田良
- 長野県
ローカルマン/山岸利忠
(整理日1991年12月20日)

〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「OO」係

- すべての投稿は上記の住所で受けつけている。○○のところにはそれぞれのあて先を入れて、応募してほしい。また、封筒にも住所・氏名の記述もお忘れなく。
- 盗作や二重投稿(他の出版社に同じ作品を送ること)は厳禁。
- なお、応募作品は一切返却できません。また、採用作品の著作権は徳間書店インタ

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

投稿応募用紙

編集部の整理番号

投稿ジャンル	例：ファンダムの一般部門への応募は①-②		①ファンダム(①1画面部門 ②一般部門 ③D部門) 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()		
	<input type="checkbox"/> - <input type="checkbox"/>				
作品名	[ファイル名]				
氏名	フリガナ	ペンネーム			
	()歳 男・女		*「投稿ありがとう」掲載時は本名のみとします。		
住所	〒 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> - <input type="text"/> <input type="text"/>	フリガナ			
	都道府県				
☎	-	-	投稿日	1992年 月 日	
アンケート	①この作品を他の出版社の雑誌などに投稿されましたか?		はい [雑誌名 年 月頃]	いいえ	
	②(①ではいと答えた方のみ)その雑誌で採用されましたか?		はい・いいえ		
	③(全員の方に)この作品を作るときに参考にした他のものや記事はありますか?ある方はその雑誌名や作品名などを教えてください。		はい [雑誌名 年 月号 ページ] [書籍名・CD名] [参考にした作品名・記事名]		
	④(FM音楽館に投稿の方のみ)作品の作曲者、歌手、演奏者がわかれば教えてください。		[作曲者]	[歌手・演奏者]	
	⑤(CGに投稿の方のみ)使用したツール名、ロードの方法、SCREEN番号を教えてください。		[ツール名]	[SCREEN]	
作品コメント					

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



投 稿 応 募 要 項

MSX・FANではひろくみなさんの投稿を受けつけている。ゲームなどのプログラムは「ファンダム」で。音楽は「FM音楽館」。エスプリのさいたデモを楽しむなら「AVフォーラム」。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、絵が好きならにはCGを楽しむ「ほほ梅麿のCGコンテスト」。作品ができあがったら、下記の応募要項を熟読して編集部まで送って来てほしい。力作を待っている！

ファンダム

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

★募集部門と発表形式

募集部門は、従来のシステムを廃止し、新たに次の3部門を設ける。

(a) 1画面部門

40字×24行以内でできたプログラム。旧システムからそのまま引き継いだ部門で、この制約のなかでどんなことができるかにチャレンジする精神を重視する。【発表形式】リストなどの本誌掲載を主体とし、企画によっては付録ディスクにあえて収録しないこともある。

(b) 一般部門

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

(c) D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することもありうる。

(a)、(b)、(c)のいずれも、規定(後述)の

応募書類を添付したテープまたはディスクによる投稿に限る。

★応募書類の規定

①応募用紙(何枚でもコピー可)を使用し、必要事項を記入。1つのディスク(テープ)に複数の作品を入れて応募する場合は、作品1つにつき応募用紙1枚を添付すること(この場合、以下の書類も作品ごとに分ける)。

②作品の紹介、遊び方・使い方についてくわしくわかりやすく書いた別紙(形式、枚数は自由)を添付。

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

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

★郵送にあたっての諸注意

・応募部門を封筒の表に赤で明記。さらに「フロッピーディスク(テープ)在中」

「ニツ折厳禁」の文字も赤で記入。
・ディスク(テープ)は郵送途中で破損しないようにダンボールなどで包む

★採用

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

★2つの新しい賞(1992年4月号より)

●第1回ちえ熱賞(新人賞)
1992年4月号~6月号で、ファンダムに初登場した作者のなかから編集部協議により1人を選び、ちえ熱賞(奨励金3万円)を授与。作品よりも、作者自身の可能性を重視したい。発表は7月号の予定。

●第1回TIM賞(作品賞)

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

F M 音 楽 館

FM音源を使ったプログラムを募集。なお、プログラムにはREM以外に小文字のアルファベットは使わないこと。

また、作品はすべてBASICのものにかぎる。ツールを使用した場合は変換してから投稿のこと。

作品の応募はテープ、またはディスクにセーブしたものにかぎる。

★応募書類の規定

①応募用紙を使用し、必要事項を記入。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用紙1枚(コピー)を使用すること。また、

各作品ごとに作者自身のコメントをできれば別紙につけてほしい。

★郵送にあたっての諸注意

・「フロッピーディスク(テープ)在中」
・「ニツ折厳禁」の文字を赤ペンで明記。
・郵送途中で破損してしまわないように、ダンボールなどで厳重にディスクやテープを包む。

★採用

規定の謝礼と掲載誌。

ほほ梅麿のCGコンテスト

絵を描くことが好きな人のためのCGコンテスト。部門は紙芝居とイラストの2つ。得意なほうに応募してほしい。どちらの部門も作品ごとにタイトルをつけ、紙芝居部門はストーリーを添付してほしい。

作品の応募は、オリジナルのプログラムでも、市販のグラフィックツールでも、本体に付属しているCGツールを使ったものでもかまわない。

●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。

★応募書類の規定

①応募用紙を使用し、必要事項を記入。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募

用紙1枚を使用すること。その際、応募用紙はコピーして使用。

★郵送にあたっての諸注意

・投稿するCG作品の部門を封筒の表に赤ペンで明記し、さらに「フロッピーディスク在中」、「ニツ折厳禁」、「使用したツール名」の文字を赤ペンで明記

・郵送途中で破損してしまわないように、ダンボールなどで厳重にディスクを包む。

★採用

各部門とも5つのランクと賞品が用意されている。作品はビッツアーの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 フォーラム

エスプリのさいた29字×29行以内(短いもの大歓迎)のオリジナルプログラム。FM音源使用のもの可。

●規定部門

毎号塾長が出题。くわしくはAVフォーラム「お題」を参照されたし。

●自由部門

題材は自由。センスの見せどころ。

★規定

①住所・郵便番号・氏名・年令(学年)・電話番号

②タイトル

③プログラムを作成したときに参考にし

た本や雑誌などの名前や号数、出版社名

★郵送にあたっての諸注意

ハガキに手書きでの応募可。ただし、29字詰めで行番号は赤で書くこと。また、あて先に応募部門を明記。

★採用

採用者全員には掲載誌を送付。称号制度をとっており、3回採用されるとMファンのテレカ、5回で希望のソフト(ただし定価で1万円以内)が授与される。また、毎月、光る1本に記念品をプレゼント。くわしくは29ページの下欄外「特典」を参照。

スーパー付録ディスク

ディスクに入れることができるものならなんでも大歓迎。

・「MSXView」で作った作品
・いろいろなことが便利になるツール
・MIDI演奏用データ
・その他

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、データの一览)などの資料も忘れずに。

★郵送にあたっての諸注意

・「フロッピーディスク在中」、「ニツ折厳禁」の文字を赤ペンで明記。
・郵送途中で破損してしまわないように、ダンボールなどで厳重にディスクを包む。

★採用

採用された作品の作者には、記念品と掲載誌を進呈。なお、記念品は採用作品の内容によって変える予定。

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。

●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。

視力

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

1か月の訓練で0.1から

70歳人まで

体験者の

永年の疑問と悩みが解決。



田中 武夫
八王子市 68才
老眼は年とともにしかたが
ないとおきらめていましたが
かなり苦痛で、メガネに疑問
を持っていました。訓練の成
果が着実に実り、回復。おか
げ様で、悩みがすっかり解決
しました。



長島 洋子
横浜市 50才
一か月続けたら、左右それぞれアップ。
保健の仕事をしている関係
で、健康には気をつけていた
のですが、視力の衰えがひど
く、トレーニングを始めまし
た。一か月続けたところ、左
0.3、右0.7の視力を取り戻すこ
とができました。ありがとうございます。



新井 育男
神戸市 28才
日常生活にも応用し、目の疲れも解消。
日常生活にこのトレーニング
グを応用。一か月後には、0.6
となった。どうしても必要な
時以外メガネをかける目の疲
れもとれた。特にパソコンと
バーミングのテクニクが
効果的だった。



加藤 健二
中野区 20才
近視と乱視、共に回復。運転免許もパス。
中学二年の時に近視に乱視
が入っているとわれ、高校
に入ってもメガネをかける必
要を感じていましたが、最近
になって訓練を開始。3か月
後の運転免許の視力検査にも
パスし、0.8以上にアップ……。



町田 信子
国立市 42才
子供と一緒にトレーニング、1から0.5に。
11才の息子が医者からメガ
ネをかけるように言われ失望
しましたが、一緒にこのトレ
ーニング講座で訓練した結果
0.1から0.5に視力アップ。同じ
ような悩みを持つお母さまに
是非紹介したいと思います。

驚異的な
効果的!

案内書
無料急送

とじこみハガキを
今すぐ、ポストへ!

●4人の会員のトレーニング結果●

下の表は、4人の会員のトレーニング結果です。10代の方から50代の方までの、トレーニング前と、2-3か月後までの結果ですが、回復率は顕著です。



※平成二年度の調査による
※当講座は斜視や白内障など、眼の疾
患を治療するものではなく、これらの視
力障害の方は専門医にご相談ください。

日本視力回復協会
〒166 東京都杉並区成田東4-36-15

お急ぎの方は
お電話どうぞ!!

●東京03-3318-6111(代表)
●受付:朝9時30分~夜9時(年中無休)

ついに解禁!
3ヶ月から1年
まで
継続的に
訓練を受ける

視力回復の
唯一の方法
です。
視力回復
の唯一の
方法です。
視力回復
の唯一の
方法です。

全国唯一の
区別業



今、GO
すぐ For
どうぞ
It!

〒キリマリアー番

郵便はがき

166-□□

料金受取人払

杉並局承認

750

差出有効期間
平成5年8月
1日まで

(受取人)

東京都杉並局私書箱44号
(〒166 東京都杉並区成田東4-36-15)

日本視力回復協会 視力回復トレーニング講座

切手は
いりません

視力は直らないもの
とアキラメないで!!

見るだけでもタメになる案内書

無料急送!!

C-298



フリガナ		
氏名		
〒	都道 府県	
住所		
TEL		年 令

キリトリ線

©1987 BERESFORD, VISION THERAPY INCORPORATED

アメリカで
43万人の眼を救い
緊急上陸!!

朝晩20分が月の
視力回復!!

ナイトルーニングで視力回復!!

メガネや
コンタクトの
生活は
いらない
スキ!

☆視力のくわしい
案内書進呈します。

お子さまから
お年寄りまで
大評判

- 近視
- 乱視
- 老眼
- 遠視

すべて解決!



視力回復

TM

ルーニング講座

回復

●当プログラムの開発者のご略歴



ユージンクオーリー博士

●ユージンクオーリー博士 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、実際の訓練指導を続け、このプログラムの開発に努めた。●リチャード会長 視力回復のためアメリカ視力回復協会を設立し、このプログラムの開発と普及に尽力。世界の眼科医界に大きな影響をあたえ続けている。

トレーニング講座
1日2回、朝晩20分
自宅でラクラク
トレーニング!

老眼
遠視

近視
乱視



メガネ、コンタクトにサヨナラ!

近・乱・遠視、老眼も回復できます。視力1.0以下でもあきらめるな!

まずは朝晩20分、一か月、お試しになってください!

メガネ、コンタクトに頼りすぎてはいませんか? 本当はわずらわしいのに、いつのまにかストレスになれてしまっているだけなのです。眼を健康な状態に戻し、生き生きとした明るい生活を取り戻してみませんか?
もともと近視・乱視・遠視、老眼などは病気でなく、網膜の像の焦点が合わないために起る視覚的な現象にすぎないのです。当講座は全米で約43万キットを販売したトレーナーシステム。短期間に効果をあげ、あなたの眼を救います!

メガネを買わなくて本当に良かった...

佐藤 進 12才 半年前、視力が突然下がり始め、びっくりして講座を受けました。一生懸命トレーニングしたら、0.5まで落ちてしまったのが今は1.0に。メガネを買わなくて、ホントに良かったと思っています。



お田さんに勧められ、心だんもまめに。

宋戸 美果 14才 1.5の視力が0.6まで落ちこんだ時はショック! お母さんに勧められ、だんの生活にも取り入れてやってみたら、今では1.0に視力が戻りました。友達にも勧められています。みんな頑張ってください。



回復センターも受けたが、この講座で1.0に。

島田 龍也 15才 中学に上った頃から視力が落ち、回復センターで訓練をしました。しかし僕には合わなかった。現在当講座でトレーニング中ですが、効果は抜群です。視力が1.0以上になりました。



視力が向上し、訓練も楽しくなり...

新谷 真理子 17才 貴社のビジョンセラピープログラムで視力回復訓練をした結果、0.06から0.5まで視力がアップ! 最初のうち辛いかも知れませんが、ポイントでも向上すれば、どんどん訓練が楽しくなり...



勉強合間の気分転換にも、ぴったり!

平井 栄一 18才 現在浪人中ですが受験勉強で視力が低下。遠視がひどくなっており、訓練を始めました。2か月後0.8まで上り運動免許も裸眼でパス。受験勉強合間の気分転換としても最適で楽しみながらやっています。



お子さんからも喜びの声

視力劣化の一番の原因が、不規則な生活などによるストレスにある、ということとはご存知ですか?
このトレーニング講座は、まず、それをとぎほぐします。そして、25のトレーニングメニューに従って朝晩たった20分の訓練を続けるだけで、ムリなく楽しく目標を達成することができのです。
特に10代・20代、30代の方の近視や40代からの老眼には効果テキメン。さっそう実行に移してみませんか!
案内書は無料です。あなたの眼に、今スグ奇跡を!

器具や薬は使いません。視力回復の理論を導いたペース式訓練法により、あなたの眼は救えます。

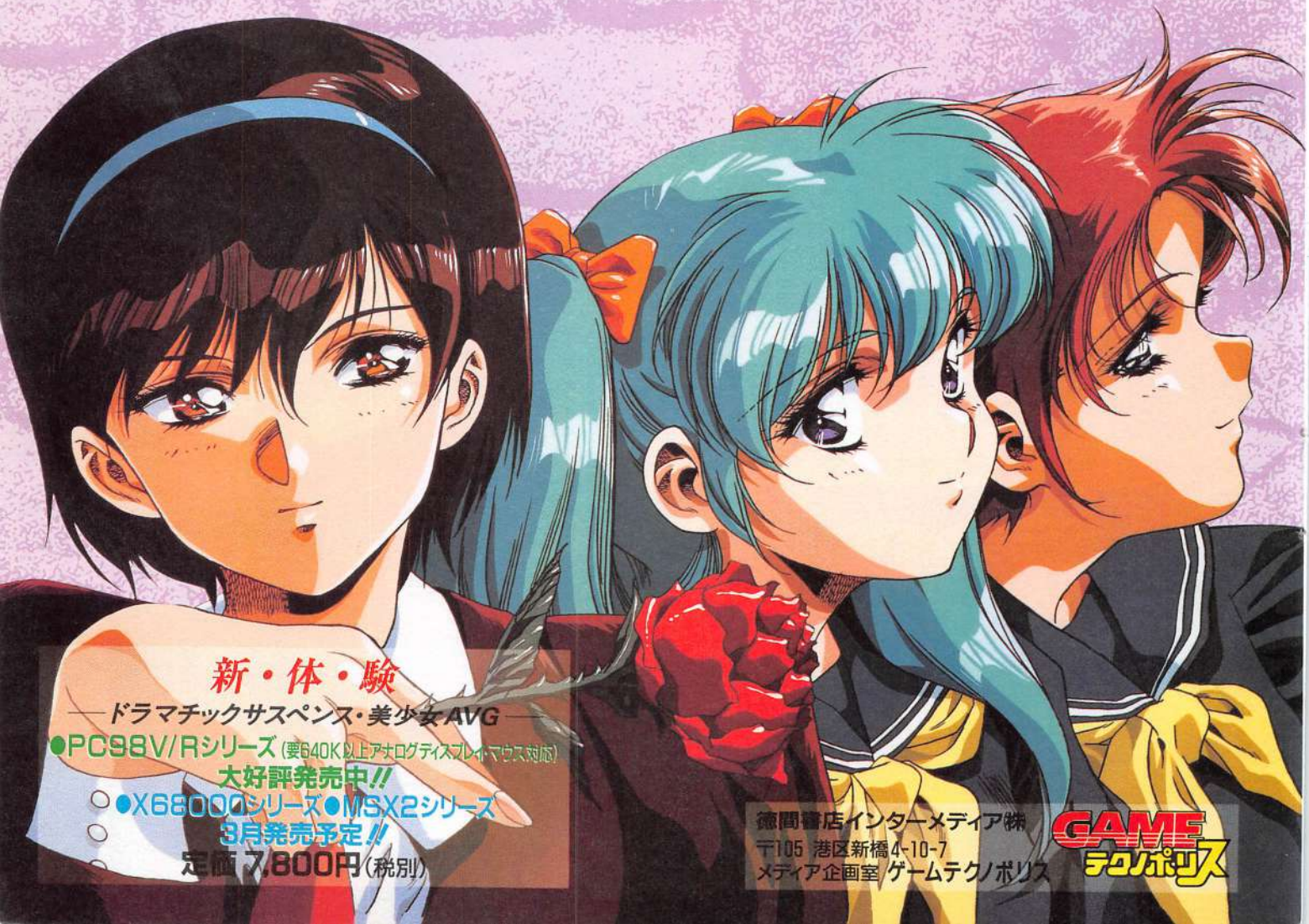


秘密の花園

あの『うるし原智志(作画監督)』

『よしもと きんじ(演出)』のゴールデンコンビが

ついにパソコンゲームに進出した——!!



新・体・験

—ドラマチックサスペンス・美少女 AVG—

●PC98V/Rシリーズ(要640K以上アナログディスプレイ・マウス対応)

大好評発売中!!

○●X68000シリーズ●MSX2シリーズ

3月発売予定!!

定価 7,800円(税別)

徳間書店インターメディア株

〒105 港区新橋4-10-7

メディア企画室/ゲームテクノポリス

GAME
テクノポリス



パソ通 天国



パソ通をはじめるのにお金が
たくさんかかるんじゃないか
と思って二の足を踏んでいる
人、いくらかかるのかわりた
いという人のための「パソ通の
おねだん」特集だ。

財布の中身別パソ通の楽しみ方

「パソ通はいくらかかるの
だろうか？」これは誰でも最初に
直面する疑問だと思う。かくい
う担当者もモデムの値段を買い
に行き知ったといういたら
くで、パソ通の知識なんてかけ
らななかった。それが今では堂

々とパソ通の記事を担当してい
るのだから「パソ通なんてかん
たん」なのである。とはいっても
読者のなかにはあまりお金をか
けられない人もいよう。そこ
で、財布の中身別にパソ通の
楽しみ方を伝授してみた。用意

しなければならないハードウ
ェアの金額だけではなく、どん
なふうのパソ通をとお金がか
かるのかということまで書くよ
うにこころくだいたつもりだ。

担当者は通信をはじめてまだ
1年あまりだが、これほど便利

ですばらしいと思ったものはな
い。とくにソフトの出ないMS
Xではフリーウェアの重要度は
ますます計りしれないものにな
っていくだろう。MSXを十二
分に活用するためにもパソ通を
はじめることをお勧めする。

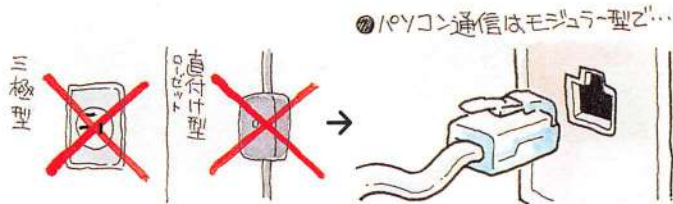


これだけあればとにかくパソ通できる

MSXでパソ通するために、
最低限必要なハードはモデムカ
ートリッジだ。他機種の場合は
モデムとは別に通信ソフトが必
要なのだが、モデムカートリッ
ジには通信ソフトが付いてい
てまさにゲーム感覚でパソ通で
きる。そのかわり、通信速度が1200
bpsのものしか選べないので
他機種で一般的な2400bpsに
くらべて通信スピードが倍程度
遅いのが欠点だ。

また、お金の面で心配なのが
モジュージャックへの工事だ
ろう。最近はコードレス電話の
おかげでほとんどの家庭でモ
ジュージャック型になっている
が、なかには三極型やローゼ
ット型といったものもある。こ
の場合はNTTに来てもらわな
ければならない。116ヘダイヤル
して「モジュージャックにし
たいのだけど」と告げれば、なんと
無料で工事に来てくれる。

こうして道具がそろったら、
どのネットへアクセスするの



というのも大事な選択だ。パソ
通をはじめて最初の数か月はと
かく電話代が多くなりがち、あ
とで慌てないためにも自宅と市

内局番が一緒の草ネットをさが
しておこう。

★おねだん

モデム	
カートリッジ	32800円
計	32800円

パナソニック FS-CM1 (モデムカートリッジ)

外形(幅・高さ・奥行き)は109×126×31ミ
リとゲームカートリッジの倍の大きさだが、
重量は170グラムと軽い。通信速度は1200
bps全二重。漢字ROMを内蔵して、漢
字表示が可能だが、漢字の入力はできない。
そのほかに、100件までの電話番号を内蔵の
SRAMに記憶しておける通信ソフトを内
蔵している。(価格32800円)



ソニー HBI-1200 (モデムカートリッジ)

外形は109×132×26.4ミリで重量は260
グラム、CM1よりもすこし大きくゲーム
カートリッジ2こぶぶんほどの大きさ。通信
速度も1200bps全二重と同じスピード。オ
ートダイヤル、オートログイン機能つき
の通信ソフトが内蔵されている。漢字ROMも
内蔵となればCM1とどっちを選ぶかは好
みの問題だろう。(価格32800円)



●投稿募集中!

