昭和60年12月1日発行(毎月1回1日発行)第4巻第12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

December 1985 12

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

50機種のパソコン用ソフト64本一挙掲載

ドルアーガII最終20面にチャレンジ

移植マスター大作戦41

パソコンゲームは効果音の時代だ!
ナムコサウンド・プログラムつき

BM-Jr/LII2 POKURIN2 BAKURIN'S BUILDING
BM-LIII/MK5 THE BUILDING OF NIGORI/BALL
C1 PENGUIN'S BAR/BATTLING2
FM-7/77 ICE CARRIER/ディストラクション/NEW Apple Catch
FP-1000/1100 OPOOOH
JR-100 PRO BOXING/WARS OF ISHII1
JR-200 ガッタンGATTAN/BLOCK AREA
M5 CHIP&TAP3/スター・ファイト
MAXMACHINE ASTEROID
MSX Orders5/PASE&POLL/FACE
MZ-1200 いないいないバァー
MZ-700 BASKET BALL GAME/OTTA&TOTTA
MZ-1500 トリサンMK1'Sアルバイト
MZ-80B/2000 不老長寿の林檎
MZ-2000/2200 CANDIES PANIC
MZ-2200 移植版CARRYING FRUITS
PASOPIA(T)/5 FIRE PANIC
PASOPIA7 Cheer up/MORI kun
PC-6001/mkII/6601/SR ミラー・ポイント/火星の戦い
PC-6001mkII/6601/SR 太公望漁図
PC-6001mkIISR/6601SR 移植版CAT WARS
PC-8001/mkII/SR CUBE ROOM/HOLE MAZE
PC-8001mkII/SR PINTA
PC-8001mkIISR SCOOPER
PC-8801/mkII ブロック落とし
PC-8801mkIISR FIELD WARS
PC-9801/E/F/M 移植版BOMB & BOB
びゅう太 花さかジイさん
S1 Signal LandのSalt Wars
SC-3000 LASER SABEL/BOUNCE
VIC-1001 MAZY BALL
X1/C/D/F/ターボ 水戸黄門/FIRELES CASTLE
PASOPIAmini THE BATTLE OF SPACE
PB-100 DANGER ZONE/PING PONG
PC-1245/51 移植版まくら投げ
PC-1500 キッチンクルクル
PC-2001 パーフェクト・ロード・ウォーカー

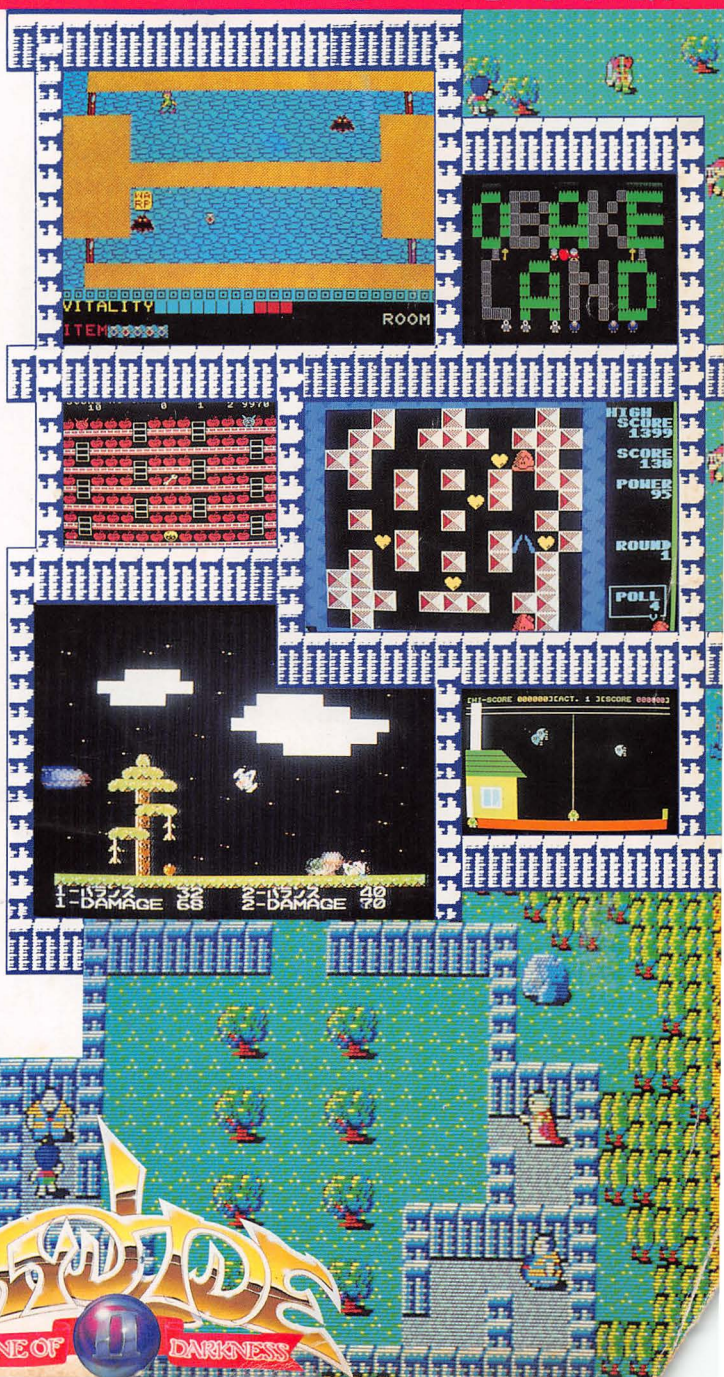
ランダム・コーナー

MSX Kimcoのぶっちぎりテクニック考④「FOOT STEPS」
JX オバケの国

実用プログラム・コーナー

FM-7/77 落書きプログラム
JR-800 WORLD CLOCK

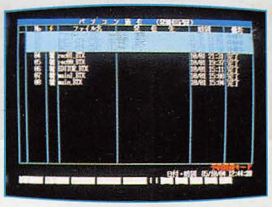
スーパーソフトコーナー特集
アタリ&ナムコの新作特集/ハイドライドII
ファミコン版ツインビー・パックランド!



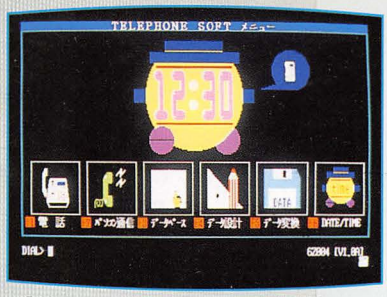
SHARP



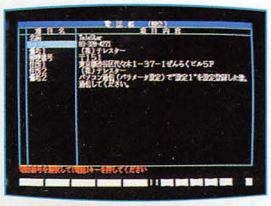
●データベースで作成した電話帳の表示・検索を指定した画面。TABキーによって検索項目が変更できます。



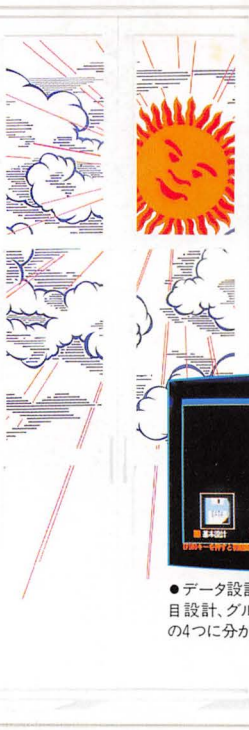
●パソコン通信の発着信記録画面。着発信の順番や区別、ファイル名、発信先、時刻等が一覧表示されます。



●「テレホンソフト」のメインメニュー。時刻表示とともに6つの処理内容が表示され、ディファイナブルファンクションキーにより仕事を選択します。

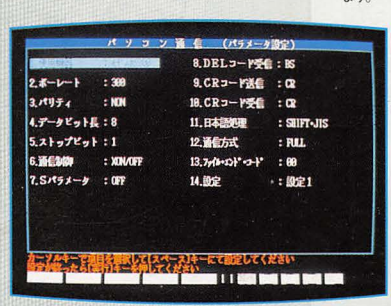


●電話帳検索で指定されたメンバーの照会。入力データのすべてが表示されます。





●データ設計のメニュー。基本設計、項目設計、グループ作成、レイアウト作成の4つに分かれています。



●パソコン通信の通信パラメータ設定。設定は全部で13項目。最終設定が自動的にディスクに記録されます。



●発信ファイルの選択画面。ウインドウにはファイル一覧が表示されます。

ぼくたちのネットワークが拡がった。

パソコン通信時代がやってきた。友だちへのメッセージを電子メールで送る。BBS(電子掲示板)を通じて、仲間同士いろんな情報を交換しあう。はたまた、ボイスメールで気になるあのコに声でラブコール。スーパーMZは、その日からパソコン通信が体験できる「テレホンソフト」を標準装備。今日から、僕の部屋は通信ステーションに変貌する。

|新|発|売|

Super MZ

8ビットパーソナルコンピュータMZ-2500シリーズ

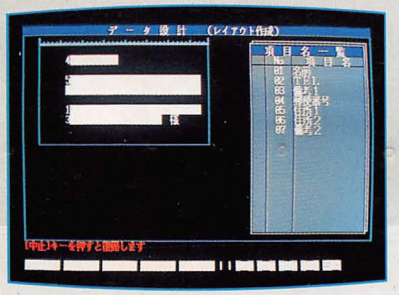
Model 20(MZ-2511・640KB3.5″FD1基付)標準価格168,000円
Model 30(MZ-2521・640KB3.5″FD2基付)標準価格198,000円

●640×400ドット、256色同時表示、圧倒的なスピードと色彩感覚で迫る高密度グラフィック●アナログ音声対応のボイスレコーダ搭載●SSG(8オクターブ3重和音)に加えFM音源(8オクターブ3重和音)を採用した多彩なサウンド機能●JIS第1/第2水準漢字ROM標準装備●最大256KBの大容量メモリ(標準128KB)●強力な漢字BASIC-M25/S25採用●スイッチひとつで切替えできるMZ-2000/2200モード、MZ-80Bモードを装備して、多くの資産を継承。

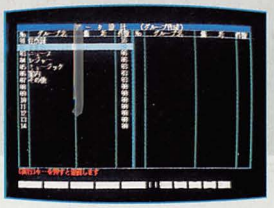
〈主なオプション〉●14型カラーディスプレイMZ-1D22標準価格108,000円●モデムホンMZ-1X19標準価格98,000円●ボイスコミュニケーションインターフェイスMZ-1E26標準価格24,800円●80桁漢字ドットプリンタMZ-1P18標準価格188,000円●マウスMZ-1X10標準価格19,800円●カラーパレットボードMZ-1M10標準価格14,500円●PERSONAL CP/M™※ MZ-6Z001標準価格16,800円※CP/Mは米国デジタルリサーチ社の登録商標です。

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

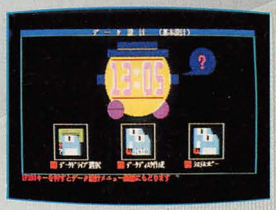
各画面は「テレホンソフト」の使用例です。



●作成したデータをプリンタに印刷するためのレイアウトも作成できます。



●グループ作成により、作成したデータを目的ごとのグループに分け、効率よく利用できます。



●データ設計のうちの基本設計メニュー。データディスクの作成やデータドライブの選択を行います。

通信機能を搭載し、ニューメディアに対応。



●データ変換により、「テレホンソフト」で作成したデータはBASICやダイヤラーでも活用できます。もちろんその逆もOK。

■主な国内ネットワーク

名　称	問い合わせ先
TeleStar	㈱テレスター　(03)375-3800
アスキーネットワーク	㈱アスキー　(03)486-7111
J&P HOTLINE	上新電機㈱　(06)644-5550
日本マイコンクラブ マイコンコミュニケーション	日本マイコンクラブ　(03)438-1869
JAL旅行情報システム	日本航空㈱文化事業センター　(03)284-2766
POPCOM NET	㈱新企画社　(03)263-6940
CANS	千代田営磐マイコンクラブ　(0473)42-0584

「テレホンソフト」の主要機能

- オートダイヤル
- リダイヤル
- データ通信
- ターミナル
- データベース
- データ設計
- データ変換
- ダイレクトダイヤル
- 留守番電話※
- ボイスメール※

●テレホンソフトの機能を活用するためには別売のモデムホンが必要です。また※印の機能については、さらに別売のボイスコミュニケーションインターフェイスが必要です。



●モデムホン

写真はModel 30です。写真の14型カラーディスプレイ、モデムホンは別売です。また本体に装着されているカセットテープは撮影用で、付属品・市販品ではありません。画面はハメコミ合成です。

MZ-2500
資料請求券
ベーマガ12月号



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	
●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、X1turboで使用する場合にはX1シリーズ用の漢字ROM(CZ-8BK2又はCZ-8KR)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

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 ハガキ ベーマガ 124年



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 NEW	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 12月号



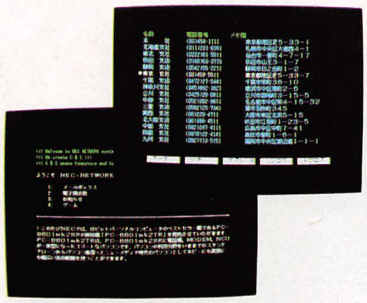
- PC-8801mkⅡSRに多機能モデム電話をプラス。
- パソコン通信をサポートする高機能ソフトを標準添付。
- 豊富な電話機能を内蔵。
- "ベストセラーパソコン"PC-8800シリーズの資産を継承。

C&C
コンピュータ アンド コミュニケーション

パソコン通信のために生まれた、モデム電話内蔵型パソコン。

電子メールから海外データベースまで、誰でも気軽にイージーアクセス。

いま、パソコンは全く新しいコミュニケーションの道具として、これまでにない姿を私たちに見せはじめています。全国、いや全世界につながる電話網を介して、誰でも気軽にパソコン通信を実現できる時代。ワープロソフトで作ったメッセージを電子メールとして友達のパソコンに送る。商用データベースで必要な情報を即座に手に入れる。ホビィスト同士、BBS(電子掲示板)を通じて様々なメッセージを交しあう。コミュニケーションの領域は限りなく豊かに広がっていきます。PC-8801mkⅡTRは、そんなパソコン通信時代の幕開けにふさわしい、これからのパソコンのカタチです。ベストセラーパソコン・PC-8801mkⅡSRの多彩な機能はそのままに、電話機、モデム、NCUを一体化。誰でも気軽にパソコン通信を実現できる次世代マシンとして、時代の要請とともにデビューしました。



ベストセラーの実力はそのままに、通信機能を大幅に強化。

512色中8色を自在に選べるハイスピードカラーグラフィック。リアルなFM音源を含む6重和音8オクターブのサウンド。320Kバイト/ドライブの5インチミニフロッピィディスク2ドライブ内蔵。JIS第1水準の漢字ROMや400ラインモードをはじめとするビジネス対応の本格的機能など、ハードの機能はベストセラーパソコン・PC-8801mkⅡSRとすべて同一。PC-8800シリーズ用に開発された豊富なソフトウェアや周辺機器が利用できます。そのうえBASICの通信機能を大幅に強化。ユーティリティとして電話帳ソフト、漢字ターミナルソフトも標準添付し、オートダイヤル操作や商用データベースなどのターミナルとしての活用を可能にしました。

本格機能のモデム、自動発着信可能なNCU。

PC-8801mkⅡTRは、モデム・NCU・電話機を一体化したことで、抜群にハイコストパフォーマンスなパソコン通信を実現しました。購入の際にセッティングの工事をまかせれば、あとはわざわざ音響カプラを別に購入する必要もなく特別なコネクタの接続も不必要。モデムによる変調なので、カプラのように使用する電話機の特性に通信が左右されることもなく、非常に安定したデータ品質のよいパソコン通信が行なえます。モデム部は300bpsの全二重方式で、現在サービスされている商用データベースやBBSに対応。またNCUは発信・着信とも自動・手動をソフトウェアで選択でき、無人によるメッセージ送信やオート着信も可能です。

オンフックダイヤル、オートダイヤルもこなす機能多彩な内蔵電話。

添付されている電話帳ソフト、漢字ターミナルソフトまたは拡張BASICを活用して、電話機部のオンフックダイヤル*1 スピーカ受話*2の機能が使えるほか、リダイヤル*3機能を使っていつでも簡単に相手を呼びだすことができます。また、電話帳ソフトによるオートダイヤル*4機能が使えるなど機能多彩。一体型なので場所をとらないPC-8801mkⅡTR。あなたの部屋専用の電話としても最適です。

*1. 受話器を置いたまま電話をかけることができます。
*2. 受話器を置いたまま呼び出し音や相手の声が聞けます。
*3. 相手が話し中でも、もう一度かけ直す必要はありません。ワンタッチで再コールできます。(ただしダイヤルしてから30分以内)
*4. あらかじめ登録されている電話番号から指定した電話番号を自動的に呼びだすことができます。



新発売

モデム電話内蔵 パソコン

NECパーソナルコンピュータPC-8800シリーズ

PC-8801mkⅡTR

本体標準価格……288,000円(取付工事費等は含みません。)

〈設置に際してのご注意〉 PC-8801mkⅡTRを設置するに際して、取付工事及びモデムの調整が必要です。工事、調整のお申し込みは、お買い上げの販売店又はNEC商品サービス(株)にご依頼下さい。 プッシュ回線(PB)では使用できませんのでご注意ください。

NEC PERSONAL COMPUTER
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

色、色、鮮やかに勢ぞろい。

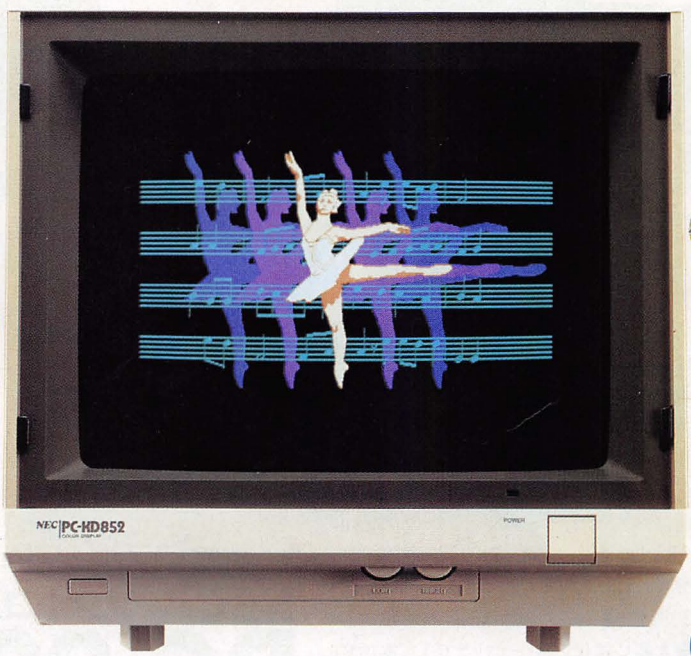
多様なラインアップと豊富なソフトウェアで国内実績No.1のNECパソコン。
だからディスプレイも、512色の鮮やかなカラーバリエーションを誇るハイグレードタイプから、小さなエコノミータイプまで、いろ、いろ、です。



PC-8801mkIISRに接続すれば、512色から自由に8色を表示可能。

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

- ●640×400ドットの高解像度表示が可能
- ●2,000文字対応(最大4,050文字表示可能)
- ●RGBアナログ入力、デジタル入力どちらにも対応可能な15P、8Pの2つのコネクタ(アナログRGB用とデジタルRGB用の2つの接続ケーブル付)
- ●ツヤ消し処理の見やすいブラウン管
- ●専用回転台付



アナログRGB入力専用タイプだから、ハイパフォーマンス&エコノミー。

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

- ●640×400ドットの高解像度表示が可能
- ●2,000文字対応(最大4,050文字表示可能)
- ●PC-8801mkIISRからのRGBアナログ信号入力で512色中任意の8色を表示可能(アナログRGB用接続ケーブル付)
- ●ブラウン管前面に着脱式フィルタを採用



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

パワフルラインアップ。NECのディスプレイ。



❸14型高解像度カラーディスプレイPC-KD651
標準価格……198,000円



❹14型高解像度カラーディスプレイPC-8853N
標準価格……168,000円



❺14型高解像度カラーディスプレイPC-KD551K
標準価格……99,800円



❻14型カラーディスプレイPC-KD552K
標準価格…… 84,800円



❼14型カラーディスプレイPC-KD351
標準価格……99,800円



❽12型カラーディスプレイPC-KD301
標準価格……89,800円



❾14型カラーディスプレイPC-KD251K
標準価格……59,800円



❿14型カラーディスプレイPC-KD252
標準価格……67,800円



⓫14型カラーディスプレイPC-60M43
標準価格……65,800円



⓬12型カラーディスプレイPC-KD201
標準価格……59,800円



⓭12型カラーディスプレイPC-6042K
標準価格……56,800円



⓮14型高解像度モノクロディスプレイPC-MD651
標準価格……59,800円



⓯14型高解像度モノクロディスプレイPC-8851
標準価格……58,800円



⓰12型高解像度モノクロディスプレイPC-8841
標準価格……44,800円



⓱12型グリーンディスプレイPC-8050N
標準価格……29,800円



⓲12型アンバーイエローディスプレイPC-8047
標準価格……46,800円



⓳9型グリーンディスプレイPC-8046
標準価格……35,800円



⓴15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。)

〈カラーディスプレイ解像度分類〉
- 高解像度タイプ
- 中解像度タイプ
- テレビグレードタイプ
- コンポジットタイプ

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	適応機能 PC-100	PC-9801U,VM,VF	PC-8801mkII	PC-8801mkIISR	PC-8001mkII 8001mkIISR	PC-6601SR	PC-6001mkIISR	PC-6001	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 RGB デジタル	0.31		○	◎	○						☆
②PC-KD852	14	カラー	2000(最大4050)	80×25	5×7	アナログ	0.39		○		○						☆
③PC-KD651	14	カラー	2880	横置90×32 縦置64×45	8×16	アナログ	0.31	○									☆
④PC-8853N	14	カラー	2000(最大4050)	80×25	5×7	デジタル	0.31		○	○	◑						☆
⑤PC-KD551K	14	カラー	2000(最大4050)	80×25	5×7	デジタル	0.39		○	○	◑						☆
⑥PC-KD552K	14	カラー	2000(最大4050)	80×25	5×7	デジタル	0.43		■	■	◑,■						☆
⑦PC-KD351	14	カラー	2000	80×25	5×7	デジタル	0.39		○1.2	○1	○1	○	◑	◑	◑	◑	
⑧PC-KD301	12	カラー	2000	80×25	5×7	デジタル	0.36		○1.2	○1	○1	○	◑	◑	◑	◑	
⑨PC-KD251K	14	カラー	2000	80×25	5×7	デジタル	0.48		○1.2	○1	○	○	◑	◑	◑	◑	
⑩PC-KD252	14	カラー	2000	80×25	7×7	デジタル	0.50		△1.2	△1	△1	△	●	●	●	●	
⑪PC-60M43	14	カラー	800	40×20	7×9	デジタル	0.7		△1.2	△1	△1	△	●	●	●	●	
⑫PC-KD201	12	カラー	800	40×20	7×9	デジタル	0.63		△1.2	△1	△1	△	●	●	●	●	
⑬PC-6042K	12	カラー	800	40×20	7×9	コンポジット	0.63						○※	○※	○	○	
⑭PC-MD651	14	モノクロ	2880	横置90×32 縦置64×45	8×16	輝度・同期セパレート	—	○									☆
⑮PC-8851	14	モノクロ	2000(最大4050)	80×25	5×7	コンポジット	—		○	○	○						☆
⑯PC-8841	12	モノクロ	2000(最大4050)	80×25	5×7	コンポジット	—		○	○	○						☆
⑰PC-8050N	12	グリーン	2000	80×25	5×7	コンポジット	—		○1.2	○1	○1	○	○	○	○	○	
⑱PC-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	○	○	○	○	○	
⑲PC-8046	9	グリーン	2000	80×25	5×7	コンポジット	—		○1.2	○1	○1	○	○	○	○	○	
⑳PC-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。



夢 RUN&RUN

今日、ボクの部屋はアンドロメダ星雲。



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、あなたにシリトリを挑むプログラム。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Mr. PC(PC-6601SR＋PC－TV151)をプレゼントします。〈応募要項〉官制はがきに①住所②氏名③年齢④職業⑤TEL⑥Mr.PCを使ってあなたがチャレンジしたい夢。⑦あなたがパソコンに望む新しい機能。をご記入のうえ下記宛先まで。〈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12月20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。



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

NEC PERSONAL COMPUTER

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

TOSHIBA

システムでひろがるね。

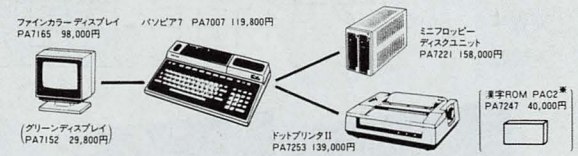



岡田有希子

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。

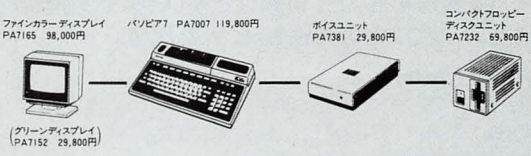
ずらりとそろった周辺機器。パソピア7を核に、さぁ、どんなコンピュータワールドが拡がるのか。思うままにシステムを組む。学習に、ゲームに、オリジナルプログラム作成に、ますます創造力を刺激するパソピア7。もちろんビジネスにも即対応。汎用簡易言語や日本語ワープロとしてだけでなく、CP/Mにより、高級言語や、さらに豊富なソフトウエアの活用も可能。拡張性でも差をつけたパソピア7。個性の数だけシステムが組める。

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

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

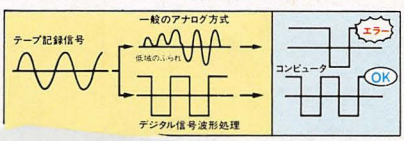
〈DR-2の主な特長〉

●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 データレコーダ ¥28,500

DR-2 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

100 MSX
ひろがるMSXなかま100万台。



岡田有希子

君に選ばれたくて。

入門機からマニア向けまで、君のニーズに合わせ自在に選べる東芝のMSX、MSX2ワイドバリエーション。

「3.5インチフロッピーディスク搭載。最初からベストを求める」という本格派マニアなら。



HX-34 MSX2 ¥148,000 FOR BETTER LIFE
VRAM128Kバイト・RAM64Kバイト

●3.5インチ両面ドライブフロッピーディスク搭載。●日本語ワープロソフト・漢字ROM内蔵。＋プリンタで、即、本格ワープロ。●512×212ドットの高解像度、256色同時表示。

「とにかくMSX2の機能が重要。フロッピーは後から買い足す」という計画派マニアなら。



HX-33 MSX2 ¥99,800 FOR BETTER LIFE
VRAM128Kバイト・RAM64Kバイト

●日本語ワープロソフト・漢字ROM内蔵。＋プリンタで、即、本格ワープロ。●512×212ドットの高解像度、256色同時表示。

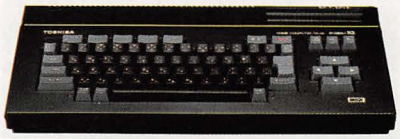
「MSXで十分。ワープロ、ゲーム、学習を64Kバイトで愉しもう」という堅実派マニアなら。



HX-32 MSX RAM 64Kバイト ¥79,800 FOR BETTER LIFE

●日本語ワープロソフト・漢字ROM内蔵。●64Kバイトがフルに使える拡張BASIC搭載。

「まずはMSXに慣れたい。ゲーム中心に愉しみたい」という未来のマニアなら。



HX-30 MSX RAM 16Kバイト ¥43,800

●ゲーム・学習がいろいろ愉しめる16Kバイト。●二人でゲームが愉しめる2個のジョイスティック端子付。

HX-20シリーズ HX-22 MSX 64Kバイト¥89,800 HX-21 MSX 64Kバイト¥79,800 HX-20 MSX 64Kバイト¥69,800

東芝ホームコンピュータ
PASOPIA IQ

MSX
MSX2
MSX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)8111

資料請求券 パソピアIQ マニアBASIC 12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

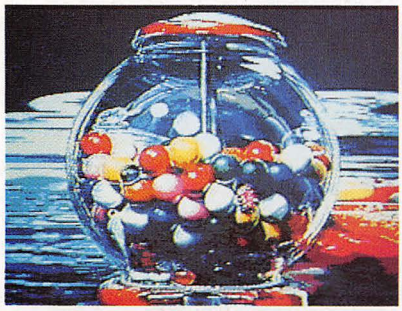
信頼と創造の富士通

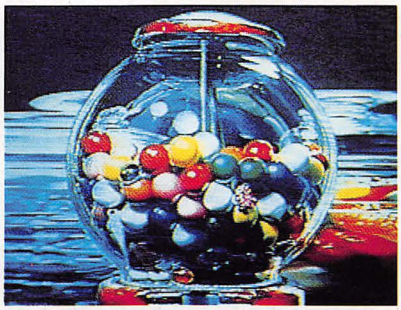
総、天、然、ショック。



(同時発色)

パソコンの革命は、色彩からやって来た。4096色、同時発色。
CRTが、色のステージになる。だから、ここまで精緻な表現力。
テレビと見違えるほどのリアルな色が、
パソコンの常識を鮮やかにぬり変えた。
テレビやVTRの画像を素材に、
自由なヴィジュアル・クリエイティブを楽しみたい人へ。
本格派のサウンド機能も装備して。
"AVC"=オーディオ・ヴィジュアル・コンピュータ、FM77AV。
富士通から、デビュー。
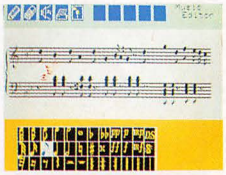

256色表示の場合


4096色表示の場合

A パソコンが、Audioになった。

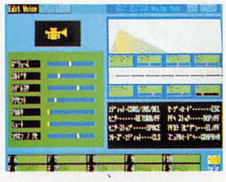
This isサウンド・クリエーション。
FM音源標準実装。

FM音源は、音の3要素(音程・音色・音量)のうち、従来のPSGではむずかしかった音色の制御をも可能にした、本格的シンセサイザ仕様。金管、木管、弦、打、鍵盤楽器などの楽器音に、さまざまなサウンド・イフェクトを加えて、77種類にものぼる音色データを内蔵しています。


ミュージックエディタ

ミュージック・シーンは、MIDIなしには語れない。

シンセサイザのコンピュータ・コントロールは、もはや常識です。FM77AVは、オプションのMIDIアダプタにより、MIDI楽器に接続。プログラムを組んで、自動演奏させることができます。


サウンドエディタ

V パソコンが、Visualツールになった。

とてもパソコンとは思えない、驚異の天然色グラフィックス。

FM77AVは、光の3原色〔Red(赤)、Green(緑)、Blue(青)〕を、それぞれ16段階にわたって輝度制御することにより、4096色を同一画面上に一挙に表示することに成功。これまでのどんなパソコンでも望めなかった、リアルで自然な発色をみごとに実現しました。映像出力には、美しくクリアな画像をサポートするアナログ21ピンRGBインタフェースを採用しています。



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

富士通

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。

コマンドひとつで、テレビやVTRの画像とパソコンの文字やグラフィックスがドッキング。自分だけの映像がつくれます。



自然観察記録などに利用

欲しい画像をピックアップ。
ビデオディジタイズ機能。(オプション)

テレビまたはVTRの画像を、320×200ドット、4096色にディジタル変換。ここと思った瞬間をリアルタイム(1/60秒)で本体にとりこむことができます。画像データを3.5インチマイクロフロッピィに保存しておけば、画質がおちる心配もありません。

※上記の機能は、専用テレビ(FMTV-151)使用時のみサポート。



画像の好きな部分を拡大・縮小して表示

C パソコンは、FM77AVになる。

AV機能を大幅に
パワーアップしたF-BASIC V3.3。

FM77AVのもつハード機能を全面的に支えているのが、このF-BASIC V3.3。グラフィックスでは、320×200ドット4096色1画面のほか、640×200ドット8色2画面の2つのモードをサポート。スーパーインポーズ、ビデオディジタイズもコントロールします。また、サウンド機能としても、内蔵FM音源はもとよりMIDIインタフェースもサポートする、高度なAV BASICです。



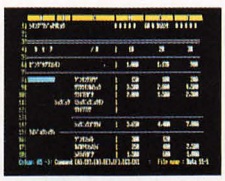
専用LSI搭載で、
ハイスピード・グラフィックスを実現。

16ビットマシンの名作FM16βで注目をあびた直線補間・論理演算LSIを装備し、直線描画速度の飛躍的な向上をはかりました。グラフィックVRAMも96KB確保しています。



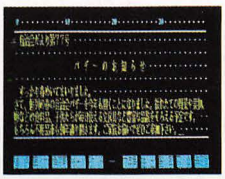
メインメモリは128KB。
最大192KBまで
拡張可能。

F-BASIC V3.3使用時のフリーエリアは、約56KBです。



JIS第1水準漢字
ROM標準実装。

ワープロや、データファイルの管理にもしっかり対応します。



時代の主流、3.5インチ
マイクロフロッピィ採用。

タフで、コンパクト。しかも320KB/ドライブ(両面倍密度)という高密度です。

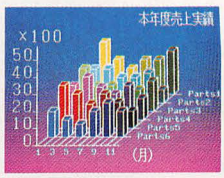


コンテンポラリーなワイヤレスキーボード。
スリムなコンポスタイルのデザイン。

赤外線ワイヤレスキーボードが、レイアウトの自由度をぐんと大きくひろげました。

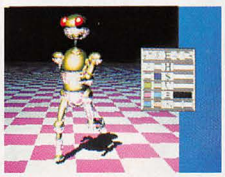
FM-7、FM-77の潤沢なソフト資産を継承。

F-BASIC V3.0 ROMを内蔵しているので、FM-7、FM-77の豊富なアプリケーションのほとんどを、充分に活用することができます。



AVの楽しさが満喫できるオプションソフト。

ポピュラーなフレーズが簡単に演奏できてしまうFM音源利用のシンセサイザソフト、ミュージックエディタ。いわば4096色の絵具箱、グラフィックエディタを用意しました。



AVの可能性をひろげるオプションハード。

ジョイスティック(インタフェース内蔵)、RS232C I/F、マウス、音声合成カードなど。



¥128,000(FM77AV-1 本体価格・キーボード付)
¥158,000(FM77AV-2 本体価格・キーボード付)
¥89,800(カラーCRTテレビ-15)別売

FM77AV専用テレビ〈カラーCRTテレビ-15(FMTV-151)〉
- 2000文字対応の15インチカラーテレビ(リモコン付)
- アナログ21ピンRGB入力端子付きで、鮮明なカラー画像
- FM77AVのビデオディジタイズ機能に対応する特殊仕様
- パソコンを使わない時はテレビに切り換えてご覧になれます(アンテナ工事費別)

新・発・売
天然色パソコン
FM77AV
AUDIO & VISUAL

(東京中央ビルIF)☎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〉

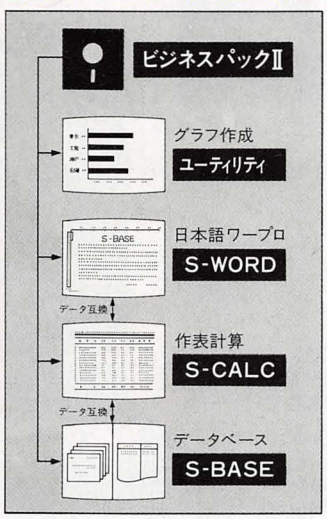
HITACHI

操作が簡単なカルクからデータベースが作成できる。
データベースの処理もカルクでできる。
もう，データベース運用は専門度不要の時代。

ここまできたか！データベース。

「データベースプログラムは取り扱いがむずかしいうえ，専門の知識が必要なので使いたいがなかなか使いこなせない……。」
このような悩みはビジネスパックIIにより，過去のものとなりました。
ビジネスパックIIは〈S1〉シリーズで日本語ビジネス処理をするためのアプリケーションツールです。日本語ワープロ，作表計算プログラム，データベースを統合化したソフトに128Kバイト拡張RAMなどをパックにしてあり，とくにデータベースプログラム(S-BASE)はカルクでデータベースを生成したり処理したりする新しい試みをとりいれています。これにより，日常業務でデータベースをやさしく，手軽に，スピーディーに活用できるようになりました。

●統合化ソフトビジネスパックIIシステムチャート



やさしい定義で最大65,000頁の頁データか，最大65,000行の表データベースができる，S-BASE。

●S-BASEは作表計算(カルク)モードとデータベースモードを持っています。
●データベースの表設計はカルクによりビジュアルな操作で行ないます。
●コマンドは英文名のほかに**漢字名**でも使用できます。オプションの入力も日本語での対話形式でわかり易く，エラーメッセージも日本語で表示されます。



●カナ入力はローマ字カナ変換，漢字入力は文節単位のカナ漢字変換でスピード入力ができます。
●辞書は強力な日本語ワープロ(S-WORD)と同じものを使用し，既登録の漢字辞書は約4万語，ユーザー追加は約3万語まで可能です。単文，複合語，会社名，住所なども登録でき，数字やアルファベットなどの簡単な読みでも引けます。



●カルク上でデータベースのレイアウトができたら，CREATEと入力(または漢字名の「定義」を選択)します。これで自動的にデータベースが作成されます。
●作成できるデータベースは2タイプ。最大65,000頁の**頁タイプ**か，最大65,000行の**表タイプ**です。



●最大6画面の**マルチウインドウ機能**を持っており，最大6種類のデータを同時に処理できます。
●データベースの処理，運用はカルク上で行ないます。カルクとデータベースを別々のウインドウに立ちあげ，ビジュアルな操作で処理できます。
●数値関数，領域関数，文字関数やINSTR，IF，LOOKUP，INDEXなど，**37種類の関数**をサポートしていますから，高機能な計算や処理をすることができます。
●**自動実行(DO)**をサポートしています。
カルク上に自動実行プログラムを作成して，高度なデータベース制御を行なうことができます。
●カルクの表は最大ヨコ97列×タテ250行で，1項目の幅も最大77文字と大量データを処理できます。

HUMANICATION

●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

新登場!!

〈S1〉シリーズ用統合ソフト ビジネスパックII

1行の一括入力ができる 日本語ワープロ, S-WORD。

●オートスタート, メニュー選択方式でパソコンの知識不要です。
●操作命令はすべて10個のPFキー(ファンクションキー)に定義してあります。



●ローマ字カナ変換, カナ漢字変換, 3ストローク漢字入力の3タイプの入力方式が選べます。
●半角, 全角, 倍角, ケイ線が使えます。
●辞書は既登録約4万語, ユーザー登録は約3万語で文書作成中いつでも登録できます。
●学習機能, 単一選択, 単漢字選択機能があります。
●豊富な編集機能を持っています。(挿入, 削除, コピー, 移動, ペースト, 置換, 検索, 結合, 段組み, センタリング, 右よせ, 左よせ, など)
●登録は行単位で範囲指定ができ, 指定位置に呼び出しができますから, 文書の結合, 挿入が簡単です。

データ互換, グラフ作成ができる S-CALCユーティリティ

●S-CALCのデータをS-WORDに, そして, S-WORDのデータをS-CALCに変換します。
●S-CALCのデータを円, 棒, 折れ線グラフで表示させます。
●S-CALCのデータを3次元集計します。

バージョンアップをご希望のお客様へ

現在ビジネスパックをお持ちのお客様でMPS-BS01A, MPS-BS02をご使用になりたい方のために, 有償にて新バージョンとの交換を行ないますので, ご使用頂いているソフトウェアのラベル(切取り)と交換価格代金を現金書留にて, 下記へお送り下さい。
交換価格
MPS-BS01 →MPS-BS01Aの場合 1万円
MPS-BS01 →MPS-BS02 の場合 6万円
MPS-BS01A→MPS-BS02 の場合 6万円
返送先:㈱日立ハイソフト
東京都新宿区西新宿2丁目4番1号
新宿NSビル6階 TEL03-342-3391
くわしくは㈱日立ハイソフトへお問い合わせください。



※上の写真はビジネスパックIIです。

ビジネスパックII
MPS-BS02 標準価格100,000円
●S-BASE ●S-WORD ●S-CALC ●S-CALCユーティリティ ●128KバイトRAMカード ●3ポート拡張ボード

ビジネスパック
MPS-BS01A 標準価格50,000円
●S-WORD ●S-CALC ●S-CALCユーティリティ ●64KバイトRAMカード ●3ポート拡張ボード

ビジネスごころが熱くなる。

●アドレス空間1Mバイト ●RAM106Kバイト標準実装(最大拡張618Kバイト) ●1Mバイト/ドライブ高密度ミニフロッピーディスク2基搭載 ●漢字ROM内蔵(JIS第1水準) ●豊富なインターフェース(マウス, プリンタ, カセット, RS-232C, ビデオスーパーインポーズ)
〈S1〉モデル40(MB-S1/40)標準価格298,000円



※写真のディスプレイ(C14-2190A)およびマウス(MP-3710)は別売です。

日立パーソナルコンピュータ S1

充実の〈S1〉シリーズ

1Mバイトのアドレス空間
モデル10(MB-S1/10)……標準価格 128,000円
先進のAVパソコン
モデル10AV(MB-S1/10AV)……標準価格 178,000円
漢字ROM内蔵, 日本語ワープロソフト付
モデル20(MB-S1/20)……標準価格 178,000円
1Mバイト高密度ミニフロッピーディスク1基搭載
モデル30(MB-S1/30)……標準価格 198,000円

生活と技術をむすぶ
HINT
HITACHI NEW TECHNOLOGY
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-B11

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。文節変換熟語ユニットで、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。

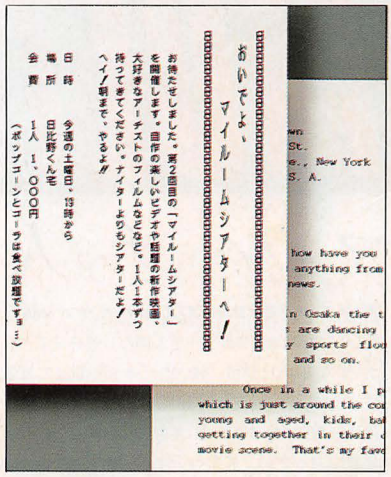
ワーコンなら、書いたり消したりのめんどうな作業から解放されます。字体変換、センタリング、右寄せ、左あけ、挿入、削除、複写、移動、検索、置換、語句登録、下線、タブ、書式設定などの豊富な編集・校正機能。手で書く時代よ、サヨウナラ。

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 パーソナルコンピュータ

RAM64kB | RGB対応

FS-4000

標準価格 **106,000円**
(写真のカラーテレビ TH14-N29G 標準価格78,000円)

▶色:−Wホワイト、−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(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

100 MSX
ひろがるMSXなかま100万台。

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。

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可能 本格的システム。
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 YIS503 II ¥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マーク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。

100 MSX
ひろがるMSXなかま100万台



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-05I
¥25,000

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

NCE MSX

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

僕たちのヤマハMSX。

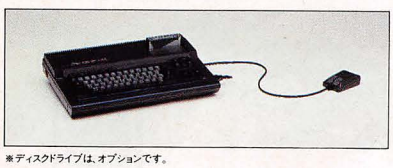
TV画面は、僕らのキャンバス。

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
MSX
YIS503II
(ワイズ)
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



ブラックダイナミズム。ヤマハMSX2。

100 MSX
ひろがるMSXなかま100万台。

MSXマークはマイクロソフト社の商標です。

ホームパーソナルコンピュータ

YIS604/128

MSX2 RAM 128KB + VRAM 128KB

本体価格 ¥99,800
（パソコン独習ソフト付）

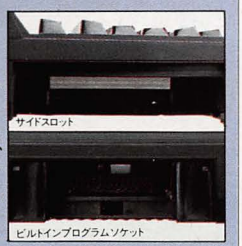


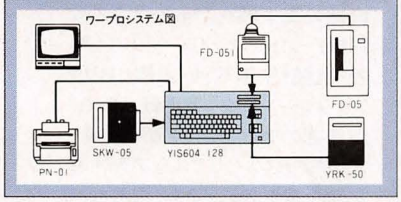
●写真のマウス、フロッピーディスクドライブ、ケーブルは別売です。

●MSXマウスMU-01 ¥12,800●大容量1Mバイト両面倍密マイクロフロッピーディスクドライブFD-05 ¥64,800●FDインターフェースケーブルFD-051 ¥25,000 ※フォーマット時は720KB

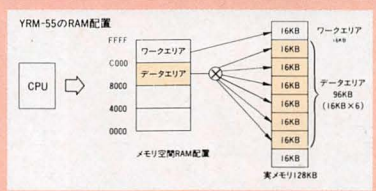
拡張性に、大きな差。ヤマハ独自の 3スロット＋1ソケット

各種ユニットに対応するヤマハ独自のサイドスロットと2つのMSX標準スロット。この3スロットが豊富なソフトウェア、周辺機器にパワフルに対応。これからのパソコンには不可欠なディスク対応など、優れた拡張性を実現します。例えばサイドスロットにDISK日本語ワープロユニット(SKW-05)を、2つのカートリッジスロットには新発売文節変換カートリッジ(YRK-50)とディスクインターフェイスを接続。すると、文節変換、外部熟語登録、さらにディスクの活用も可能なワープロ専用マシンに変身。また、3スロットに加え、独自のビルトインプログラムソケット装備。各種ROMパック(開発中)に対応し、可能性を拡げます。充実するMSX環境に余裕で対応するYIS604/128。先に行くほど楽しみです。

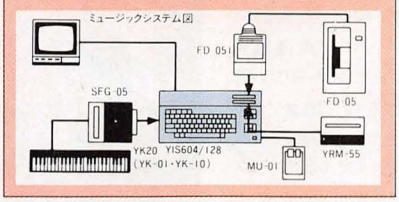




メモリマッパで情報量に大差 128KBのメインRAM



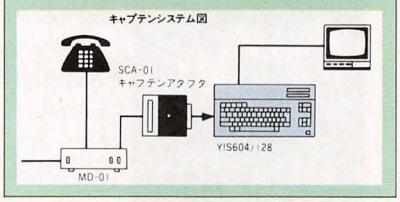
メインRAM128KB。この16bitパソコン並のメモリをフル活用するために採用されたメモリマッパ方式。これは8bitCPUのアドレス空間、64KBを16KBずつの4ページに分割し、ページ単位で実際のメモリデバイスに割り当てるというもの。この画期的な方法によりメモリを自由に使いこなすことができます。例えばミュージックシステム。膨大な音楽情報の処理には広大なメモリが必要です。FMサウンドシンセサイザユニットII(SFG-05)と新発売FMミュージックコンポーザII(YRM-55)を接続し、その機能をフルに発揮(ディスクと接続)させる場合には、データ量はマッパのない64KBのMSX2に比べ約6倍と飛躍的に増大。情報量に大きく差が出ます。



ホーム・インテリジェント・ターミナル キャプテン対応、実現



情報センターと自宅を結んで多彩な情報交換ができる双方向画像通信メディア、キャプテンシステム。このニューメディアの核とも言えるシステムにYIS604/128が対応。新発売のヤマハMSXキャプテンアダプタ(SCA-01+MD-01)とドッキングすることにより、一気にキャプテンターミナルへと進化します。その機能は家庭用端末の上級仕様"ランク2"に対応。キャプテンの情報をもれなく表示でき、メモリ機能、メロディ機能ももちろん装備。その上、プリンタへのハードコピー、マイクロフロッピーディスクへの画像記録、マウスによるイージー操作など、パソコンならではの拡張性も抜群です。さあ、時代を先取り。MSXパワーが全開です。



新開発VDP/VRAM128KB実装 128KBというVRAMを搭載。同時256色表示など、桁違いの能力を実現。

Ver.2.0のMSX-BASIC搭載 48KBに拡張され、さらに多機能、高性能になりました。

3種の画像出力標準装備 アナログ※RGB対応で高度なグラフィックが楽しめます。ビデオ、RF出力も装備。

使い易さも性能。風格のブラックフェイス キーボード、その他細部まで、操作性が優先されています。

「パソコン独習ソフト」付属 ビルトインプログラムソケットに収納すれば、操作の基本を学ぶことができます。

※RGBTV(21P)と接続する場合はRGBケーブル(RC-01 ¥5,500)をご使用ください。

〈主な仕様〉●CPU:Z80A●RAM:256KB(メインRAM128KB＋VRAM128KB)●ROM:48KB(MSX-BASIC Ver.2.0)●表示能力:最大80文字×24行●グラフィック機能:512×212ドット(ビットマップ、512色中16色、2ページ) 256×212ドット(ビットマップ、同時256色、2ページ)他●サウンド機能:8オクターブ3重和音＋1効果音●カレンダ時計:リアルタイマ(バッテリーバックアップ)●マウス:汎用I/Oポートにてサポート●付属ソフト:パソコン独習ソフト(ROMパック)

新登場のソフトが、また世界を広くする。

FMサウンドシンセサイザユニットII SFG-05 ¥29,800
FMミュージックコンポーザII YRM-55 ¥9,800 NEW
ディスク日本語ワープロユニット SKW-05 ¥49,800
文節変換カートリッジ YRK-50 ¥24,800 NEW
MSXキャプテンアダプタユニット SCA-01 ¥40,000 NEW
キャプテンモデム MD-01 ¥98,000 NEW

※キャプテンシステムの設置工事は資格を必要とします。
無資格で工事することは禁じられていますので、ご注意ください。
※キャプテンアダプタユニット・モデムの価格に工事費は含まれません。

●上記の製品のお求めは、もよりの電気店、パソコン専門店、オーディオ店、有名スーパー、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 TEL03(255)4487 大阪 TEL06(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。

CASIO

100 MSX
ひろがるMSXなかま100万台。



緊・急・発・進

おもしろスクランブル!! カシオ MSXソフト

グングン楽しさ急上昇のカシオMSXソフト。
ゴルフゲームの本格派「カシオワールドオープン」も登場、
オモシロさに加速度がついた。
この強力ライン・アップで
キミのテクニックに挑戦だ!



■アイスワールド

氷の国・アイスワールドで、かわいい白クマ〝クッキー君〟が大活躍!ショコラ、バニラのモンスターの攻撃をかわして、宝物を探し出せ!ドキドキハラハラのアクションとムムムッと頭を悩ませるパズルのミックスゲーム。おまけになんと50パターン。さあキミは全部クリアーできるかな?

GPM-112 ¥4,800 ©CASIO



■イーグルファイター

白熱の空中戦へテイク・オフ!戦闘機F—15をコントロールして、離陸・戦闘・空中給油・着陸とスリリングなシーンに次々と挑戦。しかも、超音速の機体は、わずかな操縦ミスも許されない。リアルなフライト感覚が全身を包む!さあ、勇敢なパイロット諸君、成功を祈る!

GPM-113 ¥4,800 ©CASIO



■カシオワールドオープン

快晴の青空の下、ゲームファン注目の〝カシオワールドオープン〟の開幕だ!コースは18ホール・パー72の本格派。海越え、山越え、数々の難コースにチャレンジ。スクロールする画面が打球を追う、3D感覚のゴルフゲーム。キミのミラクル・ショットが、ベスト・スコアを生む!

GPM-114 ¥4,800 ©CASIO 12月発売予定



■ゲームランド・スペシャル

自分だけのオリジナル・ゲームがノン・プログラムでらくらくつくれる!キャラクタ、効果音、ストーリーも、もちろん楽しくつくれちゃう!ゲームづくりの基本になっている3つのゲームが入ったカセットテープとテクニック集がついた、ゲーム大好き少年必携のソフトだ!

GPM-501S ¥8,900 ©CASIO

カタログのご請求は、郵便番号、住所、氏名、年令、性別、職業(学年)をお書きの上、〒163 東京都新宿区西新宿2-6(新宿住友ビル)カシオ計算機㈱宣伝企画部MB-A係へ。

NEOS

カラーセレクト
4096色以上

プリントアウト
カラー/モノクロ

エディト機能多種

ルーペ機能

スクリーントーン
16種以上



ペンセレクト
16種類以上

拡大・縮少・反転

ミラー機能

漢字・カナ・英数字表示

エアブラシ、
その他多様な機能

たちまち、CGアーティスト

高性能マウスとグラフィックソフトがドッキングして、新登場。

新発売
PC-8800
シリーズ対応

君のアートセンスを限りなく加速する、フルカラー・マウス・グラフィックス。

Z'S ARTSHOW

PC-8800シリーズに待望の本格的フルカラー・マウス・グラフィックスが誕生しました。その名もZ's ARTSHOW。4096色以上のカラー表示とアイコンによる対話形式、数々の機能を満載したソフトと、CPU内蔵・光学式エンコーダ使用のインテリジェント型NEOSマウスとをドッキングした、操作性豊かなグラフィック・ツールです。マウスは汎用I/Oポートに接続するだけ。RS-232Cがフリーなので、他の機器も自由に使えます(PC-8801mkIISR)。どんな面でも確実にグリップし、す早い動き・微妙な動きを正確に伝えるシリコン・コーティング・ボールを採用。また、テフロン・コーティングされた4点支持が静かで滑らかな使用感を約束します。Z's ARTSHOWは誰れもが自在に、高いクォリティーでアートできるCGツールです。また、マニュアルでマウスドライバーが公開されていますので、ユーザー・オリジナル・プログラムの応用・開発も可能となっています。



Z's ARTSHOW
NEOSマウス+(システムディスク2枚+データディスク1枚)5インチ2D
PC-8801mkIISR対応……24,800円
PC-8801,PC-8801mkII対応…29,800円
(インタフェイス・カード付き)

・Z's ARTSHOWは有限会社ツァイト制作のグラフィックス・ソフトとNEOSマウスとをペアでドッキングしたセット商品名です。

●NEOS感謝祭 '85.12/1～'86.1/15開催。詳しくはお近くの販売店へ。

ソフト制作
有限会社ツァイト zeit
〒160 東京都新宿区西新宿3-3-23 ファミール西新宿901

Human Electronics Communicationを追求する
株式会社日本エレクトロニクス
〒107 東京都港区南青山7-3-6 南青山第22大京ビル
Tel.03(486)4181代

大阪営業所
〒550 大阪市西区南堀江2-1-16 第4川辺ビル703
Tel.06(532)7238

●取扱店ご案内●西武(全店)、ダイエー(関東各店)、丸井(関東各店)、東急ハンズ、ジャスコ●北海道/そうご電器、金市館、九十九電機●東北/庄子デンキ、電巧堂チェーン小松電気、電巧堂チェーン、丸英デンキ●関東/真電、マツモト電器、ヤマギワ、ラオックス、ミナミ無線電機、ロケット、デンキランド、九十九電機、サトームセン、第一家電、オノデン、石丸デンキ、日進、マイコンベース銀座、真光無線、コム、ムラウチ電気、丸善無線●中部/栄電社、河合無線、三共、マルツ電波●近畿/J&P、上新電機、星電社、二宮無線電機商会、中川無線、ミドリ電化、谷山ムセン、ヒエン堂●中国/第一産業、ベストマイコン●九州/嘉穂無線、ベスト電器、寿屋●その他有名パソコンショップ。

資料請求・お問い合わせ等は、
株式会社 日本エレクトロニクス本社
システム事業部まで

●社員・アルバイト募集中
マイコンに興味のある方、お気軽にどうぞ。
(担当=システム事業部 千田)

資料請求券
BASIC 12

star

キミは秋葉原のスター



後藤 忍さん

九十九電機7号店勤務

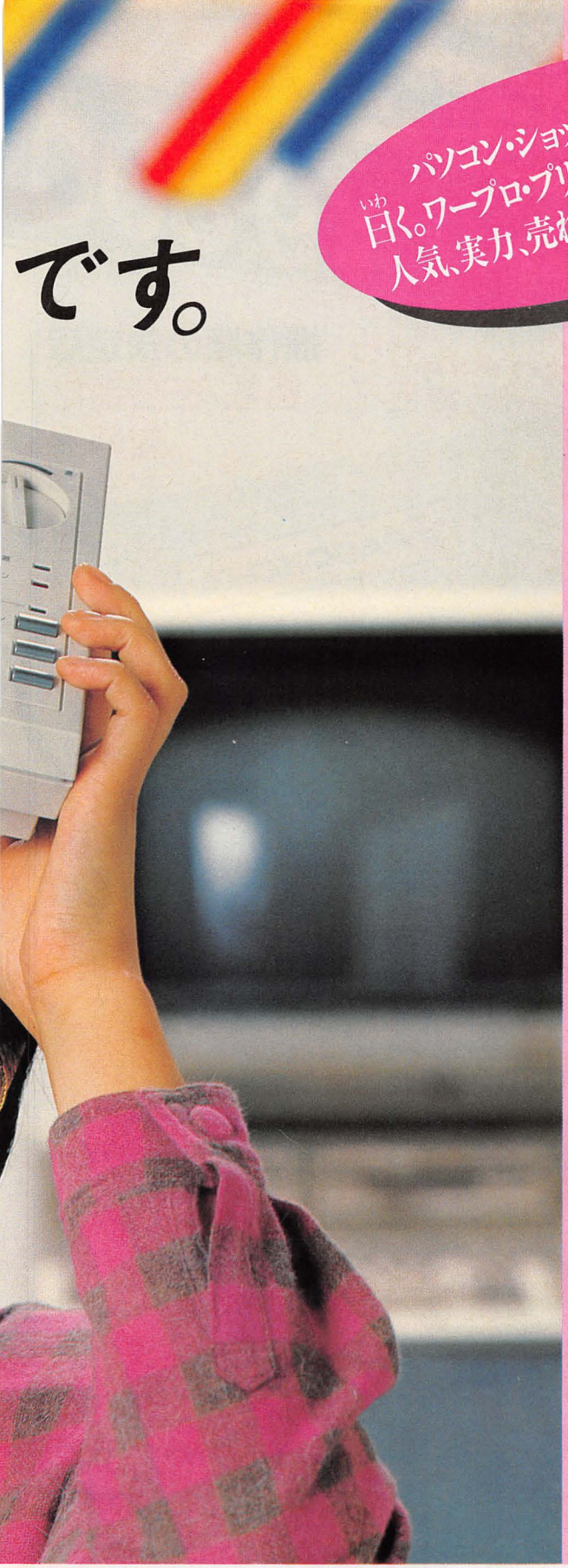
入社2年。男の街・秋葉原にあってこの7号店は社員13人中、女性がなんと10人の、エレクトロ・アマゾネス軍団。しかし、女性ならではのキメ細やかなサービス、男顔負けの商品知識で、ヤングにもナイスミドルにも人気。中でも忍クンは7号店はもちろん、秋葉原でも評判のいい娘です。

実力と人気のスターたち

G-10XpJ……120CPS、80桁漢字プリンタ、双方向印字可能、漢字モードによる縦倍角文字・拡大文字・4倍角文字や縦書き時の右サイドライン印字可能……¥104,900

G-10XpII/G-10XfII……120CPS、80桁パーソナルプリンタ、用紙を選ばない可変スプロケットフィード&フリクションフィード方式、オプションで8Kバイト拡張可能……¥74,900

G-15XpII/G-15XfII……120CPS、136桁ビジネスプリンタ、オプションで8Kバイト拡張可能……¥117,000



です。

パソコン・ショップの看板娘、
曰く。ワープロ・プリンタTR-24は、その
人気、実力、売れゆきでスターです。

●組んでワープロPC FM対応●

24ドット
熱転写 漢字 プリンタ

TR-24

¥68,800

人気がありますね、指名買いが多いですよ。と、忍クン。スターの売れっ子、TR-24が秋葉原で人気です。ウェート、サイズは軽量コンパクト。ワープロユースのために生まれてきただけに、美しい明朝体をかなりのスピードで、すらすらこなします。もちろん、ノンインパクトの熱転写タイプですから、それは静かな仕事ぶり。PC対応に続いてFM対応も新発売。一度、忍クンにご相談下さい。

主な特長

●24エレメントヘッドで美しい文字を印字。●書類作成に最適な明朝体漢字を採用。●第1水準漢字、非漢字を標準装備。●普通紙にも印字可能。●フリーポジションオートペーパーセット機構。●レターフェイス24×24ドット、ドットピッチ1/180"で、漢字印字はきわめて美しく鮮明。●リボンカセットを交換することで4色のカラー印字可能。●漢字印字スピード25字/秒、ANK印字スピードは70字/秒と快速。●漢字印字の縦・横印字、縦2倍拡大・横2倍拡大、縦横2倍(4倍角)の拡大印字の他、半角縦書き時の組文字印字も可能。●アンダーライン/アッパーライン又は右側サイドライン、左側サイドラインの選択可能。●16進ダンプ機能。●ユニディレクショナル・ロジックシーキング(普通紙)に加え、バイディレクショナル・ロジックシーキング(感熱紙)も可能。●A4サイズ熱転写用紙50枚付。●外形寸法/360(幅)×214(奥)×79(高)mm。

主なソフトウェア対応表

	ワープロソフト名	PC-9801シリーズ	PC-8801シリーズ	PC-8001 mkIIシリーズ
TR-24	日本語ワードプロセッサ"テラ"	○		
	ユーカラ/ターボキット	○	○	
	JET-8801A/JET-8001SR		○	○
	PC-WORD ひかり	○		
	日本語ワードプロセッサ"松"	○		
	印刷工房	○	○	
	Jx-WORD 太郎	○		
	ぱぴるす	○		

	ワープロソフト名	FM16β	FM16π	FM11	FM77(400L)	FM77(200L)	FM7
TR-24f	FM-JWP/77 (注)				○		
	COMAS-WPV3シリーズ	○		○	○	○	○
	JWORD/2	○	○				
	PN-101/II (注)					○	○
	テラ	○					
	ユーカラ				○		
	HuCAL日本語				○		
	MYCALC	○					

●当社にて動作確認済のソフトウェアです。
●(注)縦書時一部印字できない文字があります。

radix-10 ……超高速200CPS、80桁ビジネスプリンタ、リバースフィード機構装備……¥168,000
radix-15 ……超高速200CPS、136桁ビジネスプリンタ、16Kバイトプリントバッファ標準装備…¥198,000
ST-80……MSX、PCシリーズ対応。音の静かなサーマルプリント方式……¥39,800
Power Type……鮮明なアウトプット、ディジーホイール・プリンタ……¥129,000

スター精密株式会社
本　社/静岡市中吉田194　〒422-91　☎0542-63-1111(代)
東京営業所/東京都台東区東上野3-15-14 ウエノエストビル 〒110 ☎03-833-1101
大阪営業所/大阪市西区新町1-2-13　新町ビル　〒550 ☎06-535-1122
中部営業所/静岡市中吉田194　〒422-91　☎0542-63-0017

資料請求券
マイコン
BASICマガジン
85.12

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
●パソコ共購入の場合
¥4,800

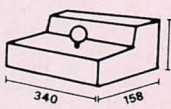


●¥6,800



★ FM 77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　印

● 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



わが国初のコンピュータ教育を始めて20年。

本校の頭脳の中枢は電子計算機センターの最新鋭コンピュータ・システムです。1号機～8号機からなり、特に7、8号機は最先端の超大型コンピュータ、ACOSシステム800/III、とACOSシステム550を導入設置。226台の端末機によるプログラミング実習に、オンラインで処理するTSS方式によって、学習効果を飛躍的に高めています。また、1～6号機は1年次生の電子計算機操作実習に使用。そのコンソールディスプレイの内容は20インチリモートディスプレイ(カラー)でモニターでき、実習生全員が同画面を見ながら学習するシステムになっています。加えて、新たにパーソナルコンピュータNEC/PC-9801Eを145台導入するなど着実に設備を充実。明日の日本の頭脳を育成するにふさわしい内容だと自負しています。



《電子計算機センター設置コンピュータ機種》

1, 2, 3, 4, 5, 6号機：NEC/MS50
7号機：ACOSシステム800/III
8号機：ACOSシステム550
TSS端末機(226台)：NEC/N6321 N6322
光学文字読取装置(OCR, 6台)
：NEC/N6370
パーソナルコンピュータ(145台)
：NEC/PC-9801E



「OAシステム科」新設！
(昭和61年度開講予定)

●その他、各実験室、実習室にマイコン70台以上設置。

《工業専門課程》情報処理科、情報技術科、情報通信科、メカトロニクス科、電子工学科、映像メディア工学科、CAD設計(キャド) 製図科、医用電子工学科、家電電子技術科、電気工事科、電気工学科、音響工学科、環境工学科

《入学関係連絡先》

〒144 東京都大田区西蒲田5-23-22 TEL03(732)1111(大代表)
日本工学院専門学校 入学相談室
入学案内資料は希望学科名を明記のうえ請求券を添付してお申し込みください。



《学校説明会》

希望学科の先生が直接説明・相談に応じます。

①期 日
第5回 11月10日(日曜日)

②日 程
12:30～13:00 受付
13:00～14:30 全体説明会
14:00～15:00 見学
15:00～16:30 学科別相談

●申し込み方法は入学相談室までお問い合わせ下さい。

●入学相談テレホン
(お気軽にご相談ください)
03(732)8181 入学相談室直通
《交通》国電・京浜東北線、池上線、目蒲線 蒲田駅下車徒3分

学校法人 日本電子工学院

日本工学院専門学校

入学案内資料請求券 SK-85-50

☎欲しいときが電話どき！ご注文はコレクトコールでどうぞ➡



FM-NEW7セットを

お買い上げの方には

α-7（オリジナルJoyスティックI/F・¥7,500）

と

Joy-メカ2型（オリジナルJoyスティック・¥4,800）

をサービス!!

サンタさんならどれを選ぶかな？

FM-NEW7セット

すべしゃるセット 台数限定

FM-NEW 7 ……¥99,800

NH-12DJ ……¥89,800

（ニデコ）DP 0.38 2000文字 ケーブル付 12インチ

データレコーダー……¥12,800

合計定価 ¥214,700

特価 ¥99,800

〒2000別

頭金	1回目	2回目以降
なし	¥9,680	¥9,100×11回

TVも見れるいちろうくんセット

FM-NEW 7 ……¥99,800

PC-TV151……¥94,800

（NEC）TV付 2000文字モニター 15インチ

データレコーダー……¥12,800

合計定価 ¥219,700

特価 ¥114,800

〒2000別

頭金	1回目	2回目以降
なし	¥9,828	¥8,400×14回

X'mas（クリスマス）はツクモ

台数限定!! FM-77L2すべしゃるセット

FM-77L2 ……¥193,000

NH-12DJ ……¥ 89,800

（ニデコ） DP 0.38 2000文字

α-77（¥7,500）……サービス

オリジナル Joyスティック I/F

オリジナルゲームパック（12種入り3.5インチ）‥サービス

〒2000別

合計定価 ¥290,300

特価 ¥177,800

頭金	1回目	2回目以降
なし	¥10,226	¥8,600×23回



PC-8801mkIISR らくらくモデル10セット



PC-8801mkIISRM-10‥¥168,000

CU-14H1 ……¥99,800

（シャープ）4050文字 ケーブル・フィルター付

PC-DR312（データレコーダー）‥¥12,800

エキサイター99（¥5,500）‥サービス

オリジナルJoyスティック

合計定価 ¥286,100

特価 ¥185,800

＊モニターをPC-KD852に変更の場合、¥14,000追加になります。

〒2000別

頭金	1回目	2回目以降	ボーナス加算
なし	¥12,238	¥11,000×14回	¥20,000×2回

東京23区 新システム「ツクモ通販マッハ便」

❖お会計はあなたのお家の玄関で。

❖クレジットのお買物もお電話でOK！

- 都内23区に在住の方に限り、翌日配達いたします。
- 電話1本で特価のご相談に応じます。
- お支払いは商品と引き換えだから安心！
- もちろんクレジットもOK！欲しいときが電話どきです。
- お申し込みに限りコレクトコール受付ます（11/20～12/15）

お問い合わせ・お申し込みは

03-251-9911

通信販売部へ!!

現金書留申込書 BM12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㈱ BM12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。

冬のボーナスセール

03-251-9911です。➡

目が覚めたら、枕の横にプレゼントがあったんだヨ ツクモ特選 MSXセット

Aセット FS-4000 ……¥106,000
（ナショナル） ワープロパソコン
PC-TV151 ……¥94,800
（NEC） 8ピン/21ピン
エキサイターX……¥ 3,800
オリジナルJoyスティック
プリンタ・用紙（Aサイズ 250枚） ……サービス
合計定価 ¥204,600 特価 ¥132,800

Bセット CF-1200（ナショナル 16KB）……¥43,800
エキサイターX（オリジナルJoyスティック）…¥3,800
合計定価¥47,600 特価 ¥28,800

全商品ご予約受付中！

恒例
秋葉原 電気まつり
'85 11月22日～'86 1月15日
1等10万円
賞金総額 8,000万円

お買い上げ5,000円以上の方に、抽選券進呈 —東京のみ—

ボーナスが最高

11月10日～12月25日

ニューセンター店特選！
東芝 PASOPIA7 ソフト3本付！
特価 ¥24,800
お問い合わせ 03-251-0987

ツクモ特選!! Vシリーズセット

V1C鈴木くんセット
CZ-803C……¥119,800
CZ-801D……¥ 99,800
NEW BASIC……サービス
合計定価 ¥219,600 特価 ¥109,800

〒2,000別

頭金	1回目	2回目以降
なし	¥8,478	¥8,100×14回

V1Fわんぱくセット
CZ-811C……¥89,800
NH-14DL……¥59,800
（ニデコ） 2000文字 14インチ
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 ¥99,800

〒2,000別

頭金	1回目
なし	¥9,680
2回目以降	
¥9,100×11回	

V1Fよくばりセット
CZ-811C……¥89,800
CZ-811D……¥89,800
Joy-メカ2型……¥ 4,800
オリジナルソフト（3本）…¥ 9,800
合計定価 ¥194,200 特価 ¥135,800

〒2,000別

頭金	1回目
なし	¥8,512
2回目以降	
¥7,700×19回	

※本体をCZ-812Cに変更の場合、¥40,000追加になります。

九十九電機

—不運にもあなたのマイコンに事故があったときは—



マイコンは精密機械です。故障することも時にはあります。そのときはお買い上げの店へお問い合わせいただくか、当社サービスセンターまで品物と、保証書に故障状況の説明書を添えて直接お送り下さい。責任を持ってお預りいたします。

〒101 東京都千代田区外神田3-2-13
九十九電機 サービスセンター
TEL 03-251-9955
（営業時間は秋葉原各店と同じです。）

下記各店にお問い合わせ下さい

ニューメディアプラザ ツクモ札幌
011-241-2299
営 AM10：30～PM7：30
休 毎月 第2，3木曜

名古屋
1号店 052-263-1655
2号店 052-251-3399
営 AM10：00～PM7：00
休 1号店 毎週月曜
2号店 毎週水曜

秋葉原各店
営 平 日 AM10：00～PM7：00
日・祭 AM9：30～PM6：30
休 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

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

■バルーンファイト
ハドソン



ファミコンでおなじみのゲーム。空中を飛び回り、敵の風船を割っていくゲームです。ゲームは1人でも2人でもOK。

機種	メディア	価格	注文No
X-1	テープ	¥4,000	M12-1
X-1	5″2D	¥6,800	M12-2

■ゼビウス
エニックス



フル画面、フルキャラクターそして感動、興奮、神秘を完全にプログラム化。「ゼビウス」を君のディスプレイに再現!

機種	メディア	価格	注文No
PC-8801mkII/SR	5″2D	¥6,800	M12-3

■テグザー
ゲームアーツ



変形ロボット「テグザー」を君が操り、敵基地奥深く進んで行く。迫力あるサウンドと100種類以上の敵キャラクターが最高!

機種	メディア	価格	注文No
PC-8801mkIISR	5″2D	¥6,800	M12-4
PC-8801mkII/SR	5″2D	¥6,800	M12-5

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	エキサイトバイク
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(6″2D)	¥4,500(テープ)	¥4,000(テープ)	¥4,000(テープ)
注文No	M12-6	M12-7	M12-8	M12-9	M12-10
タイトル	チョップリフター	リザード	スペアチェンジ	アズテック	軽井沢誘拐案内
機種	X-1	X-1	X-1	X-1	X-1
ソフトハウス	ソフトプロ	クリスタルソフト	ソフトプロ	コンプティーク	エニックス
価格(メディア)	¥4,800(テープ)	¥4,800(テープ)	¥4,800(テープ)	¥4,800(テープ)	¥4,800(テープ)
注文No	M12-11	M12-12	M12-13	M12-14	M12-15
タイトル	ハイドライド	ウイングマン	棋太平	東京ナンパストリート	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	SPS	エニックス	スクウェア
価格(メディア)	¥4,800(テープ)	¥4,800(テープ)	¥4,500(テープ)	¥4,800(テープ)	¥5,800(テープ
注文No	M12-16	M12-17	M12-18	M12-19	M12-20
タイトル	ウィル(デストラップ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)	M12-23	¥5,800(テープ)	¥3,800(テープ)
注文No	M12-21	M12-22	M12-23	M12-24	M12-25

タイトル	らぶてっく	南海の標的	ウィル(デストラップII)	オービットIII	ハイドライド
機種	PC-8801mkII/SR	PC-8801/mkII/SR	PC-8801/mkII/SR	PC-8801mkIISR	PC-8801/mkII/SR
ソフトハウス	テーピーソフト	BEARS	スクウェア	テクノソフト	T&E
価格(メディア)	¥6,800(5″2D)	¥6,800(5″2D)	¥5,800(5″2D)	¥6,900(5″2D)	¥6,800(5″2D)
注文No	M12-26	M12-27	M12-28	M12-29	M12-30
タイトル	プロフェッショナル麻雀	軽井沢誘拐案内	巨人ゴーグ	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	アスキー	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	M12-31	M12-32	M12-33	M12-34	M12-35
タイトル	ロードランナー	ロードランナー	ウィングマン	コズミックソルジャー	パズルパニック
機種	PC-8801/mkII/SR	PC-8801/mkII/SR	PC-8801/mkII/SR	PC-8801mkII/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	工画堂	システムソフト
価格(メディア)	¥6,800(5″2D)	¥4,800(テープ)	¥5,800(5″2D)	¥7,800(5″2D)	¥6,800(5″2D)
注文No	M12-36	M12-37	M12-38	M12-39	M12-40
タイトル	アメリカントラック	ワールドゴルフ	ファンタジアン	キングフラッピー	将棋名人
機種	PC-8801mkIISR	PC-8801/mkII/SR	PC-8801/mkII/SR	PC-8801/800mkIISR	PC-8801/mkII/SR
ソフトハウス	日本テレネット	エニックス	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)	¥6,800(5″2D)	¥5,800(5″2D)	¥7,300(5″2D)	¥6,800(5″2D)	¥4,800(5″2D)
注文No	M12-41	M12-42	M12-43	M12-44	M12-45
タイトル	ビクトリアスナイン	ボコスカウォーズ	TOKYOナンパストリート	オホーツクに消ゆ	エプシロン3
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	ニデコ	アスキー	エニックス	アスキー	BPS
価格(メディア)	¥7,500(5″2D)	¥5,800(5″2D)	¥6,400(5″2D)	¥6,800(5″2D)	¥7,300(5″2D)
注文No	M12-46	M12-47	M12-48	M12-49	M12-50

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	ザ・ブラックオニキス
機種	PC-8001mkIISR	PC-8001mkII/SR	PC-8001mkIISR	PC-8001mkII/SR	PC-8001mkIISR
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	BPS
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)	¥5,800(テープ)
注文No	M12-51	M12-52	M12-53	M12-54	M12-55
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-8001mkII/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	M12-56	M12-57	M12-58	M12-59	M12-60

タイトル	ビクトリアスナイン	AX-10(アウトロー)	アメリカントラック	ハイドライド	野球狂
機種	PC-6001mkII/SR	PC-6001/mkII/SR	PC-6001mkII/SR	PC-6001mkII/SR	PC-6001mkII/SR
ソフトハウス	ニデコ	アスキー	日本テレネット	T&E	ハドソン
価格(メディア)	¥4,500(テープ)	¥3,800(テープ)	¥4,500(テープ)	¥4,800(テープ	¥4,000(テープ)
注文No	M12-61	M12-62	M12-63	M12-64	M12-65

タイトル	テグザー	コズミックソルジャー	テグザー	メルヘンベール	チャンピオンシップロードランナー
機種	PC-9801M	PC-9801M	PC-9801F	PC-9801M	PC-9801M
ソフトハウス	エニックス	アスキー	エニックス	システムソフト	システムソフト
価格(メディア)	¥9,800(5″2HD)	¥8,800(5″2HD)	¥8,700(5″2DD)	¥7,900(5″2HD)	¥6,800(5″2HD)
注文No	M12-66	M12-67	M12-68	M12-69	M12-70

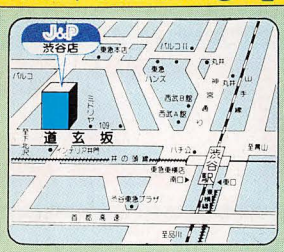
ピング

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

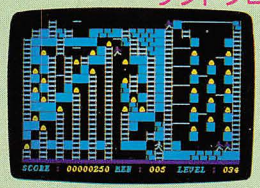
- 4F パソコン教室
  - パソコン教室
  - パソコンプレイルーム
- 3F OA機器・専門書籍
  - ビジネス・パソコン
  - ワードプロセッサ
  - ビジネスソフト
  - 専門書籍
  - ハンドヘルドコンピュータ
- 2F ビジネスパソコン
  - パソコン
  - ディスプレイ
  - プリンタ
  - フロッピーディスク
  - パソコンアクセサリー
- 1F ホビーのパソコン
  - ホビーパソコン
  - テレビゲーム
  - ゲームソフト
  - 学習ソフト



Personal Computer Store
J&P 渋谷店

東京都渋谷区道玄坂2丁目28番4号(〒150)
☎(03)496-4148

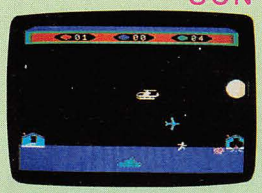
■チャンピオンシップロードランナー
ソフトプロ



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。

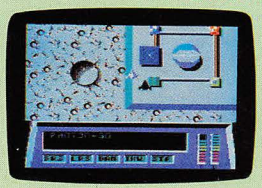
機種	メディア	価格	注文No
FM-7	テープ	¥4,800	M12-71
FM-7	5"2D	¥6,800	M12-72
FM-77	3.5"D	¥6,800	M12-73

■チョップリフター
SONY



機種	メディア	価格	注文No
SONY	ROM	¥5,700	M12-99

■コスモエクスプローラー
SONY



機種	メディア	価格	注文No
SONY	ROM	¥4,900	M12-100

タイトル	ぐっちゃんぱんく	ピクトリアスナイン	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-7	FM-7	FM-7	FM-77
ソフトハウス	ソフトバンク	ニデコ	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(テープ)	¥4,800(テープ)	¥4,800(テープ)	¥5,800(3.5"2D)
注文No	M12-74	M12-75	M12-76	M12-77	M12-78
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	M12-79	M12-80	M12-81	M12-82	M12-83
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)	¥7,800(3.5"2D)	¥4,500(テープ)	¥4,200(テープ)	¥4,800(テープ)
注文No	M12-84	M12-85	M12-86	M12-87	M12-88
タイトル	ボールバニカー	タイムトンネル	アークスロード	バリバリ伝説	MOLE MOLE
機種	FM-7	FM-7	FM-7	FM-7	FM-7
ソフトハウス	ポニー	ポンドソフト	ウインキーソフト	ポニー	日本エイ・ブイ・シー
価格(メディア)	¥3,500(テープ)	¥4,300(テープ)	¥7,800(5"2D)	¥3,500(テープ)	¥3,800(テープ)
注文No	M12-89	M12-90	M12-91	M12-92	M12-93

タイトル	ザ・コックピット	ミステリーハウス・ウォーリー	ロードランナー	ボルガード	ゼクサス
機種	MZ-1500	MZ-1500	MZ-1500	MZ-1500	MZ-1500
ソフトハウス	コムバック	マイクロキャビン	ユニバース	テーピーソフト	テーピーソフト
価格(メディア)	¥5,800(QD)	¥4,800(QD)	¥5,200(QD)	¥4,800(QD)	¥4,800(QD)
注文No	M12-94	M12-95	M12-96	M12-97	M12-98

MSX	タイトル	ハイバーラリー	ザース	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
	メーカー	コナミ	ポニー	T&E	アスキー	SONY
	価格(メディア)	¥4,800(ROM)	¥4,800(ROM)	¥4,800(テープ)	¥5,800(ROM)	¥5,900(ROM)
	注文No	M12-101	M12-102	M12-103	M12-104	M12-105
	タイトル	忍者君	野球狂	将棋名人	EXITING PACK	ラビアン
	メーカー	日本デクスタ	ハドソン	東芝EMI	ソフトプロ	ソフトプロ
	価格(メディア)	¥5,700(ROM)	¥5,780(カード+カートリッジ)	¥5,800(ROM)	¥6,800(3本セット)テープ	¥3,800(16K)テープ
	注文No	M12-106	M12-107	M12-108	M12-109	M12-110
	タイトル	ちまちま	カレイジアスペルセウス	イーアルカンフー	ロードファイター	チャンピオンプロレス
	メーカー	ボーステック	コスモスコンピュータ	コナミ	コナミ	ポニー
	価格(メディア)	¥5,600(ROM)	¥4,800(テープ)	¥4,800(ROM)	¥4,800(ROM)	¥5,500(ROM)
	注文No	M12-111	M12-112	M12-113	M12-114	M12-115
	タイトル	アウトロイド	リザート	ポートピア連続殺人事件	ジェットセットウィリー	ハイパースポーツ3
	メーカー	ストラットフォード	マイクロキャビン	エニックス	ハドソン	コナミ
	価格(メディア)	¥4,800(テープ32K)	¥4,800(テープ32K)	¥3,800(テープ32K)	¥4,800(カード)	¥4,800(ROM)
	注文No	M12-116	M12-117	M12-118	M12-119	M12-120

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
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

特集 FEATURE ARTICLE

身近なOA機器　低価格パーソナルワープロのすべて

パーソナルワープロの現状と今後の動向

パーソナルワープロ4機種テストレポート

ワードボーイ PW—10S　カシオワードHW—100
OASYS　LiteS　Sanward　mini

最新情報ネットワーク

MSX2試用レポート

三菱ML-G10
SONY HB-F5
東芝HX-23／23F
ビクターHC-80
YAMAHA YIS604／128
日立 MB-H3

X1, X1turbo カラーイメージボード&レキシコンの正体を探る!

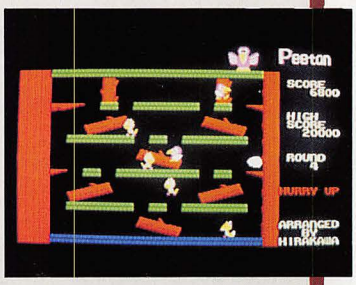


ホビーコーナー HOBBY CORNER

敵のミサイルぶっちぎれ!（PC-6001mkII/SR/6601）
サブマリン606

ご存知 PEETANのX1版（X1シリーズ）
PEETAN

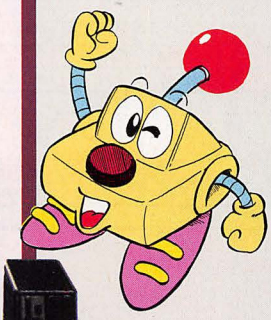
ピンチのときは必殺フロッピー投げ!（FM-7シリーズ）
FLOPPY



超強固な要塞を突破せよ!（MSX）
かべ

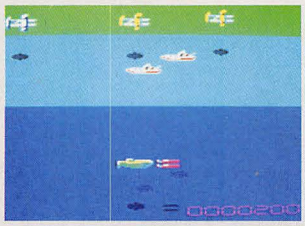
落とし穴に気をつけろ!（MZ-1500）
PONKEY

㊙テクニック一切なし!気ままなゲーム紹介
Tabeta Time ＝MZ1500ドルアーガの塔＝おもしろゲーム大紹介



シミュレーションゲーム大研究

ゲーム作りの疑問100%クリア!
ゲームメイキングQ&A



テクニカルコーナー TECHNICAL CORNER

MZ-1500で中間色が簡単に出せる
タイリング・ペイント&タイル・エディタ

SUPER DISKモニタ
DISK ZAP

パソコン通信機と電話機
パソコン・コミュニケーション入門





●毎月18日発売
●特別定価
●580円

隔月定期別冊付録 NO. 5
Business Computer Magazine BCM

身近になったパソコン通信
NEC電話パソコンPC-8801mkIITR／シャープスーパーMZ「TELEPHONE SOFT」／X1 turbo「Turbo NET」

11月号／大好評発売中

すぐ使える実用プログラム満載!!

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)

ゲームプログラムから内部解析まで

スーパー情報満載

- ●第1章 MZシリーズの歴史
- ●第2章 ハードウエア解剖
- ●第3章 ソフトウエア解剖
- ●第4章 スーパーMZの通信機能
- ●第5章 M25/S25 BASIC入門
- ●第6章 マシン語プログラミング入門
- ●第7章 ハードウエア内部解析
- ●第8章 ソフトウエア内部解析
- ●第9章 ゲーム&グラフィックプログラム集
- ●第10章 アプリケーション情報
- ●付 録 スーパーMZ全回路図



11月末発売予定!!

月刊マイコン別冊

EXPRESSION OF SENSIBILITY & COMMUNICATION

Super MZ活用研究

ハード&ソフトマスター編

高橋雄一・多部田俊雄 著　B5判 予価2,000円

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



12月号 絶賛発売中!!

パソコン製作記事

●今ハッカーごっこが一番おもしろい。
電話でプログラムが送れる!

パソコン通信ユニット

●MSXパソコンをギター・チューナや音程判定器にしちゃおう

周波数カウンタ・ユニット



入門図解製作記事

- おしゃべりタイマ
- ミニ自動点灯ランプ
- ハイパーダッシュ・ゲーム
- FMワイヤレス・マイク

オーディオ特集

●精鋭のエンジニアが創った!

オーディオ・フェアでのビックリ新技術

エレホビー製作記事

- 高感度中波BCLラジオ
- 豪華カラオケ・マシン
- FMステレオ・ヘッドホン・ラジオ

今月の特集

●ぼくらはチューニング・マジシャン

多局化を迎えたFM民放

●アマチュア無線は今こそアウトドアの時代

ハンディ&ポータブル・トランシーバ徹底ガイド

大型実体図付製作記事

- 音コントロール・カー
- ハム用オートアンテナ・チューナ

レギュラーコーナー

- BCLコーナー
- 無線コーナー
- 音楽コーナー
- 読者のプラザ
- パソコンBASICゼミナール



本田美奈子

定価630円

●好評! エレクトロニクス工作コンテスト

だれにもできるエレクトロニクス・ホビー

ラジオの製作



43機種255本のパソコンソフトを満載

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

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）、DELUXEII・III（1,400円）、DELUXEIV・V・VI（1,500円）が揃っています。



DELUXEシリーズ 第7弾 好評発売中 定価一,五〇〇円

お求めはお近くの書店、または本社出版販売部まで…

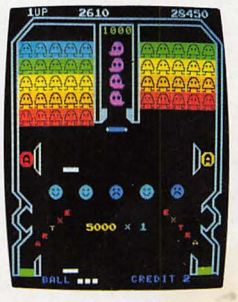
電波新聞社 出版販売部
東京本社 〒141東京都品川区東五反田1-11-15☎03-445-6111　大阪本社 〒530大阪市北区中之島3-2-4☎06-203-3361　西部本社 〒812福岡市博多区博多駅前2-13-23 ☎092-431-7411

第3刷好評発売中!! 掲載ゲーム全30タイトル 写真点数2500以上! カラーページ3

ALL ABOUT na

ナムコゲームのすべて





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・ゲーム大研究
★ギャラクシアン★ボスコニアン★ギャラガ★ギャプラス

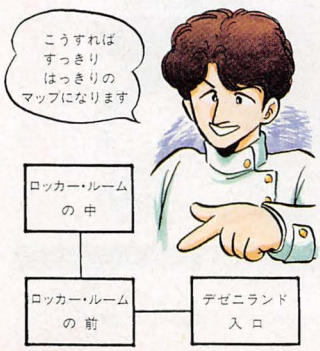
第4章：ナムコ キャラクター・ゲーム研究
★ラリーX★ニューラリーX★タンクバタリアン★キング&バルーン★ワープ&ワープ★ディグダグ★マッピー★グロブダー★ディグダグII

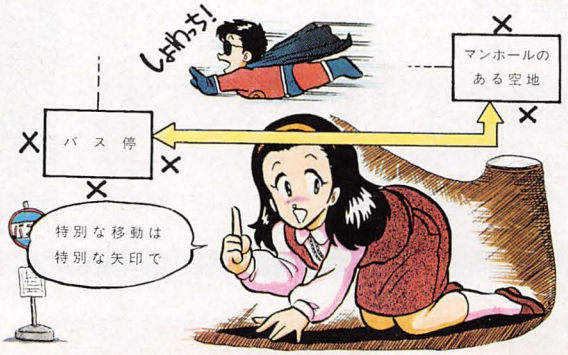
第5章：ナムコ ニュータイプ・ゲーム研究
★ポールポジション★ポールポジションII★ゼビウス★フォゾン★リブルラブル★ドルアーガの塔★パックランド★ドラゴンバスター★メトロクロス

ご愛読ありがとう!貴重な意見もありがとう!

★おもしろくてためになる。相模原市・西村竜一君★わからなかったゲームが理解できた。千葉市・大久保　淳君★カラーが多く読みやすい。名古屋市・内海公彦君★ナムコ　ミュージック全集が気にいった。南埼玉郡・浜野幸一君★ナムコグッズのカタログがいい。鳥羽市・小原教和君★キャラクター・パターン!これは資料になります。京都市・小早川辰久君★これを読んでナムコゲームに目ざめてしまった。草加市・牧野　茂君★すごくいい。特にスーパーテクが気にいった。矢板市・福田泰久君★少し不満もあるが，よくこれだけまとめたと思う。調布市・中村武郎君★０Ｆコーナーがあればもっとよかった。愛知郡・小川明生君★永久保存して思い出に残そうと思う。千葉市・高橋圭太郎君★実にいいと思う。神戸市・藤原一司君★多少価格が高いのが……でも，よく書けたなあと感心させられてしまった。倉敷市・和田悠孝君★たいへんすばらしい!音楽のプログラム送ります。待っててね!亀山市・西川信一君★ドット絵など，パソコンのオリジナル・ソフト制作の参考になる!鹿児島市・河野　崇君★なつかしいゲームも載っていたのでびっくりしました。網走市・成ヶ沢真樹君★本当にゲームのおくの奥までわかった。品川区・林　光一君★ゲームテクをさっそく実行したらうまくいったので感謝している。府中市・笹村崇雄君★ゲームセンターに行ってはいけないが，この本があればすべてわかる!相模原市・春原

Soft MAGAZINE DELUXE Vol. 2 チャレンジ パソコン アドベンチャ





▶アステカでこまっているＡＩＩＺ君，魚住君，吉村君，伊地知君，斉藤君，赤枝君▶軽井沢携誘案内でなやむ中尾君，稲田君，青木君，石田君▶はーりぃふぉっくすでつまずいている穴倉君，山田君，ま

み〜んなめんどう見ます!

11月22

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!!

SUPER Soft MAGAZINE DELUXE Vol. 1

namco

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★X1シリーズ＝７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
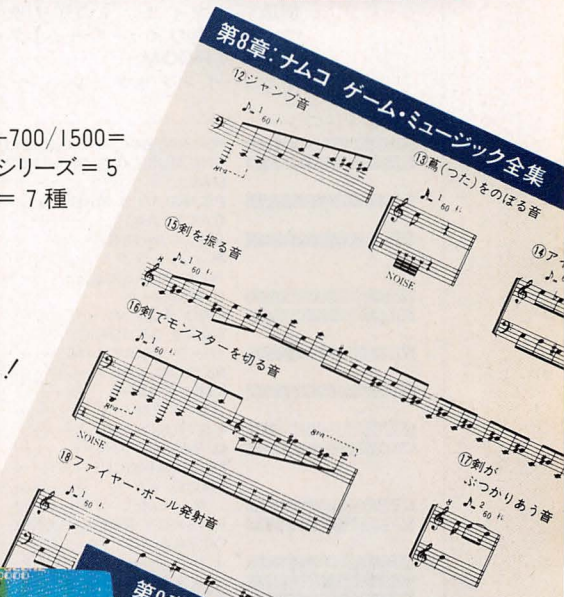
ジービー～メトロクロスまで，全ミュージック＆サウンド・データを楽譜で掲載！

第9章：ナムコ キャラクター・データ集

すべてのキャラクターのドット・データを掲載！

定価2,500円 書店で入手できない場合は、ご予約ください。

初版、第2刷は完売いたしました。







哲治君★思ったより中味が濃かった。天塩郡・佐藤　匠君★たいへん良いと思います。とくにＢＧＭ集，キャラクター図かんがよかった。大竹市・山中博文君★good！盛岡市・北沢大助君★ＢＧＭとキャラ表はとにかくすごい！えらい！宇都宮市・田川充矩君★サウンドをＰ６やＦＭやＭＳＸのプログラムにして載せてほしかった。鳩ヶ谷市・吉田雅之君★いつかnamcoについて本がでると思っていたが，迫力満点！！岡崎市・山田孝一君★とてもよい！オリジナル・ゲーム作りに役立つ。岡山市・山本真史君★バラデューク以降のスーパーソフトマガジンデラックスの発刊を待ってます。藤枝市・水島　裕君★うれしくて涙がでてしまった。ＢＧＭのソノシートが付いていればなあ。上福岡市・若林伸明君

ー・ゲーム

っちゃん，ヤジ君，五十嵐君▶サーガが解けない本江君▶ドリームランドで助けを求めている宮崎君，小池君，カッポン君，大野君▶デゼニでツマッている坂井君，新城君，駒田君……etc.



