

MSX

m a g a z i n e

ホームパーソナルコンピュータ情報誌

1992 SUMMER

MAGAZINE
FOR
HOME
PERSONAL
COMPUTER
SYSTEM

夏

定価1950円

特集
MSX活用宣言!

プリンセスメーカー
キャンペーン版大戦略II
らんま^{1/2}
シムシティー

アスキームック ASCII



付録

プリンセスメーカー
ソフト入選作
体験ディスク

あの人気のソフトの体験プレーが出来る!

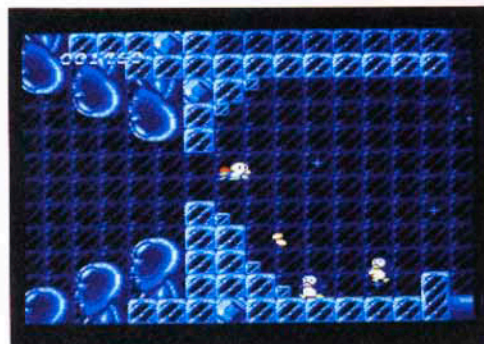
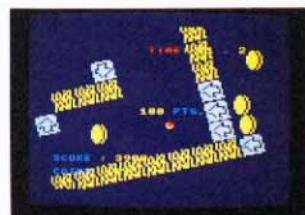
特集 82

MSX活用宣言!

DTMに挑戦!!	82
スケジューラー	106
リスト	112

コストパフォーマンスの高いマシンとして、MSXの潜在能力が見直されている。そこでこの特集では、読者からの投稿作品と音楽関連を中心として、MSXを使いこなすための情報を満載したのだ。体験ディスクには、投稿ゲームも収録してあるぞ。

ショートプログラム	76
PARADREAM	80



■MSXの生みの親が語る	6
--------------	---

西和彦インタビュー

■思えば、いろんなことがありました	10
-------------------	----

MSX10年の歩みを振り返ってみよう!

■娘を持った父親の気持ちが痛いほど味わえる!?	14
-------------------------	----

プリンセスメーカー

■大ヒットソフトを徹底解剖する!	24
------------------	----

キャンペーン版大戦略II

■あの人気キャラクターたちが大暴れ!	32
--------------------	----

らんま $\frac{1}{2}$

■ちょっぴりエッチパワー	38
--------------	----

スーパーバトルスキんパニック



06



なびきは今ごろ目が覚めたみたいですよ。

32

体験ディスク

- プリンセスメーカー
- PARADREAM

MSXマガジン初のディスク付録！それがプリンセスメーカー＆投稿シューティングゲームの傑作が収録されたこのディスクなのだ。まだプリンセスメーカーをプレーしていない人は、ぜひこのディスクでプレーしてほしい。4ヵ月分の子育ての楽しさが味わえるぞ。詳しい遊び方は、144ページに載っているのだ。



■毎度のことながら、力作揃いです—— 42

CGマシン

■歴史シミュレーション大御所の研究だっ！—— 46

光栄研究会

帰ってきた—— 50

すけべで悪いか!!

■超人気RPGコンストラクションツール—— 54

Dante2

■時代を超越した逸品の数々—— 56

RETRO-MSX

■市長稼業はつらいよ!？—— 68

シムシティー

■プライの生みの親、飯島健男が語る—— 74

その後の八玉の勇士たち

■MSX百科の生き残りか!?—— 122

MSX公国

■パソコン通信したい人必見!—— 126

アスキーネット探訪

特別読切—— 130

鹿野司のサルの社会学

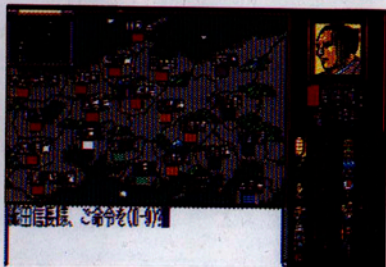
■自分だけのジョイスティックを作る!—— 134

MSXのハード制作に挑戦!

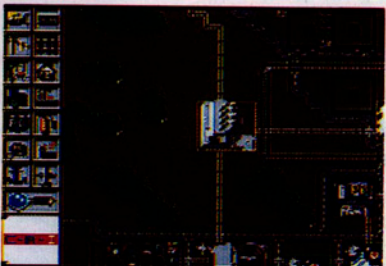
■体験ディスクの遊び方—— 144 ■ベーしっ君たーぼ—— 145



38



46



68

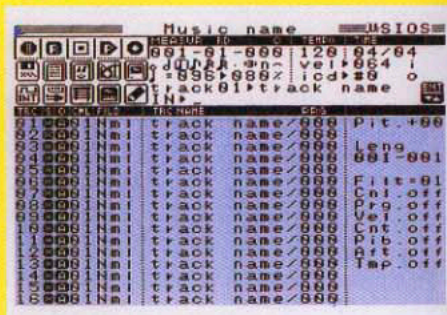
特集

MSX活用宣言!