①草ネットタウンページ→草ネットのシスオベさん、ネットの紹介文を送ってね。②パソQ→パソ通の疑問はこちらへ。③フリーウ
ェア感想文→その名の通り感想文を送って。④パソ天フリートーク→パソ通に関するなんでもありのコーナー。採用にはテレカをプ
ゼント(①はのぞく)。あて先は、〒105東京都港区新橋4-10-7 T.I.M. MSX・FAN編集部「パソ通天国」それぞれの係まで。



電話代を節約するためにはこれだけ必要

先程通信スピードの話が出てきたけれど、じつはMSXでも2400bpsのスピードを体験することができるのだ。ちょっと設備投資にお金がかかるが、倍のスピードなのだから長い眼で見れば電話代の節約になって減価却できるというものだ。

具体的に何を買えばいいのかというと、RS-232Cカートリッジと2400bpsのモデム、そして通信ソフトだ。通信ソフトは現在のところ市販されているものはアスキーの「MSX-TERM」しかないのだが、Mファン91年11月号でディスクに収録した「mabTerm」を使えば

通信ソフト代が浮く。

RS-232Cカートリッジは通信販売でしか売っていないのだが、発売元のアスキーによると、通販でない現在の価格を維持できないという話。また、注文してから製品が届くまでに1か月くらいかかるそうだ。

現在主流の2400bps全二重のモデムについては下で紹介し

★おねだん

通信ソフト(MSX-TERM)	12800円
RS-232Cカートリッジ	20000円
2400bpsモデム	39800円
計	72600円

ている2社のほかにも富士通やNECなど数社から同様の価格で発売されている。性能に関しては大差ないので自分の気に入ったものを選ぶといいだろう。

また、通信スピードは今後9600bpsないし14400bpsが主流になるだろう。価格は9600b

psで98000円(アイワ)~198000円、14400bpsで248000円(アイワ)~298000円とまだまだ高い。しかし、将来これらハイスピードモデムの価格が下がったときにRS-232Cカートリッジが威力を発揮する。将来のためにもぜひ、購入しておきたい。

アスキー(RS-232Cカートリッジ) MSX-SERIAL232

このRS-232Cカートリッジは通信販売(アスキー☎03-3486-8080)でしか手に入れることはできない。(価格20000円)



アイワ(モデム) PV-A24B5

外形(幅・高さ・奥行き)160×53×220ミリとかなり大きいのが2400bps全二重でMNPクラス5に対応。(価格39800円)



アイワ(モデム) PV-M24B5

外形121×23×79ミリ、150グラムは相当ちいさい。これでも2400bps全二重でMNPクラス5を備える。(価格39800円)



オムロン(モデム) MD24FB5V

外形175×30×116ミリという大きさはボックスタイプとしてはちいさい。2400bps全二重、MNPクラス5。(価格39800円)



オムロン(モデム) MD24FP5V

2400bps全二重、MNPクラス5のスペックを包む外形110×24×86ミリのかわいいフォルム。ほしい。(価格36800円)



パケット通信って何?

パケット通信と呼ぶのはデータをかたまりにわけて送信することからきている。本来はVAN(付加価値通信網)といい、効率よくデータ転送を行い我々の電話代を安くしてくれるサービスのこと。ただ、VANはホスト側が対応していなければ使えないので、どのVANに対応しているのか調べておく必要がある。

●Tri-P(トライピー)加入料:3000円。利用料:1分につき10円(コールアウト接続は1分につき20円)、月額1000円未満の場合は一律1000円。問い合わせ先:インテック・Tri-Pインフォメーションセンター☎

0120-03-3317(フリーダイヤル)〒113-91東京都文京区本郷郵便局私書箱第58号●TYMPAS(タイムパス)加入料:3000円。利用料:月額900円、1時間以上は1分につき10円。バイト課金制も選択できる。問い合わせ先:ネットワーク情報サービス・タイムパスサービス室☎03-3262-8844〒102東京都千代田区九段北1-13-5●DDX-TP(ディーディーエックス・ティーピー)加入料:800円。利用料:3分につき30円、これに距離と利用日時によってプラスされる。問い合わせ先:NTT・パケット通信事業本部☎0120-169-163(フリーダイヤル)〒100東京都千代田区内幸町1-1-6

無線でパソ通

電話回線のパケット通信とは別に無線(ハム)を使ったラジオ・パケットというのがある。これは4級以上のアマチュア無線技士の資格を有していて、無線局を開局していなければならない。また、ホスト側も無線によるパソ通をやっているという2重、3重の制約がある。しかし、なんといっても電話料金がないというのは魅力だ。この「ハム通」でもいべき無線によるパソ通には無線機(10万円前後)とTNC(ターミナル・ノード・コントローラ)(4万円前後)が必要となる。そして、通信ソフトを自作しなければならない。このように前途多難なハム通だが、挑戦



タスコ電機(☎03-3801-4511)のTNC-223(価格35800円)

してみたいという人にTNC発売元のタスコ電機伊藤さんはこうアドバイスする。「確かに有線ほどの手軽さはありませんが、お互いのモラルは非常に高く、安心して楽しめます。また、通信に関して一切お金はかかりませんが、ホスト局を運営している人は自腹を切っているのですから感謝したいものです」

今月の目玉★リンクスへ入会しよう

Mファンとリンクスとの付き合いは創刊号からだから、かれこれ5年にもなる。その間にリンクスもかなり模様変えをしている(担当者はリンクス初心者なので昔のことはよく知らないが)。ここでもう1度リンクスの世界をぐるりと紹介しよう。

リンクスの世界へ入るためには通称「リンクスモデム」と呼ばれるリンクス専用のモデムを購入しなければならない。下の写真にある「NGA II (NT-300)」(価格14800円)がそれだ。前出のFS-CM1でもリンクスに入

ることができるので、CM1を持っている人は得するのだ。こうしてハードがそろったらリンクスに入会するための手続きをする。NGA IIの人はいっしょに申込書が入っているのだから

リンクスマップ



MSX・FANのボード★めいおうせい通信

1か月ぶりのメール紹介である。ひさびさにMファンのボードへ入ったので読むのが大変、未読の山をまえにしばし茫然としてしまった。その山のなかに常連にまじって初メールがあっ

たので紹介しよう。てつとクンはひょっとして四国から東京に来たのだろうか。彼のような熱心なMSXユーザーがいる限りMSXはなくなりたくないと思うのだが……。

FROM ID 68663088 ◆'92年01月
MSXのみらいは……! ◆ 25日16時
はし……めましてID:68663088たかあしてつとです

このまえ、とうきょうにいったらほとんど〴〵のみせが、MSXをやめていた。とてもさびしかった。そこでしこくBBSにこのはなしをもごこんでみたらみんなのはんろはどいいますと……MSXのフ……はすき……た。さえる。MSXフェスタかなくねればおわりた。……など……な……いるいるかかれてました。せかい……ゆるに400万?しかいないユーザー……て……すが……ユーザーのこみし……ようか……あればMSXもつ……くかも。*MFANさん、MFANにのせてよび……かけてね



◎東京の店ってどこだろう? 秋葉原のラオックスコンピュータ館ではまだまだ元気なMSXと

FROM ID 6866529 ◆'92年02月
M.FAN10月ころなかつたよー ◆ 02日17時
こんには円くまど……か……です。ちなみにオトコで……
すく……かりした?)
MSX FANにディスクか……ついたことをしり
10月~1月ころまで……の……ックサン……をちゅう
もんしたら 10月ころは もうしなき……れと れんら
くきました。サンネン。……
ないよりはすば……らしく9800円は やすい!!
キレイなCGいは……い……の……て……ましたか…… それを
プリントアウトするソフトをいれてくだ……さい。
F1-XDJの……ル……も……まみこめなかつた。
ど……ろかおねが……いします。



◎1日号まで買ったのだからけっ……ラッキーな
んじやないかなー

まだクンが男か女かということはある問題にしてないけど、Mファンの10月号のバックナンバーがなくなったという話はけっこう問題。なにしろ最近になってMファンにディスクが付いているということを知ったという人がけっこういて、かわいそうだなー、と思ってしま

う。パソコンのフリーウェアもそのうちになってその価値がわかってくるということもあるし、ディスクは大事にしてほしい。ところで、CGをプリントアウトするツールの件ですが、編集部に寄宿している便利屋のMOROが「ヤダ」といっているので当然実現しそうにありません。



スーパー付録ディスクのフリーウェアを使ってみよう

んなつさうのいいフリーウェアはなかったので、編集部のにゃん☆に約3か月がかりで作ってもらった。

☆PMEXTは毎度おなじみの解凍ツール。☆SIMSXが今月の目玉、通信の気分が味わえるソフトだ。

通信のはじめ方を特集してきた今月号だが、フリーウェアのほうは通信の気分が味わえるソフトを取録する。といってもそ

今月のフリーウェア一覧

- 解凍ツール PMEXT Ver.2.22(by YoshihikoMino)
- 通信気分ソフト SIMSX (byにゃん☆)

※PMEXTはニフティサーブから転載しました。SIMSXは編集部で制作したフリーウェアです。転載にあたっては編集部までご一報ください。今回のものにはドキュメントが付いてませんので……。

実験ディスクの作り方

フォーマットした新しいディスクを用意して作業をはじめよう。まず、どこかにしまってしまったMSX-DOSかMSX-DOS2のディスクを見つけて出してくれ。買ったときにD

OSが付いてこなかったという悲しい人も付録ディスクにDOSのディスクを作るのに必要な2ファイル(MSX.DOS、SYSとCOMMAND.COM)が入っているので大丈夫。付録デ

ィスクの大メニューにある「MSX-DOS」というコーナーロゴがその入口だ。

DOSが用意できたら、下のカコミを番号順に実行してほしい。地色の青い部分にあ

る赤文字が実際に打ちこむ文字になる。①マークはリターンキーを押すという意味だ。DOS1とDOS2で打ちこむ内容が変わる場合があるので注意してほしい。

1 MSX-DOS2のディスクを作る

DOSのプロンプト(A>)が表示されている状態にしたら、下のコマンドを実行してコピーする。画面の指示にしたがってディスクを入れかえるのだ。DOSを持っていないという人は付録ディスクを立ちあげて大メニューの「MSX-DOS」という地味なタイトルロゴを選べばDOSのプロンプトが表示された状態になるはずだ。このあとはDOS1(MSX-DOS)の場合と同じ方法でコピーできる。

☆MSX-DOSの場合および付録ディスクからコピーする場合

A>COPY MSXDOS.SYS B:①
A>COPY COMMAND.COM B:②

☆MSX-DOS2の場合

A>COPY MSXDOS2.SYS B:①
A>COPY COMMAND2.COM B:②

2 付録ディスクからコピーする

今コピーした実験ディスクを入れてリセットし、DOSを立ちあげる。今度は付録ディスクにかえて下のコマンドを入力し実行する。これで必要なファイルすべてが実験ディスクにコピーされた。

☆MSX-DOS、MSX-DOS2どちらも
A>COPY PMEXT222.COM B:①
A>COPY SIMSX.LZH B:②

3 漢字を表示できるようにする

漢字BASIOのあるMSX(2+以降の機種には内蔵されている)を持っている人は、下のコマンドを実行して漢字を表示できるようにしよう。

☆MSX-DOS、MSX-DOS2どちらも
A>BASIC①
CALL KANJI②
CALL SYSTEM③

4 PMEXTを自己解凍する

解凍ツールPMEXTは自分で自分を解凍するのだ。ただし、このとき漢字が表示できるようになっていないと読めない文字列が表示されてしまう。でも、気にせず「Y」を選んで解凍しよう。

☆MSX-DOS、MSX-DOS2どちらも
A>PMEXT222①
Extract(Y/N)Y

5 SIMSXを解凍する

最後の作業、SIMSXを解凍する。成功すればディスクには75ファイルあるはずだ。「DIR」と入力しリターンキーを押せばファイルの一覧と総ファイル数が表示される。失敗した人はフォーマットからやり直すのが意外と近道かもしれない。

☆MSX-DOS、MSX-DOS2どちらも
A>PMEXT SIMSX.LZH **①

まずドキュメントを読んでみよう

フリーウェアには本体とは別に「DOC」という拡張子のテキストファイルがある。これはドキュメント(ドックファイル)と

呼ばれ、使い方などについて書かれている。このドックファイルはTYPEコマンドで表示することができるのだが、ほとん

どのものが漢字で書かれているため、上の「③漢字を表示できるようにする」を実行してから行う。ただ、漢字BASIOのな

い機種では読むことができないのでドキュメントを郵送する。くわしくは下の欄外を参照して応募してほしい。

1 画面の表示幅を変える

ドックファイルを画面に表示するまえに文字の表示幅をドキュメントのサイズに合わせよう。ほとんどが半角にして80字(漢字にして40文字)の表示幅で書かれていることが多い。

A>MODE 80①

2 PMEXTのドキュメントを画面に表示する

それでは画面に表示してみよう。ここでは例としてPMEXTのドキュメントを取り上げてみた。下の赤字を打ちこめば表示されるはずだ。画面のスクロールを止めるにはCTRLキーとSキーを押せ

A>TYPE PMEXT2.DOC②

ばいい。止まっている状態で何かのキーを押せばまたスクロールしはじめる。ところで、SIMSXのドックファイルだが、じつは入れ忘れてしまった。そんなわけで転載の許可はできなかったりする。ごめんなさい。読みたい人は郵送するので下の欄外の要領で請求してほしい。

●ドキュメントの郵送

漢字BASIOのないMSX2の人たちのためにドキュメントを実費で郵送することにした。今月号のドキュメントがほしい人は250円切手を貼った返信用の封筒(横120ミリ、縦235ミリより大きいもの)に住所、氏名を明記して次月の発売日(4月8日)までに「パソコン」4月号ドキュメント希望」係まで送ってくれ、いっしょにパソコンの感想なんかも書いてくれるとうれしいぞ。



GTフォーラム

MIDI三度笠

GT、μ・SIOS、PSR-500のドタバタ道中

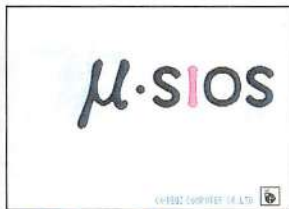
GTが標準装備しているMIDIインターフェイス。これをほうっておくではない。今月より、GT、「μ・SIOS」、PSR-500の3アイテムを使ってMIDIの世界を一緒に旅してみよう。



第1回★さすらいの、MIDIを持った渡り鳥



△写真1 MIDIケーブル
専用ケーブルなので楽器屋さんで売っている。1800円前後で売っている。



△写真2 μ・SIOS(ピツター)
定価2万9800円(税別)。マウス操作中心のGT専用シーケンスソフト。



△写真3 PSR-500(ヤマハ)
定価7万7000円(税抜き)。ファミリーキーボードの一種。鍵盤付でスピーカーが内蔵されている。このタイプの楽器はデパート、ディスカウントショップ、レコード店など、あらゆる所で手に入れることができる。

MIDI THRU

INから入ってきたMIDI信号をそのまま出力して複数の楽器を鳴らす。

いつでも手直しOKのかしこいテレコ……のようなもの

今月からMIDIを誌上体験しちゃうというコーナーを始める。なぜなら、GTにMIDIインターフェイスがついたことってスゴイことなんだ。MIDIインターフェイスというのは通訳みたいなもので、それぞれ規格(言葉)の違うパソコンと楽器の間に入って情報を伝える役目をする。今までならパソコン本体とは別に購入しなくてはならないアイテムだったのだ。これはきっと「もっと手軽に音楽できるように」というメーカーの人たちの愛に違いない! というわけで、このコーナーを始めるのでヨロシク!

旅支度は3つ

- 一、AIGT 国産パソコンのなかでMIDIインターフェイスを装備しているものと思ったらGT以外はない!
- 二、μ・SIOS やっと発売になった本格的シーケンスソフト。音データの編集をするのだ。
- 三、MIDI楽器 (MIDIケーブル) MIDI楽器に大変身するファミリーキーボード、ヤマハの「PSR-500」を使ってみるのだ。

まず、上の立て札を見てほしい。たったの3つの道具でMIDIが楽しめてしまうのだ。それもGTと楽器をMIDIケーブルでつないでソフトを起動するだけ!

少し補足すると、音楽にかかわらず、誰もがプログラミングができるというわけではない。操作性、能率のためにも、音楽ソフトは必要だと思う。また、楽器は1台だけでもかなり遊べてしまうタイプのキーボード型「PSR-500」を選んでみた。

MIDIは深い知識を持っていなくても十分に楽しめるもの

だ。右ページ上の図1を見てほしい。これはMIDIをいちばん簡単に説明した図だ。図とは逆にBを弾くとどうなるだろうか。答えはBのみ鳴る。これらの関係はOUTで情報を送っているAが親分、INで受けているBが子分となる。もしAがGT+「μ・SIOS」だとしたら情報を送るだけではない。セーブ、プレイ、手直し等好きなだけできるのでテープレコーダよりはるかに賢いのだ。

親子分の関係さえわかれば後はデータのなもの(図1のバイトくんたち)だけだ。

付録ディスクについて



始めに本誌P.119のMIDIのコラムを読んで下さいね。ディスクのアイコンを②すると左写真の画面になるので、手順は①「Load」を②。「File」が黒く反転したらもう一度「Load」③。③表示された2曲のうちどちらかを選んで④。④リターンキーを押したら、あとは画面の指示どおりです。最後にディスクアイコンを⑤で通常の画面に戻ります。(⑤はマウスを左クリックの意味)

MIDIケーブルの中をのぞくと……バイトくんが走っていた!



図1 1本のMIDIケーブルを通して伝わる情報は「ドレミ」と弾いただけでもこんなにたくさんある

結線して楽器をマルチボイスモードにすれば準備OK

それではソフトをたちあげる前の準備を始めよう。今回は何も考えずにいうとおりやってほしい。写真4のとおり、MIDIケーブルはOUTとINへ互い違いにつなぐだけだ。こうしてケーブルを2本使うと出たり入ったりが同時にできるので、入力すみのデータを聞きながらさらに入力できてしまう。

次は、図2、写真5を見ながら楽器をMIDI送受信状態(PSR-500ではマルチボイス

モードという)にセットしよう。

まず①(MIDIモードボタン)を1、2回押してディスプレイに「--99」と表示させる。次に②(受信チャンネル/クロックボタン)を押すとディスプレイ右半分に「C」または「1~16」の数字が出てくるので、それが表示されている間に③(受信オン/オフボタン)を1、2回押してディスプレイ左半分に「E」を出す。「C」「1~16」は③を押すたびに切り替わるの

で、それらをすべて「E」にしたからおしまいだ。おまじないだと思って設定しよう。

キーボードはスイッチと同じなので弾ける弾けないはあまり関係ない。音が違っていても、タイミングを入力するだけすいぶん手間を省けるのだ。オマケとして図3に鍵盤を載せたので、心配なら参考にしてほしい。

バイトくんたち

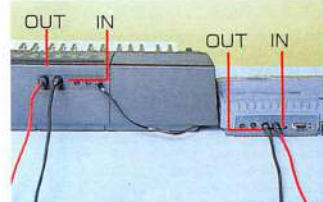
MIDIでは通常3バイトほどのデータを1秒間に1000ぐらい送ることができる。また専門の時計を持っているので、複数の機器の同期もできる。

チャンネル

TVのチャンネルと同じ意味だ。送る側にいろいろなチャンネルがあっても受け側は自分のチャンネルのみ受け取る。MIDIでは1~16まである。

音名

MIDI1数字名(0~127までの数)の呼び方もある。まんなかのドは60。



△写真4 MIDIケーブルの接続のよう。ディスプレイ



△写真5 マルチボイスモードはここで設定。

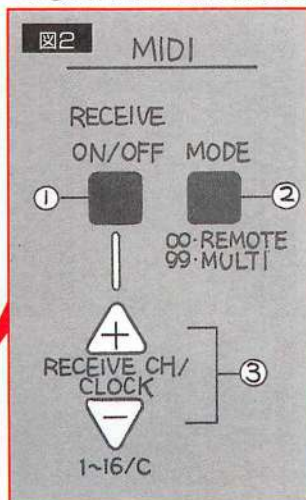
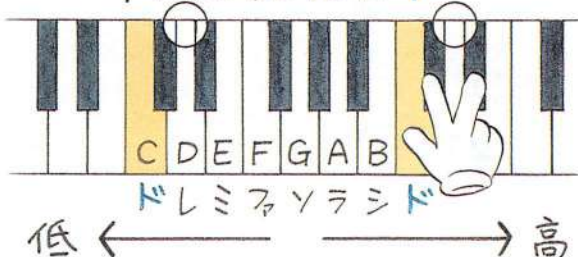


図3

チョコの親指は「ド」



鍵盤はかんたん 黒い鍵盤をよく見てみよう。2本のかたまり、3本のかたまりが交互にならんでいる。2本のかたまりの上にチョコをしよう。そのまま親指をだすと、その位置が「ド」だ。

音の名前 普通、MIDIでは英語名を使う。C(ド)といってもけんばんにはたくさんCがあるので、英語名の後に数字をつけて高さを示して区別する。数字が大きくなるほど高い音になる。

☆楽器選びに迷ったら、楽器はあまりにもいろいろ売られているので、選振に悩む人も多いだろう。MIDI対応のゲーム用シンセサイザーのCM-32などのシリーズを選んだほうがよいが、自身を曲を作ったり、聞いたりたいという人に対するオスメなものにはキーボードの価格が、シンセサイザー、エレキリリック、ピアノ、ファミリーキーボード、電子オルガンなど、今ではMIDI対応になっているものが多いので、デパートや楽器屋さんなどに行って音を出しながら聞いてみるのがいちばんよいだろう。徹底的にもてこるなファミリーキーボードがシンセサイザーと変わらないサウンドで、かつMIDI対応になっていることは今回の大発見だった。

トラック

チャンネル、音色、設定を受ける受けがないなどのデータを入れておく箱のようなもの。それぞれの箱をオン(プレイ、録音)、オフ、で切り換えて使えるので、データ1つ取り出すにも何するにも非常に便利なもの。

MIDIクロック

同期させるための時計。このおかげで、シーケンサとリズムマシンを「セー」で同時にスタートできる。

リアルタイムレコーディングって録音のことだったんだ

「μ・SIOS」を起動していいよ「ドレミ」などの音の入力だ。指1本でもいいから何か知っている曲を弾いてみよう。

下の写真が「μ・SIOS」の基本的な画面なので見てほしい。左上①～⑩と似たようなものを見たことがあると思う。まさにテープレコーダと同じようにこ

こで録音、プレイ(再生)をするのだ。また、どこに録音するのか、どこをプレイするのかを設定する「トラック」という入れ物が16個(01～16)あるので、そのなかから1つ選んで録音すればよい。右隣の写真にその設定の3種類を載せておく。

このようにテープレコーダと

同じ方法で録音することを「リアルタイムレコーディング」という。

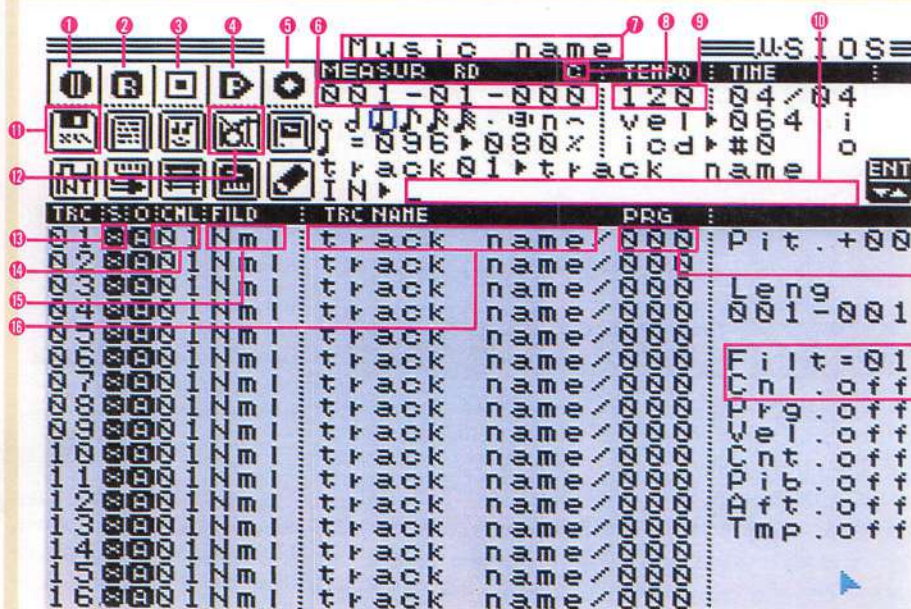
トラックセットアップSW⑩



トラックごとについているので切り換えて使う。左からオフ、プレイ、録音。

μ・SIOSのトラックコンディション画面

いちばん基本になる画面。ここで数々の設定やトラックのオン、オフ、アイコンでのモード切り換えなどをする。



- ①ポーズSW(F1)
- ②プレイレディSW(F2)
- ③ストップSW(F3)
- ④プレイスタートSW(F4)
- ⑤レコーディングレディSW(F5)
- ⑥ロケーションカウンタ&ポインタ
- ⑦曲名表示部分
- ⑧クリアSW(SHIFT+CLS/HOME)
- ⑨テンポ
- ⑩キーディスプレイ
- ⑪ファイルモード
- ⑫リズムパターンモード
- ⑬トラックセットアップSW
- ⑭チャンネルナンバー
- ⑮トラックフィールド選択
- ⑯トラックネーム表示部分
- ⑰プログラムナンバー
- ⑱フィルター設定

※SWはスイッチの略

※()内は対応するキー

図4 リアルタイムレコーディング手順



図4について

必ず、最初の手順「Filt」のところを設定すること。これをしないと楽器がいうことを聞いてくれないのでコントロールできないぞ!

