

ファンタジーコンソール デ プチクリエイター ニ ナロウ!

ピコライフ

Vol.0



dotter 珠-ON (タマオン)

目次

はじめに	1
「PICO-8」ってなに？	2
どんなものか観てみたい	3
入手方法は？	4
買う前に試してみたい！	5
説明書は？	6
チュートリアル	7
何から始めたら良いか？	8
【ピコラム】 ユーザー皆兄弟	9
【ピコ Tips】 外部エディタを利用しよう	10
【PICO-8と私】	11
募集のお知らせ	15
おわりに	16
奥付	17

はじめに

私が好きな ファンタジーコンソール 「PICO-8」のファンジン（ファン+マガジンの造語）を作りました。

そして、このファンジンをイベントで頒布することで、PICO-8の存在を広めて普及させ、多くの仲間ができることを願っています。

このファンジンでは、技術的な情報ばかりでなく、読み物として楽しめるような雑誌を目指しています。

定期的に発行して、イベントにて頒布していく予定です。

同時に、皆さんからの投稿も受け付けています。

巻末に投稿についての情報を載せておきますので、何かを伝え表現してみたい方は、是非参加してください。

手元にファンタジーコンソール「PICO-8」があり、ふと思い付いたことを表現できるような生活って、素敵だと思います。

そんな意味を込めて、PICO-8の「ピコ」と生活の「ライフ」をつなげた「ピコライフ」という名前にしました。

ピコピコテクノロジー／珠-ON（タマオン）

「PICO-8」ってなに？

「PICO-8」は、「ファンタジーコンソール」と呼ばれています。

ファンタジーコンソールの意味は、「架空のパソコン」と私は解釈しています。

パソコンの中に存在する、もう一つのパソコンです。

プログラムを組めて、絵や音が出せます。

ただし、規模は小さくまとまっています。

PICO-8の場合、画面の解像度は128 x 128ピクセル！

色は16色表示！

音は4音を同時に出すことができます。

すごくチープなマシンでしょ？

でも、実行速度はそれなりに早いし、少ない色や狭い画面でもいろんな表現が出来るんですよ。

また、この制限があることによって、少ない情報量で味わい深い表現が可能です。

つまり、個人でちょっとした表現をするには、最適な環境なのです！！

どんなものが観てみたい

私のブースに来てデモを観ていただいた方は、どんな感じなのか わかってもらえたと思いますが、このファンジンだけを読んだだけの方は、昔のパソコン雑誌の写真を見て、色々と想像を巡らせていた 少年 少女のような状態だと思います（50歳以上でないと わからないネタです）。

そんなときには、動画投稿サイトYouTubeで「PICO-8 demo」や「PICO-8 game」で検索してみてください。

また、公式サイト (pico-8.com) より色々なゲームが遊べるようになっています。



カートリッジを選んで、モニタの再生ボタンをクリックです。



「百聞は一見にしかず」「体験より上の理解は無し」、どんな事が出来るのかが、わかっていただけると思います。

他人の作品を観ると、創作意欲が湧くのは、私だけではないはず！

入手方法は？

デモやゲームを観てみて、「ああっ、欲しくなってきた！」と思ったあなた、PICO-8 戦士の資質があります！

そんなあなたに 入手方法を書きますね。

ブラウザより <https://www.pico-8.com/> にアクセスしてください。



「Get PICO-8」のボタンから入手できます（価格は\$14.99 約2千円）。

Get PICO-8

\$14.99

Windows | Mac | Linux | Raspberry Pi

クレジットカード、PayPal、Amazon Payに対応しています。

購入して、送りたい人のメールアドレスを入力しておけば、プレゼントとして送ることも出来ます（自分、やりやした！）。

購入すれば、Mac Windows Linux どのプラットフォームのものも入手可能です（いろんなマシンを使っている人は、Dropboxなどで 共通のカートリッジデータを用意しておけば、とても便利！）。

