昭和60年10月1日発行(毎月1回1日発行)第4巻第10号昭和57年12月6日第3種郵便物認可昭和59年5月1日国鉄首都特別扱承認雑誌第7517号

October 1985 10

マイコン BASIC Magazine

わかる!動かせる!
プログラムが組める雑誌

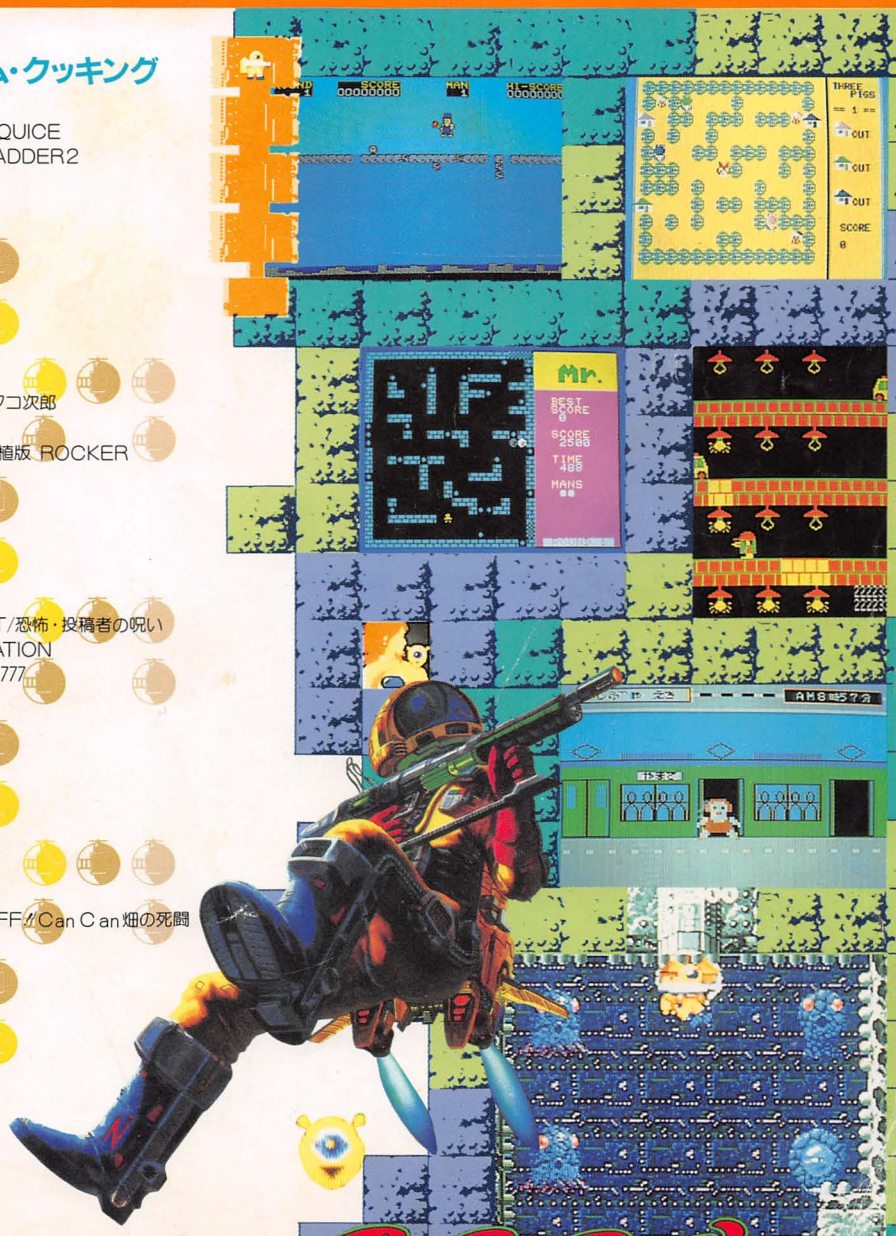


定価¥350

51機種のパソコン用ソフト65本一挙掲載

移植マスター大作戦39
Dr.D&つぐ美のプログラム・クッキング
ピープ・ホール・ゲームの作りかた

BM-Jr/LII2 ジャンピング・パギーGAME/QUICE
BM-LIII/MK5 CARRYING FRUITS/LADDER2
C1 DIVINGニタニタ/ブルー・コイン
コモドール64 3匹の子ぶた
FM-7/77 HELP/ビルこわし
FP-1000/1100 CITY CLIMBER
JR-100 CROSS BEAM/MIG & MOG2
JR-200 カギをひろえ/Mr.
JX いざ!くだらん!!
M5 Oneパズル/THE CANDIES PANIC
MAXMACHINE サーカス・ゲーム
MSX BALLOON/いってくる!!/はらぺコタコ次郎
MZ-1200 シークレット・オーダー
MZ-700/1500 ミルキーウェイ・ファイター/移植版 ROCKER
MZ-1500 THE CANDIES PANIC
MZ-80B/2000 PIPE SWEEPER
MZ-2000/2200 ドラキュラの夜パート2
MZ-2200 移植版 JUMPMAN
PASOPIA(T)/5 バズーカ・アタック
PASOPIA 7 移植版 REVERSE
PC-6001/mkII/6601/SR CROSS FIGHT/恐怖・投稿者の呪い
PC-6001mkIISR/6601SR 移植版 FORMATION
PC-8001/mkII/SR BREAK TILE/THE 777
PC-8001mkII/SR THE LIGHT
PC-8801/mkII/SR 馬飛び
PC-9801/E/F ロボット OSHI-ZUMOU
びゅう太 パトリング・タンク
RX-78 UFO KILLER
S1 ふうせん
SC-3000 MINI BOXING/風船水爆弾
SMC-777 7ならべ
VIC-1001 COMBAT IN MAZE
X1/C/D/ターボ RETURN OF BEET OFF!!Can C an畑の死闘
JR-800 DRA-GONG
PC-8201 LANDING
PB-100 TREASURE/SWORD FIRE
PC-1245/51 ジャイアント・スラローム
PC-1500 Rat's Eye
PC-2001 バトル・ゲーム
ランダム・コーナー
MSX Kimcoのぶっちぎりテクニック考③
M5 ベージ・ワン徹底分析
実用プログラム・コーナー
VIC-1001 アニメーション・ツール VAT
PB-100 単位変換プログラム

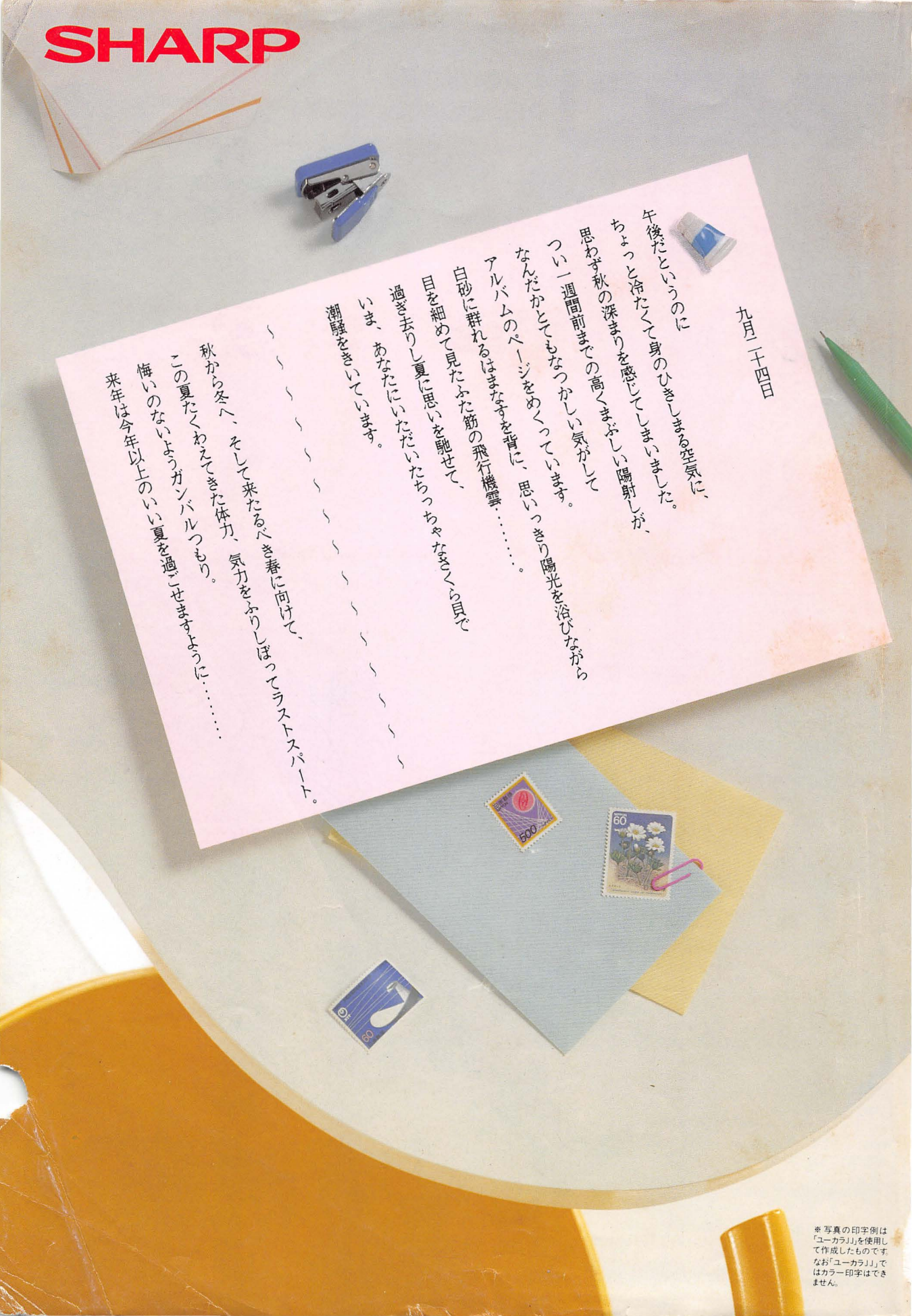


©株式会社ナムコ

スーパーソフトコーナー 特集 魔界村/バラデューク
ファミコン版ドルアーガの塔80面にチャレンジ

BALDUKE

SHARP



九月二十四日

午後だというのに
ちょっと冷たくて身のひきしまる空気に、
思わず秋の深まりを感じてしまいました。
つい一週間前までの高くまぶしい陽射しが、
なんだかとてもなつかしい気がして
アルバムのページをめくっています。
白砂に群れるはまなすを背に、思いっきり陽光を浴びながら
目を細めて見たふた筋の飛行機雲……。
過ぎ去りし夏に思いを馳せて、
いま、あなたにいただいたちっちゃなさくら貝で
潮騒をきいています。

～～～～～～～～～～～～～～～～～～～～

秋から冬へ、そして来たるべき春に向けて、
この夏たくわえてきた体力、気力をふりしぼってラストスパート。
悔いのないようガンバルつもり。
来年は今年以上のいい夏を過ごせますように……。

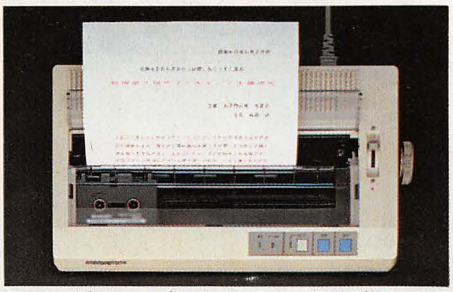
※写真の印字例は「ユーカラ」」を使用して作成したものです。なお「ユーカラ」」ではカラー印字はできません。

とても素直に文章が書けた。
わたしのワープロ日記。

手紙や詩集もワープロすればとっても新鮮、文章がどんどんふくらんでくるみたい——。MZ-1500に、漢字ROM※や辞書ROM※、プリンタ※をつないでワープロソフトを走らせれば、たちまちホームワープロに。新登場のカラー漢字プリンタMZ-1P17なら、24ドットの美しい文書やインパクトのあるカラー印字※も……。またキャラクタを使った絵入りの文書や、BASICを使ったグラフィック絵ハガキなど、上達するほどに応用範囲も多種多彩。あなたもワープロ遊び、始めませんか。

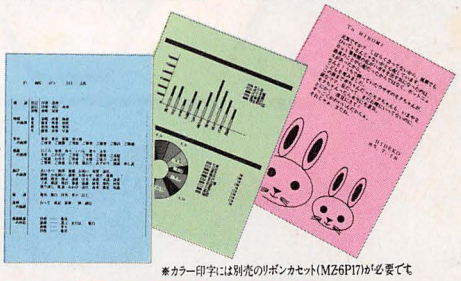
※印はオプション

本格24ドットの高品位印字。実務にプライベートに
手軽に使える"多才"なカラー漢字プリンタ新登場。



■カラー漢字サーマルプリンタMZ-1P17…標準価格79,800円

●カラーグラフ処理、多彩な文字種……説得力のある文書づくりも自在に。



※カラー印字には別売のリボンカセット(MZ6P17)が必要です。

●MZ-1500 ワープロシステム例	システム標準価格284,000円	
パーソナルコンピュータ	MZ-1500	標準価格 89,800円
14型カラーディスプレイ	CU-14F1B	標準価格 64,800円
漢字ROMボード	MZ-1R23	標準価格 19,800円
辞書ROMボード	MZ-1R24	標準価格 22,000円
カラー漢字サーマルプリンタ	MZ-1P17	標準価格 79,800円
接続ケーブル	MZ-1C47	標準価格 7,800円



◀CU-14F1B

パーソナルコンピュータ

MZ-1500 標準価格 89,800円

〈主な特長〉●ゲームも仕事もスピードスタート！高速QD(クイックディスク)搭載●キャラクタづくりも自在、PCG1000文字のきわだつグラフィック能力●作曲・演奏自在のPSG2チャンネル装備●上達に合わせて進化するクリーン設計●漢字対応QD-BASIC装備●おしゃべりもOK、豊富なメッセージのボイスボード(オプション)●能力をグンと拡げるRAMファイル(オプション)●買ったその日から即使える実用ソフトつき

▶画面はハメコミ合成で、「ユーカラJJ」(東海クリエイト)より。



▲MZ-1500

シャープ株式会社
本社 〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号☎(06)621-1221(大代表)●お問い合わせは…本社内国内情報システム営業本部まで。

資料請求券 MZ-1500 ページマガ 10保



疾走するグラフィックス

X1F発進。



Model 20（ミニフロッピーディスクドライブ1ドライブ内蔵）



Model 10（高速電磁メカカセットデータレコーダ内蔵）

パソコンテレビ X1F

- **Model 10** パーソナルコンピュータ＋キーボード **CZ-811CE**（オフィスグレー）・**R**（ローズレッド）……標準価格 89,800円
- **Model 20** パーソナルコンピュータ＋キーボード **CZ-812CE**（オフィスグレー）・**R**（ローズレッド）……標準価格139,800円
- 14型カラーディスプレイレイテレビ **CZ-811DE**（オフィスグレー）・**R**（ローズレッド）……標準価格 89,800円

SHARP



夢をのせて、Fがきた。
パワーを秘めて、僕にでた。
ショッキングなNEW BASIC(V2.0)を載せてマシンは疾走する。
やたらと速いグラフィックスに、感激。
とってもフレンドリーな日本語処理に、納得。
はたまたスーパーインポーズでイメージと遊ぶか……。
とことんやろうぜ、X1アミューズメントワールド。



1 高速グラフィック

高速ペイントルーチンの採用で、ペイント速度は従来の約35倍(X1 BASIC V1.0との比較)のハイスピード。中間色表現も簡単です。さらにLINE文やPAINT文もスピードアップ。コンピュータグラフィックスがいよいよ面白くなります。

2 広がるメモリ空間

10段階のNEWON命令(0～9)でユーザーエリアを拡大。Model 20では最大31Kバイト、Model 10では最大33Kバイトと、データの多いプログラミングにも対応。活用分野がより拡がるうれしい仕様です。

3 漢字ユーティリティ

漢字処理もパワーアップされて、日本語がさらに身近になりました。わずらわしかった漢字入力が、カナ漢字変換でとても簡単。ターボのシステム辞書・ユーザー辞書も使える(Model 20)という充実ぶりです。もうプログラムにもどんどん日本語が使えます。

4 フルコンパチブル設計

従来のX1 BASIC(V1.0)も搭載。X1シリーズで蓄積された優れたゲームソフトや学習ソフトの数々、さらに充実してきたワープロやデータベースなどの市販アプリケーションがそのまま使用できます。

●スーパーインポーズ機能:リアルな実写と色鮮やかなC.G.の合成、パーソナルテロッパ(オプション)やビデオマルチプロセッサ(オプション)と組めば本格的なビデオ編集が楽しめます。●5インチミニフロッピーディスクドライブ搭載(Model 20):大量のデータを高速処理、パソコンの活躍の場が一気に拡がります。●漢字ROM内蔵(Model 10はオプション)●大容量122KバイトRAM標準実装(メインメモリ64Kバイト)●8オクターブ3重和音のサウンドゼネレータ●拡張I/Oポート(2ポート)内蔵●タイマーつきカレンダークロック内蔵

主なオプション(価格は標準価格)			
●増設用ミニフロッピーディスクドライブ(Model 20用)	CZ-52F	34,800円	NEW
●熱転写漢字プリンタ	CZ-8PN1	134,800円	NEW
●漢字ROM	CZ-8BK2	19,800円	NEW
●パーソナルテロッパ	CZ-8DT2	44,800円	NEW
●ビデオマルチプロセッサ	CZ-8VP1	59,800円	
●データレコーダ	CZ-8RL1	24,800円	

その日から楽しめるソフトパック "The YOKOZUNA"

同時発売!



人気のゲーム、ワープロソフトなど家族そろって使えるソフトを6本セットで新発売、初めての人でもすぐに楽しめます。

●テープ版

CZ-122PF 標準価格 15,800円

1. ユーカラJJ(ワープロ)
2. キーボード練習(タイピング練習)
3. SUPER ODYSSEY(音楽演奏)
4. 野球狂(シュミレーションゲーム)
5. フラッピー(リアルタイムアクションゲーム)
6. 嬉楽画(グラフィックツール)

●5インチディスク版

CZ-123PF 標準価格 19,800円

1. ユーカラJJ(ワープロ)
2. HARUCHAN(ファミリーソフト)
3. SUPER ODYSSEY(音楽演奏)
4. サンダーフォース(リアルタイムアクションゲーム)
5. デゼニランド(アドベンチャーゲーム)
6. 嬉楽画(グラフィックツール)

※X1、X1Cs、X1D、X1F Model 10、X1 turboで「ユーカラJJ」・「HARUCHAN」を使用する場合にはX1シリーズ用の漢字ROMが必要です。

お手持ちのX1シリーズをパワーアップさせるNEW BASIC(V2.0)発売中!

X1シリーズのすべてのマシンが、このNEW BASIC(V2.0)によって生まれ変わり、素晴らしいグラフィックスの世界や手軽な漢字入力が体験できます。

■カセット版	CZ-112SF	標準価格	7,800円
■2D・3"FD版	CZ-113SF	標準価格	8,800円
■2D・5"FD版	CZ-124SF	標準価格	8,800円

▶豊富なフルライン
*X1Ck・X1Cs・X1D*も好評発売中!

シャープ株式会社 ●お問い合わせは…シャープ㈱電子機器事業本部システム機器営業部 大阪/〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号 ☎(06)621-1221(大代表)
東京/〒162 東京都新宿区市谷八幡町8番地☎(03)260-1161(大代表)またはシャープエンジニアリング㈱〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号 ☎(06)621-1221(大代表)へ。

資料請求券 X1F ベーマガ 10月



日本語ターボ

プログラム中のREM、DATA、PRINT文や変数としても漢字が使えるというターボの漢字BASICの凄さ、それをサポートするキーボードのハイレベルな仕様……このターボの日本語処理機能をさらにパワーアップさせるのがシステム・ユーザー辞書（CZ-111SF・別売）です。日常よく使われる熟語や人名・地名など約3万語を収録、熟語変換を可能にするシステム辞書やユーザーが自由に文字を新規登録でき、熟語辞書の他、住所録や電話帳、さらに用語辞書などにも応用できるユーザー辞書を駆使すればもう日本語自由自在。きわだつ使い良さでスラスラ打てる、そんなインテリジェントでフレンドリーな日本語プログラミングを、ターボで体験してみてください。

ユネスコ
↓
国連教育科学文化機関

●システム辞書では、このような固有名詞の変換もできます。

ヤマモト
↓
豊中市岡町南1-4-24

VAN
↓
付加価値通信網

●よく使う熟語や時事用語、また住所などは、ユーザー辞書を使って略語で登録すれば、スピーディに変換できます。

SHARP

がスラスラ打てる、のBASICはやさしく、凄い。

充実した日本語処理機能

新開発、漢字BASICの採用で日本語処理機能がさらに充実。スピーディに文章がつくれ、プリンタ(オプション)をつなげば美しい文書が作成できます。ビジネスはもちろん、教育、研究分野の各種レポートなどに幅広く活かせます。

高速・高密度グラフィック

なめらかな曲線、基本8色によるドット毎の緻密な色表現、漢字1000文字表示などハイレベルな表現を可能にする640×400ドットフルカラー。ビジネスグラフの作成、高度なコンピュータグラフィックなど新しいアート表現にも楽しめます。

ビデオ編集

ホームビデオを接続するだけでコンピュータ画像やスーパーインポーズ画像をそのまま録画できる新方式のデジタルテロッパ内蔵(特許出願中)。ホビーはもちろん、ビデオ教材、映像カタログなど…ビデオテープを新しいメディアとして活かせます。

パソコンテレビ X1turbo シリーズ

Model 30(ミニフロッピーディスクドライブ、2ドライブ内蔵)
パーソナルコンピュータ+キーボード CZ-852C 標準価格278,000円

Model 20(ミニフロッピーディスクドライブ、1ドライブ内蔵)
パーソナルコンピュータ+キーボード CZ-851C 標準価格248,000円

Model 10(高速電磁メカカセットデータレコーダ内蔵)
パーソナルコンピュータ+キーボード CZ-850C 標準価格168,000円

15型カラーディスプレイテレビ　CZ-850D 標準価格129,800円

▶カラーはそれぞれオフィスグレー(E)、ローズレッド(R)の2色があります。

〈X1ターボの主な特長〉■PRINT文やDATA文、REM文、ファイル名などにも直接漢字が書き込め、プログラムの作成、修正、訂正が容易■JIS第1水準漢字ROM標準実装■漢字V-RAM搭載により漢字1000文字を高速表示■高速定義を実現したユーザー定義のキャラクタゼネレータ■高速ペイント機能

新開発黒色スーパーインポーズ機能■最大85Kバイトのユーザーエリア、172Kバイトの大容量RAM■5インチ倍トラックミニフロッピー、8インチフロッピー、10Mバイトハードディスクを BASICでサポート■マウス、RS-232Cなど充実したユーザーインターフェイス■専用ディスプレイテレビは世界初、640×400/640×200ドットの自動切換えを実現■キー配列を50音順に変換可能

※Model 10では400モードフルカラー表示、デジタルテロッパ、マウス・RS-232Cインターフェイスはオプション。また、RAMは124Kバイト、ユーザーエリアは32Kバイトです。



▲写真はModel 30です。



■ターボを強力にサポートするシャープオリジナルソフトウェア

商品名	機種名	標準価格
システム・ユーザー辞書	CZ-111SF (2D・5″FD版)	8,800円
嬉楽画ターボ(マウス付)	CZ-114SF (2D・5″FD版)	17,800円
turbo LOGO(漢字版)	CZ-117SF (2D・5″FD版)	18,800円
Multiplan™※1 近日発売	CZ-127MF (2D・5″FD版)	49,800円
ランゲージマスター(CP/M®※2) NEW	CZ-128SF (2D・5″FD版)	9,800円

	商品名	機種名	標準価格
ランゲージシリーズ※3	FORTRAN	CZ-115LF (2D・5″FD版)	13,800円
	C	CZ-116LF (2D・5″FD版)	13,800円
	COBOL	CZ-118LF (2D・5″FD版)	13,800円
	PROLOG	CZ-119LF (2D・5″FD版)	13,800円
	LISP NEW	CZ-120LF (2D・5″FD版)	13,800円
	FORTH NEW	CZ-121LF (2D・5″FD版)	13,800円

※1. 当ソフトはModel 20, 30, 40用です(2D・5″FD2基必要)。
Multiplanは米国マイクロソフト社の登録商標です。
※2. CP/Mは米国デジタルリサーチ社の登録商標です。
※3. 当ソフトの使用にあたっては、ランゲージマスターまたはCZ-5CPMが必要です。

日本語処理機能をさらに強化して
実務能力を高めた X1turbo Model 40登場。

●熟語、地名、人名など約30,000語を収録したシステム・ユーザー辞書搭載●プログラム中で漢字が自在に使える漢字BASIC標準装備●漢字1000文字高速表示●640×400ドットフルカラー

パーソナルコンピュータ+キーボード CZ-862C 標準価格258,000円
● 14型カラーディスプレイ CU-14D1 標準価格108,000円



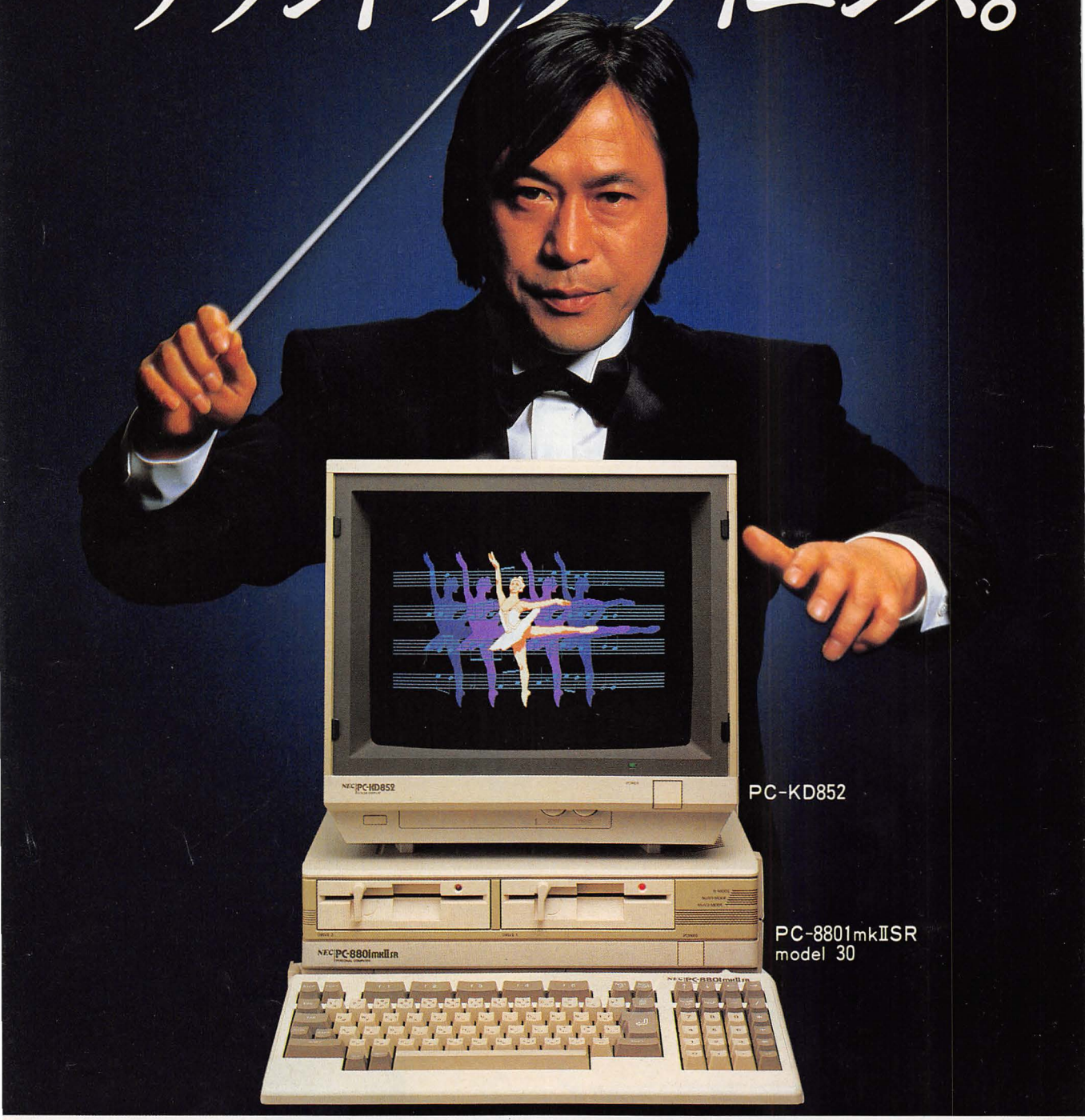
シャープ株式会社 ●お問い合わせは…シャープ㈱電子機器事業本部システム機器営業部 大阪/〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号☎(06)621-1221(大代表)
東京/〒162 東京都新宿区市谷八幡町8番地☎(03)260-1161(大代表)またはシャープエンジニアリング㈱〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号☎(06)621-1221(大代表)へ。

資料請求券 X1turbo ベーマガ 10月

たしかな技術で世界をむすぶ

NEC

サウンド オブ サイエンス。



グラフィックとサウンドの競演、いまクライマックスへ。

本格的なパーソナルユースの時代を実現したベストセラー・PC-8800シリーズ。その実績を豊かに受け継ぎ、さらに大きく成長したニューフェイスがPC-8801mkIISRです。グラフィック表示・演算処理のスピードを8ビットの限界までアップ。512色から8色選べるカラフルなグラフィック機能、自然な音創りができるFM音源を含む6重和音のサウンド機能、さまざまな楽器・効果音等49種のリアルな内蔵音など、新機能を満載。バラエティ豊かなソフト・周辺機器も継承して、コストパフォーマンスは抜群です。PC-8801mkIISR。ジャンルを選ばない実力で、パワフルに活躍します。

88 EXPRESS 88 家庭で手軽に使える便利ソフト情報 PART2

美術の秋です。今年はちょっと気分を変えてパソコンで絵心を試してみませんか。下のようなユニークなソフトを活用すれば、難しいプログラムの知識がなくとも、絵や文字を気軽にレイアウトできます。PC-8800シリーズならテクノアートの世界も、とっても身近な存在です。

秋の文化祭プログラム編＝『印刷工房・文字べえ君』『Ink Pot』を使って

〈日本語ワープロ〉
「ユーカラ」
「JET-8801A」



●文章を作成

「印刷工房・
文字べえ君」



●文字をレイアウト

〈グラフィックツール〉
「Ink Pot」



●マウスで絵をかく。またはイメージスキャナ(IN501)で絵をかく



プリントアウトして色づけすればできあがり。

日本語ワープロソフトで文章を書き、「印刷工房・文字べえ君」を使って袋文字や影文字といった飾り文字に変えます。グラフィックツール「Ink Pot」を使って、マウスでかいた絵またはイメージスキャナを通した切りぬきカット等をレイアウトし、文字データを重ねてプリントアウト。去年とは一味ちがうプログラムのできあがり。



これがマウス。→

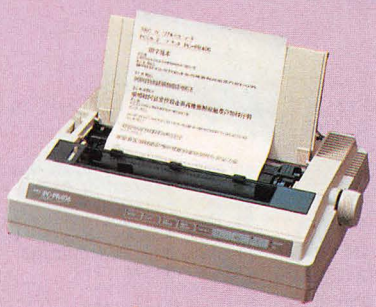
お店のポスター編＝『ぱれっと』を使って

カラー印刷キット
「ぱれっと」



●マウスで絵をかく。またはイメージスキャナ(IN501)で絵を入力
●着色

カラープリンタ
PC-PR406
でプリントアウト





「ぱれっと」で、マウスを使って絵をかくかイメージスキャナを通して 切りぬきカット等を入力。その下絵にマウスを使って自由に色づけします。カラープリンタで出力すれば、オリジナルポスターのできあがり。

掲載ソフトウェア問合せ先:「印刷工房・文字べえ君」㈱モーリン03-457-7478「ぱれっと」㈱ダイナウェア0727-62-8201「ユーカラ」㈱東海クリエイト03-456-4610「JET-8801A」㈱キャリーラボ096-363-0211「Ink Pot」㈱アスキー03-486-7111

すべてを
受け継ぎながら、
すべてが新しい。

NECパーソナルコンピュータPC-8800シリーズ
PC-8801mkIISR

model 10(ミニフロッピィディスクドライブオプション)……標準価格168,000円
model 20(ミニフロッピィディスクドライブ1台実装)……標準価格213,000円
model 30(ミニフロッピィディスクドライブ2台実装)……標準価格258,000円

高性能はヒトをやさしくする。
NECのパソコンファミリー
国内実績 No.1

日本電気グループ NECパソコンインフォメーションセンター
〒108 東京都港区三田三丁目14-10(明治生命三田ビル) TEL(03)452-8000

※電話番号はよくお確かめのうえおかけください。

たしかな技術で世界をむすぶ
NEC



夢RUN&RUN
今日、ボクの部屋は

ミスターPCも当たる!!

夢RUN&RUNオリジナルプログラムリストプレゼント。



ユニークなオリジナルプログラム「おしゃべりエイリアン」のリストをプレゼントします。ディスプレイにあらわれるエイリアンがしゃべりながら姿を変化させ、君にシリトリを挑むプログラム。右のリストはその声の部分のサンプルでこれだけでも楽しめます。このプログラムの本編リストをご希望の方は下記要項の通りご応募下さい。抽選で1,000名様にリストを、さらに1名様にミスターPC(PC-6601SR+PC-TV151)をプレゼントします。

〈応募要項〉 官製はがきに①住所 ②氏名 ③年齢 ④職業 ⑤TEL ⑥Mr.PCを使ってチャレンジしたい君の夢。⑦君が望むパソコンの新しい機能。をご記入のうえ右記宛先まで。 **〈宛先〉** 〒108 東京都港区芝5丁目37番8号(住友三田ビル) 日本電気ホームエレクトロニクス㈱宣伝部 夢RUN&RUN「おしゃべりエイリアン」編M・B係

〈締め切り〉 昭和60年10月18日㈮当日消印有効。※発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。

おしゃべりエイリアン編サンプルプログラム

```
10 WIDTH 40,20:BGM 0:CLEAR 5000:ON ERROR GOTO 260
20 DIM WD$(100):P$="O5EEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEE"
30 COLOR 10:PRINT "          しりとりあそび":PRINT :CONSOLE 2,18,0
40 INPUT "はじめてなの ( Y / N )";A$:IF A$="" THEN 40
50 IF A$<>"Y" AND A$<>"y" THEN 70
60 FOR I=1 TO 3:READ WD$(I):NEXT I:WN=3:WP=WN:GOTO 110
70 EF=0:WN=1:KF=0:OPEN "WORD.date" FOR INPUT AS #1
80 IF EOF(1) THEN 100
90 INPUT #1,WD$(WN):WN=WN+1:GOTO 80
100 CLOSE 1:WN=WN-1:WP=WN
110 COLOR 5:PRINT:PRINT "ほよよ! しりとり しましょ !!":PRINT " END を にゅうりょくすると おわりだよ":CP=1
120 COLOR 15:IW$="  ":PRINT:INPUT "さいしょは さみた          ";IW$:GOSUB 490:FL=1:IF IW$="END" OR IW$="end" THEN EF=1:GOTO 250
130 GOTO 200
140 IW$=WD$(CP):GOSUB 350:GOSUB 430
150 COLOR 15:IW$="  ":PRINT:INPUT"こんどは さみた          ";IW$ :IF IW$="END" OR IW$="end" THEN EF=1:GOTO 250
160 GOSUB 490:FL=0:TALK"F1#"+IW$+". :VOL16"+P$
170 B=0:LG=LEN(IW$):L$=RIGHT$(IW$,1):IF L$="'" OR L$="*" OR L$="-" THEN B=1
180 GOSUB 370:IF HK$=BK$ THEN 200
190 COLOR 11:PRINT:PRINT "はら みてみい あんたのまけや":INPUT "       もういっかいとうてっか? ( Y / N )
";A$:IF A$="y" OR A$="Y" THEN 120 ELSE EF=1:GOTO 250
200 GOSUB 430:IF BK$="X" THEN 190
210 GOSUB 360:WP=WP+1:IF WP>100 THEN WN=100:WP=1
220 IF WN<>100 THEN WN=WP
230 WD$(WP)=IW$:PP=CP:GOSUB 300:IF KF=1 THEN 250
240 GOTO 140
250 OPEN "WORD.dat" FOR OUTPUT AS #2:FOR I=1 TO WN:PRINT #2,WD$(I):NEXT I:CLOSE 2:IF EF=0 THEN 70 ELSE COLOR 16,9:CONSOLE 0,19,1:END
260 COLOR 14:PRINT "!!!!!!  もういっかい とうそ  !!!!!!"
270 IF ERR=5 AND FL=1 THEN RESUME 120
280 IF ERR=5 AND FL=0 THEN RESUME 150
```



コンピュータ アンド コミュニケーション

ミスターPCがあれば、宇宙人とのおしゃべりだって夢じゃない。

独自の機能を生かして、他にはマネのできないプログラムがタップリ楽しめるテレビパソコン・ミスターPC。部屋にいながら宇宙にだって飛び出せるんだ。たとえばエイリアンとの交信プログラム。下のリストを打ち込むとミスターPCが宇宙人の声でシリトリに挑んでくる。ディスクドライブの威力でどんどん賢くなるからこれは相当手強い。本格機能を満載して迫るテレビパソコン・ミスターPC。テレビにもなるしワープロにもなって、おまけにソフトも豊富。というわけでデジタリアンの君にはもう絶対必要なスーパーツールなのであります。

●離れていてもコントロール自在のワイヤレスキーボード。●テレビとパソコンの画面を重ねて楽しめるスーパーインポーズ機能。●本格派日本語ワープロソフト付。●美しい15色カラーグラフィック。●リアルな音創りができるFM音源シンセ内蔵。●しゃべる。歌う。音声合成機能。●3.5インチディスク1ドライブ内蔵。

テレビパソコン Mr.PC

PC-6601SR パーソナルコンピュータ／PC-TV151 ディスプレイ
標準価格……155,000円　標準価格……94,800円
●ボディカラー：ブラックメタリック／ワインレッド

アンドロメダ星雲。

〈新作ソフト紹介〉
●ちゃっくんぽっぷ――――￥3,800(T)：ニデコ――――(☎03-253-0761)
●アメリカントラック――――￥6,800(D)、￥4,500(T)：日本テレネット(☎03-268-1159)
●青い宇宙の冒険(小松左京原作)＝￥6,300(D)、￥4,800(T)：レーベン・プロ(☎03-401-4777)


```
290 PRINT ERR;ERL:CLOSE:END
300 CP=CP+1:IW$=WD$(CP):GOSUB 370:IF HK$=BK$ THEN KF=0:RETURN
310 IF PP=CP THEN 340
320 IF CP>=WN THEN CP=0
330 GOTO 300
340 COLOR 11:PRINT:PRINT "ぇ-ん は゛く こ-さん":KF=1:RETURN
350 COLOR 15:PRINT:PRINT "わいの は゛んやて゛- はないくて゛- ";IW$
360 TW$="F1#"+IW$+".:"+P$:PLAY "@7T14007BR18BR18BR8":TALK TW$:
WAIT &HE0,&H80,&H80:RETURN
370 H=0:F$=LEFT$(IW$,1):IF F$="^" THEN H=1
380 IF F$="X" OR F$="A" OR F$="I" OR F$="U" OR F$="E" OR F$="O
" THEN HK$=F$:GOTO 420
390 M$=MID$(IW$,H+2,-1):IF M$="X" OR M$="A" OR M$="I" OR M$="U"
 OR M$="E" OR M$=" O" THEN 410
400 HK$=MID$(IW$,H+1,3):GOTO 420
410 HK$=MID$(IW$,H+1,2)
420 RETURN
430 B=0:LG=LEN(IW$):L$=RIGHT$(IW$,1):IF L$="?" OR L$="'" OR L$
="*" OR L$="-" THEN B=1
440 M$=MID$(IW$,LG-B-1,1):IF M$=" " OR M$="/" OR M$="'" OR M$=
"+" OR M$="^" OR M$="*" OR M$="-" OR M$="X" OR M$="Q" OR M$="A
" OR M$="I" OR M$="U" OR M$="E" OR M$="O" THEN BK$=MID$(IW$,LG
-B,1):GOTO 470
450 M$=MID$(IW$,LG-B-2,1):IF M$=" " OR M$="/" OR M$="'" OR M$=
"+" OR M$="^" OR M$="*" OR M$="-" OR M$="X" OR M$="Q" OR M$="A
" OR M$="I" OR M$="U" OR M$="E" OR M$="O" OR M$="Q" THEN BK$=M
ID$(IW$,LG-B-1,2):GOTO 470
460 BK$=MID$(IW$,LG-B-2,3)
470 RETURN
480 DATAMOMOKO,HIROKO,AKINA
490 OW$=""
500 FOR O=1 TO LEN(IW$)
510 AW$=MID$(IW$,O,1)
520 IF AW$=" " OR AW$="-" OR AW$="/" OR AW$="'" OR AW$=
"*" OR AW$="+" OR AW$="^" OR AW$="?" THEN BW$=AW$:GOTO
540
530 BW$=CHR$(ASC(AW$) AND &H5F)
540 OW$=OW$+BW$
550 NEXT O
560 IW$=OW$:RETURN
```

※入力はローマ字ですが、いくつか例外があります。ち：ci／つ：cu／小文字っ：q／ん：x等、音声合成の入力表に準拠。



僕らの最上級
NECパーソナルコンピュータPC-6000シリーズ
PC-6001mkIISR
本体標準価格――――89,800円



高性能はヒトをやさしくする。
NECのパソコンファミリー
国内実績 No.1

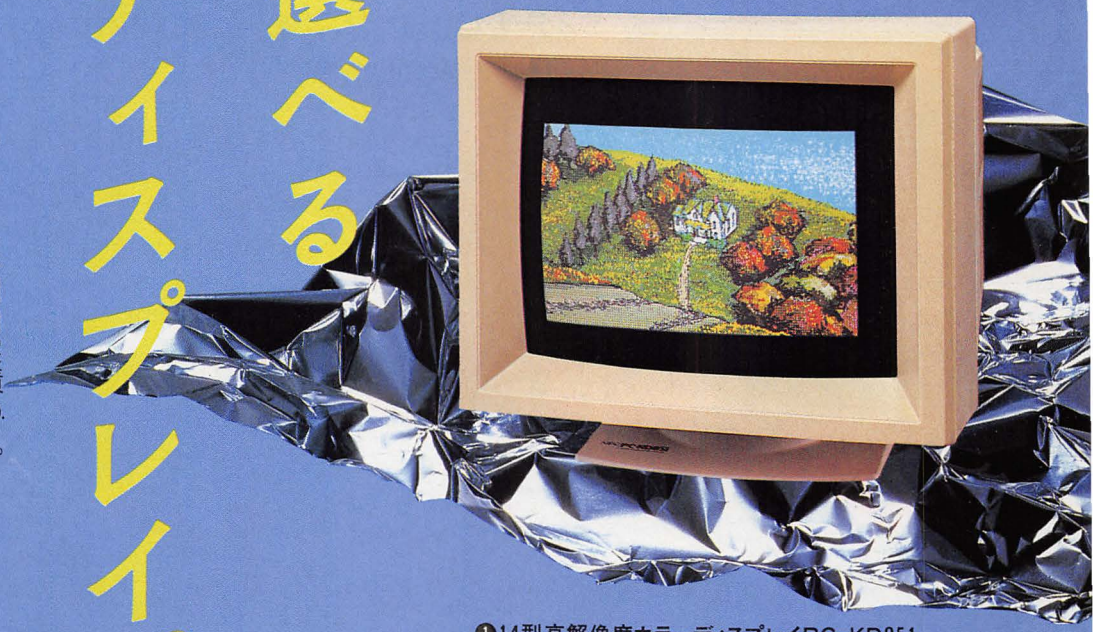
日本電気グループ　NECパソコンインフォメーションセンター
〒108 東京都港区三田三丁目14-10(明治生命三田ビル)☎(03)452-8000
※電話番号は、よくお確かめのうえ、おかけください。

たしかな技術で世界をむすぶ

NEC

選べるディスプレイ。

NECのパソコンは、国内実績No.1。
その実力で、豊富なソフトウェアで、選ばれています。
多様なラインアップのパソコンにあわせて、
ディスプレイも、フルラインアップ。No.1の顔です。



❶14型高解像度カラーディスプレイPC-KD851
標準価格……158,000円



❸14型高解像度カラー
ディスプレイPC-KD551K
標準価格……99,800円



❹14型カラーディスプレイ
PC-KD251K
標準価格……59,800円



❺14型カラーディスプレイ
PC-KD252
標準価格……67,800円



❻14型高解像度カラー
ディスプレイPC-KD651
標準価格……198,000円



⓬14型高解像度モノクロ
ディスプレイPC-MD651
標準価格……59,800円



⓭14型高解像度カラー
ディスプレイPC-8853N
標準価格……168,000円



⓮14型高解像度モノクロ
ディスプレイPC-8851
標準価格……58,800円



⓯12型高解像度モノクロ
ディスプレイPC-8841
標準価格……44,800円



⓰12型グリーンディスプレイ
PC-8050N
標準価格……29,800円

型式	サイズ	ブラウン管色	表示文字例 文字数	文字×行	ドット	入力信号方式	ドットピッチ	適応機種 PC-100	PC-9801E,F,M	PC-8801mkⅡ	PC-8801mkⅡSR	PC-8001mkⅡ 8001mkⅡSR	PC-6601SR	PC-6001mkⅡSR	PC-6601	PC-6001mkⅡ	☆は高解像度
①PC-KD851	14	カラー	2000 (最大4050)	80×25	5×7	アナログ デジタル RGB	0.31		◎	◎	○						☆
②PC-KD852	14	カラー	2000 (最大4050)	80×25	5×7	アナログ	0.39				○						☆
③PC-KD551K	14	カラー	2000 (最大4050)	80×25	5×7	デジタル	0.39		○	○	◑						☆
④PC-KD251K	14	カラー	2000	80×25	5×7	デジタル	0.48		○1.2	○1		○	○	○	○	○	
⑤PC-KD252	14	カラー	2000	80×25	7×7	デジタル	0.50		△1.2	△1	△1	△	●	●	●	●	
⑥PC-KD651	14	カラー	2880	横置90×32 縦置64×45	8×16	アナログ RGB	0.31	○									☆
⑦PC-KD351	14	カラー	2000	80×25	5×7	デジタル	0.39		○1.2	○1	○1	○	○	○	○	○	☆
⑧PC-60M43	14	カラー	800	40×20	7×9	デジタル	0.7		△1.2	△1	△1	△	●	●	●	●	
⑨PC-KD301	12	カラー	2000	80×25	5×7	デジタル	0.36		○1.2	○1	○1	○	○	○	○	○	☆
⑩PC-KD201	12	カラー	800	40×20	7×9	デジタル	0.63		△1.2	△1	△1	△	●	●	●	●	
⑪PC-6042K	12	カラー	800	40×20	7×9	コンポジット	0.63						○※	○※	○	○	



高性能はヒトをやさしくする。
NECのパソコンファミリー

国内実績 No.1

C&C
コンピュータ アンド コミュニケーション

選ばれた パソコンに、



新発売

❷14型高解像度カラーディスプレイPC-KD852
標準価格……99,800円



❼14型カラーディスプレイ
PC-KD351
標準価格……99,800円



❽14型カラーディスプレイ
PC-60M43
標準価格……65,800円



❾12型カラーディスプレイ
PC-KD301
標準価格……89,800円



❿12型カラーディスプレイ
PC-KD201
標準価格……59,800円



⓫12型カラーディスプレイ
PC-6042K
標準価格……56,800円



⓱12型アンバーイエローディスプレイPC-8047
標準価格……46,800円



⓲9型グリーンディスプレイ
PC-8046
標準価格……35,800円



⓳12型グリーンディスプレイ
PC-6041
標準価格……36,800円



⓴14型カラーディスプレイ
PC-KD552
標準価格……112,000円



㉑15型ディスプレイテレビ
PC-TV151
標準価格……94,800円
(ブラックメタリック・ワインレッドの2色があります。)

型式	サイズ	ブラウン管色	表示文字例 文字数	文字×行	ドット	入力信号方式	ドットピッチ	適応機種 PC-100	PC-9801E,F,M	PC-8801mkⅡ	PC-8801mkⅡSR	PC-8001mkⅡ 8001mkⅡSR	PC-6601SR	PC-6001mkⅡSR	PC-6601	PC-6001mkⅡ	☆は高解像度
⑫PC-MD651	14	モノクロ	2880	横置80×32 縦置64×45	8×16	輝度・同期セパレート	—	○									☆
⑬PC-8853N	14	カラー	2000 (最大4050)	80×25	5×7	デジタル	0.31		○	○	◑						☆
⑭PC-8851	14	モノクロ	2000 (最大4050)	80×25	5×7	コンポジット	—		○	○	○						☆
⑮PC-8841	12	モノクロ	2000 (最大4050)	80×25	5×7	コンポジット	—		○	○	○						☆
⑯PC-8050N	12	グリーン	2000	80×25	5×7	コンポジット	—		○1.2	○1	○1	○	○	○	○	○	
⑰PC-8047	12	アンバーイエロー	2000	80×25	5×7	コンポジット	—		○1.2	○1	○1	○	○	○	○	○	
⑱PC-8046	9	グリーン	2000	80×25	5×7	コンポジット	—		○1.2	○1	○1	○	○	○	○	○	
⑲PC-6041	12	グリーン	2000	80×25	5×7	コンポジット	—		○1.2	○1	○1	○	○	○	○	○	
⑳PC-KD552	14	カラー	2000 (最大4050)	80×25	5×7	デジタル	0.43		■	■	◑,■						
㉑PC-TV151	15	カラー	2000	80×25	7×7	デジタル	0.49		△1.2	△1	△1	△	●	●	●	●	

(注1)△印は別売ケーブルPC-8091Kが必要です。(注2)●印は15色表示が可能です。(注3)◑印は8色表示。(注4)■印は漢字を表示した時、文字が見えにくくなる場合があります。
(注5)◎は映像信号入力はデジタル方式で8色表示となります。 1.…縦200ライン表示です。2.…Text画面での漢字の取扱いはできません。
(注6)※印は接続にはRFアダプタ(PC-6044SR)が必要です。

日本電気グループ NECパソコンインフォメーションセンター
〒108 東京都港区三田三丁目14-10(明治生命三田ビル)……☎(03)452-8000 ※電話番号は、よくお確かめのうえおかけください。

信頼と創造の富士通

セブンセブンの兄貴ブン。

3.5インチと400ラインで、キミも一気に才能多重。
FM-77L4（エルフォー）は、ホビーはもちろんホームユースでも大活躍。バランスのとれた高性能で、みんなの期待に同時にこたえるオールラウンドパソコンです。
●時代の主流、3.5インチマイクロフロッピィ採用。●時代に先手、400ラインモード標準サポート。●漢字ROM＋400ラインで高品位ワープロの実力。●1MBドライブの大容量フロッピィをサポート。●メインメモリは128KB。漢字対応のF-BASIC V3.5が威力を発揮。●8オクターブ・三重和音のサウンド機能。●拡張性にすぐれたカード群。RS-232C、MIDI、マウス、音声合成、いま注目のFM音源カードなど。





いまや主流は3.5インチ

3.5インチ時代の400ラインパソコン

FM-77L4（エルフォー）

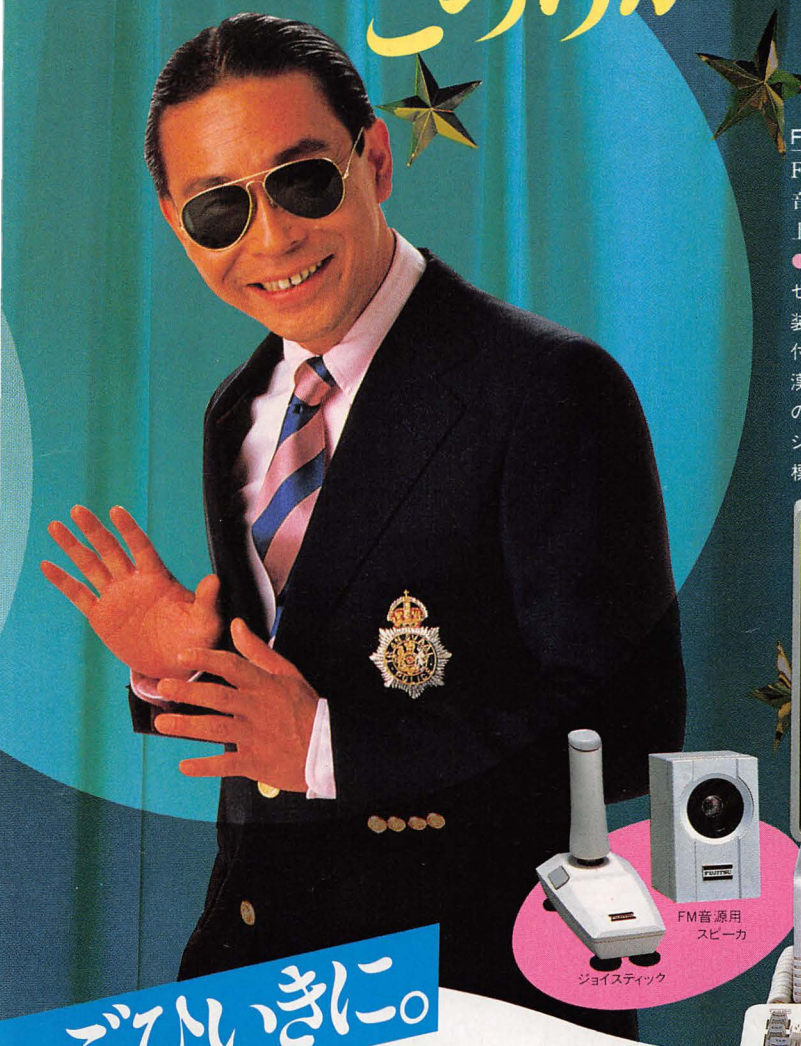
¥238,000（本体価格・FM Logo付）

どっちもなにブン

富士通

でもって、こっちが弟ブン。

FM音源、ジョイスティックで、キミも遊びの免許皆伝。
FM-77L2(エルツー)は、明るく元気なホビーパソコン。音は出るは、棒は動くは、色は変わるは、スコアは上がるは。毎日ホントに、たのしくってたまりマシン。●3.5インチマイクロフロッピィ2ドライブ内蔵。●シンセサイザは、FM音源3音を含めて合計9音の豪華装備。●如意棒、はりきる。ジョイスティック標準添付。●鮮やか8色グラフィック機能。●標準実装の漢字ROMで充実の日本語対応。●FM-7と互換性のあるF-BASIC V3.0。●スーパーインポーズでオリジナルの映像をプロデュース。●メインメモリは64KB標準実装。●バラエティ豊かなオプションを用意。





ごひいきに。

3.5インチ時代のホビーパソコン

新登場 FM-77L2 (エル ツー)

¥193,000(本体価格・FM Logo付)

ヒット&ロングランの興奮パソコン **FM-NEW7**
¥99,800(本体価格)

OS-9装備のハイグレード・パソコン **FM-11AD2+**
¥325,000(本体価格・ワープロソフト付)

富士通株式会社 ●OA営業統轄部 〒100 東京都千代田区丸の内1-6-1 ☎(03)216-3211
お問い合わせは、次の富士通プラザまたは富士通マイコンスカイラブへ ——富士通プラザ ● 丸の内 〒100 東京都千代田区丸の内1-6-2(東京中央ビル1F) ☎(03)215-0321
マイコンスカイラブ ●秋葉原(03)251-1448●札幌〈時計台ビル〉(011)222-5476●仙台(0222)66-8711●名古屋〈第2アメ横ビル〉(052)251-7231●大阪(06)344-7628●広島(082)247-3949●福岡〈開設準備室〉(092)471-7203

品質を大切にする技術の日立

HITACHI

広大なビット空間の〈S1〉それは，1Mバイト時代の



HUMANICATION

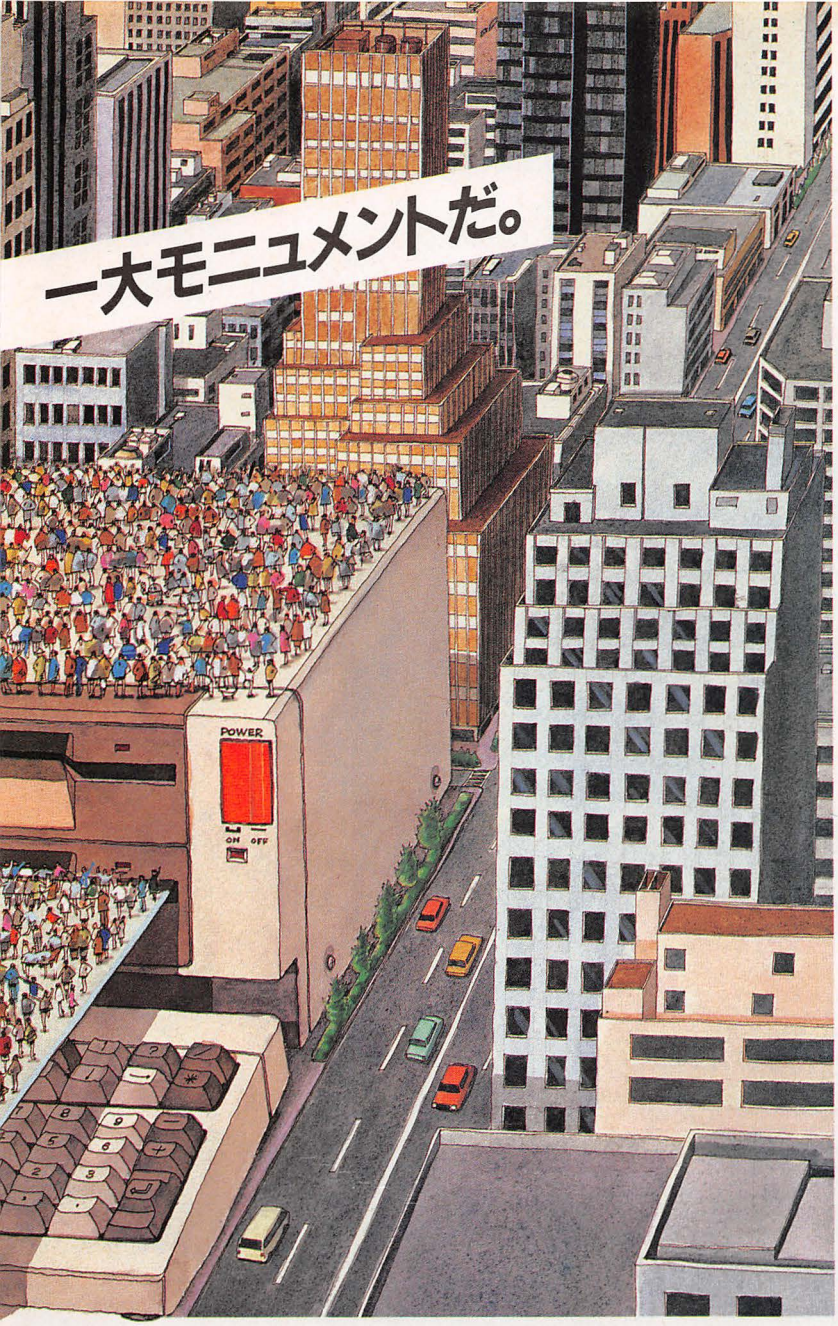
1Mバイト/ドライブミニフロッピーディスクを2基搭載し，漢字ROMも内蔵の日本語表示システムです。
本体(MB-S1/40)
標準価格……298,000円

1Mバイトミニフロッピーディスク1基搭載。トップホビーにはうれしいシステムです。
本体(MB-S1/30)
標準価格……198,000円

漢字ROM内蔵，日本語ワープロソフト付きのパーソナル漢字システムです。
本体(MB-S1/20)
標準価格……178,000円

●カタログをご希望の方は，資料請求券をハガキに貼り住所・氏名・年齢をご記入の上，〒105 東京都港区西新橋2-35-6第三松井ビル日立家電販売株式会社・宣伝部パソコン係まで。

おかげさまで75年
株式会社 日立製作所



一大モニュメントだ。

語りつくせない魅力を秘めて，
幅広いニーズに対応する〈S1〉シリーズ。

独特のシステムアーキテクチャーで1Mバイト時代をリードする〈S1〉。
メモリ空間1Mバイトを確保し，ハイスペックマシンならではの多様性を具現化した〈S1〉は，ニーズに合わせて5機種のラインアップです。
大量データ処理時代に余裕をもって対応する高密度フロッピーディスクドライブ（1Mバイト/1ドライブ）を2基搭載のモデル40や1基搭載のモデル30。そして，ハイスペックマシン入門へのお手頃機種モデル10。
さらには，先進AV体験機種モデル10AVなど……。
高速・大容量の〈S1〉シリーズは，ビジネスのステージで，トップホビーのフィールドで，余裕・俊敏の特性を存分に発揮します。

日立パーソナルコンピュータ S1



HINT
HITACHI
NEW TECHNOLOGY

新登場



グラフィックプレイやホビーに…。
ハイスペックマシンへの登龍門としての基本システムです。
本体（MB-S1/10）
標準価格……128,000円



ビデオスーパーインポーズ機能，ステレオサウンド出力標準装備のAVシステムです。
本体（MB-S1/10AV）
標準価格……178,000円

※写真中のカラーディスプレイ，パソコン対応カラーテレビ，マウスは別売です。

生活と技術をむすぶ
日立家電販売株式会社
〒105東京都港区西新橋2-15-12（日立愛宕別館）TEL（03）502-2111

資料請求券
S1-B9

National

－技術でひらく 世界の繁栄－



ワープロと
パソコンが、
一緒になって、

ーコンです。

MSXパソコンで初めて。プリンタ内蔵。ワープロ機能つき。これで、106,000円。

テレビにつなげば、その日からワープロができます。

パソコンがワーコンになると、いろいろ買い足さなくてもワープロできます。RF・ビデオ・RGB(21ピン)出力を内蔵。テレビがワープロ画面になるから、文字が大きく見やすくなります。RGB(21ピン)で見ると、文字が鮮やかに見えます。しかも、1ページ分のレイアウトを常に表示しています。

3,509字の文字と記号で複雑な文章づくりに対応。

漢字への変換は、かな/カナ/ローマ字の3つの方式で入力(単漢字変換)。外字登録は15個まで。近日発売の熟語ROMで、文節変換も可能。

英文ワープロとしての機能も、装備しています。

英文モードを選択すると、タイプライターのようなきれいな文字になります。また文末を自動的に単語単位で処理することや、文字の左右ぞろえなども、簡単にすることができます。



標準文字をはじめ半角・倍角・上下添字ができます。

文のタイトルや大切なところは倍角文字で大きく。注釈などは半角文字で小さく。$(A+B)^2$やH_2Oなどの添字も可能。変化のある文章がつくれます。

フロッピー、カートリッジ、テープに文章を保存可能。

文章を保存しておくと何かと便利。文章保存にはデータレコーダ、3.5インチフロッピーディスクドライブ、8kBデータカートリッジが利用可能。本体の記憶容量は最大で、和文全角は約8,000字、英文全角は約16,000字、ページ数なら10ページまでOK。

豊富な編集・校正機能で、文章づくりはラクラク。

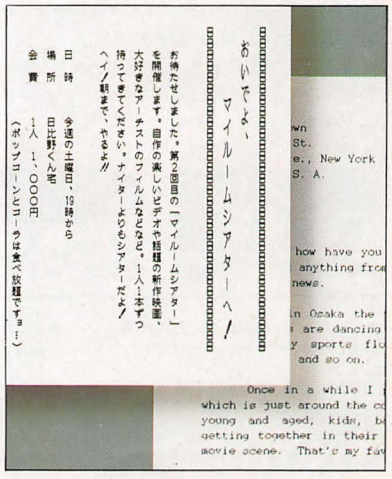
ワーコンなら、書いたり消したりのめんどうな作業から解放されます。字体変換、センタリング、右寄せ、左あけ、挿入、削除、複写、移動、検索、置換、語句登録、下線、タブ、書式設定などの豊富な編集・校正機能。手で書く時代よ、サヨウナラ。

印字音の静かな熱転写プリンタを内蔵しています。

16×16ドットの美しい印字。サーマルプリンタとしても使用できます。印字はタテ(和文)・ヨコ可能。プログラムやデータのプリントアウトもできます。

グラフィックにゲームに、本格的MSXパソコンです。

●RAMは大容量64kB●RGB(21ピン)対応の鮮やか画面●RF・ビデオ出力内蔵●数字入力に便利な独立10キー●外部プリンタ用端子つき●ボディカラーはホワイトとブラックの選べる2色



ワーコン・パソコン

ナショナル MSX キングコング™*

RAM64kB | RGB対応

FS-4000

標準価格 **106,000円**

▶色:ーWホワイト、ーKブラック▶付属品:音声ケーブル、映像ケーブル、RFケーブル、アンテナ切換器、取扱説明書(本体及びワープロ編の2冊)、BASIC説明書、操作説明シート、リボンカセット、熱転写用紙A4/10枚▶RGB機能を楽しむために、RGB21ピンのテレビの場合はRGBマルチケーブル(写真のカラーテレビ TH14-N29G 標準価格78,000円)(別売 CF-2507 標準価格6,000円)が必要です。

(新発売)

ナショナル 松下電器

* A Trademark of and licensed by Universal City Studios, Inc. Japan Agent - Stik International Inc. MSX はマイクロソフト社の商標です。

●ナショナルクレジットもご利用ください。●お問い合わせ、カタログご希望の方は、住所・氏名・年齢・職業をお書きの上、〒571 大阪府門真市大字門真1006番地 松下電器産業㈱ 情報機器部MBM係まで。

CASIO

全知全能



■独立関数キーで使える、充実の65関数

あらゆる分野の科学技術計算に応える、豊富な65関数を内蔵。しかも独立関数キーですから操作性も抜群。10進↔16進や直線回帰などプロフェッショナルの高度な要求にも、幅広くお応えします。

■ワイドで見やすい、24桁大型表示

長い数式やプログラムもラクラク入力。計算結果も一目でわかります。データ入力にも、ゲームにも、うれしいワイド表示です。

■持ち運びに便利。ハードタイプのコンパクト設計

液晶表示部と関数キー部を分離したコンパクト設計ですので、使う時は大きく、使い終れば小さくたためます。しかも、ハードタイプのボディで内部をしっかりガード。

■繰り返し計算に威力、数式記憶機能

複雑な関数計算も、数式をあらかじめ記憶(最大62文字)させておけば、変数の値を入力するだけで答が求められます。プログラミングなしで使える便利な機能です。

■幅広い応用が可能、強力BASIC言語

関数機能、データバンク機能とリンクするパワフルなBASIC言語搭載。RAMも4KBと必要十分。便利な10分割プログラムで、複数のプログラムも同時に記憶します。

■多種多様に使える、データバンク機能

公式や定数、規格値、さらに電話番号やスケジュールなど、文字や数字を記憶します。必要な時にすぐに情報が呼び出せる使い方多彩の機能です。

■仮想コンピュータCOMP-Xをシミュレート、アセンブラ(CAP-X準拠)機能

情報処理技術者試験に出題されるCAP-Xを想定して作られたアセンブラ機能を内蔵。仮想コンピュータCOMP-Xを実際にシミュレートすることができる画期的な機能。国家試験突破に威力を発揮します。

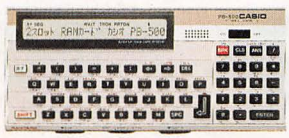
●大きさ〈開いて〉幅142、奥行142、厚さ9mm、〈閉じて〉幅142、奥行71、厚さ18mm●重さ157g(電池込み)

便利さ広がるオプション群
●ミニキャラクタープリンタFP-12S ¥16,500 ●カセットインタフェイスFA-5 ¥4,500
●プリンタケーブルSB-2 ¥3,500

登場 スーパーポケット・コンピュータ FX-780P 新発売 ¥22,800

(付属品:操作マニュアル、アセンブリ言語入門書)

●2スロットの「RAMカード」方式採用。使いやすい、見やすい、カタカナ入力。



PB-500 ¥24,800

●2スロットの「RAMカード」方式採用。高度な科学技術計算もらくらくOK。



ワンキー関数

FX-750P ¥24,800

●ワイドなグラフィックのハンディパソコン。



PB-700 ¥34,800(本体価格)

●最大32KBの大容量、豊富な51関数機能。



PB-770 ¥39,800(本体価格)



CPC(カシオ・ポケットコンピュータ・クラブ)

第2回カシオソフト作家コンテスト 期間7月21日〜9月30日

皆さまお待ちかねの第2回カシオソフト作家コンテストを実施いたします。昨年行ないました第1回コンテストには多数の応募をいただきましたが、今回はそれ以上の応募を期待し、素敵な賞品を多数用意。また、応募者全員、自動的にCPC会員になれます。この日のためにアイデアをねっていたあなた!さあ、チャンス到来です!!

●応募方法:応募用紙(カシオ製品取扱い店および弊社電卓企画部にございます)に必要事項を記入し、プログラムリスト(テープでも可)を同封の上、封書にてお送りください。●応募期間:昭和60年9月30日(当日消印有効)●参加コース:PB-700/770コース(ビジネス部門、ゲーム部門、その他部門)PB-100/200/300/400、FX-700P/710P/780P、その他のコース(ビジネス部門、ゲーム部門〈①小・中学生②一般〉、その他部門)●特典:優秀賞:7部門各1名…カシオMSXコンピュータ(PV-16)入選:7部門各10名…カシオウォッチ(ベラFS-10)佳作:CPCオリジナルトレーナー(200名)参加賞:全員にCPC会員証および弊社機関誌「タッチ&プレイ」●発表:「タッチ&プレイ」誌上 ※優秀作品に関してはCPCライブラリー・夢幻ループに採用させていただきます。なお、お送りいただいたプログラムの権利は弊社に帰属します。●宛先:〒160東京都新宿区西新宿2-6新宿住友ビル カシオ計算機株式会社電卓企画部「作家コンテスト」係

カシオ計算機株式会社 営業本部 〒160 東京都新宿区西新宿2-6新宿住友ビル☎03(347)4811(代表)

資料請求券 MBM-10

TOSHIBA

システムでひろがるね。




岡田有希子

学習にも、ビジネスにも、自由なシステムが組めるパソピア7。

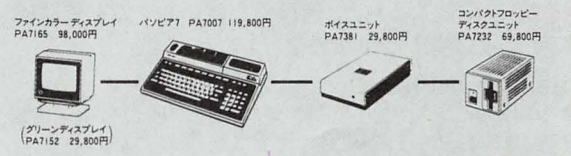
ずらりとそろった周辺機器。パソピア7を核に、さぁ、どんなコンピュータワールドが拡がるのか。思うままにシステムを組む。学習に、ゲームに、オリジナルプログラム作成に、ますます創造力を刺激するパソピア7。もちろんビジネスにも即対応。汎用簡易言語や日本語ワープロとしてだけでなく、CP/Mにより、高級言語や、さらに豊富なソフトウエアの活用も可能。拡張性でも差をつけたパソピア7。個性の数だけシステムが組める。

SYSTEM 1 OA・ビジネス用途として、CP/Mも使える



システム価格 514,800円(446,600円)

SYSTEM 2 音声合成を楽しむなら



システム価格 317,400円(249,200円)

●( )内のシステム価格は、グリーンディスプレイとの組合わせの場合です。●※印の商品は、システム価格に含まれません。●日本語ワープロを使用する場合、漢字ROM PAC2が必要です。

PASOPIAシリーズ
●パソピア1600 ●パソピア16
●パソピア7 ●パソピアミニ
●パソピアIQ

パソピアのお問い合わせ・ご相談はPASOPIAインフォメーションセンター(03)457-2951

SOUND & GRAPHICS 東芝パーソナルコンピュータ

使い方360度 PASOPIA 7

●資料ご請求は、資料請求券を貼り、住所・氏名・年令・職業を明記し、〒105東京都港区芝浦1-1-1㈱東芝 OA機器事業部(03)457-2951までお申し込みください。●パソピアを実際にお試しになりたい方は、お近くの東芝パソコンサロン札幌 (011)221-5023/仙台 (0222)67-5018/大宮 (0486)51-1100/秋葉原 (03)255-0901/銀座 (03)574-0941/渋谷 (03)499-5571/名古屋 (052)202-1048/大阪 (06)344-0765/広島 (082)249-6762/福岡 (092)481-0522/パソピア富山 (0764)91-2877まで、どうぞ。

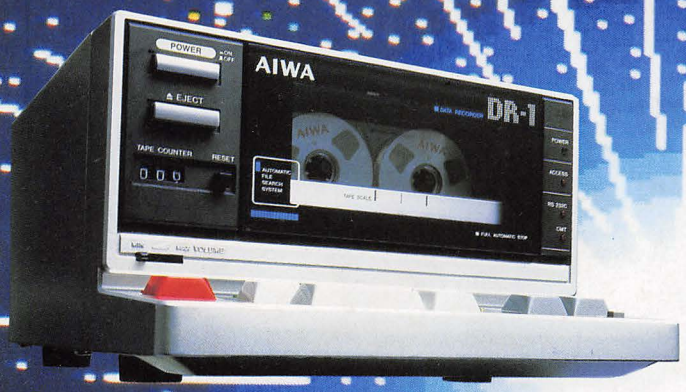
資料請求券
PASOPIA7
マイコンBASIC

先端技術をくらしの中に… E&E(エネルギーとエレクトロニクス)の東芝

Cassette Audio & Video

AIWA®

革新





独自のデジタル信号波形処理回路を採用。
アイワのデータレコーダは、新たなるデジタル時代に対応しています。

デジタル信号波形処理回路により、エラー激減。

今まで泣かされたロード時のエラーに、アイワの先進技術が応えてくれました。独自のデジタル信号波形処理回路の採用で、驚くほどにエラーが激減。またレベル完全無調整を実現するなど、信頼性と使いやすさを飛躍的に向上。パソコンとの相性も、ピッタリです。

〈DR-1の主な特長〉

●フロッピーディスクに迫る9600ボー(RS-232C)の高速処理を実現。●フロッピーディスク約10枚分の記録を可能にするなど、多機能発展的なTOS付属(PC-8801シリーズ用)。〈グラフィック画面のセーブ／ロードを高速処理(55秒)、高速ファイルサーチも可能〉

●オートレックミュート機構 ●位相切換スイッチ ●アクセスインジケータ ●フルロジックメカ採用

●テープスピード:4.75cm/sec●対応転送速度:CMTモード600～2,400bps、RS-232Cモード600～9,600bps●使用テープ:CMTモードノーマルテープ(TYPE Ⅰ)、RS-232Cモードメタルテープ(TYPE Ⅳ)●最大外形寸法:幅175×高さ112×奥行260mm●重量:2.5kg●電源:AC100V(50/60Hz)●付属品:RC-232C専用コード、PC-8801シリーズ用TOSテープ

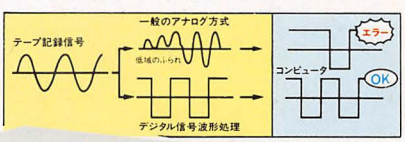
〈DR-2の主な特長〉

●2倍速ロードを実現(MSX1200ボーのテープ)。●バックアップテープも、デジタル信号波形で処理するサブアウト端子付。

●セーブ/ロード時に便利なMOTORボタン●位相切換スイッチ●2400ボー対応

●テープスピード:4.75/9.5cm/sec●対応転送速度:600～2,400bps●使用テープ:ノーマルテープ(TYPE Ⅰ)●最大外形寸法:幅166×高さ128×奥行146mm●重量:1.2kg●電源:AC100V(50/60Hz)

デジタル信号波形処理回路:波形のみだれたアナログ信号も、コンピュータの判断しやすいデジタル信号波形に補正します。ドロップアウトや位相ずれによるエラーが少なく、従来のデータレコーダでは得られなかった、高信頼性を実現することができました。





DR-1　DR-2

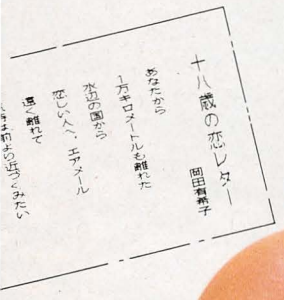
データレコーダ ¥28,500　**データレコーダ ¥12,800**

●カタログの請求は、〒101 東京都千代田区神田須田町2-9 アイワ株式会社宣伝課マイコンベーシックマガジン係まで ☎03(253)9671

TOSHIBA

有希子、恋レター打ちました。

ぷっ



岡田有希子



MSX

日本語ワープロソフト内蔵のMSX
東芝ホームコンピュータ 64Kバイト HX-21 ￥79,800

ぬけるような秋晴れ、食欲も底なし…。さあ、さっそくパソピアIQで有希子の献立表づくり。ワープロソフト内蔵だから、漢字ROM ポン! でカンタンにワープロに変身。カレーにシチューに、ピッポッパッ。プリントアウトもしてみよう。太りすぎてもパソピアIQのせいにしないでね。



●漢字ROMカートリッジHX-M200￥29,800 ●ドットプリンタHX-P550￥84,800

- ●日本語ワープロソフト内蔵のMSX(別売漢字ROM必要)
  カンタン・システム。漢字ROM+プリンタで即、ワープロに変身!
- ●マニアに応える本格機能。拡張BASIC搭載
- ●電話で交信。RS-232Cインタフェース装備
- ●好みの画像が自由に選べる。映像3出力対応
- ●ダブルサイズの楽しみ。ステレオ音声出力装備
- ●目的に合せてフリーセレクト。多彩に揃ったMSXソフト

※映像3出力はHX-21、22に装備。RS-232Cインタフェースは HX-22に装備

ワープロソフト内蔵、使いやすさのラインアップ

64Kバイト HX-20	￥69,800
64Kバイト HX-21	￥79,800
64Kバイト HX-22	￥89,800

新登場 MSX2

MSXが色の精度を語りはじめた。



512色から16色を選択 HX-23	￥99,800
256色を同時表示 HX-23F	￥108,000

MSXマークはマイクロソフト社の商標です。

資料のご請求は 〒105 東京都港区芝浦1-1-1
株式会社東芝 家庭情報システム営業部 ☎03(457)3777

PASOPIA IQ

資料請求券
パソピアIQ
マイコンBASIC
10月号

先端技術をくらしの中に…E&E(エネルギーとエレクトロニクス)の東芝

YAMAHA



3.5インチマイクロフロッピーディスクドライブ。フォーマット時で720Kバイトの大容量。高速で大量のデータのやりとりが可能。本格的システムに。
マイクロフロッピーディスクドライブFD-05¥64,800

さらに完成度を高めたマークIIモデル。MSXマークのソフトウェア(カートリッジ、テープ、ディスク)もすべてOK。
ホームパーソナルコンピュータ YIS503II ¥59,800

MULTI PERFORMA

マルチ人間が、増えそうだ。

僕たちのマルチな才能を発見してくれそうだ。ヤマハMSX。
新しいこと、楽しいことは、マルチ人間だけが発見できる。マルチ人間へのパスポートを、ヤマハから発売します。拡張性・発展性を一段と高めたMSX、YIS503II。基本機能を強化し、独自のサイドスロットに多彩なユニットを接続可能。音楽に、ワープロに、グラフィックに。あっという間に個性的な専用マシンに変身します。あなたを、その日からさまざまなジャンルでの一流パフォーマーに変えてしまう表現力。キーボードを弾いたその手でコンピュータ・グラフィックスを描く。いま、マルチ人間が、街のあちこちにあふれ始めている。

基本機能を充実。これからのMSXの条件をフルに装備。
拡張性のポイントは、独自の3スロット。個性的なシステムアップが可能です。さらにメインRAM64Kバイト、VRAM16Kバイトを標準装備。また、鮮明画像を実現するRGB出力、さらにRF出力、ビデオ出力も装備。どんなTVにも接続できます。使いやすさもさらにアップした正統派マシンです。

最先端のデジタルシンセだ。
music system 503MII

MSXが、アッという間にデジタルシンセに。46の楽器音、効果音から同時に2音色。6つのリズムパターンから1つを選んで、本格的デジタルシンセに。さらに楽譜入力の自動演奏もOK。オプションでプレイカードの演奏や音声合成もOK。

●ミュージックシステム503MII組合せ合計価格¥117,200

YIS503II(本体)¥59,800、FMサウンドシンセサイザユニットSFG-01¥19,800、ミュージックキーボードYK-20¥29,800
FMミュージックコンポーザYRM-15¥7,800



●DISKサポート版FMサウンドシンセサイザユニットIISFG-05¥29,800も新登場。

カンタン操作で、楽しいワープロ。
word processing system 503WII

MSXが、本格的日本語ワープロに。JIS第一水準の漢字を含む3,564文字を内蔵。さらに特殊文字や記号の作成・登録、熟語や短文の登録も可能。用紙サイズ自在のプリンタで名刺やハガキに直接印刷も。オプションで住所録作りもOKです。

●漢字ワープロシステム503WII組合せ合計価格¥194,400

YIS503II(本体)¥59,800、漢字ワープロユニットSKW-01¥39,800、熱転写プリンタPN-01¥89,800、プリンタケーブルCB-01¥5,000



●DISKサポート版日本語ワープロユニットSKW-05¥49,800(新発売)。

MSXは、マイクロソフト社の商標です。

※RGB出力の使用には、別売RGBケーブルRC-01¥5,500が必要です。

●上記の各システムは、パソコンと周辺商品の組合せ例です。



FD-05用の専用ケーブル。
MSX-DISK-BASIC内蔵。
フロッピーディスクインターフェースケーブルFD-051
¥25,000

マウス&DISKサポートの
グラフィック・ツール。
グラフィックアーティスト
GAR-01¥7,800

片手の自然な動きで
MSXに指示を与える、
便利な入力装置。
MSXマウスMU-01
¥12,800

NCE MSX

僕たちのヤマハMSX。

TV画面は、僕らのキャンバス。

graphic system 503GII

素晴らしいコンピュータ・グラフィックスの世界を、マウスを使って簡単に楽しめます。豊富な機能を活用して高度なテクニックも思いのまま。ブロックパターンやブロック文字等も内蔵して、自由に使えます。作成画面は、ディスク※にも記録可能。ディスク上の画面データは、DISK-BASICで活用可能。

●グラフィックシステム503GII組合せ合計価格¥80,400

YIS503II(本体)¥59,800、MSXマウスMU-01¥12,800、グラフィックアーティストGAR-01¥7,800



※ディスクドライブは、オプションです。



ホームパーソナルコンピュータ
YIS503II
(ワイズ)

MSX
RAM 64KB
RGB VIDEO RF

NEW 本体価格 ¥59,800

●新世代マシンMSX2も新登場。YIS604/128(RAM128KB+VRAM128KB)¥99,800

MSX Ver.1の可能性を追求したマークII モデル。
①2つのカートリッジスロットにヤマハ独自のサイドスロットを搭載。計3スロットの優れた拡張性。②RGB出力+ビデオ、RF出力装備。③RAM64Kバイトの大容量。
●256×192ドット16色32枚のスプライト機能。●8オクターブ3重和音。●アングルアジャスタも装備して、使いやすいステップスカルプチャータイプのキーボード。

●上記の製品のお求めは、もよりの電器店、パソコン専門店、オーディオ店、スーパー、百貨店でどうぞ。

●商品内容についてのお問い合わせは、ヤマハMSXインフォメーションセンター 東京 TEL 03(255)4487 大阪 TEL 06(251)0535 ● MSX MSX2 の詳しい資料のご請求は、〒430-91 浜松市浜松郵便局私書箱3号日本楽器製造株式会社AY-XI係まで。

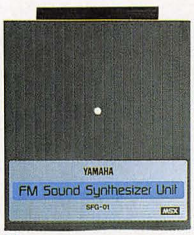
YAMAHA

拡がるね。ヤマハMSX&MSX2の楽しい世界。



（FM音源で楽しむ最先端デジタルシンセ）

MUSIC PERFORMANCE



FMサウンドシンセサイザユニットSFG-01 ¥19,800

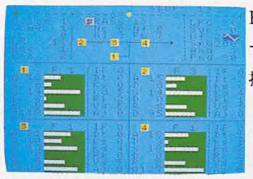
46種類の音色データを持つFM音源を内蔵。8重和音実現。YISシリーズのサイドスロットに接続し、ミュージックキーボードをつないでデジタルシンセに。MIDI端子等装備。

★FMミュージックマクロYRM-11……¥7,800



FM音源をBASICで自在にコントロールできるソフト。4パート8音ポリフォニックの自動演奏や、ミュージックキーボードを使ってセッションもOK。自動演奏とグラフィックスの同時進行ができ、音声合成で話させたり、歌わせたりが可能。データ保存はUDC-01またはテープで行なえます。

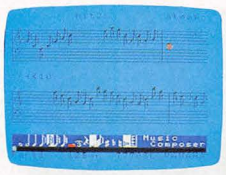
FM音色プログラムYRM-12……¥7,800





FMサウンドシンセサイザユニットのFM音源を操作し、自由な音色創りが楽しめます。ユニットの音色データを好みでアレンジすることもOK。作成した音色はYRM-11、-15等で使えます。

FMミュージックコンポーザYRM-15……¥7,800





面画の五線譜に、音符や記号を入力。楽符通りの自動演奏を楽しむソフト。強弱やテンポの調節、編集も自在。SFG-01と併用。

プレイカードセットZPA-01……¥12,800





ポータサウンド用のプレイカードで自動演奏が楽しめるソフト。MSX本体に接続するだけでOK。SFG-01、05と組めば、リアルなFM音源のサウンドが。

ディスクサポート版ソフト新登場



NEW FMサウンドシンセサイザユニットII SFG-05 ¥29,800

SFG-01を、さらに使いやすくグレードアップ。データ保存にディスクをサポートします。FM音源を駆使して作りあげた46種類のリアルな音色を内蔵。見やすいライブ感覚の画面表示。基本機能はSFG-01に準拠。



NEW FMミュージックマクロII YRM-51 ¥9,800 FM音源をBASICでコントロール。自動演奏やキーボードをプラスした演奏もOK。擬似音声にしゃべらせたり歌わせたりできる音声合成機能も装備しました。また、自動演奏とグラフィックスの同時進行もできるAVプログラムもOK。データ保存はディスクで。



NEW FM音色プログラムII YRM-52 ¥9,800 FMサウンドシンセサイザユニットにプリセットされている46種類の音色を修正して、イメージに合わせて微妙にニュアンスを変えたり全く新しい音色を創り出すことが可能。音づくりのためのパラメータは美しいグラフィックで表示されるため、ロジカルなオペレーションができます。作成したデータは、ディスクやUDC-01に保存することができます。デジタルシンセの本領を引き出すには欠かせないオプションです。



NEW FMミュージックコンポーザII YRM-55 ¥9,800 ディスクサポート版のFMミュージックコンポーザ。基本性能はYRM-15に準拠。('85年秋発売予定)

※YRM-11～15及びYRM-51～55は、各々SFG-01、05のどちらと組み合わせても使用可能。但し、YRM-51～55とSFG-05の組み合わせの場合のみ、ディスクの使用が可能になります。

★YRM-11は、YIS604/128では使用できません。同様の機能を持ったYRM-51をご使用下さい。

NEW マイクロフロッピーディスクドライブFD-05 ¥64,800

MSX規格の3.5インチマイクロフロッピーディスクドライブ。RAM32Kバイト以上のYISシリーズに接続して、高速で大量のデータのやりとりを行なうことができます。アンフォーマット時で1Mバイト。フォーマット時で720Kバイトの大容量。



●別売フロッピーディスクインターフェースケーブルFD-051 ¥25,000

NEW 3.5インチフロッピーディスクMF2-DD ¥1,750



コンパクトで使いやすい、MSX標準規格型の3.5インチマイクロフロッピーディスク。大容量1Mバイトの両面倍密タイプで、便利なプラスチックケース入りです。

NEW ミュージックキーボードYK-20 ¥29,800（49鍵）



FMサウンドシンセサイザユニットに接続して使う、49鍵標準ピッチのキーボード。リアルなキータッチが楽しめ、譜面台も付属するなど、使いやすさを高めました。●シンプルなデザインの49鍵ミュージックキーボードYK-10 ¥29,800もあります。



ミュージックキーボードYK-01 ¥17,800（44鍵）

FMサウンドシンセサイザユニットに接続する44鍵の専用キーボード。手軽にシステムを組み上げることが可能。

MSXはマイクロソフト社の商標です。

多彩な楽しさ。ミュージックソフト。

制作：財団法人ヤマハ音楽振興会
発売：日本楽器製造株式会社

COMPUTER MUSIC COLLECTION

ミュージックコンポーザ用の演奏データによる曲集
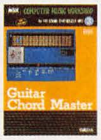


FM音源のリアルなサウンドで自動演奏が楽しめるソフトです。

Vol.6／スクリーンCMC-06 ¥2,400

●Vol.1／月の光（クラシック）●Vol.2／スウィートメモリーズ（ニューミュージック）●Vol.3／素顔のままで（ポップス）●Vol.4／ビートルズ●Vol.5／ビーターと狼各¥2,400（各テープ2本入）

COMPUTER MUSIC WORK SHOP

コードマスター用アプリケーション



キーボードやギターコードを画面上に表示。さまざまな基本型や展開型を教えてくれます。

ギター・コードマスターI CMW-33 ¥6,500(ROM)

●キーボード・コードマスターCMW-01 ¥3,000●キーボード・コードプログレッションICMW-02 ¥3,000（各テープ1本入）
※CMW-01、-02は、SFG-01、-05+YRM-11、-51と併用。

FM VOICE DATA

拡張音色データ集



FMサウンドシンセサイザユニットに新しい音色を供給するための拡張音色データ集。

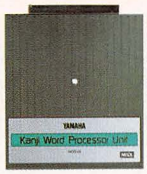
FMヴォイスデータ96② FVD-02····¥2,800

●FMヴォイスデータ96 FVD-01 ¥2,800（カセットテープ版）

（カンタン操作で、楽しいワープロの世界へ）

WORD PROCESSING

漢字ワープロユニットSKW-01 ¥39,800



YISシリーズのサイドスロットに接続し、本格的日本語ワープロにシステムアップ。JIS第1水準の漢字を含む3,564字種内蔵。カタカナ/かな/ローマ字、音読み/訓読みのどちらからでも変換可能。多彩な機能を搭載。



NEW 漢字枠組自在YRK-01 ¥9,800（SKW-01と併用）



A4版4ページの任意の場所に枠を設定して、作表や作文のレイアウトをイメージ通りに実行。切り貼り、検索も自在です。

NEW 漢字カセットラベラYRK-02 ¥7,800（SKW-01と併用）



オーディオテープや、カセットテープの録音・録画内容をデータ入力。テープライブラリ管理が手軽にできます。ラベル印刷もOK。



漢字住所録YRM-16 ¥7,800（SKW-01と併用）



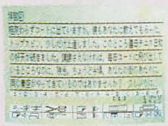
MSXを漢字住所録として使えるソフト。登録住所の追加、削除、変更も容易。PN-01でハガキやカードに印刷可能。

ディスクサポート版ソフトも新発売

NEW DISK日本語ワープロユニットSKW-05 ¥49,800



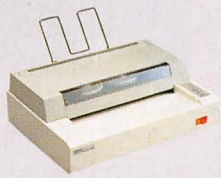
SKW-01の機能を受け継ぎながら、外部記憶装置にディスクが使える機能強化版のユニット。新たに半角文字も加えて、JIS第1水準の漢字を含む3,979文字種が使えます。MSX2では1行横30文字表示が選択可能。本格的システムが構成できます。SKW-05用応用ソフト、開発中。



熱転写プリンタPN-01·····¥89,800

漢字ワープロの特長を100%活かすプリンタ。便利な各種用紙対応型。

●プリンタケーブルCB-01¥5,000●サーマルリボンPN-01RB¥3,900（黒）、PN-01RC¥4,800（カラー）

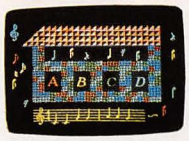


（TV画面は、僕らのキャンバス）

GRAPHICS



NEW グラフィックアーティストGAR-01 ¥7,800（ディスクサポート版）



MSXマウスを使ってなめらかな曲線を描いたり、様々な特殊効果などを楽しむことができます。高度なグラフィックス作りに欠かせません。©財団法人ヤマハ音楽振興会

NEW MSXマウスMU-01¥12,800

画面を見ながら机の上で動かすだけのスピーディなポインティングデバイス。



グラフィックカードセットZGA-01¥19,800



カードを使ったユニークなグラフィックソフト。12枚のカードに記憶させた84種類のグラフィックデータを使って自由な作画がOK。



●ライン、サークル、ボックスなどが簡単に描け、16色がフルに使えます。作成画面はカセットにセーブして、好きな時に呼びだせます。

データメモリカートリッジUDC-01 ¥9,800

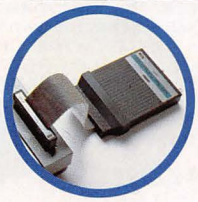
バッテリーバックアップ方式の4KバイトのRAMカートリッジ。手軽な外部記憶装置です。



32K拡張RAMカートリッジURM-01···¥9,800

ROMスロットに差し込むだけで、RAM32KバイトのMSXのRAM容量を64Kバイトに拡張可能。





ヤマハMSXの世界を、お手持ちのMSXで。

ユニットコネクタUCN-01···¥7,800 拡張ユニットSFG-01、SFG-05、SKW-01、SKW-05は、UCN-01を介して各社のMSXのROMスロットに接続できます。（機種によっては機能を発揮できない場合があります。詳しくはカタログをご請求下さい。）ヤマハMSXの場合は、直接サイドスロットに接続可能。

本格的システムアップに必須の、3スロット装備。完成度を高めて、新登場。



YIS503II

ホームパーソナルコンピュータ

本体価格 ¥59,800

RAM 64KB

MSX

NEW ●MSX Ver.Iの可能性を徹底追求。●3スロット装備。●RAM64Kバイト実装。●RGB、RF、コンポジットビデオの3種類の映像出力を標準装備。



YIS604/128

ホームパーソナルコンピュータ

本体価格 ¥99,800

RAM 128KB + VRAM 128KB

MSX2

NEW ●メインRAM128Kバイト＋ビデオRAM128Kバイト実装●3スロットに加えてビルトインプログラムソケット装備。●3種類の画像出力。●パソコン独習ソフト付属。（ROMパック）

●YISシリーズのお求めは、もよりの電器店、パソコン専門店、オーディオ店、スーパー、百貨店でどうぞ。

●商品内容についてのお問い合わせは、ヤマハMSXインフォメーションセンター 東京 TEL 03(255)4487 大阪 TEL 06(251)0535 ● MSX MSX2 の詳しい資料のご請求は、〒430-91 浜松市浜松郵便局私書箱3号日本楽器製造株式会社AY-XI係まで。

MITSUBISHI

高性能グラフィックスを簡単に使いこなすグラフィックエディタ「アートペーパー」内蔵。 メルブレーンズ・ML-G10内蔵の三菱オリジナル・グラフィックエディタ「アートペーパー」は32KB。これは、従来のMSX-BASICと同じ容量ですから、そのパワーは推して知るべしです。アートペーパーは、512×212ドット2画面、512色中16色と256×212ドット2画面、256色同時表示のビットマップモードで威力を発揮。わかりやすいアイコン操作、マウス/ジョイスティック/カーソルキーをサポートした3ウェイ入力、さらに、拡大・縮小・ミラー反転・コピーを始めとする24種類もの描画コマンド。高度なテクニックを要するパソコンアートが、プログラミングなしに作成できます。



ビジュアルシーンに新次元をもたらすグラフィックコントローラ「AVアダプタ」(近日発売)。 パソコンとテレビやビデオなどのビジュアルをドッキング。こんな楽しいビジュアル操作を可能にしてくれたのがデジタイズ、スーパーインポーズ、テロップの3つの機能を兼ね備えたAVアダプタです。ビデオなどの画面をデジタル化してコンピュータに取り込んだり(デジタイズ機能)、コンピュータの画面を重ねたり(スーパーインポーズ機能)、作成した画面のビデオ録画(テロップ機能)が可能。しかも、これらの機能をアートペーパーがコントロール。誰もが夢みたハイブリッド・プレイが、ビジュアルシーンに新次元をもたらします。

大量のデータを高速処理。大容量1MBフロッピーディスクドライブ(別売)。 MSX2の記憶メディアはディスクが主流。三菱の3.5インチフロッピーディスクドライブ・ML-30FDは大容量1MB(フォーマット時は720KB)。フロッピーディスクコントローラ・ML-30DCで接続することにより、強力なディスクシステムを構築。スピーディなデータ処理が行なえます。そのうえ、拡張ケーブルなしで2ドライブに拡張できるコンパクト&ハイ・コストパフォーマンス設計です。

●AVアダプタML-85AV(グラフィックコントローラ、近日発売)●統合ソフトユニットML-WPS1標準価格49,800円(近日発売)漢字ROMカートリッジと統合ソフトディスクで構成。統合ソフトは、ワープロ/表計算/描画/通信の4つの機能を持ち、これらの機能を自由に組合わせて使用できます。〈主な仕様〉●CPU:Z80A●メインRAM:64KB、ビデオRAM:128KB●ROM:48KB(MSX-BASIC Ver.2.0)●テキスト表示:最大80桁×24行●グラフィック機能:ビットマップ(512×212ドット2画面、512色中16色。256×212ドット、256色同時表示。他)●サウンド機能:8オクターブ3重和音+1効果音●クロック機能:バッテリーバックアップ●ジョイスティック接続端子:2(マウスもサポート)●内蔵ソフト:アートペーパー(グラフィックエディタ、ROM32KB)■商品に関する、お問い合わせ、およびカタログをご希望の方は、ハガキに雑誌名を記入のうえ、〒370-04 群馬県新田郡尾島町岩松800 三菱電機群馬製作所ML-G10係へ。■ML-G10/30FD/30DCには保証書がついています。ご購入の際は必ず記入事項を確認のうえ、お受取りになり、大切に保存してください。



MSX2はマイクロソフト社の商標です。

三菱電機株式会社

感性MSX2

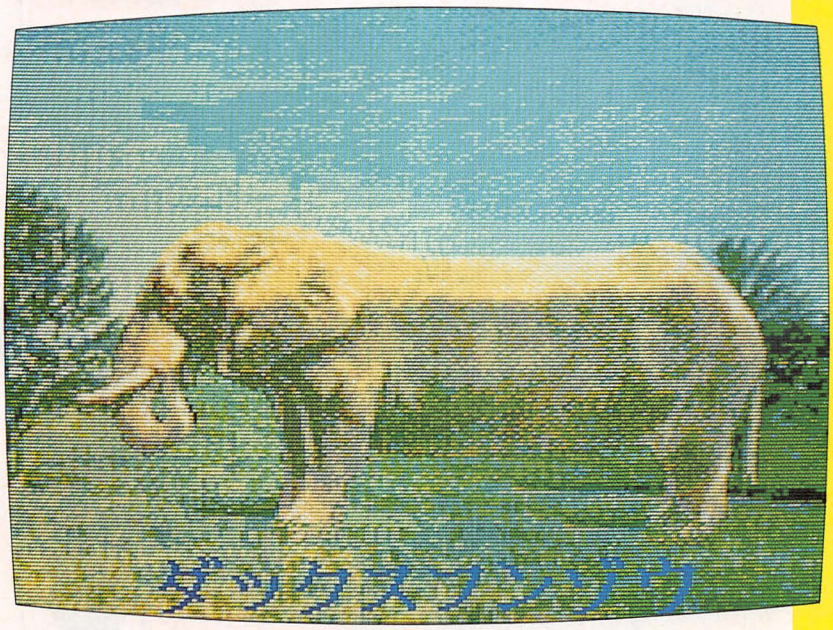
デジタイズしたゾウの胴を アートペーパーで伸ばしたら、 ダックスフンゾウの できあがり。



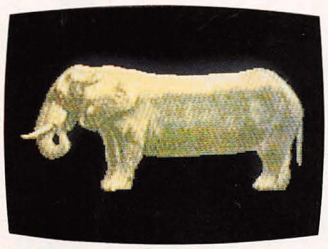
1 ビデオから実写画面を入力



2 デジタイズしてコンピュータに取り込む



4 背景にスーパーインポーズ



3 アートペーパーで胴をひき伸ばす

●写真は、ML-G10
ダブルRGBテレビ(15C360) 128,000円
フロッピーディスクドライブ(ML-30FD) 64,800円
フロッピーディスクコントローラ(ML-30DC) 25,000円
マウス(ML-11MA) 12,800円の組合わせ例です。



凄いヤツが現われた。ハード/ソフトの統一思想をそのままに、グラフィックスを中心に大胆なバージョンアップを果たしたMSX2。メルブレーンズ・ML-G10は、そのグラフィックスを最高のレベルで実現するビデオRAM128KBを標準装備し、しかも、パワフルなグラフィックエディタを内蔵。独立テンキーを装備した先進のローブロファイルキーボード、斬新なスラントフェイスを備えた精悍なブラックボディ。確かに、ただ者ではない気配を感じる。グラフィック・アドバンスドマシンMSX2の新鋭機、ML-G10がいまベールを脱ぐ。

Melbrain's

三菱ホームコンピュータ

ML-G10(本体) 標準価格98,000円

ニュータイプ
新発売

意匠登録・
実用新案申請中

PASOKO-1000 NEWモデル

新価格で再登場!! ¥9,800

ブラックタイプ・アイボリータイプの2種類があります。

家庭用ビデオゲームから
パソコンまで!!

操作版の決定版
各社・各機種に
対応!!



ゲーム
パーツの
専門メーカー

新発売
88用インターフェイス
別売価格 ¥5,800

★NEC・PC-8801 MKII
★NEC・PC-8801 MKIISR
★NEC・PC-8001 MKIISR

★スペース・リターン又はZ・Xに切り換えができます。

8方向対応
★8方向：1、2、3、4、6、7、8、9
★4方向にも使えます。

新価格!!
PS-2
アイボリータイプ ¥9,800
お求めやすくなりました

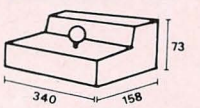
●別売 ¥5,800
●パソコン共購入の場合
¥4,800

●¥6,800



★ FM77も今月発売!!

SIZE



外寸：340×158×H73mm
重量：2kg
コードの長さ：1.5m

注文書

○をつける			
	PASOKO-1000 （ブラック・アイボリー）	一括払い	分割払い
	88用インターフェイス ¥5,800	FM 7 • NEW 7 ¥6,800	

おところ 〒

TEL （ ）

おなまえ 保護者名 様 ㊞

● わからないことがありましたら
電話でお問い合わせ下さい。

三和電子株式会社
〒173 東京都板橋区中丸町58番5号
☎03(955)9231

EPSON

プリンタはエプソン

キュートなニューフェイス！
プリントアイリス。

フローレンス

新登場



カラフルなディスプレイ画面を簡単コピー。
世界初！インクドット方式採用、MSX対応カラープリンタプリントアイリスPI-40。

世界初！インクドット方式。リボン不要、だからコンパクト＆簡単メンテナンス。

ピン先端にインクをのせて用紙に打ちつけるという、まったく新しい機構が今までにない細いピン径（ドット径）を実現し、解像度・印字品質の高さは特筆もの。その上、小型軽量で置き場所を選びません。インク交換はカートリッジなのでワンタッチ。メンテナンスも簡単。インクドット方式だから、ペンプロッタと違い、インクが乾いて使えないという心配もありません。

美しいカラーハードコピー。

4つのドットヘッドが4色（黒・黄・赤・青）に対応。薄い色から先に打ち、重ね打ちができるので、7色の表現が可能。さらに、ドット毎の色指定によって、よりきめ細かなグラフィック表現が可能です。

その名もズバリ、「ちゃっかりコピー」。

MSXパソコン本体のスロットに差し込んで、ボタンひとつのラクラク操作。ディスプレイ上の画面を一時停止して、そのままプリントアウト。いとも簡単にカラーハードコピーがとれるROMカートリッジです。（オプション・¥12,000）（注）市販されているソフトウェアの中には一部使用できないものもありますのでご注意ください。

タックシールで手作りのカラーカード。

プリントアイリスで、アイディアを活かしたグラフィックをタックシール（別売り・近日発売）にプリント。ハガキに貼るだけで、あなただけのオリジナルカードが完成します。

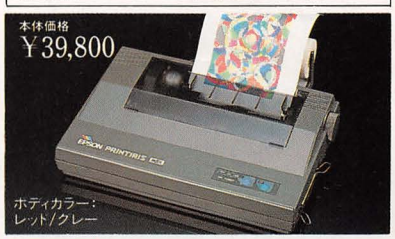


プリンタ・プロッタ両用の1台2役。

プリンタ機能とプロッタ機能の両方を備え、モードによって自由に使い分けられます。

●コンピュータグラフィックスをTシャツに！

㈱バンダイより販売されているアイロンプリント用紙「グラパロ」を使用して、コンピュータグラフィックスがTシャツ・ハンカチなどの布製品にプリントできます。作り方は簡単、家庭用アイロンで熱転写が可能です。洗濯でも色落ちしません。
お問い合わせ先：
株式会社バンダイ ファッション事業部 Tel.（03）-845-5561



MSX MSXマークはマイクロソフト社の商標です。

インクドットカラープロッタプリンタ エプソン プリントアイリス

エプソン販売株式会社 ●本社/〒160 東京都新宿区西新宿2-4-1新宿NSビル私書箱6109号 ☎（03）348-7121代
■ショールーム/新宿NSビル5階 ■支店・営業所：●東京（03）348-6801 ●中央（03）258-4841 ●大阪（06）365-5071 ●大阪南（06）632-3353 ●札幌（011）222-2821 ●秋田（0188）32-4002
●仙台（0222）63-3691 ●長野（0263）36-7251 ●新潟（0252）43-8515 ●名古屋（052）962-7001 ●金沢（0762）62-3216 ●広島（082）262-5181 ●福岡（092）471-0761 ●鹿児島（0992）25-7717
エプソン株式会社 ●本社/〒399-07 長野県塩尻市広丘原新田80
●詳しい資料のご請求は、お手数ですが、はがきに住所、氏名、年令、職業、製品名をお書きの上、エプソン販売株式会社までお申込みください

PI-40
資料請求券
マイコンBASIC

Victor
JVC
※JVCは、日本ビクターの世界ブランドです。

面白ソフト



ビクターだけの、面白内蔵ソフトが2つも。
まず知らせたいのがタイニー・シンセ。
自由自在に音を変化させて、好きな音色がつくれる。
もちろん記憶もできる。自動演奏もできる…。
音色のパレットと呼びたいタノモシサだ。
そしてもうひとつの内蔵ソフトが、タイニー・グラフ。
データーを入れるだけで、テキパキとグラフをつくってくれる。
しかも、円・棒・折れ線の3種のグラフがどれでもOK。
プリンターをつなげば、つくったグラフをプリントアウトもできる。
スポーツのスコアなどを比べるのに、とっても便利!

80桁



なんと80字が一度に並ぶキメ細かい表示能力。
最高512ドット×212ドットのキメ細かい画面がMSX2の特長だ。
2000文字表示テレビにも対応した80桁のテキスト表示がクッキリ並ぶ。
線や文字を描いたとたん、その繊密さに驚くはずだ!

RGB

もちろんRGB対応だから、色鮮やか。
すごいグラフィック機能を損わずにモニターに伝えたい。
だから画像出力はアナログRGB対応。
自慢の256色もにじまず、息をのむほど鮮やか。
しかもコンポジットビデオ端子や
RF端子もあるので、ビデオはもちろん
普通の家庭用テレビも、アンテナ端子につなげば
スグに活躍をはじめるぞ!

2スロット

ドンドン機能が増やせる2スロット。
拡張性を考えて、2つのROMカートリッジスロットを欲ばったMSX2・イオ。
漢字ROMやフロッピーディスクなどを
プラスして能力がグーンとアップできる、有望なマシンだ!



先進の個性 日本ビクター株式会社

お問合わせ、カタログ請求は、〒100 東京都千代田区霞が関3-2-4 霞山ビル 日本ビクター(株)インフォメーションセンターPC マイコン係 TEL 03(580)2861

イオ、イオ、美ックリゲーションだ。

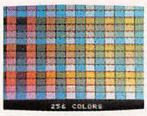


MSX2



でたッ。話題のMSX2、ビクターから。
MSX2は、あのMSXの強力型。
スコイ記憶容量と、ビックリするほど美しい画像の持ち主だ。
だから、将来の可能性がいっぱい。
MSX2用ソフトも凝ったものが、続々発売されている。
しかも嬉しいことに、従来のMSX用ソフトや
周辺機器もそのまま使えてしまう。
期待のマシンが、イオイオやって来たんだ!

256色



VRAM128Kバイトだから、256色いっぺんに。
MSX2・イオのグラフィックスが、これまたスコイ。
映像機能のための記憶容量VRAMが128Kバイトと
デッカイので、なんと256もの色が一度に使える。
しかも、色指定はドット単位。
微妙なグラデーションも思いのままに、
自然画に近い絵が描けるよ!

興奮のクラクラ・グラフィックス!! MSX2
いきなりVRAM128Kバイトで、コンニチワッ!



新登場

io イオ

AV PERSONAL COMPUTER

HC-80 MSX2

RAM64K／VRAM128K

ビクターAVパーソナルコンピューター HC-80

¥84,800

キミの頭脳を満腹にする新しいHC-80。なんとMSX2で84,800円。とびきりコストパフォーマンスの高いパソコンだ。なにしろ、合計256Kバイト(ROM48K+ファームウェアROM16K+RAM64K+VRAM128K)もの大容量メモリーを、はじめから搭載。複数のプログラムの読込みや記憶、2つのプログラムの組合わせができるRAMディスク機能や、今注目のMSX-DOSへの対応もバッチリ。高度な拡張性があるんだ。しかも使ってまず驚くのが、美しい表示能力とともに描画スピードの早さ。ラインを書く、ペイントする…その処理能力は8ビットパソコンとは思えないほど。もちろん各種インターフェースも充実。データーレコーダーやジョイスティック、プリンターなどもスグつなげる。HC-80、これはもう、僕らの新しい情報基地だね。

MSX2 マークは、マイクロソフトの商標です。



バランスのとれたマイコン

ツクモらくらくクレジットは月々¥3,000から。

FM-NEW7



FM-7/NEW7用漢字ROM
ツクモオリジナルTS-7KR
定価¥35,000 特価¥19,800

特選Aセット

FM-NEW7 ……¥99,800
NH-12DJ ……¥89,800
(ニデコ)DP0.38 2000文字 モニターケーブル付
データレコーダー……¥12,800
オリジナルソフト10本パック(¥40,000相当)
……サービス
合計定価 ¥202,400

特価 ¥103,800

〒¥2,000 別

初 回	2回目以降
¥9,900	¥9,900×11回

TVが見れるBセット

FM-NEW7……¥99,800
14V-20F……¥99,800
(東芝)2000文字 TV付モニター DP0.4
モニターケーブル……¥1,800
FM音源カード(MB22459)…¥18,000
データレコーダー……¥12,800
オリジナルソフト10本パック(¥40,000相当)
……サービス

台数限定
合計定価 ¥232,200

特価 ¥129,800

FM-77L2セット

FM-77L2 ……¥193,000
KX-13CD1 ……¥89,800
ソニー DP0.4 2000文字
オリジナルゲームパック(3.5インチ版)
……サービス
α-77 ツクモオリジナル Joyスティック I/F
……¥7,500
TS-M2D(2枚)……¥2,700
合計定価 ¥293,000

台数限定
特価 ¥199,800

PC-8001mkIISRセット

PC-8001mkIISR…¥108,000
NH-14DL ……¥59,800
(ニデコ)2000文字 カラーモニター
モニターケーブル……¥1,800
PC-DR312 ……¥12,800
エキサイター99……¥5,800
ツクモオリジナル ジョイステック
オリジナルソフト3本
……¥9,000

合計定価 ¥197,200 特価 ¥109,800

MSX2 SPECIAL

ヤマハ
YIS-604/128 ……¥99,800
モニターケーブル……¥5,500
PC-TV151……¥94,800
(NEC) 8ピン, 21ピン対応TV付 2000文字対応
Joy-メカ2型……¥4,800
合計定価 ¥204,900



特価 ¥139,800

ワープロパソコン



ナショナル
FS-4000……¥106,000
PC-TV151……¥94,800
(NEC) 8ピン, 21ピン対応TV付 2000文字対応
モニターケーブル……¥5,500
Joy-メカ2型……¥4,800
用紙 500枚 (A4版)……サービス
合計定価 ¥211,100 特価 ¥139,800

現金書留申込書 BM10係

フリガナ	
ご住所 〒	
フリガナ	
お名前	
会員番号	自宅電話
セット名	セット価格
送料	合計金額

通信販売の申し込み方法

入金しだい全国発送致します。
※セットの場合の梱包送料費は¥2,000です。

1 現金書留でご購入の際は、左記用紙を同封の上、下記の住所までお送り下さい。
送り先
〒101-91 東京都千代田区神田郵便局私書箱135
九十九電機㈱ BM10係

2 銀行振込でご購入の際は必ず振込前に商品名等をお電話でお知らせ下さい。

3 クレジットでご購入の際は、クレジット用紙をこちらからお送りします。

通信販売部 ☎ 03-251-9911
〒101-91 東京都千代田区神田郵便局私書箱135号

振込先
富士銀行 神田支店
普通口座 No.894047

広告以外の他メーカー、他機種も取り扱っております。

＊売り切れの場合はご容赦下さい。

お申し込みは今すぐ！ ☎03-251-9911へ！

があなたの栄養になる！

今買って、冬のボーナス一括払いもOK！



X-1C鈴木くんセット

台数限定

CZ-803CS……¥119,800
CZ-801DS……¥99,800
Joy-メカ1型……¥4,800
オリジナルソフト（3本）……¥9,800

合計定価 ¥234,200 特価 **¥129,800**

※本体をCZ-804CRに変えると差額¥10,000追加です。

X-1Fわんぱくセット



CZ-811C……¥89,800
NH-14DL……¥59,800
（ニデコ） 2000文字 カラーモニター
Joy-メカ2型……¥4,800
オリジナルソフト3本……¥9,800

合計定価 ¥164,200 特価 **¥109,800**

PC-8801mkIISRセット

Model-30仕様

PC-8801mkIISR M-10 ……¥168,000
JA-551×2台 ……¥120,000
ナショナル 増設ドライブ PC-8801mkII-FD1 同等品
PC-KD852 ……¥99,800
エキサイター99……¥5,800
TS-2D（2枚）……¥3,400
オリジナルゲームパック（11種入り）…サービス

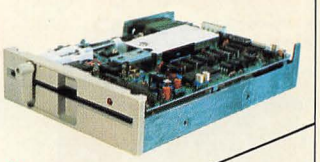
初回	2回目以降	ボーナス加算
¥10,060	¥8,700 ×23回	¥20,000 ×4回

合計定価 ¥397,000 特価 **¥248,000**

※本体をモデル30に変えると差額¥25,000追加になります。

ナショナル JA551

PC-8801mkII/SR用
増設ドライブ
PC8801mkII-FD1同等品
定価¥60,000
特価**¥24,800**



10月号 とっておきの超目玉セット！

台数限定

MSX スペシャル 番外編！
キヤノン
V-20 ……¥64,800
エキサイターX ……¥3,800
ゲームカートリッジ2本 ……¥9,600

合計定価 ¥78,200
特価 **¥39,800**

ニューメディアプラザ ツクモ札幌 OPEN!!

マイコン，ビデオ，ワープロ，通信機などなど…
すべてまとめて
どど〜んと
オープン!!

名古屋1・2号店

SHARP MZ-2500 発表展示即売会！
日時 10月5日(土)・6日(日) AM10：30〜PM5：30
場所 第2アメ横ビル3F ツクモイベントルーム
★両日先着順に粗品進呈！

MSX 高価下取りセール中！詳しくは名古屋各店へお問い合わせ下さい。

ツクモオリジナル ジョイスティックインターフェース

αシリーズ好評発売中！

α-88（PC-8801mkIISR用）……¥4,800
α-7（FM-7/NEW 7用）……¥7,500
α-77（FM-77用）……¥7,500

αシリーズはキーボード対応の4方向/8方向変換式インターフェースユニット。
これにMSX仕様のジョイスティックを接続すると とーっても エキサイティング!!

秋葉原各店
㊡ AM10：00〜PM7：00（平日）
AM9：30〜PM6：30（日，祭）
㊡ 毎週木曜・第3水曜

ニューセンター店 ☎03-251-0987
5号店 ☎03-251-0531
7号店 ☎03-253-4199
8号店 ☎03-251-0099

ニューメディアプラザ ツクモ札幌 ☎011-241-2299
AM10：30〜PM7：30 ㊡ 毎月第2・3木曜

名古屋1号店 ☎052-263-1655
AM10：00〜PM7：00 ㊡ 毎週月曜

名古屋2号店 ☎052-251-3399
AM10：00〜PM7：00 ㊡ 毎週水曜

九十九電機（ツクモ）

即決 ツクモ全国クレジットOK!!
●現金特別価格でツクモクレジットが利用できます。残金のみに金利がかかります。
●60回払いまでできます。但し1回のお支払い額は3,000円以上。
●その場で、お持ち帰りできるクレジットもあります。
●印鑑、身分証明書（免許証など）が必要です。

●取扱いクレジットカード
日本信販、JCB、DC、UC、VISA、MC、CF、ジャックス
（尚、クレジットカードご使用の場合は店頭員にご相談下さい）

J&Pソフト通信販売

全国どこでも
無料配達



送料無料 全国どこでも送料無料ですぐにお届けいたします。

J&Pメールショッ

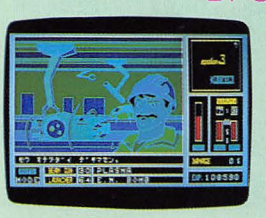
■チャンピオンシップ ロードランナー
ソフトプロ



ロードランナーファンの皆さまお待せしました。超難解50画面に挑戦して下さい。全面クリアした方には認定証がもらえる。

機種	メディア	価格	注文No
FM-7	テープ	¥4,800	M10-1

■エプシロン3
BPS



ロールプレイングゲーム第3弾。ロールプレイングに3次元迷路の世界をプラス、地平線のかなたから迫ってくる敵をミサイルで倒して進みます。

機種	メディア	価格	注文No
PC-8801/mkII/SR	5"2D	¥7,300	M10-2

■ワールドゴルフ
エニックス



トッププロ30人とのトーナメント方式の採用、ゴルフコースのリアルな3Dグラフィックス画面でシミュレートされ、バックスピン、スライス、フック等自由自在。

機種	メディア	価格	注文No
PC-8801/mkII/SR	5"2D	¥5,800	M10-3
PC-8801/mkII/SR	テープ	¥4,800	M10-4

タイトル	ロードランナー	ロードランナー	森田和郎のオセロ	任天堂のゴルフ	任天堂のテニス
機種	X-1	X-1	X-1	X-1	X-1
ソフトハウス	ソフトプロ	ソフトプロ	東芝EMI	ハドソン	ハドソン
価格(メディア)	¥4,800(テープ)	¥5,800(5"2D)	¥4,500(テープ)	¥4,000(テープ)	¥4,000(テープ)
注文No	M10-5	M10-6	M10-7	M10-8	M10-9
タイトル	チョップリフター	チョップリフター	スペアチェンジ	スペアチェンジ	キングフラッピー
機種	X-1	X-1	X-1	X-1	X-1
ソフトハウス	ソフトプロ	ソフトプロ	ソフトプロ	ソフトプロ	テーピーソフト
価格(メディア)	¥4,800(テープ)	¥5,800(5"2D)	¥4,800(テープ)	¥5,800(5"2D)	¥4,500(テープ)
注文No	M10-10	M10-11	M10-12	M10-13	M10-14
タイトル	ハイドライド	ウイングマン	F2グランプリ	カレイジアスペルセウス	テグザー
機種	X-1	X-1	X-1	X-1	X-1
ソフトハウス	T&E	エニックス	キャリーラボ	コスモスコンピュータ	スクウェア
価格(メディア)	¥4,800(テープ)	¥4,800(テープ)	¥3,800(テープ)	¥4,800(テープ)	¥5,800(テープ)
注文No	M10-15	M10-16	M10-17	M10-18	M10-19
タイトル	ウィル(テストラップII)	マクロス	マクロス	ファンタジアン	ザ・キャッスル
機種	X-1ターボ	X-1	X-1ターボ	X-1	X-1
ソフトハウス	スクウェア	ポーステック	ポーステック	クリスタルソフト	アスキー
価格(メディア)	¥5,800(5"2D)	¥4,800(テープ)	¥6,800(5"2D)	¥5,800(テープ)	¥3,800(テープ)
注文No	M10-20	M10-21	M10-22	M10-23	M10-24

タイトル	テグザー	テグザー	ウィル(テストラップII)	ハイドライド	ハイドライド
機種	PC-8801mkIISR	PC-8801mkII/SR	PC-8801/mkII/SR	PC-8801/mkII/SR	PC-8801/mkII/SR
ソフトハウス	ゲームアーツ	ゲームアーツ	スクウェア	T&E	T&E
価格(メディア)	¥6,800(5"2D)	¥6,800(5"2D)	¥5,800(5"2D)	¥4,800(テープ)	¥6,800(5"2D)
注文No	M10-25	M10-26	M10-27	M10-28	M10-29
タイトル	プロフェッショナル麻雀	軽井沢誘拐案内	森田和郎のオセロ	ザ・キャッスル	マカダム
機種	PC-8801/mkII/SR	PC-8801/mkII/SR	PC-8801/mkII/SR	PC-8801/mkII/SR	PC-8801/mkII/SR
ソフトハウス	シャノアール	エニックス	東芝EMI	アスキー	テーピーソフト
価格(メディア)	¥6,800(5"2D)	¥5,800(5"2D)	¥5,800(5"2D)	¥6,800(5"2D)	¥6,800(5"2D)
注文No	M10-30	M10-31	M10-32	M10-33	M10-34
タイトル	ロードランナー	ロードランナー	ウィングマン	アステカ	フェアリーズレジデンス
機種	PC-8801/mkII/SR	PC-8801/mkII/SR	PC-8801/m kII/SR	PC-8801/mkII/SR	PC-8801/mkII/SR
ソフトハウス	システムソフト	システムソフト	エニックス	日本ファルコム	チャンピオンソフト
価格(メディア)	¥6,800(5"2D)	¥4,800(テープ)	¥5,800(5"2D)	¥7,200(5"2D)	¥7,800(5"2D)
注文No	M10-35	M10-36	M10-37	M10-38	M10-39
タイトル	RED STACK	戦闘伝説エルフ	ファンタジアン	キングフラッピー	将棋名人
機種	PC-8801/mkII/SR	PC-8801/mkII/SR	PC-8801/mkII/SR	PC-8801/8001mkIISR	PC-8801/mkII/SR
ソフトハウス	コスモスコンピュータ	コスモスコンピュータ	クリスタルソフト	テーピーソフト	アポロテクニカ
価格(メディア)	¥5,800(5"2D)	¥5,800(5"2D)	¥7,300(5"2D)	¥6,800(5"2D)	¥4,800(5"2D)
注文No	M10-40	M10-41	M10-42	M10-43	M10-44
タイトル	ビクトリアスナイン	ボコスカウォーズ	TOKYOナンパストーリー	オホーツクに消ゆ	アメリカントラック
機種	PC-8801/mkII/SR	PC-8801/mkII/SR	PC-8801/mkII/SR	PC-8801/mkII/SR	PC-8801mkII SR
ソフトハウス	ニデコ	アスキー	エニックス	アスキー	日本テレネット
価格(メディア)	¥7,500(5"2D)	¥5,800(5"2D)	¥6,400(5"2D)	¥6,800(5"2D)	¥6,800(5"2D)
注文No	M10-45	M10-46	M10-47	M10-48	M10-49

タイトル	ファンタジアン	野球狂	キングフラッピー	マリオブラザース	バンチボールマリオ
機種	PC-8001mkIISR	PC-8001mkII/SR	PC-8001mkIISR	PC-8001mkII/SR	PC-8001mkII/SR
ソフトハウス	クリスタル	ハドソン	テーピーソフト	ハドソン	ハドソン
価格(メディア)	¥5,800(テープ)	¥4,000(テープ)	¥4,500(テープ)	¥3,600(テープ)	¥3,600(テープ)
注文No	M10-50	M10-51	M10-52	M10-53	M10-54
タイトル	ザ・コックピット	野球狂	任天堂のテニス	任天堂のゴルフ	テグザー
機種	PC-8801mkII/SR	PC-8001mkIISR	PC-8001mkII/SR	PC-8001mkIISR	PC-8001mkIISR
ソフトハウス	コムバック	ハドソン	ハドソン	ハドソン	ゲームアーツ
価格(メディア)	¥4,800(テープ)	¥4,000(テープ)	¥4,000(テープ)	¥4,000(テープ)	¥6,800(5"2D)
注文No	M10-55	M10-56	M10-57	M10-58	M10-59

タイトル	ボルガード	AX-10(アウトロー)	ウィングマン	ハイドライド	野球狂
機種	PC-6001mkII/SR	PC-6001/mkII/SR	PC-600mkII/SR	PC-6001mkII/SR	PC-6001mkII/SR
ソフトハウス	テーピーソフト	アスキー	エニックス	T&E	ハドソン
価格(メディア)	¥4,500(テープ)	¥3,800(テープ)	¥4,800(テープ)	¥4,800(テープ)	¥4,000(テープ)
注文No	M10-60	M10-61	M10-62	M10-63	M10-64

タイトル	野球狂	任天堂のゴルフ	プロフェッショナル麻雀	ボルガード	ファンタジアン
機種	PC-9801F	PC-9801F	PC-9801F	PC-9801U2	PC-9801U2
ソフトハウス	ハドソン	ハドソン	シャノアール	テーピーソフト	クリスタル
価格(メディア)	¥6,800(5"2DD)	¥6,800(5"2DD)	¥6,800(5"2DD)	¥7,800(3.5"2DD)	¥7,300(3.5"2DD)
注文No	M10-65	M10-66	M10-67	M10-68	M10-69

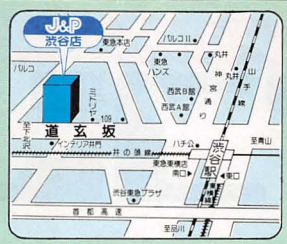
ピング



メールショッピングのお申し込みは J&P 渋谷店で承ります。

フロアーごあんない

- 4F パソコン教室
  - ●パソコン教室
  - ●パソコンプレイルーム
- 3F ＯＡ機器・専門書籍
  - ●ビジネスパソコン ●ワードプロセッサ
  - ●ビジネスソフト ●専門書籍
  - ●ハンドヘルドコンピュータ
- 2F ビジネスパソコン
  - ●パソコン ●ディスプレイ
  - ●プリンタ ●フロッピーディスク
  - ●パソコンアクセサリー
- 1F ホビーのパソコン
  - ●ホビーパソコン ●テレビゲーム
  - ●ゲームソフト ●学習ソフト

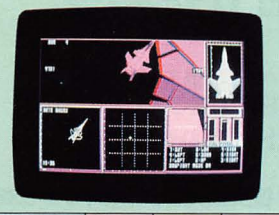


Personal Computer Store
J&P 渋谷店

東京都渋谷区道玄２丁目28番４号(〒150)
☎(03)496-4148

■遊撃王

システムソフト



機種	メディア	価格	注文No
PC-9801F	5″2DD	¥7,800	M10-70
PC-9801M	5″2HD	¥7,800	M10-71
PC-9801U	3.5″2DD	¥7,900	M10-72

タイトル	ぐっちゃんばんく	ぐっちゃんばんく	ハイドライド	ロードランナー	ロードランナー
機種	FM-7	FM-77	FM-7	FM-7	FM-77
ソフトハウス	ソフトバンク	ソフトバンク	T&E	ソフトプロ	ソフトプロ
価格(メディア)	¥3,800(テープ)	¥4,500(3.5″2D)	¥4,800(テープ)	¥4,800(テープ)	¥5,800(3.5″2D)
注文No	M10-73	M10-74	M10-75	M10-76	M10-77
タイトル	スペアチェンジ	スペアチェンジ	ザ・キャッスル	巨神ゴーグ	野球狂
機種	FM-7	FM-77	FM-7	FM-7	FM-7
ソフトハウス	ソフトプロ	ソフトプロ	アスキー	アスキー	ハドソン
価格(メディア)	¥4,800(テープ)	¥5,800(3.5″2D)	¥3,800(テープ)	¥3,800(テープ)	¥4,000(テープ)
注文No	M10-78	M10-79	M10-80	M10-81	M10-82
タイトル	青い宇宙の冒険	ブラックオニキス	ABBYS	飛車	チョップリフター
機種	FM-7	FM-77	FM-7	FM-7	FM-7
ソフトハウス	レーベンプロ	BPS	ハミングバード	キャリーラボ	ソフトプロ
価格(メディア)	¥4,800(テープ)	¥8,800(3.5″2D)	¥4,500(テープ)	4,200(テープ)	¥4,800(テープ)
注文No	M10-83	M10-84	M10-85	M10-86	M10-87

MSX

タイトル	ハイパーラリー	チャンピオンサッカー	ハイドライド	F-16ファイティングファルコン	ロードランナー	将棋名人
メーカー	コナミ	ポニー	T&E	アスキー	SONY	東芝EMI
価格(メディア)	¥4,800(ROM)	¥4,800(ROM)	¥4,800(テープ)	¥5,800(ROM)	¥5,900(ROM)	¥5,800(ROM)
注文No	M10-88	M10-89	M10-90	M10-91	M10-92	M10-93
タイトル	バンゲリングベイ	野球狂	コナミのピンポン	EXITING PACK	ラビアン	ビジゴス
メーカー	SONY	ハドソン	コナミ	ソフトプロ	ソフトプロ	ソフトプロ
価格(メディア)	¥4,900(ROM)	¥5,780(カード+カートリッジ)	¥4,800(ROM)	¥6,800(テープ3本セット)	¥3,800(テープ16K)	¥3,800(16Kテープ)
注文No	M10-94	M10-95	M10-96	M10-97	M10-98	M10-99
タイトル	αースクアドロン	ピットフォールII	ゼクサスリミテッド	ファランクス	ドラゴンスレチャー	ディスクウォーリア
メーカー	SONY	ポニー	デービー	エニックス	スクウェア	マイクロキャビン
価格(メディア)	¥4,000(ROM)	¥4,800(ROM)	¥5,800(ROM)	¥3,800(テープ32K)	¥4,800(テープ32K)	¥4,200(テープ32K)
注文No	M10-100	M10-101	M10-102	M10-103	M10-104	M10-105

ファミコンソフト

タイトル	エレベーターアクション	フィールドコンバット	フロントライン	バンゲリングベイ	ハイパーオリンピック	チャンピオンシップロードランナー
メーカー	タイトー	ジャレコ	タイトー	ハドソン	コナミ	ハドソン
価格	¥4,900	¥4,500	¥4,500	¥4,900	¥6,500	¥4,900
注文No	M10-106	M10-107	M10-108	M10-109	M10-110	M10-111
タイトル	サッカー	ゼビウス	イーアルカンフー	忍者くん	アイスクライマー	スパルタンX
メーカー	任天堂	ナムコ	コナミ	ジャレコ	任天堂	任天堂
価格	¥4,900	¥4,900	¥4,500	¥4,500	¥4,500	¥4,900
注文No	M10-112	M10-113	M10-114	M10-115	M10-116	M10-117
タイトル	スターフォース	フラッピー	ロードファイター	ドアドア	けっきょく南極大冒険	エキサイトバイク
メーカー	ハドソン	デービーソフト	コナミ	エニックス	コナミ	任天堂
価格	¥4,900	¥5,500	¥4,500	¥4,900	¥4,500	¥5,500
注文No	M10-118	M10-119	M10-120	M10-121	M10-122	M10-123

お申込み方法

右の注文書にご希望商品の注文Noおよび必要事項ご記入の上、現金書留にて、J&P渋谷店までお申し込みください。現金受領後、発送いたします。
なお現金書留以外で申し込まれた場合は責任を負いかねます。

- 記載以外のソフトのご注文も承りますので、詳しくはお電話にてお問い合わせ下さい。

現金書留申込み用紙

おところ 〒□□□－□□

TEL （ ）

おなまえ 様

注文No (ディスクサイズ)	数量	金額
－（ ）	本	円
－（ ）	本	円
－（ ）	本	円
－（ ）	本	円
－（ ）	本	円
合計	本	円

お申込み先：東京都渋谷区道玄坂2丁目28番4号(〒150) J&P 渋谷店メールショッピング係

パーソナルコンピュータ時代の情報誌

月刊マイコン

●毎月18日発売/特別定価580円(付録共)

9月号/大好評発売中

すぐ使える実用プログラム満載!

■パソコンは上手にしかも楽しく使いたい

普段感じなくとも私達に必要不可欠な空気のような存在——。パソコンはそんな自然な形で日常生活に浸透してきました。個人が文房具のように使える，道具としてのパソコンはこれからの姿でしょう。でも，どうせ使うなら楽しく，もっと上手に使いたい。月刊マイコンは，この実用性と楽しさの両面からパソコンにアプローチ，パソコンによる豊かな現代生活をめざし，実務からゲームにいたるプログラムリスト，ハード・ソフト機器情報，こんな使い方もあったのか…。とおどろく各種応用事例等をコーナー別に分けて編集，個人が家庭，職場でパソコンを徹底活用するための豊富な記事を毎号お届けいたします。





特集 8ビット最強のパソコンついに登場! シャープSUPER MZのすべて

特別企画
RDB(リレーショナルデータベース)最前線
「DATA BASEⅣ」は「dBASEⅡ」をこえたか
ちょっと気になるビジネスソフト—「ぱれっと」「RUN/C」「NOAT/1(E)」
ソフトでDo It Yourself—彼女にオリジナルTシャツをプレゼント

最新情報ネットワーク

パソコン言語研究
①LOGOの実力と活用例を探る ②LISP入門
③COBOL/PROLOGの魅力を探る
ラップトップ型パソコン3機種徹底比較
——HC-88、IS-11C、FM-16π——

MICOM NEWS

OA化進展で表面化 パソコンソフトの企業内不正コピー
16ビットパソコン順調な伸び 8ビット苦戦
ICカード標準化検討委員会設置
札幌、小樽でもキャプテンサービス

充実!新製品情報
ML-G10(三菱電機)・VP-80K(エプソン販売)・CVI(松下電器貿易)・制御インターフェースセット(太平洋工業)・SPL-430(セコニック)・手書き入力認識(立石電機)・14型カラーディスプレイ(東映通商)/他

ホビーコーナー

㊙テクニック一切なし!気ままなゲーム紹介
Tabeta Time=「MOLE MOLE」=
ゲーム作りの質問100%クリア!
ゲームメイキングQ & A
ナムコ傑作ソフト公開シリーズ
RALLY-X
今月のお手本ソフト
レモンプリンセス
ついに登場!本格的シミュレーション
三国志
4ゲーム9画面のSPACE TRAVEL
GREAT SAINT
=モビレンジャー、王家の谷=
おもしろゲーム大紹介①
第4回 シミュレーションのしかた
シミュレーションゲーム大研究

ビジネスコーナー

ランダムアクセスファイルの作り方
マイコンビジネスBASIC教室
プログラミング再発見
オリジナルソフトのすすめ
株価を客観的に判断する尺度はあるか?
株価チャート分析入門
コンピュータ最前線/視力障害のハンディをこえて
明日に挑戦するプログラマー達
ワープロのすぐ隣にCADがいた!
すばらしいパソコンCADの世界

テクニカルコーナー

第2弾!X1解析シリーズ
NEW BASIC V2.0内部解析(テープ版)
16ビットパソコン5機種ベンチマークテスト
PC-9801VM/VFシリーズの高速性を見る
ファンクションキーの内容表示ルーチン
PC-8801(mkⅡ)内部解析事はじめ
MZ-2000/2200ワンポイントテクニック
FDOSに新機能を追加
PUTルーチンが付いて完全無敵!
C-SET最終バージョン
X1D使いこなし構座
X1Dに外付け電磁カセットを
あなたのマイコンルームが通信基地に
パソコン通信の薦め
DOSマシンとしての性能を探る
スーパーパソコンPC-98XA
マイコン将棋リーグへの招待⑫
機種間の壁を越えて
スターアーサー伝説ができるまで
グラフィック・アドベンチャーの世界へようこそ
MIDI機器大紹介
コンピュータ・ミュージックの世界
アップル最新ソフト情報コーナー
ユーティリティ・ソフトExtrakとPRO-BYTER

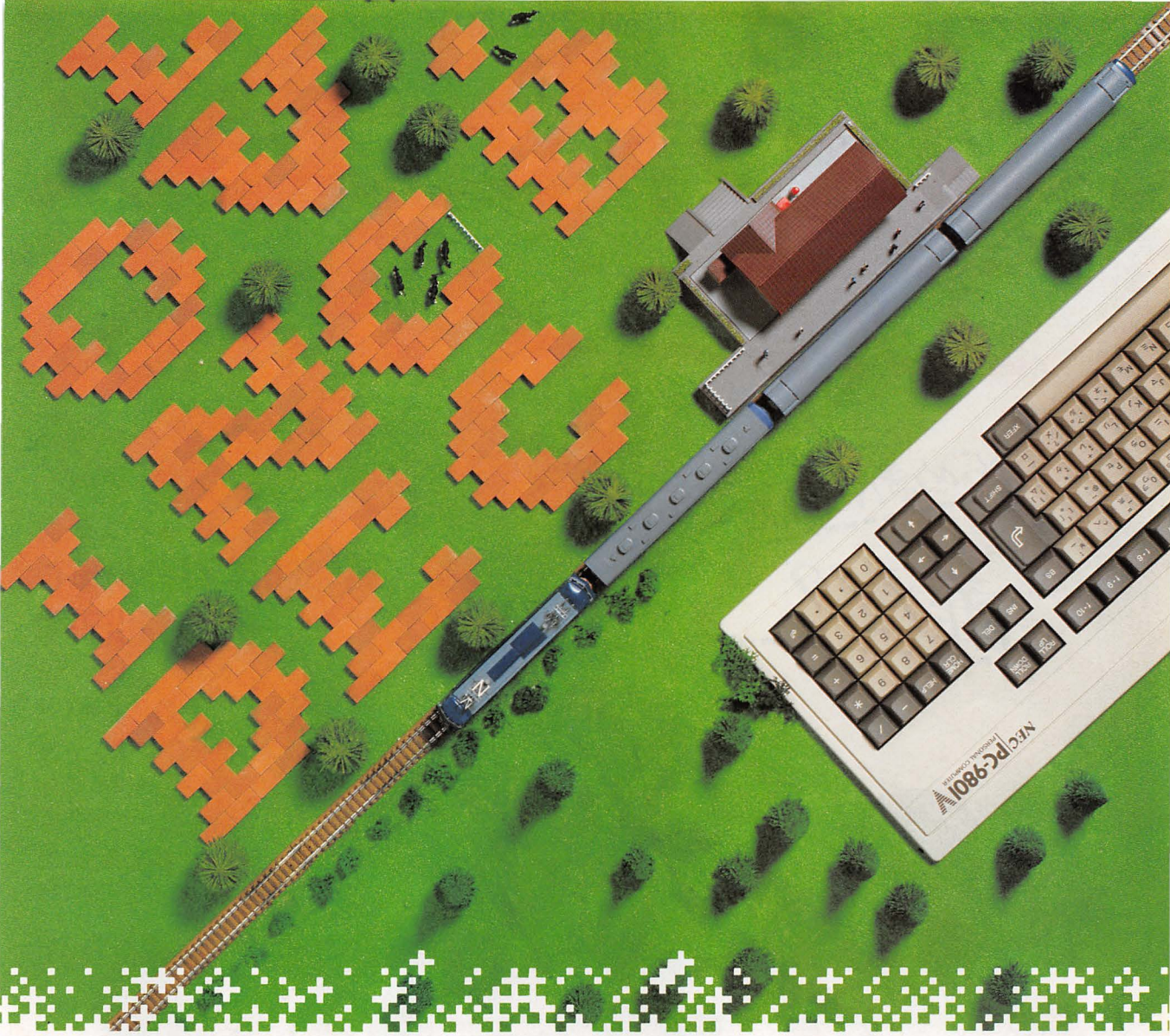
入門コーナー

Z80マシン語入門/実践8086プログラミング/BASICプログラム作りのテクニック/物理学入門

情報コーナー

最先端レディー訪問/キャンパス訪問/全国ソフト自慢コーナー/COBOL講習会の案内/マイコンチャレンジパズル/0.5Kバイトストーリー/MICOM POST/DEBUG ROOM/MICOM SHOP/マイコンクラブニュース/ビルボードComputer Softwareチャート/全国パソコン売れ筋BEST 5

電波新聞社 〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電話03(445)6111(大代)



ようこそ8086マシン語の世界へ。

オリジナル・インストラクションセットによるわかり易い8086プログラミング!!

第1章　マシン語モニタ使用前の準備
第2章　マシン語プログラミング入門
第3章　8086CPUのアーキテクチャ
第4章　算術・論理命令
第5章　プログラム流れの制御
第6章　サブルーチンとスタック操作
第7章　ストリング命令
第8章　8086その他の命令



好評発売中！

月刊マイコン別冊

PC-9800 シリーズ U・VF・VM対応 マシン語入門

MULTIマイコン研究会　塚越一雄著　定価1,800円（〒300円）　B5判　278頁

お求めはお近くの書店、または本社出版販売部まで…

電波新聞社　出版販売部

東京本社　〒141　東京都品川区東五反田1-11-15 ☎03-445-6111　大阪本社　〒530　大阪市北区中之島3-2-4 ☎06-203-3361　西部本社　〒812　福岡市博多区博多駅前2-13-23 ☎092-431-7411

〈昭和60年度〉第1回

エレクトロニクス工作コンテスト

作品募集

ひらめきNo.1は、誰だ?



●募集期間
昭和60年7月25日(木)
～9月30日(月)

●主　催
㈱電波新聞社

●後　援
文部省,通商産業省,
郵政省

●募集部門
小学生の部・中学生の部
高校生の部

※詳しくは月刊「ラジオの製作」誌上の応募案内をご覧になるか、「エレクトロニクス工作コンテスト」事務局へお問い合わせください。

●お申し込み・お問い合わせ・応募先
㈱電波新聞社内「エレクトロニクス工作コンテスト」事務局
〒141　東京都品川区東五反田1-11-15　☎(03)445-6111



43機種255本のパソコンソフトを満載

掲載機種		
BM-Jr/LII2	MAX MACHINE	ぴゅう太
BM-LIII/MK5	MSX	S1
C1	MZ-80K/1200/700/1500	SC-3000
FM-7/77	MZ-80B/2000/2200	SMC-777/c
FP-1000/1100	PASOPIA 5/7	X1/C/D/ターボ
JR-100	PC-6001/mkII/6601/SR	PB-100
JR-200	PC-8001/mkII/SR	PC-1245
M5	PC-8801/mkII/SR	PC-1500
	PC-9801/E/F	



好評DELUXEシリーズ第7弾

新発売

定価一五〇〇円

マイコンBASICマガジン別冊

マイコン BASIC Magazine DELUXE VII

●DELUXEシリーズはこの他に、DELUXE（1,300円）、DELUXE II・III（1,400円）、DELUXE IV・V・VI（1,500円）が揃っています。

お求めはお近くの書店、または本社出版販売部まで…

電波新聞社 出版販売部

東京本社 〒141東京都品川区東五反田1-11-15☎03-445-6111　大阪本社 〒530大阪市北区中之島3-2-4☎06-203-3361　西部本社 〒812福岡市博多区博多駅前2-13-23 ☎092-431-7411

マイコンBASICマガジン 10月号目次

特別企画：パソコンの方言をマスターしよう。移植テクニック大作戦その㊴

Dr.D&つぐ美のプログラム・クッキング(ピープ・ホール・ゲームの巻)……27
松田浩のキャラクタ・ダンシングPart10―マイコン絵本「あした天気に…」……32
連載企画：「周辺機器使いこなしマニュアルその13」
―機能別NEWパソコンの選びかた―……34
今話題のワープロ・パソコン〝FS-4000〟機能紹介……38
スーパーMZ〝MZ-2500〟緊急レポート……39
ホット・インフォメーション・コーナー……40
梶原巧のマイコン もの知り クラブ……147
つぐ美のホワイト・ルーム……228
あくせすROOM……231

特選パソコン・ソフト……

BM-Jr/L II₂	ジャンピング・バギーGAME	落とし穴をジャンプして走り続けるバギー	本田 実 52
	QUICE	岩の中の宝を取って最上階から脱出せよ!!	WISTNIA 55
BM-L III/MK5	CARRYING FRUITS	青リンゴを小屋に運ぶ思考型ゲーム	鮫島 浩二 58
	LADDER2	黄金もとめてはしごを登れ!	カプリコーン 60
C1	DIVINGニタニタ	ニタニタがダイビングで真珠をひろう	矢口 典央 62
	ブルー・コイン	パタパタパタ。ブルー・コインを取る主人公の動きに注目	居酒屋 登 63
コモドール64	3匹の子ぶた	オオカミに捕まらないように家へ帰ってネ!	西海 圭祐 64
FM-7/77	HELP	恋人レッドを救いだせ!	丸橋 晃 66
	ビルこわし	ダイナマイトをならべてビルをこわす思考型ゲーム	花山 兼一 68
FP-1000/1100	CITY CLIMBER	ジャマするものにもめげず, ひたすらビルを登れ!	後藤 洋平 71
JR-100	CROSS BEAM	キミは巨大ダイヤを守る任務を果せるか	BOBBY JEAN 74
	MIG & MOG2	ミグとモグでdpマークをはさめ	宮原 純司 75
JR-200	カギをひろえ	なにが起こるかわからない!!それでもカギを取り続けなけりゃなりません	ザ・羅 漢 78
	Mr.	フラフラと動き回るボールを誘導してゴールへぶつけろ!!	PAP 80
JX	いざ! くだらん!!	さあ, くだれ! スクロール・ゲームです	JCN 82
M5	Oneパズル	魔法のクツでダイヤをひろう	COBRA 83
	THE CANDIES PANIC	早く紙で包まないとキャンディはとけちゃうぞ!	岡村 克宣 85
MAXMACHINE	サーカス・ゲーム	サーカス団のピエロは, 今日も玉乗りの練習だ	西沢 五郎 87
MSX	BALLOON	3次元空間で風船を拾う。これは, ムズカシーイ!!	長岡 靖仁 88
	いってくる!!	これぞベーマガならではのアイデア作品です!!	たけしくん 90
	はらぺコタコ次郎	悪漢イカ兄弟との一騎打ち。勝敗はいかに?	NCL 92
MZ-1200	シークレット・オーダー	海上保安官のキミはゼロ戦をねらい撃つ!	上塚 知一 95
MZ-700/1500	ミルキーウェイ・ファイター	敵との戦い! ビームを撃て! 真険勝負だ	小笹 由貴 96
	移植版 ROCKER	人気のROCKER, 700で登場	仲川 隆 97
MZ-1500	THE CANDIES PANIC	BBコーナー優秀作。飛びでたキャンディをつかまえる	曽谷 修二 99
MZ-80B/2000	PIPE SWEEPER	Dr.の家の水道管を掃除するのがキミの役目	宮本 大悟 102
MZ-2000/2200	ドラキュラの夜パート2	紳士のドラキュラは, 女性の質問には答えましょう	中富 仁 104
MZ-2200	移植版 JUMPMAN	ビルがくずれていく…。早くフルーツを取らねば	A・HO 106
PASOPIA(T)/5	バズーカ・アタック	バズーカ砲を壁の穴に撃ちこめ!	横田ひろし 108
PASOPIA7	移植版 REVERSE	すべて道をペイントするのがロボットくんだ	古賀 久夫 110
PC-6001/mkII/6601/SR	CROSS FIGHT	十字架をそれ! 異次元空間へ誘い込め	松田 浩一 112
	恐怖・投稿者の呪い	過激なストーリーだこと。呪いをやっつけるのだぞ	新野 恵貴 114
PC-6001mkII SR/6601SR	移植版 FORMATION	フォーメーションに従って, フルーツを運べ!	平沢 啓介 116
PC-8001/mkII/SR	BREAK TILE	カワラを割って, モグラをやっつけろ!	KAMIDORA 118
	THE 777	スロットつきのパチンコ・ゲームだ!	佐々木一也 120
PC-8001mkII/SR	THE LIGHT	電燈のスイッチをすべてONにせよ! ところが	馬場 敏男 122
PC-8801/mkII/SR	馬飛び	ボード・ゲームの馬飛びです。知ってるかな	小田 真弘 124
PC-9801/E/F	ロボット OSHI-ZUMOU	体当たりのダイゴ味をどうぞ	吉沢 嗣 126
ぴゅう太	バトリング・タンク	2人プレイ用のバトル・ゲームで思わず迫熱!!	戸谷 弘一 128
RX-78	UFO KILLER	UFOを迎撃せよ! コックピット・ゲームだ	きむらく～ん 130
S1	ふうせん	ふうせんをミサイルで撃ち落とせ	唐沢 真一 131
SC-3000	MINI BOXING	ジャブ, ストレート。ダメージを減らせ!	六川 一彦 133
	風船水爆弾	水入り風船をぶつけるソウ快ゲーム	大奥 雅司 134
SMC-777	7ならべ	ジョーカーの使い方がキメ手! ご存じ7ならべ	藪田 正朝 136
VIC-1001	COMBAT IN MAZE	迷路内の秘密基地に侵入したキミは, ぶじ脱出ができるのか?	西塚 健 139
X1/C/D/ターボ	RETURN OF BEET OFF!	くらげの逆襲にキミは挑むのだ!	CLIMB 石長 141
	Can Can畑の死闘	ここはCan Can畑だ。振られていないカンはどれかな?	るういち 143
JR-800	DRA-GONG	プリンセスがさらわれた!! ドラをたたいてドラゴン退治	ねづmkII 145
PC-8201	LANDING	これはオーソドックスな着陸ゲーム	菊地 広明 146
PB-100	TREASURE	火山のふん火にまきこまれないよう宝を取ってね	東郷 生志 148
	SWORD FIRE	剣を使ってたたかうスピード感あるゲーム	岩井 優 149
PC-1245/51	ジャイアント・スラローム	上手にポールの間をくぐりぬけてください	ポフィン教授 150
PC-1500	Rat's Eye	ガードロボにつかまらないように宝をとってください	STUDIO BUG 151
PC-2001	バトル・ゲーム	ダメージをうけると, 盾が消えてしまうのだ	Superちょっくん 152

ランダム・コーナー

MSX	Kimcoのぷっちぎりテクニック考③	ピープ・ホール・ゲームの作りかた	木村 泰則 154
M5	ページ・ワン徹底分析	カード・ゲームに挑戦! そのアルゴリズムを解析する	山崎 幸信 156

実用プログラム・コーナー

VIC-1001	アニメーション・ツール VAT	VIC初のアニメーション・ツールです	今村宗一郎 160
PB-100	単位変換プログラム	外国のお金や重さの単位が, 日本用に変換できるのです	一野瀬昌則 162

©マイコンBASICマガジン10月号

第4巻 第10号
昭和60年9月25日印刷
昭和60年10月1日発行

定価350円

電波新聞社 1985Printed in Japan／編集発行人：平山秀雄

東京都品川区東五反田1－11－15 郵便番号141 電話 東京(03)445－6111
(大代表) 振替(東京)5-51961 印刷：奥村印刷 製本：株式会社 堅省堂

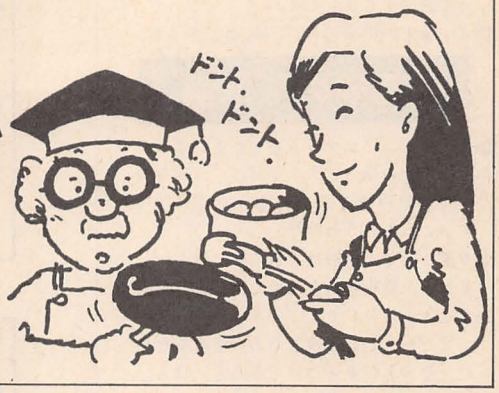
〈本誌掲載の記事, プログラムの無断使用を禁止します〉

特別企画・パソコンの方言をマスターしよう
移植テクニック・マスター大作戦―その㊴

Dr.Dとつぐ美のプログラム・クッキング

のぞき見風お好み焼きの巻

ピープ・ホール・ゲームの作りかた



♪チャンチャチャンチャチャン♪　ハーイ，みなさん，お元気ですか？今月も，プログラム・クッキングのお時間がやってきました。

4回目を迎えたプログラム・クッキングですが，なかには，コックさん見習い程度になった人もいるのではないでしょうか。

Dr.もベーマガ・クッキング・スクールから，一流のゲーム・コックさんが誕生してくれることを期待しているのです。

というわけで，今回のお料理は，「のぞき見風お好み焼き」です。さあ，腕をふるって，料理に取り組みましょう。

では，メニューの説明です。

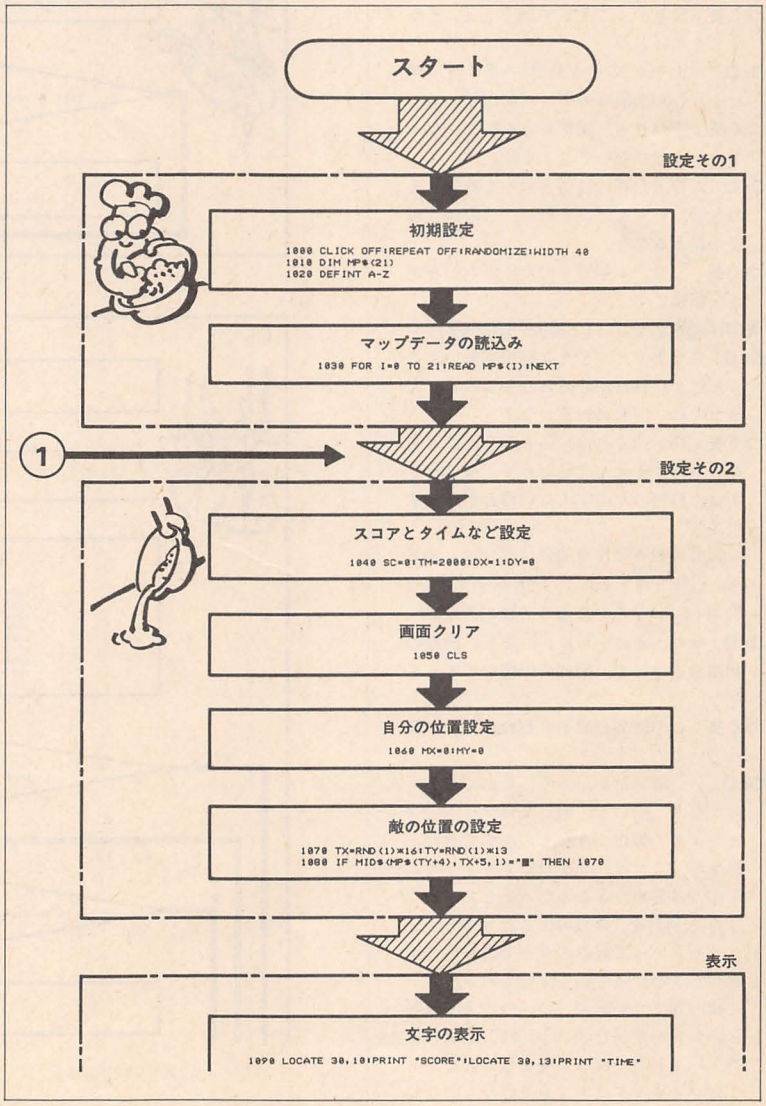
★のぞき見風お好み焼きの内容

これから作るお料理は，みなさんの大好きなお好み焼きです。ポイントは，鉄板(画面）に油（フィールド）をひいて，その大きさのお好み焼きを作ることです。

ただし，エビ（敵）があちこちではね回るので，ヘラ（プレイヤー）を使ってうまく調味料（ビーム）をふりかけてください。ところで，なぜ〝のぞき見風〟なのかは…そこは，Dr.が説明してくれます。

今月のメニュー
　のぞき見風お好み焼き
調理時間
　40分
材料
　鉄板（画面）　　油（フィールド）
　ヘラ（プレイヤー）　調味料（ビーム）
　野菜（迷路）
　エビ（敵）





つぐ美：Dr.，はじまりますよ！　急いでください。

Dr.D：ちょっと，待ちたまえ。そうあわてないで，材料の確認をしてくれないか？

つぐ美：ええ，それはもうやりましたけど……，でも，なぜ〝のぞき見風〟なのかって説明ができなくて。

Dr.D：よし，準備ＯＫ。では，はじめるか。

料理前の下準備

Dr.D：オホン！エプロン姿もさまになったとウワサのDr.です。今回は，一味ちがったお好み焼きをみんなと一緒に作っていこうというわけだ。

つぐ美：ハイ，材料はこれこれこれと…，それと，鉄板をあたためておきました。

Dr.D：ふむふむ，さて〝のぞき見風〟についてだが，これは焼きぐあいをみるために，ぐっと目を近づけてみると，ほら，お好み焼きの一部しか見えんだろう？

つぐ美：変なかっこうですね。ええ，そうなりますけど!?

Dr.D：つまり，〝のぞき見風〟スタイルで見たような画面構成のゲームなんだ。

つぐ美：それじゃ，顔がお好み焼きになっちゃうんじゃないでしょうか。

Dr.D：ふむ。たまにはこうやって料理するのも楽しいもんだ。それに，このほうがよく見えるしな。

つぐ美：では。お年寄りのためのお好み焼きの開始です。

★初期設定その1(1000～1030行)

Dr.D：つぐ美くん，どんな料理でもいえることだが，材料がそろったところで，大事なのは，何かわかるかな？

つぐ美：Dr.，それは，いくらなんでも失礼じゃありません？私だって，女の子ですよ。料理のりの字くらいはわかってますよ。

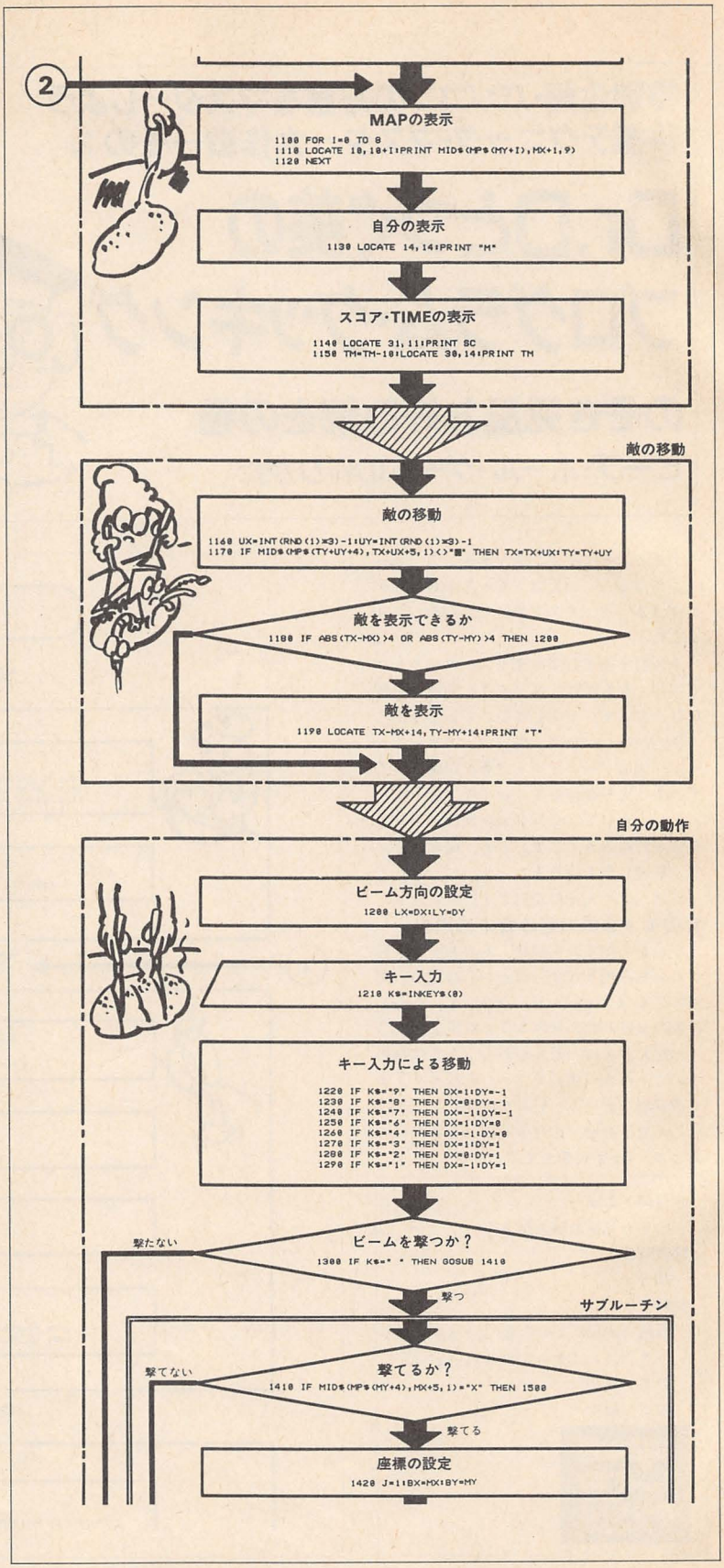
お好み焼きを作る場合は，なんといっても，鉄板で焼くまえに，十分，メリケン粉と野菜(迷路)などをこねる必要があります。

Dr.D：うむ，そのとおり。つまり，画面の初期設定をして，配列の準備をすることだな。

つぐ美：この配列のＭＰ＄(21)は，何に使っているのですか？

Dr.D：いい質問だが，もう，忘れてしまったかな？　前にも，追いかけゲームのクッキングで似たようなものがでてきたと思うが，これは，油をひいてフィールドを作りはじめるところだ。そして，よくこねた材料を，鉄板の上にたらすと，ジュワーといって好みのサイズのお好み焼きができあがっていくというわけだ。

横一列ずつが配列一つ一つに入るんだぞ。おわかりかな？　今回は，画面にはフィールドの一部しか見えないのだからこのフィールドはとても重要なものなん



だ。

つぐ美：そういえば，リストの最後のほうにフィールドみたいなものがついていますね。

いよいよ料理開始！

★初期設定その2(1040～1080行)

Dr.D：ここは，野菜を入れ，よくこねたメリケン粉を鉄板の上に落とし，ジュワーッと広がっていく寸前のところだな。このあたりから，登場キャラクタがゾロゾロでてくるからな。ん？つまり，変数が**たくさんでてくるから，変数表(第1表)**も見たほうがいいってことだ。

つぐ美：え～と，ＳＣはスコアで，はじめは0。タイムは2000。ＤＸ，ＤＹはヘラの移動量か……。ん？Dr.，この移動量って何ですか？

Dr.D：疑問を持つことはいいことだぞ。ここでは，ヘラ(プレイヤー)の動きたい方向を表わしているのだ。

　他にも，ＵＸ，ＵＹや，ＬＸ，ＬＹがそれぞれエビ(敵)，調味料(ビーム)の方向を表わしている。

　どうやって，方向を表わすかというと今の場所を中心にＸ方向とＹ方向にどれだけ動くかで，－1，0，1の値を使うのだ。

　たとえば，右に動きたいときは，ＤＸ＝1，ＤＹ＝0となるわけで，左下ではＤＸ＝－1，ＤＹ＝1となるのだ。

　ここでは，最初右に動くように設定してあるぞ(1040行)。

つぐ美：ふ～ん，そうなんですか。で，その後は，ヘラの位置を(0，0)として壁でないところに敵などの位置を決めているんですね(1070～1080行)。

Dr.D：そのとおりだ。エビ（敵）だけが，最初から迷路のカベの中にあるなんてのはおかしいからな。

さあ，お好み焼きができあがっていく！

★表示(1090～1150行)

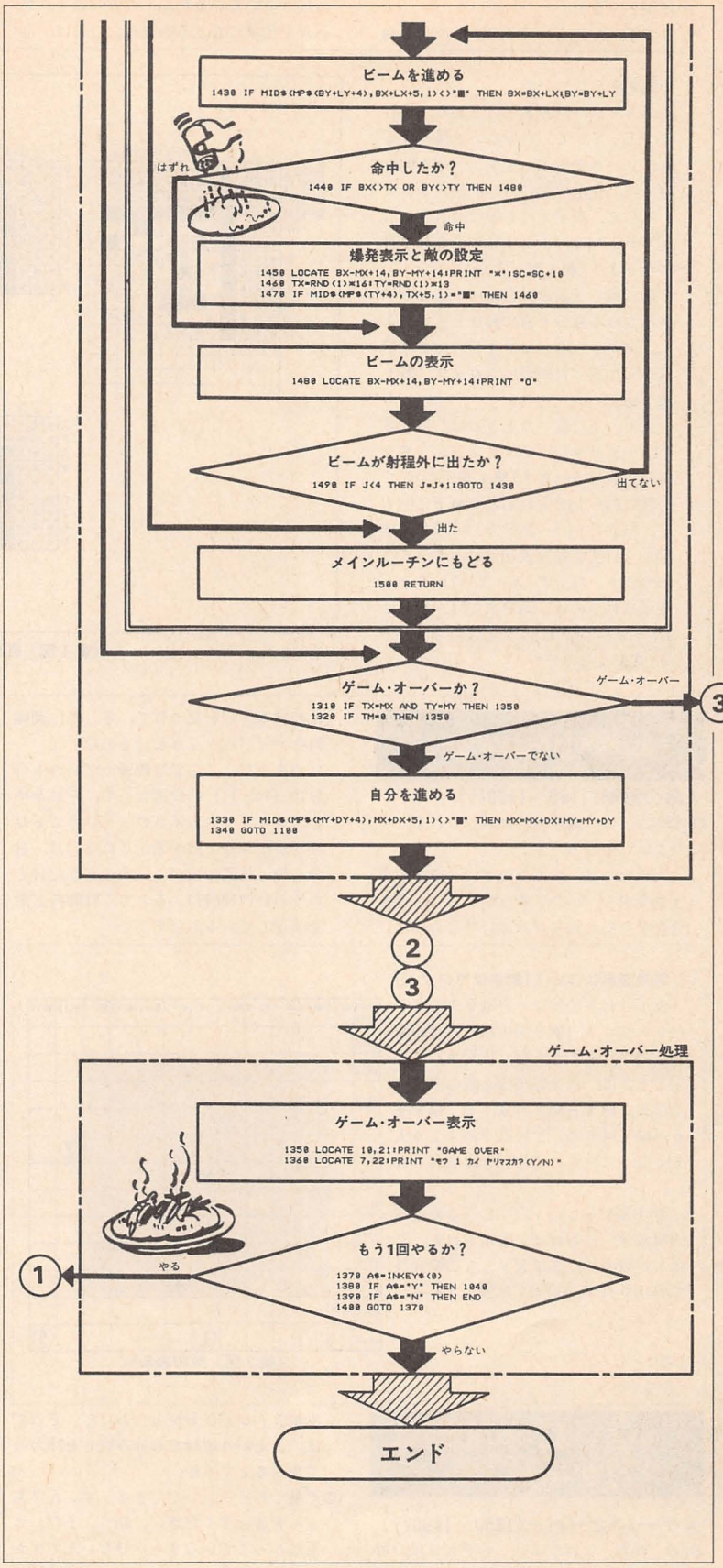
Dr.D：さあ，ここは画面表示をしているわけなんだが，クッキング・ポイントはどこかわかるかな？

つぐ美：そうですねぇ。野菜やエビがとびださないように，くり返して焼きごこちを見なければならないから，ここでは，**1100～1120行**ですね。

Dr.D：そのとおりだ。しかし，つぐ美くん，目をこうやって近づけて焼きぐあいを見るのは，いいかげん疲れるなあ。

つぐ美：でも，今回の料理は，そこがポイントなんでしょ。

Dr.D：そうじゃった。が，がんばるぞー。よし，それでは，めげずに**1100～1120行**



の説明をするか。

ここで，９×９マスのフィールドを毎回描き直しているから，８方向のスクロールが簡単にできるわけだ。これは，描きはじめの位置を変えるだけでいいんだからね。

○画面表示について

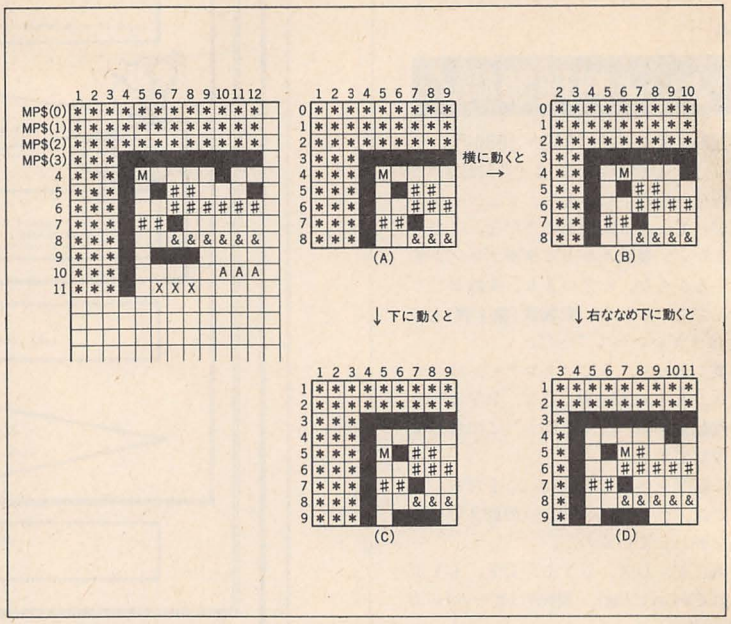
ＭＡＰは，ＭＰ＄という配列に１行ずつ入っていて，自分のいる場所により，９×９を表示します。ゲーム開始時には，左上の端に自分が設定されているので，表示されるのはＭＰ＄(０)～ＭＰ＄(８)の１文字目から９文字目になります(第１図－Ａ)。

右に動くと表示は自分が中心なので表示される部分も右に動きます。つまり，ＭＰ＄(０)～ＭＰ＄(８)の２文字目から10文字目が表示されます(第１図－Ｂ)。

また，下に動いたときには，ＭＰ＄(１)～ＭＰ＄(９)の１文字目から９文字目が表示されます(第１図－Ｃ)。

横に動いたあとに右ななめ下に動くと，ＭＰ＄(１)～ＭＰ＄(９)の３文字目から11文字目が表示されます。

つまり，自分が(Ｘ，Ｙ)にいるとき表示されるのは，ＭＰ＄(Ｙ)～ＭＰ＄(Ｙ＋８)の(Ｘ＋１)文字目から(Ｘ＋９)文字目なのです。



《第１図》画面表示の例

さあ，味つけをはじめよう！

★敵の移動(1160～1190行)

Dr.D：ここは，調理時間は短いけれど，ややこしいところだぞ。

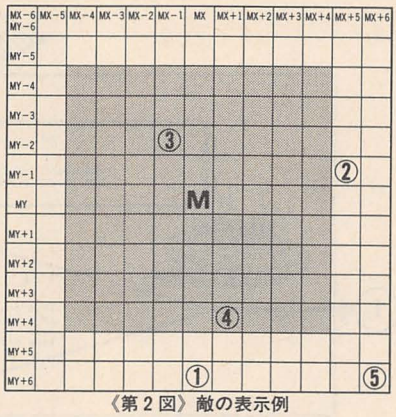
大事なのは，お好み焼きの一部をのぞき見ながら，ヘラでチョンチョンと焼き具合をたしかめなければいけないんだ。はね回るエビを見つけて，そして，調味料をパッパッとふりかけるのだ。

つまりだ，ここでは画面上でいつも自分は(14，14)の位置にいて，それを中心に９×９マス表示されるということなんだ。だから，敵が表示されるのは，自分と敵の位置の差が４以内のときだけというわけ(1180行)。そして，1190行で敵を表示しているのだぞ。

○敵の表示について(動きはランダム)

表示される範囲は，自分を中心とした９×９マス(第２図の斜線)での敵がその中に入るときだけ表示される。①のときは，自分の座標と敵の座標の差はＸ：ＭＸ－ＭＸ＝０，Ｙ：ＭＹ＋６－ＭＹ＝６で，Ｙのほうが４より大きくなっている。このときは表示しない。

差がＸＹともに４以下になる範囲(斜線部分)にあれば，表示される。②はＸが範囲外，⑤はＸＹともに範囲外で表示されず，③④では表示される。



《第２図》敵の表示例

★自分の動作(1200～1340行，1410～1500行)

Dr.D：このあたりも，もうおなじみといった感じだな。今回のポイントは，野菜をみつけたら，調味料をふりかけるというところをサブ・ルーチンにしたことと，初期設定のところでも説明したが，移動量で方向を表わし，８方向に調味料をふりかけることだな。

つぐ美：何で，サブ・ルーチンを使ったのですか？

Dr.D：またまた，するどいな。

一つにはだな，リストが見やすいだろ。おいしいお好み焼きを作るのに，手順がごちゃごちゃしてると，おいしくできあがるものも，できなくなってしまうんだ。

サブ・ルーチンにすると，1300行のようにＧＯＳＵＢだけですむから，スペース・キーが押されたら，調味料(ビーム)の処理をして，そのつぎは……とつなげて見れるが，もし，サブ・ルーチンを使わないと，何度も，同じ命令がくり返してできたりして，つながりどころじゃなくなる。　もう一つは，作るときに後まわしにしたり，そこだけ作るということもやりやすいからなんだ。

いよいよ，味のほうはどうかな？

★ゲーム・オーバー(1350～1400行)

Dr.D：さあ，これでぶじ「のぞき見風お好み焼き」ができあがったわけだ。それでは，こんがり焼けたお好み焼きを味わって食べるとするか。

つぐ美：わ～い。いただきま～す。ん？ちょっと待ってください。Dr.。まだ，こんなかっこでいなきゃいけないんですか？

Dr.D：すっかり忘れてた。それじゃ，あれ？もどらなくなったぞ。あれ？　しかたない。のぞき見風試食会といこうじゃないか。チャンチャン。

★のぞき見風お好み焼きのおいしい食べかた

お好み焼に目を近づけて，のぞき見ながら，ヘラ（M）を5を除いたテン・キーで8方向に動かし，はね回っているエビ(T)をさがして，スペース・キーで調味料をふりかけて(ビーム発射)食べます。

エビは何度食べても，また，別のところではね回ります。よく，こねまわされていないところ（X）では，調味料をふりかけることはできません。

時間がなくなるか，エビ（T）にぶつかると，ゲーム・オーバーです。

★移植について

機種別移植変更リストのように打ち直し，グラフィック記号がない場合は，好きなキャラクタを入れてください。

★拡張，改造について

○ＭＡＰを書きかえる場合

全体の大きさ，外ワク（カベ）は変えないで，中身だけ変えるようにしてください。このとき"■"はカベで通れないし，"X"のところでは，スペース・キーは使えないので注意してください。

○ＭＡＰを大きくする場合

横に広げるときはワクどりは同じようにして，追加するだけです。縦に広げるときは，はじめの４行と終わりの４行は変えないで，その間に追加して，追加した分**1010行**の配列の大きさ，**1030行**の読み込みの量を変えてください。それから**1070，1460行**の数も合わせて変えてください。

○画面(9×9のマス)の大きさを変えたい合

変更する行の行番号をあげておくので，みなさん各自で研究してみてください。

変更する行：1100，1110，1180，1490，1510～1720



▲のぞき見風お好み焼きの画面

《第１表》変数表

ＭＰＳ(21)	フィールド用配列
Ｉ	ＦＯＲ－ＮＥＸＴ用カウンタ
ＳＣ	スコア
ＴＭ	タイム
ＭＸ，ＭＹ	ヘラの座標
ＴＸ，ＴＹ	エビの座標
ＵＸ，ＵＹ	エビの移動量
ＤＸ，ＤＹ	ヘラの移動量
ＬＸ，ＬＹ	調味料を投げつける方向
ＫＳ，ＡＳ	キー入力
Ｊ	調味料射程カウンタ
ＢＸ，ＢＹ	調味料の座標

《リスト１》のぞき見風お好み焼きのリスト
（Ｘ１／Ｃ／Ｄ／ターボ用）

```
1000 CLICK OFF:REPEAT OFF:RANDOMIZE:WIDTH 40
1010 DIM MP$(21)
1020 DEFINT A-Z
1030 FOR I=0 TO 21:READ MP$(I):NEXT
1040 SC=0:TM=2000:DX=1:DY=0
1050 CLS
1060 MX=0:MY=0
1070 TX=RND(1)*16:TY=RND(1)*13
1080 IF MID$(MP$(TY+4),TX+5,1)="■" THEN 1070
1090 LOCATE 30,10:PRINT "SCORE":LOCATE 30,13:PRINT "TIME"
1100 FOR I=0 TO 8
1110 LOCATE 10,10+I:PRINT MID$(MP$(MY+I),MX+1,9)
1120 NEXT
1130 LOCATE 14,14:PRINT "M"
1140 LOCATE 31,11:PRINT SC
1150 TM=TM-10:LOCATE 30,14:PRINT TM
1160 UX=INT(RND(1)*3)-1:UY=INT(RND(1)*3)-1
1170 IF MID$(MP$(TY+UY+4),TX+UX+5,1)<>"■" THEN TX=TX+UX:TY=TY+UY
1180 IF ABS(TX-MX)>4 OR ABS(TY-MY)>4 THEN 1200
1190 LOCATE TX-MX+14,TY-MY+14:PRINT "T"
1200 LX=DX:LY=DY
1210 K$=INKEY$(0)
1220 IF K$="9" THEN DX=1:DY=-1
1230 IF K$="8" THEN DX=0:DY=-1
1240 IF K$="7" THEN DX=-1:DY=-1
1250 IF K$="6" THEN DX=1:DY=0
1260 IF K$="4" THEN DX=-1:DY=0
1270 IF K$="3" THEN DX=1:DY=1
1280 IF K$="2" THEN DX=0:DY=1
1290 IF K$="1" THEN DX=-1:DY=1
1300 IF K$=" " THEN GOSUB 1410
1310 IF TX=MX AND TY=MY THEN 1350
1320 IF TM=0 THEN 1350
1330 IF MID$(MP$(MY+DY+4),MX+DX+5,1)<>"■" THEN MX=MX+DX:MY=MY+DY
1340 GOTO 1100
1350 LOCATE 10,21:PRINT "GAME OVER"
1360 LOCATE 7,22:PRINT "ﾓｳ 1 ｶｲ ﾄﾘﾏｽｶ?(Y/N)"
1370 A$=INKEY$(0)
1380 IF A$="Y" THEN 1040
1390 IF A$="N" THEN END
1400 GOTO 1370
1410 IF MID$(MP$(MY+4),MX+5,1)="X" THEN 1500
1420 J=1:BX=MX:BY=MY
1430 IF MID$(MP$(BY+LY+4),BX+LX+5,1)<>"■" THEN BX=BX+LX:BY=BY+LY
1440 IF BX<>TX OR BY<>TY THEN 1480
1450 LOCATE BX-MX+14,BY-MY+14:PRINT "*":SC=SC+10
1460 TX=RND(1)*16:TY=RND(1)*13
1470 IF MID$(MP$(TY+4),TX+5,1)="■" THEN 1460
1480 LOCATE BX-MX+14,BY-MY+14:PRINT "O"
1490 IF J<4 THEN J=J+1:GOTO 1430
1500 RETURN
1510 DATA "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
1520 DATA "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
1530 DATA "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
1540 DATA "XXX■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■XXX"
1550 DATA "XXX■  ■      ■        ■■  ■XXX"
1560 DATA "XXX■  ■■■    ■■■■■■    ■  ■XXX"
1570 DATA "XXX■  ■  ■■■■■■■ ■■■■■■  ■■■XXX"
1580 DATA "XXX■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■XXX"
1590 DATA "XXX■  &&&&&&&&                ■XXX"
1600 DATA "XXX■  ■■■■    &&&&&&&&        ■XXX"
1610 DATA "XXX■      AAAAAAAAAA          ■XXX"
1620 DATA "XXX■  XXX        ■&&&&&&■      ■XXX"
1630 DATA "XXX■  ■XXXXXX■   ■&&&&  ■■■■■  ■XXX"
1640 DATA "XXX■  ■■  XXXX■  ■■■■AAA  ■■■■■XXX"
1650 DATA "XXX■     XXXX      AA  ■■■■■■■■XXX"
1660 DATA "XXX■XXXXXXXX AAAA A  ■■■■■■■■■XXX"
1670 DATA "XXX■  ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■XXX"
1680 DATA "XXX■AAA    AAAAA          ■■■■■XXX"
1690 DATA "XXX■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■XXX"
1700 DATA "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
1710 DATA "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
1720 DATA "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
```

《リスト２》機種別移植変更リスト

```
FM-7/77

1000 RANDOMIZE TIME:WIDTH 40,25
1200 K$=INKEY$
1370 A$=INKEY$


MSX

1000 KEYOFF:SCREEN 0,0,0
1200 K$=INKEY$
1370 A$=INKEY$


MZ-1500

1000
1020
1050 CLS3
1070 TX=INT(RND(1)*16):TY=INT(RND(1)*13)
1200 GET K$
1370 GET A$
1460 TX=INT(RND(1)*16):TY=INT(RND(1)*13)


MZ-80B/2000/2200

1000
1020
1050 CONSOLE C40
1070 TX=INT(RND(1)*16):TY=INT(RND(1)*13)
1180 IF (ABS(TX-MX)>4)+(ABS(TY-MY)>4) THEN 12ﾟ
1200 GET K$
1310 IF (TX=MX)*(TY=MY) THEN 1350
1370 GET A$
1440 IF (BX<>TX)+(BY<>TY) THEN 1480
1460 TX=INT(RND(1)*16):TY=INT(RND(1)*13)

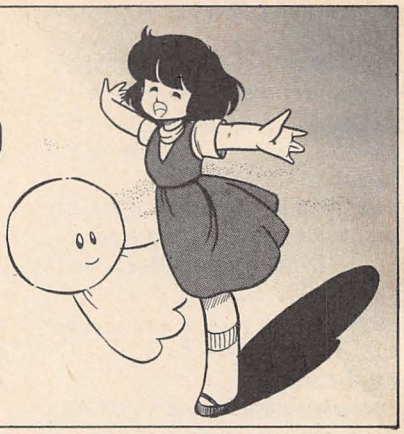

PC-8001/mkII/SR,PC-8801/mkII/SR

1000 CONSOLE 0,25,0:RANDOMIZE (TIME)
1200 K$=INKEY$
1370 A$=INKEY$


S1

1000 SCREEN 0,0,1:RANDOMIZE (TIME)
1200 K$=INKEY$
1370 A$=INKEY$
```

松田 浩の キャラクタ・ダンシング Part 9
(for MSX)



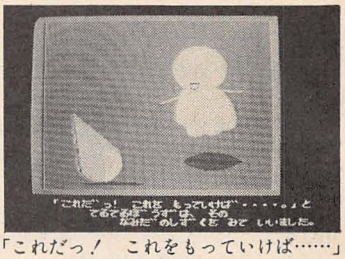
＊読者参加企画＊
マイコン絵本「あした天気に……」最終回

長いようで短いようで，やっぱり長い(隔月なもので) 間のおつき合いでしたが，このマイコン絵本も，今回で終わります。

さて今回は，宮城県の三好信寛くんから，なんとMSX2のプログラムが届いたので，それを採用させていただきました。なお，他の投稿作品の中に，1枚の絵で文字のみダラダラと続くものが多いのが気になりましたが，もしつぎのマイコン絵本が始まるときには，このへんも注意してください。やはり，1枚の絵に適度の文字がよいと思います。

次回から読者参加企画第2弾として，アニメーション・ツールを使った『マイコン・アニメ七変化！』を予定しております。本当に，いままでありがとう。次回からも，よろしくお願いします。

優秀作
三好信寛くん
(MSX2)



「これだっ！　これをもっていけば……」と，てるてるぼうずは，そのなみだのしずくをみていました。

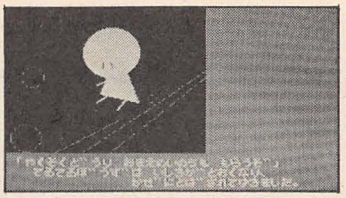
さて，先月にお話したとおりのプレゼントをさし上げます。景品は，僕の描いた漫画の作品集です。抽選は行ないません。ハガキにおもしろいことを，なんでもいいから書いて送ってください。

おもしろかった順に，20名様にプレゼント致します。しめ切りは，10月10日。『松田　浩のキャラクタ・ダンシングのプレゼント係』まで，どしどし送ってください。お待ちしております。

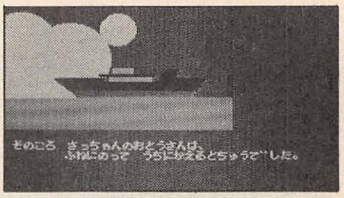
長い間ありがとう　マイコン絵本「あした天気に……」最終回



そのとき，どこからかあくまのこえがきこえました。「ようし，ねがいをかなえてやろう……」。
そのとたん，うそのようにくもがはれてゆきました。



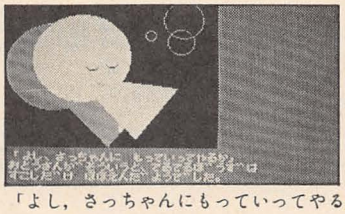
「やくそくどおり，おまえのいのちももらうぞ」。てるてるぼうずは，いしきがとおくなり，かぜにとばされてゆきました。



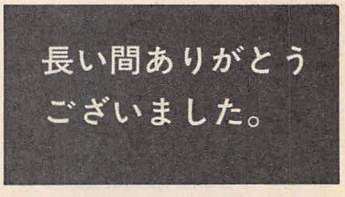
そのころ，さっちゃんのおとうさんは，ふねにのってうちにかえるとちゅうでした。



おとうさんが，かんぱんからそとをみているところへ，てるてるぼうずがとばされてきました。
おとうさんは，なぜかそのてるてるぼうずに，あたたかいものをかんじました。



「よし，さっちゃんにもっていってやるか」。おとうさんがそういうと，てるてるぼうずは，すこしだけほほえんだようでした。



《リスト1》三好信寛くんの作品リスト（MSX2）

```
10 OPEN"GRP:"FOROUTPUTAS#1:COLOR 15,0,0:SCREEN 5
20 LINE(10,4)-(196,156),8,B:LINE(0,0)-(200,160),8,B:PAINT(20,20),2,8
30 PAINT(2,2),8:CIRCLE(135,50),20,15
40 PAINT(135,50),15:LINE(127,50)-(127,55),0
50 LINE (132,50)-(132,55),0:LINE (127,63)-(135,63),0:CIRCLE(131,64),4,0,3.2,0
60 CIRCLE(157,90),40,15,2.5,3.2:CIRCLE(122,97),40,15,,.85
70 CIRCLE(155,96),7,15,4.5,6   :CIRCLE(145,100),7,15,4,.5
80 CIRCLE(132,98),10,15,4.5,6  :CIRCLE(124,92),7,15,3.2,4.9
90 CIRCLE(134,100),9,15,3,4.5  :PAINT(135,100),15:CIRCLE(135,50),20,8,4.1,5.4
100 LINE(119,75)-(105,80),15:LINE(150,69)-(168,70),15:LINE(35,90)-(40,140),7
110 LINE(35,90)-(72,122),7:CIRCLE(56,132),17,7,3.5,.7:PAINT(55,132),7
120 CIRCLE(55,132),16,15,5.5,.78:CIRCLE(55,132),12,15,5.5,.7
130 LINE(64,123)-(67,122),15    :LINE(63,141)-(66,144),15:PAINT(66,140),15
140 CIRCLE(62,145),2,15:PAINT(62,145),15
150 CIRCLE(145,98),40,12,4.1,5.4:CIRCLE(145,163),40,12,.92,2.2:PAINT(145,130),12
160 LINE(42,150)-(90,150),12:LINE(45,151)-(87,151),12:LINE(62,149)-(84,149),12
170 LINE(35,92)-(40,139),4:LINE(35,93)-(41,138),5:CIRCLE(56,132),17,4,3.5,5
180 CIRCLE(58,131),17,5,3.5,4.8
190 DRAW"BM10,165":PRINT#1," 「これだっ！ これを もっていけば・・・・。」と　　でろでろぼ゛うす゛は、 その
                    なみだ゛のしす゛くを ふて いしました。
200 PLAY"O6V10L2CEGL4CDGL8CEGL4CEGCE8GL4CDEFCR4DR2E","O6R4L2CEGL4CDGL8CEGL4CEGCE
8GL4CDEFCR4DR2E":GOTO 200
```

《リスト2》マイコン絵本「あした天気に……」最終回のリスト

```
10 SCREEN2:OPEN"GRP:"FOROUTPUTAS#1
20 P=3.14159265358988
50 CLS:LINE(0,0)-(150,110),1,B:COLOR6:CIRCLE(0,0),50,,3*P/2,2*P:LINE(0,50)-(0,0)
:LINE-(50,0):PAINT(1,1)
60 LINE(60,0)-(58,35):LINE(58,25)-(45,52):LINE(40,52)-(22,63):LINE(28,59)-(0,59)
70 COLOR15:CIRCLE(115,30),25,,,,10/25:PAINT(110,30):CIRCLE(48,72),17,,,,10/25:PA
INT(48,72)
80 CIRCLE(110,70),20:PAINT(110,70):LINE(100,110)-(107,80):LINE-(132,110):LINE-(1
00,110):PAINT(110,100):LINE(106,93)-(95,102)
90 COLOR7:CIRCLE(115,70),15:PAINT(115,70):LINE(110,110)-(115,70):LINE-(136,110):
LINE-(110,110):PAINT(120,100)
100 COLOR15:DRAW"BM10,115":PRINT#1,"そのとき、と゛こからか あ<まのこえが゛ きこえました。　　「ようし、なか゛いと
 かなえてやろう・・・」　　そのとたん うそのように、くもが゛はれてゆきました。"
110 IFINKEY$<>" "GOTO110
150 CLS:LINE(0,0)-(150,120),1,BF:COLOR15:CIRCLE(80,40),20:PAINT(80,40):LINE(85,4
0)-(73,73):LINE-(100,80):LINE-(85,40):PAINT(90,70)
160 LINE(78,62)-(70,66):LINE(80,73)-(70,80):LINE(93,75)-(85,86):COLOR1:LINE(74,4
8)-(74,58):LINE(79,48)-(81,52)
170 COLOR4:CIRCLE(23,60),8:CIRCLE(18,109),11:CIRCLE(110,77),3:LINE(40,120)-(85,9
5):LINE(60,120)-(150,55):LINE(80,120)-(150,60)
180 COLOR15: DRAW"BM10,125":PRINT#1,"「やくそく と゛うり あまえのしゅのちも もらうえ゛」　　でろでろぼ゛うす゛
は いしきが゛とおくなり、　　かせ゛にとば゛されてゆきました。"
190 IFINKEY$<>" "GOTO190
200 CLS:LINE(0,0)-(170,100),1,B:LINE(0,75)-(170,100),7,BF:COLOR15
210 CIRCLE(15,30),25:PAINT(15,30):CIRCLE(50,45),30:PAINT(50,45):CIRCLE(85,20),13
:PAINT(85,20):LINE(0,30)-(0,75):LINE-(50,75):PAINT(10,70)
220 COLOR8:LINE(52,70)-(143,70):LINE(53,71)-(143,71):LINE(54,72)-(142,72):LINE(5
5,73)-(142,73):LINE(56,74)-(141,74)
230 COLOR1:LINE(40,60)-(50,69):LINE-(144,69):LINE-(150,60):LINE-(130,60):LINE-(1
30,63):LINE-(127,63):LINE-(130,53):LINE-(120,53)
240 LINE-(117,63):LINE-(75,63):LINE-(75,60):LINE-(40,60):PAINT(70,65):LINE(78,57
)-(112,58),,B
250 COLOR14:LINE(80,59)-(110,62),,BF:LINE(82,52)-(96,56),,BF
260 COLOR15: DRAW"BM10,110":PRINT#1,"そのころ さっちゃんのおとうさんは、　　ふねにのって
 うちにかえるとちゅうで゛した。"
270 IFINKEY$<>" "GOTO270
300 CLS:LINE(0,0)-(160,110),1,B:COLOR15
310 CIRCLE(32,30),25,,,,25/15:PAINT(32,30):CIRCLE(20,30),25,1,,,25/15:PAINT(20,3
0),1:CIRCLE(31,35),8,,,,25/15:PAINT(31,35)
320 CIRCLE(100,20),8:PAINT(100,20):LINE(100,23)-(120,20):LINE-(110,30):LINE-(100
,23):PAINT(110,25)
330 COLOR1:CIRCLE(43,12),7:PAINT(43,12):LINE(20,5)-(43,19),,BF:COLOR3:LINE(60,80
)-(160,87),,BF:LINE(95,80)-(100,110),,BF:LINE(125,80)-(130,110),,BF
340 COLOR13:CIRCLE(48,60),8:PAINT(48,60):LINE(48,52)-(0,52):LINE-(0,110):LINE-(4
8,110):LINE-(50,90):LINE-(70,110):LINE-(90,110):LINE-(55,56)
350 PAINT(20,70)
360 COLOR15:DRAW"BM10,115":PRINT#1,"おとうさんが゛ かんは゜んからそとをみていろところへ、　　でろでろぼ゛
うす゛が゛とば゛されてきました。　　おとうさんはなせ゛か、そのでろでろぼ゛うす゛に　　あたたかいものを かんし゛ました。"
370 IFINKEY$<>" "GOTO370
400 CLS:LINE(0,0)-(160,130),1,BF
410 COLOR13:CIRCLE(40,65),35:PAINT(40,65):LINE(35,80)-(80,130):LINE-(110,90):LIN
E-(35,80):PAINT(70,100)
420 COLOR15:CIRCLE(60,58),35:PAINT(60,65):LINE(55,73)-(100,123):LINE-(130,83):LI
NE-(55,73):PAINT(90,93)
430 COLOR7:CIRCLE(110,40),4:CIRCLE(135,27),15:CIRCLE(133,45),10:LINE(88,105)-(98
,94):LINE(92,104)-(102,94):LINE(98,102)-(105,96)
440 COLOR1:CIRCLE(68,62),6,,5*P/4,7*P/4:CIRCLE(82,60),6,,5*P/4,7*P/4:LINE(72,79)
-(77,80),8
450 COLOR15:DRAW"BM10,135":PRINT#1,"「よし、さっちゃんに もっていってやるか」　　おとうさんが゛そういうと
、でろでろぼ゛うす゛は　　すこした゛け ほほえんだ゛ようす゛でした。　　- おわり
-"
1000 GOTO1000
```

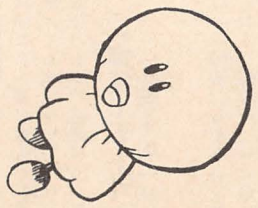
新シリーズ「マイコン・アニメ七変化ノ」のお知らせ

ここで，11月号より開始の「マイコン・アニメ七変化」の紹介と，お願いがあります。

このシリーズは，私が作ったアニメーション・ツールを使って，オリジナル・キャラクタを動かしたり，キャラクタの変化を楽しもうという企画です。たとえば，人間の顔がしだいにオオカミ男に変身していったり，ジャンプしたりするものです。

そこで，みなさんにお願いがあります。私のアニメーション・ツールはMSX用ですが，それ以外の機種でも，この企画に参加できるように，みなさんからアニメーション・ツールを作ってもらいたいのです。5月号で私のツール「MAT」を紹介しましたが，それを参考にしてもらってもけっこうです。また，今月号の166ページに今村氏のツール「VAT」が掲載されているので，それを参考にしてもらってもかまいません。

できあがりしだい，「松田 浩のキャラクタ・ダンシング」係までお送りください。まってまーす。



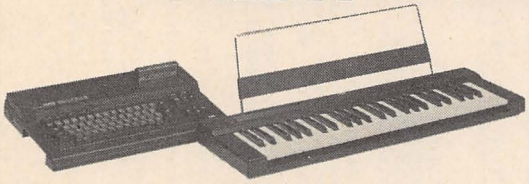
連載企画 周辺機器使いこなしマニュアル

その13





機能別 NEWパソコンの選びかた





丹治佐一

ニュー・メディア時代の到来により，パソコンにも，各種対応の機能が搭載されるようになってきました。これからパソコンを購入する人にとって，これらの機能を熟知することは，目的に合ったパソコンを選ぶための早道でもあるのです。

そこで今回は，NEWパソコンの話題の機能を紹介して，パソコン購入時のデータ分析に役立ててもらえればと思います。

■機能別NEW パソコン紹介

パソコンの特徴がよくわかる，機能別にNEWパソコンを紹介します。

パソコンは，まず使用目的をはっきりさせ，その目的に合った機能やソフトのあるものを選ぶことが大切です。

●漢字処理機能●

パソコン本体だけで漢字がだせるというのは中価格以上のことで，本体だけでワープロにも使えるというのは高価格クラスです。漢字がだせるパソコンであれば，ワープロ・ソフトを入れることで，りっぱに漢字を使うことができます。

もちろん，漢字を本当に使ってビジネスなどに利用しようというのであれば，モニタTVは高解像度のものや24ピンの漢字プリンタが必要になってきます。つまり，漢字を使うというのにも，その使いかたにより，かなりお金のかかりかたが違うというわけです。

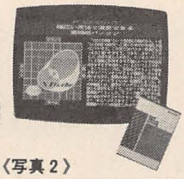
《シャープ X1ターボ》 〝システム・ユーザー辞書〟

パソコンの中では穴場的な存在なのが，シャープのX1ターボです。8ビット機でありながら，16ビット機に追いつけ追越せとがんばっているマシンです(写真1)。

X1ターボは，ほかの8ビット機と比較



〈写真1〉 X1ターボ



〈写真2〉 システム・ユーザー辞書

しても，なかなかの漢字処理能力があります。ほかのマシンでは，ワープロ・ソフトを入れたり，漢字BASICを走らせないと，漢字を使うというレベルまではいきません。

このX1ターボは〝システム・ユーザー辞書〟というソフトを利用することで，漢字処理能力をさらにパワー・アップさせることができます(写真2)。

いままででも，標準BASIC中でカナ→漢字の1字変換は可能でしたが，〝システム・ユーザー辞書〟を併用すれば，熟語単位で漢字に変換させることができるのです。つまり，いままでは〝カンジ〟を〝漢字〟に変換したいときは，1字ずつ変換させるのですから，〝カン〟→漢，〝ジ〟→字と変換しなければならなかったものが，〝カンジ〟が一発で〝漢字〟となってしまうのです。これはとても便利で，それだけで簡単なワープロになってしまいます。

システム辞書には，熟語，地名，人名など約3万語が登録されています。さらに音順辞書と同等の，学習機能（使用頻度の多い順に変換される）があります。

システム辞書は，はじめから作られている辞書ですが，〝ユーザー辞書〟というユーザー自身で作れる辞書が使えます。これがあると，3万語中にはない専門分野で使う熟語や，人名，地名などを登録できます。そのため，登録すればするほど，とても使いやすい便利なものになります。さらに，漢字とその読みを登録するわけですが，その内容は自由ですから，たとえば〝デンパ〟の入力で，〝電波新聞社〟と変換することもできるのです。

漢字処理で16ビットをと思っている人に，一度はX1ターボをけんとうしてみることをおすすめします。

●キャプテン機能●

キャプテン(CAPTAIN：Character And Pattern Telephone Access Information Network system)という，文字図形情報ネットワーク・システムを用いたサービスが開始されました。専用端末を購入し加入することで，自宅にいながらにして，いろいろな情報を受けることができるものです。

キャプテンの主なサービスとして，ニュース，天気予報，レジャー案内などの情報提供サービス，自宅にいながら交通機関，ホテルの予約や商品の注文が行なえるサービスなどが受けられます。

このキャプテンのサービスを受けるため

〈第1表〉キャプテンの概略仕様

表示方式	ハイブリッド方式 (コード方式+パターン方式併用)
表示機能	コード方式 ・文字表示機能 ・幾何学図形 (ジオメトリック)表示機能 ・モザイク表示機能 ・特殊図形(DRCS)表示機能 ・メロディ出力機能(オプション) ・簡易動画表示機能(オプション) パターン方式 ・フォトグラフィック機能
表示ドット数	標準 縦204×横248ドット 横高密度 204× 496ドット 縦横高密度 408× 496ドット
表示文字数(最大)	小型文字：1984文字 標準文字： 496文字
着色数	標準：16色 拡張：4096色中任意の16色
多画面表示機能	最大4画面の一括表示可能
重ね合せ画面表示	可能

には，専用端末が必要になり，本体キー・ボード，ディスプレイなどをすべてそろえると，40～50万円もかかってしまうという難点があります。

そこでというわけで登場したのが，キャプテン・アダプタです。

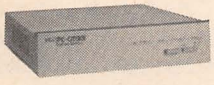
《NEC PC—8801/mkⅡ/SR PC—9801/E/F》〝キャプテン・アダプタ PC—CM301〟

PC－8801／mkⅡ／SRなどのパソコンに，キャプテン・アダプタPC－CM301をRS－232C端子を利用して接続し，キャプテン・アダプタから電話回線に接続します。あとは，キャプテン・ターミナル用のソフトを走らせれば，キャプテンのサービスが受けられます（キャプテンの利用申し込みをする必要あり）。これで，自宅にあるPC－8801／mkⅡ／SRが，キャプテン端末に変身してしまうのです(写真3，4)。

PC－8801シリーズでキャプテンを利用するとなると，そのシステムの状態によって，端末のランクやオプション機能が異なります。最低限必要なものとしては，本体，ディスプレイ，フロッピ・ディスクの3機，さらにプリンタがあれば，画面のコピーを取ることが可能です。そのほかに，増設メモリとPC－8801では漢字ROMとサウンド・ボード，mkⅡではサウンド・ボード，SRでは増設メモリのみ（サウンド・ボードはもう1枚追加できる）でOKです。これで，ハイブリッド方式〔パターン＋コード（文字）の表示〕のサービスが受けられます。また，サウンド・ボードにより，メロディのデータを受けることもできます（メロディ機能）。



〈写真3〉
PC—8801
mkⅡSR



〈写真4〉キャプテン・アダプタPC—CM301



〈写真5〉
キャプテンの画面

●ワイヤレス・リモコン・キー・ボード，テレビ予約機能●

一般にパソコンは，使っているときはともかく，使っていないときは，モニタでTV番組が見られるわけでもなく，高価なだけにちょっともったいない気がします。

パソコン使用時以外でも，フルに活用したいという人は，テレビとパソコンが合体したNECのMr.PCなどはどうでしょう。

《NEC PC—6601SR（Mr.PC）》

Mr.PCは，ワイヤレス・キー・ボードを使用し，TVのリモコン感覚でパソコンが使えてしまう，楽しいパソコンです。使わないときは，ワイヤレスですから接続コードをはずす必要もなく，キー・ボードのみかたづければよいのです。あとは，一般のTV同様に，使えてしまうわけです。



〈写真6〉
Mr.PC

Mr.PCは，PC－6000シリーズの兄貴にあたる存在であるため，PC－6000シリーズの5種類のBASICを，すべて包含している形になっており，それぞれのBASICとソフトウエアが利用できます。また，日本語ワープロ・ソフトが標準添付されているため，プリンタを接続するだけで本格的ワープロとしても活用可能です。

フロッピ・ディスクは，320Kバイトの3.5インチ・マイクロ・フロッピ・ディスクが装備され，15色グラフィックやいろいろな楽器のリアルな音がだせるFM音源シンセサイザ機能，TV番組やビデオの映像とMr.PCの画面をかさね合わせて表示できる〝スーパー・インポーズ〟機能もあります。

〝話す〟や〝歌う〟などの，音声合成機能も強化されました。

●テレビ番組

Mr.PCで画面を見ながら，テレビの番組予約をすることができます。予約は最大7本までで，年1回の予約，毎日，毎週などの予約が，簡単なキー操作で行なえます。これを使えば，必ず見たいTV番組は，いやでも見ることができてしまいますね（設定内容は，動作させる日付，はじまりと終わりの時刻，それにチャンネル番号です）。

そのほか，テレビ番組の予約のほかに，Mr.PCの電源ON／OFFも予約することができます。そのため，Mr.PC内にディスクがセットされていれば，オート・スタートして，予約開始時にプログラムを自動的にスタートできます。この機能を利用すれば，朝になるとプログラムが動作し，音声合成の声で「朝です！今日も元気でガンバロウ！」，10分たったら「早くオキロ！学校に遅刻しちゃうゾ！」というようなことも，簡単にできそうですね。

●ワイヤレス・キー・ボード

Mr.PCのキー・ボードは，先に話したように，コードがない〝ワイヤレス〟になっています。そして，このキー・ボードは，パソコンのキー・ボード以外に，TVのチャンネル，音量，ビデオ／TV切換え，スーパー・インポーズなどの，コントロールをすることができます。TVのリモコンに，パソコンのキー・ボードがついたと考えればよいでしょう。

●3.5インチ，400ライン●

なんでも薄く小さいほうがいいというわけで，フロッピ・ディスクもミニ・フロッピ・ディスク（5インチ）から3.5インチのマイクロ・フロッピ・ディスクに移りつつあります。記憶容量がミニと変わらないとくれば，小さなもののほうが何かと便利ですよね。

そんなわけで，PC－9800シリーズでも，3.5インチを内蔵したPC－9801U2や，前記のMr.PC，それにつぎに紹介するFM－77L2／L4も使われています。いずれ主流になるであろう，3.5インチ・マイクロフロッピ・ディスクを内蔵したパソコンを，いち早く使ってみませんか？

《富士通 FM—77／L4》

FM－7の兄貴にあたるFM－77は，ゲームなどではなかなかの人気があるFM－7／New7と互換性があるため，いままでに作られているソフトを，そのまま活用させることができます。



〈写真7〉
FM—77L4

FM－7／New7では別になっていたディスクが，FM－77では内蔵型となり，場所も取らず便利になっています。

漢字処理に関しては，画面のグラフィックのドット数が粗いと，漢字表示させたときに漢字がとても大きく表示され，文章のほんの一部しか見ることができないということになってしまいますが，FM－77L4では400ライン，つまり640×400ドット表示ができるため，16×16ドットの漢字を表示させても，40×25行の漢字表示が可能になっています。40×25行といえば，一般のテキスト画面の文字と同じですから，その便利さがわかると思います。

この漢字を利用するのには，付属のシステム・ディスクを立ち上げるだけで，カナ，ローマ字→漢字変換の入力と，BASICプログラム中で文字定数やREM文中，データ文中などで，英数字同様に漢字が使えてしまいます。もちろん，ワープロ・ソフトを活用すれば，りっぱなワープロに変身させられます。

サウンドに関しては，いま流行のFM音源（オプション）を利用して，迫力ある生の楽器演奏が楽しめます。また，スーパー・インポーズ・ユニットを入れることで，テレビやVTRの画面とFM－77との画像を組み合わせて，別の画像を作り，VTRで再び録画してしまう，なんていうことも可能です。

●AVシステム●

パソコンはパソコン，オーディオはオーディオというように，別々に使っていたの

ではもう時代遅れだ。オーディオやビデオなどのＡＶ機器とパソコンがドッキングすれば，ますます楽しいものになります。オーディオの一部として，パソコンを組込んじゃうのもおもしろいですよ。

《日立 S1モデル10AV》

日立のパソコンＳ１は，高速グラフィックなどで，発表当時とても話題になった機種です。このＳ１に，ＡＶ対応化させたＳ１モデル10ＡＶが登場しました。



〈写真８〉
S1モデル10AV

モデル10ＡＶは，ビデオ・スーパー・インポーズ機能が内蔵され，ビデオなどの映像とパソコン画像を重ね合わせて，表示させることができます。タイトルやちょっとしたコメントを，録ってきたビデオ画像と組み合わせれば，とてもすばらしいものが作れます。また，クロマキー機能があるため，パソコン画像とビデオ画像をただ単に重ねて表示するのではなく，ビデオ画像の一部をぬいてパソコンの画像をはめ込むということも可能です。もちろん，重ね合わせた画像はビデオに録画することもできますから，オリジナル・ビデオも簡単にできてしまいますね。

スーパー・インポーズのほかに，６和音のサウンド機能があり，３和音とすればステレオ・サウンドが楽しめるわけです。このサウンドは，ステレオ・テレビとのミキシングも可能ですから，スーパー・インポーズさせた画像とミックスすれば，楽しさ100倍ですね。

モデル10ＡＶには，実用ソフト４種が付属されていますから，プログラムはちょっとという人でも，Ｓ１をソク使いこなせるわけです。

このようにＳ１モデル10ＡＶは，オリジナル・ビデオ作りにもってこいのパソコンといえます。

●ミュージック機能●

パソコンを利用する方法の一つとして，ミュージックで活用させるということがあります。最近のパソコンでは，ＦＭ音源などを利用して，質のよいミュージック・サウンドを聞くことができますが，その機能とは別に，楽器である本物のシンセサイザなどを音源として，その音源をパソコンでコントロールするという楽しみかたがあります。

この方法ですと，オモチャ的なパソコン・サウンドとは異なり，本物の迫力あるサウンドがだせるわけです。

ＭＩＤＩ（ミディ）という，シンセサイザなどの電子楽器どうしやパソコンとをつなげる通信システムを利用すれば，パソコン側から電子楽器をコントロールできるわけです。

《ヤマハ YIS604/128》

ヤマハのＭＳＸ２パソコンは，さすがヤマハらしく，音楽関係のユーティリティが多くでています。

ＹＩＳ604／128は，ＭＳＸパソコンのバージョン２にあたり，前のＭＳＸ１パソコンの機能がさらにアップしています。ＹＩＳ604／128では，ＲＡＭが128Ｋバイト標準実装されているため，ＭＳＸ２の魅力の一つとなっている512×212ドット２ページに，512色中16色を１ドット単位で色がつけられるなど，多くのグラフィック・モードをオプション・メモリなしで実行可能です。それに，メインＲＡＭにも128Ｋバイトものメモリが装備されているというから驚きです。



〈写真９〉
YIS604／128

●MSX2●

ＭＳＸパソコンは，みなさんもご存じのことと思いますが，中価格帯のパソコンと比較した場合は，どうしてもあの画面あの文字が気にかかりました。ＭＳＸパソコンの初期のものでは，表示文字に色ニジミがあるなど，オモチャ的イメージがあったのです。そんなイメージをなくそうと思ったかどうかは知りませんが，〝ＭＳＸ２〟が登場しました。

ＭＳＸ２は，ＭＳＸパソコンのバージョン２です。といっても，見た限りではＭＳＸ１と同じですし，前のカートリッジなどは，そのまま使用できます。では，どこが変わったのかというと，ＢＡＳＩＣインタプリタＲＯＭが，32Ｋバイトからなんと48Ｋバイトにもなり，より高度な処理ができるようになっています（ディスク処理の命令が追加されている）。

ＭＳＸ１では，ＲＡＭが８Ｋ～64Ｋバイトのものまで，いろいろありましたが，ＭＳＸ２では，標準が64Ｋバイトで，最大128Ｋバイト実装することができます。また，Ｖ－ＲＡＭ（ビデオ・ラム）の容量も，64Ｋバイトと128Ｋバイトのものがあります。

●ＭＳＸ２のグラフィックス

ＭＳＸ２では，グラフィック画面コントロール用の超ＬＳＩ〝ＭＳＸ－ＶＩＤＥＯ〟が実装され，高度な処理を高速で行なわせることができます。

テキスト（文字）画面は，40文字×24行に加え，80文字×24行表示が可能になっています。また，表示文字も以前のものと比べ，鮮明に表示されています。

グラフィック画面は，４×４ドットを一つのブロックとした低解像度モード（64×48ドット），細かな線や点が描ける高解像度モード（256×192ドット）などのほかに，ビットマップ・グラフィック・モードというのが追加されました。

このモードは，一つの点（ドット）ごとに１バイト（８ビット）のメモリが使われるもので，256色の表示がドットごと（256×212ドット）にできるようになっています。いままでの高分解能グラフィックでは，１バイト（８ビット）を一つのドット（点）ごとに割り当てていました（１バイトで，横八つの点を記憶）。そのため，色をだすのには，光の３原色である赤，緑，青に割り当てた同じ画面が，３枚以上必要でした。

ビットマップ・グラフィックでは，各点が一つのメモリに対応していますから，コントロールもしやすく，色も多色だせますが，メモリがとても多く必要になってしまいます。ＭＳＸ２では，Ｖ－ＲＡＭのメモリ容量により，64Ｋバイトのものや128Ｋバイトのものがあり，64Ｋバイトのものではメモリを追加しないと，一部のグラフィック・モードが使用できません。

●表示色が多くなった（中間色もＯＫ！）

表示色は，ＭＳＸ１では最大16色でしたが，ＭＳＸ２になって，ほとんどの画面で512色中16色の表示や256色が同時にだせるモードなど，表示可能色が多くなりました。

512色で，一体どんな色がだせるのかというと，ただ色がでるのではなく，例えば赤でも明るい赤から暗い赤までがだせるわけです。つまり，中間色がだせるようになったのです。

●スプライト機能の強化

ＭＳＸでは，スプライト機能というのが使用できます。この機能は，透明な32枚のスプライト面が，すべて重なって見えた状態になっていて，各面にスプライト・パターン（自分で

《第１表》MSX1とMSX2の機能比較

	MSX1	MSX2
CPU	Z80A 3.58MHzクロック	Z80A 3.58MHzクロック
ビデオ・ディスプレイ・プロセッサ(VDP)	TMS－9918相当品	V9938(MSX-VEDEO)
プログラマブル・サウンド・ジェネレータ(PSG)	AY－3－8910相当品	AY－3－8910(MSX-AUDIOの場合あり)
BASIC ROM容量	32Kバイト	48Kバイト
RAM	16～64Kバイト	(最小)64Kバイト～
V－RAM(ビデオラム)	16Kバイト	64Kバイトまたは 128Kバイト
リアルタイム・クロック	——	リコー RPSC01相当

定義したキャラクタ）を，一つずつ表示できるというものです。表示できるといっても，ただ単に表示されるのではなく，手前の面のパターンと，後ろの面のパターンとが重なったとき，後ろのパターンが前のパターンの影にかくれたように表示されます。つまり，表示されるパターンに，優先順位をつけられるものです。このことを利用すれば，立体的な表示をさせることが可能ですし，各パターンは高速で表示されるので，動きのあるゲームを作るのには，もってこいです。

このスプライト機能が，ＭＳＸ２ではさらに強化され，いままではスプライト・パターンが横に五つ以上並ぶと，それ以降のパターン面のパターンは，消えて表示されなくなるのですが，それが五つから八つまでＯＫになっています。

●スピード・アップ

点や線を描いたり，色の塗りつぶしは，ＭＳＸ１よりスピード・アップされています。特にＭＳＸ１では，色の塗りつぶしであるＰＡＩＮＴ文を実行すると，遅くて塗り終わるまでちょっとじれったかったのですが，ＭＳＸ２になり，サーッと塗りつぶしてくれるようになりました。

●各社のMSX2紹介●

各社から発売になった，ＭＳＸ２を紹介します。ＭＳＸ仕様に加え，独自の機能を搭載した，個性派のＭＳＸ２ばかりです。

《東芝 HX-23F》

ＭＳＸ２の機能をフル装備し，さらにＲＳ－232Ｃインタフェース，日本語ワード・プロセッサ，ステレオ音声出力の機能を内蔵している。価格は，108,000円。

《ビクター HC-80》

タイニー・シンセとタイニー・グラフの二つのプログラムを内蔵している。タイニー・シンセは，好みの音作りや作曲，自動演奏が可能。タイニー・グラフはデータを入れるだけで，円，棒，折れ線のグラフが簡単に表示できる。価格は，84,800円。

《三菱 ML-G10》

グラフィック・エディタ「アート・ペーパー」を内蔵。アイコンを選ぶだけのカンタン操作と，24種類の描画コマンドで拡大，縮小もできる。また，ＡＶアダプタと組合せれば，ビデオ編集も思いのまま。価格は，98,000円。

《サンヨー MPC-27》

今秋発売予定。3.5インチのフロッピ・ディスク内蔵のほか，ライト・ペンが付属されており，アイコン表示のグラフィックスや，画面を見ながらの学習に効果を発揮する。価格は未定。



〈写真10〉HX-23F



〈写真11〉HC-80



〈写真12〉ML-G10



〈写真13〉MPC-27



〈写真14〉HB-F5

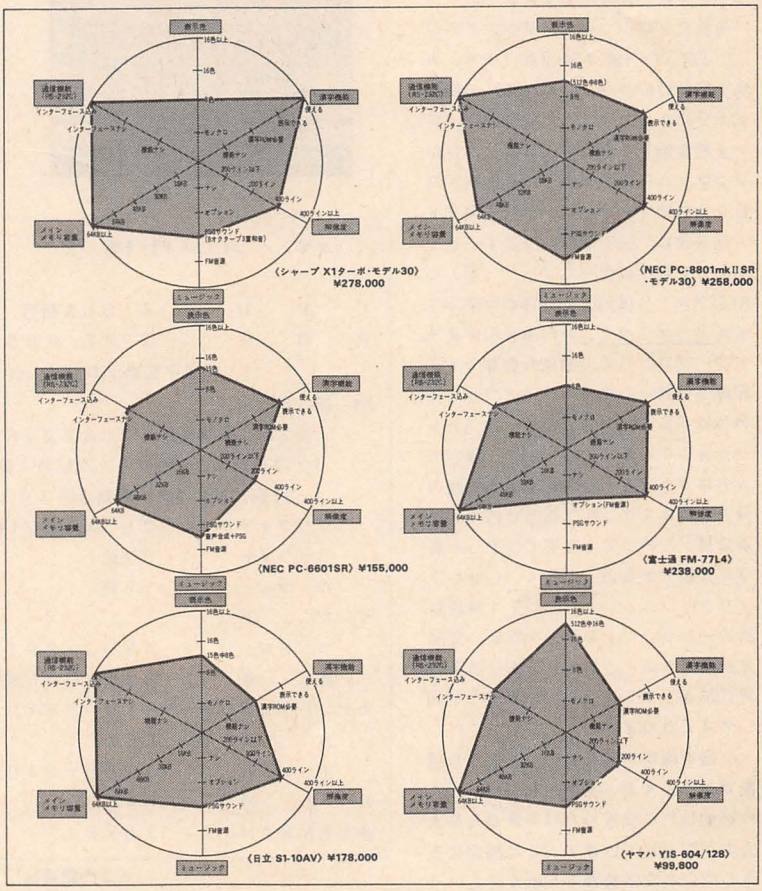
《ソニー HB-F5》

ＭＳＸ１のＨＩＴ　ＢＩＴにも付属されていた「ＨＩＴ　ＢＩＴノート」がさらに強化されている。データ量は２倍で，カレンダー・クロックと連動して，日付と時間を自動的に並びかえてしまう。住所録，スケジュール，メモに便利。価格は，84,800円。

■機能グラフについて

パソコンの機能などを，グラフにしてみました。

- 表示色：カラフルなカラー・グラフィックを実行させるときは，表示可能色が多いほどよい。これからは，中間色表示ができるものがほしい（400ライン表示時は，表示色がかなり減る）。
- 漢字機能：ビジネスでパソコンを使いたい人は，この機能がなければダメ。〝表示できる〟は漢字ＲＯＭは内蔵しているが，プログラムがなければ使えないこと。ワープロなどのソフトを入れれば使える。
- 解像度：グラフィックの表示ライン（行）が増せば，細かな漢字が表示できる。
- ミュージック：パソコン・サウンドを楽しみたい人には，ほしい機能。ＰＳＧを使ったものより，ＦＭ音源のほうが，生の楽器のようにリアルな音がだせる。
- メモリ容量：メモリ容量が多ければ多いほど，大きなプログラムや多くのデータ処理ができる。
- 通信機能：これからは，電話回線を利用したりして，ほかのパソコンと通信ができなければダメ。それには，ＲＳ－232Ｃといったシリアル入出力機能があったほうがいい。



★９月号住友スリーエムの「ヘッド・クリーニング・フロッピ・ディスク」プレゼント当選者発表：青森県上北郡・下道正晃／千葉県香取郡・今　喜満／千葉市・雪岡清史／東京都世田谷区・近藤重孝／静岡県田方郡・河原高行／愛知県名古屋市・奥村正人／大阪府泉大津市・八木英雄／兵庫県津名郡・浜岡伸郎／広島県大竹市・堀　敦／福岡県大牟田市・松藤圭吾

前略　ワープロ好みのキングコングです！



ワープロ・パソコン
ナショナルMSXキングコング
FS-4000

木村祥久

ビジネスパソコンの中にはプリンター内蔵のものもめずらしくありませんが，Ｎａｔｉｏｎａｌから発売されたワープロパソコンＦＳ－４０００は，ＭＳＸでは初めてプリンターと漢字ＲＯＭが内蔵され，しかもワープロソフトまで内蔵しています。このため電源を入れてすぐにワープロとして使用でき大変便利です。そこでこの記事をワープロパソコンで書いてみました。

ワープロパソコンはＭＳＸとしての性能も十分にあり（メインＲＡＭ６４ＫＢ，２スロット，ＲＧＢ対応）熱転写プリンターを内蔵しながら，標準価格106,000 円とお買い得な値段になっています。それでは実際にどのような印字ができるかためしてみます。

倍角文字はふつうの文字の大きさの２倍の横幅があります。半角文字はｶﾀｶﾅやｱﾙﾌｧﾍﾞｯﾄ(ABC) の横幅が半分になります。また特殊文字（〆±★㈱☎㊙），単位（㎝㎞㎎），ロシア文字（АБВ）やギリシャ文字（ΑΒΓ）も印字させられ，それらの文字・記号数は3,509 字になります。さらに自分で勝手に作ったマーク（㊐）も印字でき１５種類まで登録が可能です。またアンダーラインも自由に引けます。

ワープロとしての機能も豊富です。印刷する場合の文書のレイアウトを決めたりするのはカーソルキーとファンクションキーだけで設定でき，漢字の入力はかな漢字，ローマ字漢字変換の両方でできます。ただ残念なのは「単漢変換」といって１文字ずつでしか漢字に変換できないことです。しかしアプリケーションソフトとして「熟語変換カートリッジ」を使用すれば，文節変換もできるようになりますし各種の用途拡大ソフトにより，いっそう利用しやすくなります。

文書を編集するためのいろいろな機能がありますが，文字列をコピーしたり移動したり検索したりできるため入力の手間がはぶけます。ただ画面に表示している文字数が１５桁４行というのは残念ですが，この価格帯のワープロもこの程度のものですしＭＳＸの性能の限界でもありますからやむおえないところでしょう（字が大きいという事は，見やすいという事でもある）。そのかわりレイアウト表示があるため文字列全体の配列の感じをつかみやすいので，使いにくいということはありません。

文書の保存には３種類ありカセットテープ，データカートリッジ，フロッピーディスクのどれかを選べますので予算に応じて選択できます。

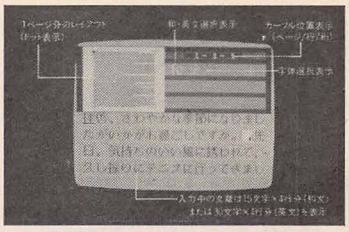
これらの操作は主にファンクションキーをつかいますが，キーの横には機能が書かれていますのでマニュアルを見なくても簡単に使えます。つまりこのＭＳＸパソコンはワープロとして用いるときは，まさしくワープロなのです。

最後にプリンターについてですが，熱転写方式のため音が静かで，美しく印字されます。インクリボンはカートリッジ式なので交換はワンタッチです。

パソコンがほしいがとりあえずワープロとして使ってみようという人には最適なのではないでしょうか。



▲メニュー画面



▲ワープロ・モードの画面

〈 パソコン仕様 〉

ＣＰＵ　：　Ｚ－８０Ａ相当
ＲＯＭ　：　３２ＫＢ　ＢＡＳＩＣ、ワープロ３２ＫＢ
　　単漢字変換プログラム３２ＫＢ、漢字ＲＯＭ１２８ＫＢ
画面表示
　テキスト（文字表示）：　３２文字×２４行／４０文字×２４行
　（・ひらがな、グラフィック記号：有効表示２９文字×２４行可能）
　（・英数、カタカナ：有効表示３９文字×２４行可能）
　グラフィック　：　２５６×１９２(有効表示２３２×１９２)ドット
　スプライト　：　３２面
　カラー　：　１６色
サウンド
　コントローラ　：　ＡＹ－３－８９１０Ａ
　機能　：　８オクターブ３重和音および１ノイズ
カセットテープレコーダインターフェイス
　方式　：　ＦＳＫ
　ボーレート　：　１２００／２４００ボー
ＲＡＭ　：　６４ＫＢ
画面表示ＲＡＭ　：　１６ＫＢ

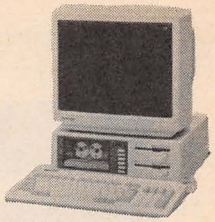
※この記事は，ＦＳ—4000で印字したものを使用しました

〔速報!!〕8ビット最強の

EXPRESSION OF SENSIBILITY & COMMUNICATION
Super mz (シャープ)

ついに登場

MZ-2500レポート



高橋雄一

MZ－80K以来，独自のクリーン・コンピュータ路線を歩んできたシャープから，10月に究極の8ビット・マシン「MZ－2500」(愛称：スーパーMZ)が発売されます。

16ビット並みの威力!?