ドラムのアイコン

実はドラムのデータを作る場所なのだ。

①ノートナンバー②ベロシティ③パターンプレイ④パターンセーブ⑤パターンナンバー⑥クリックノート

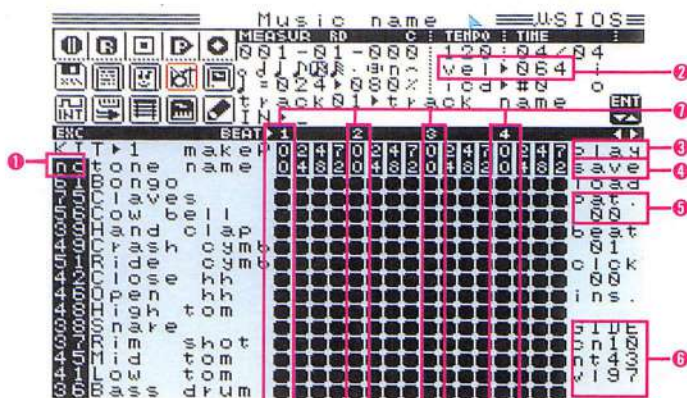
メトロノームを設定したら「ソーサリアン」に挑戦!

上の結果をプレイしてみたら、そのままに(間違えたとおりのへろへろなタイミングで)再現してくれた……やはりメトロノームを聞きながら入力したほうがいい(設定は右の写真)。

今回は「ソーサリアン」(次ページの譜面)に挑戦する。5パートあるからトラックも5つ使おう。スレようが抜かそうが後でどうにでも直せるので気にせずに入力する。終わったら音色を変えたりして聞いてみよう。

オマケとして付録ディスクに2とおりの「ソーサリアン」を入れておいた(P.90、P.119参照)。

今回使った機能を解説しながら次回はこのデータをエディット(編集)したいと思う。



①ドラムのアイコン(左上写真⑩)で開く画面。ここで⑦の位置に入力すればよい

②四角で囲んであるとおりに設定すれば、2小節のカウントダウン付きで録音が始められる

ソーリアン ~オープニング~

©日本ファルコム株

Melody 1

Melody 2

Flute

Strings

Bass

1 2 3 4 5 6

7 8 9 10 11 12 13

14 15 16 17 18 19

20 21 22 23 24 25 26

A Tempo

rit.

宿場町

パソコン通信は音楽の宝庫とまでいってよいほど、音楽をMIDI関連のフォーラムやLPみたいなものがあふやうなところがあるので、フォーラムというのにはジャンル別に設けられているので、MIDIなら、MIDIに興味がある人からソロまで、その方面の人たちが集まるといってよいのだ。楽器、楽器店、コンサート情報から、テクニック公開、Q&A、データライブラリなど、ありとあらゆるものが詰まっている。通信という性格から、反応も速く、知りたいことが即座にわかってしまったり、教えてもらえたりというウレシイこともある。また、データライブラリには多くの音楽データや便利なフリーウェアがあるので、それも魅力の一つかもしれない。

F

ファン

F

ファン

B

ボックス

月日というものはあつという間に過ぎてしまふ、ということをもまた思い知らされてしまった。もうMファンも5周年。来月から6年目に突入だ。ますますがんばらなくっちゃ!

BOOK&CARD GAME

本3冊+カードゲーム1つ

①同人ソフト大集合Part5 / アソコン編集部編 / 辰己出版 / 750円(税込) / 手作りソフトを集めて紹介した本。掲載は55本。もちろんMSXもある。ほかにコミケットのレポートや同人ソフト製作者へのインタビューあり。

②光栄まんがパニックVOL.1 / いまいかおる・此路あゆみ他 / 光栄 / 780円(税込) / 光栄の人気ゲームをギャグまんがにしてしまった本。7人の作家が製作しているのがミソ。迫力がありすぎて、ゲームが茶番に思えるほど。

③テーブルトークRPG五輪の書 / 健部伸明と怪兵隊 / JICC出版局 / 1500円(税込) / RPGを数人の仲間とボードゲームとして遊ぶテーブルト



①同人ソフトのすべてを知りたい人へのためのガイド本



②光栄のまじめなゲームがみんなギャグまんがになっちゃった



③テーブルトークの世界を女神様が導いてくださる。という本

ウ。その楽しさをファミコンのゲームと対比させながら、かみくだいて紹介していく。やさしい女神様が引率者。
④三国志IIカードゲーム / 光栄 / 3300円(税込) / 中国統一を目的に武将カードや計略カードを使い、20枚の国のカードを集めようというカードゲーム。



④三国志IIの世界をカードゲームに再現。20枚の国のカードを友だちと争奪合戦するのだ!

APPLICATION TOOLS

役立ち周辺機器~ソニー編~

最近、ショップでMSX専用の周辺機器を探すのがたいへんになった。98なんかのものと比べると安いのが原因みたいだ。そこで、現在取り寄せ可能なものを集めてみた。ワープロをやるならプリンタが必要だし、プログラムならRGBモニタでくっきり文字を見たいし、付録ディスクには外づけディスクドライブがあるといいよね。今回紹介しているのはソニーのだけど、もちろんパナソニックでも使用可だ。

■現在手に入るソニーの周辺機器

名称	品番	標準価格(税別)
サーマルカラー漢字プリンタ	HBP-F1C	49,800円
トリニトロンカラーモニター	CPS-14F1	60,000円
グラフィックボール	GB-6	9,800円
3.5インチフロッピーディスクドライブ	HBD-F1	36,800円
ビデオデジタイザー	HB1-V1	29,800円
MSX標準日本語カートリッジ	HB1-J1	17,000円
MSX通信カートリッジ	HB1-1200	32,800円
RGBモニターケーブル	HBK-0821 II	3,000円

問い合わせ★ソニーお客様相談センター 東京03-3448-3311 / 大阪06-251-5111 / 名古屋052-232-2611



①ワープロやプログラムリストの打ち出しに便利



②プログラムの文字を見るにはやっぱりRGBだ



③1台ドライブを増やし、2ドライブにしちゃお

EVENT

オリジナル『創世機士ガイアース』

発売記念イベント

アニメの発売を記念して名古屋、大阪、東京の3か所でイベントが行われる。各地ともゲストとして北爪幸氏、荒牧伸志氏、中村大樹氏、日高のり子氏が舞台あいさつの予定。また、アニメ上映のほか、ライブ演奏、抽選会などあり。3月14日名古屋教育センター、

3月15日大阪MODAホール、3月20日東京日本青年館。いずれも16時開場、17時開演。参加申し込みはハガキか電話で連絡を。おり返しチケットを送ってくださる。〒107東京都港区赤坂2-2-17東芝EM1棟SP2部「ガイアースMF」係。☎03-3587-9030。



④ビデオ用のオリジナルアニメ。製作陣が豪華だ

プレゼント係より

3月号当選者発表ぶんまでの「さあ応募しなさい」「アンケートプレゼント」までの発送はすべて終了しました。いままでのプレゼントや、採用されたのにテレカが届かないなどのご

不明な点がありましたら、住所・氏名・電話番号を明記のうえ、何月号の何ページの何の件かを書きそえて、ハガキでプレゼント係までご連絡ください。なお、現在テレカを新規制作中により、発送が遅れています。申しわけありません。また、通常の発送は掲載号が発売された約1か月後です。



GM & V

ゲーム・ミュージック・アンド・ビデオ

桃が咲き、杏の花が咲き、桜が咲き、野山はうすピンク色につつまれる季節である。GMもキミたちを、すっぴりゲームの世界にお連れすることだろう。今月も魅力的なGMである。評：高田陽

3/4 任天堂スーパーファミコン・ゲームミュージック

スーパーファミコンの生みの親らしく、良質の作品を世に送り出している任天堂。その全作品5ゲームを一挙収録したアルバムが発売された。ゲーム名は、「スーパーマリオワールド」「F-ZERO」「パイロットウイングス」「シムシティ」「ゼルダの伝説～神々のトライフォース」。全ゲーム、アレンジとオリジナルの両バージョンを収録。ゴダイゴの元ギタリスト浅野孝己氏が手がけたアレンジ8曲(マリオ～のみ1曲、ほか2曲ずつ)と、各ゲーム3～6曲のオリジナルという構成になっている。両バージョンあわせての収録時間が、CDの限界に近い約72分という大作なのだが、なぜか物足りない。なまじ質がよいから、1ゲーム2曲程度のアレンジでは少ないと感じてしまうのだ。せっかく、ビッグなゲームを集めたのだから2枚組で勝負してほしかった。

メーカー	東芝EMI
媒体	CD
品番	TOCT-6429
価格	2800円(税込)
備考	



3/21 キャプテンコマンドー/カプコン・アルフライ

4人同時プレイの筐体と、特徴あるキャラクタで人気上昇中のあの「キャプテンコマンドー」がついに待望のアルバム化。しかも、「ザ・キング・オブ・ドラゴンズ」「チャリオット」「ルースターズ」「ドンブル」も同時収録(各アレンジ1曲+オリジナル完全収録)。さらに、子供たちの間で絶大な人気を得ているファミコン版アクション、「ロックマン4」のアレンジも追加収録。まさに、カプコンの集大成ともいえる強力な2枚組だ。アレンジは、もうおなじみのアルフ・ライラによるもの。ポニーキャニオン担当氏の「よりバンド色を強く」という言葉を反映するように、音使いのほぼ完全にバンドっぽさがにじみ出ている。キャプテン～では、初のボーカル・アレンジをシブくまとめて、このアルバムの顔に仕立てあげた。買って損しないオススメの1枚だ。

メーカー	ポニーキャニオン
媒体	CD
品番	PCCB-00083
価格	3500円(税込)
備考	2枚組/キャプテンコマンドー特製パンダナ付



3/21 ウルフファンク&タンブルポップ / データイスト・ゲームデリク

大ヒットした「空牙」の続編「ウルフファンク」と、面クリア・アクション「タンブルポップ」のカップリング・アルバムが登場する。前者のみ、GMフェス91の出演で一躍名を上げたデータイスト・サウンドチーム、ゲームデリクのアレンジを1曲収録。彼らお得意のギターがすてきに目立つ、ポップで歯切れのよいサウンドが展開されている。味つけもファン好み(私好み?)で申しぶんない。ウルフ～は、オリジナルのほかにボイス・コレクションも収録。一方のタンブル～は、モンスターを掃除機で吸いこみ、それを吐き出すことでやっつけるという、ちょっとコミカルなアクション。そんな設定にふさわしく、リズムカルで愉快な曲が次々に飛び出す。クオリティは段違いだが、初期のGMにも似たプリミティブな魅力を感じるサウンドだ。

メーカー	ポニーキャニオン
媒体	CD
品番	PCCB-00084
価格	1500円(税込)
備考	CDサイズ・カラーステッカー付



3/25 交響詩ドラゴンスレイヤー英雄伝説

スーパーファミコン版RPG「ドラゴンスレイヤー英雄伝説」のシンフォニック・アレンジ・アルバムが発売される。試聴のためテープを走らせると、なんと観客の拍手が……。 「ん、ライブ録音なんて話は聞いてないぞ」と資料を見ると、イセルハル三国劇場で実況録音された、とある。なるほど、そういうわけなのね。楽曲は全6楽章からなる交響詩スタイルで、シンセサイザの顔が見えるものの、ちゃんとクラシカルな体裁が整えられている。クラシックに限らず、音楽は耳に残る、いわゆるサビがすべてというわけではない。サビまで、あるいはサビを受けた後の流れや手順も非常に大切なのだ。一見、枝葉末節にとられる箇所にも耳を傾けることが、このアルバムを最大限に楽しむための第一歩。ちなみにアンコールも1曲収録。

メーカー	キングレコード
媒体	CD
品番	KICA-1101
価格	3000円(税込)
備考	



3/25 沙羅曼蛇～Again～

コナミの懐かしシューティング「沙羅曼蛇」のCDがリリースされる。中身はというと、アーケード版(10曲)とMSX版(14曲)のオリジナル・サウンド、4曲のアレンジ・バージョン、さらに「ライフフォース」のオリジナル・サウンドが3曲。それにしても、懐かしいサウンドだ。特にMSX版は当時仕事をさぼっ……いや、よく研究したものだ。オリジナルが主体のアルバムだけど、曲はいわゆるコナミ・サウンドだし、ファンならちっとも退屈しないだろう。ハードの性能に頼った雰囲気だけのGMが目立つ昨今、こういった曲を聴いてGMに対する感覚を研いでおく必要があると感じてしまった。また、アレンジではお得意のギター・ソロのみならずピアノ・ソロも目立ち、聴きどころいっぱい仕上がっている。期待を裏切らない1枚だ。

メーカー	キングレコード
媒体	CD
品番	KICA-7601
価格	2500円(税込)
備考	



3/21 F-ZERO

スーパーファミコンの未来派レース・ゲーム「F-ZERO」のフルアレンジ・アルバムが完成した。アメリカの人気フュージョン・グループ、イエロージャッツの元メンバーであるロベン・フォード(ギター)とマーク・ルソー(サクソ)を迎え、ロサンゼルス・レコーディングを敢行したという鳴り物入りの作品だ。F-ZEROのオリジナル・サウンドは、どちらかというとクールで、どこか無機的な感じがする。しかし、今回のアレンジ曲はジャズ寄りのフュージョンなので、いくぶん人間味が加算されている。特に、サクソが主導の曲は、アルバムを聴くにあたって、オリジナルのイメージをそのまま持ちこむと、そのギャップに驚くかもしれない。まあ、このへんは好みの問題だろう。音楽的には、さすがに完成度が高く、楽しめる作品。

メーカー	徳間エンタテインメント
媒体	CD
品番	TKCA-30516
価格	3000円(税込)
備考	



3/21 ナムコ・ゲーム・サウンド・エクスプレス VOL.6「スターブレード」

第6弾を迎えるナムコ・ゲーム・サウンド・エクスプレス。今回の作品は、強力なハードの能力をフルにいかす大型筐体で、ロングランのきざしをみせる3Dシューティング「スターブレード」だ。曲は、勇ましい野闘気のなかに、どこか無機的で落ち着いた感じがする。ゲーム・フィールドとなる宇宙の壮大なイメージがよく投影されているサウンドだ。アルバムにはこのスタブレと一昨年のお阪・花の万博に出展された「ギャラクシアン」をカップリングで収録する。スタブレの1曲はアレンジ、それ以外の曲はオリジナルの楽譜をシンセサイザに置き換えたものとなっている。さらに、「ギャラクシアン」のドラマ編を追加制作。これは宇宙船という一風変わったもので、標準語と大阪弁の2パターンを収録。あまりに違う両者の野闘気に、思わず笑ってしまった。

メーカー	ビクター音楽産業
媒体	CD
品番	VICL-15009
価格	1500円(税込)
備考	



3/21 アリス・ア・ラ・モード

人気の美少女ゲーム・メーカー、アリスソフトの作品をオムニバスで収録したフルアレンジ・アルバム。収録アイテムは、「D.P.S.」シリーズ、「あぶないてんぐ伝説」「クレスセントムーンがある」「イントロダクター」「闘神都市」「ランス1&2&3」。選曲は開発スタッフみずからが行い、全12曲すべてインストゥルメンタルのアレンジとなっている。特におもしろいとか、変わった試みなどは少ないものの、オリジナルのイメージを損なわないような仕上がりのため、多くの人に受け入れられると思う。私も、たてつづけに3回聴いてみたが、飽きはこなかった。こうしてならべて聴いてみると、Hゲームの曲という感じはまったくしない。ゲーム・プレイ中、ビジュアルにクギづけだったキミ、すぐれたサウンドにも少しは耳を傾けなさい。

メーカー	NECアベニュー
媒体	CD
品番	NACL-1055
価格	2800円(税込)
備考	



各社新譜情報

★ポニーキャニオン

<4月21日>……●(仮)S.S.T. BANDオリジナル・アルバム⇒ゲームがらみではない、S.S.T.BANDのオリジナル曲を収録したアルバム。初めての試みとなるアルバムだけに注目の1枚といえる。収録曲数は9曲。CD2800円。

—4月は、残念ながらG.S.M.1500シリーズはお休み。

★ポリスター

<4月25日>……●幻影都市⇒Mファン読者にはおなじみ、話題のターボRトラック+MIDI演奏もの。ユーザーにとっては、ゲームをプレイせずとも曲を楽しめる音のライブラリーとなるだろう。全部で33曲。CD2400円。<8月頃>……●(仮)スーパーリアル麻雀PV⇒新キャラ、ナナ、カオリ、ユウによるドラマと歌でつづるイメージ・アルバム。いままでの流れからいって発売日はまったくあてにならない……と思う。CD2800円。

★東芝EMI

<4月下旬>……●(仮)スーパーフォーメーションサッカー&スーパーファイヤープロレスリング⇒ヒューマンのスーパーファミコン版スポーツ・ゲームのカップリング・アルバム。アレンジ6曲+オリジナル10曲収録。立体音響システム(ローランド・RSS)使用。CD2500円。●(仮)ルナ・ザ・シルバースター⇒ゲームアーツのメガCD版ソフトのCD化。主人公ルナ役の人気声優、井上喜久子さんによるボーカル曲を含むアレンジ4曲にくわえ、オリジナル・サウンド10曲収録予定。CD2500円。

★キングレコード

<4月22日>……●パーフェクトコレクション・ブランドッシュ⇒日本ファルコムのアクションRPGのフルアルバム。打ちこみによる全曲アレンジのほか、J. D. K. BANDのアレンジ(2曲)とクラシック・アレンジ1曲を収録。●(仮)パーフェクト・セレクション交響曲ドラキュラ⇒コナミの人気アクション、「ドラキュラ」シリーズのオーケストレーション・アレンジ・アルバム。打ちこみ音と生楽器をミックスして曲を作りあげる予定。詳細未定。●(仮)沈黙の艦隊⇒人気コミックを原作としたパソコン・シミュレーションのアルバム化。ゲームはオリジナル・サウンドでモーツァルトの楽曲を使用している変わり種で、アルバムではこのオリジナルとオーケストラ演奏の曲を合わせて収録する予定。

★ビクター音楽産業

<4月21日>……●スターブレード(ビデオ&LD)⇒ナムコのハイパーリアル・シューティングを家庭で楽しめるビデオ。1コイン・クリアで、攻略用にも鑑賞用にも使えとか。収録時間は40~50分程度。各4900円。

★NECアベニュー

<5月21日>……●(仮)プリンセスメーカー⇒MSXに移植が決まったガイナックスの子育てゲームのCD。収録曲数、価格など詳細未定。<6月21日>……●(仮)ウェンディマガジン・ベストキャラクターズ(ビデオ&LD)⇒ピンコックスを中心に収録予定。詳細未定。

★アポロン

<5月21日>……●甲冑伝説ヴィルガスト→消えた少女⇒5月発売のスーパーファミコン版RPG(バンダイ)のアルバム化。オリジナル完全収録+全曲アレンジ。CD2800円。

3/25 太閤立志伝/大島ミチル

光栄の新作ゲーム「太閤立志伝」のアルバムがリリースされる。このゲームは、豊臣秀吉が足軽から関白にまで出世する過程を再現するゲーム。サウンドウェーブ・シリーズということで、従来どおりフルアレンジとなっている。今回、音楽を手がけたのは大島ミチル氏。氏はCMやテレビをフィールドに活躍している作・編曲家で、最近ではNHKスペシャル「大英博物館」の音楽を担当した式部というユニットにも参加した。サウンドは、これまでの歴史シミュレーション同様、時代・場所設定を配慮したクラシカルかつ壮大なものとなっている……といい切りたところだが、それ一本槍でもない。確かにゆったりとしたリズムのうえにただならぬメロディをのせた曲が多いのだが、ポップでおよそ戦国時代とは無縁のような曲もあった。なにかおもしろい。

メーカー	光栄
媒体	CD
品番	KECH-1023
価格	2900円(税込)
備考	



読者のみなさんに感謝の気持ちをこめて

4~5月情報号連続企画

創刊5周年記念モニター&大プレゼント大会

ついに5周年である。毎年何周年、とはしゃいでいるが、今月の5周年はちょっと重みがある感じだ。去年は50号を突破して、これもちょっと騒いでみたが、今回は気持ち特別だ。ここまでくるとつぎの目標は10周年だろうか。愛すべき読者のみなさん、我々も非力ではあるががんばるので、どうかプレゼントが少ない、とお怒りにならずに未永くおつきあいをお願いしたい。

というわけで、今年も2か月つぎの連続企画。詳しい応募についてのルールは、右の「応募の方法」をよく読んでからね!

