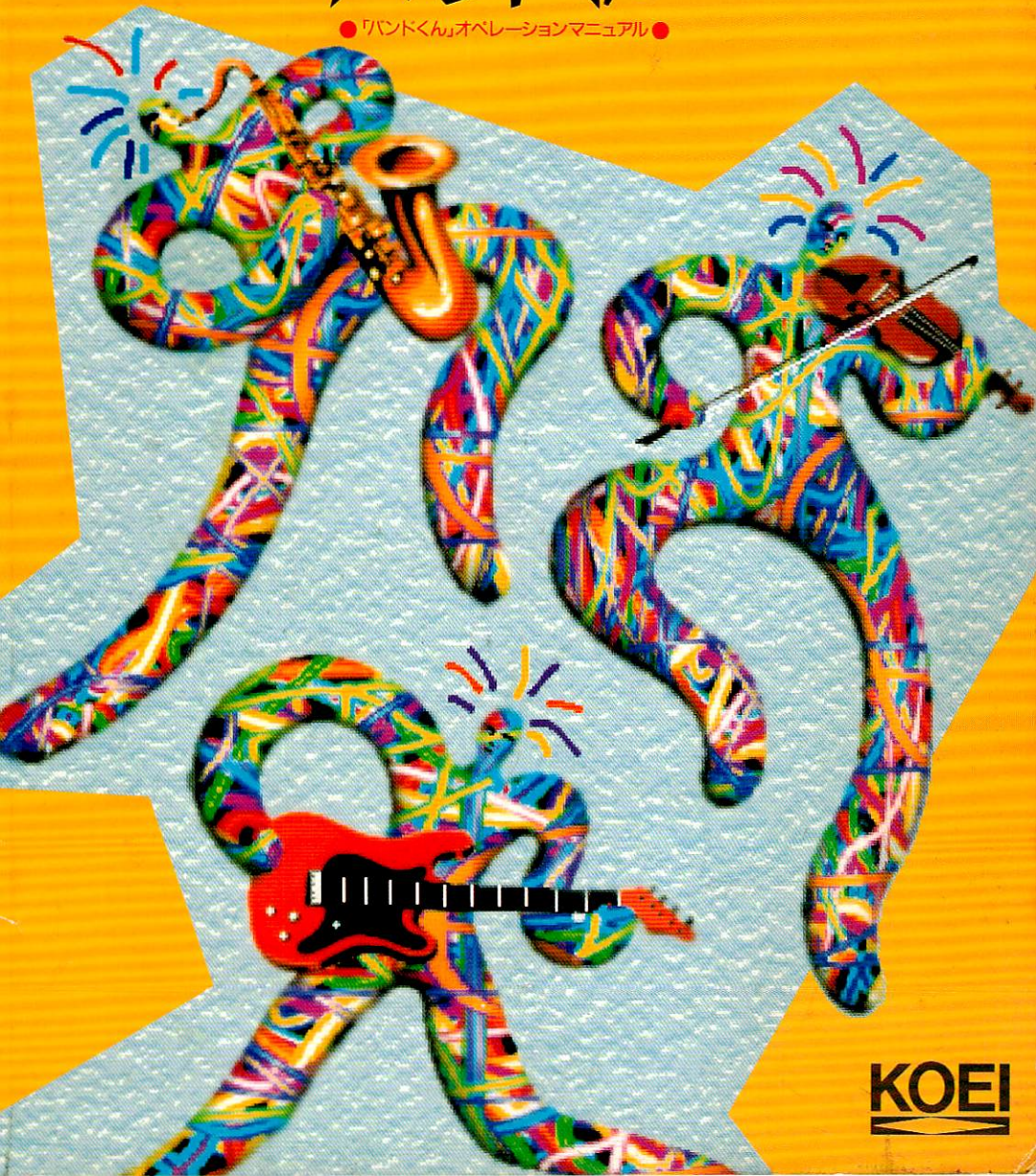


# Improvisational Simulation in the World of



●「バンドくん」オペレーションマニュアル●



**KOEI**





## はじめに



『バンドくん』は、コンピュータが演じるメンバーとバンドを組んで、ゲーム感覚でアドリブ演奏を楽しむミュージックソフトです。

本ソフトに付属のシナリオ「ZAP CITY 1991」の中で、あなたは実際にバンド活動をするように、メンバーを集め、スタジオ代を稼ぎ、バンド練習に励みます。シナリオの目的は、コンテストに参加して優勝し、プロのミュージシャンになること。

このようなバンド活動のシミュレーションとともに、どんなメンバーを選んでどんなバンドを作るかも楽しみのひとつです。個性派のメンバーをうまくまとめて、素晴らしい演奏をレコーディングしてください。

### ●『バンドくん』の特長

- 約100人のミュージシャンの中から、好きな組み合わせを楽しめます。

メンバーの音楽趣向はロック、ジャズ、クラシックなどさまざま。演奏する曲によって、どのようなメンバーを集めてセッションするか？ 曲にうまくマッチする組み合わせを発見するのも楽しみのひとつです。

- 簡単なマウス操作で手軽に演奏を楽しめます。

マウスのボタンを押して動かせば、あなたの担当する楽器の音が流れます。マウスをどのように動かしてもバックの演奏から音が外れることはなく、楽器のできる人もできない人も同様に楽しめます。

- ミュージシャンとして成長する楽しみが味わえます。最初は、素人同然ですが、バンド練習を重ねるうちに演奏レベルが上がっていきます。かなり上達してきたらコンテストに参加し、優勝を目指します。

- 目的達成後は、自由にセッションを楽しめます。コンテストに優勝すれば、プロのミュージシャンとなり、街中での行動に制限がなくなります。また、演奏した曲を録音してミキシングを楽しむこともできます。



## 目 次

はじめに	1
始める前に	3
基本操作を覚えよう	5
『バンドくん』を始めよう	7
使用機器を設定する	11
プロフィールを決めよう	15
セーブとロードを忘れずに	17
これが「ZAP CITY」だ	21
演奏をするときは	28
演奏をモノにしよう	31
リミックスの楽しみ	35
プロの演奏活動とは？	38
メンバーと曲目紹介	39
エラーメッセージの解説	41
音色・リズムデータ表	43
トラブルについて	46

### 『バンドくん』監修者のプロフィール

『バンドくん』のシナリオ「ZAP CITY 1991」の曲データ、ミュージシャンのデータは、中川賢二氏の監修により制作されました。

### 中川賢二

1944年1月9日生まれ。東京都出身。

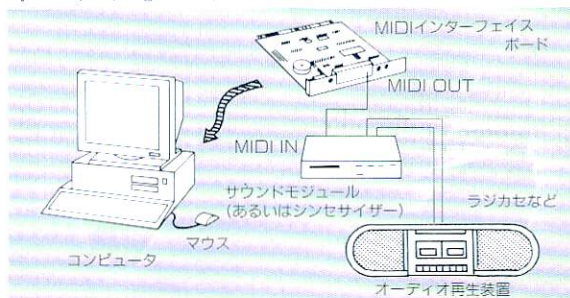
1969年、慶応義塾大学商学部卒業。

慶応高校時代より、慶応大学ライト・ミュージック・ソサエティに在籍。ここでジャズの洗礼を受ける。独学でトロンボーンのほか、ベース、ピアノを習得したが、現在はシンセサイザーを含むキーボードがメイン。20歳のとき、渡辺貞夫氏の指導のもとで音楽理論と作・編曲を本格的に勉強し始める。大学卒業後、財団法人ヤマハ音楽振興会に入社。1975年に独立し、プロ・アレンジャーを目指す。いろいろなタレントのライブ用の作・編曲をはじめ、BGM用音楽などにも多数のスコアを書いている。現在は通常のアレンジ・ワーク以外にヤマハ渋谷店そのほかで編曲・音楽理論の講師を担当する。デジタル・シーケンサーの発達によって、スコアをシーケンス・データのかたちで制作することもあり、コンピュータ・エイジに向かって「コンピュータ・プログラミング音楽」の応用に熱意を燃やしている。

# 始める前に

■演奏システムについて 「バンドくん」をプレイするには、MIDIインターフェイスボードとMIDI音源（音源モジュールやシンセサイザーなど）が必要です。また、ほとんどの操作はマウスで行います。

## 『バンドくん』の演奏システム



注意！：a. サウンドモジュールMT-32、CM-64を使用する場合、ボリューム以外にパネル面の設定を変えないでください。「バンドくん」の音色データが変わるおそれがあります。

b. FM-TOWNS版でプレイする場合、MIDIインターフェイスボードのMIDI OUT端子は、「1」を使ってください。

c. FM-TOWNS版で、拡張ユニット+MIDIインターフェイスFM60-401を使う場合、内蔵ディップスイッチの設定は3番をON、1、2、4～8番をoffにしてください。

## ■ディスク構成／ PC-9801版

パッケージに入っているディスクは、次の2枚です。

- プログラムディスク1枚
- シナリオディスク1枚

このほか、起動時に、

- MS-DOSのシステムディスクVer.3.10以降が必要です。

また、プレイ内容や、演奏した曲をセーブ（記録）・ロード（読み込み）するときに、

- 2HDの空きディスク、あるいはMS-DOSフォーマット済みのディスク

が必要です。ご用意ください。

※MS-DOSはマイクロソフト社の登録商標です。

注意！：『バンドくん』のプログラムを、ハードディスクにインストールする（8ページ）場合、セーブ・ロードはハードディスクで行えるので、セーブ用のディスクは特に必要ありません。