スーパーMZは，CPUにクロック6MHzの「Z－80B」を採用し，単純に考えただけでも1.5倍のスピード・アップをはかっています。

メモリはIPLとBIOSのROMが32K，RAM128K標準装備で，256Kまで増設することができます。それに，単なるバンク切り換えではなくて，8Kバイトごとに自由にメモリ割りつけのできる，メモリ・マッピング方式で利用できます。8ビットの限界は，まったく感じないでしょう。

グラフィックは，標準で640×400ドット×4色～320×200ドット×なんと256色というモードまであります。グラフィックRAMも増設でき，そのときは640×400ドット×16色～320×200ドット×256色×2ページのようにも使えます。こんなに多くの色と，こんなに細かなグラフィックとが1台のパソコンで使えるのは，スーパーMZだけです。16ビット機もまっ青？ ですね！ それに，オプションの追加で，4096色もの色をだすこともできます（同時には，16色のみ表示）。

漢字はJIS第1水準に加え，第2水準までも標準装備で，X1turboやPC－9801のような漢字V－RAMを持っていますから，40×25の合計1000字もの漢字を高速表示可能です。それに，オプションの辞書ROMを使うと，ワープロ顔負けの9万語の文節変換が，BASICで使えます。

PCGもあります。8×8ドットのモノクロなら1024個，16×16ドットの全角外字なら256個，X1のようなカラーなら256個とれて，さらにモノクロ256個分余ります。ゲームにもバツグン！の性能ですね。

サウンドは，おなじみの「YM－2203」を採用していて，実際の楽器に近いあたたかみのある8オクターブ3和音のFM音源と，MSXやX1に使われているAY-3-8901コンパチの，8オクターブ3和音＋1効果音がだせます。

フロッピ・ディスクには，扱いがカンタンでこれから主流の3.5インチを採用して，小さいながら1ドライブ640Kもの容量を持っています(5インチ2Dの倍)。

このほかにも，ジョイスティック2ポート，マウス端子，年まで表示できるバッテリ・バックアップ・カレンダ・クロック，スムーズ・スクロール機能，プライオリティ機能，アナログ音声対応のカセット・デッキ，あらゆるプリンタに接続できる（ソフトも対応）プリンタ・インターフェース，400／200ライン・RGB／RGBI／アナログRGBすべてに対応したディスプレイ端子，RS－232C2ポート，音声合成ボード(オプション)など，盛りだくさんです。

モデムホンをサポート！

そして，スーパーMZならではの機能として，モデムホン（電話）のサポートがあります。これを使うと，BASICから電話を制御したり，1200ボーのデータ通信を行なったり，付属のデータ・ベースを生かして，名前を入力するだけで相手にダイヤルしてくれたり，オプションの追加で，内蔵のカセット・デッキを使ったるす番電話としても利用できるようになります。



《写真5》モデムホン MZ-1X19

SUPER BASIC M-25

BASICはマイクロソフト系で，PRINT〝漢字〟はもちろん，REM文の中や，変数名にも漢字が使えます。金額＝200なんていうのもOKです。ラベルも使えますし（漢字も可），倍精度関数，ブロックIF文，ユーザー座標系，タイリング・ペイント，ライン・スタイル，ペン・スタイル，SYMBOL文，部分ハード・コピー，2進数，省略形，連続POKE，連続CHR$，ON～RESTORE，エディット・モード，サーチ命令，シングル・ステップ・デバッグ・モード，階層ディレクトリ，RAMディスク，プリンタ・スプーラ，各種割り込みをサポートなど，史上最強といえるほどのものです。

SUPER BASIC S-25

このマイクロソフト系コンパチのBASICのほかにも，ほぼ同じ機能を持った，従来のMZシリーズ上位コンパチのBASICも利用できます。ハード・ウエアも，MZ－80BモードとMZ－2000モードを備えています（従来のソフトも，マシン語を含めてすべてOKです）から，買い替え需要もかなりありそうです。

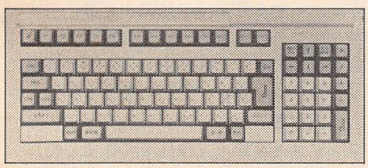
スピードは，CPUが速いのと，グラフィック用のカスタムLSIを開発したのと，ソフトが工夫されているために，8ビット機中ダントツ，8MHzの8086の16ビット機と同じくらい速く動きます。

そして最後に

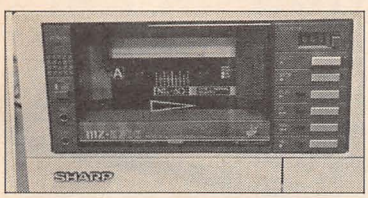
スーパーMZは，ディスク1基のmodel 20とディスク2基のmodel 30があります。価格はまだ決まっていませんが，ウワサによると，88SRやturboより安い!? ともいわれているようです。

トータルで考えても，8ビット最強の機能を搭載した，まさにスーパーMZの誕生です。

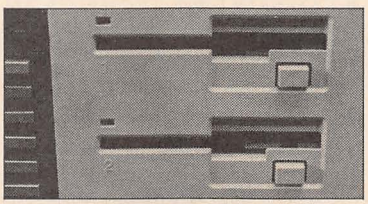
★　　★



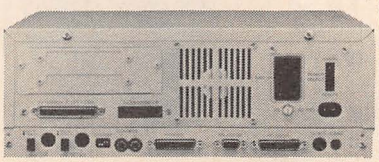
《写真1》MZ-2500のキー・ボード部



《写真2》モデムホンとの接続で力を発揮するカセット・デッキ部



《写真3》3.5インチ・ディスク部 (model 30)



《写真4》各種の端子が並ぶ背面部

シンセ＆グラフの二つのソフトを内蔵！

ビクター　MSX2 AVパソコンHC-80

各社より続々とＭＳＸ２が発売となり，それだけに各社のオリジナル機能が気になるところです。そこで，ビクターの「ＡＶパソコンＨＣ－80」(価格84,800円) はどうかといえば――。

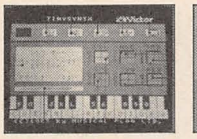
ＲＡＭ64Kバイト，Ｖ－ＲＡＭ128Kバイトで，256色が１ドット単位で一度に表示できるほか，80桁文字表示，アナログＲＧＢ対応，２カートリッジ・スロットなどのＭＳＸ２基本仕様を完全装備。そして最大の特徴は，「タイニー・シンセ」と「タイニー・グラフ」の二つの内蔵ソフトにあります。

「タイニー・シンセ」は，画面を見ながらオリジナル曲の作曲と，メモリに記憶させての自動演奏ができるもの。また「タイニー・グラフ」は，数字データを入れるだけで，円，棒，折れ線の各グラフが簡単に表示できます。

また，漢字ＲＯＭ（ＨＳ－Ｒ6001）とジョイレター（ＨＳ－Ｒ9001）を使うと，ワープロへの変身も可能なのです。

このほか，楽しみをグーンと広げる周辺機器が13種類も揃って，あなたのＭＳＸワールドがお好みしだいです。

資料請求先：〒103 東京都中央区日本橋本町4-1 日本ビクター株式会社ＰＣ営業部「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」係



▲タイニー・シンセ＆タイニー・グラフ



▲ビクターのＨＣ－80

カラー・プロッタプリンタ(MSX用)がなんと39,800円で!!

エプソン　プリントアイリスPI-40

コンパクトなプリンタが流行するなかで，ちょっと話題をまきそうなのが，エプソンの「プリントアイリスＰＩ－40」。

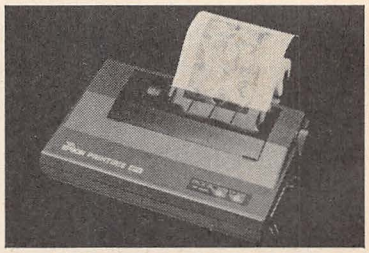
幅255×奥行163×高さ56.6(㎜)，重さ約1.8kgのコンパクト設計に加え，インク・ドット新方式によるカラー印字出力，しかも39,800円の低価格には驚かされます。

インク・ドット方式とは，リボンのかわりにインク・カートリッジからドット・ワイヤにインクを供給する方式のことで，メカニズムの小型軽量化，省エネ化が図られるとのことです。

機能面では，プログラム・リストの出力やＣＲＴハード・コピーなどのプリンタ機能，カラフルな円グラフや棒グラフなどを描くプロッタ機能があります。このほか，印字ピン数は４本，黒・黄・赤・水色の基本４色で７色のカラー印字が可能，記録紙は幅114ミリのロール紙かカット紙を使用。

なお，同時発売としてＣＲＴカラー・ハードコピーがワンタッチでとれる「ちゃっかりコピー」(12,000円)があります。

資料請求先：〒160 東京都新宿区西新宿2-4-1 新宿ＮＳビル私書箱6109号　エプソン販売株式会社「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」係



▲エプソン　プリントアイリスPI-40

データ・バンク機能＋入門者用ポケコン

カシオ　PB-80

スピーカ内蔵29,800円の電子キー・ボード

カシオトーン MT-90

カシオのＰＢ－80は，ＰＢ－100シリーズとＢＡＳＩＣの互換性をもち，さらにプログラム不要の〝データ・バンク機能〟を搭載した，7,900円の低価格ポケット・コンピュータです。

入門者向けに設計されていて，ＢＡＳＩＣの学習には４冊のマニュアルが付属になり，数式計算などは書式どおりに入力しても，演算の優先順位を自動的に判別してくれます。

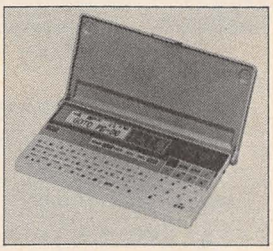
データ・バンク機能は，ＢＡＳＩＣからでもダイレクトにも利用でき，電話帳や住所録などをシーケンシャル，ダイレクトにサーチが可能です。

サイズは，幅146.5×奥行78×高さ14.5(㎜)で，ワイシャツのポケットにもラクラク入るコンパクト設計。このほか，２種類のＢＥＥＰ音，オート・パワー・オフ，ワンキー・コマンドなどの特殊機能つきです。

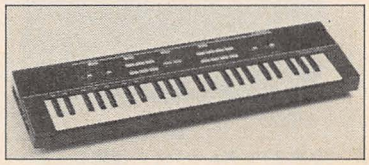
もう一つ，コスト・パフォーマンスの最新機，カシオトーンＭＴ－90が発売になりました。２スピーカ内蔵で，その場でステレオ・サウンドが楽しめ，しかも29,800円の低価格です。

ミニ鍵盤49鍵のコンパクト・サイズで，しかも乾電池，家庭用電源，カー・バッテリーの３電源方式を採用しています。音色はピアノ，クラリネットなど８種類，リズムはロック，ディスコなど６種類，さらに演奏と同時にリズムがスタートする，シンクロ・スタート機能もつきました。

このほかにも，おなじみの指１本で演奏できるカシオ・コードや，オーディオ，ヘッドホン端子付き，音色に余韻を与えるサ



▲カシオ　ＰＢ－80



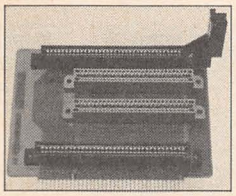
▲カシオトーンＭＴ－90

スティン効果など，まさにコスト・パフォーマンスの電子キー・ボードです。

資料請求先：〒160 東京都新宿区西新宿2-6（新宿住友ビル） カシオ計算機(株)営業本部「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」係

日立 S1用拡張ボード MPC-EX04S／12形カラー・ディスプレイ C12−2121

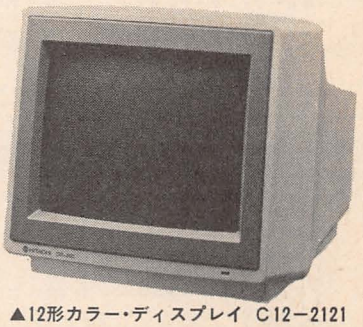
日立のＳ１／30，40用の拡張ボードＭＰＣ−ＥＸ04Ｓ（予価5,000円）が，近々に発売になります。このボードには，Ｓ１用とレベル３用の拡張コネクタが２個ずつあり，Ｓ１でレベル３用のインターフェース・カードが動かせるようになります。


▲拡張ボードMPC-EX04S

このボードを利用すれば，拡張ＲＡＭ，漢字ＲＯＭ，ＰＩＡカード（ＭＰ−1895），増設プリンタ・カード（ＭＰ−1810），増設ＲＳ−232Ｃカード（ＭＰＣ−ＲＳ01）など，あらゆるインターフェース・カードが実装できます。

また12形カラー・ディスプレイＣ12−2121（予価99,800円）も，同時期発売の予定です。主な特徴は，標準文字2,000文字と漢字1,000文字を表示可能，反射の少ないノングレア・フィルタ採用，表示色15色など。なお，オプションのチルト台（ＭＰ−9790）への取付けも可能です。

資料請求先：〒105 東京都港区西新橋2-35-6 第三松井ビル 日立家電販売株式会社宣伝部「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」係


▲12形カラー・ディスプレイ C12−2121

X1用トラック・ボール誕生!! ハル研究所 CAT-X1

ハル研究所のトラック・ボールＣＡＴ(Computer Aiding Track-ball) シリーズに，Ｘ１用の「ＣＡＴ−Ｘ１」が加わって新発売になりました。

アナログ感覚のトラック・ボールは，マウスに比べ，操作に広いスペースを必要とせず，カーソル移動もスピーディ。さらには，三つのボタンでアイコン・メニューを操作するだけ。キー・ボードからの操作は，一切不要です。

付属のグラフィック・ツール「ＥＤＤＹ−Ｘ１」は，エディ・シリーズの最新版。描画コマンドにはブラシ機能が加わり，エディット機能がさらに充実しました。また，カラーのハード・コピーはもちろん，カラーで作成したグラフィックを疑似白黒に変換して，モノクロでプリント・アウトすることもできます。

このＣＡＴ−Ｘ１には，ＣＡＴ本体とＥＤＤＹソフトのほかインターフェース・カードがセットになって，価格24,800円です。

資料請求先：〒101 東京都千代田区神田須田町2-6-5 ＯＳ'85ビル 株式会社ハル研究所「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」係


▲ハル研 ＣＡＴ−Ｘ１

日本マイコン流通センターが〝ベーマガ・フェア第２弾〟を開催!!

５月に行なわれた〝ベーマガ・フェア〟が好評のため，日本マイコン流通センター渋谷駅前店（渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル）では，さらにお買い得な商品を揃えて，９月14〜16日の３日間，〝ベーマガ・フェア第２弾〟を開催します。なお，来場の際は，必ずベーマガ10月号を持っていくことをお忘れなく。

即売される商品は，ソフトとハードが４〜９割引き，５インチ・ディスクが１箱（10枚）2,900円と，いずれも超安値の品ばかり。ＴＥＬによる申し込みはできません。


▲中古品がズラリの店内

シグマ電子のジョイ・スティック FJ-3000を５名にプレゼント!!

シグマ電子より，ジョイ・スティックＦＪ−3000（8,500円）が新発売になりました。

これを記念して，シグマ電子よりＦＪ−3000が，ベーマガ読者５名にプレゼントされます。

ご希望のかたは，ハガキに住所，氏名，年令を書いて，10月10日（消印有効）までにシグマ電子「ＢＭプレゼント」係へお送りください。

くわしくは，後付広告245ページを参照のこと。

お・わ・び

９月号155ページのKimcoのぶっちぎりテクニック考②に掲載のＭＳＸ用「ＴＡＰ ＴＡＰ」は，徳間書店発行のプログラムポシェットVol. 4に掲載の同名プログラムのと同一のものでした。

また，115ページに掲載のＰＣ−6001用「戦艦ヤマト」は，セントラル教育(株)から発売のＰＣ−6001用「ニイタカ・ボンバー」と同一のものでした。

関連各社，原作者，また読者のみなさんにご迷惑をおかけしましたことを，おわび申し上げます。

—で・ば・ぐ— ９月号141ページのX1用「KUNGFU」のリストで抜けがありました。500行と550行を以下のように訂正してください。

500……ＰＲＩＮＴ〝␣␣␣␣←←←←↓┌┐␣␣␣␣←←←←↓■〟……

550……ＰＲＩＮＴ〝␣␣␣␣ａｂ←←←←←←←←↓␣␣␣ｈｉ←←←←↓ｅｆｇ〟……

広告さくいん

パソコンメーカー

シャープ……表2，前付カラー1～5
NEC……前付カラー6～11
富士通……前付カラー12～13
日立……表4，前付カラー14～15
松下……前付カラー16～17
カシオ……前付カラー18
東芝……前付カラー19，21
ヤマハ……前付カラー22～25
三菱……前付カラー26～27
日本ビクター……前付カラー30～31

周辺機器

アイワ……前付カラー20
サンワ電子……前付カラー28
エプソン……前付カラー29
ミツミ電機……中付20
アクセス……後付 244
キョーワインターナショナル……後付 244
シグマ電子……後付 245
マイクロシステムプランニング……後付 245
フェニックス産業……後付 246

ソフトハウス スーパーソフト・コーナーに掲載

ポニー……カラー2～3
ソフトプロ……カラー4
ストラットフォード……カラー5
SPS……カラー6
マイクロキャビン……カラー7
T&E……カラー8～9
ハドソン……カラー10～11
エニックス……カラー12～13
ビクター音産……カラー14
カプコン……カラー15
ニデコ……カラー16
バンダイ……カラー17
日本テレネット……カラー18
日本デクスタ……カラー19
コナミ……カラー32
パスカルII……中付22
キャリーラボ……表3

マイコンショップ

北海道・東北——
庄子デンキ……後付 250
関東・甲信越——
九十九……前付カラー32～33
東映無線……中付1
トヨムラ……中付2～3
キャットジャパン……中付4～5
シスペック……中付6～7
ICワールドヨコヤマ……中付8～11
マツモト電器……中付12
フレックスジャパン……中付13
パシフィックコンピュータ……中付14～15
丸善無線……中付16～17
カメラのドイ……中付18～19
ジャスコ……中付24
ワールド イン アオヤマ……後付238～241
AVCフタバ……後付 242
サードウェーブ……後付 243
ヒューマンソフト……後付 243
日本マイコン流通……後付247～249
関西——
J&P……前付カラー34～35

その他

シーレックスサングラス……中付21

自社広告

月刊マイコン……前付カラー36
PC-9801マシン語入門……前付カラー37
月刊ラジオの製作……前付カラー38
ベーマガ別冊デラックスVII……前付カラー39
BASICマガジン・バックナンバー……中付23
ナムコット他MSXソフト……カラー20～30
別冊ALL ABOUT NAMCO……カラー31
DEMPAマイコンソフト取扱い店一覧……後付232～236
ソフト一覧……後付 237

★パソコンメーカーカタログ請求先と現行機種一覧★

IBM

〒106 東京都港区六本木3－2－12 日本IBM㈱宣伝ＪＸ係 「マイコンＢＡＳＩＣ」係
ＪＸシリーズ…… 166,000円（ＪＸ１）

シャープ

〒162 東京都新宿区市谷八幡町8 シャープ㈱国内産機営業本部「マイコンＢＡＳＩＣ」係
ＭＺ－700シリーズ……79,800円（711）
ＭＺ－1500…… 89,800円
ＭＺ－2200…… 128,000円
ＭＺ－5501…… 218,000円
ＭＺ－5511…… 288,000円
〒545 大阪市阿倍野区長池町22－22 シャープ㈱電子機器システム機器営業部「マイコンＢＡＳＩＣ」係
Ｘ１Ｃ…… 119,800円
Ｘ１Ｃs……119,800円
Ｘ１Ｃk……139,800円
Ｘ１Ｄ…… 198,000円
Ｘ１Ｆ……89,800円（モデル10）
Ｘ１turbo …… 248,000円（モデル20）
Ｃ１（マイコンビュータテレビ）…… 93,000円
※要ファミリーベーシック
〒162 東京都新宿区市谷八幡町8 シャープビジネス㈱販売推進部「マイコンＢＡＳＩＣ」係
ＰＣ－1245……17,800円
ＰＣ－1250……22,800円
ＰＣ－1251……29,800円
ＰＣ－1255……35,800円
ＰＣ－1401……29,800円
ＰＣ－1402……34,800円
ＰＣ－1260……29,800円
ＰＣ－1261……39,800円
ＰＣ－1500……59,800円
ＰＣ－1501……64,800円

ソード

〒104 東京都中央区八重洲2－7－12 京橋Ｋ－1ビルソード㈱「マイコンＢＡＳＩＣ」係
Ｍ５……49,800円
Ｍ５Pro ……39,800円
Ｍ５Jr. ……29,800円

日本電気

〒108 東京都港区三田3－14－10 日本電気ＮＥＣパソコンインフォメーションセンター「マイコンＢＡＳＩＣ」係
ＰＣ－6001mkII……84,800円
ＰＣ－6001mkIISR ……89,800円
ＰＣ－6601……143,000円
ＰＣ－6601SR……155,000円
ＰＣ－8001mkII……123,000円
ＰＣ－8001mkIISR ……108,000円
ＰＣ－8801mkII ……168,000円（モデル10）
ＰＣ－8801mkIISR …168,000円（モデル10）
ＰＣ－9801/E/F…… 215,000円（Ｅ）
ＰＣ－9801Ｕ２…… 298,000円
ＰＣ－2001……59,800円
ＰＣ－8201……138,000円

日立家電

〒105 東京都港区西新橋2－35－6（第三松井ビル）日立家電宣伝部「マイコンＢＡＳＩＣ」係
ベーシックマスターレベル3MK5 … 118,000円
ＭＢ－Ｈ１（ＭＳＸ）……62,800円
ＭＢ－Ｈ１Ｅ（ＭＳＸ）……54,800円
ＭＢ－Ｈ２（ＭＳＸ）……79,800円
ＭＢ－Ｓ１……128,000円

富士通

〒100 東京都千代田区丸の内1-6-1（丸の内センタービル）富士通㈱パソコン販売推進統轄部パソコン販売推進部「マイコンＢＡＳＩＣ」係
ＦＭ－７…… 126,000円
ＦＭ－11…… 298,000円（ＡＤ２）
ＦＭ－８…… 218,000円
ＦＭ－Ｘ（ＭＳＸ）…… 49,800円
ＦＭ－ＮＥＷ７…… 99,800円
ＦＭ－77…… 198,000円
ＦＭ－77Ｌ２／Ｌ４……193,000円（Ｌ２）

キヤノン販

〒108 東京都港区三田３－11－28 キヤノン販売㈱計算機営業部「マイコンＢＡＳＩＣ」係
ＡＰＰＬＥⅡe …… 378,000円
Ｖ－８（ＭＳＸ）……39,800円
Ｖ－10（ＭＳＸ）……54,800円
Ｖ－20（ＭＳＸ）……64,800円

東芝

〒105 東京都港区芝浦1－1－1 ㈱東芝ＯＡ機器事業部 「マイコンＢＡＳＩＣ」係
パソピア５…… 99,800円
パソピア７…… 119,800円
パソピアミニ…… 54,800円
〒105 東京都港区芝浦1－1－1 ㈱東芝ホームコンピュータ営業部「マイコンＢＡＳＩＣ」係
ＨＸ－10Ｄ（ＭＳＸ）……65,800円（64Ｋ）
ＨＸ－20／21／22（ＭＳＸ）……79,800円（21）
ＨＸ－23／23Ｆ（ＭＳＸ２）……99,800円（23）

松下

〒223 神奈川県横浜市港北区綱島４－３－１ 情報システム事業部「マイコンＢＡＳＩＣ」係
ＪＲ－100…… 54,800円
ＪＲ－200…… 79,800円
ＪＲ－800……128,000円
〒571 大阪府門真市大字門真1006 松下電器産業㈱情報機器部 「マイコンＢＡＳＩＣ」係
ＣＦ－1200（ＭＳＸ）……43,800円
ＣＦ－2000（ＭＳＸ）……54,800円
ＣＦ－2700（ＭＳＸ）……59,800円
ＣＦ－3000（ＭＳＸ）……79,800円
ＣＦ－3300（ＭＳＸ）…… 148,000円
ＦＳ-4000（ＭＳＸワープロ・パソコン）・106,000円

カシオ

〒160 東京都新宿区西新宿２－６（新宿住友ビル）カシオ計算機㈱営業本部「マイコンＢＡＳＩＣ」係
ＰＢ－110…… 11,000円
ＰＢ－410…… 15,800円
ＰＢ－500…… 24,800円
ＰＢ－700…… 34,800円
ＦＸ－720Ｐ…… 16,800円
ＦＸ－750Ｐ…… 24,800円
ＦＸ－780Ｐ…… 22,800円
ＦＸ－820Ｐ…… 29,800円
ＰＶ－７（ＭＳＸ）…… 29,800円
ＰＶ－16（ＭＳＸ）……29,800円
ＦＸ－801Ｐ…… 69,800円
ＦＰ－200…… 69,800円
ＦＰ－3000……148,000円（タイプ1）
ＰＶ－2000…… 29,800円

EPSON

〒399-07 長野県塩尻市広丘新田80 エプソン㈱宣伝部 「マイコンＢＡＳＩＣ」係
ＨＣ－20…… 138,000円
ＨＣ－40…… 128,000円
ＨＣ－88…… 298,000円

TOMY

〒124 東京都葛飾区立石７－９－10㈱トミーパソコン事業部 「マイコンＢＡＳＩＣ」係
ぴゅう太……59,800円

SONY

〒131 東京都品川区大崎局内ソニー㈱ 国内営業本部 「マイコンＢＡＳＩＣ」係
ＳＭＣ－777……148,000円
ＳＭＣ－777Ｃ……168,000円
ＨＢ－55（ＭＳＸ）……54,800円
ＨＢ－75（ＭＳＸ）……69,800円
ＨＢ－101（ＭＳＸ）……46,800円
ＨＢ－201（ＭＳＸ）……59,800円
ＨＢ－701（ＭＳＸ）……99,800円
ＨＢ－701ＦＤ（ＭＳＸ）…… 148,000円
ＨＢ－Ｆ５（ＭＳＸ２）……84,800円

セガ・エンタープライゼス

〒144 東京都大田区羽田１－２－12 ㈱セガ・エンタープライゼス「マイコンＢＡＳＩＣ」係
ＳＣ－3000……29,800円
ＳＣ－3000Ｈ……33,800円

バンダイ

〒111 東京都台東区駒形２－５－４ ㈱バンダイＨ.Ｅ.Ｄ事業部……「マイコンＢＡＳＩＣ」係
ＲＸ－78……59,800円

三洋／三洋電機特機

〒550 大阪市西区江戸堀２－７－25 情報機器事業部業務課 「マイコンＢＡＳＩＣ」係
ＰＨＣ－30Ｎ（ＭＳＸ）……69,800円
〒570 大阪府守口市大日東町100 三洋電機㈱営業本部PA企画部 「マイコンＢＡＳＩＣ」係
ＷＡＶＹ３（ＭＳＸ）…… 46,800円
ＷＡＶＹ10（ＭＳＸライトへン付）… 74,800円
ＷＡＶＹ11（ＭＳＸ）…… 99,800円

三菱電機

〒100 東京都千代田区丸の内2－3－3 三菱電機パソコン部 「マイコンＢＡＳＩＣ」係
ＭＵＬＴＩ８…… 123,000円
ＭＬ－8000（ＭＳＸ）……59,800円
〒370-04 群馬県新田郡尾島町岩松800 三菱電機群馬製作所……「マイコンＢＡＳＩＣ」係
ＭＬ－Ｆ110（ＭＳＸ）……54,800円
ＭＬ－Ｆ120（ＭＳＸ）……64,800円
ＭＬ－Ｆ120Ｄ（ＭＳＸ）…… 74,800円
ＭＬ－Ｇ10（ＭＳＸ２）……98,000円

ヤマハ

〒430-91 浜松市浜松郵便局私書箱３号 日本楽器製造㈱ ＡＹ－ＸＩ係「マイコンＢＡＳＩＣ」係
ＹＩＳ303（ＭＳＸ）……49,800円
ＹＩＳ503（ＭＳＸ）……64,800円
ＹＩＳ604／128（ＭＳＸ２）……99,800円
ＣＸ５（ＭＳＸ）……59,800円
ＣＸ11（ＭＳＸ）……54,800円
ＣＸ７Ｍ／128（ＭＳＸ２）…… 128,000円

ビクター

〒100 東京都千代田区霞が関３－２－４ （霞山ビル）日本ビクター㈱インフォメーションセンターＰＣＭ「マイコンＢＡＳＩＣ」係
ＨＣ－５（ＭＳＸ）……59,800円
ＨＣ－６（ＭＳＸ）……64,800円
ＨＣ－７（ＭＳＸ）……84,800円
ＨＣ－80（ＭＳＸ２）……84,800円

パイオニア

〒142 東京都品川区荏原郵便局私書箱40号 パイオニアカタログセンター「マイコンＢＡＳＩＣ」係
ＰＸ－７（ＭＳＸ）……89,800円

任天堂

〒605 京都市東山区福稲上高松町60 任天堂㈱ 「マイコンＢＡＳＩＣ」係
ファミリーベーシック……14,800円
ファミリーコンピュータ（本体）……14,800円

TOEI Toei Electronics Co., Ltd. "マイコン特選システム"好評販売中!!

安さ・サービス・丁寧 …… 秋葉原の東映無線

通信販売クレジット 大歓迎!!

ラジオセンター店
03-253-0987
ラジオデパート店
03-251-1014



今回掲載のシステムはほんの一例です。詳細は上記までご連絡ください。

厳選 ワンボードコンピュータ 好評販売中!!

- ●SMB-80TE(シャープ)＋電源(5V3A) …… ¥45,400 ➡ 13%OFF ¥39,800
- ●TK-85(NEC)＋電源(5V3A) …… ¥50,400 ➡ 22%OFF ¥39,800
- ●MP-85キット(マイテック)＋電源(5V3A) …… ¥45,900 ➡ 24%OFF ¥35,000
- ●MP-85完成品(マイテック)＋電源(5V3A) …… ¥50,900 ➡ 24%OFF ¥39,000

東映カラー/グリーンCRTディスプレイ

サイズ	型名	標準価格	表示色	スペック	サイズ	型名	標準価格	表示色	スペック
9"	KH-90	¥27,800	グリーン	2,000文字表示 ノングレアハイコントラストCRT	14"	FTC-1480	¥148,000	カラー	0.31mmドットピッチ 4,050文字表示 無限色/16色/8色
12"	KH-12G	¥28,800	グリーン	2,000文字表示 ノングレアハイコントラストCRT		FTC-1470	¥109,800	カラー	0.39mmドットピッチ 4,050文字表示 無限色/16色/8色
	FTC-1208	¥129,800	カラー	0.28mmドットピッチ 4,050文字表示 16色/8色		FTC-1460	¥128,000	カラー	0.31mmドットピッチ 4,050/2,000文字表示 16色/8色

Ⓐ NEC PC-8801mkIISR/30 ＋TX-14SH3(ナショナル、0.31mmドットピッチ、14"カラーディスプレイ)＋カラーケーブル＋KP-5000(ドットプリンター)＋プリンターケーブル＋ディスケット10枚＋プリンター用紙(10×11)1,000枚 …… ¥522,300 ➡ 42%OFF ¥307,800

Ⓑ 富士通 FM-NEW7 ＋TH14-N28G(ナショナル)(14"パソコンTV)＋カラーケーブル＋MR-33DR(サンヨー)(頭出し機構付、高速データレコーダ) …… ¥239,200 ➡ 44%OFF ¥135,800

Ⓒ NEC PC-8001mkIISR ＋TH14-N28G(ナショナル)(14"パソコンTV)＋カラーケーブル＋MR-33DR(サンヨー)(頭出し機構付、高速データレコーダ) …… ¥247,400 ➡ 50%OFF ¥125,800

FM-NEW7/77/11/16βシリーズ

- Ⓐ FM-NEW7＋TX-12M2(ナショナル、0.42mmドットピッチ、12"カラーディスプレイ)＋カラーケーブル＋MB27611(ミニフロッピーディスク)＋MB22407(ミニFDIFカード)＋ディスケット10枚 ¥360,200 ➡ 37%OFF ¥229,800
- Ⓑ FM-77L2＋TH14-N28G(ナショナル、14"パソコンTV)＋ディスケット(3.5")10枚 …… ¥331,300 ➡ 36%OFF ¥214,800
- Ⓒ FM-77L4＋TX-14SH3(ナショナル、0.31mmドットピッチ、14"カラーディスプレイ)＋ディスケット(3.5")10枚 …… ¥389,500 ➡ 26%OFF ¥291,800
- Ⓓ FM-77L4＋TX-14SH3(ナショナル、0.31mmドットピッチ、14"カラーディスプレイ)＋SP-80(ドットプリンター)＋プリンターケーブル＋ROMカートリッジ＋ディスケット(3.5")10枚＋プリンター用紙(10×11)1,000枚 …… ¥462,100 ➡ 26%OFF ¥345,800
- Ⓔ FM-11AD2+ ＋FTC-1208＋ディスケット(3.5")10枚 …… ¥476,800 ➡ 24%OFF ¥366,800
- Ⓕ FM-16βSD＋MB27110(キーボード)＋TX-14SH3(ナショナル、0.31mmドットピッチ、14"カラーディスプレイ)＋ディスケット(2HD)10枚 …… ¥510,000 ➡ 26%OFF ¥381,800

PC-8001mkIISR/PC-8801mkIISRシリーズ

- Ⓐ PC-8001mkIISR＋TX-12M2(ナショナル、0.42mmドットピッチ、12"カラーディスプレイ)＋カラーケーブル＋RQ-8100(データレコーダ) …… ¥222,600 ➡ 45%OFF ¥123,800
- Ⓑ PC-8801mkIISR/10＋TH14-N28G(ナショナル、14"パソコンTV)＋カラーケーブル＋MR-33DR(頭出し機構付、高速データレコーダ) …… ¥307,400 ➡ 40%OFF ¥186,800
- Ⓒ PC-8801mkIISR/10＋FTC-1470(アナログ対応、14"カラーディスプレイ)＋カラーケーブル＋MR-33DR(頭出し機構付、高速データレコーダ) …… ¥294,500 ➡ 26%OFF ¥220,800
- Ⓓ PC-8801mkIISR/20＋TH14-N28G(ナショナル、14"パソコンTV)＋カラーケーブル＋ディスケット10枚 …… ¥355,600 ➡ 33%OFF ¥241,800
- Ⓔ PC-8801mkIISR/30＋FTC-1470(アナログ対応、14"カラーディスプレイ)＋カラーケーブル＋KP-5000(ドットプリンター)＋プリンターケーブル＋ディスケット10枚＋プリンター用紙(10×11)1,000枚 ¥496,200 ➡ 37%OFF ¥316,800
- Ⓕ PC-8801mkIISR/30＋TX-14SH3(ナショナル、0.31mmドットピッチ、14"カラーディスプレイ)＋カラーケーブル＋TR-24(24ドット、熱転写漢字プリンター)＋プリンターケーブル＋ディスケット10枚 …… ¥490,100 ➡ 33%OFF ¥332,800

PC-9801シリーズ

- Ⓐ PC-9801U2＋TX-14SH3(ナショナル、0.31mmドットピッチ、14"カラーディスプレイ)＋カラーケーブル＋ディスケット(3.5")10枚 …… ¥452,800 ➡ 26%OFF ¥338,800
- Ⓑ PC-9801U2＋FTC-1470(アナログ対応、14"カラーディスプレイ)＋カラーケーブル＋TR-24(24ドット、熱転写漢字プリンター)＋プリンターケーブル＋ディスケット(3.5")10枚 …… ¥503,000 ➡ 22%OFF ¥396,800
- Ⓒ PC-9801VF2＋TX-14SH3(ナショナル、0.31mmドットピッチ、14"カラーディスプレイ)＋カラーケーブル＋ディスケット(2DD)10枚 …… ¥509,800 ➡ 26%OFF ¥381,800
- Ⓓ PC-9801VF2＋FTC-1470(アナログ対応、14"カラーディスプレイ)＋カラーケーブル＋TR-24(24ドット、熱転写漢字プリンター)＋プリンターケーブル＋ディスケット(2DD)10枚 …… ¥560,000 ➡ 22%OFF ¥441,800
- Ⓔ PC-9801VM0＋FTC-1470(アナログ対応、14"カラーディスプレイ)＋カラーケーブル＋TR-24(24ドット、熱転写漢字プリンター)＋プリンターケーブル …… ¥485,000 ➡ 21%OFF ¥387,800
- Ⓕ PC-9801VM2＋FTC-1480(アナログ対応、14"カラーディスプレイ)＋カラーケーブル＋UP-130K(漢字プリンター)＋ディスケット(2HD)10枚＋プリンター用紙(15×11)500枚 …… ¥888,900 ➡ 25%OFF ¥674,800

MB-SIシリーズ

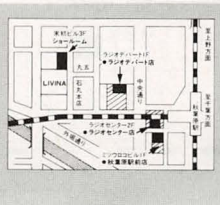
- Ⓐ MB-SI/10＋TH14-N28G(ナショナル、14"パソコンTV)＋カラーケーブル＋MR-33DR(頭出し機構付、高速データレコーダ) …… ¥267,400 ➡ 41%OFF ¥159,800
- Ⓑ MB-SI/40＋CI4-2190A(日立、14"カラーディスプレイ)＋MP-1050(日立、ドットプリンター)＋ビジネスパック(ワープロ、BMカルク、64K RAM)＋ディスケット(2HD)10枚＋プリンター用紙(15×11)500枚 …… ¥727,500 ➡ 40%OFF ¥439,800

厳選周辺機器シリーズ

- Ⓐ TR4942(EPROMプログラマー) …… ¥158,000 ➡ ??%OFF ¥???
- Ⓑ NM-9300S(漢字プリンター) …… ¥253,000 ➡ 35%OFF ¥165,000
- Ⓒ TX-14SH3(0.31mmドットピッチ、14"カラーディスプレイ) …… ¥138,000 ➡ 40%OFF ¥83,000
- Ⓓ PC-9801用256K RAMメモリーボード …… ¥42,000 ➡ 41%OFF ¥25,000
- Ⓔ FM-7用ミニFD＋I/Fカード …… ¥142,800 ➡ 43%OFF ¥82,800
- Ⓕ PC-9801用512K RAMメモリーボード …… ¥80,000 ➡ 51%OFF ¥39,800
- Ⓖ FD-55BV(PC-8801mkII用増設FD) …… ¥60,000 ➡ 54%OFF ¥28,000
- Ⓗ GP-550F、GP-550M(漢字プリンター) …… ¥89,800 ➡ 56%OFF ¥39,800
- Ⓘ TH14-N28G(14"パソコンTV) …… ¥126,600 ➡ 57%OFF ¥55,000
- Ⓙ NK3618-22(漢字プリンター) …… ¥234,000 ➡ 62%OFF ¥89,800
- Ⓚ 10"ドットプリンター(PC-8024同等品) …… ¥98,000 ➡ 65%OFF ¥34,800
- Ⓛ 15"ビジネスプリンター(LevelIII用) …… ¥248,000 ➡ 76%OFF ¥59,800

TOEI Toei Electronics Co., Ltd. 東映無線株式会社

ラジオセンター店	東京都千代田区外神田1－14－2	ラジオセンター	〒101	☎(253)0987 (251)2763 木曜定休日
ラジオデパート店	東京都千代田区外神田1－10－11	ラジオデパート	〒101	☎(251)1014(代) 火曜定休日
ショールーム	東京都千代田区外神田1－5－8	末初ビル	〒101	☎(253)9896(代) 無休
秋葉原駅前店	東京都千代田区外神田1－15－6	ミツウロコビル	〒101	☎(253)5741(代) 無休(オーディオ・ビデオ専門店)



本当の安さは広告の裏に

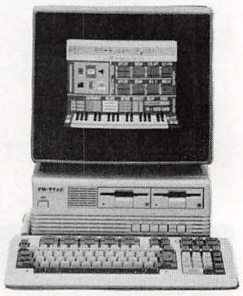
NEC PC-8801mkIISR 組み合せ例



A
PC-8801MKIISR M-30 ¥258,000
PC-KD852 ……¥99,800
MD-2D（10枚）…… サービス
定価合計 ¥357,800 **大特価販売中**
クレジット24回払
1回目 ¥11,550
2回目以降 ¥9,500×23回
ボーナス ¥20,000×4回

B
PC-8801MKIISR M-30 ¥258,000
CU-14H1 ……¥99,800
MD-2D（10枚）……サービス
定価合計 ¥357,800
大特価 ¥258,000

富士通 FM-77L2 組み合せ例



A
FM-77L2 ……¥193,000
MB-27343 ……¥67,800
MF-2D（10枚）…サービス
定価合計 ¥260,800
大特価販売中
クレジット20回払
1回目 ¥10,640
2回目以降 ¥10,000×19回
ボーナス ¥なし

B
FM-77L2 ¥193,000
CU-14F1 ……¥64,800
MF-2D（10枚）サービス
定価合計 ¥257,800
大特価 ¥188,000

富士通 FM-NEW7 組み合せ例



FM-New7 ……¥99,800
FM音源カード ¥18,000
2000文字カラー…¥67,800
データーレコーダー ……
¥12,800
定価合計 ¥198,400
大特価 ¥111,000

SHARP X1turbo 組み合せ例

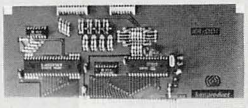
A
CZ-852C ¥278,000
CZ-850D ¥129,800
MD-2D ……サービス
定価合計 ¥407,800
大特価販売中
クレジット24回払
1回目 ¥9,960
2回目以降 ¥9,000×23回
ボーナス ¥30,000×4回



汎用アナログ・デジタルインターフェイス基板

PC-8001MKII・PC-8801用 KR-001 ¥15,900

★10ビットA/Dコンバーター4チャンネル（0-2.5V MAX）
★4ビット入力ポート（8255 Cポート下位インバーター付）
★4ビット出力ポート（8255 Cポート上位オープンコレクター）
★8ビット入・出力ポート（8225 A・Bポート オープン）
★使用IC A/D：MPD7002C PPI：8255A-5
★I/Oアドレス 80H-87H



※モーターコントロール用に開発されたものですが，汎用性にとんでいます。
部品を追加することで，いろいろな使い方を楽しむことができます。

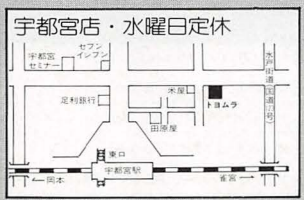
TmdSoft
Tmd顧客管理 漢字版

顧客管理に徹した機能でこの価格 ¥29,800
PC-9801シリーズ
FM-16βシリーズ
新たに新発売
PC-8801シリーズ
¥24,800

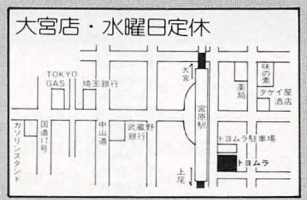


トヨムラ各店案内図
お近くの店をご利用下さい。
通信販売も行なっておりますのでご利用下さい。

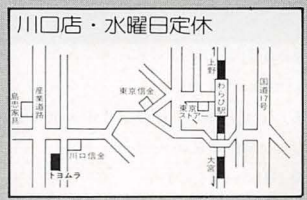
宇都宮店・水曜日定休



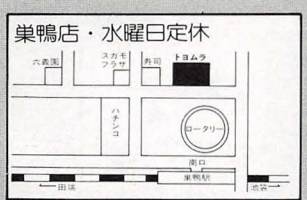
大宮店・水曜日定休



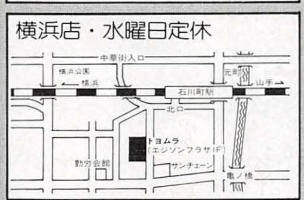
川口店・水曜日定休



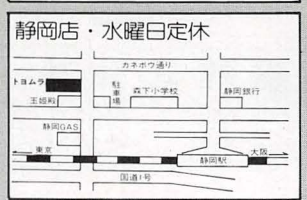
巣鴨店・水曜日定休



横浜店・水曜日定休



静岡店・水曜日定休



名古屋店・月曜日定休



あるものです。ご来店下さい。

パソコンテレビ X1F 組み合せ例

A

CZ-811C……¥89,800
CZ-811D……¥89,800
THE YOKOZUNA ¥15,800
定価合計 ¥195,400
大特価販売中

クレジット18回払
1回目 ¥10,680
2回目以降 ¥10,200×17回
ボーナス ¥なし



B

CZ-812C……¥139,800
CZ-811D……¥89,800
THE YOKOZUNA ¥19,800
定価合計 ¥249,400
大特価販売中

クレジット24回払
1回目 ¥9,730
2回目以降 ¥9,700×23回
ボーナス ¥なし



プリンタ スター精密

G-10X pII（PC対応機）
G-10X fII（FM対応機）
標準価格 ㊎¥74,900

プリンターケーブル
ストックホーム10"（1,000枚）
をサービスに付けて

好評に付 大特価 ¥39,800



日本語ワードプロセッサ

TOSHIBA JW-R10 Rupo

標準価格 ¥99,800

①24×24ドットだから印字がきれい
②文節変換だから流れるように入力できる
③斜体や白ヌキ，回転文字など印刷機能が豊富
④軽量，小型どこへでも連れていけるパーソナルタイプ



富士通 OASYS Lites

標準価格 ¥82,000

①きっぱりと文節変換
②気配りの3ウエイキーボード
③日本語以外に4ケ国OK！
④美しいゴシック文字の印字



National FS-4000

標準価格 ¥106,000

MSXキングコングにワープロが一体になった『ワーコン』です

①プリンタと漢字ROMを内蔵した一体型
②家庭用テレビが，そのままワープロ画面になります
③豊富な編集，校正機能
④RAM64KB，RGB対応の本格派MSXパソコン



トヨムラ 名古屋店 ☎052-263-1660

第1アメ横2F：エスカレータを上った真正面です

PC-9801VM2・PC-8801MKIISR・FM-77L4/L2・FM-New7・X-1turbo・X-1F など，組み合せ価格を超特価で販売致します。その他プリンター・フロッピィ等も格安です。お客様のご来店を心よりお待ちしております。

全国通信販売

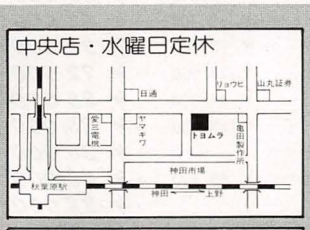
特価商品が通信販売で購入出来ます。お申し込みは現金書留で，希望商品名・金額，住所・氏名・電話番号を記入のうえ通信販売センターまでお送り下さい。梱包送料は確認して下さい。銀行振込み・クレジットを希望の方は，電話でお問い合せ下さい。

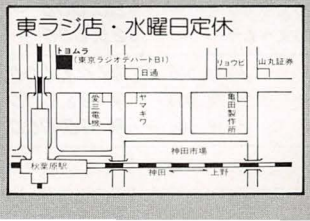
☎03-251-1477 受付時間 月～金曜日 AM10:00～PM5:00まで

〒101 東京都千代田区外神田1－8－6 丸和ビル
㈱トヨムラ 通信販売センターM10係

下取り交換・買い取り

トヨムラ 各店において下取り・買い取りを行なっております。下記の各店において直接ご連絡下さい。御見積りを致します。今，お使いのマイコンを上位機種・新製品に買い換えたいとお考えの方，ぜひこの機会に御相談下さい。





トヨムラ 即決クレジット

最高60回まで出来ます
（但し，1回のお支払い額は3,000円以上）
印鑑と身分証明書（免許証等）を御持参下さい。
その場でお持ち帰り出来ます
各社クレジットカードも取り扱っております。
日本信販／JCB／VISA／セントラル／MC／UC／ジャックス／アメックス／ダイナース／DC

トヨムラ

●宇都宮店	〒320	宇都宮市宿郷町365-7	☎0286(36)5315
●大宮店	〒330	大宮市宮原町3-515-2	☎0486(52)1831
●川口店	〒332	川口市芝2-25-3	☎0482(68)7826
●巣鴨店	〒170	東京都豊島区巣鴨1-12-6	☎ 03(941)8621
●横浜店	〒232	横浜市中区松影町1-3-7	☎045(641)7741
●静岡店	〒422	静岡市八幡1-4-36	☎0542(83)1331
●名古屋店	〒460	名古屋市中区大須3-30-86（ラジオセンター名古屋2F）	☎052(263)1660
●中央店	〒101	東京都千代田区外神田4-4-1	☎ 03(253)5751
●東ラジ店	〒101	東京都千代田区外神田1-10-11（東京ラジオデパートB1）	☎ 03(253)4693

中古パソコンが、全国どこでも電話で買える。

NHKをはじめ、日経新聞、週刊ポストなどで紹介され大反響を呼んだ中古ショップ

夏休み特別大バーゲン

リストの中の表示価格は平均値です。より一層安くお求めになるのは、お客様の腕次第!!

豊富な在庫 全メーカーの製品を本体、ディスプレイ、プリンター、フロッピーから各種パーツまで全てラインアップ。ワードプロセッサーの在庫も豊富。お客様からのお問い合わせにもすぐ応えられるように大型コンピュータで管理しています。

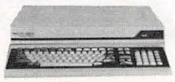
万全の製品チェック体制 製品は入荷時に専門スタッフが厳重にチェック。またお客様に発送する段階でさらにチェックします。また発送前のチェックでは、お客様のお手持ちの機種と同じ型の製品と接続、チェックテストをしますので、ケーブルやインターフェースの心配はありません。

3ヵ月保証とお客様相談室 製品には最低3ヵ月の保証が付いています。万一の故障があっても安心です。また、お客様相談室を設け、メンテナンスその他のご相談窓口としています。

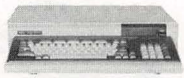
本社注文デスク・24時間電話受付

日本一の在庫量 03-988-1121

●本体



NEC PC-9801
¥298,000
↓
¥108,000



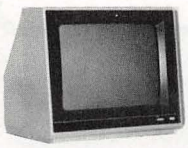
NEC PC-8801
¥228,000
↓
¥66,000



SHARP MZ-1200
¥148,000
↓
¥26,000

PC-2001	¥ 59,800 → ¥ 28,000	PC-1500	¥ 59,800 → ¥ 20,000
PC-2001※新品同様	¥ 59,800 → ¥ 32,000	FM-8	¥218,000 → ¥ 35,000
PC-6001	¥ 89,800 → ¥ 15,000	FM-8＋キャラクタセット	¥258,000 → ¥ 45,000
PC-6001＋ROM&RAMカートリッジ	¥104,600 → ¥ 20,000	FM-11EX	¥398,000 → ¥138,000
PC-6001MKII	¥ 84,800 → ¥ 38,000	FM-11AD	¥338,000 → ¥128,000
PC-6601	¥143,000 → ¥ 68,000	16ベータセットMB25420＋MB27311	→ ¥328,000
PC-8001	¥168,000 → ¥ 29,000	レベルIII	¥298,000 → ¥ 30,000
PC-8001MKII	¥123,000 → ¥ 39,000	レベルIIIマーク2	¥198,000 → ¥ 33,000
PC-8801	¥228,000 → ¥ 66,000	レベルIIIマーク5	¥118,000 → ¥ 36,000
PC-8801＋漢字ROM	¥266,000 → ¥ 76,000	パソピア	¥163,000 → ¥ 25,000
PC-8801MKII/10	¥168,000 → ¥ 88,000	パソピア7	¥119,800 → ¥ 38,000
PC-8801MKII/30	¥275,000 → ¥148,000	マルチ8・MP8081	→ ¥ 18,000
PC-9801	¥298,000 → ¥108,000	マルチ16IIセット・MP1645＋超高解像度CRT＋2HD×2FDD	→ ¥360,000
PC-9801F3	¥758,000 → ¥480,000	アップルIIプラス48K	¥398,000 → ¥ 98,000
PC-100/20	¥448,000 → ¥228,000	アップルIIJプラス48K	¥418,000 → ¥108,000
PC-100/30	¥558,000 → ¥298,000	FP-1100	¥128,000 → ¥ 29,800
PC-8201	¥138,000 → ¥ 68,000	IF800モデル30カラー	¥997,000 → ¥368,000
N5231-01(モデル05)	→ ¥360,000	SORD M23K＋DF44H＋DUH14C	→ ¥180,000
MZ-80B	¥278,000 → ¥ 39,000	NEC NWP-10N＋N5154-23(24ピンドットプリンター)＋文例集	→ ¥520,000
MZ-2000	¥218,000 → ¥ 48,000	NEC PWP100＋PR103	→ ¥178,000
MZ-2200＋MZ-1T02	¥147,800 → ¥ 45,000	キャノワードミニ3(ワープロ)	¥189,000 → ¥ 78,000
MZ-1200	¥148,000 → ¥ 26,000	PW-10(ワープロ)	¥148,000 → ¥ 89,000
MZ-721	¥ 89,800 → ¥ 20,000	WD-100B(ワープロ)	¥148,000 → ¥ 89,000
MZ-731	¥128,000 → ¥ 30,000	TOSHIBA JW-3(ワープロ)※新品同様	¥850,000 → ¥238,000
MZ-3541	→ ¥108,000	TOSHIBA JW-3プリンタセット※新品同様	¥1,348,000 → ¥568,000
MZ-5521	¥388,000 → ¥178,000		
MZ-5511	¥288,000 → ¥118,000		
PC-1501	¥ 64,800 → ¥ 28,000		

●ディスプレイ



ニデコ NH12D9
(カラー)※新品
¥99,800
↓
¥48,000

PC-60M43(カラー)	¥ 65,800 → ¥ 32,000	14M-132C(カラー)	¥118,000 → ¥ 58,000
PC-6041(グリーン)	¥ 36,800 → ¥ 15,000	12M-312C(カラー)	¥ 89,800 → ¥ 38,000
PC-8048(カラー)	¥ 59,800 → ¥ 28,000	12M-212C(カラー)	¥ 99,800 → ¥ 38,000
PC-8049(カラー)	¥158,000 → ¥ 42,000	12M-18B(グリーン)	¥ 44,800 → ¥ 20,000
PC-8050(グリーン)	¥ 29,800 → ¥ 15,000	14M-511C(カラー)	¥ 59,800 → ¥ 42,000
PC-8054(カラー)	¥ 65,800 → ¥ 32,000	14M-522C(カラー)	¥ 99,800 → ¥ 58,000
PC-8058(カラー)	¥ 99,800 → ¥ 42,000	MB27311(カラー)	¥188,000 → ¥ 72,000
PC-8851(モノクロ)	¥ 55,800 → ¥ 25,000	MB27312(グリーン)	¥ 49,800 → ¥ 25,000
PC-KD651(カラー)	¥198,000 → ¥ 98,000	C14-2170(カラー)	¥168,000 → ¥ 36,000
PC-MD651(モノクロ)	¥ 59,800 → ¥ 25,000	C14-1180(カラー)	→ ¥ 36,000
TV-151(カラー)	→ ¥ 58,000	NH12D9(カラー)※新品	¥ 99,800 → ¥ 48,000
14M-112C(カラー)	¥118,000 → ¥ 38,000	TH14NM2G(カラー)	→ ¥ 38,000
14M-141C(カラー)	¥ 69,800 → ¥ 32,000	その他メーカー各種2000文字カラー	¥30,000～
14M-131C(カラー)	¥ 69,800 → ¥ 32,000	その他メーカー各種1000文字カラー	¥25,000～

●プリンター

PC-6022	¥ 39,800 → ¥ 15,000	PC-8822	¥234,000 → ¥108,000
PC-8023C	¥153,000 → ¥ 45,000	PC-8824	¥128,000 → ¥ 38,000
PC-8027	→ ¥ 48,000	PC-8826	¥148,000 → ¥ 45,000

全商品5割・6割・7割引よりもちろんクレジットでもOK!

24時間中古情報&予約制度

●24時間中古情報●

03-983-1729・03-983-1617

広告に掲載されている商品は4月末現在の在庫の一部です。本誌発売時には売り切れている場合が考えられます。中古パソコンの最新在庫情報は上記の電話番号へおかけ下さい。在庫と価格を日替りで毎日流しています。ご希望の商品をキャッチして下さい。

●予約制度●

この制度は、お客様からご希望の商品を承った時に在庫がない場合のご予約システムです。ご予約していただいた場合、全国組織の《マイコンメイト》がお客様のご希望商品を全国から捜し、どこよりも早く販売いたします。なお、予約手数料、その他は一切不要です。お気軽にご利用ください。

《マイコンメイト》 ●ショップ営業時間 10:30~19:00(水曜定休)
●電話でのご注文は24時間年中無休

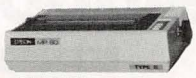
池袋サンシャイン60ビル・57F展望ショップ《マイコンメイト》



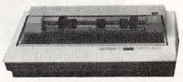
展望ショップ《マイコンメイト》では、購入、買取り、下取り、その他どんなお問い合わせでも、お気軽にご相談いただけるよう、スタッフ一同、皆様のご来店をお待ちしております。広告に掲載されている商品をはじめ、中古パソコンも豊富に展示・販売いたしております。また、ショップには各商品を多数在庫いたしております。皆様、お誘い合わせの上、ご来店ください。

●ショップにて5万円以上お買い上げの方に、サンシャインシティの展望台または水族館チケットをプレゼントいたします。

キャットジャパンリミテッド㈱《マイコンメイト》
東京都豊島区池袋サンシャインビル57F TEL.03-988-1125(ショップ直通)



EPSON MP-80
¥139,800
↓
¥25,000



SEIKOSHA
GP-550E
¥119,800
↓
¥35,000

NK-3618-22	¥234,000	¥ 88,000	RP-80	¥ 89,000	¥ 42,000
NM-8850TM		¥ 28,000	RP-100	¥134,000	¥ 68,000
N5233-10		¥ 48,000	VP-130K(FM)		¥178,000
MZ-80BP5	¥142,000	¥ 48,000	VP-130K(FM・第2水準付)		¥188,000
MZ-IP04	¥228,000	¥135,000	GP-80P	¥ 65,800	¥ 18,000
CZ-80PK(R)		¥ 48,000	GP-80M	¥ 59,800	¥ 18,000
MB27406	¥ 89,000	¥ 45,000	GP-80DB(#GP80039付)		¥ 24,000
MP-80	¥139,800	¥ 25,000	GP-250F	¥ 59,800	¥ 24,000
MP-80II	¥142,000	¥ 27,000	GP-250X	¥ 69,800	¥ 28,000
MP-80III	¥139,800	¥ 29,000	GP-550E	¥119,800	¥ 36,000
MP-80IIIF/T	¥149,000	¥ 38,000	GP-550M		¥ 40,000
MP-80K	¥189,000	¥ 45,000	GP-500M	¥ 49,800	¥ 28,000
MP-100III	¥192,800	¥ 58,000	GP-500F	¥ 49,800	¥ 28,000
MP-130	¥228,000	¥ 58,000	STAR DPX510J		¥ 35,000
FP-80	¥149,800	¥ 52,000	STAR SX85C		¥ 32,000
FP-80K	¥189,800	¥ 68,000			

●フロッピー

PC-6031	¥ 89,800	¥ 38,000	MB27601	¥313,000	¥ 68,000
PC-8031-1V	¥168,000	¥ 28,000	MB27607	¥ 98,000	¥ 48,000
PC-8031-1W	¥198,000	¥ 38,000	MB27613	¥350,000	¥188,000
PC-8881	¥442,000	¥178,000	TF-20	¥142,000	¥ 68,000
PC-9881K	¥320,000	¥178,000	LFD-550PC	¥148,000	¥ 68,000
MB27603	¥440,000	¥178,000	LFD-550MZ	¥128,000	¥ 68,000

●その他

PC-6011(拡張ユニット)	¥ 19,800	¥ 8,000	PC-8864(ネットワークインターフェースボード)	¥110,000	¥ 48,000
PC-8033(I/Oポート)	¥ 17,000	¥ 7,000	PC-8012-03(音声認識ユニット)	¥ 98,000	¥ 28,000
PC-DR311(データレコーダ)	¥ 12,800	¥ 6,800	PC-8801-16(16ビットカード)	¥ 85,000	¥ 38,000
PC-DR321(データレコーダ)	¥ 19,800	¥ 9,800	PC-8824-02(8824用第1水準漢字ROM)	¥ 98,000	¥ 42,000
PC-6082(データレコーダ)	¥ 19,800	¥ 9,800	PC-8824-12(8824用第2水準漢字ROM)	¥ 96,000	¥ 32,000
PC-8001MKII-01※新品	¥ 32,000	¥ 10,000	PC-8863(エミュレータ専用通信ボード)	¥ 68,000	¥ 28,000
PC-9801-03※新品	¥ 15,000	¥ 6,800	PC-8824HD(サーマルヘッド)	¥ 32,000	¥ 16,000
PC-9801-01(9881用電源ユニット)	¥ 32,000	¥ 16,000	PC-8801-02N(PC-8801用増設RAMボード)		¥ 20,000

※以上の商品に関しては至急お電話ください。限定品に限り売り切れ次第締切らせていただきます。



機種が決ったら電話で注文
24時間電話受付

全国どこでも電話で高額査定

●《マイコンメイト》にお持ち込み下さい。
あなたのパソコンを《マイコンメイト》に直接お持ち込みください。その場で買い取らせていただきます。ご来店の際は学生証・免許証などの身分証明書をご持参ください。

●電話で高額査定いたします。
《マイコンメイト》に来られない方・地方の方のために、電話で高額査定いたします。専任の担当者が責任をもって査定いたします。お気軽に全国10ヵ所の買い取りデスクへお電話ください。

本社注文デスク・買取りデスク
03-988-1121

札幌011-644-0380
大宮0486-44-8067
大阪06-365-1873
仙台0222-24-2606
横浜045-311-6811
広島082-295-5936
千葉0472-24-0552
名古屋052-581-1565
福岡092-473-6730

〈お客様相談室〉すでにご注文いただいている商品のお届け時期(納期)や、メンテナンス、その他のお問合せは下記へお電話下さい。 03-988-2105

仙 台 0222-21-3812 名古屋 052-264-4180
千 葉 0472-25-2059 大 阪 06-361-2832

《マイコンメイト》

池袋サンシャインビル57F

社団法人 日本通信販売協会正会員

東京都豊島区池袋サンシャインビル57Fキャットジャパンリミテッド㈱《マイコンメイト》

SYSPEC

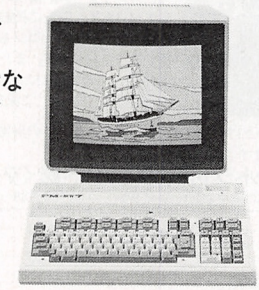
通信販売はTONE(トーン)システムズへ ☎03-257-0281

パソコンはシスペック

I ♡ コンピュータ！ 富士通 NEC ★ピュア会員さらに特典あり!!

富士通 FM-NEW7

多彩な機能、豊富なソフトが魅力。
これはもう、
ヒット&
ロングランな
パソコン！



タモリのパソコンセット

特選Aセット 注番 B10-4001

FM-NEW7	¥99,800
DM-405S 14″ カラーCRT	¥67,800
データレコーダ	¥12,800

セット合計定価 ¥180,400
お持ち帰り
39% off
大特価 ¥110,000

特選Bセット 注番 B10-4002

FM-NEW7	¥99,800
PC-PV151 15″ テレビCRT	¥94,800
CRTケーブル	¥1,800
MB22459 FM音源カード	¥18,000
データレコーダ	¥12,800

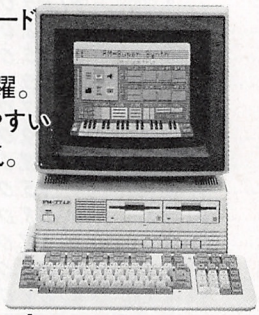
セット合計定価 ¥227,200
43% off
特価 ¥129,800

FM音源カード

セブンがますます魅力的！
ジョイステック、スピーカ付
¥18,000

富士通 FM-77

3.5インチフロッピー搭載。
FM音源カードが加わり、
さらに大活躍。
漢字の見やすい
L4も大人気。



L2セット 注番 B10-3003

FM-77L2	¥193,000
FTC-1203 12″ カラーCRT	¥87,000

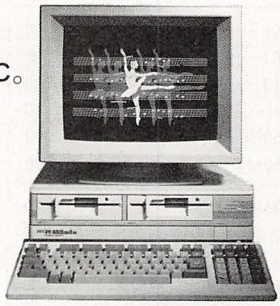
セット合計定価 ¥280,000
お持ち帰り
30% off
大特価 ¥194,800

★クレジット概算例

24回	36回	48回
¥4,260×24回	¥3,160×36回	¥2,660×48回
ボ¥30,000×4回	ボ¥20,000×6回	ボ¥15,000×8回

NEC PC-8801mkIISR

グラフィックは512色から任意の8色を選択可。ミュージックシンセ8オクターブ、
6重和音の
パワフルPC。



M-30セット 注番 B10-8800

PC-8801MKIISR/30	¥258,000
14″ 4050文字カラーCRT	¥99,800

セット合計定価 ¥357,800
26% off
特価 ¥265,000

★クレジット概算例

30回	36回	48回
¥4,750×30回	¥5,070×36回	¥2,500×48回
ボ¥30,000×5回	ボ¥20,000×6回	ボ¥25,000×8回

M10セット 注番 B10-8810

PC-8801MKIISR/10	¥168,000
PC-KD551K 14″ 4050文字カラーCRT	¥99,800
データレコーダ	¥12,800

セット合計定価 ¥280,600
23% off
特価 ¥215,000

★クレジット概算例

24回	30回	36回
¥8,340×24回	¥4,980×30回	¥25,000×6回
ボ¥15,000×4回	ボ¥20,000×5回	ボ¥40,000×5回

広告以外のパソコンセット、単体、周辺機器等、特別価格については、お問い合わせ下さい。☎03-257-0281

ピュア会員はお得！
ピュア会員大募集

シスペックでは、皆様が幅広くパソコンを活用して頂くために、ピュアメイトを募集しています。メンバーズカードによりピュア価格でご奉仕。フェア等の御案内やピュアニュースの情報提供もあり、皆様との交流を深めたいと考えています。またピュアメイトの方々はピュアルームも御利用出来ます。パソコンのいろいろな相談にも応じます。
パソコン、周辺機器を5万円以上御買上の方は誰でもピュアメイトになれます。ご購入の際はお申し付け下さい。

悩まず！
ピュアルームご案内

★使用時間／日・火・木・金曜日
PM1:00～PM5:00
★受　付／マシンご相談カウンター利用の方は電話でご予約　☎03-257-6339
★ピュアメイト会員の方は無料となります。
始めての方や、これからパソコンを購入したい方。カタログでは専門的過ぎてよく理解できない、店頭での説明では不充分、そんな方に、特に利用してほしいですね。
現在の主な使用パソコン
PC-9801U2・PC-9801F2・LFD-880・MP-130K・FM-16π・FM-16β・FM-11AD2・MB27411・FM-NEW7・FM-77・PC-8801mkIISR

シスペックが遠～い方
テレフォンショッピング

☎03-257-0281
札幌☎(011)831-1533
仙台☎(0222)71-8774
金沢☎(0762)22-3006
名古屋☎(052)263-1630
大阪☎(06)641-1967
徳島☎(0886)53-8663
広島☎(082)227-0157
熊本☎(0963)22-0995

えっ!? 月々1,000円から
ホビーからビジネスまでパソコンはらくらくクレジットで！

- 1～60回までOK!!・超低金利
- シスペック即決クレジット・スキップ支払(最長6ヶ月後支払開始)
- ボーナス1回払・2回払、お客様に応じた支払方法にて自由に設定できます。
- 各種クレジット取扱中。
- お気軽にご利用ください。

VISA

★分割払早見表 ●手数料は、下記のようになります

支払回数	1	3	6	10	12	15	18	20	24	30	36	42	48	54	60
手数料	2.0	3.0	4.0	6.0	7.0	9.0	10.5	12.0	14.0	16.0	20.0	24.0	27.0	31.0	34.0

シスペック株式会社
年中無休(東京地区) 営業時間AM10:00～PM7:00

●本　社　〒101 東京都千代田区神田須田町2-21(サナダビル4F)　☎03-257-6341
●秋葉原本店　〒101 東京都千代田区外神田1-8-11　☎03-257-6337
●ラジカン1号店　〒101 東京都千代田区外神田1-15-16(秋葉原ラジオ会館4F)　☎03-257-6345
●ラジカンコーヨー店　〒101 東京都千代田区外神田1-15-16(秋葉原ラジオ会館7F)　☎03-255-6504

お申し込み・お問い合わせはTONE(トーン)システムズへ！☎03-257-0281

秋葉原2号店。生まれ変って1年!

9/15~10/14 パソコンフェア

疾走するグラフィックX1F誕生。

シャープ

パソコンテレビ X1F

M-20 特選セット

注番B10-1201

CZ-812C	¥139,800
CZ-811D	¥ 89,800
CZ123PF "The Yokozuna"	¥ 19,800

サービス品

ディスケット 10枚

セット合計定価 ¥249,400



★クレジット概算例

10回	18回	30回
¥21,200×10回	¥7,830×18回	¥5,730×30回
ボなし	ボ¥20,000×4回	ボ¥10,000×6回

テレフォンショッピングは TONE(トーン)システムズへ

☎03-257-0281

M-10 特選セット 35% off

注番B10-1102

CZ-811C	¥89,800
PC-TV151 15" RGB TV	¥94,800
CZ-122PF "The Yokozuna"	¥15,800

セット合計定価 ¥200,400

特価 ¥129,800

★クレジット概算例

10回	18回	30回
¥9,760×10回	¥5,750×18回	¥5,020×30回
ボ¥20,000×2回	ボ¥10,000×4回	ボなし

M-30 特選セット

注番B10-1103

CZ-852C	¥278,000
CZ-850D	¥129,800

サービス品

ディスケット 10枚

あなたの好きな人気ゲームソフト(選択自由)

セット合計定価 ¥407,800

スペシャル超特価

★クレジット概算例

12回	24回	36回
¥20,650×12回	¥15,440×24回	¥7,500×36回
ボ¥50,000×2回	ボなし	ボ¥20,000×6回

★同時開催★
ワープロ50%offより
特別割引セール実施中!!



僕等の時代はコスト パフォーマンス。
ワープロ、ゲーム、ビジネス、通信など、やりたいこと沢山。
シスペック

シスペックで、ショッピング。と思ったら、すぐその場でピュア会員!

(詳細は左ページをご覧下さい)

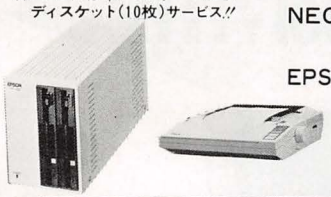
★ピュア会員さらに特典あり!!

SHARP

I ♡ シスペック!

★プリンターにはケーブル&ペーパー(500枚)サービス!!
★FDDにはI/F or ケーブル&ディスケット(10枚)サービス!!

シスペック、プリンタ&FDDアラカルト〈今月の目玉〉



NEC PC-PR406(24ピン熱転写カラー漢字プリンタ)
定価 ¥99,800➡特 **¥84,800**

EPSON SP-80+ROMカートリッジ(ドットプリンタ)
定価合計 ¥62,800➡特 **¥シスペック特価**

VP-80K(24ピン漢字プリンタ)+PC対応ROM
定価合計 ¥159,000➡特 **¥シスペック特価**

Logitec LFD-580(5インチ2HDタイプ)
PC-9801/8801シリーズ対応
特 **¥シスペック特価**

LFD-550II(5インチ2Dタイプ)
特 **¥87,800**

EPSON TF-10(5インチ2Dタイプ)
特 **¥85,000**

秋葉原本店、名古屋店、売りたい方・買いたい方へ、情報交換コーナー新設! 各店へお問合わせ下さい。

EPSON ポケットTV「テレビアン」

ET-10〈カラー〉¥84,800
暗いところでも鮮明画面。
映像・音声のビデオ入力端子付。
クレジット例 ¥1,760×24回 ボ¥10,000×4回

FT-30〈カラー〉¥58,500
スポーティーなアウトドア優先タイプ
クレジット例 ¥1,930×30回



超特価 店頭発表

秋葉原2号店〈大好評!! 買い取り! 下取り!〉

2Fには、中古・掘出し物が多数そろえています。また高価買取りもしていますので、ぜひ一度お立ち寄り下さい。

中古情報 ★ホンの一例★

FM-7…… **¥55,000**

《シスペック各店ご案内》

気象衛星ひまわり受信システム
デモンストレーション中!!



秋葉原各店



名古屋2号店☎052-241-0921(代)
〒460 名古屋市中区大須3-14-43(第2アメ横ビル)

●名古屋1号店 〒460 愛知県名古屋市中区大須3-30-86(第1アメ横ビル) ☎052-263-1629
●名古屋2号店 〒460 名古屋市中区大須3-14-43(第2アメ横ビル) ☎052-241-0921
●秋葉原2号店 〒101 東京都千代田区外神田1-7-14 ☎03-257-6340
●TONEシステムズ(通販部) 〒101 東京都千代田区外神田1-7-14 ☎03-257-0281

お申し込み・お問い合わせはTONE(トーン)システムズへ! ☎03-257-0281

SYSTEM & SPACE of ELECTRONICS for COMMUNICATION
SYSPEC



IC WORLD ヨコヤマ

業界一の安心サポート体制

ヨコヤマならでは！お買得！8大特典つき

ヨコヤマが、みなさまに安心してお買物をしていただけるようにと考えたほかには真似のできないヨコヤマだけの特典です。

1. **組み合わせ自由。**
本誌に掲載してある以外の組み合わせも自由にできます
2. **各種お支払い方法。**
月々返済額、ボーナス返済額、頭金はお客様のご予算によって自由に組み合わせができます
3. **初心者歓迎。**
初めてパソコンをご利用なさる方でも、親切・ていねいにアドバイスさせて頂きます
4. **高額下取りサービス。**
高額下取り実施中！
5. **お支払いは4ヶ月後からでもOK！**
商品は今すぐ！お支払いは4ヶ月後からでもOK！
6. **アフターサービス万全。**
購入後のサポート体制万全
7. **全国無料配送。**
日曜・祭日配達もOK！
8. **超低金利クレジット。**
1回～72回払いOK！

NEC PC-98シリーズ パーソナルユースから大容量システムまで、多様なニーズにこたえる。高次元でビジネスを語れる16ビットファミリー。

98シリーズパソコン 下取りコーナー

PC-8001mkII＋26万8千円→ PC-9801VF2	PC-8001mkII＋31万円 → PC-9801Vm2	PC-8001mkII＋23万 → PC-9801U2
PC-8801＋24万5千円 → PC-9801VF2	PC-8801＋28万7千円 → PC-9801Vm2	PC-8801＋20万 → PC-9801U2
PC-9801＋20万5千円（漢字ROM付） → PC-9801VF2	PC-9801＋24万7千円（漢字ROM付） → PC-9801Vm2	PC-9801＋17万（漢字ROM付） → PC-9801U2
PC-8801mkII30＋18万円 → PC-9801VF2	PC-8801mkII30＋22万2千円 → PC-9801Vm2	PC-8801mkII30＋14万 → PC-9801U2

高性能16ビットCPU採用でより高いパフォーマンスを実現

NEC PC-9801VF2



VF2基本セット

プラン1005 25%引

PC-9801VF2	348,000円
4,050文字高解像度CRT	99,800円
定価合計	447,800円

特価338,000円

7,000円×36回	ボーナス27,000円×6回
5,000円×48回	ボーナス24,200円×8回
3,000円×60回	ボーナス26,700円×10回
7,400円×60回	ボーナスなし

VF2によるワープロ入門セット

プラン1006 21%引

PC-9801VF2	348,000円
PC-KD852(4,050文字高解像度CRT)	99,800円
PC-PR101L(24ドット漢字プリンター)	175,000円
一太郎(ワープロソフト)	58,000円
ブランクディスケット 2DD×10枚	22,000円
定価合計	702,800円

特価558,000円

10,000円×36回	ボーナス53,900円×6回
8,000円×48回	ボーナス41,600円×8回
6,000円×60回	ボーナス37,900円×10回
10,700円×72回	ボーナスなし

余裕のスピードとパワーで高度なビジネスニーズに応えします

NEC PC-9801VM2



VM2基本セット

プラン1007 23%引

PC-9801VM2	415,000円
4,050文字高解像度CRT	99,800円
定価合計	514,800円

特価398,000円

9,000円×36回	ボーナス27,200円×6回
7,000円×48回	ボーナス21,900円×8回
5,000円×60回	ボーナス22,700円×10回
7,600円×72回	ボーナスなし

VM2によるワープロ入門セット

プラン1008 21%引

PC-9801VM2	415,000円
PC-KD852（4,050文字高解像度CRT）	99,800円
PC-PR101L(24ドット漢字プリンター)	175,000円
一太郎(ワープロソフト)	58,000円
ブランクディスケット 2HD×10枚	24,000円
定価合計	771,800円

特価608,000円

9,000円×48回	ボーナス43,600円×8回
7,000円×60回	ボーナス38,500円×10回
4,000円×72回	ボーナス46,100円×12回
11,600円×72回	ボーナスなし

目的とご予算に合わせた数々のプランとお支払い方法で十分満足

年中無休のヨコヤマパソコンショッピングのお申し込みは

AM 9:00 ～PM 9:00

もちろん電話一本で即納

藤　沢	0466(43)1775
札　幌	011(771)4971
仙　台	0222(67)5371
新　潟	0252(75)5076
東　京	03 (563) 2488
名古屋	052(581)4325
大　阪	06 (362) 5057
広　島	082(295)6638
福　岡	092(481)0502
お問合せ	0466(43) 1765

NEC PC-88,80,66シリーズ

本格的なパーソナルユースの時代を実現したベストセラーシリーズ
ジャンルを選ばない実力でコストパフォーマンスは抜群のPC-88。
科学の天才がびっくり、音楽の神童が仰天。可能性にチャレンジする人のPC-80。オールラウンドな実力は血統書つき。
新しい楽しみ方でいっぱいのドリームマシン、ミスターPC。
高性能はヒトをやさしくするNECのパソコンファミリー。

88,80シリーズパソコン下取りコーナー

PC-8001mkII＋16万9千円→PC-8801mkIISR30
PC-8801＋14万9千円→PC-8801mkIISR30
PC-8801mkII30＋9万6千円→PC-8801mkIISR30
PC-6001mkII＋5万9千円→PC-8001mkIISR
PC-8001mkII＋5万9千円→PC-8001mkIISR

モデル10による発展型パソコン入門セット

プラン1009 30%引

PC-8801mkIISR-10	168,000円
PC-KD251K(2,000文字、14型CRT)	59,800円
データーレコーダー	12,800円
定価合計	240,600円

特価 169,000円

8,000円×18回	ボーナス15,300円×3回
6,000円×24回	ボーナス13,000円×4回
3,000円×48回	ボーナス 9,100円×6回
3,700円×60回	ボーナスなし

モデル20基本セット

プラン1010 30%引

PC-8801mkIISR-20	213,000円
14型4,050文字 高解像度CRT	99,800円
定価合計	312,800円

特価 219,000円

7,000円×24回	ボーナス21,500円×4回
5,000円×36回	ボーナス14,700円×6回
3,000円×48回	ボーナス17,100円×8回
4,800円×60回	ボーナスなし

モデル30基本セット

プラン1011 29%引

PC-8801mkIISR-30	258,000円
PC-TV351(4,050文字、14型CRT)	129,000円
ブランクディスケット 2D×10枚	17,000円
定価合計	404,000円

特価 288,000円

6,000円×36回	ボーナス22,800円×6回
4,000円×48回	ボーナス22,200円×8回
3,000円×60回	ボーナス20,100円×10回
6,300円×60回	ボーナスなし

モデル30純正基本セット

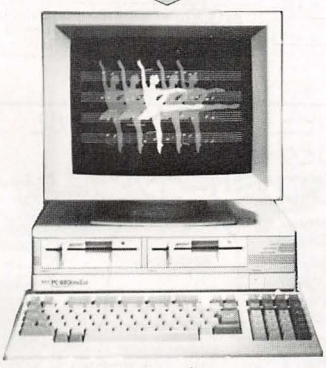
プラン1012 31%引

PC-8801mkIISR30	258,000円
PC-KD852(4,050文字、14型CRT)	99,800円
ブランクディスケット2D×10枚	17,000円
定価合計	374,800円

特価 259,000円

9,000円×24回	ボーナス21,100円×4回
7,000円×36回	ボーナス10,800円×6回
5,000円×48回	ボーナス11,600円×8回
5,700円×60回	ボーナスなし

グラフィック・演算処理のスピードをグーンとアップ
NEC PC-8801mkIISR



名機の血統。オールラウンドパソコン
NEC PC-8001mkIISR



実力の日本語ワープロソフト標準添付
NEC PC-6601SR



モデル30お買得ワープロセット

プラン1013 34%引

PC-8801mkIISR30	258,000円
PC-KD852(4,050文字、14型CRT)	99,800円
KX-P1091N(ナショナルドットプリンター)	62,800円
ユーカラ(ワープロソフト)	28,000円
プリンターケーブル	1,800円
ブランクディスケット 2D×10枚	17,000円
定価合計	467,400円

特価 309,000円

7,000円×36回	ボーナス21,000円×6回
5,000円×48回	ボーナス19,600円×8回
3,000円×60回	ボーナス22,900円×10回
6,800円×60回	ボーナスなし

PC-80経済派基本セット

プラン1015 39%引

PC-8001mkIISR	108,000円
14C-D30(2,000文字14型CRT・TV付)	89,800円
データーレコーダー	12,800円
定価合計	210,600円

特価 129,000円

8,000円×12回	ボーナス22,600円×2回
5,000円×24回	ボーナス 7,400円×4回
3,000円×36回	ボーナス 8,300円×6回
2,800円×60回	ボーナスなし

ミスターPC基本セット

プラン1016 38%引

PC-6601SR	155,000円
PC-TV151(15型カラーCRT、TV付)	94,800円
データレコーダー	12,800円
ブランクディスケット3.5"×10枚	13,000円
定価合計	275,600円

特価 169,000円

8,000円×18回	ボーナス15,300円×3回
5,000円×24回	ボーナス19,000円×4回
3,000円×36回	ボーナス16,500円×6回
4,500円×48回	ボーナスなし

ミスターPC純正フルセット

プラン1017 37%引

PC-6601SR	155,000円
PC-TV151(15型カラーCRT、TV付)	94,800円
PC-PR401(80桁サーマルプリンター)	39,800円
データレコーダー	12,800円
ブランクディスケット 3.5"×10枚	13,000円
定価合計	315,400円

特価 199,000円

6,000円×24回	ボーナス21,700円×4回
4,000円×36回	ボーナス16,600円×6回
3,000円×48回	ボーナス13,900円×8回
4,300円×60回	ボーナスなし

出来る店。掲載以外の商品もとり揃えております。お問合せ下さい。

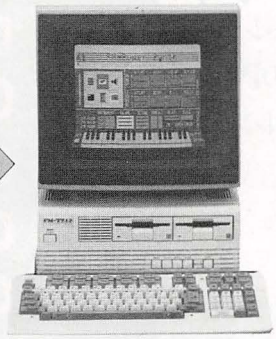
藤　沢 0466(43)1775
札　幌 011(771)4971
仙　台 0222(67)5371
新　潟 0252(75)5076
東　京 03(563)2488

富士通FMシリーズ

FMシリーズパソコン下取りコーナー

PC-6001mkII＋4万円	→FM-NEW7	FM-7＋14万5千円	→FM-77L4
PC-8001mkII＋4万円	→FM-NEW7	FM-7＋31万8千円	→FM-16βFD
FM-7＋11万4千円	→FM-77L2	FM-11＋24万円	→FM-16βFD

FM音源、ジョイスティックで、
キミも遊びの免許皆伝。
明るく元気なホビーパソコン。
富士通
FM-77 L2



77L2基本セット

プラン1024　25%引

FM-77L2	193,000円
PC-KD251K(2,000文字14型CRT)	59,800円
定価合計	252,800円

特価189,000円

6,000円×24回	ボーナス18,800円×4回
4,000円×36回	ボーナス14,500円×6回
3,000円×48回	ボーナス12,300円×8回
4,100円×60回	ボーナス　なし

77L2フルセット

プラン1025　24%引

FM-77L2	193,000円
PC-KD251K(2,000文字カラーCRT)	59,800円
SP-800F	89,800円
プリンターケーブル	4,000円
カラーケーブル	2,400円
定価合計	349,000円

特価265,000円

6,000円×36回	ボーナス18,100円×6回
4,000円×48回	ボーナス18,500円×8回
3,000円×60回	ボーナス17,100円×10回
5,800円×60回	ボーナス　なし

3.5インチと400ラインで、
キミも一気に才能多重。
バランスのとれた高性能で、みんなの期待にこたえる。
富士通
FM-77 L4



77L4基本セット

プラン1026　26%引

FM-77L4	238,000円
CU-14HI(4,050文字カラーCRT)	99,800円
定価合計	337,800円

特価249,000円

7,000円×24回	ボーナス30,200円×4回
5,000円×36回	ボーナス20,800円×6回
3,000円×48回	ボーナス21,900円×8回
5,400円×60回	ボーナス　なし

77L4ワープロセット

プラン1027　27%引

FM-77L4	238,000円
CU-14HI(4,050文字14型CRT)	99,800円
SP-800F	64,800円
JET-FM＋(ワープロソフト)	26,800円
プリンターケーブル	6,000円
定価合計	435,400円

特価319,000円

7,000円×36回	ボーナス25,900円×6回
5,000円×48回	ボーナス23,400円×8回
3,000円×60回	ボーナス26,100円×10回
7,300円×60回	ボーナスなし

先進の機能内蔵で
マルチユース。
ハイ・コストパフォーマンスを実現した興奮パソコン。
富士通
FM-NEW7



限定50セット

NEW7入門基本セット

プラン1018　45%引

FM-NEW7	99,800円
MB27343(2,000文字カラーCRT)	67,800円
データーレコーダー	12,800円
カラーケーブル	1,800円
定価合計	182,200円

特価99,800円

6,000円×12回	ボーナス18,700円×2回
3,000円×24回	ボーナス11,000円×4回
3,400円×36回	ボーナスなし

NEW7フルセット

プラン1019　40%引

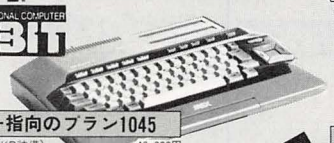
FM-NEW7	99,800円
MB27343(2,000文字カラーCRT)	67,800円
KX-P1091N(ナショナルドットプリンター)	62,800円
FM音源カード	18,000円
プリンターケーブル	1,800円
データーレコーダー	12,800円
定価合計	263,000円

特価159,000円

8,000円×18回	ボーナス11,600円×2回
5,000円×24回	ボーナス16,100円×3回
3,000円×36回	ボーナス14,400円×6回
4,200円×48回	ボーナスなし

ヨコヤマがパソコン初心者に贈る入門用パソコンプラン。もちろんヨコヤマ特価で。

SONY. MSX SONY PERSONAL COMPUTER HIT BIT



ホビー指向のプラン1045

HB-101(RAM16KB装備)	46,800円
15C331(15型カラーTV、ビデオ入力、リモコン付)	66,000円
データレコーダー	12,800円
定価合計	125,600円

31%引

特価87,000円

7,900円×12回	4,200円×24回	2,900円×36回

National パーソナルコンピュータ
キングコング



お手頃価格のプラン1044

CF-1200(RAM16KB装備)	43,800円
15C331(15型カラーTV、ビデオ入力リモコン付)	66,000円
データレコーダー	12,800円
定価合計	122,600円

31%引

特価85,000円

7,700円×12回	4,100円×24回	2,800円×36回

日立 H2



エンジョイ派のプラン1046

MB-H2(RAM64KB装備)	79,800円
15C331(15型カラーTV、ビデオ入力、リモコン付)	66,000円
定価合計	145,800円

28%引

特価105,000円

9,500円×12回	5,000円×24回	3,500円×36回

コンピュータもいいけど、どちらかというとゲームを楽しみたい人へ。
任天堂ファミリーコンピュータセット



ソフトがいっぱいのプラン1047

ファミリーコンピューター	14,800円
チャンピオンシップロードランナー	4,900円
ギャラガ	4,500円
F1レース	4,500円
クルクルランド	4,500円
デビルワールド	4,500円
定価合計	37,700円

20%引

特価30,000円

5,300円×6回	3,200円×10回

SHARP X1,MZシリーズ

X1、MZシリーズパソコン下取りコーナー

X1(ディスプレイ付)＋21万8千円	→X1turbo30	MZ-721＋5万8千円	→MZ-1500
X1C(ディスプレイ付)＋20万8千円	→X1turbo30	MZ-731＋4万9千円	→MZ-1500
MZ-80B＋23万9千円	→X1turbo30	PC-6001mkII＋3万9千円	→MZ-1500

名古屋 052(581)4325
大　阪 06(362)5057
広　島 082(295)6638
福　岡 092(481)0502
お問合せ 0466(43)1765

X1ターボ基本セット

プラン1028　34%引

CZ-852C(5"ドライブ2基内蔵)	278,000円
CZ-850D(15型カラーCRT、TV付)	129,800円
定価合計	407,800円

特価269,000円

8,000円×24回	ボーナス30,000円×4回
7,000円×36回	ボーナス12,900円×6回
5,000円×48回	ボーナス13,200円×8回
5,900円×60回	ボーナスなし

X1ターボ40基本セット

プラン1031　33%引

CZ-862C	258,000円
CU-14D1(4,050文字、カラーCRT)	108,000円
定価合計	366,000円

特価248,000円

8,000円×24回	ボーナス23,900円×4回
5,000円×36回	ボーナス20,600円×6回
3,000円×48回	ボーナス21,800円×8回
5,400円×60回	ボーナスなし



限界を超えた手ごたえ
いま新しい、実務フィールドへ。
SHARP X1turbo

パソコンテレビX1F入門セット

プラン1032　電話にて

CZ-811CE	89,800円
CZ-811DE(14型カラーディスプレイテレビ)	89,800円
定価合計	179,600円

ヨコヤマ特価

8,000円×12回	ボーナス30,200円×2回
5,000円×24回	ボーナス11,400円×4回
3,000円×36回	ボーナス11,100円×6回
3,800円×48回	ボーナスなし

パソコンテレビX1F基本セット

プラン1033　電話にて

CZ-812CE	139,800円
CZ-811DE(14型カラーディスプレイテレビ)	89,800円
定価合計	229,600円

ヨコヤマ特価

8,000円×18回	ボーナス21,000円×3回
6,000円×24回	ボーナス17,300円×4回
3,000円×36回	ボーナス19,500円×6回
4,900円×48回	ボーナスなし



名機X1の血統をうけついでいま、NEW BASICを搭載。
とことん楽しめる。X1はビジュアル・ワンダーランド
SHARP パソコンテレビ X1F

MZ入門セット

プラン1034　29%引

MZ-1500	89,800円
PC-KD251K(2,000文字14型カラーCRT)	59,800円
クイックディスク×10枚	4,500円
定価合計	154,100円

特価 109,000円

5,000円×12回	ボーナス29,600円×2回
3,000円×24回	ボーナス13,600円×4回
1,000円×36回	ボーナス16,200円×6回
3,700円×36回	ボーナスなし

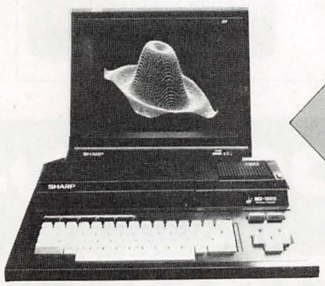
MZワープロセット

プラン1035　27%引

MZ-1500	89,800円
CU-14F1(2,000文字、14型カラーCRT)	59,800円
MZ-1P17(24ドットカラープリンター)	79,800円
MZ-1R23(漢字ROMボード)	19,800円
MZ-1R24(辞書ROMボード)	22,000円
ユーカラJJ(ワープロソフト)	12,800円
プリンターケーブル	7,800円
定価合計	284,000円

特価206,000円

6,000円×24回	ボーナス23,700円×4回
4,000円×36回	ボーナス18,000円×6回
3,000円×48回	ボーナス15,000円×8回
4,500円×60回	ボーナス なし



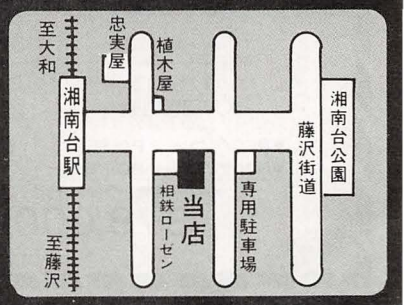
あなたの上達に応えるニューパソコン、トライアングルMZ。
"走り"の差、実感。
SHARP MZ-1500

パソコン中古・周辺機器

NEC PC-6001mkII	36,000円より	富士通 FM-77L4(新同)	143,000円より
NEC PC-6601	59,000円より	シャープ MZ-1500	48,000円より
NEC PC-8001	19,800円より	シャープ X1(ディスプレイ付)	85,000円より
NEC PC-8001mkII	39,000円より	シャープ X1C(ディスプレイ付)	99,000円より
NEC PC-8801	59,000円より	シャープ X1D(ディスプレイ付)	129,000円より
NEC PC-8801mkII10	89,000円より	日立 MB-S 1/10	60,000円より
NEC PC-8801mkII20	115,000円より	東芝 パソピア7	38,000円より
NEC PC-8801mkII30	140,000円より	5"FDDユニット各種	50,000円より
NEC PC-9801	105,000円より	グラフィックプリンター各種	20,000円より
富士通 FM-New7(新同)	58,000円より	漢字プリンター各種	35,000円より
富士通 FM-77D2(新同)	99,000円より	2000文字カラーCRT	25,000円より
富士通 FM-11AD2	139,000円より	4050文字カラーCRT	48,000円より
富士通 FM-77L2(新同)	115,000円より		

※品切れの際はご容赦下さい。

IC ワールド ヨコヤマ
神奈川県藤沢市湘南台1丁目10番地6号
振込銀行　横浜銀行湘南台支店
ICワールドヨコヤマ 当座000467



会話タッチで使える簡単なワープロが、いま10万円を切って続々入荷中!

キヤノンワープロ　PW-10E　ワードボーイ

・25種類の文章を内蔵したミニタイプ。誰でもカンタンに使いこなせます。

¥49,800…… 46,800円



● 部分印字など随時印字O·K
● 書式拡大や均等割付もできます。

東芝ワープロ ルポ　JW-R10　Rupo

・業界初.!24×24ドットで10万円を切って新発売.!!

¥99,800……94,800円



● 文節変換だから、流れるように入力できます。
● 斜体や白ヌキ、回転文字など印字機能が豊富でグーンと楽しさアップ。

シャープワープロ　WD-200　ミニ書院

・美しい明朝体でスラスラ書ける、わたしのワープロ。

¥109,000……99,800円



● 人名・地名を含み、約9万語の言葉を知っています。
● 24×24ドット、文節変換方式。

○ 任天堂ファミリーコンピューターも取扱っております。
人気ソフトもございます。お気軽にお問合せください。

本体価格 ¥14,800



(ソフト別売)

人気のPCスペシャルセット

○ ビジネスに新しい機動性を与える、新世代の16ビットパソコン



コンパクトな3.5インチマイクロフロッピィディスクを2台内蔵。

●NECパソコン	PC-9801U2	¥298,000
●NECディスプレイ	PC-KD852	¥ 99,800

メーカー希望小売価格合計397,800円を

378,000円

○ 高性能16ビットCPU搭載で余裕のスピードとパワーを実現。



大容量384Kバイトを標準実装。
高度なビジネスニーズに応えます。

●NECパソコン	PC-9801Vm2	¥415,000
●NECディスプレイ	PC-KD852	¥ 99,800

メーカー希望小売価格合計514,800円を

478,000円

マツモト

マツモトデンキ

鶴瀬本店
(0492)51-0960

上福岡店
(0492)62-1656

坂戸店
(0492)81-3522

P お客様専用駐車場完備

全国にFLEX店が続々!!
高額下取りでパソコンが買い安く!!

中古マイコンがラインナップ!

★ワープロ・ファクシミリ・コピー・レジ中古販売開始



貴方のコンピューターを無料査定中!!

切手

107
東京都港区
北青山3-3-13
フレックス・ジャパン
ベーマガ9)係

「コンピュータ無料査定希望」
1 購入年月日
2 本体会社・機種名
3 メモリー容量
4 周辺機種名
5 各機種の購入金額及び売希望価格
6 住所・氏名・年令・TEL
7 会社名・TEL

〔中古在庫リスト〕

●PC-9801F2	~~398,000~~	238,000~	●FM-7	~~128,000~~	58,000~
●PC-9801+漢字	~~338,000~~	98,000~	●FM-8	~~218,000~~	48,000~
●PC-8801+漢字	~~266,000~~	78,000~	●MZ5521+漢字	~~418,000~~	148,000~
●PC-8801MKIIモデル30	~~278,000~~	148,000~	●X-1ターボ/30セット	~~407,800~~	218,000~
●PC-8801MKIIモデル10	~~168,000~~	78,000~	●三菱マルチ8	~~126,000~~	35,000~
●PC-8001MKII	~~123,000~~	48,000~	●IBM JX4+プリンタセット	~~757,800~~	498,000~
●PC-6601	~~143,000~~	68,000~	●QC10II+UP130K2セット	~~798,000~~	398,000~
●PC-6001MKII	~~84,800~~	35,000~	●HC-88	~~298,000~~	178,000~
●PC-100/30セット	~~756,000~~	298,000~	●カラーCRT(2000文字)各種		38,000~
●FM-11BS	~~398,000~~	228,000~	●カラーCRT(4050文字)各種		68,000~
●FM16πZ88K+BASIC ROM	~~295,000~~	206,000~	●フロッピー(2D)各種		68,000~
●FM-11AD	~~384,000~~	128,000~	●プリンター(9PIN)各種		38,000~
●FM-77L2(新古品)	~~193,000~~	138,000~	●プリンター(漢字対応)各種		68,000~

ワープロも豊富に在庫!! らくらくクレジット1回~60回迄。

FLEX・OA・SYSTEM
ビジネスパソコンでOA化!!

FLEXが厳選した最新ビジネスソフトをデモンストレーションいたします。お気軽にご利用下さい。



- ●日本語ワードプロセッサー
  JxWORD太郎・OMWORD・松etc
- ●集計・表計算プログラム
  マルチプラン・SUPERCALC3etc
- ●リレーショナルデータベース
  インフォミックス・R:BASE4000・dBASE IIetc.
- ●財務会計・顧客管理・販売管理他業務ソフト
  TOP財務会計・営業部長・DATABOX IIetc

パソコン レンタル 取扱中

NEC人気商品セット特価開始!

- ●PC-9800シリーズ
- ●PC-8801mkIISRシリーズ

価格はお問い合せ下さい。

FLEXオリジナルソフト

- ●**フレックスレセプトシステム**(医療請求事務システム)
  N5200モデル用(MKII対応)
  窓口業務/レセプト作成/集計表・統計表/点数マスターメンテナンス/病名マスターメンテナンス/患者一覧
  ※本体+ソフトセット価格
  リース(42,800/月々)より
- ●**フレックスオリジナルファイルコンバーター**
  大型コンピュータのデータをパソコンに取り込むイージーオーダーソフト
  価格 10,000円から

〈新 品〉		〈下取品〉	〈差 額〉
PC-9801VM2	←	PC-9801F2	+¥200,000
PC-9801U2	←	PC-9801+漢字	+¥180,000
PC-8801MKIISR/30	←	PC-8801+漢字	+¥150,000

FLEX メイトショップ 代理店募集

- ●中古コンピューター販売のメイト店
  フレックスコンポート

これからショップを経営してみたい方、立地調査からオープン準備、社員教育まで御指導いたします。又、現在コンピューターショップを経営されている方も御相談下さい。

FLEXコムポートが全国続々!!

FLEX宇都宮店 0286-27-1756 宇都宮市今泉町1-2-5	**FLEX OA市原店** 0436-41-8781 市原市八幡1110番			
FLEX小田原店 0465-35-5591 小田原市城山1-41 新幹線ビル2F	**FLEX秋田店** 0188-34-4987 秋田市中通4-17-12	**FLEX長岡店** 0258-36-9135 長岡市本町1-2-3	**FLEX成田店** 0476-92-0875 印幡郡富里日吉台2-19-15	**FLEX大阪店** 06-446-1591 〒550 大阪市西江戸堀1-12-3 山一ビル1F
FLEX尼崎店 06-416-4416 尼崎市七松町1-3-24	**FLEX津 店** 0592-27-3755 0592-24-1123 津市東丸内7-7	**FLEX熊本店** 096-366-6777 熊本市新屋敷1-5-12 プレザント新屋敷 1F	**FLEX筑波学園店** 0298-52-6434 新治郡桜村天久保3-16-25	**FLEX盛岡店** 0196-22-4661 盛岡市上田4-21-26
FLEX大分店 0975-32-0044 大分市中央町4-115	**FLEX徳島店** 0886-52-2123 徳島市一番町2-8	**FLEX四日市店** 0593-53-7503 四日市市鵜ノ森2-2-1 堀田ビル2F	**FLEX仙台店** 0222-24-0921 仙台市国分町3-9-6	**FLEX富士店** 0545-52-7625 富士市伝法3329-6-2

本社

FLEX JAPAN 青山

株式会社フレックス・ジャパン
〒107 東京都港区北青山3-3-13
年中無休 共和五番館2F

03-470-1401



超優良中古パソコンが電話一本で買える!!

☎03(3770)2021

COMPUTER BANK

安心と信頼のシステムで新時代を切り開く

全商品6ヶ月保証付

特選!中古パソコン4機種



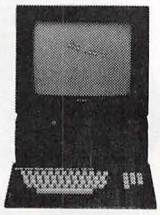
PC-8801(本体)
¥228,000➡ ¥62,000



PC-100モデル30(本体)
¥558,000➡ ¥225,000



新品同様
X-1Cs(本体+TVディスプレイ)
¥219,600➡ ¥100,000
X-1Ck(本体+TVディスプレイ)
¥238,800➡ ¥104,000



X-1ターボモデル30(本体)
¥278,000➡ ¥158,000

NEC

本体

PC-6001MKII	¥ 84,800	¥ 38,000
PC-6601	¥143,000	¥ 58,000
PC-8001	¥168,000	¥ 28,000
PC-8001MKII	¥123,000	¥ 38,000
PC-8201	¥138,000	¥ 68,000
PC-8801	¥228,000	¥ 62,000
PC-8801+漢字ROM	¥266,000	¥ 72,000
PC-8801MKII/20	¥225,000	¥125,000
PC-8801MKII/30	¥275,000	¥145,000
PC-8801MKII/30 新品同様	¥275,000	¥155,000
PC-9801	¥298,000	¥118,000
PC-9801+漢字ROM	¥338,000	¥130,000
PC-9801F2	¥398,000	¥235,000
PC-100モデル10 新品同様	¥398,000	¥188,000
PC-100モデル30	¥558,000	¥225,000
PC-100モデル30 新品同様	¥558,000	¥245,000
N5231-01 新品同様	¥648,000	¥225,000
N5235-11(インテリジェントキーボード)	¥160,000	¥ 75,000

ディスプレイ

PC-6041(12インチ2000字グリーン)	¥ 36,000	¥ 12,000
PC-6042(12インチ、800字カラー)	¥ 56,800	¥ 25,000
PC-60M43(14インチ、800字カラー)	¥ 65,800	¥ 28,000
PC-8052(14インチ、2000字カラー)	¥118,000	¥ 35,000
PC-8851(14インチ、4050字モノクロ)	¥ 58,800	¥ 22,000
PC-KD201(12インチ、800字カラー)	¥ 59,800	¥ 28,000
PC-KD351(14インチ、2000字カラー)	¥ 99,800	¥ 35,000
PC-MD651(14インチ、2880字モノクロ)	¥ 59,800	¥ 22,000
PC-TV151(15インチ、2000字RGBTV)	¥ 94,800	¥ 42,000

フロッピーディスク

TEAC FD55B(8801MKII用フロッピーディスク)	¥ 80,000	¥ 35,000
PC-6031	¥ 89,800	¥ 42,000
PC-8031	¥198,000	¥ 35,000
PC-8032 新品同様	¥178,000	¥ 28,000
PC-8032-1W 新品同様	¥178,000	¥ 28,000
PC-80S31	¥168,000	¥ 75,000

プリンター

PC-6023(カラープロッタプリンタ) 新品同様	¥ 79,800	¥ 35,000
PC-8822(漢字プリンタ)	¥234,000	¥ 68,000
PC-8824(ドットプリンター) 新品同様	¥128,000	¥ 48,000
PC-PR401(サーマルプリンタ)	¥ 39,800	¥ 18,000
NK-3618-22(漢字プリンタ)	¥234,000	¥ 68,000
N5233-20(漢字プリンタ)	¥470,000	¥148,000
N5233-40(漢字プリンタ)	¥540,000	¥168,000
NM-8850-TM(プリンター) 新品同様	¥153,000	¥ 28,000

データレコーダ

PC-DR311(データレコーダ)	¥ 12,800	¥ 6,500
PC-DR321(データレコーダ)	¥ 19,800	¥ 9,500

その他

PC-6011(拡張ユニット) 新品同様	¥ 19,800	¥ 7,500
PC-6051(タッチパネル)	¥ 19,800	¥ 8,500
PC-6053(ボイスシンセサイザー) 新品同様	¥ 14,800	¥ 5,000
PC-60M54(スーパーインポーズユニット)	¥ 39,800	¥ 9,800
PC-8012(I/Oユニット) 新品同様	¥ 84,000	¥ 38,000
PC-8012(I/Oユニット)	¥ 84,000	¥ 33,000
PC-8012-02(32KB・RAM) 新品同様	¥ 43,000	¥ 19,800
PC-8012-03(音声ボード) 新品同様	¥ 98,000	¥ 28,000
PC-8027-02(漢字ROM) 新品同様	¥ 30,000	¥ 13,800
PC-8033(I/Oポート) 新品同様	¥ 17,000	¥ 9,000
PC-8045(ライトペン) 新品同様	¥ 45,000	¥ 22,000
PC-8097(GP-IBインタフェースセット) 新品同様	¥ 56,000	¥ 24,800
PC-8001MKII-01(漢字ROM)	¥ 32,000	¥ 15,000
PC-8201-06(増設RAM)	¥ 12,000	¥ 6,500
PC-8206(RAMカートリッジ) 新品同様	¥ 49,500	¥ 18,000
PC-8240(CRTアダプタ) 新品同様	¥ 98,000	¥ 20,000
PC-8801-16(16ビットカード) 新品同様	¥ 85,000	¥ 38,000
PC-8821-02(第1水準漢字ROM) 新品同様	¥ 38,000	¥ 18,000
PC-8824-12(第2水準漢字ROM) 新品同様	¥ 96,000	¥ 28,000
PC-8801-02N(増設RAM) 新品同様	¥ 58,000	¥ 18,000
PR-201-02K(第2水準漢字ROM) 新品同様	¥ 30,000	¥ 18,000
PR-201-03(トラクタフィーダ) 新品同様	¥ 20,000	¥ 12,600
PR-101-03(トラクタフィーダ)	¥ 18,000	¥ 9,000
PC-9801-03(CMTインターフェースボード)	¥ 15,000	¥ 6,500
PC-9801-05(ODAインタフェースボード)	¥ 22,000	¥ 8,800
PC-9801-02L(増設RAMボード) 新品同様	¥ 40,000	¥ 27,500
PC-9805(増設RAM) 新品同様	¥ 30,000	¥ 18,500
PC-9807(N-BASIC ROM)	¥ 8,000	¥ 3,500
PC-9881-01(パワーアダプタ)	¥ 35,000	¥ 17,000
N5233-92(プッシュトラクタ) 新品同様	¥ 50,000	¥ 25,000
N5233-82(シートフィーダ) 新品同様	¥250,000	¥125,000
N5233-91(ボトムガイド) 新品同様	¥ 20,000	¥ 9,800
N5233-96(ピントラクタ) 新品同様	¥ 15,000	¥ 6,000
N5231-54(科学演算付加機構) 新品同様	¥ 50,000	¥ 25,000
N5231-92(増設RAM) 新品同様	¥120,000	¥ 58,000
N5231-94(増設RAMキット) 新品同様	¥ 30,000	¥ 15,000
256K RAMボード(PC98用) 新品同様	¥ 39,800	¥ 25,000
PC-8096(GP-IBケーブル) 新品同様	¥ 8,000	¥ 3,800
PC-8098(フロッピーケーブル) 新品同様	¥ 7,500	¥ 2,800
PC-8864-01(トランクケーブル50m) 新品同様	¥ 19,000	¥ 9,000
PC-8268-01(ニッカド電池) 新品同様	¥ 3,000	¥ 1,400
PC-8271-04(ACアダプタ) 新品同様	¥ 1,700	¥ 800
PC-8271-05(ACアダプタ) 新品同様	¥ 1,700	¥ 800
PC-8826-0B(カラーボールペン) 新品同様	¥ 3,500	¥ 1,700
PC-8826-1B(カラーボールペン) 新品同様	¥ 3,500	¥ 1,700
PC-8826-2B(カラーボールペン) 新品同様	¥ 3,500	¥ 1,700
PC-8826-4B(カラーボールペン) 新品同様	¥ 3,500	¥ 1,700
PC-8826-1F(カラーサインペン) 新品同様	¥ 2,800	¥ 1,300
PC-8826-2F(カラーサインペン) 新品同様	¥ 2,800	¥ 1,300
PC-8826-4F(カラーサインペン) 新品同様	¥ 2,800	¥ 1,300
PC-8864-03(リピータ) 新品同様	¥ 55,000	¥ 15,000

SHARP

本体

PC-1251(ポケコン) 新品同様	¥ 29,800	¥ 12,800
PC-1500(ポケコン)	¥ 59,800	¥ 19,800
PC-1501(ポケコン)	¥ 64,800	¥ 22,800
MZ-731	¥128,000	¥ 28,000
MZ-2200(本体)+データレコーダ 新品同様	¥147,800	¥ 58,000
MZ-2000(GRAM内蔵)	¥265,000	¥ 69,000
MZ-2200	¥128,000	¥ 48,000
X-1(GRAM内蔵)	¥187,000	¥ 48,000
X-1C	¥119,800	¥ 48,000
X-1ターボモデル30	¥278,000	¥158,000
X-1Cs(本体+TVディスプレイ) 新品同様	¥219,600	¥100,000
X-1Ck(本体+TVディスプレイ) 新品同様	¥238,800	¥104,000
MZ-3541(ミニFD2基内蔵) 新品同様	¥410,000	¥115,000

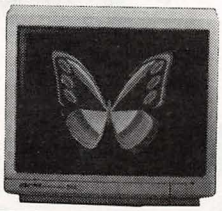
ディスプレイ

12M-212C(12インチ、2000字カラーディスプレイ)	¥ 99,800	¥ 32,000
12M-312C(12インチ、2000字カラーディスプレイ) 新品同様	¥ 89,800	¥ 33,000
14M-141C(14インチ、2000字カラーディスプレイ) 新品同様	¥ 69,800	¥ 32,000
20M-202C(20インチ、2000字カラーディスプレイ)	¥175,000	¥ 42,000
MZ-1D11(12インチ、4050字カラーディスプレイ)	¥113,000	¥ 48,000
MZ-1D01(14インチ、2000字カラーディスプレイ) 新品同様	¥124,000	¥ 33,000
MZ-1D02(12インチ、2000字グリーンディスプレイ) 新品同様	¥ 49,800	¥ 14,000
MD-12P1(12インチ、4050字グリーンディスプレイ) 新品同様	¥ 39,800	¥ 28,000

上記の商品は在庫の一部です。いずれも限定品ですので今すぐお電話下さい。

全商品6ヶ月保証付

特選！中古パソコン周辺機器



新品同様

CU-14F1（2000字カラーディスプレイ）
¥64,800➡**¥42,000**



新品同様

CU-14H1（4050字カラーディスプレイ）
¥99,800➡**¥68,000**



新品同様

GP-550M（プリンター）
¥89,800➡**¥45,000**



新品同様

UP-130K（プリンター）
¥298,000➡**¥198,000**

CU-14F1（14インチ、2000字カラーディスプレイ）新品同様 …… ¥ 64,800➡ ¥ **42,000**
CU-14H1（14インチ、4050字カラーディスプレイ）新品同様 …… ¥ 99,800➡ ¥ **69,800**

プリンター

CE-125（プリンタ・マイクロカセット）…… ¥ 36,800➡ ¥ **10,000**
CE-150（カラーグラフィックプリンター）…… ¥ 49,800➡ ¥ **11,000**
CZ-8IP（プロッタプリンター）…… ¥ 34,800➡ ¥ **14,000**
CZ-80PK（漢字プリンター）…… ¥123,800➡ ¥ **58,000**
CZ-800P（ドットプリンター）…… ¥142,800➡ ¥ **62,000**
MZ-1P01（プロッタプリンター）…… ¥ 39,800➡ ¥ **16,000**
MZ-1P02（ドットプリンター）新品同様 …… ¥138,000➡ ¥ **48,000**
MZ-1P03（漢字プリンター）…… ¥540,000➡ **¥178,000**
MZ-1P06（漢字プリンター）…… ¥234,000➡ **¥128,000**
MZ-1P14（ドットプリンター）…… ¥ 54,800➡ ¥ **28,000**

その他

CZ-80DTS（デジタルテロッパー）…… ¥ 89,800➡ ¥ **25,000**
CE-152（データレコーダ）…… ¥ 19,800➡ ¥ **9,000**
CE-153（ソフトウェアボード）…… ¥ 30,000➡ ¥ **9,000**
CE-155（8KB RAM）…… ¥ 30,000➡ ¥ **12,000**
MZ-1T02（データレコーダ）…… ¥ 19,800➡ ¥ **9,000**
MZ-8BI01（ユニバーサルI/Oカード）…… ¥ 16,700➡ ¥ **8,000**
MZ-1K01（JISキーボード）…… ¥ 38,000➡ ¥ **9,000**
MZ-1R01（V RAM）…… ¥ 39,000➡ ¥ **11,000**
MZ-1R09（V RAM 96K）…… ¥ 35,000➡ ¥ **9,000**
MZ-1S01（チルトスタンド）…… ¥ 12,000➡ ¥ **5,000**
MZ-1S05（チルトスタンド）…… ¥ 7,000➡ ¥ **3,500**

FUJITSU

FM-11AD（本体/ミニFDIドライブ内蔵）…… ¥338,000➡ ¥ **95,000**
MB27407（熱転写プリンター）…… ¥ 79,800➡ ¥ **38,000**

MSX

TOSHIBA／HX10DP(K)（本体/64KRAM）…… ¥ 99,000➡ ¥ **26,000**
HITACHI／MB-H1（本体/32KRAM）…… ¥ 62,800➡ ¥ **19,000**
GENERAL／PCK50・PCT-50（本体＋TVディスプレイ）…… ¥146,500➡ ¥ **43,000**
VICTOR／HC-60（本体/32KRAM＋ソフト2本）新品同様 …… ¥ 70,800➡ ¥ **38,000**

SEIKOSHA

GP-250X（ドットプリンター）…… ¥ 99,000➡ ¥ **18,000**
GP-250F（プリンター）…… ¥ 59,800➡ ¥ **18,000**

GP-550M（漢字プリンター）新品同様 …… ¥ 89,800➡ ¥ **45,000**
GP-550F（漢字プリンター）新品同様 …… ¥ 89,800➡ ¥ **45,000**
GP-50MX（プリンター）新品同様 …… ¥ 29,800➡ ¥ **18,000**

HITACHI

ベーシックマスターJr.（本体）…… ¥ 89,800➡ ¥ **18,000**
レベルIIIマークV（本体）…… ¥118,000➡ ¥ **45,000**
MB-S1モデル10（本体）…… ¥128,000➡ ¥ **48,000**
MP-3560（フロッピーディスク）…… ¥148,000➡ ¥ **65,000**

EPSON

HC-20（本体）…… ¥138,000➡ ¥ **48,000**
HC-88＋P80K（本体＋プリンター）…… ¥402,000➡ **¥208,000**
TF-20（フロッピーディスク）…… ¥142,000➡ ¥ **65,000**
MP-80（プリンター）…… ¥139,800➡ ¥ **25,000**
FP-80（プリンター）…… ¥149,800➡ ¥ **55,000**
FP-80PC（プリンター）…… ¥189,800➡ ¥ **55,000**
FP-80K（漢字プリンター）…… ¥189,800➡ ¥ **65,000**
MP-100（ドットプリンター）…… ¥192,800➡ ¥ **45,000**
MP-130（ドットプリンター）新品同様 …… ¥228,000➡ ¥ **48,000**
UP-130KPC（プリンター）新品同様 …… ¥298,000➡ **¥198,000**

その他

TOSHIBA／パソピア（本体）…… ¥163,000➡ ¥ **22,000**
TOSHIBA／PA-7160（14インチ、1600字カラーディスプレイ）…… ¥ 79,000➡ ¥ **25,000**
APPLE／APPLE IIE（本体）…… ¥257,500➡ **¥115,000**
APPLE／APPLE II Plus（本体）…… ¥398,000➡ ¥ **75,000**
CASIO／FP1100（本体）…… ¥128,000➡ ¥ **28,000**
NIDECOM／NH200F（X-1用フロッピー）…… ¥119,800➡ ¥ **65,000**
インフォランナー／ライトマン（FM用プリンター）…… ¥ 78,000➡ ¥ **19,000**
STAR／DPX510F（FM用プリンター）…… ¥ 85,000➡ ¥ **32,000**
STAR／DPX510J（FM用漢字プリンター）…… ¥128,000➡ ¥ **42,000**
LOGITEC／KP-1000（プリンター）…… ¥ 48,000➡ ¥ **18,000**
LOGITEC／K505（漢字タブレット）新品同様 …… ¥ 98,000➡ ¥ **35,000**
CANON／キャノワードミニCM-3（ワードプロセッサー）…… ¥189,000➡ ¥ **75,000**
渡辺測器／DA6000-01（X-Yプロッタ）新品同様 …… ¥ 99,800➡ ¥ **39,000**
横河／PL-1000（X-Yプロッタ）…… ¥148,000➡ ¥ **48,000**
横河／PL-2000（X-Yプロッタ）…… ¥398,000➡ **¥119,000**

上記の商品はいずれも限定品ですので今すぐお電話下さい。



C.B.クラブ制度

当社で商品をお買い上げの方全員に、**C.B.クラブカード**を**無料**でお送り致します。このカードをお持ちの方なら次の買い換え時や、付属品の購入時に**会員特別価格**でご購入になれます。

C.B.サポート ホットライン 新設！
☎03(770)2024

当社でコンピュータをお買い上げいただいたお客様に万一、トラブルが発生した場合、このホットラインで親切に対応いたしますので安心です。

★電話1本で高額買取り、即現金お支払い！★

●コンピュータバンクではあなたの不要になったパソコンを電話1本で査定し買取ります。
●どんな問い合わせにも親切に対応いたします。
▼本社注文デスク・買取りデスク

☎03(770)2021

コンピュータバンク
株式会社 パシフィックコンピュータバンク
〒150 東京都渋谷区道玄坂1-18-8道玄坂プラザ9F
営業時間／AM9:30～PM10:00 年中無休

全商品保証付 6ヶ月の保証期間だから安心です。
全国無料配送 全国どこでも配達料はいただきません。
高額下取り 少ない予算で買いかえもラクラク。
代金引換えシステム 商品到着時の代金支払いでOK。

クレジットでOK カレッジクレジットも取扱います。
日曜配達可 留守の多い方でも安心です。
高額買取り 電話1本で即、現金お支払い。
ボーナス一括払い 商品は即お手元へ、お支払いはボーナス時に。

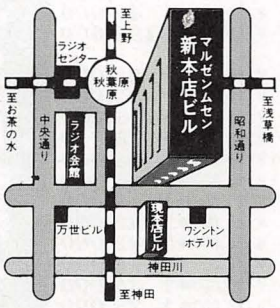
超優良中古パソコンが電話一本で買える!!
☎03(770)2021

新本店11月オープン!!

テクノジョイ 丸善無線 ECCS

秋葉原新世紀
エックス誕生!!

ニューテクノ感覚のマルゼンムセン新本店。ワシントンホテル前に11月下旬オープン!!
パソコンからオーディオ、ビジュアル、DIY、各種家電商品等々テクノ感覚で良い品が一堂に勢揃い。新しい楽しさ、新しい夢、新しい発見がいっぱい!ニューライフスタイルはマルゼンムセン新本店から始まる!
乞ご期待!!



マルゼンムセン

プレOPEN記念セール実施中!!

プレオープンセール 特別プレゼント!!

通信販売でお買い上げの方



マルゼン特選オリジナル
ウォークマンカセットテレコ
★パソコンセット、ワープロを通信販売でお買い上げの方へ、全員プレゼント付で〜す。ぜひ、この機会にマルゼン通販をご利用下さい。

大好評!! 特価組み合わせコーナー

富士通 FM-NEW7



■セット内容
FM-NEW7 ￥99,800
15C-D32 ￥98,000
2000文字TV付モニター
DR-2 ￥12,800
エラーフリーデーターレコーダー
カラーケーブル￥1,800
オリジナルソフト
(￥4,800)サービス
セット合計標準価格
￥212,400

セット価格￥134,600

★クレジット例
頭金￥0 初回￥7,982 2回以降￥6,500×23回

NEC PC-8001mkIISR



■Aセット内容
PC-8001MKIISR
￥108,000
15C-D32 ￥98,000
2000文字TV付モニター
DR-2 ￥12,800
エラーフリーデーターレコーダー
カラーケーブル￥1,800
初級ベーシックソフト
(￥38,000)サービス
セット合計標準価格
￥220,600

セット特価￥134,800

★クレジット例
頭金￥0 初回￥8,216 2回以降￥6,500×23回

■Bセット内容
PC-8001MKIISR
￥108,000
NH-14DL ￥59,800
2000文字カラーモニター
DR-2 ￥12,800
エラーフリーデーターレコーダー
カラーケーブル ￥1,800
BASICソフト
(￥38,000)サービス
セット合計標準価格
￥182,400

セット特価￥125,000

★クレジット例
頭金￥0 初回￥8,250 2回以降￥6,000×23回

PC-9801シリーズ対応、高速、大容量FDD ロジテック 8インチディスクユニット



■9801シリーズ用セット
LFD-880 ￥223,000
(I/Fケーブル付)
LFA-14 ￥28,000
98シリーズ用I/F
8インチディスケット
(10枚)￥21,000
セット合計標準価格
~~￥272,000~~

セット特価￥199,000

★クレジット例
頭金￥0 初回￥9,730 2回以降￥9,700×23回

高速グラフィックス、広がるメモリー空間

SHARP X1F Model 10セット



■セット内容
CZ-811C model 10
￥89,800
15C-D32 ￥98,000
2000文字、TV付モニター
ソフトバックヨコズナ
(￥19,800)サービス
セット合計標準価格
￥207,600

セット特価￥140,000

★クレジット例
頭金￥0 初回￥7,400 2回以降￥6,800×23回

3.5インチ時代のホビーパソコン

富士通 FM-77 L2 特選セット



■セット内容
FM-77L2 ￥193,000
15C-D32 ￥98,000
2000文字、TV付モニター
セット合計標準価格
￥291,000

セット特価￥209,800

★クレジット例
頭金￥0 初回￥11,460 2回以降￥8,700×29回

3.5インチ時代の400ラインパソコン

富士通 FM-77 L4 特選セット



■セット内容
FM-77L4 ￥238,000
MB-27331 ￥108,000
4000文字カラーモニター
セット合計標準価格
￥346,000

マルゼン特別価格
★特価、ぜひお問い合わせ下さい!

マルゼン特選プリンタ

高印字品質 漢字プリンタ
EPSON VP-80K



標準機本体価格
~~￥147,000~~
●80桁、24ドット
●オプション:
PC対応プリンタ
カートリッジ、
カットシートフィーダー

National グラフィックプリンタ KX-P1091N ~~￥62,800~~
特価￥56,800



★使いやすさは段違い、多様な機能をフル装備!

★プリンターご注文の際は使用パソコン機種、をご指定下さい。

NEC PC-9801VF2

クォリティー新
ビジネスの実力派



標準価格
~~￥348,000~~
新登場!!

NEC PC-9801VM0/VM2

ハイパフォーマンスの結実、
ビジネスの理想形



PC-9801VM0
標準価格~~￥295,000~~
新登場!!
PC-9801VM2
標準価格~~￥415,000~~

思ったことを、そのままワープろう!!

大好評ワープロコーナー

日本語パーソナルライター
brother ピコワード



ワープロの頭脳と、タイプライターの使いやすさがひとつになりました。
標準価格￥88,000
A4用紙250枚サービス
超特価￥39,800

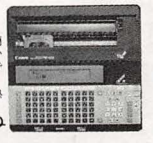
富士通 OASYS LiteS



●50音順配列キー
●熱転写及び感熱方式
●16×16ドットの美しいゴシック文字
標準価格
~~￥82,000~~

★クレジット例
頭金￥0 初回￥5,194 2回以降￥4,600×17回

Canon パーソナルワープロ PW-10S ワードボーイ



●50音順キー配列で簡単入力 ●置きわずか2.5kg、いつでもどこでも"ワードスケッチ"
●文節ごとの変換や熟語変換もOK。
標準価格~~￥89,800~~

★クレジット例
頭金￥0 初回￥7,700 2回以降￥7,400×11回

CASIO カシオワード HW-100



￥89,000
こんなに手がる、こんなに手ごろ、一人に一台のワープロ。
★便利な熟語学習機能つき。大量の文章保存ができるマイクロディスクを標準装備。

★クレジット例
頭金￥0 初回￥5,187 2回以降￥4,800×19回

JW-R10 TOSHIBA Rupo



★24×24ドットだから、印字がきれい。文節変換だから、流れるように入力。斜体や白ヌキ、回転文字など印字機能が豊富で楽しい。

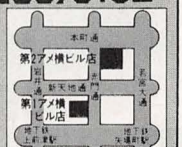
★クレジット例
頭金￥0 初回￥5,483 2回以降￥5,400×19回

名古屋のマルゼンムセン

★★価格と品揃えで大盛況!!★★

第1アメ横ビル店
☎052(263)1626
営業時間：午前10:00〜午後7:00
定休日：毎週月曜日

第2アメ横ビル店
☎052(263)6162
営業時間：午前10:00〜午後7:00
定休日：毎週水曜日



通信販売の お申し込みは 現金書留 銀行振込 〒110 東京都台東区上野5-8-11 マルゼンムセン 通販部 ベーマガ係
第一勧業銀行神田駅前支店 当座124307 丸善無線電機㈱※あらかじめお電話下さい。
★サービス向上のため通販直通電話が設置されました☎03-251-6393へお申込み、お問合わせ下さい。

東京秋葉原本店 ：☎03(255)4911㈹
東京秋葉原ラジオ会館店 ：☎03(255)4386
東京秋葉原ラジオセンター店 ：☎03(255)8976
東京秋葉原万世橋店 ：☎03(255)6962
大阪日本橋店 ：☎06(641)0110㈹
名古屋第1アメ横ビル店 ：☎052(263)1626㈹
名古屋第2アメ横ビル店 ：☎052(263)6162〜3
東京立川ターミナルビル店 ：☎0425(27)6211
茨城土浦ターミナルビル店 ：☎0298(22)7601

カメラのドイ 通信販売/ドイはどこでもドイ価格、お求めやすさで大奉仕！

パソコン・ワープロ豊富に揃えてご提供

NEC PC-9801VM2
モニター●シャープ4050文字高解像ディスプレイCU-12P1
●ドットピッチ0.28



標準価格合計 533,000円を
現金特価 458,000円
月々14,800円×23回 初回金 16,792円 ボーナス時5万円×4回

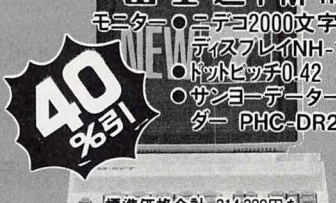
NEC PC-8801mk2SR モデル30
モニター●シャープ4050文字高解像ディスプレイCU-12P1



標準価格合計 376,000円を
現金特価 282,000円
月々7,500円×23回 初回金 9,676円 ボーナス時4万円×4回

富士通 FM-new7
モニター●ニデコ2000文字ディスプレイNH-12D9
●ドットピッチ0.42
●サンヨーデーターレコーダー PHC-DR2

NEW 40%引



標準価格合計 214,200円を
現金特価 128,000円
月々3,100円×23回 初回金 3,604円 ボーナス時2万円×4回

NEC PC-9801U2
モニター●シャープ4050文字高解像ディスプレイCU-12P1
●ドットピッチ0.28



標準価格合計 416,000円を
現金特価 338,000円
月々8,700円×23回 初回金 10,280円 ボーナス時5万円×4回

富士通 FM-77L4
モニター●シャープ4050文字高解像ディスプレイCU-12P1



標準価格合計 356,000円を
現金特価 275,000円
月々7,200円×23回 初回金 8,484円 ボーナス時4万円×4回

SHARP X1Fセット
●CZ-812C
●CZ-811D



標準価格合計 229,600円を
通販特価

信頼のネットチェーン：話題の安さで、多くのお客さまからご利用



NEC 文豪NWP-5N



標準価格 398,000円を
現金特価 289,800円
月々8,000円×23回 初回金 8,580円 ボーナス時4万円×4回

サンヨー SWP-500



標準価格 398,000円を
現金特価 285,000円
月々7,700円×23回 初回金 9,700円 ボーナス時4万円×4回

東芝JW-2 B4タテ熱転写プリンター付き



標準価格 398,000円を
現金特価 298,000円
月々8,400円×23回 初回金 8,628円 ボーナス時4万円×4回

富士通MYオアシス2S



標準価格 430,000円を
現金特価 258,000円
月々6,300円×23回 初回金 8,376円 ボーナス時4万円×4回

NEC 24ドット熱転写プリンター PC-PR405



標準価格 69,800円
現金特価 59,800円
月々3,200円×14回 初回金 4,343円 ボーナス時1万円×2回

スター 24ドット熱転写プリンター TR-24



標準価格 68,800円を
現金特価 54,800円
月々4,100円×14回 初回金 5,158円 なし

NEC 24ドットシリアルプリンター PC-PR104



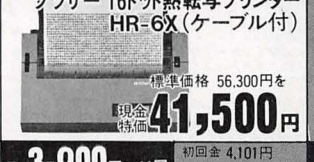
標準価格 148,000円を
現金特価 99,800円
月々5,000円×14回 初回金 5,238円 ボーナス時2万円×2回

シャープ 24ドット熱転写プリンター MZ-1P17



標準価格 79,800円を
現金特価 67,800円
月々3,800円×14回 初回金 4,723円 ボーナス時1万円×2回

ブラザー 16ドット熱転写プリンター HR-6X（ケーブル付）



標準価格 56,300円を
現金特価 41,500円
月々3,900円×11回 初回金 4,101円 なし

ブラザー シリアルドットプリンター M-1009X（ケーブル付）



標準価格 56,300円を
現金特価 41,500円
月々3,900円×11回 初回金 4,101円 なし

カメラ・ビデオ・ラジカセ・ウォークマン・パソコン・テレビ・家電器具etc

カメラのドイ

ローン特価で!!

クレジット

お支払いは 月々3,000円から

お支払いは、お得で便利な分割払いをおすすめします。……

- 支払方法など、詳細は係員にお問合わせください。
- なお、ハガキによるお申込み、お問合わせには係員よりご連絡します。
- 下掲クレジットの支払方法、支払金額はご相談のうえ変更もできます。
- 当店では、各種クレジットカードの取扱いもいたしております。

SHARP X1turboセット

- CZ-852C
- CZ-850D



標準価格合計 407,800円を
現金特価 315,000円
月々7,600円×23回 初回金 7,836円 ボーナス時5万円×4回

NEC PC-6001mk2SR

モニター ●2000文字RGBディスプレイDM-405

37%引



標準価格合計 157,600円を
現金特価 98,000円
月々3,200円×23回 初回金 5,468円 ボーナス時1万円×4回

National MSX-パソコン CF-3000

モニター ●2000文字RGBディスプレイDM-405
●RGBマルチケーブル



標準価格合計 153,600円を
現金特価 110,000円
月々3,800円×23回 初回金 5,540円 ボーナス時1万円×4回

NEC PC-6601SR

モニター ●NEC パソコンテレビ PC-TV151

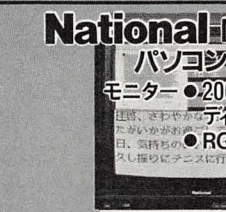
43%引



標準価格合計 249,800円を
現金特価 141,000円
月々3,700円×23回 初回金 5,988円 ボーナス時2万円×4回

National MSXワープロ パソコンFS-4000

モニター ●2000文字RGBディスプレイDM-405
●RGBマルチケーブル



標準価格合計 179,800円を
現金特価 128,000円
月々3,100円×23回 初回金 4,760円 ボーナス時2万円×4回

TOSHIBA MSX2パソコン HX-23F

モニター ●2000文字RGBディスプレイDM-405
●RGBマルチケーブル



標準価格合計 180,800円を
現金特価 128,000円
月々3,100円×23回 初回金 4,760円 ボーナス時2万円×4回

をいただいております。表示価格は時期により変更する事もあります。詳しいご相談はお電話で

さらにお得! ご相談はお電話で

Canon ワープロ PW-10s



標準価格 89,800円を
80,000円

RICOH ワープロ マイリポート20



標準価格 198,000円を
138,000

CASIO ワープロ HW-100



標準価格 59,800円を
57,000円

富士通 オアシスライトS



標準価格 82,000円を
72,000円

無線機コーナーも新設

★免許のいらないパーソナル無線に人気集中!この他にもアマチュア無線も取扱い。

ヤエス 電話型パーソナルFYA-915
標準価格 128,000円 49,800円 61%引

アイコム ハンディパーソナル HT-1
標準価格 99,800円 67,800円 32%引

ケンウッド 電話型パーソナルPRC-17
標準価格 125,000円 52,800円 57%引

サンスイ パーソナル無線 TX-5D
標準価格 99,800円 39,800円 60%引

ケンウッド ハンディパーソナルPRC・3
標準価格 84,000円 49,800円 40%引

この他にもいろいろございます。
ご相談はお電話で。

●渋谷本店 ☎(03)464-5151
●道玄坂店 ☎(03)464-7333



●新宿西口1号店 ☎(03)344-2310
●新宿西口2号店 ☎(03)348-2241



全国発送

今すぐに、お申し込みはお電話かおハガキで!……

●受付時間 午前10時～午後6時

〒160東京都新宿区西新宿1-15-4
カメラのドイ新宿西口1号店 (担当:相良)

でんわ (03) 344-2310

●現金銀行振込/三菱銀行渋谷支店 普5919248

- 商品は、指定銀行への代金振込の後に発送します。
- 送料は、お買い上げ40,000円以上の場合は無料です。40,000円以下の場合は1,000円の送料を申し受けます。

データレコーダの経済性とフロッピーディスクの高性能を受けついだ、今一番コンテンポラリーな記憶装置、クイックディスクドライブユニット。噂が噂を呼んでパソコンキッズの間では、もうすっかり有名になりました。なかでも、片面64KB(両面で128KB)のリード&ライトをわずか8秒間でやってのける俊敏さと、キーボード入力でオペレイトする簡単操作、そしてこの物価高の世の中で1枚450円で手に入るソフトの安さ、などなどは、既に常識になっているとか。でもQDには、これらハード/ソフト両面に亘るメリットの他にも御紹介したい素晴しい機能が星の数ほどあるのです。MSXのインターフェイスに内蔵されたQD-DOSが生み出した多彩な機能群――。一読すれば、QDが手頃な価格帯で一番デキる記憶装置であると、納得していただけると思うのです。

QD-DOSの採用で、デキること、こんなにたくさんあるのです。

●オートベリファイ

プログラムセーブ後のベリファイを自動化。カセットのようなわずらわしさがなくなり、正確なデータの保存が可能です。(フロッピーディスクのリトライ機能もついています。)

●自動スタート

ファイル名を"AUTO EXEC"としたプログラムは機械語、BASICにかかわらず電源ONのみで、即スタートさせることができます。(LOAD/RUNなどの操作は不要です。)

●画面セーブ

グラフィックを含めて、ディスプレイに表示した画像を、BSAVEコマンドのワンタッチ操作でセーブできます。しかも、画面セーブの範囲は、ほんの一部から画面全体に亘るまでセレクションは自在。画面の呼出しもBLOADコマンドにより、ワンタッチ操作で表示します。

●複数ファイルのセーブ&ファイルディレクトリー

QD上に記録された複数のファイルの中から特定ファイルを呼出す場合、①QDFILESコマンドによりファイル名一覧を画面上に表示。②目的のファイルの先頭にカーソルを移動。③ファンクションキーをワンプッシュ。このスリーステップの操作でどのプログラムも即スタートできます。

●カセットからQDへの自動転送

CASQDコマンドにより、カセットにセーブされているプログラムを、QDに自動転送できます。しかも、プログラム言語は、機械語でもBASICでもOK。大事な、大事なプログラムがそっくりそのまま、QDで使用できます。



●ファンクションキーの自動設定

QDをパソコンに接続するだけで、CALL RUN、CALL LOAD、CALL SAVEなど使用頻度の高いQD BASICコマンドがファンクションキーに自動設定。買ってつないだその日から、便利なQDの機能が自由に自在に楽しめます。

クイックディスクドライブユニットのその他の特長

●ワークエリアをインターフェイスで確保。

インターフェイスにワークエリア用のRAMを実装してあるため、コンピュータ本体内のRAMはユーザー用に開放されています。

●最大8台までのQDの増設が可能。

コンピュータのスロットを拡張すればQDを最大8台まで増設可能。ドライブ番号を指定することで指定したQDをアクセスします。

メディアの特長

●片面64KB、両面で128KBの充分な容量
●2.8インチのハードケースに封入
●直径わずか2.8インチ、重量129。定型郵便でも郵送可能な超小型設計





MSX対応クイックディスクドライブ

QD QDM-01 MSX用

MSXはマイクロソフト社の商標です。

■お求めはお近くのパソコンショップ・量販店へ
発売元 関東電子株式会社
TEL(03)257-6221 (06)632-0207
※ダビングは専用機をご使用ください。
お問い合わせは下記まで。
株式会社植山 TEL(0255)25-9666
※当社では、クイックディスクのOEM受注も随時承っております。

各種エレクトロニクス用部品
ミツミパーツ
ミツミ電機株式会社
東京・大阪・ニューヨーク・カリフォルニア・香港・台湾・シンガポール・マレーシア・フィリピン・韓国・九州・松山・広島・福井・名古屋・浜野・厚木・鶴岡・新木・矢板・水戸・山形・鶴岡・秋田

このクラスで、一番デキる優等生。

クイック ディスク QD

パソコン人間の目を守る。

SEELEX COMPUTER GLASS

技術の東レが開発したコンピュータ専用
ハイコントラストレンズ使用

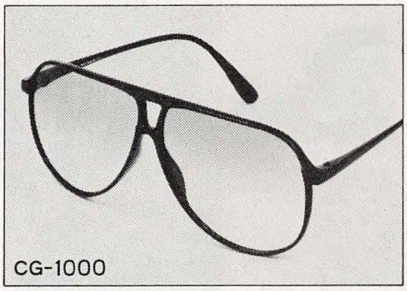
●コントラストの向上によって明るさを60%にセーブした
見やすく、疲れない画面が得られます。
●文字の揺れ(フリッカー)現象がなくなります。
●家庭用テレビにも大いに効果があります。

視力障害解消!

オフィスコンピュータやパソコンの急速な普及にともない、それらのディスプレイ装置（VDT＝ビジュアル・ディスプレイ・ターミナル）の操作による目の疲れや肩こり、また精神障害まで、新しい職業病として注目を集め、新聞・テレビなどでもとりあげられて社会問題となっています。
シーレックスでは、東レ・レンズ開発研究所との共同開発による「ハイコントラストレンズ」を完成。快適なコンピュータ・ディスプレイ操作を、可能にしたのが『シーレックス・コンピュータグラス』です。その優れた特徴は、レンズ基材内部とレンズ表面に特殊加工を施し、ディスプレイから発散される目に有害な光線を、完全に吸収カットします。文字のちらつき(フリッカー)をなくし、カラー画像の色相をそこねないレンズ色です。また、装着感のよいフレームで、メガネをかけなれない人にも安心。眼精疲労を防ぐ、画期的なメガネです。

軽る〜いカーボン新登場!

カーボンファイバー(炭素繊維)は、宇宙工学材料として開発された素材で、軽さと強さ、しなやかさが特性です。いまやロケットをはじめ、さまざまなスポーツ用品にも活用されています。まさに、コンピュータグラスフレームにもぴったりの特性です。



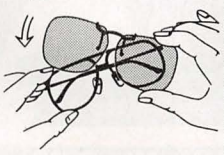
CG-1000

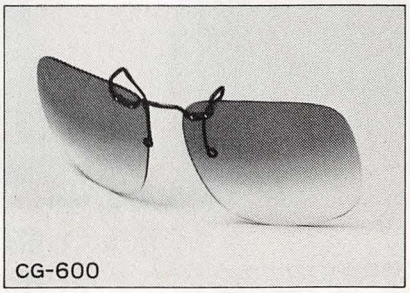
(小学生までのお子様及び中学生・女性の方でも顔の小さい方は、Sサイズとご指定下さい。)
CG-1000￥13,000を**特別価格￥9,800**(ハードケース付(送料込))

度付きメガネにクリップレンズ

●取り付け取り外しがワンタッチ

新発売

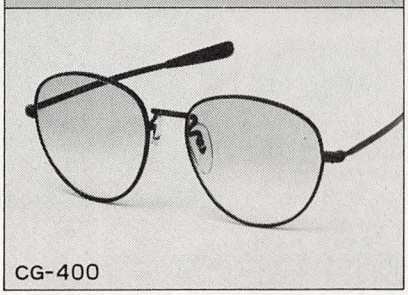




CG-600

(どんな形の眼鏡にも装着できるフリーサイズです。)
CG-600￥6,000を**特別価格￥4,800** 布製ケース付(送料込)

コンピュータグラスのベストセラー



CG-400

(男性・女性・大人・子供の区別なくご使用出来るフリーサイズです。)
CG-400￥6,000を**特別価格￥4,800** ハードケース付(送料込)

●郵便番号
●住　所
●氏名・捺印
●年　齢
●TEL
CG-400,CG-1000或いはCG-600購入と明記の上お送り下さい。

□ 〒910
福井市二の宮5丁目14−3
㈱シーレックス サングラス
CG事業部M係

通信販売をご利用下さい!!

お申し込みは左記要領でハガキでどうぞ。
商品到着後、郵便振替で1週間以内にお支払い下さい。

seelex
株式会社 シーレックスサングラス
本社/〒910 福井市二の宮5丁目14-3 ☎(0776)25-2111代
営業所/東京・大阪・名古屋・九州・福井・東北・新潟・北海道

TIME SECRET ② 長編SFコンピューター小説

タイムトンネル

FM-7 シリーズ用

新発売!!

PC-8801(mkII)
PC-8001mkII
PC-8001mkIISR専用版
MZ-700(MZ-1500)
X1 (C.D.TURBO)
MZ.K.C1200版(48K)
PC-6001mkII (SR)
PC-6601 (SR)
FM-7 シリーズ
¥4,300(カセット2本組ブックタイプ)
PC-8801(mkII)
5″ディスク版
¥5,800



★多彩な登場人物21人
会話モード

マルチプロセス
マルチエンディング





パレット
機能の
アニメ動画



画面数140
登録語330!



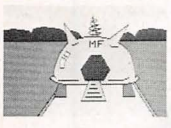
中間色・ロールプレイング要素
(8801、8001mkII、6001mkII、X1、FM7用画面です)

エリーゼ キャラクターポストカード
8枚セット(400円)通信販売中
(400円分の切手でお申込み下さい。)

作ネコジャラ氏 キャラクタデザイン・移植 LEMI

TIME SECRET ① 才1話 ファラス星の危機

UFOは地球に実在したのだろうか？
ナスカ・アンデスの遺跡の迷は？



画面数100画面オンメモリー!
登録語260! 超難解!
ロールプレイングアドベンチャー!

PC-8801(MK II)	¥4,000
PC-8001MK II	¥4,000
MZ700(MZ1500)	¥3,300
MZ80K.C.1200 (48K)	¥3,300
X1(C.D.TURBO)	¥4,000

MZ700.1200K.C(48K) ¥3,000

不思議の森の
アドベンチャー



作：ネコジャラ氏

画面数41×4方向の
オンメモリー型
アドベンチャー!!

卸取扱企業/ニデコ・コーサカ・メディア・サポート・大江・誠光堂書籍・フタバ図書・近畿システムサービス・JSS・日本アイピーエス・日本電子システム販売・関東電子長岡

御注文方法
全国有力ソフトショップ、百貨店にてお求め下さい。お近くで買えない場合、現金書留にてお送り下さい。 送料無料

移植アルバイト サイドビジネス募集!
マシン語の移植出来る方!

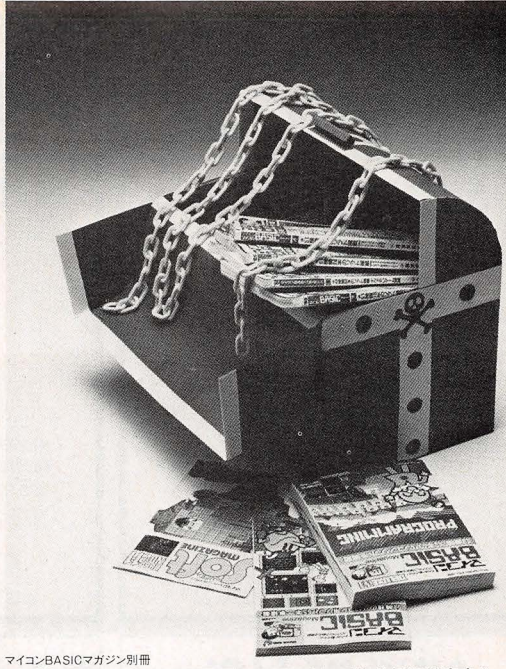
オリジナルソフト募集
ビジネス用16ビットソフト及びゲームソフト。募集。
業界一厚待遇を実現!

BOND SOFT

(株)バスカル
〒432 浜松市佐鳴台4-9-10
TEL 0534-53-6186

ソフトの宝庫

マイコンBASICマガジンバックナンバー
掲載機種別早見表



「○○のプログラムは何月号から載っているんですか？」こんな問い合わせが編集部にはたくさんきます。たしかに、せっかくバックナンバーを手に入れても、お目あてのプログラムがなくてはがっかりですね。この早見表なら、毎号の掲載機種も特集の内容も一目でばっちり!!わかります。

影：へえ～っ、ベーマガってこんなに成長したんだね!!

定価は83年10月号までが1冊 300円、83年11月号からは350円となっています。

★バックナンバーの入手方法

①書店への注文

これが一番安上がりです。お近くの書店へ行き、買いたいバックナンバーを注文すれば、2週間くらいで取寄せてもらうことができます。必要なのは本代だけですみますよ。**右の注文書**を切り取って本屋さんへ持っていきましょう。

②通信販売

電波新聞社の出版販売部へ送金して注文する方法です。この場合は、送料がかかります。1冊70円、2冊120円、3冊350円、4冊400円となっています。

送金方法は現金書留や本誌の中にとじ込まれている振替用紙を利用してください。振替を利用すると、送金手数料は不要になります。

マイコンBASICマガジン別冊

マイコンBASICマガジンDELUXEシリーズも大好評発売中!

- ●DELUXE I（定価1,300円　送料300円）21機種160本のパソコン・ソフト満載
- ●DELUXE II（定価1,400円　送料300円）41機種221本のパソコン・ソフト満載
- ●DELUXE III（定価1,400円　送料350円）41機種221本のパソコン・ソフト満載
- ●DELUXE IV（定価1,500円　送料350円）52機種278本のパソコン・ソフト満載
- ●DELUXE V（定価1,500円　送料350円）43機種231本のパソコン・ソフト満載
- ●DELUXE VI（定価1,500円　送料350円）43機種245本のパソコン・ソフト満載

▼この注文書を切り取って本屋さんへ

	'83									'84									'85								
	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6
APPLEII/IIc																											
BMJr./LII$_2$																											
BMLIII/MK5																											
コモドール64																											
FM-7/77																											
FP-1000/1100																											
RX-78																											
JR-100																											
JR-200																											
MSX																											
M5																											
MAXMACHINE																											
MULTI8																											
MZ-K/1200/700/(1500)																											
MZ-80B/2000																											
MZ-2200																											
MZ-5500																											
PASOPIA(T)/5																											
PASOPIA7																											
PC-6001																											
PC-6001mkII/6601																											
PC-8001																											
PC-8001mkII																											
PC-8801/mkII																											
PC-9801/E/F																											
ぴゅう太																											
SC-3000																											
SMC-70/777																											
VIC-1001																											
X1/C/D/(ターボ)																											
ZX-81																											
HC-20																											
JR-800																											
PC-8201																											
FX-702P																											
PASOPIAmini																											
PB-100																											
PC-1211																											
PC-1245																											
PC-1500																											
PC-2001																											
ファミリーコンピュータ/C1																											
S1																											
JX																											

60面全宝物情報が載ってます!

売り切れ!

①	移植テクニック
②	移植テクニック
③	移植テクニック
④	移植テクニック
⑤	移植テクニック
⑥	移植テクニック
⑦	移植テクニック
⑧	移植テクニック
⑨	移植テクニック
⑩	移植テクニック
⑪	移植テクニック
⑫	移植テクニック
⑬	移植テクニック
⑭	移植テクニック
⑮	移植テクニック
⑯	移植テクニック
㉔	移植テクニック
㉖	移植テクニック
㉗	移植テクニック
㉘	移植テクニック
㉙	移植テクニック
㉚	移植テクニック
㉛	移植テクニック
㉜	移植テクニック
㉝	移植テクニック
㉞	移植テクニック
㉟	移植テクニック
㊱	移植テクニック
㊲	移植テクニック
㊳	移植テクニック

①	ナイコンクラブ物語／バラデューク・アステカ解せき
②	掲載ゲームがグーンとおもしろくなる／メトロクロス解せき（ストーリーマンガ付き）
③	Dr.Dと影のパソコンレクチャー／グラディウス解せき
④	コックピット・ゲームの作りかた／Dig Dug II・タイムトンネル解せき
⑤	ナイコンクラブ物語／ロードランナーII・ビットフォールII・はありいふおっくす解せき
⑥	エラー・メッセージ解説／ロードランナーII・ドラゴンバスター・暗黒星雲解せき
⑦	ゲームのスコア性／トリップ別バックランド攻略法・英雄伝説サーガ
⑧	ゲームのキャラクタアニメ／新竹取物語解せき
⑨	モニタコマンドの使いかた／サザンクロス解せき／グロブダ紹介
⑩	UFOゲームの作り方／バックランド㊙テク／サザンクロス解せき
⑪	画面設定マスター／バックランド・ロードランナー解せき
⑫	デバグ完全マスター／ドルアーガの塔・サンダーストーム解せき
㉔	ゲームの作りかた教えます／惑星メフィウス解せき！
⑯	フロッピーなんて怖くないパートII
⑮	フロッピーなんて怖くない
⑭	エラーメッセージでバグ退治
⑬	保存版!!BASIC方言辞典パートII
⑫	保存版!!BASIC方言辞典
⑪	パソコン・サウンド研究
⑩	ダンプ・リストってなんだ?
⑨	メモリ・マップってなんだろう?
㉛	追いかけゲームの作りかたパートIIIの巻全面解せき

注文書

帖合書店名	
書名	マイコンBASICマガジン　年　月号
発売元	㈱電波新聞社　部
注文日	月　日
注文者住所氏名	

通信販売 ジャスコ CVA秋葉原

COMPUTER VISUAL & AUDIO

1. 全国無料配達
2. 代金引換システム
3. 頭金なしで商品先どり
4. 完全保証
5. 日・祭日も営業

※初回支払は端数がプラスされます。

NEC PC-8801mkIISR



PC-8801mkIISR model30(本体) ……258,000円
(ミニフロッピーディスクドライブ2台実装)
PC-KD852(ディスプレイ) ……99,800円
合計標準価格 ~~357,800円~~

●48回均等支払例
月々 6,700円

富士通 FM-NEW7



MB2595(本体) ……99,800円
MB27343(14インチカラーCRT) ……67,800円
MB26512(カラーCRTケーブル) …… 1,800円
MB27501(データレコーダ) ……12,800円
合計標準価格 ~~182,200円~~

●48回均等支払例
月々 3,500円

SHARP パソコンテレビ X1F



CZ-812C(本体・モデル)……139,800円
CZ-811D ……89,800円
合計標準価格 ~~229,600円~~

●48回均等支払例
月々 5,000円

NEC PC-6601SR

PC6601SR ……155,000円
PC-TV151 …… 94,800円
合計標準価格 ~~249,800円~~

●20回支払(ボーナス併用) 例
月々6,900円 ㊎3万×3回
●48回均等支払例 月々5,400円

富士通 FM-77/L2

MB25255 ……193,000円
MB27343 …… 67,800円
合計標準価格 ~~260,800円~~

●20回支払(ボーナス併用)例
月々7,400円 ㊎3万×3回
●48回均等支払例 月々5,600円

SHARP X1turbo

CZ-852C(本体・モデル30)……278,000円
CZ-850D……129,800円
合計標準価格 ~~407,800円~~

限定5台 ズバリ 285,000円

NEC PC-6001mkIISR

PC6001mkIISR …… ……89,800円
PC-KD252…… …… 67,800円
合計標準価格 ~~157,600円~~

●20回支払(ボーナス併用) 例
月々4,100円 ㊎2万×3回
●48回均等支払例 月々3,300円

ワードプロセッサー

メーカー名	型番	標準価格	均等支払例
NEC	NWP-5N	~~398,000円~~	8,000円×48回
富士通	オアシスライトS	~~82,000円~~	4,000円×20回
ソニー	HW-30	~~98,000円~~	4,700円×20回
東芝	RUPO	~~99,800円~~	4,800円×20回
カシオ	HW-100	~~59,800円~~	3,100円×18回
ブラザー	NP-300+F-200	~~188,000円~~	5,400円×36回
リコー	マイリポート10	~~98,000円~~	6,000円×15回

HW-30



JW-R10
RUPO



MSX

National FS-4000



定価~~106,000円~~

●30回均等支払例
月々3,300円

YAMAHA ホームパーソナルコンピュータ YIS604/128



定価~~99,800円~~

●20回均等支払例
月々4,900円

■本体

メーカー名	型番	標準価格	均等支払例
カシオ	PV-16	~~29,800円~~	8,500円×3回
キャノン	V-8	~~39,800円~~	3,400円×10回
ナショナル	CF-1200	~~43,800円~~	4,100円×10回
三洋	MPC-3	~~46,800円~~	4,300円×10回
ソニー	HB-101	~~46,800円~~	4,300円×10回
三洋	MPC-6	~~55,800円~~	3,400円×15回
ナショナル	CF-2700	~~59,800円~~	3,700円×15回
ソニー	HB-201	~~59,800円~~	3,700円×15回
ヤマハ	YIS-503II	~~59,800円~~	3,800円×15回
日立	MB-H2	~~79,800円~~	4,800円×15回
ナショナル	CF-3000	~~79,800円~~	5,000円×15回
ビクター	HC-7	~~84,800円~~	4,000円×20回
パイオニア	PX-7	~~89,800円~~	4,300円×20回
ソニー	HB-701FD	~~148,000円~~	7,200円×20回
ナショナル	CF-3300	~~148,000円~~	7,200円×20回

リフレッシュ・オープンセール実施!

●9月11日・12日 プレセール新品破格市●13日 改装のため休業●14日・15日・16日 旧店舗在庫大放出

〈ほんの一例〉●PC-9801F3 ¥448,000(1台限り) ●X1ターボ30 ¥268,000(4台限り)
●PC-8001mkII ¥39,800(3台限り) ●MZ-1500 ¥44,800(3台限り)
●CU-14D1 ¥69,800(7台限り) ●CZ-803CR ¥54,800(2台限り)
〈MSXコーナー〉●HC-60 ¥24,800 ●Y1S-503 ¥44,800 ●HX-21 ¥54,800

フロッピーディスク

50枚以上は送料無料

メーカー名:マクセル、フジ、メモレックス、IBM、TDK、DATALIFE、コニカ、コスモ、PUREFLEX

CVA特価(10枚組み)

MD-2D……2,800円～5,000円
MD-2DD……3,900円～8,000円
3.5インチ……6,500円より
MD-2HD……6,900円～9,500円
FD-256D……5,000円～9,000円

パソコンのことならハードからソフトまで、何でも揃う。

CVA秋葉原店

●営業時間／10:00AM～7:00PM
〒101 東京都千代田区外神田4-4-2
●OAサプライセンター設置 TEL03(258)3711

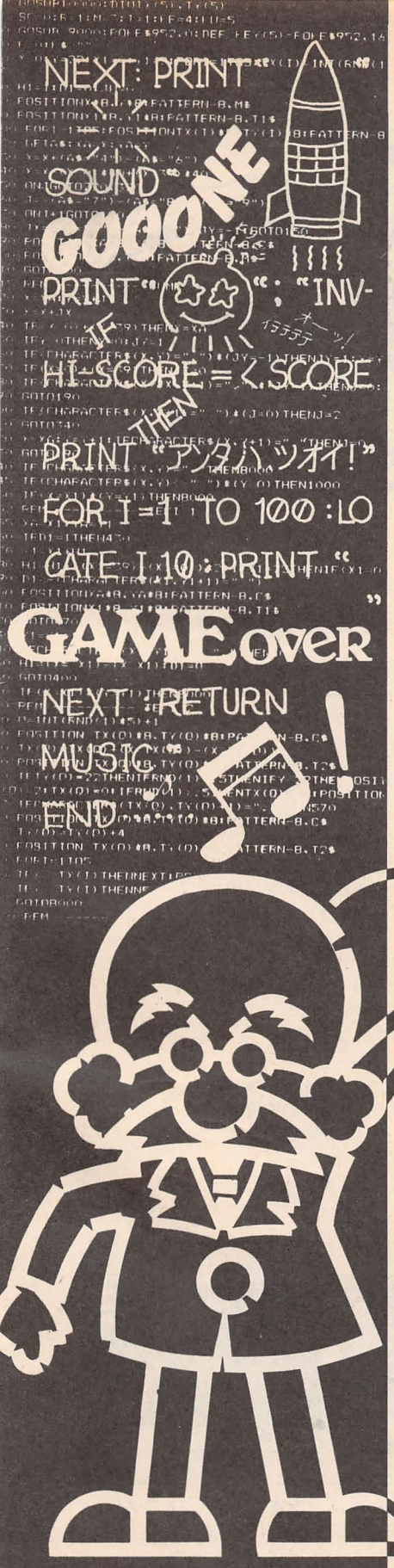


通信販売のお申込み方法

ハガキ又は電話で注文機種名、住所、氏名、年令、電話番号をお申し出下さい。
手続き書類をお送りします。月々のお支払はご自身の銀行口座から自動引落です。(20歳未満の方は保証人が必要です。)掲載以外の商品、現金払い等については問い合せ下さい。
現金払いの場合、注文機種名、住所、氏名、年令、電話番号を明記の上、現金書留または銀行振込でお願い致します。銀行振込の場合は電話又はハガキで商品名をご連絡下さい。
振込先銀行口座＝三菱銀行 秋葉原支店 普通No.4693739

通信販売のお申し込みは今すぐお電話で
東京03(258)3710代

●受付時間
10:00AM～7:00PM



BM特選プログラムコーナー

本コーナーは，ロードがしやすい，短く，しかも楽しい内容のソフトを選んで掲載しています。手近にあるパソコンに入力してください。

パソコンへの入力方法は簡単です。紹介してあるプログラム・リストをキー・ボードから入力していけばよいのです。

それぞれの記事には，プログラムを実行させるときの注意点や，プログラムの内容，プログラムの改造方法などが紹介されていますから，よく読んでください。

また，〝CHECKER FLAG〟というコーナーがあり，デバッグ博士ことDr.Dがそれぞれのプログラムについて批評を加えています。口が悪い人なので，かなりキツイこともいっていますが，自分でプログラムを作ったり，これから作ろうとしている人には役立つでしょう。

なお，このコーナーに，自分の作ったプログラムを投稿しようと考えている人は以下のようなきまりを守って投稿してください。

プログラム投稿者へのお願い

住所・氏名・年令・職業(学校名)・学年・電話番号（連絡のつく時間も）を原稿にかならず書いておいてください。

また，プログラムの説明を 400字づめの原稿用紙2枚～4枚くらいにまとめてください。説明には①内容②使いかた・遊びかた，③操作方法，④プログラムのしくみ（変数表，フローチャートなどもあるとよい），⑤プログラムの具体的な入力方法，⑥改造のアドバイス，などを書きます。Ⓐ使用機種名，Ⓑ言語，モード（例N88ＳＲベーシック），ページ等Ⓒメモリの容量も忘れずに書いてください。原稿用紙は，なるべく横書きのものを使ってください。

プログラムは，できるだけテープにセーブしたものを送ってください。ミスを防ぐためにかならずチェックし，2～3回入れてもらえば安心です。テープのラベルにもプログラム名，自分の住所氏名を書き込み，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。フロッピ・ディスクによる投稿も可。

内容は，オリジナルのもので，未発表のものにかぎります。もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名，書名，筆者名，号数，ページ数記事のタイトルなどを明記してください。

お送りいただいたテープや原稿はお返しできませんので，あらかじめコピーしておいてください。

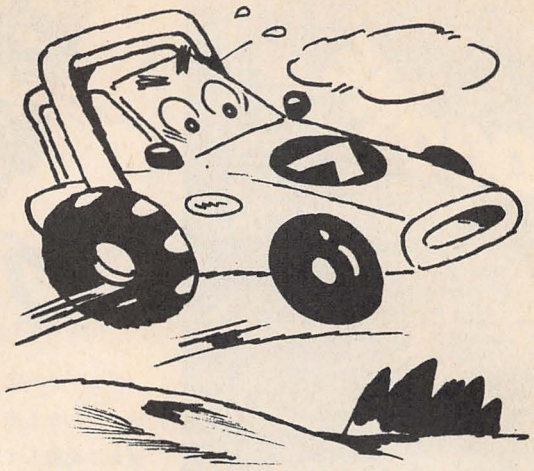
掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。　　編集部

★愛読者カードについている応募カードも忘れずに同封してください。

ベーシックマスターJr/LII2用

ジャンピング・バギーGAME

本田　実



遊びかた

穴に落ちないようにジャンプして，ひたすら進みましょう。ジャンプには2種類あり，英数キーでロング・ジャンプ，カナキーでショート・ジャンプです。

1回ジャンプするごとに，20点プラスされます。ゴールにつくと，面数×1000点のボーナスがもらえ，さらに，その面を無傷でクリアしたなら，ジャンプ数×50点のボーナスがもらえます（ジャンプ数は，着地するごとにカウントされます）。

1面クリアごとに車が1台追加されますが，4台までしか増えません。6面をクリアすると，メッセージがでておわりです。

プログラム

$2000番地からコースのデータが書き込んであるので，改造する人はメモリに注意してください。また，POKE文やそれに関する数値は，まちがえないようにくれぐれも気をつけてください。一歩まちがえば，暴走するかもしれませんヨ。RUNの前にSAVEを!!

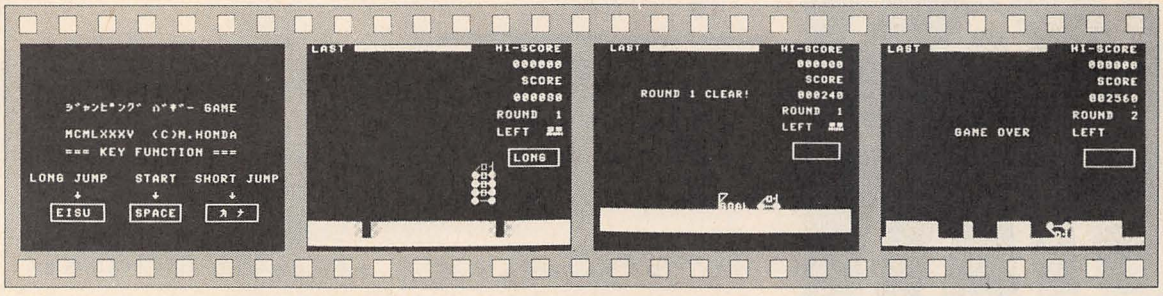
★　　★　　★

おまけ

どうしてもクリアできないという人のために，3面からの必勝パターンを書いておきます（**第2図**）。

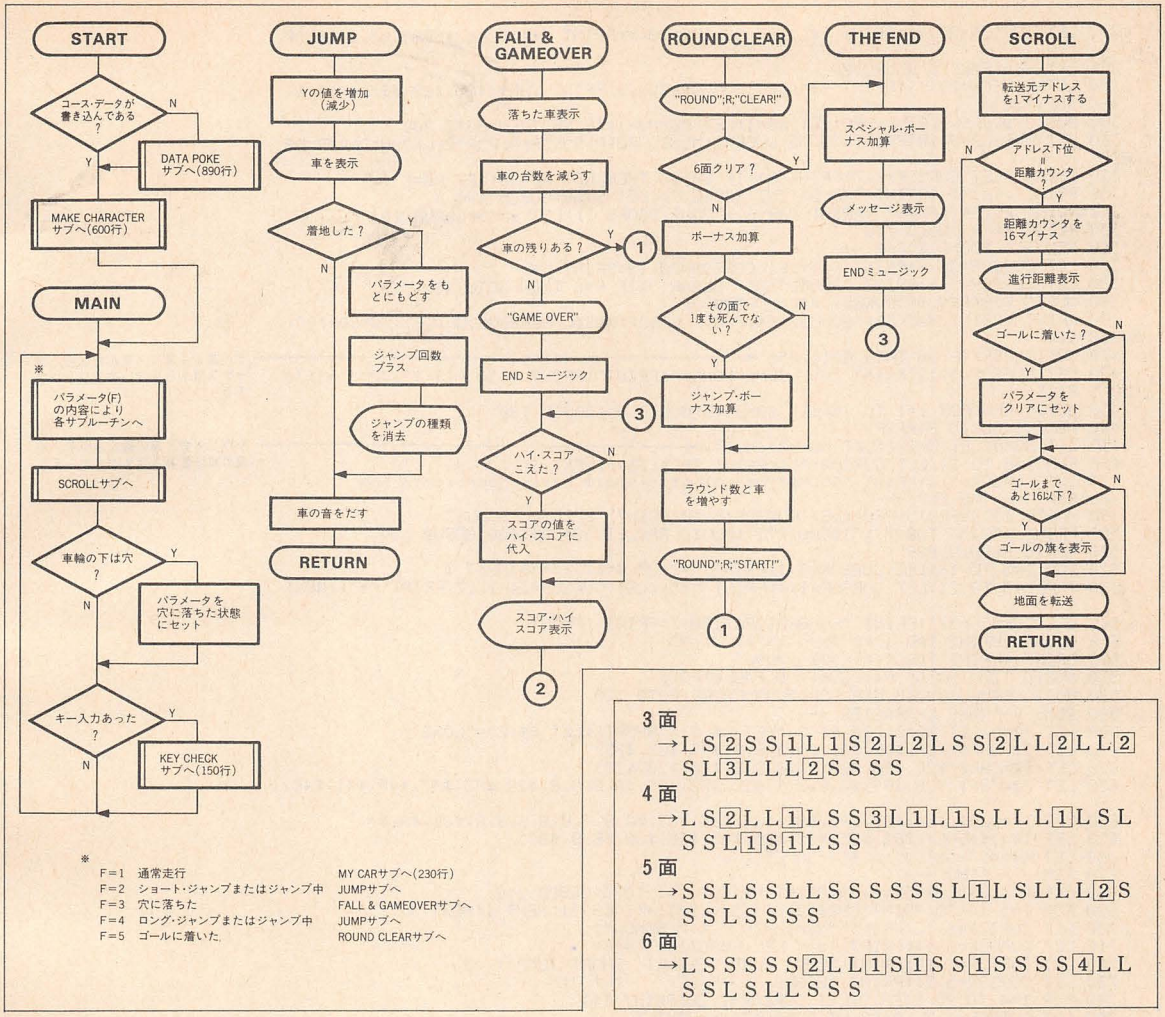
《第1表》変数表

MO	車の数
Y	車のY座標
YO	車のY座標増減
F	車の状態パラメータ
BO	ジャンプ・ボーナス・フラグ
JO	ジャンプ回数
H	地面転送元アドレス上位
D	地面転送元アドレス下位
DO	距離カウンタ
HO	ハイ・スコア
SO	スコア
RO	ハイ・スコアのラウンド数
R	ラウンド数
C$	車のキャラ
S$	スペース
F$	ゴールの旗キャラ
T$	デモ画面等の四角いワク
P$(2)	ジャンプの種類
N$	タイトル
I，J，K，L，M，S，L$	汎用



《写真1》タイトル画面　《写真2》ジャンプして穴をよけて前進します　《写真3》ゴールで1ラウンドがクリア！　《写真4》コテンところげてゲーム・オーバー

《OFコーナー》 あなたが体験したおかしなできごとや身近な話題，それにプログラムでわからないことや知ってるテクニックなど，このコーナーまで送ってみませんか？OFを読者と読者の情報交換コーナーにしよう!!



《第1図》フロー・チャート

3面
→L S 2 S S 1 L 1 S 2 L 2 L S S 2 L L 2 L L 2
S L 3 L L L 2 S S S S

4面
→L S 2 L L 1 L S S 3 L 1 L 1 S L L L 1 L S L
S S L 1 S 1 L S S

5面
→S S L S S L L S S S S S S L 1 L S L L L 2 S
S S L S S S S

6面
→L S S S S S 2 L L 1 S 1 S S 1 S S S S 4 L L
S S L S L L S S S

《第2図》必勝パターン

ジャンピング・バギーGAMEのプログラム・リスト

```
  10 CLEAR :IF PEEK($265F)<>$9D THEN GOSUB 890
  20 GOSUB 600
  30 REM --- MAIN ---
  40 ON F GOSUB 230,250,290,250,370
  50 GOSUB 100
  60 IF (F=1)*(PEEK($3B4)+PEEK($3B6)<>314) THEN LET F=3
  70 IF (PEEK($EEC0)<>255)*(F=1) THEN GOSUB 150
  80 GOTO 40
  90 REM --- SCROLL ---
 100 LET D=D-1:IF D=D0 THEN LET D0=D0-$10:LET CURSOR=D/$10+6,0:PRINT CHR$($60);
:IF D=0 THEN LET F=5
 110 IF D<$F THEN LET CURSOR=14-D,18:PRINT F$;
 120 POKE $3B,H,D,H,D+$1F,$03,$A0:CALL $F009
 130 POKE $3B,$03,$A0,$03,$BF,$03,$C0:CALL $F009:RETURN
 140 REM --- KEY CHECK ---
 150 LET F=INT(PEEK($EEC0)/55):LET V0=(-1)-F:LET S0=S0+2:GOSUB 210
 160 LET CURSOR=25,13:PRINT P$(F/2);
 170 REM --- SCORE ---
 180 LET CURSOR=25,6:LET S=S0
 190 PRINT RIGHT$("00000"+MID$(STR$(S),2),5)+"0";:RETURN
 200 REM --- SOUND ---
 210 FOR I=60 TO 0 STEP -5:POKE $EE80,0,I,0,I,0,I:NEXT I:RETURN
 220 REM --- MY CAR ---
 230 LET CURSOR=20,19:PRINT C$;:POKE $EE80,RND(23)+10,0:RETURN
 240 REM --- JUMP ---
 250 LET V0=V0+1:LET V1=V:LET V=17-F+ABS(V0)
 260 IF V0=F+2 THEN LET V0=(-2)-F:LET F=1:LET J0=J0+1:LET CURSOR=25,13:PRINT "
   ";
```

まだコースが描き込まれていなければサブルーチンへとび，メモリ上へコースを書き込む。コースがおかしかったら，POKE $265F, 0をダイレクト実行してからRUNすること

車輪の下の2キャラクタが地面のキャラクタ($9D)でなければ，パラメータを死んだ状態にセットする。ジャンプ中は関係ない

通常走行時にキー入力があれば，KEY CHECKのサブルーチンへ

ブロック転送の転送元を－1することによって，右スクロールする(＋1すれば左スクロールになる)。－16されるごとに，残距離表示をへらしていく

コースが終りに近づいたとき，ゴールの旗を出現させる

120行で転送した地面を，テキスト画面でいう一段下に転送し，コースの穴を深くしている

ロング・ジャンプかショート・ジャンプかを判別する。ちなみに$ $EEC0番地の内容は，英数キーで239，カナキーで127になる

スピーカ・ポートをいじり，ジャンプ音をだす

Y0は1ずつ増加するが，絶対値をとっているため，その軌跡はジャンプしているようにみえる

★おれ，影さんの愛人知っとる。それは，おれと影さんだけの秘密。なっ，影さん！(北海道札幌市・元山圭介12才)……【影：12才で愛人などと，マセたガキだ!!せめて，恋人といえ！編：私も影さんの変人知ってます。】

```
  270 LET CURSOR=20,V1:PRINT S$;:LET CURSOR=20,V:PRINT C$;:POKE $EE80,63,0:RETUR
N
  280 REM --- FALL & GAMEOVER ---
  290 LET CURSOR=20,19:PRINT S$;:LET CURSOR=20,21:PRINT CHR$($95,$85,$95,$A,8,8,
8,$8C,$DB,$88);
  300 MUSIC ｼｼｼｼｼP3ｼｼｼP0:LET B0=1:LET M0=M0-1:IF M0 THEN GOTO 800
  310 LET CURSOR=9,10:PRINT "GAME OVER";:MUSIC P2ﾄR1ﾄRﾌR1ﾄR1ﾄRﾌRﾌR1ﾄﾚﾐﾌﾌRﾐRRRﾌRﾌP8
RRP0
  320 CLEAR :LET CURSOR=6,7:PRINT N$:IF S0>H0 THEN LET H0=S0:LET R0=R
  330 PRINT :PRINT :PRINT TAB(8);"HI-SCORE ";:LET S=H0:GOSUB 190
  340 PRINT R0;"R":PRINT :PRINT TAB(6);"YOUR SCORE ";:LET S=S0:GOSUB 190
  350 PRINT R;"R":GOTO 710
  360 REM --- ROUND CLEAR ---
  370 LET CURSOR=20,V:PRINT S$;:LET CURSOR=20,19:PRINT C$;
  380 LET CURSOR=5,6:PRINT "ROUND";R;" CLEAR!":IF R=6 THEN GOTO 490
  390 MUSIC P2ﾌRRﾐﾌﾌRﾌRﾌRRﾚﾄﾚﾐﾌﾐﾌﾌRﾌRﾌP8R
  400 PRINT :PRINT TAB(5);"BONUS";R*1000;" PTS";:MUSIC P8RP0Uｼｼｼ:LET S0=S0+100:
GOSUB 180
  410 MUSIC P8R:IF B0 THEN GOTO 450
  420 LET CURSOR=5,12:PRINT "AND JUMP BONUS":PRINT :PRINT " 50 PTS *";J0;" =";J0
*50;" PTS"
  430 MUSIC RP0:FOR I=1 TO J0:LET S0=S0+5:MUSIC Uｼ:GOSUB 180
  440 NEXT I:MUSIC P4RP8R
  450 LET B0=0:LET R=R+1:LET M0=M0+(M0(4)
  460 FOR I=6 TO 14:LET CURSOR=0,I:PRINT SPC$(23);:NEXT I
  470 LET CURSOR=5,0:PRINT "ROUND";R;" START!":MUSIC P41ﾌﾌRP0P0:GOTO 800
  480 REM --- THE END ---
  490 MUSIC P3Q2UﾄRUﾄUﾄP8Uﾄ:LET CURSOR=5,10:PRINT "SPECIAL BONUS"
  500 PRINT :PRINT TAB(7);"10000 PTS":MUSIC RR:LET S0=S0+1000:GOSUB 180
  510 MUSIC P0UｼｼｼｼｼｼｼP8R
  520 FOR I=5 TO 16:LET CURSOR=3,I:PRINT "*"+SPC$(17)+"*";:NEXT I
  530 FOR I=3 TO 21:LET CURSOR=I,4:PRINT "*";:LET CURSOR=24-I,17:PRINT "*";:NEXT
 I
  540 LET CURSOR=5,7:PRINT "CONGRATURATION!":PRINT :PRINT
  550 PRINT :PRINT TAB(4);" ｱﾅﾀﾉ ｽﾍﾟﾃﾉ ﾒﾝ ﾖ"
  560 PRINT :PRINT TAB(4);" ｸﾘｱ ｼﾏｼﾀ｡"
  570 MUSIC T2P4ﾄﾗﾌﾄUﾄﾗP4ﾝP2ﾘﾐﾄﾐﾘBｼP4ULUﾄP8Uﾄ
  580 MUSIC P4ULUﾐUﾌUﾐULUﾄBｼP2BｼﾗﾘﾘﾗP8ﾌRR:GOTO 320
  590 REM --- MAKE CHARACTER ---
  600 LET H0=0:LET R0=0:DIM P$(2):LET P$(1)="SHORT":LET P$(2)="LONG"
  610 LET C$=CHR$($8F,$DB,$88,$A,8,8,8,$95,$85,$95)
  620 LET S$=CHR$($20,$20,$20,$A,8,8,8,$20,$20,$20)
  630 LET F$=CHR$($20,$F9,$A,8,8,8,$20,$F3,$FC,$A,8,8,8,$20,$F3,$47,$4F,$41,$4C)

  640 LET T$=CHR$($84,$85,$85,$85,$85,$85,$83,$A,8,8,8,8,8,8,8,$86,$A,8)
  650 LET T$=T$+CHR$($81,$85,$85,$85,$85,$85,$82,$B,8,$86)
  660 LET N$="ｼﾞｬﾝﾋﾟﾝｸﾞ ﾊﾟﾆｯｸｰ GAME"
  670 REM --- DEMO ---
  680 CLEAR :LET CURSOR=6,20:PRINT N$:FOR J=1 TO 3:GOSUB 210
  690 FOR I=1 TO 30:PRINT CHR$(2+(I>15)+(J=3)*(I>19));:NEXT I:NEXT J
  700 LET CURSOR=6,12:PRINT "MCMLXXXV  (C)M.HONDA";
  710 LET CURSOR=6,14:PRINT "=== KEY FUNCTION ===";
  720 LET CURSOR=2,17:PRINT "LONG JUMP   START  SHORT JUMP";
  730 LET CURSOR=5,21:PRINT "EISU     SPACE     ｶﾅ ";
  740 FOR I=4 TO 22 STEP 9:LET CURSOR=I,20:PRINT T$;
  750 LET CURSOR=I+3,19:PRINT CHR$($7D);:NEXT I
  760 IF INKEY$<>" " THEN GOTO 760
  770 MUSIC T100P2ﾄR1ﾐRﾚRﾌRﾄR1ﾐRﾚRﾌRﾐﾌﾌRﾌﾗRﾌUﾄRﾗRUﾄP6RP0
  780 REM --- INITIALIZE ---
  790 LET M0=3:LET S0=0:LET R=1:LET B0=0
  800 CLEAR :LET V=19:LET F=1:LET H=$1F+R:LET D=$E0:LET D0=$D0:LET J0=0
  810 PRINT " LAST ";:FOR I=1 TO 14:PRINT CHR$($9D);:NEXT I
  820 PRINT "   HI-SCORE";:LET S=H0:LET CURSOR=25,2:GOSUB 190
  830 LET CURSOR=26,4:PRINT "SCORE ";:GOSUB 170
  840 LET CURSOR=23,8:PRINT "ROUND ";R;
  850 LET CURSOR=23,10:PRINT "LEFT":PRINT :PRINT TAB(24);T$;
  860 FOR I=32-M0 TO 30:LET CURSOR=I,10:PRINT CHR$($20+(M0-1>0)*122);:NEXT I
  870 POKE $3B,$26,$00,$26,$5F,$03,$A0:CALL $F009:RETURN
  880 REM --- DATA POKE ---
  890 PRINT "ｼﾊﾞﾗｸ ｵﾏﾁｸﾀﾞｻｲ":FOR I=$2000 TO $265F:POKE I,$9D:NEXT I
  900 FOR I=$2020 TO $2520 STEP $100:FOR J=I TO I+$B8 STEP 8
  910 LET M=256:READ L$:LET L=VAL("$"+L$):LET K=-1
  920 LET M=M/2:LET K=K+1:IF M=.5 THEN GOTO 950
  930 LET L=L-M:IF L>=0 THEN POKE J+K,$20:GOTO 920
  940 LET L=L+M:GOTO 920
  950 NEXT J:PRINT $25-INT(I/256):NEXT I:RETURN
  960 DATA 00,E0,00,E0,00,0E,00,E0,00,E0,00,E0
  970 DATA 00,E0,00,E0,00,E0,00,E0,00,E0,0E,00
  980 DATA 00,ZB,81,C0,EE,1C,03,80,70,70,0E,00
  990 DATA 70,0E,00,38,07,00,1C,00,70,01,C0,07
 1000 DATA E0,E0,0E,0E,E0,F0,0E,E0,E0,FF,0E,E0
 1010 DATA EE,0F,E0,F0,E0,E0,0E,E0,F0,EF,0E,0E
 1020 DATA 0E,E0,F0,D1,0E,0D,0F,03,40,00,FE,0D
 1030 DATA 14,E0,F0,86,06,F0,00,40,DD,0F,00,EE
 1040 DATA 00,03,FC,38,70,E0,10,0F,00,F1,00,EE
 1050 DATA 0E,05,03,81,8C,1C,1C,0E,03,E0,E0,07
 1060 DATA 80,0B,30,AA,99,32,00,06,3D,C3,B8,04
 1070 DATA 04,38,78,38,F0,F0,C0,1A,E0,04,E3,C1
```

その面で1度でも死んだなら，ボーナスはもらえないのでジャンプする

ラウンド数と車の数をふやす。予備の車は最高3台までしかふえない

予備の車を表示する

コースを描きこむ。コースは穴と地面の2種類しかないので，穴を1，地面を0とすると，1,0,1,0,0,1,……というようなデータになるが，これを16進データになおし，各ビットにより操作すれば，データの数は1/8になる。いわゆるデータ圧縮である

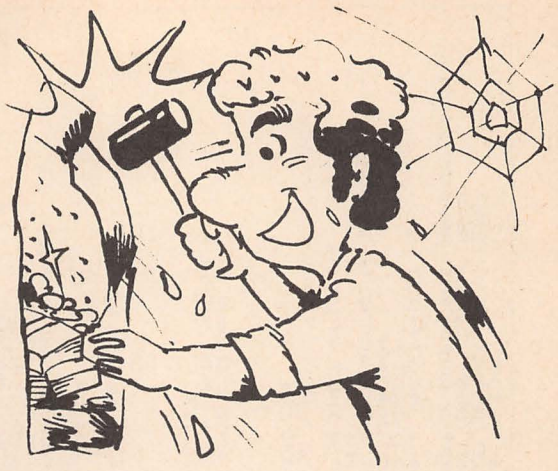
コースのデータは1コース24個で，ゴール側から順番にならんでいる。それが1～6面の順番でならんでいる

★あのー，編さん。ドラゴンズはどこにいらっしゃるんですか？えっ，下のほう？これは失敬！（神奈川県横浜市・**阪神万歳14才**）……**【編**：私はあきらめがいいんです。サイナラ！**影**：こらっ，ハガキをやぶくな!!**編**：ヒクヒク…。**】**

ベーシックマスターJr./LII2用

クワイス
QUICE

WISTNIA



STORY

ある日，野原へいくと，窓がポッカリと浮かんでいました。近よると，とつぜん窓が開き，暗闇の中へ…。

内　容

あなたは，黄色のＺＥＡＳです。＜と＞で左右に動き，ブロックの下でスペース・キーを押すと，パンチをだしてブロックを壊します。

ルールとしては，とにかくブロックを壊し，中味を取って最上段の窓を開き，外へ逃げればいいんです(どっちかの窓の左側で，スペース・キーを押すと開きます)。

敵（緑色のＢＵＲＮＳ）は，ランダムに歩きまわっているだけで，追ってくることはありません。しかし，どうしても逃げきれないときは，Ｚを押してください。自分が岩になり，敵はすり抜けていきます（一定時間たつか，スペース・キーを押すともどります)。このとき，あなたは左右に動けません。

5，10面をクリアすると，ＢＲＥＡＫ　ＴＩＭＥになり，15面をクリアするとＨＡＰＰＹ　ＥＮＤになります。6面クリアすると，３人増えます。

PROGRAM

特別な命令は使っていないし，ＲＥＭもつけたので，だいたいわかると思います(ただ，長い！)。できるだけスピード・アップさせようとしたので，ＥＲＲＯＲ２がでる場合もあります。あしからず。

ＤＥＭＯで，メモリを食ってしまった。でも，きれいだと思う(夜の街，夜空，夕焼け)。Ｊｒでは，これが限度なんだよ～。

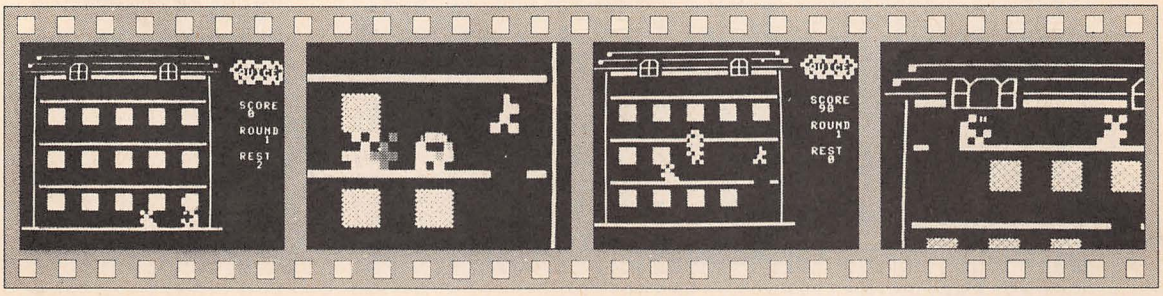
おわりに

このゲームは，最高のできだと思います。森　巧尚さんの作った「ＴＯＰ　ＳＥＣＲＥＴ」をもとにして作ったのですが，結局オリジナルとして仕上がりました。

これからも，このようなゲームをじゃんじゃん作りたいと思うので，よろしく！

参考

「森　巧尚のＢＡＳＩＣ　ＭＡＧＩＣ」電波新聞社



《写真１》ブロックを壊して，中身を取るのです　《写真２》敵につかまらぬよう，すばやく動け！　《写真３》階段が現われたら上へ進め！　《写真４》窓が開けば，脱出して面クリア!!