▽モニター募集(しめ切り5月8日・必着)

A パナソニック/新ターボR本体(FS-A1GT)



昨年の11月に発売になった新ターボRの本体。MIDIの機能がついたり、「MSXView」が内蔵され、メモリが512KBということなし。モニターとして1年貸し出すので、終了後レポートをお忘れなく。

2名様

提供/松下電器産業

B ソニー/3.5インチ外づけディスクドライブ(HBD-F1)



約15%の読者の方がまだディスクドライブなし、という事象なので、特にそういった人にモニターしてほしい。1年貸し出したのち、レポートをお願いする。

1名様

提供/ソニー

▽プレゼント(しめ切り4月8日・必着)

1 ファイナルファンタジー



一部ではファミコンのオリジナルを越えたという、秀作RPG。MSX2・ディスク版。

2名様

提供/マイクロキャビン

2 ゼビウス



たてスクロールシューティングといえば、これが元祖でしょ。MSX2・貴重なROM版。

1名様

提供/ナムコ

3 東京女子高校生セーラー服入門(第1巻)



ゲームじゃなくて、純粋な鑑賞図鑑。シリーズは第3巻まである。MSX2・ディスク版。

1名様

提供/ジャスト

4 ファンダムライブラリー①



マニュアル紛失版なのだ。名作「すわいん」ほか50本入り。MSX1と2混合・ROM版。

3名様

提供/徳間書店

5 ファンダムライブラリー②



「たこの海岸物語」「B OSIP」ほか、秀作がいっぱい。MSX1と2混合・ROM版。

8名様

提供/徳間書店

6 ファンダムライブラリー③



「香港」「PURE STAR」の2大ゲーム入りでお徳。MSX1と2混合・ROM版。

10名様

提供/徳間書店

7 『プロビンシャルイズム』のTシャツ



背中に金でイースのロゴが入った長袖Tシャツ。もちろんファルコムでは買えない非売品。

5名様

提供/キングレコード

8 ZUNTATAのテレカ



人気GMバンドZUNTATAの特製テレカ。かんなんに使う気なれない。いつもの50度数。

10名様

提供/ポニーキャニオン

9 『星くずパラダイス』のテレカ



ポリスターのビデオ用オリジナルアニメの特製テレカ。50度数。当たったら本編も買って。

5名様

提供/ポリスター

10 『ドラスレ英雄伝説』のレポート用紙&ノート



ふだん使うのはちょっともったいないレポート用紙とノートのセット。

5名様

提供/日本ファルコム

11 『イース』の袋と下じき



リリアとアドルの袋がほしい。丈夫な布製で、しかもガキっぽくないのだ。

1名様

提供/日本ファルコム

12 『ドラスレ英雄伝説』のシステム手帳



人と同じシステム手帳なんてダサイ。やっぱりこれしかないでしょう。中のリフィルもオリジナル。

1名様

提供/日本ファルコム

応 ぐわしい応募方法に入るまえに注意点を3つ。

①今年は今月と来月の2か月連続企画なので、応募券は来月にとっておいてもたええる。

募 ②応募券は2枚あるので、2つ応募できる。

方 ③上のモニター募集のほうのしめ切りは5月8日必着だが、下のプレゼントのほうは4月8日必着、という2段がまえ。

法 というくあいだ。以上の点を頭に入れたうえで以下の方法で応募してほしい。

●応募ルール
応募には官製ハガキを使用し、応募券をかみならず1枚はって投函のこ

と。また、以下の5項目について記入もれのないように。

①ほしいプレゼントの番号と名前(赤字で書くこと)

②名前・郵便番号・住所・電話番号(都道府県とふりがなも)

③所有機種(MSX1・2・2+・ターボRのST、GTを書く)

④年令と学年(職業)

⑤MSX・FANへのメッセージ

●送り先

〒105東京都港区新橋4-10-7
TIM「MSX・FAN編集部」
5周年係

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に入選できない場合があります。

----- (キリトリ線) -----

MSX・FAN4月号 アンケート回答ハガキ

- 1 ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫ ⑬ ⑭ ⑮ ⑯ ⑰
- 2 ① ② ③
- 3 ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩
- 4 ハ イ イ イ エ 買う予定の周辺機器 []
- 5 [1] [2] [3] [4]
- 6 [] [] 7 [] [] [] []
- 8 [1] [2] [3]
- 9 [1] [2] [3] 10 [1] [2] [3]
- 11 [1] [2] [3] 12 [1] [2] [3]
- 13 ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ () ⑪
- 14 [1] [2] [3]
- 15 [1] [2] [3]
- 16 [1] [2] [3]
- 17 []

*シリーズものは、【ヒカ】と必ず明記してください。

4月号のプレゼントでほしいグッズ

プレゼントリストの番号を書いてね

 -

住所

氏名

番()

年齢

歳

性別

男・女

職業

趣味

(学校名

学年

)

読者アンケート

掲載ソフト21本プレゼントつき!

「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、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3月31日必着。当選者の発表は5月8日発売の本誌6月情報号の欄外で行います。

■アンケート

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

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

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

- ①もうすぐ買う予定
- ②いずれ買いたいと思う
- ③買うつもりはない

③ 次の周辺機器で持っているのは全部○をつけてください。

- ①ジョイスティック(ジョイカード)
- ②ディスクドライブ(内蔵も含む)
- ③増設RAM(MEM-768)
- ④プリンタ
- ⑤データレコーダ(オーディオ用で代用している場合を含む)
- ⑥アナログRGBディスプレイ
- ⑦モデム
- ⑧マウス
- ⑨MIDI楽器(音源モジュールも含む)
- ⑩どれも持っていない
- ⑪その他(具体的に記入)

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

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

- ①ゲーム
- ②プログラミング
- ③パソコン通信
- ④ワープロ
- ⑤CG
- ⑥ビデオ編集
- ⑦コンピュータミュージック
- ⑧ビジネス
- ⑨学習
- ⑩その他

⑥ 表1のソフトのなかで次に買うおもうているものを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で特集してほしいソフトを3つまで番号で答えてください。

⑧ 表1のソフトのなかで、あな

たが実際に遊んでおもしろかったものを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3つまで番号で答えてください。

⑩ 今月号の記事(表2)のうち読んでつまらなかったものを3つまで番号で答えてください。

⑪ 今月のスーパー付録ディスク(表3)のうち、おもしろい(または役にたった)内容を3つまで順に答えてください。

⑫ 今月号のスーパー付録ディスク(表3)のうち、遊んで(見て)つまらなかったものを順に3つまで答えてください。

⑬ あなたの持っているMSX2/2+/turboR以外のパソコン、ゲーム機はどれですか。番号に○をつけてください。

- ①ファミコン(スーパーファミコンも含む)
- ②メガドライブ(マークIIIも含む)
- ③PCエンジン
- ④PC88系
- ⑤PC98系(PC-286も含む)
- ⑥FM TOWNS
- ⑦X68000
- ⑧ゲームボーイ
- ⑨ゲームギア
- ⑩その他(具体的に記入)
- ⑪どれも持っていない

⑭ あなたがふだんよく読む雑誌を表4のうちから3つまで番号で答えてください。

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

- ①おみくじ
- ②快感!
- ③Wild Skiing
- ④ETRO II
- ⑤忍者への道
- ⑥PEGUINGS
- ⑦しんかんせんスナイパー
- ⑧アシカの修業4
- ⑨愛のカーリング
- ⑩CONVEY-IT
- ⑪Curry Land
- ⑫どれも興味がない

⑯ 今月号のFM音楽館の記事で気に入った順に3つ番号を書いてください。

- ①イー・アル・カンファー
- ②THE THEME OF SNATCHER
- ③DEMONSTRATION
- ④民族国家の理想と崩壊
- ⑤Two World
- ⑥迷宮
- ⑦砂山#2
- ⑧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い。

プレゼントリスト

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

No.	プレゼントソフト名	掲載ページ
1	幻影都市	12
2	ピラミッドソーサリアン(要「ソーサリアン」)	8
3	スーパーバトルスキャンパニック	106
4	エル	108
5	秘密の花園	84
6	スーパープロコレ1	
7	スーパープロコレ2	

表2 今月の記事

No.	記事名
1	表紙
2	<FAN SCOOP>プリンセスメーカー
3	<FAN SCOOP>プライド巻完結編
4	<FAN ATTACK>ピラミッドソーサリアン
5	<FAN ATTACK>幻影都市
6	十字軍
7	A Vフォーラム
8	BASICビクニック
9	<ファンダム>ゲームプログラム
10	<ファンダム>あしたは晴れだ!
11	<ファンダム>ファンダムスクラム
12	<ファンダム>スーパービギナース講座
13	<ファンダム>アルゴリズム甲子園
14	F M音楽館
15	ゲーム制作講座
16	記憶のラビリス
17	ソーサリアン・オリジナル・シナリオ・コンテスト
18	G Tフォーラム
19	パソ通天国
20	<G Tフォーラム>MIDI三度笠
21	FFB
22	創刊5周年モニター&大プレゼント大会
23	ぼほ梅屋のC Gコンテスト
24	<FAN NEWS>スーパーバトルスキャンパニック
25	<FAN NEWS>エル
26	今月のいーしょーくー情報
27	ON SALE
28	COMING SOON
29	FAN CLIP

表3 今月のスーパー付録ディスク

No.	コーナー名
1	すべしやる「スーパー上海ドラゴンズアイ」
2	すべしやる「プリンセスメーカー」
3	ファンダムGAMES
4	ファンダム・サンプルプログラム
5	アルゴリズム甲子園
6	F M音楽館
7	A Vフォーラム
8	MIDI三度笠
9	ぼほ梅屋のC Gコンテスト
10	MSXview
11	パソ通天国
12	ゲーム十字軍
13	あてましょQ
14	MSX-DOS
15	オマケ
16	B:(ピーコロ)

表4 雑誌

No.	雑誌名
1	MSXマガジン
2	コンプティーク
3	テクノポリス
4	ゲームスト
5	ポップコム
6	マイコンBASICマガジン
7	ログイン
8	その他のパソコン雑誌
9	ゲームボーイ
10	ヒップホップ
11	ファミコン通信
12	ファミリーコンピュータマガジン
13	スーパーファミコン
14	その他のファミコン雑誌
15	PC Engine FAN
16	月刊P Cエンジン
17	P Cエンジン
18	メガドライブファン
19	どれも読んでいない

表1 ソフト

No.	ソフト名
1	R-TYPE(アールタイプ)
2	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン
3	アレスタ2
4	イース
5	イースII
6	イースIII
7	桂野の嵐
8	伊忍道・打倒信長
9	ウィザードリィ3
10	A D & D(ヒーロー・オブ・ランス)
11	MSXView
12	F-1スピリット
13	エメラルド・ドラゴン
14	S D スナッチャー
15	S Dガンダム ガチャパン戦士2
16	エル
17	王家の谷・エルギーザの封印
18	キャルシリーズ
19	キャンペーン版大戦略
20	まわんぶらあ自己中心派
21	銀河英雄伝説シリーズ
22	グラディウスシリーズ
23	グラフサウルス
24	クリムゾンシリーズ
25	激突ベナントレース2
26	幻影都市
27	サーク
28	サークII
29	サーク・ガゼルの塔
30	ザナドゥ
31	三国志
32	三国志II
33	THEプロ野球激突ベナントレース
34	シムシティー
35	シュヴァルツシルトII
36	水滸伝
37	スナッチャー
38	スーパー上海ドラゴンズアイ
39	スーパー大戦略
40	スーパーバトルスキャンパニック
41	スペース・マンボウ
42	戦国ソーサリアン
43	ソーサリアン
44	増設RAM(MEM-768)
45	ソリッドスネーク
46	大航海時代
47	ディスクステーション各号
48	DPS SG set3
49	提督の決断
50	ティル・ナ・ノーグ
51	闘神都市
52	ドラゴンクエストII
53	ドラゴンクエスト
54	ドラゴン・ナイト
55	ドラゴン・ナイトII
56	ドラゴンスレイヤー英雄伝説
57	N I K O?
58	信長の野望<全国版>
59	信長の野望・戦国群雄伝
60	信長の野望・武将風雲録
61	ハイドライド3
62	パロディウス
63	ビーチアップ各号
64	ビーチアップ総集編2(英)
65	ViewCALC
66	ピラミッドソーサリアン
67	ピンクソックス各号
68	ファンタジックファンタジー
69	ファンダムライブラリー各号
70	ぶよぶよ
71	フライ上巻
72	プライド巻完結編
73	フリードコマダーII
74	プリンセスメーカー
75	FRAY
76	ポッキー2
77	魔導物語1-2-3
78	MIDIサウルス
79	μ・SIOS(ミュー・シオス)
80	ラスト・ハルマゲドン
81	ランベール
82	ルーンマスター三国英傑伝
83	ロード島戦記
84	ロイヤルブラッド
85	笑っせえるすまん

●2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。

ほぼ梅麿の

CG CONTEST

CGコンテスト



最近CGコンテストへの投稿がうなぎ昇りに増えているのでおじゃる。今月は作品数にして、300作品以上もあったぞよ。見るほうも大変でおじゃるが、がんばるマロ。

賞金 & 賞品システム

CGコンテストに掲載された作品は梅麿をはじめとするピッツーCGチームの5人が評価します。5人が5つの項目につき1~5点の5段階で評価したものの合計点が

高いほどランクも高くなります。5つの項目は、紙芝居部門は構図・色彩・魅力・演出・技術、イラスト部門は構図・色彩・魅力・背景・表現力となっています。

	①恐竜のタマゴ	②ソウのタマゴ	③ダチョウのタマゴ	④カエルのタマゴ	⑤メダカのタマゴ
ランク	100点以上 	80点以上 	60点以上 	50点以上 	40点以上
賞品 & 賞金	超すばらしい作品に与えられる。師範代格の称号。 イラスト部門は現金1万円。紙芝居部門は現金2万円。	並みの努力ではもたえない。優秀な作品に与えられる。 イラストは現金5万円。紙芝居は1万円以内のソフト。	これからは期待する、ちょいウマの作品に与えられる。 イラスト、紙芝居ともディスク5枚+Mファンテレカ。	いわゆる並の作品に与えられる。オールの称号。 イラスト、紙芝居ともディスク1枚+Mファンテレカ。	まだまだ未熟だが光るところのある作品に与えられる。 イラスト、紙芝居ともMファンテレカ。



梅麿 今月送られてきた300作品のなかから3作品が栄光の恐竜のタマゴに選ばれたマロ。アニイ! みんなの上達するスピードにはとても驚かされるよね。どどん、レベルが上がっているもの。ファンキーK 女の子だけでなくいろんな対象にチャレンジしているのがうれしいぜ!

Dr. S 女の子を描くにしてもいろいろ工夫して「自分の持てる力を100%出してる」って感じの作品は大歓迎!! アニイ! そういう意味で中林雅人の「GIRL [2'30"]」は自分の持っている全力で女の子というテーマに挑んだ秀作といえるだろうね。のくりろ もう1つの作品「ア

ンディ・パートリッジ」も模写だけど、すばらしいじょ〜ん。ファンキーK 持てる力といえばインタレースを利用してPC-9801なみの細かさを実現した佐藤一秀の「ファンタジー」もがんばってると思うぜ! 全員 このほかに全部で25作品、堂々4ページにわたるイラストCGをお楽しみください。

山梨県・中林雅人 GIRL [2'30"]

(グラフィックス使用/SCREEN 7)



優秀者のテクニックを盗め!

こういう写実的な作風はデッサンがきちんとできていないと、着色するとき失敗するぞよ。こういったぼかした感じを出したいときには黒を使わないように色を塗っていくということは大事でおじゃる。そして、この作品のもう1つの特徴はブラシを使って油彩っぽいタッチを出している点でおじゃる。顔のなかで最も特徴的な目・鼻・口をこういったタッチで表現するのは難しいと思うがおじゃるが、7色もの色を使って見事に表現しているぞよ。



①目は逆に色数を抑さえて表現している



②鼻にはハイライトも含めて、なんにも細かく彩色されている



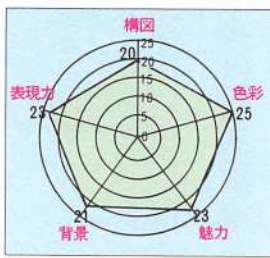
③肌の厚みを表現するために濃い色を多用している

④目・鼻にはこうして見るよりも多くの色が使われている。拡大してみると……

総合112点



なんといっても色の使い方が超うまいぞよ。こういうタッチの作品は大体、失敗している場合が多いでおじゃる。これだけ成功している作品をまえて「ちがうタッチの作品も見てみたい」というのも気が引けるので、「人物画以外も見てみたい」とだけっておくでおじゃる。梅



●イラスト部門(構図・色彩・魅力・背景・表現力)〈北海道〉「レッドドラゴン」瀬戸朋広(2・2・2・1・2)〈青森〉「守るために……」高木昌行(2・2・2・1・2)〈秋田〉「散歩」鈴木隆行(1・2・1・1・1)〈福島〉「幻影ファンタジー」柳井健二(1・2・1・1・1)「でぶっちょの旅」福川千鶴(1・2・2・1・1)「二人の旅」柴(サイ)(1・1・2・1・1)「無題」馬上五十鈴(2・2・2・2・2)〈茨城〉「一服」神様(2・2・2・2・2)「Super Man!?!」にはる(1・1・2・2・2)

登場人物紹介



梅鷹 本コーナーの中心人物。得意な分野は当然女の子



ファンキーK 髪の毛が立っているけど本当はやさしい



のぐりろ ふだんは知能を失っているがときどき正氣に戻る



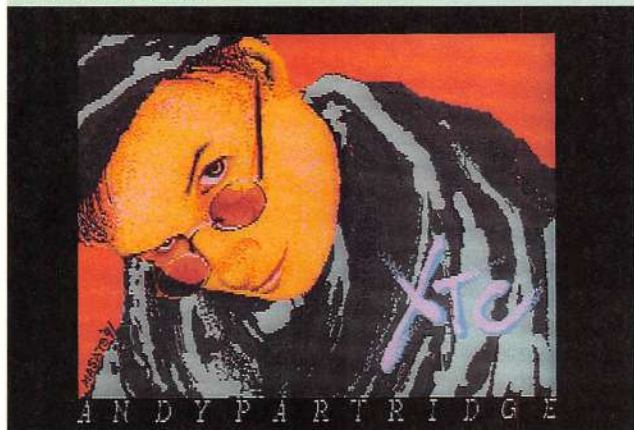
アニノ/ ビツツー では数少ない、まともな人物(うそ)



Dr. S なぜかこわが好きという不思議な新人

山梨県・中林雅人 アンディ・パートリッジ

(グラフィサウルス使用/SCREEN 7)



愛知県・佐藤一秀 ファンタジー

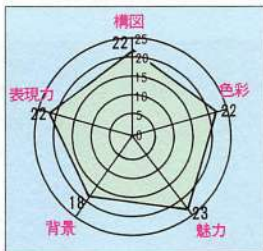
(グラフィサウルス使用/SCREEN 7 インタレース)



総合107点



技術的にもすばらしい作品でおじゃる。同じアンディ・パートリッジを描くにしても、見本としたものから違ったイメージや構図を描き出すというのもけっこういい練習になるぞよ。👍



総合103点



まえの2作品があまり背景にこだわらずに描いているのに対して、従来の領域で勝負しているグラフィックという感じでおじゃる。当然、背景にも色を使わなければならないのでタイルパターンを多用する。そして、きれいに見せるためにインタレースモードを使ってみる、こういう工夫がすばらしいぞよ。👍



優秀者のテクニックを盗め!

この作品のすばらしいところはアンディ・パートリッジの身につけているアイテムの1つ1つがそれぞれらしく描かれているという、ところだと思っておじゃる。当たり前のおじゃるが、これがけっこう難しいぞよ。特に、サングラスなんかは本当によく描けているマロ。サングラスを表現するために4段階に色を塗りわけているのが成功の秘訣でおじゃるな。



👉タイルパターンも合わせて4段階の色を使ってサングラスは作られている

優秀者のテクニックを盗め!

この作品は女の子の髪の毛や影、ドラゴン(?)の背中などなど、多くの場所でタイルパターンを使っておじゃる。MSXの解像度ではドットがはっきり見えてしまうため、あまり大きな面積で使えないマロ。これをインタレースモード(ページ0と1のグラフィックを交互に表示)で解像度を細かくしてやれば、タイルパターンが使えるようになるぞよ。



👉上の写真はページ0のみを表示した場合、下はインタレースした場合ぞよ

明日のCGコンテストを考える

自分を描いてみる

梅鷹 今月の盛況を見てもわかるでおじゃるが、イラスト部門の投稿数が激増しているぞよ。同時にちょっと部門を増やしてほしいという要望も多いでおじゃる。アニノ! そうだねー。できれば絵の勉強になるようなものもいいよね。Dr. S やっぱ、毎月テーマを決めて描いてもらうというのがいいんじゃない? ファンキーK ちょっと月並みだけど、無難な線だな。梅鷹 そうマロな一。それじゃ、テーマは何にするでおじゃる? のぐりろ ぼくんの通った学

校の課題で「自分を描く」というのがあったじょ〜ん。カガミなんか自分を写してそれをデッサンしたもんだじょ〜ん。アニノ! 自分をモデルに描くわけか、おもしろいかもしれない。ファンキーK 全身だけじゃなくて、手や足だけでもいいということにしたほうがおもしろいぜ! 梅鷹 それじゃあ、テーマは「自分」ということにしておじゃる。「これが自分だ!」と思うCGを描いてたもれ。別にリアルなタッチでなくてもかまわないぞよ。しめ切りは4月8日消印有効、掲載は7月号でおじゃる。



おしかった人たち

〈群馬〉3×3 EYES 山下桂之(スキャナーで取りこんだままの画像は評価できません) 崎玉)「F-1 スピリット」川上勉(1・2・1・1・1) 千葉)「上等じゃん。やったらーじゃねーか」Dish(1・1・2・1・1)「タイトル無し」KAC-701197(1・1・1・1・2)「只今行水中」。「見ないでよ」MARU(2・2・2・2・1)「水の惑星 匠(1・2・2・2・2)」GOEMON 松川晋吾(2・2・2・2・1) 東京)「お絵描き」がんばれ若柳川(2・3・3・1・2)「さけび」ターボRの助(1・2・2・2・2)

おしかった人たち

〈東京〉「シロキンカチョウ」留字&芝(1・2・2・1・1)「都市と森」人(1・1・1・1・1)「飛行船」Ta・Ka(1・1・1・1・1)「BOYISH GIRL」草双紙小都吉(1・2・2・1・1)「Diable(悪魔)」夢一眠人浪流(1・2・1・1・2)「Wake up!」TWO・PLUS(2・2・3・2・2)〈神奈川〉「寡黙な父上」ひろふみART S(2・2・2・2・2)「どうしたの?」我上院(2・2・2・1・2)「猫目の見る風景」藤村士臣(1・2・1・1・2)「妖精の森」子ばんだ(2・3・3・2・2)

京都府・三浦一誠
戦場の傷跡
(グラフィカ使用/SCREEN 5)



総合
88点

よくできた作品だが、あえていうならマユ毛だろう。外人は彫りが深いのでマユの下は濃いカゲがつかずだし、リアルなタッチなのに黒いベタタリしたマユ毛はちょっと……。⑩

大阪府・びなそめ乙
反逆の人形
(DD倶楽部使用/SCREEN 5)



総合
85点

なかなか迫力があっていいですね。映画の「チャイルドプレイ」のようでいいと思う。雰囲気がよく出ているのがうまいと思う。左はじにドラえもんもいるし。⑦

北海道・きくぢん
AIR-ANGEL IMAGE RECORD-
(グラフィカ使用/SCREEN 12)



総合
87点

「もう驚かないぞ」と思いつつ、やっぱりSCREEN 12でここまで描かれると驚いてしまう。色使いを押さえたところがこの作品により雰囲気を与えていると思う。⑦

大阪府・ちづかの弟
森本●志君・愛のポーズ
(EASY使用/SCREEN 5)



総合
70点

なんかすごい、よくわかんないところもつすごい、人物の影が「はくりき」をかもしだしている。ドゴーン!!⑩

岡山県・稀有化現
ひさし
(グラフィカ使用/SCREEN 7)

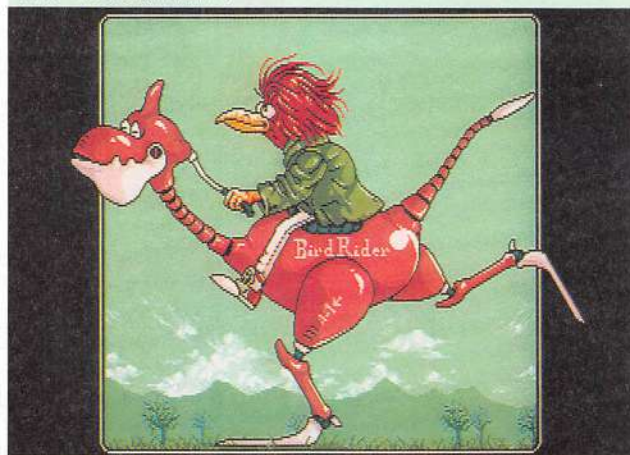


総合
79点

高原でアイスを手じゃアメント馬場のマネというありふれた光景でいい。でも、馬場はもっと手首が柔らかい……。⑩

鳥取県・猪口亮 走れ正直者

(グラフィカ使用/SCREEN 7)



総合
96点

鳥山明のコミックに出てきそうなキャラでなかなかいいね。背景も淡い色使いながら、しっかり描かれていて好感が持てる。さすがにまとめ方にはじょうずだなー、と思わせるものがある。それでいていま一歩、恐竜のタマゴに手が届かないのはやっぱり鳥山明のタッチに似ているからなのです。うーん、不運。⑦

静岡県・ホルスタイン渡辺
赤と青
(F1ツールディスク使用/SCREEN 7)



総合
77点

背景がきっちり描きこまれていてという点は評価できる。あとはキャラクタにもうすこし工夫してほしいぜ。⑩

愛知県・ボンピン
雪だるまのさびしさ
(F1ツールディスク使用/SCREEN 8)



総合
76点

なかなか、かわいらしく描けているよーん。ちょっとしたところにドラマが感じられるのがいいですね。⑩

長野県・あひや
うちゅうたまご
(グラフィカ使用/SCREEN 8)



総合
88点

なかなかおもしろいキャラクタなのです。タマゴのロケットがほしいと思わせるのでした。おしいのは地面にころがっている石みたいなものがよくわからないところだね。⑦

北海道・羽衣緒主
メリークリスマス
(グラフィカ使用/SCREEN 7)



総合
74点

なんだか冒険に気分が入って、いとおつとが思っちゃいました。世界の雰囲気が出ていておもしろいです。

総合
76点

さて、これはサンタクロースの雪だるま。今は3月ですが気にしません。ところで、「は」という意味があるのですか?⑩

静岡県・ホルスタイン渡辺
General Sight
(F1ツールディスク使用/SCREEN 7)



総合
85点

色の使い方(バックの青や瞳の青なんか)がとてもセンスがあるとおじやる。全体のまとめ方がうまいぜよ。ストーリーがにじみ出てくるようでおじやるよ。⑩

おしかった人たち

〈静岡〉「SWORD」杉山直樹(1・3・2・1・2)〈愛知〉「思い出の場所よしゅあ(1・1・1・1・2)」「今日から20才だ」なまず(1・1・1・1・1)「無題」伊藤正敏(1・1・1・2・1)「ゆめ」ヘルメット(1・1・1・1・2)〈京都〉「日暮れの二人」TAHSAN(2・2・1・2・1)「Rebellionシナリオ1砂漠の塔」滝川正樹(2・2・2・2・2)〈大阪〉「吐息」斎藤明子(1・2・2・1・2)「Alice in screen 8」都島コン研とAIST(2・3・3・2・2)「FRYING DORAGON」YUKI(2・3・2・1・1)

山口県・獅子丸
ドリーム

(パナソニックシステムディスク使用/SCREEN 8)



ほんわかした感じの絵である。まるで童話のなかの猫といった感じなのだが、背景はなんとなくならなかったものだろうか。教訓「背景！ドットたりとも手を抜くべからず」⑤

総合93点

愛媛県・渡辺亮
SLASH!