## ■ディスク構成／ FM-TOWNS版

パッケージに入っているディスクは、CD-ROM 1枚です。これとは別に、セーブ用の空きディスクをご用意ください。

## ■FM-TOWNS版を 始める前に

FM-TOWNS版でプレイする場合、

- 音源モジュールの設定（11ページ）
- MIDIチャンネルの設定（13ページ）
- マウス設定（26ページ）

などを変更したとき、その設定を記録するためのディスクが必要です。

TownSMENUで初期化したディスクを用意して、ゲーム中は常に0ドライブにセットしておいてください。このディスクは、セーブ用ディスク（18ページ）と共用できます。

『バンドくん』を再開するときは、シナリオ選択の画面（9ページ）で、同じディスクを0ドライブにセットしてください。前回の設定のままでプレイできます。以上の操作を行わないと、再開時にゲームは初期状態に戻り、改めて設定し直さなければなりません。

# 基本操作を覚えよう

## ■マウスに関する用語

ここではマウスを操作するときの用語を説明します。

### [カーソル]

マウスの動きに連動して、画面上を動く矢印を「カーソル」と言います。カーソルの形には矢印のほかにもいろいろありますが、基本的には同じ働きをします。

カーソルのいろいろ



### [クリック]

選択肢などにカーソルを合わせて、マウスの左ボタンを押すことを「クリック」と言います。項目を選択するときなどに用いるマウスの基本操作です。

## ■操作のしかた

基本的な操作のしかたを説明します。特別な操作は、それぞれの場面で説明していきます。

### [選択肢の入力操作]

選択する項目のワクの中や、項目名にカーソルを合わせてクリックします。「はい・いいえ」などの二者択一、コマンドの選択など、ほとんどの操作はこのやり方です。

データをセーブしますか？

はい

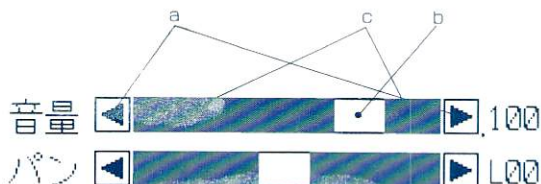
いいえ

### [数値入力の操作]

演奏するときの音量調節などで行います。

数値を入力するときは、次のようなバーが表示されます。これは左端が最小値、右端が最大値を表し、白い目盛り

の位置によって数値が決まります。



このバーを利用した入力のしかたは3通りあります。

- a. 左右の矢印をクリックすると、数値が1ずつ増減します。ボタンを押し続けると、数値も続いて増減します。
- b. 白い目盛りをクリックすると、カーソルの動きに合わせて目盛りが動き、数値が変化します。ボタンから指を離すと、数値が決定されます。
- c. 黒い部分ををクリックすると、目盛りがその位置まで動き、数値が一挙に変化します。

バーによる入力方式は、ファイル一覧や人物の一覧などで表示範囲を移動させるときにも使います。

[キー入力の操作/PC-9801版]

ユーザー名や、セーブするときのファイル名をつけるときは、キーボードから文字を入力してください。

文字の種類は、半角英数字・カナ・記号です。フルキー

(文字キー)で文字を入力し、バックスペースキー(BS)やデリートキー(DELET)を押すと文字を削除できます。リターンキー(ENTER)を押すと決定されます。取り消すときはエスケープキー(ESC)を押してください。

注意！：「バンドくん」プレイ中は、カナ漢字変換(FEP)には絶対に切り替えしないでください。

[キー入力の操作/FM-TOWNS版]

キーボードがある場合は、PC-9801版と同じやり方です。ない場合は、キーボードのグラフィックが現れるので、キーを打つように文字を直接クリックしてください。



# 『バンドくん』を始めよう

起動のしかたとハードディスクへのインストールのしかた、起動したあとの操作を説明します。

## ■ディスクから起動する/ PC-9801版

- ①コンピュータの電源を入れてください。
- ②MS-DOSのシステムを読み込みます。  
お手持ちのMS-DOSのシステムディスクを第1ドライブにセットして、リセットボタンを押してください。プロンプト（A>、B>など）が表示されたら、そのままMS-DOSのディスクを抜いてください。
- ③『バンドくん』のプログラムを読み込みます。  
第1ドライブにプログラムディスク、第2ドライブにシナリオディスクをセットしてください。  
次に、キーボードでプロンプトに続けて「BK」と打って、リターンキーを押してください。プログラムが読み込まれ、『バンドくん』が起動します。

## ■MS-DOSを組み込んでから起動する/ PC-9801版

- MS-DOSのSYSコマンドを使って、『バンドくん』のディスクにMS-DOSのシステムファイルを読み込みます。こうすれば『バンドくん』は、ディスクをセットして、リセットボタンを押すだけで起動します。
- ただし、使用するMS-DOSのバージョンによっては、システムを組み込めないことがあります。そのときは、前項で説明した「BK」入力で起動してください。
- ①MS-DOSのディスクを第1ドライブにセットして、プロンプトを表示させます。
  - ②『バンドくん』のプログラムディスクを、第2ドライブにセットしてください。
  - ③「SYS」コマンドを実行します。  
プロンプトに続けて「SYS」と打って、半角スペースを開けてから、第2ドライブのドライブ名を入力し、リターンキーを押してください。たとえば、第1ドライブが「A」、第2ドライブが「B」のときは、「SYS B:」

と打ってください。MS-DOSのシステムファイルが『バンドくん』のプログラムディスクに転送されます。

④『バンドくん』を起動します。

第1ドライブにプログラムディスクを、第2ドライブにシナリオディスクをセットして、リセットボタンを押してください。『バンドくん』が始まります。これ以降、起動するときはこのやり方になります。

## ■ハードディスクへ インストールする/ PC-9801版

①ハードディスクを起動します。

コンピュータの電源を入れ、ハードディスクを起動して、プロンプトを表示させてください。

②『バンドくん』のディスクをセットします。プログラムディスクを第1ドライブにセットしてください。

③インストール・プログラムを起動させます。

プロンプトに続けて「BK INST」と打って、リターンキーを押してください。インストールプログラムが起動します。あとは画面の指示にしたがって、プログラムディスク、シナリオディスクをインストールしてください。先にプログラムディスクがインストールされていないと、シナリオディスクはインストールできません。インストールが終了したら、ディスクを抜いてください。インストールしたプログラムには、過って削除しないようにリードオンリー属性が設定されています。プログラムを削除する場合は、MS-DOSのATTRIBコマンドでリードオンリー属性を解除したあとで、DELコマンドを使用してください。

## ■ハードディスクから起 動する/ PC-9801版

ハードディスクにインストールした『バンドくん』を起動するときは、プログラムディスクが必要です。

①コンピュータの電源を入れ、ハードディスクを起動させて、プロンプトを表示させます。

②第1ドライブに『バンドくん』のプログラムディスクをセットしてください。

③プログラムをインストールしてあるディレクトリに移動して、プロンプトに続けて「BK」と打って、リター

ンキーを押してください。

④シナリオ選択の画面が表示されたら、プログラムディスクを抜いてください。

## ■CD-ROMから 起動する/ FM-TOWNS版

コンピュータの電源を入れ、CD-ROMドライブに、「バンドくん」のCD-ROMをセットして、リセットボタンを押してください。

## ■起動したあとは？

最初にタイトルが表示されます。しばらくすると次の画面に切り替わりますが、マウスの左右ボタンを同時に押すか、キーボードのエスケープキーを押すと、すぐに次の画面に移れます。

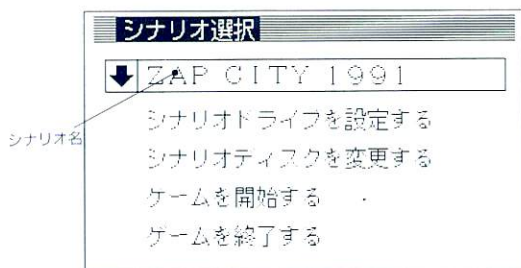
[ディスプレイの選択/PC-9801版のみ]

使っているディスプレイの種類を選択してください。この設定はそのまま記録され、次回起動するときからこの選択はなくなります。

この設定はゲーム中に変更できます(27ページ)。

[シナリオ選択]

シナリオを選択します。FM-TOWNS版は、この選択から始まります。



シナリオ名が「ZAP CITY 1991」となっていたら、「ゲームを開始する」を選択してください。

PC-9801版でディスクから起動した場合は、シナリオディスクがセットされているドライブを指定します。シナリオ名が表示されたら「ゲームを開始する」を選択してください。

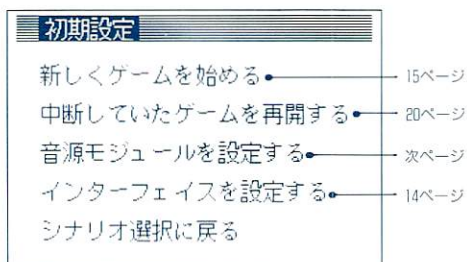
[起動時のエラーについて]

『バンドくん』に必要なメモリは640キロバイトです。メモリが足りないと起動できません。この場合は、日本語FEPなどのデバイスドライバを外して、使用可能なメモリを確保してください。