μ.SIOSで

DTM

デスクトップミュージック



に挑戦!!

by 北神陽太

デスクトップミュージック(以下DTM)の楽しみ方には、オリジナルを作曲する方向と、好きな曲を打ち込んで楽しむ方向とがある。作曲するには楽器ができないとちょっとつらいけど、好きな曲を楽譜から入力するなら、楽器ができなくても、どんなむずかしい曲でも関係ない。カラオケだろうが、オーケストラだろうが、やりかたは同じなので怖がらずに挑戦してみよう。1曲でも完成させたらDTMのおもしろさがわかるぞ!

まずはDTMの準備から

DTMといってもピンからキリまであって、内蔵音源でやるものからMIDI楽器を使ったものまである。またMSXの場合はBASICでもできるし、MuSICAやμSIOSなどの音楽ソフトを使ってやるなど、ハードとソフトの組み合わせでかなり違ってくるのだ。MSXなら他のパソコンより超低コストでできるので、A1GTとMIDI楽器でDTMをやってみよう。

まずは図1のようにA1GTとMIDI楽器をMIDIケーブルで接続する。そしてMIDI楽器の出力をアンプに入力するだけだ。アンプはステレオやラジカセなどを使って、ライン入力端子につないでもかまわない。またデジタルリバーブなどのエフェクターがあればCDかと思えるほどのクオリティーになるので、余裕があったら揃えてみよう。

楽譜は簡単な楽記号文章

DTMをやるには、やはり楽譜をステップライトで入力するのが一

番だけど、いきなり楽譜を見てもそれを読みとる力がないと、暗号をながめているのと同じで、さっぱりわからない。実際の演奏ではリアルタイムに楽譜を見て演奏しているので、楽譜といってもこの文章を読んでいるようにできるものなのだ。まあほとんど記号のようなものなので、文章よりは簡単になっているんだけど、日常使っているわけではないので、それを読む力がないだけなのだ。

■五線

まず、音楽の基本3要素、音程(音のピッチの差)、リズム(時間による変化)、ハーモニー(ひびきの区別)を表わすのに考え出されたのが楽譜で、それらを表すために「五線」を使う(図2)。

五線は音の相対的な高さを表わし、高い方が上、低い方が下になる。音が五線の間にすべておさまるとは限らないので、五線の外に線を書き加えることもある。これを加線という。音符は線の上か、線と線の間に書いて、中間的なものはない。基本は線の上に5つ、線と線の間に4つあることになる。

■譜表

絶対的な音の高さは、五線に「音部記号」を書くことによって決める。これを書くくと五線は譜表に変身してしまうのだ(図3)。

音部記号には、ト音記号(G・Clef = ジー・クレフ)、ヘ音記号(F・Clef = エフ・クレフ)、ハ音記号(C・Clef = シー・クレフ)があるけど、ハ音記号はビオラぐらいであまり使われない。

これに同じ音程の音を書くと、見かけ上異なった場所に書かれているけど、同じ音程となる。つまり「ド」にあたる音の書く位置が、音部記号によって変わってしまうことになる。楽器によって音域が違うので、こういうめんどろなことになる。普通は楽器に合わせてト音記号とヘ音記号の2種類を使うんだけど、ピアノのように音域の広い楽器は五線を組み合わせた大譜表を使っている。

■音名と音階

五線の上に音を表わすときに、それぞれの音に名前をつける。これを音名というんだけど、日本式

とドイツ式、イタリア式、英語式などたくさんあるけど、ドレミと英語式が主流だ(図4)。

ある音から次の同じ音までを1オクターブといって、オクターブが変わっても音名は変わらない。MIDIの場合はオクターブ情報も入力するので、どのオクターブにするか注意が必要だ。楽器の発音域を知っておく必要があるだろう。ちなみにギターは音符より1オクターブ下の音が鳴る。

■変化記号と本位記号

譜表になったときの音は、ピアノの白鍵の音だけで、黒鍵の音は表わせない。そこで音符の前に変化記号をつけるわけだ。

元の音より半音高くするときは \sharp (シャープ)、低くするときは \flat (フラット)を音符の前につける。これを変化記号といって、元の音にもどすときはナチュラルをつけ、これを本位記号というのだ。通常これらの記号がつけられた場所から、その小節の最後までが有効だけど、譜面をわかりやすくするため、まぎらわしい場所にもついている場合がある。だから同じ音程に \sharp が2回出てきてもあくまで、次の音に変化すると思ってもらいたい。