(パナソニックシステムディスク使用/SCREEN 8)



総合70点



メリハリを考えた着色してみよ。せ、画力はあるのだから、見る人を楽しませる工夫をしよう。⑧

東京都・迫田秀和
インターミッション2

(グラフィカルス使用/SCREEN 7)



総合73点



外国のゲームに出てきそうなキャラ。かなり勢いよく描かれているぞ。うん、ガンバレ！⑧

兵庫県・NANCY
夕焼けのAnne

(グラフィカルス使用/SCREEN 7)



すごく、かわいい絵だよ〜。髪を描き方が変わっててけっこういいと思うよ。バックとよく合ってるのほのとした感じが見る者をなごませずにはいられないでし。⑩

総合93点

静岡県・島田英作 Save the Earth

(グラフィカルス使用/SCREEN 12)



まずはじめに、いっそのことロボットのほうがおもしろかったと思うぞ。人物画だとしてもSCREEN 12でここまでできればスゴイのだが、もうちょっと(かなり)難しい注文をする、髪の毛が鉄っぽいのでもうすこし工夫できるとよかったですと思うぞ。⑧

総合93点

岐阜県・変態猿人間 魚、手が有ル。花、顔が有ル。

(パナソニックシステムディスク使用/SCREEN 8)



出たび〜ん。個人的には本当に好きなキャラクタだよん。でもちょっと構図が単純すぎたような気がするよ。これじゃ、めずらしい動物図鑑と変わらないもの。この個性をなくさないように大事に取って置いてほしいもーん。おお、同志よ！⑩



総合93点

東京都・RINDA
Winter

(グラフィカルス使用/SCREEN 7)



雪の表現はブラシを使っているのだから、いい味が出ている。しかし、耳の下で使ったブラシが髪の毛にかかっている。もうちょっと注意して使おう。教訓「ブラシは慎重のうえにも慎重に」⑤

総合93点

京都府・高見彰
卒業

(F1ツールディスク使用/SCREEN 7)



総合62点



構図などは工夫のあとが見えてよくまとまってると思う、はなもよく描けてるしね。⑦

兵庫県・橋勝巳
コロリン

(グラフィカルス使用/SCREEN 7)



総合69点



卒業、入学のシーマんだしよ〜ん、もともと人物の上にずらしたほうがよかったしよ。⑩

愛知県・てくてく
宴

(パナソニックシステムディスク使用/SCREEN 8)



この鳥はなかなかうまいじゃねえか！バックも鳥を目立たせるようにあさりしたのだし、けっこういいぜ、切絵の世界から抜け出したように感動しちゃうんだぜオラ。⑧

総合82点

おしかった人たち

〈兵庫〉「犬の散歩」ドラッグ・マウス(1・1・2・1・2)〈鳥取〉「TSUBAKE」伊藤千春(2・2・1・1・2)〈岡山〉「おもひで」PINK SOX(2・1・1・1・2)〈広島〉「リッチマン」ヘビーQ太郎(2・2・2・1・2)〈山口〉「お空の神様」Ishimoto Toshiaki(1・2・2・1・1)「華麗なる夜」黒い雪星(2・2・1・2・1)「ANGEL BEAT」MURASAN(1・1・2・1・2)〈愛媛〉「いっげ!!」まいきー(2・3・3・2・2)「夜景の二人」N(1・2・1・2・2)

おしかった人たち

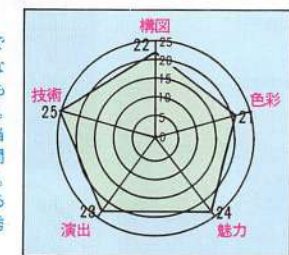
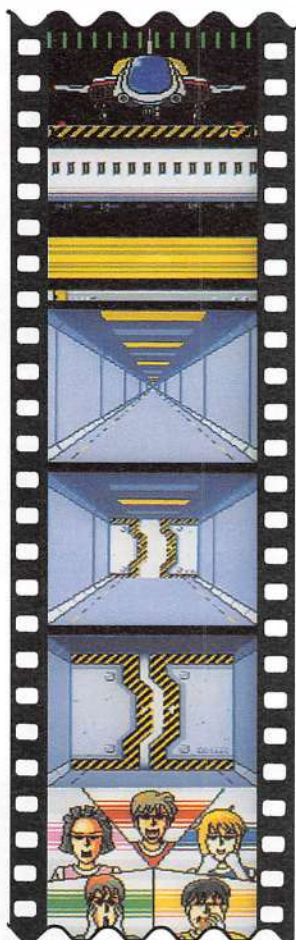
〈高知〉「ブタの親子」ZEEDEN(2・2・1・2・2)〈福岡〉「おじーさん! こっちむいて♪」カジラ(1・2・2・2・2)「ドラゴンのディナー」R.(2・2・2・1・1)「何者!?」村上周太(2・1・1・1・1)「西田ひかる」リービンドラドラ・マンガン(1・1・2・1・2)「春風」ぶいて(2・2・2・1・1)〈佐賀〉「さあ、もうすぐマカトの街だ!!」ISOチームのなかむりたらお!!(2・2・2・2・2)〈大分〉「そらとうみ」F. 1. S(1・2・2・1・2)〈宮崎〉「よくあるRPG」磯島ゆうき(2・1・2・1・2)



梅磨 ひさしぶりに採用作品が4作品もになった紙芝居部門でおじゃる。

愛知県・まいきー A.D. 1992-地球防衛軍出動-

(グラフィサウルス使用/SCREEN5/4分の1画面サイズ)



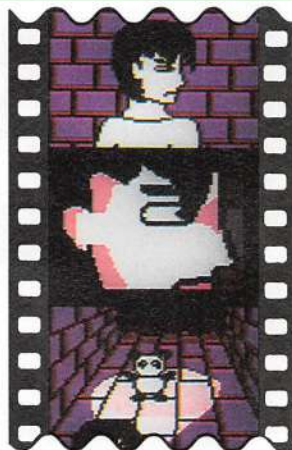
総合点



この作品は今までの紙芝居部門のなかでいちばんおもしろいと思うぞよ。動きのほうは相当よくできているおじゃるし、待ち時間がすくないというのはずばらしいマロ。だから技術の評価が高満点になっているおじゃる。とにかく脱帽って感じの秀作ぞよ。◎

石川県・ろんぐTEAM 足音

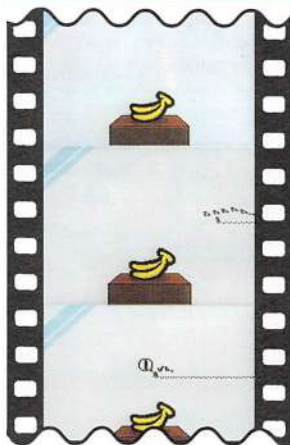
(DD倶楽部使用/SCREEN5/9分の1画面サイズ)



グラフィックは決してうまいとはいえないおじゃるが、動きのほうはなかなかの作品おじゃる。主人公の歩く動きや顔のバーンアップなんかスピーディでおもしろいと思うぞよ。オチのほうはかなり難解おじゃるが「これはこれでいいか!」ということマロ。たぶん……。◎

北海道・きくちん 1992申年

(グラフィサウルス使用/SCREEN8/フル画面サイズ)



昨年の10月~11月くらいにやっていた「バザールでござる」というNECのCMをほうふつとさせるぞよ。それだけで採用してしまったというわけではないおじゃるが、紙芝居作品としてはちよつと動きに難ありとう感じマロ。グラフィックが大きすぎて付録ディスクに収録できなかったし……。◎

神奈川県・ためしい 羽化

(F1ツールディスク使用/SCREEN5/4分の1画面サイズ)



見てのとおりテーマがなかなかしびる作品おじゃる。どうせなら、このテーマをもっとふくらませて作ってほしかったと思うぞよ。さなぎから妖精が生まれるとか(当たり前すぎるか)、猿が生まれるとか(今年のえとだし)、何かもうひと工夫足りない気がするマロ。◎

●紙芝居部門(構図・色彩・魅力・演出・技術)〈青森〉「冒険者達のその日~トランプ~」高木昌行(2・2・2・1・1)〈東京〉「こねこといわし」きゃっちゃん(2・1・3・3・2)〈神奈川〉「ある電柱(から見た)1日」受験生な男(1・1・1・1・2)〈長野〉「さあくあぜの塔」オープニングデモ前編「瓦屋竹左衛門」(3・3・3・3・3)〈愛知〉「待ちぼうけ」ヘルメット(1・1・2・2・1)〈高知〉「HOUSE」ZEEDEN(1・1・2・1・1)〈佐賀〉「EYE」渡辺英樹(2・3・3・2・3)

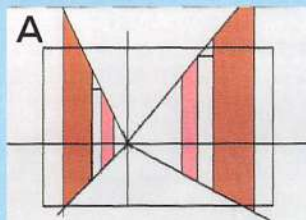


背景は遠近感が大切

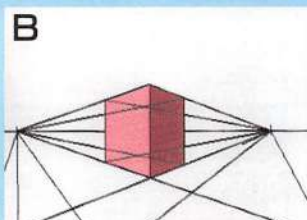
やっと背景を描くところまできたおじやるな。あと2回でCGの描き方をひと通り伝授することになるぞよ。なかでも背景の遠近感をもっとも大切で、なおかつ難しいところでおじやる。遠近感をつけるには、いかに人間の目を見た感じに近づけられるかが決め手ぞよ。

時間割	
1時限目	顔を描こう
2時限目	顔めりのコツ
3時限目	体を描くぞ
4時限目	体をぬるポイント
5時限目	どんな背景を描くか
6時限目	背景の色選び

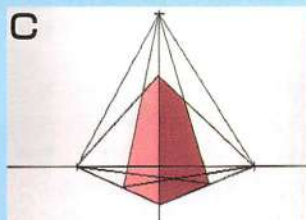
遠近感をつける方法は3通り!



①支点を1点まん中に取り、その点からすべての線を引きと奥行きがでるでおじやる



②ふつうの立体を表現する場合は2つの支点を取って、そこから線を引きでおじやる



③高さを表現したい背景の場合は、縦と横に加えて高さの支点も取るようにするぞよ

A...1点透視法

たとえば、人物のうしろに道があって、ずっと奥に続いているような背景を描く場合はこの方法だマロ。

B...2点透視法

遠く離れたところにある建物を背景にしたいときは、この方法で描くと人物との遠近感が自然だマロ。

C...3点透視法

建物をちょっと見上げるような感じで描きたいときには、この方法でおじやるが、かなり難しいマロ。

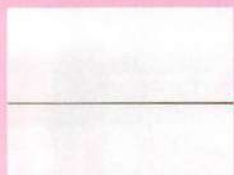


まずは1点透視法で描く練習をしよう

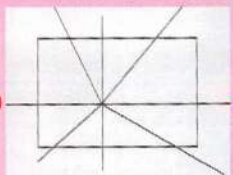
遠近感のついた背景を描く方法には、上で紹介している3通りの方法があるでおじやる。それぞれ違った感じの背景を描くときに使う技法なのでおじやるが、基本的な考え方はほとんど同じだマロ。いかにして人間の目を見た通りの遠近感を出す

か、ということが大切になるぞよ。そこで今回は、左の風景写真をもとに、いちばんかんたんな1点透視法で描く方法を伝授するでおじやる。線と線が交わったり、線が多くなるようなことがないので、ビギナーには最適でおじやる。そこで、今号の

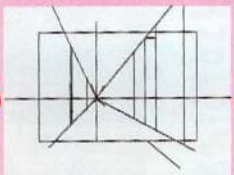
付録ディスクに修正が終わったもの(右下のCG)を収録したでおじやる。これに色をつける練習をしたもれ、次号までの宿題だと思って精進するでおじやる。うまくいったら送ってほしいでおじやる。今後の参考にさせてもらおうぞよ。



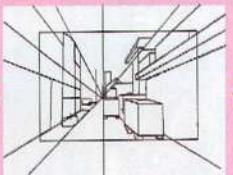
①まず、目線の高さにあわせて水平線(地平線)を引きでおじやる



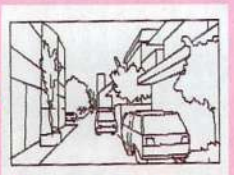
②描く範囲を決め、支点を奥に取りそこから放射状に線を引きぞよ



③建物の大きさにあわせて、放射状に引いた線に縦線を入れるマロ



④ここまで描けたら建物や木のりんかく線を描いていっておじやる



⑤最後に全体を見直ししながら、りんかく線の修正をするでおじやる

次号では、ちょっと難しい学校に挑戦!

今回練習した1点透視法では、このような建物(背景)を描くのは不可能でおじやる。そこで、2点透視法や3点透視法を使うのでおじやるが、建物などが歪んだり、うまく遠近感が出せなかったりと難しいのでおじやる。次号では、この写真をもとにりんかく線から色ぬりまでを講義するでおじやる。各自練習してほしいぞよ。



①次号ではこの写真をもとに描くでおじやる。ちなみにこれは2点透視法の応用ぞよ

付録ディスクの教材CGデータをグラフサウルスで読みこむ

今号のCG講座で使ったグラフィックを付録ディスクに収録しました。このデータはグラフサウルスで描かれていたためグラフサウルスがなくて読み出すことはできないので注意してください。やり方は付録ディスクのCGコンテストのコーナーにある「CG講座」を選ぶだけです。フォーマット済のディスクを用意しておいてください。スペースキーを押すとまずグラフ

ィックを表示しますので画面の指示にしたがってください。できあがった「CGKOZA-4(SCREEN7)」を「SCR」で読みこめれば成功です。今号のグラフィックを元に自分で色をぬってみましょう。いいのができたら送ってください(あて先はCGコンテスト「色をぬったでござへん」係)。しめ切りはとくにありません。

CGコンテストへの投稿大募集! 応募要項の詳細は81ページ

SUPER バトルスキン パニック

FAN NEWS

スーパーバトル スキンパニック

ブラザー工業(タケルでのみ販売)
☎052-824-2493(タケル事務局)
4月上旬発売予定

媒体	5.25" × 1
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	未定

PC-88、98版を指をくわえてながめてた諸君、ついに『スーパーバトルスキンパニック』がキミのMSXで遊べるぞ!! とにかく、とくとご覧あれ!!

アドベンチャーとカードバトル、1本で二度おいしい

このゲームは、基本的にプレイヤーが主人公になって進むアドベンチャーと、ミミを操作しておそいくる敵を倒していくカードバトルとにわかれている。



これがアドベンチャー画面だ。ミミが転校してきたところから物語は始まる

メインはあくまでカードバトルなんだが、いきなり女の子どうしが脱いで戦いはじめてもなんのことだかわからないし、感情移入度もイマイチ。そこで、アドベンチャー部分をプレイすることにより、このゲーム独特の世界を自然と理解できるようになっているのだ。しかもそのストーリーというのがすごく、恋あり、セーラー服あり、宿命の対決ありでキミの想像をはるかにこえる展開なのである!!

転校生には影がある!?

いっけん、普通の子高生の子ミミだけど、彼女は闇の暗殺拳と恐れられた古代拳法「裸神活殺拳(らしんかつせけん)」の伝承者だった。髪飾りはブルー・ロブ・スターという伝承者のあかしだ。



●明るくおどけるミミと主人公だが……



●チベットで修行するミミ。熱血だ!!

女子校生



女子高生A。いちばんはじめにおそってくる。ショートカットで活発そう



女子高生B。必殺技、きやびきやびるん攻撃には注意しよう



女子高生C。はじめから脱いでいる敵には恥カードが有効

ミミの行く手をはばむ敵たちを何人が紹介しよう。まず戦うまえに頭に入れておくことは、敵にもひとりひとり個性があるということだ。独特の特殊攻撃をしてくる敵もいれば、恥カードがまったく通用しない敵だっているのである。

サキ&巨乳三姉妹



ミミのライバル、サキ。構えだけでなく本当に強ぞ。心してかれ!!



三姉妹の長女、ユリ。ものすごい迫力に圧倒されるいちばん巨乳か?



三姉妹の次女、マリ。気が強くてプレイヤーにもおそってくるぞ

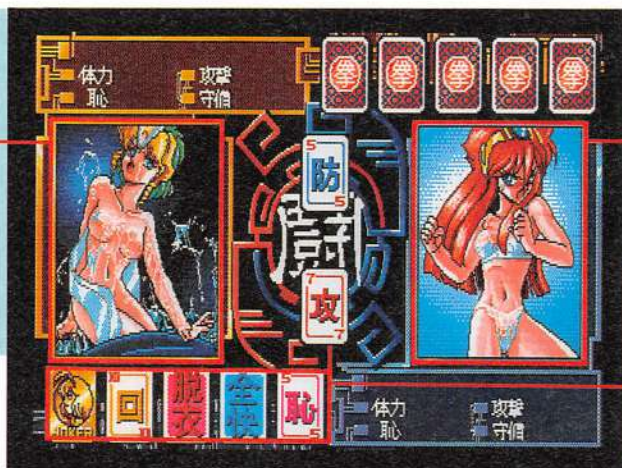


三姉妹の三女、エリ。まだ顔は幼さが残っているが、体は十分オトコだ

ミミにせまる敵たち

How to カードバトル

勝たなきゃ話は進まない!!



これがカードバトルのメイン画面。勝つためには、敵の体力をゼロにするか、恥の数値を上げて戦闘不能にしてしまうかのどちらかだ。左下の5枚がプレイヤーが選べるカード。数字が大きいほど強いカードだが、ランダムに配られるので運が悪いと苦戦するぞ!

戦い方の基本は、まずむやみに脱衣カードを使わないことだ。確かに攻撃力はアップするけど、防御力がダウンしてしまうため、強い攻撃力を持った敵に簡単にやられてしまうぞ。これを防ぐために防御カードがきたらすぐに使おう。防御力さえアップしてあれば、そうかんたんには負けないうぞ。でも敵に全快カードが使われたら……泣くしかない、シクシク。

いきもつかせめ急展開に君はついていけるか!!

「裸神活殺拳」の伝承者という過去を捨てようとするミミに、あらゆる手段で挑戦をいどんでくるのが、チベットでミミとともに裸神活殺拳の修行を積んだサキとその手下、巨乳三姉妹である。

彼女らは女子高生を操りミミをおそわせ、ミミが思いを寄せる主人公さえもさらってしまう。

巨乳三姉妹を倒すと、サキと

ん、なんなんだ?

オープニングや途中に挿入されているモノクロ画面は、最後の最後にその意味が明らかにされる。



◎次々おこる緊急事態。いったい何が……

◎どうやらサキたちは、ミミが伝承者に選ばれたことが不服のようだ



の対決が待っている。かつてのライバルというだけあって強さは段違い。サキに勝つにはずいぶん苦勞するけど、セーブして何度もチャレンジしよう。

さらに、サキを倒すと驚くべき事実が明かされる。なんと師匠である老師がグッピー北京と呼ばれる謎の少女に倒されたというのだ。はたしてグッピー北京とは何者なのか? そして謎の地底人の陰謀とは? ミミの戦いははじまったばかりだ!!



◎胸の大きさいい争いから、いきなり服を脱ぎ出して戦い始めたマリとエリ。やっぱり三姉妹は女性の連れ!!

巨乳トリプルブレス!!



◎おそわれる主人公。いい思いしすぎだ



◎謎の地底人が現れた!! こいつがブルー・ロブ・スターを奪っていく

ミミ六変化



ミミにも、実は最大の弱点があったのだ。そう、それは17歳の女の子だということ。いくら戦いとはいえやっぱり裸になるのは恥ずかしいもの。恥ずかしさが限界に達したとき、戦闘不能になってしまうのだ。

えーん!!



カードは全部で8種類

攻撃 <p>攻撃カード。攻撃は最大の防御。うまくつかえ!!</p>	回復 <p>回復カード。体力を少し回復してくれるのだ</p>	防御 <p>防御カード。早めに守備力をあげておこう</p>	恥 <p>恥カード。恥の数値を高め敵を戦闘不能にするぞ</p>
脱衣 <p>脱衣カード。みんなのおめあて脱いでくれます</p>	全快 <p>全快カード。これを使えば体力全快!!</p>	無恥 <p>無恥カード。恥の数値をすく下してくれる</p>	JOKER <p>ジョーカー。必殺技か特殊効果がかえりぞ</p>

ゲーム後半にはへんてこりんなヤツらが登場!

老師を倒した天才少女がこのグッピー北京だ。ブルー・ロブ・スターをねらってミミに戦いをいどんでくるが、ミミに負けると地底人マストンの陰謀を阻止するために一緒に戦ってくれるのだ。



◎チャイナ服がかわいらしいグッピー北京



◎強烈な波動。あたったら……ソソッ!