また、PC-9801版では、起動できたとしても、アナログディスプレイを作動させるためのメモリが足りないことがあります。この場合、ディスプレイの選択で「アナログ」を選択しても、強制的にデジタルディスプレイの仕様で作動するので注意してください。

## ■初期設定

シナリオを選択すると、次の画面に切り替わります。



【「ミュージ君」「ミュージ郎」のシステムを使う場合】  
サウンドモジュールMT-32、CM-64（「ミュージ君」「ミュージ郎」付属のサウンドモジュール）を使用するときは、次項の場合を除いて、音源設定の必要はありません。「新しくゲームを始める」を選択してください。

【初期モデルのMT-32を使う場合】

MT-32のシリアルナンバー（本体下部に表示されています）が①「ミュージくん」付属の場合933599以前②単体購入の場合938999以前の製品を使用する場合は、「音源モジュールを設定する」を選択してください。

【MPU-98 IIの設定を変更している場合】

MIDIインターフェイスボードMPU-98 IIを使っていて、設定を変更している場合は「インターフェイスを設定する」を選択してください。

【上記以外のシステムを使う場合】

「音源モジュールを設定する」を選択してください。

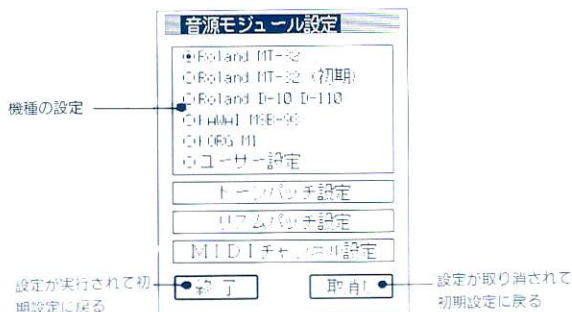


# 使用機器を設定する

使用しているMIDI音源やMIDIインターフェースが、『バンドくん』のデータに合わない場合は、以下の設定を行ってから、初期設定に戻って「新しくゲームを始める」を選択してください。

## ■音源モジュールを設定する

次のような画面が表示されます（PC-9801版）。



### [機種を選択]

使用するサウンドモジュール、あるいはシンセサイザーの機種名を選択してください。最初はMT-32（CM-64と共通）用に設定されています。

D-10を使用する場合、設定を変えずにMT-32の設定でゲームを始めると、D-10の音色データが破壊される恐れがあります。よく確認してください。

### [ユーザー設定]

画面表示以外の機種を使用している場合は、「トーンパッチ設定」を選択して音色データの設定を行い、「リズムパッチ設定」でリズムデータの設定を行ってください。以上のどちらかの設定を行うと、機種設定は、自動的に「ユーザー設定」になります。

ドラムなどのリズム音源を、リズムマシーンなど別の音源で鳴らす場合は、「MIDIチャンネル設定」でMIDIチャンネルの変更を行ってください。

### [トーンパッチの設定]

音色データ表に表示されている音色名を、使用する音源の同種の音色名の番号に設定します。

音色ナンバーは、1～128まであります。音色名が空欄の個所は使用しないので、設定する必要はありません。

巻末の音色データ表を設定の参考にしてください。

音量は、100に設定されています。プレイしたときに、音が大きいようでしたら、いったんゲームを終了してこの画面に戻り、音量を低めに設定してください。

シフトの欄では、音色を±1オクターブ調整できます。鍵盤付きのMIDI音源（D-10、M1など）では1オクターブ低く鳴る音色があるので、この欄をクリックして「12」に設定してください。

オクターブの設定      使用する音源の音色の番号を入力する

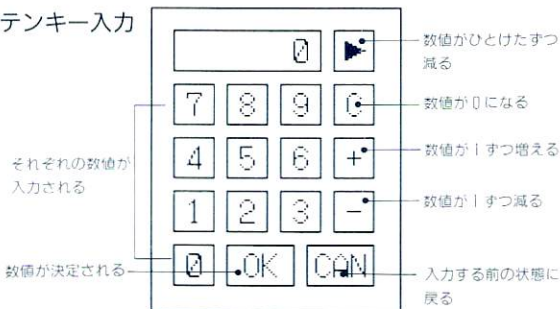
名前	シフト	音色	音量	名前	シフト	音色	音量
1	0	0	100	17	0	16	100
2	0	1	100	18	0	17	100
3	0	2	100	19	0	18	100
4	0	3	100	20	0	19	100
5	0	4	100	21	0	20	100
6	0	5	100	22	0	21	100
7	0	6	100	23	0	22	100
8	0	7	100	24	0	23	100
9	0	8	100	25	0	24	100
10	0	9	100	26	0	25	100
11	0	10	100	27	0	26	100
12	0	11	100	28	0	27	100

空欄は設定の必要なし

## 操作のしかた

音色ナンバーや音量のワク内をクリックすると、次のようなテンキーが表示されるので、数字を直接クリックしてください。

### テンキー入力



## [リズムパッチの設定]

要領は「トーンパッチの設定」と同じです。それぞれのリズムの音色を、使用する音源のデータの番号に合わせ

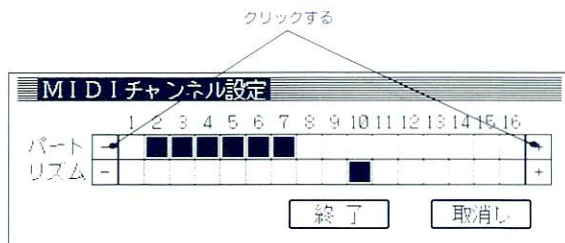
てください。

リズムデータは1～52まであります。

巻末のリズムデータ表を設定の参考にしてください。

[MIDIチャンネルの設定]

「MIDIチャンネル設定」を選択すると、次のような画面が表示されます。



リズムは、ドラムなどのリズム楽器、パートはそれ以外の通常のメロディ楽器の音源を表します。パートの先頭のチャンネル（初期状態2ch）がユーザーのチャンネルです。

パートのチャンネル、リズムのチャンネルをそれぞれ指定してください。パートとリズムを同じチャンネルに入れることはできません。

MT-32（あるいはCM-64）とリズム音源を併用する場合は、機種名を「MT-32」のままにして、リズムのチャンネルを1、11～16チャンネルに設定してください。  
操作のしかた

それぞれの欄にある、両端の－、＋のマークをクリックしてください。黒いマークが1チャンネルずつ移動します。パートで使用するチャンネルは、6チャンネルそろって移動します。

[音源設定の注意事項]

次のような設定の変更を行うと、MT-32のデータ設定が強制的に解除されます。

- トーンパッチ、リズムパッチの設定を変更する。
- リズムのチャンネルを2～9の間に設定する。
- パートのチャンネルを変更する。

ここで、MIDI音源設定の機種名を「MT-32」に戻すと、リズムが強制的に10チャンネルに設定されます。MT-32、CM-64とリズム音源を併用していて、以上の状態になると、リズムの音が出なくなるので、リズムのチャンネルを設定し直してください。

## ■MIDIデータを セットする

MIDIインターフェイスボードMPU-98IIの設定(割り込みレベル、I/Oアドレス)を変更している場合、それにしたがって画面上の設定を変更してください。

## ■MT-32シリーズ 以外のMIDI音源を 使用する場合

[パンについて]

パンはMT-32シリーズ及びMSB-98に準拠しています。それ以外の機種(D-10など)で操作するときは左右が逆になります。また、パンのコントロールチェンジ情報を受けつけない機種(M1など)ではパンの操作は無効になります。

[M1の設定]

M1を使用する場合は、以下①～④の順序でM1本体の設定を行ってください。

①付属の専用パッチファイルは工場出荷時のINTERNALの音色で作成されています。INTキーを押してください。

②GLOBAL MODEで、GLOBAL CHANNELを1chに設定してください。

③EDIT COMBI MODEを設定します。

●COMBINATION TYPE=MULTI

●MIDI CH=2:3:4:5:6:7:8:10

●プログラムNo. 10CH=109 DRUMSET#1

そのほかのチャンネルはOFF以外に設定

●KEY WINDOW TOP=すべてG9

●KEY WINDOW BOTTOM=すべてC-1

●ヴェロシティ及びアウトプットレベル=すべて最大範囲

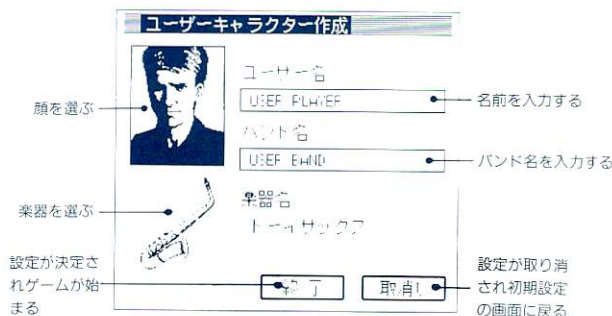
④COMBI MODEに入ってください。

なお、EDIT COMBIのパラメータはWRITEしておいたほうが便利でしょう。



# プロフィールを決めよう

- 新しくゲームを始める 初期設定で「新しくゲームを始める」を選ぶと、最初にユーザー・プレイヤーのプロフィールを設定します。



## [プレイヤー名の設定]

プレイヤーの名前を入力します。

「ユーザー名」の下にあるワクをクリックしてください。次に、キーボードを使って名前を入力してください。22文字まで入力できます。

プレイヤーの名前を入力しないと、「USER PLAYER」という名前でゲームを進めます。

## [バンド名の設定]

バンドの名前を入力します。

「バンド名」の下にあるワクをクリックしてください。バンド名は、ゲームプレイ中に変更することができます(25ページ)。

バンドの名前を入力しないと、「USER BAND」というバンド名でゲームを進めます。

## [プレイヤーの顔の設定]

顔グラフィックをクリックすると、顔の種類が切り替わります。好きな顔を選んでください。

## [楽器の選択]

楽器のグラフィックをクリックすると、楽器の種類が切り替わります。プレイしたい楽器を選んでください。

楽器の種類は、①ディストーションギター、②エレキギター、③サックス、④バイオリン、⑤トランペットの5

種類です。初めてプレイするときは、サックスでプレイするとメンバーがまとまりやすいでしょう。

シナリオプレイ中、高性能の楽器に買い替えることはできますが、楽器の種類を替えること（サックスをバイオリンに替えるなど）はできません。

[設定を終える]