★ＣＯＫＥ　ＩＳ　ＩＴ！(北海道札幌市・太田政之13才)……【影：暗号だな。並びかえると〝ＣＩＴ　ＳＥＩＫＯ！〟。ＣＩＴが秘密諜報機関ならば……こりゃあ，たいへんだ!!コーラ，タイヘンダ!!コーラ炭酸だ!!】

```
 :0 REM [[[[[ QUICE ]]]]]
 20 POKE #E890,7,2,1:CLEAR :LET H=#E890
 30 RANDOMIZE :DIM Z$(6),B$(4),N$(5),P(5,6),T(5),D(5)
 40 LET Z$(1)=CHR$(#22,1,2,#A,8,8,1,2,1,#A)
 50 LET Z$(2)=CHR$(#22,1,2,#A,8,8,1,#B,1,1)
 60 LET Z$(3)=CHR$(1,#B,#22,#A,8,8,1,1,1,#B)
 70 LET Z$(4)=CHR$(1,#B,#22,#A,8,8,1,#A,1,2)
 80 LET Z$(5)=CHR$(1,#B,1,5,#A,8,8,#F5,1,2)
 90 LET Z$(6)=CHR$(1,#B,1,5,#A,8,8,1,#B,#F2)
100 LET B$(1)=CHR$(1,8,1,#B,#A,8,8,1,7,1,1)
110 LET B$(2)=CHR$(1,8,1,#B,#A,8,8,1,#A,1,5)
120 LET B$(3)=CHR$(1,2,1,6,#A,8,8,1,#A,1,5)
130 LET B$(4)=CHR$(1,2,1,6,#A,8,8,1,7,1,1)
140 LET N$(1)=CHR$(#20,#20,#A,8,8,#20,#20)
150 LET N$(2)=CHR$(#B,#8A,#88,#A,8,8,#8A,#88,#A,8,8,#8A,#88)
160 LET N$(3)=CHR$(#8F,#8E,#A,8,8,#8C,#8D)
170 LET N$(4)=CHR$(#F4,1,3,#A,8,8,1,#B,1,3)
180 LET N$(5)=CHR$(1,#C,1,#B,#A,8,8,1,5,1,6)
190 LET P$="123411213224311132141312142312"
200 FOR I=0 TO 4:LET G$=MID$(P$,I*5+1,5)
210 FOR J=1 TO 5:LET P(J,I+1)=VAL(MID$(G$,J,1)):NEXT J:NEXT I
220 FOR I=1 TO 5:LET P(I,6)=VAL(MID$("213421",I,1)):NEXT I
230 LET P$=CHR$(1,#B,#60,#A,8,8,1,8):LET P1$=CHR$(#9D)
240 LET M$=CHR$(#8F,#89,#8E,#A,8,8,8,#8A,#80,#88,#A,8,8,8,#81,#8B,#82)
250 LET R$=CHR$(1,7,1,5,#A,8,8,1,#A,1,1)
260 LET K$=CHR$(1,#C,1,2,#A,8,8,1,3,1,#C)
270 REM [[[[[ TITLE ]]]]]
280 POKE H,#17,2:CLEAR :FOR I=1 TO 5
290 LET X=VAL(MID$("0308161924",I*2-1,2))
300 LET Y=VAL(MID$("0507010803",I*2-1,2)):LET CURSOR=X,Y
310 PRINT CHR$(1,#C,1,#C,1,5,1,#A,1,5,1,#C,#A,8,8,8,8,8,8,#60,1,#A,#60,#60);
320 PRINT CHR$(#60,1,2,#A,8,8,8,8,8,8,1,8,1,5,1,#B,1,1,1,8,1,1);
330 NEXT I:FOR I=0 TO 31:POKE H,#42
340 LET CURSOR=I,20:PRINT CHR$(#9D,#A,8,#9D,#A,8,#9D);
350 POKE H,#14:LET CURSOR=I,19:IF RND(2)<.6 THEN PRINT CHR$(#76);
360 NEXT I:FOR I=1 TO 5:LET CURSOR=I*5,7:POKE H,5
370 PRINT MID$("QUICE",I,1):NEXT I
380 POKE H,#14:LET CURSOR=2,15:PRINT CHR$(1,#C,1,3,1,#F,1,6)
390 LET CURSOR=1,16:PRINT CHR$(1,3,#60,1,1,1,5,1,2,#A,8,8,8,8,8);
400 PRINT CHR$(1,7,1,5,#60,1,#A,#60,1,9,#A,8,8,8,8,8,8);
410 PRINT CHR$(#F5,1,7,9,1,1,1,#B,1,#B,#A,8,8,8,8,8);
420 PRINT CHR$(1,#E,9,9,1,#E)::POKE H,#26
430 LET CURSOR=3,18:PRINT CHR$(#9D,#A,8,#9D,#9D);
440 POKE H,#16:LET CURSOR=24,18:PRINT Z$(1);
450 POKE H,#17:LET CURSOR=20,15:PRINT M$
460 POKE H,7:LET CURSOR=9,21:PRINT " PUSH [ANY] KEY "
470 LET A=ASC(INKEY$):IF A=0 THEN GOTO 470
480 MUSIC T1Q2P25ひP4DP2ひひP6≡P2トDひトレP4≡P6ト
490 REM [[[[[ START ]]]]]
500 LET N=3:LET R=1:LET S=0
510 REM [[[[[ SCREEN ]]]]]
520 POKE H,1:CLEAR :FOR I=0 TO 23
530 POKE H,#23:LET CURSOR=I,0:PRINT CHR$(#85,#A,8,#85,#A,8,#85)
540 POKE H,2:LET CURSOR=I,3:PRINT CHR$(1,#E);
550 FOR J=6 TO 21 STEP 5:POKE H,5
560 LET CURSOR=I,J:PRINT CHR$(#F8)::NEXT J:NEXT I
570 FOR I=3 TO 20:LET CURSOR=0,I:POKE H,7:PRINT CHR$(#20,#86);
580 LET CURSOR=22,I:PRINT CHR$(#86,#20)::NEXT I:POKE H,2
590 LET CURSOR=0,0:PRINT CHR$(#20,1,#C,#A,8,8,1,#C)::LET CURSOR=22,0
600 PRINT CHR$(1,3,#20,#A,8,1,3)
610 POKE H,#17:FOR I=7 TO 18 STEP 5:FOR J=3 TO 20 STEP 4
620 LET CURSOR=J,I:PRINT CHR$(#9D,#9D,#A,8,8,#9D,#9D)::NEXT J:NEXT I
630 POKE H,7:LET CURSOR=5,1:PRINT M$:LET CURSOR=16,1:PRINT M$
640 POKE H,4
650 LET CURSOR=25,1:PRINT CHR$(1,#C,1,2,1,1,1,#F,1,#A,1,#B,1,3,#A,8,8,8,8,8,8,
8);
660 PRINT CHR$(1,2,9,9,9,9,9,1,#B,#A,8,8,8,8,8,8,8,1,8,1,#B);
670 PRINT CHR$(1,5,1,#E,1,7,1,2,1,6)::POKE H,7
680 LET CURSOR=26,2:PRINT "QUICE":LET CURSOR=26,6:PRINT "SCORE"
690 LET CURSOR=26,9:PRINT "ROUND":LET CURSOR=26,12:PRINT "REST"
700 LET CURSOR=26,7:PRINT S:LET CURSOR=28,10:PRINT R:LET CURSOR=27,13:PRINT N-
1
710 LET T1=0:LET A=RND(6)+1:LET V=0:LET W=0:LET F=1:LET Y=19
720 FOR I=1 TO 5:FOR J=1 TO 6:LET D(I)=0:NEXT J
730 LET T(I)=P(I,A):NEXT I:LET T0=V*2-3*(R(10)*R
740 LET X=19:LET X1=4:LET Y1=19:LET X9=INT(RND(19)+2):LET O=SGN(X9-X1)
750 POKE H,6:LET CURSOR=X,V:PRINT Z$(1)
760 POKE H,4:LET CURSOR=X1,Y1:PRINT B$(3):LET K=1:LET L=4
770 REM [[[[[ Z E A S ]]]]]
780 ON K GOTO 790,1390
790 LET A=ASC(INKEY$):IF A=0 THEN GOTO 1330
800 IF A=#20 THEN GOTO 860
810 LET CURSOR=X,V:PRINT N$(1)
820 IF (A=$5A)*(L>0) THEN LET K=2
830 LET V=((A=#2E)*(X<20))-((A=#2C)*(X>2)):LET X=X+U
840 LET F=(F=1)+1:LET CURSOR=X,V:POKE H,6:PRINT Z$(F+V+1);
850 MUSIC T1P0##################D5:GOTO 1330
860 REM [[[[[ BREAK ]]]]]
870 IF Y>5 THEN GOTO 900
880 IF (X=5)+(X=16) THEN GOTO 1180
890 GOTO 840
900 LET Q=1:FOR I=3 TO 20 STEP 4:IF X=I THEN GOTO 920
910 LET Q=Q+1:NEXT I:GOTO 810
920 LET I=25:NEXT I:IF D(Q)=1 THEN GOTO 810
930 POKE H,2:LET CURSOR=X,V-2:PRINT P$
940 POKE H,#26:LET CURSOR=X+1,V-1:PRINT P1$:MUSIC T1Q2P4D9
950 POKE H,5:LET CURSOR=X,V-2:PRINT R$:MUSIC T1P0D5レDED7
960 LET D(Q)=1:ON T(Q) GOTO 970,980,1060,1100,1140
970 POKE H,7:LET CURSOR=X,V-2:PRINT N$(1):GOTO 810
980 REM [[[[[ LADDER ]]]]]
990 LET CURSOR=X,V-2:POKE H,1:PRINT N$(2):POKE H,6
1000 FOR J=V TO V-4 STEP -1:LET CURSOR=X,J:PRINT N$(1);
1010 LET G=(G=1)+1:LET CURSOR=X,J-1:PRINT Z$(G+4)
1020 MUSIC T1P1DトD≡:NEXT J
1030 LET A=RND(6)+1:FOR I=1 TO 5:LET D(I)=0:LET T(I)=P(I,A):NEXT I
1040 IF (R>5)*(RND(R)>.6+R/8)*(V<19) THEN LET T(RND(5)+1)=5
1050 LET L=4:LET V=V-5:GOTO 1450
1060 REM [[[[[ PRECIOUS STONE ]]]]]
1070 LET CURSOR=X,V-2:POKE H,5:PRINT N$(3)
1080 MUSIC T1P0UトレひUひUひU5:LET S=S+5*R
1090 POKE H,7:LET CURSOR=26,7:PRINT S:GOTO 1450
1100 REM [[[[[ S  O  L ]]]]]
1110 LET CURSOR=X,V-2:POKE H,7:PRINT N$(4)
1120 MUSIC Q2T1P1DトP0UトP2レP0DひP4トLET S=S+10*(R+N):LET CURSOR=26,7:PRINT S
1130 LET W=W+1:GOTO 810
1140 REM [[[[[ D'-BOMB ]]]]]
1150 LET CURSOR=X,V-2:POKE H,2:PRINT N$(5)
1160 FOR I=1 TO 255:POKE #EE80,0,I,0,#F0:NEXT I
1170 GOTO 1620
1180 REM [[[[[ ROUND ]]]]]
1190 IF (R=5)+(R=10) THEN GOTO 2040
1200 IF R>14 THEN GOTO 1740
1210 POKE H,7:LET CURSOR=X-1,V-3
1220 PRINT CHR$(#84,#91,#85,#91,#83,#A,8,8,8,8,8,#8A,#88,#20,#8A,#88);
1230 PRINT CHR$(#A,8,8,8,8,8,8,#81,#8B,#85,#8B,#82)
1240 MUSIC T1Q2P0U≡U##########レひUひU5U#ひ
1250 LET CURSOR=4,9:PRINT "STAGE :";R;" CLEAR"
1260 LET CURSOR=5,14:PRINT "BONUS :";50*(R+W):LET S=S+50*R:LET W=0
1270 FOR I=1 TO 2:MUSIC T1Q2P3トひ≡UトE≡トD5DひD≡DトDひD5:NEXT I:MUSIC T1Q2P3≡ひ5P3ひP6Uト

1280 IF R=6 THEN GOTO 1300
1290 LET R=R+1:GOTO 510
1300 LET CURSOR=27,17:POKE H,6:PRINT Z$(1)
1310 MUSIC T1Q2P2UトひP45P2≡ひDP35P2UひP6Uト
1320 LET N=N+3:GOTO 1290
```

★ベーマガを借したあとでOFのネタを思いつき，返ってきたので書こうと思ったら，愛読者カードがない。それからボクのカード・コレクションが始まった。（長野県南安曇郡，**宮島陽一13才**）……【**影**：というのがネタか？】

```
1330 REM [[[[[ BURNS ]]]]]
1340 LET CURSOR=X1,Y1:PRINT N$(1):POKE H,4
1350 IF (ABS(X-X1)<2)*(Y=Y1)*(K=1) THEN GOTO 1460
1360 LET X1=X1+0:IF X9=X1 THEN LET X9=INT(RND(19)+2):LET O=SGN(X9-X1)
1370 IF Y<>Y1 THEN MUSIC T1P0D#ｺDﾚDﾗ:LET Y1=Y
1380 LET H1=(H1=1)+1:LET CURSOR=X1,Y1:PRINT B$(O+H1+1);:GOTO 770
1390 REM [[[[[ SUNKEN ROCK ]]]]]
1400 POKE H,5:LET CURSOR=X,Y:PRINT K$
1410 LET T1=T1+1:MUSIC "T1P0"+MID$("ﾄ=ﾐﾄｿﾚ",T1-INT(T1/5)*5+1,1)
1420 LET A=ASC(INKEY$):IF (T1>T0)+(A=$20) THEN GOTO 1440
1430 GOTO 1330
1440 LET T1=0:LET K=1:MUSIC T1P1DﾄP0Dｼｿﾚﾗﾄﾐ:LET L=L-1
1450 LET T0=Y*2-3*(R<10)*R:GOTO 840
1460 REM [[[[[ O U T ]]]]]
1470 POKE H,2:FOR I=1 TO 8:LET CURSOR=X,Y:PRINT Z$(F+U+1)
1480 MUSIC "T1P0"+MID$("DﾄDﾚDﾐDｿDｺDﾄ R R",I*2-1,2)
1490 POKE H,RND(7)+1:LET CURSOR=X,Y:POKE $EE80,0,$FF:NEXT I
1500 POKE H,6
1510 LET CURSOR=X,Y:PRINT CHR$(1,$A,1,$B,$A,8,8,1,$B,1,5)
1520 MUSIC T1Q2P0ｿﾌﾚP4ﾄP2ｺP1ﾐP4ﾚP2ﾐP1DﾗP2DｿP1ｺDﾗP4DｼP6ﾄ
1530 LET N=N-1:IF N>0 THEN GOTO 510
1540 REM [[[[[ GAME OVER ]]]]]
1550 FOR I=4 TO 20:LET CURSOR=2,I:PRINT SPC$(20);:NEXT I
1560 POKE H,5:FOR I=1 TO 9:LET CURSOR=6+I,9:PRINT MID$("GAME OVER",I,1);
1570 MUSIC T1P4Dﾗ:NEXT I:POKE H,7
1580 MUSIC T1U402P6DｿP4DｿDﾐDｿP6ﾄP4DﾗﾄDﾗP6DｿP4DﾄDﾐDｺP6DｿP4DﾗﾚDｼP8ﾄ
1590 LET CURSOR=3,19:PRINT "PUSH [S] KEY"
1600 IF INKEY$<>"S" THEN GOTO 1590
1610 MUSIC T1P1ﾚｺﾐﾗｿP4Uﾄ:GOTO 270
1620 REM [[[[[ D'-BOMB 2 ]]]]]
1630 POKE H,2:FOR J=1 TO 3
1640 FOR I=1 TO 3:LET CURSOR=X-I,Y:PRINT CHR$(1,RND($F),$A,8,1,RND($F))
1650 LET CURSOR=X+I+1,Y:PRINT CHR$(1,RND($F),$A,8,1,RND($F))
1660 POKE $EE80,0,$FF,I*40
1670 LET CURSOR=X,Y-I:PRINT CHR$(1,RND($F),1,RND($F))
1680 POKE $EE80,0,$FF,I*J
1690 LET CURSOR=X,Y+I+1:PRINT CHR$(1,RND($F),1,RND($F))
1700 POKE $EE80,0,$FF,40*J
1710 LET CURSOR=X+RND(3)-1,Y+RND(5)-2:POKE H,$62
1720 PRINT CHR$(1,2,1,7,1,$C,1,$B):POKE H,2
1730 POKE $EE80,0,$FF,0,I*J:NEXT I:NEXT J:GOTO 1460
1740 REM [[[[[ HAPPY END ]]]]]
1750 MUSIC T1P0Uﾄ=Uｼ#################ｼU#ｿUｼ
1760 POKE H,0:CLEAR :FOR I=0 TO 31
1770 POKE H,$10:LET CURSOR=I,1:PRINT CHR$($9D,$A,8,$9D)
1780 LET CURSOR=I,3:PRINT CHR$($9D,$A,8,$9D,$A,8,$9D);
1790 LET CURSOR=I,6:PRINT CHR$($9D,$A,8,$9D,$A,8,$9D);
1800 POKE H,$31:LET CURSOR=I,9:PRINT CHR$($9D,$A,8,$9D,$A,8,$9D);
1810 POKE H,$21:LET CURSOR=I,12:PRINT CHR$($9D,$A,8,$9D);
1820 POKE H,$12:LET CURSOR=I,14:PRINT CHR$($9D,$A,8,$9D);
1830 POKE H,2:LET CURSOR=I,16:PRINT CHR$($9D)
1840 POKE H,$26:LET CURSOR=I,17:PRINT CHR$($FA);
1850 POKE H,$36:LET CURSOR=I,18:PRINT CHR$($9D,$A,8,$9D,$A,8,$9D)
1860 NEXT I
1870 POKE H,7:FOR I=1 TO 30 STEP 5
1880 LET CURSOR=I,RND(7)+3:PRINT CHR$(1,7,1,2,1,1,1,3);
1890 PRINT CHR$($A,8,8,8,8,8,1,2,1,2,$60,1,$B);:NEXT I
1900 LET Y$=CHR$($A,8,8,8,8,8)
1910 LET A=1:FOR I=3 TO 28 STEP 3:POKE H,4:LET CURSOR=I,7
1920 PRINT MID$("HAPPY-END",A,1);:LET A=A+1:NEXT I
1930 FOR I=0 TO 31
1940 IF RND(2)<.4 THEN LET CURSOR=I,17:POKE H,$24:PRINT CHR$($76);
1950 NEXT I
1960 POKE H,6:LET CURSOR=20,16:PRINT Z$(1);:POKE H,7
1970 LET CURSOR=24,15:PRINT CHR$($84,$91,$85,$91,$83);Y$;CHR$($8A,$88,$20,$8A,$88);
1980 PRINT Y$;CHR$($81,$8B,$85,$8B,$82);
1990 MUSIC T102P6ｿｿP4ﾐﾚDP6ﾗP4ｿP6ﾐP4ﾚﾐP4ﾌP6ﾐP4ﾄP6ｿP4ﾗP2ｼP6UﾄP4ｼP6ﾗP4ｿP4Uﾄ
2000 MUSIC T102P6ｿP4UﾐP6ｼP4UﾚP8Uﾄ
2010 LET CURSOR=9,19:PRINT "PUSH [S] KEY"
```

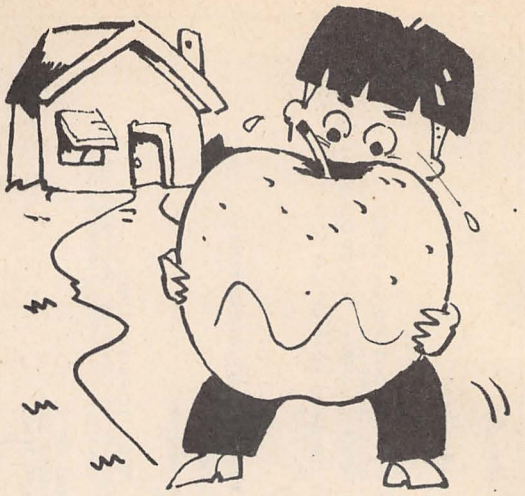
```
2020 IF INKEY$<>"S" THEN GOTO 2010
2030 MUSIC T1Q2P2ﾐP4ﾌP5ｿP2ﾗP4ｿP7Uﾄ:GOTO 270
2040 REM [[[[[ DEMO NO.1 ]]]]]
2050 IF R=10 THEN GOTO 2320
2060 MUSIC T1P0Uｼ#ﾄ################ｼU##ﾗ
2070 POKE H,7:CLEAR :FOR I=0 TO 31
2080 POKE H,$10:FOR J=0 TO 17 STEP 3:LET CURSOR=I,J
2090 PRINT CHR$($9D,$A,8,$9D,$A,8,$9D);
2100 NEXT J:LET CURSOR=I,18:POKE H,$51:PRINT CHR$($9D,$A,8,$9D);
2110 PRINT CHR$($A,8,$9D,$A,8,$9D);:NEXT I:POKE H,7
2120 LET CURSOR=5,10:PRINT "·":LET CURSOR=13,3:PRINT "+":LET CURSOR=11,6:PRINT "·";
2130 LET CURSOR=19,3:PRINT "·";:LET CURSOR=28,15:PRINT "+";
2140 LET CURSOR=21,8:PRINT "·":FOR I=1 TO 8
2150 LET CURSOR=RND(27)+3,RND(15)+1
2160 IF RND(1)<.2 THEN PRINT ".";
2170 IF RND(2)<.4 THEN PRINT "·"
2180 IF RND(1)>.8 THEN PRINT CHR$($2F,$A,8,8,$2F,$A,8,8,$87);
2190 NEXT I
2200 LET A$=CHR$($9D,$A,8,$9D,$A,8,$9D)
2210 POKE H,$10:FOR I=0 TO 31
2220 LET CURSOR=I,18:PRINT LEFT$(A$,RND(7)+1)
2230 NEXT I:POKE H,6:LET CURSOR=28,3
2240 PRINT CHR$(1,2,$A,8,8,1,2,1,1);
2250 POKE H,7:LET CURSOR=2,1:PRINT "BREAK";CHR$(9);"TIME"
2260 MUSIC T2Q2P2Uﾄｼ P6ﾗP2ｼUﾄP6UﾚP4UﾐP6ｿP4ﾗP6ｿP2ﾐﾚP6ﾄP2ﾚﾐP6ｿP4ｼP6ﾗP4ｼP6Uﾄ
2270 MUSIC T2Q2P2ｼﾗP6ｿP4ﾗｼP6UﾐUﾄﾗP2ｿﾌP6ﾐP2ﾚﾐP6ﾌP4ﾗP8ｿP2Uﾄｼ P6ﾗP2ｼUﾄP6Uﾚ
2280 MUSIC T2Q2P4UﾐUﾚUﾐP8Uﾄ
2290 LET CURSOR=9,21:PRINT "HIT [ANY] KEY";
2300 LET A=ASC(INKEY$):IF A=0 THEN GOTO 2300
2310 MUSIC T1P0Uﾗ Dﾗ Uﾐ#ﾗDﾐUﾗDｼUﾐ#ｼ:GOTO 1290
2320 REM [[[[[ DEMO NO.2 ]]]]]
2330 MUSIC T1P0UﾐDｼUﾄﾚU#ｼ:POKE H,7:CLEAR
2340 FOR I=1 TO RND(10)+20:LET CURSOR=RND(31)+1,RND(17)+1
2350 POKE H,7:IF RND(1)<.4 THEN GOTO 2370
2360 PRINT "·";:GOTO 2390
2370 PRINT CHR$($87);
2380 IF RND(1)<.4 THEN LET CURSOR=RND(31)+1,RND(8)+1:GOTO 2400
2390 NEXT I:GOTO 2420
2400 POKE H,1:PRINT CHR$(1,$B,1,$F,$A,8,8,1,8,1,$C):GOTO 2390
2410 POKE H,1:PRINT CHR$(1,$B,1,$F,$A,8,8,1,8,1,$C);:GOTO 2390
2420 POKE H,$15:FOR I=0 TO 31
2430 LET CURSOR=I,20:PRINT CHR$($9D,$A,8,$9D,$A,8,$9D);:NEXT I
2440 FOR I=2 TO 14 STEP 4:LET CURSOR=I,16
2450 POKE H,7:PRINT M$;:NEXT I
2460 LET CURSOR=21,18:POKE H,6:PRINT Z$(1);
2470 LET CURSOR=19,17:POKE H,$D:PRINT "?"
2480 LET CURSOR=22,16:PRINT "?":LET CURSOR=23,18:PRINT "?":LET CURSOR=19,18:PRINT "?";
2490 POKE H,4:LET CURSOR=24,15:PRINT CHR$(9,9,1,$C,1,7,1,5,1,2);
2500 PRINT CHR$($A,8,8,8,8,8,8,1,$C,$60,1,7,1,1,1,5,1,2);
2510 PRINT CHR$($A,8,8,8,8,8,8,$60,1,1,$60,$60,1,1,1,5);
2520 PRINT CHR$($A,8,8,8,8,8,8,1,8,$60,1,7,9,$60,1,2);
2530 PRINT CHR$($A,8,8,8,8,8,8,8,1,8,1,8,9,9,1,2);
2531 POKE H,$26:LET CURSOR=27,18:PRINT CHR$($9D,$A,8,8,$9D,$9D);
2540 POKE H,7:LET CURSOR=2,1:PRINT "BREAK TIME";
2550 MUSIC T2Q2P4ﾗP2ﾗｿP4ﾐP2ｿP4UﾄP6ﾗP4ｿP2ｿﾌP4ﾚP2ﾌP6ｿP4ｼP6ｿ
2560 MUSIC T2Q2P4ﾐP2ﾐﾄP4DｿP2ﾚP4ｿP6ﾗP2ﾗｿP4ﾗP2ｿﾌP4ｿP2ﾐﾌP6ｿP8ﾗP4ｿP2ﾗｼP8Uﾄ
2570 POKE H,7:LET CURSOR=9,21:PRINT "HIT [ANY] KEY";
2580 LET A=ASC(INKEY$):IF A=0 THEN GOTO 2580
2590 MUSIC T1P0#ﾗｿ#Dｼ:GOTO 1290
2600 REM ｡ﾟ｡ﾟ｡ﾟ｡ﾟ｡ﾟ｡ﾟ｡ﾟ｡ﾟ｡ﾟ｡ﾟ｡
2610 REM ｡ﾟ｡  1985 、2 、25  ｡ﾟ｡
2620 REM ｡ﾟ｡  PROG. WISTNIA  ｡ﾟ｡
2630 REM ｡ﾟ｡  P.NO. 28  ｡ﾟ｡
2640 REM ｡ﾟ｡  P.NAME  QUICE  ｡ﾟ｡
2650 REM ｡ﾟ｡ﾟ｡ﾟ｡ﾟ｡ﾟ｡ﾟ｡ﾟ｡ﾟ｡ﾟ｡ﾟ｡
```

★電波専門学校って、電波新聞社と何か関係があるのでしょうか？(北海道室蘭市・若林正幸16才)……【編：電波とついてるだけで、直接の関係はありません。影：佐藤くんと鈴木くんのように電波とついた会社は多いのだ。】

ベーシックマスターLIII/
マーク5/S1用

キャリング CARRYING フルーツ FRUITS

鮫島　浩二



このゲームは，85年6月号のPC－8001版のものを，レベルIII用に移植したものです。

HOW TO PLAY

たかちゃんを操つり，青りんごを小屋に運びます。青りんごを四つ運ぶと面クリアです。青りんごや氷は1回押すと何かにぶつかるまで止まりません。氷は押した方向のとなりに，何かあるとつぶれます。

たかちゃんの操作は8246で上下左右に動き，スペース・キーで氷，青りんごを押します。リターン・キーでGIVE UPです。3回GIVE UPするとGAME OVERになります。

PROGRAMMING

プログラム・リストどおりに入力したらRUNしてください。するとチェックサムが表示されるので，それを見ながら810行からのマシン語データを確認してください。まちがいがなかったら720行の，をとって再度RUNしてください。

THE END

プログラムの流れはPC－8001版とまったく同じです。レベルIIIにはPUT@がないのでグラフィックの表示はマシン語でやっています。プレイしてみればわかりますが，このゲームけっこうむずかしいですよ。

CHECKER FLAG

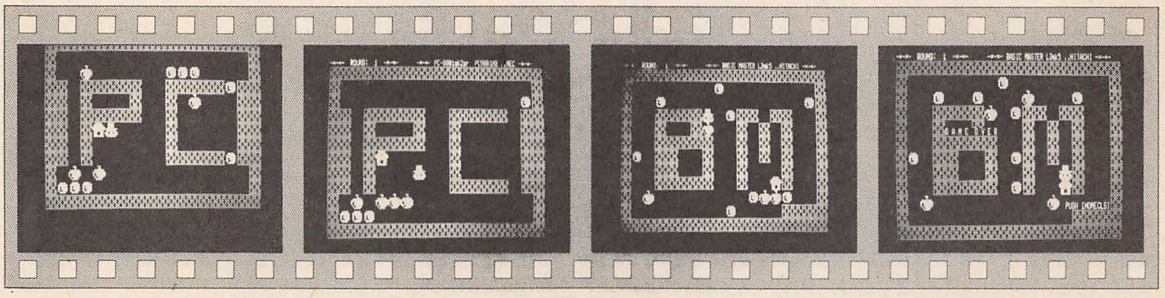
Dr.D：グラフィックのあらさもPCと同じにしているが，そこまでする必要はなかろう。

編：マシン語をせっかく使っているのですから，キャラクタはこまかいほうがいいですよね。

Dr.D：まあ，このゲームのよいところは他のパソコンの紹介をしているところだな。



評…大した発想だ！（編）



《写真1》始める前によーく考えよう！

《写真2》小屋の近くに集めるのがコツ

《写真3》うっかり押すと八方ふさがり！

《写真4》ギブ・アップ3回でゲーム・オーバー

★ボツにされても，いつも笑顔を忘れぬ読者!!（愛知県名古屋市・TON14才）……【影：読者は神様です。キミの精神に敬服して採用！編：彼女にふられても，いつも笑顔を忘れぬ影さんでした。】

```
0 '~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
1 '                Carrying Fruits
2 '                  for LEVEL3
3 '       Copyright (c)1985 by Koji.Sameshima
4 '~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
100 CLEAR 300,&H6FFF:SCREEN0,1,0:WIDTH80:CONSOLE0,25,0:DEFINTA-Z:CLS
110 DIM M$(15):GOSUB700:DEFFNP=PEEK(&HFFE0):DEFFNS(X,Y)=SCREEN(X,Y)
120 CH=3:RO=0:POKE&HFFE0,&H00:POKE&HFFD4,&H80
130 LL=0:GOSUB520:GOTO210
140 '
150 '~~~~~~~~~~~~ TAKAchan MOVE ~~~~~~~~~~~~
160 '
170 KY=FNP:VX=(KY=183)-(KY=190):VY=(KY=141)-(KY=205)
180 IF KY=175THEN430ELSE IF(VX=0)*(VY=0)THEN170ELSE IF FNP=128 THEN250
190 X=X+VX*4:Y=Y+VY*2:IF FNS(X,Y))0THEN X=X-VX*4:Y=Y-VY*2:GOTO210
200 LOCATE X-VX*4,Y-VY*2:EXEC&H70BD
210 LOCATE X,Y:EXEC&H7035:GOTO170
220 '
230 '~~~~~~~~~~~~ PUSH!! PUSH!! ~~~~~~~~~~~~
240 '
250 P=FNS(X+VX*4,Y+VY*2):IF(P=&HF9)+(P=&HCE)+(P=&HO)THEN170
260 XX=X+VX*4:YY=Y+VY*2:ON-(P=&H8C)-(P=&HOC)*2GOTO270,350
270 P=FNS(XX+VX*4,YY+VY*2):IF P=&HCE THEN300ELSE IF P)0THEN170
280 LOCATE XX,YY:EXEC&H70BD:XX=XX+VX*4:YY=YY+VY*2
290 LOCATE XX,YY:EXEC&H70B7:EXEC&HF7A9:GOTO270
300 LL=LL+1:LOCATE XX,YY:EXEC&H70BD
310 IF LL(4THEN FOR I=0TO5:BEEP:NEXT:GOTO170
320 RO=RO+1:FOR I=0TO10:BEEP:NEXT:IF RO(16THEN130
330 LOCATE19,10:PRINT"All Round Clear! All Round Clear!"
340 FOR I=0TO7:BEEP:NEXT:GOTO480
350 IF FNS(XX+VX*4,YY+VY*2)=0THEN370
360 BEEP:X=X+VX*4:Y=Y+VY*2:GOTO200
370 IF FNS(XX+VX*4,YY+VY*2))0THEN170
380 LOCATE XX,YY:EXEC&H70BD:XX=XX+VX*4:YY=YY+VY*2
390 LOCATE XX,YY:EXEC&H70A2:EXEC&HF7A9:GOTO370
400 '
410 '~~~~~~~~~~~~ MISS!! MISS!! ~~~~~~~~~~~~
420 '
430 BEEP:CH=CH-1:IF CH)0 THEN A=FNP:GOTO130
440 '
450 '~~~~~~~~~~~~ GAME OVER ~~~~~~~~~~~~
460 '
470 LOCATE19,10:PRINT"G A M E  O V E R"
480 LOCATE57,20:PRINT"PUSH [HOMECLS]":IF FNP()174 THEN480ELSE120
490 '
500 '~~~~~~~~~~~~ SCREEN  PAINT ~~~~~~~~~~~~
510 '
520 CLS:RESTORE990:IF RO)0 THEN FOR I=1 TO RO*27:READ A$:NEXT
530 FORI=1TO23STEP22:FORJ=3TO71STEP4:LOCATE J,I:EXEC&H706D:NEXT:NEXT
540 FORI=3TO71STEP68:FORJ=1TO23STEP2:LOCATE I,J:EXEC&H706D:NEXT:NEXT
550 FORI=1TO2:FORY=3TO21STEP2:READ A$:IF A$=""THEN590
560 FORJ=1TO4:M$=M$(VAL("&H"+MID$(A$,J,1))):FORK=1TO4
570 IF VAL(MID$(M$,K,1))THEN ON I GOSUB650,660
580 NEXT K:NEXT J
590 NEXT Y:NEXT I
600 FORI=0TO3:READ A$:A=VAL("&H"+A$):X=(A MOD16)*4+7:Y=(A¥16)*2+3
610 LOCATE X,Y:EXEC&H70B7:NEXT:READ A$:A=VAL("&H"+A$):X=(A MOD16)*4+7
620 Y=(A¥16)*2+3:LOCATE X,Y:EXEC &H7051:READ A$:A=VAL("&H"+A$):X=(A MOD16)*4+7
630 Y=(A¥16)*2+3:COLOR7:LOCATE3,0:PRINTUSING"-=-=-  ROUND: ##  -=-=-";RO+1;
640 READ G$:PRINT"      -=-=- ";G$;" -=-=-";:RETURN
650 LOCATE J*16+K*4-13,Y:EXEC &H706D:RETURN
660 LOCATE J*16+K*4-13,Y:EXEC &H70A2:RETURN
670 '
680 '~~~~~~~~~~~~ CHARA GENERATE ~~~~~~~~~~~~
690 '
700 FOR I=0 TO 207:READ A$:POKE &H7000+I,VAL("&H"+A$):NEXT
710 FOR I=0 TO 15:READ M$(I):NEXT
720 'RETURN
730 COLOR 7:FOR I=0 TO 12:A=0:FOR J=0 TO 15
740 A=A+PEEK(&H7000+I*16+J):NEXT
750 PRINT 810+I*10;"= ";RIGHT$("0"+HEX$(A),2)
760 NEXT:END
```

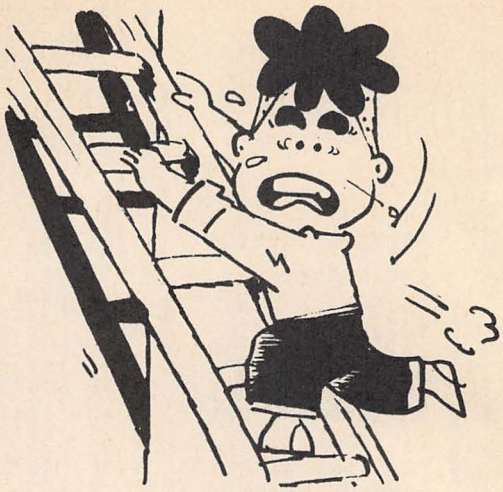
```
770 '
780 '~~~~~~~~~~~~ CHARA DATA AND PRINT SUB ~~~~~~~~~~~~
790 '
800 '     +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F SUM
810 DATA 86,50,F6,02,39,3D,1F,01,B6,02,38,30,86,30,89,04 'C7
820 DATA 00,86,51,B7,FF,D8,10,8E,70,49,C6,04,A6,A0,A7,80 'F3
830 DATA 5A,26,F9,86,56,B7,FF,D8,30,88,4C,C6,04,A6,A0,A7 '9E
840 DATA 80,5A,26,F9,39,86,51,B7,70,12,86,56,B7,70,24,10 '79
850 DATA 8E,70,49,10,BF,70,18,20,B7,88,FF,FF,88,6F,DF,FD 'CE
860 DATA F6,86,55,B7,70,12,86,56,B7,70,24,10,8E,70,65,10 'B4
870 DATA BF,70,18,20,9B,CE,FF,FF,EC,0F,F9,9F,F0,86,52,B7 'E0
880 DATA 70,12,B7,70,24,10,8E,70,7F,10,BF,70,18,20,81,F9 '4B
890 DATA F7,F9,F7,F9,FE,F9,FE,86,54,B7,70,12,B7,70,24,10 '43
900 DATA 8E,70,9A,10,BF,70,18,16,FF,66,8C,CD,FC,C8,34,BF '7A
910 DATA FF,73,86,55,B7,70,12,B7,70,24,10,8E,70,B5,10,BF '63
920 DATA 70,18,16,FF,4B,0C,6E,EE,C0,03,45,77,30,10,8E,70 '6D
930 DATA C8,10,BF,70,18,16,FF,38,00,00,00,00,00,00,00,00 '6C
940 DATA 0000,1000,0100,1100,0010,1010,0110,1110
950 DATA 0001,1001,0101,1101,0011,1011,0111,1111
960 '
970 '~~~~~~~~~~~~ STAGE DATA ~~~~~~~~~~~~    [" "= 0000 ]
980 '
990 DATA       ,D7EB,5428,D728,5028,5028,50EB,      ,
1000  :DATA    ,00E0,0004,     ,     ,     ,0004,    ,7000
1010  :DATA  12,  3B,  81,  83,  53,  54,PC-8801mk2sr  PC9801M2 ..NEC
1020 DATA   000F,    ,ED67,2451,E551,0551,0541,E547,    ,7870
1030  :DATA     ,    ,    ,    ,    ,    ,    ,8441,
1040  :DATA  4B,  70,  78,  8E,  10,  11,SMC-777  SMC-777C ..SONY
1050 DATA   0C30,    ,8763,02C1,0280,42B0,42C1,C363,1000,100C
1060  :DATA    ,0008,0014,0000,0100,0008,0008,0010,    ,0C30
1070  :DATA  14,  46,  4D,  77,  63,  64,IBM-JX ..IBM
1080 DATA   000E,    ,87E3,0222,02E3,42A0,42A1,C323,     ,
1090  :DATA    ,    ,0008,    ,    ,0800,2000,2000,2000,2220
1100  :DATA  46,  67,  83,  89,  64,  54,JR-100  JR-200 ..NATIONAL
1110 DATA       ,C681,8301,0101,0101,8301,C601,    ,000E
1120  :DATA   ,5580,    ,    ,3010,    ,    ,    ,
1130  :DATA  31,  46,  52,  6B,  71,  70,X1turbo  X1Ck ..SHARP
1140 DATA       ,C7E3,4020,C728,0428,0428,C7E3,1008,100E
1150  :DATA    ,    ,0804,    ,2880,    ,    ,4400,
1160  :DATA  53,  6B,  84,  8D,  65,  55,SC-3000H ..SEGA ENTER PRIZES
1170 DATA       ,BDBD,5507,5D32,5122,1127,1DBD,     ,
1180  :DATA    ,000B,    ,    ,    ,    ,0040,0905,
1190  :DATA  1E,  4B,  67,  89,  22,  12,MSX ..MICROSOFT
1200 DATA       ,BDBD,5527,5D32,5522,1527,15AD,     ,
1210  :DATA 0140,0001,    ,    ,    ,    ,C000,0028,0440
1220  :DATA  11,  25,  5B,  6B,  31,  41,MAX MACHINE ..COMODDLE
1230 DATA       ,C363,42A2,C7A2,C4A2,C422,C722,    ,000E
1240  :DATA 0800,4202,0010,    ,    ,1010,    ,0010,     ,
1250  :DATA  19,  26,  81,  8B,  7C,  6C,BASIC MASTER L3mk5 ..HITACHI
1260 DATA       ,C763,44C1,C780,4180,43C1,4663,     ,
1270  :DATA    ,0440,2018,    ,    ,    ,    ,0010,0B0E
1280  :DATA  12,  4E,  51,  59,  5C,  4C,RX-78 ..BANDAI
1290 DATA       ,    ,2AB7,2290,2290,6390,4190,C9B7,     ,
1300  :DATA 0005,    ,0040,4102,    ,    ,0002,0200,0004,2400
1310  :DATA  11,  33,  4A,  71,  63,  53,VIC-1001 ..COMODDLE
1320 DATA       ,    ,C6E3,4520,45E3,4502,4402,44E3,     ,
1330  :DATA    ,    ,2010,    ,1010,    ,    ,2010,1020,4800
1340  :DATA  1D,  2E,  5A,  74,  6C,  5C,M5  M5Pro ..SORD
1350 DATA   700E,1000,D6E3,450A,4589,45C0,4420,44E3,     ,
1360  :DATA    ,    ,    ,0020,2000,    ,0100,0900,0100,AC00
1370  :DATA  57,  5D,  61,  81,  24,  14,MZ-1500  MZ-2200 ..SHARP
1380 DATA   000F,    ,C781,4001,C701,0401,0401,C701,0008,000F
1390  :DATA 1000,1800,1002,0004,0800,    ,000A,1000,1001,1000
1400  :DATA  1C,  64,  6A,  6E,  33,  34,MB-S1 ..HITACHI
1410 DATA       ,    ,C763,40A2,C3A2,40A2,4022,4022,0810,0E70
1420  :DATA 4208,1580,0800,    ,    ,2800,    ,2000,0400,2008
1430  :DATA  31,  67,  7E,  8B,  76,  75,FM-NEW7  FM-77L4 ..FUJITSU
1440 DATA       ,    ,C7E3,4022,C3E3,4020,4020,4020,     ,
1450  :DATA    ,2822,    ,2204,    ,    ,    ,0018,2042,
1460  :DATA  46,  51,  54,  5B,  33,  34,FP-1100  FP-3000 ..CASIO
```


★影さん、「編集長のバカヤロー！」と言ってみよう。たぶん、給料がなくなります。(愛知県稲武町・安藤利和11才)
……【影：め、めっそうもない！編集長に向かってそんなことは……。編：寝ごとで言ってましたよ。】

ベーシックマスターLIII
マーク5/S1用

LADDER 2
ラダー

カプリコーン



内　容

エイリアンにつかまらないように，はしご（LADDER）を登りおりし，黄金をひろってください。

ゲーム方法

8 0 4 6 キーで上，下，左，右に移動します。エイリアンは2匹。一方は取った黄金の数に比例したスピードで追ってきます。しかし，このエイリアンは横にしか動けなく，しかも一方通行で，階のはしまでくると自分のいる階にワープしてきます。もう一方のエイリアンはクリアした面数に比例したスピードで追ってきます。また，上，下，左，右，ななめに自由自在に追ってきます。

バグ

取れなかったバグが三つあります。みなさんの力でバグ取りをお願いします。バグはつぎの三つです。

①スクロールしたときに黄金がタテに三つならぶ
②建物の外に黄金がでる
③エイリアンどおしが重なると第3のエイリアンが出現する（つまり，あとが残る）

《第1表》変数表

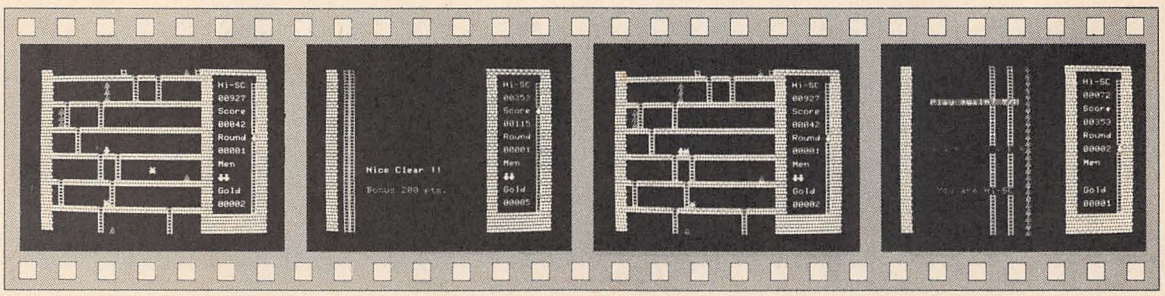
HS	ハイ・スコア
SC	スコア
RO	面数
G	黄金の数
LE	難しさ
X，Y	人の座標
TX1 TY1 TX2 TY2	エイリアンの座標

CHECKER FLAG

Dr.D：カプリコーンくんの作品にしては，おそまつだな。バグが三つというのも，プログラム中のスクロールのルーチンが関係してると思われる。しかし，黄金が外にとびだすというのは，困ったもんだ。

影：で，Dr.は直してあげないの？

Dr.D：ふむ，残念だが，直すにはプログラムのあちこちを変えなくちゃいけないようだ。どうか，ガンバッテくりゃれ！



《写真1》エイリアンの性格を考えて黄金をとれ！

《写真2》クリアする各面に応じてボーナスが…

《写真3》あぶない！　エイリアンがすぐそこに…

《写真4》エイリアンに3人つかまると終わり

★すいません。OFコーナーは何の役に立つんですか？（北海道札幌市・小尾智之10才）……【編：OFコーナーがなくなったら影さんが役に立たなくなります。影：それだけではない。ベーマガが重くなる。】



★友人のT君は「オレはレスキュー・アドベンチャーの常連だぜ」と自慢していた。(長崎県口之津町・高木和昭 15才)……【影：聞くは一時のハジ，自慢するヤツは一生のハジ。】【影：じゃあ，影さんは一生ハジのかきとおしだ！】

《リスト1》キャラクタ定義のプログラム・リスト

```
10 '----------- Poke Machine Language -------------------------
20 WIDTH 40 :COLOR 7 :LOCATE10,12 :PRINT "Please Wait a minute"
30 CLEAR 300,&H6FFF :DEFINTA-Z :RESTORE 130
40 FOR I=0 TO 16*7-1 :READ A$ :POKE &H7000+I,VAL("&H"+A$) :NEXT
50 '----------- IG SET PROGRAM --------------------------------
60 RESTORE 210 :POKE&HFFE9,1
70 READ C$ :IF C$="END" THEN 110
80 C=VAL("&H"+C$) :FOR I=1 TO 3 :POKE&HFFEA,I-(I=3) :READ DA$
90 FOR L=0 TO 7 :POKE &HA000+C*8+L,VAL("&H"+MID$(DA$,L*2+1,2))
100 NEXT L,I :GOTO 70
110 POKE&HFFE9,0 :END
120 '------0--1--2--3--4--5--6--7--8--9--A--B--C--D--E--F-------
130 DATA 8E,07,B3,5F,A6,84,A7,88,28,BC,04,02,27,0F,5C,C1
140 DATA 1A,26,05,30,88,F1,20,EB,30,88,FF,20,E7,39,12,12
150 DATA 8E,04,2A,5F,A6,84,A7,88,D8,BC,07,DB,27,0F,5C,C1
160 DATA 1A,26,05,30,88,0F,20,EB,30,88,01,20,E7,39,12,12
170 DATA 86,01,B7,B0,00,B6,FF,E0,81,B7,26,06,86,02,B7,B0
180 DATA 00,39,81,BE,26,06,86,03,B7,B0,00,39,81,8D,26,06
190 DATA 86,04,B7,B0,00,39,81,A7,26,05,86,05,B7,B0,00,39
200 '------------* B *-------------* R *-------------* G *-----
210 DATA 00,0000000000000000,0000000000000000,0000000000000000
220 DATA 20,0000000000000000,0000000000000000,0000000000000000
230 DATA 30,FEFEFE00EFEFEF00,0000000000000000,FEFEFE00EFEFEF00
240 DATA 31,0000000000000000,417F4141417F4141,82808E828280BE82
250 DATA 32,FEFEFE00EFEFEF00,FEFEFE00EFEFEF00,0000000000000000
260 DATA 33,42A53C7EDBDB7E81,42A53C7EDBDB7E81,0000000024240000
270 DATA 34,1C1C083E5D5D1414,3C3C187EFFFF3C3C,1C1C083E5D5D1414
280 DATA 35,1818483E19182A44,3838B87E3B387ECC,1818483E19182A44
290 DATA 36,1818083C1A182824,383B187C3E38786C,1818083C1A182824
300 DATA 37,0C0C093E4C0C2A11,1C1C1B7EDC1C7E33,0C0C093E4C0C2A11
310 DATA 38,0C0C081E2C0C0A12,1C1C183E7C1C1E36,0C0C081E2C0C0A12
320 DATA 39,0000000000000000,0018002A007600DD,0018002A007600DD
330 DATA END
```

《リスト2》メインのプログラム・リスト

```
10 SCREEN 0,,1:WIDTH40:RANDOMIZE(TIME/3):POKE&HFFE0,128
20 POKE&HFFD4,128:DEFINT A-Z:DIM LA(2,20):HS=0:E$=CHR$(&H20)
30 '--------* Start Gamen *-----------------
40 RO=1:MEN=3:SC=0:G=0
50 LE=10:POKE278,32:CLS:LINE(0,0)-(39,24),"2",BF
60 LINE(30,1)-(37,21),E$,BF:FOR I=2 TO 21
70 LOCATE31,16:PRINTSTRING$(MEN-1,"4");
80 LOCATE37,I:PRINT"1";:NEXT:LOCATE37,12:PRINT"4";:COLOR 5:RESTORE 130
90 FOR I=2 TO 18 STEP 4:READ A$:LOCATE31,I:PRINT A$;:NEXT
100 COLOR 6:GOSUB700:GOSUB710:GOSUB720:GOSUB730:GOSUB750
110 X=15:Y=12:TX1=2:TY1=12:TX2=27:TY2=12:POKE&HFFD8,&HA0:BEEP
120 A=PEEK(&H400+Y*40+X):P1=PEEK(&H400+TY1*40+TX1):P2=PEEK(&H400+TY2*40+TX2)
130 DATA Hi-SC,Score,Round,Men,Gold
140 '--------* Main Loop *-------------------
150 EXEC&H7040:G=PEEK(&HB000)
160 C=&H34:POKE&H400+Y*40+X,A
170 ON G GOTO 210,180,190,450,570
180 X=X-1-(X(=2):C=&H35:GOTO 200
190 X=X+1+(X)=27):C=&H37
200 A=PEEK(&H400+Y*40+X)
210 POKE(&H400+Y*40+X),C
220 IF A=&H33 THEN 920
230 IF A=&H39 THEN A=0:SC=SC+20+RND*10:G=G+1:BEEP ELSE 260
240 COLOR6:GOSUB710:GOSUB730:POKE&HFFD8,&HA0:IF G)=RO*5 THEN 860
250 '------* ﾓﾝｽﾀｰ 1 Move *-----------------
260 IF G(=RND*10 THEN 350
270 IF TY1(0 THEN TY1=0
280 POKE(&H400+TY1*40+TX1),P1
290 TX1=TX1+1
300 IF TX1)27 THEN TX1=2:TY1=Y:
310 P1=PEEK(&H400+TY1*40+TX1)
320 POKE(&H400+TY1*40+TX1),&H33
330 IF X=TX1 AND Y=TY1 THEN 920
340 '------* ﾓﾝｽﾀｰ 2 Move *-----------------
350 IF RO(=RND*5 THEN 420
360 IF TY2(0 THEN TY2=-1
370 POKE(&H400+TY2*40+TX2),P2
380 TX2=TX2+SGN(X-TX2):TY2=TY2+SGN(Y-TY2)
390 P2=PEEK(&H400+TY2*40+TX2)
400 POKE(&H400+TY2*40+TX2),&H33
410 IF TX2=X AND TY2=Y THEN 920
420 POKE(&H400+Y*40+X),C+1+(C=&H34)
430 FOR L=0 TO 100:NEXT:GOTO150
440 '-------* ｷｬﾗｸﾀ ｽｸﾛｰﾙ *-----------------
450 IF PEEK(&H400+Y*40+X-40)()&H31 THEN 260
460 POKE278,32:LE=LE+1:FOR I=1 TO 3:EXEC&H7000:NEXT
470 LOCATE 37,22-LE+1:PRINT"1";:LOCATE37,22-LE:PRINT"4";
480 IF LE)=19 THEN GOTO 510
490 LOCATE 2,0:PRINTSTRING$(26,"0");
500 FOR I=1 TO 2:LOCATE LA(I,LE+2),0:PRINT"1";:NEXT
510 A=PEEK(&H400+Y*40+X-40):EXEC&H7000:LOCATE 2,0:PRINTSTRING$(26," ");
520 IF LE)=18 THEN 550
530 FOR I=1 TO 2:LOCATE LA(I,LE+3),0:PRINT"1";:NEXT
540 D=RND*25+2:IF SCREEN(D,0)()&H31 THEN LOCATE D,0:PRINT"9"; ELSE 540
550 TY1=TY1+4:TY2=TY2+4:POKE&HFFD8,&HA0:GOTO260
560 '-------* ｽｸﾛｰﾙ *-----------------------
570 IF PEEK(&H400+Y*40+X+40)()&H31 THEN 260
580 POKE278,32:LE=LE-1:EXEC&H7020
590 LOCATE 37,22-LE-1:PRINT"1";:LOCATE37,22-LE:PRINT"4";
600 IF LE(=2 THEN 630
610 LOCATE 2,24:PRINTSTRING$(26,"0");
620 FOR I=1 TO 2:LOCATE LA(I,LE-3),24:PRINT"1";:NEXT
630 EXEC&H7020:LOCATE 2,24:PRINTSTRING$(26," ");
640 IF LE(=3 THEN 660
650 FOR I=1 TO 2:LOCATE LA(I,LE-3),24:PRINT"1";:NEXT
660 EXEC&H7020:A=PEEK(&H400+Y*40+X):EXEC&H7020
670 D=RND*25+2:IF SCREEN(D,24)()&H31 THEN LOCATE D,24:PRINT"9"; ELSE 670
680 TY1=TY1-4:TY2=TY2-4:POKE&HFFD8,&HA0:GOTO260
690 '--------* Print Score *----------------
700 A$=STR$(HS):LOCATE31, 4:PRINTRIGHT$("0000"+MID$(A$,2,LEN(A$)-1),5):RETURN
710 A$=STR$(SC):LOCATE31, 8:PRINTRIGHT$("0000"+MID$(A$,2,LEN(A$)-1),5):RETURN
720 A$=STR$(RO):LOCATE31,12:PRINTRIGHT$("0000"+MID$(A$,2,LEN(A$)-1),5):RETURN
730 A$=STR$(G) :LOCATE31,20:PRINTRIGHT$("0000"+MID$(A$,2,LEN(A$)-1),5):RETURN
740 '-------* Map Make *-------------------
750 POKE278,32:LINE(2,0)-(27,24)," ",BF
760 FOR I=1 TO 20:FOR K=1 TO 2
770 LA(K,I)=RND*25+2:NEXT K,I
780 FOR I=1 TO 21 STEP 4
790 LOCATE RND*25+2,I-1:PRINT"9";
800 LOCATE2,I:PRINTSTRING$(26,"0");:NEXT
810 FOR I=1 TO 2:LOCATE LA(I,13),0:PRINT"1";:NEXT
820 FOR K=8 TO 13:FOR I=1 TO 2:FOR L=1 TO 4
830 LOCATE LA(I,20-K),(K-8)*4+L:PRINT"1";:NEXT L,I,K
840 COLOR 7:RETURN
850 '-------* Clear *-----------------------
860 RO=RO+1:G=0:BEEP:BEEP:BEEP
870 FOR I=0 TO 25:EXEC&H7020:NEXT
880 COLOR 7:LOCATE7,15:PRINT"Nice Clear !!"
890 SC=SC+RO*100:COLOR 4:LOCATE7,18:PRINT"Bonus";RO*100;"pts.";
900 FOR I=0 TO 5000:NEXT:GOTO50
910 '-------* ﾘｶﾊﾞﾘ *-----------------------
920 POKE&HFFD4,0:BEEP:BEEP:MEN=MEN-1:POKE&HFFD4,128
930 IF MEN)0 THEN FOR I=0 TO 1000:NEXT:GOTO50
940 FOR I=1 TO 25:EXEC&H7000:NEXT
950 COLOR 2:LOCATE5,12:PRINT"G A M E  O V E R";
960 IF SC)HS THEN COLOR 4:LOCATE6,18:PRINT"You are Hi-SC":HS=SC:BEEP
970 COLOR RND*13+1:LOCATE5,5:PRINT"Play again? Y/N":I=PEEK(&HFFE0)
980 IF I=&HA2 THEN 40 ELSE IF I=&HC2 THEN POKE&HFFD4,0 ELSE 970
990 END
```

ダイビング
DIVING
ニタニタ

矢口典央



STORY

あなたはダイバーのニタニタです。でも，ただのダイバーじゃありません。海底の落とし物拾い専門です。今回の落とし物は真珠です。

PLAY

とにかく，海底の真珠をすべて取ってください。ピンク色の玉です。コントローラー[1]の[A]を押すともぐり，はなすと浮上します。左右にも動けます。海底につくと，それだけ体力を使ったことになり，半分ぐらい勝手に浮上します。

それから，左上に表示されている酸素(ＯＸ)の量に気をつけてください。0になると死んでしまうので，水面にでて酸素を補給してください(最高で99)。

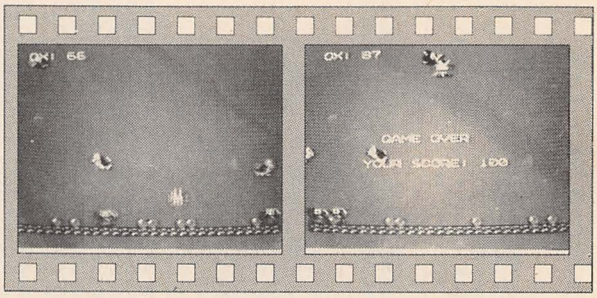
じゃま者にぶつかっても，もちろん死んでしまいます。3人死ぬとゲーム・オーバーです。

全部真珠を取ればラウンド・クリアです。3面からはぐんと速くなります。

得点はゲーム・オーバー時に表示されます。

その他

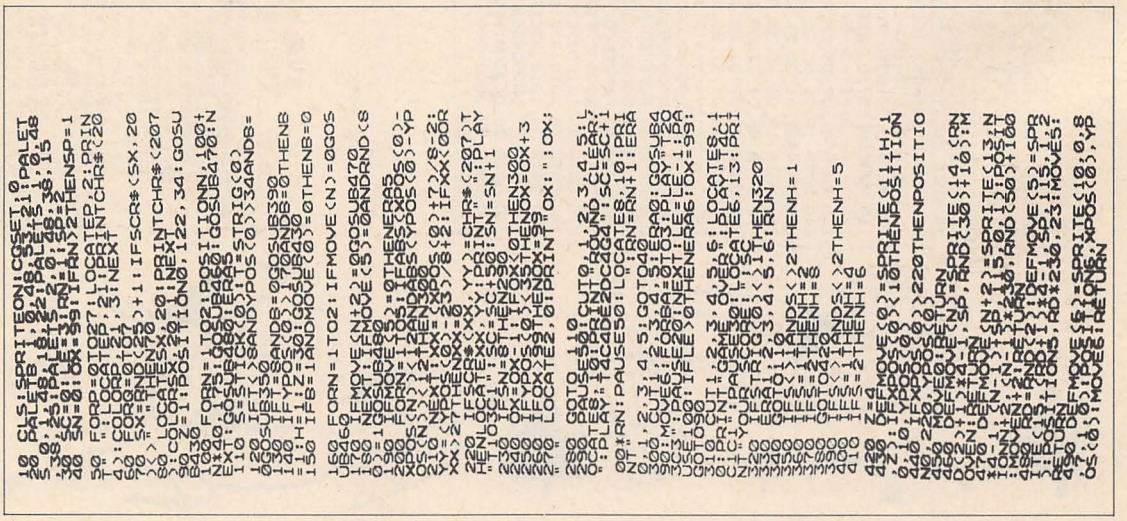
背景はいりません。ちなみに，メモリはいっぱいです。



《写真1》ニタニタは真珠を拾いに海底に…

《写真2》ウッ，じゃま者にぶつかってしまった

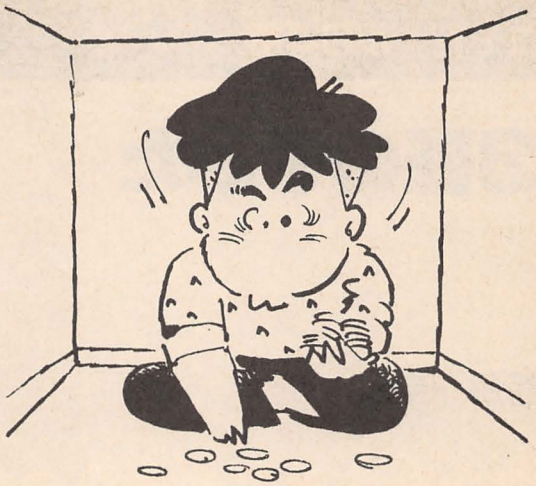
DIVINGニタニタのプログラム・リスト



★感動！僕はこのハガキをにぎった。影さんも，きっとにぎるだろう。ということは，間接あく手。そう思うと涙がとまりません。(千葉県鎌ヶ谷市・BOMBER15才)……【影：感動のあまり，ハガキをにぎりつぶしてしまった。】

ブルー・コイン

居酒屋　登



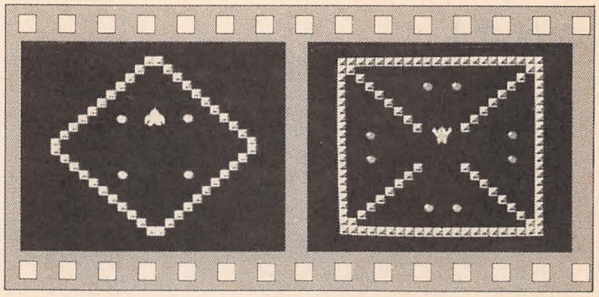
遊びかた

アキレスを動かして，ブルー・コインを全部集めてほしいのだ。まわりの壁にふれると，GAME OVERなのだ。

アキレスの左右の動きは，コントローラー[1]の左右に対応しているのだ。アキレスの上下の動きは，[A]ボタンを押すと上昇，はなすと下降，いずれも押し続けると加速するのだ。なお，画面は五つまで用意してあるのだ。

自分でオリジナルの画面を作りたかったら，BGグラフィック面に自分の考えた画面を描き，プログラム30行の〝G(0)=〟のつぎに描いたボールの数を入れてほしいのだ。

REPLAYは[START]ボタンなのだ。



《写真1》まわりの壁にぶつからないように！

《写真2》2面はこんな画面が…。むずかしそう

ブルー・コインのプログラム・リスト

```
10 '■■■■ ショキセッテイ ■■■■
20 DIMF(5),G(5):F(1)=4:F(2)=
8:F(3)=4:F(4)=11:F(5)=12:G(1
)=4:G(2)=8:G(3)=4:G(4)=10:G(
5)=8:M$=CHR$(192):N$=CHR$(20
7)
30 G(0)=0:'      コイン ノ カズ
40 SPRITEON:CGSET1,2:DEFSPRI
TE0,(2,1,0,0,0)="PQRS":DEFSP
RITE1,(2,1,0,0,0)="TUVW"
50 '■■■■ ガメンサクセイ ■■■■
60 CLS:IFG(0)>0THENLOCATE7,1
0:PRINT"ORIGINAL ROUND":PLAY
"T202D5DDFFAAG7":VIEW:GOTO90

70 IFR=5THENR=0:RESTORE
80 CLS:R=R+1:LOCATE10,10:PRI
NT"ROUND";R:PLAY"T202D5G#AAG
#AGAG#D#ED7":CLS:FORH=1TOF(R
):READA,B,C,D,E:FORI=1TOA:LO
CATEB,C:PRINTM$:B=B+D:C=C+E:
NEXT:NEXT:FORH=1TOG(R):READJ
,K:LOCATEJ,K:PRINTN$:NEXT
90 V=0:W=1:X=120:Y=96:L=0:U=
0:Z=0
100 '■■■■ メインルーチン ■■■■
110 IFSTICK(0)=1THENZ=2
120 IFSTICK(0)=2THENZ=-2
130 U=U+1:IFSTRIG(0)=8THENU=
U-2:SWAPV,W
140 X=X+Z:Y=Y+U:SPRITEV,X,Y:
SPRITEW
150 IFSCR$((X-8)/8,(Y-20)/8)
=N$THENLOCATE(X-8)/8,(Y-20)/
8:PRINT" ":PLAY"T103C5GE":L=
L+1:IFL=G(R)THENFORI=1TO10:C
GSET0,2:CGSET1,2:NEXT:SPRITE
V:GOTO70
160 IFSCR$((X-13)/8,(Y-22)/8
)<>M$ANDSCR$((X-4)/8,(Y-22)/
8)<>M$ANDSCR$((X-13)/8,(Y-11
)/8)<>M$ANDSCR$((X-4)/8,(Y-1
1)/8),<>M$THEN110
170 ■■■■ ゲームオーバー ■■■■
180 PLAY"T102C3CCCCR9":CLS:L
OCATE9,10:PRINT"GAME OVER"
190 IFSTRIG(0)=1THENRUN
200 GOTO190
500 '■■■■ ガメンデータ ■■■■
510 DATA 11,3,11,1,-1,11,14,
1,1,1,11,24,12,-1,1,11,13,22
,-1,-1,10,8,17,8,17,15,10,15

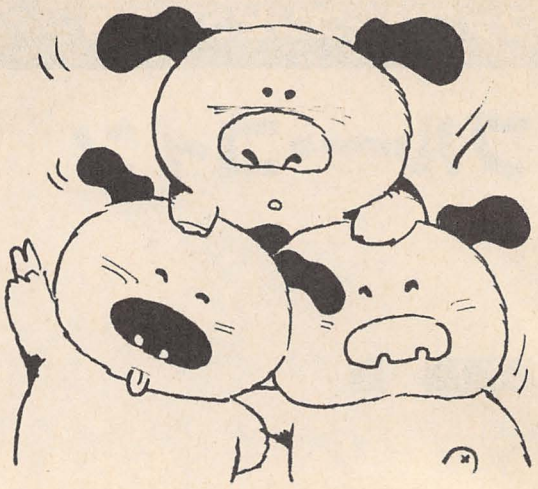
520 DATA 22,3,1,1,0,8,4,2,1,
1,22,24,1,0,1,8,23,2,-1,1,22
,24,22,-1,0,8,23,21,-1,-1,22
,3,22,0,-1,8,4,21,1,-1,12,4,
15,4,21,10,21,13,15,19,12,19
,6,13,6,10
530 DATA 6,3,0,1,0,20,8,0,1,
1,6,27,20,-1,0,20,22,20,-1,-
1,7,2,11,6,19,14,23,18
540 DATA 28,0,0,1,0,22,27,0,
0,1,28,27,21,-1,0,22,0,21,0,
-1,18,5,6,1,0,7,1,11,1,0,7,2
6,11,-1,0,10,12,7,0,1,10,15,
7,0,1,7,11,16,-1,0,7,16,16,1
,0,2,16,10,11,2,6,5,2,10,2,1
7,2,22,2,25,6,17,11,25,16
550 DATA 21,0,0,0,1,28,0,20,
1,0,21,27,20,0,-1,28,27,0,-1
,0,17,4,0,0,1,20,4,16,1,0,13
,23,16,0,-1,16,23,4,-1,0,9,8
,4,0,1,12,8,12,1,0,5,19,12,0
,-1,8,19,8,-1,0,2,2,2,18,25,
18,25,2,6,6,6,14,21,14,21,6
```

★今から，10分間の休けいです。トイレに行きたい人は今のうちに行ってください。（石川県加賀市・**チカッチーバカ14才**）……【**編**：おいおい，まだはじまったばかりですよ。**影**：でも，今のがしたら，もう行けないぜ。】

コモドール64用

3匹の子ぶた

西海　圭祐



キーは[I][L][M][J]で上下左右です。

おはなし

ある森の奥に，3匹の子ぶたがいました。3匹はとても仲がよく，だからケンカなどもよくします。みんなは，いつもいっしょにいたいので，いつも同じ方向に歩いていました。

ところが最近になって，森に1匹のオオカミがでるようになりました。勇敢な3匹は，力を合わせてこのオオカミを退治することもなく，逃げ帰るのでした。でも，生き物を大切にする3匹はお花が大好物なので，帰りがけに取っていかなければなりません。

家への帰りかた

おはなしのとおりで，オオカミに会わずに，お花を取って家へ帰ってください。赤いリボンの子ぶたは，赤い花を取って赤い屋根の家へというように，3匹の子ぶたを，ぜんぶ家へ連れていってください。しかし，仲のいい子ぶたは，ぶつかり合うとたちまちケンカになり，ミス1になります。オオカミにぶつかってもミスがついて，2回ミスすると，ゲーム・オーバーです。3匹はみんな同じ方向に動くので，気をつけないと，いつのまにかぶつかっているということがあります。

プログラム

面は5面まであります。3面ぐらいからは，よく考えながら操作してください。キーは，少し長めに押してください。実行中，ブーブーと奇妙な音が鳴りますが，子ぶたの鳴き声のつもりです。

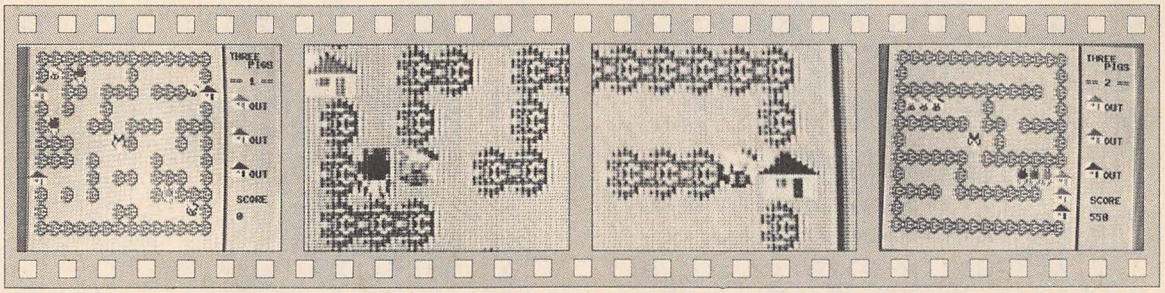
CHECKER FLAG

Dr.D：複数のキャラクタを，迷路の中でいっしょに動かすゲームだな。

編：意外と難しいですね。この手のゲームは。

Dr.D：なかなか音をだすのに苦心したようだな。しかし，サブ・ルーチンをうまく使っているようだ。

編：リアル・タイムのゲームでありながら，パズル的な要素もかねそなえていますね。



《写真1》オオカミから逃がれて花を取ります

《写真2》花を取ったら家へ向かいましょう

《写真3》はい，これでOK！

《写真4》2面。ムダな動きをすると難しくなる

★8月号122ページの答えは"あんたはえらい"。ふふふ，これくらいはおしるこよりもあまいぜ。なっ，影さん！（山形県新庄市・吉田英昭13才）……【影：ハッハッハ，あますぎて水を飲みすぎたぜ。編：水は水でも…。】

```
10 REM"      ************************
11 REM"     *  THREE PIGS            *
12 REM"    *                        *
13 REM"   *           '85.5.20     *
14 REM"  *                          *
15 REM" *     BY  KEISUKE SAIKAI  *
16 REM"************************
17 REM
99 REM"      ■■■  EARLY VALUE SET  ■■■
100 V=13*4096:POKEV+22,24:POKEV+24,18:POKEV+39,4:POKEV+40,5:GOSUB1000
110 POKEV+32,14:POKEV+33,7:POKEV+34,14:POKEV+35,1:POKEV+28,15
120 POKEV+37,1:POKEV+38,2:POKEV+41,6:POKEV+42,12:SI=V+4*256:POKESI+24,15
130 POKESI+5,9:POKESI+6,0:POKESI+12,88:POKESI+13,65:POKESI+9,102:POKESI+10,2
140 V$="■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■":O$="■FGHIJKLMN■":H$="@ABCDE":F$="IJKLL"
150 S=0:M=0:E=0:R=1:GOSUB800
185 A=0
199 REM"     ■■■  SCREEN   LAYOUT  ■■■
200 IFE<>0THENFORI=1TO29*E:READA$:NEXT
210 PRINT"■■";:FORI=0TO13:PRINTO$;:NEXT:PRINT:L=3:FORJ=0TO8:READA$:GOSUB1200
220 B=2048:PRINT"■■"O$;:FORI=0TO11:IFA>=BTHENPRINTO$"  ";:A=A-B
230 PRINTSPC(2);:B=B/2:NEXT:PRINTO$:NEXT:PRINT"■■";:FORI=0TO13:PRINTO$;:NEXT
240 GOSUB1100:GOSUB730
270 FORI=0TO2:READK,L:PRINTLEFT$(V$,L*2+2)SPC(-27*(K=1))CHR$(152+I)H$:NEXT
280 FORI=0TO2:READK,L:PRINTLEFT$(V$,L*2+2)SPC(K*2+1)CHR$(152+I)F$:NEXT
290 FORI=0TO3:READX(I),Y(I):POKEV+I*2,X(I)*16+32:POKEV+1+I*2,Y(I)*16+58:NEXT
299 REM"     ■■■  MAIN  ■■■
300 POKEV+21,15:FORI=0TO2:P(I)=0:NEXT:POKEV+30,0:GOSUB900
310 FORI=0TO2:A(I)=0:NEXT:O=0:C=0
320 GOSUB1110
325 FORI=0TO2:POKE251,A(I):POKE252,I*2:SYS49152:NEXT:POKE251,0:SYS49189
326 IFC=4ORC=8ORC=9ORC=10 THEN POKESI+11,0:POKESI+7,247:POKESI+8,3:POKESI+11,33
327 IFPEEK(V+30)<>0THEN700
328 C=C+1:IFC<16THENGOTO325
330 SYS49224:Q=PEEK(252):FORI=0TO2:A=0:GOSUB510:A(I)=A:NEXT:A=Q:GOSUB510:O=A
350 C=0:GOTO320
499 REM"     ■■■  JUDGE  ■■■
500 A=-(A=4)*3-(A=3)-(A=2)*4-(A=1)*2-(A=0)
510 K=(A=2)-(A=3):L=(A=1)-(A=4):Z=1065+2*(X(I)+K)+80*(Y(I)+L)
520 IFI=3ANDA=0THEN500
530 D=PEEK(Z):IFD=9THEN600
540 IFD=1ORD=0THEN620
570 IFD=32ORD=160THEN590
580 K=0:L=0:IFI=3THEN500
585 A=0
590 X(I)=X(I)+K:Y(I)=Y(I)+L:RETURN
600 IFPEEK(Z+54272)=12+ITHENP(I)=1:S=S+50:GOSUB650:RETURN
610 GOTO580
620 IFPEEK(Z+54272)=12+IANDP(I)=1THEN630
625 GOTO580
630 P(I)=2:S=S+100:POKEV+21,PEEK(V+21)AND255-(I*2-(I=0)-(I=3)*2):GOSUB660
640 IFP(0)<>20RP(1)<>20RP(2)<>2THENRETURN
645 S=S+R*100:E=E+1:IFE=6THENRESTORE:FORI=0TO9:READA$:NEXT:E=0
647 GOSUB910:FORI=0TO1000:NEXT:R=R+1:GOTO210
650 POKEZ,160:POKEZ+1,160:POKEZ+40,160:POKEZ+41,160
660 POKESI+4,0:POKESI,189:POKESI+1,37:POKESI+4,33:FORG=0TO100:NEXT:POKESI,61
670 POKESI+1,67:POKESI+4,33:FORG=0TO300:NEXT:POKESI+4,0:A=0:RETURN
699 REM"     ■■■  MISS  ■■■
700 M=M+1:PRINTLEFT$(V$,19)SPC(33)"■ MISS ":PRINTSPC(32)"■■   "M
702 POKESI+4,0:POKESI,189:POKESI+1,37:POKESI+4,33:FORG=0TO100:NEXT:POKESI+4,0
705 POKESI,189:POKESI+1,37:POKESI+4,33:FORG=0TO900:NEXT:POKESI+4,0:IFM=2THEN850
710 RESTORE:FORI=0TO9:READA$:NEXT:POKEV+30,0:GOTO200
729 REM"     ■■■ ( SCREEN LAYOUT ) ■■■
730 PRINT"■":FORI=0TO23:PRINTSPC(31)"■H":NEXT:PRINTSPC(31)"HS"
740 PRINT"■■"SPC(32)"■THREE■■PIGS":PRINTLEFT$(V$,19)SPC(32)"■ SCORE "
750 FORI=0TO2:PRINTLEFT$(V$,I*4+7)SPC(32)CHR$(152+I)H$:NEXT:RETURN
799 REM"     ■■■  TITLE  ■■■
800 PRINT"■":GOSUB730:FORI=0TO2:P(I)=0:NEXT:S=H:GOSUB1110:RESTORE
805 PRINTLEFT$(V$,19)SPC(32)"■HISCORE":PRINT"■"
810 L=4:D=0:FORJ=0TO9:READA$:GOSUB1200:B=4096:PRINT"■■";:FORI=0TO12
815 IFA>=BTHENPRINTCHR$(152+D)F$"■■";:A=A-B
820 PRINTSPC(2);:B=B/2:NEXT:PRINT:D=D+1:IFD=3THEND=0
825 NEXTJ:PRINT"■■■■■HIT  RETURN  KEY TO START"
830 GETA$:IFA$<>CHR$(13)THEN830
```

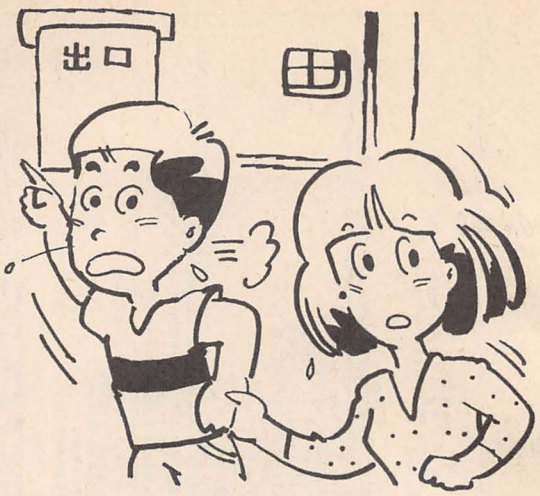
```
840 RETURN
849 REM"     ■■■     GAME OVER     ■■■
850 PRINTLEFT$(V$,10)SPC(6)"■G A M E   O V E R":IFHCSTHENH=S
855 PRINTLEFT$(V$,15)SPC(6)"■PUSH RETURN KEY"
860 GETA$:IFA$<>CHR$(13)THEN860
870 POKEV+21,0:GOTO150
899 REM"     ■■■     MUSIC     ■■■
900 POKESI+4,0:P=0:GOSUB950:GOSUB940:GOSUB960:GOSUB940:P=33:GOSUB950:GOTO915
910 POKESI+4,0:P=0:GOSUB920:GOSUB930:GOSUB950:GOSUB940:P=33:GOSUB950
915 FORI=0TO500:NEXT:POKESI+4,0:RETURN
920 POKESI,95:POKESI+1,50:POKESI+4,33:GOTO970
930 POKESI,138:POKESI+1,56:POKESI+4,33:GOTO970
940 POKESI,119:POKESI+1,63:POKESI+4,33:GOTO970
950 POKESI,61:POKESI+1,67:POKESI+4,33:GOTO970
960 POKESI,121:POKESI+1,75:POKESI+4,33
970 FORI=0TO200:NEXT:POKESI+4,P:RETURN
999 REM"     ■■■     READ   DATA     ■■■
1000 IFPEEK(253)=1THENRETURN
1010 POKE56334,0:POKE1,PEEK(1)AND251:FORI=0TO511:POKE3072+I,PEEK(53248+I):NEXT
1020 POKE1,PEEK(1)OR4:POKE56334,1:FORI=0TO183:READA$:NEXT
1030 L=2:FORI=0TO103:READA$:GOSUB1200:POKE2048+I,A:NEXT
1040 FORI=0TO15:POKE2152+I,PEEK(2111-I):NEXT
1050 FORI=0TO127:READA$:GOSUB1200:POKE2176+I,A:NEXT
1060 FORI=0TO114:READA$:GOSUB1200:POKE49152+I,A:NEXT:POKE253,1
1070 FORI=0TO2:POKE2040+I,34:NEXT:POKE2043,35:RETURN
1099 REM"     ■■■  PRINT SCORE ETC.  ■■■
1100 PRINTLEFT$(V$,5)SPC(32)"■■==R"==
1110 PRINTLEFT$(V$,21)SPC(32)"■■S
1120 FORI=0TO2:IFP(I)=0THENC$="OUT "
1130 IFP(I)=1THENC$="TAKE"
1140 IFP(I)=2THENC$="IN  "
1150 PRINTLEFT$(V$,I*4+8)SPC(35)"■■"C$:NEXT:RETURN
1200 A=0:FORT=1TOL:A%=ASC(A$):A%=A%-48+(A%>64)*7:A$=MID$(A$,2):A=16*A+A%:NEXT
1210 RETURN
1399 REM"     ■■■     PATTERN DATA     ■■■
1400 DATA01F0,0208,0070,0208,01F0,1C07,1574,1547,1D51,1177
1402 DATA 420,6EE,480,1AB,C22,D08,16E,508,060
1404 DATA 0,2,0,7,1,2 ,10,8,3,1,1,4 ,12,2,1,1,12,9,6,5
1406 DATA 000,FFE,020,FB7,010,FBF,080,EFE,000
1408 DATA 1,7,1,8,1,9 ,12,7,11,7,10,7 ,1,3,2,3,3,3,5,5
1410 DATA 010,7B6,422,1FE,500,77F,C04,1FE,100
1412 DATA 0,2,0,3,0,4 ,1,6,1,4,1,2 ,2,4,1,5,1,3,2,1
1414 DATA C00,5FE,002,7FD,00C,7FD,402,1FE,400
1416 DATA 0,3,0,5,0,7 ,2,3,2,5,2,7 ,3,3,3,5,3,7,1,5
1418 DATA 000,1FE,C90,7BF,000,FBF,082,7FA,402
1420 DATA 0,4,0,5,1,5 ,7,3,8,5,4,5 ,7,5,5,5,6,5,3,9
1422 DATA 711,155,555,555,555,555,555,155,572
1424 DATA 0,1,0,2,0,3 ,1,8,1,9,2,8 ,2,2,3,2,3,3,1,7
1499 REM"     ■■■  CHARACTER  DATA  ■■■
1500 DATA 00,28,28,2B,2B,2F,3F,FF ,00,30,FC,FF,FF,FF,FF,FF
1510 DATA 00,00,00,00,C0,F0,FC,FF ,2A,29,29,29,2A,2A,2A,00
1520 DATA AA,5B,5B,5B,AB,AB,AB,00 ,A8,E8,E8,E8,E8,E8,E8,00
1530 DATA 03,0F,3F,2E,FF,F7,FD,B5 ,C0,F0,FC,BC,FF,EF,BB,FF
1540 DATA C0,C0,C0,C0,C0,C0,C0,C0 ,33,33,3F,3F,FF,FF,FF,FF
1550 DATA 30,30,F0,F0,FC,FC,FC,FC ,3F,3F,42,42,52,52,16,06
1560 DATA F0,F0,2C,2C,14,14,50,40
1569 REM"     ■■■ SPRITE 0,1,2 PIGS ■■■
1570 DATA 00,A0,00 ,50,A8,00 ,15,6A,00 ,15,5A,00 ,41,04,00 ,49,84,00 ,49,84,00
1580 DATA 5F,D4,00 ,73,34,00 ,73,34,00 ,33,30,00 ,0F,C0,00 ,00,00,00 ,00,00,00
1590 DATA 00,00,00 ,00,00,00 ,00,00,00 ,00,00,00 ,00,00,00 ,00,00,00 ,00,00,00
1600 DATA 34
1609 REM"     ■■■ SPRITE 3     WOLF ■■■
1610 DATA 30,0C,00 ,30,0C,00 ,3C,3C,00 ,3C,3C,00 ,3F,FC,00 ,3F,FC,00 ,D7,D7,00
1620 DATA D7,D7,00 ,DD,77,00 ,DD,77,00 ,F5,5F,00 ,37,5C,00 ,05,50,00 ,05,50,00
1630 DATA 01,40,00 ,00,00,00 ,00,00,00 ,00,00,00 ,00,00,00 ,00,00,00 ,00,00,00
1640 DATA 35
1649 REM"     ■■■ MACHINE LANGUAGES ■■■
1650 DATA A6,FC,A5,FB,C9,03,F0,0D,C9,02,F0,0D,C9,04,F0,0D,C9,01,F0,0D,60,FE,00
1660 DATA D0,60,DE,00,D0,60,FE,01,D0,60,DE,01,D0,60,A5,FB,C9,02,F0,0D,C9,03,F0
1670 DATA 0D,C9,01,F0,0D,C9,04,F0,0D,60,CE,06,D0,60,EE,06,D0,60,CE,07,D0,60,EE
1680 DATA 07,D0,60,A5,C5,C9,21,F0,11,C9,22,F0,12,C9,2A,F0,13,C9,24,F0,14,A9,00
1690 DATA 85,FC,60,A9,01,85,FC,60,A9,02,85,FC,60,A9,03,85,FC,60,A9,04,85,FC,60
```

★9回のウラ，体の一部チームの攻撃です。ノーアウトでランナー1塁。でも心臓と肺がアウトになったら，試合終了です。なぜ？(愛知県名古屋市・**拝見度12才**)……**【影：う～む，からすぎたぜ。編：また，水を飲む？】**

FM-7/NEW7/77/L2/L4用

HELP（ヘルプ）

丸橋　晃



◎STORY

ブルー君は，自分の恋人レッドがさらわれたと聞き助けに向ったが，そこにはブラックが住んでいました。

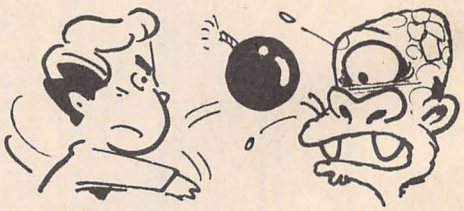
◎操作方法

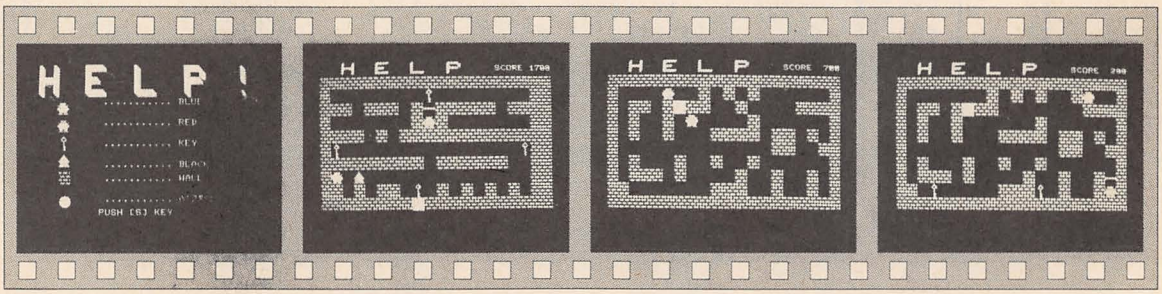
2 4 6 8でブルー君を動かします。そして，カギ(100点)を4個拾うとレッドが外にでられます(500点)。レッドはブルー君と同じ動きをします。しかしレッドとブルー君がならぶとブルー君は引くことしかできません。でも，あいだがあいていると，押すことができます。ブルー君は，レッドが動けなくても1人で動けます。このようにしてレッドをブルー・エリアまで運んでください。これで1面クリアです(1000点)。またブラックはブルー君を追いかけてきます。Z Xで左右にバクダンをしかけてください。そこにブラックがくると，そこはカベになって通れなくなります。もし，どうしてもいけなくなったときはスペース・キーを押してください。ブルー君はスペース・キーを押したとき，ブラックにつかまったとき，バクダンをふんだときに死にます。レッドがこのようになったときでもなぜかブルー君が死にます。3人死ぬとゲーム・オーバーです。

また，カギは横からしか取れません。ブラックがカギを取ることがありますが，バクダンの上にのると取ったことになっても点数は入りません。

CHECKER FLAG

Dr.D：キャラクタの美しいゲームは，PUT文を多用するからどうしてもスピードが落ちてしまう。そこで，マシン語を使って専用のルーチンを作るといいのだが，FM－7ではサブCPUを使いこなせないと，作れない。読者で16ドット×16ドットのはんようPUTルーチンを使ったゲームを投稿してくれれば，採用まちがいなしだろう。



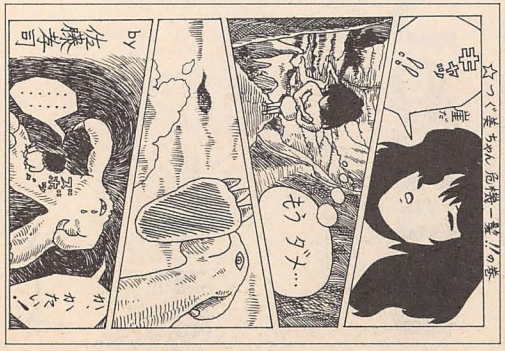


《写真1》タイトル画面　《写真2》カギをあけてレッドを救いだせ！　《写真3》レッドをここまで連れてきて面クリア　《写真4》バクダンをへたに使うと閉じ込められる

★今年はBASICとマシン語をマスターしようと思ったのにゲームばっかり。これじゃ，まるで影さんだ。(千葉県千葉市・下村文紀12才)……【影：私の場合，ゲームは仕事の活力源なのだ！】

```
10 WIDTH40,25:DIM MY%(67),EN%(98),CA1%(32),CA2%(32),KE%(98),RE%(98):GOSUB 830
20 DIM PU1%(98),PU2%(98),BA%(98),B$(3,19),A(21,11):GOSUB 720
30 CLS:RANDOMIZE TIME:RD=0:SC=0:PU=3
40 FOR I=1 TO 3:SYMBOL(60-I,10+I),"H E L P",6,2,2*I:NEXT I
50 KE=0:KY=0:L=1:LINE(0,30)-(639,199),PSET,0,BF:GOSUB 480
60 LOCATE 30,2:PRINTUSING"SCORE#####";SC
70 IF X1=XX AND Y1=YY OR X2=XX AND Y2=YY THEN PU=PU-1:GOTO 50
80 IF KE=4 THEN SC=SC+500:PLAY"v12L505ECDEGED2L4ECDFE2R2":GOTO 380
90 IF A(X2,Y2+1)=7 THEN GOTO 470
100 F=0:G=0:H=0:I$=INKEY$:IF I$="4" THEN F=-1:GOTO 260
110                       IF I$="6" THEN F= 1:GOTO 260
120                       IF I$="8" THEN G=-1:GOTO 260
130                       IF I$="2" THEN G= 1:GOTO 260
140                       IF I$="Z" THEN H=-1:GOTO 320
150                       IF I$="X" THEN H= 1:GOTO 320
160                       IF I$=" " THEN PU=PU-1:GOTO 50
170 IF L=0 THEN GOTO 60
180 P=INT(RND(1)*5)+1:XX1=0:YY1=0
190 IF P=1 OR P=4 THEN IF X1>XX THEN XX1=1 ELSE IF X1<XX THEN XX1=-1
200 IF P=2 OR P=5 THEN IF Y1>YY THEN YY1=1 ELSE IF Y1<YY THEN YY1=-1
210 IF P=3 THEN IF X1>XX THEN XX1=-1 ELSE IF X1<XX THEN XX1=1
220 IF A(XX+XX1,YY+YY1)=5 THEN KY=KY+1:R=XX:T=YY:GOSUB390:XX=XX+XX1:YY=YY+YY1:GO
SUB430
230 IF A(XX+XX1,YY+YY1)=0 THEN R=XX:T=YY:GOSUB390:XX=XX+XX1:YY=YY+YY1:GOSUB 430
240 IF A(XX+XX1,YY+YY1)=8 THEN R=XX:T=YY:GOSUB390:XX=XX+XX1:YY=YY+YY1:GOTO440
250 GOTO 60
260 IF X1+F=X2 AND Y1=Y2 THEN F=0:GOTO 170
270 IF X1=X2 AND Y1+G=Y2 THEN G=0:GOTO 170
280 IF A(X1+F,Y1+G)=0 OR A(X1+F,Y1+G)=4 THEN R=X1:T=Y1:GOSUB 390:GOTO 340
290 IF A(X1+F,Y1   )=5 THEN R=X1:T=Y1:GOSUB390:X1=X1+F   :GOSUB410:GOTO460
300 IF A(X1+F,Y1+G)=8 THEN R=X1:T=Y1:GOSUB390:X1=X1+F:Y1=Y1+G:PU=PU-1:GOSUB410:G
OTO50
310 GOTO 170
320 IF A(X1+H,Y1)=0 THEN A(X1+H,Y1)=8:GOTO 400
330 GOTO 170
340 IF A(X2+F,Y2+G)=0 OR A(X2+F,Y2+G)=4 THEN R=X2:T=Y2:GOSUB390:X2=X2+F:Y2=Y2+G:
GOTO360
350 IF A(X2+F,Y2+G)=8 THEN R=X2:T=Y2:GOSUB390:X2=X2+F:Y2=Y2+G:PU=PU-1:GOSUB420:G
OTO50
360 X1=X1+F:Y1=Y1+G:GOSUB 410:GOSUB 420:GOTO170
380 KE=0:LINE(X3*32,Y3*16+36)-(X3*32+31,Y3*16+38),PSET,0,BF:A(X3,Y3)=0:GOTO170
390      LINE( R*32, T*16+30)-( R*32+31, T*16+45),PSET,0,BF:A( R, T)=0:RETURN
400 PUT@A((X1+H)*32,Y1*16+30)-((X1+H)*32+31,Y1*16+45),BA%,PSET:GOTO 170
410 PUT@A(X1*32,Y1*16+30)-(X1*32+31,Y1*16+45),PU1%,PSET:RETURN
420 PUT@A(X2*32,Y2*16+30)-(X2*32+31,Y2*16+45),PU2%,PSET:RETURN
430 PUT@A(XX*32,YY*16+30)-(XX*32+31,YY*16+45), EN%,PSET:RETURN
440 PUT@A(XX*32,YY*16+30)-(XX*32+31,YY*16+45), RE%,PSET
450 L=0:A(XX,YY)=1:KE=KE+KY:GOTO60
460 KE=KE+1:SC=SC+100:PLAY"d16b16o5c32":GOTO170
470 RD=RD+1:SC=SC+1000:SYMBOL(90,70),"GOOD !!",8,6,6:GOTO 50
480 IF RD=3 OR PU=0 THEN CLS:SYMBOL(70,80),"GAME OVER",7,5,2:END
490 LOCATE15,10:PRINTUSING"BLUE  #";PU:FOR I=0 TO1500:NEXT I
500 LINE(240,80)-(350,87),PSET,0,BF
510 RESTORE 620:FORI=0TO9:FORJ=0TO2:READ B$(J,I):NEXT J:NEXT I
520 FORI=0TO19:FORJ=0TO9:A(I,J)=VAL(MID$(B$(RD,J),I+1,1))
530 IX=I*32:IY=J*16+30
540 IF A(I,J)=1 THEN PUT@A(IX,IY   )-(IX+31,IY+15), RE%,PSET
550 IF A(I,J)=2 THEN PUT@A(IX,IY   )-(IX+31,IY+15),PU1%,PSET:X1=I:Y1=J
560 IF A(I,J)=3 THEN PUT@A(IX,IY   )-(IX+31,IY+15),PU2%,PSET:X2=I:Y2=J
570 IF A(I,J)=4 THEN PUT@A(IX,IY   )-(IX+31,IY+15), EN%,PSET:XX=I:YY=J
580 IF A(I,J)=5 THEN PUT@A(IX,IY   )-(IX+31,IY+15), KE%,PSET
590 IF A(I,J)=6 THEN  LINE(IX,IY+6)-(IX+31,IY+ 8),PSET,4,BF:X3=I:Y3=J
600 IF A(I,J)=7 THEN  LINE(IX,IY   )-(IX+31,IY+15),PSET,1,BF
610 NEXT J:NEXT I:RETURN
620 DATA11111111111111111111,11111111111111111111,11111111111111111111
630 DATA10000020101010000051,10000000050000000011,10005100100001000121
640 DATA10110171100000001111,11101110161111101111,10000000100101070101
650 DATA10100100000010000001,10000000131000000011,10111110100101010101
660 DATA10100100011110110101,11110101111111111111,10100410150101010101
670 DATA10000000040050110011,15000000400000000511,10161000100101010101
680 DATA10100010010010000001,11111111101111110011,10131010000101010101
690 DATA10111010000100100161,12000000000000000011,10111010100101010101
700 DATA11050000011150100131,11010110501010101111,15000010000100010501
710 DATA11111111111111111111,11111111711111111111,11111111111111111111
720 FOR I=0 TO 5:SYMBOL(50-I*2,20-I),"H E L P !",8,5,1+I:NEXT I
730 PUT@A(100, 60)-(131, 65),CA1%,PSET :PUT@A(100, 65)-(131, 75),MY%,PSET
740 PUT@A(100, 78)-(131, 85),CA2%,PSET :PUT@A(100, 85)-(131, 95),MY%,PSET
750 PUT@A(100,100)-(131,115),KE%,PSET  :PUT@A(100,120)-(131,135),EN%,PSET
760 PUT@A(100,140)-(131,155),RE%,PSET
770 FORI=1TO5:CIRCLE(116,175),1+I*3,7:NEXT I:GET@A(100,168)-(131,183),BA%,G
780 GET@A(100,60)-(131,75),PU1%,G:GET@A(100,80)-(131, 95),PU2%,G
790 LOCATE 14, 7:PRINT"..... BLUE":LOCATE 14,10:PRINT"..... RED"
800 LOCATE 14,13:PRINT"..... KEY" :LOCATE 14,16:PRINT"..... BLACK"
810 LOCATE 14,18:PRINT"..... WALL":LOCATE 14,21:PRINT"..... ﾊﾞｯｸﾞﾝ"
820 LOCATE 13,23:PRINT"PUSH [SP] KEY":I$=INKEY$:IF I$="S" THEN RETURN ELSE 820
830 RESTORE 860:FORI=0TO66:READ MY%(I) :NEXT I:FORI=0TO97:READ EN%(I) :NEXT I
840 FORI=0TO31:READ CA1%(I):NEXT I:FORI=0TO31:READ CA2%(I):NEXT I
850 FORI=0TO97:READ KE%(I) :NEXT I:FORI=0TO97:READ RE%(I) :NEXT I:RETURN
860 DATA 192,768,288,1152,288,1152,192,768,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,4095
870 DATA -16,-24769,-775,-193,-769,-1,-1,-24577,-7,4095,-16,2046,32736,2046
880 DATA 32736,8190,32760,16382,32764,0,0,4095,-16,-24769,-775,-194,31999,-4
890 DATA 16383,-24577,-7,4095,-16,2046,32736,0,0,0,0,0,0,0,0,0
900 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,240,3840,120,7680,31,-2048,7,-8192,0,0,0,0
910 DATA 0,0,16382,32764,32766,32766,0,0,1,-32768,1,-32768,3,-16384,7,-8192,15
920 DATA -4096,0,0,255,-256,127,-512,31,-2048,7,-8192,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
930 DATA 1,-32768,1,-32768,15,-4096,63,-1024,255,-256,1023,-64,2032,4064,16376
940 DATA 8188,-1,-1,16383,-4,4095,-16,4095,-16,4095,-16,0,0,0,0,0,0,0,0,0
950 DATA 0,0,511,-128,255,-256,24831,-250,16383,-4,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
960 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,511,-128
970 DATA 255,-256,24831,-250,16383,-4,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
980 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,-16384,7,-4096,30,15360,112,1792,102
990 DATA 13056,25,-13312,1,-16384,1,-16384,1,-16384,1,-16384,1,-16384,1,-2048
1000 DATA 1,-2048,1,-16384,1,-2048,1,-2048,1,-16384,7,-4096,30,15360,112,1792
1010 DATA 102,13056,25,-13312,1,-16384,1,-16384,1,-16384,1,-16384,1,-16384,1
1020 DATA -2048,1,-2048,1,-16384,1,-2048,1,-2048,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1030 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,-113,-113,-113,-113,-113,-113
1040 DATA 0,0,-28673,-28673,-28673,-28673,-28673,-28673,0,0,-113,-113,-113
1050 DATA -113,-113,-113,0,0,-28673,-28673,-28673,-28673,-28673,-28673,0,0,0
1060 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
```

評…つく美ちゃんのかたいところは力こぶだけです(影)



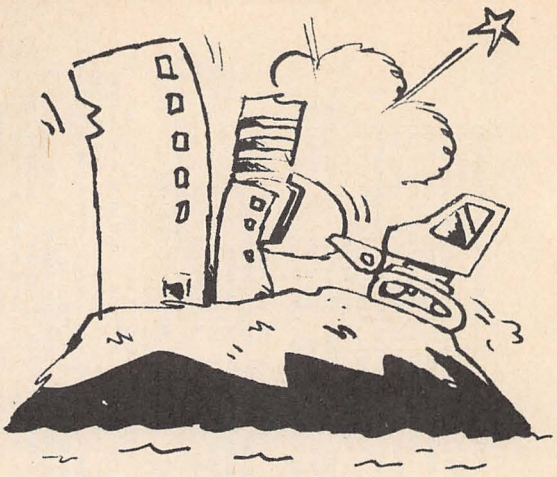
by 佐藤孝司

★並の人ではできないこと①サンシャイン60のてっぺんから飛びおりる②先生の目の前でゲームをする③影とあく手する。(茨城県土浦市・TALKEN15才)……【編：③はお金を使わずにできます。光さえあれば…】

FM-7/NEW7/77/L2/L4用

ビルこわし

花山　兼一



ルール

まず，ここは島です。いいですね。このゲームの目的は，ブルドーザーを動かして，くずれそうなビルをちらばっているダイナマイトで，すべてこわすことです。しかし，ブルドーザーは1台きりしかなく，しかも爆発させると，自分まで巻き込まれてしまうので，一度ですべてこわさなければなりません。そう！ ダイナマイトを並べて連鎖（れんさ）的に爆発させればよいのです。具体例を**第1図**に示します。また，ダイナマイトは海に落とせますが，キー操作をあやまるとブルドーザーも海に落ちてゲーム・オーバーになります。

なお，半人前ながらEDITER機能も付けました。

操作方法

RUNするとメニューが表示されます。つぎの指示にしたがってください。

①PLAYの際使用するキーは，

[ESC]：再度同じ面に挑戦する。

[TAB]：ゲーム中は，つぎの面へ。それ以外のときは，メニューにもどります。

②EDITの際使用するキーは，

[ESC]：作った画面を試してみる。

[TAB]：カーソルの中のキャラクタを考える。

なお，ブルドーザーの移動は[8][2][4][6]で上下左右に動きます。

最後に

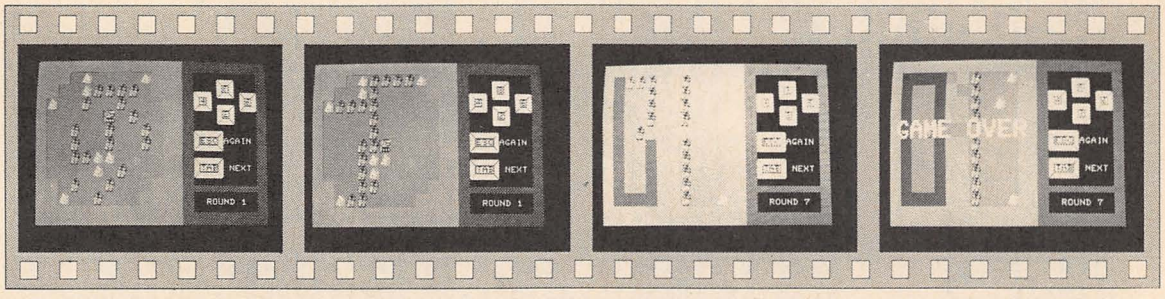
説明のよくわからなかった人は，百聞は一験にしかずです。ぜひチャレンジしてください。このゲームのミソはダイナマイトにあります。未練がましく残しておくより，思いきって落としたほうが道が開けると思います。

CHECKER FLAG

Dr.D：新しいパターンのパズル・ゲームだ。さすがにデータが多い。フィールド・データの2行目のケタをずらして，リストの入力を楽にしている。これはなかなかいいアイデアだ。

編：プログラムでは，爆破ルーチンがミソですね。

Dr.D：研究してみたまえ。



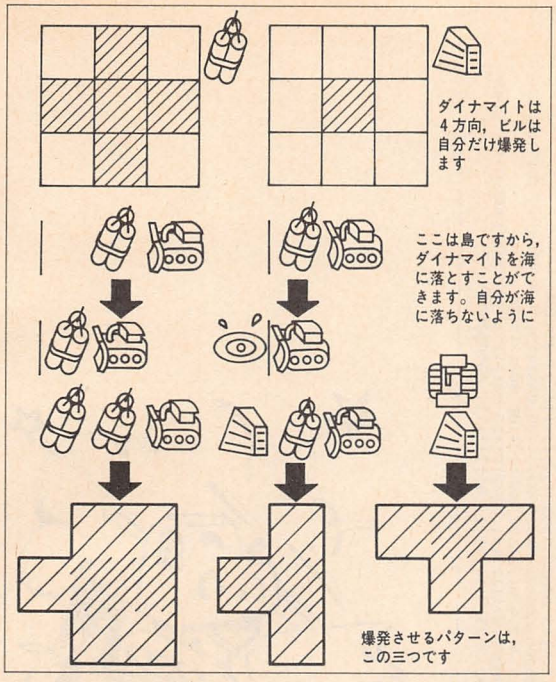
《写真1》動かす前に，じっくり考えよう！

《写真2》はい，これで連鎖的に爆発します

《写真3》この連鎖爆発がカイカン！

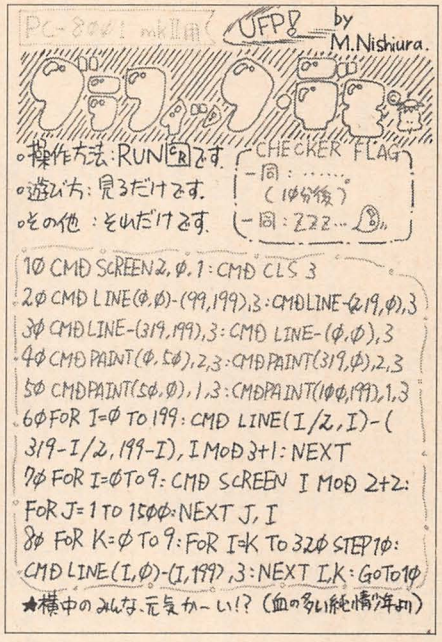
《写真4》一度に爆破できないとゲーム・オーバー

★影さんの似顔絵を書き妹に見せたら，メチャクチャにやぶってしまった。ちなみに妹は生後7か月。（兵庫県姫路市・**山南寛明12才**）……**【編：泣く子もやぶる影さん。赤ちゃんにあまりシゲキを与えないように。】**



《第1図》ダイナマイトの移動とビル，ダイナマイトの爆発パターン

★どこまでとべるUFP!?



by NISHIURA

評…あくまでも未確認なのです！（影）

ビルこわしのプログラム・リスト

```
100 '>>>>> By Kenichi Hanayama 1985.6.15 <<<<<
110 WIDTH40,25:DEFINT A-Z:MK(0)=0:MK(1)=1:MK(2)=0:MK(3)=-1:PLAY"T100V12","T100V12"
120 TAB$=CHR$(&H09):ESC$=CHR$(&H1B):FE$=CHR$(&HFE)
130 DIM DY%(95),TA%(95),BF%(95),BB%(95),BR%(95),BL%(95)
140 DIM FF(12,12),F(12,12),BX(99),BY(99)
150 RESTORE 980:FOR A=0 TO 95:READ BB%(A):NEXT:  FOR A=0 TO 95:READ BF%(A):NEXT
160             FOR A=0 TO 95:READ BL%(A):NEXT:  FOR A=0 TO 95:READ BR%(A):NEXT
170             FOR A=0 TO 95:READ DY%(A):NEXT:  FOR A=0 TO 95:READ TA%(A):NEXT
180 '
190 LOCATE 0,24:FOR A=1 TO 30:PRINT:NEXT:COLOR 7:LOCATE 4,9
200 PRINT "PLAY ### ( 1 )   EDIT ### ( 2 )";:P=-(VAL(INPUT$(1))>1):CLS
210 '
220 LINE(25,0)-(39,24),FE$,1,B:LINE(26,1)-(38,23),FE$,1,B:COLOR 15
230 LOCATE 31, 3:PRINT "  /▒\  ";
240 LOCATE 31, 4:PRINT "  |▒|  ";
250 LOCATE 27, 5:PRINT"/▒\ /▒\ /▒\";
260 LOCATE 27, 6:PRINT"|▒| |▒| |▒|";
270 LOCATE 27, 7:PRINT"\▒/ \▒/ \▒/";
280 LOCATE 31, 8:PRINT "  |▒|  ";
290 LOCATE 31, 9:PRINT "  \▒/  ";:COLOR 13
300 LOCATE 27,11:PRINT"  /▒\  ";
310 LOCATE 27,12:PRINT" /ESC\ ";:COLOR7:PRINTMID$("AGAIN START ",P*6+1,6):COLOR13
320 LOCATE 27,13:PRINT"|▒▒▒|";
330 LOCATE 27,15:PRINT"|▒▒▒|";
340 LOCATE 27,16:PRINT"|TAB|";:COLOR7:PRINTMID$(" NEXT CHANGE",P*6+1,6):COLOR13
350 LOCATE 27,17:PRINT"\▒▒▒/";:LINE(27,19)-(37,19),FE$,1:ON P GOTO 360
360 '                         PLAY START
370 LINE(0,0)-(400,199),PSET,7,BF:      RESTORE 1220:      FOR FFF=1 TO 20:  GE=0
380 FOR U=1 TO 10:READ F$:FOR T=1 TO 10:FF(T,U)=VAL("&H"+MID$(F$,T,1)):NEXT:NEXT
390 LINE(0,0)-(400,199),PSET,1,BF:COLOR 7:LOCATE 29,21:PRINT "ROUND";FFF
400 X=1:Y=1:FOR U=1 TO 10:FOR T=1 TO 10:F=FF(T,U):IF F=4 THEN X=T:Y=U
410 F(T,U)=F:ON F GOSUB 830,820,810,800:NEXT:NEXT:T=X:U=Y
420 '                                   ﾒｲﾝ
430 I$=INPUT$(1):Y=(I$="4")-(I$="6"):W=(I$="8")-(I$="2"):PLAY"L64 E":D=0
440 IF I$=TAB$ THEN 620
450 IF I$=ESC$ THEN 390
460 IF  V+W=0 THEN 430
470 X=X+V:Y=Y+W:GOSUB 830:T=X:U=Y
480 IF F(X,Y)=0 THEN T=T-V:U=U-W:GOSUB 760:GOTO 610
490 ON F(X,Y)  GOTO 520, 560
500 IF F(X+V,Y+W)>=2 THEN 560
510 IF F(X+V,Y+W)=1 THEN T=X+V:U=Y+W:GOSUB 810:T=X:U=Y ELSE D=1
520 IF V<>0 THEN IF V=1 THEN GOSUB 780 ELSE GOSUB 800
530 IF W<>0 THEN IF W=1 THEN GOSUB 790 ELSE GOSUB 770
540 ON D GOSUB 760:GOTO 430
550 '                                   ﾊﾞｸﾊﾂ ﾙｰﾁﾝ
560 BB=0:BBB=0:  FOR A=0 TO 99:BX(A)=0:BY(A)=0:NEXT:    GOSUB 730
570 FOR A=0 TO 3:T=X+M(A):U=Y+M(3-A):IF F(T,U)=2 THEN GOSUB 730:GOTO 590
580 IF F(T,U)=3 THEN BX(BB)=T:BY(BB)=U:BB=BB+1:GOSUB 730
590 NEXT:X=BX(BBB):Y=BY(BBB):BBB=BBB+1:IF X+Y<>0 THEN 570
600 '                                   CLEAR ?
610 FOR U=1 TO 10:FOR T=1 TO 10:GE=SGN(GE-(F(T,U)=2)):NEXT:NEXT
620 IF GE=0 THEN NEXT FFF:GOTO 670 ELSE FOR A=1 TO 30:PLAY"L64EG":NEXT
630 FOR A=0 TO 2:SYMBOL(15+A*2,75),"GAME OVER",5,3,7:NEXT:GE=0
640 I$=INPUT$(1):IF I$=ESC$ THEN IF P=0 THEN 390 ELSE 870
650 IF I$=TAB$ THEN 190 ELSE 640
660 '                                   GAME CLEAR
670 PLAY"L8O4 B O5 D L4 C L8O4 A O5 C O4L4 B L8 GB L4 A L8 FA L4 G L8 EG L4 F
      L8 DF L4 E L8 CE L4 D O3L8 B O4 D L2 C","L2O3 C O2 BAGFEDC"
680 FOR A=0 TO 2:SYMBOL(30+A*2, 50),"Congratulations",3,2,7
690             SYMBOL(30+A*2,100),"on your success",3,2,7
700             SYMBOL(30+A*2,150)," in this game." ,3,2,7:NEXT:FOR FFF=0 TO 0
710 I$=INPUT$(1):IF I$=ESC$ THEN 390 ELSE IF I$=TAB$ THEN 190 ELSE 710
720 '                                   ｻｳﾝﾄﾞ ﾙｰﾁﾝ
730   SOUND 6,63:SOUND 7,55:SOUND 8,16:SOUND 11,0:SOUND 12,50:SOUND 13,0
740   LINE(T*32,U*16)-(T*32+31,U*16+15),PSET,6,BF:F(T,U)=1
```

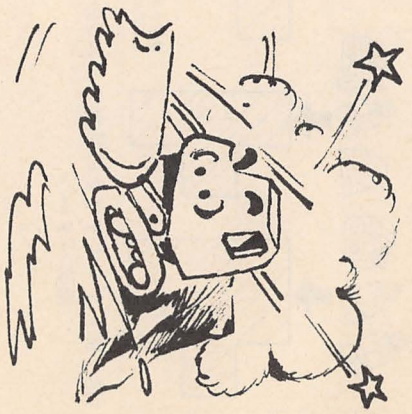
★この切手，きれいなおねえさんにもらったよー。影，すごいだろー。（三重県多気町・中島定一13才）……【影：こんど，そのおねえさんの名前と年齢を聞いてよ。おこづかいあげるから。編：なんど失敗したらわかるの!!】

★大宮から新幹線で上野へ行く途中，向かって左手に奥村印刷の看板が見えた。(北海道雄内市・NYAMCO13才)

……【編：北海道まで奥村印刷の名前がとどろいていることを聞いたら，奥村印刷の社長きっと喜ぶよ！】

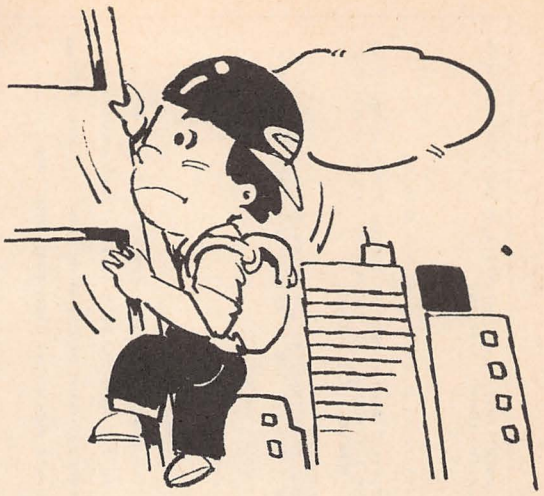
```
750     LINE(T*2,U*2)-(T*2+1,U*2+1),FE$,4,B:RETURN
760     C=1:FOR B=1 TO 6:C=8-C:FOR A=1 TO 5 STEP 2:BEEP1:BEEP0:
        CIRCLE((T+V)*32+15,(U+W)*16+8),A*3,C:NEXT:NEXT:RETURN
770       PUT@A(T*32,U*16)-(T*32+31,U*16+15),BB%,PSET: RETURN
780       PUT@A(T*32,U*16)-(T*32+31,U*16+15),BR%,PSET: RETURN
790       PUT@A(T*32,U*16)-(T*32+31,U*16+15),BF%,PSET: RETURN
800       PUT@A(T*32,U*16)-(T*32+31,U*16+15),BL%,PSET: RETURN
810       PUT@A(T*32,U*16)-(T*32+31,U*16+15),DY%,PSET: F(T,U)=3:RETURN
820       PUT@A(T*32,U*16)-(T*32+31,U*16+15),TA%,PSET: RETURN
830       LINE@(T*32,U*16)-(T*32+31,U*16+15),PSET,4,BF:F(T,U)=1:RETURN
840       LINE@(T*32,U*16)-(T*32+31,U*16+15),PSET,1,BF:RETURN
850 '◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤ EDIT ◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤
860 FOR FFF=0 TO 0:    FOR U=1 TO 10:FOR T=1 TO 10:F(T,U)=1:FF(T,U)=1:NEXT:NEXT
870 LINE(0,0)-(400,199),PSET,1,BF
880 FOR U=1 TO 10:FOR T=1 TO 10:ON FF(T,U) GOSUB 830,820,810,800:NEXT:NEXT
890 T=1:U=1:      LINE(T*32,U*16)-(T*32+31,U*16+15),XOR,7,B
900 I$=INPUT$(1):LINE(T*32,U*16)-(T*32+31,U*16+15),XOR,7,B
910 IF I$=ESC$ THEN 390
920 IF I$=TAB$ THEN F=F(T,U):F=F+1+(F=4)*5:F(T,U)=F:FF(T,U)=F:
    ON F+1 GOSUB 840,830,820,810ﾊ800
930 T=T+(I$="4")-(I$="6"):T=T+(T>10)-(T<1)
940 U=U+(I$="8")-(I$="2"):U=U+(U>10)-(U<1)
950 LINE(T*32,U*16)-(T*32+31,U*16+15),XOR,7,B:GOTO 900
960 '◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤ ｷｬﾗｸﾀ ﾃﾞｰﾀ ◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤
970 '◢ BULLDOZER ◘ B ◘ ◤
980 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,14336,10752,14420,0,12288,10752,84,0,0,10752,84,0,0,
        10880,340,15,-4096,10880,340,0,0,10880,340,0,0,0,0,4095,-16,4071,
        -14352,219,-17664,10968,15188,63,-19456,10752,84,255,-256
990 DATA 11007,-172,255,-256,10880,340,32,1024,10928,3412,63,-1024,10880,340,0,
        0,-4096,15,-4097,-9,-4121,-14345,-16165,-17661,-5416,15191,-16321
1000 DATA -19453,-5632,87,-16129,-253,-5377,-169,-16129,-253,-5504,343,-16337,
        -3069,-5456,3415,-16321,-1021,-5504,343,-16321,-1021
1010 '◢ BULLDOZER ◘ F ◘ ◤
1020 DATA 0,0,0,0,0,0,0,10752,340,95,-3072,10823,-2732,24,0,10776,340,24,0,10752,
        340,0,0,8192,4,0,0,8192 4,0,0,0,0,0,0,63,-2048,63,-2048,10815,-1708
1030 DATA64,1024,10816,1364,91,-1024,10843,-2732,91,-3072,10855,-2732,0,0,12287,
        -12,4095,-16,12287,-12,4095,-16,0,0,-128,1023,-65,-1025,-65,-1025,-5569
1040 DATA -1705,-16289,-3069,-5561,-2729,-16293,-1021,-5541,-2729,-16293,-3069,
        -5529,-2729,-16384,3,-4097,-9,-12289,-13,-4097,-9,-12289,-13,-4096,15
1050 '◢ BULLDOZER ◘ L ◘ ◤
1060 DATA 0,0,120,0,96,-32768,96,16384,96,16384,0,12272,0,4080,0,0,0,0,0,0,0,0,
        28,14448,62,31992,28,14448,0,0,0,0,0,0,121,-4,24672,16382,28768,8190
1070 DATA 14191,0,15191,-32768,23978,-24576,16895,-4090,24319,-2,28160,14,30464,
        6,30492,14448,14142,31992,11804,14448,7168,0,0,0,-124,15,8057,-3,28518
1080 DATA -16386,30575,24574,14191,16385,15191,-20489,23978,-20495,16895,-4090,
        24319,-2,28160,14,30464,6,30492,14449,-18626,31993,-20964,14449,-8960,
        7,-7169,-1
1090 '◢ BULLDOZER ◘ R ◘ ◤
1100 DATA 0,0,0,7680,1,1536,2,1536,2,1536,4084,0,4080,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1806,
        7168,3999,15872,1806,7168,0,0,0,0,0,0,0,16383,-25088,32764,1542,32760
1110 DATA1550,0,-2324,1,-5412,5,21946,28687,-126,32767,-134,28672,118,24576,238,
        1806,7406,3999,16108,1806,7284,0,56,0,0,-4096,8703,-16385,-24840,32765
1120 DATA 26358,32762,-2322,-32766,-2324,-4107,-5412,-28683,21946,28687,-126,
        32767,-134,28672,118,24576,238,-30962,7406,-28769,16109,-30962,7285,
        -8192,187,-1,-57
1130 '◢ DYNAMITE ◤
1140 DATA 0,0,0,29440,0,896,62,128,120,1632,62,24352,192,4032,254,8192,61,16256,
        0,31744,1024,0,1920,0,4080,0,2033,-1024,464,-4096,0,0,0,0,0,29440,0
1150 DATA 896,62,6272,120,-14728,63,-8392,192,4080,1535,-20480,2047,-16416,1023,
        32704,2047,-16,2047,-32,4093,-128,2045,-256,504,-256,0,0,-1,-32513,-1
1160 DATA 63,-64,63,-128,7,-256,3,-256,3,-512,3,-1024,7,-256,15,-1088,31,-3841,
        1007,-4093,-481,-8192,63,-4096,127,-2046,127,-505,255
1170 '◢ BUILDING ◤
1180 DATA 0,0,3,-32,7,-16,15,-8,31,-4,63,-2,127,-2,255,-2,511,-2,1023,-2,2047,
        -2,4095,-2,8191,-2,8191,-2,15,-8,0
1190 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,-1,
        -1,-4,31,-5,15,-9,-16377,-25,-4093,-39,-979,-66,32577,-129,-29127,-257
1200 DATA-3327,-897,-967,-1151,-511,-2050,1849,-4097,-2047,-8185,-207,-8,7,-1,-1
```

```
1210 '◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤ フィールド"ﾃﾞｰﾀ ◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤◢◤
1220 DATA 0012111120,0112333310,2113113111,1111141311,1131131131,1131131131,
        1133221111,1111213111,0131131110,0211311100
1230 DATA 1131113110,1321132311,1112113131,1331211113,1131122234,1331211113,
        1112113131,1321131311,3311323131,0311131113
1240 DATA 0012111120,0112333310,2113113111,1111141311,1111131131,1131131131,
        1133221111,1111213111,0131131110,0211111100
1250 DATA 2310000120,1310000330,1310013310,1311133110,1311331000,1313131000,
        1330033110,1310013310,1310000331,4310000312
1260 DATA 1311300314,3000330330,1113033033,0003303301,1330330331,3033033033,
        1303303300,0330330330,2033033031,3113303111
1270 DATA 0131011021,1131111001,1030001021,1131101001,1031111101,1001010101,
        1031011101,1031000001,1031111111,4030000011
1280 DATA 3333103112,3113013111,3113003121,3113003111,3113114111,3113003111,
        3113003111,3113003111,3113003111,3333003112
1290 DATA 3111111111,2031013131,1113031011,1032310131,1113101311,2010131131,
        1131303011,1013231101,1131313313,1211141103
1300 DATA 3333003112,3113003111,3113003111,3113003111,3113114111,3113003111,
        3113003211,3113003111,3113003111,3333003112
1310 DATA 1313330311,3303431331,1303330133,3103130131,1323132311,3103130131,
        1303130311,3103130131,1322122212,0111111112
1320 DATA 0131313131,0313141313,0000010000,0022212220,0231313132,0213131312,
        0231313132,0213131312,0231313132,0022222220
1330 DATA 2111111112,1333333331,1300130031,1303133031,3111303331,1333031131,
        1303313031,1300310031,1333333331,2111111114
1340 DATA 0130130130,0130130130,0111131130,0130130131,0130130131,1120000000,
        1111131332,1000000000,1031101130,1130131034
1350 DATA 0000232000,0000134000,0000131000,0311131113,0331323133,0132121231,
        0011212110,0003131300,0000313000,0000030000
1360 DATA 0001131000,0013313100,0133121310,1331242131,3312111113,3121111131,
        0312121210,0031303000,0113131100,1111111110
1370 DATA 0222222220,2313131312,2131313132,2313131312,2131343132,2313131312,
        2131313132,2313131312,2131313132,0222222220
1380 DATA 1111111111,1113111131,0112321232,0121113111,1112113112,3331211121,
        1111124211,3331312131,1133333333,1111111111
1390 DATA 2111111111,1333333333,1111111113,3333333333,3111111111,3333333333,
        1111111113,3333333333,3111111111,3333333342
1400 DATA 0000030000,0000313000,0003131300,0031313130,0313131313,0131313131,
        0313131313,0201121102,0001124100,0021212120
1410 DATA 0000000000,0111111111,0333111113,0311111113,0333221333,0311212343,
        0333212333,0111111111,0111111111,0000000000
```



CITY CLIMBER
（シティ クライマー）

後藤　洋平



ストーリー

あなたは，アメリカの都市で「シティ・クライマー」と呼ばれている男で，今日も今日とてビルを登る。とうとう，あと10でその都市のビルをぜんぶ登りきってしまう。

遊びかた

8で登り，4と6で左右移動です。しかし，移動できるのは，ふんばっている形「  」では左右移動できず，「  」ではどこでも左右移動できます。また，ふんばっているかっこうでは植木鉢に当たっても平気です。注意してもらいたいのは，キーを押して1テンポずれて動くので，1回，1回キーをしっかり押す感じでやってください。

キャラクター・インフォメーション

★おじゃまMAN，おじゃまWOMAN

植木鉢を投げてきます。

★ロボット

左右の窓をしめ，ダイナマイトを投げてきます。

★ボクシング・マン（ボーナス・キャラクター）

左右にパンチを打ってきます。出現している間に上に登るとボーナス点（このとき，ある方法で登るとボーナス表示が赤にかわり，ボーナス・アップ）。

★看板

ビルを登るのに手間どっていると，空から落ちてきます。

★ヘリコプター

ビルの最も上まで登ったところでてきます。8キーでヘリコプターにつかまり，つぎの面へ。

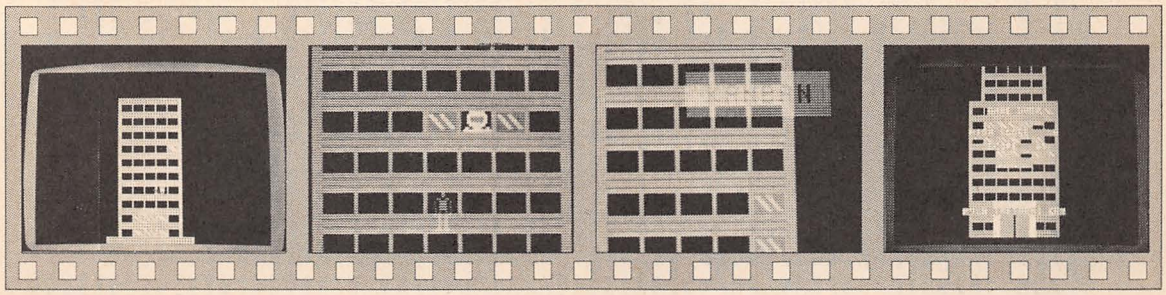
プログラムについて

ON　GOTO文で各障害物のところに飛んで処理しています。また，人間（自分）の移動には何個かのドットで調べています。また，移動物は赤の画面を使い，ビルは青と緑の画面を使っています。あとはREM文を参考にしてください。

CHECKER FLAG

Dr.D：キー操作がむずかしいな。

編：いろいろこってますね。リストは短かめに。



《写真1》屋上めざして，ひたすら登れ！

《写真2》ロボットが閉めた窓は登れない

《写真3》もたもたすると屋上から看板が……

《写真4》3回落ちるとゲーム・オーバー

★ぼくはデンパ・マイコンソフト大会で，最後のパックマンTシャツを買って売り切れにした。（神奈川県相模原市・金井　努13才）……【影：販売の人が「さあっ，最後の1枚！」と言って売るのを10回は聞いたなあー。】

CITY CLIMBERのプログラム・リスト

```
  10 DEFINTA-Z:BEEPOFF:SCREEN2,7,7:RANDOMIZE:WIDTH 40:PRINTCSR(14,12)"CITY CLIM
BER":GOSUB1650
  20 DATA FFFF00FFFF00FFFF,FFFF0FFFFF0FFFFF,FFFFF0FFFFF0FFFF,1899D35618FFFF7E,0
038285428FEFE7C
  30 DATA 000000010FF821FF,00000106O8EFF0FF,0000000060SF9F6,00FE0000S0C0FFAA,0
0FF10FCFF434342
  40 DATA 00FF00030F304080,ABFCF0C0000000C0,42FFFFFF010101FF,807F3F1F01110907,0
03C7EF2ECEFE37A,003C7E4F37F7E35E
  50 DATA 40C3C7EEFEFCC4B4,1818181818181818,1008082B3F2B3F2B,0010224488102000,2
44281995A243C3C,3C3C244281422466
  60 DATA 181866BDBDBDBDA5,A524242424246600,1F1F1F1F1F1F1F1F,F8F8F8F8F8F8F8F8,C
6B7R6FCF8FC3E03,1038387BFFFF684A
  70 DATA 082A6AFFFF3E1C08,04S4CEEF7F7F217B,E56R213F7F7FCE84,55AA55AA55AA55AA
  80 RESTORE:FORI=224TO255:READ A$:DEFCHR$(I)=A$:NEXT
  90 REM ********************
 100 S=0:B=0:M=3:R=1:FL=0:RESTORE 1940
 110 REM********** ｼｮｷ ************
 120 WIDTH40:COLOR,,,1:GOSUB 1240:COLOR 7,0
 130 REM********** ｼｮｷ ************
 140 X=19:Y=16:C=23:B=500:C$=CHR$(29)+CHR$(31):M2$="B"+C$+"ｷ":M1$="ｹ"+C$+"ﾀ" "+C$+" "
 150 REM****** ｼｮｷ 3 ***************
 160 K=0:SW=0:PT=6:CALL&H703
 170 REM********* GO ! ********
 180 SCREEN2,7,2:A$=INKEY$:CALL&H703
 190 A=-(ASC(M1$)=244)*8-(POINT(X*8,Y*8-1)<>0)*4-(POINT(X*8+10,Y*8-1)<>0)*2-(PO
INT(X*8+11,Y*8-1)<>0)
 200 PRINTCSR(X,Y)M1$;:IF A$="8" AND(A-9)*(A-7)*(C+8)=0 THEN BEEPON:BEEPOFF:S=S
+5:SWAP M1$,M2$:C=C-1:PRINTCSR(X,Y+1)" ";:CALL &H74F,-(C>0)*16:SY=SY-(C>0):JY=JY
-(C>0)*8:Y=Y-(Y>6)*(C<1):PRINTCSR(X,Y)M1$;:GOTO240
 210 IF A$="4" OR A$="6" THEN PRINTCSR(X,Y)CM$;:A=(A$="4")-(A$="6"):X=X-(POINT(
X*8+16*A,Y*8+7)<>0)*A:PRINTCSR(X,Y)M1$;
 220 P1=POINT(X*8+1,Y*8+7):P2=POINT(X*8+8,Y*8+7):IF P1=1 AND P2=1 THEN TA=6:GOT
O1030
 230 REM*******************************
 240 IF PT=0 THEN K=8:PT=4+INT(RND(1)*3)
 250 K=K+1:ON K GOTO 270,370,450,470,490,520,540,560, 670,690
 260 REM******* APPEAR FACE *******
 270 JX=X*8-X MOD2*3-(X+1)MOD2*11+INT(RND(1)*3-1)*16:JY=Y*8-4*(ASC(M1$)-244)-IN
T(RND(1)*4+1)*16+8
 280 H$=MID$("ｷ◢",INT(RND(1)*2)+1,1)
 290 P=POINT(JX+2,JY+7):IF NOT(P=0 AND POINT(JX-1,JY)<>0) THEN K=0:ON 1-(Y=6)+2
*(P=1)*(RND(1)<.9) GOTO 180,750,340
 300 SCREEN 2,,7:IF JY¥8=Y-1 THEN ON INT(RND(1)*3)+1 GOTO 330,330,540 ELSE ON I
NT(RND(1)*3) GOTO 320,330
 310 PUT@(JX,JY)-(JX+13,JY+7),P1%:GOTO 180
 320 PUT@(JX,JY)-(JX+13,JY+7),P2%:GOTO 180
 330 PUT@(JX,JY)-(JX+13,JY+7),R%:BEEP:H$="ﾇ":K=3:GOTO 180
 340 SCREEN 2,,7:PUT@(JX,JY)-(JX+13,JY+7),Z%:PT=PT+1:GOTO180
 350 BEEP:K=3:GOTO 180
 360 REM******** THROW VASE ********
 370 K=1:SCREEN2,,2
 380 IF SW=0 THEN SW=1:SX=JX¥8+1:SY=JY¥8+1:BEEP:VX=SGN(X-SX):PRINTCSR(SX,SY)H$;
:GOTO 420
 390 PRINTCSR(SX,SY)" ";:IF(SX=X)*((Y-1=SY)+(Y=SY))THEN420
 400 PRINTCSR(SX,SY)" ";:SX=SX+VX:SY=SY+2
 410 IF SY>22 THEN K=2:SW=0 ELSE PRINTCSR(SX,SY)H$;
 420 IF SX=X AND (Y-1=SY OR SY=Y) THEN PRINTCSR(SX,SY)" ";:IF H$="ﾇ" THEN 1000
ELSE SY=Y-2:IF ASC(M1$)=244 THEN 1030 ELSE PRINTCSR(SX,SY)" "CSR(X-1,Y-1)"ｲﾈｯﾄ!":
B=B-50:SY=SY-3:SX=SX-(VX=0):BEEP:PRINTCSR(X-1,Y-1)"    "
 430 GOTO 180
 440 REM******** SHAT WINDOW********
 450 SCREEN2,,7:PUT@(JX,JY)-(JX+13,JY+7),W%:K=0:PT=PT-1:GOTO 180
 460 '*** SHAT A LEFT WINDOW ***
 470 JX=JX-16:GOTO 500
 480 '*** SHAT A RIGHT WINDOW ***
 490 JX=JX+32
 500 IF NOT(POINT(JX,JY+7)=0 AND POINT(JX-1,JY)-POINT(JX+14,JY)=0) THEN ON -(Y=
6) GOTO 750 ELSE SCREEN2,,7:PUT@(JX,JY)-(JX+13,JY+7),W%
 510 GOTO 180
 520 K=1:JX=JX-16:GOTO 180
 530 '******* BOXING MAN *******(7)
 540 SCREEN2,7,7:PUT@(JX,JY)-(JX+13,JY+7),B%:T=0:K=7:SB=250:GOTO180
 550 '********* ﾊﾟﾝﾁ ! ********(8)
 560 K=7:IF JY¥8>Y+1 THEN K=2:FORI=1TO7:BEEPON:BEEPOFF:SCREEN 2,7,7:SB=SB-(JX¥8
+1=X)*50:COLOR7,1-(SB>300):PRINTCSR(1,Y)"BONUS";SB;STRING$(99,31):NEXT:S=S+SB:CO
LOR7,0:PRINTCSR(1,Y)STRING$(10,32):SCREEN 2,7,1:GOTO450
 570 T=T+1:IF T MOD3>0THEN180
 580 SB=SB-10:IF T>50 THEN K=2:GOTO 180
 590 BX=JX¥8-1:IS=-1:P$="◥▄":IF J>0 THEN IS=1:P$="▗◤":BX=BX+3
 600 J=SGN(X-BX):J=J+(J=0)*SGN(20.1-BX):FOR I=0 TO 5*IS STEP IS:BEEPON:BEEPOFF
 610 PRINTCSR(BX+I,JY¥8)P$;
 620 IF(BX+I=X OR BX+I+IS=X)AND JY¥8>=Y THEN650
 630 NEXT:IF IS<0 THEN BX=BX-5
 640 PRINTCSR(BX,JY¥8)"       ";:K=7:GOTO 180
 650 PRINTCSR(12,JY¥8)STRING$(15,32);:GOTO 1030
 660 '******** KAN BAN ********(9)
 670 JX=4+INT(RND(1)*18):JY=0:IF Y=6 THEN 750
 680 '******** FALL *********(10)
 690 ER$="         ":PRINTCSR(JX,JY¥8)ER$CSR(JX,JY¥8+1)ER$CSR(JX,JY¥8+2)ER$;
 700 JY=JY+16+INT(RND(1)*2)*8
 710 IF JY¥8>21 THEN K=9:PT=PT-1:IF Y=6 THEN 750 ELSE IF PT<1 THEN K=0:PT=2+INT
(RND(1)*4):GOTO 180 ELSE K=8:GOTO 180
 720 PRINTCSR(JX,JY¥8)"▀▀▀▀▀"CSR(JX,JY¥8+1)REV" KANBAN "CSR(JX,JY¥8+2)REV"▀▀▀
▀▀▀";
 730 IF(JY¥8+4)>Y AND Y>JY¥8)AND(JX=<X AND X<(JX+8)THEN TA=1:GOTO 1040
 740 BEEPON:BEEPOFF:K=9:GOTO 180
 750 REM**** THE TOP ****
 760 SCREEN 2,,7:COLOR 7,1:LOCATE0,0:PRINT USING"  ROUND##   SCORE#####  BONUS##
##  MAN## ";R;S;B;M
 770 C$=C$+CHR$(29)+CHR$(29):D$="    "+C$+"   ":H$="ﾏ◆◆◆"+C$+"◆●○":HX=0:HY=2
 780 IF B<100 THEN B=100
 790 SCREEN2,7,2:A$=INKEY$:CALL&H703
 800 IF A$="4" OR A$="6" THEN PRINTCSR(X,Y)CM$;:A=(A$="4")-(A$="6"):X=X-(POINT(
X*8+8*A,Y*8+8)<>0)*A:PRINTCSR(X,Y)M1$;
 810 IF A$="8" THEN Y=Y-1:PRINTCSR(X,Y)M2$CSR(X,Y+2)" ";:IF HX+2=X AND HY+2=Y T
HEN 870 ELSE PRINTCSR(X,Y)" "CSR(X,Y+1)M1$;:Y=Y+1
 820 '****** HELICOPTOR ******
 830 SCREEN 2,7,7:COLOR 7,0:PRINTCSR(HX,HY)D$;
 840 HY=HY+INT(RND(1)*3-1):HY=HY-(HY=0)+(HY=4):HX=HX+INT(RND(1)*2)+1-(HX>13)*(H
X<24):HX=HX-(HX=0)+(HX=36):HX=-(HX<37)*HX
 850 PRINTCSR(HX,HY)H$;:B=B-2:COLOR,1:LOCATE28,0:PRINTUSING"#####";B:BEEPON:BEEP
OFF:COLOR7,0
 860 IF B>50 THEN 790 ELSE B=50
 870 REM ****** ROUND CLEAR ******
 880 SCREEN 2,7,7:B=B-B MOD 5
 890 HY=HY-1:BEEPON:BEEPOFF
 900 COLOR7:IF HY>0 THENPRINTCSR(HX,HY)"ﾏ◆◆◆";
 910 IF HY+1>0 THENPRINTCSR(HX,HY+1)" ●○";
 920 COLOR 2:IF HY+2>0 THENIF B>50 THENPRINTCSR(HX+2,HY+2)"  B ";ELSE PRINTCSR(HX
,HY+2)SPC(4);
 930 IF HY+3>0 AND B>50 THENPRINTCSR(HX+2,HY+3)"ﾀﾏ";
 940 IF HY+4>0 THENPRINTCSR(HX+2,HY+4)" "; ELSE 970
 950 FOR I=0 TO (10-HY)*20:NEXT:GOTO 890
 960 REM ******* BONUS *******
 970 COLOR 7,1:FOR I=B TO 0 STEP -5:S=S+5
 980 BEEPON:BEEPOFF:LOCATE16,0:PRINTUSING"#####";S:
 990 LOCATE28,0:PRINTUSING"####";I;:NEXT:CALL&H703:R=R+1:M=M+1:GOTO120
1000 REM******** DEAD MAN(BOMB!) ******
1010 SCREEN 2,7,2:PRINTCSR(X-1,Y)"ﾒﾀﾊﾞ"CSR(X-1,Y+1)"@ｵ▀▀":BEEP:FORI=0TO500:NEXT
1020 PRINTCSR(X-1,Y)"    "CSR(X-1,Y+1)"    ":COLOR 0:GOTO 1070
1030 REM********** DEAD MAN **********
1040 IF K=9OR K=10THEN PRINTCSR(JX,JY¥8)ER$CSR(JX,JY¥8+1)ER$CSR(JX,JY¥8+2)ER$;
1050 IF ASC(M1$)=246 THEN T=6:GOTO 1060 ELSE IF K=1 THEN TA=1 ELSE IF K=7 THEN
TA=11 ELSE TA=16
```

★編集長さん、影さんの給料袋が薄いなら、せめて紙を入れて厚くみせてあげれば？（静岡県富士市・鈴木伸之11才）……【編：このごろの影さんは給料袋が薄いのより、髪が薄いほうが悩みなのです。髪を入れてあげよう。】

```
1060 S$=MID$("ｱﾚｰｯ!ｼﾏｯﾀ!ｸﾞｳｯ!!ｹﾞｯ!",TA,5):COLOR,,2
1070 C=-C*(C>1)-(C<=1):IF ASC(M1$)=246 THEN SWAP M1$,M2$:PRINTCSR(SX,SY)" ";
1080 IF NOT(K=9 OR K=10) THEN SCREEN2,,7:PUT@(JX,JY)-(JX+13,JY+7),W%
1090 SCREEN2,,2:PRINTCSR(X,Y)S$:FORI=0TO200:BEEP:NEXT:PRINTCSR(X,Y)"     ";
1100 FOR I=C TO 22:CALL &H74F,1:PRINTCSR(X,Y)" "C$M1$;:NEXT
1110 FOR I=Y TO 21:PRINTCSR(X,I)" "C$M1$;:NEXT
1120 PRINTCSR(X,I)" "CSR(X,I+1)"◣◥";:FORK=0 TO 20:BEEPON:BEEPOFF:FORJ=0TO20:NEX
T J,K:PRINTCSR(X,I+1)"  ";
1130 SCREEN2,7,7:GOSUB1340:M=M-1:IF M<0 THEN 1170
1140 FOR I=0 TO 7:COLOR 7,1:PRINTCSR(0,0)"MEN =";M
1150 BEEPON:BEEPOFF:FOR J=0 TO 100:NEXT:COLOR7,0:PRINTCSR(0,0)"          ";:NEXT
COLOR,,,1:GOTO 130
1160 '******* GAME OVER *******
1170 SCREEN2,7,7:COLOR 7,1:LOCATE 15,6
1180 FORI=1TO9:PRINTMID$("GAME OVER",I,1);:BEEPON:BEEPOFF:FORJ=0TO200:NEXTJ,I
1190 LOCATE12,9:PRINTUSING"HIGH SCORE#####";TP%:BEEPON
1200 LOCATE15,11:PRINTUSING"SCORE#####";S:BEEPON:BEEPOFF:IF TP%<S THEN TP%=S
1210 COLOR 7,1:PRINTCSR(11,20)"PUSH [RETURN] KEY"
1220 CALL&H703:WHILE A$<>CHR$(13):A$=INKEY$:WEND:GOTO 20
1230 '********* ROUND R *************
1240 IF B>330 THEN FOR I=0 TO 100:PLOT(RND(1)*320,RND(1)*200),RND(1)*7+1:NEXT
1250 IF R>10 THEN 1590
1260 READ ｱ$,ｲ$,ｳ$,ｴ$,ｵ$,ｶ$,ｷ$,C1,C2
1270 DEFCHR$(224)=ｱ$:DEFCHR$(225)=ｲ$:DEFCHR$(226)=ｳ$:W=1:READ Z$:LOCATE 12,10
1280 J=VAL("&H"+MID$(Z$,W+1,1)):S1$=MID$(Z$,W,1)
1290 IF S1$="@" THEN 1330 ELSE SCREEN 2,7,7:CR=CSRLIN
1300 IF J=VAL("&H"+MID$(Z$,W+1,1))AND W>2 THEN S2$=MID$(Z$,W-2,1):IF((S2$<>"@")
AND(S1$>S2$ AND S1$<"E" AND S2$<"E"))OR((S2$="A"OR S2$="B")AND S1$="E")OR(S2$="E
" AND(S1$="C"OR S1$="D")) THEN FL=1 ELSE FL=0
1310 IF S1$="E" THENGOSUB 1490 ELSE GOSUB1380
1320 J=J-1:IF J=0 THEN W=W+2:GOTO1280 ELSE 1290
1330 CALL &H74F,16:GOSUB 1340:RETURN
1340 '******** ｲﾘｸﾞﾁ ﾉ I SUB ******
1350 COLOR7,3:PRINTCSR(16,19)"■casio■"
1360 FORI=20 TO 23:COLOR 7,1:PRINTCSR(16,I)"■      ■";:COLOR0,1:PRINTCSR(19,I)"円
";:NEXT
1370 COLOR2,0:PRINT:PRINTSTRING$(40,255);:CALL&H74F,16:RETURN
1380 REM ****** A~D ******
1390 P=(ASC(MID$(Z$,W,1))-65)*2
1400 IF FL=1 THENIF MID$(Z$,W-2,1)<"E" THEN GOSUB 1470:GOTO 1420 ELSE PD=2:GOSU
B 1480:GOTO 1420
1410 COLORC1,C2:PRINTCSR(12+P,CR)" ﾄ"STRING$(13-P*2,224)"ﾅ";:COLOR7,0:PRINT:CR=C
R+1
1420 DEFCHR$(248)=ｴ$:DEFCHR$(249)=ｵ$:SCREEN 2,7,1:PRINTCSR(12+P,CR)"ﾃ"CSR(26-P,
CR)"ﾎ";
1430 DEFCHR$(248)=ｶ$:DEFCHR$(249)=ｷ$:SCREEN 2,7,4:PRINTCSR(12+P,CR)"ﾃ"CSR(26-P,
CR)"ﾎ";
1440 SCREEN 2,7,7:COLOR C1,0:PRINTCSR(14+P,CR)LEFT$(CHR$(0)+CHR$(0)+"円 円 円 円 円
円",13-P*2);:PRINT
1450 FL=0:RETURN
1460 REM ****** A'~D' ******
1470 PD=(ASC(MID$(Z$,W-2,1))-65)*2
1480 COLORC1,C2:PRINTCSR(12+PD,CR)" ﾄ"STRING$(13-PD*2,224)"ﾅ";:COLOR7,0:PRINT:CR
=CR+1:RETURN
1490 REM ****** E ******
1500 DEFCHR$(248)=ｴ$:DEFCHR$(249)=ｵ$
1510 IF FL=1 THENIF MID$(Z$,W-2,1)<"E" THEN PD=2:GOSUB 1480:GOTO 1540
1520 IF J=VAL("&H"+MID$(Z$,W+1,1))AND W>1 THEN PD=2:GOSUB 1480:GOTO 1540
1530 COLORC1,C2:PRINTCSR(14,CR)" ╞══╡"CSR(20,CR)" ╞══╡";:COLOR7,0:PRINT:CR=CR+1
:COLOR 7,0
1540 SCREEN 2,7,1:PRINTCSR(14,CR)"ﾃ"CSR(18,CR)"ﾎ":CSR(20,CR)"ﾃ"CSR(24,CR)"ﾎ";
1550 DEFCHR$(248)=ｶ$:DEFCHR$(249)=ｷ$:SCREEN 2,7,4:PRINTCSR(14,CR)"ﾃ"CSR(18,CR)"
ﾎ";CSR(20,CR)"ﾃ"CSR(24,CR)"ﾎ";
1560 SCREEN 2,7,7:COLOR C1,0:PRINTCSR(16,CR)"円"CSR(22,CR)"円";:PRINT
1570 FL=0:RETURN
1580 '***** ?
1590 PRINT"CONGRATURATIONS! SPECIAL BONUS";M*1E3+1E3:S=S+1E3+M*1E3:R=99
1600 D$="ｲﾆﾁ!ﾋ!ﾃｳﾇ!ｾﾎﾟﾄﾘ!ﾌﾟﾚ!ｧ!ｿｳﾋ!ﾇﾐｽﾁﾞ!ｳﾐｾｹﾟﾇ!,!333!ﾗｻﾋﾐﾇ!ｻｴﾏｹｹ!ﾇﾙﾋﾞﾘｯｴ!2642.
6,!ﾊ!ｻﾟﾅｴ!ﾗｴﾎｳ!ﾐﾄﾟﾇ!ｶﾄｷﾟ4!ｹﾁﾟｼｳﾞﾎﾞﾇﾟｱ!ｷｳﾐｾﾞ!ﾐﾁﾟｶﾞﾆﾊ!ﾌﾅﾋ!ﾏﾟｹﾅ!ﾍﾟ"ﾁｴ!ｧ!ﾇﾐﾇｯｴﾞ!ｷﾊﾇﾑ
ﾇ!ﾐｰﾄﾐｾﾞ!ﾝ!ｷｳｿｸ!ｽﾄｲﾝｷｰﾁ!ﾌﾅﾄﾟﾔ!ｳｸﾄﾟｾﾞﾍﾟ"ﾁｴﾇﾐﾇｯｴﾞ!ｷ"
```

```
1610 FOR I=1 TO 199:Z$=CHR$(ASC(MID$(D$,I,1))-1):PRINTZ$;
1620 IF Z$<>" " THEN BEEPON:BEEPOFF:FORJ=0TO100:NEXT
1630 NEXT:A$=INPUT$(2):GOTO1180
1640 REM*****PATTEN READ*********
1650 RESTORE 1750
1660 DIM W%(75),Z%(75),P1%(75),P2%(75),R%(75),B%(75),N$(20),T%(20),S%(20)
1670 FOR I=0 TO 75:READ W%(I):NEXT
1680 FOR I=0 TO 75:READ Z%(I):NEXT
1690 FOR I=0 TO 75:READ P1%(I):NEXT
1700 FOR I=0 TO 75:READ P2%(I):NEXT
1710 FOR I=0 TO 75:READ R%(I):NEXT
1720 FOR I=0 TO 75:READ B%(I):NEXT
1730 RETURN
1740 REM WINDOW
1750 DATA 255,-256,0,63,0,0,255,16326,0,0,-256,-29696,63,1,0,255,16152,768,0,-2
56,12288,63,6,0,255,16224,3072,0,-256,-16384,63,24,0,255,16128,0,0,0,0,0
1760 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1
28
1770 REM OPEN THE WINDOW
1780 DATA 0,-256,0,63,0,0,255,16152,1536,0,-256,3072,63,3,0,255,16128,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0
1790 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1800 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1810 REM OJYAMA MAN
1820 DATA 1282,519,1797,4136,56,0,513,4099,12320,0,-7680,-7199,4385,49,0,-11535
,5075,12834,0,-1536,-11,5931,63,0,-1515,5663,15915,0,-512,-7171,7983,49,0,-257,7
937,8255
1830 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,0,192
1840 REM OJAMAMAN 2
1850 DATA 257,256,1,12348,8,0,-7967,14817,265,0,-16640,-24411,570,18,0,-23873,1
5013,562,0,-256,-7964,831,43,0,-7617,15909,523,0,-256,-16191,4415,41,0,-1021,844
5,7999,0,0,0
1860 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,224
1870 REM******** ROBOT ********
1880 DATA 0,-4096,-3856,1799,7,0,-1800,4088,3855,0,-2048,2056,2063,8,0,2296,384
8,2056,0,22528,-1992,3853,12,0,-3856,2032,1799,0,-5120,-15164,4379,17,0
1890 DATA -258,16382,16191,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1900 REM ****** BOXING MAN *****
1910 DATA 0,0,240,1792,0,0,6368,768,12,0,0,248,3840,0,0,-3872,992,775,0,-24576,
-24400,1538,2,0,-6432,992,819,0,8192,8230
1920 DATA12802,2,0,-13120,448,281,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0
1930 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1940 '********* BILDING DATA ******** CHR=224,225,226,248,249
1950 DATA FFFF00FFFF00FFFF,FFFF0FFFFF0FFFFF,FFFFF0FFFFF0FFFF,0000000000000000,0
000000000000000,1F1F1F1F1F1F1F1F,F8F8F8F8F8F8F8F8,4,1. BAAA@@
1960 DATA FF000000000000FF,F1010101010101F1,8F8080808080808F,1F1F1F1F1F1F1F1F,F
8F8F8F8F8F8F8F8,1111111111111111,8888888888888888,5,1 ,C5B1E4B3A7@@
1970 DATA FF000000000000FF,F1010101010101F1,8F8080808080808F,1F1F1F1F1F1F1F1F,F
8F8F8F8F8F8F8F8,1111111111111111,8888888888888888,5,4,D2C6B1E4A7@@
1980 DATA FFFF18E7E718FFFF,FFFF0FFFFF0FFFFF,FFFFF0FFFFF0FFFF,1F1F1F1F1F1F1F1F,F
8F8F8F8F8F8F8F8,1F1F1F1F1F1F1F1F,F8F8F8F8F8F8F8F8,5,1,E5B1C2B1E4B7@@
1990 DATA FF38BBBBBBBB83FF,FF3BBBBBBBBB83FF,FFB8BBBBBBBB83FF,000E02020E080E00,0
070404070107000,1F111D1D1117111F,F888B8B888E888F8,4,1,CAE5B5@@
2000 DATA FF55AA55AA55AAFF,FB55AB55AB55ABF5,AFD5AAD5AAD5AADF,1F1F1F1F1F1F1F1F,F
8F8F8F8F8F8F8F8,1B1D1B1D1B1D1B1D,D8B8D8B8D8B8D8B8,5,1,C1D2C6E3B2A6@@
2010 DATA FFFFFFFF55AA55FF,FBFDFBFD5BBD5BFD,DFBFDFBFDDBADDBF,040A040A040A040A,5
020502050205020,1B1D1B1D1B1D1B1D,D8B8D8B8D8B8D8B8,4,1,CFB5@@
2020 DATA FF55AA55AA55AAFF,FB55AB55AB55ABF5,AFD5AAD5AAD5AADF,1F1F1F1F1F1F1F1F,F
8F8F8F8F8F8F8F8,1B1D1B1D1B1D1B1D,D8B8D8B8D8B8D8B8,5,4,E3C1E3A1C3E3B6@@
2030 DATA FF81BDA5A5BD81FF,F185BDA5A5BD85F1,8FA1BDA5A5BDA18F,1F1F1F1F1F1F1F1F,F
8F8F8F8F8F8F8F8,1F111515151111F,F888A8A8A8A888F8,5,1,D1C1B1E6B1E5A5@@
2040 DATA FFA5A5A5A5A5A5FF,F5555555555555F5,AFAAAAAAAAAAAAAF,0A0A0A0A0A0A0A0A,5
050505050505050,1515151515151515,A8A8A8A8A8A8A8A8,4,1,D2C1B2E5C1E4A5@@
```

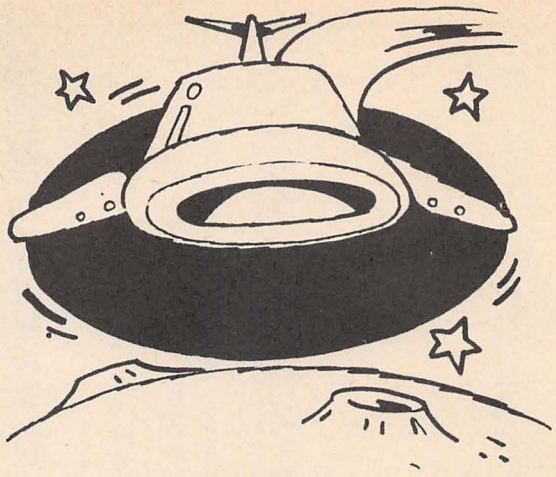
★９月号P.127の，つぐ美ちゃんの３サイズはこうだ！B81W65H83。失礼しました〜。（埼玉県八潮市・地獄の笑人16才）……【影：ブッ，ブー！ほんとうはBX３WX０H90なのだ！編：Hだけは当たってます。】

JR-100用

CROSS BEAM

クロス　ビーム

BOBBY JEAN



STORY

1995年，地球連邦の公務員である君は，突然月へ単身赴任することになった。月での任務は，発見された巨大ダイヤを管理することである。

しかし，ただボーッとしていればよいというのではない。巨大ダイヤを発見した直後から火星人におそわれ，危険にさらされている。そこで君はクロス・ビームという武器をもって侵入者たちからダイヤを守らねばならないのだ。

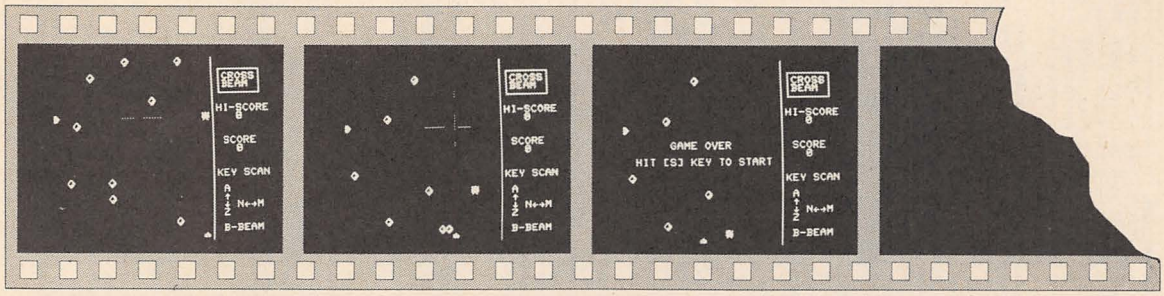
HOW TO PLAY

左側のビームと下のビームがセットになっているのがクロス・ビームです。その名のとおり，二つのビームがクロスするところに侵入者がいれば，その侵入者はこの世から消えます。そこにダイヤがあった場合は，ダイヤも消滅してしまうのです。最初ダイヤは10個あり，5個以下になると君はクビです。

キー操作は，左側ビームの上下がA，Z，下のビームがN，Mで左右に移動し，ビーム発射はBです。

CROSS BEAMのプログラム・リスト

```
100 OPTIONCMODE1:H=0
110 FORI=#C000TO#C01F:READA:POKEI,A:NEXT
120 RERDA#:A#="#"+A#
130 POKE1,VAL(A#)
140 NEXTI
150 DATA00,38,3C,3E,3F,3E,3C,38
160 DATA00,1C,7F,7F,7F,00,00,00
170 DATA18,24,46,83,87,5E,3C,18
180 DATA00,00,00,80,E0,FF,24,42
190 X=RND(22):Y=RND(22)+1
200 S=0:D=10
210 V=RND(22):U=RND(22)+1
220 CLS
230 FORI=0TO22
240 LOCATE1,23:PRINT"[=";
250 NEXTI
260 LOCATE1,24:PRINT"  CROSS!  "
270 LOCATE2,24:PRINT" BEAM !"
280 LOCATE3,24:PRINT"  BEAM !"
290 LOCATE4,24:PRINT"  CROSS!  "
300 LOCATE6,24:PRINT"HI-SCORE"
310 LOCATE7,27:PRINTH
320 LOCATE10,25:PRINT"SCORE"
330 LOCATE11,27:PRINTS
340 LOCATE14,24:PRINT"KEY SCAN"
350 LOCATE16,25:PRINT"↑"
360 LOCATE17,25:PRINT"A"
370 LOCATE18,25:PRINT"↓ N←M"
380 LOCATE19,25:PRINT"Z"
390 LOCATE21,25:PRINT"B-BEAM"
400 LOCATEX,0:PRINTFLDC(1);" "
410 LOCATEE2,Y:PRINTFLDC(1);"!"
420 FORI=1TO5
430 LOCATERND(22),RND(22)+1
440 PRINTFLDC(1);"*"
450 NEXTI
460 LOCATEV,U:PRINTFLDC(1);"#"
470 REM ■■■ MAIN ■■■
480 PICKK
490 IFKK>65THENPOKE1,#9B:POKE1,#9A:POKE1,#9C:POKE1,#9D:BEEP1:BEEP0
500 X=X-(K=67)+(K=90):X=X+(X=0)-(X=21):POKE1,#9B:POKE1,#9D:BEEP1:BEEP0
510 POKE1,#9A:LOCATEX0,0:PRINT" "
520 LOCATEX,0:PRINTFLDC(1);" "
530 IFKK<>77THENKK=(K=78)+(K=88):Y=Y+(Y<1)-(Y>22):POKE1,#9B:BEEP1:BEEP0
540 IFKK<>77THENKK=(K=78)+(K=88):Y=Y+(Y<1)-(Y>22):POKE1,#9B:BEEP1:BEEP0
550 POKE1,#9A:LOCATE22,Y:PRINT" "
560 LOCATE22,Y:PRINTFLDC(1);"!"
570 IFK=66THENPOKE1,#60:BEEP:BEEP:POKE1,#9A:GOSUB600
580 X0=V:Y0=U
590 V=V+RND(3)-1:U=U+RND(3)-1
600 V=V+(V<0)-(V>21)
610 U=U+(U<1)-(U>22)
620 LOCATEV,U:PRINTFLDC(1);"#"
630 LOCATEX0,Y0:PRINT" "
640 LOCATEV,U:PRINTFLDC(1);"#"
650 IFP=#32THEND=D-1:POKE1,(D-4)*51:BEEP:IFD=5THEN930
660 GOTO490
670 REM ■■■ BEAM SUB.■■■
680 FORI=1TO22
690 P=PEEK(#C100+V*32+I)
700 LOCATEV,I:PRINT"_"
710 P=PEEK(#C100+X+32*I)
720 LOCATE22-I,Y:PRINT"!"
730 LOCATE22-I,Y:PRINT" "
740 POKE#C100+22-I+32*Y,0
750 NEXTI
760 P=PEEK(#C100+X+32*Y)
770 LOCATEX,Y:PRINT"_"
780 IFP=#32THEND=D-1:POKE1,(D-4)*51:BEEP:IFD=5THEN930
790 IFP=#83THENBEEP:BEEP:S=S+DY25:GOTO210
800 LOCATEX,Y:PRINT" "
810 RETI
820 REM ■■■ GAME OVER ■■■
830 LOCATE10,7:PRINT"GAME OVER"
840 U=128:FORI=0TO128:POKE1,U+I:BEEP1:POKE1,U-I:BEEP1:NEXTI:BEEP0
850 POKE1,#9A:LOCATE12,2:PRINT"HIT [SJ KEY TO START"
860 IFK(STHENH=S
870 PICKK
880 IFK=83THENPOKE1,#9A:BEEP:GOTO190
890 GOTO870
```



《写真1》ビームがクロスするところに誘いこめ

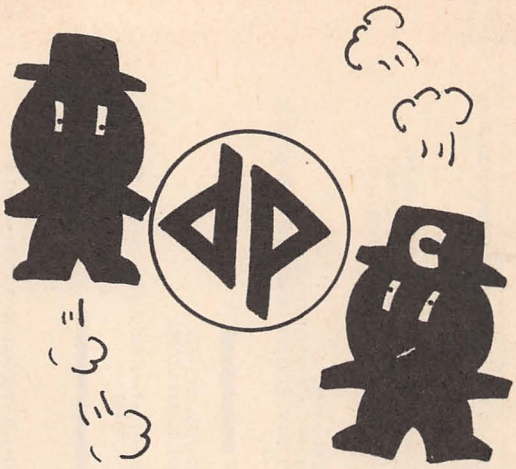
《写真2》クロス・ビームはダイヤも消滅させる

《写真3》ダイヤが5個になるとゲーム終了

★ベーマガDXという化け物の他にAVGやナムコの別冊まででるとは。そこでお願い。OFの別冊もだしてボツハガキを減らしてください。（東京都目黒区・KCN）……【編：君が，買う人を1000人集めたらつくります。】

MIG（ミグ） & MOG（モグ）2

宮原　純司



はじめに

このゲームは，85年5月号の「ＭＩＧ　＆　ＭＯＧ」を，ＪＲ-100でもやってみたいと思い作ってみたものです。すこし画面が小さくなってしまったので，ルールを少し変えてみました。

変えた点

- 押すと動くブロックがある
- ひっくりかえすものが変わり，数も一つしかない
- あることをすれば，スペシャル・フラッグがでる（だしかたは自分で考えよう！）
- キャラクタがちがう
- タイム制限があり，スコア，ハイ・スコアもある
- 迷路の大きさが原作では12×12ドットだったが10×10ドットになっている

遊びかた

ミグとモグでｄｐマーク（◈）をはさめばいいのですが，ミグは[I]，[J]，[K]，[M]のキーで上下左右に動き，モグはその逆に動きます。ブロックはミグが押したときのみ動きます。

スコアはクリアしたときの残りタイム×2，あるいはスペシャル・フラッグをとったときはタイム×4がプラスされます。

全面クリアするとその場でゲーム・オーバーです。

なお，クリアできなくなったらスペース・キーを押すと，ミグの残数から－1されてもとの画面にもどります。

おわりに

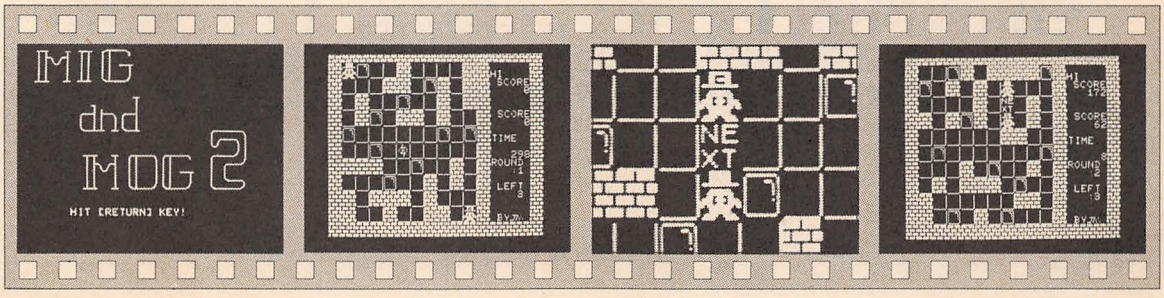
フロー・チャートを公表しようと思いましたが，フロー・チャートを見ると，スペシャル・フラッグのだしかたがわかってしまうので，やめにしました。

ちなみに，スペシャル・フラッグのでる面は3面から10面までです。

CHECKER FLAG

Dr.D：30行から140行は，データにしたほうがいいだろう。リストは長いが，むだもなくよくできている。全面クリアするとゲーム・オーバーというのは残念だな。

編：自分でいろいろな面をつくってみて！



《写真1》グレード・アップしたMIG & MOG 2

《写真2》ミグとモグで中央のdpマークをはさめ

《写真3》下がミグ，上がモグ

《写真4》dpマークをはさむと，面クリア

★ガーン！修学旅行から帰ったらＸ1cが消えていた！受験のため売られてしまったのだ。（神奈川県横浜市・中嶋義一15才）……【影：ご愁傷さま。編：でも親はうらむまい。キミもこれでナイコン族の仲間入りだね。】

★BASICをベーシックと読み、X1TURBOをX1ツーボと読んだのは僕だけだろうか。（静岡県静岡市・小林靖幸12才）……【影：ほんとうはベシックと読みます（ベシック ノ）。】

★

```
1 CLS
10 GOSUB 3000
20 H=0:DIM A(6),B(6),C(6),D(6),E(10),F(10),G(5),H(5),I(5),J(5)
30 A(1)=$40:B(1)=$80:C(1)=$81:D(1)=$82
40 A(2)=$83:B(2)=$83:C(2)=$83:D(2)=$83
50 A(3)=$84:B(3)=$85:C(3)=$86:D(3)=$87
60 A(4)=$88:B(4)=$89:C(4)=$8A:D(4)=$8B
70 A(5)=$8C:B(5)=$8D:C(5)=$8E:D(5)=$8F
80 P=$90:P1=$91
90 E(1)=$92:F(1)=$93:E(2)=$98:F(2)=$99
100 E(3)=$94:F(3)=$95:E(4)=$96:F(4)=$97
110 G(1)=$9A:H(1)=$9B:I(1)=$92:J(1)=$93
120 G(2)=$90:H(2)=$91:I(2)=$98:J(2)=$99
130 G(3)=$9C:H(3)=$91:I(3)=$94:J(3)=$95
140 G(4)=$90:H(4)=$9D:I(4)=$96:J(4)=$97
150 GOSUB1250
160 CLS:S=0:M=3:R=1
165 REM
170 REM ■■■■■■■■ PRINT ■■■■■■■■
175 REM
180 FORI=$C100 TO $C11F
190 POKE I,$83:POKEI+32,$83
200 POKEI+$2C0,$83:POKEI+$2E0,$83
210 NEXT
220 FORI=$C140 TO$C3A0 STEP32
230 POKEI,$83:POKEI+1,$83
240 POKEI+22,$83:POKEI+23,$83
250 POKEI+30,$83:POKEI+31,$83
260 NEXT
270 LOCATE3,24:PRINT"HI"
290 LOCATE4,25:PRINT"SCORE"
310 LOCATE8,25:PRINT"SCORE"
330 LOCATE11,24:PRINT"TIME"
340 LOCATE14,24:PRINT"ROUND"
350 LOCATE17,25:PRINT"LEFT"
355 LOCATE21,25:PRINT"BY";FLD(1);">?"
356 GOSUB1180:POKE1,$AA:GOSUB4000:T1=1:IFS1=1THENS1=0
357 LOCATE15,27:PRINT":";R
358 LOCATE18,27:PRINT":";M
361 LOCATE5,25:PRINTSPC((H<10)+(H<100)+(H<1000)+(H<10000));H
362 LOCATE9,25:PRINTSPC((S<10)+(S<100)+(S<1000)+(S<10000));S
363 LOCATE9,25:PRINTSPC((S<10)+(S<100)+(S<1000)+(S<10000));S
364 REM
365 REM ■■■■■■■■ MAIN ■■■■■■■■
367 REM
370 X=$C142:X2=$C394:T=301:Y2=1
380 BEEP1:T=T-T1:LOCATE13,26:PRINTSPC((T<10)+(T<100)+(T<1000));T
390 IFT=0THEN1000
400 PICKK:BEEP0:X1=2*((K=$4B)-(K=$4A))+64*((K=$4D)-(K=$49))
405 IFK=$20 GOTO1000
410 Y=(X1=64)+2*(X1=-64)+3*(X1=-2)+4*(X1=2)
420 Y1=(-X1=64)+2*(X1=64)+3*(X1=2)+4*(-X1=2)
430 Z=PEEK(X+X1):Z1=PEEK(X2-X1)
440 IFY=0 Y=1:Y1=1:Q=1:GOTO490
450 IFZ=$84GOTO670
460 IF(Z=$8C)*(S1=1)*(PEEK(X+X1+X1)<>G(Y2)) S1=2:M=M+1:T1=1:BEEP:GOTO475
470 W=600*(Z<>$40)+475*(Z=$40):GOTOW
475 Q3=(PEEK(X+X1+X1)=G(Y2)):LOCATE18,27:PRINT":" M
480 POKEX,$40:POKEX+1,$80:POKEX+32,$81:POKEX+33,$82
490 POKEX+X1,P:POKEX+X1+1,P1:POKEX+X1+32,E(Y):POKEX+X1+33,F(Y)
500 POKEX+X1,P:POKEX+X1+1,P1:POKEX+X1+32,E(Y):POKEX+X1+33,F(Y)
510 IFQ=1 Q=0:GOTO 570
520 X=X+X1
530 IFQ3=1 GOTO600
540 IF (Z1=$83)+(Z1=$88)+(Z1=$84)+(Z1=P)+(Z1=$8C)THEN 600
560 POKEX2,$40:POKEX2+1,$80:POKEX2+32,$81:POKEX2+33,$82
570 POKEX2-X1,G(Y1):POKEX2-X1+1,H(Y1):POKEX2-X1+32,I(Y1)
580 POKEX2-X1+33,J(Y1)
590 X2=X2-X1:Y2=Y1
600 V=PEEK(X+X1):V1=PEEK(X+X1+X1)
610 IF(V=$88)*((V1=G(Y1))+(V1=G(Y2)))THENS00
620 IF(V=$8C)*((V1=G(Y1))+(V1=G(Y2)))*(S1=0) S1=1:T1=2:GOTO730
630 GOTO380
640 REM
650 REM■■■■■■■■ BLOCK ■■■■■■■■
660 REM
670 Q1=PEEK(X+X1+X1):Q2=PEEK(X+X1+X1+X1)
680 W=600*(Q1<>$40)+690*(Q1=$40):GOTOW
690 IFQ2=G(Y2)THENQ3=1
700 POKEX+X1+X1,$84:POKEX+X1+X1+1,$85:POKEX+X1+X1+32,$86
710 POKEX+X1+X1+33,$87:GOTO480
715 REM
720 REM■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
725 REM
730 RESTORE 3270
740 FORI1=1 TO 5
745 POKEX+X1,0:POKEX+X1+1,0:POKEX+X1+32,0:POKEX+X1+33,0
750 FORI=$C060TO$C07F:READA$:A$="$"+A$:POKEI,VAL(A$)
760 NEXT:BEEP1:POKEX+X1,$8C:POKEX+X1+1,$8D:POKEX+X1+32,$8E
770 POKEX+X1+33,$8F
780 FORI2=1TO100:NEXTI2:BEEP0:NEXT
790 GOTO380
800 RESTORE 3390
810 FORI1=1 TO 5
815 POKEX+X1,0:POKEX+X1+1,0:POKEX+X1+32,0:POKEX+X1+33,0
820 FORI=$C040TO$C05F:READA$:A$="$"+A$:POKEI,VAL(A$)
830 NEXT:BEEP1:POKEX+X1,$88:POKEX+X1+1,$89:POKEX+X1+32,$8A
840 POKEX+X1+33,$8B
850 FORI2=1 TO100:NEXTI2:BEEP0:NEXT
860 FORI=10TO100:FORI1=255TO1STEP-I:POKE1,I1:BEEP1:NEXT:NEXT:BEEP0
870 S2=2*(S1=2)+(S1=0):S=S+T*2*S2:R=R+1:S1=0:GOTO356
990 REM
995 REM■■■■■■■■ GAME OVER ■■■■■■■■
996 REM
1000 FORI=1TO255:POKE1,I:BEEP1:NEXT:BEEP0
1010 FORI=255TO1STEP-2:POKE1,I:BEEP1:NEXT:BEEP0
1020 M=M-1:POKE1,$AA:IFM<>0THEN356
1030 LOCATE4,2:PRINT"┌──┐ ┌──┐ ┌─┐ ┌─┐┌──┐"
1040 LOCATE5,2:PRINT"│ │ │ │ │ │ │ │ │ │ "
1050 LOCATE6,2:PRINT"│ └─┘ ├─┤ │ │ │ │ │ │ "
1060 LOCATE7,2:PRINT"└──┘ │ │ └─┘ └─┘ └─┘ "
1070 LOCATE8,2:PRINT"└──┘ ┴ ┴ ┴ ┴ └──┘"
1080 LOCATE10,6:PRINT"┌──┐ ┌─┐ ┌──┐ ┌──┐ "
1090 LOCATE11,6:PRINT"│ │ │ │ │ │ │ │ │ "
1100 LOCATE12,6:PRINT"│ │ │ │ │ │ │ │ │ "
1110 LOCATE13,6:PRINT"└──┘ └─┘ └──┘ └──┘ "
1120 LOCATE14,6:PRINT"└──┘ └─┘ ┴ ┴ ┴ ┴ "
1130 LOCATE18,28:PRINT"0"
1135 LOCATE18,4:PRINT"HIT [SPACE] KEY!"
1140 S1=0:IFH<STHENH=S
```

```
1150 PICKK:IFK=$20THEN150
1160 L=L+1:IFL<=5THENLOCATE18,9:PRINT"      ":GOTO1140
1170 LOCATE18,9:PRINT"SPACE":L=0*(L=20):GOTO1140
1175 REM████████████████████
1180 RESTORE3150:FORI=$C040TO$C05F
1190 READA$:A$="$"+A$:POKEI,VAL(A$):NEXT
1200 RESTORE3170:FORI=$C060TO$C07F
1210 READA$:A$="$"+A$:POKEI,VAL(A$):NEXT:RET
1220 REM
1230 REM████████ DEMO ████████
1240 REM
1250 CLS
1260 LOCATE0,0:PRINT"┬┬ ┬ ┬┬ ┌──┐"
1270 LOCATE1,0:PRINT"│├ ┤ ││ ││  "
1280 LOCATE2,0:PRINT"││╰│ ││ ││ ─┬"
1290 LOCATE3,0:PRINT"││ │ ││ ││ │"
1300 LOCATE4,0:PRINT"┴┴ ┴ ┴┴ └──┘"
1310 LOCATE 6,6:PRINT"        ┬"
1320 LOCATE 7,6:PRINT" ┐      │"
1330 LOCATE 8,6:PRINT"┌┤ ├┐ ┌┤"
1340 LOCATE 9,6:PRINT"│ ││ ││ │"
1350 LOCATE10,6:PRINT"└┴┴ ┴└┴           ───"
1360 LOCATE11,25:PRINT"│ ── │"
1370 LOCATE12,25:PRINT"╰   ││"
1380 LOCATE13,7:PRINT"┬┬ ┬ ┌──┐ ┌──┐   ───┘│"
1390 LOCATE14,7:PRINT"│├ ┤ ││  │││    │ ──┘"
1400 LOCATE15,7:PRINT"││╰│ ││  │││ ── │ │ "
1410 LOCATE16,7:PRINT"││ │ ││  │││  │ │ └─"
1420 LOCATE17,7:PRINT"┴┴ ┴ └──┘ └┴─┘   └───┘"
1430 LOCATE20,5:PRINT"HIT [RETURN] KEY!"
1440 PICKK:IFK=13THENRET
1450 GOTO1440
1500 REM████████████████████
1510 CLS
1520 LOCATE7,0:PRINT"┌──┐ ┬┬ ┬┬ ┬ ┬──┐  ┬┬ ┬ ┬──┐"
1530 LOCATE8,0:PRINT"││  ││ │╲ │ ││    ││ │ ││ │"
1540 LOCATE9,0:PRINT"││ ┬ ││ ╲│╱ │├    ││ │ │├─┘"
1550 LOCATE10,0:PRINT"││ │ ││ │││ ││    ││ │ ││ "
1560 LOCATE11,0:PRINT"└──┘ ┴┴ └┘ ┴┴─┘  └──┘ ┴┴ "
1570 GOTO 1135
1600 END
2995 REM
3000 REM████████ CHR READ ████████
3005 REM
3010 FORI=$C000TO$C0FF
3020 READA$:A$="$"+A$
3030 POKEI,VAL(A$)
3040 NEXT:OPTIONCMODE1:RET
3085 REM
3090 REM████████ CHR DATA ████████
3095 REM
3100 DATA 00,01,01,01,01,01,01,01
3110 DATA 00,00,00,00,00,00,00,7F,01,01,01,01,01,01,01,FE
3120 DATA FE,FE,FE,00,EF,EF,EF,00
3130 DATA 00,3F,40,40,40,40,40,40,00,FC,02,72,0A,0A,0A,0A
3140 DATA 40,40,40,40,40,40,3F,00,02,0A,02,02,02,02,FC,00
3150 DATA 00,02,02,02,06,0A,12,22,00,01,01,01,C1,A1,91,89
3160 DATA 12,0A,06,00,00,00,00,7F,91,A1,C1,81,81,81,01,FE
3170 DATA FE,FE,FE,00,EF,EF,EF,00,FE,FE,FE,00,EF,EF,EF,00
3180 DATA FE,FE,FE,00,EF,EF,EF,00,FE,FE,FE,00,EF,EF,EF,00
3190 DATA 0F,0F,0F,0F,7F,00,0F,1F,F0,F0,F0,F0,FE,00,F0,F8
3200 DATA 19,7B,F9,DF,0F,0F,3E,7C,98,DE,9F,FB,F0,F0,7C,3E
3210 DATA 26,34,25,1D,0C,07,0F,1F,1C,CC,EC,EC,08,F0,F8,F8
3220 DATA 38,33,37,37,10,0F,1F,1F,64,2C,A4,B8,30,E0,F0,F8
3230 DATA 1F,7F,FF,DF,0F,0F,3E,7C,F8,FE,FF,FB,F0,F0,7C,3F
3240 DATA 0F,0C,0D,0C,7F,00,0F,1F,F0,30,F0,30,FE,00,F0,F8
3250 DATA 0F,03,0F,03,7F,00,0F,1F,F0,C0,D0,C0,FE,00,F0,F8
3260 DATA 00,1F,02,04,04,09,F9,00,00,C4,44,AA,AA,11,11,00
3265 REM████████████████████
3270 DATA0E,0E,0E,00,0B,0B,0B,00,E0,E0,E0,00,B0,B0,B0,00
3280 DATA0E,0E,0E,00,0B,0B,0B,00,E0,E0,E0,00,B0,B0,B0,00
3290 DATA01,01,01,00,01,01,01,00,80,80,80,00,80,80,80,00
3300 DATA01,01,01,00,01,01,01,00,80,80,80,00,80,80,80,00
3330 DATA01,01,01,01,01,01,01,01,80,80,80,80,80,80,80,80
3340 DATA01,01,01,01,01,01,01,01,80,80,80,80,90,80,80,90
3350 DATA0D,13,13,11,0D,03,13,1B,00,80,C0,E0,F0,E0,C0,80
3360 DATA0D,01,01,01,01,01,03,03,00,00,00,00,00,00,80,80
3370 DATA79,CD,CD,C1,79,0D,8D,CD,00,C0,F0,FC,FF,FC,F0,C0
3380 DATA79,01,01,01,01,01,03,03,00,00,00,00,00,00,80,80
3385 REM████████████████████
3390 DATA00,01,01,01,03,03,03,07,10,10,10,10,90,D0,D0,F0
3400 DATA03,03,01,00,00,00,00,07,D0,D0,90,90,90,90,10,E0
3410 DATA01,01,01,01,01,01,01,01,80,80,80,80,80,80,80,80
3420 DATA01,01,01,01,01,01,01,01,80,80,80,80,80,80,80,80
3450 DATA00,01,01,01,01,01,01,00,00,80,80,80,80,90,90,00
3460 DATA00,01,01,01,01,01,01,00,00,80,80,90,90,80,80,00
3470 DATA00,09,0D,0F,0F,0B,09,00,00,F0,80,E0,E0,80,F0,00
3480 DATA00,09,06,06,06,06,09,00,00,E0,40,40,40,40,40,00
3490 DATA00,42,62,52,4A,46,42,00,00,7E,40,7C,40,40,7E,00
3500 DATA00,42,24,18,18,24,42,00,00,7C,10,10,10,10,10,00
3980 REM
3990 REM████████ MEN PRINT ████████
3995 REM
4000 IFR=11THEN1500
4005 R4=4080+R*20:RESTORE R4
4010 FORI1=0TO18STEP2
4020 READ I$
4030 FORI=$C142TO$C382STEP$40
4040 R3=10-($C382-I)/64
4045 R$=MID$(I$,R3,1):R2=VAL(R$):BEEP1
4050 POKEI+I1,A(R2):POKEI+I1+1,B(R2):POKEI+I1+32,C(R2):POKEI+I1+33,D(R2)
4060 BEEP0:NEXT:NEXT:RET
4100 DATA1111312122,3122112111,1113132121,1211111322,2232141121
4110 DATA1112113111,1311111222,1222311112,1111112211,2221311111
4120 DATA1312111122,3111131211,1212111131,2113112211,1222111212
4130 DATA2111313211,2141211113,2111211321,2122112121,1111311111
4140 DATA1121122111,1311331122,1112121112,3222222112,1111411111
4150 DATA1122222231,1112151112,1211311111,1213121121,1131121111
4160 DATA1222221111,1212121141,1212121111,3121213131,1313111131
4170 DATA3131222221,1313121113,3131315311,1313121111,3131222221
4180 DATA1211212112,3111215122,1213111111,1213131122,2211412222
4190 DATA1113131111,1131111333,1311213111,3111213131,1111213111
4200 DATA1311221111,3121121211,1122221211,3321111211,1311111111
4210 DATA1122221233,1121211211,1112121211,1411311511,1111311211
4220 DATA1113111222,1131152222,3322111121,1121111121,1121111111
4230 DATA1124112223,1131321111,1133111133,1111331311,1111113111
4240 DATA1122222112,3111111131,1311111311,1123332112,2131113112
4250 DATA2131413112,2131113112,1123335112,1311111311,2112221131
4260 DATA1311121131,1311131311,1122212111,2311312111,1123432111
4270 DATA1121311322,1121222111,1313111311,2112111311,1112111311
4280 DATA1111111111,3222312112,1112121212,1112121131,1111411111
4290 DATA1222121111,3151122223,1222121111,1111311111,1111111111
```


★

★

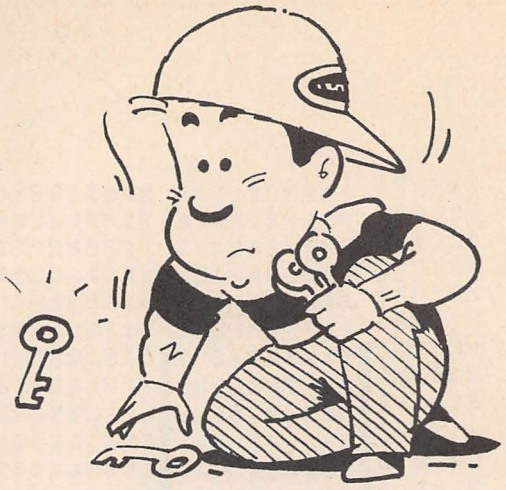
★

★X１用ハイパーオリンピックの水泳で，ターンのとき同時に息つぎボタンを押すと選手がクロールでうしろ向きに進む。（静岡県磐田市・**木野　仁14才**）……【**影**：これぞ超秘技バッククロール！**編**：単なるバグでしょう。】

JR-200用

カギをひろえ

ザ・羅漢



くそー，なんてこった。影にだまされたおかげで，こんなへんぴな世界へきてしまった。早くドアとカギをみつけて，もとの世界へもどらなくては…。

Let's play

カーソル・キーで左上にいる自分を動かして，カギをひろってください。そして，赤い玉やななめに動いているやつを弾でやっつけると，ドアがでてくるので，それに当たってください。すると，面クリアです。

それから，弾は画面上の鉄砲みたいなものを取らないとでません。

カギには本物とニセ物があって，取ったときの音が違います。本物は，一番最初にでたやつです。

《第1表》変数表

H	自分の場所
X，Y	クモの座標
H1	自分の増分
X1，Y1	クモの増分
SC	スコア
HS	ハイ・スコア
M	面数
KM	クモを殺したか？

CHECKER FLAG

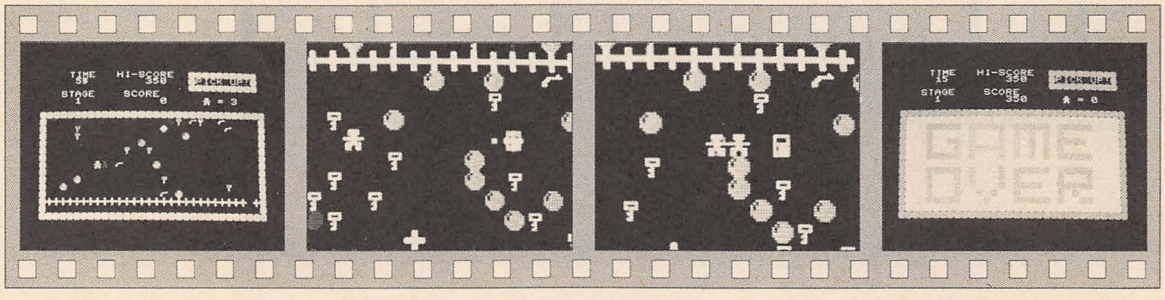
Dr.D：画面のデータを読みとって，それをON GOTOで処理しているところがおもしろい。しかしムダが多くなるので，あまりおすすめできない。

編：画面が迷路状になっていれば，よりおもしろいゲームになりそうですね。

Dr.D：だが，なかなかゲームに工夫がみられていて，いいんじゃないかな？



評…しつれんしやしたー(影)



《写真1》カギと鉄砲を取ってドアから脱出せよ！

《写真2》赤い玉や敵を撃つとドアがでます

《写真3》ドアがでたら，そこへいくと面クリア

《写真4》ゲーム・オーバー

★影のBLACK BOX，つぐ美のWHITE ROOMがあるなら，編のBLUE HOUSEを作ったら？（静岡県富士市・ドラゴンスープレックス14才）……【編：BLUEは"陰気な"って意味があるからねェー。】

```
100 M=1:GOSUB 1400
110 REM ---------- ｼｮｷ ｾｯﾃｲ ---
120 H=$C1E1:X=30:Y=19:X1=-1:Y1=-1:M=1:SC=0:T=0:K=0:KM=0:CO=7:V=$C100:W=$400
130 HK=3
140 POKE 7,60
150 REM ---------- Time over ?
160 TI=PEEK(7):IF TI=0 THEN 1100
170 REM ---------- Man----------
180 PICK KE
190 IF KE=32 AND T>0 THEN 690
200 IF KE=28 THEN H1=1
210 IF KE=29 THEN H1=-1
220 IF KE=30 THEN H1=-32
230 IF KE=31 THEN H1=32
240 Z=PEEK(H+H1)
250 ON Z+1 GOSUB 260,260,640,530,560,640,610,890,640,590
260 POKE H,0:H=H+H1
270 POKE H,1:POKE H+W,$47
280 IF KM=1 THEN 380
290 REM ---------- ｸﾓ ----------
300 Z1=(V+(X+X1)+(Y+Y1)*32):Z=PEEK(Z1):C=PEEK(Z1+W)
310 IF Z=1 THEN GOSUB 640:GOTO 340
320 IF X+X1=0 OR X+X1=31 THEN X1=-X1:Z=0
330 IF Y+Y1=6 OR Y+Y1=20 THEN Y1=-Y1:Z=0
340 COLOR C-$40,,1:LOCATE X,Y:PRINT CHR$($20+Z)
350 X=X+X1:Y=Y+Y1:COLOR 3,,1:LOCATE X,Y:PRINT "*"
360 IF MOD(TI,15)=0 THEN 820
370 REM ---------- Ikits ------
380 IF MOD(CO,2)=0 THEN 450
390 FOR I=1 TO 2:RANDOMIZE
400 SX=INT(RND(X)*30)+1
410 SY=INT(RND(Y)*13)+7
420 IF PEEK(V+SX+SY*32)<>0 THEN 440
430 COLOR 2+(I=2)*4,,1:LOCATE SX,SY:PRINT CHR$($24+(I=1))
440 NEXT
450 COLOR 7,,0:LOCATE 4,1:PRINT SPC(TI(10);TI-1
460 LOCATE 11,4:PRINT SPC((SC<100000)+(SC<10000)+(SC<1000)+(SC<100)+(SC<10));SC
470 IF SC>HS THEN HS=SC
480 LOCATE 11,1:PRINT SPC((SC<100000)+(HS<10000)+(HS<1000)+(HS<100)+(HS<10));HS
490 CO=CO-1:IF CO=0 THEN CO=7
500 COLOR CO:LOCATE 22,1:PRINT "PICK UP!"
510 GOTO 160
520 REM ---------- Get key ----
530 SOUND 2500,2:SOUND 3500,2:SOUND 3000,2:SC=SC+50:K=1
540 RETURN
550 REM ---------- Get It key -
560 SOUND 2000,2:SOUND 3000,2:SOUND 2500,2:SC=SC+30
570 RETURN
580 REM ---------- ｶﾍﾞ --------
590 H1=0:RETURN
600 REM ---------- ﾋﾞｽﾄﾙ ------
610 SOUND 300,2:SOUND 500,2:SOUND 800,2:SC=SC+30:T=T+1
620 RETURN
630 REM ---------- Die --------
640 SOUND 100,4:SOUND 300,2:HK=HK-1
650 COLOR 7,,0:LOCATE 26,4:PRINT HK
660 IF HK=0 THEN 1100
670 POKE H,0:H=$C1E1:GOTO 280
680 REM ---------- ｸﾂ ﾊｯｼｬ ----
690 IF H1=0 THEN 280
700 TM=H+H1
710 Z=PEEK(TM+H1)
720 ON Z+1 GOSUB 730,270,790,530,560,790,610,640,730,760
730 POKE TM,0:TM=TM+H1
740 POKE TM,10:POKE TM+W,$47
750 GOTO 710
760 POKE TM,0:LOCATE T,21:PRINT " ":T=T-1
770 GOTO 280
780 REM ---------- ｸﾓ ｱﾀﾘ -----
790 SOUND 3500,2:SOUND 4000,2:SC=SC+100
800 COLOR 3,,1:LOCATE X,Y:PRINT "/":KM=1:GOTO 760
810 REM ---------- ｲﾄ ----------
820 COLOR 7,,1
830 LOCATE 1,Y:PRINT "<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<"
840 IF KY=Y THEN GOSUB 1370
850 IF PEEK(H)=8 THEN GOSUB 640
860 POKE 7,TI-1:GOTO 160
870 REM ---------- Men clear --
880 IF K=0 THEN RETURN
890 FOR I=1 TO 5:SOUND 900,4:SOUND 800,4:SOUND 700,4:NEXT
900 GOSUB 990
910 COLOR 1,5,0:LOCATE 10,11:PRINT "ﾋﾞﾒﾝ ｸﾘｱｰ ｺﾞ"
920 LOCATE 13,13:PRINT "BONUS":BN=TI*300+M*50
930 LOCATE 12,14:PRINT BN:SC=SC+BN
940 FOR I=1 TO 1500:NEXT
950 M=M+1
960 H=$C1E1:X=30:Y=19:X1=-1:Y1=-1:K=0:KM=0
970 GOSUB 1250:GOTO 140
980 REM ---------- Clear ------
990 X1=-17:Y1=-1:X=24:Y=13
1000 COLOR 5,,0:TEMPO 1
1010 FOR I=1 TO ABS(X1)
1020 LOCATE X,Y:PRINT "■":X=X+(X1/ABS(X1)):SOUND 2000,1
1030 NEXT:X1=X1+X1/ABS(X1):X1=-X1
1040 FOR I=1 TO ABS(Y1)
1050 LOCATE X,Y:PRINT "■":Y=Y+(Y1/ABS(Y1)):SOUND 2000,1
1060 IF Y=6 THEN TEMPO 109:RETURN
1070 NEXT:Y1=Y1+Y1/ABS(Y1):Y1=-Y1
1080 GOTO 1010
1090 REM ---------- End -------
1100 FOR I=1 TO 3:SOUND 400,10:SOUND 300,10:SOUND 500,10:NEXT
1110 GOSUB 990:COLOR 1,5,1:LOCATE 4,8
1120 PRINT "))))) ))))) ))))) )))))":LOCATE 4,9
1130 PRINT ")     )   ) ) ) ) )    ":LOCATE 4,10
1140 PRINT ")   )) )   ) ) ) ) )))) ":LOCATE 4,11
1150 PRINT ")   ) )))))  ) ) ) )    ":LOCATE 4,12
1160 PRINT "))))) )   ) ) ) ) )))))":LOCATE 4,14
1170 PRINT ")))))  )   ) )))) )))))":LOCATE 4,15
1180 PRINT ")   )  )   ) )    )   )":LOCATE 4,16
1190 PRINT ")   )  )   ) ))))  ))))":LOCATE 4,17
1200 PRINT ")   )  ) ) )   )   ) ) ":LOCATE 4,18
1210 PRINT "))))   ) )   ))))  ) ))":COLOR ,,0
1220 PICK A:IF A=0 THEN 1220
1230 GOSUB 1250:GOTO 120
1240 REM ---------- Crt -------
1250 POKE $CA00,0:POKE 0,0:COLOR 4,0,1:CLS
1260 LOCATE 0,6:PRINT "))))))))))))))))))))))))))))))))))))";
1270 FOR I=1 TO 13:PRINT ")";SPC(30);")";:NEXT
1280 PRINT "))))))))))))))))))))))))))))))))))))"
1290 LOCATE 21,0:PRINT "))))))))))":PRINT TAB(21);")          )"
1300 PRINT TAB(21);"))))))))))":COLOR 7:LOCATE 23,4:PRINT "!"
1310 COLOR ,,0:LOCATE 4,0:PRINT "TIME   HI-SCORE"
1320 LOCATE 3,3:PRINT "STAGE    SCORE" PRINT TAB(4);M
1330 LOCATE 25,4:PRINT "= 3"
1340 FOR I=1 TO 5:PX=INT(RND(X)*30)+1:PY=INT(RND(Y)*12)+7
1350 COLOR 5,,1:LOCATE PX,PY:PRINT "&":NEXT
1360 PICK A:IF A=0 THEN 1360
1370 KX=INT(RND(X)*30)+1:KY=INT(RND(Y)*12)+7
1380 COLOR 6:LOCATE KX,KY:PRINT "#":RETURN
1390 REM ---------- ﾕｰｻﾞｰ ﾃｲｷﾞｰ
1400 FOR I=$C000 TO $C057
1410 READ DA$:POKE I,VAL("$"+DA$)
1420 NEXT:GOSUB 1250:RETURN
1430 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
1440 DATA 3C,3C,18,FF,18,7E,66,66
1450 DATA 18,3C,5A,FF,FF,5A,3C,18
1460 DATA 00,3E,22,3E,08,18,08,18
1470 DATA 00,3E,22,3E,08,18,08,18
1480 DATA 3C,5E,BF,BF,FF,FF,7E,3C
1490 DATA 00,02,3F,60,C0,C0,00,00
1500 DATA 7E,42,42,7E,5C,5C,7E,7E
1510 DATA 18,18,18,FF,FF,18,18,18
1520 DATA 7E,FF,FF,FF,FF,FF,FF,7E
1530 DATA 00,00,00,18,18,00,00,00
```

JR-200

✳影とつぐ美のBASIC講座⑨✳

CLOAD（シーロード）
カセット・テープからメモリへ，プログラムをロードする

つぐ美：だれでも知ってる命令ですね。これを知らないとパソコンでプログラミングできませんもの。

影：まあね。ところが，CLOADがメジャーならば，ほかにマイナーな命令もたくさんあるっての知ってた？

つぐ美：機械によって，ちがうってことね。教えて？

影：え～と，LOAD，LOAD"CAS:"，LOAD"LPT0:"，OLD，さらにファイル名を必要とするものや，なくても大丈夫なものまで。だから，ベーマガのプログラム・チェックは，頭がかしこい人がやっているのだ！

つぐ美：つまり，それがいいたかったとー，ゴツーン!!



評…私は悪の化身かい??（影）

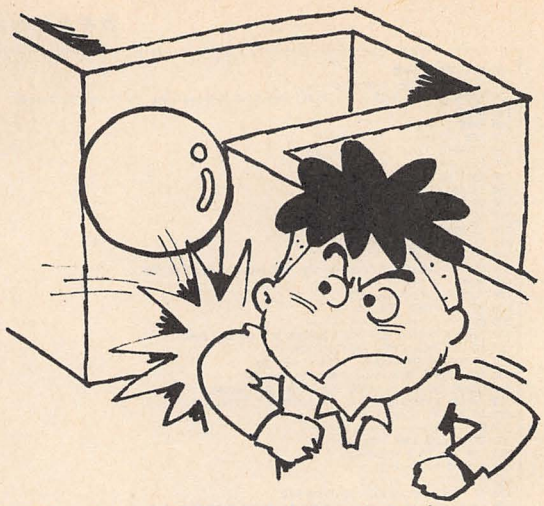
by タイガーシャーク

★ボクは人のはなしに首をつっこんで抜けなくなった。（千葉県市原市・ケンちゃん12才）……【編："口をはさむ"なんてのもあるね。影：なら，こんなかっこうかな？編集長：割りばしくわえてどんぶりに顔をつっこむ。】

JR-200用

ミスター Mr.

PAP



★内　容

このゲームは，あちこちを動き回るボールを，ゴール(▦)まで誘導する単純なものです（誘導しなくても，ボールはあちこち動いているので，面クリアできるときもある）。

★操作方法

Mr.はカーソル・キーで動きますが，１回押すと，なにかに当たるか別のキーを押すまで，同じ方向に動き続けます。

ボールがMr.に当たると200点で，丸い壁に当たると100点で，ゴールに５回当たると面クリアです。

ＴＩＭＥが０になると，Mr.は１人減り，Mr.が０になると，ゲーム・オーバーとなります。

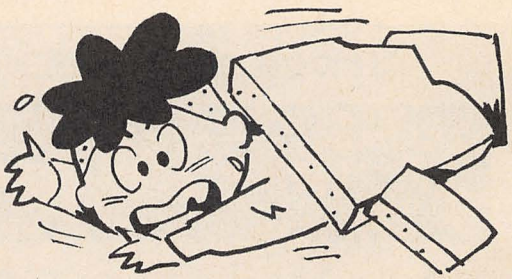
《第１表》変 数 表

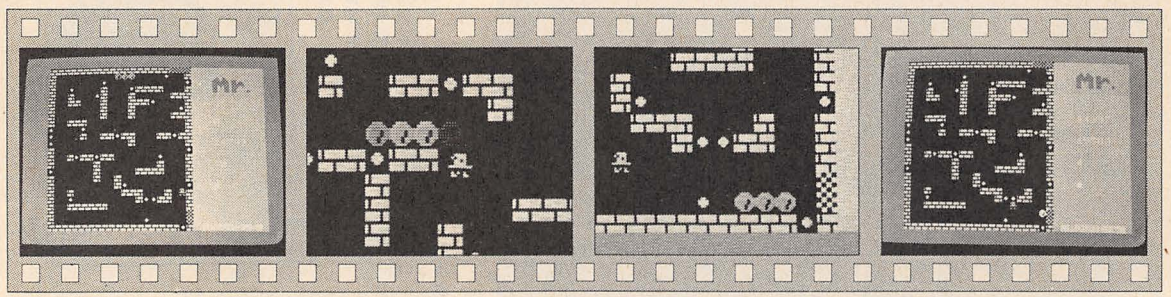
S	スコア	X	Mr.のX座標
H	ハイ・スコア	Y	Mr.のY座標
T	タイム	Q	ボールのX座標
M	Mr.の数	W	ボールのY座標
R	ラウンド	A，B	Mr.の方向
F	ゴール数	C，D	ボールの方向
I，J	ループ	M$	Mr.のキャラ
K	キー入力	B$	ボールのキャラ
P	ＰＥＥＫ用	C$	タイトル

CHECKER FLAG

Dr.D：ボールの移動がポイントのゲームだな。270～420行のプログラムを参考にすると，ボールがはね返ったり，ゴールに当たったときの処理が，ＯＮ～ＧＯＴＯで処理してるのがわかる。乱数もうまく使っているしな。

影：シンプルだけど動きがオモシロイネ！





《写真１》ボールをチェックのゴールへ誘導せよ！

《写真２》体当たりすると，ボールの方向が変わる

《写真３》ゴールに５回当てると面クリア

《写真４》ボールを逃がさないようにネ！

★郵便局の閉まる20分前…まだ案がでない。10分前…まだでない。５分前…やっと思いついた。３分前…ポストに投かん。（愛媛県宇和島市・鴻池享正16才）……【影：案をだす方法…なんでも人に聞くこと。それ，あんだ??】

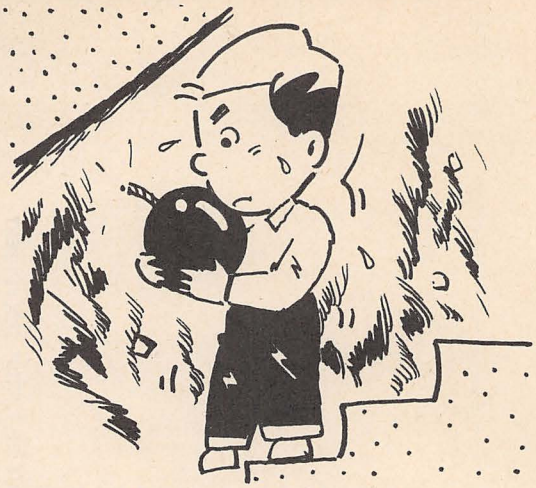
```
100 REM -------------- 「Mr.」          by PAP
110 POKE 0,0:POKE $CA00,1:COLOR 7,0:CLS:RANDOMIZE:TEMPO 60
120 S=0:R=1:M=3:T=500
130 GOTO 950
140 REM -------------- Mr.
150 X=10:Y=20:Q=19:W=22:C=0:D=-1
160 COLOR 6,0,1:LOCATE X,Y:PRINT M$
170 LOCATE Q,W:COLOR 7:PRINT B$
180 PICK K:IF K=28 THEN A=1:B=0:GOTO 220
190 IF K=29 THEN A=-1:B=0:GOTO 220
200 IF K=30 THEN A=0:B=-1:GOTO 220
210 IF K=31 THEN A=0:B=1
220 IF PEEK($C100+X+A+(Y+B)*32)<>0 THEN A=0:B=0:GOTO 250
230 X=X+A:Y=Y+B
240 COLOR 6:LOCATE X-A,Y-B:PRINT " ":LOCATE X,Y:PRINT M$
250 T=T-1:COLOR 7,3,0:LOCATE 23,14:PRINT T:IF T<1 THEN 480
260 REM -------------- BALL
270 P=PEEK($C100+Q+C+(W+D)*32)
280 IF P=0 THEN 350
290 ON P GOTO 330,320,300,310
300 GOSUB 440:GOTO 330
310 GOSUB 450:GOTO 330
320 SOUND 800,5:F=F+1:IF F>4 THEN 460
330 IF D=0 THEN 370
340 GOTO 400
350 Q=Q+C:W=W+D
360 COLOR 7,0,1:LOCATE Q-C,W-D:PRINT " ":LOCATE Q,W:PRINT B$:GOTO 160
370 IF RND(1)>.5 AND PEEK($C100+Q+(W+1)*32)=0 THEN C=0:D=1:GOTO 160
380 IF RND(1)>.5 AND PEEK($C100+Q+(W-1)*32)=0 THEN C=0:D=-1:GOTO 160
390 C=-C:D=0:GOTO 160
400 IF RND(1)>.5 AND PEEK($C100+(Q+1)+W*32)=0 THEN C=1:D=0:GOTO 160
410 IF RND(1)>.5 AND PEEK($C100+(Q-1)+W*32)=0 THEN C=-1:D=0:GOTO 160
420 C=0:D=-D:GOTO 160
430 REM -------------- POINT
440 S=S+100:SOUND 400,5:LOCATE 23,11:COLOR 7,3,0:PRINT S:RETURN
450 S=S+200:SOUND 600,5:LOCATE 23,11:COLOR 7,3,0:PRINT S:RETURN
460 FOR J=1 TO 5:FOR I=500 TO 1000 STEP 50:SOUND I,2:NEXT:NEXT
470 S=S+T+1000*R:R=R+1:T=500:F=0:GOTO 610
480 SOUND 50,20:SOUND 100,20
490 M=M-1:IF M<1 THEN 510
500 T=500:GOTO 610
510 REM -------------- GAMEOVER
520 LOCATE 24,17:PRINT " ":IF S>H THEN H=S
530 FOR I=500 TO 100 STEP -10:SOUND I,5:NEXT
540 COLOR 3,7:LOCATE 5,10:PRINT "GAME OVER ! "
550 LOCATE 5,11:PRINT "PLAY? (Y/N) "
560 PICK K:IF K=121 THEN S=0:R=1:M=3:T=500:GOTO 600
570 IF K=110 THEN COLOR 7,0,0:TEMPO 109:CLS:END
580 GOTO 560
590 REM -------------- SCREEN
600 CLS
610 COLOR 5,0,1:LOCATE 0,0
620 PRINT '!!!!!!!!!!!!!!!!!!"""'
630 PRINT "!                #  !"
640 PRINT "!       #           #"
650 PRINT "!  #    !   #!!!!   !"
660 PRINT "!  !   #!   !     !!!"
670 PRINT "!  !!   !   !!!#    !"
680 PRINT "!       !   !      #!"
690 PRINT "!       !   !     !!!"
700 PRINT "!  !!!              !"
710 PRINT "#    #              !"
720 PRINT "#    !  !!#!!   !!#!!"
730 PRINT "#           !       !"
740 PRINT "!                   #"
750 PRINT "!  !#!!#!!      #   !"
760 PRINT "!      !        !   !"
770 PRINT "#      !     !!!!   !"
780 PRINT "!      !  !         !"
790 PRINT "!         !#        #"
800 PRINT "!  !       !!!   !  !"
810 PRINT "!  #         !##!!  !"
820 PRINT "!  !!!!!!           !"
830 PRINT '!                   "'
840 PRINT '!             #     "'
850 PRINT "!!!!!!!!!!!!!!!!!!!#!";
860 FOR I=0 TO 4:COLOR 4,6,0:LOCATE 21,I:PRINT SPC(11):NEXT
870 COLOR ,,1:LOCATE 24,1:PRINT C$
880 FOR I=5 TO 23:COLOR 6,3,0:LOCATE 21,I:PRINT SPC(11);:NEXT
890 LOCATE 23,6:PRINT "BEST":LOCATE 23,7:PRINT "SCORE"
900 LOCATE 23,10:PRINT "SCORE":LOCATE 23,13:PRINT "TIME"
910 LOCATE 23,16:PRINT "MANS":COLOR 7:FOR I=24 TO 23+M:LOCATE I,17:PRINT "●"
920 NEXT:LOCATE 23,8:PRINT H:LOCATE 23,11:PRINT S:LOCATE 23,14:PRINT T
930 COLOR 3,7:LOCATE 22,23:PRINT " ROUND";R;:GOTO 140
940 REM -------------- CHARA
950 Z$=CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(29)
960 V$=CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31)
970 M$="$":B$="%":C$="&'("+V$+")*+/2"+Z$+",-.031"
980 FOR I=$C000 TO $C09F:READ A$:POKE I,VAL("$"+A$):NEXT
990 GOTO 600
1000 REM -------------- DATA
1010 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,bf,bf,bf,00,fb,fb,fb
1020 DATA cc,cc,33,33,cc,cc,33,33,00,00,18,3c,3c,18,00,00
1030 DATA 3c,5c,34,3c,ff,00,54,66,3c,7e,ff,fb,fb,f7,76,3c
1040 DATA 00,00,00,00,00,03,07,0f,00,00,00,00,00,03,07,07
1050 DATA 00,00,00,00,00,00,80,c0,1f,3f,7f,7f,7f,7f,7f,7e
1060 DATA c7,ef,ff,ff,ff,ff,ff,79,e0,f0,f8,f8,f8,f8,f8,f8
1070 DATA 7e,7e,7e,7e,7e,7e,7e,7e,31,31,01,01,01,01,01,01
1080 DATA f8,f8,f8,f8,f8,f8,f8,f8,fc,fc,fc,fc,fd,ff,ff,ff
1090 DATA ff,ff,fe,fc,fc,fc,fc,fc,00,00,00,00,18,3c,3c,18
1100 DATA 00,00,78,fc,fe,ff,ff,cf,87,05,00,00,00,00,00,00
```


★ザ・サスペンス劇場「中央線の怪」：ある日，中央線の駅にアベックがいました。それをみていた人がいいました。「チューをせんのかい？」(兵庫県神戸市・ＣＯＫＥ　ＩＳ　ＩＴ)……【影：明日から中央線に乗るゾ!!】

JX用

いざ！くだらん!!

JCN



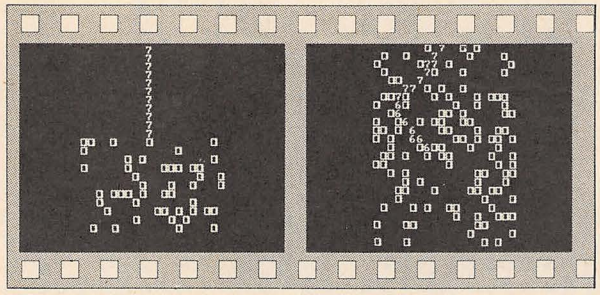
これが内容だ

キミは，わずかな爆弾を持って地下にくだっていった。いったいどれだけくだることができるだろうか。キミのくだっていったところには，爆弾の残り数がしるされていくので，万一，移動不能になっても，助けだされることだろう。では，グッド・ラック！

キー操作は，4と6によって左右に動き，もし，穴にはまって，それ以上，くだれないときはスペース・キーを押すことによって，下の岩をハカイすることができる。とにかくカンと反射神経をたよりにするしかない。また，このゲームには難易度があり，1が最もやさしく，9が最もむずかしくなっている。

爆弾を使い切ったとき(数字が0)にスペース・キーを押す(助けを求める)と，このゲームは終わりである。





《写真1》さあスタート。どれだけくだれるか！

《写真2》穴にはまったら爆弾でハカイして進め！

CHECKER FLAG

Dr.D：リストも短かく，シンプルなゲームだな。

編：でも，いがいと熱くなるんですよね，こういう単純なゲームって。

Dr.D：まあ，こういうゲームには，レベルを設定できるようにするのは，当然だな。

いざ！くだらん!!のプログラム・リスト

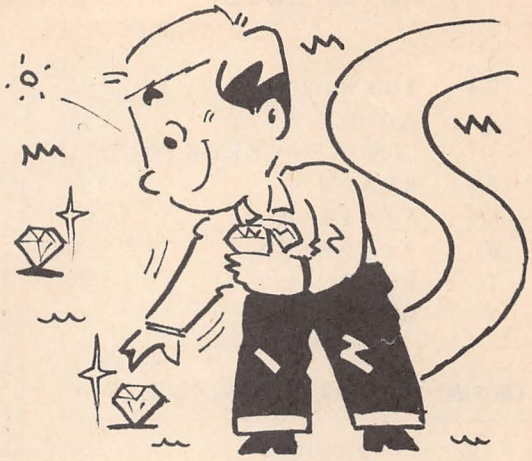
```
10 SCREEN 0:KEY OFF:WIDTH 40,25
20 RANDOMIZE TIMER:CLS
30 SC=0:B=7:X=20
40 LOCATE 5,5,0:PRINT"ナンイト"(1-9)"
50 I$=INKEY$:I=VAL(I$)
60 IF I THEN Y=I*2+3:GOTO 80
70 GOTO 50
80 S=SCREEN(Y+1,X)
90 IF S=ASC("□") THEN 130
100 COLOR 3:FOR I=0 TO INT(RND(1)*9)+1
110 LOCATE 25,INT(RND(1)*20)+11,0
120 PRINT "□";:NEXT:PRINT:SC=SC+1
130 COLOR 4:LOCATE Y,X,0
140 PRINT RIGHT$(STR$(B),1);
150 I$=INKEY$:IF I$=" " THEN 200
160 XX=(I$="6")*(X<30)-(I$="4")*(X>11)
170 S=SCREEN(Y,X+XX)
180 IF S=ASC("□") THEN 80
190 X=X+XX:GOTO 80
200 B=B-1:IF B<0 THEN COLOR 2:GOTO 220
210 GOTO 100
220 LOCATE Y,X-4:PRINT"GAME OVER"
230 LOCATE Y+3,X-2:PRINT USING"####";SC
```


★僕が8月号のOFにのったら，みんなが僕を"神様"と言っておそなえものをくれるので，毎日，楽しい生活を送っています。(大分県中津市・**稲益やった13才**)……【**影**：私にも半分もらう価値はあるな。**編**：おー，影様。】

M5(BASIC-I)用

One(ワン)・パズル

COBRA



物　語

あるところに人間をつれてきては，妖術（ようじゅつ）をかけ，人間を苦しめる妖怪がいました。今日はあなたが，そのえじきになってしまいました。その妖怪はあなたを不思議な箱にとじこめ，魔法のクツをはかせました。そのクツは歩いたところがカベになってしまう恐しいクツです。この箱から脱出するには，箱の中に散らばっている魔法のダイヤをぜんぶ集めなくては脱出できないのです。

遊びかた

これはパズル・ゲームです。カーソル・キーで自分（人）を上，下，左，右に動かし，箱の中に散らばっているダイヤ(◈)をぜんぶ集めてください。しかし，自分が歩いたところは，カベになってしまい一度通った道は二度と通れません。すなわち，一筆書きの要領で，同じ道を通らないでぜんぶダイヤを集めてください。ダイヤをぜんぶ集めると，面クリアです。クリアしたらSキーでつぎの面です。ゲーム中どうしても身動きが取れなくなったり，もうムリだと思ったらGキーでギブ・アップとなり，ゲーム・オーバーになります。ゲーム・オーバーになったらSキーで最初の面からスタートです。このゲームは9面まであり，9面クリアすると，M5がギブ・アップでおわりとなります。

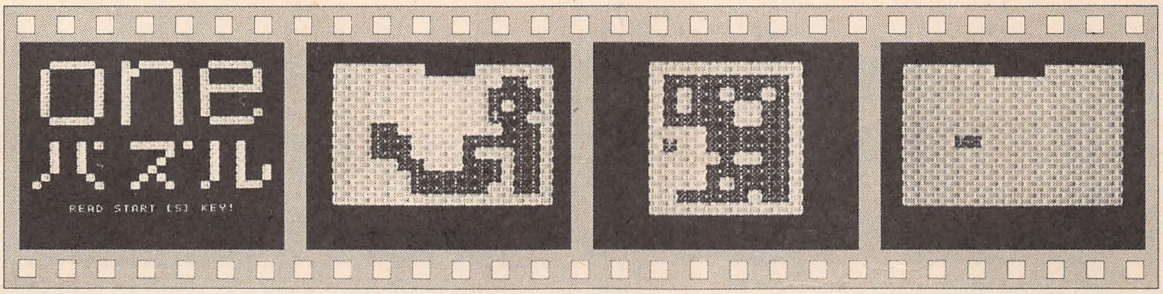
プログラムについて

このプログラムは2本立てになっていて，**リスト1**が，キャラクタとタイトルになっています。**リスト2**はメインです。メイン・プログラムは短く，画面データでメモリいっぱいまで使っています。でも，高度なテクニックを使わず，基本的なプログラムで組んであるのでそんなにむずかしくないと思います。

CHECKER FLAG

Dr.D：一筆書きのパズル・ゲームか。たしかにプログラムは基本的なコマンドだけで組んであるが，**リスト1**の60行から120行はマルチ・ステートメントを使わないでほしいな。そのほうが，プログラムの入力が容易になるからだ。

編：ＰＲＩＮＴの表示はきれいにならんでいるほうがいいですね。



《写真1》タイトル画面　《写真2》一筆書きの要領でダイヤを拾う　《写真3》うっかりするとまわりはカベだらけ　《写真4》残る1個を拾って面クリア！

★ファミコン版ゼビウス，1千万点いったけど何も起こらんかった。私の1日をかえせェー。（岩手県岩泉町・エ藤昌貴24才）……【影：根性に脱帽。しかし…暇な人だ。編：ちなみに影さんは1日5時間ゲームをします。】

《第1表》主な変数

A	ループ
V$	INKEY$
Z	自分の位置 （VPOKE・VPEEKでの）
S$	READ用
U	ダイヤを拾う数
W	ダイヤを拾った数
T	READのループ
X	MEN数

《第2表》プログラムのしくみ(リスト2)

10	初期設定
20～ 30	画面読み込み
50	自分を表示する
60～100	INKEY$
110	ダイヤを拾う数の決定
130～200	各キーのサブ・ルーチン
210～230	クリア表示
240～260	ゲーム・オーバー表示
270～650	画面データ



《リスト1》キャラクタ定義のプログラム・リスト

```
10 print "■■■■":view
20 for A=1 to 3:stchr "3c3c18ff18183c3c" to 177,A
30 stchr "a0a0a0a0a0a0a0a0" to 177,A+3:stchr "e7e7007e7e7e7e00
40" to 178,A
40 stchr "9f9f9f9f9f9f9f9f" to 178,A+3:stchr "18245a5a5a55a24
18" to 179,A
50 stchr "3030303030303030" to 179,A+3:stchr "0000000000000000
00" to 48,A:next
60 print cursor(5,2);"◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇";cursor(4,3);"
◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇"
70 print cursor(4,4);"◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇";cursor(4,5)
;"◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇"
80 print cursor(4,6);"◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇";cursor(4,7);"◇
◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇"
90 print cursor(4,8);"◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇";cursor(5,9)
;"◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇"
100 print cursor(5,12);"◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇";cursor(5,13)
;"◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇"
110 print cursor(5,14);"◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇";cursor(5,15)
;"◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇"
120 print cursor(4,16);"◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇";cursor(3
,17);"◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇"
130 print cursor(7,20);"READ START [S] KEY!"
140 if inkey$="s" then chain
150 goto 140
```

《リスト2》メインのプログラム・リスト

```
10 print "■■■■":view:let X=1:let W=0:let R=6:restore 270
20 cls:read Z,U:T=1 for A=0 to T:read S$
25 if S$="!" then goto 25
30 print cursor(8,R);S$:let R=R+1:next
40 print cursor(22,22);"MEN";X
50 vpoke(&3800+(Z-32),177):let U$=inkey$
60 if U$="u" then goto 130
70 if U$="i" then goto 150
80 if U$="o" then goto 170
90 if U$="p" then goto 190
100 if U$="9" then goto 240
110 if W=U then goto 210
120 goto 50
130 if vpeek(&3800+(Z-1))=179 then vpoke(&3800+Z),178:let Z=
Z-1:let W=W+1
140 goto 110
150 if vpeek(&3800+(Z+1))=179 then vpoke(&3800+Z),178:let Z=
Z+1:let W=W+1
160 goto 110
170 if vpeek(&3800+(Z-32))=179 then vpoke(&3800+Z),178:let Z
=Z-32:let W=W+1
180 goto 110
190 if vpeek(&3800+(Z+32))=179 then vpoke(&3800+Z),178:let Z
=Z+32:let W=W+1
200 goto 110
210 print "■■■■";cursor(13,6);"CLEAR!";cursor(8,18);"NEX
T MEN [S] KEY!"
220 if inkey$="s" then let X=X+1:let R=6:let W=0:goto 20
230 goto 220
240 print "■■■■";print cursor(10,6);"GAME OVER!";cursor(9,18);
"HIT [S] KEY!"
250 if inkey$="s" then goto 10
260 goto 250
270 data 460,105,11
280 data ◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇
290 data ◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇
300 data ◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇
310 data 458,74,11
320 data ◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇
330 data ◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇
340 data ◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇
350 data 427,81,10
360 data ◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇
370 data ◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇
380 data ◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇
390 data 399,84,11
400 data ◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇
410 data ◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇
420 data ◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇
430 data 332,72,11
440 data ◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇
450 data ◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇
460 data ◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇
470 data 332,107,11
480 data ◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇
490 data ◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇
500 data ◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇
510 data 367,104,11
520 data ◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇
530 data ◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇
540 data ◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇
550 data 367,61,8
560 data ◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇
570 data ◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇
580 data 365,52,8
590 data ◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇
600 data ◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇
610 data ◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇
660 data 0,0,8,G,I,U,E,O,U,P,!,!
```

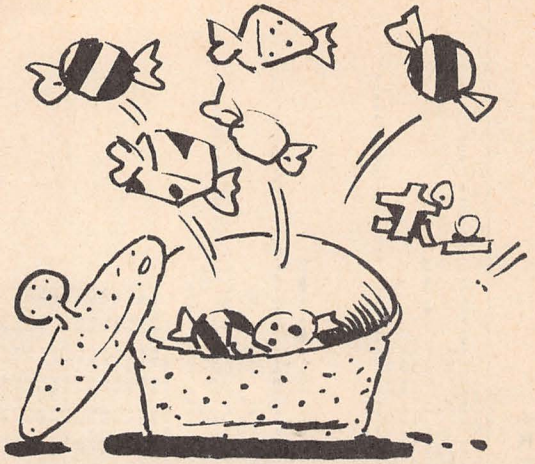

★このOFコーナーでは本当に影さんたちが返事を書いているんですか？（大阪府寝屋川市・**吉田高太郎12才**）…

【**影**：ゲームをすることとOFを書くことが私の仕事です。**編・つぐ美**：編集長はたまにしか書きません。】

M5(BASIC-G)用
BBコーナー優秀作

THE CANDIES PANIC
ザ キャンディ　パニック

岡村　克宣



STORY

いつも箱の中にとじこめられていたキャンディが，たまりかねて箱からとびだしました。ところがペロタンがそこを狙っていたのです。

遊びかた

ピロキャンを操作して，キャンディを紙で包みます。それではつぎに，オリジナルの部分を説明します。

まず，フィールドは迷路パターンになっています。そして，それにはだいじな秘密がかくされているのです。

迷路の中にはシークレット・ブロックなるものがあって，そこを通過すると壁ができるのです。バカなことをするともちろん閉じこめられてしまいますし，反対に敵を閉じこめることもできるのです。

それと，今回は隠れテクニックがあります。これは一種のバグともいえるものですが，マスターしたほうがだんぜん有利なので，研究してみてください。

プログラムについて

今回はフィールド・データの作りかたを説明します。ズバリいうと，0－空白，1－壁，2－キャンディ，3－S.B.なんですが……。じつはこれを8ビットにつめ込んで16進数であらわしているんです。たとえば，○●●○○●○●といえば，壁－アメ－壁－壁といった具合です。わかりますか？

V－RAMに直接書込むようにすれば，大量化やエディタ化も可能ではないでしょうか？

最後に

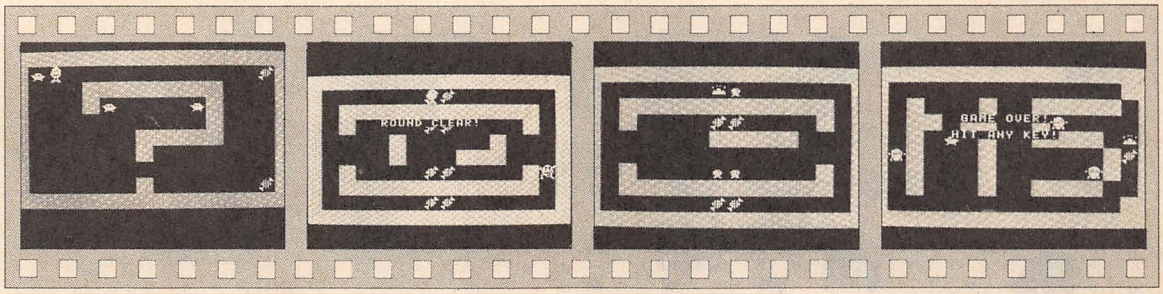
プログラムが長くなってしまいました。でも，その分完成度も高くなったと思っています。

CHECKER FLAG

Dr.D：ペロタンの移動ルーチンがおもしろいな。同じアイデアでも，プログラムする人によってまったく異なったゲームにすることもできる。

編：アイデアも大切だけれど，プログラム・テクニックも重要ですね。

Dr.D：この作品もうまくプログラム化されているから採用されたわけだ。



《写真1》トリッキーな動きのペロタンに注意！

《写真2》全部を紙に包むとラウンド・クリア

《写真3》キャンディがとけてもやられます

《写真4》3人やられるとゲーム・オーバー

★「進研ゼミ」の「よく読む雑誌」のアンケートで，1位少年ジャンプで2位はなんとベーマガ!!（埼玉県狭山市・あらいきやつみ13才）……【一同：ベーマガは頭のコヤシです。おりこうさんはみんな読んでます。】





```
10 on error goSub 1600
20 goSub 1380:dim PX(10),PY(10),D(4),C$(3)
30 console 0,1
40 on coinc goSub 790
50 on event goSub 850
60 BL$="■■↓←←■■":SC$="▶■↓←←■▶"
70 C$(1)="▀▄↓←←▄▀"
80 C$(2)="▌▐↓←← ▌▐"
90 C$(3)="▚▞↓←←▚▞"
100 S=0:R=1:P=3
110 Play "l16o5c8g8c8cgagabo6c","l16o4c8o398o4c8ceddggc"
120 X=144:Y=144:SX=32:SY=48:PC=1:L=0
130 on R restore 1120,1170,1220,1270,1320
140!***** かめん さくせい *****
150 Print "■■":locate 9,6:Print "ROUND START!■■";
160 locate 2,0:Print "SCORE:" right$("     "+num$(S)+"0    ",9
)left$("■■",P-1)
170 for YY=1 to 10
180 for XX=0 to 15 steP 4
190 DC=1:read DA$:DA=val("&"+DA$)
200 D(4)=DA mod 4:D(3)=DA/4 mod 4
210 D(2)=DA/16 mod 4:D(1)=DA/64 mod 4
220 locate(XX+DC)*2-2,YY*2
230 if D(DC)=1 then Print BL$
240 if D(DC)=3 then Print SC$
250 if D(DC)=2 then PX(PC)=(XX+DC)*2-2:PY(PC)=YY*2:PC=PC+1:P
rint C$(1)
260 DC=DC+1:if DC<5 then goto 220
270 next:next:loc 0 to X,Y
280 loc 1 to SX,SY:PCA=PC-1
290 Print "■■":DC=0
300 coinc on:event on:event 0,500
310!***** PEROTAN *****
320 DC=DC+1:if DC>4 then DC=1
330 on DC goto 340,350,360,370
340 UX=sgn(X-SX):UY=0:goto 380
350 UY=sgn(Y-SY):UX=0:goto 380
360 UX=rnd(2)-1:UY=0:goto 380
370 UY=rnd(2)-1:UX=0
380 CR=rcrt(SX/8+UX+UX,SY/8+UY+UY)
390 if L>0 then L=L-1:UX=0:UY=0:if L>0 then goto 440
400 if UX<0 then scod 1.8 else scod 1.12
410 if CR=235 then goto 440
420 UX=UX*16:UY=UY*16:SX=SX+UX:SY=SY+UY
430 move 1 to SX,SY,1
440 if CR>239 then goto 730
450!***** PIROCAN *****
460 I=inkey(0):UX=0
470 if I=0 then goto 590
480 if I=54 then UX=-1:scod 0,0
490 if I=55 then UX=1:scod 0,4
500 UY=(I=51)-(I=46)
510 CR=rcrt(X/8+UX+UX,Y/8+UY+UY)
520 sleeP 1,5
530 if CR=235 then goto 570
540 UX=UX*16:UY=UY*16:X=X+UX:Y=Y+UY
550 if UX<>0 or UY<>0 then WX=UX/4:WY=UY/4
560 Play,"o41329c":move 0 to X,Y,1
570 if CR>239 then goto 670
580 if CR=234 then locate X/8,Y/8:Print BL$:S=S+1:goto 690
590 if inkey(1)=4 then goto 630
600 if status(2)=0 then erase 2
610 goto 320
620!***** わざ~ *****
630 loc 2 to X,Y
640 move 2 steP WX,WY,1
650 goto 320
660!***** あめ GET *****
670 Print cursor(X/8,Y/8)"▲↓←←▼";
680 S=S+CR-236:PC=PC-1
690 Print cursor(8,0)right$("     "+num$(S)+"0",6)
700 if PC=1 then goto 930
710 goto 320
720!***** あめ とける *****
730 CR=rcrt(SX/8,SY/8)
740 if CR>244 then X=SX:Y=SY:gosub 1000
750 CR=CR-232:CP=CR/4
760 Print cursor(SX/8,SY/8)C$(CR);
770 goto 320
780!***** COINC *****
790 C0=coinc(0,1,1)
800 if C0=1 then goto 1000
810 C0=coinc(2,1,1)
820 if C0=1 then scod 1,16:L=L+3:erase 2
830 return
840!*****(あめ とける) EUENT *****
850 for I=1 to PCA
860 CR=rcrt(PX(I),PY(I))
870 if CR>244 then X=PX(I)*8:Y=PY(I)*8:goto 1000
880 if CR=236 then goto 910
890 CR=CR-232:CR=CR/4
900 Print cursor(PX(I),PY(I))C$(CR);
910 next:Play "o3e16"!return
920!***** ROUND CLEAR *****
930 locate 9,8:Print "ROUND CLEAR!"
940 Play "o4l16aa-afbb-b9o5c8e8c4","o3l8fdago4co3go4c4"
950 coinc off:event off
960 sleeP 3:R=R+1
970 if R>5 then R=1
980 goto 120
990!***** OUT! *****
1000 locate X/8,Y/8:Print "▲↓←←▼";
1010 coinc off:event off
1020 Play "l16o3ao4aro3ao4aro3ao4a","l16o3ccrccrcc"
1030 erase:sleeP 3
1040 P=P-1:if P>0 then return 120
1050!***** GAME OVER *****
1060 locate 10,8:Print "GAME OVER!"
1070 Play "o5fedco4ba9bo5crcrc","l16o4co3go4co3gb9b9o4crcrc"
1080 locate 9,10:Print "HIT ANY KEY!"
1090 if inkey$(0)=0 then goto 1090
1100 return 100
1110!***** ROUND DATA *****
1120 data 55,55,55,55,60,00,00,09
1130 data 40,55,55,01,40,60,09,01
1140 data 40,00,01,01,40,01,55,01
1150 data 40,01,00,01,40,03,00,01
1160 data 40,01,00,09,55,55,55,55
1170 data 55,55,55,55,40,02,80,01
1180 data 45,55,55,51,44,02,80,11
1190 data 40,ff,ff,01,40,ff,ff,01
1200 data 44,02,80,11,45,55,55,51
1210 data 40,02,80,01,55,55,55,55
1220 data 55,55,55,55,70,00,00,0d
1230 data 44,04,15,51,45,d4,18,01
1240 data 44,84,15,41,64,04,00,19
1250 data 44,04,00,91,44,04,15,41
1260 data 70,00,00,0d,55,55,55,55
1270 data 55,55,55,55,4c,cc,ce,ed
1280 data 73,33,33,31,4c,ec,cc,c5
1290 data 73,3b,3b,31,4c,cc,cc,c5
1300 data 73,33,33,31,4c,cc,cc,c5
1310 data 7b,33,33,39,55,55,55,55
1320 data 55,55,55,55,40,00,80,01
1330 data 41,05,54,11,41,06,64,11
1340 data 41,77,77,51,40,00,00,01
1350 data 40,77,57,41,40,6c,4e,41
1360 data 40,55,55,41,55,55,55,55
1370!***** しきせってい *****
1380 Print "■■■":restore 1380
1390 for I=0 to 23:read DA$
1400 stchr DA$ to I:next
1410 for I=233 to 255:read DA$
1420 stchr DA$ to I:next:mag 2
1430 scod 0,0:scol 0,7:scod 1,0
1440 scol 1,10:scod 2,20:scol 2,3
1450 color &F0,&90:color &F8,&90
1460 color &EB,&70:return
1470 data 01030706060f0f0f,0c0703010107050e,c0e0f0b8b8f8f8d8
,38f80e0404070d038
1480 data 03070f1e1e1f1f1b,1c0f0702020e0b1c,80c0e0a0a0f0f0f0
,30e0c080806e0b070
1490 data 03c7f9591b3b3f27,381a1a0817307000,80e03233bfbcf8f8
,08f0fce4840c0e000
1500 data 01074cccfd3d1f1f,100f3f2321307000,c0e39f9ad8dcfce4
,1c585810e80c0700
1510 data 0000003070e1d1b,1f1a0d0f07000606,000000e0f0b8dcec
,fcac5cf8f0003030
1520 data 000101237777f3f1f,3f7f7f3303030100,0080848edefcf8f8
,fcfeeec6c0c08000
1530 data 7c4454544447c1010,0000000000000000,aa55aa55aa55aa55
1540 data 0000000105051515,1505057938180800,0a01181c5e405050
,5040400000000000
1550 data 000003f1f1d5ada,1f1f0f1737330000,0000c0e0f0d8aaab
,f8f0f0f0d8d80000
1560 data 0000000000000307,3d1f0f07070c0000,0000000000000e0f0
,b8fefcf8f0100000
1570 data 000000000000070b,1d0baf07070c0000,0000000000000c0a0
,70a0e0c0c0600000
1580 data 0000000220200103,1b1f3f3f00000000,0000004040480c0
,d8f8fcfc00000000
1590!***** まんがでいる & DATA error*****
1600 if err=5 then resume
1610 Print "■ERROR!"
```

ペンネーム：N・K

職業：両方とも天地がひっくりかえってもありえない（編）

ヒマ人協会会長15才）……【影：ダサイノ編：でも，直訳するとそうなります。きっとユーモアですよ。】

★ぼくの姉はロードランナーを「道路ランナー」と思っている。だれかなんとかしてくれ～ノ（滋賀県草津市・日本

MAXマシン(MAX-BASIC)用

サーカス (玉乗り編)

西沢　五郎



あなたは，ロエピ君です。サーカスに入ったのですが，玉乗りがうまくできません。つぎのサーカスまでにうまく乗れるよう，練習を始めます。ロエピ君をうまく操つり，じょうずに玉に乗りましょう。



《写真１》助走をつけてジャンプ!!　　《写真２》着地成功。ほめられちゃった！

あそびかた

キャラクタ定義のリストをロードして，RUN，CLRしてからメイン・リストをロードしてください。

ロエピ君は，Sキーで走りだし，Fキーで飛び上がります。うまく玉の上に着地できると，つぎからもっと高く飛び上がろうとします。落ちると，０点かもう少しかの判定がでて終わります。

再ゲームは，スペース・キーです。

《第１表》リスト解説表

7行	各キャラクタの色など
70行	BX＝BX＋4 4がボールの増加量。多くするとボールが速くなる
130行	時間の計算と，放物運動の式

キャラクタ定義のプログラム・リスト

```
10 POKE55,255:POKE56,12:FORI=0TO319:READ
Q:POKE56*64+I,Q:NEXT
20 REM
30 DATA 0,24,0,0,36,0,0,66,0,0,129,0,0,6
6,0,0,36,0,0,24,0,0,16,0,0,16,0,0,16,0
40 DATA 15,255,0,4,16,192,2,16,56,0,16,2
4,7,240,0,2,12,0,1,3,0,0,128,192,0
50 DATA 64,64,0,56,56,0,56,56,0
60 REM
70 DATA 0,24,0,0,36,0,0,66,0,0,129,0,0,1
29,0,12,66,0,12,36,0,4,24,0,4,16,0,4,16
80 DATA 0,7,255,224,0,16,32,0,16,32,0,16
,48,7,240,48,4,12,0,4,3,0,14,0,128,14,0
90 DATA 64,0,0,56,0,0,56,0
100 REM
110 DATA 0,24,0,0,36,0,0,66,0,0,129,0,0,
129,0,0,66,48,0,36,48,0,24,32,0,16,32,7
120 DATA 255,224,4,16,0,4,16,0,6,16,0,0,
16,0,0,28,0,7,227,0,4,0,192,4,0,56,4,0
130 DATA 56,14,0,0,14,0,0,0
140 REM
150 DATA 0,24,0,0,36,0,0,66,0,0,129,0,0,
129,0,0,66,0,0,36,0,0,24,0,24,16,48,31
160 DATA 255,240,0,16,0,0,16,0,0,16,0,0,
16,0,0,16,0,0,108,0,1,131,0,2,0,128,4
170 DATA 0,64,56,0,56,56,0,56,0
180 REM
190 DATA 0,255,0,3,255,192,15,255,240,31
,255,248,63,255,252,63,255,252,127,255
200 DATA 254,127,255,254,255,255,255,255
,255,255,255,255,255,255,255,255,255,255
210 DATA 255,255,127,255,254,127,255,254
,63,255,252,63,255,252,31,255,248,15
220 DATA 255,240,3,255,192,0,255,0,0
```

サーカス(玉乗り編)のメイン・プログラム・リスト

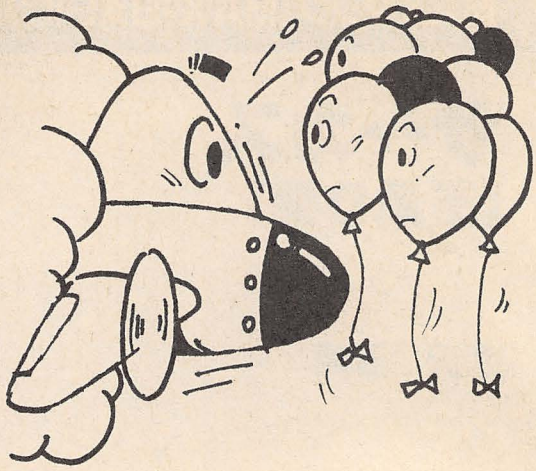
```
5 V=53248:B$="":FORI=1TO16:B$=B$+CHR$(1
7):NEXT:S=20:R=0
7 POKEV+21,31:FORI=0TO4:POKE2040+I,56+I:
POKEV+39+I,5:NEXT:POKEV+43,12
10 A=0:T=0:BX=24:MY=208:F=0
15 PRINT"{CLR}" R+1
20 POKEV+6,207:POKEV+7,208
30 GETA$:IFA$="S"THENPOKEV+6,0:GOTO50
40 POKEV+8,BX:POKEV+9,208:GOTO30
50 POKE2041,57+A:POKEV+2,207:POKEV+3,MY
60 A=A+1:IFA>=2THENA=0
65 FORI=0TO10:NEXT
70 BX=BX+4:IFBX>232THENBX=232
80 POKEV+8,BX:POKEV+9,208
100 GETC$:IFC$="F"THENF=1
110 IFF=1THENPOKEV+2,0:GOTO130
120 F=0:GOTO50
130 T=T+.25:MY=190-(S*T-4.9*T*T)
140 IFMY>190THENPOKEV,0:GOTO170
150 POKEV,207:POKEV+1,MY
160 GOTO70
170 IF185<BXANDBX<202THEN210
175 IF212<BXANDBX<229THEN210
180 IF183<BXANDBX<231THEN230
190 POKEV+6,207:POKEV+7,208
200 D$="0 TEN DESU":GOTO250
210 POKEV+6,207:POKEV+7,190
220 D$="MOUSUKOSHI":GOTO250
230 POKEV+6,207:POKEV+7,187
240 D$="VERY GOOD!":S=S+10:R=R+1
245 IFS>50THEMD$="GAME OVER"
250 PRINT8$TAB(9)D$"{CLR}"
255 PRINTTAB(8)R"MENKURIA"
260 FORI=0TO3000:NEXT
300 IFD$="VERY GOOD!"THEN10
310 GETA$:IFA$="" "THEN5
320 GOTO310
```

★Talk of the devil, and he will apper. これを訳してください。(兵庫県津名郡・山中竜二16才)……【編：答えは…フムフム，なーるほど。影：エッ，なんだって？編：おやおや，ヒントがきたぞ。】

MSX用

バルーン BALLOON

長岡　靖仁



物　語

今日は，「ヤックン，ベーマガに載っておめでとうパーティ」の日です。ところが，アトラクションで使うはずだった風船を，ジュンちゃんがうっかり飛ばしてしまったから，さあ大変！

「ジュンちゃんのミスは，このパーティの幹事であるボクの責任だ」と，責任を感じたタケシくんは，たった1人で愛機ＨＢ－101にとび乗って，風船が飛んでいったと思われる「でか雲平原」へと，向かったのでありました。

《第１表》キャラクタの説明

	自　分	風　船	当ると死ぬ
低　い		 (青)	 (岩)
まん中		 (黄)	 (雲)
高　い		 (赤)	 (雲)

あそぶいくわた！

３Ｄタイプの，スクロール・ゲームです。あなたは，ＨＢ－101（  ）を操つって，雲や岩に当たらないように風船を取っていってください。

３色の風船を，三つずつ集めると300Pts.で，５回死ぬとＧＡＭＥ　ＯＶＥＲです。

操作のしかた

カーソル・キーで前後左右，Ａで上昇Ｚで下降です。なお，CAPS LOCKは押しておいてください。

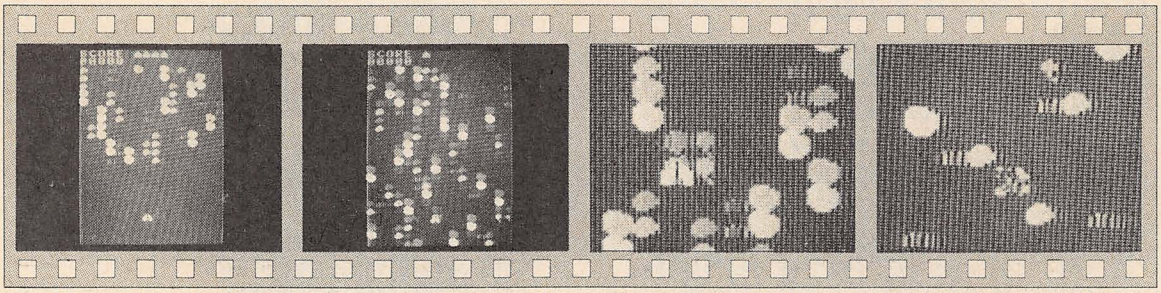
CHECKER FLAG

編：写真でははっきりしませんが，明らかに３Ｄゲームなのです。信じてください!!