エル(ELLE)

媒体	CD-ROM × 7
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	7,800円

場所や展開によって変化するカーソルがいざなう、SF色の濃いアドベンチャーゲーム。スプラッタありHありのグラフィックはスグレモノ!

キミは超Aクラスのスナイパー

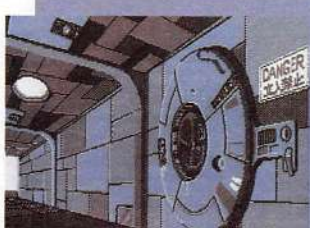
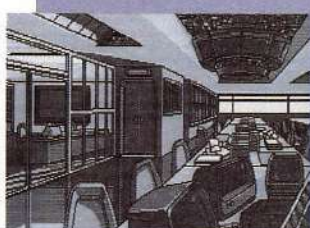
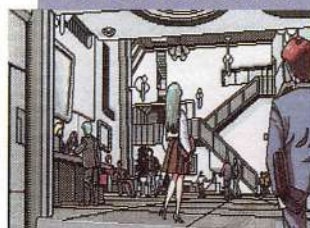
世紀末から続けて起こった大規模な戦争やクーデターにより、地球の人類と自然は強烈な打撃を受けた。そして、汚染された地球上に人類が生存できる場所はほんのひとにぎりとなってしまった。このままでは人類は絶滅すると考えた元国家の上層部は、「メガロアース」という壮大

な計画をうちたてたのだった。しかし、この計画に反対してつぶそうとする動きがあった。「ブラックウィドウ」と名乗るゲリラ集団である。それを察知した上層部は、ブラックウィドウを排除する組織「スナイパー」を結成。主人公であるキミは、超Aクラスの腕の

持ち主ということを隠し、そのスナイパーの一員として活躍することになる。ゲームの設定からもわかるように、「エル」はSFタッチのAVGである。ストーリーがけっこうサイバーなので、ゲームを解き終えると、1冊の長編を読んだ気分になれるゲームだぞ。

メディアセンター

この建物を中心にゲームがくりひろげられる。スナイパー控室にはちよくちよく顔を出そうな。



①こんなスプラッタシーンが何回かあって思わず見つめてしまふ



②目慢のグラフィックは人物だけでは無い。建物だって、このとおり!

6人のなかま

それぞれにレベルアップを望んでいる仲間たち。話をしてみるとみんな個性的でおもしろい。



③スナイパーレベル超Bクラス。紅一点のエルは、キミと行動をともにするうちに愛される。



④スナイパーレベルAクラス。シブくて冷静な人物でスナイパーたちのための役割をこなす。



⑤スナイパーレベルBクラス。けっこう口の悪いおじさんだけど、根はいい人らしい。



⑥スナイパーレベルBクラス。かわいいうるしがるけど24歳。じつはエルに片思いしている。



⑦スナイパーレベルBクラス。冷たい雰囲気がある彼は、やっぱり冷たくてあまり話をしてくれない。



⑧スナイパーレベルBクラス。一見、女性に見えるが、じつは男である。彼は唯一のふつうの性格で、誠実な感じがする。

時と場合によって変化するカーソルがポイント

このゲームのウリのひとつに、操作がかんたんで楽チンというのがある。すべての動作をカーソルで指定するだけでゲームできるよになっているのだ。ようするに、カーソルがコマンド(命令)の役目をしてくれるというわけなのである。

たとえば、人の口へカーソルをもっていくと「はなす」のカーソルになり、テーブルだと「さわる」とか「とる」に変わるのだ。カ

ーソルを動かしている最中も、「いま、何のカーソルが使えるのか」が、つねにメッセージウィンドウに表示されるため、どんな行動をとっているのかひと目でわかるのである。

カーソルの種類は全部で14。参考までに、その一覧表を載せておいたので見てもらいたい。注目はもちろん×××用のイカカーソル。そういうシーンでは、ぜひともうまく活用しよう。



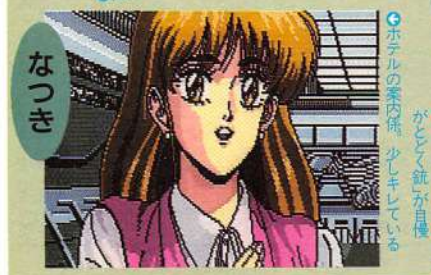
カーソルはこのようなグラフィカルな形で現れるから、「そこでは何ができるか」が一目瞭然

★14種類のカーソル

	みる・しらべる 基本中の基本コマンド。 まずは試してみよう		もむ まあ、そういうこと。 自分で判断して使え!
	はなす 会話したいときに顔の ところへもっていきこう		なめる これもそういうこと。 使い方はキミしだい
	たたく・ける ドアをノックしたり、 人をけったりする		キスする これを実行すると展開 が変わったりして……
	おす・ひく キーボード、スイッチ など押す時はこれ		さわる こうして確かめるのも アドベンチャーの基本
	うごかす そのものズバリ、物を 動かすときに使う		? 質問に対する答えは、 このカーソルで指定
	あける ドアを開けるときには これ!		とる 画面中の物を取るとき に使う
	うつ ピストルの照準になっ て表示される		×××する Hシーンで最も威力を 発揮する♡

ひとクセもふたクセもある キャラたち

エルフお得意のカワイコちゃんキャラと、個性豊かな……をとおこしたあやしい人たちが何人が紹介しよう。全部紹介できなくて残念なくらい、多彩なキャラたちが待っている。



ブラックウイドウゆるさーん!!



今月の

必殺移植仕掛人ばおばおから
すべてのMSXユーザーに贈る

いしよく情報

えー、こんにちはです。調子いいんだか、悪いんだかわからない最近のMSX事情である。

「シムシティ」や「プリンセスメーカー」「プライド下巻完結編」がようやく移植されるかと思うと、これまでMSXの味方とばかり信じてきた光栄の「三国志III」は、MSX版が出るかどうかわからない状況。困ったもんである。

某ソフトハウスの人と話していたら「最近ではユーザーの声が

聞こえてこないから、MSXはやらない」なんていう話を聞いた。MSXのソフトを出さなければ、アンケートやら何やら「声」が少なくなるのは当然かとも思うが、このままではMSXユーザーは忘れ去られてしまう可能性もなきにしもあらずなのである。このページを読んでいる人は、自分で気になるソフトハウスにもどんどんハガキやお手紙を出してみたらどうだろうか。ソフトハウスをやっているか

今月の移植希望ゲーム ベスト20

順位	前回順位	ゲーム名	メーカー名	※	票数
1	4	三国志III	光栄	P	90
2	2	ロードス島戦記II	ハミングバードソフト	P	87
3	1	サイレントメビウス	ガイナックス	P	83
4	6	ドラゴンクエストIII	エニックス	G	42
5	5	ファイナルファンタジーIV	スクウェア	G	38
6	11	シムアース	イマジニア	P	27
7	8	大戦略III'90	システムソフト	P	26
8	3	ストリートファイターII	カプコン	A	25
9	8	A. III. A列車で行こう	アートディンク	P	24
10	13	ぼっぷるメール	日本ファルコム	P	22
11	7	ダイナソア	日本ファルコム	P	20
11	10	ブランディッシュ	日本ファルコム	P	20
13	15	ドラゴンナイトIII	エルフ	P	19
14	63	シムアント	イマジニア	P	14
14	17	ランス3	アリスソフト	P	14
16	20	ジーザスII	エニックス	P	13
17	11	ロードモナーク	日本ファルコム	P	12
18	14	天地を喰らう	カプコン	GA	11
18	21	ファイナルファンタジーII	スクウェア	G	11
18	24	ふしぎの海のナディア	ガイナックス	P	11

■1992年2月号アンケートハガキ1000通より集計
※表中のPは他機種種のパソコン、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。

おもしろいものは 移植してもらいたいのである



◎光栄の最新作「三国志III」。現状では移植はキビシイか!? 画面はPC-98版



◎人気の日本ファルコムの「ぼっぷるメール」。画面はPC-88版



◎アートディンクの「A. III. A」は安定した人気をほこる。画面はPC-98版

らいえるというわけではないが、制作者たちはけっこうユーザーの手紙を読んでもらうので、かなり影響されやすいものなのだ。

言葉にすると単純なようだが、要は個人の肉声なのである。ばおばおは、もう長いこと雑誌の記事を書いているが、いまだに読者の声には励まされたり、反省したりする。

むかし、ばおばおが高校生だったころ。もう18年も前の話である。中学校時代を過ごした福岡に別れを告げて、福井の高校に入ってから話。当時福井には民間のFM局がなかったのである。福岡時代にはFM福岡というのがあって、その番組を楽しんでいたのだが、もちろん福井では聞けない。ホームシックというのとも違うが、異郷の空に寂しさを募らせた少年ばおばおは、その思いを綴ってFM福岡のDJ、こばあきこさんに送ったのである。当然漢字なのだが、忘れてしまった。「こば」は「小庭」だったか「古庭」だった

か。手紙を出したのも忘れたある日、学校から帰ると、郵便受の中に、そのあこがれのこばあきこさんからの返信が入っていた。これはうれしかったね。それっきり返事は出さなかったけど、けっこう長い間、そのハガキはばおばおのお宝だったことは確かである。

普段の仕事で忙しいはずのこばさんに返事を書かせたのは、今思うと、送り手として、自分の番組を聞けなくて寂しがっている男の子の肉声に感じいったからではないだろうか。

そういえば、こばあきこさんは、いまごろどうしているだろう。ま、そんなこんなで、今月はおしまい。ではね。

移植希望ゲーム累計ベスト10

順位	前回順位	ゲーム名	メーカー名	※	票数
1	1	サイレントメビウス	ガイナックス	P	1436
2	2	シムシティ	イマジニア	PG	971
3	3	ドラゴンクエストIII	エニックス	G	590
4	4	ダイナソア	日本ファルコム	P	579
5	5	プライド下巻完結編	ブラザー工業	P	494
6	6	大戦略III'90	システムソフト	P	477
7	9	ロードス島戦記II	ハミングバードソフト	P	398
8	7	ファイナルファイト	カプコン	GA	373
9	8	天地を喰らう	カプコン	GA	359
10	12	ファイナルファンタジーIV	スクウェア	G	339

■1991年1月号より1992年2月号までの集計

ON SALE

オンセール

発売中のNewソフトを再チェック!

年末のソフトラッシュも終わり、1月中に発売になったのは3本だけだ。ソフトハウス側も、大忙しの年末を乗り切り、ホッとひといきといったところだろうか。

(記号の意味) 無印はMSX2/2+, ●はMSX, MSX2/2+, ★はMSXターボR専用, ▲はMSX2/2+用だがターボRの高速モードに対応。また、□のついたソフトはMSX-MUSIC(FM音源)に、[MIDI]はMIDIにそれぞれ対応しています。なお、ソフトベンダー武尊(タケル)で発売のソフトは、すべて税込の価格です。

協力/J&P渋谷店、J&P町田店

1月1日から1月31日までに発売されたソフト

1月1日★2021 SNOOKY / (D)/アトリエ タカ/4,900円□

※このソフトは通信販売のみの取り扱いになっています。入手方法などのお問い合わせは、☎025-260-7252アトリエ タカまでお願いします。

14日 ジョーカー(D)/パーティーソフト/7,800円

28日★μ・PACK(MIDIインターフェイス)/ピッツァー/19,800円[MIDI]



④「2021 SNOOKY /」は、2月号のNEWSで紹介したターボR専用ゲーム。アトリエ・タカのデビュー作である



④「キャタル」「キャタル2」につづく、パーティーソフトの新作。編集部内でもファンが多い美少女AVGなのだ

J&P渋谷店ソフトセールスTOP10

先月、初登場6位だった「幻影都市」がトップを奪取。「ロイヤルブラッド」も3位につけてき

た。光栄はほかにも「信長の野望」シリーズ2本が復活のランクイン。底力を見せつけた。

※ 順位	前回順位	ソフト名	ソフトハウス名
↑ 1	6	幻影都市	マイクロキャビン
↓ 2	1	ピンクソックス・マニア	ウェンディマガジン
↑ 3	8	ロイヤルブラッド	光栄
↑ 4	3	ディスクステーション#32	コンパイル
↓ 5	2	ビーチアップ総集編II(笑)	もものきはうす
↑ 6	-	信長の野望・武将風雲録	光栄
↑ 7	-	信長の野望・戦国群雄伝	光栄
↑ 8	-	ロードス島戦記・福神漬	ハミングバードソフト
↑ 9	-	DPS SG set2	アリスソフト
↑ 10	-	サーク・ガゼルの塔	マイクロキャビン

④突然福神漬が8位に入ってきた。この順子で「ロードスII」が移植されるのはいのちね

※矢印は、前回からのアップダウンをあらわします(1月1日から31日までの累計)

ユーザーの主張

今月のテーマ「ディスクステーションについて考える」

最近、このコーナーへのお便りは増えるいっぽうで、担当者としては、ほんとうにうれしいがざりである。今回発表する「ディスクステーションについて考える」にも、DSのファンだった人、そしてMSXの将来を不安に思う人などから、いっぱいいっぱいハガキがとどいた。なかでも、「隔月刊でも季刊でもいいから復活してほしい」という意見に代表されるように、

DS復活を望む声は全体の7割以上を占め、あらためてその存在の大きさを知った気がした。もちろん、みんながみんなDSを支持していたわけではなく、いろんな意見がよせられたのもまた事実である。そこで今回は、編集部がみんなの意見をまとめ、それをコンパイルに見てもらおうことにした。そして、それに対するコンパイル側のコメントをいただいたので掲載したいと思う。

「1988年より、数多くのユーザーによって支えられてきた当社のディスクステーションは、#32を最後に休刊となりました。MSXというメディアがみなさんと同様に、またそれ以上に好きだからこそ、発売以来大量にソフトを供給することができました。そんなところから当社のMSXに対する愛着

が、人一倍であったことを感じとっていただけたと思います。我々もみなさん同様、今後もDSを続けたい、という気持ちでいっぱいですが、しかし現実では、#29や30などの発売数はいいときの6分の1まで落ちてしまいました。そんなこともあり、MSX版DSの休刊は大きな反省を覚悟したうえで、企業としてのやむをえない判断であったのが事実です。最後に、DSのテンションは健在であり、もうひとつのDSとして復活し、また株式会社コンパイルも、これからのいろいろなところでみなさんとの出会い、新しいコミュニケーションを生み出しますので、そのときはよろしく願いいたします。株式会社コンパイル代表取締役 仁井谷正充

以上、社長みずからのコメントだったが、みんなはどう感じただろうか。

さて、次回6月号のテーマは「幻のソフト入手計画」だ。たとえば、むかし売ってたあのソフトがほしいんだけどどうしたら入手できるの? とか、あのソフトを再販してほしい、なんていう意見を募集する。みんなからよせられた疑問は、編集部が直接メーカーに問い合わせ、その解答を誌面で紹介しちゃうぞ。再販希望の多いソフトなんかは、これがきっかけで再び発売されるかもしれない。締め切りは3月末日(必着)。たくさんのお便りヨロシク。

最後にDSについて、埼玉県の若尾雄貴くんからよせられたハガキを紹介して終わりにしたい。「DS&コンパイルは永遠に不滅だー// P.S. ディスクステーション#33/発売日未定/価格未定」——なんか、くやしくて、悲しくて、そしてせつない気持ちになった……。 (ときちやる)

※採用者には、Mファン特製フロッピーディスク(フロッピー)をさしあげます。



④なつかしい増刊準備0号のタイトル画面。知っている人はどれくらいいるかな?

「ユーザーの主張」への
お便りはこちらへ/



〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM
MSX-FAN編集部「4月号ユーザーの主張」係

COMING

新作ソフトを先取りチェック!

SOON



今月のカミングスーンは、いつもとはちょっと違う特別版。開発中のゲーム情報をモリモリ山盛りでお送りするのである。最近の流れをみていると、SLGがメチャクチャ元気で、今回もそればっか。どうなってんのお!?

今月は「開発中ゲーム情報特集だ!」

第2次大戦中の欧州でウォー/ ヨーロッパ戦線

■光栄

■☎045-561-6861

■4月2日発売予定

媒体	
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
ジャンル	シミュレーション
価格	12,800円
CD付きは15,200円 ターボ円の高速モードに対応	

媒体	
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
ジャンル	シミュレーション
価格	12,800円
CD付きは15,200円 ターボ円の高速モードに対応	



●ゲーム中の基本画面はこんなふうになっているのだ

昨年末に発売になった『ロイヤルブラッド』は、光栄にしては異色ともいえるファンタジーもどかだったが、今回の『ヨーロッパ戦線』は、第二次世界大戦をモチーフにしたバリバリのウォー・シミュレーションである。

『提督の決断』が太平洋なら、こちらはヨーロッパと北アフリカの戦場が舞台。プレイヤーは連合軍、もしくは枢軸軍の軍団長となり、各師団長に命令を下し、軍最高指揮官から与えられる任務を遂行していくのだ。

でもって、用意されているシナリオは全部で6本。①フランス侵攻戦②北アフリカ戦③クルスク機甲戦④ノルマンディーの戦い⑤バルジの戦い⑥ベルリン攻防戦——と、いずれも有名なものばかりだ。これらのシナリオは、ひとつひとつ遊ぶこともできるし、年代順にクリアしていくキャンペーンモードでも楽しめるようになっていぞ。

各シナリオとも、指定された都市を占領・防御するか、敵軍を全滅させると勝利で、自軍の



●戦闘シーンでは斜め上から見下ろした絵に変わる。見やすくてグーなのだ

軍団長が戦死した場合は、当然敗北ということになる。

戦闘時のグラフィックは、斜め上から見下ろしたもので、これがなかなか。奥行きも感じられるし、平面よりも見やすくてずっとずっといい。シャーマン、T34などの著名な戦車の登場や、150にもおよぶユニットの数々は、兵器マニアにとって涙ちょちょぎれものだろう。

また、90名以上という将軍たちも、みんな実在した人物ばかりで、細か〜い設定がなされているところも、あいかわらず光栄らしくてグーなのだ。

光栄の高津さんによると、この『ヨーロッパ戦線』は、現在、発売日にむけ、最終チェックを



●これは将軍を選んでいるところ。人物の顔が、いかにも光栄らしい

しているところだという。

みんな、『伊忍道・打倒信長』と『ロイヤルブラッド』は、もう終わったかな? 発売まであとわずか。来月号では、もっともっとくわしく特集する予定なので、楽しみにしていてもらおうか。

●現在の開発状況

70%

もうすぐキミも市長さんよん シムシティ

■イマジニア

■☎03-3343-8900

■6月発売予定

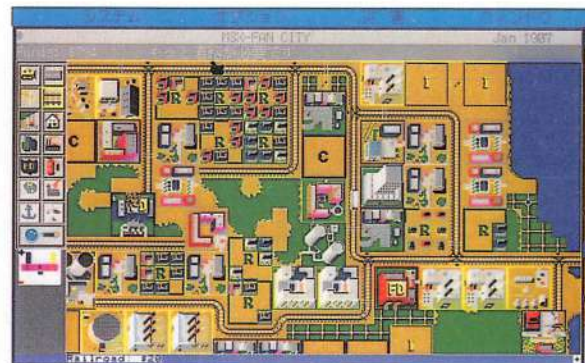
媒体	
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
ジャンル	シミュレーション
価格	未定



◎いい環境をつくれれば人口もガンガン増えていくのだ!

いま、なにかと例の子育てSLGが話題になっているけど、そのペースになったであろうゲームが、この「シムシティ」である。本誌「記憶のラビリンス」などでもたびたび出てきたが、もとは、アメリカはマクシス社の作品なのだ。

これだけ有名なゲームなんで、内容についてはみんなも知っていることと思う。市長さんであるプレイヤーが市民の声を聞きつつ住宅・商店・工場などを建て、それに道路や鉄道をうまく敷き、住みよい町をつつていくという、あのゲームである。町が発展し大きくなっていくにつれ、やれ渋滞だ、やれ公害だ、といろいろ問題も発生してくる。これらをうまくこと対



※画面はPC198版のもの
◎すこしずつ工場や住宅が増えてきた。発展していく過程を楽しむのも「シムシティ」の楽しみのひとつ

処しつつ町を大きくするというのが、市長のお仕事であり、「シムシティ」の醍醐味でもあるのだ。

イマジニア側の話では、はじめはMSXでの発売は考えてなかったそうだが、あまりにも問い合わせが多いため、「それなら」という感じで移植にふみきったそうである。ようするに、みんなの音が、ソフトハウスを

動かしたということだ。

いまはまだ、町の絵をつくらうという段階らしいので、くわしい仕様を発表できるのは、もうちょっと先になりそう。

でも、開発自体は着々と進行中だということから、まずはひと安心といったところだろうか。

●現在の開発状況

50%

あの不朽の名作が、いままた/ キャンペーン版大戦略Ⅱ

■マイクロキャビン

■☎0593-51-6482

■5月発売予定

媒体	
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
ジャンル	シミュレーション
価格	未定

ターボRの高速モードに対応



◎PCエンジン版の画面だ。MSXでも、きっとこんな感じになるだろう

マイクロキャビンといえば、どうしても「プリンセスメーカー」となりがちだけど、この「キャンペーン版大戦略Ⅱ」も忘れちゃいけない。SLGの定番ともいえる「大戦略」シリーズが、ほんとうにひさびさにMSXに帰ってくるのである。

MSX版を発売するにあたり、もとにするのはパソコン版(2年以上も前にPC-88で発売)ではなく、近々発売される予定のPCエンジン版だという。PCエンジンとMSXは解像度という点では似た者同士。そんなこともあり、今回の記事にはPCエンジン版の画面写真と、開発中のMSX版兵器グラフィックの両方を掲載してみた。よりおもしろく、よりキレイに変身



◎MSX版で、リアルファイト時に表示される兵器のグラフィック。んへ、シブイ!!

するところだろうか。

なかでもチェックしたいのはリアルファイト(戦闘)で、むかしながらのスタイルとはビジュアル的に大きく変わり、モノクロで描かれた兵器のグラフィックがシブくて、カッコイイ。

「基本的にPCエンジン版をモデルに移植をしていくつもりです。兵器マニアのスタッフに絵を描かせるんできっといいものができると思いますよ。ソロマップをクリアすることに絵を入れたり、マップ数を増やしたりといろいろ考えてます」と、マイクロキャビンもノリノリだ。



◎これはソロマップをクリアしたときに出る絵のひとつ。もちMSX版のものだ

また、88版よりも処理を高速化させ、より遊びやすくなるように工夫をしていくそうで、完成が待ちどおしい。当然ながらマップエディタもつく。

あと、わがMFファンの付録ディスクにキャラクターエディタを入れようという話がある。まだ、何月号に入るかなど具体的なことは決まってないけど、その方向で話が進んでいる。

ソフトだけじゃなく、今後のMFファンにも注目してもらいたい。

●現在の開発状況

50%

(まだまだあるぞ！開発中ゲーム情報)

ひきつづき開発中ゲーム情報である。ここでは前のページで紹介したもの以外の情報を、いくつか書いていくことにしよう。

まずは、突然飛びこんできたビッグニュースから。プラザー工業によると、このたび「戦国ソーサリアン」と「ピラミッドソーサリアン」のカップリングパッケージ版を、限定3,000本のみ発売するという。これは、「ソーサリアン」本体だけじゃなく、シナリオ集もパッケージ版で出してほしいという声に応えてのものだそうで、4月20日、全国のタケル設置店で一斉発売になる。「戦国〜」と「ピラミッド〜」を別々に買うと合計8,300円(税込)だが、このカップリング版は7,800円(パッケージだから税別になる)と、約500円も安い/また、すでに「戦国〜」を持っているユーザーも、購入時についてきた「お買い上げ票」があれば、通信販売で「ピラミッド〜」を3,000円で購入することができること(もちろんパッケージ版)。ちなみに「ピラミッド〜」単体も、3,500円(税込)でタケルから発売されるので、自分のほしいものを選んで買うことができるのである。



◆美少女サスペンスAVG『秘密の花園』より、できたての画面を紹介いたします。このグラフィックの美しさは?