設定が終わったら、「終了」をクリックしてください。ゲームが始まります。

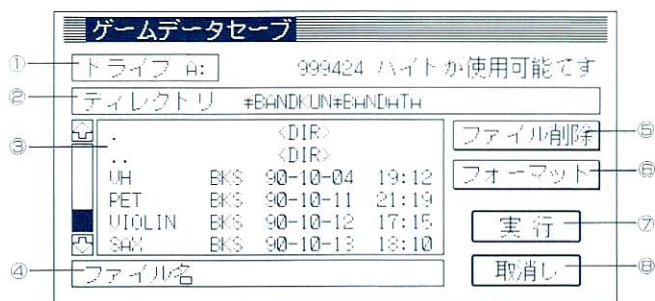
「取消し」をクリックすると、それまでに行った設定は無効になり、初期設定の画面に戻ります。

# セーブとロードを忘れずに

セーブとは、ゲームの内容や演奏した曲を記録すること、ロードとは、その記録を読み出すことです。

## ■ファイル操作画面

セーブやロードを行う場合、以下の画面が表示されます。



### ①ドライブ

現在のドライブを表示しています。このワクをクリックすると、ディスクドライブを変更できます。

### ②ディレクトリ

③に表示されているディレクトリ名が表示されます。このワクをクリックすると、ウィンドウが現れて、ルートからのディレクトリ・パスを表示できます。

### ③ファイル一覧

②のディレクトリの中のファイルが表示されます。

ゲーム内容に関する場面では、「.BKS」という拡張子がついたファイル、曲に関する場面では、「.REC」のついたファイルが表示されます。

ファイル数が多くて表示しきれないときは、左側のバーの下端が黒くなります。この場合、白い部分はそのとき表示されている範囲、黒い部分は、表示されていない範囲を表します。表示されていない部分が大きくなると、それにしがって黒い部分も多くなります。数値入力 の要領 (5 ページ) で操作すると表示範囲を移動できます。

### ④ファイル名

③で選択したファイル名や、作成したファイル名が表示され、セーブやロード、ファイルの削除を行います。

#### ⑤ファイル削除

不要なファイルを削除します（20ページ）。

#### ⑥フォーマット

セーブディスクを作成します。

#### ⑦実行

セーブやロード、ファイル削除を実行します。

#### ⑧取消し

ファイル操作を取りやめて、もとの画面に戻ります。

### ■セーブ用ディスクの作成

セーブを行う前に、次の手順で空きディスクをフォーマットして、セーブ用ディスクを作成してください。  
PC-9801版の場合、MS-DOSのシステムフォーマット済みのディスクは、そのままセーブ用のディスクになります。ここではフォーマットする必要はありません。

#### ①「フォーマット」を選択する

ファイル操作画面で、「フォーマット」をクリックしてください。

#### ②ドライブの指定

フォーマットするドライブを指定してください。フロッピーディスクで『バンドくん』を起動した場合、「A:」が第1ドライブ、「B:」が第2ドライブになります。

#### ③ディスクの差し替え

②で指定したドライブに入っているディスクを抜いて、用意した空きディスクをセットしてください。

#### ④フォーマット開始

「実行」をクリックすると、フォーマットが始まります。セーブディスクは何枚でも作成できます。セーブディスクの容量がいっぱいになったときは、新たにセーブディスクを作成してください。

### ■セーブする場面は？

セーブを行う場面は、次の3カ所あります。

[ゲームを終了する（25ページ）]

①「タコダアパート」で、「この街から出る」を選択して



ください。

②「セーブしますか」で「はい」を選択してください。

「いいえ」を選択すると、⑤へ移ります。

③ファイル操作画面が表示され、セーブを実行します。

④「ゲームを終了しますか」で「はい」を選択すると、シナリオ選択画面（9ページ）に戻ります。そこで「ゲームを終了する」を選ぶと『バンドくん』のプログラムが終了します。

[演奏曲を録音する]

コンテストでの演奏曲を録音する場合（25ページ）は、直接ファイル操作画面が表示されます。

コンテスト優勝後のゲームで、コンサートで演奏した曲を録音する場合（38ページ）は、曲を演奏したあとに「レコーディング」を選択してください。

[ミキシングした曲を録音する（35ページ）]

ミキシングしたあとに「SAVE」を選択してください。

## ■セーブのしかた

①ディスクの差替え

ディスクにセーブする場合は、第1、あるいは第2ドライブのディスクをセーブ用ディスクと差し替えてください。画面上に表示されているドライブ名と、セーブするドライブが違う場合は、ドライブ名を変更してください。

②ディレクトリの指定

「ディレクトリ」に、セーブするディレクトリが表示されていないときは、ファイル一覧の〈DIR〉をクリックしてセーブするディレクトリを指定してください。

③ファイル名の作成

新たにセーブを行うときは、最初にセーブするファイルを作成します。「ファイル名」をクリックして、ファイル名（8文字まで）を入力してください。このとき、ファイルの種類を表す拡張子（ゲーム内容をセーブするとき、BKS、曲は、REC）が自動的に追加されます。

④ファイルに上書きする

すでにセーブしてあるファイルにセーブし直すこともできます。この場合、そのファイルのもとの内容は消えて

しまうので注意してください。

ファイルに上書きするときは、ファイル一覧でセーブしたいファイルをクリックしてください。「ファイル名」に選択したファイル名が表示されます。

#### ④セーブする

「ファイル名」にファイルが表示されているとき、「実行」をクリックするとセーブが実行されます。

### ■ロードする場面は？

[ゲームを再開する (10ページ)]

初期設定画面で「中断していたゲームを再開する」を選択してください。ファイル操作画面が表示されます。

[ミキシングするための曲を読み込む (35ページ)]

最初にミキシングルームに入ったときは、すぐにファイル操作画面が表示されます。曲目を途中で替えたいときは、「LOAD」を選択すると、ファイル操作画面が表示され、ミキシングする曲を選び直せます。

### ■ロードする

①ディスクの差し替えとディレクトリの指定  
セーブするときと同じです。

#### ②ファイルを読み込む

ファイル一覧からロードするファイルをクリックしてください。「ファイル名」にそのファイルが表示されます。

#### ③ロードを実行する

「実行」をクリックすると、ロードが実行されます。

### ■ファイルを削除する

セーブデータ以外のファイルも削除できるので、ほかのファイルを消さないようによく確認してください。

①ファイル操作画面で、「ファイル削除」をクリックしてください。ファイル一覧に、指定したディレクトリに存在するすべてのファイルが表示されます。

②削除するファイルをクリックしてください。「ファイル名」にそのファイルが表示されます。

③「実行」をクリックしてください。

# これが「ZAP CITY」だ

「ZAP CITY 1991」は、「バンドくん」付属のオリジナル・シナリオです。

## ■ZAP CITY全景

これが「ZAP CITY」です。カーソルを動かし、いろいろな場所に入って「スカウトする」や「練習する」など、さまざまなコマンド（命令）を実行します。

スタジオナイトメア  
最初はこちらのスタジオで  
練習しよう

ボブの店  
最初はここでアルバイト

タコダアパート  
あなたの住居。ゲームを終わらせる  
ときはここへ来る



## ■コマンド実行できる 場所とは？

コマンド実行できる場所にカーソルを動かすと、カーソルの形が変わります。そのときクリックすると、ウィンドウが開いてコマンドを実行できます。

カーソルの形



……何もできません。



……クリックするとウィンドウが開き、コマンド実行できます。

## ■コマンドの操作法

[場所のウィンドウ]



複数のコマンドを実行できる場所では、コマンド名の左にある↓をクリックすると、コマンド名が変わります。実行するコマンドを選択したら、「実行」をクリックしてください。

コマンド実行を終了してその場所から出るときは「取消し」をクリックしてください。

[人物を選択する]

「スカウトする」や「人の話を聞く」で、人物を選択するときは、その人物名をクリックしてください。

人物の一覧に人名が入りきらない場合は、左のバーの下部が黒くなります。このとき、数値入力（5 ページ）と同じやり方で表示範囲を移動できます。

## ■シナリオの進め方

[[ZAP CITY] とは?]