©株式会社ナムコ

予価2,000円

日発刊

マイコンBASICマガジン 12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㊶

パソコンゲームは効果音の時代だ！―ナムコサウンド・プログラムつき―……27
松田浩のキャラクター・ダンシングPart12―Sinカーブにアタック―……32
連載企画：「周辺機器使いこなしマニュアルその15」
―主力パソコン表現能力別研究Part1―……34
富士通FM-77シリーズ・ニューモデル「FM-77AV」紹介……40
Dr.Dと影のパソコン・レクチャー③……41
梶原巧のマイコン[もの知り]クラブ……149
つぐ美のホワイト・ルーム(クイズ)……160
あくせすROOM……162
ホット・インフォメーション・コーナー……228

特選パソコン・ソフト……

BM-Jr/LII$_2$	POKURIN2 BAKURIN'S BUILDING……バクリンからリンゴを取りかえせ！	渡辺　礼司	52
BM-LIII/マーク5	THE BUILDING OF NIGORI……宝箱はどれか？記憶力と根気が勝負！	トキ＆ラオウ	54
	BALL……二つのボールを誘導してガッチンコ！敵の動きを読んでください	勇　次	56
C1	PENGUIN'S BAR……氷原のお金を拾ってバーへくりだそう！	鈴木　剛	58
	BATTLING2……フラフラ飛行機を操って相手をやっつけろ！	H Y O ！	59
FM-7/77	ICE CARRIER……しつこいモンスターをふりきり,★をならべましょう	井原　靖信	61
	ディストラクション……敵陣地を破壊するシミュレーション・ゲーム	富田　靖子	63
	New Apple Catch……落ちてくるリンゴを拾い集めましょう	フルーツ・ソフト	65
FP-1000/1100	OPOOOH……ごぞんじプロレス・ゲーム！白熱のDEMPAシリーズ開催!!	佐々木基貴	67
JR-100	PRO BOXING……倒すか，倒されるかの熱血ボクシング	杉山　茂雄	69
	WARS OF ISHII……迫りくる敵軍団をレーザー・ビームで撃破せよ！	MICHAEL	70
JR-200	ガッタンGATTAN……土で敵をつぶして酸素を取ろう	浜林　輝樹	72
	BLOCK AREA……強力バズーカ砲で敵ファイターをやっつけろ！	林　邦彦	74
M5	CHIP＆TAP3……タップ君を動かしてチップ君に星を取らせてください	岡村　克宜	76
	スター・ファイト……息もつかせぬ攻撃に君は立ちむかえるか!?	藤倉　広	78
MAXMACHINE	ASTEROID……オンボロ宇宙船でアステロイドを突破できるか!?	内気なてっちゃん	80
MSX	Orders 5……つぎつぎに実体を移すモンスターをのがれてブロックを破壊せよ！	丸山祐一郎	81
	PASE＆POLL……いじわるなボール君をかわしてハートを集めましょう	安田　充	83
	FACE……武器はスパナ1本。屋敷内のリンゴとお金を集めてください	稲山　悟	85
MZ-1200	いないいないバァー……おや？私はどこ！歩け，歩けで，ワンキー・ゲーム	てつろうくん	87
MZ-700	BASKET BALL GAME……相手と1対1のバスケット・ゲームだ！	吉田　拓	88
	OTTA＆TOTTA……オッタ君とトッタ君の物語。逆方向に動きます	小幡　利顕	90
MZ-1500	トリサンmk1'sアルバイト……人気のROCKERのアルバイトをするんだって	斉藤　将之	92
MZ-80B/2000	不老長寿の林檎……長生きをするには，あのりんごが必要だ！	小畑　健一	94
MZ-2000/2200	CANDIES PANIC……BBコーナーのMZ版！キャンディたちが勢ぞろい	登坂　裕之	96
MZ-2200	移植版 CARRYING FRUITS……う～ん，頭を使って一思考型ゲームの決定版？	児玉　忠士	99
PASOPIA(T)/5	FIRE PANIC……地中に埋もれたコンロが火をはく！キミの運命は！	林　直樹	101
PASOPIA7	Cheer up！MORI kun……森君の家にせまるバグ虫を退治せよ	松浦　則政	103
PC-6001/mkII/6601/SR	ミラー・ポイント……前作で減びたはずの「ざこ」が復しゅうしてきた！	©NAMAGA	106
	火星の戦い……ビューン！バキューン！シューティング・ゲームです	ふえにっくす	108
PC-6001mkII/6601/SR	太公望漁図……のんびり釣でもしましょうか。のどかだね	水谷　嘉宏	110
PC-6001mkIISR/6601SR	移植版 CAT WARS……ワンとほえるとニャンと鳴く。小川の金魚を守るポチ	坂本かずや	112
PC-8001/mkII/SR	CUBE ROOM……ここは，サイコロだらけのへや！なんとか脱出しなければ	土田　憲一	114
	HOLE MAZE……国旗を拾うのがキミの任務。でも，ところどころに穴が	小熊喜代夫	116
PC-8001mkII/SR	PINTA……ロードランナー・タイプのラダーゲームだ	後藤　正	118
PC-8001mkIISR	SCOOPER……照準を合わせて，敵を撃つコックピット・ゲーム	南川　隆	120
PC-8801/mkII	ブロック落とし……宝物をすべて取れ！おっ，プロペラが追いかけてくる	木本　祐人	122
PC-8801mkIISR	FIELD WARS……ミニカル星人だ！壁に囲まれた空間での戦い	P A N D A	124
PC-9801/E/F/M	移植版 BOMB＆BOB……時間がない！急いでバクダンを運びだせ!!	荒木　大輔	126
ぴゅう太	花さかジイさん……枯れ木に花を咲かせましょう	タイガース	128
S1	Signal LandのSalt Wars……Signal Landの王にやとわれたキミの活躍は？	Mr.I Love you	130
SC-3000	LASER SABEL……ヘリコプターをレーザー・サーベルで一突き	六川　一彦	133
	BOUNCE……ボールやトゲをよけながら箱を登ったり降りたり	西川　俊二	134
VIC-1001	MAZY BALL……一筆書きで迷路をぬりつぶそう	映像音響研究会	136
X1/C/D/F/ターボ	水戸黄門……黄門様を守る助さんと格さんの活躍はいかに	M.Y	138
	FIRELES CASTLE……活気ない城にとじこめられた姫を助けだせ！	日野　義敬	140
PASOPIAmini	THE BATTLE OF SPACE……敵戦闘機をミサイルで撃ち落とせ！	韮沢　敬和	143
PB-100	DANGER ZONE……障害物をさけて進め，進め！	山口　徹	144
	PING PONG……ポケコン版ピンポン。それ，スマッシュ！	入沢　恒志	145
PC-1245/51	移植版まくら投げ……まくら投げってなんでこんなにおもしろい！	綾部鉄之介	146
PC-1500	キッチンクルクル……台所にある物が突然せまってきた！さあ，どうする？	すっさん	147
PC-2001	パーフェクト・ロード・ウォーカー……ポケコン版ロードランナー・タイプのゲームだ	田中　利明	148
ランダム・コーナー			
MSX	Kimcoのぶっちぎりテクニック考④　FOOT STEPS		151
JX	おばけの国……ミイラやフランケンシュタインをさけながらオリビアを救いだせ	Mr. JX	153
実用プログラム・コーナー			
FM-7/77	落書きプログラム……FM-7がキャンバスに！たのしい落書きをどうぞ	MILL	157
JR-800	WORLD CLOCK……世界の時刻が一目でわかるんだって	浜平　隆志	159

©マイコンBASICマガジン12月号

第4巻　第12号
昭和60年11月25日印刷
昭和60年12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㊶
キミもSOUND文を使いこなそう

パソコンゲームは効果音の時代だ！

ナムコ・サウンド・プログラムつき



木村祥久

メリークリスマス！♪チャンチャンチャーンチャンチャンチャーン鈴が鳴る♪クリスマスになると，ソリに乗ってやってくるサンタクロース。

やはり，あの〝チャンチャンチャーン〟という音があってこそ，クリスマスだなーって感じがしますよね。もし，音がなければ，夢をもたらすサンタクロースも，ただのおっちゃんですものね。

音の効果って，ものすごく大事なんですね。これは，ゲームを作るうえでも，同じことです。

みなさんも，ベーマガに投稿しようと一生けんめい，ゲームを作っていることと思いますが，ゲームを作るとき，頭を悩ませているのに，効果音があるのではないでしょうか。

この効果音のできいかんで，ゲームが楽しくなったり，つまらなくなったりしてしまうことがあります。それに，アーケードマシンの中でも人気のあるゲームほど，とても気持ちのいいサウンドをひびかせていますよね。

いくらグラフィックがきれいでも，サウンドが貧弱では，ゲームの魅力も半減してしまいます。

前おきが長くなってしまいましたが，というわけで，今回の移植テクでは，PSGのSOUND文の使いかたについて研究してみましょう。これで，キミのプログラミングのセンスもグーンと上昇！

なお，後半では，ただ今ナムコ・サウンド・プログラムを募集中ですが，近況報告というわけで1作紹介しています。

★　★

PSGとはなんじゃらほい

〝PSG〟とは，Programmable Sound Generater（プログラマブル・サウンド・ジェネレータ）の略で，プログラマブルにサウンドをジェネレートするものということなんだ。えっ？わからないって？簡単にいうと，パソコンのオルガンということです。

では，さっそく，SOUND文について研究してみることにしましょう。

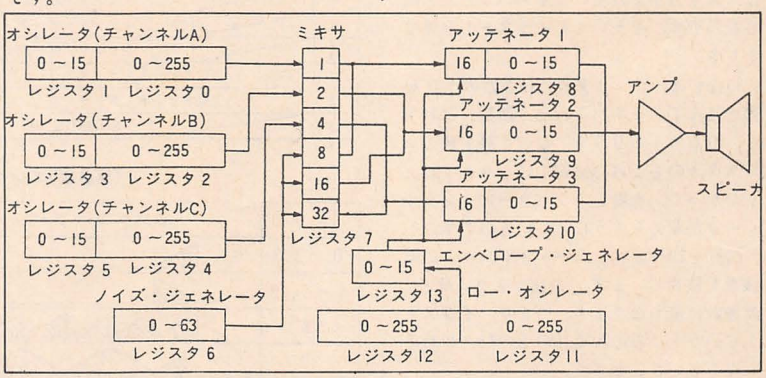
おっと，その前に大事なことを忘れていました。ここでは，AY8910というICを使ったPSGについて説明していきます。（AY8910シリーズの使われているパソコンは，PC―6001mkII/6601，FM―7/77 X1シリーズ，MB―S1，MSXなどです）。

プログラミングするうえで大切なのは，マニュアルを読むことですね。

もちろん，SOUND文ものっているはずです。そのSOUND文の説明のところには，たいてい**第1図**と**第1表**のようなものがのっていますが，キミは，この図がなんだかわかっていますか？わかりにくいという人のために，**第1図**をわかりやすく書き換えると，**イラスト1**のようになります。これなら，だいたいわかるでしょう。

とにかく，SOUND文を使えば，直接PSGをコントロールすることができるんです。

♪　♪



〈第1図〉サウンド・ジェネレータのブロック図

第1図の語句の説明

オシレータ：発振器＝音を作るところ
ノイズ・ジェネレータ：雑音発生器＝ザーッという音を作るところ
ミキサ：混合器＝このPSGでは，ノイズを混ぜるか混ぜないかとか，どのチャンネルの音をだすか，などを決めるところ
アッテネータ：減衰器＝音を小さくするところ。つまり，ボリュウム的存在
エンベロープ・ジェネレータ：波形発生＝いろいろな波形を作る。このPSGでは，エンベロープ・ジェネレータで作った波形により，アッテネータ（減衰器）をコントロールする。
ロー・オシレータ：低周波発振器＝低い周波数の信号を作る。このPSGでは，ロー・オシレータにより，エンベロープ・ジェネレータで作られる波形の速さをコントロールしている。

では，SOUND文を使いこなそう

ＰＳＧのしくみが少しわかったところでＳＯＵＮＤ文を使ったサンプル・プログラムを自分のパソコンに入力してみてください。サンプルは，八つあげておきます。

では，まず**リスト１**から順番に説明していきましょう。

リスト１をＲＵＮさせて，10ぐらいの数字を入力すると，なんとも気味の悪い（聞く人によっては気持ちがいいかもしれません）音がするでしょう。ほら，〝ヘロヘロヘロ～～〟だって！

これは，オシレータの発振周波数を，ランダムに変えているからなんです。簡単に言うと，音の高さを適当にしているというわけです。

もっとくわしく，この**リスト１**のプログラムを説明してみましょう。

20行で，レジスタ７に16進数でＦＥを書き込んでいます。ＦＥを２進数になおしてみると，

$$\underbrace{1111}_{F}\ \underbrace{1110}_{E}(2)\quad(16)$$

となります。ここで**第１表**のレジスタ７のデータのところを見てください。ＦＥを書き込むことで，トーンのＡのところだけ０になるでしょう。こうすることによって，チャンネルＡだけの音がでるようにしているわけです。つまり，０にするということは，スイッチをＯＮにするということと同じなんです。もういちど**イラスト１**を見てください。

30行では，レジスタ８に16進数の１０を書き込んでいます。これを２進数になおすと，〝０００１００００〟なので**第１表**のレジスタ８のところのＭが１になりますね。したがって，音量をエンベロープ・ジェネレータが変えるようにしているのです。

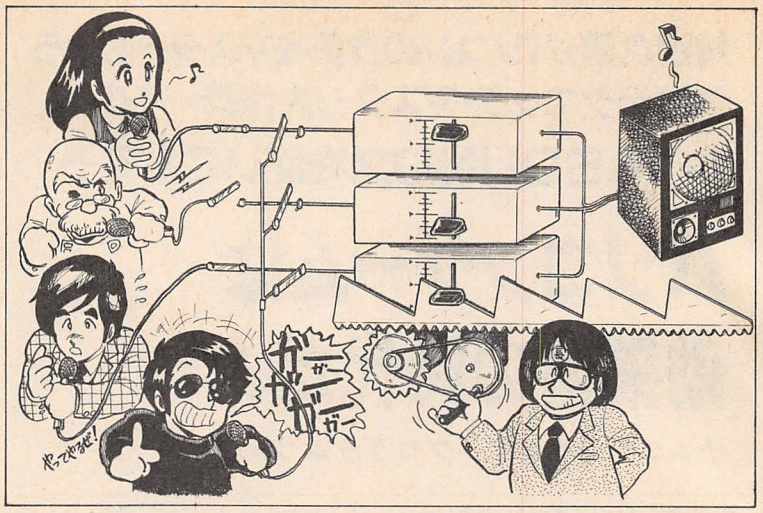
60行と70行では，ロー・オシレータの周波数を決めています。数値が大きいほど，周波数は低くなります。つまり，**イラスト１**でいうところの編集長の手の動きがおそくなるということです。

80行では，波形を選んでいます。**第２表**を見てみると，Ａ(16)＝10を選ぶと波形は〝◣◣◣◣〟となることがわかります。したがって，**イラスト１**でいうところの音量つまみを動かしている板を〝◣◣◣◣〟に変えたことになるのです。

90行では乱数を発生させ，100～130行でチャンネルＡの周波数を決めています。

100行と110行は，Ｊを256で割ると，いくつ割れるか，あまりはいくつかを調べています。

なぜなら，レジスタ０には，256以上の数を書き込めないからなんです。



《イラスト１》つぐ美ちゃん，Dr.D，編さんが，オシレータで，影さんがノイズ・ジェネレータ。編集長がロー・オシレータです。このイラストだと，つぐ美ちゃんの声と編さんの声がスピーカーから聞こえる。編さんの声には影さんの声が混じって，スピーカーからでる大きさが，大きくなったり，小さくなったりする。この速さは編集長が回すハンドルの速さで変わる

《第１表》各ブロックに対応している14個のレジスタの機能

レジスタ番号	データ 7	6	5	4	3	2	1	0	動作	備考
0	下位８ビット・データ								チャンネルＡの音階	音階は12ビットのデータで表現する
1					上位4ビット・データ					
2	下位８ビット・データ								チャンネルＢの音階	
3					上位4ビット・データ					
4	下位８ビット・データ								チャンネルＣの音階	
5					上位4ビット・データ					
6	５ビット・データ								ノイズ周波数	
7		ノイズ C	B	A	トーン C	B	A		ノイズ・トーンのチャンネルの選択	
8			M	４ビット・データ					チャンネルＡの音量	Ｍ＝０のとき下位４ビットが音量調節 Ｍ＝１のときエンベロープ作動
9			M	４ビット・データ					チャンネルＢの音量	
10			M	４ビット・データ					チャンネルＣの音量	
11	下位８ビット・データ								エンベロープ周期	
12	上位８ビット・データ									
13					SOUND文参照				エンベロープ波形	

《第２表》エンベロープパターン

	エンベロープパターン（縦軸は音量、横軸は時間）
0～3,9	
4～7,15	
8	
10	
11	
12	
13	
14	

それでは，音を楽しんで！

おつぎはと…。**リスト２**からを入力して，音を楽しんでください。

リスト２をＲＵＮすると，〝スコン，スコン，……〟という感じの音がでるでしょう。この音は，ノイズを使っているんです。(70行）ゲームにも使えそうでしょ！

では，**リスト３**を打ち込んでみようか。それ，ＲＵＮ！〝チューチューチュー……〟どうですか？かなり一般的な音だけど，ただ，簡単なのがとりえなんです。

リスト４のほうを聞いてみましょうか。少し変わった音がしませんか？〝ピュ～～～ン〟。音の高さがビミョウに変化しながら

★**お知らせ**：「ナムコ・キャラクター，サウンド・プログラム」に多数の応募ありがとうございました。優秀な作品も数多くありましたが，全体的にはイマイチでした。そこで，しめ切りを10日間延期して11月末日とします。なお，作品がバック↗

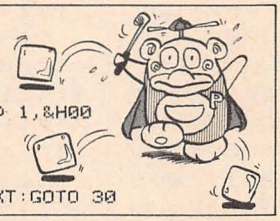
《リスト1》ヘロヘロヘロ～～～

```
10 INPUT "0-63";I
20 SOUND 7,&HFE
30 SOUND 8,&H10
40 'SOUND 0,&HFF
50 'SOUND 1,&H00
60 SOUND 11,&H7F
70 SOUND 12,&H00
80 SOUND 13,&HA
90 J=I*I*(RND(1)+1)
100 H0=J MOD 256
110 H1=INT(J/256)
120 SOUND 0,H0
130 SOUND 1,H1
140 GOTO 90
```



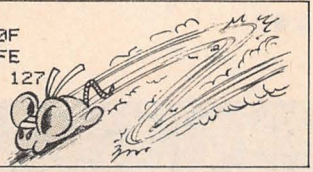
《リスト2》スコンスコンスコン～～～

```
5 'SOUND1
10 SOUND 11,&HFF
20 SOUND 12,&H04
30 SOUND 13,&H00
40 SOUND 0,&H4F:SOUND 1,&H00
50 SOUND 8,&H10
60 SOUND 6,&H02
70 SOUND 7,&HF6
80 FOR I=0 TO 500:NEXT:GOTO 30
```



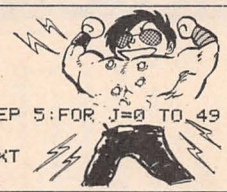
《リスト3》チューチューチュー～～～

```
5 'SOUND2
10 SOUND 8,&H0F
20 SOUND 7,&HFE
30 FOR I=0 TO 127
40 SOUND 0,I
50 NEXT
60 GOTO 30
```



《リスト4》ピュ――ン

```
5 'SOUND3
10 SOUND 8,&H0F
20 SOUND 7,&HFE
30 SOUND 1,0
40 FOR I=0 TO 200 STEP 5:FOR J=0 TO 49 STEP 25
50 SOUND 0,255-J-I
60 FOR K=0 TO 100:NEXT
70 NEXT:NEXT
```



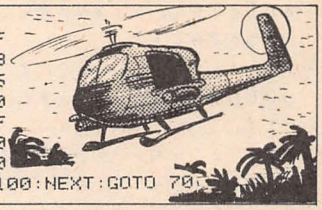
《リスト5》フワフワフワ～～～

```
5 'SOUND4
10 SOUND 7,&HFE
20 SOUND 8,&H10
30 SOUND11,&HFF
40 SOUND12,&H00
50 SOUND 1,0
60 FOR I=0 TO 150 STEP 5
62 SOUND13,&H04
65 FOR J=0 TO 100 STEP 10
70 SOUND 0,255-J-I
100 NEXT:NEXT
```



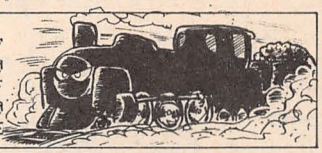
《リスト6》パタパタパタ～～～

```
5 'SOUND5
10 SOUND 0,&HFF
20 SOUND 1,&H03
30 SOUND 7,&HF6
40 SOUND 8,&H10
50 SOUND11,&HFF
60 SOUND12,&H00
70 SOUND13,&H00
80 FOR I=0 TO 100:NEXT:GOTO 70
```



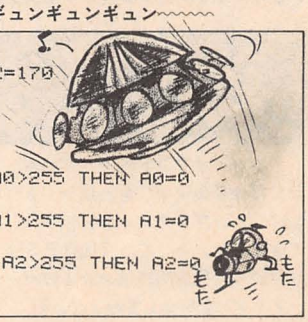
《リスト7》シュッシュッシュッ～～～

```
5 'SOUND6
10 SOUND 7,&HF7
20 SOUND 8,&H10
50 SOUND11,&HFF
60 SOUND12,&H00
70 SOUND13,&H0E
```



《リスト8》ギュンギュンギュン～～～

```
5 'SOUND7
10 A0=0:A1=84:A2=170
20 SOUND 7,&HF8
30 SOUND 8,&H0F
40 SOUND 9,&H0F
50 SOUND10,&H0F
60 A0=A0+10:IF A0>255 THEN A0=0
70 SOUND 0,A0
80 A1=A1+10:IF A1>255 THEN A1=0
90 SOUND 2,A1
100 A2=A2+10:IF A2>255 THEN A2=0
110 SOUND 4,A2
120 GOTO 60
```



※これらのプログラムは、PSGにAY8910シリーズを使ったもので動きますが、機種により、音の高さと速さが変わることがあります。

高くなっていくようになっています。これなら，エネルギーをためるときの音に使えそうですね。

リスト5は，**リスト4**と同様に〝FOR－NEXT〟のループを2重にしてあります。〝フワフワフワ～～～〟。しかし，**リスト4**とはだいぶちがった音がするでしょう（また，不気味な音を作ってしまった）。

さて，**リスト6**のほうはどうかというと，〝パタパタパタ……〟。ふむ，ふむ，今までにくらべたら，まともな音ですね。ヘリコプターの音に似ていませんか？（どこが……）。

そして，**リスト7**ですが，どうです？リアルでしょ。〝シュッシュッシュッ……〟。SLの音っぽく作ってみました。これは，ノイズだけでできています。

最後の**リスト8**は，超豪華にも，3重和音を使って，UFOの音を作ってみました。〝ギュンギュンギュン……〟。えっ？UFOの音なんて聞いたことないくせに，変な音をだすな！

なんて言ってないで…。イメージが貧しいんだから。

SOUND文は，どのように使うの？

▶なんでもいいから音をだそう！

はっきり言って，マニュアルにはSOUND文のくわしい使いかたはのっていません。**第1表**のような表と，わけのわからん式がのっていると思います。これでは，若葉マークのキミでは，SOUND文を使えないね。そこで，くわしく説明してあげよう。

SOUND〈SGレジスタ番号〉,〈データ〉

というふうに書式が決まっています。SGレジスタ番号というのは，**第1表**のレジスタ番号のことです。つまり，この番号で，どこにデータを書き込むか決めるというわけなんです。レジスタ0とレジスタ1は，チャンネルAの音階（音の高さ）を決めるためにあるのです。

ここで，ビットという言葉がでてきます。2進数がわかれば，理解できるので，教科書をよく読んでおこう。レジスタとは，要するに意味のあるメモリのことと思ってください。メモリとは，ただ数をおぼえておくだけですが，レジスタは数を書き込むことで，なにか特別なことをします。このレジスタは，1バイトなので8ビットだから，0から255までの数を書き込めるのです（2を8回かけると256になるでしょう）。

ところで，音階を決めるのに，256種類では少ないので，ケタを増やそうというわけで，12ビットにしたんです。そういうことで12ビットのうちの下8ケタと，上4ケタを二つのレジスタにわけたというわけです。少しは，わかりますか？

レジスタ7はノイズ・トーンのチャンネル選択用で，対応する各ビットを0にすることで各チャンネルを選択するということになっていますが，例として，ノイズBとチャンネルCを選んでみましょう。ノイズBはビットの4です。そして，チャンネルCはビットです。したがってレジスタ7のデータは，

××101011(2)

となります。×は0でも1でもOKですが，

ランドやドラゴンバスターなど新作に集中していますので，アナ場は……。まだまだ間にあいます。ドシドシ応募してください。また，「ゲーム・プログラミング講座」にもたくさんの質問が寄せられています。いよいよ新年号から，みなさんに↗

1としておきます。とすると，このデータを16進数にすると，＆ｈＥＢとなるので，ＳＯＵＮＤ７，＆ｈＥＢとすればノイズＢとチャンネルＣの音がだせるようになるわけです。

▶音量調節はどうやって？

さて，おつぎは音量調節です。チャンネルＡの場合レジスタ８にデータを書き込みます。エンベロープ・ジェネレータを使わないとき(使うときは後で説明します)は，ビット４に０を書いて，下４ケタの数により音の大きさが変化します。

チャンネルＡから中ぐらいの音をだすには，〝ＳＯＵＮＤ８，＆ｈ０Ａ〟とすればいいわけです。

エンベロープ・ジェネレータを使うときは，ただたんにビット４に１を書くだけでいいのです。したがって，チャンネルＡの音量をエンベロープ・ジェネレータで変化させるには，〝ＳＯＵＮＤ８，＆ｈ１０〟とすればＯＫです。とにかく２進→16進の変換ができないとだめなんですよね。

エンベロープ・ジェネレータを使うと音がどのように変化するのでしょう？第２表をもう一度見てください。これがエンベロープ・ジェネレータで作れる波形です。のこぎりの形をしたものや，三角形がたくさんならんだのや，いろいろあります。つまり，この形のとおりに，音の大きさを変化させることができます（波の高いところほど大きな音がでる)。

ですから，〝ＳＯＵＮＤ13，０〟とすると，音はいきなり大きくでて，だんだん小さくなり，聞こえなくなります。このだんだん小さくなる時間を決めるのが，ロー・オシレータで，レジスタの11と12に値を書き込むことで自由に調節できます。

レジスタ11は下８ケタでレジスタには上８ケタなので，レジスタ12の値は，レジスタ11の値の256倍ということになります。ですから，エンベロープ周期のデータを256で割ったあまりをレジスタ11に書いて，商をレジスタ12に書けばいいのです。レジスタ13でエンベロープを選びます。使いたい波形の番号をレジスタ13に書き込めばＯＫ。その時点で音がでてきます。

▲サンプル・リストで好きな音を

ひととおり説明したので，サンプル・リストの値を書き変えて，自分の好きな音を作ってみてください。要はいかに，音の高さと音の大きさを変化させて組み合わせるかということです。

ゲームに使うときは，どうするの？

さて，実際ゲームに使うときは，どうすればいいでしょうか，**リスト１**や**リスト３**，**リスト４**，**リスト５**，**リスト８**のようなプログラムは，音の高さを変えている間は，それ以外のことはできません（つまりゲームが止まってしまう)。

したがって，**リスト２**のようなプログラムにすれば，ゲームの効果音としても十分使えるでしょう（もちろん80行は音をループさせているところなので，使わない)。

また，ゲームのバックグラウンド・サウンドとしては，**リスト７**のようなものがいいでしょう。とにかく，いろいろプログラムを作っておもしろい音を作ってみてください。

ナムコ・サウンド・プログラム優秀作途中報告

Ｘ１／Ｃ／Ｄ／Ｆ／ターボ用　パックランド　©株式会社ナムコ

by宮脇慎治

ナムコ・サウンド・プログラムをただ今募集中ですが，はやくもすばらしいプログラムが投稿されてきました。そこで，今回はＰＳＧを使った代表的機種のＸ１のパックランドを紹介してみましょう。

少しリストが長いかもしれませんが，自分のパソコンから，ゲームセンターのマシンどおりのサウンドがでるのだから，がんばって入力してみてください。

また，これからナムコ・サウンドを作って送ろうというキミたちにも，参考になるのではないでしょうか。

この作品は，パックランドですが，すごくフンイキがでていてよかったです。また，キャラクターまで，ＰＣＧを使って作っていますよ。

プログラムについて，ちょっと言わせてもらうと，ＰＬＡＹ文でよく使う文字列は，定義しておくべきですね。入力する手間も考えてほしいところです。

それと，モンスターハウスの中での音楽は，２重和音になるので，カギでドアを開ける音を入れると，なお，よかったと思います。

〈リスト〉ナムコ・サウンド・プログラム―パックランドforＸ１

```
0 '―――――――――――――――――――――――――― PAC-LAND ―――――――――――――――――――――――――― 4ﾒﾉ MUSIC
10 '――――――――――――――――――――――――――――――――――――――――――――――――――― CREDIT SOUND
20 PLAY"V1404C9DDRO3C#GO4C#GO5C#GO4V11:V12" '―――――――――――――――――――――――――――――――
30 PAUSE 10:PLAY150
40 PLAY"O5G3RF4D1-B3C9R5:O3R5F4O4R1R3#A9R5:R5O5C4R1R3O3G9R5":PLAY150
50 PLAY"O5F1GFGF3-A1-#ACDCDCC-F-G1-A1R-ARR5:O3F5+CA+F+C8+C4:V11O3C0RRCRCRCRRCRCRR
60 PLAY"O5F1GFGF3-A1-#ACDCDCC-F-G1-A1R-ARR5:O3F5+CA+F+C8+C4:V11O3C0RRCRCRCRRCRCRR
70 PLAY"F1GFGF3-A1-#ACDCDC3-F-G1R-GRR5R5:O3F5+CA+F+E+D+C&#A3:CRRRCRCRCRRRCRCRRRC
RRRCRCRRRCRRRCRRRCRCRRRCRRRCRCRRRCRRR"
80 PLAY"V15-A5E3R-A5E3R:O3V10A2R0A2R0A2R0A2R0A2R0A2R0A2R0A2R0:CRRRCRRRCRCRCRRRCR
RRCRRRCRCRCR"
90 PLAY"V14R3FR1DE3D7:O4V11D1RD0RDRR1D1C3 D1RD0RDRR1D1C3:CRRRCRRRCRCRRRCRRRCRRC
RRRCRCRRR"
100 PLAY"O5-G5D3R-G5D3R:O3V10B2R0B2R0B2R0B2R0B2R0B2R0B2R0:CRRRCRRRCRRRRRRRRRCR
RRRCRRRCRRRRR":PLAY300
110 PLAY"R405+E0&#CGEDE8CO4BGFDCO3BBBRRR:R4O5&0FC#FE#C#DCO4BAGDCO3#A#A#ARR"
120 PLAY"150:PLAY"O5R1CIDEDC5:O4R1G1C+CBG5"
130 PLAY"O5F1GFGF3F1GFGF5:F4R1F4R1#D4R1:#D4R1"
140 PLAY"F1GFGF2R1F3+F1B0RBRBRFRF2:O4D4R1D4R1#C4R1#C4R1"
150 PLAY"F1GFGF3-A1-#AC1DCDC5:C5F03C+E:CRRRCRCRCRRRCRRRCRCRCRRRCRRR"
160 PLAY"R3 O&F805#FGDEO3#A4R2:R3 O5+E0FBWFA-#D4R2"
170 PLAY":O3V13+C3CDEV11"                    :O3F5+CA+F+C8+C4:V11O3C0RRCRCRCRRCR
RRCRRRCRCRCRRRCRRRCRRRCRCRRRCRRRCRCRRRCRRR"
190 PLAY"F1GFGF3-A1-#ACDCDC3-F-G1R-GRR5R5:O3F5+CA+F+E+D+C&#A3:CRRRCRCRCRRRCRRRC
CRRRCRCRRRCRRRCRRRCRCRRRCRRRCRCRRRCRRR"
200 PLAY"V15-A5E3R-A5E3R:O3V10A2R0A2R0A2R0A2R0A2R0A2R0A2R0A2R0:CRRRCRRRCRCRCRRRC
RRRCRRRCRCRCR"
210 PLAY"V14R3FR1DE3D7:O4V11D1RD0RDRR1D1C3 D1RD0RDRR1D1C3:CRRRCRRRCRRRCRRRCRRRC
CRRRCRCRRR"
220 PLAY"O5-G5D3R-G5D3R:O3V10B2R0B2R0B2R0B2R0B2R0B2R0B2R0:CRRRCRRRCRRRRRRRRRCR
RRCRRRCRRRRRR":PLAY300
230 PLAY"R405+E0&#CGEDE8CO4BGFDCO3BBBRRR:R4O5&0FC#FE#C#DCO4BAGDCO3#A#A#ARR"
240 PLAY150:PLAY"O5R1CIDEDC5:O4R1G1B+CBG5"
250 PLAY"O5F1GFGF3F1GFGF5:F4R1F4R1#D4R1:#D4R1"
260 PLAY"F1GFGF2R1F3+F1B0RBRBRFRF2:O4D4R1D4R1#C4R1#C4R1"
270 PLAY"F1GFGF3-A1-#AC1DCDC5:C5F03C+E:CRRRCRCRCRRRCRRRCRCRCRRRCRRR"
280 PLAY"R3 O&F805#FGDEO3#A4R2:R3 O5+E0FBWFA-#D4R2"
290 PLAY"O3V13+C3CDEV11"
300 PLAY"O5F1GFGF-A-#ACDCDCC-F-G-A3R":PLAY"CB:O3F8:O4&&"
310 FORI=0TO 50:PLAY3600:PLAY"V1106C3R3:V1106C4R1:V1306C6C5":NEXT
320 PAUSE9:PLAY150 '――――――――――――――――――――――――――――――――――― MONSTER HOUSE MUSIC
330 PLAY"V1405G3R3F4D1-B3C9R5:O3V12R5F4O4R1R3#A9R5:V11R5O5C4R1R3O3G9R5"
340 FORI=0TO1:IFI=1THENPLAY1&&0:PLAY"O5V11C3#CCHCDF#GBEG#A+#CWFA+C+#D1O5V11D3F#G
BE&#A#CWFA+C+#D#GB+D+F":PLAY112.5:PLAY"!O3V12E7#F5G#C#D3E5-G":ELSEPLAY112.5:PLA
Y"!O3V12E7WF5G#C&#D3E5-G"
350 PLAY112.5:PLAY"V1004#A3+#DB+E#A+#DB+E:-A9"
```

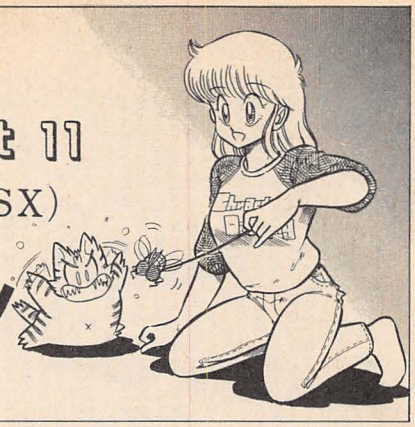

お答えしていきますよ。遠藤先生をはじめ，ゲームスタジオの先生がたもハリキッテ執筆にとりかかっていますので，先生がたに「おっ!!」と言わせるようなスルドイ質問をドシドシお寄せください。なお，応募の方法については，「ナムコ・キ↗

```
360 PLAY"V1204#A3+#DB+E#A+#DB+E:-#A9"
370 PLAY":F7G5#GE6#F3G5#C"
380 PLAY"V1204#A3+#DB+E#A+#DB+E:-G9"
390 PLAY"V1204#A3+#DB+E#A+#DB+E:-G9"
400 PLAY"V1804#A3+#DB+E#A+#DB+E:O3-#A3#D-BE#A+#DB+E"
410 PLAY"V1204#A3+#DB+E#A+#DB+E:O5-#A3#D-BE#A+#DB+E"
420 PLAY"V1804#A3+#DB+E#A+#DB+E:O2B6B3B6B3"
430 PLAY"V1204#A3+#DB+E#A+#DB+E:O2B6B3B6B3"
440 PLAY900:PLAY"O3V13C3G#CGDG#DGEGFG#FGFG#FGFG#FGFG:O2V8C8C8C8":PAUSE1
450 NEXT:PLAY150
460 PLAY"O5F1GFGFF-A-#ACDCDCC-F-G-A3R":PLAY"C8:O3F8:O4G8"'---------- フェアリー
470 FORI=0TO 30:PLAY3600:PLAY"V1806C3R3:V1106C4R1:V1306C6C5":NEXT
480 PLAY180:PLAY"O5V13F3GFGF4R1F3GFGFG:V1305C2R0C2R0C2R0C2R0C4R1C2R0C2R0C2R0C2R0C2R0
C2R0C2R0:O4V13A2R0A2R0A2R0A2R0A4R1#G2R0#G2R0#G2R0#G2R0#G2R0#G2R0"
490 PLAY"EFEFE4R1:O4B2R0B2R0B2R0B2R0B4R1:G2R0G2R0G2R0G2R0G4R1"
500 PLAY"D3EDC D EC8:#G2R0#G2R0#G2R0#G2R0#G2R0#G2R0#G2R0A8:F2R0F2R0F2R0F2R0F2R0F2R0F2R0F8
":PAUSE5:'---------- カエリノ MUSIC
510 PLAY150:PLAY"O5G3R3F4D1-B3C9R5:O3R5F4O4R1R3#A9R5:R5O5C4R1R3O3G9R5"
520 FORI=0TO5:PLAY 180:PLAY"O5V14:O4V12:O3V11"
530 PLAY"F3GFGF5-A3-#ACDCDCC-F-G:C7DCD:F3+CC+CF+CC+CF+CC+CG+CC+C"
540 PLAY"-A3R-ARC1RFR#C5C1RFR#C3#D1#CCRFRGRAR:C3RCRAR#A#AAR#A#AARAR:F3RFR"
550 PLAY"F3GFGFF-A-#ACDCDCC-F-A:C7DCD:F+CC+CF+CC+CF+CC+CF+CCB"
560 PLAY"-GR-GRG1R+CR#G5G1R+CR#G3#A1#GGRCRERGR:E3RER+ERO5FFERFFERER:+CR+CR"
570 PLAY"-A7E-AE:O4G7+#CG+#C:A3+EE+EA+EE+EA+EE+EA+EE+E"
580 PLAY"R5FF3DEED7:R5O5F3FF-F-G-G-F-FDEFEDC:D+F-A+FD+F-A+FD+F-A+FD+F+D+C"
590 PLAY"O5-G7D-GD:O4F7BFB:B+DG+DB+DG+DB+DG+DB+DG+D"
600 PLAY"C3DE#F#G#FEDC8R5:#G3#A+C+D+E+D+C#A#G8R5:R5RRRRRRC"
610 PLAY"C3RFR#C7C3RFR#C7:A7#BA#B:F5R+E+E+FR+E+E"
620 PLAY"C3RFR#C9C5R:A7BBA5R:+F5R+E9+F7"
630 PLAY"D3RGR#D7D3RGR#D7:B7+CB+C:G5R+#F7+G5R+#F7"
640 PLAY"D3RGR#D9D5R:O4B7+C9B5R:+G5R#F9G5G"   '---------- アイテム シュツゲン (シタ)
650 IFI=0THENPLAY700:PLAY"V1404C5EG#A+C+D9+D:R3O4C5EG#A+C+D9+D"
660 IFI=1THENGOSUB820  '---------- SPECIAL PACMAN GET MUSIC
670 IFI=3THENGOSUB830  '---------- WAS DOLOPPED A LOSTMUSIC
680 IFI=4THENGOSUB870 '---------- EAT MONSTER SOUND
690 NEXT'---------- GAME OVER  MUSIC
700 PLAY880:PLAY"O5FE#DD#CC#CD#DEFGRRRR":PLAY185:PLAY"O5C1C4D1C4D1C5O4E4F1G4A1B
405#C1#D6#D1:O5C1C4D1C4D1C5O4E4F1G4A1B405#C1#D6#D1#D0:O5C4D1C4D1C5O4E4F1G4A1B4+#
C1+#D7"
710 PLAY150:PLAY"O5V14F1GFGFRFGF3RR5:R5R5R3O3V12F1GA#A+C+D+C":PLAY350
720 PLAY"O5+C0AF#CGFEDECO4BAFED-B-B-B-B":PLAY150:PLAY"R405A7:R404C7:R403F7"
730 PAUSE9:FORT=0TO3:PLAY"O5V12:O4V10:O3V11":PLAY130 '---------- NAME IN
740 PLAY"F3G1F3GF1G3FG:A0RAAARARAAARARAAARARAAARAA:-G1-GFCC-A-AFCC-A-AFF"
750 PLAY"D1DEDDEEDEEDDEE:AA#GR#G1R#G0R#G1R#G0R#G1R#G0R#G1R#G0#G:-F-FFCC-A-AFCC-A
-AFF"
760 PLAY"-#A3C1-#A3C-#A1C3-#AC:#G1F0RFFFRFRFFFRFRFFFRFRFFFRFF:-F-FFCC-A-AFCC-A-A
FF"
770 PLAY"O4#F3#G1#F3#G#F1#G3#F#G:F1#C0R#C1R#C0R#C1R#C0R#C1R#C0R#C1R#C1:-F-FFCC-A
-AFCC-A-AFF"
780 PLAY"D1DE0ED1DERE0RE1RD3E:#C1O3B0RB1RB0RB1RB0RB1RB0RB1RB1:-F-FFCC-A-AFCC-A-A
FF":IF T=3 THEN 800
790 PLAY"C7:B1A0RA1RA0RA1RA0RA1RA0RA1RA1:-F-FFCC-A-AFCC-A-AFF":NEXT
800 PLAY"F7:B1A0RA1RA0RA1RA0RA1RA0RA1RA1:-F-FFCC-A-AFCC-A-AFF"
810 END
820 PLAY880:PLAY"O4V15D3FGA+C+D+FDFGA+C+D+FFGA+C+D+F+GRRR":PLAY150:PLAY"V1505C2R
0D1C#C2R0#D1#CD2R0E1D#F5:O4V15G2R0A1G#G2R0#A1#GA2R0B1A+#C5:O4V15E2R0F1E#E2R0#F1#
E#F2R0#G1#F#A5":RETURN
830 PLAY1880:PLAY"O5V14:O4V13:O4V13"
840 PLAY"B3#ABA#A#GAG#G#FGF#FEF#DED#D#CDCO4B+C#ABA#A#GAG#G#FGF#FEF#DED#D#CDC"
850 PLAY 184:PLAY"O5C1C4D1C4D1C5O4E4F1G4A1B405#C1#D6#D1:O5C1C4D1C4D1C5O4E4F1G4A1
B405#C1#D6#D1#D0:O5C4D1C4D1C5O4E4F1G4A1B4+#C1+#D7":PAUSE7:RETURN
860 END
870 PLAY1880:::PLAY"O3C1DE#F#G#AO4C#CD#DEF#FG#GA#AB"
880 PLAY"O5-A3#CEGABR5B3AGE#C-A"
890 FORJ=0TO5:PLAY900:PLAY"O3+CBG#G":NEXT:PLAY1880:FORJ=0TO1:PLAY"O3CE#G#ACDE#F#
G#AO4C#CD#DEF#FG#GAB05CDE#F#G#AO6C#D#FA":PAUSE5:NEXT:RETURN
1000 COLOR2:CGEN1:CLS:WIDTH40:LOCATE0,10:PRINT"                    (C) NAMCO
1010 COLOR7                PRINT "          ALL RIGHTS RESERVED
```

```
1020 COLOR5                PRINT "                    1985/9/28
1030 LOCATE0,7:COLOR 6:PRINT"          PAC-LAND MUSICS ":RETURN
60330 DEFCHR$(33)=HEXCHR$("1C1C1C1818001800 1C1C1C1818001800 1C1C1C1818001800")
60340 DEFCHR$(34)=HEXCHR$("3636120000000000 3636120000000000 3636120000000000")
60350 DEFCHR$(35)=HEXCHR$("36367F367F36360036367F367F36360036367F367F363600")
60360 DEFCHR$(36)=HEXCHR$("147F547F157F1400147F547F157F1400147F547F157F1400")
60370 DEFCHR$(37)=HEXCHR$("3133060C1833230031330600 C1833230031330600 C1833230")
60380 DEFCHR$(38)=HEXCHR$("18243438 4D463D0018243438 4D463D0018243438 4D463D00")
60390 DEFCHR$(39)=HEXCHR$("30301020000000003030102000000000 3030102000000000")
60400 DEFCHR$(40)=HEXCHR$("1830606060301800 1830606060301800 1830606060301800")
60410 DEFCHR$(41)=HEXCHR$("30180C0C0C1830003018 0C0C0C1830003018 0C0C0C183000")
60420 DEFCHR$(42)=HEXCHR$("0022140814220000 0022140814220000 0022140814220000")
60430 DEFCHR$(43)=HEXCHR$("0008083E08080000 0008083E08080000 0008083E08080000")
60440 DEFCHR$(44)=HEXCHR$("0000000018183000 0000000018183000 0000001818183000")
60450 DEFCHR$(45)=HEXCHR$("0000003E00000000 0000003E00000000 0000003E00000000")
60460 DEFCHR$(46)=HEXCHR$("0000000003030000 0000000003030000 0000000003030000")
60470 DEFCHR$(47)=HEXCHR$("0002040810200000 0002040810200000 0002040810200000")
60480 DEFCHR$(48)=HEXCHR$("1C26636363321C00 1C26636363321C00 1C26636363321C00")
60490 DEFCHR$(49)=HEXCHR$("0C1C0C0C0C0C3F00 0C1C0C0C0C0C3F00 0C1C0C0C0C0C3F00")
60500 DEFCHR$(50)=HEXCHR$("3E63071E3C707F00 3E63071E3C707F00 3E63071E3C707F00")
60510 DEFCHR$(51)=HEXCHR$("3F060C1E03633E00 3F060C1E03633E00 3F060C1E03633E00")
60520 DEFCHR$(52)=HEXCHR$("0E1E36667F060600 0E1E36667F060600 0E1E36667F060600")
60530 DEFCHR$(53)=HEXCHR$("7E607E0303633E00 7E607E0303633E00 7E607E0303633E00")
60540 DEFCHR$(54)=HEXCHR$("1E30607E63633E00 1E30607E63633E00 1E30607E63633E00")
60550 DEFCHR$(55)=HEXCHR$("7F63060C18181800 7F63060C18181800 7F63060C18181800")
60560 DEFCHR$(56)=HEXCHR$("3C62723C4F433E00 3C62723C4F433E00 3C62723C4F433E00")
60570 DEFCHR$(57)=HEXCHR$("3E63633F03063C00 3E63633F03063C00 3E63633F03063C00")
60580 DEFCHR$(58)=HEXCHR$("0018180018180000 0018180018180000 0018180018180000")
60590 DEFCHR$(59)=HEXCHR$("0018180018180000 0018180018180000 0018180018180000")
60600 DEFCHR$(60)=HEXCHR$("0E18306030180E00 0E18306030180E00 0E18306030180E00")
60610 DEFCHR$(61)=HEXCHR$("00003E003E000000 00003E003E000000 00003E003E000000")
60620 DEFCHR$(62)=HEXCHR$("70180C060C187000 70180C060C187000 70180C060C187000")
60630 DEFCHR$(63)=HEXCHR$("3E7F63061C001C00 3E7F63061C001C00 3E7F63061C001C00")
60640 DEFCHR$(64)=HEXCHR$("3E636F6B6F603F00 3E636F6B6F603F00 3E636F6B6F603F00")
60650 DEFCHR$(65)=HEXCHR$("1C3663637F636300 1C3663637F636300 1C3663637F636300")
60660 DEFCHR$(66)=HEXCHR$("7E63637E63637E00 7E63637E63637E00 7E63637E63637E00")
60670 DEFCHR$(67)=HEXCHR$("1E3366060303 1E00 1E3366060303 1E00 1E3366060303 1E00")
60680 DEFCHR$(68)=HEXCHR$("7C6663636366 7C00 7C6663636366 7C00 7C6663636366 7C00")
60690 DEFCHR$(69)=HEXCHR$("7F60607E60607F00 7F60607E60607F00 7F60607E60607F00")
60700 DEFCHR$(70)=HEXCHR$("7F60607E60606000 7F60607E60606000 7F60607E60606000")
60710 DEFCHR$(71)=HEXCHR$("1F30606763331F00 1F30606763331F00 1F30606763331F00")
60720 DEFCHR$(72)=HEXCHR$("6363637F63636300 6363637F63636300 6363637F63636300")
60730 DEFCHR$(73)=HEXCHR$("3F0C0C0C0C0C3F00 3F0C0C0C0C0C3F00 3F0C0C0C0C0C3F00")
60740 DEFCHR$(74)=HEXCHR$("0303030303633E00 0303030303633E00 0303030303633E00")
60750 DEFCHR$(75)=HEXCHR$("63666C787C6E6300 63666C787C6E6300 63666C787C6E6300")
60760 DEFCHR$(76)=HEXCHR$("3030303030303F00 3030303030303F00 3030303030303F00")
60770 DEFCHR$(77)=HEXCHR$("63777F7F6B636300 63777F7F6B636300 63777F7F6B636300")
60780 DEFCHR$(78)=HEXCHR$("63737B7F6F676300 63737B7F6F676300 63737B7F6F676300")
60790 DEFCHR$(79)=HEXCHR$("3E6363636333E00 3E6363636333E00 3E6363636333E00")
60800 DEFCHR$(80)=HEXCHR$("7E6363637E606000 7E6363637E606000 7E6363637E606000")
60810 DEFCHR$(81)=HEXCHR$("3E6363636F663D00 3E6363636F663D00 3E6363636F663D00")
60820 DEFCHR$(82)=HEXCHR$("7E6363677C6E6700 7E6363677C6E6700 7E6363677C6E6700")
60830 DEFCHR$(83)=HEXCHR$("3C66603E03633E00 3C66603E03633E00 3C66603E03633E00")
60840 DEFCHR$(84)=HEXCHR$("3F0C0C0C0C0C0C00 3F0C0C0C0C0C0C00 3F0C0C0C0C0C0C00")
60850 DEFCHR$(85)=HEXCHR$("6363636363633E00 6363636363633E00 6363636363633E00")
60860 DEFCHR$(86)=HEXCHR$("6363637736 1C08 6363637736 1C08 6363637736 1C0800")
60870 DEFCHR$(87)=HEXCHR$("6363 6B7F7F7763 6B7F7F7763 6B7F7F7763 6B7F7F776300")
60880 DEFCHR$(88)=HEXCHR$("63773E1C3E776300 63773E1C3E776300 63773E1C3E776300")
60890 DEFCHR$(89)=HEXCHR$("3333331E0C0C0C00 3333331E0C0C0C00 3333331E0C0C0C00")
60900 DEFCHR$(90)=HEXCHR$("7F070E1C38707F00 7F070E1C38707F00 7F070E1C38707F00")
60910 DEFCHR$(91)=HEXCHR$("1E1818181818 1E00 1E1818181818 1E00 1E1818181818 1E00")
60920 DEFCHR$(92)=HEXCHR$("331E3F0C3F0C0C00 331E3F0C3F0C0C00 331E3F0C3F0C0C00")
60930 DEFCHR$(93)=HEXCHR$("3C0C0C0C0C0C3C00 3C0C0C0C0C0C3C00 3C0C0C0C0C0C3C00")
60940 DEFCHR$(94)=HEXCHR$("081C3663000000 081C3663000000 081C3663000000")
60950 DEFCHR$(95)=HEXCHR$("0000000000007F00 0000000000007F00 0000000000007F00")
60960 DEFCHR$(96)=HEXCHR$("3636240000000000 3636240000000000 3636240000000000")
60970 DEFCHR$(32)=HEXCHR$("0000000000000000 0000000000000000 0000000000000000")
61000 RETURN
```

キャラクター・プログラム」「ナムコ・サウンド・プログラム」が11月39ページ、「ゲーム・プログラミング講座」が11月号40ページに掲載されています。

松田 浩の
キャラクター・ダンシング Part 11
(for MSX)



Sin(サイン)カーブにアタック！

読者プレゼントに多数のご応募ありがとうございました。いろいろとおもしろいのが送られてきたけど，中でも何となく気に入ったのが，『千手観音の往復ビンタ』。う～む，考えるだけで恐しい。

さて，めでたく当選したみなさん，今のままでも作品集は作れるのだけれど，もう1本書きおろしを加えたいので，少し時間をください。年内にはお送りします。

さあ，キミもSinカーブを描いてみよう

それでは，本題に移って，久々の『キャラ・ダン 動きの研究コーナー』，今回は「ギャラクシアン」などでおなじみの，〝サインカーブ〟についてお話します。

〝サイン〟というものは，一体何であるかについては，誌面の都合上，お話できませんが，角度XとSIN(X)との間には**第1表**のような関係があります。なお，MSXの場合，ラジアン方式をとっており，直角は「π/2」，180°は「π」，360°を「2π」として表します。πは知ってのとおり，円周率で，π＝3.141592653589793…です。

ここで，**第1図**を見てください。これが実際のサインカーブですが，このままでは横幅は約6.28，高さは1から－1までの間に限られてしまいます。思いどおりのカーブを描くためには，式を変形してやらなければなりません。横幅（波長）をA，山の高さ（振幅）をBとしたとき，XとYの関係はつぎの式で表せます。

Y＝SIN(X××π/(A/Z))×B
　(X＝0，1，2，3…)

たとえば，256×192ドットの画面いっぱいに**第1図**のようなカーブを描くときは，

Y＝SIN(X××π/128)×95＋96

となります。式の最後の＋96は，パソコンでのY軸は，一番上なので，96ドットさげているのです。これを，実際にプログラミングしたものが**リスト1**です。いろいろと数字を変えてためしてみてください。

❁　❁　❁

サンプル・プログラム
スペース・アクション
for MSX

それでは恒例のゲームもどきですが，題して「スペース・アクション」ゲームです。

これは，上にいる自機を左右にコントロールして，敵や〝！〟をよけながら，敵を撃墜するゲームです。自機はエネルギー制で，エネルギー（E）が0以下でゲーム・オーバーです。

敵は，はじめは1発で死にますが，やがて，2，3発必要となり，最後には黒い敵がでてきます。星や〝！〟の消えた場所にいるので，1発撃てば姿を現します。

敵を殺すと，そのときのレベルに合ったエネルギーが補給され，敵や〝！〟に当たったり，敵を逃がすとエネルギーが減ります。なお，弾はスペース・キーを押せばでますが，レーザーなので目には見えません（けっして手抜きではないのです）。

連射は2～3発効きます。自機が黄色になったらビームは撃てません。

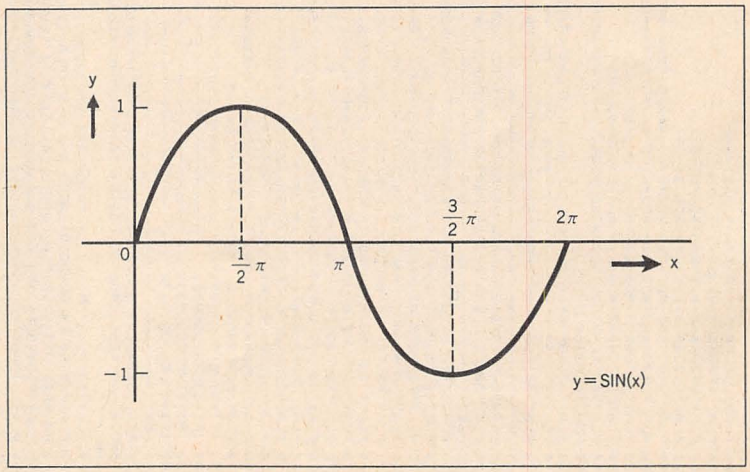
最後に，敵の動きを注目してください。サインカーブを描いているでしょう。

《第1表》角度とSinの関係

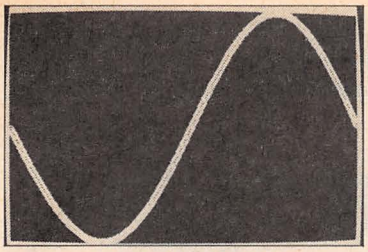
X	SIN(X)
0	0
↓	増　加
$\frac{1}{2}\pi$	1
↓	減　少
π	0
↓	減　少
$\frac{3}{2}\pi$	－1
↓	増　加
2π	0
(＝0)	

π＝3.141592653589793……

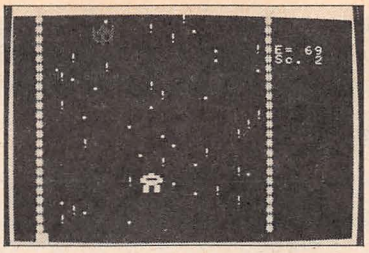
❁　❁　❁



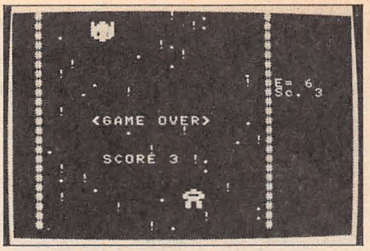
《第1図》Y＝SIN(X)のサインカーブ



《写真1》リスト1の実行画面



《写真2》スペース・アクションの実行画面



《写真3》おっと，ゲーム・オーバーだ！

《リスト1》Sinカーブのプログラム・リスト

```
10 SCREEN2:CLS:P=3.1415926535898#
20 FORX=0TO255:Y=SIN(X*P/128)*95+96
30 CIRCLE(X,Y),2,15
40 NEXTX
50 GOTO50
```

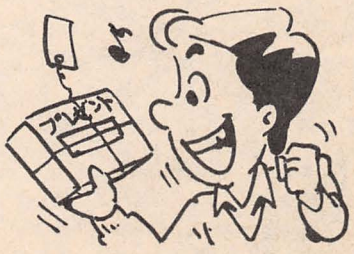
《リスト2》スペース・アクションのプログラム・リスト

```
10 SCREEN1,3:CLS:P=3.1415926535898#:COLOR15,1:KEYOFF
15 ONSPRITEGOSUB1000:SPRITEON
20 FORI=1TO2:S$="":FORJ=1TO8:READA$:S$=S$+CHR$(VAL("&H"+A$)):NEXTJ:SPRITE$(I)=S$
:NEXTI
30 DATA99,BD,FF,FF,DB,DB,7E,18,18,7E,C3,FF,3C,66,66,66
50 S=0:E=110:X=5:Y=20:L=1:FORI=0TO23:LOCATE0,I:PRINT"#                          #":NEX
TI
55 M1=INT(RND(1)*80+40):M2=INT(RND(1)*80+40):N=0:W=INT(L):E=E-10
56 LOCATE22,19:PRINT"E=";E:LOCATE22,20:PRINT"Sc.";S
60 A=STICK(0):X=X+(A=3)*(X<19)-(A=7)*(X>1):PUTSPRITE1,((X+2)*8,8),11-(Y<7),1
70 IF(Y<7)AND(INKEY$=" ")GOTO1500
80 M=(M1-M2)*N/200+M1+SIN(N*P/50)*60:PUTSPRITE2,(M,192-N),6-W,2
90 LOCATE0,24:PRINT"#                          #":LOCATEINT(RND(1)*20+1),22:PRINT"!":L
OCATEINT(RND(1)*20+1),22:PRINT"."
93 IF(VPEEK(BASE(5)+66+X)=33)OR(VPEEK(BASE(5)+67+X)=33)THENGOSUB1100
95 L=L-.01*(L<5):Y=Y+(Y>0):IFE<1GOTO2000
100 N=N+4:IFN<200GOTO60ELSE55
1000 SPRITEOFF:PUTSPRITE1,((X+2)*8,8),15,1:E=E-30:N=200:PUTSPRITE2,(0,0),0,0:SPR
ITEON:RETURN
1100 PUTSPRITE1,((X+2)*8,8),15,1:E=E-10:RETURN
1500 Y=Y+3:E=E-1:IFABS((X+2)*8-M)>10GOTO80
1510 PUTSPRITE2,(M,192-N),15,2:S=S+W:E=E+1:W=W-1:IFW=0THENE=E-INT(L+1)*5*(E<100)
:GOTO55ELSE70
2000 FORI=1TO3:LOCATE3,8+I:IFI=3THENPRINT"  <GAME OVER>  "ELSEPRINT"
   "
2010 NEXTI:LOCATE6,15:PRINT"SCORE";S
2020 IFINKEY$="S"THENCLEAR:GOTO10ELSE2020
```

松田くん特製 マンガ作品集プレゼント当選者！

西本英樹（北海道標津郡）／細谷賢司（茨城県筑波郡）／松岡自然（茨城県水戸市）／松浦幸宏（千葉県市川市）／森沢桃子（千葉県八千代市）／北田謙二（埼玉県春日部市）／杉本 健（埼玉県草加市）／竹田隆一（埼玉県北埼玉郡）／飯島 昇（埼玉県秩父郡）／井上崇仁（東京都日野市）／久保田勉（東京都中野区）／中山信也（東京都品川区）／田家守一（東京都江戸川区）／服部 隆（静岡県浜松市）／西野 充（静岡県駿東郡）／金子正宏（三重県桑名市）／小脇沢也（三重県度会郡）／新庄壮一（広島市）／小野 彰（広島市）／井上 仁（長崎市）　以上20名様

★　★

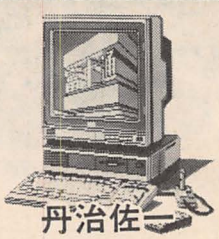


連載企画

周辺機器使いこなしマニュアル その15

どのパソコンが1等賞!?

主力パソコン表現能力別研究 Part1



丹治佐一

さあ，キミなら何を基準に選ぶ？

パソコンが欲しい！とヨダレをだしながらパソコン・ショップに行ってみると，あるは，あるは，こんなにパソコンがあるのかと思うほど多くのパソコンが並んでいる。

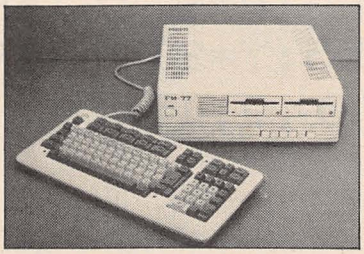
パソコンと言えばこのマシン，というぐらいに数が少なければ話は簡単なんだけどみんな同じに見えてしまい，どれを買ったら良いのか本当に迷ってしまう。

カタログを見ても〝何のこっちゃ？〟と思うコトバや内容がギッシリで，ますます迷ってしまう。

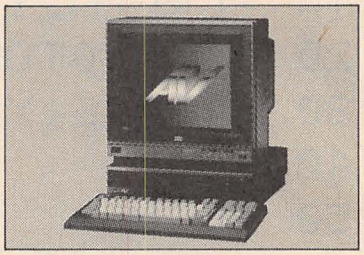
選ぶ参考としてカタログを見るのですがカタログには悪いというか，使いにくい点などはいっさい書かれていませんから，一応の目安にしかなりません。細部については販売店で聞いてみるのが良いでしょう。それとあともう一つ，この周辺機器使いこなしマニュアルで3回に分けてお送りする〝パソコン表現能力別研究〟を読むことです。

パソコン表現能力別研究は，現在メインとなっているパソコンについて，表現能力別に比較していくものです。表現能力別…？。何のことやらと思うかもしれませんが，簡単に言えば，グラフィック機能やサウンド機能などの機能面からみた紹介です。

そこで第1回めの今月号は，現在メインになっているパソコンについて，全体的な特徴について述べたいと思います。そして第2回目は，グラフィック表現能力についてカタログを見ただけでは理解できない点などをくわしく説明。第3回目はサウンド表現（Beep音，三重和音，FM音源etc,）能力について解説していきます。



《写真1》富士通FM－77



《写真2》ニューモデルFM－77AV

各パソコンの特徴を見てみよう

さて，それでは，現在主流となっているパソコンの特徴などを見てみることにしましょう。

■富士通 FM-7/NEW7/77

ゲームと言えばFM－7というぐらい，たのしいゲームがあり，処理スピードもなかなかのマシンです。FM－77がでる前まで，対抗機種と言えばNECのPC－8801mkIIクラスだったのですから，そのスゴサがわかります。

メインCPUは6809という68系のCPUを使っています。マシン語レベルから言わせてもらえば，Z－80よりも使いやすいCPUです。

Z80というCPUは，8080というCPUの上位にあたるCPUです。つまり，初期のCPUである8080のマシン語に新たに使いやすい命令を追加したに過ぎず，どうしても，過去の命令に引きずられてしまうのです。

6809は6800というCPUの上位に当たりますが，Z80などと比べてもさっぱりした命令体形になっています。Z80では2～3個必要な命令が一つの命令で済んでしまったり，と複合された命令が多くて便利です。

とは言うもののZ80がCPU（8ビット中で）の主流ですから知らないではすまされません。Z80を勉強しておけば必ず役立ちます。

FMではメインCPUの他にもう一つサブCPUを載せ，キーボード処理やグラフィック関係の処理を行なわせています。このことを利用して，プログラムをロード中に，そのCPUを使って画面を動かしておく，という遊びもできてしまいます。

FM－7の前身は，みなさんもご存じのFM－8に当たります。FM－8発表当時そのCPUやICのように簡単に移植はできません。すべて1から新たに作ることになるでしょう。

CPU（パソコン）の動作は〝クロック〟という基準となる時計（信号）に合わせて動いています。この時計の動きが速ければ，それに合わせて動いているパソコンのこと，全体の処理スピードがアップします。つまり，クロック周波数が，たとえば2MHzのものより4MHzのほうが倍，スピードが速く動くわけです。だからと言ってメチャメチャ速くできるわけではなく，CPUやメモリなどが動ける上限のスピードがあるため，自然にクロックの周波数が決まってしまいます（㊟クロックだけでスピードの比較はできません。CPUや回路によっても処理スピードが変ってしまうからです）。

★仕様の見かた〝豆事典〟

今回登場したパソコンの仕様についてまとめてみました。機種を比較する上での参考にしてください（表示画面については主なものについてのみ書いておきました。くわしくは，次号で行ないますのでお楽しみに）。

●CPU（シーピーユー）●

コンピュータの頭脳に当るものです。CPUが直接理解できる言語はマシン語と呼ばれる数字の集りです。このマシン語は，CPUによっても当然異なるので，BAS

●メモリ容量

プログラムやデータなどを記憶しておく場所がメモリです。ですから，メモリ容量の大きなマシンが，より多くのプログラムやデータを記憶できるわけです。

メモリには，RAM（ラム）（㊟うる星やつらのラム（LUM）ちゃんとは関係ありません！あしからず）とROM（ロム）の2種類にわけられます。

プログラムやデータなどを記憶しておく

のグラフィック機能のすばらしさに驚いたものです。今ではあたりまえのグラフィックス画面の各点1点1点に8色の色を別々に付けられるという機能を持っていたのです。その後，高速化と音楽機能が追加され低価格化されたFM－7の登場，そして，さらに低価格化されたNEW 7の登場となります。

3.5インチFDを搭載

FM－7は，それ単体では，ディスクを内蔵していないので不便と言えば不便なマシンですが，その点を考えて作られたのがFM－77です。3.5インチのマイクロ・フロッピーディスクを内蔵し，さらに漢字処理の点から，400ライン表示(640×400ドット)可能な〝L4〟が登場しています。

漢字は最低1文字16×16ドットの点が必要ですから400ラインないと，例えば200ライン(640×200ドット)では，40文字×12行しか表示できません。400ラインあれば40文字×25行の漢字表示が可能になるので一般の英数字を表示する40×25行表示と同様に漢字表示が可能になるわけです。

また，FM－77L2には，FM音源が新たに付きました。このFM音源は，PSG(プログラマブル・サウンド・ジェネレータ)で作られた音などと比べものにならないぐらい本物の音がします。楽器の音をだせば，まるで本物の楽器を鳴らしているような音がでます。

楽器などがだす音には，必ず倍音など基本波にいろいろな高調波がまざっています。

FM音源は，周波数変調を利用してその高調波成分までコントロールしているので，細部の感じがきちんとでた，本物の音がだせるわけです。

こんなFM音源がパソコン中で利用できるのですから，1台でオーケストラを作るのも夢ではありません。

4096色を1画面表示

そして，発売されたばかりのニューモデルFM－77AVは，PSG音源にFM音源を加えて6重和音までだせるようになりました。これだと，ビデオゲームに負けないBGMや効果音がつくりだせます。

また，グラフィック機能でも8色(デジタルRGB)モードに加えて，3原色の赤，緑，青をそれぞれ16段階にわけて発色することにより16×16×16の4096色を1画面に表示できるスゴイ表現力になります。

このほかにもスーパー・インポーズ，ビデオデジタイズなど，いろいろの機能を備えていて，なお安い！

■シャープ MZ－1500

シャープのパソコンは，はじめてシャープがパソコンをだした当時からずーっとクリーン〟コンピュータという信念で作られています。

〝クリーン・コンピュータ〟って何のことかと言うと，パソコンに限らずコンピュータは，必ずCPUが理解できるマシン語により動作しているわけですが，これは数字の組み合わせで言葉が作られているため，人間が理解するのはたいへんです。そこでプログラムしやすく，人間がわかる言葉でも動作するようなプログラムが内蔵され走っているのです。〝BASIC〟というのもその言語の一つでパソコンと言えばBASICというように一般化していますが，他にもいろいろな言語があり目的によって使い分けたほうがスムーズにプログラム化でき，実行させられるのです。

一般のパソコンでは，言語の一つであるBASICを電源を切っても忘れないメモリに書き込み内蔵しています。つまり，パソコンの限られたメモリ空間の一部がもう使われてしまっているわけです。

クリーン・コンピュータでは，使いたい言語を使うときにロードして実行させるという方法で，言語を固定せずに，たとえ言語が変わっても対応できるという考え方で作られています(しかし，最近では他社のパソコンも変えられるようになってきました)。

クイック・ディスクを採用

MZ－1500では，グラフィック機能，音楽命令の強化の他に，カセットにくらべて入出力のスピードが速い〝クイック・ディスク〟を内蔵したパソコンです。



《写真3》シャープMZ－1500

マイクロ・フロッピーディスクをとても小さくした感じのものですが，内容的にはカセット・テープをミニ・フロッピーディスクのような形にしたと考えたほうが良いでしょう。とは言っても，カセット・テープなどと比べると，その使い勝手はバツグンです。スピードは速いし，管理も楽ですから，あると無いとでは，天と地ほどの差があります。

容量で言うと，QD1枚で128Kバイト入り，片面ずつカセットのように使いますから片側で64Kバイト，パソコン本体のメインメモリは64Kバイトですからメインメモリをフルに使ったプログラムでも1本は必ず入るわけです。

でも，QDでは，ランダム・アクセスという，データを処理する方法が使えません。レコードを聞くように，渦巻状に読み書きすることしかできないのです。ですから，形はフロッピーディスクのようですが，内容は，テープの高速版なのです。

■シャープ MZ－2500

シャープの影が薄くなったと思っていたら，〝Super MZ〟と題しすごいパソコンが登場しました。

シャープは，異なった事業部からもX1ターボなどパソコンを発売していますが，MZ－2500を作り発表するまで，その事業部にも秘密にしていたようで，発表になってから知り，とても驚いたそうです。

場所はRAMで，このメモリは，**読んだり書き込んだりが自由にできる**ものです。

BASIC言語など，電源を切ったら消えては困るものがROMに書き込まれています。ROMは，RAMと異なり，書き込むことはできず，**読みだすことしかできない**メモリです。

●ディスク本体内蔵？●

フロッピーディスクは，カセットと同じようにプログラムやデータを入れておける周辺機器ですが，カセットよりも高速でランダム・アクセスというどこでも自由に読みだせるデータ処理でき便利です。もちろん使い勝手はバツグンで一度使ったらカセットはバカらしくて使えなくなります。

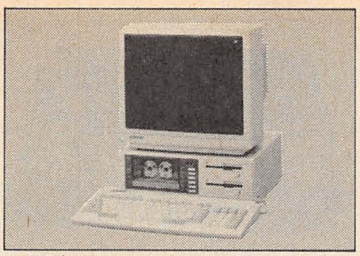
一般的に3.5インチ，5インチ，8インチの3種類があり，記憶容量別に1D，2D，2DD，2HDタイプがあります。

最近のパソコンはこのフロッピーディスクが取付けられるものがあたりまえですが，フロッピーディスクを本体に内蔵できるものと，そうでないものがあります。本体内蔵のものは，場所も取らず，後日フロッピーディスクを本体に増設するにも外付タイプより安あがりです。

●表示画面●

パソコンで最も重要と言って良いのが表示画面でしょうか。文字数が多ければそれだけ多くの文章，プログラム・リストが表示できます。グラフィックは，点が多く集まってできた画面で，640×200ドットという画面では，横に640個，タテに200個の点が表せるわけです。この例では，640×200＝128,000個の点が表示できるのです。

このようにグラフィック画面は，点で構成されていますから，多くの点が表示できるグラフィックであれば，それだけ細かな部分も表現できます。ただ，そんなに細かい画面が良いとは限りません。この画面全体をぬりつぶそうなんて思ったら処理スピ



《写真4》スーパーMZ・MZ－2500

MZ－2500は，スーパーMZと言うほどで，16ビットマシンより処理スピードが速いのではと言われています。

内容は，今流行の機能を絵で表わしてあるアイコンやマウスを装備し，電話回線を通じてパソコン同士でプログラム交換，情報交換をするためのパソコン通信用の機能もあり，これからのパソコン像が形になって登場したという感じです。

このMZ－2500は，今までのMZシリーズのソフトウエアを生かすような機能も入っており，MZ－80Bモード，MZ－2000モード，MZ－2500モードがあり見のがせません。

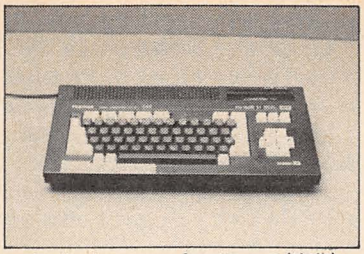
キーボードは日本語（漢字）を扱うことを意識して，〝変換〟，〝無変換〟のキーが装備されています。つまり，日本語処理を前提としたパソコンであることがわかります。

■MSX

同じように見えるパソコンでも，とても多くの方言があるんです（ベーマガを読んでいるキミたちのほうが良く知っているかも知れませんね）。

BASIC言語自体，細かな規格などがないため，メーカーごとに思い思いの命令とその機能を強化していったため，ある内容を行なうにも命令が変わったり，同じ命令でも機能や使いかたが異なったりと，方言のある言語になってしまいました。

方言がある以上，せっかく作ったすごいゲーム・プログラムも機種が変わったら〝移植という作業をしなければ楽しめないとい



《写真5》MSX・パソピアIQ（東芝）

うことです。

BASICの規格統一

そこで，BASIC言語からコネクタにいたるまで規格を統一して作られたのが，MSXパソコンです。規格が統一してあるわけですから，〝MSX〟と書かれているパソコン同士であれば機種を選ばずにプログラム交換などができるわけです。

ただし，MSXにも各メーカー，機種により，容量の差や，漢字機能，スーパー・インポーズ機能など価格によってかなりの差があります。使う用途によっては，当然，他のパソコンのほうが有利ということもあります。

■MSX2

MSXの表示機能，グラフィックス機能をさらに強化して作られたのがMSX2です。

MSXでは，文字画面が最大40文字×24行だったものが80文字表示可能になり，グラフィックス機能もさらに強化されています。

何と言っても，グラフィック画面は，ヘタなパソコンよりすごく〝ビットマップ・グラフィック〟モードでは，512×212ドット時512色中16色や，256×212ドット時256色使用可能となっています。

ビットマップ・グラフィック？

ビットマップ・グラフィックというのは，**一つの点にメモリの一つを割り当て，**そのメモリの内容で，点の有無だけではなく色情報，それも明るい赤，暗い青といった明るさ情報も記憶させてしまうものです。

普通のグラフィックスでは，一つのメモリ（8ビット）の各ビットを一つずつの点に割り当てています。つまり，一つのメモリは，8ビットですから8個の点の有無のみを記憶し利用しています。そのため，色を表わすために，同じ一つの点に対し光の3原色であるR（赤）G（緑）B（青）の三つのメモリが必要になります。よって，同じ画面がその分（3枚）だけ必要になります。

処理スピードやプログラムのしやすさでは，ビットマップ・グラフィックの勝ちになります。だって，この位置に点を打とうと思ったら，その点のメモリに色情報を書き込めば良いのですからこんな簡単なことはありません。ただビットマップ・グラフィックでは，とても多くのメモリが必要になります。

このグラフィック画面にテレビカメラやビデオからの映像を取り込んで表示させる機能も持っています（インターフェース必要）。これにより取り込んだ映像は，まるで写真を見ているようなきれいさでした。

表現能力を大幅に向上

MSXというと，どうもオモチャ的なイメージがあるのですが，BASIC言語などは，PC－8801にさえなく，あると便利な命令もいくつか持っています。はやい話，BASICはすぐれていても，表示がイマイチで，そう見えていただけなのです。MSX2では，そんなイメージをなくすため，表現能力を大幅に強化したわけです。

それから，MSX2はMSX用のプログ



《写真6》MSX2・HB－F5（ソニー）

ードが速くないとぬり終るまで時間がかかってしまいます。

一つの点をぬる時間が同じパソコンがあったとして，一つは粗（あら）いグラフィックスを持ち，もう一つはとても細かいグラフィックスを持っていたとして，同時にスタートさせて，ぬり終るのを見れば，粗いグラフィックスのほうが先にぬり終ってしまいます。

つまり，実行させる内容によってグラフィックス画面の細かさを選んだほうが良いのです。

★

●周辺へのインターフェース●

パソコン本体では，何もできません。やはり，最低でもカラーモニタやプリンタを接続したいものです。

パソコンで何かをコントロールしたいと思っても，パソコンからの信号が取りだせないのでは，お話になりません。現在使わなくても，今後使うことになるでしょうから各種多くの端子を持ち，インターフェースが接続できるものが良いでしょう。

これからは，電話回線を介して，パソコン同士をつないで情報交換できる〝パソコン通信〟が流行するでしょうから，そのために使うインターフェースを接続するための端子〝RS－232C〟端子があればグーです。

周辺機器の中に，**〝スーパーインポーズ〟**というのがありますが，これは，パソコンの画面とビデオやTVの画面とを合わせて表示できるものです。これを使えば，ビデオで撮ってきた映像にパソコンで作ったタイトルや字幕をかさね合わせた画面が作れます。これをもう1台のビデオで録画すればもう立派なオリジナル・ビデオのできあがりです。

ラムやカートリッジなどは当然そのまま使用することができます。

■NEC PC-6001シリーズ

PC－6001も多くのシリーズがでています。PC－6001／mkII／SR，PC－6601。そしてMr.PCでおなじみのPC－6601SRと技術向上にともなってバージョン・アップされています。

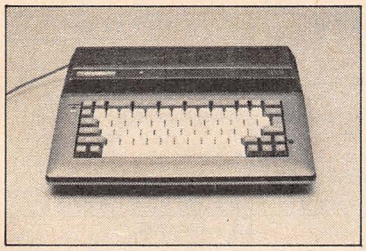
6001のBASICに，グラフィックス機能やフロッピーディスクを使用するためのN60拡張ベーシックが，6001mkIIではさらに，音声合成や漢字表示を行なうためのN60mBASICが載り，6601では，RAMが64Kバイトであるため，音声合成や漢字表示をさらに強化してあります（N66BASICが載っている）。Mr．PCである6601SRでは，N66BASICをさらに強化し，サウンド機能で6重和音やいろいろな音色をだせ，さらにテレビパソコンとしての機能を内蔵しています。

モード選択で互換性を保つ

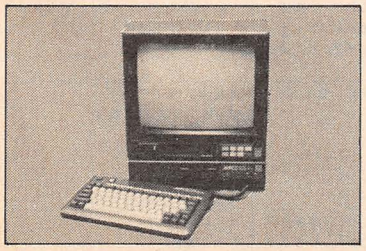
ここで必要となるのは，例えばPC－6001で作ったプログラムがバージョン・アップされている機種で使えないんじゃないか？ということです。でも安心を！PC－6001シリーズで偉いところは，6601SRになろうともバージョン・アップ前のBASICをサポートしているため，実行開始時に6001シリーズの何かがわかれば，そのBASICで動作させることができます。つまり，今までに作られた多くの6001シリーズ用のソフトが生かせるわけです。

6601シリーズからは，3.5インチのマイクロ・フロッピーディスクを本体に内蔵しているため，操作性がグーンとアップしています。

本格的ワープロ・ソフトも使用できるなどなかなかです。



《写真7》NEC・PC－6001mkIISR



《写真8》NEC・PC－6601SR

目的はハッキリと…

パソコンを買っても何に使って良いかわからずホコリがかぶってしまいそうな人はやはり，ワープロソフトが利用できたり，パソコンを使用していないときは，一般のTVとして利用できるなどの機能を備えているMr．PCが良いでしょう。

パソコンを買うからには，何か目的がほしいですね。ゲームをやるために買ったのでは，ぜったいと言って良いほどアキがきてしまいます。まあゲームをただやるというのでもかまいませんが，せめて，自分用のゲームに改造しようとか，どのような仕組でゲーム・プログラムが動いているのかなど，ちょっとした興味は持っていてほしいものです。

■NEC PC-8001シリーズ

パソコン時代を作ったと言ってもおかしくないのがこのPC－8001です。

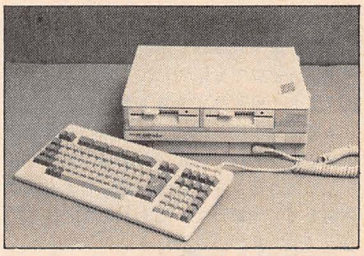
ワンボード・マイコンの時代に，パソコンという一つの機器として登場させたのですから，でたときの驚きはすごいものがありました（米国のアップルやPETなどはありましたが）。カラー・グラフィックが内蔵しているのも驚きでした。

それから，グラフィックス機能を強化しRS－232Cなど各種入出力ポートを内蔵したmkIIが登場し，さらにグラフィック機能（2画面重ね！），サウンド機能を強化したmkIISRの登場となっています。

PC－8001mkIISRのゼビウスを見ましたか？このソフトが，SRの性能の高さをよく示しています。



《写真9》NEC・PC－8001mkIISR



《写真10》NEC・PC－8801mkIISR

■NEC PC-8801シリーズ

PC－8801シリーズの原形となっているのは，やはり，PC－8001でしょうか。8001用に作られたN－BASICモードがあるのも，その理由の一つで，ハード的，ソフト的に切換えて使用できます。また，ハードウエアから見ると，8001のグラフィックス機能を大幅にアップさせ，漢字ROMを載せたと考えることができます。

BASICは，N88BASICと呼ばれ強化されたグラフィックス機能を利用する

任天堂 ファミリーコンピュータ

パソコンでゲームをするのは間違いだ！とファミコンで遊んでからそう思ってます。ファミコンは，ヘタなパソコンよりよっぽどおもしろいゲームとその芸の細かさ，そしてスピードはサスガと言う他ありません。

CPUは米国はアップル社のアップルIIで使われている6502とソフトウエア・レベルで同じものが使われています。ゲームの雰囲気がどことなくアップル的なのは，そんなことが関係しているかも知れません。

このほか，画面表示用のICは，ハードウエア・スクロールが可能なため，スムーズなスクロールができます。たとえばナムコのファミコン用ゼビウスや，チャンピオンシップ・ロードランナーなどを見ればそのスムーズさがわかると思います。パソコンでは，ソフトウエアによってスクロールさせているため，どうしてもぎこちない動きとなってしまいます。

ファミコンの設計が良いためか，ゲームだけと思っていたのに"ファミリーBASICV3"なんていう，BASICが走っています。

今後，ファミコンにディスクがつながり（ディスクを販売する？）ゲーム・カセットのかわりにゲームの入ったディスケット（マイクロ・フロッピーになるか，どんなものになるかは…？）を販売し，もし飽きたら，そのディスケットを販売店に持って行けば低価格で新しいゲームソフトを入れてくれるというサービスをはじめるようです。

ただ，ファミコンは，ゲーム専用機であるため，BASICが走ると言っても，一般のパソコンのようにプログラムが組めるというわけではありません。

プログラムを組んでゲームを作るということが考えればパソコンにはかないません。メモリ容量も少なく，プリンタやフロッピーディスクが利用できないのですから…。

ための命令や漢字を表示するための命令など，ＢＡＳＩＣ言語のレベルを大幅にアップさせています。

使用するモニタによって400ライン表示も可能なため，一般の文字と同サイズで漢字を表示でき，漢字ＢＡＳＩＣを使えば，一般の文字同様，プログラム中でも漢字を扱うことができます。

ｍｋⅡの登場で，今までは，本体の外にでていたディスクが本体内に内蔵され置き場所も取らず，使いやすくなりました。

また，ｍｋⅡＳＲでは，サイクルスチール（ＦＭ－77でも使われている）という方法により，ｍｋⅡよりも高速化し，さらにＢＡＳＩＣの処理スピードをあげたＢＡＳＩＣも載せられています。よって，ｍｋⅡＳＲでは，ＢＡＳＩＣは，Ｎ－ＢＡＳＩＣを含めて三つ載っているわけです。

ＦＭ音源を実装

また，サウンドも強化され，ＦＭ音源という方法により，生に近いサウンドを発生できるようになりました。

最近になり，ＰＣ－8801ｍｋⅡＴＲというのも登場しました。これは，ｍｋⅡＳＲに今流行のパソコン通信をするためのモデム内蔵電話を付加したものです。

これから買うというのであれば，先のことを考えてｍｋⅡＴＲも注目機です。

■シャープ Ｘ１シリーズ

シャープの，ＭＺシリーズとは異なった事業部からでているのがＸ１シリーズです。

中でもＸ１ターボは，８ビットパソコンの中では処理スピードの速いパソコンとして知られています。

Ｘ１は，第１号機から表現力を前面にだし，ありとあらゆる機能を載せたＡＶパソコンです。

日本語処理も可能

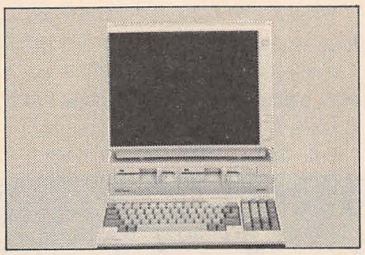
日本語処理に関してもそうで，ＮＥＣでは，98クラスで可能な（標準システムで），プログラム中でも辞書ディスクを利用してワープロのように漢字が使えるといった機能が，Ｘ１ターボでは可能になっているのです。さらに，数行のプログラムでワープロ・ソフトができると言えば，その能力のスゴサがわかると思います。

我が電波新聞社からでているＸ１用のゲームソフトを見ると，ゲームセンターで見るゲームとソックリのゲームが動いています。ハードがしっかりしているからこそ，すごいソフトができるのです。

画面の重ね合わせが可能

Ｘ１では，文字を表示している文字画面と，ドットによって作られるグラフィック画面とを重ねて表示させることができます。

また，640×400ドットという高解像画面でも，３画面持っているため，モノクロ（画面中で１色しか使えない）の異なった画面三つを別々に利用したり，各画面を色（光の３原色であるＲ：赤，Ｇ：緑，Ｂ：青）に割り当てることがカラー表示も可能になっています。



《写真11》シャープＸ１ターボ

目的をハッキリとさせることが大切です

今月号は現在，主力となっているパソコンをシリーズ別に見てきましたが，いかがでしたか？主だった特徴だけを述べてきたので「イマイチ，つかめないなあ」と，思う読者もいると思いますが，要は自分がパソコンを使う上で何を目的にするかで，おのずと決まってくるのではなかろうかと思います。

ベーマガの読者では，パソコンを事務処理に使用している人は少ないと思いますが，ワープロ機能などは，クリスマス・カードや年賀状を作ってみようなどと考えている人にとっては，当然ほしい機能ですね。

また，実用的な使用方法だけでなく，ゲームをプログラミングする上でも，速い動きに重点をおいたゲームか，たくさんのキャラクターを登場させ，なおかつ，スクロールをスムーズに……などと，作ろうとするゲームに合ったマシンというものがあるはずです。

そこで次号の主力パソコン徹底研究Part２では表現能力の中でもグラフィック機能について，どういうグラフィック・テクニックが使えて，キャラクターを動かすのにはどの機種が作りやすいか，などをくわしく解説してみたいと思います。

そして，Part３では，ゲームに欠かすことのできないもう一つの要素，サウンド表現について，Beep音やＰＳＧ音源，ＦＭ音源についての解説を行なっていく予定です。どうぞご期待ください。

《第１表》主力パソコンの仕様一覧

機種名	富士通 FM-7/NEW7	富士通 FM-77/L2/L4	富士通 FM-77AV	シャープ MZ-1500
ＣＰＵ	68B09(6809の高速版) サブＣＰＵも同じ	68B09(８MHz) 68B09E(サブＣＰＵ)	68B09E サブＣＰＵも同じ	Ｚ－80Ａ(４MHz)
メモリ容量(メイン) (主なもの)	ＲＡＭ：64ＫＢ ＲＯＭ：32ＫＢ(ＢＡＳＩＣ) ２ＫＢ(ブートローダ)	ＲＡＭ：64ＫＢ (256ＫＢまで拡張可能) ＲＯＭ：32ＫＢ(ＢＡＳＩＣ) ２ＫＢ(ブートローダ)	ＲＡＭ：128ＫＢ (192ＫＢまで拡張可能) ＲＯＭ：32ＫＢ(ＢＡＳＩＣ) ８ＫＢ(イニシェータ) 32ＫＢ(サブシステム)	ＲＡＭ：64ＫＢ ＲＯＭ：４ＫＢ(モニタ)， ８ＫＢ(モニタ)
ディスク本体内蔵	本体外	3.5インチＦＤ内蔵	3.5インチＦＤＩ～２台内蔵	ＱＤ(クイックディスク内蔵)
表示画面 文字数／ドット数	文字：80×25行 40×20行など グラフィック：640×200ドット (８色)	文字：80×25行 40×20行など グラフィック：640×200ドット (８色) 640×400ドット (８色)Ｌ４ カラーＩ画面，モノクロ３画面	文字：80×25行 40×20行など グラフィック：640×200ドット (８色)×２画面 320×200ドット (4096色)×Ｉ画面	文字：40×25行 グラフィック：320×200ドットと24文字のＰＣＧ(８色)の同時使用か40×25行とI024文字（ＰＣＧ）の同時使用
周辺へのインターフェース(端子) ＯＰ：オプション	カラーＣＲＴ，グリーンＣＲＴ カセットＩ/Ｆ プリンタＩ/Ｆ システム拡張用コネクタ	カラーＣＲＴ，グリーンＣＲＴ カセットＩ/Ｆ プリンタＩ/Ｆ スーパー・インポーズＩ/Ｆ(ＯＰ) システム拡張用コネクタ	カラーＣＲＴ(8/2IピンＲＧＢ) カセットＩ/Ｆ プリンタＩ/Ｆ スーパー・インポーズＩ/Ｆ ビデオデジタイザＩ/Ｆ システム拡張用コネクタ	カセット端子 ジョイスティック端子 オーディオ端子 プリンタＩ/Ｆ カラーＣＲＴ，グリーンＣＲＴ ＲＦ出力
その他特徴	サウンドＩＣにより三重和音可能	サウンドＩＣにより三重和音可能 ＦＭ－77Ｌ２はＦＭ音源実装	Ｒ，Ｇ，Ｂを各16段階の輝度制御により，4096色を表示。ＰＳＧ音源＋ＦＭ音源で６重和音可能	ＲＡＭファイル ボイス機能

機種名	シャープ MZ-2500	MSX（MSX1）	MSX２	NEC PC-6001mkII（N60m BASIC）	NEC PC-6601SR
ＣＰＵ	Ｚ－80B（6 MHz/4 MHz）	Ｚ－80Ａ	Ｚ－80Ａ	Ｚ－80Ａ	Ｚ－80Ａ
メモリ容量（メイン）（主なもの）	ＲＡＭ：128ＫＢ（最大256ＫＢ）64ＫＢ（グラフィック）14ＫＢ（ＰＣＧ他） ＲＯＭ：32ＫＢ（BASIC）256ＫＢ（漢字）	ＲＡＭ：16ＫＢ～64ＫＢ ＲＯＭ：32ＫＢ（BASIC）	ＲＡＭ：64ＫＢ（最小） ＲＯＭ：48ＫＢ（BASIC）	ＲＡＭ：64ＫＢ ＲＯＭ：32ＫＢ（BASIC）	ＲＡＭ：64ＫＢ ＲＯＭ：32ＫＢ（BASIC）32ＫＢ（漢字）
ディスク本体内蔵	3.5インチＦＤ内蔵	機種による	機種による	本体外	3.5インチＦＤ内蔵
表示画面 文字数／ドット数	文字：80×25行，80×20行，80×12行，40×25行，40×20行，40×12行 グラフィック：640×400ドット（４色）×１ 640×200ドット（16色）×１ 320×200ドット（16色）×２ 320×200ドット（256色）×１	文字：32×24行 または40×24行 グラフィック：256×192ドット（16色） 64×48ドット（16色）	文字：32×24行，40×24行，80×24行 グラフィック：256×192ドット（256色中16色）512×212ドット（同様）など多数あり	文字：40×20行 グラフィック：80×40ドット（15色）160×200ドット（15色または８色色）320×200ドット（４色，６組）	文字：80×25行 グラフィック：640×200ドット（15色中４色）320×200ドット（15色）
周辺へのインターフェース（端子）ＯＰ：オプション	ＲＳ－232Ｃ　Ｉ／Ｆ プリンタＩ／Ｆ マウスＩ／Ｆ ジョイスティックＩ／Ｆ	カートリッジ・コネクタ ジョイスティック・コネクタ カラーＣＲＴ プリンタＩ／Ｆ など機種により異なる	ＭＳＸ１同様，機種により異なる	カートリッジ・コネクタ ジョイスティック・コネクタ カラーＣＲＴ カセット出力 オーディオ出力 スーパー・インポーズ・コネクタなど	
その他特徴	豊かなカラー表示と高速描画 ＲＳ－232Ｃ　Ｉ／Ｆを２チャンネル内蔵し，通信機能が充実		ＭＳＸ１をサポート	ボイス機能あり	ボイス機能あり ワイヤレス・キーボード 漢字ＲＯＭ内蔵 スーパー・インポーズ機能内蔵

機種名	NEC PC-8001mkII	NEC PC-8801mkIISR	シャープ X1ターボ（CZ-850C～853C）	任天堂 ファミコン
ＣＰＵ	Ｚ－80Ａ	Ｚ－80Ａ	Ｚ－80Ａ（4 MHz）	6502 ソフトコンパチ ＣＰＵ：Ｎ－Ch カスタム
メモリ容量（メイン）（主なもの）	ＲＡＭ：64ＫＢ ＲＯＭ：32ＫＢ（N80 BASIC）	ＲＡＭ：64ＫＢ ＲＯＭ：32ＫＢ（Ｎ－BASIC）40ＫＢ（Ｎ－88 BASIC）２ＫＢ（ＦＤＤの制御）	ＲＡＭ：64ＫＢ ＲＯＭ：４ＫＢ（ＩＰＬ）28ＫＢ（ＢＯＩＳ）128ＫＢ（漢字）	ＲＡＭ：４ＫＢ ＲＯＭ：最大32ＫＢ（カセットによる）
ディスク本体内蔵	本体外	５インチＦＤ内蔵（モデル20，30）	モデル10以外は５インチＦＤ内蔵	
表示画面 文字数／ドット数	文字：40×25行，80×25行など グラフィック：640×200ピクセル 320×200ピクセル	文字：40×25行，80×25行など グラフィック：640×200ドット（８色）640×400ドット（白黒１ページ）	文字：80×25行，80×20行など グラフィック：640×200ドット 640×400ドット 320×200ドット 320×400ドット	グラフィック：256×240ドット（52色）
周辺へのインターフェース（端子）ＯＰ：オプション	カラーＣＲＴ，グリーンＣＲＴ カセットＩ／Ｆ プリンタＩ／Ｆ ＲＳ－232Ｃ　Ｉ／Ｆ 拡張スロットなど	カラーＣＲＴ，グリーンＣＲＴ カセットＩ／Ｆ プリンタＩ／Ｆ ＲＳ－232Ｃ　Ｉ／Ｆ 拡張スロットなど	ハードディスクＩ／Ｆ カセットＩ／Ｆ マウスＩ／Ｆ	ゲームカセット・コネクタ ＲＦ出力 エキスパンド・コネクタ ゲーム・コントローラ内蔵
その他特徴		漢字ＲＯＭ内蔵 ＦＭ音源で生のサウンド ハイ・ロースピード切換え，３つのBASIC切換えあり	400ライン／200ラインの画面モード切換えあり	エキスパンド・コネクタにキーボードを接続してBASICも使用できる

キミの疑問に各メーカーがズバリ答える！
BASICマガジン「誌上公開質問状」募集のお知らせ

毎日，楽しくプログラミングしているベーマガ読者のみなさんに，編集部から新しい企画をお届けします。題して『ＢＡＳＩＣマガジン誌上公開質問状』です。

何だかコワイ題名ですが，内容はいたって素朴なもの。要するにハード，ソフト上のわからない点を，各メーカーの技術担当者に答えてもらおうというものです。

みなさんが持っている，あるいはこれから買おうとしているパソコンのメーカーに対して，パソコン本体，または各種周辺機器の性能・機能に関する質問をお受けします。たとえば，**①○○社のパソコンにはアナログＲＧＢの出力端子は付いていますか？　それともインターフェースは売られているのですか？　②○○社のパソコンにはどこのメーカーのプリンターが対応していますか？　また，キャラクタ印字，漢字の印字はできるのですか？**　あるいは，**③ＭＺ－700のソフトにはＰＣＧ共用と書いてありますが，ＰＣＧとはどういうもので，いくらで売っていますか？　④ＦＭ－７で逆スクロールさせるにはどうしたらいいのですか？**……などなど疑問は山のようにあると思います。

このような質問をハガキか手紙で編集部までお送りください。メーカーの技術担当者にお答えいただきベーマガの誌上に掲載していきます。どしどし質問してくださいネ。

■応募のきまり

①質問事項はかならずハガキに書いてください。

②自分の住所，氏名，年令，電話番号，それと質問するメーカーも必ずお書きください。

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**「誌上公開質問状」係。**

富士通 FM-77シリーズにニューモデル

天然色パソコン FM77AV 登場



富士通の8ビットマシンの主力機種FM-77シリーズに，サウンド機能とグラフィック機能を大幅に向上させたニューモデル・FM－77AVが発売されました。

4,096色を表示

〝天然色パソコン〟と名付けられたFM－77AVは，640×200ドットの8色モードを2画面もつほか，4,096色を1画面(320×200ドット）に表示するモードを備えました。これは，光の3原色である赤，緑，青を，それぞれ16段階にわたって輝度制御することにより，4,096 (16×16×16) 色を表示可能にしたものです。

グラフィック・スピードを高速化するため，FM－16βに搭載された直線補間／論理演算専用ＬＳＩを装備し，直線描画速度の高速化を図っています。グラフィックＶＲＡＭも96ＫＢを実装。

欲しい画面をピックアップ

また，オプションのビデオデジタイズ・カードを装着することにより，テレビまたはＶＴＲの画像を，320×200ドット，4,096色にデジタル変換し，コンピュータ画像（ＶＲＡＭデータ）にリアルタイム（1/60秒）に格納できます。また，この画像データは当然3.5インチＦＤに記憶できるため，良質な画像をいつまでも保存しておくことができます。

これらの映像出力はすべて21ピンアナログRGBインターフェースにより別売のカラーＣＲＴテレビー15（89,800円）が接続できます。

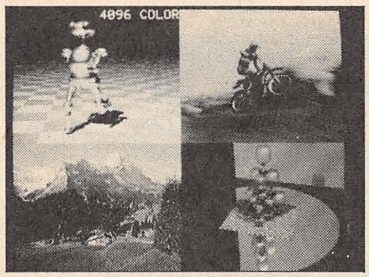
ＦＭ音源採用で６重和音

サウンド面の機能アップでは，従来のＰＳＧ音源（３重和音）に加え，FM音源（３重和音）を使用することにより，一度に６重和音をだせるようになりました。このFM音源の採用により，ＰＳＧではむずかしかった音色の制御も可能にし，金管，木管，弦，鍵盤楽器などの楽器音に，さまざまなサウンド・イフェクトを加えて，77種類の音色データを内蔵しています。

また，オプションのＭＩＤＩアダプタを装着することにより，ＭＩＤＩ楽器に接続し，自動演奏させることもできます。

新機能を支える F-BASIC V3.3

ＣＰＵにはメイン，サブともＭＢＬ68Ｂ09Ｅを使用し，メインメモリは128KBを実装。Ｆ－ＢＡＳＩＣ V3.3使用時のフリーエリアは約56ＫＢです。なおメインメモリは192ＫＢまで拡張可能。



《写真１》4,096色表示の画面



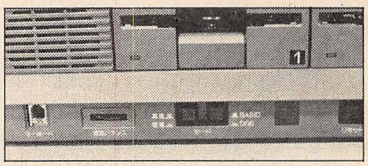
《写真３》デモでF-BASICを説明



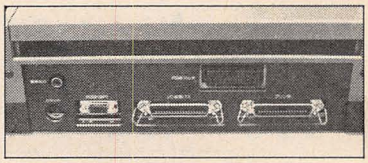
《写真２》ビデオデジタイズした画面



《写真４》たのしいデモも付いてます



《写真５》モード切替えは前面パネルで…



《写真６》各出力コネクタが並ぶ

また，漢字ＲＯＭはＪＩＳ第１水準漢字ＲＯＭ（128ＫＢ）を標準実装し，ワープロやデータ・ファイル管理にもしっかり対応します。

これらの機能を支えているのが，バージョン・アップされたＦ－ＢＡＳＩＣ V3.3ですが，ＦＭ－７や従来のＦＭ－77のソフトをもっている人もだいじょうぶ。Ｆ－ＢＡＳＩＣ　V3.0（ＲＯＭ）を内蔵しているので，そのまま動きます。

オプション・ソフト＆ハード

このほか，オプション・ソフトとして，ポピュラーなフレーズが簡単に演奏できるFM音源利用のシンセサイザ・ソフト「ミュージック・エディタ」，いわば4,096色の絵具箱である「グラフィック・エディタ」も用意されています。

また，オプション・ハードでは，ビデオデジタイズ・カード，ＲＳ－232Ｃ Ｉ/Ｆ，マウス，音声合成カード，ジョイスティック（インターフェース内蔵）などがそろっています。

統一デザインのカラーＣＲＴテレビは，2,000文字対応の15インチ・カラーテレビ(リモコン付）で，ＲＦ，ビデオ，8/21ピンＲＧＢコネクタの４入力端子付き。また，ビデオ／テレビのスーパー・インポーズ切替えができる特殊仕様になっています。

価格は3.5インチＦＤ１台実装のＦＭ－77ＡＶ－１が128,000円，3.5インチＦＤ２台実装のＦＭ－77ＡＶ－２が158,000円，専用ＡＶテレビFMTV－151が89,800円となっています。

Dr.Dと影のパソコン・レクチャー③

～ビットとバイト～

by くり ひろし

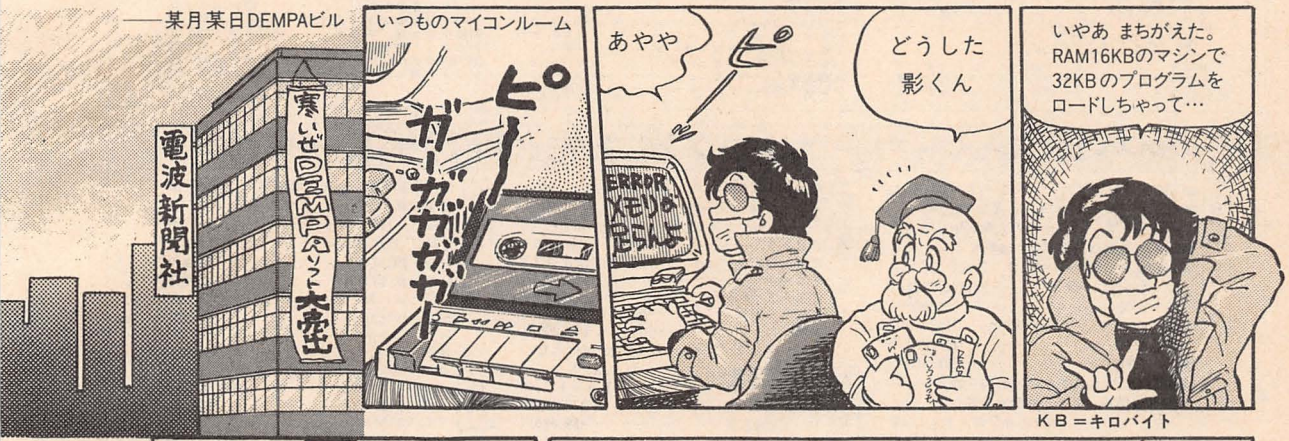
★こんにちは。またまたマンガでパソコンのコーナーです。

★よく，パソコンのメモリ容量（特にRAM）が，何KBあるとかいいます。KB：キロバイトとは，1000バイトのことをいいます。

★ちなみに，パソコンで表示されるキャラクタ（文字や数字ですね）は，ふつう数字4ビット，文字記号6ビットであらわされています(漢字は別です)。

★ところで，「ハードって何ですか？」という質問がけっこうありました。ハードとはハードウエアの略称で，パソコン本体とか周辺機器，はては中の回路までといった，ようするに機械全般をいいます。「固い物」はみんなハードなんですね。

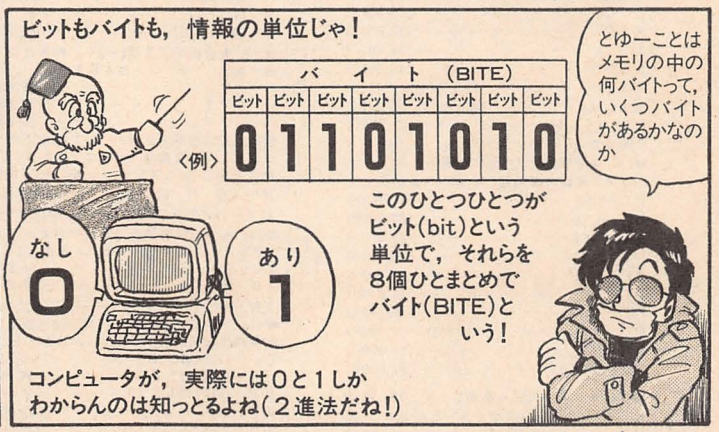
★どんどん質問のお便りをくださいね。
ではまた来月，新年号で。



KB＝キロバイト



今回のおハガキは岐阜県高山市の小島弘憲くん。イラスト送るね！



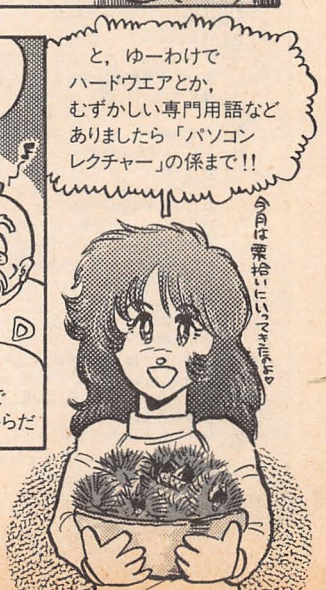
よくRAMが何キロバイト，とかいうが，あれはきっちりした値ではない。正しくは下のようになる

基本⟶1KB（キロバイト）＝1024バイト＝2^{10}バイト
≒1000

2^4KB＝	16KB＝	16384バイト＝	2^{14}バイト
2^5 ＝	32 ＝	32768 ＝	2^{15}
2^6 ＝	64 ＝	65536 ＝	2^{16}
2^7 ＝	128 ＝	131072 ＝	2^{17}

これをかんたんにまとめて何KB，といっているのだ。





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6～10
東芝……前付カラー11，13
富士通……前付カラー14～15
日立……表4，前付カラー16～17
松下……前付カラー18～19
ヤマハ……前付カラー20～23
カシオ……前付カラー24

周辺機器

アイワ……前付カラー12
日本エレクトロニクス……前付カラー25
スター精密……前付カラー26～27
三和電子……前付カラー28
アクセス……中付21
キョーワインターナショナル……中付21
トライサム……中付22
フェニックス産業……中付22
シグマ電子……中付23
グリーンハウス……後付 246

ソフトハウス

ポニー……カラー2～3
ソフトプロ……カラー4
バンダイ……カラー5
T&E……カラー6～9
コンプティーク……カラー10～11
ハドソン……カラー12～14
エニックス……カラー15～17
日本テレネット……カラー18～19
ザインソフト……カラー20
マイクロネット……カラー21
スクウェア……カラー22～25
日本デクスタ……カラー26～27
ビクター音産……カラー28～29
ニデコ……カラー30
ホットビー……カラー31
コナミ……カラー40
パスカルII……後付 242
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30～31
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
シスベック……中付6～7
ICワールド・ヨコヤマ……中付8～11
パシフィックコンピュータ……中付12～15
丸善無線……中付16～17
フレックスジャパン……中付18
サードウェーブ……中付20
ヒューマンソフト……中付20
ジャスコ……中付24
AVCフタバ……後付 236
パソコンランド21……後付 237
ワールドインアオヤマ……後付238～241
アイビット電子……後付 244
ウエムラオーディオ……後付 245
日本マイコン流通……後付247～249
関西――
J&P……前付カラー32～33
タクト……後付 229

その他

日本工学院専門学校……前付カラー29
シーレックスサングラス……中付19
ITEC……後付 243

自社広告

月刊マイコン……前付カラー34
MZ－2500活用研究……前付カラー35
月刊ラジオの製作……前付カラー36
ベーマガ別冊デラックスVII……前付カラー37
別冊ナムコ本，AVG本……前付カラー38～39
ナムコット他MSXソフト……カラー32～39
DEMPAマイコンソフト取扱い店一覧……後付230～234
ソフト一覧……後付 235

★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(マイコンピュータテレビ)…… 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)

キヤノン販売

〒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[illegible]－1 ㈱東芝ホームコンピュータ営業部[illegible]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

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ライトペン付)… 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

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

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

ゼネラル

〒213 神奈川県川崎市高津区末長1116 国内営業事業部開発商品課 「マイコンBASIC」係
PAXON(テレビ＋キーボードMSX)……146,500円
PCT－55(テレビ＋キーボードMSX)…… 138,000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!!