影：悪いものでも食べたんか？　やってみればわかることじゃんか！

編：そ，そうでした。つまり，見ためよりはずっと工夫されたプログラムで，ゲームもおもしろいっていいたかったんです。

影：それなら，ひとこと〝スッゲー!!〟でいいじゃんか！　なっ？



《写真１》３Ｄタイプのスクロール・ゲームです

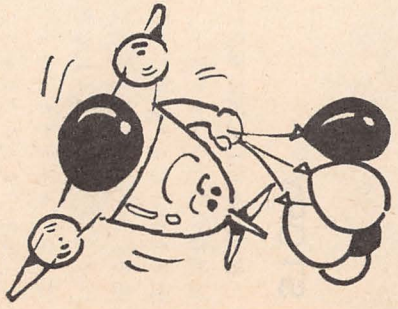
《写真２》とにかく風船を取りながら前進せよ！

《写真３》低く，まん中，高くとキャラが変化

《写真４》クラッシュ!!リアル感がただよう

★実は，私はパソコンのパの字も知らないのに，安さにつられてＭＺ－1500を買った大バカもんです。笑っちゃってください。本気でわかんないヨー!!（島根県大田市・**横山智司15才**）……【影：最初はだれも入門者！】

```
10 '●●●●●● ショキ セッテイ ●●●●●●
20 CLEAR1000,&HEC00:DEFINT A-Z:DEFUSR=&HEC00:SCREEN1,0,0:KEYOFF:COLOR 15,1,1:SO$
="00000":CH$=STRING$(30,"("):C=10:O=RND(-TIME):DIMMU$(30)
30 '●●●●●● BGM ヨミコミ ●●●●●●
40 M$(0)="BAGFO2CDC":M$(2)="BAO2CDC":M$(4)="BO2CDC"
50 PLAY"O4L4V10T255":FORI=1TO30:READMU$(I):NEXTI
60 '●●●●●● VPOKE キャラクタ ●●●●●●
70 FORI=&H180TO&H2D7:VPOKEI,VPEEK(I)ORVPEEK(I)/2:NEXTI
80 FORI=&H200STO&H200B:VPOKEI,&H3C:NEXTI
90 FORJ=0TO7:READA:FORI=A¥8TOA¥8+7:READA$:VPOKEI,VAL("&H"+A$):NEXTI:NEXTJ:FORI=&
H200CTO&H2013:READA$:VPOKEI,VAL("&H"+A$):NEXTI
100 '●●●●●● SPRITE キャラクタ ●●●●●●
110 FORI=0TO13:B$="":FORJ=1TO8
120 READA$:B$=B$+CHR$(VAL("&h"+A$))
130 NEXTJ:SPRITE$(I)=B$:NEXTI
140 '●●●●●● マシンゴ ヨミコミ ●●●●●●
150 FORI=&HEC00TO&HEC18:READA$:POKEI,VAL("&H"+A$):NEXT
160 GOSUB 490
170 '●●●●●● カ゛メン カク ●●●●●●
180 LOCATE0,0:FORI=0TO381:PRINT"(";:NEXTI:X=15:Y=20:T=0:GOSUB680:LOCATE0,0:PRINT
"SCORE(";:IFN>1THENFORI=1TON-1:PRINT"ひ";:NEXTI
190 IFK1>0THENFORI=6190TO6190+K1-1:VPOKEI,120:NEXTI
200 IFK2>0THENFORI=6193TO6193+K2-1:VPOKEI,128:NEXTI
210 IFK3>0THENFORI=6196TO6196+K3-1:VPOKEI,136:NEXTI
220 '●●●●●● メイン ルーチン ●●●●●●
230 V1=VPEEK(6144+X+Y¥32):IFV1=97ANDT=4THENC1=14:CP=8
240 IFV1=112AND(T=2ORT=4)THENC1=15:CP=9
250 IFCF=1THENPUTSPRITE1,(CX,CY),9,C:PUTSPRITE2,(CX,CY),15,C+2:CY=CY+5:C=C+1:IFC
>11THENC=10
260 IFCY>193THENCF=0:CY=0
270 PUTSPRITE0,(X¥8,Y¥8-1),C1,CP:PUT SPRITE3,(X¥8,Y¥8-1),15,T:PUT SPRITE4,(X¥8,Y
¥8-1),5,T+1:C1=0:IF(V1=104ANDT=4)OR(V1=97ANDT=2)OR(V1=112ANDT=0)THEN390
280 IFV1=120ANDT=4ANDK1<3THENK1=K1+1:VPOKE6189+K1,120:GOSUB470ELSEIFV1=128ANDT=2
ANDK2<3THENK2=K2+1:VPOKE6192+K2,128:GOSUB470ELSEIFV1=136ANDT=0ANDK3<3THENK3=K3+1
:VPOKE6195+K3,136:GOSUB470
290 IFK1>2ANDK2>2ANDK3>2THENS=S+300:K1=0:K2=0:K3=0:SOUND2,127:SOUND3,0:GOSUB680
300 ST=STICK(0):KE$=INKEY$:Y=Y-(ST=1)¥(Y>2)+(ST=5)¥(Y<22):X=X-(ST=7)¥(X>8)+(ST=3
)¥(X<23)
310 IF KE$="A"ANDT>0THENT=T-2ELSEIFKE$="Z"ANDT<4THENT=T+2
320 A=USR(0):PUTSPRITE0,(X¥8,Y¥8-1),C1,CP:LOCATE0,2:PRINTSTRING$(16,CHR$(40)):X1
=RND(1)¥16:X2=RND(1)¥16:X3=RND(1)¥16:D=D+1
330 M1=104:M2=97:M3=112:IFD=20THENM1=120:M2=128:M3=136:D=0
340 VPOKE6216+X1,M1:VPOKE6216+X2,M2:VPOKE6216+X3,M3
350 IFCF=0ANDK1=3ANDK2=0ANDK3=0ANDD=5THENCF=1:CX=RND(1)¥128+64
360 O=O+1:IFO>30THENO=1
370 PLAYMU$(O):GOTO230
380 '●●●●●● ヤラレタ ルーチン ●●●●●●
390 GOSUB470
400 PLAY"O7L8"+M$(T)+"L4O4": FORI=TTO6STEP2:PUTSPRITE3,(X¥8,Y¥8-1),15,I:PUT SPRI
TE4,(X¥8,Y¥8-1),5,I+1:FORJ=0TO100:NEXTJ,I:O=0:CF=0:CY=0:FORI=0TO4000:NEXTI:FORI=
0TO4:PUTSPRITEI,(0,0),0,0:NEXTI
410 N=N-1:IFN=0THEN430
420 GOTO 180
430 LOCATE 3,12:PRINT"GAME OVER":IFH<STHENH=S:LOCATE1,14:PRINT"YOU ARE BEST"
440 LOCATE2,16:PRINT"BEST SCORE IS":LOCATE5,18:PRINTRIGHT$(SO$+MID$(STR$(H),2,5)
,5):PLAY"R05DR32DR32D4BR32A.R32A8R32GR32ER32DR32FR32G.R32A8R32F2."
450 IFPLAY(0)=0THEN160ELSEFORI=0TO3000:NEXTI:GOTO450
460 '●●●●●● トッタラ ナクナルョ ●●●●●●
470 LOCATEX-8,Y:PRINT"(";:SOUND9,16:SOUND2,254:SOUND3,0:SOUND11,49:SOUND12,8:SOU
ND13,0:RETURN
480 '●●●●●● タイトル カ゛メン ●●●●●●
490 WIDTH32:LOCATE0,23
500 PRINTCH$
510 PRINT"(ぬ(((ぬ((ぬ(((ぬ(((ぬぬ(ぬぬ(ぬ((ぬ(
520 PRINT"(ぬ(ぬ(ぬ(ぬ(ぬ(((ぬ(((ぬ(ぬ(ぬ(ぬ(ぬ(ぬ(
530 PRINT"(ぬ((ぬ(ぬ(ぬ(((ぬ(((ぬ(ぬ(ぬ(ぬ(ぬぬ(
540 PRINT"(ぬ(ぬ(ぬぬ(ぬ(((ぬ(((ぬ(ぬ(ぬ(ぬ(((ぬ(
550 PRINT"(ぬ((ぬ(ぬ(ぬぬ(ぬぬ(ぬぬ(ぬぬ(ぬ((ぬ(
560 PRINTCH$
570 PRINT"(((((((((HIT(SPACE(KEY(((((((((
580 PRINTCH$
590 PRINT"(x(((BULE(BALLOON((h(((((ROCK(
600 PRINTCH$
610 PRINT"(◆(YELLOW(BALLOON((a((CLOUD(1(
620 PRINTCH$
630 PRINT"(ぬ((((RED(BALLOON((p((CLOUD(2(
635 FORI=0TO8:PRINTCH$:NEXT
650 KE$=INKEY$:IFKE$=" "THENWIDTH16:S=0:N=5:RETURN
660 GOTO 650
670 '●●●●●● SCORE ヒョウジ ●●●●●●
680 LOCATE0,1:PRINT RIGHT$(SO$+MID$(STR$(S),2,5),5);"((((((((((((":RETURN
690 '●●●●●●● MUSIC DATA ●●●●●●
700 DATA O4D,G,A,B.,B8,B,B,O5D.,D8,D,O4B,A,G,A,R,B
710 DATA B,O5D,O4B.,B8,B,A,B.,B8,A,G,E,E,D,R
720 '●●●●●● VPOKEキャラ DATA ●●●●●●
730 DATA 40,00,00,00,00,00,00,00,00
740 DATA 97,00,00,38,7C,FE,FE,FC,70
750 DATA 104,00,00,00,00,38,7C,7C,7C
760 DATA 112,78,FE,FF,FF,FF,FF,7E,3C
770 DATA 120,00,18,3C,3C,18,08,04,00
780 DATA 128,38,7C,7C,7C,38,10,08,04
790 DATA 136,3C,7E,7E,7E,7E,38,08,04
800 DATA 153,00,10,38,7C,FE,FE,FE,FE
810 DATA EC,6C,FC,7C,BC,9C,1C,3C
820 '●●●●●● SPRITEキャラ DATA ●●●●●●
830 DATA 00,00,24,66,E7,E7,C3,C3
840 DATA 00,18,18,18,18,3C,3C,3C
850 DATA 00,00,00,28,6C,FF,C4,C4
860 DATA 00,00,10,10,10,10,38,38
870 DATA 00,00,00,00,00,28,6C,6C
880 DATA 00,00,00,00,10,10,10,10
890 DATA 84,06,03,00,00,01,81,C0
900 DATA 10,00,80,34,18,5C,1C,04
910 DATA 00,00,38,7C,FE,FE,FC,70
920 DATA 78,FE,FF,FF,FF,FF,7E,3C
930 DATA 10,38,38,38,54,54,7C,00
940 DATA 00,10,38,10,38,54,7C,00
950 DATA 00,00,C6,C6,82,00,00,28
960 DATA 00,00,C6,EE,44,00,00,44
970 '●●●●●● マシンゴ DATA ●●●●●●
980 DATA 21,40,18,11,00,ED,01,A0,02,CD,59,00,21,00,ED,11,60,18,01,A0,02,CD,5C,00
,C9
```

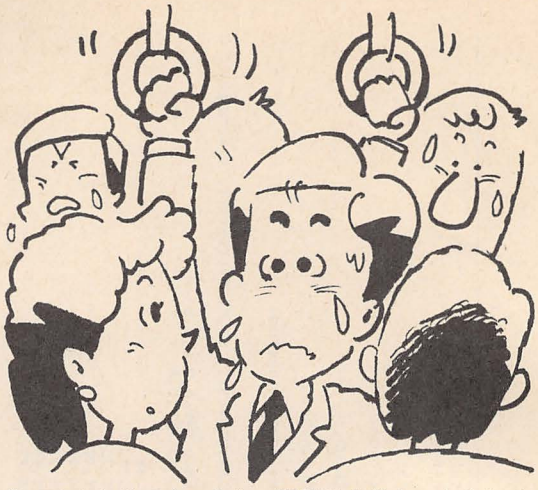


★愛知県には、そこで影さんがなにをしても失敗するという駅がある。その名は"美合(みあい)"である。(愛知県安城市・SYUNPI)……【影：みあいがなんだ'90編：子供たちには人気があるんだけどねェー。男だけど。】

MSX用

いってくる!!

たけしくん



STORY

彼は，今日も元気に家をでた。いつものように，駅は地獄のラッシュ・アワー。おまけに駅員が押してくれると思ったら，白線より下がれという。だまっていると，ホームから落とされてしまうではないか。

くそー，会社におくれる!! お尻からしつこく押してみる。ギュギュギュギュ…。「キャー，エッチー!!」ち，ちがうんだ…。ちがうんだってばー!!

満員電車には，いろんな人がいる。それでも，彼は会社にいかなければならない。

PLAY

使用キーは，カーソル・キーのみです。開いたドアから，電車に乗ってください。

彼は国電渋谷駅で乗りかえ，品川駅までかよっています（乗るときは，カーソル・キーの↑を押しっぱなしにしてください）。

現在位置は，画面上の線路地図の赤印です。9時までに会社にいってください。

ゲーム・オーバーは，遅刻したとき（9時すぎ），駅員に押されてホームに落ちたとき，自分で落っこちたときの3とおりです。なお，駅員は白線をこえるとでてきます。

右上の時計を気にして，遊んでください。そして，イライラしてゲームをしていただければ幸いです。

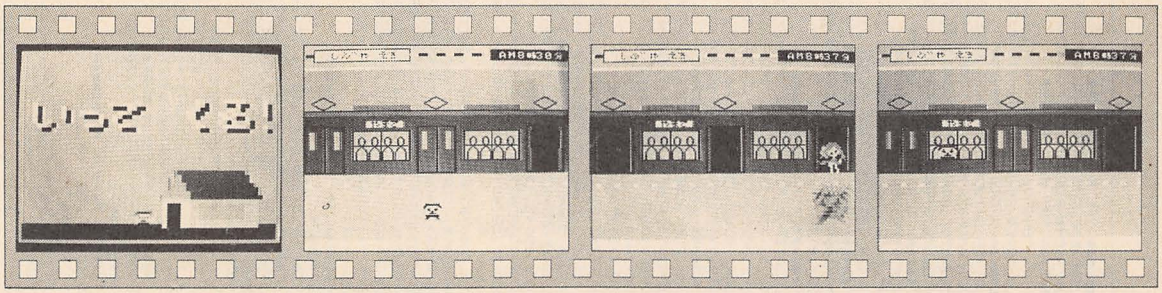
CHECKER FLAG

編：またもや，おかしなゲームの登場です。なにがおかしいかって，日常のテーマをリアルにゲーム化してるでしょ。だから，思わずニタリって感じなんですね。たけしくん氏，今回もベリー・グッドなアイデアでした。

Dr.D：登場するたびに，テクニックもアップしてきとるな。

★

★



《写真1》いつも楽しいタイトル画面ですネ！

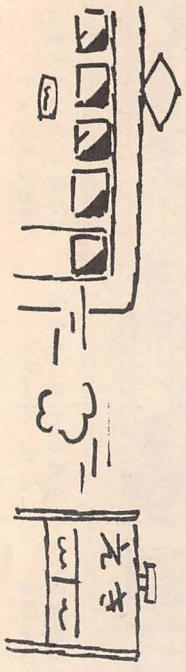
《写真2》プーンと電車が入ってきた。急げ!!

《写真3》ギュギュー ッ，おっと失礼！

《写真4》タイミングよく乗れたら，つぎの駅へ！

★問題です。「いふ　よゆ　しい　はわ　いぬ　ゆそ　はし」。これが解けたら，キミは天才だ！（神奈川県相模原市・**本田和久14才**）……【**影**：さあ，みんなで天才になろう！**一同**：て～んさい!!**影**：なぜ，ヒラガナなの？】

```
10 ´●●●● いってくる ●●●● FUJI
20 SCREEN3,2:COLOR1,1,1:CLS:CLEAR1000,&HDD3F:DEFUSR=&HDD40:DEFUSR1=&HDD50
30 RESTORE60:AD=&HDD40
40 READD$:IFD$()"x"THENPOKEAD,VAL("&H"+D$):AD=AD+1:GOTO40 ELSEGOTO50
50 R=RND(-TIME):DEFINTA-Z:DEFFNR(A)=INT(RND(1)*A):OPEN"GRP:"AS1
60 DATA 21,80,18,11,00,E1,01,80,01,CD,59,00,C9,00,00,00,06,10,11,00,E1,21,01,E1
70 DATA C5,01,1F,00,1A,ED,B0,12,23,13,C1,10,F3,21,00,E1,11,80,18,01,80,01,CD,5C,
00,C9,x
80 LINE(16,0)-(240,187),10,B:LINE(20,4)-(236,170),7,BF:LINE-(20,183),12,BF
90 LINE(140,140)-(164,170),15,BF:LINE(164,140)-(220,170),14,BF:LINE(174,150)-(21
0,160),7,BF:LINE(144,150)-(154,170),1,BF:LINE(160,140)-(150,116),6
100 LINE-(210,116),6:LINE-(226,140),6:LINE-(136,140),6:PAINT(180,130),6
110 LINE(140,140)-(150,116),9:LINE-(160,140),9:LINE-(136,140),9:PAINT(150,130),9
120 PSET(32,54),7:PRINT#1,"いってくる!":COLOR15:PSET(28,50),7:PRINT#1,"いってくる!"
130 GOSUB620:FORX=130TO0STEP-2:C=11:Y=155:GOSUB1260:FORW=0TO200:NEXT:NEXT
140 DEFUSR2=&H41:DEFUSR3=&H44:SCREEN2:A=USR2(0):COLOR15,7,14:CLS
150 FORI=1TO30:PLAY"S12M205A30":NEXT
160 RESTORE170:FORI=1TO9:READA,B,C,D,E:LINE(A,B)-(C,D),E,BF:NEXT
170 DATA 8,60,255,60,1,8,61,255,120,2,8,61,255,64,5,0,121,255,191,14,0,0,255,17
180 DATA 14,0,184,255,191,15,68,70,98,75,15,0,5,255,7,1,0,18,255,20,15
190 FORI=9TO255STEP16:LINE(I,5)-(I+6,7),15,BF:NEXT
200 PSET(72,69),2:COLOR1:PRINT#1,"ﾀﾒﾃﾞ":LINE(28,0)-(104,12),1,B
210 LINE(24,1)-(103,11),15,BF:PSET(38,3),15:PRINT#1,"ﾚﾍﾞﾙｱｯﾌﾟ ｴﾗｰ"
220 FORI=0TO255STEP16:LINE(I,130)-STEP(4,2),15,BF:NEXT
230 FORB=0TO192STEP96:LINE(B+15,75)-STEP(33,44),1,B
240 DRAW"BM=B;,59;BR3IM-10,-6M+10,-6M+10,+6M-10,+6":J=40:CB=2:GOSUB480:GOSUB490:
NEXT
250 FORI=56TO168STEP96:LINE(I+1,80)-STEP(46,26),7,BF:LINE(I,79)-STEP(48,28),1,B
260 LINE(I,55)-(I+48,59),5,BF:LINE(I+1,93)-(I+46,93),1:LINE(I+24,80)-STEP(0,26),
1:NEXT
270 Q$="C1UBE1U1E3H1U1H1U4E2R1F2D4G1D1G1F3D1F1D8"
280 UY=107:FORJ=0TO96STEP96:FORI=59+JTO100+JSTEP11:DRAW"BM=I;,=UY;XQ$;":NEXTI,J
290 GOSUB1300:LINE(176,0)-(248,12),9,B:LINE(177,1)-(247,11),1,BF:T=29:GOSUB510
300 A=USR3(0):A=USR(0):FORI=1TO32:A=USR1(0):FORW=0TO50:NEXT:NEXT
310 C$="  えかﾞて　めくﾞろ こﾞめんた　おおさき しばﾞわ　":H=0:N=0:BEEP:PUTSPRITE11,(169,3),9,11
320 FORX=0TO116STEP4:Y=148:C=11:GOSUB1260:NEXT
330 IF H>4THEN BEEP:M=4:FORX=XTO255STEP4:GOSUB1260:NEXT:GOTO1110
340 VDP(1)=&HE2:X=116:Y=148:PX=2:PY=120:E=0:CB=2:BEEP:ONINTERVAL=360GOSUB510
350 ´●●●● メイン ●●●●●●
360 B=FNR(3)*96:INTERVAL ON:IF Y<120THEN E=1
370 IF POINT(X+2,Y+8)=1ANDPOINT(X+14,Y+2)=1ANDS=1THEN GOSUB550
380 IF POINT(B+34,99)=2THEN V=FNR(4):FORJ=32TO44:CB=1ELSE FORJ=44TO32STEP-1:CB=2
390 GOSUB480:GOSUB490:S=STICK(0):ON INT(S/2+.5)GOTO400,420,430,440
400 IF S=1ANDY>110THEN Y=Y-4:GOTO450
410 IF S=1ANDPOINT(X+2,Y+8)=1ANDPOINT(X+14,Y+2)=1THENGOSUB540:GOTO450
420 IF S=3ANDX<222THEN X=X+8:GOTO450
430 IF S=5ANDY<176THEN Y=Y+4:M=2:GOSUB1060:GOTO450
440 IF S=7ANDX>24THEN X=X-8:GOTO450
450 C=11:GOSUB1270:IFPLAY(0)=0THEN PLAY"S4M500O1C64"
460 IF E=1THENGOSUB1010
470 NEXT:GOTO350´==========================
480 LINE(B+J,76)-(B+J,118),CB:LINE(B+63-J,76)-(B+63-J,118),CB:RETURN
490 IF CB=2ANDJ=40THEN FORI=B+19TOB+40STEP21:LINE(I,80)-STEP(4,16),7,BF:NEXT
500 LINE(B+32,76)-(B+32,118),1:RETURN
510 T=T+1:LINE(216,1)-STEP(15,10),1,BF:PSET(185,3),1:COLOR15
520 PRINT#1,USING"AM8###分";T:IF T<60THEN RETURN ELSE M=3:FORY=YTO174STEP4
530 X=X+FNR(20)-10:FORC=7TO10:GOSUB1270:NEXT:PLAY"S4M500O1C64":NEXT:GOTO1060
540 C=9:FORY=100TO110STEP5:GOSUB1270:PLAY"S14M200O3E64":NEXT:MA=ABS(1-MA):RETURN
550 ´●●● ハンテイ●●●●●●●
560 IF V=0THEN GOTO640
570 IF V=1THEN D=15:F=5:G=6:K=6:GOSUB610:CA=7:PLAY"S0M12000O1C1":GOSUB800
580 IF V=2THEN D=15:F=9:G=9:K=10:GOSUB610:CA=9:PLAY"S11M12000L16O6BFA5":GOSUB790
590 IF V=3THEN D=11:F=12:G=5:K=13:GOSUB610:CA=15:PLAY"S0M12000O1C1":GOSUB800
600 RETURN
610 PUTSPRITE7,(X-6,90),D,F:PUTSPRITE11,(X-6,90),G,K:RETURN
620 RESTORE640:FORJ=0TO13:S$="":FORI=1TO32:READA$:S$=S$+CHR$(VAL("&H"+A$))
630 NEXT:SPRITE$(J)=S$:NEXT:RETURN
640 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,00,00,00,00,00,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
,FF,FF,FF,FF,00,00,00,00,00
650 DATA 00,00,1F,3F,7F,E3,F3,FE,FE,78,3F,C0,40,00,00,00,00,00,00,F8,FC,FE,C7,CF,7F
,7F,1E,FC,03,02,00,00,00
660 DATA 00,00,1F,3F,77,E3,F3,FE,FE,78,3F,C0,40,00,00,00,00,00,00,F8,EC,EE,C7,CF,7F
,7F,1E,FC,03,02,00,00,00
670 DATA 3F,7F,E0,C0,80,1C,0C,01,01,07,00,3F,3F,18,70,00,FC,FE,07,03,01,38,30,80
,80,E0,00,FC,FC,38,1C,1E
680 DATA F5,3F,60,C8,88,1C,1C,01,01,07,00,3F,3F,1C,38,78,57,FC,06,13,11,38,38,80
,80,E0,00,FC,FC,18,0E,00
690 DATA 0,3,7,5,7,6,7,37,73,E0,80,0,30,78,70,0,0,C0,E0,A0,E0,60,E0,EC,CE,7,1,0,
C,1E,E,0
700 DATA 7,C,18,18,18,1,0,8,C,1F,1F,3F,F,0,0,C0,E0,30,18,18,18,80,0,10,30,F8,F8,
FC,F0,0,0,3
710 DATA 7,F,8,16,10,88,9,44,23,1E,7,6,F,8,8,18,C8,F0,20,D0,10,20,20,40,80,FD,C0
,C0,E0,20,20,30
720 DATA 13,F,4,8,8,4,4,2,1,BF,3,3,7,C,18,70,E0,F0,10,68,8,10,90,20,C1,7E,E0,60,
F0,18,C,7
730 DATA 0,0,0,0,1,1,0,0,0,0,1,1,0,0,0,0,0,0,40,E0,D0,70,E0,40,8,8,C0,A0,A0,90,9
0,0
740 DATA 1,3,F,F,1E,1E,F,16,0,2F,1C,0,0,0,0,0,E0,F0,B8,18,C,C,6,6,E2,F0,38,0,0,0
,0,88
750 DATA FE,FE,FE,FE,FE,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
760 DATA 0,3,F,8,0,8,F,E,7,1,18,20,0,0,0,0,0,E0,F8,8,0,88,F8,38,F2,C4,88,0,0,0,0
,0
770 DATA F,1C,10,10,10,0,0,0,0,0,7,3,73,77,76,E,F0,1C,4,4,4,0,0,0,0,0,70,60,E0,7
0,30,38
780 ´●●●● ﾊﾈﾊﾞｸﾙﾙ●●●●●●
790 FORY=YTO140STEP4:FORW=0TO100:NEXT:GOTO810
800 FORY=YTO180STEP4
810 X2=X+FNR(20)-10:PUTSPRITE1,(X2,Y),CA,2
820 PUTSPRITE2,(X2,Y),1,4:VDP(1)=&HE3:NEXT:FORW=0TO300:NEXT
830 VDP(1)=&HE2:Y=160:PUTSPRITE11,(169-H*16,3),9,11:RETURN
840 ´●●●● ﾃﾝｼｮﾝﾉﾙ●●●●●●
850 INTERVALOFF:H=H+1:C=11:Y=100:GOSUB1260
860 PUTSPRITE2,(X,100),11,4:PLAY"V12L12":FORW=53TO78:PLAY"N=W;":NEXT
870 Y=93:FORPX=PXT00STEP-8:MA=ABS(1-MA):PUTSPRITE7,(PX-16,PY),4,MA+7:FORW=0TO50
880 NEXT:NEXT:FORX1=56TO87:GOSUB990:NEXT:FORX1=154TO182:GOSUB990:NEXT
890 FORX1=182TO154STEP-1:GOSUB990:NEXT
900 FORX1=87TO64STEP-1:GOSUB990:NEXT
910 IF PLAY(0)THEN910
920 GOSUB1090
930 GOSUB1300:FORI=1TO32:X1=64-I*8:A=USR1(0):GOSUB990:FORW=0TO90:NEXT:NEXT
940 LINE(28,1)-(76,11),15,BF:PSET(28,3),15:COLOR1:PRINT#1,MID$(C$,H*6-5,6)
950 BEEP:IF H<5THENPUTSPRITE11,(169-H*16,3),9,11
960 FORB=0TO192STEP96:FORJ=32TO44:CB=1:GOSUB480:NEXT:GOSUB490:NEXT
970 PLAY"T255V13O6L64BAGFEDCL16O3":PUTSPRITE0,(0,209):FORY=YTO148STEP2
980 C=11:GOSUB1270:NEXT:GOTO330
990 MA=ABS(1-MA):PUTSPRITE1,(X1,Y),11,MA+1:PUTSPRITE2,(X1,Y),1,MA+3
1000 PUTSPRITE0,(X1+MA,Y+14),2,0:RETURN
1010 MX=(SGN(X-PX)*2):MY=(SGN(Y-PY)*2):PX=PX+(MX*(PX>0)*(PX<255))
1020 PY=PY+(MY*(PY>100)*(PY<180)):PUTSPRITE7,(PX,PY),4,MA+7
1030 IF(PX-10<X)*(PX+10>X)*(PY-8<Y)*(PY+12>Y)THEN GOSUB1050
1040 RETURN
1050 BEEP:Y=Y+8:C=11:GOSUB1260:M=1
1060 IF Y<168 THEN RETURN ELSE Y=184:C=15:GOSUB1270
1070 PLAY"S0M5000O2A":FORJ=1TO20:FORI=1TO14:COLOR15,4,I:NEXTI,J:GOTO1110
1080 ´●●● ﾄﾞﾗまる●●●●●●
1090 FORB=0TO192STEP96: FORJ=44TO32STEP-1:CB=2:GOSUB480:GOSUB490:NEXT:NEXT
1100 FORI=0TO10:PUTSPRITEI,(0,209):NEXT:RETURN
1110 INTERVALOFF:PUTSPRITE11,(0,209):LINE(0,0)-(255,24),7,BF:GOSUB1100:GOSUB1090
1120 ON M GOTO1130,1140,1150,1160
1130 M$="かれは かいしゃﾌﾞいおわけ　しない!?":GOTO1170
1140 M$="かれは みじめ なことには なれていた?":GOTO1170
1150 M$="かれは ついに ストレスが たまった!!?":GOTO1170
1160 M$="よしっ!!さんようは なんとか まにあいそうだﾈ。"
1170 GOSUB1300:FORI=1TO32:LINE(I*8-8,0)-(I*8,120),7,BF:GOSUB1280:A=USR1(0):NEXT
1180 BEEP:COLOR1:IF M<>4THEN LINE(38,90)-(210,98),1,BF:PSET(70,60),7
1190 IFM<>4THEN PRINT#1,USING"9月10日(火)AM9時##分";T-30:PSET(40,90),1:COLOR15:PRINT
#1,M$
1200 IFM=4THEN PSET(70,60),7:PRINT#1,USING"9月10日(火)AM8時##分";T
1210 PSET(90,140),14:COLOR1:PRINT#1,"REPLAY(Y/N)?"
1220 IF INKEY$<>""THEN1220
1230 IF INKEY$="Y"ORINKEY$="ﾝ"THEN 140
1240 IF INKEY$="N"ORINKEY$="ﾊ"THEN CLS:END
1250 GOTO1230
1260 PLAY"S4M500O1C64"
1270 MA=ABS(1-MA):PUTSPRITE1,(X,Y),C,MA+1:PUTSPRITE2,(X,Y),1,MA+3:RETURN
1280 IF M=4ANDI>8THEN LINE(32+(I-8)*8,90)-STEP(8,8),4,BF ELSE RETURN
1290 PSET(32+(I-8)*8,90),4:COLOR9:PRINT#1,MID$(M$,I-8,1):RETURN
1300 RESTORE1310:FORI=0TO19:READD:SOUNDI,D:NEXT:RETURN
1310 DATA 111,1,110,1,109,1,10,56,15,15,15,0,0,11
```

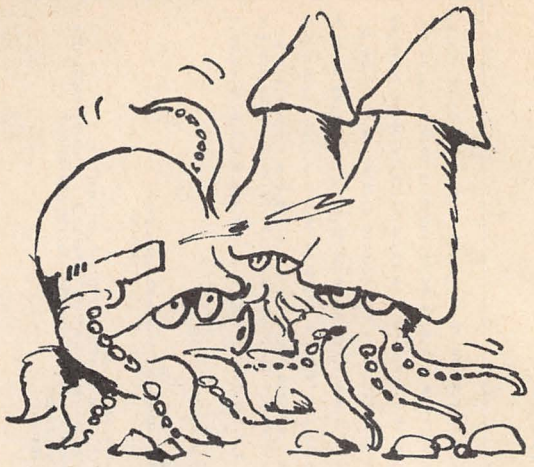


★母と子の会話：子供「おかあさん，勉強って英語でなんていうの?」。母「スタディよ。子供「じゃあ，イエスタディは，家庭学習だね!」。（福岡市・こんぺえくん11才）……【影：そうだったのか。エライ!!編：バカ!】

MSX用

はらぺこタコ次郎

NCL



STORY

オハヨー，タコ次郎君。君には悪いが，もう我々の組織では，君の食欲を満たすことができなくなってしまった。

そこで，非常に勝手だが，敵対するイカ族の街に入り，勝手に食べてほしい。とうぜん，イカ兄弟が君を追撃するだろうが，適当にあしらってくれたまえ。なお，このテープは……。

遊びかた

あなたは，タコ次郎です。カーソル・キーで4方向に移動して，おにぎりやフルーツを食べてください。そうはさせるかと，イカ兄弟が追ってきます。捕まると殺されてしまうので，なんとか逃げてください。

もちろん，タコ次郎にも反撃手段はあります。ウォータ・ロッドをイカ兄弟につき刺し，水を送りこんで破烈させるのです。

スペース・キーを押すと，ウォータ・ロッドの発射，押し続けることによって，水を送りこめます。

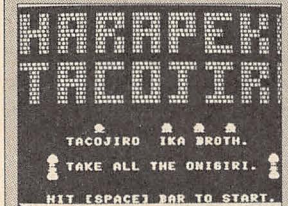
イカ兄弟が破烈したあとには，水たまりができます。この上を通ると，タコ次郎はすべってころんで頭を打って死んでしまいます。

タコ次郎の持っている水にも，限りがあります。適当に，消火栓で水を補給してください。

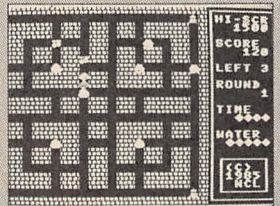
時間内におにぎりをすべて食べると，ラウンド・クリア。はたして，タコ次郎は腹一杯になれるでしょうか。

《第1表》変数表

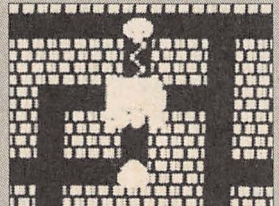
タコ次郎：	X	X座標
	Y	Y座標
	D	向き
	W	水の残量
	P	ウォータ・ロッドを発射中か？
イカ兄弟：	X( )	X座標
	Y( )	Y座標
	D( )	向き
	E( )	状態
消火栓：	S( )	水の残量
ボーナス：	F( )	得点
その他：	M(,)	イカ兄弟がいるか？
	RD	ラウンド
	SC	スコア
	HS	ハイ・スコア



《写真1》タイトル画面



《写真2》イカ兄弟をやっつけてフルーツを取る

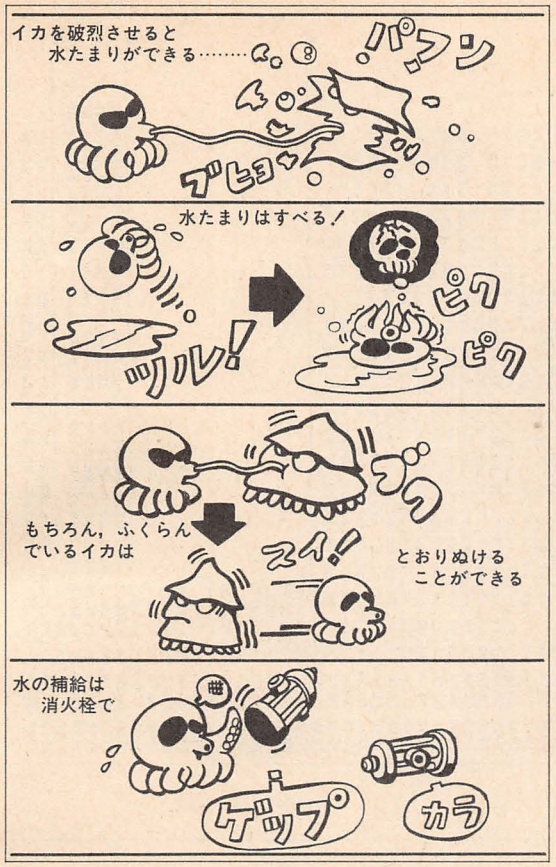


《写真3》イカに水を送りこんで，パーン！



《写真4》水は消火栓から補給しましょう

★ゲーム・センターで先生をみつけたら，どうしたらいいか。こらしめかたを教えて。（愛知県知多市・渡辺義貴13才）……【影：「たとえテストが0点でも，ゲームにかけてはボクのほうが大先輩！」といってみせつける。】



《第1図》ゲームの特徴

CHECKER FLAG

編：ＮＣＬさんから聞いたんだけど，このゲームでハイ・スコアをだすには，イカ兄弟に水を送りこんだら，パンクさせないで移動するのがグッドだそうです。

影：それを早くいってくれりゃあいいのに…。もうダメ！　時間切れだよ～ん！

Dr.D：市販ソフトのアイデアをうまく盗んだ作品だ。習うより慣れろ，考えるよりマネロの精神だな。

影：なんで，もっと早くいわないのー

評…バカゲた絵じゃ～～ん♪（影）



by　スターライナーズ

はらぺコタコ次郎のプログラム・リスト

```
10 GOTO 1010
20 ’
30 ’ INTERRUPT ------------------------------------------------------------
40 M=M+1:IF M=60 THEN GOSUB 990
50 LL=LL-1:IF LL<>-1 THEN RETURN
60 SOUND 1,0:SOUND 8,MS(N):LL=MS(N+1):N=(N+2) MOD 104
70 SOUND 13,0:SOUND 12,15:SOUND 11,0:SOUND 8,16
80 ’ WRITING SCORE and TIME ----------------------------------------------
90 LOCATE 25,5:PRINT USING " ######";SC
100 LOCATE 26,13:PRINT MID$(WT$,(TI+49)¥50+1,5);:RETURN
110 ’ MAIN ----------------------------------------------------------------
120 ’ TAOJIRO -------------------------------------------------------------
130 IF P THEN 550
140 S=STICK(0):IF S MOD 2=0 THEN 200
150 S=S/2:IF D<>S THEN D=S:PUT SPRITE 3,(FNX(X),FNY(Y)),9,D:GOTO 190
160 XX=X+DX(D):YY=Y+DY(D):J=VPEEK(FNX(XX,YY)):I=(J-&HB8)/8:IF I=2 THEN 200
170 X=XX:Y=YY:PUT SPRITE 3,(FNX(X),FNY(Y)),9,D
180 ON -I*(I>0) GOSUB 820,180,510,460,490,490,490,490
190 IF M(X,Y) THEN IF E<LEN(BIN$(M(X,Y)))-1)=0 THEN 850
200 IF STRIG(0) THEN 570
210 ’ IKA BROTH. ----------------------------------------------------------
220 FOR I=0 TO 2:ON SGN(E(I)+1 GOTO 250,350:E(I)=E(I)+1
230 PUT SPRITE I,(FNX(X(I)),FNY(Y(I))),2,4:NEXT:GOTO 400
240 ’ ---------------------------------------------------------------------
250 M(X(I),Y(I))=M(X(I),Y(I))-2^I:C(I)=C(I)-1:IF C(I)>0 THEN 310
260 C(I)=3:XX=SGN(X-X(I)):YY=SGN(Y-Y(I)):IF RND(1)>R# THEN XX=-XX:YY=-YY
270 IF VPEEK(FNX(X(I)+XX,Y(I)))=&HC8 THEN XX=0
280 IF VPEEK(FNX(X(I)),Y(I)+YY))=&HC8 THEN YY=0
290 IF XX AND YY THEN IF RND(1)>.5 THEN YY=0 ELSE XX=0
300 EX(I)=XX:EY(I)=YY
310 X(I)=X(I)+EX(I):Y(I)=Y(I)+EY(I):GF=GF+(X=X(I) AND Y=Y(I))
320 M(X(I),Y(I))=M(X(I),Y(I))+2^I
330 PUT SPRITE I,(FNX(X(I)),FNY(Y(I))),15,(E(I)+1)¥2+4:NEXT:GOTO 400
340 ’ ---------------------------------------------------------------------
350 E(I)=E(I)-1:IF E(I)<9 THEN 330
360 PUT SPRITE I,(FNX(X(I)),FNY(Y(I))),7,9:SC=SC+10:LOCATE X(I),Y(I):PRINT "9";
370 M(X(I),Y(I))=M(X(I),Y(I))-2^I:E(I)=-7:X(I)=22:Y(I)=22
380 C(I)=1:M(X(I),Y(I))=M(X(I),Y(I))+2^I:NEXT
390 ’ JUDGEMENT -----------------------------------------------------------
400 INTERVAL STOP:TI=TI-1:GOSUB 90
410 LOCATE 26,16:PRINT MID$(WT$,(W+2)¥3+1,5);:INTERVAL ON
420 IF RC THEN 660
430 IF TI=0 THEN 730
440 IF GF THEN 850 ELSE 130
450 ’ SUB... --------------------------------------------------------------
460 INTERVAL OFF:PLAY "t255l64fdfdfdfd":VPOKE FNX(X,Y),0
470 SC=SC+100:GL=GL+1:RC=(GL=5):INTERVAL ON:RETURN
480 ’ ---------------------------------------------------------------------
490 INTERVAL OFF:PLAY "t255l64egec":SC=SC+FS(I-4):GOTO 1000
500 ’ ---------------------------------------------------------------------
510 J=J+&HD8:W=15-W:W=15+(K-S(J))*(K)S(J)):S(J)=-(S(J)-K)*(S(J)-K)*(S(J)>K)
520 IF S(J)=0 THEN VPOKE FNV(X,Y),0
530 GOTO 220
540 ’ ---------------------------------------------------------------------
550 IF STRIG(0) THEN 630 ELSE P=0:IF LH<0 THEN 220
560 FOR I=LH TO 0 STEP -1:VPOKE H(I),0:NEXT:GOTO 220
570 LH=-1:XX=X:YY=Y:I=FNJ(X,Y):J=DX(D)+DY(D)*32
580 I=I+J:IF VPEEK(I) THEN IF LH<0 THEN 220 ELSE 560
590 XX=XX+DX(D):YY=YY+DY(D):IF M(XX,YY) THEN 620
600 IF M(XX,YY) THEN 620
610 LH=LH+1:H(LH)=I:VPOKE I,&HB8+D:IF LH<4 THEN 580 ELSE P=0:GOTO 560
620 P=LEN(BIN$(M(XX,YY)))
630 IF E(P-1)<0 THEN P=0:IF LH<0 THEN 220 ELSE 560
640 E(P-1)=E(P-1)+1:IF W THEN E(P-1)=E(P-1)+2:W=W-1
650 GOTO 220
660 ’ ROUND CLEAR ---------------------------------------------------------
670 INTERVAL OFF:PLAY "cccdeegg55ccccccco4":RD=RD+1:IF RD>4 THEN RD=1:RR=RR+1
680 FOR K=0 TO 2:FOR J=15 TO 1 STEP -1:FOR I=0 TO 2
690 PUT SPRITE I,(FNX(X(I)),FNY(Y(I))),J,4:NEXT:NEXT:NEXT
700 IF PLAY(0) THEN 700
710 FOR TI=TI-1 TO 0 STEP -1:SC=SC+1:GOSUB 90:BEEP:NEXT
720 FOR I=0 TO 500:NEXT:GOTO 1340
```

★影さんのみょう字と名前を教えてください。（静岡県・**細谷真祥13才**）……【**編**：教えましょう。"影文男"でーす!!
影：こら，勝手に人の名前を作るな【**編**：でも，オモシロイでしょ！"カゲフミオトコ"とも読めるし。】

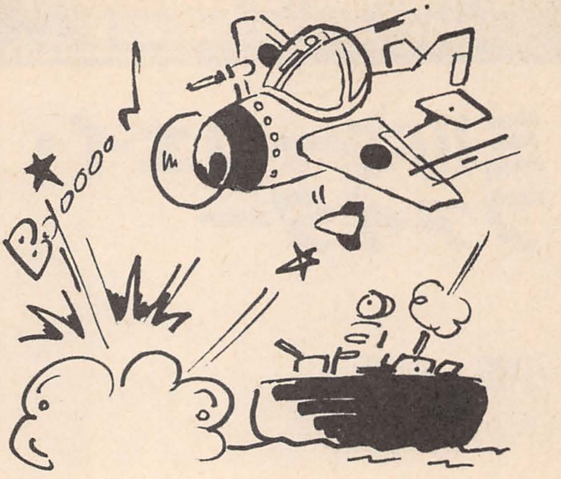
```
730 ' TIME UP ------------------------------------------------------------♥
740 INTERVAL OFF:FOR I=0 TO 3:BEEP:FOR J=0 TO 999:NEXT:NEXT:FOR I=0 TO 2
750 X(I)=FNX(X(I)):Y(I)=FNY(Y(I)):NEXT:J=0
760 FOR I=0 TO 2:IF Y(I)<-10 THEN J=J OR 2^I ELSE Y(I)=Y(I)-4
770 PUT SPRITE I,(X(I),Y(I)),15,4:NEXT:IF J<>7 THEN 760
780 FOR I=0 TO 3:FOR J=0 TO 500:NEXT:BEEP
790 PUT SPRITE 3,(X¥8-4,Y¥8-5),9,(I MOD 2)¥2+1:NEXT
800 FOR I=10 TO 12 STEP 2:LOCATE 10,I:PRINT SPC(9):NEXT
810 LOCATE 10,11:PRINT " Time Up ":FOR I=0 TO 3500:NEXT:GOTO 900
820 ' POOL ---------------------------------------------------------------♥
830 INTERVAL OFF:XX=FNX(X):YY=FNY(Y):FOR I=0 TO 10:FOR J=0 TO 3
840 PUT SPRITE 3,(XX,YY),9,J:BEEP:FOR K=0 TO 100:NEXT:NEXT:NEXT:GOTO 900
850 ' CAPTURE ------------------------------------------------------------♥
860 INTERVAL OFF:PLAY "t255l64o2eeeeeeeeeeeffffffffffo4":XX=FNX(X):YY=FNY(Y)
870 FOR I=-1 TO 1:PUT SPRITE I+1,(XX+I¥8,YY),15,4:NEXT:D#=0:Y#=YY
880 Y#=Y#-D#:PUT SPRITE 3,(XX,Y#),9,0:D#=D#+.1:IF Y#)-20 THEN 880
890 IF PLAY(0) THEN 890
900 PL=PL-1:IF PL THEN 1340
910 ' GAME OVER ----------------------------------------------------------♥
920 LOCATE 30,7:PRINT "0":PLAY "T255L403A04CEGFFEDCC03BA":PUT SPRITE 3,(0,209)
930 FOR J=11 TO 21:FOR I=0 TO 2:GOSUB 970:IF I=1 THEN A$=MID$(GM$,J-10,1)
940 LOCATE J,11+I:PRINT A$:NEXT:FOR K=0 TO 99:NEXT:NEXT
950 FOR I=0 TO 2:GOSUB 970:NEXT:IF SC>HS THEN HS=SC
960 FOR I=0 TO 5000:NEXT:GOTO 1200
970 PUT SPRITE I,(FNX(J),FNY(11+I)),15,4:A$=" ":RETURN
980 ' BOUNUS -------------------------------------------------------------♥
990 IF FF=0 THEN VPOKE F,224+INT(RND(1)¥4)¥8:M=20:FF=1:RETURN
1000 VPOKE F,0:M=0:FF=0:INTERVAL ON:RETURN
1010 ' INITIALIZE 1 ------------------------------------------------------♥♥
1020 KEY OFF:COLOR 15,1,6:SCREEN 1,2,0:WIDTH 32:MAXFILES=0:DEFINT A-Z
1030 DIM M(23,23),E(2),Y(2),S(2),H(4),FS(4),DX(3),DY(3),F(2),MS(103)
1040 DEFFNX(X)=X¥8-4
1050 DEFFNY(Y)=Y¥8-4
1060 DEFFNV(X,Y)=&H1800+X+Y¥32:ON INTERVAL=13 GOSUB 40
1070 RESTORE 2160:FOR I=0 TO 103:READ A$:MS(I)=VAL("&h"+A$):NEXT
1080 RESTORE 1590:FOR I=0 TO 9:FOR J=0 TO 31:READ A$:B$=B$+CHR$(VAL("&h"+A$))
1090 NEXT:SPRITE$(I)=B$:B$="":NEXT:FOR I=&HC0 TO &HFF STEP 8:FOR J=0 TO 7
1100 READ A$:VPOKE I¥8+J,VAL("&h"+A$):NEXT:NEXT:FOR I=&HB8 TO &HB9:FOR J=0 TO 7
1110 READ A$:A=VAL("&h"+A$):VPOKE I¥8+J,A:VPOKE (I+2)¥8+J,A:NEXT:NEXT
1120 FOR I=23 TO 31:READ A$:VPOKE 8192+I,VAL("&h"+A$):NEXT
1130 FOR I=&HD1 TO &HD2:FOR J=0 TO 7:VPOKE I¥8+J,VPEEK(&HD0¥8+J):NEXT:NEXT
1140 HS=1500:WT$="      ♦♦♦♦♦":GM$=" GAME OVER "
1150 FOR I=0 TO 4:FS(I)=10¥(I+1)^2:NEXT
1160 DX(0)= 0:DY(0)=-1
1170 DX(1)= 1:DY(1)= 0
1180 DX(2)=-0:DY(2)= 1
1190 DX(3)=-1:DY(3)= 0
1200 ' TITLE -------------------------------------------------------------♥♥
1210 CLS:PUT SPRITE 0,(0,208):A$(0)=CHR$(1)+CHR$(64):A$(1)="ｷ":RESTORE 2200
1220 FOR K=0 TO 1:PRINT:FOR L=0 TO 4:FOR I=0 TO 3
1230 READ A$:A$=RIGHT$("0000000"+BIN$(VAL("&h"+A$)),8):FOR J=0 TO 7
1240 B$=B$+A$(VAL(MID$(A$,J+1,1))):NEXT:NEXT:PRINT B$;:B$="":NEXT:NEXT
1250 PUT SPRITE 3,(68,110),9,1:FOR I=0 TO 2:PUT SPRITE I,(126+I¥28,110),15,4
1260 NEXT:LOCATE  6,16:PRINT "TACOJIRO  IKA BROTH."
1270 FOR I=18 TO 20 STEP 2:LOCATE 4,I:PRINT "ﾝ":LOCATE 28,I:PRINT "ﾝ":NEXT
1280 LOCATE  4,19:PRINT "ｴ TAKE ALL THE ONIGIRI. ｴ"
1290 LOCATE  4,23:PRINT "HIT [SPACE] BAR TO START.";
1300 IF NOT STRIG(0) THEN 1300
1310 ' INITIALIZE 2 ------------------------------------------------------♥♥
1320 PL=3:RD=1:RR=0:SC=0
1330 ' INITIALIZE 3 ------------------------------------------------------♥♥
1340 PUT SPRITE 0,(0,208):CLS:ERASE M:DIM M(23,23)
1350 X=1:Y=1:D=0:W=15:P=0:GL=0:TI=250:RC=0:GF=0:TU=0
1360 ' SCREEN MAKING -----------------------------------------------------♥♥
1370 ON RD GOSUB 1550,1560,1570,1580:FOR I=0 TO 23:FOR J=0 TO 2:READ A$
1380 A$=RIGHT$("0000000"+BIN$(VAL("&h"+A$)),8):FOR K=0 TO 7
1390 B$=B$+A$(VAL(MID$(A$,K+1,1))):NEXT:NEXT:LOCATE 0,I:PRINT B$;:B$="":NEXT
1400 FOR I=0 TO 2:READ A,B:VPOKE FNV(B,A),&HD0+I:NEXT
1410 FOR I=0 TO 4:READ A,B:VPOKE FNV(B,A),&HD8:NEXT:READ A,B:F=FNV(B,A)
1420 FOR I=0 TO 2:C(I)=1:E(I)=0:READ X(I),Y(I):M(X(I),Y(I))=2^I:S(I)=15:NEXT
1430 READ R#:R#=R#+RR¥.1
1440 LOCATE 24, 0:PRINT "┌──────┐"
1450 LOCATE 24,23:PRINT "└──────┘";:VPOKE &H1AFF,&H1B
1460 FOR I=1 TO 22:LOCATE 24,I:PRINT "|      |";:NEXT:RESTORE 2030
1470 FOR I=0 TO 10:READ A,A$:LOCATE 25,A:PRINT A$;:NEXT
```

```
1480 LOCATE 25, 2:PRINT USING " #####";HS
1490 LOCATE 29, 7:PRINT USING "##";PL
1500 LOCATE 25,10:PRINT USING " #####";RD
1510 GOSUB 90:FOR I=0 TO 2
1520 PUT SPRITE I,(FNX(X(I)),FNY(Y(I))),15,4:NEXT:PUT SPRITE 3,(4,3),9,0
1530 PLAY "O4S0M1000":LL=0:M=0:N=0:INTERVAL ON:GOTO 130
1540 '
1550 RESTORE 1830:RETURN
1560 RESTORE 1880:RETURN
1570 RESTORE 1930:RETURN
1580 RESTORE 1980:RETURN
1590 ' DATA POOL ---------------------------------------------------------♥♥
1600 ' CHARACTER DATA ----------------------------------------------------♥
1610 DATA 00,00,00,00,01,01,07,0d,0f,0f,07,03,00,00,00,00,00,00,00,00
1620 DATA 80,80,E0,B0,f0,f0,e0,c0,00,00,00,00,00,00,00,03,07,0f,0f
1630 DATA 0F,07,03,0D,00,00,00,00,00,00,00,00,80,c0,40,70,f0,c0,80,70
1640 DATA 00,00,00,00,00,00,00,03,07,0f,0f,0d,07,01,01,00,00,00
1650 DATA 00,00,00,00,C0,E0,F0,F0,B0,E0,80,80,00,00,00,00,00,00,00,00
1660 DATA 01,03,02,0E,0F,03,01,0E,00,00,00,00,00,00,00,00,c0,e0,f0,f0
1670 DATA f0,e0,c0,b0,00,00,00,00,00,00,00,00,03,03,07,0d,0f,04,04,0D
1680 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,c0,c0,e0,b0,f0,a0,a0,30,00,00,00,00
1690 DATA 00,00,00,03,07,0f,1f,19,1f,0f,0d,1d,1d,00,00,00,00,00,00,c0
1700 DATA E0,F0,F8,98,F8,f0,b0,b8,b8,00,00,00,00,00,07,0f,1f,3f,39,3f
1710 DATA 3E,1F,1D,39,39,31,00,00,00,00,e0,f0,f8,dc,ec,fc,fc,3c,f8,b8
1720 DATA BC,9C,00,0 ,00,1F,3F,3F,2B,77,6D,7e,7f,7b,59,1d,0d,7d,78,00
1730 DATA 00,F8,FC,FC,AE,DE,AE,FE,3E,FE,1C,1C,E6,E6,cc,00,7f,ff,ff,ff
1740 DATA af,bf,af,ff,ff,f8,f0,f9,7f,1d,fd,f8,f8,fc,fe,d6,ef,D7,FF,FF
1750 DATA 3f,3f,3e,fc,cc,ce,cf,87,01,41,21,11,09,05,00,fc,fc,00,05,09
1760 DATA 11,21,41,01,80,82,84,88,90,a0,00,3f,3f,00,a0,90,88,84,82,80
1770 DATA 00,AF,EF,0e,7e,ff,fe,60,bb,bb,bb,00,dd,dd,dd,00,10,7c,7c,00
1780 DATA 7C,7E,7C,FE,18,3C,6e,7a,df,f7,ff,7e,00,00,03,07,0e,3e,fc,f8
1790 DATA 00,3C,7E,FF,FF,7E,3C,00,1C,08,1c,3e,7f,7f,3e,1c,ff,ff,fc,e7
1800 DATA e7,ff,e7,e7,08,04,04,08,10,20,20,10,00,00,60,90,09,06,00,00
1810 DATA 41,71,41,81,f1,a1,b1,c1,d1
1820 ' PATTERN DATA ------------------------------------------------------♥
1830 DATA FF,FF,FF,80,00,01,BE,DB,7D,BE,DB,7D,B0,18,0D,B6,DB,6D,B6,DB
1840 DATA 6D,80,C3,01,B7,DB,ED,B7,DB,ED,80,00,01,BE,DB,7D,BE,DB,7D,80
1850 DATA 00,01,B7,DB,ED,B7,DB,ED,80,C3,01,B6,DB,6D,B6,DB,6D,B0,18,0D
1860 DATA BE,DB,7D,BE,DB,7D,80,00,01,FF,FF,FF, 1,22,22, 1,22,22, 7, 7
1870 DATA 16, 7, 7,16,16,16,10,10,13,13, 4, 4,10,10,16,16,.8
1880 DATA ff,ff,ff,80,00,01,bf,ff,fd,bf,ff,fd,bf,ff,fd,bf,ff,fd,bf,ff
1890 DATA fd,bf,ff,fd,bf,ff,fd,bf,ff,fd,bf,ff,fd,bf,ff,fd,bf,ff,fd,bf
1900 DATA ff,fd,bf,ff,fd,bf,ff,fd,bf,ff,fd,bf,ff,fd,bf,ff,fd,bf,ff,fd
1910 DATA bf,ff,fd,bf,ff,fd,80,00,01,ff,ff,ff,22, 1,22,22, 1,22,22, 7
1920 DATA 22,13,13,22, 7, 1, 1,10, 1,12,22, 1,22,22, 1,22,.6
1930 DATA ff,ff,ff,80,00,01,b6,db,6d,b6,db,6d,80,00,01,b6,db,6d,b6,db
1940 DATA 6d,80,00,01,b6,db,6d,b6,db,6d,80,00,01,b6,db,6d,b6,db,6d,80
1950 DATA 00,01,b6,db,6d,b6,db,6d,80,00,01,b6,db,6d,b6,db,6d,80,00,01
1960 DATA b6,db,6d,b6,db,6d,80,00,01,ff,ff,ff, 1,13, 4,16, 7,22,22, 7
1970 DATA 13,16, 7, 1, 4,22,19,13, 7,13,22, 1,22,22, 1,22,.8
1980 DATA ff,ff,ff,80,00,01,bf,fb,ed,bf,fb,ed,b0,c0,01,be,fb,7d,be,fb
1990 DATA 7d,86,18,01,b7,df,6d,b7,df,6d,80,c3,0d,b6,fb,ed,b6,fb,ed,80
2000 DATA 18,61,b7,df,7d,b7,df,7d,86,03,0d,fe,db,ed,fe,db,ed,f0,c0,61
2010 DATA f7,fb,6d,f7,fb,6d,86,00,61,ff,ff,ff,22, 7, 4,10, 1,22,22, 1
2020 DATA  4, 7,19,13, 4,19,22,19,22,22, 7, 1, 4, 4,13,22,.85
2030 ' WINDOW DATA -------------------------------------------------------♥
2040 DATA  1,"HI-SCR"
2050 DATA  4,"SCORE "
2060 DATA  7,"LEFT  "
2070 DATA  9,"ROUND "
2080 DATA 12,"TIME  "
2090 DATA 15,"WATER "
2100 DATA 18," ┌────┐"
2110 DATA 19,"|(C) |"
2120 DATA 20,"|1985|"
2130 DATA 21,"| NCL|"
2140 DATA 22,"└────┘"
2150 ' MUSIC DATA --------------------------------------------------------♥
2160 DATA D5,0,BE,0,A0,1,A0,0,8E,0,7F,1,8E,0,A0,0,8E,0,7F,0,8E,0,A0,0,BE,1
2170 DATA D5,0,BE,0,A0,1,A0,0,8E,0,7F,1,8E,0,A0,0,5F,0,5F,0,5F,0,5F,0,6A,1
2180 DATA D5,0,BE,0,A0,1,A0,0,8E,0,7F,1,8E,0,A0,0,8E,0,7F,0,8E,0,A0,0,BE,1
2190 DATA D5,0,BE,0,A0,1,A0,0,8E,0,7F,1,8E,0,BE,0,A0,0,A0,0,A0,0,A0,0,A0,1
2200 ' TITLE DATA --------------------------------------------------------♥
2210 DATA 57,77,77,57,55,55,54,55,77,67,76,65,55,55,44,55,55,55,47,57
2220 DATA 77,77,77,77,25,45,22,55,27,45,22,65,25,45,22,55,25,77,67,57
```

★このハガキが電波新聞社についたのは、なん曜日ですか？（奈良県宇陀郡・辻本英樹13才）……【つく美：え～と、火曜日です。あっ、いけない。///つい答えちゃった。影：だます読者に、○○なつく美○○。つく美：ブー㋮】

シークレット・オーダー ―海上保安官―

上塚　知一



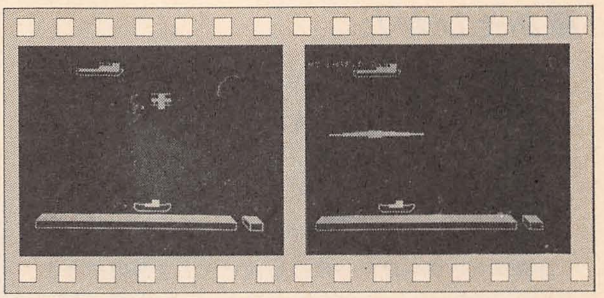
あそびかた

今は，第二次世界大戦のまっさい中です。船を操作して，ゼロ戦を爆弾でやっつけてください。

操作方法は，；＋で左右移動，スペース・キーで爆弾発射です。

なお，〝MY　SHIP．D〟とは，自分の船があと何回爆弾にたえられるかを示しています。

敵のゼロ戦はせん回します。この動きに注目してください。

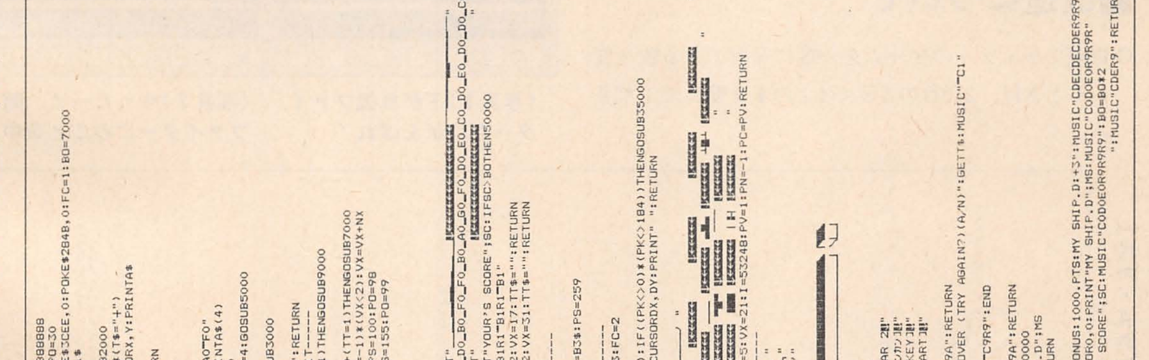


《写真1》せん回するゼロ戦をねらい撃て！

《写真2》ドッガーン！おみごと。爆発にも注目

シークレット・オーダーのプログラム・リスト

```
1 PRINT"E":MS=5:DIMA$(5):GOSUB88888
2 PRINT"E":TEMPO7:GOSUB20000:PO=30
3 POKE$3CEC,0:POKE$3CED,0:POKE$3CEE,0:POKE$284B,0:FC=1:BO=7000
100 DA=0:TT=0:GOSUB10000:B$=B1$
200 GETT$:POKE17828,0
209 IF(T$=" ")*(TT=0)THENGOSUB2000
210 X=X-(X>6)*(T$=";")+(X<30)*(T$="+")
1000 POKE4514,PO:USR(68):CURSORX,Y:PRINTA$
1003 IFFC=2THENGOSUB9000
1004 GOSUB3000:IFTT=1THENRETURN
1005 GOTO200
1997 REM-------BEAM-----+
2000 CX=X:PX=X+3:PY=Y-2
2001 MUSIC"-CO-EO-DO-F-GO-BO-AO-FO"
2101 FORN=0TO4:CURSORPX,PY:PRINTA$(4)
2105 P1=PEEK(I+PX+((PY-1)*40))
2106 IF((P1<>0)*(P1<>9))THENN=4:GOSUB5000
2107 TT=1:GOSUB200
2108 IFINT(RND(1)*3)=1THENGOSUB3000
2109 PY=PY-2:NEXTN:NY=PY+2
2110 TT=0:CURSORPX,NY:PRINT" ":RETURN
2998 REM------TEKINO MOBIL SUIT-----
3000 IF(INT(RND(1)*3)=1)*(FC=1)THENGOSUB9000
3001 VY=VY+PC:NX=SGN(X-VX)
3002 IF((INT(RND(1)*11)+1)=1)+(TT=1)THENGOSUB7000
3004 VX=VX-(NX=1)*(VX>34)+(NX=-1)*(VX<2):VX=VX+NX
3005 IFVY>13THENPC=PN:B$=B2$:PS=100:PO=98
3006 IFVY<4THENPC=PV:B$=B1$:PS=155:PO=99
3007 CURSORVX,VY:PRINTB$
3009 RETURN
5000 REM------BAKUHATSU------
5001 CURSORVX,VY:PRINTH1$
5010 CURSOR(VX-5),(VY+2):PRINT"                                     "
5020 MUSIC"_DO_CO_EO_DO_CO_DO_DO_BO_FO_FO_BO_AO_GO_FO_DO_EO_CO_DO_EO_DO_DO_CO"
5030 CURSOR(VX-5),(VY+2):PRINT"                                     "
5031 SC=SC+PS:CURSOR19,0:PRINT"YOUR'S SCORE";SC:IFSC>BOTHEN50000
5032 MUSIC"-F2-E2-G2-A2-B9R1-B1R1-B1R1-B1"
5040 IFINT(RND(1)*2)=1THENVY=2:VX=17:TT$="":RETURN
5041 IFINT(RND(1)*2)=1THENVY=2:VX=31:TT$="":RETURN
5050 VY=4:VX=5:TT$="":RETURN
6989 REM------RANDAM RANDAM------
7000 NX=0:NX=INT(RND(1)*3)-1
7001 IF INT(RND(1)*8)=1THENB$=B3$:PS=259
7100 RETURN
8988 REM------TEKINO MISAILU------
9000 IFFC=1THENDY=VY+4:DX=VX+3:FC=2
9001 CURSORDX,DY:PRINTB4$
9002 PK=PEEK(I+DX+((DY+2)*40)):IF((PK<>0)*(PK<>184))THENGOSUB35000
9003 DY=DY+1:IFDY>18THENFC=1:CURSORDX,DY:PRINT" ":RETURN
9004 RETURN
10000 A$="                  "
10004 A$(4)="    ":H1$="                                    "
10005 A$(5)=" ":B1$="                                    "
10006 B2$="                                    "
10007 B3$="                                    "
10008 B4$="  I":X=15:Y=20:VY=5:VX=21:I=53248:PV=1:PN=-1:PC=PV:RETURN
19088 REM-------GAMEN SUB--------
20000 CURSOR7,0:PRINT"     "
20001 CURSOR7,1:PRINT"       "
20002 CURSOR7,2:PRINT"       "
20004 CURSOR0,22
20007 PRINT"                                    "
20008 PRINT"                                    "
20009 N=5:FORU=1TO16
20019 RETURN
23352 REM------TAITORU-------
23353 PRINTTAB(8);"SECRET ODEAR 2"
23362 PRINTTAB(8);"[ｶｲｼﾞｮｰ ﾎｱﾝｶﾝ]"
23462 PRINTTAB(8);"[HIT ANY  KEY]"
24362 PRINTTAB(8);"[     TO START]"
24452 GETT$:IFT$=""THEN89988
24453 MUSIC"C9F9E9C9D9F9E9D9C9A":RETURN
30000 CURSOR10,15:PRINT"GAME OVER (TRY AGAIN?)(A/N)":GETT$:MUSIC"-C1"
30001 IFT$="A"THENRUN
30002 IFT$="N"THENMUSIC"B9-A9-C9R9":END
30003 GOTO30000
33352 MUSIC"C9F9E9C9D9F9E9D9C9A":RETURN
35000 MS=MS-1:IFMS=0THENGOTO30000
36000 CURSOR0,0:PRINT"MY SHIP.D";MS
37000 MUSIC"C12DC3E2C2D1":RETURN
49898 REM------KURIA-------
50000 CURSOR5,12:PRINT"NICE BONUS:1000.PTS:MY SHIP.D:+3":MUSIC"CDECDECDER9R9"
50001 SC=SC+1000:MS=MS+3:CURSOR0,0:PRINT"MY SHIP.D";MS:MUSIC"CODOEOR9R9R"
50002 CURSOR19,0:PRINT"YOUR'S SCORE";SC:MUSIC"CODOEOR9R9R9":BO=BO*2
50003 CURSOR5,12:PRINT"                              ":MUSIC"CDER9":RETURN
```

★僕は無口です。僕は無口です。信じてくれよー。本当に僕は無口なんだよー。（京都府福知山市・笑ってレッシィー17才）……【つぐ美：どこが無口なんですか？影：名前が無口くんなんだろ。つぐ美：口数の絶えない人！】

MZ-700/1500(S-BASIC)用
（※1500で動かすには，700用S-BASICが必要です）

ミルキーウェイ・ファイター

小笹　由貴



■あそびかた

プログラムをランさせると，画面に〝O″の星を描き，ファイターのエンジン音が鳴ります。星がスクロールしたらゲーム開始です。

ファイターは，カーソル・キーで左右に移動し，ビームはスペース・キーで発射します。

自機ファイターは，一度に4回ビームを発射できます。それ以上はビームがでないので現在の位置を移動してください。再度4回ビームを発射できます。

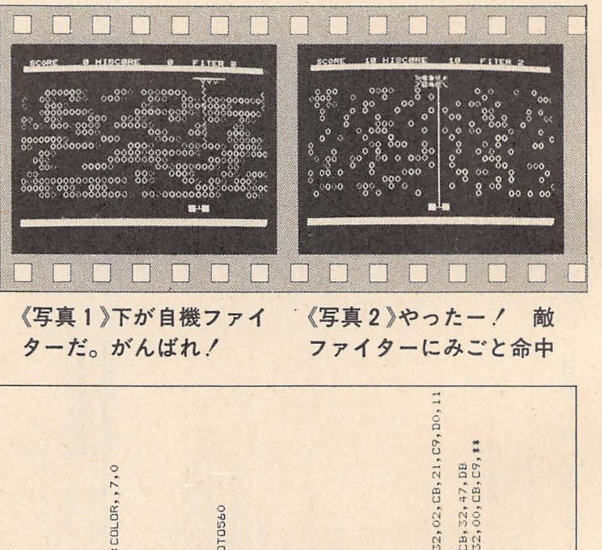
■改造について

○自機ファイターのビームを一度に発射できる数を変えるときは，210行の（E＜4）の4を変えてください。

○スクロールする星の数は，80行の200です。

○敵のビーム発射は，230行の.68より大きい乱数で決めています。

○ゲーム中のエンジン音は，150行のR＝30です。



《写真1》下が自機ファイターだ。がんばれ！　《写真2》やったー！　敵ファイターにみごと命中

ミルキーウェイ・ファイターのプログラム・リスト

```
10 REM ** ﾐﾙｷｨ-ｳｪｲ ﾌｧｲﾀ- **
20 HI=0:GOSUB650:A$="█┴█":B$=" ‾V‾ "
30 SC=0:  G=4::'FITER
40 REM ****  ｶﾞﾒﾝ ***
50 COLOR,,7,0:PRINTUSING"▣ SCORE  ### HISCORE  ###   FITER #";SC;HI;G-1
60 FORI=0TO38:CURSORI,1:PRINT"▒":CURSORI,24:PRINT"▒";:NEXT
70 CURSOR10,1:PRINT[1,6]"**ﾐﾙｷｨ-ｳｪｲﾌｧｲﾀ-**▒▒▒▒▒▒MZ-700"
80 FOR M=0TO200:C=RND(1)*5+3
90 I=INT(RND(1)*40):J=INT(RND(1)*16)+5
100 IFPEEK(V+I+J*40)=$FTHEN90
110 CURSORI,J:PRINT[C,]"O":NEXTM
120 TEMPO7:X=19:Y=22:A=35:B=3:C=-1:F=0:D=0:E=3:V=$D000
130 CURSORA,B:PRINTB$:CURSORX,Y:PRINT[6,]A$
140 FORR=15TO180:GOSUB740:NEXT
150 R=30:GOSUB740
160 REM*** MAIN ***
170 USR($CA40):K=PEEK($CB00)
180 IF(K=20)*(X>0)THENPOKEV+X+2+40*Y,0:X=X-1:E=0
190 IF(K=19)*(X<36)THENPOKEV+X+40*Y,0:X=X+1:E=0
200 CURSORX,Y:PRINT[6,]A$
210 IF(K=32)*(E<4)GOSUB340:IFF=1THENSC=SC+10:GOTO430
220 USR($CA00):GOSUB280
230 IF RND(1)>.68GOSUB500:GOTO250
240 FORI=0TO50:NEXT
250 IFD=1THENA=X:B=Y:G=G-1:GOTO430
260 GOTO170
270 REM** ﾃｷ ｲﾄﾞｳ **
280 IF RND(1)<.2 THENC=SGN(X-A)
290 IF A>35 THENC=-1
300 IF A<1  THENC=1
310 A=A+C:CURSORA,B:PRINT[5,]B$
320 POKE$D800+A+40*B,$70:POKE$D800+(A+4)+40*B,$70:RETURN
330 REM** ﾋﾞ-ﾑ **
340 H=V+X+1+40*(Y-1):L=H:E=E+1
350 POKEH,$79 :H=H-40:IFPEEK(H)=0THEN350
360 IFPEEK(H)=$FTHENPOKEH,0:POKEH+$800,$70:MUSIC"G0":GOTO390
370 IF(PEEK(H)=$16)+(PEEK(H)=$36)THENF=1:RETURN
380 IFPEEK(H)<>$0THENMUSIC"B0"
390 GOSUB740
400 POKEL,0:L=L-40:IFPEEK(L)=$79THEN400
410 RETURN
420 REM** ﾊﾞｸﾊﾂ **
430 FORI=0TO10:COLOR,,RND(1)*6
440 CURSORA,B:PRINT"▒▒▒╳*▒▒▒▒▒▒>▒▒▒<";:MUSIC"E0"
450 CURSORA,B:PRINT"\@*@/▒▒▒▒▒▒/@*@\";:MUSIC"E0":NEXTI:COLOR,,7,0
460 IF SC>HI THENHI=SC
470 IF G=0 THEN600
480 GOTO50
490 REM ** ﾃｷﾉﾋﾞ-ﾑ **
500 IFABS((A+2)-X)>3 RETURN
510 H=V+A+2+40*(B+1):L=H
520 POKEH,$EE:H=H+40:IFPEEK(H)=0THEN520
530 IFPEEK(H)=$FTHENPOKEH,0:POKEH+$800,$70:MUSIC"B0":GOTO560
540 IF(PEEK(H)=$43)+(PEEK(H)=$1F)THEN D=1:RETURN
550 IFPEEK(H)=$5ATHENMUSIC"A0"
560 GOSUB740
570 POKEL,0:L=L+40:IFPEEK(L)=$EETHEN570
580 RETURN
590 REM** ｵﾜﾘ **
600 CURSOR12,10:PRINT[6,1]"=== GAMEOVER ==="
610 CURSOR12,12:PRINT[6,1]"=REPLAY [SP]KEY="
620 GETK$:IFK$=""THEN620
630 IFK$=" "THEN30
640 END
650 REM** LDIR **
660 RESTORE 690:M=$CA00
670 READA$:IFA$="**"RETURN
680 A=VAL("$"+A$):POKEM,A:M=M+1:GOTO670
690 DATA E5,F5,C5,D5,D3,E3,3A,C8,D0,32,00,CB,3A,C8,D8,32,02,CB,21,C9,D0,11
700 DATA C8,D0,01,7F,02,ED,B0,21,C9,D8,11
710 DATA C8,D8,01,7F,02,ED,B0,3A,00,CB,32,47,D3,3A,02,CB,32,47,DB
720 DATA D3,E1,D1,C1,F1,E1,C9,00,00,00,00,00,CD,1B,00,32,00,CB,C9,**
730 REM ** ﾉｲｽﾞ **
740 P=895000/R:I=INT(P/256):J=P-I*256
750 POKE$B15,J:POKE$B16,I:USR($44):RETURN
```

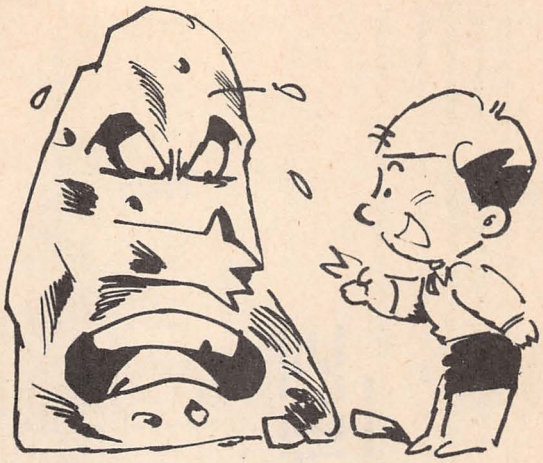

★あ，あのう…。ボツになったハガキは影さんが食べてしまうのですか？（東京都日野市・行方不明のA君12才）……【影：うめ〜〜，なんちゃって。私はいのししか！編：それを言うなら，ヤギでしょ。影：いーの，しっしっ。】

MZ-700/1500(Hu-BASIC)用
(※1500で動かすには，700用Hu-BASICが必要です)

移植版

ロッカー ROCKER

仲川　隆



§内　容

人間を動かし，荷物（□）を家（⌂）まで運ぶゲームです。荷物を運ぶには岩がじゃまですが，岩に描いてあるG(＝グー)，C(＝チョキ)，P(＝パー)でジャンケンをして勝ったとき，岩をつぶしていけます。うまく，岩をつぶして，荷物を家まで運びましょう。

人間の移動は，カーソル・キーです。その画面を元にもどしたいときは，INSTキーを押してください。

§プログラムについて

5面全部クリアしたなら，画面データを変えて遊んでください。

1＝ブロック，2＝グーの岩，3＝チョキの岩，4＝パーの岩，5＝荷物，6＝家，7＝人間，0＝空白

人間の動きが遅いと思ったら，DEFINTでもつけてください。

§最後に

RUNしてすぐに，"PUSH ANY KEY"とでますが，そこでA～Zのキーのどれかを押すと，あることが起こります。

CHECKER FLAG

Dr.D：こういった画面データのあるプログラムは，いったんメモリにPOKEしてから，読みだすようにしたほうがいい。

編：エディット機能を付けたとき，そのデータをメモリにPOKEするからですね。

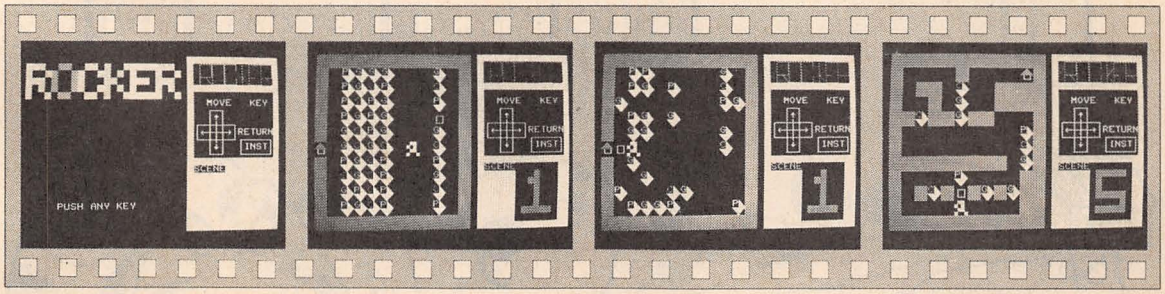
Dr.D：そう！　そして，そのメモリの内容をテープにSAVEできるようにすれば，なお，GOOD！

編：今度はオリジナルも作ってね。



by 斉藤久典

評…もしかして私か？(編集長)
さあ！？(一同)



《写真1》タイトル画面。適当なキーを押します

《写真2》1面です。さあ，キミにできるかな？

《写真3》やりましたねー。あとひと押し！

《写真4》5面を公開しちゃいます。むずかしい

★こらっ，これより先へ行くと影さんがセンリョウしているから危ないぞ。影さんみたいになりたくなかったら今すぐ戻れ。(静岡県天竜市・**中日優勝!!12才**)……【**影**：このコーナーは，キミたちがセンリョウしてるくせに。】

移植版 ROCKERのプログラム・リスト



★ベーマガには「わかる！動かせる！プログラムが組める雑誌」と書いてあるが，なにを動かせるんですか？影さん，教えて！（埼玉県春日部市・**上野和行 9才**）……【**影：**んー。大人になったらわかるよ。**一同：**ガックン。】

```
10 '
20 '          R O C K E R
30 '    ｵﾘｼﾞﾅﾙ BY    I.HATTA
40 '    ｲｼｮｸ   BY    T.NAKAGAWA
50 '
60 COLOR,0:CLS
70 '
80 DIM MA(11,11),NU$(4,11),ME$(4,8),CH$(6)
90 CH$(0)="
100 ME=0:V=&HD000:MZ$=CHR$(INT(RND(1)*26+65))
110 GOSUB 1250
120 COLOR5:FOR Y=0 TO 23
130 LOCATE 25,Y:PRINT STRING$(15,"
140 NEXT Y:COLOR2
150 LOCATE 26,1:PRINT "
160 LOCATE 26,2:PRINT "
170 LOCATE 26,3:PRINT "
180 COLOR4:LOCATE 26,15:PRINT "SCENE";:COLOR7
190 LOCATE 26,5:PRINT "
200 LOCATE 26,6:PRINT "  MOVE    KEY ";
210 LOCATE 26,7:PRINT "
220 LOCATE 26,8:PRINT "
230 LOCATE 26,9:PRINT "
240 LOCATE 26,10:PRINT"
250 LOCATE 26,11:PRINT"
260 LOCATE 26,12:PRINT"
270 LOCATE 26,13:PRINT"
280 '
290 SPEED 3:COLOR1:LOCATE 0,1:PRINT"
300 COLOR2:LOCATE 4,1:PRINT"
310 COLOR3:LOCATE 8,1:PRINT"
320 COLOR4:LOCATE12,1:PRINT"
330 COLOR5:LOCATE16,1:PRINT"
340 COLOR6:LOCATE20,1:PRINT"
350 COLORINT(RND(1)*7)+1:LOCATE5,20:PRINT"PUSH ANY KEY";:A$=INKEY$:BEEP1:BEEP0:I
F A$="" GOSUB 350
360 IF A$=MZ$ GOSUB 1350
370 '
380 RESTORE 1130
390 FOR I=0 TO 11:FOR J=0 TO 4
400 READ NU$(J,I):NEXT J,I
410 FOR A=0 TO 23:LOCATE 0,A:PRINT STRING$(25," ");:NEXT A
420 FOR I=0 TO 11:FOR J=0 TO 11
430 MA(I,J)=VAL(MID$(NU$(ME,J),I+1,1))
440 IX=I*2:IY=J*2:SX=IX:SY=IY
450 ON MA(I,J) GOSUB 540,550,560,570,590,600,620
460 NEXT J,I
470 COLOR2:FORZ=1TO8:LOCATE 31,14+Z:PRINT ME$(ME,Z);:NEXTZ:COLOR7
480 GOTO 640
490 '
500 LOCATEX,Y:PRINTCH$(0);:RETURN
510 LOCATEX,Y:PRINTCH$(1);:RETURN
520 LOCATEX,Y:PRINTCH$(2);:RETURN
530 LOCATEX,Y:PRINTCH$(2);:RETURN
540 COLOR2:LOCATEIX,IY:PRINTCH$(3);:RETURN
550 COLOR4:LOCATEIX,IY:PRINT"G";:GOSUB580:RETURN
560 COLOR2:LOCATEIX,IY:PRINT"C";:GOSUB580:RETURN
570 COLOR6:LOCATEIX,IY:PRINT"P";:GOSUB580:RETURN
580 COLOR5:LOCATEIX+1,IY:PRINTCH$(4);:RETURN
590 COLOR3:LOCATEIX,IY:PRINTCH$(5);:RETURN
600 COLOR2:LOCATEIX,IY:PRINT"
610 COLOR7:LOCATEIX,IY+1:PRINT"
620 X=IX:Y=IY:COLOR7:GOSUB500:RETURN
630 '
640 K$=INKEY$(0):BEEP1:BEEP0
650 IF K$=CHR$(18) THEN RT=RT+1:GOTO 410
660 IF K$="
670 IF K$="
680 IF K$="
690 IF K$="
700 '
710 IF SX2<0 THEN SX2=0
720 IF SY2<0 THEN SY2=0
730 CH=PEEK(V+SY2*40+SX):CH2=PEEK(V+SY2*40+SX2)
740 IF CH=67 OR CH=78 THEN 640
750 IF CH=7 THEN IF CH2=0 OR CH2=3  THEN IX=SX2:IY=SY2:GOSUB550:GOSUB800:GOTO640
 ELSE GOTO 640
760 IF CH=3 THEN IF CH2=0 OR CH2=16  THEN IX=SX2:IY=SY2:GOSUB560:GOSUB800:GOTO64
0 ELSE GOTO 640
770 IF CH=16 THEN IF CH2=0 OR CH2=7  THEN IX=SX2:IY=SY2:GOSUB570:GOSUB800:GOTO64
0 ELSE GOTO 640
780 IF CH=92 THEN IF CH2=78 THEN  820 ELSE IF CH2=0 THEN IX=SX2:IY=SY2:GOSUB590
ELSE 640
790 GOSUB800:GOTO640
800 LOCATEX,Y:PRINTCH$(6);:X=SX:Y=SY:COLOR7:ON MU GOSUB500,510,520,530:RETURN
810 '
820 COLOR ME+2
830 LOCATE2,12:PRINT"
840 LOCATE2,13:PRINT"
850 LOCATE2,14:PRINT"
860 LOCATE2,15:PRINT"
870 LOCATE2,16:PRINT"
880 ME=ME+1:FOR Z=1000 TO 50 STEP -10
890 SN=INT(895000!/Z)
900 SH=INT(SN/256):SL=SN-SH*256
910 POKE &HC7C,SL,SH:CALL &HC25:NEXT Z:CALL &HC40
920 IF ME=5 THEN 930 ELSE GOTO 410
930 CLS:FORZ=1TO5:FORC=1TO7:COLORC
940 LOCATE1,1:PRINT"
950 LOCATE1,2:PRINT"
960 LOCATE1,3:PRINT"
970 LOCATE1,4:PRINT"
980 LOCATE1,5:PRINT"
990 SN=INT(895000!/(INT(RND(1)*1000)+100))
1000 SH=INT(SN/256):SL=SN-SH*256
1010 POKE &HC7C,SL,SH:CALL &HC25:NEXT C,Z:CALL &HC40
1020 IF RT>=50 THEN LOCATE 14,15:PRINT "ｵﾒﾃﾞﾄｳ ｱﾎﾀﾞ｡!"
1030 IF RT>5 AND RT<50 THEN LOCATE 10,15:PRINT "INST ﾗ";RT;"ｶｲﾂｶｯﾀﾀﾞｶﾗ ｵｵｽｷﾞﾙﾈ"
1040 IF RT>0 AND RT<6 THEN LOCATE 14,15:PRINT "ﾏﾏｱﾀﾞ｡"
1050 IF RT=0 THEN LOCATE 14,15:PRINT "ｽｺﾊﾞﾗｼｲ! ｱﾅﾀﾊ ﾃﾝｻｲﾀﾞ｡"
1060 LOCATE 17,18:PRINT "GAME OVER"
1070 LOCATE 14,20:PRINT "PLAY AGAIN [Y/N]"
1080 K$=INKEY$:IF K$="" THEN 1080
1090 IF K$="Y" THEN RUN
1100 IF K$="N" THEN END
1110 GOTO 1080
1120 '
1130 DATA111111111111,111111111111,111111111111,111111111111,111111111111
1140 DATA104222000201,100007000001,123001670001,100000000001,100001000061
1150 DATA104234000301,100010110001,145001100001,101011110101,101103001111
1160 DATA104342000401,100110101001,143210010001,100000500001,100102001111
1170 DATA104242000501,101010110001,100010010001,101011110101,113112110001
1180 DATA102342000201,100110100001,120100001001,101016010101,100000000041
1190 DATA602323070301,100000000001,100100004001,101010210101,100000000031
1200 DATA104234000401,103010111001,110100001001,101014310101,111111111021
1210 DATA103234000201,100013050001,100100001101,100007000001,100004000011
1220 DATA102434000301,101110111401,100000001101,101123421101,101315121211
1230 DATA104234000401,600200411001,100000000001,100034340001,100007000011
1240 DATA111111111111,111111111111,111111111111,111111111111,111111111111
1250 '
1260 RESTORE 1300
1270 FOR A=0 TO 4:FOR B=1 TO 8
1280 READ ME$(A,B)
1290 NEXT B,A:RETURN
1300 DATA "
"
1310 DATA "
"
1320 DATA "
"
1330 DATA "
"
1340 DATA "
"
1350 '
1360 FOR A=0 TO 23:LOCATE 0,A:PRINT STRING$(25," ");:NEXT A
1370 LOCATE 5,10:PRINT"ﾄﾞｺｶﾗﾏｽｶｶﾞ";
1380 LOCATE 5,15:PRINT"SCENE NO.";:ME$=INKEY$(1):ME=VAL(ME$)
1390 IF ME>5 OR ME<1 THEN 1370
1400 LOCATE 5,20:PRINT"SCENE";ME;"ｶﾗﾃﾞｽ!";:ME=ME-1
1410 PAUSE 15
1420 RETURN
```

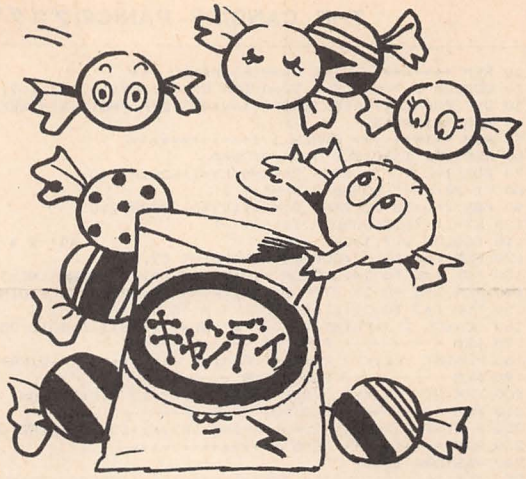
MZ-1500用

BBコーナー優秀作

THE CANDIES PANIC

ザ キャンディーズ パニック

曽谷 修二



▶はじめに◀

このプログラムは，85年7月号228ページのBLACK BOXを見て作りました。

▶STORY◀

ある日，ピロキャンの弟である，キャンディたちが，袋からとびだし，あちこちに散らばってしまいました。ピロキャンがつれ戻そうとしていると，ペロタンがピロキャンたちをなめにやってきました。

ペロタンになめられると，とけていきます。また，時間がたつにつれて，だんだんとけていきます。とけてしまう前に，キャンディを全部袋でつつんでください。

▶遊びかた◀

ピロキャンをカーソル・キーで動かしてください。下の色のついている部分は，安全地帯で，ペロタンは入ってきません。スペース・キーを押すと，ワサビ弾が進行方向にとびます（移動しながらでないと，とびません）。ペロタンに当たると，しばらくの間気絶し，キャンディに当たると，袋でつつんだことになり，画面の上の部分に表示されます。

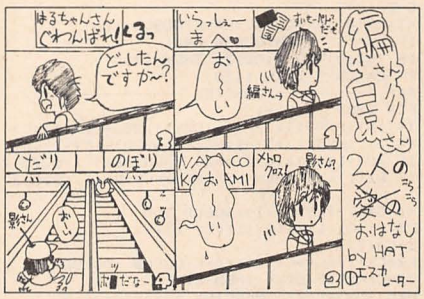
ピロキャンは，時間がなくなるか，キャンディが三つとけてしまうと，1人減ります。3人減るとゲーム・オーバーです。画面上のキャンディをすべてつつむと，面クリアでボーナス点が入ります。

CHECKER FLAG

Dr.D：アイデアがよいから，プログラムさえうまく作れれば，おもしろいゲームになるということがわかるな。

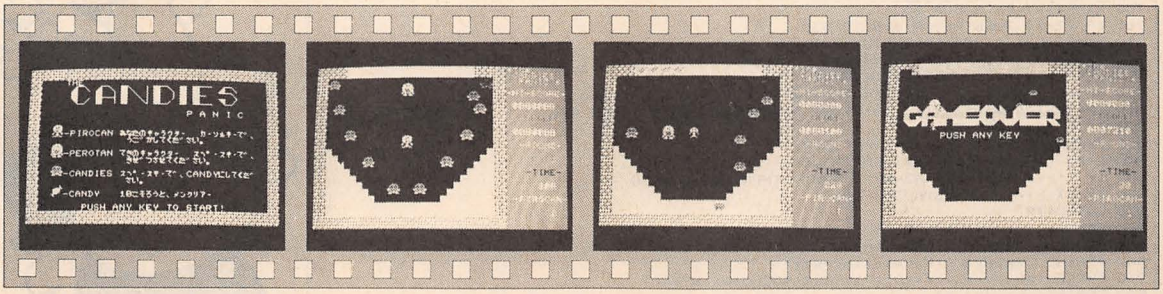
編：プログラムは，まとまっていて，見やすいですね。

Dr.D：上から下に流れるように作るのが重要なんだ。行ったり来たりするプログラムは，感心しないぞ。



by HAT

評…いかにも影さんらしいや（編）



《写真1》タイトルと，キャラの説明画面です

《写真2》まん中がピロキャン。さあスタート！

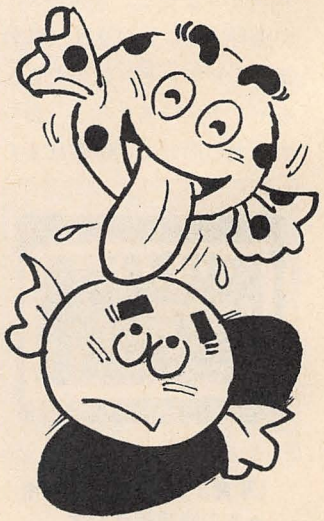
《写真3》ペロタンになめられると小さくなるぞ

《写真4》あーあ，ゲーム・オーバーですよ

★ソルバルウをはさみ打ちにしてしまうシオナイト。でたのに，てれて，すぐひっこんでしまうソル。ギドスパリオの速さで飛んでくるバキュラ。（兵庫県神戸市・**ハタボン14才**）……**【編**：最近，このシリーズが大はやりだね！】

THE CANDIES PANICのプログラム・リスト

```
10 REM ++++++++++ THE CANDIES PANIC +++
20 CCOLOR ,,7,0:GOSUB 1260:DIM CX(10),CY(10),CZ(10),XC(10),YC(10),CA(10)
30 DEF FNF(X,Y)=PEEK($DC00+X+Y*40):DEF FNG(X,Y)=PEEK($D400+X+Y*40)
40 S=0:R=1:PC=3
50 REM ++++++++++ GAMEN 1 ++++++++++++
60 RESTORE 1640:CLS 3:CA=0:CD=0
70 FOR I=0 TO 22 STEP 2:KX=0:KY=I:GOSUB 210
80 KX=28:KY=I:GOSUB 210:NEXT I
90 FOR I=0 TO 28 STEP 2:KX=I:KY=0:GOSUB 210
100 KX=I:KY=23:GOSUB 210:NEXT I
110 CCOLOR ,,7,1:CLS 1:REM                ↓ ｽﾍﾟｰｽ * 30 ｺ
120 FOR I=0 TO 22:CURSOR 0,I:PRINT [7,0] "                                ":NEXT I
130 FOR I=5 TO 24:CURSOR I,0:PRINT [3,0] "■■":NEXT I
140 FOR I=5 TO 23 STEP 2:KX=I:KY=0:KA=37:GOSUB 180:MUSIC "T706C0":NEXT I
150 FOR I=2 TO 27:READ A:FOR J=A TO 22
160 CURSOR I,J:PRINT [3,0] "■":NEXT J:NEXT I:GOTO 230
170 REM ---------- PCG PUT ------------
180 FPRINT [KX,KY] KA,KA+1:FPRINT [KX,KY+1] KA+2,KA+3:RETURN
190 REM ---------- PCG CLEAR ----------
200 FPRINT [KX,KY] 0,0:FPRINT [KX,KY+1] 0,0:RETURN
210 REM ---------- PCG PUT 2 ----------
220 FPRINT [KX,KY] 42,42:FPRINT [KX,KY+1] 42,42:RETURN
230 REM ++++++++++ DEMO ++++++++++++++++
240 RESTORE 1660
250 FOR I=5 TO 23 STEP 2:KX=I:KY=0:KA=1:GOSUB 180:MUSIC "T701C0":NEXT I
260 FOR I=5 TO 23 STEP 2:A=(I+1)/2-2:CX(A)=I:CY(A)=0:NEXT I
270 FOR I=1 TO 10:READ A,B:XC(I)=A:YC(I)=B:NEXT I
280 FOR I=0 TO 20:FOR J=1 TO 10
290 X=SGN(XC(J)-CX(J)):Y=SGN(YC(J)-CY(J)):CX(J)=CX(J)+X:CY(J)=CY(J)+Y
300 KX=CX(J)-X:KY=CY(J)-Y:GOSUB 200
310 KX=CX(J):KY=CY(J):KA=1:GOSUB 180:NEXT J,I
320 FOR CY(0)=1 TO 11:CX(0)=14:FPRINT [CX(0),CY(0)-1] 0,0
330 KX=CX(0):KY=CY(0):KA=17:GOSUB 180:MUSIC "T703C0":NEXT
340 PR=0:PX=14:PY=3:PF=0:PA=0:CI=1:FOR I=0 TO 10:CZ(I)=800:NEXT I:CY(0)=11
350 KX=PX:KY=PY:KA=33:GOSUB 180
360 REM ++++++++++ GAMEN 2 ++++++++++++
370 CURSOR 30,0:PRINT [6,1] "*T.HE■■■.CANDIES■■■■■■PANIC *"
380 CURSOR 30,4:PRINT [5,1] "-HI-SCORE-"
390 CURSOR 32,8:PRINT [4,1] "-SCORE-"
400 CURSOR 32,12:PRINT [3,1] "-ROUND-"
410 CURSOR 33,16:PRINT [0,1] "-TIME-"
420 CURSOR 31,20:PRINT [5,1] "-PIROCAN-"
430 CURSOR 31,6:PRINT [7,1] RIGHT$("000000"+STR$(H),7)
440 CURSOR 36,14:PRINT [4,1] R
450 CURSOR 36,22:PRINT [6,1] PC
460 REM ++++++++++ MAIN ++++++++++++++++
470 CURSOR 37-LEN(STR$(CZ(0))),18:PRINT [5,1] CZ(0)
480 CURSOR 31,10:PRINT [7,1] RIGHT$("000000"+STR$(S),7)
490 FOR I=0 TO 10:CZ(I)=CZ(I)-(R+1)
500 CA(I)=(4-INT(CZ(I)/200))*4-3:NEXT I
510 CA(0)=CA(0)+16:CZ(0)=CZ(0)+1
520 REM ---------- PIROCAN ------------
530 POKE $61E,$E7:K=PEEK($E001):GET K$:POKE $61E,$E8
540 X=(K=251)+(CX(0)>25)-(K=247)-(CX(0)<3)
550 Y=(K=223)+(CY(0)>20)-(K=239)-(CY(0)<3)
560 KX=CX(0):KY=CY(0):GOSUB 200
570 CX(0)=CX(0)+X:CY(0)=CY(0)+Y
580 C=CA(0)
590 KX=CX(0):KY=CY(0):KA=C:GOSUB 180
600 IF K$=" " THEN GOSUB 890
610 IF (CZ(0)<20)+(CD>2) THEN 1160
620 IF CA+CD>9 THEN 1130
630 REM ---------- CANDIES ------------
640 FOR I=CI TO CI+1
650 X=(INT(RND(1)*3)-1)+(CX(I)>25)-(CX(I)<3)
660 Y=(INT(RND(1)*3)-1)+(CY(I)>20)-(CY(I)<3)
670 IF (CX(I)=0)*(CY(I)=0) THEN NEXT I:GOTO 730
680 IF CZ(I)<20 THEN KX=CX(I):KY=CY(I):GOSUB 200:CX(I)=0:CY(I)=0:CD=CD+1:GOTO 67
0
690 KX=CX(I):KY=CY(I):GOSUB 200
700 CX(I)=CX(I)+X:CY(I)=CY(I)+Y
710 C=CA(I)
720 KX=CX(I):KY=CY(I):KA=C:GOSUB 180:NEXT I
730 CI=CI+2:IF CI>9 THEN CI=1
740 REM ---------- PEROTAN ------------
750 KX=PX:KY=PY:GOSUB 200
760 IF PR<>0 THEN PR=PR-1:GOTO 830
770 X=SGN(CX(PA)-PX):Y=SGN(CY(PA)-PY)
780 P=PEEK($D000+PX+X+(PY+Y+1)*40)
790 IF P<>$43 THEN PX=PX+X:PY=PY+Y
800 PF=PF+1:IF PF>9 THEN PF=0:PA=PA+1:IF PA>10 THEN PA=0
810 IF (CX(PA)=0)*(CY(PA)=0) THEN PA=PA+1:IF PA<11 THEN 810
820 IF PA>10 THEN PA=0
830 F=FNF(PX,PY):C=PX+1:F1=FNF(C,PY)
840 D=PY+1:F3=FNF(C,D):F2=FNF(PX,D)
850 IF ((F=8)+(F1=8)+(F2=8)+(F3=8)) THEN GOSUB 1030
860 KX=PX:KY=PY:KA=33:GOSUB 180
870 GOTO 470
880 REM ++++++++++ WASABI SUB +++++++++
890 WX=CX(0):WY=CY(0):FOR I=1 TO 5
900 FPRINT [WX,WY] 0:WX=WX+X:WY=WY+Y
910 F=PEEK($D400+WX+WY*40):F1=PEEK($DC00+WX+WY*40)
920 FPRINT [WX,WY] 41
930 IF (F1=8)*(F MOD 4=0)*(F<36) THEN I=6:NEXT I:GOTO 960
940 IF (WX>25)+(WX<3)+(WY>20)+(WY<3) THEN I=6
950 NEXT I:FPRINT [WX,WY] 0:RETURN
```



★さて問題です。ある家のねこの「タマ」は，いつも朝7時ごろになるとなきます。ところが今日はなぜかなきませんでした。なぜでしょう。(埼玉県越谷市・**いなか越谷15才**)……**【編**：みんな考えよう。**影**：寝ぼうしてたんだ，きっと。**】**

```
960 IF F=32 THEN PR=10:RETURN
970 FOR I=1 TO 10
980 IF (CX(I)=WX)*(CY(I)=WY) THEN KX=WX:KY=WY:GOSUB 200 ELSE 1000
990 CA=CA+1:CX(I)=0:CY(I)=0:MUSIC "T703G1+CG+CG+C":S=S+CA*10
1000 NEXT I:IF CA=0 THEN RETURN
1010 FOR I=5 TO 5+(CA-1)*2 STEP 2:KX=I:KY=0:KA=37:GOSUB 180:NEXT I:RETURN
1020 REM ++++++++++ OUT? SUB ++++++++++
1030 FOR I=0 TO 10:X=CX(I):Y=CY(I):V=PX:W=PY:F=0
1040 IF ((V=X)+(V=X+1))*((W=Y)+(W=Y+1))THEN 1090
1050 V=V+1:IF ((V=X)+(V=X+1))*((W=Y)+(W=Y+1))THEN 1090
1060 W=W+1:IF ((V=X)+(V=X+1))*((W=Y)+(W=Y+1))THEN 1090
1070 V=V-1:IF ((V=X)+(V=X+1))*((W=Y)+(W=Y+1))THEN 1090
1080 NEXT I:RETURN
1090 CZ(I)=CZ(I)-100:MUSIC "T703C0":KX=CX(I):KY=CY(I):GOSUB 200
1100 IF I=0 THEN CX(0)=14:CY(0)=11:RETURN
1110 CX(I)=XC(I):CY(I)=YC(I):RETURN
1120 REM ++++++++++ ROUND CLEAR +++++++
1130 MUSIC "T602G1GGGEEEFGGGGCCCCDEFGFFEEDDDD":MUSIC WAIT
1140 R=R+1:S=S+CZ(0)*10+CA*100:GOTO 60
1150 REM ++++++++++ GAME OVER +++++++++
1160 MUSIC "T503B0AGFEDC-B":PC=PC-1:IF PC>0 THEN 60
1170 IF S>H THEN H=S
1180 CURSOR 3,7:PRINT [5,0] "▄▄▄ ▄▄▄ ▄▄▄"
1190 CURSOR 3,8:PRINT [6,0] "▌▄▄▌▐▄▄▌▐▄▄▌"
1200 CURSOR 3,9:PRINT [7,0] "▀▀▀ ▀▀▀ ▀▀▀"
1210 CURSOR 9,11:PRINT [7,0] "PUSH ANY KEY"
1220 A$="T5V15S0M1003E3G5A3B4+#C1B3A5#F3D4E1#F3G5E3E4#D1E3#F5#D3-B5"
1230 A1$="E3G5A3B4+#C1B3A5#F3D4E1#F3G4#F1E3#D4#C1#D3E5E3E5R3"
1240 MUSIC A$+A1$
1250 GET K$:PRTY 1:IF K$="" THEN 1250 ELSE PRTY 2:MUSIC STOP:GOTO 40
1260 REM ++++++++++ TITLE SUB ++++++++++++
1270 CLS 3:INIT "CRT:I":PRTY 2:MUSIC INIT:DIM C$(15)
1280 CURSOR 10,12:PRINT "10 ｹﾀ ﾎﾄﾝﾞ ｵｽｽﾒﾀﾞｻｲ":RESTORE 1680
1290 FOR I=0 TO 15:READ F$:C$(I)=F$:NEXT I
1300 FOR MS=1 TO 36 STEP 2:READ A$:B$="":FOR I=1 TO 48 STEP 2
1310 XA=VAL("$"+MID$(A$,I,1)):XB=VAL("$"+MID$(A$,I+1,1))
1320 B$=B$+C$(XB)+C$(XA):NEXT I
1330 FONT$(2,MS)=HEXCHR$(A$)
1340 FONT$(2,MS+1)=HEXCHR$(B$):NEXT MS
1350 FOR I=37 TO 42:READ A$:FONT$(2,I)=HEXCHR$(A$):NEXT I:RESTORE 1500:CLS 3
1360 FOR I=0 TO 22 STEP 2:KX=0:KY=I:GOSUB 210
1370 KX=38:KY=I:GOSUB 210:NEXT I
1380 FOR I=2 TO 36 STEP 2:KX=I:KY=0:GOSUB 210
1390 KX=1:KY=22:GOSUB 210:NEXT I
1400 FOR I=0 TO 12:READ X,Y,A$:CURSOR X,Y:PRINT A$:NEXT I
1410 FOR I=1 TO 4:READ Y,A:KX=4:KY=Y:KA=A:GOSUB 180:NEXT I
1420 A1$="T7S0M1003E7G5+D8+C7G5F8E7E5EFGA8GE7G5+D8+C7G5F8E7G5GAB+C8+C"
1430 A2$="+D3RRGG5BAGE7G5+C8A7+C5+D7+C5B8GEG5+D8+C7G5F8E7G5GAB+C8+C7R5"
1440 B1$="T7S0M1003R7E5F8E7E5C8C7C5CDEF8DR7E5F8E7E5C8C7E5FFFE8E"
1450 B2$="R9RR7E5E8F7A5A7A5G8ER7E5E8F7R5F8E7E5FFFE8E7R5"
1460 MUSIC A1$+A2$;B1$+B2$
1470 GET K$:IF K$="" THEN 1470
1480 MUSIC STOP:CLS 3:RETURN
1490 REM ++++++++++ DATAS (GAMEN) +++++
1500 DATA 6,2,"THE"
1510 DATA 7,3,"▄▀▄ ▄▀▄ ▄▀▄ ▄▀▄ ▄▀▄"
1520 DATA 7,4,"▌▄▄▌▐▄▄▌▐▄▄▌▐▄▄▌▐▄▄▌"
1530 DATA 7,5,"▀ ▀ ▀▀▀ ▀ ▀ ▀▀▀ ▀ ▀"
1540 DATA 25,7,"P A N I C"
1550 DATA 6,10,"-PIROCAN .ｱﾅﾀﾉ.ｷｬﾗｸﾀｰ  ｶｰｿﾙｷｰ.ﾃﾞ､."
1560 DATA 16,11,".ｳｺﾞｶｼﾃｸﾀﾞｻｲ."
1570 DATA 6,13,"-PEROTAN .ﾃｷﾉ.ｷｬﾗｸﾀｰ  ｽﾍﾟｰｽｷｰ.ﾃﾞ､."
1580 DATA 16,14,".ｷｾﾞﾂｻｾﾃｸﾀﾞｻｲ."
1590 DATA 6,16,"-CANDIES ｽﾍﾟｰｽｷｰ.ﾃﾞ､.CANDY.ﾆｼﾃｸﾀﾞ."
1600 DATA 16,17,".ｻｲ."
1610 DATA 6,19,"-CANDY  10.ｺｿﾛｳﾄ､.ﾒﾝｸﾘｱｰ"
1620 DATA 9,21,"PUSH ANY KEY TO START!"
1630 DATA 9,17,12,33,15,1,18,37
1640 DATA 13,14,15,16,17,18,19,20,21,21,21,21,21
1650 DATA 21,21,21,21,21,20,19,18,17,16,15,14,13
1660 DATA 26,2,25,6,23,10,20,14,16,18,12,18,8,14,5,10,3,6,2,2
1670 REM ++++++++++ DATAS (PCG CHR) +++
1680 DATA 0,8,4,C,2,A,6,E,1,9,5,D,3,B,7,F
1690 DATA 00000000000000000000000000000000000071F3B35353F
1700 DATA C0C040010000000070707033870000F8F8781D3F7C0000
1710 DATA 000000000000000000000000000000000000071B35353F
1720 DATA 4040400100000000070707031C0000007B787B1D1F000000
1730 DATA 000000000000000000000000000000000000071B153F
1740 DATA 4040010000000000707031C000000007B7B0D1F00000000
1750 DATA 00000000000000000000000000000000000000030D0A
1760 DATA 1000010000000000003030D000000000001C0C0F0000000000
1770 DATA 00000000000000000071F3D3D3D3F3B00071F3D3D3D3F3B
1780 DATA 0000010101010101001C0F3171630505001C0F3171630553D7C
1790 DATA 00000000000000000030D1D1D1F1B0C00030D1D1D1F1B0C
1800 DATA 0001010101010000133121030505000013312103051D3C00
1810 DATA 000000000000000000000030D1D1F1B0C0000030D1D1F1B0C
1820 DATA 0001010101000000133101030500000013310103 0D1C0000
1830 DATA 000000000000000000000003050F0D060000003050F0D06
1840 DATA 0001010101C000000B1101030100000000B1101030D000000
1850 DATA 071F3D3D7D7F5F6000060C0C0C06201F071F3D3D7D7F5F60
1860 DATA 7878387CC7E01E3E0707070300001E3E7878387CCFEC1E3E
1870 DATA 000000000000030A000000000030F1C1500000000030F1C15
1880 DATA 00000000400C04080 00080C0CAC30B070 00080C0CAF37B878
1890 DATA 0D02000000000000 121D0FF430300000 121D0FF738381808
1900 DATA 0000000000000000 F0C0000000000000 F8F8F0C000000000
1910 DATA 0000060224F87030 030F1420E0702000 000C1E3EFCF87030
1920 DATA DFDFDFDFFEFEFEFE 9F100000FC800000 DF9F1000FEFC8000
```



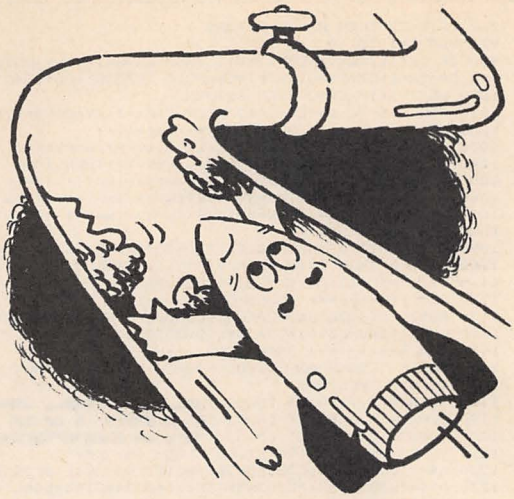
★親と子の会話…子：お母ちゃん，今何時？　**母**：わからないことがあったら辞書で調べなさい！（和歌山県海南市・**宮井将之13才**）……**【影**：んー，よくできた親だ。**編**：どこがですか？**影**：わからないなら辞書で調べろ！**】**

MZ-80B/2000/2200(G-RAM1)用

PIPE SWEEPER

パイプ スウィーパー

宮本 大悟



STORY

さて，本日のキミの任務は，Dr. Dの家の水道管の中のゴミを掃除することである。ケイロニア号で，流れてくるゴミを回収してもらいたい。なお，つごうにより，キミには流れに逆らって作業してもらうことになるだろう。

それから，パイプの中にばい菌がいるかもしれないので十分注意するように。また，ときどき，流れてくるボールは，取っておいたほうがいい。ピンチのときに役立つはずだ。

以上で，連絡は終わる。ピーッ。

PLAY

8 2 4 6で上下左右の移動。スペース・キーはケイロニア号を停止させ，＋はボールの利用，－はそのキャンセル（1，4面のみ使用）です。

EXPLAIN

▒．．．ゴミ。取ると10点

■．．．さび。触れると死ぬ

＊．．．汚物。触れると消去して死ぬ

●．．．ボール。取っておくと便利

ばい菌．．．ばい菌。危険，さわると死ぬ

ボールの用途

1面．．．水の流れが止まります（－で，再び流れだす）

2面．．．前方障害物の破壊

3面．．．1回だけ，汚物を通り抜ける（勢いよく突っ込むこと）

これから先はお楽しみ（5面まであります）

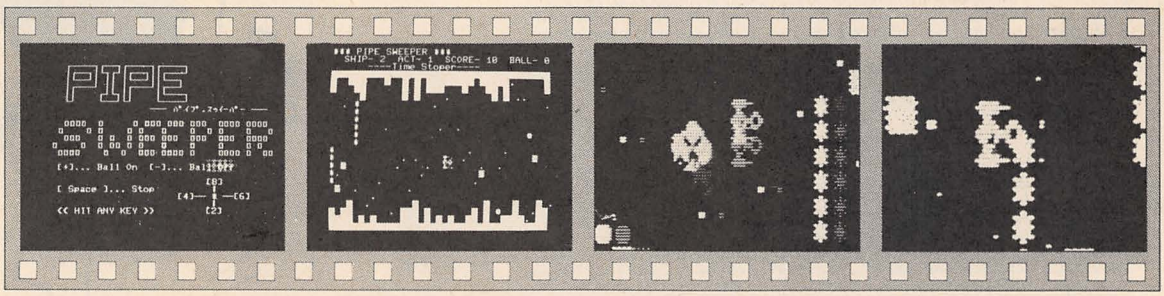
最後に

スペース・キーは，ひんぱんに使うと，効果的です。

自機はP。面数はSEという変数を使ってます。それから，ばい菌にはどうやっても勝てません。ひたすら逃げてください。

CHECKER FLAG

Dr.D：横スクロールをマシン語で行なっているのはいいが，プログラムは，もっと見やすいように作ること。アイデアはよし。



《写真1》タイトル画面。適当なキーでスタート

《写真2》ここはなんと，水道管の中だと！

《写真3》左がばい菌だ。十分注意すべし

《写真4》おっと汚物にさわってしまった

★正しい日本語講座：ある日，「明日，晴れるといいなあ」と言ったら，ビンタされた。つぎの日，僕の顔は，はれていた。（北海道上川郡・**なおひさぼうや14才**）……**【影：これはギャグであって，まねしてはいけません。】**

PIPE SWEEPERのプログラム・リスト

```
 10 TEMPO7:CL$=STRING$(CHR$(0),32):GOSUB1060
 20 DIM N$(6),M$(3),C$(1)
 30 M$(0)="C0":M$(1)="E0":M$(2)="+#G0":M$(3)="-F0"
 40 LIMIT$A000:FORI=0TO37:READL:POKEI+40960,L:NEXTI
 50 FORI=0TO31:READL:C$(0)=C$(0)+CHR$(L):NEXT
 60 FORI=0TO31:READL:C$(1)=C$(1)+CHR$(L):NEXT
 70 B$="ﾛﾛ↔ﾛﾛ↔ﾛﾛ↔":E$=B$+B$
 80 A$="■ﾛ↔"
 90 SA$="■ﾛ↔"
100 D$=" >ﾛ↔ >ﾛ↔ >ﾛ↔":F$=D$+D$
110 CONSOLES3,24C40N:GRAPHI1CO1
120 FORI=1TO5:READA$:N$(I)=A$:NEXT
130 CURSOR1,0:PRINT"*** PIPE SWEEPER ***"
140 Y=16:X=1:SE=1:P=3:BA=0:H=0:BX=25:BY=12:T=0:QE=0:OP=0:SC=0
150 GETS$
160 IFP<=0GOTO830
165 IFSC=200THENP=P+1
170 POSITIONX*8,Y*8:PATTERN-16,CL$
180 MUSICM$(A):A=A+1:IFA=3THENA=0
190 IFS$="8"THENMY=-1
200 IFS$="2"THENMY=1
210 IFS$="4"THENMX=-1
220 IFS$="6"THENMX=1
230 IFS$=" "THENMX=0:MY=0
240 X=X+MX:Y=Y+MY
250 IFX<1THENX=1
260 IFX>20THENX=20
270 IFY<3THENY=3
280 IFY>20THENY=20
290 POSITIONX*8,Y*8:PATTERN-16,C$
300 IFS$="+"GOSUB690:MX=0:MY=0
310 IFS$="-"THENMUSIC"-E3":OP=0
320 GOSUB430
330 GOSUB600
340 GOSUB390
350 IFT>SE*50+150GOSUB950:T=0:QE=0
360 IFOP=1GOTO150
370 USR($A000)
380 GOSUB530:GOTO150
390 CURSOR3,1:PRINT"SHIP-";P;"  ACT-";SE;"  SCORE-";SC;"  BALL-";BA;" "
400 GOSUB1330
410 IFSE<=5THENCURSOR0,2:PRINT"          ----";N$(SQ);"----"
420 RETURN
430 POSITIONBX*8,BY*8:PATTERN-16,CL$
440 IFRND(1)>.4GOTO465
450 IF(BX-X>0)*(BX>2)THENBX=BX-1:GOTO470
460 IFBX<34THENBX=BX+1
465 IF(BX<36-SE)*(BX>1)THENBX=BX+SGN(RND(1)-.5)
470 IFRND(1)<.6GOTO505
480 IF(BY-Y>0)*(BY>1)THENBY=BY-1:GOTO500
490 IFBY<20THENBY=BY+1
500 IF((BX=X+1)*(BY=Y))+((BX=X)*(BY=Y))+((BX=X+1)*(BY=Y+1))+((BX=X)*(BY=Y+1))GO
SUB650
505 IF(BY<22)*(BY>2)THENBY=BY+SGN(RND(1)-.5)
510 POSITIONBX*8,BY*8:PATTERN-16,C$(H)
520 RETURN
530 IFRND(1)<.01+SE/21THENCURSOR38-SE,RND(1)*11+4:PRINTE$
540 Z=INT(RND(1)*5):FORI=1TOZ:WA$=WA$+AS$:NEXT
550 Z=INT(RND(1)*5):FORI=1TOZ:WO$=WO$+SA$:NEXT
560 CURSOR38,RND(1)*19+4:PRINT".":T=T+1
570 IFRND(1)>.8THENCURSOR38-SE,RND(1)*16+7:PRINT"■"
580 IFRND(1)<.01+SE/21THENCURSOR38-SE,RND(1)*16+7:PRINT"●"
590 CURSOR38-SE,3:PRINTWA$:CURSOR38-SE,23:PRINTWO$:WA$="":WO$=""
600 IF(CHARACTER$(X+1,Y)="■")+(CHARACTER$(X+1,Y+1)="■")THENMUSIC"F0":SC=SC+10:G
OSUB770:RETURN
610 IF(CHARACTER$(X+1,Y)="*")+(CHARACTER$(X+1,Y+1)="*")GOSUB650:QE=0:CONSOLEN:R
ETURN
620 IF(CHARACTER$(X+1,Y)="■")+(CHARACTER$(X+1,Y+1)="■")THEN PRINTCHR$(6):GOSUB6
50:RETURN
630 IF(CHARACTER$(X+1,Y)="●")+(CHARACTER$(X+1,Y+1)="●")THENBA=BA+1:MUSIC"D0":GO
SUB770
640 RETURN
650 IFQE=1THENRETURN
660 MUSIC"-D0+E0+A2-D4-AB":P=P-1:FORI=0TO15:LINERND(1)*16+X*8,RND(1)*16+Y*8,RND
(1)*16+X*8,RND(1)*16+Y*8:MUSIC"+D0-B0":NEXT:GOSUB770:OP=0
670 POSITIONBX*8,BY*8:PATTERN-16,CL$:BX=25:BY=12:RETURN
680 GOSUB1330
690 IFBA<=0THENRETURN
700 MUSIC"+G5"
710 IFSQ=1THENQP=1
720 IFSQ=2THENFORI=X+1TO38:CURSORI,Y:PRINT" —":CURSORI,Y+1:PRINT" —":MUSIC"+E0"
:NEXT:CURSORI,Y:PRINT" ﾛ↔ "
730 IFSQ=3THENQE=1:CONSOLER
740 IFSQ=4GOSUB1000
750 IFSQ=5GOSUB1040
760 BA=BA-1:RETURN
770 CURSORX+1,Y:PRINT" ":CURSORX+1,Y+1:PRINT" ":RETURN
780 DATA0,124,255,124,48,56,124,255,247,100,56,48,124,255,124,0,0,0,128,0,0,96,
240,152,152,240,96,0,0,128,0,0
790 DATA219,232,203,255,211,232,14,0,33,82,208,62,1,70,43,112,35,35,60,87,214,4
0,202,28,160,122,195,13,160,35,12,121,214,25,194,11,160,201
800 DATA1,3,3,15,127,251,121,252,255,255,126,110,70,17,3,7,192,224,240,248,248,
236,206,159,255,127,63,31,158,172,160,192
810 DATA7,24,32,32,67,69,142,151,64,67,109,149,165,149,68,51,192,48,8,8,132,68,
226,210,4,132,108,82,73,74,82,164
820 DATA"Time Stoper","Missile","Dust Through","Warp","Special Beam"
830 CONSOLES0,24
840 GRAPHI1C
850 FORI=1TO120:SETRND(1)*319,RND(1)*199:NEXT
860 FORI=30TO0STEP-1:CURSORI,RND(1)*22:PRINT"GAME OVER":MUSIC"+C0A2":NEXT
870 FORI=0TO23:CURSOR0,I:PRINTSPACE$(39):MUSIC"A3":NEXT
880 IFHI<SCTHENHI=SC
890 CURSOR 10,10:PRINT"SCORE-";SC;"  HI-SCORE";HI
900 CURSOR10,12:PRINT"PLAY AGAIN ? [Y/N]"
910 GETA$:IFA$="Y"GOTO130
920 IFA$="N"THENEND
930 IFA$=""GOTO900
940 GOTO900
950 FORI=3TO23:CURSOR0,I:PRINTSPACE$(39):MUSIC"A3":NEXT
960 CURSOR10,12:PRINTSE;" ACT CLEAR!!":MUSIC"E&DGCFCGC8":SE=SE+1
970 CURSOR10,12:PRINTSPACE$(14)
980 H=INT(RND(1)*2)
990 RETURN
1000 MUSIC"C0DEFGAB+C+AB":FORI=X*8TOX*8+16:BLINEI,Y*8,I,Y*8+16:MUSIC"-#B3":NEXT
1010 POSITIONBX*8,BY*8:PATTERN-16,CL$
1020 X=INT(RND(1)*17)+2:Y=INT(RND(1)*12)+6:IF(CHARACTER$(X+1,Y)="*")+(CHARACTER
$(X+1,Y+1)="*")GOTO1020
1030 OP=1:RETURN
1040 MUSIC"-C2+F6":FORI=X+1TO38:CURSORI,Y-1:PRINTF$:NEXT:CURSOR39,Y-1:PRINT" ﾛ↔
ﾛ↔ "
1050 RETURN
1060 CONSOLES0,24NC40
1070 FORI=0TO31:READL:C$=C$+CHR$(L):NEXT
1080 GRAPHI1CO1
1090 FORI=0TO100:SETRND(1)*319,RND(1)*199:NEXT
1100 PRINT
1110 PRINT"  ┌──┐ ┌──┐ ┌──┐ ┌──┐"
1120 PRINT"  │┌─┘ └┐┌┘ │┌─┘ ||──┘"
1130 PRINT"  │└─┐  ||  ||└─┐ ||└─┐"
1140 PRINT"  │┌─┘  ||  ||┌─┘ │└─┐"
1150 PRINT"  ||    ┌┘└┐ ||   |└─┘"
1160 PRINT"  └┘    └──┘ └┘   └──┘"
1170 PRINT"                  —— ﾊﾟｲﾌﾟ･ｽｳｨｰﾊﾟｰ ——"
1180 PRINT
1190 PRINT"  ▫▫▫▫  ▫     ▫ ▫▫▫ ▫▫▫ ▫▫▫  ▫▫▫▫ ▫▫▫▫"
1200 PRINT" ▫    ▫ ▫    ▫ ▫   ▫   ▫   ▫ ▫ ▫    ▫   ▫"
1210 PRINT"  ▫▫▫  ▫ ▫  ▫ ▫▫▫ ▫▫▫  ▫▫▫  ▫▫▫  ▫▫▫▫"
1220 PRINT" ▫    ▫  ▫ ▫▫ ▫ ▫   ▫   ▫   ▫   ▫ ▫"
1230 PRINT" ▫▫▫▫    ▫  ▫  ▫▫▫ ▫▫▫▫ ▫    ▫▫▫▫ ▫  ▫▫":PRINT
1240 PRINT" [+]... Ball On  [-]... Ball Off":PRINT
1250 PRINT"                              [8]"
1260 PRINT" [ Space ]... Stop             ｜"
1270 PRINT"                          [4]— ＊ —[6]"
1280 PRINT"                              ｜"
1290 PRINT" << HIT ANY KEY >>            [2]"
1300 POSITIONM*8,114:PATTERN-16,CL$:GETA$:IFA$<>""THENRETURN
1310 M=M+1:POSITIONM*8,114:PATTERN-16,C$:IFM>=38THENPOSITIONM*8,114:PATTERN-16,
CL$:M=0
1320 MUSIC"D0":GOTO1300
1330 IFSE<6THENSQ=SE
1340 IFSE>=6THENSQ=INT(RND(1)*5)+1
1350 RETURN
```



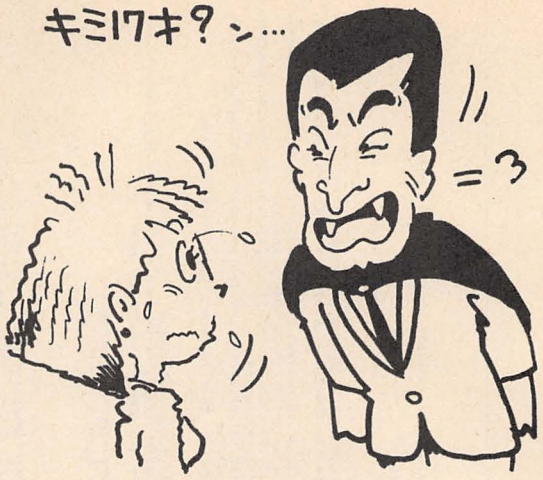
★女の霊：午前12時のこと。1人の女性が歩いていた。そこへ後ろから1台の車が近づいてきた。車の男がその女性に声をかけた。「そこの女，乗れい」。（埼玉県三郷市・**あーちゃん16才**）……**【つぐ美：まあ，はしたない。】**

2000 8月 N2

MZ-2000/2200(1Z001, G-RAM1)用

ドラキュラの夜
パート2

中富　仁



はじめに

このゲームは，数あてゲームと追いかけゲームをたして2で割ったようなゲームです。

遊びかた

あなたは，ドラキュラです。ドラキュラは，できるだけ早く女を殺さなければならないのですが，紳士なので，女性の質問には答えなければなりません。

2 4 6 8で，ドラキュラを操作し，女のところへ行ってください。そうすると，年を聞いてくるので，16～30才の範囲で答えてください。1回で当てると面クリアです。

女を殺すと，そこが墓に変わります。墓にぶつかるか，牧師につかまると，ドラキュラは死にます。なお，ドラキュラは，254歩までしか歩けません。

プログラムについて

仮想画面を使って判定しています。カベ－0，なにもない－1，女－2，墓－3（カーソルが0，0で，カベがあるとき＄A000番地に0が入る）。

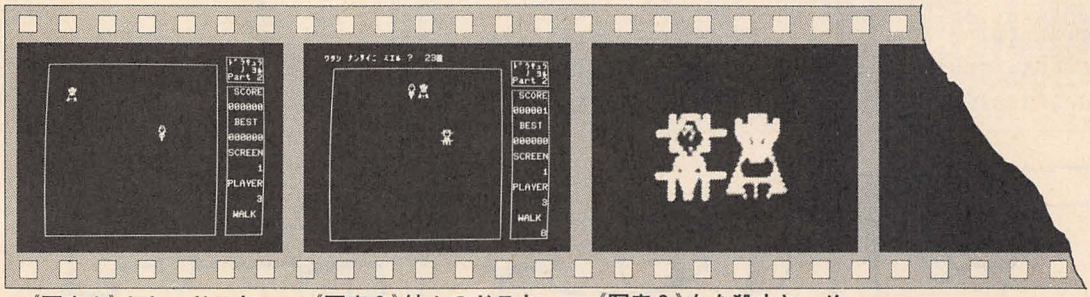
★

改造のアドバイス

もっとたくさん登場させたら，おもしろいと思いますが，画面がせまいので，工夫が必要です。仮想画面は，もっとたくさん登場させたとき，威力を発揮すると思います。

《第1表》変数表

X(0)～X(255)，Y(0)～Y(255)	ドラキュラの通ったX，Y座標
C＄(0)＝D＄	ドラキュラのキャラクタ
C＄(1)＝O＄	女　〃
C＄(2)＝B＄	牧師　〃
J＄	十字架
M＄	やられたとき表示するもの
C＄	消す
HI　ハイ・スコア	SC　スコア
O（0のとき面クリア）	
D　ドラキュラの数	ME　面数
G＄　左へ2(最初)，6(後)，F＄　下へ1，H＄　下へ2	
DX，OY	ドラキュラ座標
OX，OY	女　〃
XX，YY	ドラキュラの移動量
N　女の年齢	T　インプットした年齢
M＝40960＝＄A000（X，Yが0，0のところ）	



《写真1》さあ，ドラキュラの物語のはじまり―

《写真2》紳士のドラキュラは質問に答えます

《写真3》女を殺すと，そこは墓に変わります

★「ベーマガ買うからお金ちょうだい」とおじいちゃんに言ったら，「なつかしい～」と言っていた。ベーマガはそんなに前からあったの？（熊本県玉名郡・GAMEっ子15才）……【影：20才代のおじいちゃんかな？一同：無視。】

ドラキュラの夜パート2のプログラム・リスト

```
5 REM ------------------------ ショキ セッテイ
10 DIM X(255),Y(255),C$(2)
20 GOSUB 1000:M=40960:HI=0:TEMPO 7
30 OUT@$F5,$0D:SC=0:O=0:D=3:ME=1
40 X(1)=5:Y(1)=5
50 CONSOLEC40,S0,24,N,GN:GRAPHI1CI2CI3CD123:PRINTCHR$(6)
60 FORI=2TO28:FORJ=2TO22:POKEM+I+J*40,1:NEXTJ,I
70 FORI=1TO29 STEP 28:FORJ=2TO22:POKEM+I+J*40,0:NEXTJ,I
80 FORI=1TO29:FORJ=1TO23 STEP 22:POKEM+I+J*40,0:NEXTJ,I
90 LINE 15,15,15,193,241,193,241,15,15,15:LINE 255,6,255,33,305,33,305,6,255,6
100 LINE 255,38,255,193,305,193,305,38,255,38
110 G$=STRING$(CHR$(4),6):H$=STRING$(F$,2):SP$="        "
120 CURSOR32,1:PRINT"ﾄﾞﾗｷｭﾗ";G$;F$;"  ノ ヨル";G$;F$;"Part 2";
130 CURSOR32,9:PRINT" BEST ";H$;G$;RIGHT$("000000"+STR$(HI),6);H$;G$;"SCREEN";
140 PRINTH$;G$;RIGHT$(SP$+STR$(ME),6);H$;G$;"PLAYER";H$;G$;
150 PRINTRIGHT$(SP$+STR$(D),6);H$;G$;" WALK ";
160 CURSOR X(1),Y(1):USR($AF70,D$)
170 MUSIC"A4+D+F+E+D+F+D+E+D#A+CA8R4
180 MUSIC"A4+D+F+E+D+F+D+E+D#AAG8R4
195 REM ------------------ MAIN ROUCHIN
200 S=1:BS=0
210 DX=INT(RND(1)*28)+2:DY=INT(RND(1)*22)+2
220 IF (PEEK(M+DX+DY*40)<>1)+((ABS(X(1)-DX)<3)*(ABS(Y(1)-DY)<3))THEN 210
230 CURSORDX,DY:USR($AF70,D$):MUSIC"+B3"
240 FORI=-1TO1:FORJ=-1TO1:POKEM+DX+I+(DY+J)*40,2:NEXTJ,I
250 DX=X(S):DY=Y(S)
260 IF(X(BS)=DX)*(Y(BS)=DY)THENGOTO 800
270 POKE$952,0:GETA:POKE$952,166
280 CURSOR32,5:PRINT" SCORE";H$;G$;RIGHT$("000000"+STR$(SC),6);
290 IF(A=0)+(S=255) THENGOSUB 400:GOTO 260
300 CURSOR32,23:PRINTRIGHT$(SP$+STR$(S-1),6);
310 XX=(A=4)-(A=6):DX=DX+XX
320 YY=(A=8)-(A=2):DY=DY+YY
330 C=PEEK(M+DX+DY*40)
340 ON C GOTO 360,500,800
350 DX=DX-XX:DY=DY-YY:GOSUB 400:GOTO 260
360 CURSOR DX-XX,DY-YY:USR($AF70,C$):CURSOR DX,DY:USR($AF70,D$)
370 S=S+1:SC=SC+1:X(S)=DX:Y(S)=DY
380 IF(X(BS)=DX)*(Y(BS)=DY)THENGOTO 800
390 GOSUB 400:GOTO 260
395 REM ---------------- ﾎﾞｸｼ MOVE Sub.
400 IF S<30 THENRETURN
410 BS=BS+1:IFBS>STHENBS=S
420 IF BS>0 THENCURSORX(BS-1),Y(BS-1):USR($AF70,C$)
430 CURSORX(BS),Y(BS):USR($AF70,B$):OUT@227,4:OUT@227,5:RETURN
495 REM ------------------------- オンナダチ
500 N=INT(RND(1)*15)+16
510 CURSOR0,0:INPUT"ワタシ ナンサイニ ミエル ?  ";T
520 IF N=T THEN 560
530 IF N<T THENA$="ワタシ ソンナニ フケテ ナイワ"
540 IF N>T THENA$="ワタシ ソンナニ ワカク ナイワ"
550 PRINTCHR$(5);A$;:MUSIC"-G7":FORJ=0TO2000:NEXTJ:SC=SC-5:O=O+1:GOTO 510
560 CURSORDX,DY:PRINTJ$
570 FORI=-1TO1:FORJ=-1TO1:POKEM+DX+I+(DY+J)*40,3:NEXTJ,I
580 PRINTCHR$(5);"ｷｬ------------------ｯ":MUSIC"E0FGBAGFEDC-B1-A-G2-F-E-#D-D-CR9"
590 PRINTCHR$(5);SPACE$(19):X(1)=X(S):Y(1)=Y(S)
600 IFBS>-1THENCURSORX(BS),Y(BS):USR($AF70,C$)
610 IF O>0 THENO=0:GOTO 200
695 REM ---------------------- メン クリアー
700 MUSIC"+B3CBCBCBCB"
710 ME=ME+1:SC=SC+ME*100
720 GOTO 40
795 REM ------------------------- ヤラレター
800 FORI=1TO15STEP7:FORJ=1TOS:CURSORX(J),Y(J):PRINTMID$(M$,I,7):NEXT J,I
810 D=D-1:IF D<>0 THEN 40
895 REM -------------------- GAME OVER
900 MUSIC"R1D4R0D3R0D1R0D5F4E0R0E4D0R0D4#C1D7"
910 CURSOR10,10:PRINT"--GAME OVER--"
920 CURSOR12,14:PRINT"TRY AGAIN ?"
930 OUT@$F5,$05:IF HI<SC THENHI=SC
940 GETA$:IFA$="Y" GOTO 30
950 IFA$="N"THENEND
960 GOTO 940
995 REM ----------------- DATA PUT Sub.
1000 LIMIT$9FFF
1010 RESTORE:AD=44912:FORI=1TO7:READV$:FORJ=1TOLEN(V$)-1STEP2:Z$=MID$(V$,J,2)
1020 A=ASC(Z$)-48           :GOSUB 1200
1030 A=ASC(RIGHT$(Z$,1))-48:GOSUB 1200
1040 POKE AD,Z:Z=0:AD=AD+1:NEXTJ,I
1050 FORL=0TO2:FORI=1TO6:READV$:FORJ=1TOLEN(V$)-1STEP2:Z$=MID$(V$,J,2)
1060 A=ASC(Z$)-48           :GOSUB 1200
1070 A=ASC(RIGHT$(Z$,1))-48:GOSUB 1200
1080 C$(L)=C$(L)+CHR$(Z):Z=0:NEXTJ,I,L
1090 D$=C$(0):O$=C$(1):B$=C$(2):F$=CHR$(1):G$=CHR$(4)+CHR$(4)
1100 C$=STRING$(CHR$(0),192):J$="ﾌﾚ"+F$+G$+"ﾅｲ"
1110 M$="■"+F$+G$+"■"+"▒"+F$+G$+"▒"+"   "+F$+G$+"   ":RETURN
1195 REM --------------- 16ｼﾝｶ10ｼﾝ Sub.
1200 IF A>16 THENA=A-7
1210 IF(A>16)+(A<0)THENPRINT "ERROR":END
1220 Z=Z*16+A:RETURN
1295 REM --- ｸﾞﾗﾌｨｯｸ ﾋｮｳｼﾞ DATA $AF70~
1300 DATA 3E01D3F7F5CDB0AFF1FE03CB3CC372AFDBE8CBFFCBB7D3E8
1310 DATA D5ED4BD1110411B0022180BD1910FDCB20CB2109D1E50610
1320 DATA 1A7713D511500019D110F5E123E50610
1330 DATA 1A7713D511500019D110F5E123E50610
1340 DATA 1A7713D511500019D110F5E123E50610
1350 DATA 1A7713D511500019D110F5E1
1360 DATA DBE8CBF7D3E8C9
1365 REM ------------------ ﾄﾞﾗｷｭﾗ DATA
1370 DATA 00C0C0C0B0000000000000B0B00000000F0F0FFFFCFBEFCFBE0000000003000000
1380 DATA 0F0FFFFFFF3713F1F07000000C0000000000303030100000000000000101000000
1390 DATA 0000000000000000000B0C06070F8FC0000000000000000000603000001FCB183B4
1400 DATA 00000000000000060C00000803F80C020000000000000000000103060E1F3F00
1410 DATA 00C0C0C0B0000000000000B0B0000000000000FFCFBEFCFBE0000000003000000
1420 DATA 000000FFF3713F1F07000000C0000000003030301000000000000000101000000
1425 REM ------------------- オンナダチ DATA
1430 DATA 000000000000000000000000000000000000000000000000030FCF6E2F0F0E00000
1440 DATA 000000000000000C3F6F436F07030000000000000000000000000000000000000
1450 DATA 0000000000B0B0000000000000000000F018CE2301030F30FCF6E2F4F0E04040
1460 DATA 0F1871C281C0F10C3F6F432F07030101000000000010101000000000000000000
1470 DATA 0000000000B0B0000000000000000000F0180E0301030F0000000040004040
1480 DATA 0F1870C0B0C0F0000000020000001010000000000010100000000000000000
1485 REM --------------------- ﾎﾞｸｼ DATA
1490 DATA 000000B0C0C0C0B0B00000B0B0000000E03B0F0711C5100110E3CEFFBF0EBC38
1500 DATA 070E78F0C4D184C082613CFFFF3E1F0F000000000101010000000000000000000
1510 DATA 000000B0C0C0C0B0B0000000000000000E03B0F0711C50001D0E3C00040F04000
1520 DATA 070E78F0C4D180C0826100000001000000000000010101000000000000000000
1530 DATA 000000B0C0C0C0B0B0000000000000000E03B0F0711C5100110E3C00040F04000
1540 DATA 070E78F0C4D184C0826100000001000000000000010101000000000000000000
```

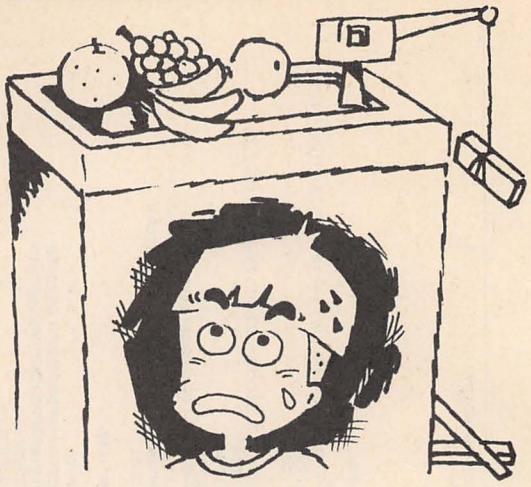
2000
2200

MZ－2200(1Z002)用

移植版
ジャンプマン

JUMPMAN

A・HO・



ストーリー

大地震の中，建築中のビルにとり残されたあなたは，途中でフルーツを取ってから，彼女の待っている安全地帯のビルまでたどりついてください。ビルはどんどんくずれていき，一番下まで落ちると死にます。

遊びかた

4 6キーで左右に移動します。ジャンプはスペース・キーです。ジャンプ中の左右への移動は，ジャンプして上がっているときに4 6キーで行なってください。フルーツはジャンプして体当たりすれば取れます。ジャンプのタイミングが，少々難しいですが，慣れれば大丈夫です。

意外に奥の深いゲームで，ハイテクもあります。たとえば画面の左はしで，すぐ上にビルがあっても，上段にジャンプする方法があるんですよ。

改　造

ハイテクも習得し，それでもなお，飽き足らない人は，390行の～：Y＝INT（RND(1)＊24＋1）を，～：Y＝INT（RUND(1)＊8＋1）＊3に直してください。その難しさといったら，もう，ハンパじゃありません。作者が言うのですからまちがいありません。

参考資料

ベーマガ83年8月号　X1用「JUMPMAN」
ベーマガ84年6月号　FP－1000／1100用
「JUMPMAN」

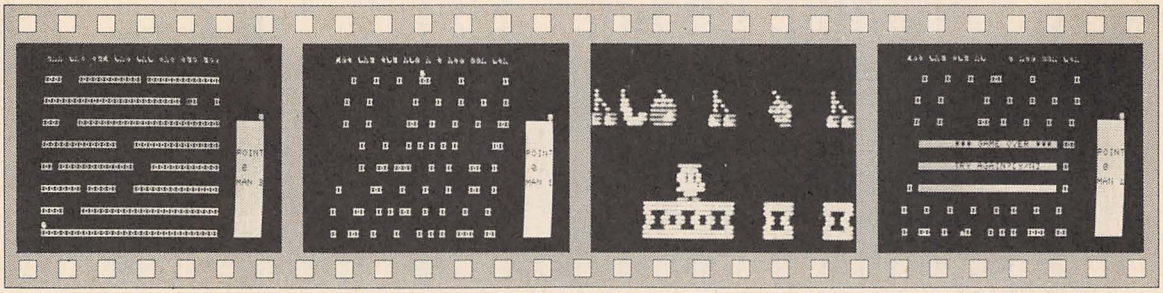
P．S．

RUNした後，途中でブレイクすると，キー・オート・リピートと黒色のキャラクタになっているので，F10 で解除してください。

MZ－2000の人は，G－RAM1,2,3,カラー・ディスプレイ，カラーBASICが必要です。

CHECKER FLAG

Dr.D：ちょっとしたことだが，CHR＄⑳などは，A＄＝CHR＄⑳と定義して使えば，プログラムの入力の手間がはぶけるし，リストをとったときも見やすいぞ。ファンクション・キーにCHR＄⑳をセットするより，よいだろう。



《写真1》さあ，キミは彼女のもとへ行けるか！

《写真2》ボヤボヤしてるとビルがくずれていく

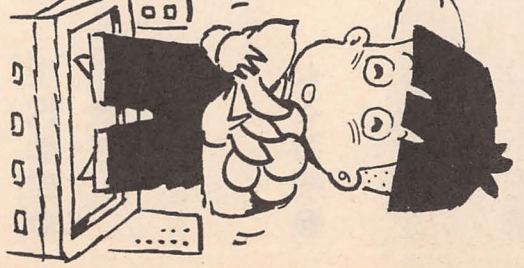
《写真3》さあ，すべてのフルーツを取らねば

《写真4》あわれ，ゲーム・オーバーだってさ

★僕達の学校の校歌：♪さくらのなーみーきー，影さーわやかに♪（東京都文京区・ハウ太郎Ⅲ12才）……【影：こんにちは！さわやか影です。ところで，こんな校歌もあるんだぜ。♪ぼーくらのがっこはいいところ～♪】

移植版 JUMPMANのプログラム・リスト

```
 1 REM ┌──────────────────────┐
 2 REM |o  ♥♥ JUMP MAN ♥♥  GA-4  |
 3 REM |o                By A.HO.  |
 4 REM |o   ♥ FOR MZ-2200          |
 5 REM |o         MZ-2000(G-REM123) |
 6 REM |o                          |
 7 REM |o          COLOR BASIC     |
 8 REM |o           (MZ-1Z002)     |
 9 REM └──────────────────────┘
 10 REM CH  0...Jumpman  1...Jumpman  2...ﾁｪﾘｰ  3..ｲﾁｺﾞ  4...ﾊﾞﾅﾅ
 20 REM     5...ﾄﾏﾄ       6...ﾌﾄﾞｳ     7...ﾘﾝｺﾞ  8...ｺﾊﾞﾝ  9..Girl
 30 CLR:CONSOLEC40:COLOR,00,W1:CCOLOR 2:GRAPHC7:TEMPO 7:POKE$952,0:DEF KEY(10)=P
OKE$952,166!CCOLOR7┐
 40 X=0:Y=0:X0=0:Y0=0:X1=0:Y1=0:J=0:JJ=0:CH=0:I=0:CONSOLECB0:PRINT"  *** Wait A
 Moment  ***  ..... JUMP MAN  by A.HO."
 50 M1$="#C5R3#D3#F5R4#C3#D3#F5R0-B5R1#F1G1#G1A1#A1B3R3B7":M2$="G5#G5#A5R5+C5B3+
C5R4F4R2+F4R2+#D4+C5R4#A3R3#A3R3+#D3#A+C3#G4R3F1#F1G1#G1R0#G5"
 60 DIM CH$(30),M1$(2),F(39),FM$(7),FS(7),F1(24),M2$(2,1):GOSUB 690
 70 REM ------- ｶﾒﾝ ----------------------------------------------------
 80 FOR CH=0 TO 2:ON CH+1 GOSUB 640,650,660:FOR Y=1 TO 23:FOR X=0 TO 1:POSITION
X*152,Y*8:PATTERN-8,M1$(CH):NEXT:NEXT:NEXT
 90 CH=9:X=39:Y=8:GOSUB 620:POSITION 312,40:PATTERN[2]-24,HA$
 100 CH=1:X=0:Y=24:GOSUB 620:FOR X=32 TO 34:GOSUB 620:NEXT:CONSOLEC40
 110 PO=0:MA=3:SE=3:REM SC CLEAR  ------------------------------------
 120 FOR I=0 TO 2:M2$(I,0)=CH$(I):M2$(I,1)=CH$(I+3):NEXT:B1$=CHR$(30)
 130 REM ------- ﾌﾞﾛｯｸ , ﾌﾙｰﾂ , ﾏｽｸ --------------------
 140 BOX[5,WO]280,72,319,199,F:PRINTCHR$(6):CCOLOR0
 150 FOR Y=5 TO 7:CURSOR 39,Y:PRINTCHR$(30):NEXT
 160 FOR Y=1 TO 24:CURSOR 0,Y:PRINTSTRING$(CHR$(30),39);:NEXT
 170 FOR Y=9 TO 24:CURSOR 35,Y:PRINT SPACE$(4);:NEXT
 180 FOR Y=3 TO 24 STEP 3:POSITION 8,Y*8:PATTERN[3,WO]-8,BL$:CURSOR 1,Y:PRINT SP
ACE$(31);:NEXT:COLOR,07
 190 B=0:RESTORE 880:FOR I=1 TO 7:READ A:FOR J=1 TO A:B=B+1:F1(B)=I:NEXT:NEXT
 200 FOR I=1 TO 24:X=INT(RND(1)*24)+1:Z=F1(I):F1(I)=F1(X):F1(X)=Z:NEXT
 210 B=0:Y=0:FOR X1=0 TO 29 STEP 4:FOR X2=1 TO 3:B=B+1:X=X1+X2:F(X)=F1(B):CH=F(X
)+1:GOSUB 620:NEXT:NEXT
 220 CH=0:FOR Y=3 TO 21 STEP3:X1=INT(RND(1)*30)+1:CURSOR X1,Y:PRINT STRING$(CHR$
(30),3);:FOR X=X1 TO X1+2:GOSUB 620:NEXT:NEXT
 230 CURSOR 35,13:PRINT"POINT":CURSOR 35,15:PRINT PO:CURSOR 35,17:PRINT"MAN";MA
 240 REM ------- ﾒｲﾝ ----------------------------------------------------
 250 GRAPHO123:X0=1:Y0=23:X1=X0:Y1=Y0:J=0:JJ=0:CH=0:FH=0:FB=0:GOTO 270
 260 CURSOR X0,Y0:PRINTCHR$(30);:X0=X1:Y0=Y1
 270 CURSOR X0,Y0:PRINT" ";
 280 IF(J>0)*(JJ=1) THEN 540
 290 IF Y0=24 THEN 480
 300 IF CHARACTER$(X0,Y0+1)=CHR$(30) THEN Y1=Y0+1:GOTO 260
 310 IF J>0 THEN JJ=1:GOTO 540
 320 IF(X0=38)*(Y0=8) THEN 440
 330 GET G$:IF G$="" THEN 390
 340 IF(G$=" ")*(JJ=0) THEN MUSIC"+C2+D1+G2":J=6:JJ=1:GOTO 280
 350 X1=X0+(G$="4")-(G$="6"):X1=X1-(X1<0)+(X1>38)
 360 IF Y1=Y0 THEN 390
 370 IF CHARACTER$(X1,Y1)=CHR$(30) THEN 260
 380 Y1=Y0:JJ=0:GOTO 300
 390 X=INT(RND(1)*31+1):Y=INT(RND(1)*24+1):CURSOR X,Y:PRINT B1$;:MUSIC"-DO":IF Y
=24 THEN CH=1:GOTO 410
 400 CH=0
 410 FOR I=0 TO 2:ON I+1 GOSUB 640,650,660:POSITION X*8,Y*8:PATTERN-8,M2$(I,CH):
NEXT
 420 IF X0<>X1 THEN 260
 430 GOTO 300
 440 IF FH=0 THEN GOSUB 670:CURSOR 9,15:PRINT"FLUIT ﾄｯﾃｷﾃﾈ !":MUSIC"G8":FOR I=1
TO 3000:NEXT:GOTO 130
 450 FOR Y=7 TO 5 STEP-1:CURSOR 39,Y:PRINT" ":MUSIC"AOR4":NEXT:GOSUB 670
 460 CURSOR 4,12:PRINT"YOU GET FLUIT";FH;" x10":CURSOR 8,15:PRINT"BOUNAS";FB;" P
OINT":TT=FH*10+FB:CURSOR 8,18:PRINT"TOTAL ";TT;"POINT":FOR I=1 TO 3000:NEXT
 470 MUSIC M2$:PO=PO+TT:FOR I=0 TO 2:M2$(I,0)=M2$(I,0)+CH$(I):M2$(I,1)=M2$(I,1)+
CH$(I+3):NEXT:B1$=B1$+CHR$(30):FOR I=0 TO 3000:NEXT:GOTO 130
 480 MUSIC"R5+#A7":GOSUB 670
 490 MA=MA-1:IF MA>0 THEN CURSOR 10,12:PRINT"LET'S TRY AGAIN !!":CURSOR 13,15:PR
INT"LEFT MAN";MA:FOR I=1 TO 2000:NEXT:MUSIC M1$:FOR I=1 TO 2000:NEXT:GOTO 130
 500 CURSOR 10,12:PRINT"*** GAME OVER ***":CURSOR 10,15:PRINT"TRY AGAIN?[Y/N]"
 510 GET YN$:IF YN$="Y" THEN 110
 520 IF YN$="N" THEN CCOLOR 7:PRINTCHR$(6):GRAPHC7:POKE$952,166:END
 530 GOTO 510
 540 Y1=Y0-1:J=J-1
 550 IF Y1>0 THEN 580
 560 IF F(X0)>0 THEN MUSIC FM$(F(X0)):CURSOR X0,0:PRINTCHR$(30):FB=FB+FS(F(X0)):
FH=FH+1:F(X0)=0
 570 JJ=0:GOTO 300
 580 IF CHARACTER$(X1,Y1)<>CHR$(30) THEN Y1=Y0:JJ=0:GOTO 300
 590 IF J=0 THEN JJ=0
 600 GET G$:GOTO 350
 610 REM ------- ｻﾌﾞﾙｰﾁﾝ ----------------------------------------------------
 620 FOR I=0 TO 2:ON I+1 GOSUB 640,650,660:POSITION X*8,Y*8:PATTERN-8,CH$(CH*3+I
):NEXT:RETURN
 630 CH=1:GOSUB 620:CH=0:RETURN
 640 GRAPHI1:RETURN
 650 GRAPHI2:RETURN
 660 GRAPHI3:RETURN
 670 FOR Y=12 TO 18 STEP 3:POSITION 32,Y*8:PATTERN[6,WO]-8,STRING$(CHR$($FF),192
):CURSOR 4,Y:PRINT STRING$(" ",24):NEXT:RETURN
 680 REM ------- DATA READ ----------------------------------------------
 690 FOR I=1 TO 8:READ A:B$=B$+CHR$(A):NEXT:FORI=1TO31:BL$=BL$+B$:NEXT
 700 FOR I=1 TO 8:READ A:H$=H$+CHR$(A):NEXT:FORI=1TO3:HA$=HA$+H$:NEXT
 710 FOR CH=0 TO 29:FOR I=1 TO 8:READ A:CH$(CH)=CH$(CH)+CHR$(A):NEXT:NEXT
 720 FOR CH=0 TO 2:FORI=1TO20:M1$(CH)=M1$(CH)+CH$(CH):NEXT:NEXT
 730 FOR I=1 TO 7:READ A$,A:FM$(I)=A$:FS(I)=A:NEXT
 740 RETURN
 750 DATA 255,255,195,102,102,195,255,255
 760 DATA 54,127,127,127,62,28,8,0
 770 DATA 0,60,106,106,61,127,28,0,0,60,106,106,61,64,0,118,126,60,106,106,61,12
7,28,0
 780 DATA 0,0,0,28,127,28,62,0,0,0,54,0,65,28,62,0,0,0,0,28,127,28,62,127
 790 DATA 0,0,0,0,0,0,68,102,0,0,0,0,0,119,119,119,32,32,48,40,36,0,68,102
 800 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,44,126,126,62,30,14,32,16,16,10,84,2,20,0
 810 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,32,96,112,51,63,30,64,64,96,96,112,51,63,30
 820 DATA 0,0,0,0,0,2,6,0,0,0,0,85,127,127,127,62,16,8,62,42,0,2,6,0
 830 DATA 0,4,63,54,27,38,31,27,0,4,63,54,27,38,31,27,64,48,0,0,0,0,0,0
 840 DATA 0,0,0,0,2,2,6,0,0,0,62,127,127,127,127,62,16,8,0,0,2,2,6,0
 850 DATA 0,64,0,0,0,2,5,66,2,76,30,62,124,122,55,2,2,12,30,62,124,122,55,66
 860 DATA 62,127,107,107,127,1,0,0,62,127,107,107,127,127,28,63,0,0,42,42,92,127
,28,0
 870 DATA C1E1G2,1,C1F1A2,2,C-B1DG1,3,D2-B3E4,4,G3#D3G4,5,+D1R1+D1R1B3,8,+E1R3+E
2R0+E2R0+G6,15
 880 DATA 6,5,4,3,3,2,1
```

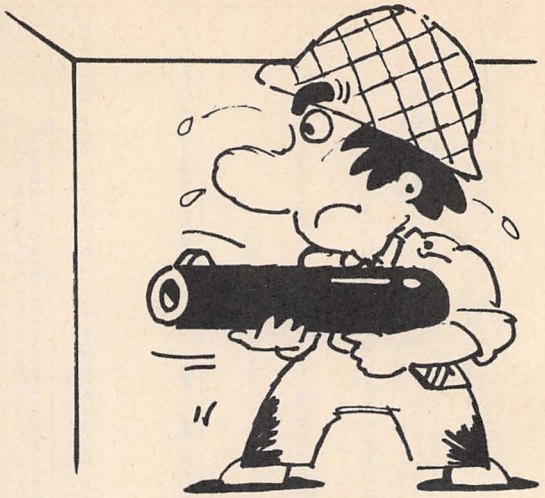


★1，2，3 ハイノーセーろ，のーセーろ，のーセーろ。影さんも応援してくれー。(千葉県印旛郡・幸田悟 12才)……【影：みなさんもいっしょにどうぞ！のーセーろ。一同：シラーッ。影：1人乗り自転車でした。】

PASOPIA T/5/(7)用

バズーカ・アタック

横田ひろし



●遊びかた

このゲームには敵は登場しません。上下に動く壁の穴めがけて，バズーカを撃ち込む訓練用ゲームです。ただし，壁に弾を当てたりすると，弾がはね返ってくるので注意してください。その弾に当たるか，弾を撃ちつくすとゲーム・オーバーです。

●操作方法

上下に動いているキャラクタがあなたです。何かキー入力があると方向転換のみできます。スペース・キーを押すと弾が発射されます。

見事，壁穴を通り抜け，左端に達すると10点プラス。途中で「◆」に当たると，そこで弾は消滅します。壁に当たったときは弾がはね返ります。設定されただけ弾を撃ち込めばつぎの面に進めます。

《第1表》変数表

B$( ) …キャラクタ	N …撃ち込みのノルマ
K$…壁穴	O …撃ち込んだ弾数
Y …自分の座標	FF…死のフラグ
Y0…動く方向	Q …弾発射のフラグ
P …反射弾のX座標	K …壁穴の座標
PY…反射弾のY座標	T …撃った弾数
S …スコア	Z …壁穴の広さ
HS…ハイスコア	C …カラーコード
M …面積	A, B, I, A$…汎用



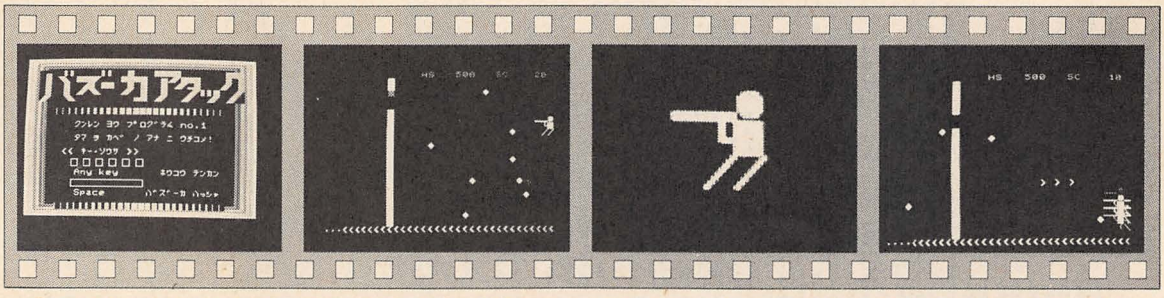
by 古川 修

CHECKER FLAG

編：前にPC−6001でこんなゲームがありましたね。

Dr.D：バズーカの反動でバックしてしまうゲームだろう。それにしても，もっと完成度の高いゲームにしてほしい。弾を単に穴にぶち込むだけでは芸がない。

影：芸が無いからゲイム，なんちゃって。



《写真1》タイトル画面ですよ　《写真2》バズーカを壁の穴に打ち込むのだ　《写真3》バズーカ砲を構えたキャラ　《写真4》壁にぶつかると逆にはね返ってくるぞ

★これだけ長いペンネームはないだろう。（茨城県稲敷郡・いやぁ，つくば博の富士通パビリオンはよかったなぁ。感動したなぁ，3Dメガネが，なんともよかった14才）……【影：最近，いたずらがすぎるな。まったく。】

バズーカ・アタックのプログラム・リスト

```
10 REM ●● ｼｮｷ ｾｯﾃｲ ●●
20 DEFINT A-Z:HS=500
30 B$(0)="     ":C$(0)="     "
40 B$(1)="__●_":C$(1)="  __●"
50 B$(2)=" ■■":C$(2)="   ■■"
60 B$(3)=" (\":C$(3)="   //"
70 B$(4)="     ":C$(4)="     "
80 S=0:Z=3:Z$=CHR$(29)+CHR$(31)+" "
90 GOSUB 890 '■■ ｾﾂﾒｲ
100 O=0:N=0:M=0
110 GOSUB 690 '■■ ｶﾞﾒﾝｻﾞｸﾘ
120 REM ●● ﾒｲﾝ･ﾙｰﾌﾟ ●●
130 IF FF=1 THEN 460 '■■ ｹﾞｰﾑｵｰﾊﾞｰ
140 IF O=N THEN 110 '■■ ﾒﾝ ｸﾘｱ
150 IF INP(48)=0 THEN Y0=0-Y0
160 Y=Y+Y0:IF Y<1 OR Y>18 THEN Y=Y-Y0:Y0=0-Y0
170 FOR I=0 TO 4:LOCATE 31,Y+I:PRINT B$(I);:NEXT
180 IF Q=1 THEN GOSUB 240:GOTO 200
190 A$=INKEY$:IF A$=" " THEN GOSUB 350
200 A=SGN(RND(1)-.5):K=K+A:IF K<1 OR K>15 THEN K=K-A
210 LOCATE 10,K:PRINT K$;
220 GOTO 130 '■■ ﾒｲﾝ ﾙｰﾌﾟ ﾉ ｱﾀﾏ ﾍ
230 REM ●● ﾀﾏ ﾊﾝｼｬ ●●
240 LOCATE P,PY:PRINT " ":P=P+2
250 LOCATE P,PY:PRINT ">";
260 IF P>30 THEN GOSUB 290 '■■ﾔﾗﾚﾀｶ
270 RETURN
280 REM ●● ﾔﾗﾚﾀ ｶ ●●
290 LOCATE P,PY:PRINT " ";
300 IF SCREEN(P+2,PY)=32 THEN 320
310 COLOR 2:FOR I=1 TO 3:LOCATE 31,Y+I:PRINT "XXXX";:SOUND 30+I*2,2:NEXT:FF=1
320 Q=0
330 RETURN
340 REM ●● ﾊﾞｽﾞｰｶ ﾊｯｼｬ ●●
350 COLOR 5:FOR I=0 TO 4:LOCATE 31,Y+I:PRINT C$(I);:NEXT
360 COLOR 3:LOCATE T,23:PRINT "･";:T=T+1:IF T>34 THEN FF=1:GOTO 530
370 COLOR 5:FOR I=31 TO 0 STEP -1
380 IF F=1 THEN 420
390 A=SCREEN(I,Y+1):IF A=32 THEN LOCATE I,Y+1:PRINT "<";CHR$(29)+" ";
400 IF A>32 THEN F=1:IF A<>135 THEN LOCATE I,Y+1:PRINT " ";:SOUND 33,2 ELSE IF Q
=0 THEN Q=1:P=12:PY=Y+1
410 IF I=0 THEN SOUND 68,20:SOUND 71,30:S=S+10:O=O+1:COLOR 4:LOCATE 26,0:PRINT U
SING "SC######";S;
420 NEXT:F=0:COLOR 7
430 COLOR 7:FOR I=0 TO 4:LOCATE 0,Y+I:PRINT;:NEXT
440 RETURN
450 REM ●● GAME OVER ●●
460 C=7:FOR I=0 TO 35
470 LINE(0+I,0+I)-(71-I,95-I),C,B
480 C=C-1:IF C<0 THEN C=7
490 SOUND 20+I,3:NEXT
500 COLOR 0:RESTORE 520
510 FOR I=2 TO 5:READ A$:LOCATE 6,I:PRINT A$;:NEXT
520 DATA"___  ◆◆ ｹﾞｰﾑ･ｵｰﾊﾞｰ ◆◆     "
530 DATA"■ ■__ __ ___ ___ __ __ _  "
540 DATA"■__■ ■■■■__■ ■■■ ■__■■  "
550 DATA"■■■■■■■■__ ■■■ ■_ ■  "
560 FOR C=1 TO 7:FOR I=2 TO 5
570 SOUND 40+C+I+I,4:COLOR C:LOCATE 7,I:PRINT
580 NEXT I,C
590 COLOR 6:LOCATE 18,9:PRINT USING "YOUR-SCORE######";S;
600 COLOR 7:LOCATE 18,7:PRINT USING "HIGH-SCORE######";HS;
610 IF INKEY$<>"" THEN 610
620 C=1:A=12
630 A$=INKEY$:IF A$=CHR$(13) THEN FF=0:GOTO 80
640 C=C+1:IF C>7 THEN C=1
650 A=A+2:IF A>74 THEN A=12
660 COLOR C:LOCATE 6,21:PRINT " PUSH RETURN to START !!":SOUND A-C,2
670 GOTO 630
680 REM ●● ｶﾞﾒﾝ ｻﾞｸﾘ ●●
690 IF INKEY$<>"" THEN 690
700 O=0:M=M+1:N=N+2:IF N>20 THEN N=20
710 IF S>HS THEN HS=S
720 IF S>1000 THEN Z=2
730 C=1:LOCATE 0,23:PRINT
740 FOR I=71 TO 40 STEP -1
750 COLOR C:C=C+1:IF C>7 THEN C=1
760 LOCATE 7,23:PRINT "ﾀﾏ ｦ < ";N;" > ﾊﾂ ｳﾁｺﾒ !! ":SOUND I,2
770 NEXT
780 FOR I=0 TO 24:PRINT:NEXT
790 COLOR 4:PRINT "[ﾊﾞｽﾞｰｶ･ｱﾀｯｸ]";
800 LOCATE 15,0:PRINT USING "HS######";HS;
810 LOCATE 26,0:PRINT USING "SC######";S;
820 COLOR 3:LOCATE 0,23:PRINT "<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<";
830 K$="":FOR I=0 TO Z:K$=K$+Z$:NEXT:K$="■"+K$+CHR$(29)+"■"
840 COLOR 0:FOR I=0 TO M*4:X=RND(1)*29+1:Y=RND(1)*20+2:LOCATE X,Y:PRINT "◆";:NEX
T
850 COLOR 7:FOR I=1 TO 22:LOCATE 10,I:PRINT "■";:NEXT
860 K=10:Y=10:Y0=1:T=0
870 RETURN
880 REM ●● ｾﾂﾒｲ ●●
890 SCREEN 1:WIDTH 36:COLOR 7,0:CLS
900 FOR I=0 TO 7:LINE(0+I,0+I)-(71-I,95-I),7-I,B:NEXT:COLOR 7
910 COLOR 2,0:RESTORE 920:FOR I=2 TO 6:READ A$:LOCATE 2,I:PRINT A$;:NEXT
920 DATA " ■ ■■    ■■  ■  "
930 DATA " ■ ■ ■■■   ■■■■"
940 DATA " ■ ■ ■■■  ■ ■"
950 DATA " ■ ■ ■■  ■ ■"
960 DATA "■  ■       ■■"
970 COLOR 6:FOR I=2 TO 6:READ A$:LOCATE 20,I:PRINT A$;:NEXT
980 DATA "■■■■    ■■■■"
990 DATA " ■■■■   ■ ■"
1000 DATA " ■ ■■■  ■ ■"
1010 DATA " ■  ■■■  ■"
1020 DATA "■  ■  ■  ■ "
1030 COLOR 7:FOR I= 9 TO 21:READ A$:LOCATE 6,I:PRINT A$;:NEXT
1040 DATA "                         "
1050 DATA "  ｸﾝﾚﾝ ﾖｳ ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ no.1    "
1060 DATA "                         "
1070 DATA "  ﾀﾏ ｦ ｶﾍﾞ ﾉ ｱﾅ ﾆ ｳﾁｺﾒ!  "
1080 DATA "                         "
1090 DATA "<< ｷｰ･ｿｳｻ >>             "
1100 DATA "  □□□□□□                "
1110 DATA "  □□□□□□                "
1120 DATA "  Any Key       ﾎｳｺｳ ﾃﾝｶﾝ"
1130 DATA "  ┌──────────┐             "
1140 DATA "  └──────────┘             "
1150 DATA "  Space       ﾊﾞｽﾞｰｶ ﾊｯｼｬ"
1160 DATA "                         "
1170 A$="|||||||||||||||||||||||||||||| ":COLOR 5
1180 FOR I= 8 TO 22 STEP 14:LOCATE 5,I:PRINT A$;:NEXT:COLOR 7
1190 RESTORE 1200:FOR I=1 TO 54:READ A,B:SOUND A,B:NEXT
1200 DATA 36,10,40,10,43,20,43,20,48,20,45,40,46,10,45,10,43,20,48,20,45,20,41,4
0
1210 DATA 36,10,40,10,43,20,43,20,48,20,45,40,46,10,45,10,43,20,48,20,45,20,41,4
0
1220 DATA 54,10,0,10,48,40,53,10,0,10,48,40,52,10,50,10,48,40,52,10,50,10,48,40
1230 DATA 45,10,45,10,45,30,41,10,41,10,40,10,41,10,45,10,43,10,41,10,40,10,41,1
0,43,10,36,10,38,10,40,10,41,20,41,20
1240 RETURN
```

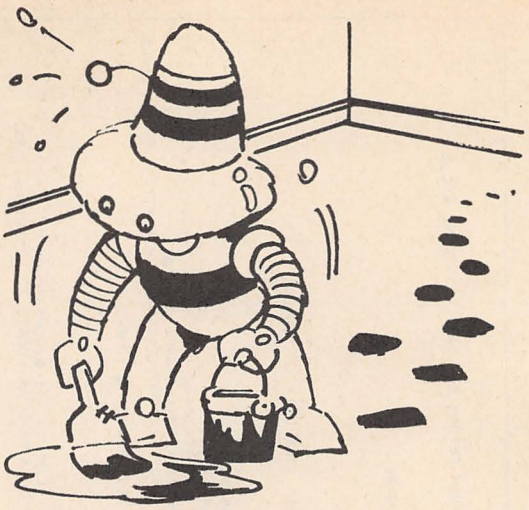
★**あったら恐いシリーズ**:影さんのプラモデル。影さんつき年賀ハガキ。(兵庫県西宮市・**けいじ君12才**)……【**影**:私のプラモデルか。簡単には作れんぜ。なんたって超精密だもんな。**編**:めちゃくちゃ作っても変わらないよ。】

PASOPIA 7用

移植版
リバース

REVERSE

古賀　久夫



遊びかた

ロボくんを8246のキーで上下左右に動かして，ペイントしてください。しかし，一度ぬったところを通ると，また元にもどってしまいます。全部ぬったら画クリアです。

画面の下に〝TURN〟というのがあります。これはあともどりできる回数です。また，〝TIME〟というのがありますが，これは時間を表示しています。

TURNやTIMEがなくなると，ゲーム・オーバーです。スペース・キーで再プレイです。

このゲームは20面もあるので，なかなかあきないでしょう。

プログラムについて

画面作成には，16進数を10進数に変え，ANDで2進数に直す方法を用いて，データの圧縮をしています。

どうしても20面までいけないという人は，10行のR＝1の1のところを始めたい面数に変えてください。

また，時間が短いという人は，160行のZ＝Z－.3の.3のところを小さい数に変えてください。

CHECKER FLAG

Dr. D：また移植か，プログラムを作る力が十分あるのに，なぜ，オリジナルのアイデアで作ろうとせんのか。

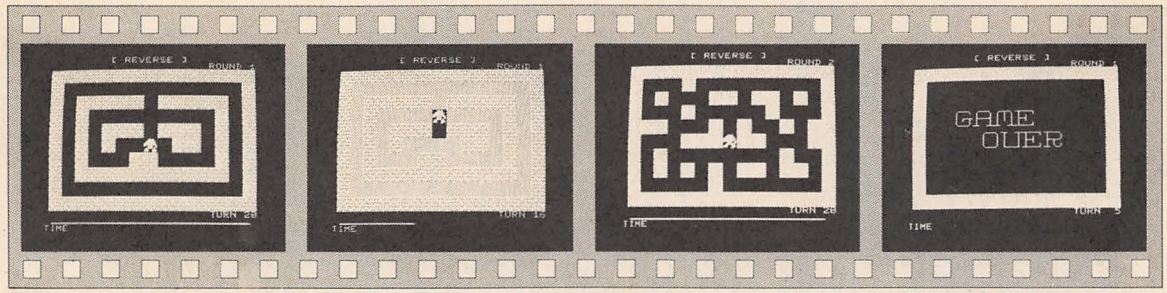
編：案外，身のまわりにアイデアが穏されていますよ。

Dr. D：もっと想像力をつけてもらいたい。それには本を読むべきだな。TVやマンガばかり見ているのはよくないな。

影：す，すいません。



評…やばい，Dr.には見せるな（影）



《写真1》まん中に現われるのがロボくんだ　《写真2》全部ぬりつぶすと，面クリアだよ　《写真3》これは2面だぞ。頭を使いますよ　《写真4》時間がなくなるとゲーム・オーバー

★人指し指と薬指をまげて，親指と小指をひらいてのばす。そうすると，ホラ，F・15イーグルのできあがり。（新潟市・CIRCLE RICE11才）……【影：どれどれ，い，いたい〜。ゆ，指が，もどらない〜。】

移植版 REVERSEのプログラム・リスト

```
10 CLEAR:DEFINT A-Y:SCREEN 2:DIM B(20),BL(80),M(63),D(20,10),W(100),E$(20):R=1
20 WIDTH 40:COLOR=(1,7,0):COLOR=(5,4,7):GOTO 1010
30 LOCATE 13,0:PRINT"[ REVERSE ]":LOCATE 27,1:PRINT"ROUND":LOCATE 27,22:PRINT"TU
RN 20":LOCATE 3,24:PRINT"TIME";
40 FOR I=32 TO 256 STEP 16:PUT(I,16),BL:PUT(I,160),BL:D(I/16,1)=1:D(I/16,10)=1:N
EXT
50 FOR I=32 TO 144 STEP 16:PUT(32,I),BL:PUT(256,I),BL:D(2,I/16)=1:D(16,I/16)=1:N
EXT
60 GOTO 2010
100 ' * * * * *  MAIN  * * * * *
110 K=STICK(0):ON K+1 GOTO 160,120,110,130,110,140,110,150
120 IF D(X,Y-1)<>1 THEN GOSUB 210:Y=Y-1:HO=2:GOTO 220 ELSE 160
130 IF D(X+1,Y)<>1 THEN GOSUB 210:X=X+1:HO=3:GOTO 220 ELSE 160
140 IF D(X,Y+1)<>1 THEN GOSUB 210:Y=Y+1:HO=4:GOTO 220 ELSE 160
150 IF D(X-1,Y)<>1 THEN GOSUB 210:X=X-1:HO=1:GOTO 220 ELSE 160
160 H=HO:LOCATE 32,22:PRINT USING"##";TU:LINE(Z+35,189)-(Z+36,190),0,BF:Z=Z-.3
170 IF DD THEN 400
180 IF Z>10 THEN 110
185 IF Z>0 THEN SOUND 80,6:GOTO 110
190 GOTO 310
200 ' * * * * *  PUT  * * * * *
210 PUT(X*16,Y*16),M:PUT(X*16,Y*16),W:P=POINT(X*16,Y*16):V=V+(P=6)-(P=0):RETURN
220 PUT(X*16,Y*16),M:SOUND 40,0:TU=TU+(ABS(H-HO)=2):DD=-(V=0):IF TU>0 GOTO 160
230 IF Q=0 THEN PLAY"L16O4DP8DP8DP8":Q=1:GOTO 160
240 IF TU>-1 THEN GOTO 160
300 ' * * * * *  GAME OVER  * * * * *
310 PLAY"T150L8O5CP8O4L16GP16GP16L4G+GP4O5L8C":GOSUB 610
320 LOCATE 10,8 :PRINT"┌─┐┌─┐┌┬┐┌──┐"
330 LOCATE 10,9 :PRINT"│  ┌┬┤├─┤│ │└┐ │"
340 LOCATE 10,10:PRINT"└──┘└┴┘└─┘└┴┘└─┘"
350 LOCATE 14,11:PRINT"┌─┐┌┬┐┌──┐┌┬┐"
360 LOCATE 14,12:PRINT"│ ┌┘│ │└┐ ┌┘└┐"
370 LOCATE 14,13:PRINT"└─┘└─┘└──┘└──┘"
380 S=STRIG(0):IF S<0 THEN GOSUB 610:R=1:GOTO 60 ELSE 380
400 ' * * * * *  CLEAR  * * * * *
410 PLAY"O6L8CAGEL5CP":IF R>19 GOTO 510
420 DD=0:R=R+1:GOSUB 610:GOTO 60
500 ' * * * * *  ALL CLEAR  * * * * *
510 PLAY"T12005L5GL16EL5CL16EL5GL16EL5CL16EL5GL16EL5AP16L4A"
520 CLS 1:GOSUB 610:LOCATE 15,10:PRINT"GOOD LUCK !":FOR I=0 TO 3000:NEXT:END
600 ' * * * * *  CLS  * * * * *
610 LINE(48,32)-(255,159),0,BF:RETURN
1000 ' * * * * *  READ DATA  * * * * *
1010 FOR I=0 TO 17:READ A$:A=VAL("&H"+A$):B(I)=A:NEXT
1020 PUT(0,0),B:PUT(8,0),B:PUT(8,8),B:PUT(0,8),B:GET(0,0)-(15,15),BL
1030 LINE(10,10)-(25,25),6,BF:GET(10,10)-(25,25),W:CLS
1040 FOR I=0 TO 61:READ A$:A=VAL("&H"+A$):M(I)=A:NEXT
1050 FOR I=1 TO 20:READ A$:E$(I)=A$:NEXT:GOTO 30
2000 ' * * * * *  MAZE PUT  * * * * *
2010 V=0:L=1:FOR I=48 TO 240 STEP 16:G=1:A=VAL("&h"+(MID$(E$(R),L,2))):L=L+2
2020 FOR J=32 TO 144 STEP 16
2030 IF A AND G THEN PUT(I,J),BL:D(I/16,J/16)=1 ELSE V=V+1:D(I/16,J/16)=0
2040 G=G+G:NEXT J,I:LINE(35,189)-(282,190),2,BF:LOCATE 32,1:PRINT R
2050 X=9:Y=6:TU=20:Z=250:HO=9:Q=0:PUT(X*16,Y*16),M:BEEP:GOTO 110
3000 ' * * * * *  BLOCK  * * * * *
3010 DATA 20,8,7777,7777,2222,2272,2222,2272,2222
3020 DATA 2272,7777,7777,2272,2222,2272,2222,2272,2222
3030 ' * * * * *  ROBOKUN * * * * *
3040 DATA 40,10,0,0,0,0,0,7707,1111,0,0,3303,3133,0
3050 DATA 700,7177,1111,10,4700,7177,1711,14,4704,7177,7711,14,5755,7177
3060 DATA 1111,14,755,7177,1111,14,5055,1101,1011,5055,0,7107,1011,5005
3070 DATA 0,7107,1011,5055,700,7170,711,10,7100,11,7100,71,7107,11
3080 DATA 7700,1071,2207,11,7700,1022
4000 ' * * * * *  MAZE PATTEN * * * * *
4010 DATA 007E425A4A6A604A5A5A427E00
4020 DATA 086A005510DA02585206684218
4030 DATA 006666006666006666006666006
4040 DATA 086A0056107700DA026A28AA88
4050 DATA 1650067402580A482E6E405800
4060 DATA 1056107A00B5007622A80A5A18
4070 DATA 18422AAA00AE00FA02623006C0
4080 DATA 10465415D01A40770076445500
4090 DATA C614501C82A4A824027A424E00
4100 DATA 10461057405A08EF00BA025610
4110 DATA 007E425A4A6A604A5A5A427E00
4120 DATA 086A02E80F6D401BD105E80AB8
4130 DATA 086A00EB01744610D514426A08
4140 DATA 006A4A22A815A00954422AAA00
4150 DATA 10462CA18D206E2A802B482A88
4160 DATA 000268088A00022A2A2A2A2A28
4170 DATA 085A5803E90C694318DD045610
4180 DATA 0A601ED096A0AA104B18554016
4190 DATA AA007E3A02282A2A22027E0055
4200 DATA 04754017E016406B28822E600A
```



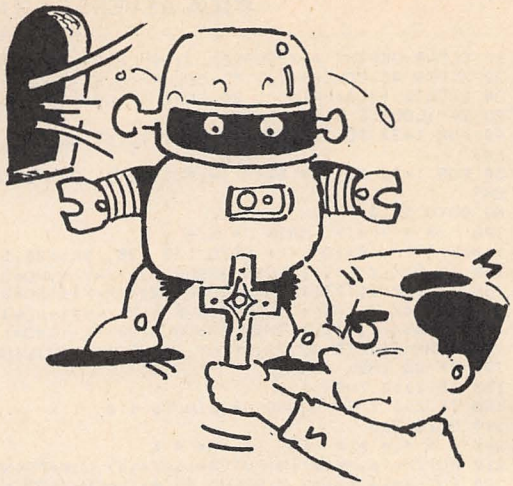
パソピア7

★やっぱり，こういう使いかたしなくちゃ！つぐ美さん，僕とあく手してください。今そっちへ手をとどけます。では，ハイ➪。(長野県下高井郡・**田舎の友人13才**)……**【つぐ美**：ハイ，☜。**影**：うわあー。手に見える？**】**

PC-6001/mkII/6601/SR用
(モード1,ページ2)

CROSS FIGHT
クロス ファイト

松田 浩一



▶すとおりい

西歴500×年,地球はオカラマ星人の攻撃をうけた。やつらは,ロボット兵「オマカラス」を送りこんできた。オレは,ビルの中へ逃げこんだ。オマカラスたちは追いかけてきた。オレはすぐにアーマード・スーツを着た。これでヤツらと同じスピードがでる。

そのとき,お守りの十字架を落としてしまったのだ。すると,オマカラスは,逆の方向へ逃げていくではないか。そして,異次元への入口に入ってしまった。「しめた!」と思うと同時に,十字架を持って敵に立ち向かうのであった。

▶とにかく遊んじゃおう

カーソル・キーで自分が4方向に動き,スペース・キーで十字架を置きます(自分のま上にしかおけない。もう一度押すと取ることができる)。すると,敵は逆方向へ逃げるので,うまく敵を異次元の入口(◱)へ誘導してください。

得点は1匹やっつけると10点。4匹殺すと,残り時間×ラウンドのボーナスがもらえます。

また,敵が動いていないときと,びっくりしている間は当たってもすりぬけられます。

オマケとして,ゲーム・オーバーのときに,シフトを押しながらスペース・キーを押すと,死んだ面から再スタートできます。

なお,敵は,7面から急にしつこく追ってきます。

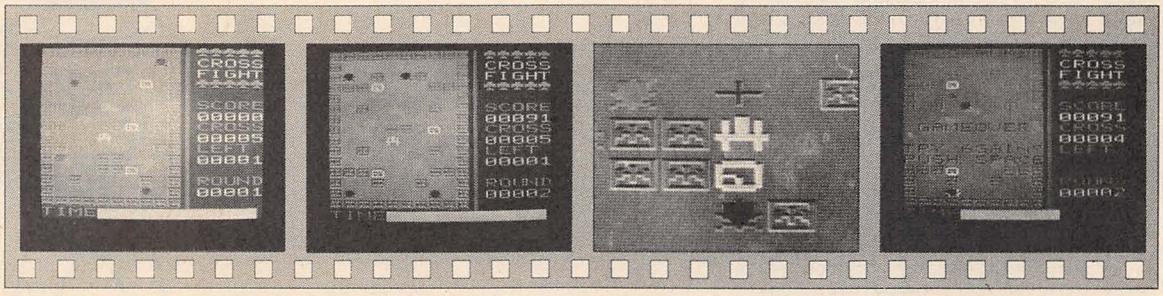
▶プログラムについて

画面データは16進数にしてあります。もし,自分で画面を作りたいと思ったら,1170～1290行のデータを変え,RUN2000□としてください。実際に遊べます。画面を描いているときに,画面がチカチカするのはDMAストップによるスピード・アップのためです。もし,画面に何も写らなくなったら,慎重に〝OUT&H93,3〟と打ちこんでください。

CHECKER FLAG

影:なかなか,むずかしいゲームだよなー。十字架を置いてもうまく敵がぶつからないんだもんなぁ。

Dr.D:それは単なるヘタというもんだ。継続プレイができるのがいいな。



〈写真1〉さあ異次元の入口へ誘導するのだ

〈写真2〉これは2面です。ちょっとむずかしい

〈写真3〉十字架を置く場所が決め手だ

〈写真4〉敵につかまったり時間切れになると……

★お～い,金太く～ん。がんばって,新作ゲームのチェックするんだぞー。(大阪府東大阪市・**ちゃっくん坂本12才**)…【**編**:金太くんファンの子を発見。**金太**:ど,どうも,ありがとう。**影**:がんばれよ。金太,負けるな。】

CROSS FIGHTのプログラム・リスト

```
 1 REM <++++++++++++++++++++++++>
 2 REM <CROSS FIGHT by MATSUDA>
 3 REM <++++++++++++++++++++++++>
 10 RO=1:LE=1:GOSUB710
 20 REM ****** MAN MOVE **********
 30 FORTI=&HFFT0&H40STEP-1
 40 L=STICK(0):VX=X+X(L):VY=Y+Y(L
):IFUF(L)+M(VX,VY)GOTO60
 50 COLOR3:GOSUB100:PLAY"O3C","O5
C":X=VX:Y=VY
 60 COLOR2:GOSUB100:IFSTRIG(0)THE
NGOSUB340
 70 LINE(TI,&HB4)-(TI,&HC0),4:GOT
O130
 80 REM ****** ｻﾌﾞ ﾙｰﾁﾝ **********
 90 M=M(TX(I)+E,TY(I)+F):RETURN
 100 LOCATEX,Y:PRINTMI$;:RETURN
 110 LOCATETX(I),TY(I):PRINTT$(TF
(I));:RETURN
 120 REM ****** ﾃｷ MOVE **********
 130 R=RND(1):I=R+R+R+R:ONTF(I)GO
TO130,280
 140 E=SGN(X-TX(I)):F=SGN(Y-TY(I)
):IFOVTHENGOSUB90:IFM=0GOTO170
 150 IFRND(1)>.5THENF=0:GOSUB90:O
NMGOTO210,210,260:GOTO170
 160 E=0:GOSUB90:ONMGOTO220,220,2
60
 170 COLOR3:GOSUB110:TX(I)=TX(I)+
E:TY(I)=TY(I)+F:COLOR4:GOSUB110
 180 PLAY"O6C","O4G"
 190 IFABS(TX(I)-X)+ABS(TY(I)-Y)T
HENNEXTTI
 200 GOTO520
 210 F=SGN(RND(1)-.5):GOTO230
 220 E=SGN(RND(1)-.5)
 230 GOSUB90:IFMGOTO190
 240 GOTO170
 250 REM ****** ﾋﾞｯｸﾘ MOVE **********
 260 IFEORFTHENTF(I)=2:A(I)=-E:B(
I)=-F:GOTO300
 270 GOTO170
 280 COLOR3:M=TX(I)+A(I):N=TY(I)+
B(I):ONM(M,N)GOTO310,390,320
 290 GOSUB110:TX(I)=M:TY(I)=N
 300 COLOR1:GOSUB110:PLAY"O4CEG":
TI=TI-1:GOTO40
 310 GOSUB110:TF(I)=0:COLOR4:GOSU
B110:GOTO180
 320 A(I)=-A(I):B(I)=-B(I):TI=TI-
1:GOTO40
 330 REM ****** CROSS しより **********
 340 A=Y-1:LOCATEX,A:ONM(X,A)GOTO
370,370,360:IFCR=0GOTO370
 350 COLOR4:PRINTCR$;:M(X,A)=3:CR
=CR-1:GOTO370
 360 COLOR3:PRINTCR$;:M(X,A)=0:CR
=CR+1
 370 LINE(176,94)-(255,106),4,BF:
A$=STR$(CR):LOCATE11,8:GOSUB700:
RETURN
 380 REM ****** やっつけた !! **********
 390 PLAY"O4CDEDEFEFGFGAGABO5C4"
 400 SC=SC+10:LINE(176,72)-(255,8
4),4,BF:LOCATE11,6:COLOR2
 410 A$=STR$(SC):PRINTRIGHT$("000
00"+RIGHT$(A$,LEN(A$)-1),5)
 420 TI=TI+10:TI=INT(TI/2)*2+1:IF
TI>255THENTI=255
 430 LINE(64,180)-(TI,192),2,BF:C
OLOR3:GOSUB110
 440 TF(I)=1:FORI=0TO3:IFTF(I)<>1
THEN40
 450 NEXT:REM ****** BONUS **********
 460 FORI=TITO64STEP-2:PLAY"O5G":
LINE(I,&HB4)-(I,&HC0),4
 470 BO=BO+1:NEXT:LINE(0,180)-(64
,192),4,BF:BO=BO*RO:SC=SC+BO
 480 FORJ=0TO15:FORI=1TO4
 490 LOCATE0,15:COLORI:PRINT"BONU
S"BO;:PLAY"O5CEG":NEXTI,J
 500 RO=RO+1:GOSUB680:CR=5:GOSUB7
70:GOTO30
 510 REM ****** ひとり しんだ‥**********
 520 PLAY"O5CO4BAGAGFEFEDCEDCC4",
"L4O4CCCL64"
 530 LINE(176,120)-(255,132),4,BF
:LE=LE-1:IFLE=0THEN580
 540 LINE(64,180)-(255,192),2,BF
 550 COLOR3:GOSUB100:COLOR4:GOSUB
110:A$=STR$(LE):LOCATE11,10:GOSU
B700
 560 GOSUB680:GOSUB100:FORI=0TO40
0:NEXT:GOTO30
 570 REM **** GAME OVER **********
 580 LINE(0,72)-(157,132),3,BF
 590 LOCATE1,7:COLOR4:PRINT"GAMEO
VER":EXEC&H1058
 600 A$="L1605CR804BAR8GFR8EDR8CR
64C8R8C8C4":B$="L4O3CCGGGEE"
 610 PLAYA$,B$:GOSUB1040
 620 FORI=1TO4:LOCATE0,9:PRINT"ﾓR
Y AGAIN?":PRINT"PUSH SPACE";
 630 EXEC&H1061:P=PEEK(&HFECA):IF
P=1ORP=129ORP=128THEN650
 640 I=I-(I=3):COLORI:NEXTI:GOTO6
20
 650 IFP=128THENRUN
 660 LE=5:SC=0:GOSUB740:GOTO20
 670 REM ****** しょきせってい SUB ******
 680 X=4:Y=8:BO=0:TI=255:RETURN
 690 LOCATEI,J:PRINTB$;:M(I,J)=1:
RETURN
 700 COLOR2:PRINTRIGHT$("00000"+R
IGHT$(A$,LEN(A$)-1),5):RETURN
 710 DIM M(9,14),X(8),Y(8),TF(3),
A(3),B(3),C(8),UF(8),T$(2)
 720 SCREEN3,2,2:CONSOLE,,,0:N$=C
HR$(29):CR$="+":PLAY"C4E4G4"
 730 MI$="┻"+N$+"H":T$(0)="♦"+N$+
"ﾒ":T$(2)="ﾅ"+N$+"♥"
 740 B$="日"+N$+"*":A$="SM5000":PL
AYA$,A$,A$:CR=5:GOSUB680
 750 C=256:FORI=1TO8:C=C/2:C(I)=C
:NEXT
 760 RESTORE1120:FORI=0TO8:READX(
I),Y(I),UF(I):NEXT
 770 COLOR2,4:CLS:LINE(0,1)-(157,
177),3,BF:GOSUB100:COLOR4
 780 LINE(164,0)-(166,178),1,BF
 790 RESTORE1130:FORI=0TO3:READTX
(I),TY(I):TF(I)=0:GOSUB110:NEXT
 800 OUT&H93,2:FORJ=1TO13:FORI=1T
O8:M(I,J)=0:NEXTI,J:OUT&H93,3
 810 COLOR1:REM **** MAP ﾃﾞｰﾀ ****
 820 FORI=0TO9:J=0:GOSUB690:J=&HE
:GOSUB690:NEXTI
 830 FORJ=1TO13:I=0:GOSUB690:I=9:
GOSUB690:NEXTJ:IFOGOTO1300
 840 ONRO-INT(RO/6)*6+1GOTO940,85
0,860,870,880,890
 850 RESTORE1080:GOTO900
 860 RESTORE1090:GOTO900
 870 RESTORE1100:GOTO900
 880 RESTORE1070:GOTO900
 890 RESTORE1110
 900 READA$:FORJ=1TO13:A=VAL("&H"
+MID$(A$,J+J,2)):OUT&H93,2
 910 FORI=1TO8:IFA-C(I)<0GOTO930
 920 A=A-C(I):GOSUB690
 930 NEXTI:OUT&H93,3:NEXTJ
 940 RESTORE1140:FORI=0TO12:LOCAT
E11,I:READA,A$:COLORA:PRINTA$:NE
XT
 950 A$=STR$(SC):LOCATE11,6:GOSUB
700
 960 A$=STR$(CR):LOCATE11,8:GOSUB
700
 970 A$=STR$(LE):LOCATE11,10:GOSU
B700
 980 A$=STR$(RO):LOCATE11,13:GOSU
B700
 990 LOCATE0,15:COLOR3:PRINT"TIME
":LINE(64,180)-(255,192),2,BF
 1000 COLOR2:FORI=3TO12STEP4
 1010 A=INT(RND(-TIME)*8)+1:IFM(A
,I)GOTO1010
 1020 LOCATEA,I:PRINT"@"N$"ﾛ":M(A
,I)=2:NEXT:IFRD>6THENOU=1
 1030 PLAY"L16O4CCR16CC8GGR16GGA8
A8B8O5C","L16O4GCGCGGGCGCGC2"
 1040 IFPEEK(&HFD1B)GOTO1040
 1050 A$="L64":PLAYA$,A$:RETURN
 1060 REM ****** MAP DATA **********
 1070 DATA" 248124180000300000182
48124"
 1080 DATA" 0042181881009900811181
84200"
 1090 DATA" 0024C300420018004200C
32400"
 1100 DATA" 2400C3001800BD001800C
30024"
 1110 DATA" 00248100C300C300C3008
12400"
 1120 DATA ,,1,,-1,,,,1,1,,,,,1,,
1,,,,1,-1,,,,,1
 1130 DATA 1,1,8,1,1,13,8,13
 1140 DATA 3,******,2,CROSS,2,FIGH
T,3,******,,,3,SCORE
 1150 DATA ,,3,CROSS,,,3,LEFT,,,,
,3,ROUND
 1160 REM ****** ｻﾝﾌﾟﾙ MAP **********
 1170 DATA 00000000
 1180 DATA 00111100
 1190 DATA 01000010
 1200 DATA 00011000
 1210 DATA 00000000
 1220 DATA 00000000
 1230 DATA 00111100
 1240 DATA 00000000
 1250 DATA 00000000
 1260 DATA 00011000
 1270 DATA 01000010
 1280 DATA 00111100
 1290 DATA 00000000
 1300 RESTORE1170:FORJ=1TO13:OUT&
H93,2:READA$:FORI=1TO8
 1310 IFVAL(MID$(A$,I,1))THENGOSU
B690
 1320 NEXTI:OUT&H93,3:NEXTJ:O=0:G
OTO940
 2000 REM *** ｵﾘｼﾞﾅﾙ MAP ｼﾞｯｺｳ ***
 2010 CLS:O=1:GOTO10
```