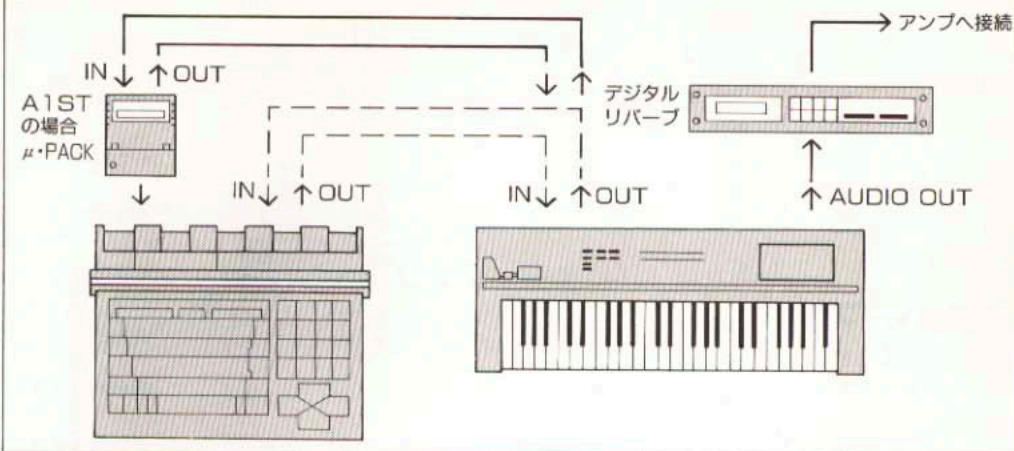
■音符と休符

音には持続する長さ、音を出さない休む長さがあり、音符の形で区別している(図5)。

■図3 音部記号と譜表



■図1 MSXとMIDIを接続してMIDIスタジオだ!



音符に符号 \cdot をつける、もとの音符とその長さの半分を加えた長さになる。つまり1.5倍になるわけだ。これは休符も同じ。また2分音符以下の長さのときは、シボ(符尾)の向きが第3線より上のときは下に書き、第3線より下のときは上に書く。第3線上のときはどちらでもいいけど、一般的には下に書く。

連符についてはちょっとめんどうなんだけど、図6を見てもらえばわかるだろう。連符はある音を分割したもののだけど、ひとつの音符の長さは、書かれている音符よりは(この場合は8分音符)短いらしいけど、16分音符より長い。つまり半分を超えない長さで書かれるのだ。

■拍子

五線に音符を並べるときに、区切ってわかりやすくする。ひとつの区切りを1小節といい、区切り

■図4 音名と音階



■図2 五線



の線を縦線(バー)という。また曲の中の部分を区切るときは複縦線(ダブルバー)も使われる。

その小節の拍数と拍数の基本になる音符の種類を表すのが拍子記号だ(図7)。

音部記号の次に書かれていて、分子と分母にわかれている。分子は1小節に含まれる拍の数、分母はその1拍になる音符の種類を表す。4/4なら1小節に4分音符が

4つあることを示し、2/2なら1小節に4分音符がふたつあることを意味する。慣習上4/4は C 、2/4は C と書く。

■音階と調号

1オクターブには12の半音があるので、それぞれから始まるドレミがある。つまり、ドレミという音程差の並べ方が12種類あるというわけだ。当然、ドレミという並べ方にすると、いつも半音上がったり、下がったりする音が出てくる。このいつも変化している音は調号(キー)として五線の左上にまとめて書く。いわゆる C 長調とかというやつだ。つまり調号が書かれていたら、いつもその音はシャープかフラットして入力することになる(図8)。

これまで紹介してきたことが基礎の部分で、実際の楽譜ではこれに表現や構成などを意味する記号が加わってくる。まあ小、中学校での音楽の授業の復習のようなものなんだけど、ちょっと差があるかな。もちろん基本については同じなので、楽譜を見てわからない記号があったらこのページを思い出してほしいな。

■フォーマット

実際に出てくる記号をまとめてみた。音の強弱や発想、感情といったものはイタリア語の標語で表すこともある。ここではよく出てくるものと、その意味を説明する。

■構成に関するもの

(図9を参照)

- (1) リハーサルマーク。ABCでなく123で表わす場合もある。曲の区切りでテーマ、サビといった分け方をわかりやすくしたものだ。
- (2) リピート。この記号の間を繰り返す。Bisと書いて繰り返しの回数を指定するものもある。ステップライトでは2回目の繰り返しはコピーすればいいのだ。
- (3) これがついている場合、1回目は1番を演奏し、繰り返し後の2回目は次の2番を演奏する。
- (4) D.S (ダルセーニョ)「・S・」