さて、つづいてはみんなも気になっているであろう「ヴェインドリーム」についてだ。このタイトルが発売予定表に登場したのは、去年の7月号のこと。発売日未定ということではあるが、あれから10か月もたっている。いったいどうなっているのだろうか? 開発状況を聞くべく、グローディアに問い合わせたところ、こんな答えが返ってきた。

「遅れていてほんとうに申しわけないです。他機種からMSXへの移植というのは、すんなりとはいかないですね。そのへんでまどっている、というのが発売が遅れている最大の理由になっています」(グローディア・池亀氏)

その際に「ほんとに開発してるんですか?」と聞くと、「ほんとにホントに開発中ですよ」と返された。なお、この「ヴェインドリーム」は、MSX2/2+か



◆今年中に発売するというグローディアの「ヴェインドリーム」。写真はPC-88版



◆PC-98からの移植になる「らんま1/2」MSX版の画面写真が校ページにござい、すべりこみセーフの初公開なのだ!

らの対応で、今年中には発売させるということ。グローディアとしても、前作「エメラルド・ドラゴン」以上の作品にしようがんばっているようだ。

おつぎは、わが社のブランドであるGAMEテクノポリスの新作「秘密の花園」についてだ。このゲームは、主人公の通う学園で起こった殺人事件を、産休補助教師というふれこみで派遣されてきた美人私立探偵と一緒に解決していく、ストーリーになっている。うるし原智志氏の手によるキャラは上品かつ美しく、GAMEテクノポリスが目指すところの正統派美少女ソフト路線には、まさにうってつけ。システム面では、プレイヤーの選ぶコマンド(セリフ形式)により、話の展開やエンディング、さらにはゲームの難易度まで変化するというから、こっちはほうもおもしろそうである。ゲームの発売は今月末の予定。くわしい紹介は来月号ですのでお楽しみに。

さて、全国のピンクソックスギャルズ・ファンみなさん、おマタ立たせしました(編集長ゴメンナサイ)。「ピンクソックス8」のニュースなのである。先



◆「ピンクソックス8」はどうなるのか? ちなみに、写真は「〜7」のもの

日、ある打ち合わせでウェンディマガジンへ行ったときに聞いた情報だと、ソフトの発売は4月下旬で、今回は超豪華版になるという。「ピンクソックス7」発売から、ちょっとあいだがあいてしまうけど、そのぶんスゴイ内容でせまってくるはず。まなみ・さやか・ゆかファンみんな、もうチョットの辛抱なのだ。また、「ピンクソックス8」の開発と並行して、Mファンではある企画が進行中である。それが何かはまだ秘密だけど、美少女とMファンといえば、もう、アレしかない! こちらのほうも期待してくれ。

あと、6月にボーステックから「らんま1/2」が発売される。ターボP専用版でディスク8枚組。これでまた1本、楽しみなソフトが加わったわけだ。

まあ、そんなところで、今月はではではなのだ。

MSX ソフト・ハード・本に関する発売スケジュール 新作発売予定表

記号の意味○無印はMSX2/2+, ●はMSX, MSX2/2+, ★はMSXターボR専用, ▲はMSX2/2+要だがターボRの高速モードに対応。また、☐のついたソフトはMSX-MUSIC(FM音源)に、[MIDI]はMIDIにそれぞれ対応しています。なお、ソフトベンダー武尊(タケル)で発売のソフトは、すべて税込の価格です。

この情報は2月20日現在のものです!

■ソフトと本 ※媒体のRはROM版、Dはディスク版です。

発売予定日	タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格
3月	6日 ★MSXView1.21(R+D)/アスキー/9,800円※注1
	6日 秘密の花園(D)/GAMEテクノポリス/7,800円
	上旬 美少女大図鑑(D)/サンタ・フェ/6,800円
	中旬 サウルスランチMIDI#2(D)/ピッツァー/3,400円[MIDI]
	20日 コンチネンタル(D)/GAMEテクノポリス/6,800円
	下旬 ジョーカーII(D)/パーティーソフト/7,800円
	下旬 シンセサウルスVer.3.0(D)/ピッツァー/6,800円☐
	下旬 スコアサウルス(D)/ピッツァー/9,800円[MIDI]
	? ビーストII(D)/パーティーソフト/8,800円
4月	2日 ▲ヨーロッパ戦線(R)/光栄/12,800円☐
	2日 ▲ヨーロッパ戦線(R:サウンドウェア付き)/光栄/15,200円☐
	2日 ▲ヨーロッパ戦線(D)/光栄/12,800円☐
	2日 ▲ヨーロッパ戦線(D:サウンドウェア付き)/光栄/15,200円☐
	8日 MSX・FAN5月情報号(本+D)/徳間書店/980円(税込)☐
	上旬 スーパーバトルスピンニック(D:タケルでのみ販売)/ブラザー工業/価格未定
	20日 ▲ピラミッドソーサリアン(D:タケルでのみ販売)/ブラザー工業/3,500円☐※注2
	下旬 ピンクソックス8(D)/ウェンディマガジン/6,800円☐
	下旬 龍の花園(D)/ファミリーソフト/7,800円☐
下旬 プライ下巻完結編(D)/ブラザー工業/価格未定☐	
5月	8日 MSX・FAN6月情報号(本+D)/徳間書店/980円(税込)☐
	? プリンセスメーカー(D)/マイクロキャビン/14,800円☐
	? ▲キャンペーン版大戦略II(D)/マイクロキャビン/価格未定☐

発売予定日	タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格
6月以降と発売日未定	火星甲殻団ワイルドマシン(D)/アスキー/価格未定
	シムシティー(D)/イマジニア/価格未定☐
	卒業写真(D)/カクテル・ソフト/6,800円
	美姫(D)/カクテル・ソフト/6,800円
	ヴェインドリーム(D)/グローディア/価格未定☐
	▲麻雀悟空・天竺への道(R)/シャノアール/9,800円☐
	倉庫番リベンジ・ユーザーの逆襲編(D)/発売元未定/価格未定
	●ワンダーボーイII モンスターランド(R)/日本テクスタ/7,800円
	3Dプール(D)/マイクロプローズジャパン/価格未定
	エリート(D)/マイクロプローズジャパン/価格未定
	囲碁ゲーム入門用(仮称)(D)/マイティマイコンシステム/9,800円
	アルシャーク(D)/ライトスタッフ/9,800円☐
	★らんま1/2飛龍伝説(D)/ポーステック/12,800円☐

【発売中止】フォクシー2(エルフ)

※注1……「MSXView Ver.1.0」を持っている人でユーザー登録してある人のみ、3,000円でバージョンアップサービスがうけられる。その人たちには、案内状が郵送される。

※注2……タケル版以外にも、「戦国ソーサリアン」とのカップリングパッケージ版も発売の予定(くわしくは114ページ参照のこと)。

スーパー 付録ディスク の使い方

●今月のバックストーリー(原作者は神奈川県/青山豊)

ルーシャオの傷をなおすために、森に薬草を取りにきたシニリア。その日もいつものように薬草を取りルーシャオのもとに急いでいると、突然、1人の戦士がシニリアの前にあらわれた。お互いに相手を警戒しているのだろう。見つめ合ったまま微動だにしない。どのくらいの時間がすぎたのだろうか。極度の緊張が続いたせいで、シニリアはその場に倒れ込んでしまった。抱きかかえる戦士。「このぬくもりは……。」遠くなる意識のなかシニリアはなつかしい昔のことを思い出していた……。



スーパー付録ディスク APR. 1992 DISK #7			
媒体		セーブ機能	セーブしちやいけません
対応機種	MSX2/2+	実質収録バイト数	1,274,344バイト
VRAM	128K	ターボRの高速モードに対応	

ディスクの起動と基本キー操作の方法

——使用上の基本的な約束

付録ディスクは、原則として「書きこみ禁止」(ライトプロテクトタブが開いている状態)にして使用してください。ちょっとしたことで、ディスクのファイルの一部、または全部を壊すことにならないともかぎりません。十分注意してください。

——付録ディスクの起動

市販ソフトと同様です。ディスクをセットして、リセットするか、電源を入れるかすると、タイトル画面(右上の写真)が表示され、メロディが流れます。内蔵ソフトが立ち上がってしまう機種では、内蔵ソフトのメニュー

で改めて「BASIC」を選ぶか、DELキーを押しながら起動しなおしてください。内蔵ソフト切り換えスイッチがあれば「切」で起動してください。

——タイトル画面

タイトル画面ではカーソルキーで画面位置の補正ができます。ESCキーを押すともとの位置にもどります。スペースキーを押すとBGMが止まり、しばらくして大メニュー画面(右下の写真)が表示されます。

——大メニュー画面

点滅カーソルを行きたいコーナーロゴにあわせてスペースキーを押すと、そのコーナーの説

明画面になります。

——説明画面と各コーナー

どのコーナーの説明画面でも、ESCキーを押すと瞬時に大メニュー画面にもどります。説明画面でスペースキーを押すと、そのコーナーのタイプによって反応が異なります。A、B、Cの3つのタイプがあります。

Aタイプ=小メニュー画面に進みます。カーソルキーの上下で項目を選び、スペースキーを押すとその項目の説明が表示されます。さらにスペースキーを押すと、プログラムが実行されます。実行すべきプログラムが1本しかないときは、説明画面から直接プログラム実行へ進むコ

ーナーもあります。

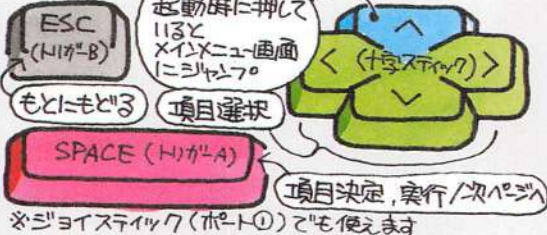
Bタイプ=説明画面から大メニュー画面にもどります(収録ファイルの紹介だけです)。

Cタイプ=スペースキーを押すたびに、ページをめくるようにメッセージやCGが次々に表示され、終わると大メニュー画面にもどります。ESCキーを押すとそこから大メニュー画面にもどります。別に収録ファイルがあったり、例外的なキー操作をしたりする場合は、画面で指示しています。

——その他

起動時に、カーソルキーの上を押したままにしていると、タイトル画面表示を飛ばします。

キー操作



●ルーシャオがなんだか妙に黒っぽい格好をしていると思ったら、1年生ルックなんだって



ハムラビ法典によれば、目には目を、歯には歯を。これは、バカにされたからといって、相手を殺したりしちゃいけないということをいっている。つまり、その、エラーが出るからといってその行を消したり、ファイルを削除したりしてはいけませんよ。

明日を見つめるファンダムグループです。

明日を見つめすぎて、今月は申しわけないことが、1、2、3個もあります。原稿を書きながら数えななつて。

■ファンダムGAMES

11本収録していますが、以下の2本のディスク収録版に問題があります。その問題は、編集部への不注意によるもので作者にはまったく責任ありません。CONVEY-IT(ファイル名: CONVEY, FD4)

このプログラムは、たんに遊ぶぶんにはなにも問題ありません。しかし、解析するためにSTOPキー割りこみをはずすときに、問題があります。STOPキー割りこみの処理が

行75と行80でダブっていました。63、64ページの記事を参照して正しく修正してください。

Curry Land(ファイル名: CURRY, FD4, CURRY-B, FD4の2本組)

まず、2本のファイルを別のディスクにコピーしてください。そのさい、ファイル名「CURRY, FD4」の行850「CL-B, BAS」を掲載リストのように「CURRY-B, FD4」に修正して、おなじファイル名でセーブしなおしてください。このままでは、「PLAY(NEED DATA)」を選んだときにエラーが出ます。修正がすんだら、「CURRY, FD4」を実行すればゲームが遊べます。⇒41、65ページ

■ファンダム・サンプル

今月はBASICピクニックで使用しているサンプルプログラム(3択クイズ作成用簡易ツール)が入っていますが、これにちょこまかとバグがありました。BASICピクニックの記事自体は、正常に作動するリストで制作しています。収録ファイルをもとに、一部修正して、掲載リストとおなじものを作ってください。ほんとにすいません。⇒30~33ページ

■アルゴリズム甲子園

ずっとやってきた「THE BADMINTON」の対COM戦用アルゴリズムのいちょう総仕上げ。2人対戦、対COM戦、ウォッチモードのすべてが楽しめます。⇒42、50ページ

■オマケ

ファンダムスクラムより。1990年9月掲載の「Fighting Soccer」(原作・OZO)の改造版と、「ちえ熱ののせちやえ、いれちやえ」より「LAST SPACE BATTLE」(作・佐藤直樹)の2本。⇒46、47ページ

■小メニューへもどる

先月号に引き続き、BASICからでも、TYPE-A', XB
*「A」直後のダッシュに注意
を実行すれば大メニュー画面を bypass して小メニューに直接もどることができます。ただし、上に表示されるコーナーロゴが崩れることがあります。検討かつ改良して5月号の付録ディスクで本格的に組みこむ予定です。



すばらしいオリジナル作品が続々送られてきて、ますますアートする新世代の空飛ぶ電腦式音楽館。

今月はぜんぶで7曲収録しています。そのうち、「砂山#2」は、もともと、中山晋平・作曲、北原白秋・作詩の名曲「砂山」をもとにした作品です。一般曲は、付録ディスクに収録すると、著作権使用手続きがきわめて煩雑になるためディスクには基本的に収録しません。しかし、「砂山

の曲以外の、マシン語設定部分やリズム、コードの部分のディスクに収録してあるので、掲載リスト(完全掲載)を見て、「砂山#2」を完成させてください。ただし、マシン語部分の危険度が高いため、聴きおわたらかならずリセットしてください。⇒68ページ



ただいまAVフォーラムのオープニングとエンディングをペアで受け付け中。どんどん送ってきてね。

「あのオープニングにあきた」という意見があって、今月はMOROに頼みこみ、AVフォーラムの新しいオープニングを作ってもらった。感謝、感謝。先月は規定部門が総ボツになったが今月はだいじょうぶ。それにしても、規定部門への投稿数はあいかわらず低調さみだ。

とにかく採用されたいと思う人は規定部門へ投稿するのがベストだと思うぞ。また、自由部門の最後に、今月の惜しかった作品として、つしまこ・ばちよくん(大阪府・13歳)の「るすばんでんわ」が入っている。称号の昇進はないが、掲載誌(5月号)を送るからね。⇒28ページ



98ユーザーに告ぐ!!

回を重ねるごとに段々書くことが少なくなってくるこのフロQ。このところ、質問されるようなトラブルがなくて大変結構なんだけれど……。ときどきこんな質問電話がかかってきます。「おたくのMSX・FANという雑誌を買って、付録ディスクを

立ち上げようとしたけどだめなんです」「立ち上げたとき、どんなエラーがですか?」「全然反応がないんです。最初のメモリチェックがすんだ後、ディスクを2、3回アクセスしてそのままなんです」

「え? あなたのお手持ちの機種って、いったい……」「PC-9801DSですけど……」ちょっと困りますね。ちなみにこのような電話は98ユーザーばかり。まちがってMFファンを買ってしまったのだからついでにMSXも買ってしまいましょ。

*直接小メニューにもどったときは、画面上部のコーナーロゴ部分が消えたり、変になったりします。でも、それで正常です。



今月のすぺしゃるには、ホット・ビィで制作されブラザー工業の「タケル」から発売されている「スーパー上海ドラゴンズアイ」の体験版と、マイクロキャビンが鋭意開発中の「プリンセスメーカー」からスペシャルCGを収録しました。



『スーパー上海ドラゴンズアイ』 ©HOT・B CO. LTD. ©ブラザー工業 ©ACTIVISION

おなじみの「上海」が帰ってきた!

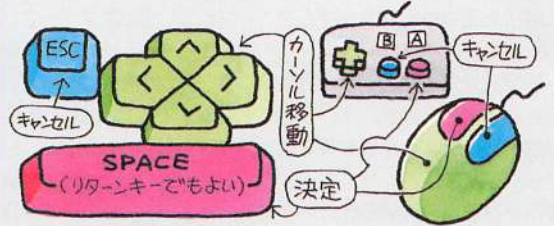
1985年に発売され大ヒットしたパズルゲーム「上海」の最新作、「スーパー上海ドラゴンズアイ」を収録しました。

基本的には「上海」なのですが、ドラゴンズアイという新しいモード(ゲーム)も追加され、牌の配列も増えるなど、まさにスーパーな「上海」です。

遊び方は、ほぼ「上海」といっしょで、左右または両側が空いているおなじ柄の牌を2つつ取っていき、画面上の牌を全部取り除ければクリアです。

体験版では機能の一部が省略されています。ウィンドウを開いたとき、コマンドの文字がうすいものが省略された機能です。

キー操作



「上海・モード」ゲーム画面



①もうおなじみの「上海」のゲーム画面がこれだ!

注意! 漢字ROMが必要です!!

この「スーパー上海ドラゴンズアイ」は漢字ROMが必要なため、漢字ROMの搭載されていない機種では、メニュー画面の文字が表示されませんので、このページの写真を参考にしてみてください。これは、製品版を購入した場合でもおなじですが、メッセージ以外は正常に動きます。



②漢字ROMがないと字が読めない!

①環境設定

BGMの有無や、ゲームの難易度などを変更できる。牌アニメーションは「ON」にして遊ぼう。牌を取ったときちょっとしたもの(?)が見られるぞ。

環境設定	
BGM	FM音源
SE	ON
牌アニメーション	ON 更新
難易度	普通 取り消し

③このようにいろいろな設定をすることができ、牌アニメーションは必須アイテム!

②ゲームの選択

体験版のため、「上海・モード」は「ソリティア」、「ドラゴンズアイ・モード」は「スレイヤー」しか選択することができない。最初の設定では「上海・モード」になっている。

③ファイル

製品版はここでゲームのロードやセーブ、ファイルの削除、ランキング付けなどをする。これも体験版なので使えない。

⑤HELP

取れる牌の色を変えて教えてくれる。「PEEKモード」は、牌をクリックして取れる牌があれば勝手に選んで取ってくれるモード。



④ちがう絵柄でも取れる牌がある。これは「牌解説」で説明してもらえる。

④オプション

「牌セット変更」でマージャン牌が、ファンタジー牌のどちらかを選べる。また「レイアウト」では「上海」でおなじみの左上写真の配列か、辰の配列のどちらかを選ぶことができる。



⑥面を作れる「コンスト～」は使えない

⑥牌の残り枚数

牌の残り枚数(まだ取っていない牌の数)が表示される。ちなみに牌は全部で144枚ある。



今月は、パソコン通信の楽しさを手軽に味わえるソフトを編集部で製作してみた。お試しあれ。

パソ通をしたことのない人にも体験してもらおうと思って準備していた目玉ソフトだ。編集部みんなはもちろん、となりのテクノポリス編集部にも書き

こみを手伝ってもらったので、ボードを読むだけでも使ってみてほしい。漢字BASICのない機種でも動くからさ。⇒関連記事は85ページから



今月の十字軍トビラCGはファンキーKだぞ。そうそう、役立ちデータがいよいよ入るかもね。

最近つづげざまに登場してくれているファンキーKが今月も描いてくれた。

さて、ゲームの役立ちデータだが、エム・ドラが話題にのぼ

っている。くわしくはディスクに書いてある。これもディスクに書いたけど、次号では歴史の散歩道がディスクに挑戦するぞ。⇒関連記事は18ページから

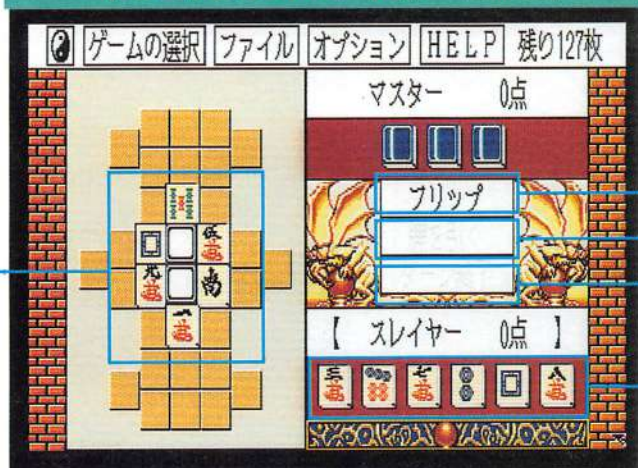
まったく新しい「上海」それが「ドラゴンズアイ」だ!