《第1表》変数表

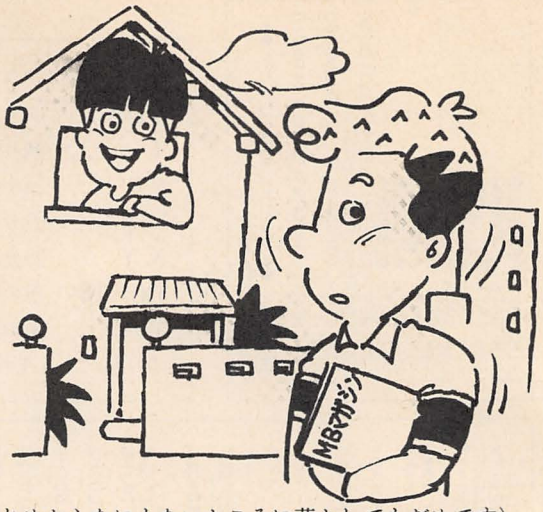
RO	ラウンド数	6面をすぎたか
LE	自分の残り	
TI	残り時間	
UF()	自分がその方向に動けるか	A(),B() ビックリの場合の動きの方向
VX,VY	自分の予備座標	CR 十字架の残り
X,Y	自分の座標	SC スコア
TX(),TY()	敵の座標	A,B,C,E,F,I,J,A$ 雑用
TF()	敵の状態	MI$ 自分の形
	(0=生きている,1=死んだ,2=ビックリ)	T$() 敵の形
		CR$ 十字架の形
		B$ かべの形

★9月号144ページの答です。これは、「マッチ」、「シャンパン」と読むのです。それでは僕から問題。「禾」さあ何と読む(地名です)？(千葉県船橋市・Blood Temple16才……[影：がんばってね えろ、に は、就心？]

PC-6001/mkII/6601/SR用
(モード1，ページ2)

恐怖・投稿者の呪い

新野　恵貴



ストーリー

影さんはいつものように朝目が覚めた(?)。なぜか，五反田の方向がやけにさわがしい。窓を開けて外を見ると，そこにあったものは……。

そう，今までボツになったプログラム達のおんねんが，町をこわそうとしているのだ！影さんは，こうなったら最後の手段！といって，代々影家に伝わる魔法のカンを持って，呪いにたち向かっていったのでした。

あそびかた

RUNすると，家と，わけのわからん物体がでて，上のまん中ぐらいに，ちゃっくんの手としっぽがないやつみたいなキャラクタが点滅します。これが影さんの正体で，カーソル・キーで左右，スペース・キーでカンを落とします。

影(以後こう呼ぶ)の点滅が終わるとうるさい音がして，下から青い物体がでてくるはずです。この物体が呪いです。

呪いにカンが当たると，呪いは1ブロック下に下がります。こうして，その通りになにもない状態をROUNDと同じ数だけ作ると，ROUNDクリアです（はじめからなにもないところに落としてもだめです)。

ちなみに，ROUND6からでてくるオレンジ色のものは，破壊しても，点にもならないし，一番下にやっても，何の意味もありません。

配点は一つ後退で10点，一番下にやると100点，5000点ごとに1機追加です。

影は，はじめ3人いて，呪いが家のすぐ下にくっつくと，画面がフラッシュして1人失い，全部失うとゲーム・オーバーです。

プログラムについて

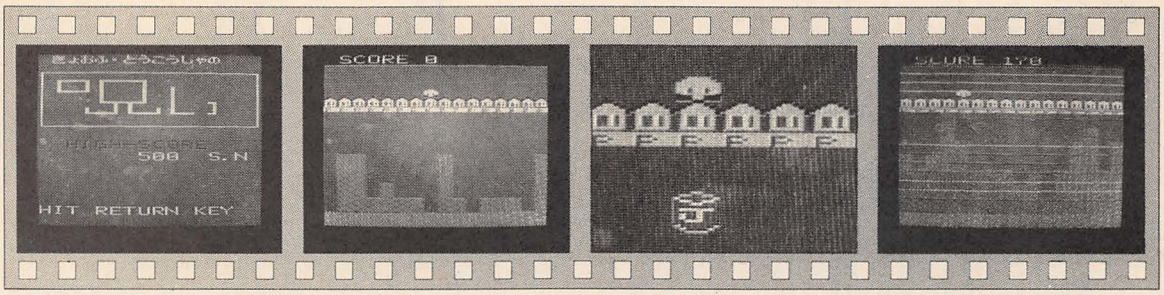
このプログラムは，メイン・ルーチンが8行しかない，サブ・ルーチンのかたまりです。

なお，LIST1をロード，ランの後，LIST2をロード，ランでゲーム開始です。

CHECKER FLAG

影：おっと，これは過激なタイトルだぞ。
おっかねー。

編：アイデアが過激な割には，ゲームがいまいちですね。あやうくボツでした…。



《写真1》お，恐ろしいタイトルですねー　《写真2》下から伸びてくるのが呪いなんです　《写真3》それ！カンを落としてやっつける　《写真4》呪いが家までくると1人死んじゃうぞ

★8月10日付けの電波新聞に載ってたベーマガのPR「マイコンBASICマガジン，パソコン誌最高25万6千部を発行!!」とは，本当ですか？(東京都豊島区・TSUKA15才)……**【編集長**：本当です。これも読者のおかげです。**】**

《第1表》プログラムの説明

10～50	初期設定1
60～180	タイトル
190～220	初期設定2
300～400	スタート時の処理
410～470	メイン・ルーチン
480～560	カンを落としたか、落ちているときの処理
570～710	ラウンド・クリアの処理
720～760	死んだときの処理
770～790	ゲーム・オーバーの処理
800～870	ハイ・スコアの処理



《リスト1》キャラクタ定義のプログラム

```
 10 CLS:PRINT"WAIT A MOMENT..."
 40 CLS:PRINT"NOW WRITING DATA":P
LAY "SM5000L64
 50 FOR I=&HDE00TO&HDE2C:READ A$:
A=VAL("&H"+A$):POKEI,A
 60 M=M+A:NEXT
 70 IF M<>4844 THEN PRINT"200-260
ぎょうが ちがうよぉ":LIST 200-260
 80 FORI=&HDD00TO&HDD5F:READA$:A=
VAL("&H"+A$):POKEI,A
 90 C=C+A:NEXT
 100 IF C<>7537 THEN PRINT"500-61
0 ぎょうが ちがう。":LIST 500-
 110 AD=&HDD60:DT=&H88:GOSUB150:A
D=AD+1:DT=&H22:GOSUB150
 120 AD=&HDD80:DT=&HDD:GOSUB150:A
D=AD+1:DT=&H77:GOSUB150
 130 PRINT"DATA OK.よくぞ うちこんだ。んー
えらい!":FORI=1TO50:A=INT(RND(1)*94
)+1
 140 PLAY "N=A;":NEXT:END
 150 FORI=ADTOAD+&H20STEP2:POKEI,
DT:NEXT:RETURN
 195 REM          マシンゴ
 197 REM
 199 REM    キャラクター PUT ルーチン
 200 DATA06,08,1A,77,7D,C6,20,6F
 210 DATA13,05,20,F6,C9,21,00,E2
 220 DATA11,00,DD,CD,00,DE,24,CD
 230 DATA00,DE,2C,25,CD,00,DE,24
 240 DATACD,00,DE,C9
 245 REM      スペース を かく ルーチン
 250 DATA21,00,E2,11,E0,DD,C3,13
 260 DATADE
 400 REM      キャラクターデータ
 495 REM        Beワン
 500 DATA00,00,00,00,00,00,00,05
 510 DATA15,55,55,59,59,15,FD,FC
 520 DATA00,00,00,00,00,00,00,50
 530 DATA54,55,55,65,65,54,7F,3F
 535 REM       かん
 540 DATA01,14,40,94,A9,AA,95,AA
 550 DATA9A,9A,A5,AA,6A,1A,05,00
 560 DATA40,14,01,16,6A,AA,56,6A
 570 DATA6A,6A,6A,AA,A9,A4,50,00
 575 REM       いえ
 580 DATA03,0D,35,D5,15,1A,1A,1A
 590 DATA1A,15,2A,55,6A,65,6A,65
 600 DATAC0,70,5C,57,57,64,64,64
 610 DATA64,54,A8,55,55,95,55,55
```

《リスト2》メインのプログラム・リスト

```
 10 FORI=&HDDE0TO&HDDFF:POKEI,0:N
EXT
 20 IX=&HDE0E:IY=IX+1:DX=&HDE11
 30 DY=DX+1:GX=&HDE25:GY=GX+1
 40 CC=&HDE0D:SC=&HDE24
 50 DIM NY(15):HI=500:N$="S.N
 55 REM
 60 SCREEN 3,2,2:COLOR 2,3,1:CONS
OLE0,16,,0:CLS
 70 PRINT" きょおふ・とうこうしゃの":PRINT
 80 PRINT "
 90 PRINT "
 100 PRINT"
 110 PRINT"
 120 LINE(5,20)-(250,80),2,B
 130 LOCATE2,8:COLOR 4:PRINT"HIGH
-SCORE"
 140 COLOR 2:LOCATE10-LEN(STR$(HI
)),9:PRINT HI;"  "N$
 150 LOCATE0,14:PRINT"HIT RETURN
KEY"
 160 EXEC&H1058
 170 IFINKEY$<>CHR$(13)GOTO 170
 180 COLOR ,1
 185 REM
 190 RO=1:MY=3:S=0:HA=255:WQ=1
 200 CLS:PLAY"SM5000L18","SM5000L
18","SM5000L64"
 210 X=7:FC=0:O=0:CH=0:JU=0:RC=0
 220 FORI=0TO15:NY(I)=&HF6:NEXT
 295 REM
 300 LOCATE1,5:COLOR 3:PRINT"READ
Y!ROUND";RO
 310 LOCATE3,6:COLOR 2:PRINT"YOUR
 LEFT";MY-1
 320 PLAY "O5G10GGGFEAB10BB","O3G
10GGGGEDC10GG
 330 IF PEEK(&HFD1B)<>0GOTO 330
 340 CLS
 345 REM          START
 350 FORHX=0TO30STEP2:POKE DX,&H4
0:POKE IY,&HE8:POKEIX,HX:EXECCC
 360 POKE DX,&H80:POKEIY,&HF8:EXE
C CC:NEXT
 370 LINE(0,0)-(255,11),4,BF:LOCA
TE1,0:COLOR 2:PRINT"SCORE";S
 380 POKE DX,&H00:POKE IY,&HE6
 390 POKE GX,X*2:POKE GY,&HE6:POK
EIX,X*2
 400 FORI=1TO5:EXECSC:FORW=1TO0:N
EXT:EXECCC:FORW=1TO0:NEXT:O=O+25
:NEXT
 405 REM
 410 ST=STICK(0):IFST<>0THENPOKEG
X,X*2:POKEGY,&HE6:EXECSC:PLAY"","
","FC"
 420 X=X+(ST=7)-(ST=3):X=X+(X>15)
-(X<0)
 430 POKE DX,0:POKE IX,X*2:POKEIY
,&HE6:EXEC CC
 431 IF STRIG(0)=1 OR JU=1 GOTO48
0
 435 REM
 440 FORI=1TOWQ:NX=INT(RND(1)*16)
:POKEIX,NX*2:POKEIY,NY(NX)
 450 NY(NX)=NY(NX)-2:POKE DX,&H60
:IF NX=HA THEN POKE DX,&H80
 460 EXECCC:IFNY(NX)=&HE8GOTO720
 470 NEXT:PLAY "G":GOTO 410
 480 IF JU=0 THEN JU=1:JY=&HEA:JX
=X
 490 POKE GX,JX*2:POKE GY,JY:EXEC
 SC:JY=JY+2
 500 POKE DX,&H20:POKE IX,JX*2:PO
KEIY,JY:EXEC CC
 505 IFJY=&HF6THENJU=0:POKE GX,JX
*2:POKE GY,JY:EXEC SC:GOTO 440
 506 IFNY(JX)<=JYGOTO 510
 507 GOTO 440
 510 POKEGY,JY:EXECSC:SN=NY(JX):N
Y(JX)=JY+2:SP=10:POKEGY,NY(JX):E
XECSC
 520 IF JX=HAANDHC<>5THENNY(JX)=S
N:HC=HC+1:JU=0:GOTO 440
 530 IF NY(JX)=&HF6THENRC=RC+1:HC
=0:PL=0:SP=100:IFRC=ROGOTO570
 540 COLOR 4:LOCATE6,0:PRINT S:S=
S+SP:LOCATE6,0:COLOR2:PRINT S
 550 IF S/5000=INT(S/5000) THEN M
Y=MY+1:PLAY"","L64OCDEFGL18"
 560 JU=0:GOTO 440
 570 IF PEEK(&HFD1B)<>0 GOTO 570
 580 PLAY "O5D10A10AAGBFBG","OG10
G10GGGCDEF"
 590 LOCATE3,6:PRINT"ROUND CLEAR"
:RO=RO+1:HA=255:S=S+100
 600 FORI=1TO1000:NEXT
 610 IFRO>5THENHA=INT(RND(1)*16)
 620 IFRO>10THEN WQ=INT(RO/10)+1
 630 IFRO=33GOTO650
 640 GOTO200
 650 CLS:COLOR4:PRINT"YOU CLEAR":
PRINT" THE 32TH ROUND!"
 660 COLOR2:PRINT:PRINT"RETURN TH
E          1ST ROUND"
 670 PRINT:COLOR3:PRINT"SPECAL BO
UNS":PRINT"  3000p.t.s"
 680 S=S+3000
 690 PLAY "O5GGBGGFFGBAFGBGGFGB",
"ODFDFDFDFGCGCGCGDFG
 700 IFPEEK(&HFD1B)<>0GOTO 700
 710 GOTO 200
 715 REM
 720 COLOR ,,2:FORI=1TO100:NEXT:C
OLOR ,,1
 730 PLAY "O5BGAGFEB","ODFDFDFD
 740 MY=MY-1:IFMY=0GOTO770
 750 FORI=0TO191STEP10:LINE(0,I)-
(255,I),INT(RND(1)*4)+1:NEXT
 760 CLS:GOTO 200
 765 REM
 770 COLOR2,3:CLS:LOCATE3,6:PRINT
"GAME OVER"
 780 FORI=1TO1000:NEXT
 790 IF HI>S GOTO60
 800 CLS:LOCATE3,0:PRINT"HIGH SCO
RE!"
 810 COLOR4:PRINT:PRINT"SCORE";S:
N$="":A=ASC("A"):FORI=1TO3
 820 COLOR 3:LOCATE5+I,8:PRINT CH
R$(A)
 830 ST=STICK(0):A=A+(ST=7)-(ST=3
):A=A+(A=255)-(A=31)
 840 COLOR2:LOCATE5+I,8:PRINT CHR
$(A):PLAY"L64GF"
 850 IFST=1THENN$=N$+CHR$(A):NEXT
:GOTO 860
 855 GOTO 820
 860 IFPEEK(&HFD1B)<>0GOTO 860
 870 HI=S:GOTO 60
```

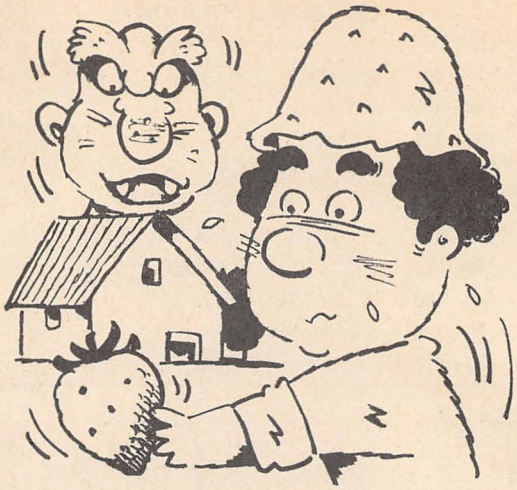
★影さん、涼しくしてあげる。「仕事の山ノ。どう？涼しくなった!?（福島県石川郡・星 康一12才）……【影：涼しさを通りこして、さむけがしてきた。まったく何てこと言うんだ。**編集長**：ん？**影**：さあ、仕事、仕事ノ】

PC-6001 mkⅡSR/6601 SR用
(SR-BASIC)

移植版
フォーメーション

FORMATION

平沢　啓介



HOW TO PLAY

画面左上にでるのが，あなたが動かす「ペクパク」です。

「ペクパク」をカーソル・キーで動かし，スペース・キーで止めながら，画面右上に指示してある５×５の「ＦＯＲＭＡＴＩＯＮ」に従って，左側のイチゴを運んで，右下に同じ「ＦＯＲＭＡＴＩＯＮ」を作ってください。

画面中央の12個の家は，屋根が信号色で変わり，赤のつぎに「ＫＡＩＢＵＴＵ」がでます。

「ペクパク」は，「ＫＡＩＢＵＴＵ」のまわりにいると死にます。しかし，「ＦＯＲＭＡＴＩＯＮ」が完成していると，クリアとなり，残りの「ＳＴＡＭＩＮＡ」が，「ＳＣＯＲＥ」に加算されます。

NEXT

オリジナルでは，フルーツ四つ，壁三つでしたが，データが数倍になるので断念しました。そのかわり，ＤＡＴＡの短縮のために，新しく，16進１ケタ＋２進１ケタから，２進５ケタにするルーチン？（1090～）を作って，20面までつけました。

それと，ＳＲ独特のＲＯＬＬ文を活用し，オープニングとＨＡＰＰＹ　ＥＮＤで使ってみました。がんばって，ＨＡＰＰＹ　ＥＮＤまでいってください。

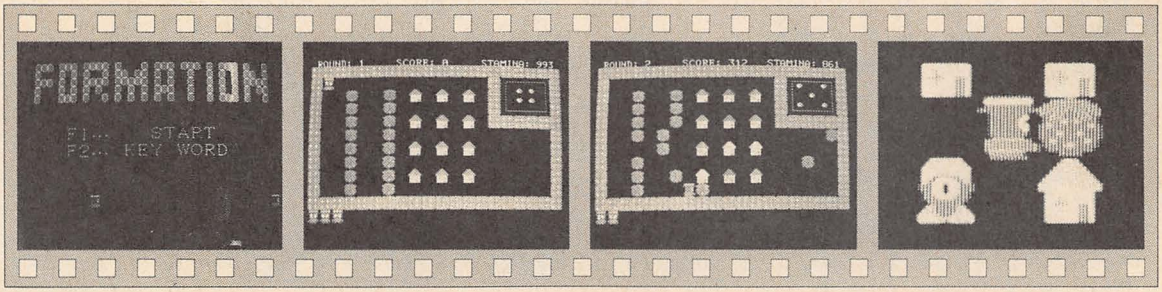
それに，ＫＥＹＷＯＲＤをつけました。これは，５面ずつ，四つあります。モード選択のとき，このＫＥＹＷＯＲＤを入力することで，５面，10面，15面からもできるようにしました。それぞれのＫＥＹＷＯＲＤは，その面をすぎてＧＡＭＥ　ＯＶＥＲになったとき，画面に表示されます。

―― 参　考 ――

'85年２月号　PC-8001mkⅡ用　小川真太郎氏の「ＦＯＲＭＡＴＩＯＮ」

CHECKER FLAG

編：Ｐ６ｍｋⅡユーザーどうしたんですか。最近，ゲームの質が落ちてますよ。がんばってください。移植にしても，前作よりおとるんじゃ，採用できないしね。ＳＲ用の投稿が増えてきたし，ｍｋⅡユーザーのがんばりを期待して，今回はｍｋⅡモードはお休み。ＳＲモードのゲームを紹介します。



《写真１》タイトル画面。Ｆ１キーでスタート

《写真２》右上のフォーメーションに従って……

《写真３》これは２面。音にも注目してください

《写真４》ＫＡＩＢＵＴＵが現われた～～

★ただ今，ＯＦの中間地点です。皆さん，お楽しみのことと思いますが，笑いすぎによる心臓発作に気をつけて，マイペースでゴールを目指しましょう。(神奈川県横須賀市・**阿宗唯彦14才**)……**【編：**あと半分，がんばるぞー。】




```
10 '=================== CVARACTER GET ===================
20 CONSOLE,,,0:CLS:SCREEN2,2,2:DIMST(99),HO(90),V1(90),V2(99),V3(99),P1(99)
30 DIMP2(99),P3(99),P4(99),KA(99),WA(99),FO(9),OP(9),F$(20,5),KS(3,4):TALK"F41"
40 FORT=1TO16:READA$:FORV=1TO16:PSET(V,T),VAL("&H"+MID$(A$,V,1))+1:NEXTV:NEXTT
50 DIMK$(10):GET(1,1)-(16,16),ST:CLS:KEY1,"CC":KEY2,"dd"
60 FORT=9TO16:READA$:FORV=1TO16:PSET(V,T),VAL("&H"+MID$(A$,V,1))+1:NEXTV:NEXTT
70 GET(1,1)-(16,16),HO:CLS:B=13
80 LINE(1,8)-(16,8),B:LINE-(9,1),B:LINE(8,1)-(1,8),B:PAINT(5,5),B,B
90 IF B=13 THEN GET(1,1)-(16,8),V1:B=15:GOTO 80
100 IF B=15 THEN GET(1,1)-(16,8),V2:B=11:GOTO 80
110 GET(1,1)-(16,8),V3:A=0
120 FORT=1TO16:READA$:FORV=1TO16:PSET(V,T),VAL("&H"+MID$(A$,V,1))+1:NEXTV:NEXTT
130 A=A+1:IF A=1 THEN GET(1,1)-(16,16),P1:CLS:GOTO120
140 IF A=2 THEN GET(1,1)-(16,16),P2:CLS:GOTO120
150 IF A=3 THEN GET(1,1)-(16,16),P3:CLS:GOTO120
160 IF A=4 THEN GET(1,1)-(16,16),P4:CLS:GOTO120
170 IF A=5 THEN GET(1,1)-(16,16),KA:CLS:GOTO120
180 GET(1,1)-(16,16),WA:CLS
190 FORT=1TO6:READA$:FORV=1TO8:PSET(V,T),VAL("&H"+MID$(A$,V,1))+1:NEXTV:NEXTT
200 GET(1,1)-(8,6),FO:CLS
210 FORT=1TO10:READA$:FORV=1TO8:PSET(V,T),VAL("&H"+MID$(A$,V,1))+1:NEXTV:NEXTT
220 GET(1,1)-(8,10),OP:CLS
230 '================== FANCTION SET ==================
240 RESTORE1540:FORI=1TO4:FORT=1TO5:READA$:K$(I)=K$(I)+CHR$(VAL("&h"+A$)):NEXTT:
NEXTI
250 FORI=1TO20:FORT=1TO5:READA$:F$(I,T)=A$:NEXTT:NEXTI:SC=0:RO=1:N=3:C=0
260 '================== OPENING SCREEN ==================
270 CLS:ROLL0,-120:FORV=1TO37:READA$:GOSUB1090:FORT=2TO6:IFMID$(D$,T-1,1)="1"THE
NPUT(V*8,T*10),OP
280 NEXTT:NEXTV:FORI=1TO120:ROLL0,1:NEXTI
290 FORI=1TO18
300 KANJI(50,100),6,"F1···   START":KANJI(50,120),6,"F2··· KEY WORD ":A$=INKEY$
310 LINE( Z*16,180)-((Z+1)*16-1,195),1,BF:PUT((Z+1)*16,180),P2:IFA$="C"THEN350
320 IFINKEY$="d"THEN340
330 NEXTZ:GOTO 290
340 GOSUB 1160
350 EN=999:K=32:PX=1:PV=1:FORT=1TO3:FORI=1TO4:KS(T,I)=0:NEXTI:NEXTT
360 '================== SCREEN MAKE ==================
370 CLS:FORI=0TO10STEP10:FORT=0TO19:PUT(T*16,I*16+8),WA:NEXTT:NEXTI
380 FORT=0TO19STEP19:FORI=1TO9:PUT(T*16,I*16+8),WA:NEXTI:NEXTT
390 FORT=1TO4:PUT(224,T*16+8),WA:NEXTT:FORT=15TO18:PUT(T*16,72),WA:NEXTT
400 FORT=0TON-1:PUT(T*16,184),P1:NEXTLINE(246,29)-(298,66),5,B:A=0
410 FORI=1TO5:A$=F$(RO,I):GOSUB1090
420 FORV=0TO4:IFVAL("&H"+MID$(D$,V+1,1))=1THENPUT(V*8+252,(I-1)*6+32),FO
430 NEXTV:NEXTI:COLOR 16:PRINT" ROUND:";RO:LOCATE14,0:PRINT"SCORE:";SC:LOCATE27,
0:PRINT"STAMINA:";EN:LINE(0,8)-(319,8),13
440 FORT=0TO3:FORV=0TO2:PUT(V*32+128,T*32+40),HO:PUT(V*32+128,T*32+40),V1:NEXTV:
NEXTT
450 FORV=0TO1:FORT=0TO7:PUT((3*(V+1))*16,T*16+40),ST:NEXTT:NEXTV
460 '================== START ==================
470 PLAY"t120U1206L8E4DCR8EDCC","t120@1@03L8C4DCC026FEE","t120@203L8C4DCC026FE"
480 '================== PECPAK MOVE ==================
490 PUT(PX*16,PV*16+8),P1
500 K=INP(&H90):IFK<>28ANDK<>29ANDK<>30ANDK<>31)THENK=32
510 X=PX*16:V=PV*16+8:ON K-27 GOTO 520,570,620,670,720
520 IFPOINT(X+24,V+15)=13ORPOINT(X+24,V+9)=16THEN 740
530 IFPOINT(X+17,V+8)<>11THEN560
540 IFPOINT(X+40,Y)=13ORPOINT(X+40,V+9)=16THEN740
550 LINE(X+16,V)-(X+31,V+15),1,BF:PUT(X+32,V),ST
560 PX=PX+1:LINE(X,V)-(X+15,V+15),1,BF:PUT(X+16,V),P2:GOTO 740
570 IFPOINT(X-8,V+15)=13ORPOINT(X-8,V+9)=16THEN 740
580 IFPOINT(X-2,V+8)<>11THEN610
590 IFPOINT(X-24,V)=13ORPOINT(X-24,V+9)=16THEN740
600 LINE(X-15,V)-(X,V+15),1,BF:PUT(X-32,V),ST
610 PX=PX-1:LINE(X,V)-(X+15,V+15),1,BF:PUT(X-16,V),P3:GOTO 740
620 IFPOINT(X,V-8)=13ORPOINT(X+2,V-1)=16THEN740
630 IFPOINT(X+8,V-5)<>11THEN660
640 IFPOINT(X+8,V-32)=13THEN740
650 LINE(X,V-16)-(X+15,V-1),1,BF:PUT(X,V-32),ST
660 PY=-1:LINE(X,V)-(X+15,V+15),1,BF:PUT(X,V-16),P4:GOTO 740
670 IFPOINT(X,V+24)=13ORPOINT(X+2,V+31)=16THEN740
680 IFPOINT(X+4,V+24)<>11THEN710
690 IFPOINT(X+8,V+32)=13THEN740
700 LINE(X,V+16)-(X+15,V+31),1,BF:PUT(X,V+32),ST
710 PV=PV+1:LINE(X,V)-(X+15,V+15),1,BF:PUT(X,V+16),P1:GOTO 740
720 FORI=0TO200:NEXTI:COLOR 16
730 '============ STAMINA ============
740 EN=EN-1.5:LINE(270,0)-(319,9),1,BF:LOCATE29,0:PRINT"AMINA:";INT(EN):IFEN=0TH
EN950
750 '============ KAIBUTU SET ============
760 KX=INT(RND(1)*3)+1:KY=INT(RND(1)*4)+1:SX=(KX*2+6)*16:SY=(KY*2+.5)*16
770 KS(KX,KY)=KS(KX,KY)+1:ONKS(KX,KY)GOTO850,850,780,850,850,790,850,800,810
780 LINE(SX,SY)-(SX+15,SY+7),1,BF:PUT(SX,SY),V2:GOTO 850
790 LINE(SX,SY)-(SX+15,SY+7),1,BF:PUT(SX,SY),V3:GOTO 850
800 PLAY "U150L11C":LINE(SX,SY)-(SX+15,SY+15),1,BF:PUT(SX,SY),KA
810 KS(KX,KY)=0:
820 IFPOINT(SX-3,SY+1)=16ORPOINT(SX+18,SY+1)=16ORPOINT(SX+3,SY+17)=16ORPOINT(SX+
3,SY-15)=16THEN870
830 IFPOINT(SX-3,SY+17)=16ORPOINT(SX+18,SY+17)=16ORPOINT(SX-3,SY-15)=16ORPOINT(S
X+18,SY-15)=16THEN870
840 LINE(SX,SY)-(SX+15,SY+15),1,BF:PUT(SX,SY),HO:PUT(SX,SY),V1:GOTO 500
850 IFM=1THENM=2ELSEM=1
860 GOTO 500
870 '================ CLEAR OR DIDE ===============
880 FORI=1TO5:FORT=1TO5:A=POINT(216+(T*16),72+(I*16)):B=POINT(248+T*8,30+I*6):IF
A<>BTHEN900
890 NEXTT:NEXTI:GOTO 910
900 N=N-1: PLAY"U1504CRCRcCCE-DDCCO3B04C":IFN=0THEN950 ELSE GOTO 350
910 '========== CLEAR ==========
920 SC=SC+INT(EN):RO=RO+1
930 PLAY   "U15M1000L404CC05CC04ABFD59GDGDE"
940 IFRO=21THEN1000ELSEGOTO 350
950 '======= OVER======
960 LINE(85,85)-(259,111),1,BF:KANJI(90,90),5,,"GAME OVER"
970 PLAY"U1506S0M100GEGEDDC":FORT=0TO1000:NEXT
980 LINE(16,24)-(304,166),1,BF
990 IFRO<5THEN1060ELSEFORT=1TOINT((RO-1)/5):A$=STR$(T)+" "+CHR$(34)+K$(T)+CHR$(3
4):KANJI(32,T*16+8),10,,"KEYWORD"+A$:NEXTT:FORT=0TO1000 :NEXT:GOTO 1060
1000 '====== HAPPY END =====
1010 FORI=0TO2:LINE(0,I*10)-(319,I*10+9),1,BF:FORT=1TO10:ROLL0,1:NEXTT:NEXTI
1020 FORT=3TO7:LINE(0,T*10)-(319,T*10+9),1,BF:ROLL0,10:FORI=0TO6:READ&$
1030 GOSUB1090:FORV=1TO5:IFMID$(D$,V,1)="1"THENPUT(I*40+(V+1)*8,T*10),OP
1040 NEXTV:NEXTI:NEXTT:FORI=0TO22:LINE(0,I*10)-(319,I*10+9),1,BF:FORP=0TO9:ROLL0
,1:NEXTP :NEXTI
1050 ROLL0,-26:KANJI(30,100),5,,"KEYWORD 4 "+K$(4)
1060 KANJI(60,140),11,,"REPLAY  Y/N ?":IF INKEY$="N"ORINKEY$="n"THEN END
1070 IFINKEY$="Y"ORINKEY$="y"THEN230
1080 GOTO 1060
1090 '============ 16*2 => 2*5 ============
1100 L=VAL("&H"+LEFT$(A$,1)):R$=RIGHT$(A$,1)
1110 IFL=>8THEN L$(1)="1":L=L-8 ELSE L$(1)="0"
1120 IFL=>4THEN L$(2)="1":L=L-4 ELSE L$(2)="0"
1130 IFL=>2THEN L$(3)="1":L=L-2 ELSE L$(3)="0"
1140 IFL=1 THEN L$(4)="1" ELSE L$(4)="0"
1150 D$=L$(1)+L$(2)+L$(3)+L$(4)+R$:RETURN
1160 '============= KEY WORD =============
1170 LINE(0,80)-(319,199),1,BF:A$=INKEY$:C$=C$+A$:KANJI(40,120),5,,"KEYWORD:"+C$
:IFLEN(C$)=5THEN1180ELSE 1170
1180 FORT=1TO10:IFC$=K$(T)THENRO=((T-1)*5+5)
1190 NEXTT:C$="":RETURN
1200 '================ CVARACTRE DATAS ================
1210 DATA8888888C8888888,888CCCCCCCCCC888,8CCCCCCCCCCCCC8,CCCAACCAACCAACCC
1220 DATACAAACCAAAACCAAAC,8AACCAAAAAACCAA8,8AAAAAEAAEAAAAA8,AAEAAAAAAAAAAEAA
1230 DATAAAAAAAAAAAAAAAAA,AAAAAEAAAAAEAAAAA,AAAAAAAAAAAAAAAA,8AAEAAAAAAAAEAA8
1240 DATA8AAAAAAAEAAAAAA8,88AAAAAAAAAAAA88,8888888888888888,8888888888888888
1250 DATA88FFFFFFFFFFFF88,88FDDCDDFFFFFF88,88FDDCDDFFFFFF88,88FCCCCCFFCCCF88
1260 DATA88FDDCDDFFCCCF88,88FDDCDDFFCCCF88,88FFFFFFFFCCCF88,88FFFFFFFFCCCF88
1270 DATA88AAAAAAAAAAAA88,88FFFFFFFFFFFF88,88AAAAAAAAAAAA88,AAAAAAAAAAAAAAAA
1280 DATA88222222222222288,8822FFF22FFF2288,8822FF8228FF2288,8822FFF22FFF2288
1290 DATA88222F2222F22288,8882222222222888,8888222AA2228888,88CCCCCCCCCCCC88
1300 DATA8CCCCCCCCCCCCCC8,8CC8CCCCCCCC8CC8,8228999999998228,888AAAA888AAAA888
1310 DATA88AAAAAAAAAAAA88,88FFFFFFFFFFFF88,88AAAAAAAAAAAA88,AAAAAAAAAAAAAAAA
1320 DATA88222222222F8888,8882222222F88888,8882222222F88888,88822222222FF888
1330 DATA88822222222F8888,8882222222222888,88882222222AA888,88CCCCCCCCCCCC88
1340 DATA88CCCCCCCCCCCCC2,88CCCCCCCCCCCCC2,8889999999998888,888AAAAAAAAAA888
1350 DATA88AAAAAAAAAAAA88,88FFFFFFFFFFFF88,88AAAAAAAAAAAA88,AAAAAAAAAAAAAAAA
1360 DATA8882222222222888,888F22222222888,8888F22222222888,888FF22222222888
1370 DATA888F22222222888,8882222222222888,888AA22222228888,88CCCCCCCCCCCC88
1380 DATA2CCCCCCCCCCCCC88,2CCCCCCCCCCCCC88,8888999999999888,888AAAAAAAAAA888
1390 DATA88AAAAAAAAAAAA88,88FFFFFFFFFFFF88,88AAAAAAAAAAAA88,AAAAAAAAAAAAAAAA
1400 DATA8882222222222288,8822222222222288,8822222222222288,8822222222222288
1410 DATA8822222222222288,8822222222222888,8882222222228888,88CCCCCCCCCCCC88
1420 DATA8CCCCCCCCCCCCC8,8CC8CCCCCCCC8CC8,8228999999998228,888AAAA888AAAA888
1430 DATA888877777777788888,8887777777777888,8877777777777788,8877777777777788
1440 DATA8877222222227788,887222FFFF222788,82222FF88FF22228,82222FF88FF22228
1450 DATA88222FF88FF22288,882222FFFF222288,8882222222222888,88882AAAAAA28888
1460 DATA888879AAAAAA97888,88779AAAAAA97788,877779AAAA977778,8777777997777778
1470 DATA8CCCCCCCCCCCCC8,CC99999999999CC,C99CCC9999CCC99C,C9CFCCC99CFCCC9C
1480 DATAC9CFCCC99CFCCC9C,C99CCC9999CCC99C,C99CCC9999CCC99C,C9999999999999C
1490 DATAC9999999999999C,C99CCC9999CCC99C,C9CFCCC99CFCCC9C,C9CFCCC99CFCCC9C
1500 DATAC9CFCCC99CFCCC9C,C99CCC9999CCC99C,CC9999999999999C,8CCCCCCCCCCCCCC8
1510 DATA88cccc88,8cFcccc8,cFFccccc,cFFccccc,8cFFccc8,88cccc88
1520 DATA8FFFFFF8,F899998D,F999999D,F999999D,F999999D
1530 DATAF999999D,F999999D,F999999D,F899998D,8DDDDDD8
1540 DATAE6,63,CC,31,78,54,A9,34,E9,35,D2,46,40,FB,75,58,F1,50,58,55
1550 '================  PATARN DATAS  ================(5* 7*9)
1560 DATA00,50,00,50,00,81,00,20,00,81,81,00,81,00,81,A1,00,81,00,A1
1570 DATA20,20,A1,A1,20,20,50,81,50,20,81,50,20,50,81,50,A1,81,50,20
1580 DATA70,81,81,81,70,70,81,70,81,70,71,80,70,01,F0,F1,81,F1,80,80
1590 DATAA1,50,A1,50,A1,20,F1,20,70,A1,A1,81,A1,A1,A1,20,00,A1,00,20
1600 DATA70,00,70,F1,20,F1,20,20,20,70,A1,00,70,00,A1,70,40,60,40,70
1610 '================="FORMATION" DATA ==============
1620 DATAF1,A0,A0,00,F1,81,F1,00,F1,A0,B0,E1,00,F1,60,31,60,F1
1630 DATA00,F1,90,F1,00,80,F1,80,00,F1,00,F1,81,F1,00,F1,60,30
1640 DATAF1,a1,d1,b1,50,31,41,70,a1,50,a1,50,20,61,41,e1,51,b1
1650 DATA70,31,71,41,a1,d0,20,20,20,51,41,a1,50,20,20,31,41,70
```

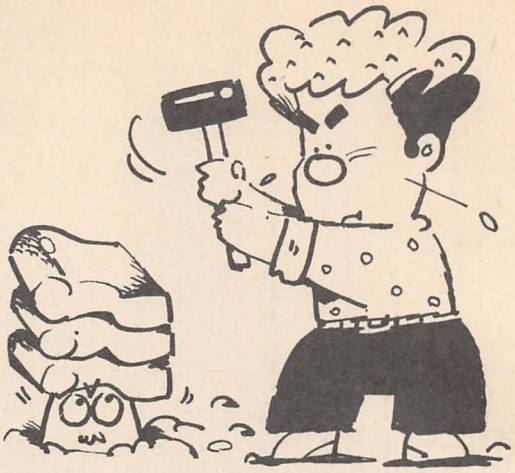
PC-6001 MK II SR

★BM-Jrの電源をすばやくON、OFFをくり返すと、おもしろいものが見られます。一度、試してみてください。(茨城県日立市・卓也のアホ13才)……【編：ベーシックマスターのワンテクですね。久しぶりに登場。】

PC-8001/mkII/8801/mkII/SR用
(N-BASIC)

BREAK TILE
ブレイク　タイル

KAMIDORA



ゲームのせつめい

ハンマー片手に立っている緑の人間があなたです。1と3のキーで動かし，スペース・キーでハンマーをふりおろして，カワラを割って下をうろつきまわっている紫色のもぐら（将棋のコマ？）をやっつけるという，単純なゲームです。

しかし，パワー・メーターなるものが右側にあり，それによって割れるカワラの数がちがってきます。たとえば，パワー・メーターが〝3〟を指しているとき，ハンマーをふりおろすとカワラが3枚割れるのです。

もちろん，カワラは全部割らないと，下にいるもぐらは死にません。パワー・メーターともぐらの動きに注意してたたきましょう。

最初はもぐら2匹やっつければOKですが，面クリアするたびカワラの数が増え，カワラの数が元にもどったときは，やっつけなければならないもぐらの数が2匹増えます。

TIME＝0か，全部のかわらをこわしてももぐらを全部殺せなかったとき，なぜかあなたは死んでしまいます。全員死んだら，お・わ・り。

なお，レベルは数の小さいほうがむずかしいですよ。

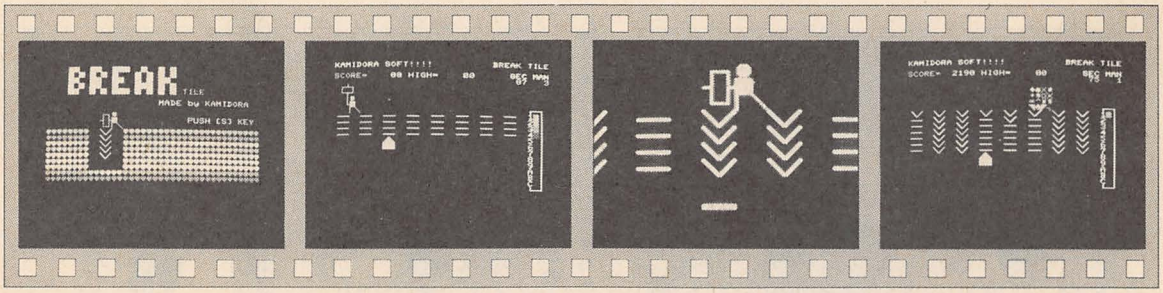
REMプログラム

わりと素直に作ったつもりですが，見にくくなってしまいました。これもマルチ・ステートメントのおかげ(?)です。REM文をたよりに根性で解読してください。

表示はPUT@文ですが，PRINT文より速いですヨ。

《第1表》変数表

S	スコア	PL	メーターの増えぐあい
H	ハイ・スコア		
T	タイム	QU	たたいた回数
X	自分の位置	ME	メーターの数値
TX	敵の位置	CR% CL% JB% HM% TK%	PUT@用
KX	敵の方向		
L	レベル		
HU	増えたか？		
MA	人間の数	SN	死んだ敵の数
BL	カワラの数		
MS	面クリアするため，やっつける敵の数		



《写真1》デモ画面。Sキーでゲーム開始

《写真2》ハンマーをにぎっているのがキミだ

《写真3》エイ！やったぜ，もぐらをやっつけた

《写真4》全部割っても，もぐらが生きてると…

★影さん，毎日電波新聞社へ行って何をやっているのですか？予想では，みんなのじゃま！（茨城県新治郡・羽藤洋平12才）……【影：それは，ないぜ。私だって編集部のはしくれだぜ。言ってやって言ってやって。一同：ワッ！】

BREAK TILEのプログラム・リスト

```
10 'KAMIDORA SOFT・・・・BREAK TILE
20 WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1:DEFINT A-Z:COLOR 7,32:PRINT CHR$(12)
30 DIM JB%(20),CL%(20),HM%(20),TK%(20),CR%(20),KW(7),SN$(8),HJ(1)
40 RESTORE 70:FOR I=0 TO 8:READ SN$(I):NEXT:HJ(0)=1:HJ(1)=-1
50 LOCATE 8,10:COLOR 7:PRINT "INPUT LEVEL(1(D)-5(E))";
60 AQ$=INPUT$(1):AQ=VAL(AQ$):IF AQ>5 OR AQ<1 THEN 60
70 DATA ■■,■■,■■,■■,■■,■■,■■,"  ","  "
80 L=AQ+1:GOSUB 1020:H=0:H$="KAMIDORA"
90 HU=0:S=0:MA=3:BL=3:MS=2:R=0:HB=8:V=0
100 SN=0:BL=BL+1:IF BL=12 THEN BL=6:MS=MS+2:IF MS>8 THEN 890
110 V=V+1:IF V=6 THEN HB=HB-1:V=0:IF HB<2 THEN HB=2
120 T=100:X=0:TX=7:PL=-1:ME=1:O=1:QU=0:KX=-1
130 GOSUB 570
140 '■■■■■■■■ MAIN ROUTINE ■■■■■■■■
150 A=INP(0):HX=(A=253)-(A=247):IF HX+X>7 OR HX+X<0 THEN HX=0
160 GOSUB 460:IF HX=0 THEN 190
170 COLOR 4:PUT@(X*4+2,4)-(X*4+5,8),CL%:X=X+HX:GOSUB 460 :COLOR 4
180 PUT@(X*4+2,4)-(X*4+5,8),JB%
190 O=O+1:IF O<>L THEN 150
200 IF INT(RND(1)*HB)=1 THEN KX=HJ(INT(RND(1)*2))
210 IF TX+KX>7 OR TX+KX<0 THEN KX=-KX
220 GOSUB 460:COLOR 3
230 O=1:PUT@(TX*4+2,BL+9)-(TX*4+3,BL+10),CR%:TX=TX+KX:GOSUB 460
240 COLOR 3:PUT@(TX*4+2,BL+9)-(TX*4+3,BL+10),TK%
250 GOSUB 530:GOTO 150
260 '■■■■■■■■ BREAK TILE ■■■■■■■■
270 I=1: IF KW(X)=1 THEN RETURN ELSE KW(X)=1
280 QU=QU+1:COLOR 4:PUT@(X*4+2,4)-(X*4+5,8),HM%
290 COLOR 3:PUT@(TX*4+2,BL+9)-(TX*4+3,BL+10),TK%
300 FOR BB=1 TO 10:BEEP1:BEEP0:BEEP1:BEEP0:NEXT
310 LOCATE X*4+2,I+8:COLOR 7:PRINT "\/"
320 IF I=>BL THEN 370
330 I=I+1:IF I=<ME THEN 300
340 IF QU=8 THEN 820
350 RETURN
360 '■■■■■■■■ ALIEN DEAD ■■■■■■■■
370 COLOR 7:IF X<>TX THEN 340
380 PUT@(TX*4+2,BL+9)-(TX*4+3,BL+10),CR%
390 FOR AI=1 TO 8:FOR IA=1 TO 5:BEEP1:FOR AQ=1 TO AI*3:BEEP0:NEXT:NEXT
400 LOCATE TX*4+2,BL+10:COLOR 3:PRINT SN$(AI):NEXT
410 S=S+ME*2:GOSUB 710
420 SN=SN+1:IF SN=MS THEN 760
430 IF QU=8 THEN 820
440 TX=INT(RND(1)*8):RETURN
450 '■■■■■■■■ METER MOVE ■■■■■■■■
460 COLOR 2:IF INT(RND(1)*8)=7 THEN PL=-PL
470 IF PL+ME>12 OR PL+ME<1 THEN PL=-PL
480 IF PL=-1 THEN LOCATE 35,ME+8:COLOR 2:PRINT" "
490 IF PL=1 THEN LOCATE 35,ME+9:COLOR 2:PRINT "■"
500 ME=ME+PL:IF INP(9)=191 THEN GOSUB 270
510 RETURN
520 '■■■■■■■■ TIME PRINT ■■■■■■■■
530 T=T-1:COLOR 6:LOCATE 31,3:PRINTUSING"###";T
540 IF T=<0 THEN 820
550 RETURN
560 '■■■■■■■■ CRT PRINT ■■■■■■■■
570 COLOR 7:FOR II=0 TO 7:KW(II)=0:NEXT:PRINT CHR$(12);
580 COLOR 5:PRINT" KAMIDORA SOFT!!!!          BREAK TILE";
590 COLOR 4:LOCATE 1,2:PRINT"SCORE=";:COLOR6:PRINTUSING"######0";S
600 LOCATE 14,2:COLOR 6:PRINTUSING "HIGH=######0";H
610 COLOR 7:LOCATE 34,8:PRINT "┌─┐":LOCATE 34,21:PRINT "└─┘"
620 LINE(34,9)-(35,20)," ",7,BF:LINE(36,9)-(36,20),"|",7
630 LOCATE 31,2:PRINT "SEC MAN":LOCATE 31,3:COLOR6:PRINTUSING"###    #";T;MA
640 RESTORE 1350:FOR YM=9 TO 20:READ O$:LOCATE 34,YM
650 PRINT O$:NEXT
660 LINE(2,9)-(31,8+BL),"-",7,BF:FOR IU=4 TO 29 STEP 4
670 LINE(IU,9)-(IU+1,8+BL)," ",,BF:NEXT
680 LINE(2,BL+9)-(31,BL+10)," ",3,BF:LINE(2,4)-(33,8)," ",4,BF
690 COLOR 3:PUT@(TX*4+2,BL+9)-(TX*4+3,BL+10),TK%
700 COLOR 4:PUT@(X*4+2,4)-(X*4+5,8),JB%
710 LOCATE 7,2:COLOR 6:PRINTUSING"######0";S
720 LOCATE 35,9:COLOR 2:PRINT "■"
730 IF S>1000 AND HU=0 THEN GOSUB 1360
740 RETURN
750 '■■■■■■■■ CLEAR! ■■■■■■■■
760 FOR I=1 TO 25:BEEP1:BEEP0:BEEP0:BEEP0:NEXT
770 LINE(14,8)-(26,11)," ",7,BF:COLOR 5
```

- 20〜40：初期設定
- 50〜60：レベル選択　数が小さいほどむずかしい
- 80：デモへ
- 90〜120：ゲームの前準備
- 150：キー入力と方向判断
- 170〜180：キャラクタの移動
- 190：レベルどおりのむずかしさにしている
- 200〜210：敵の方向判断
- 230〜240：敵の表示
- 250：タイムを表示する
- 270：その列のカワラをすでにこわしたか？
- 280〜290：自分のハンマー表示
- 300〜310：カワラわれる
- 320：もしカワラを全部こわしたら370行へ
- 330：メーターと同じ数だけカワラがわれたか？
- 340：もし8か所のカワラをこわしたら820行へ
- 370：もし敵と自分の座標がちがったら340行へ
- 390〜400：敵死ぬ
- 410：スコア表示
- 420：面クリアか？
- 430：340行と同じ
- 460〜470：メーターの方向を決める
- 480〜490：メーター表示
- 500：スペース・キーが押されているか？
- 530〜550：タイム表示。もしタイムがなくなったら820行へ
- 570〜700：画面作り
- 710：スコア表示
- 730：人が増えるかの判断

```
780 LOCATE 17,9:PRINT "CLEAR!!":LOCATE 15,10:PRINT "NEXT ROUND"
790 FOR U=1 TO 20:BEEP1:BEEP0:FOR I=1 TO 20:NEXT:NEXT
800 S=S+INT(T/2):FOR I=1 TO 500:NEXT:GOTO 100
810 '■■■■■■■■ DEAD.... ■■■■■■■■
820 FOR U=1 TO 100:BEEP1:FOR UI=1 TO INT(U/10):NEXT:BEEP0:NEXT
830 UI$=CHR$(31)+STRING$(4,CHR$(29)):LOCATE X*4+2,4
840 COLOR 4:PRINT "     "+UI$+"♦●X*"+UI$+"+*OX"+UI$+"=^¥$"+UI$+"◥◤へ"
850 FOR U=1 TO 100:BEEP1:FOR UI=1 TO INT(U/10):NEXT:BEEP0:NEXT
860 MA=MA-1:IF MA=0 THEN 920
870 GOTO 120
880 '■■■■■■■■ GIVE UP!!! ■■■■■■■■
890 OUT 81,33:FOR Q=1 TO 300:BEEP1:NEXT:BEEP0:OUT 81,32
900 FOR AB=1 TO 20:GX=INT(RND(1)*40):GY=INT(RND(1)*14+9)
910 LOCATE GX,GY:COLOR 6:PRINT "GIVE UP!":NEXT
920 FOR UI=0 TO 200:BEEP0:BEEP0:BEEP1:BEEP0:BEEP0:NEXT
930 '■■■■■■■■ GAME OVER ■■■■■■■■
940 LINE(10,5)-(30,20)," ",7,BF
950 LOCATE 12,7:COLOR 7:PRINT "GAME OVER!!!!"
960 LOCATE 12,10:PRINT "YOUR SCORE...."
970 COLOR 4:LOCATE 17,11:PRINTUSING "#####0 Pts.";S
980 IF S>H THEN LOCATE 1,2:COLOR 5:PRINT "HIGH->" :H=S
990 LOCATE 12,16:PRINT "PUSH [S] KEY!";
1000 IF INKEY$<>"s" THEN 1000 ELSE GOTO 90
1010 '■■■■■■■■ INITIALIZE ■■■■■■■■
1020 PRINT CHR$(12);:COLOR 0
1030 PRINT " ┌┴      ▲": PRINT " └┴┘      ■■":PRINT " |●  ┌●   "
1040 PRINT " ■┤■   ":PRINT "  |\┘|\  "
1050 GET@(0,0)-(3,4),JB%:GET@(4,0)-(7,4),HM%
1060 GET@(8,0)-(9,1),TK%:GET@(10,0)-(13,4),CL%:GET@(14,0)-(15,1),CR%
1070 GOSUB 1100
1080 RETURN
1090 '■■■■■■■■ DEMONSTRATION ■■■■■■■■
1100 FOR IY=14 TO 22:FOR IX=0 TO 37:COLOR IYMOD7+1:LOCATE IX,IY
1110 PRINT "♥":NEXT:NEXT
1120 RESTORE 1270:FOR RT=1 TO 50:READ ZX,ZY
1130 FOR QX=1 TO ZX:LOCATE QX,0:COLOR 5:PRINT " ■":NEXT
1140 LOCATE QX,0:PRINT " "
1150 FOR QY=1 TO ZY:LOCATE ZX,QY-1:PRINT " ":LOCATE ZX,QY:PRINT "■":NEXT
1160 NEXT
1170 X=2:BL=5:LOCATE 20,9:COLOR 6:PRINT "MADE by KAMIDORA "
1180 LOCATE 24,7:COLOR 4:PRINT "TILE":LINE(8,8)-(13,20)," ",7,BF
1190 PUT@(10,9)-(13,13),JB%
1200 LINE(10,14)-(11,18),"-",7,BF
1210 FOR UI=0 TO 100:BEEP1:BEEP0:BEEP1:BEEP0:NEXT
1220 PUT@(10,9)-(13,13),HM%:FOR UI=0 TO 100:BEEP1:BEEP0:BEEP0:NEXT:GOSUB 1330
1230 LOCATE 25,12:COLOR INT(RND(1)*7+1):PRINT "PUSH [S] KEY"
1240 IF INKEY$<>"s" THEN 1230
1250 PRINT CHR$(12);:RETURN
1260 '■■■■■■■■ OTHERS (DATA) ■■■■■■■■
1270 DATA  4,7, 4,6, 4,5, 4,4, 4,3, 5,7, 6,6, 5,5, 6,4, 5,3
1280 DATA  8,7, 8,6, 8,5, 8,4, 8,3,10,7, 9,6, 9,5,10,4, 9,3
1290 DATA 12,7,12,6,12,5,12,4,12,3,13,7,14,7,13,5,13,3,14,3
1300 DATA 16,7,16,6,16,5,16,4,17,6,18,7,18,6,18,5,18,4,17,3
1310 DATA 20,7,20,6,20,5,20,4,20,3,21,5,22,7,22,6,22,4,22,3
1320 LOCATE 0,20
1330 FOR QA=14 TO 18:LOCATE 10,QA:COLOR7:PRINT"\/":FOR QZ=1 TO 10
1340 BEEP1:BEEP0:BEEP1:BEEP0:NEXT:NEXT:RETURN
1350 DATA 1,2,3,4,5,6,7,8,9,A,B,C
1360 MA=MA+1:HU=1:FOR IU=1 TO 200:BEEP1:BEEP1:BEEP0:NEXT
1370 LOCATE 37,3:COLOR 6:PRINTUSING"#":MA
1380 RETURN
1390 REM ******** SPECIAL THANKS ********
1400 REM Koji.K,Kouichi.K,Yoshinori.W,Hiroyuki.A,Masayuki.K
1410 REM Takeshi.W,Hiroyasu.M,Ryouichi.K,Norio.Y,Isao.K,Fumitaka.A
1420 REM Kazuhiko.W,Hidetoshi.H,Takashi.N,Yoshihisa.O,Tadakatsu.M
1430 REM Takeshi.K,Norikazu.O,Yasuhiro.A and.......T.O(Kam.)
1440 REM O.F=JUNKO,*****,ASC : TSUSHIMA=TENT,HAGE,CHOUCHO
1450 REM This is realtime game made in JAPAN.
1460 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1470 REM ■ BREAK TILE                      ■
1480 REM ■                                 ■
1490 REM ■      by KAMIDORA SOFT.          ■
1500 REM ■                                 ■
1510 REM ■                    1985 3.15    ■
1520 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
```

- 780〜790：クリアした！と表示　ボーナス加算，効果音
- 820〜850：やられた！表示　効果音
- 870：全員死んだか？
- 890〜920：モグラ帝国の GIVE UP表示
- 940〜1000：GAME OVER表示　ハイ・スコア判定
- 1020〜1080：キャラクタをGETしている
- 1100〜1250：デモ
- 1270〜1310：デモ用DATA（"B" "R" "E" "A" "K"）
- 1330〜1340：デモ用
- 1350：メーターDATA

PC-8001 MK II

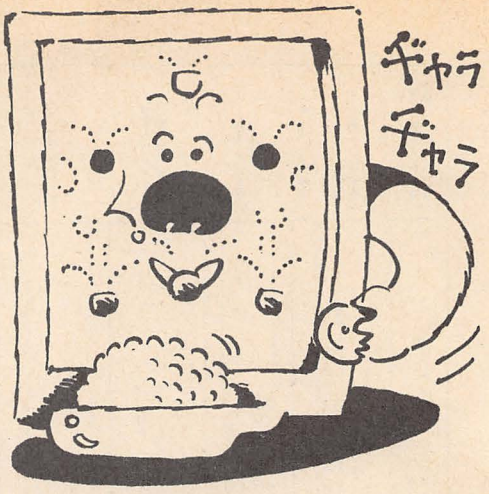
★影：ベーマガ買って！客：しら〜。つぐ美：ねえ，ベーマガ買ってね。客：買う，買う。（神奈川県小田原市・松石航也13才）……【影：知らねーな。私が最近はやりのベーマガ売りのお兄さんだってことを。一同：また，これだ。】

PC-8001/mkII/8801/mkII/SR用
(N-BASIC)

THE 777

—ザ・スリーセブン—

佐々木一也



はじめに

プログラムをRUNさせると，ゲームの説明がでます。何かキーを押すとレベルを聞いてくるので，1～10の間で入力してください。つぎに打ち止めの数を聞いてきます。そのつぎに制限時間を聞いてくるので決めてください。

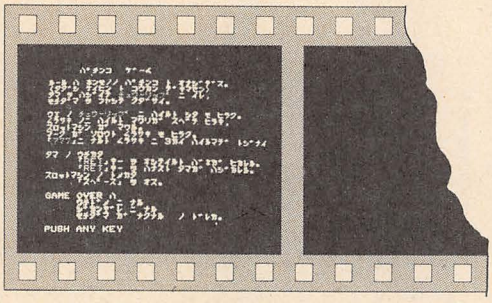
遊びかた

これは，ふつうのパチンコです。玉をはじいてチューリップに入れてください。

RET キーを押すと，バネが引かれます。はなすとバネがもどり，玉をはじきます。強めに打ったり，弱めに打ったり，RET キーのはなすタイミングが決め手になります。

まん中の紫のチューリップに入ると，スロットが回ります。スペース・キーを押して，スロットを止めてください。777になると，3回玉が入るまで，紫のチューリップは閉じません。

ゲーム・オーバーになるのは，①打ち止めになる②時間切れになる③持ち玉がなくなるのどれかです。



《写真1》RUNすると，ゲームの説明画面が

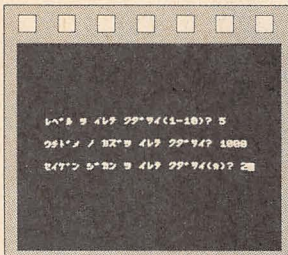
CHECKER FLAG

Dr.D：パチンコ・ゲームは単調になりやすいが，スロット・マシンによってそれをふせいでいる。しかし，スロットは手動でなく自動的に止まったほうがいい。

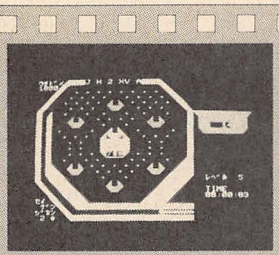
影：玉をはじくのも自動だったら，なにもしないでゲームが楽しめますよ。つまり，鑑賞ゲームというわけ。

編：レベルによって，クギのあまさがちがってるし，玉の動きもリアルで最高です。

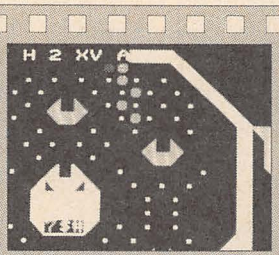
影：最後に景品がでてきたらもっといいぞ。



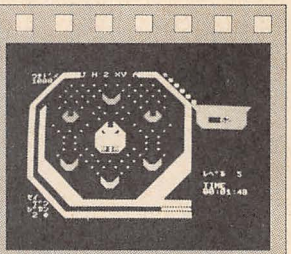
《写真2》レベル，打ち止め数，制限時間を入力



《写真3》さあ，キミの指の見せどころだ！



《写真4》リアルな玉の動きに注目してください



《写真5》玉が入ると，右上から玉がでてくるぞ

★僕は今まで友達とベーマガを買ってたけど，もういっしょに買わない！だって，そいつトイレで読むんだもん！
（千葉県浦安市・本田憲崇13才）……【影：影版ワンテクを…。きばって読んだ後は，軽い気持ちで読み流す。】

```
110 '*****************************
120 CONSOLE0,25,0,1:WIDTH40,25:GOTO 1350
130 PRINT CHR$(12):DIMA%(26)
140 FORI=0TO24:READA%(I):NEXT
150 DATA 400,0,64,1024,-4096,2110,-31761, 2112,-31736,17280,14344,-32636,2112,-31736,-16240,2312,-28538,2160,-31479,16528,2312,-892,-13201,-31489,0
160 GOSUB670
170 IFM<D/2-D3THEN190
180 IFM<D2 OR M>D2+D3-1THEN 1210
190 IFQ=1THENGOSUB1630
200 IFM=0 OR TIME$>T$THEN1140
210 T=&HFDF6:POKE T,236:M=M-1
220 COLOR7:LOCATE31,8:PRINT USING"####";M:LOCATE30,20:PRINT TIME$;
230 IF INP(1)<>127THEN220
240 K=0
250 IF K=22THEN270
260 COLOR4:K=K+1:PRESET(45+K,93):PRESET(45+K,94):PSET(55+K,93):PSET(55+K,94)
270 IF INP(1)=127 THEN250
280 LOCATE24,23:PRINT "          ";:LINE(46,93)-(55,94),PSET,4,BF
290 FORI=1 TO15:POKE T,32:T=T-2:POKET,236:NEXT
300 FORI=1 TO 6:POKE T,32:T=T-122:POKET,236:NEXT
310 FORI=1 TO11:POKE T,32:T=T-120:POKET,236:NEXT
320 POKE T,32:T=T-118:POKET,236
330 IFK<4 THEN FOR I=1TOK:POKET,32:T=T-118:POKET,236:NEXT:GOTO 380
340 FORI=1TO4:POKET,32:T=T-118:POKET,236:NEXT
350 IFK<20 THEN FOR I=1 TO K-4:POKET,32:T=T+2:POKET,236:NEXT:GOTO 380
360 FORI=1 TO15:POKET,32:T=T+2:POKET,236:NEXT
370 FORI=1TOK-19:POKET,32:T=T+122:POKET,236:NEXT
380 L=PEEK(T+118):S=PEEK(T+120):R=PEEK(T+122)
390 IFT>&HF388 ANDT<&HF3A2THENIFRND(1)<.2THEN400ELSE POKET,32:T=T+INT(RND(1)*5-2)*2:POKET,236 :GOTO 380
400 IFS=32 THEN IF  L=228 AND R=229 THEN450ELSE POKET,32:T=T+120:POKET,236:GOTO 380
410 IFS=165THENPOKET,32:IF RND(1)<.5THENT=T+118:POKET,236:GOTO 380ELSET=T+122:POKET,236:GOTO 380
420 IFS=228 THEN POKET,32:T=T+118:POKET,236:GOTO 380
430 IFS=229 THEN POKET,32:T=T+122:POKET,236:GOTO 380
440 IFS=135 THEN POKET,32:IFL=230 AND R=231THEN470 ELSE170
450 RN=RND(1):POKET,32:IFRN<N1 THENT=T-2  :POKET,236:GOTO 380ELSE IFRN>N2 THEN T=T+2  :POKET,236:GOTO 380
460 T=T+120:POKET,236:GOTO 380
470 COLOR2:GOSUB 660
480 IF T=&HF4FE THEN C(1)=-1*C(1):C(7)=1:GOSUB550:GOTO 170
490 IF T=&HF658 THEN C(2)=-1*C(2):C(5)=1:GOSUB550:GOTO 170
500 IF T=&HF674 THEN C(3)=-1*C(3):C(6)=1:GOSUB550:GOTO 170
510 IF T=&HF756 THEN C(1)=1:C(2)=1:C(3)=1:C(5)=1:C(6)=1:C(7)=1:GOSUB550:Q=1: GOTO 170
520 IF T=&HFA18 THEN C(5)=-1*C(5):C(7)=1:GOSUB550:GOTO 170
530 IF T=&HFA34 THEN C(6)=-1*C(6):C(7)=1:GOSUB550:GOTO 170
540 IF T=&HFB8E THEN C(7)=-1*C(7):GOSUB550:GOTO 170
550 '
560 LOCATE13,4:PRINT C$(C(1)+1)
570 LOCATE 6,7:PRINT C$(C(2)+1)
580 LOCATE20,7:PRINT C$(C(3)+1)
590 LOCATE 6,15:PRINT C$(C(5)+1)
600 LOCATE20,15:PRINT C$(C(6)+1)
610 LOCATE13,18:PRINT C$(C(7)+1)
620 COLOR6:GOSUB660
630 T=&HF330:FORI=1TO6:BEEP1:POKET,236:T=T+122:FORJ=1TO10:NEXTJ:BEEP0:NEXT
640 T=&HF330:FORI=1TO6 :FORJ=1TO10:NEXT J:POKET,32 :T=T+122:NEXT:M=M+6:COLOR7:LOCATE31,8:PRINT USING"####";M
650 COLOR5:GOSUB660:RETURN
660 LOCATE13,11:PRINT "■■"+STRING$(3,CHR$(29))+CHR$(31)+"■■";:RETURN
670 COLOR5:PRINT CHR$(12);
680 PRINT "ｳﾁﾄﾞﾒ◢■■J H 2 XU A■■◣"
690 COLOR6:PRINT USING"####";D;:COLOR5:PRINT  "◢                   ◣"
700 PRINT " ◢ · · · · · · · · · ◣"
710 PRINT " ◢ · · · ·       · · · ◣"
720 PRINT " ◢ · · ·           · · ◣"
730 PRINT "◢ · · ·             · · ◣"
740 PRINT "■◢ · ·               · ■"
750 PRINT "■■ · ·     · ·       · ■"
760 PRINT "■■ · ·               · ■"
770 PRINT "■■ · ·     ■         · ■"
780 PRINT "■■ · ·   ■■■   · ·   · ■"
790 PRINT "■■ · ·   ■■■   · ·   · ■"
800 PRINT "■■ · ·   ■■■   · ·   · ■"
810 PRINT "■■ · · · ◥";:COLOR2:PRINT "7";:COLOR6:PRINT"$";:COLOR4:PRINT"#";:COLOR5:PRINT "◤ · · ·     · ■"
820 PRINT "■■ · ·      ·     · ◢■"
830 PRINT "■◣■■ · ·         · ◢■■"
840 PRINT "■ ◥■■ · · · ·    ◢■■"
850 PRINT "◥ ◥■■■        ◢■■■◤"
860 PRINT "◥  ◥■■■■■■■■■■■■◤"
870 PRINT "  ◥■■■■■■■■■■■■◤"
880 PRINT "   ◥■■■■■■■■■■◤"
890 PRINT "ｾｲ ◥■■■■■■■■◤"
900 PRINT " ﾌﾞﾝ◥■■■■■■■■■■■■■■◤"
910 PRINT "ｼﾞｶﾝ"
920 COLOR6:PRINT F$;:COLOR5:PRINT " ◎ ■■■■■■■■■■■■■■■■";
930 COLOR2:C$(0)="◢ ◣"+CHR$(31)+STRING$(3,CHR$(29))+"◥■◤"
940 C$(2)="◣ ◢"+CHR$(31)+STRING$(3,CHR$(29))+"◥■◤"
950 LOCATE13,4:PRINT C$(0)
960 LOCATE 6,7:PRINT C$(0)
970 LOCATE20,7:PRINT C$(0)
980 LOCATE 6,15:PRINT C$(0)
990 LOCATE20,15:PRINT C$(0)
1000 LOCATE13,18:PRINT C$(0)
1010 COLOR3:LOCATE13, 9:PRINT C$(0)
1020 LINE(46,93)-(55,94),PSET,4,BF
1030 COLOR1
1040 LOCATE28,6:PRINT "◥■■■■■■◤"
1050 LOCATE29,7:PRINT "■■■■■■"
1060 LOCATE29,8:PRINT "■■■■■■"
1070 LOCATE29,9:PRINT "■■■■■■"
1080 C(1)=-1:C(2)=-1:C(3)=-1:C(5)=-1:C(6)=-1:C(7)=-1:M=15:TIME$="00:00:00"
1090 COLOR3:LOCATE30,17:PRINT "ﾚﾍﾞﾙ ";:COLOR6:PRINT N;
1100 COLOR7:LOCATE30,19:PRINT "TIME"
1110 D3=D/20:D2=D/2-D3:D1=0
1120 G(0)=&H37:G(1)=&H23:G(2)=&H24:G(3)=&HE8:G(4)=&HE9:G(5)=&HEA:G(6)=&HEB:H(0)=&H48:H(1)=&H88:H(2)=&HC8:H(3)=&H68:H(4)=&HE8:H(5)=&HA8:H(6)=&H28:Q=0:Z=0
1130 RETURN
1140 LOCATE30,13:PRINT  "GAME OVER"
1150 IFM<>0 THENCOLOR7:LOCATE30,20:PRINT T$;
1160 COLOR6: LOCATE29,22:PRINT "ｽﾍﾟｰｽｷｰｦ"+STRING$(10,CHR$(29))+CHR$(31)+"ｦ ｵｼﾃｸﾀﾞｻｲ";
1170 IFINP(9)=191THEN160  ELSE1170
1180 COLOR2
1190 PUT@(57,45)-(76,64),A%,PSET:GOTO 1160
1200 COLOR2
1210 COLOR5
1220 IF M<D2THEN D1=D1-1:D2=D2-D3 ELSED1=D1+1:D2=D2+D3
1230 OND1GOTO 1240,1250,1260,1270,1280,1290,1300,1310,1320,1330,1340
1240 LOCATE30,5:PRINT "          ";:GOTO 190
1250 LOCATE30,5:PRINT "   ●●● ";:GOTO 190
1260 LOCATE30,5:PRINT "  ●●●●● ";:GOTO190
1270 LOCATE29,5:PRINT " ●●●●●●● ";          :GOTO 190
1280 LOCATE30,4:PRINT "          "+STRING$(10,CHR$(29))+CHR$(31)+"●●●●●●●●●●"+CHR$(11);:GOTO 190
1290 LOCATE29,4:PRINT "    ●●●● ";:GOTO 190
1300 LOCATE30,3:PRINT "          "+STRING$(11,CHR$(29))+CHR$(31)+"●●●●●●●●●";:GOTO 190
1310 LOCATE30,2:PRINT "          "+STRING$(11,CHR$(29))+CHR$(31)+" ●●●●●●● ";:GOTO 190
1320 LOCATE30,1:PRINT "          "+STRING$(11,CHR$(29))+CHR$(31)+"  ●●●●●  ";:GOTO 190
1330 LOCATE30,0:PRINT "          "+STRING$(11,CHR$(29))+CHR$(31)+"   ●●●   ";:GOTO 190
1340 LOCATE30,0:PRINT "    ●     ";:GOTO 1180
1350 WIDTH40,25:COLOR7:PRINT CHR$(12)
1360 LOCATE10,0:PRINT "ﾊﾟﾁﾝｺ  ｹﾞｰﾑ"
1370 LOCATE5,2:PRINT "ﾙｰﾙ ﾊ ﾎﾝﾓﾉ ﾉ ﾊﾟﾁﾝｺ ﾄ ｵﾅｼﾞﾃﾞｽ."
1380 LOCATE5,3:PRINT "(ｸﾜｼｸ ｳｲﾋﾝ ﾄ ｺｳｶﾝ ﾃﾞｷﾏｾﾝ)"
1390 LOCATE5,4:PRINT "ﾀﾏ ｦ ﾊｼﾞｲﾃ ";:COLOR2:PRINT"ﾁｭｳｰﾘｯﾌﾟ";:COLOR7:PRINT" ﾆ ｲﾚ,"
1400 LOCATE5,5:PRINT "ﾓﾁﾀﾞﾏ ｦ ﾌﾔｼﾃ ｸﾀﾞｻｲ."
1410 LOCATE5,7:PRINT "ｳｴ ﾉ ";:COLOR2:PRINT"ﾁｭｳｰﾘｯﾌﾟ";:COLOR7:PRINT" ﾆ ﾊｲﾙﾄ ｼﾀ ｦ ﾋﾗｸ."
1420 LOCATE5,8:COLOR3:PRINT "ﾑﾗｻｷ";:COLOR7:PRINT " ﾉﾆ ﾊｲﾙﾄ ﾏﾜﾘｶﾞ ｽﾍﾞﾃ ﾋﾗｷ,"
1430 LOCATE5,9:PRINT "ｽﾛｯﾄﾏｼﾝ ｶﾞ ﾏﾜﾙ."
1440 LOCATE5,10:PRINT "ﾏｰｸ ｶﾞ ｿﾛｳﾄ ";:COLOR3:PRINT "ﾑﾗｻｷ";:COLOR7:PRINT" ﾓ ﾋﾗｸ."
1450 LOCATE5,11:PRINT"｢";:COLOR2:PRINT "777";:COLOR7:PRINT "｣ﾆ ﾅﾙﾄ ";:COLOR3:PRINT"ﾑﾗｻｷ";:COLOR7:PRINT" ﾆ 3ｶｲ ﾊｲﾙﾏﾃﾞ ﾄｼﾞﾅｲ"
1460 LOCATE5,13:PRINT "ﾀﾏ ﾉ ｳﾁｶﾀ"
1470 LOCATE10,14:PRINT "｢";:COLOR4:PRINT "RET";:COLOR7:PRINT "｣ｷｰ ｦ ｵｼﾂﾂﾞｹﾙﾄ ﾊﾞﾈｶﾞ ﾋｶﾚﾙ."
1480 LOCATE10,15:PRINT "｢";:COLOR4:PRINT "RET";:COLOR7:PRINT "｣ｷｰ ｦ ﾊﾅｽﾄ ﾀﾏｶﾞ ﾊｼﾞｶﾚﾙ."
1490 LOCATE5,16:PRINT "ｽﾛｯﾄﾏｼﾝ ﾉ ﾄﾒｶﾀ"
1500 LOCATE 10,17:PRINT "｢";:COLOR5:PRINT"ｽﾍﾟｰｽ";:COLOR7:PRINT "｣ ｦ ｵｽ."
1510  LOCATE5,19:PRINT "GAME OVER ﾊ"
1520  LOCATE10,20:PRINT "ｳﾁﾄﾞﾒ ﾆﾅﾙ"
1530  LOCATE10,21:PRINT "ｼﾞｶﾝｷﾞﾚ ﾆ ﾅﾙ"
1540  LOCATE10,22:PRINT "ﾓﾁﾀﾞﾏ ｶﾞ ﾅｸﾅﾙ  ﾉ ﾄﾞﾚｶ."
1550 COLOR7:LOCATE5,24:PRINT"PUSH ANY KEY";:IFINKEY$=""THEN1550
1560 PRINT CHR$(12):LOCATE8,10:INPUT"ﾚﾍﾞﾙ ｦ ｲﾚﾃ ｸﾀﾞｻｲ(1-10)";N:IFN<1 OR10<N THEN1560
1570 N1=.5-N*.05:N2=.5+N*.05
1580 LOCATE8,13:INPUT"ｳﾁﾄﾞﾒ ﾉ ｶｽﾞｦ ｲﾚﾃ ｸﾀﾞｻｲ";D:IFD<100 OR9999<D THEN1580
1590 LOCATE8,16:INPUT"ｾｲｹﾞﾝ ｼﾞｶﾝ ｦ ｲﾚﾃ ｸﾀﾞｻｲ(ﾌﾝ)";F$:IFVAL(F$)< 1 OR 60 <VAL(F$)THEN1590
1600 F$=RIGHT$("0"+F$,2):IFF$="60"THENT$="01:00:00":GOTO 130
1610 T$="00:"+F$+":00":IFLEFT$(F$,1)="0"THEN F$=" "+RIGHT$(F$,1)
1620 GOTO 130
1630 O=0:Q=0
1640 IFO<1THENR1=INT(RND(1)*3):POKE&HF96D,H(R1):POKE&HF934,G(R1)
1650 IFO<2THENR2=INT(RND(2)*3):POKE&HF96F,H(R2):POKE&HF936,G(R2)
1660 R3=INT(RND(3)*3):POKE&HF971,H(R3):POKE&HF938,G(R3)
1670 IFINKEY$=" "THENO=O+1:IFO=3THEN1680ELSE1640ELSE1640
1680 IF(R1=R2)*(R2=R3)THENIFR1=0THENZ=Z+3:GOSUB1700:RETURN ELSEZ=Z+1:GOSUB1700:RETURN
1690 Z=Z-1:GOSUB1700:RETURN
1700 COLOR3:LOCATE13,9
1710 IFZ<1THENPRINT C$(0);:Z=0:RETURN
1720 PRINT C$(2);:RETURN
```


10月号のおもしろ製作記事

ラジオの製作 ᴿᴬᴰᴵᴼ

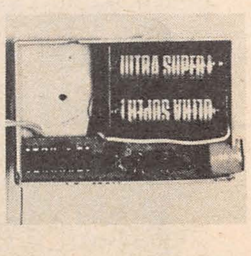
音コン・メロディの製作

世の中には，さまざまなICやLSIが出回っています。今やICの入っていない電気製品はない(?)というほど。

キミたちの使っている〝パソコン〟も，いってみれば，ICやLSIの〝かたまり〟ですね。

ラジオの製作10月号では，そんな数多くあるICの中でも，ちょっとユニークでかわいらしい〝メロディIC〟を使って作る〝音コン・メロディ〟を紹介しています。

この音コン・メロディは，キミの声や拍手にかわいいメロディで答えてくれるセットです。



キーホルダーに付けて，置き忘れ防止なんていうのにも使えますョ!!

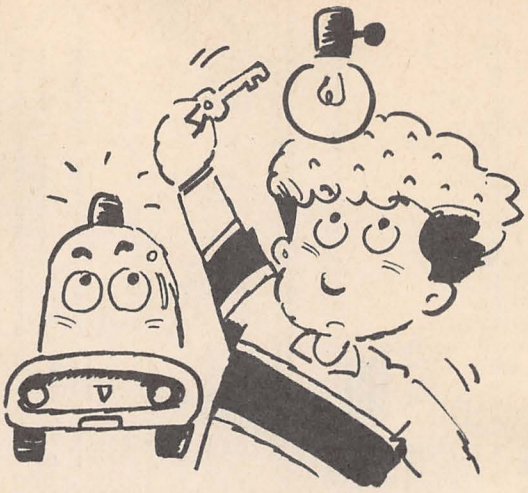
ラジオの製作10月号(9月7日発売)　定価630円

★ニデコでの〝DEMPAマイコンソフト大会〟最高！ゲーム大会でマッピーのポーチ＆タオルもらったし，影さんと握手もしたし…(もちろんすぐ手を洗ったけど)。(東京都新宿区・**柳の田んぼ13才**)……【**影：私は疲れた。**】

PC-8001mkⅡ/SR用
(N80-BASIC)

THE LIGHT（ザ ライト）

馬場 敏男



物　語

ここはサンシャイン04。キミはここの管理人の『ライ君』!

さて，このサンシャイン04には，24個の電燈が備え付けてあります。キミはＫＥＹスイッチ（画面右下にあるスイッチ）を持っていって，全部の電燈をＯＮにしなければなりません。だが，それを阻止しようと，悪人の乗ったパトロール・カーがせまってきます。しかも，５分以内に仕事をしなければ，ライ君の命があぶない……!?

遊びかた

〔ライ君の移動〕

4と6で左右，8と2で上下ですが，上下に移動するには異次元ワープ転送路を通って行かなければなりません。転送路は数か所にあり，まわりと色のちがうレンガです。また，転送路は一定の時間がたつと，ランダムにちがう場所に移動します。

〔ＫＥＹスイッチのとりかた〕

ＫＥＹは，６個あります。右下にある数字がＫＥＹで，自分のほしいＫＥＹ番号の下にライ君がいるときにスペース・キーを押すと，その番号が消え，その番号のＫＥＹはライ君のものとなります。

〔電燈のつけかた〕

電燈にも，どの番号のＫＥＹでＯＮになるかということが決まっています。画面の右，中央にある番号がＫＥＹ番号です。

ＫＥＹを使うと，自動的にライ君の持っていたＫＥＹは，もとのところにもどされます。

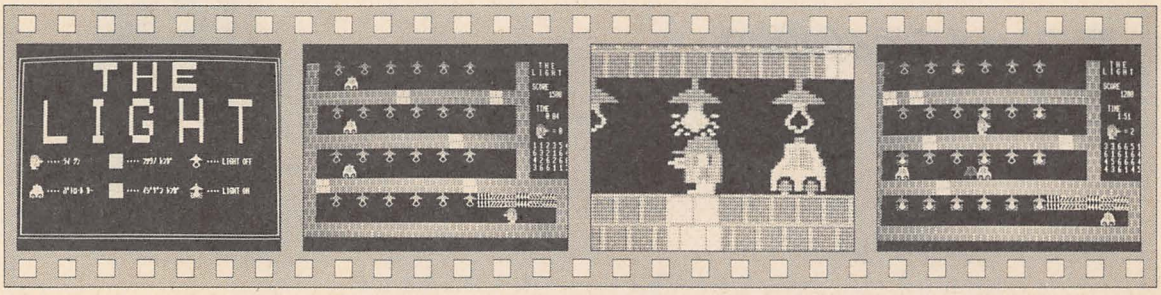
〔ＰＬＡＹ〕

悪人の乗ったパトカーをかわしながら，ＫＥＹを持っていって，電燈をＯＮにすれば得点で，24個全部ＯＮにすると，面クリアです。

パトカーに殺されるか，タイム・オーバーになると，ライ君は死にます。３回死ぬと，ゲーム・オーバーです。

CHECKER FLAG

影：電燈をつけるため，キーを持っていくというのは不自然だな。電球を交換することにして，何ワットの電球をつけるか選ぶようにする。光っている電球が切れてしまったりして，全部つけばクリア！なんてのは？



《写真１》タイトル画面。キャラの説明です

《写真２》右下のＫＥＹスイッチを持っていく

《写真３》この調子で電燈をＯＮにしていくのだ

《写真４》ところが，なかなかむずかしいぞ

★なっ，なんなんだ，このせま苦しい場所は…。いったいここはどこなんだ。誰かいないのか。うおーっ，しゃべるたびに狭くなっていく。苦しい。つぎのページがほしい。うわーっ，もうだめだ。つぎのページへ…。

THE LIGHTのプログラム・リスト

```
10 REM ////////////////////////////////
20 CONSOLE 0,25,0,1:CMD SCREEN 2,0,6:WIDTH 80,25:CMD CLS 3
30 DEFINT A-Z:DIM AX(33,11),L(4,6),X(5),Y(5),CX(2),CY(2)
40 '
50 RESTORE 1240:FOR I=0 TO 11:FOR J=0 TO 33
60 READ A$:AX(J,I)=VAL("&H"+A$):NEXT:NEXT
70 A$="1111222233334444555566667:S=8:M=3:GOTO 1040
80 C=4:A=0:LM=24:CF=0:CR=0:B$=CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(29)
90 FOR I=0 TO 2:CX(I)=48:NEXT:CY(0)=16:CY(1)=64:CY(2)=112:X=240:Y=160
100 LOCATE 70,0:PRINT"T H E":LOCATE 68,1:PRINT"L I G H T"
110 LOCATE 68,3:PRINT"SCORE":CMD PUT@(280,68),AX(0,5),PSET
120 LOCATE 69,6:PRINT"TIME":TIME$="00:00:00"
130 GOTO 150
140 REM ////////////////////////////////
150 X1=0:I=INP(0):IF I=239 OR I=191 THEN 160 ELSE 190
160 IF I=239 THEN C=4:X1=-16 ELSE IF I=191 THEN C=5:X1=16
170 IF STATUSPOINT(X+X1,Y)<>0 THEN X1=0
180 CMD LINE(X,Y)-(X+15,Y+15),0,BF:X=X+X1
190 CMD PUT@(X,Y),AX(0,C),PSET
200 FOR I=0 TO 2:IF CX(I)=X THEN IF CY(I)=Y THEN 860
210 NEXT
220 '
230 IF INP(1)=254 THEN 240 ELSE IF INP(0)=251 THEN 250 ELSE 310
240 IF STATUSPOINT(X,Y-17)=3 THEN Y1=-48:GOTO 260 ELSE 310
250 IF STATUSPOINT(X+1,Y+16)=1 THEN Y1=48 ELSE 310
260 FOR I=6 TO 8:BEEP1:BEEP0:CMD PUT@(X,Y),AX(0,I),PSET
270 BEEP1:BEEP0:CMD PUT@(X,Y+Y1),AX(0,14-I),PSET:NEXT
280 CMD LINE(X,Y)-(X+15,Y+15),0,BF:Y=Y+Y1:CMD PUT@(X,Y),AX(0,5),PSET
290 GOTO 310
300 REM ////////////////////////////////
310 IF INP(9)<191 OR X<160 OR A<>0 THEN 380
320 A=X/16-12:IF A<1 THEN A=0:GOTO 380
330 XX=X/4-1:FOR I=1 TO 15:BEEP1:BEEP0:NEXT:FOR I=0 TO 8:BEEP1:NEXT:BEEP0
340 FOR I=1 TO 15:BEEP1:FOR J=0 TO 8:NEXT:BEEP0:NEXT
350 LOCATE XX,18:PRINT"    "+B$+"    ";
360 GOTO 380
370 REM ////////////////////////////////
380 IF INP(9)<191 OR STATUSPOINT(X+8,Y-2)<>3 OR A=0 THEN 480
390 YY=(Y-16)/48+1:XX=X/32:IF L(YY,XX)<>A THEN 440
400 FOR I=1 TO 15:BEEP1:BEEP0:NEXT:FOR I=0 TO 9:BEEP1:FOR J=1 TO 30
410 NEXT:BEEP0:NEXT:FOR I=0 TO 8:BEEP1:NEXT:BEEP0
420 CMD PUT@(X,Y-16),AX(0,3),PSET:FOR I=18 TO 19
430 LOCATE 51,1:PRINT A$:NEXT:LM=LM-1:A=0:S=S+100:L(YY,XX)=-1:GOTO 480
440 FOR I=1 TO 15:BEEP1:BEEP0:NEXT:FOR I=18 TO 19
450 LOCATE 51,1:PRINT A$:NEXT:A=0
460 GOTO 480
470 REM ////////////////////////////////
480 IF CY(CR)=Y THEN 590
490 IF STATUSPOINT(CX(CR),CY(CR)+16)=1 THEN YY=48:GOTO 610
500 IF STATUSPOINT(CX(CR),CY(CR)-17)=3 THEN YY=-48:GOTO 610
510 I=RND(1)*2:XX=16*((I=0)-(I=1))
520 IF STATUSPOINT(CX(CR)+XX,CY(CR))=2 THEN XX=XX*-1
530 IF XX=16 THEN I=9 ELSE I=10
540 CMD LINE(CX(CR),CY(CR))-(CX(CR)+15,CY(CR)+15),0,BF
550 CX(CR)=CX(CR)+XX:CMD PUT@(CX(CR),CY(CR)),AX(0,I),PSET
560 IF CX(CR)=X THEN IF CY(CR)=Y THEN 860
570 CR=CR+1:IF CR=3 THEN CR=0
580 GOTO 680
590 IF CX(CR)<>X THEN XX=16 ELSE XX=-16
600 GOTO 530
610 I=RND(1)*6:IF I<>2 THEN 510
620 BEEP1:BEEP1:BEEP0:CMD PUT@(CX(CR),CY(CR)),AX(0,11),PSET
630 CMD PUT@(CX(CR),CY(CR)+YY),AX(0,11),PSET:BEEP1:BEEP1:BEEP0
640 CMD LINE(CX(CR),CY(CR))-(CX(CR)+15,CY(CR)+15),0,BF
650 CY(CR)=CY(CR)+YY:CMD PUT(CX(CR),CY(CR)),AX(0,10),PSET
660 BEEP1:BEEP0:GOTO 570
670 REM ////////////////////////////////
680 LOCATE 72,4:PRINTUSING"######";S:LOCATE 74,9:PRINT"=";M
690 LOCATE 72,7:PRINT TI$
700 GOTO 720
710 REM ////////////////////////////////
720 IF CF=50 THEN GOSUB 970 ELSE CF=CF+1:GOTO 750
730 CF=0:GOTO 750
740 REM ////////////////////////////////
750 IF LM=0 THEN 760 ELSE 810
760 FOR I=1 TO 200:BEEP1:BEEP0:NEXT:FOR I=1 TO 160:BEEP1:NEXT
770 FOR I=1 TO 80:BEEP0:NEXT:FOR I=1 TO 160:BEEP1:NEXT
780 FOR I=1 TO 80:BEEP0:NEXT:FOR I=1 TO 600:BEEP1:NEXT:BEEP0
790 GOTO 1590
800 REM ////////////////////////////////
810 TI$=MID$(TIME$,5):I$=LEFT$(TI$,1):IF I$<>"5" THEN 150
820 LOCATE 30,10:PRINT"T I M E   O V E R !":FOR I=1 TO 1000:BEEP1
830 BEEP0:NEXT:LOCATE 30,10:PRINT"                    ";
840 GOTO 860
850 REM ////////////////////////////////
860 FOR I=1 TO 20:BEEP1:NEXT:BEEP0:FOR I=0 TO 9:BEEP1:BEEP0:NEXT
870 FOR I=6 TO 8:CMD PUT@(X,Y),AX(0,I),PSET:BEEP1:BEEP0:BEEP1:BEEP0:NEXT
880 CMD LINE(X,Y)-(X+15,Y+15),0,BF:FOR I=0 TO 2
890 CMD LINE(CX(I),CY(I))-(CX(I)+15,CY(I)+15),0,BF:NEXT
900 M=M-1:IF M=0 THEN 920 ELSE 90
910 REM ////////////////////////////////
920 FOR I=1 TO 5:FOR J=1 TO 50:BEEP1:BEEP0:NEXT
930 FOR J=1 TO 50:BEEP1:NEXT:BEEP0:NEXT
940 LOCATE 15,8:PRINT"G  A  M  E     O  V  E  R  !!";
950 FOR I=1 TO 3000:NEXT:GOTO 1040
960 REM ////////////////////////////////
970 FOR I=0 TO 5:CMD PUT@(XX(I),Y(I)),AX(0,0),PSET:NEXT
980 FOR I=1 TO 20:BEEP1:BEEP0:NEXT:FOR I=1 TO 5
990 BEEP1:FOR J=1 TO 30:NEXT:BEEP0:NEXT
1000 K=0:FOR I=32 TO 144 STEP 48:FOR J=1 TO 2
1010 R=RND(1)*14+1:R=R*16:X(K)=R:Y(K)=I:K=K+1
1020 CMD PUT@(R,I),AX(0,1),PSET:NEXT:NEXT:RETURN
1030 REM ////////////////////////////////
1040 CMD CLS 3:COLOR 5
1050 CMD LINE(0,0)-(319,199),3,B:CMD LINE(5,5)-(315,195),3,B
1060 LOCATE 22,1:PRINT"
1070 LOCATE 22,2:PRINT"
1080 LOCATE 22,3:PRINT"
1090 LOCATE 22,4:PRINT"                                    ":COLOR 1:LOCATE 2,6
1100 PRINT"
1110 PRINT"
1120 PRINT"
1130 PRINT"
1140 PRINT"
1150 PRINT"
1160 CMD PUT@(16,108),AX(0,5):CMD PUT@(16,140),AX(0,10)
1170 CMD PUT@(112,108),AX(0,0):CMD PUT@(112,140),AX(0,1)
1180 CMD PUT@(208,108),AX(0,2):CMD PUT@(208,140),AX(0,3)
1190 COLOR 7:LOCATE 8,14:PRINT"････ ﾗｲﾄ ｸﾝ                    ････ ﾌﾂｳﾉ ﾚﾝｶﾞ
･･･ LIGHT OFF"
1200 LOCATE 8,18:PRINT"････ ﾊﾞﾄﾛｰﾙ ｶｰ          ････ ｲﾀﾞｰｸﾝ ﾚﾝｶﾞ          ････ LIGH
T ON"
1210 COLOR 3:LOCATE 24,21:PRINT"H I T   R E T U R N   K E Y !":LINE 21,1
1220 IF INKEY$=CHR$(13) THEN COLOR 7:GOTO 1590 ELSE 1220
1230 REM ////////////////////////////////
1240 DATA 0020,0010,AAAA,AAAA,5655,5655,5655,5655,5655,5655,5655,5655
1250 DATA 5655,5655,5655,5655,5655,5655,5655,AAAA,AAAA,5556,5556,5556,5556
1260 DATA 5556,5556,5556,5556,5556,5556,5556,5556,5556,5556,0020,0010
1270 DATA 5555,5555,FDFF,FDFF,FDFF,FDFF,FDFF,FDFF,FDFF,FDFF,FDFF,FDFF
1280 DATA FDFF,FDFF,FDFF,FDFF,5555,5555,FFFD,FFFD,FFFD,FFFD,FFFD,FFFD
1290 DATA FFFD,FFFD,FFFD,FFFD,FFFD,FFFD,FFFD,FFFD,0020,0010,0100,0040
1300 DATA 0100,0040,0100,0040,1500,0054,5501,4055,5515,5455,5555,5555
1310 DATA 0A00,00A0,0A00,00A0,0C00,0030,3000,000C,C000,0003,C000,0003
1320 DATA 3C00,003C,0300,00C0,0000,0000,0020,0010,0100,0040,0100,0040
1330 DATA 0100,0040,1500,0054,5501,4055,5515,5455,5555,5555,0A00,00A0
1340 DATA 0A00,00A0,0F00,00F0,3F3C,3CFC,FF00,00FF,FF0C,30FF,3F30,0CFC
1350 DATA 0303,C0C0,300C,300C,0020,0010,0000,4055,0500,5455,0500,5455
1360 DATA 1500,5555,5515,5555,2A00,2A3E,EA0E,2A3F,6AF5,2A3F,EA0F,AAAA
1370 DATA 2A00,AA95,2A00,AA95,2A00,6A55,2A00,AA99,0000,F03F,0000,F03F
1380 DATA 0F00,F0FF,0020,0010,5501,0000,5515,0050,5515,0050,5555,0054
1390 DATA 5555,5455,FCA8,00A8,FCA8,F0AB,FCA8,5FA9,AAAA,F0AB,56AA,00A8
1400 DATA 56AA,00AB,55A9,00A8,66AA,00AB,FC0F,0000,FC0F,0000,FF0F,00F0
1410 DATA 0020,0010,4101,0000,1414,0050,5411,0040,0555,0014,1444,4444
1420 DATA F088,00A0,CC20,F0A0,FCA8,4C80,0AB8,308B,10AA,00A0,468A,0088
1430 DATA 5089,0080,44A2,0020,FC30,0000,0C0C,0000,0F0F,0030,0020,0010
1440 DATA 0001,0000,0004,0040,0411,0000,0104,0004,1000,0440,C000,0020
1450 DATA CC00,C000,3000,4080,0880,3088,1002,0020,0400,0080,0080,0080
1460 DATA 4000,0020,3000,0000,000C,0000,0C00,0000,0020,0010,0001,0000
1470 DATA 0000,0040,0410,0000,0004,0004,1000,0440,0080,0020,C000,C000
1480 DATA 3000,4000,0800,3000,1002,0000,0400,0000,0080,0080,4000,0000
1490 DATA 3000,0000,0000,0000,00C0,0000,0020,0010,0500,0040,0500,0040
1500 DATA FF03,00FF,A903,00AB,A90F,00AB,A90E,00AB,A93E,C0AB,A93E,F0AA
1510 DATA A9FE,BCAA,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,0FF0,0FF0,43C1,43C1,53C5,53C5
1520 DATA 53C5,53C5,4001,4001,0020,0010,0100,0050,0100,0050,FF00,C0FF
1530 DATA EA00,C0EA,EA00,F0EA,EA00,B0EA,EA03,BC6A,AA0F,BC6A,AA3E,BF6A
1540 DATA FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,0FF0,0FF0,43C1,43C1,53C5,53C5,53C5,53C5
1550 DATA 4001,4001,0020,0010,0400,0040,0100,0000,C000,00C0,0103,0003
1560 DATA 080C,0008,0102,0003,8000,C088,2002,3020,080C,8080,CC0C,0C0C
1570 DATA 0303,0303,00C0,0CC0,0301,0000,4004,00C0,1300,1300,4000,4000
1580 REM ////////////////////////////////
1590 CMD CLS 3:COLOR 7
1600 FOR I=0 TO 176 STEP 16:CMD PUT@(0,I),AX(0,0):NEXT
1610 FOR I=32 TO 96 STEP 48
1620 FOR J=16 TO 240 STEP 16:CMD PUT@(J,I),AX(0,0):NEXT:NEXT
1630 FOR I=128 TO 176 STEP 48
1640 FOR J=16 TO 304 STEP 16:CMD PUT@(J,I),AX(0,0):NEXT:NEXT
1650 FOR I=0 TO 112 STEP 16:CMD PUT@(256,I),AX(0,0):NEXT
1660 FOR I=144 TO 160 STEP 16:CMD PUT@(304,I),AX(0,0):NEXT
1670 FOR I=0 TO 144 STEP 48
1680 FOR J=32 TO 192 STEP 32:CMD PUT@(J,I),AX(0,2):NEXT:NEXT
1690 LOCATE 51,18:PRINT A$:LOCATE 51,19:PRINT A$:GOSUB  980
1700 '
1710 FOR I=1 TO 4:FOR J=1 TO 6:R=RND(1)*6+1
1720 L(I,J)=R:LOCATE 65+J*2,10+I:PRINT R;:NEXT:NEXT:GOTO 80
```

初期設定
ライ君の左右移動
ライ君の上下移動
KEYを取る
ライトON
バトカーの移動
スコア表示
転送路カウンタ
面クリア
タイム・オーバー
ライ君が死んだ
ゲーム・オーバー
転送路の表示
デモ
キャラクタ・データ
画面表示

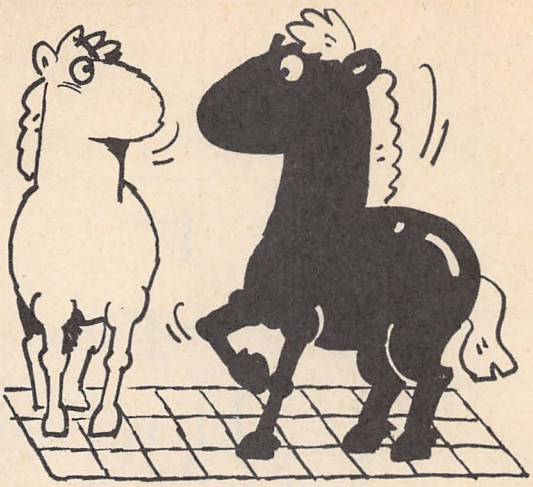
★……ここは、どこだ。ん？助かったのか？助かったんだ。ウッ、また苦しくなって…。つぎのページもほしい。（岐阜市・境田英雄14才）……【編：こんなことするのは、これが最初で最後です。影：出番が1ページ減ったー！】

PC-8001 MK II

PC-8801/mk II/SR用
(N88-BASIC) ディップ・スイッチSW2の7番をOFFにして，ROM-BASICをたち上げてください

馬飛び

小田　真弘



遊びかた

名前のとおり，ただの馬飛びと同じです。あなたの動かすコマは，黒色です。ルールがちがう，と言うかたのためにいちおう説明しておきます。コマを動かす際に，動かすコマの前に白いコマがあると，ジャンプできます。なにもコマがないと，そのまま一つ進みます。

しかし，黒いコマが前にあると進めません。もし，どのコマも，動かせなくなったら，どれかのコマが後退します。なるべく早くコマを相手のジンチにつめよせてください。

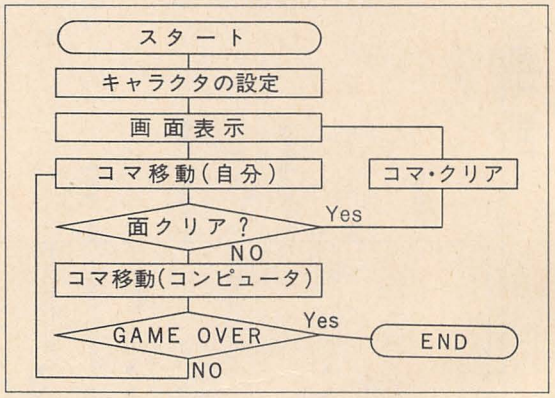
操作方法

プログラムを打ち込んでＲＵＮさせると，画面がでてきます。〝ドノコマヲウゴカシマスカ(Ｘ/Ｙ)〟と聞いてきますから，はじめにＸ座標を入力してリターン・キーを押します。つぎにＹ座標を入力してリターン・キーを押してください。入力したコマが動きます。

もし，動かせないコマや，コマのないところを指定すると，もう一度聞いてくるので，入力し直してください。

《第１表》変数表

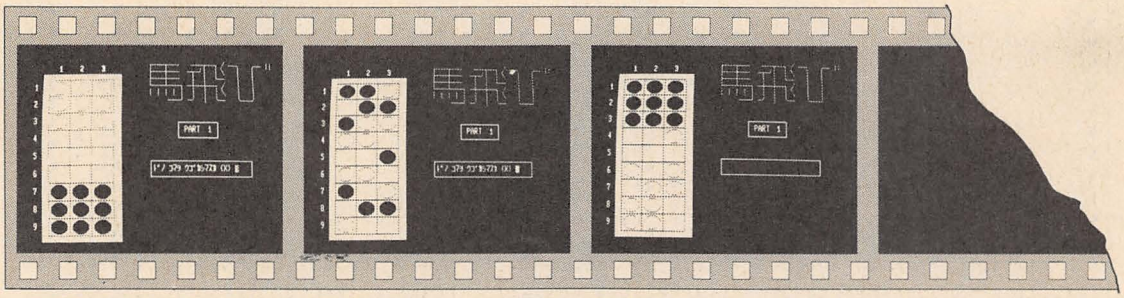
Ｘ，Ｙ	コマの座標Ⅰ
Ｘ，ＹＹ	コマの座標Ⅱ
Ｌ	面数
ＴＡ，ＴＢ	コマを動かした量



《第１図》フロー・チャート

CHECKER FLAG

Dr.D：プログラムを作るテクニックはあるが，アイデアがないという場合，ボード・ゲームを移植するのがよかろう。



《写真１》さあ，黒のコマを相手のジンチへ運べ

《写真２》なかなか，好勝負のようですね

《写真３》やったぜ！こうなれば勝ちです

★♪みす・たぁ・ぴい・しい・ぴしぴしぴし。みすたぁぴしぴしぴしみすたぁ・みす・たぁ・ぴい・しい……ああ…18の夏が終わる。(千葉県船橋市・Jun-ichi 18)……【つぐ美：これMr. PCのCMなんですって。】

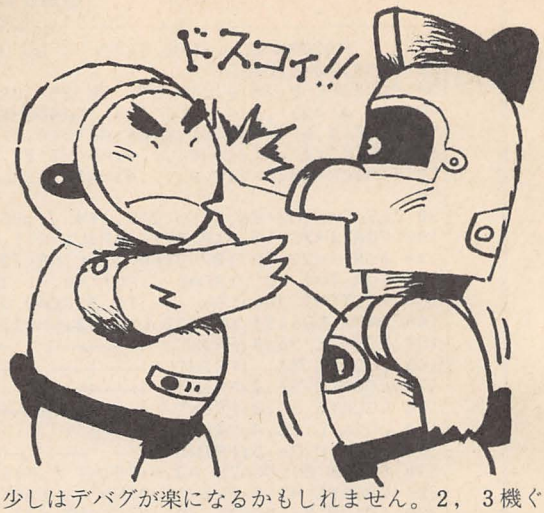
```
10 ´   PROGRAMED  1985/5/12    By  MASAHIRO ODA
20 TA=0:TB=0:L=1
30 CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 80,25:SCREEN 0,3
40 DIM A(420),B(420),Z(420):RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2))
50 LINE(0,0)-(43,16),6,BF:GET@(0,0)-(43,16),Z
60 CIRCLE(22,8),18,0,,,.4:PAINT(22,8),7,0:GET@(0,0)-(43,16),B
70 CIRCLE(22,8),18,0,,,.4:PAINT(22,8),0,0:GET@(0,0)-(43,16),A
80 ´
90 CLS 3:LINE(60,16)-(230,190),6,BF:COLOR 4
100 FOR I=73 TO 217 STEP 47:LINE(I,22)-(I+1,184),0,B:NEXT I
110 FOR I=22 TO 187 STEP 18:LINE(73,I)-(215,I),0:NEXT I:SCREEN 0,0
120 FOR I=1 TO 9:READ J:PUT(40,(I-1)*18+27),KANJI(J),PSET:NEXT
130 RESTORE 140:FOR I=1 TO 3:READ J:PUT((I-1)*47+94,6),KANJI(J),PSET:NEXT
140 DATA &H0131,&H0132,&H0133,&H0134,&H0135,&H0136,&H0137,&H0138,&H0139
150 LOCATE 36,0:PRINT "┌──┬──┐  ┌──┬──┐ ／ ┌─┐   ┌─ ||"
160 LOCATE 36,1:PRINT "├──┼──┘  └─┘  |  |＼ |  |   |  "
170 LOCATE 36,2:PRINT "├──┼──┐    |  |  └─ |  |   |  "
180 LOCATE 36,3:PRINT "└──┴──┐ ┌─┼──┼─┐ ／  |  |   |  "
190 LOCATE 36,4:PRINT "|  |  |  |  |  |  |＼ |  |   |  "
200 LOCATE 36,5:PRINT "      └──┘  └──┘  |  └─ └──┘   |  "
210 COLOR 5:LOCATE 43,8:PRINT "┌";STRING$(9,149);"┐"
220 LOCATE 43,9:PRINT USING "| PART ## |";L:COLOR 6
230 COLOR 5:LOCATE 43,10:PRINT "└";STRING$(9,"─");"┘"
240 COLOR 6:LOCATE 36,13:PRINT "┌";STRING$(25,149);"┐"
250 LOCATE 36,14:PRINT "|";SPC(25);"|"
260 LOCATE 36,15:PRINT "└";STRING$(25,149);"┘"
270 FOR J=23 TO 59 STEP 18:FOR I=75 TO 170 STEP 47:PUT@(I,J),B,PSET:NEXT I,J
280 FOR J=131 TO 167 STEP 18:FOR I=75 TO 170 STEP 47:PUT@(I,J),A,PSET:NEXT I,J
290 FOR I=0 TO 300:BEEP 1:BEEP 0:NEXT
300 ´
310 CLR$="|                                |"
320 COLOR 6:LOCATE 37,14:INPUT WAIT 100,"ﾄﾞﾉ ｺﾏﾗ ｳｺﾞｶｼﾏｽｶ (X) ",X:GOTO 340
330 GOTO 350
340 LOCATE 37,14:INPUT WAIT 100,"ﾄﾞﾉ ｺﾏﾗ ｳｺﾞｶｼﾏｽｶ (Y) ",Y:GOTO 360
350 COLOR 6:LOCATE 36,14:PRINT CLR$:MO=18:C=0:GOTO 700
360 FOR I=0 TO 500:NEXT:LOCATE 36,14:PRINT CLR$
370 IF X<1 OR X>3 OR Y<1 OR Y>9 THEN 770
380 X=(X-1)*47+75:Y=(Y-1)*18+23:IF POINT(X+22,Y+8)<>0 THEN 770 ELSE YY=Y
390 YY=YY-18:SA=SA+1:IF YY<12 OR POINT(X+22,YY+8)=0 THEN SA=0:GOTO 770
400 IF POINT(X+22,YY+8)<>6 THEN 390
410 PUT@(X,Y),Z,PSET:PUT@(X,YY),A,PSET:TA=TA+SA:SA=0:IF TA=54 THEN 520
420 FOR I=0 TO 5:BEEP 1:BEEP 0:NEXT
430 ´
440 TIME$="00:00:00":TIME$ ON:ON TIME$="00:00:10" GOSUB 690
450 X=INT(RND*3)*47+75:Y=INT(RND*9)*18+5
460 IF POINT(X+22,Y+8)<>7 THEN 450 ELSE YY=Y
470 YY=YY+18:SB=SB+1:IF YY>180 OR POINT(X+22,YY+8)=7 THEN SB=0:GOTO 450
480 IF POINT(X+22,YY+8)=0 THEN 470
490 PUT@(X,Y),Z,PSET:PUT@(X,YY),B,PSET:TB=TB+SB:SB=0:IF TB=54 THEN 570
500 FOR I=0 TO 5:BEEP 1:BEEP 0:NEXT
510 FOR I=0 TO 500:NEXT:TIME$ OFF:GOTO 320
520 ´
530 FOR I=0 TO 800:NEXT
540 GOSUB 660
550 TA=0:TB=0
560 L=L+1:LOCATE 43,9:COLOR 5:PRINT USING "| PART ## |";L:GOTO 270
570 ´
580 COLOR 4:LOCATE 38,14:PRINT "------ GAME OVER ------"
590 FOR I=0 TO 1500:NEXT:TIME$ OFF
600 COLOR 4:LOCATE 38,14:PRINT "### HIT [SPACE] KEY ###"
610 IF INP(9)<>191 THEN 610
620 COLOR 6:LOCATE 36,14:PRINT CLR$
630 GOSUB 660:L=1:LOCATE 43,9:COLOR 5:PRINT USING "| PART ## |";L
640 TIME$ OFF:GOTO 270
650 ´
660 FOR J=23 TO 167 STEP 18:FOR I=75 TO 170 STEP 47:PUT@(I,J),Z,PSET:NEXT I,J
670 RETURN
680 ´
690 C=7:MO=-18
700 TIME$ OFF:X=INT(RND*3)*47+75:Y=INT(RND*9)*18+5
710 IF POINT(X+22,Y+8)<>C THEN 700 ELSE YY=Y+MO
720 IF POINT(X+22,YY+8)<>6 THEN 700
730 FOR I=0 TO 200:BEEP 1:BEEP 0:NEXT
740 IF C=0 THEN PUT@(X,Y),Z,PSET:PUT@(X,YY),A,PSET:TA=TA-1:GOTO 430
750 IF C=7 THEN PUT@(X,Y),Z,PSET:PUT@(X,YY),B,PSET:TB=TB-1:GOTO 510
760 ´
770 FOR I=0 TO 15:BEEP 1:BEEP 0:NEXT:FOR I=0 TO 300:NEXT:GOTO 320
```

★つぐ美さん元気ですか？問題です。ボーリングでストライク連続3回だすと〝ターキー〟。では，9回連続では？（埼玉県北埼玉郡・**常連めざす新井誠司16才**）……**【影：そんなの簡単だい。答は〝まぐれ〟だって。】**

PC-9801/E/F用
(N-88(86)-BASIC，ROM-BASIC)

ロボット
OSHI-ZUMOU
(オシ ズモウ)

吉沢 嗣



遊びかた

最初にタイトル画面がでて，つぎに2種類のロボットが画面に現われますが，紫のロボットが自機です。キー操作は[8][2]([5])[4][6]で上下左右。これで敵(黒)に体当たりしてください。ぶつかり合うと，互いに両側または上下にはじけあいます（両機とも，同じだけ逆方向に)。そして，壁に衝突したほうのスタミナ(画面右側の棒グラフ）が減ります。自機ははじめ3機でスタミナ・グラフが1回ゼロになるごとに1機減ります。

また，1機勝ち抜くと画面右下に敵機が1機ずつ並びはじけあう距離が小さくなって難しくなります。5機勝ち抜くと，競技場（土俵？）が狭くなります。10機勝ち抜くと，ゲーム・オーバーとなります。

注：土俵（？）の壁は，ロボットが黄色のラインをつき破り，さらに勢いあまって赤色のラインを突破しようとすると，スタミナが減るのです。黄色のラインが消えても，そこで止まればセーフです。

プログラムのしくみ

ゲーム中のロボットの動きは，配列に入れてあります。また，エラー・ルーチンが設けてありますので，少しはデバグが楽になるかもしれません。2，3機ぐらいまでの攻撃パターンをつかめば，案外楽に勝つことができるでしょう。

終わりに

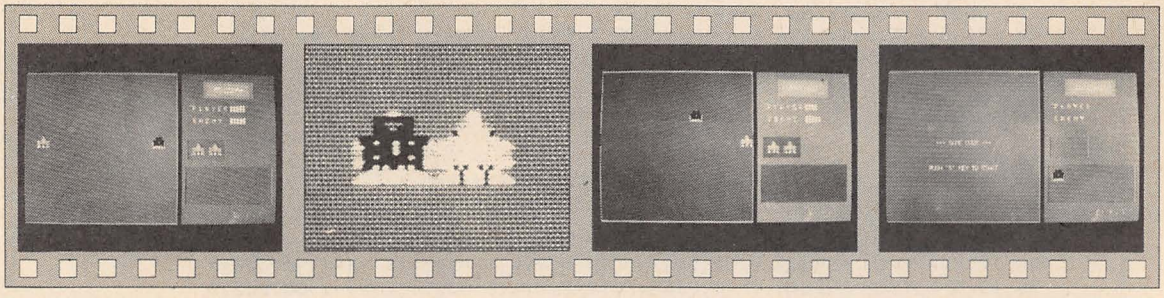
ROMベーシックをスタートして，あとはリストどおり注意深く入力してください。

敵をコンピュータ相手ではなく，2人用にしてもおもしろいと思います。

CHECKER FLAG

Dr.D：う〜ん，競技場がさびしい。たとえば，トゲのところにはじき飛ばされたら，大きなダメージを受けるとか，地面がランダムに坂になったりすると，もっとスリリングになっただろう。PC−9801の場合のキー入力は，簡単に複数の入力を判別できるから，2人用も問題なく作れるだろう。

編：ロボットどうしの戦うゲームは，おもしろいですね。リアルタイム・ゲームでも，頭を使うゲームならもっとおもしろいでしょう。



《写真1》ハッケヨイのこった！

《写真2》右四つ，左四つ？関係ないですね

《写真3》寄り切って敵ロボットの勝ち！

《写真4》3機やられると負けこしです

★OFにのる方法①女の子のハダカ②編集社のかっこいい顔を書く③つぐ美ちゃんをほめる。（神奈川県横浜市・ムフフ13才）……【影：どれもダメ！ましてや誤字はぜったいボツ!!編：アレッ？影さんのせちゃった。】

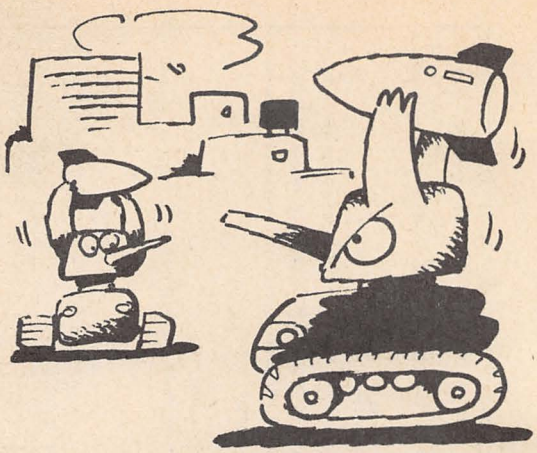
```
10 ´                          ××× OSUMOU.N88 ×××
20 ´
30 CLEAR
40 GOSUB 710  ´ ------>  initialize
50 XA=33+ZX:YA=81+ZY:XB=321-ZX:YB=81-ZY:AD=1:BD=3
60 FOR I=0 TO 31:I$=INKEY$:NEXT
70 PUT@(XA,YA),A,PSET:PUT@(XB,YB),B,PSET
80 COLOR 7:LOCATE 24,11:PRINT "X"
90 LOCATE 20,15:PRINT "S T A R T"
100 BEEP:BEEP
110 LOCATE 24,11:PRINT " ":LOCATE 20,15:PRINT "
120 IF INKEY$="" THEN 120
130 IF INP(&HE0)=&HEF THEN AD=3 ELSE IF INP(&HE0)=&HBF THEN AD=1 ELSE IF INP(&HE
0)=&HDF OR INP(&HE0)=&HFB THEN AD=2 ELSE IF INP(&HE1)=&HFE THEN AD=0
140 IF XA+XD(AD)>362-ZX OR XA+XD(AD)<1+ZX OR YA+YD(AD)>181-ZY OR YA+YD(AD)<1+ZY
THEN 200
150 LINE(XA,YA)-STEP(XS,YS),4,BF:XA=XA+XD(AD):YA=YA+YD(AD)
160 IF XA=XB AND YA=YB THEN GOSUB 620 ELSE PUT (XA,YA),A,PSET
170 IF DIE=1 THEN 200 ELSE IF DIE=-1 THEN 280
180 IF BB=0 THEN GOSUB 530:BB=1 ELSE BB=0
190 GOTO 130
200 ´                         o●o die A (PLAYER) o●o
210 FOR I=0 TO 4:COLOR=(4,2):FOR B=0 TO 200:BEEP 1:BEEP 0:NEXT B:FOR N=0 TO 10:N
EXT N:COLOR=(4,4):FOR N=0 TO 50:NEXT N:NEXT
220 LINE(XA,YA)-STEP(XS,YS),4,BF:LINE(XB,YB)-STEP(XS,YS),4,BF
230 LINE(1+ZX,1+ZY)-(384-ZX,192-ZY),6,B:LINE(2+ZX,2+ZY)-(383-ZX,191-ZY),6,B
240 LOCATE 70-SA,5:PRINT " ":DIE=0:SA=SA+1
250 IF SA>5 THEN 260 ELSE FOR I=0 TO 5000:NEXT I:GOTO 50
260 LA=LA+1:SA=1:FOR I=0 TO 2500:NEXT I:COLOR 3:FOR S=1 TO 5:BEEP 1:BEEP 0:LOCAT
E 65,5:PRINT RIGHT$("■■■■■",S):FOR J=0 TO 256:NEXT J,S:IF LA>2 THEN 470 ELSE 270
270 LINE(494,89)-(500-LA*42,105),4,BF:FOR I=0 TO 5000:NEXT I:GOTO 50
280 ´                         o●o die B (ENEMY) o●o
290 FOR I=0 TO 4:COLOR=(4,2):BEEP:FOR N=0 TO 10:NEXT N:COLOR=(4,4):FOR N=0 TO 50
:NEXT N:NEXT
300 LINE(XA,YA)-STEP(XS,YS),4,BF:LINE(XB,YB)-STEP(XS,YS),4,BF
310 LINE(1+ZX,1+ZY)-(384-ZX,192-ZY),6,B:LINE(2+ZX,2+ZY)-(383-ZX,191-ZY),6,B
320 LOCATE 70-SB,7:PRINT " ":DIE=0:SB=SB+1
330 IF SB>5 THEN 340 ELSE FOR I=0 TO 5000:NEXT I:GOTO 50
340 H=H-1:SB=1:FOR I=0 TO 2500:NEXT I:COLOR 3:FOR S=1 TO 5:LOCATE 65,7:PRINT RIG
HT$("■■■■■",S):FOR J=0 TO 100:NEXT J,S:G=G+1
350 PUT (373+HX*42,HY),B,PSET
360 IF G=5 THEN HX=1:HY=146:ZX=64:ZY=32:H=3:GOSUB 440 ELSE HX=HX+1
370 IF G=8 THEN H=7
380 IF G=10 THEN 390 ELSE FOR I=0 TO 5000:NEXT I:GOTO 50
390 COLOR 5:FOR S=1 TO 17:BEEP 1:BEEP 1:BEEP 0:LOCATE 10,1:PRINT LEFT$("Congratu
lation !!",S):FOR J=0 TO 300:NEXT J,S
400 FOR S=1 TO 20:BEEP 1:BEEP 1:BEEP 0:LOCATE 17,3:PRINT LEFT$("You are best WAR
RIOR",S):FOR J=0 TO 300:NEXT J,S
410 PUT (180,91),A,PSET
420 COLOR 6:FOR S=1 TO 24:LOCATE 12,16:PRINT LEFT$("♥♥♥♥♥ Game is over ♥♥♥♥♥",S)
:FOR J=0 TO 350:NEXT J,S:COLOR 7:LOCATE 14,22:PRINT "PUSH 'S' KEY TO START"
430 I$=INKEY$:IF I$="" THEN 430 ELSE IF I$="E" THEN CLS 3:END ELSE IF I$<>"S" TH
EN 430 ELSE 10
440 FOR P=1 TO 2:BEEP:FOR I=0 TO 200:BEEP 1:BEEP 0:NEXT I,P:SCREEN 0,3:COLOR 2:L
OCATE 22,11:PRINT "G O O D  !!"
450 LINE(0,0)-(385,193),0,BF:LINE(64,32)-(321,161),2,B:PAINT(65,33),4,2
460 LINE(65,33)-(320,160),6,B:LINE(66,34)-(319,159),6,B:LOCATE 22,11:PRINT "
    ":SCREEN 0,0:RETURN
470 ´                         o●o game over o●o
480 FOR I=0 TO 31:I$=INKEY$:NEXT
490 LOCATE 65,5:PRINT "     ":LOCATE 65,7:PRINT "     "
500 COLOR 6:FOR S=1 TO 17:LOCATE 16,11:PRINT LEFT$("××× GAME OVER ×××",S):FOR J=
0 TO 150:NEXT J,S
510 COLOR 7:LOCATE 14,15:PRINT "PUSH 'S' KEY TO START"
520 I$=INKEY$:IF I$="" THEN 520 ELSE IF I$="E" THEN CLS 3:END ELSE IF I$<>"S" TH
EN 520 ELSE 10
530 ´                         o●o move B o●o
540 IF XA=XB THEN 550 ELSE IF YB=YA THEN 570 ELSE ON INT(RND(1)*2)+1 GOTO 550,57
0
550 IF YA>91 AND YA>YB THEN BD=2 ELSE IF YA<91 AND YA<YB THEN BD=0 ELSE BD=BD+1+
(BD=3)*4
560 GOTO 580
570 IF XA>181 AND XA>XB THEN BD=1 ELSE IF XA<181 AND XA<XB THEN BD=3 ELSE BD=BD+
1+(BD=3)*4
580 IF XB+XD(BD)>362-ZX OR XB+XD(BD)<1+ZX OR YB+YD(BD)>182-ZY OR YB+YD(BD)<1+ZY
THEN BD=BD+2*(BD>1)-2*(BD<2)
590 LINE(XB,YB)-STEP(XS,YS),4,BF:XB=XB+XD(BD):YB=YB+YD(BD)
600 IF XB=XA AND YB=YA THEN BD=BD+2*(BD>1)-2*(BD<2):AD=BD+2*(BD>1)-2*(BD<2):GOSU
B 640 ELSE PUT(XB,YB),B,PSET
610 RETURN
620 ´                              o●o A--->B o●o
630 AD=AD+2*(AD>1)-2*(AD<2):BD=AD+2*(AD>1)-2*(AD<2)
640 BEEP 1:BEEP 0:FOR I=1 TO H
650 IF XA+XD(AD)>362-ZX OR XA+XD(AD)<1+ZX OR YA+YD(AD)>182-ZY OR YA+YD(AD)<1+ZY
THEN DIE=1:RETURN
660 IF XB+XD(BD)>362-ZX OR XB+XD(BD)<1+ZX OR YB+YD(BD)>182-ZY OR YB+YD(BD)<1+ZY
THEN DIE=-1:RETURN
670 LINE(XA,YA)-STEP(XS,YS),4,BF:LINE(XB,YB)-STEP(XS,YS),4,BF:XA=XA+XD(AD):YA=YA
+YD(AD):XB=XB+XD(BD):YB=YB+YD(BD)
680 PUT(XA-2,YA),A,PSET:PUT(XB-2,YB),B,PSET
690 NEXT
700 RETURN
710 ´                              o●o initialize o●o
720 DEFINT A-Z
730 SCREEN 0,3:CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 80,25:COLOR=(4,4):CLS 3
740 COLOR 4:LOCATE 0,6
750 PRINT SPACE$(12);"
760 PRINT SPACE$(12);"
770 PRINT SPACE$(12);"
780 PRINT SPACE$(12);"
790 PRINT SPACE$(12);"
800 PRINT SPACE$(12);"
810 COLOR 5:PRINT SPACE$(37);"R O B O T":COLOR 3
820 PRINT SPACE$(14);"
830 PRINT SPACE$(14);"
840 PRINT SPACE$(14);"
850 PRINT SPACE$(14);"
860 PRINT SPACE$(14);"
870 PRINT SPACE$(14);"
880 DIM A(99),B(99),XD(3),YD(3)
890 FOR I=0 TO 99:READ A(I):NEXT
900 FOR I=0 TO 99:READ B(I):NEXT
910 ´  o●o data (A)
920 DATA 32,16,0,0,768,192,-769,-193,768,192,768,192,-1,-1,3840,240,0,0,-3073
930 DATA -49,16128,252,0,0,-15361,-61,-256,255,0,0,1023,-64,16128,252,16128
940 DATA 252,16383,-4,-253,-16129,-4093,-16369,4092,16368,16191,-772,-4033
950 DATA -945,-12304,4083,-1,-1,-4033,-945,4080,4080,-1,-1,-4081,-4017,3840,240
960 DATA 16383,-4,-4081,-4081,-12544,243,-1,-1,-1,-1,240,3840,13311,-52,13071
970 DATA -3892,0,0,-12541,-16141,-12541,-16141,-12289,-13,-12481,-781,-12481
980 DATA -781,-12289,-13,-12289,-13,-12289,-13,-12289,-13,0,0
990 ´  o●o data (B)
1000 DATA 32,16,0,0,768,192,-769,-193,768,192,768,192,-1,-1,0,0,0,0,255,-256,0,0
1010 DATA 3840,240,255,-256,0,0,768,192,255,-256,0,0,0,0,255,-256,0,0,0,0,192
1020 DATA 768,192,960,-16384,195,-16192,963,240,4032,0,192,240,4032,240,4032,0
1030 DATA 192,0,192,240,3840,-16384,3,-16384,3,240,3840,240,3840,240,3840,-13072
1040 DATA 3891,-13312,51,-13312,51,-253,-16129,-12541,-16141,-12289,-13,-193
1050 DATA -769,-12481,-781,-12289,-13,-1,-1,-12289,-13,-12289,-13,0,0
1060 XS=31:YS=15:DIE=0:SA=1:SB=1:LA=0:HX=1:HY=125:H=5:ZX=0:ZY=0:G=0
1070 RESTORE 1210:FOR I=0 TO 3:READ XD(I),YD(I):NEXT
1080 ON ERROR GOTO 1220
1090 LINE(1,1)-(384,192),6,B:LINE(0,0)-(385,193),2,B:PAINT(2,2),4,6
1100 LINE(2,2)-(383,191),6,B:LINE(395,1)-(639,192),1,BF
1110 LINE(410,84)-(504,110),4,BF:LINE(405,120)-(625,167),4,BF
1120 LINE(450,10)-(578,30),6,BF:LINE(460,13)-(568,27),5,BF
1130 PUT (420,89),A,PSET:PUT (462,89),A,PSET
1140 CLS 1:COLOR 7:LOCATE 60,2:PRINT "OSHIZUMOU"
1150 COLOR 3:LOCATE 65,5:PRINT "■■■■■"
1160 LOCATE 65,7:PRINT "■■■■■"
1170 COLOR 7:LOCATE 53,5:PRINT "P L A Y E R"
1180 COLOR 7:LOCATE 53,7:PRINT "E N E M Y"
1190 COLOR 6:LOCATE 66,22:PRINT "By  Y . Y":SCREEN 0,0:FOR I=0 TO 3500:NEXT I
1200 RETURN
1210 DATA 0,-16,32,0,0,16,-32,0
1220 ´                              o●o error routine o●o
1230 CLS 3:ON ERROR GOTO 0
```

★影さんてすごいね／毎号何ページもOFに載って…。（岩手県花巻市・小原毅也13才）……【影：あたりまえじゃ／編：だって影さんが載らなかったら、ベーマガは明るい雑誌になりすぎます。影：（アスッ／）】

ぴゅう太(G-BASIC)用

バトリング・タンク

戸谷　弘一



●内　容

このゲームは，２人用です。１人用よりも，数人でプレイできるもののほうがおもしろいと思って作りました。

２人でそれぞれのタンクを操り，敵をミサイルで破壊するゲームです。先に７機破壊されたら負けです。

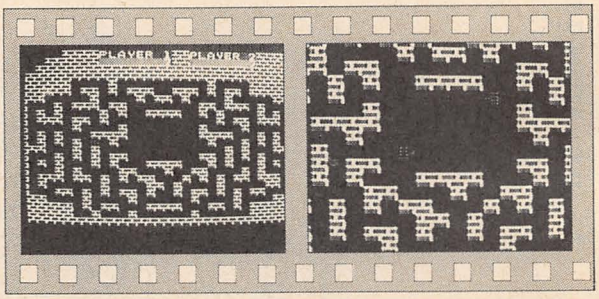
●プログラムの入力方法

まずグラフィック・モードにしたら，画面をすべて黒(2)でぬりつぶしてください。もし，このセル番号をまちがえると，戦車がカベになったりしてとり返しのつかないことになりますので注意してください。

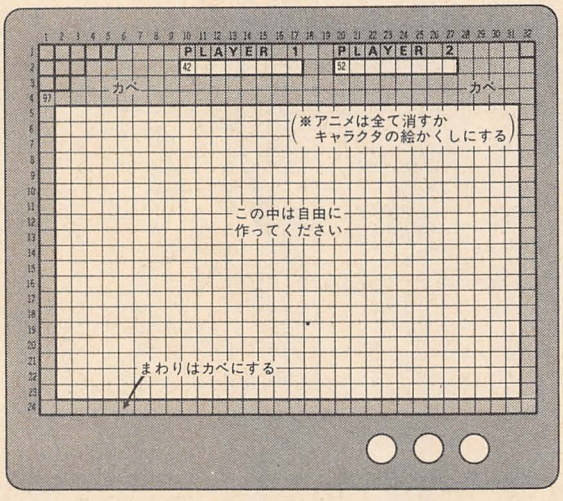
あとはマップを作るのですが，上から４段目までと１番下の列は必ずカベにしておいてください。なお，タンクとカベのキャラは，**第２・３図**を参考にしてください。それから，マップは左右対称に作らないと不公平ですから，まずマップを半分だけ仕上げて**リスト１**を入力してください。

●操作方法

コントローラ１で緑のタンク(画面左)，コントローラ２で青のタンク(画面右)を操作できます。ミサイルは[SL]キーで，タンクの向いている方向に飛びます。また，[SR]キーを押しながら方向キーを押すと，タンクの向きだけ変えることができます。



《写真１》２人で遊ぶタンク・ゲームだ　《写真２》接近！　思わず息をのんでしまう

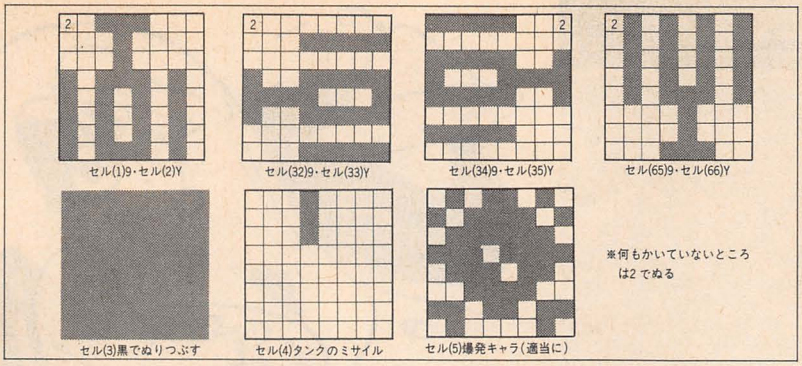


《第１図》グラフィック作画例

《リスト１》マップ作成用プログラム・リスト

```
 1  M=144
 5  マワル15 T=1カラ16
10  セル(M+T)=セル(M-T+1)
15  トジル
20  M=M+32
25  モシM<1000ナラバ5 ニイケ
30  オワリ
```


★㊟←この印が押してある作品は編集部と契約済なので今後同じネタを使ってはいけません。(群馬県高崎市・秋山直樹15才)……【影：シリーズ化しそうなネタだなあ。㊟㊛特㊛㊛…。編：最後の二つは何ですか？】



《第2図》セルの描きかた

4	4	4	4	4	4	4	4
W	W	W	W	W	W	W	4
W	W	W	W	W	W	W	4
W	W	W	W	W	W	W	4
4	4	4	4	4	4	4	4
W	W	W	4	W	W	W	W
W	W	W	4	W	W	W	W
W	W	W	4	W	W	W	W

《第3図》キャラクタ作画例——カベ——（マップは空白とカベで作ります）

《リスト2》バトリング・タンクのプログラム・リスト

```
 5  トマレ
 6  タイマ 1 オン
 7  タイマ 2 オン
 8  シキ XH=7
 9  シキ YH=7
10  シキ セル(X)=セル(3)
11  シキ セル(Y)=セル(3)
12  カケ 42,XH
14  カケ 52,YH
16  モシ XH=0ナラバ 5 ニイケ
18  モシ YH=0ナラバ 5 ニイケ
20  シキ X=421
22  シキ Y=444
24  シキ A=0
26  シキ B=0
28  シキ XX=1
30  シキ YY=-1
32  シキ C=セル(97)
40  モシ タイマ1=3ナラバ 50 ニイケ
42  モシ タイマ2=35 ナラバ 100 ニイケ
44  40 ニイケ
50  モシ A=0ナラバ 64 ニイケ
52  シキ セル(A)=セル(3)
54  シキ A=A+AA
56  モシ C<>セル(A)ナラバ 60 ニイケ
58  シキ A=0
60  シキ セル(A)=セル(4)
62  モシ A=Yナラバ 84 ニイケ
64  モシ B=0ナラバ 42 ニイケ
66  シキ セル(B)=セル(3)
68  シキ B=B+BB
70  モシ C<>セル(B)ナラバ 74 ニイケ
72  シキ B=0
74  シキ セル(B)=セル(4)
76  モシ B<>Xナラバ 42 ニイケ
78  シキ セル(B)=セル(5)
80  シキ XH=XH-1
82  88 ニイケ
84  シキ セル(A)=セル(5)
86  シキ YH=YH-1
88  オト シオン
90  マワレ 92 T=1カラ400カンカク1
92  トジル
94  10 ニイケ
100 キイ 1 J,K
102 モシ A<>0ナラバ 112 ニイケ
104 モシ K<>2ナラバ 112 ニイケ
106 シキ A=X
108 シキ AA=XX
110 オト イチオン
112 シキ M=X
116 200 ヲヨベ
118 シキ X=M
120 モシ MP=0ナラバ 128 ニイケ
122 シキ XX=MP
128 シキ セル(X)=セル(XX+33)
130 キイ 2 J,K
132 モシ B<>0ナラバ 150 ニイケ
134 モシ K<>2ナラバ 150 ニイケ
136 シキ B=Y
138 シキ BB=YY
140 オト イチオン
150 シキ M=Y
154 200 ヲヨベ
156 シキ Y=M
157 モシ MP=0ナラバ 159 ニイケ
158 シキ YY=MP
159 シキ セル(Y)=セル(YY+34)
160 40 ニイケ
200 シキ セル(M)=セル(3)
201 シキ MP=0
202 モシ J<>1ナラバ 206 ニイケ
204 シキ MP=-32
206 モシ J<>3ナラバ 210 ニイケ
208 シキ MP=1
210 モシ J<>5ナラバ 214 ニイケ
212 シキ MP=32
214 モシ J<>7ナラバ 217 ニイケ
216 シキ MP=-1
217 モシ K=1ナラバ 222 ニイケ
218 モシ C=セル(M+MP)ナラバ 222 ニイケ
220 シキ M=M+MP
222 カエレ
300 オワリ
```

★あれから座ぶとん10枚突破したから何かください（ボカッ！）（東京都港区・NRO）……【影：NRO君は6月号のギャグで座ぶとんを2枚もらってるんですね。影：おめでとう。では座ぶとんカバーを進呈しよう。】

RX-78用

UFO KILLER

ユーフォー　キラー

きむらく〜ん

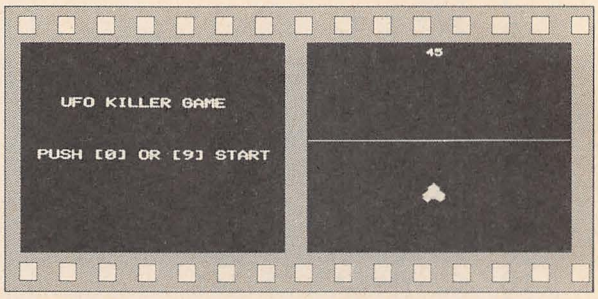


遊びかた

キミは，シャドーのベテラン・パイロットだ！スカイダイバーより発進するスカイ1（ワン）を操じゅうして，敵のＵＦＯを迎撃せよ。

ジョイスティックを操じゅうかんのように操作して，ＵＦＯを画面のまん中に合わせて，0 ボタンで弾を発射します。制限時間中に何機落とせるかで，スコアを競ってください。

地平線が表示されて，なかなかリアルでしょ！



《写真1》ジョイスティックの0か9でスタート

《写真2》ＵＦＯを迎撃せよ！地平線が見える

UFO KILLER のプログラム・リスト

```
 10 DIM U$(2)
 20 FOR I=0 TO 2:FOR J=0 TO 31
 30 READ R:U$(I)=U$(I)+CHR$(R)
 40 NEXT:NEXT
 50 COLOR ,0:PRINT"■"
 60 CURSOR 7,5:PRINT"UFO KILLE
R GAME"
 70 CURSOR 5,10:PRINT"PUSH [0]
 OR [9] START"
 80 JOYS1 J:IF(J<>0)*(J<>9)THE
N 80
 90 CLS:S=0:X=0:Y=0:T=500
 100 TX=INT(RND(1)*96)+40
 110 TY=INT(RND(1)*92)+38
 120 JOYS1 J
 130 IF J=0 THEN 500
 140 XX=((J=1)+(J=2)+(J=8))*(X
<9)-((J=4)+(J=5)+(J=6))*(X>-9)
 150 YY=((J=6)+(J=7)+(J=8))*(Y
<9)-((J=2)+(J=3)+(J=4))*(Y>-9)
 160 LINE[0]0,91+(Y+X)*5,191,9
1+(Y-X)*5
 170 X=X+XX:Y=Y+YY
 180 POSITION TX,TY:PATTERN[0]
2,STRING$(CHR$(255),32)
 190 LINE[5]0,91+(Y+X)*5,191,9
1+(Y-X)*5
 200 TX=TX-X*2:TY=TY+Y*2
 210 TX=TX+INT(RND(1)*17)-8
 220 TY=TY+INT(RND(1)*17)-8
 230 IF TX<0 THEN TX=0
 240 IF TX>175 THEN TX=175
 250 IF TY<0 THEN TY=0
 260 IF TY>167 THEN TY=167
 270 FOR J=0 TO 2:POSITION TX,
TY:PATTERN[J*2-(J=0),W1]2,U$(J
):NEXT
 280 T=T-1:IF T<0 THEN 800
 290 CURSOR 12,0:PRINT USING"#
##";INT(T/10)
 300 GOTO 120
 500 LINE[2]0,183,95,91
 510 LINE[2]191,183,95,91
 520 MUSIC"B+"
 530 IF(ABS(TX-87)<8)*(ABS(TY-
83)<8)THEN 600
 540 LINE[0]0,183,95,91
 550 LINE[0]191,183,95,91
 560 GOTO 160
 600 S=S+10
 610 FOR J=0 TO 5 STEP .1
 620 SOUND 1,3:SOUND @15,J
 630 NEXT:SOUND
 640 POSITION TX,TY:PATTERN[0]
2,STRING$(CHR$(255),32)
 650 LINE[0]0,183,95,91
 660 LINE[0]191,183,95,91
 690 GOTO 100
 800 CURSOR 8,5:PRINT"GAME OVE
R"
 810 CURSOR 5,10:PRINT"YOUR SC
ORE ";S
 900 END
 1000 DATA 0,0,0,0,192,3,224,7
,240,15,0,0,0,0,240,15
 1010 DATA 248,31,252,63,254,1
27,255,255,255,255,0,0,0,0,0,0
 1020 DATA 128,1,128,1,0,0,0,0
,0,0,0,0,0,0,0,0
 1030 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,62,124,28,56,8,16
 1040 DATA 0,0,0,0,192,3,224,7
,240,15,240,15,240,15,240,15
 1050 DATA 248,31,252,63,254,1
27,255,255,255,255,62,124,28,5
6,8,16
```

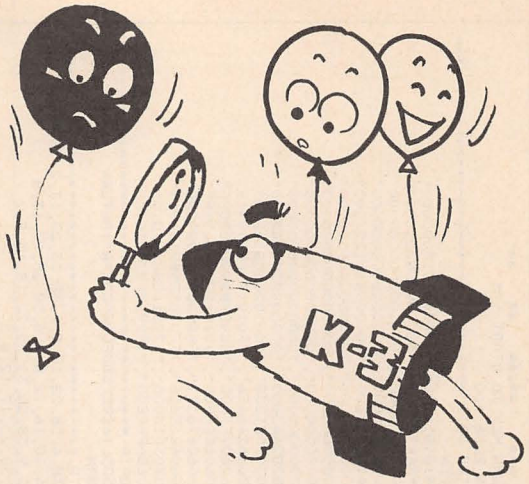
☆　　☆

★変なヤツ・シリーズ：ギャラガのバックに流れている星を一つ残らずよけるヤツ。（東京都世田谷区・岩川智志14才）……【影：ぐはははは。でも，これを，マジでよけられたら，それは，天才をとおりこしたバカだぜ。】

S1用

ふうせん

唐沢　真一



ストーリー

今，Ｓ１国では新兵器「ＴＲＱ－1500」の開発をいそいでいた。それは，レンズにより90度ミサイルがまがり，レンズの移動により，どこにでもミサイルを撃つことができるというものであった。そのことを知ったＭＢ国は，地面に落ちると　爆発するアドバルーンを，未完成の「ＴＲＱ－1500」に落とすことにした…。

ハウ　ツゥー　プレイ

自分を上下に動かして，ふうせんを撃ち落としてください。操作は回と回で上下，スペース・キーでミサイル発射です。ミサイルは１画面に三つまでです。ミサイルは自分が向いている方向にでます。

１面につき，三つのふうせんを撃ち落としたら，面クリアです。１面クリアするごとに，200点のボーナス点が入ります。ふうせんは一つ10点，１面ごとに８個のふうせんを落とすと，終わりです。ミサイルは，レンズで90度にまがります。レンズは未完成なので，動かせません。二つ（またはそれ以上）かさなっている場合，ふうせんは二つ消えますが，点数は10点しか入りません。全20面です。

《第１表》主な変数表

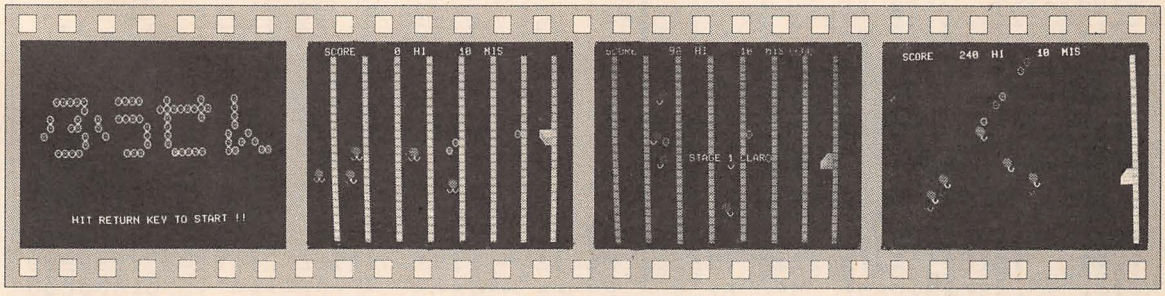
ＢＸ（），ＢＹ（）	ふうせんの座標
ＢＯ（）	ふうせんの形
ＭＸ（），ＭＹ（）	ミサイルの座標
ＭＸＰ（），ＭＹＰ（）	ミサイルの座標増分
ＭＩ（）	ミサイルがあるか，ないか
Ｘ，Ｙ	自分の座標
ＹＰ	自分のＹ座標増分
ＭＵ	自分の向き（上なら1，下なら2）
ＨＩ，Ｓ	ハイ・スコア，スコア
Ｆ	ふうせんを割った数
ＭＩＳ	ミスした数

CHECKER FLAG

Dr.D：ミサイルは一度に３発までしか撃てないから，タイミングよくキーをたたかなくてはならない。

編：ある程度先を読まなければなりませんね。

Dr.D：しかし，このままでは単調だな。妨害波をだしたりするといいんじゃないかな。



《写真１》タイトル画面。リターン・キーで開始

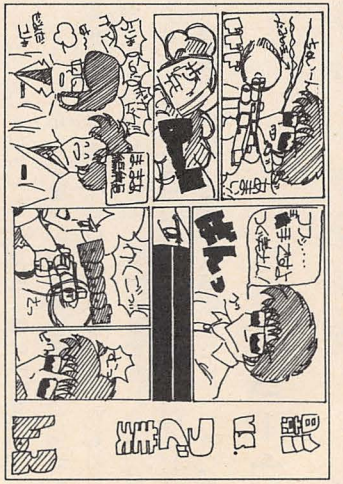
《写真２》ふうせんがたくさん落ちてくるぞ

《写真３》ふうせんを三つ撃ち落とすと面クリア

《写真４》２面目は，ほら何もない画面だ

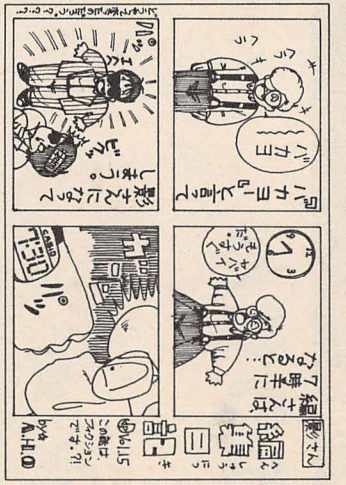
★**駅名，地名シリーズ**：福島県飯坂に「鼻毛(はなげ)」というところがある。（福島県いわき市・**いわき市のパソケン11才**）……【**影**：なんだこれ！私らを鼻であしらってんじゃないの？**編**：思わず鼻毛がとびだしてますよ。】

```
10 REM ********** ショキ セッテイ 1 **********
20 RANDOMIZE(TIME/3):POKE&HFFE0,4:WIDTH 40:DIM B1(6),B2(6),H1(8),H2(8),C(4)
30 DIM BX(5),BY(5),BO(5),MX(3),MY(3),MXP(3),MYP(3),MI(3):HI=0
40 FOR I=&H61 TO &H72:READ A$,B$,C$:IG$(I)=A$+B$+C$:NEXT
50 COLOR,,1:LOCATE0,1:PRINT "cdghklop":PRINT "efijmnqr"
60 GET@C (0,0)-(1,2),B1:GET@C (2,0)-(3,2),B2
70 GET@C (4,0)-(5,3),H1:GET@C (6,0)-(7,3),H2:GET@C (8,0)-(9,1),C
80 REM ********** ショキ セッテイ 2 **********
90 CLS:GOSUB 520:REM ********** GOTO DEMO **********
100 S=0:M=1:RESTORE 850
110 CLS:LOCATE 2,0:PRINT "SCORE          HI          MIS":FORI=1TO3:MI(I)=0:NEXT
120 LOCATE19,0:PRINT USING"######";HI:LOCATE 9,0:PRINTUSING"#####";S:F=0:MIS=0
130 READ A:FOR I=1 TO A:READ BX:FOR J=1 TO 24:LOCATE BX,J:PRINT "b";:NEXT:NEXT
140 X=36:Y=13:MU=1:PUT@C(X,Y),H1:FOR I=1 TO 5:BY(I)=INT(RND(1)*6)+1:BO(I)=1
150 BX(I)=INT(RND(1)*34):IF SCREEN(BX(I),BY(I))=98 OR SCREEN(BX(I)+1,BY(I))=98 T
HEN 150 ELSE NEXT:GOSUB820
160 REM ********** MAIN (ホ ウ タ バ イ) **********
170 K=PEEK(&HFFE0):YP=0+(K=&HB5)-(K=&HC6):IF YP=0 THEN 200
180 IF Y+YP=0 OR Y+YP=22 THEN ELSE Y=Y+YP
190 IF YP=1 THEN MU=1:PUT@C(X,Y),H1 ELSE MU=2:PUT@C(X,Y),H2
200 FOR I=1 TO 3:IF K=&H80 AND MI(I)=0 THEN MI(I)=1:K=0:MY(I)=Y+MU:MX(I)=35:MXP(
I)=-1 ELSE 220
210 IF MU=1 THEN MYP(I)=-1 ELSE MYP(I)=1
220 NEXT
230 REM ********** MAIN (ミ サ イ ル) **********
240 FOR I=1 TO 3:MT=SCREEN(MX(I)-1,MY(I)):IF MI(I)=0 THEN 300
250 IF MT=98 THEN LOCATE MX(I),MY(I):PRINT " ":MX(I)=MX(I)-2:MYP(I)=MYP(I)*-1:LO
CATE MX(I),MY(I):PRINT "a":GOTO 300
260 IF MY(I)+MYP(I)=0 OR MY(I)+MYP(I)=24 THEN MYP(I)=MYP(I)*-1
270 IF MT)=99 AND MT(=106 THEN GOTO 370
280 IF MX(I)+MXP(I)=-1 THEN LOCATE MX(I),MY(I):PRINT " ":MI(I)=0:GOTO 300
290 LOCATE MX(I),MY(I):PRINT" ":MX(I)=MX(I)+MXP(I):MY(I)=MY(I)+MYP(I):LOCATE MX(
I),MY(I):PRINT "a"
300 NEXT
310 REM ********** MAIN (フ ウ セ ン) **********
320 FOR I=1 TO 5:IF BY(I)=22 THEN 460
330 IF BO(I)=2 THEN BO(I)=1:BY(I)=BY(I)+1:PUT@C(BX(I),BY(I)),B1 ELSE BO(I)=2:PUT
@C(BX(I),BY(I)),B2
340 NEXT
350 LOCATE 9,0:PRINT USING "#####";S:GOTO 170
360 REM ********** ハ ン テ イ **********
370 S=S+10:F=F+1:IF F=3 THEN 420 ELSE LOCATE MX(I),MY(I):PRINT " ";:PLAY"O3C16"
380 MI(I)=0:FOR J=1 TO 5:IF MX(I)=BX(J)+1 OR MX(I)=BX(J)+2 THEN ELSE 410
390 IF MY(I)=BY(J)+1 OR MY(I)=BY(J)+2 THEN PUT@C (BX(J),BY(J)+1),C:BO(I)=1 ELSE
410
400 BY(J)=1:BX(J)=INT(RND(1)*34):IF SCREEN(BX(J),BY(J))=98 OR SCREEN(BX(J)+1,BY(
J))=98 THEN 400
410 NEXT:GOTO 300
420 LOCATE 15,13:PRINT"STAGE";M;"CLAR"
430 FOR I=1 TO 200:SOUND8,15:SOUND0,I:SOUND8,0:S=S+1:LOCATE 9,0:PRINTUSING"#####
";S:NEXT
440 M=M+1:IF M=21 THEN M=1:RESTORE850:GOTO 110 ELSE 110
450 REM ********** END ? ? ? ? ? ? **********
460 MIS=MIS+1:FORJ=1 TO MIS:LOCATE 30+MIS,0:PRINT "a":NEXT
470 IF MIS=8 THEN GOTO 490 ELSE PUT@C(BX(I),BY(I)+1),C
480 BY(I)=1:BX(I)=INT(RND(1)*34):IF SCREEN(BX(I),BY(I))=98 OR SCREEN(BX(I)+1,BY(
I))=98 THEN 480 ELSE 340
490 IF S)HI THEN HI=S
500 LOCATE 15,10:PRINT "GAME OVER":LOCATE 2,22:GOSUB 830:GOTO 90
510 REM ********** DEMO **********
520 LOCATE 2, 6:PRINT "   aaaaa    aaaa   a    a    a     "
530 LOCATE 2, 7:PRINT "     a         a        aaaaaaaa   a     "
540 LOCATE 2, 8:PRINT "   a   a  a  aaaa   a    a    a     "
550 LOCATE 2, 9:PRINT "   a  aa  a      a  a         a     "
560 LOCATE 2,10:PRINT " a     a  a      a  a        a  a   "
570 LOCATE 2,11:PRINT "     a         a  a        a  a  a  "
580 LOCATE 2,12:PRINT "   aaaa      aaa    aaaaa   aa   aa"
590 LOCATE 2,20:PRINT "      HIT RETURN KEY TO START !!"
600 IF PEEK(&HFFE0)=&HAF THEN RETURN ELSE 600
610 REM ********** CHARACTER DATA **********
620 REM        RED              GRREN              BLUE
630 DATA "3C7EE7C3C3E77E3C","3C428181818142 3C","0000001818000000"
640 DATA "007E7E7E7E7E7E00","FFFFFFFFFFFFFFFF","0000000000000000"
650 DATA "0001070F1F1F1F1F","0000000000000000","0000000000000000"
660 DATA "00F8FCFEFEFEFEFC","0000000000000000","0000000000000000"
670 DATA "0F07034141221C00","0000004141221C00","0000004141221C00"
680 DATA "F8F0C00000000000","0000000000000000","0000000000000000"
690 DATA "001F3F7F7F7F7F3F","0000000000000000","0000000000000000"
700 DATA "00B0E0F0F8F8F8F8","0000000000000000","0000000000000000"
710 DATA "1F0F030000000000","0000000000000000","0000000000000000"
720 DATA "F0E0C082B2443800","0000008282443800","0000008282443800"
730 DATA "000103070F1F3F7F","00000103070E1C38","0001020408112347"
740 DATA "FFFFFFFFFFFFFFFF","00FEFEB6062666E6","FF010179F9D99919"
750 DATA "FFFFFFFFFFFFFFFF","71636760607F7F00","8E9C989F9F8080FF"
760 DATA "FFFFFFFFFFFFFFFF","E6E6E60606FEFE00","191919F9F90101FF"
770 DATA "FFFFFFFFFFFFFFFF","007F7F6060676371","FF80809F9F989C8E"
780 DATA "FFFFFFFFFFFFFFFF","00FEFE0606E6E6E6","FF0101F9F9191919"
790 DATA "7F3F1F0F07030100","381C0E0703010000","4723110B04020100"
800 DATA "FFFFFFFFFFFFFFFF","E666260686FEFE00","1999D9F9790101FF"
810 REM ********** MERODY DATA **********
820 PLAY "MFL8O6V15EFCFACCCF","MFV1505L16CDEFCDEFCDEFCDEFA":RETURN
830 PLAY "MFO6L16DFEGDFECECCCC":RETURN
840 REM ********** MEN DATA **********
850 DATA 8,38,33,28,23,18,13,8,3,1,38,4,38,28,18,8,4,38,33,23,13,2,38,19
860 DATA 4,38,24,19,15,9,38,32,28,24,20,16,12,8,4,5,38,28,23,13,8
870 DATA 2,38,34,6,38,31,27,24,19,15,9,38,34,31,25,22,18,15,9,2
880 DATA 7,38,34,31,27,22,16,9,7,38,30,23,17,12,8,5
890 DATA 4,38,34,31,28,9,38,34,31,28,21,18,13,5,2
900 DATA 6,38,34,26,20,6,2,4,38,34,24,6,8,38,34,30,24,20,15,9,4
1000 DATA 11,38,34,31,28,25,22,19,14,11,6,3,10,38,34,31,28,25,22,11,8,5,2
```



評…なんで私がこうなの！（つく美）

by 山下君



評…そんなバカな！（編）

by A.H.O

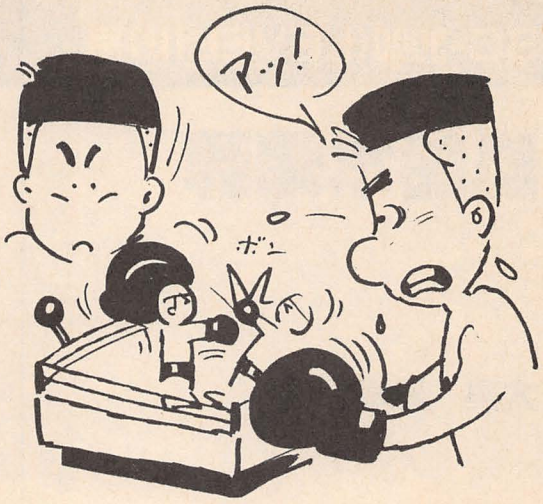
★OFに載る倍率はどのくらいですか？東大に受かるよりも，むずかしかったりして。影さんおせーてノ（東京都目黒区・KCN16才）……【編：OFは110ページだろ。1か月に2000枚のハガキだから，すごい倍率だね。】

SC-3000(LEVELII)用

MINI BOXING

ミニ　ボクシング

六川　一顔



遊びかた

左側のボクサーを[,][.]キーで前後に動かし，[Z]キーでストレート・パンチです（技はこの1種類しかありません）。

自分のパンチが相手のグローブか体に当たると，スコアが5点増え，ダメージが5減ります。逆に，相手のパンチが自分に当たると，ダメージが10増えます。

ダメージが100以上になると，ゲーム・オーバーです。時間制限はありません。

CHECKER FLAG

Dr.D：キャラクタも決まって，コンパクトにまとまってるな。

編：わずか14行のプログラムですからね。

Dr.D：毎度同じことをいっておるが，リストが短かいだけ，アイデアとプログラム・テクニックがものをいうんだ。

編：レベルが上がってきましたね！

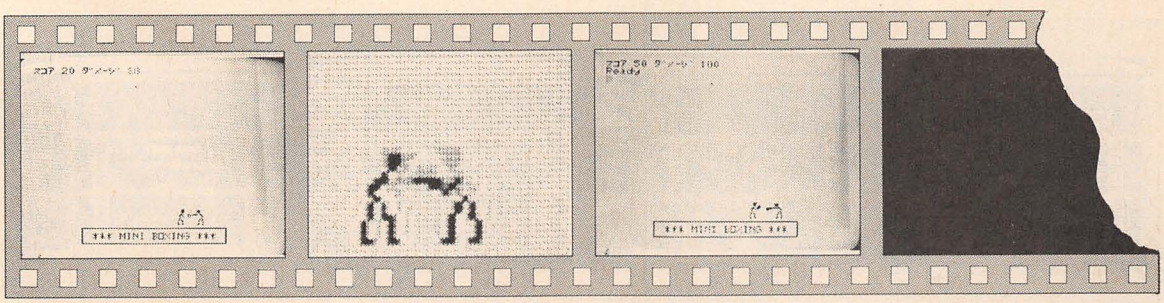
《リスト1》キャラクタ・パターンのプログラム・リスト

```
10 CLS
20 CURSOR7,20:PRINT "┌──────────┐"
30 CURSOR7,21:PRINT "| *** MINI BOXING *** |"
40 CURSOR7,22:PRINT "└──────────┘"
45 CONSOLE0,20
50 FOR I=237 TO 248
LIST-80

10 CLS
20 CURSOR7,20:PRINT "┌──────────┐"
30 CURSOR7,21:PRINT "| *** MINI BOXING *** |"
40 CURSOR7,22:PRINT "└──────────┘"
45 CONSOLE0,20
50 FOR I=237 TO 248
60 READ A$
70 PATTERNC#I,A$
80 NEXT
```

《リスト2》メイン・プログラムのリスト

```
1 X=14:A=20:D=0:S=0
2 A$=INKEY$:X=X+(A$=",")*2-(A$="
."ANDX<28)
3 IFA$="Z"THENGOSUB 12
4 B=RND(1)*2:A=A+(B>1ANDA>X)-(B<1ANDA<
27)
5 CLS:CURSORX,18:PRINT"ｵﾙ":PRINTTAB(X)
;"ﾛ";
6 CURSORA,18:PRINT"ﾒﾞ":PRINTTAB(A+1);"
ｵ";
7 V2=VPEEK(16081+A):P=INT(RND(1)*3)
8 IFP=1THENCURSORA-1,18:PRINT"♥♦♣":IFV
2=237ORV2=238THENBEEP:D=D+10
9 CONSOLE0,20:CURSOR0,0:PRINT"ｽｺｱ";S;"
ﾀﾞﾒｰｼﾞ";D;"  ":CONSOLE1,19
10 IFD>=100THENBEEP2:END
11 GOTO2
12 V1=VPEEK(16084+X):D=D+1:CURSORX,18:
PRINT"ｵ±♣"
13 IFV1=240ORV1=241THENBEEP:BEEP:S=S+5
:D=D-5
14 RETURN
```



《写真1》相手との距離とタイミングが大切

《写真2》おおっと，相打ち！　これはきいた！

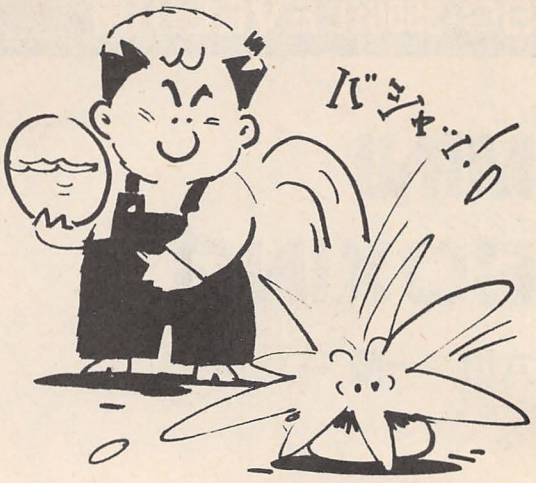
《写真3》ダメージが100になるとKO負け

★6月号P.81の藤本君は，ネタを10日間考えてOFに載った。1か月かかってこのネタを考えたぼくが載らないわけがない。（鹿児島県・1万円ほしい12才）……【影：キミは1か月間何も考えずに生きていたんでは？】

SC-3000(LEVELIII)用

風船水爆弾

大奥　雅司



★はじめに

このゲームは，84年12月号のＪＲ－200用「ＦＲＵＩＴ　ＭＯＮＳＴＥＲ」を参考にして，作りました。

★遊びかた

風船を落としたり，投げたりして敵をやっつけるゲームです。

カーソルで上下左右に移動しZで風船を落とし，Xで風船を投げます。押す時間と風船の大きさによって遠くに投げたり近くに投げたりできます。ただし長く押しすぎると風船はわれて，プレイヤーが１人死にます。ゲーム・オーバーは，プレイヤーが３人死んだときです。面クリアは，３面までは敵を３匹殺したとき，４面からは５匹殺したときです。風船を投げたり落としたりしたあとは，中段の両端にある水道のところまで行くと，風船に水が入ります。しかし，あまり水を入れすぎると風船はわれて，プレイヤーが１人死にます。上と下の段は左右にワープすることができます。

★得　点

- 風船を投げたり，落とすと……100点
- 投げて敵を殺すと……400点＋ボーナス
- 落として敵を殺すと……300点



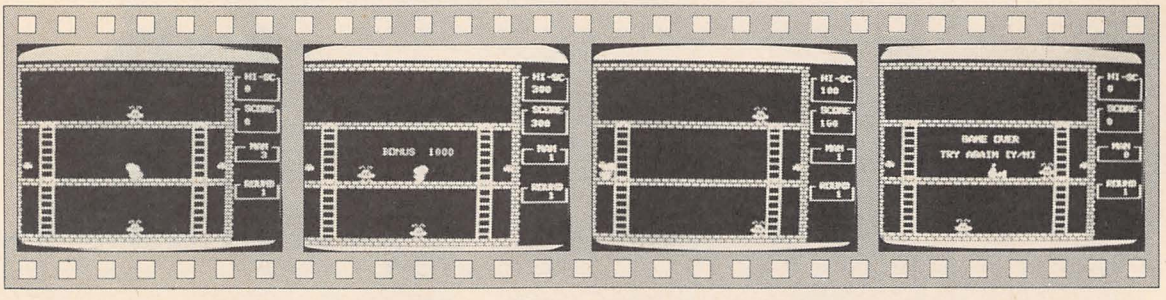
CHECKER FLAG

Dr.D：風船の動きがこのゲームのミソだが，もう少し動きが速ければいいんだが。

編：よく使うルーチンほど前にもってくるんですよ。

Dr.D：そうだ，だから風船の表示ルーチンは，なるべく前にもってきたほうがいい。

編：それにしても敵のキャラクタが，何かに似ていませんか？



《写真１》中段の風船を持ったのがプレイヤー

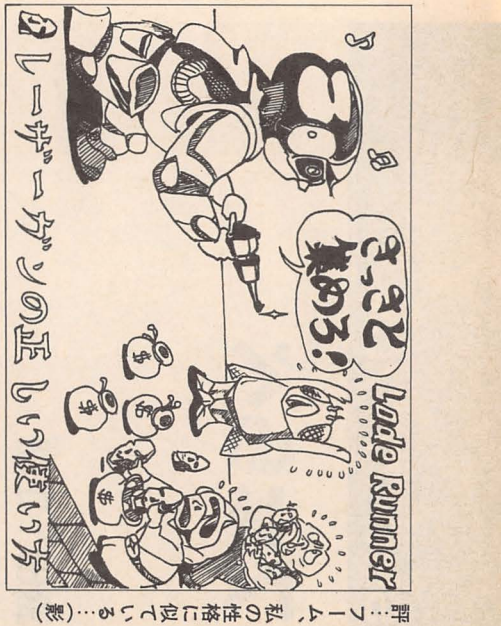
《写真２》投げた風船が当たるとボーナスが加算

《写真３》水爆弾の補給は左右のじゃロで…

《写真４》３人死ぬとゲーム・オーバー

★あ，あのー，こ，今月はじめてOFに載りました。よ，よ，よろしく！（岩手県宮古市・村上朋大12才）……【影：OFでこれだけ緊張した人ははじめてだ。編：なんといっても25万６千人の人が読んでますからね。】

```
10 DIM X(2),Y(2):HS=0
20 MAG 1:GOSUB 2270
30 MA=3
40 SCREEN 2,2:COLOR15,1:CLS:SC=0:RO=1
50 X=105:Y=107:X(1)=105:Y(1)=47:X(2)=1
05:Y(2)=167:H=3:Q=0:HH=10:MD=3
60 GOSUB 480
70 REM ■■■■■ YOUR MOVE ■■■■■
80 ON H GOSUB 970,990,1010
90 I$=INKEY$
100 IF I$=CHR$(88)ANDH<>0 THEN GOSUB 1
090
110 IF I$=CHR$(90)ANDH<>0 THEN GOSUB 1
360
120 IF I$=CHR$(28) THEN X=X+16:Q=0
130 IF I$=CHR$(29) THEN X=X-16:Q=4
140 V=VPEEK(INT(Y/8)*256+INT(X/8)*8+YM
OD8)
150 V1=VPEEK(INT(Y/8)*256+INT((X+8)/8)
*8+YMOD8)
160 IF X<25 OR X=169 THEN 180
170 GOTO 200
180 IF I$=CHR$(30) THEN Y=Y-60
190 IF I$=CHR$(31) THEN Y=Y+60
200 IF Y<107 THEN 230
210 IF V=62 OR X<9 THEN X=9:GOSUB 1030
:GOTO 270
220 IF V1=31 OR X>185 THEN X=185:GOSUB
 1030:GOTO 270
230 IF X>185 THEN X=9
240 IF X<9 THEN X=185
250 IF Y<47 THEN Y=47
260 IF Y>167 THEN Y=167
270 SPRITE 0,(X,Y),0,15
280 ON H GOSUB 970,990,1010
290 REM ■■■■■ MONSTER MOVE ■■■■■
300 FOR I=1 TO 2:IF T(I)>0 THEN T(I)=T
(I)-1:GOTO 410
310 IF X(I)=25 OR X(I)=169 THEN 330
320 GOTO 350
330 IF Y(I)>Y AND Y(I)<47 THEN Y(I)=Y(
I)-60:GOTO 390
340 IF Y(I)<Y AND Y(I)<167 THEN Y(I)=Y
(I)+60:GOTO 390
350 IFY(I)=YANDX(I)>XTHENAA=1:GOTO380
360 IFY(I)=YANDX(I)<XTHENAA=2:GOTO380
370 AA=INT(RND(1)*3):IF AA=0 THEN 410
380 ON AA GOSUB 430,450
390 SPRITE I,(X(I),Y(I)),32,8
400 IF X(I)=X AND Y(I)=Y THEN 1500
410 NEXT I
420 GOTO 90
430 X(I)=X(I)-16:IF X(I)<9 THEN X(I)=X
(I)+16
440 RETURN
450 X(I)=X(I)+16:IF X(I)>185 THEN X(I)
=X(I)-16
460 RETURN
470 REM ■■■■■ GAME SCREEN ■■■■■
480 FOR I=4TO 190 STEP 60
490 FOR J=0 TO 207 STEP 8
500 SOUND 1,3000,15
510 CURSOR J,I:COLOR2:PRINT "■";:SOUND
 0
520 NEXT J:NEXT I
530 FOR J=4 TO 190 STEP 8
540 SOUND 1,3000,15
550 CURSOR 200,J:COLOR2:PRINT "■"
560 CURSOR 0,J:COLOR2:PRINT "■":SOUND
0
570 NEXT J
580 CURSOR 9,107:COLOR14:PRINT "月"
590 CURSOR 193,107:COLOR14:PRINT "*"
600 FOR I=64 TO 182 STEP 8
610 SOUND 1,500,15
620 CURSOR 24,I:COLOR10:PRINT "■■":CUR
SOR 168,I:PRINT "■■"
630 SOUND 0:NEXT I
640 LINE (210,16)-(253,40),15,B
650 LINE (210,50)-(253,74),15,B
660 LINE (210,90)-(253,105),15,B
670 LINE (210,130)-(253,145),15,B
680 BLINE (215,16)-(250,16),1
690 CURSOR 220,12:COLOR15:PRINT "HI-SC
"
700 BLINE (215,50)-(250,50),1
710 CURSOR 220,46:COLOR15:PRINT "SCORE
"
720 BLINE (220,90)-(246,90),1
730 CURSOR 225,86:COLOR15:PRINT "MAN"
740 BLINE (215,130)-(253,130),1
750 CURSOR 220,126:COLOR15:PRINT "ROUN
D"
760 CURSOR 213,25:COLOR15:PRINT HS
770 CURSOR 213,60:COLOR15:PRINT SC
780 CURSOR 230,95:COLOR15:PRINT MA
790 CURSOR 230,135:COLOR15:PRINT RO
800 SPRITE 0,(X,Y),0,15
810 FOR I=1 TO 50 STEP 2
820 SOUND I,110#I,15:NEXT I:SOUND 0
830 FOR J=1 TO 2
840 SPRITE J,(X(J),Y(J)),32,8
850 FOR I=1 TO 50 STEP 2
860 SOUND I,110#I,15:NEXT I:SOUND 0
870 NEXT J
880 RETURN
890 REM ■■■■■ SCORE ■■■■■
900 BLINE (212,57)-(250,70),,BF
910 CURSOR 213,60:COLOR15:PRINT SC
920 IF HS>SC THEN RETURN
930 HS=SC:BLINE (212,20)-(250,33),,BF
940 CURSOR 213,25:COLOR15:PRINT HS
950 RETURN
960 REM ■■■■■ フーセン ヒョウジ ■■■■■
970 IF Q=0 THEN SPRITE 3,(X,Y),8,8:H3=
8:RETURN
980 SPRITE 3,(X,Y),20,8:H3=20:RETURN
990 IF Q=0 THEN SPRITE 3,(X,Y),12,8:H3
=12:RETURN
1000 SPRITE 3,(X,Y),24,8:H3=24:RETURN
1010 IF Q=0 THEN SPRITE 3,(X,Y),16,8:H
3=16:RETURN
1020 SPRITE 3,(X,Y),28,8:H3=28:RETURN
1030 REM ■■■■■ フーセン ■■■ SET ■■■■■
1040 HH=HH+1:IF HH=2 THEN H=1:BEEP:RET
URN
1050 IF HH=3 THEN H=2:BEEP:RETURN
1060 IF HH=5 THEN H=3:BEEP:RETURN
1070 IF HH>6 THEN BEEP:GOTO 1500
1080 RETURN
1090 REM ■■■■■ フーセン ナグル ■■■■■
1100 IF H=0 THEN RETURN
1110 T=0:HH=0:FOR I=0 TO 6:K$=INKEY$:I
F K$=CHR$(88) THEN T=T+1:IF T=1 THEN S
OUND 1,300,15:FOR J=0 TO10:NEXT J:SOUN
D0
1120 NEXT I:IF T=0 THEN RETURN
1130 IF T=7 THEN GOTO 1500
1140 GOSUB 1830
1150 ON T GOSUB 1860,1860,1870,1870,18
80,1880
1160 BX=X:BY=Y:SD=2000
1170 BX=BX+H2
1180 READ Z:BY=BY+Z:SD=SD-20
1190 SPRITE 3,(BX,BY),H3,8
1200 SOUND 1,SD,10
1210 IF BY=Y THEN 1240
1220 IF BX>190 OR BX<9 THEN 1240
1230 GOTO 1170
1240 SOUND 0:SPRITE 3,(200,182),H3,8:F
OR I=1 TO 2:IF T(I)>0 THEN 1260
1250 IF BX=X(I) AND BY=Y(I) THEN SC=SC
+300+BS:GOSUB 1300:GOTO 1940
1260 NEXT I
1270 H=0:FOR I=15 TO 0 STEP -1:SOUND 4
,0,I:NEXT I:SOUNDO
1280 SC=SC+100:GOSUB 890
1290 RETURN
1300 REM ■■■■■ BOUNUS ■■■■■
1310 FOR B=2 TO 15:BEEP
1320 CURSOR 80,90:COLOR8:PRINT "BONUS
":BS
1330 BEEP:NEXT B
1340 BLINE (80,90)-(160,100),,BF
1350 RETURN
1360 REM ■■■■■ フーセン オトス ■■■■■
1370 IF H=0 THEN RETURN
1380 IF Y=167 THEN RETURN
1390 BX=X:BY=Y
1400 FOR YY=BY TO BY+59 STEP 3
1410 SPRITE 3,(BX,YY),H3,8
1420 NEXT YY
1430 FOR I=15 TO 0 STEP -1:SOUND 4,0,I
:NEXT I:SOUND 0
1440 FOR I=1 TO 2:IF T(I)>0 THEN 1460
1450 IF BX=X(I) AND YY=Y(I) THEN TT=20
:SC=SC+300:GOTO 1940
1460 NEXT I
1470 SPRITE 3,(200,182),8
1480 H=0:HH=0:SC=SC+100:GOSUB 890
1490 RETURN
1500 REM ■■■■■ MISS ■■■■■
1510 SPRITE 1,(X,Y),48,0:SPRITE 3,(X,Y
),48,0
1520 FOR S=10 TO 1 STEP -1
1530 SOUND 1,110#S,15
1540 NEXT S:SOUND 0
1550 FOR J=1 TO 20
1560 SPRITE 0,(X,Y),36,15:SOUND 1,1000
,15:FOR U=0 TO 5:NEXT U:SOUND 0
1570 SPRITE 0,(X,Y),40,15:SOUND 1,1500
,15:FOR U=0 TO 5:NEXT U:SOUND 0
1580 NEXT J:MA=MA-1
1590 BLINE (225,93)-(250,103),,BF
1600 CURSOR 230,95:COLOR15:PRINT MA
1610 IF MA<1 THEN 1710
1620 X=105:Y=107:X(1)=105:Y(1)=47:X(2)
=105:Y(2)=167:H=3:Q=0:HH=10
1630 SPRITE 0,(X,Y),0,15
1640 FOR I=1 TO 2:IF T(I)>0 THEN 1660
1650 SPRITE I,(X(I),Y(I)),32,8
1660 NEXT I
1670 CURSOR 95,91:COLOR15:PRINT "READY
!"
1680 FOR J=1 TO 1000:NEXT J
1690 BLINE (95,91)-(153,99),,BF
1700 GOTO 80
1710 REM ■■■■■ GAME OVER ■■■■■
1720 RESTORE 1820:FOR SD=1 TO 11
1730 READ SS,NE
1740 FOR J=0 TO NE:SOUND 1,SS,15
1750 NEXT J:SOUND 0:NEXT SD
1760 CURSOR 80,80:COLOR15:PRINT "GAME
OVER"
1770 CURSOR 60,96:COLOR15:PRINT "TRY A
GAIN (Y/N)"
1780 I$=INKEY$:IF I$="Y" THEN 30
1790 IF I$="N" THEN SCREEN 1:CLS:END
1800 GOTO 1780
1810 REM ■■■■■ SOUND DATA ■■■■■
1820 DATA 392,3,392,3,392,3,392,3,392,
3,349,3,330,3,294,3,262,6,247,3,262,3
1830 REM ■■■■■ SET ■■■■■
1840 IF Q=4 THEN H2=-8:RETURN
1850 H2=8:RETURN
1860 ON H GOTO 1910,1920,1930
1870 ON H GOTO 1900,1910,1920
1880 ON H GOTO 1890,1900,1910
1890 RESTORE 2430:H1=160:BS=5000:TT=10
:RETURN
1900 RESTORE 2440:H1=112:BS=4000:TT=15
:RETURN
1910 RESTORE 2450:H1=80:BS=2000:TT=20:
RETURN
1920 RESTORE 2460:H1=48:BS=1000:TT=25:
RETURN
1930 RESTORE 2470:H1=32:BS=500:TT=30:R
ETURN
1940 REM ■■■■■ MONSTER DIE ■■■■■
1950 FOR S=1 TO 10:BEEP1:BEEP0:NEXT S
1960 SPRITE 3,(X(I),Y(I)),48,0
1970 SPRITE I,(X(I),Y(I)),44,8
1980 FOR J=1 TO 200:NEXT J
1990 SPRITE I,(X(I),Y(I)),48,0
2000 T(I)=TT:GOSUB 890
2010 H=0:HH=0
2020 MD=MD-1:IF MD<1 THEN GOTO 2040
2030 RETURN
2040 REM ■■■■■ ROUND CLEAR ■■■■■
2050 RESTORE 2150:FOR SD=1 TO 11
2060 READ SS,NE:FOR J=1 TO NE
2070 SOUND 1,SS,15:NEXT J
2080 SOUND 0:NEXT SD
2090 FOR C=2 TO 15 STEP 3
2100 CURSOR 70,90:COLOR C:PRINT "ROUND
 CLEAR !!"
2110 NEXT C
2120 T(1)=0:T(2)=0:X=105:Y=107:X(1)=10
5:Y(1)=47:X(2)=105:Y(2)=167
2130 BLINE (70,90)-(160,100),,BF
2140 RO=RO+1:H=3:HH=10:Q=0
2150 BLINE (215,135)-(253,144),,BF
2160 CURSOR 230,135:COLOR15:PRINT RO
2170 FOR I=0 TO 3:SPRITE I,(X,Y),48,0:
NEXT
2180 CURSOR 75,90:COLOR15:PRINT "ROUND
 ":RO
2190 FOR I=1 TO 500:NEXT I
2200 BLINE (70,90)-(160,100),,BF
2210 IF RO<3 THEN MD=3
2220 IF RO>2 THEN MD=5
2230 GOSUB 800:GOTO 70
2240 REM ■■■■■ SOUND 2 DATA ■■■■■
2250 DATA 349,3,392,3,349,3,392,3,349,
3,392,3,440,3,494,3,523,6,494,3,523,6
2260 REM ■■■■■ CARAKUTA DATA ■■■■■
2270 RESTORE 2330:FOR I=237 TO 241:REA
D A$:PATTERN C#I,A$:NEXT I
2280 FOR I=0 TO 51:READ A$
2290 IF A$="0" THEN PATTERN S#I,"00000
0000000000":GOTO 2310
2300 PATTERN S#I,A$
2310 NEXT I
2320 RETURN
2330 DATA EFEFEF00FEFEFE00,7C10BFFFFBB
B1000,C0C0FFFFC0C0C0C0,0303FFFF03030303
,3E08FDFFDFDD0800
2340 DATA 3C7CFFFFFFFFE7E7,3F,001F1F031F0
F0707,0000C0E0E0B0B0F0E0,0080F0F000C080E
0
2350 DATA 000003070D0D0F07,00010F0F000
30107,3CFEFFFF7F7FFEFC,00F8F8C038F0E0E
0
2360 DATA 0,0,0,00000081C1C0800,0,0,0
,00001C3E3E3E1C00,0,0,0,3C7EFFFFFFFF7E
3C
2370 DATA 0,0000001038381000,0,0,0,000
0387C7C7C3800,0,0,0,3C7EFFFFFFFF7E3C,0
,0
2380 DATA 0C32320007070F0D,7DFDFF7F0F0
00E3E,304C4C00E0E0F0B0,BEBFFFFEF0007070
C
2390 DATA 0041E34100183C2C,446CFEFEFEF
E7C38,0000800000000001,2367CF08E0F87E05
6
2400 DATA 00081C0800183C2C,446CFEFEFEF
E7C38,0,0103276FF8976302
2410 DATA 1D051D051D081464,6404307CF7E
3773F,DC545454DC102826,26200C3EEFC7EEF
C,0,0,0,0
2420 REM ■■■■■ フーセン ノ ヒダカ ■■■■■
2430 DATA -8,-8,-8,-8,-8,0,0,0,0,0,0,0
,0,0,8,8,8,8,8,8
2440 DATA -8,-8,-8,-8,-8,-8,0,0,0,0,0,8,8,8
,8,8
2450 DATA -8,-8,-8,-8,0,0,8,8,8,8
2460 DATA -8,-8,-8,8,8,8
2470 DATA -8,-8,8,8
```



ロードランナー

部…ゲーム、先の未発に役こそ…(笑)

★学校でベーマガのOFコーナーを見せたら、「影はアホだ!」といって、みんながベーマガを買うようになった。(東京都江戸川区・吉田剛11才)……【編：いじめられっ子はみんなで利用しましょう。影：私は何なんだ?】

SMC-777/C用

7ならべ

藪田　正朝



PASOPIA用に発表された**7ならべ**を参考にして，JOKERを使えるようにし，ルールもよく使われるものに近づけてみました。

ルールと遊びかた

7のカードを除いた48枚とJOKER1枚が配られます。

カードはA～Mで選び(小文字でよい)，リターン・キーでだしてください。リターン・キーを押すまでは何度でも変えられます。

カードをだしていき，端まできたら同じマークのカードは逆の端からださなければなりません。たとえば，7からAまでが場にでたら，同じマークのカードでつぎにだせるのはKだけです。そのあとQ，J，……とだします。

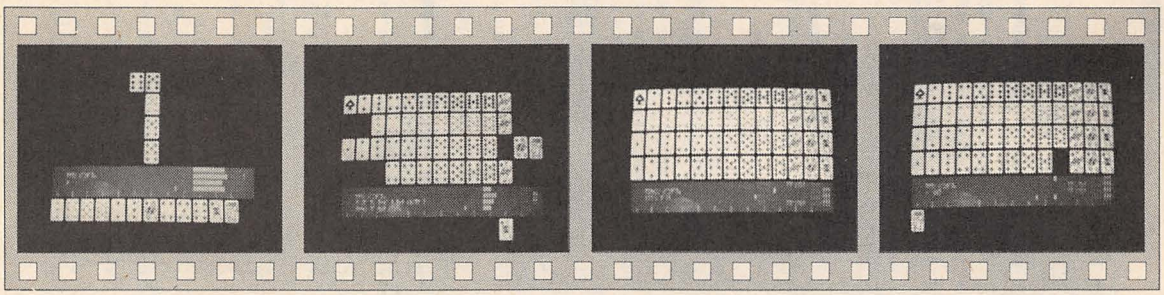
パスは3回までできます。Pを押して，リターンしてください。

JOKERは他のカードと組合わせて使います。単独でだすことはできません。JOKERは，いっしょにだしたいカードをA～Mで選び，リターン・キーを押せば自動的にでます。最後までJOKERを持っていると，それまでにGIVE　UPした人がいても関係なく最下位(関西ではベッタという)になります。

ゲームが終わると1位には10点，以下順に5，3，1点が与えられ，ゲーム4回ごとにそれまでの総合順位が発表されます。

《第1表》7ならべ変数表

C(52)	カードをシャッフルするとき使用
P(3，14)	持ちカード
PT(7)	だせるカード
JP(7)	ジョーカーと組合わせるとだせるカード
NAME$(3)	プレイヤーの名前
DP(56)	場にカードがでていれば1
PASS(3)	プレイヤーのパスの数
NKR(3)	プレイヤーの持っているカードの数
AGR(3)	プレイヤーがあがっているか
JGE(13)	手持ちカードの評価値
O(3)	順位，O(0)が1位のプレイヤーのNo.
S(3)	総合のポイント
T	順番
A(165)，B(11)	GGET，GPUT用とCPUT用
SN	試合数
Q，R	どの領域か，♠の前半が0，後半が1，etc.
TOP	前回トップのプレイヤー
DR(7)	カードをだす方向
CARD，OK	だせるかチェックするときのパラメータ
PF	パスフラグ，1でパス，2でだす
SAFE	だせるカードの数
I，J，K…	ループ用パラメータ



《写真1》四つの7がでそろったらスタート

《写真2》だせるカードがないときはパス

《写真3》ゲーム終了。1位は10点の配点

《写真4》JOKERが最後に残るとベッタ

★非常口の標識の絵を見ると，ロードランナーがにげているみたいだ。(三重県伊勢市・**小野浩治14才**)……【編：私は，借金取りからにげる影さんに見えます。**影**：奥さんにおこられた編集長がにげるようにも見える。】

プログラムについて

場のカードは，あらかじめグラフィック面にぜんぶのカードを描いて，キャラクタで隠しておき，必要なときにキャラクタを透明にしています。ただし，人間の持ちカードはＧＰＵＴで描いています。

プログラム内では，スペードのＡは１，ハートのＡは15，ＪＯＫＥＲは57などとあらわしています。

まだまだ改良するところがあると思います。変数表を参考にしてガンバッテください。とくにパス決定(800行)はあまり効果的に働いていないようです。

参考

１）マイコン（'83．１月号）〝７ならべゲーム〟

２）ＳＭＣ－70，ＢＡＳＩＣ文法書

CHECKER FLAG

Dr.D：絵ふだが美しい！　ジョーカーが笑えるな。こういったゲームはコンピュータ側の思考ルーチンが重要だ。

編：でもＢＡＳＩＣでは，強くしようとするとスピードが遅くなってしまいますね。

Dr.D：だからアルゴリズムの見なおしが大切なのだ。

編：それと，このゲームではだせるカードがあるときはパスできませんね。

Dr.D：そう。800行のパス決定を考えてみる必要はあるな。

７ならべのプログラム・リスト

```
10 '7 narabe' is written by Seicho.Y and GMM production for SMC-70
20 GOSUB *TITLE:DEF INT A-Z
30 '------------ Initialize ------------
40 DIM CC(52),PC(3,14),PT(7),JP(7),NAME$(3),DR(56),PASS(3),NKR(3),AGR(3),JGE(13
),OC(3),CT(3),PTN(7),KN(7),KN$(7)
50 DEF FNA=INT(RND(1)*4)+1:FNN=INT(RND(1)*13)+1
60 DEF FONT 1,"005965555555665600"
70 FOR I=0 TO 11:BK(I)=0:NEXT :SN=0
80 FOR I=0 TO 3:READ NAME$(I):SC(I)=0:NEXT
90 J=0:FOR I=0 TO 52:CC(I)=CONDC:J MOD 14+0:SETPC(J,J+1),J:J=J+1:NEXT
100 TOP=IRND(3)
110 CCLEAR:ACLEAR 0,16,7,3,8:CCOLOR 7,0,8:PRINT (6,17)"Just a moment please."
120 '------------ Game is start hear ------------
130 BOSPC(0,128)*GIII,167),9
140 CCOLOR 6:BEEP:PRINT (16,17)"Hit RETURN key to start.":EVAL INKEY$(1)
150 FOR I=0 TO 55:DPC(I)=CONDC:I MOD 14,0,99):NEXT
160 FOR I=0 TO 3
170  CCOLOR 2:PRINT (48,16+I)NAME$(I);
180  AGR(I)=0:OC(I)=4:PASS(I)=0:NKR(I)=0
190  PRINT (68,16+I)"pass";
200  FOR J=0 TO 14:PC(I,J)=0:NEXT J
210 NEXT I
220 FOR I=0 TO 7
230  PT(I)=I*7+CONDC:I MOD 2,1,63
240  DR(I)=CONDC:I MOD 2:1.-1):JP(I)=PT(I)+DR(I)
250 NEXT
260 '------------ Shuffle ------------
270 COLOR 7:PRINT (6,18)"Now shuffling."
280 FOR K=1 TO 3:FOR I=52 TO 1 STEP -1:J=IRND(I):SWAP CC(I),CC(J):NEXT I,K
290 '------------ Deal cards ------------
300 PRINT (6,19)"Then deal cards.":T=TOP:J=1
310 FOR I=0 TO 52
320  IF CC(I) MOD 14=7 THEN CARD=CC(I):GOSUB 1520:GOTO 360
330  PC(T,J)=CC(I):NKR(T)=NKR(T)+1:CPLOT(53+NKR(T),16+T),1,7
340  T=(T+1) MOD 4:IF T=TOP THEN J=J+1
350 NEXT I
360 '------------ Sorting cards ------------
370 PRINT (6,18)SPACE$(25);(6,19)SPACE$(25)
380 FOR I=0 TO 3:FOR J=0 TO 12:SORT PC(I,J),0:NEXT J,I
390  IF PC(I,J)>PC(I,K) THEN SWAP PC(I,J),PC(I,K)
400 NEXT K,J,I
410 FOR I=0 TO 3
420  IF PC(I,13)=57 THEN PC(I,0)=57
430  IF PC(I,1)<ELSE FOR J=1 TO 12:SWAP PC(I,J),PC(I,J+1):NEXT J
440 NEXT I
450 '------------ Human cards are display ------------
460 I=1:WHILE PC(3,I)<>57
470  XX=(PC(3,I) MOD 14+3)*24:YY=PC(3,I)%14%32
480  GPUT(XX,YY),PC(3,I)*13+PC(3,I)%14,0,3
490  CPLOT(I*6-4,20),64+1,6:I=I+1
500 WEND
510 '------------ Let's start ! ------------
520 IF PC(3,1)=57 THEN X=I*24-24:DRAW"nC+X,170E10ker1":CPLOT(I*6-4,20),64+1,6
530 '------------ Let's start ! ------------
540 T=TOP
550 PRINT (6,17)SPACE$(25);(6,17)"Let's start !";(6,18):NAME$(T);" ﾊｯｼﾝ"
560 PLAY"p104464"
570 PRINT (6,17)SPACE$(25);(6,18)SPACE$(25)
580 '------------ Main Puline ------------
590 IF AGR(T)=1 THEN 700
600 IF T=3 THEN GOSUB *MANUAL ELSE GOSUB *MODE
610 IF T=3 THEN GOSUB *MANUAL ELSE GOSUB *JUDGE
620 IF PF=1 THEN PASS(T)=PASS(T)+1 ELSE GOSUB *CARDCOND:GOTO 640
630 PRINT (6,18)NAME$(T);"ﾊ ｲﾁﾏｲ ﾋｸﾓﾉﾃﾞｽ.";:PLAY"b64g64p2p2"
640 GOSUB *CONDITION
650 PRINT (6,18)SPACE$(27);(6,19)SPACE$(20)
660 IF NKR(T)=0 THEN GOSUB *PLAYEND
670 IF PASS(T)=4 THEN GOSUB *PASSEND
680 PRINT (6,17)SPACE$(20):CPLOT(47,16+T),32,0,0
690 IF PLAYER=1 THEN *GAMEEND
700 T=(T+1) MOD 4:GOTO *MAIN
710 '------------ Computer's play ------------
720 FOR I=1 TO 13:JGE(I)=0:NEXT :FF=1:SAFE=0:N=-1:MAX=0
730 FOR C=1 TO 13
740  CARD=PC(T,C):GOSUB *JUDGECARD
750  IF OK<>0 THEN PF=2:SAFE=SAFE+1 ELSE 870
760  IF JP(Q)=CARD THEN JGE(C)=110-NKR(T):GOTO 860
770  IF JP(Q)<ELSE JGE(C)=100:GOTO 860
780  I=1:WHILE I<14 AND JP(Q)<PC(T,I):I=I+1:WEND
790  P=JP(Q)+DR(Q)
800  IF JP(Q)=PC(T,I) THEN JGE(C)=50 ELSE 840
810  WHILE PC(T,I)<=P AND PC(T,I)<>P+DR(Q):I=I+1:WEND
820  I=I+(PC(T,I)=P):IF I>13 THEN I=1:WEND
830  IF P=PC(T,I) THEN JGE(C)=100:GOTO 860
```

評…影さんがカッコよすぎますよ(編)



by ASTRO GATER

評…編集部はもっとナウイのだ！

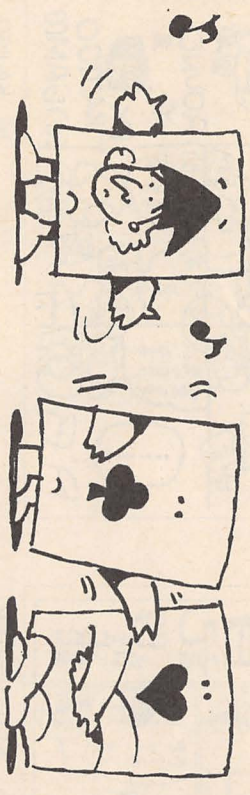


by KAJIGO

★こづかいに困っているぼくはマイコン４誌のどれかをやめなければならない。（埼玉県川口市・辻本祐樹14才）

……【影：おねぇげーですだぁ，やめねーでくだせぇ。編：遊等生はみんなベーマガを読んでます。】

★ある友人の部屋には、ベーマガのX1のリストだけが山のように積んである。もうひとりの友人のベーマガにはX1のリストがない。(東京都青梅市・OME16才)……【編：じゃあ，OFの部分はどちらがもってるの？】



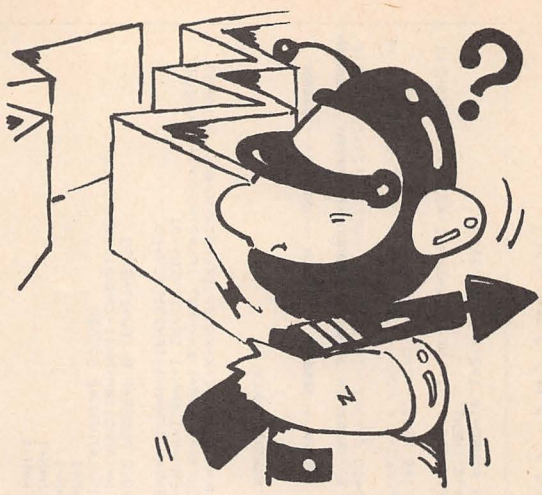
```
840     M=10:WHILE DP(P)<>99:M=COND(DP(P),M,M+12):P=P+DR(Q):WEND
850     JGE(C)=JGE(C)+M
860   IF JGE(C)>MAX THEN MAX=JGE(C):N=C
870 NEXT C
880 IF MAX-SAFE¥7-T¥4<0 AND P(T,0)=57 AND PASS(T)<3 THEN PF=1
890 IF PF=1 ELSE CARD=P(T,N):P(T,N)=0
900 RETURN
910 *JUDGECARD'------------------ judge of card -----------------
920 OK=0:IF CARD=0 OR CARD=57 THEN RETURN
930 Q=CARD¥7
940 IF CARD=PT(Q) THEN OK=1:RETURN ELSE IF P(T,0)<>57 THEN RETURN
950 I=1:WHILE P(T,I)>PT(Q) AND I<14:I=I+1:WEND
960 IF P(T,I)=PT(Q) THEN RETURN
970 R=CARD¥14¥2
980 IF CARD=JP(R) THEN OK=1:Q=R
990 IF CARD=JP(R+1) THEN OK=OK+1:Q=R+1
1000 RETURN
1010 *CONDITION'-----------------current condition----------------
1020 PRINT (54,16+T)SPACE$(13)
1030 FOR K=1 TO NKR(T):CPLOT(53+K,16+T),1,7:NEXT
1040 PRINT (73,16+T)LEFT$("!!!",PASS(T)):RETURN
1050 *CARDCOND'--------------- card condition ---------------------
1060 Q=CARD¥7
1070 IF CARD=PT(Q) THEN GOSUB *CARDDISPLAY:GOTO *JOKERPOINT
1080 V=1:WHILE P(T,V)<>57:V=V+1:WEND :P(T,V)=0
1090 IF T=3 THEN I=V¥24-24:BOXF(I,170)-(I+21,199),8
1100 R=CARD¥14¥2:IF CARD=JP(R) THEN Q=R ELSE Q=R+1
1110 X=(PT(Q) MOD 14)¥24-24:Y=(PT(Q)¥14)¥32:GGET(X,Y)-(X+21,Y+29),A(0)
1120 DRAW"m<x>,<y>E[joker]":CD=CARD:CARD=PT(Q):GOSUB *CARDDISPLAY:CARD=CD
1130 CD=PT(Q):GOSUB *JOKERPOINT:GOSUB *CARDDISPLAY
1140  I=(T+1) MOD 4:J=1
1150  PRINT (6,18)"ｶﾞﾚｶﾞ ｱﾉ ｶｰﾄﾞ" ｦ ﾓｯﾃ ｲﾙﾉｶｶ ?"
1160  WHILE P(I,J)<>CD
1170    IF J=13 THEN J=1:I=(I+1) MOD 4 ELSE J=J+1
1180  WEND
1190 PAUSE 10:PRINT (6,19)NAME$(I);" ｶﾞ ﾓｯﾃ ｲﾏｼﾀ｡"
1200 SWAP I,T:P(T,J)=57:SWAP P(T,0),P(I,0):PLAY"<3g32p64>":PAUSE 14
1210 IF T=3 THEN X1=J¥24-24:DRAW"m<x1>,170f5c8bf21;29" ELSE GOSUB *CONDITION
1220 GPUT(X,Y)-(X+21,Y+29),A(0)
1230 IF T=3 THEN DRAW"g5E[joker]"
1240 SWAP I,T
1250 *JOKERPOINT'-------------joker point ---------------------
1260 IF JP(Q) THEN W=JP(Q)¥7 ELSE PT(Q)=0:RETURN
1270 IF PT(Q)¥7<>W THEN JP(W)=JP(Q):DR(W)=-DR(W):JP(Q)=0:PT(Q)=0:Q=W
1280 P=JP(Q)
1290 *JP:P=PT(Q)+DR(Q)
1300 WHILE DP(P)>1:P=P+DR(Q):WEND
1310 IF DP(P)=0 THEN JP(Q)=P:RETURN
1320 P=P-13*DR(Q)
1330 WHILE DP(P)>1:P=P+DR(Q):WEND
1340 IF P=PT(Q) THEN JP(Q)=0 ELSE JP(Q)=P
1350 RETURN
1360 *MANUAL'    -------------manual input-------------
1370 CPLOT(6,18),253,6,0,2:A$=INKEY$(1)
1380 PRINT (7,18)SPACE$(9)
1390 CPLOT(6,18),ASC(A$)-32,6,0,2:PRINT (9,18)"ok?"
1400 K$=INKEY$(1):IF ASC(K$)=13 ELSE A$=K$:BEEP:GOTO 1380
1410 K=ASC(A$):IF (K<97 OR K>109) AND KK>112 THEN BEEP:BEEP:GOTO 1380
1420 IF K=112 THEN J=1 ELSE 1460
1430 WHILE J<13 AND OK=0:CARD=P(3,J):GOSUB *JUDGECARD:J=J+1:WEND
1440 IF OK<>0 AND PASS(3)=3 ELSE PF=1:RETURN
1450 PRINT (7,19)"ｶﾞﾋﾙ ｶｰﾄﾞ ｶﾞ ｱﾘﾏｽﾖ":BEEP:BEEP:GOTO 1380
1460 K=K-96:CARD=P(3,K):GOSUB *JUDGECARD
1470 IF OK=0 THEN BEEP:BEEP:BEEP:GOTO 1380 ELSE PLAY"g64"
1480 PRINT (7,19)SPACE$(19):BOXF(K¥24-24,170)-(K¥24-3,199),8
1490 P(3,K)=0:PF=2:RETURN
1500 *CARDDISPLAY'---------------------card display ----------------------
1510 NKR(T)=NKR(T)-1
1520 YY=CARD¥14¥4:XX=6¥(CARD MOD 14-1)
1530 APUT(XX,YY)-(XX+5,YY+3),B(0):DP(CARD)=1
1540 PLAY"t255o64":RETURN
1550 *PASSEND'-----------------luse as take 4th pass-----------------
1560 CCOLOR 0:PRINT (6,18)"ﾊﾟｽ 4ｶｲ ﾃﾞﾏｹ ﾃﾞｽ";
1570 PLAY"t25501<3b4b8p8><9g8>p2<3<3a8>p8><8G-8>G-16o4"
1580 AGR(T)=1:PLAYER=PLAYER-1
1590 IF P(T,0)=57 THEN O(3)=T ELSE I=2:WHILE O(I)<>4 :I=I-1:WEND :O(I)=T
1600 FOR I=1 TO 13
1610  IF T=3 THEN BOXF(I¥24-24,170)-(I¥24-3,199),8
1620  IF P(T,I)=0 OR P(T,I)=57 THEN 1650
1630  CARD=P(T,I):P(T,I)=0:GOSUB *CARDDISPLAY:R=CARD¥14¥2
1640  IF CARD=JP(R) OR CARD=JP(R+1) THEN Q=COND(CARD=JP(R),R,R+1):GOSUB *JP
1650 NEXT
1660 PRINT (54,16+T)COND(P(T,0)=57," Joker       "," ﾊﾟｽ ﾃﾞﾏｹ   ")
1670 CCOLOR 7:PRINT (6,18)SPACE$(30):RETURN
1680 *PLAYEND'---------------playend--------------------
1690 CCOLOR 6:PRINT (6,18)CHR$(248)+"ｱｶﾞﾘ ﾃﾞｽ"+CHR$(249)
1700 PLAY"t1400l4P32EF#8G8F#DE3D8P32D2"
```

```
1710 AGR(T)=1:PLAYER=PLAYER-1
1720 I=0:WHILE O(I)<>4 :I=I+1:WEND :O(I)=T
1730 PRINT (54,16+T),"   ｱｶﾞﾘﾏｼﾀ  "
1740 CCOLOR 7:PRINT (6,18)SPACE$(30):RETURN
1750 *GAMEEND'-------------------end of game----------------
1760 CCOLOR 6:PRINT (6,17)CHR$(249)+"ｳﾞｰ-4 ｼｭｳﾘｮｳ ﾃﾞｽ"+CHR$(248):PAUSE 10
1770 I=0:WHILE O(I)<>4:I=I+1:WEND
1780 T=0:WHILE AGR(T)<>0:T=T+1:WEND :O(I)=T
1790 FOR I=1 TO 13
1800  IF T=3 THEN BOXF(I¥24-24,170)-(I¥24-2,199),8
1810  IF P(T,I)=0 OR P(T,I)=57 THEN 1830
1820  CARD=P(T,I):GOSUB *CARDDISPLAY
1830 NEXT
1840 CCOLOR 6,0,0:CCLEAR 16,9:PRINT (5,18),"ﾊｲ ｵﾓｲﾏｲ":PAUSE 20
1850 PRINT (5,16);"ｼﾞﾝ ｺﾞｲ******",(30,16)"1ﾊﾟﾝ","2ﾍﾟﾝ","3ﾎﾞﾝ","ﾍﾞｯﾀﾞ"
1860 PRINT (5,17)"ﾀﾀﾞｲﾏ ﾉ ｹｯｶ";(30,17):FOR I=0 TO 3:PRINT NAME$(O(I)),:NEXT
1870 FOR I=0 TO 3
1880  S(O(I))=S(O(I))+COND(I=0,10,7-I¥2)
1890 NEXT
1900 PRINT (5,18)"ｲﾏﾏﾃﾞﾉ ｼｮｳｽﾞｳ ";SN;" ﾃﾞｽ"
1910 IF SN MOD 4=0 ELSE 1970
1920 FOR I=0 TO 2 :FOR J=I TO 3
1930    IF S(O(I))<S(O(J)) THEN SWAP O(I),O(J)
1940 NEXT J,I
1950 PRINT (5,19);"ｿﾛｯﾃﾞ ****";(30,19);:FOR I=0 TO 3:PRINT NAME$(O(I)),:NEXT
1960 PRINT (5,20);"ｿﾛｯﾃﾞ ﾎｲﾝﾄ";(30,20);:FOR I=0 TO 3:PRINT S(O(I)),:NEXT
1970 TOP=O(0)
1980 PRINT (9,22);"play again?  (Y/N)":EVAL INKEY$:A$=INKEY$(1)
1990 IF A$="n" THEN GCLEAR :CCLEAR:END ELSE *START
2000 *TITLE'---------------------title-----------------
2010 WIPE:CURSOR OFF :CONSOLE 80
2020 GCOLOR ,8,8:GCLEAR:CCOLOR 3,3,0:FONT RESET 1
2030 TITLE$="7 "+CHR$(229)+CHR$(247)+CHR$(237)+CHR$(254):I=6
2040 FOR J=1 TO I :FOR V=1 TO 8 :CPLOT(J¥8+V+6,3),32:NEXT
2050 AD=&H1000+ASC(MID$(TITLE$,J,1))¥8
2060 FOR U=0 TO 7:T=VINP(AD+U):CP=&H80
2070 FOR V=1 TO 8 :IF (T AND CP) ELSE CPLOT(J¥8+V+6,4+U),32
2080 CP=CP¥2: NEXT V,U,J
2090 FONT RESET 0:CCOLOR 7,0
2100 '         ----------instraction--------
2110 PRINT (10,19)"ﾌﾟﾚｲﾔｰ ﾊ 4ﾆﾝ ﾃﾞ, SMC-70 ｶﾞ 3ﾆﾝ ﾌﾞﾝ ｳｹﾓﾏｽ。ｱﾅﾀﾉ ｶｰﾄﾞﾊ ｼﾀﾆ ﾋｮｳｼﾞ";:(10,21);"ﾏﾚﾏｽ。ｶｰﾄﾞ ﾉ ｳﾗﾉ ﾏﾙﾌｧﾍﾞｯﾄｶﾞ ｴﾗﾍﾞ, RETURN key ﾃﾞ ﾀﾞｼﾏｽ。Joker ﾊ";:(10,23);"ｼﾞｮｰｶｰﾄﾞﾓ ﾃﾞﾏｽ。ﾊﾅｽ ﾉｰﾄﾓﾊ [ｴﾝﾀｰ] ｦ ｵｽﾄｷ ｸﾀﾞｻｲ。ﾊﾅｽﾊ 3ｶｲ ﾏﾃﾞ ﾃﾞｷﾏｽ。"
2120 '         ----------  Drawing  Cards ----------
2130 SPADE$="C0D3RL2RU5DRDRDL4URURD"
2140 HEART$="C5ULUDLDRDRDURURULUDRD12"
2150 DIA$="C4L2RDRDURURLULUDLDR"
2160 CLUB$="C1D3U2R2ULU2L2D2LDR2U2D"
2170 W$="f1c7bf20,28g1c8Rc7R19c8RDC0D26W-2,2L19C8Ug1"
2180 ACE$="EwJw10,6c0DH7,7D2W-1,1L3W-2,2DW2,2RL8RW2,-2UW-2,-2L3W-1,-1U2H7,-7d2p0,0d2c15W3,3W-1,1L4W-1,-1W3,-3dP15,15"
2190 C1$="EwJw10,14EmarkJg1"
2200 C2$="EwJw10,5<2EmarkJd18a'180>g1"
2210 M3$="d5<2EmarkJd18a'180>d9EmarkJg1"
2220 C3$="EwJr10Em3Ja1"
2230 C4$="EwJw4,5<2EmarkJr11EmarkJd18a'180>g1"
2240 C5$="Ec4Jw10,14EmarkJg1"
2250 C6$="EwJr4Em3Jr16Em3J"
2260 C7$="Ec6Jw10,9EmarkJg1"
2270 C8$="Ec7Jw10,19a'180EmarkJa'180g1"
2280 M4$="dC2d4EmarkJd6EmarkJd16a'180>g1"
2290 C9$="Ec1Jr4Em4Jr16Em4Jg1"
2300 C10$="EwJr4Em4Jr16Em4Jr10d8EmarkJd12a'180EmarkJa'180g1"
2310 J8="lD2W1,1RW1,-1U4":Q8="drW2,2W-1,-1U3W-1,-1LW-1,1D3W1,1R":K$="r3uW-2,2W2,213U6"
2320 MK$="EwJw4,5EmarkJw16,23F3u514"
2330 C11$="EMkJEjJg1<2r9d2c4R5dLL3F2c11D3LD3L2G2c4R3c15D2c0Lrc15W1,2W-1,1L3dc6R3c4W3,3L10W2,-2lc0W-2,2c4Dr7ou2bf2,215oc6lor3or3oc0r3orc12U7d3c(c)og3a'180>g1"
2340 C12$="EMkJE0Jg1<2r12d2c10F2R2DRD3RUD2uG2W-2,2drc0R2LD2u2c7Uw-2.2c15W2,2R213f4dc4W-5,3g4c9dL2W-7,4D2W3,3Dc112Dur2c4ur20cc(c)u20r40c915o12uor2doc4r5u2bf2,2uog3a'180>g1"
2350 C13$="EmkJEkJg1<2r9d3c11R4URldl2Udl2ULrd2c[5R414D3LD21U3r4uc0R21c7Drc15W1,1c0Ld6r3c15U8W1,-1W1,1D8c13rL4w2,2c15rololoL2c1U5LUdlc(c)W-2,3W2,5c12r2oW-2,-3c6oc12lW2,-3c413ouoo3a'180>g1"
2360 J1$="f2c0bf16,4g2c7RLDbf2,2W1,1u4W1,1bf1,2dr2Uu2Ur2D2LrD2r2uRU2Lr3Dd2W1,-1RU3c0d6D2"
2370 J2$="c8g1W3,11DW2,2W-1,1DW-1,1D2W3,3rW1,-1UW-1,-112d3D2W-1,1DR3W2,-2R2W2,2R3UW-1,-1U5ruUW3,-3UW-1,-1LW-2,2LW-2,-2U2W-1,-1LW-2,2L2W-1,-1LW-1,1W3,2p15,0"
2380 J3$="c0Rc7dLU"
2390 JOKER$="EwJw2,3Ej1JEj2JEj3Jr3uEj3Jd3r2c1W-1,1L2c712d<2W1,1P3W1,-1PW1,-1"
2400 C8="z0s1Ec1Jr24Ec2Jr24Ec3Jr24Ec4Jr24Ec5Jr24Ec6Jr24Ec7Jr24Ec8Jr24Ec9Jr24Ec10Jr24Ec11Jr24Ec12Jr24Ec13Jd321288"
2410 MARK$=SPADE$:C=0:DRAW"m0,0E[]":MARK$=HEART$:C=5:DRAW"E[]":MARK$=DIA$:C=4:DRAW"E[]":MARK$=CLUB$:C=1:DRAW"E[]joker]m0,0Ace]"
2420 RETURN
```

VIC-1001用

COMBAT IN MAZE
コンバット　イン　メイズ

西塚　建



敵国の無人基地は，ロボットによって守られた迷路の中にある。あなたは，時間内に動力室をみつけだし，中に入らねばならない。

動力室の中に入ると発電を止められるので，ロボットはでてこない。しかし，動力室爆破のために爆弾を使いはたし，自分で出口まで走らねばならない。

時間までにたどりつけないと，時限爆弾が爆発する。

遊びかた

爆弾は16個あり，壁やロボットを破壊することができます。ロボットは，300点です。

壁は1回だけ爆破でき，瞬時に修復してしまうので，急いで通ってください。壁に接していないと，通ることはできません。また，爆弾は最後に押された方向に投げられます。

キー操作は，I M J Lで上下左右の移動，スペース・キーで爆弾です。

プログラムのしくみ

リスト1：キャラクタ，マシン語，迷路の各DATAで，マシン語は，迷路の表示をします。

迷路は64×32で，256バイトで，ビットが1で道，0で壁となっています。

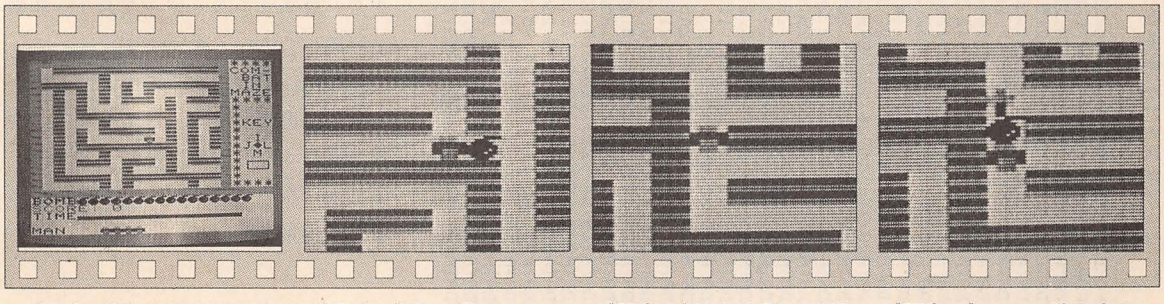
表示は16×16で，ビットごとに指定と表示できます。これは，画面の左上隅を00，01番地，シフト・ビット数を02番地に入力することにより行ないます。

リスト2：メイン・プログラム。迷路表示はマルチ・カラーで，迷路のDATAで画面左上隅に当たるアドレス，シフト・ビット数を，ANDを用いて算出しています。00番地は0～7のXと0～31のYの値により指定し，01番地は常に29($1D)です。

スピードを重視するため，画面上でキャラクタを動かすということはせず，たえずマシン語をコールし，

《第1表》変数表

A	MANの数	V	V－RAM
B	爆弾の数	X	迷路位置(MAN)
C	カラーRAM	Y	
G	キー・スキャン	K	シフト・ビット数
M	ロボットの位置	X1	迷路位置(入口)
N		Y1	
Q	MANの位置	X2	迷路位置(動力室)
R	音と色だし用	Y2	
S	スコア	K1	シフト・ビット数(入口と動力室共通)
T	時間		



《写真1》動力室をみつけだして脱出するゲーム

《写真2》壁は爆弾でぶっこわせ!!