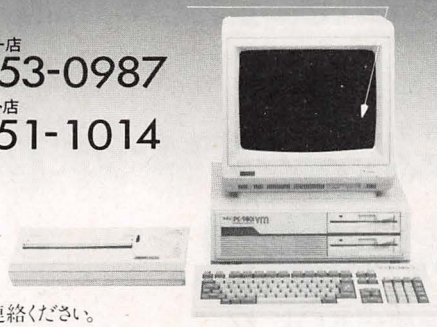
安さ・サービス・丁寧……秋葉原の東映無線

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

大好評

音声合声ボード(PC-8000/8800シリーズ用)……¥29,800



D/A対応14"カラーディスプレイ

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

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。

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
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
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-1208	¥129,800	カラー	0.28mmドットピッチ 4,050文字表示 16色/8色
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
	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-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 +PC-KD552K(400ライン、14"カラーディスプレイ)+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 …¥467,300➡ 42%OFF ¥274,800

Ⓑ NEC PC-8801mkⅡ/30 +PC-KD552K(400ライン、14"カラーディスプレイ)+ディスケット10枚 ……¥375,800➡ 45%OFF ¥209,800

Ⓒ 富士通 FM-NEW7 +MB27343(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)……¥182,200➡ 46%OFF ¥99,800

FM-77/16βシリーズ

- Ⓐ FM-77L2+MB27343(14"カラーディスプレイ)+ディスケット(3.5")10枚……¥274,300➡ 40%OFF ¥166,800
- Ⓑ FM-77L4+MB27331(0.39mmドットピッチ、400ライン、14"カラーディスプレイ)+ディスケット(3.5")10枚……¥361,300➡ 39%OFF ¥223,800
- Ⓒ FM-77L4+MB27331(0.39mmドットピッチ、400ライン、14"カラーディスプレイ)+GP-550F(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+プリンター用紙(10×11)1,000枚……¥460,900➡ 42%OFF ¥271,800
- Ⓓ FM-16β+MB27110(JISキーボード)+MB27331(0.39mmドットピッチ、400ライン、14"カラーディスプレイ)+MB27411E(漢字プリンター)+ディスケット(2HD)10枚+プリンター用紙(10×11)1,000枚……¥729,800➡ 30%OFF ¥517,800

PC-8001mkⅡSR/8801mkⅡSR/8801mkⅡTR

- Ⓐ PC-8001mkⅡSR+MB27343(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)……¥190,400➡ 44%OFF ¥107,800
- Ⓑ PC-8801mkⅡSR/10+MB27343(200ライン、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)……¥250,400➡ 35%OFF ¥164,800
- Ⓒ PC-8801mkⅡSR/20+PC-KD552K(400ライン、14"カラーディスプレイ)+ディスケット10枚……¥313,800➡ 33%OFF ¥212,800
- Ⓓ PC-8801mkⅡSR/30+MB27331(0.39mmドットピッチ、400ライン、14"カラーディスプレイ)+カラーケーブル+ディスケット10枚……¥385,600➡ 36%OFF ¥249,800
- Ⓔ PC-8801mkⅡSR/30+FTC-1208(0.28mmドットピッチ、400ライン、12"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……¥481,900➡ 32%OFF ¥331,800
- Ⓕ PC-8801mkⅡTR+FTC-1208(0.28mmドットピッチ、400ライン、12"カラーディスプレイ)+カラーケーブル+ディスケット10枚……¥435,600➡ 26%OFF ¥325,800

PC-9801シリーズ

- Ⓐ PC-9801U2+PC-KD552K(400ライン、14"カラーディスプレイ)+ディスケット(3.5")10枚……¥397,800➡ 23%OFF ¥309,800
- Ⓑ PC-9801VF2+MB27331(0.39mmドットピッチ、400ライン、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……¥481,600➡ 28%OFF ¥350,800
- Ⓒ PC-9801M2+FTC-1208(0.28mmドットピッチ、400ライン、12"カラーディスプレイ)+カラーケーブル+ディスケット(2HD)10枚……¥568,600➡ 34%OFF ¥380,800
- Ⓓ PC-9801VM2+MB27331(0.39mmドットピッチ、400ライン、14"カラーディスプレイ)+カラーケーブル+ディスケット(2HD)10枚……¥548,600➡ 26%OFF ¥410,800
- Ⓔ PC-9801VM2+PC-KD552K(400ライン、14"カラーディスプレイ)+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(2HD)10枚……¥598,100➡ 24%OFF ¥459,800
- Ⓕ PC-9801VM2+PC-KD552K(400ライン、14"カラーディスプレイ)+NM-9400S(漢字プリンター)+PC-9872(マウス)+ディスケット(2HD)10枚+プリンター用紙(15×11)500枚……¥853,800➡ 30%OFF ¥599,800
- Ⓖ PC-9801VM0+TX-14SH3(ナショナル、0.31mmドットピッチ、400ライン、14"カラーディスプレイ)+カラーケーブル+LFD-880(標準FDD)+フロッピーケーブル+NM-9400S(漢字プリンター)+ディスケット(8"2D)10枚+プリンター用紙(15×11)500枚……¥998,800➡ 31%OFF ¥698,800

MB-SIシリーズ

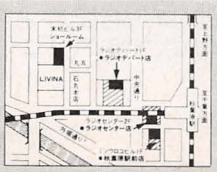
- Ⓐ MB-SI/10+MB27343(14"カラーディスプレイ)+カラーケーブル+MR-33DR(頭出し機構付、高速データレコーダ)……¥210,400➡ 34%OFF ¥140,800
- Ⓑ MB-SI/40+C14-2190A(日立、0.43mmドットピッチ、400ライン、14"カラーディスプレイ)+MPP-1060(24ドット、15"熱転写漢字プリンター)+ビジネスパック(ワープロ、BMカルク、64kB RAMメモリー)+ディスケット(2HD)10枚……¥636,000➡ 25%OFF ¥482,800

厳選周辺機器シリーズ

- Ⓐ TR4942(EPROMプログラマー)……¥158,000➡ ??%OFF ¥???
- Ⓑ LFD-880(標準FDD)+フロッピーケーブル(サービス)……¥223,000➡ 24%OFF ¥169,800
- Ⓒ PC-8001mkⅡ-01(漢字ROM)……¥32,000➡ 54%OFF ¥15,000
- Ⓓ FD-55BV(PC-8801mkⅡ用増設FDD)……¥60,000➡ 54%OFF ¥28,000
- Ⓔ PC-9801用256kB RAMメモリーボード……¥42,000➡ 50%OFF ¥21,000
- Ⓕ PC-9801用512kB RAMメモリーボード……¥80,000➡ 57%OFF ¥34,800
- Ⓖ TX-14SH3(0.31mmドットピッチ、400ライン、14"カラーディスプレイ)……¥138,000➡ 57%OFF ¥79,800
- Ⓗ NM-9300S(10"漢字プリンター)……¥253,000➡ 43%OFF ¥145,000
- Ⓘ NM-9400S(15"漢字プリンター)……¥310,000➡ 43%OFF ¥179,800
- Ⓙ GP-550F、GP-550M(10"漢字プリンター)……¥89,800➡ 56%OFF ¥39,800
- Ⓚ NK3618-22(10"漢字プリンター)……¥234,000➡ 62%OFF ¥89,800
- Ⓛ KP-5000(10"ドットプリンター)……¥98,000➡ 70%OFF ¥29,800

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2F 〒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1F 〒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3F 〒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1F 〒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

★広告以外の商品も取り扱っております。

FM-NEW 7



お買い得セール

通信販売もOK!!

●入門基本システム●

FM-New 7　本体
14インチ2,000文字カラーモニター
接続用RGBカラーケーブル
データレコーダー

超特価 ¥94,800

●フロッピイシステム●

FM-New 7　本体
TF-10FMII　フロッピイ
接続用インターフェイスケーブル
14インチ2,000文字カラーモニター
接続用RGBカラーケーブル

超特価 ¥165,000

●フルシステム●

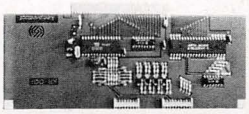
FM-New 7　本体
TF-10FMII　フロッピイ
接続用インターフェイスケーブル
SP-80　プリンター
FMROMカートリッジ
接続用プリンターケーブル
14インチ2000文字カラーモニター
接続用RGBカラーケーブル
データレコーダー

超特価 ¥218,000

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

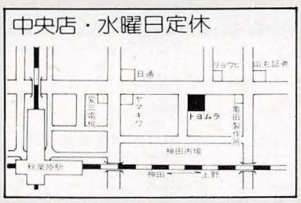
PC-9801シリーズ
FM-16βシリーズ
新たに新発売
PC-8801シリーズ
¥24,800



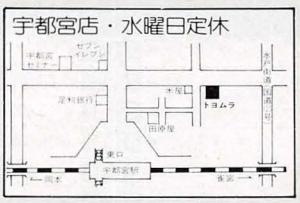
トヨムラ各店案内図

お近くの店をご利用下さい。
通信販売をご希望の方は右記の最寄りの各店に直接ご連絡下さい。
クレジットも行なっておりますのでご利用下さい。

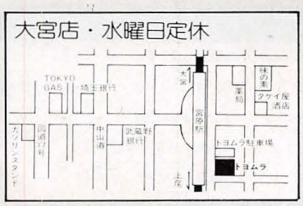
中央店・水曜日定休



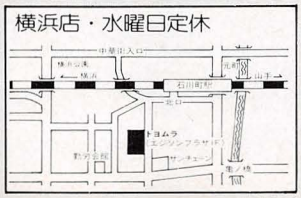
宇都宮店・水曜日定休



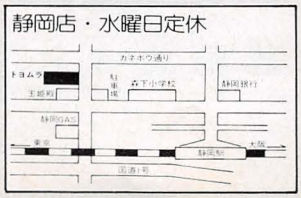
大宮店・水曜日定休



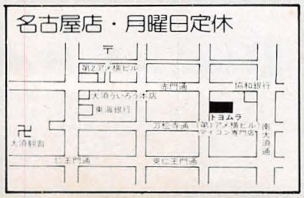
横浜店・水曜日定休



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。

NEC PC-8801mkIISR

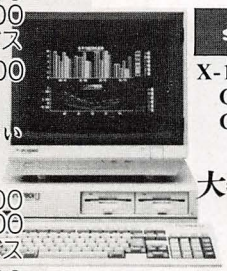
PC-8801MKII SR
Model 30 ¥258,000
PC-KD 852 ¥99,800
MD-2D(10枚) サービス
定価合計 ¥357,800
大特価販売
お問い合せ下さい



PC-8801MKII SR
Model 30 ¥258,000
CU-14H2 ¥99,800
MD-2D(10枚) サービス
定価合計 ¥357,800
大特価 ¥258,000

NEC PC-9801U2

PC-9801U2 ¥298,000
PC-KD852 ¥99,800
MD-2DD(10枚)サービス
定価合計 ¥397,800
大特価販売
お問い合せ下さい



PC-9801U2 ¥298,000
CU-14H2 ¥99,800
MF-2DD(10枚)サービス
定価合計 ¥397,800
大特価 ¥328,000

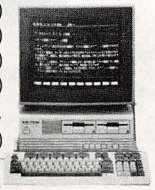
富士通 FM-77 L2

FM-77L2 ¥193,000
MB-27343 ¥67,800
TR-24f ¥68,800
プリンターケーブル ¥4,000
MF-2D(10枚) サービス
定価合計 ¥333,600
大特価 ¥228,000



富士通 FM-77 L4

FM-77L4 ¥238,000
MB-27331 ¥109,800
TR-24f ¥68,800
プリンターケーブル ¥4,000
MF-2D(10枚) サービス
定価合計 ¥420,600
大特価 ¥288,000



SHARP MZ-2500

MZ-2500
Model 30 ¥198,000
MZ-1D22 ¥108,000
MF-2DD(10枚)サービス
定価合計 ¥306,000
発売記念特価
お問い合せ下さい



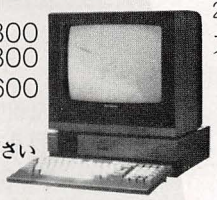
SHARP パソコンテレビ X1F

X-1F Model 10
CZ-811C ¥89,800
CZ-811D ¥89,800
定価合計 ¥179,600
大特価販売
お問い合せ下さい



SHARP パソコンテレビ X1F

X-1F Model 20
CZ-812C ¥139,800
CZ-811D ¥89,800
定価合計 ¥229,600
大特価販売
お問い合せ下さい



EPSON

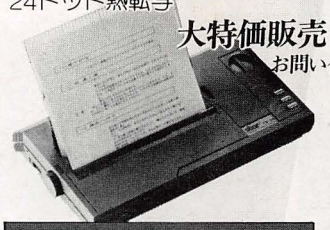
TF-10FM ¥125,800
#9040 ¥12,000
MD2D(10枚) サービス
定価合計 ¥137,800
大特価 ¥74,800



TF-10PC ¥129,800
#412 ¥5,000
MD2D(10枚) サービス
定価合計 ¥134,800
大特価 ¥74,800

star

TR-24(PC対応, FM対応) ¥68,800
24ドット熱転写
大特価販売
お問い合せ下さい

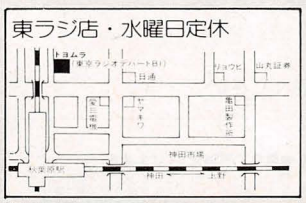


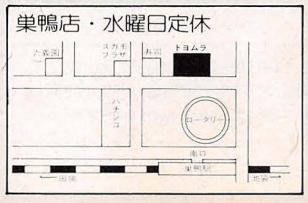
brother

M-1024P(PC対応) ¥128,000
24ドットインテリジェント漢字プリンター
大特価販売
お問い合せ下さい



★広告の商品で品切れの場合はご容赦下さい。





トヨムラ

● 中央店	〒101	東京都千代田区外神田4-4-1	☎ 03(253)5751
● 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
● 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
● 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

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

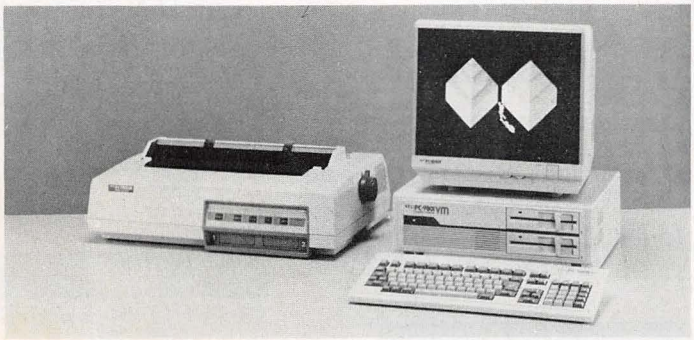
CAT Japan
マイコンプラザ
キャットジャパン
テレフォンショッピング

NHKをはじめ、日経新聞、

CAT JAPAN

全国どこでも電話一本！キャットジャパン

NEC
PC-9801シリーズ
PC-8801MKIIシリーズ





★PC-9801M2 超お買得スペシャルセット
SPECIAL SET 215,500円引き

注文No. G-92 PC-9801M2

- PC-9801M2〈256KB・1MB5"FDD×2〉…¥415,000
- CU-14H1〈SHARP4050CRT〉……¥99,800
- NM-9300S〈10"漢字シリアルドット〉……¥253,000
- 5"2HDブランクディスケット10枚……¥23,000
- 10"プリンター用紙1,000枚……¥2,750

合計定価¥793,500 → 特価¥578,000

❶¥5,000×48回	頭8万	ボ5.2万×8回
❷¥8,000×60回	頭なし	ボ3.1万×10回
❸¥13,200×60回	頭なし	ボなし

合計割賦価格 ❶¥736,000 ❷¥790,000 ❸¥792,000

★191,700円引きのお買得基本セット
SPECIAL SET 191,700円引き

注文No. G-75 PC-8801MKII/30

- PC-8801MKII/30〈88シリーズのベストセラー〉……¥275,000
- CU-14H1〈SHARP4050CRT〉……¥99,800
- G-10XPJ〈STAR10"16ドット漢字〉……¥104,900

合計定価¥479,700 → 特価¥288,000

❶¥3,000×48回	頭3万	ボ2.4万×8回
❷¥5,000×36回	頭なし	ボ2.9万×6回
❸¥9,800×36回	頭なし	ボなし

合計割賦価格 ❶¥366,000 ❷¥354,000 ❸¥352,800

★183,550円引きのお買得フルセット
183,550円引き

注文No. G-88 PC-9801VM2

- PC-9801VM2〈384KB・第2水準ROM〉…¥415,000
- CU-14H1〈SHARP4050CRT〉……¥99,800
- NM-9300S〈10"漢字シリアルドット〉……¥253,000
- 5"2HDブランクディスケット10枚……¥23,000
- 10"プリンター用紙1,000枚……¥2,750

合計定価¥793,550 → 特価¥610,000

❶¥5,000×60回	頭8万	ボ4.3万×10回
❷¥10,000×48回	頭なし	ボ4.0万×8回
❸¥13,900×60回	頭なし	ボなし

合計割賦価格 ❶¥810,000 ❷¥800,000 ❸¥834,000

★113,500円引きのお買得基本セット
113,500円引き

注文No. G-90 PC-9801VF2

- PC-9801VF2〈256KB・第2水準ROM〉…¥348,000
- CU-14H1〈SHARP4050CRT〉……¥99,800
- TR-24＋ケーブル〈STAR10"漢字熱転写〉…¥73,700
- 5"2DDブランクディスケット10枚……¥21,000

合計定価¥542,500 → 特価¥429,000

❶¥3,000×48回	頭6万	ボ4.2万×8回
❷¥8,000×48回	頭なし	ボ2.2万×8回
❸¥11,700×48回	頭なし	ボなし

合計割賦価格 ❶¥540,000 ❷¥560,000 ❸¥561,600

★120,550円引きのお買得ワープロセット
120,550円引き

注文No. G-94 PC-8801MKII SR/30

- PC-8801MKII SR/30〈5.2DX2.FM音源〉…¥258,000
- CU-14H1〈SHARP4050CRT〉……¥99,800
- TR-24＋ケーブル〈STAR10"漢字熱転写〉…¥73,700
- JET-8801A〈人気ワープロソフト〉……¥35,800
- 5"2Dブランクディスケット10枚……¥17,250

合計定価¥484,550 → 特価¥364,000

❶¥3,000×48回	頭3万	ボ3.7万×8回
❷¥5,000×36回	頭なし	ボ4.5万×6回
❸¥9,900×48回	頭なし	ボなし

合計割賦価格 ❶¥470,000 ❷¥450,000 ❸¥475,200

※広告掲載以外の商品も多数揃っております。詳しくはお電話ください。

●〈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。

24HOURS
機種が決ったら電話で注文
24時間電話受付

●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。

お支払い方法は便利な自動引落しです。万一不良品の場合は責任を持って新品と交換します。ご注文後10日から2週間程でお届けします。ボはボーナス時払い金額（年2回）、頭は頭金です。●実質年率＝10回は25.3%、12回は23.2%、24回は15.6%、36回は13.9%、48回は13.8%、60回は13.02% ●お支払い期間＝支払い回数1回が1ヵ月をあらわします。●合計定価とはメーカー希望小売価格の合計です。

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

社団法人日本通信販売協会会員

TELEPHONE SHOPPING

中古パソコンが、全国どこでも電話で買える。

●本体

PC-6601	¥143,000	¥ 58,000
PC-8801＋漢字ROM	¥266,000	¥ 56,000
PC-8801MKII/10	¥168,000	¥ 78,000
PC-9801	¥298,000	¥108,000
PC-9801F3	¥758,000	¥420,000
PC-100/30	¥558,000	¥278,000
MZ-2200＋MZ-1T02	¥147,800	¥ 43,000
MZ-1200	¥148,000	¥ 26,000
MZ-3541	¥410,000	¥ 98,000
MZ-5521	¥388,000	¥158,000
FM-8	¥218,000	¥ 28,000
FM-11EX	¥398,000	¥138,000
FM-11AD	¥338,000	¥128,000
FM-11AD2	¥298,000	¥148,000
レベルIIIマーク2	¥198,000	¥ 24,000
レベルIIIマーク5	¥118,000	¥ 28,000
パソピア7	¥119,800	¥ 36,000
パソピア16	¥398,000	¥128,000
アップルIIプラス48K	¥398,000	¥ 88,000
アップルIIJプラス48K	¥418,000	¥ 98,000
IF800モデル30カラー	¥997,000	¥228,000
NEC NWP-10N＋N5154-23(24ピンドットプリンター)＋文例集		¥480,000
NEC PWP-100＋PR103(ワープロ)		¥178,000
オアシスライト(ワープロ)	¥220,000	¥ 78,000
WD-800(ワープロ)		¥168,000

●ディスプレイ

PC-60M43(カラー)	¥ 65,800	¥ 32,000
PC-8054(カラー)	¥ 65,800	¥ 32,000
PC-8058(カラー)	¥ 99,800	¥ 42,000
PC-8853(カラー)	¥168,000	¥ 62,000
14M-112C(カラー)	¥118,000	¥ 38,000
14M-132C(カラー)	¥118,000	¥ 58,000
12M-312C(カラー)	¥ 89,800	¥ 38,000
14M-511C(カラー)	¥ 59,800	¥ 42,000
MB27311(カラー)	¥188,000	¥ 72,000
CI4-2170(カラー)	¥168,000	¥ 36,000
CI4-1180(カラー)	¥ 98,000	¥ 36,000
TH14NM2G(カラー)	¥ 69,800	¥ 32,000

●プリンター

PC-8822	¥234,000	¥ 72,000
PC-8826	¥148,000	¥ 45,000
NK-3618-22	¥234,000	¥ 68,000
NM-9200RO	¥350,000	¥ 98,000
NM-9400RO	¥310,000	¥158,000
PC-PR103	¥ 89,800	¥ 46,000
MZ-1P04	¥228,000	¥135,000
MZ-80P6	¥181,000	¥ 68,000
CZ-80PK(R)	¥123,800	¥ 48,000
MB27406	¥ 89,000	¥ 45,000
MP-80	¥139,800	¥ 25,000
MP-80II	¥142,000	¥ 27,000
MP-80III	¥139,800	¥ 29,000
MP-80IIIF/T	¥149,000	¥ 36,000
MP-80K	¥189,000	¥ 42,000
MP-100III	¥192,800	¥ 58,000
MP-130	¥228,000	¥ 58,000
FP-80K	¥189,800	¥ 58,000
RP-100	¥134,000	¥ 62,000
UP-130K(FM)		¥178,000
GP-80DB(≠GP80039)	¥ 59,800	¥ 24,000
GP-250F	¥ 59,800	¥ 18,000
GP-250X	¥ 69,800	¥ 20,000
GP-500M	¥ 49,800	¥ 28,000
GP-500F	¥ 49,800	¥ 28,000
GP-700M	¥ 99,800	¥ 42,000
IBM 5512100	¥136,000	¥ 78,000
ロジテックKP-1000	¥ 48,000	¥ 18,000

●フロッピー

PC-6031	¥ 89,800	¥ 38,000
PC-8031-1W	¥198,000	¥ 38,000
PC-80S31	¥168,000	¥ 72,000
MB27607	¥ 98,000	¥ 48,000
TF-20(MZ-80B用)	¥142,000	¥ 68,000
LFD-550PC	¥148,000	¥ 68,000
LFD-550MZ	¥128,000	¥ 68,000

●その他

PC-6082(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	¥ 32,000
PC-8824-12(8824用第2水準漢字ROM)	¥ 96,000	¥ 28,000
PC-8863(エミュレータ専用通信ボード)	¥ 68,000	¥ 28,000
PC-8864(ネットワークインターフェースボード)	¥110,000	¥ 48,000
PC-9801-01(9881用電源ユニット)	¥ 32,000	¥ 16,000
PC-9801-03(9801用CMTインターフェース)	¥ 15,000	¥ 6,800
MR-33DR(データレコーダ)	¥ 12,800	¥ 6,800

※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。

高額下取り・買取り実施中！今すぐお電話で

本社注文デスク
買取りデスク
03-988-1121

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

池袋サンシャインビル57Fの《マイコンメイト》は11月上旬に24Fに新装オープンいたします。オープン前日までは今まで通り57Fで営業いたしております。

名古屋2号店 オープン1周年! 大好評 全店協賛 パソコン

テレフォンショッピングはTONE(トーン)システムズ☎03-257-0281へ

I ♡ コンピュータ! NEC 富士通 ★ピュア会員さらに特典あり!!

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。



Hi-Fi音源6重和音。49種のリアルな内蔵音。

モデル30セット　注番 B12-8801

PC-8801mkIISR/30	¥258,000
CU-14H1 14インチ高解像度CRT	¥ 99,800
ディスケット10枚サービス	

セット合計定価 ¥357,800　31% off

特価¥248,000

¥ 3,000×36回	ボ ¥31,000×6回
¥ 5,000×24回	ボ ¥40,000×4回
¥ 8,800×18回	ボ ¥37,800×3回
¥14,800×12回	ボ ¥42,700×2回

X'マスプレゼント

Aセット　37% off　注番 B12-8802

PC-8801mkIISR/30	¥258,000
CZ-150DS 15' RGBコンポTV	¥ 99,800
CRTケーブル	

セット合計定価 ¥359,600

大特価¥225,800

¥ 4,000×36回	ボ ¥20,600×6回
¥ 5,500×24回	ボ ¥31,000×4回
¥ 9,800×18回	ボ ¥23,600×3回

Bセット　42% off　注番 B12-8803

PC-8801mkIISR/30	¥258,000
一流メーカー15' 2000文字CRT	¥118,000
CRTケーブル	¥ 1,800

セット合計定価 ¥377,800

大特価¥220,000

¥ 3,000×36回	ボ ¥25,600×6回
¥ 5,800×24回	ボ ¥27,400×4回
¥ 9,000×18回	ボ ¥26,300×3回

ボーナス一括払い実施中!!

◆クレジット例は一例です。ご注文の際はご確認下さい。

FM-NEW7スペシャル X'マスプレゼント

62% off　注番 B12-7001

FM-NEW7	¥ 99,800
一流メーカー15インチCRT DP0.39mm	¥118,000
CRTケーブル	¥ 1,800
データレコーダ	¥ 12,800

セット合計定価 ¥232,400

大特価¥89,800

¥ 2,500×24回	ボ ¥11,800×4回
¥ 3,500×18回	ボ ¥13,600×3回
¥ 4,500×12回	ボ ¥23,300×2回
¥16,300×6回	ボーナスなし

Aセット　注番 B12-7002

FM-NEW7	¥ 99,800
一流メーカー15インチRGBテレビ	¥ 98,000
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

53% off

セット合計定価 ¥230,400

大特価¥109,800

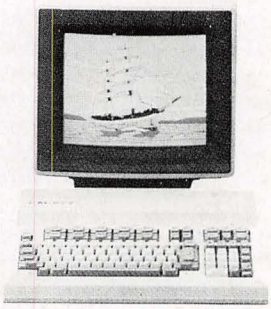
¥ 3,000×24回	ボ ¥12,750×4回
¥ 4,800×18回	ボ ¥13,200×3回
¥ 7,000×12回	ボ ¥19,000×2回
¥ 9,700×6回	ボーナスなし

ピュア会員大募集中

シスペックでパソコンをお買い上げの方は、ピュアカードにより、特別価格やフェア等の、お知らせなどの特典があります。
詳細は店頭にてお問い合わせ下さい。

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!



Bセット　注番 B12-7003

FM-NEW7	¥ 99,800
一流メーカー15インチRGBテレビ	¥ 98,000
CRTケーブル	¥ 1,800
データレコーダ	¥ 12,800
TR-24F 24ピン熱転写FM対応	¥ 68,800
プリンタケーブル	¥ 6,800

41% off

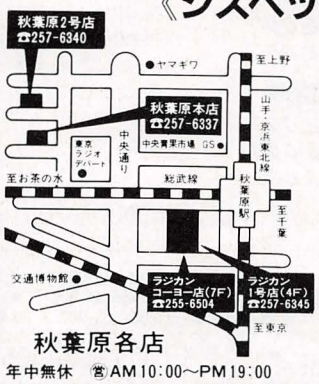
セット合計定価 ¥288,000

大特価¥169,800

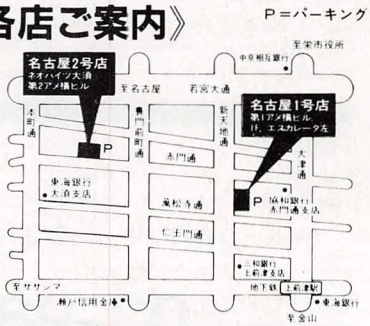
¥4,000×30回	ボ ¥15,000×5回
¥6,000×24回	ボ ¥12,000×4回
¥6,500×20回	ボ ¥19,500×3回
¥9,800×12回	ボ ¥31,200×2回

《シスペック各店ご案内》

P＝パーキング



秋葉原各店
年中無休　営 AM10:00～PM19:00



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
●1号店 定休日＝月曜日 営 AM10:00～PM19:00
●2号店 定休日＝水曜日 営 AM10:00～PM19:00

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

●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
●秋葉原2号店	〒101 東京都千代田区外神田1-7-14	☎03-257-6340

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

大バーゲン! PART2

テレフォンショッピング

御注文、お問い合せは	
東　京	☎ 03(257)0281
札　幌	☎011(643)8345
仙　台	☎0222(71)8774
金　沢	☎0762(22)3006
名古屋	☎052(263)1630
大　坂	☎ 06(641)1967
徳　島	☎0886(53)8663
広　島	☎082(227)0157
熊　本	☎0963(22)0995

お近くのTONE(トーン)システムズへ!

月々1,000円から シスペッククレジット

●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

DC UC NICOS VISA

★TONE(トーン)システムズ、スペシャルクレジット手数料早見表

支払回数	1	3	6	10	12	15	18	20	24	30	36	42	48	54	60
分割払手数料(%)	2	2.5	3	5	6	8	9.5	11	13	15	19	23	25	29	32

情報交換コーナー

パソコンを譲りたい方、安く買いたい方。お客様どうしで、お気軽に情報の交換ができます。
詳細は店頭にてお問い合わせ下さい。

シャープ

パソコンテレビ X1F

疾走するグラフィックX1F誕生。



モデル20セット　注番 B12-1201

CZ-812C	¥139,800
CZ-811D	¥ 89,800
CZ-123PF "The YOKOZURA"ソフト	¥ 19,800

セット合計定価¥249,400

スペシャル特価

¥ 3,000×36回	㊍¥18,600×6回
¥ 4,800×30回	㊍¥13,800×5回
¥ 7,000×24回	㊍¥10,250×4回
¥11,300×18回	ボーナスなし

モデル10セット　35% OFF　注番 B12-1202

CZ-811C	¥89,800
PC-TV151	¥94,800

セット合計定価¥184,600

特価¥119,000

¥ 5,600×24回	ボーナスなし
¥ 7,200×18回	ボーナスなし
¥ 7,000×12回	㊍¥21,000×2回
¥20,450×6回	ボーナスなし

シャープ　X1turbo

X1ターボ スペシャル X'マスプレゼント　台数限定

42% OFF　注番 B12-1200

CZ-852C	¥278,000
CZ-850D	¥129,800

セット合計定価¥407,800

大特価¥239,000

¥ 4,800×36回	㊍¥20,400×6回
¥ 6,800×30回	㊍¥16,200×5回
¥ 8,000×24回	㊍¥22,000×4回
¥12,000×18回	㊍¥18,600×3回

プリンタ X'マスプレゼントセット

(ケーブル+ペーパー付)

★EPSON VP-80K(24ピン漢字プリンタ)
PC対応 ROM付
定価合計¥159,000➡**スペシャル特価**

¥5,800×24回　ボーナスなし

★スター精密 TR-24(24ピン熱転写漢字プリンタ)
PC対応、FM対応も新登場
定価¥68,800➡**特価¥54,800**

¥5,450×6回　ボーナスなし

★EPSON SP-80+ROMカートリッジ
定価合計¥62,800➡**特価¥52,800**

¥2,500×24回　ボーナスなし

FDD X'マスプレゼントセット

★Logitec LFD-580(5インチ2HDタイプ)
PC-9801/8801シリーズ対応
定価¥148,000➡**スペシャル特価**

¥7,500×12回　㊍¥18,000×2回

★富士通 MB27611(5インチ2Dタイプ)
I/Fカード、ディスケット10枚サービス
定価合計¥140,800➡**特価¥89,000**

¥6,400×15回　ボーナスなし

★富士通 MB27631H(3.5インチ2Dタイプ)
I/Fカード、ディスケット5枚サービス
定価合計¥97,800➡**特価¥75,000**

¥6,600×12回　ボーナスなし

ネットワーク時代のパソコン

EXPRESSION OF SENSIBILITY & COMMUNICATION
Super MZ



Model 20(MZ-2511:640KB3.5"MFD1基付)
標準価格¥168,000円
Model 30(MZ-2521:640KB3.5"MFD2基付)
標準価格¥198,000円

モデル30セット

CZ-2521(MZ-2500)	¥198,000
PC-TV351 15 8 15 21 RGBTV	¥129,800

セット合計定価¥327,000

特価¥265,000

★モニターを純正にした場合

スペシャル特価

¥4,800×36回	㊍¥24,300×6回
¥6,500×30回	㊍¥22,600×5回
¥9,800×24回	㊍¥22,600×3回

秋葉原2号店

買い取り、下取りのお問い合わせは ☎03-257-0283

2Fには、中古・掘り出し物が多数あります。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

日立 ベーシックマスターL3mk5	¥26,000
富士通 FM-7	¥43,000
ソード M5Jr	¥ 4,980
PC-9801	¥98,000
FM-77D1	¥89,800
EPSON MP-130K	¥69,800
200ラインCRTカラー	¥20,000
FM用サーマルプリンタ(ケーブル付)	¥19,800
NEC PC-6001	¥ 9,800
PC-8001mkII	¥35,000

★ピュア会員さらに特典あり!!

SHARP I ♡ シスペック!

●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
●TONEシステムズ(通販部)　〒101 東京都千代田区外神田1-8-11　☎03-257-0281
●A.D.A.オフィス　〒101 東京都千代田区外神田1-8-11　☎03-257-6339

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

業界一の安心サポート体制

YIC WORLD ヨコヤマ



PCシリーズパソコン高価下取りコーナー

PC-8001＋26万8千円 → PC-9801VF2	PC-8801＋30万2千円 → PC-9801Vm2	PC-8001mkII＋16万9千円 → PC-8801mkIISR30
PC-8001mkII＋25万9千円 → PC-9801VF2	PC-9801＋27万2千円（漢字ROM付） → PC-9801Vm2	PC-8801＋15万9千円 → PC-8801mkIISR30
PC-8801＋24万5千円 → PC-9801VF2	PC-8001＋22万8千円 → PC-9801U2	PC-8801mkII/30＋9万円 → PC-8801mkIISR30
PC-9801＋21万8千円（漢字ROM付） → PC-9801VF2	PC-8001mkII＋21万8千円 → PC-9801U2	PC-6001mkII＋5万9千円 → PC-8001mkIISR
PC-8001＋32万2千円 → PC-9801Vm2	PC-8801＋20万8千円 → PC-9801U2	PC-8001mkII＋5万9千円 → PC-8001mkIISR
PC-8001mkII＋31万2千円 → PC-9801Vm2	PC-8801mkII/30＋13万8千円 → PC-9801U2	

PC98用増設RAMボード　●128KB特価**16,000**円　●256KB特価**24,000**円　●512KB特価**38,000**円

NEC PC-9801VF2 VM2



高次元でビジネスを語る

VM2基本セット

プラン1103　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1104　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

VF2基本セット

プラン1105　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1106　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

NEC PC-6601SR　時代がテレビとパソコンを合体した。



六本木パソコン

ミスターPC基本セット

プラン1116　47%引

PC-6601SR	155,000円
PC-TV151(15型カラーCRT、TV付)	94,800円
ブランクディスケット3.5"×10枚	13,000円
定価合計	262,800円

特価139,000円

8,000円×12回	ボーナス28,100円×2回
5,000円×24回	ボーナス10,300円×4回
3,000円×36回	ボーナス10,300円×6回
3,000円×60回	ボーナスなし

ミスターPC純正フルセット

プラン1117　45%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
ブランクディスケット 3.5"×10枚	13,000円
プリンターケーブル	6,000円
定価合計	308,600円

特価170,000円

5,000円×24回	ボーナス19,300円×4回
4,000円×30回	ボーナス16,900円×5回
3,000円×36回	ボーナス16,700円×6回
4,500円×48回	ボーナスなし

お客様の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の

JADMA
社団法人日本通信販売協会会員

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。

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。

初心者歓迎
始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。

高額下取りサービス
高額下取り実施中!



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!

アフターサービス万全
購入後のサポート体制万全

全国無料配送
日曜・祭日配達もOK!

超低金利クレジット
1回〜72回払いOK!

ヨコヤマは、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ます。
ほかでは真似のできない、価格とサービスでご奉仕いたします。

全国を完全サポートするヨコヤマ。
もちろん電話一本で即納。

藤　沢	0466(43)1775	名古屋	052(581)4325
札　幌	011(771)4971	大　阪	06(362)5057
仙　台	0222(67)5371	広　島	082(295)6638
新　潟	0252(75)5076	福　岡	092(481)0502
東　京	03(563)2488	お問合せ	0466(43)1765
		FAX	0466(43)1265

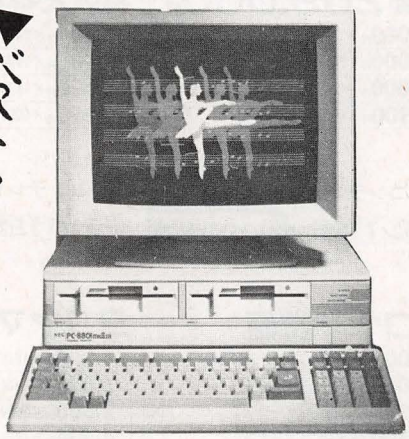
即納



年中無休のパソコンショッピングお申込みは AM9:00▶PM9:00

グラフィックが、サウンドが、一気に全開した。
NEC PC-8801mkIISR

▼ベストセラーが超進化した



モデル10による発展型パソコン入門セット

プラン1109　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30ワープロ入門セット

プラン1110　30%引

PC-8801mkIISR-30	258,000円
PC-KD852(4,050文字カラーCRT)	99,800円
TR-24(24ドット漢字プリンター)	68,800円
ユーカラ(ワープロソフト)	28,000円
プリンターケーブル	6,800円
ブランクディスケット 2D×10枚	17,000円
定価合計	478,400円

特価 335,000円

8,000円×36回	ボーナス20,300円×6回
6,000円×48回	ボーナス17,800円×8回
3,000円×60回	ボーナス26,300円×10回
7,300円×60回	ボーナスなし

モデル30基本セット

プラン1111　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1112　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

名機の血統。オールラウンドパソコン。
NEC PC-8001mkIISR

PC-80経済派基本セット

プラン1115　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



▼コレ1台で一番オールラウンドパソコン!

モデル30お買得ワープロセット

プラン1113　35%引

PC-8801mkIISR30	258,000円
PC-KD852(4,050文字、14型CRT)	99,800円
KX-P109IN(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	6,800円
ブランクディスケット 2D×10枚	17,000円
定価合計	472,400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

できるヨコヤマパソコンショッピング。掲載以外の商品もとり揃えております。まず、お問合せ下さい。

いま新しい実務フィールドへ…ターボな走りX1ターボ。名機X1の血統をうけついで、いまNEW BASICを搭載したX1F。〝走り〟の違いで夢中にさせる、高速QD搭載のMZ-1500。3.5インチ時代のホビーパソコン、400ラインパソコンから、ハードな仕事をタフにこなすFMシリーズ。

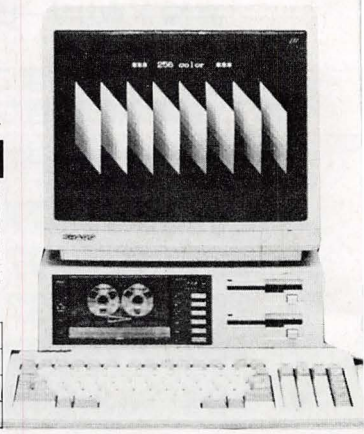
MZシリーズパソコン下取りコーナー

X1(CRT付)+21万円	→X1turboモデル30
X1C(CRT付)+20万円	→X1turboモデル30
MZ-2200+23万円	→X1turboモデル30
MZ-1500+14万円	→X1F/20(CRT付)
X1(CRT付)+11万5千円	→X1F/20(CRT付)
X1C(CRT付)+10万5千円	→X1F/20(CRT付)

FMシリーズパソコン下取りコーナー

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

SHARP **Super MZ** いま始まる、きみのテレコミュニケーション



▶いま8ビットの新次元へ

スーパーMZモデル20基本セットスーパーMZモデル30基本セット

プラン1118 電話にて

MZ-2511／20(640KB3.5"MFDI基付)	168,000円
MZ-1D22(14型カラーCRT)	108,000円
定価合計	276,000円

ヨコヤマ特価	
8,000円×24回	ボーナス15,800円×4回
4,000円×36回	ボーナス20,900円×6回
3,000円×48回	ボーナス17,300円×8回
4,800円×60回	ボーナスなし

プラン1119 電話にて

MZ-2521／30(640KB3.5"MFD2基付)	198,000円
MZ-1D22(14型カラーCRT)	108,000円
定価合計	306,000円

ヨコヤマ特価	
8,000円×24回	ボーナス22,700円×4回
5,000円×36回	ボーナス19,800円×6回
3,000円×48回	ボーナス21,000円×8回
5,300円×60回	ボーナスなし

スーパーMZによるワープロ入門セット

プラン1120 電話にて

MZ-2521／30(640KB3.5"MFD2基付)	198,000円
MZ-1D22(14型カラーCRT)	108,000円
MZ-1R28(辞書ROMボード)	22,000円
MZ-1P17(24ドットカラープリンター)	79,800円
MZ-1C35(プリンターケーブル)	6,800円
ユーカラ(ワープロソフト)	28,000円
定価合計	442,600円

ヨコヤマ特価	
8,000円×36回	ボーナス24,200円×6回
6,000円×48回	ボーナス20,800円×8回
3,000円×60回	ボーナス28,900円×10回
7,800円×60回	ボーナスなし

SHARP X1turbo パソコンテレビ X1F

▶限界を超えたまごたえ



X1ターボ基本セット

プラン1121 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1124 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

パソコンテレビX1F入門セット

プラン1125 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

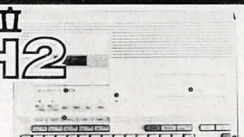
プラン1126 電話にて

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

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す。

日立 H2



エンジョイ派のプラン1145

MB-H2(RAM64KB装備)	79,800円
15C33T(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

Victor MSX2 Melbrain's



パソコン初心者のプラン1146

本体	HC-80	84,800円
ディスプレイ	PC-TV151	94,800円
データレコーダー		12,800円
定価合計		192,400円

36%引 特価123,000円

5,000円×18回	ボーナス16,100円×3回
3,000円×24回	ボーナス17,600円×4回
4,100円×36回	ボーナスなし

三菱 MSX2 iO



本格派にせまるプラン1147

本体	ML-G10	98,000円
ディスプレイ	PC-TV151	94,800円
マウス	ML-11MA	12,800円
データレコーダー		12,800円
定価合計		218,400円

34%引 特価143,000円

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
4,800円×36回	ボーナスなし

コンピューターもいいけれど、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5本付

(お好きなソフトが選べます)

ソフトがいっぱいのプラン1148

ファミリーコンピューター 14,800円

＋

お好きなソフト5本

特価30,000円

5,300円×6回	3,200円×10回

全国を完全サポートするヨコヤマ。
もちろん電話一本で即納。

藤　沢	0466(43)1775	名古屋	052(581)4325
札　幌	011(771)4971	大　阪	06(362)5057
仙　台	0222(67)5371	広　島	082(295)6638
新　潟	0252(75)5076	福　岡	092(481)0502
東　京	03(563)2488	お問合せ	0466(43)1765
		FAX	0466(43)1265

即納



年中無休のパソコンショッピングお申込みは
AM9:00▲PM9:00

富士通 FM-77 L2/L4

▼どっちもなにブンごういきに



77L4基本セット

プラン1131　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1132　26%引

FM-77L4	238,000円
CU-14HI(4,050文字14型CRT)	99,800円
KX-P109IN	62,800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	433,400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

77L2基本セット

プラン1133　25%引

FM-77L2	193,000円
PC-KD251K(2,000文字14型C RT)	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1134　26%引

FM-77L2	193,000円
PC-KD251K(2,000文字カラーCRT)	59,800円
KX-P109IN	62,800円
プリンターケーブル	6,000円
定価合計	321,600円

特価239,000円

8,000円×24回	ボーナス21,300円×4回
5,000円×36回	ボーナス18,700円×6回
3,000円×48回	ボーナス20,300円×8回
5,200円×60回	ボーナスなし

富士通 FM-NEW7　ハイコストパフォーマンスを実現した興奮パソコン。

▼先進の機能満載



限定50セット

NEW7入門基本セット

プラン1135　45%引

FM-NEW7	99,800円
MB27343(2,000文字カラーCRT)	67,800円
データレコーダー	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1136　41%引

FM-NEW7	99,800円
MB27343(2,000文字カラーCRT)	67,800円
KX-P109IN(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	6,000円
データレコーダー	12,800円
カラーケーブル	1,800円
定価合計	269,000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

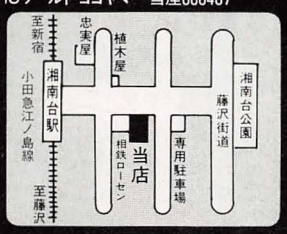
中古パソコン・周辺機器お買得コーナー

NEC	PC-6001	12,000円より	富士通 FM-7	49,000円より	シャープ X-1C(ディスプレイ付)	99,000円より
NEC	PC-6001mkII	29,000円より	富士通 FM-NEW7(新同)	55,000円より	シャープ X-1D(ディスプレイ付)	129,000円より
NEC	PC-8001	19,800円より	富士通 FM-8	29,000円より	日　立 MB-S1/10	60,000円より
NEC	PC-8001mkII	29,800円より	富士通 FM-77D2(新同)	99,000円より	キヤノン CM-5(ワープロ)	95,000円より
NEC	PC-8801	49,000円より	富士通 FM-77L2(新同)	115,000円より	シャープ WD-500(ワープロ)	98,000円より
NEC	PC-8801mkII/10	89,000円より	富士通 FM-77L4(新同)	143,000円より	精工舎 GP-250	19,000円より
NEC	PC-8801mkII/20	115,000円より	富士通 FM-11EX	129,000円より	精工舎 GP-550E	32,000円より
NEC	PC-8801mkII/30	139,000円より	シャープ MZ-721	19,000円より	シリアルドットプリンター	25,000円より
NEC	PC-9801	99,000円より	シャープ MZ-731	29,000円より	漢字プリンター	35,000円より
NEC	PC-9801F2	198,000円より	シャープ MZ-80B	42,000円より	2,000文字カラーCRT	25,000円より
NEC	PC-9801M2	238,000円より	シャープ MZ-2000	45,000円より	4,000文字カラーCRT	48,000円より
NEC	PC-100 モデル20	169,000円より	シャープ MZ-1500	48,000円より		
NEC	PC-100 モデル30	198,000円より	シャープ X-1(ディスプレイ付)	85,000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



超優良中古パソコンが電話一本で買える!!

☎03(797)1221

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

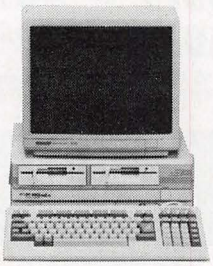
特選!中古パソコン4機種



PC-8801(本体)
¥228,000➡**¥58,000**



新品同様
PC-8801MKⅡモデル30(本体)
¥275,000➡**¥145,000**



PC-8801MKⅡSRモデル30(本体)
¥258,000➡**¥158,000**



PC-9801(本体)
¥298,000➡**¥95,000**

NEC

本体

PC-6001	¥ 89,800	➡¥ **15,000**
PC-6001MKⅡ	¥ 84,800	➡¥ **28,000**
PC-6601	¥143,000	➡¥ **58,000**
PC-8001	¥168,000	➡¥ **25,000**
PC-8001MKⅡ	¥123,000	➡¥ **28,000**
PC-8001MKⅡSR	¥108,000	➡¥ **55,000**
PC-8201	¥138,000	➡¥ **65,000**
PC-8801	¥228,000	➡¥ **52,000**
PC-8801＋漢字ROM	¥266,000	➡¥ **62,000**
PC-8801MKⅡ/20	¥225,000	➡**¥115,000**
PC-8801MKⅡ/30	¥275,000	➡**¥135,000**
PC-8801MKⅡ/30 新品同様	¥275,000	➡**¥145,000**
PC-9801	¥298,000	➡¥ **95,000**
PC-9801＋漢字ROM	¥338,000	➡**¥107,000**
PC-9801E	¥215,000	➡**¥125,000**
PC-9801F2	¥398,000	➡**¥215,000**
PC-9801M2	¥415,000	➡**¥225,000**
PC-100モデル20	¥448,000	➡**¥145,000**
PC-100モデル30	¥558,000	➡**¥185,000**
N5231-01	¥648,000	➡**¥175,000**
N5235-11(インテリジェントキーボード)	¥160,000	➡¥ **45,000**

ディスプレイ

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-8048K(12インチ、800字カラー)	¥ 59,800	➡¥ **28,000**
PC-8049(12インチ、2000字カラー)	¥158,000	➡¥ **35,000**
PC-8050K(12インチ、2000字グリーン)	¥ 29,800	➡¥ **14,000**
PC-8052(14インチ、2000字カラー)	¥118,000	➡¥ **35,000**
PC-KD201(12インチ、800字カラー)	¥ 59,800	➡¥ **28,000**
PC-KD251(14インチ、2000字カラー)	¥ 59,800	➡¥ **32,000**
PC-KD351(14インチ、2000字カラー)	¥ 99,800	➡¥ **35,000**
PC-KD551K(14インチ、4050字カラー) 新品同様	¥ 99,800	➡¥ **68,000**
PC-MD651(14インチ、2880字モノクロ)	¥ 59,800	➡¥ **22,000**
C14N-12PV(14インチ、2000字カラーテレビ/リモコン付)	¥ 98,000	➡¥ **45,000**

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(片面倍密シングル)	¥ 89,800	➡¥ **38,000**
PC-8031-1W(片面倍密デュアル)	¥198,000	➡¥ **35,000**
PC-8032-1W(増設用片面倍密デュアル) 新品同様	¥178,000	➡¥ **28,000**
PC-80S31(両面倍密デュアル)	¥168,000	➡¥ **75,000**
PC-8881(8インチ1MBデュアル)	¥442,000	➡**¥175,000**
N5237-15A(増設用10MBハードディスク)	¥448,000	➡**¥148,000**

プリンター

PC-8822(10インチ16ドット・漢字プリンター)	¥234,000	➡¥ **68,000**
PC-8824(10インチドットプリンター)	¥128,000	➡¥ **48,000**
PC-8826(10インチカラープロッタプリンター)	¥148,000	➡¥ **48,000**
PC-PR401(10インチサーマルプリンター)	¥ 39,800	➡¥ **18,000**
PC-PR201(15インチ24ドット・漢字プリンター)	¥298,000	➡**¥175,000**
NM-9400RO(15インチ、24ドット・漢字プリンター)	¥310,000	➡**¥155,000**
NM-9400S(15インチ、24ドット・漢字プリンター)	¥310,000	➡**¥175,000**
N5233-20(15インチ漢字プリンター)	¥470,000	➡**¥128,000**
N5233-30(15インチシリアルドットプリンター)	¥470,000	➡¥ **98,000**
N5233-40(15インチ漢字プリンター)	¥540,000	➡**¥148,000**

データレコーダ

PC-DR311	¥ 12,800	➡¥ **6,500**
PC-DR321	¥ 19,800	➡¥ **9,500**
PC-6082	¥ 19,800	➡¥ **9,500**

その他

PC-6011(拡張ユニット)	¥ 19,800	➡¥ **7,500**
PC-6053(ボイスシンセサイザー) 新品同様	¥ 14,800	➡¥ **5,000**
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)	¥ 43,000	➡¥ **19,800**
PC-8012-03(音声ボード)	¥ 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-8801-16(16ビットカード) 新品同様	¥ 85,000	➡¥ **38,000**
PC-8087(PC-8881用N80-DISK BASIC)	¥ 8,000	➡¥ **2,800**
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-8875(パーソナルタブレット)	¥138,000	➡¥ **48,000**
PC-WORD-M(新入力方式 日本語ワープロ専用 PS88-1010-2Wキーボード＋256KRAM付)	¥148,000	➡¥ **68,000**
PR-201-02K(第2水準漢字ROM) 新品同様	¥ 30,000	➡¥ **18,000**
PR-101-03(トラクタフィーダ) 新品同様	¥ 18,000	➡¥ **13,800**
PR-201-03(トラクタフィーダ) 新品同様	¥ 20,000	➡¥ **12,600**
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-9801-12K(第2水準漢字ROM)	¥ 18,800	➡¥ **7,800**
PC-9801-13(CMTインタフェースボード)	¥ 15,000	➡¥ **7,200**

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。



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。

次のページも中古コーナーです➡

超優良中古パソコンが電話一本で買える!!

今月のお買得品



PC-100モデル30
¥558,000➡¥185,000



PC-8001MK II
¥123,000➡¥28,000

NK3699-161(NK3618-22用トラクタフィーダ)	¥ 12,000	¥ 6,000
PC-9805K(PC98用増設RAM・128KB)	¥ 20,000	¥ 13,000
PC-9807(N-BASIC ROM)	¥ 8,000	¥ 3,500
PC-9872(MSマウス)	¥ 20,000	¥ 10,000
PC-9881-01(パワーアダプタ)	¥ 35,000	¥ 17,000
N5233-92(プッシュトラクタ)	¥ 50,000	¥ 25,000
N5233-82(シートフィーダ)	¥250,000	¥ 85,000
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
N5231-52A(グラフィック付加機構)	¥ 80,000	¥ 22,000
N5231-53A(グラフィック付加機構)	¥140,000	¥ 28,000
N5231-59(グラフィック付加機構)	¥ 80,000	¥ 22,000
N5231-54(科学演算付加機構) 新品同様	¥ 50,000	¥ 18,000
N5231-56(日本語付加機構/第1水準漢字ROM)	¥ 45,000	¥ 13,500
N5231-57(第2水準漢字ROM)	¥ 25,000	¥ 9,500
N5231-92(増設RAM) 新品同様	¥120,000	¥ 58,000
N5231-93(増設メモリ)	¥100,000	¥ 18,000
N5231-94(増設RAMキット) 新品同様	¥ 30,000	¥ 12,000
N5231-96(増設RAMキット)	¥ 30,000	¥ 12,000
N5239-12A(DDXコミュニケーションケーブル)	¥ 19,000	¥ 6,500
N5239-13A(DDXコミュニケーションケーブル)	¥ 19,000	¥ 6,500
256K RAMボード(PC98用) 新品同様	¥ 39,800	¥ 25,000
PC-2093(PC-2001用CMTケーブル) 新品同様	¥ 1,700	¥ ,800
PC-2094(プリンタケーブル)	¥ 7,500	¥ 2,800
PC-8062(RS-232Cケーブル) 新品同様	¥ 18,700	¥ 8,500
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)	¥ 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

NEC

PS60-304R(初級をめざせ 囲碁・死活編)	¥ 7,800	¥ 3,800
PCS-6143R(テニスゲーム)	¥ 9,800	¥ 4,800
PCS-6150R(スペースコロニー)	¥ 7,500	¥ 3,800
PCS-6103(N60みんなで使おうBASIC)	¥ 2,500	¥ 1,200
PCS-006(PC8001用日本語文書発行プログラム)	¥ 48,000	¥ 9,000
PCS-6802S(かずのがっこうII・5才児)	¥ 15,800	¥ 6,800
PCS-007(PC8001用日本語サポート)	¥ 18,800	¥ 9,000
PCS-008(PC8801MK II用簡易日本語ワープロ)	¥ 38,000	¥ 14,000
PCS-105(PC8801用ファイルコンバータ)	¥ 18,000	¥ 6,000
PC-8834-1W(N88BASIC)	¥ 7,000	¥ 2,800
PS66-301F(スーパーカレンダー)	¥ 5,800	¥ 3,200
PS88-010(PC8801用手書き文書認識アプリケーション)	¥ 65,000	¥ 19,800
PS88-1001-SF(英文・カナワープロ/8インチ)	¥ 32,000	¥ 16,000
PS88-163-SF(3740エミュレータ/8インチ)	¥ 50,000	¥ 7,800
PS88-164-SF(3780エミュレータ/8インチ)	¥ 50,000	¥ 7,800
PS88-166-SF(ファイル転送ユーティリティ/8インチ)	¥ 31,000	¥ 4,800
PS88-641-HSF(PC NETネットワークソフトウェア/8インチ)	¥ 52,000	¥ 7,400
PS88-641-HIW(PC NETネットワークソフトウェア)	¥ 50,000	¥ 7,200
PS88-641-H2W(PC NETネットワークソフトウェア)	¥ 50,000	¥ 7,200
PS98-101-SF(CPM-86Ver1.1/8インチ)	¥ 43,000	¥ 21,000
PS98-101-2W(CP/M-86Ver1.1)	¥ 42,000	¥ 21,000
PS98-111-HSF(MS-DOSVer1.25/8インチ)	¥ 45,000	¥ 22,000
PS98-111-H2W(MS-DOSVer1.25)	¥ 43,000	¥ 21,000
PS98-201-CMT(PC9801用N88BASICコンバータ/カセット)	¥ 3,500	¥ 1,800
PS98-201-SF(PC9801用N88 BASICコンバータ/8インチ)	¥ 7,500	¥ 3,800
PS98-201-1W(PC9801用N88 BASICコンバータ)	¥ 6,500	¥ 3,200
PS98-201-2W(PC9801用N88 BASICコンバータ)	¥ 6,500	¥ 3,200
PS98-202-HSF(PR201対応・N88DISK-BASIC用ユーティリティ/8インチ)	¥ 4,000	¥ 2,000
PS98-202-H2W(PR201対応・N88DISK-BASIC用ユーティリティ/8インチ)	¥ 3,700	¥ 1,800
PC-98H35-1W(N88DISK-BASIC86)	¥ 7,000	¥ 3,400
PC-98H35-2W(N88DISK-BASIC86)	¥ 7,000	¥ 3,400
PC-98H84(N88DISK-BASIC86/8インチ)	¥ 8,000	¥ 3,900
PC-9834-2WA(DISK-BASIC86)	¥ 7,000	¥ 3,400
PC-9835-1W(N88-DISK-BASIC86)	¥ 7,000	¥ 3,400
PC-9835-2W(N88DISK--BASIC)	¥ 7,000	¥ 3,500
PC-9834A(DISK-BASIC86)	¥ 7,000	¥ 3,400
PC-9884(DISK-BASIC86/8インチ)	¥ 8,000	¥ 3,900

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。

★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(797)1221

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 東京都渋谷区渋谷2-10-14 アルファビル8F
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。

☎03(797)1221

超優良中古パソコンが電話一本で買える!!

☎03(797)1221

COMPUTER BANK

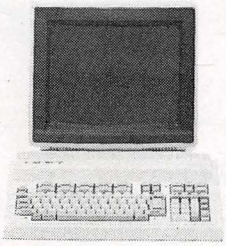
安心と信頼のシステムで新時代を切り開く

全商品6ヶ月保証付

特選!中古パソコン4機種



X-1ターボモデル30 新品同様
(本体+TVディスプレイ)
¥407,800➡¥265,000



FM-7(本体)
¥126,000➡¥45,000



JX3(本体+キーボード)
¥332,000➡¥148,000



新品同様
オアシスライトS(携帯用ワープロ)
¥82,000➡¥49,800

SHARP

本体

PC-1246(ポケコン)	¥12,800	¥5,800
PC-1500(ポケコン)	¥59,800	¥19,800
MZ-80B	¥278,000	¥28,000
MZ-721	¥89,800	¥18,000
MZ-1200	¥148,000	¥22,000
MZ-1500	¥89,800	¥38,000
MZ-731	¥128,000	¥28,000
MZ-2000	¥218,000	¥32,000
MZ-2000(GRAM内蔵)	¥265,000	¥46,000
MZ-2200(本体)	¥128,000	¥28,000
X-1(GRAM内蔵)	¥187,000	¥48,000
X-1D(本体+TVディスプレイ) 新品同様	¥326,000	¥98,000
X-1ターボモデル30(本体+TVディスプレイ) 新品同様	¥407,800	¥265,000
X-1ターボモデル40(本体+TVディスプレイ) 新品同様	¥366,000	¥258,000
MZ-5521(ミニFD2ドライブ内蔵)	¥388,000	¥138,000

ディスプレイ

12M-212C(12インチ、2000字カラー)	¥99,800	¥32,000
12M-312C(12インチ、2000字カラー)	¥89,800	¥33,000
14M-141C(14インチ、2000字カラー)	¥69,800	¥32,000
14M-132C(14インチ、4050字カラー)	¥118,000	¥55,000
MZ-1D11(12インチ、4050字カラー)	¥113,000	¥48,000
MZ-1D02(12インチ、2000字グリーン)	¥49,800	¥14,000
MD-12P1(12インチ、4050字グリーン) 新品同様	¥339,800	¥28,000
CU-14F1(14インチ、2000字カラー) 新品同様	¥64,800	¥42,000
15M-412C(15インチ、ドットピッチ0.39、2000字カラー)	¥118,000	¥38,000
CU-14H1(14インチ、4050字カラー) 新品同様	¥99,800	¥65,000
CZ-801D(14インチ、2000字RGBTV) 新品同様	¥99,800	¥48,000
CZ-802D(14インチ、2000字RGBTV) 新品同様	¥128,000	¥49,800

フロッピー

MZ-80BF(両面倍密デュアルタイプ)(インターフェース・DISC BASIC付)	¥236,000	¥75,000

プリンタ

CE-126P(24桁サーマルプリンタ・カセットI/F付)	¥17,800	¥7,900
CE-150(カラーグラフィックプリンタ)	¥49,800	¥11,000
CZ-800P(ドットプリンタ)	¥142,800	¥62,000
MZ-1P01(プロッタプリンタ)	¥39,800	¥16,000
MZ-1P02(ドットプリンタ)	¥138,000	¥48,000
MZ-1P06(漢字プリンタ)	¥234,000	¥108,000
MZ-1P07(漢字プリンタ)	¥79,800	¥38,000
MZ-80BP6(ドットプリンタ、インタフェース付)	¥172,000	¥56,000

その他

CE-151(メモリーモジュールRAM4K)	¥15,000	¥6,800
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-1R01(V RAM)	¥39,000	¥11,000
MZ-1U01(I/Oポート)	¥37,000	¥10,000
MZ-1R11(増設RAM・256KB)	¥80,000	¥28,000
MZ-1X10(入力用マウス)	¥19,800	¥99,800
MZ-1C16(プリンタケーブル)	¥7,800	¥3,900
MZ-1U05(拡張ユニット)	¥12,000	¥5,500
MZ-8BG(MZ80用GRAM NO.1)	¥39,000	¥9,500
MZ-8BGK(MZ80用GRAM NO.2)	¥39,000	¥9,500

FUJITSU

FM-7(本体)	¥126,000	¥45,000
FM-New7(本体)	¥99,800	¥48,000
FM-New7(本体)	¥99,800	¥58,000
FM-8(本体)	¥218,800	¥25,000
FM-8(本体+漢字ROM)	¥253,000	¥35,000
FM-77L4(本体・3.5インチFD2ドライブ内蔵)	¥238,000	¥128,000
オアシスライトS(携帯用ワープロ) 新品同様	¥82,000	¥49,800
オアシス100S(本体+キーボード+24ドット熱転写プリンタ)	¥540,000	¥248,000
MB27301(14インチ、4050字カラーディスプレイ)	¥188,000	¥55,000
MB27303(12インチ、1500字カラーディスプレイ)	¥99,800	¥32,000
MB27311(14インチ、4050字カラーディスプレイ)	¥188,000	¥63,000
MB27605(シングルミニフロッピーディスク・FM-7用I/F付)	¥162,800	¥49,800
MB27608(増設用シングルミニフロッピーディスク)	¥69,000	¥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。



C.B.サポートホットライン
☎03(797)1230

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。

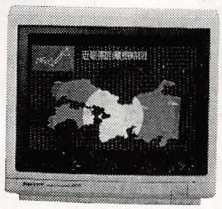


C.B.レスキューシステム
☎03(797)1230

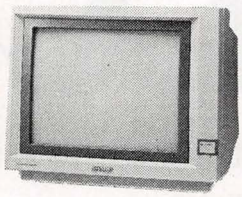
▶迅速なサポート体制◀
お客様のお手元でトラブルが発生した場合、当社より引取りにお伺い致します。万一、お買いになった機械が故障しても安心です。

全商品6ヶ月保証付

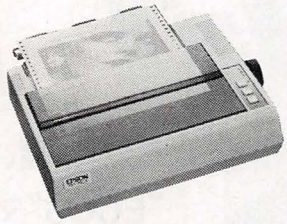
特選！中古パソコン周辺機器



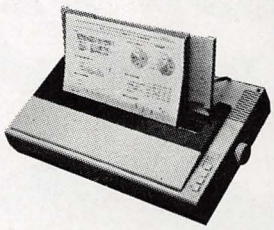
新品同様
CU-14H1(4050字カラーディスプレイ)
¥99,800➡ ¥65,000



新品同様
15M-412(15インチ、ドットピッチ0.39、2000字カラー)
¥118,000➡ ¥38,000



RP-80(ドットプリンター)
¥89,800➡ ¥28,000



UP-130K(プリンター)
¥298,000➡ ¥188,000

MB27405(ドットプリンター) ¥ 89,000➡ ¥ 32,000
MB27501(FMデータレコーダ) ¥ 12,800➡ ¥ 6,500

TOSHIBA

パソピア7(本体) ¥119,000➡ ¥ 38,000
PA-7160(14インチ、1600字カラーディスプレイ) ¥ 79,000➡ ¥ 25,000
PA-7161(14インチ、2000字カラーディスプレイ) ¥168,000➡ ¥ 35,000
PA-7250(ドットプリンタ) ¥ 69,000➡ ¥ 35,000
PA-7373(TVアダプタ) ¥ 13,000➡ ¥ 4,800

HITACHI

ベーシックマスターJr.(本体) ¥ 89,000➡ ¥ 18,000
レベルIIIマークV(本体) ¥118,800➡ ¥ 45,000

MSX

VICTOR／HC-80(MSX2) ¥ 84,800➡ ¥ 59,800
NATIONAL／CF-3000/64KRAM ¥ 79,800➡ ¥ 32,000
CASIO／PV-7(本体/16KRAM) ¥ 49,800➡ ¥ 15,000
SONY／HB-55(本体/16KRAM) ¥ 49,800➡ ¥ 18,000

SEIKOSHA

GP-80M(8インチドットプリンター) ¥ 59,800➡ ¥ 13,800
GP-250X(ドットプリンター) ¥ 69,800➡ ¥ 18,000
GP-250F(ドットプリンター) ¥ 59,800➡ ¥ 18,000
GP-500M(PC用ドットプリンター) 新品同様 ¥ 49,800➡ ¥ 19,800
GP-700M(カラーグラフィックプリンタ/FM7用ROM付) ¥119,800➡ ¥ 32,000
GP-550E(漢字プリンター) ¥119,800➡ ¥ 32,000
GP-50MX(ドットプリンター) 新品同様 ¥ 29,800➡ ¥ 18,000

EPSON

HC-20(本体) ¥138,000➡ ¥ 48,000
TF-10FM(両面倍密シングルフロッピーディスク、FM7用I/F付) ¥104,800➡ ¥ 45,000
TF-20(両面倍密デュアルフロッピーディスク) ¥142,000➡ ¥ 58,000
RP-80(ドットプリンター) ¥ 89,000➡ ¥ 28,000
MP-80(プリンター) ¥139,800➡ ¥ 18,000
MP-80K(漢字プリンター) ¥189,000➡ ¥ 38,000
FP-80PC(ドットプリンター) ¥189,800➡ ¥ 48,000
MP-100(ドットプリンター) ¥192,800➡ ¥ 45,000
MP-100III(ドットプリンター) ¥192,800➡ ¥ 45,000
MP-130(ドットプリンター) ¥228,000➡ ¥ 48,000
MP-130K(24ドット漢字プリンター) ¥550,000➡ ¥ 88,000
UP-130KPC(24ドット漢字プリンター) ¥298,000➡ ¥188,000
DP-20(ディジーホイールプリンター) ¥210,000➡ ¥ 34,000
HC-20用ディスプレイコントローラー ¥ 34,800➡ ¥ 16,800

その他

沖／if800モデル30(本体＋プリンタ) ¥997,000➡ ¥197,000
SONY／SMC-777C(本体/アナログ・RGB端子付) ¥168,000➡ ¥ 78,000
SONY／KX-13CD1(13インチ、カラー2000字CRT) ¥ 89,800➡ ¥ 43,000
SONY／SMI-711(SMC-777用増設フロッピーディスク) ¥ 53,800➡ ¥ 24,000
NATIONAL／KX-P1091N(グラフィックプリンタ) ¥ 79,800➡ ¥ 35,000
CANON／キャノワードミニCM-3(本体) ¥189,000➡ ¥ 79,000
CACIO／FP1100(本体) ¥128,000➡ ¥ 28,000
CASIO／FP3052RF(TVアダプタ) ¥ 12,800➡ ¥ 6,800
NIDECOM／NH-14DA(14インチ、4050字カラーディスプレイ) ¥168,000➡ ¥ 55,000
STAR／G10XfII(ドットプリンター) ¥ 74,900➡ ¥ 34,000
TOEI／CDM140(14インチ、2000字カラーディスプレイ) ¥134,800➡ ¥ 33,000
ITEM／disk80EII(5インチフロッピーディスク) ¥ 98,000➡ ¥ 58,000
LOGITEC／KP-1000(サーマルプリンター) ¥ 48,000➡ ¥ 18,000
LOGITEC／K505(漢字タブレット) ¥ 98,000➡ ¥ 35,000
横河／PL-1000(X-Yプロッタ) ¥148,000➡ ¥ 48,000
和知電子／MK1100(PC用RFコンバータ) ¥ 12,800➡ ¥ 9,500
SANYO／MR-11DR(データレコーダ) ¥ 12,800➡ ¥ 6,500
IBM／JX3(本体＋キーボード) ¥332,000➡ ¥148,000

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。

★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(797)1221

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 東京都渋谷区渋谷2-10-14 アルファビル8F
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(797)1221

テクノジョイ ECCS（エックス）

地上9階、地下1階の威容を誇る、テクノジョイ
"ECCS"（エックス）マルゼン。
ワシントンホテル前に11月29日（FRI）
いよいよオープン！
期待に応えるベストラインアップ。
願いがかなうグッドプライス。
気分が最高ナイスフィール。
未来の技術（テクノ）を楽しむ魅力が満載！
"ECCS"（エックス）は、まさに21世紀の夢のプラザ！

11.29(FRI) PM1:00 OPEN!

OPENING EVENT

●ECCSオリエンテーリング
各フロアに設置したチェックポイント(7ヶ所)を完走した方に、抽選で豪華景品多数プレゼント。

●マイフレンドキャンペーン
秋葉原通行中のお客様をキャンペーンギャルがポラロイドカメラで激写後、ECCS館内に掲示。ご自分の写真を見つけ出された方に、抽選で豪華景品多数プレゼント。

●その他、来場記念景品(11/29～12/3まで毎日先着2,000名様限り)やお楽しみ抽選会など、盛りだくさんのイベントを多数用意して皆様のご来店をお待ちしております。

●新本店オープン企画第1弾
第1回 2nd Hand Goods Fair(大中古品市)
眠ったままの愛機（パソコン・無線・オーディオなど）がありませんか？
エックスでは中古品の委託販売を実施すべく、皆様からの出品を受付けています。詳しくは、03-255-4911実行委員会までお問い合わせ下さい。

フロア案内

催事場（エックス スクエアー）〈オープン後の予定〉
11/29(金)～"開店記念エキサイトバーゲン"
12/5(木)～"超特価理由（わけ）有り品掘出し市"
12/9(月)～"2nd Hand Goods Fair(中古品市)"

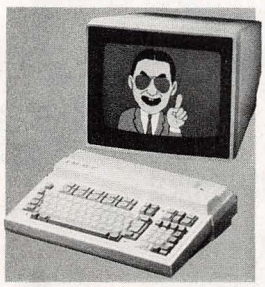
6F	イベントフィールド	カー用品、レジャー用品、スポーツ用品、工具、パーツ・デバイス、海外メーカー品、優良中小メーカー商品、超特価理由（わけ）有り品、休憩所
5F	バラエティーフィールド	パソコン、パソコンソフト、パーソナルワープロ、PPCコピー、ファクシミリ、アマチュア無線、パーソナル無線、他
4F	ニューメディアフィールド	ミニコン、アンプ、CDプレーヤー、スピーカー、デッキ、プレーヤー、アクセサリー、テープ、楽器、他
3F	サウンドフィールド	テレビ、ビデオ、アクセサリー、ビデオテープ、AVソフト、他
2F	ビジュアルフィールド	季節家電、理美容、電卓、時計、カメラ、DPE、電話機、ラジカセ、カーステ、照明、インテリア、電子玩具、電子ホビー、模型・ラジコン、ファンシー、ギフト、他
1F	ジョイフルフィールド	調理家電、家事家電、調理器具、健康器具、NO TAX、他
B1F	ネオライフフィールド	

Maruzen musen

マルゼンムセン

オープン記念セール!!

●富士通 FM-NEW7〈セット〉



Aセット
FM-NEW7 ……￥99,800
NH-14DL……￥59,800
DR2……￥12,800
RGBケーブル……(￥1,800)
JC-15……(10本・￥5,500)
オリジナルソフト…(￥4,800)
} サービス

セット合計標準価格 ~~￥172,400~~
特別セット価格 **¥120,000**

☆クレジット例/頭金¥0 初回¥7,000
2回目以降¥5,800×23回

ベストセラー機種。
周辺機器・ソフトも充実した不滅の名器。

Bセット
FM-NEW7 ……￥99,800
PC-TV151……￥94,800
DR-2 ……￥12,800
RGBケーブル……(￥1,800)
JC-15……(10本・￥5,500)
オリジナルソフト…(￥4,800)
} サービス

セット合計標準価格 ~~￥207,400~~
特別セット価格 **¥130,000**

☆クレジット例/頭金¥0 初回¥7,200
2回目以降¥6,300×23回

クシ形フィルター採用の15インチカラーT・V&RGBモニターを組み合わせた、省スペース・省エネ対応のセットです。

●NEC PC-8801MKIISR/30〈セット〉



PC-8801MKIISR/30 ￥258,000
4050文字カラーディスプレイ ￥99,800
14インチ0.39mmDPケーブル付

セット合計標準価格 ~~￥357,800~~
特別セット価格 **¥270,000**

☆クレジット例/頭金¥0 初回¥14,600
2回目以降¥13,100×23回

遊びも仕事もフルにこなせる、ハイテク時代のエリートです。
※このセットは、カラー8色表示になります。

●SHARP X1F〈セット〉



※このセットでは、スーパーインポーズ機能は使えません。

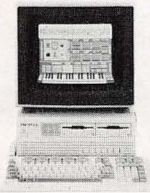
CZ-811C(データコーダ内蔵) ￥89,800
NH-14DL……￥59,800
ソフトパック (テープ版)
"THE YOKOZUNA" …￥15,800

セット合計標準価格 ~~￥165,400~~
特別セット価格 **¥133,800**

☆クレジット例/頭金¥0 初回¥7,046
2回目以降¥6,500×23回

並じゃないぜ、このマシン。やたらと速いグラフィックス、もう感激!

●富士通 FM-77L2〈セット〉



FM-77L2
(専用カラーケーブル付)……￥193,000
2,000文字カラーディスプレイ
NH-14DL……￥59,800

セット合計標準合計 ~~￥252,800~~
特別セット価格 **¥188,000**

☆クレジット例/頭金¥0 初回¥10,660
2回目以降¥9,100×23回

3.5インチ時代のホビーマシン。

●NEC PC-9801Vm2〈セット〉



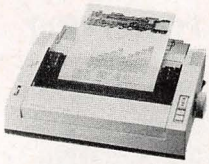
PC-9801Vm2……￥415,000
4050文字カラーディスプレイ ￥99,800
14インチ0.39mmDPケーブル付

セット合計標準価格 ~~￥514,800~~
特別セット価格 **¥438,000**

☆クレジット例/頭金¥0 初回¥22,560
2回目以降¥21,300×23回

できるビジネスマンの標準装備。
※このセットは、カラー8色表示になります。

●ナショナル プリンター



KX-P1091N……￥62,800
用紙500枚
プリンターケーブル
} サービス

標準価格 ~~￥62,800~~
特 価 **¥49,800**

☆クレジット例/頭金¥0 初回¥5,280
2回目以降¥4,500×11回

スイッチひとつで3つの印字モード。120字/秒のハイスピード印字も可能。目的に応じて自由に選べます。

●The 葉書



標準価格 ~~￥38,000~~
オープン特価

年賀状・招待状の作成。
個性豊かな貴方のオリジナル葉書が簡単に作れます。
対応プリンタも増えてさらに充実!
使用機種お問い合わせ下さい。

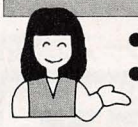
機種	プリンター	
	(白黒)	(カラー)
PC-8801 PC-8801II PC-9801 シリーズ全機種	PC-8024, PC-8822 PC-PR201, NM-9300 NM-9400, NK-3618 KP-5000, RP-80 MP-80, UP-130K	IQ-0700, JP-80 PC-PR201CL (9801シリーズのみ)
FM-7 FM-new7	RP-80, MP-80 DPX-510F	MZ-IP04

広告掲載以外の商品も多数扱っておりますので、お気軽にお問合せ下さい。

お申し込みは

☎03-251-6393

マルゼンムセン通販部へ



●電話1本でOK!
●「商品先渡し・代金後払い」のマルゼンクレジットをご利用下さい。

ご購入金額の総額が30,000円以上の場合は頭金ナシのクレジットをご利用になれます。
手続き簡単、ボーナス併用/一括払いもOK。

お支払いは

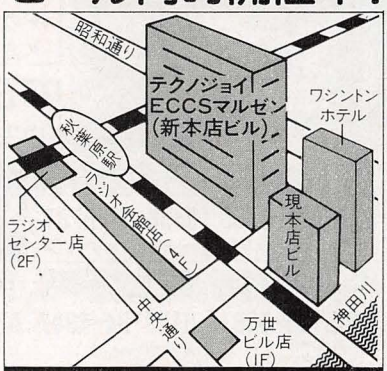
〈現金書留〉 〒110 東京都台東区上野5-8-11 マルゼンムセン㈱通販部BM係

〈銀行振込〉 第一勧業銀行神田駅前支店 当座 124307 丸善無線電機㈱

いいものイッパイ! 日本全国マルゼンムセン!

東京秋葉原本店	☎03-255-4911	大阪日本橋店	☎ 06-641-0110
東京秋葉原ラジオ会館店	☎03-255-4386	名古屋第1アメ横ビル店	☎052-263-1626
東京秋葉原ラジオセンター店	☎03-255-8976	名古屋第2アメ横ビル店	☎052-263-6162
東京秋葉原万世橋店 第1フロア	☎03-255-6962	東京立川ターミナルビル店	☎0425-27-6211
東京秋葉原万世橋店 第2フロア	☎03-255-6963	茨城土浦ターミナルビル店	☎0298-22-7601

全店オープン記念セール同時開催中!



マルゼンムセン

ECCS 〒101 東京都千代田区神田佐久間町1-6-4
TEL 03-255-4911㈹

※粗品進呈/右下の引換え券ご持参の方に、もれなく粗品を進呈いたします。(12月3日まで)

粗品引換え券 テクノジョイ ECCS (BM)

フレックスフェア!!
オールフレックス大バーゲン

フェアー期間：11月29日(金)～12月8日(日)

全国18店

新品・中古品大特価ご奉仕!
ASCIIビジネスソフトフェアー
dBASE IIアプリケーション無料相談



PC-9801VM2

PCKD852
スーパーカルク3
(表計算ソフト)

定価622,800円
フレックスフェア特価



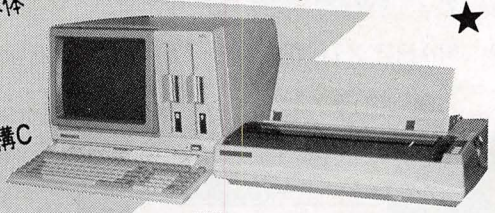
PC-9801U2

128K増設RAM
PCKD852
VP80K
シートフィーダー
一太郎(ワープロソフト)

定価649,600円
フレックスフェア特価

N5200モデル05mk2 LANシリーズセット

8インチカラーCRT 本体
JISキーボード
24ドット漢字プリンタ
グラフィック表示機構C
PTOS II EX
LANWORD3
LANFILE3
LANPLAN3



定価1,494,000円 (CSV別途)
フレックスフェア特価

PC-9801VM2

N5913(専用CRT)
DPX2000(XYプロッタ)
PC-9872(マウス)
AUTO CAD2(CADソフト)

システム定価 2,390,000円

PC-9801VM2

PCKD851(専用CRT)
DPX980(XYプロッタ)
PC-9872(マウス)
CADJELLY(CADソフト)

システム価格 1,129,000円
5年リース
21,400円/月々

中古マイコン在庫500台!

★ワープロ・ファクシミリ・コピーレジ
中古販売開始 !!



FLEX JAPAN 青山本社

- 受託ソフト無料相談コーナー(日本SE)
  11月29日・30日・12月5日・6日・7日
- CADソフト実演コーナー(AUTDCAD2・CADJELLY他)
  11月30日・12月1日 PM1:00～ AUTOCAD 2
  12月5日・6日 PM1:00～ CAD JELLY
- TOP財務会計VM・XA メーカー実演・大特価割引販売
  12月3日・12月4日 PM1:00～
- ワープロフェアー 12月7日・8日 NEC 文豪miniシリーズデモ
- 人工知能実演

内容はお近くの
フレックス店に
お問合せ下さい!

中古マイコン・ワープロがズラリ大特価!!

●中古OA機器販売中 ●中古ビデオ販売買取中 ●ハンディワープロ大特価

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コムポートが全国続々!!

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

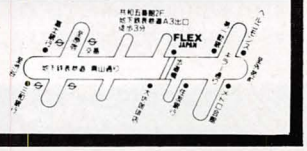
FLEX徳島店
0886-52-2123
徳島市一番町2-8

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



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

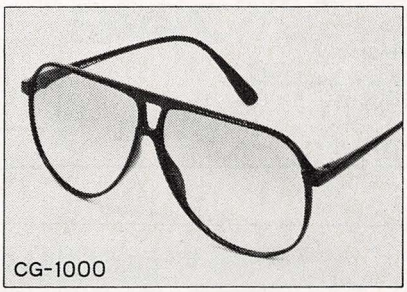
●コントラストの向上によって明るさを60%にセーブした
見やすく、疲れない画面が得られます。
●文字の揺れ(フリッカー)現象がなくなります。
●家庭用テレビにも大いに効果があります。

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。



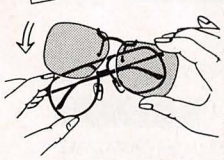
CG-1000

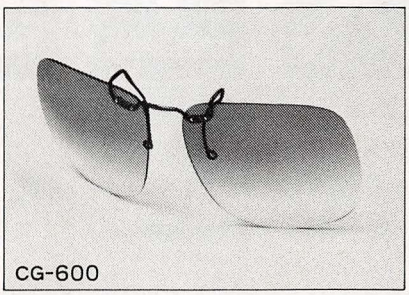
（小学生までのお子様及び中学生・女性の方でも顔の小さい方は、Sサイズとご指定下さい。）
CG-1000￥13,000を**特別価格￥9,800**（ハードケース付（送料込））

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

秋葉原 パソコン・周辺機器・ソフト専門店

電話でOK! 全国どこでも秋葉原価格でお届け致します。

特価優良中古品

各機種お買上げの方 先着3名様に限り ゲームソフトサービス!

機種名	特価	
PC-6601	▶¥65,000	限定4台
PC-8001MKⅡ	▶¥36,000	限定10台
PC-8001MKⅡ/SR(新同)	▶¥49,000	限定10台
PC-8801	▶¥58,000	限定5台
FM-7	▶¥46,000	限定10台
CZ-801C	▶¥57,000	限定7台
MZ-2200(ITO2付)	▶¥26,000	限定4台

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。

《お申込み方法》

- ●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・ソフト高く買い取ります。

- ●パソコン・周辺機器の下取交換、買取りいたします。
  ——下取・買取査定デスク▶☎03(257)0460
- ●ソフト(箱・説明書付に限る)買取りいたします。
  但し通販の場合は20本以上まとめてお願いいたします。
  ——ソフト買取査定デスク▶☎03(257)0490

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

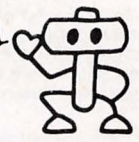
株式会社 サードウェーブ

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!

カタログは無料です。機種名,学年,この本の誌名を忘れずに!!



英語大工さん 新発売!!

家庭で、学校で、塾で、生徒も、先生も、すく使えます!

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)

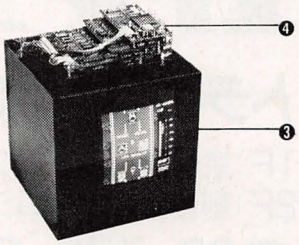
アクセスのオリジナル製品はここが違う

★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…10cm×30cm(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…16.5cm×26cm(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…40cm×40cm×45cm　14インチ¥25,000

④PCB…ゲームセンター用ゲーム基板
＊お買い得特選PCBリスト有り！
＊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 BM12係

新発売!!

コンポジット➡RGB 変換アダプター

このアダプターは、全てのコンポジット信号(TV、VIDEO、パソコン、レーザーディスク等)をRGB(リニア出力)に変換するものです。



サイズ／220W×55H×200Dmm

●キット価格(基板一式、機器組込用)……**¥12,000**
●完成品価格(電源、RCAピンコード付)…**¥29,500**
※いづれも技術資料一式付、尚、下記①、②のオプションの付いていないST型は¥23,000(完成品)です。

仕　様　入力信号　コンポジット(NTSC)
出力信号　RGBセパレート又は、RGBコンポジット、(正)又は(負)切換可能。
対　応　水平周波数15,75kHz、垂直周波数50～60
CRT　HzのRGB CRT、ゲームマシン用CRT等。

①RGB入力端子も付属していますので、スイッチ1つでCRTが他の入力に替わります。
②電流増幅回路により、2台のCRTを動かせます。

※ビデオデッキ(チューナー付)の場合、RGB CRTでTV番組が鮮明に見られます。又、ゲームマシン用CRT(14インチ～26インチ)を接続すると用途はたくさんあります。

パソコン
TV
ビデオ
レーザーディスク
→ コンポジット
RGB出力に変換します。
RGB CRT
鮮明!!

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！応用自在のタネ本

●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　ヒットアイテア、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

限定販売
●A5判サイズ、200頁
特価6,800円 送料当社負担

テーブルゲーム機 格安販売(完動品・整備済)

USEDゲーム機…**¥20,000**より(完動品、整備済)
USEDゲーム基板**¥ 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!!

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 BM12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㈹

クリエイティブランド

try some

トライ・サム。駒込にOPEN!

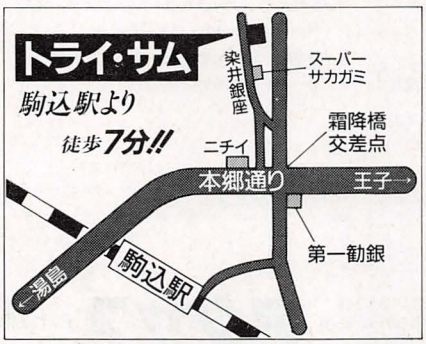
1F：余暇空館(ゲームコーナー)
2F：創造空館(ゲームショップ)

●ジョイスティック各種
●ファミコン・MSX各種
●ゲームソフト
●ゲーム基板・ゲーム機

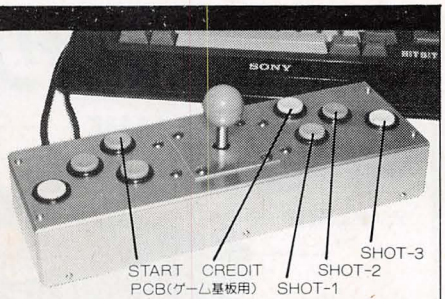
☎03-576-0951

〒171 東京都豊島区駒込6-34-7

■ジョイマックスのお問合せもこちらです。



当店トライ・サムでは、ジョイマックスをはじめとした、各種ゲーム機器および関連商品を通信販売でお求めになれます。詳しくはお電話にてお問合せ下さい。



●「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。)

スーパーコントロール・スティック

ジョイ・マックス Joymax

○MSX用……￥9,200
○MSX2人用……￥11,000
○PC-8801用……￥12,000

●MSXマークは、マイクロソフト社の商標です。

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100台直営店で稼動中の完動品

●ニューラリーX、ディグダグ…￥38,000より
●グロブダー、マッピー……￥50,000より
●ゼビウス、ドルアーガの塔…￥80,000より
} 送送￥7,000

●その他各社の人気ゲーム機・基板・部品あり。基板下取り交換可。

namco

☆ナムコキャラクター商品通信販売(送料含む)

Aセット：ドルアーガの塔、ゼビウス、グロブダーの下敷 ……￥1,000
Bセット：ドラゴンバスター、モトス、PKランドの下敷 ……￥1,000
Cセット：(Aセット)又は(Bセット)のどちらか＋キャラクターキーホルダー …￥1,500
Dセット：(Aセット)＋(Bセット)＋ゼビウスノート又はPKマンレポート用紙…￥2,000
ナムコカレンダー'86＋ゼビウスノート又はPKマンレポート用紙 ……￥1,000
その他、ナムコ字体キーホルダー￥1,200　ゼビウスカンペン￥800
PKマントレーナー(L,M,S)￥3,800　ゲームポスター￥1,700
※数量限定早いもの勝ち、注文はハッキリ書いて郵便小為替か現金書留で、一部品切れの時は他の品と入替えます。

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

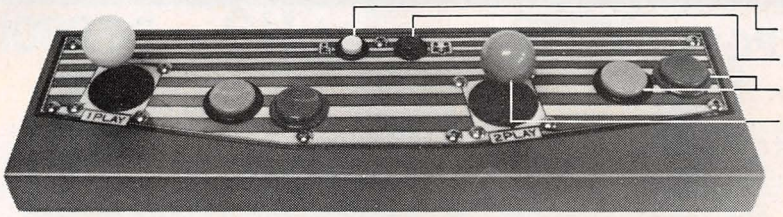
ほしいゲームがあれば下記の場所まで来て、見てプレイしてナットクしてきめて下さい。

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。

シグマならではの最高級品2人用ジョイスティック!!