音楽を愛する人々が集まってできた街、それがあなたの住む「ZAP CITY」です。街中には明日のプロを目指すミュージシャンたちがひしめいています。

[メンバーを集めて練習を始めよう]

あなたが最初にするのは、バンドメンバーを集めることです。公園、レコード店など、いろいろな場所へ出向いてメンバーをスカウトしましょう。

あなたも含めてメンバーが3人になったら、スタジオに入ってバンド練習の開始です。街の西にある「ナイトメア」スタジオが安くてお勧めです。

スタジオ代がなくなったら、アルバイトをして金を稼ぎましょう。ただ、練習そっちのけでアルバイトばかりしていると、腕がなまり、レベルが下がってしまいます。



アルバイトは、なるべくバンド練習と交互に行ってください。最初にアルバイトできる店は、街の中央の通り沿いにある露店「ボブの店」です。

[演奏レベルを上げて楽器を買い替えよう]

最初のうちは、ヘタなメンバーしか集まりませんが、とにかく練習を積むことです。演奏レベルが上がれば、メンバーもうまくなっていくし、街の人々も増え、新たにメンバーを加入させることもできます。

あなたのレベルが上がリ、金がある程度たまったら、性能のいい楽器に買い替えましょう。

あなたの腕が上がってくれば、逆にあなたがスカウトされたり、ほかのバンドからセッションの誘いを受けたりします。よそのバンドに移ると、あなたが今まで育ててきたバンドは、解散してしまいます。誘われたバンドと、自分のバンドのどちらがいいか、よく考えてください。

[コンテスト優勝を目指せ!]

バンドの目標は、コンサートホールで開かれているコンテストに優勝することです。バンド全体のレベルが上がったら、コンテストに参加しましょう。

コンテストに参加したバンドは、たとえ優勝できなくても、演奏曲を録音できます。録音した曲は、ミキシングルームに持ち込んで、演奏の反省をしながらリミックスを楽しみましょう。

[プロのミュージシャンに]

コンテストに優勝すれば、それ以降は、プロのミュージシャンとして扱われ、何をするにも金がかからず、自由にメンバーを入れ替えて演奏できるようになります。曲に合ったメンバーを集めて、コンサートを開いてライブ録音、その曲をミキシングルームでリミックス、というプロミュージシャン生活があなたを待っています。

## ■コマンドの種類

どの場所で、どういうコマンドが実行できるかは、あなたが搜してみてください。複数のコマンドが実行できる場所もあるので、コマンド名の左にある↓をクリックしてチェックしましょう。

# [スカウトする]

その場所にいる人物をバンドに誘います。

自分のレベルが相手より低かったり、相手との相性が悪かったりすると、断られることがあります。

最初、仲間にできるメンバーは2人までですが、レベルが高くなると、メンバーにできる人数が増え、自分も含めて最大6人のバンドを組めます。

# [人の話を聞く]

人々からいろいろな情報を収集します。スカウトできる場所では、たいていこのコマンドを実行できます。

# [アルバイトをする]

働いて金を稼ぎます。

アルバイトできる場所は数カ所あり、レベルが高くなるにつれて高給のバイトができるようになります。

アルバイトばかりしていると、レベルが下がり、メンバーが脱退することがあります。

# [練習する]

スタジオでバンドの練習をします。

練習量に応じてレベルが上がっていきます。

スタジオは時間予約制で、時間が終わると、曲の途中で終了させられます。

時間によってコースが以下の3種類あります。

ショート：短い曲以外は完奏できません。メンバーの相性をみたり、新曲のさわりだけ試してみるには最適です。

レギュラー：どんな曲でも1回は完奏できます。

オールナイト：メンバーがあらかじめ決まり、コンテストを目指して集中的に練習するのによいでしょう。

スタジオは2カ所ありますが、一方は料金が安い代わりに場所が狭く、5人以上のバンドでは利用できません。

演奏のしかたは、28ページ以降を読んでください。

# [飛び入り演奏をする]

ライブハウスで演奏しているバンドに、プレイヤーが加わってセッションします。飛び入り演奏をすると、出演料をもらえます。

プレイヤーのレベルが低いと参加できません。

バンド練習を二の次にして飛び入りを続けると、バンドのメンバーがやる気をなくし、脱退することがあります。

[楽器を買い替える]

より高価な楽器に買い替えます。

金があっても自分のレベルに応じた楽器しか売ってもらえません。また、ギター奏者がバイオリンを買うなど、楽器の種類を変更することはできません。

高級な楽器ほど、複雑な音づかいが可能になり、高度なプレイができます。ただし、曲やメンバーの組み合わせによっては、高価な楽器より単純な楽器のほうが、効果的な場合もあります。

[メンバーをクビにする]

音楽性が合わなかったり、レベルの低いバンドメンバーを首切りします。

「バー・デューク」で実行できます。

一度に多くのメンバーを辞めさせてしまうと、ほかのメンバーからの信頼を失います。

解雇されたメンバーとは、どこかで再会できるでしょう。

[この街を出る]

ゲームを終了します。

あなたの住居である「タコダアパート」で実行できます。終了するときの状態を記録し、のちに再開したい場合は、セーブを実行してください。セーブのやり方は19ページをご覧ください。

[ユーザーの情報を見る]

プレイヤー自身の所持金、レベルなどの情報を見ます。

「タコダアパート」で実行できます。

[メンバーの情報を見る]

バンドメンバーの担当楽器、レベルなどの情報を見ます。また、「バンド名」をクリックすると、バンド名を変更できます。

「タコダアパート」で実行できます。

[コンテストに出場する]

コンテストは街の北にあるコンサートホールで開催されています。

コンテストに優勝すると、ゲーム上の制約はなくなり、自由にセッションできるようになります（38ページ）。コンテストに参加するには参加費が必要です。

初めに演奏曲を選択し、曲のテンポを決めます。次にほかのバンドの演奏を聴きます。これを中断するときはエスケープキーを押すか、マウスの左右ボタンを同時に押してください。FM-TOWNS版では、マウスの左右ボタンか、ジョイパッドのABボタンを同時に押してください。

コンテストに参加すると、演奏した曲を録音できます。録音のしかたは、18ページを見てください。

[ミキシングルームに入る]

コンテストで曲を録音したら、ここで曲のミキシングを行います。

練習スタジオと同じく料金制で、時間になると、ミキシング途中でも終了になります。

ミキシングのやり方は、35ページを見てください。

## ■コンフィグレーション

マウス操作や、画面表示などに関する機能を調整します。「タコダアパート」で実行できるコマンドです。

[マウス設定]

### ●マウスの左右ボタン交換

ボタン操作によってカウント数を変更できるマウスを使っている場合、演奏時の操作でカウント数が変化することがあります。このような場合、マウスの左右ボタンの機能を入れ替えてください。

### ●分解能

演奏時に操作しやすいように、マウスのカウント数を補正します。使っているマウスのカウント数を選択してください。

### ●マウスの移動速度

マウスを動かしたときのカーソルの移動する速度を調整します。自分の好みの速度に設定してください。

### ●マウスポインタの表示色

カーソルの色を変更します。全部で7色です。

[ディスプレイ設定 (PC-9801版のみ)]

●ディスプレイ選択

ディスプレイの種類を切り替えます。

この設定は、一度ゲームを終了して、再び起動したときに実行されます。

●スクリーン・パレット

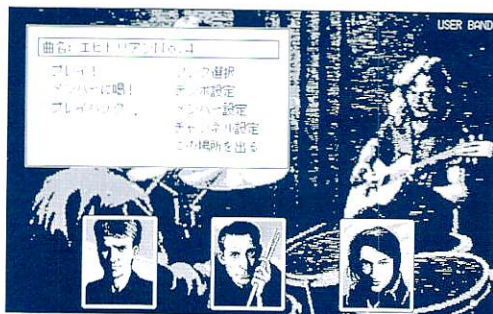
アナログ・ディスプレイを使用している場合は、画面の色を変更できます。

画面の色はB (青)、R (赤)、G (緑) の組み合わせによって、自由に変えられます。それぞれ3色のレベルを設定してください。



# 演奏をするときは

スタジオでバンド練習をするときには、次のような画面に切り替わり、バンドメンバーとともに曲を演奏します。



演奏中表示されるカーソルの色は、プレイヤーが音を出していないときは赤、音を出しているときは緑や黄色で表示されます。

## ■練習の進め方

- ①演奏する曲を選択してください。
- ②「メンバー設定」で各メンバーの音量や、パンを調整してください。
- ③「プレイ！」で演奏開始です。
- ④曲が終了したら、「プレイバック」で演奏を聞き返したり、曲を選び直したり、「メンバーに喝！」を実行したりしてから演奏を再開してください。

[演奏を中断するとき]

演奏を途中で止めるときは、エスケープキー (ESC) を押してください。FM-TOWNS版でキーボードがないときは、ジョイパッドのABボタンを同時に押すと中断されます。「プレイバック」など、自分で演奏していないときは、PC-9801版、FM-TOWNS版ともにマウスの左右ボタンを同時に押しても中断できます。ただし、ライブハウスの飛び入り演奏、コンテストでの演奏、及びほかのバンドに誘われたときの演奏を中断することはできません。