このゲーム、じつは「上海」とおなじ遊び方なのです。大きく違うところは、牌を取らせまいとジャマな場所に牌を置いていく「マスター」と、ひたすら牌を取っていく「スレイヤー」との対戦ゲームなのです。つまり、この2通りの立場のゲームの進め方はまるで逆の進め方になりますが、体験版では「スレイヤー」

側でしか遊べないので、ここでは「スレイヤー」側での説明だけしておきます。

「スレイヤー」側は、「上海」と同じ要領で「ドラゴンズハート」と「ドラゴンズリム」の上にある牌をすべて取れば勝ちですが、牌と牌にはさまれた牌は裏返しになって取ることができないので注意してください。

『ドラゴンズアイ・モード』ゲーム画面



①「マスター」側は、この盤の1段め全部と「ハート」、「リム」の2段分に牌を置いてくる

『プリンセスメーカー』プレゼントCG

ついに、みんなの待ち望んだ「プリンセスメーカー」MSXバージョンが発売されるのだ。それに先がけて、わがMSX・FANではマイクロキャビンさんをお願いをして、幻影音楽館に続き、特別にゲーム画面をディスクに入れてもらったのだ。このためにわざわざ構成された画面で、コマンドの部分や画面の枠などはマイクロキャビンのプロデューサー三曾田さんが徹夜

をして作ってくれた特別なものなんだ。この画面はまだ完成バージョンではないが、おそらくほとんど変更はないだろう、と思う。発売予定は5月上旬だから、あと60日もすれば本物のゲーム画面を見ることができちゃってわけだ。まあ、それまでもうしばらくの間、巻頭のスクープとこの画面を見て辛抱してくれ。1日でも早く発売されることを祈っているよ。

①ドラゴンズハートとドラゴンズリム

この盤を「ドラゴンディスプレイ」といい、まん中のハートの部分2か所は「ドラゴンズハート」、ハートの上下左右の色がついた6か所を「ドラゴンズリム」という。ここの牌をいかにして取るかが重要なポイント



②この部分をめぐる、置いたり取ったりの対応した

②スレイヤー側の手牌と ③フリップ

同じ絵柄のものは、盤の牌どうし、または手牌の中の1枚とあわせて取れる。ただし、取る牌のうちの1枚は必ず盤の牌であること。もし、取れるものがない場合は手牌の中から1枚選んで盤の上に出す。「フリップ」は手牌を裏返しにする。



④「フリップ」すると、こんなふうになるのだ

④牌を引く

手牌は6枚。手牌が4枚以下になると、このコマンドで牌を補充できる。手牌は多いほうがよいので忘れて補充すること。通常は1枚減ると次のターンで自動的に1枚追加される。

⑤ターン終了

取れる牌をすべて取り終わったら「ターン終了」をする。これは「きみの番だよ」と相手にタッチすることとおなじこと。その時に「牌を引く」が黒く表示されたら忘れず引くこと。

『スーパー上海ドラゴンズアイ』の移植担当・朝長彰教氏より

こんにちは、企画の朝長です(「ゲームデザイナー」というのはマスコミ・リクルート用語、メーカーでは「企画」としか呼ばない)。今回の「スーパー」は、まさに「上海」シリーズの集大成。移植のものでありますが、企画としてはちょっとふうしたという一つことでドラゴンズアイに背景をつけたんですが、目玉は「牌積みアルゴリズム」。従来の「データ待ち」や海外版の「ランダム」じゃなく「必ず解ける牌を積む」ので絶対に解けるんです。



⑥開発快調!!の文字も目新しいプリンセスメーカーMSX版のプレゼントCGを収録



今月から本誌のほうで始まったMIDI三度笠のコーナーが付録ディスクにも仲間入ります。

今月は、「ソーサリアン」をそのまま弾いただけの「SSONOMA」とそれをタイミングのみ処理した「SQUANTA」のMIDIデータを収録しました。

ただし、このMIDIデータを使用するためには、AIGTとμ・SIOSが必要なので注意してください。
⇒関連記事は90ページから



2月情報号の解答と、プレゼント当選者の発表だ。もちろん、解答グラフィックはディスクにある。

2月情報号の答えは、「ソリッドスネーク」のメタルギア改(メタルギア・D)。

正解者のなかから以下の5名には、コナミさんのご厚意によ

り、特製テレホンカードをプレゼント。⇒北海道・小倉和秀夫、岩手県・菊地健夫、広島県・本山友則、岡山県・大村隆宏、沖縄県・内間直哉(敬称略)

ほほ福彦の 30分

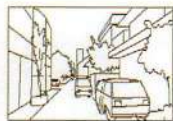
今月はがんばったぞよ。紙芝居部門から3作品、イラスト部門から2作品、それとCG講座用でおじゃる。

かねてから要望の多かった「CGをいっぱい入れてほしい」という願いを実現したぞよ。ただ、みんなも知っている通りCGデータというのはものすごく大きいでおじゃるから何枚もディスクに入らないマロ。とくに紙芝居はたくさんCGを使うので大変でおじゃる。そこで、圧縮して入れることにしたぞよ。

CG講座

CG講座用に教材CGが入っています。小メニューから「CG講座」を選んでスペースキーを押すとメッセージについてCGを表示します。表示しているときにリターンキーを押すとディスクにグラフ

にリターンキーを押す



サウルス用のデータとしてセーブします。グラフサウルスをお持ちの方はそのうちグラフサウルスをSCREEN7で立ちあげて、「SCR」のモードで「CGKOZA-4」をロードしてみましょう。



セーブして戻るはずがバグがあってエラーが出る

バグあります

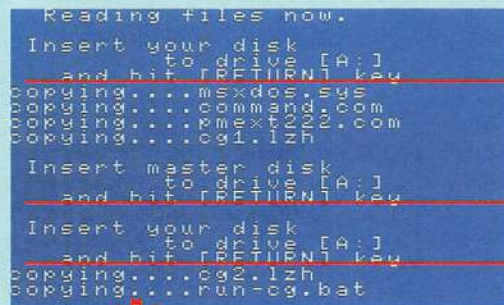
CG講座でセーブ後「File not found in 330」と出ます。これは「CGKOZA-4. XB」の行320を「320 IF PEEK (-1044)<>127 THE N 320」にすれば直るし、付録ディスクを入れて「CONT」で

もOKです。つぎはターボRでCGコンテストの解凍中ときどき「Disk error writing drive A」と出て「Abort, Retry, Ignore?」と聞いてきます。「R」を入力するとそのままうまく続きをしてくれるようです。

CGコンテスト

今月は5作品収録しました。コピー、解凍からファイラ起動まで途中下の写真の①～③の3か所でディスクを入れかえますが、自動的

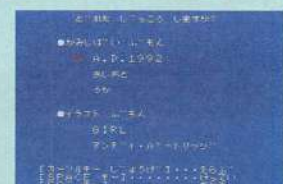
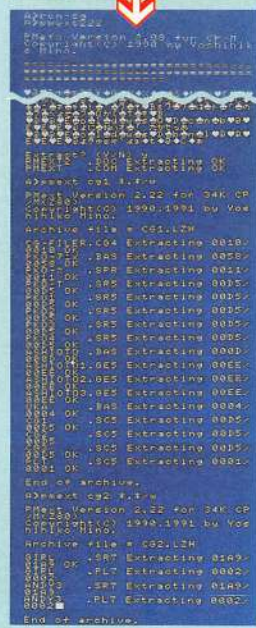
に行きます。時間がかかるので気長に待っていてください。なお、ファイラの操作方法は付録ディスクと同じにしております。



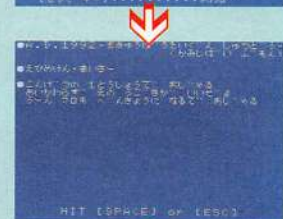
①ディスクを入れかえる

②ディスクを入れかえる

③ディスクを入れかえる



操作方法の説明は画面下に書かれている



見たい作品を選ぶと、また、かんたんな解説が表示される



もう一度スペースキーを押すと作品がはじまる

MSXView

MSXViewの画面に表示された「目」がマウスカーソルの動きを追うデスクアクセサリ(DA)です。

DAなので、使うためには組み込み作業が必要です。

①MSXViewを起動。②起動ドライブを「B」に変更。③付録ディスクと入れかえる。④メニュー画面の「EYES. DA」と「EYES. BOK」を反転させる。⑤起動ドライブを「A」(HDの場合は「H」)に変更。⑥ディスクを入れかえ「編集」をクリック。⑦表示されたウィンドウから「複製」をクリック。あとは画面の指示どおり進めて完成。

「EYES. DA」を使うにはD Aバーの「EYES」をクリック。

「EYES. BOK」を見るには「道具」をクリックし、表示されたウィンドウから「PAGE VIEW」をクリックします。よく読んで使用してください。



かわい説明はBOOKファイルに書いてある

MSXDOS

ここを選べばラクにMSX-DOSに入りこむことができます。ファンクションキー設定のおまけ付き。

おもに、パソ天などで使用している解凍ツール「PMext Ver.2. 22」に必要であり、そのついでにファンダムなどのプログラムをコピーするときは、DOSを使ってやるとかなり手間がはぶけるという利点のためにMSX-DOSのセットを収録しています。

よりコピーしやすいようにするため、F6～F10キーにDOSのコマンドを設定しています。F6はファンダムGAMESの

収録ファイル、F7はFM音楽館ぜんぶ、F8はAVフォーラムぜんぶ、をコピーするためのコマンドです(いずれも加えてリターンキーを押す)。F9はただ「COPY」の文字、F10は付録ディスクのタイトル画面へもどるためのコマンドが入っています(＋リターンキー)。

DOSからBASICに行くには、「BASIC」と打ちこんでリターンキーを押してください。

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。☐のついたソフトはMSX-MUSIC(FM音源)に対応。

※各コーナータイトルの(A)(B)(C)は、それぞれのコーナーのタイプを表しています。⇒116ページ

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
スペシャル(A)	付録ディスクの使い方(P118~119)	思考型パズルゲーム	☐スーパー上海ドラゴンズアイ	SHANGHAI . XB SHANGHAI . COM	ほかにも関連ファイル多数あり
		PR用プレゼントCG	プリンセスメーカー	PRINCESS . XB PRINCESS . XS7	CGデータ(ただし、CGツールで読みこむことはできません)
ファンダム・GAMES(A)	ファンダム(P34~67)	掲載プログラム	●おみくじ ●快感! Wild Skiing ETRO II ●忍者への道 PEGUINGS ●アシカの修業4 ●愛のカーリング CONVEY-IT ●Curry Land ●しんかんせんスナイパー	OMIKUJI . FD4 KAIKAN . FD4 WILDSKI . FD4 ETRO2 . FD4 NINJA . FD4 PEGUINGS . FD4 ASHIKA4 . FD4 AINO . FD4 CONVEY . FD4 CURRY . FD4 CURRY-B . FD4 SHIKAN . FD4	BASICプログラム ※Curry Landは2ファイル1組です
ファンダム・サンプルプログラム(B)	BASICピクニック(P30~33)	掲載プログラム	3択クイズジェネレータ(まがい)	MAKEQUIZ . BP4 EXE-QUIZ . BP4	BASICプログラム
アルゴリズム甲子園(A)	アルゴリズム甲子園(P50)	掲載プログラム	●THE BADMINTON大会	BADWATCH . AL4	BASICプログラム
FM音楽館(A)	FM音楽館(P68~71)	掲載プログラム	☐DEMONSTRATION ☐民族国家の理想と崩壊 ☐迷宮 ☐イー・アル・カンフー ☐Two World ☐THEME OF SNATCHER ☐砂山#2	DEMO . FM4 RUSSIAE1 . FM4 MEIKYUU . FM4 YIEARKUN . FM4 TWOORLD . FM4 SNATCHER . FM4 SUNAYAMA . FM4	BASICプログラム 「SUNAYAMA . FM4」は未完成です
AVフォーラム(A)	AVフォーラム(P28~29)	掲載プログラム	今月の1本「緊張」 規定部門お題は「私の友人」 自由部門	APRIL-1 . AV4 APR-キティ . AV4 APR-FREE . AV4	BASICプログラム
ほぼ梅麿のCGコンテスト(A)	ほぼ梅麿のCGコンテスト(P100~105)	掲載CG	紙芝居部門 「A.D.1992- 地球防衛軍出動-」 「足音」 「羽化」 イラスト部門 「GIRL(2'30")」 「アンディ・バートリッジ」 CG講座の教材グラフィック	RUN-OG . XB RUN-OG . BAT CG1 . LZH CG2 . LZH CGKOZA-4 . XB CGKOZA-4 . XS7	CGデータ(ただし、CGツールで読みこむことはできません) グラフサウスのCGデータを作成します。くわしくは120ページをご覧ください
MIDI(A)	MIDI三度笠(P90~93)	MIDI音楽データ	★ソーサリアン	RUN-MIDI . XB RUN-MIDI . BAT SSONOMA . LZH SQUANTA . LZH	A1GT、MIDI楽器、μSIOSが必要です。くわしくは90~93ページをご覧ください
MSXView(B)	付録ディスクの使い方(P120)	MSXView用DA+BOKファイル	★MSXViewに常駐させて楽しむデスクアクセサリ(DA)	EYES . BOK EYES . DA	MSXView専用プログラム(ターボRとMSXViewがなければ使用できません)
パソ通天国(B)	パソ通天国(P85~89)	パソ通シミュレーションソフト	「SIMSX(シムエスエックス)」	PMEXT222 . COM SIMSX . LZH	くわしくは85ページをご覧ください
ゲーム十字軍(C)	ゲーム十字軍(P18)	ビツツーによる十字軍トビラCG	_____	K@A9 . XS7	
あてましょQ(C)	付録ディスクの使い方(P119)	ゲームのキャラ当てクイズ	_____	ATE-Q'04 . XP7 ATE-Q'02 . XP5	
B:©	_____	編集後記	_____	B-COLON . C	
オマケ(A)	ファンダムスクラム(P46~47)	読者投稿プログラム	●Fighting Soccer 改 ●LAST SPACE BATTLE	F-S-KA1 . FS4 LASTSPAC . FS4	BASICプログラム
MSX-DOS(A)	付録ディスクの使い方(P120)	MSX-DOSの基本セットです	MSX-DOS	MSXDOS . SYS COMMAND . COM	スペシャル、パソ天などで使用するほか、プログラムのコピーなどに便利です

※拡張子に「LZH」のつくものは、フリーウェアの「LHA」を使って圧縮したものです。なお、このツールは吉崎栄泰さんの制作したアーカイバ・ソフトです。

1992年もMSXを盛りあげるタケルの野望

『ソーサリアン』、『スーパー上海』に続いて『ブライ下巻』、ではその次は？



名古屋市瑞穂区にあるブラザー工業本社ビル

わたしは、付録ディスクの制作担当でもある。ほとんどOrcの作業を温かく見守るのだが、ときには、しめ切りの日になって会社に出てこないOrcを近くの池に探しにいったり、真夜中から朝までのあいだしか仕事しないプログラマのUKPと午前4時ごろに電話で打ち合わせしたり、付録に『ソーサリアン』のシナリオを入れるなどという無謀な読者のハガキを編集長からもらっていちおう検討するふりをしたり、けっこうたいへんなのである。

ハガキを読んで『ソーサリアン』のことを考えているうちに、わたしは今月の付録ディスクに入る、『スーパー上海ドラゴンズアイ』のテストプレイ版を「チェック」したくなった。もちろん、ただ遊ぶだけだ。「ドラゴンズアイ」を選んだ。最初はコンピュータのマスターに押されていたが、そのうち逆転して最終的に圧勝した。

あーおもしろかった、とか思っていると、今月の巻頭を担当している、新作ソフトデスクのときちゃん和三浦半島から毎日通っているささやが、『ブライ下巻完結編』の取材の打ち合わせをしていた。……そこで、われわれ巻末取材班は、突然、ブラザー工業のタケル事務局潜入を決意した。巻頭企画に便乗すれば、名古屋までの新幹線の切符はときちゃんの手配してくれるにちがいないし、取材も、ときちゃんの後ろでうすいているだけですむからだ。



左端のたたく顔の大きいのが、ささや、右端の泉麻人。ふうに顔の大きいのが、ときちゃん。ささやのつつこみと、ときちゃんのポケが2人の憧れの人。荒川さんを苦笑させたどうでもいい場面

タケルは、現在全国200か所以上に設置され、さらに伸び続けている。1県を除くすべての都道府県に設置され、全国完全制覇も目前。すでに設置されていた県では県庁所在地以外の都市にも設置できるようになり、二度塗り、三度塗りになる県も増えてきた。パッケージなどに凝るのが難しいタケルを生理的に嫌うユーザーもいるようだが、タケルは、ソフトの売り方の1つの理想を提示している。

「正直なところ、まだ流通革命を起こすところまでは行ってませんが、いまは、とにかく売る中身を充実させることが先決です」(イメージ事業開発室S

V事業グループ/広沢一郎チーフ)

MSXは、PC98、X68Kについて売上の20パーセントを占めるお得意さまらしい。「ソーサリアン」から続く一連の新作・話題作攻勢は、ただの偶然や一時期の思い付きではない。タケルはほんとにMSXでやる気なのだ。

ただ、問題は、人手。開発はティールハイトなど外部のソフトハウスに依頼することになるが、なにしろそのティールハイトはソーサリアンの追加シナリオの移植で手いっぱい。新しいことをやるには新たな人手が必要なわけだ。逆にいうと人手さえ集まれば……。

「移植希望上位のソフトはいつも気に入っています。可能ならぜひやりたい。プリンセスメーカーやシムシティもほんととはやりたかった」(同上)

いま、自社内に開発チームを作ること検討しているという。わくわく。



ブラザー工業のイメージ事業開発室SV事業グループ、という部署にタケル事務局がある。3台のニュータケルが設置してあった。



SV事業グループ・荒川直子さん。チーフの広沢さん。色が黒いのはタケルの顔として業界有名な趣味のスキーのせい

●発売 徳間書店
●発行・編集 徳間書店インターメディア
PUBLISHER
橋塚宏男
EDITOR & LEPRECHAUN
山森尚
EDITOR IN CHIEF
北根紀子
SENIOR CONTRIBUTING EDITOR
山科教之
EDITORIAL STAFF
加藤久人+鴉田洋志+福成雅英+諸橋康一
ASSISTANT EDITORS
池田和代+石橋憲吾+奥義之+川井田茂雄
+川原淳史+笹谷尚弘+鈴木伸一+所正彦
+山口直樹+渡辺庸
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
●制作
ART DIRECTOR & COVER DESIGNER
井沢俊二
EDITORIAL DESIGNERS
井沢俊二+高田亜季+デザイン(釜田泰
行+柳井孝之)+ TERRACE OFFICE
ILLUSTRATORS
しまづ★どんき+中野カンフー!+野見山
つつじ+成田保宏+南辰真
COVER ARTIST
佐藤任紀+元野一繁
COVER PHOTOGRAPHER
矢藤修三+大嶋一成
FINISH DESIGNERS
南あくせす+棚ワードポップ
PRINTER
大日本印刷株式会社

EDITORIAL A: (エーコロン)

◆以前にもちょっと書いたが、1988年の末まで十字軍のボスだったMくんは、Mファンから離れたあと、古巣のファミマガ系にもどり、金田一技彦になったり、御成主水之介になったりしたあけく、91年初頭にこの会社からいなくなった◆そして、芸能界に転身した◆そのMくんがひさしぶりに遊びにきた。Mファンをばらばらとめくり、新作予定表のところでポツリといった。「この『ワンダーボーイII』っていうやつ、ほくがMファンにいたころからあるなあ。調べてみたらほんとうだった◆Mくんと食事をして編集部にもどってきたら、机の上にお触れ書きが置いてあった。「第一回本部長杯争奪バーコードバトラー大会開催のお知らせ/優勝賞金壹万円//」。すぐに参加申し込みに行った◆ちなみに、本部長とは、編集人兼妖怪レプラホーン(の山森尚取締役本部長である。創刊号では山森さんは平社員だった。それが今では妖怪レプラホーン、じゃない取締役である。時代は動いている。

A D ★ INDEX

アスキー表3
電子技術教育協会43
東京カルチャーセンター27
徳間書店84
日本視力回復協会82、83
ブラザー工業表2
松下電器産業表4

次号は、付録ディスクではビシバシ楽しい
次号は、一大読者参加企画を準備中だ!

4月8日発売 予価980円

ASCII

Powerful View オイシサ増えて新発売!!

A1STユーザー待望の、
誰にも負けないNewバージョン、
MSX View 1.21 新登場!!



MSX turbo R専用グラフィカルユーザーインターフェイス MSXView1.21
[エムエスエックス・ビュー1.21]

MSX View 1.21 新発売

MSX turbo R専用



価格9,800円 (送料1,000円)

マウスによる簡単操作が好評の「MSXView」を機能アップ。ビジュアルシェル (VSHELL) からのMSX-DOS2コマンドの実行が可能になりました。さらに、プレゼンテーションツールプログラムPageBOOKにPCMデータの再生機能も付加し、マウスが接続されているかどうかの自動判別もします。MSX-DOS2に完全対応しディレクトリの移動、サブディレクトリの作成等の操作がマウスクリックで行え、しかもすぐに活用できるテキストエディタ (ViewTED) やグラフィックツール (ViewDRAW/ViewPAINT) を装備。ジョイパッドもサポートした「MSX View 1.21」は、FS-A1STユーザーには必須のパッケージです。

- 特長: ●マウスでのアイコン操作で、ファイルの複写や削除などが可能。●対応ソフトなら使用方法はすべて統一。異なるソフトウェアの操作方法をおぼえるのが簡単●専用アプリケーションソフト/ViewTED、ViewDRAW、ViewPAINT、PageBOOKが付属
- 対応機種: Panasonic FS-A1ST
- パッケージ内容: 実行用ディスク(3.5-2DD)/保存用ディスク(3.5-2DD)/OverVIEWディスク(3.5-2DD)/専用漢字ROMカートリッジ/マニュアル一式

【バージョンアップ】MSXView Ver1.0をお持ちの方は、3,000円(税込)にてバージョンアップをいたします。登録ユーザーには、準備ができましたバージョンアップのご案内をお送りいたします。ユーザー登録がお済みでないお客様は、早急にご投資いただけますよう、お願い申し上げます。

PCM機能

DOSコマンド

スクリーンセーバー

MSX View

View CALC



価格14,800円
(送料1,000円)

「View CALC」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。
■特長: ●最大で横64×縦128の表を作成可能(理論値)。●グラフは、棒グラフ、円グラフ、折れ線グラフの3種類の中から選択可能。
■対応機種: Panasonic FS-A1ST/FS-A1GT
※注意/ViewCALCをご使用になるには、「MSXView」が必要です。なおFS-A1GTには、「MSXView」が内蔵されています。

MSX 増設RAMカートリッジ

価格30,000円
MEM-768 (送料1,000円)

「MSX増設RAMカートリッジ(MEM-768)」は、MSXのメインRAMを増設するためのカートリッジです。
■対応機種: MSX₂、MSX₂₊、MSX turbo R
※注意: MSX₂、MSX₂₊で、ご使用になる場合には、日本語MSX-DOS2が必要です(MSX turbo Rでは、本品だけでご使用になれます)。またRAMディスクに保存した内容は、リセットしたり、本体の電源を切ると消えます。

MSX HD Interface

価格30,000円
(送料サービス)

ハードディスクの利用を可能にするMSX HD Interface。MSX₂、MSX₂₊、MSX turbo Rで使用可能です。
■対応機種: 国内製品8社24機種のハードディスク(20MB、40MB)で動作しますので、お問い合わせください。
▶「MSX HD Interface」は、通信販売のみで取り扱っております。ご購入のお申し込み・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、MSX-DOSは株式会社アスキーの商標です。●表示価格には、消費税が含まれておりません。

Panasonic

これが16ビットの キメ技だ。

- 1 **GUIソフト、MSX View内蔵。**
多彩な機能をカンタン操作。
- 2 **大容量メインメモリ512KB。**
ゲームを高度に、スピーディーに。
- 3 **MIDIインターフェイス搭載。**
デジタルサウンドが楽しい。



幻影都市
開発元：マイクロキャビン



MSX turbo R

ここまでできるMSX、A1GT新登場。

A1GT NEW

MSX turbo R パソコン

FS-A1GT 標準価格 **99,800円** (税別)

MSX用マウス(別売)
FS-JM1-H
標準価格7,800円(税別)

▶16ビットCPU(R800)搭載▶MSX-DOS2を標準搭載▶S映像出力、RGB/ビデオ映像出力付(DIN型映像・音声ケーブル付属)▶音声ガイド付ワープロ機能▶音声録再が可能なデジトークツール▶電子手帳とデータ通信可能(別売通信セット使用)MSX R パソコンは、MSX MSX2 MSX2+のソフトも使用できます。●MSXマーク、MSX View、MSX-DOS2はアスキーの商標です。●MS-DOS Bは米国マイクロソフト社の登録商標です。●お問い合わせ・カタログご希望の方は、住所・氏名・年齢・職業(学校名)をお書きの上、〒571 大阪府門真市門真1005 松下電器産業㈱ワープロ事業部営業部MXF係まで。

心を満たす先端技術 — **Human Electronics** 松下電器産業株式会社



T1062053070989 ©徳間書店インターメディア1992 印刷・大日本印刷 Printed in Japan 雑誌 62053-07

MSX-MAN 1992 APRIL

4月号 情報号

平成4年4月10日発行
第6巻第4号(通巻61号)
第三種郵便物認可

発行人 柄澤宏男
編集人 山森 尚

発売 徳間書店
株式会社徳間書店

〒105 東京都港区新橋1-10-1
〒105 東京都港区新橋1-10-7

定価 **980円**
03(3431)1827(代) (本体951円)