全てゲームセンターと同じ部品を使用していますので耐久性、操作性バツグン



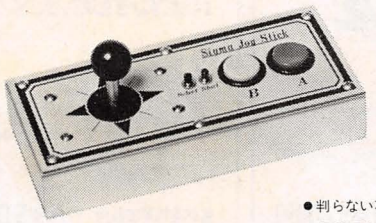
寸法400×120×35

型名SJ-8000F（F.コン用全てのカセットが使用できます）……**¥14,000**
型名SJ-8000S（SG-1000用）……**¥14,500**
型名SJ-8000P（パソコン用、対応機種は下記）……**¥13,900**
特注品SJ-8000DX（F.コン・パソコン両方用）……**¥15,900**

限定販売200台限り

パワー砲は¥1,000で追加します。
メロディー六甲おろし¥700で追加します。

取り扱い店募集中



1人用ジョイスティック

寸法240×100×40

型名SJ-3000F（F.コン用全てのカセットが使用できます）……**¥8,500**
型名SJ-3000P（パソコン用、対応機種は下記）……**¥6,700**

パソコン用対応機種：MSX・PC6001・X1・SC3000・コモドール・MBシリーズ・YISシリーズ・MPC-10・HCシリーズ・CFシリーズ

●判らない事や特注の相談は電話して下さい。　●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。
●無料配達……全国どこでも配送料は無料。　●MSXマークはマイクロソフト社の商標です。

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。

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

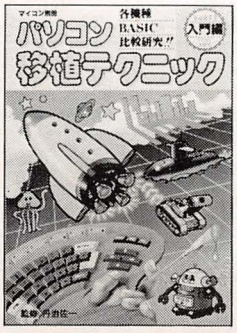
ゲーム・プログラマーをめざすキミへ!/
アイデアから移植テクニックまで
わかりやすく解説した必読書がこれだ!!!

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

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 新製品 or 人気商品ラインナップ

PC-9801VF2



本体……348,000円
CRT……158,000円
合計価格 ~~506,000円~~

■48回均等支払例 月々10,900円

PC-9801VM2



本体……415,000円
CRT……158,000円
合計価格 ~~573,000円~~

■48回均等支払例 月々12,400円

PC-9801U2



本体……298,000円
CRT……99,800円
(KD852)
合計価格 ~~397,800円~~

■48回均等支払例 月々8,600円

PC-8801mkIISR



モデル30……258,000円
CRT……99,800円
(KD852)
合計価格 ~~357,800円~~

■48回均等支払例 月々6,700円

富士通

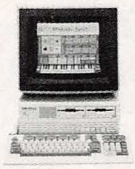
FM-NEW7



本体……99,800円
CRT……67,800円
ケーブル……1,800円
データレコーダー……12,800円
合計価格 ~~182,200円~~

■48回均等支払例 月々3,500円

FM-77L2



本体……193,000円
CRT……67,800円
合計価格 ~~260,800円~~

■48回均等支払例 月々4,700円

FM16π

イチロク パイ



本体……195,000円
ソフトROMカートリッジ……50,000円
合計価格 ~~245,000円~~

■48回均等支払例 月々5,600円

SHARP

パソコンテレビ X1F



CZ-812C…139,800円
CZ-811D……89,800円
合計価格 ~~229,800円~~

■48回均等支払例 月々5,000円

今月のお薦めセット

FM-NEW7

本体……99,800円
CRT……67,800円
ケーブル……1,800円
データレコーダー……12,800円
合計価格 ~~182,200円~~

現金特別価格 **99,800円**

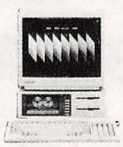
PC-6601SR

本体……155,000円
PC-TV151…94,800円
合計価格 ~~249,800円~~

■48回均等支払例 月々5,400円

SuperMZ

MZ-2511…168,000円
MZ-1D22…108,000円
合計価格 ~~276,000円~~



■48回均等支払例 月々5,900円

MSX

National FS-4000



定価~~106,000円~~

●30回均等支払例 月々3,300円

YAMAHA YIS604/128

ホームパーソナルコンピュータ



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
キヤノン	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
ソニー	HB-101	~~46,800円~~	4,300円×10回
東芝	HX-23	~~99,800円~~	4,800円×20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
ソニー	HB-F5	~~84,800円~~	4,100円×20回
ビクター	HC-80	~~84,800円~~	4,100円×20回
三菱	ML-G10	~~98,000円~~	4,700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

ワープロシステム 東芝HX-21

HX-21(本体)……79,800円
HX-M200(漢字ROMカートリッジ)……29,800円
HX-P550(ドットプリンタ)……84,800円
HX-P501(プリンタケーブル)……5,000円
HX-C800(データレコーダ)……12,800円
HX-T300(アンテナ切換器)……1,500円
合計標準価格 213,700円

●48回均等支払例：月々4,900円

word processing system 503WII

ホームパーソナルコンピュータ

YAMAHA YIS503II

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

・48回均等月々4,200円 合計 194,400円

■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……2,500円～4,800円
MD-2DD……3,900円～7,500円

3.5インチ……6,500円より
MD-2HD……6,900円～9,500円
FD-256D……4,800円～8,800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)3705
「SPOT」

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3枚～5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（変数表や，フローチャートはかならず付けてください），⑤プログラムの具体的な入力方法，⑥改造のアドバイス，作ったとき苦労した点などを書きます。Ⓐ使用機種名，Ｂ言語，モード（例N88ＳＲベーシック），ページ等Ｃ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。

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

POKURIN 2-
ポクリン

BAKURIN'S BUILDING
バクリンズ　ビルディング

渡辺　礼司



すとーりー

ドラマは今からはじまった…。

やっとアップルリンの収かくが終わったポクリン。つぎの日，ルンルン気分で農場へ…。

「ないっ！アップルリンが，のわーい」。収かくしたはずのアップルリンが，すべて盗まれていたのです。ポクリンの目は血ばしっていた。

そこでポクリンは，バクリンの住む魔のビルディングへ乗りこんでいった。アップルリンを盗んだのは，バクリンにちがいないから…。

ぷれい，ぷれい

ポクリンの移動は，A Z , . キーで上下左右です。ただし，上下の移動はエレベーター（？）に乗っているときだけ可能です。

バクリンのビルの中にあるアップルリン（リンゴ）をすべて取りもどすと面クリアです。

バクリンの追いかけパターンは面ごとにちがっていますので，よく見定めないとやられてしまいます。

バクリンにぶつかるか，ＴＩＭＥが0になるとゲーム・オーバーです。

バクリンもエレベーターを使って上下の移動をするので，面が進むとバクリンが乗ったエレベーターの位置をうまく利用することが重要になります。思考型とリアルタイムのミックス・ゲームと思ってください。20階への道はけわしいですよっ！

ふろあづくり

タイトル画面がでているときにMキーを押してください。コンストラクションのモードになります。

A Z , . キーでカーソルが移動し，ゆかやアップルリンを置きたい位置に持っていきます。セットとリセットはスペース・キーで行ないます。Sキーでメモリへ画面データを転送して，ゲーム・スタートです。Rで画面を呼びだし，DELキーでタイトル画面にもどります。

おわりに

ＢＧＭは「感動の二重奏もどき」を作りだしています。

また，あるところで，あることをすると，ゲームのコンティニューができます(できれば使わないのが良い子)。

もしかしたら，「ＰＯＫＵＲＩＮ３」がでてくるかもしれません!?

発見した読者はベーマガ編集部にレポート（証拠品を付けて）してみてはどうですか。ひょっとすると何かプレゼントをもらえるかも？（確証はありませんが…）。

《第１表》主な変数

X，Y	ポクリンの水平垂直座標
X1，Y1	〃　移動量
P$	ポクリンのキャラクター
C$	クリアのためのキャラクター
XO，YO	バクリンの水平垂直座標
B$	バクリンのキャラクター
A( )，A1( )	アップルの水平垂直座標
AZ( )	アップルのフラグ

★　★

CHECKER FLAG

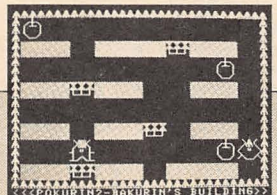
Dr.D：11月号でアホなことを言ってしまったが，プリント・アウトしたリストには必ずＬＥＴは印字されるんじゃった。スマン，スマン…。

影：Dr.ともあろう人が…。しっかりしてくださいよ！

編：ところで，このゲームは思考型とリアルタイムのミックス型だということですが。

Dr.D：そろそろベーマガにもこの手のゲームが増えてくるだろう。プログラムの問題点といえば，いかにしてスピードを落さないでゲームをつくれるか，だろう。

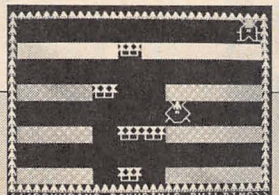
編：なるほど，やはりミックス・タイプはつくるのがむずかしいですねー！



《写真１》バクリンからアップルリンを取りもどそう



《写真２》バクリンに触れるか，落ちるとおだぶつ



《写真３》アップルリンをすべて取ると面クリア



《写真４》あることをするとコンティニューに…

《OVER FLOW》町で，家庭で，学校で…あなたの身近でおこった不思議なこと，おもしろいことをＯＦコーナーまでお寄せください。ＯＦコーナーは読者と編集部の**はみだしコミュニケーション広場**です。

POKURIN 2のプログラム・リスト

```
10 REM
20 REM POKURIN2-
30 REM BAKURIN'S BUILDING
40 REM @@@ ショキセッテイ 1 @@@
50 CALL $E14F:LET C=$EB90:RANDOMIZE
60 DIM M$(16),T$(6),A(3),A1(3),A2(3)
70 LET P$=CHR$($92,$9D,$90,$A,8,8,8,$8B,$22,$8A,$A,8,8,8,$8B,$93,$8B)
80 LET B$=CHR$($92,$9E,$90,$A,8,8,8,$90,$22,$92,$A,8,8,8,$93,$85,$93)
90 LET A$=CHR$($BF,$80,$BE,$A,8,8,8,$86,$F6,$86,$A,8,8,8,$8C,$85,$8D)
100 LET I$=CHR$($9D,$9D,$9D,$A,8,8,8,$9D,$9D,$9D)
110 LET I1$=CHR$($FF,$FF,$FF,$A,8,8,8,$81,$8B,$82)
120 LET I2$=CHR$($60,$60,$60,$A,8,8,8,$60,$60,$60)
130 LET C$=CHR$($20,$20,$20,$A,8,8,8,$20,$20,$20,$A,8,8,8,$20,$20,$20)
140 PRINT "WAIT!":FOR I=1 TO 200:READ Z:NEXT I
150 FOR I=1 TO 16:READ M$(I):NEXT I
160 LET T$(1)="1E31E99F69091E9E161394901E6"
170 LET T$(2)="1E31E91F09091160909990 60EE9"
180 LET T$(3)="EE0606606EE6686EE6686000EE6"
190 LET T$(4)="1E3909E169001E3E161391E6000"
200 LET T$(5)="1E3909090900909090999989000"
210 LET T$(6)="EE0EE6EE6EE6EE0EE6686EE6000"
220 REM @@@ タイトル @@@
230 CLEAR :POKE C,6:LET M0=0
240 FOR I=1 TO 6:FOR J=1 TO 27
250 POKE $182+I*32+J,VAL("$"+MID$(T$(I),J,1)):NEXT J:NEXT I
260 LET CURSOR=27,8:PRINT B$
270 POKE C,5:LET CURSOR=12,4:PRINT "POKURIN2-"
280 LET CURSOR=12,12:PRINT P$
290 LET CURSOR=18,12:PRINT CHR$($41,$A,8,8,$2C,$80,$2E,$A,8,8,$5A)
300 LET CURSOR=9,16:PRINT "[M] MAKE FLOOR":LET CURSOR=9,18:PRINT "[S] START!"
310 MUSIC T1Q2V5POUトUシUトUシ
320 IF INKEY$="S" THEN GOTO 350
330 IF INKEY$="M" THEN LET M0=1:GOTO 350
340 GOTO 320
350 REM @@@ ショキセッテイ 2 @@@
360 RESTORE :LET F=1:LET C1=1:LET T=70
370 LET X=1:LET Y=16:LET X0=28:LET Y0=1:LET X2=-3
380 LET A0=0:LET M=1:FOR I=1 TO 3:LET A2(I)=1:NEXT I
390 REM @@@ ステージ @@@
400 CLEAR :POKE C,6:FOR I=0 TO 32:LET CURSOR=I,0:PRINT CHR$($9E)
410 LET CURSOR=I,21:PRINT CHR$($9E):NEXT I
420 FOR I=1 TO 20:LET CURSOR=0,I:PRINT CHR$($9E)
430 LET CURSOR=31,I:PRINT CHR$($9E):NEXT I
440 IF M0=1 THEN GOTO 1490
450 LET CURSOR=12,12:PRINT "FLOOR:";F
460 LET X5=1:LET Y5=4:FOR I=1 TO 4:READ Z$:FOR J=1 TO 10
470 LET Z=VAL(MID$(Z$,J,1))
480 IF Z=1 THEN POKE C,$62:LET CURSOR=X5,Y5:PRINT I$
490 IF Z=2 THEN POKE C,3:LET CURSOR=X5,Y5:PRINT I1$
500 IF Z=3 THEN POKE C,7:LET CURSOR=X5,Y5:PRINT I2$
510 LET X5=X5+3:NEXT J
520 LET X5=1:LET Y5=Y5+5:NEXT I
530 FOR I=1 TO 3:READ B,B1:LET A(I)=B*3+1:LET A1(I)=B1*5+1:NEXT I
540 POKE C,7:LET CURSOR=12,12:PRINT "         "
550 LET CURSOR=0,22:PRINT "(((POKURIN2-BAKURIN'S BUILDING))";
560 LET CURSOR=5,23:PRINT "CHANCE:";C1;:LET CURSOR=18,23:PRINT "TIME:";T;
570 POKE C,2:FOR I=1 TO 3:LET CURSOR=A(I),A1(I):PRINT A$:NEXT I
580 POKE C,5:LET CURSOR=X,Y:PRINT P$
590 POKE C,6:LET CURSOR=X0,Y0:PRINT B$
600 MUSIC T1Q2V5P3UトRソUトRソラシP3シR7シRミソララRラRラソRP7Uト
610 REM @@@ ポクリン @@@
620 LET I=ASC(INKEY$)
630 IF I=0 THEN GOTO 900
640 LET X1=((I=$2E)-(I=$2C))*3
650 LET Y1=((I=$5A)-(I=$41))*5
660 IF (X1=0)*(Y1=0) THEN GOTO 900
670 IF (X+X1<1)+(X+X1>28)+(Y+Y1<1)+(Y+Y1>16) THEN GOTO 900
680 IF Y1=0 THEN GOTO 750
690 LET CURSOR=X,Y+3:IF CURSOR$<>CHR$($FF) THEN GOTO 900
700 LET CURSOR=X,Y+Y1+3:IF CURSOR$<>" " THEN GOTO 900
710 LET CURSOR=X,Y:PRINT C$;CHR$(8,8,8);C$:LET Y=Y+Y1
720 POKE C,5:LET CURSOR=X,Y:PRINT P$;CHR$($A,8,8,8);:POKE C,3:PRINT I1$
730 MUSIC PODソソUソ
740 GOTO 770
750 LET CURSOR=X,Y:PRINT C$:LET X=X+X1
760 POKE C,5:LET CURSOR=X,Y:PRINT P$
770 IF (X=X0)*(Y=Y0) THEN GOTO 1130
780 FOR I=1 TO 3
790 IF (X=A(I))*(Y=A1(I))*(A2(I)=1) THEN LET A0=A0+1:LET A2(I)=0:MUSIC P5Uシ
800 NEXT I:IF A0=3 THEN GOTO 1340
810 LET CURSOR=X,Y+3:IF CURSOR$<>" " THEN GOTO 860
820 LET CURSOR=X,Y:PRINT C$:LET Y=Y+5
830 POKE C,5:LET CURSOR=X,Y:PRINT P$;:MUSIC PODシDソDト:LET X1=0
840 IF Y>16 THEN GOTO 1130
850 GOTO 770
860 IF CURSOR$<>CHR$($60) THEN GOTO 900
870 IF (X1=0)+(X+X1<1)+(X+X1>28) THEN GOTO 900
880 LET CURSOR=X,Y:PRINT C$:LET X=X+X1
890 POKE C,5:LET CURSOR=X,Y:PRINT P$:MUSIC POシソソ:GOTO 770
900 REM @@@ バクリン @@@
910 LET CURSOR=X0,Y0+3:IF CURSOR$<>" " THEN GOTO 940
920 LET CURSOR=X0,Y0:PRINT C$:LET Y0=Y0+5:IF Y0>16 THEN LET Y0=1:LET X0=28
930 POKE C,6:LET CURSOR=X0,Y0:PRINT B$:GOTO 1020
940 IF CURSOR$<>CHR$($FF) THEN GOTO 990
950 LET Y1=SGN(Y-Y0)*5:IF Y1=0 THEN GOTO 990
960 LET CURSOR=X0,Y0+Y1+3:IF CURSOR$<>" " THEN GOTO 990
970 LET CURSOR=X0,Y0:PRINT C$;CHR$(8,8,8);C$:LET Y0=Y0+Y1
980 POKE C,6:LET CURSOR=X0,Y0:PRINT B$;CHR$($A,8,8,8);:POKE C,3:PRINT I1$:GOTO
1020
990 IF (X0+X2<1)+(X0+X2>28) THEN LET X2=X2-(SGN(X2)*6)
1000 LET CURSOR=X0,Y0:PRINT C$:LET X0=X0+X2
1010 POKE C,6:LET CURSOR=X0,Y0:PRINT B$
1020 IF (X0=X)*(Y0=Y) THEN GOTO 1130
1030 LET CURSOR=X0,Y0+3:IF CURSOR$<>CHR$($60) THEN GOTO 1070
1040 IF (X0+X2<1)+(X0+X2>28) THEN GOTO 1070
1050 LET CURSOR=X0,Y0:PRINT C$:LET X0=X0+X2
1060 POKE C,6:LET CURSOR=X0,Y0:PRINT B$:GOTO 1020
1070 REM @@@ ホカ ヒョウジ @@@
1080 POKE C,7:LET T=T-1:IF T<11 THEN POKE C,2:MUSIC POU#シDBト
1090 LET CURSOR=23,23:PRINT T;" ";
1100 POKE C,2:FOR I=1 TO 3:IF A2(I)=1 THEN LET CURSOR=A(I),A1(I):PRINT A$
1110 NEXT I:IF T>10 THEN MUSIC "PO"+M$(M):LET M=M+1:IF M>16 THEN LET M=1
1120 IF T<>0 THEN GOTO 610
1130 REM @@@ ヤラレタァー!! @@@
1140 POKE C,5:FOR I=Y-1 TO 20
1150 LET CURSOR=X,I:PRINT "   ";CHR$($A,8,8,8);P$;:LET CURSOR=X+1,I+2:PRINT CHR
$($78);
1160 MUSIC PODトト:NEXT I:POKE C,6
1170 FOR I=1 TO 4:LET CURSOR=X0,Y0-1:PRINT B$;CHR$($A,8,8,8);"   ":MUSIC P3UソUシ
1180 LET CURSOR=X0,Y0-1:PRINT "   ";CHR$($A,8,8,8);B$:MUSIC P5R:NEXT I
1190 LET T=70:LET C1=C1-1:POKE C,7:LET CURSOR=12,23:PRINT C1;
1200 IF M0=1 THEN GOTO 350
1210 IF C1=0 THEN GOTO 1240
1220 LET CURSOR=14,12:POKE C,7:PRINT "WAIT!"
1230 RESTORE :IF F<>1 THEN FOR I=1 TO (F-1)*10:READ Z:NEXT I:GOTO 370
1240 REM @@@ GAME OVER @@@
1250 CLEAR :POKE C,2:LET CURSOR=12,10:PRINT "GAME OVER"
1260 LET CURSOR=28,11:POKE C,6:PRINT B$
1270 LET CURSOR=1,11:POKE C,5:PRINT P$:POKE C,7
1280 FOR I=25 TO 2 STEP -1:LET CURSOR=I,12:PRINT CHR$($7B,$95,$20):MUSIC PODト:N
EXT I
1290 FOR I=1 TO 3:FOR J=1 TO 3:LET CURSOR=I,J+10:POKE C,2:PRINT CHR$($E6)
1300 MUSIC POト:NEXT J:NEXT I
1310 MUSIC P3ラララソラソラミミミレトレトP9ト
1320 IF INKEY$="C" THEN LET C1=1:GOTO 1220
1330 GOTO 220
1340 REM @@@ CLEAR!! @@@
1350 FOR I=1 TO 2:MUSIC P3シUミUソシラシP5Uソ:NEXT I:MUSIC P3UソP5RP3UソP5RP7Uシ
1360 IF M0=1 THEN GOTO 350
1370 IF (F/5)<>INT(F/5) THEN GOTO 1390
1380 LET C1=C1+1:POKE C,7:LET CURSOR=12,23:PRINT C1;:MUSIC P3ミRミP9シ
1390 LET T=70:LET F=F+1:IF F<21 THEN GOTO 370
1400 REM @ FLOOR 20 CLEAR!! @
1410 CLEAR :LET CURSOR=15,2:POKE C,5:PRINT P$:POKE C,6
1420 FOR I=5 TO 19:LET CURSOR=15,I:PRINT "   ";CHR$($A,8,8,8);B$
1430 LET CURSOR=16,I+2:PRINT CHR$($78):MUSIC P5DトDレ:NEXT I
1440 POKE C,5:LET CURSOR=8,10:PRINT "CONGRATULATIONS!"
1450 LET CURSOR=4,12:PRINT "ブジデ ヨカッタ アップルリン 60コ!"
1460 FOR I=1 TO 2:MUSIC ミP5UトP3RUトP5ラP3UトRP1UミRP3UレUトUレP5UトUレ:NEXT I
1470 FOR I=1 TO 2:MUSIC MレP5UトP3RUトP5ラP3UトRP1UミRP3UレUトUレP5UトUレ:NEXT I
1480 MUSIC MトP3ラララシソラシRUトUトUトUトUソUシUミRP5UトP3UトUトUトUトUトUミRUミP7UトP9RRR:GOTO 220
1490 REM @@@ MAKE FLOOR @@@
1500 LET CURSOR=0,22:PRINT "[[[[[[[[[[[ MAKE MODE ]]]]]]]]]]";
1510 LET X5=1:LET Y5=3:LET A5=1
1520 LET I=ASC(INKEY$)
1530 LET CURSOR=X5,Y5:PRINT " "
1540 IF (X5>1)*(I=$2C) THEN LET X5=X5-3
1550 IF (X5<28)*(I=$2E) THEN LET X5=X5+3
1560 IF (Y5>3)*(I=$41) THEN LET Y5=Y5-5
1570 IF (Y5<18)*(I=$5A) THEN LET Y5=Y5+5
1580 LET CURSOR=X5,Y5:PRINT "@"
1590 IF I<>$20 THEN GOTO 1660
1600 LET CURSOR=X5,Y5+1
1610 IF CURSOR$=CHR$($9D) THEN PRINT I1$
1620 IF CURSOR$=CHR$($FF) THEN PRINT I2$
1630 IF CURSOR$=CHR$($60) THEN LET CURSOR=X5,Y5:PRINT C$
1640 IF CURSOR$=" " THEN PRINT I$
1650 MUSIC P3ト
1660 IF I<>$D THEN GOTO 1700
1670 IF A5>3 THEN LET A5=1:FOR I=1 TO 3:LET CURSOR=A(I)+1,A1(I)+1:PRINT " ":NEX
T I:GOTO 1690
1680 LET CURSOR=X5+1,Y5-1:PRINT "A":LET A(A5)=X5:LET A1(A5)=Y5-2:LET A5=A5+1
1690 MUSIC P3シ
1700 IF I<>$53 THEN GOTO 1730
1710 FOR I=1 TO 3:LET CURSOR=A(I)+1,A1(I)+1:PRINT " ":NEXT I
1720 LET CURSOR=X5,Y5:PRINT " ":POKE $3B,1,0,3,$BF,$37,0:CALL $F009:GOTO 540
1730 IF I=$52 THEN POKE $3B,$37,0,$39,$BF,1,0:CALL $F009
1740 IF INKEY$=CHR$($7F) THEN GOTO 220
1750 MUSIC P1R:GOTO 1520
1760 REM @@@ FLOOR DATA @@@
1770 DATA 1101112110,1121100110,1101120110,1121101110,0,0,8,1,8,3
1780 DATA 0000003333,0000000000,0000000000,1111210000,3,3,4,3,5,3
1790 DATA 0000330000,0002332000,0023333200,1200000021,4,0,5,0,9,0
1800 DATA 3333233333,1110201111,1110201111,1112021111,0,0,5,0,9,0
1810 DATA 0222222222,0000000000,0000000000,2000000000,5,3,7,3,9,3
1820 DATA 3000300030,0000000000,0000000000,1212121212,0,0,4,0,8,0
1830 DATA 0333000111,0010233000,0010331000,3332333000,2,0,2,1,2,2
1840 DATA 0333333333,2220230000,2202030000,2222032000,5,1,5,2,5,3
1850 DATA 0131313130,0313131310,0131313130,2313131312,9,0,9,1,9,2
1860 DATA 1111233333,0111001010,0011001110,2000033332,2,1,2,2,8,2
1870 DATA 2111111111,0111101111,1111121110,1111111112,6,0,0,2,0,3
1880 DATA 0000000000,0000000000,0000000000,2222222222,0,0,4,0,9,0
1890 DATA 0200220020,0022002200,0022002200,0200220002,9,0,0,0,9,3
1900 DATA 0202020202,2020202020,0202020202,2000000000,0,0,9,0,9,3
1910 DATA 0101033330,0000030003,0000033330,2020231000,5,1,5,2,5,3
1920 DATA 0102020202,0000000000,0000000000,2010202020,1,3,5,3,7,3
1930 DATA 0113333333,0333333330,0333333332,2000000000,0,0,0,1,0,2
1940 DATA 2222122222,0222022220,1222203331,2222122222,0,0,0,2,9,3
1950 DATA 1101111111,1101111111,1101111111,1123333333,9,0,9,1,9,2
1960 DATA 3333333233,0220020020,0000222020,2222020020,5,2,5,3,8,2
1970 REM @@@ B.G.M. DATA @@@
1980 DATA RR,Uシト,Uラト,Uソト,Uラト,Uシレ,Uラト,Uシレ,Uソレ,Uラミ,Uシミ,Uラミ,Uソミ,Uシレ,Rト,Rレ
```



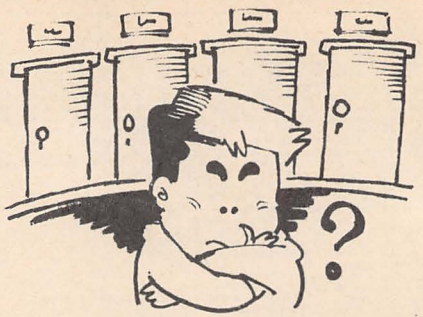
★僕のディスケットは，コーヒーをこぼして以来，夜になると「ねむれないよー」とつぶやくので，僕までねむれなくなった。(神奈川県横浜市・**西田13才**)……**【編**：ロードできずにねむれなくなるよりはいいかもね。**】**

ベーシックマスターL III/マーク5/S1用

THE BUILDING OF NIGORI

ザ ビルディング オブ ニゴリ

トキ＆ラオウ



このゲームは感動のロールプレイング・ゲームです。はじめに紙とえんぴつを用意してください。

STORY

ある16階建てのビルが〝ニゴリ〟という怪物によって，異次元空間に閉じこめられてしまった。

あなたはそのビルから脱出しなければならない。脱出するには〝ニゴリ〟が各階に6個づつ置いていった宝物を取り，それらを使って〝ニゴリ〟を殺せばいいのですが，各階には〝ニゴリ〟の手先がいて，あなたを追いかけてくるので十分気をつけなければならない。

遊びかた

キー操作は[8][2][4][6]で上下左右です。

各階にトビラが3個，宝箱が6個でてきます。宝をとるときは宝箱の右下のひっこんでいるところに突っこんでください。しかし宝箱には本物とニセ物があり，ニセ物だと敵が入っていて，あなたは死にます。

それからほかの階に行きたいときは，トビラの下の部分の×印のところに突っこむとそのトビラに書いてある数字の階に行けます。

各階にいる動く敵に数回つかまるか，宝箱の中の敵に殺されたときは，GAME OVERです。ゲームの進行は自分で探しだしてください。宝物を取る順番もまちがえるとダメです。

《リスト1》MSRのプログラム・リスト

```
10 PRINT:   PRINT"M.S.R.  FOR BM-L3/MK5"
20 DIM MZKUN(16),SASABARA(16):NIGORI=0:FOR A=0 TO14:PRINT"*";:FORB=0TO15:READ X$
:X=VAL("&H"+X$):POKE&H7E00+A*16+B,X
210 MZKUN(A+1)=MZKUN(A+1)+X:SASABARA(B+1)=SASABARA(B+1)+X:NIGORI=NIGORI+X*(-1)^(
A*16+B):NEXT:READX$:IF X$()HEX$(MZKUN(A+1))THENPRINT"ﾃﾞｰﾀ ERROR IN";A*10+1000;"ｷ
ｮｳﾒ":BEEP:BEEP
220 NEXT:FORA=1TO16:READ X$:X=VAL("&H"+X$):IF X()SASABARA(A)MOD256THEN PRINT"ﾃﾞｰ
ﾀ ERROR IN";A;"ﾚﾂ":BEEP:BEEP
230 NEXT:READTOKI:IFNIGORI()TOKI THEN PRINT"ﾃﾞｰﾀ ERROR ﾃﾞｽ。ﾓｳｲﾁﾄﾞ DATA ｦ ｶｸﾆﾝ ｼﾃ
ｸﾀﾞｻｲ":FOR HIDE=1TO10:BEEP:BEEP:NEXT:STOP
240 'PRINT"ｶｾｯﾄ ｦ ﾛｸｵﾝｼﾞｮｳﾀｲ ﾆ ｼﾃｶﾗ [RETURN] KEY ｦｵｼﾃｸﾀﾞｻｲ":INPUT X$:SAEVﾒ "MSR"
,&H7E00,&H7F00,&H7000:'ﾍﾝｽｳ=ｷｮｳﾘｮｸｼｬ / ﾅﾏｴ
900 '      0  1  2  3  4  5  6  7  8  9  A  B  C  D  E  F  CHECK
1000 DATA EE,8C,77,8D,52,37,02,4D, 26,04,8D,5B,20,F5,8D,25,  620
1010 DATA 20,F1,CE,66,FE,37,06,10, 83,00,00,26,05,EE,8C,5A,  612
1020 DATA 20,F3,33,5E,8D,31,37,02, 4D,26,04,8D,37,20,02,8D,  485
1030 DATA 04,EF,8C,DF,39,1F,02,20, 10,12,12,12,12,12,12,12,  366
1040 DATA 12,12,12,12,12,12,12,12, 12,4A,26,FD,1F,20,53,F7,  398
1050 DATA FF,D3,30,1F,26,DF,39,37, 04,4F,5B,89,00,4B,5B,89,  5F3
1060 DATA 00,1F,01,39,8C,00,00,26, 03,32,62,39,B6,B0,1F,02,  302
1070 DATA 4A,26,FD,1F,20,30,1F,26, F5,39,65,00,D3,FF,05,A7,  632
1080 DATA 8C,FA,B6,FF,CA,A6,8C,F4, 20,04,F2,2B,01,3B,6A,8C,  89E
1090 DATA ED,27,01,3B,34,76,CE,2B, 13,37,04,4F,1F,01,5D,26,  433
1100 DATA 05,EE,8C,E7,20,F3,37,02, BD,BB,37,02,A7,8C,CF,6B,  76D
1110 DATA 8C,CB,6C,8C,CB,EF,8C,DF, 35,76,3B,30,BD,FF,41,10,  864
1120 DATA AE,8C,0A,C6,FF,A6,B0,A7, A0,5A,26,F9,39,6A,00,86,  818
1130 DATA B0,B7,FF,D4,30,8C,AB,BF, 01,10,AE,8C,AE,AF,8C,B7,  918
1140 DATA 39,B6,B0,B7,FF,D4,BE,E1, 31,BF,01,10,39,00,00,00,  672
1150 DATA FE,2C,7C,B7,0E,E3,7E,5B, DB,A5,25,1D,5A,DC,5F,AE, -2478
30000 FORA=1TO255:POKE&H65FD+A*3, 5:POKE&H65FD+A*3,255-A:POKE&H65FF+A*3,20:NEXT
```

プログラムの説明

リスト1はMSR（ミュージック・サブルーチン）のプログラムです。詳しい説明は85年3月号58ページを見てください。

プログラムは，**リスト1**，**リスト2**，**リスト3**の順にそれぞれ打ち込み，RUNを実行してください。

CHECKER FLAG

Dr.D：このゲームは，いったいどういうゲームなのだ？

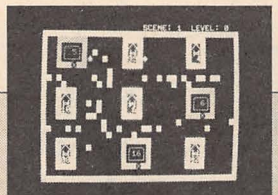
編：とにかく時間が，かかりますね。それでいて，あきませんよ。

Dr.D：おもしろくないゲームで，やたらと時間のかかるものがあるが，やはり，おもしろいゲームは時間がかかっても，あきがこない。

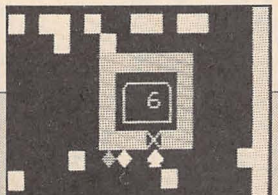
編：ゲームというのは，ある状態に対して，つぎにどのような状態になるかが，多ければ多いほどおもしろいですね。

Dr.D：短かいリストの中で，どのようにプログラムを能率的に組むかが問題だな。

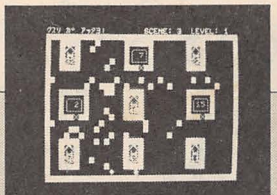
編：アルゴリズムを見なおせ，ということですね。



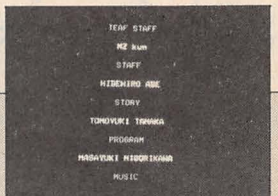
《写真1》紙とえんぴつを用意して，さあスタート



《写真2》ここからSCENE 6に行けます



《写真3》宝箱が見つかると画面左上に表示されます



《写真4》すべてクリアするとスタッフの名前が…

★もう何通だしたんだろう。もう疲れました。これをもってOFはやめます。（栃木県黒磯市・**タチ**）……【**影**：それでは最後の記念に載せてあげよう。**つぐ美**：そんなこと言わないで，またどんどん送ってくださいね。】

《リスト2》マシン語のプログラム・リスト

```
10 WIDTH 80:COLOR7:CLS
20 FOR I=&HBA00 TO &HBA9F STEP 16:AD=0:FOR L=I TO I+15:READA$:A=VAL("&H"+A$):POK
E L,A:AD=AD+A:NEXT:READ A$:IF A$=RIGHT$(HEX$(AD),2) THEN NEXT ELSE PRINT"DATA Er
ror!! In 1";RIGHT$(HEX$(I),2):
30 POKE&H7ECD,&HBE:POKE&H7ECE,&H00:EXEC&H7EBB
99 END
100 DATA 12,7F,14,1C,53,14,17,64,14,1C,53,14,12,7F,14,1C ,FB
110 DATA 53,14,17,64,14,1C,53,14,10,BE,14,18,5E,14,14,70 ,39
120 DATA 14,18,5E,14,17,64,14,1C,53,14,17,64,14,1C,53,14 ,C2
130 DATA 00,00,00,12,7F,1C,53,17,64,1C,53,12,7F,1C,53,17 ,01
140 DATA 64,1C,53,10,BE,18,5E,14,70,18,5E,17,64,1C,53,17 ,E2
150 DATA 64,1C,53,00,00,00,50,95,48,7F,48,BE,3C,95,12,FF ,37
160 DATA 18,C1,1C,AB,20,BE,1E,95,1C,AB,1E,95,18,C1,12,FF ,5F
170 DATA 24,7F,20,BE,1E,95,20,BE,1C,AB,18,C1,38,AB,40,BE ,FD
180 DATA 60,5E,FF,53,02,00,00,00,00,09,FF,0B,CC,0E,AB ,A7
190 DATA 12,7F,17,64,1C,53,26,3C,31,2F,3B,27,55,1B,00,00 ,0F
```

《リスト3》メインのプログラム・リスト

```
10 POKE&HB600,0:IF PEEK(&HB900)<>2 THEN POKE&HB900,1
20 IF PEEK(&HB700)<>&H66  THEN 900
30 'FOR A=1 TO 19:FOR I=1 TO 100:IF PEEK(&HB200+I)<>A THEN NEXT ELSE PRINTI:NEXT
 A:END
40 CLEAR3200,&H7FFF:GOTO 60
50 POKE&HB600,PEEK(&HB500):RUN20
60 POKE &HFFEB,2:KEY2,"RUN900"+CHR$(13):KEY3,"RUN50"+CHR$(13)
70 CLS:DEFINT A-Z:DEFSNG M:WIDTH 40:X=10:Y=10
80 SCREEN 0,,1:CONSOLE 0,25,0: DIM A$(16),TX(16),TY(16),X(16),Y(16),TAKARA$(19),
TEKI$(19),P(20),TKR(99),C$(51)
90 ON ERROR GOTO 890:POKE&HB300,0
100 FOR A=1 TO 16:TX(A)=0:TY(A)=0:NEXT
110 RT$=CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31)
120 FOR B=1 TO 16:SS$=STR$(B):ST$="LEFT$(SS$,LEN(SS$)-1)":ST$=RIGHT$("  "+STR$(B)
,2):A$(B)="ああああ"+RT$+"あ"+ST$+"あ"+RT$+"あああ":A$(B)=ST$:LOCATE0,0:PRINT "No.";B;:N
EXT B:BEEP:KKK$="ああああ"+RT$+"あ羽あ"+RT$+"あちてあ"+RT$+"あ  あ"+RT$+"ああああ"
130 FOR B=1 TO 99:TKR(B)=B:LOCATE 0,0:PRINT"No.";B;:NEXT B:BEEP
140 FOR A=0 TO 3:FOR B=0 TO 3:LOCATE A*6,B*4:PRINTA$(A+B*4+1);:NEXT:NEXT:BEEP
150 CLS:GOTO 240
160 Y$(1)="あ":Y$(2)="  "
170 FOR A=1 TO 16:SCREEN ,A:CLS:LOCATE 0,0:PRINTA;A;A:      FOR W=1 TO 2:
180 FOR B=0 TO 30:W=INT(RND*2)*0+W:IF RND(1)>.5 THEN 210
190 X=INT(RND*38):Y1=INT(RND*25):Y2=INT(RND*(25-Y1)+Y1)
200 FOR Y=Y1 TO Y2 :LOCATE X,Y:PRINT Y$(W);:NEXT:GOTO 230
210 Y=INT(RND*24):X1=INT(RND*40):X2=INT(RND*(40-X1)+X1)
220 FOR X=X1 TO X2 :LOCATE X,Y:PRINTY$(W);:NEXT:GOTO 230
230 NEXT:NEXT:LOCATE A3,A4:PRINT A$(A):X$=INPUT$(1):NEXT
240 FOR A=1 TO 48:READ X1,X2,X3,X4 : SCREEN ,X1:GOSUB680:X3=X3*13-10:X4=X4*8-5:L
OCATE X3,X4-1:PRINT"ああああ":LOCATE X3,X4 :PRINT "あLあおあ":LOCATE X3,X4+1:PRINT "あ
が";A$(X2);"があ":LOCATE X3,X4+2:PRINT "あこあおあ":LOCATEX3,X4+3:PRINT"ああああ":LOCATE
X3,X4+4
250 PRINT"       ";:NEXT'RNX=RND*28:RNY=RND*18:LOCATE RNX,RNY:PRINT BJH$;:LOCATE RN
X+1,RNY+2:PRINT RIGHT$("  "+STR$(TKR(B)),2)
260 SCR=0:FOR A=1 TO 96 STEP 6:SCR=SCR+1:SCREEN ,SCR:KKA=A:FOR Y=2 TO 18 STEP 8:
FOR X=3 TO 29 STEP 13:IF SCREEN(X,Y)<>0 THEN 290
270 COLOR7+1*(PEEK(&HB000+PEEK(&HB800+KKA))=1):LOCATEX,Y:PRINT"ああああ":LOCATEX,Y+1
:PRINT"あ羽あ":LOCATEX,Y+2:PRINT"あちてあ ":LOCATEX,Y+3:PRINT"あ   あ":LOCATEX,Y+4:PRINT"
ああああ":LOCATEX,Y+5:PRINT"    "
280 LOCATEX+1,Y+3:PRINTRIGHT$(STR$(PEEK(&HB800+KKA)),2);:KKA=KKA+1
290 NEXTX,Y:LINE(0,1)-(39,24),"あ",4,B
300 FOR B=0 TO 1:XX=RND*35+2:YY=RND*20+2:C=SCREEN(XX,YY):IF C>0 THEN 300
310 IF B=0 THEN X(SCR)=XX:Y(SCR)=YY ELSE TX(SCR)=XX:TY(SCR)=YY
320 LOCATE20,0:PRINT"SCENE:";SCR:NEXT:NEXT:SCREEN,1:X=X(1):Y=Y(1):LOCATEX,Y:COLO
R5:PRINT"ち";
330 SCREEN ,1
340 RESTORE840:FOR I=15TO 18:READ A$:TAKARA$(I)=A$:NEXT:FOR I=1 TO 14:READA$:TAK
ARA$(I)=A$:NEXT
350 FOR I=14TO 18:READ A$:TEKI$(I)=A$:NEXT:SC=1:FOR I=1 TO 13:READA$:TEKI$(I)=A$
:NEXT
360 FOR I=1 TO 51 STEP 3:READA$:C$(I)=A$:C$(I+1)="":C$(I+2)="":NEXT
370 ' ************************** SHOKI SETTEI **************************
380 FOR I=1 TO 50:IF INKEY$="0" AND PEEK(&HB900)=1 THEN POKE&HB900,2:CLS:PRINT"W
AIT A ﾁｮｯﾁの":RUN900 ELSE NEXT
390 POKE&HFFE0,0:M=3:MLEVEL=PEEK(&HB600):BGF=0:GOSUB1000:GOSUB1050
400 '********************* TEKI NO UGOKI *********************
410 TX1=TX(SC):TXO=TX1:TXO=TXO+(SGN(X-TXO)+SGN(RND-0.5))/2:TY1=TY(SC):TYO=TY1:TY
O=TYO+(SGN(Y-TYO)+SGN(RND-0.5))/2
420 C=SCREEN(TXO,TYO):IF C=&H87 OR C=ASC("あ") OR C=&H86 THEN TX1=TXO:TY1=TYO
430 IF TX1<>TXO OR TY1<>TYO THEN LOCATE TX1,TY1:PRINT " ":LOCATE TXO,TYO:COLOR3:
PRINT"ﾏ";TX(SC)=TXO:TY(SC)=TYO
440 ' ******************** ORESAMA NO UGOKI ********************
450 I=PEEK(&HFFE0):X1=X:X=X+(I=183)-(I=190):Y1=Y:Y=Y+(I=141)-(I=205)
470 C=SCREEN(X,Y):IF C=&H87 THEN X=X1:Y=Y1
480 IF C=ASC("あ") THEN GOSUB1020:CO$=CHR$(SCREEN(X-1,Y-2))+CHR$(SCREEN(X,Y-2)):C
2=VAL(CO$):X(SC)=X1:Y(SC)=Y1:SC=C2:SCREEN ,SC:X=X(SC):Y=Y(SC):X1=X:Y1=Y:LOCATEX,
Y:COLOR5:PRINT"ち":FORL=1TO50:P=PEEK(&HFFE0):NEXT
490 C=SCREEN(X,Y):IF C=ASC("ち") THEN A=VAL(CHR$(SCREEN(X-1,Y-1)))*10+VAL(CHR$(SC
REEN(X,Y-1))):GOTO540
500 IF X1<>X OR Y1<>Y THEN LOCATE X1,Y1:PRINT " ":LOCATE X,Y:COLOR5:PRINT"ち"
510 LOCATE30,0:PRINT"LEVEL:";MLEVEL
520 IF X=TXO AND Y=TYO THEN PRINTCHR$(11);"ﾔﾗﾚﾀ!!";CHR$(7);CHR$(11);:FORL=1TO300
0:NEXT:M=M-1:IF M=0 THEN 690 ELSE PRINTSPC(6);:LOCATEX,Y:PRINT" ":X=1:Y=2
530 GOTO 410
540 OP=PEEK(&HB200+A):TACK=PEEK(&HB100+A):POKE&HFFD4,128
550 IF TACK=19 AND MLEVEL<18 THEN LOCATE0,0:PRINT"KEY ｶﾞﾅｲﾖ!!";CHR$(11);CHR$(7);
:FORL=1TO3000:NEXT:PRINTSPC(20):GOTO640
560 IFTACK=0THENIFOP<>0THENTACK=OP ELSECOLOR3:LOCATE0,0:PRINT"ｶﾗｯﾎﾟ ﾀｶﾗﾊﾞｺﾉ";CHR$(
7):COLOR7:FORL=1TO3000:NEXT:LOCATE0,0:PRINTSPC(12):POKE&HB000+A,1:X=X-2:Y=Y-4:K
KA=A:GOSUB650:X=X1:Y=Y1:GOSUB1050:GOTO500
565 GOSUB1040
570 IF TACK=20 THEN PRINTCHR$(11);"ｻﾞﾝﾈﾝ ｶﾞ ｱｯﾀﾖ@!?";CHR$(7);CHR$(11);:FORL=1TO30
00:NEXT:PRINTSPC(16);:GOTO640
580 IF TACK=30+PEEK(&HB300)THEN PRINTCHR$(11);"ﾏｯﾌﾟ ｶﾞ ｵﾁﾃﾀ!";CHR$(7);CHR$(11);:
FORL=1TO3000:NEXT:POKE&HB300,PEEK(&HB300) XOR 1:PRINT"MAP ｶﾞﾐﾚﾙﾖ (0-F) ";:POKE&
HFFE0,&H44:A$=INPUT$(1):SCREEN,VAL("&H"+A$)+1:FORL=1TO5000:NEXT:SCREEN ,SC:POKE&
HFFE0,0:GOTO670
590 IF TACK=30+(PEEK(&HB300)XOR1)THEN OP=0:TACK=0:GOTO 560
600 IF TACK=1 THEN 630 ELSE LOCATE0,0:PRINTTEKI$(TACK-1);" ｶﾞ!! [L-";TACK-1;"]";:
BEEP:FORL=1TO2000:NEXT:IF TACK>MLEVEL+1 THEN 690
610 IF TACK=19 THEN 700
620 FORL=1TO100:SCREEN,SC,0:SCREEN,SC,1:NEXT:LOCATE0,0:PRINTTAKARA$(TACK-1);" ﾃﾞ
ｽｶｯﾀﾖ!!";CHR$(7):FORL=1TO3000:NEXT:LOCATE0,0:PRINTSPC(20):IF OP=0 THEN640
630 LOCATE0,0:PRINTTAKARA$(TACK);" ｶﾞ ｱｯﾀﾖ!";CHR$(13);CHR$(7);:FORL=1TO3000:NEXT
:PRINTSPC(20):IF MLEVEL<TACK THEN MLEVEL=TACK
640 X=X1:Y=Y1:POKE&HB500,MLEVEL:FORL=1TO50:P=PEEK(&HFFE0):NEXT:GOSUB1050:GOTO 50
0
650 COLOR7+1*(PEEK(&HB000+KKA)=1):LOCATEX,Y:PRINT"ああああ";:LOCATEX,Y+1:PRINT"あ羽あ"
;:LOCATEX,Y+2:PRINT"あちてあ";:LOCATEX,Y+3:PRINT"あ   あ";:LOCATEX,Y+4:PRINT"ああああ";
660 LOCATEX+1,Y+3:PRINTRIGHT$(STR$(KKA),2);:FORL=1TO50:P=PEEK(&HFFE0):NEXT:RETUR
N
670 PRINTCHR$(11);"MAP ｶﾞﾓｴﾃｼﾏｯﾀ*!! ";CHR$(7);CHR$(11);:FORL=1TO3000:NEXT:PRINT
SPC(20):GOTO640
680 FOR I=1 TO 5:COLOR4:LOCATERND*39,8+RND:PRINT"あ":LOCATERND*39,15+RND*2:PRINT"
あ":LOCATE9+RND*5,RND*22+1:PRINT"あ":LOCATE22+RND*5,RND*22+1:NEXT:COLOR2:RETURN
690 BGF=128:GOSUB1050:LINE(0,1)-(39,24)," ",7,BF:COLOR2:LOCATE13,10:PRINT"GAME O
VER":LOCATE10,15:PRINT"REPLAY [PF3] KEY!":POKE&HFFE0,68:LOCATE9,17:PRINT"CONTNUE
 [PF3] KEY!":GOSUB1010:GOSUB1030:END
700 BGF=128:GOSUB1050:GOSUB1010:LINE(0,1)-(39,24)," ",7,BF:COLOR1:LOCATE10,10:PR
INT"CONGRATULATION":FORL=1TO20000:NEXT:FOR I=1 TO 51:COLOR7+5*((I MOD2)=1OR(I=46
)):LOCATE15-LEN(C$(I))/2,24:PRINTC$(I);:GOSUB1020:LOCATE0,24:PRINT:NEXT
710 FOR I=1 TO 24:GOSUB1020:LOCATE0,24:PRINT:NEXT:LOCATE13,10:PRINT"GAME OVER":L
OCATE0,20:PRINT"REPLAY [PF2] KEY!":POKE&HFFE0,&H44:GOSUB1030:END
720 DATA  1, 5,01,01,   1,06,03,02,   1,16,02,03,   2, 4,01,01
730 DATA  2, 5,02,01,   2,13,02,03,   3, 7,02,01,   3, 2,01,02
740 DATA  3,15,03,02,   4,10,01,01,   4, 2,02,02,   4, 6,03,03
750 DATA  5, 3,02,01,   5, 7,02,02,   5, 2,01,03,   6, 3,02,01
760 DATA  6,16,01,02,   6, 1,03,03,   7, 8,01,02,   7,11,02,02
770 DATA  7,14,01,03,   8, 9,01,01,   8, 4,03,02,   8, 5,03,03
780 DATA  9,15,01,01,   9, 8,02,02,   9,11,03,02,  10,16,01,01
790 DATA 10,14,02,01,  10,12,03,01,  11,13,02,01,  11,15,02,02
800 DATA 11, 8,02,03,  12,14,01,01,  12, 1,02,02,  12, 2,01,03
810 DATA 13, 1,03,01,  13,12,01,02,  13, 9,03,02,  14, 9,01,01
820 DATA 14,12,01,03,  14, 3,03,03,  15,11,03,01,  15, 6,01,03
830 DATA 15,10,03,03,  16,13,01,01,  16,10,03,01,  16, 4,01,02
840 DATA ﾐｽﾞ,ﾃｯﾎﾟｳ,ﾁｮｳｶﾝｼｮ,ｶｷﾞ
850 DATA ﾑｼﾖｹ,ｸｽﾘ,ﾊｴﾀﾀｷ,ｱｶﾏﾝﾄ,ﾊｼ,ｼｽ,ﾊｲｺﾞﾚｲ,ｶﾝ,ﾀﾃ,ﾄｹｲ,Dr.D,ﾛｹｯﾄ,ﾛｯﾄﾞ,ﾍﾝｼｭｳﾁｮｳ
860 DATA ｶｹﾞ,ﾋ,ﾗｲｵﾝ,ﾆｺﾞﾘ,ﾄﾞｸ
870 DATA ｱｸﾞ,ｽﾗｲﾑ,ｺﾞｷﾌﾞﾘ,ｳｼ,ｹﾑｼ,ﾅﾒｸｼﾞ,ｺｳﾚｲ,ｶｲﾌﾞﾂ,ﾁｼ,ﾊﾞｸﾀﾞﾝ,ﾊﾞｸﾞ,ｵﾄｼｱﾅ,ﾄﾞﾗｺﾞﾝ
880 DATA TEAF STAFF,MZ kun,STAFF,HIDEHIRO ABE,STORY,TOMOYUKI TANAKA,PROGRAM,MASA
YUKI NIGORIKAWA,MUSIC,ALPHA TARGET,COPYRIGHT,ORESAMASOFT,,,IF YOU PUSH [0] KEY,B
EFORE GAME,",YOU CAN ANOTHER GAME."
890 POKE&HFFE0,68:ON ERROR GOTO 0
900 RANDOMIZE PEEK(&HB900):FOR A=&HB000 TO &HB0FF:POKE A,0:NEXT:POKE &HB700,&H66
910 FOR A=1 TO 96
920 X=INT(RND*96)+1:P=PEEK(&HB800+X):IF P=0 THEN POKE &HB800+X,A  ELSE GOTO 920
930 NEXT:RANDOMIZE PEEK(&HB900):RUN 940
940 FOR I=1 TO 19:FORL=1TO2
950 RE=INT(RND*95)+1:IF PEEK(&HB100+RE)=0 THEN POKE &HB100+RE,I:IF L=1 THEN POKE
&HB200+RE,I ELSE ELSE 950
960 NEXTL,I:FOR I=1 TO 30
970 RE=INT(RND*95)+1:IF PEEK(&HB100+RE)=0 THEN POKE &HB100+RE,20 ELSE 970
980 NEXT:POKE&HB120,30:POKE&HB103,31:RUN
990 R$="AUTO MUSIC":POKE &HFFEB,0:POKE&HFFD4,128:MO=INT(MU/256):M1=MU-MO*256:POK
E&HBE7A,MO:POKE&HBE7B,M1:EXEC&HBE00:POKE&HFFD4,BGF:POKE &HFFEB,2:RETURN
1000 R$="BGM SET":POKE&HBEBB,&HBA:POKE&HBEBC,0:EXEC&HBECF:RETURN
1010 R$="BGM RESET":EXEC&HBEE1:RETURN
1020 MU=&HBA33:GOSUB990:RETURN
1030 MU=&HBA56:GOSUB990:RETURN
1040 MU=&HBABA:GOSUB990:RETURN
1050 POKE &HFFD4,BGF:RETURN
```

評…影さんの耳を取ったら…コワッ！(編)



by　AZUK

評…何ごともアキラメナイ！(影)



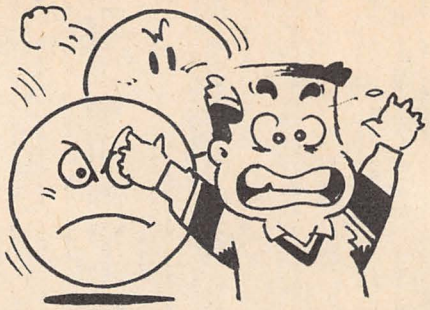
by　XYZ

★ファミコンでただ一つ燃えるゲームはハイパーオリンピック。アチッー！指が燃えているー!!(群馬県前橋市・**福地忠生11才**)……【**編**：影さんは燃えすぎて爆発してしまった。頭が…。**影**：ウォー！まだ燃えてるぞ!!】

ベーシックマスターLIIIマーク5/S1用

BALL（ボール）

勇　次



内　容

自分が動いて，近よってくるボール二つを重ね合わせると得点になります。

PLAY

自分の移動は 2 4 6 8 キーで上下左右に動きます。

自分は，スタート時，または敵をバクハツさせたあとは右下に現れます。敵のボールは二つ追いかけてきて，スピードは，

自分：敵(２)：敵(１)＝1：1/2：1/4

です。

得点になるのは，

①敵(１)，(２)を完全に合わせたとき…1,000点，エネルギーは＋3

②ボーナス・ブロックを通ったとき…50点

やられるのは，エネルギーが０以下になったときです。エネルギーは，自分の通ったあとのピンクのタイル（スクリーン上のピンクすべて）の上にくると１減り，敵に接触しても１減ります。

自分の通ったあとはピンク・ブロックに変わり，その上を通るとエネルギーが減ります。

一番外側のピンクのブロックの二つ手前でワープしてしまいます（どこにワープするかはランダムです）。

敵の通ったあとはピンク・ブロックは消されます。また，キー・バッファは一つだけたまります。

高得点のコツ

ワープを使って相手を動かすのも手ですが，これはあまり多用しないほうがよいでしょう（やっていれば，わかります）。

まず，敵の動きを理解して，自分の通ったあとのピンク・ブロックを消してもらいます。そして，ボーナス・ブロックを取りまくります。そうすると知らないうちに相手が重なることがありますよ。

さあ，あとはガンバッテやってください。

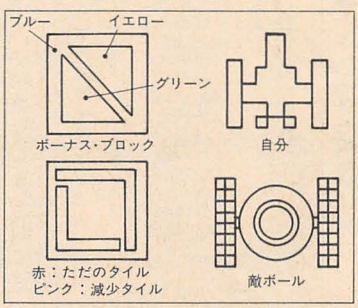
ゲーム・オーバーになったとき，敵がクルクル回りながら，カタカタ笑います。

プログラムについて

ＧＯＳＵＢの多用（乱用？）で見にくくなってしまいました。

ＧＯＴＯ文を使用すると速度低下につながると聞いたので，使わないようにしましたが無理があったようです。

敵の追いかけは，ＳＧＮ関数です。キャラクターはすべてＡ＄で定義してあります。



《第１図》キャラクター説明

CHECKER FLAG

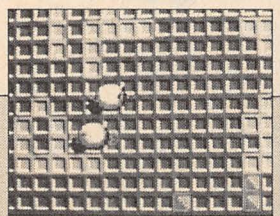
Dr.D：ＩＧキャラをうまく使って立体的に見せている。

編：カラフルでキレイですね。

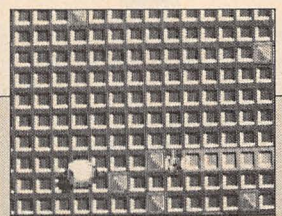
Dr.D：プログラム(データ以外の)は短かめだな。それにしてもグラフィックのデータが長い。データをよくみると，同じデータがいくつも使われていたりするのがわかるだろう。つまりもっと短かくすることができる。したがって読者がプログラムを入力するときに，楽になるようにプログラムを変えてしまうといいだろう。

編：変えるというと，どういうふうにするのですか？

Dr.D：つまり，最初が０のデータのとき，つぎに１がくればデータを３Ｃにするというように。



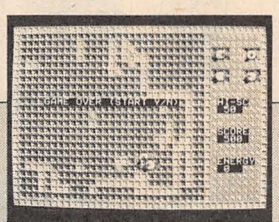
《写真１》二つのボールを重ね合わせるゲームです



《写真２》エネルギーが減ったらボーナス・ブロック



《写真３》重ね合わせるとバクハツして得点です



《写真４》カタカタと笑われないように

★「影さんのテクニカル・ノート」がはじまったけど，影さんのディグダグの腕前はどれくらいですか？(埼玉県大宮市・渡辺冬樹15才)……【影：まっかせなさい！ただし，思考型ゲームは性に合わないが…。】

BALLのプログラム・リスト

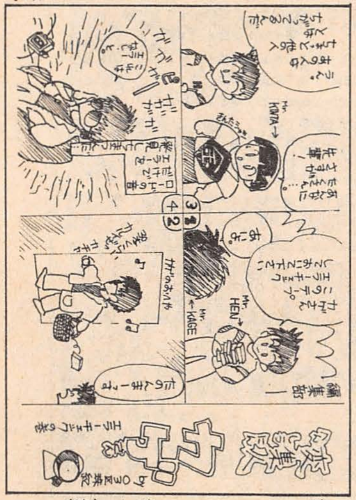
```
10 CLS:WIDTH40:SCREEN 0,,0
20 IF PEEK(&H9FFF)=&H39 THEN GOSUB750:GOSUB450:POKE&HFFE9,0 ELSE GOSUB850:GOSUB7
50:GOSUB450
30 DEFINT A-D,F-W
40 DIM XE(2),A$(14)
50 A$(0)="012":A$(1)="345":A$(2)="678":A$(3)="9:;":A$(4)="<=>":A$(5)="?@A"
60 A$(6)="BCD":A$(7)="EFG":A$(8)="HIJ":A$(9)="KLM":A$(10)="OPQ":A$(11)="RST"
70 A$(12)="VWX":A$(13)="YZ[":A$(14)="[[["
80 SC=0:M=10
90 '--------- SCREEN 0 -----------
100 POKE&HFFE0,100:COLOR 7:LOCATE9,11:PRINT"PUSH [S] KEY":IF INKEY$="S" THEN POK
E278,32: LOCATE9,11:PRINT A$(14);A$(14);A$(14);A$(14):GOTO110 ELSE 100
110 XM=27:YM=21:XE(1)=2:YE(1)=2:XE(2)=2:YE(2)=20:POKE&HFFE0,4
120 FOR I=0 TO 30:RANDOMIZE(TIME/3):XB=INT(RND*25)+3:YB=INT(RND*19)+3:LOCATEXB,Y
B:PRINT"N":NEXT I
130 XB=INT(RND*19)+3:YB=INT(RND*12)+3:LINE(XB,YB)-(XB+5,YB+5),"U",BF
140 LINE(22,17)-(28,22),"[",BF
150 LOCATEXM,YM:PRINT"¥"
160 '--------- MAIN -------------
170 K=PEEK(&HFFE0)
180 IF K=&HB7 THEN GOSUB230:XM=XM-1
190 IF K=&HBE THEN GOSUB230:XM=XM+1
200 IF K=&HCD THEN GOSUB230:YM=YM+1
210 IF K=&HBD THEN GOSUB230:YM=YM-1
220 GOSUB260:GOSUB320:GOTO 170
230 LOCATEXM,YM:PRINT"U":RETURN
240 '---------- ワープ---------------
250 RANDOMIZE(TIME/3):XM=INT(RND*24)+3:YM=INT(RND*19)+3
260 '-------- HANTEI -------------
270 IF XM<2 OR XM>28 THEN 250
280 IF YM<2 OR YM>22 THEN 250
290 E=SCREEN(XM,YM):IF E<&H5B AND E>&H2F THEN GOSUB 630
300 LOCATEXM,YM:PRINT"¥"
310 RETURN
320 '---------- OIKAKE -----------
330 C=C+1:IF C>2 THEN C=1
340 IF C=1 THEN Z=0.5 ELSE Z=1
350 LOCATEXE(C)-1,YE(C):PRINT A$(14):LOCATEXE(C)-1 ,YE(C)+1:PRINT A$(14)
360 XE(C)=XE(C)+SGN(XM-XE(C))*Z
370 YE(C)=YE(C)+SGN(YM-YE(C))*Z
380 '-------- BALL Write----------
390 EXEC&HF7A9:IF P=10 THEN P=0
400 LOCATEXE(C)-1,YE(C):PRINT A$(P):P=P+1
410 LOCATEXE(C)-1,YE(C)+1:PRINT A$(P):P=P+1
420 IF XE(1)=XE(2) AND YE(1)=YE(2)THEN GOSUB540:GOSUB230
430 IF XE(C)-1=XM AND YE(C)-1=YM THEN IF M<0 THEN RETURN ELSE GOSUB660
440 RETURN
450 '--------- SCREEN 1 ----------
460 CLS:POKE278,32:LINE(0,0)-(39,24),"[",BF:LINE(0,0)-(30,24),"U",B
470 LINE(30,1)-(30,24),"U":LINE(1,24)-(30,24),"U":LINE(30,0)-(39,24),"U",BF
480 LINE(31,1)-(38,23),"N",BF
490 LOCATE 31,3:PRINT"678NN<=>":LOCATE31,4:PRINT"9:;NN?@A"
500 LOCATE 31,6:PRINT"012NNBCD":LOCATE31,7:PRINT"345NNEFG"
510 COLOR 7:LOCATE32,10:PRINT"HI-SC":LOCATE32,14:PRINT "SCORE":M=10
520 LOCATE32,18:PRINT"ENERGY":GOSUB690:POKE278,32
530 RETURN
540 '--------- BAKUHATU ----------
550 IF XE(C)=XM AND YE(C)=YM THEN GOSUB660:RETURN
560 FOR I=0 TO 10
570 LOCATEXE(C)-1,YE(C)   :PRINT A$(10)
580 LOCATEXE(C)-1,YE(C)+1:PRINT A$(11):BEEP
590 LOCATEXE(C)-1,YE(C)   :PRINT A$(12)
600 LOCATEXE(C)-1,YE(C)+1:PRINT A$(13)
610 NEXT I:LOCATEXE(C)-1,YE(C):PRINT A$(14):LOCATEXE(C)-1,YE(C)+1:PRINT A$(14):G
OSUB640:GOSUB230:GOTO110
620 '---------- BOUNS -----------
630 IF E=&H4E THEN SC=SC+50:GOSUB 680:RETURN ELSE BEEP:GOSUB 660:RETURN
640 '-------- SC KEISAN ----------
650 SC=SC+1000:M=M+1:GOSUB680:RETURN
660 M=M-1:IF M<0 THEN 670 ELSE GOSUB 680:RETURN
670 FOR C=1 TO 2:FOR I=0 TO 30:GOSUB380:NEXT I,C:GOTO720
680 '-------- SCREEN 2 -----------
690 COLOR 7:POKE&HFFD4,128:BEEP:POKE&HFFD4,0
700 LOCATE32,11:PRINT HC:LOCATE32,19:PRINT M:LOCATE32,15:PRINT SC:POKE278,32
710 RETURN
720 '----------- END -------------
730 IF SC>HC THEN HC=SC
740 POKE&HFFE0,100:COLOR 7:LOCATE5,10:PRINT"GAME OVER (START Y/N)":IF INKEY$="Y"
 THEN CLS:M=10 :SC=0:POKE278,32:GOSUB450:GOTO 90 ELSE IF INKEY$="N" THEN END ELS
E 720
750 '---------- DEMO -------------
760 FORI=0TO32:LOCATE4,7:PRINTRIGHT$("[[[[[[[N[[[[[[[N[[[[[NNN[[[[[NN",I):NEXT
770 FORI=0TO32:LOCATE4,9 :PRINTRIGHT$("[[[[[[NN[[[[[[[N[[[[[[[N[[[[[[[",I):NEXT
780 FORI=0TO32:LOCATE4,11:PRINTRIGHT$("[[[[[[[N[[[[[[[N[[[[[[[[N[[[[[[[",I):NEXT
790 FORI=0TO32:LOCATE4,8 :PRINTRIGHT$("[[[NN[[N[[[NN[[N[[[[[NNN[[[[[NN",I):NEXT
800 FORI=0TO32:LOCATE4,10:PRINTRIGHT$("[[[NN[[N[[[[[[[N[[[[[[[N[[[[[[[",I):NEXT
810 FORI=0TO32:LOCATE4,12:PRINTRIGHT$("[[[[[[[N[[[NN[[N[[[[[[[N[[[[[[[",I):NEXT
840 FOR I=0 TO 1500 :NEXTI:RETURN
850 '--------- IG SET -----------
860 IGC=1:PRINT "  ---- IGSET ---":POKE278,32
870 POKE&HFFE9,1:POKE&HFFEA,IGC
880 FOR A=&H30 TO &H5D:C=&HA000+A*8 :FOR I=C TO C+7:READ I$
890 POKE I,VAL("&H"+I$):NEXT I:NEXT A
900 IF IGC=1 THEN IGC=2:GOTO 870 ELSE 910
910 IF IGC=2 THEN IGC=4:GOTO 870 ELSE POKE&HFFE9,0:POKE&H9FFF,39:RETURN
920 '------------------------
930 DATA 00,00,40,40,41,41,7B,03,00,00,00,7E,FF,FF,FF,FE'-F9
940 DATA 00,00,40,40,80,80,5E,40,03,03,41,01,00,40,60,00'-06
950 DATA FE,FF,FF,FF,7E,00,7E,00,40,40,80,80,40,40,7E,00'-75
960 DATA 00,00,40,40,41,41,23,03,00,00,00,7E,FF,FF,FC,F8'-98
970 DATA 00,00,40,40,80,80,D2,40,03,03,01,01,00,40,60,00'-3A
980 DATA F8,FC,FF,FF,7E,00,7E,00,40,C0,80,80,40,40,7E,00'-EC
990 DATA 00,00,40,40,01,01,03,23,00,00,00,7E,FF,FF,E7,C3'-CE
1000 DATA 00,00,40,40,80,80,C0,C0,03,03,01,01,00,40,60,00'-AB
1010 DATA C3,E7,FF,FF,7E,00,7E,00,C0,C0,80,80,40,40,7E,00'-22
1020 DATA 00,00,40,40,41,01,4B,02,00,00,00,7E,FF,FF,3F,1F'-E9
1030 DATA 00,00,40,40,80,80,C0,C0,02,03,41,01,00,40,60,00'-E7
1040 DATA 1F,7F,FF,FF,7E,00,7E,00,C0,C0,80,80,40,40,7E,00'-16
1050 DATA 00,00,40,40,41,41,7A,02,00,00,00,7E,FF,FF,FF,7F'-78
1060 DATA 00,00,40,40,C0,80,DE,C0,02,02,41,01,00,40,60,00'-44
1070 DATA 7F,FF,FF,FF,7E,00,7E,00,C0,C0,80,80,40,40,7E,00'-F6
1080 DATA FF,C1,A1,91,89,85,83,FF,00,40,40,40,40,40,40,00'-02
1090 DATA 00,00,00,00,00,00,06,3C,00,00,00,00,00,00,00,00'-42
1100 DATA 00,40,40,00,00,04,00,00,78,00,00,00,00,7E,00,00'-7A
1110 DATA 00,00,00,00,00,7E,00,00,FF,81,FD,FD,FD,FD,FD,FF'-EE
1120 DATA 00,00,40,40,40,40,7E,00,10,10,50,50,50,50,12,3C'-2C
1130 DATA 00,00,40,40,40,40,7E,00,00,00,40,40,40,40,7E,00'-FC
1140 DATA 3C,08,48,48,48,48,6A,08,00,00,40,40,40,40,7E,00'-54
1150 DATA 00,00,40,99,99,81,A1,00,00,00,00,00,00,00,00,00'-94
1160 '------------------------
1170 DATA FF,81,FD,FD,FD,FD,F9,B0,FF,81,BD,FF,FE,FF,FF,FE'-53
1180 DATA FF,81,FD,FD,3D,3D,1F,93,C8,8C,C0,80,80,C0,E1,FF'-5A
1190 DATA FE,3C,00,00,00,81,FF,FF,8D,01,3D,3D,7D,7D,7F,FF'-39
1200 DATA FF,81,FD,FD,FD,FD,A9,A0,FF,81,BD,FF,FE,FF,FC,FB'-ED
1210 DATA FF,81,FD,FD,3D,2F,1B,11,F0,90,8C,80,B0,C0,E1,FF'-BE
1220 DATA F3,38,00,00,00,81,FF,FF,17,03,3D,3D,7D,FD,FF,FF'-B6
1230 DATA FF,81,FD,FD,FD,ED,F9,E8,FF,81,BD,FF,FE,FF,E7,DB'-40
1240 DATA FF,81,FD,FF,3B,3F,1B,1F,F8,E8,FC,C8,F8,C0,E1,FF'-6C
1250 DATA DB,00,00,00,00,81,FF,FF,1B,1F,3B,3F,7D,FD,FF,FF'-86
1260 DATA FF,81,FD,FD,FD,E5,D8,B8,FF,81,BD,FF,FE,FF,3F,DF'-43
1270 DATA FF,81,FD,FD,3D,3D,03,17,E0,C0,CC,80,80,C0,E1,FF'-1A
1280 DATA CF,1E,00,00,00,81,FF,FF,19,0B,2B,3D,7D,FD,FF,FF'-70
1290 DATA FF,81,FD,FD,FD,FD,F8,C1,FF,81,BD,FF,FE,FF,FF,7F'-E4
1300 DATA FF,81,FD,FD,7D,3D,1F,09,A1,80,CC,80,80,C0,E1,FF'-E9
1310 DATA 7F,3E,00,00,00,81,FF,FF,11,01,3D,3D,7D,FD,FF,FF'-40
1320 DATA 00,3E,1E,0E,06,02,00,00,FF,C1,DC,C0,DE,D1,CF,CF'-1B
1330 DATA FF,81,00,7F,FF,FF,FF,FF,FF,81,0D,E1,FD,FD,FF,FD'-5F
1340 DATA DF,CF,EF,B3,80,75,8F,00,FF,FF,FF,FC,7F,7E,FF,00'-C9
1350 DATA F1,F1,09,09,F1,7F,FF,00,FF,81,FD,FD,FD,FD,FD,FF'-D3
1360 DATA FF,81,FD,FD,FD,FD,FF,FF,FF,91,FD,FD,FD,FD,FF,FF'-F4
1370 DATA FF,81,FD,FD,FD,FD,FF,FF,FF,81,FD,FD,FD,FD,FF,FF'-E4
1380 DATA FF,BF,FD,FD,FD,FD,EB,FF,FF,81,FD,FD,FD,FD,FF,FF'-0E
1390 DATA F7,91,F5,A1,E1,E1,B1,FB,00,00,00,00,00,00,00,00'-8C
1400 '------------------------
1410 DATA 00,00,40,40,41,41,7B,49,00,00,00,7E,FF,FF,FF,FE'-3F
1420 DATA 00,00,40,40,80,80,5E,0C,31,00,40,00,00,40,60,00'-FB
1430 DATA FE,FF,3E,00,00,00,7E,00,12,00,00,00,40,40,7E,00'-C9
1440 DATA 00,00,40,40,41,41,6B,31,00,00,00,7E,FF,FF,FC,F8'-0E
1450 DATA 00,00,40,40,80,92,DE,12,49,30,48,00,00,40,60,00'-E3
1460 DATA F8,FC,3E,00,00,00,7E,00,0C,12,00,00,40,40,7E,00'-CC
1470 DATA 00,00,40,40,79,49,7B,69,00,00,00,7E,FF,FF,E7,C3'-4C
1480 DATA 00,00,40,5E,92,9E,D2,9E,79,48,78,48,78,40,60,00'-D7
1490 DATA C3,C3,3E,00,00,00,7E,00,92,1E,12,1E,40,40,7E,00'-20
1500 DATA 00,00,40,40,41,49,7B,48,00,00,00,7E,FF,FF,3F,1F'-A7
1510 DATA 00,00,40,40,80,80,D2,8C,30,48,40,00,00,40,60,00'-36
1520 DATA 1F,7F,3E,00,00,00,7E,00,92,0C,12,00,40,40,7E,00'-08
1530 DATA 00,00,40,40,41,41,7A,30,00,00,00,7E,FF,FF,FF,7F'-A6
1540 DATA 00,00,40,40,C0,80,DE,92,48,00,40,00,00,40,60,00'-58
1550 DATA 7F,7F,7E,00,00,00,7E,00,8C,00,00,00,40,40,7E,00'-84
1560 DATA 00,3E,5E,6E,76,7A,7C,00,00,40,40,40,40,40,40,01'-F7
1570 DATA 00,00,00,00,00,6A,7F,FF,00,00,00,00,00,A0,D0,40'-98
1580 DATA 02,41,42,00,00,04,00,00,FE,FC,A8,00,00,7E,00,00'-A9
1590 DATA 00,00,00,00,00,7E,00,00,00,00,40,40,40,40,7C,00'-FA
1600 DATA 00,00,40,40,40,40,7E,00,10,10,50,50,50,50,7E,FF'-5B
1610 DATA 00,00,40,40,40,40,7E,FF,FF,00,40,40,40,40,7E,00'-FA
1620 DATA FF,3E,48,48,48,48,6A,08,00,00,40,40,40,40,7E,00'-4D
1630 DATA 18,18,58,B5,F7,E7,B9,24,00,00,00,00,00,00,00,00'-F8
```


by Ken



評…Ken君！見てたな…（影）

by 03区珠紀



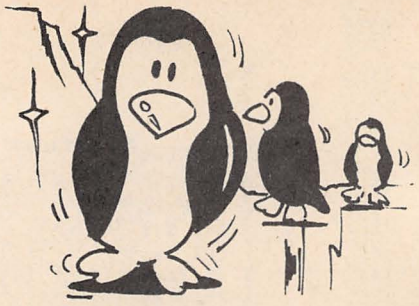
評…リードエラーも発見！（影）

★投稿プログラムはオールマシン語でもいいのですか？（東京都杉並区・スーパーデリシャスコーセイゴールデンスペシャルリザーブゴージャスアフターキッド28号）……【編：プログラムとペンネームは短かめに!!】

マイコンピュータテレビC1/
ファミリーコンピュータ用

PENGUIN'S BAR
（ペンギンズ バー）

鈴木　剛



内　容

季節は夏。私の住む南極では，名ばかりの夏が来ております。夏といっても，こう寒い日が続いては，酒でも一ぱい飲まなければやってられません。

というわけでBAR（バー）へでもくりだそうと，意気ようようとでかけたのはいいのですが，途中で氷に足を取られてスッテンコロリ，お金を氷原にばらまいてしまいました。おまけにふだんの不摂生（ふせっせい）がたたり，足はフラフラ，目はウツロ……。

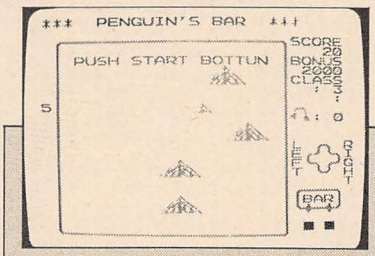
こんな私をうまく動かして，氷原の障害物をよけ，お金を集めてBARに行かせてください。

遊びかた

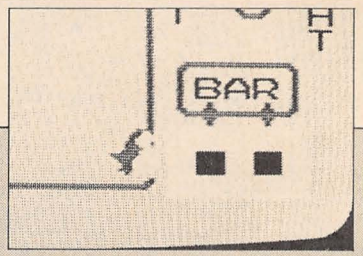
ペンペンを障害物にぶつからないよう，うまく操作し，コインを全部集めてください。集めるとBARのところにスペシャル・コインがでるので，それを取ってBARに入ってください。

急いでコインを取らないとボーナスが減点しますので，速く取ってBARに入ってください。

面が進むにつれコインが増えたり，障害物が増えたり，ペンペンの速度が速くなったりして，だんだんむずかしくなっていきますので，テクニックの限りをつくしてください。



《写真1》ペンギンズ・バーのタイトル画面



《写真2》コインを全部拾ってバーにくりだそう

操作方法

RUNしてコントローラのスタート・ボタンを押すとゲーム・スタートです。コントローラの左右で，左回り，右回りします。1回押すたびに45°むきが変わりますので，ペンペンの足元にコインがくるように，うまくコントロールしてください。

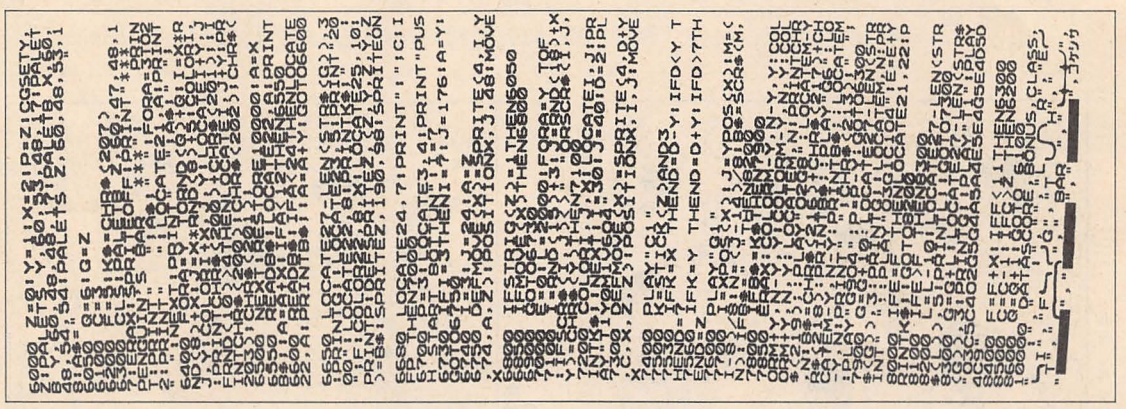
入力方法

リストどおりに打ち込んでください。メモリがいっぱいなので，たいへん見にくく，スペースも最小限しかありません。

《第1表》主な変数

A	：ワーク
C	：ペンペンのスピード
D	：ペンペンの方向
E	：取ったコインの数
F	：コインの数
G	：得点
I，J	：ペンペンの座標
K	：ボタン入力
L	：ボーナス点
M，N	：ペンペンのキャラクター位置
P	：ペンペンの残り
Q	：障害物の数
A$	：〝ー〟を19個
B$	：画面出力，判定用ワーク

ペンギンズ・バーのプログラム・リスト



★銭湯(せんとう)で体をふこうと思ってバスタオルを広げたらシーツだった。(大阪市・ハズレとろうの会中川)
……【編：バツの悪そうな姿が目に浮かぶなあ。影：テレ隠しにマントにして走り回るのも妙案だ。】

マイコンピュータテレビC1／
ファミリーコンピュータ(Vr. 3.0)用

BATTLING 2
（バトリング）

HYO!



内　容

ある日マリオとルイージが，自家製飛行機の自慢（じまん）合戦をしていましたが，そのうちに自家製飛行機同士で決闘をすることになりました。

遊びかた

2人で遊びます。スタート・ボタンを押せば，BATTLING STARTです。

ジョイパッドを左右に傾むけることによって，飛行機を左右に旋回（せんかい）させることができます。

Aボタンを押すと，ジェットを噴射させることができますので，地面に激突しないように，うまく操作してください。

地面に激突すると，ダメージが増えます。スピードが速いほど，多く増えますので注意。

この世界でも，ミサイルやバルカン砲などの武器を使ってはいけないと，法律で決まっていますので，相手を操縦しにくくさせようと，小型台風製造機を装備しましたが，同じような体格，頭をしていますので，考えることは同じでした。Bボタンを押すと，小型台風を発射させることができます。相手の小型台風に当たると，しばらく飛行機が不安定な状態になりますので，なるべく墜落せぬように，がんばってください。

ときどき動物が地表を通りますが，触れると取ることができます。

★カメさんを取ると…カメのこうらで飛行機を補強するので，ダメージが減ります。

★ペンペンさんを取ると…ペンペンは冷たいので，小型台風製造機を冷やしてくれ，小型台風は強化されます。

★カニさんを取ると…カニは横には倒れにくいっ！　つーわけで，飛行機のバランスが強化されます。

★神さまを取ると…神さまはおこってダメージを入れ換えてしまいます。

飛行機が不安定になる時間は，相手の小型台風の威力と，自機のバランスの良さによって決まります。その時間は"バランス"という所に表示されています。敵のバランスが0だったとしても，消極的にならないでください。攻撃は小型台風だけではありません。体当たりして，相手をつき落としましょう。

ダメージが100%を越えると爆発してしまい，負けたことになります。スタート・ボタンを押せばタイトル画面に変わります。タイトル画面の右上には，今までの勝敗が記録されています。セレクト・ボタンを押すとクリアされます。

プログラムのしくみ

画面のはしで台風を発射したりする

	4	5	6	7	8
10			I 33		
11		I 03	I 13	I 23	
12	I 03	I 13	I 13	I 13	I 23
13			H 53		
14			I 03	I 13	I 23
15			H 53		H 43
16	I 03	I 13	I 23		H 43
17	H 43		H 53		
18	H 43		H 53		
19			H 53		

《第1図》BG. の木のパターン

CHECKER FLAG

編：Dr.D！　HYO！さんのプログラムですよ。

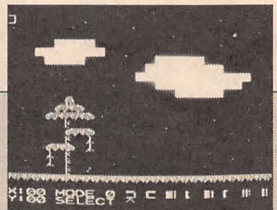
Dr.D：オォ――！（ゲームをはじめる）

編：アーア，Dr.Dはゲームをはじめると，なかなか仕事にもどらないのですよ。このゲームですが，本当におもしろいですね。よく毎回こんなにおもしろいゲームのアイデアがうかびますね。ただ雲がいまいちですね。画面のキャラクタ表を送ってくれれば，のせますので，これからはバック・グラウンドにこったプログラムも作ってください。

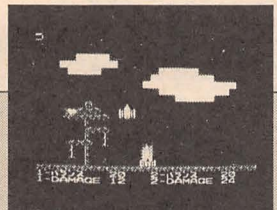
Dr.D：やっぱりファミコンのファミリーベーシックはすごい!!