● 図5 音符と休符

全音符

2分音符

4分音符

8分音符

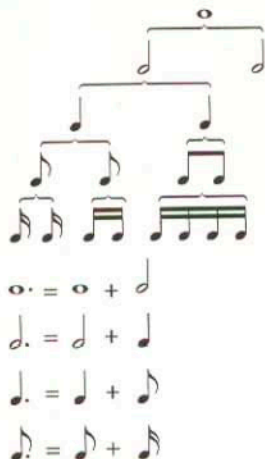
16分音符

付点全音符

付点2分音符

付点4分音符

付点8分音符



全休符

2分休符

4分休符

8分休符

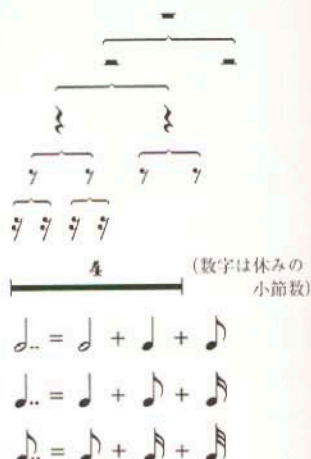
16分休符

連休符

複付点2分音符

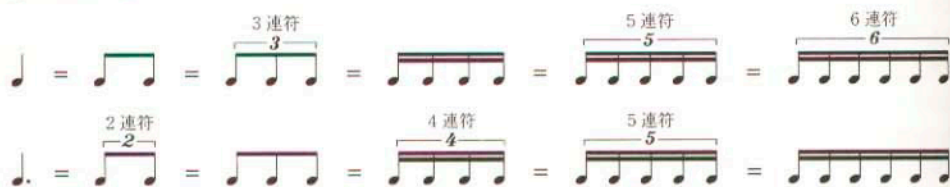
複付点4分音符

複付点8分音符



(数字は休みの小節数)

● 図6 連符



の印にもどる。

- (5) コーダへ進む。
- (6) コーダ。エンディングなどは別にして、楽譜の最後にコーダとして書かれる。
- (7) このリピートを繰り返しながらフェードアウト (音量を小

さくして)して終わる。

- (8) フィーネ。ここで終わり。ダルセーニョやリピートで繰り返したあとに終わる場合に使用される。

(9) 速度記号 (この場合はメトロノーム記号) 4分音符が1分間に120拍という指定。

- (10) リタルダンド。だんだん遅く。
- (11) アッチェランド。だんだん速く。
- (12) ア・テンポ。もとの速さで。

■ 速度記号 (図10を参照)

● 図7 拍子



● 図8 調号

キー	(変化する音)	キー	(変化する音)
なし	C (なし)	× 1	F (Bb)
# × 1	G (F#)	× 2	B (EbBb)
# × 2	D (C#F#)	× 3	E (EbAbBb)
# × 3	A (C#F#G#)	× 4	A (DbEbAbBb)
# × 4	E (C#D#F#G#)	× 5	D (DbEbGbAbBb)
# × 5	B (C#D#F#G#A#)	× 6	G (CbDbEbGbAbBb)
# × 6	F# (C#D#E#F#G#A#)		

■強弱記号

- (13) "pp" ピアニシモ。ひじょうに弱く。
- (14) "p" ピアノ。弱く。
- (15) "mp" メゾピアノ。やや弱く。
- (16) "mf" メゾフォルテ。やや強く。
- (17) "f" フォルテ。強く。
- (18) "ff" フォルテシモ。ひじょうに強く。
- (19) "sf" スフォルツァンド。ある音だけとくに強く。
- (20) "fp" フォルテピアノ。ある音を強く、すぐ弱く。
- (21) ">" アクセント。その音だけ強くする。

■演奏記号 (図11を参照)

- (22) スラー。フレーズをなめらかにつなげて演奏する。
- (23) タイ。同じ高さの音を結び、ひとつの音にする。
- (24) スタッカート。短く切って演奏する。
- (25) テヌート。音の長さをいっばいにのばす。
- (26) クレッシェンド。だんだん強く。
- (27) デクレッシェンド。だんだん弱く。
- (28) フェルマータ。拍子を停止してひとつの音、または休符を延長する。

■省略記号 (図12を参照)

- (29) 同じ長さの音符の省略。
- (30) 同じ音型の省略。
- (31) オクターブの置き換え (見やすくするため加線の節約)。高くするものと、低くするものがある。
- (32) シミレ。同じように、という意味で、パターンやリズムを同じようにつなげること。
- (33) コロン。同じ、という意味で Col Bass だったら、ベースと同じということ。どのリハーサルマークのどこからどこまで、と指定する場合が多い。