《写真3》壊した壁はす早く通らねばならない

《写真4》ついに動力室を発見したぞ!!

★ザ・サスペンス劇場「死んだ医者の霊」：ある人がいいました。「寝台車乗れ！」。(東京都世田谷区・北村一広14才)……【影：では，お返し。「狂った数学者」：ケタケタ…，ワワワ…，ヒクヒク…，シクシク…36だ!!】

《リスト1》キャラクタ定義のプログラム・リスト

```
100 POKE51,250:POKE52,27:POKE55,250:POKE56,27
200 FORA=7168TO7679:READS:POKEA,S:NEXT
210 DATA255,255,170,170,255,255,170,170,0,0,0,0,0,0,0,0
220 DATA40,40,255,255,215,215,20,20,85,85,105,105,105,105,85,85
230 DATA255,255,219,219,231,231,255,255,16,16,84,152,184,48,48,48
240 DATA130,28,193,36,72,17,204,50,15,56,124,254,250,246,124,56
250 DATA169,23,141,110,28,169,30,141,111,28,165,0,141,92,28,169
260 DATA240,141,249,28,164,2,140,248,28,162,240,173,121,29,10,136
270 DATA16,252,141,250,28,176,4,169,0,240,2,169,1,141,113,31
280 DATA32,221,28,240,91,232,240,44,230,2,165,2,201,8,240,5
290 DATA76,214,28,234,234,173,92,28,41,7,201,7,240,10,238,92
300 DATA28,160,0,132,2,76,91,28,173,92,28,56,233,7,141,92
310 DATA28,76,145,28,238,249,28,208,1,96,24,173,110,28,105,6
320 DATA141,110,28,173,111,28,105,0,141,111,28,165,0,24,105,8
330 DATA133,0,141,92,28,172,248,28,132,2,76,89,28,234,234,234
340 DATA238,111,28,76,117,28,173,250,28,200,76,94,28,173,110,28
350 DATA141,239,28,173,111,28,24,105,120,141,240,28,169,253,141,112
360 DATA151,238,110,28,96,234,234,234,0,0,0,0,20,84,21,68
370 DATA245,247,247,255,245,215,253,125,21,84,16,0,20,84,21,68
380 DATA215,85,119,255,221,119,213,119,81,85,84,0,81,4,17,16
390 DATA255,85,85,255,87,253,119,213,1,69,85,1,84,5,0,85
400 DATA125,93,213,125,87,245,127,85,65,80,69,5,64,85,81,85
410 DATA87,127,125,253,95,215,215,117,84,0,0,1,80,0,20,5
420 DATA119,255,127,253,119,255,215,245,16,1,65,5,4,0,80,20
430 DATA223,253,125,221,245,255,95,213,64,5,4,69,4,5,64,85
440 DATA95,245,119,117,245,253,95,85,80,21,84,20,21,1,81,85
450 DATA119,247,213,215,213,127,87,85,0,0,85,16,85,64,81,85
460 DATA247,255,85,119,221,127,221,85,21,1,21,68,5,0,5,84
470 DATA85,125,245,213,125,255,245,87,84,80,4,21,64,64,21,81
480 DATA95,223,247,117,95,95,213,85,64,16,65,69,65,80,21,85
490 DATA119,215,95,93,95,119,213,85,80,84,80,81,68,20,84,85
500 DATA95,213,223,215,247,85,119,213,64,21,16,16,17,85,64,21
510 DATA119,215,127,215,255,85,247,245,68,80,80,84,0,84,4,5
520 DATA125,223,221,221,253,215,253,253,4,0,4,64,5,16,1,1
```

《リスト2》メイン・プログラムのリスト

```
1 CLR:R=36869:POKER,255:POKER+9,111:POKER+10,172:A=4:A$="BBBB"
2 FORI=1TO16:T$=T$+CHR$(226):B$=B$+"G":NEXT
3 C=38400:V=7680:Q=V+230:J1=INT(RND(1)*256):J2=INT(J1/2+RND(1)*32):K1=INT(RND(1)
*8)
4 Y1=INT(J1/8):Y2=INT(J2/8):X1=J1-Y1*8:X2=J2-Y2*8:K=K1:Y=INT(J1/8):X=J1-Y*8
5 PRINT"■":FORI=0TO21:POKEV+I,230:POKEC+I,6:POKEV+17*22+I,230:POKEC+17*22+I,6:NE
XT
6 FORI=1TO16:POKEV+I*22,230:POKEC+I*22,6:POKEV+I*22+17,230:POKEC+I*22+17,6:NEXT
7 PRINT"■■■■■■***■■■■■COM-■■■■■ BAT■■■■■ IN ■■■■■MAZE■■■■■***■■■■■   ■■■■■
  "
8 PRINT"■■■■■KEY■■■■■    ■■■■■ I ■■■■■J◆L■■■■■ M ■■■■■┌─■■■■■└─┘■■■■■
"
9 PRINT"■■■■■***"
10 U=0:W=0:T=16:B=16:GOSUB47:PRINT"■■■■■■■■KEY IN !"
11 IFPEEK(197)=64THEN11
12 G=PEEK(197):IFG=64THEN18
13 IFG=21THENO=1:IFPEEK(Q+O)<>0THENK=K+1:M=M-1:K=KAND7:IFK=0THENX=X+1:X=XAND7
14 IFG=20THENO=-1:IFPEEK(Q+O)<>0THENK=K-1:M=M+1:K=KAND7:IFK=7THENX=X-1:X=XAND7
15 IFG=12THENO=-22:IFPEEK(Q+O)<>0THENY=Y-1:N=N+1:IFY<0THENY=31
16 IFG=36THENO=22:IFPEEK(Q+O)<>0THENY=Y+1:N=N-1:IFY>31THENY=0
17 POKER+7,180
18 POKE0,Y*8+X:POKE2,K:SYS7232:POKEQ,2:POKER+7,0:IFW=1THEN33
19 IFU=0THENU=1:M=INT(RND(1)*14+1):N=(MAND1)*M:M=(1-(MAND1))*M:GOTO27
20 Z=V+N*22+M+23:IFM<1ORN<1ORM>14ORN>14THENU=0:GOTO27
21 IFM<9ANDPEEK(Z+1)<>0THENZ=Z+1:M=M+1
22 IFM>9ANDPEEK(Z-1)<>0THENZ=Z-1:M=M-1
23 IFN<9ANDPEEK(Z+22)<>0THENZ=Z+22:N=N+1
24 IFN>9ANDPEEK(Z-22)<>0THENZ=Z-22:N=N-1
25 IFPEEK(Z)=2THEN43
26 POKEZ,5
27 Z=Q+O:IFG<>32ORB=0THEN33
28 P=PEEK(Z):POKEZ,7:POKEC-V+Z,0:IFP<>1THEN30
29 POKEZ,1:POKEC-V+Z,253:Z=Z+O:GOTO28
30 FORI=0TO9:POKER+8,250-I*10:FORH=0TO30:NEXTH,I
31 POKEZ,1:POKER+8,0:IFP=5THENU=0:S=S+300
32 B=B-1:GOSUB48
33 IFX=X1AND((YAND24)=(Y1AND24))THENP=PEEK(Q+(Y1-Y)*22+(K1-K)):GOTO40
34 IFX=X2AND((YAND24)=(Y2AND24))THENP=PEEK(Q+(Y2-Y)*22+(K1-K)):GOSUB37
35 IFVAL(TI$)>14THENT=T-1:TI$="000000":GOSUB48:IFT=0THEN43
36 GOTO12
37 POKEQ+(Y2-Y)*22+(K1-K),4:IFP<>2ORW=1THENRETURN
38 W=1:B=0:T=16:FORJ=0TO9:FORI=6TO7:POKER+I,180:FORH=0TO20:NEXT:POKER+I,0:NEXTI,
J
39 GOSUB47:RETURN
40 POKEQ+(Y1-Y)*22+(K1-K),3:IFP<>2ORW=0THENGOTO35
41 POKER+7,240:FORI=1TO20:FORJ=5TO6:POKER+J,220:POKER+10,460-J*48:FORH=0TO30:NEX
T
42 POKER+J,0:NEXTJ,I:POKER+7,0:S=S+(T+5)*50:GOSUB48:PRINT"■":GOTO3
43 FORI=250TO130STEP-3:POKER+8,I:POKER+5,I:POKER+10,I:FORH=1TO10:NEXTH,I
44 POKER+10,172:POKER+5,0:POKER+8,0:A=A-1:A$=A$+"■ ■":IFA>0THEN3
46 PRINT"■■■  END GAME":END
47 FORI=0TO109:POKEV+396+I,160:POKEC+396+I,6:NEXT
48 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■BOMB■"LEFT$(B$,B)"■ "
49 PRINT"■■SCORE:"STR$(S):PRINT"■■TIME"LEFT$(T$,T)" ":PRINT
50 PRINT"■■MAN   ■"LEFT$(A$,A)"■";:FORI=6TO12:POKEV+418+I,PEEK(V+418+I)OR128:NEX
T
51 FORI=1TOA:POKEC+489+I,253:NEXT:RETURN
```

POKEによりキャラクタを書いています。入口や動力室は，プログラム簡略のために，近づかないと見えないようになっており，ときにはすぐ隣りにあっても見えない場合がありますが，探す難しさがでて，よいと思います。

改造とバグ

ノーマルでは3.5Kバイトで，プログラムを広げる余裕はありません。また行番号はメモリ節約から，1ずつであるので，手を加えにくくなっています。また，算術式を多く使っており，非常に解読しづらいと思います。

たまに，動力室が壁の中にある場合があり，爆弾で中に入ってもでることができなくなります。そんなときは，中に入らないで，ロボットを壊しているのが得策です。

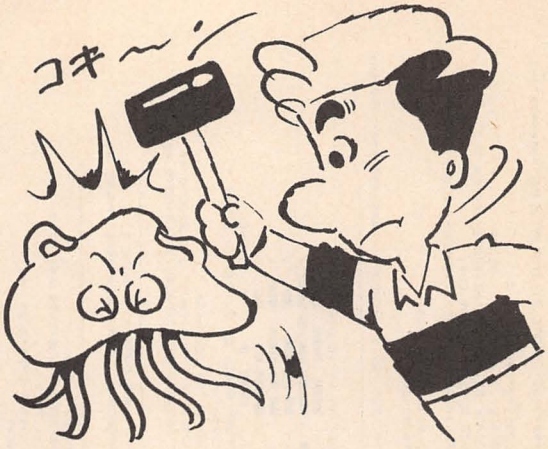
★　★

★ボクの担任のN先生は，「だまって話せ」とか「静かにさわげ」とか，影さんにしかできないことをよくいいます。(岩手県二戸市・小川秀樹13才)……【編：影さんの特技は，居眠りしてアクビしてもわからないこと。】

X1(G-RAM1)/C/D/ターボ用

RETURN OF BEAT OFF!

CLIMB石長



●クラゲの逆襲物語

クラゲとの戦いは，ベーマガ'83年6月号103ページ，12月号97ページで終わったかに見えた。しかし，生き残っていたクラゲたちがさらに進化し，再びキミにおそいかかってきたのだ！

●お暇なら，打ちこんでね

RUNしてしばらくすると，オープニング画面がでます。ジョイスティック1のトリガーか，スペース・キーでゲーム・スタートです。

4 6で左右，8でジャンプ，スペース・キーでクラゲをつぶしてください。ラウンド数×5匹つぶすと，ラウンド・クリアです。

●汚ないプログラム

前作に比べると，かなり長くて汚ないプログラムになってしまいました。でも，ジャンプをつけたり，クラゲの動きが複雑になったり，PCGのデータがあったりで，長くなったんです(自分勝手な言い訳だ！)。

★　　★

CHECKER FLAG

Dr.D：“DEFINT”で変数を整数に宣言してスピード・アップさせている。このとき，どのような注意が必要か？

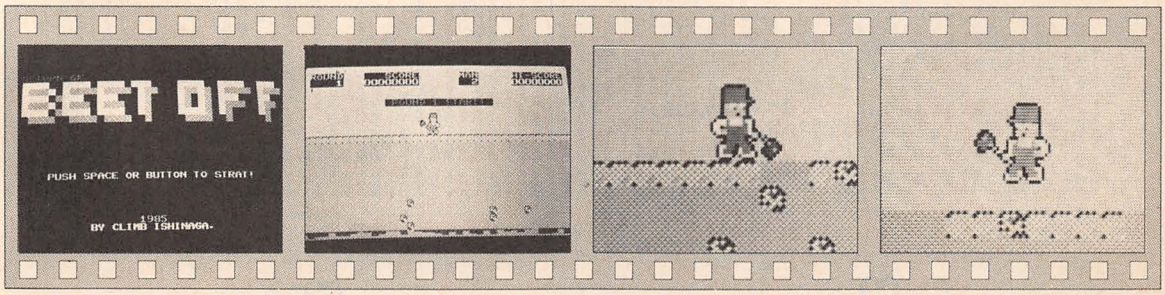
編：INTは整数のとき，小数点以下切りすてですが，DEFINTの場合，小数点第1ケタ目を四捨五入してしまうので，乱数を使うとき注意する必要があります。

Dr.D：RND6だと1～5は6分の1の確率となるが0と6は12分の1の確率になってしまう。



by MFP

評…ぐはは、うめ～(影)



《写真1》タイトル。ジョイスティックも使える

《写真2》さあ，スタート。下からくらげが…

《写真3》ハンマーで，クラゲをやっつけろ！

《写真4》おっと危い，それジャンプ！

★8月号の121ページのOFで，カネゴンを知ってるかだと！それじゃ，ゴメス，ゴローを知ってるか!!（東京都杉並区・久羽　康11才）……【影：なんだ，この挑戦的な態度は，そんなの知りたくもない！でも，ナニ？】

RETURN OF BEAT OFF！のプログラム・リスト

```
10 INIT:WIDTH 40:CLS 4:DEFINT A-Z:CLICK OFF:TEMPO1000:PLAY"V15:V15:V15":PRW 254
20 RESTORE 1220:GOSUB 1070:CGEN 1:PALET 1,0:GOSUB 860:PALET:GOSUB 880
30 '------ INIT ------
40 SC=0:RO=1:MA=2
50 BDE=0:X=18:CH=0:GOSUB 770:GOSUB 730
60 '------ MAIN ------
70 LOCATE 12,5:COLOR 2:PRINT" ROUND";RO;"START! ":PAUSE 3:COLOR 7
80 PLAY"O1C6DEFGAB02CDEFGABR4C8R7C6R3D8D8:03C7DEFAB04CDEFR4C8R7C6R3D8D8
90 LINE(0,5)-(39,5),"@"
100 '------ MAN MOVE ------
110 S=STICK(JO)-3:ON S GOTO 130,390,140,390,280,390
120 IF STRIG(JO) GOSUB 160:GOTO 390 ELSE 390
130 XX=X:X=X+(X>1) :CH=0:CH$=CHARACTER$(X  ,9):GOTO 370
140 XX=X:X=X-(X<37):CH=1:CH$=CHARACTER$(X+1,9):GOTO 370
150 '------ MAN ATTACK ------
160 Z=X+CH*3-1:CH1$=CHARACTER$(Z,10)
170 LOCATE X,7:PRINT CL$(0);:LOCATE X,7:PRINT MA$(CH+2);:I=-1
180 IF CH1$<>"■" THEN 200
190 LOCATE Z,10:PRINT"±":PLAY"O3C2:O8C2":PAUSE 1:LOCATE Z,10:PRINT"@"
200 I=I+1:IF I=6 THEN 260 ELSE IF ASC(CHARACTER$(TX(I),TY(I)))=BC(I) THEN 200
210 TEMPO 7000:PLAY"O3C0DEFGABCDEFGAB:O5C0DEFGABCDEFGAB07CDEFGABCDEFGAB"
220 TEMPO 1000:IF TY(I)=9 THEN SC=SC+5 ELSE SC=SC+10
230 GOSUB 740:BDE=BDE+1:IF BDE=RO*5 THEN 690 ELSE IF BDE=100 THEN END
240 TX(I)=RND*39:TY(I)=RND*5+15:BD(I)=1:LOCATE TX(I),TY(I):PRINTCHR$(BC(I));
250 GOTO 200
260 PAUSE 1:LOCATE X,7:PRINT CL$(1+CH);:LOCATE X,7:PRINT MA$(CH);:RETURN
270 '------ MAN JUMP ------
280 RESTORE 350:Y=7:FOR I=1 TO 5:XX=X:YY=Y
290 IF X=1 OR X=37 THEN CH=CH+(CH=1)-(CH=0)
300 X=X+(CH*2-1):Y=Y+SGN(I-3)
310 IF I=5 THEN C1$=CHARACTER$(X,9):C2$=CHARACTER$(X+1,9)
320 LOCATE XX,YY:PRINT CL$(0);:LOCATE X,Y:PRINT MA$(CH);
330 READ A$:PLAY "O3"+A$+"O6"+A$:NEXT
340 IF C1$="♣" OR C1$="★" OR C2$="♣" OR C2$="★" THEN 620 ELSE 390
350 DATA C1,E1,G1,E1,C1
360 '------ ｸﾗｳﾞ MOVE ------
370 LOCATE XX,7:PRINT CL$(0);:LOCATE X,7:PRINT MA$(CH);:PLAY"O7C1"
380 IF CH$="♣" OR CH$="★" THEN 620
390 CH1$=CHARACTER$(X,10):CH2$=CHARACTER$(X+1,10)
400 IF CH1$="@" AND CH2$="@" THEN 660
410 '------ ｸﾗｳﾞ MOVE ------
420 BN=BN+1:IF BN=6 THEN BN=0
430 IF SGN(X-TX(BN))=-1 THEN MX=X ELSE MX=X+1
440 XX=TX(BN):YY=TY(BN):TX(BN)=TX(BN)+SGN(MX-TX(BN))
450 ON BD(BN) GOSUB 530,560,590
460 CHA$=CHARACTER$(TX(BN),TY(BN))
470 IF CHA$="♣" OR CHA$="★" THEN TX(BN)=XX:TY(BN)=YY
480 IF BC(BN)=242 THEN BC(BN)=243 ELSE BC(BN)=242
490 LOCATE XX,YY:PRINT"@";:LOCATE TX(BN),TY(BN):PRINTCHR$(BC(BN));
500 IF CHA$="◆" OR CHA$="♠" OR CHA$="■" OR CHA$="●" THEN 620
510 GOTO 110
520 '------ ｸﾗｳﾞ SUB ------
530 TY(BN)=TY(BN)-1
540 IF TY(BN)=9 THEN IF ABS(TX(BN)-MX)>10 THEN BD(BN)=2 ELSE BD(BN)=3
550 RETURN
560 TY(BN)=TY(BN)+1
570 IF TY(BN)=13 THEN BD(BN)=1
580 RETURN
590 IF CHARACTER$(TX(BN),10)="@" THEN BD(BN)=2:TY(BN)=TY(BN)+1
600 RETURN
610 '------ ｱﾗﾚｸ! ------
620 PLAY"O4":FOR I=0 TO 30:LOCATE X,7:COLOR I MOD 7+1:PRINT MA$(CH);
630 PLAY CHR$(34,RND%6+65,50,34):NEXT:COLOR 7
640 PAUSE 10:COLOR 2:LOCATE 13,5:PRINT" YOU ARE DEAD! ":PLAY"O2C6":PAUSE 10
650 COLOR 7:MA=MA-1:IF MA=-1 THEN 1030 ELSE GOTO 50
660 PLAY"O3":FOR I=8 TO 20:LOCATE X,I-1:PRINTCL$(0);:LOCATE X,I:PRINT MA$(CH);
670 PLAY CHR$(34,RND%6+65,50,34):PAUSE 1:NEXT:GOTO 640
680 '------ ROUND CLEAR ------
690 PAUSE 10:LOCATE 13,5:COLOR 4:PRINT"ROUND";RO;"CLEAR!":COLOR 7
700 RO=RO+1:PLAY"O6F8EDCR2F8EDCR4C8R2D8DR2E8EE:O4F8EDCR2F8EDCR4C8R2D8DR2E8EE"
710 PAUSE 20:GOTO 50
720 '------ ｶﾒﾝ ------
730 LOCATE 1,2:PRINTUSING"   ##";RO:LOCATE 23,2:PRINTUSING"  #";MA
740 IF SC>HI THEN HI=SC
750 LOCATE 9,2:PRINTUSING"××#######";SC:LOCATE 31,2:PRINTUSING"××#######";HI
760 RETURN
770 SCREEN 0,0,0:LINE(0,0)-(39,23),"@",BF:COLOR 6
780 LOCATE  1,1:PRINT"ROUND":LOCATE  9,1:PRINT"   SCORE"
790 LOCATE 23,1:PRINT"MAN"  :LOCATE 31,1:PRINT"HI-SCORE":COLOR 7
800 LINE(0,10)-(39,10),"■":LOCATE X,7:PRINT MA$(CH);
810 COLOR 6:FOR I=0 TO 39:LOCATE I,23:PRINTCHR$(128+RND*7);:NEXT:COLOR 7
820 FOR I=0 TO 5
830 TX(I)=RND*39:TY(I)=RND*5+17:BC(I)=242:BD(I)=1
840 LOCATE TX(I),TY(I):PRINTCHR$(BC(I));
850 NEXT:RETURN
860 SCREEN 0,0,0:LINE(0,80)-(319,191),XOR,BF,HEXCHR$("AA0000550000"):RETURN
870 '------ OPENING ------
880 SCREEN 1,1,1:CLS4
890 COLOR 2:LOCATE 0,1:PRINT" RETURN OF":COLOR 5:CGEN
900 PRINT"▗▄▄▖ ▗▄▄▖ ▗▄▄▖ ▗▄▄▖ ▗▄▄▖ ▗▄▄▖ ▗▄▄▖ ▗▄▄▖";
910 PRINT"▐▌ ▐▌▐▌ ▐▌▐▌ ▐▌▐▌ ▐▌▐▌ ▐▌▐▌ ▐▌▐▌ ▐▌";
920 PRINT"▐▛▀▚▖▐▛▀▜▌▐▛▀▚▖▐▛▀▜▌▐▛▀▚▖▐▛▀▜▌▐▛▀▚▖";
930 PRINT"▐▌ ▐▌▐▌ ▐▌▐▌ ▐▌▐▌ ▐▌▐▌ ▐▌▐▌ ▐▌▐▌ ▐▌";
940 PRINT"▝▚▄▞▘▐▌ ▐▌▝▚▄▞▘▐▌ ▐▌▝▚▄▞▘▐▌ ▐▌▝▚▄▞▘";
950 PRINT"  ▗▄▄▖ ▗▄▄▖ ▗▄▄▖ ▗▄▄▖ ▗▄▄▖ ▗▄▄▖  ";:CGEN1
960 LOCATE  5,15:COLOR 6:PRINT"PUSH SPACE OR BUTTON TO STRAT!"
970 LOCATE 18,21:COLOR 2:PRINT"1985"
980 LOCATE 11,22:COLOR 7:PRINT"BY CLIMB ISHINAGA."
990 IF STRIG(0) THEN JO=0:PLAY"O4C6DEFGFEDC":PAUSE 3:CLS:GOTO 40
1000 IF STRIG(1) THEN JO=1:PLAY"O6C6DEFGFEDC":PAUSE 3:CLS:GOTO 40
1010 GOTO 990
1020 '------ GAME OVER ------
1030 LOCATE 13,5:COLOR 2:PRINT"   GAME OVER   ":PAUSE 5
1040 PLAY"O5C8D8F8A8AAA:O5E8F8A806C8CCC:O5G8A806C8E8EEE":PAUSE 30
1050 CLS:GOTO880
1060 '------ P.C.G. SETTING ------
1070 LOCATE 10,10:PRINT"Now Setting P.C.G."
1080 FOR I=224 TO 243:READ A$:DEFCHR$(I)=HEXCHR$(A$):NEXT
1090 FOR I=32 TO 90:A$="":FOR J=1 TO 8
1100 A=ASC(MID$(CGPAT$(I),J,1)):A$=A$+CHR$(A OR A*2)
1110 NEXT:DEFCHR$(I)=A$+A$+A$:NEXT
1120 FOR I=91 TO 223:DEFCHR$(I)=STRING$(3,LEFT$(CGPAT$(I),8)):NEXT
1130 DEFCHR$(42)=HEXCHR$("7CC6C6C6C6C67C00 7CC6C6C6C6C67C00 7CC6C6C6C6C67C00")
1140 DEFCHR$(48)=HEXCHR$("7CC6C6C6C6C67C00 7CC6C6C6C6C67C00 7CC6C6C6C6C67C00")
1150 DEFCHR$(64)=HEXCHR$("FFFFFFFFFFFFFFFF 0000000000000000 FFFFFFFFFFFFFFFF")
1160 '------ CHARACTER SET ------
1170 MA$(0)="☻☺▟◆◆◆◆":MA$(1)="▲X"▟ "
1180 MA$(2)="☻☺◆◆◣◆◆@":MA$(3)="▲X"▙ ◥■"
1190 CL$(0)="@@@@@@@@":CL$(1)="@@@@@@@@":CL$(2)="@@@@@@@@"
1200 RETURN
1210 '------ P.C.G. DATA ------
1220 DATA F8F7F7F7E7DFE6F6 0000000000000703 F8F0F0F0E0C0E7F3
1230 DATA 0FF7F7F7F7F7C7C7 0000000000000F070 0F0707070707F777
1240 DATA F0F0E0DFDFDF9F1F 0706031B13101070 F7F6E3DBD3D09070
1250 DATA 070703FDFEF6E6E5 F0F0E0DCDE061E1C F7F7E3DDDE061E1D
1260 DATA 0797EFDEDEBEBDC3 6000000002223C00 6090E0C0C2A2BDC3
1270 DATA E3EFE7FBFB7B7B87 0000001808087800 030F071B0B0B7B87
1280 DATA F0EFEFEFEFEFE3E3 000000000000F0E F0E0E0E0E0E0EFEE
1290 DATA 1FEFEFEFE7FB676F 00000000000E0C0 1F0F0F0F0703E7CF
1300 DATA E0E0C0BF7F6F67A7 0F0F073B7B607838 EFEFC7BB7B6078B8
1310 DATA 0F0F07FBFBFBF9F8 E060C0D8C080800E EF6FC7DBCB0B090E
1320 DATA C7F7E7DFDFDEDEE1 0000001810101E00 C0F0E0D8D0D0DEE1
1330 DATA E0E9F77B7B7DBDC3 0600000040443C00 0609070343458DC3
1340 DATA C783810101808CFE 00183C7C7C320100 C7839101058280FE
1350 DATA E3C1818080013177F 00183C3E3E4C8000 E3C18980A041B17F
1360 DATA FCE0C18180C0E1F3 01021C3C3E1E0C00 FDE2C58190C0E1F3
1370 DATA 3F078381010387CF 8040383C7C783000 BF47A3810903B7CF
1380 DATA 817EFFFFFFFFFF7E 007EFDFFFDFDFB7E 817EFFFFFFFFFF7E
1390 DATA 8156BA55AB56BB76 0056BA55AB56BB76 8156BA55AB56BB76
1400 DATA 813C42667E5AA5C3 003C5A667E5A2400 813C42667E5AA5C3
1410 DATA 813C42667E5A5AA5 003C5A667E5A5A00 813C42667E5A5AA5
1420 '
1430 '-------------------RETURN OF BEAT OFF!-------------------
1440 '                        1985 7月20日(土)
1450 '                    ××× Climb Ishinaga. ×××
1460 '                  [X-1D(R)]+[14M-141C]+[CZ-8RL1]
1470 '-----------------------------------------------------------
```

★正しい日本語講座：僕の大親友(!?)が転校するとき，「向こうに着いたら電話よこせよ！」と言ったら，数日後，小包が……。中身は言うまでもない。(北海道士別市・**なおひさぼうや13才**)……**【影：はなはだしい日本語だ。】**

Can Can 畑の死闘

カン　カン

るういち



●すとおりい

のどが乾いた〝るう〟君は，Can Can 畑に行こうと決意した。しかし，そこには〝ＸＥＸ〟がいて，畑のカン(炭酸飲料)のうち五つをのぞいた他のカンを振るという暴挙にでた。はたして〝るう〟は，振っていないジュースをすべて飲むことができるか！

●れっつ，ぷれい

8 2 4 6 で上下左右，スペース・キーで今向いている方向のジュースを飲みます。敵は壁をけちらしてきますが，カンのところは通れません。

とにかくカンをあけると，20 pts 入り，振っていないカンのジュースを飲むと，50 pts 入ります。1面クリアすると，500 pts です。

なお，3000ptsをこえて，その面をクリアすると，1人増えます。あとは3000ptsごとに増えていきます。

●さいごに

これは暗記力がものをいうゲームですよ。がんばってください。

なお，〝るう〟君の冒険シリーズは続きます。よろしく。

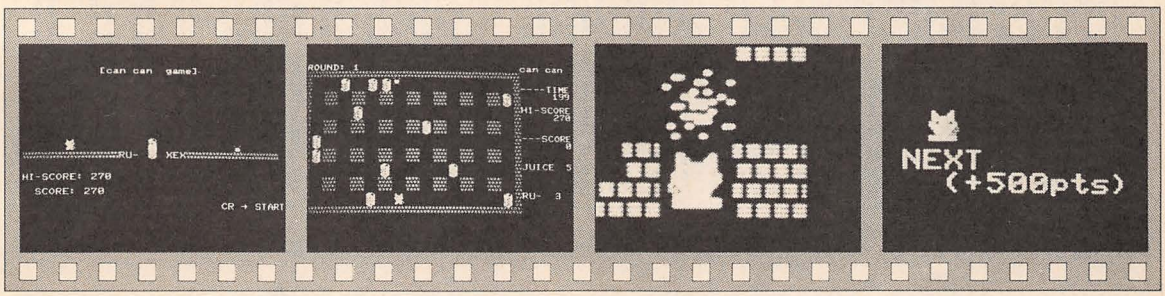
CHECKER FLAG

Dr.D：640行はＯＮ ＧＯＴＯよりＩＦを使ったほうがよい。

編：440行から480行までは，論理式を使えますね。

Dr.D：480行のＧＯＴＯ490は入力しないほうがいい。ほかにもいろいろあるが，わかりやすいプログラムを組むよう，工夫してみたまえ。





《写真１》デモ画面。カンを見てるとおもしろい

《写真２》振っていないカンを五つ飲むんだぞ

《写真３》振ったカンをあけると，気絶する

《写真４》面クリアすると右下にこんなものが…

★突然ですが，「一同」とは，どういう人物なんですか？（宮城県仙台市・**金がほしい11才**）……【**影**：ぐはは，では，一同さん，どうぞ。なんちゃって。**一同**：**私は誰でしょう。影**：声がそろってない。】

Can Can畑の死闘のプログラム・リスト

```
10 INIT:DEFINT A-Z:WIDTH40:CSIZE0:CLICKOFF:CLS4:PLAY 140
20 DIM X(30),Y(30),F(30):HI=0
30 GOSUB "CHARA"
40 PLAY"V1405A7FGC9R5C7GAF9:V1204R7RRR9R5C3RCRCRCRDRDRDRDRC7":PLAY 1000
50 C$(4)="AB↓←←CD":C$(3)="IJ↓←←KL":C$(2)="EF↓←←GH":C$(1)="MN↓←←OP"
60 M$(1,1)="WX↓←←YZ":M$(1,2)="WX↓←←[¥":M$(2,1)="]^↓←←e¦":M$(2,2)="]^↓←←gh"
70 M$(3,1)="WX↓←←YZ":M$(3,2)="WX↓←←[¥":M$(4,1)="_`↓←←ab":M$(4,2)="_`↓←←cd"
80 P$="RS↓←←TU":S1$="mn↓←←op":S2$="ij↓←←kl":K$="VV↓←←VV":E$="  ↓←←  "
90 GOTO "START"
100 SS=12:SC=0:RU=3:MEN=1:SSC=3000
110 F=1:JU=5:CGEN:LOCATE0,0:PRINT"ROUND:";MEN;
120 LOCATE 31,0:PRINT" can can";:CGEN1:LINE(0,1)-(31,20),"q",B
130 FOR J=4 TO 16 STEP 4:FOR I=3 TO 27 STEP 4
140 LOCATE I,J:PRINT K$;:NEXT I,J
150 FOR I=1 TO SS:X(I)=INT(RND*15)*2+1:Y(I)=INT(RND*9)*2+2
160 IF X(I)=13 THEN I=I-1:GOTO 180
170 IF SCRN$(X(I),Y(I),1)=" " THEN F(I)=0:PLAY"05C1DE":LOCATE X(I),Y(I):PRINT C$(4);ELSE I=I-1
180 NEXT:PLAY 140:PLAY"05C7D3EFE7":PLAY 1000
190 LOCATE 13,18:PRINTM$(1,1);:PAUSE 10:BEEP
200 FOR L=1 TO SS-5:I=INT(RND*SS)+1:IF F(I)=1 THEN L=L-1:GOTO 220
210 F(I)=1:FOR J=0 TO 1.5 STEP .5:FOR K=1 TO 4:LOCATE X(I),Y(I):PRINTC$(K);:PAUSEJ:PLAY"O6C0":NEXT K,J
220 NEXT:PLAY 140:PLAY"05C7D3EFE7":PLAY 1000
230 TIME=0
240 X=13:Y=18:X2=13:Y2=18:MX=14:MY=3:MXS=14:MYS=3:WF=0
250 LOCATE X,Y:PRINTM$(1,1);
260 GOSUB "SCORE"
270 IF KF=1 AND WF=0 THEN LOCATE X2,Y2:PRINTE$;:PLAY "O6B0":KF=0:LOCATE X,Y:PRINTM$(MM,F MOD 2+1);:X2=X:Y2=Y
280 ON INT(RND*4+1) GOTO 290,300,310,320
290 MXS=MX+SGN(X-MX):GOTO 320
300 MYS=MY+SGN(Y-MY):GOTO 320
310 MXS=MX+INT(RND*3-1):MYS=MY+INT(RND*3-1)
320 IF (MX-X)=0 AND MX-X(=1) AND (MY-Y)=0 AND MY-Y(=1) THEN "DIED"
330 MM$=SCRN$(MXS,MYS,1)
340 IF MM$="q" OR (ASC(MM$)>=65 AND ASC(MM$)(=68) THEN 360
350 LOCATE MX,MY:PRINT" ":MX=MXS:MY=MYS:LOCATE MXS,MYS:PRINT"Q";
360 IF WF>=1 THEN WF=WF+1:GOTO 510 ELSE K=STICK(0):M=INT(K/2)
370 ON M GOTO 380,390,400,410:GOTO 430
380 IF SCRN$(X,Y+2,2)="  " THEN Y=Y+1:GOTO 420 ELSE 420
390 IF SCRN$(X-1,Y,1)=" " AND SCRN$(X-1,Y+1,1)=" " THEN X=X-1:GOTO 420 ELSE 420
400 IF SCRN$(X+2,Y,1)=" " AND SCRN$(X+2,Y+1,1)=" " THEN X=X+1:GOTO 420 ELSE 420
410 IF SCRN$(X,Y-1,2)="  " THEN Y=Y-1:GOTO 420 ELSE 420
420 MM=M:F=F+1:KF=1
430 IF STRIG(0) THEN ELSE 510
440 ON MM GOTO 450,460,470,480
450 SX=X:SY=Y+2:GOTO 490
460 SX=X-2:SY=Y:GOTO 490
470 SX=X+2:SY=Y:GOTO 490
480 SX=X:SY=Y-2:GOTO 490
490 IF SX(0 THEN SX=0
500 IF SCRN$(SX,SY,1)="A" THEN GOSUB "AKE"
510 IF WF)=20 THEN LOCATE X,Y:PRINTM$(1,1);:WF=0:PLAY "O6B0R5+C0"
520 IF TIME)=200 THEN GOSUB "SCORE":GOTO "TIMEO"
530 GOTO 260
540 LABEL "SCORE":CGEN
550 LOCATE 32,3:PRINTUSING"----TIME↓←←←←←← ########";200-TIME;
560 LOCATE 32,6:PRINTUSING"HI-SCORE↓←←←←←← ########";HI;
570 LOCATE 32,10:PRINTUSING"---SCORE↓←←←←←← ########";SC;
580 LOCATE 32,14:PRINTUSING"JUICE ##";JU;
590 LOCATE 32,18:PRINTUSING"RU- ##";RU;
600 CGEN1:RETURN
610 LABEL "AKE":SC=SC+20
620 FOR I=1 TO SS:IF SX=X(I) AND SY=Y(I) THEN II=I
630 NEXT
640 ON F(II)+1 GOTO 650,660
650 LOCATE SX,SY:PRINT E$;:PLAY"05C5DEFGAB+C":JU=JU-1:SC=SC+50:IF JU=0 THEN "CLEAR" ELSE GOTO 670
660 LOCATE SX,SY:PRINT P$;:PLAY"05B2ABABABABAB":WF=1:PAUSE10:LOCATE SX,SY:PRINTE$;:LOCATE X,Y:PRINT S2$;
670 RETURN
680 LABEL "DIED"
690 LOCATE X,Y:PRINTS1$;:FOR I=1 TO 3:PLAY"O6+C6BAGFEDC":NEXT
700 RU=RU-1:IF RU=0 THEN "OVER" ELSE PAUSE20:LOCATE X,Y:PRINTE$;:GOTO 230
710 LABEL "TIMEO"
720 PLAY"O4C9RCRC":LOCATE X2,Y2:PRINTE$;:LOCATE MX,MY:PRINT" ":GOTO 700
730 LABEL "CLEAR":MEN=MEN+1
740 CLS:CGEN:LOCATE X-1,Y+2:PRINT"NEXT↓←←(+500pts)":CGEN1:FOR I=1 TO 5:FOR J=1 TO 2:LOCATE X,Y:PRINTM$(1,J);:PLAY"O6B0":PAUSE5:NEXT J,I
750 SC=SC+500:SS=SS+3:IF SS)=30 THEN SS=30
760 IF SC)=SSC THEN SSC=SSC+3000:PLAY 140:PLAY"O5C5RCR+C9:O5E5RER+E9":PLAY 1000:RU=RU+1
770 CLS:GOTO 110
780 LABEL "OVER"
790 PLAY 140:PLAY "O5C3RF:O5E3RA
800 CGEN:FOR I=1 TO 11:LOCATE 7,0:PRINT"G A M E O V E R":PAUSE10:COLOR I MOD 2:NEXT
810 LABEL "START"
820 IF SC)=HI THEN HI=SC
830 COLOR7:CGEN0:CLS:LOCATE 12,1:PRINT"[can can Game]"
840 CGEN1:LINE(1,13)-(38,13),"q"
850 LOCATE 7,11:PRINTM$(1,1):LOCATE 32,12:PRINT"Q"
860 CGEN:LOCATE 15,13:PRINT"RU-";"    XEX":LOCATE 30,20:PRINT#0,"CR → START"
870 LOCATE 1,16:PRINT"HI-SCORE:";HI:PRINT"↓   SCORE:";SC
880 PLAY 1000:CGEN1:LOCATE 19,11:PRINT" ↓←←";C$(4);:PLAY "O5B0R5":LOCATE 19,11:PRINTC$(4);"↓←← ":PLAY "O6B0R5":IF INKEY$=CHR$(13) ELSE 880
890 LOCATE 19,9:PRINTP$;:PLAY "O582ABABABABAB":PAUSE 20:CLS:GOTO 100
900 LABEL "CHARA"
910 RESTORE 920:FOR I=1 TO 50:READ A,B$:DEF CHR$(A)=HEXCHR$(B$):NEXT:RETURN
920 DATA 32 ,00000000000000000000000000000000000000000000000000
930 DATA 65 ,00030F1F0F07040400030F1F1F1F1F1F00030F1F0F070404
940 DATA 66 ,00C07008F0C0181000C07008F8F8F8F800C07008F0C01810
950 DATA 67 ,0402020202140C031F1F1F1F1F1F1F0F0304020202020140C03
960 DATA 68 ,7818504083008030C0F8F8F8F8F8F8F8F0C07810504083008030C0
970 DATA 69 ,00030F1F0F17001000030F1F1F1F1F1F1F00030F1F0F170010
980 DATA 70 ,00C0F0F8F0E0202000C0F0F8F8F8F8F800C0F0F8F0E02020
990 DATA 71 ,0010081000100C031F1F1F1F1F1F0F0300100810001000C03
1000 DATA 72 ,10101020202030C0F8F8F8F8F8F8F0C0101010202020330C0
1010 DATA 73 ,0000000201070F1F00000003070F0F1F0000000201070F1F
1020 DATA 74 ,0000000020E0F0F8000000C0E0F0F0F8000000020E0F0F8
1030 DATA 75 ,1F0F0701000000001F0F0701000000001F0F0701000000000
1040 DATA 76 ,0090E0000000000089E0000000000089E0000000000000000
1050 DATA 77 ,0000000200070F1F00000003070F0F1F0000000200070F1F
1060 DATA 78 ,0000004080E0F0F8000000C0E0F0F0F8000004080E0F0F8
1070 DATA 79 ,1F0F0701000000001F0F0701000000001F0F0701000000000
1080 DATA 80 ,F0F0E0000000000F0F0E0000000000F0F0E0000000000000
1090 DATA 81 ,0000000C0400000081420000C1C0000818100307E667E3C81
1100 DATA 82 ,0000180040010601000018004001060100001804001060l
1110 DATA 83 ,002000C1002004D1002000C1002004D1002000C1002004D1
1120 DATA 84 ,1900070022001000190007002200100019000700220010 00
1130 DATA 85 ,4010A0E003004004010A0E003004004010A0E003004000
1140 DATA 86 ,00000000000000000DDDDDD007777770000000000000000
1150 DATA 87 ,0000080C0F0F191E000000000001011E0000080C0F0F191E
1160 DATA 88 ,00001030F0F0C0B80000001030F0F0C0B80000001030F0F0C0B0
1170 DATA 89 ,0F0700070F0E00000F0707070F0E00000F0700070F0E0000
1180 DATA 90 ,F0E000E0F0700000F0E0F8ECC4000000F0E0C0E0F0700000
1190 DATA 91 ,0F07001F1F0000000F07071F1F0000000F07001F1F000000
1200 DATA 92 ,F0E000F8F8000000F4ECF8C0C0000000F0E0C0F8F8000000
1210 DATA 93 ,0000080C0F0F131D000000000001011D0000080C0F0F131D
1220 DATA 94 ,00001030F0F0978780001030F0F0978780001030F0F09878
1230 DATA 95 ,0000080C0F0F1F1F0000080C0F0F1F1F0000080C0F0F1F1F
1240 DATA 96 ,00001030F0F0F8F8000000080C0F8000001030F0F0F8F8
1250 DATA 97 ,0F0700070F0E00000F071F37230000000F0700070F0E0000
1260 DATA 98 ,F0E000E0F0700000F0E0E0E0F0700000F0E000E0F0700000
1270 DATA 99 ,0F07001F1F0000002F371F03030000000F07001F1F000000
1280 DATA 100 ,F0E000F0F8000000F0E0E0F8F8000000F0E000F8F8000000
1290 DATA 101 ,0F0700070F0E00000F0707070F0E00000F0703070F0E0000
1300 DATA 102 ,F0E000E0F0700000F0E0F8ECC4000000F0E000E0F0700000
1310 DATA 103 ,0F07001F1F0000000F07071F1F0000000F07031F1F000000
1320 DATA 104 ,F0E000F8F8000000F4ECF8C0C0000000F0E000F8F8000000
1330 DATA 105 ,0000000000000004000000000000040000000000000004
1340 DATA 106 ,4080808080804040408C80BF848F4544407C80BF848F4544
1350 DATA 107 ,1209000E0F0700001209000E0F0700001209000E0F070000
1360 DATA 108 ,700F0070F0E00000700F0000C0F80C00700F0070F0E00000
1370 DATA 109 ,0000000C0F0A121000000010000170F1F0000070C0F1A1210
1380 DATA 110 ,00001030F0302080910014430F1F0F8F8F9100183CFE3E2E0C
1390 DATA 111 ,0907001F1F0000008F27071F1F0000818827001F1F000081
1400 DATA 112 ,90E000F8F8000000F4ECF8C0C220000118E0C0F8FA200001
1410 DATA 113 ,00000000000000000DDDDDD007777770000000000000000
```

★朝起きて、ベーマガを読み、自転車に乗ったらこけた。バスに乗って電波新聞社に行って、影さんに会った。いったい僕は何を言いたいのだろう。(千葉県柏市・**茂木良和12才**)……**【影：私に会えて、うれしかったのか。】**

JR-800用

DORA-GONG（ドラゴン）

ねづmkII



ウルトラこえび隊のモノホシイ・ゴン隊員は，ドラゴンに捕まったアンヌ隊員を助けるため，１人で敵地に向かった。天井から下がる無数のドラは，何を暗示するのであろう？

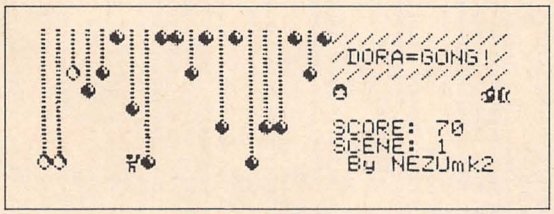
あそびかた

画面右上のアンヌ隊員がドラゴンに食われる前に，ドラの下へいって全部たたいてください。一つたたくと，30点です。一度たたいて白くなったものを誤ってたたくと，－10点，空振りすると－10点です。

全部たたくと面クリア。ドラにぶつかったり，スコアがマイナスになると，GAME　OVERです。面クリアすると，スピードが上がります。

キー操作は，◁▷で左右，Zでドラをたたきます。

※プログラムの入力前に，New on ＆H289Fを実行してください。機械語を使っていますので。



《写真１》バラバラに動くドラをたたけ！
ドラゴンが追ってくるぞ

DORA-GONGのプログラム・リスト

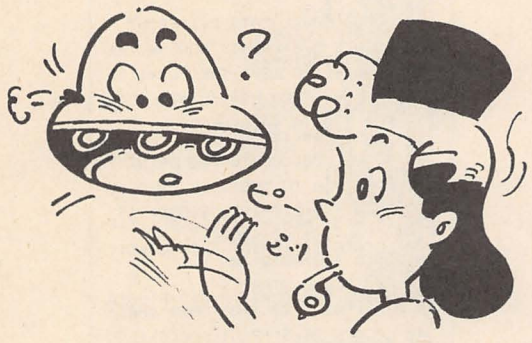
```
10 KEY0,"W,32,8"+CHR$(13)+"G,20"
+CHR$(13):END
20 GOSUB 320:REM INIT
30 GOSUB 430:REM GAME_START
40 GOSUB 330:REM SCENE-START
50 REM MAIN
60 X=1:A$=INKEY$(0):IF A$="" GO
TO 140
70 X=X+(X<12)*(A$=".")-(X>0)*(A$
=","):LOCATE X,1,7:PRINT " ":LOC
ATE X,7:PRINT CHR$(&HE0);
80 IF (A$<>"Z")*(A$<>"z") GOTO 1
40
90 Y=PEEK(&H2850+X*3):I=PEEK(&H2
850+X*3+2)
100 IF (Y=6)*(I=0) THEN S=S+30:D
=D+1:POKE &H2850+X*3+1,1:POKE &H
2850+X*3+2,1:SOUND (X+1)*10,3:CA
LL &H2800:GOTO 130
110 IF (Y=6)*(I=1) THEN S=S-10:P
OKE &H2850+X*3+1,1:SOUND (X+1)*3
0,3:CALL &H2800:GOTO 130
120 S=S-10:SOUND 2000,3
130 LOCATE 26,5:PRINT S;:IF S<0
GOTO 260ELSE IF D=20 GOTO 190
140 T2=T2+1:IF T2=C2 THEN T2=0:C
ALL &H2800
150 T1=T1+1:IF T1=C1 THEN T1=0:D
X=DX-1:LOCATE DX,3:PRINT CHR$(&H
E1);CHR$(&HE2);
160 IF (DX=21)+(PEEK(&H2850+X*3)
=7) GOTO 260
170 GOTO 60
180 REM CLEAR
190 GOSUB 500:LOCATE 2,1:PRINT "
ROUND";R;" CLEAR !"
200 LOCATE 5,3:PRINT "BONUS=";R*
100:S=S+R*100:R=R+1
210 L2=L2+1:IF L2=4 THEN L2=1:L1
=L1+1
220 IF L1=4 THEN L2=1:L1=1:LOCAT
E 10,5:PRINT "NICE !!"
230 FOR I=0 TO 4000:NEXT I
240 SOUND 200,15:GOTO 40
250 REM DEAD
260 GOSUB 500:LOCATE 7,0:PRINT "
GAME OVER"
270 FOR I=10 TO 500 STEP 5:SOUND
I,1:NEXT I
280 LOCATE 5,2:PRINT "SCORE:";S
290 IF H<S THEN H=S:LOCATE 1,5:P
RINT "You got HI-SCORE!"
300 LOCATE 2,3:PRINT "HI-SCORE:"
:H:GOSUB 460:GOTO 30
310 END
320 REM SCENE-START
330 GOSUB 500:DX=31:X=0:D=0:LOCA
TE 21,3:PRINT SPC(10);CHR$(&HE1)
;
340 LOCATE 26,5:PRINT SPC(5):LOC
ATE 26,5:PRINT S;:T1=0
350 LOCATE 26,6:PRINT SPC(5);:LO
CATE 26,6:PRINT R;:T2=0
360 C1=(20-(L1*2))*10:C2=10-L2*2
370 FOR I=10 TO 100 STEP 10:FOR
J=500 TO 100 STEP -I:SOUND J,2:N
EXT J,I
380 FOR I=0 TO 19:POKE &H2850+I*
3,INT(RND(1)*6):POKE &H2850+I*3+
1,INT(RND(1)*2):POKE &H2850+I*3+
2,0:NEXT I:POKE &H2850,0
390 FOR I=0 TO 19:A=PEEK(&H2850+
I*3):FOR J=0 TO A-1:LOCATE I,J:P
RINT CHR$(&HE3);:NEXT J
400 LOCATE I,A:PRINT CHR$(&HE4):
SOUND 100-I*2,2:NEXT I
410 LOCATE 0,7:PRINT CHR$(&HE0);
:RETURN
420 REM GAME-START
430 R=1:L1=1:L2=1:S=0:GOSUB 500:
GOSUB 460
440 FOR I=1000 TO 100 STEP -9:SO
UND I,2:NEXT I:RETURN
450 REM HIT RET KEY&CLS
460 LOCATE 4,7:PRINT "<HIT RET K
EY>";
470 A$=INKEY$(0):IF A$<>CHR$(13)
 GOTO 470
480 LOCATE 4,7:PRINT SPC(13);:RE
TURN
490 CLS
500 FOR I=0 TO 7:LOCATE 0,I:PRIN
T SPC(20);:NEXT I:RETURN
510 REM Data Poke
520 FOR I=&H2800 TO &H284F:READ
A$:POKE I,VAL("&H"+A$):NEXT I
530 FOR I=&H2000 TO &H2029:READ
A$:POKE I,VAL("&H"+A$):NEXT I
540 CLS:PRINT TAB(20):STRING$(12
,"/");:PRINT TAB(20);"DORA=GONG
!";:PRINT TAB(20):STRING$(12,"/
");
550 PRINT TAB(20):CHR$(&HE6):PRI
NT
560 PRINT TAB(20);"SCORE:"
570 PRINT TAB(20);"SCENE:"
580 PRINT TAB(21);"By NEZUmk2";
590 POKE &H89,1:H=0:RETURN
600 REM MACHINE-DATA
610 DATA 5F,CE,28,58,6D,01,26,19
,A6,00,81,07,26,04,6C,01
620 DATA 20,26,97,99,D7,98,86,E3
,BD,FC,EF,6C,00,8D,23,20
630 DATA 17,6D,00,26,04,6F,01,20
,0F,A6,00,97,99,D7,98,86
640 DATA 20,BD,FC,EF,6A,00,8D,0A
,08,08,98,5C,C1,14,26,C4
650 DATA 39,00,D7,98,A6,00,97,99
,86,E4,AB,02,BD,FC,EF,39
660 REM CHR-Data
670 DATA 08,FF,2B,E8,0F,03
680 DATA 58,88,FC,E6,F7,7C
690 DATA 00,7C,FE,82,79,8C
700 DATA 00,00,55,55,00,00
710 DATA 1C,3E,7F,7D,32,1C
720 DATA 1C,E2,41,43,E6,1C
730 DATA 1C,E6,47,43,E2,3C
740 REM DORA=GONG! NEZUmk2
750 REM S60.07.15
```

★影さん，アイスクリームで当たる方法教えましょう。とにかくたくさん食べること。おなかをこわします。（長野県下伊那郡・ＴＨＥシャドウ14才）……【影：このネタはおもしろい。だってくだらなくないからな。なっ？】

PC-8201用

ランディング
LANDING

菊地　広明

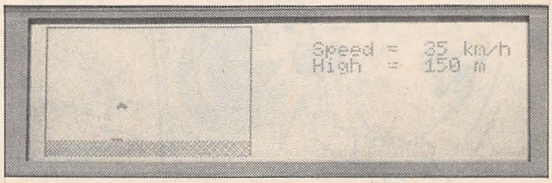


ゲームについて

まずゲームの説明が表示され，レベル1～8までをインプットします（数値が大きいほど難しくなっています）。スタートすると着陸船がスピード0から加速され，落ちてきます。あとは，ジェット（カーソル・キー）と左右のハイ・ジェット[O][P]を使い，うまく基地へ着陸させてください。

着陸前はときどきバランスを失ない，左右にゆれます。スピードが〝0〟になっても逆ふん射するとstopと表示され，パワーが100マイナスされます。基地手前で逆ふん射ができなくなります。

着陸したときのスピードが50km/h以下であればOKです。



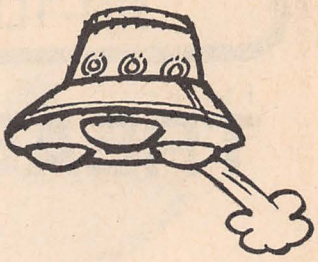
《写真1》逆ふん射を利用して，うまく着陸しよう

LANDINGのプログラム・リスト

```
10 SCREEN 0,0:CLS:LOCATE 4,1:PRINT"── LANDING GAME ──":LOCATE4,3:PRINT "Key (J
e,) = カーソル key":LOCATE 4,5:PRINT "Left or Right High Jet = O and P":LOCATE 8,7:I
NPUT"Level = 1 - 8 ";FX:CLS:SOUND 1000,2
20 LOCATE 0,7:PRINT "┌──────────┐";:
30 A=1:B=2:C=3:D=4:E=300:G=56:H=55:I=54:J=55:P=1000:AA=6
40 PSET(AA,0):AA=AA+1
50 IF AA=107 THEN 70
60 GOTO 40
70 PSET(6,BB):BB=BB+1
80 IF BB=64 THEN 100
90 GOTO 70
100 PSET(107,CC):CC=CC+1
110 IF CC=64 THEN LOCATE 5,2:PRINT "Start !!":SOUND 2000,35:LOCATE 5,2:PRINT "
    ":GOTO 130
120 GOTO 100
130 JJ=INT(RND(1)*10):KK=(JJ*8)+15:PSET(KK,55):PSET(KK+1,55):PSET(KK+2,55):PSET(
KK+3,55):PSET(KK+4,55):PSET(KK+5,55)
140 PSET(G,A):PSET(G+1,A)
150 PSET(H,B):PSET(H+1,B):PSET(H+2,B):PSET(H+3,B)
160 PSET(I,C):PSET(I+1,C):PSET(I+2,C):PSET(I+3,C):PSET(I+4,C):PSET(I+5,C)
170 PSET(J,D):PSET(J+3,D)
180 K=300-E:IF K<0 THEN 380 ELSE LOCATE 23,1:PRINT "Speed = ";K;:LOCATE 35,1:PRI
NT "km/h";:
190 IF P<0 THEN P=0:LOCATE 23,3:PRINT "Power = ";P
200 LL=(55-D)*10:LOCATE 23,2:PRINT "High  = ";LL:LOCATE 36,2:PRINT "m"
210 IF D=54 THEN LOCATE 24,7:PRINT "                    ";:GOTO 580
220 IF D>49 THEN LOCATE 24,7:PRINT "Prohibit Jet !!";:SOUND 1000,2
230 FOR F=0 TO E:NEXT F
240 E=E-5:IF E<50 THEN E=50
250 GOSUB 400
260 GOSUB 490
270 PRESET(G,A):PRESET(G+1,A)
280 PRESET(H,B):PRESET(H+1,B):PRESET(H+2,B):PRESET(H+3,B):PRESET(H+4,B)
290 PRESET(I,C):PRESET(I+1,C):PRESET(I+2,C):PRESET(I+3,C):PRESET(I+4,C):PRESET(I
+5,C)
300 PRESET(J,D):PRESET(J+3,D)
310 GOSUB 450
320 A=A+1:B=B+1:C=C+1:D=D+1
330 IF SD=1 THEN G=G+1:H=H+1:I=I+1:J=J+1:SD=0
340 IF SD=2 THEN G=G-1:H=H-1:I=I-1:J=J-1:SD=0
350 IF SD=3 THEN G=G+2:H=H+2:I=I+2:J=J+2:SD=0
360 IF SD=4 THEN G=G-2:H=H-2:I=I-2:J=J-2:SD=0
370 GOTO 140
380 P=P-100:LOCATE 24,5:PRINT "STOP !!":BEEP:BEEP:LOCATE 25,6:PRINT "Power down
!":SOUND 11255,27:EE=EE-100:LOCATE 24,5:PRINT "                    ":LOCATE 25,6:PRINT "
    ":E=290:GOTO 140
400 IF P<1 THEN RETURN
410 IF D>49 THEN RETURN
420 F$=INKEY$:IF F$="" THEN RETURN
430 IF F$=CHR$(31) THEN 550
440 RETURN
450 EE=INT(RND(1)*10)
460 IF EE=0 THEN G=G+1:H=H+1:I=I+1:J=J+1:RETURN
470 IF EE=1 THEN G=G-1:H=H-1:I=I-1:J=J-1:RETURN
480 RETURN
490 F$=INKEY$:IF F$="" THEN RETURN
500 IF F$=CHR$(29) THEN SOUND 13000,2:P=P-10:PSET(I-1,C):SOUND 11000,2:PRESET(I-
1,C):PSET(I-2,C):SOUND 10000,2:PRESET(I-2,C):SD=1:RETURN
510 IF F$=CHR$(28) THEN SOUND 13000,2:PSET(I+6,C):SOUND 11000,2:PRESET(I+6,C):PS
ET(I+7,C):SOUND 10000,2:PRESET(I+7,C):P=P-10:SD=2:RETURN
520 IF F$="O"OR F$="o"THEN SOUND 13000,2:P=P-20:PSET(I-1,C):SOUND 11000,2:PRESET
(I-1,C):PSET(I-2,C):SOUND 10000,2:PRESET(I-2,C):SD=3:RETURN
530 IF F$="P"OR F$="p" THEN SOUND 13000,2:PSET(I+6,C):SOUND 11000,2:PRESET(I+6,C
):PSET(I+7,C):SOUND 10000,2:PRESET(I+7,C):P=P-20:SD=4:RETURN
540 RETURN
550 E=E+10:P=P-(30+FX):PSET(J,D+1):PSET(J+3,D+1):SOUND 10000,1:PRESET(J,D+1):PRE
SET(J+3,D+1):PSET(J,D+2):PSET(J+3,D+2):SOUND 9010,1:PRESET(J,D+2):PRESET(J+3,D+2
)
560 PSET(J,D+3):PSET(J+3,D+3):SOUND 8520,1:PRESET(J,D+3):PRESET(J+3,D+3):PSET(J,
```


★OF相談室：ぼくのPV－7はひねくれもので，スイッチを入れてから2，3発たたかないと画面がついてくれません。（埼玉県越谷市・中村孝行14才）……【編：たたくからひねくれるんだよ。影：心境わかるなあ。】

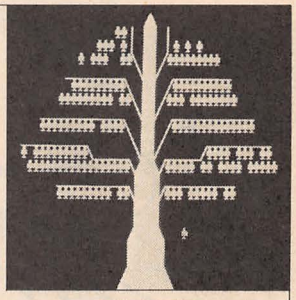
```
D+4):PSET(J+3,D+4):SOUND 8010,1:PRESET(J,D+4):PRESET(J+3,D+4):PSET(J,D+5):PSET(J
+3,D+5):SOUND 7681,1:PRESET(J,D+5):PRESET(J+3,D+5)
570 RETURN
580 UU=INT(I/6)-1
590 IF K<50 AND KK-1<I AND KK+1>1 THEN LOCATE 4,1:PRINT "All right !!":SOUND 100
0,10:SOUND 100,10:SOUND 1000,50:GOTO600 ELSE GOTO 610
600 FOR TT=0 TO 550:NEXT TT:GOTO 670
610 LOCATE UU,6:PRINT "***":SOUND 15000,2
620 FOR TT=0 TO 5 :NEXT:LOCATE UU,6:PRINT "   "
630 XX=XX+1:IF XX=10 THEN 650
640 GOTO 610
650 LOCATE 4,1:PRINT "CRASH !!!"
660 FOR TT=0 TO 550:NEXT TT:GOTO 670
670 FOR AS=0 TO 500:NEXT AS
680 SOUND 1200,10:LOCATE 4,3:PRINT "NEXT (Y/N)"
690 F$=INKEY$:IF F$="" THEN 690
700 IF F$=CHR$(28) OR F$=CHR$(29) THEN 690
710 IF F$="Y" OR F$="y" THEN CLEAR:CLS:GOTO 20
720 IF F$="N" OR F$="n" THEN MENU
```





梶原 巧の マイコンもの知りクラブ

《第4回》♪枯葉よ～♪ものうげな秋をプログラミング



▲実行画面

みなさん，お元気ですか？　もう秋ですね。そこで今月は，季節を感じる〝マイコン風物詩〟。秋らしく落葉をテーマにしてみました。

♣画面の動き

プログラムをＲＵＮさせると，青葉のついた木がでてきます。たくさんの青葉は秋になると，しだいに色づいてきます。すべて色づくと，つぎに赤くなり，パラパラと葉が落ちていきます。

♣プログラムについて

画面にでてくる絵はすべてテキスト画面を使っているため，Ｎ－ＢＡＳＩＣ，Ｎ88－ＢＡＳＩＣのどちらでも動きます。10～1200行までは初期設定と木のデータが入っています。木はすべてキャラクタを使っています。このデータを入力しまちがえると正確に動きませんので，注意してください。1500行は葉の位置，枚数のデータが入っていて，これを2000行で配列に組み込み，2100行と2110行で木に葉をつけさせています。3000行以降は，落葉のためのプログラムです。まず，どの葉を落葉にするかをランダムに選びます。どの葉か決まったら，そのカーソルの位置からビデオＲＡＭのアドレスを計算し，ＰＯＫＥ文を使ってデータを書き込んでいます。落葉は，風にゆれて左右に動きながら落ちていきますね。それを表現するために，3030行のＲＮＤ文で左右にゆらせます。落葉が画面から左右にでてしまったり，一番下まで落ちきってしまったら，つぎの葉を落とすために3000行にＧＯＴＯしています。

Ｎ，Ｎ88ＢＡＳＩＣによる落葉のプログラム・リスト

```
10 WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1:COLOR 7:PRINT CHR$(12)
1000 PRINT"                                        "
1010 PRINT"                                        "
1020 PRINT"                                        "
1030 PRINT"                                        "
1040 PRINT"                                        "
1050 PRINT"                                        "
1060 PRINT"                                        "
1070 PRINT"                                        "
1080 PRINT"                                        "
1090 PRINT"                                        "
1100 PRINT"                                        "
1110 PRINT"                                        "
1120 PRINT"                                        "
1130 PRINT"                                        "
1140 PRINT"                                        "
1150 PRINT"                                        "
1160 PRINT"                                        "
1170 PRINT"                                        "
1180 PRINT"                                        "
1190 PRINT"                                        "
1200 PRINT"                                        "
1500 DATA 2,29,40,2,3,27,40,4,4,24,39,8,6,22,40,9,7,21,39,11,9,18,40,13,11,15,46
,10,12,14,39,18,14,21,39,11
2000 DIM Y(9),X1(9),X2(9),D(9)
2050 COLOR 4
2100 FOR I=1 TO 9:READ Y(I),X1(I),X2(I),D(I):LOCATE X1(I),Y(I):PRINT STRING$(D(I
)+1,"♣"):LOCATE X2(I),Y(I):PRINT STRING$(D(I)+1,"♣"):NEXT:FOR B=1 TO 400:NEXT
2110 COLOR 6:FOR I=9 TO 1 STEP-1:FOR A=D(I)TO 0 STEP-1:LOCATE X1(I)+A,Y(I):PRINT
"♣":LOCATE X2(I)+ABS(A-D(I)),Y(I):PRINT"♣":FOR B=0 TO RND(1)*200:NEXT:NEXT:NEXT
2999 RANDOMIZE 1000
3000 RY=INT(RND(1)*9+1):RX=INT(RND(1)*(D(RY)+1)):F=INT(RND(1)*2)
3010 IF F=0 THEN CX=X1(RY)+RX ELSE CX=X2(RY)+RX
3015 CY=Y(RY)
3020 VA=&HF3C8+120*CY+CX:C=PEEK(VA):IF C<>&HEB GOTO 3000
3025 POKE VA,&H20
3030 NC=(INT(RND(1)*5))-2:IF (CX+NC)<0 OR (CX+NC)>79 OR CY=22 THEN GOTO 3000
3040 CX=CX+NC:CY=CY+1:VA=&HF3C8+120*CY+CX:C=PEEK(VA):COLOR 2:LOCATE CX,CY
3050 PRINT"♣":FOR A=1 TO 20+(INT(RND(1)*5))*50:NEXT
3060 IF C=&HEB THEN LOCATE CX,CY:COLOR 6:PRINT"♣"
3070 IF C<>&HEB THEN LOCATE CX,CY:COLOR 7:PRINT CHR$(C)
3080 GOTO 3030
```

PC-8201

★ベーマガが週刊だったらいいな。（北海道河東郡・**新村裕司13才**）……【**影**：ベーマガが月に４回出たら給料は４倍になるのかなあ。**編**：楽天的な人だ。仕事も４倍ですよ。**影**：つぐ美ちゃんヤセていいんじゃない？**つぐ美**：ゐ】

PB-100用

トレジャー TREASURE

東郷　生志



欲深いあなたは，ダイヤを見つけに霧山にきましたが，やっと見つけたダイヤは火山の向こう。なんとかして，いただきたいものです。

HOW TO PLAY

1と3で「○」が左右に動きます。左にあるのはタイマーで，時間中に「◆」を取って左端にもどればいいのです。火山が噴火していないとき（「━」）を見はからって，進んでください。でも，これが難しいのです。

「◆」を取ると１点で，戻るとボーナスが加算されます。早く戻るほど高くなります。

火柱に突っ込んだときなどゲーム中に画面が止まったら，EXEを押してください。

プログラムについて

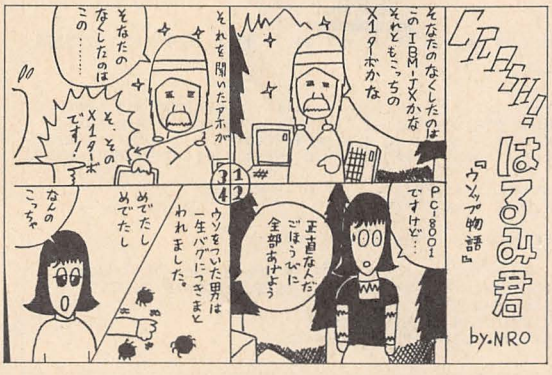
入力のとき，デリートをかけないと入らないところがあります。

★　　★　　★

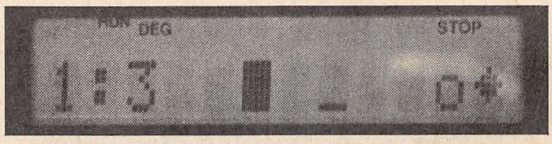
TREASUREのプログラム・リスト

```
1 X=0:Y=0:D=5:Z=4
  :PRINT "TREASUR
  E★","HI:";U,"BY
  :";M$
2 A=11:B=0:C=3:R=
  0
3 $="0123456789":
  A=A-1:IF A=0;A=
  10:B=B-1:IF B=0
   THEN 19
4 PRINT CSR 0;MID
  (B,1);":";MID(A
  ,1);:$="_■__
5 F=INT (RAN#*Z)+
  1:G=INT (RAN#*Z
  )+1:H=INT (RAN#
  *Z)+1
6 IF R=0;PRINT CS
  R 11;"◆";
7 IF C=11;IF R=0;
  X=X+1:R=1:V=V+1
  :IF V>3;B=B+1:I
  F V>6;Z=3
8 IF C=3;IF R=1;P
  RINT CSR 5;"GOO
  D!":GOTO 18
9 IF KEY="1";D=-S
  GN (C-3)
10 IF KEY="3";D=SG
  N (11-C)
11 PRINT CSR C;" "
  ;CSR C+D;"o";:I
  F V>3;PRINT CSR
   10;MID(H,1);
12 PRINT CSR 5;MID
  (F,1);CSR 7;MID
  (G,1);:C=C+D:D=
  0
13 IF C=5;IF F=2 T
  HEN 17
14 IF C=7;IF G=2 T
  HEN 17
15 IF V>3;IF C=10;
  IF H=2 THEN 17
16 GOTO 3
17 PRINT CSR 3;"G!
  ":R=0:C=3:GOTO
  3
18 X=X+A+B*10:PRIN
  T "★:";V,"SC:";
  X:IF B>0 THEN 2
19 PRINT CSR 3;" O
  VER","SC:";X:IF
   X>U;U=X:INPUT
  "NA:",M$:PRINT
  M$
```

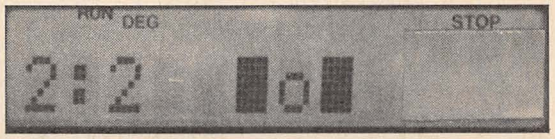
評…正直者は得をするということだな（編集長）
わ，私は今日仕事をしませんでした！（影）



by NRO



《写真１》噴火の合い間をぬって
宝を取りにいくゲームです



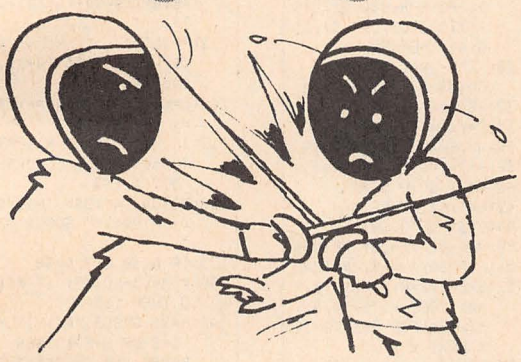
《写真２》行きはよいよい帰りはコワイ…，
タイムにも気をつけて

★←見ろ，あれが(　　)の星だ！(カッコ内に好きな野球チーム名を入れる)(神奈川県泰野市・凡人一面相)……
【影：昼は高校野球，夜はプロ。これぞ夏のダイゴ味だねェ。つぐ美：いいえ，ＴＶばかり見て粗大ゴミです！】

PB-100+RAMパック用

ソード SWORD ファイヤー FIRE

岩井　優



フェンシングのようなゲームです。1対1で剣をとり，3回勝負をするのです。

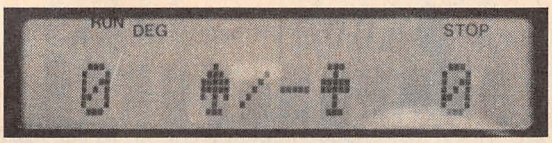
遊びかた

左側にいる「♠ー」が自分です。「ー╋」が敵で，剣を振り回してかかってきたりします。4で左，6で右，Zで剣を振ります。敵は，持っている剣を5回たたきおとすと倒せます。

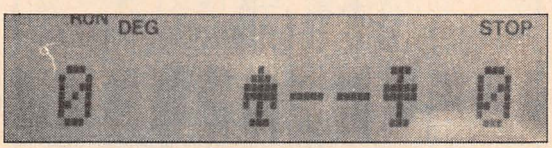
剣をたたきおとすには敵と自分の位置が**第1図**のようになったとき6とZをすばやく押してください。しかし，敵が剣を落としている間におそいかかるというひきょうなことはできないので，自分はもとの位置にもどり敵が剣を拾うのを待つことになります。また，敵が「╋ー」の状態のとき，敵の体に直接剣をさすと1勝できます。しかし，失敗すると敵にさされることもあり，剣を落とされるということもあります。5回落とされると1敗します。

♠ー　ー╋

《第1図》画面の見かた



《写真1》1対1のフェンシング・ゲーム



《写真2》エイ！　すばやいキー操作が決め手だ

スコアについて

剣を落とすと1000pts.，敵をさすと5000pts.入るので，スコアを多くだしたい人は4回剣を落としてから敵をさすと9000pts.入ります。

SWORD FIREのプログラム・リスト

```
P0
  10 S=0:K$="/":X=1:
     Y=7:B=0:T$="-╋"
     :D=0:H=0:M=0:N=
     0
  20 PRINT :PRINT "-
     SWORD FIRE-";:G
     OSUB 2000:PRINT

  30 IF T$="-╋";IF X
     =Y;GOSUB 5100
  40 IF X=Y-1;IF K$=
     "-";IF T$="╋-";
     GOSUB 5000
  50 IF X=Y-1;IF T$=
     "-╋";IF K$="-";
     PRINT :S=S+1000
     :GOSUB 2100
  55 IF K$="-";B=B+1
     :IF B=2;K$="/":
     B=0
  56 IF X=Y-1;IF T$=
     "-╋";PRINT :GOS
     UB 2200
  57 IF D=5;D=0:GOSU
     B 7500
  58 IF H=5;H=0:PRIN
     T :GOSUB 7000
  60 IF KEY="4";IF X
     >1;GOSUB 1000:X
     =X-1
  70 IF KEY="6";IF X
     <8;GOSUB 1000:X
     =X+1
 100 GOSUB 1100:C=IN
     T (RAN#*4):IF C
     =0;T$="╋-":IF Y
     <8;Y=Y+1
 110 IF C=1;T$="-╋":
     IF Y>X;Y=Y-1
 700 IF KEY="Z";IF K
     $="/";K$="-":GO
     TO 800
 710 K$="/":B=0
 800 PRINT CSR 0;D;C
     SR 9;H;CSR Y;T$
     ;CSR X;"♠";K$;
 900 GOTO 30
1000 PRINT CSR X;"
     ";:RETURN
1100 PRINT CSR Y;"
     ";:RETURN
```

```
2000 FOR I=0 TO 200:
     NEXT I:RETURN
2100 FOR I=X TO 1 ST
     EP -1:PRINT CSR
      I;"-♠ ";CSR Y;
     "_╋";:NEXT I
2110 X=1:PRINT CSR X
     ;"♠/";:GOSUB 20
     00:H=H+1:RETURN

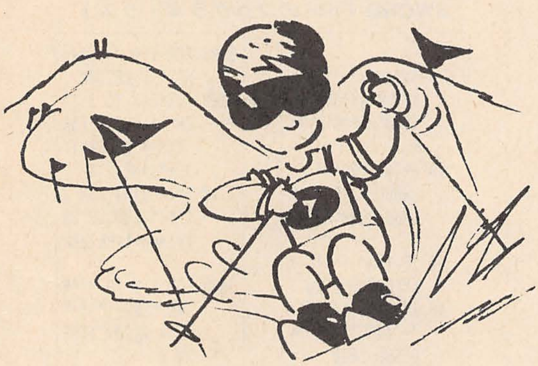
2200 FOR I=Y TO 9:PR
     INT CSR I;" ╋-"
     ;CSR X;"♠_";:NE
     XT I
2210 Y=9:PRINT CSR Y
     ;"-╋ ";:GOSUB 2
     000:D=D+1:RETUR
     N
5000 PRINT CSR X;"♠*
      ";:GOSUB 2000:
     GOTO 7000
5100 PRINT CSR X;"*╋
     ";:GOSUB 2000:G
     OTO 7500
6000 PRINT "YEEY"
7000 GOSUB 2000:PRIN
     T :PRINT CSR 0;
     "YOU WIN !!";:S
     =S+5000:N=N+1
7100 GOSUB 2000:X=1:
     Y=9:D=0:H=0:PRI
     NT :IF M+N=3 TH
     EN 8000
7110 RETURN
7500 GOSUB 2000:PRIN
     T :PRINT CSR 0;
     " I  WIN !";:M=
     M+1:GOTO 7100
8000 PRINT CSR 0;" G
     AME  OVER";:GOS
     UB 2000
8010 PRINT CSR 0;"YO
     U";N;" -";M;" I
      ";:GOSUB 2000
8020 IF N>M;V$="YOU
     ":GOTO 8040
8030 V$=" I  "
8040 PRINT CSR 0;V$;
     "WIN !!!";:GOSU
     B 2000:PRINT
8050 PRINT CSR 0;"SC
     ORE=";S:GOTO 10
```


★ザ・サスペンス劇場「皿と魔」：なー，サラトマやったことある？（北海道札幌市・高橋芳明12才）……【影：サスペンスといえば私の出身中学には若い女の…。編：ゆうれいがでるの？影：先生がいなかったんだ。不思議だなあ。】

PC-1245/51用

ジャイアント・スラローム

ボフィン教授



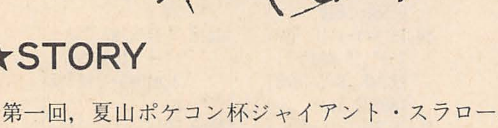
★STORY

第一回，夏山ポケコン杯ジャイアント・スラローム大会が始まろうとしています。しかし，難度の高いコースのため，転倒者続出。さあ，君は完走できるか。

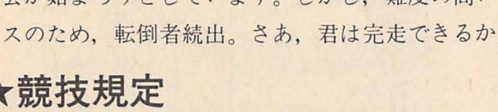
★競技規定

本コースは，フラッグ15本のジャイアント・スラローム(G.S)コースです。キー操作は左ターンが[4]，右ターンが[6]です。ただし，曲がりたいほうのストック(左が[1]，右が[3])をつく(キーを押す)と，曲がりやすくなります。[5]が加速(クローチング)で，[2]で減速です。

旗(フラッグ)は，一応三つのパターンで表現したつもりです。だから，一番近くにきたとき(∏)に2本の



《写真1》スタート!! まずは左のフラッグをぬけろ



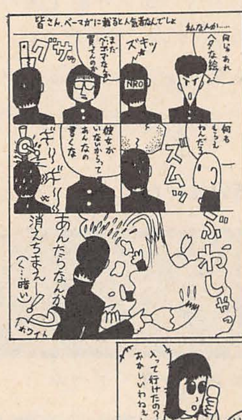
《写真2》右ターン。少し難しいですが，コツはキーを押しつづけることです

旗の間にいれば，旗門通過です。それ以外は「NO CHECK」，旗門不通過となります。また，旗は1ドットだけふれても，不通過にならないハイテクがあります。

逆ストック(右ターンする前に左ストックをつく。またその逆)をすると，転倒します。

ジャイアント・スラロームのプログラム・リスト

```
  5:DIM L(14),B(2,2),C(3
    ,4): GOTO 80
 20:"A" POKE J,0,0,0,0,0
    : POKE I,B(N,0),B(N,
    1),B(N,2),B(N,1),B(N
    ,0)
 25:POKE K,B(N,0),B(N,1)
    ,B(N,2),B(N,1),B(N,0
    ): POKE H,C(G,0),C(G
    ,1),C(G,2),C(G,3),C(
    G,4): RETURN
 30:"Z"D= VAL O$,G=0:
    GOSUB 32+2D: RETURN
 32:RETURN
 34:P=1,F=.1F: RETURN
 36:A=.6A,F=.2F: RETURN
 38:P=2,F=.1F: RETURN
 40:G=2: GOTO 50+P
 42:G=1,A=2A: RETURN
 44:G=3: GOTO 60+P
 50:A=A-5,F=F-20: RETURN
 51:F=F-50,A=A+8: RETURN
 52:E=E+5,F=0,A=30,G=0,P
    =0: POKE H,73,79,81,
    33,82: FOR R=1 TO 15
    : NEXT R
 53:PAUSE " CRASH!!":
    PRINT "": CALL &11E0
    : RETURN
 60:A=A-5,F=F+20: RETURN
 61:GOTO 52
 62:F=F+50,A=A+8: RETURN
 80:FOR Q=0 TO 14: READ
    L(Q): NEXT Q: FOR R=
    0 TO 2: FOR S=0 TO 2
    : READ B(R,S): NEXT
    S: NEXT R
 82:FOR R=0 TO 3: FOR S=
    0 TO 4: READ C(R,S):
    NEXT S: NEXT R
100:"S" WAIT 55: PAUSE "
    MINI SLALOM": FOR R=
    3 TO 1 STEP -1: BEEP
    1: PRINT R: NEXT R:
    BEEP 1: PAUSE " STAR
    T!!": WAIT 0
105:A=60,G=0,F=0,H=&F81E
    ,E=0,T=0
110:FOR Q=0 TO 14:I=&F80
    0+5L(Q),K=I+15,M=0,P
    =0,U=((Q=0)+(Q<10)+1
    )*.1+1
112:PRINT "            #
    "; USING "###";Q+1:
    CALL &11E0
115:E=E+1,N=(M>5),J=H,H=
    H+ INT (F/15)
117:IF H<&F800 OR H>&F83
    7 THEN PAUSE "COURSE
     OUT": END
120:GOSUB "A":O$= INKEY$
    : IF O$<>"" GOSUB "Z
    "
125:IF A<30 LET A=30
130:M=M+.5+AU/45: IF M<1
    0 THEN 115
140:N=2: GOSUB "A": IF H
    <I+3 OR H+3>K THEN
    PAUSE "NO CHECK":T=T
    +1
150:NEXT Q: WAIT 90:
    PRINT " GOAL !!":V=
    INT (E/60): PRINT "T
    IME"; USING "###";V;
    ":";E-60V
155:PRINT "FLAG CHECK";Q
    -T: END
200:DATA 2,7,1,5,1,5,1,7
    ,2,8,1,5,3,8,4,0,0,6
    ,0,14,2,127,7,7
201:DATA 28,118,15,118,2
    8,48,88,60,88,48,22,
    47,86,36,88,88,36,86
    ,47,22
```



編：もうすっかりおなじみの「クラッシュはるみ君」ですね。

影：学校でNRO君を「いじめるヤツ」は私が「許さない」ぞ！

編：「影響」うけてますね。

影：「パチ！」



by NRO

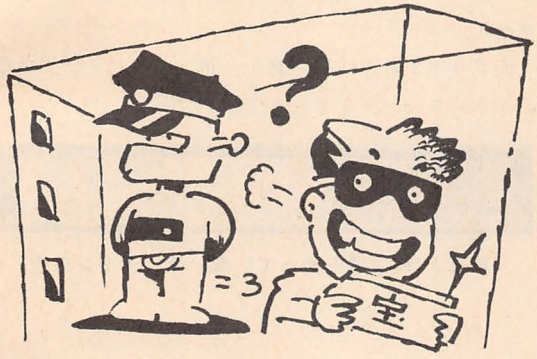
★爆弾をしかけた。おとなしく現金350円を用意しろ。ベーマガを買うお金がもうないんだ。(大阪府枚方市・将棋大好き少年14才)……【影：ぶっそうなことしないでその爆弾を売ったほうが金になるぜ。編：コラコラ！】

PC-1500用

Rat's Eye

ラッツ　アイ

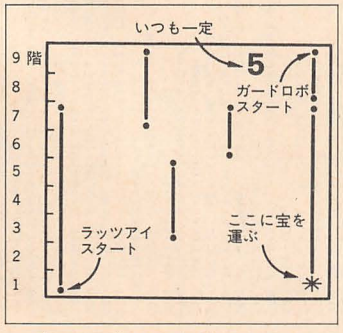
STUDIO BUG



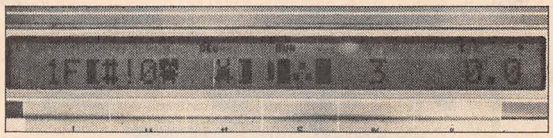
あそびかた

君は怪盗ラッツアイ。ガードロボの追跡をさけて，宝物を盗みだせ！　ビルは9階建てで，**第1図**のようになっている。君は，この中に数字で表わされている宝を〝＊〟まで運んでくれ。宝を取ると〝0〟が表示される。すべての数字が0になれば，つぎの面へと進む。ただし，ビルの中では，ガードロボが君を追いかけまわすだろう。ガードロボはハシゴに関係なく上下移動できるので，動きを読んでうまく誘導しないと，とつぜん上や下の階から現われるぞ。一度つかまるともう逃げられないのだ。

スクリーンはピープ・ホール式で，現在君がいる階の左右3ブロックまで見通せる。スクリーン中の中央にいるのが君で，〝＃〟は外壁，〝！〟は上りハシゴ，〝i〟は下り，〝｜〟は上下，数字はそこにある宝の数で，君は一度に3個までしか運べない。各面のタイム・リミットは3分だ。使用キーは2468で，一度でもミスするとゲーム・オーバーだ。そのときは，BREAK RUNしてくれ。



《第1図》ビル内部のようす



《写真1》実行画面

Rat's Eyeのプログラム・リスト

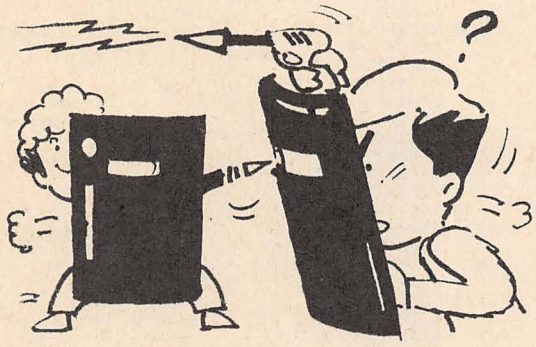
```
 5:WAIT 10:CLS :
   PRINT "PLAY <R
   ATS-EYE>"
10:CLEAR :RANDOM
   :DIM A$(9),X$(
   1),R$(2),T$(3)
20:WAIT 0:S=0:L=2
   :E=5
30:X$(0)="177B3E3
   B7F17":X$(1)="
   177F3B3E7B17":
   R$(0)="3E3E000
   00000"
35:R$(1)="00003E3
   E0000":R$(2)="
   000000003E3E":
   T$(0)="0000000
   00000"
40:T$(1)="0000060
   60000":T$(2)="
   3030060600":T$
   (3)="303006063
   030"
45:FOR I=9TO 1
   STEP -1:READ A
   $:A$(I)="###"+
   A$+"###":NEXT
   I
46:GOSUB 2500
50:X=1:Y=1:U=1:M=
   10:N=9:U$="!":
   TIME =.0000
55:CLS :CURSOR 0:
   PRINT " 1F":
   CURSOR 3:
   GPRINT "007F7F
   7F4100":CURSOR
   11:GPRINT "004
   17F7F7F00"
60:CURSOR 12:
   GPRINT R$(2)+"
   007F7F7F7F00"+
   T$(0)+"007F7F7
   F7F7F"
70:ON VAL (INKEY$
   )GOTO 75,650,,
   500,,550,,600
75:CURSOR 4:PRINT
   MID$ (A$(Y),X,
   7):CURSOR 7:
   GPRINT X$(U):
   CURSOR 22:
   PRINT TIME *10
   0:IF TIME >.03
   THEN 2000
76:IF (INT (N+.5)
   <>Y)OR (INT (M
   )<X-3)OR (INT
   (M)>X+3)THEN 8
   0
77:CURSOR INT (M)
   -X+7:GPRINT "2
   07B3C3C7B20":
   IF X=INT (M)
   THEN 2000
80:CURSOR 12:
   GPRINT R$(SGN
   (M-X)+1)
85:U$=MID$ (A$(Y)
   ,X+3,1):U=VAL
   (U$)
90:IF (U>0)AND (U
   <6)THEN 800
93:IF U$="*"THEN
   900
95:IF (X=M)AND (Y
   =N)THEN 2000
100:M=M+SGN (X-M)*
   .3:N=N+SGN (Y-
   N)*.2
120:GOTO 70
500:U=0:IF X>1LET
   X=X-1
505:GOTO 75
550:U=1:IF X<10LET
   X=X+1
555:GOTO 75
600:IF (Y<9)AND ((
   U$="!")OR (U$=
   "|")OR (U$="*"
   ))LET Y=Y+1:
   CURSOR 0:PRINT
   Y
605:GOTO 75
650:IF (Y>1)AND ((
   U$="i")OR (U$=
   "|"))LET Y=Y-1
   :CURSOR 0:
   PRINT Y
655:GOTO 75
800:IF T=3THEN 93
810:T=T+1:S=S+1:
   CURSOR 14:
   GPRINT T$(T):
   CURSOR 17:
   PRINT S
815:A$(Y)=LEFT$ (A
   $(Y),X+2)+CHR$
   (ASC U$-1)+
   RIGHT$ (A$(Y),
   13-X):GOTO 93
900:BEEP T:S=S+T*3
   :E=E-T:T=0:
   CURSOR 14:
   GPRINT T$(T):
   CURSOR 17:
   PRINT S:IF E>0
   GOTO 95
910:BEEP 5:PAUSE "
   NICE CLEAR !":
   L=L+1:IF L>7
   LET L=5
920:RESTORE :E=5:
   GOTO 45
1000:DATA "    ;
     5 i","   |
       !","i   !
     ;  i","|
       !  |"
1010:DATA "|   ;
       |","|   |
        |","|
     !     |","|
           |","!
            *"
2000:BEEP 3:GOTO
     2000
2500:FOR I=1TO 5
2510:X=RND 10:Y=
     RND 8:Z=RND
     L:IF MID$ (A
     $(Y),X+3,1)<
     >" "THEN 251
     0
2515:A$(Y)=LEFT$
     (A$(Y),X+2)+
     CHR$ (48+Z)+
     RIGHT$ (A$(Y
     ),13-X)
2520:E=E+Z:NEXT I
     :RETURN
```

★ちわーっ！三河屋でーす。（熊本市・**橋本健司14才**）……**【つぐ美**：三河屋さんって「サザエさん」にでてくる八百屋さんのことかな？**影**：バカだな，酒屋だよ，**酒屋！編集長**：会社に酒屋を呼んだのは誰だ!?**影**：誤解だってば。**】**

PC-2001用

バトル・ゲーム

Super ちょっくん



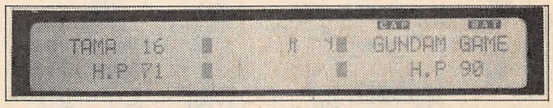
◆ゲームの内容◆

1対1のバトル・ゲームで，左側が自分です。はじめは，両方ともビーム・ライフル，機関銃，盾を持っています。

2 4 6 8で上下左右，Zでビーム・ライフル，Xで機関銃が撃てます。両方ともH．P（ヒット・ポイント）は100ずつあり，ビーム・ライフルが当たると10，機関銃は3ずつ減っていきます。

ある程度H．Pが下がると盾が消え，ダメージは倍になります。また，機関銃はいくらでも撃てますが，ビーム・ライフルは最大18発分のエネルギーしかもてません。

面クリアすると，H．Pが＋30，ビーム・ライフルのエネルギーが＋4されます。



《写真1》敵は盾を持っていないぞ。チャンス!!

バトル・ゲームのプログラム・リスト

```
10 CONSOLE 0,0,0:CLEAR 300:RESTORE 90
20 FOR I=1 TO 30
60 READ A$:A=VAL("&H"+A$)
70 POKE &HFCA0+I,A
80 NEXT
90 DATA 40,3F,04,7F,02,40,3F,04,02,02,02,7F,04,3F,40,02,02,04,3F,40,00,18,18,18,
00,00,00,00,10,10,00
100 OPTION BASE 1
110 INPUT "BEEP ON OR OFF  [1/0]";BE
120 DIM G(3),F(3),H(2),J(2),JI(2),HC(2),K(3)
130 B=18:C=100:E=100:F$=CHR$(&HE4):K$=CHR$(&HE5)
140 G(3)=0:F(3)=0:K(3)=0:A=A+1:IF E>9 THEN E=E-10
150 B=B+4:IF B>18 THEN B=18
160 C=C+30:IF C>100 THEN C=100
170 IF C>70 THEN H$=CHR$(&HE9) ELSE H$=CHR$(&HE1)
180 D=100:J$=CHR$(&HE2):J(1)=9:J(2)=0:H(1)=0:H(2)=0
190 PRINT"  TAMA    ■ ■ GUNDAM GAME    H.P
  H.P ";
200 LOCATE8:PRINT B;:LOCATE48:PRINT C;:LOCATE74:PRINT D;
210 LOCATE 15+H(1)+H(2)*40:PRINT H$;:JK=INT(RND(1)*5)+1
230 IF F(3)>0 THEN GOSUB 470
240 IF K(3)>0 THEN GOSUB 540
250 JI(1)=J(1):JI(2)=J(2)
260 IF JK=4 AND J(1)-1)H(1) AND J(1)>3   THEN J(1)=J(1)-1:GOTO 300
270 IF JK=5 AND J(1)<9 THEN J(1)=J(1)+1:GOTO 300
280 IF JK=2 AND F(3)=0 THEN BEEP 18*BE,1:GOSUB460 ELSE IF JK=3 AND K(3)=0 THEN B
EEP 18*BE,1:GOSUB530
290 IF JK=1 AND J(2)=0 THEN J(2)=1 ELSE IF JK=1 THEN J(2)=0
300 LOCATE 15+J(1)+J(2)*40:PRINT" ";:LOCATE 15+J(1)+J(2)*40:PRINT J$;
320 IF G(3)>0 THEN GOSUB630
330 HI$=INKEY$
340 HC(1)=H(1):HC(2)=H(2)
350 IF G(3)>0 THEN GOSUB 610
360 IF HI$="6"ANDH(1)<J(1)-1ANDH(1)<6 THEN H(1)=H(1)+1:GOTO 420
370 IF HI$="4"ANDH(1)>0 THEN H(1)=H(1)-1:GOTO 420
380 IF HI$="2"ANDH(2)=0 THEN H(2)=1:GOTO 420
390 IF HI$="8"ANDH(2)=1 THEN H(2)=0:GOTO 420
400 IF HI$="Z" AND G(3)=0 AND B>0 THEN G$=CHR$(&HE4):BEEP 25*BE,11:B=B-11:LOCATE8:
PRINT B;:GOSUB 600
410 IF HI$="X" AND G(3)=0 THEN G$=CHR$(&HE5):BEEP 25*BE,1:GOSUB 600
420 LOCATE 15+HC(1)+HC(2)*40:PRINT" ";
430 IF F(3)>0 THEN GOSUB 490
440 IF K(3)>0 THEN GOSUB 560
450 GOTO 210
460 F(1)=J(1):F(2)=J(2):F(3)=3
470 F(1)=F(1)-1
480 LOCATE F(1)+15+F(2)*40:PRINT F$;" ";:F(3)=F(3)-1:IF F(3)=0 THEN LOCATEF(1)+1
5+F(2)*40:PRINT" ";
490 IF F(1)=H(1) AND F(2)=H(2) THEN F(3)=0:BEEP 1*BE,1:GOTO 500 ELSE RETURN
500 IF C<70 THEN C=C-20 ELSE C=C-10
510 IF C<1 THEN GOTO 680 ELSE IF C<70 THEN H$=CHR$(&HE1)
520 LOCATE48:PRINT C;:RETURN
530 K(1)=J(1):K(2)=J(2):K(3)=3
540 K(1)=K(1)-1
550 LOCATE K(1)+15+K(2)*40:PRINT K$;" ";:K(3)=K(3)-1:IF K(3)=0 THEN LOCATEK(1)+1
5+K(2)*40:PRINT" ";
560 IF K(1)=H(1) AND K(2)=H(2) THEN BEEP1*BE,1:K(3)=0 ELSE RETURN
570 IF C<70 THEN C=C-6 ELSE C=C-3
580 IF C<1 THEN GOTO 680 ELSE IF C<70 THEN H$=CHR$(&HE1)
590 LOCATE48:PRINT C;:RETURN
600 G(1)=H(1):G(2)=H(2):G(3)=3
610 G(1)=G(1)+1
620 LOCATE G(1)+14+G(2)*40:PRINT " ";:G$=:G(3)=G(3)-1:IF G(3)=0 THEN LOCATEG(1)+1
5+G(2)*40:PRINT" ";
630 IF G(1)=J(1) AND G(2)=J(2) THEN G(3)=0:BEEP 31*BE,1:GOTO 640 ELSE RETURN
640 IF D>E AND G$=CHR$(&HE4) THEN D=D-10ELSE IF D<=E AND G$=CHR$(&HE4):THEND=D-20
650 IF D>E AND G$=CHR$(&HE5) THEN D=D-3 ELSE IF D<=E AND G$=CHR$(&HE5):THEN D=D-6
660 LOCATE 74:PRINT D;:IF D<=E THEN J$=CHR$(&HE3)
670 IF D<1 THEN PRINT CHR$(12);" YOU WIN   SCREEN":A=:"CLEAR":LOCATE50:PRINT "EP
SH RETUEN KEY":GOTO 140 ELSE RETURN
680 PRINT CHR$(12);:LOCATE 13:PRINT"G A M E   O V E R                    PUSH
  RETURN KEY":RUN100
```


★「デゼニランド」のラストがとけません。どうか山下先…，えっ，OF？レスキューAVGじゃない？失礼しました～！（神奈川県横浜市・今関真砂仁13才）……【影：本当に失礼だ。なぜ私に聞こうとしないんだろ?】

BM特選 ランダムコーナー

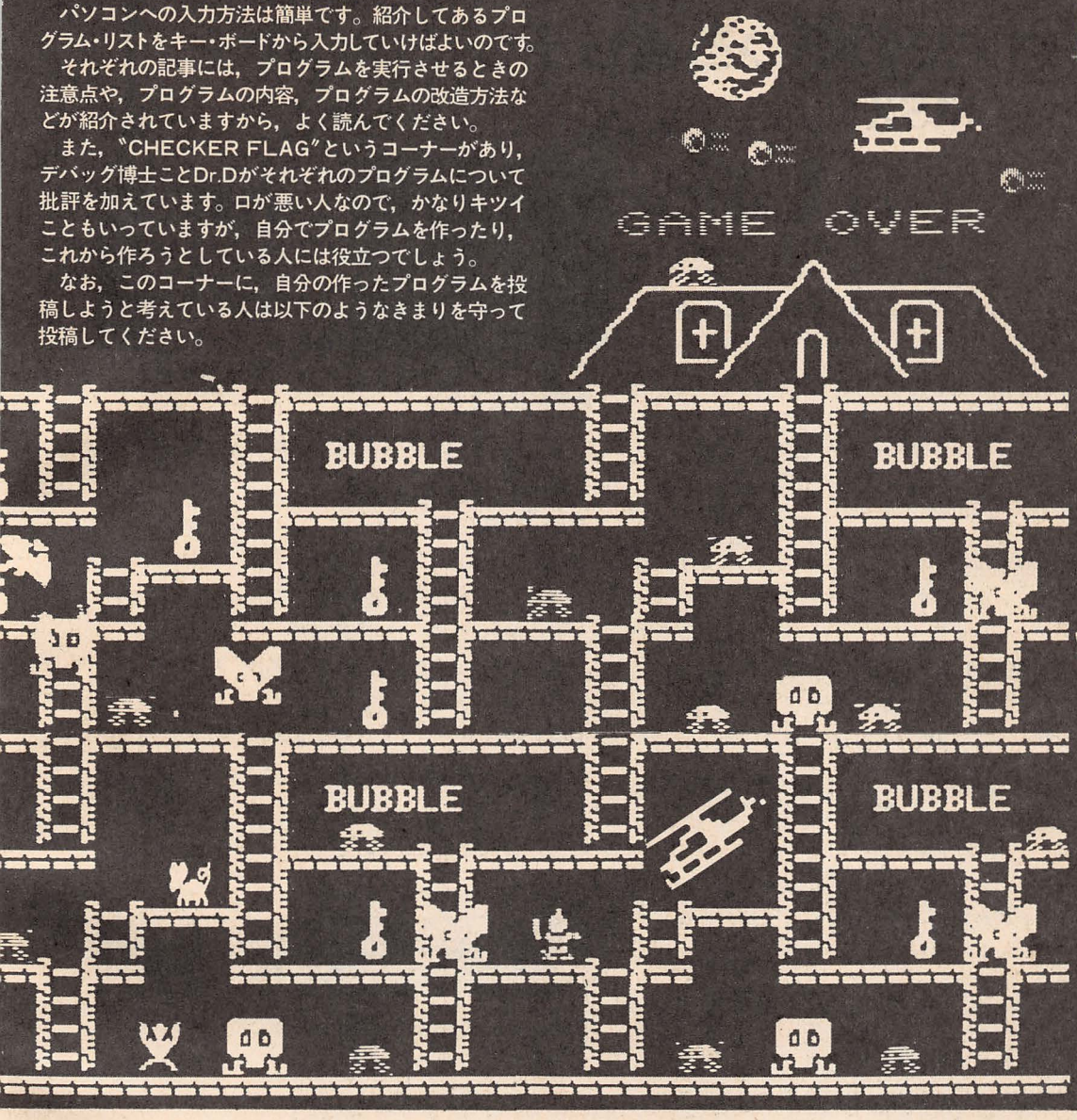
本コーナーは，特選プログラム・コーナーで紹介できなかったパソコンのソフト，ちょっと長めのソフト，オール・マシン語のソフトを，選んで掲載しています。

パソコンへの入力方法は簡単です。紹介してあるプログラム・リストをキー・ボードから入力していけばよいのです。

それぞれの記事には，プログラムを実行させるときの注意点や，プログラムの内容，プログラムの改造方法などが紹介されていますから，よく読んでください。

また，〝CHECKER FLAG〟というコーナーがあり，デバッグ博士ことDr.Dがそれぞれのプログラムについて批評を加えています。口が悪い人なので，かなりキツイこともいっていますが，自分でプログラムを作ったり，これから作ろうとしている人には役立つでしょう。

なお，このコーナーに，自分の作ったプログラムを投稿しようと考えている人は以下のようなきまりを守って投稿してください。



プログラム投稿者へのお願い

住所・氏名・年令・職業（学校名）・学年・電話番号（連絡のつく時間も）を原稿にかならず書いておいてください。

また、プログラムの説明を四〇〇字づめの原稿用紙2枚～4枚くらいにまとめてください。説明には**①内容、②使いかた・遊びかた、③操作方法、④プログラムのしくみ、（変数表、フローチャートなどもあるとよい）⑤プログラムの具体的な入力方法、⑥改造のアドバイス**などを書きます。**Ⓐ使用機種名、Ⓑ言語（モード（N66ベーシック等）、ページ数も書いてください）Ⓒメモリの容量**も忘れずに書いてください。原稿用紙は、なるべく横書きのものを使ってください。

プログラムはできるだけ**テープにセーブしたものを送ってください。**ミスを防ぐためにかならずチェックし、二～三回入れてもらえば安心です。テープのラベルにもプログラム名、自分の住所氏名を書き込み、必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。フロッピ・ディスクによる投稿も可。

内容は、**オリジナル**のもので、**未発表**のものにかぎります。**もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名、書名、筆者名、号数、ページ数、記事のタイトル**などを明記してください。

お送りいただいたテープや原稿はお返しできませんので、あらかじめコピーしておいてください。

掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし、掲載誌をお送りします。**編集部**

★愛読者カードについている応募カードも、忘れずに同封してください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1－11－15
電波新聞社出版部
「マイコンBASICマガジン」係

※封筒のウラ側に、機種名、タイトル、自分の住所、氏名、年令、電話番号を記入してください。

Kimcoのぶっちぎりテクニック考③ for MSX

木村泰則

さて今月は，「ラリーX」や「ボスコニアン」等のゲーム画面にみられる，ピープ・ホール（のぞき窓）型の画面作成ルーチンを紹介しようと思います。

このピープ・ホール画面は，ゲーム・フィールドの広いゲームに使われ，カーソル・キーなどで画面にみえる部分を移動させて，ゲームを楽しむものです。そして，この画面を作成するには，例えばフィールドに入っている数値を，2×2キャラクタに変換してメモリ上の仮想V－RAMに転送して，さらにBOISを使って……などと，マシン語で行なうと面倒なことになります。

そこで，読者のみなさんへは，キムコからBASICでできるピープ・ホールのサブ・ルーチン・プログラムを，プレゼントしませう。

キムコ・パック2（リスト1）が，ピープ・ホールのサブ・ルーチン・プログラムです。これは，9月号で紹介したキムコ・パック1にも使われていました。行番号はパック1と対応していますが，別に変えてもかまいません。ただし，RESTOREの番号には注意してください。

このサブ・ルーチンでは，メモリ上においたフィールドから，その中の数値をそのままV－RAMに転送します。だから，ゲーム・フィールドを作るときは，キャラクタの番号を直接POKEでフィールドのメモリに書き込みます。

つまり，VPOKEで画面を作る感覚でフィールドを作り，VPEEKと同じ感覚でPEEKで読みとることができるのです。

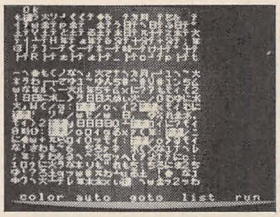
このサブ・ルーチンを使うには，プログラム中に**リスト1**を組み込めばよいのです。

10～120行は，初期設定です。スクリーン・モードは必ず1にしてください（スプライト等は，変えてもかまいません）。

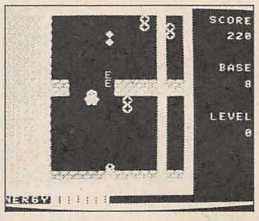
200行は，フィールドのクリアで，**590行**から書かれているマシン語サブ・ルーチンを呼びだします。

480行は，ピープ・ホール転送の呼びだしで，X，Yでフィールド中のどの部分から転送するかを指定します。ここのCINTは，必ず入れる必要はないのですが，入れないと変な所を転送してくることがあります。

700行からは，ピープ・ホールをBASICで作ったルーチンです。実際に入れる必要はありませんが，参考になると思います。



《写真1》ピープ・ホール画面が設定される



《写真2》実行画面

520～570行が，ピープ・ホールの本体のマシン語データです。

つぎに，**700行**からの各変数にあたる所を示します。

VR：520行の21，18（＆H1821）

XD，YD：530行の15，（前がYD，後ろがXD）

WD：560行の40（＆H40＝64）

FH：呼びだしのときに与えるので，なし。

以上の数値を変数と共に変えると，フィールドの広さや，転送する広さ，画面上の場所などが変わります。

さて，これを利用して，さっそくゲームを作ってみました。

ミニデューク by imco

爆弾を使って敵のBASEを破壊してください。

爆弾はスペース・キーでだし，もう一度押すと爆発，もちろん壁も壊せます。

エネルギーはEを取ると増え，敵の弾（◆）や爆風にふれると減り，0になるとゲーム・オーバーになります。

それでは，みなさんもキムコ・パック2を使って，

《第1表》変数表

変数名	内容	値
I，II，JJ	カウンター	不定
FH	メモリ上のフィールドの先頭番地	＆HF100
WD	フィールドの横の広さ	＆H40＝64
X，Y	フィールド上の（X，Y）の地点から画面に転送	不定
XD，YD	画面に転送するエリア（窓）の広さ	21，21＝＆H15
VR	"窓"を画面上のどこから表示するか	＆H1821

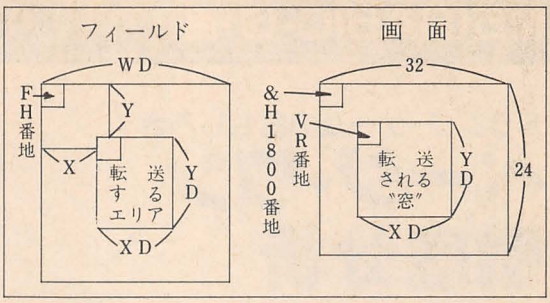
★つぐ美おばさん♥編集部には，いくつトイレがあるんですか？（大阪市・安並美杉14才）……【つぐ美：オ・バ・サ・ン㋮ト・イ・レ㋮おばさんとトイレと私と，いったいどんな関係があるっていうの㋮影：肥えてる。】

より楽しいゲームを作ってみてください。わからないことがあれば，ハガキで質問をしてください。

★おわびのコーナー★

9月号で紹介した「TAP　TAP」のプログラムが，徳間書店発行の「プログラムポシェットVOL.5」に掲載の同名のプログラムと同一のものでした。筆者の由紀さん，ごめんなさい。

以後気をつけますので，お許しください。(**編集部**)



《第1図》ゲーム・フィールドと画面のサイズ

《リスト1》キムコ・パック2のリスト（MSX用）

```
10 CLEAR200,&HDFFF:SCREEN 1,1,0
20 RESTORE 520:FOR I=&HF100 TO &HF13B:READ A$:POKE I,VAL("&H"+A$):NEXT
40 DEFUSR0=&HF100:DEFUSR1=&HF130
120 A=USR1(0)
480 A=USR0(CINT(FH+Y*WD+X))
510 '◆◆◆◆◆◆◆
520 DATA23,23,4E,23,46,21,21,18
530 DATA16,15,C5,E5,1E,15,0A,CD
540 DATA4D,00,23,03,1D,20,F7,E1
550 DATA3E,40,81,30,01,04,4F,15
560 DATA20,E0,C9,00,00,00,00,00
580 '◆◆◆◆◆◆
590 DATA21,FF,EF,3E,DF,36,20,2B
600 DATABC,20,FA,C9
```

《リスト2》ミニデュークのリスト（MSX用）

```
10 CLEAR300,&HDFFF:GOTO 710
20 '◆◆◆◆◆ ENERGY ◆◆◆◆◆
30 LOCATE1,23:PRINTLEFT$(LEFT$(E$,EN*32)+CHR$(145+(EN MOD 32)*4)+STRING$(32,32),
40 LOCATE25,1:PRINT"SCORE":LOCATE24,3:PRINTUSING"######";SC:RETURN
50 '◆◆◆◆◆◆ MAIN ◆◆◆◆◆◆
60 LOCATE24,7:PRINTUSING"##";TR
70 IF TR=0 THEN 630
80 EN=-(EN-1)*(EN>0):GOSUB830:IF EN=0 AND BF=0 THEN 520
90 '◆◆◆◆◆ MAN ◆◆◆◆◆
100 A=STICK(0):B=(A>5)-(A>1 AND A<5):C=1+2*(A=8 OR A=1 OR A=2)
110 MX=MX-B*(PEEK(FNZ(MX+B,MY)<(138)
120 MY=MY-C*(PEEK(FNZ(MX,MY+C)<(138)
130 PUTSPRITE0,(84,80),15,2*BIEN=EN+(C(0)+(B<0)
140 IF MY<>OMY OR MX<>OMX THEN BF=1:BZ=FNZ(MX,MY):EV=64+B
150 '◆◆◆◆ ENEMY ◆◆◆◆
160 IF F=0 THEN 210
170 F=TF(T1):X=TX(T1):Y=TY(T1):IF T1>LE THEN 250
180 IF PEEK(FNZ(X,Y),32)<(131 THEN SC=SC+10:F=0:GOTO250
190 IF RND(1)>(.7-LE/10) THEN X=CX(MX¥13,MY¥11):Y=CY(MX¥13,MY¥11):F=1 ELSE 250
200 X=X+SGN(MX-X):Y=Y+SGN(MY-Y)
210 IF PEEK(FNZ(X,Y),32)<(32 THEN F=0:GOTO250
220 POKE FNZ(X,Y),131
230 TX(T1)=X:TY(T1)=Y:TF(T1)=F
240 '◆◆◆◆ BOMB ◆◆◆◆◆
250 IF BF=1 GOSUB 370 ELSE IF INKEY$=" " THEN BF=1:BZ=FNZ(MX,MY):EV=64+B
260 '◆◆◆◆ ENEMY BOMB ◆◆◆◆
270 A=USR(CINT(OMX+OMY*64+MX-450))
280 A=PEEK(FNZ(MX,MY))
290 '◆◆◆◆◆ CAVE ◆◆◆◆◆
300 IF A<>69 THEN 330
310 EN=EN+100-LEX10:POKE FNZ(MX,MY),32
320 GOSUB 1150:SOUND 1,0:SOUND 8,15:FOR I=0 TO 30:SOUND 0,90-I:NEXT:SOUND 8,0
330 IF A<>131 AND A<>138 THEN 360
340 GOSUB 1150:SOUND 1,4:SOUND 8,15:FOR I=0 TO 25:SOUND 0,1*10:NEXT:SOUND 8,0
350 EN=EN-100-LEX30:GOTO 60
360 '◆◆◆◆ BOMB SUB ◆◆◆◆
370 IF BF=2 THEN 470
380 PUTSPRITE1," ",,0
390 IF PEEK(BZ+BV)=32 THEN BZ=BZ+BV
400 IF PEEK(BZ+BV)<>32 THEN 420
410 POKE BZ,132:RETURN
420 FOR I=-2 TO 2:FOR J=-2 TO 2:A=BZ+I*64+J:B=PEEK(A)
430 IF B=137 OR B=135 THEN 450
440 IF B=134 THEN TR=TR-1:SC=SC+100:POKE A,69 ELSE POKE A,133
450 NEXT J,I:BF=2
460 GOSUB1150:SOUND 6,25:SOUND 8,16:SOUND 13,9:SOUND 7,55:RETURN
470 SOUND 6,31
480 FOR I=-2 TO 2:FOR J=-2 TO 2:A=BZ+64*I+J
490 IF PEEK(A)=133 THEN POKE A,32
500 NEXT J,I:BF=0:RETURN
510 '◆◆◆◆◆ TITLE ◆◆◆◆◆
520 LOCATE5,5:PRINT" EMPTY ":
530 GOSUB 1150:SOUND 1,5:SOUND 8,27:SOUND 12,39
540 FOR I=0 TO 30:SOUND 8,I¥2:NEXT:SOUND 13,9:SOUND 8,16
550 FOR I=0 TO 2000:NEXT
560 LOCATE6,13:PRINT" GAME OVER "
570 GOSUB 1150:PLAY"M4990S9T155L804EEGGBB05DDC+C04B6EEGGBB05DDC+C04B4"
580 GOSUB 1170
590 LOCATE5,19:PRINT" TRY AGAIN ? ";
600 FOR I=0TO9:A$=INKEY$:PUTSPRITE 1,(0,209):NEXT
610 A$=INPUT$(1):GOTO900
620 '◆◆◆◆◆◆ CLEAR ◆◆◆◆◆◆
630 GOSUB470:FOR I=0 TO 1000:NEXT:LOCATE 3,5:PRINT" DESTROYED ALL ! "
640 GOSUB1150:PLAY"M4990S9T155L804EEGGBBAA05CCEEC4BB05D+D+F+F+EEM9"
650 GOSUB 1170
660 GOSUB 1150:SOUND 8,200:SOUND 1,0
670 IF EN>0 THEN SC=SC+5:EN=EN-10:GOSUB 30:SOUND 8,14*(EN¥10 AND 1):GOTO 670
680 SOUND 8,0:FOR I=0 TO 9:PUTSPRITE 1,(0,209):NEXT
690 LE=LE+1:GOTO 60
700 '◆◆◆◆◆◆ ◆◆◆◆◆◆◆
710 SCREEN1,2,0:COLOR5,1,4:WIDTH32:KEYOFF:DEFINT A-Z
720 CLS:LOCATE5,11:PRINT"Please wait a moment ."
730 '◆◆◆◆◆ ◆◆◆◆◆
740 RESTORE 1210:FOR I=&HF100 TO &HF13B:READ A$:POKE I,VAL("&H"+A$):NEXT
750 DEFUSR0=&HF100:DEFUSR1=&HF130
760 RESTORE 1270:FOR I=132 TO 137:FOR J=0 TO 7
770 READ A$:VPOKE 8*I+J,VAL("&H"+A$)
780 NEXT J,I:VPOKE 8208,&HF1:VPOKE 8209,&HE4
790 A=0:FOR I=0 TO 8:FOR J=0 TO 7:VPOKE(144+I)*8+J,A:NEXT
800 '◆◆◆◆◆ ◆◆◆◆◆◆◆
810 FOR I=0 TO 31:LOCATE I,0:PRINT"=":FOR J=0 TO 31
820 READ A$:B$=B$+CHR$(VAL("&H"+A$)):NEXT
830 NEXT:SPRITE$(1)=B$:NEXT
840 '◆◆◆◆◆ FIELD ◆◆◆◆◆
850 DEFFNZ(X,Y)=&HE28C+Y*64+X:FH=&HE000:CH=&HE28C:B=USR1(0):A=RND(-TIME)
860 FOR I=0 TO 650:POKE FH+I,137:POKE CH+I,137:NEXT
870 FOR I=0 TO 12:FOR J=0 TO 2814 STEP 64:POKE &HE280+I+J,137:NEXTJ,I
880 E$="ENERGY"+STRING$(25,151)
890 '◆◆◆◆◆ DEMO ◆◆◆◆◆
900 CLS:LOCATE 11,5:PRINT"MINIDUKE"
910 LOCATE 3,9:PRINT"DESTROY ALL '&' WITH BOMB ."
920 LOCATE 2,19:PRINT"HIT ANY KEY":A$=INPUT$(1)
930 '◆◆◆◆◆ SAVE ◆◆◆◆◆
940 SC=0:LE=0
950 GOSUB1150:PLAY"M4990S9T155L804EEGGBBAAGG-ED+EEGGBB05DDC+C04B4"
960 CLS:LOCATE 11,11:PRINT"LEVEL"LE
970 FOR I=0 TO 4:FOR J=64 TO 2752 STEP 64:POKE CH+I*13+J,136:NEXT J,I
980 FOR I=0 TO 4:FOR J=1 TO 51:POKE CH+I*704+J,136:NEXT J,I
990 PLAY"M4990S9T155L804EEGGBBAAGG-ED+EEGGBBE4M900"
1000 FOR I=0 TO 8:FOR J=0 TO 3:A=13*J+RND(1)*11+1:B=11*I+RND(1)*9+1
1010 CX(J,I)=A:CY(J,I)=B:POKE CH+B*64+A,135:NEXT J,I
1020 FOR I=0 TO 9
1030 Z=CH+INT(RND(1)*4)*704+INT(RND(1)*4)*13+647:IF PEEK(Z)<>32 THEN 1030
1040 POKE Z,134:NEXT:TR=10
1050 FOR I=0 TO 3:TF(I)=0:NEXT
1060 EN=1000:MY=2:MY=10
1070 '◆◆◆◆◆ PICTURE ◆◆◆◆◆
1080 '◆◆◆◆◆ SOUND ◆◆◆◆◆
1090 CLS:GOSUB30:LOCATE26,7:PRINT"BASE":LOCATE25,13:PRINT"LEVEL":LOCATE28,15:PRI
NTLE
1100 LOCATE0,0:PRINT STRING$(29,152):FOR I=1 TO 21:PRINT"◇"SPC(21)"◇":NEXT:PRINT
     STRING$(28,152)
1110 A=USR0(CINT(CH+MY*64+MX-250))
1120 IF PLAY(0) THEN 1120
1130 GOSUB 1150:GOTO60
1140 '◆◆◆◆◆ SOUND ◆◆◆◆◆
1150 SOUND 11,0:SOUND 12,19:FOR I=0 TO 10:SOUND 11,0:NEXT:SOUND7,54:RETURN
1160 '◆◆◆◆◆ CAVE CLR ◆◆◆◆◆
1170 FOR I=0 TO 3:FOR J=0 TO 3:POKE FNZ(CX(J,I),CY(J,I)),32:POKE FNZ(13*J+7,I*11
+10),32:NEXTJ,I
1180 FOR I=0 TO 3:POKE FNZ(TX(I),TY(I)),32:NEXT
1190 IF PLAY(0) THEN 1190 ELSE RETURN
1200 '◆◆◆◆◆
1210 DATA23,23,4E,23,46,21,21,18,16,15,C5,E5,1E,15,0A,CD
1220 DATA4D,00,23,03,1D,20,F7,E1,C1,3E,20,85,30,01,24,6F
1230 DATA3E,40,81,30,01,04,4F,15,20,E9,C9,00,00,00,00,00
1240 '
1250 DATA21,FF,EF,3E,DF,36,20,2B,BC,20,FA,C9
1260 '
1270 DATA00,3C,66,5A,5A,66,3C,00,54,AA,55,AA,55,A8,85,AA
1280 DATA00,3C,66,C3,E7,7E,FF,3C,66,E7,81,81,E7,66,3C
1290 DATA7C,7E,FE,00,C7,EF,EF,8F,00,00,22,00,00,80,08
1300 '
1310 DATA00,00,00,00,00,05,03,06,04,03,05,00,00,00,00,00
1320 DATA00,00,00,00,00,A0,C0,60,60,C0,A0,00,00,00,00,00
1330 '
1340 DATA00,01,07,0F,0F,00,06,0F,07,17,3B,3F,1F,0E,0A,1E,00
1350 DATA00,80,E0,F0,F0,00,60,F0,E0,E8,DC,FC,F8,70,50,78,00
1360 DATA00,01,07,0F,0C,0F,07,1B,3C,3F,1F,0E,0A,1E,00,00
1370 DATA00,80,E0,F0,F0,00,60,F0,E0,EB,DC,FC,F8,70,50,78,00
1380 DATA00,01,07,0F,0C,0F,07,1B,3C,3F,1F,0E,0A,1E,00,00
1390 DATA00,80,E0,F0,F0,00,60,F0,E0,EB,DC,FC,F8,70,50,78,00
```

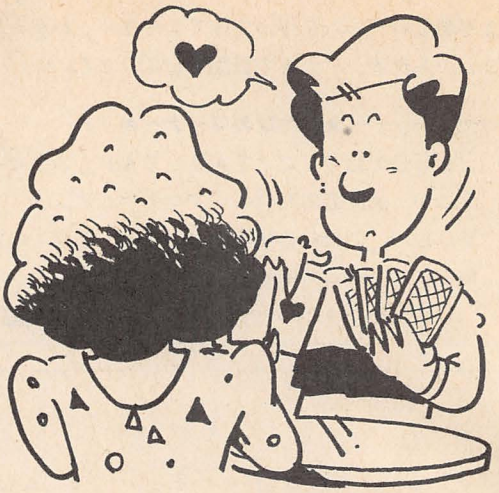
★ベーマガ買うのにお金がなくて，おこづかいをもらおうとしたらおこられたが，「ベーマガ買うんだ」といったらくれた。ホッ！(北海道札幌市・**山崎　忍12才**)……**【影：ベーマガ→ビタミンB入りマーガリンなのかも？】**

M5(BASIC-G)用

トランプ・ゲームのおもしろさ！

ページ・ワン徹底分析

山崎　幸信



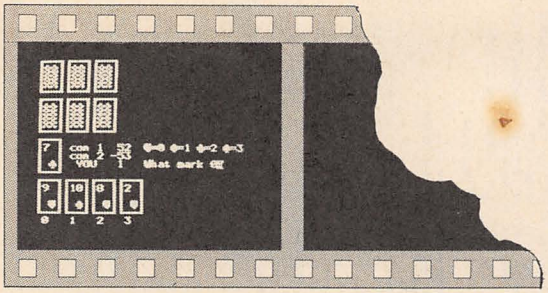
基本ルール

使用するカードはジョーカーを除く52枚で，３～５人で遊びます。まず最初に，競技者全員に４枚ずつ配り，残ったカードは山札として置き，１枚を最初の場札として，場にだします。札を切る順番をジャンケン等で決め，ゲームを開始します。

札を切る番になった者は，場札と同じ数または同じ種類のカードを１枚だけ切ることができ，今度はその札が場札となります。もし手札の中に切る札がないときには，山札から１枚ひきます。そして，手札が残り１枚になった者は，〝ページ・ワン〟と宣言します。

こうして順に札を切っていき，手札を全部切ってしまった者がアガリとなります。また，場札と手札の合計数が一致したときには，〝アタリ〟と宣言し，自分の手札を見せると勝ちになります。

その他のルールとして，８というカードは場札が２以外のときにはいつでもだせ，さらに場札の種類を自分の好きな種類に指定できます。２というカードが場札になったとき，つぎの順番の者は２をださない限り，山札から２枚ひかねばなりません。また，１や９，アガリ返し，アタリ返し等はありません。



《写真１》勝つのはだれだ？

《第１表》得点計算

アガリ	…その時点での，その他すべてのプレイヤーの手札合計が得点となります。逆に，アがられた人は各自の手札合計が，得点からマイナスされます
アタリ	…アテられたプレイヤーの手札合計×２が得点となり，逆にアテられたプレイヤーは自分の手札合計×２が，得点からマイナスされます
天和（テンホー）	（最初の場札でアタっている場合）…基本的にはアガリと同じですが，プラス・マイナスする得点が×10になります

遊びかた

まず，画面にＰＬＥＡＳＥと表示されたら，あなたの番です。手札の下の番号を見て，切りたい札の数字キーを押します。山札から１枚ひくときには，Ｐを押します。

手札から８を切ると，種類選択モードになりますので，表示に従って数字を入力してください。このときには，リターン・キーも押してください。押しまちがえたら，ＤＥＬでもどせます。

ゲームを止めるときは，シフト・キーとリセット・キーを同時に押してください。

プログラムの分析

まず10行が変数のクリア，20行が配列の宣言です。30行には二つのループがあり，最初のループでカードの数字部分の文字列，あとのループでカードの種類部分の文字列を，それぞれの変数に読み込んでいます。40～50行は，そのデータです。

60行が初期設定ですが，ＣＯＮ１，ＣＯＮ２，ＹＯＵの各スコアを０にしています。70行はゲーム開始時の画面の設定で，ＰＲＩＮＴ Ｕで０ページ，Ｔでテキスト・モード，Ｌで画面のクリアをしています。80

★クイズ：「いつもうなずいてる子供が好きなものは？」。答えは，○○こです。（大分県大野郡・後藤洋士15才）

……【つぐ美：あまりの下品さに，思わず○○してしまいました。編：ＯＦは清く正しく使いましょうネ！】

行では，各自の持札数と順番カウンタと，アタリ・フラグの設定です。90行は，前のゲームで使ったカードのデータを，0にしています。

100～130行で，ゲームに使うカードの順番を決めています。140～160行では，ランダムに置きかえた52枚のカードの，1～4番目をCON1の持札，5～8番目をCON2の持札，9～12番目をYOUの持札，そして13番目を最初の切札とし，山札のカードを14番目から順にひけるようにしています。

170行はメイン・ルーチンの先頭行で，順番用カウンタを＋1しています。そしてJのループは，1ゲーム終了時にすべての手札を表示するため，裏画面（1ページ）に毎回のそれぞれの手札を書き込む必要があり，J＝1のときは現画面（0ページ）にゲーム・モードでカードを書き，J＝2のときは裏画面（1ページ）にオープン・モードでカードを書き込むようにしています。つまり，180行がそうです。PRINT Zで裏画面へ移り，Tでテキスト・モード，Lで画面をクリアしたあと，210行で表示するデータを決め，220行のON～GOSUBで，それぞれのカード書き込みルーチンへとんでいるのです。190行はCON1の持札合計を計算するために，合計を0にし，Iのループと200行で計算しています。210行のXとYは，CON1のカードをどこに表示するかの座標です。同じ理由で，SUJという変数にはカード・データの数字部分（1～13）が，SYUには種類部分（0～3）が入ります。以上のように，190～230行が1セットとなって，CON1の手札表示と手札合計の計算を行なっています。同じようにして，240～280行でCON2，290～310行でYOUについて行なっています。ただしYOUについては，常にオープン・モードですから，ON～GOSUBはありません。そして，320行で場札の表示を行ないます。

340行はカードを52枚使い終わった判定で，カードがなくなると70行へとびます。350～370行で各スコアの表示，380行でBGM，390行は時間かせぎです。400～420行はYOUの手札の下に，番号をつけています。430行は以下のアタリ判定を行なうかどうかを，フラグによって調べています。

440～460行がアタリ判定で，例えば440行でYOUがアテていないか調べており，条件としては手札合計が場札と等しいこと，CMOD3が0でないことがあり，この条件がそろえばYOUがアテタという処理へとぶのです。470行が実行されたということは，その場札では誰もアタレなかったということを意味しますから，アタリ・フラグは0です。480行のON～GOTOは，

《第2表》主な変数

XX( )	山札のデータ
XXX	場札のデータ
AX( )	CON1の手札データ
BX( )	CON2　〃
CX( )	YOU　〃
AT	CON1の手札数
BT	CON2　〃
CT	YOU　〃
CD$( )	カードの数字用文字列
SC$( )	〃　種類　〃
SUJ	カードの数字判定用変数
SYU	〃　種類　〃
BIG	手札中の最大札を調べる変数
B	どの札を切るかを調べる変数
D2	場札が2のため誰かが2枚取ったことを表すフラグ(取ったとき1)
A2	手札の中に2があることを調べるフラグ(ある時1)
A8	手札の中に8があることを調べるフラグ
ATR	アタリが可能かを示すフラグ(アタれるとき1)
C	順番用カウンタ（CMOD3）で，誰の番かがわかる
K	山札のカウンタ，誰かが山からカードを取ると減り，XX(K)でカードを与える
AS	CON1のスコア
BS	CON2　〃
CS	YOU　〃
AG	CON1の手札合計数
BG	CON2　〃
CG	YOU　〃
J，I	ループ・カウンタ用

順番用カウンタCにより，それぞれの切札処理へとんでいます。最初はカウンタが0なので＋1され，490行からのCON1の思考回路へとんでいます。

490～730行がその思考回路です。740～760行は，アガリ判定です。770行では，誰もアガレなかったとして170行のメイン・ルーチンへもどります。780～1030行がCON2の思考回路で，内容はCON1と同じです。

1050～1250行がYOUの入力受けつけです。1050行で2がだされたかを調べ，だされたときには1060～1080行で手札の中に2があるかを調べ，1090行によって2がなかったときには，山札から2枚とる処理へとばしています。1100～1110行がその処理です。1130～1160行はYOUに札を切らせています。YOUがPを押したらパスをしたことになり，1110行へとんで山札から1枚ひいて手札が1枚増えます。1170行は，あなたが選んだ番号をWに取り込んでいます。1180～1190行で，選んだ札が切れるかどうか判定し，切れないときは押しちがいと判断して，1130行へもどります。1200行では，あなたの切った札が8であるか調べ，8ならそのルーチンへととんでいます。1210行でYOUの札を切り，手札を減らして，1220～1240行で残った手札の並べかえを行ないます。1250行では，札を切ったわけですから，アタリ・フラグを1にして，アガリ判定へととんでいます。

★8月号の表紙の影へ！ケーキの上でクラッカーを鳴らすな!!ケーキが食べられなくなるではないか。（京都市・影の友だち14才）……【影：バーン！であってケーキでない。それでもクラッカー？と，なにをいってんだ??】

1260～1290行は前述の８を切ったときの処理ルーチンですが，この場合ＩＮＰＵＴによりＹＯＵの変えたい種類を数値としてＸに取り込み，1280行で８の札の種類を変えています。

1300～1310行がＣＯＮ１，1320～1330行がＣＯＮ２，1340～1350行がＹＯＵのそれぞれアガリ処理で，処理を終了したらすべて1360行のアガリＢＧＭを実行し，1370行でインターバルをとったあと，つぎのゲームのために70行へとびます。

1380～1490行がＣＯＮ２が誰かをアテタときの処理で，まず1380～1400行で誰の札でアテタかを順番カウンタＣで調べ，それぞれの処理へとばします。1410～1430行は天和，1440～1460行はＣＯＮ１の札でアテタときの処理，1470～1490行はＹＯＵの札でアテタときの処理を行ない，それぞれの処理が終了したら，すべて1680行のアタリＢＧＭを実行し，1690行でインターバルをとったあと，1700行でつぎのゲームのため70行へもどっています。

同様に1500～1610行がＣＯＮ１がアテタときの処理，1620～1670行がＹＯＵがアテタときの処理です。ただし，440行でＣ＝０のとき，ＹＯＵがアタレないようにしてしまったため，ＹＯＵの天和はありません。1710～1730行はオープン・モードで札を書き込むルーチンで，210，260，310，320行で計算したＳＵＪやＳＹＵの値を，ＣＤ$やＳＣ$によって文字列に変え，カードの中に書き込んでいます。1740行はゲーム・モード，つまりＣＯＮ１とＣＯＮ２の手札をゲーム中に見せないように書き込むルーチンです。

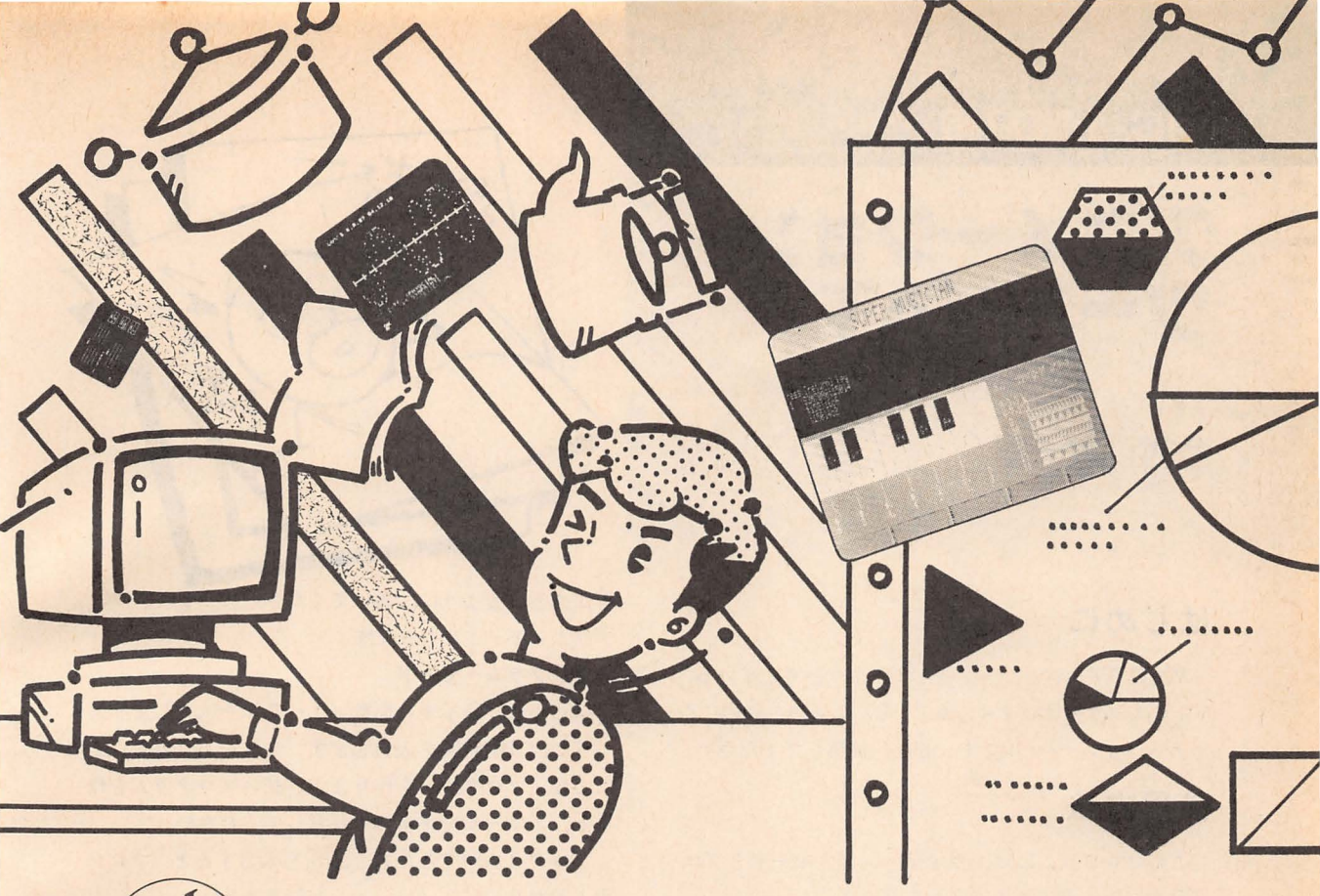
最後に

メモリをフルに使ったために，手札が９枚を越えるとエラーがでますが，カンベンしてください。

《リスト１》ページ・ワンのプログラム・リスト

```
10 clear
20 dim XX(51),AX(10),BX(10),CX(10),CD$(13),SC$(3)
30 for I=1 to 13:read CD$(I):next:for I=0 to 3:read SC$(I):in
ext
40 data "A ","2 ","3 ","4 ","5 ","6 ","7 ","8 ","9 ","10","J
 "
50 data "Q ","K ","♥","◆","♣","♠"
60 AS=0:BS=0:CS=0
70 Print "現在調整中"
80 AT=3:BT=-1:CT=31:C=-1:ATR=1
90 for I=0 to 51:XX(I)=0:next
100 for I=0 to 51
110 A=rnd(51)+1
120 if XX(A-1)<>0 then goto 110
130 XX(A-1)=I+4:next
140 for I=0 to 3
150 AX(I)=XX(I):BX(I)=XX(I+4):CX(I)=XX(I+8):next:K=12
160 XXX=XX(K)
170 C=C+1:for J=1 to 2
180 if J=2 then Print "敵側番号"
190 AG=0:for I=0 to AT
200 AG=AG+AX(I)/4
210 X=I*4+1:Y=0:SUJ=AX(I)/4:SYU=(AX(I)mod 4)
220 on J gosub 1740,1710
230 next
240 BG=0:for I=0 to BT
250 BG=BG+BX(I)/4
260 X=I*4+1:Y=5:SUJ=BX(I)/4:SYU=(BX(I)mod 4)
270 on J gosub 1740,1710
280 next
290 CG=0:for I=0 to CT
300 CG=CG+CX(I)/4
310 X=I*4+1:Y=15:SUJ=CX(I)/4:SYU=(CX(I)mod 4):gosub 1710:nex
t
320 X=1:Y=10:SUJ=XXX/4:SYU=XXX mod 4:gosub 1710
330 next:Print "開"
340 if K>50 then goto 70
350 locate 6,11:Print "con 1 ";AS
360 locate 6,12:Print "con 2 ";BS
370 locate 6,13:Print " YOU  ";CS
380 Play "cde","ef9"
390 for J=1 to 5000:next
400 for I=0 to CT
410 locate 1+I*4,20
420 Print I;next
430 if ATR=0 then goto 480
440 if CG=XXX/4 and(C mod 3)<>0 then Print "山":goto 1620
450 if AG=XXX/4 and(C mod 3)<>1 then Print "山":goto 1500
460 if BG=XXX/4 and(C mod 3)<>2 then Print "山":goto 1380
470 ATR=0
480 on(C mod 3)+1 goto 490,780,1050
490 if XXX/4=2 and D2=0 then goto 670
500 BIG=0:B=0
510 for I=0 to AT
520 if(AX(I)mod 4=XXX mod 4 or AX(I)/4=XXX/4)and AX(I)>BIG t
hen B=I:BIG=AX(I)
530 next
540 if BIG=0 then goto 600
550 XXX=AX(B):AX(B)=0:D2=0
560 for I=0 to AT-1
570 if AX(I)=0 then AX(I)=AX(I+1):AX(I+1)=0
580 next:AT=AT-1
590 ATR=1:goto 740
600 for I=0 to AT
610 if AX(I)/4=8 then B=I:A8=1:goto 630
620 if BIG<AX(I)then BIG=AX(I)
630 next
640 if A8=1 then A8=0:AX(B)=32+BIG mod 4:goto 550
650 K=K+1:AT=AT+1:AX(AT)=XX(K)
660 goto 740
670 for I=0 to AT
680 if AX(I)/4=2 then B=I:A2=1
690 next
700 if A2=1 then A2=0:goto 550
710 K=K+1:AT=AT+1:AX(AT)=XX(K)
720 D2=1
730 goto 650
740 if AT<0 then Print "山":goto 1300
750 if BT<0 then Print "山":goto 1320
760 if CT<0 then Print "山":goto 1340
770 cls:goto 170
780 if XXX/4=2 and D2<>1 then goto 970
790 BIG=0:B=0
800 for I=0 to BT
810 if(BX(I)mod 4=XXX mod 4 or BX(I)/4=XXX/4)and BX(I)>BIG t
hen B=I:BIG=BX(I)
820 next
830 if BIG=0 then goto 900
840 BT=BT-1
850 XXX=BX(B):BX(B)=0:D2=0
860 for I=0 to BT
870 if BX(I)=0 then BX(I)=BX(I+1):BX(I+1)=0
880 next
890 ATR=1:goto 740
900 for I=0 to BT
910 if BX(I)/4=8 then B=I:A8=1:goto 930
920 if BIG<BX(I)then BIG=BX(I)
930 next
940 if A8=1 then A8=0:BX(B)=32+BIG mod 4:goto 840
950 K=K+1:BT=BT+1:BX(BT)=XX(K)
960 goto 740
970 for I=0 to BT
980 if BX(I)/4=2 then B=I:A2=1
990 next
1000 if A2=1 then A2=0:goto 840
1010 K=K+1:BT=BT+1:BX(BT)=XX(K)
1020 D2=1
1030 goto 950
1050 if XXX/4=2 and D2=0 then goto 1060 else goto 1130
1060 for I=0 to CT
1070 if CX(I)/4=2 then D=1
1080 next
1090 if D=1 then D=0:goto 1130
1100 CT=CT+1:K=K+1:CX(CT)=XX(K):D2=1
1110 CT=CT+1:K=K+1:CX(CT)=XX(K)
1120 goto 740
1130 M$=inkey$
1140 locate 17,11:Print "PLEASE"
1150 if M$="" then goto 1130
1160 if M$="P" then goto 1110
1170 W=val(M$)
1180 if XXX/4=CX(W)/4 or XXX mod 4=CX(W)mod 4 or CX(W)/4=8 t
hen goto 1200
1190 goto 1130
1200 if CX(W)/4=8 then 9osub 1260
1210 XXX=CX(W):CX(W)=0:CT=CT-1:D2=0
1220 for I=0 to CT
1230 if CX(I)=0 then CX(I)=CX(I+1):CX(I+1)=0
1240 next
1250 ATR=1:goto 740
1260 locate 17,11:Print "♥=0 ◆=1 ♣=2 ♠=3"
1270 locate 17,13:inPut "What mark ";X
1280 CX(W)=32+X
1290 return
1300 locate 17,13:Print "coP1 あがり":AS=AS+BG+CG
1310 BS=BS-BG:CS=CS-CG:goto 1360
1320 locate 17,13:Print "coP2 あがり":BS=BS+AG+CG
1330 AS=AS-AG:CS=CS-CG:goto 1360
1340 locate 17,13:Print "あなた あがり":CS=CS+BG+AG
1350 BS=BS-BG:AS=AS-AG
1360 Play "c8d8eer898a899r8e8d8cder2"
1370 for J=0 to 20000:next:goto 70
1380 if C=0 then goto 1410
1390 if C mod 3<1 then goto 1470
1400 if C mod 3=1 then goto 1440
1410 locate 17,11:Print "coP2 でんぽう":BS=BS+(AG+CG)*10
1420 AS=AS-AG*10:CS=CS-CG*10
1430 goto 1690
1440 locate 17,11:Print "coP1 が coP2 に あたり"
1450 AS=AS-AG*2:BS=BS+AG*2
1460 goto 1680
1470 locate 17,11:Print "あなたが coP2 に あたり"
1480 BS=BS+CG*2:CS=CS-CG*2
1490 goto 1680
1500 if C=0 then goto 1530
1510 if C mod 3<1 then goto 1590
1520 if C mod 3=2 then goto 1560
1530 locate 17,11:Print "coP1 でんぽう":AS=AS+(BG+CG)*10
1540 BS=BS-BG*10:CS=CS-CG*10
1550 goto 1680
1560 locate 17,11:Print "coP2 が coP1 に あたり"
1570 AS=AS+BG*2:BS=BS-BG*2
1580 goto 1680
1590 locate 17,11:Print "あなたが coP1 に あたり"
1600 AS=AS+CG*2:CS=CS-CG*2
1610 goto 1680
1620 if C mod 3=2 then goto 1660
1630 if C mod 3=1 then goto 1640
1640 locate 17,11:Print "あたり":CS=CS+AG*2:AS=AS-AG*2
1650 goto 1680
1660 locate 17,11:Print "あたり":CS=CS+BG*2:BS=BS-BG*2
1670 goto 1680
1680 Play "c8d8e89r4c8d8e89r2c8d8e89ecedr2"
1690 for I=0 to 30000:next
1700 goto 70
1710 locate X,Y
1720 Print "┌──┐└┬──┬┘":CD$(SUJ):1:"│└──┬──┘  │└──┬──┘ ":SC$(SYU
):1:"│└──┴──┘"
1730 return
1740 locate X,Y
1750 Print "┌──┐└┬──┬┘▒▒└┬──┬┘▒▒└┬──┬┘▒▒└┬──┬┘"
1760 return
```


★どーしようもないギャグ：ホタルの主食はコシヒカリ。デブの金魚はすくいようがない。（神奈川県相模原市・稲垣祥一郎12才）……【つぐ美：私にだってできそう。パンダの主食は一。影：パンだ!!つぐ美：笹でしょ】



BM特選 実用プログラムコーナー

本コーナーでは，身近なところで活用できる実用ソフトを選んで掲載しています。内容は，あくまでもパーソナル・ユースに重点を置き，かつアイデアに富んだ作品ばかりです。また，プログラムはどれも短くてわかりやすく，工夫しだいで十分に応用が効くものです。

パソコンへの入力方法は簡単です。紹介してあるプログラム・リストを，キーボードから入力していけばよいのです。

それぞれの記事には，プログラムを実行させるときの注意点や，プログラムの内容，プログラムの改造方法などが紹介されていますから，よく読んでください。

なお，このコーナーではみなさんのアイデアに富んだ実用プログラムの投稿をお待ちしています。教育用，業務用，家庭内の雑務，パソコンの機能アップなど，なんでもかまいません。作品には，おなじみのデバッグ博士ことDr.Dが批評を加えてくれます。口が悪く，かなりキツイこともいっていますが，プログラム作成のポイントをズバリ指摘してくれます。

プログラム投稿者へのお願い

住所・氏名・年令・職業(学校名)・学年・電話番号(連絡のつく時間)もを原稿にかならず書いておいてください。

また，プログラムの説明を400字づめ原稿用紙2枚～4枚くらいにまとめてください。説明には①内容，②使いかた・遊びかた，③操作方法，④プログラムのしくみ，⑤プログラムの具体的な入力方法，⑥改造のアドバイスなどを書きます。

Ⓐ使用機種名，Ⓑ言語，Ⓒメモリの容量も忘れずに書いてください。

プログラムはできるだけテープにセーブしたものを送ってください。ミスを防ぐためにかならずチェックし，2～3回入れてもらえば安心です。テープのラベルにもプログラム名，自分の住所，氏名を書き込み，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。

内容は，**オリジナル**のもので，未発表のものにかぎります。もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名，書名，筆者名，号数，ページ数，記事のタイトルなどを明記してください。

お送りいただいたテープや原稿はお返しできませんので，あらかじめコピーしておいてください。

掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。編集部

★愛読者カードについている応募カードも，忘れずに同封してください。

★フロッピ・ディスクによる投稿も可

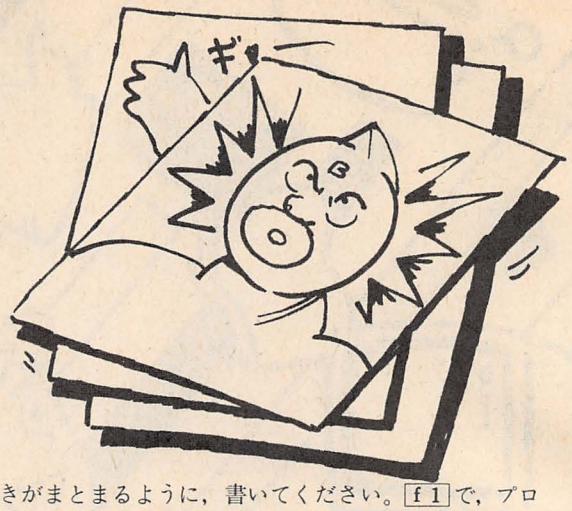
あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社出版部「マイコンBASICマガジン」実用係

※封筒のウラ側に，機種名，タイトル，自分の住所，氏名，年令，電話番号を記入してください。

VIC-1001用

アニメーション・ツールVAT

今村　宗一郎



はじめに

ＶＩＣでアニメーションをしてみようと考えている，ＶＩＣユーザーはいませんか？ そんな人のための，アニメーション・ツールです。ぜひ，使用してください。

使用方法

このプログラムには，ライティング・モードとプログラム・モードの２モードがあります。

タイトル表示後，データをロードするかどうか聞いてきます。Ｙと入力すると，カセット・レコーダよりデータを読みこみ，動きはじめます。

データ入力しない場合は，Ｙ以外のキーで，ライティング・モードになります。

●ライティング・モード

カーソルは，ＩＭＪＬで動きます。カラーは，Ａキーで変えることができます。また，スペース・キーで，カーソル位置にカラーが書きこまれます。

１画面を描き終わったあと，Ｓでつぎの画面に変わります。前の画面が見たいときは，Ｄで見ることができます。

画面は７画面まで描くことができます。７画面で動きがまとまるように，書いてください。ｆ１で，プログラム・モードになります。

●プログラム・モード

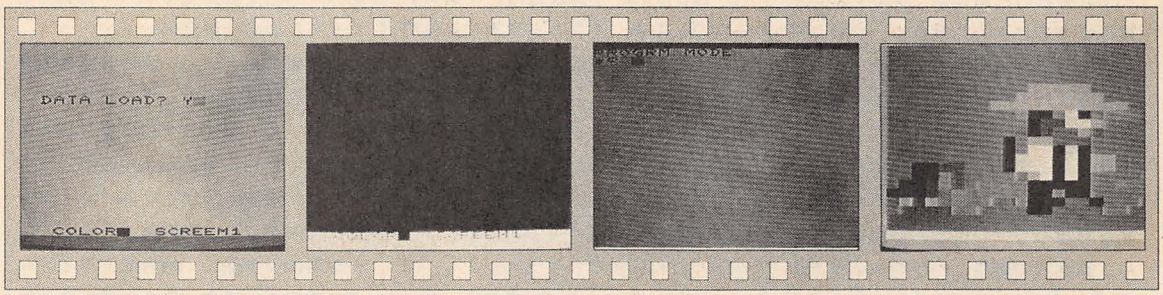
はじめに，表示する面数（１～７）を入力します。つぎに，表示時間を入力します。これをくり返すことにより，プログラムを作ります。長いプログラムを作ると，エラーがでますので注意してください。

プログラムができたあと，Ｓを入力すると，プログラムどおりのアニメーションが動きます。

アニメーションの動いているときにｆ３のキーを押すと，セーブ状態となります。セーブ時間は約５分ですので，10分以上のテープを使用してください。

最後に

これからも，ＶＩＣの楽しいプログラムを作ろう。『ＶＩＣは，永遠に不滅だぞ！』。では，さいなら。



《写真１》自作データをロードするならＹを押す　《写真２》ライティング・モード画面　《写真３》プログラム・モード画面　《写真４》こんなアニメーションが作れる

★ＣＣＢとは，コカコーラ・ボトラーズの略なんですよ。知ってた？（大阪府堺市・**みのっち＆つんねん13才**）…
【**影**：では，ＭＢＭは？**編**：ベーマガでしょ？**影**：ベーマガ編集部員の略さ。Ｍが男で，Ｂが…。ゴメン！】

《リスト1》キャラクタ定義のリスト

```
10 FORI=5632TO5773:READA:POKEI,A:NEXT:NEW
20 DATA169,0,141,156,22,169,0,133,0,133,2,133,4,169,30,133,1,169,150,133,3,160,0
,169,160
30 DATA145,0,200,208,249,169,31,133,1,169,0,133,0,160,0,169,160,145,0,200
40 DATA192,228,208,247,169,0,141,157,22,32,116,22,172,157,22,173,158,22,145,2
50 DATA200,173,159,22,145,2,200,140,157,22,192,0,208,231,169,0,133,2,141,157
60 DATA22,169,151,133,3,32,116,22,172,157,22,173,158,22,145,2,200,173,159,22
70 DATA145,2,200,140,157,22,192,228,208,231,96,172,156,22,177,4,162,4,74,202
80 DATA208,252,141,158,22,177,4,41,15,141,159,22,200,140,156,22,96
```

《リスト2》メイン・プログラムのリスト

```
1 PRINT"■■■■■■■■■■■■■ "SPC(3)" "SPC(3)" "SPC(3)"          "
2 PRINT"■■■ "SPC(3)" "SPC(3)" "SPC(3)"          "
3 PRINT"■■■■ "SPC(1)" "SPC(3)" "SPC(1)" "SPC(5)" "
4 PRINT"■■■■ "SPC(1)" "SPC(3)"   "SPC(5)" "
5 PRINT"■■■■■ "SPC(3)" "SPC(3)" "SPC(4)" "
6 PRINT"■■■■■ "SPC(3)" "SPC(3)" "SPC(4)" "
7 PRINT"■■■■■■ANIMATIONTOOL"
10 POKE55,255:POKE56,21:FORI=5888TO7679:POKEI,0:NEXT:PRINT"■"
15 FORI=1TO15:READA:POKE8166+I,A:POKE38886+I,0:NEXT
16 DATA3,15,12,15,18,160,32,32,19,3,18,5,5,14,49
20 INPUT"■■■■■■■■■■■DATA LOAD";A$:IFA$="Y"THEN300
30 POKE5,23:SYS5632:X=0:Y=0:A=0:B=0:Z=0:F=0
40 POKE7680+F,91:D=PEEK(197):A=((D=17)-A)*(A<8):POKE38892,A:IFD=39THEN100
41 IFD=41THENB=-(B+1)*(B<6):POKE8181,49+B:POKE5,23+B:SYS5632:Z=PEEK(38400+F)AND1
5
42 IFD=18THENB=-(B-1)*(B>0):POKE8181,49+B:POKE5,23+B:SYS5632:Z=PEEK(38400+F)AND1
5
45 C=-((D=12)+(D=36)*2+(D=20)*3+(D=21)*4):IFD=32THENZ=A
50 IFC=0OR(X<1)*(C=3)+(X>20)*(C=4)+(Y<1)*(C=1)+(Y>20)*(C=2)>0THEN40
55 POKE38400+F,Z:POKE7680+F,160
60 E=5888+B*256+INT(F/2):IFX-INT(X/2)*2=0THENPOKEE,(PEEK(E)AND15)+Z*16:GOTO80
65 POKEE,(PEEK(E)AND240)+Z
80 X=X+(C=3)-(C=4):Y=Y+(C=1)-(C=2):F=Y*22+X
90 Z=PEEK(38400+F)AND15:POKE38400+F,Z-(Z=1):POKE7680+F,91:GOTO40
100 POKE198,0:PRINT"■PROGRM MODE":A$=""
110 PRINT"*";:INPUTA$:IFA$="S"THEN200
120 PRINT"■■■■■";:INPUTB$:C$=C$+A$+B$:GOTO110
200 G=1:FORI=1TOLEN(C$)/2:POKE5,22+VAL(MID$(C$,G,1)):G=G+1:SYS5632
205 FORJ=1TOVAL(MID$(C$,G,1))*50
210 NEXTJ:G=G+1:IFPEEK(197)=39THEN40
215 IFPEEK(197)=47THENPRINT"■":GOTO250
220 NEXTI:G=1:GOTO200
250 PRINT"■":OPEN1,1,1:FORI=5888TO7935:PRINT#1,PEEK(I):NEXT:A=LEN(C$):PRINT#1,A
260 FORI=1TOA:PRINT#1,MID$(C$,I,1):NEXT:CLOSE1:GOTO100
300 PRINT"■":OPEN1,1,0:FORI=5888TO7935:INPUT#1,A:POKEI,A:NEXT:INPUT#1,A:FORI=1TO
A
310 INPUT#1,A$:C$=C$+A$:NEXT:CLOSE1:GOTO200
```

キミもアニメーション・ツールを作ってみないか？

今月の「松田 浩のキャラクタ・ダンシング」(32ページ)でも紹介したように，パソコンでアニメーションを楽しむためのプログラムを募集しています。

これまでに，グラフィック・ツールとしては，みなさんからたくさんの投稿をいただいておりますが，今回はさらにステキなグラフィック・キャラクタに動きを加えてみようという試みです。機種によっては，マシン語を使わなければならない場合もありますが，最初は単純なモノでもけっこうですから，ぜひチャレンジしてみてください。

優秀作品については，11月号より開始する「松田浩のマイコン・アニメ七変化！」で紹介します。

応募方法は，オリジナルのアニメーション・プログラムにくわしい説明書をつけて，〒141 東京都品川区東五反田1－11－15 電波新聞社マイコンＢＡＳＩＣマガジン「松田 浩のマイコン・アニメ七変化！」係までお送りください。

★連続ダジャレ集：こうとうなごうとうとごうとうはごうどうでこうどうでこうどうした。(大阪府泉佐野市・岡本信一郎15才)……【編：高等な強盗と強盗は合同で講堂で行動したーとなるんだって。つぐ美：さすがネ！】

PB-100+RAMパック用

単位変換プログラム

一野瀬　昌則



◆はじめに

外国の小説などを読んでいて，日本のＭＫＳ単位系とは長さや重さの表記法がちがい，どれほどかピンとこないときもあるでしょう。これらの聞きなれない単位系を，おなじみのモノに変換するべく作られたプログラムであります。

◆使いかた

ＲＵＮ[CR]するとTranslate？とでるので，変換したいもの（長さとか温度とか）を入力します。温度以外は，Unit？とでるので単位を入力し，つぎに数字を入れます。すると，結果が，長さならkm，m，cmのどれか，重さならkgかg，お金は¥，温度は℃でます。[CR]で最初に戻ります。

●通貨（ＭＯＮＥＹ――省略形ＭＯ）

Ｌ　（英ポンド）ペンスは小数で
＄　（米ドル）　セント　〃
ＦＴ（仏フラン）サンチーム　〃
ＤＭ（西ドイツマルク）ペンヒは小数
ＯＭ（東ドイツマルク）　〃
ＲＢ（ルーブル）ソ連邦の通貨

●長さ（ＬＥＮＧＴＨ――省略形ＬＥ）

ＭＩ（マイル）
ＲＯＤＳ（ロッド）　ＹＤＳ（ヤード）
ＦＴ（フィート）　ＩＮＳ（インチ）

●重さ（ＷＥＩＧＨＴ――省略形ＷＥ）

ＬＢＳ（ポンド）　ＯＺ（オンス）
ＤＲＳ（ドラム）　ＧＲＳ（グレイン）

●温度（ＴＥＭＰ――省略形ＴＥ）

Fahrenheit（華氏）
Centigrade（摂氏）のみ。

単位変換プログラムのプログラム・リスト

```
P0
  10 SET N:INPUT "Tr
     anslate ",A$:IF
      LEN(A$)>2;$=A$
     :A$=MID(1,2)
  20 $="MOmoWEweLEle
     TEte"
  30 FOR B=1 TO 4:IF
      MID(B*4-3,2)=A
     $ THEN #B
  40 IF MID(B*4-1,2)
     =A$ THEN #B
  50 NEXT B:PRINT "E
     rr.":GOTO 10

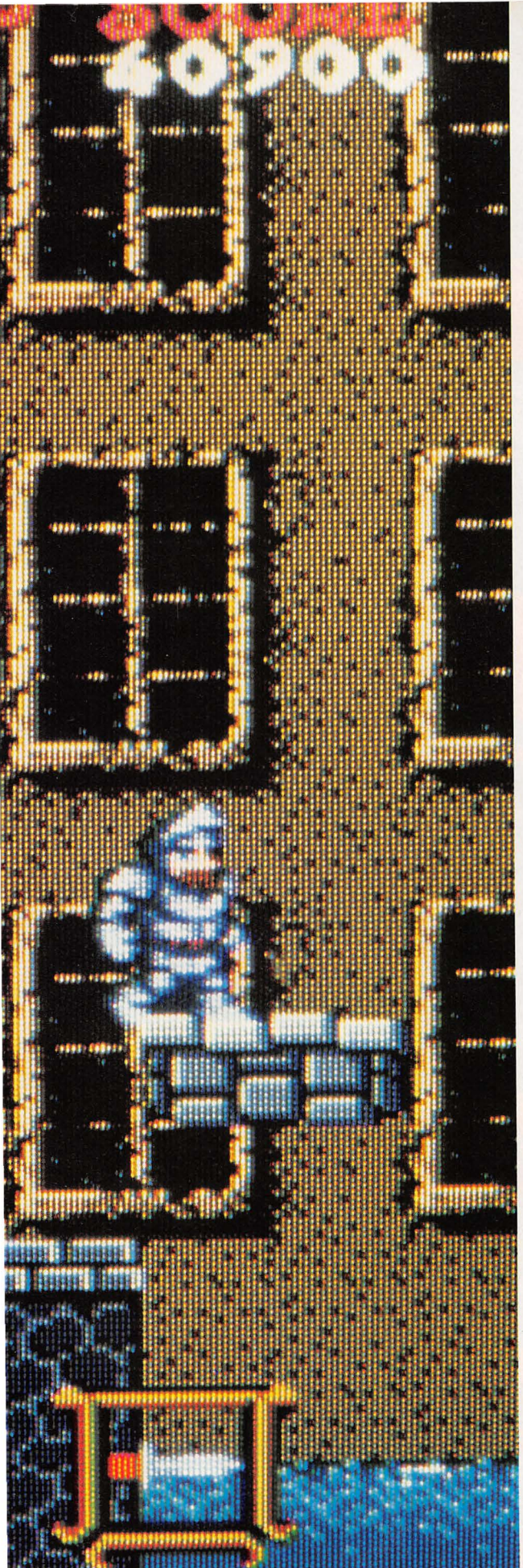
P1
  10 SET F0:INPUT "U
     nit ",A$:B=0:IF
      A$="L";B=410
  20 IF A$="FR";B=48
  30 IF A$="DM";B=10
     8
  40 IF A$="OM";B=11
     3
  50 IF A$="RB";B=30
     0
  60 IF A$="$";B=240
  90 IF B=0 THEN 10
 100 INPUT "How much
      ",C:PRINT "¥";
     INT (B*C+.5):GO
     TO #0

P2
  10 SET F2:INPUT "U
     nit ",A$:B=1:IF
      A$="GRS" THEN
     100
  20 B=27.343:IF A$=
     "DRS" THEN 100
  30 B=B*16:IF A$="O
     Z" THEN 100
  40 B=B*16:IF A$="L
     BS" THEN 100
  50 GOTO 10
 100 INPUT "Weight",
     C:D=C*B*.0647:E
     $="g":IF D≥1E3;
     D=D/1E3:E$="kg"
 110 PRINT D;" ";E$:
     GOTO #0

P3
  10 SET F2:INPUT "U
     nit ",A$:B=1:IF
      A$="INS" THEN
     100
  20 B=12:IF A$="FT"
      THEN 100
  30 B=B*3:IF A$="YD
     S" THEN 100
  40 B=B*5.5:IF A$="
     RODS" THEN 100
  50 B=B*320:IF A$="
     MI" THEN 100
  60 GOTO 10
 100 INPUT "How long
      ",C:D=B*C*2.54
     :E$="cm":IF D<1
     00 THEN 150
 110 D=D/100:E$="m":
     IF D<1000 THEN
     150
 120 D=D/1000:E$="km
     "
 150 PRINT D;" ";E$:
     GOTO #0

P4
  10 SET F2:INPUT "F
     AHR.",B:PRINT 5
     /9*(B-32);"°C";
     GOTO #0
```


★「開けたらちゃんと閉めなさい」としつけられているＫ君は，マッピーがドアを開けたらどんなことをしても絶対閉める。（千葉県市原市・**グレートオクティ**）……【影：開けたら閉めようＯＦも。編：ホタールの光♪Dr.D：？】



マイコン スーパーソフトコーナー

SUPER soft CORNER

このコーナーは，ビデオ・ゲームやパソコン・ゲームなど，ソフトウエアを楽しむ人のためのページです。最新ビデオ・ゲームの攻略法や，これから出るパソコン・ソフトの情報などを，カラー写真やイラストをまじえながら紹介しています。また，新型式のゲーム，文章で創る「ペーパー・アドベンチャー」や，全国114のゲーム・コーナーから寄せられる情報でつくる「ハイスコア・コーナー」など，読者参加のページもいっぱいです。

このコーナーに載せてほしいゲーム・ソフトなどがありましたら，編集部までお知らせください。また，記事を書きたいかたも大かんげいです。編集部では，みなさまの協力を得て，より楽しいページにしていきたいと考えています。お便りをお待ちしています。

話題騒然!! 全面クリアを目指す君に贈る
FC版「ドルアーガの塔」全60階にチャレンジ!! 195

最終フロアにかくされた秘密とは何か？
バラデューク最終面クリアのための全キャラクター攻略法 198

撃って撃って撃ちまくれ！迫力の3-Dゲーム
ハイボルテージ 200

大魔王に冒された死の村を、君の手で救い出せ
魔界村 202

チャレンジ・アドベンチャー・ゲーム
VHD版 惑星メフィウス 206

注目パソコン・ソフト・コーナー
アークスロード 210

ペーパー・アドベンチャー
マチルダSTORY 212

ペーパー・アドベンチャー・ランド 214

大好評！君の質問にお答えします
山下 章のレスキュー・アドベンチャー・ゲーム 215

CHALLENGE HIGH SCORE 218

SUPER SOFT情報 224

高感度おもしろレーダーがとら

アクセル全開、栄光のゴールを目指せ！

G.Pワールド

9/5発売

© Sega Enterprises, Ltd.

ROM MSX 解説書付￥5,500
《8KB以上のRAMで作動します》

世界10カ国のサーキットが君の挑戦を待っている。リアルな音とスピード感は本物のレーサーになった気分だ。EDIT（エディット）機能でオリジナルコースも作れるのだ。

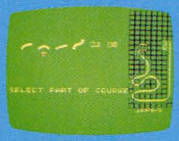




時速300kmの世界が君の挑戦を待っている。ローギアでマシンをひっぱり、ギアチェンジで一気に加速。直線コースをぶっとばせ。



ライバルのマシンを追い抜くにはテクニックが必要だ。ハンドル操作はもち論、ギアチェンジやブレーキのタイミングをおぼえよう。



これが噂のEDIT（エディット）機能。世界でただ一つ、君だけのコースを作れるのだ。自分で作ったコースを征服するのも快感だ。

9/21発売

ザクソン

©SEGA ENTERPRISES, LTD.

¥4,800 R46X5803



"幻の右"だけではチャンピオンになれない!?

8ラウンドの死闘が燃え上がる。一瞬のすきをついてジャブ、アッパー、ストレートがさく烈。きみはチャンピオンを倒せるか!?

発売中

チャンピオンボクシング

© SEGA ENTERPRISES, LTD.

ROM MSX 解説書付 R55X5080 ¥4,800
《8KB以上のRAMで作動します》



チャンピオンになるための「その1」はジャブの連打で相手の動きを封じることだ。そしてアッパーでフィニッシュをきめる。



アッパーがみごとにチャンピオンのアゴをとらえた。チャンピオンダウン！ワン、ツー、スリー……新チャンピオンの誕生だ！



脳天直撃の痛快さが君を完全フォール！

覆面レスラー、マスカーXとの世紀の一戦！技をかけるタイミングとフェイントで勝負のかけひき。必殺技で相手を倒せ。

発売中

チャンピオンプロレス

© SEGA ENTERPRISES, LTD.

ROM MSX 解説書付 R55X5080 ¥5,500
《8KB以上のRAMで作動します》

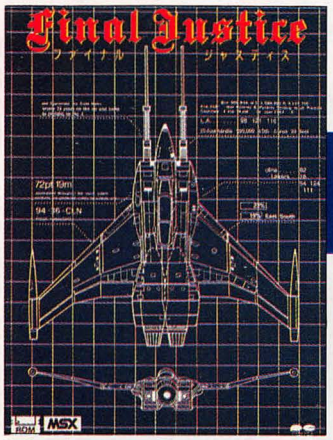


最初はチョップやキックなどの小技で攻めよう。敵にダメージを与えておいて、必殺技バックブリーカーで勝負をかけろ。



敵のダメージメーターが赤になったら、一気にフォール。3カウント入れば勝ちだ。でも敵はだんだん強くなっていくぞ。

えた、最強のゲーム軍団来襲！



シューティングゲームの最高峰だ!!

西暦２×××年、地球の人口は100億を超え、宇宙空間に居住の地を求めざるをえなくなった。大規模な移民計画の途中、帝国ゴースが、大侵略を開始した。君は、地球最後の戦士として、ファイナルジャスティス号に乗り込み、敵艦隊を撃破してくれ。

ファイナル・ジャスティス



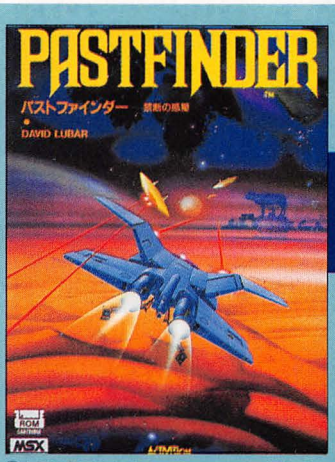


発売中

ROM MSX 解説書付　R48 X 5084 ¥4,800
コンピュータデザイン/コンパイル
プロデュース/AII　製作/ポニー

■キャラクター紹介





果てしなく続く遺跡探険、遺跡は何を語るのか！

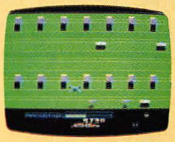
パストファインダーとは未来の遺跡探険家のこと。200以上もある地域を探険して宝物を見つけるのだ。擬似３Dがカッコいい。

発売中

パストファインダー

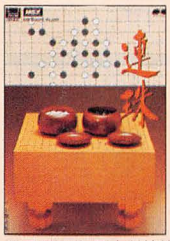


黄色い円型の物が宝物。これをたくさん拾い集めて基地まで運ぶ。遺跡の防衛システムや放射能汚染に気をつけろ。



超難関の移動型バリヤーだ。これをクリアするのは難しいが、これをクリアしないことには先に進めない。まだまだ探険は続くのだ。

© ACTIVISION, INC.　Designed by DAVID LUBAR
ROM MSX 解説書付　R48 X 5510　¥4,800
《8KB以上のRAMで作動します》



連珠（れんじゅ）

ROM MSX 解説書付
R48 X 5074　¥4,800
PC-6001
K35 A 5074　¥3,500
コンピュータデザイン/小原光隆
製作/ポニー

発売中

五目並べを正式な競技とした物が連珠です。誰もが簡単に遊べるが、パソコンに勝つのはなかなか難しいですよ。

特長◆レベル選択＆役の自動判定◆ゲーム結果の再現と記録◆ハンディ戦可能なおじゃま犬モード◆友だちと対局できる二人モード



C SO!（シーソー）

ROM MSX 解説書付
R48 X 5082　¥4,800
コンピュータデザイン/コンパイル
プロデュース/AII　製作/ポニー

発売中

からくり屋敷に乗り込んだＪＵＮ君は、ワルガキたちを退治できるかな？　シーソーで相手をはね上げるところがとても愉快なアクションコメディーゲームです。（16パターン100面まであります）



ロックンボルト

©ACTIVISION, INC.
Designed by ACTION GRAPHICS
ROM MSX 解説書付
R48 X 5511　¥4,800
《8KB以上のRAMで作動します》

発売中

右に左に飛び回り、地上100階の高層ビルを完成させよう。
●プレーヤー／１～２人●レベル／３段階●制限時間／３種類●スペシャルボルトでボーナス得点
●プレイ中に軽快な音楽が流れる

PONYCA NEWS

第４回ポニカオリジナルプログラムコンテストに多数のご応募ありがとうございました。８月21日をもって締切らせていただきました。尚、審査結果発表に関しましては、本誌12月号に掲載いたします。

安心して選べる**PONYCA**のソフト　充実した内容と良心的価格がポニカの顔です。

株式会社ポニー　PONYCA
〒102 東京都千代田区九段北4-1-3 日本ビルディング　TEL03-265-6377

販売元/株式会社ポニー・キャニオン販売
〒102 東京都千代田区九段北4-3-8　TEL03-265-8241
札幌支店TEL011-511-5151　仙台支店TEL0222-61-1741
東京支店TEL 03-265-8241　名古屋支店TEL052-322-4001
大阪支店TEL 06-541-1601　広島支店TEL082-243-2915
福岡支店TEL092-751-9631　ニッパンポニーTEL 03-667-3741

PONYCA PERSONAL COMPUTER SOFTWARE

from U.S.A.

Oh! heavy…

アメリカンだからって軽くはないぜ。

Licensed from Broderbund Software™

Championship Lode Runner™

チャンピオンシップロードランナー



FM-7 好評発売中！

X1シリーズ〈近日発売〉

テープ版 ¥4,800

フロッピィ版 ¥6,800

帝国の逆襲が始まった。新たに出現した要塞迷路は超難解，恐怖の50画面だ。君は再び挑戦する。君の頭脳を極限まで痛めつけるこの画面。果たして君は耐えられるか。全画面を駆けぬけたら，全米ロードランナー審議会の認定証をあげる!!



近日発売

ドロール

Drol

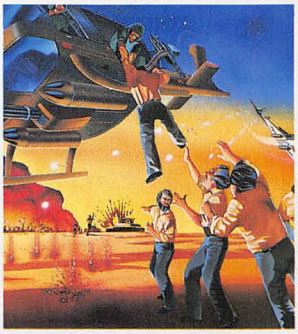
NEC PC-8800シリーズ

8801・8801mkⅡ

8801mkⅡSR

テープ版 ¥4,800 フロッピィ版 ¥6,800

大切なお友だちが妖術使いにさらわれた。君は勇敢にも魔窟に挑む。しかしそこには恐ろしい妖術使いが…。とにかく大勢いるキャラクターがかわいい。ウレシ、コワシの魔窟探険なのだョ。



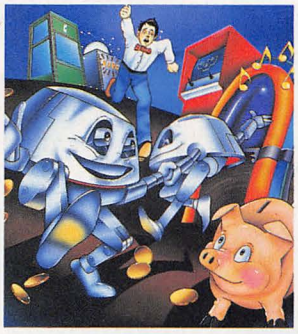
チョップリフター

CHOPLIFTER!™

FM-7・X1シリーズ

テープ版 ¥4,800 フロッピィ版 ¥5,800

64人の捕虜全員を救出せよ——。君に緊急指令が下された。君は最新鋭ジェットヘリ“チョップリフター”を操り戦火に包まれた砂の帝国クリゴンへと向う。陸から空から激しい敵の攻撃。0.1秒を争う決死の救出作戦。君は空のヒーローになれるか。



スペアチェンジ

Spare Change™

FM-7・X1シリーズ

テープ版 ¥4,800 フロッピィ版 ¥5,800

こいつは異変，大変だ。ゲームマシンからおかしなザークたちが飛びだして君のカジノを荒らし始めたぞ。君はあらゆるトリックを使って大切なカジノを守らなくてはならない！ゲームの難易度を自由に変えられるオモシロゲーム、スペアチェンジ。



ロードランナー

Lode Runner™

FM-7・X1シリーズ・S1

テープ版 ¥4,800 フロッピィ版 ¥5,800

IBMパーソナルコンピューターJX

フロッピィ版 ¥6,800

150もの迷路シーンがすごい。君は隠された黄金を求めて走る，走る！敵の手を逃れ、ハシゴを昇り、ジャンプする。君のオリジナルゲームも作れる、全米No.1ソフト、ロードランナー。

from U.S.A. MSXシリーズ／お手軽デリシャス・ソフト

ラビアンのアルバイト

Rabbian

MSX テープ版 ¥3,800

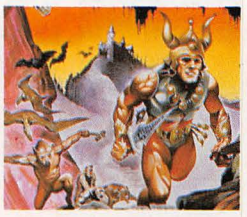


ラビアンは働き者。オジャマトリオの嫌がらせを避けながら，6つの荷物を懸命に運ぶ。ハシゴを伝い、荷物を押して、水路を走る船上にうまくのせるんだ。知恵をしぼって、さあ君はいくつの荷物をのせられるかな？

ビジゴス

Visi Goth

MSX テープ版 ¥3,800



魔のトライアングル海域を航海していた君は，時間のひずみに巻き込まれ、中世にタイムスリップしてしまった。しかもそこは吸血鬼ビジゴスが棲む古城。果たして君はビジゴスを倒し、無事この世界へ戻ってこれるだろうか。



リバーチェイス

RIVER CHASE

MSX テープ版 ¥3,800

水上警察官の君は，ギャングに追われ，狭い運河をひたすら逃げる。障害物を避け，敵のミサイルをかわし、チャンスとみたら水雷をまいて敵を撃沈！1人でも2人でも遊べる過激ゲームだ。

EXCITING PACK

エキサイティングパック

¥6,800 MSX 3本セット



ALIEN BOUNCE エイリアン・バウンス

cuby キューピィ

HYPER BLUST ハイパー・ブラスト

Soft Pro International

ソフトプロ株式会社・ソフトプロインターナショナル事業部

〒530 大阪市北区西天満6-7-2 梅新東ビル5F TEL. 06(363)1221

MagicalZoo

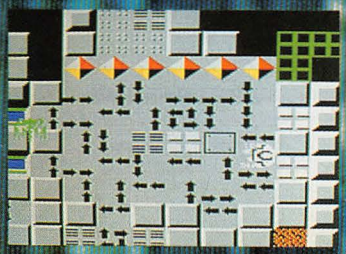
緊急発売指令!

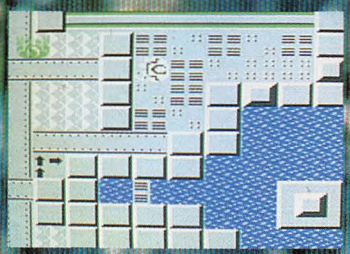
SFXロールプレイング

OUTROYD

アウトロイド

伝説前夜





2108年、第2の地球クォーンは、
中央管制コンピュータの叛乱によって崩壊した。
惑星は、ロボットとコンピュータによって支配され、
恐怖の人間狩りが開始された。
わずかに生き残った人間を追う公安ロボット、
次々に襲いかかる作業ロボット——
だがここに、1人の戦士が立ち上がる!
アーマードスーツXX85に身を包む最後の戦士、ラモン。
破壊せよ!ロボット社会「アウトロイド」を——!
ロック解除!攻撃可能!敵基地発見!爆破せよ!!

『アウトロイド』スペシャル5チェック

- ■MSXの限界に迫るグラフィック処理を実現したSFXロールプレイングゲーム!
- ■変身するキャラクター、30種以上の敵キャラクター、数々のトラップ!
- ■RAM、カセットテープへのデータセーブが可能!
- ■ジョイスティック対応、フルグラフィック4方向スクロールによるスピーディーなゲーム展開!
- ■オールマシン語の高速ロールプレイングゲーム「OUTROYD」!

MSX カセットテープ 定価4,800円

上記のソフトウェアをご利用いただく場合は、RAM32K以上が必要です。

※ MSX は、マイクロソフト社の商標です。

マジカルズゥからのお詫びとお知らせ

「ザ・スクリーマー」の発売が遅れており、マジカルズゥファンの皆さまには、大変ご迷惑をおかけしていますが、しばらくお待ちください。現在「ザ・スクリーマー」は、鋭意開発中、ご期待に添えるようなものにしようと、スタッフ一同はりきっております。既にお申し込みをいただいた方には、多大なご迷惑をおかけいたしておりますが、いましばらくお待ちくださるようお願いいたします。

マジカルズゥ ストラットフォード・コンピューターセンター株式会社 ホビー事業部 〒336 埼玉県浦和市南浦和2-36-15 ☎0488(85)5222(代表)

●通信販売をご利用なさる場合は、プログラム名・機種・住所・氏名・生年月日・職業・電話番号を明記の上、右の購入申込み券を同封して、現金書留で上記ストラットフォード・コンピューターセンター株式会社通信販売BM10係までご注文ください。郵送料は不要です。●当社ソフトウェア総合カタログをご希望の方は、住所・氏名・生年月日・ご使用機種・職業・電話番号を明記の上、右の資料請求券と100円切手と70円切手2枚を同封して、上記ストラットフォード・コンピューターセンター株式会社カタログBM10係までご請求ください。

スタッフ募集中! ●開発部/システムエンジニア、プログラマー ●営業部/営業スタッフ、商品管理スタッフ ●企画部/グラフィックデザイナー、編集スタッフ(詳細は電話でお問合せ下さい)

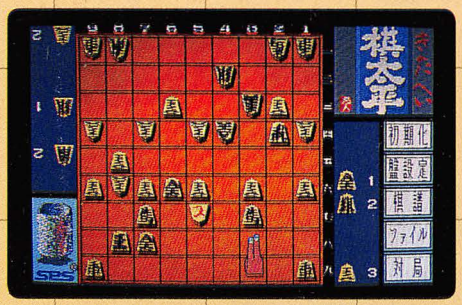
資料請求券	購入申込み券
アウトロイド	アウトロイド
マイコンBASIC	マイコンBASIC
マガジン 10	マガジン 10

本格的対局将棋

アナタノパソコンガココマデヤレル

強い棋太平

8ビット機用将棋ソフトなんて…という方、
棋太平を知らなかった方、将棋を馬鹿にしていた方、HP王将では物足りない方々へ。
今月はみっちり棋太平のおべんきょ!!



棋太平は、単にコンピューターと対局するだけでなく、右記のような研究・教育用にも有効な機能を多数持っています。

5FD版新発売!

ディスク版棋太平はテープ版より更に棋力アップしています。

機種(コード)	メディア	価格	ジョイスティック	マウス	備考
X-1/turbo(GS-051) X-1/turbo(GS-052)	5FD	¥6,500	○	○	CZ-800は要G-RAM テープ版は、X-1Dでは使用できません。
	テープ	¥4,500	○	○	
MZ-2200/2000(GS-053) MZ-2200/2000(GS-054)	5FD	¥6,500	—	—	MZ-2000は要G-RAM 1，2，3グリーンモニター可。
	テープ	¥4,500	—	—	
PC8801/mkII/SR(GS-055) PC8801/mkII/SR(GS-056)	5FD	¥6,500	—	○	データレコーダ、フロッピーディスクドライブは純正品のみ動作確認済
	テープ	¥4,500	—	○	

※X1ターボは、マウス(シャープ純正品)を使用できます。
モデル20・30・40のみ動作確認済み。
※PCシリーズは、Ink pot用マウスを使用できます。
※ Ink potはアスキー社の製品です。

- プログラムはすべてアセンブリ言語で書かれており、最高速で動作します。
- まったく新しい思考ルーチンの採用により、コンピュータは最強です。
- 本式の将棋ルールを忠実にシュミレートしています。
- リアルで美しい画面と、アイコンが漢字表示で操作性抜群!ハードウェアの能力を100%引き出しています。
- テンキー、ジョイスティックとマウスも使用できます。
- 対局している雰囲気を出す為に、コンピュータ・人間とも【手】カーソルが駒を持って将棋盤に差します。
- 定跡を登録できます。(最大5種類)(5FDのみ)
- コンピュータが人間の指す手を覚えてあなたにあった思考ルーチンに成長しますのでワンパターン化が無くなり、同じ手で何度も勝てるという事はなくなります。(5FD)
- 新聞・雑誌等の名人戦の盤を設定できます。その後、単なる将棋盤として、人対コンピュータ・人対人の対局も可能で、途中から相手をコンピュータに変えることもできます。また、それらの対局のデータをロード・セーブもできます。
- 対局を再現する事ができます。ちょうどVTRのようなもので早送り・早戻し、コマ送り・コマ戻しができ、早送り・早戻し中でも止めて差し直しの対局やセーブができます。
- 「待った」が効きます。ご安心ください。
- 駒落ち対局も自由自在。
- 対局中の手数・所要時間が常に表示されています。
- 盤に並べられている駒及び、持ち駒を反転することができます。友達と対局中にマケソーになったら、スキを見て実行すべし!?
- このプログラムをコピーしようなどというフラチな方はおられないと思いますが、もしなにかの間違いで複製しようとすると、騎馬武者の馬さんにしかられまっせ。念の為・・・・・・。

MZ-2500用(3.5FD)完成!!

No.	対応機種	価格	備考
GS 031	X1 turbo MZ-2500 PC-8801mkII/SR	5.800円	● CZ-800,MZ-2000は要G-RAM ● MZ-2000/2200,PC8801/mkII/SRはカラーモニター使用の事 ● X-1シリーズはジョイスティック使用可
GS 032	X1 turbo MZ-2500	テープ 3,800円	● CZ-800,MZ-2000は要G-RAM ● MZ-2200/2000はカラーモニター使用の事 ● X-1シリーズはジョイスティック使用可
GS 036	PC-8801mkII/SR	テープ 3,800円	● SC/P対応

※データレコーダ及びフロッピーディスクドライブはそれぞれ純正品を御使用下さい。



ぐるっぺ

3シリーズ7機種が同じ一枚のディスクで立ち上る!!(5FD版)

PC-8801/mkII/SR X1/turbo
MZ-2200/2000
(カセットはX-1↔MZ間で可能)

恐怖のどんでん返し!



ぐるっぺファンの皆さん、お便り待ってます!!
広報部 大山ぐる吉



株マイコンハウス SPS

〒960 福島市太平寺字町八反 1 ☎(0245)45-5777
FAX(0245)45-1804(GII,GIII)

お求めはお近くの有名マイコンショップで。
通信販売をご希望のかたは、商品名、機種名、メディアを明記のうえ料金を現金書留で当社までお申し込みください。(送料サービス)

パートナーショップ
キャリーラボ　マイクロキャビン

新発売

ロールプレイング ゲーム

リザード



新発売 MSX（要32K RAM） カセットテープ ¥4,800

発売予定 FM-7シリーズ カセットテープ ¥4,800 ©クリスタルソフト

伝説のリザードの塔にあるという魔法の教典を求めて、幾層にも重なった広大な迷宮とそこに仕掛けられた数々のわなに、そして教典の守護者リザードに、たったひとりの若者が立ち向った。はたしてあなたは、リザードが、姫にかけた呪いをとくための魔法の奥義が記されている、「真実の書」を手に入れることができるか？







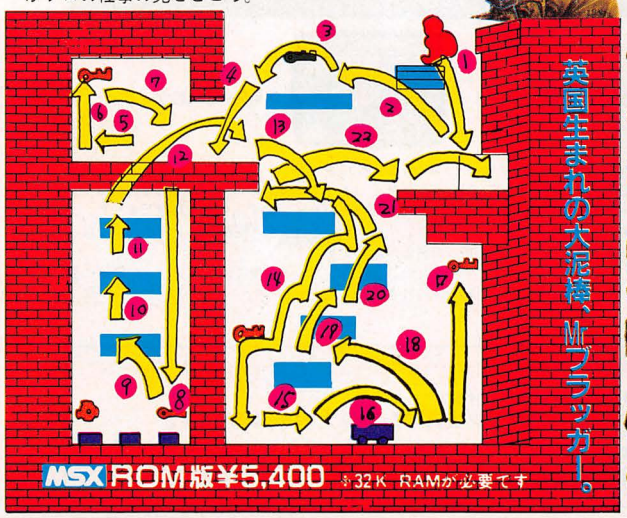
UK SOFT

BLAGGER

ブラッガー



紳士の国から、大泥棒Mr.ブラッガーが、ついに日本にやって来た。あくまでも華麗にあくまでも紳士的に……。銀行やお店一般家庭に忍び込んでは、金庫の中身を狙ってる。今日も仕事に出かけたが、なんといつもの手口では、通用しないぞ、さあ、ここからがプロの仕事の見せどころ。



MSX ROM版¥5,400 ※32K RAMが必要です

新発売

すべてのテクニックを使わなければ

この謎は解けない！

ハッピーフレット

★新発売 MSX（要32K RAM）カセットテープ



新発売 X1シリーズ

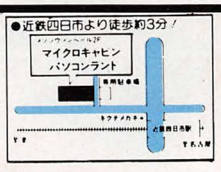
ハッピーフレットは、ティターテルの城壁を見上げたままたたずんでいた。ティターテル城に伝わる伝説の支配者マーク王の莫大な財宝が隠されていると言い伝えられ、過去、何人もの探検家達が財宝探索にいどんでいったが、誰一人として戻ってきたものはいなかった。城内は、想像を絶する空間（ステージ）が待ちかまえ、勇気と判断力がなければ、とうてい進めそうもない（シーン）はリアルタイムで進行し、湖を渡り、谷を越え、50以上もの難関が待ちかかる。ハッピーフレットに刻まれた文字は何を予告するのか？

発売中 PC-8001mkIISR
PC-8801/mkII/mkIISR 5FD ¥6,800

新発売 X1シリーズ カセットテープ ¥3,800
X1シリーズ 5FD ¥6,800

マイクロキャビン

株式会社 マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市鵜の森1-2-15
メゾンヴァンベール2F TEL.0593(51)6482



●現金書留でご注文の場合は、商品名、機種名を明記の上、お送りください。マイクロキャビン特製のステッカーをプレゼントします。(送料サービス)

※各社パソコンソフト発売中！

ムービースペースシューティングゲーム

LAYDOCK
レイドック

MSX 2
RAM 64K
V-RAM 64K/128K
3.5" 1DD版
￥6,800

11月発売予定



写真はタイトル画面です。

新世代のシューティングゲーム

★ドット単位で弾をよけ、ドット単位で敵機をかわす
★敵キャラクター50種以上、一機最高16パターン切り替えによるリアルアニメーション
★Dual Fighter-Formation Attack，戦闘機２機を２人で操縦（キーボード＋ジョイスティック、またはジョイスティック＋ジョイスティック）２機は前後左右どちらにも結合し、パワーアップ。ストーリー進展にともない、さらに友軍機が指揮下に入ります。（もちろん１人でもプレイできます。）
★自機（レイドック）は、経験をつむことにより、徐々に武装を強化していきます。
★プレイヤーの実力アップにともない、ゲーム途中からのプレイが可能。



T&Eのグラフィックノウハウをすべてあなたに！

ピクセルツー
PIXEL 2
MSX2用CG制作ツールボックス

新発売

MSX 2　3.5"1DD版　￥6,800

内容
ＭＳＸ２の機能をフルに生かした高性能グラフィックエディター・スプライトエディター・パターンエディターの三種類のプログラムセットです。
それぞれのエディターがスクリーンモード５（256×212ドット16色）とスクリーンモード８（256×212ドット256色）に対応していますので、VRAMは64Kでも128Kでもokです。また、これらのエディターはすべて、T&Eのアプリケーションソフト開発用に作製され、現在でも実際に使われているものばかりです。詳細マニュアルと早見表付きで、今すぐに、誰にでも使いこなせます。



VRAM64K（スクリーンモード５）にて作製したサンプル画面です



グラフィックエディター

スクリーン５用とスクリーン８用の２種類のグラフィックエディターを用意致しました。LINE・PSET・PAINT・BOX・BOXFULL・PALETTE・MOVE等の機能があります。操作は簡単で、カーソルキー・リターンキー・スペースキーだけで思いどおりの絵が描けます。
また、セーブした絵は、BASIC文のBLOAD" ", Sですぐに画面に出すこともできます。マウス対応、ビデオ入力装置でビデオ入力された画像のエディットも可能です。



スプライトエディター

16×16サイズのスプライト30個を自由自在にエディットできます。スプライトを複数枚重ねたままで（ORも可）のエディット。また、ジェネレート機能もありますので、簡単にBASIC文に変換することもできます。
その他には、スプライトパターンの反転・シフトなどが



パターンエディター

８×８または16×16ドットのグラフィックパターンを簡単にエディットできます。スクリーン５用とスクリーン８用の２種類のパターンエディターを用意しました。グラフィックパターンの反転・回転・カラーチェンジなどの機能があります。
また、スクリーンモード５用では、パレットが簡単に変えられます。

ゲームフリークとゲームデザイナーの接点を作ります。

T&Eマガジン No.7 9月20日発行！

特集●ピクセル2お絵描き教室（カラー）
●第1回ユーザーズクラブ大会について

第1回 T&E SOFTユーザーズクラブ大会 10/27

東京秋葉原駅前ラジオ会館ホール
ユーザーズクラブ会員のための大会を開催します。

●ハイドライドを含む新製品の発表。他盛りだくさんの内容です。
●開発スタッフが全員参加します。

T&E SOFT
ユーザーズクラブ会員募集中

●住所（TEL）●氏名（フリガナを必ず）●年齢（生年月日も記入のこと）●職業（学校名）●所有のパソコン機種名及びシステム（パソコンを持っていない方でも結構です。）を明記のうえ、入会金300円、年会費1,000円を必ず現金書留又は製品に入っています払込票にて下記までお送り下さい。〒465 名古屋市名東区豊が丘１８１０番地
株式会社ティーアンドイーソフト「T&E SOFTユーザースクラブ」係

特典
①T&E SOFTユーザーズクラブ会員証の発行
②T&Eマガジンの無料送付（年4回）
③T&Eソフトカタログの無料送付（年2～3回）
④新製品情報などを満載、T&E PRESS（新聞）を隔月発行。
⑤オリジナルグッズ（Tシャツ等）の割引き販売。
⑥会員の中から抽選で、新製品のモニターになっていただきます。
⑦その他会員だけの楽しい特典を企画しています。

ストーリーは原作を越えた。



スターアーサー伝説

I 脱星 フィウス

MSX 32K以上

オリジナル版の発表から2年、新技術・アイディアを投入し、MSX版で新登場。

- 操作性を重視した、コマンド選択方式。
- フルカラー50以上のグラフィック画面。
- 登場キャラクター多数。もちろん会話モードもOK。
- 描画速度は1画面1秒以下の瞬間表示。
- ヒント集申し込みカード付

MSX 32K以上、テープ3本組 ￥4,800円

スターアーサー伝説 完結編

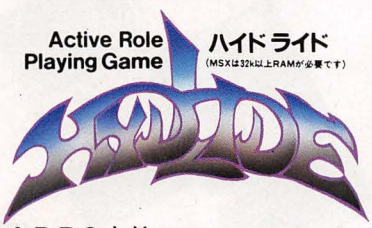
III デラロロ1

FM-7/NEW7/77・PC-6001mkII/6601/SR

Active Role Playing Game

ハイドライド

(MSXは32k以上RAMが必要です)



9801シリーズ 10月発売

5"2DD版
3.5"2DD版
各￥6,800



A.R.P.G.とは

- アクションゲームのリアルタイム処理に
- ロールプレイングゲームのキャラクターを成長させる楽しさと
- アドベンチャーゲームの秘密捜しの面白さを融合したゲーム

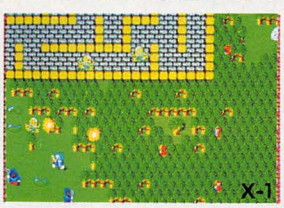
A.R.P.G.のストーリーはあなたが作ります。

①あなたは主人公を操って、森、草原、砂漠、城、水中、地下迷路を宝を求めて探検します。
②でも、単なる宝探しではありません。目的は、王女を助けて王国の平和を復活させることです。
③そのためには、次々に回りから迫る敵に勝たなければいけません。
④ところが、初め主人公は持ち物も力も経験もないため、弱い敵にもすぐ負けます。
⑤そこで、あなたのアイディア、作戦、思考力、素早いキー操作が必要なのです。

MSX2	3.5"1DD版 ￥6,800	PC-6001mkII/SR	テープ版 ￥4,800
MSX2	テープ版 ￥4,800	PC-6601	3.5"1D版 ￥6,800
MSX(32K)	テープ版 ￥4,800	PC-6601SR	3.5"1DD版 ￥6,800
FM-7/NEW7/77	テープ版 ￥4,800	X1/C/turbo/F	テープ版 ￥4,800
FM-7/NEW7/77	5FD版 ￥6,800	X1 turbo	5FD版 ￥6,800
FM-7/NEW7/77	3.5FD版 ￥6,800	PC-8801mkII/SR	5FD版 ￥6,800









3-Dゴルフシミュレーション スーパーバージョン

新発売

PC-8801mkIISR専用…5FD版 ￥6,800
FM-16βFD/SDシリーズ
…5"2HD版 ￥6,800

PC-6001mkII、PC-6601、PC-6001mkIISR、PC-6601SR、PC-9801F、IBM JX、FM-77、MZ-1500、日立S1



PC-8801mkIISR

MSX マークは、マイクロソフト社の登録商標です。

製造・販売 株式会社ティーアンドイーソフト ☎(052)773-7770
新住所：〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地

T&ESOFT

※通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名を明記の上当社宛お送りください。(送料サービス・速達希望の方は300円プラス)
★マガジンNo.7ご希望の方は、100円切手2枚(200円分)を同封の上、請求券をお送り下さい。(ハガキでの請求はお断りします)
★カタログNo.3ご希望の方は100円切手同封の上、カタログ請求券をお送り下さい。(ハガキでの請求はお断りします)

マガジン No.7請求券 ベーマガ10

マガジン No.3請求券 ベーマガ10

“Do you know BC ?”

遊びに行く時は、忘れずに!
クレジット・カードサイズで、
パソコン・ゲームができるBEE CARD®。

キャッシュ・カード、クレジット・カードと世の中には便利なカードが多いけれど、これ以上愉快なゲームはないねと評判のBEE CARD。なんと、あの「野球狂」や「ジェット セット ウィリー」がまるごとカードに入っているから、驚きだ。

●野球狂(BC-M1)　もう説明するまでもない超ベストセラー・ゲーム。ポケットから、さりげなくBEE CARD野球狂を取り出そう。みんなの注目を集めること、うけ合いだ。

●ジェット セット ウィリー(BC-M3)
コワーイほど面白い新作アクション・アドベンチャー。悲鳴を上げるほどの難しさ! 楽しさ! 60の部屋とヨットハーバーをもつ大豪邸を舞台に、世にも不思議なゲームが繰り広げられる。

©1983 BY SOFTWARE PROJECTS LTD.
PUBLISHED BY HUDSON SOFT CO., LTD.

適応機種　MSX(その他ゲームもぞくぞく開発中。)
価格　4,800円(BEE PACK 価格 980円)
©M.P.I.・HUDSON



カードを専用のコネクターカートリッジ
BEE PACKに差し込み、それをパソコン(MSX)にジョイント。

HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®
本社・ハドソン札幌/〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目
PHONE:011-821-1538
営業所・東北・金沢・東京・名古屋・大阪・岡山・広島・福岡・鹿児島・沖縄
ハドソンの商品は、全国有名デパートおよびパソコンショップでお求めください。



ゴウカケンラン!! 目移りしそうなハドソンソフトが揃った。
どれもこれも面白いけれど、
もしベスト3を選ぶとしたら、どれにする?

ソフト名	X1 TAPE	X1 X1turbo	PC-8801 TAPE	PC-8801 DISK	FM-7 TAPE	FM-7 DISK	PC-6001II TAPE	PC-6001II PC-6601	その他機種	価格
NEW STAR EXCITE BIKE エキサイトバイク ※1	○	○								T ¥4,000 D ¥6,800
NEW STAR BALLOON FIGHT バルーンファイト ※1	○	○	○	○						T ¥4,000 D ¥6,800
NEW STAR ICE CLIMBER アイスクライマー ※1	○	○								T ¥4,000 D ¥6,800
NEW STAR デゼニワールド	○	○	○	○	○	○				T ¥4,800 D ¥6,800
任天堂のテニス TENNIS	○	○	○	○					MZ15、PC80II、X1F	T ¥4,000 D ¥6,800 QD ¥5,800
任天堂のゴルフ GOLF	○	○	○	○					98F、PC80IISR、98M、FM16β	T ¥4,000 D ¥6,800
PUNCH BALL MARIO BROS. パンチボール マリオブラザーズ ※2	○	○	○	○	○	○	○	○	S1、PC80II、MZ15、PC80IISR FM16β	T ¥3,600 D ¥5,800 QD ¥5,800
トランプ狂	○	○	○	○					MZ22、X1F	T ¥4,000 D ¥6,800
野球狂	○		○	○	○		○	○	MZ15、PC66SR、FM-77、PC80II 98F、98M、PC80IISR、X1F	T ¥4,000 D ¥6,800
DONKEY KONG 3 大逆襲 ※2		○		○				○	JX	T —— D ¥5,800
MARIO BROS. SPECIAL マリオブラザーズ スペシャル ※2	○		○	○	○		○	○	PC80II、98F、S1、MZ15、FM-77 MZ22	T ¥3,600 D ¥5,800 QD ¥5,200
花札狂	○		○	○	○		○		PC98F、MZ22、FM-77、S1	T ¥4,000 D ¥6,800
サラダの国のトマト姫	○		○	○	○		○		PC80II、98F、MZ15、S1、MSX FM16β、JX	T ¥4,800 D ¥6,800 QD ¥5,800
デゼニランド	○	○	○	○	○		○	○	PC80II、98/F、MZ15、MSX、S1	T ¥4,800 D ¥6,800※ QD ¥5,000
ジャン狂	○	○	○	○	○		○		PC80II、98/F、PASOPIA7、MZ15 MZ55、MZ22、IBM5550、S1、PC66SR 98M、JX、X1F	T ¥4,000 D ¥6,800※ QD ¥5,000

●PC80IIのジャン狂はモノクロです。ディスク版の8"は¥7,800および、QD版は¥4,800～¥5,800です。IBM5550のジャン狂は¥9,800です。PC-8801、PC-8001mkIIはSR対応です。●表内の○は適応機種、△は発売予定です。(昭和60年8月現在)

●New Media, BEE CARD(MSX)用ソフトも続々登場!! C.M.P.I.・HUDSON
野球狂、JET SET WILLY ジェットセットウィリー※3 好評発売中
プーヤン、スターフォース 発売予定

●画面の写真はすべてX1用で撮影したものです。



※1= © Nintendo® 1984 ※2= Nintendo®
※3= © 1983 BY SOFTWARE PROJECTS LTD. PUBLISHED BY HUDSON SOFT CO., LTD.

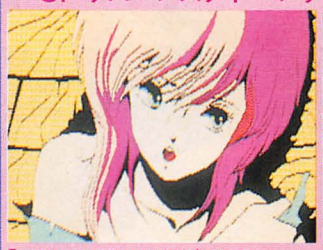
HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®
本社・ハドソン札幌/〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目
PHONE:011-821-1538
営業所・東北・金沢・東京・名古屋・大阪・岡山・広島・福岡・鹿児島・沖縄
ハドソンの商品は、全国有名デパートおよびパソコンショップでお求めください。

SFサスペンスアニメ不朽の名作 MSX

ザース

SFサスペンスアドベンチャー

9月下旬発売





「ミリカの願いは地球の平和」

⬆この画面写真はMSX版です。

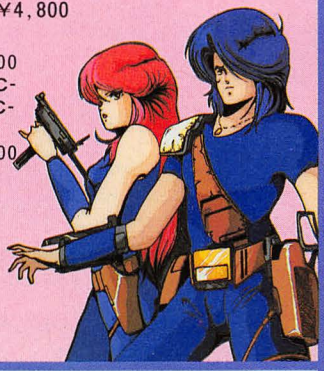
★プロのアニメーターがパソコンユーザーに贈るSFアドベンチャーの最高傑作！

★洗練されたストーリーとメカニックデザイン！

MSX テープ2本組(32K以上)……¥4,800

■〔テープ版〕FM-7全シリーズ……¥3,800

■〔5インチディスク版〕PC-8801、PC-8801mkⅡ、PC-8801mkⅡSR、PC-9801/E/F/VM/VF(2D、2DD)、FM-7、FM-NEW7……¥5,800



再びの世界破滅を防ぐには、狂ったオリオンを敵の手から奪還することが必要だ。宇宙科学者ザース達は、月にあるオリオン基地へと向った。オリオンの秘密とは？敵の策略と解明すべき難問の数々。息詰まる興奮と意外な展開。

作者　スタジオ・ジャンドラ

ゲーム史上に残る不滅のロングセラー

ドアドアmkⅡ

ファンタジー思考型反射ゲーム

MSX 好評発売中

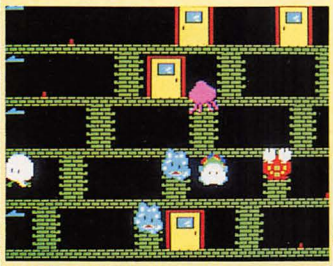


オタピョン



ナメゴン

頭をつかってエイリアンをドアの中にとじこめろ！名作ドアドアをさらにパワーアップ。強敵オタピョンも仲間入りしておもしろさ100点満点！(PC-8801mkⅡSRではFM音源を使用)

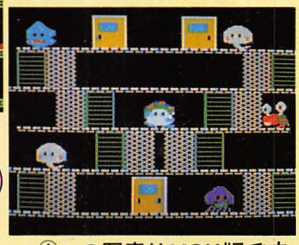




インベ君



アメちゃん



1匹ずつとじこめてもOKだけどまとめてとじこめたら得点倍増！



チュン君

作者　中村光一

©チュンソフト

⬆この写真はMSX版です。

MSX ROM……¥4,800

■〔5インチディスク版〕PC-8801mkⅡSR、PC-8801mkⅡ、PC-8801……¥5,800

■〔3.5インチディスク版〕FM-77 ¥5,800 ■〔クイックディスク版〕MZ-1500 ¥3,800

■〔テープ版〕FM-7全シリーズ……¥4,800

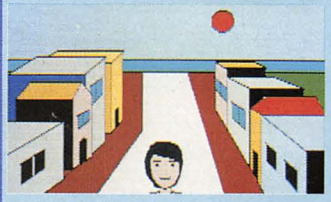
■〔テープ版〕A面★PC-6001mkⅡ／SR、PC-6601／SR(50面＋50面)B面★PC-6001〈32K〉(20面＋20面)……¥3,800

発売から2年！ベストセラー電子推理小説!!

堀井雄二アドベンチャーの原点

ポートピア連続殺人事件

本格サスペンスアドベンチャー



- ある夜、おこった密室殺人……。
- キミは部下のやすを引きつれ捜査にのりだすが……。
- 次々に死んでゆく容疑者たち……!?
- ナゾはナゾを呼び……。
- 港神戸を発端に、舞台は京都から淡路島へ……。
- 果して、キミは犯人を追いつめることができるのだろうか？

MSX カセットテープ(RAM32K以上)……¥3,800

■〔テープ版〕FM-7全シリーズ、PC-8801、PC-8801mkⅡ、PC-8801mkⅡSR、PC-8001mkⅡ、PC-8001mkⅡSR、シャープX1シリーズ、PC-6001〈32K〉、PC-6001mkⅡ、PC-6001mkⅡSR、PC-6601、PC-6601SR……¥3,600

作者……堀井雄二



⬆この写真はMSX版です。

本格ロールプレイングゲームの決定版！

恐怖のバンパイヤ＆ドラゴン伝説

ファランクス

ヒーローファンタジーロールプレイング



MSX カセットテープ(RAM32K以上)¥3,800

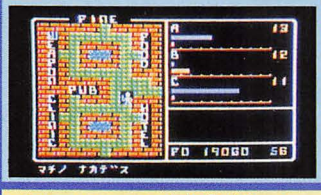
君はゾナの平和をとりもどせるか!?

紀元前400年末期、ここはエーゲ海の南に浮かぶ安息の地ゾナ。

突如として、悪霊の群れが、現れ、次々と島民がその犠牲となっていった。悪霊の主はバンパイヤ！

アテネではゾナを救うべく、国中から勇者を募り、精鋭3人を派遣した。怪物達との闘い。そして、ドラゴンとの死闘。

果して邪悪なバンパイヤを倒せるか!?キミの知恵とパーティのチームワークが勝利のカギを握る。



作者　富永和紀

人工知能をかねそなえた

コンピュータ史上最強の将棋

森田和郎の将棋



- 対局の棋譜や定跡を保存(セーブ)でき、後日、再現(ロード)することができます。
- コンピュータにあなたの定跡を覚えこませるコンストラクション付。
- 詰将棋をコンピュータが解きます。
- RS232Cを用いた通信機能により、電話での遠隔地対局も楽しめます。

■使用システム

使用機器	増設装置
PC-9801F	128K以上の増設RAM
PC-9801、PC-9801E	128K以上の増設RAM及び漢字ROM

PC-9801/E/F/M/VM/VF

5インチディスク版

2DD…¥8,700　2HD…¥9,800

作者 森田和郎 ©ランダムハウス

ゴルフゲームの最高峰！

ワールドゴルフ

エニックスオープントーナメントゴルフ

●リアリズムを追求した本格機能●



- トッププロ30人とのトーナメント方式採用。各プロの成績が、1ホールごとに表示され、キミの順位はすぐにわかる。18ホール終了後ベスト10以内に入れば、エキストラホール(9ホール)の使用許可がおりる。
- 微妙なアンジュレーション(凸凹)を完全シミュレート。
- ボールの弾道もリアルそのもの。トップスピン、バックスピン、フック、スライス等、自由自在。
- 美しいグラフィックで描く世界の著名ゴルフコース。

作者　村守将志

■〔5インチディスク版〕PC-8801mkⅡ/SR……¥5,800

■〔テープ版(2本組)〕PC-8801mkⅡ/SR……¥4,800

オリジナルゲーム大募集

あなたの作ったゲームを商品化してみませんか、当社では月例フレッシュ・エニックス賞を設け、適切なアドバイスをおこない作者の氏名で商品化しております。

●応募方法　カセット、ディスク、説明書に住所、氏名、年令、電話番号、使用機種を明記して下さい。

●送り先　〒160 東京都新宿区西新宿7-1-8 (株)エニックス 第7回 フレッシュ・エニックス賞係

発表　第5回 フレッシュエニックス賞

入選　該当作品なし

佳作　該当作品なし

応募総数36作

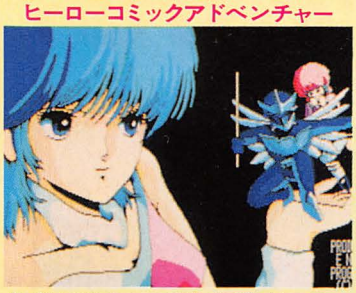
〔総評〕前回より、多少はレベルがあがったように思われるが、あいかわらずどんぐりのせいくらべの感はぬぐいきれない。もっともっと強烈な個性のある作品を望む。

少年ジャンプから飛び出した
ビッグヒーロー！

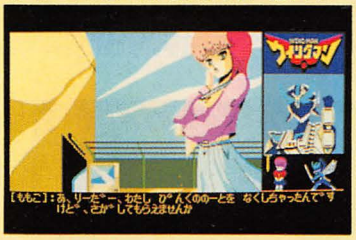
ウイングマン

ヒーローコミックアドベンチャー

MSX 近日発売



作者 TAMTAM©集英社 桂正和



★ニュータイプマルチ画面★
指先カーソルで何でも見れる。女の子の胸ばかり見てもドリムノートは、見つからないぞ。

★リアクション豊富な対話型アドベンチャー★
君の探究心(?)を見すかしたようなリアクションには、思わずドキッとしてしまう。

★戦闘モード付親切設計★
リアルタイムでキータクラーと闘うことができる。

●プロローグ●
キータクラーとの熾烈な闘いで粉失してしまったドリムノート。この物語は、君がウイングマンこと広野健太になり美紅ちゃんとアオイさんと共にドリムノートを捜すところから始まる。



↑この写真はPC-6001mkII版です。

■〔テープ版(2本組)〕FM-7シリーズ、シャープX1シリーズ、PC-6001mkII、PC-6001mkIISR、PC-6601、PC-6601SR、PC-8801/mkII/SR……¥4,800

■〔5インチディスク版〕PC-8801/mkII/SR、FM-7、FM-NEW7、PC-9801/E/F/VM/VF(2D、2DD)……¥5,800

名作「ポートピア連続殺人事件」の作者
堀井雄二が華麗に放つ
ロマンチックミステリーツアー

シャープX1シリーズ 9月下旬発売

軽井沢誘拐案内



恋人・久美子が、いつまでも帰ってこない。まさか誘拐では…？キミは久美子をつれて、さっそく捜査を開始した。



★膨大なセリフデータをもち、つぎつぎかわってゆく登場人物たちのリアクション！
★画面数約100枚+スクロールマップ3エリア！
★楽ちんなワンキー入力で、ともかく、めちゃめちゃ楽しい娯楽大作なのだ！
★読みやすい、ひらがな・カタカナ混合文。
★主人公の名前はキミ。おもわずてれてしまうボクなのだ。
★なぎさのオマケ写真もついて全6章。
あふ♡

★ひたすら娯楽に徹したミステリー大作★
- なぎさが会っていた男とは……!?
- 地蔵ヶ原のあやしげなパーティとは……!?
- そして、やがって久美子までもが……!?