買う前に試してみたい！

「約2千円、試してみてから購入したい！」そんな堅実な(?) あなたには、Webブラウザで試すことができます。

↓このアドレスにアクセスしてみてください。

<https://www.pico-8-edu.com/>



ブラウザ上でPICO-8が使えますよ、奥さん！

ファイルアクセスなどの制限があるものの、「少しだけ 試してみる」には十分でしょう（キーボードが必要です）。

作者のジョセフ・ホワイトさんの心意気に感動です！

「学校などの教育機関で 手軽に使えるように」と提供されたようですが、試用するにも良いと思います。

気に入ったなら（多分気に入ったと思います）、購入しましょう！

映画鑑賞一回分で、素晴らしいツールが手に入り、新しい世界の扉が開くのだから！！



お気に入りのPICO-8のロゴ

説明書は？

PICO-8を購入したなら、PICO-8の実行ファイルと一緒に「pico-8_manual.txt」が入っています。

PICO-8に限らずマニュアルは、一通り目を通しておいた方が良いです。

これは私の経験からですが、知っていなかったが為に、遠回りなことをしていたり、出来る幅が狭いなどの不利なことが多いからです。

丸暗記ではなく、「こんな事が載っていた」ぐらいで良いので、頭の片隅に留めておくだけで良いのです。

詳しく知りたくなかった時は、マニュアルのその部分を検索して探すのです。

「いちいち英語のマニュアルを訳しながら読むのは面倒だ」という気持ちは素直だと思います。

kitaoさんが訳されたマニュアルがあります。

<https://github.com/kitao/pico8-jp/blob/master/pico8-jp.txt>



バージョンは0.1.11dのもので古いのですが、主な部分を理解するには十分だと思います。

しかし、新しいコマンドが追加されていたり、今まであったコマンドの改変がある可能性があるため、英語の最新版と照らし合わせて読むのが、ベストだと思います。

チュートリアル

チュートリアル好きな方、そうでない方、それぞれだと思いますが、紹介します。

Automatonより三原さんが、使い方から ミニゲームを作り上げるまでを解説されています。

<https://automaton-media.com/devlog/technical/pico-8-for-beginners-vol1/>



YouTubeでは、実際のゲームづくりやバージョンアップの開設まで、Lazy Devsが最大規模だと思います。

<https://www.youtube.com/@LazyDevs/videos>



私もYouTubeで、解説動画をアップしています。

<https://www.youtube.com/@-on4784/videos>



他にも数多くのチュートリアルがアップされています。

すべてのことを解説しているわけではないので、マニュアルを参照しながら進めていくと良いです。

自分の好きなものをチョイスして、理解を深めてもらえればと思います。

何から始めたら良いか？

コンパクトな創作に向いているPICO-8ですが、何でも出来るのも贅沢な悩み。

そんな迷える子羊さんには、

- 絵を書いて表示
- 短いメロディを再生

をやってみてください。

それが出来たら、

- ファイルに保存&保存したものを読み込み
- ラベルを付けて保存したファイルをカートリッジ化

でファイルやカートリッジの扱いを体験してください。

それが出来たら次は、

- ボタン反応（指定したボタンを押すと何かアクションを起こす）
- PICO-8プログラムの骨組み、`_init()` `_update()` `_draw()`を理解