○ 図9 構成に関するもの

○ 図10 速度記号

○ 図11 演奏記号

■装飾音の記号

- (34) 前打音。ちょっと小さい音符で書かれていて、長さも4分音符であったり、ふたつづいていたりする。楽譜を見やすくするためだ。
- (35) トリル。音を細かく上下させる (ビブラートと違って、音階の音で行なう)。
- (36) ブラル。もとの音に2回のトリルを加える。
- (37) モルデント。もとの音に1回

のトリルを加える。

- (38) アルベジオ。ギターやハーブなどで、コードを「ジャラーン」と演奏する場合の記号。楽譜で書いてもめんどうだけど、ステップライトもめんどうなのだ。
- (39) グリッサンド。音をつなげて演奏するのはスラーと似ているけど、アルベジオのニュアンスに近い。
- (40) フィルイン。ここでオカズを入れる。オカズとは次につなげるきっかけをつかむような

ときに入れるんだけど、コピー譜の場合Fillとだけ書かれていて、音符が書かれていない場合もある。

■リズムの記号

- (41) リズムセクションの指示。エイトビートのリズムで、という意味だ。
- (42) リズムの音符。コードのバックキックなどで、コードネームを書いて、リズムパターンを表現するとき、構成音を書か

かず、四角い音符や棒(符尾)で、リズムパターンだけ書く場合がある。

ドラムの楽譜表記

(図15を参照)

楽譜によって、これは何、と指定してある場合もあり、一定でないこともある。これはドラムセットによって変わってくるからだ。だからこの例は一般的なものと思ってくれればよい。

(43)バスドラム。

(44)スネアドラム。

(45)タムタム。

(46)ハイハットシンバル。

(47)ハイハットのオープン。

(48)ハイハットのクローズ。

(49)リムショット。スネアのフチを叩いた音。

(50)シンバルの全音符

(51)ロール。

(52)シンバルのロール。

■その他

この他にもクラシックなどでは、発想標語といって「いきいきと」とか「情熱的に」なんていうものがあるけど、DTMでそれを表現するのは至難の業なので、今回は割愛させていただきます。

図12 省略記号 (上が記号、下が奏法)

図13 装飾音の記号 (上が記号、下が奏法)

図14 リズムの記号

図15 ドラムの表記

ステップライトの基礎を覚えよう

これまでMMLをやっていた人は、楽譜を音名と音長、休符といった、ひとつひとつが目に見える音符とはべつな形にして作れたし、小節数も意識しないで作っていたはずだ。ステップライトでは音を出す、音を止める、といったことは同じだけど、それらをすべてタイミングクロックでやるように頭を切り替えないと、うまくいかないのだ。つまりどの音にも、○小節の×ビートの何クロック目から何クロックまで発音、といったタイミングがわかっていないと、データを見てはわからない。それほ

ど小節数とビートが大切になるのだ。

図16でタイミングの関係とMMLを比べてみた。MMLでは休符も形があるけど、 μ SIOSではクロックを空カウントするだけで、画面に休符という形では出てこないのだ。図では「*」マークのついたものが音の出ているクロックで、「°」は音を出さない部分。画面には「*」マークのついたロケーションデータしか表示されないのだ。

効率のいいステップライトとは

ステップライトには楽譜どおりにすべて入力してしまう方法と、1小節ごとにパターン化して、そ

れをソングとして並べる方法がある。つまりリズムパターンモードと同じような作り方だ。当然ソングを使ったほうがデータ量も少なく、修正もしやすい。また音名だけステップライトで入力して、音長はリアルタイムで入力するという効率のいい方法も用意されているので、使いこなせば楽にできるようになる。だけど初めはステップライトを理解する意味で、ソングモードから始めるといい。