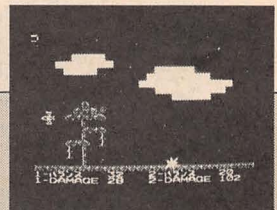
《写真1》バトリング2のキャラクター紹介



《写真2》BGグラフィックはこのように…



《写真3》バランスをとって体当たり！



《写真4》これがダメージの限界です

★ベーマガを大切にするぼくは，買ってくるたびにブックカバーを付ける。どうだ！（愛知県名古屋市・伊藤恭一13才）……【影：ありがたいお言葉！編：バック・ナンバーも少なくなってきました。大切にしてね!!】

と，ときどきエラーが発生しますので，いちおう110行を入れてみました。エラーはでませんが，プログラムが止まってしまうことがありますので，STOPキーを押してやり直してください。

改造のアドバイス

690行のJ＝RNDの値を大きくすれば，動物がでにくくなり，小さくすればでやすくなります。

ＢＧ画面について

まず第１図のように木を書き，最下行に地面を書けば，あとは好きなように書いてください。

BATTLING ２のプログラム・リスト

```
10 '
      PROGRAMED' S60/08/16
        BY' KEIHIRO.NAKANO

20 '                セツメイ
30 ERA7:SPRITEON:CGSET,2:CLS
:DEFMOVE(0)=SPRITE(3,0,1,1,
,0):DEFMOVE(1)=SPRITE(3,0,13,
1,0,3):DEFMOVE(2)=SPRITE(3,
0,1,1,0,3):DEFMOVE(3)=SPRITE
(4,0,1,1,0,0):DEFMOVE(4)=SPR
ITE(14,0,1,1,0,2):DEFMOVE(5)
=SPRITE(0,0,1,1,0,0)
40 I=RND(-2+35:POSITION I,4
2,I*24+48:MOVE I:NEXT:LOCATE
6,4:PRINT"      PLAYER-1 (マリオ)
":C1:LOCATE6,7:PRINT"      PLA
YER-2 (ルイージ)":C2:LOCATE6,10:P
RINT"      ダメージ カイフク ノ キト":LOC
ATE6,13:PRINT"      タイフク キョウカ
ノ キト":LOCATE6,16:PRINT"... バ
ランス キョウカ ノ キト
50 LOCATE6,19:PRINT"      ダメージ
コウカン ノ キト":LOCATE0,1:PRINT"
=========(BATTLING 2)=========
":LOCATE0,22:PRINT"=====(PUS
H START BOTTUN)=====":S=STRIG(
0):IFS=0ORS>2THEN50
60 IFS=1THEN80
70 IFS=2THENRUN
80 '                ショキセッテイ
90 ERA0,1,2,3,4,5:CLS:DEFMOV
E(5,2)=SPRITE(10,0,2,255,0,2):
LOCATE7,10:PRINT"BATTLING ST
ART":PLAY"M1V15O0T4F3DRECRBA
GFDDCRCS":CGSET1:Z=RND(5)+1
:PLAY"T1T1
100 A=1:D=1:B=0:C=0:E=0:F=0:
X=30:Y=20:G=210:H=20:K=0:L=0
:T=20:U=20:V=0:W=0:DEFMOVE(7
)=SPRITE(15,3,2,1,0,1,0):POS
ITION7,58,111:V=1:W=1:GOSUB890
110 ON ERROR GOTO110
120 '               PLAYER-1
                 センソウキ ノ ソウサ

130 FOR I=0 TO Z:S=STICK(0):
IF S=1 THEN A=A+1
140 IF S=2 THEN A=A-1
150 '               ジェット ワンショット

160 S=STRIG(0):IF S<>8 AND V
<1THEN220
170 IF(A<3 OR A=8)AND B>-6
THEN B=B-1
180 IF A>3 AND A<7 AND B<6
THEN B=B+1
190 IF A>1 AND A<5 AND C<6
THEN C=C+1
200 IF A>5 AND A<9 AND C>-6
THEN C=C-1
210 '               タイフク ハッシャ!
220 X=X+C:Y=Y+B:IF S=4 AND M
OVE(1)=0 THEN DEFMOVE(1)=SPR
ITE(10,VCT(0),1,99,0,0):POSI
TION1,X,Y:MOVE1
230 '               ザコ3
240 IF V<0 THEN A=A+(RND(2)
*2-1):V=V-1
250 IF X<0 THEN X=0 :C=-C
260 IF X>240 THEN X=240:C=-C
270 IF Y<0 THEN Y=0 :B=-B
280 IF A<1 THEN A=1
290 IF A>1 THEN A=5
300 '               カメン ダメージ
310 DEFMOVE(0)=SPRITE(9,A,1,
1,1,0):POSITION0,X,Y:MOVE0
320 IF Y>173 THEN Y=173:POSI
TION5,X,Y:MOVE5:PLAY"O0D0F1:
O1D0E":K=K+(ABS(B)+ABS(C))*2
:GOSUB890:B=0:C=0:ERA5:IF K>
99THEN ERA0:A$="ルイージ":C2=C2+
1:POSITION5,X,Y:GOTO1020
330 '               ブツカッタ?
340 J=CRASH(0):IF J=-1 THEN
350
360 IF J<>7 THEN 380
370 IF MOVE(7)<>0 AND A1=0 T
HEN V=V+30:GOSUB1050:GOTO380
380 MOVE7:A1=1
390 IF J=4 AND MOVE(4)<>0 TH
EN GOSUB910
400 IF J=3 AND MOVE(3)<>0 TH
EN V=V+1:GOSUB1050:ERA3
410 Q=Q+1:IF J=2 AND Q>0 THE
N POSITION5,(X+Q)/2,(Y+H)/2:
MOVE5:SWAP B,E:SWAP C,F:PLAY
"05C1E2:00D0F1":ERA5:Q=-5
420 '               PLAYER-2
                 センソウキ ノ ソウサ
430 S=STICK(1):IF S=1 THEN D
=D+1
440 IF S=2 THEN D=D-1
                 ジェット ワンショット
450 S=STRIG(1):IF S<>8 AND W
<1 THEN510
460 IF(D<3 OR D=8)AND E>-6
THEN E=E-1
470 IF D>3 AND D<7 AND E<6
THEN E=E+1
480 IF D>1 AND D<5 AND F<6
THEN F=F+1
490 IF D>5 AND D<9 AND F>-6
THEN F=F-1
500 '               タイフク ハッシャ!
510 G=G+F:H=H+E:IF S=4 AND M
OVE(3)=0 THEN DEFMOVE(3)=SPR
ITE(10,VCT(2),1,99,0,3):POSI
TION3,G,H:MOVE3
520 '               ザコ3
530 IF W>0 THEN D=D+(RND(2)
*2-1):W=W-1
540 IF G<0 THEN G=0:F=-F
550 IF G>240 THEN G=240:F=-F
560 IF H<0 THEN H=0:E=-E
570 IF D<1 THEN D=8
580 IF D>8 THEN D=1
590 '               カメン ダメージ
600 DEFMOVE(2)=SPRITE(9,D,1,
1,1,3):POSITION2,G,H:MOVE2
610 IF H>173 THEN H=173:POSI
TION5,G,H:MOVE5:PLAY"O0E0G1:
O1C0D":L=L+(ABS(E)+ABS(F))*2
:GOSUB890:E=0:F=0:ERA5:IF L>
99 THEN ERA2:A$="マリオ":C1=C1
+1:POSITION5,G,H:GOTO1020
620 '               ブツカッタ?
630 J=CRASH(2):IF J=4 AND MO
VE(4)<>0 THEN GOSUB960
640 IF J<>7 THEN670
650 IF MOVE(7)<>0 AND A2=0 T
HEN W=W+30:GOSUB1050:GOTO670

660 MOVE7:A2=1
670 IF J=1 AND MOVE(1)<>0 TH
EN W=W+U:GOSUB1050:ERA1
680 '               ドラッグ ダス?
690 J=RND(99):IF J>0 OR MOVE
(4)<>0 THEN790
700 '               ナニ ヲ ダス?
710 J=RND(7):M=0:N=0:IF J<2
THEN N=14:M=2:GOTO750
720 IF J<4 THEN N=13:M=3:GOT
O750
730 IF J<6 THEN N=4
740 '               ドッチニ ダス
750 O=RND(5)+1:J=RND(2):IF J
=1 THEN J=3:P=0:GOTO780
760 J=7:P=240
770 '               ダス
780 DEFMOVE(4)=SPRITE(N,J,0,
1,1,0,M):POSITION4,P,167:MOV
E4
790 NEXT
800 IF Y<>173 THEN B=B+1
810 IF H<>173 THEN E=E+1
820 '               ついげき
830 IF MOVE(7)=0 THEN ERA7:A
1=0:A2=0
840 IF YPOS(1)>180 OR MOVE(1
)=0 THEN ERA1
850 IF YPOS(3)>180 OR MOVE(3
)=0 THEN ERA3
860 IF MOVE(4)=0 THEN ERA4
870 GOTO130
880 '               ヒョウジ
890 LOCATE0,21:PRINT"1-パラメ
ータ","U":LOCATE
0,22:PRINT"1-DAMAGE","K","2-
DAMAGE","L":RETURN
900 '               メニュウトッタノ?
910 ERA4:PLAY"O3F2GAB:O4C2EG
B":S=24-O*4:IF N=13 THEN K=K
-S*5
920 IF N=0 THEN SWAP K,L
930 IF N=14 THEN T=T-S:IF T<
0 THEN T=0
940 IF N=4 THEN U=U+S
950 GOSUB890:RETURN
960 ERA4:PLAY"O2C2EGB:O5F2GA
B":S=24-O*4:IF N=13 THEN L=L
-S*5
970 IF N=0 THEN SWAP K,L
980 IF N=14 THEN U=U-S:IF U<
0 THEN U=0
990 IF N=4 THEN T=T+S
1000 GOSUB890:RETURN
1010 '               ショウリャ ハ ダレ?

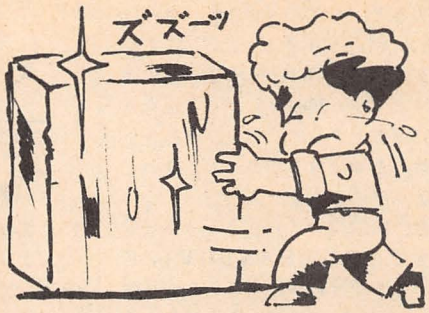
1020 ERA1,3,4:MOVE5:PLAY"00C
AECECECEC:O1D4FDFDFDFDR9R04"
:LOCATE0,22:PRINT"      "A
$"      ":PLAY"O3C5E
DFBCBRBCRC:C5EDFBCBRBRO2CRC
1030 IF STRIG(0)=1 THEN30
1040 GOTO1030
1050 PLAY"00C0E4:O1D0F":RETU
RN
```

★なにわさん，ナムコに入社するにはどうすればいいんでしょう？ぼくはマシン語を習っているんですが…。(三重県松阪市・浜口佐紀生11才)……【編：なにわ君はナムコではなくて，電波新聞社の社員ですよー！】

FM-7/NEW7/77/L2/L4用

ICE CARRIER（アイス・キャリヤー）

井原　靖信



★ゲームの説明

よーするに星のマークのついたものすべてを縦か横に並べちゃえばいいんです。

そして，スペース・キーを押せば，つぎの面へ行けます。ただし，並んでもいないのにスペース・キーを押しちゃうと「ウソツキ」になってゲーム・オーバーです。

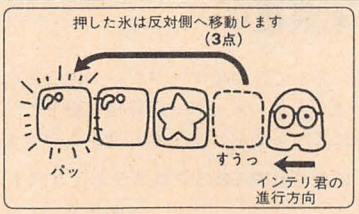
第1図を見てください。これを見ればわかるようにインテリ君（メガネをかけている）に氷を押させると，自分から見て氷の向こう側に氷が移動します。

第2図を見てください。見ればわかりますが，氷の移動すべきところにレンガがあると，氷はつぶれてしまいます。ただし，星のマークのものはつぶせません(**第3図**)。

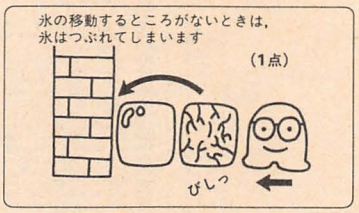
ちなみに，おばけをつぶすと50点もらえるんです(**第4図**)。1面クリアすると残りタイム＋星のマークの数×30点もらえます。氷を移動させると3点，つぶすと1点です。

また，ニコニコおばけ（にやけたおばけ）はつぶしても，もともとおばけですから，すぐまたでてきます。この出現は一番右下優先(**第5図，第6図**)なので，うまくやればおばけを閉じこめることができます。**第7図**を見てください。このように星マークの多い面（最高七つ）では敵を閉じこめてから，パズルを解けばなんとかクリアできます。一つ注意点をあげるとおばけをつぶしたとき，おばけの出現位置にいないことです。もしそこにいるとおばけは分身してきてすぐつかまります。

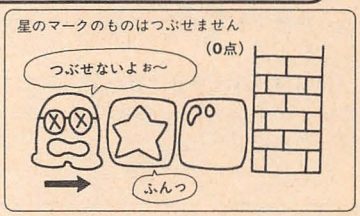
TIMEが0になったり，おばけに



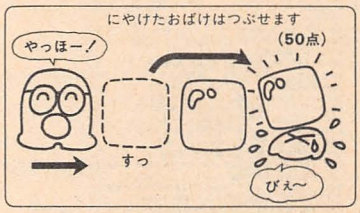
《第1図》押した氷は？



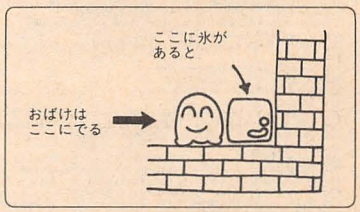
《第2図》氷の前にレンガが…



《第3図》星のマークは？



《第4図》おばけをつぶすと



《第5図》おばけの出現①

CHECKER FLAG

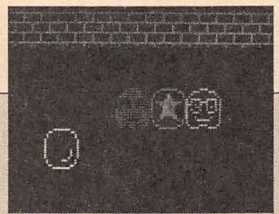
Dr.D：このゲームは，氷の移動のしかたが大変よろしい。このタイプのゲームでは，氷やブロックは二つ以上ならべてしまうと，もう動かせなくなってしまう。ところがこれでは，氷をこえてむこう側に，ワープする。これによってゲームに変化がでている。それから，つぎの面に進むためのキーをつけてあるが，これはこの手のゲームには必要じゃな。

プログラムを見ていて気がついた点だが，110行〜160行でキャラクターのデータを読みこんでいる。これは，プログラムのあとのほうにもっていったほうがスピードの点で有利だな。

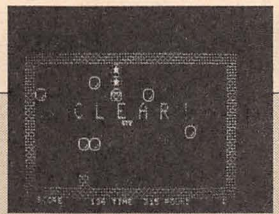
編：だそうです。



《写真1》アイス・キャリヤーのタイトル画面



《写真2》★マークを運ぶのが仕事です



《写真3》並べてスペース・キーを押すと面クリア



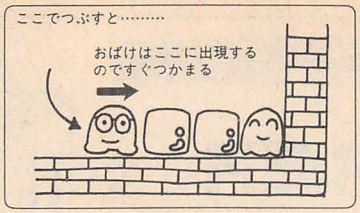
《写真4》並べずに押すと「ウソツクナ！」

★プログラムの盗作は減ってきているようだが，ＯＦコーナーの盗作はあとを断ちませんねえ…。(福島県いわき市・**原田直人16才**)……【**影**：本に載りたいために心ないことはしないように！**編**：載っても意味ないよ。】

つかまるとゲーム・オーバー，15面クリアすると，ギブアップです。キーはおなじみ8246で上下左右，Gがマイッタ！，GRAPH＋Hでつぎの面へ行けますが－200点(しかもこれを使って15面以上クリアしても，けっきょく最後の1面は自力でクリアしないとギブアップになりません)。

また，210行の「'」をとるとキー先行入力で，220行のRANDOMIZE後の1をちがう数字にするとちがう面パターンに，また30000－TIMEとすると毎回やる面パターンがちがうようになります。

160行のCLEARは省かないでください。タイム・オーバーのときの音が変になるので……。

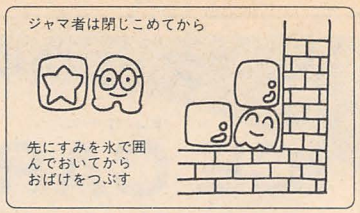


《第6図》おばけの出現②

それからESCキーを押すとゲームが止まります。続けるときは何かキーを押してください。

★最後に

7面ごとに星マークが一つになるのでタイム・オーバー10秒程度前まで，おばけをつぶしまくると点があがります。ちなみに580行を削除，590行のGOTOからあとを消すとむずかしくなります。



《第7図》おばけの出現③

GRAPH＋Hキーを使ってでも15面をクリアしてください。そして，その音楽を聞いて欲しい。また，タイム・オーバーのときの曲を950行中のPLAY文の中のS9をS11にして聞いてみてください。

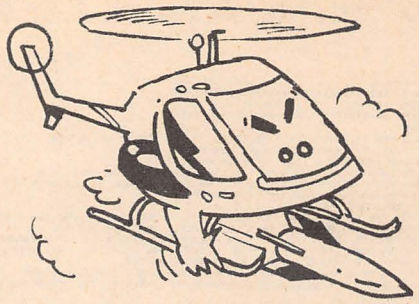
ICE CARRIERのプログラム・リスト

```
10 REM ┌──────────────┐
20 REM │┌┐┌┐ ICE CARRIER  ┌┐
30 REM └┘└┘              └┘
40 REM  └──────────────┘┌┐└┘
50 REM ┌┐    BY Y.ﾓﾘﾔ   └┘┌┐
60 REM └┘└──────────────┘└┘
70 TROFF:DEFINTA-Z:COLOR7,0:SCREEN7,7
80 WIDTH40,25:CONSOLE,,,0
90 PRINTCHR$(&H1B)+CHR$(&H6B);
100 DIMIC(31),ST(31),KA(31),BR(31),MA(31),OB(31),CH(0):RO=1:S=0:RC=4
110 FORI=0TO31:READIC(I):NEXT
120 FORI=0TO31:READST(I):NEXT
130 FORI=0TO31:READKA(I):NEXT
140 FORI=0TO31:READBR(I):NEXT
150 FORI=0TO31:READMA(I):NEXT
160 FORI=0TO31:READOB(I):NEXT
170 GOSUB1090:GOSUB180:GOTO190
180 FORI=0TO7STEP2:PLAY"t255v8160n"+STR$(I):NEXT:RETURN
190 FORI=1TO7:COLOR=(I,I):NEXT
200 LOCATE0,24:FORI=0TO23:PRINT:NEXT
210 'PRINTCHR$(&H1B)+CHR$(&H67);
220 RANDOMIZE1:CLS:ERASECH:DIMCH(19,11):TI=300
230 RC=VAL(MID$("605473",(RO-1)MOD 6+1,1)):KO=RO MOD 7+1
240 FORI=0TO19:FORJ=0TO11STEP11:CH(I,J)=3:NEXT:NEXT
250 FORI=0TO19STEP19:FORJ=1TO10:CH(I,J)=3:NEXT:NEXT
260 RR=15-KO:IF RND(.3 THEN RR=RND*200+5
270 FORI=1TO RND*RR:IF RND(.2 THEN B=3 ELSE B=1
280 CH(RND*17+1,RND*9+1)=B:NEXT
290 FORI=1TOKO:R1=RND*15+2:R2=RND*7+2:IF CH(R1,R2)=2 THEN I=I-1 ELSE CH(R1,R2)=2
300 NEXT
310 X=RND*12+5:Y=RND*9+1:R=0
320 IF CH(X,Y)>0 THEN 310
330 FORJ=0TO11:FORI=0TO19:IX=I:IY=J:IX=I:IY=J:GOSUB370:NEXT:NEXT
340 OX=1:OY=1
350 IF CH(OX,OY)=0 THEN 360 ELSE OX=OX+1:IF OY=19 THEN OY=OY+1:GOTO350
360 GOSUB440:IX=OX:IY=OY:GOSUB460:GOSUB450:I$=INKEY$:GOTO490
370 ON CH(IX,IY) GOSUB390,400,410:RETURN
380 ' PUT ﾓｰﾄﾞ
390 PUT@(IX*32,IY*16)-(IX*32+31,IY*16+15),IC,PSET,7:RETURN
400 PUT@(IX*32,IY*16)-(IX*32+31,IY*16+15),ST,PSET,6:RETURN
410 LINE(IX*32,IY*16)-(IX*32+31,IY*16+15),PSET,RC,BF
420 PUT@(IX*32,IY*16)-(IX*32+31,IY*16+15),KA,PSET,2:RETURN
430 PUT@(IX*32,IY*16)-(IX*32+31,IY*16+15),BR,PSET,5:RETURN
440 PUT@(X*32,Y*16)-(X*32+31,Y*16+15),MA,PSET,5:RETURN
450 PUT@(OX*32,OY*16)-(OX*32+31,OY*16+15),OB,XOR,4:RETURN
460 LINE(IX*32,IY*16)-(IX*32+31,IY*16+15),PSET,0,BF:RETURN
470 LINE(X*32,Y*16)-(X*32+31,Y*16+15),PSET,0,BF RETURN
480 ' MAIN
490 I$=INKEY$
500 IF I$=CHR$(27) THEN I$=INPUT$(1)
510 IF I$="g" OR I$="G" THEN RUN
520 IF I$="/" THEN RO=RO+1:S=S-200:GOTO200
530 IF I$=" " THEN GOTO820
540 XX=X:YY=Y:IN=VAL(I$)
550 XX=XX+(IN=4)-(IN=6):YY=YY+(IN=8)-(IN=2)
560 CH=CH(XX,YY):IF XX<>X OR YY<>Y THEN IF CH<3 THEN IF CH=0 THEN GOSUB470:X=XX:
Y=YY:GOSUB440 ELSE VX=XX-X:VY=YY-Y:GOSUB710
570 OOX=OX:OOY=OY
580 ON R+1 GOTO590,600
590 OOX=OOX+(OX>X)-(OX<X):GOTO610
600 OOY=OOY+(OY>Y)-(OY<Y)
610 R=1-R
620 CH=CH(OOX,OOY):GOSUB450:IF CH>0 THEN 640
630 CH(OX,OY)=0:OX=OOX:OY=OOY
640 GOSUB450:CH(OX,OY)=4
650 IF OX=X AND OY=Y THEN 920
660 LOCATE2,24:PRINTUSING"SCORE ######## TIME #### ROUND #######";S,TI,RO;
670 FORI=0TO5:BEEP1:BEEP1:BEEP1:BEEP0:NEXT
680 IF TI=0 THEN GOTO920
690 TI=TI-1:GOTO490
700 ' ｲﾝﾍﾞｲﾀﾞｰ
710 ZX=X+VX*2:ZY=Y+VY*2:XZ=X+VX:YZ=Y+VY
720 CH=CH(ZX,ZY):IF CH=4 THEN FORI=0TO100:BEEP1:BEEP1:BEEP0:NEXT:S=S+50:GOSUB450
:GOSUB770
730 IF CH=0 OR CH=4 THEN CH(ZX,ZY)=CH(XZ,YZ):IX=XZ:IY=YZ:GOSUB460:IX=ZX:IY=ZY:GO
SUB370:CH(XZ,YZ)=0:IX=X:IY=Y:GOSUB460:X=XZ:Y=YZ:IX=X:IY=Y:FORI=0TO15:BEEP1:BEEP0
:NEXT:S=S+3:GOSUB440:RETURN
740 IF CH=3 THEN IF CH(XZ,YZ)=1 THEN IX=XZ:IY=YZ:GOSUB460:GOSUB430:FORK=0TO100:B
EEP1:BEEP0:NEXT:S=S+1:GOSUB460:GOSUB470:X=XZ:Y=YZ:GOSUB440:CH(XZ,YZ)=0:RETURN EL
SE RETURN
750 ZX=ZX+VX:ZY=ZY+VY:GOTO720
760 ' OBAKE ｼｮｳｶﾝ
770 OX=18:OY=10
780 IF CH(OX,OY)=0 THEN CH(OX,OY)=0:GOTO800 ELSE OX=OX-1:IF OX=0 THEN OY=OY-1:OX
=18:GOTO780
790 GOTO780
800 IX=OX:IY=OY:GOSUB460:GOSUB450:RETURN
810 ' ｽﾀｰ ｳﾗﾍﾍﾙ
820 I1=1:J1=1
830 IF CH(I1,J1)=2 THEN 860
840 I1=I1+1:IF I1=19 THEN J1=J1+1:I1=1
850 GOTO830
860 C=0:IF I1<17 THEN FOR I=I1 TO I1+KO-1:C=C+CH(I,J1):NEXT
870 IF C=KO*2 THEN 990
880 C=0:IF J1<9 THEN FOR J=J1 TO J1+KO-1:C=C+CH(I1,J):NEXT
890 IF C=KO*2 THEN 990
900 LINE(128,64)-(511,88),PSET,0,BF
910 SYMBOL(144,66),"ｳ ﾂｯｸﾅ !",4,3,4:FORI=0TO300:BEEP1:BEEP0:NEXT
920 LINE(160,96)-(479,120),PSET,0,BF
930 SYMBOL(176,98),"GAME OVER",4,3,5
940 ONTI=0GOTO970
950 P1$="t150s9m1500o":P2$="f#4c#8c#8d4c#4r4f4f#4"
960 PLAY P1$+"4"+P2$,P1$+"3"+P2$,P1$+"7"+P2$:CLEAR:FORI=0TO3800:NEXT
970 FORI=70TO0STEP-2:PLAY"t255s9m5000l64n"+STR$(I):NEXT:FORI=0TO10000:NEXT
980 LOCATE0,24:FORI=0TO23:PRINT:NEXT:RUN
990 LINE(128,64)-(511,88),PSET,0,BF
1000 SYMBOL(144,66),"C L E A R !",4,3,4:GOSUB180:FORI=0TO5800:NEXT:S=S+TI+30*KO:
RO=RO+1:IF RO<15 THEN 200
1010 S=S+2000
1020 LOCATE2,24:PRINTUSING"SCORE ######## TIME #### ROUND #######";S,TI,RO;
1030 LINE(160,96)-(479,120),PSET,0,BF
1040 SYMBOL(144,98),"GIVE UP!!",4,3,5
1050 FORI=1TO7:LINE(0,0)-(639,191),XOR,I,BF:NEXT
1060 PLAY"t1501s9m200o5c16d16e8e16f16a8a16b16a8o6c16d16e8d8l32c"+STRING$(25,"c"
)
1070 FORI=0TO18000:NEXT:RUN
1080 ' DEMO
1090 I$=INKEY$
1100 FORI=1TO7:COLOR=(I,0):NEXT
1110 SYMBOL(14,0),"ICE CARRIER",7,3,1
1120 SYMBOL(7,0),"ICE CARRIER",7,3,5
1130 SYMBOL(0,0),"ICE CARRIER",7,3,7
1140 X=2:Y=2:GOSUB440
1150 OX=2:OY=4:GOSUB450
1160 IX=2:IY=6:GOSUB390
1170 IY=8:GOSUB480
1180 LOCATE7,5:PRINT"... YOU ( ﾋﾟﾝﾁ ｦ ｵｻｴﾀﾗ ﾋﾟﾝﾁ ｦ ﾌｾﾞﾒﾃﾚﾊﾞ ｲｲﾉﾃﾞｽ )";
1190 LOCATE7,9:PRINT"... GHOST";
1200 LOCATE7,13:PRINT"... ICE          ... BRICK(WALL)";
1210 LOCATE7,17:PRINT"... STAR         ... BROKN ICE";
1215 FORI=1TO7:COLOR=(I,7):NEXT
1220 IX=10:IY=6:GOSUB410
1230 IX=10:IY=8:GOSUB430
1240 LOCATE12,24:PRINT"PUSH SPACE KEY !";
1250 FOR I=16 TO 592 STEP 64:PUT@(I,160)-(I+31,175),BR,XOR,4:PUT@(I,160)-(I+31,1
75),IC,PSET,7:NEXT:K=0:K1=1
1255 FORI=1TO7:COLOR=(I,I):NEXT
1260 K=K+1:IF INKEY$=" " THEN RETURN
1270 IF K=50 THEN K1=1-K1:COLOR=(4,4*K1):K=0
1280 GOTO1260
1290 ' DATAS
1300 ' ICE
1310 DATA 255,-256,3840,240,12288,12,12288,12,-16384,3,-16384,3,-16384,3,-16384
1320 DATA 3,-16384,195,-16384,195,-16384,195,-16384,771,12288,-1012,12288,12
1330 DATA 3840,240,255,-256
1340 ' STAR
1350 DATA 255,-256,3840,240,12291,-16372,12291,-16372,-16369,-4093,-12289,-13
1360 DATA -16129,-253,-16321,-1021,-16321,-1021,-16321,-1021,-16129,-253,-16144
1370 DATA 3843,13056,204,12288,12,3840,240,255,-256
1380 ' KABE
1390 DATA -12289,-12289,-12289,-12289,0,0,-49,-49,-49,-49,-49,-49,0,0,-12289,-12
289
1400 DATA -12289,-12289,-12289,-12289,0,0,-49,-49,-49,-49,-49,-49,0,0,-12289,-12
289
1410 ' BROKN ICE
1420 DATA 255,-256,3852,240,13068,12300,13104,3324,-16324,-1021,-13120,963,-829
1430 DATA 63,-16189,3075,-15421,12495,-13264,-3901,-13264,12339,-16333,-3085,161
28,12300,12348,3276,3852,3312,255,-256
1440 ' MAN
1450 DATA 15,-4096,1008,4032,3072,48,12288,12,-12292,16371,-13297,-4045,-1330
1460 DATA 12339,-12108,13107,-13300,12339,-15576,4035,-16384,3,-16192,771,-16321
,-1021,-16384,3,12303,-4084,4080,4080
1470 ' OBAKE
1480 DATA 15,-4096,255,-256,1023,-64,4095,-16,3087,-4048,12291,-16372,12483
1490 DATA -15604,13299,-12340,-3073,-49,-1,-1,-1,-1,-193,-769,-64,1023,16383,-4,
16335,-3076,3843,-16144
1500 REM 60ｷ 7ﾊ 28ﾋ
```


★9月号86ページの編くん。ロードランナーを直訳すると「鉱脈走者」ですよ。まったくもう一！（東京都小平市・AA15才）……【影：たくさんの人からおしかりのハガキをもらいました。編くん，メッ！編：シュン。】

FM-7/NEW7/77/L2/L4用 ディストラクション

富田　靖子



●ゲームの心得

このゲームは安全なので，お兄ちゃんとけんかなどをしたときに，「決着をつけよう！」などといって，このゲームを使用してください。

くれぐれも，このゲームをしたためにけんかなどしないでくださいネ。

●内　容

ゲームに勝つには，敵の本拠地をミサイルでたたきつぶせばよいのです。

空に浮かんでいるたくさんの丸い物体は障害物で，色には関連ありません。先行の人は左側です。

いがいとあきませんので，けんかしないで楽しく遊んでください。

●遊びかた

最初は左側（L）の攻撃です。画面下に〝L1 ELEVATION, FORCE=〟と聞いてきますので，ミサイルの発射角度（0～360），，エネルギー（0～20）をINPUTしてください。ここでリターン・キーを押すとミサイルが発射されます。

左側（L）の人の攻撃が終わると，今度は右側（R）の人の攻撃に移り，以後交互に攻撃をくり返します。

ミサイルの発射順序はL，Rとも中心に近いL1，R1から外側に，L2（R2），……L5（R5）のヘリコプターまで順に移っていきます。

L5（R5）のヘリコプターの攻撃は，発射角度はなく（すなわち水平方向のみ），FORCEのみINPUTします。また，ヘリコプターだけが移動できます。攻撃の前に，移動するかどうか聞いてくるので，移動するときはYキー，リターンと押し，移動方向（4方向）をテンキーで指定，つづいて移動距離（10＝約10㎜）をINPUTしてください。ただし，移動すると，そのときの攻撃はできなくなり，1回休み…！

エネルギーの入力は0～20で入力しますが，それ以外の数字は0とみなして，1回順番をとばされます。

空中に浮かんでいるたくさんの障害物にミサイルが当たると，障害物はこわれますが，敵のほうには届きません。

また，本拠地は厚いカベに囲まれているので，何発も当てないと破壊できませんし，相手の大砲とヘリコプターをすべて破壊しても，本拠地を破壊しないと勝者にはなれませんので…。

《第1表》主な変数

H1%	左向きのヘリコプター
H2%	右向きの　〃
M1%	左向きの主砲
M2%	右向きの　〃
HX1，HY1	左向きヘリコプターの座標（2も同じ）
MX11～MX14	左向き主砲1～4の座標
MY11～MY14	（右向きは21～24）
H1～2	＝1…ある
M11～14	＝0…つぶれた
M21～24	
E	角度
F	エネルギー
AA$，AB$	プレイヤーの名前

●改造のアドバイス

1160行の〝.08〟を変えてみてください。

CHECKER FLAG

影：なかなか，おもしろそうじゃないか。編くん，ひとつ勝負しないかい？

編：やりましょう。それじゃ，負けたら牛丼おごるということで。

影・編：行けー！　当たれー！

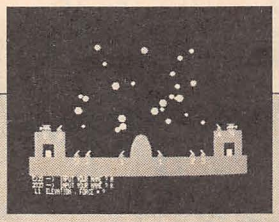
Dr.D：なかなか白熱しているな。

影：ええ，ねらいをつけるのがむずかしくって。

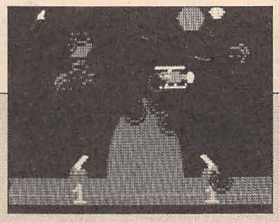
Dr.D：そうだな，三角関数などを使って弾のとびかたを決めているし空に障害物があるからそう当たらないだろう。ところでこのゲームは，最近パターン化してきたシューティング・ゲームとは，ひと味ちがって2人でやるようになっている。たまには，2人でやるゲームもおもしろいんじゃないかね。



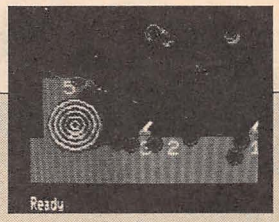
《写真1》ディストラクションのタイトル画面



《写真2》名前を入力したら戦闘開始



《写真3》ヘリコプター撃墜のチャンス！



《写真4》ヤッター！　本拠地を爆破

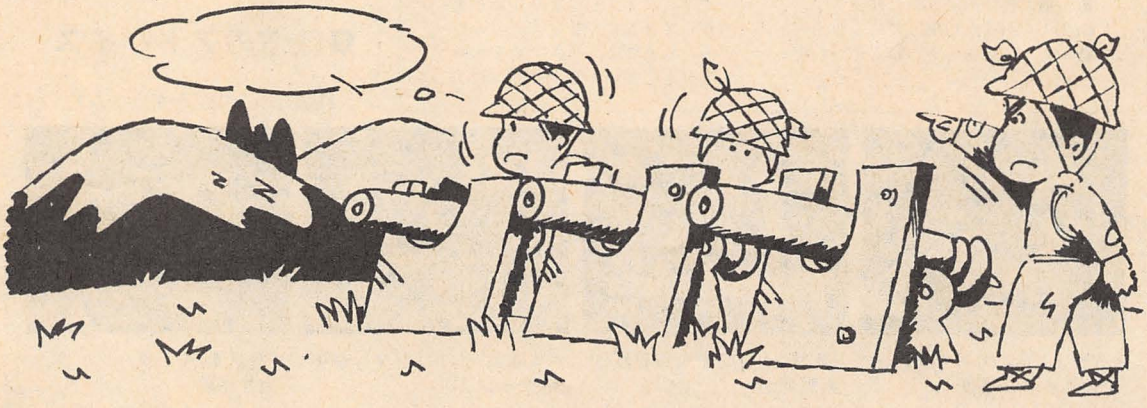
★セガのマイカードは息もつかせないほどおもしろいので，ちっ息してしまった。（青森県・蝦名祥征12才）

……【影：OFは息つく暇もないほどおもしろいですが，健康のため2ページに1回は深呼吸しましょう。】

い。ミサイルの飛ぶ距離が変わります。また，砲台も移動できるようにすれば，いろいろな作戦を立てて遊べるようになると思います。みなさんのアイデアを盛り込んでください。

ディストラクションのプログラム・リスト

```
10 REM  ********************************
20 REM  **    ((    ﾃﾞｨｽﾄﾗｸｼｮﾝ    ))    **
30 REM  ********************************
40 REM
50 WIDTH80,25:RANDOMIZE TIME:KEY(1) ON:ON KEY(1) GOSUB 210
60 DIM M1%(50),H2%(50),M1%(26),M2%(26)
70 GOSUB 1450:GOSUB 1510:GOSUB 1570:GOSUB 1610
80 LINE(0,0)-(639,199),PSET,6,B:LINE(4,2)-(635,197),PSET,6,B
90 A$="DESTRUCTION":SYMBOL(98,21),A$,5,3,1:SYMBOL(96,20),A$,5,3,5
100 LINE(100,140)-(539,160),PSET,2,BF
110 CIRCLE(300,140),39,2,2,,.5,F
120 FOR I=0 TO 10:R=INT(RND(1)*5)+1:X=INT(RND(1)*190)+250:Y=INT(RND(1)*60)+55
130 CIRCLE(X,Y),R,4,,,,F:NEXT:LOCATE 16,21:PRINT"ｺﾒﾝﾄ ﾝｰ"
140 PUT@#(158,132)-(173,139),M2%,PSET:SYMBOL(380,175),"BY H.ASADA",2,1,6
150 SYMBOL(378,174),"BY H.ASADA",2,1,4:SYMBOL(208,146),"HIT [PF1] KEY",2,1,0
160 X=65:Y=10:B=50:GOSUB 790:Y=1:B=55:GOSUB 850
170 X=180:Y=62:E=0:F=INT(RND(1)*10)+5:P=1:GOSUB 200:GOSUB 1090
180 X=175:Y=130:E=INT(RND(1)*40)+20:F=INT(RND(1)*10)+5:GOSUB 200:GOSUB 1090
190 GOTO 270
200 LOCATE 14,22:PRINTUSING "ﾀｶｽﾄ = ## , ｴﾈﾙｷﾞｰ = ##";E,F:RETURN
210 PLAY "R4V1404L6FR36FL6CR36FR36"
220 PLAY "L8AL16GL8AL16GL6CE#E#"
230 KEY(1) OFF:CONSOLE 22,3:LINE (0,152)-(639,175),PSET,2,BF
240 LINE (16,120)-(103,151),PSET,2,BF:LINE (536,120)-(623,151),PSET,2,BF
250 LINE (40,136)-(71,151),PSET,0,BF:LINE (568,136)-(599,151),PSET,0,BF
260 CIRCLE(320,151),32,2,,9,.5,F
270 LOCATE 6,18:COLOR 3:PRINT CHR$(254);CHR$(254)
280 LOCATE 72,18:PRINT CHR$(254);CHR$(254):COLOR 7
290 LINE(48,144)-(63,151),XOR,7,BF:LINE(576,144)-(591,151),XOR,7,BF
300  PUT@A (368,144)-(383,151),M1%,PSET
310  PUT@A (464,144)-(479,151),M1%,PSET
320  PUT@A (496,144)-(511,151),M1%,PSET
330  PUT@A (544,112)-(559,119),M1%,PSET
340  PUT@A (128,144)-(143,151),M2%,PSET
350  PUT@A (160,144)-(175,151),M2%,PSET
360  PUT@A (256,144)-(271,151),M2%,PSET
370  PUT@A (80,112)-(95,119),M2%,PSET
380  PUT@A(576,112)-(607,119),H1%,PSET
390  PUT@A(32,112)-(63,119),H2%,PSET
400 SYMBOL(128,154),"3 2     1     1     2 3",2,1,6
410 SYMBOL(440,122),"5",2,1,6:SYMBOL(584,122),"5",2,1,6
420 SYMBOL(80,122),"4",2,1,6:SYMBOL(544,122),"4",2,1,6
430 FOR I=0 TO 25
440   R=INT(RND(1)*7)+5:X=INT(RND(1)*384)+128:Y=INT(RND(1)*110)+12
450 IF R<8 THEN C=5 ELSE C=4
460   CIRCLE(X,Y),R,C,,,,N:PAINT (X,Y),C
470 NEXT
480 HX1=576:HY1=116:HX2=63:HY2=116:MX11=368:MY11=144:MX12=464:MY12=144
490 MX13=496:MY13=144:MX14=544:MY14=112:MX21=271:MY21=144
500 MX22=175:MY22=144:MX23=143:MY23=144:MX24=95:MY24=112:G=0
510 M11=1:M12=1:M13=1:M14=1:M21=1:M22=1:M23=1:M24=1:H1=1:H2=1
520 Q$="  ELEVATION , FORCE = ":LOCATE 0,22
530 INPUT " ｾﾝｺｳ --->  INPUT YOUR NAME ";AB$:IF AB$="" THEN 530
540 INPUT " ｺｳｺｳ --->  INPUT YOUR NAME ";AR$:IF AR$="" THEN 540
550 IF H1=0 AND M11=0 AND M12=0 AND M13=0 AND M14=0 THEN A$=AB$:B$=AR$:GOTO 1330
560 IF H2=0 AND M21=0 AND M22=0 AND M23=0 AND M24=0 THEN A$=AR$:B$=AB$:GOTO 1330
570 G=G+1:IF G>10 THEN G=1
580 ON G GOSUB 590,610,630,650,670,690,710,730,750,870:GOTO 550
590 IF M21=0 THEN RETURN
600 X=MX21:Y=MY21:P=1:PRINT "  L1";Q$;:INPUT E,F:GOSUB 1090:RETURN
610 IF M11=0 THEN RETURN
620 X=MX11:Y=MY11:P=-1:PRINT "                                                R1";Q$;:I
NPUT E,F:GOSUB 1090:RETURN
630 IF M22=0 THEN RETURN
640 X=MX22:Y=MY22:P=1:PRINT "  L2";Q$;:INPUT E,F:GOSUB 1090:RETURN
650 IF M12=0 THEN RETURN
660 X=MX12:Y=MY12:P=-1:PRINT "                                                R2";Q$;:I
NPUT E,F:GOSUB 1090:RETURN
670 IF M23=0 THEN RETURN
680 X=MX23:Y=MY23:P=1:PRINT "  L3";Q$;:INPUT E,F:GOSUB 1090:RETURN
690 IF M13=0 THEN RETURN
700 X=MX13:Y=MY13:P=-1:PRINT "                                                R3";Q$;:
INPUT E,F:GOSUB 1090:RETURN
710 IF M24=0 THEN RETURN
720 X=MX24:Y=MY24:P=1:PRINT "  L4";Q$;:INPUT E,F:GOSUB 1090:RETURN
730 IF M14=0 THEN RETURN
740 X=MX14:Y=MY14:P=-1:PRINT "                                                R4";Q$;:
INPUT E,F:GOSUB 1090:RETURN
750 IF H2=0 THEN RETURN
760 X=HX2:Y=HY2:P=1:INPUT "  L5  ﾌｺﾞﾏｽｶ ? ",A$:IF A$="Y" OR A$="ｙ" THEN 770 ELS
E 1070
770 INPUT "ｴﾈﾙｷﾞｰ ﾊ ｲｶﾎﾄ" ? ",B:ON A GOTO 790,830,850,810
790 I=Y:O=Y+B
800 GOSUB 990:HY2=I+1:I=I+1:IF I>O THEN GOSUB 1000:RETURN ELSE IF POINT(X-22,I+4
) OR POINT(X,I+4) OR POINT(X-31,I+4) OR POINT(X-11,I+4) THEN X=X-16:YZ=I:GOTO 13
00 ELSE GOSUB 1000:GOTO 800
810 I=Y:O=Y-B:IF O<8 THEN O=8
820 GOSUB 990:HY2=I-1:I=I-1:IF I<O THEN GOSUB 1000:RETURN ELSE IF POINT(X-22,I-5
) OR POINT(X,I-5) OR POINT(X-31,I-5) OR POINT(X-11,I-5) THEN X=X-16:YZ=I:GOTO 13
00 ELSE GOSUB 1000:GOTO 820
830 B=B*2:I=X:O=X-B:IF O<35 THEN O=35
840 GOSUB 1010:HX2=I-2:I=I-2:IF I<O THEN GOSUB 1020:RETURN ELSE IF POINT(I,Y) OR
 POINT(I,Y-4) OR POINT(I,Y+3) THEN X=I:YZ=Y:GOTO 1300 ELSE GOSUB 1020:GOTO 840
850 B=B*2:I=X:O=X+B:IF O>635THEN O=635
860 GOSUB 1010:HX2=I+2:I=I+2:IF I>O THEN GOSUB 1020:RETURN ELSE IF POINT(I,Y) OR
 POINT(I,Y-4) OR POINT(I,Y+3) THEN X=I:YZ=Y:GOTO 1300 ELSE GOSUB 1020:GOTO 860
870 IF H1=0 THEN RETURN
880 X=HX1:Y=HY1:P=-1:INPUT "                                                  R5  ﾌｺﾞﾏｽｶ
ﾅ ? ",A$:IF A$="Y" OR A$="ｙ" THEN 890 ELSE 1080
890 INPUT "ｾﾝｼｬ ﾁｶﾗ ﾌｺﾞｳｶｸｶﾃﾞｻｲ (2468) ? ",A:A=A/2:IF A>4 OR A<1 THEN 8
90
900 INPUT "ｴﾈﾙｷﾞｰ ﾊ ｲｶﾎﾄ" ? ",B:ON A GOTO 910,950,970,930
910 I=Y:O=Y+B
920 GOSUB 1030:HY1=I+1:I=I+1:IF I>O THEN GOSUB 1040:RETURN ELSE IF POINT(X+11,I+
4) OR POINT(X,I+4) OR POINT(X+31,I+4) OR POINT(X+22,I+4) THEN X=X+16:YZ=I:GOTO 1
310 ELSE GOSUB 1040:GOTO 920
930 I=Y:O=Y-B:IF O<8 THEN O=8
940 GOSUB 1030:HY1=I-1:I=I-1:IF I<O THEN GOSUB 1040:RETURN ELSE IF POINT(X+11,I-
5) OR POINT(X,I-5) OR POINT(X+31,I-5) OR POINT(X+22,I-5) THEN X=X+16:YZ=I:GOTO 1
310 ELSE GOSUB 1040:GOTO 940
950 B=B*2:I=X:O=X-B:IF O<6 THEN O=6
960 GOSUB 1050:HX1=I-2:I=I-2:IF I<O THEN GOSUB 1060:RETURN ELSE IF POINT(I,Y) OR
 POINT(I,Y-4) OR POINT(I,Y+3) THEN X=I:YZ=Y:GOTO 1310 ELSE GOSUB 1060:GOTO 960
970 B=B*2:I=X:O=X+B:IF O>604 THEN O=604
980 GOSUB 1050:HX1=I+2:I=I+2:IF I>O THEN GOSUB 1060:RETURN ELSE IF POINT(I,Y) OR
 POINT(I,Y-4) OR POINT(I,Y+3) THEN X=I:YZ=Y:GOTO 1310 ELSE GOSUB 1060:GOTO 980
990 LINE(X-31,I-4)-(X,I+3),PSET,0,BF:RETURN
1000 PUT@A(X-31,I-4)-(X,I+3),H2%,PSET:PLAY"V14O3L64D","V14O3L64C":RETURN
1010 LINE(I-31,Y-4)-(I,Y+3),PSET,0,BF:RETURN
1020 PUT@A(I-31,Y-4)-(I,Y+3),H2%,PSET:PLAY"V14O3L64D","V14O3L64C":RETURN
1030 LINE(X,I-4)-(X+31,I+3),PSET,0,BF:RETURN
1040 PUT@A(X,I-4)-(X+31,I+3),H1%,PSET:PLAY"V14O3L64D","V14O3L64C":RETURN
1050 LINE(I-4,Y-4)-(I+31,Y+3),PSET,0,BF:RETURN
1060 PUT@A(I,Y-4)-(I+31,Y+3),H1%,PSET:PLAY"V14O3L64D","V14O3L64C":RETURN
1070 X=HX2:Y=HY2:K=.2:P=1:E=0:PRINT "  L5  FORCE = ";:INPUT F:GOSUB 1090:RETURN
1080 X=HX1:Y=HY1:K=.2:P=-1:E=0:PRINT "
R5  FORCE = ";:INPUT F:GOSUB 1090:RETURN
1090 Y=199-Y:IF F<=0 OR F>20 THEN RETURN
1100 DX=F*COS(E/180*3.14159)*P:DY=F*SIN(E/180*3.14159)*.4177
1110 X=X+DX:Y=Y+DY
1120 YZ=200-Y:IF YZ<0 THEN RETURN ELSE IF POINT(X,YZ) THEN 1180
1130 PSET (X,YZ,7):PLAY"V12L64O5B","V12L64O6B"
1140 FOR I=0 TO 10:NEXT:FRESET(X,YZ)
1150 IF Y<1 OR Y>199 OR X<0 OR X>639 THEN RETURN
1160 DY=DY-.08-(INT(RND(1)*20)+1)/100
1170 GOTO 1110
1180 IF YZ>143 AND YZ<152 THEN 1190 ELSE 1270
1190 IF X>MX21-15 AND X<MX21 THEN M21=0:MX21=0:GOSUB 1350:LINE(256,144)-(271,1
51),PSET,0,BF:RETURN
1200 IF X>MX22-15 AND X<MX22 THEN M22=0:MX22=0:GOSUB 1350:LINE(160,144)-(175,1
51),PSET,0,BF:RETURN
1210 IF X>MX23-15 AND X<MX23 THEN M23=0:MX23=0:GOSUB 1350:LINE(128,144)-(143,1
51),PSET,0,BF:RETURN
1220 IF X<(MX11+15 AND X>MX11 THEN M11=0:MX11=0:GOSUB 1350:LINE(368,144)-(383,1
51),PSET,0,BF:RETURN
1230 IF X<(MX12+15 AND X>MX12 THEN M12=0:MX12=0:GOSUB 1350:LINE(464,144)-(479,1
51),PSET,0,BF:RETURN
1240 IF X<(MX13+15 AND X>MX13 THEN M13=0:MX13=0:GOSUB 1350:LINE(496,144)-(511,1
51),PSET,0,BF:RETURN
1250 IF X>47 AND X<64 THEN GOSUB 1350:FOR I=0 TO 30 STEP 6:CIRCLE(X,YZ),I,3:CI
RCLE(X,YZ),I+3,0:NEXT:GOSUB 1430:SYMBOL(208,48),AR$+" ﾉ ｶﾁﾀﾞｽ",2,1,7:GOTO 1410
1260 IF X>575 AND X<592 THEN GOSUB1350:FOR I=0 TO 30 STEP 6:CIRCLE(X,YZ),I,3:C
IRCLE(X,YZ),I+3,0:NEXT:GOSUB 1430:SYMBOL(208,48),AB$+" ﾉ ｶﾁﾀﾞｽ",2,1,7:GOTO 1410
1270 IF YZ>112 AND YZ<119 THEN 1280 ELSE 1300
1280 IF X>MX24-15 AND X<MX24 THEN M24=0:MX24=0:GOSUB 1350:LINE(80,112)-(95,119
),PSET,0,BF:RETURN
1290 IF X<(MX14+15 AND X>MX14 THEN M14=0:MX14=0:GOSUB 1350:LINE(544,112)-(559,1
19),PSET,0,BF:RETURN
1300 IF X>HX2-31 AND X<HX2 AND YZ=>HY2-4 AND YZ<(HY2+3 THEN H2=0:GOSUB 1350:LI
NE(HX2-31,HY2-4)-(HX2,HY2+3),PSET,0,BF:HX2=0:RETURN
1310 IF X<(HX1+31 AND X>HX1 AND YZ=>HY1-4 AND YZ<(HY1+3 THEN H1=0:GOSUB 1350:LI
NE(HX1+31,HY1-4)-(HX1,HY1+3),PSET,0,BF:HX1=0:RETURN
1320 FOR I=0 TO 10 STEP 2.5:CIRCLE (X,YZ),I,0:NEXT:RETURN
1330 SYMBOL(100,50),A$+" ﾉ ｶﾁﾃﾞｽﾈ "+B$,2,1,3
1340 SYMBOL(100,66),"ﾆ ｺｳｹｳﾓ ﾓ ｼﾏｾﾝﾃﾞｼﾀ.",2,1,3:GOTO 1410
1350 REM ﾊﾞｸﾊﾂ
1360 PLAY"L802DL3205CP16L802DL3205CP16L802DL3205CP16L802DL3205CP16L802DL3205CP16
","L802DL3205CP16L802DL3205CP16L802DL3205CP16L802DL3205CP16L802DL3205CP16"
1370 FOR I=0 TO 8 STEP 2:CIRCLE (X,YZ),I,2:NEXT
1380 FOR I=0 TO 8 STEP 2:CIRCLE (X,YZ),I,0:NEXT
1390 FOR I=0 TO 6 STEP 2:CIRCLE (X,YZ),I,2:CIRCLE(X,YZ),I,0:NEXT
1400 RETURN
1410 PLAY "V12L1605CR16O4L18GR36G","V10L1606CR1605L18GR36G"
1420 PLAY "R36L8AGGR36L18BR16L8O5C","R36L8AGGR36L18BR16L8O6C":END
1430 REM ---
1440 CIRCLE (320,52),160,6,,2:PAINT (320,52),5,6:PAINT(320,52),0:RETURN
1450 FOR I=0 TO 50:READ H1%(I):NEXT:RETURN
1460 DATA -1,-256,24, 0,2047,-4082,16383,-5,-1,-5,-1,-2034
1470 DATA 16448,-32704,10922,-21888,-1,-256,24, 0, 0,14, 0,27
1480 DATA  0,27, 0,14,16448,-32704,10922,-21888,-1,-256,24, 0
1490 DATA  0,14,16368,27, 0,27, 0,14,16448,-32704,10922,-21888
1500 DATA  0, 0, 0
1510 FOR I=0 TO 50:READ M2%(I):NEXT:RETURN
1520 DATA 511,-1, 0,12288,28703,-32,-8193,-4,-8193,-1,28735,-1
1530 DATA 513,514,341,21844,511,-1, 0,12288,28672, 0,-10240, 0
1540 DATA -10240, 0,28672, 0,513,514,341,21844,511,-1, 0,12288
1550 DATA 28672, 0,-10240,4092,-10240, 0,28672, 0,513,514,341,21844
1560 DATA  0, 0, 0
1570 FOR I=0 TO 26:READ M1%(I):NEXT:RETURN
1580 DATA -4096,15360,3840,960,1016,16380,21844, 0,-4096,15360,3840,960
1590 DATA 256, 0,10922,-1,-4096,15360,3840,960,256, 0, 0, 0
1600 DATA  0, 0, 0
1610 FOR I=0 TO 26:READ M2%(I):NEXT:RETURN
1620 DATA 15,60,240,960,8128,16380,10922, 0,15,60,240,960
1630 DATA 128, 0,21844,-1,15,60,240,960,128, 0, 0, 0
1640 DATA  0, 0, 0
1650 PLAY "V14O4L6FR36FL6CR36FR36L8AL16GL8AL16G"
1660 PLAY "L6CE#E#"
```

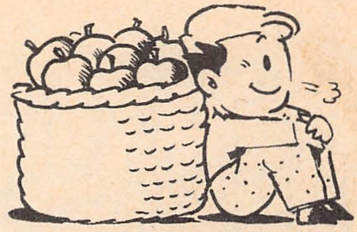


★机の前に立ててある今はなき「スーパーソフトマガジン」をとても誇りに思っている。(岐阜県大垣市・**松岡のあつ**)……【編：ホコリにまみれないようにいつまでも大切にしてください。プレミアムがつくかも？】

FM-7/NEW7/77/L2/L4用

New Apple Catch
（ニュー アップル キャッチ）

フルーツ・ソフト



●はじめに

はじめまして，フルーツ・ソフトのたきです。リンゴ好きの人もきらいな人もNew Apple Catchをお楽しみください。

●ストーリー

毎日おなかをすかしているKUROMAMEくん。ある日，大きなリンゴの木を見つけました。よろこんだKUROMAMEくんは，せっせとリンゴをカゴにつめました。…と，空からこれをジャマする飛行機が飛んできた。

KUROMAMEくん，はたして，うまくリンゴを取れるやら…。

●遊びかた

君はKUROMAMEくんを動かして，地面に落ちている木の枝を拾って上に投げてください。木に当たるとリンゴが落ちてきます。

キー操作は，[4][6]キーでKUROMAMEくんが左右に動き，スペース・キーで枝を投げます。

しかし，KUROMAMEくんはリンゴを五つしか持てないので，右のカゴに入れなければなりません（カゴの横に行けば，自動的にカゴの上にリンゴが積みあげられます）。

カゴがいっぱいになると飛行機が飛んできて，集めたリンゴを取ろうとします。それを枝を投げてくい止めてください。そのとき落ちてくる青リンゴは毒リンゴですので，くれぐれもご用心…。

面クリアは取ったリンゴの数ではなく，投げた枝の回数です。１面めは２回投げれば面クリアで，２面めは３回，３面めは４回…となっています。

落ちてくるリンゴを取りそこねたり，毒リンゴを取るとミスになり，３回のミスでゲーム・オーバーです。

●そのほか

なんと，このゲームはBASICコンパイラでもできるんです。もし，お持ちの人はぜひやってみてください。非常に速くて，おもしろくなります。

CHECKER FLAG

Dr.D：なかなか良くできているプログラムだ。

編：IF文がたくさんつながっているところもありますね。

Dr.D：そういうのは，あまり感心しないな。ただ，780行から940行までのプログラムは，まねをしてほしい。むやみにLOCATEを使わないところがいい。

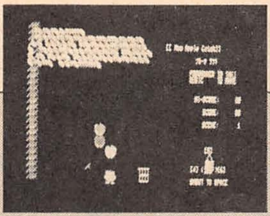
編：そうですね。いちいちLOCATE〜と入力するのは，めんどうですから。

Dr.D：それにしても，あいかわらずグラフィックのデータだらけだな。入力が楽になるように，ケタ合わせぐらいはしてほしい。16進数でデータをつくるのもよい。

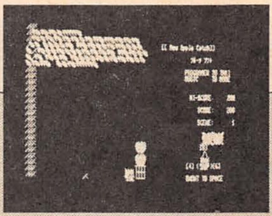
編：データの入力って大変!!

New Apple Catchのプログラム・リスト

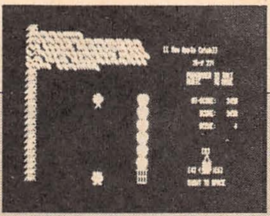
```
10 ' CCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCC New Apple Catch ]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]
20 '                                                    Made by T.Y
30 '
40 '<<<<<<<<<<<<<<<<< ｼｮｷ ｾｯﾃｲ No.1
50 HI=0:WIDTH80,25:CONSOLE 0,25,0,1:COLOR=(4,0):COLOR=(7,4):DEFINT A-Z
60 DIM H1(98),H2(98),H3(98),AP(98),T1(98),T2(98),ED(9),APX(5),APY(5),APZ(5),HA(2
6):RANDOMIZE TIME:RESTORE 1050:GOSUB 1610
70 FOR I=0 TO 98:READ H2(I):NEXT:FOR I=0 TO 98:READ H1(I):NEXT
80 FOR I=0 TO 98:READ H3(I):NEXT:FOR I=0 TO 98:READ AP(I):NEXT
90 FOR I=0 TO 98:READ T1(I):NEXT:FOR I=0 TO 98:READ T2(I):NEXT
100 FOR I=0 TO  9:READ ED(I):NEXT:FOR I=0 TO 26:READ HA(I):NEXT:GOSUB 770
110 '<<<<<<<<<<<<<<<<< ｼｮｷ ｾｯﾃｲ No.2
120 LOCATE 17,17:PRINT"HIT SPACE KEY":MU=0
130 IF PEEK(&HFD01)<>ASC(" ") THEN GOSUB 1530:GOTO130
140 SC=0:M1=0:LINE(320,68)-(351,179),PRESET,,BF
150 LINE(32,56)-(319,200),PRESET,,BF:LINE(487,136)-(582,151),PRESET,,BF
160 MA=3:CH=2:M1=M1+1:APP=0:X=36:Y=23:A=4:B=23:MO=0:MOO=0:C=0:AP=0:BO=0:HIC=0
170 GOSUB 590:COLOR=(2,2):FOR I=1 TO 5:APX(I)=0:APY(I)=11:APZ(I)=0:NEXT
180 GOSUB 520:GOTO 270
190 '<<<<<<<<<<<<<<<<< ﾙｰﾌﾟ ｿﾞｰﾝ
200 '<<<<<<<<<<<<<<<<< MAME
210 E$=CHR$(PEEK(&HFD01)):ON CH GOSUB 480,490,500
```



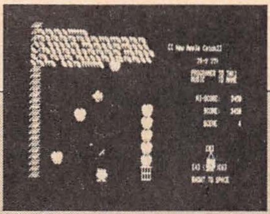
《写真１》枝を投げてリンゴを落としましょう



《写真２》取ったリンゴはカゴの中へ…



《写真３》盗みに来た飛行機は枝をエイッ！



《写真４》このときの青リンゴは毒リンゴ…ご用心！

★工事中につき，このページのOFはう回してお進みください。（千葉県館山市・JNR14才）……【影：本日は休業につき，またのおこしをお待ちしています…。編：なんのこっちゃ？手抜きをしないでください。】



★氷とドライアイスをまちがえて食べたのは僕ぐらいでしょう。（栃木県宇都宮市・阿久津康博14才）……【編：あぶないなあ／影：男性用のトイレにドライアイスを入れとくとおもしろいことが起こる。シュアーノ（実験ズミ）】

```
220 IF E$="4" THEN CH=2:X=X-4:IF X<4 THEN X=4
230 IF E$="6" THEN CH=3:X=X+4:IF X>36THEN X=36
240 IF E$="8" THEN CH=1
250 IF X=A AND Y=B AND MO=0 THEN GOSUB 520:MO=1
260 IF E$=" " AND MO=1 AND CH=1 THEN B=21:C=-1:A=X:MO=0:MOO=MOO+1:GOSUB 520
270 ON CH GOSUB 480,490,500
280 '<<<<<<<<<<<<<<< ｴﾀﾞ
290 GOSUB 450:IF C<>0THEN GOSUB 520:B=B+C:GOSUB 520
300 IF C=-1THEN IF B<7 THEN GOSUB1030:C=1:IF MOO>M1 THEN C=0:IF HIC=1 THEN ON SG
N(YY+1)+1 GOSUB 550,540:GOTO 640 ELSE 640
310 IF C= 1THEN GOSUB 420:IF B=23THEN C=0
320 '<<<<<<<<<<<<<<< ﾋｺｰｷ
330 GOSUB 450:IF HIC=1 THEN ON SGN(YY+1)+1 GOSUB 550,540:XX=XX+YY+YY:IF XX=40 TH
EN GOSUB 530:YY=-1 ELSE IF XX=0 THEN YY=1:BO=BO-1:IF BO=0 THEN 640
340 IF HIC=1 THEN ON SGN(YY+1)+1 GOSUB 550,540
350 '<<<<<<<<<<<<<<< PUT APPLE
360 IF X=36 AND AP<>0 AND BO<8 AND HIC=0 THEN AP=AP-1:BO=BO+1:GOSUB1020:GOSUB 53
0:IF BO>6 THEN BO=7:HIC=1:COLOR=(2,1):YY=1:XX=0:GOSUB 540
370 '<<<<<<<<<<<<<<< APPLE ﾙｰﾁﾝ
380 FOR I=1 TO 5:IF APX(I)=0 THEN 410
390 GOSUB 510:APY(I)=APY(I)+APZ(I):IF APX(I)=X AND (APY(I)+2=Y#2 OR APY(I)+1=Y#2
 OR APY(I)+3=Y#2) AND AP<5THEN IF HIC=0 THEN APX(I)=0:APY(I)=11:AP=AP+1:SC=SC+10
:GOSUB 600:GOTO 410 ELSE APX(I)=0:APY(I)=11:GOSUB1030:MA=MA-1:GOSUB 560:GOTO 410
400 IF APY(I)>44 THEN IF HIC=0THEN GOSUB1030:APX(I)=0:APY(I)=10:MA=MA-1:GOSUB 56
0:GOTO 410 ELSE APX(I)=0:APY(I)=10:GOTO410 ELSE GOSUB 510
410 NEXT I:IF MA<1 THEN 730 ELSE 210
420 FOR I=1 TO 5:IF APX(I)<>0 THEN 440
430 IF INT(RND(1)*100)>97-M1 THEN APX(I)=INT(RND(1)*9)*4+4:APZ(I)=INT(RND(1)*4)+
1:GOSUB 510
440 NEXT I:RETURN
450 IF C<>0 THEN IF ((A>XX-2 AND A<XX+3)OR (A+1>XX-2 AND A+1<XX+3)) AND B=BO+2 A
ND HIC=1 THEN GOSUB1030:ON SGN(YY+1)+1 GOSUB 550,540:XX=0:GOSUB 540: IF YY=-1 TH
EN GOSUB530:YY=1 ELSE YY=1
460 RETURN
470 '<<<<<<<<<<<<<<< PUT ﾙｰﾁﾝ
480 PUT@A(X*8,Y*8)-(X*8+31,Y*8+15),H1,XOR:RETURN
490 PUT@A(X*8,Y*8)-(X*8+31,Y*8+15),H2,XOR:RETURN
500 PUT@A(X*8,Y*8)-(X*8+31,Y*8+15),H3,XOR:RETURN
510 PUT@A(APX(I)*8,APY(I)*4)-(APX(I)*8+31,APY(I)*4+15),AP,XOR:RETURN
520 PUT@(A*8+8,B*8+8)-(A*8+23,B*8+15),ED,XOR,2:RETURN
530 PUT@A(320,180-BO*16)-(351,195-BO*16),AP,XOR:RETURN
540 GOSUB 1010:PUT@A(XX*8,180-BO*16)-(XX*8+31,195-BO*16),T1,XOR:RETURN
550 GOSUB 1010:PUT@A(XX*8,180-BO*16)-(XX*8+31,195-BO*16),T2,XOR:RETURN
560 IF MA<0 THEN RETURN ELSE PUT@A(487+MA*32,136)-(518+MA*32,151),AP,XOR
570 SYMBOL(487+MA*32,136),"X",4,2,5,0,PSET:RETURN
580 '<<<<<<<<<<<<<<< SCORE
590 LOCATE 75,15:PRINTUSING"##";M1
600 IF HI<SC THEN HI=SC
610 LOCATE 70,11:PRINTUSING"######";HI
620 LOCATE 70,13:PRINTUSING"######";SC:RETURN
630 '<<<<<<<<<<<<<<< ﾒｲﾝﾌﾘｰﾝ
640 IF BO=0 THEN LOCATE 20,19:PRINT"NO BOUNUS!":GOTO 700
650 IF HIC=1 AND YY=-1 THEN BO=BO-1
660 BOU=BO:FOR BO=BOU TO 1 STEP -1:SC=SC+15:GOSUB 1020
670 LOCATE 20,19:PRINT USING "BOUNUS:####0";(BOU-BO+1)*15
680 GOSUB 530:GOSUB 580
690 FOR R=1 TO 800:NEXT:NEXT
700 FOR I=1 TO 7000:NEXT
710 GOTO 150
720 '<<<<<<<<<<<<<<< END
730 LOCATE 19,13:PRINT"GAME OVER"
740 IF HIC=1 THEN ON SGN(YY+1)+1 GOSUB 550,540
750 GOTO 120
760 '<<<<<<<<<<<<<<< ﾀｲﾄﾙﾒﾝ ｾｯﾃｲ
770 LINE(0,0)-(2,25),"■",,BF:S$=STRING$(40,CHR$(28)):S1$=STRING$(58,CHR$(28))
780 LOCATE 0,0:PRINT
790 PRINT"■■■ ■■■ ■■■■■■
800 PRINT"■■■ ■■■ ■■■ ■■■ ■■■ ■■■ ■■■ ■■■ ■■■ ■■■ ■■■ ■■■ ■■■
810 PRINT"■■■ ■■■ ■■■ ■■■ ■■■ ■■■ ■■■ ■■■ ■■■ ■■■ ■■■ ■■■ ■■■          ［C New Apple Catch］
820 PRINT"■■■ ■■■ ■■■ ■■■ ■■■ ■■■ ■■■ ■■■ ■■■ ■■■ ■■■ ■■■ ■■■ ■■■
830 PRINT"■■■ ■■■ ■■■ ■■■ ■■■ ■■■ ■■■ ■■■ ■■■ ■■■ ■■■ ■■■ ■■■ ■■■          ﾌﾙｰﾂ ｿﾌﾄ
840 PRINT"■■■ ■■■ ■■■■■■ ■■■ ■■■ ■■■■■■
850 PRINT S1$+"PROGRAMER TO TAKI"
860 PRINT S1$+"MUSIC      TO MAME":PRINT:PRINT
870 PRINT S1$+"  HI-SCORE:       00":PRINT
880 PRINT S1$+"      SCORE:       00":PRINT
890 PRINT S1$+"      SCENE:        1":PRINT:PRINT:PRINT
900 PRINT S1$+"      ［S］
910 PRINT S1$+"        ／＼":PRINT
920 PRINT S$+"┌┬┬┐                ［4］<    >［6］
```

```
930 PRINT S$+"├┼┼┤
940 PRINT S$+"└┴┴┘                SHOWT TO SPACE";
950 FOR I=0 TO 24:FOR R=0 TO 42
960 S$=CHR$(SCREEN(R,I,0))
970 IF S$="■" THEN PUT@A(R*8,I*8)-(R*8+15,I*8+7),HA,PSET
980 IF S$="■" THEN LOCATE R,I:PRINT" ";:PUT@(R*8,I*8)-(R*8+15,I*8+7),ED,PSET,2
990 NEXT :NEXT:PUT@A(512,168)-(543,183),H2,PSET:COLOR=(4,7):RETURN
1000 '<<<<<<<<<<<<<<< SOUND
1010 SOUND 6 , 0:SOUND 7,39:SOUND 8,16:SOUND 12,1:SOUND 13,8:RETURN
1020 SOUND 0 , 30:SOUND 6,0:SOUND 7,40:SOUND 8,16:SOUND 12,1:SOUND 13,9:RETURN
1030 SOUND 6 , 5:SOUND 7,33:SOUND 8,16:SOUND 12,4:SOUND 13,9:RETURN
1040 '<<<<<<<<<<<<<<< PATTERN DATA
1050 DATA 8,2072,60,14448,1918,-528,4095,-16,4095,-16,4095,-16
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
1070 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,2047,-16,4095,-16
1080 DATA 7224,16376,7482,16380,15416,16380,12287,-8,2047,-144,511,7680
1090 DATA 994,32512,8183,-128,1040,0,1536,0,2048,0,0,0
1100 DATA 0,0,0,0,3971,-16,0,0,0,0,240,8579,1020
1110 DATA 8450,1020,8192,632,0,112,256,7680,5090,32512,16375,-128,0,0,0
1120 DATA 1,-32240,99,-14800,1783,-4240,4095,-16,4095,-16,4095,-16
1130 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
1140 DATA 0,0,0,0,0,0,8192,4,18431,-6,-769,-1
1150 DATA -1537,-1,32767,-2,8191,-8,4095,-16,511,-128,119,-4608
1160 DATA 504,8080,4092,16376,2112,0,3072,0,2048,0,0,0
1170 DATA 0,0,8192,4,24575,-6,-3328,15,-2560,15,24576,6
1180 DATA 0,0,0,0,0,0,112,3584,2552,8080,8188,16376,0,0,0
1190 DATA 0,6176,540,15456,1983,32496,4095,-16,4095,-16,4095,-16
1200 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
1210 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,1023,-16,4095,-16
1220 DATA 4092,7224,8188,-9028,8188,7228,8191,-12,3839,-32,120,-128
1230 DATA 126,18376,255,-6148,6160,0,3072,0,2048,0,0,0
1240 DATA 0,0,0,0,4095,-15376,0,0,7936,0,16321,-15996
1250 DATA 16320,16516,7744,4,3584,0,120,128,254,18376,511,-4100,0,0,0
1260 DATA 0,8192,0,16384,1,-32768,1,-32768,0,0,0,0
1270 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,24576,992,-14400
1280 DATA 8185,-24584,32767,-2,32767,-2,-1,-1,-1,-1,-1,-1
1290 DATA 32767,-2,32767,-2,16383,-4,8191,-8,4095,-16,2047,-32
1300 DATA 511,-128,60,15360,0,24576,0,-16384,1793,-30976,7169,-25600
1310 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,4096,2
1320 DATA 9216,36,4128,4120,2305,2224,1362,19872,475,-11392,60,15360,0,0,0
1330 DATA 0,0,31,-32768,63,-4096,7743,-2048,16176,1024,15360,0
1340 DATA 4103,-32768,-2033,-8192,-2033,-8192,4103,-32768,13312,0,15152,1024
1350 DATA 7733,30720,63,-4096,31,-32768,0,0,0,0,31,-32768
1360 DATA 63,-4096,7743,-2048,16191,-1024,15871,-128,8184,32744,-16,8188
1370 DATA -16,8188,6904,32424,13653,21896,15162,-21504,7733,30720,63,-4096
1380 DATA 31,-32768,0,0,0,0,31,-32768,63,-4096,7743,-2048
1390 DATA 16191,-1024,15871,-128,8191,-32,-1,-16,-1,-24592,6910,32416
1400 DATA 13653,21888,15162,-21504,7733,30720,63,-4096,31,-32768,0,0,0,0,0
1410 DATA 0,0,1,-2048,15,-1024,31,-904,32,3324,0,60
1420 DATA 1,-8184,7,-4065,7,-4065,1,-8184,0,44,32,1236
1430 DATA 30,-21384,15,-1024,1,-2048,0,0,0,0,1,-2048
1440 DATA 15,-1024,31,-904,63,-772,4607,-68,6142,8184,16376,4095
1450 DATA 16376,4095,5502,8024,4522,-21844,53,21716,30,-21384,15,-1024
1460 DATA 1,-2048,0,0,0,0,1,-2048,15,-1024,31,-904
1470 DATA 63,-772,511,-68,2047,-8,4095,-1,4089,-1,1406,32600
1480 DATA 426,-21844,53,21716,30,-21384,15,-1024,1,-2048,0,0,0,0,0
1490 DATA 43,124,352,1888,6772,15370,-4091,-24576,0,0
1500 DATA -1024,-31808,-30696,20756,8866,7505,745,63,-1024,-64,-20488,30076
1510 DATA 12026,7647,1019,63,-1024,-64,-20488,30076,12026,7647,1019,63,0,0,0
1520 '<<<<<<<<<<<<<<< MUSIC
1530 MU=MU+1:ON MU GOSUB 1550,1560,1570,1580,1590:IF MU>5 THEN MU=1
1540 WHILE (PEEK(&H5C0)<>0):WEND:RETURN
1550 PLAY"t120v12","t120s9m2300","t120s9m2300":RETURN
1560 PLAY A4$,B4$,C4$:RETURN
1570 PLAY A1$,B1$,C1$:RETURN
1580 PLAY A2$,B2$,C2$:RETURN
1590 PLAY A3$,B3$,C3$:RETURN
1600 '<<<<<<<<<<<<<<< MUSIC DATA
1610 A1$="o4r8g4e8a8.g16e4d16d16c16d8a8e2"
1620 A2$="o4g8g4e8a8.g16e4a8c5c8o4g8a8a2"
1630 A3$="o4r8e4g8a8.g16e8g8a8.a16a8g8a8b8b4"
1640 A4$="o4g8g8c5d8.c16o4a8.b16a8g8a4o5d4c8c16c16e9m2300c4v12"
1650 B1$="o3c8g8g8r8a8r8e8r8c8r8g8r8e8r8e8r8"
1660 B2$="o3r8g8g8r8a8r8d8r8a8r8g8r8a8r8a8r8"
1670 B3$="o3r8e8e8r8a8r8e8r8a8r8a8r8a8r8b8r8"
1680 B4$="o3g8r8o4d8r8o3a8r8a8r8a8r8o4d8r8c8c16c16c4"
1690 C1$="o3c8g8r8e8r8a8r8e8r8c8r8a8e8e16g16b16a16g16f16"
1700 C2$="o3e8g8r8e8r8a8r8e8r8a8r8a8a8a16b16o4c16d16e16f16"
1710 C3$="o3g8e8r8g8r8a8r8g8r8a8r8a8r8a8r8b8"
1720 C4$="o3r8g8r8o4d8r8o3a8r8g8r8a8r8o4d8c8c16c16c4":RETURN
```

FP-1000/1100用

オッポー

OPPOOOH

佐々木　基貴



★内　容

ご存じプロレス・ゲームです。リング上の相手と組み合い，いろんな技を駆使してフォールしてください。

組み合うタイミングと技をかけるタイミングが勝負のエキサイト・マッチ！

さあ，ゴングだ。キミは何人まで勝ち進めるかな!?

★遊びかた

4 6 キーで自分を動かして相手と組み合って（ぶつかるだけ）ください。そのとき，相手の両手がさがっていれば，技をかけることができます。しかし，相手の両手があがっていると逆に相手に技をかけられてしまいます。

自分，相手とも体力が10%以下になったときフォールでき，3カウントでフォール勝ちになります。

《第1表》技と体力減少度

番号	技	自分の体力	相手の体力
1	フライング・ボディ・アタック	10%	20%
2	バックドロップ	5%	10%
3	エンズイギリ	3%	6%
4	ウエスタン・ラリアット	8%	16%
5	ドロップキック	4%	8%
6	チョップ	2%	4%
相手の技			
	キック	6%	3%
	パイルドライバー	10%	5%
	フライング・クロス・アタック	20%	10%

★技のかけかた

相手の両手がさがっているときに組み合うと，画面左下の長方形の中で赤いマーク（正方形）が動きますので，この状態のときに技をかけることができます。

技の種類は画面右下に番号（1～6）で表示されています。左下の番号も，この技の番号と対応していますので，かけようとする技の番号のところに赤いマークが移動したら 5 キーを押してください。ただし，数字と数字の間に赤いマークが止まると，相手に技をかけられてしまいますので，技をかけるタイミングには十分に気をつけよう。

技の選びかたと体力の減少度は**第1表**を見てください。

★ついでに

フォールは，体力が10%以下になったときに技をかけると自動的にフォールの体勢に入ります。逆にいうと，体力が10%以下でも技をかけなければフォールできません。

フォールしても相手の体力の残りによってははねかえされることもあります。成功（3カウント）する確率は，体力が3%だと1/3，2%だと1/2，1%だと1の確率で決まります。

それから，勝ち抜くたびに相手の体力が10%ずつ増えますが，150%までいくと相手が両手をあげる回数が多くな

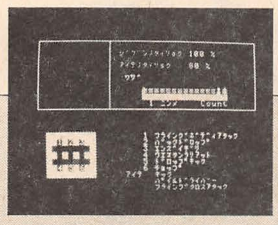
CHECKER FLAG

影：Dr.見てくださいよ。プロレス・ゲームですよ。

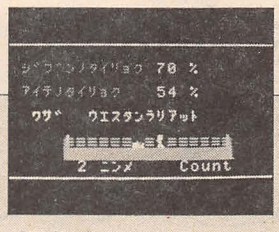
Dr.D：ほう，めずらしいな。技の選びかたもくふうがしてあるし，まあまあかな。

編：相手の技がもう少し多くてもいいですね。

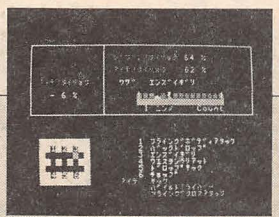
Dr.D：それはそうだが，これ以上リストを長くしてもしょうがあるまい。ただ，気になるのは，自分の技の判定がＩＦ文の連続になっているので，読みにくくなっている。また，そのＩＦ文の条件を赤印の位置で決めているが，ＳＣＲＥＥＮ関数などを使って画面から直接読みこんだほうが速くもなるし，わかりやすいかと思うが。とにかく，もうひとひねりほしいな。



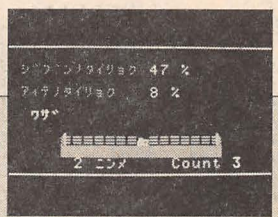
《写真1》ゴングがなって試合開始！



《写真2》きまった！　ウエスタン・ラリアット



《写真3》タイミングよく技をかけよう



《写真4》フォールしてカウント3で1人抜き

★Ｉ先生の前でゲームをやったら「もっとやって見ろ」と，100円おごってくださった。（埼玉県越谷市・私はどつき14才）……【**影**：教育界にあるまじき，理解ある先生だ。**編**：その先生，ベーマガの隠れ読者では？】

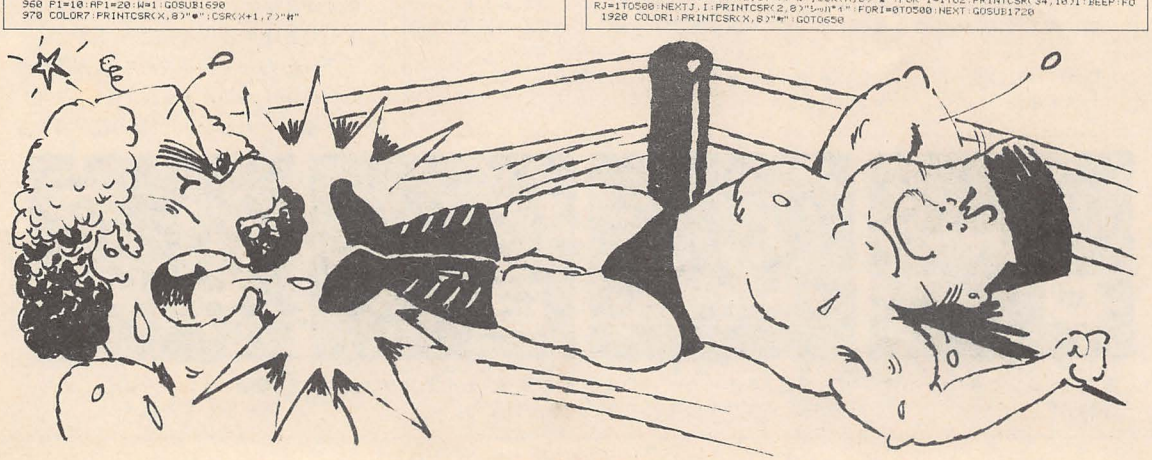
り，組み合うタイミングがなかなかつかめません。このとき体力は80%にもどっています。

★最後に

ちょっとプログラムが長くなってしまいましたが，ガンバッテ打ち込んでください。

OPPOOOHのプログラム・リスト

```
 10 DEFCHR$(224)="1C141C081C2A1436"
 20 DEFCHR$(225)="1C141C2A1C081436"
 30 DEFCHR$(226)="1C1C1C2A1C081436"
 40 DEFCHR$(227)="0000382838681036"
 50 DEFCHR$(228)="00000000009F9DF27"
 60 DEFCHR$(253)="0000000EFE9F5DF7"
 70 DEFCHR$(231)="000000001DE9FAEF"
 80 DEFCHR$(232)="000000705FF9FAEF"
 90 DEFCHR$(233)="7050702060805050"
100 DEFCHR$(235)="1C1C1C00A0C06143"
110 DEFCHR$(234)="0010EBFCE2020400"
120 DEFCHR$(252)="A0C0805C3C1C0A05"
130 DEFCHR$(241)="0008EBFCE3000000"
140 DEFCHR$(242)="1C141C2A1836500"
150 DEFCHR$(243)="0503015A2C7850E0"
160 DEFCHR$(244)="0000000000C038E7"
170 DEFCHR$(245)="EAF93B1418102820"
180 DEFCHR$(246)="90A040D04AFD19F3"
190 DEFCHR$(247)="0000000000442428"
200 DEFCHR$(248)="1710173A0E5A060C"
210 DEFCHR$(249)="4850273527E727C"
220 DEFCHR$(250)="0C0C7E0D7E0D7E0D"
230 DEFCHR$(251)="00007E007E007E00"
240 DEFCHR$(255)="30307E007E007E00"
250 '
260 A=5:G=1 AP=80:AP2=0
270 WIDTH40:BEEPOFF:F=100:P1=0:AP1=0
280 PRINT"┌──────────────────────────────┐"
290 FOR I=0TO9:PRINT"|                              |":NEXT
300 PRINT"└──────────────────────────────┘":COLOR 2
310 PRINTCSR(15,2)"ﾋﾞｰﾑﾀｲﾏｰ";P1"%";CSR(15,4)"ﾌｨﾆｯｼｭ ﾀｲﾏｰ";AP"%"
320 COLOR5:PRINTCSR(16,6)"ﾊﾟﾜｰ"
330 COLOR1:PRINTCSR(19,8)"■■■■■■■■■■■■";:PRINTCHR$(255):COLOR4:PRINTCSR(19,9
)"■■■■■■■■■■■■"
340 COLOR 6:PRINTCSR(19,10)"ｽｺｱ    Count":COLOR 5
350 PRINTCSR(2,15)"■■■■■■■■"
360 PRINTCSR(2,16)"■■■■■■■■"
370 PRINTCSR(2,17)"■■■■■■■■"
380 PRINTCSR(2,18)"■■■■■■■■"
390 PRINTCSR(2,19)"■■■■■■■■"
400 PRINTCSR(2,20)"■■■■■■■■"
410 PRINTCSR(2,21)"■■■■■■■■":COLOR 3
420 PRINTCSR(19,15)"1 ﾌﾗｲﾝｸﾞﾎﾞﾑｱﾀｯｸ";CSR(19,16)"2 ﾊﾞｯｸﾄﾞﾛｯﾌﾟ";CSR(19,17)"3 I
ｼｽﾞｲﾅｰﾘ";CSR(19,18)"4 ｸﾛｽﾌｧｲﾔｰ";CSR(19,19)"5 ﾄﾞﾛｯﾌﾟﾁｬｯﾌﾟ";CSR(19,20)"6 ﾁｬｯﾌﾟ"
430 COLOR 4:PRINTCSR(16,21)"ﾀｲﾄﾙ ｷｯｸ";CSR(21,22)"ﾊﾟﾜｰｱｯﾌﾟ";CSR(21,23)"ﾌﾗｲﾝｸﾞ
ｸﾛｽﾌｧｲﾔｰ":COLOR 6
440 '
450 PRINTCSR(2,5)"┌──────┐"
460 PRINTCSR(2,6)"|      |●"
470 PRINTCSR(2,7)"|  O   ||"
480 PRINTCSR(2,8)"|      ┘"
490 PRINTCSR(2,9)"└──────┘":FOR I=0TO50:NEXT
500 PRINTCSR(8,8)"/";CSR(9,7)"  /";CSR(9,6)"  ●":FOR I=0TO200:NEXT
510 PRINTCSR(2,5)"┌──────┐"
520 PRINTCSR(2,6)"|      |● "
530 PRINTCSR(2,7)"|  O   || "
540 PRINTCSR(2,8)"|      ┘"
550 PRINTCSR(2,9)"└──────┘":PRINTCSR(4,3)"ｶﾝｶﾝ":FOR I=0TO50:BEEP:NEXT
560 FOR I=1TO10:PRINTCSR(1,I)"                ":NEXT
570 '
580 P=F-F1 AP=AP-AP1
590 IF P<1 THEN P=1
600 IF AP<1 THEN AP=1
610 COLOR5:PRINTCSR(26,2)P"% ";CSR(26,4)AP"% "
620 COLOR1:PRINTCSR(19,8)"■■■■■■■■■■■■":PRINTCHR$(255)
630 IF AP<11 AND W=1 THEN 1740
640 IF P<11 AND W=0 THEN 1840
650 RANDOMIZE:X=32:XX=20:BX=2.5Y=17
660 A$=INKEY$:CALL&H0703:COLOR 1
670 IF A$="4" THEN PRINTCSR(X,8)"●":X=X-1
680 IF A$="6" THEN PRINTCSR(X,8)"●":X=X+1
690 IF X>32 THEN X=32
700 COLOR 7:PRINTCSR(X,8)"ｷ"
710 IF X=XX THEN 820
720 B=INT(RND(1)*8)+1
730 IF B=1 THEN B$="ﾋﾟ" ELSE B$="ﾆｭｰ"
740 COLOR 1:PRINTCSR(XX,8)"●"
750 C=INT(RND(1)*3)+1
760 IF C=1ORC=2 THEN C=1 ELSEC=-1
770 XX=XX+5:IF XX<20 THEN XX=20
780 COLOR 7:PRINTCSR(XX,8)B$:FOR I=0TO100:NEXT
790 IF XX=X THEN 820
800 GOTO 660
810 '
820 COLOR 7:PRINTCSR(XX,8)B$
830 IF B$="ﾋﾟ"THEN BX=4:BY=17:GOTO1440
840 COLOR 2
850 BX=BX+1:PRINTCSR(BX,8Y)"■"
860 A$=INKEY$:CALL&H0703
870 IF A$="5" THEN 920
880 PRINTCSR(BX,8Y)" "
890 IF BX=9 AND BY=17 THEN BX=2:BY=19
900 IF BX=9 AND BY=19 THEN BX=2:BY=17
910 GOTO 850
920 '
930 IF BX=4 AND BY=17 THEN 950 ELSE 1010
940 '
950 MN$="ﾌﾗｲﾝｸﾞﾎﾞﾑｱﾀｯｸ"
960 P1=10:AP1=20:W=1:GOSUB1690
970 COLOR7:PRINTCSR(X,8)"●":CSR(X+1,7)"ﾊ"
980 FOR I=0TO100:BEEPON:BEEPOFF:NEXT:FOR I=0TO200:NEXT
990 PRINTCSR(X+1,7)" ";CSR(X-1,8)"ﾒ";CSR(X,8)"ｷ":GOSUB1710
1000 FOR I=0TO300:NEXT:GOSUB1720:GOTO570
1010 IF BX=6 AND BY=17 THEN 1030 ELSE 1090
1020 '
1030 MN$="ﾊﾞｯｸﾄﾞﾛｯﾌﾟ"
1040 P1=5:AP1=10:W=1:GOSUB1690
1050 COLOR7:PRINTCSR(X,8)"ﾒ";CSR(X,7)"B"
1060 FOR I=0TO100:BEEPON:BEEPOFF:NEXT:FOR I=0TO200:NEXT
1070 PRINTCSR(X,7)" ";CSR(X,8)"ｷ":GOSUB1710
1080 FOR I=0TO300:NEXT:GOSUB1720:GOTO570
1090 IF BX=8 AND BY=17 THEN 1110 ELSE 1180
1100 '
1110 MN$="ｴﾝﾄﾞｲﾅｰﾘ"
1120 P1=3:AP1=6:W=1:GOSUB1690
1130 COLOR7:PRINTCSR(X,8)"●":CSR(X+1,8)"◆"
1140 FOR I=0TO100:BEEPON:BEEPOFF:NEXT:FOR I=0TO200:NEXT
1150 COLOR1:PRINTCSR(X,8)"ﾊ"
1160 COLOR7:PRINTCSR(X-1,8)"◢":CSR(X+1,8)"ｷ":GOSUB1710
1170 FOR I=0TO300:NEXT:GOSUB1720:GOTO570
1180 IF BX=4 AND BY=19 THEN 1200 ELSE 1270
1190 '
1200 MN$="ｸﾛｽﾌｧｲﾔｰ"
1210 P1=8:AP1=16:W=1:GOSUB1690
1220 COLOR7:PRINTCSR(X,8)"●":CSR(X+1,8)"ｷ"
1230 FOR I=0TO100:BEEPON:BEEPOFF:NEXT:FOR I=0TO200:NEXT
1240 COLOR1:PRINTCSR(X,8)"ﾊﾟ"
1250 COLOR7:PRINTCSR(X-1,8)"◢":CSR(X+1,8)"ｷ":GOSUB1710
1260 FOR I=0TO300:NEXT:GOSUB1720:GOTO570
1270 IF BX=6 AND BY=19 THEN 1290 ELSE 1360
1280 '
1290 MN$="ﾄﾞﾛｯﾌﾟｷｯｸ"
1300 P1=4:AP1=8:W=1:GOSUB1690
1310 COLOR7:PRINTCSR(X,8)"●":CSR(X+1,8)"ﾊ"
1320 FOR I=0TO100:BEEPON:BEEPOFF:NEXT:FOR I=0TO200:NEXT
1330 COLOR1:PRINTCSR(X,8)"ﾊﾟ"
1340 COLOR7:PRINTCSR(X-1,8)"◢":CSR(X+1,8)"ｷ":GOSUB1710
1350 FOR I=0TO300:NEXT:GOSUB1720:GOTO570
1360 IF BX=8 AND BY=19 THEN 1380 ELSE 1440
1370 '
1380 MN$="ｷｯｸﾌﾟ"
1390 P1=2:AP1=4:W=1:GOSUB1690
1400 COLOR7:PRINTCSR(X,8)"●":CSR(X+1,8)"ｷ"
1410 FOR I=0TO100:BEEPON:BEEPOFF:NEXT:FOR I=0TO200:NEXT
1420 PRINTCSR(X,8)"ﾋ":CSR(X+1,8)"ｷ":GOSUB1710
1430 FOR I=0TO300:NEXT:GOSUB1720:GOTO570
1440 'ﾌｨﾆ
1450 T=INT(RND(1)*20)+1
1460 IF T<11 THEN 1480 ELSE 1540
1470 '
1480 MN$="ｷｯｸﾌﾟ"
1490 P1=6:AP1=3:W=0:GOSUB1690
1500 COLOR7:PRINTCSR(X-1,7)"ﾒ":CSR(X,8)"ｷ"
1510 FOR I=0TO100:BEEPON:BEEPOFF:NEXT:FOR I=0TO200:NEXT
1520 PRINTCSR(X-1,7)" ";CSR(X,8)"●";CSR(X+1,8)"ｱ":GOSUB1710
1530 FOR I=0TO300:NEXT:GOSUB1720:GOTO570
1540 IF T<17 THEN 1560 ELSE 1630
1550 '
1560 MN$="ﾊﾟｲﾙﾄﾞﾗｲﾊﾞｰ"
1570 P1=10:AP1=5:W=0:GOSUB1690
1580 COLOR7:PRINTCSR(X,8)"ｷ";CSR(X,7)"ﾊ"
1590 FOR I=0TO100:BEEPON:BEEPOFF:NEXT:FOR I=0TO200:NEXT
1600 PRINTCSR(X,7)" ";CSR(X,8)"ｷ":GOSUB1710
1610 FOR I=0TO300:NEXT:GOSUB1720:GOTO570
1620 '
1630 MN$="ﾌﾗｲﾝｸﾞｸﾛｽｱﾀｯｸ"
1640 P1=20:AP1=10:W=0:GOSUB1690
1650 COLOR7:PRINTCSR(X-1,7)"ﾊ":CSR(X,8)"ｷ"
1660 FOR I=0TO100:BEEPON:BEEPOFF:NEXT:FOR I=0TO200:NEXT
1670 PRINTCSR(X-1,7)" ";CSR(X,8)"●";CSR(X+1,8)"ｱ":GOSUB1710
1680 FOR I=0TO300:NEXT:GOSUB1720:GOTO570
1690 IF W=1 THEN CO=5 ELSE CO=4
1700 COLOR CO:PRINTCSR(21,6)MN$:RETURN
1710 PRINTCSR(2,2)"ﾋﾞｰﾑﾀｲﾏｰ";CSR(4,4)"-"P1"%";CSR(2,6)"ﾌｨﾆｯｼｭﾀｲﾏｰ";CSR(4,8)"-
"AP1"%":RETURN
1720 FOR I=1TO10:PRINTCSR(1,I)"                ":NEXT:PRINTCSR(BX,BY)" ";CSR(21,6)"
     ":RETURN
1730 '
1740 P=INT(RND(1)*AP)+1
1750 IF P=1 THEN 1760 ELSE 1810
1760 COLOR7:PRINTCSR(2,6)"ﾌｫｰﾙ";CSR(X,8)"ﾉ":FOR I=1TO3:PRINTCSR(34,10)I:BEEP:FO
R J=1TO500:NEXTJ,I
1770 PRINTCSR(2,8)"ﾆｼｶﾀﾏｴ":G=G+1:AP2=AP2+10:AP=80+AP2
1780 IF AP=160 THEN AP=80:A=A-1
1790 FOR I=0TO500:NEXT:GOTO270
1800 '
1810 COLOR7:PRINTCSR(2,6)"ﾌｫｰﾙ";CSR(X,8)"ﾉ":FOR I=1TO2:PRINTCSR(34,10)I:BEEP:FO
R J=1TO500:NEXTJ,I:PRINTCSR(2,8)"ﾚｯﾊﾟｲ!":FOR I=0TO500:NEXT:GOSUB1720
1820 COLOR1:PRINTCSR(X,8)"ﾊﾟ":GOTO650
1830 '
1840 F=INT(RND(1)*F)+1
1850 IF F=1 THEN 1860 ELSE 1910
1860 COLOR7:PRINTCSR(2,6)"ﾌｫｰﾙ";CSR(X,8)"●":FOR I=1TO3:PRINTCSR(34,10)I:BEEP:FO
R J=1TO500:NEXTJ,I
1870 COLOR5:PRINTCSR(2,8)"GAME OVER"
1880 IF INKEY$=CHR$(13) THEN 260
1890 GOTO 1870
1900 '
1910 COLOR7:PRINTCSR(2,6)"ﾌｫｰﾙ";CSR(X,8)"●":FOR I=1TO2:PRINTCSR(34,10)I:BEEP:FO
R J=1TO500:NEXTJ,I:PRINTCSR(2,8)"ﾚｯﾊﾟｲ!":FOR I=0TO500:NEXT:GOSUB1720
1920 COLOR1:PRINTCSR(X,8)"ﾊﾟ":GOTO650
```

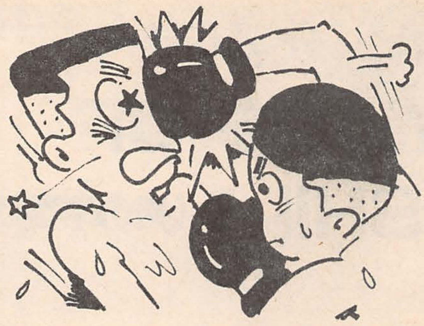


★ベーマガのキャラクター・グッズに影さんを推薦します。（東京都江東区・松崎勝也12才）……【編：影さんバッジ，影さんTシャツ，影さんバッグ…。健全な青少年の育成の妨げになりそう。影：ワタシは社会悪か／】

JR-100用

プロ PRO ボクシング BOXING

杉山　茂雄



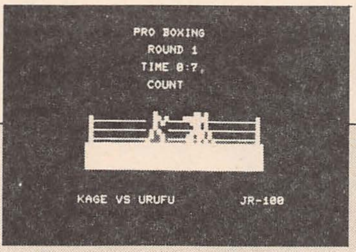
STORY

ふとしたことから，あなたは，ボクシングをはじめてしまいました。プロテストも合格し今日は初試合。さあ，チャンピオンめざしてがんばってください。

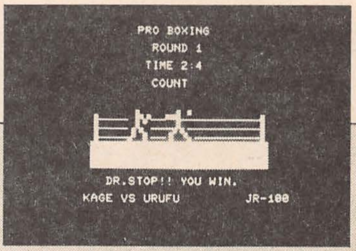
HOW TO PLAY

左側のボクサーがあなたです。[•]と[,]のキーで前後に動きます。[Z]キーでパンチです。

相手は，ウルフ，キン，ハリマオー，リキイシ，ホセの計5人です。ホセを倒したら，チャンピオンになり，GAME　OVERです。



《写真1》さあ，試合開始！影さんはウルフをKOできるか!?