これが出来たら、かんたんなゲームやデモを作ってみると良いでしょう！

PICO-8には、公式サイトはもちろん、TwitterなどのSNSにも投稿できるように、スナップショット機能やgif動画をキャプチャする機能があります。

活用すれば あら不思議！ 君もプチクリエイターになれましたとさ。

めでたし、めでたし！

【ピコラム】 ユーザー皆兄弟

PICO-8 は ジョセフ・ホワイトさんが作られました。

つまり、PICO-8 の生みの親であり、お父さんです。

そして私達 PICO-8 ユーザーは、ジョセフお父さんの子どもたち（ジョセフズ チルドレン）。

なのでユーザー同士は、皆兄弟（姉妹）という理論が成り立ちます！

意見の違いはもちろんあるけれど、兄弟（姉妹）仲良くありたいものです。

助け合って、成長していければと。

お父さんも そんなやり取りを、遠くから見守ってくれていることでしょう！

こんな風にコラムを所々に挟んでいきます。

箸休めの感覚で、楽しんでもらえたらと思います。

【ピコ Tips】 外部エディタを利用しよう

PICO-8、すべてのツールを内包していて、プログラムコードはもちろん、グラフィックエディタ、ミュージックエディタもあります。

この中のプログラムコードであるテキストと、グラフィックは、外部のエディタでも使えます。

いつも使っているテキストエディタでコードを書いたり、グラフィックエディタでキャラクタを描いたり出来るのです。

複雑な作業は内包しているエディタではフォローできないので、外部エディタを使いましょう（ミュージックエディタは内包のみ）。

私は テキストエディタは VSCode、グラフィックエディタは Aseprite を使っています。

VSCode

<https://code.visualstudio.com/>



Aseprite

<https://www.aseprite.org/>



【PICO-8と私】

出会い

巻末で募集をかけていますが、まずは私自身のPICO-8との付き合い方を紹介しますね。

出会いは、どこかのウェブサイトの記事で、見かけたのが始まりです（確かAutomatonだったと思う）。

別のアプリケーション、Voxatron（PICO-8の3D版のようなもの）のおまけとして扱われていました。

しばらくして、単体で販売するようになったのを知り、購入しました。

その頃は、円もそこそこ高くて1700円ぐらいだったかな。

つくりだす

毎日少しずつさわっているうちに、使い方もわかってきて、雑誌「MSX FAN」に投稿されていて気に入っていたゲーム「ICE-MAN」を移植しました。

敵が出て来ないパズルゲームですが、このゲームの何とも言えない雰囲気が入っていて、勉強も兼ねて移植しました。

ゲームはそのルールはもちろん、タイミングを取って、入力判定チェック音の再生など、すべてのことを行うので、ゲームプログラミングは勉強になります。

また、自分が思い付いたちょっとしたアイデアを組み込んだりして、作っている時は、自分とPCだけの世界になり、幸せでした。

このICE-MAN for PICO-8、完成してlexaloffleのPICO-8フォーラムにアップロードしてあります。

<https://www.lexaloffle.com/bbs/?tid=31076>



このICE-MAN for PICO-8を作っている時に、PICO-8の作者 ジョセフさんが営むピコピコカフェ（東京 吉祥寺にあります）で、プレゼンしたこともありました（「現在作っています」ということを伝えた）。

ジョセフさん本人にも会えて、サインも手帳にしてもらったのは、良い思い出となりました。

仲間を探す

「他のユーザーにも会って話してみたい」という思いが強くなり、1度だけですが、自分が主催して「ピコティーパーティー」と題してファンミーティングを行ったことがあります（吉祥寺で）。