ソングモードは簡単だ

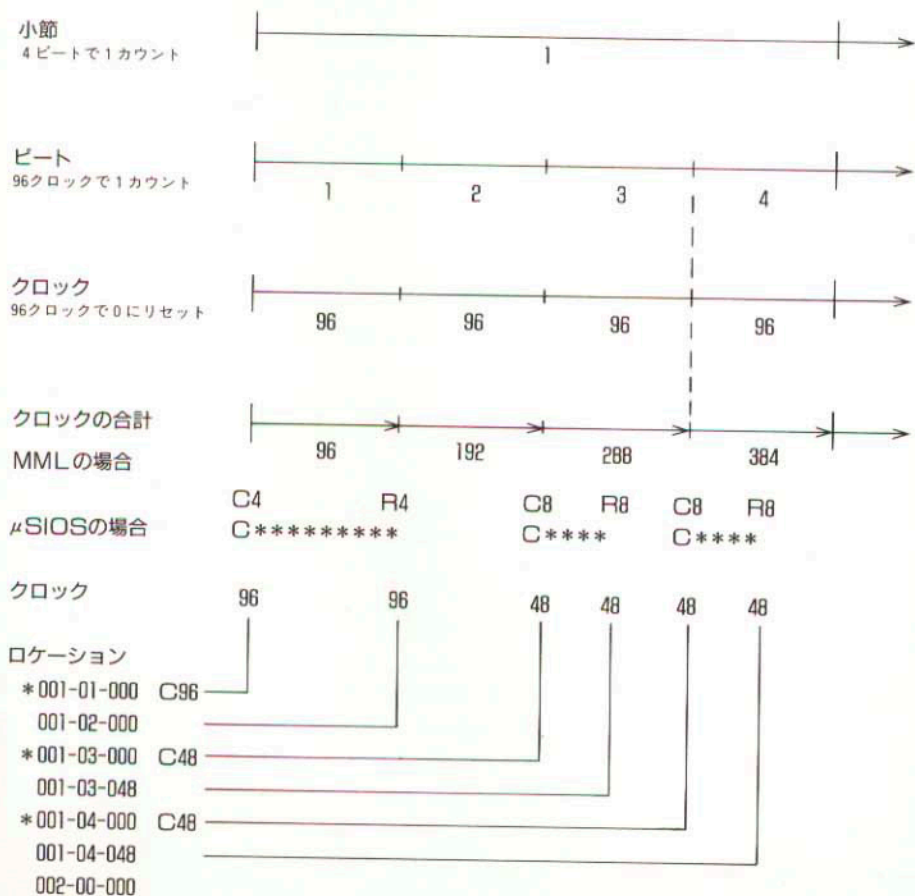
トラックコンディションのノーマルモードでのステップライトは、何小節でも入ってしまうけど、ソ

ングモードでは1小節ずつしか入らない。もし1小節を超えてしまったら、その小節の最初にもどってしまうのだ。そこで、ロケーションカウンター、ポインターの表示の意味がちよっと変わってくる。小節番号がパターン番号になってしまうのだ。つまりロケーションでパターン番号を選んで1小節ずつ入力していくのだ。パターンの呼び出しはパターン番号を選択して、RDスイッチをクリックすればいい。ただ注意してほしいのは、ソングのパターンは99までなので、100番以降の番号で入力しても、ソングの入力ができなくなってしまうことだ。

ソングモードはBASICの文字変数(パターン番号)に1小節を定義していくもの、と考えれば簡単だ。データの入りはリズムモードと同じに考えるとやりやすい。

あまりおすすめできないけど、まったくお手上げという人には、まずすべて16分音符で入力してリズムパターンと同じタイミングのデータを入力してしまおう(音名も適当でいい)。つまり、1ビートに4つ、1小節に16個データがあるわけだ。ちょうどリズムパターンモードを縦にしたような画面になっているはずだ。次に音名を楽譜から拾って、音を出している長さの分だけの16分音符を、マウスで全部修正する。でもこのままでは全部16分音符で鳴ってしまうので、ゲートタイムをクロックと同じタイにして音をつなげてしまおう(このへんはちょっと問題がある。実際はこの合計クロックの80パーセント程度の長さにする)。休符は消しゴムで休符の長さだけ16分音符を消してしまえばいい。こうするとまったくリズムパターンと同じ形になるんだけど、すごく面倒だよな。そこでつなげてしまった音符は、クロックを合計してひとつのタイミングに入力して、休符はカウントだけアップしてやればいいわけだ(図17)。

図16 小節-ビート-クロックの概念 (4/4拍子、クロック96の場合)



* 実際はディスプレイに休符は表示されず、カウントだけアップされる

図17 ステップライトのディスプレイ

(4/4 拍子、クロック96、ゲートタイム80%の場合)

パターン (小節)	クロック ビート	ノートNo.	ゲートタイム ベロシティ	MMLに すると
001-01-000	C4	024	064	04 C4
001-01-024	C4	024	064	
001-01-048	C4	024	064	
001-01-072	C4	024	064	
001-02-000	D4	024	064	04 D16
001-02-024	**	024	064	R16
001-02-048	D4	024	064	04 D16
001-02-072	**	024	064	R16
001-03-000	E4	024	064	04 E16
001-03-024	F4	024	064	04 F16
001-03-048	G4	024	064	04 G16
001-03-072	A4	024	064	04 A16
001-04-000	B4	024	064	04 B8
001-04-024	B4	024	064	
001-04-048	**	024	064	R16
001-04-072	B5	024	064	05 B16