## ■コマンド解説

## [プレイ!]

演奏を行います。演奏量によって、あなたやメンバーのレベルが上がっていきます。

演奏のやり方は、31ページを読んでください。

## [メンバーに喝!]

メンバーを一喝して、演奏パターンを変えさせます。

頑固なメンバーは、「喝!」とやってもなかなかパターンを変えません。

## [プレイバック]

演奏したばかりの曲を聴き返します。

「プレイ!」した直後でないと実行できません。演奏を中断したときに「プレイバック」すると、その止めた箇所まで曲が流れます。

## [ソング選択]

曲目を変更します。

レベルが上がるにつれて曲目が増え、演奏も難しくなります。メンバーによっては苦手な曲もあります。

## [テンポ設定]

曲のテンポを変更します。

テンポを変更できる範囲は、もとのテンポの±20%程度です。数値入力(5ページ)の要領で設定してください。

## [メンバー設定]

各メンバーの音量、パン(左右の音量バランス)を設定します。

このコマンドを実行すると、メンバーの一覧表が表示されます。設定を変更するメンバー名をクリックすると、数値入力のバーが表示されるので、設定を変更してください。「参加」をクリックすると、そのメンバーを演奏から外すことができます。

MT-32シリーズ、MSB-98以外の音源を使う場合、パンの左右は逆になります。

## [チャンネル設定]

各メンバーのMIDIチャンネルの割り当てを変更します。複数のMIDI音源を使用していて、各メンバーの

音をどちらの音源から鳴らすか設定するときなどに実行してください。

変更したいメンバーをクリックして、変更先のチャンネルのメンバー名の欄をクリックしてください。

ドラムなどリズムパートのチャンネルは固定されていて、リズムのメンバーを移動させると、チャンネルも同時に移動します。

[この場所を出る]

スタジオから出ます。

## ■ライブハウスなどでのセッション

ライブハウスの飛び入り演奏、ほかのバンドに誘われてセッションするときは、曲のテンポや音量、パンの設定はできません。この場合の音量、パンは最後に練習したときの設定になります。

## ■メンバーの音が出ない場合

『バンドくん』は16音ポリフォニックの音源を想定してプログラムされています。特殊なメンバーの組み合わせで演奏したときは、この範囲を超えてしまい、一部のメンバーの音が出なくなる場合があります。

また、MT-32、CM-64では、演奏中に最大パースャル数を超えてしまう場合があります。

このような場合はコマンドの「チャンネル設定」を選択して、MIDI音源が後着優先（MT-32、CM-64など）の場合は、重要なパート（ドラムやベースなど）のメンバーを後ろのチャンネルに、先着優先の場合は、前のチャンネルに移動させて、音が出なくなるのを目立たなくさせてください。

複数の音源を活用したり、リズムを音源設定で11CH以降に設定し、ほかのリズム音源で鳴らせば、上記の状況でも完全に鳴らすことができます。

## ■リズムがもたつく場合

コンピュータの処理速度が遅いと、リズムパートがもたついて聴こえることがあります。このような場合は、「チャンネル設定」で、リズムパートのチャンネルを先頭に割り込ませてください。

# 演奏をモノにしよう

ここでは演奏のしくみや、演奏の方法を説明します。

注意！：演奏時のマウス操作は特殊なため、この章では「クリック」という用語をあまり用いず、「左ボタンを押す」など直接的な言い方で説明します。

## ■演奏のしくみ

演奏中に出る音は、曲の和声進行にしたがって変化しています。

演奏が始まってマウスの左ボタンを押すと、そのときの和声に適した音が出ます。たとえば和声の基準音がC(ド)だったら、ド・ミ・ソなどの音が出ます。

基準音とマウス操作で出る音の関係は一定に保たれています。このため、音を外すことなく、曲の流れにそった演奏ができます。たとえば、基準音がC(ド)からG(ソ)に5度上がったとき、マウスを動かさなければその位置で出る音も5度上がります。

【例】	曲の流れ→
基準音	C → G
和声	ソ → レ
	ミ → シ
	ド → ソ

実際に出る音は、楽器のレベルが上がるにつれて、基準音からかけ離れた音も出せるようになっていきます。

## ■音程について

マウスの左ボタンを押したまま、カーソルを移動させると、音が変化します。この場合、音程の高低は、移動方向の上下で決まります。そして、音程の変化の度合は、カーソルが移動した距離の長さで決まります。長さが同じなら、真上に移動させても、斜め上に移動させても音の変化は同じです。

## ■演奏のしかた

### [その1・まず音を出す]

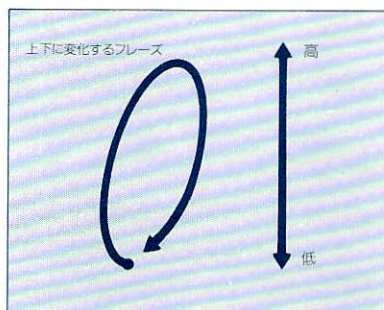
マウスの左ボタンを押しながら、カーソルを動かしてください。あなたのパートの音色が流れます。ボタンを離すと音は出なくなります。

### [その2・音に高低をつける]

カーソルを上方向に動かすと音が高くなり、下方向に動かすと音が低くなります。たとえばカーソルをグルグル回すと、上下に変化する音が作れます。

ただし、和声の変わり目などでは、下に動かしても音が高くなることもあります。

#### (その2)



### [その3・広い音域を表現する]

左ボタンを押しながらカーソルをなだらかに上げ下げすることで、より広い音域で演奏表現できます。

#### (その3)



### [その4・音を持続させる]

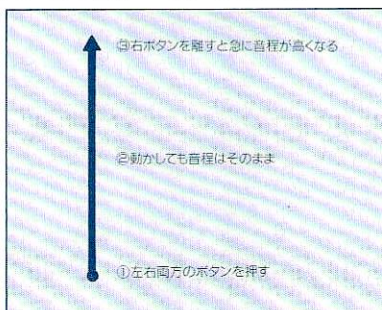
左ボタンを押して音を出しながら、右ボタンを押すと、音程が持続します。その状態でカーソルを動かしても音程は変化しません。

たとえば、そのままの状態でもカーソルを上方向へ移動させて右ボタンを離すと、あいだの音を飛ばしていきなり



高い音を出すことができます。

(その4)

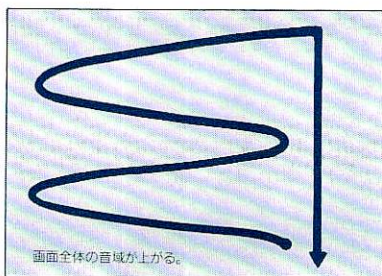


[その5・画面上の音域を上下する]

「その3」の応用です。演奏している音域をもう少し上げたいというときは、上方向の動きを多くとります。たとえば左ボタンを押しながら上へジグザグに動かし、一直線に下に降ろせば、上方向の移動の幅が大きくなるので、画面全体の音域は高くなります。

ただし、両ボタンとも押さずにカーソルを移動させた場合は、音を出した地点までの直線距離をカーソルの移動幅と見なすため、音程はさほど変化しません。

(その5)

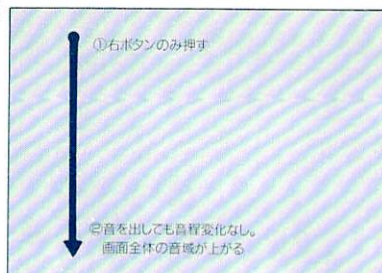


[その6・右ボタンのテクニック]

左ボタンを押さずに右ボタンを押した状態で（音は出ていません）カーソル位置を移動させたときは、音程が変化しません。移動前と移動後で音を出したとき、基準音が変わっていなければ同じ音が出ます。

たとえば、もっと音程を上げたいのに、カーソルが画面のいちばん上に来ている場合は、このやり方でカーソルを下げてから音を出せば、もっと高い音ができるようになります。

## (その6)



## [操作のまとめ]

ボタン		機 能
左	右	
ON	OFF	音が出る。そのまま移動させると移動の幅により音が変わる。
ON	ON	音が持続する。移動させて右を離すと、その間の音をとび越して音が出る。
OFF	ON	音は出ない。カーソルを動かしてから音を出しても音程は変化しない。
OFF	OFF	音は出ない。

## ■演奏上達のヒント

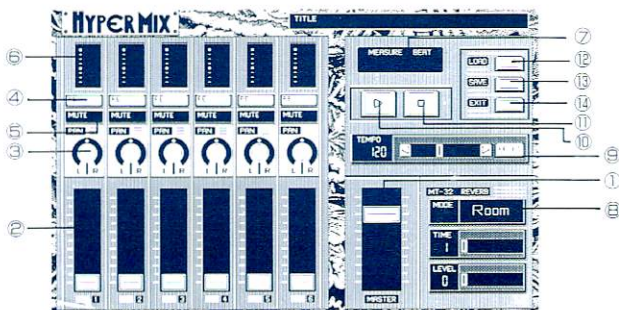
以上のようなテクニックを使いこなすには、とにかく演奏を積み重ねることが重要です。

また、曲をひんぱんに替えたりせず、一曲を集中して演奏しましょう。特に、難しい曲では、繰り返し演奏して曲の流れをつかみ、どこで盛り上げるかなど把握することが、思い通りの演奏をするのに必要です。

多少うまくなってきたら、バック演奏との調和も考えてください。最初から最後までアドリブをやりっぱなしというのではなく、ここぞというときにソロをキメるというのが名演奏の秘訣です。