その時は、参加者は1名で2名での会となりましたが、いろいろとお互いに活動を話し合っ、楽しい時を過ごすことが出来ました。

現在はTwitter上で数人の方と、やり取りをしています。

そうしているうちに、コロナ禍となり「人と会うことがままならぬ」状態になってしまいました。

それがキッカケでもあって、自分の願望を省みるチャンスだったと思います。

(完全ではないですが、) 人とも条件付きで会えるようになったことで、自分がやりたかった仲間を探す行動を、再び始めました。

それがこの「ファンジンを作って、即売会で頒布する」行為です。

このやり方ならば、「PICO-8を知ってもらいユーザーを増やす」ことと、「ユーザーに会う」ことが、同時に出来ます！

エバンジェリストなんていうとカッコイイのですが、「自分が体感しているこの面白さを多くの人に伝えたい」そして、「多くの仲間を作って楽しい思い出を共有したい」。

そんな気持ちなんです。

ただ待ってては始まりませんから、主体的に行動していきマッスル！

応用する

ずっと使っていると、何かにPICO-8を応用することが出来るようになりました。

その一例を紹介します。

私、年賀状を今もなお出しています。

昔はプリントゴッコという版をつくる機械でつくり、今はPCで絵を書いて印刷してつくっています。

そうしている時にふと思いついたのです、「PICO-8でお年賀デモを送ったら面白いな」と。

作ったデモをHTML化してブラウザ上で再生できるようにし (PICO-8のコマンドで可能)、自分のレンタルサーバーにアップロードして、そのURLをQR

コードにして年賀状に印刷すれば、おまけのお年賀デモの一丁上がり！！

年賀状が届くと、イラストの中にQRコードを発見！

スマートフォンのカメラで読み取ってリンク先をみると、なんとPICO-8でつくったお年賀デモが再生されるという流れです。

良いと思いませんか？

これこそ、プチクリエイターだと思います。

自分はもちろん、相手にも楽しんでもらうことができます。

今つくっているもの

2年前からつくっている、スネークゲーム「ピコニョロ」を仕上げてリリースできるように作業しています。

のんびりやってきましたが、いつまでも引き伸ばして「エターなる」のも良くありませんし、次の作品に取り掛かれないのが一番良くないです。

小さいゲームをパパッと2～3ヶ月ぐらいで仕上げられると良いなあと、目標にしています。

開発日誌も別冊で出してみるのも面白そう！

色々と夢は広がリング！！

募集のお知らせ

「はじめに」のところでも書きましたが、投稿を募集しています。

【PICO-8と私】

「PICO-8との出会い」や、「どんな風に使っているか」など、PICO-8に関するエピソードを募集します。

【ピコテク】

あなたの PICO-8 でのちょっとしたテクニックを教えてください。

【ピコチャー】

ピコエイトで描いた絵、「ピコチャー」（ピクチャーの洒落）を募集しています。

コピー本でありますので、白黒の2色を使って描いてください。

サイズは8x8～128x128です。

また、表紙絵を飾る「私のPICO-8のイメージ」を64x64ピクセルで描いてください（これも白黒2色で）。

【応募先】

info@pico2tech.com

まで、件名を「ピコライフ投稿」で。

データが有る場合は、添付して送ってください。

おまちしてまーす！

おわりに

如何でしたか？

初めてということで、慣れないながらも勢いで書いた感じがあります。

この第一回目の頒布をはじめ 定期的に参加し、いろんな楽しい思い出が出来ることを期待しています。

同人誌即売会って、自分とは縁遠い事のように思っていた時期もありましたが、自分がこうして参加するタイミングが ついにやってきたのだと思います。

人生一度きりなんで、やりたいことを やっておきたいですね。

さあ、この創刊号が出来たなら、次は第1号を早速作りますよ！

また先にも書いたように、ゲーム開発日誌を作って頒布したいですね。

昔、X68000のゲームを購入して、ディスクの中身を見ると、「開発.doc」とか「開発日誌.txt」などの開発日記がテキスト文章で入って入っていて、楽しく読んでいた記憶が蘇ってきました。

そんな 当時自分が夢中になっていたことや、楽しんでいたことを、織り交ぜていけたらと考えています。

イベント参加は ゲーム系を中心に、他のイベントにも出ようかと考えています。

決まっているのは、マイコン・インフィニット☆PRO-68Kには参加予定です (2023年10月08日(日)予定) 。

奥付

タイトル：ピコライフ Vol.0

表紙絵：珠-ON（タマオン）

発行者：珠-ON（タマオン）

発行：ピコピコテクノロジー

発行年月日：2023年 4月 29日

連絡先：info@pico2tech.com

PICO-8のロゴは、Lexaloffle Games LLP.の許可を得て使用しています。

לא כפי!
לא כפי!