*印は休符としているのでなんでもいい。あとで消してしまうのだ。

μSIOSを使って サンプル曲「PROVA」を

ステップライトしてみよう

この曲は初めてステップライトをやる人には、ちょっとめんどろかもしれない(これをやっておけば次から楽)。まず、休符やら符点やらがやたらと多く、おまけに小節がタイで全部結ばれていて(これをクイという)、リズムが全部つっこんでいる曲なのだ。まあドラムは3パターンしかないし、同じ繰り返しがたくさんあるので、うまくコピー機能を使えば、打ち込む音数はそれほど多くない。がんばってチャレンジしてくれ。

ステップライトの 準備が大切

音符はどの位置から、というロケーションが必要になるので、楽譜に小節番号をメモしておこう。最初の1小節はクイの部分で1、[A]が2から9、[B]は10から25、[C]は26から41になる。42以

降はフェードアウトするので3回くらい繰り返せばいいだろう。慣れていないうちはビートも楽譜に書いておこう。

次に同じ繰り返しのリズムパターンを探そう。楽譜は上からメロディー、コード、ベース、ドラムになっているのでパートごとに探してみよう。

[A]のメロディーは小節番号9以外は同じ繰り返しなので1小節だけ入力し、パターンのコピーをして音名をマウスで修正するだけだ。こうすると音符セレクトの手間がはぶけるのだ。

こんな感じで、繰り返しパターンを探して、入力する元と、コピーしてから修正するものを楽譜にメモしておく。当然フレーズの繰り返しと、リピートによる繰り返しがあるのでそれもメモしよう。もしめんどろだ、という場合、この曲は41小節までなので、小節番号とパターン番号を全トラック同じにして作ってもかまわない(ムダが多いけどソングは全部のトラックが同じでいい)。ようするにできるだけ入力の手間をはぶくため、あらかじめ同じものを探しておくわけだ。だけどソングモードは4小節で並ぶので、4小節を1パターンとして作ると、ソングモードの画面が見やすくなる。だから、あまりバラバラにはしないように

図18 楽譜のパターンマップ(A)

トラック1 メロディー

小節	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
パターン	001	002	003	004	005	006	007	008	009	(C01	002-009)						
ソング	01	02	03	04	05	06	07	08	09	02	03	04	05	06	07	08	09

トラック2 コード

小節	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
パターン	001	002	003	004	005	006	007	008	009	(C01	002-009)						
ソング	01	02	03	04	05	06	07	08	09	02	03	04	05	06	07	08	09

トラック3 ベース

小節	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
パターン	001	002	003	004	005	006	007	008	009	(C01	002-009)						
ソング	01	02	03	04	05	06	07	08	09	02	03	04	05	06	07	08	09

トラック4 ドラム

小節	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
パターン	001	002							009	(C01	002-009)						
ソング	01	02	02	02	02	02	02	02	09	02	02	02	02	02	02	02	09