《写真2》影さんの猛烈なパンチの嵐にドクター・ストップです

ラウンド数は無限になっています。

自分の勝ちになるとき

○相手から3ダウンをうばった
○カウントが10になった
○相手のパワーが0以下になった

相手の勝ちになるとき

○自分が3ダウンした
○カウントが10になった
○自分のパワーが0以下になった

最後に

フローチャートを書かずに作ったので，ムダが多いかもしれません。

PRO BOXINGのプログラム・リスト

```
980 INPUT"WHAT'S YOUR NAME",B$
990 D=0:C=C+1:M=0:N=0:L=0:F=0:POKE1,$AA:READA$
995 IFA$="END"THENLOCATE18,3:PRINT"YOU ARE CHAMP!!":END
1000 T=0:E=0:G=21:O=0:J=0
1010 CLS:FORI=14TO16
1020 LOCATEI,4:PRINTTAB(4);"████████████████████████":NEXT
1030 FORI=11TO13
1040 LOCATEI,4:PRINTTAB(4);"▌──────────────────────▐":NEXT
1070 A=100:B=C*10+80:X=11:Y=17
1080 D=D+1:E=0:LOCATE3,12:PRINT"ROUND ";D
1085 LOCATE20,3:PRINTB$;" VS ";A$
1090 LOCATE20,25:PRINT"JR-100"
1100 PICKK:IFK=0THEN1090
1110 FORI=1TO80:BEEP1:NEXT:BEEP0
1115 LOCATE1,10:PRINT"PRO BOXING"
1120 LOCATE7,12:PRINT"COUNT"
1400 LOCATE5,11:PRINT"TIME ";E/60;":";MOD(E,60);" ":E=E+1
1410 IF E/60=3THENFORI=1TO80:BEEP1:NEXT:BEEP0:A=A+30:B=B+30:GOTO1080
1500 REM
1600 PICK K
1610 IF K=$2C THEN X=X-1:O=0
1620 IF K=$2E THEN X=X+1:O=0
1630 IF K=$5A THEN GOSUB 9000
1640 IF X=4 THEN X=5
1650 IF X=23 THEN X=22
1660 LOCATE10,X:PRINT"  ■  "
1670 LOCATE11,X:PRINT"─ ▛▞─"
1680 LOCATE12,X:PRINT"─ ▟▖ ─"
1690 LOCATE13,X:PRINT"─▟ ▌─"
1700 IF K=$5A THEN H=RND(2):GOTO1710
1705 IF RND(2)=0THEN H=RND(2):GOTO1800
1707 GOTO1750
1710 IF H=0 THEN Y=Y+1:J=0
1720 IF H=1 THEN H=RND(2):GOTO1800
1730 IE Y=4 THEN Y=5
1740 IF Y=22 THEN Y=21
1750 LOCATE10,Y:PRINT"   ■  "
1760 LOCATE11,Y:PRINT"─ ▚▜ ──"
1770 LOCATE12,Y:PRINT"── ▟▖──"
1780 LOCATE13,Y:PRINT"──▌ ▚ ─"
1785 GOTO 1400
1800 IFH=0THEN J=0:GOTO1750
1810 IF H=1 THEN GOSUB 8000
1820 IF X+4<Y+1THENY=Y-1:GOTO1750
1830 H=RND(2)
1840 IF H=0 THEN GOSUB 8000
1850 GOTO 1750
```

```
8000 LOCATE10,Y:PRINT" ■"
8010 LOCATE11,Y:PRINT"▀▀▜───"
8020 LOCATE12,Y:PRINT"─▟▖──"
8030 LOCATE13,Y:PRINT" ▌ ▚ ─"
8040 IF X+4=Y+1 THEN A=A-3-C:BEEP:J=J+1
8045 IF J=3 THEN GOSUB10000:J=0
8050 B=B-1
8060 IF B<0 THEN LOCATE18,6:PRINT"DR.STOP!! YOU WIN.":GOTO12000
8070 BEEP1:BEEP0:RETURN
9000 LOCATE10,X:PRINT"   ■"
9010 LOCATE11,X:PRINT"───▛▀▀"
9020 LOCATE12,X:PRINT"── ▟▖─"
9030 LOCATE13,X:PRINT"─ ▟ ▌"
9040 IF X+4=Y+1 THEN B=B-3:BEEP:O=O+1
9045 IF O=C*2+5 THEN GOSUB11000:O=0
9050 A=A-1
9060 IF A<0  THEN LOCATE18,6:PRINT"DR.STOP!! YOU DEFEAT.":GOTO13000
9100 BEEP1:BEEP0:RETURN
10000 LOCATE10,X:PRINT"    ■■■"
10010 LOCATE11,X:PRINT"─── ▀▜▀─"
10020 LOCATE12,X:PRINT"─▟──▟▖ ─"
10030 LOCATE13,X:PRINT"▟▄▛▚▌▌─"
10035 A=A-5
10040 L=L+1:IFL=3THENLOCATE18,6:PRINT"K.O!! YOU DEFEAT.":GOTO13000
10050 N=RND(10)+1
10060 FORI=1TON:LOCATE7,18:PRINTI:BEEP:FORI1=1TO500:NEXT:NEXT
10065 IF N>=10 THEN LOCATE18,6:PRINT"K.O!! YOU DEFEAT.":GOTO13000
10068 LOCATE7,18:PRINT" "
10070 RETURN
11000 LOCATE10,X:PRINT" ■■■"
11010 LOCATE11,X:PRINT"─▀▛▀ ───"
11020 LOCATE12,X:PRINT"─ ▟──▟──"
11030 LOCATE13,X:PRINT"─ ▌▌▙▛▚ "
11032 B=B-5
11035 M=M+1:IFM=3THENLOCATE18,6:PRINT"KNOCK DOWN. YOU WIN.":GOTO12000
11040 N=RND(10)+1
11050 FORI=1TON:LOCATE7,18:PRINTI:BEEP:FORI1=1TO500:NEXT:NEXT
11055 IF N>=10 THEN LOCATE18,6:PRINT"KNOCK DOWN. YOU WIN.":GOTO12000
11060 LOCATE7,18:PRINT" "
11070 RETURN
12000 FORI=1TO50
12010 BEEP:NEXT:GOTO990
13000 FORI=1TO50
13010 BEEP:NEXT:END
13020 DATA"URUFU","KIN","HARIMAOH","RIKIISHI","HOSE","END"
```

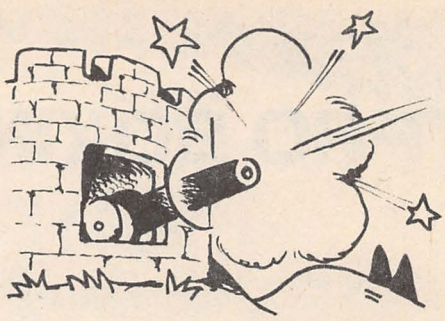

★突然ですが，みなさんパソコンを買うとき，どうやって親を説得するんですか？（新潟県長岡市・滝沢弘毅13才）……【編：みなさん，彼の切実な質問に答えてあげてください。影：ワタシからもお願いしておきます。】

JR-100用

WARS OF ISHII 1（橋の下要さい）

（ウォーズ　オブ　イシイ）

MICHAEL



◎物　語

かつて友好関係にあったコクフ・カントリーが，我がイシイ・カントリーに攻撃をしかけてきたのは3か月前のことであった。

「私の名はA.エンドウ」。イシイ軍・橋の下要さい部隊の隊長である。激しいコクフ軍の攻撃で，この要さいも陥落寸前だ。

たった今，この要さいに残っているすべての兵士たちを撤退させた。もうこの要さいの中には，私と牛の「ベコ」しかいない。しかし，コクフ軍はなぜ攻撃してきたのだろうか…。

◎遊びかた

[J][K]キーで要さい内を左右に動き回り，[I][M]キーではしごを昇降します。はしごの上にはトーチカがあり，ここから地上や鉄橋の上の白ヘル部隊，ハングラ野郎たちを攻撃します。

トーチカの中に入って[I][J][K]キーを押してみてください。カルシウム光線がでます。

はしごの下には「ベコ」がいます。この牛は下で交差しても何でもないのですが，はしごやトーチカにいるとき，その下に「ベコ」がいるとはしごを昇ってきてミスになります。

ハングラ野郎は風船爆弾で，白ヘル部隊は地上に降りてきて体当たりで，それぞれトーチカを破壊します。こわれたトーチカから白ヘル部隊が進入してきてもミスになります。5回のミスで要さいは陥落してしまいます。

一定時間をおいて，鉄橋の上をトクシマ本線の汽車が通ります。6本目の汽車がイシイ軍の補給部隊で，これが来ると1面クリア。各種のボーナスがでたあと，トーチカが修理され，ミスも半減します。このボーナス・キャラクターは絶対取るべし！

《第1表》プログラムの説明

10～ 90	初期設定	970～1010	ベコの動き
100～270	メイン&MANの動き	1020～1080	ミス・ルーチン
280～340	MANの当たり判定	1090～1160	ハングラ野郎
350～360	SCORE表示	1170～1210	風船爆弾
370～570	カルシウム光線と当たり処理	1220～1240	トーチカ爆発
580～640	白ヘル部隊の出現地	1250～1350	汽車ルーチン
650～780	白ヘル，メイン&チャリンコ	1360～1450	ゲーム・オーバー
790～830	〃　飛び降り	1460～1570	面クリア
840～870	〃　地上	1580～1760	画面作成
880～910	〃　進入	1770～1870	キャラクター定義
920～950	〃　地上での当たり判定	1890～1940	5000点ショー
960	？？？		

◎ショータイム

ゲーム中，5000点を払う（[W]キーを押す）と郷土色豊かなショーが見れます（5100点以上の得点が必要）。

どんなものか楽しみにしてください。

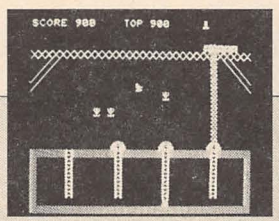
CHECKER FLAG

編：JR－100にはON～GOTOがないので，IF文が多くなってしまいますね。

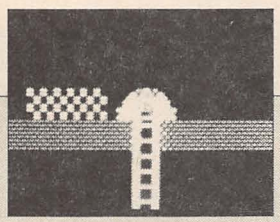
Dr.D：だが，計算型GOTO文なので，ON～GOTOのかわりにすることができる。つまり，計算した結果を行番号にできるのだ。これをじょうずに使うとプログラムも短かくなるし，スピードも速くなる。一石二鳥というわけだ。

編：それにしてもJRのプログラムはアイデアに富んだものが多いですね。

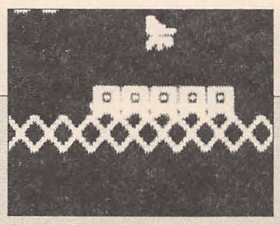
Dr.D：このプログラムも，キャラクターを2×2にして，横スクロールするようにすれば最高にいいんだが。



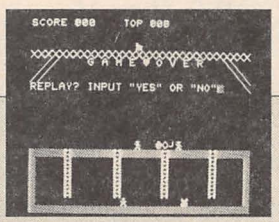
《写真1》橋の下要さいを死守せよ！



《写真2》カルシウム光線でやっつけろ！



《写真3》トクシマ本線の通過です



《写真4》ゲーム・オーバー。でも物語は…

★ベーマガを読むようになってから，なんとガールフレンドができてしまった。（三重県津市・影さん15才）……

【影：じゃあ今度は「彼女の見つけかたハイテク・コーナー」を作ろう！編：影さんは担当できませんね。】

◎キャラクター紹介

白ヘル部隊……鉄橋の上からチャリンコを転がしてきます。途中で橋の上から飛び降りてきて，地上ではトーチカを体当たりでこわします。

ハングラ野郎……空中を左から右へ飛んでいき，風船爆弾を落としてきます。

汽車……破壊不能。国鉄はこの戦争に関与していないので，両方の軍に味方をしているようです。

ベコ……犬に見えるって？　ほっといてくれ！

◎そして……

要さいは陥落した。しかし，A.エンドウは生き残った。ベコといっしょに…。物語はまだ続くのであった。次作にご期待ください！

WARS OF ISHII 1のプログラム・リスト

```
10 OPTIONCMODE1:DIMX(3),Y(3),H(3),S(3),D(4)
20 GOSUB1770:V=$C100:L$="-----":O$=" /01/01"
30 H1=PEEK($3F05)+PEEK($3F03)*256
40 O=1:B=0:L=0:S=0:POKE1,170:BEEP
50 GOSUB1580
60 H=0:Y=22:X=13:W=$80:F=$C3D5:F1=1:R=$C220:R1=$80:T=500:Z=0
70 G=4:R3=0
80 FORI=1TO3:H(I)=0:NEXT
90 FORI=1TO4:D(I)=S-(O/2):NEXT
100 IF MOD(T,100)=1 Z=1
110 IF T=0 GOTO1460
120 IF B=100 GOTO1020
130 IF RND(30)<O GOTO210
140 POKEV+Y*32+X,W:X1=X:Y1=Y
150 IFH=2 GOSUB370:GOTO200
160 PICKK:Y=Y+(K=77)-(K=73):X=X+(K=75)-(K=74):X=X+((X=0)-(X=31))*30
170 W=PEEK(V+X+Y*32):IF(H=1)*(W<>$84)GOTO280
180 IF W=$8A F1=-F1:W=$80:POKE1,99:BEEP:POKE1,170:BEEP:GOTO200
190 IF H=0 GOTO310
200 POKEV+Y*32+X,$85
210 T=T-1:IFMOD(T,2)=0GOSUB650
220 IF RND(2)=0 GOSUB 970
230 GOSUB1090
240 IF(B=99)+(Y=15)*(W=$80)GOTO1050
250 IF Z>0 GOSUB1250
260 IF (K=87)*(S>50) S=S-50:GOSUB1880
270 GOTO100
280 IF W=$82 H=2:GOTO200
290 IFC(Y<>Y1)*(W=$80)H=0:GOTO200
300 Y=Y1:X=X1:W=$84:GOTO200
310 IF W=$84 H=1:GOTO200
320 IFC(Y<>Y1)*(W=$80) X=X1:Y=Y1:W=$80:GOTO200
330 IF W=76 Y=Y1:X=X1:W=$80:GOTO200
340 GOTO200
350 LOCATE0,6:PRINTS;"00";:IF H1<S H1=S:LOCATE0,17:PRINTH1;"00 "
360 RET
370 PICKK:IFK=77 H=1:Y=Y+1:W=$84:RET
380 IF K=73 U=14:D=3:K=0:GOSUB420
390 IF K=74 U=2:D=4:K=-1:GOSUB420
400 IF K=75 U=2:D=4:K=1:GOSUB420
410 RET
420 POKE1,250:BEEP1
430 J=D-U:FORI=UTODSTEPSGN(J):LOCATEY,X+I*K:IFK=0 LOCATEI,X
440 A=PEEK(V+Y*32+X+I*K):IF K=0 A=PEEK(V+I*32+X)
450 IF(A<>$80)*(A<>$5E)GOSUB500
460 PRINT"※";:NEXT:POKE1,170:BEEP
470 FORI=UTODSTEPSGN(J):LOCATEY,X+I*K:IFK=0 LOCATEI,X
480 PRINTFLD(1);" ":NEXT:LOCATE4,X:PRINT"X";
490 GOTO350
500 IF A=$86 S=S+1:GOSUB580
510 IF A=$87 S=S+3:GOSUB580
520 IF A=$88 S=S+2:J=I:X=X+I*K:I=Y:GOSUB580:I=J:X=X-I*K
530 IF A=$8C S=S+5:R3=0
540 IF A=$8B S=S+4:R=$C220:R1=$80
550 IF A=$8E RET
560 PRINTFLD(1)")";:FORN=0TO20:POKE1,N*5:BEEP1:BEEP0:NEXT
570 PRINTCHR$(20);:RET
580 FORN=1TO3:IF(Y(N)=I)*(X(N)=X) H(N)=0
590 NEXT:RET
600 X(M)=31:Y(M)=3:H(M)=1
610 BEEP1:FORI=1TO50:NEXT:BEEP:RET
620 FORI=0TO170STEP5:POKE1,I:BEEP1:NEXT:H(M)=2
630 Q=5:X(M)=P:Y(M)=Q:POKEV+Q*32+P,$87:BEEP:RET
640 S(M)=RND(2)*2-1:H(M)=3:POKEV+Q*32+P,$88:RET
650 M=1
660 IF H(M)=10 GOTO770
670 IF(H(M)=0)*(RND(3)=1)GOSUB600
680 IF H(M)=0 GOTO760
690 P=X(M):Q=Y(M)
700 IF H(M)=2GOTO790
710 IF H(M)=3 GOTO840
720 IF H(M)=4 GOTO880
730 POKEV+Q*32+P,$80:P=P-1:IFP<0 H(M)=0:GOTO760
740 IF(RND(25)=0)*(P<25)*(P>4)GOSUB620:GOTO760
750 POKEV+Q*32+P,$86
760 X(M)=P:Y(M)=Q
770 M=M+1:IFM>3 RET
780 GOTO660
790 POKEV+Q*32+P,$80:Q=Q+1:P=P+RND(3)-1:J=PEEK(V+Q*32+P)
800 IF J<$80 P=X(M)
810 IF(J>$80)*(Q<$84)Q=Q-1
820 IF Q=15 GOSUB640:GOTO760
830 POKEV+Q*32+P,$87:X(M)=P:Y(M)=Q:GOTO760
840 POKEV+Q*32+P,$80:P=P+S(M):J=PEEK(V+Q*32+P)
850 IFJ<>$80 P=X(M):S(M)=-S(M):IF(J=$81)+(J=$83)GOSUB920
860 IF (PEEK(V+(Q+1)*32+P)=$84)*(RND(3)=0)H(M)=4:S(M)=J
870 POKEV+Q*32+P,$88:GOTO760
880 POKEV+Q*32+P,S(M):S(M)=$84
890 Q=Q+1:POKEV+Q*32+P,$88
900 IF Q=22 POKEV+Q*32+P,$80:H(M)=0:B=99
910 GOTO760
920 IF J=$81 N=P/7+1
930 IF J=$83 N=P/8+1
940 D(N)=D(N)-1:IF D(N)>0 POKE1,40:BEEP:POKE1,170:BEEP:RET
950 J=V+Q*32+P+((J=$81)-(J=$83))*2:GOSUB1220:RET
960 WA ???????
970 POKEF,$80:F=F+F1:A=PEEK(F)
980 IF A=$85 F1=-F1:POKE1,99:BEEP:POKE1,170:BEEP
990 IF A=$4C F1=-F1:F=F+F1
1000 POKEF,$8A:IF (MOD(F,32)+32=X)*(A=$80) B=100
1010 RET
1020 FOR I=F TO V+(Y+1)*32 STEP -32
1030 POKEI,$80:POKEI-32,$8A
1040 POKE1,255:BEEP:POKE1,99:BEEP:NEXT:POKE1,170
1050 FORI=1TO170:POKE1,I:BEEP1:BEEP0:POKE*C004,RND(256):NEXT
1060 L=L+1:POKE*C004,0
1070 B=0:IF L=5 GOTO 1360
1080 POKEF,$80:GOSUB1710:F=*C3CF:A=15-X:F1=SGN(A):GOTO100
1090 J=R:POKER,R1:R=R+1+(RND(3)-1)*32
1100 IF (R<*C120)+(R)*C2A0) R=J+1
1110 R1=PEEK(R):R1=R1-(R1=*8C)*12
1120 IF(R1)*85)*(R1(*89) R=J:R1=PEEK(R)
1130 POKER,$8B:R2=MOD(R,32)+32
1140 IF(MOD(R2,7)=5)*(RND(12)<D)*(R3=0)  R3=R:R4=R1
1150 IF(R3<>0)*(MOD(T,2)=1)GOTO1170
1160 RET
1170 POKER3,R4:R3=R3+32:IF RND(3)=0 R3=R3-64
1180 R3=R3+(R3<*C120)*64
1190 R4=PEEK(R3):IF R4=*82 J=R3:R3=0:GOTO1220
1200 IF R4()*80 R3=0:RET
1210 POKER3,$8C:RET
1220 FORI=0TO100:POKE1,RND(150)+100:BEEP1:BEEP0
1230 POKEJ+RND(3)-1,RND(130):NEXT:G=G-1:IF G=0 GOTO1360
1240 POKEJ-1,$80:POKEJ,$80:POKEJ+1,$80:RET
1250 POKE1,210:BEEP1:IF PEEK(V+101+Z)=$86 GOSUB1310
1260 LOCATE3,Z:PRINTFLD(1);" .....";
1270 Z=Z+1:IF PEEK(V+101+Z)=$86 GOSUB1310
1280 IF (RND(3)=1)*(Z)4) M=RND(3)+1:IF H(M)=10 P=Z:GOSUB620
1290 IF Z>25 GOTO1330
1300 RET
1310 FORI=1TO3:IF(X(I)=Z+5)*(Y(I)=3) H(I)=10
1320 NEXT:RET
1330 POKE1,170:BEEP0:LOCATE3,Z-1:PRINTFLD(1);SPC(6);:Z=0
1340 FORI=1TO3:IF H(I)=10 H(I)=0
1350 NEXT:RET
1360 FORI=0TO10
1370 POKE1,255:BEEP:OPTIONCMODE0:POKE1,170:BEEP:OPTIONCMODE1
1380 NEXT
1390 G$="G A M E ♥ O V E R "
1400 FORI=1TO18:LOCATE5,8:PRINTLEFT$(G$,I):POKE1,I*14:BEEP1
1410 FORJ=0TO150:NEXT:NEXT:BEEP0
1420 LOCATE8,0:PRINT"REPLAY? INPUT "YES" OR "NO"▓▓"
1430 LOCATE8,27:PRINT" ";:PICKK:IF K=89 PRINT"YES":GOTO40
1440 IF K=78 CLS:POKE$3F03,H1/256:POKE$3F05,H1-(H1/256):END
1450 LOCATE8,27:PRINT"▓▓";:GOTO1430
1460 FORI=0TO200:POKE1,I*20:BEEP1:NEXT:BEEP:L=L/2:O=O+1
1470 LOCATE8,5:PRINT"PUSH [SPACE] KEY !!"
1480 LOCATE11,10:PRINT"BONUS   000":POKE1,170
1490 A=RND(16):LOCATE11,16:PRINTSPC((A(10));A;0:BEEP1
1500 PICKK:IFK<>32 GOTO1490
1510 BEEP0:FORI=0TO500:NEXT:S=S+A*10
1520 GOSUB350:FORI=0TO1000:NEXT
1530 LOCATE13,10:PRINT"TOCHKA ";G;" × 3000=";G*3000
1540 FORI=0TO500:NEXT:S=S+G*30:GOSUB350
1550 FORI=0TO1000:NEXT:IF G<4 GOTO50
1560 LOCATE15,10:PRINT"PERFECT SCORE × 2":FORI=0TO500:NEXT
1570 S=S*2:GOSUB350:GOTO50
1580 FORI=*C100TO*C3FF
1590 POKEI,$45:POKEI,$80
1600 NEXT
1610 FORI=0TO31
1620 POKE*C180+I,*5E:POKE*C300+I,*4C:POKE*C3E0+I,*4C
1630 NEXT
1640 FORI=1TO3
1650 LOCATE4+I,3-I:PRINT"／／";:LOCATE4+I,27+I:PRINT"＼＼";
1660 NEXT
1670 POKE*C200,*5F:POKE*C21F,*7F:POKE*C2DF,*00
1680 FORI=4TO25STEP7
1690 LOCATE15,I:PRINTFLD(1);"▓";:NEXT
1700 FORI=16TO22:LOCATEI,0:PRINT"▓▓";:LOCATEI,31:PRINT"▓▓";:NEXT
1710 FORI=5TO26STEP7:FORJ=16TO21:LOCATEJ,I:PRINTFLD(1);"▓"
1720 NEXT:NEXT
1730 LOCATE0,0:PRINT"SCORE ";S;"00"
1740 IF L>0 LOCATE0,25:PRINTFLD(1);LEFT$(L$,L)
1750 LOCATE0,13:PRINT"TOP ";H1;"00"
1760 RET
1770 FORI=*C000TO*C08F
1780 READA$:A$="#"+A$:POKEI,VAL(A$):NEXT:RET
1790 DATA00,00,00,00,00,00,00,00,01,03,07,07,1F,0F,1F
1800 DATA5A,A5,FF,E7,E7,C3,C3,FF,00,80,C0,E0,E0,F8,F0,F8
1810 DATAC3,FF,C3,C3,C3,FF,C3,C3,38,38,10,FE,3B,7C,44,C6
1820 DATA0C,0C,04,6E,46,7E,C3,C3,BA,BA,92,7C,3B,10,92,FE
1830 DATA7C,3B,90,7C,12,3B,6C,C6,D3,66,3E,99,5A,BC,66,D3
1840 DATA42,E7,7E,5A,5A,FF,AA,FF,C0,E0,F8,FF,20,7E,D6,90
1850 DATA38,74,38,10,10,18,0E,06,38,28,38,28,39,00,FE,FE
1860 DATA00,7F,63,6B,63,FF,7F,63,34,34,24,38,20,50,88,CC
1870 DATA1C,28,7A,12,1C,10,3C,64,99,9A,52,3C,10,28,24,66
1880 POKE*C80B,*E0:FORN=0TO24
1890 RESTORE1940:FORI=1TO4
1900 READA,C,D:POKE*C805,A:POKE*C804,C:FORJ=0TO100*D:NEXT:NEXT
1910 LOCATE3,N:PRINTFLD(1);0#;:NEXT:LOCATE3,25:PRINT"      "
1920 LOCATE0,6:PRINTS;"00  ":LOCATE0,13:PRINT"TOP":BEEP0
1930 GOTO350
1940 DATA2,*38,2,2,*18,1,2,*38,2,2,*7E,1
```

★電波新聞社は新聞をださないんですか？（東京都文京区・**糟谷輝正13才**）……【影：だしてますよー。エレクトロニクスに関する情報満載の日刊宅配の「電波新聞」です。編：ベーマガのお父さんです。】

JR-200用

ガッタン

ガータン

GATTAN

浜林　輝樹



STORY

ここはシリウス恒星系第五番惑星。GATTAN（ガータン）族とミネルバ族に二分していた。

そのうちミネルバはガータン・オアフ地区を攻撃し戦争がはじまったのだ。オアフ地区の住民は皆殺しにされる寸前，3人が地底に避難(ひなん)できた。

ところがミネルバや武装した緑のハイパー・ミネルバが地底まで追ってきた。プレイヤーはガータンになって，酸素を取り生きのびてくれ！

HOW TO PLAY

ジョイスティックでガータンを操作します。トリガボタンは自分の横の土3個分をガタッと下へ落とすことができるので，これを利用して敵をつぶしてください。

落としかたは，右側から来る敵に対しては，ジョイスティックを右に倒しておいてトリガボタンを押します。左側はその逆の操作をすればガタッと落ちます。

また，敵は穴の部分では穴に沿って追ってきますが，土の中では目変化(のような)の姿で追ってきます。

何やらディグダグもどき（？）といわれそうですが，動きもキャラクターもすべてオリジナルですので…。

「●」(酸素)を全部取ると1面クリアです。

《第1表》主な変数

X	ガータンの水平座標
Y	〃　垂直〃
EX	敵の水平座標
EY	〃垂直〃
W	ガータンの残り
FI	フィールド数
S	スコア
TX	宝の水平座標
TY	〃垂直〃

SOMETHING

マシン語は土がガタッと落ちるルーチンです。効果音などに使うときに，みなさんも参考にしてみてください。

ガッタン GATTANのプログラム・リスト

```
1 TEMPO 100
10 REM ｶﾞﾀﾝ ! ＼/＼/＼/＼/JJ2ASU
20 DIM EX(2),EY(2),EN(2),EM(2),B$(2),JV(3),CP(3)
25 IR=1:FI=1:S=0:CLS:GOSUB 600
26 LOCATE 7,9:PRINT "ｶﾞ ｯ ﾀ ﾝ":LOCATE 12,10:PRINT "GATTAN"
27 SOUND 1000,100:SOUND 700,2:SOUND 2500,5
30 JC=0:O=0:M=1:W=2:CLS:GOSUB 560
35 X=10:Y=20:EY(1)=2:EY(2)=2:RX=27:RY=2:JA=0:JB=0
36 EX(1)=2:EX(2)=29:B$(1)=B$:B$(2)=B$
37 POKE $CA00,1:GOTO 60
40 REM main
42 PP=PEEK($30)+PEEK($31)
45 FOR J=1 TO 3:CP(J)=PEEK($C100+TX(J)+TY(J)*32):IF CP(J)<>252 THEN 320:NEXT J
47 AS=0:IF PEEK($30)+PEEK($31)<>0 THEN 52
49 PLAY "B",$7000
52 AP=PEEK($C100+X+Y*32):IF AP<>$1 AND AP<>$8E THEN 360
```

CHECKER FLAG

Dr.D：ウーム，IF文が多いぞ。たとえば242行と243行などは論理式を使うべきだな。

編：JRのプログラムには，マシン語を使ったものが多くなってきましたね。

Dr.D：JRはユーザー定義文字があるうえに，マシン語を使っているので，非常にスピードのあるゲームになるのだな。

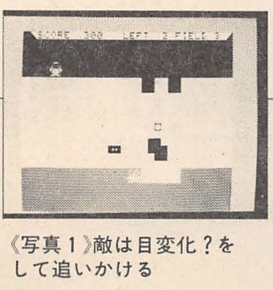
編：JRに使っているMPUはなんですか？

Dr.D：6800を強化してある6802だ。使いやすいMPUといえるだろう。

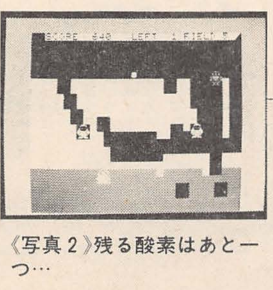
編：68系だったんですね。

影：なに？　電車の話？？

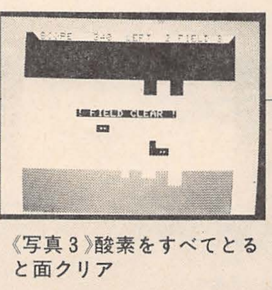
一同：アベシ（ボン！）



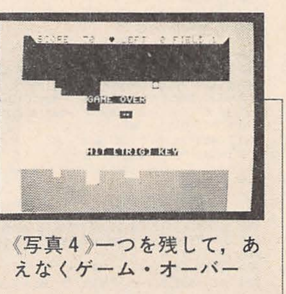
《写真1》敵は目変化？をして追いかける



《写真2》残る酸素はあと一つ…



《写真3》酸素をすべてとると面クリア



《写真4》一つを残して，あえなくゲーム・オーバー

★アァ，そっか！なるほどォ。(神奈川県横須賀市・SRがなんだっ子14才)……【編：そう！そのようにBASICがわかっていくのです。影：みんなでなくそう！プログラムの入力ミスとくだらないシャレ。ン…？】

```
55 CO=Y:GOSUB 555
60 COLOR CO,CO,0:LOCATE X,Y:PRINT S$:COLOR 7,CO,1
65 A=STICK(1)
70 A=255-A:X=X+((A=8)*(X<28)-(A=4)*(X>0))*2
80 Y=Y+((A=2)*(Y<=19)-(A=1)*(Y>=M))*2
90 LOCATE X,Y:PRINT A$
100 IF A=20 THEN AS=1:OX=X-6:GOTO 260
110 IF A=24 THEN AS=1:OX=X+2:GOTO 260
130 REM ENEMY 1 ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
140 FOR I=1 TO IR:EP(I)=PEEK($C100+EX(I)+EY(I)*32)
145 IF EP(I)=$8E AND AS=1 THEN E=1:I1=I:GOSUB 440
150 CO=EY(I):GOSUB 555
155 COLOR CO,0,0:LOCATE EX(I),EY(I):PRINT S$:COLOR ,,1
160 EN(I)=EN(I)+(EX(I)<M)*(EX(I)<=30)-(EX(I)>X)*(EX(I)>=0)
170 EM(I)=EM(I)+(EY(I)<Y)*(EY(I)<=22)-(EY(I)>Y)*(EY(I)>=0)
180 IF CO=0 THEN EM(I)=EM(I)*2
195 EX(I)=EX(I)+EN(I):EY(I)=EY(I)+EM(I):EN(I)=0:EM(I)=0
197 IF CO=0 THEN COLOR 5:LOCATE EX(I),EY(I):PRINT B$:GOTO 205
200 COLOR 0,1:LOCATE EX(I),EY(I):PRINT E$
205 NEXT I:I=0:CO=0
210 REM ENEMY 2 ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
211 IF FI<5 THEN 45
213 PA=PEEK($C100+RX+RY*32):PB=PEEK($C100+(RX+1)+(RY+1)*32)
215 IF PA=$8E OR PB=$8E THEN E=2:GOSUB 440
220 COLOR 4,0:LOCATE RX,RY:PRINT LS$
230 RY=RY+(RY<Y)*(RY<20)-(RY>Y)*(RY>4)
240 IF RY<>Y THEN 245
242 IF RX<X THEN RX=RX+2
243 IF RX>X THEN RX=RX-2
245 LOCATE RX,RY:PRINT D$
250 GOTO 45
260 REM GATTAN ! ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ 320 REM ｸｶﾗﾗ ﾄｯｸ ! ──────────
270 AD=$C100+OX+((Y-1)*32)
280 FOR I=1 TO 3:U=USR($6001,AD)
290 AD=AD+2:NEXT I
310 GOTO 130
320 REM ｸｶﾗﾗ ﾄｯｸ ! ﾋﾗｹ ! ♥ﾏ♥ﾉ♥･♥ｱ♥
321 IF J=JA+JB THEN NEXT J
322 IF JA<>0 AND JB<>0 THEN JC=0:GOTO 345
325 IF JA<>0 THEN JB=J:GOTO 345
330 JA=J
345 S=S+20:COLOR 0,5,0:LOCATE 9,0:PRINT S
350 PLAY "F",$7061,$7065
355 IF JA<>J*JB<>J*JC<>J THEN 530
358 NEXT J
360 REM ﾊﾗﾚﾀ ! ──────────
370 PLAY "F",$704A
380 W=W-1:IF W=-1 THEN 405
385 COLOR 0,5,0:LOCATE 20,0:PRINT W
390 COLOR ,0
392 LOCATE X,Y:PRINT LS$
395 LOCATE RX,RY:PRINT LS$
397 FOR I=1 TO 2:LOCATE EX(I),EY(I):PRINT LS$:NEXT I:GOTO 35
400 REM GAME OVER♥ ──────────
405 COLOR 7,0,0
410 LOCATE 10,8:PRINT "GAME OVER":LOCATE 10,15:PRINT "HIT [TRIG] KEY"
420 A=STICK(1):IF A=239 THEN 30
430 GOTO 420
440 REM ENEMY ｸﾞｼｬ ! ──────────
445 CC=EX(I):GG=EY(I):GOTO 450
447 CC=RX:GG=RY
```

```
450 COLOR 0,0,0:LOCATE CC,GG:PRINT LS$
455 BEEP 1:FOR I=150 TO 300 STEP 3:POKE $C83B,I:NEXT:BEEP 0
460 I=I1:IF E=1 THEN EX(I)=3:EY(I)=2:S=S+50:GOTO 480
470 IF E=2 THEN RX=27:RY=1:S=S+70
480 COLOR 0,5,0:LOCATE 8,0:PRINT S:COLOR ,,1:RETURN
490 REM ｸｶﾗﾗ PUT ──────────
500 FOR J=1 TO 3:TX(J)=INT(RND(1)*29)+1:TY(J)=INT(RND(1)*19)+3
510 LOCATE TX(J),TY(J):PRINT "●":NEXT J
520 RETURN
530 FI=FI+1:COLOR 7,0,0
540 LOCATE 8,10:PRINT "! FIELD CLEAR !":IF FI>2 THEN IR=2
550 PLAY "F",$704A:GOTO 30
551 REM SPACE PAINT ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
555 CO=PEEK($C500+30+CO*32)
557 RETURN
560 REM SCREEN ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
565 COLOR 0,2,3:COLOR 0,0:IJ=0:SR=5
570 FOR I=IJ TO SR:FOR J=0 TO 31:LOCATE J,I:PRINT "■"
575 NEXT J:NEXT I:IJ=IJ+6
576 IF IJ=6 THEN COLOR 6:SR=11:GOTO 570
577 IF IJ=12 THEN COLOR 3:SR=17:GOTO 570
579 FOR I=18 TO 22:COLOR 2:LOCATE 30,I:PRINT "■":NEXT
580 COLOR 0,5:LOCATE 0,0:PRINT "■SCORE ♥ LEFT ";W;"FIELD";FI;"◢■";
585 LOCATE 9,0:PRINT S
590 COLOR 7,0:GOTO 500
600 REM ｷｬﾗｸﾀｰ ﾃﾞｰﾀ ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
610 FOR I=$C000 TO $C087:READ RE$:POKE I,VAL("$"+RE$):NEXT I
615 FOR I=$6000 TO $6054:READ RE$:POKE I,VAL("$"+RE$):NEXT I
617 FOR I=$7000 TO $7068:READ MU$:POKE I,VAL("$"+MU$):NEXT I
620 CH$=CHR$(29)+CHR$(29)
630 A$="/!"'+CH$+CHR$(31)+"#$"
640 B$="%&"+CH$+CHR$(31)+"'("
650 C$=")*":E$="/0":D$="+,"+CH$+CHR$(31)+"-."
660  S$="■■"+CH$+CHR$(31)+"■■"
670 ES$=")*"
680 LS$="  "+CH$+CHR$(31)+"  "
685 RETURN
690 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,00,0c,12,21,21,21,15,0b,00,30,48,84,84,84,a8,d0
700 DATA 7f,df,ff,3f,0f,71,fe,00,fe,fd,ff,fc,f0,8e,7f,00
710 DATA 03,07,08,00,12,10,28,77,c0,d0,10,00,48,08,14,ee
720 DATA 77,6f,2f,1f,03,1f,3e,00,ee,f6,f4,f8,e0,f8,7c,00
730 DATA ff,ff,f7,f0,f2,f0,f7,ff,ff,ff,ef,0f,4f,0f,ef,ff
740 DATA 00,07,09,19,19,09,6f,ef,00,e0,10,98,98,10,f6,f7
750 DATA e7,f7,e7,58,1f,06,0e,1e,e7,ef,e7,1a,f8,60,70,f8
760 DATA ff,ff,ff,f9,f9,ff,ff,ff,ff,ff,ff,9f,9f,ff,ff,ff
765 REM ﾏｼﾝｺﾞﾝ ﾃﾞｰﾀ ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
770 DATA 39,FF,70,00,FE,70,00,A6,00,CE,70,05,A7,00,E6,00
780 DATA 86,9E,10,26,EB,FE,70,00,FF,70,03,B6,70,00,C6,04
790 DATA 1B,B7,70,03,FE,70,03,A6,00,CE,70,02,A7,00,FE,70
800 DATA 00,86,20,A7,00,A7,01,86,8E,A7,40,A7,41,FE,70,03
810 DATA B6,70,02,A7,40,A7,41,FE,70,00,86,10,C6,00,5C,09
820 DATA 10,26,FB,20,AC
830 REM MUSIC DATA ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
840 DATA 0c,1d,0C,20,02,00,18,25,0c,20,18,1d,06,1d,0c,1d,18
850 DATA 20,18,25,0c,20,18,1d,06,1d,0c,1d,0C,21,02,00,18,26
860 DATA 0c,21,18,1d,06,1d,0c,1d,0c,20,02,00,09,1d,03,00,09
870 DATA 1d,03,00,09,1d,03,00,09,1d,03,00,30,00,00,00
880 DATA 0c,20,02,00,06,1e,06,1d,0c,1b,0c,19,01,00,0c,19,03
890 DATA 00,0C,21,0c,19,00,0c,20,00,00,0c,25,00,00
1000 END
```

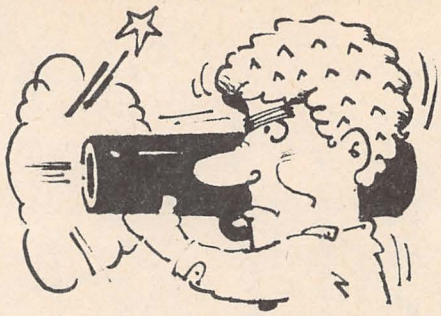
★ただ今、OFにバッハラバー悟が、はやりはじめました。影ウイルスが原因だそうです。（宮城県石巻市・布施信彦21才）……【編：エイズよりこわい影ウイルス！活字感染しますので、十分注意してください。】

OON-ﾛC

JR-200用

BLOCK AREA（ブロック エリア）

林　邦彦



STORY

２０１Ｘ年。敵軍Fighterは，自軍のFighterを製造中に突然攻撃をしてきた。我が国は中立国家だったため，現在まったく戦闘用の装備はなく，急きょ新型Fighterの製造に取りかかったのだが……。

２０２Ｘ年。改良を重ねてFighterが完成した。今度は我が国が敵軍エリアに突入する計画が立てられた。

ところが１機だけ敵軍の基地内に迷い込んでしまった。ここはどうやら防弾用ブロックの倉庫らしい。と，いきなりブロックが運ばれてきた。

そこへ敵軍のFighterも侵入してきている。身を守るためには戦うしかない……。

PLAY

自軍のFighterはカーソル・キーかジョイスティックでそれぞれ４方向，８方向に動きます。バズーカ砲はスペース・キーかトリガボタンで発射できます。発射したら反動で後退します。

敵をやっつけると[?]，[!]のマークがでて，これを取ると100～900点が加算されます。[?]，[!]を規定量取ると１面クリアです。ただし，マークをあやまってバズーカ砲で撃つと得点になりません。

ブロックは弾を当てると後退し（10

《第１表》主な変数

A	自軍Fighter座標	N	ＤＥＭＯ使用フラグ
B	〃　方向	O	[?]，[!]数
C	〃　キャラクター確認用	P	レベル
D	〃　〃	Q	カウンタ（ブロック出現用）
E	敵軍Fighter座標	QQ	エクステンド・フラグ
F	〃　方向	R	ラウンド
FF	〃　左右移動フラグ	S	スコア
G	〃　キャラクター確認用	T	残り数
H	〃　出現フラグ	U	ハイスコア
I	汎用	V	[?]，[!]の点数
J	〃	W	＄Ｃ100（Ｖ-ＲＡＭ開始アドレス）
K	〃	X	＄Ｃ812（音出力用）
L	ＵＳＲ関数用	Y	＄400（アトリビュート変換用）
M	キー入力用	Z	＄０Ｅ（カラー指定用）
MM	ジョイスティック入力用	A＄	データ読み込み用
M1	ジョイスティック用（縦方向）	X＄	←←↓
M2	〃　（横方向）		

《第２表》マシン語のアドレス・マップとワークエリア

7D00	キャラ・カラー消去	7DAD	自機ミサイル用スクロール
7D0E	〃　表示	7E06	ＩＸ←ＩＸ＋32／ＩＸ←ＩＸ－32
7D29	キャラ消去サブ	7E15	文字書き換え
7D33	キャラ表示サブ	7F01	スクロール用（一時格納）
7D3F	自機ミサイル消去サブ	7F02	ブロック後退フラグ
7D4A	敵機ミサイル表示サブ	7F03	ブロック消去フラグ
7D51	ブロック用スクロール	7F04	文字書き換え用
7D7B	敵機ミサイル用スクロール		

CHECKER FLAG

Dr.D：ＪＲのプログラムは，よくできたものが多くてたいへんよろしい。

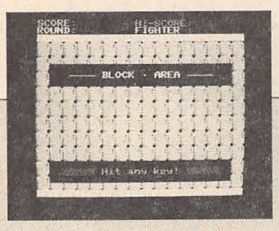
編：だいぶ前ですが，ＪＲコンテストをやったのがよかったのでしょう。

Dr.D：まったくだ。ところでゲームをつくる作業の中で，たいせつなことの一つに，完成度を高めるということがある。

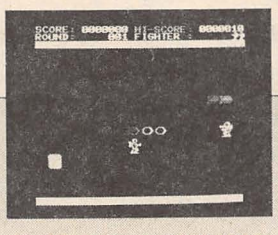
編：といいますと？

Dr.D：つまりゲームが一応できたとする。そのゲームの悪いところやなおすべきところを作りなおしてよりよいゲームにすることだ。

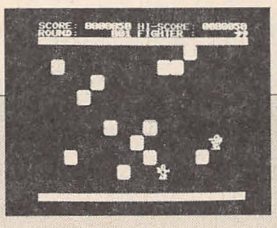
編：なるほどプログラミングはデバッグが終われば終わりというわけではないんですね。



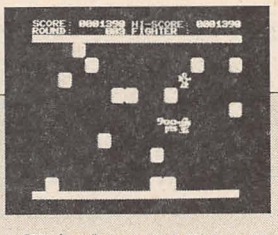
《写真１》ＢＬＯＣＫ　ＡＲＥＡのタイトル画面



《写真２》唯一の武器はバズーカ砲



《写真３》敵を撃つと[?][!]がでます



《写真４》マークを取ると得点です

★影さんに兄弟はいないのですか？（和歌山市・ジミーあっちゃん11才）……【編：実は光さんという兄さんがいます。その光さんのカゲで育ったのが影さんなんです。影：青春の光りと影そのままの人生でした…。】

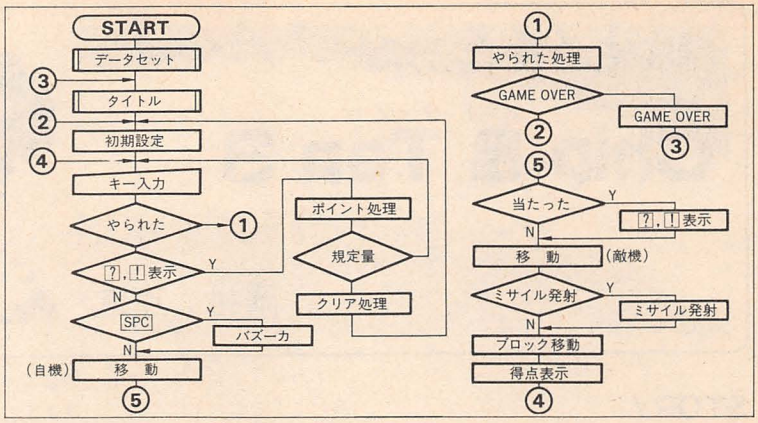
点)，左はしまで後退させると消滅します(100点)。敵Fighterに当たるとミスです。

また，バズーカ砲を発射するとき，一番左か右にいるときは発射不能なので注意してください。

ジョイスティックはポート1に接続してください(XE－1使用可)。

プログラム

マシン語を使っているのでデータとUSR関数のアドレスに注意してください。



《第1図》フローチャート

BLOCK AREAのプログラム・リスト

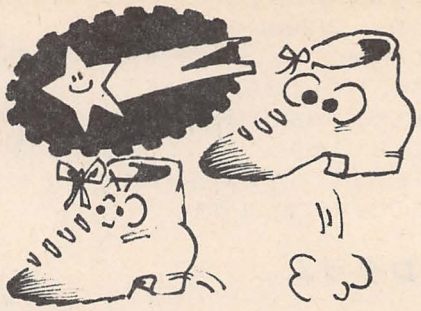
```
10 REM    for JR,200          [ BLOCK・AREA ]
20 REM  date S,60 / 09 / 04     memories 5920 bytes
100 REM __ START _____
110 CLEAR $7CFF:RANDOMIZE:POKE 0,0:POKE $C800,0:GOSUB 900:GOSUB 790
120 A=$C238:H=1:Q=0:S=0:P=(R<12)*(6-INT(R/2)):GOSUB 660:SOUND 2000,50
130 REM __ YOU _____
140 M=STICK(0):MM=255-STICK(1):M1=MOD(MM,4):M2=MOD(MM,16)
150 I=MOD(A,32):B=((M=31 OR M1=1)*32
160 B=B+((M=28 OR M2=7) AND M2(11) AND I(30)-((M=29 OR M2=3 AND M2(7) AND I>2))
170 B=B+2:D=PEEK(A+B):IF D=21 OR D=25 THEN 560
180 B=B-2:D=PEEK(A+B):IF C=5 OR C=9 OR C=17 THEN 530
190 L=USR($7D08,A):IF M=32 OR MM=15 THEN GOSUB 400
200 A=A+B:L=USR($7D2A,A+Y,17664):L=USR($7033,A)
210 L=USR($7D7B):IF PEEK($7F02) OR PEEK($7F03) THEN GOSUB 510
220 IF PEEK(A)=5 OR PEEK(A)=17 THEN 530
230 REM __ ENEMY _____
240 IF H=1 THEN E=$C162+INT(RND(1)*10):H=64-FF+1
250 F=(SGN(SGN(INT((E-A)/32))+INT(RND(1)*2)*2-1)*64+2)*FF
260 F=F+((INT(RND(1)*2)*2-1)*64-2)*(NOT FF)
270 F=F*(PEEK(E+F)<5):G=PEEK(E):IF G=13 THEN 490
280 IF (G>5 THEN L=USR($7D00,E)
290 E=E+F:I=MOD(E,32):F=FF*(I<24 AND I<MOD(A,32)):H=(NOT I)
300 IF NOT H THEN L=USR($7D2A,E+Y,17920):L=USR($7033,E,9)
310 L=USR($7D7B):IF NOT INT(RND(1)*(P+3)) THEN GOSUB 440
320 IF PEEK(E)=13 THEN 480
330 IF PEEK($7F02) OR PEEK($7F03) THEN GOSUB 510
340 REM __ BLOCK _____
350 Q=Q+1:P=PK(Q*P+20+150):IF SS THEN GOSUB 660
360 IF MOD(Q,INT(P/2)+1) THEN 140
370 I=$C160+INT(RND(1)*10)*64:IF NOT PEEK(I) THEN L=USR($7D0E,I,5)
380 L=USR($7D51):GOTO 140
390 REM __ YOU MISSLE _____
400 I=MOD(A,32):J=(I>28 OR PEEK(A+2)):IF I<4 OR J AND PEEK(A-2) THEN RETURN
410 POKE X,Z:FOR I=0 TO 15 POKE X+1,4*I+100:NEXT:POKE X,0
420 L=USR($7D0E,A-J*2,13):B=(NOT J)*2:RETURN
430 REM __ ENEMY MISSLE _____
440 IF PEEK(E+2) THEN RETURN
450 POKE X,Z:FOR I=0 TO 20:POKE X+1,I*2:NEXT:POKE X,0
460 L=USR($7D0E,E+2,17):RETURN
470 REM __ POINT _____
480 I=E:GOSUB 730:L=USR($7D2A,E+Y,18176):L=USR($7D33,E,21)
490 H=1:SS=SS+5*(I MOD(RND(1)*5) OR MOD(A,32) THEN 140
500 POKE E,25:POKE E+1,26:GOTO 140
510 SOUND 300,1:SS=SS+PEEK($7F02)+PEEK($7F03)*5:RETURN
520 REM __ DEAD _____
530 I=A:GOSUB 730:L=USR($7D00,A):T=T-1:IF NOT T THEN 630
540 N=1:GOSUB 820:GOTO 120
550 REM __ POINT BLOCK _____
560 POKE X,Z:FOR I=1 TO 30:POKE X+1,175-5*I:NEXT:POKE X,0
570 LOCATE MOD(A+B,32)-1,INT((A+B-U)/32),
580 V=INT(RND(1)*3)+1+(D=25)*6:D=PEEK(A+B-1):K=PEEK(A+B+Y-1)
590 POKE Z,7:PRINT MID$(STR$(V),2);"00";:POKE Z,71:PRINT ">";
600 FOR I=1 TO 500:NEXT:D=D+1:SS=SS+V*10:IF D=INT(K/2)+2 THEN 760
610 POKE A+B-1,D:POKE A+B+Y-1,K:L=USR($7D00,A+B):GOTO 140
620 REM __ GAME OVER _____
630 GOSUB 880:POKE Z,7:LOCATE 12,12:PRINT "GAME OVER"
640 FOR I=1 TO 2000:NEXT:N=0:GOSUB 790:GOTO 120
650 REM __ SCORE _____
660 POKE Z,7:S$=STR$(U+(S/U)*S-U):SS=0
670 IF S>0X3000+1000 THEN T=T+1:Q=Q0+1
680 A$=STR$(1000000+S):LOCATE 7,0:PRINT RIGHT$(A$,6);"0"
690 A$=STR$(1000000+U):LOCATE 25,0:PRINT RIGHT$(A$,6);"0"
700 A$=STR$(1000+R):LOCATE 11,1:PRINT RIGHT$(A$,3)
710 POKE Z,69:LOCATE 25,1:PRINT MID$("                    ",T,7):RETURN
720 REM __ DEAD SUB _____
730 L=USR($7D2A,I,7424):FOR J=1 TO 50:BEEP 1
740 L=USR($7D2A,I+Y,256*MOD(J,7)+15640):NEXT:BEEP 0:RETURN
750 REM __ CLEAR _____
760 GOSUB 880:POKE Z,7:LOCATE 8,12:PRINT "ROUND";R;"CLEAR !!"
770 FOR I=1 TO 2000:NEXT:D=0:R=R+1:GOSUB 880:GOTO 120
780 REM __ TITLE _____
790 POKE Z,7:CLS:D=0:R=1:S=0:T=3:Q0=0
800 POKE Z,4:PRINT "SCORE:";SPC(9);:POKE Z,2:PRINT "HI-SCORE:";SPC(7)
810 POKE Z,6:PRINT "ROUND:";SPC(9);:POKE Z,1:PRINT "FIGHTER :";SPC(7)
820 POKE Z,121:FOR I=0 TO 31:LOCATE I,2:PRINT ";":LOCATE I,23:PRINT ";":NEXT
830 POKE Z,68:FOR I=0 TO 7:FOR J=1 TO 20:LOCATE 0,J*2+(J>10)*(10-J)*4+2)+1
840 PRINT "%";:%=":(";L=USR($7D51)):NEXT:NEXT:IF N THEN 890
850 POKE Z,6:!=6:GOSUB 890:LOCATE 4,7:PRINT "  BLOCK・AREA  "
860 POKE Z,2:!=19:GOSUB 890:LOCATE 4,20:PRINT "  Hit any key!  "
870 IF NOT STICK(0) AND STICK(1))239 THEN 870
880 POKE Z,64:FOR I=3 TO 22:LOCATE 0,I:PRINT SPC(32);:NEXT:RETURN
890 FOR J=1 TO I+2:LOCATE 2,J:PRINT SPC(28);:NEXT:RETURN
900 REM __ INITIALIZE _____
910 RESTORE:U=$C100:X=$C812:Y=$400/Z-14:J=0:N=0
920 POKE Z,7:CLS:LOCATE 10,10:PRINT "DATA SETTING !"
930 %=CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31)
940 FOR I=$7000 TO $72EF:GOSUB 990:J=J+%:NEXT
950 FOR I=$C000 TO $C3FF:GOSUB 990:NEXT
960 IF (J>$6CF1 THEN 1380
970 IF PEEK($0100)<>24 THEN L=USR($7E15)
980 RETURN
990 READ A$:K=VAL("$"+A$):POKE I,K:RETURN
1000 REM __ MACHINE DATA _____
1010 DATA FF,7F,0,8D,24,8D,EB,93 , 9D,1F,FE,7F, 0,39,FF,7F
1020 DATA 0,8D,20,8D,EB,93,C6,41 , 91,14,27, 6,81,10,27, 1
1030 DATA 5C,5C,5C,8D, 5,FE,7F, 0 , 39,5F,E7, 0,E7, 1,E7,20
1040 DATA E7,21,39,A7, 0,4C,A7, 1 , 4C,A7,20,4C,A7,21,39, 8
1050 DATA 8, 8, 8,8D,8B, 9, 9, 9 , 9,39, 8, 9,8D,C0, 9, 9
1060 DATA 39,CE,C3,BC,C6, F,37,A6 , 0,81, 5,26, C,E6, 2,C1
1070 DATA 5,27, 6,8D,7D, 0,8D,7D , 4A, 9, 9,33,5A,26,E7, 9
1080 DATA 9, D,8D,7E, 6,8C,C1,3C , 26,DA,39,CE,C3,BE,C6,10
1090 DATA 37,A6, 0,81,11,26,10,8D , 7D, 0,E6, 2,C1, 5,27, F
1100 DATA FF,7F, 0,F6,7F, 1,C4,1E , C1,1E,27, 3,8D,7D,4A, 9
1110 DATA 9,33,5A,26,8D, D,8D,5E , 8C,C1,3E,26,D1,7F,7F, 2
1120 DATA 7F,7F, 3,CE,C1,5E,C6,10 , 37,A6, 4,81, D,26,1A,8D
1130 DATA 7D,3F,E6, 2,C1, 5,26, 2 , 8D,1E,FF,7F, 0,F6,7F, 1
1140 DATA C4,1E,C1,1E,27, 3,8D,7D , 4A, 8, 8,33,5A,26,09, C
1150 DATA 8D,24,8C,C3,DE,26,CF,39 , 7C,7F, 2, 8, 8,8D,7D, 0
1160 DATA 9, 9,B6,7F, 1,84,1F,27 , 8,B6, 5,8D,7D,E,B6, D
1170 DATA 39,7C,7F, 3,20,F9,C6, 8 , 24, 1,8C,F7,7E,10,C6,20
1180 DATA 8,5A,26,FC,39,CE,D1, 0 , A6, 0,B7,7F, 4,48,8A,7F
1190 DATA 4,A7, 0, 8,8C,D4, 0,26 , EF,39, 1, 1, 1, 1, 1, 1
1200 REM __ CHARACTHR DATA _____
1210 DATA 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 , 0, 1, 2, 2,FF,FF, 0,17
1220 DATA F0,F9,10,19,FF,FF,77,F7 , 1F, 6, 1, 7, 7, 3, 1,1F
1230 DATA E4, 4,F9,E0,89,98,DC,DC , 3F,7F,FF,FF,7F,FF,7F,BF
1240 DATA FC,FE,FF,FB,FB,FB,FF,FB , 7F,BF,7F,BF,7F,BF,5F,2B
1250 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FE,FC , 1, 3, 3,73,39,39,3A,3C,3C
1260 DATA C0,20,20,20,C0,21,FF,1F , 36, 2, 3, 1, 4, 6, E, E
1270 DATA 30,20,F0,F8,78,70,E0,F9 , 0, 0, 0, 0, 7,19,38,20
1280 DATA 0, 0, 0, 0,F0,38,1C, E , 20,30,19, 7, 0, 0, 0, 0
1290 DATA E,1C,39,F0, 0, 0, 0, 0 , 0, 0, 0, 0,F3,67,CF, 3F
1300 DATA 0, 0, 0, 0,F8,FC,FE,FF , 3F,6B,C5,F2, 0, 0, 0, 0
1310 DATA FF,A8,54,A8, 0, 0, 0, 0 , 3F,4B,9F,B8,B3,B3,9F,3F
1320 DATA FC, 2,F9,1D,CD,CD,CD,1D , BE,BE,BF,BE,BE,9F,4B,3F
1330 DATA 7D,7D,7D,7D,F9, 2,FC, 0 , 3F,4B,9F,BE,BE,BC,BC,BC
1340 DATA FC, 2,F9,7D,3D,3D,3D,3D , 7F,C0,9C,BE,BE,9C,C0,7F
1350 DATA 1C, 5,FF,3D, D,1C,18,3C , 92, 0,51,1C,B9, A,28,85
1360 DATA 0,3D,24,24,24,3C,30,30 , 80,EF,9C,CF,C3,EF, 0, 0
1370 REM __ END _____
1380 POKE 0,64:BEEP:PRINT "machine data error"
1390 END : END : END : END : END : END : END : END : END : END
```

★ぼくの趣味は暖房のきいた部屋で，みかんを食べながらベーマガを読むことです。(神奈川県横浜市・**アホの代表渡辺崇裕**)……【影：そういう季節になってきたなあ。そこに彼女のひざ枕があれば最高なんだが…。】

M5(BASIC-I)用

Chip & Tap 3

チップ　アンド　タップ



岡村　克宜

STORY

チップ君とタップ君は無事迷路から脱出することができました。彼らは空を見ていました。「わーっ，流れ星だ！いいなあ，あのうち一つでもこっちに落ちてこないかなあ」と，チップ君がいいました。

ところが，流れ星がほんとうに降ってきたんです。チップ君は喜んだけれど，タップ君はこわかったんです。

遊びかた

タップ君は，<キーで左右に動き，シフトキーでジャンプしますので，タップ君をうまく操作してチップ君に星を取らせてあげましょう。

タップ君の動きは，左右，ジャンプとも慣性で動きますので，キーを押している時間によって加速度がつき，押しすぎるとなかなか止まりません。

このタップ君でチップ君を押して，落ちてくる星の下につれていきます。うまく星の下に来ると星を取ることができます。

ただし，タップ君が星に当たったり，チップ君をふみつぶしてしまうとミスになり，3回ミスするとゲーム・オーバーです。

また，500点ごとに画面上にボーナス・キャラクターがでて，それを取るとテクニックに応じたボーナスが入ります。キャラクターはランダムですが，得点はいっしょです。実はこっちのほうが本命ともいえるもので，慣性の動きが生きるのはこっちのほうだからです。

プログラム

いわゆる2本立てです。キャラクターに関しては，Chip & Tap 1，2と同じものです。

★　　★

エピローグ

チップ君は星を取ることができました。そして，その流れ星に，2度とこんなことのないように願うのでした。2人は幸せに暮らしました。とさ！

最後に

これで一応Chip & Tapシリーズは完結です。しかし，ネタがつきたときにまた復活させるかもしれないし，別の人が利用してもかまいません。そのときは作者がだれであっても，ぜひヨロシク！

★　　★　　★

Chip & Tap ストーリー

岡村克宜君のChip & Tapは1～3のシリーズでゲームの物語が展開されています。はじめて読んだ人のために，1と2のストーリーをご紹介しておきます。

Chip & Tap 1（85年8月号掲載）

クツのチップ君とタップ君は，タップダンスが大好き。いつもいっしょに，タップダンスの練習をしていました。

ところがある日，タップ君が犬にさらわれてしまったのです。チップ君はタップ君を助けにいくために，タップ君の足跡をたどっていくのでした。

CHECKER FLAG

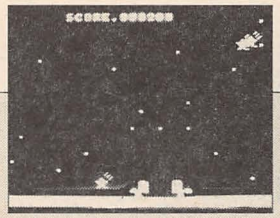
Dr.D：ついにシリーズが完結してしまったか，残念だな。

編：そうですね。常連の人は，シリーズをつくるほうがいいのではないでしょうか。

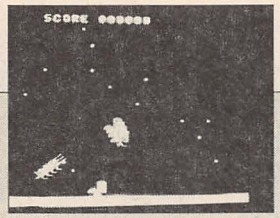
Dr.D：まったくだ，大河ＳＦゲームというのもおもしろそうだ。プログラムも，半分共用するとかすれば，データなどをいちいち入力しなおすこともないので便利だろう。

編：プログラムのできはどうですか？

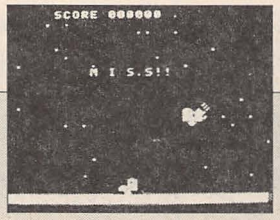
Dr.D：リストが短かくて，なんともいいにくいが，ムダの少ないよくできたプログラムといえるだろう。読者もＰＥＥＫとＶＰＥＥＫの使いかたを，よくおぼえるように。



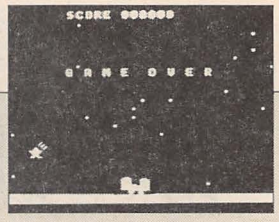
《写真1》チップ君に星を取らせてあげましょう



《写真2》チップ君の上をひとっとび！



《写真3》タップ君が星に当たるとミスです



《写真4》3回ミスをするとゲーム・オーバー

★洗たくしてしまったハガキでよければのせてください。（北海道門別町・小川秀海14才）……【編：クシャクシャのハガキが，無事もどってきたことを記念して載せましょう。影：今回だけですぞ！】

Chip & Tap 2

ところが，タップ君を助けにいったチップ君も犬につかまってしまいました。しかも，その犬は猫と同盟を結んでいたのです。

そしてチップ君を迷路のようなところに閉じ込めてしまったのです。そこでチップ君は，つぎのような話を聞きました。「この迷路はあと何分かで崩壊する。それと迷路の出口は，あんたの探しているタップとかいうヤツの足跡で開くらしい」と…。

チップ君は，必死になってタップ君の足跡を探しました。そして，やっとのことでタップ君の足跡を見つけることができたのです。

そしてChip & Tap 3へ…。



```
280 print cursor(PX,20)"  ↓←←  "
290 print cursor(PX+PV,20)"|~↓←←) ◁"
300 let SX=SX+SV:let SY=SY+3
310 if SX<8 then let SV=-SV
320 if SY<152 then goto 380
330 let RX=SX:let RY=SY:gosub 510
340 if RD<&70 then goto 140
350 print "■";:let SC=SC+1
360 if SC mod 5=0 then print cursor(rnd(31),rnd(15)+3)chr$(&
85+rnd(2))
370 goto 130
380 let KY=peek(&702B)
390 if KY<>40 and KY<>45 then goto 430
400 scod 0,12+(KY=45)
410 let VX=VX+(KY=40)-(KY=45)
420 if abs(VX)>8 then let KY=-KY+85:goto 410
430 let X=X+VX:if X>0 and X<240 then goto 450
440 let VX=-VX:let X=-(X>128)*240
450 let KY=inp(&30)and 4
460 let JP=JP+1:let VY=VY-KY/2+1
470 if abs(VY)>8 then let KY=-KY+4:goto 460
480 let Y=Y+VY:if Y>8 and Y<160 then goto 160
490 let Y=8-(Y>100)*152:let VY=0
500 let JP=0:goto 160
510 let AD=&3800+RX/8+RY/8*32+32
520 let RD=vpeek(AD):let RD=RD or vpeek(AD+1):return
530 print cursor(12,7)"M I S S!!":poke &7068,0
540 if peek(&7068)<13 then goto 540
550 let CP=CP+1:if CP<3 then goto 70
560 poke &7067,48
570 print cursor(8,7)"G A M E  O V E R"
580 if peek(&702B)<>8 or peek(&7068)<48 then goto 580
590 poke &7067,13:poke &7068,13:goto 60
600 data 21,60,08,08,07,06,05,03
610 data 02,81,18,80,18,60,0C,08
620 data 09,0A,05,60,06,06,05,03
630 data 88,1E,60,0C,05,01,03,20
640 data 8C,06,21,81,12,60,06,01
650 data 22,01,21,01,22,01,21,01
```

《リスト1》キャラクター定義のプログラム・リスト

```
10 print "■■■■"
20 for I=0 to 15:read C$
30 stchr C$ to I:next
40 restore 210:for I=&7C to &87
50 read C$:for J=1 to 3:stchr C$ to I,J
60 next J,I:mag 2
70 scod 1,0:scod 2,4
80 scol 0,13:scol 1,10:scol 2,6
90 for I=&7C to &87:read C$
100 for J=4 to 6:stchr C$ to I,J
110 next J,I
120 print tab(9)"Chip & Tap■■"
130 print tab(7)"for BASIC I & G■■■"
140 print tab(8)"now loading.■■"
150 print tab(11)"main program.■■"
160 print tab(9)"program by K.O"
170 chain
180 data 000000000000040e,1fff7f3f1f1f3b71,0020408810220408,
00e0c080000000e0
190 data 22367eebffe77f3f,0707070b11000000,00000000000000c0,
f0f8f8f8f8081020
200 data 3cffff f3f3fffffb,f5eef7fb03070703,0000000000000038,
feff7fbf80e0c080
210 data 000000000000001c,7ffffefd01070301,3cffffcfcffffffdf,
af77efdfc0e0e0c0
220 data d7d7d7d7d7d7d7d7,08183c007e00ff00,0000065fdfdf5e00,
0406060504347830
230 data 7e3c3c3c3c3c3c7e,7effc3db1866667e,ff818181 81ffebff,
08087effff7e7e18
240 data 3030303030303030,3030303030303030,3030303030303030,
3030303030303030
250 data f0f0f0f0f0f0f0f0,a0a0a0a0a0a0a0a0,5050505050505050,
e0e0e0e0e0e0e0e0
260 data 4020202020202040,4040404040404040,9095959595909090,
8080808080808080
```

《リスト2》メインのプログラム・リスト

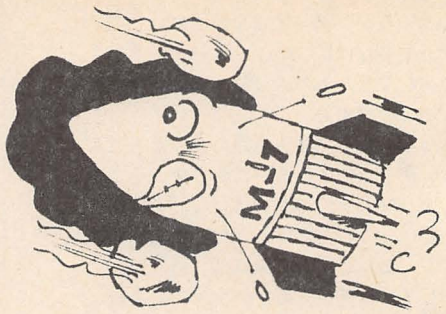
```
10 clear 256,&7FCF:poke &701A,0
20 for I=0 to 47:read D$
30 poke &7FD0+I,val("&"+D$):next
40 let AD=&7064:poke AD,&D0:poke AD+1,&7F
50 poke AD+2,&F0:poke AD+3,13:poke AD+4,13
60 let SC=0:let CP=0
70 print "■↑↑" rpt$(32,"■");
80 for I=0 to 20
90 print cursor(rnd(32),rnd(20))"."
100 next:print "■■SCORE";
110 print cursor(15,20)"|~↓←←) ◁"
120 let X=136:let Y=160:let VX=0:let VY=0
130 print cursor(14,0)right$("000"+num$(SC)+"00",6)
140 let SX=240-rnd(20):let SY=16
150 let SV=-rnd(8)
160 loc 0 to X,Y
170 loc 1 to SX,SY
180 if abs(X-SX)<16 and abs(Y-SY)<16 then goto 530
190 let RX=X:let RY=Y:gosub 510
200 if RD<&80 then goto 240
210 print cursor(X/8,Y/8+1)"  "
220 let SC=SC+JP/10:let JP=JP*2
230 goto 130
240 if RD<&70 then goto 300
250 if Y<160 then goto 530
260 let PV=sgn(VX):let PX=X/8+PV
270 if PX=0 or PX=30 then let VX=-VX:let X=16-(X>128)*208:go
to 300
```

★ファミコンのリストはどうやってだしているのですか？(山口県周東町・**教えて〜の芸夢世界15才**)……【**編**：リスト画面を写真撮影して載せてます。つなぎ合わせがたいへん。**影**：ワタシャ，リストはり浪人！】

M 5

M5(BASIC-G)用
スター・ファイト

藤倉　広



内　容

水色の自機を操作して，イン石や戦闘機，宇宙機雷などを破壊してください。

遊びかた

自機はカーソル・キーで上下左右に動き，左のシフトキーでミサイルを発射します。

敵のキャラクターは5種類あり，複合攻撃を含めると16の攻撃パターンがあり，速さ，数などのちがいで，約50面にわかれています。

最初の敵キャラクターは，ゆっくり画面の上から降りてくる簡単なものですが，そのうちに自機をめがけて飛んでくるイン石やゼビウスのブラグザカートのように爆発・分裂する分裂爆弾，さらに，これらの敵が複合で攻撃してくるなど，ともかくしつような攻撃をしかけてきます。

シューティング・ゲームに自信ある人でも，なかなか得点をあげられませんよ。反射神経の訓練と思って，とことんやってみてください。

得点は敵の種類に関係なく1機につき10点で，250点ごとに自機が増えます。

自機は最初10機あります。全部破壊されればゲーム・オーバーになります。

プログラムについて

スプライトの当たり判定にはON COINC GOSUBを使っています。

1000行からのDATAは各面のデータです。攻撃パターン，時間，速さ，数の順で51面まであります。これは自由に変えたり，追加したりできます(最後に0を入れるのを忘れないように)。

無改造で最後まで行ける人は，まずいないと思います。そこで，全面を見たいという人は40行のCOINC ONをCOINC OFFに変えてください（全部見るのに20分くらいかかります)。

《第1表》プログラムの説明

60～ 100	自機の移動
110～ 140	バックの星
150～ 180	敵の処理
190～ 230	分裂爆弾
240～ 250	イン石
260～ 270	誘導機雷
290～ 310	戦闘機
320～ 350	混合攻撃
360～ 430	攻撃衛星
440～ 500	混合攻撃
510～ 570	当たり判定
580～ 670	初期設定
680～ 790	キャラDATA
800～ 840	ゲーム開始
850～ 900	スコア加算
910～ 960	自機爆発
970～ 980	END処理
1000～1010	面データ読み
1020～1070	面データ
1090～1100	エラー処理

CHECKER FLAG

Dr.D：M5にはスプライトが当たったときに，割り込みがかかるようになっているので，複雑なゲームもBASICでつくることができるのだ。

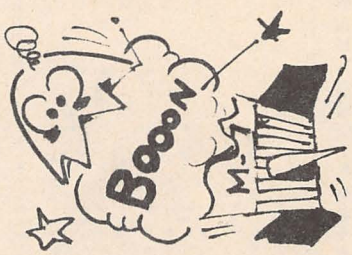
編：ムーブ命令により，スプライトを簡単に動かせますものね。動きが速くて，写真を見れば，わかるようにブレてしまっています。

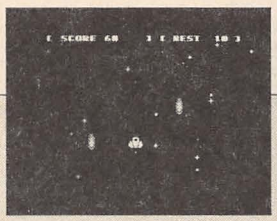
Dr.D：なるほど，そうだったのか。てっきり写真の撮りかたがへたなのかと思っていた。

編：……。

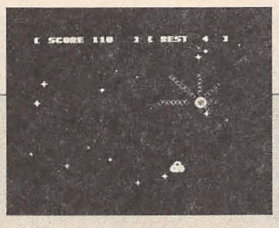
Dr.D：ところで，ON GOSUBを変わった方法で使っているが，あまり感心しない使いかただぞ。

編：またおもしろいゲームをつくってくださいね。

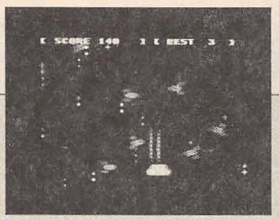




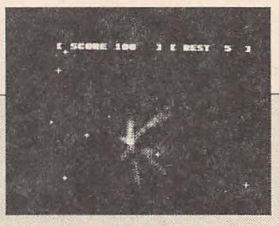
《写真1》戦闘開始。最初はまだ簡単ですが…



《写真2》分裂爆弾はよく見きわめて！



《写真3》敵戦闘機は両方向から出現します



《写真4》自機の爆発パターンも壮絶！

★矛盾シリーズ：♪飲みほせよ一気に～グラスごと～♪（東京都江戸川区・PC10才）……【編：くれぐれも実践しないように！影：グラスを飲みこむと，胃から血がでませんか？というCMは…なかったな。】

```
10 on error goSub 1090
20 goSub 580
30 goSub 800
40 coinc on
50'
60 I0=inkey$(0):X=sPrite(0,1):Y=sPrite(0,0)
70 if I0=51 then Y=16 else if I0=46 then Y=152
80 if I0=54 then X=16 else if I0=55 then X=224
90 move 0 to X,Y,1
100 if inkey(1)=4 and status(1)=0 then PlaY,"t255132o6dcc":l
oc 1 to sPrite(0,1),sPrite(0,0)-16:move 1 steP 0,-5,1
110 Print cursor(rnd(30),0);"■";chr$(rnd(23)+184);
120 for I=183 to 207 steP 8
130 if color(I)=&F0 then color I,16 else color I,color(I)+16
140 next I
150 T=T-1:if T>0 then goto 170 else goSub 1000
160 if A=1 then for I=3 to 10:erase I:scod I,8:scol I,5:next
:erase 2:scod 2,12:scol 2,2
170 on A goSub 190,240,260,290,320,330,340,350,360,440,450,4
60,470,480,490,500
180 goto 60
190 if status(2)then return else if sPrite(2,1)then goto 220
200 if rnd(1)then loc 2 to rnd(1)*240,rnd(176)else loc 2 to
rnd(240),rnd(1)*176
210 move 2 to rnd(240),rnd(176),1:return
220 for I=0 to 7:loc I+3 to sPrite(2,1)+X(I),sPrite(2,0)+Y(I
):move I+3 steP X(I)/2,Y(I)/2,SP:next
230 PlaY,,,"t255132s1h5o4cdcdcd":erase 2:return
240 I=Post(2,N+1):if I=-1 then return
250 scod I,16:scol I,10:loc I to rnd(240),0:move I steP rnd(
2)-1,4,SP:return
260 I=Post(2,N+1):if I=-1 then return else scod I,20:scol I,
13
270 loc I to rnd(240),rnd(1)*168:move I to#0,SP:return
290 I=Post(2,N+1):if I=-1 then return else scol I,6
300 if rnd(1)then scod I,28:loc I to 0,rnd(176)else scod I,3
2:loc I to 240,rnd(176)
310 move I steP s9n(9-sPrite(I,1))*3,rnd(2)-1,SP:return
320 on T mod 2+1 goSub 240,290:return
330 on T mod 2+1 goSub 240,260:return
340 on T mod 2+1 goSub 290,260:return
350 on T mod 3+1 goSub 290,260,240:return
360 I=Post(2,N+1):if I=-1 then I=rnd(N-1)+2:goto 370 else go
to 420
370 if sPrite(I,2)<>36 then return
380 X=sPrite(0,1):Y=sPrite(0,0):X1=sPrite(I,1):Y1=sPrite(I,0
)
390 if abs(X-X1)<16 then X=X1 else if abs(Y-Y1)<16 then Y=Y1
400 if abs(abs(X-X1)-abs(Y-Y1))<16 or X=X1 or Y=Y1 then move
 I steP s9n(X-X1)*4,s9n(Y-Y1)*4,1:return
410 move I steP rnd(4)-2,rnd(4)-2,4:return
420 scol I,14:scod I,36:if rnd(1)then loc I to rnd(1)*240,rn
d(176)else loc I to rnd(240),rnd(1)*176
430 goto 410
440 on T mod 2+1 goSub 240,360:return
450 on T mod 2+1 goSub 260,360:return
460 on T mod 2+1 goSub 290,360:return
470 on T mod 3+1 goSub 240,260,360:return
480 on T mod 3+1 goSub 240,290,360:return
490 on T mod 3+1 goSub 260,290,360:return
500 on T mod 4+1 goSub 260,290,360,240:return
510 coinc off:move off
520 if coinc(0,2,11)>0 then return 910
530 C=coinc(1,2,11):if C>1 then goto 860
540 move on:K=0
550 for J=2 to 11:C=coinc(J,2,11):if C>1 then erase C:K=1
560 next J:if K=0 then for i=2to11:if sPrite(i,0)<0or sPrit
e(i,1)<0then erase i:next else next
570 coinc on:move on:return
580 Print "■■■■■":restore 680:PlaY "t255","132","s7"
590 for I=&2900 to &2AEF:vPoke I,vPeek(I)or vPeek(I)/2 or vP
eek(I)/4:next
600 Print cursor(0,0);" [ SCORE 0     ] [ REST  10 ]"
610 view 0,1,31,23:console 0:dim X(7),Y(7)
620 for I=0 to 39:read A$:stchr A$ to I:next:mag 2
630 for I=184 to 191:read A$:stchr A$ to I,1:stchr A$ to I+8
,1:stchr A$ to I+16,1:next
640 restore 650:for I=0 to 7:read X(I),Y(I):next
650 data -11,0,-8,-8,0,-11,0,-8,11,0,8,8,0,11,-8,8
660 color 184,&20:color 192,&70:color 200,&A0:scod 0,0:scol
0,7:scod 1,4:scol 1,8
670 S=0:L=10:T=0:on coinc goSub 510:restore 1020:return
680 data 03070e0c0c2e6f77,f7f7f7fb7b3b0000,c0e070303074fbee,
efefefdfdedc0000
690 data 1038387c7c7c3838,101038386c440000,081c1c3e3e3e1c1c,
08081c1c36220000
700 data 0000000003070d0e,0d07030000000000,0000000080c060e0,
60c0800000000000
710 data 00030f1f3b3d7e71,7c7a363e1f0f0300,00c0f0f87c6c5ebe,
8e7ebcdcf8f0c000
720 data 0101020205050502,0101030506050301,40c0a0a0505050a0,
c0c0e050b050e0c0
730 data 000143333e16197b,e67b19163e334301,00008498f8d030bc,
cebc30d0f8988400
740 data 0000000001090503,1f03050901000000,0000000000204080,
f0804020000000000
750 data 7c827c1000070f1c,0f0708107c827c00,00000000f0fc0ef3,
0efcf00000000000
760 data 000000000f3f70cf,703f0f0000000000,3e413e0810e0f038,
f0e010083e413e00
770 data 00000060f1f1f3fff,2015081f0f070300,0000c0e0f0f0f8fe,
085020f0e0c08000
780 data 0000183c3c180000,0000001818000000,101038fe38101000,
0000001000000000
790 data 0000183c3c180000,0000001818000000,101038fe38101000,
0000001000000000
800 erase:loc 0 to 120,120
810 if A=1 then for I=3 to 10:scod I,8:scol I,5:next:scod 2,
12:scol 2,2
820 s9 3,6,8:view:Print cursor(24,0):L::view 0,1,31,23
830 Play "t160l8s1o5e4a4abo6c4o5bab4bo6cd4co5ba4abo6c4o5b4a2
","l4s1o5rede2fef2edeg+a2."
840  if Play then goto 840 else return
860 erase 1,C
870 S=S+1:if S mod 25=0 then L=L+1:Play "t255132o7cdef9acdef
9abcdef9ab":goto 890
880 Play "t255124o4cccccc"
890 view:Print cursor(8,0):S;"←0":cursor(24,0):L::view 0,1,3
1,23
900 coinc on:move on:return 60
910 X=sPrite(0,1):Y=sPrite(0,0):erase:move on:s9 2,64,0
920 for I=2 to 11:scod I,24:scol I,rnd(1)*8:next
930 for J=0 to 4:s9 3,7,15
940 for I=2 to 11:loc I to X,Y:move I steP rnd(14)-7,rnd(14)
-7,1:next I:s9 3,,0:next J
950 for J=15 to 0 steP-1:s9 3,7,J:sleeP 1.8:next J
960 L=L-1:if L=0 then erase goSub 800:goto 40
970 Print cursor(11,7);"GAME OVER":cursor(10,10);"PUSH ANY K
EY"
980 if inkey$(0)=0 then goto 980 else run
1000 read A,T,SP,N
1010 if A=0 then restore 1020:goto 1000 else return
1020 data 2,100,2,4, 3,100,2,3 ,2,100,1,3 ,1,20,1,0 ,4,200,3
,8 ,4,80,1,5 ,3,240,4,9 ,3,180,1,3 ,5,300,2,7 ,1,200,2,0
1030 data 6,350,2,7 ,2,30,1,10 ,5,300,2,5 ,15,30,2,5 ,1,300,
1,0 ,3,500,2,10 ,2,300,1,10 ,9,200,5,3 ,10,100,3,5
1040 data 3,200,1,3 ,3,500,2,10 ,16,200,2,10 ,8,300,1,10 ,15
,200,1,10 ,4,400,1,10 ,1,300,1,0 ,14,200,2,10 ,2,100,1,10
1050 data 3,200,1,10 ,1,300,2,0 ,9,200,6,10 ,1,100,1,0 ,2,10
0,1,10 ,3,100,1,10 ,4,100,1,10 ,6,100,1,10,5,100,1,10
1060 data 7,100,1,10 ,8,100,1,10 ,2,100,1,10 ,10,100,1,10 ,1
3,100,1,10 ,11,100,1,10 ,15,100,1,10 ,12,100,1,10
1070 data 14,100,1,10 ,16,100,1,10 ,2,100,2,4 ,2,100,1,4 ,2,
100,1,10 ,1,500,1,0,0,0,0,0
1090 if err=20 then resume
1100 Print "■   Err";err;"in";erl
```

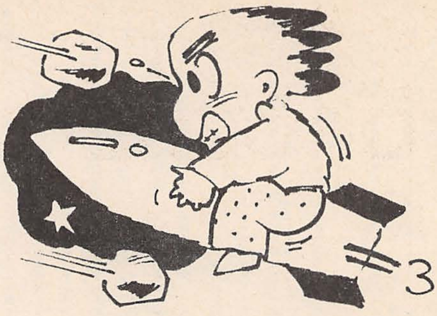
★だいたい美という字の名前の人は美しいが…はて、つく美さん、どお？(山口県宇部市・トライスター14才)…

【影：だいたい名前というのは、両親が希望的観測をもって名付けるものである。現実は……？】

MAXマシン(MINI-BASIC)用

ASTEROID
アステロイド

内気なてっちゃん



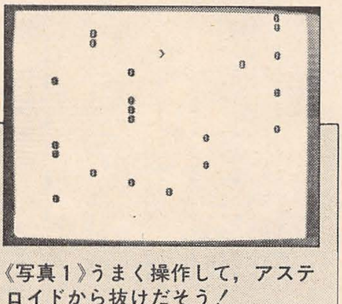
ストーリー

内気な〝てっちゃん〟は生まれてこのかた自分の住む町から一歩もでたことがありません。友だちに「てっちゃん，巣鴨のゲーム・センターに行こうよ！」と誘われても，「近くのTOCのゲーム・コーナーでいいよ」と言うほど，知らない場所に行くのをこわがる性格でした。

こんな，てっちゃんを見た神さまが，「彼の性格を何とかしなければ…」と思い，彼に雄大な宇宙を見せるため，宇宙旅行をさせることにしました。

ところが，てっちゃんの乗った宇宙船はアステロイド（小惑星）の散在する軌道に突っ込んでしまったのです。

てっちゃんは，神さまのくれたオンボロ宇宙船でアステロイド群を突破できますやら…。



《写真1》うまく操作して，アステロイドから抜けだそう！

遊びかた

〝〉〟がてっちゃんの宇宙船で，下からスクロールする〝O〟がアステロイド群です。

宇宙船は，なにせオンボロですので一定の速度で飛行することができません。そこで，アステロイドをよけるために，Zキーを押して加速します。

宇宙船は画面の左上から現れ，アステロイドをよけながら右はしに行くと再び左はしにでてくるので，うまく加速しながら突き進んでください。

ある程度の距離を進むとGIVE UPと表示され，アステロイド群を突破したことになります。

プログラムについて

Zキーは押すよりも，たたく感じで操作したほうが，うまくよけられます。それでもダメな人は3行めの+.5の値を小さくしてください。アステロイドのスクロールが遅くなります。逆に大きくすると速くなりますが，最高値は1.0ですので，これ以上は増やさないように！

CHECKER FLAG

編：短いプログラムですが，なかなか遊べますね。

Dr.D：MINI－BASICは500バイトしかメモリがないからこんなものだろう。

編：アステロイドのでかたはランダムですか？

Dr.D：そうじゃ。ただし，6行を見ればわかるとおり，横の間かくが5キャラ分に設定してあるんじゃな。

編：なるほど，考えてますね。



by Yumiko

評…想像するのは勝手ですが…(編)

ASTEROIDのプログラム・リスト

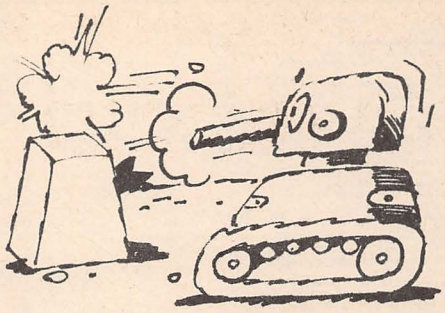
```
1 PRINT"[illegible]":Z=1304
2 IFPEEK(Z+X)<>32THEN9
3 GETA$:X=X-(A$="Z")+.5
4 IFPEEK(Z+X)<>32THEN9
5 POKEZ+X,62:FORI=0TO9:NEXT:POKEZ+X,32
6 Q=INT(RND(1)*7+1)*5
7 PRINTSPC(Q);"O":GOTO2
8 PRINT"[illegible] GIVE UP!":END
9 FORI=0TO71:POKEZ+X,I:NEXT:PRINT"SCORE=
";INT(X)
```


★全国のベーマガ読者のみんな，ここに「つぐ美ちゃんを守る会」を発足しよう！（東京都品川区・つぐ美命14才）……【つぐ美：守ってもらったらお嫁にいけなくなりますよー。影：では，結婚相談所を開いてあげよう。】

MSX用

オーダーズ ORDERS 5

丸山　祐一郎



《ある日》

ジリリリーン，ガチャ！

「はい，こちら××社オリオン座支部です。あ，これは部長。え，あ，はいはい。え，なんですって！W星のA地区の無人エネルギー供給システムあとの，ブロック・コアを，はい一破壊するんですか？　あんな，あぶなっかしいところへ私が…え，うまくいけば課長に特進！　失礼いたしました。さっそくいってまいります」。ガチャ。

K司氏は，W星がどんなところか忘れていた。そこは，実体のない生物〝スペクター〟が住みつき，ゴースト・タウンとなっていた。

《遊びかた》

まん中の白い機体があなたです。カーソル・キーで4方向に動きます。自機のむく方向にでる赤いマーカーはスコープで，その中に3種類のブロックが入ったとき，スペース・キーを押すと破壊，または変化させることができます。ブロックには，

①**ノーマル・ブロック(青)**：ただの障害物

②**ターゲット・ブロック(黄)**：10個破壊するとラウンド・クリア

③**エナジー・ブロック（一番ゴチャゴチャしたやつ)**：1回アタックするとエネルギーが10増え，ノーマル・ブロックになる

の三種類があります。

スペクターは，つぎつぎと実体を移してせまってきます。ですから実体を移している（重なっている）ブロックを破壊するとダメージをあたえることができます（エナジー・ブロックではできない)。ダメージを受けたスペクターはしばらくの間，動きませんし通過することもできます。

エネルギーが0になるか，スペクターに完全に乗り移られると1機失います。5機失うとGAME　OVERです。ターゲット・ブロックをすべて破壊すると面クリアです。

《最後に》

リストのROUND　DATAを変えると，オリジナルのステージが簡単にできます。その場合，ターゲット・ブロックは10個にしてください。数字は，0が空間，1がプレート，2がノーマル・ブロック，3がエナジー・ブロック，4がターゲット・ブロックです。

《第1表》変数表

X，Y	自機の座標
SX，SY	スコープの座標
HO	方向(スプライト・ナンバー)
MX(0～1)，MY(0～1)	スペクターの座標
F	スペクターのどちらか
MP	スペクターのスプライト・パターン
GD	その面で破壊したターゲットの数
EN	エネルギーの残り
MM(0～1)	スペクターのダメージ
RD	ステージ・パターン
AD	アタックしたブロックのキャラクター・ナンバー
RO	ラウンド数
SC	スコア
RE	自機の残り
R	ラウンド・レベル

CHECKER FLAG

Dr.D：おっ，こりゃなかなかおもしろいゲームだな。前にブロックがないときは，スコープがでないのがなかなか歯ガユイが…。

影：そこがこのゲームのおもしろさでは？

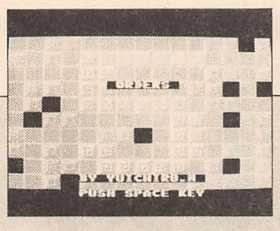
Dr.D：なかなか言うようになったな。

編：敵をブロックのある位置に誘導しておいて，すり抜けるという，パズル的な要素を持っているのがおもしろさのヒミツですね。

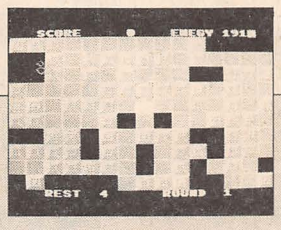
Dr.D：だからこそ，画面データにはもうひとくふうほしいところじゃ。

編：攻略のパターン化が必要なような…？

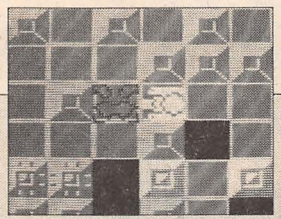
Dr.D：そういうことじゃ。改造はそのへんを重点にやってみたまえ。



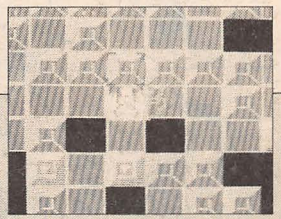
《写真1》ORDERS 5のタイトル画面



《写真2》ターゲットをつぎつぎに破壊してください



《写真3》敵にはダメージをあたえて通過！



《写真4》敵に追いつかれると1機失います

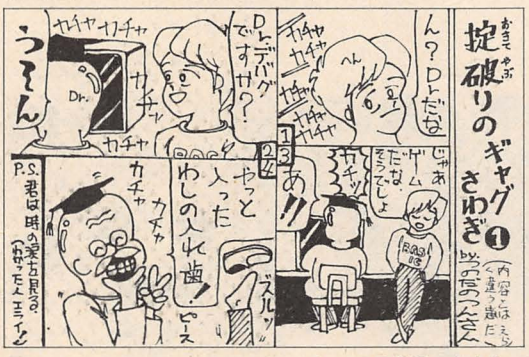
★影さん，サザエさんにでるキャラクターはいつまでも成長しませんね。(広島県呉市・**西中忠継14才**)……【影：ヨボヨボのサザエさんや，ヒゲの生えたタラちゃんがでてたら気もち悪いぜ！編：ごもっともです。】

ORDERS 5のプログラム・リスト

```
1 '85.8.3;by YUICHIRO.M
20 GOTO 800
30 '***** MAIN *****
40 IF -STRIG(0) THEN 250
50 S=STICK(0):IF S=0 THEN S=S1
60 S1=S
70 KX=-(S=3ANDX(29)+(S=7ANDX>1)
80 KY=-(S=5ANDY(20)+(S=1ANDY>2)
90 HO=-(S1>1)-(S1<5)-(S1>5)
100 SX=X+KX*2:SY=Y+KY*2
110 PUTSPRITE1,(SX*8,SY*8),8,6
120 IF FNP(SX,SY)<>97 THEN PUTSPRITE0,(X*8,Y*8),15,HO:GOTO 150
130 X=SX:Y=SY:PUTSPRITE0,(X*8,Y*8),15,HO
140 '***** ENEGY *****
150 EN=EN-1:LOCATE24,1:PRINTUSING" ###";EN;
160 IF EN=0 THEN 520
170 '*****  SPECT MOVE *****
180 F=INT(RND(1)*2)
190 MM(F)=MM(F)-1:IF MM(F)>0 THEN 490
200 MP=-(MP=0)
210 MX(F)=MX(F)+SGN(X-MX(F)):MY(F)=MY(F)+SGN(Y-MY(F))
220 PUTSPRITE2+F,(MX(F)*8,MY(F)*8),8,4+MP
230 IF X=MX(F) AND Y=MY(F) THEN 520
240 GOTO 30
250 '***** BREAK BLOACK *****
260 AD=FNP(SX,SY):IF AD=32 THEN 150
270 ON (AD-97)/8 GOTO 290,300,310
280 GOTO 150
290 PLAY"O5L64EDC":GOTO 330
300 PLAY"O6L64CDCDCD":EN=EN+10:LOCATE SX,SY:PRINT B*(2);:GOTO 170
310 PLAY"O8L64ER64ER64ER64ER64E"
320 GD=GD+1:SC=SC+100:LOCATE 10,1:PRINT USING"######";SC;
330 IF ABS(SX-MX(0))<2 AND ABS(SY-MY(0))<2 THEN PLAY"O7L64CDE":F=0:GOSUB 470
340 IF ABS(SX-MX(1))<2 AND ABS(SY-MY(1))<2 THEN PLAY"O7L64CDE":F=1:GOSUB 470
350 LOCATE SX,SY:PRINT B*(1);
360 IF GD<10 THEN 170
370 '***** ROUND CLEAR *****
380 GOSUB 780
390 RD=RD+1:RO=RO+1
400 FOR I=EN TO 0 STEP -5
410 SC=SC+50:IF I<0 THEN I=0
420 LOCATE 10,1:PRINTUSING"######";SC
430 LOCATE 24,1:PRINTUSING" ###";I
440 BEEP:NEXT
450 CLS:GOSUB 660:GOTO 1000
460 '***** SPECT IN BLOCK *****
470 SC=SC+100:RD:LOCATE10,1:PRINTUSING"######";SC:MM(F)=20-RX3:RETURN
480 '***** SPECT DOWN *****
490 CL=8:IF MM(F)<5 THEN CL=13
500 PUTSPRITE2+F,(MX(F)*8,MY(F)*8),CL,5
510 GOTO 40
520 '***** MISS *****
530 PLAY"L1605EC04BGCD"
540 GOSUB 780:GOSUB 660
550 RE=RE-1:IF RE<0 THEN 570
560 CLS:GOTO1000
570 '***** GAME OVER *****
580 GOSUB 780
590 PLAY"S12M4L706BCAGFEL2M6D"
600 LOCATE 10, 9:PRINT"              "
610 LOCATE 10,10:PRINT"  GAME  OVER  "
620 LOCATE 10,11:PRINT"              "
630 LOCATE 10,16:PRINT" PUSH SPACE "
640 IF PLAY(0)=0 AND STRIG(0)<>0 THEN CLS:GOTO930
650 GOTO 640
660 '***** SPRITE CLS *****
670 FOR I=0 TO 3:PUTSPRITE1,(0,209):NEXT:RETURN
680 '***** STAGE *****
690 LOCATE11,10:PRINTUSING"ROUND ##";RO
700 GOSUB780:GOSUB790:CLS
710 FOR I=1 TO 10:READA$
720 LOCATE 15,I*2:PRINTB$(VAL(MID$(A$,8,1)));
730 FOR J=7 TO 1 STEP -1
740 A=VAL(MID$(A$,J,1)):B=VAL(HID$(A$,16-J,1))
750 LOCATE J*2-1,I*2:PRINT B$(A);:LOCATE 31-J*2,I*2:PRINTB$(B);
760 NEXT:NEXT:RETURN
770 '***** LOOP *****
780 FOR I=0 TO 500:NEXT:RETURN
790 '***** READY SET *****
800 SCREEN1,2,0:KEYOFF:WIDTH32:COLOR15,1,1
810 DEF FNP(SX,SY)=VPEEK(&H1800+SX+SY*32)
820 FOR I=0 TO 6:B$="":FORJ=0TO31
830 READA$:B$=B$+CHR$(VAL("&H"+A$))
840 NEXT:SPRITE$(I)=B$:NEXT
850 FOR I=776 TO 968 STEP 64
860 FOR J=I TO I+31
870 READA$:VPOKEJ,VAL("&H"+A$)
880 NEXT J,I
890 VPOKE 8204,228:VPOKE 8205,228:VPOKE 8206,228:VPOKE 8207,250
900 B$=CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31)
910 FOR I=0 TO 4:READC$,D$:B$(I)=C$+B$+D$:NEXT
920 FOR I=264 TO 751:A=PEEK(&H1BBF+I):B=A OR A*2 OR A*4:VPOKE I,B:NEXT
930 SC=0:RD=1:RE=4:RO=1:R=0
940 '***** TITLE *****
950 RESTORE1360:GOSUB710
955 LOCATE 12,8:PRINT" ORDERS "
960 LOCATE 9,22:PRINT"PUSH SPACE KEY"
970 LOCATE 8,20:PRINT" BY YUICHIRO.M "
980 IFSTRIG(0)<>-1THEN980
990 CLS
1000 '***** START *****
1010 EN=200:GD=0:MM(0)=0:MM(1)=0:S1=0
1020 IF RD>5 THEN RD=1:R=R+1:IF R>4 THEN R=4
1030 ON RD GOTO 1040,1050,1060,1070,1080
1040 RESTORE1490:GOTO1090
1050 RESTORE1600:GOTO1090
1060 RESTORE1710:GOTO1090
1070 RESTORE1820:GOTO1090
1080 RESTORE1930
```

```
1090 GOSUB 690
1100 LOCATE 4,1:PRINTUSING"SCORE ######    ENEGY ###";SC:EN
1110 LOCATE 5,22:PRINTUSING"REST ##       ROUND ##";RE:RO
1120 '
1130 X=15:Y=12:HO=0:SX=15:SY=10:MX(0)=1:MY(0)=2:MX(1)=29:MY(1)=2:MP=0
1140 PUTSPRITE0,(X*8,Y*8),15,HO
1150 PUTSPRITE1,(SX*8,SY*8),8,6
1160 PUTSPRITE2,(MX(0)*8,MY(0)*8),12,MP+4
1170 PUTSPRITE3,(MX(1)*8,MY(1)*8),12,MP+4
1180 PLAY"S8M8500L16C2C804B05CDEDC04B05D2S12M6"
1190 IF PLAY(0) THEN 1190
1200 GOTO 40
1210  ***** SPRITE DATA *****
1220 DATA 01,03,03,03,52,75,77,76,79,77,77,6F,6F,77,77,31,80,C0,C0,CC,4A,AE,EE,6
E,9E,EE,EE,F6,F6,E6,EE,8C
1230 DATA 80,7F,FF,CF,19,7E,7E,FF,FF,7E,7E,19,E7,FF,7F,00,00,F0,E8,F8,00,E0,DE,6
F,6F,DE,E0,00,F8,E8,F0,00
1240 DATA 31,77,77,6F,6F,77,77,79,76,77,75,52,33,03,03,01,8C,EE,E6,F6,F6,EE,EE,9
E,6E,EE,AE,4A,CC,C0,C0,80
1250 DATA 00,0F,17,1F,00,07,7B,F6,F6,7B,07,00,1F,17,0F,00,00,FE,FF,E3,98,7E,7E,F
F,FF,7E,7E,98,E7,FF,FE,00
1260 DATA F8,44,46,62,32,5E,A0,9E,C3,40,60,20,30,1C,06,03,1F,22,62,46,4C,7A,05,7
9,C1,03,06,04,0C,38,60,C0
1270 DATA 18,24,46,E2,32,1C,00,1E,63,C0,60,20,33,1E,04,00,18,24,62,47,4C,38,00,7
8,C6,03,06,04,CC,78,20,00
1280 DATA F0,80,80,80,00,00,00,00,00,00,00,00,80,80,80,F0,0F,01,01,01,00,00,00,0
0,00,00,00,00,01,01,01,0F
1290 '***** BLOCK DATA *****
1300 DATA FF,80,80,80,80,80,80,80,80,80,80,80,80,80,80,FF,FF,01,01,01,01,01,01,0
1,01,01,01,01,01,01,01,FF
1310 DATA FF,FF,FF,FF,FF,F9,F8,F8,F8,F8,F8,F8,F0,E0,C0,80,FF,FE,FC,F8,F0,00,20,2
0,20,20,E0,10,08,04,02,01
1320 DATA FF,FD,FD,FC,FF,FF,F9,9B,F8,FB,F8,9B,F8,F0,E2,C2,80,FF,DE,DC,F8,F0,00,A6,A
0,20,20,E6,00,00,20,20,00
1330 DATA FF,FF,FF,FF,FF,F0,F0,F3,F3,F3,F2,F0,F7,F0,E0,C0,80,FF,FE,FC,F8,00,10,D0,9
0,10,10,10,F0,00,00,00,00
1340 DATA ' ","," ",ac,bd,ik,jl,qs,rt,yC,zI
1350 '***** TITLE DATA *****
1360 DATA 1132111111122002
1370 DATA 3121444444441111
1380 DATA 1111441111112212
1390 DATA 1321441111122010
1400 DATA 1201444444412211
1410 DATA 1022111111441032
1420 DATA 3111132014411112
1430 DATA 2121441114412212
1440 DATA 0132144441201212
1450 DATA 1120211111232212
1460 '
1470 '******  ROUND DATA  *****
1480 ' ROUND 1
1490 DATA 4221111111400000
1500 DATA 0021329222121111
1510 DATA 0021212111100224
1520 DATA 2111122222221211
1530 DATA 3412221111121212
1540 DATA 2211112011142231
1550 DATA 0033041422002311
1560 DATA 2222021012202311
1570 DATA 1122321012012101
1580 DATA 0400012240011411
1590 ' ROUND 2
1600 DATA 0000004000000000
1610 DATA 0000002110000000
1620 DATA 0411112222133000
1630 DATA 4100001112222224
1640 DATA 0221301122421112
1650 DATA 0000112111240021
1660 DATA 4222101340022222
1670 DATA 4202001222222233
1680 DATA 0222222220013310
1690 DATA 0000014300111114
1700 ' ROUND 3
1710 DATA 4302212011142111
1720 DATA 0310020040011001
1730 DATA 0211411122211021
1740 DATA 0011010021022029
1750 DATA 0211011111001001
1760 DATA 0130110110211114
1770 DATA 1100111401102010
1780 DATA 2304122211111010
1790 DATA 1330012104012112
1800 DATA 0433111011112224
1810 ' ROUND 4
1820 DATA 2240023000120021
1830 DATA 2240323390214021
1840 DATA 0103122112122222
1850 DATA 0130204104214211
1860 DATA 0122231000120012
1870 DATA 0123221122210011
1880 DATA 1124431100102021
1890 DATA 0122222000221021
1900 DATA 2221022102120111
1910 DATA 4002210222121241
1920 ' ROUND 5
1930 DATA 2222432432402241
1940 DATA 1102232201101112
1950 DATA 2202201112222222
1960 DATA 1101101201103222
1970 DATA 2203202101102002
1980 DATA 1101102102224021
1990 DATA 2202202122202222
2000 DATA 3101101101101111
2010 DATA 3202201102212021
2020 DATA 2404224240243204
2030 ' おしまい♥
```

評…夜中にやったら気もちわるー！(つぐ美)



by つのだのつんさん

評…登場キャラクターの気もち悪さを一新！(編)



by IKU

★影さん，ＯＦに載るコツをお教えください。(東京都大田区・関口信尊12才)……【影：ワタシが答えるに値する高度なユーモアのあるネタだな。編：高度な知識には答えられませんので…。影：ブスッ！】

MSX用

PASE（ペース） & POLL（アンド ポール）



安田　充

STORY

ある国に，ＰＡＳＥくんとＰＯＬＬくんがいました。それは仲のいい友だちでした。

しかし，ある日ケンカをしてしまいました。でも，心の清いＰＯＬＬくんは仲直りを望んでいました…。

それから何日かがすぎた夜，ＰＯＬＬくんはある夢を見ました。神様が「ハート型のチョコレートを集めなさい。きっとあなたの願いごとがかなうことでしょう」。

PLAY

スピードと頭脳を使うゲームです。

ＰＯＬＬくんを動かして，黄色のハートをすべて取ってください。取ったハートはカベになります。そのカベにさわるとパワーが５減ります。それとＰＡＳＥくんにつかまらないでください。

また，ＰＡＳＥくんはカベを通れませんので，ハートとハートの間にＰＯＬＬくんをさそい込み，カベで囲んでしまえば動けなくすることができます。

ＰＡＳＥくんはときどき，怒りの電撃を発します。パワーを100のままで面クリアすると，ＰＯＬＬくんが１人増えます。

面は全部で15種類あって，１面ではスピードはとてものろくてＰＡＳＥくんの電撃はカベで止まります。ところが，この電撃は４面以降になるとカベを突き抜けてきます。ですから，ＰＡＳＥくんとは絶対にＸ，あるいはＹ軸上に並ばないことが賢明ですよ。

15面をクリアすると，ＰＡＳＥくんは怒りくるって，電撃など発せずに突進してきます。そして面は１面にもどりますが，スピードは最高スピードのままです。

それと，隠れテクがあります。それは２面で，ある状態にして面クリアするとあることがおきます。

改　造

面の作成は16進数でやっているので，ビットで１がカベで０が空白，データは1290行から入っています。

それと410行をＲＥＴＵＲＮにするとスピードが最初からバンバン速くなります。

最後に

僕のＨＩ－ＳＣＯＲＥは152,059で19面でした。どうがんばっても25面以上いかないと思います。



評…操るのに苦労しそう！（編）

by にゃんこ小五郎

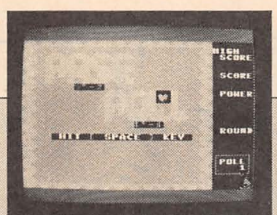
CHECKER FLAG

編：このゲームも，リアルタイムに思考型的な要素を取り入れた内容ですね。

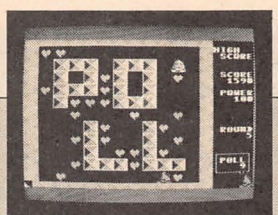
Dr.D：そうじゃな。敵の追いかけと攻撃をかわしながらクリアするには，ただ単に敏しょう性の問題だけでなく，敵の誘導，ハートを取る順番（敵を閉じ込める場所）など，瞬時に考えて判断しなければならないな。

投稿プログラムもだいぶ，いろいろな要素を取り入れたものが多くなった。いいことじゃ。

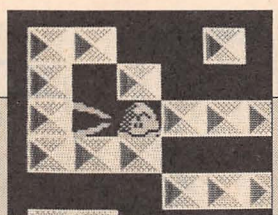
編：面進行による難易度も，単に追いかけが速くなるだけでなく，電撃がカベを抜けるような設定も，ちょっとしたことですけどゲームをおもしろくしていますね。