# リミックスの楽しみ

コンテストに落選しても、その演奏曲を録音することができます。曲をミキシング・スタジオに持ち込んで、好きなようにミキシングしてみましょう。



左側の区切られた部分をトラックと言います。メンバー1人に対し、1トラックが割り当てられています。

あなたのパートは、いちばん左のトラックに割り当てられ、ほかのメンバーのパートは、メンバーの一覧（29ページ）に表示される順番で、左から順に並んでいます。

①マスターボリューム(MT-32、CM-64のみ使用可)  
曲全体の音量を調整します。

②フェーダー

各トラック（メンバー）の音量を調整します。

③パン

左右のバランスを調整します。

MT-32シリーズ、MSB-98以外の音源を使う場合、パンの左右は逆になります。

④リバーブスイッチ(MT-32、CM-64のみ使用可)  
リバーブ(残響音)を入れるスイッチです。最初はONの状態です。

⑤ミュートスイッチ

そのトラックの音を一時消すスイッチです。最初はOFFの状態です。

⑥インジケーター

そのトラックの音のレベルを表示します。

#### ⑦メジャー／ビート

左は曲のカウンター、右はテンポの進み具合を表します。

#### ⑧リバーブセクション(MT-32、CM-64のみ使用可)

リバーブ（残響音）を調整します。録音したばかりの曲は、リバーブがかかっています。

タイプ：4種類のタイプがあり、音の広がり方が違います。

タイム：残響時間を設定します。

レベル：残響レベルを設定します。

#### ⑨テンポ

曲の早さを調整します。一度設定を動かしてから「RESET」をクリックすると、最初の設定に戻ります。

#### ⑩PLAY

曲を始めます。

#### ⑪STOP

曲を中断します。

#### ⑫LOAD

ほかの曲に替えるとき、ファイルから読み込みます。

#### ⑬SAVE

ミキシングを終えた曲を記録します。

#### ⑭EXIT

ミキシングスタジオから出ます。

#### （操作法）

##### a. ボリューム、フェーダー

数値入力の要領（5ページ）で、ツマミをクリックしてそのまま上下に移動させる、または黒い部分をクリックする、の2通りのやり方があります。

##### b. パン

最初にツマミをクリックしてください。左ボタンを押したままで、カーソルを左右に動かすと（ツマミから離れてもかまいません）、ツマミの目盛りも右回り、左回りに動きます。ボタンから指を離すとパンの位置が決定されます。

## ■ミキシングのやり方

- ①最初に、ファイル操作画面でミキシングしたい曲を選択します。
- ②リバーブの設定を決めます。最初はまったくリバーブがかかっていない状態です。
- ③「PLAY」を選択して、曲を始めます。
- ④演奏中に、各フェーダー、パンなどを調整して好みの音に仕上げます。
- ⑤気に入ったら「SAVE」で録音しましょう。曲目を変更したいときは、「LOAD」を選択して、ほかの曲のファイルを読み込んでください。

## ■ミキシング上の 注意事項

- a. ドラムなどリズムのトラックでは、パンとリバーブはコントロールできません。
- b. リバーブ、マスターボリュームは、MT-32、CM-64の場合のみ使用可能です。
- c. ミキシング後の「SAVE」は、ミキシング終了時のセッティングがそのまま記録されます。曲の途中でパンを移動したり、ボリュームのレベルを変えてもその状態は記録されていません。



# プロの演奏活動とは?

みごとコンテストに優勝すると、ゲーム上のすべての制限から自由になり、だれとでもセッションし、いつでも曲を録音することができるようになります。そのときに追加される機能などを説明します。

## ■優勝後の特典

[金がかからない]

それまで有料だった練習スタジオ、ミキシングルーム、楽器などがすべて無料になり、スタジオなどでは「この場所を出る」、ミキシングルームでは「EXIT」を選択するまでいつまでもいることができます。

[メンバー集めが自由になる]

メンバーを誘ったときに、断られなくなります。また、意外な人物がメンバーになったり、スカウトできる場所が増えたりします。

ただし、ほかのバンドから誘われたり、メンバー志望のミュージシャンが現れたりするイベントはそのまま残ります。

## ■追加される機能

[ファジィスイッチ]

スタジオなどで「メンバーの設定を変える」を実行し、あなたのパートを選択したとき、ファジィスイッチが追加されています。

ファジィスイッチとは、あなたの演奏をコンピュータが自動的に補正するもので、コンテスト優勝前はONの状態です。これをOFFにすると、補正機能が解除され、ちょっとキワどい演奏ができるようになります。

[レコーディング]

コンテスト会場だったコンサートホールに入ると、コンサートを開くことができます。

コマンドは練習スタジオと同じですが、コマンドに「レコーディング」が追加され、演奏したばかりの曲をいつでも録音できます。

# メンバーと曲目紹介

## ■メンバー

「ZAP CITY」の住人は100名余り。ひとクセもふたクセもある個性的な人物が揃っています。ここでは、次の6名を紹介します。

オールド・ワッツ——ゲームを始めてまず仲間になりたい人。



この街に住みついてウン十年。すでにかかなりの歳である老ドラマー。最初のうちはカンを取り戻せず、リズムをはずしたりするが、練習するうちに往年の片鱗を見せ、すぐれたアンサンブル・ドラミングをする。マイルス・パークによく日向ぼっこに来ている。断られても何回も足を運ぼう。

シド・シモンズ——ブラディゲッターに巣くうパンク系のベーシスト。泣きたくなるくらいヘタクソだが、ゲームを始めたころつきあってくれるベーシストは彼のほかにはいない。我慢して一緒に上達していこう。ときたま思い出したように「ピーター・ガン」もどきのフレーズを弾く。



ガブリエル司教——St. ドルビー教会にいる聖職者。カリスマ性にすぐれ、街のお目付役として尊敬を集めているが、暗い一面もあり、夜、死者復活の儀式を行っているのを見たという人がいる。楽器はやらないのでメンバーにはならないが、会いに行けばいつでも何か話をしてくれる。また噂では、祭儀などのときに自分でも何か音を出すという。



マリー・パフ——ドレミの泉での街頭演奏で生計をたてているフォーク・ギタリスト。'60年代フリークで思想性に富み、非常に強情。自分のスタイルに対しては頑なな女性。したがってどんなに一喝してもほとんどワンパターンの演奏をする。



ゴント5号——初めて一緒に演奏したときは、なんだコイツと思うくらいつまらないメンバー。しかしバンドのメンバーが増え、アンサンブルが気になりだすと急に必要になってくる。特に環境音楽風のバンドには欠かせない。暗号名G5。



ボジオ=ウェックル——人間離れしたフレーズを叩き出す超絶ハイレク・ドラマー。手が4本あるという説もある。ただしかなり存在感があり、うるさいので、たいていのメンバーは音負けしてしまう。トリオ編成など小人数のバンドでかっこよく決めたいときにスカウトしよう。



## ■曲目

シナリオ「ZAP CITY 1991」で演奏できる曲は全部で12曲。いろいろな曲がありますが、その中から次の4曲を紹介します。

ストレンジ・ブルース——最初は何の変哲もない曲だが、レベルが上がるにつれて難しくなってくる。この曲を苦手とするメンバーも多く、本当にちゃんと演奏できるヤツはなかなかみつからない。「喝!」をしまくってがんばろう。

エビドリアンNo.4——どんなメンバーでもそれなりに演奏できるマイナー調の曲。新しいメンバーを試すにはもってこい。バックをユーロ・ビート風に固めてギョングン弾きまくろう。後半部分で音が上がりが過ぎないようにマウスを制御するのが、うまく演奏するコツ。

ソリタリー・ドリンカー——最初に登場する3曲のうちもっとも明るく、普通っぽい曲。演奏もそんなに難しくない。ラテン風のメンバーを集めて演奏してみたい。

あの娘はエリノア——一見ごく単純な曲。ソロもとやすい。しかしこういった曲のほうがうまくまとめるのはたいへん。調子に乗ってソロを取りすぎないように。あるメンバーとあるメンバーを集めてプレイすると、この曲の正体が浮かび上がる……!?

# エラーメッセージの解説

エラー（誤動作）が発生したときのおもなメッセージを説明します。

## ■ 1. システムエラー

セーブやロードなどを行うとき、ディスクドライブへの書き込み、ディスクドライブからの読み取りができない場合に起こります。

エラーの理由を確認し、修正してから「再試行」を選択するか、「中止」を選択してもとの画面でやり直してください。

なお、エラーの原因としては、以下で述べるもののほかに、ディスクドライブが壊れている場合があります。

- 「ドライブの準備ができていません」

指定したドライブにディスクが正しくセットされているかどうか確認してください。

- 「セクタが見つかりません」

- 「このディスクは使えません」

フォーマットされたセーブ用ディスクを使っているかどうか確認してください。フォーマットされていない場合は、「中止」でファイル操作画面に戻して、フォーマットしたのちに再度実行してください。

ディスク自体に欠陥がある場合も考えられます。この場合は、ほかのセーブ用ディスクに置き換えてください。

- 「書き込み禁止です」

セーブしようとするディスクにプロテクトシールが張ってある場合がおもな原因です。シールを外してください。

## ■ 2. 一般的なファイルエラー

プレイ内容のデータや、曲のデータをセーブやロードするときに起こるエラーです。ウィンドウのタイトルには、「データロードエラー」など、ファイル操作の種類が表示されます。

「確認」をクリックすると、セーブやロードを中止して、もとの画面に戻ります。

- 「ファイルが見つかりません」

指定したファイルが指定したドライブ、ディレクトリ内に存在しているかどうか確認し、ファイルを指定し直してください。

- 「ファイルを作成できません」

作成しようとしたドライブ、あるいは作成したファイル名が書き込み禁止になっている場合です。書き込み可能なディスク、あるいはドライブに変更するか、別のファイル名を指定してください。