■〔5インチディスク版〕シャープX1シリーズ(ターボ可)FM-7、FM-NEW7、PC-8801mkIISR、PC-8801mkII、PC-8801……¥5,800
■〔テープ版(2本組)〕シャープX1シリーズ、FM-7全シリーズ、PC-8801mkIISR、PC-8801mkII、PC-8801……¥4,800

全国から大満足の声が殺到中！

▶「うわ～ん、一緒に捜すうちホントに久美子が好きになったよお！」
▶「あさみちゃんカワイイ！ セーラー服姿もいいけどレオタードもよかった。でもスケスケパンティーには、まいった！」
▶「あじさいに秘密があったなんてさすがロマンチックだ！」などなど

パソコン界に新分野開拓
このリアルなかけひきが君をプレイボーイにする

TOKYO

ナンパストリート

人工知能型シミュレーションゲーム

PC-9801シリーズ 9月下旬発売







登場美女55人

オカマもいたりするから気をつけようぜ。

■PC-9801/E/F/M/VM/VF 5インチディスク版
2D、2DD……¥6,400 2HD……¥7,400

■〔5インチディスク版〕シャープX1シリーズ(ターボ可)PC-8801mkIISR、PC-8801mkII、PC-8801、FM-7、FM-NEW7……¥6,400
■〔テープ版(2本組)〕PC-8801mkIISR、PC-8801mkII、PC-8801、FM-7全シリーズ、シャープX1シリーズ……¥4,800

★限りなく人工知能に近づいた女の子の豊富なリアクション★
女性心理学文献と作者の実体験から割り出した女性心理をプログラム化した画期的なシミュレーションゲーム。

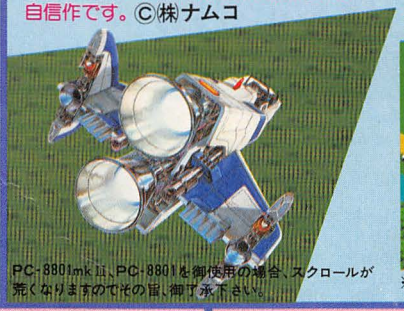
★特定の女の子とデートできるデートモード付★
君のデートしたい女の子のデータを入力すれば、その女の子と実際のデートを楽しめる。

作者 関野ひかる

XEVIOUS ゼビウス

PC-8801mkIISR 9月下旬発売
PC-9801シリーズ9月中旬発売

フル画面・フルキャラクターそして感動・興奮・神秘を完全プログラム化。エニックスがハードの限界に挑戦した自信作です。©㈱ナムコ



PC-8801mkII、PC-8801を御使用の場合、スクロールが荒くなりますのでその旨御了承下さい。

5インチディスク版
PC-8801mkIISR
PC-8801mkII、PC-8801 ¥6,800
PC-9801/E/F/M/VM/VF
2D、2DD…¥6,800
2HD……¥7,800



※この画面はPC-9801版です。

暗黒城

スペースファンタジーアドベンチャー

★460画面の巨編アドベンチャー★



アドベンチャーのおもしろ要素をすべてパックした名作アドベンチャー

作者 山口祐平
©ランダムハウス

■〔5インチディスク版〕PC-8801mkIISR、PC-8801mkII、PC-8801……¥5,300
■〔テープ版〕FM-7全シリーズ、シャープX1シリーズ……¥3,800

エルドラド伝奇

槙村アドベンチャー

★巨編4章構成ビッグアドベンチャー★



●アキラを殺したのは誰だ!?
●ホシコを誘拐した目的は!?
●ボクはアキラの残したビデオテープをてがかりに秘境エルドラドへと向った。

作者 槙村ただし

■〔テープ版(2本組)〕FM-7全シリーズ、PC-8801/mkII/SR……¥4,800
■〔5インチディスク版1ドライブ使用可〕FM-7、FM-NEW7、PC-8801/mkII/SR、PC-9801/E/F/VM/VF(2D、2DD)……¥7,800

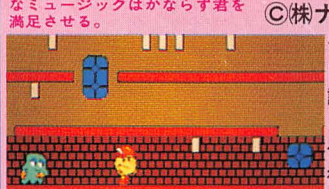
バックランド

PAC-LAND

PC-8001mkIISR
5インチディスク
¥6,800
テープ版(2本組)
¥4,800

キャラクターのオリジナルそのものの動きとFM音源を使った軽快なミュージックはかならず君を満足させる。

©㈱ナムコ



発売が遅れています。誠に申し訳けありませんが、今しばらくお待ち下さい。

商品改良の為、予告なく仕様の一部を変更することがありますので、その旨、御了承下さい。

※ MSX マークはマイクロソフト社の商標です。

急募 当社商品を MSX に移植できる方大募集！

移植後、商品化の際は、当社規定による印税をお支払い致します。
又、FM-7シリーズ、PC-8801シリーズ、シャープX1シリーズ、PC-9801シリーズに当社商品を移植できる方も募集しております。
詳細事項等のお問い合せは、TEL 03-366-4296、エニックス技術部 担当・望月迄

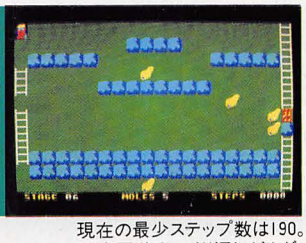
販売元 株式会社 小西六エニックス
発行元 株式会社 エニックス
〒160 東京都新宿区西新宿7丁目1番8号 TEL03-366-4345

CROSS MEDIA SOFT

モール君は、最短距離がお好き。

あっちこっち動きまわって、ごちそうを全部食べても、それだけではいけない。

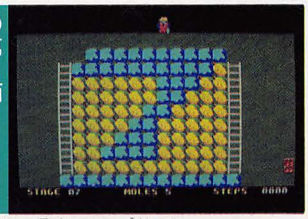
●第6面



現在の最少ステップ数は190。
水平移動のくり返しがカギ。

効率を考えて、画面右下のステップ数表示を参考にしながら、

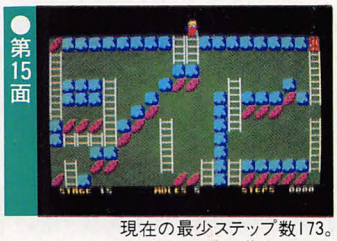
●第7面



現在の最少ステップ数133。
まずは左上からどうぞ。

なるべくステップ数を少なくして食べなくてはならないのだ。

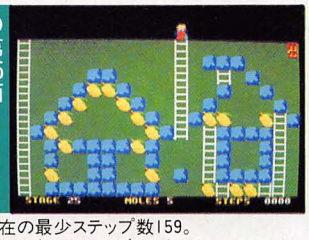
●第15面



現在の最少ステップ数173。
とにかく岩を落とすべし。

つまり、ステップ競争でも勝たなくては、

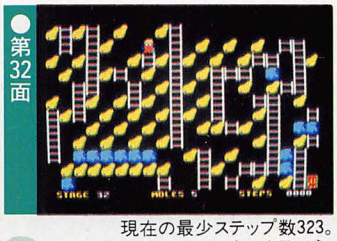
●第25面



現在の最少ステップ数159。
左のお家からかたずけようね。

キミは一流のパズラーとはいえないのだ。

●第32面



現在の最少ステップ数323。
なにはともあれ、上から取ろう。

第5回原宿音楽祭パソコンコンテスト優秀賞

MOLE=MOLE

モール・モール●熱中型思考パズル・ゲーム



●発売中

FM-7/NEW7/77　5インチ・3.5インチFD/カセット
PC-8801/mkII/mkIISR　5インチFD/カセット
X1/X1turbo　5インチFD/カセット

●新発売

PC-6601SR　3.5インチFD/カセット
PC-6001mkIISR　カセット
PC-9801F/U　5インチ・3.5インチFD/カセット
MSX版　カセット

※すべて　ディスク版　¥5,800
　　カセット版　¥3,800

売り切れ続出!



★なんと全部で50面
★個人記録機能つき(ディスク版のみ)
★コンストラクション機能つき
★ジョイスティック対応
★今なら豪華特典つき

①会員証　②スコップ型ボールペン
③解図に便利なメモパッド　④最新のクロスメディアプレス

第6回原宿音楽祭
CROSS MEDIA SOFT
原宿パソコンソフトコンテスト'85

●賞
- 最優秀グランプリ1名、賞金100万円
- 優秀賞1名、賞金50万円
- 入賞4名、賞金10万円

●特典
受賞作品の中より優秀な作品はCROSS MEDIA SOFTより商品化されます。

●応募期間
1985年8月1日から10月20日まで(当日消印有効)

●審査発表
11月1日までに創作者に通知、11月24日(日)ラフォーレ原宿ミュージアムにて表彰。

●応募・問い合わせ及びパンフレット申し込み先
〒150 東京都渋谷区神宮前4-26-18
原宿音楽祭事務局PS係 ☎03(402)5060

通販

商品名・使用機種名記入の上、代金と送料(500円)を現金書留にて、下記まで直接お申し込みください。
〒107 東京都港区北青山3-6-18(共同ビル青山2F)
日本エイ・ブイ・シー株式会社BASICマガジン係

募集

販売店を募集しています。お問い合わせは、日本エイ・ブイ・シー株式会社企画部まで。☎03(486)4121
★健康で明るく、集中力のあるプログラマー、企画力のあるプロデューサー募集!
ビクター音楽産業株式会社 PS制作部まで
☎03(486)9470

●販売 日本エイ・ブイ・シー株式会社　●発売 ビクター音楽産業株式会社

新登場

魔界村

MAKAIMURA ™

© CAPCOM

ようこそいらっしゃい……



とある平和な国の姫が、魔界からの使者にさらわれた。
姫を愛するナイトは姫を助けるために魔界に向かった……。
しかし、姫を助けるためには、魔将軍が待ち受ける6つの門を
くぐり抜け、大魔王を倒さなければならない——。
もちろん6つの門の間にも、いろんな魔物がナイトに向かってくる。
それをナイトは、上に下にかわし、そして5種類の武器を上手く
使い、投げつけ、向かい来る敵を倒して進んでいく。
さあ、君は、上手く姫を助け出し、魔界を抜け出す事ができるか!?







株式会社
カプコン

〒547 大阪市平野区長吉川辺3-8-51 ☎(06)799-2281代
東京 ☎(03)205-0231代 北海道 ☎(0134)26-4153代

NIDECOM SOFT
for Better Computer Living
TAITO

SPACE INVADERS®







テレビゲームの代名詞!!

テーブルゲームのルーツとして、
一世を風靡した
「スペースインベーダー」が、
いま、ニデコムから
センセーショナルにデビュー。

①次々と押し寄せるインベーダーを、キミはどう攻撃するか!
②画面上部に現れるUFOから、インベーダーが落ちてくることも…。
③特殊なテクニックで画面をクリアすると、レインボーが…。

MSXで楽しむ、バラエティ豊かなスペシャルゲームソフト。

※MSXは16KB以上の機種でお楽しみください。

「スペースインベーダー/Part II」 新発売

定価 4,800円 (ROM版)

整然とした隊列を成して、ミサイルを発射しながら次々と押し寄せるインベーダーを、そしてUFOを、ビーム砲を巧みにコントロールして撃退せよ! キミに向けて、侵略を開始した「スペースインベーダー」に、どのようなテクニックを駆使するか。思わず、興奮。

ちゃっくんぽっぷ

定価 4,800円
(ROM版)
※全8画面。



チョロQ

定価 4,800円 (ROM版)

キュートなミニカー"チョロQピートル"をコントロールして、仲間チョロQを組み立てる愉快なゲーム。全8画面。

ザイソログ

定価 4,800円 (ROM版)

ザイゾンとデオタムの生存競争。慣性をいかにコントロールするかが"ハイスコアの決め手。興奮の20画面。

MSXマークはマイクロソフト社の商標です。

タイトーテーブルゲームシリーズ、好評発売中!





Victorious NINE™

ビクトリアスナイン

定価 4,500円 (カセット版)
定価 7,500円 (FD版)
●PC-8801シリーズ
●(X1シリーズ / MZ-2200/2000シリーズ) 兼用タイプ
●PC-9801U2
●FM-7シリーズ(8月発売)
●PC-9801シリーズ(10月発売予定)
●PC-6601シリーズ(10月発売予定)

グランド全景とバッテリー間。TV生中継さながらに画面が切り替わる、タイトーならではの本格3Dゲーム。特にピッチャーとバッターが対決するバッテリー間の画面はリアルそのもの。ピッチャーの投げるボールがZoomタッチで目の前にせまり、迫力あるプレイが存分に楽しめます。プレーヤーとパソコンはスリーアウトで攻撃側、守備側にそれぞれ交代。いま栄光のナインがパソコンを舞台に暴れまくります。

ちゃっくんぽっぷ

定価 4,500円(カセット版)
定価 7,500円(5"FD版)
●PC-8801シリーズ
●MZ-2200/2000シリーズ
●X1シリーズ
●FM-7シリーズ
定価 3,800円
●PC-6001mkII(カセット版のみ)



かわいい"ちゃっくん"を動かしてオリに囲われた"ハート"を取り返す楽しいアーケードゲーム。カセット、ディスクとも全14画面!!

フロントライン

定価 4,500円(カセット版)
定価 7,500円(5"FD版)
●PC-9801シリーズ
※5"FD版は2D、2DD共用タイプです。
●PC-8801シリーズ
●MZ-2200/2000シリーズ
●X1シリーズ
●FM-7シリーズ
定価 3,800円(カセット版)
●PC-6001mkII/-6601
定価 4,800円
●MZ-1500(QD版)



手留弾、地雷が炸裂する壮絶な戦い。装甲車、戦車を利用しながら敵陣地をめざすウォーゲーム。

スペースクルーザー&ワイルドウェスタン

定価 4,500円(カセット版)/定価 7,500円(5"FD版)
●PC-8801シリーズ●MZ-2200/2000シリーズ●X1シリーズ●FM-7シリーズ

▲「フロントライン」「ワイルドウェスタン」「スペースクルーザー」の5"FD版をPC-88SRでお楽しみになる場合は、N-BASICモードでご使用ください。

株式会社 ニデコ

■システムコンピュータ営業部/〒101 東京都千代田区神田松永町1番地宮沢ビル3F☎03(253)0761 代
■コンピュータプラザ・ニデコ/〒101 東京都千代田区外神田1-3-7 ☎03(251)8061 代
●ニデコムソフトは全国の有名パソコンショップでお求めいただけます。

★移転のお知らせ システムコンピュータ営業部は、9月に外神田のコンピュータプラザ・ニデコ・ビルへ移転の予定です。詳しくは、後日にお伝えいたします。

ゲゲゲの鬼太郎

カランコロンと下駄の音
鬼太郎のゆく手に、幻妖奇怪な世界
妖怪共の生臭い吐息
闇の奥に光る怪しい眼
夢幻の荒野へまた一歩
果てしなくつづく鬼太郎の旅







空中を不気味に漂うつるべ火、そして地中から、しゃれこうべが襲って来る。鬼太郎必殺のリモコン・ゲタ、毛バリを駆使して戦え!! 一刻も早く、護符（お地蔵さん）を見つけないと、傘ばけ、雪女、妖怪樹、ダイダラボッチという強敵は倒せないぞ!! 鬼太郎の妖力が弱くなると、目玉のおやじが現れ力を貸してくれる。



新発売

FM7(NEW7)
テープ　四、八〇〇円

X-1(Ck、Cs、turbo)
テープ　四、八〇〇円

PC-8801(mkⅡ)
テープ　四、八〇〇円
5"ディスク　六、八〇〇円





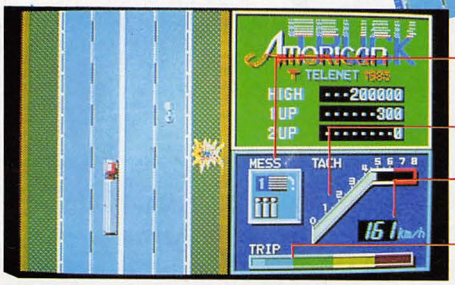


©水木しげる・水野プロ

株式会社バンダイ
エレクトロニクス事業部
東京都台東区駒形2-5-4 〒111

バンダイお客様相談センター
東京都台東区蔵前3-1-12 〒111 TEL (03) 233-0381
電話受付時間：月曜日～金曜日(除く祝日)10時～16時





メッセージパネル
NASAの指令が前方の道路状況を刻一刻と表示する。

タコメーター(アナログ表示)
エンジン回転数を表示する。

速度計(デジタル表示)
時速何kmで走行しているかを表示する。

トリップメーター
ステージのどの部分を走行しているかを表示する。

※画面写真はPC-8801MKIISR仕様によるものです。

(ストーリー)

舞台はアメリカ、フリーウェイ。

君はCIAの秘密事項を預かる諜報部員(スパイ)になる。さて今回の君の任務だが、NASAの機密事項(トップシークレット)を積んだ大型トレーラーを時間内に目的地まで輸送してくること。ただし走行中、荷物を狙った某国のスパイが様々な妨害工作をしかけてくることが予想される。道順および道路状況はこちらの司令部が特殊連絡回線を使い、指示するのでそれに従うこと、さらに州によって道路状況は異なるので君の腕でクリアーするように、なお、行手を阻む車は容赦なく破壊してもかまわないことをつけ加えておくので君の健闘を祈る。

株式会社 日本テレネット

※お求めは、お近くのマイコン・ショップで、通信販売の場合は使用機種名を明記の上、送料200円を加算して、現金書留でお申込み下さい。

〒162 東京都新宿区下宮比町8番地 グランドメゾン飯田橋209号
TEL(03)268-1159

資料請求券
ベーマガ
10月号

製造
JALECO® 株式会社ジャレコ
©1985 LICENSED BY UPL CO.,LTD.



新発売

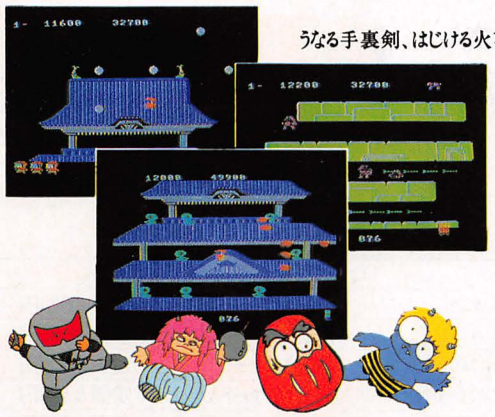
忍者くん

魔城の冒険 MSX ND-01MR

価格5,700円
(32KB)

ゲームセンターで、ファミコンで人気独占

画面狭しの大奮闘。忍者くん、只今参上。



敵はこのほか、オシシ、ガイコツ、トカゲ、火の玉それにヨロイがいる!

うなる手裏剣、はじける火花。攻める! かわせ! 体当り! のろわれた城を舞台に忍者くんが大活躍。敵は8種族、強力で様々な武器の使い手だ。しかも親分ともなれば、分身の術を使って忍者くんをピンチに追い込む。油断はできない。岩場の戦い、お城の戦い、と手に汗握る大熱戦。シーン100まで行ければ、君はスーパープレーヤーだ。ゲームセンターで、ファミリーコンピュータで熱狂的な人気の忍者くん、いよいよMSX用ロムパックとなって、日本デクスタから新発売!

dexter soft

日本デクスタは、第一弾MSX「忍者くん」に続き、パソコン対応「忍者くん」も近日発売。これからもエキサイティングなソフトを続々お届けしてゆきます。頭脳と指先のアドベンチャーは、日本デクスタから。ご期待ください。

MSXはマイクロソフト社の商標です。

dexter
Designers & Experts Computer Software

日本デクスタ株式会社 〒101 東京都千代田区外神田2-9-3 ユニオンビル花家3F ☎03(255)9761(代)

日本デクスタのソフトウェアは、全国の有名マイコンショップでお求めください。また、通信販売で直接オーダーされる際は、現金書留にて、日本デクスタ宛お申し込みください。

マイコンソフト



©株式会社ナムコ

DIG DUG

ディグダグ MSX ROMカートリッジ 定価4,500円

もう異常なくらい掘るっきゃない。影



影さんのテクニカルノート Vol.1 ディグダグ編

DIG DUGの基本得点は掘ることによって得られます。とにかく掘って掘ってフィールドが迷路のようになるまで掘って下さい。ただし時間のかけすぎはいけません。

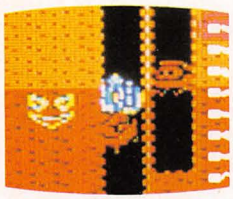
モンスターを刺し殺すときはできるだけ深いところでやったほうがスコアがアップします。ファイガーは横方向から刺すとスコアが倍になりますが、炎を吐くことがあるため危険です。そこでこれを刺すときは、たてから刺して動けなくしておいて横から刺しなおしましょう。

スーパーテクニックといわれる『ベジタブルターゲット取り』と『岩石落とし』はマスターしたいテクニックです。

ベジタブルは二つ目の岩を落としたときにあらわれます。これを取ればボーナスポイントが入るので、うまい位置でチャレンジしましょう。

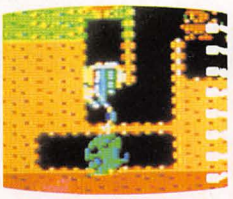
岩石落としも高得点のチャンス。モンスターたちをたくさん集めて、まとめてつぶすとスゴイ！うまくさそい込んで、いっぺんにやっつけてしまいましょう。

最後に『DIG DAG用語集』を特別に載せちゃいます。プレイ中になにげなく使って仲間に差をつけましょう。



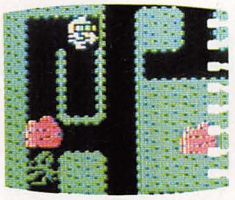
風船抜き

行きたい方向にモンスターがいるとき、それを刺してふくらませてその中を通過して逃げるワザ



陰険打ち

トンネルのしきりの壁を通してモンスターにモリをうちこむこと



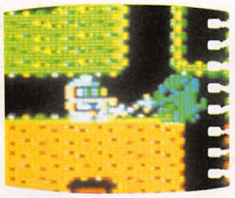
陰険落とし

モンスターをふくらませて動けなくしておいて岩を落とすこと



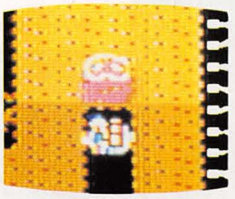
チクとさし

モンスターをチクとさすこと



プッとさし

モンスターを2段階ふくらませる



タイミング目変化落とし

モンスターが目変化で岩に入ったとき落とす

MSX ROMカートリッジ価格表

パックマン (NAMCOT)	ROMカートリッジ	定価 4,500円
マッピー (NAMCOT)	ROMカートリッジ	定価 4,500円
ギャラクシアン (NAMCOT)	ROMカートリッジ	定価 4,500円
ワープ&ワープ (NAMCOT)	ROMカートリッジ	定価 4,500円
キング&バルーン (NAMCOT)	ROMカートリッジ	定価 4,500円
タンクバタリアン (NAMCOT)	ROMカートリッジ	定価 4,500円

ラリーX (NAMCOT)	ROMカートリッジ	定価 4,500円
ギャラガ (NAMCOT)	ROMカートリッジ	定価 4,500円
ディグダグ (NAMCOT)	ROMカートリッジ	定価 4,500円
ボスコニアン (NAMCOT)	ROMカートリッジ	定価 4,500円
MINI GOLF (NAMCOT)	ROMカートリッジ	定価 4,500円
エクセリオン (ジャレコ)	ROMカートリッジ	定価 4,500円

お求めは巻末に掲載の全国有力パソコンショップ、電気店または、電波新聞社本社、支局のマイコンソフト販売部へ現金書留もしくは郵便振替にてお申込み下さい。
通信販売の送料は1本200円、2本300円、3本400円、5本以上サービスです。

MSX はマイクロソフト社の登録商標です。

電波新聞社 出版販売部 〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号 電話(03)445-6111
大阪本社06-203-3361 札幌支局011-641-5591 静岡支局0542-54-6405 金沢支局0762-63-8661 広島支局082-228-5581 名古屋支局052-261-4541 関東総局0273-26-3206 松本支局0263-36-2266 神戸支局 078-391-5885 西部本社092-431-7411 仙台支局0222-27-7211 新潟支局0252-45-2526 京都支局075-221-8021 高松支局0878-61-3111 下関支局0832-67-7478 熊本支局096-380-7500 鹿児島支局0992-26-3630



最新発売



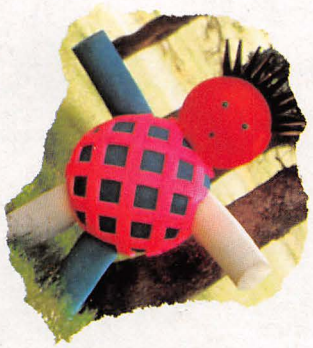
¥4,500

Battle City

09　バトルシティー

ここは、熱き戦場〝バトルシティー〟。任務は、中枢司令部を死守せよ。迷路のような市街地に展開する、壮絶な戦い。緻密な作戦と不屈の闘志で、敵タンクを撃破！自分だけのオリジナルフィールドが作れる、コンストラクション機能も付いた、高度な戦略ゲーム。





ファミリーコンピュータ™用カセット好評発売中。



01ギャラクシアン 02パックマン 03ゼビウス 04マッピー 05ギャラガ 06ディグダグ 07ドルアーガ塔 08ワープマン

©NAMCO, ALL RIGHTS RESERVED

お求めは電波新聞社（本社、各支局）ソフト販売部に現金書留もしくは郵便振替にてお申込み下さい。送料1本200円、2本300円、3本400円、5本以上送料サービス。尚販売店様の御注文も下記支社・支局にお問合せ下さい。

ファミリーコンピュータTMは、任天堂の商標です。

電波新聞社 出版販売部 〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号 電話(03)445-6111

大阪本社06-203-3361　札幌支局011-641-5591　静岡支局0542-54-6405　金沢支局0762-63-8661　広島支局082-228-5581　名古屋支局052-261-4541　関東総局0273-26-3206　松本支局0263-36-2266　神戸支局078-391-5885　西部本社092-431-7411　仙台支局0222-27-7211　新潟支局0252-45-2526　京都支局075-221-8021　高松支局0878-61-3111　下関支局0832-67-7478　熊本支局096-380-7500　鹿児島支局0992-26-3630

DEMPAマイコンソフト テクニカル・シリーズ Vol.4

キミもチャンピオンになれる!!

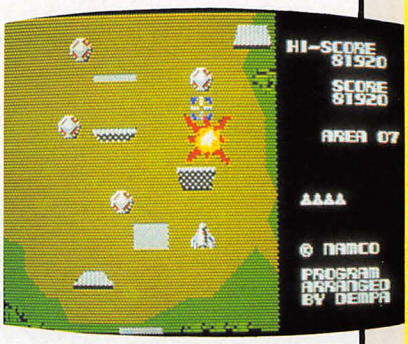
PC-8001mkIISR版

ゼビウスの巻

©㈱ナムコ

King of Action Game!

ゲームセンターで一大ブームを巻きおこし、今なお根強い人気を誇るナムコのゼビウス。X-1、FM-7、PC-6001/mkII/SRなどにも移植されましたが、今回のPC-8001mkII SR版は、その中でも最高のできです。このソフトで遊ばずにパソコン・ソフトのゼビウスは語れない!



PC-8001mkIISR版ゼビウスはここがスゴイ!

まず地形スクロールのなめらかさでしょう。これはX－1やFM－7の比ではなく目を疑うほどのすばらさしです。パソコンソフトも、ついにここまできた!と、いうほどでとにかく感動なのです。

キャラクターもまた、動きがスムーズで見ていて気持ちがいい。回転するゾシー、バキュラや反転するカピ、浮遊するアンドアジェネシス、ビデオゲーム版を忠実に再現しました。また、キャラクターの色も良くなりました。X－1やFM－7版は青系の色でしたが、PC－8001mkII SR版はシルバー・グレイをベースにしたもので、見ていて重量感が伝わってきます。キャラクター担当のともこさんの苦労がヒシヒシと伝わってきます。

サウンドはPC－8001mkII SRの特徴であるFM音源を使用しています。ビデオゲーム版のゼビウスを超えたのでは?と言われるほどのサウンドは、きっとアナタをとりこにするでしょう。サウンド担当の金太さんの自信作です。

メイン・プログラマーはDEMPAマイコンソフト・シリーズでおなじみのなにわさんです。

ところでX－1版などで気になった、アンドアジェネシスとザカートなど、地上物と飛行物が重なるときの処理では、今度のPC－8001mkII SR版はキャラクターの完全な重ね合わせによって、下のキャラクターに穴があくようなことはなくなりました。これもPC－8001mkII SRが2画面をもっているという特徴を使いこなした成果です。

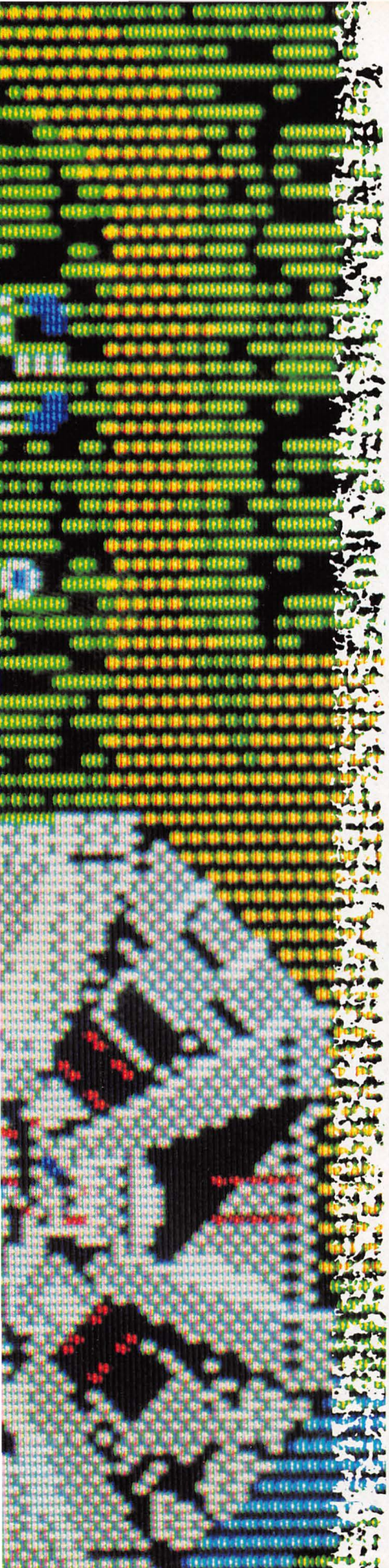


必勝法 ——真ん中にいるな!

ゲーム中に敵が出てこないからといって、画面の真ん中にいるのはヤメましょう。必ず右か左のどちらかによっていたほうがいいのです。たとえば、トーロイドやジアラ、強敵であるテラジなどは自機ソルバルウの位置によって出現のしかたを変化させるからです。この時にソルバルウが画面の真ん中にいると敵は左右から散らばって出現してしまいます。ソルバウが右にいれば敵は左から、左にいれば敵は右からまとまって出現してくれるのです。ただし画面のはしにピッタリくっついたりすることはヤメましょう。逃げ場が少なくなるだけですから。

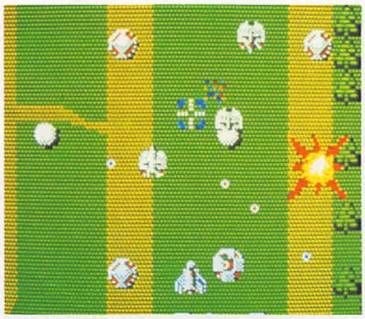


マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111



空中物の出現する位置をおぼえろ!

ゼビウスに登場する敵キャラクターは大きく分けると空中物と地上物の二つがあります。このうち、地上物は何が出るか決まっているので覚えていればすぐ対処できますが、空中物はつぎに何が出てくるのかわからないので、苦労するという人がよくいるようです。たしかに空中物は何が出るのかわかりませんが、出る位置は決まっているのです。つまり、空中物が出る位置にきたら何のキャラクターが出てきてもいいように準備すればいいのです。テラジ対策に左または右へより、ザカートやブラグ・ザカート対策にうしろへさがる。このセオリーを守ればスコアもグングンのびることでしょう。



スペシャル・フラッグは必ず取れ!

スペシャル・フラッグは取ればソルバルウのストックが1機増えてしまうウレシイものです。しかし、出せないときがよくあります。そこで今回はスペシャル・フラッグを出しやすくするヒントをお教えしましょう（ただしPC－8001mkIISR版にしか適用しません)。

ヒント：トーロイドやテラジの出現パターンと同じである。

頭のいい読者の方はもうおわかりでしょう。では、さっそくためしてみてください。



その他

PC－8001mkIISRの隠れキャラクターとしてスペシャル・フラッグ以外のフラッグや他のナムコゲームのキャラクターが出るのでは？と、いう怪情報(？)もあります。真偽はさだかではありません。

X1では7面のナスカの地上絵のところで、くちばしを撃つとメッセージが出ましたし、FM版ではボザログラムをまわりから撃つとギャラクシアンのボス・エイリアンが、タイニー・ゼビウスではパックマンが出現しました。きっとPC－8001mkIISR版でも、隠れキャラクターやメッセージがしこまれていると思います。もし見つけたら編集部にレポートしてください。

ゼビウスの楽しめるパソコン



X1シリーズ(テープ版) ソフト＋ジョイスティック……定価5,900円
X1D(3インチFD版) ソフト＋ジョイスティック……定価7,500円
X1turbo(200ラインモード)(5インチFD版) ソフト＋ジョイスティック……定価7,500円
FM-NEW7 FM-7(5インチFD版) ソフト＋ジョイスティック……定価9,300円
FM-77(3.5インチFD版) ソフト＋ジョイスティック……定価9,300円
ファミリーコンピュータ(ROMカートリッジ)……定価4,900円

PC-8001mkIISR(テープ版) 近日発売

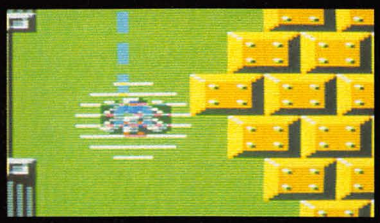
2秒間の快感！ さあ、バトリ

西歴20××年。高速、小型、多機能化したコンピュータは、人間をマシーンのコントロールから開放した。しかし操作する楽しみは、やがて趣味から競技へと変化していった。その競技は、コロシアムの戦闘競技〝バトリング〟である。4種のロボット・マシーンと競技用マシーンを公認し、障害物、マシーンの配置を規定、競技を取りしきっている。競技者は グロブダー を操つり〝バトリング〟を行うのだ。超戦略的シューティングゲームが、早くもPC-6001mkII／SR用で登場。

3つのモードで楽しさ3倍

ゲームは1プレイヤー・モードと2プレイヤー・モードの2種類がある。そして、エディット・モード(コンストラクション機能)もついており、オリジナルなバトリング・フィールドを設定することもできるのだ。

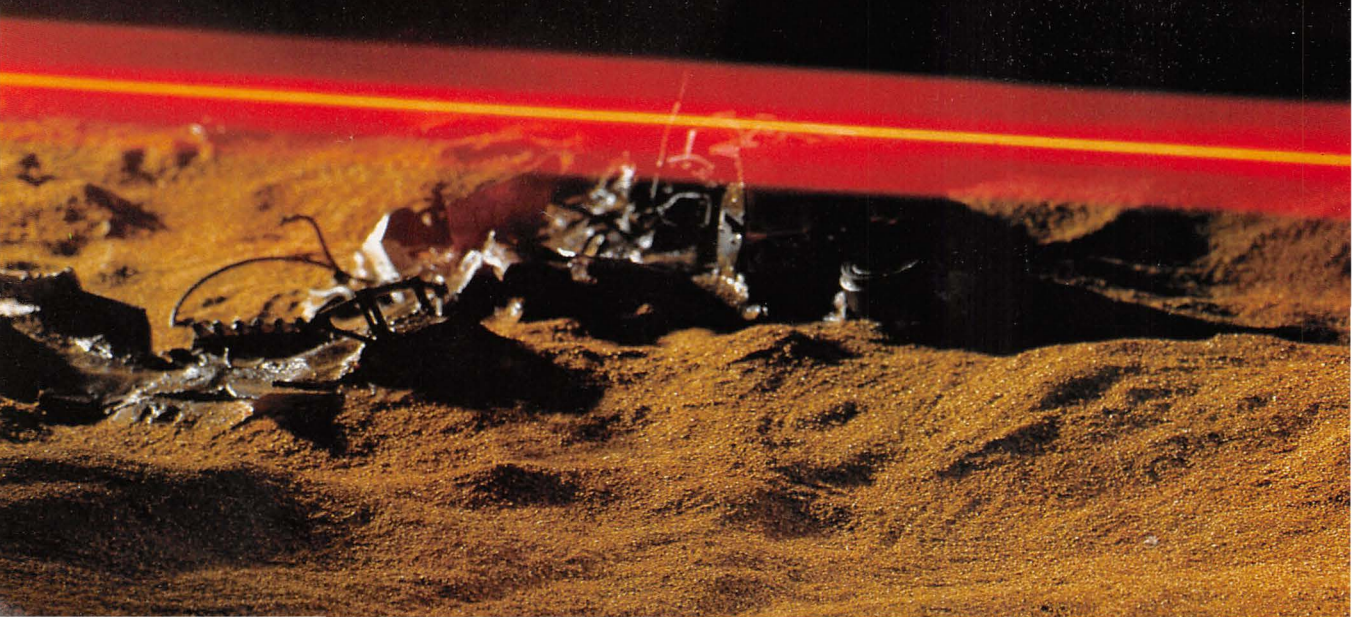
1プレイヤー・モードでは、敵ロボット・マシーン「エナミー・タンク」、「ハイパー・タンク(オンジとイエロー)」、「フロッサー(グリーンとブラウン)」、「フォートレス」の4種類と対戦する。障害物がラウンドごとに違ったパターンで配置され、敵ロボット・マシーンの数も種類も違ってくる。ラウンドは99面まであるので、ラウンドを重ねるごとにクリアするのが難しくなる。障害物はすべてのビームをさえぎってしまう。これを利用して敵の攻撃を最小限のエネルギー消費で耐え、敵のエネルギーの少なくなったところで攻撃する。また、フォートレス等は攻撃するポイントがあるのでむやみに攻撃しても破壊できない。キミだけの攻略パターンを研究してみよう。



夢の戦闘競技場でライバルとバトリング



2プレイヤー・モードは、オリジナルにないモードで グロブダー と ハイパー・タンク 2台で1対1の対戦ができる。このときの攻撃はどちらも誘導弾(追尾式ハイパー・ザッパー)となり、弾は弧を描いて飛んでいく。1プレイヤー時とは違い戦闘能力は対等、あとはジョイスティックを握るキミの作戦しだいで勝敗が決まるのだ。シールドと誘導弾を駆使して全5面を戦ってくれたまえ。



マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111

ングの世界に突入だ！

エディットモードで、キミだけのコロシアムを作ろう

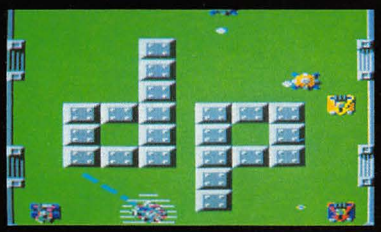
エディット・モードだが、これは戦闘場や敵の種類を自由に変えることのできるモードで、1プレイヤー・モードで0～99面、2プレイヤー・モードで0～4面まで設定することができる。

設定したいラウンドとモードを決めて障害物、敵ロボット・マシーン(「エナミー・タンク」、「グリーン・フロッサー」、「ブラウン・フロッサー」「レッド・ハイパータンク」、「イエロー・ハイパータンク」、「フォートレス」の位置をセットする。これでキミだけのオリジナル・バトリング・フィールドの完成だ。

そしてキミが作成した105ラウンド(1P:100ラウンド＋2P:5ラウンド)をセーブすればすべて終了。いつでもキミの作成したバトリング・フィールドを呼び出すことができるのだ。

パソコン版「グロブダー」でキミ自身の〝バトリング〟の世界を作ってみよう。

※PC-6601SRではセーブできません。





GROBDA

©株式会社ナムコ

グロブダー

PC-6001mkII/SR PC-6601/SR
テープ版 定価3,800円

PC-6601/SR
3.5インチディスク版 定価6,000円

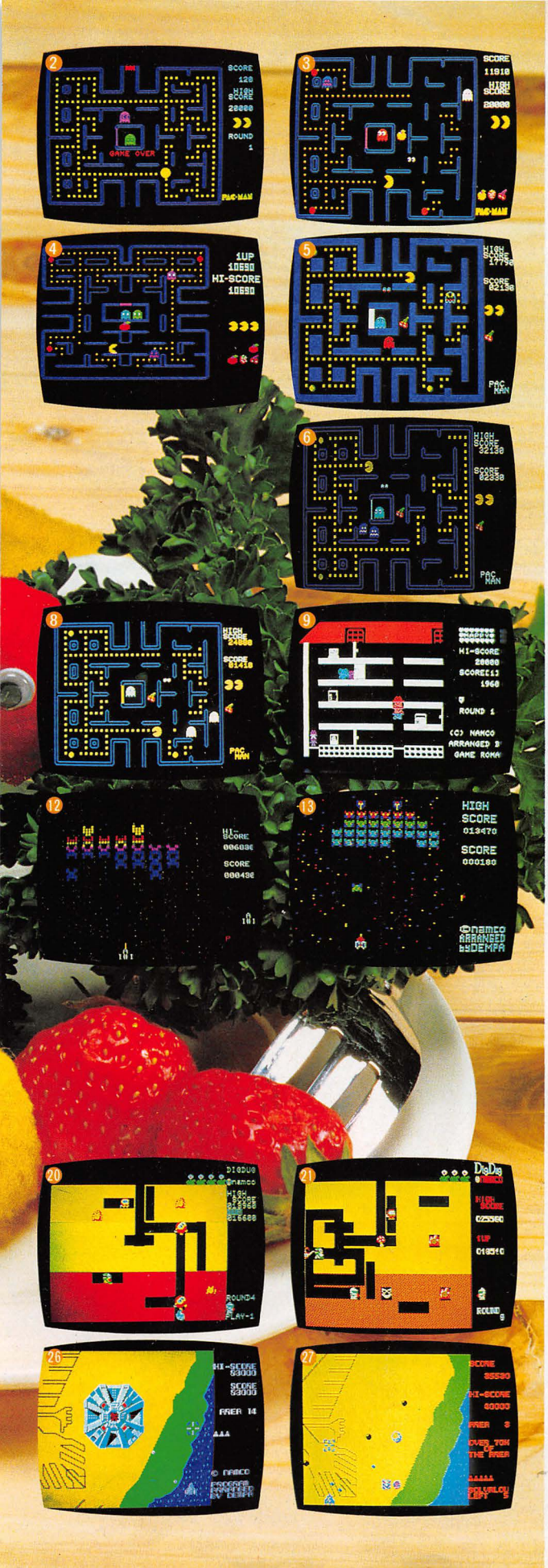


さすがのナムコ

遊気凛凛



©㈱ナムコ



マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111

「遊びをクリエイトする」ことに情熱をかたむける頭脳集団ナムコ。

ナムコから産みだされた数々のビッグタイトルのゲームを

パソコンバージョンでお届けします。

どの作品もハードの限界にギリギリまで挑戦した自信作ばかり。

心ゆくまでお楽しみください。PRESENTED by DEMPA



DISK VERSION 新発売

フロッピーディスク版

パックマン・マッピー・ギャラクシアン・ラリーX
ディグダグ・タイニーゼビウスmkII・ゼビウス

パックマン

- ❶FM-7 テープ……定価3,500円
  FM-77 3.5インチ……定価5,800円
- ❷MZ-700(1200/K/C(48K))
  PCG共用テープ……定価3,000円
- ❸MZ-1500(QD)……定価4,300円
- ❹PC-6001mkII/PC-6601
  テープ……定価3,000円
- ❺PC-8001mkII テープ…定価3,500円
  PC-8001mkIISR テープ…定価3,500円
- ❻PC-8801/mkII/mkIISR
  テープ……定価3,500円
  PC-8801/mkII/mkIISR
  5インチ……定価5,800円
  PC8801mkIISR テープ定価3,500円
  PC-8801mkIISR
  5インチ……定価5,800円
- ❼X-1/C/CS/CK テープ…定価3,500円
  X-1D 3インチ……定価5,800円
  X-1turbo(200ラインモード)
  5インチ……定価5,800円
- ❽MZ-2000/MZ-2200
  テープ……定価3,500円

マッピー

- ❾MZ-700(1200/K/C(48K))
  PCG共用テープ……定価3,000円
- ❿MZ-1500(QD)……定価4,300円
- ⓫X-1/C/CS/CK テープ…定価3,500円
  X-1D 3インチ……定価5,800円
  X-1turbo(200ラインモード)
  5インチ……定価5,800円

ギャラクシアン

- ⓬MZ-700/1200(48K)
  テープ……定価3,000円
- ⓭PC-6001mkII テープ…定価3,000円
- ⓮PC-8001mkII テープ…定価3,500円
- ⓯PC-8801/mkII/mkIISR
  テープ……定価3,500円
  PC-8801/mkII/mkIISR
  5インチ……定価5,800円
- ⓰X-1/C/CS/CK
  テープ……定価3,500円
  X-1D 3インチ……定価5,800円
  X-1turbo(200ラインモード)
  5インチ……定価5,800円
  FM-7 テープ……定価3,500円
  FM-77 3.5インチ……定価5,800円

ディグダグ

- ⓱MZ-1500(QD)……定価4,300円
- ⓲PC-8001/mkII/mkIISR(Nモード)
  テープ……定価3,000円
- ⓳PC-8801/mkII テープ…定価3,500円
  PC-8801/mkII 5インチ…定価5,800円
- ⓴X-1/C/CS/CK テープ…定価3,500円
  X-1D 3インチ……定価5,800円
  X-1turbo(200ラインモード)
  5インチ……定価5,800円
- ㉑FM-7 テープ……定価3,500円
  FM-77 3.5インチ……定価5,800円
  PC-6001mkII/SR テープ…定価3,500円
  PC-6601/SR 3.5インチ…定価5,800円

ラリーX

- ㉒FM-7/NEW7 テープ…定価3,500円
  FM-77 3.5インチ……定価5,800円
- ㉓MZ-1500(QD)……定価4,300円
- ●X-1/C/CS/CK テープ…定価3,800円
  X-1turbo(200ラインモード) 5インチ
  ……定価6,000円

タイニーゼビウス

- ㉔PC-6001/mkII/6601
  テープ……定価3,500円

タイニーゼビウスmkII

- ㉕PC-6001mkII/SR/6601/SR
  テープ……定価3,500円
  PC-6601/SR
  3.5インチ……定価5,800円

ゼビウス

- ㉖X-1/C/CS/CK テープ
  ソフト+ジョイスティック……定価5,900円
  X-1D 3インチ
  ソフト+ジョイスティック……定価7,500円
  X-1turdo(200ラインモード) 5インチ
  ソフト+ジョイスティック……定価7,500円
- ㉗FM-NEW7/FM-7 5インチ
  ソフト+ジョイスティック……定価9,300円
  FM-77 3.5インチ
  ソフト+ジョイスティック……定価9,300円

ギャラガ

- ●PC-9801/E/F/m
  5インチ……定価各6,800円
- ●MZ-1500(QD)……定価4,500円
- ●FM-7 テープ……定価3,800円
  FM-77 3.5インチ……定価6,000円

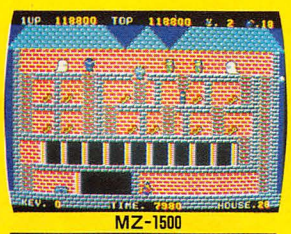
namcoオリジナル・ゲーム・シリーズ

ある国に
悪魔が来たりて暗黒と化す。
最後の勇者、身を未に染め、神の力、
堅き身、鋭き力、美しき輝きを得て、
これを炎とし、闇を打ち払う。
邪悪なる「シャルド」に侵略された
フェアリス王国最後の戦士として
王女救出に向かった「アレス」。
行手をはばむシャルドの悪の化身らを
たおしながら、30番目の館から
囚われの身の王女を
助け出さなければならない。
アレスとクリスの運命は！

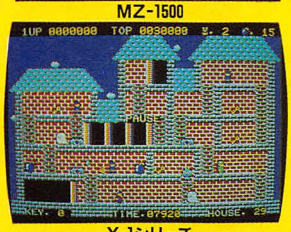


マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111

不思議と謎を秘めたムービング・アドベンチャー



MZ-1500



X-1シリーズ



PC-8801mkIISR



デーモン・クリスタルはリアルタイムなゲーム進行とアドベンチャー的な展開、さらにさまざまな宝物によりプレーヤーが成長してゆくロールプレイング的要素も加わったマルチゲームです。

あなたは「アレス」。悪魔「シャルド」に囚らわれたクリス王女を助け出さなければなりません。クリス王女はシャルドの支配地「モンスター・タウン」の30番目の館に閉じこめられています。アレスの唯一の武器は「ファイヤー・ボール」。行手をはばむ「タランチュラ」(毒グモ)、「ウォリア」(サムライ)、「ゴースト」(オバケ)、「カッパー」(カッパ)などの恐しいモンスターを倒しながら30番目の館にたどりつかなければなりません。

各館(面)には暗い部屋がいくつもあり、またそれらの部屋のドアを開ける小さなカギが落ちています。この部屋の中には小さなカギやファイヤー・ボール、つぎの面に進むための出口を開ける大きなカギなどが隠されています。

また、ある面には宝も隠されており、これを取ることによってアレスはどんどん強くなり、最初は倒せなかった敵も倒せるようになっていきます。

チャレンジすればするほどナゾが深まる「デーモン・クリスタル」を心ゆくまでお楽しみください。

X1シリーズ(テープ版)……4,000円
X1turbo/Fモデル20(5"FD版)…6,200円
MZ-1500(QD)……4,500円

PC-8801mkII・mkIISR専用版 5"ディスク版 定価6,200円 テープ版 定価4,000円

MOVING ADVENTURE
The Demon Crystal
デーモン・クリスタル

マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111

操作性バツグンの
本格的ジョイスティック

業務用ジョイスティックを設計基本にした
優れた操作性と耐久性を備えた
ポイントのかせげる
8方向ジョイスティックです。

2トリガーボタンで
セパレート・ショットのソフトを
より高度なフィーリングで楽しめます。

底面のスライド・スイッチを切替えることで
レバー操作を右手
左手に持替えることのできる
マニア向け設定がされています。



オリジナル2トリガー
ジョイスティック XEシリーズ



XE-7
FOR FM-7/FM-NEW7
(プリンタ・ポート接続用インターフェース付)
定価 6,800円

XE-77
FOR FM-77
(プリンタ・ポート接続用インターフェース付)
定価 6,800円

※ソフトはFM-7ゼビウス、FM-7ディグダグ
FM-7ギャラクシアン、FM-ギャラガに対応
※ジョイスティック部のみはXI/PC-6001/
MSX各シリーズ対応

XE-1
FOR X-1シリーズ
PC6000シリーズ/MSX
PC-9801U
定価 3,900円

ハイスコア重視設計

マイコン!スーパーソフトマガジン SUPER Soft MAGAZINE

All about DELUXE I

namco

ナムコゲームのすべて 近日発売 定価2,500円

掲載ゲーム全30タイトル 写真点数2500以上!
カラーページ328ページ 総ページ数440ページ

記録やぶりのスーパーBOOK登場!!

主な内容

第1章：ナムコゲームのみりょくをさぐる
★ボムビー★キューティキュー

第2章：パックマンとその仲間たち
★パックマン★スーパーパックマン★パック&パル

第3章：ナムコ スペース・ゲーム研究
★ギャラクシアン★ボスコニアン★ギャラガ★ギャプラス

第4章：ナムコ キャラクター・ゲーム研究
★ラリーX★ニューラリーX★タンクバタリアン★キング&バルーン★ワープ&ワープ★ディグダグ★マッピー★グロブダー★ディグダグII

第5章：ナムコ ニュータイプ・ゲーム研究
★ポールポジション★ポールポジションII★ゼビウス★フォゾン★リブルラブル★ドルアーガの塔★パックランド★ドラゴンバスター★メトロクロス

第6章：パソコンで楽しめるナムコゲーム
★ファミリーコンピュータ＝9種★FM-7/77＝7種★MSX＝11種★MZ-700/1500＝7種★MZ-2000シリーズ＝3種★PC-6001シリーズ＝7種★PC-8001シリーズ＝5種★PC-8801シリーズ＝4種★PC-9801シリーズ＝2種★Xiシリーズ＝7種★SI＝1種

第7章：ナムコ グッズ総カタログ
★入手可能なナムコ グッズを全紹介

第8章：ナムコ ゲーム・ミュージック全集
ジービー～メトロクロスまで，全ミュージック&サウンド・データを楽符で掲載!

第9章：ナムコ キャラクタ・データ集
すべてのキャラクターのドット・データを掲載!

もう1冊のS.S.DELUXEはアドベンチャー・ゲームだ!

あの!AVGの神様，山下 章先生がこれまた全力投球で書いているのが，SUPER Softマガジン DELUXEの第2弾「チャレンジ!パソコン・アドベンチャー・ゲーム」(仮題)です。

入門者から上級者まで，だれにも満足してもらえるように，ソフトハウスの協力を得て，各ゲームの㊙開発情報も満載しており，この1冊を読まずしてAVGは語れない!といえるほどの内容です。

第1章：山下 章の実践AVG講座
AVGの基本，マップの書きかたからトリックの見破りかたを「デゼニランド」を例にくわしく解説する。

第2章：チャレンジ・AVG総集編
これまでベーマガに掲載されたソフトの他，新作9本を加えて全画面を掲載!
掲載ソフトは▶デゼニワールド▶デゼニランド▶サラダの国のトマト姫▶サザンクロス▶惑星メフィウス▶暗黒星雲▶テラ4001▶ザース▶ウイングマン▶エルドラド伝奇▶ポートピア連続殺人事件▶軽井沢誘拐案内▶WILL▶アステカ▶ドリームランド▶はーりぃふぉっくす▶英雄伝説サーガ▶新竹取物語▶タイムトンネル▶ミコとアケミのジャングルアドベンチャー，機動戦士ガンダム1，2▶トランシルバニア▶黄金の墓▶続黄金の墓

第3章：チャレンジ・ロールプレイング・ゲーム
大人気の2ゲームを徹底解析。ハイドライドでは写真で見るフェアリーランド全景，全キャラクター，全宝物を紹介。
ブラックオニキスも，全キャラクターを紹介し，数々のナゾに迫る!「イロイッカイヅツ」とは?ひょっとしたらマップも載るかも!?

第4章：レスキュー・AVG&資料集
キミのなやみにズバリ答えてくれるレスキュー・コーナーのDELUXE版!さらに各ソフトの㊙制作資料がドーンと掲載される。

第5章：AVGはこうして創られる。
プログラマー，ゲーム・デザイナーを目ざすキミには見のがせない企画だ。

第6章：AVG㊙情報特集
隠しコマンド，隠れキャラなど，㊙情報を満載。AVGが2度楽しめるゾ!

第7章：資料編
- ●市販のAVG，RPG総カタログ
- ●AVG，RPG入力コマンド，用語辞典

近日発売

MSX

パソコンのスポーツだ。

発売中

コナミ・ハイパーラリー



クオリファイ・ランクがある。燃料制限がある。そんな条件の中、13ものステージをクリアできるか。かっとび！



近日発売予定

ハイパースポーツ3

自転車レース、三段跳び、カーリング棒高跳びの4種目。ちょっと違う感覚がボクらをフィールドに引っぱり出す。

新発売

ロードファイター



ちょっとの油断が事故を引き起こすぞ。実戦気分のスピード感で、知らないうちに体がゆれてきてしまう過激レース。



コナミ・ラッキーファンファンセール実施中！

（実施期間・昭和60年9月1日～10月31日）

★期間中コナミの MSXソフト か ファミコン を買って
すごーい賞品をもらっちゃおう。

特賞…ラジオコントロールカー(ウインチ付ハイラックス4WD)	各100名様
1等…モルテンサッカーボール(公式 革製)	各200名様
2等…カシオデジタルウオッチ「ペラ」	各300名様
かくれ賞…コナミオリジナルポケットジグソーパズル	各5000名様

★対象賞品
MSX対応ソフト…全種類
ファミリーコンピュータ™カセット…ハイパーオリンピックロードファイター

くわしい事は、お店のポスターを見てね。

めいっぱいスポーツしよう。

ハイパーオリンピック1.2
ハイパースポーツ1.2
ピンポン・テニス・ゴルフ
ベースボール
わんぱくアスレチック……
各¥4,800発売中！

通信販売ができます。

●現金書留での御注文
住所・氏名・電話番号・商品名をご記入の上商品価格をお送り下さい。（送料サービス）
●銀行振込での御注文
〈振込先〉コナミ株式会社・協和銀行市ヶ谷支店・普通249736　振込後、ハガキで住所・氏名・電話番号・商品名をご連絡下さい。
※なるべく現金書留で御注文下さい。

Konami SOFTWARE
コナミ株式会社
〒102 東京都千代田区九段南2丁目3番14号 靖国九段南ビル
●ファミリーコンピュータは任天堂の商標です。
●MSXマークはマイクロソフト社の商標です。
●この商品は、弊社（コナミ）の承諾なしに無外への出荷はできません。

Konami

CHICAGO (U.S.A) TEL 312-364-6633 FAX 312-364-1368
LONDON (U.K.) TEL 01-429-2446 FAX 01-429-2069
FRANKFURT (W.Germany) TEL 069-5076168 FAX 069-5076160
TOKYO (Japan) TEL 03-262-9111 FAX 03-261-6211
OSAKA (Japan) TEL 06-380-1331 FAX 06-380-1360

ファミコン用

THE TOWER OF DRUAGA

C㈱ナムコ

全60フロア＋20にチャレンジ！

フロア1
宝物 カッパー・マトック
出現方法 ①グリーン・スライム(3匹)を殺す。②グリーン・スライムが飛びついてくるところを殺す。
効果 宝物を取る前後各1回，カベに向かって剣を振るとカベがこわせる。

フロア2
宝物 ジェット・ブーツ
出現方法 ①ブラック・スライム(2匹)を殺す。②ブラック・スライムを上方から殺す。
効果 ギルの歩行速度が上がる。

フロア3
宝物 ポーション・オブ・ヒーリング(薬)
出現方法 ①ブルーナイトのどちらかを殺す。②ナイトにさわらず，グリーン・スライムをすべて殺す。
効果 ギルのリザーブが増えるが，つぎの薬を取るとその効力は失なわれる。

フロア4
宝物 チャイム
出現方法 ①カギを取らずに扉の上をとおる。②扉のXまたはY軸上で扉に向かって剣を振る。
効果 フロアの最初にギルがカギのある方向を向くと鳴って知らせてくれる。

フロア5
宝物 ホワイト・スウォード
出現方法 ①歩行中にメイジの呪文を連続3回受ける。②メイジの呪文を止まって5回連続して受ける。剣を出してはいけない。
効果 ギルが強くなる。

フロア6
宝物 キャンドル
出現方法 ①上の外周にふれる。②扉の上にソーサラーの炎を着火させる。
効果 フロア10までのゴーストを見れる。

フロア7
宝物 シルバー・マトック
出現方法 ①カッパー・マトックを2回使って無くす。②タイムが60以下になってから①と同じことをする。
効果 宝物を取る前後各3回カベをこわせる。

フロア8
宝物 ポーション・オブ・パワー(薬)
出現方法 ①出現地からX，Y両軸ともズレてから剣を振る。②カギを取ってから剣を振る。
効果 このフロアのみギルが強くなる。

フロア9
宝物 ポーション・オブ・エナジードレイン(薬)
出現方法 ①写真に示した場所を通過する。②メイジ・ゴーストとすれちがう。
効果 ギルがこのフロアのみ弱くなる。

フロア10
宝物 ゴーントレット
出現方法 ①レッド・スライムの呪文を楯で受ける。②レッド・スライムの呪文を歩きながら楯で受ける。
効果 フロア26で必要。

フロア11
宝物 キャンドル
出現方法 ①フロア最下段に行き，上がる。②タイムが60以下になってからメイジを殺しはじめ，全滅させる。
効果 ゴーストが見えるようになる。

フロア12
宝物 アーマー(ヨロイ)
出現方法 ①最下段にドルイドを出現させる。②ブラック・スライム→ドルイド→メイジ・ゴーストの順に全滅する。
効果 ギルが強くなる。要フロア52。

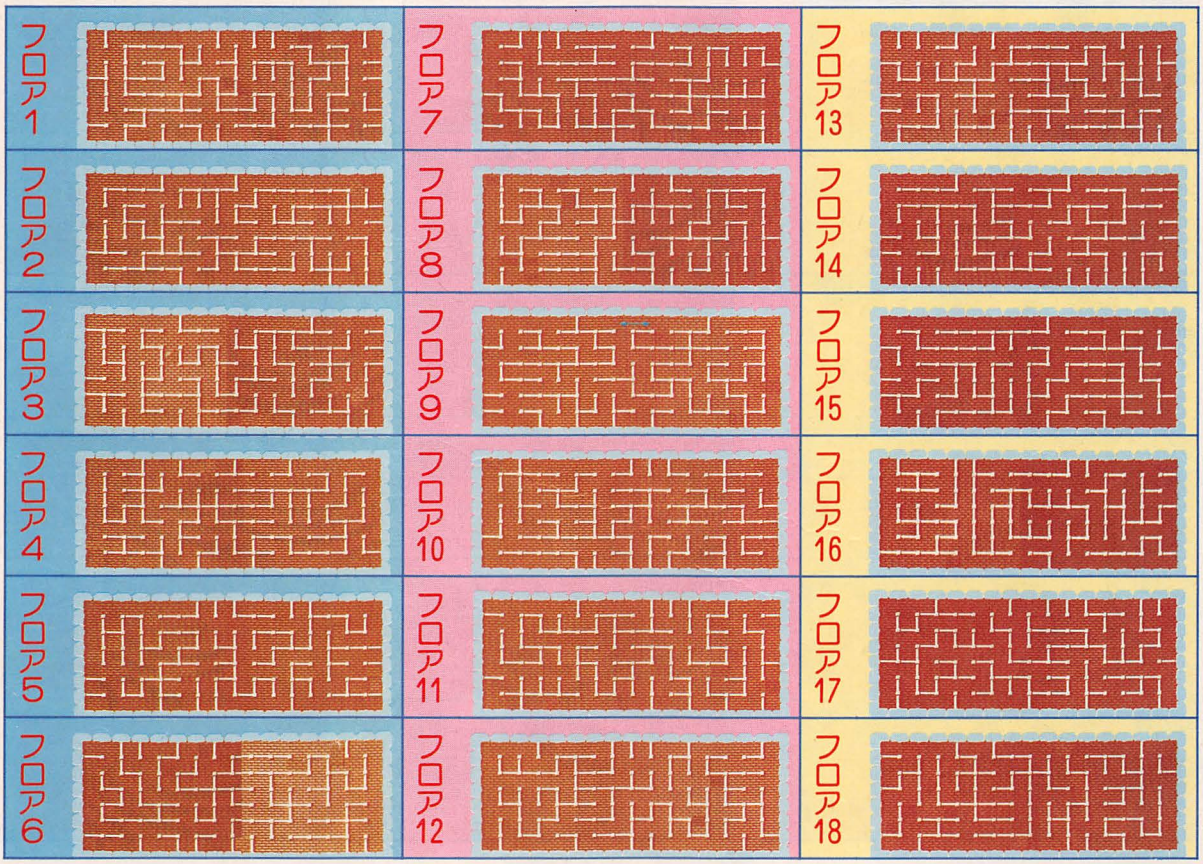
フロア13
宝物 レッド・ライン・シールド
出現方法 ①扉をとおってから敵を全滅する。②扉にさわっておき，扉を開ける。
効果 ギルが強くなる(要フロア33)。

フロア14
宝物 ドラゴン・ポット(薬)
出現方法 ①タイム5000まで待つ。②タイムが60以下になってからドルイド・ゴーストの呪文を7回受ける。
効果 フロア15で必要。クオックスを1撃でたおすことができる(1回のみ)。

フロア15
宝物 グリーン・ネックレス
出現方法 ①ブルー・ナイトの剣を盾で受け，剣でさす。②クオックスを殺す。
効果 フロア27で必要。

フロア16
宝物 パーマネント・キャンドル
出現方法 ①左右の外周をさわる。②ミラー・ナイトをはじめに殺す。
効果 ゴーストが見えるようになる。

フロア17
宝物 ポーション・オブ・アンロック(薬)
出現方法 ①ゴーストを殺さず5回ワープさ



今回は，ファミコン用のドルアーガの塔の，全60フロアと＋20フロアにチャレンジしてみました。＋20フロアは60フロアをクリアするとあらわれるメッセージのとおりに，レバーを操作すると設定される，もう一つのドルアーガの塔にチャレンジした結果です。これは，出現方法の②として紹介しています。ここから先は，読者のみなさんといっしょに解いていきたいと思います。レポートをお寄せください。待っています。

せる。②外周で剣を出す。
効果 フロア18で必要。

フロア18
宝物 ドラゴン・スレイヤー（剣）
出現方法 ①外周にさわらないでいる。②ドルイド・ゴーストにさわらずに扉を開く。
効果 ギルが強くなる。

フロア19
宝物 ブック・オブ・ライト
出現方法 ①扉を開く。でちゃダメだよ。②クオックスに一番長い炎を吐かせる。
効果 フロアが明るくなる。

フロア20
宝物 ポーション・オブ・パワー（薬）
出現方法 ①敵を殺す前に扉を開く。②敵をすべて殺すが，最後の敵をフロア中央で殺す。
効果 ギルが強くなる。

フロア21
宝物 グリーン・リング
出現方法 ①好きなところで10秒ほど静止する。
効果 ブルー・ウイル・オー・ウィスプを通過できる（フロア38まで）。

フロア22
宝物 ポーション・オブ・エナジー・ドレイン（薬）
出現方法 ①レバーを右7回，左1回，右へ7回倒す。
効果 ギルが弱くなる。

フロア23
宝物 バイブル
出現方法 ①ウィザードのみすべて殺す。
効果 フロアが明るくなる。

フロア24
宝物 バランス（天秤）
出現方法 ①ギルの出現地で剣を1振りする。
効果 フロア26で必要。

フロア25
宝物 発見されていませんが，②ではあるようです。

フロア26
宝物 ハイパー・ゴーントレット（手袋）
出現方法 ①カギを取ってからドルイドを殺す。
効果 ギルの剣を抜くスピードが上がる。

フロア27
宝物 レッド・ネックレス
出現方法 ①青のウイル・オー・ウイスプを静止して通過させる。
効果 ソーサラーのファイヤー・エレメントを通過できるようになる。

フロア28
宝物 ブック・オブ・ゲート・ディテクト
出現方法 ①扉で剣を出した状態になる。
効果 出口の扉が見えるようになる。

フロア29
宝物 ゴールド・マトック
出現方法 レバーを上→右→下→左の順にレバーを倒す×3回。
効果 外周以外のカベなら，何回も使えるマトック。カベをこわせる。

フロア30
宝物 ポーション・オブ・アンロック
出現方法 ①写真の★を起点にし，矢印のいずれかを3回通過する。
効果 フロア31で必要。

フロア31
宝物 パール
出現方法 セレクト・ボタンを押す。
効果 クオックスの足止めができる。

フロア32
宝物 バランス
出現方法 ①剣を1振りし，サヤにおさめる寸前に再び出す。
効果 フロア33で必要。

フロア33
宝物 ハイパー・シールド
出現方法 ①シルバー・ドラゴンとすれちがう。
効果 バリアの効果が高くなる。

フロア34
宝物 ブック・オブ・キィディテクト
出現方法 ①ミラーナイトのどちらかを殺す。
効果 カギが見えるようになる。

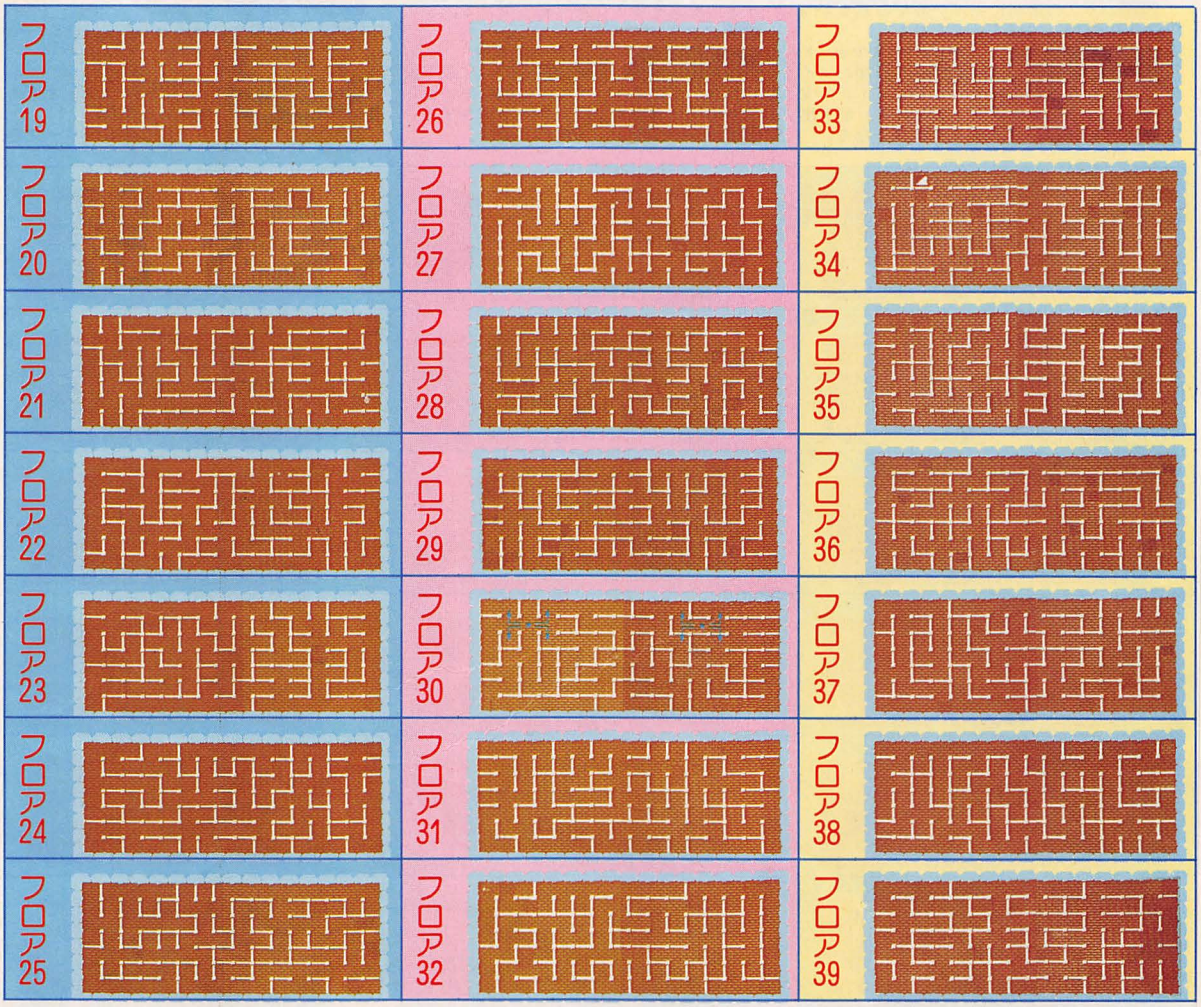
フロア35
宝物 ポーション・オブ・エナジー・ドレイン（薬）
出現方法 ①ローパー2匹とすれちがう。
効果 ギルが弱くなる。

フロア36
宝物 バランス
出現方法 ①ファイヤー・エレメントを通過する。
効果 フロア37で必要

フロア37
宝物 ハイパー・ヘルメット
出現方法 ①ドルイド・ゴーストを殺し，ローパーとすれちがう。
効果 ギルが強くなる。

フロア38
宝物 グリーン・クリスタル・ロッド
出現方法 剣を出した状態でウイザードの呪文を受ける（もちろん楯で）。
効果 フロア48で必要。

フロア39
宝物 レッドリング
出現方法 ①レバーを上へ2回，下へ5回倒す。
効果 レッド・ウィル・オー・ウィスプのみ通過できる。



フロア40
宝物 ポーション・オブ・デス(黒い薬)
出現方法 ①ローパーとすれちがう。
効果 タイマーが速くなってしまう。

フロア41
宝物 ポーション・オブ・キュアー
出現方法 ①タイマーが5000以下でクオックスを殺す。
効果 速くなったタイマーがもとにもどる。

フロア42
宝物 サファイア・メイス
出現方法 レッド・ウイル・オー・ウィスプを止まって通過させ，カギを取ってから同じようにする。
効果 不明

フロア43
宝物 ポーション・オブ・エナジー・トレイン
出現方法 ①緑，黒，赤，青，濃緑，濃黄色順にスライムを殺す。
効果 ギルが弱くなってしまう。

フロア44
宝物 バランス
出現方法 ①ドルイド(灰)→メイジ(青)→ソーサラー(緑)→ウイザード(オレンジ)の順に1人ずつ魔術師を殺す。
効果 フロア45で必要。

フロア45
宝物 アンチドート(薬)／エクスカリバー（ハイパー・スウォード）
出現方法 ①リザードマン→ハイパワー→ミラー→ブラック→ブルーナイトの順に殺し出た宝箱からアンチドートを取り，つぎにはじめからある宝箱からエクスカリバーを取る。
効果 アンチドート＝エクスカリバーが取れるようになる。エクスカリバー＝ギルの功撃力がアップする。

フロア46
宝物 ブルー・ネックレス
出現方法 ①任意の外周にさわり，そこからスタートし，4スミをとおってもどる。
効果 クオックス，ドラゴンの炎を通過できるようになる。

フロア47
宝物 ポーション・オブ・アンロック(薬)
出現方法 ①ローパーを1匹殺す。
効果 フロア49で必要。

フロア48
宝物 レッド・クリスタル・ロッド
出現方法 外周の4スミを通過する。
効果 フロア58で必要。

フロア49
宝物 ポーション・オブ・エナジー・ドレイン(薬)
出現方法 扉を通過してからウイザードを殺す。
効果 ギルが弱くなってしまう。

フロア50
宝物 ポーション・オブ・パワー(薬)
出現方法 ①外周の左上と右下のコーナーを通過する。
効果 ギルが強くなる。

フロア51
宝物 バランス
出現方法 レバーをどこかの方向へ倒しっぱなしにする。
効果 フロア52で必要。

フロア52
宝物 ハイパー・アーマー
出現方法 ①カベを4回こわす。
効果 ①呪文を1フロアに1回だけ，
効果 ①呪文を1フロアに1回だけ，楯以外のところで受けられる。

フロア53
宝物 ポーション・オブ・アンロック(薬)
出現方法 写真の★の部分を下向きに通過する。
効果 フロア54で必要。

フロア54
宝物 ブルーリング
出現方法 ①写真の★の部分を下向きに通過する。
効果 赤，青のウイル・オー・ウィスプを通過することができる。

フロア55
宝物 ①不明

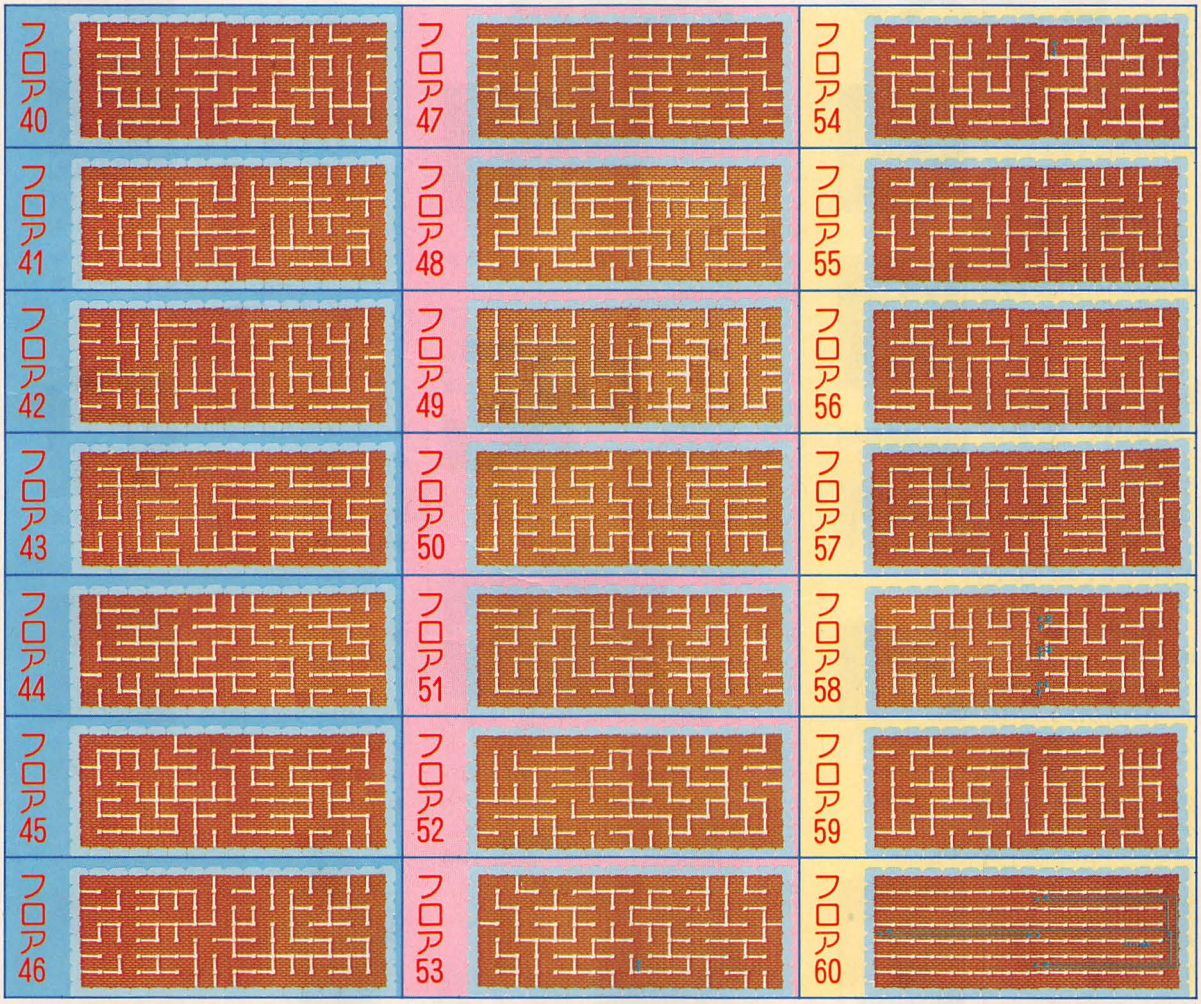
フロア56
宝物 空箱
出現方法 ①呪文をアーマーで受ける。
効果 カラッポ！何もなし！

フロア57
宝物 ルビーメイス
出現方法 ①扉を通過し，ニセ・イシター（サッカバス）とリザードマンを殺す。
効果 ドルアーガが見えるようになる。

フロア58
宝物 ブルー・クリスタル・ロッド
出現方法 ①写真の★の地点を順番に下を向いて通過すること。
効果 ギルが強くなる。フロア59で必要。

フロア59
クリア法 ハイパワー・ナイト以外を殺し，ハイパワーを殺すと出現するウイザード（4人出るが本物は1人だけ）を殺し，クオックスを殺し，それまで各キャラクタに化けていたドルアーガを殺すとクリアできる。

フロア60
クリア法 写真の図のように動く。



VIDEO GAME

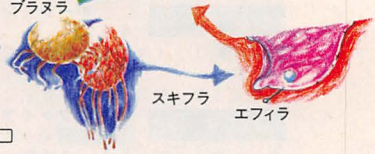


バラデューク

BALADUKE







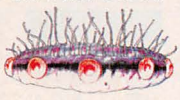
©㈱ナムコ

48面クリアのためのキャラクタ攻略テクニック

Written by EXCHANGER

君のあやつるファイターは，地下要塞バラデュークの何階までたどりついたでしょうか？オクティやグレート・オクティにはばまれて，なかなか最終フロアの48面まで行くのは難しいかもしれません。

今月号では，先月紹介できなかったキャラクターや，テクニックなどを紹介します。君のバラデューク攻略の，参考にしてください。


ポリケーター

同盟星人パケットが，極悪異星人「オクティ」につかまった！愛すべき友人を救うため，ひとりで地下要塞「バラデューク」にのりこんだファイターを待っていたものは…。

ナムコの新作ビデオ・ゲーム「バラデューク」は，不気味な敵キャラクターを撃ちながら迷路をつき進む，シューティング・ゲームです。

モンスター大集合

ギリィ・オクティ/100pts.



もっとも弱いオクティで，プラヌラ，スキフラだけしか出してきません。

ウィンキー・オクティ/100pts.



目の方向へ行くと，弾を1発ずつ出してきます。

チューイング・オクティ/100pts.



3発の弾を一度に出してきます。一度フェイントをかけて，上のほうに弾を撃たせたすきに，さがって撃ちまくる，という要領でやっつけましょう。

シェル・オクティ/100pts.



甲羅を背負っています。背中の甲羅を撃ってもまったくダメージをあたえず，目のあるほうから撃たなくてはいけません。

このオクティがいるフロアでファイターがやられると，オクティの向いている方向が変わります。

フィニー・オクティ/100pts.



あまり出てこないオクティ。性格は，ギリィ・オクティが弾をはくようなものです。

ドロッピング・オクティ/100pts.



これがなかなかうっとおしいオクティ。伸び縮みしていて，縮んでいるときはファイターの弾が当らないので，なかなか倒せません。こいつは，弾もはいてきます。

エフィラ/50pts.



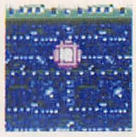
天井にはりついているエフィラは，うしろから近づけば弾を出しません。利用しましょう。また，これに当ってもダメージを受けないので，うしろのせまいすきまに入って撃てば，わりあいラクに倒せます。

ブルー・スナイパー(3種)/50pts.



これが強い！なんといっても，一番大きいコアラのようなブルー・スナイパーが強いのです。弾を情け容赦なく撃ってきて，下からとつぜん現われたりすると必ず1発は撃たれそうです（画面外から予告もなしに撃ってくるのはヒドイ!!）。こいつとモラモラの体当りには注意しましょう。2発当てないと死なない敵で，時間がたつにつれて数が増えてきます。

バガンスポアー/50pts.



画面上を何を思ったかななめに横切って飛んでくるボールのような敵です。なかなか速く，1匹飛んでくるとしばらくしてまた飛んでくるので，その場に止まっていてやっつけるようにしましょう。

マッスル・ブレイン/50pts.



こいつは動きはノロいが，16発も撃たないと破壊できない強い敵です。

キョーター/50pts.



弾をポコポコはきながら，フロア内を大きく円を描いて回ってファイターにつきまといます。見つけたら撃っておかないと，オクティと必死に戦っているときに現われて，パニックに落ち入ってしまうおそれがあります。しかし，なぜキョーターやバガンスポアーは，カベを無視してつき進むんでしょうね。ひどいなあ！

ケルカリア/50pts.



モラモラのように画面を左右に横切る生物です。頭の部分がかたいので正面からは破壊できず，通りすぎたのをうしろから撃つしかありません。出現するフロアは決まっています。

ヤマモ/50pts.



F31フロアでのみ出現する，なぞのばけもの。いきなり，画面外から猛スピードで出現し，ファイターめがけてジグザグに飛んできます。こいつが現われたら，とにかくまず逃げ，チャンスをみて横にきたのをねらい撃ちすることです。

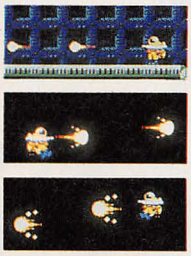

バガン


リープバガン


ブルー・スナイパー

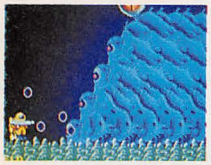

マッスル・ブレイン

パワー波動銃



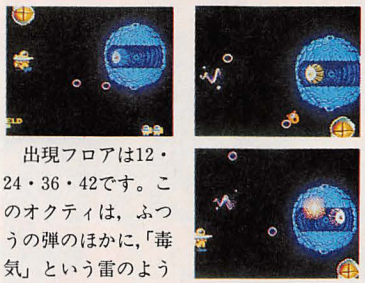
この銃は，3段階パワー・アップして最強となります。ダメージを受けると1段ずつ弱くなるので，慎重に。

グレート・オクティI
《ブルー・ウォーム》1000pts.



このオクティは，6・18・30のフロアで出現します。どの面のブルー・ウォームも，大差はありません。四つの目を3発ずつ撃って破壊すれば，倒せます。体を撃っても，ダメージは与えられません。

グレート・オクティII
《ターニング・アイ》1000pts.



出現フロアは12・24・36・42です。このオクティは，ふつうの弾のほかに，「毒気」という雷のようなものを水平に撃ってきます。左右ファイターのいる方向に目玉がきたら注意が必要です。これを撃ってくる合い間をねらって，中央の目玉に何発も弾を撃ちこまなければ倒せません。撃っていると目玉の色が変って赤くなり，ファイターに迫ってきますから，さらに撃ち続けましょう。

このオクティは，毎回動くパターンがちがいます。12フロアでは上下に動いていてあまり迫ってこないので簡単ですが，24フロアからは迫るオクティの上か下を通って反対側に逃げなくてはなりません。36フロアなどは，何度も逃げないと危険です。

1000pts. キャラクター

決まったフロアで決まったキャラクターをある数撃つと，上から小さなキャラクターが落ちてきます。それを取ると，1000pts.入ります。

4フロア	リープバガン
7フロア	テレポ
16フロア	ブルー・スナイパー
20フロア	キョーター
25フロア	ポリケーター
33フロア	ケルカリア
41フロア	バガンスポアー



▲モラモラの子どもかな？　▲1000点が表示されます　▲これはおいしそうなバナナ　▲さて何の幼虫でしょう

48フロアへたどりつくために

まず面の形を覚え，どこにどのオクティがいるかということを覚える必要があります。そうしているうちに，どこからやっつけるかというパターンを作ってしまいましょう。タコミスをしないこともモチロン大事です。時間がたつにつれて，オクティを倒してもカプセルがでなかったり，カプセルが空だったりするようになってきます。後半になると，ぬけられるカベなどが出現し，それを利用しないとクリア不可能な面もでてきます。とてもせまい面や，一本道の面なども出現します。

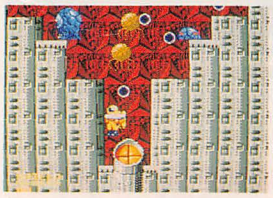
小さなカベのカドのすきまを，銃を撃った反動でぬけるというテクニックも，意外に重要になってきます。



◀カベすりぬけのワザ



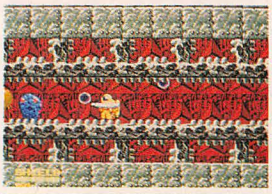
◀正方形の狭い迷路。ファイターのいる位置に入り込めば，敵の弾に当たりません



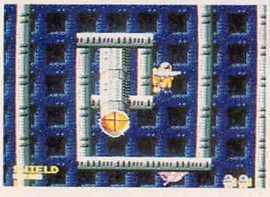
◀敵や敵の弾がアラレのようにふりそそぎます。ダメだ，もう逃げられない！



◀お，こんなところにトーテムポールがある!!　今のところ意味不明です



◀天井のひくい洞くつ迷路。



◀うずまき状の迷路。スペースが狭いので，タイミングよく移動しなくてはだめです

48フロアをクリアすると……

メッセージが出て音楽が流れ，残りのファイター×10,000pts.が入って，ゲーム・オーバーとなります。なんと，ファイターは女の子だったのです!!そして，救出されたパケットが，音楽にあわせておどります。ハイスコア書きこみのとき，フロア表示部分に，ビクトリー・カップが表示されます。このデモを見れば，全面クリアのつかれもとれることでしょう。

48フロアのアドバイス

最終面で登場するのは，オクティ・キングというばけものです。これには目と口があり，口からは一定の間かくで弾を3発ずつはいてきます。

すでに48面をクリアした人は，いかにしてオクティ・キングを破壊したのでしょうか？遠くから撃っていても，ぜんぜんダメージを与えないようですが……。



▲これが最終面の敵



▲かくごをきめて，接近戦だ!!



◀おつかれさま！なんとファイターはこんなカワユイ女の子なんです



ハイボルテージ



by アルファ電子

「エクイテス」，「スプレンダーブラスト」など，スピード感のあるシューティングものでは定評のあるアルファ電子から，またまた，そう快なゲームが発売になりました。

今回ご紹介する「ハイ・ボルテージ」は，自機をコントロールして，敵の惑星内をつき進んでいくゲームです。武器は連射可能なレーザー砲と，ミサイルで，画面は自機のコクピットから外を見た，疑似３Ｄ方式を取っています。また，画面は左右の空間が閉じて（つながって）いるので，Ｂ—ウイング（データイースト）のように横スクロールして敵から逃げることができます。

ボーナス・キャラクター INFORMATION



出現させて撃てば2,000 pts.



連続して撃っていけば，ボーナス点が倍々になっていく。1,000,2,000,4,000 pts.



STAR
３個集めると，自機が一つ増える。これは，各ステージに一つだけ



SKYマーク
最終面であるステージ15をクリアするには，このマークを覚えておかなくてはならない



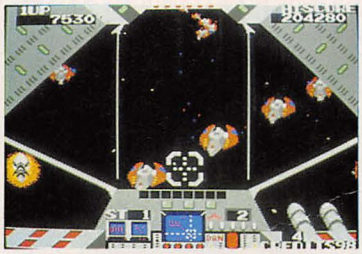
（オニ？）
はっきりいって，ボーナスとはいえない強敵。レーザー砲を連射してくる。腕に自信のない人は，場所を覚えて出さないようにしたほうが得策だ!!

テクニックその1 LASER&MISSILE（レーザー&ミサイル）

このゲームの基本は，とにかく画面上の敵を撃ちまくること。そのために，武器を有効に使わなくてはいけません。

レーザー砲は押しっぱなしでも連射することができますが，あまり押しつづけるとオーバー・ヒートして，一定時間撃てなくなってしまいます。小きざみにボタンを押して，速射するほうがよいでしょう。

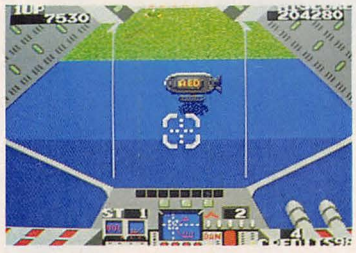
もう一つの武器のミサイルは，広範囲の敵を一気に爆破することができます。このとき，射程に入った敵の撃った弾も破壊できるので，敵にかこまれてどうしようもなくなったときには，ミサイルで回避しましょう。



▲宇宙での戦闘シーン。敵戦闘機が攻撃をしかけてくるぞ!!　この先，激しい戦闘が待ちうけるとは，だれが予測できたろうか!!

テクニックその2 ABOを手に入れよう（アボ）

各ステージの途中に，味方のロボット「アボ」を乗せた輸送船が現われます。これを撃ってアボを手に入れれば，その後のゲーム展開が有利になります。



▲これが，味方のロボット，アボが運ばれているトランスポートだ

★ミサイルを取ってきてくれる……各ステージに１か所，４発のミサイルが入ったミサイル庫があります。アボがこれを取ってくれ，ミサイル残り数が４発増えます。

★ボーナス・ポイントのある場所を教えてくれる……各ステージの決まった場所に，ボーナス・キャラクターが埋まっています。この場所を，白いアボ・マークで教えてくれます。

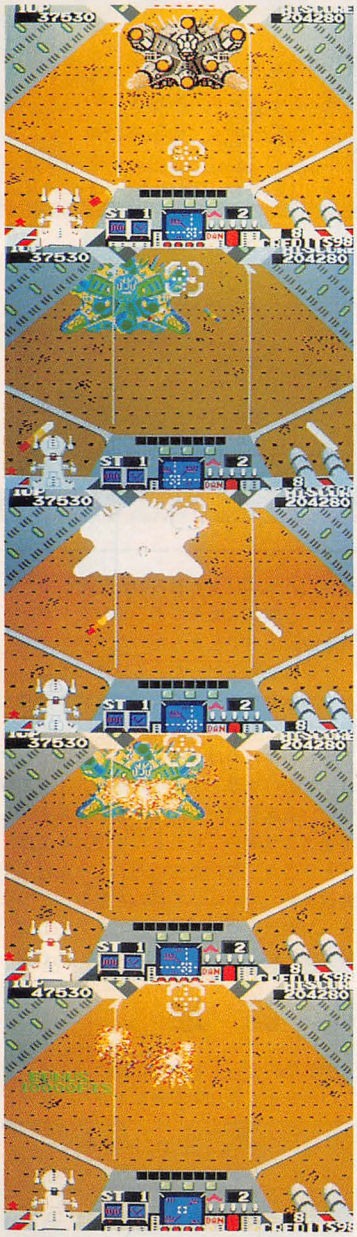
㊟　ボーナス・キャラクターは，ひそんでいる位置を撃つと出現しますが，このとき連射しつづけると出るまで時間がかかり，かえって撃ちづらくなってしまいます。また，ボーナス・キャラのある位置を正確に覚えていて撃ったとしても，アボがいない限り，出現しません。



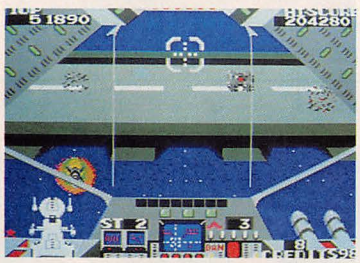
▲「Hello!　I'm ABO」トランスポートを撃つと，アボが登場するぞ



▲「Gat more missile!」アボは，ステージ途中にある敵ミサイル庫からミサイルを奪ってくる。彼がいないとミサイル・ストックは増えないから，アボは必取すべし



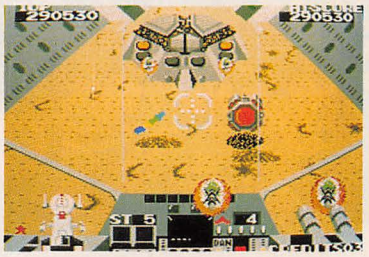
🡅これが，最初に君の行く手をはばむ敵要塞「MS 105S TYPE」だ。六つのエネルギー弾発射口を全て破壊すると大音響とともに消滅する



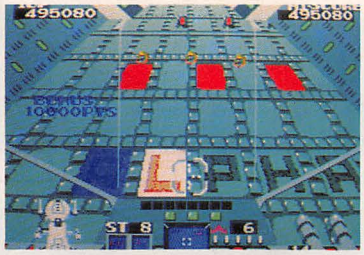
🡅ステージ2の海上シーン。あまりの美しさに，しばし激しい戦闘を忘れるほどだ



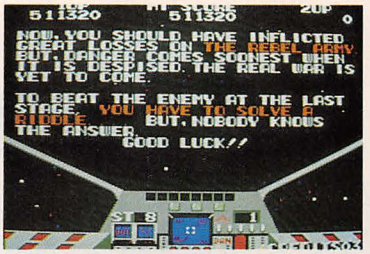
🡅「MS 330E TYPE」は，エネルギー弾の発射口が大きく，弾を連射してくるので破壊はむずかしそうだ。となりあった二つの発射口が1発で破壊されるので，うまくいけば3発で破壊できる。慎重なプレイを!!



🡅ステージ5ではじめて出現する「MS 901X TYPE」の敵要塞。六つの発射口を壊したあと，中心に連射発射口が出現する。深追いは禁物だ



🡅アルファ・ターゲットは，1文字2,000pts.5文字そろえれば，2,000×5+10,000pts.が加算される



🡅画面に表われるメッセージ。ステージ15には，いったいなにが秘められているのだろうか!?

CHALLENGE HIGH VOLTAGE

このゲームでは，敵のキャラクターや地形の移動を表わすために，ドットの拡大機能をフルに使っています。このため，今までのゲームに比べて，スピード感や迫力が強く感じられ，臨場感あふれるゲーム展開が楽しめるのです。

最近では，ロールプレイングやアドベンチャー・ゲームのような思考型ゲームも流行していますが，これはゲームの原点ともいうべきアクション・シューティング・ゲームなので，はじめてやった人でもそれなりの世界にひたって楽しむことができるでしょう。

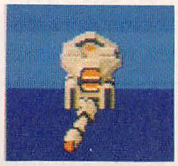
このゲームに出現する敵キャラの数は豊富で，それぞれがユニークな形をしています。その中でも，主要なものを，紹介しましょう。



🡅エネルギー弾をたくさんばらまくエネルギー・タワーだ



🡅レーザーをたくみによけ，しつように攻撃してくる蝶のような敵



🡅左右から出現して攻撃してくる敵，なんとも形がおもしろい。

🡇一定の間かくで開閉し，ヤリ貝のような弾を発射するポッド。閉じているときはレーザーでは壊せないので，なかなかの強者だ





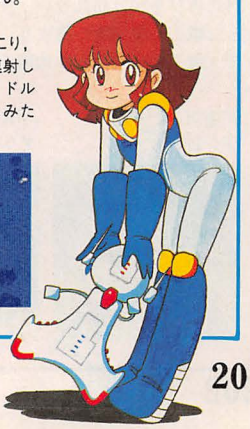
🡇エクイテスにも出てくるクモ状の敵。エクイテスと同様レーザー砲を射ってくる





🡇ある場所を撃つと，トラが出現。ほかにも，タコが出るというウワサがある

このほかにも，バリアをはっている敵，機雷をばらまいていく敵など，プレイヤーをあきさせません。



🡇列をなしてはびこり，エネルギー弾を連射してくる緑色生物。ドルアーガのスライムみたい

VIDEO GAME

まかいむら 魔界村

by カプコン
Written by 響あきら



カプコンから，アドベンチャー仕立てのNewビデオ・ゲーム「魔界村」が発売になります。カプコンならではのリアル・グラフィックで，画面やキャラクターの美しさは編集部も太鼓判を押すほどです。

9月中旬には，君の町のゲーム・センターにもお目見えするはずですが，今月はこのゲームの内容と攻略法に，「魔界村の伝説」と称した小説形式で迫ってみたいと思います。

オレの名は，アーサー。戦士としては，チョット知られた男だ。これは，オレの戦いの記録である。

旅立ち

この村は，今でこそ「魔界村」と呼ばれているが，昔は鳥が歌い花は咲きみだれ，子ども達は野をかけ回るのどかな村だった。

だが，あのいまいましい大魔王ゴンディアスがこの村に降り立ち，悪の城を築いてしまったのだ。やつは魔力で死者をよみがえらせ，魔物(モンスター)たちをたくさん作り出し，村人を石に変えて村をわがものにしてしまった。

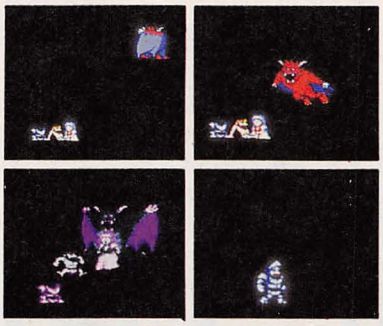
大魔王ゴンディアスを倒す以外に，この村に再び平和は訪れない。長老の指示のもとに戦士や魔術師が集まり，タムティの丘で大魔王の城を印した地図を奪うべく魔物たちと戦った。地図は手に入れたが損害も大きく，多くの人が死に，残った人々も傷を負った。

オレもその1人だったが，戦いで負った傷が深く，王女ギネヴィナの手当てを受けていたそのときだ。突然あたりが真っ暗になり，イナズマがとどろいた。そして，あっという間に大魔王の手下のサタンが，王女を連れ去ってしまったのだ!!

オレは立ち上がった。もう迷ってはいられない。ヨロイを着て，王女を救うため大魔王の城へと向かうのだ。

オレの身につけているヨロイは魔法のヨロイで敵の攻撃を1回だけ防ぎ，オレの持っている武器（ヤリ）は，魔物たちを倒して道を切り開いてくれるはずだ。長老は，「ときどき，魔物たちは石になった村人や武器を持っている。それらを奪いかえせば，きっと役に立つはずだ。愛と勇気の力が，必ず悪を滅ぼすだろう」と助言をしてくれた。





▲いきなり襲いかかるサタン。「助けて!!」大事な王女を救うため，アーサーは立ち上がった。

墓地

少し歩いていくと墓地に出た。「グフッ」という音とともに土が盛り上がり，ゾンビ



▲土の中から出てくるゾンビー達。ほとんどマイケル・ジャクソンの〝スリラー〟です

キャラクター紹介

死者復活
ゾンビー



人喰い植物
グリーンモンスタ



悪の手下
青カラス



小さな殺し屋
ブルーキラー

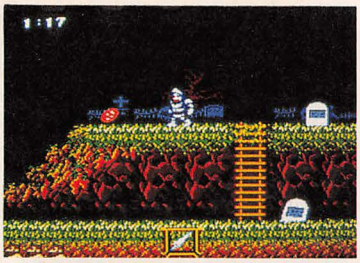


悪の化身
レッドアリーマー



戦士の亡霊
フライングナイト





🗑丘の上に立つアーサー，上を行くか，下を行くか，君ならどっちを選ぶ？



🗑はじめに出てくるレッドアリーマーは，この地点から攻撃すれば，簡単にやっつけられるはず

ーが襲いかかってくる。オレは気を静めてヤリを投げ，ゾンビーをやっつけたが，あとからあとから出てきてきりがない。とにかく前に進まなくては…。

丘に登ってみると，そこには見慣れない植物が生えていた。近づくと，なんと口を開けて，弾を飛ばしてくる。オレは，とっさにジャンプして，それをよけた，どうやら，グリーンモンスタと呼ばれる魔物らしい。ヤリを投げて撃退した。途中，ところどころに落ちているドクロのコインを拾いながら，とにかく前に進んだ。

ゾンビーを倒すと“まき火”を置いていったので，武器をヤリからまき火に変えた。しかし，戦士のオレにはなんとも使いづらい。しばらくいくと，今度は“ナイフ”を置いていった。オレは，武器をナイフに変えてみた。ウン，これなら使えそうだ。

ゾンビーが追いかけてこなくなり，ホッとしていると，道に赤い魔物が座っているではないか。「レッドアリーマーだ！」オレはなるべく接近し，ナイフを何回も投げつけた。なんとか倒したものの，魔物の吐く瘴気でヨロイを失なってしまった。これではすぐにやられてしまうだろう。おそるおそる進んでいくと，天からヨロイが降ってきた。オレは急いでヨロイを着て，歩き出した。

つぎの瞬間，悪の魔術師が現われ，オレに向かって呪文を投げかけた。オレは，カエルに変えられてしまっていた。ケロッ，ケロッ！　だが，しばらくすると人間の姿に戻れた。川を渡って，森の中へと入っていった。

森の中へ

森に入ると，妙な音が聞こえ，戦士の亡霊（フライングナイト）が飛んできた。オレはナイフを投げつけたが，盾にはね返されて亡霊に当たらない。しかたなく亡霊を飛び越したり，しゃがんでかわしたりして川を何本か越すと，今度は空からウッディピッグが攻撃してきた。オレはナイフで応戦した。何匹かやっつけると，首かざりを落としていった。それはまさしく，王女ギネヴィナのものであった。オレは首かざりをにぎりしめ，決意も新たに奥へと進んでいったのである。

途中，グリーンモンスタがまたあったが，今度はすぐにナイフでやっつけることができた。また，空から妙なものも落ちてきた。

森のはずれまでいくと，門があったがカギがかかっていて開けられない。そこへ，門の番人の一角獣が現われた。オレはすぐ



🗑アーサーがいる位置でフライングナイトの体当りを受けると，水の中にドボンしてしまいます



🗑これが噂のウッディピッグ。真下にもヤリを投げてくるので注意しましょう

武器の説明

アーサーは，武器を持ち変えることができます。その場に合わせて，取ってください（ただし，武器は１種類しか持てません）武器は画面下中央に表示されます。

ヤ　リ
一番ノーマルな武器，ゲーム・スタート時に持っています



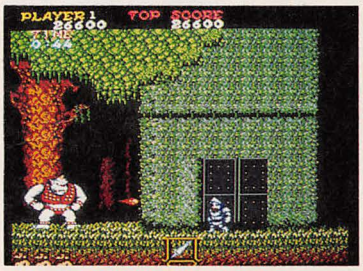
ナイフ
早く飛ぶため，かなり連射できます



まき火
連射できませんが，火柱がつくれます



ほかには，オノや十字架があります



🗑こいつは門の番人の一角獣。火の玉攻撃は，しゃがんでかわしましょう

さまナイフを投げたが，一角獣はヒョイとジャンプしてよけてしまう。でかいくせに素早いヤツだ。今度は，着地する瞬間を狙ってナイフを投げてやった。一角獣は何発かナイフを受けると消えさり，あとにカギが落ちてきた。オレはカギを取り，門を開けて進んだ。

アオモロコシの塔

鋭い閃光で気を失ったオレは，気がつく

森の住人
ウッディピッグ



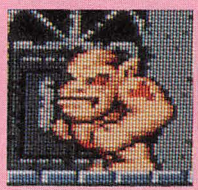
門の番人
一角獣



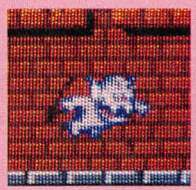
悪の手下
赤カラス



タフな
大男



悪魔の子ども
プチデビル



とっても弱い
コウモリ





☗アオモロコシの塔。ブルーキラーには気をつけるように



☗ここでは，いろいろな道が選べるはず，自分なりのパターンをつくっちゃえば楽勝！



☗えーい，ジャンプだ。とにかく最後の床は気をつけるように。油断大敵

とアオモロコシがそびえ立つ海の上にいた。上に登ろうとすると，ブーンという耳ざわりな音が聞えてくる。あの耳のそばを飛ぶウットオシイ蚊のような音だ。姿を現わしたのは，ブルーキラーだった。小さくてチョコマカ動くので，ナイフがなかなか当たらない。それに，塔の出口からいきなり出てくるので，たまったものではない。オレはブルーキラーをよけながら，急いで上に登って飛び降りた。

そうそう，最後の床には驚いた。なにしろ，乗ったら急に降下するのだ。もう少しで，水の中にザブンするところだった。

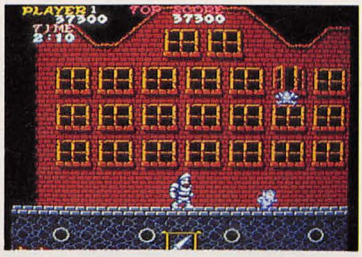
ゴーストタウン

オレが降り立ったところは，町中であった。昔はにぎやかだったこのメイン・ストリートも，今はさびれて猫の子1匹見当らない。しばらく行くと，レンガ造りの窓のたくさんある建物の前にきた。窓がキーッと開く音にふりむくと，悪魔の子どものプチデビルが現われた。ナイフで戦うが，つぎつぎと窓から出てきてかなわない。オレは，ジャンプでプチデビルをかわしながら，川を渡った。

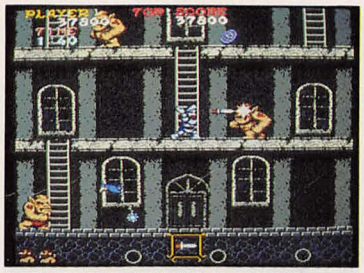
川の向こうには，有名なバラキュラ伯爵の屋敷があった。魔界村となった今では，この5階建ての屋敷には，いろいろな魔物が住みついているというウワサだ。中に入



☗ここは敵がこない安全地帯。それにしても凝った背景，さすがカプコン!!



☗窓を開けて出てくるプチデビル。出かたにはパターンがあるので，よく観察してください



☗バラキュラ伯爵の屋敷の中。上の階にいる大男は，君に向ってハンマーを投げてきます。

ってみると，案のじょう魔物がゴロゴロしていた。大男に向ってナイフを投げつけるが，2～3本ではきかないらしい。平気な顔をして突っ込んでくるのだ。オレは，けんめいにナイフを投げた。ようやく大男を倒して先へ進むと，壁が行く手をはばんでいる。最上階まで上がらなければ，脱出できないらしいぞ。はしごまで戻って，大男を倒しながら2階，3階と進んでいった。

大男は，ときどきハンマーを投げてくるが，こちらが攻撃しているあいだは何もできないらしい。オレは，屋敷を抜け出すことに成功した。

上下する地面

突然，自分が立っている地面が宙に浮いた。前を見ると，いくつもの地面が同じように浮かんでいて，上下に動いている。オレはタイミングよく，ピョンピョンとはね渡った。飛んでくる赤カラスは，固定された地面の上でやっつけた。

町のはずれにきたとき，突然大きい影が頭上を越えた。見ると，さっきの一角獣。しかも，今度は2匹ではさみ撃ちされてしまっている。オレはまず，左の一角獣を集中的に攻撃した。そのとき体当りを受けてヨロイを失なってしまったが，なに，負け

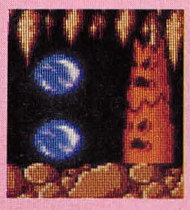


☗このように，固定された地面の場所で赤カラスを待ちましょう



☗ワーイ高いぞ。高いところでジャンプすれば，遠くへ跳べます。これ常識だよね

魔法の石像
ストーン・タワー



なぜか出てくる
カエルくん



天の助けの
ヨロイ



拾って楽しい
ドル袋とドクロコイン

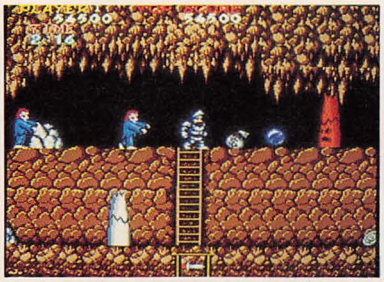




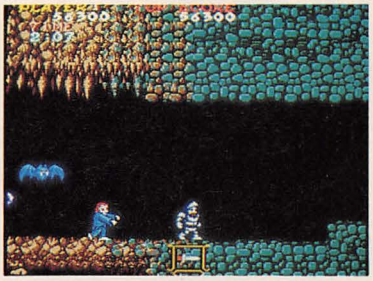
るものか！　すぐに倒してやった。右にいた一角獣は火を吹いて反撃してきたが，オレはしゃがんで火をかわし，ナイフを何本も投げつけた。一角獣は，ボッという音とともに消えさり，あとにはカギが残された。オレはカギを取り，つぎのエリアへと進んだのだった。

⬇こいつら一角獣は，１匹ずつ戦えばそれほど強敵ではない。画面上には１匹になるように工夫しましょう





🗑上下一緒に呪文を出したときは，階段を降りるか，石の上でジャンプすればかわせます



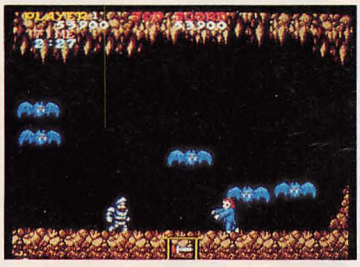
🗑この背景の変わるところに注目!!グラフィックもここまで凝れれば，もう文句なし!?

洞窟（どうくつ）

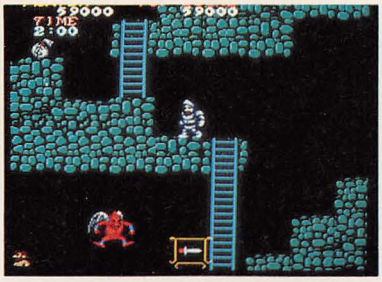
オレは洞窟に入っていった。天井には，血に飢えた吸血コウモリがたくさんぶらさがっている。地面からは，ふたたびゾンビーが襲ってきた。魔物たちの攻撃をかわしながら進んでいくと，オレの身長の２倍はあるだろう石の塔が立っていた。用心して近づくと，石の塔は赤く変色して，呪文をはいてくる。ジャンプしたり，しゃがんだりしてこれをかわし，ナイフを８本ほど打ち込むと，石の塔は消え去った。

洞窟は，進むにつれて外壁が岩から人造的な青い石造りになっていく。いよいよ，ゴンディアスの悪の城に近づきつつあるのだ！

レッドアリーマーやウッディピッグの攻撃を受けながら，とにかくオレは登り階段を進んでいった。突然，目の前が開けた。



🗑天井から降りて来るコウモリは，大きいくせになぜかとっても弱い



🗑しつこく追ってくるレッドアリーマーにはもう閉口。でも動きをよく見ているとパターンがある



🗑思いっきりジャンプして降りよう。そのほうが敵の攻撃を受けにくいのです

どうやら頂上についたようだ。眼下には，深くて暗い谷が横たわっている。オレはさすがに足がふるえたが，王女を助け出すのだ！　思い切って，谷の底へと降りていった。

思ったとおり，深い深い谷だった。レッドアリーマーの攻撃でヨロイを失なったが，底までいくと，妙なものといっしょにヨロイが降ってきたので，オレはまた武装して歩き出した。

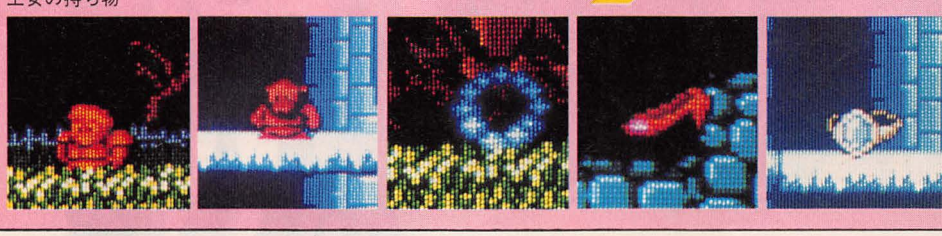


➡強敵ドラゴンの登場。ドラゴンの弱点，それは本文を読んでください

強敵ドラゴン そして……死

前のほうで，何かがとぐろを巻いている。しかし，蛇のように小さい生物ではない。もっと大きなものだ。突然，そいつは目を輝やかせながらオレのほうへ飛んできた。ドラゴンだ！　オレはナイフを投げたが，空中を動き回っていてなかなか当たらない。突然急降下してきたドラゴンにオレははじき飛ばされ，ヨロイを失った。オレはひるまず立ち上がりナイフを投げた。今度はドラゴンに命中したが，尾が少しちぎれただけで，再び襲ってきた。逃げろ！…ほんの少し間に合わなかった。俺はヤラレタのだ。遠のいていく意識の中で，長老の教えを思い出した。「龍は頭を狙え！　いいか頭じゃ」そうか，そうだったのか。俺の旅はここで無念にもピリオドをうつことになる。しかし，どうか，読者の勇者たちよ！　オレのかわりに，大魔王ゴンディアスを倒し，王女ギネヴィナを救い出してくれ。タノム…。

村の住人たちや，
王女の持ち物



やしち



チャレンジ・アドベンチャー・ゲーム

VHD版

『惑星メフィウス』



日本ビクター/T&E SOFT　Written by 山下　章

HELLO!

学生にとっては天国のような夏休みも，とうとう終わってしまいました。みなさんはどのように過ごしましたか？　ボクは休みの半分以上の間，電波新聞社のビルの中にいました。というのも，「スーパー・ソフト・マガジンデラックス2チャレンジ・パソコンAVG」の原稿書きに専念していたからです。努力したかいあって，とーってもスバラシイ本ができあがりました。10月発売予定ですので，AVG・RPGファンの人はぜひとも読んでくださいネ！

さて，今月紹介するソフトは，T&Eの『惑星メフィウス』です。エッ，前に一度やったんじゃない？　と思う人がいるかもしれませんが，今回はVHD版をお見せしちゃうのです。ビクターとT&Eが総力をあげて作ったというだけあって，画質・内容ともに文句なし。あのスターアーサーがアニメになって，パソコン版とはまたちがった冒険が楽しめちゃいます。

しかも，お得意の会話モードやカーソル指定は，ちゃんと残っているからうれしい。新発売のMSX版『メフィウス』で悩んでいる人も，このページをよく読んで参考にして下さい。

なお，このVHDpc版『メフィウス』は，MSX1用（VHD言語使用）が9，800円で発売されています。

(注)今回の作品はアニメーションで，画面数があまりに多いため，全画面掲載はできませんでした。でも，チャレ・アベ別冊では，ほぼ全画面を紹介しますから，お楽しみに。

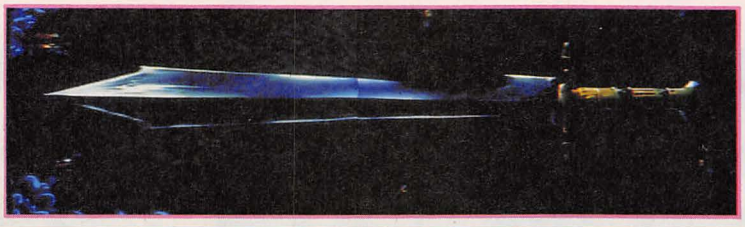
P.S.　私に解けないアドベンチャー・ゲームはない!!

「宇宙歴3826年，銀河連邦は外宇宙からの敵ジャミルと交戦中であった。非武装の惑星は，凶悪なジャミルの宇宙艦隊によって，つぎつぎ滅ぼされていった」——と，あの永井一郎氏（TVアニメ「機動戦士ガンダム」のナレーションでもおなじみだね）のナレーションで物語は始まる。

この迫力ある戦争シーンを，じっくりと観賞してほしい。知ってる人ならわかると思うけど，まさしく『宇宙戦艦ヤマト』の世界そのものなんだ。これを見ているだけでも，ビクターさんの熱の入れようがわかるってもの。



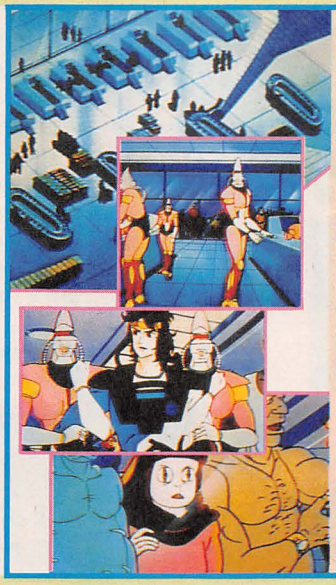
これがキミ，スターアーサーと伝説の剣レイソード。今まではパソコンのチャチなグラフィックだったけど，やっぱりアニメ化されると迫力があるねえ。このゲームの目的は，ジャミルとの戦争に結着をつけるため，惑星メフィウスにあるといわれている伝説の剣レイソードを手に入れること。レイソードは反物質で構成され，サイコエネルギーによって惑星のひとつやふたつは破壊できる超兵器だ。







キミはレイソードを求めて，銀河辺境にある惑星メフィウスへたどり着いた。惑星メフィウスは，星の大部分が砂漠におおわれ，ジャミルの勢力圏内にある，とても危険な星だ。



メフィウスの税関に入ると，レディーロボットがキミの行く手をふさいできた。「パスポートを見せなさい。どこから来たのですか？」とキミに質問をあびせてくる。まさかここで騒ぎをおこすわけにもいかないから，正直に答えるしかないだろう。その結果キミは，あやしい人物として捕えられてしまい，牢獄に連れていかれることになる。キミとレディーロボットのやりとりを見ている群集には，注目しておいたほうがいい。



ここが，かの有名な牢獄の中。たたきまくるのもいいだろうけど，場所をよく考えないと……。ここにいるアントニオイノシンとゴンダーとは，よく会話をしておくべし。なにしろ，彼らとは，パソコン版ではシリーズ第3作『テラ4001』で再会することになるんだから。



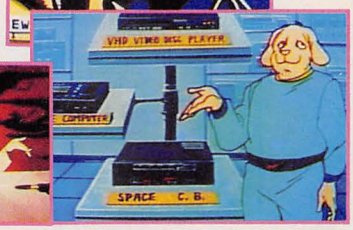


やっとの思いで牢獄を脱出して，スラム街へとやってきた。ここでは，町の人たちと会えるので，いろんな情報を仕入れておこう。レイソードのこと，ピラミッドのこと，市民カードのことなどなど……。市民カードを持っていないと警官につかまってしまう（別の方法もあるが）ので，ある人物からお金をもらってヤクザにカードを偽造してもらうしかない。まあ，お金がもらえるかどうかは，キミが税関で正直に答えたかどうかにかかっているんだけどね。それから，気がかりなのは，ピラミッドに入るために必要な暗号コードのこと。これに関しては，ヨッパライが大きなカギを握っているんだ。



スラム街を抜け出すと，超近代的なシティにやってくることができる。ここのチューブ・ロードにはいろいろなお店があるので，一軒一軒回って冒険に必要な道具をそろえておこう。ビクターの製品らしき物が置いてある電気屋さん，T＆Eのソフトの宣伝をしているコンピュータ・ショップ，本日定休日の看板をかかげた店まであるのはユニークだね。パソコン版でT＆Eのお店にいた，開発者の横山さんの姿が消えてしまったのは，ちょっぴり残念だけど（アニメにするのが不可能だったのかな？）。









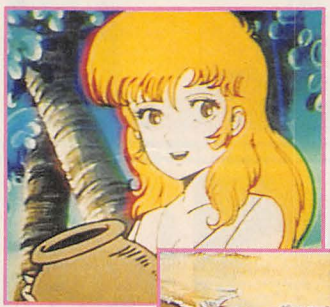




さて，VHDを裏面にして，いよいよ物語は後半に突入。まずは問題の砂漠地帯だ。パソコン版では，22×22の広大なエリアを歩き回って，バラバラになっている10枚のプレートを探すという設定だったけど，VHD版ではちょっとちがう。10×10のエリアを歩き回って，ある程度まとまって隠されているプレートを探せばいいんだ。ただし，水に制限があるから水を補給しながら歩いていかなくちゃいけないし，ジャミルの基地，流砂，宇宙船，洞窟，女の子，住居などパソコン版にはなかった新しい設定もある。ここが，このゲーム中で最大の難関だゾ！







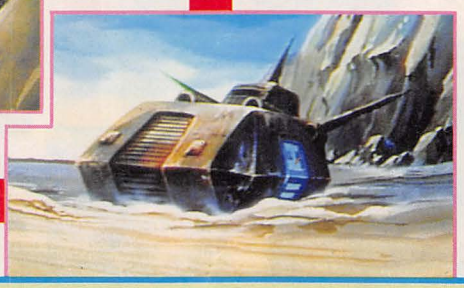












砂漠のポイント

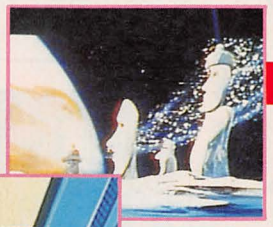
オアシス……水の補給ができる
ガイコツ……大切な情報がかくされている
洞窟……ヘビがいる。この1番奥には…
宇宙船の残がい……ドアが開かない？
住居……彫刻・人形などたくさんある。ここでアレを手に入れておかないと……。パソコン版にはなかった設定
ジャミルの基地……不用意に近づかないこと
怪獣……お腹をすかしている
流砂……『暗黒星雲』のアリジゴクとは，ちょっとちがう。近づかないほうが無難だね
女の子……大切な情報を教えてくれる

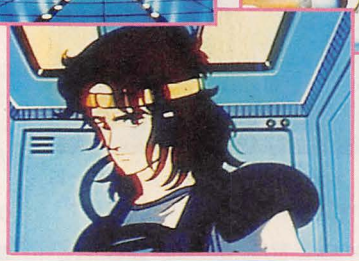
ついに目的のピラミッドに到着！古代遺跡の雰囲気がよく出ていて，なかなかリアル。オッと，不用意に「アケル」しちゃダメだゾ。キミはちゃんと暗号コードを知ってるのかい？



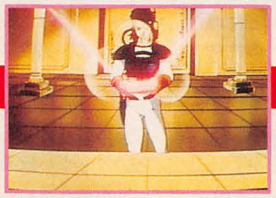


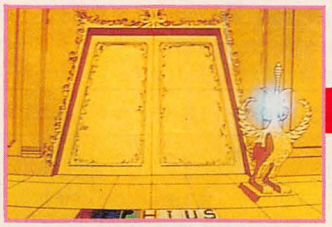
ピラミッドの中は，こんなふうになっている。パソコン版ではツボを××したり，テーブルの××を△△したりしたけど，ＶＨＤ版はちがうんだ。地下に行くエレベーターというのがあって，全部で100階のフロアに行くことができる。そのすべてについて，ちがうグラフィックが用意されているのだが，とても今回は紹介しきれなかったんだ。キミ自身で見るか，チャレ・アベ別冊号で見るかしてほしい。このエレベーターで，ある条件を満たすと，謎の階に行くことができるんだ。

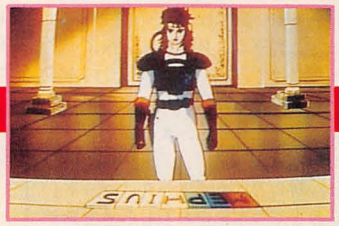






さあ，とうとう最後の部屋にやってきたゾ。この場面は特に解説する必要はないだろう。画面写真を見て，何をするのか想像してみてくれ。







これがピラミッドの一番奥にある部屋（こんなにカッコよくなっちゃったのダ！）。中央の台座に置いてあるのが，長い間探し求めてきたレイソードだ!!　さあ，この剣を使ってジャミルを撃退してやろう。果たして，ＶＨＤ版『暗黒星雲』は発売されるのかな？

このソフトを解き終えると，平和な音楽とともに感動的なエンディングが見られる。ビクターさん，Ｔ＆Ｅさん，よくぞここまでやってくださいました！　また次回作を期待してま～す！





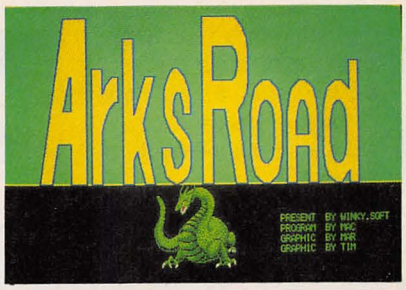




注目!! パソコン・ソフト・コーナー

アークスロード

by ウインキーソフト
Written by MIDLY



▶タイトル画面（PC-9801版）グリーン・ドラゴンが迫力!!

最近流行しているRPG（ロールプレイング・ゲーム）も，もはや日本のソフト界でなくてはならない分野となってきました。今回紹介する「アークスロード」も，そうしたRPGの一つです。

このゲームの特徴は，まず美しいグラフィック・キャラクター。オープニング画面にちらりと姿を見せるグリーン・ドラゴンなど大型のモンスターや，ウィスプ，ネズミ，農夫まで，登場する100近いキャラクターがかなりリアルに描かれています。また，初期国産RPGでは無視されがちだった，キャラクターの職業や属性がちゃんと決められるようになっていて，それぞれの性格づけも道理に合ったものになっています。ファンタジーRPGの最大の魅力ともいえる魔法も，バラエティに富んでいます。

ところが，この「アークスロード」は，難点が一つあります。それは，はじめからメチャクチャ強い敵に出合う可能性が高いということ。ゲーム・スタート直後に2，3回進んだだけで，パーティ（自分のキャラクターを中心とした何人かのグループ）が全滅してしまうことも，まれではありません。

今月は，初心者にも「アークスロード」のRPGとしての本来のおもしろさを分かるよう，とくにゲームの導入部分についてくわしく説明していきましょう。

キャラクターを作る

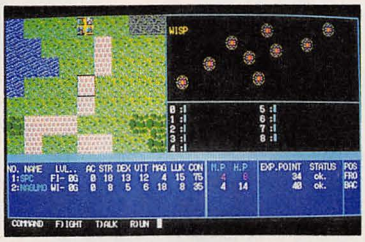
まず，自分のパーティを組むために，何人かのキャラクターを作らなくてはなりません。

(1)キャラクターに名前をつける。これが，実に感情移入につながってきます。身近な人を登場させて，その成長（あるいは滅亡）を楽しむという，RPGの世界の基本です。

(2)性格や，属性（アライメント）を選びます。属性にはGOOD（グット），NEUTRAL（ニュートラル），EVIL（エビル）の3種類があります。

GOOD…精神の根底が光に属していて，精神力が強い

NEUTRAL…GOODとEVILのどちらにも属さない中立の者。力が強い



▲ウィスプに出会ってしまった。一匹一匹は弱いが，数が多いのであなどれないぞ

EVIL…精神の根底が闇に属していて，技能に優れている

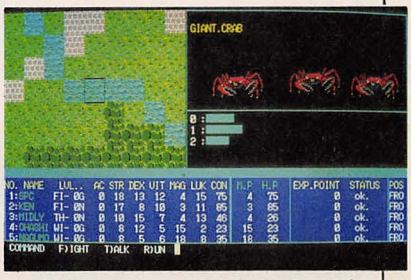
読んだだけでは，よくわからないかもしれません。実際にやっていくうちに理解してしまうでしょう。注意することは，グットとエビルは同じパーティ内に存在できないということと，属性によってはつくことのできない職業があるということです。

(3)階級を決めます。階級は王族・貴族・戦士・農民・商人の中から選びます。この階級と前に選んだ性別で，キャラクターの基本能力値が決定されます。いくつかキャラクターを作ってみて，その能力が気にいったものを使いましょう。

(4)そして，この旅のためにつく新しい職業を決めます。

(5)新しい職業につくための修行年数を選びます。修行年数が多ければ，それに応じて能力も高くなりますが，それだけ年をとったことになり，耐久力が下がる可能性があります。

(6)最後に，与えられたボーナスを好きなように各能力に加算できます。戦士だった



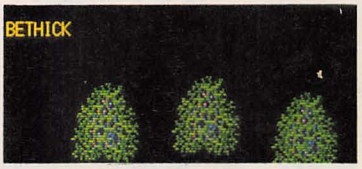
▲川の中にもいろいろなものがいる。これは巨大ガニ

▼各アライメント（属性）とつくことのできる職業

職業 / アライメント	ウィザード	シーフ	ロード	ファイター	アサシン
	魔法使いのことです。武器はほとんど使用できません	泥棒です。ワナやカギをはずすのが得意です。戦いには向いていません	戦士ですが，呪を使うこともできます。成長が遅いのが欠点です	戦うのが得意で成長も速いため，最もよく使用される職業です	ファイターに比べると成長は遅いですが，戦いは最も得意です
GOOD（グッド）	○	×	○	○	×
NEUTRAL（ニュートラル）	×	○	×	○	×
EVIL（エビル）	○	○	×	○	○

▼アークス島にいるモンスターたち。多彩なキャラクターがプレイヤーをあきさせない









らSTR（筋力）やCON（耐久力）などを増やし，ウィザードならMAG（魔力）を重点的に増やすといいでしょう。

パーティの組みかた

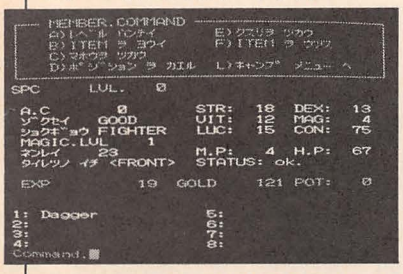
ここで5人でパーティを組むときの例を上げておきます。

★ウィザード2人，シーフ1人，ファイター2人。これが，もっとも標準的な組みかたです。はじめのうちはファイターが弱いため，呪文による戦いが中心となります。ウィザードは2人必要でしょう。

★ロード2人，シーフ1人，ファイター2人。呪文を使える戦士「ロード」を2人も組みこんだ，かなり攻撃的なパーティです。呪文を使わないでも戦えるという利点はありますが，呪文の能力はやはりウィザードの方が上でしょう。

★ウィザード2人，シーフ1人，ファイター1人，アサシン1人。戦うことに最も適したアサシンを組みこみましたが，このアサシンはエビルなので，ほかのキャラクターはグットではダメです。

※シーフの必要性…シーフというキャラクターは，最初のうちは全く役に立ちません。ところが，キャラクターのレベルが上がってさまざまな場所へ移動できるようになってくると，出てくるワナやカギなどを上手にはずしてくれるのです。手に入れた宝箱にカギがかかっていて開かない！　と，いうような思いをしたくなければ，パーティにシーフを入れておくべきです。



▲メンバーの現在の状態をよく調べておこう。弱った体力を回復させてやるのも大切

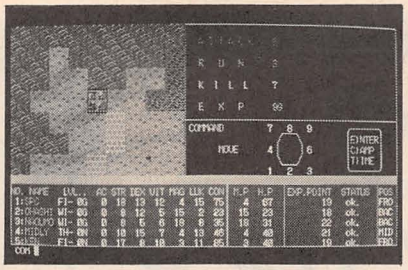
さあ，旅に出よう

ゲームを始めたら，スグに街へ行くことが大切です。何といっても，あなたの作ったキャラクターは，武器を持っていないのですから。でも武器は高いのです。パーティ全員のお金を集めても，ロクなものは買えません。まあ，持っていないよりはマシなので，ファイターに剣を持たせておきましょう。

装備がととのったらキャンプを張りパーティの様子を見ておきます。同時に，各キャラクターの位置（FRONT（前），MIDDLE（中），BACK（後））を決めておくこと。この位置によって敵との戦いかたが変化します。飛び道具のないファイターが，うしろから戦うことはできません。

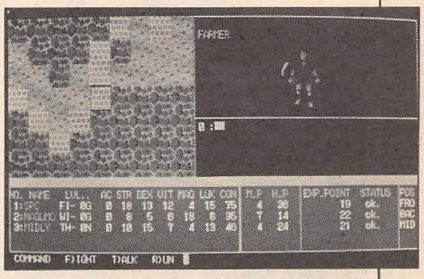
それでは怪物をやっつけに行きましょう。キャラクターのレベルが低いので，道（レンガのような場所）を歩いたほうが強い敵が出てくる確率は低いのです。敵に出会ったら，まず敵の体力を見ましょう。何といっても，あなたのキャラクターはまだ弱いのです。ムリな戦いはやめたほうがトクでしょう。弱い敵でも数が多いときは，いきなりRUN（逃げる）コマンドを使わないで，FIGHT（戦う）コマンドを使ってからRUNコマンドにすると，パーティの人数分RUNコマンドが使えるので逃げられる確率が高くなります。

もし弱い敵なら，戦うべきです。最初のうちは，魔法を上手に使って戦ったほうがいいと思います。とにかくEXP(経験値)を増やして，キャラクターのレベルを上げなければ，道でさえオチオチ歩けないのですから。





▲町に入れば，いろいろなものが手に入る。もっとも，お金があればの話だけどね



▲道を歩いていたらファーマーに出会った。話しかければ，何か教えてくれるかもしれない

ところで，いくらウィザードだからといって，何度も魔法を使えるわけではありません。マジック・ポイント（M. P）というのがあって，この数が0になると魔法が使えなくなってしまうのです。マジック・ポイントを上げるには宿屋に泊まるか，キャラクターのレベルを上げるかをしなければいけません。

マジックを使う

装備のない戦士に敵と戦わせるのは，時間と体力のムダです。こんなときに呪文を使いましょう。敵のキャラクターによっては，使ってもムダな呪文や非常に効果的な呪文があります。どの呪文がどの敵に有利なのかは，実際にゲームをやって調べるしかないのですが，今回は少しだけお教えしましょう。

まず，ウィスプや虫などの，1匹1匹は弱いけど集団で襲いかかってくるタイプです。これは一般に敏しょう性はないけれども体が固く，ダメージを与えるのが大変です。戦士に戦わせないで，呪文でやっつけるべきです。ヒート・ネット（HN）などの呪文を，ウィザード2人で使えば，かなり楽に戦えます。つぎにゾンビです。こいつらは呪文が通用しないので，戦士に戦わせるしかありません。戦士の装備が不十分なら，逃げるしかない！

逆に，すばしこいのでなかなか剣が当たらないが，当たれば一発！　というキャラもあります。

and エトセトラ

ほかに重要なことは，こまめにセーブすることです。敵が強いと思ったらスグにRUNコマンドで逃げて，1人や2人は殺されてもしかたありません。1人でも運良く逃げだせたらキャンプを張り，Aコマンドで死んだ人をよみがえらせましょう。

セーブした場所じゃないと死んだ人はよみがえらせることができないので，最初のうちは1歩進むごとにセーブをくり返し，絶対にムリをしないこと。これがアークスロードの必勝法だと思います。

宿屋には泊まらずに，とにかくお金をためまくる。魔法は，対複数用の呪文を多用する，などという必勝法もあるようです。このゲームの本当のおもしろさは，キャラクターをレベル3～4ぐらいまで育てあげてからはじまります。気長にプレイして，少しずつ味わっていきましょう。

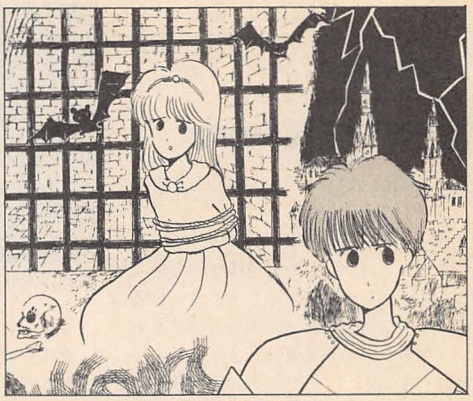
「アークスロード」は，PC-9801，PC-8801/mkII/SR版（5FD）7,800円です。

お問い合わせは，〒530 大阪市北区鶴野町1-3 安田ビル　ウインキーソフト「マイコンBASICマガジン」係（☎06-372-8566）まで

©手塚 一郎

ペーパー・アドベンチャー・コーナー

マチルダ STORY



作・イラスト あんみつ♡しるこ

遊びかた

まず，番号を見ます。すると今，あなたのいる状況が書かれており，さらに，今，可能な動作がそこに書かれているのでその中で一番したい動作の後に➡で示されている行番号へ行きます。そしてその行番号を読み，自分のしたい動作を選んで・・これのくり返しでゲームを進めてください。ゲーム・オーバーになったら行番号1から再びスタート！

注）関係のない行番号の文は絶対読まないでください。あなた自身が後でつまらない思いをするだけですから・・。

STORY

このゲームは，SAS（サンオーエスターズ）の，「マチルダ BABY」という曲をヒントにしてつくったものなんです（しるこは，SASをビョーキなくらいに，こよなく愛しているのです）。

あなたは，悪魔にとらわれた少女（マチルダ）を助けるために，悪魔の要塞（ようさい）に忍びこんだひとりの若者です。

1 正面に立っているのは，マチルダのとらわれている悪魔の要塞です。
マチルダを助けるために要塞に近づく➡6
助ける？そんなの，どうでもいい。悪いけど，彼女にゃ死んでもらおう➡40
彼女がとらわれの身なんて，たとえ夢にも思えない➡18

2 しかし，相手は大人数。こっちはたとえあの番人を殺したとはいえ，ひとりだし，武器も何にも持っちゃあいない。これは不利だぜ，ハニー➡52

3 オノを持った恐しい番人が，入り口に立ちはだかっている。
戦う➡64　逃げる➡63

4 あなたは番人に殺されてしまった。
ゲーム・オーバー

5 プヨプヨは，ピクッと立ち止まった。そして言った。「オカシヲ チョウダイ」
無視する➡84　おかしは持っていないと言う➡45　浣腸をおかしだといって渡す➡55

6 オノを持った恐ろしい番人が，入り口に立ちはだかっている。
戦う➡9　逃げる➡27　番人とアッチむいてホイをする➡44

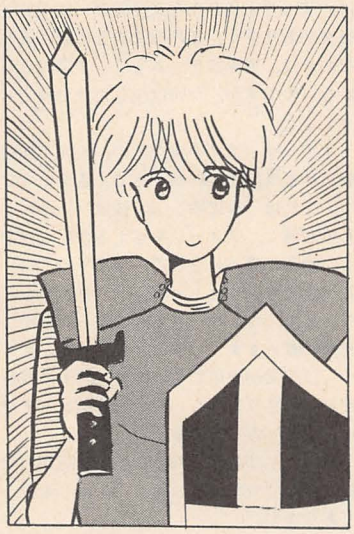
7 逃げのびたのもつかの間，今度は吸血鬼が追いかけてくる。
逃げる➡15　戦う➡61

8 プヨプヨは喜び，あなたに好意的になった。➡58

9 ひえっ！　番人があなたにおおいかぶさってきた！「こわいよー！　ヘルプ・ミー」➡23

10 グサッ！　うしろから，ガイコツマンに刺されてしまった。➡52

11 そこにはなんと，大魔王がいた。



12 サテ，ドースル？
カギを拾い，人々を助ける➡110　無視して通りすぎる➡42

13 ドースル？
南に進む➡97　北へ進む➡120　引き返す➡108

14 運のいいことに，番人のほうもつかれたのか，ばったり倒れてしまった。番人の持っているオノで，番人にとどめをさす➡37　無視して要塞に入る➡49

15 二つのドアがある。
右のドアのほうにいく➡10　左のドアのほうにいく➡24　ドアは無視して進む➡26　ドアのほうを見る➡22

16 ドアを開けると，ろうやが並んでいた。
見る➡82　進む➡38

17 あなたの持っているおまんじゅうが満月のように丸かったので，オオカミ男がパワー・アップしたのだ。➡59

18 思えないっていったって，これは現実なの。現実を直視なさい!!➡6

19 「よくも仲間を殺したな」と，大勢の悪魔たちがあなたに近づいてきた。➡28

20 そこにはなんと，大魔王がいた。
戦う➡98　逃げる➡39

21 あなたは，プヨプヨに殺されてしまった。
ゲーム・オーバー

22 左のドアには，錠前がついている。右のドアには何もついていない。➡15

23 思わず，思いっきりパンチしたら，番人はあっけなくのびてしまった。「みかけだおしなヤツ…」。そうつぶやいて，要塞の中に入る。➡15

24 左のドアには，カギがかかっている。カギがないので入れない。➡15

25 とたんにプヨプヨはおこりだし，飛びかかってきた。➡21

26 おかしが落ちている。
拾う➡65　素通りする➡63

27 逃げ続けているうちに，足がつかれてきた。
逃げるのをやめる➡4　それでも逃げ続ける➡14

28 あなたは，悪魔に殺されてしまいました。➡121

29 しかし，足の疲れが…。➡41

30 あっ！　見つかってしまった。➡19

31 番人のそばには，イチジク浣腸が落ちている。
拾う➡72　素通りする➡82

32 それには，ごく少量の青酸カリが含まれていた。それは致死量には達していないとはいえ，人を動けなくするのには十分な量だった。➡66

33 モンスター・プヨプヨが近づいてきて言った。「オカシ　ヲ　チョウダイ」
おかしを持っていないと言う➡78
無視して通りすぎる➡10

34 あなたは助かり，大魔王は死んだ。あなたは，無事マチルダを助けだすことができた。➡123

35 オオカミ男が，あなたの前に立っていた。
戦う➡99　逃げる➡80

36 グサッ！　うしろからガイコツマンに刺されて，あなたは死んでしまった。➡73

37 よ〜〜し。これで安心して要塞の中にはいれるぞ　➡46

38 ろうやがある。
近づいてみる➡94　通りすぎる➡74

39 逃げのびたのもつかの間，今度は飢えたオオカミがあなたを襲ってきた。
戦う➡92　逃げる➡51

40 あなたは，このゲームをやる資格はありません。そーいうわけで，
ゲーム・オーバー

41 「まむしドリンク」が落ちている。
飲む➡56　素通り➡102

42 通路が二つに分かれている。
右にいく➡38　左にいく➡54

43 しかし，追いつかれてしまった。➡90

44 あっ！　番人がオノをふりまわしてきた！　➡4

45 ワッ！　プヨプヨが飛びかかってきた。➡21

46 ……と思いきや，いきなり非常ベルが鳴り，たくさんの悪魔が何ごとかととんできた。
戦う➡2　かくれる➡30　前の場所に戻る➡31

47 サテ，ドースル？
ろうやをあけて，人々を助ける➡103
無視して進む➡97

48 ついに彼女を見つけた。➡20

49 中は通路になっていて，二つに分かれている。
右へ行く➡80　左へいく➡33

50 あなたは，彼女が待っていることを思い出し，立ちあがった。➡68

51 あなたは，死んでしまいました。
ゲーム・オーバー

52 かくして，あなたはあっけなく死んでしまいました。
ゲーム・オーバー

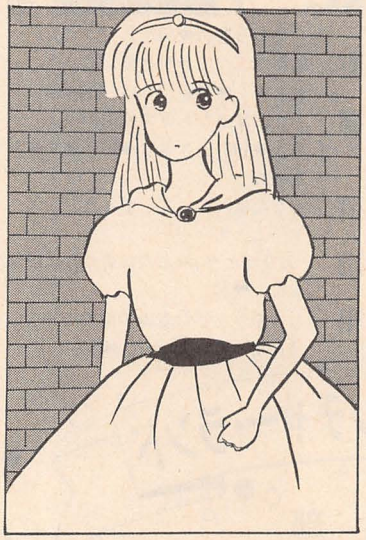
53 や〜〜ら〜〜れ〜〜た〜〜。➡59

54 そこには大きなドアがあった。
開ける➡115　素通り➡81

55 プヨプヨは，ニコニコして浣腸のふたを開けて中の液体を飲んだ。➡91

56 ウェ〜，へんな味。(ホントにまずいよ)吐く。ゲボ〜〜➡62　「良薬，口に苦し」と，悟りきったことを言って飲みこむ➡32

57 突然，あなたの体がとけだした！
➡88



58 プヨプヨは，おかしのお礼にカギをくれた。
二つのドアのある場所にもどり，左のドアをあける➡16　そのまま進む➡108

59 あなたは負けて，そのまま死んでしまった。
ゲーム・オーバー

60 ふと下をみると，カギが落ちていた。➡12

61 「ギャアアア」　吸血鬼はあっけなく死んでしまった。➡106

62 あっ！　ガイコツマンだ。
戦う➡64　逃げる➡80

63 通路が二つにわかれている。
右に行く➡10　左に行く➡80

64 わーい！　やっつけたぞ！　➡19

65 そのとき，モンスター・プヨプヨが襲ってきた。
さっきの通路の場所に戻る➡15　戦う➡45　「話せばわかる」と言う➡71

66 あなたは，十分な治療を受けることもままならず，そのまま死んでしまった。
ゲーム・オーバー

67 あなたは，もったいないオバケにとりつかれて死んでしまった。
ゲーム・オーバー

68 通路が二つに分かれている。
右にいく➡100　左にいく➡20

69 中から，妖怪〝もったいないオバケ〟がでてきた。➡67

70 アナタは，食中毒にかかってしまった。➡66

71 プヨプヨはピクッと立ち止まった。そして言った。「オカシヲ　チョウダイ」
前に拾ったおかしをやる➡8　だれがやるか。べー➡25

72 モンスター・プヨプヨが追いかけてきた。
逃げる➡7　戦う➡112　「話せばわかる」と言う➡5

73 そのとき，あなたの持っていた「はにわ」の目から，暖かい光があふれだし，あなたの死体にふりそそいだ。あなたは生き返った➡118

74 あっ！　ガイコツマンだ。
逃げる➡41　戦う➡85

75 ところが，実はろうやの中にとらわれていた人達は，悪魔の手下だったのである。➡117

76 Yeah！　勝ったぜ。➡101

77 そのとき，あなたの持っていたはにわが，爆発した。➡34

78 とたんにプヨプヨはおこりだし，まっ赤になった。➡45

79 あなたは殺されてしまった。
ゲーム・オーバー

80 入り口に戻ってしまった。➡6

81 あっ！　ガイコツマンだ。
逃げる➡43　戦う➡76

82 ここには，彼女はいない➡16

83 と，思いきや，オオカミ男は突然パワー・アップして強くなった。➡17

84 とたんにプヨプヨはおこりだし，まっ赤になった。➡89

85 あなたの頭上に岩がくずれおちてきた。➡109

86 そのおまんじゅうには，サルモネラ菌だのブドウ球菌だのが，いっぱいついていたのだ。➡70

87 あなたは動けなくなり，そのまま死んでしまった。
ゲーム・オーバー

88 さっきの死体は，あなたの死を暗示していたのだろうか？➡122

89 ワッ！　プヨプヨが飛びかかってきた。➡51

90 グサッ！　や〜ら〜れ〜たあぁぁ…。➡95

91 「×△★〜〜〜〜!!」プヨプヨは，赤くなったり青くなったりして走りま

わった。➡96

92 アナタは，かみ殺されてしまった。
ゲーム・オーバー

93 アナタは，倒れてしまった。➡111

94 なんとそこには，たくさんの人々がとらわれていた。しかし，彼女の姿はない。➡47

95 アナタは死んでしまった。
ゲーム・オーバー

96 プヨプヨは，ばったりと倒れ，そのまま動かなくなってしまった。➡19

97 ついに彼女をみつけた！ ➡57

98 うーむ，やられてしまった➡51

99 オオカミ男は意外に弱く，アナタにこてんぱんにやられる。➡83

100 ろうやがある。
ろうやに近づく➡119 素通りする➡62

101 おまんじゅうが落ちていた。
拾って食べる➡113 拾うだけ➡35 ふみつける➡69

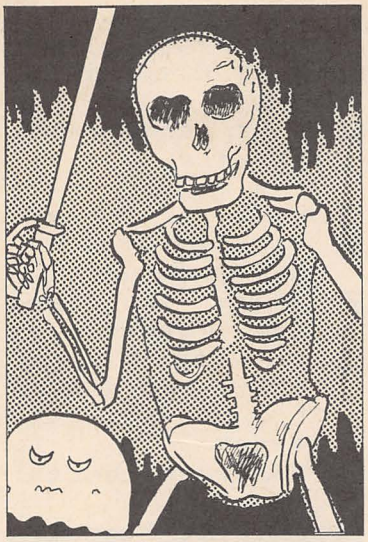
102 あ，足の疲れが…。➡87

103 しかし，カギを持っていないので，ろうやを開けることはできない。➡60

104 そこには，はにわが落ちていた。
拾う➡36 通りすぎる➡48

105 死体は，南の方向を指さしている。➡13

106 おそらく，あなたの持っていたイチジク浣腸が，ニンニクに似ていたからであろう。➡107



107 通路が二つにわかれている。
右にいく➡104 左にいく➡119

108 そこには血だらけの死体が…。
見る➡105 引き返す➡15 通りすぎる➡85

109 あなたは，死んでしまった。
ゲーム・オーバー

110 「ありがとう」みんなはあなたに感謝した。➡75

111 もうろうとした意識の中で，あなたは彼女の声を聞いた。➡50

112 わっ！ プヨプヨがあなたにいきなりかみついた。➡92

113 「イタタ」あなたはおなかがいたくなってきた。➡86

114 しかし魔王の足は速く，とうとうあなたは袋小路に追いつめられてしまった！ ➡77

115 入り口に戻ってしまった。➡3

116 そこには，たくさんのくさった死体がころがっていた。➡119

117 あなたは殺されてしまった。
ゲーム・オーバー

118 ついに彼女を見つけた。➡11

119 ついに彼女を見つけた。➡57

120 あなたの頭上に，大きな石が落ちてきた。➡93

121 ゲーム♥オーバー

122 あなたの体はドロドロにとけて，あなたは死んでしまった。ちなみに，さっき見つけた彼女はハリボテで作ったにせものだったのだ。
ゲーム・オーバー

123 あなたとマチルダが悪魔の要塞から出ると，そこは楽園になっていた。
THE END

●投稿待ってま～す
本コーナーへの読者の投稿をお待ちしています。ていさいは本記事を参考にして，原稿用紙に書いてお送りください。なお，内容は未発表で，オリジナルのものに限ります。また，全体のあらすじ，フローチャート，正しい行きかたも書きそえてください。あて先は「SUPER soft コーナー編集部ペーパー・アドベンチャー」係です。掲載者には規定の原稿料をおしはらいします。

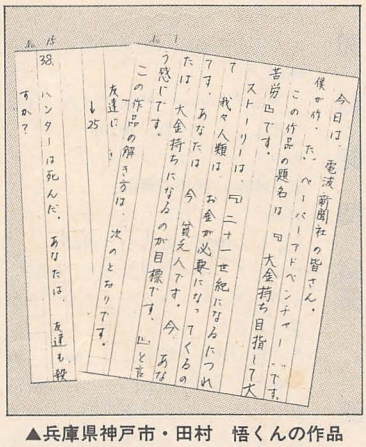
ペーパーアドベンチャー・ランド
編集部

1か月のごぶさたでしたが，ペーアド・ファンの皆さん，お元気でしたか？ 誌面の都合で，半分に押しつぶされちゃったけど，今月もペーアド・ランド，がんばっていきまっす!!

毎月，編集部に送られてくるペーアド作品は，約200～250通。中にはもう少しなんだけど，という作品もたくさんあります。（佐賀県烏栖市の友清秀樹くん，千葉県市川市の佐藤啓介くん，君たちももう少しでしたよ！）このコーナーでは，そんな作品や，おもしろいお便りなどを，これからも紹介していく予定です。

みなさんも，どしどし作品を送って下さい。

今月，このコーナーで紹介したいと思う作品は，兵庫県神戸市の田村 悟君の送ってくれた「大金持ち目指して大苦労」です。このゲームには強盗，誘拐，殺人がたくさんでてきます。ペーパー・アドベンチャーとしてのカンペキさを求めたために，ゲームの楽しさや夢が少なくなってしまったようです。ペーパー・アドベンチャーのおもしろさの一つに「現実を無視したハチャメチャなところ」というのがあると思うのですが……。どうか，これにメゲずにまた投稿してくださいね。字のウマさ，原稿の読みやすさは最高でした。



▲兵庫県神戸市・田村 悟くんの作品

ペーパー・アドベンチャーは，投稿が多い上に一つの作品をチェックする時間がたくさんかかるのです。そこで，読者のみなさんにお願いがあります。正しい行きかたの行番号を全部抜き出して，それを順番に書いた紙を同封してほしいのです。こうすれば，ストーリーの流れが簡単に理解できます。どうか，よろしくお願いしま～す！

また，楽しいイラストやお便り，近況報告なども募集しています。あて先は，「ペーパー・アドベンチャー・ランド」係です。

P．S．私に解けないペーパー・アドベンチャーはない!!

で・ば・ぐ

9月号ペーパー・アドベンチャー「デーモンズ」に，なんとバグと出してしまいました。以下のように，てい正してください。

21．そうだ遠回り…… ➡7

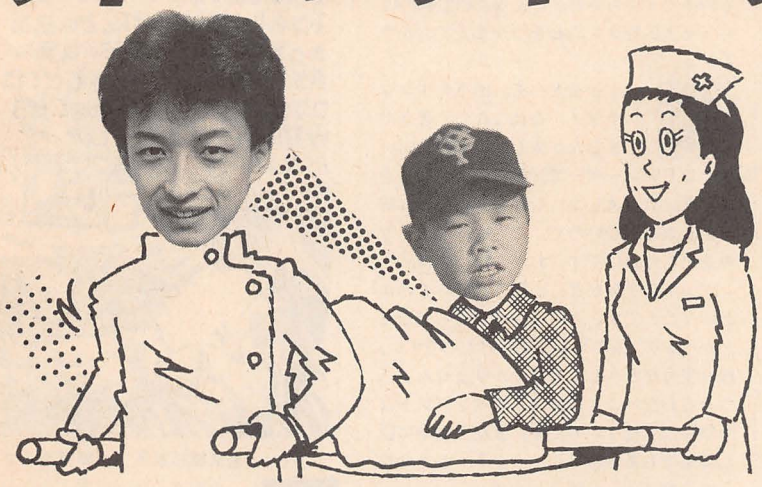
72．黄金の城が……
前へ進む➡ 129 素通りする➡63

編集部のミスにより，作者のかたをはじめ，みなさんにご迷惑をおかけしました。申しわけありません。

編集長：誰にもとけないペーパー・アドベンチャーなんて，シャレにならんぞ!!

編：みなさん，ごめんなさい!!

山下 章のレスキュー!!……
アドベンチャー・ゲーム



このコーナーは，アドベンチャー・ゲームを楽しむ読者のみなさんのためのページです。どうしても解けないゲームに関する質問や，かくれ情報など，みなさんからのお便りに，山下 章先生がこたえてくれます。

本文の一番最後に載っているきまりを守って，どしどし応募してください。

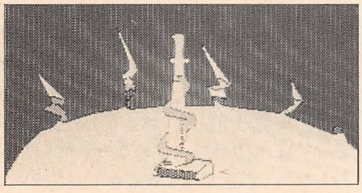
なお，タイトルの山下先生とつぐ美ちゃんが運んでいる救出者として登場したい人は，できるだけアップで顔が写っている写真をお送りください。本コーナーにピッタリの写真を選んで毎号，月替わりで掲載します。今月の救出者は福島県安達郡の星野 誠君です。

Q&Aコーナー

Q こんにちは!! 2枚目のお手紙で〜す。ボクはPC-9801Fを買って2年たつボウヤです。友達にすすめられて『デーモンズリング』を買ったのですが，どうしてもわからない場面がひとつあります。それは，メントウサの剣のところです。何を入力してもダメで，身動きがとれません。山下先生，どうかHelp me!!

〔佐賀県三養基群・浅川聖二11才〕

A 今月はファルコムの『デーモンズリング』からスタート。先月紹介した『アステカ』の前に発売された作品だ。さて，浅川クンのハガキの内容から推測すると，メントウサの剣を取ったあとに上へ行こうとしても，降りるときに使ったクサリが切れてしまっていて登れないんじゃないかな？『クエスト』というAVGでも同じトリックがあるんだけど，ここでは最初に下準備をしてから穴に降りていけばいいんだ。クサリが切れてしまうんだったら，なにかクサリの代わりになるような物を××してあげればいい。



▲「デーモンズリング」剣は取れたけど……

Q ボクは，7月21日に秋葉原のニデコで行なわれたベーマガのマイコン・ソフト大会に行きました。そこで開催された山下先生のAVG講座はたいへんよくわかりましたヨ！話は変わりますが，『デゼニランド』のジャングルクローズの神殿の場面がわかりません。仏像を動かしたりいろいろなことをしましたが，すべて「ナニモオキマセン」でした。いったい，どうしたらよいのでしょうか？

〔東京都杉並区・小林 元12才〕

A 講座に来てくれた人からたくさんハガキをいただいているけど，今月は代表して小林クンのハガキを掲載してみた。神殿の場面で悩んでいるということだが，当然「PUSH BUTTON」はやってみたよね？ このときに表示されるメッセージが，とても重要なヒントになっているんだ。ものごとは攻めるばかりが能じゃない。たまには退却することも考えなくっちゃ。



▲満員御礼だった山下先生のAVG講座

Q はじめまして，山下先生！私はオーストラリアのメルボルンの住人です!! 私はあの『惑星メフィウス』をプレイし始めて，2年が経過しようとしているのですが，いまだに解き終わることができません。スラム街を抜け出しシティへ行けたのですが，市民カードがないのでどうしようもありません。スラム街のヤーさんに頼んでも「カネガナイカラダメ」と言われ，「ハンサム」「カッコイイ」とおだててもダメ。どうしたらよいのでしょうか？ オーストラリアでひとり悩むこのあわれな少女に愛の手を！

〔オーストラリア，メルボルン・浜田小雪18才〕

A ゲゲッ，エアメールだ!! 外国でもレス・アベを読んでくれている人がいるなんて，ウレシイねえ。それじゃ，さっそく小雪ちゃんの質問に答えよう，キミがスラム街でお金をもらえないのは，メフィウスの税関の場面でレディーロボットの質問にキチンと答えてないからなんだ。アレさえ答えておけば，税関内でもキミが捕えられるのを見ていた人物がスバラシイ手助けをしてくれるんだヨ。

Q 山下先生，ボクたちはPC-8801の『クランストン・マナー』に取り組む小5のスーパー・コンビです。さっそく質問ですが，屋敷の地下にいるピンクの大牛の場面がわかりません。説明書によると，この牛は金かい室を守っているそうなのですが，戦っても東へ強硬突破してもダメ。山下先生，どうかボクたちにヒントを教えてください。

〔東京都世田谷区・西本圭輔10才＋丸山公一郎11才〕



▲「クランストンマナー」牛の弱点はどこだろう？

A 小５で『クランストンマナー』はちょっと難しすぎたかな？ このゲームは，屋敷の中に隠された16個の財宝を探すということが目的の，いわば『ミステリーハウス』の16倍難しい(?) ゲームなんだ。ところで，スーパー・コンビのお２人は，トリ目という言葉をご存知かな？ この大牛がまさしくそれ。ということは，どうすればいいのかだいたい見当がつくよね？

Q ボクは『デス・トラップ』のオバチャン（イヴ）のところへ入ったら，出られなくなってしまいました。「デル」などとやってもだめだし，ましてや「サワル　ムネ」などとやってしまうと「ハタラケー，ハタラケー」と言われて一生イヴのドレイになってしまいます。どうしたらいーんでしょーか？

〔大阪府大阪市・山本健二？才〕

A ウ～ム，はっきり言うと，この場面でイヴにプレゼントをあげるのが正解。ただし，何をプレゼントするかが難しい。山本クンはたぶんまだ手に入れてないから悩んでいるんだと思うけど，ゾウの場面で手に入る××をイヴにあげればいいんだヨ。ちなみに，イヴの小屋に行かなくても，ゾウに川を渡らせてもらって先へ進むという別の解きかたもあるんだ。

Q こんにちは，私はミクです。実は広野クンのことで山下先生にご相談したいんですけど……。たしか８月号のレス・アベに『ウイングマン』が載っていて，「もちろん，小ビン・指輪・ブレスレットは……」と書いてあったと思うのですが，広野クンはブレスレットを見つけることができません。キータクラーと戦って勝っても見つけられなかったみたいです。山下先生，広野クンを助けてあげてほしいの。わかって！

〔岐阜県恵那市・鈴木宙夫？才〕



▲「ウイングマン」アオイちゃんの登場する場面にブレスレットがかくされている？

A ハーイ！ 私はアオイヨ♡ ブレスレットが見つけられないなんて，ダメな広野クンね。校舎の中を歩き回っていると，私が出てくる場面が１か所あるでしょ。そこをよーく探してみるように広野クンに言っといてよ！ エッ，広野クンはカーテンのむこうに寝ているカワイイ女の子に気をとられちゃってるの？ ミクちゃん，そんなことじゃダメ。ちゃんと広野クンの心をつかまえておかなくちゃ。

Q ドーモドーモ，山下先生コンニチワ！ なれなれしく書きだしましたが少し助けてください。ボクはP98ユーザーで，『鍵穴殺人事件』を２年前に買いました。しかし，いまだに解くことができないので，こうやっておハガキを出したわけです。わからないのは，ペンダントの半分がどこに隠されているのかということです。ガレージのところでなんとかペンダントの半分を見つけたのですが，残り半分がどうしても見つかりません。二つそろわないことには，このペンダントは全然役に立たないのです。まだどこかに隠し部屋でもあるのでしょうか？ どうか教えてください。お願いします。

〔東京都東久留米市・ＳＡＭＵ14才〕

A かなり古い話だけど，昔『大魔王シャザーン』というアニメがあった。「出てこいシャザーン!!」と言いながら主人公のカップルが二つに分かれた指輪を合わせると，「アパラパー！」という声をともにシャザーンが出てくるのだ。別にこれがＳＡＭＵクンの質問に関係あるわけじゃないけど，二つに分かれたペンダントを見てつい思い出しちゃっただけ。さて本題に入ると，もう片方のペンダントは，秘書の部屋の秘密の入口のところにあるんだ。秘密の入口を開けるためには，部屋のスミに置いてある置き物のてんびんのお皿に××を載せてやればいいのサ。

Q 暑中お見舞申し上げます。暑い中を毎回ご苦労様です。私は山下先生と反対の名前の下山です。先生，どうか同い年の悩める子羊に愛の手を!! 実はPC-8801mkⅡの『サザンクロス』なのですが，やっとのことで地球の上まで帰ってきたというのに，思いつくどんな単語を入力しても道が開けません。UやDとすると「機長，やめてください！」と出るばかり。宇宙船から脱出もできないし，カプセルも開けられないし，いったいどうしたらいいんでしょう？ 山下先生，教えてください。どうぞよろしくお願いします。♡

〔宮城県仙台市・下山裕美21才〕

A ウ～ン，せっかくラスト・シーンまでいったのに残念！ この場面の入力単語はちょっとひねくれてるけど，よーく考えてみれば気づくことなんだヨ。ロケット・飛行機などが地表から飛び立つことを「××する」そしてその逆を「△△する」というんだよネ。この場面は，英語で入力するよりも日本語で勝負したほうが得策だヨ。



〔東京都杉並区・土田康博？才〕

A 土田クンは，宇宙ステーション内にあるコントロール・ルームの中にまだ入ってないんじゃないか？ コントロール・ルーム内のコンピュータで，キミが悩んでいるドアの開閉を制御することができるんだヨ。エッ，コントロール・ルームのドアも開かない？ それは，ちょっと注意力が足りないゾ。惑星ベガサイドにあるネコジャラ宇宙大学の校舎内の黒板に，ドアを開けるためのおまじないが書いてあっただろ？

Q 山下大明神様，お願いします！ ボクはあの名作『ウィザード＆プリンセス』に挑戦中ですが，山の中にあるくずれかかった橋のところで悩まされています。持ち物をすべて捨てると渡れることは渡れるのですが，あとで巨人に出会ったときに道具がなくて立ち往生してしまいます。なにとぞヨロシクお願いします！ ちなみに持ち物は，リンゴ・指輪・ナイフ・ロケット・ハープ・シャベル・ロープ・イカリなどです。

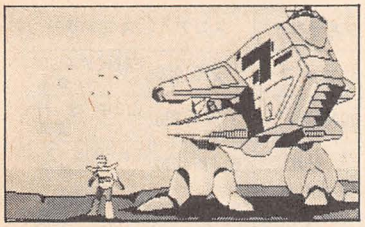
〔岡山県岡山市・石川直志18才〕

A なつかしいなー，この『ウィザード＆プリンセス』は，ボクが２本目に解いたＡＶＧ。思えばあの頃から，ボクはＡＶＧのトリコになってしまったのだろうか……。それではここで，石川クンにつり橋を渡る方法を伝授しよう。とにかく，今までに知ることができた魔法の呪文をとなえてみるのだ！ ３種類の呪文のうちの，ひとつをとなえたあとならば，つり橋なんてお茶の子サイサイ。持ち物は一時的になくなるかもしれないけど，必ずあとで取りもどすことができるは

ずだ。

Q ボクは今『ザース』をプレイしているのですが，マキストン岬のウォーキーの操縦方法がわかりません。「コクピット　タタク」や，「マニュアル　サガス」などとやってもダメでした。どうかヒントを教えてください！　P．S，ザース㊙情報その①マキストン岬でライフルで鳥を打つ。その②ライフルでザースまたはトラルドを打つ。その③アスタ村のコンピュータに「アホ」と言う。

〔東京都調布市・橋野昌次郎？才〕



▲「ザース」目の前には，美しい海があります

A ウォーキーの動かしかたがわからないってことは，橋野クンはまだアスタ村を完璧にクリアしていないんだね。実は，アスタ村には地下があるんだ。持ち物のひとつを△△△と使えば地下へ行く通路がひらけるので，もうひとガンバリしてみてね。なお，この『ザース』はＡＶＧ別冊本にくわし～く出てるので，お楽しみに。

今月のハガキNo.1

クイズ“曲名”ドン!!

○の中に文字を入れ，○の数字で小さい順にならべよ。

NE○ER ----- MIE
愛.お ぼ○○いますか -----飯島真理
○久○ぶりね ----- 小柳ルミ子
泣かない○ ----- 館ひろし
○番野郎 ----- 近藤真彦
コント○ール ----- 河合奈保子
少女○ ---- 中森明菜
ピンク○モーツァルト ---- 松田聖子
○○○(ヒット未確認飛行物体)ーピンクレディー
雪に○いLOVE LETTER ----菊池桃子
○○ン.ウインド ----中森明菜
○レイジーラブ -----堀ちえみ
WE ARE THE WORL○----USA FOR AFRICA

よろしくおねがいします!!

〔東京都江戸川区・片岡憲志？才〕

A ⑨カンドラブ……中森明菜
⑧たしの城下町……小柳ルミ子
ＢＯＹの⑤ーマ……菊地桃子
つ⑪さの折⑩たエンジェル……中村あゆみ
ＤＡＮＣＩＮＧ　ＳＨＯＥＳ…ＳＥＩ⑬Ｏジョ④ーの子守唄……アリス
⑦なた⑥もっと知りたく①…薬師丸ひろ子
俺③ちのロカビリーナイト…チェッカーズ
ＢＥＥＴ　⑫Ｎ　ＰＡＮＩＣ……風見慎吾
シャイニン・オン～君②哀しい…ＬＯＯＫ

読者の広場

秘 どうもこんにちは，ボクが知っている㊙情報を紹介します。
①『サザクロ』のＡＤＶ２で少女に人形をあける。
②同じく『サザクロ』で，○×△とやらしい言葉を入れるとするどい言葉が！
③『サラトマ』で古道具屋のナシをなぐる。
④『タイムトンネル』で「テ　ミル」。
⑤『はーりぃ・ふぉっくす』で「バカ」「アホ」と入力する。
以上，知っていたらすみません。

〔東京都多摩市・平田雄一郎14才〕

秘 エー，先月はみごとにボツにされたので，今回あらためて㊙を三つ送ります。
①『慶子ちゃんの秘密』で110番，119番する。
②同じく『慶子ちゃんの秘密』でＪＪレストランのマスターに「ケイコ　キク」。
③『デゼニ』の梅下館で「ＧＥＴ　ＢＯＹ」。
Ｐ．Ｓ，やっぱり「今月のおハガキNo.1」は女性優先なんですか？

〔兵庫県西宮市・八馬以久郎19才〕

秘 ①『ウイングマン』の教室で，「カク　コクバン」「トル　ベルト」「ミル　プリント」。
②同じく『ウイングマン』で，何も入力せずリターン・キーを押し続ける。
③『タイムトンネル』でなにかを「コワス」。
④『タイムシークレット』で，トイレの中の人にいろいろ質問する。
⑤『暗黒城』の花の妖精に「ハラマキトカゲ」と話す。
⑥『タイムトンネル』の盗賊に「サキンアゲル」すると自然に戦える。

〔広島県広島市・さくらふぶき12才〕

秘 Ｘ１用の『デーモンクリスタル』についての㊙情報を発表します。
★ハウス19で出てくる女の子（魔女？）を取ると……。
★ハウス25である物を取らないと，ハウス30で泣きを見るゾ!!
★ハウス26以降はどんどん宝箱が出るけれど……。
★９月号でMZ-1500版の継続プレイについて書いてありましたが，Ｘ１版のも見つけました。その方法は……おっと，ムニャムニャ（編さんのマネ）。ちなみに，ハウス30で継続プレイをしようとすると，ハウス１にもどされてしまいます。

〔神奈川県横浜市・高橋建太？才〕

Q はじめまして，山下先生。ところで，ファミリーコンピュータ用の『ポートピア連続殺人事件』が発売されるって本当ですか？

〔長崎県南高来郡・アーメスＭＫⅢ16才〕

A 本当なんだ。今エニックスが移植をしていて，今年の10月か11月には発売の予定らしい。とうとうファミコンにもＡＶＧの時代がやってくるゾ！　さあ，みんな，ＡＶＧ別冊本を買ってそれにそなえよう！（さりげなく広告しちゃうのがニクイでしょ♡）

意 私は菊池桃子より，斉藤由貴のほうがいいと思います。

〔秋田県由利郡・相馬　貴13才〕

A う～ん，そういう意見もあるなあ。たしかに桃子ちゃんはカワイイけど，由貴だって……（編集長：コラ！　こんなくだらん話題でページを使うんじゃない!!）。

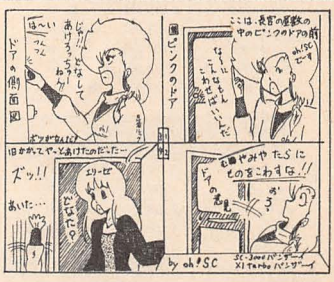
願 レス・アベのページを10ページにしてくれ～～～!!

〔埼玉県富士見市・稲垣宏俊13才〕

A いくらなんでもそれは無理というもの。ボクのスケジュールのことも考えてみてくださいナ。ただし，今度発売されるＡＶＧ別冊本では10ページどころか想像を絶するくらいワイドになったレス・アベのページがあるから，楽しみにしていてネ。

この「レスキューＡＶＧ」のページに応募したい人は，ハガキにわからないシーンを書いて，以下のあて先まで送ってください。ただし，質問は１人１ゲーム１シーンにかぎります。そして，必ずキミの体験談や失敗談（○○○と入力したけどダメだったなど）を書きそえてください。また，「読者の広場」「突撃インタビュー」「チャレンジＡＶＧ」に対するハガキ，さらにはファンレターなどなんでもお待ちしています。みなさんのハガキでこのページを盛り上げていってくださいネ。なお，電話によるお問合わせには編集部はいっさい応じませんので，ご了承ください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田１－11－15　電波新聞社出版部マイコンＢＡＳＩＣマガジン編集部「山下　章のレスキュー・アドベンチャー・ゲーム」係まで。



▲「タイムトンネル勝利への道…恐怖のピンクのドア」
〔奈良県橿原市・oh!ＳＣ〕

CHALLENGE HIGH SCORE!

このランキングは全国各地のお店の協力によりまとめています。ゲームの掲載順は人気度です。

全国集計 おめでとうYou are Champion!

タイトル	メーカー	スコア	スコアラー
バラデューク	ナムコ	48面クリア	全国25人の皆さん
グラディウス	コナミ	1,463,600	GAME MATE …東京
T・A・N・K	SNK	最終面クリア	全国13人の皆さん
キングオブボクサー	ウッドプレイス	9,999,000+α	全国7人の皆さん
戦場の狼	カプコン	9,999,900+α	ROMMANIA(新宿支部) MKII …東京
いっき	サン電子	9,999,990+α	CELEBRATION…愛知 G.M.C.HAL…福岡
メトロクロス	ナムコ	905,250	杉山満史 UCX(清商高)…静岡
飛龍の拳	タイトー	1,175,100	ジャスピオン …京都
ハングオン	セガ	37,813,950	SUGINO …愛知
シティコネクション	ジャレコ	3,893,500	AHOT.M.BROS (あっち)…愛知

タイトル	メーカー	スコア	スコアラー
マーブルマッドネス	ナムコ	215,690	FANCY-ACO …東京
青春スキャンダル	コアランド	3,947,220	山中季行 …愛知
テディーボーイブルース	セガ	6,175,230	T.M.BROS(√2) …愛知
ツインビー	コナミ	8,559,700	GIL-HAMADA …東京
1942	カプコン	13,798,600	STAC-VIL …大阪
ドラゴンバスター	ナムコ	9,999,990+α	全国3人の皆さん
ウイズ	タイトー	1,000,000+α	ECATERINA SZABO(TDF) …東京
ロードランナーII	アイレム	9,999,990+α	すすきのはじめ 堀江辰征 …京都
パックランド	ナムコ	1,464,320	安藤敏哉 …北海道
ペンギンくんウォーズ	UPL	433,450	瀬野和博 …神奈川

このコーナーは，全国のビデオ・ゲーム・コーナーのご協力により作られています。掲載されている機種は，基本的にそれぞれのお店で人気の高いものです。

備考欄は，ゲーム難易度・エクステンド設定が標準のものと異なる場合，とくに高得点をマークしたときのクリア・ラウンド数，継続プレイのモードがある場合の使用の有無，そのほか，お店からの連絡事項のためのスペースとして設けられています。

「※」印がついているスコアは，備考欄には何も書かれてはいませんが，おそらく標準のものとは異なる設定でプレイしているのではと思われるものです。

なお，全国集計のハイスコアラーは，原則的に，難易度設定，クリア・ラウンド数の明確なスコアの中から選んでいます。また，機種によっては，一定のスコア以上はすべて同等の記録として，全国集計に掲載する場合もあります。ご了承ください。

平等で健全な競い合いをしていただけるよう，規約を設けさせていただいておりますが，ご意見などありましたら編集部までお寄せください。

函館キャロットハウス
北海道函館市美原町2-5-1 ☎0138-46-4336

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウス	425,800	大国治	
T・A・N・K	2,203,210	大国治	
バラデューク	23,180	丸山二馬	
いっき	——	——	
飛龍の拳	305,100	W.M	
ドラゴンバスター	8,995,420	浜豊秋	
1942	12,663,950	丸山&赤川	
ロードランナーII	2,507,390	浜豊秋	
リターンオブザインベーダー	1,184,500	浜豊秋	
チャンバラ	41,500	BUG	

ゲームコーナーロン
北海道札幌市北区新琴似12条11丁目1-5 ☎011-761-6172

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★バラデューク	98,190	佐野	48面
メトロクロス	736,050	平岡淳	SIR
ロードファイター	584,090	渋沢	2ゴールイン
★パックランド	1,464,320	安藤敏哉	37面
★ドラゴンバスター	9,999,990	佐野	1コイン ポプアップ
戦場の狼	2,615,100	千葉孝広	1コイン 85面 永久パターンナシ
テディーボイブルース	1,543,360	佐藤昌信	1コイン30面
1942	12,258,550	滝本	1コイン
リバルス	761,770	石川司	2コイン
忍者プリンセス	623,950	YAN	1コイン 16ステップクリア

川沿キャロットハウス
北海道札幌市南区川沿2条1丁目18番17 ☎011-572-2370

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バラデューク	57,300	田口剛司	
ポールポジションII	66,480	鈴木靖彦	
メトロクロス	600,750	よこいひろし	
ドラゴンバスター	7,159,600	砂子田政昭	
グラディウス	505,300	上田一彦	
いっき	401,900	かねこたつや	
T・A・N・K	1,753,230	かねこたつや	
ツインビー	6,518,900	つきだて	
キングオブボクサー	1,652,000	芳野浩也	
シュートアウト	999,999	かねこたつや	

プレイシティキャロット小樽店
北海道小樽市花園町1丁目1-10東宝スカラ座1F ☎0134-23-9696

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウス	1,111,100	Hyper たけの	
キングオブボクサー	2,023,000	Hyper 内村	32勝
ディグダグII	1,000,000	Hyper たけの・つきだて・うし・CAT	26面
メトロクロス	823,100	Hyper つきだて	SIR
マーブルマットネス	184,620	Hyper のりよし	1コイン 76S残り 1ミス
バラデューク	68,350	Hyper たけの	
シティコネクション	734,300	Hyper CAT	
いっき	453,740	Hyper つきだて	
飛龍の拳	720,000	Hyper うし	パターン使用
T・A・N・K	1,935,830	Hyper CAT	正攻法全面クリア

澄川キャロットハウス
北海道札幌市南区澄川5条3丁目 ☎011-813-6445

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウス	1,235,600	HYPERたけの	14面
メトロクロス	811,950	かねこたつや	SIR
マーブルマッドネス	170,920	HYPERつまだて	1回ミス
★T・A・N・K	1,510,000	かねこたつや	3ミス・クリア
バラデューク	66,130	HYPERたけの	22面
いっき	353,940	かねこたつや	3周目の8面
キングオブボクサー	1,770,000	よこいひろし	27面
チャンバラ	116,900	よこいひろし	7面
レイダース5	1,038,160	CAP	28面
アイスクライマー	7,497,880	つきだて	94面

プレイシティキャロット琴似店
北海道札幌市西区琴似2条3丁目琴似クリーンビル ☎011-621-1110

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウス	706,800	中川剛	
飛龍の拳	4,033,700	畑野千春	
バラデューク	96,080	吉田明弘	
キングオブボクサー	2,278,000	内村誠助	35面
T・A・N・K	9,982,140	弥左繁晴	
いっき	483,320	佐々木義久	
シティコネクション	1,080,000	かねこたつや	
メトロクロス	804,550	つきだて	
パックランド	1,430,330	中川剛	1～53面
ウイズ	534,520	中島幸晴	

プレイタウン赤い風車
北海道札幌市中央区南23条西11丁目 ☎011-562-1384

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バラデューク	68,310	げんいち	ノーマル
ハングオン	21,506,040	内山智之	ノーマル
飛龍の拳	335,400	げんいち	ノーマル
メトロクロス	506,400	上田一彦	ノーマル 32面クリア
シティコネクション	502,500 (6,284km)	K.T	ノーマル
青春スキャンダル	176,620	K.N	ノーマル
キングオブボクサー	1,045,000	GAL	ノーマル
マーブルマッドネス	130,040	MOA	ノーマル
ブギーマナー	135,490	LUM	ノーマル
いっき	84,200	田谷圭介	ノーマル 1P

プレイシティキャロット仙台店
宮城県仙台市中央1-2-3 ☎0222-23-8380

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★バラデューク	244,860	K.W (FAC)	ノーミス 48面クリア
メトロクロス	804,850	SOL (FAC都山)	32面クリア
ディグダグII	1,000,000	TAG,USA,SOL	31面クリア
マーブルマッドネス	210,330	WED	1人用
グラディウス	1,125,100	F.K.S (FAC静岡)	STAGE 17
戦場の狼	2,976,000	K.W(FAC)	100面
ツインビー	5,829,700	Bee	1P26面
★T・A・N・K	9,999,990+α	飯野弘章 サルト 長岡武志 大橋和弘	LAST STAGE
シティコネクション	1,335,200	TOI (FAC)	13,971km
エグゼドエグゼス	10,000,000	K.W (FAC)	31面

サンレジャー荒川沖店
茨城県土浦市荒川沖最崎屋3F ☎0298-41-3810 (内)238

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スパルタンX	581,000	鶴田広美	
ポールポジション	59,920	CBR	
ツインビー	1,610,900	TOP・LUM	
バックランド	814,960	TURBO	
メトロクロス	310,510	TURBO	
ドラゴンバスター	287,910	TOP・HIT	
戦場の狼	1,074,000	TOMCAT	
忍者くん	865,900	高橋一洋	
ロードランナーII	2,027,550	谷津利光	
ワイバーンF0	356,800	たこ八郎	

室蘭キャロットハウス
北海道室蘭市中島町1-33-3 ☎0143-45-1951

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウス	781,500	DECO	14面
ハングオン	9,938,200	バリバリくん	
バラデューク	45,360	武市敏幸	
飛龍の拳	912,700	武市敏幸	
青春スキャンダル	341,120	にっくん好きよ	忠ちゃんより
いっき	263,660	武市敏幸	1P
シュートアウト	364,829	山田浩正	
マーブルマッドネス	148,830	山崎拓	1P
キングオブボクサー	699,000	GYRO.X.	
メトロクロス	343,800	武市敏幸	

ブックセンタースクラム
宮城県泉市松森字後田45 ☎02237-3-3687

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★バラデューク	164,980	K.W (FAC)	48面クリア
ハングオン	4,189,940	S.X	
アイスクライマー	8,465,650	鈴木邦彦 (FAC)	
ディグダグII	1,000,000	日教組紛砕(USA) ・FREE CLUB・	スコア表示限界 31面
マーブルマッドネス	145,910	K.W (FAC)	1P
テディーボーイブルース	815,870	福田	26面
シティコネクション	363,100	コメディ高橋	
ツインビー	4,287,650	K.W.(FAC)	17面
戦場の狼	300,000	H.Saito (FREE CLUB)	永久パターンなし
メトロクロス	734,600	K.W (FAC)	32面

宇都宮キャロットハウス
栃木県宇都宮市駅前通り1-5-10 ☎0286-25-6652

タイトル	スコア	スコアラー	備考
テディーボーイブルース	1,396,940	武石公治	
T・A・N・K	10,000,000+α	鈴木勝美、渡辺伸明、塩沢昭紀	
マーブルマッドネス	192,160	川島啓司	
バラデューク	115,850	塩沢昭紀	43面
バックランド	1,759,290	幕内隆	トリップ1～
シティコネクション	804,800	井上和宏	
キングオブボクサー	860,000	鈴木勝美	
飛龍の拳	1,665,400	鈴木勝美	
シュートアウト	1,147,654	鈴木勝美	
いっき	266,060	塩沢昭紀	

バサディナ
北海道札幌市中央区南5条西4丁目 ☎011-518-2304

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ピンボ	1,324,700	ケン	
1942	10,232,470	西条光良	
戦場の狼	6,557,600	芳野浩也	
キングオブボクサー	2,738,000	福本勇三	
ロードランナーII	4,440,620	川上陽一	
リターンオブザインベーダー	1,202,400	あかげ	
トライアウト	973,000	Super Star	
スパルタンX	470,190	池田知嗣	
イーアルカンフー	3,420,700	芳野浩也	
ロードファイター	1,251,160	APO	

宮城野原キャロットハウス
宮城県仙台市五輪1丁目10-7 ☎0222-99-2817

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バラデューク	143,110	K.W (FAC)	
飛龍の拳	552,100	ニカウ (FREE CLUB)	
いっき	2,550,700	シゲル(いなづま)	
シティコネクション	882,400 (7,324km)	T.Y	
メトロクロス	733,350	REI (FAC)	
キングオブボクサー	5,555,000	シン	77面
シュートアウト	1,000,000+α	ニカウ (FREE CLUB)	
ディグダグII	1,000,000	USA (FREE CLUB)	
マーブルマッドネス	198,780	BOX	1P
ブギーマナー	2,171,360	サルト(K.K)	

ファンフル
群馬県前橋市千代田町4丁目12-3 ☎0272-34-7457

タイトル	スコア	スコアラー	備考
フェアリーランドストーリー	3,230,650	MYC	96面
ハングオン	9,638,760	FBI	
戦場の狼	320,700	FBI	
ツインビー	1,093,050	FBI	
青春スキャンダル	239,400	K.S	
イーアルカンフー	297,800	たこはい	
キングオブボクサー	673,000	FBI	
メトロクロス	435,250	島津	
シティコネクション	431,300	FBI	
忍者プリンセス	260,900	岡町	

ネットワークインタイトー
岩手県盛岡市大通1-10-4 ☎0196-22-5188

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★T・A・N・K	1,242,040	装甲教導師団	最終面
飛龍の拳	1,262,900	斉藤芳治	
キングオブボクサー	2,035,000	斉藤順二	
ペンギンくんウオーズ	523,550	松田泰則	
ピンポンキング	21－18	HIROKO	優勝
ウイズ	389,990	れもんしのぶ	
青春スキャンダル	190,220	斉藤順二	
シュートアウト	83,945	第一戦車団撃兵師団	
ロードランナーII	3,508,500	沢田浩一	
フェアリーランドストーリー	275,290	あぼ	

山形キャロットハウス
山形市七日町3-2-30 ☎0236-33-3599

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウス	1,082,200	おがみじゅういちくん	
★T・A・N・K	9,999,990+α	大橋、王造、佐藤、吉田 鮫野、ナッくん、森、藤上	1コイン 32面クリア
いっき	776,920	庄司敏則	
戦場の狼	1,105,400	吉田信	
バラデューク	53,580	大槻和弘	
メトロクロス	834,850	鎌上直樹	1コイン 32面クリア
キングオブボクサー	492,000	佐藤誠	1コイン
テディーボーイブルース	1,453,520	しもべいは、よしべい	
飛龍の拳	356,100	ごんべー	1コイン
シティコネクション	645,200	岩田稔	

ゲームシティジル
群馬県高崎市中紺屋町33 ☎0273-25-9775

タイトル	スコア	スコアラー	備考
宇宙戦艦ヤマト	2,829,770	GTR	
ロードランナーII	625,740	S.K	
ワイバーンF0	384,770	H.M	
ドラゴンバスター	1,150,780	高橋政志	
イーアルカンフー	392,100	高橋政志	
戦場の狼	3,245,100	H.H	
スパルタンX	309,050	H.H	
キングオブボクサー	620,000	GSX	
ウイズ	417,340	伊佐一浩	
飛龍の拳	440,900	Sue	

プレイシティキャロット八戸店
青森県八戸市大字六日町33 ☎0178-44-4645

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウス	918,700	赤坂守	
戦場の狼	1,129,700	赤坂守	
ハングオン	8,984,930	小川潤	
マーブルマッドネス	145,040	坂本考次	
メトロクロス	737,850	赤坂守	
キングオブボクサー	3,317,000	赤坂守	
T・A・N・K	860,490	ゆじ	
飛龍の拳	3,454,700	赤坂守	
いっき	257,420	赤坂守	
バラデューク	87,180	FAM	

筑波学園キャロットハウス
茨城県新治郡桜村天久保1-5-3 ☎0298-51-7581

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ハングオン	13,649,580	KEI	
★バラデューク	125,170	FUN舟橋	ノーマル 48面クリア
飛龍の拳	735,000	TER	
グラディウス	1,310,900	WSF.VR	エプリー7万
マーブルマッドネス	172,350	STAFF OF VG2	ベリーイージー
テディーボーイブルース	917,870	VS.	
いっき	243,480	MAGICAC-SIN	
メトロクロス	611,600	FUN舟橋	
戦場の狼	719,600	MAGICAL-SIN	
ディグダグII	863,700	ACE	

セントラル・パーク・PART I
埼玉県川口市芝3732 ☎0482-53-9457

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウス	517,300	遠藤孝晴	
★戦場の狼	9,999,900	石原慎次	
バラデューク	15,340	石川俊史	
★ドラゴンバスター	9,999,990	木村雅彦	
小林寺への道	10,000,000	奈良廉	
イーアルカンフー	2,000,000	RGK石神	
バックランド	1,295,400	木村雅彦	
高校野球	493,000	増田博一	
ツインビー	6,972,000	奈良廉	
ディグダグII	360,300	木村雅彦	

スペースキャンパスステーション
宮城県仙台市1番町2-7-1 ☎0222-23-4021

タイトル	スコア	スコアラー	備考
宇宙戦艦ヤマト	38,893,200	RYU	
ツインビー	2,728,450	RYU	
ペンギンくんウオーズ	701,500	棟形	
ワイバーンF0	887,510	MR	
ウイズ	502,210	あつしこ	
リターンオブザインベーダー	800,300	クリィーミ マミ	
メトロクロス	593,150	ニカウ	
忍者プリンセス	495,000	DIA	
マグマックス	268,100	MKSJOF	
戦場の狼	1,181,800	AN	

日立キャロットハウス
茨城県日立市鮎川町6-7-25 ☎0294-34-1010

タイトル	スコア	スコアラー	備考
T・A・N・K	1,761,150	T.桜井	
グラディウス	502,000	VERY-NERVOUS-ELL	
バラデューク	62,060	片山正章	
マーブルマッドネス	55,420	YAMATO	イージー
シュートアウト	999,999+α	YSP	
いっき	332,620	YSP	1P
戦場の狼	1,100,000	江田	
キングオブボクサー	246,000	高梨	
リターンオブザインベーダー	1,007,800	浜田	
テディーボーイブルース	3,373,820	VERY-NERVOUS-ELL	

ゲームインJ&B
東京都千代田区神田小川町2-5 ☎03-295-9034

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウス	686,000	A.C.U.	
ハイボルテージ	327,560	河原	
シュートアウト	503,880	米田	
シティコネクション	3,070,300	A.C.E.	
ペンギンくんウォーズ	1,072,800	C.C.R.	
戦場の狼	2,400,200	海野	
チャンバラ	87,200	みづの	
T・A・N・K	288,880	出口	
飛龍の拳	515,100	みのわ	
スターフォース	919,300	園田	

ビッグキャロット新橋店
東京都港区新橋2-8-7 サンスタービル内 ☎03-503-6483

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウス	1,215,000	ATARI-FANCY-ACC-HKD	
1942	11,838,400	うる星あんず	
★バラデューク	48面クリア	ATARI-FANCY-ACC-HKD	
シュートアウト	999,999	ATARI-FANCY-ACC-HKD	
キングオブボクサー	1,290,830	ATARI-FANCY-ACC-HKD	
ロードランナーII	4,193,700	GIL-HAMAD	132面
戦場の狼	4,657,800	ATARI-FANCY-ACC-HKD	
いっき	267,700	STEPPY	
青春スキャンダル	777,080	SEK.V	
ブギーマナー	929,990	ブライアン小林	

ゲームコーナーニューオリンピア
東京都品川区荏原3-4-13 ☎03-787-5682

タイトル	スコア	スコアラー	備考
青春スキャンダル	1,452,380	松永敏幸	
シティコネクション	432,900	佐々木昇	
ペンギンくんウォーズ	850,450	大久保仁	
テディーボーイブルース	1,053,220	富士貴史	
ツインビー	3,179,500	大久保仁	
メトロクロス	667,500	小間利幸	
1942	11,783,450	舘五司夫	
戦場の狼	1,334,000	高田健次	
少林寺への道	2,018,100	千葉昭文	
トライアウト	516,900	合摩幸一	

ゲームプラザぱっくんらんど
東京都北区東十条3-17-4 ☎03-912-9006

タイトル	スコア	スコアラー	備考
シティコネクション	684,100	小倉	
戦場の狼	2,601,100	野崎	
ペンギンくんウォーズ	1,010,850	ムツオ	
レイダース5	2,254,610	あじふ	48面
忍者くん	1,027,280	李漢吉	
バックランド	564,300	豊田康洋	
スパルタンX	666,800	五味政人・あけみ	
ロードランナー	999,999	山下	
アッポー	999,999	あじふ	

亀戸キャロットハウス
東京都江東区亀戸2-20-3 ☎03-683-4465

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★バラデューク	187,520	A.TAUL V	ノーマル 48面制覇
メトロクロス	893,450	A.TAUL V	ハード 32面制覇
★戦場の狼	9,999,900+α	ROMMANIA (新宿支部)MKII	341面
グラディウス	1,579,300	LAURA CUTINA (TDF)	ベリーハード5機設定
★ウイズ	1,000,000+α	ECATERINA SZABO (TDF)	ノーマル 3人設定
キングオブボクサー	3,531,000	M.JUNKO	52人KO
シュートアウト	999,999	SIMONA PAUCA (TDF)	7面
ブギーマナー	814,670	SOUNANO	24面
トライアウト	975,300	ECATERINA SZABO (TDF)	一面全打席ホームラン
★ドラゴンバスター	9,999,990+α	WINNER (END) (CHA)	1コインCIVE UP

ビッグキャロットTOC店
東京都品川区西五反田7-22-17 ☎03-494-2610

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウス	433,800	MIDLY-AGF	
バラデューク	169,160	EXCHANGER	全ステージクリア
シティコネクション	6,000,400	MIDLY-SPC	21,418km
キングオブボクサー	1,227,000	MIDLY-GYO	
シュートアウト	998,983	MIDLY-TOP	
ヤクマンクラブ	332,000	MIDLY-OMP	
ロードランナーII	1,408,950	MIDLY-MAT	
いっき	260,120	段木	
戦場の狼	1,306,100	A.B	
テディーボーイブルース	1,356,920	段木	

ゲームファンタジー
東京都世田谷区三軒茶屋1-37-2 ☎03-410-6976

タイトル	スコア	スコアラー	備考
青春スキャンダル	641,300	CDP-502ES	
アイスクライマー	310,550	伊藤健治	
バックランド	423,100	東光太郎	
ロードランナーII	701,100	MCR-TV(F)	
ペンギンくんウォーズ	340,000	松苗あけみ	
1942	719,900	DXC-M3A	
忍者プリンセス	310,100	千頭利香	
ごんべえのアイムソーリー	275,500	JUN-HAMAMURA	
戦場の狼	400,500	MCR-TV(S)	
テディーボーイブルース	273,000	立石守	

プレイタウンユー&ユー駒沢店
東京都世田谷区駒沢4-18-20 ☎03-410-6960

タイトル	スコア	スコアラー	備考
シティコネクション	431,300	松井	
戦場の狼	1,364,400	小野沢雅男	
T・A・N・K	375,590	高田	
青春スキャンダル	246,360	渡辺浩之	
シュートアウト	273,420	三宅富男	
キングオブボクサー	305,000	吉井文明	
飛龍の拳	459,800	西哲也	
トライアウト	497,010	鈴木春治	
1942	938,000	山田	
ウイズ	356,450	工藤正男	

プレイシティキャロット駒沢店
東京都世田谷区駒沢2-1-1第2山国ビル1F ☎03-424-5272

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウス	1,000,000+α	EXAMINEER 吉本	ノーマル エブリー80,000
バラデューク	122,380	SPLAT	ノーマル
キングオブボクサー	1,584,000	堀内孝一	ノーマル
シュートアウト	218,004	WSF.VR	ノーマル
いっき	367,420	武田淳	ノーマル 1P
マーブルマッドネス	180,590	APX386	ベリーイージー IP5面クリア
テディーボーイブルース	2,722,080	菊間	4人設定
メトロクロス	741,250	J.J	ノーマル
戦場の狼	1,435,400	GIL HAMAD	ノーマル
アイスクライマー	7,008,260	YOS	ノーマル

プレイシティキャロット新宿店
東京都新宿区新宿3-21-9 ☎03-352-5346

タイトル	スコア	スコアラー	備考
フェアリーランドストーリー	576,500	桑野文徳	
T・A・N・K	9,999,999+α	CIY	
いっき	160,240	HIO	
戦場の狼	655,100	鈴辰哉	
★ツインビー	8,559,700	GLL-HAMADA	36面
キングオブボクサー	738,000	戸塚英邦	
ロードランナーII	4,448,750	GLL-HAMADA	132面
リターンオブザインベーダー	1,997,600	浜豊秋	26面
マーブルマッドネス	167,810	GLL-HAMADA	6面クリア
マグマックス	363,200	VDS-SPM	4面

プレイタウンユー&ユー三軒茶屋店
東京都世田谷区三軒茶屋1-33-19 ☎03-410-8781

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ハングオン	20,986,710	野保剛直	
青春スキャンダル	2,000,000	聖帝サウザー	
ミステリアスストーンズ	122,043,210	曽田健二	
アイスクライマー	6,015,000	松尾康知	
バックランド	328,270	林茂	
T・A・N・K	1,833,910	井田昌一	
アッポー	400,100	山出道	
リターンオブザインベーダー	922,400	浜害秋	
スーパーパンチアウト	9999,990	三沢孝輔	
キングオブボクサー	505,800	佐々木慶治	

プレイシティキャロット鳥山店
東京都世田谷区南鳥山6-5-15 ☎03-309-1848

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グロブダー	221,550	小林正司	1〜69面5機設定
メトロクロス	872,300	仲村学	イージー 最終面クリアー
★バラデューク	187,550	小林正司	最終面クリア
ハングオン	20,602,220	WSF-V.R	
グラディウス	944,100	WSF-V.R	
T・A・N・K	10,000,000+α	WSF-V.R	
シュートアウト	1,000,000+α	小林正司 XAA	
キングオブボクサー	3,055,000	UUCK"NEO"	
チャンバラ	143,700	佐藤やっちゃん	
ツインビー	10,000,000+α	GIL-HAMAD	

プレイシティキャロット経堂店
東京都世田谷区経堂1-4-9 ☎03-427-4324

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バラデューク	106,320	EXCALIBUR	ノーマル
シュートアウト	872,374	落合しげお	イージー
いっき	346,280	WSF-VR	ノーマル
グラディウス	1,314,100	EXCALIBUR	ノーマル
テディーボーイブルース	3,205,760	ACU-TH	ノーマル
マーブルマッドネス	180,990	菊間	1P
キングオブボクサー	3,305,000	ZOO	ノーマル
エグゼドエグゼス	3,899,900	藤村	ノーマル1P
ウイズ	75,430	ししどぅ〜す	ノーマル
ポールポジションII	86,010	肉丸どえ〜す	シーサイド6周 ノーマル

GAME SPOT 21
東京都新宿区西新宿1-15-4 ☎03-343-0010

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ハングオン	11,906,460	G.P.Z.	難易度⑩
グラディウス	1,082,300	GAME MATE	
ハイボルテージ	812,660	MOB	
T・A・N・K	10,000,000	J.J	
バラデューク	114,090	小林	
シュートアウト	450,261	小林	
シティコネクション	573,000	ZORO	
青春スキャンダル	1,458,980	EXCHANGER	
キングオブボクサー	784,000	MAN	
メトロクロス	541,250	J.J	

プレイシティキャロット早稲田店
東京都新宿区西早稲田1-8-14 ☎03-208-4036

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ツインビー	6,988,850	GIL. HAMAD	31面1P
アイスクライマー	4,743,840	秋山実	
ロードランナーII	1,260,000	柳恭夫	
バラデューク	70,830	ACE	24面
いっき	132,000	暗子ちゃん	
ドラゴンバスター	2,889,390	秋葉雅実	38面
スーパーパンチアウト	999,990	GIL. HAMAD	30面
テディーボーイブルース	3,455,000	T.M.BROS (♪2)	
イーアルカンフー	9,999,900	河野正義	218面
シュートアウト	138,240	ミッチョン	

プレイシティキャロット巣鴨店
東京都豊島区巣鴨1-15-1宮田ビルB1 ☎03-943-6735

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★バラデューク	216,840	CPM-闘幻狂 HYHER	48面クリア
バギーボーイ	111,140 122,140	佐々木宏 けいえつ	オフロードゴール イーストゴール
★グラディウス	1,463,600	GAME MATE	4周目2面
★マーブルマッドネス	215,690	FANCY-ACO	99秒0ミス
いっき	2,300,120	あじふ・SNP	1人プレイ
メトロクロス	865,200	CPM-闘幻狂 NANISORE.R	SIR
キングオブボクサー	4,021,000	IKAさま	58面
グロブダー	263,460	DEXTER	1〜78面5機EV付
スターライダー	71,489	NEZMI	6面
スペースシャトル	7,201,890	GAVASS	ピンボール

プレイシティキャロット椎名町店
東京都豊島区長崎1-5-1 ☎03-974-9315

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バラデューク	206,650	下田賢一	48面クリア 残り2人
メトロクロス	798,670	ATARI-FANCY -ACU+HKD	SIR
ハングオン	9,455,390	八戸の黒田くん 結婚おめでとう	ライドオン タイプ
キングオブボクサー	1,531,000	M.E.	
T・A・N・K	1,422,250	Ⓕ	LASTクリア 残機4
いっき	433,840	CPM製幻狂 NANISORE(R)	1P
シュートアウト	996,826+α	CKY塩沢 from 宇都宮	
シティコネクション	633,600	永吉新一郎	
飛龍の拳	10,367,600	清水隆弘	
テディーボーイブルース	3,528,560	M N O	33面

花小金井キャロットハウス
東京都小平市花小金井1-9-20 ☎0424-63-5177

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ バラデューク	174,110	渡辺泰一	48面クリア 残り4機
マーブルマッドネス	204,630	VERTEX-AXV	ノーミス T69 91,000
シュートアウト	1,000,000+α	渡辺泰一	8面クリア
いっき	455,560	渡辺泰一	
キングオブボクサー	3,893,000	SURPASSER-KEN	57面
テディーボーイブルース	3,795,350	T.M BRONS(√2)	45面
戦場の狼	2,982,000	IRC SEKINE	94面
グロブダー	194,580 / 6,513,750	SHYPER / VERTEX-AXV	1-5面(3機)エクリス 99面(5機)
ツインビー	7,875,150	GIL・HAMAD	3面
チャンバラ	84,700	SP (CELEBRATION)	5面

カミーノ古町プレイハウス
新潟県新潟市古町7-938 ☎0252-24-4453

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウス	861,700	クリ丸	
★ バラデューク	116,220	武田	48面クリア
いっき	223,880	田中	1P
チャンバラ	126,000	CMI	
テディーボーイブルース	816,920	ENDLESS	
ウイズ	410,160	村山	
戦場の狼	458,500	N.	
リターンオブザインベーダー	1,203,500	クラリス	
メトロクロス	679,900	S・T	
ドラゴンバスター	4,251,440	GILGAMESH	

プレイシティキャロット西荻店
東京都杉並区西荻北3-1-9 ☎03-397-4090

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ バラデューク	201,570	チキン・パケット	48面クリア
ハングオン	6,758,020	チキン・パケット	
ペーパーボーイ	86,308	チキン・パケット	イージーストリート
グラディウス	1,115,100	吉本	
いっき	383,840	渡辺泰一	
青春スキャンダル	111,880	チキン・パケット	
テディーボーイブルース	2,763,220	菊間	28面
キングオブボクサー	2,144,000	NEO	
ディグダグII	1,000,000	SPERINIAN	29面で達成
ポールポジションII	65,840	宝ホールの常連	テストコース

プレイシティキャロット伊勢佐木町店
神奈川県横浜市中区伊勢佐木町3-95 ☎045-252-1164

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ハングオン	9,366,390	大村憲	
バラデューク	118,450	BAP・ECM-POP BAP II	目標48面
T・A・N・K	10,000,000+α	ECM-POP II VDS BAP	
グラディウス	814,400	ECM-POP II BAP	
いっき	2,030,000	VDS…SIN Anti・Hi TECH	
シュートアウト	211,447	ECM・POP BRPII	
戦場の狼	930,000	岸野淳司	
ごんべえのアイムソーリー	682,712	ECMベルシャ	
マーブルマッドネス	159,820	VDS-Anti-HiTEC LAND-新参兵	
テディーボーイブルース	3,229,800	ECM-IYO	

ダイエーレジャーランド金沢店
石川県金沢市尾張町2-1-1ダイエー金沢店 ☎0762-23-7111

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ハングオン	14,279,290	利ちゃん	シットダウンタイプ
ツインビー	2,173,250	ちびたの親分コナミマン	
T・A・N・K	1,637,420	新，林	
★ バラデューク	87,200	ログイン秘密情報部きき2号36	48面
ドラゴンバスター	8,019,200	はまのじゅん	
戦場の狼	503,400	バスガス爆発コナミマン	
テディーボーイブルース	1,901,290	KEI	31面
青春スキャンダル	1,130,400	KEI	
コナミのピンポン	41,250	Killer	4面
役満クラブ	339,000	LEGEND	

ゲームインフォルム
東京都武蔵野市境南町2-7-20 ☎0422-31-3473

タイトル	スコア	スコアラー	備考
T・A・N・K	707,540	榎本雅治	
メトロクロス	300,600	住野寛	
マーブルマッドネス	176,050	菊間	
リバルス	550,330	榎本雅治	
グラディウス	227,800	IKA	
戦場の狼	1,083,000	でーじゅくん	
イーアルカンフー	636,200	SUPPER-FUKUDA	
ハングオン	944,787	長坂貴史	
少林寺への道	3,000,000	吉田	
ツインビー	929,550	VAL	

ジョイプラザ上大岡
神奈川県横浜市港南区上大岡西1-10 柱ビル内 ☎045-843-7560

タイトル	スコア	スコアラー	備考
T・A・N・K	10,000,000	REOY.Y	難易度(3)
飛龍の拳	1,224,400	——	〃 (易しい)
キングオブボクサー	1,832,000	白倉一樹	〃 (4)
ツインビー	3,271,750	田辺康明	〃 (普通)
1942	1,169,850	——	〃 (標準)
青春スキャンダル	141,850	——	〃 (HARD)
戦場の狼	1,693,900	石井高	〃 (標準)
シティコネクション	807,700	三浦貴広	〃 (普通)
★ ペンギンくんウォーズ	433,450	瀬野和博	〃 (普通)
メトロクロス	644,100	菊田賢	〃 (A)

ダイエーレジャーランド高岡店
富山県高岡市駅南1-2-1 ☎0766-25-1611

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ハングオン	10,503,230	YZR	SDタイプ (スタンダード)
グラディウス	537,500	XYZ-SAISEN	
バラデューク	47,960	H・O	5人
いっき	552,520	タツヤ	1P
T・A・N・K	1,067,460	H・O	
シティコネクション	425,500	中山美穂	
ツインビー	4,481,800	MARK	
戦場の狼	1,709,600	EYE	
メトロクロス	711,700	STAC-T・K	
青春スキャンダル	254,160	CMC-BOY!	