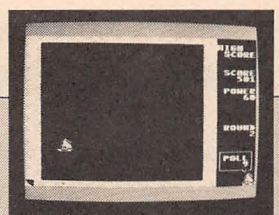
《写真１》ＰＡＳＥ＆ＰＯＬＬのタイトル画面



《写真２》ＰＯＬＬくんを動かしてハートを取ります



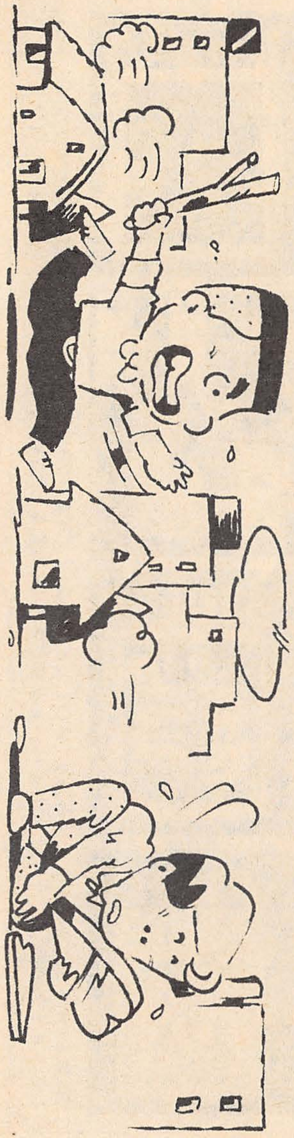
《写真３》うまくＰＡＳＥくんをとじ込めました



《写真４》クリアするとＰＯＬＬくんがピョンピョン

★僕は大きくなったら電波新聞社に入社して，影さんと仕事をするのだ。（宮城県仙台市・しいたけだよ～ブヒー　12才）……【影：その頃には編集長になってるな。編：ずっとプログラム・チェックをやってたりして…。】

```
10 GOSUB 880
20 GOTO 570
30 'MAIN●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
40 SPRITEON:PUTSPRITE1,(X*16+16,Y*16+8),9,1:PUTSPRITE2,(A*16+16,B*16+8),7,0
50 S=STICK(0)
60 IFS=1THENY1=Y:Y=Y-1:GOSUB320:GOSUB110:S=STICK(0):IFS=3ORS=5ORS=7THEN60ELSES=1
:GOTO60
70 IFS=5THENY1=Y:Y=Y+1:GOSUB320:GOSUB110:S=STICK(0):IFS=1ORS=3ORS=7THEN60ELSES=5
:GOTO70
80 IFS=3THENX1=X:X=X+1:GOSUB320:GOSUB110:S=STICK(0):IFS=1ORS=5ORS=7THEN60ELSES=3
:GOTO80
90 IFS=7THENX1=X:X=X-1:GOSUB320:GOSUB110:S=STICK(0):IFS=1ORS=3ORS=5THEN60ELSES=7
:GOTO90
100 GOTO 50
110 'PASE(テキ)●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
120 IFPA>0THEN180
130 VA=SGN(X-A):VB=SGN(Y-B)
140 IFD(A,B+VB)<>1THENIFB<>YTHENB=B+VB:GOTO160
150 BB=B-VB:IFBB<11ANDBB=>0ANDRO>10THENIFD(A,B-VB)<>1THENIFB<>YTHENB=B-VB
160 AA=A+VA:IFAA<11ANDAA=>0THENIFD(A+VA,B)<>1THENA=A+VA:GOTO180
170 AA=A-VA:IFAA<11ANDAA=>0ANDRO>3THENIFD(A-VA,B)<>1THENA=A-VA
180 PUTSPRITE2,(A*16+16,B*16+8),7+PA,0
190 PA=PA-((X=AORY=B)ANDPA=0ANDRO<16)*3+(PA>0)*1
200 IFPA=1THENGOTO220
210 RETURN
220 'デンゲキ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
230 FORF=0TO3:PP(F)=0:PX(F)=A:PY(F)=B:NEXT
240 Q=INT(RND(1)*2):PLAY"l18o5cegbbb":FORF=1TO10:FORT=0TOQ+2STEP2
250 PX(T)=PX(T)+DX(T):PY(T)=PY(T)+DY(T)
260 IFPX(T)>10ORPX(T)<0ORPY(T)>10ORPY(T)<0THEN290
270 IF(D(PX(T),PY(T))=1ANDRO<4)ORPP(T)=1THENPP(T)=1:GOTO290
280 PUTSPRITE3+T,(PX(T)*16+16,PY(T)*16+8),5,2+T
290 NEXT:NEXT:GOSUB690:GOTO210
300 'on sprite●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
310 GOSUB690:RETURN420
320 'SUB ETC●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
330 IFX<0ORX>10THENX=X1ELSEIFY>10ORY<0THENY=Y1
340 PUTSPRITE1,(X*16+16,Y*16+8),9,1
350 OND(X,Y)GOTO370,390
360 GOTO410
370 LOCATEX*2+2,Y*2+1:PRINTZ$(3):PLAY"o5c+c":D(X,Y)=0:PO=PO-5:GOSUB730
380 IFPO<1THENLOCATE6,11:PRINT"  POWER  OUT  ":GOTO420ELSE360
390 SC=SC+10:GOSUB720
400 LOCATEX*2+2,Y*2+1:PRINTZ$(0):PLAY"o6dg":D(X,Y)=1:LO=LO-1:IFLO=0THEN600
410 FORF=0TO100-LV:NEXT:RETURN
420 'MISS●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
430 SPRITEOFF:PLAY"l18o4dccfgfededccd":FORT=0TO20:FORF=2TO5:PUTSPRITE1,(X*16+16,
Y*16+8),9,F:NEXT:NEXT:GOSUB690
440 MN=MN-1:IFMN<0THEN460
450 PO=100:GOSUB730:GOSUB750:GOSUB760:GOTO30
460 'GAME OVER●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
470 LOCATE6,8:PRINT"  GAME  OVER  "
480 PLAYM$:FORF=0TO5000:NEXT
490 IFHI<SCTHENGOSUB740
500 GOTO580
510 'TITLE●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
520 FORF=1TO22:LOCATE2,F:PRINT"もめめもめもめもめもめもめもめもめもめもめも":NEXT
530 TI=6:FORF=0TO5
540 LOCATE3,F+2:PRINTTI$(F):LOCATE11,F+8:PRINTTI$(TI):TI=TI+1:NEXT
550 LOCATE4,15:PRINT" HIT [ SPACE ] KEY "
560 IFSTRIG(0)=-1THENRETURNELSE560
570 'START●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
580 MN=4:SC=0:RO=0:GOSUB750:GOSUB510
590 GOSUB720:RESTORE1290:GOTO650
600 'CLEAR●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
610 FORF=1TO22:LOCATE2,F:PRINTSPACE$(22):NEXT:GOSUB690:X=X*16+16:Y=Y*16+8:YY=-5
620 IFPO=5ANDRO=2THENFORF=0TO20:FORFF=2TO15:PUTSPRITE1,(X,Y),FF,1:NEXTFF,F:MN=10
:GOSUB750
621 IFPO=100ORRO>15THENSC=SC+5000:MN=MN+1:GOSUB750:PLAYM$,M5$:LOCATE4,5:PRINT"BO
NUS 5000  POLL 1"
630 FORF=XTO-16STEP-1:YY=YY+(YY=4)*9:YY=YY+1:Y=Y+YY:PUTSPRITE1,(F,Y),9,1:NEXT
640 FORF=0TOPO:GOSUB730:BEEP:SC=SC+RO*RO:GOSUB720:PO=PO-1:NEXT:PLAY"o6l64cfb"
650 PO=100:GOSUB730:RO=RO+1:LV=RO*10:PA=0
660 FORF=0TO10:READS$(F):IFS$(F)="0"THENF=10:NEXT:RESTORE1290:GOTO660ELSENEXT:RE
ADSX,SY,SA,SB:GOSUB760
670 PLAYM5$,M6$
680 IFPLAY(0)THEN680ELSE30
690 'CLS SPRITE●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
700 FORF=0TO6:PUTSPRITEF,(0,209):NEXT:RETURN
710 'SCORE ETC●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
720 LOCATE26,6:PRINTUSING"######";SC:RETURN
730 LOCATE26,9:PRINTUSING"######";PO:RETURN
740 HI=SC:LOCATE26,3:PRINTUSING"######";HI:RETURN
750 LOCATE27,20:PRINTUSING"####";MN::RETURN
760 'SCREEN●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
770 FORF=1TO22:LOCATE2,F:PRINTSPACE$(22):NEXT
780 LOCATE28,15:PRINTUSING"####";RO
790 LO=0:FORFY=0TO10:A$=S$(FY):IFA$="0"THENRESTORE1290:FY=10:NEXT:GOTO770
800 A$=RIGHT$("00000000000"+BIN$(VAL("&h"+A$)),12)
810 FORF=1TO11:A=VAL(MID$(A$,F,1))
820 ON A GOTO 830:ONINT(RND(1)*5)GOTO840:D(F-1,FY)=0:NEXT:GOTO850
830 LOCATEF*2,1+FY*2:PRINTZ$(0):D(F-1,FY)=1:NEXT:GOTO850
840 LOCATEF*2,1+FY*2:PRINTZ$(1):D(F-1,FY)=2:LO=LO+1:NEXT
850 NEXT
860 X=SX:Y=SY:A=SA:B=SB:X1=X:Y1=Y
870 RETURN
880 'RUN●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
890 ONSPRITEGOSUB300
900 SCREEN1,2:WIDTH32:KEYOFF:COLOR7,1,2:DIMS$(10),Z$(3),TI$(11),D(10,10),PX(3),P
Y(3),DX(3),DY(3),PP(3)
904 FORF=384TO727:FORFF=0TO1:VPOKEF,VPEEK(F)ORVPEEK(F)/2:NEXTFF,F
910 FORF=0TO5:A$="":FORT=0TO31:READB$
920 A$=A$+CHR$(VAL("&H"+B$)):NEXT:SPRITE$(F)=A$:NEXT
930 FORT=0TO3:READQ:Q=8*Q:FORF=QTOQ+31:READW$:VPOKEF,VAL("&H"+W$):NEXT:NEXT
940 FORT=24TO30STEP2:READC1,C2:VPOKE&H2000+T,C1*16+C2:NEXT
950 TI=6:FORF=0TO5:READTI$(F),TI$(TI):TI=TI+1:NEXT
960 FORF=0TO3:READDX(F),DY(F):NEXT
970 Z$=CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31)
980 Z$(0)="ダツ"+Z$+"ネテ":Z$(1)="ミノ"+Z$+"ムモ"
990 Z$(2)="たて"+Z$+"ちつ":Z$(3)="  "+Z$+"  "
1000 FORF=0TO25STEP2:VPOKE6144+F,224:VPOKE6145+F,226:VPOKE6880+F,225:VPOKE6881+F
,227:NEXT
1010 FORF=1TO21STEP2:LOCATE0,F:PRINTZ$(2):LOCATE24,F:PRINTZ$(2):NEXT
1020 FORF=0TO8:READFY,A$:LOCATE26,FY:PRINTA$:NEXT
1030 PUTSPRITE7,(240,175),9,1
1040 M$="l24o6bagagfgfefededcdco5bAGFEDC"
1050 M5$="s8m2700L14o4cegbo5dfao6cscccceeebbb"
1060 M6$="s8m27005L4o4cdefgo6l64abbacdefgo7c"
1070 RETURN
1080 DATA03,05,0B,17,0B,15,2A,16,2F,55,2D,57,8F,F7,F8,7F,C0,E0,F0,F8,B8,5C,EC,FC
,FE,7E,7E,FE,E1,DF,3D,FE
1090 DATA03,05,0B,17,0B,17,2B,17,2F,57,2D,55,8F,F7,F8,7F,C0,D0,B8,D4,EE,F4,F8,FC
,FE,FE,7E,7E,E1,DF,3D,FE
1100 DATAE0,E0,F0,F0,70,30,38,38,18,1C,0E,06,06,02,00,00,07,07,0F,0F,0E,0C,1C,1C
,18,38,70,60,60,40,00,00
1110 DATA00,00,00,03,07,1E,3C,00,00,3C,1E,07,03,00,00,00,0F,1F,FF,FC,C0,00,00,00
,00,00,00,C0,FC,FF,1F,0F
1120 DATA00,00,02,06,06,0E,1C,18,38,38,30,70,F0,F0,E0,E0,00,00,40,60,60,70,38,18
,1C,1C,0C,0E,0F,0F,07,07
1130 DATAF0,F8,FF,3F,03,00,00,00,00,00,00,03,3F,FF,F8,F0,00,00,00,C0,E0,78,3C,00
,00,3C,78,E0,C0,00,00,00
1140 DATA192,FF,EA,B5,9A,8D,86,83,81,80,81,82,85,8A,95,AA,FF,FF,AB,57,AF,5F,BF,7
F,FF,FF,7F,BF,5F,AF,57,AB,FF
1160 DATA208,00,00,00,00,0C,1E,3F,3F,3F,1F,1F,0F,07,03,01,00,00,00,00,00,60,F0,F
8,F8,F8,F0,F0,A0,40,80,00,00
1170 DATA224,03,0F,1F,3F,7F,7F,FF,FF,FF,FF,7F,7F,3F,1F,0F,03,C0,F0,F8,FC,FE,FE,F
F,FF,FF,FF,FE,FE,FC,F8,F0,C0
1180 DATA240,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,F8,F1,F1,F1,C1,81,C3,FF,01,02,04,08,10,20,4
0,80,80,40,20,10,08,04,02,01
1190 DATA14,6,10,1,5,4,5,4
1200 DATAたみつたみつたみつたみつ,たみつたみつみミノみもめ
1210 DATAみもみみもみみももみもも,みもみみもみみムもみめも
1220 DATAみみみみみみちみつみみみ,みみみみのみみもめみもめ
1230 DATAみ!てみみみのみみみみめ,みもてみみみみみもみみも
1240 DATAみもめみのみちみてちもみ,みもめちみてちみみちみも
1250 DATA"もめもめパース","もめもめボール"
1260 DATA0,-1,1,0,0,1,-1,0
1270 DATA1,HIGH,2," SCORE",5," SCORE",8," POWER",14," ROUND",18,┌────┐
1280 DATA19,|POLL|,20,|    21,21,└────┘
1290 DATA001,6ED,405,555,111,445,111,555,405,6ED,001, 9, 10, 0, 0:'1●●
1300 DATA001,64D,111,4E5,60D,0E1,60D,4E5,111,64D,001, 9, 5, 0, 0 :'2●●
1310 DATA001,7FD,605,505,485,445,425,415,40D,7FD,001, 7, 2, 2, 8 :'3●●
1320 DATA001,4A5,249,111,445,2E9,445,111,249,4A5,001, 7 , 1 ,3 ,1:'4●●
1330 DATA001,771,551,751,471,001,111,111,111,1DD,001, 9, 10,10, 0: 5●●
1340 DATA000,555,000,555,000,555,000,555,000,555,000,6,8,5,4      :'6●●
1350 DATA001,401,601,701,781,781,761,7F1,7F9,7FD,7FF,10, 0, 4, 6 :'7●●
1360 DATA001,7FD,401,5FD,405,3F5,405,5FD,401,7FD,001,10, 2, 1, 5 :'8●●
1370 DATA003,457,6A7,017,6A7,507,0AF,501,2A9,477,107,10, 7, 1, 0 :'9●●
1380 DATA001,7FD,405,5F5,515,555,515,5F5,405,7FD,001,10 ,10 ,2 ,2:'10●
1390 DATA001,201,601,001,001,001,001,001,001,001,001, 10, 10, 1,1:'11●
1400 DATA001,555,2A9,555,2A9,555,2A9,555,2A9,555,001, 10, 10, 0,0: 12●
1410 DATA7FF,42F,7F7,7FF,7FF,7FB,7E3,7F7,5FF,7FF,7FF, 8 , 6 ,2 ,8: 13●
1420 DATA001,001,001,631,149,089,009,411,221,141,081, 0 , 0 ,4 ,4: 14●
1430 DATA001,60D,515,2A9,151,0A1,151,2A9,515,60D,001,8,8,0 , 0, 0: 15●
```

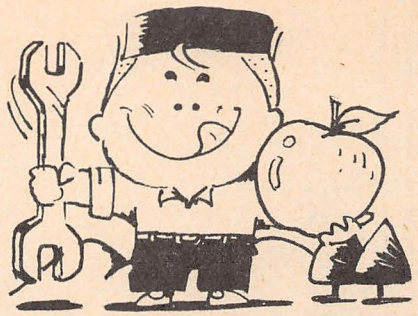



★ハングオンは無免許でも乗れる。ちなみに影さんは短足なので乗れないんだって！（愛知県名古屋市・木島日出海15才）……【編：そのかわり足でハンドル操作をする曲乗りができます。影：そんなこと，できるか!!】

MSX用

FACE（フェイス）

稲山　悟



STORY

ある日，腹のすいたＦＡＣＥ君がある館に入ってみると，そこにはたくさんのリンゴとお金が落ちていました。

そこでＦＡＣＥ君は，まず腹ごしらえをしてからお金を集めようと思ったのですが，そこはなんと，怪物の住みかでした。

遊びかた

ＦＡＣＥ君を上下左右に操作し，館にあるすべてのリンゴを取ります。つぎにお金がでますので，それを再び集めてください。全部集めると，画面の右上にドアができますので，そこからでます。これで１面クリアです。

また，画面中央のスパナを取って敵の怪物にむかって投げると，怪物はしばらくの間気絶します。気絶した怪物に触れても死ぬことはありませんし，投げたスパナを再び取ることができます。逆にいうと，このゲームはまずスパナを取らないとクリアはむずかしいということです。

ＦＡＣＥ君が３人死ぬとゲーム・オーバーです。

操作方法

カーソル・キーでＦＡＣＥ君を上下左右に動かします。

取ったスパナはスペース・キーで投げてください。リプレーもスペース・キーです。

改　造

1430～1490行の面データを改造してみてください。１行が１面ですが，１行の中の最後のデータは，その面の怪物のパターンになっているので，これも改造してみてください。

★

《第１表》プログラムの説明

90～	ＦＡＣＥ君の移動
140～	各判定
300～	スパナの移動
350～	怪物の移動
10～ 770～	画面および初期設定



FACEのプログラム・リスト

```
10 REM*********************
20 REM*  ﾌｪｲｽ  ﾌｪｲｽ  *
30 REM*********************
40 HI=0
50 RESTORE1080
60 SCREEN1,2,0:COLOR15,1:WIDTH32:KEYOFF:DEFINTA-Z:MM=1:FA=2:EE=0:SC=4:E$=0
70 Z$=CHR$(&H1F)+STRING$(2,29):N$=" ":L$=" ":Z$=Z$+STRING$(2,&H1E)+STRING$(2
,&H1D):FORI=0TO2:READA$:A=VAL("&H"+A$):N$=N$+CHR$(A):L$=L$+CHR$(A+1):Z$=Z$+
CHR$(A+2):NEXT:FORI=0TO3:READA$:A=VAL("&H"+A$):E$=E$+CHR$(A):NEXT:DEFUSR=&H
C:&H4:
80 FORI=0TO7:VPOKEI,&HF:VPOKEI+8,&HE1:VPOKEI+16,&HE1:VPOKEI+24,&H20:NEXT:
90 X=120:Y=100:XX=X:YY=Y:SX=1:SY=1:SP=0:PX=X:PY=Y:MX=X:MY=Y:MP=0:EX=X:EY=Y:
EP=0:GOSUB880:GOSUB1000:GOTO1500
100 GOSUB880
110 GOSUB880
120 X=15:Y=21:AL=29:BL=31:A=1:B=3:A$=E$:B$=E$:A$=E$+CHR$(A):B$=E$+CHR$(B):
IFA=1THENA=2:B=1ELSEA=1:B=3
130 IFS=3ANDVPEEK(&H1800+X+2+Y*32)<>192ANDVPEEK(&H1800+X-1+Y*32)<>192ANDVPEE
K(&H1800+X+1+Y*32)<>192ANDVPEEK(&H1800+X-1+(Y+1)*32)<>192ANDVPEEK(&H1800+X+
1+(Y+1)*32)<>192ANDVPEEK(&H1800+X+(Y+1)*32)<>192ANDVPEEK(&H1800+X-1+(Y-1)*3
2)<>192ANDVPEEK(&H1800+X+1+(Y-1)*32)<>192ANDVPEEK(&H1800+X+(Y-1)*32)<>192AN
D(X<>XX+2ORY<>YY)THENVPOKEMP,X:VPOKEMP+1,Y:MP=(MP+2)AND31
140 IFS=7ANDVPEEK(&H1800+X+2+Y*32)<>192ANDVPEEK(&H1800+X-1+Y*32)<>192ANDVPEE
K(&H1800+X+1+Y*32)<>192ANDVPEEK(&H1800+X-1+(Y+1)*32)<>192ANDVPEEK(&H1800+X+
1+(Y+1)*32)<>192ANDVPEEK(&H1800+X+(Y+1)*32)<>192ANDVPEEK(&H1800+X-1+(Y-1)*3
2)<>192ANDVPEEK(&H1800+X+1+(Y-1)*32)<>192AND(X<>XX+2ORY<>YY)THENVPOKEEP,X:V
POKEEP+1,Y:EP=(EP+2)AND31
150 IFS=1ANDVPEEK(&H1800+X+Y*32)=200ANDVPEEK(&H1800+X+1+Y*32)=201THENY=Y-1:G
OSUB880:GOSUB1000:GOTO1500
160 IFS=1ANDVPEEK(&H1800+X+Y*32)=200ANDVPEEK(&H1800+X+1+Y*32)=201THENY=Y-1:G
OSUB880:GOSUB1000:GOTO1500
170 IFS=5ANDVPEEK(&H1800+X+(Y+1)*32)=200ANDVPEEK(&H1800+X+1+(Y+1)*32)=201THEN
Y=Y+1:GOSUB880:GOSUB1000:GOTO1500
```

CHECKER FLAG

編：このゲームはキャラクター作りがうまいですね。

Dr.D：そう。登場するキャラクターは，すべて頭，胴体，手足がそろっていなければならないということはない。タイトルをフェイス（顔）としたように，顔だけのキャラクターであっても十分におもしろいな。キャラクターを大きくすることによってスピードをカバーするという手法もあるんじゃ。

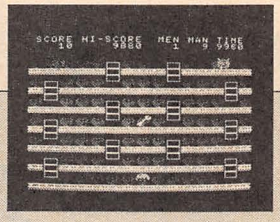
編：ただ，ちょっと面構成が単調なのでは？

Dr.D：そうじゃな。ハシゴの位置や取るものなどに，もう少しくふうを凝らしてもいいな。

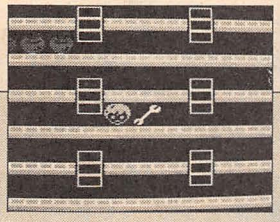
編：パズルゲームの要素を取り入れるのなんかもおもしろいですね。



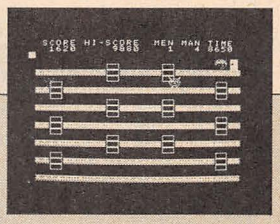
《写真１》ＦＡＣＥのキャラクター紹介



《写真２》まずはリンゴを取って腹ごしらえ



《写真３》このスパナをまず取ることがコツです

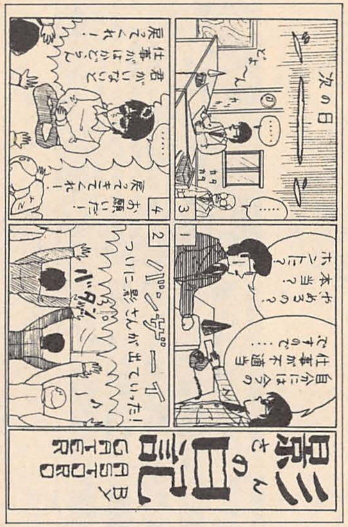


《写真４》お金を取ってドアからでると面クリア

★ニュース：編集部のつぐ美ちゃんが年増であることが，レス・アベのイラストで判明しました。くり返します…。（広島県安浦町・**幸山隆志15才**）……【影：実は年令不詳です。みなさんよりは年増でしょうが…。】

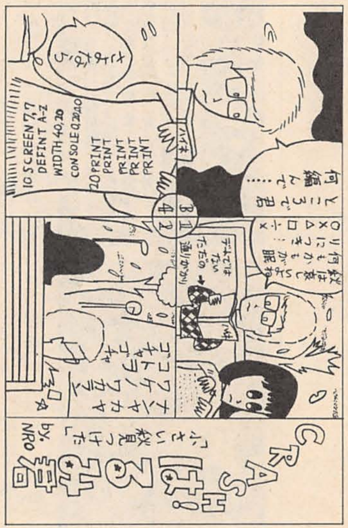
```
180 PUTSPRITE0,(X*8,Y*8),10
190 IF STRIG(0)=-1ANDBN=1ANDGH<>3THENBN=2:BH=GH:C=X:D=Y
200 IFBN=2 THEN GOSUB 330ELSEIFBN=0THEN PUTSPRITE1,(C*8,D*8),15
210   ON H(1) GOSUB380
220   ON H(2) GOSUB500
230   ON H(3) GOSUB620
240   ON H(4) GOSUB700
250 P=VPEEK(&H1800+X+Y*32)
260 IFP=208ORP=216THENES=ES-1:SC=SC+10:LOCATEX,Y:PRINTK$:PLAY"O5L64CD"
270 IFES=0THENGOSUB770
280  IFX=CANDY=DTHENBN=1:PUTSPRITE1,(-16,-16):PLAY"L64ABA"
290 IFP=224THENMN=MN+1:E=0:ES=0:GOTO1690
300  TI=TI-10:LOCATE2,1:PRINTUSING"#####";SC:LOCATE26,1:PRINTUSING"####";TI
310 IF TI=0 THEN GOTO 810
320 GOTO130
330 ON BH GOTO 340,360
340 C=C-2:IFC<1 THEN BN=0:C=1
350 PUTSPRITE1,(C*8,D*8),15:BEEP:RETURN
360 C=C+2:IFC>29 THEN BN=0:C=29
370 PUTSPRITE1,(C*8,D*8),15:BEEP:RETURN
380 IF T1<>0 THEN T1=T1-1:RETURN
390 IF B1>Y THEN400 ELSE IF B1<Y THEN 420 ELSE440
400 IF VPEEK(&H1800+A1+B1*32)=200ANDVPEEK(&H1800+A1+1+B1*32)=201THEN B1=B1-1:GOT
0450
410 A1=A1+(H1=2)-(H1=1):GOTO450
420 IF VPEEK(&H1800+A1+(B1+1)*32)=200ANDVPEEK(&H1800+A1+1+(B1+1)*32)=201THEN B1=
B1+1:GOTO450
430 A1=A1+(H1=2)-(H1=1):GOTO450
440 A1=A1+SGN(X-A1)
450 PUTSPRITE2,(A1*8,B1*8),7
460 IF A1=X AND B1=Y THEN GOTO 810
470 IF A1+1>=C ANDA1-1<=CANDB1=DANDBN=2THENT1=10:BN=0
480 IFA1<2THEN H1=1ELSE IFA1>28THENH1=2
490 RETURN
500 IF T2<>0 THENT2=T2-1:RETURN
510 IF B2>Y THEN 520 ELSEIF B2<Y THEN 540ELSE560
520 IFVPEEK(&H1800+A2+B2*32)=200ANDVPEEK(&H1800+A2+1+B2*32)=201THEN B2=B2-1:GOTO
570
530 A2=A2+(H2=2)-(H2=1):GOTO 570
540 IF VPEEK(&H1800+A2+(B2+1)*32)=200ANDVPEEK(&H1800+A2+1+(B2+1)*32)=201THENB2=B
2+1:GOTO 570
550 A2=A2+(H2=2)-(H2=1):GOTO570
560 A2=A2+SGN(X-A2)
570 PUTSPRITE3,(A2*8,B2*8),9
580 IFA2=XANDB2=YTHENGOTO 810
590 IF A2+1>=CANDA2-1<=CANDB2=DANDBN=2THENT2=10:BN=0
600 IFA2<2THEN H2=1ELSEIFA2>28THENH2=2
610 RETURN
620 IFT3<>0THENT3=T3-1:RETURN
630 IFA3+1>=CANDA3-1<=CANDB3=DANDBN=2THENT3=10:BN=0
640 IFA3+1>=XANDA3-1<=XANDB3=YTHENGOTO810
650 A3=A3-2:PUTSPRITE4,(A3*8,B3*8),4
660 IFA3+1>=XANDA3-1<=XANDB3=YTHENGOTO810
670 IFA3+1>=CANDA3-1<=CANDB3=DANDBN=2THENT3=10:BN=0
680 IFA3<3THENA3=29:B3=(INT(RND(1)*7+1))*3
690 RETURN
700 IFA5+1>=CANDA5-1<=CANDB5=DANDBN=2THENT5=10:BN=0
710 IFT5<>0THENT5=T5-1:RETURN
720 P1=-P1:IFP1=1THEN730ELSE RETURN
730 A5=A5+SGN(X-A5):B5=B5+SGN(Y-B5):PUTSPRITE6,(A5*8,B5*8),15
740 IF A5+1>=XANDA5-1<=XANDB5+1>=YAND B5-1<=YTHENGOTO810
750 IFA5+1>=CANDA5-1<=CANDB5=DANDBN=2THENT5=10:BN=0
760 RETURN
770 E=E+1:ON E GOTO 780,800
780 FORI=3TO21STEP3:FORJ=1TO29STEP2:IFVPEEK(&H1800+J+I*32)<>200ANDVPEEK(&H1800+J
+(I+1)*32)<>200THEN LOCATEJ,I:PRINTI$:BEEP:ES=ES+1
790 NEXTJ:NEXTI:RETURN
800 LOCATE29,3:PRINTJ$:ES=1:RETURN
810 REM
820 PLAY"L10O5CO4BAGFEDC"
830 IF PLAY(0)=-1THEN830
840 FA=FA-1:IF FA<>-1THENLOCATE23,1:PRINTFA:GOTO120
850 IF SC>HI THEN HI=SC
860 LOCATE10,10:PRINT"GAME OVER":LOCATE8,12:PRINT"HIT SPACE KEY"
870 IF STRIG(0)=-1THEN50 ELSE870
880 FORI=0TO7:PUTSPRITEI,(-15,-15):NEXT:CLS:IFMN=8THENRESTORE1430:MN=1
890 FORI=5TO20STEP3:READA$:READB$:AA$=RIGHT$("0000000"+BIN$(VAL("&H"+A$)),8):BB$
=RIGHT$("0000000"+BIN$(VAL("&H"+B$)),8)
900 FORJ=1TO8:AA=VAL(MID$(AA$,J,1)):IFAA=0THENLOCATEJ*2-1,I:PRINTM$ ELSE LOCATEJ
*2-1,I:PRINTL$;
910 NEXTJ
920 FORJ=9TO15:BB=VAL(MID$(BB$,J-8,1)):IFBB=0THENLOCATEJ*2-1,I:PRINTM$ ELSE LOCA
TEJ*2-1,I:PRINTL$;
930 LOCATE1,23:PRINT"ﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀ";
940 NEXTJ
950 NEXTI
960 FORI=3TO21STEP3:FORJ=1TO29 STEP2:IFVPEEK(&H1800+J+I*32)<>200ANDVPEEK(&H1800+
J+(I+1)*32)<>200THENLOCATEJ,I:PRINTH$:BEEP:ES=ES+1
970 NEXT:NEXT
980 LOCATE2,0:PRINT"SCORE HI-SCORE  MEN MAN TIME"
990 READD$:DD$=RIGHT$("0000000"+BIN$(VAL("&H"+D$)),8):FORI=1TO4:DD=VAL(MID$(DD$,
I,1)):H(I)=DD:NEXT:LOCATE11,1:PRINTUSING"#####";HI:LOCATE19,1:PRINTMN:LOCATE23,1
:PRINTFA:PLAY"L10O4CDEFGABO5C":RETURN
1000 FORI=0TO1:A$="":FORJ=0TO31:READD$:A$=A$+CHR$(VAL("&H"+D$)):NEXT:SPRITE$(I)=
A$:NEXT
1010 FORI=2TO6STEP2:A$="":FORJ=0TO31:READD$:A$=A$+CHR$(VAL("&H"+D$)):NEXT:SPRITE
$(I)=A$:SPRITE$(I+1)=A$:NEXT
1020 FORI=&HC0*8TO&HC0*8+7:READD$:VPOKEI,VAL("&H"+D$):NEXT
1030 FORI=&HC8*8TO&HC9*8+7:READD$:VPOKEI,VAL("&H"+D$):NEXT
1040 FORI=&HD0*8TO&HD3*8+7:READD$:VPOKEI,VAL("&H"+D$):NEXT
1050 FORI=&HD8*8TO&HDB*8+7:READD$:VPOKEI,VAL("&H"+D$):NEXT
1060 FORI=&HE0*8TO&HE3*8+7:READD$:VPOKEI,VAL("&H"+D$):NEXT
1070 REM
1080 DATA 0F,3B,77,7F,FF,BE,E4,C1
1090 DATA 4C,4C,20,13,0C,03,00,00
1100 DATA E0,F8,FC,FC,FE,EE,CE,06
1110 DATA 64,64,08,90,60,80,00,00
1120 DATA 00,00,00,00,00,00,00,01
1130 DATA 03,06,3C,6C,4C,18,00,00
1140 DATA 00,1C,39,33,3F,7E,C0,80
1150 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
1160 DATA 80,40,60,37,08,32,46,5D
1170 DATA 51,43,28,24,17,08,0C,03
1180 DATA 02,04,0C,D8,20,98,E4,34
1190 DATA 14,84,28,48,D0,20,60,80
1200 DATA 00,07,1F,3F,37,6B,6B,77
1210 DATA 7F,6E,44,51,5B,7F,6E,C4
1220 DATA 00,C0,F0,F8,D8,AC,AC,DC
1230 DATA FC,EC,44,14,B4,FC,EC,46
1240 DATA 01,07,0F,1D,1D,1F,9F,6E
1250 DATA 07,03,19,65,82,60,10,60
1260 DATA C0,F0,F8,DC,DC,FC,FC,38
1270 DATA F8,F6,E1,E0,00,00,00,00
1280 DATA 00,EF,EF,EF,00,FF,FF,FF
1290 DATA 7F,40,40,40,40,40,40,7F
1300 DATA FE,02,02,02,02,02,02,FE
1310 DATA 00,00,00,00,00,1C,3F,7B
1320 DATA 7C,7F,7F,3F,3F,1F,0F,03
1330 DATA 00,40,30,40,80,B8,FC,EE
1340 DATA 1E,FE,FE,EC,EC,98,F0,C0
1350 DATA 09,0F,07,03,03,07,06,0C
1360 DATA 1A,3A,3C,7E,7A,7C,3E,0F
1370 DATA 20,E0,C0,C0,80,C0,C0,60
1380 DATA B0,F8,78,BC,BC,7C,F8,E0
1390 DATA 00,1F,1F,1F,1F,1F,1F,19
1400 DATA 19,1F,1F,1F,1F,1F,1F,1F
1410 DATA 00,F8,F8,F8,F8,F8,F8,F8
1420 DATA F8,F8,F8,F8,F8,F8,F8,F8
1430 DATA 04,40,40,04,04,40,40,04,04,40,40,04,C0
1440 DATA 92,48,49,24,24,92,92,48,49,24,24,92,C0
1450 DATA 41,04,08,40,20,08,04,88,80,40,22,10,A0
1460 DATA 01,00,02,80,04,40,08,20,20,08,80,02,10
1470 DATA 01,00,01,04,41,00,41,04,01,00,01,00,30
1480 DATA 01,00,10,10,80,20,80,02,10,10,01,00,90
1490 DATA 80,02,10,10,02,80,02,80,10,10,80,02,B0
1500 REM
1510 LOCATE0,1
1520 PRINTTAB(5)"ﾀﾀﾀﾀ  ﾀﾀ  ﾀﾀﾀﾀ ﾀﾀﾀﾀ"
1530 PRINTTAB(5)"ﾀ    ﾀ  ﾀ ﾀ    ﾀ
1540 PRINTTAB(5)"ﾀﾀﾀﾀ ﾀﾀﾀﾀ ﾀ    ﾀﾀﾀﾀ
1550 PRINTTAB(5)"ﾀ    ﾀ  ﾀ ﾀ    ﾀ
1560 PRINTTAB(5)"ﾀ    ﾀ  ﾀ ﾀﾀﾀﾀ ﾀﾀﾀﾀ
1570 LOCATE3,8:PRINT"MONSTER ...........
1580 LOCATE3,10:PRINT"HANNYA  ...........
1590 LOCATE3,12:PRINT"GHOST   ...........
1600 LOCATE3,14: PRINT"FACE    ...........
1610 LOCATE3,16: PRINT"CSR KEY ..... MOVE"
1620 LOCATE3,18: PRINT"SPACE KEY ... THROW"
1630 PUTSPRITE4,(184,56),4:PUTSPRITE2,(184,74),7:PUTSPRITE6,(184,91),15:PUTSPRIT
E0,(184,108),10:PUTSPRITE1,(190,140),15
1640 PLAY"L4O5DEFAGFGEFGADER30EDr10","V8O2DEFAGFGEFGADEEDr10"
1650 IF PLAY(0)=-1THEN 1650
1660 LOCATE5,21:PRINT"- HIT SPACE KEY -
1670 IF STRIG(0)=-1 THEN 110
1680 GOTO 1670
1690 PLAY"164GGR20GR40GR40GGGGR20G+G+R20GGR20G+G+R20GGR40GR64GR20GGGG"
1700 IF PLAY(0)=-1THEN 1700
1710 TI=TI-100:SC=SC+100:LOCATE2,1:PRINTUSING"#####";SC:LOCATE26,1:PRINTUSING"##
##";TI:BEEP
1720 IF TI<100THENLOCATE26,1:PRINT"0000":GOTO 110 ELSE1710
```

評…もっともな話だ！(影)



by ASTORO GATER

評…ありそうでなかったマフラー(編)



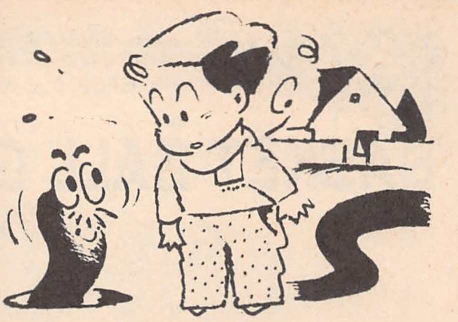
by NRO

★理科の時間に先生が「赤さびの他に何か知っている人は？」と聞いた。そしたらS君は「わさび!!」と堂々と答えた…。(埼玉県新座市・ぼくは征史だ13才)……【編：さびのきいた話ですね。影：ウーン，いまいち！】

MZ-80K/C/1200(SP-5030)用

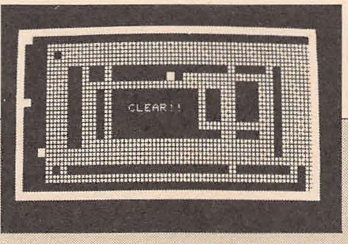
いないいないバァ〜

てつろうくん

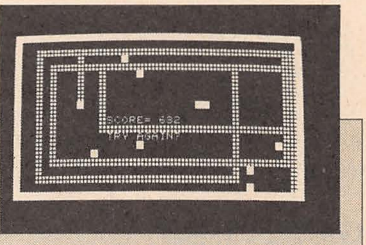


はじめに

右下の円キーだけを使う，ワンキーゲームです。画面を見ただけだと，ごくありふれた「あるけあるけゲーム」のように感じますが，実は全然ちがったゲームなのです。



《写真1》やった！　自分を見失いながらも面クリア



《写真2》2面は障害物が倍になる！むずかしい〜

遊びかた

ゲームがスタートすると，右下から右上へキャラクターが移動しはじめます。円キーを押すごとに，左へ90°ずつ方向転換するように作られているので，うまく操作してください。

外周や障害物に当たらないようにして，決められた分の地面をぬると，ラウンド・クリアです。ここで注意してほしいのは，「自分が通ったところでも，また，通れる」ということ。自分のキャラクターとぬった部分が同じなので，ヘタにぬると，自分がどこにいるのかわからなくなってしまうのです。ここが，タイトルの「いないいないバァ〜」のいわれ（？）なのです。

ラウンドが進むと，障害物も多くなるので，頭と指がパニックを起こすことうけあい。

CHECKER FLAG

影：なんだ！　このタイトルは!!　と思いながらも，いざ，ゲームをやってみると，ほんと，いないいないバァ〜で，思わず熱中！

Dr.D：どうしたんだね。影くん。わけのわからんことを言って…。

編：影さんのいうことなんか，気にしちゃいけません。それより，このゲームはどうですか？　Dr.。

Dr.D：ふむ，ただのペイント・ゲームや，トロンタイプのゲームかと思いきや，それがちがうんだ。自分の通った道も再び通れるが，自分がどこにいったかわからなくなるってのは，おもしろい。ワンキー・ゲームで，リストも短く，いいできだぞ。

影：いないいないバァ〜。おっと！

評…ほんとだったらよかったのにねー（編）



by ASTRO GATER

いないいないバァ〜のプログラム・リスト

```
1 PRINT"■■!":Z=53248:Q=5
2 S=0:FORI=53328TO54167:POKEI,67:NEXT
3 X=38:Y=21:C=4:D=0:FORI=1TO19:PRINT"■";SPC(38):NEXT
4 FORT=1TOQ:CURSORRND(1)*36+1,RND(1)*19+3:PRINT"■":NEXT
5 POKEZ+X+Y*40,255:GETA$:C=C-(A$="円"):IFC=5THENC=1
6 X=X+(C=1)-(C=3):Y=Y+(C=4)-(C=2)
7 IFPEEK(Z+X+Y*40)=67THEN12
8 IFPEEK(Z+X+Y*40)=0THENS=S+1:D=D+1
9 IFD<>400THEN5
10 CURSOR15,12:PRINT"CLEAR!!■■!":Q=Q+5
11 FORJ=0TO9:MUSIC"_BOB‾B":NEXT:GOTO3
12 CURSOR13,13:PRINT"SCORE=";S;"■■■■■■■■■■■■!TRY AGAIN?":GETA$:IFA$="N"THENEND
13 IFA$="Y"THENQ=5:PRINT"■■!":GOTO2
14 GOTO12
```

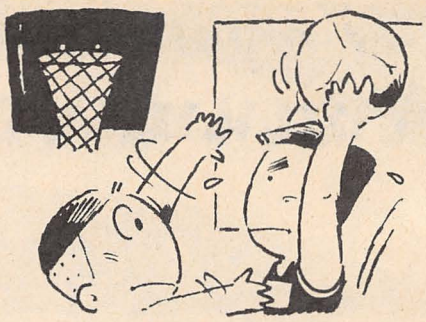
★このハガキが載ったら西本吉考君に借りた200円は無効になります。（岡山県笠岡市・**瀬納剛史14才**）……【**編**：こういうのはボツですよ。浮いた200円をくれるわけではないんだし。**影**：ためしに載せてみよう。】

MZ-700/1500(S-BASIC)用

（※1500で動かすには700用S-BASICが必要です）

BASKET BALL GAME
（バスケット　ボール　ゲーム）

吉田　拓



コンピュータと1対1のバスケット・ボール・ゲームです。

ドリブル，フェイント，カット…など，さまざまなテクニックを使って，相手からレギュラーの座を勝ち取ってください。

GAMEの内容

RUNした後，レベルを入力すると，自動的にゲームがはじまります（ちなみにレベル1が一番弱く，5が一番強い）。制限時間は5分です。左から右に攻めるのが自分で，←→で左右に動き，↑でJUMPします。また，ボールを持ってJUMPしているとき，→を押すと，その位置からボールを右側に投げることができます。これをうまく使って，右サイドのゴールにシュートしてください。

しかし，コート内には，相手もいるので，そう簡単にはゴールできません。うかうかしていると，持っているボールをカットされたり，しまいには，左サイドのゴールへ向けてシュートを決められてしまいます。

そこであなたは，↓キーを使って，相手のドリブルしているボールをカットすることができます。ところが，相手の腕がさがっているときカットすると，ハッキングの反則となり，それを3回やると1ミスです。5回ミスすると，退場（GAME　OVER）です。

また，ボールがバウンドする瞬間や，空中に飛んでいるときも，場合によってはキャッチすることができます。

相手はときどきフェイント（？）をかけたり，シュートをはずしたりするので要注意!!

なお，最初相手には，レベルに合ったハンディが与えられています。

《第1表》主な変数表

X，Y(A，B)	自分の座標
BX，BY(BA，BB)	ボールの座標
TX，TY	相手の座標
YP	ボールの向き（Y軸）
BM	ボールの向き（X軸）
BW	ボールが飛んでいるか
YY	ボールのとどく高さ
H$(H)	自分のキャラ
T$(P)	敵のキャラ
Z	ジャンプ時の向き（上，下）
NR	ハンディ

改造方法

敵のシュート率が「高い」，あるいは「低い」と思う人は，605行のBX＝INT(2＊RND(1))＋8の2を変えてください。

リストが長いと思う人は，背景や，勝ったときなどのDEMOの一部を省いてもいいです。

★　★　★

CHECKER FLAG

Dr.D：パソコンのゲームには，いろいろなスポーツ・ゲームがあるが，バスケット・ボールはなかなかないな。

編：シンプルなキー操作ですが，いろいろな動きをコントロールできますね。

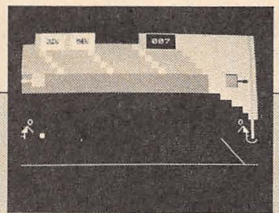
Dr.D：キャラクターは，素ぼくだが，ゲームの奥行きの深いところがいい。だが，プレイヤーの動きが一次元的（つまり直線）なのが残念だな。

編：ゲームの奥行きとは？

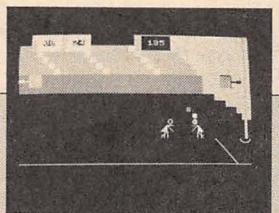
Dr.D：簡単に言うと，すぐにはあきがこないということかな。単純なゲームでも，奥行きの深さで，ゲームのおもしろさが決まってくるんだ。



《写真1》タイトル画面。レベルを入力してください



《写真2》左側が迷プレイヤー（？）のあなたです



《写真3》ボールの奪い合い。さあ，がんばれ!



《写真4》おっと，ハッキングの反則をしてしまった

★OFコーナーは，こうやって書いていくと，どんどん影さんたちが書く場所が減るんですよね。ほ〜ら，どんどん減ってくるぞ〜〜。わーい。（北海道札幌市・**讃岐祐二14才**）……**【影：くそー，腹まで減ってきた。】**

BASKET BALL GAMEのプログラム・リスト

```
5 COLOR,,7,0:CLS:TEMPO7:GOTO1000
7 DIMH$(5),T$(4)
8 POKE$3444,0
15 V=53248:X=5:Y=14:BY=15:BX=9:BW=1:YP=1:BM=1:YY=10:Q=2:T=1:Z=-1:TX=20:TY=14:K=2
:SC=0
20 H$(0)=" O    |  ":H$(1)=" O     /|  ":H$(2)=" O    
\   |) "
25 H$(3)=" O     |●  ":H$(4)=" O    ●   /|  ":H$(5)=" O    
●   J> ":K$="     "
30 T$(0)=" O     | ":T$(1)=" O      /\ "
35 T$(3)=" O     ●| ":T$(4)=" O   ●    /\ "
37 S$="     "
40 G$="         "
49 REM  WRITE SCREEN 
50 FORI=0TO39:CURSORI,21:PRINT[6,0]"‾":NEXT:CURSOR32,17:PRINT"    "
52 CURSOR2,6:PRINT"        ":CURSOR36,17:PRINTCHR$(234,224,235)
55 FORI=25TO39:FORIJ=0TO9:COLORI,IJ,5,6:NEXT:NEXT
56 IJ=32:FORJI=10TO13:FORI=IJTO39:COLORI,JI,5,6:NEXT:IJ=IJ+2:NEXT
57 FORI=0TO16:CURSOR37,I:PRINT[5,1]CHR$(252):NEXT
60 FORI=0TO29:FORIJ=7TO9:COLORI,IJ,5,2:NEXT:NEXT
62 IJ=28:FORJI=6TO2STEP-1:FORI=0TOIJ:COLORI,JI,5,1:NEXT:IJ=IJ-1:NEXT
65 FORI=2TO25STEP8:CURSORI,2:PRINT[5,5]S$:NEXT
67 IJ=0:I=0:JI=0
70 CURSOR2,0:PRINT"   00  ";RIGHT$("0"+STR$(NR),2);"  
  "
75 CURSOR19,0:PRINT"              "
90 TI$="000000"
100 REM  MAIN SUB 
120 CURSOR21,1:PRINTRIGHT$(TI$,3):IFTI$="000500"GOTO770
121 GETA$:IFJ=1GOTO450
130 ONASC(A$)-16GOSUB680,685,690,690
150 H=H+1:IFH>Q-1THENH=Q-2
180 CURSORX,Y:PRINTH$(H)
200 P=P+1:IFP=KTHENP=K-2
210 TX=TX+((BX<TX+1)-(BX>TX+1))*INT((RND(1)*L)+U)
212 IF(PEEK(V+TX+(TY+2)*40)=71)*(Q=5)GOSUB670
230 IF(K=5)*(BX=TX+1)THENT=1:BW=1:YY=4:YP=-1:BM=-1:K=2:P=0:BY=TY
250 CURSORTX,TY:PRINTT$(P)
270 GOSUB280:GOTO120
280 CURSOR33,6:PRINT[0,6]G$
299 IFT=0GOTO600
300 BA=BX:BB=BY:IFBW=1GOSUB400
350 VR=V+BX+BY*40:IF(PEEK(VR+BM)<>0)+(BX<2)THENBM=BM*-1
357 UE=PEEK(VR-40):ONUE-117GOSUB425,420
360 IFUE<>0THENYP=1
370 POKEV+BA+BB*40,0
375 BV=PEEK(VR):IFBV=60THENYP=1:BM=0:GOTO700
380 POKEVR,71:RETURN
400 IFBY=16THENYP=-1:YY=INT((16-YY)/2+YY):IFYY>14THENBW=0:RETURN
402 IFBY=YYTHENYP=1
405 BY=BY+YP:BX=BX+BM/2
408 RETURN
420 Q=5:H=2:T=0:RETURN
425 K=5:P=2:T=0:GOTO605
450 A=X:B=Y:H=Q:IFM=3THENZ=Z*-1:M=0:IFZ=-1THENJ=0:H=1:GOTO180
452 M=M+1:Y=Y+Z:IF(A$=" ")*(Q=5)THENBY=Y:BX=X+3:YY=Y-7:T=1:Q=2:YP=-1:BW=1:BM=1
455 CURSORA,B:PRINTK$:GOTO180
599 REM  ﾀｲｺｳﾆﾝ ﾉ ｼﾝﾛ 
600 IFQ=5THENBX=X+2:RETURN
602 RETURN
605 BX=INT(2*RND(1))+9:RETURN
650 CURSORX+1,Y+1:PRINT"_":UD=PEEK(V+X+2+(Y+1)*40):IFUD=71THENQ=5:K=2:P=0:H=2:BM
=1:GOTO660
655 IFUD=118GOSUB750
660 CURSORX+1,Y+1:PRINT" ":RETURN
670 IFINT(RL*RND(1))=0THENH=0:Q=2:P=2:K=5:BM=-1:GOTO605
675 RETURN
679 REM  KEY
680 IFK=5GOSUB650
682 RETURN
685 J=1:RETURN
690 X=X+ASC(A$)*-2+39:X=X+(X>31)-(X<1):RETURN
699 REM  GET SCORE 
700 CURSORX,Y:PRINTK$:Y=14:ONINT(BX/30)+1GOSUB725,735:J=0:FORI=0TO40:CURSORTX,14
:PRINTT$(0):CURSORX,14:PRINTH$(0)
705 GOSUB280:TX=TX-(TX<34):X=X+(X>0):ONINT(BX/30)+1GOSUB730,740
710 TI$=TI$:NEXT:CURSOR3,6:PRINT[5,1]"_":GOTO120
724 REM 
725 NR=NR+2:RETURN
730 CURSOR9,1:PRINTRIGHT$("0"+STR$(NR),2):CURSOR3,7:PRINT[5,2]"  ":RETURN
734 REM 
735 SC=SC+2:RETURN
740 CURSOR4,1:PRINTRIGHT$("0"+STR$(SC),2):RETURN
749 REM  GET MISS 
750 HK=HK+1:IFHK<3THENMUSIC"-D0":RETURN
751 CURSORX+1,Y:PRINTCHR$(104):MS=MS+1:CURSOR21,3:PRINT[0,1]LEFT$("LLLLL",MS)
752 KT$=TI$:FORI=0TO20:CURSOR10,12:PRINT" HAKKING!!":MUSIC"+#D2"
755 CURSOR10,12:PRINTSPC(10):MUSIC"RR":NEXT
760 IFMS<5THENMUSIC"+E2R+ER+ERRR":T=1:BW=1:YY=4:YP=-1:BM=-1:K=2:P=0:BY=TY:BX=TX:
TI$=KT$:HK=0:RETURN
765 GOTO800
769 REM  TIME OUT 
770 CURSORX,Y:PRINTK$:Y=14:CURSORX,Y:PRINTH$(H)
775 MUSIC"+E1R0+E1R0+E1R9R":FORI=1TO10:CURSOR10,12:PRINT[1,5]LEFT$("TIME OUT!!",
I):MUSIC"+BOR":NEXT:MUSIC"R9RR"
780 IFSC<NRGOTO800
785 CURSOR8,12:PRINT[6,]"CONGRATULATTIONS!!":MUSIC"+E3R+E+G6+C3+E+G+C+E+G+D+G+B+
+D+G+B+C+E+G+C+E+G+C6R0"
787 CURSOR8,18:PRINT[3,]" YOU'R WIN !!! "
790 FORI=1TO100:MUSIC"R2":CURSOR13,0:PRINT[VAL(MID$("65124",RL+1,1)),]"[ ] "
+CHR$(193,252)+"  ":MUSIC"R"
792 CURSOR14,0:PRINT[VAL(MID$("74536",RL+1,1)),]CHR$(200,17,20,193)
795 GOSUB870:NEXT:GOTO790
800 CLS:CONSOLE1,16,6,17:COLOR,,1:CLS:CONSOLE:COLOR,,0
805 FORI=7TO21:CURSORI,2:PRINT[2,]"    ";:PRINT[1,2]"  ";:PRINT[1,3]"  "
;:PRINT[1,5]"  ";
810 PRINT[7,5]"  ";:PRINT[4,]"     ":NEXT:CURSOR12,11:PRINT[1,4]"●
  (    |  /  "
815 CURSOR8,18:PRINT[4,]"YOU'R LOST....":MUSIC"+G3+E+C+G+E+C+G+E+C+A+E+D+A+E+D+A
+E+C+G+E+C+B+E+C+F+D+C+E+C5"
820 GOSUB870:GOTO820
870 CURSOR10,20:PRINT[2,]"PLAY AGAIN Y/N?"
872 GETA$:IFA$="Y"THENCLR:GOTO1400
875 IFA$="N"THENCLS:CLR:END
880 RETURN
1000 REM  ﾀｲﾄﾙ 
1005 CURSOR0,1
1007 PRINT[5,]"        ‾‾"
1009 PRINT[1,]"       XX"
1012 PRINT[3,]"       X/"
1015 PRINT[2,]"       ‾ "
1017 COLOR,,6:CURSOR0,7
1020 PRINT"  /‾‾‾\ /‾‾‾\  /\    /\    "
1025 PRINT"  |/   ||/   ||/|   |/|   "
1027 PRINT"  | O  /| O  |||   | |   "
1030 PRINT"  |    \|    |||   | |   "
1032 PRINT"  | O  || ∩ ||  ‾‾\|  ‾‾\"
1035 PRINT"  \___/ \/ \/ \___/ \___/"
1037 COLOR,,7,0
1400 CLR:CURSOR7,18:PRINT[2,]" INPUT LEVEL (1-5)? "
1410 GETA$:A=ASC(A$)-48
1450 IF(A>0)*(A<6)THENRL=5-A:U=0:L=A/10+1.5:NR=RL*4+2:CURSOR26,18:PRINTA:MUSIC"+
E1R+E":GOTO1510
1500 GOTO1410
1510 IFA>3THENL=RL*-.2+.9:U=.9
1515 CLS:GOTO7
```

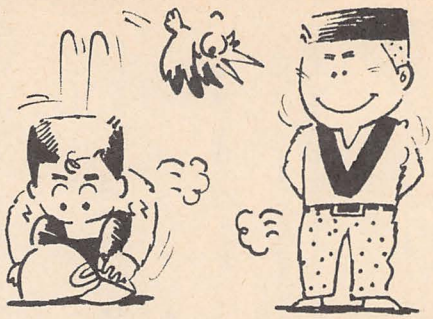
★一発バラデュークジェミニ誘導するリーブバガン。撃つと分裂するグレートオクティの目。食道から大腸まである内臓型マッスルブラッド！（千葉県山武郡・**おしりはきれい15才**）……【編：ブキミをとおりこしてます。】

MZ-700/1500(Hu-BASIC)用

（※1500で動かすには700用Hu-BASICが必要です）

OTTA（オッタ） & TOTTA（トッタ）

小幡　利顕



★ゲームの内容

ただ，トッタクン（🏃）にぼうし（🎩）を取らせるだけのゲームです。ところが…。

★遊びかた

RUNすると，タイトルを表示し，Sキーでスタートです。このとき，Eキーを押すと，エディットとなります。エディットで好きな画面を作って，データに入れてもいいでしょう。このとき，まわりは全部カベにしてください。

1がカベ，2がオッタクン，3がトッタクン，4がぼうし，5がブロック，0が何もないところです。

★操作方法

ゲームは，カーソル・キーでオッタクンとトッタクンを同時に動かしますが，トッタクンは反対に動き，さらに，なにかにぶつかるまで止まりません（ぼうしは別）。

Gキーは，ギブアップのときに押してください。タイトルにもどります。

3分以内に，全部ぼうしを取ってください。なお，オッタクン（🏃）は，ブロック（□）を押して動かせます。このブロックをうまく利用してください。

エディットのときも，カーソルをカーソル・キーで動かし，1～5でそれぞれの，キャラを表示し，0で消します。また，Cキーで画面がクリアされます。だいたいできたら，Eキーを押せば，その面でゲームができます。ただエディットで作った画面では，TIMEもないし，HI－SCOREにもなりません。また，ギブアップすると，エディットにもどります。クリアしても，もどります。

★入力方法

ところどころに，'（REM）がありますが，これのある行は入力しなくていいので，AUTOで入力できます。

●参考にした物

マイコンBASICマガジン'85年8月号のPASOPIA用「ミグとモグ」の反対に動くところ。

OTTA & TOTTAのプログラム・リスト

```
5 '------ ｶﾞﾒﾝ ------
10 H=0:DIM$(12,15),D$(12,3),O$(3),MS(12,15):FOR J=1 TO 3:FOR I=0TO12:READD$(I,J):
NEXT:NEXT
20 M=1:ED=0:S=0
30 O$(1)=CHR$(&HC1,&HD5)+"■■▲"
40 O$(2)="■■▲":O$(3)="■■▲":GOTO 980
50 O$(3)="■■▲"
60 FOR I=0TO12:FOR J=1TO16:S(I,J-1)=VAL(MID$(D$(I,M),J,1)):NEXT:NEXT
70 BO=0
75 '------ ｶﾞﾒﾝ ------
80 COLOR3:PRINTUSING "■HI-SCORE ######";H:PRINTTAB(32)"SCORE ######";S
90 FOR I=0TO 22:PRINTTAB(32)"                ":NEXT:PRINTTAB(32):"■■■■■■■■■■■■■■■■";:GOSUB 110:TIM
E$="00:00:00"
100 IF ED=0 THEN COLOR 6:LOCATE 32,12:PRINT"TIME";:GOTO 190ELSE190
110 FOR J=0TO11:FOR I=0TO15
120 ON S(I+1,J)GOSUB 140,150,160,170,180
130 NEXT:NEXT:RETURN
140 LOCATE I*2,J*2+1:PRINT"■■■■";:RETURN
150 LOCATE I*2,J*2+1:PRINT"■■▲";:DX=1:DHX=1:DY=J:DHY=J:RETURN
160 LOCATE I*2,J*2+1:PRINT"DJ■▲";:TX=1:SX(TY+1,TX)=0:RETURN
170 LOCATE I*2,J*2+1:PRINTCHR$(&HDB,&HDC);"■■";:BO=BO+1:RETURN
180 LOCATE I*2,J*2+1:PRINT"┌■■┘";:RETURN
```

CHECKER FLAG

Dr.D：またこの手のゲームか。アイデアを参考にするのはいいが，もう少し，自分なりに工夫がほしいな。

編：でも，いがいとむずかしくて，おもしろいゲームですよ。

Dr.D：プログラムのほうは，いまいちといったところかな。もう少し文字変数の使いかたを工夫してみてくれ。

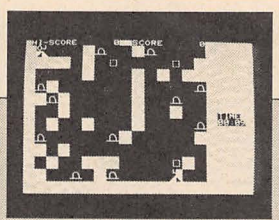
編：975行のREM文などは，入力する読者にとっては大変ありがたいですね。

Dr.D：最近のプログラムは，思いやりがあって非常によい。気くばりというわけだな。

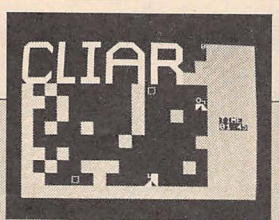
影：気くばりゲームなんていうのがあったら，遊んでみたいなー。



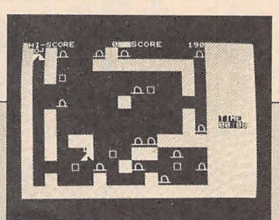
《写真1》タイトル画面。Sキーでゲーム・スタート



《写真2》1面です。オッタクンとトッタクンの物語



《写真3》やった！　スペルがちがうが，面クリアだぞ



《写真4》これは2面。ブロックの使いかたがミソ！

★**先生**：この絵の続きは宿題にする。みんないい絵を書いてこい。**生徒**：いいえ。（栃木県足利市・**飯塚伸光13才**）

……【**影**：これはうまい返事だ！**編集長**：影くんもいい仕事しろ！**影**：いいしごと。**一同**：返事になってない！】

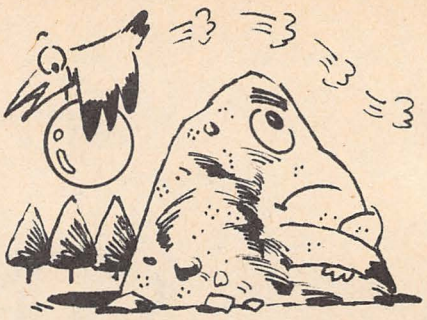
```
185 '----- ｵｯｸｸﾝ -----
190 KE$=INKEY$(0):IF KE$<>"" THEN LOCATE OX*2,OY*2+1:PRINT"  ■  ";:S(OY+1,OX)=
0
200 IF ED=0 THEN COLOR5:LOCATE 32,13:PRINTRIGHT$(TIME$,5);
210 IF TIME$="00:03:00" THEN COLOR0,7:LOCATE 15,15:PRINT"TIME OVER":COLOR7,0:FOR
 I=0 TO5000:NEXTI:GOTO 20
220 IF KE$="■" THEN OHY=OY-1:OH=1
230 IF KE$="■" THEN OHY=OY+1:OH=1
240 IF KE$="■" THEN OHX=OX-1:OH=2
250 IF KE$="■" THEN OHX=OX+1:OH=3
260 IF KE$="G" AND ED=1 THEN COLOR0,7:LOCATE 15,15:PRINT "GIVE UP!":FORI=0TO11:F
ORJ=0TO15:S(I,J)=MS(I,J):NEXT:CLS:COLOR7,0:NEXT:GOSUB110:GOTO 1200
270 IF KE$="G" THEN COLOR0,7:LOCATE 15,15:PRINT "GIVE UP!":FORI=0TO5000:NEXTI:CO
LOR7,0:IF S>H THEN H=S:GOTO 20ELSE20
280 IF S(OHY+1,OHX)=5 GOTO 480
290 IF S(OHY+1,OHX)<>0 THEN OHX=OX:OHY=OY:GOTO 310
300 OX=OHX:OY=OHY
310 COLOR5:LOCATE OX*2,OY*2+1:PRINTO$(OH):S(OY+1,OX)=2
315 '----- ﾄｯｸﾜﾝ -----
320 ON ASC(KE$)-27 GOSUB 360,390,420,450
330 IF BO=0 AND ED=1 THEN FORI=0TO11:FORJ=0TO15:S(I,J)=MS(I,J):NEXT:NEXT:CLS:GOS
UB110:GOTO 1200
340 IF BO=0 THEN 510
350 GOTO 190
360 LOCATE TX*2,TY*2+1:PRINT"  ■  ";:TX=TX-1:IF S(TY+1,TX)=4 THEN BO=BO-1:S=S+
10:S(TY+1,TX)=0
370 IF S(TY+1,TX)<>0 THEN TX=TX+1:LOCATE TX*2,TY*2+1:PRINT"┌O■◣";:RETURN
380 LOCATE TX*2,TY*2+1:PRINT"┌O■◣";:GOTO 360
390 LOCATE TX*2,TY*2+1:PRINT"  ■  ";:TX=TX+1:IF S(TY+1,TX)=4 THEN BO=BO-1:S=S+
10:S(TY+1,TX)=0
400 IF S(TY+1,TX)<>0 THEN TX=TX-1:LOCATE TX*2,TY*2+1:PRINT"O┐■◣";:RETURN
410 LOCATE TX*2,TY*2+1:PRINT"O┐■◣";:GOTO 390
420 LOCATE TX*2,TY*2+1:PRINT"  ■  ";:TY=TY+1:IF S(TY+1,TX)=4 THEN BO=BO-1:S=S+
30:S(TY+1,TX)=0
430 IF S(TY+1,TX)<>0 THEN TY=TY-1:LOCATE TX*2,TY*2+1:PRINT"()■▲";:RETURN
440 LOCATE TX*2,TY*2+1:PRINT"()■▲";:GOTO 420
450 LOCATE TX*2,TY*2+1:PRINT"  ■  ";:TY=TY-1:IF S(TY+1,TX)=4 THEN BO=BO-1:S=S+
20:S(TY+1,TX)=0
460 IF S(TY+1,TX)<>0 THEN TY=TY+1:LOCATE TX*2,TY*2+1:PRINT"()■▲";:RETURN
470 LOCATE TX*2,TY*2+1:PRINT"()■▲";:GOTO 450
475 '----- ﾌﾞﾛｯｸ -----
480 BX=OHX-OX:BY=OHY-OY
490 IF S(OHY+BY+1,OHX+BX)<>0 THEN OHX=OX:OHY=OY:GOTO 310
500 COLOR2:LOCATE(OHX+BX)*2,(OHY+BY)*2+1:PRINT"┌■└┘";S(OHY+BY+1,OHX+BX)=5:GOT
O300
501 '----- ｸﾘｱ- -----
505 '-----ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZA-
510 PRINT"■▟▀▙ ■   ■■■ ▟▀▙ ■■■▙"
520 PRINT"■ ▛   ■   ■   ■ ▞ ▚ ■  ■"
530 PRINT"■ ■   ■   ■   ■ ■ ■ ■  ■"
540 PRINT"■ ■   ■   ■■■ ■■■■■ ■■■▛"
550 PRINT"■ ■   ■   ■   ■ ■ ■ ■ ▚"
560 PRINT"■ ▙▄  ■   ■   ■ ■ ■ ■  ■"
570 PRINT"▜▀▛ ■■■■ ■■■■ ■ ■ ■  ■"
580 M=M+1:IF M=4 THEN M=1:GOTO 60 ELSE 60
581 '----- ｶﾞﾒﾝ ﾃﾞ-ﾀ- -----
585 '----ABCDEFGHIJKLMNOP
590 DATA 1111111111111111
600 DATA 1300014001400001
610 DATA 1111010500005011
620 DATA 1000010001010111
630 DATA 1410000001000041
640 DATA 1141000001004001
650 DATA 1001000001001001
660 DATA 1010010001000041
670 DATA 1400000410000011
680 DATA 1101000000000001
690 DATA 1010011100005101
700 DATA 1100401400002001
710 DATA 1111111111111111
720 DATA 1111111111111111
730 DATA 1314004140000041
740 DATA 1010001111111101
750 DATA 1015000000000101
760 DATA 1000000004500101
770 DATA 1004000010000001
780 DATA 1010000000000101
790 DATA 1010000000000141
800 DATA 1010110004411111
810 DATA 1010020501104001
820 DATA 1000504014005041
830 DATA 1010001000140001
840 DATA 1111111111111111
850 DATA 1111111111111111
860 DATA 1310000010011111
870 DATA 1000000010000411
880 DATA 1000040000001011
890 DATA 1050010101050001
900 DATA 1104005051000111
910 DATA 1100010400011101
920 DATA 1100005011000001
930 DATA 1000000100115201
940 DATA 1000000100000101
950 DATA 1000000000100001
960 DATA 1001001100100101
970 DATA 1111111111111111
971 '----- ﾀｲﾄﾙ -----
975 '------------ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZABCDEF
980 COLOR7:PRINT"■   ▟▀▙  ■■■■■ ■■■■■ ▟▀▙ "
985 '-----ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZABCDEF
990 PRINT"  ■  ■   ■   ■  ▞ ▚ "
995 '------ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZABCDEF
1000 PRINT"  ■  ■   ■   ■   ■ "
1010 PRINT"  ■  ■   ■   ■■■■■ "
1020 PRINT"  ■  ■   ■   ■   ■ "
1030 PRINT"  ▜▄▛   ■   ■   ■ "
1040 PRINT"                AND"
1045 '-----ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZABCDEFGHIJKLMNOP
1050 PRINT"  ■■■■■ ▟▀▙ ■■■■■ ■■■■■ ▟▀▙ ";
1060 PRINT"    ■   ■ ■   ■     ■   ▞ ▚ ";
1070 PRINT"    ■   ■ ■   ■     ■   ■ ■ ";
1080 PRINT"    ■   ■ ■   ■     ■   ■■■■■";
1090 PRINT"    ■   ■ ■   ■     ■   ■ ■ ";
1100 PRINT"    ■   ■ ■   ■     ■   ■ ■ ";
1110 PRINT"    ■   ▜▄▛   ■     ■   ■ ■ ";
1120 PRINTTAB(30)"[PART 1]":PRINT " OTTA KUN TOTTA KUN BUROKKU BOUSI"
1130 COLOR5:PRINT"    ■┘    O┐   ";:COLOR2:PRINT"   ┌   ";:COLOR6:PRINT" "
;CHR$(&HDB,&HDC)
1140 COLOR5:PRINT"    ◣    ◣   ";:COLOR2:PRINT"   └┘   ";:COLOR6:PRINT" ┴
┴"
1150 FORI=0TO16:COLOR3:PRINT"░■░";:NEXT
1160 COLOR7:PRINT:PRINT:PRINT"      PUSH [S](EDIT=E)"
1170 A$=INKEY$:IF A$="S" THEN 60
1180 IF A$<>"E" THEN 1170
1185 '----- ｴﾃﾞｨﾄ -----
1190 CLS
1195 '---------------------------ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZABCDEFGHIJKLMND
1200 ED=1:EX=1:EY=0:COLOR3:PRINT"■░░░░░░░░░░░░░░░░░░░░░░░░░░░░░░░░";:FOR
I=0TO15:MS(0,I)=1:NEXT
1210 FORI=0TO15:MS(12,I)=1:COLOR3:LOCATE I*2,23:PRINT"░■░";:NEXT
1220 FORI=0TO11:MS(I,0)=1:COLOR3:LOCATE 0,I*2+1:PRINT"░■░";:NEXT
1230 FORI=0TO11:MS(I,15)=1:COLOR3:LOCATE 30,I*2+1:PRINT"░■░";:NEXT
1240 LOCATE 32,2:PRINT"1=░■░"
1250 LOCATE 32,7:COLOR5:PRINT"2=■┘■◣"
1260 LOCATE 32,12:COLOR5:PRINT"3=O┘■◣"
1270 LOCATE 32,17:COLOR6:PRINT"4=";CHR$(&HDB,&HDC);"■┴┴"
1280 LOCATE 32,22:COLOR2:PRINT"5=┌■└┘"
1290 LOCATE EX*2,EY*2+1:A$=INKEY$(1)
1300 IF A$="■" AND EY>0 THEN EY=EY-1:GOTO 1290
1310 IF A$="■" AND EY<10 THEN EY=EY+1:GOTO 1290
1320 IF A$="■" AND EX<14 THEN EX=EX+1:GOTO 1290
1330 IF A$="■" AND EX>1 THEN EX=EX-1:GOTO 1290
1340 IF A$="C" THEN CLS:FOR I=0 TO 12:FOR  J=0 TO 15:MS(I,J)=0:NEXT:NEXT:GOTO 12
00
1350 IF A$="M" THEN CLS:GOTO 20
1360 IF A$="E" THEN FORI=0TO12:FORJ=0TO15:S(I,J)=MS(I,J):NEXT:NEXT:GOTO 70
1370 ON VAL(A$) GOSUB 1400,1410,1420,1430,1440
1380 IF A$="O" THEN LOCATE EX*2,EY*2+1:PRINT"  ■  ";:MS(EY+1,EX)=0
1390 GOTO 1290
1400 LOCATE EX*2,EY*2+1:COLOR3:PRINT"░■░";:MS(EY+1,EX)=1:RETURN
1410 LOCATE EX*2,EY*2+1:COLOR5:PRINT"■┘■◣";:MS(EY+1,EX)=2:RETURN
1420 LOCATE EX*2,EY*2+1:COLOR5:PRINT"O┘■◣";:MS(EY+1,EX)=3:RETURN
1430 LOCATE EX*2,EY*2+1:COLOR6:PRINTCHR$(&HDB,&HDC);"■┴┴";:MS(EY+1,EX)=4:RETUR
N
1440 LOCATE EX*2,EY*2+1:COLOR2:PRINT"┌■└┘";:MS(EY+1,EX)=5:RETURN
```




★電車の中で，ある子供がオモチャのカギで車掌室のカギをいじくっていた。そしたら，ガチャッといってドアがあいた。そのときの車掌の顔ったら…。(千葉県流山市・**佐藤義憲12才**)……【**影**：こんな顔？**編**：ギャーッ！】

MZ-1500用
移植版 ROCKER
―トリサンmk1's アルバイト―

斎藤　将之



▶STORY

アルバイトをさがす〝トリサンmk1〟の物語です。やっとありついた仕事があの有名な〝ROCKER〟。「あれなら5面まで楽勝さ！」と軽く見たのが運のツキ。

「あれ，あれ，あれ～？」

▶PLAY

カーソル・キーで4方向にトリサンmk1を動かします。あちこちにころがっているジャンケン岩をうまくつぶして，ボールをドアまで運んでください。

押した方向にある岩とジャンケンをして，勝ったらそれをつぶして進むことができます。もちろん，G＝グー，C＝チョキ，P＝パーの岩になっています。

うまくドアまでの道をきり開いて，ボールをドアのところに持っていってください。

なお，どうしても動けなくなったりしたときには，Gキーを押してください。ギブアップになり，もう一度その面をやり直します。

▶PROGRAM

10000行からは打ち込まなくてけっこうです。

PCG DATAにムダがあると思いますが，がんばって打ち込んでください。

▶END

10000～の変更LISTを10010行を見て変更してください。FLAPPYモドキが楽しめます。

オリジナル面は作るのが大変ですね。実感しました。

P.S.

PCGのPEEKアドレスがわからんっ！

さんこうにしたもん(うわーいっぱい)

ベーマガ'84年10月号～（ROCKER

シンキングラビット〝T.N.T. Bomb Bomb〟

dB Soft〝FLAPPY〟など

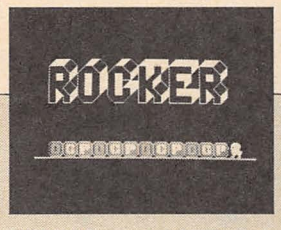
トリサンmk1's アルバイトのプログラム・リスト

```
100 MUSICINIT: PRTY2:CLR:P1=1:P2=2:P3=3:P4=4:GOSUB 8000
200   A$="I":B1$="G":B2$="C":B3$="P":C$="■":D$=" ":H$="◢"
300 ME=0:CLS3:GOSUB6000:CLS3:GOTO900
400 CURSOR 29,2:PRINTJ"K.EY ｿｳｻ."
500 CURSOR 29,5:PRINT"↑■■■■ ■■■ →■■■■"
600 FPRINTJ29,631,2J29,7J3,4
700 CURSOR 27,13:PRINTJ"■"J" ｱｯﾌﾟ■■■■■■■■ 'G' K.EY."
800 CURSOR 26,15:PRINTJ"ROUND "::RETURN
900 DIMMA(11,11),NU$(4,11)
1000 RESTORE4800
1100 FOR I=0TO11:FOR J=0TO4
1200 READ NU$(J,I):NEXTJ,I
1300 CLS3:GOSUB 400
1400 XM=0:YM=0:CURSOR31,15:PRINTJ"ME+1
1500 FOR I=0TO11:FOR J=0TO11
1600 MA(I,J)=VAL(MID$(NU$(ME,J),I+1,1))
1700 IX=1*2:IY=J*2:GOSUB 3000
1800 ONMA(I,J)GOSUB2200,2300,2400,2500,2600,2700,2800
1900 NEXTJ,I
2000 SX=X:SY=Y:GOTO3100
```

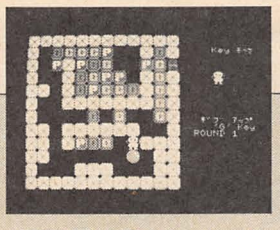
CHECKER FLAG

Dr.D：PCGデータが異常に多いが，これはパレット等を使うなどして，工夫したほうがよい。それから，今はやりのコンストラクションがついているみたいだが，コンストラクションのデータは，圧縮してほしいな。

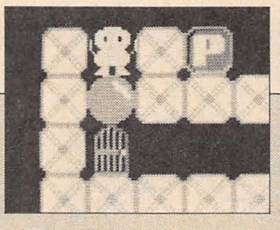
① カベを1，空白を0として面を作る。
② 作った面を2進数で圧縮する（8個のデータをひとまとめで）。
③ 作ったデータを16進数でリストに書き込む。
④ 自分や敵等，迷路データに比べ，比較的少ないものは，迷路データの後に座標データで記入。
⑤ コンストラクション・ルーチンを忘れずに残しておく。



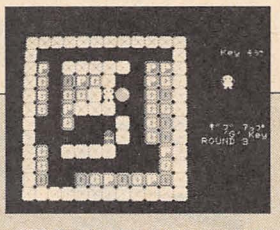
《写真1》タイトル画面。キャラクターがかわいい



《写真2》1面です。よーく考えてからはじめよー



《写真3》やりましたー。ボールをドアまで運んだぞ



《写真4》3面です。もうギブアップかな？

★最近，パソコン＝ゲーム機と思っている人がたくさんいる。僕はそういう人を許せない。自分でプログラムを作って，ベーマガに投稿しよう。（大阪府東大阪市・馬頭康夫15才）……【編：みんなの意見も聞きたいね。】

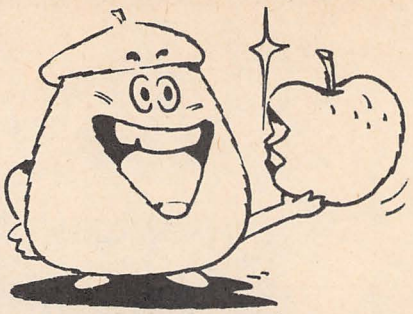
```
2100 SOUND 46,5:RETURN
2200 PRINT[0]C$;:FPRINT[IX,IY]29,30[IX,IY+1]31,32:RETURN
2300 PRINT[0]B1$;:FPRINT[IX,IY]17,18[IX,IY+1]19,20:RETURN
2400 PRINT[0]B2$;:FPRINT[IX,IY]21,22[IX,IY+1]23,24:RETURN
2500 PRINT[0]B3$;:FPRINT[IX,IY]25,26[IX,IY+1]27,28:RETURN
2600 PRINT[0]D$;:FPRINT[IX,IY]33,34[IX,IY+1]35,36:RETURN
2700 PRINT[0]H$;:FPRINT[IX,IY]37,38[IX,IY+1]39,40:RETURN
2800 X=IX:Y=IY
2900 CURSOR X,Y:PRINT[0]A$;:FPRINT[X,Y]P1,P2[X,Y+1]P3,P4
3000 CURSORIX,IY:RETURN
3100 GET K$:IFK$="" THEN3100ELSEIFK$="G"THEN1300
3200 XM=((K$="")-(K$="")):YM=((K$="")-(K$="")):SX=X+XM*2:SY=Y+YM*2:X2=X+XM*4
:Y2=Y+YM*4
3300 CH =PEEK($D000+SX+SY*40):C2=PEEK($D000+ X2+ Y2*40)
3400 IF CH=$5A OR CH=$4E THEN3100
3500 IF CH=$7 THEN IF C2=$3 OR C2=0 THEN IX=X2:IY=Y2:GOSUB 3000:GOSUB 2300:GOSUB
 4000:GOTO 3100 ELSE 3100
3600 IF CH=$3 THEN IF C2=$10 OR C2=0THEN IX=X2:IY=Y2:GOSUB 3000:GOSUB 2400: GOSU
B 4000:GOTO 3100 ELSE 3100
3700 IF CH=$10 THEN IF C2=$7 OR C2=0THEN IX=X2:IY=Y2:GOSUB 3000:GOSUB 2500:GOSUB
 4000:GOTO 3100 ELSE 3100
3800 IFCH=$5C THEN IFC2=$4ETHEN 4400 ELSEIF C2=0THENIX=X2:IY=Y2:GOSUB3000:GOSUB2
600ELSE3100
3900 GOSUB4000:GOTO3100
4000     F1=((SY=Y+2)+(SY=Y-2)*5+(SX=X+2)*9+(SX=X-2)*13)*-1: IF F1=0 THEN4300ELS
E P1=F1:GOSUB2100
4100     P2=P1+1: P3=P1+2: P4=P1+3
4200 FPRINT[X,Y]0,0[X,Y+1]0,0
4300 CURSORX,Y:PRINT" ";:X=SX :Y=SY :GOSUB 2900:RETURN
4400 MUSIC "C2DFE3G1A2B+C";"F2CDE3F1G2AB":MUSIC WAIT
4500 CURSOR26,20:PRINT[2]"OK !!";:ME=ME+1:WAIT500:PRINT"      ":IFME=5THEN46
00ELSE1300
4600 P$="T6C2R1C1DE2FED":M$="T6-BR1-B1CD2EDC":MUSIC P$;M$,M$,P$,M$
4700 GOTO 7200
4800 DATA 11111111111,11111111111,11111111111,11111111111,11111111111
4900 DATA 10233340121,11333300301,10000000001,10001110001,10000100061
5000 DATA 10414230436,10400000201,14011110441,10000500001,10110300111
5100 DATA 10012344131,10010140221,13024310431,11111111001,10010200111
5200 DATA 11012433213,11010111111,13033175032,10010000101,11131121000
5300 DATA 10011111131,11016000001,13041110033,10010000000,10000000004
5400 DATA 10000203003,11011111401,10030001032,10017000100,10000000003
5500 DATA 11011111100,12000500000,10000061032,11016000101,11111111102
5600 DATA 11014230711,10001111000,13011110004,10011111100,10000400001
5700 DATA 11000000501,10010000100,13000000003,10000000000,10131512121
5800 DATA 10001110001,10443723332,12002342342,11001111001,10000700001
5900 DATA 11111111111,11111111111,11111111111,11111111111,11111111111
6000 CURSOR0,5
6100 PRINT[5]"
6200 PRINT[5]"
6300 PRINT[5]"
6400 PRINT[5]"
6500 PRINT[5]"
6600 PRINT[5]"
6700 PRINT"":PRINT
6800 FOR I=0 TO 3:FPRINT[7+I*6,16]17,18,21,22,25,26[7+I*6,17]19,20,23,24,27,28:N
EXT :FPRINT[31,16]13,14[31,17]15,16
7000 PRINT[1]"
7100 GET K$:IF K$<>"" THEN RETURN ELSE 7100
7200 CLS3: PRINT[1]"        ﾄﾘｻﾝ.MK1 ./ ｵｼｺﾞﾄﾊ ｵﾜﾘﾏｼﾀ｡"
7210 PRINT[5]"
7220 PRINT[5]"
7230 PRINT[5]"
7240 PRINT[5]"
7250 PRINT[5]"
7260 PRINT[3]"
7270 PRINT[3]"
7280 PRINT[3]"
7290 PRINT[3]"
7300 PRINT[3]"
7310 PRINT[4]"        TRY AGAIN SPACE KEY."
7320 PRINT[4]"             END 'E' KEY.
7400 GET K$:IF K$=" "THEN 200ELSE IF K$="E"THEN END
7410 GOTO7400
```

```
8000 REM    FONT SET
8010     CLS3:INIT"CRT:I":RESTORE 8110
8020 CURSOR 10,10:PRINT[7,2]"PCG SETﾁｭｳ"
8030 REM
8040 FOR I=1 TO 40:READ A$:FONT$(2,I)=HEXCHR$(A$):NEXT
8050 REM
8060 REM
8070 REM
8080 REM
8090 REM     P C G DATAS
8100 REM  -------B-------- -------R-------- -------G--------
8110 DATA 071F3F3B3B3F1F0F 00000C0888808183 071F3F3BBBBF9E8C
8120 DATA E0F8FCDCDCFCF8F0 000030101101B1D1 E0F8FCDCDDFD7931
8130 DATA 1F3F3F3F1F000000 40000000000E1E3E 5F3F3F3F1F0E1E3E
8140 DATA F8FCFCFCF8000000 020000000070787C FAFCFCFCF870787C
8150 DATA 071F3F3F3F3F1F0F 0000000080808080 071F3F3FBFBF9F8F
8160 DATA E0F8FCFCFCFCF8F0 0000000001010101 E0F8FCFCFDFDF9F1
8170 DATA 1F3F3F3F1F000000 40010303000E1E3E 5F3F3F3F1F0E1E3E
8180 DATA F8FCFCFCF8000000 0280C0C000070787C FAFCFCFCF870787C
8190 DATA 071F3F3F3F3F1F0F 0000000000000000 071F3F3F3F3F1F0F
8200 DATA C0F0F8F8D8D8FCF8 0000006040490D19 C0F0F8F8D8D1F1E1
8210 DATA 1FFF7F7731000000 00F070682E1C383E 1FFF7F7F3F1C383E
8220 DATA F0F0C8F8F0000000 020C300000E0787C F2FCF8F8F0E0787C
8230 DATA 030F1F1F1B1B3F1F 000000060292B098 030F1F1F1B8B8F87
8240 DATA E0F8FCFCFCFCF8F0 0000000000000000 E0F8FCFCFCFCF8F0
8250 DATA 0F0F131F0F000000 40300C0000071E3E 4F3F1F1F0F071E3E
8260 DATA F8FFFEEE8C000000 000F0E1674381C7C F8FFFEFEFC381C7C
8270 DATA 3F60C08080808080 001F3F7060616161 0000000F1F1E1E1E
8280 DATA FC06030101010101 00F8FC0E068686FE 000000F0F8787800
8290 DATA 8080808080C0603F 61616160703F1F00 1E1E1E1F0F000000
8300 DATA 0101010101306FC 068686060EFCF800 F87878F8F0000000
8310 DATA 3F60C08080808080 001F3F7F7F7F7F7F 0000000F1F1E1E1E
8320 DATA FC06030101010101 00F8FCFEFEFEFEFE 000000F0F8787800
8330 DATA 8080808080C0603F 7F7F7F7F7F3F1F00 1E1E1E1F0F000000
8340 DATA 01010101010306FC FEFEFEFEFEFCF800 787878F8F0000000
8350 DATA 3F60C09F9E9E9E9E 001F3F7F7F7F7F7F 0000001F1E1E1E1E
8360 DATA FC0603F179797979 00F8FCFEFEFEFEFE 000000F0F8F8F8F8
8370 DATA 9F9E9E9E9EC0603F 7F7F7F7F7F3F1F00 1F1E1E1E1E000000
8380 DATA F1010101010306FC FEFEFEFEFEFCF800 F000000000000000
8390 DATA 3F7FFFFFFFFFFFFF 001F2F576B757A7C 001F2F576B757A7C
8400 DATA FCFEFFFFFFFFFFFF 00F8F4EAD6AE5E3E 00F8F4EAD6AE5E3E
8410 DATA FFFFFFFFFFFF7F3F 7C7A756B572F1F00 7C7A756B572F1F00
8420 DATA FFFFFFFFFFFFFEFC 3E5EAED6EAF4F800 3E5EAED6EAF4F800
8430 DATA 071F3F7F7FFFFFFF 0000000000000000 0000000000000000
8440 DATA E0F8FCFEFEFFFFFF 0000C06078180C04 0000C06078180C04
8450 DATA FFFFFF7F7F3F1F07 0000000000000000 0000000000000000
8460 DATA FFFFFFFEFEFCF8E0 0000000000000000 0000000000000000
8470 DATA 0001050515151515 030E1A3A2A2A2A2A 0000000000000000
8480 DATA 0000405050505050 C0F0B8ACACACACAC 0000000000000000
8490 DATA 1F1F151515151500 20202A2A2A2A2A3F 0000000000000000
8500 DATA E0E0505050505000 1C1CACACACACACFC 1818000000000000
8510 RETURN
10000 REM ♠♠♠♠♠♠♠♠ﾍﾝｺｳ ﾖｳ LIST ♠♠♠♠♠♠♠♠
10010 REM 2600←10020,3050←10030,3100←10040,4900-←10050-
10020 PRINT[0]D$;:FPRINT[IX,IY]33,34[IX,IY+1]35,36:BX=IX:BY=IY:RETURN
10030 IF PEEK($D000+BX+(BY+2)*40)=0 THEN CURSOR BX,BY:PRINT" ":FPRINT[BX,BY]0,0[
BX,BY+1]0,0:IY=BY+2:IX=BX:CURSOR IX,IY:GOSUB 260
10040 GET K$:GOSUB305:IFK$="" THEN310ELSEIFK$="G"THEN130
10050 DATA 11111111111,11111111111,11111111111,11111611111,11111111111
10060 DATA 100001000001,116105700001,170500000001,144200500331,105000060001
10070 DATA 107501000001,100100000001,111111111001,123301010021,100000000001
10080 DATA 111101000001,100111110001,100000000001,122001010301,100000000001
10090 DATA 100000000001,100000000001,100111111101,130001010021,111100000001
10100 DATA 100000000001,100011111111,100000000001,100001010001,104000000001
10110 DATA 100000000001,100000000001,101114111111,100001010001,133333000001
10120 DATA 100004444001,100000000001,100000000001,111111011111,141110000001
10130 DATA 101100000101,103333300201,100000000001,100000007001,100001000001
10140 DATA 100010000161,100000000001,100220200001,100000000001,124444444301
10150 DATA 100000000101,100000000001,111101110161,100001010001,100000000071
10160 DATA 11111111111,11111111111,11111111111,11111111111,11111111111
```


★僕の友人は先生に「頭がカビている」と言われて，毎日カビキラーで頭を洗っていた。（静岡県田方郡・菅沼弘志14才）……【Dr.D：そういや，昔はマヨネーズだろうがなんだろうが，洗髪ばかりしてたなー。一同：ズッコン！】

MZ-80B/2000/2200(G-RAM 1, 2)用

不老長寿の林檎



小畑　健一

★STORY

俺はある日，長寿村のじいさんにこんな話を聞いたことがある。「わしが，こんなに長生きできるのは，不老長寿のりんごを食べたからじゃよ」。

なるほど，実際このじいさんは，もう200年以上生きているという。「じいさん，俺にもそのりんごのある場所を教えてくれよ！」俺はたのんだ。

「おまえさんがかい，そりゃー，ちょっと危ないよ，なんせあそこには，番人の悪魔がいるからねェ～」じいさんが不安気に言った。

しかし，そんなこと俺にはいっこうにかまわなかった。俺は場所を聞きだし，すぐにそこへ向かったのだが…。

★操　作

画面中央下部にいるのが自分で，テンキーで動かすことができます。スペース・キーで，口の開閉ができます。これで，りんごを食べていきます。また，悪魔が投げてくるバクダンも，食べることができます。TABキーを押すと，食べた分だけのバクダンを投げることができます。

また，画面中央右部の腹メーターは，胃の消化度を示しています。メーターいっぱいになりますと，腹をこわして死んでしまいます。

さらに，その下のメーターは，バクダンのたまりぐあいを示しています。

画面は全５面あります。まあ，がんばってください。

★PROGRAM

面がたりないと言う人は，勝手に作ってください。ＤＡＴＡは10000行以降です。自分で研究してみてください。

ないしょ話だよ！

このゲームのおもしろさは，りんごを食べると，半分かけるところ。健一くんも，その点はいろいろ工夫したとのこと。また，ずっと口を開けていると，腹メーターの減りかたが速くなるということだ。

CHECKER FLAG

Dr.D：グラフィックに凝ったゲームの中で，これほどうまくキャラクターを動かしているものは，そうなかなかないぞ。

編：りんごをかじる動作がすごくかわいいですね。

Dr.D：オール・ベーシックでも，うまくプログラミングされているため，スピードが遅く感じることはない。

編：でも，敵が１匹だけですね。

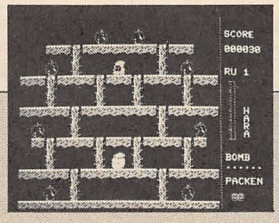
Dr.D：１匹でも，むずかしく感じられる。それがこのゲームがうまく作られていることを証明しているようなものだ。また，ステージ・パターンのデータを十分圧縮していて，入力の手間をはぶいているのもいい。

不老長寿の林檎のプログラム・リスト

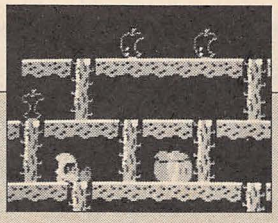
```
10 CLR:TEMPO7:DIM A$(6),B$(3),Ha(3),C$(10):C$=STRING$(CHR$(0),32)
15 CC$=STRING$(CHR$(0),8):POKE&952,0:DEF KEY(5)=PEEK&952,1667
20 FOR I=1TO6:FOR J=1TO32:READ A:A$(I)=A$(I)+CHR$(A):NEXT J,I
30 FOR I=1TO5:FOR J=1TO32:READ A:B$(I)=B$(I)+CHR$(A):NEXT J,I
40 FOR I=1TO6:FOR J=1TO32:READ A:C$(I)=C$(I)+CHR$(A):NEXT J,I
45 FOR I=7TO8:FOR J=1TO8:READ A:C$(I)=C$(I)+CHR$(A):NEXT J,I
47 Ha(1)=-1:Ha(3)=2
48 REM
50 CONSOLE,,,0:GRAPH:CLS:CURSOR0,4
60 PRINT"                    "
61 PRINT"                    "
62 PRINT"                    "
63 PRINT"                    "
64 PRINT"                    "
65 PRINT"                    "
66 PRINT"                    "
67 PRINT"                    "
68 PRINT"                    "
69 CURSOR 17,18:PRINT"P U S H":CURSOR 18,23:PRINT"K E Y"
70 POSITION 14*8,20*8:PATTERN-16,B$(3)
80 POSITION 25*8,20*8:PATTERN-16,A$(1)
90 A=INT(RND(1)*26)+65:FI=1:FOR J=1TO10:PI=PI+1
95 CURSOR14+J,21:PRINT " ";CHR$(A):POSITION25*8,20*8:PATTERN-16,A$(PI+.5)
```



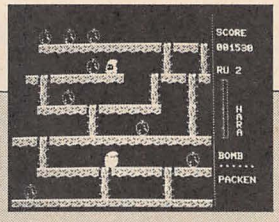
《写真１》下に流れるキーを入力してスタートです



《写真２》すべてのりんごを食べると面クリアです



《写真３》爆弾を投げつけてくる悪魔には気をつけろ



《写真４》２面です。なかなかむずかしいぞ！

★この前，50円玉を拾った。あと257,950円で，ＰＣ－8801mkⅡＳＲモデル30が買えるぞ。（徳島県麻植郡・川真田祐介14才）……【影：それは，いつになることやら。編：ほんと，影さんがお嫁さんをもらうのと同じにね。】



★ファミコン版ゼビウスで、ソルバルウを20機以上ストックしていると、残り機数にイモムシが表示されますよ
～いとんノ（岩手県下閉伊郡・FMC & H18オ）……【編：ほんとかな？影：そんなことどうでもいーもん、ムシノ】