- 「ファイルの読み込みができません」

- 「ファイルの書き込みができません」

ディスク、あるいはファイルが異常です。正常なディスクに変更してください。

- 「ディスクがいっぱいです」

ディスクの容量がいっぱいなので、ほかのディスクに変更するか、不要なファイルを削除してください。

### ■ 3. ファイルシステム エラー

ゲームの進行中、必要なファイルの読み書きができない場合に起こります。

このエラーが発生するときは、先だって「システムエラー」のメッセージが表示されることがあるので、それで原因を確認してください。

このエラーが発生して「中止」を選択すると、強制終了させられる場合があります。



# 音色・リズムデータ表

## ■音色データ表

No.	Name
1	
2	Acoustic.P 固いアコピ
3	AcouPiano3 柔らかいアコピ
4	
5	ElecPiano2 固いエレピ
6	
7	ElecPiano4 柔らかいエレピ
8	
9	
10	
11	
12	Elec Org 4
13	Pipe Org 1
14	
15	
16	
17	Harpsi 1
18	
19	
20	
21	Clavi 2
22	
23	RHODES.SUS サステインの効いたローズピアノ
24	
25	Syn Brass 1
26	Syn Brass 2
27	
28	
29	
30	
31	Syn Bass 3
32	Syn Bass 4

No.	Name
33	
34	
35	Analog Syn
36	Lead Synth 時間変化の激しい減衰系のリードシンセ
37	kitaro2 フワッとした感じの立ち上がりの遅いシンセ
38	
39	Warm Bell
40	
41	
42	
43	
44	
45	
46	
47	Elec Bass1
48	ANDY Gtr 1 柔らかめのエレキギター
49	
50	
51	Str Sect 3
52	Pizzicato
53	
54	
55	
56	Cello 2
57	Cbass ATK アタックの強いコントラバス
58	
59	
60	
61	Guitar 2
62	Elec Gtr 1 フラットなエレキ
63	Elec Gtr 2 固いエレキ
64	

No.	Name
65	
66	<i>Acou Bass2</i>
67	
68	<i>Elec Bass3</i>
69	
70	<i>Slap Bass3</i>
71	
72	<i>Fretless 3</i>
73	
74	<i>Flute 2</i>
75	
76	
77	
78	
79	<i>solo sax</i> アタックの弱いくせないサックス
80	
81	
82	
83	
84	
85	<i>Oboe</i>
86	
87	
88	
89	<i>MILES TPI</i> アタックの割れた感じのトランペット
90	<i>solo tp</i> アタックの弱いトランペット
91	
92	
93	
94	
95	
96	<i>Brs Sect 1</i>

No.	Name
97	<i>Brs Sect 2</i>
98	
99	
100	
101	<i>SOLO EGI</i> アタックの弱いエレキ
102	
103	
104	
105	<i>Marimba</i> 軽いマリンバ
106	
107	
108	
109	<i>SYAMI</i> 三味線
110	<i>Vocal</i>
111	<i>Recorder</i>
112	
113	<i>Bottle2</i> ピッチのちょっとずれたボトルブロー
114	
115	
116	
117	
118	<i>Hand Clap2</i>
119	
120	<i>SOLO.VL2</i> こすった感じの強いヴァイオリン
121	<i>Dist GTR6</i> ノーマルディストーション
122	<i>LEAD GTR2</i> アタック強い軽いディストーション
123	<i>Orche Hit</i>
124	
125	<i>Dist GTR1</i> ファスギター
126	
127	<i>LEAD DIST2</i> 高音の強いディストーション
128	<i>LEAD DIST4</i> ソロ用。アタックの弱いディストーション

■リズムデータ表

No.	Name	Key Note	Key No.
1	COUNT	C#1	25
2		D1	26
3		D#1	27
4		E1	28
5		F1	29
6		F#1	30
7		G1	31
8	Acou BD	G#1	32
9	Acou SD	A1	33
10	LIGHTSD	A#1	34
11	Elec BD	B1	35
12	Acou BD	C2	36
13	Rim Shot	C#2	37
14	Acou SD	D2	38
15	Hand Clap	D#2	39
16	Elec SD	E2	40
17	AcouLowTom	F2	41
18	Clsd HiHat	F#2	42
19	AcouLowTom	G2	43
20	OpenHiHat2	G#2	44
21	AcouMidTom	A2	45
22	OpenHiHat1	A#2	46
23	AcouMidTom	B2	47
24	Acou HiTom	C3	48
25	Crash Cym	C#3	49
26	Acou HiTom	D3	50

No.	Name	Key Note	Key No.
27	Ride Cym	D#3	51
28	Elec TOM1	E3	52
29	Elec TOM2	F3	53
30	Tambourine	F#3	54
31	Elec TOM3	G3	55
32	Cowbell	G#3	56
33	Elec TOM4	A3	57
34	Elec TOM5	A#3	58
35	Elec TOM6	B3	59
36	High Bongo	C4	60
37	Low Bongo	C#4	61
38	Mt HiConga	D4	62
39	High Conga	D#4	63
40	Low Conga	E4	64
41	Hi Timbale	F4	65
42	LowTimbale	F#4	66
43	High Agogo	G4	67
44	Low Agogo	G#4	68
45	Cabasa	A4	69
46	Maracas	A#4	70
47	SmbaWhis S	B4	71
48	SmbaWhis L	C5	72
49	Quijada	C#5	73
50		D5	74
51	Claves	D#5	75

注) 1 COUNT 演奏開始時のカウント

8 Acou BD リバーブ付きバスドラ

10 LIGHTSD 軽いスネア。ロールでも可。普通のスネアより音量を30%下げる

12 Acou BD リバーブなしバスドラ

28、29、31、33～35 Elec TOM 段階付きエレキドラム。小さい番号から順に音が高くなる

# トラブルについて

■トラブルと思う前に… 次の項目をチェックしてください。

☐ご使用のコンピュータの機種とソフトは対応していますか。(パッケージに記載してある機種名・メディアを確認してください。)

☐必要なメモリ数を搭載していますか。

メモリは640キロバイト必要です。

☐ドライブのクリーニングはしていますか。

長期間使用していると、読み込み精度が低下することがあります。2～3週間に1度は、市販のクリーニングディスクで、フロッピーディスクドライブのクリーニングをしましょう。

## ■ユーザーサポート

お買い上げいただいた製品が立ち上がらない場合や、何回かプレイしただけで動かなくなってしまった場合などは、保証書とすべてのディスク(PC-9801版……2枚、FM-TOWNS版……CD-ROM1枚)を、下記の当社係あてにお送りください。

その際、お手数ですが、巻末のサポートシートに記入のうえ同封してください。検査の上、次のように処理させていただきます。

1. 製造段階での問題等、当社の責に帰すべき事由による動作不良の場合は、完動品と無償交換いたします。
2. お客様の不注意による故障や、長期の使用による故障等、当社の責に因らない事由での動作不良の場合は、PC-9801版のみ3,000円にて有償交換いたします。(事情により、有償交換価格を変更することがあります)
3. FM-TOWNS版の有償交換はいたしておりません。ご了承ください。
4. 保証書を同封なされない場合は、当社規定の保証をいたしかねますので、ご注意ください。

※ご注意

不良品の検査・交換・修理には、多少時間がかかる場合があります。また、故障内容をお書き添えにならないと、症状の判定に時間がかかり、処理が遅れることがあります。

通常の封筒・小荷物等に現金を同封すると、郵便法に触れます。交換手数料は郵便小為替にてご同封ください。また、万一の郵便事故による紛失、破損などについては当社では保証できませんので、できる限り「簡易書留郵便」でお送りくださいますようお願い申し上げます。

●商品に関するご相談、お問い合わせは…

『バンドくん』ユーザーサポート係

電話045-561-6861

(月～金 午前10:00～12:00 午後1:00～5:00)

●新製品の発売日および内容のご案内は…

テレホンサービス 電話045-561-1100

●データなど、内容に関するご質問は…

まことに勝手ながらお受け致しかねますので何卒ご了承ください。

〒223 横浜市港北区日吉本町1-4-24

株式会社 光 栄

『バンドくん』ユーザーサポート係



## ■サポートシート

切りとらず、コピーしてご使用ください。

ご氏名(フリガナ)／お電話番号

ご住所

コンピュータ	機種名：
メモリ (RAM)	容量：      バイト
拡張メモリボード	<input type="checkbox"/> なし <input type="checkbox"/> あり (メーカー／機種名：                      )
ディスプレイ	機種名：
ハードディスク	<input type="checkbox"/> なし <input type="checkbox"/> あり (メーカー／機種名：                      )
外部ディスクドライブ	<input type="checkbox"/> なし <input type="checkbox"/> あり (メーカー／機種名：                      )

使用しているクロック数

その他の拡張ボード

故障内容

●本製品は、PC-9801版に対してはエル・エス・アイジャパン社のLSI C-86コンパイラ、FM-TOWNS版に対してはメタ・ウェア社のHigh-Cコンパイラを用いて、プログラムの一部を製造しています。

『バンドくん』オペレーションマニュアル

©1990 KOEI Co.,Ltd. S0383-9011 特許申請中



KOEI



株式会社 光栄