東久留米キャロットハウス
東京都東久留米市東本町6-1-1大泰ビル1F ☎0424-75-7585

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マーブルマッドネス	209,440	VERTEX-AXV	1ミスクリア ベリーイージー
グラディウス	1,114,400	ACU-EPS	18面
バラデューク	121,856	BG	44面
メトロクロス	797,500	Aoi-int	SIR
T・A・N・K	1,277,180	ILS	最終面クリア 残機数ナシ
ジェダイの復讐	840,840	VERTEX-AKI	6面
ブギーマナー	2,565,110	VERTEX-会長	29面
戦場の狼	1,323,100	VERTEX-ANT	45面
エグゼドエグゼス	10,000,000	VERTEX-FANCY-ALI	30面
イーアルカンフー	9,999,900	VERTEX-AKI+ADA	新ROM 311面

大船キャロットハウス
神奈川県鎌倉市大船2-16-45 ☎0467-47-4814

タイトル	スコア	スコアラー	備考
テディーボーイブルース	3,815,410	ECM LIP-service	36面3匹仕様
バラデューク	128,780	ECM POP BAPII	47面
マーブルマッドネス	188,700	ECM ZENJI	ベリーイージー
グラディウス	1,620,000	Z-BOY CLUB	7機設定 ランクイージー
ブギーマナー	7,961,400	CRF-RET. Jr	69面 3匹設定
キングオブボクサー	598,000	VDS-SPM	12面
戦場の狼	1,481,600	ECM ZENJI	54面
ウイズ	805,650	CRF-PAL	12面
シュートアウト	カウンターストップ 999,999	ECM-BOBBY	最終面クリア
T・A・N・K	カウンターストップ 10,000,000	VDS-GIL-BAPII	12面クリア 5機設面

朝日町キャロットハウス
山梨県甲府市朝日町1-6-1 ☎0552-51-0348

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウス	786,700	ぽちゃ	2周目
★ バラデューク	310,030	ぽちゃ	48面クリア
T・A・N・K	10,000,000+α	REO, RUN, BUG, WEIDE, ぽちゃ	ラストエリアクリア
戦場の狼	9,999,900+α	RUN+K, ぽちゃ	3機使用
ブギーマナー	9,999,990	RUN	1コイン 40面クリア
テディーボーイブルース	3,042,460	KFO	29面
飛龍の拳	760,800	RIN	モンスターマン 2回目
シュートアウト	1,000,000+α	ぽちゃ	
シティコネクション	1,140,500	RYO	
リターンオブザインベーダー	1,913,300	ぽちゃ+WEIDE +BUG+RUN	36面

GAME SPOT21国分寺店
東京都国分寺市本町2-9-2 ☎0423-23-9704

タイトル	スコア	スコアラー	備考
戦場の狼	2,484,100	松井秀彰	118面
ザ高校野球	214,040	HIROSHI	
青春スキャンダル	2,052,380	松井秀彰	
イーアルカンフー	9,999,900+α	SDF-FUKUDA	
スターフォース	4,544,200	関根治之	
少林寺への道	10,000,100	FM古田	
テディーボーイブルース	2,485,690	MR.Q	22面
スパルタンX	453,450	VERTEX-AKI(R)	
忍者プリンセス	580,200	鳴津哲也	
ごんべえのアイムソーリー	744,449	山岡智	

長岡キャロットハウス
新潟県長岡市大手通1-4-9 ☎0258-36-0991

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ハングオン	9,980,290	御先祖様	
グラディウス	761,100	SAY MITSU	
バラデューク	75,230	SAY みつ	
T・A・N・K	9,999,990	ACE	永久パターン使用
戦場の狼	1,493,600	LOVE TOMO	永久パターンなし
テディーボーイブルース	1,416,260	御先祖様	
シティコネクション	742,100	TANA	
ツインビー	8,762,400	SAY みつ	
ディグダグII	835,600	スミオ	
チャンバラ	48,400	TOY	

善光寺キャロットハウス
山梨県甲府市善光寺町1-18-16 ☎0552-32-5904

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウス	731,700	FLICKER	最終面クリア
いっき	5,763,940	FLICKER	92面エリアB, 残25人
★ バラデューク	108,540	I.A	48面
トライアウト	375,050	FIQ	
飛龍の拳	595,500	カレーライチ, 池内	
T・A・N・K	9,999,990	YBS他6名	最終面クリア
シュートアウト	1,000,000+α	FIQ	
戦場の狼	2,143,000	M.M	
アイスクライマー	3,760,500	HIBARA	
ピットフォールII	1,665,470	FLICKER	1コインノーミス

ゲームセンターセントラル鷹ノ台店
東京都小平市小川町1-758-11 ☎0423-45-6878

タイトル	スコア	スコアラー	備考
1942	12,596,030	AMUSETTE-NTT	1コイン32面クリア
メトロクロス	597,100	VERTEX-AXIA	1コイン32面
レイダース5	1,132,790	N.S	1コイン28面
マグマックス	543,300	AMUSETTE-IRC	
バックランド	1,571,680	JORDAN LTD.	EVERY-EXTEND
ロードランナーII	3,292,260	GLK	1コイン64面
スターフォース	4,871,900	JORDAN LTD.	
忍者くん	1,295,980	クマノ	
トライアウト	199,720	AMUSETTE-KEN	
戦場の狼	1,544,600	AMUSETTE-IRC	正攻法46面

ニュービバアメリカン
新潟県新潟市西堀前通り6番町909 ☎0252-24-4838

タイトル	スコア	スコアラー	備考
キングオブボクサー	862,000	熊倉誠	
シティコネクション	757,600	JAS	
フェアリーランドストーリー	1,420,090	クリ丸	
戦場の狼	2,505,900	高橋圭紀	
飛龍の拳	514,600	KARA	
青春スキャンダル	826,820	AKIKO ITO	
ワイバーンF0	353,510	END	
シュートアウト	172,110	AKIKO ITO	
T・A・N・K	8,063,240	ACE OKUDA	
ハングオン	7,449,640	イガのガバ丸	

プレイシティキャロット松本店
長野県松本市中央1丁目3-7セントラルビル B1 ☎0263-35-6744

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウス	825,700	SBN	
バラデューク	73,350	CCB	37面
T・A・N・K	9,999,990+α	INTERFACE, HIP NHK, HIT-BIT	
いっき	243,260	渡辺and山崎	
テディーボーイブルース	3,290,890	TTL, MED	
飛龍の拳	1,871,900	たたい	
シュートアウト	129,187	TX	
チャンバラ	85,600	ANS	
ブギーマナー	2,047,100	FJX	
マーブルマッドネス	158,180	小松崎RIE	ベリーイージー

プレイシティキャロット静岡店
静岡県静岡市紺屋町8-17 ☎0542-51-4653

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★メトロクロス	905,250	杉山満史 UCX(清商高)	32面クリア
グラディウス	586,600	FISH SOFT F.K.S.(F.A.C)	
バラデューク	49,400	GPW	
T・A・N・K	9,992,390	RUN	
飛龍の拳	298,000	B.T	
ブギーマナー	3,302,000	RUN, ポチャRCE, YOU RYO-KFO-Bag	
戦場の狼	1,766,000	M.O	
キングオブボクサー	1,617,000	内村誠助	
スーパードンキホーテ	368,650	ZEN	
スーパーパンチアウト	3,999,980	REO(BOS)	

プレイシティキャロット両替町店
静岡県静岡市両替町2-3-27 ☎0542-55-1037

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バラデューク	157,290	45RPM	ノーマル
T・A・N・K	10,000,000	51・45RPM ASTRONAUTS RUN(山梨)	9万エブリランクUP
グラディウス	1,302,600	FUN	3機設定
戦場の狼	6,299,500	FKS and GT	
ワイバーンF0	2,570,330	HALT	
マーブルマッドネス	214,280	FKS	2人用3コインIDIEDのこり99秒
ツインビー	5,188,800	TAG	
キングオブボクサー	1,939,000	内村誠助	正攻法30勝
いっき	545,460	ASTRONAUTS	
ハングオン	25,952,280	FUN	シッドダウンタイプ

プレイシティキャロット・アビア店
静岡県静岡市中吉田310-1 ☎0542-63-8604

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウス	767,400	FISH SOFT F.K.S.(F.A.C.)	11面
メトロクロス	848,100	杉山満史(UCX)	
マーブルマッドネス	199,550	FISH SOFT F.K.S.(F.A.C.)	
バラデューク	102,590	FISH SOFT F.K.S.(F.A.C.)	48面
T・A・N・K	522,010	O.S.T	
シティコネクション	527,100	杉山満史(UCX-清商高)	
シュートアウト	131,782	O.S.	
いっき	449,880	ASTRONAUTS	
テディーボーイブルース	1,225,480	Mr. Do	
ウイズ	476,180	鳥居啓司	

ビデオインパズル
静岡県浜松市佐鳴台5-27-3 ☎0534-48-4999

タイトル	スコア	スコアラー	備考
戦場の狼	1,874,900	・F・	
飛龍の拳	842,200	LLL	
ツインビー	2,155,650	KKK	
トライアウト	195,450	LLL	
キングオブボクサー	1,654,000	JUN・S	
ワイバーンF0	630,000	・F・	
ロードランナーII	3,312,950	NNN	
宇宙戦艦ヤマト	2,454,100	Mr. SFX	
フェアリーランドストーリー	1,089,070	A・S	
メトロクロス	774,300	・F・	

星ヶ丘キャロットハウス
愛知県名古屋市千種区井上町72 ☎052-782-2510

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バラデューク	168,530	SAT	イージー5機設定
バギーボーイ	82,430	EXP	
飛龍の拳	828,500	AMMON(UFO)	
いっき	428,440	TMBROS SP	
青春スキャンダル	2,033,900	CCV & BEE	永久不使用
シュートアウト	533,919	JPF	永久不使用
T・A・N・K	9,999,990	TITTA, CCV & BEE, AMMON	
グラディウス	992,100	MINMEI	2万, 7万EVERY 5機設定
メトロクロス	789,250	CCV & BEE	
キングオブボクサー	8,004,000	大佳	100面

ドンキーハウス
愛知県半田市天王町1-50-1 ☎0569-22-8484

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウス	1,014,000	中田	Rb-11
バラデューク	60,430	中田	イージー3機設定
いっき	312,560	グーヤン	1P
飛龍の拳	474,200	グーヤン	
ウイズ	510,360	中田	
イーアルカンフー	1,258,300	都築孝一	正攻法
ツインビー	5,477,550	小浜	
戦場の狼	1,085,800	浜田和弘	正攻法36面
アイスクライマー	5,402,650	都筑	1P
メトロクロス	720,650	T.MBROS EXR	32面

ゲームコーナーエース
愛知県江南市赤童子町大堀101 ☎05875-5-9048

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★テディーボーイブルース	6,175,230	T.M.BROS(√2)	99面以上ノーマル3周目
T・A・N・K	9,999,990+α	T.M.BROS(EXR)(√2)(DAI)(CHUN)(ZZTON)	10万EVERY
コップO1	70,700	T.M.BROS 高の内弁当	
★シティコネクション	3,893,500	AHO(T.M.BROS あっち)	20807km
青春スキャンダル	2,350,190	T.M.BROS(√2)	3面
グラディウス	642,300	T.M.BROS (EXR)	11面
キングオブボクサー	9,999,000	T.M.BROS(√2)	179面
シュートアウト	1,000,000+α	T.M.BROS ZZTON	
バラデューク	125,770	T.M.BROS (ZZTON)	47面
★いっき	9,999,990	SP (CELEBRATION)	のこり20機

ゲームセンターニュースター
三重県津市江戸橋1-30-7 ☎0592-32-0233

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウス	477,800	松村	
飛龍の拳	1,157,900	帰ってきたおサルさん	
バラデューク	18,320	ZEUS	
T・A・N・K	137,580	TANK	
いっき	124,140	JIN	
シティコネクション	651,400	JIN	6559km
メトロクロス	578,700	田中幸喜	32面1コイン
スーパードンキホーテ	688,000	HEH	残り3人 最終面クリア
フィールドコンバット	951,000	きとくな人	
ドラゴンバスター	9,999,990	PRIEST-AKI	7303でGIVE UP 達成100通

アミューズメントファンシティローレン1
和歌山県和歌山市元寺町1-83 ☎0734-28-0003

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バラデューク	42,250	西村則彦	
グラディウス	563,400	波多秀起	
T・A・N・K	2,000,000	唐木泰爾	
飛龍の拳	10,798,700	Mr. SCOP	CONG会長
いっき	371,860	吉田淳也	
ピンボンキング	END	後藤健治	
戦場の狼	1,523,200	杉浦寛	NOT永久パターン
バックランド	873,870	山本実	
メトロクロス	652,100	津田祥寿	
ポールポジションII	60,040	山井一範	TESTコース

プレイシティキャロット第4ビル店
大阪市北区梅田1-5駅前第4ビルB2-25 ☎06-341-8263

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★バラデューク	200,850	M.B.M	全面クリア
グラディウス	999,500	100の安井, 辻, 相馬	
T・A・N・K	9,999,990	加古雅樹	全面クリア
戦場の狼	2,372,600	IOO & GRA	
キングオブボクサー	1,493,000	IZUMI	
ロードランナーII	5,273,540	GCBの辻&柿平	1コイン
飛龍の拳	655,400	K. HIGUCHI	
シュートアウト	218,000	Momonga	
シティコネクション	1,126,100	工藤尚朗	全コースクリア 10,562km
チャンバラ	125,600	Momonga	

プレイブラザハスラー
愛知県小牧市弥生町158-5 ☎0568-73-5698

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★青春スキャンダル	3,947,220	山中季行	ノーマル
いっき	1,030,600	丹羽雅寿	ノーマル
バラデューク	61,790	古池将彦	20面
ツインビー	4,035,950	平井禎章	ノーマル
イーアルカンフー	6,473,600	鈴木晴雅	点かせぎ有
B-ウイング	99,999,999	倉持政弘, 他8人	点かせぎ有
メトロクロス	783,750	相沢大輔	SIR 32面クリア
ドラゴンバスター	4,444,840	舟橋達也	1コイン
アイスクライマー	7,892,220	山仲哲也	1コイン
戦場の狼	9,999,900	野崎功一	永久パターン使用

プレイシティキャロット豊橋店
愛知県豊橋市駅前大通1-12 ☎0532-54-3195

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウス	844,500	M.MOCHIZUKI	
★バラデューク	160,500	Intigue	残5機 48面クリア
★ハングオン	37,813,950	SUGINO	ゴール 4'45"1ラップ
T・A・N・K	9,999,990+α	SUGINO	ムゲンパターン
飛龍の拳	1,338,800	REI	
シティコネクション	1,380,300	NAOYUKI	
戦場の狼	3,144,100	安藤彰記	永久パターン
いっき	292,300	Dragon	
テディーボーイブルース	1,818,650	NAO春日井	
メトロクロス	802,100	SUPER EXTRA	32面クリア

レジャーの広場U.F.O
愛知県豊橋市多米中町2-10-5 ☎0532-62-0520

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ウイズ	178,870	(多米)野口君	
青春スキャンダル	1,301,440	(浜松)T.M	
キングオブボクサー	1,489,400	小林君	
バラデューク	56,850	(H・H)ハギモト	
草野球	84,300	ケンキョウ君	
テディーボーイブルース	1,495,800	ケンちゃん	
ごんべえのアイムソーリー	599,075	フーコ君	
ロードランナーII	4,537,600	(H・H)ハギモト	
マグマックス	324,500	谷岡君	
ドラゴンバスター	7,718,710	杉ジー君	1コイン

Y.Pエンゼル
岐阜県多治見市本町2-18-10 ☎0572-22-1493

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウス	1,091,200	JPF	
★バラデューク	117,350	上杉通也, 浅倉南	48面クリア
コナミのピンポン	87,390	水野誠治	レベル6
青春スキャンダル	1,521,720	CCV & BEE	
ブギーマナー	1,362,260	NHK	
シティコネクション	285,100	DAI	
エグゼドエグゼス	8,858,500	上杉通也, 浅倉南	
戦場の狼	2,122,400	上杉通也, 浅倉南	5人
忍者プリンセス	1,783,340	S・S	
テディーボーイブルース	2,443,940	TAM	

ビデオインスポーツタッチダウン
三重県津市業真町屋町字東之内1614-4 ☎0592-31-0027

タイトル	スコア	スコアラー	備考
忍者くん	170,700	とっちゃんどーす	
空手道	68,100	TSUYOSSAN	
空手道	127,900	名人HEH	
T・A・N・K	244,420	コバトーンさるしん	
ツインビー	506,400	帰ってきたホーネット	
スターフォース	142,100	K・Y	
青春スキャンダル	112,440	ショッキングピンクてつや	
ハングオン	8,898,490	Y・M	
ハングオン	8,987,520	T・O	
イーアルカンフー	283,900	MMC	

なんばCITYビッグキャロット
大阪市南区難波5丁目1番60号なんばCITY内 ☎06-644-2810

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ハングオン	ゴール・イン 24,882,020	おっちゃん	
バギーボーイ	86,360	OP	CIRCUIT OFFROAD
グラディウス	913,100	Aメンバーの川本	
バラデューク	178,500	もーちゃん	
T・A・N・K	10,000,000+α	加古雅樹 TKG徳山 大山雅美 & 森下	全エリアクリア
メトロクロス	848,450	STAC-生駒のCPU	
いっき	447,410	坪井令夫	
飛龍の拳	955,600	後藤冬樹	
1942	1,527,460	Mr. HUNGRY	
ツインビー	3,506,650	長吉町民の三人組	

ゲームセンターニュー光
大阪市南区心斎橋筋2-23 ☎06-213-1262

タイトル	スコア	スコアラー	備考
青春スキャンダル	803,840	中本元昭	
戦場の狼	2,247,900	大島崇	
キングオブボクサー	3,043,000	植木亮	
バラデューク	69,500	山下隆	
リターンオブザインベーダー	1,048,610	大谷泰弘	
シュートアウト	98,500	緑川泰	
ペンギンくんウォーズ	396,550	松原浩一	
シティコネクション	562,700	小原保	
メトロクロス	683,850	テクニカル武村	
ザ高校野球	421,910	城下充幸	

プレイシティキャロットなんば店
大阪市南区難波3丁目6-17 ☎06-633-8030

タイトル	スコア	スコアラー	備考
メトロクロス	823,600	STAC-生駒のCPU	EASY
バラデューク	56,470	RARA'S BAR	DIFFICULT 48面クリア
グラディウス	856,000	HIRONORI & MARI	12面 DIFFICULT
戦場の狼	2,797,000	WINNER PART II & EXCHANGER	EASY
★T・A・N・K	654,850	たけのドアホ	最終面クリア 永久パターンなし
いっき	392,640	大阪音頭	DIFFICULT
シュートアウト	1,116,580	なんばcity大島	DIFFICULT
★キングオブボクサー	10,000,000	KK. SUPER	EASY
飛龍の拳	865,400	CRESTA & よしえちゃん	DIFFICULT
ブギーマナー	523,150	吉岡のアホ	DIFFICULT

ゲームスポットイーストサイド
大阪府堺市北瓦町2-1-28ヤングタウン ☎0722-29-9366

タイトル	スコア	スコアラー	備考
T・A・N・K	699,300	ジャンボ北野	
グラディウス	872,200	トミー浩典	
キングオブボクサー	168,000	ブッチャー登田	
青春スキャンダル	372,200	イーストの玉三郎	
スターフォース	6,826,400	ダンプ浅田	
スパルタンX	442,690	アダルト健	
戦場の狼	1,056,800	稲岡照也	
リバルス	888,600	ジャガー松田	
ペンギンくんウォーズ	925,400	デビル信太	
ハングオン	27,500,300	ライオネス岩本	

プレイシティキャロット福山店
広島県福山市船町1-22 ☎0849-24-2218

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウス	997,300	パパイヤレディ	
T・A・N・K	10,356,080	ももいろかめん	
いっき	355,920	ももいろかめん	
バラデューク	123,420	どどんぱ娘	
マーブルマッドネス	140,460	LUM	Very Easy
キングオブボクサー	1,800,000	みかづきみっちゃん	
メトロクロス	742,150	KOJI(SIR)	
ブギーマナー	1,662,420	ももいろかめん	
シティコネクション	577,300	どどんぱ娘	
ビットフォールII	1,515,480	ももいろかめん	

アポロゲームセンター
大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋1-5-31 ☎06-647-0716

タイトル	スコア	スコアラー	備考
T・A・N・K	1,677,360	平敷	
キングオブボクサー	6,549,000	小泉喜彦	
グラディウス	794,560	TOM	
ハングオン	39,456,700	たくちゃん	
★ドラゴンバスター	9,999,990	駒健太郎	
シティコネクション	697,800	滝藤康雄	
リバルス	719,710	KEE	
シュートアウト	947,567	YON	
青春スキャンダル	516,710	ラジャー	
少林寺への道	9,999,900	?	

プレイシティキャロット京橋店
大阪市都島区東野田町5-1-19 ☎06-358-1585

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウス	739,100	嶋津島陸	ノーマル
バラデューク	74,580	ケンツ軍曹	ファイター4人
ドルアーガの塔	1,713,080	K². D & N	ギル5人
メトロクロス	789,650	AOI-INF	ノーマル
キングオブボクサー	556,000	H. D	ノーマル
シュートアウト	850,765	HEGURI	ノーマル
シティコネクション	1,296,000	POP	ノーマル
いっき	260,560	大掛II	ノーマル
戦場の狼	1,238,700	YUMI	永久パターンなし
ロードランナーII	2,817,940	FNR	30面クリア

カントリーボーイ
広島市安佐南区長楽寺1-1-37 ☎082-872-1605

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ピンボールアクション	1,156,330	薬師寺	1コイン
バラデューク	33,510	山根	1コイン21面
キングオブボクサー	1,061,000	桐田ジュニア	初めから1コイン19人
いっき	166,200	E. T	14～15面
戦場の狼	2,750,000	熊谷	83面1コイン
イーアルカンフー	562,900	——	
テディーボーイブルース	1,000,420	中塚	1コイン
スターフォース	——	——	
メトロクロス	697,150	MNC	32面1コイン
レイダース5	——	——	

プレイシティキャロットガムガム
大阪府吹田市岸部南1-249 ☎06-383-0864

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★バラデューク	266,600	STAC-NSB	48面
T・A・N・K	9,999,990	STAC-HSB	
グラディウス	1,555,900	STAC-DRU	
いっき	476,700	ハウスバーモントカレー	
シュートアウト	2,320,864	STAC-EQU大島	8面
シティコネクション	1,674,900	STAC-EQU大島	
★1942	13,798,600	STAC-VIL	32面
テディーボーイブルース	3,593,640	STAC-POS	
ディグダグII	1,000,000	STAC-DRU	
ブギーマナー	6,514,430	STAC-VIL	

ビッグキャロット京都店
京都市上京区河原町今出川下ル梶井町447-14 ☎075-211-4429

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウス	888,000	それちゃん	イージー
メトロクロス	848,650	すすきのはじめ	32面クリア
★バラデューク	232,910	堀江辰征	48面クリア 残9人
飛龍の拳	5,352,700	Juspion	
マーブルマッドネス	179,890	EXCHANGER	1Pイージー ミス2回
いっき	371,080	七浦晃嘉	1P
ブギーマナー	2,902,130	JR★	37面
チャンバラ	151,600	TEN	
★ロードランナーII	9,999,990	すすきのはじめ	234面・ミス2回 (通常プレイ)
ぺったんピュー	1,214,870	MAKI	42面

ビッグキャロット高松店
香川県高松市片原町2-4 ☎0878-22-4555

タイトル	スコア	スコアラー	備考
いっき	323,940	K. K	
キングオブボクサー	295,000	井原信広	
T・A・N・K	290,680	山内(一)	
バラデューク	23,350	松岡とGEN	
ポールポジションII	75,370	泰代命	
戦場の狼	49,800	GINKO	
シュートアウト	58,000	DAI	
ザ高校野球	403,500	津島元	
スパルタンX	48,520	——	
テディーボーイブルース	1,691,160	TOM	

プレイシティキャロット関大前店
大阪府吹田市千里山東1-7-20 ☎06-380-8087

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ハングオン	25,276,880	BE FREE./	ゴール
グラディウス	562,900	松山	9面
★バラデューク	212,220	STAC MID./	最終面クリア
いっき	621,560	KYOKO. G	48面
キングオブボクサー	2,478,000	STAC-BE-POS./	36面
飛龍の拳	1,120,800	STAC-EQU大島	18面
シュートアウト	1,314,825	STAC-EQU大島	7面
ウイズ	829,890	白い戦士ヤマト	ノーマル
テディーボーイブルース	3,014,650	T. M. B. √2	35面
T・A・N・K	3,965,200	BE FREE./	LAST

ビデオインマツヤ丸太町店
京都府京都市中京区烏丸丸太町西入3北側 ☎075-211-8069

タイトル	スコア	スコアラー	備考
宇宙戦艦ヤマト	3,528,350	板倉一晃	(完)
青春スキャンダル	1,561,840	LARG QS	永久パターンなし 1コイン ノーマル
グラディウス	817,400	ESP	ノーマル
いっき	392,560	HCN	30面
T・A・N・K	742,010	BILL	難易度最強
★飛龍の拳	1,175,100	ジャスピオン	3回目 レスラーまで
★バラデューク	212,860	それちゃん	48面クリア
★ロードランナーII	9,999,990	堀江辰征	1コイン 226面
1942	11,951,750	LARG QS	
戦場の狼	1,821,300	LARG QS	77面

プレイシティキャロット常盤店
香川県高松市常磐町1-5-9 ☎0878-34-3686

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ハングオン	6,745,660	大角	
いっき	316,200	K K	
T・A・N・K	10,000,000	宮脇	
グラディウス	494,900	S I	
バラデューク	81,970	MNS	
キングオブボクサー	2,329,000	ASC and KTP	
飛龍の拳	507,000	林典之	
1942	11,823,580	古川忠利	
戦場の狼	1,530,200	——	
メトロクロス	641,350	ELYIS丸亀	

ゲームプラザUFO
大阪府茨木市駅前1-4-14 ☎0726-26-9661

タイトル	スコア	スコアラー	備考
草野球	84,650	沖野晋也	
飛龍の拳	579,800	荒木裕司	
キングオブボクサー	578,000	東田志郎	
シティコネクション	384,500	平原充雄	
青春スキャンダル	328,340	畑中正昭	
ペンギンくんウォーズ	654,850	五十嵐聡	
メトロクロス	248,750	川村龍彦	
イーアルカンフー	999,900	T・K	
リターンオブザインベーダー	1,378,700	出路佳邦	
ウイズ	485,950	出路佳邦	

マイコンゲームI. B & ZONE
兵庫県尼崎市東園田町5丁目46-19 ☎06-494-2373

タイトル	スコア	スコアラー	備考
キングオブボクサー	872,000	KAYO	やや難
飛龍の拳	835,600	POO	
グラディウス	380,500	サカモト	
ウイズ	1,022,800	jun	
1942	11,764,190	キシモト	極難
戦場の狼	522,600	TAKADA	
シティコネクション	431,300	MARGHY	
スパルタンX	361,180	ニシオカ	難
ドラゴンバスター	6,417,810	サカモト	最高ランク
レイダース5	847,730	EVE	

ジョイランド松山
愛媛県松山市大街道1-6-4 ☎0899-33-6806

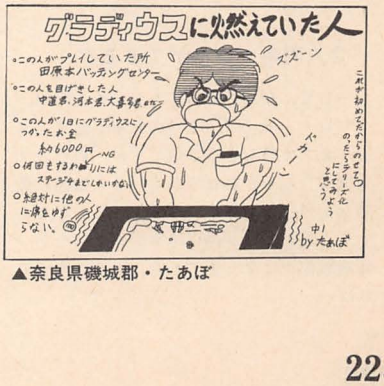
タイトル	スコア	スコアラー	備考
ハングオン	8,335,050	富士太郎	3ゲートクリア
ワイバーンF-0	1,547,660	正田勇樹	
シティコネクション	650,100 6,625km	富士太郎 長沢孝幸	得点 走行距離
キングオブボクサー	5,019,000	優薫輝	4時間30分
T・A・N・K	419,800	大方若歌郎	
フェアリーランドストーリー	230,550	SURPASSER RT	22面
シュートアウト	58,000	大方若歌郎	
青春スキャンダル	221,860	大方若歌郎	
1942	419,800	近藤浩充	
ツインビー	7,823,350	SURPASSER 上岡	33面

ビデオゲームレーダー店
大阪府東大阪市吉松2丁目1-1 ☎06-729-0726

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウス	586,400	STAC-永野	
飛龍の拳	771,200	CKYテクニカル住野	
メトロクロス	706,450	CKY-JV有満	
バラデューク	48,090	たしろとおでき	
ジャンピングクロス	157,900	JV-CKY有満	
バックランド	1,169,920	徳山&森下 JKGWASBOY CLUB	
スパルタンX	686,300	泉誠司	
いけいけ山口君	92,190	CKYテクニカル住野	
1942	986,400	ふんげパート3長原	
ゼビウス	358,410	深瀬拓也	

プレイシティキャロット黒崎店
福岡県北九州市八幡西区黒崎2丁目1-1富士屋ビル8F ☎093-641-2304

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウス	1,875,000	G.M.C MATSUO	
★バラデューク	124,880	NFC QUX	48面
T・A・N・K	9,999,990	GMC & PCC	
テディーボーイブルース	3,169,920	GMC DSA	
青春スキャンダル	9,999,990+α	NFC KBC	
★いっき	10,000,000	G.M.C HAL	残機83人
飛龍の拳	1,149,100	GMC CPU	
ドラゴンバスター	9,999,990	GMC MIMI G.M.C MATSUO	
エグゼドエグゼス	10,000,000	めぞん&まつお	2P 39面
シュートアウト	999,999	こたにぬでゃゃん NFC QUX	



▲奈良県磯城郡・たあぼ

プレイシティキャロット久留米店
福岡県久留米市六ツ門町2-34 三信ビル2F ☎0942-35-4212

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バラデューク	97,230	MASAO	
キングオブボクサー	2,691,000	東城英寿	
ドルアーガの塔	1,065,700	東城英寿	60面クリア ギル1人
マグマックス	441,100	東城英寿	
ジェダイの復讐	359,520	KVC佐々木	
テディーボーイブルース	975,920	KVC佐々木	
戦場の狼	1,132,500	KVC佐々木	
エグゼドエグゼス	10,000,000	東城英寿	
ロードランナーII	343,990	東城英寿	
リターンオブザインベーダー	861,000	東城英寿	

プレイシティキャロットパーツボックス
熊本県熊本市手取本町4-1 大劇会館内 ☎096-326-0725

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ハングオン	34,142,450	KVC佐々木	
グラディウス	537,600	Hyper DGM	
バラデューク	62,930	ASCII	
シティコネクション	457,500	工藤尚朗	
マーブルマッドネス	164,850	KVC佐々木	
メトロクロス	762,800	P・Z・N	
シュートアウト	999,999	Garu. H・R・C	
戦場の狼	195,400	KVC佐々木	
T・A・N・K	9,999,990	徳力 隆	
ディグダグII	1,000,000	TAMAO	

神宮前キャロットハウス
宮崎県宮崎市神宮2-1-30 神宮前プラザビル ☎0985-29-3967

タイトル	スコア	スコアラー	備考
メトロクロス	694,900	NYAMCO	32面クリア
バラデューク	74,610	NYAMCO	37面
戦場の狼	2,081,700	TOBAKU	
シュートアウト	999,999	S. T.	
マーブルマッドネス	188,750	K. I.	イージー 2P
T・A・N・K	11,973,100	中野	
ハングオン	10,652,710	NAO	
飛龍の拳	4,215,100	TOBAKU	
アイスクライマー	2,259,870	K. S.	
キングオブボクサー	1,367,200	HARA	

プレイシティキャロット佐世保店
長崎県佐世保市下京町8-2 ☎0956-24-0786

タイトル	スコア	スコアラー	備考
キングオブボクサー	14,343,000	山口 健	1コイン 202KO 難易度普通
イーアルカンフー	6,103,900	山口 健	正攻法で120面
グラディウス	506,600	吉川 武	要塞内部クリア
スーパーパンチアウト	999,990	山口 健	37人
スターウォーズ	20,000,000	山口 健	100面
戦場の狼	512,800	山口 健 吉川 武	19面
バラデューク	36,980	吉川 武	15面前後
テディーボーイブルース	1,501,000	吉川 武	30面
マグマックス	397,100	宮原 完	
★T・A・N・K	984,760	くぼた	LAST

分大キャロットハウス
大分県大分市旦ノ原ササコエ ☎0975-69-9851

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バラデューク	94,440	Junji Baba	
T・A・N・K	700,190	AKI	
青春スキャンダル	1,306,820	塚本卓司	
グラディウス	564,300	F U	
シュートアウト	999,996	LUM	
いっき	284,940	沓掛洋三	
テディーボーイブルース	883,690	おしん	
ウイズ	1,024,150	さる	
シティコネクション	556,800	ふ〜せんまってくれ	
キングオブボクサー	497,000	ZEN	



▶埼玉県戸田市・室井見友己

SUPER Soft情報★

ファミコン＆ビデオゲームで「バトルシティ」が遊べる！ by ナムコ

熱き戦場〝バトルシティ〞。レンガや防弾壁がはりめぐらされる迷路のような市街地を舞台に，タンク対タンクの壮絶な戦いが展開する――。1980年にナムコから発表された「タンクバタリアン」(MSXでも発売されています）をモチーフに，より高度な戦略を必要とされるNewゲーム「バトルシティ」が，ファミリーコンピュータとビデオゲームの両方で発売になりました。

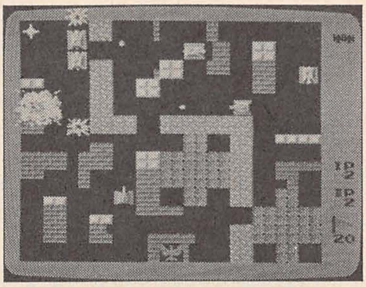
マイタンクを上下左右に操作し，押し寄せる敵タンクを撃破し，シティの中枢司令部を死守するというのが，このゲームの基本ストーリー。ファミコン版では，ときどき出現するターゲット・タンクを倒せば，6種類のスペシャル・ターゲットが出現し，それぞれ異なった効果でゲームにおもしろさをプラスしています。

★手りゅう弾――画面上の敵タンクが全滅
★ヘルメット――バリア装備
★スコップ――司令部のレンガが防弾壁になる
★タンクのマーク――マイタンク1台追加
★時計――敵タンク活動停止
★星マーク――マイタンクが4段階にパワーアップ

2人同時プレイができる!!

そして，なんといっても楽しめるのが，2プレイ・モード。2台の戦車で敵タンクをドカスカ撃ちまくるのですが，得点は2人別々に表示されますから，2人の間に微妙なかけひきが生じて，おもしろくなることうけあいです。互いのタンクを撃つと一時機能停止になりますから，うまく利用すれば……。

ほかにも，ファミコン版では，マッピー，リブルラブルのボブリンなど，キャラクターを形どった障害物の配置が楽しめます。もちろん，コンストラクションで，オリジナルのフィールドを作ることもできますよ。
※ファミコン版「バトルシティ」は，価格4,500円。お問い合わせは
〒146 東京都大田区多摩川2-8-5 ㈱ナムコ「ナムコット係」☎03-756-7651



▲ファミコン版バトルシティ

ビデオゲーム版の「バトルシティ」では，遊びかたに新しい設定が加わっているそうです。君の家の近くのナムコのゲーム・センター「キャロット」にいけば，プレイすることができます。

君の攻略法をあみ出して，ベーマガ編集部にレポートしてください。

ファミコン版「バトルシティ」のお求めは，本誌 232ページからの，マイコンソフト取扱店一覧に掲載されているショップをご利用ください。また，電波新聞社出版販売部でも，通信販売を行なっています。
〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 ㈱電波新聞社出版販売部☎03-445-6111

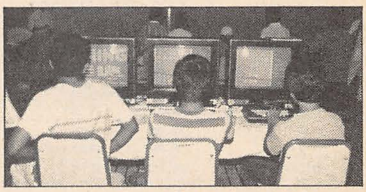
大盛況!! ポニカの夏休みゲーム大会

「ピットフォールII」など，米国アクティビジョン社の移植ソフトや,「窓ふき会社のスイング君」など，オリジナル・ソフトを手がけているポニカソフト。そのポニカのユーザーズ・クラブ「ポニカランド」のMSXゲーム大会が，8月21日に開かれました。

競技方法は,「シーソー」,「窓ふき会社のスイング君」,「ファイナルジャスティス」の3種類をそれぞれ2回ずつプレイして，上位6名が決勝に進出,「GPワールド」で腕を競い合うというもの。前日の夜「シーソー」を特訓してきたというツワ者もいて，ハイスコアが続々生まれ，白熱したゲーム大会となりました。

また，会場には，発売されたばかりの「チャンピオンボクシング」と，近日発売「どきどきペンギンズランド」(どちらもMSX)も自由に遊べるようになっていて，こちらも大にぎわいでした。

ポニカでは，機関誌の発行などとともに今後もこのような大会を開いていく予定とのことです。くわしい内容および，ポニカランドの入会方法は，**ポニカ企画部(〒102 東京都千代田区九段北4－1－3 日本ビルディング ㈱ポニー ☎03－265－6377)** までお問い合わせください。



▲楽しかったポニカゲーム大会

★SUPER Soft 情報

MSXのロールプレイング・ゲーム「OUTROYD(アウトロイド)」新発売

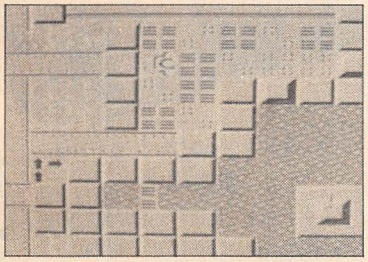
2108年，第2の地球クォーンは，中央管制コンピュータのはん乱によって崩壊。惑星はロボットとコンピュータに支配され，恐怖の人間狩りが始まった——。

アドベンチャー・ゲーム「黄金の墓」でおなじみマジカル・ズウ（ストラットフォード・コンピューター）から，ＳＦＸロールプレイング・ゲーム「アウトロイド」が発売になりました。主人公は，アーマード・スーツに身を包んだ戦士。50種以上の強敵やトラップ（ワナ）をくぐりぬけて，敵基地を破壊していくというものです。

ＳＦＸとは，「スターウォーズ」「ネバーエンディングストーリー」など，最近のＳＦ映画に使用されている超リアルな特撮技法のことですが，この「アウトロイド」では，かなりなめらかなスクロールのフルグラフィック画面でこの効果を出しています。

機種はＭＳＸ(32Kバイト以上)。カセット版4,800円です。

〒336 埼玉県浦和市南浦和2-36-15 ストラットフォード・コンピューターセンター(株) ホビー事業部マジカル・ズウ（☎0488-85-5222）



▲「アウトロイド」のゲーム画面

タヅミのニュー・ビデオ・ゲーム BUGGY BOY(バギー・ボーイ)

タヅミ（辰巳電子工業）から，新しいコクピット・タイプのカーレース・ゲーム「バギー・ボーイ」が発売になりました。

たくさんの障害が待ちうけるコースを巧みにバギー・カーを操作し，チェック・ポイントを通過してゴールすることがこのゲームの目的です。

——実力別の五つのコース——

このバギー・ボーイでは，実力別に五つのコースが選べるようになっています。

初心者－ＯＦＦ　ＲＯＡＤコース
中級者－ＥＡＳＴ，ＳＯＵＴＨコース
上級者－ＷＥＳＴ，ＮＯＲＴＨコース

※とくにＮＯＲＴＨはスピードも出ず，スリップしやすくなっている一番難しいコースです。

——障害物と得点源——

丸太…これに乗り上げるとジャンプ！　前をふさがれたらこれを使いましょう。
小石…これに乗り上げるとカッコイイ片輪走行！　でも，気をつけないとコケてしまいます。
旗…取ると30点。ほかにもボーナスあり。
ゲート…通過すると上に書いてあるポイントがスコアに加算されるが，支柱に当たるとスピードが落ちてしまいます。
★「ＴＩＭＥ」と書いてあるゲートを通過すれば，つぎの面でタイムに２秒加えられます。
サッカー・ボール…何でこんなところにサッカー・ボールがあるんだ!!　なんて深いことは考えずに，とにかく体当りすると，2000点がもらえてしまうというわけです。

——必勝法－高得点への道！——

①旗は１本30点ですが，中央画面右上の色の順番に取ればボーナスです。
②旗が７色に光ったらチャンス！　とにかく旗を取りまくり，５本取れば①のボーナスがもらえます。
③岩の中にもサッカー・ボールが隠されています。これは，ある特定の岩に体当りすると，その岩がボールに化けて2000点が入るのですが，場所は…ムフフ，自分で研究してくださいね！
④とにかくコースを覚えましょう。安全な場所ならば，なるべくジャンプ！　ハイ・スコアにつながります。
⑤レンガが壁が並んでいるところで，スキマのある場所を通ると…アレッ？？？

レポート：ＣＰＭ－ＳＨＯ

DEMPAマイコンソフト開発室ニュース!! by なにわ

ベーマガ読者のみなさん，お元気ですか？　日夜優秀ソフトの開発にあけくれる開発室から新作のご案内をしましょう。

★ディグダグ——ＰＣ－8801ＳＲ専用！（はっきりいって最高のでき。もちろんＦＭ音源のグッドなサウンドです）
★デーモンクリスタル——ＰＣ－8801mkⅡ／ＳＲ（ＳＲではＦＭ音源使用）
★グロブダー——ＰＣ－6001mkⅡ／ＳＲ／6601／ＳＲ（２人プレイ・モードやコンストラクションも楽しめる秀作）

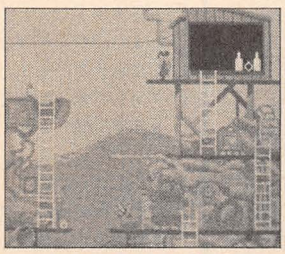
そして，なんとある機種では「ドルアーガの塔」が完成間近!!　ＦＭ版のマッピーも80%完成しました！

NEW! VIDEO GAME　PETER PACK RAT〔ピーターパックラット〕——by ナムコ(アタリ)

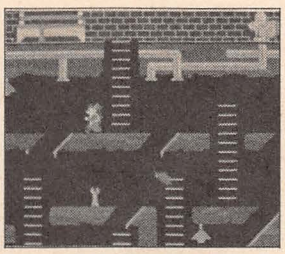
ナムコから，アップライト・タイプの新しいビデオゲーム発売のニュースです。この「ピーターパックラット」は，米国アタリ社製のゲーム。すでに発売されて人気を呼んだ「マーブル・マッドネス」と同様，〝システム１〟という機械を使用しています。

ピーターパックラットというネズミのキャラクターを操って，画面中に光っている宝物（お酒のビンやスパナ，etc.）を取っていくものですが，それをジャマするワル者がウロウロしていて，なかなかうまくいきません。

くわしい内容と攻略法は，来月号でご紹介する予定です。



▲ガラクタ置き場の面



▲迷路状の下水溝

今月のスーパー・プレゼント

★「アークスロード」（５名）

今月号の210～211ページで紹介しているウインキー・ソフトの新作ロールプレイング・ゲーム「アークスロード」のソフトをプレゼント。機種はＰＣ－8801／mkⅡ／ＳＲ用５インチＦＤ版です。

★ＶＨＤ版「惑星メフィウス」セル画（20名）

同じく今月号のチャレンジ・アドベンチャー・ゲームで紹介しているＶＨＤ版「惑星メフィウス」（ビクター/Ｔ＆Ｅソフト）に使用しているセル画を20名のかたに。

どちらも，ご希望のかたはハガキに住所・氏名・年令のほか，スーパー・ソフト・コーナーで特集してほしい内容（ソフト）をご記入の上，以下のあて先にお送りください。

〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社出版部「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」編集部スーパー・プレゼント⑩係まで。しめ切りは９月末日です。

★Ｔ＆Ｅソフト・ＭＳＸ版「惑星メフィウス」当選者：北海道江別市・道見照美／宮城県仙台市・大内啓司／神奈川県川崎市・市川　拓／京都府船井郡・小林喜六／熊本市・海江田るり子様（たくさんのご応募ありがとうございました）

〔夏休みゲーム天国〕多摩テックでは

「コナミのパソコン・ワンダーランド」が開かれた!!



▲プレイを見守る来場者

7月25日から8月31日までの夏休み期間中，多摩テックではコナミのパソコン・ワンダーランドが開かれました。イー・アル・カンフーや，ハイパー・スポーツなど，MSXとファミリーコンピュータ用コナミのソフトがすべて集合。新作のMSX用ロード・ファイターやハイパー・ラリーも自由に遊べるようになっていて，ぐうぜん訪れた人も，思わず熱中していました。

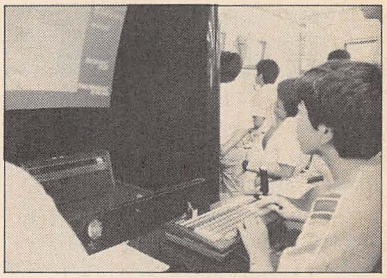
★ゲーム大会も盛況!!

何といっても盛り上がったのは，毎日曜日ごとに2回ずつ開かれたゲーム大会。

この「コナミのパソコン・ワンダーランド」には，ハード・メーカーのキヤノンとマイコンBASICマガジンも協力していたのですが，ゲーム大会には3社の提供で賞品も盛りだくさん。

競技方法は，10人でハイパー・ラリーやロード・ファイターなどを1回ずつプレイしてハイスコアを競うもの。日によって親子ペアマッチなども行なわれていました。

好きなゲームをプレイして賞品までもらえるとあって，毎週顔を出す常連もでるほどでした。



▲大きなモニタに画面が写し出される

最終日曜日の8月25日には，ベーマガ大会が開かれました。先月号のスーパーソフト情報での記事を見て，わざわざ遠くからきてくれた読者もいて，応援にかけつけた編さん，つぐ美さんも大感激。なお，この日の上位入賞者には，なんとまぼろしのベーマガ・バッジがおくられました。

▼おっと失礼，でもみんな夢中のようすです





▲ベーマガ大会に参加した面々。午前(左)，午後(右)とも大にぎわいでした

おめでとう!! ——各ゲーム大会3位入賞のかたがた——

★7月28日(ペア・マッチ) 午前の部
1位 東京都世田谷区 坂井亮太／坂井則介
2位 東京都世田谷区 坂井玲友／坂井越夫
3位 東京都八王子市 大沢英俊／岩田真一

★———— 午後の部
1位 東京都日野市 山口雅嗣／溝口直樹
2位 東京都中野区 佐藤明寛／星野亮吾
3位 山梨県富士吉田市 渡辺浩史／渡辺将常

★8月4日 午前の部
1位 東京都日野市 角田雅人
2位 東京都日野市 山口雅嗣
3位 東京都日野市 坂本昌樹

★——— 午後の部
1位 東京都日野市 平間久徳
2位 東京都日野市 植村和正
3位 東京都江戸川区 笠井郁男

★8月11日 午前の部
1位 東京都日野市 角田雅人
2位 東京都荒川区 笠原貴之
3位 神奈川県横浜市 吉田じょうじ

★8月11日 午後の部
1位 東京都日野市 山口雅嗣
2位 神奈川県横浜市 下郡啓一郎
3位 神奈川県横浜市 笠置信一

★8月18日 午前の部
1位 神奈川県座間市 岩渕 聡
2位 神奈川県相模原市 井上 豊
3位 東京都日野市 林 伸行

★——— 午後の部
1位 東京都八王子市 黒須拓哉
2位 神奈川県横浜市 薦田良彦
3位 神奈川県横浜市 金子貴弘

★8月25日(ベーマガ大会) 午前の部
1位 東京都港区 山口 晃
2位 神奈川県相模原市 豊泉邦雄
3位 千葉県市川市 岩佐勝之

★——— 午後の部
1位 東京都府中市 東郷寛明
2位 東京都日野市 山口雅嗣
3位 東京都府中市 川口康喜

ラッキー・ファンファンセールも実施中!!

コナミでは，ラジコンその他の豪華な景品が当たる「ラッキー・ファンファンセール」を実施中です。

期間中にコナミのMSXソフト（対象は全種類）か，ファミリーコンピュータ用「ハイパーオリンピック」，「ロードファイター」のうちの1本を買って，ソフトについている応募シールと商品の一部を送ると，抽選で以下の商品が当たります。

ラジコン（ウインチ付ハイラックス4WD）…… 200名
サッカー・ボール…… 400名
デジタル・ウォッチ…… 600名

また，かくれ賞として，10,000名のかたにコナミのオリジナル・ポケット・ジグソーパズルが当たります。

★実施期間：9月1日～10月31日

くわしいことは，店頭のポスターをご覧ください。

コナミ株式会社：〒102 東京都千代田区九段南2丁目3-14 靖国九段南ビル4F
(☎03－262－9111)

★9月号プレゼント当選者：「シティコネクション」のポスター…山形市・加藤岳彦／新潟県玉泉市・松井幸次郎／千葉県船橋市・樺沢茂生／愛知県西春日井郡・野口貴史／和歌山県新宮市・須藤修治様ほか5名。たくさんのご応募ありがとうございました。

速報！これがAVG本の全容だ！ スーパー・ソフトマガジンDELUXE 2
山下 章の「チャレンジ！パソコン・アドベンチャー・ゲーム」

みなさん，お待たせ！　いよいよ「チャレンジ！　パソコン・アドベンチャー・ゲーム」の発売のメドが立ったので，ここにその全内容を紹介します。

★第1章：山下　章の実践AVG講座

「AVGの解きかたがわからない」「マップが書けない」というみなさん，これさえ読めばもうバッチリ。『デゼニランド』を例にして，マッピングの基本からトリックの見破りかたまで，ボクの持ってるあらゆるノウハウを教えちゃうヨ！

★第2章：チャレンジAVGスペシャル

これまでペーマガに掲載されたソフト全17本を新たなレイアウトで，さらに新作9本を加えて全画面掲載！　リクエストの多い『テラ4001』『ポートピア連続殺人事件』『ウイングマン』『デゼニワールド』も載ってるゾ！

★第3章：チャレンジRPG

大人気の『ハイドライド』『ブラックオニキス』を徹底解析。全キャラクター紹介からマップ公開まで，2作品のすべてがわかる!!

★第4章：レスキューAVG・スペシャル＆完全データ・資料集

第2章で紹介した全作品に対して，ゲーム別にレスキュー・コーナーを開設。1ゲームについて5～20枚，総計するとなんと150枚以上のハガキの質問にお答えしちゃう！　さらに，各ソフトの未公開㊙資料をドーンと掲載！　たとえば，スターアーサー伝説の原作ストーリーや，ぬり絵もできる『はーりぃ・ふおっくす』の全画面70枚などなど。

★第5章：AVGはこうして創られる

『ジャングルアドベンチャー』などを例に，AVGができるまでの制作㊙日誌を公開。AVGを作りたいと思っている人には見のがせない企画だヨ！

★第6章：資料編

- AVG㊙情報特集
- 市販AVG・RPG総カタログ
- AVG入力コマンド辞典

★特別付録：山下　章のペーパーAVG

これは，ボクから読者諸君への挑戦状だ。ボクの作ったペーパー・アドベンチャーにチャレンジしてみてくれ。正解者には，豪華賞品が当たる懸賞つきだヨ。

〔10月発売予定・定価未定〕

by 山下 章

ソニーからMSX2「HB-F5」が緊急発売に!!

9月21日に，ソニーからMSX2「HB－F5」が，新発売になります。MSX1のソフトを継承しながら，機能はグーンとアップ，「HIT BITノート」も2倍のデータが書き込めるようになりました。

ROM48Kバイト，システムRAM64Kバイト，V－RAM128Kバイトで，キャラクタ表示は40字×24行と80字×24行の2モードです。サウンド機能は，8オクターブ3重和音，CRT出力は，RF，コンポジット，アナログRGBの3方式。価格は，84,800円。また，同時発売のソフトには，ワープロ・ソフト「ワードランド文II」(14,800円)と「ワードランド文I」(10月21日発売，14,800円)が，ゲーム・ソフトでは「チョップリフター」(4,900円)と「コスモエクスプローラー」(4,900円)，そして「ニューアダム＆イブ」(10月21日発売，6,000円)があります。

24ドットのサーマル・プリンタも同時発売

サーマル・プリンタ「PRN－T24」は，感熱，熱転写の2方式による，24ドット印字の新製品です。別売りの漢字ROMボード「PRN－K24」(20,000円)を装着すれば，漢字ワープロの専用プリンタとしても使えます。乾電池とAC100Vの2電源対応で，価格は54,800円です。



▲HB－F5とPRN－T24のシステム例

会員制のソフト交換所ってナニ？

パソコン・ソフト交換所は，プログラム・ソフトを売りたい買いたいという人の情報を，ハガキで集めて提供する，データ・バンクです。

手続きは，パンフレットを請求すると，交換可能なソフト情報が送られてきます。それを見て，買いたい人売りたい人が申し込んで交換が成立すると，成立通知が郵送されてきます。

有効期間は1か月で，成立すると，つぎにソフトを送って検査を受けます。そしてOKとなると，はじめてソフトが届けられ，代金を支払うことになるのです。

現在，利用者は約3,000名がいて，そのうち約70%が会員ということです。

MSX・ファミコンゲームソフト

中古〔売ります〕　最新ゲームはありませんが、定価の半額：申込みは往復ハガキで

〔買います〕　買取り金額は1,500→2,500円：申込みは往復ハガキで

〔交換します〕　住所・氏名を明記し、60円切手同封の上、郵送ください。パンフレットをお送りします。

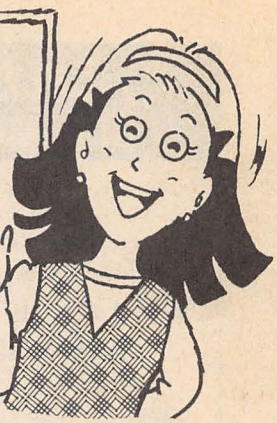
㈱全国パソコンソフト交換所

ハガキ申し込み先／〒460名古屋市中区栄3-9-34住吉ブラーシュビル5F

郵便振替口座　名古屋2-66796

クイズに答えてすてきなプレゼントを！

つぐ美のホワイトWHITEルームROOM



もんだい

今回は，ＦＭ－７用「バウンス・ボール・ゲーム」を作ってみました。これは，ピンボールのようなリフレクション・タイプのゲームです。

このプログラム・リストの空白（①～③）の部分を埋めてください。そして，プログラムが正常に動くようにすること。

ゲームのせつめい

ボールをうまく板ではね返して，宝石（＄）を取ってください。すべての宝石を取ると，１面クリアとなります。

なにもなければ，ボールはただ直進するだけです。板があると，90°曲がったり，まっすぐもどったりします。1のキーを押すと，〝／〟の板がボールの前にでます。2のキーを押すと，〝＼〟の板がでます。〝＼〟の板のあるところに〝／〟の板をだすと，〝×〟になります。

あまり，板をだしすぎると，ボールの動く場所がなくなってしまいますので，注意してください。また，板をだしたために，宝石が消えてしまう場合もあります。

面クリアが不可能と思ったら，スペース・キーか，リターン・キーを押してください。ＧＡＭＥ　ＯＶＥＲになります。

《第１表》変数表

X，Y	ボール（〝○〟）の水平，垂直座標
XX，YY	ボールの移動量
SC	スコア
RO	ラウンド数
S	ボールの移動先のキャラクタ
N	宝の数

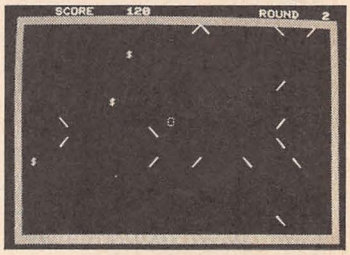
バウンス・ボール・ゲームのプログラム・リスト

```
10 RANDOMIZE TIME:WIDTH 40,25
20 SC=0:RO=1
30 CLS
40 LOCATE 12,0:PRINT USING"#####";SC
50 LOCATE 36,0:PRINT USING"###";RO
60 LINE(0,1)-(39,24),CHR$(254),4,B
70 COLOR 5
80 LOCATE 5,0:PRINT"SCORE"
90 LOCATE 30,0:PRINT"ROUND"
100 N=RO*2:IF N>10 THEN N=10
110 COLOR 2
120 FOR I=1 TO N:X=INT(RND(1)*38)+1
130 Y=INT(RND(1)*22)+2:IF ①  THEN 130
140 LOCATE X,Y:PRINT "$";:NEXT
150 X=20:Y=13:XX=1:YY=0
160 LOCATE X,Y:PRINT " ";
170 X=X+XX:Y=Y+YY:IN$=INKEY$
180 S=SCREEN(X,Y):IF IN$<>"" THEN 320
190 IF CHR$(S)="／" THEN 240
200 IF CHR$(S)="＼" THEN 270
210 IF CHR$(S)="X" OR S=254 THEN 300
220 IF CHR$(S)="$" THEN 310
230 GOTO 480
240 IF XX THEN 260
250 XX=-YY:YY=0:GOTO 170
260 YY=-XX:XX=0:GOTO 170
270 IF XX THEN 290
280 XX=YY:YY=0:GOTO 170
290 YY=XX:XX=0:GOTO 170
300 XX=-XX:YY=-YY:GOTO 170
310 BEEP:SC=SC+10:②  :GOTO 480
320 I$=IN$:IN$=""
330 IF I$=" " OR I$=CHR$(13) THEN 540
340 IF ③  THEN 300
350 IF I$="1" THEN 380
360 IF I$="2" THEN 420
370 GOTO 190
380 IF CHR$(S)="／" THEN 240
390 IF CHR$(S)="＼" THEN 460
400 COLOR 5:LOCATE X,Y:PRINT "／";
410 GOTO 240
420 IF CHR$(S)="＼" THEN 270
430 IF CHR$(S)="／" THEN 460
440 COLOR 5:LOCATE X,Y:PRINT "＼";
450 GOTO 270
460 COLOR 5:LOCATE X,Y:PRINT "X";
470 GOTO 300
480 COLOR 6:LOCATE X,Y:PRINT "O";
490 IF N<>0 THEN 160
500 RO=RO+1:SC=SC+100
510 COLOR 7:LOCATE 8,5
520 PRINT "ROUND CLEAR"
530 FOR I=0 TO 3000:NEXT:GOTO 30
540 COLOR 7:LOCATE 8,5
550 PRINT "GIVE UP"
560 LOCATE 12,0:PRINT USING"#####";SC
570 END
```

ヒント

① Yの値がよくないのでしょう。
② 宝を取ったあとにすることは？
③ 300行にいくということは？

機種がちがうからといって，答えられないことはありません。



《写真》
実行画面。○が自分，＄が宝石。／や＼が板です

9月号の正解と解説

正解：① P＝ASC（〝@〟）
② YY＝SGN（Y－MY）
③ MX＝MX＋XX：MY＝MY＋YY

解説：

① この行ではなぜ350行に行っているかということを考えましょう。350行を見ると，390行まで，GAME OVERのルーチンになっていますね。ということは，この170行では〝&〟が〝@〟にぶつかったかどうかを調べているところだということがわかるはずです。

160行，180行を参考にして，移動先に〝@〟があったら350行に行くようにすればよいので，ここは，**「P＝ASC（〝@〟）」**となるわけです。

② XX，YYは，230行からモグラの移動量だとわかります。ヒントから，この行は240行とペアということですね。240行の〝XX＝SGN(X－MX)〟は，水平面でモグラが〝&〟に近づくことを意味しています。

ところで，240行は，〝IF RND(1)＊100＞50〟という判定文を使い，THENの後を実行させるか，250行を実行させるかを1/2の確率で決めています。

これらのことから，この250行は，垂直面でモグラが，〝&〟に近づくようにすればよいということが考えられます。ですから，ここの解答は，**「YY＝SGN(Y－MY)」**となるわけです。

③ 310行と330行を見てみましょう。310行では，モグラの古い位置に〝□〟（モグラの通ったところ）を描いています。330行では，モグラの新しい位置に〝@〟を描いています。

つまり，この320行では，モグラの座標に移動した分だけ加える必要があります。変数表も参考にすると，MXにはXXを，MYにはYYを加えればよいわけです。答はカンタン！

「MX＝MX＋XX：MY＝MY＋YY」

となるわけです。

※1回目が少し難かしかったようなので，少しやさしくしたのですが，ちょっと，やさしすぎたかな？ ほとんどの人が3問とも正解でした。今回も比較的やさしくしました。どしどし挑戦してください。

♦ ♦ ♦

正解者の中から抽選で20名様に，ベーマガ使用イラスト（写真右）をプレゼントします。



9月号の当選者……

多数のご応募ありがとうございました。正解者の中から厳正な抽選の結果，下記の方がたが当選です。

松島　純（静岡県小笠郡）／喜田洋平（広島市）／本宿霧郎（神奈川県横浜市）／西川　諭（大阪市）／井上　大（千葉県市川市）／伊藤　勝（愛媛県新居浜市）／林　邦彦（大阪市）／車　啓蔵（千葉市）　他12名

応募のきまり

官製ハガキに下の応募券を貼り，クイズの答（①～③）と住所，氏名，年齢，職業(学校名)，および，今月号の特選プログラム・コーナーでおもしろかったゲーム名，持っている機種名を明記の上，下記のあて先まで，お送りください。

●**あて先：**〒141 東京都品川区東五反田1－11－15
電波新聞社出版部　月刊マイコンBASICマガジン編集部「つぐ美のWHITE　ROOM」10月号係

●**しめ切：**9月末日

●**発表は本誌11月号（10月9日発売）です**

応募券 ベーマガW.R 10月号

ベーマガ４周年記念特別企画

ベーマガ・パフォーマンス・コンテスト発表！

編：みなさん，おまたせしました。ただいまより，「ベーマガ・パフォーマンス・コンテスト」の発表を行ないます。

ベーマガ４周年記念特別企画として，７月号で募集した，「ベーマガのデモ・プログラム」。たくさんのご応募ありがとうございました。

影：ほんと，どれも，甲乙つけがたい作品ばかりで，思わず，笑いころげてしまうものや，ウム～なんて，じっくり観賞できるものなどさまざまで，楽しめました。

全体的に，グラフィックや音楽など，よく工夫してるのには，さすがに驚いてしまったね。

編：そうですよね。では，さっそく発表したいと思います。誌面のつごうにより，リストは省かしてもらいます。画面を見て，楽しんでください。

入賞　初見 研くん

（茨城県水戸市）FM-7用

編：この作品は，「わかる！ 動かせる！ そして，プログラムが組める！」というイメージをそのまま，六つのシーンにわけて作ったそうです。

影：しかし，ほんとによくがんばって作ってくれたもんだ。苦労してプログラムを作ったって感じがヒシヒシと，全身に伝わってくる作品だったのだ。

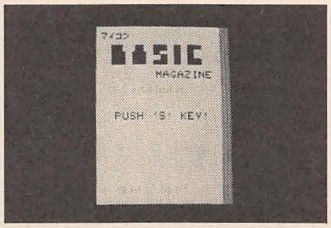
編：では，その六つのシーンをご覧あれ。



シーン１：少年が本屋へベーマガを買いに行く。

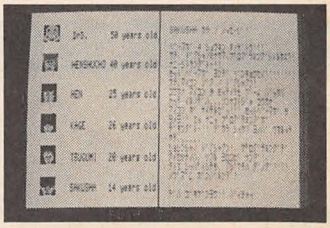
編：足音がするんですよね。

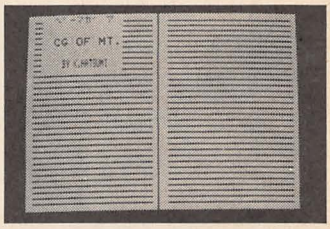
影：そう，ブッブッブッ！ だって。

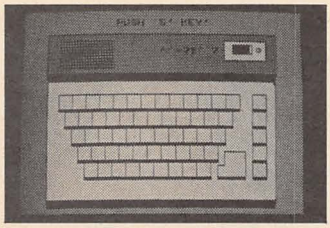


シーン２：ベーマガを見る。そして，本をめくって，プログラムをさがす。

編：本をめくるとみんなからのメッセージまであるんですよね。

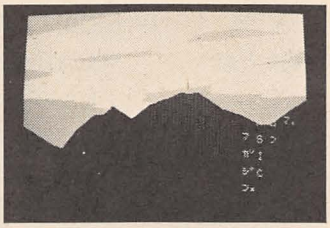






シーン３：パソコンがでて，スイッチを入れて，プログラムを入力する。

編：ここで，キー・ボードが音をたてて動くんですよ。ホラホラ…。



シーン４：山のＣＧが描かれていく。そして，メッセージがでて，音楽が鳴る。

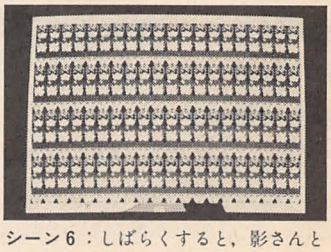
影：ふつりあいなシーンがまたいい。



シーン５：つぐ美ちゃんのＣＧが描かれていく。

編：なかなかうまく描けてるでしょう。

影：あまりにも，かわいすぎるぞ！



シーン６：しばらくすると，影さんと編さんと少年が，ＣＧを消してしまう。そしてまた，シーン１にもどる。

影：せっかくだから消さなくたって…。

編：どうですか？ よくがんばったってことがわかると思います。ちなみに，研くんは13才なんですよ。

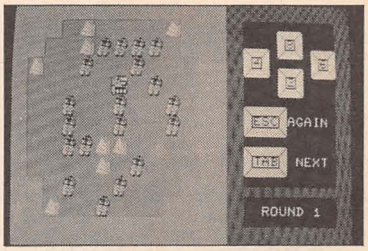
影：もっと音楽を入れたら，いろんなシーンがさらに生きてきたと思うんだがな。

編：ところで，以下の５名の人たちも，よくがんばってくれました。努力賞をさしあげます。

- **加藤淳一くん**（茨城県東茨城郡）－ファミコン用－つぐ美ちゃんが，影さんと編集長とDr. Dをつれてくるのにはまいった。
- **大谷信博くん**（北海道夕張郡）－ＦＭ－７用－ベーマガの表紙と目次をつけて，音楽に凝っている。ベーマガのテーマ音楽に編集部一同大爆笑！
- **岡村克宜くん**（埼玉県大宮市）－ＰＣ-6001 mkⅡ用－ＴＡＬＫ文をメインにしたシャベリのデモ。これも笑いのウズに！
- **林　深くん**（栃木県宇都宮市）－ＰＣ-8001 mkⅡ用－「影さんのフクワライ」というタイトルから想像するだけで，プッ！
- **和山正人くん**（青森市）－ＭＳＸ用－花火が打ち上がり，賞状までいただいちゃった！ 花火の音にビックリ！

PROGRAMMER OF THE MONTH

影：フーム…。フームッ。
編：影さんどうしたんですか？　腕組みなんかして，天井にらんで。
影：いま，思考しているところだから，静かに！
編：いいですね，影さんは。ゲームをやるか，思考しているだけで…。
影：私が今，思考しているのは，最近の投稿プログラムでメッキリ多くなった思考型ゲームのことなんだ。
Dr.D：たしかに多くなったね。リアル・タイム・ゲームでは，キャラクターを速く，しかもスムーズに動かすには，どうしてもマシン語を多く使わなければならなくなる。その点，アイデアで勝負できる思考型ゲームは作りやすいんだろう。
編：でも，そのアイデアが問題ですね。投稿されるほとんどが「倉庫番」のアイデアそのまま，というのが多くて，どうもさみしいですね。
影：たしかに，このてのゲームだと，主人公の性格や運ぶものが何であってもかまわなくなる。
Dr.D：その点，花山兼一君のFM－7用「ビルこわし」はなかなかいいアイデアだな。物をタテ，ヨコに運ぶというのは倉庫番と同じ発想だが，並べたダイナマイトを連鎖爆発させて，ビルをこわすというのはオリジナルのアイデアだ。
編：これだと運ぶものがダイナマイトである必要もあるし，こわれかけたビル，それにブルドーザという各キャラクターの必然性も納得できますね。
影：まわりが行き止まりでなく，海というのもいいね。



《写真》実行画面

明日のSTAR PROGRAMMER紹介

今月はいまいちでした。次号ガンバッテネ!!

PLAY7	大阪府枚方市　森　寛君	APPER	奈良県五条市　桜井雅文君
いんせきこわし	大阪府高槻市　石井信吾君	TA－1	群馬県渋川市　荻田　勝君
モーター・ボート	東京都葛飾区　丸中隆行君	ねずみの脱獄	熊本市　赤岩英明君
そんごくうの大冒険	茨城県東茨城郡　加藤淳一君	SELECT A WAY	神奈川県海老名市　新井隆浩君
いなづまパラダイス	千葉県市川市　新井義男君	FENCING	東京都小平市　水谷雅宏君
SEA SIDE GP	大阪府枚方市　山本昌平君	じゃんけん	奈良県生駒郡　立石裕之君
PC DRAGON	神奈川県小田原市　佐井川師治君	DENGROCK	長崎県諫早市　塚原宏幸君
レディと口ゲンカ	三重県久居市　加藤昭善君	BALL BALL	愛知県岡崎市　村本寿明君
村のお堂	兵庫県神戸市　渡辺信夫君	ダイヤーンの塔	東京都町田市　磯　修君
窓ふきパニック	東京都杉並区　竹内久徳君	TELEPHONE－CALL	静岡県沼津市　深沢　豪君

投稿ありがとうコーナー

☆60年７月中にプログラムを送ってくれた人たちです☆

菊地雄治／堀井俊和／宮内　理／相田　寛／小椋康裕／伊藤輝彦／石坂正敬／畠山博昭／丸野勝明／大羽成征／長　健太／早川征太郎／上鶴和貴／高橋将一／岩本英治／山手圭一郎／田村　清／永島　純／藤原雅宏／丸山智之／稲蔵幹夫／佐井川泰治／渡辺　博／葺合の狼・マコト／可知修二／へのへのへ太郎／新井清一／大角　亨／丸橋崇弘／川野靖夫／高本謙一郎／坂本健一郎／梅沢　巧／新村裕司／藤原頼晶／竹谷拓恒／monchakun／柴田雅文／小林大介／平松信宏／大久保順一／塚田健太／片野満男／和田恭一／田中利明／三浦敬至／外賀貞男／長島　力／古宮義和／安藤くん／山内俊介／岩井　優／清水和宏／篠原昭人／小谷隆二／川端豊彦／国近秀信／巨泉／中下　潔／安藤寿浩／出村欣寛／脇坂洋充／ボフィン教授／森　朋之／須賀光徳／国竹勝信／三原隆之／石田　智／S高校の山本浩之／松田憲幸／西島史裕／樋口昌洋／加藤康之／サンプラザ家坂／東郷生志／佐々木一志／岩瀬敏広／川上茂和／尾崎俊史／神島謙二／三鬼竜太／橋本光生／SHIKETA／新島敏宏／宮松　隆／小林　剛／岡村克宜／瀬戸内海／玉置昇三／堀江一敬／東田卓末／高田浩吉／猫田ニャン／斉藤　徹／佐藤　肇／引地英一郎／浪岡昭利／浜田真也／赤石賢意／金沢　潤／佐々木隆史／高井雅邦／神田　武／志清木高／松村憲治／坂東俊明／石井俊平／下間　圭／高橋雄二／宮田義隆／田名丘信行／石神慶一／五十嵐謙一／Oヤン＆ターチ／居酒屋八風／平沢幸司／渡辺彰彦／菊池正美／松本幸徳／松本覧一／M.Y／原田　圭／森　宏樹／原　雅彦／小野健一／佐藤清司／西山浩一／川口圭太／平石高由／平野新一／今村孝治／宮川進一／千葉忠行／向原栄太郎／竹村憲造／米山和久／川端章義／中村佳司／立岩隆一／高木研爾／熊谷潤一／江島慎吾／関　英夫／片山　卓／HYO！／岩川　勝／Childマシン／望月　均／嶋田英明／中山昌博／中田昌憲／松村浩史／ちょんまげ／PC6II＆PC88IISR／川島直人／嶋　陽一／C.M.／松下和繁／松川一豊／水田博久／城間　健／安達友也／西川和裕／川中島晋／小野　康／井門　修／山形清貴／ほおすまん／新田宏樹／堀江幸市／木戸　健／今井規雄／林　邦彦／横田弥寿全／古沢尚哉／長村信宜／小野口正浩／長浜幸栄／ぴけっとろん／萩原隆文／原元祐介／畠山真澄／勝川良紀／閑古鳥

※全員紹介しきれなくてゴメンなさい！
他にもたくさんの方々からの応募がありました。どうもありがとう！

全国 マイコンソフト取扱店一覧

北海道

★電波新聞社・札幌支局：札幌市中央区大通西17－2 ☎011-641-5591
★九十九電機札幌店：札幌市中央区南2条西3丁目 札信ビル ☎011-241-2299
★ＹＥＳそうご電器：札幌市中央区南2条西3丁目 ☎011-214-2811
★そうご電器旭川店：旭川市4条7丁目 ☎0166-26-2251
★そうご電器苫小牧店：苫小牧市王子町3丁目1－14 ☎0144-35-2151
★そうご電器サンピアザ店：札幌市白石区厚別町下野幌493－20 ☎011-892-6081
★そうご電器ニューチカ店：札幌市中央区大通西3丁目 北洋ビル ☎011-214-2851
★パソコンランド帯広：帯広市西2条南1丁目19 ☎0155-24-4648
★金市館パソコンランド：札幌市中央区南2条西2丁目 ☎011-221-8221
★メディア旭川：旭川市2条通21丁目右10号 ☎0166-33-3300
★ＯＡ ＳＨＯＰ ＰＡＬ：釧路市星ヶ浦大通1丁目7－1 ☎0154-52-0011
★バイトイン：帯広市西17条南3丁目4 キッスルハイツ ☎0155-35-6781
★つうけんテレコンショップ釧路：釧路市黒金町13丁目1 コスモビル ☎0154-25-1161
★つうけんテレコンショップ北見：北見市北2条東1丁目 大槻ビル ☎0157-61-2611
★メディア札幌：札幌市中央区南2条西3丁目 丸井今井 ☎011-281-1151
★つうけんテレコンショップ帯広：帯広市西2条南9丁目サニーデパート3F ☎0155-23-1161
★ICカプセル：北見市2条西2丁目 サンプラザ ☎0157-23-8444
★名寄ラジオ商会：名寄市大通南6丁目 ☎01654-2-2385
★函館西武：函館市梁川町9-3 ☎0138-55-5511

青森県

★電巧堂チェーン・八戸本店：八戸市長横町17－1 ☎0178-44-4111
★電巧堂チェーンしんまちプラザ：青森市新町2－6－26 ☎0177-23-2356
★電巧堂チェーン三沢店：三沢市中央町3－3－1 ☎0176-53-7123
★電巧堂チェーンむつ店：むつ市柳町1－2－14 ☎01752-2-4121
★電巧堂チェーン弘前代官町店：弘前市代官町3－1 ☎0172-34-2606
★電巧堂チェーン弘前バイパス店：弘前市城東北4丁目5－5 ☎0172-27-2251
★電巧堂チェーン堅田バイパス店：弘前市堅田字宮川438－1 ☎0172-34-6230
★電巧堂チェーン五所川原店：五所川原市旭町29－1 ☎0173-35-3129
★電巧堂チェーン光星学院通店：八戸市湊町上田屋前21－6 ☎0178-34-3737
★ビデオ＆パソコンショップモリヤ：むつ市新町11－10 ☎0175-22-7242
★マイコンショップトム：八戸市三日町26 ☎0178-45-5570

岩手県

★電巧堂チェーン・盛岡本店：盛岡市中央通2－11－1 ☎0196-54-2772
★ホビーショップメカーノ：花巻市若葉町1－10－12 ☎0198-22-4183
★テクノハウス・エイトピア：盛岡市館向町3－7 ☎0196-23-4470
★電巧堂チェーン一ノ関店：一ノ関市山目字大槻62 ☎0191-25-2440

秋田県

★緑屋そうご電器：秋田市中通2－7－6 ☎0188-32-1951
★電巧堂チェーン新国道泉店：秋田市保戸野新川向16－2 ☎0188-64-3061
★電子センター秋田：秋田市川尻町字川口境18－3 ☎0188-32-7815
★電巧堂チェーン秋北中央店：大館市御成町2－6－1 ☎0186-49-7161
★電巧堂チェーン大曲サンロード店：大曲市通町3－3 ☎01876-3-5711
★電巧堂チェーン本荘店：本荘市出戸町字岩淵下46 ☎01842-4-5211

宮城県

★電波新聞社・仙台支局：仙台市一番町1－1－31 ☎0222-27-7211
★電巧堂ＤＡＣ仙台東口店：仙台市東七番町125－24 ☎0222-91-4744
★電巧堂チェーン・仙台本店：仙台市中央2－2－21 ☎0222-25-5290
★電巧堂チェーン多賀城店：多賀城市下馬4－1－28 ☎0223-65-8111
★庄子デンキ：仙台市長町2－1－39 ☎0222-47-1141
★庄子デンキ・コンピュータ中央：仙台市一番町3－6－5 ☎0222-24-5591
★庄子デンキ・石巻本店：石巻市中央2－12－7 ☎0225-93-1011
★ムーンベース：仙台市通町2－15－8 ☎0222-71-9700

山形県

★電巧堂チェーン山形七日町本店：山形市七日町2－1－6 ☎0236-23-1055
★コンピュータショップ：天童市老野森2－9－4 ☎02365-4-1530
★エルタウン庄子デンキ山形本店：山形市七日町2－7－43 ☎0236-42-1222
★新庄ＣＱセンター：新庄市小田島町5－53 ☎02332-3-1586
★ソフトセンター・ハラトク：米沢市中央1－8－23 ☎0238-23-6228
★オリエンタルパソコンショップ：福島市栄町10－11 コルニエッタヤ ☎0245-21-2101

福島県

★エルタウン粉又・駅前店：福島市栄町7－31 ☎0245-21-2011
★郡山西武：郡山市駅前1－16－7 ☎0249-34-6161
★うすい百貨店：郡山市中町13－1 ☎0249-32-0001
★いわきマイコンショップ：いわき市平字立町86 ☎0246-23-0513
★大竹商会：会津若松市西栄町10－26 ☎0242-26-2244
★システム会津若松ラジオセンター：会津若松市七日町1－17 ☎0242-26-2711

茨城県

★カトーデンキ販売：水戸市柳町1－13－20 ☎0292-26-4170
★メディアポート：水戸市白梅4－1－13 ☎0292-21-4920
★マルスズ電気：取手市新町5－17－17 ☎02977-4-1311
★中屋理化学：日立市神峰町4－21－8 ☎0294-23-0555
★ＯＡショップ浦井：水戸市南町3－3－39 ☎0292-27-2695
★丸善無線電気㈱土浦ターミナルビル店：土浦市有明町1－30 ☎0298-22-7601
★計測技研：宇都宮市桜3－2－17 太平ビル3Ｆ ☎0286-33-1994

栃木県

★マイコンプラザビック1：宇都宮市宮町1－14 ☎0286-21-5150
★宇都宮西武：宇都宮市馬場通り2－3－12 ☎0286-35-0111
★小林電気：足利市通り2－2629 ☎0284-21-0131
★ラオックス小山店：小山市城山町3－3－22 ☎0285-23-4652
★システムインナカゴミ甲府：甲府市丸の内2－4－20 ☎0552-28-3333
★甲府西武：甲府市丸の内1 ☎0552-32-5111

山梨県

★電波新聞社・関東総局：高崎市高砂町48 ☎0273-26-3206

群馬県

★民生電気：高崎市問屋町2－4－5 ☎0273-61-4535
★青木電気サービス：高崎市新町80 ☎0273-23-9275
★アサヒ商会：高崎市問屋町2－8－2 ☎0273-63-1111
★パソコンショップマエハラ：大田市本町21－3 ☎0276-25-3410
★あやめ模型：渋川市長塚町1801－1 ☎0279-23-3732
★クリマデンキ：前橋市表町2－10－23 ☎0272-24-0110
★大竹文具店：伊勢崎市本町1－18 ☎0270-25-5550
★ソフトショッププラム：前橋市新前橋町17－13 ☎0272-53-7594
★たけのうち電器：沼田市東原新町1820 ☎0278-2-3653
★プログラムバンク：高崎市飯塚町97－1 高義ビル1Ｆ ☎0273-63-1369
★プログラムバンク前橋店：前橋市天川原町8－1 ☎0272-23-7408
★サカキ：高崎市問屋町1－10－26 ☎0273-62-1500
★ＴＥＣＨＮＯ：高崎市連雀町BIBI高崎地階 ☎0273-22-1300
★前橋西武：前橋市本町2 ☎0272-34-1011
★パソコンランド21：前橋市表町1－1－14 ☎0272-23-4462

埼玉県

★ラオックスわらび店：蕨市塚越1－5－6 ☎0484-43-2161
★ラオックス浦和店：浦和市高砂1－12－1 コルソ4Ｆ ☎0488-24-5311
★ラオックス北浦和店：浦和市北浦和5－1 ☎0488-33-8811
★ラオックス小手指店：所沢市小手指町1－43－3 ☎0429-23-1851
★ラオックス大宮店：大宮市錦町630 ☎0486-44-3551
★ラオックス岩槻店：岩槻市東町1－8－11 ☎0487-57-2561
★ラオックス春日部店：春日部市中央1－18－5 ☎0487-54-4171
★ラオックス川口店：川口市栄町3－9－13 ☎0482-56-0011
★ラオックス志木店：志木市本町5－17－5 ☎0484-74-9041
★大宮西武：大宮市宮町1 ☎0486-42-0111
★福岡無線：川越市連雀町3－2 ☎0492-22-0362
★トータス電化：南埼玉郡宮代町学園台1－4－9 ☎04803-4-7721
★大田デンキ：新座市東北2－31－15 ☎0484-73-1511
★コクサイパソコンセンター：上福岡市上福岡1－2－4 ☎0492-66-5591
★マツモト電器鶴瀬本店：富士見市鶴馬下郷3483 ☎0492-51-0960
★マツモト電器上福岡店：入間郡大井町亀久保31－1 ☎0492-62-1656
★マツモト電器坂戸店：坂戸市本町1－3 ☎0492-81-3522
★英弘チェン川越店：川越市脇田新町12 ☎0492-45-5231
★トヨムラ大宮店：大宮市宮原町3－515－2 ☎0486-52-1831
★パソコンショップカーク：熊谷市弥生町2－47 ☎0485-25-4432
★マツモト電器東松山店：東松山市箭弓町1－5－15 ☎0493-23-1397
★兼立電工：大里郡江南村押切2632－1 ☎0485-36-1155

千葉県

★ユニフ中村屋柏本店：柏市柏3－1－1 ☎0471-67-3333
★家電のササキ：鴨川市横渚292 ☎04709-3-2668
★船橋東武：船橋市本町7 ☎0474-25-2211
★船橋西武：船橋市本町1 ☎0474-25-0111
★ムーミン船橋ららぽーと店：船橋市浜町2－1－1 ららぽーと内 ☎0474-33-3711
★タニカツ電機販売：流山市江戸川台東2－7 ☎0471-54-1111
★サンユー：館山市稲162 ☎0470-23-1276
★ラオックス市原店：市原市五井町2343－1 ☎0436-21-5331
★ラオックス稲毛店：千葉市小仲台2－8－17 ☎0472-53-2136
★ラオックス千葉店：千葉市新千葉1－1－1 ☎0472-27-5318
★ラオックス船橋店：船橋市浜町2－1－1 ☎0474-34-3971

東京都

★Ｊ＆Ｐ渋谷店：渋谷区道玄坂2－28－4 ☎ 03-496-4141
★Ｊ＆Ｐ町田店：町田市森野1－39－16 ☎0427-23-1313
★Ｊ＆Ｐ八王子店：八王子市旭町1－1 八王子そごう7Ｆ ☎0426-26-4141
★ワールドイン・アオヤマ：豊島区東池袋1－28－6 ☎03-985-9011
★マイコンセンター60：豊島区東池袋1－21－5 ☎ 03-980-1360
★池袋西武：豊島区南池袋1 ☎ 03-981-0111
★渋谷西武：渋谷区宇田川町21－1 ☎ 03-462-0111
★Ａ＆Ｖしらくら：北区上十条2－27－12（十条駅前） ☎ 03-905-0221
★マイコンセンターＣＯＭ：千代田区神田佐久間町1－8－4 ニュー千代田ビル ☎ 03-251-8951

★お近くに取扱店のない方は通信販売をご利用ください。なお，ニデコム，ハドソン，キャリーラボ，データポップ各社のソフトも取扱っております。いずれも代金＋送料（1本240円，ゼビウス・ジョイスティック付は350円）を現金書留で電波新聞社出版販売部までお送りください。

★小田急百貨店８Ｆマイコンコーナー：新宿区西新宿１－１－３　☎ 03-348-0269
★ラオックス本店：千代田区外神田１－２－９　☎ 03-253-7111
★ラオックス中央店：千代田区外神田１－13－３　☎ 03-253-1341
★ラオックス新宿店：新宿区新宿３－15－16　☎ 03-350-1241
★ラオックス調布店：調布市小島町１－35－15　☎0424-84-0211
★ラオックス三鷹店：三鷹市野崎198　☎0422-32-3741
★ラオックス吉祥寺店：武蔵野市吉祥寺本町１－20－３　☎0422-21-3471
★ラオックス荻窪店：杉並区上荻窪１－19－11　☎ 03-398-5100
★ラオックス錦糸町店：墨田区江東橋３－14－５　☎ 03-634-2131
★ラオックス蒲田店：大田区西蒲田７－66－３　☎ 03-734-5171
★電化プラザセルコ：町田市南成瀬１－３　相高ショッピングセンタ　☎0427-28-7090㈹
★ムラウチ電気：八王子市大和田町５－１－21　☎0426-42-6211
★㈱ダイナミックオーディオ新橋店：港区新橋２-16-２ ニュー新橋ビル ☎ 03-503-2611
★九十九電機㈱７号店：千代田区外神田１－９－９　☎ 03-253-4199
★東陽電機㈱門前仲町店：江東区富岡１－８－５　☎ 03-630-5151
★丸善無線電機㈱本店：千代田区神田佐久間町１－８　☎ 03-255-4911
★丸善無線電機㈱立川ターミナルビル店：立川市曙町２－１－１　☎0425-27-6211
★ヤマギワテクニカ：千代田区外神田４－３－１　☎ 03-253-0121
★ヤマギワソフトショップ：千代田区外神田４－１－１　☎ 03-253-2111
★ヤマギワ玉川店：世田谷区玉川３－17－１　玉川高島屋S・C南館５Ｆ　☎ 03-708-1638
★真光無線㈱：千代田区外神田１－15－16　秋葉原ラジオ会館６Ｆ　☎ 03-255-0450
★㈱富士音響マイコンセンターＲＡＭ：千代田区外神田１－15－16 秋葉原ラジオ会館７Ｆ　☎ 03-255-7820
★ロケット本店：千代田区神田佐久間町１－14－１　☎ 03-257-0606
★ロケット２号店：千代田区外神田１－15－９　☎ 03-257-0233
★ロケット３号店：千代田区外神田１－４－６　☎ 03-257-0345
★ロケット５号店：千代田区外神田１－13－１　☎ 03-255-1531
★ロケット６号店：千代田区外神田４－３－２　☎ 03-251-2051
★ミナミ電気：千代田区外神田１－15－２　☎ 03-257-0373
★西川無線：千代田区外神田１－16－10　☎ 03-253-2713
★シントク電気本店：千代田区外神田１－10－９　☎ 03-255-0271
★シントクエコー店：千代田区外神田１－16－９　☎ 03-255-0271
★マイコンベース銀座：中央区銀座１－８－21　☎ 03-535-3381
★ＣＶＡジャスコ秋葉原本店：千代田区外神田４－４－２　☎ 03-258-3711
★東急ハンズ渋谷店６Ａ：渋谷区宇田川町12－18　☎ 03-476-5461
★東急ハンズ町田店：町田市原町田４－１－17　☎0427-28-2608
★池袋東武：豊島区西池袋１☎ 03-981-2211
★ダイナミックオーディオ池袋店：豊島区南池袋１-28-２ パルコ５Ｆ　☎ 03-987-3081
★上新電機みたか店：三鷹市野崎100　☎0422-31-6251
★ダイクマ町田トキワ店：町田市常盤町3170－１　☎0427-97-1831
★ソフトクリエイト渋谷店：渋谷区渋谷１－12－７　☎03-486-6541
★日本テレネット：新宿区下宮比町８　☎03-268-1159
★ビブレ海老名マイコンランド：海老名市国分寺字関免100　☎0462-32-7777
★横須賀マイコンビデオセンター：横須賀市小矢部２－６－４　☎0468-53-3398
★トヨムラTmd横浜：横浜市中区松影町１－３－７　☎045-641-7743
★杉村電機商会：足柄上郡松田町庶子1490　☎0465-82-4518

神奈川県

★日進㈱本店：横浜市西区南幸２－15－５　☎045-314-5111
★ユニー戸塚店：横浜市戸塚区上倉田町769－１　☎045-864-1201
★横浜高島屋：横浜市西区南幸１－６－31　☎045-311-1251
★㈱ニチイ横浜店：横浜市西区南幸２－15－13　☎045-314-2121
★ソフトクリエイト横浜店：横浜市神奈川区鶴屋町２－12－８　☎045-314-4777
★ＦＬＥＸ小田原：小田原市城山１－４－１　新幹線ビル２Ｆ　☎0465-35-5591
★アポロ模型：小田原市曽比1959　☎0465-36-8192
★ＯＡシステム・ジムドー：藤沢市藤沢541－24　☎0466-23-8221
★藤沢西武：藤沢市南藤沢３－１　☎0466-27-0111
★セキグチデンキ：川崎市川崎区駅前本町５－３　☎044-244-5421
★ニューライフタカハシ：川崎市中原区木月410　☎044-411-8221
★鎌倉書店：鎌倉市大船１－24－１　☎0467-46-2619
★マイコンショップアイザワ：横浜市中区大平町１　☎045-641-4337
★ウエムラオーディオ：小田原市城内２－21　☎0465-23-3591
★ダイオーあざみ野店：横浜市緑区あざみ野１－７－１　☎045-901-5462
★ICボックスイノウエ：中郡二宮町中里２－２－15　☎0463-71-3367
★ラオックス戸塚店：横浜市戸塚区戸塚町３－3970　☎045-881-3161
★ラオックス厚木２号店：厚木市中町４－16－６　☎0462-22-2722
★ラオックス大和店：大和市深見西１－２－20　☎0462-61-2011
★ラオックス横浜伊勢佐木町店：横浜市中区伊勢佐木町１－７　☎045-261-1251
★ダイクマ平塚店：平塚市上平塚１－61　☎0463-34-7111
★ダイクマ大和店：大和市深見台１－１　☎0462-64-3111
★ダイクマ田奈店：横浜市緑区田奈町46－８　☎045-984-2541
★ダイクマ海老名店：海老名市国分153　☎0462-32-3351
★ダイクマ鴨宮店：小田原市鴨宮631　☎0465-48-6221
★ダイクマ渋沢店：秦野市平沢307　☎0463-82-5611
★ＩＣワールド・ヨコヤマ：藤沢市湘南台１－10－６　☎0466-43-1775
★電波新聞社・静岡支局：静岡市日出町１－２　☎0542-54-6405
★すみやパソコンアイランド：静岡市七間町７　☎0542-55-8819
★マルツ電波静岡店：静岡市八幡２－11－９　☎0542-85-1181
★マルツ電波でんきらんど：浜松市高林４－２－８　☎0534-72-1102
★日経社三島店：三島市一番町20－３　☎0559-72-1546
★オークラ電化センター：伊東市湯川１－12－12　☎0557-36-1307
★浅井：富士宮市中央町11－18　☎0544-26-5201
★フューチャーイン浜松：浜松市旭町68－２　☎0534-54-6633
★システムイン吉野：藤枝市田沼２－12－44　☎0546-36-0630
★マイコンシステムハウス・ミニマックス：浜松市葵東１－10－21　☎0534-37-1738
★メルバII：浜松市大浦町85-11　☎0534-64-8412
★コンピュータハウス・ザ・ミクロ：三島市栄町11－６ 栄ビル1Ｆ　☎0559-71-9217
★伊東マイコンソフトセンター：伊東市和田１－７－11　☎0557-36-8490
★スガヤ無線商会：富士市長通り104－３　☎0545-61-1417
★マイコンショップクリエイト：袋井市高尾1160－１　☎05384-2-3755
★浜松西武：浜松市鍛冶町15　☎0532-53-2111
★静岡西武：静岡市紺屋町６　☎0542-54-5151
★沼津西武：沼津市大手町３　☎0559-51-0111
★ライフシティともえ：富士市吉原２－８－１　☎0545-52-4006
★イナイマイコンセンター：沼津市城内字町方町８－１　☎0559-62-4831

静岡県

★すみや沼津バイパス店：沼津市共栄町19－５　☎0559-22-6500
★メルバ静岡店：静岡市馬渕１－151－23　☎0542-54-5338
★ミツワオーディオマック：富士宮市宮町４－19　☎0544-27-0201
★浜松マイコンセンター：浜松市寺島町397　☎0534-53-2762
★オーディオトヨダ掛川店：掛川市北門38　☎05372-4-1362
★システム東海：榛原郡吉田町住吉1211－１　☎05483-2-6831
★サン企画：下田市１－19－27　☎05582-3-2527
★河村電気浜岡店：小笠郡浜岡町池新田595－１　☎05378-6-7221
★ユニー吉原店バルザ：富士市国久保　☎0545-53-1040
★ユニー駿東店バルザ：駿東郡清水町伏見字泉頭58－１　☎0559-73-1457
★岐阜マイコンセンター：岐阜市塩島町８－43　☎0582-51-6338
★カネダ電気：各務原市蘇原三柿野町２－10　☎0583-89-2288
★ニシオ電器：中津川市新町５－20　☎05736-6-4048
★小川無線商会：大垣市宮町２－29　☎0584-78-7687
★システムイン高山：高山市本町４－55　☎0577-32-1738
★ダイデン柳ヶ瀬店：岐阜市金町２－９　☎0582-64-1995

岐阜県

★電波新聞社・新潟支局：新潟市東幸町13－31　☎0252-45-2526
★真電本店：新潟市万代２－２－２　☎0252-43-6500
★東京石丸電気新潟店：新潟市東大通１－８－32　☎0252-43-1400
★でんきのアイコー：上越市本町５－４－８　☎0255-23-4040
★マイコンショップアルファー：上越市西本町２－１－25　☎0255-43-4850
★星光ベーシック：南魚沼郡湯沢町駅通り　☎0257-85-5067
★長岡ハムセンター：長岡市柏町１－５－17 松電ボウル１Ｆ　☎0258-32-8661
★デンケンジャパン：長岡市平島町字下新田63－17　☎0258-23-1881
★コンピューターシステム：三条市荒町１－12－30　☎02563-5-5795
★本所屋商店：加茂市仲町２－３　☎02565-2-1580
★Ｊ＆Ｐ新潟店：新潟市東大通１－３－９　☎0252-43-6671

新潟県

★電波新聞社・松本支局：松本市白坂２－４－21　☎0263-36-2266
★マイコンショップ諏訪：茅野市塚原１－12－６　☎0266-73-2900
★マイコンショップパートナー：更埴市屋代2451　☎02627-2-1817
★アルゴジャパン：上伊那郡辰野町宮所19　☎02664-2-2022
★シマコーシステム：松本市大手３－２－21　☎0263-35-1616
★小野電気商会：松本市深志１－２　☎0263-35-3922
★システム開発：松本市高宮西２－14　☎0263-27-1903
★マイコンランド上田：上田市中央西１－15－28　☎0268-24-3515
★イヨ電子：須坂市横町301　☎02624-8-2399
★上田西武：上田市天神1-5-6　☎0268-24-7111
★藤野屋：諏訪郡下諏訪町御田町3156－１　☎0266-28-7454
★ホビーショップ丸信：諏訪市清水１-２-20　☎0266-52-3287
★ソフトハウスビーバー：富山市桜図１－７－24　☎0764-32-1981
★無線パーツ㈱：富山市掛尾町297－１ マイコンビル　☎0764-21-6822
★三共とやま本店：富山市双代町１－12　☎0764-42-2131
★三共くまの店：高岡市新成町76－１　☎0766-25-6003

長野県

★電波新聞社・金沢支局：金沢市鱗町81－１　☎0762-63-8661
★ニュー金沢店：金沢市中村町10－20　☎0762-43-7878
★ユニー加賀店：加賀市大聖寺東町１－30　☎07617-3-1141

富山県

石川県

全国マイコンソフト取扱店一覧

福井県

★丸の内カラー金沢本店：金沢市増泉1-537-1 ☎0762-41-1085
★パソコンショップロジックハウス：金沢市八日市4－118－2 ☎0762-49-6347
★三共てらじ店：金沢市寺地2－3 ☎0762-47-2524
★小松西武：小松市土居原町9 ☎0761-24-1611
★コマツパソコンセンター：小松市土居原町186 ☎0761-22-4672
★マルツ電波：福井市豊島2－7－4 ☎0776-21-2360
★片山電気：福井市中央1－5－3 ☎0776-23-3360
★丸の内カラー福井店：福井市二の宮1-112 ☎0776-27-1563

愛知県

★電波新聞社・名古屋支局：名古屋市中区栄3－17－15 ☎052-261-4541
★カトー無線亀島店：名古屋市中村区井深町17－15 ☎052-452-2421
★カトー無線パーツ：名古屋市中区栄3－32－28 ☎052-262-6471
★トヨムラ名古屋店：名古屋市中区大須3－30－86 ☎052-263-1660
★J&P：名古屋市中区栄3－4－5 ☎052-261-9201
★CVAジャスコ岡崎店：岡崎市康生通西2－20－2 ☎0564-21-0211
★コンピュータサービスロジック：春日井市鳥居松町2－263 ☎0568-84-2271
★マイコンショップイシバシ：碧南市碧南中央駅2F ☎0566-48-2323
★カトー無線半田店：半田市昭和町2－40 ☎0569-22-7186
★カトー無線江南店：江南市赤童子町桜道23－1 ☎05875-5-6260
★カトー無線東海店：東海市富木島町田面80－1 ☎0560-61-8321
★パソコンショップΣ：名古屋市中区大須3－30－37 ☎052-251-8334
★春日井西武：春日井市六軒屋町字東丘22 ☎0568-84-3131
★マツヤデンキ今池店：名古屋市千種区大久平町1－45 ☎052-733-9191
★マツヤデンキ藤ヶ丘店：名古屋市名東区明ヶ丘126 ☎052-776-4441
★マツヤデンキ春日井店：春日井市瑞穂通6－26 ☎0568-81-7877
★マツヤデンキ中村店：名古屋市中村区豊岡通1－13 ☎053-481-2677
★豊橋西武：豊橋市駅前大通1－43 ☎0532-53-2111
★光電社テクノ1Fホビーフロア：名古屋市中村区名駅4－22－21 ☎052-581-1241
★光電社鳴海店：名古屋市緑区鹿山2－1 ☎052-895-2271
★光電社春日井店：春日井市鳥居松町5－86 ☎0568-83-2515
★イエス古川：津島市西柳原町4－12 ☎0567-28-2936
★ダイイチオカダ電気広小路店：豊橋市広小路2－5 ☎0532-54-6328
★ユニー一宮店バルザ：一宮市両郷町1－6 ☎0586-24-1581
★サンテラス刈谷バルザ：刈谷市南桜町2－56－1 ☎0566-23-6811
★ギャラリエアピタ豊田：豊田市喜多町2－130－1 ☎0565-32-7571
★トロン：半田市星崎町3－16－4 ☎0569-23-2795

三重県

★マイクロキャビン：四日市市鵜の森1－2－15 ☎0593-51-6482
★CVA四日市：四日市市諏訪栄町6－2 ☎0593-51-1111
★J&P津店：津市丸の内31－20 ☎0592-26-0111
★J&P四日市店：四日市市鵜の森2－1－19 ☎0593-54-3366
★河合無線伊勢ホームセンター：伊勢市一之木2－12－4 ☎0596-24-8111
★システムハウスラム：鈴鹿市神戸1－10－1 ☎0593-82-0857
★河合無線松阪テクノ：松阪市末広町1－225 ☎0598-51-6111
★KAWAIホームセンター尾鷲店：尾鷲市末広町1037－1 ☎05972-3-0411
★KAWAIカデンワールド尾鷲店：尾鷲市中井浦1037－5 ☎05972-3-0333
★KAWAIカデンワールド志摩店：志摩郡阿児町鵜方4064 ☎05994-3-3131

滋賀県

★KAWAIホームセンター白子店：鈴鹿市白子町箱塚272 ☎0593-87-0801
★KAWAIホームセンター高岡店：鈴鹿市高岡町456 ☎0593-82-7511
★ソフテック：大津市馬場1－4－20 ☎0775-26-1563
★CBワールド・フジノ：彦根市平田町152-2 ☎0749-24-6561
★ビバ瀬田店：大津市一里山1－3－1 ☎0775-45-7319
★坂ロテレビ：大津市大萱1－2－29 ☎0775-43-1212
★西武百貨店関西大津店：大津市におの浜2－3－1 ☎0775-25-0111
★関西エイト：栗太郡栗東町霊仙寺761 ☎0775-52-4703

京都府

★電波新聞社・京都支局：京都市中京区柳馬場御池下ル8－65 ☎075-221-8021
★ベストショップ・レオナ：宇治市小幡御蔵山商店街 ☎0774-32-3003
★豊島電気：京都市伏見区深草直違橋3丁目 ☎075-641-5368
★ユアーズ：京都市中京区西大路御池東 ☎075-801-8331
★AVPシゲミツ：京都市山科区竹鼻竹ノ街道町81 ☎075-591-0035
★システムハウス洛北：京都市左京区花園橋バス停北へ100m ☎075-722-7100
★谷山無線電機3号店：京都市下京区寺町通高辻上ル ☎075-351-2101
★パソコンプラザ二条：京都市中京区二条通寺町東入ル 京都電工内 ☎075-211-7321
★ヒエン堂本店：京都市下京区寺町通綾小路下ル ☎075-361-0371
★マイコンショップWEST：京都市右京区太秦安井1丁田町1 ☎075-801-2293
★イズミヤ京都店：京都市南区九条西山王寺31 ☎075-671-8998
★小野電化亀岡店：亀岡市追分町馬場通り24－6 ☎0712-3-3385
★システムハウス福知山：福知山市北本町90－1 ☎0773-23-8110
★ニノミヤムセン京都店：京都市下京区寺町通四条下ル ☎075-361-9166
★タクト：宇治市小倉町南浦30－114 ☎0774-20-0784
★上新電機京都近鉄店：京都市下京区烏丸通七条下ル 東塩小路町702 ☎075-341-5769
★J&P京都寺町店：京都市下京区寺町通仏光寺下ル 恵美須之町549 ☎075-341-3571
★上新電機山科店：京都市山科区音羽野田町24－1 ☎075-593-5777
★上新電機大久保店：宇治市広野町西裏90－1 ☎0774-44-0337
★上新電機ながおか店：長岡京市長岡2－1－30 ☎075-922-5413
★上新電機ろくじぞう店：宇治市六地蔵奈良町21－6 ☎0774-32-4011

大阪府

★電波新聞社・大阪本社：大阪市北区中之島3－2－4 ☎06-203-3361(代)
★ニノミヤムセン本店：大阪市浪速区日本橋4－11－4 ☎06-643-2038
★ニノミヤムセン別館：大阪市浪速区日本橋4－12－6 ☎06-633-2038
★ニノミヤムセンエレランド：大阪市浪速区日本橋5－6－19 ☎06-632-2038
★ニノミヤムセンパーツ店：大阪市浪速区日本橋4－19－14 ☎06-643-2039
★ニノミヤムセンV8店：大阪市浪速区日本橋5－11－8 ☎06-643-1681
★ニノミヤムセン香里店：寝屋川市香里新町7－3 ☎0720-32-2694
★ニノミヤムセン茨木店：茨木市双葉町8－3 ☎0726-34-1155
★ニノミヤムセン藤井寺店：藤井寺市岡1－1141－1 ☎0729-39-9206
★ニノミヤムセン箕面店：箕面市芝153－9 ☎0727-24-0331
★ニノミヤムセン布施店：東大阪市足代北町2－5 ☎06-781-6865
★中川無線電機中店：大阪市浪速区日本橋4－10－4 ☎06-643-2850
★中川無線電機千里店：豊中市新千里東1－3千里中央センター専門店 ☎06-832-9516
★中川無線電機泉北店：堺市竹城台3－22－11 ☎0722-91-3325
★J&Pテクノランド：大阪市浪速区日本橋5－6－7 ☎06-644-1413
★J&Pメディアランド：大阪市浪速区日本橋4－57－1 ☎06-644-1613
★J&Pくずは店：枚方市楠葉並木2－22 ☎0720-56-8181
★J&P千里中央店：豊中市新千里東町1－3－204 ☎06-834-4141
★J&Pビジネスランド：大阪市北区梅田1-1-3 大阪駅前第3ビルB2 ☎06-348-1881
★CSK：大阪市北区梅田1－1－3 大阪駅前第3ビルB1 ☎06-345-3351
★せいでん箕面店：箕面市箕面6－1286 ☎0727-22-5127
★ニノミヤムセン鴻池店：東大阪市鴻池元町2－2 ☎06-746-2038
★㈱コム関西支社：大阪市北区梅田 大阪駅前第4ビル25F ☎06-347-1381
★コンピュータランド天満橋店：大阪市北区天満1－3－3 ☎06-352-6743
★カメラのナニワ・リトルナサ：大阪市南区大宝寺仲野町36 ☎06-245-0005
★丸善無線電機㈱：大阪市浪速区日本橋5－9－16 ☎06-641-0110
★フューチャーランド泉佐野：泉佐野市市場町1013 ☎0724-64-3300
★ミドリ電化池田本店：池田市満寿美町2－8 ☎0727-51-4671
★ミドリ電化くずは店：枚方市楠葉並木1－38－5 ☎0720-50-7200
★ミドリ電化淡路店：大阪市東淀川区淡路4－9－16 ☎06-323-5560
★ミドリ電化庄内本店：豊中市庄内東町2－7－11 ☎06-336-1152
★ミドリ電化高槻店：高槻市上本町6－21 ☎0726-76-1135
★ミドリ電化八尾店：八尾市北本町2－15－28 ☎0729-96-8591
★上新電機日本橋1ばん館：大阪市浪速区日本橋5－1－11 ☎06-644-1813
★上新電機日本橋3ばん館：大阪市浪速区日本橋3－7－5 ☎06-644-1713
★上新電機日本橋5ばん館：大阪市浪速区日本橋4－12－4 ☎06-644-1513
★上新電機日本橋もりや館：大阪市浪速区日本橋4－10－1 ☎06-631-0815
★上新電機日本橋7ばん館：大阪市浪速区日本橋4－11－3 ☎06-644-1661
★上新電機阪急三番街店：大阪市北区芝田1－1－3 ☎06-372-6912
★上新電機あびこ店：大阪市住吉区苅田5－19－19 ☎06-607-0950
★上新電機北野田店：堺市丈六174－3 ☎0722-37-7561
★上新電機泉北パンジョ店：堺市茶山台1－3－1 ☎0722-93-7001
★上新電機いずみふちゅう店：泉大津市東豊中町1－6－24 ☎0725-44-5577
★上新電機きしわだ店：岸和田市土生町2415－3 ☎0724-37-1021
★上新電機布施店：東大阪市足代北2－61－2 ☎06-781-0174
★上新電機瓢箪山店：東大阪市瓢箪山町3－4 ☎0729-84-6441
★上新電機すみのどう店：大東市赤井3－1－2 ☎0720-75-1055
★上新電機ねやがわ店：寝屋川市緑町4－20 ☎0720-34-1166
★上新電機枚方店：枚方市禁野本町1－16 ☎0720-56-7295
★上新電機いばらき店：茨木市双葉町2－18 ☎0726-32-8741
★上新電機たかつき店：高槻市北園町18－5 ☎0726-85-1991
★上新電機せっつとんだ店：高槻市大畑町24－10 ☎0726-93-7521
★上新電機すいた店：吹田市高浜町4－11 ☎06-381-7321
★上新電機江坂店：吹田市豊津町14－9 ☎06-385-5454
★上新電機庄内店：豊中市庄内西町3－2－9 ☎06-334-3356
★上新電機いけだ店：池田市満寿美町4－3 ☎0727-51-2321
★上新電機はりなかの店：大阪市東住吉区湯里1－2－2 ☎06-703-2211
★上新電機いずみさの店：泉佐野市高松東1－1－11 ☎0724-64-3833
★マツヤデンキ日本橋店：大阪市浪速区日本橋筋3－27 ☎06-631-3045
★マツヤデンキ寝屋川店：寝屋川市緑町3－5 ☎0720-34-5005
★マツヤデンキ枚方店：枚方市禁野本町1－894－4 ☎0720-47-6475

★マツヤデンキ八尾店：八尾市本町７－15－25 ☎0729-91-3901
★マツヤデンキ藤井寺店：藤井寺市岡２-226-４ ☎0729-39-8100
★天勝コンピューター：東大阪市鴻池元町11－１ ☎ 06-746-1552
★パソコンランド奈良店：奈良市三条町 497－１ ☎0742-26-2003
★パソコンランドなんば：大阪市浪速区難波中２－２－15 ☎06-643-3217
★ミドリ電化三国ヶ丘店：堺市向陵中町６丁228－３ ☎0722-57-4303
★そごう大阪店：大阪市南区心斎橋筋１丁目38番地 ☎06-281-3163
★高島屋大阪店：大阪市南区難波５－１－５ ☎06-631-1101
★大丸梅田店：大阪市北区梅田３丁目１－１ ☎06-343-1231
★髪々堂書店京橋店：大阪市都島区東野田町２－１－38 ☎06-353-2413
★大洋商会：大阪市浪速区日本橋３丁目６－４ ☎06-643-0175
★イズミヤ松原店：松原市上田６丁目４－８ ☎0723-32-2251
★イズミヤ大東店：大東市住道２丁目１－103 ☎0720-74-9201
★Ｊ＆Ｐ高槻店：高槻市高槻町11－16 ☎0726-85-1212
★上新電機日本橋８ばん館：大阪市浪速区日本橋５－７－14 ☎06-644-5011

奈良県

★上新電機奈良店：奈良市三条町478－１ ☎0742-24-3831
★上新電機がくえん北店：奈良市学園北１－８－10 ☎0742-43-1361
★上新電機がくえん南店：奈良市学園大和町２－110－３ ☎0742-46-1281
★上新電機さいだいじ店：奈良市二条町２－54－３ ☎0742-34-7965
★上新電機しんおおみや店：奈良市法華寺町83－５ ☎0742-35-2611
★上新電機大和郡山店：大和郡山市柳３－32 ☎07435-3-5471
★上新電機八木店：橿原市八木町１－７－３ ☎07442-4-1761
★上新電機たわらもと店：磯城郡田原本町千代574－１ ☎07443-3-4041
★ニノミヤムセン田原本店：磯城郡田原本町千代172－１ ☎07443-3-5811
★上新電機おうじ店：北葛城郡王寺町王寺２－12－12 ☎0745-32-1311
★上新電機大和高田店：大和高田市磯野東町４－１ ☎0745-22-3646

和歌山県

★ニノミヤムセン和歌山店：和歌山市元寺町４－３ ☎0734-32-5121
★ニノミヤパソコンランド和歌山店：和歌山市本町４－18 ☎0734-32-5661
★上新電機わかやま店：和歌山市中島368 ☎0734-25-1414
★電波新聞社・神戸支局：神戸市中央区三宮町３－９－15 ☎078-391-5885

兵庫県

★せいでん三宮本店Ｃ・ＳＰＡＣＥ：神戸市中央区三宮町１－５－８ ☎078-391-8171
★せいでん姫路本店Ｃ・ＳＰＡＣＥ：姫路市駅前町338 ☎0792-88-1717
★せいでん伊丹本店Ｃ・ＳＰＡＣＥ：伊丹市西台１－４－１ 伊丹セントラル ☎0727-73-0551
★せいでん東加古川店Ｃ・ＳＰＡＣＥ：加古川市野口町野口字大仏129－62 ☎0794-25-2011
★せいでん三木店Ｃ・ＳＰＡＣＥ：三木市大村字砂176－１ ☎07948-3-1630
★せいでん明石本店：明石市大明石１－７－４ 白菊グランドビル内 ☎078-917-5555
★Ｊ＆Ｐ姫路店：姫路市東延末町１－１ ☎0792-22-1221
★せいでん加古川店：加古川市加古川町篠原町２－４ ☎0794-21-0551
★マツヤデンキ小林店：宝塚市小林４－７－22 ☎0797-72-0879
★せいでん尼崎店：尼崎市神田北通６－152 ☎ 06-412-4771
★せいでん甲子園店：西宮市甲子園北町２－２ ☎0798-66-2118
★せいでん阪神甲子園店：西宮市甲子園６番町16－13 ☎0798-47-1330
★せいでん西宮本店：西宮市常磐町１－27－101 ☎0798-36-1155
★せいでん西宮北口店：西宮市甲風園１－９－３ ☎0798-64-3232
★せいでん芦屋店：芦屋市大原町９－１ ☎0797-32-1581
★せいでん南芦屋店：芦屋市茶屋之町10－７ ☎0797-32-4000
★せいでん本山店：神戸市東灘区田中町１－７－26－101 ☎078-441-2061
★せいでん御影店：神戸市東灘区御影本町２－16－４ ☎078-821-1285
★せいでん土山店：明石市魚住町清水字追越2181 ☎078-942-2632
★せいでん西明石ホームセンター：明石市鳥羽871 ☎078-928-7165
★せいでん広畑店：姫路市広畑区東新町１－23 ☎0792-36-8801
★せいでん北姫路店：姫路市増井新町２－27 ☎0792-24-1781
★せいでん姫路南店：姫路市飾磨区三宅１－19 ☎0792-25-2101
★せいでん今宿店：姫路市東今宿６－１－27 ☎0792-98-1515
★せいでん淡路店：洲本市塩屋１－439－12 ☎07992-2-4453
★せいでん赤穂店：赤穂市加里屋中州２－53－２ ☎07914-5-1552
★せいでん相生店：相生市那波大浜町19 ☎07912-3-1600
★せいでん神戸デパート店：神戸市長田区腕塚町５－５－12 神戸デパート３Ｆ ☎078-641-6251
★せいでん板宿店：神戸市須磨区平田町２－３ 板宿駅前ビル１Ｆ ☎078-731-3141
★せいでんラビングハウス岡本店：神戸市東灘区岡本１－３－30 ☎078-412-1515
★せいでんジョイプラザ店：神戸市長田区若松町５－５－１ ☎078-643-3962
★せいでん三田店：三田市三輪字杉の元704 三田ビル１Ｆ ☎07956-3-3771
★せいでん西脇店：西脇市上野字東谷119 ☎07952-3-5401
★せいでん名谷店：神戸市須磨区中落合２－２－３ 須磨パティオ３号館 ☎078-791-8171
★せいでん垂水店：神戸市垂水区神田町２－３ ☎078-708-5551
★せいでん舞子店：神戸市垂水区舞子台８－５－26 ☎078-784-1319
★黒田電機：豊岡市千代田町８－18 ☎07962-2-2121
★ニノミヤムセン神戸店：神戸市中央区三宮町１－３－10 ☎078-391-6356
★ニノミヤムセン姫路店：姫路市東郷町字大縄場1452－20 ☎0792-88-2363
★ニノミヤムセン今宿店：姫路市西今宿３－９－３ ☎0792-94-5363
★ミドリマイコンランド西宮：西宮市両度町７－17 ☎0798-64-8810
★ミドリ電化尼崎本店：尼崎市昭和南通７－186 ☎ 06-412-1830
★ミドリ電化塚口本店：尼崎市南塚口町１－１－14 ☎ 06-429-2137
★上新電機にしのみや店：西宮市河原町５－11 ☎0798-71-1171
★上新電機いたみ店：伊丹市昆陽池１－69 ☎0727-77-5101
★上新電機尼崎三和店：尼崎市神田中通６－222 ☎ 06-412-2681

岡山県

★ベストマイコン岡山：岡山市中山下１－10－20 ジョリビル３Ｆ ☎0862-23-7107
★コンピュータランド岡山店：岡山市野田屋町１－６－24 ☎0862-23-8303
★システムイン岡山：岡山市田町１－10－１ ☎0862-33-2236
★山陽電器研究所：赤磐郡瀬戸町瀬戸 ☎08695-2-2176

広島県

★電波新聞社・広島支局：広島市中区基町13－７ ☎082-228-5581
★第一産業本店：広島市中区紙屋町２－１－18 ☎082-247-9111
★第一産業各支店
★アーバン電子：広島市中区大手町１－１－22 ☎082-246-0993
★松本無線パーツ：広島市中区銀山町２－６ ☎082-243-4451
★シナプス１：広島市中区八丁堀８－12 今元ビル３Ｆ ☎082-228-1230
★井口電機：広島市安芸区瀬野川町中野6289－１ ☎082-892-0239
★尾道電子パーツ：尾道市西御所町８－７ ☎0848-25-4582
★国際マイコンサービス：三原市港町622-30 ☎0848-63-0311

山口県

★パソワード：竹原市竹原町北堀1567－５ ☎08462-2-0674
★森田電機商会：高田郡吉田町吉田４丁目1272 ☎08264-2-0127
★府中アベニュー：安芸郡府中町大通２丁目14－13 ☎082-282-6476
★マイコンショップＹＥＴ：福山市今町２－２ ☎0849-22-2411
★マイコンプラザショウエイ：福山市東深津町２－104－１ ☎0849-24-7122
★電波新聞社・下関支局：下関市東大和町１－１－７ ☎0832-67-7478
★ベスト電器萩店：萩市土原川島沖田464 ☎08382-5-6600
★石見電業社：益田市駅前町29－５ ☎08562-2-0396
★エレパーツニシマル：宇部市上町１-３-２ ☎0336-21-0010
★システムサンワールド：岩国市麻里布３－15－６ ☎0827-23-0333

徳島県

★都電機商会：徳島市寺島本町東２丁目 ☎0886-22-2134
★リビング東和２ばん館：徳島市昭和町４－12 ☎0886-22-9155
★川上電器中央店：鳴門市撫養町小桑島前浜1103 ☎08868-5-2245
★ニイデンキ本店：阿南市富岡町 ☎0884-22-0463
★電波新聞社・高松支局：高松市亀井市２－１ ☎0878-61-3111

香川県

★野田屋電気：高松市丸亀町１－３ ☎0878-51-4545
★宮脇書店：高松市丸亀町４－８ ☎0878-51-3733
★英弘チェン高松店：高松市丸亀町２－14 ☎0878-51-7222
★ミツシマ：善通寺市大通り町461－12 ☎08776-2-2493
★英弘チェン屋島店：高松市屋島西町百石1909－１ ☎0878-41-4131
★チャンネルハウス：高松市天神前４－１ ☎0878-61-0602
★マイコンハウス：松山市港町４－５－11 ☎0899-47-0765

愛媛県

★テジック興安：新居浜市新須賀町２－２－18 ☎0897-34-8286
★デジック：松山市本町６－６－７ ☎0899-24-0914
★英弘チェン千舟店：松山市千舟町５-５-５ ☎0899-41-8751
★英弘チェン八幡浜店：八幡浜市昭和通1208－３ ☎08942-4-3335
★メルパ高知店：高知市北川添45－３ ☎0888-83-1612

高知県

★マイコンショップ・ボーイズ：中村市右山五月町２－16 ☎08803-4-2184
★電波新聞社・西部本社：福岡市博多区博多駅前２－13－23 ☎092-431-7411
★デオニー小倉店：北九州市小倉北区馬借町１－６－15 ☎093-551-6339
★小倉パソコン館：北九州市小倉北区魚町２－２－17 ☎093-551-6281
★紀伊国屋書店：福岡市中央区天神１－11－11 ☎092-721-7755
★ＩＣランドマルコス：八女郡広川町新代875 ☎09433-2-3597
★ダイイチサン商事サンパレス本店：大牟田市新栄町14 ☎0944-57-5000
★カホマイコンセンター：福岡市中央区天神２－４－27 ☎092-714-5155
★カホムセンカホパーツセンター小倉店：北九州市小倉北区京町３－６－22 ☎093-551-3688
★カホムセンカホパーツセンター久留米店：久留米市天神町２－44 ☎0942-35-8478
★カホムセンカホパーツセンター大牟田店：大牟田市栄町２－16 ☎0944-52-4367
★デンキのカホ飯塚店Ｂ館マイコンフロアー：飯塚市吉原町７－25 ☎09482-2-1588
★デンキのカホ直方駅前店：直方市古町247-１ ☎09492-5-1717

福岡県

★ベスト電器福岡本店：福岡市中央区天神１－９－28 ☎092-781-7131
★ベスト電器西新店：福岡市早良区西新４－８－24 ☎092-843-4011
★ベストマイコン久留米：久留米市東町字三角 ☎0942-34-2944
★ＭＹ・パソコンショップ五条：太宰府市大字太宰府249－１ ☎092-293-3434
★そごうＥＬＥＨＯＢＢＹマイコンセンター：

全国マイコンソフト取扱店一覧

北九州市八幡西区黒崎１－１－１ ☎093-641-7080
★岩田屋：福岡市中央区天神２－11－１ ☎092-721-1111
★ナンバーワン寿屋久留米店：久留米市六ッ門７－１ ☎0942-39-4701
★日本ビデコン：福岡市博多区博多駅南３－２－６ ☎092-474-0027

佐賀県
★ナンバーワン寿屋佐賀駅前店：佐賀市駅南本町６－４ ☎0952-23-4101
★コンピュータショップITC：唐津市呉服町1799－１ ☎09557-4-1588
★ベスト電器佐賀店：佐賀市松原１－２－22 ☎0952-24-7205

長崎県
★カホムセンカホパーツセンター長崎店：長崎市油屋町２－40 ☎0958-21-1079
★ベスト電器長崎新地店：長崎市新地町１－１ ☎0958-28-1333
★ベスト電器浜の町店：長崎市浜の町３－17 ☎0958-21-0690
★ダイイチ浜電気：長崎市浜町２－32 ☎0958-26-4151

熊本県
★電波新聞社・熊本支局：熊本市小山町503-２ ☎096-380-7500
★マツフジ：熊本市下通１－９－１ ☎096-354-9111
★ベスト電器銀座通店：熊本市下通１-９-４ ☎096-355-1351
★寿屋本荘店：熊本市本荘店３－３－３ ☎096-372-5412

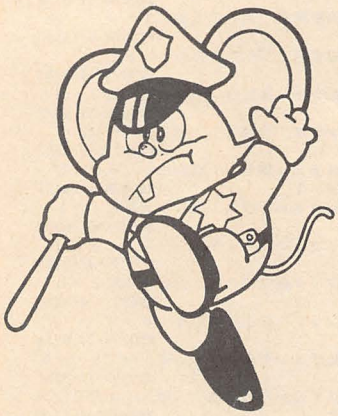
大分県
★トキハマイコンコーナー：大分市府内町２－１－４ ☎0975-38-1111
★パソコンショップＲＡＭ：大分市中央町２－６－26 ☎0975-32-3929

鹿児島県
★デンキのカホ日田店：日田市中央１－３－12 ☎09732-3-6094
★パソコンハウストム：別府市南立石１区２組 ☎0977-26-0855
★ベスト電器大分パソコン館：大分市中央町２－３－10 ☎0975-32-9396
★電波新聞社・鹿児島支局：鹿児島市新屋敷町16－201 ☎0992-26-3630
★山形屋：鹿児島市金生町３－１ ☎0992-24-6111
★千年堂：鹿児島市中町９－１ ☎0992-22-1600
★ベスト電器出水パソコン館：出水市本町11－30 ☎09966-3-3591
★明昭堂パソコンプラザ：鹿児島市西千石町11－19 ☎0992-25-2020
★ベスト電器パソコン館：鹿児島市加治屋町１－38 ☎0992-23-2081
★システムイン鹿児島：鹿児島市加治屋町１－１ ☎0992-23-8366
★がらっぱ堂：川内市向田本町19－11 ☎0996-25-0345
★馬場電機：鹿児島市中町３－５ ☎0992-22-3131

宮崎県
★宮崎寿屋百貨店：宮崎市橘通東４－８－１ ☎0985-27-4111
★ナンバーワン寿屋電器都城店：都城市中町14－20 ☎0986-22-1258
★システムイン南九州宮崎：宮崎市大淀町４－８－30 ☎0985-52-4711

沖縄県
★沖縄電子：宜野湾市大山1531－１ ☎09889-8-2358
★パソコンショップオオヤマ：那覇市長田２－12－15 ☎0988-53-0710
★コンピュータ沖縄：沖縄市照屋１－５－13 ☎0989-38-6458
★マイコンショップロム：那覇市首里末吉町２－239－４ ☎0988-86-6829
★沖縄コンピューターサービス：島尻郡南風原町兼城587－２ ☎0988-89-3931

遊等生になっちゃうぞ。

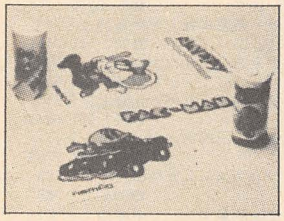


ナムコグッズ〈通信販売〉最後のチャンス

電波新聞社の姉妹会社「ペンタン」から発売されているナムコグッズが，大好評のうちに売り切れ間近になりました。そこで，“ナムコグッズ売りつくし市”として，期間中にポーチ&タオル，Tシャツを通信販売でお申し込みのかたに，パックマン・ペーパーバッグをプレゼントします（ペーパーバッグだけを購入の場合は１枚150円）。

☆ポーチ&タオル（パックマン，マッピー）　各 1,800円
☆パックマンTシャツ（S，M，L）　各 1,800円
☆パックマン・ペーパーバッグ　150円

期　間／９月末日（当日消印有効）
申し込み方法／次ページの注文書にご記入のうえ，代金と送料 240円を同封し，現金書留でお申し込みください（ペーパーバッグのみは切手でも可）。
申し込み先／〒141 東京都品川区東五反田１－11－15
電波新聞社出版販売部ペンタン係


◀ポーチ&タオル



◀Tシャツ



◀ペーパーバッグ

キミのほしいキャラクター・グッズは？
—アンケートのお願い—

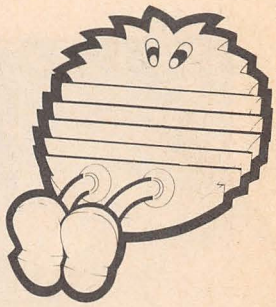
ペンタンでは上のようなナムコ・キャラクター・グッズを企画・販売してきましたが，今後もナムコ・ファンのみなさんのご要望に答えたキャラクター商品をどんどん企画していきたいと思います。

キミは何のキャラクターの何がほしいか，ペンタンまでどしどしご意見をおよせください。冬休みにはみなさんの意見をとり入れたキャラクター・グッズを商品化していきます。

右記のアンケートにご記入のうえ，電波新聞社ペンタン係までお送りください。ご協力いただいた方の中から，抽選で20名の方に記念品をプレゼントします。

1. あなたはナムコのキャラクター・グッズを持っていますか？　はい（何を持っているか）　いいえ
2. ナムコ・ゲームのキャラクターの中で何が一番好きですか？
3. ナムコのどのキャラクターで何をつくってほしいですか？
4. 3のようなキャラクター・グッズが発売されたら買いますか？　はい　いいえ

DEMPAマイコンソフト 製品一覧表



DEMPAマイコンソフトでは、下表の製品を発売しています。取扱店一覧表に載っているお店なら、たいてい在庫していますが、手に入らない場合は、右の注文書に欲しい製品名を書いてお店の人に申し込んでください。

1週間くらいで、お店に届きます。友人と相談してまとめて注文してもらうと、発送作業がはかどります。

なお、この他に、ニデコ、キャリーラボ、ハドソン、ベーシック・ハウス、データポップ、バンダイ等の製品もあつかっています。それぞれの広告を見て注文してください。

お近くにお店のないかたは、通信販売も行なっています。この場合は、送料が1本240円、2本340円、3本440円（MSX、ファミコンソフトは1本200円、2本300円、3本400円）、5本以上送料サービスとなっています。なお、ゼビウスのジョイスティック付き製品及びジョイスティックの送料は1本350円です。ご注文は下記電波新聞社のソフト販売部へ、製品価格＋送料を、現金書留もしくは郵便振替にてお申込み下さい。

機種	機種	メディア	定価	商品名	その他適合機種
PC-9800シリーズ	PC-9801	FD(5'2D)	6,800円	ギャラガ	ミュージックボード(PC-9801-14)対応
	PC-9801F	FD(5'2DD)	6,800円	ギャラガ	
	PC-9801M	FD(5'2HD)	6,800円	ギャラガ	
	PC-9801U	FD(3.5')	6,800円	ギャラガ	PC-9801U-03
PC-8800シリーズ	PC-8801mkII	テープ	3,800円	ゼノン	PC-8801
	PC-8801mkII	テープ	3,500円	ギャラクシアン	PC-8801 SR
	PC-8801mkII	テープ	3,500円	バックマン	PC-8801 SR
	PC-8801	テープ	3,500円	ディグダグ	PC-8801mkII
	PC-8801mkII SR	テープ	3,500円	バックマン	
	PC-8801mkII SR	FD(5')	5,800円	バックマン	
	PC-8801	FD(5')	5,800円	バックマン	PC-8801mkII SR
	PC-8801	FD(5')	5,800円	ディグダグ	PC-8801mkII
	PC-8801	FD(5')	5,800円	ギャラクシアン	PC-8801mkII SR
	PC-8801	FD(5')	5,800円	ゼノン	PC-8801mkII
PC-8000シリーズ	PC-8001	テープ	3,800円	ミッドウェイ	PC-8001mkII SR PC-8801mkII
	PC-8001mkII	テープ	3,000円	ディグダグ	PC-8801 PC-8001 (N-BASIC)
	PC-8001mkII	テープ	3,500円	ギャラクシアン	
	PC-8001mkII	テープ	3,500円	バックマン	
	PC-8001mkII	テープ	3,800円	U-Boat	
	PC-8001mkII SR	テープ	3,500円	バックマン	
PC-6000シリーズ ※すべてXE-1対応	PC-6001	テープ	3,500円	タイニーゼビウス	PC-6001mkII SR PC-6601 SR
	PC-6001mkII	テープ	3,000円	バックマン	PC-6601 SR PC-6001mkII SR
	PC-6001mkII	テープ	3,000円	ギャラクシアン	PC-6601 SR PC-6001mkII SR
	PC-6001mkII	テープ	3,500円	タイニーゼビウスマークII	PC-6601 SR PC-6001mkII SR
	PC-6001mkII	テープ	3,500円	ディグダグ	PC-6001mkII SR PC-6601 SR
PC-6600シリーズ	PC-6601	FD(3.5')	5,800円	タイニーゼビウスマークII	PC-6601SR
	PC-6601	FD(3.5')	5,800円	ディグダグ	PC-6601SR
FM-7	FM-7	テープ	3,500円	バックマン	FM-NEW7
	FM-7	テープ	3,500円	ラリーX	FM-NEW7
	FM-7	テープ	3,800円	U-Boat	FM-NEW7
	FM-7	テープ	3,800円	ミッドウェイ	FM-NEW7
	FM-7	テープ	5,800円	Pコンパイラ	FM-NEW7
	FM-7	テープ	3,800円	花　札	FM-NEW7
	FM-7	テープ	3,500円	ディグダグ	FM-NEW7 ※XE-7対応
	FM-7	テープ	3,800円	ギャラガ	FM-NEW7 ※XE-7対応
	FM-7	テープ	3,500円	ギャラクシアン	FM-NEW7 ※XE-7対応
	FM-7	FD(5')	7,800円	Pコンパイラ	FM-NEW7
	FM-7	FD(5')	5,900円	ゼビウス	FM-NEW7 ※XE-7対応
FM-77	FM-7	FD(5')	9,300円	ゼビウス(XE-7付)	FM-NEW7
	FM-77	FD(3.5')	5,800円	バックマン	FM-NEW7
	FM-77	FD(3.5')	5,800円	ラリーX	FM-NEW7
	FM-77	FD(3.5')	7,800円	Pコンパイラ	FM-NEW7
	FM-77	FD(3.5')	5,800円	ディグダグ	FM-NEW7 ※XE-77対応
	FM-77	FD(3.5')	5,900円	ゼビウス	FM-NEW7 ※XE-77対応
	FM-77	FD(3.5')	9,300円	ゼビウス(XE-77付)	FM-NEW7
	FM-77	FD(3.5')	5,800円	ギャラクシアン	FM-NEW7 ※XE-77対応
MZ-700	MZ-700	テープ	3,000円	バックマン	MZ-1200, MZ-80 KC
	MZ-700	テープ	3,000円	ギャラクシアン	MZ-1200
	MZ-700	テープ	3,000円	マッピー	MZ-1200, MZ-80 KC
MZ-2200	MZ-2200	テープ	3,500円	バックマン	MZ-2000
MZ-1500	MZ-1500	QD	4,300円	バックマン	
	MZ-1500	QD	4,300円	ディグダグ	
	MZ-1500	QD	4,300円	マッピー	
	MZ-1500	QD	4,300円	ラリーX	
	MZ-1500	QD	4,500円	ギャラガ	
	MZ-1500	QD	4,500円	デーモン・クリスタル	

機種	機種	メディア	定価	商品名	その他適合機種
MZ-1500	MZ-1500	QD	4,300円	ハンバーガー	
X-1 ※すべてXE-1対応	X-1	テープ	3,500円	バックマン	X-1 C,CS,CK, X-1D,ターボ,F
	X-1	テープ	3,500円	ディグダグ	X-1 C,CS,CK, X-1D,ターボ,F
	X-1	テープ	3,800円	ゼノン	X-1 C,CS,CK, X-1D,ターボ,F
	X-1	テープ	5,900円	ゼビウス(XE-1付)	X-1 C,CS,CK,F
	X-1	テープ	4,300円	ゼビウス	X-1 C,CS,CK,F
	X-1	テープ	4,300円	ギャラクシアン	X-1 C,CS,CK, X-1D,ターボ,F
	X-1	テープ	3,500円	マッピー	X-1 C,CS,CK, X-1D,ターボ,F
	X-1	テープ	3,800円	花　札	X-1 C,CS,CK, X-1D,ターボ,F
	X-1	テープ	3,800円	ハンバーガー	X-1C D,CS,CK X-1ターボ,X-1F
	X-1	テープ	4,000円	デーモン・クリスタル	X-1C D,CS,CK X-1ターボ,X-1F
X-1D	X-1D	FD(3')	5,800円	バックマン	
	X-1D	FD(3')	5,800円	ディグダグ	
	X-1D	FD(3')	5,800円	マッピー	
	X-1D	FD(3')	5,800円	ゼノン	
	X-1D	FD(3')	5,800円	ギャラクシアン	
	X-1D	FD(3')	7,500円	ゼビウス(XE-1付)	
	X-1D	FD(3')	5,900円	ゼビウス	
X-1 ターボ	X-1　200ラインモード	FD(5')	7,500円	ゼビウス(XE-1付)	X-1Fモデル20 30
	X-1　200ラインモード	FD(5')	5,800円	バックマン	X-1Fモデル20 30
	X-1　200ラインモード	FD(5')	5,800円	ディグダグ	X-1Fモデル20 30
	X-1　200ラインモード	FD(5')	5,800円	マッピー	X-1Fモデル20 30
	X-1　200ラインモード	FD(5')	5,800円	ギャラクシアン	X-1Fモデル20 30
	X-1　200ラインモード	FD(5')	5,800円	ゼノン	X-1Fモデル20 30
	X-1　200ラインモード	FD(5')	6,000円	ハンバーガー	X-1Fモデル20 30
	X-1　200ラインモード	FD(5')	6,200円	デーモン・クリスタル	X-1Fモデル20 30
MSX	MSX		ROM	4,500円	バックマン	
	MSX		ROM	4,500円	マッピー	
	MSX		ROM	4,500円	ギャラクシアン	
	MSX		ROM	4,500円	ワープ&ワープ	
	MSX		ROM	4,500円	キング&バルーン	
	MSX		ROM	4,500円	ラリーX	
	MSX		ROM	4,500円	ディグダグ	
	MSX		ROM	4,500円	エクセリオン	
	MSX		ROM	4,500円	ギャラガ	
	MSX		ROM	4,500円	タンク・バタリアン	
	MSX		ROM	4,500円	ポスコニアン	
	MSX		ROM	4,500円	MINIゴルフ	
	MSX		テープ	6,800円	MARS(ケイサンヤサン)	
	MSX		テープ	6,800円	ミュージックツール(オンガクヤサン)	
ファミリーコンピュータ用ソフト	ファミリーコンピュータ		ROM	4,500円	バックマン	
	ファミリーコンピュータ		ROM	4,500円	マッピー	
	ファミリーコンピュータ		ROM	4,500円	ギャラクシアン	
	ファミリーコンピュータ		ROM	4,900円	ゼビウス	
	ファミリーコンピュータ		ROM	4,500円	ギャラガ	
	ファミリーコンピュータ		ROM	4,500円	ディグダグ	
	ファミリーコンピュータ		ROM	4,500円	ワープマン	
	ファミリーコンピュータ		ROM	4,900円	ドルアーガの塔	
オリジナルジョイスティック	X-1　PC-9801U-03対応			3,900円	XE-1	X-1シリーズ MSX PC-6000シリーズ
	FM-7			6,800円	XE-7	FM-7/NEW7
	FM-77			6,800円	XE-77	FM-77
ナムコキャラクターグッズ	バックマンTシャツ(L)			1,800円		
	バックマンTシャツ(S)			1,800円		
	バックマン ポーチ&タオル			1,800円		
	マッピー ポーチ&タオル			1,800円		
	バックマン ペーパーバッグ			150円		

●お店に在庫がない場合は右側の申し込み書に必要事項を記入してわたして下さい。取寄せてもらえます。
●オリジナルジョイスティックXE-7、XE-77は対応ソフトが限られています。上記の表をご確認ください。
●PC-9801U-03は標準価格20,000円、PC-9801-14は標準価格28,000円でNECから発売されています。

電波新聞社 ソフト販売部

〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話 (03)445-6111

大阪本社 06-203-3361　西部本社092-431-7411
札幌支局011-641-5591　仙台支局0222-27-7211
静岡支局0542-54-6405　新潟支局0252-45-2526
金沢支局0762-63-8661　京都支局075-221-8021
広島支局082-228-5581　高松支局0878-61-3111
名古屋支局052-261-4541　下関支局0832-67-7478
関東総局0273-26-3206　熊本支局096-380-7500
松本支局0263-36-2266　鹿児島支局0992-26-3630
神戸支局078-391-5885

この注文書を切り取ってパソコン・ショップへ

注文書

お取あつかい店名、住所、TEL

商品名　　発売元

①

②

③

〒141 東京都品川区東五反田一―十一―十四
㈱電波新聞社出版販売部 TEL〇三―四四五―六一一一

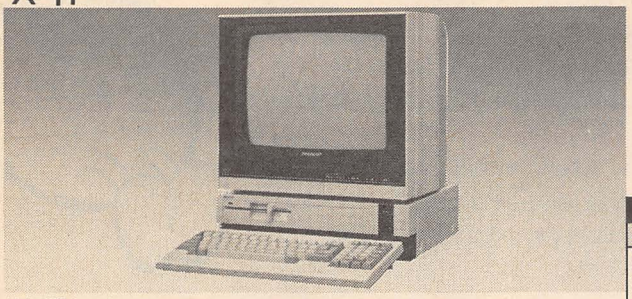
部

注文日　月　日

注文者住所氏名

ワールド イン アオヤマ

X-1F



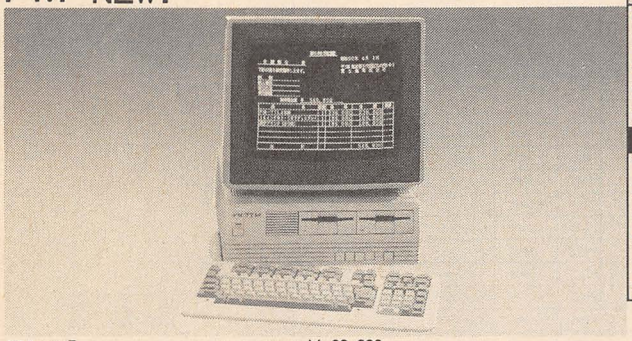
X-1F20セット

CZ-812C	¥139,800	
CZ-811D	¥ 89,800	¥ 3000×36㊍22400頭なし
ブランクディスク10枚	¥ 17,000	¥ 5900×42㊍ なし頭なし
ジョイスティック	¥ 3,900	¥ 9600×24㊍ なし頭なし
定価合計	¥250,500→	¥190,000

X-1F10Bセット

CZ-811C	¥ 89,800	¥ 3400×36㊍ 8700頭なし
CZ-811D	¥ 89,800	¥ 5800×24㊍ 7000頭なし
定価合計	¥179,600→	¥ 6950×24㊍ なし頭なし
		¥現金特価

FM-NEW7



FM-new7	¥ 99,800	
CU-14F1	¥ 64,800	
PHC-DR	¥ 12,800	¥ 3000×60㊍ 3500頭なし
ロードランナー	¥ 4,800	¥ 4700×42㊍ なし頭なし
定価合計	¥182,200→	¥ 5300×36㊍ なし頭なし
		¥139,000

FM-77L2

FM-77L2	¥193,000	¥ 3100×36㊍10000頭なし
定価合計	¥193,000→	¥ 6800×24㊍ なし頭なし
		¥ 8800×18㊍ なし頭なし
		¥現金特価

買い替えがお得な高額下取制度

Sharp X-1 シリーズ ➡ 最新機種

下取り機種	購入機種		下取り差額	24回均等払い	36回均等払い
X-1セット	→X-1/30セット	(新品)=	260,000	12675	8884
X-1セット	→X-1/40セット	(新品)=	224,000	10920	7654
X-1セット	→X-1/F20+CZ811	(新品)=	126,000	6143	4305
X-1Csセット	→X-1/F20+CZ811	(新品)=	125,000	6094	4270
X-1Dセット	→X-1/F20+CZ811	(新品)=	114,000	5558	3895
X-1セット	→PC-8801/II-30	(中古)=	88,000	4525	3266

富士通FM-7シリーズ ➡ 最新機種

FM-7	→X-1F10 〈本体〉	(新品)=	33,000	1697	1225
FM-7	→X-1F20 〈本体〉	(新品)=	74,000	3805	2747
FM-7	→PC-8801/IISR10	(新品)=	89,000	4576	3303
FM-7	→PC-8801/IISR30	(新品)=	158,000	7703	5399
FM-7	→FM-77D2	(中古)=	98,000	5039	3637
FM-7	→FM-77L2	(新品)=	115,000	5607	3929
FM-7	→FM-77L4	(新品)=	152,000	7410	5194

MSXシリーズ ➡ 最新機種

下取り機種	購入機種		下取り差額	24回均等払い	36回均等払い
PV-7	→ HC-60	(新品)=	33,000	1697	1225
FM-X	→FM-new7	(新品)=	62,000	3188	2301
CF2000(RF)	→mz1500	(中古)=	41,000	2108	1522
HB-55	→PC-6001/II	(中古)=	23,000	——	——
HB-101	→PC-6001/II	(中古)=	20,000	——	——

周辺機器 ➡ 最新機種

TF-20	→PC-80S31K	(新品)=	52,000	2680	1930
PC-8054K	→KD-551K〈4050〉	(新品)=	60,000	3090	2230
PC-8054K	→CU-14HI 〈4050〉	(新品)=	50,000	2571	1856
KD551	→KD-851 〈4050〉	(新品)=	98,000	5090	3680
PC-8822	→PRIOIL (24')	(新品)=	111,000	5420	3800
PC-8825	→PRIOIT (24')	(新品)=	66,000	3400	2450

新製品大特価品	定価	販売特価	24回均等払い	36回均等払い
NEC PC-PR-405(24ピン)	69,800	55,900	2875	2075
NEC PC-PR-406(24ピン)	99,800	79,000	3852	2700
Sharp CU-14H1(4050)	99,800	69,800	3403	2385
Sharp CU-14F1(2000)	64,800	46,000	2243	1572
NEC PC-TV-351(4050)	129,800	98,000	4778	3349
MSX ビクターHC-60(32K)	64,800	39,800	2047	1478
MSX ビクターHC-7(64K)	84,800	大特価	2674	1930
NEC PC-60M43(15色対応)	64,800	38,000	1954	1411

24時間サポート体制 いつでもどこでも24時間受付中！

高額下取制度 買替は絶対にお得！ 下取は今すぐここで、

支払はゆっくり後払い 商品到着翌月からのお支払。

ヤングクレジット 18歳未満の方は必ず保護者の方と一緒に電話して下さい。

土、日曜配達OK 都合のよい日に確実にお手元へ、不在がちの方にも便利

低金利クレジット 月々3,000円からの低金利クレジット

全商品完全保険付 製品にはすべて一年間の保障が付いています。

キャンパスクレジット 18歳以上の学生の方は原則として保証人様には連絡いたしません。

現金払い及び頭金については商品到着時にお支払下さい。

すでに御注文いただいている商品のお届け時期や、メンテナンスについては右記へお問合せ下さい。 03—987—7795

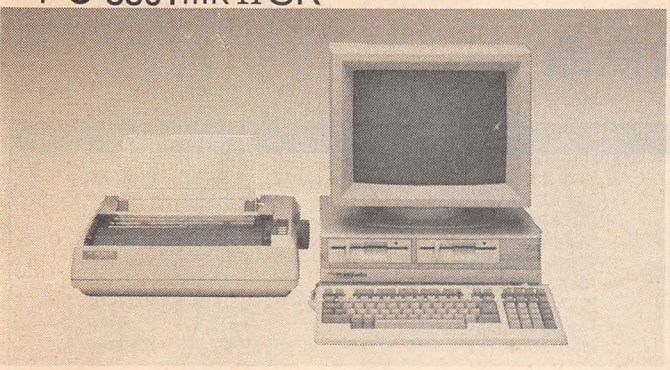
保険金の一部としてお客様に一律¥1300をお願いいたしております。

㊍＝ボーナス 頭＝頭金

本　社 東京都豊島区要町3-38-1 〒171 サポート 東京都豊島区要町3-38-8 〒171 池袋店 東京都豊島区東池袋1-28-6 〒170

月々3000円から最長60回までの超低金利

PC-8801mkIISR



PC-8801/IISR30……¥258,000
PC-TV-351……¥129,800

定価合計 ¥387,800→ ¥現金特価

¥ 6700×36㊍14200頭なし
¥ 9100×36㊍ なし頭なし
¥12900×24㊍ なし頭なし

PC-8801/IISR20……¥213,000
テクザー……¥ 6,800

定価合計 ¥219,800→ ¥165,000

¥ 3000×48㊍16000頭なし
¥ 6000×36㊍ 7100頭なし
¥ 7200×36㊍ なし頭なし



mz1500……¥ 89,800
ロードランナー……¥ 5,200

定価合計 ¥ 95,000→ ¥ 66,600

¥ 2700×30㊍ なし頭なし
¥ 3900×20㊍ なし頭なし
¥ 5000×15㊍ なし頭なし

買い替えがお得な高額下取制度

NEC6001シリーズ

下取り機種	購入機種		下取り差額	24回均等払い	36回均等払い
PC-6001	→PC-6001/II	(中古)=	30,000	——	——
PC-6001	→mz-1500	(新品)=	22,000	——	——
PC-6001/II	→PC-8801/II-10	(中古)=	80,000	4114	2969
PC-6001/II	→PC-8801/II-30	(中古)=	130,000	6338	4442
PC-6001/II	→PC-8801/IISR-10	(新品)=	110,000	5363	3759
PC-6001/II	→FM-new7	(新品)=	59,000	3034	2190
PC-6001/II	→PC-6001/IISR	(新品)=	59,000	3034	2190
PC-6001/II	→X-1F10〈本体〉	(新品)=	53,000	2725	1967

NEC8001シリーズ

下取り機種	購入機種		下取り差額	24回均等払い	36回均等払い
PC-8001	→PC-8801/II-30	(中古)=	133,000	6484	4545
PC-8001/II	→PC-8801	(中古)=	50,000	2571	1856
PC-8001/II	→PC-8001/IISR	(新品)=	62,000	3188	2301
PC-8001/II	→PC-8801/IISR20	(新品)=	145,000	7069	4955
PC-8001/II	→PC-8801/IISR30	(新品)=	178,000	8678	6082

NEC8801シリーズ

下取り機種	購入機種		下取り差額	24回均等払い	36回均等払い
PC-8801	→PC-8801/II30	(中古)=	108,000	5265	3690
PC-8801	→PC-8801/IISR30	(新品)=	156,000	7605	5330
PC-8801	→X-1F20〈本体〉	(新品)=	71,000	3651	2635
PC-8801/II10	→X-1F20〈本体〉	(新品)=	51,000	2623	1893
PC-8801/II10	→PC-8801/IISR30	(新品)=	135,000	6582	4613
PC-8801/II20	→PC-8801/IISR30	(新品)=	130,000	6338	4442
PC-8801/II20	→PC-9801U2	(新品)=	170,000	8288	5809
PC-8801/II20	→PC-9801Vm2	(新品)=	264,000	12870	9020
PC-8801/II30	→PC-8801/IISR30	(新品)=	95,000	4885	3526
PC-8801/II30	→PC-9801VF2	(新品)=	179,000	8727	6116
PC-8801/II30	→PC-9801Vm2	(新品)=	234,000	11408	7996
PC-8801/II30	→PC-9801U2	(新品)=	138,000	6728	4115
PC-8801/II30	→X-1F20	(新品)=	13,000	——	——

NEC9801シリーズ

下取り機種	購入機種		下取り差額	24回均等払い	36回均等払い
PC-9801E	→PC-9801VF2	(新品)=	278,000	13553	9499
PC-9801U2	→PC-9801VF2	(新品)=	138,000	6728	4715
PC-9801U2	→PC-9801Vm2	(新品)=	190,000	9263	6492
PC-9801F2	→PC-9801VF2	(新品)=	90,000	4628	3340
PC-9801F2	→PC-9801Vm2	(新品)=	145,000	7069	4955
PC-9801m2	→PC-9801Vm2	(新品)=	130,000	6338	4442

頭金なしボーナス一括払い

クレジットも電話一本でOK・ワールド イン アオヤマのクレジットシステムは受付と同じ24時間体制を取っております。もちろん冬のボーナス一括払も受付けてます。

代金は商品到着のお支払

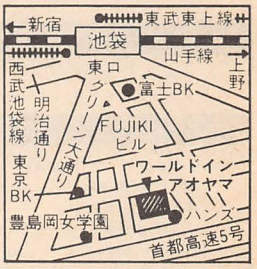
購入いただいた商品が不良の場合、サポートセンターにお電話下さい。当社契約の集配係が商品を持ち帰りサポートセンターで点検確認後、新品の商品を再発送いたします。配送中の事故に関しても同様です。

有利な高額下取り制度

代金は商品を確かめてからお支払下さい。配達日はもとより時間も指定出来ますのでお使いになる方が確かめられるシステムです。

全パソコン1年間保険付

下取り制度はどこよりもお得な差額で購入できる様になっております。各メーカーから直接入る確実な商品を1日も早くお使い下さい。



自宅にいながらクレジット。それも24時間，いつでもどこでも
注文センターはあなたからの電話をお待ちいたしております。

24時間電話受付

東京本社受付
03-987-7771

仙台地区受付
0222-27-7131

大阪地区受付
06-768-7771

長野地区受付
0262-84-7771

札幌地区受付
011-727-7771

福岡地区受付
092-672-7771

ワープロ店 東京都豊島区池袋パールシティー 〒170 AV事業部 東京都豊島区東池袋1-28-6 〒170

業界初 全パソコン1年間保険付

●火災●落雷●爆発●盗難●破損●機械的事故●水ヌレ

ワールド イン アオヤマ

サンシャイン60階通り東急ハンズ隣り

商品は現金一括払い〈代金引換〉でもクレジットでもお申込み出来ます。

優良中古商品

中古パソコンは32項目のチェックandリフレッシュで完全整備済

NEC

PC6001(本体)	¥ 89,800→	¥ 15,000
PC6001/II(本体)	¥ 84,800→	¥ 38,000
PC6006(ロム・ラム)	¥ 12,800→	¥ 6,000
PC6001/IISR(本体)	¥ 89,800→	¥ 60,000
PC6044(RF)	¥ 7,000→	¥ 5,000
PC6601(本体)	¥148,000→	¥ 65,000
PC6601SR(本体)	¥155,000→	¥105,000
PC8001/II(本体)	¥123,000→	¥ 39,000
PC8001/IISR(本体)	¥108,000→	¥ 70,000
PC6031(フロッピー)	¥ 89,800→	¥ 38,000
PC6021(プリンター)	¥ 49,800→	¥ 16,000
PCPR401(プリンター)	¥ 49,800→	¥ 18,000
PCDR311(データレコーダ)	¥ 12,800→	¥ 7,000
PCPR405(プリンター)	¥ 69,800→	¥ 52,000
PCKD252(ディスプレー)	¥ 64,800→	¥ 45,000
PC8054(ディスプレー)	¥ 65,800→	¥ 38,000
PCKD551(4050ディスプレー)	¥118,000→	¥ 62,000
PC80S31(フロッピー)	¥168,000→	¥ 80,000
PC8801(本体)	¥228,000→	¥ 70,000
PC8801/II-10(本体)	¥168,000→	¥ 88,000
PC8801/II-30(本体)	¥275,000→	¥148,000
PC8801/II-30(仕様)	¥275,000→	¥138,000
PC8801/IISR30(本体)	¥258,000→	¥185,000
PC8822(プリンター)	¥234,000→	¥ 90,000
PC8825(プリンター)	¥168,000→	¥ 70,000
PCPR201(プリンター)	¥298,000→	¥178,000
PC9801(本体)	¥298,000→	¥105,000
PC9801E(本体)	¥218,000→	¥125,000
PC9801F_2(本体)	¥398,000→	¥230,000
PC8201(ハンドヘルド)新品	¥138,000→	¥ 84,000

FUJITSU

FM-7(本体)	¥136,000→	¥ 62,000
FM-NEW7(本体)	¥ 99,800→	¥ 68,000
FM-77D2(本体)	¥228,000→	¥138,000
FM-11BS(本体)	¥398,000→	¥250,000
FM-8(漢字ロム・非漢字付)	¥218,000→	¥ 45,000
MB27501(データレコーダー)	¥ 12,800→	¥ 7,000
MB27607	¥ 98,000→	¥ 58,000

ワープロ

文豪5N(ワープロセット)	¥398,000→	¥270,000
オアシスライト	¥220,000→	¥120,000

日立・東芝

レベルIIIマーク5(本体)	¥118,000→	¥ 32,000
パソピア(本体)	¥163,000→	¥ 22,000
パソピア7(本体)	¥119,800→	¥ 38,000
JR200(本体)	¥ 79,800→	¥ 20,000
ぴゅー太(本体)	¥ 59,800→	¥ 10,000
SC-3000(本体)	¥ 29,800→	¥ 13,000
SC-3000H(本体)	¥ 32,800→	¥ 16,000

SHARP

mz1500(本体)	¥ 89,800→	¥ 55,000
mz2000+Gラム付(本体)	¥257,000→	¥ 65,000
mz721(本体)	¥ 89,800→	¥ 20,000
mz731(本体)	¥128,000→	¥ 30,000
X-1(本体・ディスプレー・Gラム)	¥300,000→	¥120,000
X-1Cs(本体・ディスプレー)	¥219,800→	¥122,000
X-1D(本体・ディスプレー)	¥326,000→	¥145,000
X-1Turbo20(本体・ディスプレー)	¥377,800→	¥190,000
X-1Turbo30(本体・ディスプレー)	¥407,800→	¥280,000
CZ80PK(漢字プリンター)	¥129,800→	¥ 60,000
CZ8KR(漢字ロム)	¥ 38,000→	¥ 18,000
PC1245(ポケコン)	¥ 17,800→	¥ 7,000
PC1246(ポケコン)	¥ 17,800→	¥ 7,000
PC1350(ポケコン)	¥ 36,800→	¥ 22,000
PC1500(ポケコン)	¥ 59,800→	¥ 24,000
12M212C(2000ディスプレー)	¥ 69,800→	¥ 36,000
14M141C(2000ディスプレー)	¥ 69,800→	¥ 36,000
14M131C(2000ディスプレー)	¥ 59,800→	¥ 36,000
CU-14F1(2000ディスプレー)	¥ 64,800→	¥ 39,000
CU-14H1(4050ディスプレー)新品	¥ 99,800→	¥ 69,800

EPSON

HC-20(ハンドヘルド)	¥138,000→	¥ 60,000
HC-88(ハンドヘルド)	¥298,000→	¥190,000
FP-1100(本体)	¥128,000→	¥ 28,000
MP-80(プリンター)	¥139,800→	¥ 30,000
MP-80K(プリンター)	¥189,800→	¥ 52,000
FP-80K(プリンター)	¥189,800→	¥ 68,000
RP-80F/T(プリンター)	¥104,000→	¥ 58,000
GP-500M(プリンター)	¥ 49,800→	¥ 28,000
GP-550M(プリンター)	¥ 89,800→	¥ 48,000
TF-10(フロッピー)	¥128,800→	¥ 65,000
TF-20(フロッピー)	¥140,000→	¥ 66,000
LFD-550(フロッピー)	¥140,000→	¥ 68,000
K275A(フロッピー)	¥160,000→	¥ 65,000

MSX

CF-1200(RF付16K)	¥ 58,800→	¥ 35,000
CF-2000(RF付16K)	¥ 64,800→	¥ 32,000
HX-10S(RF付16K)	¥ 55,800→	¥ 32,000
HX-10D(RF付64K)	¥ 65,800→	¥ 39,000
HB-55(RF付16K)	¥ 59,800→	¥ 32,000
HB-75(RF付64K)	¥ 79,800→	¥ 38,000
MB-HI(RF付32K)	¥ 79,800→	¥ 35,000
MPC-5(RF付16K)	¥ 64,800→	¥ 32,000
CF2700(RF付32K)	¥ 69,800→	¥ 38,000
HC-60(RF付32K)〈新品〉	¥ 64,800→	¥ 42,000
HC-7(RF付64K)〈新品〉	¥ 82,800→	¥ 52,000
FM-X(RF付16K)	¥ 49,800→	¥ 30,000
16K拡張カートリッヂ〈新品〉	¥ 8,000→	¥ 6,200
16K拡張カートリッヂ〈中古〉	¥ 8,000→	¥ 5,000
PV-7(RF付8K)	¥ 29,800→	¥ 15,000

保証期間も4ヵ月（業界初の完全サポート）

ビジネスセット

PC-1350	¥ 36,800
CE-202M	¥ 35,000
定価合計 ¥ 71,800→	¥ 54,000

8ビット中古特価セット

PC-8801(中古)	¥228,000
PC-80S31K(新品)	¥108,000
PC-8834(システム)	¥ 8,000
PC8801/II30同様品	¥133,000

上記商品は限定品ですので売り切れ次第締切らせていただきます。
万一到着商品が不良の場合は、サポート事業部にて修理・交換させていただきます。

代金は商品到着のお支払

代金は商品を確かめてからお支払下さい。
配達日はもとより時間も指定出来ます

24時間電話受付(年中無休)

03 987-7771

本　社 東京都豊島区要町3-38-1 〒171　　サポート 東京都豊島区要町3-38-8 〒171

全パソコン1年間保険付

●火災●落雷●爆発●盗難●破損●機械的事故●水ヌレ



PC6001/II・SR対応

ハイドライド	T/B	4,800	4,410
ポコスカウォーズ	T/B	3,800	3,490
飛車	T/B	4,200	3,860
サンダーフォース	T/B	4,800	4,410
野球狂	T/B	4,000	3,680
ウイングマン	T/B	4,800	4,410
コリドール(6601SR)	3.5DD	6,800	6,250
大脱走	T/B	4,200	3,860
はーりぃふぉっくす	T/B	4,200	3,860
オホーツクに消ゆ	T/B	3,800	3,490
サンダーフォース・コンストラクション	3.5D	6,900	6,340
サラダの国のトマト姫	T/B	4,800	4,410
ヴォルガード	T/B	4,500	4,140
ゼビウス	T/B	3,500	3,220
タイニーゼビウスmkII	T/B	3,500	3,220
ドアドアmkII	T/B	3,800	3,490
頭脳4989	T/B	4,800	4,410
バブル大作戦	T/B	3,600	3,310
ポートピア連続殺人	T/B	3,600	3,310
デゼニランド	T/B	4,800	4,410
プロフェッショナル麻雀	T/B	4,800	4,410
パックマン	T/B	3,500	3,220

X-1シリーズ

ファンタジアン	T/B	5,800	5,330
ハイドライド	T/B	4,800	4,410
ミステリーハウス/ウォーリー	T/B	3,800	3,490
任天堂のテニス	T/B	4,000	3,680
任天堂のゴルフ	T/B	4,000	3,680
アズテック-X	T/B	4,800	4,410
ローラーボール	T/B	5,800	5,330
THE CASTEL	T/B	3,800	3,490
マカダム	T/B	4,800	4,410
はーりぃふぉっくす	T/B	4,200	3,860
ウィル	5.2D	5,800	5,330
マクロスカウントダウン	T/B	4,500	4,140
マクロスカウントダウン	5.2D	6,500	5,980
テクザー	5.2D	6,800	6,250
ロードランナー	T/B	4,800	4,410
走れせんべいさん	T/B	3,800	3,490
暗黒城	T/B	3,800	3,490
ウイングマン	T/B	4,800	4,410
チョップリフター	T/B	4,800	4,410
チョップリフター	5.2D	5,800	5,330
エグゾアIIウォーロイド	T/B	3,800	3,490
ゼビウスJOY付	T	5,900	5,420
ゼビウスJOY付	5.2D	7,900	7,260
団地妻の誘惑	T/B	4,800	4,410
ナイトライフ	T/B	4,500	4,140

PC8001/II・SR対応

ダンジョン	T/B	5,200	4,780
コリドール	T/B	4,500	4,140
サラダの国のトマト姫	T/B	4,800	4,410
パンチボール・マリオブラザース	T/B	3,600	3,310
フラッピー	T/B	4,500	4,140
ロードランナー	T/B	4,800	4,410
アラレのJUNP UP	T/B	3,600	3,310
ザクサス	T/B	3,800	3,490
ジャン狂	T/B	4,000	3,680
ドアドア	T/B	3,800	3,490
ミステリーハウスII	T/B	3,800	3,490

PC8801/II・SR対応

アステカ	5.2D	7,200	6,620
任天堂のゴルフ	5.2D	6,800	6,250
任天堂のテニス	T/B	4,000	3,680
任天堂のテニス	5.2D	6,800	6,260
テクザー	5.2D	6,800	6,250
テクザー(SR専用)	5.2D	6,800	6,250
飛車	5.2D	6,400	5,880
マカダム	5.2D	6,400	5,880
イエローレモン	5.2D	4,800	4,410
キングフラッピー	5.2D	6,800	6,250
アメリカントラック	5.2D	6,800	6,250
ウイル	5.2D	5,800	5,330
エルドラド伝奇	T/B	4,800	4,410
エルドラド伝奇	5.2D	7,800	7,170
ウイングマン	T/B	4,800	4,410
ウイングマン	5.2D	5,800	5,330
軽井沢誘拐案内	T/B	4,800	4,410
軽井沢誘拐案内	5.2D	5,800	5,330
ナイトライフ	5.2D	7,800	7,170
3Dゴルフシュミレーション	5.2D	6,800	6,250
3Dゴルフスーパーバージョン(SR専用)	5.2D	6,800	6,250
サラダの国のトマト姫	T/B	4,800	4,410
サラダの国のトマト姫	5.2D	6,800	6,250
青い宇宙の冒険	5.2D	5,800	5,330
ドラゴンスレイヤー	5.2D	7,200	6,620
プロフェッショナル麻雀	5.2D	6,800	6,250
ドアドア	T/B	3,800	3,490
ドアドア	5.2D	5,800	5,330
ニュートロン	T/B	4,800	4,410
ニュートロン	5.2D	6,800	6,250
ワールドゴルフ	T/B	4,800	4,410
ワールドゴルフ	5.2D	5,800	5,330
TOKYOナンパストリート	T/B	4,800	4,410
TOKYOナンパストリート	5.2D	6,400	5,880

mz1500

任天堂のテニス	QD	5,800	5,330
ヴォルガード	QD	4,800	4,410
信長の野望	QD	5,800	5,330
3Dゴルフシュミレーション	QD	4,000	3,680
ロードランナー	QD	5,200	4,780
サンダーフォース	QD	4,800	4,410
エキサイト4人麻雀	QD	4,800	4,410
ハンバーガー	QD	4,300	3,950
パックマン	QD	4,300	3,950
ドアドアmkII	QD	3,800	3,490
ジャン狂	QD	4,800	4,410

FM-7/77

ハイドライド	T/B	4,800	4,410
ハイドライド	3.5D	6,800	6,250
青い宇宙の冒険	T/B	4,800	4,410
ヴォルガード	T/B	4,500	4,140
飛車	T/B	4,200	3,860
F_2グランプリ	T/B	3,800	3,490
ぐっちゃん・ばんく	T/B	3,200	2,940
ポコスカウォーズ	T/B	3,800	3,490
THE CASTLE	T/B	3,800	3,490
イエローレモン	T/B	4,800	4,410
野球狂	T/B	4,000	3,680
アメリカン・トラック	T/B	4,500	4,140
ブルーフォックス	T/B	4,800	4,410
アゲイン	5.2D	5,800	5,330
エルドラド伝奇	T/B	4,800	4,410
エルドラド伝奇	5.2D	7,800	7,170
ザース	T/B	3,800	3,490
キン肉マン	T/B	4,800	4,410
サザンクロス	T/B	4,800	4,410
マイ・ロリータ	T/B	3,800	3,490
ウイングマン	T/B	4,800	4,410
TOKYOナンパストリート	T/B	4,800	4,410
ロードランナー	T/B	4,800	4,410
チョップリフター	T/B	4,800	4,410
団地妻の誘惑	T/B	4,800	4,410
ナイトライフ	T	4,500	4,140

MSX

続・黄金の墓	T/B	4,800	4,410
大脱走	T/B	3,800	3,490
ハイドライド	T/B	4,800	4,410
イーアルカンフー	ROM	4,800	4,410
フラッピー	T/B	4,800	4,410
フラッピーLIMITED	ROM	5,800	5,330
ホールインワン	ROM	4,800	4,410
王家の谷	ROM	4,800	4,410
飛車	T/B	4,200	3,860
リザード	T/B	4,800	4,410
ロードランナー	ROM	5,900	5,420
ゼクサスLIMITED	ROM	5,800	5,330
ミニゴルフ	ROM	4,500	4,140
惑星メフィウス	T/B	4,800	4,410
F-16ファイティングファルコン	ROM	5,800	5,330
レッドゾーン	ROM	4,800	4,410
ポートピア連続殺人事件	T/B	3,800	3,490
ドラゴンスレイヤー	ROM	5,200	4,780
ファランクス	T/B	3,800	3,490
ドアドアmkII	T/B	4,800	4,410
サラダの国のトマト姫	T/B	4,800	4,410
ゴルフ狂	ROM	4,800	4,410
てつまん	ROM	4,800	4,410



PC-9801シリーズ

遊撃王	5.2DD	7,800	7,170
道化師殺人事件	5.2D	7,800	7,170
道化師殺人事件	5.2DD	7,800	7,170
任天堂のゴルフ	5.2D	6,800	6,250
任天堂のゴルフ	5.2DD	6,800	6,250
ロードランナー	5.2DD	6,800	6,250
ロードランナー	5.2HD	6,800	6,250
テクザー	3.5DD	7,800	7,170
アステカ	5.2DD	7,200	6,620
ファンタジアン	5.2D	7,300	6,710
ファンタジアン	5.2DD	7,300	6,710
SUPER SHOT GOLF	5.2DD	6,800	6,250
SUPER SHOT GOLF	5.2HD	6,800	6,250
マッハ3フライトシュミレーター	5.2HD	6,800	6,250
プロフェッショナル麻雀	5.2DD	6,800	6,250
将棋名人	5.2DD	4,800	4,410
ピンボールコンストラクション	5.2D	6,800	6,250
ピンボールコンストラクション	5.2DD	7,800	7,170
ザース	5.2D	5,800	5,330
ザース	5.2DD	5,800	5,330
エルドラド伝奇	5.2D	7,800	7,170
エルドラド伝奇	5.2DD	7,800	7,170
ドアドア	5.2D	5,800	5,330
ドアドア	5.2DD	5,800	5,330
森田和郎の将棋	5.2D	8,700	8,000
森田和郎の将棋	5.2DD	8,700	8,000
森田和郎の将棋	5.2HD	9,800	9,010
ウイングマン	5.2D	5,800	5,330
ウイングマン	5.2DD	5,800	5,330

ソフトの注文方法

①自分の希望するソフトを選んで下さい。
②お金をそろえて郵便局で現金書留を使い申し込んで下さい。
③当社に申し込んだソフトは、約5日～7日位でお手元にお届けいたします。

万一在庫に無いものに関してはお時間をいただく場合があります。

上記リストに無いものはお電話にて問合せ下さい。

03-987-7799

営業時間10:30～16:00

ソフトの申し込みは申し込み用紙に記入のうえ現金書留にて申し込み下さい。

現金書留申込用紙

ソフト割引価格＋350＝現金書留にて送り下さい。

住所	商品名	金額
氏名	本体機種	合計金額
		郵送料は1本350円 2本以上500円

送り先 〒171 東京都豊島区要町3-38-1 ㈱ワールド イン アオヤマ ソフト注文係

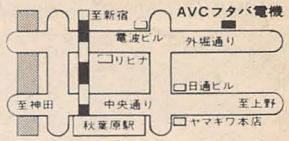
池袋店 東京都豊島区東池袋1-28-6 〒170　ワープロ店 東京都豊島区東池袋パールシティー 〒170　株式会社ワールド イン アオヤマ

ワールド イン アオヤマお進め出来るソフト

秋葉原価格でローンができます
電気の街秋葉原で21年の信用!!

AVCフタバ

☎03(253)7661



AVCフタバ電機㈱
〒101 東京都千代田区外神田2-9-8 外神田ユニオンビル601号

EPSONプリンタ SP-80



(各社対応ROMカートリッジ、ケーブル付)

分割払いもできます!
定価¥69,800～¥72,800
各機種共
特価¥60,000

今すぐ もよりの電話から	
札幌 011-611-5104	名古屋 052-452-3271
仙台 0222-64-3704	大阪 06-311-3931
新潟 0252-75-4175	広島 082-295-6873
	福岡 092-481-2494

NEC PC-6601SR

注文No.CP-008



PC-6601SR(本体)
¥155,000
PC-TV151(モニター)
¥94,800

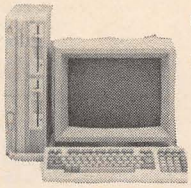
現金特価¥193,000

標準定価合計¥249,800

初回	2回目以降
¥11,540	¥9,400×23回
¥8,320	¥6,600×35回

NEC PC-8801mkIISR/30

注文No.038



PC-8801mkIISR 30(本体)
¥258,000
CU-14H1(モニター)
¥99,800

現金特価¥266,000

標準定価合計¥357,800

初回	2回目以降
¥11,340	¥9,100×35回
¥7,400	¥7,200×47回

NEC PC-9801VF2

注文No.039



PC-9801VF2(本体)
¥348,000
CU-14H1(モニター)
¥99,800

現金特価¥357,000

標準定価合計¥447,800

初回	2回目以降
¥15,680	¥12,200×35回
¥12,900	¥9,600×47回

NEC PC-9801VM2

注文No.040



PC-9801VM2(本体)
¥415,000
CU-14H1(モニター)
¥99,800

現金特価¥412,000

標準定価合計¥514,800

初回	2回目以降
¥17,380	¥14,100×35回
¥13,900	¥11,100×47回

富士通 FM-NEW7

注文No.CP-030



MB25015(本体)¥99,800
MB27343(モニター)
¥67,800
MB26512(ケーブル)
¥1,800
MB27502(データレコーダ)
¥12,800

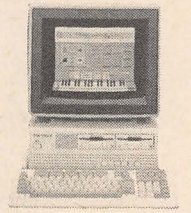
現金特価¥130,000

標準定価合計¥182,200

初回	2回目以降
¥8,500	¥6,300×23回
¥7,200	¥4,400×35回

富士通 FM-77L2

注文No.CP-031



MB25255(本体)
¥193,000
MB27343(モニター)
¥67,800

現金特価¥194,000

標準定価合計¥260,800

初回	2回目以降
¥10,420	¥9,500×23回
¥9,560	¥6,600×35回

SHARP パソコンテレビ X1F

注文No.CP-033

Model20



CZ812C(本体)
¥139,800
CZ811D(モニター)
¥89,800

現金特価¥184,000

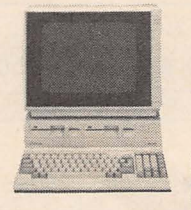
標準定価合計¥229,600

初回	2回目以降
¥10,120	¥9,000×23回
¥7,660	¥6,300×35回

SHARP X1ターボシリーズ パソコンテレビ X1turbo

注文No.CP-034

Model40



CZ862C(本体)
¥258,000
CU14D1(モニター)
¥108,000

現金特価¥284,000

標準定価合計¥366,000

初回	2回目以降
¥12,660	¥9,700×35回
¥12,000	¥7,600×47回

パソコン本体

NEC	標準価格	現金特価	24回均等	36回均等
PC-6601SR	¥155,000	¥117,000	¥5,753	¥4,030
PC-8801MKIISRM30	¥258,000	¥194,000	¥9,538	¥6,682
PC-9801-U2	¥298,000	¥245,000	¥12,046	¥8,439
PC-9801VF2	¥348,000	¥285,000	¥14,013	¥9,817
PC-9801VM0	¥295,000	¥242,000	¥11,898	¥8,336
PC-9801VM2	¥415,000	¥340,000	¥16,717	¥11,711
富士通				
FM-NEW-7	¥99,800	¥78,000	¥3,835	¥2,687
FM-77L2	¥193,000	¥155,000	¥7,621	¥5,339
FM-16π	¥195,000	¥156,000	¥7,670	¥5,373
シャープ				
X1F M20	¥139,800	¥112,000	¥5,507	¥3,858
X1ターボM30	¥278,000	¥200,000	¥9,833	¥6,889
X1ターボM40	¥258,000	¥206,000	¥10,128	¥7,096
MZ-1500	¥89,8000	¥72,000	¥3,540	¥2,480

CRTディスプレイ

NEC	標準価格	現金特価	24回均等	36回均等
PC-TV151	¥94,800	¥76,000	¥3,737	¥2,618
PC-TV351	¥129,800	¥104,000	¥5,113	¥3,582
PC-KD851	¥158,000	¥123,000	¥6,048	¥4,237
PC-KD852	¥99,800	¥78,000	¥3,835	¥2,687
富士通				
MB27331	¥109,800	¥88,000	¥4,327	¥3,031
MB27343	¥67,800	¥39,000	¥1,918	¥1,343
シャープ				
CV-14F1	¥64,800	¥47,000	¥2,311	¥1,619
CU-14H1	¥99,800	¥72,000	¥3,540	¥2,480
CU-14D1	¥108,000	¥78,000	¥3,835	¥2,687
CZ-811D	¥89,800	¥72,000	¥3,540	¥2,480
CZ-850D	¥129,800	¥97,000	¥4,769	¥3,341
MZ-1D15B	¥72,000	¥58,000	¥2,852	¥1,998

プリンター

NEC	標準価格	現金特価	24回均等	36回均等
PC-PR101T	¥108,000	¥86,000	¥4,228	¥2,962
PC-PR101L	¥175,000	¥140,000	¥6,883	¥4,822
PC-PR201T	¥170,000	¥136,000	¥6,687	¥4,684
PC-PR201H	¥288,000	¥230,000	¥11,308	¥7,922
富士通				
MB27411E	¥170,000	¥136,000	¥6,687	¥4,684
シャープ				
CZ-8PN1	¥134,800	¥108,000	¥5,310	¥3,720
エプソン				
RP80F/TIIK	¥129,000	¥108,000	¥5,310	¥3,720
セイコー				
GP500M/F(ケーブル付)	¥55,800	¥39,000	¥1,918	¥1,343
GP550M/F(ケーブル付)	¥95,800	¥67,000	¥3,294	¥2,308

ワードプロセッサー

NEC	標準価格	現金特価	24回均等	36回均等
NWP-5N	¥398,000	¥338,000	¥16,618	¥11,642
シャープ				
WD-100	¥148,000	¥104,000	¥5,113	¥3,582
リコー				
マイリポートI0	¥98,000	¥78,000	¥3,835	¥2,687
マイリポートI20	¥198,000	¥153,000	¥7,523	¥5,270
ナショナル				
RL-W450	¥298,000	¥248,000	¥12,193	¥8,542
FS-4000	¥106,000	¥88,000	¥4,327	¥3,031
キヤノン				
PW-10S	¥89,800	¥72,000	¥3,540	¥2,480
PW-10J	¥88,000	¥62,000	¥3,048	¥2,136
CM-5L	¥220,000	¥183,000	¥8,998	¥6,303
CM-7	¥298,000	¥248,000	¥12,193	¥8,542
富士通				
オアシスライトS	¥82,000	¥66,000	¥3,745	¥2,273
ブラザー				
NP-300	¥144,000	¥115,000	¥5,654	¥3,961
ソニー				
HW-30	¥98,000	¥81,000	¥3,983	¥2,790
東芝				
JW-P30	¥280,000	¥224,000	¥11,013	¥7,716
JW-R10	¥99,800	¥80,000	¥3,933	¥2,756

●セットの組合せは自由!広告に出ていない他の機種はお問合せ下さい。

頭金なし 手軽な電話クレジット	カレッジクレジット 保証人なし。但し満20才以上の学生の方。	納期 通常の場合、当社に申込書が到着後1週間以内。特に人気のある商品で品薄の場合。少々納期が遅れる場合もありますのでご了承下さい。	
製品先取り お支払いは約1 2カ月後から。	低金利クレジット 1回の支払は2,700円以上で3 48回。ボーナス併用も可	完全保証 すべてメーカー保証書付アフターケア万全。	AM10時からPM11時まで受付 日曜・祝日も営業
無料配送 全国どこでも無料配送。	全国セッティング ご注文の際、お申し付け下さい。 別途料金	18才未満の方 ご両親が代理購入者としてお申し込み下さい。	

●セットの組合せは自由!広告に出ていない他の機種はお問合せ下さい。

秋葉原中古専門店

電話でOK!

全国どこでも秋葉原価格でお届け致します。

新学期チャンスセール!

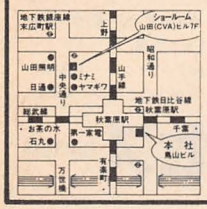
機種名	特価	
PC-8001MKⅡ	▶ ~~¥38,000~~	限定
PC-8801MKⅡ/30	▶ ~~¥138,000~~	限定
PC-9801	▶ ~~¥96,000~~	限定
CZ-800C(G-RAM付)	▶ ~~¥62,000~~	限定
CZ-801C	▶ ~~¥58,000~~	限定
MZ-2200(データレコーダ付)	▶ ~~¥43,000~~	限定
FM-7	▶ ~~¥54,000~~	限定
FM-NEW7	▶ ~~¥55,000~~	限定
FM-77D2'	▶ ~~¥124,000~~	限定

※8001MKII、FM-7、NEW-7はソフト1本おまけ付。

商品はすべてマニュアル・付属品完備、6ヶ月保証書付き。
上記の他、各機種在庫有.!! 詳しくはお問い合わせ下さい。
尚、品切れの際はご容赦下さい。

- 代金は商品到着時でOK
- 低金利クレジット月々3,000円より
- 全国どこでも無料配達
- 確かな技術サポート体制
- 全品整備済、6ヶ月保証

ハードから中古ソフト・小物まで何でも揃う専門ショップ! 是非一度ご来店下さい。



- 代引き制度をご利用いただく場合。
  電話にてご注文の際、代引き制度利用とお申し出下さい。ただちに商品を発送します。尚、代金は商品到着時にお支払い下さい。
- 現金書留・銀行振込をご利用いただく場合。
  電話にてご注文の上、当社宛にご送金下さい。ご入金後、即ちに商品を発送いたします。
  振込先:三和銀行新橋支店 当座322371
- クレジットをご利用いただく場合。
  便利な、分割払いもご利用になれます。詳しくは、お電話でご説明いたします。(但し、18歳未満の方は、ご両親を通してお願いします。)

★万一、到着した中古品がお気に召さない場合は、商品到着日より3日以内にご連絡下さい。商品の返品をお受けいたします。但し、返送料等はご負担願います。

- パソコン・周辺機器の下取交換、買取りいたします。
- ソフト(箱・説明書付に限る)買取りいたします。※但し通販は20本以上

下取・買取査定デスク ☎03(257)0460

☎03(257)0490

中古品 掘出市開催! 10月5日(土)・6日(日)・7日(月)・8日(火)・9日(水)・10日(木)

各社パソコン・周辺機器・ワープロ・中古ソフト・小物すべてスーパー価格で大奉仕

JADMA 社団法人 日本通信販売協会会員

人とコンピューターの間に

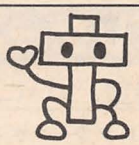
(株)サードウェーブ

注文デスク ☎03(257)0565

本　社:〒101 東京都千代田区神田佐久間町1-21 鳥山ビル
ショールーム:〒101 東京都千代田区外神田4-4-2 山田ビル7F
TEL.03(257)0490(木曜定休)
営業時間 AM.10:30~PM.7:00(年中無休)

中学生、高校生の皆さん!
予習、復習、期末テストもこれで安心!
君の教科書、参考書にピッタリのプログラムがつくれる!

カタログを請求すると抽選で単語熟語版をプレゼント(毎月5名様)



英語大工さん

新発売!!

家庭で、学校で、塾で、生徒も、先生も、すぐ使えます!

①単語熟語②動詞の活用③比較変化④単数複数⑤基本英文の5本のプログラムがあり、君の教科書や参考書から、単語や文章を 入力 すると、コンピューターが、出題 → 採点と励まし → ヒント・再出題 → 採点と励まし → 正解提示 → 成績記録 を実行して君の勉強を応援します。自分を励ます文章の登録も、お伴のキャラクターの選択もできます。

お問い合わせ・お申し込みのご案内

種　類／
- 英語大工さん(プログラム別版あります)
- 地理大工さん(地図も登録できます)
- 歴史大工さん(日本と世界)
- 国語大工さん(漢字、熟語、文…俳句)
- 数学大工さん(計算編)　●同(図形編)

機　種／●FM-7.8　●PC-8800　●PC-9800　●FM-77(3.5FD)各シリーズ

価　格／各科目とも5インチFD1枚+マニュアルで、各8,000円(送料とも)
／英語のプログラム別簡易包装版を各3,000円で。(ただしFM-7、PC-8800シリーズの5"FDのみ)

カタログ／ハガキ又は電話で御請求下さい。

購入申込／ハガキ又は電話で御注文下さい。代金は商品到着後払い。

人とコンピュータを考える ヒューマンソフト

〒170 東京都豊島区東池袋2-62-8 BIGオフィスプラザ902
☎03-981-7822(直通)　03-985-0234(ビル受付)

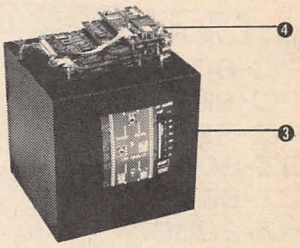
アクセスのオリジナル製品はここが違う

*JOYSTICK*TV-GAME*

●全製品ゲームセンターと同一規格、部品を使用！

新製品







①SJS-BOX
スーパージョイスティックボックス

従来のパソコン用ジョイスティックやゲーム機からはずした操作パネルでは不安定で腕が上がらないと感じてきた君に!!

＊卓上置型なので両手がフルに使える
＊ゼビウス型パネルと同サイズ
＊サイズ…10㎝×30㎝(操作パネル面)

②ZERO-ONE
SJS-BOXのニュータイプ新発売

MSX用ではスタート/セレクトボタンはハイパーショットに対応します。
現在市販されている総てのジョイスティックより安定性、操作性、重量感、デザイン等において優れています。
＊デジタル時計付＊3トリガーボタン＊超大型サイズ
＊サイズ…16.5㎝×26㎝(操作パネル面)

SJS-BOX	ZERO-ONE
MSX全機種、X1、セガ用(9ピンコネクター)	
¥ 7,300	¥ 9,200
TVG-Pタイプ、配線オープン用	
¥ 6,900	¥ 8,800

③TVG-Pタイプ…パソコン型テレビゲーム機
ゲームセンターのゲーム機をソックリそのまま組み込んだ本格派！

＊全機種共通配線　カラーコードで統一＊タテ型、ヨコ型画面どちらでもそのままでOK！＊サイズ…40㎝×40㎝×45㎝　14インチ¥25,000

④PCB…ゲームセンター用ゲーム基板
＊ワンタッチ交換用ハーネス付(Gコネクター配線済)
＊TVG-P/TVG-Uと組み合わせるとゲームセンターそのままのゲームがプレイできます。
¥9,000より各種　＊中古基板多数在庫有り！

⑤TVG-Uタイプ…ゲームセンターのゲーム機
一流メーカーのゲーム機を完全整備、Gコネクター配線済　14インチ…¥19,000　18インチ…¥45,000
＊TVG-P、Uともにパソコン用CRTに使用できます

至急資料を請求して下さい…早い者勝ち/60円切手2枚でOK(※郵便番号と電話番号を必ず明記して下さい)
ご注文は現金書留で住所、氏名、電話番号を明記　合計金額10,000円以上送料サービス10,000円未満一律800円加算
宛先…東京都立川市砂川町8-62-5 〒190 TEL 0425-36-7131㈹㊡11:00AM～6:00PM

アクセス BM10係

TVゲーム用の基板・部品をマニアの皆さんに格安大放出!!

待望、ついに絶賛発売!!

プログラミングを知らなくても大丈夫。

情報誌「パソコンソフト活用大作戦」

アイデアいっぱい！売れるソフト作りの売り込み方法

●オリジナルソフトが全国販売ルートへ!!
●誰もが知りたい!!　売れるソフトの条件。売り込み先!!

内容
第一章/プログラムを知らなくてもソフトは作れる。
第二章/売れるソフトの条件、つくり方
第三章/ヒットアイデア、企画力UPの発想法はこれだ!!
第四章/この売り込み法で確実に高く売れる!!
第五章/トラブルのない契約法を知っておこう!!
付　録/ソフトの売り込み先 リスト一覧

●A5判サイズ、220頁　定価7,800円
記念特価6,800円(送料当社負担)

※御注文は現金書留・郵便振替にて下記まで。
※中学生以下の方の御注文は、保護者の承諾が必要です。
※返品は現品到着後、5日以内。(返送料はお客様負担)

テーブルゲーム機 格安販売(完動品・整備済)

スイッチONで本物のゲームが走ります。又、P.C.B.を取り替えれば他のゲームもOK！ CRTはRGBタイプの中解像度ですので、RGBタイプのパソコンも接続できます。

USEDゲーム機……**¥20,000より**(完動品、整備済)
USED P.C.B……**¥ 5,000より**(完動品、配線図付)

★特価品等取り揃えて格安販売中!!

ゲームP.C.B.(基板)のリースをはじめました。

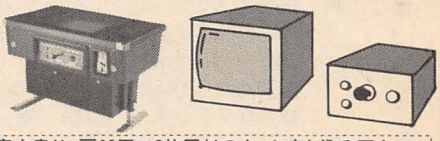
特報　各種ゲームが1日100円から1,000円で楽しめます。

(ゼビウスでも1日800円！ リース期間20日)
※当分の間、当社にてゲーム機CRT、P.C.B.等をお買い求めのお客様のみご利用できます。
……この件に関するお電話でのお問い合わせはご遠慮下さい……

好評発売中!!　**ゲームボックス 一式特価¥25,000**

★ゲーム機のCRT電源パネル等をコンパクトにまとめ、卓上型にしました。CRTはRGBタイプ14吋で、パソコン用としても使えます。(DIN8ピンコネクターコード付)
★取扱い説明書付。P.C.B.はテスト用として、サービスで付いています。(完動品、フルカラーコンバーター付)

ゲーム機が卓上型になります。



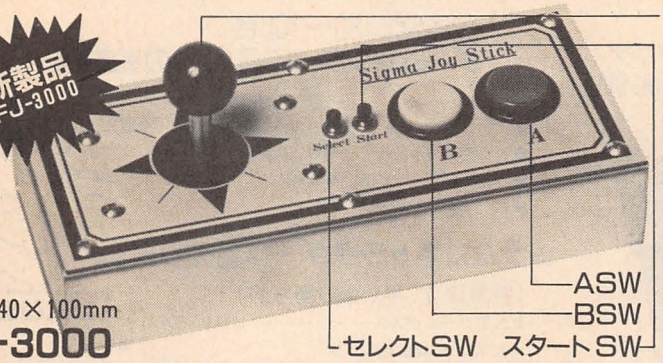
在庫価格表案内書は、〒60円×3枚同封の上、お申し込み下さい。

商品注文は、住所・氏名・電話番号をハッキリ書いて、商品価格送料の合計額を現金書留・郵便振替(東京7-130152)にて、お願いします。送料は、注文合計8千円以上は無料、未満は一律800円加算して下さい。

㈱キョーワインターナショナル BM10係
〒141 東京都大崎郵便局 私書箱11号
(東京都目黒区下目黒3-6-5) ☎03(793)2871㈹

シグマならではの本ものジャンボジョイスティック!!

新製品 FJ-3000



ゲームセンター用8方向ジョイスティックですので操作性バツグン

ASW
BSW
セレクトSW　スタートSW

寸法240×100mm
FJ-3000

ジョイスティック第2弾
全てのカセットが使用できます。
1人専用
型番 FJ-3000　¥8,500
2人専用
型番 FJ-6000　¥7,900

普及品1人専用 型番FJ-2000 ¥7,700
(使用できないカセットがあります)

パソコン用ジョイスティック

型番 SJ-1000 ¥6,700

●商品到着まで1～2週間ですが、好評中につき在庫切れの時がありますのでお急ぎの方は電話で在庫確認して下さい。
●無料配達……全国どこでも配送料は無料。
●商品到着後1週間以内なら返品自由、なおその場合配送料はお客様負担。
●MSXマークはマイクロソフト社の商標です。

対応機種

●MSX・PC6001-MKII(NEC)●HXシリーズ(東芝)●X1シリーズ(シャープ)
●MBシリーズ(日立)●コモドール●YISシリーズ(ヤマハ)●SC3000・SC3000H(セガ)
●MPC-10(サンヨー)●HCシリーズ(ビクター)●CFシリーズ(松下)
●PC8801●FM-7、FM-77用近日発売予定

FJ-3000を5名様にプレゼント!

くわしくは、本誌ホット・インフォメーション・コーナーをご覧ください。

シグマ電子

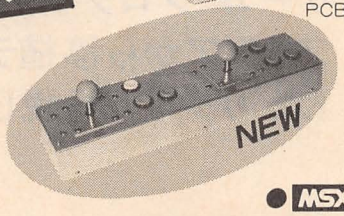
〒673-05 兵庫県三木市志染町広野5丁目293番地
石田ビル1F ☎07948(4)0476

■商品のご注文は住所、氏名、電話番号、ご希望の商品名、型番をはっきり書いて商品価格を現金書留にてお申し込み下さい。

こだわるなら、これ。

「ゲームセンター」とまったく同じ機構。
だから、耐久性、確実な動き、どれをとっても今までのものとは比較にならないリアルさです。今回、当社では「ジョイ・マックス」新発売にあたって、特別価格による直接販売(通信販売)をいたします。





●「ジョイマックス」は、ゲームセンターなどにあるゲームマシンと同じパーツを使用しているのでなじみやすく、かなり乱暴な操作をしてもビクともしません。
●マイクロスイッチを使用しているので、動作が確実。画面のリアル感が、より迫力を増します。
●ワンタッチ交換で、四方向と八方向の両方が使えます。
■別売のアダプターキット(¥8,500)で、ゲームセンターのゲーム基板も使えます。(接続は簡単です)
※PC-8801用ジョイマックスには使えません。
《中古のゲーム基板を販売しております。》
(在庫表あり。切手120円を同封の上お申し込み下さい。)

●MSX用……¥9,200
●PC-8801用……¥12,000
●MSX「2人用」……¥11,000

スーパーコントロール・スティック
Joymax
ジョイ・マックス

●MSXマークは、マイクロソフト社の商標です。

☎03-827-9364

株式会社マイクロ・システム・プランニング
〒116 東京都荒川区西日暮里4-26-7 ☎03-827-9364

「ジョイマックス」のお申し込み方法
●電話またはハガキでお申し込み下さい。
●お支払いは、現金書留の場合、〒116 東京都荒川区西日暮里4-26-7㈱マイクロ・システム・プランニング「ジョイマックス係」へ。銀行振込の場合、国民相互銀行動坂支店 当座81406I、または富士銀行動坂支店 当座9203。
※銀行振込の場合は、住所、氏名を電話にて必ずお知らせ下さい。
●送料…関東地域/800円。九州、四国、北海道/2,000円。その他の地域/1,200円。
※沖縄、離島の方はお問合せ下さい。※ご希望の方は運賃(送料)着払い可。

パソコンやファミリーコンピューターのゲームではものたりない。

マニアのキミに本物のTVゲームを!

ゲームセンターで営業中の中古TV
ゲーム機を超安価で売ります。14インチ
カラーモニター・コインシステム・金庫・鍵付。



在庫常時80〜100台
ゲームセンターで稼動中の完動品

- ニューラリーX……￥30,000より
- ディグダグ……￥50,000より
- ゼビウス、ギャラガ……￥80,000より

} 送料￥7,500

- その他人気ゲーム機、各種あり。
- ゲーム基板販売中。



namco

☆ナムコキャラクター商品売ります。
(数量限定、早いもの勝ち!!)

- 人気ゲームポスター……￥1,700円
- 人気ゲーム絵はがき6枚
- 人気ゲーム下敷き2枚

} セットで…￥1,000円 } 送料含む

(ボスコニアン、ドラゴンバスター、パックランド、他)

- ゲーム業界のロールスロイス「ナムコ」の商品、およびパーツ何でも有ります。

中古TVゲーム機の基板(こわれていても可)、EP・ロム(2716・2732・2764)も、買います。

注文の場合は現金封筒に料金・送料と機種名・住所氏名・電話番号をハッキリ書いて下記まで。

ナムコ商品取扱店
フェニックス産業 ハヤシ
〒151 東京都渋谷区西原1-9-5☎03-466-4734

ほしいゲームがあれば下記の場所まで来て、見てプレイしてナットクしてきめて下さい。
ゲームセンター **フォーカス・フォーカス**
〒156 東京都世田谷区赤提4-48-11
☎03-325-8946 夜12時まで営業

カタログ、価格表、回路説明図希望の時は返信用封筒に切手150円分を同封して下さい。

マイコンBASICマガジン別冊シリーズ

森 巧尚のBASIC MAGIC/パソコン移植テクニック

入門編・活用編・応用編

ゲーム・プログラマーをめざすキミへ!
アイデアから移植テクニックまで
わかりやすく解説した必読書がこれだ!!

好評発売中



❖ゲーム・アイデア集

定価 980円



❖BASIC大研究



❖UFOゲーム大作戦



❖BASIC言語辞典

定価 各800円

月々3,000円より

日本マイコン流通センター

全品保証付

渋谷駅前 ハチ公口 徒歩0分

全国どこでもお電話一本で即、お届け!

頭金なし 簡単クレジット

新製品・超人気パソコンが安い!



注文番号B-A1

NEC PC-8801mkIISR30セット

新品



●本体価格で純正ディスプレイもついてくる!

PC-8801MKIISR30(本体)定価¥258,000
PC-KD852(640×400カラーモニター)
合計定価 ~~¥357,800~~

特価 ¥258,000

回数	1回目	2回目以降
24回	¥14,640	¥12,600
36回	¥11,000	¥ 8,900
48回	¥ 8,980	¥ 7,000

注文番号B-A2

NEC PC-6601SRセット

新品



●本体価格でディスプレイもついてくる!

MyPC

PC-6601SR(本体)定価¥155,000
PC-TV151(テレビ機能付モニター)
合計定価 ~~¥249,800~~

特価 ¥155,000

回数	1回目	2回目以降
24回	¥ 8,100	¥ 7,600
36回	¥ 8,250	¥ 5,300
48回	¥ 5,650	¥ 4,200

注文番号B-A3

NEC PC-9801VM2セット

新品



PC-9801VM2(本体)
PC-KD852(640×400カラーモニター)
合計定価 ~~¥514,800~~

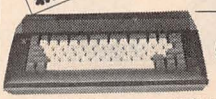
特価 ¥429,000

回数	1回目	2回目以降
36回	¥18,250	¥14,800
48回	¥12,090	¥11,700
60回	¥13,820	¥ 9,800

注文番号B-A4

NEC PC-6001mkIISRセット

新品



PC-6001MKIISR(本体)
PC DR312(テープレコーダ)
テレビアダプター
合計定価 ~~¥109,600~~

特価 ¥72,800

●そのまま御家庭のテレビにつなげます。(アダプター付)
※PC-6001MKIIセットの場合は特価¥59,800

回数	1回目	2回目以降
12回	¥7,108	¥6,700
24回	¥5,404	¥3,500
30回	¥4,352	¥2,900

注文番号B-A5

National CF-3000 MSX 64K

定価 ~~¥79,800~~

新品

特価 ¥47,800



●テンキー付
●セパレート型MS×高級機
●2スロットル内蔵
●そのまま御家庭のテレビにつなげます。(ケーブル付)

回数	1回目	2回目以降
15回	¥4,536	¥3,500

注文番号B-A6

SHARP パソコンテレビ AVF20

新品



CZ-811C モデル20(本体)
CZ-812C(テレビ機能付モニター)
合計定価 ~~¥229,600~~

特価 ¥179,000

回数	1回目	2回目以降
12回	¥17,190	¥16,500
24回	¥ 8,820	¥ 8,800
36回	¥ 6,750	¥ 6,200

注文番号B-A7

SHARP AVturbo M40

新品



CZ-862C モデル40(本体)
CU-14H1(640×400カラーモニター)
合計定価 ~~¥357,800~~

特価 ¥284,000

回数	1回目	2回目以降
24回	¥15,420	¥13,900
36回	¥12,000	¥ 9,800
48回	¥10,140	¥ 7,700

注文番号B-A8

NEC 24ピン 漢字プリンタ NM-9300S

新品

定価 ~~¥253,000~~

特価 ¥149,000



●PC-PR101と同等
●ドットプリンタ鮮明印字

回数	1回目	2回目以降
12回	¥14,690	¥13,700
24回	¥ 7,920	¥ 7,300
36回	¥ 7,750	¥ 5,100

今お持ちの機種から新製品への買替をお考えの方、今すぐお電話!

全国下取交換セール 頭金なし。追加金クレジットOK!

(例) 下取機種 PC-9801F2 ⇨ 購入機種 PC-9801 VM2 追加金額 ¥198,000

★下取価格は変動が激しいため、お電話で確認して下さい。

●お申込みは今すぐお電話か下記の申込書で!

東京本社受付☎03 (463)4455 (ヨシココ)
大阪受付 ☎06 (364) 1258
福岡受付 ☎092 (751) 3901

※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは東京本社までお電話下さい。

●送り先/(株)日本マイコン流通センター
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル

お申込み方法

●今すぐ下記のパソコン申込書に記入の上お送り下さい。
クレジットの手続きが済み次第5日前後で商品がお手元に届きます。
●現金一括払いの方は、下記のパソコン申込書にご記入の上、代金を同封して現金書留にてお送り下さい。到着後3日前後で商品がお手元に届きます。
●クレジットの場合、学生・未青年の方は保護者の代理申込みになります。
●クレジットのお支払いは回数、ボーナス併用払いなどご自由に組み合せできますのでご相談下さい。
●単体での販売、セット以外の商品も取扱っておりますのでご相談下さい。

★尚、お急ぎの方は今すぐお電話でお申込下さい。

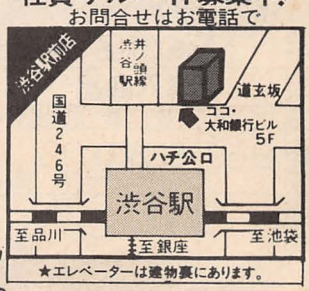
キリトリ線

《パソコン申込書》 昭和 年 月 日 日本マイコン流通センター御中

下記の商品を申し込みます			支払方法	クレジット:現金	
ご購入商品			フリガナ		電話番号
注文番号	特価	支払回数	お名前		
(例) B-A1	258,000円	36回	フリガナ		
			ご住所		
	円	回		年齢	才

Ⓑ10月号

社員・アルバイト募集中!
お問合せはお電話で



日本マイコン流通センター

全国どこでもお電話一本で即、お届け!

第2弾 ベーマガフェア 中古 激安市 ★9/14(土)・15(日)・16(月)の3日間

- トミーぴゅう太 定価¥59,800 特価¥ 6,800
- カシオ PV-2000 定価¥29,800 特価¥ 4,800
- ソード M-5Jr. 定価¥29,800 特価¥ 4,800
- セガ SC-3000 定価¥29,800 特価¥ 8,400
- ナショナル JR-200 定価¥79,800 特価¥12,000
- シャープ MZ-2200(レコーダ付) 定価¥147,800 特価¥49,800
- 富士通 FM-NEW7 定価¥99,800 特価¥56,000

- 5インチ2D ディスケット (10枚1箱) 新品大特価¥2,900
- 5インチ2D カラーディスケット (10枚1箱) 新品大特価¥3,400
- PC-8001 MKIIソフト特価¥120
- MSXソフト 1,900円より
- FM-7、X1ソフト 特価¥980

その他、マイコン4割～9割引!

中古MSX大バーゲン

ナショナル	CF-2000	定価¥ 59,800	特価¥22,800
〃	CF-3000	定価¥ 79,800(新同)	特価¥43,000
ソニー	HB-55	定価¥ 54,800	特価¥24,800
〃	HB-701FD	定価¥148,000(新同)	特価¥89,800
東芝	HX-10D	定価¥ 65,800	特価¥33,000
〃	HX-21	定価¥ 79,800	特価¥36,000
三菱	ML-F120	定価¥ 64,800	特価¥37,000
サンヨー	PHC-30	定価¥ 64,800	特価¥34,000
キャノン	V-10	定価¥ 54,800	特価¥19,800
カシオ	PV-7	定価¥ 29,800	特価¥14,800
富士通	FM-X	定価¥ 49,800	特価¥19,800
ビクター	HC-60	定価¥ 64,800(新品)	特価¥37,000

その他在庫50台

超 お買得品セット

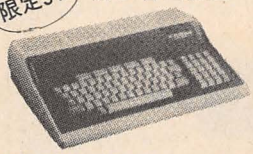
全国どこでも頭金なしクレジット お申し込みは今すぐお電話か下記の申込書で!!

注文番号B-50
NEC PC-6001MKIIセット
限定9台
PC-6001MKII(本体) ¥84,800(中古)
PC-DR312(レコーダ) ¥12,800(新品)
合計定価 ~~¥97,600~~
激安4、6割引
特価 ¥52,800



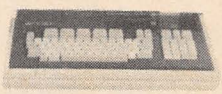
回数	1回目	2回目以降
12回	¥5,324	¥4,700
18回	¥4,208	¥3,200

注文番号B-51
NEC PC-8001MKII
限定9台 初心者に最適
定価 ~~¥123,000~~
激安7割引
現金価格 ¥36,000 (中古)



ソフト2本サービス!
●PCシリーズベストセラー機

注文番号B-52
富士通 FM-8
限定8台
定価 ~~¥218,000~~
激安8割引
現金特価 ¥35,000 (中古)



●FM-7と同等
●640×200フルドットカラー

パソコンラック 定価 ¥29,800 (キャスター付)

注文番号B-53 PR-5
1台3役 現金特価 ¥19,800

椅子に座って / フロアの上で / 机の上で



●キャスター付(ストッパー付キャスター使用)
●一発電源スイッチ付
●木目調
●場所をとらない
●移動がカンタン
●強化木材なので強度は抜群
●棚の高さは自由自在
●収納幅59cm

全国配送
渋谷駅前店にて展示中!
激安

新品 高級パソコンデスク クレジットOK!

全機種対応 / 業務用として開発・設計 / 強度バツグン / 移動自由(ストッパー付キャスター使用)

注文番号B-54 PC-1
特価 ¥29,800-
定価 ¥38,000
クレジット支払例 月々¥3,300×10回
600(幅)×930(高さ)/700(〃)×740(奥行)



注文番号B-55 PC-2
特価 ¥42,000-
定価 ¥49,000
クレジット支払例 月々¥3,800×12回
1200(幅)×930(高さ)/700(〃)×740(奥行)



注文番号B-56 PC-3
特価 ¥36,000-
定価 ¥42,000
クレジット支払例 月々¥3,300×12回
900(幅)×930(高さ)/700(〃)×740(奥行)



●お申込みは今すぐお電話か下記の申込書で!

東京本社受付(ヨシココ)☎03(463)4455
大阪受付 ☎06(364)1258
福岡受付 ☎092(751)3901

※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは東京本社までお電話下さい。

●送り先/(株)日本マイコン流通センター
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル

お申込み方法

- 今すぐ下記の商品申込書に記入の上お送り下さい。クレジットの手続きが済み次第5日前後で商品がお手元に届きます。
- 現金一括払いの方は、下記の商品申込書にご記入の上、代金を同封して現金書留にてお送り下さい。到着後3日前後で商品がお手元に届きます。
- クレジットの場合、学生・未青年の方は保護者の代理申込みになります。
- クレジットのお支払いは回数、ボーナス併用払いなどご自由に組み合せできますのでご相談下さい。

★尚、お急ぎの方は今すぐお電話でお申込下さい。

キリトリ線

《商品申込書》

昭和 年 月 日 日本マイコン流通センター 御中

下記の商品を申し込みます / 支払方法 クレジット:現金

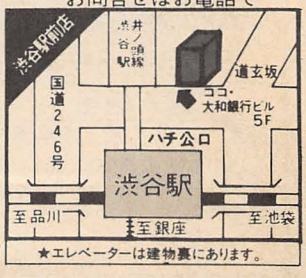
ご購入商品 注文番号	特価	支払回数
(例) B-50	52,800円	18回
	円	回

フリガナ / お名前 / 電話番号
フリガナ / ご住所
年齢 才

Ⓑ10月号

社員・アルバイト募集中!

お問合せはお電話で



★エレベーターは建物裏にあります。

マイコン・ワープロ・周辺機器・ソフト・書籍などまとめて

全国ネットであなたのマイコンを 高価下取・買取



全国通信下取販売・買取

中古マイコン

〈特価中古マイコン在庫一例〉 全商品保証付

メーカー	機種名	特価(円)
NEC	PC-9801M2（新同）	248,000
〃	PC-9801F3	459,000
〃	PC-9801F2	218,000
〃	PC-9801F1	179,000
〃	PC-9801E	128,000
〃	PC-9801	108,000
〃	PC-8801MKII 10、20、30	82,000ぉ
〃	PC-8801MKIISRモデル30(新同)	154,000
〃	PC-8801	62,000
〃	PC-8001MKII	39,800
〃	PC-8001	32,000
〃	PC-6601	62,000
〃	PC-6001MKIISR（新品）	59,800
〃	PC-6001MKII	38,000
〃	PC-6001	18,000
〃	PC-100(モデル30)・PC-KD651セット	344,000
〃	NK-3618-22(漢字プリンタ)	87,000
〃	NWP-5N(ワープロ)	238,000
〃	PC-8822(漢字プリンタ)	98,000
各社	中解像度モニター	19,000ぉ
〃	高解像度モニター	29,000ぉ
〃	超高解像(640×400) モニター	56,000ぉ
〃	クリーンモニター	12,000ぉ
シャープ	MZ-2200(専用レコーダー付)	49,800
〃	MZ-2000	52,000
〃	MZ-5521	198,000
〃	MZ-700シリーズ	19,800ぉ
〃	X1、X1C、X1D(本体、モニター)シリーズ	118,000ぉ
〃	MZ-80B	42,000
〃	MZ-1200、80K、Cシリーズ	29,000ぉ
〃	MZ-6541(プリンター、モニターセット)	548,000
〃	CZ-80DT(デジタルテロッパー)	29,800
〃	CZ-300F(3インチディスク)	39,800
〃	MZ-1P 02(プリンタ)	39,800
東芝	パソピア(PA-7010)	19,800
富士通	FM-NEW7	58,000
〃	FM-8	35,000
〃	FM-11EX	139,000
〃	MB-27410(FM用漢字プリンタ)	188,000
〃	MB-27407(FM用プリンタ)	39,800
日立	MB-16003(16000シリーズ)	188,000
〃	ベーシックマスターJr（カラーアダプター付）	12,000
ナショナル	JR-200	12,000
APPLE	APPLE J-PLUS	68,000
精工舎	GP-550E(漢字プリンタ)	39,800
カシオ	FP-1100	29,000
各社	フロッピーディスク(PC、FM、MZ、パソピア用)	68,000ぉ

★その他在庫も豊富にあります。

下取・売却をお急ぎの方は直接現品を宅急便などで下記へお送り下さい。

- ●下取りご希望の場合は、一週間以内に、ご希望商品と下取分代金差し引きの請求書をお届け致します。
- ●売却ご希望の場合は、現品が着き次第、3日以内に高価買取り代金をお届け致します。
- ●下取り・売却どちらの場合も周辺機器、ソフト、書籍まで全て高価でお引取り致しますのでまとめてお送り下さい。

●マイコンのお求め、下取、売却は今すぐお電話で!

東京本社受付☎03(463)4455
大阪受付☎06(364)1258
福岡受付☎092(751)3901

※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは東京本社までお電話下さい。

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル

キリトリセン

《無料見積申込書》 昭和 年 月 日 日本マイコン流通センター 御中

下取り機種			ご購入機種(新品)			中古品ご購入希望機種		
メーカー名	品名・品番	定価	メーカー名	品名・品番	定価	メーカー名	品名・品番	定価

フリガナ お名前		ご住所	〒	TEL	
購入予定日	年 月	職業	年令	購入方法	現金・クレジット

★新品・中古品購入、下取りご希望の方は、この見積申込書に必要事項をご記入の上、お送り下さい。見積と便利で簡単なお取引き方法の説明書をお送り致します。★下取品のない方も全メーカー商品格安で販売致します。お申し込み下さい。 Ⓑ10月号

今、すぐお電話ください。

パーソナルコンピュータ

お支払いは
10月からでOK！



サマー特別テレフォンショッピング

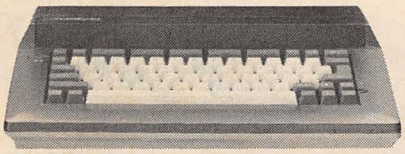
仙台(0222)24-5591

人気のPC-6000シリーズを特別提供

① NEC PC-6001mkIISR

NECのおしゃべりパソコン"PCシリーズ"の人気機種。そのまま自宅のテレビに接続可能。漢字も書け、お話しもできる。数々の機能を満載したホームパソコン。





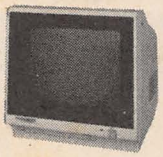
本体 ＋ データレコーダー

- 本体PC-6001mkIISR……¥89,800
- NECデータレコーダ〈PC-DR321〉¥19,800
- テレビアダプター〈PC-6044SR〉¥ 7,000

メーカー希望小売価格合計¥116,600を
現金特価 **86,800円**

頭金なし 第1回目4,790円 月々 **3,300円×23回**
ボーナス月加算……5,000円×4回
お支払い合計……100,690円

② NEC PC-KD201



PC-KD6000シリーズ用カラーモニター。
15色表示可能、RGB入力。
台数限定の為お早めに!!

- NECカラーモニター〈PC-KD201〉……¥59,800

現金特価 **30,000円**

頭金なし 第1回目3,000円 月々 **2,700円×11回**
お支払い合計……32,700円

③ NEC PC-6023



- NECプロッター〈PC-6023〉……¥79,800

ケーブルサービス中現金特価 **44,800円**

頭金なし 第1回目5,050円 月々 **4,000円×11回**
お支払合計……49,050円

今最も人気のモデルを特価で提供!!

④ ★最終限定処分10セット限り!

NEC NECパーソナルコンピュータPC-8800シリーズ

PC-8801mkII model30



大人のパソコンPC-8800シリーズ
5インチFDD2基搭載、漢字ROM標準装備のビジネス&ホビーパソコン。（ディスプレイは別売）

- 本体 PC-8801mkIIモデル30……¥275,000

現金特価 **168,000円**

頭金なし 第1回目6,780円 月々 **4,700円×23回**
ボーナス月加算……20,000円×4回
お支払い合計……194,880円

⑤ NEC PC-8801用カラーモニター



NEC
PC-KD552
4,000文字表示のPC用カラーモニター。

- NECカラーモニター〈PC-KD552〉¥112,000

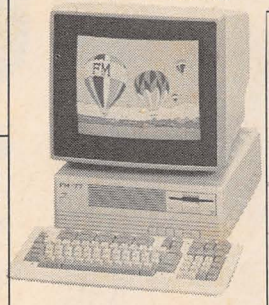
現金特価 **69,800円**

頭金なし 第1回目5,070円 月々 **3,300円×23回**
お支払い合計……80,970円

⑥ 富士通 FMシリーズ

FM-77(セブン セブン) DI

3.5インチFDD搭載、漢字ROM標準装備。
ビジネスにゲームに今最も人気のFM77シリーズ。
（ディスプレイは別売）



- 本体 FM-77DI……¥198,000

現全特価 **139,800円**

頭金なし 第1回目5,570円 月々 **4,200円×23回**
ボーナス月加算……15,000円×4回
お支払い合計……162,170円

⑦ FMシリーズ用カラーモニター

富士通
MB27343
640×200ドット、2,000文字表示
カラーディスプレイ



- 富士通FMシリーズ用カラーモニター〈MB27343〉

¥67,800…… 現金特価 **49,800円**

頭金なし 第1回目2,570円 月々 **2,400円×23回**
お支払い合計……57,770円

受付時間 AM10:00▶PM7:00〈年中無休〉

全国どこでも **無料配達** / ご注文は **商品NOでどうぞ**

低金利でお得な **OAクレジット** / 手軽なクレジット **頭金なし**

らくらくお支払い 長期 **60回払までOK!** / ゆっくりお支払い **10月からのお支払いでOK!**

クレジット又は現金でのお申し込みはお電話でお問い合わせ下さい。



パソコンの大型専門店
コンピュータ中央

ELECTRIC & LIVING

エルタウン 庄子デンキ

コンピュータ・中央
仙台市一番町三丁目6-5 ☎24-5591

マイコンプラザ石巻バイパス店
石巻市東中里三丁目2-5 ☎0225(93)3211

マイコンプラザ山形本店
山形市七日町二丁目7-43☎0236(42)1222

★Carry softのビジネスシリーズ

X1turboに 日本語ワードプロセッサー JETシリーズ新発売!

5インチ ￥35,800



▲画面写真はX1turboです。(X1では多少異なります。)
※開発中の商品の為、画面写真及び仕様が異なることがあります。

ご好評を頂いております日本語ワープロ、JETシリーズに待望のX1turbo/X1用新登場!
基本仕様は、JET-8801Aと同じで、「やさしさ」を十分に考慮した設計です。機能面でも、JET-8801Aの「文節変換」、「再変換」、「3万5千語の辞書」、「豊富な編集機能」、「定型句」など全て受けつぎます。また、これまでのJETシリーズとディスクレベルで文書の互換性があります。価格はJET-8801Aと同じく、35,800円です。ご期待ください。

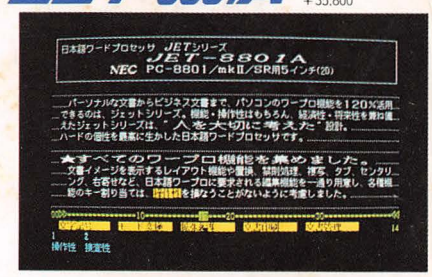
●あわび、現在、発売が遅れお待たせしておりますが、10月下旬発売の予定です。
(注)開発の都合により若干遅れることがありますのでご了承下さい。

豊富な機能にやさしい操作性を実現!

JET-8801A仕様一覧

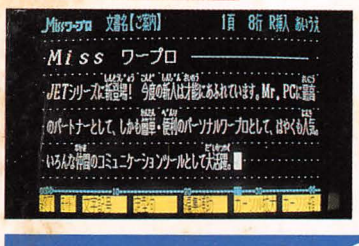
PC-8801/mkII/SR
5インチ(2D)3枚組
￥35,800

●文書領域	1文書64文字×96行
●画面表示	40文字×16行(400ライン使用時)または、40文字×10行(200ライン使用時)
●文字種	JIS第一水準漢字2965文字、非漢字403文字、システム外字311文字、ユーザー外字192文字。倍角、半角(英数字)、1/4角数字、縦倍角、4倍角文字
●編集	削除、挿入、置換、禁則処理、複写、タブ、センリング、右寄せ、アンダーライン、網かけ、罫線、レイアウト表示、切り貼り、文書複活(200ライン時)etc.
●印刷	行間隔、文字間隔、縦書/横書き、部数指定、部分印刷、連続ページ印刷 etc.
●文書管理	文書新規登録、文書再登録、文書削除、文書呼出し、文書名変更、ページ呼出し。1枚のFDに最大64文書記録可能。パスワードによる機密保護有り
●補助機能	システム設定、辞書/文書コピー、全文書印刷、辞書管理、外字管理、文字列検索、文書通信



Missワープロ

PC-6601SR/6001mkIISR
3.5インチ(2枚組)
￥29,000



■抜群の変換効率でワンタッチ入力!
文法解析による文節変換と学習機能の組み合せにより変換効率はこのクラス最高! さらに、重変換・再変換・漢数字変換なども可能!

■豊富な表現力!
1/4角をはじめ、半角・倍角はもちろん、4倍角・縦倍角文字・アンダーライン10種類・網かけ26種類が使用できます。

■余裕の編集サイズ!
横スクロールにより、画面上で64文字×96行(Missワープロの場合:64文字×95行)が一度に編集可能。文書サイズを気にせず、長い文章もラクラク作成することができます。

■プリンタも多種対応!
JETシリーズは、お手持ちのほとんどのプリンタに対応しております。
※詳しくはお問合せ下さい。

■ユーザー登録により、アフターケアも万全!
辞書ディスクはバックアップ可能。さらに、サポートセンターにおいて、お問合せに対応しています。

★JET-8001SR PC-8001mkIISR 5インチ(2D)3枚組 ￥29,000 好評発売中!
※JET 8001SRは、PC 8001mk2SRのみ対応。
★FM 7/77シリーズ、MZ 2200/2000シリーズも、好評発売中!
(機能が異なりますので詳しくは、お問い合わせ下さい。)

★パートナーズ
マイクロキャビン
マイクロハウスSPS

Carry soft © Carry lab.
株式会社 キャリーラボ
〒862 熊本市大江6丁目25-25 金子ビル1F
TEL 096(363)0211
FAX 096(363)0235-G2・G3

チャレンジャーズ ソフト情報誌「チャレンジャーズ」ご希望の方は、氏名、住所年令、職業を明記の上、送料 200円と購求券を添えてお申し込みください。

通信販売 全国マイコン販売店で取り扱っております。通信販売の御注文は現金書留か郵便振替を御利用ください。送料300円。郵便振替口座 熊本0-18846

サポート 月~金曜日14:00~17:00
TEL 096-363-0047

■開発・企画スタッフ募集中!(勤務地:熊本)詳しくは御問いあわせください。

ベーマガ10月号資料請求券

品質を大切にする〈技術の日立〉

HITACHI

おかげさまで75年
株式会社 日立製作所



※写真中のヘッドホン，カセットテープ等は別売です。

ポップな友だちH2

日立のMSXパソコン〈H2〉は，気軽にパソコンを親友にできる5つの内蔵ソフトと，ステレオ対応のカセットデッキを内蔵したパワフルマシンです。しかも余裕の64Kバイト。ゲームはもちろん，マニアライクなパソコンアートやパソコン演奏が手軽に簡単に楽しめます。また，内蔵のカセットデッキはいろいろなスキャナプレイまでパソコンで簡単にコントロールできる仕組みです。



ハートにひびくポップフル装備

●家庭用カラーテレビが使える3出力方式(RF・ビデオ・RGB)
●RAM64Kバイト標準実装●ROMカートリッジ2スロット装備
●プリンタインターフェイス装備●ジョイスティック2端子装備

HINT
HITACHI
NEW TECHNOLOGY

HUMANICATION

日立パーソナルコンピュータ

●MB-H2本体標準価格
79,800円
※カラーテレビC15-S01は別売です。
※画面写真はハメ込み合成です。

H2

MSX このパーソナルコンピュータはMSXのマークがついているROMカートリッジおよびカセットが使用できます。 MSXはマイクロソフト社の商標です。

生活と技術をむすぶ

日立家電販売株式会社
〒105東京都港区西新橋2-15-12(日立愛宕別館) TEL(03)502-2111

資料請求券
B9-H2

●カタログをご請求の方は，資料請求券をハガキに貼り住所・氏名・年齢をご記入の上，〒105 東京都港区西新橋2-35-6 第三松井ビル 日立家電販売株式会社・宣伝部パソコン係まで。

電波新聞社〒141東京都品川区東五反田1-11-15電話03(445)6111 定価350円(送料70円) 雑誌18361-10