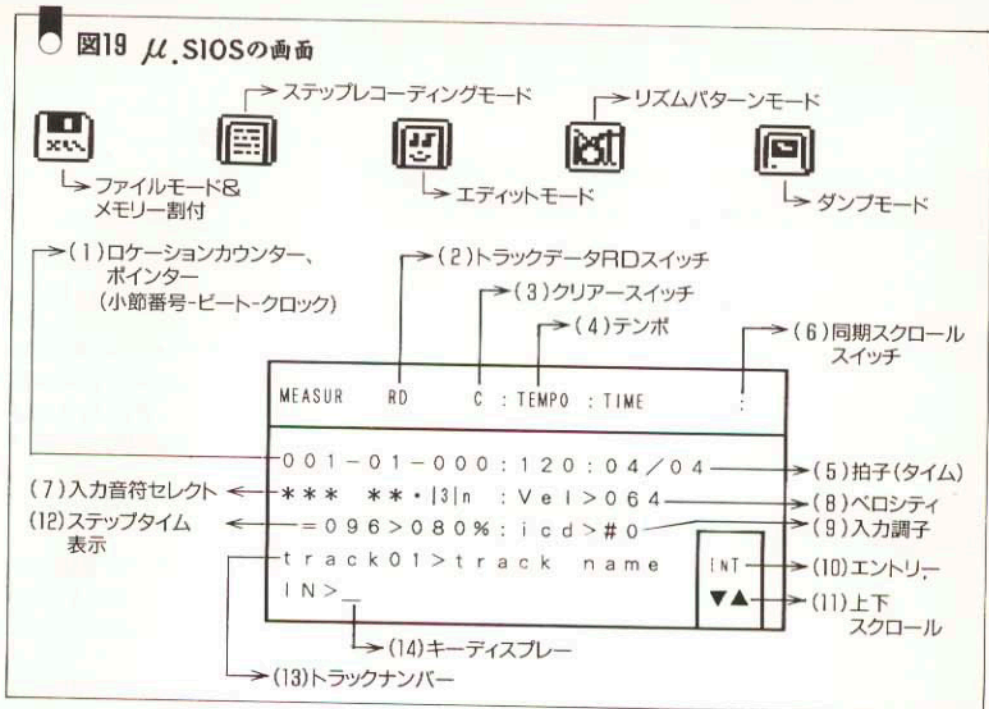
ね(図18)。

μSIOSと手持ちの音源のMIDIチャンネルを合わせて音の出る状態にしたら、1パターン(繰り返しのもと)を入力してチェックしよう。このものが違っていると、コピーしたのも全部違うことになるので注意が必要だ。

ソングモードを使った入力手順

細かい操作方法はμSIOSのマニュアルを参考にしてもらって、ここでは実際にどうやって進めていくのか、サンプル曲で説明しよう。

- ①ステップレコーディングモードにしてトラックコンディションを“Sng”つまりソングにする。
- ②パラメーターパネルのテンポを120、タイムを4/4に設定。
- ③入力調子を設定する。キーはCなので“#0”としよう。
- ④ペロシティを設定する。これは標準の64でいいだろう。
- ⑤ゲートタイムを設定する。これも標準の80パーセントでいい。
- ⑥1小節目をパターン1として入力するのでロケーションカウンター、ポインターが、001-01-000になっていることを確かめる。
- ⑦パターン1の最初の音符は2分音符なので、入力音符セレクトで2分音符の長さを選択。クロックは192になっているはずだ。
- ⑧ここでリターンキーを押して休符を入力。といってもディスプレイにはなにも表示されない。休符はカウントするだけなので、ロケーションカウンター、ポインターが、001-03-000になっているはずだ。カウンターの意味は、次に入力される音符の位置はパターン1の3ビートの頭に入るよ、ということだ。これをいじってしまうと、変なところにデータが入ってしまうので十分注意しよう。
- ⑨和音の入力は、リターンキーではなくスペースキーで入力する。



これだとクロックはカウントされず、同時に発音されるようになる。

- ⑩次の音符も休符なので、⑥、⑦、⑧の操作を繰り返す。それぞれの音符を入力すると、ロケーションカウンターがカウントされていくのを確認しよう。
 - ⑪パターン1の最後の16分音符は、0001-04-072のロケーションに入力するんだけど、音符をセレクトしたあとに、タイの指定をしてMSXのキーボードから音名を入力する。このとき、キーディスプレイには“A”と表示されている。次に続けてオクターブ指定をするわけだ。オクターブは数字で入れればいい。音色によって違うけど4から6くらいだろう。
- これでリターンキーを押すと、ディスプレイに音名が入り、ロケーションがカウントアップされて、0001-01-000になる。つまりパターン1の最初に戻るわけだ。
- ⑫通常こういった操作を繰り返す

- てパターンを入力していく。
- ⑬同じようなパターンが出てきたら、エディットモードにして、トラック編集の小節コピー(パターンコピーと同じ)でコピーできる。
- まとめると、次のような手順になるはずだ。
- A・ロケーションカウンター、ポインターのセット
 - B・音符セレクト
 - C・音名とオクターブの入力
 - D・エディットモードで編集

パターンをソングに組み立てる

こうしてできあがったパターンを、演奏する順番に組み立てるのがソング入力モードだ。ステップライトのソングモードとは違い、リズムパターンモードの中にあるので、リズムパターンモードにしよう。画面はリズムパターン作成の画面になっているけど、“EXC”をクリックすると、ソング入力モードに切り替わる。これはリズムもパターンも同じやりかたで組み立てられるようになっている。こ

こではパターンを組み立てるのに、この画面からのコピーやデリートがパターン単位でできるので、ノーマルのステップライトで編集するよりやりやすいし、曲の全体が見わたせるので、わかりやすいのだ(1画面で64小節)。またソングナンバーはトラックナンバーと同じなので、各トラックごとにソングを組み立てよう。

エディットの注意

手順としては、こういったものなんだけど、注意する点もいくつかある。

消しゴムを使ってデータを削除したときに、その部分は休符扱いになってしまう。だからデータを修正したいときは、削除して挿入する、というやりかたではなく、ディスプレイのデータをマウスで修正するようにしよう。削除は余分に入ってしまった和音を消すときのみを使うようにしたほうがよさそう。必ずロケーションを確認してからクロックを進めるようにしよう。