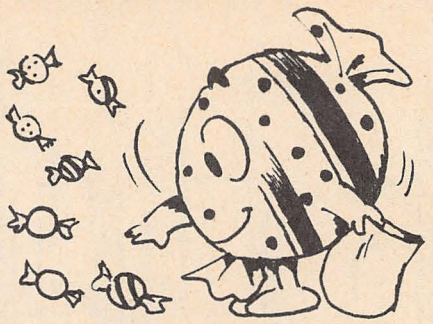
```
 100 MUSIC"R2"ICURSOR25,21:PRINT" ":GETA$:IFA$=CHR$(A)THEN 130
 110 NEXT:GOTO 90
 120 REM   ---- SCREEN ----------
 130 RU=1:SC=0:PN=0
 140 GRAPHIC1C2C:PRINTCHR$(6)::LINE259,0,259,199
 145 IF PN<>3 THEN FORI=1TO3-PN:POSITION33*8+I*8,23*8:PATTERN-8,C$(7):NEXT
 150 REM LINE262,181,314,181,314,193,262,193,262,181
 155 LINE 272,69,277,69,277,129,272,129,272,69:LINE269,129,272,129
 157 FORI=69 TO120 STEP10:FORR=0TO9STEP2:SET270,I+R:LINE269,I,272,I:NEXTR,I
 160 CURSOR 33,2:PRINT"SCORE"
 165 CURSOR 33,4:PRINT STRING$("0",6-LEN(STR$(SC))):STR$(SC)
 170 CURSOR 33,7:PRINT"RU":CURSOR35,7:PRINT RU
 180 CURSOR33,18:PRINT"BOMB@<<<<....."
 190 CURSOR36,12:PRINT"HB<A8<R4<A":CURSOR 33,21:PRINT"PACKEN"
 200 REM   ---- PATTERN ----------
 210 Z=0:H=1:BK=0:READ AK:READA$:FOR I=4 TO 25 STEP4:FOR F=0 TO 12 STEP4
 220 Z=Z+1:V=ASC(MID$(A$,Z,1))-65
 222 IF V%31 THEN V=V-32:H=2
 224 IF V%79 THEN V=V-80:H=3
 230 IF V%7 THEN M=3:ON H GOSUB 300,320,340
 240 IF V%3 THEN M=2:ON H GOSUB 300,320,340
 250 IF V%1 THEN M=1:ON H GOSUB 300,320,340
 260 IF V%0 THEN M=0:ON H GOSUB 300,320,340
 270 IF H%1 THEN H=1:GOTO 220
 280 NEXT F,I:GOTO 370
 300 V=V-2^M:POSITION(F*2+M*2)*8,I*8:PATTERN-16,C$(5)
 310 CURSOR F*2+M*2,I:PRINT "~":RETURN
 320 V=V-2^M:POSITION(F*2+M*2)*8,I*8:PATTERN-16,C$(6):CURSOR F*2+M*2,I
 330 PRINT "!"B<<<!B<!B<"::POSITION(F*2+M*2)*8,I*8+16:PATTERN-16,C$(6):RETURN
 340 V=V-2^M:POSITION(F*2+M*2)*8,I*8-16:PATTERN-16,C$(1)
 350 CURSOR F*2+M*2,I-1:PRINT ":":RETURN
 360 REM   ---- READY ----------
 370 GRAPHI1:PX=15:PY=18:BX=15:BY=6:HA=1:HW=1
 380 PH=1:PI=1:CP=0       :ZX=0       :EE=0
 390 POSITION PX*8,PY*8:PATTERN-16,A$(1)
 400 POSITION BX*8,BY*8:PATTERN-16,B$(1)
 410 MUSIC"-D3-D-F-F-AR-D-D-F-F-AR-D-D-F-FC2CCC-A3"
 430 REM   ---- PACKN ----------
 440 GETA$:M=0:IF AK=0 THEN 1080
 450 ON PH GOTO 460,540,570,631
 455 REM ---- WALK ----------
 460 IF A$="4" THEN PI=1:CP=1:POSITIONPX*8,PY*8:PATTERN-16,C$:PX=PX+(PX>0)
 470 IF A$="6" THENPI=3:CP=0:POSITIONPX*8,PY*8:PATTERN-16,C$:PX=PX-(PX<30)
 480 IF CHARACTER$(PX+CP,PY+2)<CHR$(33) THEN PX=PX-(PI-2)
 490 POSITION PX*8,PY*8:PATTERN-16,A$(PI)
 500 IF A$=" " THEN ZX=ZX+.5:M=.3:IF ZX=1 THEN PH=3:ZX=0:MUSIC"-D0"
 505 IFA$=CHR$(27) THEN IF BK>0 THEN MUSIC"#CO":PH=4:BK=BK-1:GOSUB640:GOTO 630
 510 IF(A$="2")+(A$="8")THEN F=(A$="8")-(A$="2"):IFCHARACTER$(PX,PY+F+F)="!"THEN
PH=2:GOTO540
 530 GOTO 670
 535 REM ---- CLIMB ----------
 540 IF A$="8" THEN POSITIONPX*8,PY*8:PATTERN-16,C$:PY=PY-1
 550 IF A$="2" THEN POSITIONPX*8,PY*8:PATTERN-16,C$:PY=PY+1
 555 IF CHARACTER$(PX,PY+1)<>"!"THEN PH=1
 560 POSITION PX*8,PY*8:PATTERN-16,A$(5):GOTO 670
 565 REM ---- MOG MOG ----------
 570 POSITIONPX*8,PY*8:PATTERN-16,A$(PI+1)
 582 AS=AS+1:IF AS=2 THEN AS=0:PH=1:MUSIC"-CO":GOTO440
 584 HH=0:D$=CHARACTER$(PX-CP+1,PY+1):ES=-(D$=" ")-(D$=":")*2
 590 IF ES>0 THEN EE=EE-15:GOSUB 645:GRAPHI2:POSITION(PX-CP+ES-1)*8,PY*8:PATTERN
-16,C$(ES+1+HH):CURSOR PX-CP+1,PY+1:PRINT" ":AK=AK-.5:SC=SC+30
 610 GRAPHI1:GOTO 670
 629 REM ---- BOMB ----------
 630 PB=PX:YB=PY+1:CV=0
 631 IF(CV%9)+(PB=(-CP+1)*31)THEN POSITIONPB*8,YB*8:PATTERN-8,CC$:PH=1:GOTO670
 632 POSITION PB*8,YB*8:PATTERN-8,CC$:POSITIONPX*8,PY*8:PATTERN-16,A$(PI)
 634 PB=PB+PI-2:POSITION PB*8,YB*8:PATTERN-8,C$(8):CV=CV+1
 636 IF(BX=PB)+(BX+1=PB)THEN IF BY+1=YB GOSUB 643
 639 GOTO 670
 640 CV=10:GRAPHI2:POSITION 33*8+BK*8,19*8:PATTERN-8,CC$:GRAPHI1:RETURN
 643 IF HW=3 THEN POSITION BD*8,BS*8:PATTERN-8,CC$
 644 HW=4:SC=SC+100:CV=10:WA=0:MUSIC"-D2RD2-EF":RETURN
 645 HH=-(CHARACTER$(PX-CP+ES*2-2,PY+1)=" ")*(2/ES)
 646 REM ---- EAT ----------
 648 IF EE<-60 THEN LINE 274,129,274,69,275,69,275,129:GOTO 1030
 650 LINE 274,129,274,129+EE,275,129+EE,275,129:RETURN
 660 REM   ---- AKUMA ----------
 670 ON HW GOTO 690,740,780,904
 682 GOTO 910
 685 REM ---- WALK ----------
 690 POSITION BX*8,BY*8:PATTERN-16,C$:BX=BX+HA
 700 POSITION BX*8,BY*8:PATTERN-16,B$(HA+2)
 702 IF BX=0 THEN HA=-HA:GOTO 710
 705 IF CHARACTER$(BX+HA(HA+2),BY+2)<CHR$(33) THEN HA=-HA
 710 ZS=SGN(PY-BY):IF ZS=0 THEN IF RND(1)>.8 THEN HW=3:MUSIC"#DO":GOTO 770
 725 IF CHARACTER$(BX,BY+HA(ZS+2))="!"THEN IF ZS<>0 THEN HA=ZS:HW=2
 730 GOTO 910
 735 REM ---- CLIMB ----------
 740 POSITION BX*8,BY*8:PATTERN-16,C$:BY=BY+HA
 750 POSITION BX*8,BY*8:PATTERN-16,B$(2)
 760 IF CHARACTER$(BX,BY+1)<>"!"THEN HW=1:HA=SGN(PX+.5-BX)
 765 GOTO 910
 767 REM ---- BOMB ----------
 770 BD=BX:BS=BY+1:CX=0
 780 POSITION BD*8,BS*8:PATTERN-8,CC$:CX=CX+1
 782 POSITION BX*8,BY*8:PATTERN-16,B$(HA+2)
 783 BD=BD+HA:POSITION BD*8,BS*8:PATTERN-8,C$(8)
 785 IF(BD=PX)+(BD=PX+1)THEN IF PY+1=BS THEN GOSUB 810
 790 IF(CX>9)+(BD=(HA+1)*15.5)THEN HW=1:POSITIONBD*8,BS*8:PATTERN-8,CC$
 800 GOTO 910
 810 IF(2-HA<>PI)+(PH<>3)THEN 1030
 870 SC=SC+50:EE=EE-10:GOSUB 648:CX=10:MUSIC"DOA"
 890 IF BK<6 THEN BK=BK+1
 900 GRAPHI2:POSITION 32*8+BK*8,19*8:PATTERN-8,C$(8):GRAPHI1:RETURN
 902 REM ----- OH! NO! ----------
 904 WA=WA+1:IF WA=40 THEN WA=0:HW=1
 906 POSITION BX*8,BY*8+16:PATTERN16,B$(HA+2):GOTO 930
 910 REM   ---- ETC. ----------
 920 IF(BX=PX)+(PX+1=BX)THEN IF(BY=PY)+(BY+1=PY)THEN 1030
 930 IF EE<0 THEN BLINE 274,129+EE,275,129+EE:EE=EE+.2+M
 940 CURSOR 33,4:PRINT STRING$("0",6-LEN(STR$(SC))):STR$(SC)
 990 GOTO 440
1000 REM   ---- OUT ----------
1030 POSITION PX*8,PY*8:PATTERN-16,A$(6):MUSIC"-G3+DR9B2AGFEDRCR3"
1040 GRAPHI2:POSITION 28B-PN*8,23*8:PATTERN-8,CC$:PN=PN+1:IF PN=4 THEN 1055
1050 GRAPHIC1C2:GOTO 370
1055 POSITION 11*8,14*8:PATTERN-8,STRING$(CHR$(0),80)
1060 CURSOR 11,14:PRINT "GAME  OVER":MUSIC"R9R3B4AGFDFERBAGFDFERBAGFDFEFC"
1070 MUSIC "R9RRRRR":RESTORE10000:GOTO 50
1080 REM   ---- CLR ----------
1090 MUSIC"R9B3AGFAB+CR9"
1100 SC=SC+BK*100*RU+1000*RU:RU=RU+1:IF RU=6 THEN RESTORE 10000
1110 CURSOR 33,4:PRINT STRING$("0",6-LEN(STR$(SC))):STR$(SC)
1120 GOTO140
4992 REM   ---- CHR DATA ----------
4995 REM ---- PACKN ----------
5000 DATA 0,7,31,63,7,120,255,255,255,238,238,238,255,255,127,63,248,254,255,25
3,248,6,255,255,255,255,255,255,254,254,252,240
5020 DATA 0,7,31,63,7,120,255,238,238,238,255,204,128,128,128,64,63,248,254,255,253
,248,6,255,255,255,255,127,63,62,62,124,240
5030 DATA 31,127,255,191,31,96,255,255,255,255,255,127,127,63,15,0,224,248,
252,224,30,255,255,255,119,119,119,255,255,254,252
5070 DATA 31,127,255,191,31,96,255,255,255,254,252,124,124,62,15,0,224,248,
252,224,30,255,119,119,255,51,1,1,1,2,252
5075 DATA 0,7,31,63,7,120,255,255,255,255,255,127,127,63,15,248,254,255,253
,248,6,255,255,255,255,255,255,254,254,252,240
5080 DATA 0,7,31,63,7,120,255,255,247,251,247,255,121,112,56,15,248,254,255,253
,248,6,255,255,239,223,239,255,158,14,28,240
5081 REM ---- AKIMA ----------
5082 DATA 0,1,7,15,31,31,32,32,41,73,64,96,63,255,123,28,0,248,254,255,254,252,
124,60,28,30,31,62,252,254,206,60
5083 DATA 1,7,15,31,31,63,63,63,127,255,127,63,63,7,59,124,248,254,255,254,252,
252,252,252,254,255,254,252,252,224,220,62
5084 DATA 0,31,127,255,127,63,62,60,56,120,248,124,63,127,115,60,0,128,224,240,
248,248,4,4,148,146,2,6,252,255,222,56
5130 REM ---- APPLE ----------
5150 DATA 1,1,13,51,64,128,128,128,128,128,128,88,64,44,24,7,192,128,120,132,2,
98,49,1,17,9,1,2,2,4,24,224
5160 DATA 1,1,13,51,64,128,128,128,128,128,128,88,64,44,24,7,192,128,120,132,2,
14,48,32,64,64,64,64,48,12,24,224
5180 DATA 1,1,13,51,64,64,56,4,2,2,2,4,24,32,24,7,192,128,120,132,2,98,49,1,17,
9,1,2,2,4,24,224
5200 DATA 1,1,13,51,64,64,56,4,2,2,2,4,24,32,24,7,192,128,120,132,2,14,48,32,64
,64,64,64,48,12,24,224
5205 REM ---- TREE ----------
5210 DATA 255,255,243,159,254,249,255,255,225,0,0,0,0,0,0,0,255,255,247,249,127
,255,243,207,255,120,0,0,0,0,0,0
5220 DATA 15,79,127,15,31,27,27,27,29,13,77,127,15,15,15,15,224,224,96,112,176,
178,190,240,240,240,208,208,210,190,176,240
5230 REM ---- etc. ----------
5240 DATA 126,255,219,219,255,189,195,126,12,18,124,246,250,254,254,124
9999 REM   ---- STAGE PATTERN ----------
10000 DATA  8,"Mb?O1?HDe?LeLcNc?NPbO1HPe?KeLcNc?FFbO1HP?PPP?P"      :REM No.1
10010 DATA  8,"1M?PP1GeK?P1BeLMe1LPeAeLP?FPMiHPb?O?PPPP"            :REM No.2
10020 DATA  8,"A?bDeDAbOPP?cN?iHe1?PbDeI?PIeDPcNi?H?H?I?I?D"        :REM No.3
10030 DATA  8,"AcNeLAcNFPeLcA?iHtbDeAcAiAbAeAcAiAbAeA?P1P?P<P"      :REM No.4
10040 DATA 27,"A?iE<BAiA?P?iHAbOYPIPeD?iH?P?iH<HI'iHIPAA?M<BA"      :REM No.5
```


M-NZ 80B 2000

MZ-2000/2200(1Z001, G-RAM 1, 2, 3)用

CANDIES PANIC
キャンディーズ　パニック

登坂　裕之



⊙内　容

これは，ベーマが'85年7月号の「BBコーナー」のアイデアを使わせてもらったものです。5色のキャンディ10個を，それらが溶ける前に袋をかぶせればよいというものです。

⊙遊びかた

キャンディたちが溶ける前に，すべてのキャンディに袋をかぶせてください。

ペロタンがキャンディをなめると，そのキャンディは，どんどん溶けてしまいます。ほっといても，しだいに熱で溶けていきます。

ペロタンの足を止める方法もあります。それは，ペロタンに向かって，袋をかぶせてください。それ！ すると，ペロタンは気絶してしまいます。そのすきにどんどんキャンディをつつみましょう。

なお，原作とちょっとちがうところは，

●ピロキャンはペロタンにつかまったら死んでしまう。

●袋は3キャラ分しか飛ばない。

などです。

左の黄色のメーターは，ピロキャンのエネルギーの残り具合で，キャンディは形で5段階にわかれます。ペロタンに袋をかぶせると，しばらく動きません。袋は15枚あって，撃つたびに減っていきますが，ある条件で撃つと，減らなかったり，増えたりします。袋がなくなると話になりませんので，適当に死んでください。

面クリアごとに溶ける割合が増えていき，ペロタンが確実に追ってきます。5面クリアで1人増えます。ペロタンにつかまったり，一つのキャンディでもエネルギーがなくなったり，ピロキャンのエネルギーがなくなると1人減り，全部いなくなるとゲーム・オーバーです。

言い忘れましたが，ペロタンのまわりにいるだけでやられ，同色のキャンディは同じようにエネルギーが減っていき，これは片方が袋に包まれた場合も同じです。

⊙操作方法

ピロキャンの移動は，4 6 8 2で左右上下です。キャンディを袋でつつむのは，スペース・キーです。

《第1表》変数表（主なもの）

PI$	ピロキャンのキャラ
PE$	ペロタンの　〃
CA$(0～4，0～4)	キャンディの　〃
X，Y	ピロキャンの座標
CX(0～9)，CY(0～9)	キャンディの　〃
PX，PY	ペロタンの　〃
SC	スコア
F	エネルギーが1回に減る量
O	追いかけてくる確実性（0に近い程確実に追ってくる）
UT	袋の残り数
E	ピロキャンのエネルギー
E(0～9)	キャンディの　〃
P	ピロキャンの人数
F(X，Y)	X，Y座標になにがあるか

CHECKER FLAG

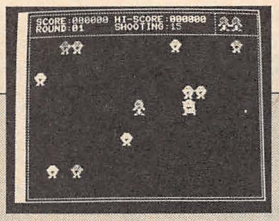
Dr.D：やはり，ブラック・ボックスのゲームを作るには，それなりの実力がなければむずかしいだろう。

編：メイン・ルーチンを前にもってきて，スピードが遅くならないようにしていますね。

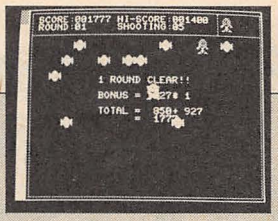
Dr.D：ウム，よく使うルーチンほど前に，そうでないルーチンを後に配置するようにすれば，長いプログラムの場合，スピードの低下を防ぐことができる。細かいことでは，フラグの使いかたが，まだうまくできていないようだ。もっと研究してみてくれ。IF文が多いのも気になる。EOR，NEXTのループは，見やすいようにマルチ・ステートメントの中に入れないほうがいいぞ。



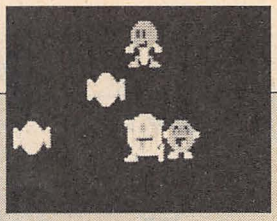
《写真1》タイトル画面。キャラクターの説明です



《写真2》まん中にピロキャンが現れて，スタート！



《写真3》すべてキャンディを袋に包んだぜい！



《写真4》ペロタンがキャンディをなめちゃってるへ

★日本全国田舎自慢…なんと，長野県には海がないんだぞ！まいったか，沖縄県め!!（長野市・小林康夫14才）…

【影：まいった，まいった。いててて…。編：どうしたんですか。影：千葉県がなぐり込みをかけてきた。】

◎プログラムについて

プログラムは，とても長くなってしまいました。キャラクター・プリント・ルーチンは'84年ベーマガ6月号のウィングマンさんのを使わせていただきました。ルールが少し複雑になったので，判定ルーチンを作り，なにかあった場合，そこにとばして判断をしていますので，新たに面クリアや死んだかどうかのフラグが必要になってしまいました。

◎改造のアドバイス

ペロタンが気絶している時間が短いと思う人は，620行のPR＝25を大きくしてください。また，確実に追ってきてもらいたくないという人は，20150行のO＝3を大きくしてください。ただし，Oが0より小さかったり，24より大きかったりすると，全然追いかけないでメチャクチャな動きをするので，必ずそのはん内の数字にしてください。

CANDIES PANICのプログラム・リスト

```
1 REM ********************
2 REM **  CANDIES PANIC  **
3 REM **  IDEA  BLACK BOX 79'  **
4 REM **  by  HIROYUKI TOSAKA  **
5 REM **  85/08/25  **
6 REM **  MZ-2000/2200 (COLOR)  **
7 REM ********************
9 REM ***** ｺｺｶﾗｽﾀｰﾄ ! *****
10 CLR
20 DIM F(40,25),E(4),CX(9),CY(9),PI$(1),C$(6),CA$(4,4):TEMP07:CONSOLE 0,40,0,24
30 CURSOR10,12:PRINT"PLEASE WAIT A LITTLE.":GOSUB10000:PRINTCHR$(6):HI=0
40 GRAPH 1:CI2:CI3:CO12:GOSUB2000
50 GOSUB9500:GOSUB970:GOSUB960
99 REM ***** PIROCAN MOVE *****
100 IF E=INT(E/40)*40=0 THEN OUT0AF7,34:FORI=0TO7*BLINE 0,E/5+1,11,E/5+1:NEXT:I
110 POKE&952,165:GET G$:POKE&952,166
120 X%=24*((G$="6")*(X>2)-(G$="4")*(X<37))+((G$="8")*(Y>2)-(G$="2")*(Y<22))
130 Y%=24*((G$="9")*(Y>2)+(G$="3")*(Y<22))+((G$="7")*(Y>2)+(G$="1")*(Y<22))
140 IF (G$="4")*(G$="2") THEN N=VAL(G$)-2 ELSE N=(Y%+2)*(F(X,Y%+2)=0)
150 IF (G$="")*(UT>0) THEN F%=X:F%=Y:GOSUB 500
160 IF CR=1 GOTO1000
170 CURSORX,Y:USR(&AF70,C$):F(X,Y)=0
175 X=X%:Y=Y%
180 CURSORX,Y:USR(&AF70,PI$(N-1))
185 F(X,Y)=11:X=X%:Y=Y%
190 E=E+E:IF E=1000 THEN 800
199 REM ***** CANDIES MOVE *****
200 U=INT(RND(1)*10)
205 IF CX(U)=-1 THEN GOTO270
210 F(CX(U),CY(U))=0:CURSORCX(U),CY(U):USR(&AF70,C$)
220 CURSORCX(U),CY(U):USR(&AF70,C$)
230 UX=24*SGN((RND(1)*250-25)):UY=24*SGN(INT(RND(1)*50-25))
240 CX(U)=CX(U)-UX:CY(U)=CY(U)-UY
245 CX(U)=CX(U)+UX*(CX(U)+UX<38)*(F(CX(U)+UX,CY(U))=0)
250 F(CX(U),CY(U))=11:X=CX(U):Y=CY(U):GOSUB960
255 CURSORCX(U),CY(U):USR(&AF70,C$)
260 FOR T=0TO4:IF E(T)>=0 THEN E(T)=E(T)+F:IFE(T)>=1000 THEN MUSIC"CDEGECEN":GOT
0896
295 NEXT
299 REM ***** PEROTAN MOVE *****
300 IF PR<>0 THEN PR=PR-1:GOTO100
305 F(PX,PY)=0
310 CURSOR PX,PY:USR(&AF70,C$)
320 PX=24*((X<PX)-(X>PX))+SGN(INT(RND(1)*10)-5)
325 PY=24*((Y<PY)-(Y>PY))+SGN(INT(RND(1)*10)-5)
330 PX=PX-RX*(PX+RX>38)*(F(PX+RX,PY)=0)
335 PY=PY-RY*(PY+RY>23)*(F(PX,PY+RY)=0)
340 F(PX,PY)=12:RX=0:RY=0
350 CURSORPX,PY:USR(&AF70,PE$)
360 ON SGN(F(PX+2,PY)+F(PX-2,PY)+F(PX,PY+2)+F(PX,PY-2)) GOSUB 400
370 IF L!=1 THEN 800
380 GOTO100
399 REM ***** ﾋﾞｰﾑ ｼｮｯﾄ *****
400 IF (F(PX+2,PY)=11)+(F(PX-2,PY)=11)+(F(PX,PY-2)=11)+(F(PX,PY+2)=11) THEN LI=
1:RETURN
410 FOR I=-2 TO 2 STEP 4
420 A=F(PX+I,PY)-1:B=F(PX,PY+I)-1
430 IF A<0-1 THEN C=A:GOSUB460
440 IF B<0-1 THEN C=B:GOSUB460
450 NEXT
460 IF E(C/2)<0-1 THEN E(C/2)=E(C/2)+100
465 IF E(C/2)>=1000 THEN LI=1:MUSIC"CDDECEB":RETURN
470 IF CX(INT(C/2)*2)<0-1 THEN CURSORCX(INT(C/2)*2),CY(INT(C/2)*2):USR(&AF70,CA
$(E(C/2)/200,C/2))
480 IF CX(INT(C/2)*2+1)<0-1 THEN CURSORCX(INT(C/2)*2+1),CY(INT(C/2)*2+1):USR(&A
F70,CA$(E(C/2)/200,C/2))
490 RETURN
499 REM***** SHOT *****
500 UT=UT-1:FORI=1TO3:MUSIC"+6O":N N GOSUB550,560
510 NEXT
515 IF NZ=0 THEN NZ=1
520 UT=UT+NZ-1:GOSUB960:NZ=0:RETURN
550 ID=-2:GOTO600
560 ID= 2
600 IF (FX+ID*3)+(FX+ID*2) THEN RETURN
610 FX=FX+ID:E=F(FX,FY):CURSOR FX,FY:USR(&AF70,FF$)
615 IF C=0 THEN CURSORFX,FY:USR(&AF70,C$): RETURN
620 IF C=12 THEN PR=25:SC=SC+100:GOSUB9670:CURSOR FX,FY:USR(&AF70,PY$):MZ=MZ+1:
RETURN
625 MZ=MZ+1
630 CX(C-1)=-1:CURSOR FX,FY:USR(&AF70,FU$):SC=SC+50:GOSUB9670
640 IF (CX(INT((C-1)/2)*2)=-1)* (CX(INT((C-1)/2)*2+1)=-1) THEN E((C-1)/2)=-1
650 FORJ=0TO4:FL=FL+E(J):NEXT
660 IF FL=-5 THEN CR=1:RETURN
670 FL=0:RETURN
799 REM ***** CAUGHT PIRO *****
800 FORI=0TO15:GRAPH 1:I:BLINEX*8,Y*8+I,X*8+15,Y*8+I:GRAPH 1:I:BLINEX*8,Y*8+I,X*8
+15,Y*8+I:GRAPH 1:I:BLINE X*8,Y*8+I,X*8+15,Y*8+I
810 POKE&3865,I+75:POKE3865+I*20:USR(3960):NEXT
820 P=P-1:I I=0
830 IF P=0 THEN MUSIC"+R3R0+R3":GOTO900
840 CURSOR 10,12:PRINT"PLEASE WAIT A LITTLE.":MUSIC"CDEG+CEG+#B"
850 GOSUB1200
860 FORI=4TO22 STEP2:FORJ=3TO37 STEP2:CURSORJ,I:USR(&AF70,C$):NEXTJ,I
870 MUSIC"+CO":CURSOR 37-(S-P)*2,1:USR(&AF70,C$):MUSIC"+GO"
880 GOSUB9520:GOTO100
899 REM ***** GAME OVER *****
900 IFSC>HI THEN HI=SC:CURSOR25,11:PRINTRIGHT$("000000"+STR$(HI),6)
910 MUSIC"O3+C+C+CFAAA-BDDD-GCCC-C9-D2-E-F-G-A5"
920 FORI=1TO10:CURSOR 14,9:PRINTRIGHT$("GAME OVER",I):MUSIC"O"+NEXT
930 FORI=1TO18:CURSOR10,12:PRINTLEFT$("YOUR SCORE: "+RIGHT$("000000"+STR$(SC),6
),I):MUSIC"EC":NEXT
940 CURSOR10,15:PRINT"TRY AGAIN ??? or N)":MUSIC"G3"
945 IF G$="Y" THEN MUSIC"+R3R0+G3":GOSUB1200:PRINTCHR$(6):GOTO40
955 IF G$="N" THEN MUSIC"+C3R0+C3":GOSUB1200:GOSUB2010:GOTO50
960 IFG$="N" THEN PRINTCHR$(6):GRAPH 1:CI2:CI3:MUSIC"C5EF3EA5GFE3A5FEF+C+D7":
POKE3866,96:POKE3863,*30:END
970 GOTO950
999 REM ***** ROUND CLEAR *****
1000 MUSIC"CDECEEGEGGCGG+G+G+CBAGFEDC1-B-A-G-F-E-D-C-D-E-F-G-A-BCDEFGAB+C+D+E+F
+G":CR=0
1015 A$=STR$(RO)+" ROUND CLEAR!!"
1020 CURSOR 13,9:FORI=1TOLEN(A$):PRINTMID$(A$,I,1):!MUSIC"FGA":NEXT
1030 CURSOR 13,11:PRINT"BONUS = "1000-E:!"A":RO
1040 CURSOR 13,13:PRINT"TOTAL = "SC+(1000-E)*RO:!MUSIC"+F3"
1050 CURSOR19,14:PRINT"= "SC+(1000-E)*RO:GOSUB9670
1060 SC=SC+(1000-E)*RO:GOSUB9670
1070 RO=RO+1
1075 IF RO=5 THEN CURSOR13,18:PRINT"PIROCAN +!!!":MUSIC"+GO+E+E+CDGGEEFCC3":P=P
+1
1080 GOSUB1200:MUSIC"R9F"
1090 IF O>0 THEN O=O-1
1100 PRINTCHR$(6):GRAPH 1:CI2:CI3:GOTO50
1200 FORI=0TO25:FORJ=0TO40:F(J,I)=0:NEXTJ,I:RETURN
9499 REM ***** ﾀｲﾄﾙ ｶﾞﾒﾝ *****
9500 OUT0AF7,3:!INE12,0,319,0,319,199,12,199,12,0:!LINE 16,4,316,4,316,196,16,19
6,16,4:!LINE260,4,260,28:!INE16,28,316,28
9505 OUT0AF7,1:!LINE12,20,319,20,319,199,12,199,12,0
9510 IF F<>1 THEN FORI=1TO(F-1):CURSORF31+I*2,11:USR(&AF70,PI$(0)):NEXT
9520 UT=15:E=0:PR=0
9525 IF RO<5 THEN F=VAL(MID$(CHR$,RO,1))
9530 X=19:Y=12:F(X,Y)=11
9540 FORI=0TO4:E(I)=0:NEXT
9550 FORI=0TO9
9560 CX(I)=24*(INT(RND(1)*18))+3:CY(I)=24*(INT(RND(1)*9))+4:IF F(CX(I),CY(I))<>0
THEN 9560
9570 CURSORCX(I),CY(I):USR(&AF70,CA$(E/200,INT(I/2))):F(CX(I),CY(I))=I+1:MUSIC"
+C1":NEXT
9580 PX=24*(INT(RND(1)*18))+3:PY=24*(INT(RND(1)*9))+4:IF F(PX,PY)<>0 THEN 9580
9590 F(PX,PY)=12:CURSOR PX,PY:USR(&AF70,PE$):MUSIC"-C1"
9600 CURSOR3,1:PRINT"SCORE:"TAB(16)"HI-SCORE:"RIGHT$("000000"+STR$(HI),6):CU
RSOR3,2:PRINT"ROUND:"RIGHT$("00"+STR$(RO),2)TAB(16)"SHOOTING:"
9610 FOR I=0TO1:OUT@AF7,2*I,INEI.0,I,199:OUT@AF7,3:!NEI.0,I,199:NEXTI
9620 CURSOR X,Y:USR(&AF70,PI$(0)):FORI=0TO9:MUSIC"+#N1":NEXT
9640 RETURN
9670 CURSOR9,1:PRINTRIGHT$("000000"+STR$(SC),6):RETURN
9680 CURSOR25,2:PRINTRIGHT$("00"+STR$(UT),2):RETURN
9999 REM ***** CHARACTER MAKE *****
10000 RESTORE 15000:LINIT#&AF69:FOR I=0 TO114:READA:POKE 44912+I,A:NEXT
10010 FORI=1TO3:FORJ=1TO64 :READA:PI$(0)=PI$(0)+CHR$(A):NEXTJ,I
```

★あるところに新しくヘイができました。そのヘイには，「ハリ紙禁止」と書かれたハリ紙がはってあった。（東京都新宿区・**柳の田んぼ13才**）……**【影：「立ち小便禁止」と，立ち小便で書いたが，字がみだれてよく読めない。】**

プログラム・アイデア・コーナー
★影のBLACK BOX★

題

スイカ

by 歯痔目

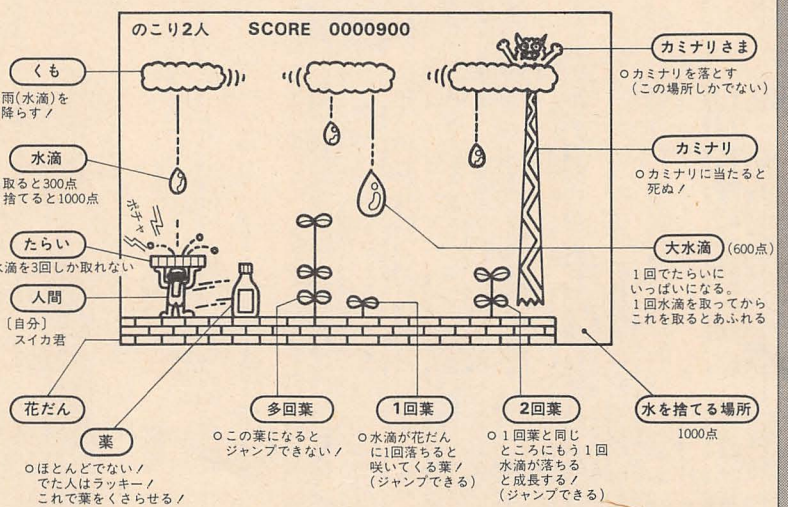
ストーリー

○スイカ君の花だんにある日，異常な葉が増えだし，雨の日になると，このしまつ。

○あなたはスイカ君になって，葉を成長させないようにがんばってください！

ゲームのポイント

待っているのだが，もう一方も落ちてきている場合は，
待っているほうをジャンプでとり，もう一方に向かってください。



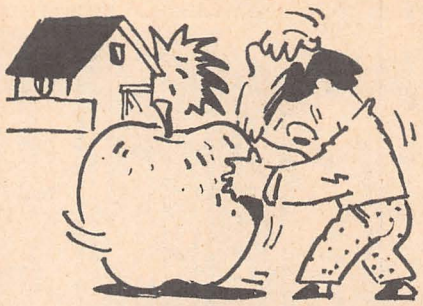

```
20000 CURSOR0,4:PRINT"┌─┐┌─┐┌─┐┌─┐┌─┐ "
20010 PRINTTAB(8)"│ ├┤└┐├┤ │ │ │ │ ";
20020 PRINTTAB(8)"└─┘└─┘└─┘└─┘└─┘ ";
20030 PRINTTAB(8)"  ┌─┐┌─┐┌─┐    ";
20040 PRINTTAB(8)"  ├─┤├┬┘└─┐    ";
20050 PRINTTAB(8)"  ┴ ┴└─└─┘    ";
20060 CURSOR 10,13:USR(&AF70,PI$(0)):CURSOR12,1:PRINT"... PIRADAN":MUSIC"COFCF
"
20070 CURSOR 10,17:USR(&AF70,PE$):CURSOR12,17:PRINT"... PEROTAN":MUSIC"FAFA"
20080 FOR I=0TO STEP2:CURSOR1,21:USR(&AF70,CA$(0,1/2-1)):NEXT
20090 CURSOR12,21:PRINT"... CANDIES":MUSIC"BDBD"  !":CURSOR30,14:PRINT"4→←6"
20100 CURSOR30,14:PRINT"  8":CURSOR30,15:PRINT"  !":CURSOR30,16:PRINT"4→←6"
20110 CURSOR30,17:PRINT"  !":CURSOR30,18:PRINT"  2"
20120 CURSOR25,20:PRINT"[SPACE]... GUN":CURSOR15,24:PRINT"PUSH ANY KEY!!";
20130 GET$:IF$=""THEN 20130
20140 PRINTCHR$(6):GRAPH 1:CLS2:CLS0
20150 P=&H5C00:UP$="1245B":CKA=0:LI=0:MZ=0:M=1:D=3:RO=1:RETURN
```

```
10020 FOR I=1TO3:FORJ=1TO4 :READA:PE$=PE$+CHR$(A):NEXTJ,I
10030 FOR I=0TO4:FORJ=1TO4:READA:C$(I)=C$(I)+CHR$(A):NEXTJ,I
10040 C$(5)=LEFT$(C$(1),41)+CHR$(0)+CHR$(0)+RIGHT$(C$(1),21)
10050 C$(6)=STRING$(CHR$(0),64)
10060 C$=STRING$(CHR$(0),192)
10070 FOR I=1TO3:FORJ=1TO4:READA:PI$=PI$+CHR$(A):NEXTJ,I
10080 FOR I=0TO4:FORJ=0TO4:READA,B,C:CA$(I,J)=C$(A)+C$(B)+C$(C):NEXTJ,I
10090 P1$(1)=LEFT$(P1$(0),83)+CHR$(127)+CHR$(127)+CHR$(255)+CHR$(207)
+MID$(P1$(0),89,11)+CHR$(206)+CHR$(206)+CHR$(206)+CHR$(255)+CHR$(255)
10100 P1$(1)=P1$(1)+RIGHT$(P1$(0),88)
10110 P2$=RIGHT$(PE$,64)+LEFT$(PE$,64)+MID$(PE$,65,64)
10120 PE$=STRING$(CHR$(255),196)
10130 RETURN
14999 REM ***** MACHINE DATA *****
15000 DATA62,11,211,247,245,205,128,175,241,254,3,200,60,195,114,175
15010 DATA219,232,203,255,203,183,211,232,213,237,75,209,17,4,17,128,2,33,128,1
89,25,16,253,203,32,203,33,9,209
15020 DATA229,6,16,26,119,19,213,17,80,0,25,209,16,245,225,35,25,229,6,16,26,119,1
9,213,17,80,0,25,209,16,245,225,35
15030 DATA229,6,16,26,119,19,213,17,80,0,25,209,16,245,225,35,25,229,6,16,26,119,1
9,213,17,80,0,25,209,16,245,225
15040 DATA219,232,203,247,211,232,201
15045 REM ***** PIROCAN DATA *****
15050 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,192,192,192,192
,128,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
15060 DATA0,0,128,224,224,224,224,128,224,126,126,0,0,0,0,0,248,254,255,115,115
,115,255,255,115,248,192,192,254,198,128,0
15070 DATA63,255,255,255,254,254,254,255,249,248,63,7,7,255,199,3,0,0,0,3,15,15,15,
15,3,15,124,124,0,0,0,0,0
15080 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,224,126,126,0,0,0,224,248,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,192,192
,192,192,135,15,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,7,7,7,7,7,7,195,224
15090 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,15,124,124,0,0,0,15,63
15095 REM ***** PEROTAN DATA *****
15100 DATA0,0,0,0,128,224,248,248,248,248,248,224,128,0,0,56,255,255,224,254,254,255,15
,7,159,159,255,255,15,15,15,15,28,28,0,0
15110 DATA63,255,255,255,255,252,252,252,252,255,63,0,0,0,252,252,252,255,63,0,0,0,1,3,15,15,63,63
,63,63,63,63,63,143,195,195,224,224,224,224
15120 DATA0,0,255,39,8,8,8,8,8,8,8,32,128,192,192,192,192,0,224,224,60,30,30,30,60,60,0,0,
176,176,240,225,249,1,0,63,128,30,60,60,60,30,0,0,3,3,3,128,255,0,0
15130 DATA0,0,1,254,200,32,32,32,32,32,32,0,0,0,0,0,255,39,8,8,8,8,8,8,32
,128,192,192,248,255,224,224,60,30,30,30,60,0,0,0,3,249,1,3
15140 DATA63,128,30,60,60,60,30,0,0,0,0,0,0,128,255,0,0,0,1,254,200,32,32,32,32,32,3
2,32,135,194,127,127,98,96
15145 REM ***** CANDIES 1 DATA *****
15150 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,192,240,254,254,240,240,192,0,0,0,128,224,0,0,0,0,252,255,255,227,221
,221,255,7,7,31,255,252,15,15,0
15160 DATA0,0,0,0,31,127,227,221,221,255,240,240,248,127,31,120,248,0,0,0,0,0,0,0,1,7,6
3,63,7,7,1,0,0,0,0,1,0
15170 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,14,14,0,0,0,0,0,128,224,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,15,15
,0
15180 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,7,7,0,0,0,120,248,0,0,0,0,0,0,0,56,56,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
15185 REM ***** CHANDIES 3 DATA *****
15190 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,192,240,240,240,248,127,31,120,248,0,0,0,0,0,252,255,255,255,255,252,2
07,207,255,255,255,255,252,0,0
15200 DATA0,0,0,0,15,63,255,255,255,252,252,255,255,255,63,15,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,3,3,3,3
,3,0,0,0,0,0
15202 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,0,0,15,15,12,12,0,0,0,7,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
15205 REM ***** CHANDIES 5 CHARACTER *****
15210 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
15212 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
15215 REM ***** FUKURO CHARACTER ***
15220 DATA0,0,0,0,0,0,6,158,146,158,30,158,6,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
254,255,230,248,224,0,0,0
15230 DATA0,0,7,31,127,255,249,63,255,255,127,63,7,0,0,0,0,0,0,0,0,0,96,121,121,121,121,121
,121,96,0,0,0,0,0,0
15240 DATA0,0,0,0,0,0,6,158,254,254,114,158,6,0,0,0,0,0,0,0,0,0,224,248,254,255,255,255,159
,254,63,254,248,224,0,0,0
15250 DATA0,0,1,31,127,255,255,255,255,255,127,57,7,0,0,0,0,0,0,0,0,0,96,25,121,127,79,
127,96,96,0,0,0,0,0,0
15260 DATA0,0,0,0,0,0,6,158,146,158,146,158,6,0,0,0,0,0,0,0,0,0,224,248,254,231,255,255,255
,255,63,254,248,224,0,0,0
15270 DATA0,0,7,31,103,255,255,249,255,255,255,127,31,7,0,0,0,0,0,0,0,0,96,25,121,121,121
,121,121,96,0,0,0,0,0,0
15280 DATA1,0,0,5,0,1,5,1,0,0,0,0,1,0,0,6,0,0,6,6,0,6,0,0,0,6,0,0,6,0,0,3,2,2,3,3
,3,3,3,2,2,2,3,2,6,2,2,6,2,2,6,2,2,6,2,6,2,2,6,2,6,2
15290 DATA6,4,4,6,6,6,6,4,4,6,4,6,4,4
19999 REM ***** DEMO & ﾀｲﾄﾙﾒﾛﾃﾞｨ 2 *****
```


★ウォーッ，やめてくれー！ベーマガがあると勉強できない。と言っては，ゲームに狂う少年です。(東京都練馬区・久美♡15才)……【編：あきたなーと思うくらいゲームをすれば，勉強も…，だめだな。影：バキューン！】

MZ-2200(1Z002)用
移植版
キャリング
CARRYING
フルーツ
FRUITS

児玉　忠士



⊙はじめに

85年6月号の「CARRYING FRUITS」。ベーマガには珍しく，本格的なパズル型思考ゲームですね。パズル大好き人間の私としては，一つ解いてやろうと，画面の写真をながめたのですが，これがなかなかむずかしい。それでは，というわけで，我が愛機MZ－2000に移植してみました。

⊙遊びかた

たかチャンを操作して，リンゴを4個すべて，小屋まで運べば1面クリアです。

1. たかチャンは，8246で上下左右に動きます。もちろん，壁，氷，リンゴ，小屋を乗り越えることはできません。
2. リンゴは前に何もなければ，押すことができます。ただし，一度押すと，壁，氷，リンゴにぶつかるまで止まりません。
3. 氷はすぐ前に壁，氷，リンゴ，小屋があるとき，その方向に押すとつぶれてなくなります。すぐ前に何もなければ，リンゴと同じです。
4. もし，どうしようもなくなったら，CR を押して GIVE UP してください。3回 GIVE UP でゲーム・オーバーです。
5. 隠しコマンドがあるので，みつけてください。

⊙プログラムについて

Dr.Dがいつも言っておられるので，キャラクター・データは16進で書きました。ところが，1Z002には，16進テキストを数値に変換する手段（VAL関数で16進が使えない!!）がないのですね。それで何か方法はないかと，マニュアルを見ていたら，モニタ・サブルーチンにいいのがあったんです。BASICから直接CALLしたのでは，答をAレジスタに求めるのでダメ！

そこで，マシン語でやってみました。810行の一連のPOKE文がそうです。使いかたは820行を見てください。USR（$FF01，AA$）で，AA$にある16進テキストが$FFFFに数値としてはいります。それをA＝PEEK（$FFFF）でAに持ってくるわけです。

⊙おわりに

原作者の柴森君は，なかなかの仕掛人。はっきり言って，このゲームむずかしいですよ。ほら，各面がマイコンの機種名になっているでしょう。我がMZは13面に登場するのですが，私は11面で足ぶみしています。

あー，早くMZに会いたい!!

CHECKER FLAG

Dr.D：このタイプのゲームにしては，リストが短かい。DATAを16進数で作っているからだ。ぜひMZユーザーは参考にしてくれたまえ。16面ほどあるが，むずかしいゲームなので，なかなかあきないで遊べるだろう

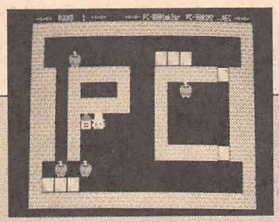
編：パズルゲームというのは，解くのもむずかしいけれども，それ以上作るほうもむずかしいですね。

Dr.D：だから自分で新しい面を作ってみてはどうかな。友だちが悩んでいるのを横でながめているのもおもしろいぞ

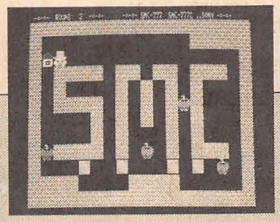
編：Dr.，性格悪いですよ。にやにやしながら，ながめるんでしょ。

Dr.D：それだから，パズルゲームの投稿が増えてるのかもしれんぞ。

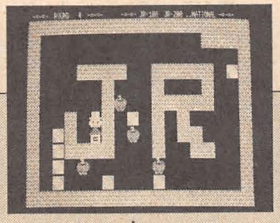
CH	ギブアップのカウンタ用
X1	たかチャンの新しいX座標
Y1	〃　Y座標
XM	たかチャンの古いX座標
YM	〃　Y座標
DX	たかチャンのX座標方向移動量
DY	〃　Y座標方向移動量
MP(　,　)	画面のデータ



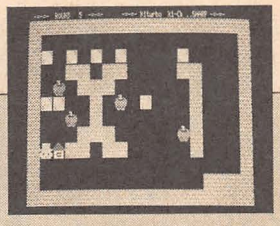
〈写真1〉MZで再登場のこのゲーム。思考型だぞ！



〈写真2〉2面です。うまく氷を使ってリンゴを運べ



〈写真3〉むずかしそう…。たかチャンがんばれ！



〈写真4〉これは5面。MZ画面までは，まだまだ！

★母と子の会話…子：お母さん，この字なんて読むの？母：まあ，こんな字もわからないの？あなた，何年生になったの！子：お母さん，僕の学年ぐらい覚えてよ！（愛知県豊田市・熊沢直樹13才）……【編：フム。】

移植版CARRYING FRUITSのプログラム・リスト



★あったら怖いシリーズ：影さんとDr.Dのアップ！ついでに、耳に息をふきかけてくる変話器。（兵庫県西宮市・けいじ君12才）……【影：この変話器、話しかけてくるぞ。編：当たり前でしょ。早く応募してください。】

```
 100 REM ┌──────────────────────────────┐
 110 REM │ CARRYING FRUITS              │
 120 REM │                  ﾏﾂﾓﾄﾏｻ ... Y.Shibamori (PC-8001)  │
 130 REM │                  ｺﾀﾞﾏ ... T.Kodama     (MZ-2000)  │
 140 REM └──────────────────────────────┘
 150 LIMIT$FF00:DIM C$(2,4),B(3,15),MP(17,11),M1$(1)
 160 DEF KEY(7)=POKE$952,166!DEF KEY(7)=DEF KEY(7
 170 CONSOLE C80,GN:COLOR,07:TEMPO 7
 180 CURSOR 29,10:PRINT"ﾏｯﾃ ﾓﾃﾏｽ ﾈ!! ｻｲｺｳﾃﾝ !!":GOSUB 810:PRINT CHR$(6):GOTO 280
 190 REM --- CHARACTER DISPLAY ---
 200 XX=X*16+8:YY=Y*16+8
 210 POSITION XX,YY:PATTERN[1,W01-16,C$(0,K)
 220 POSITION XX,YY:PATTERN[2,W11-16,C$(1,K)
 230 POSITION XX,YY:PATTERN[4,W11-16,C$(2,K):RETURN
 240 REM --- CHARACTER ERASE ---
 250 XX=X*16+8:YY=Y*16+8
 260 POSITION XX,YY:PATTERN[7,W01-16,E$:RETURN
 270 REM --- MAIN ---
 280 K=0:FOR Y=0 TO 11 STEP 11:FOR X=0 TO 17:GOSUB 200:MP(X,Y)=1:NEXT:NEXT
 290 FOR X=0 TO 17 STEP 17:FOR Y=1 TO 10:GOSUB 200:MP(X,Y)=1:NEXT:NEXT
 300 RESTORE 1070:RO=0
 310 GOSUB 650
 320 REM --- TAKA ﾀｶﾝ MOVE ---
 330 POKE$952,0:GET A$:POKE$952,166:IF A$="" THEN 330
 340 IF A$=CHR$(13) THEN 590
 350 IF A$=CHR$(6) THEN 530
 360 DX=(A$="4")-(A$="6"):DY=(A$="8")-(A$="2"):IF (DX=0)*(DY=0) THEN 330
 370 X1=XM+DX:Y1=YM+DY:K=MP(X1,Y1)
 380 ON K GOTO 330,410,430,330
 390 K=4:X=X1:Y=Y1:GOSUB 200:X=XM:Y=YM:GOSUB 250:XM=X1:YM=Y1:MUSIC"+C0#C":GOTO 3
30
 400 REM --- PUSH !! ---
 410 MP(X1,Y1)=0:X2=X1+DX:Y2=Y1+DY:IF MP(X2,Y2)<>0 THEN 390
 420 K=1:GOTO 460
 430 K=2:MP(X1,Y1)=0
 440 X2=X1+DX:Y2=Y1+DY:IF MP(X2,Y2)=4 THEN 490
 450 IF MP(X2,Y2)<>0 THEN MP(X1,Y1)=K+1:GOTO 330
 460 X=X2:Y=Y2:GOSUB 200:X=X1:Y=Y1:GOSUB 250:MUSIC"+D#D"
 470 X1=X2:Y1=Y2:GOTO 440
 480 REM --- ｺﾛｺﾛ ｶﾝﾌﾞ !! ---
 490 IF K=1 THEN MP(X1,Y1)=2:GOTO 330
 500 X=X1:Y=Y1:GOSUB 250:MUSIC"+D1+#E+D+#E+D+#E+D+#E+D+#E"
 510 L=L+1:IF L<4 THEN 330
 520 CCOLOR 3:CURSOR 32,12:PRINT"ﾊｯﾌﾟ !!  ｸﾘｱｰ !!":MUSIC"+F2+E+F+E+F+E+F+E+D5BA6"
 530 CCOLOR 7:RO=RO+1
 540 IF RO<15 THEN 310
 550 CCOLOR 6:CURSOR 19,10:PRINT"All Round Clear ! All Round Clear !"
 560 MUSIC"G&E5F2G5CR1D2EFGF4ED-G2A-G-F-E-DR2EFGAG3R0G4R0+C6GF4EDC4R0C&R4"
 570 GOTO 610
 580 REM --- GAME OVER ---
 590 CH=CH-1:IF CH>0 GOSUB 670:GOTO 330
 600 CCOLOR 6:CURSOR 19,10:PRINT"G A M E  O V E R"
 610 CURSOR 57,20:PRINT"PUSH ANY KEY"
 620 GET A$:IF A$="" THEN 620
 630 CCOLOR 7:PRINT CHR$(6)::GOTO 300
 640 REM --- SCREEN DATA READ ----
 650 FOR K=0 TO 1:READ M1$(K):NEXT:READ M2$:READ M3$:READ M4$:READ M5$:CH=3
 660 REM --- SCREEN PAINT ---
 670 PRINT CHR$(6)::BOX[0] 24,24,279,183,F0:L=0
 680 FOR K=0 TO 1:Y=1:X=1
 690 FOR I=1 TO 40:M$="0"+MID$(M1$(K),I,1):USR($FF01,M$):M=PEEK($FFFF)
 700 FOR J=0 TO 3:IF -B(J,M) GOSUB 200:MP(X,Y)=K+1:GOTO 720
 710 IF K=0 THEN MP(X,Y)=0
 720 X=X+1:IF X>16 THEN Y=Y+1:X=1
 730 NEXT:NEXT:NEXT
 740 K=2:FOR I=1 TO 8 STEP 2:M$=MID$(M2$,I,2):GOSUB 780:GOSUB 200:MP(X,Y)=3:NEXT
 750 K=3:M$=M3$:GOSUB 780:GOSUB 200:MP(X,Y)=4
 760 K=4:M$=M4$:GOSUB 780:GOSUB 200:XM=X:YM=Y
 770 CURSOR 3,0:PRINT"-=-=-  ROUND: ";RIGHT$(" "+STR$(RO+1),2);"  -=-=-      -=-
=- ";M5$;" -=-=-":RETURN
 780 REM --- HEX → X,Y ---
 790 USR($FF01,M$):A=PEEK($FFFF):Y=INT(A/16):X=A-Y*16+1:Y=Y+1:RETURN
 800 REM --- CHARACTER DATA READ ---
 810 POKE$FF01,$CD:POKE$FF02,$23:POKE$FF03,$06:POKE$FF04,$32:POKE$FF05,$FF:POKE$
FF06,$FF:POKE$FF07,$C9
 820 FOR K=0 TO 4:FOR I=0 TO 2:READ A$:FOR J=1 TO 64 STEP 2:AA$=MID$(A$,J,2):USR
($FF01,AA$):A=PEEK($FFFF):C$(I,K)=C$(I,K)+CHR$(A):NEXT:NEXT:NEXT
 830 E$=STRING$(CHR$(0),32)
 840 FOR I=0 TO 15:FOR J=0 TO 3:READ B(J,I):NEXT:NEXT
 850 RETURN
 860 REM --- CHARACTER DATA ---
 870 REM  ....+....1....+....2....+....3....+....4....+....5....+....6....
 880 DATA FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF
 890 DATA 00000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000
 900 DATA 101010FF010101FF101010FF010101FF101010FF010101FF101010FF010101FF
 910 DATA 007F7F7F7F7F7F7F7F7F7F7F7F7F0000FEFEFEFEFEFEFEFEFEFEFEFEFE00
 920 DATA 00003E3C3020000000000000000000000000000000000000000040C3C7C00000
 930 DATA 007F7F7F7F7F7F7F7F5F4F4F47437F0000FEC2E2F2F2FAFEFEFEFEFEFEFEFE00
 940 DATA 00000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000
 950 DATA 07070101010000000000B1C7E3F1F0E8B0B0B0B0B0B0000000000103267EFCFB70
 960 DATA 0707011F7778FFFFFFFFF7A30100190E80B080F8EE1EFFFFFFFFECD8B0009870
 970 DATA 00000000000000003F3F383B3B383F3F0000000000000000FCFC1CDCDC1CFCFC
 980 DATA 03070F1F3F7FFFFF3F3F38383838F3FC0E0F0F8FCFEFFFFFFCFC1C1C1C1CFCFC
 990 DATA 00000000000000003F3F383B3B383F3F0000000000000000FCFC1CDCDC1CFCFC
1000 DATA 1F1F1F1F1F1FFFFF3F3FF3F3FEF7383FF8F8F8F8F8F8FFFFFFCFCCFCF7FEF1CFC
1010 DATA 1F1F1F1F0000FFFF3F3FF3F3FFFF3F3FF8F8F8F80000FFFFFCFCCFCFFFFFFCFC
1020 DATA 000000001F1F00003F3FF3F3FEF7383F00000000F8F80000FCFCCFCF7FEF1CFC
1030 REM --- HEX → BIN ﾍﾝｶﾝ DATA ---
1040 REM  ---0---.---1---.---2---.---3---.---4---.---5---.---6---.---7---
1050 DATA 0,0,0,0,1,0,0,0,0,1,0,0,1,1,0,0,0,0,1,0,1,0,1,0,0,1,1,0,1,1,1,0
1060 DATA 0,0,0,1,1,0,0,1,0,1,0,1,1,1,1,0,1,0,0,1,1,1,0,1,1,0,1,1,1,1,1,1
1070 REM --- STAGE DATA ----
1080 REM  0..01..12..23..34..45..56..67..78..89..9
1090 DATA 00000000D7EB542BD72B502B502B50EB00000000
1100 DATA 000000E000040000000000000000000040000700
1110 DATA 123B8183,53,54,PC-8801mk2sr  PC-9801M2 ..NEC
1120 DATA 000F0000ED672451E5510551054 1E54700007870
1130 DATA 00000000000000000000000000000000B4410000
1140 DATA 4B7078BE,10,11,SMC-777  SMC-777C ..SONY
1150 DATA 0C300000876302C102B042B042C1C3631000100C
1160 DATA 0000000B001400000100000B000B001000000C30
1170 DATA 14464D77,63,64,IBM-JX ...IBM
1180 DATA 000E000087E3022202E342A042A1C323000000
1190 DATA 00000000000B000000000B002000200020002220
1200 DATA 46678389,64,54,JR-100  JR-200 ..NATIONAL
1210 DATA 00000000C6818301010101B301C601000000E
1220 DATA 0000558000000000301000000000000000000000
1230 DATA 3146526B,71,70,X1turbo  X1-CK ..SHARP
1240 DATA 00000000C7E34020C728042B042BC7E3100B100E
1250 DATA 000000000B0400002BB000000000000044000000
1260 DATA 536B848D,65,55,SC-3000H ..SEGA ENTER PRIZES
1270 DATA 00000000BDBD55075D3251221127 1DBD00000000
1280 DATA 0000000B000000000000000000000004009050000
1290 DATA 1E4B6789,22,12,MSX ..MICROSOFT
1300 DATA 00000000BDBD55275D3255221527 15AD00000000
1310 DATA 0140000100000000000000000000C000002B0440
1320 DATA 11255B68,31,41,MAX MACHINE ..COMODOLE
1330 DATA 00000000C36342A2C7A2C4A2C422C7220000000E
1340 DATA 0B00420200100000000010100000001000000000
1350 DATA 1926B18B,7C,6C,BASIC MASTER L3mk5 ..HITACHI
1360 DATA 00000000C76344C1C78041B043C1A663000000000
1370 DATA 000004402018000000000000000000000010080E
1380 DATA 124E5159,5C,4C,RX-78 ..BANDAI
1390 DATA 000000002AB722902290639041 90C9B700000000
1400 DATA 0005000000404102000000000020200000042400
1410 DATA 11334A71,63,53,VIC-1001 ..COMODOLE
1420 DATA 00000000C6E3452045E3450 2440244E300000000
1430 DATA 000000002010000010100000000020101020400
1440 DATA 1D2E5A74,6C,5C,M5  M5Pro ..SORD
1450 DATA 700E1000D6E3450A45B945C0442044E300000000
1460 DATA 00000000000002020000000010009000100AC00
1470 DATA 575D6181,24,14,MZ-1500  MZ-2200 ..SHARP
1480 DATA 000F0000C7814001C7010401401C7010008000F
1490 DATA 10001B001002000408000000000A1000100111000
1500 DATA 1C646A6E,33,34,MB-S1 ..HITACHI
1510 DATA 00000000C76340A2C3A240A2402240220B100E70
1520 DATA 42081580080000000000280000002000040020 08
1530 DATA 31677EBB,76,75,FM-NEW7  FM-77L4 ..FUJITSU
1540 DATA 00000000C7E34022C3E3402040204020000000000
1550 DATA 00002B2200002204000000000000001B20420000
1560 DATA 4651545B,33,34,FP-1100  FP-3000 ..CASIO
```

PASOPIA T/5/(7)用

FIRE PANIC

ファイヤー　パニック

林　直樹



STORY

地底にうめられた悪者コンロが，火をはいて暴れだしました。火が地上までくると，パニックになってしまうので，あなたは，火から地上を守ってやってください。

遊びかた

上にいるのがあなたです。下にいるコンロを，水玉でやっつけてください。0と⊡で左右に，スペース・キーで水玉が落ちます。

水玉を落とすと，水分が一つ減ります。0になってしまうと，でなくなるので，水分を補給してください。補給のしかたは，雲の下に行って，雨に降られてください。水分が補給されます。しかし，雷を落とす雲もあります。雷だと1人死んでしまいます。

白い雲が雨雲，青い雲が雷雲です。火が，ピンク色のところまでいっても1人死んでしまいます。

CHECKER FLAG

Dr.D：もう少し雲が大きいほうが，さまになるんでは？
影：そうですね，これじゃ雲というより，"きんとん雲"ですよ。
Dr.D：その他に，画面全体のレイアウトが，あまりよくない。もう少し研究してみるように。
編：画面構成も大事ですね。

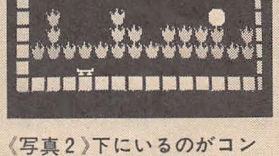
FIRE PANICのプログラム・リスト

```
100 CLS:SCREEN 1:WIDTH 36:GOTO 1560
110 DEFINT A-Z:SCREEN 1:WIDTH 20:HI=5000:DIM X3(14),Y3(14),LL(15,9)
120 RANDOMIZE TIME/3:SC=0:H=3:RR=1:P=1
130 Z=0
140 F=0:G=0:X4=0:Y4=10:UU=10:UW=0:GOSUB 1370
150 X1=INT(RND(1)*14+1)*10:Y1=20:X2=INT(RND(1)*14+1)*10:Y2=80
160 GOSUB 820:GOSUB 960:FOR I=1 TO 14:X3(I)=X1:Y3(I)=70
170 X3=X3(1):Y3=Y3(1):GOSUB 890:SOUND 40,5:NEXT:FOR I=1 TO 1000:NEXT
180 ' [YOU ｶﾁﾏｼﾀ]
190 VX=0:V=0:OUT 48,127:K1=INP(49):OUT 48,127:K2=INP(49)
195 OUT 48,127:K3=INP(49):K=K1 AND K2 AND K3
200 VX=((K=254)-(K=191))*10:IF K=127 THEN 500
210 IF K<>255 THEN LINE(X1,Y1)-(X1+9,Y1+9),0,BF
220 X1=X1+VX:IF X1<9 THEN X1=140 ELSE IF X1>141 THEN X1=10
230 GOSUB 820
240 ' [ﾐｽ ｶﾁﾏｼﾀ]
250 B=RND(1)*10+1:IF B=<RR+1 THEN 450
260 LINE(X2,Y2)-(X2+9,Y2+9),0,BF:X2=X2+10
270 IF X2>141 THEN X2=10
280 GOSUB 960
290 ' [ｱﾒ ﾌﾘﾀﾞｼﾀ]
300 IF F<>0 THEN 340
310 C=RND(1)*12+1:IF C>R+5 THEN SOUND 0,0:GOTO 190
320 D=RND(1)*2:F=-(D=0)-(D=1)*7
330 X4=INT(RND(1)*14)+1:X4=X4*10:GOSUB 1060
340 G=G+1:IF F=1 AND G>2 THEN 410 ELSE IF F=7 AND G>6 THEN 370
350 SOUND 0,0:GOTO 190
360 ' [ｱﾒ]
370 GOSUB 1150:FOR I=1 TO 4:SOUND 50,2:SOUND 0,2:NEXT
380 IF X4=X1 THEN UW=W+5:GOSUB 780
390 LINE(X4,Y4)-(X4+9,Y4+9),0,BF:F=0:G=0:X4=0:GOTO 350
400 ' [ｶﾐﾅﾘ]
410 GOSUB 1230:FOR I=1 TO 10:O=RND(1)*40+30:SOUND O,3:NEXT
420 IF X4=X1 THEN 720
430 LINE(X4,Y4)-(X4+9,Y4+9),0,BF:F=0:G=0:X4=0:GOTO 350
440 ' [ﾎﾉｵ]
450 J=X2/10:Y3(J)=Y3(J)-10:X3=X3(J):Y3=Y3(J):GOSUB 1000
460 FOR I=1 TO 6:SOUND 30,1:SOUND 0,1:NEXT:GOSUB 890
470 IF Y3(J)=30 GOTO 720
480 J=0:GOTO 260
```





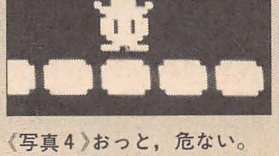
〈写真1〉タイトル画面。適当なキーでスタート！



〈写真2〉下にいるのがコンロ。火をはいてきますよ



〈写真3〉水玉が切れたら，雲の下で雨をもらいます



〈写真4〉おっと，危ない。これは雷雲でした

★ファミコン4段，パソコン2段，ゲームセンター初段！どうだ，まいったか!!ゲヘヘ！（愛知県葉東郡・佐藤史隆12才）……【影：めしの早食い2段，昼寝初段ぐらいになってみろ！編：それじゃ，ブタといっしょだん！】

```
490 '■■■■[ミズ゛タマ]■■■■■■■■■■
500 IF W=0 THEN 230
510 X5=X1:Y5=Y1+20:W=W-1:P=POINT(X5+3,Y5+9):GOSUB 1110:SOUND 70,2
520 IF P=2 THEN 590
530 GOSUB 1110:GOSUB 780
540 LINE(X5,Y5)-(X5+9,Y5+9),0,BF:IF Y5>71 THEN X5=0:Y5=0:GOTO 230
550 Y5=Y5+10:P=POINT(X5+3,Y5+9):GOSUB 1110
560 IF P=2 THEN 590 ELSE IF P=7 THEN 630
570 GOTO 540
580 '■■■■[トクテン 1]■■■■■■■■■■
590 N=X1/10:FOR I=1 TO 3:SOUND 40,2:SOUND 0,2:NEXT:SC=SC+50:GOSUB 790
600 LINE(X5,Y5)-(X5+9,Y5+9),0,BF
610 Y3(N)=Y3(N)+10:X5=0:Y5=0:GOSUB 790:GOSUB 780:GOTO 230
620 '■■■■[トクテ 2]■■■■■■■■■■
630 GOSUB 1110:SC=SC+50*R
640 Z=Z+1:FOR I=1 TO 3:FOR II=80 TO 1 STEP -10:SOUND II,1:NEXT II,I
650 GOSUB 790:IF Z=5 GOTO 680
660 LINE(X5,Y5)-(X5+9,Y5+9),0,BF:X5=0:Y5=0:GOSUB 780:GOTO 230
670 '■■■■[ラウド゛ クリア]■■■■■■■■■■
680 FOR I=1 TO 1000:NEXT:FOR I=1 TO 80:SOUND I,2:NEXT:R=R+1:RR=RR+1
690 FOR I=1 TO 4000:NEXT:IF RR>5 THEN RR=1
700 SC=SC+R*200:GOSUB 790:SOUND 80,30:GOTO 130
710 '■■■■[ヤラレタ]■■■■■■■■■■
720 FOR I=0 TO 1000:NEXT
730 FOR I=9 TO 0 STEP -1:LINE(X1,Y1+I)-(X1+9,Y1+I),0:SOUND I+40,10:NEXT
740 H=H-1:IF H=0 THEN 1470
750 FOR I=0 TO 2000:NEXT:GOTO 140
760 '■■■■■■■■■■■■■■
770 LOCATE 21,0:PRINT"┌RD┐":LOCATE 21,1:PRINT USING"└##┘";R:RETURN
780 LOCATE 15,0:PRINT"┌スイカ┐":LOCATE 15,1:PRINT USING"└###┘";W:RETURN
790 LOCATE 6,0:PRINT"┌SCORE┐":LOCATE 6,1:PRINT USING"└#####┘";SC:RETURN
800 LOCATE 60,0:PRINT"┌HI-SC┐":LOCATE 60,1:PRINT USING"└#####┘";HI:RETURN
810 '■■■■[YOU]■■■■■■■■■■
820 LINE(X1+3,Y1)-(X1+6,Y1+1),3,BF:PSET(X1,Y1+1),3:PSET(X1+9,Y1+1),3
830 LINE(X1+1,Y1+2)-(X1+8,Y1+2),3:LINE(X1+2,Y1+3)-(X1+7,Y1+3),6
840 LINE(X1+1,Y1+4)-(X1+8,Y1+6),6,BF:LINE(X1+2,Y1+7)-(X1+7,Y1+7),6
850 LINE(X1+3,Y1+8)-(X1+6,Y1+8),6:LINE(X1+1,Y1+9)-(X1+3,Y1+9),4
860 LINE(X1+6,Y1+9)-(X1+8,Y1+9),4:LINE(X1+3,Y1+4)-(X1+3,Y1+6),0
870 LINE(X1+6,Y1+4)-(X1+6,Y1+6),0:RETURN
880 '■■■■[ホノオ]■■■■■■■■■■
890 LINE(X3+4,Y3)-(X3+4,Y3),2:PSET(X3+4,Y3+1),2:PSET(X3,Y3+2),2
900 PSET(X3+7,Y3+1),2:LINE(X3+3,Y3+2)-(X3+5,Y3+3),2,BF
910 PSET(X3+5,Y3+2),0:PSET(X3+1,Y3+3),2:PSET(X3+8,Y3+2),2
920 LINE(X3+7,Y3+3)-(X3+8,Y3+3),2:LINE(X3+1,Y3+4)-(X3+8,Y3+6),2,BF
930 PSET(X3+8,Y3+6),0:LINE(X3+2,Y3+7)-(X3+7,Y3+8),2,BF
940 LINE(X3+3,Y3+9)-(X3+6,Y3+9),2:RETURN
950 '■■■■[テキ 1]■■■■■■■■■■
960 PSET(X2,Y2+6),3:PSET(X2+9,Y2+6),3:LINE(X2,Y2+7)-(X2+9,Y2+7),3
970 LINE(X2+3,Y2+7)-(X2+6,Y2+7),6:PSET(X2+2,Y2+8),7:PSET(X2+7,Y2+8),7
980 LINE(X2+1,Y2+9)-(X2+3,Y2+9),7:LINE(X2+6,Y2+9)-(X2+8,Y2+9),7:RETURN
990 '■■■■[テキ 2]■■■■■■■■■■
1000 PSET(X2,Y2+6),3:PSET(X2+9,Y2+6),3:LINE(X2,Y2+7)-(X2+9,Y2+7),3
1010 LINE(X2+3,Y2+7)-(X2+6,Y2+7),6:PSET(X2+2,Y2+8),7:PSET(X2+7,Y2+8),7
1020 LINE(X2+1,Y2+9)-(X2+3,Y2+9),7:LINE(X2+6,Y2+9)-(X2+8,Y2+9),7
1030 LINE(X2,Y2)-(X2+9,Y2+1),2,BF: LINE(X2+1,Y2+2)-(X2+8,Y2+3),2,BF
1040 LINE(X2+2,Y2+4)-(X2+7,Y2+5),2,BF:LINE(X2+3,Y2+6)-(X2+6,Y2+6),2:RETURN
1050 '■■■■[クモ]■■■■■■■■■■
1060 LINE(X4+2,Y4)-(X4+3,Y4),F:LINE(X4+1,Y4+1)-(X4+4,Y4+1),F
1070 LINE(X4+6,Y4+1)-(X4+7,Y4+1),F:LINE(X4,Y4+2)-(X4+9,Y4+2),F
1080 LINE(X4+1,Y4+3)-(X4+2,Y4+3),F:LINE(X4+4,Y4+3)-(X4+7,Y4+3),F
1090 PSET(X4+6,Y4+4),F:RETURN
1100 '■■■■[ミズ゛タマ]■■■■■■■■■■
1110 LINE(X5+2,Y5)-(X5+7,Y5),5:LINE(X5+1,Y5+1)-(X5+8,Y5+1),5
1120 LINE(X5,Y5+2)-(X5+9,Y5+7),5,BF:LINE(X5+1,Y5+8)-(X5+8,Y5+8),5
1130 LINE(X5+2,Y5+9)-(X5+7,Y5+9),5:RETURN
1140 '■■■■[アメ]■■■■■■■■■■
1150 LINE(X4+2,Y4)-(X4+3,Y4),7:LINE(X4+1,Y4+1)-(X4+4,Y4+1),7
1160 LINE(X4+6,Y4+1)-(X4+7,Y4+1),7:LINE(X4,Y4+2)-(X4+9,Y4+2),7
1170 LINE(X4+1,Y4+3)-(X4+2,Y4+3),7:LINE(X4+4,Y4+3)-(X4+7,Y4+3),7
1180 PSET(X4+6,Y4+4),7:PSET(X4+2,Y4+4),5:PSET(X4+5,Y4+4),5:PSET(X4+8,Y4+4),5
1190 LINE(X4+1,Y4+5)-(X4+1,Y4+6),5:LINE(X4+4,Y4+5)-(X4+4,Y4+6),5
1200 LINE(X4+7,Y4+5)-(X4+7,Y4+6),5:LINE(X4,Y4+7)-(X4,Y4+9),5
1210 LINE(X4+3,Y4+7)-(X4+3,Y4+9),5:LINE(X4+6,Y4+7)-(X4+6,Y4+9),5:RETURN
1220 '■■■■[カミナリ]■■■■■■■■■■
1230 LINE(X4+2,Y4)-(X4+3,Y4),1:LINE(X4+1,Y4+1)-(X4+4,Y4+1),1
1240 LINE(X4+6,Y4+1)-(X4+7,Y4+1),1:LINE(X4,Y4+2)-(X4+9,Y4+2),1
1250 LINE(X4+1,Y4+3)-(X4+2,Y4+3),1:LINE(X4+4,Y4+3)-(X4+7,Y4+3),1
1260 PSET(X4+6,Y4+4),1:LINE(X4+3,Y4+4)-(X4+5,Y4+5),6,BF
1270 PSET(X4+3,Y4+4),0:LINE(X4+1,Y4+6)-(X4+4,Y4+7),6,BF
1280 PSET(X4+1,Y4+6),0:LINE(X4,Y4+8)-(X4+3,Y4+9),6,BF
1290 LINE(X4+6,Y4+6)-(X4+6,Y4+7),6:LINE(X4+7,Y4+8)-(X4+7,Y4+9),6:RETURN
1300 111
1310 '■■■■[カベ゛ 1]■■■■■■■■■■
1320 LINE(X+1,Y+1)-(X+8,Y+8),4,BF:RETURN
1330 '■■■■[カベ゛ 2]■■■■■■■■■■
1340 LINE(X+2,Y+2)-(X+7,Y+2),3:LINE(X+2,Y+2)-(X+7,Y+2),3
1350 LINE(X+1,Y+3)-(X+8,Y+6),3,BF:LINE(X+2,Y+7)-(X+7,Y+7),3:RETURN
1360 '■■■■[ガメン]■■■■■■■■■■
1370 CLS:RESTORE 1430:FOR I=1 TO 9:READ A$:FOR II=0 TO 15
1380 LL(II,I)=VAL(MID$(A$,II+1,1)):MM=LL(II,I):X=II*10:Y=I*10
1390 IF MM=1 THEN GOSUB 1320 ELSE IF MM=2 THEN GOSUB 1340
1400 NEXT II,I:IF H=2 THEN X1=150:Y1=0:GOSUB 820
1410 IF H=3 THEN FOR I=14 TO 15:X1=I*10:Y1=0:GOSUB 820:NEXT
1420 GOSUB 770:GOSUB 780:GOSUB 790:GOSUB 800:RETURN
1430 DATA 1000000000000001,1000000000000001,1222222222222221
1440 DATA 1000000000000001,1000000000000001,1000000000000001
1450 DATA 1000000000000001,1000000000000001,1111111111111111
1460 '■■■■[GAME OVER]■■■■■■■■■■
1470 LOCATE 14,10:PRINT"[illegible]"
1480 LOCATE 14,11:PRINT"[illegible]"
1490 LOCATE 14,12:PRINT"[illegible]"
1500 LOCATE 14,13:PRINT"[illegible]"
1510 LOCATE 14,14:PRINT"[illegible]"
1520 IF HI<SC THEN HI=SC:GOSUB 800
1530 LOCATE 30,17:PRINT"[ HIT RETURN KEY! ]"
1540 AA$=INKEY$:IF AA$<>CHR$(13) THEN 1540 ELSE GOTO 120
1550 '■■■■[デモ]■■■■■■■■■■
1560 COLOR 6:LOCATE 1,0:PRINT"XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
1570 LOCATE 1,1:PRINT"XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
1580 LOCATE 1,2:PRINT"XX[illegible]XX"
1590 LOCATE 1,3:PRINT"XX[illegible]XX"
1600 LOCATE 1,4:PRINT"XX[illegible]XX"
1610 LOCATE 1,5:PRINT"XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
1620 LOCATE 1,6:PRINT"XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
1630 COLOR 7:LOCATE 8,12:PRINT"┌────┐":LOCATE 8,13:PRINT"|SPACE|"
1640 LOCATE 8,14:PRINT"└────┘":LOCATE 8,15:PRINT" ミズ゛タマ "
1650 LOCATE 20,12:PRINT"┌─┐ ┌─┐":LOCATE 20,13:PRINT"|0 ├┤.|"
1660 LOCATE 20,14:PRINT"└─┘ └─┘":LOCATE 10,20:PRINT"[ HIT ANY KEY! ]"
1670 KK$=INKEY$:IF KK$="" THEN 1670 ELSE GOTO 110
```

★ ★

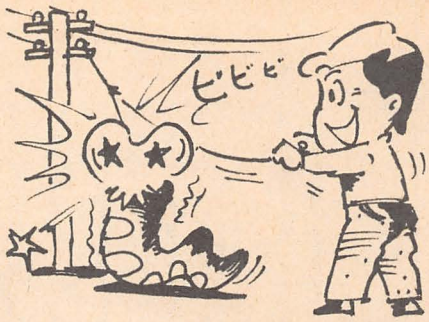
★小説ＯＦ：夏目漱石ふうに言うと，ナイターを見ながらこう考えた。「昼の試合は，ワラッターかな！」と。
（新潟県佐渡郡・**北嶋賢二13才**）……【**影**：しかし，私は福沢諭吉がこいしい〜〜。**編**：かわいそうな人。】

PASOPIA7用

Cheer up! MORI kun

（チアー アップ　モリ クン）

松浦　則政



STORY

ある日，あなたが散歩をしていて，森くんの家の近くまでやってきたときのことでした。空を見あげると，なんと，たくさんのBUGのROUFY（ローフィー）くんが，森くんの家へむかって飛んでいるではありませんか!!

森くんは，今日もきっとプログラムを作っているにちがいありません。せっかくのプログラムにErrorをだすわけにはいきません。そこで，あなたがROUFYくんをやっつけちゃいましょう！

ENJOY

テンキーの4 6で，左右，スペース・キーでひもを投げます。

左にあるのが森くんの家です。それで，ROUFYくんをやっつけちゃうわけですけど，どうやってやっつけちゃうかというと，ROUFYくんは，電気に弱いんです。そこで，あなたは，電線にひもを投げて，ROUFYくんを感電させてください！

でも，このひもには耐久力があって，（11－面数）回使っちゃうと，消えちゃいます。そうしたら，一番右まで行ってください。ひもがまた使えます。

そうして，面数×2のROUFYくんをやっつけると，その面の親分ともいえるError（エラー）が出現します。こいつには，弱点があって，そこを打つ？と，一発でやっつけられます。一定時間のうちに探しだし，やっつけちゃいましょう（この弱点は，毎回変わりません）！

10面クリアすると，音楽がながれてHAPPY　ENDです（いっしょうけんめい作った曲だから，ぜひ聞いてね）。

SECRET

- 3面にはかくれキャラがあるんだよ！
- 5面でひもの耐久力を2倍にできるよ！
- ROUFYくんは，50×数匹点なんだけど，1匹が500点になっちゃうところがあります
- Errorをあるタイミングで打つ？と，なんと，20,000点もらえちゃいます。

みなさん，さがしてみてくださいね！

FINALY

なんて長いプログラムなんだ！　とお怒りの人もおられると思いますが，聞いてください！このGAMEは，僕の記念すべき10作目なのです。しかも，あの森 功尚さんの名前をお借りするからには，手抜きはできません！　というわけで，ついつい凝ってしまって…。どうもすいません。

「この画面どっかで見たことがあるぞ」という人，あなたはえらい！そうです，ベーマガ'83年5月号に載っている，「ハートキャッチはるみちゃん」です。僕は，あのGAME大好きだったんです。

あ～！そうだ！もう一つ言わしてね！　キャラクター・データを圧縮してみましたが，書くのに時間がかかってしまいました。でも，おもしろいことやってるから，解読してみてね。

CHECKER FLAG

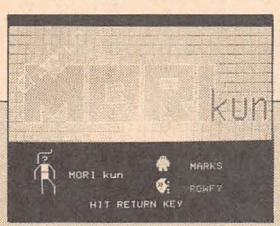
編：最近のゲームは，隠れキャラや隠しコマンドなどが盛りこまれたものが多くなってきましたね。

Dr.D：おおいに結構なことだ。そういったものがあって，ゲームのおもしろさを増してくるし，プログラムを解せきしようという気も起こるだろう。

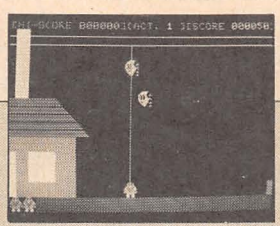
編：でも，自分でプログラムを組める人なら，プログラムを入力するときに，わかってしまうんじゃないですか？

Dr.D：そうだな，そういうときは，簡単には，バレないプログラムを作るべきだ。たとえば，キャラクターのコードを1回変換したりするといいだろう。

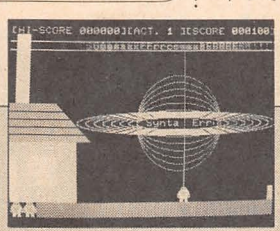
編：むずかしそうですね。



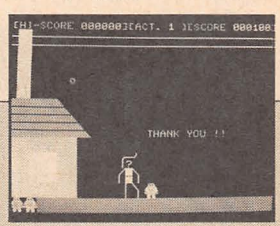
《写真1》このタイトルを訳すと，がんばれ！森くん



《写真2》森くんの家めがけて飛んでくる敵を撃て！



《写真3》親分のエラー！弱点をねらい撃つと，ホラ



《写真4》無事，敵を退治すると森くんに会えるぞ

★僕のパソコンはむなしい～。画面がないので音だけでやっている。編さん，テレビ買って！（京都府竹野郡・堀江幸市15才）……【影：名づけて，座頭市パソコンとでも言っておこう。おっ，風車のやしちだ！一同：？】

Cheer up ／ MORI kun のプログラム・リスト

```
10 ' <<<  Cheer up !! MORI kun !  >>>    Ver.2
20 '          NORIMASA'S ORIGINAL NO.10
30 '                1985 ¾ 7 ª 26 ª     NUMBER OF DAYS  17
40 '        ﾏｼｺｳ       ﾊｰﾄ ｷﾀｯｾ ﾊﾙｵ ｷﾀﾆ ♥
50 SCREEN 2,0,0,0,0,0:KEY OFF:CONSOLE 0,25,0,8:WIDTH 40
60 CLEAR ,&HDFFF:DEFINT A-Z:RANDOMIZE TIME/3:COLOR 5
70 FOR I=0 TO 7:COLOR=(I,I):NEXT
80 COLOR=(1,5,0):COLOR=(5,5,5):COLOR=(6,6,0)
90 DIM AY(38),ER$(10),EB(10)
100 CLS:SCREEN ,2:LOCATE 13,11:PRINT "WAIT A MOMENT":GOSUB 1880:CLS:SCREEN ,0
110 M$(1)="  ／¯\":M$(2)="  |? ":M$(3)="  /■\"
120 M$(4)="  |■|":M$(5)="  |＼":M$(6)="  | |"
130 PLAY "T140S0M10","T140S0M10","T141S0M10":GOSUB 1590
140 ' ▲▲▲▲▲ EARLY 1
150 M1$="ccegaagaccegabab":M2$="ccdcdcdcdcdcdcdec"
160 M3$="CGFEEAGFEFEDCGGGCGFEEAGFEFEDCCCC"
170 SC=0:LE=2:ME=1:EH=2:AP=0:DF=0:SK=0
180 ' ▲▲▲▲▲ SCREEN
190 CLS:RESTORE 200:FOR I=1 TO 7:READ A,B,C,D,E:LINE(A,B)-(C,D),E,BF:NEXT
200 DATA 0 ,120,79,183,3, 0,184,319,199,2,24,136,55,167,7
210 DATA 27,139,38,164,5,41,139,52 ,164,5,0 ,136, 8,183,7,8,8,23,79,7
220 DRAW "C4BM0,80R56H39L96":PAINT (0,81),4,4
230 DRAW "C0BM0,88R64BH8L72BD8R80BH8L88"
240 DRAW "C7BM47,163E3BU3G6"
250 LINE(0,15)-(319,15),7:LINE(0,24)-(319,24),7
260 FOR I=168 TO 183:C=-(C=0):LINE(312,I)-(319,I),C+3:NEXT
270 LOCATE 0,0:COLOR 4:PRINT "[HI-SCORE 000000][ACT. 01][SCORE 000000]";
280 GOSUB 1330:' PRINT SCORE
290 AD=&HE04B:N=12:X=10:Y=13:CALL AD(N,X,Y)
300 ' ▲▲▲▲▲▲ EARLY 2
310 AD=&HE010
320 MX=20:MY=21:N=0:CALL AD(N,MX,MY)
330 FOR I=1 TO 5:BX(I)=38:CX(I)=10:NEXT
340 PLAY "m5L16","m5L16"
350 AC=1:RF=0:RK=0:TI=0:AK=0:AT=(11-ME)*(AP+1):TK=0:MF=0:K=0
360 PLAY "O4L4GEGEL8AAGFEFL4EGFEFEGO5L1CL16","O3L4CGCGAAGPFFEDCEL1C"
370 TI$="STARGE"+STR$(ME)+" IS START !!":GOSUB 1510
380 ' ▲▲▲▲▲ MAIN
390 ON (RF=1)+2 GOTO 490
400 ST=STICK(0):IF ST=0 THEN 440
410 N=16:CALL AD(N,MX,MY)
420 MX=MX+(ST=3)*(MX(37)-(ST=7)*(MX>10)
430 AK=AK*-(MX<37)
440 N=0:CALL AD(N,MX,MY)
450 ' ▲▲▲▲▲ ROPE ?
460 ON (AK=AT)+2 GOTO 510
470 RF=-(STRIG(0)=-1):GOTO 510
480 ' ▲▲▲▲▲ ROPE
490 RK=RK+29:LINE(MX*8+7,170)-(MX*8+7,170-RK),6
500 IF RK=145 THEN GOSUB 700
510 ON AC GOTO 530,590
520 ' ▲▲▲▲▲ BUG  (ROWFY)
530 MK=RND(1)*4+1:ON (MK)EH)+2 GOTO 630
540 N=16:CALL AD(N,BX(MK),CX(MK))
550 BX(MK)=BX(MK)-1:IF BX(MK)<10 THEN GOSUB 1210
560 N=4:Y=AY(BX(MK))+6+MK*2:CALL AD(N,BX(MK),Y):CX(MK)=Y
570 GOTO 630
580 ' ▲▲▲▲▲ ERROR
590 CO=CO+1:CO=-(CO<7)*CO
600 LOCATE 11,12:COLOR CO+1:PRINT B$+A$;
610 TI=TI+1:ON (TI)128)+2 GOTO 890
620 ' ▲▲▲▲▲ YANE
630 N=12:X=10:Y=13:CALL AD(N,X,Y)
640 ' ▲▲▲▲▲ MUSIC
650 ON (AC=2)+2 GOTO 690
660 K=K*-(K<32)+1:ON (K<17)+2 GOTO 670,680
670 PLAY "o3"+MID$(M1$,K,1):GOTO 390
680 PLAY "o4"+MID$(M2$,K-16,1):GOTO 390
690 K=K*-(K<32)+1:PLAY "o2"+MID$(M3$,K,1):GOTO 390
700 ' ▲▲▲▲▲ SHORT
710 FOR I=1 TO 5:FOR J=3 TO 7:COLOR=(6,J,0):SOUND 72+J+AP*3,1:NEXT:NEXT
720 COLOR=(6,6,0):AK=AK+1:ON AC GOSUB 750,840
730 IF AK=AT THEN FOR I=0 TO 50:PSET(MX*8+7,(RND(1)*143)+25),0:SOUND 75,1:NEXT
740 RF=0:RK=0:LINE(MX*8+7,170)-(MX*8+7,25),0:RETURN
750 FOR I=1 TO 5:IF BX(I)<MX THEN 830
760 X=BX(I)*8+7:Y=(AY(BX(I))+6+I*2)*8+7:SK=SK+1:BK=BK+1
770 FOR J=2 TO 10 STEP 2:CIRCLE(X,Y),J,6:SOUND 50+J*2,1:NEXT
780 FOR J=0 TO 10:CIRCLE(X,Y),J,0:SOUND 60+J*2,1:NEXT
790 SP=5*BK*(-(MX=10)*9+1)
800 FOR J=1 TO 15:COLOR J MOD 8:LOCATE BX(I)-1,(Y-7)/8:PRINT SP*10;:NEXT
810 BX(I)=38:SC=SC+SP:GOSUB 1370
820 LINE(X-7,Y-7)-(X+16,Y+8),0,BF
830 NEXT:BK=0:IF SK<ME*2 THEN RETURN ELSE 1140
840 IF (AP=0)*(ME=5)*(MX=37) THEN PLAY "L3203CDEFGAB04CDEFGABL16":AP=1
850 IF (DF=0)*(ME=3)*(MX=12)=0  THEN 880
860 LE=LE+1:PLAY "O4CEGDFL1AL16":DF=1
870 LINE(27,139)-(52,164),0,BF:N=8:X=4:Y=18:CALL AD(N,X,Y):GOSUB 1330
880 IF 10+EB(ME)+LEN(B$)<>MX THEN RETURN ELSE 930
890 ' ▲▲▲▲▲ RUN AWAY
900 COLOR 7:C$=B$+A$+B$+STRING$(30," "):NOISE"V15L105DD"
910 FOR I=1 TO 30:LOCATE 10,12:PRINT MID$(C$,I,30);
920 FOR J=0 TO 100:NEXT:NEXT:SK=0:GOTO 1210
930 ' ▲▲▲▲▲ BROKEN !!  ( CLEAR )
940 SOUND=(4,10):SOUND=(12,30)
950 NO$="M50T32L103DT140":NOISE NO$,NO$
960 FOR I=1 TO 7:CIRCLE(200,100),50,2,,,I/7:CIRCLE(200,100),50+I*10,6,,,.1:NEXT
970 PLAY "O4L4CEL3GL8FEFEDCEL4GL8EFEDCEGFEFEDL1C","O5L4EDL3CL8DCCCDCEL4GL8CCCDCEGFEFEDL1C"
980 TI$=A$+"was BROKEN !!":GOSUB 1510
990 LINE(80,25)-(320,183),0,BF:N=12:X=10:Y=13:CALL AD(N,X,Y)
1000 N=0:X=20:Y=21:CALL AD(N,X,Y):FOR J=10 TO 15
1010 COLOR 5:FOR I=1 TO 6:LOCATE J,16+I:PRINT M$(I);:NEXT:NEXT
1020 TH$=" THANK YOU !!":COLOR 4
1030 FOR I=1 TO 13:LOCATE 18+I,14:PRINT MID$(TH$,I,1);:SOUND 50+I*2,2:NEXT
1040 IF ME<10 THEN ME=ME+1:GOTO 1090
1050 FOR I=0 TO 15:FOR J=0 TO 7:COLOR J:LOCATE 20,14:PRINT "THANK YOU !!"
1060 SOUND 70,1:NEXT:NEXT
1070 PLAY "O4L2GL8EGFGL2AL8FEDGL4AAGFL8EGEDCEGGL2GL8EGFGL2AL8FEDGL4AAGFL8EGEDL1C","U1304L2CL8CEDEL2CL8CCDCL2CL4DCGGEDL2CL8CEDEL2CL8CCDCL2CL4DCCEL1CV15","O3L8CGFGEGFGCAFAEAFAFAGAEGFGCGFGCDEFCGFGEGFGCAFAEAFAFAGAEGFGCEGEL1C"
1080 SOUND 0,0:SC=SC+(LE+1)*(200-TI):GOSUB 1370:GOTO 1390
1090 BO=ME*(128-TI):IF BO=0 THEN BO=2000:TI$="SPECIAL BONUS !! 20000 Pts. !!":GOSUB 1510:GOTO 1110
1100 TI$="BONUS ="+STR$(BO*10)+" Pts.":GOSUB 1510
1110 SC=SC+BO:GOSUB 1370
1120 SK=0:EH=EH+1:IF EH)5 THEN EH=5
1130 GOTO 180
1140 ' ▲▲▲▲▲ APPEAR
1150 AC=2:K=0:LINE(80,25)-(320,167),0,BF
1160 NOISE "V15L105DDD":N=12:X=10:Y=13:CALL AD(N,X,Y)
1170 A$=ER$(ME)+" Error ":B$=STRING$((30-LEN(A$))/2," ")
1180 C$=STRING$(30," ")+B$+A$+B$
1190 COLOR 7:FOR I=1 TO 30:LOCATE 10,12:PRINT MID$(C$,I,30);
1200 FOR J=0 TO 100:NEXT:NEXT:RETURN
1210 ' ▲▲▲▲▲ Pi-!!
1220 COLOR 2:FOR I=10 TO 20:LOCATE I,12:PRINT " "+ER$(ME)+" Error";:BEEP:NEXT
1230 LINE(24,136)-(55,167),0,BF
1240 COLOR 5:FOR I=1 TO 3:LOCATE 2,17+I:PRINT M$(I);:NEXT
1250 COLOR 5:LOCATE 4,19:PRINT "X";:
1260 A$=CHR$(29)+CHR$(31):A$(0)="  "+A$+"＼":A$(1)="／"+A$+" "
```

★僕の友達にネクラなやつがいて、そいつにOFコーナーを読ませたら、いちだんとネクラになってしまった。どうしよう。(滋賀県蒲生郡・**奥野義嗣14才**)……**【影：これでもか、どうだ。毎月読ませるんだぞ。】**

```
1270 PLAY "O4L4GFEDL8CEGEL1C","O2L8CCDCEFEDL4CEL1C"
1280 FOR I=10 TO 30:COLOR 6:LOCATE I,RND(1)*5+16:PRINT "ワ-!";
1290 F=-(F=0):COLOR 5:LOCATE 5,19:PRINT A$(F);
1300 FOR J=0 TO 300:NEXT:NEXT
1310 TI$="YOU CAN'T SAVE MORI kun !":GOSUB 1510
1320 LE=LE-1:IF LE<0 THEN 1390 ELSE 180
1330 ' ▲▲▲▲▲ SCORE
1340 FOR I=0 TO LE-1:N=0:X=1*2:Y=23:CALL AD(N,X,Y):NEXT
1350                 LOCATE 22,0:COLOR 5:PRINT ME;
1360 KE=HI:GOSUB 1380:LOCATE 10,0:COLOR 6:PRINT SC$;
1370 KE=SC:GOSUB 1380:LOCATE 33,0:COLOR 3:PRINT SC$;:RETURN
1380 S1$=STR$(KE*10):SC$=RIGHT$("000000"+RIGHT$(S1$,LEN(S1$)-1),6):RETURN
1390 ' GAME OVER
1400 LINE(96,105)-(320,183),0,BF
1410 IF SC>HI THEN HI=SC:GOSUB 1330
1420  A$="G M   V R":B$=" A E O E "
1430 COLOR 4:FOR J=1 TO 2
1440 FOR I=4 TO 13:LOCATE 18,I:PRINT A$;:LOCATE 18,26-I:PRINT B$;
1450 SOUND I*2+40,4:FOR K=0 TO 100:NEXT:NEXT:LOCATE 18,13:PRINT "GAME OVER";
1460 A$="          ":B$=A$:NEXT
1470 IF (ME=10)*(LE=>0)=1 THEN COLOR 6:LOCATE 16,10:PRINT "HAPPY END ♥♥♥";
1480 PLAY "O4L4GFL2EL8FGFEL2DL8FGFEL4DGL1C","O3L2ECL4GGL2FL4EFEDL1C"
1490 FOR J=0 TO 50:FOR I=0 TO 7:COLOR I:LOCATE 18,13:PRINT "GAME OVER"
1500 NEXT:NEXT:GOSUB 1600:GOTO 170
1510 ' PRINT
1520 COLOR 6:SP=LEN(TI$):ST$=STRING$((36-SP)/2," "):TI$=ST$+TI$+ST$
1530 PR$=STRING$(37," ")+TI$+STRING$(37," ")
1540 FOR I=1 TO 37:GOSUB 1580:NEXT
1550 FOR J=1 TO 3:FOR I=0 TO 7
1560 COLOR I:LOCATE 3,2:PRINT TI$;:NEXT:NEXT:COLOR 6
1570 FOR I=38 TO 74:GOSUB 1580:NEXT:RETURN
1580 P$=MID$(PR$,I,37):LOCATE 3,2:PRINT P$;:RETURN
1590 ' ▲▲▲▲▲ TITLE
1600 CLS:COLOR=(2,1):COLOR=(3,2)
1610 LINE(0,0)-(320,200),6,B:LINE(1,1)-(318,120),2,BF
1620 FOR I=0 TO 320 STEP 10:LINE(I,0)-(I,120),6:NEXT
1630 FOR J=0 TO 120 STEP 10:LINE(0,J)-(320,J),6:NEXT
1640 DRAW "C7BM20,40R20H15E15R20D60L20U20G15F15D20L20U60"
1650 DRAW "  BM95,40R60D60L60U60BH20R20D20L20U20"
1660 DRAW "  BM160,40R60D40L15M+15,+20L25M-15,-20D20L20U60BH15BR5R20D10L20U10"
1670 DRAW "  BM225,40R20D60L20U60"
1680 FOR I=35 TO 230 STEP 65:PAINT(I,45),4,7:NEXT
1690 DRAW "C5BM240,65R5D20M+15,-10D5M-10,+7M+10,+13L5M-8,-11M-2,+1D10L5U35"
1700 DRAW "  BM265,75R5D20R10U20R5D20G5L10F5U20"
1710 DRAW "  BM290,75R5D5E5R5H5D20L5U20L5G5D15L5U25"
1720 FOR I=242 TO 292 STEP 25:PAINT(I,90),3,5:NEXT
1730 DRAW "C7BM28,62M-8,+8F10M+8,-9BM+3,-2M+10,+11BM-5,-6M+8,-7M+5,+6"
1740 DRAW "  BM+2,-1NM+7,-6M-6,-7M+7,-6M+3,+4M-6,+6"
1750 DRAW "  BM+12,-5NM+7,-6M-6,-7M+7,-6M+3,+4M-6,+6"
1760 DRAW "  BM+11,-5M-7,-7M+4,+4U5E5"
1770 DRAW "  BM+3,-3M+7,+7M+8,-8M-7,-7BM+2,-2NM+12,+12M+7,-6M+5,+5M-7,+7"
1780 COLOR 5:FOR I=1 TO 6:LOCATE 3,15+I:PRINT M$(I);:NEXT
1790 COLOR 3:LOCATE 9,19:PRINT "MORI kun";
1800 AD=&HE010:N=0:X=22:Y=17:CALL AD(N,X,Y)
1810          N=4:X=22:Y=20:CALL AD(N,X,Y)
1820 LOCATE 27,18:COLOR 6:PRINT "MARKS";:LOCATE 27,21:COLOR 4:PRINT "ROWFY";
1830 FOR I=0 TO 7:COLOR I:LOCATE 12,23:PRINT "HIT RETURN KEY";
1840 LOCATE 9,19:PRINT "MORI";
1850 COLOR=(4,1,0):IF INKEY$<>CHR$(13) THEN 1870
1860 PLAY "O5L8CL16EGO6L1C","O4L8EL16EEL1C":COLOR=(4,4,0):COLOR=(2,2):COLOR=(3,6
,0):RETURN
1870 NEXT:GOTO 1830
1880 ' ▲▲▲▲▲ READ MACHINE LANGUAGE
1890 RESTORE 2140:FOR I=&HE000 TO &HE103
1900 READ A$:POKE I,VAL("&H"+A$):NEXT
1910 ' ▲▲▲▲▲ READ CHARACTER DATA
1920 RESTORE 2040:AD=&HE04B
1930 FOR N=0 TO 8 STEP 4
```

```
1940 CP=4:FOR C=1 TO 3:READ A$:FOR I=0 TO 31:MA=VAL("&H"+MID$(A$,I*2+1,2)) ・
1950 FOR J=0 TO 7:IF INT(MA/2^J) MOD 2=0 THEN 1970
1960 X=7-J+8*(I MOD 2):Y=INT(I/2):PSET(X,Y),POINT(X,Y)+CP
1970 NEXT:NEXT:CP=CP/2:NEXT:X=0:Y=0:CALL AD(N,X,Y):CLS 2:NEXT
1980 N=16:X=2:CALL AD(N,X,Y)
1990 FOR I=10 TO 38:AY(I)=SIN(6.28/20*I)*4:NEXT
2000 RESTORE 2320:FOR I=1 TO 10:READ A$
2010 FOR J=1 TO LEN(A$)-1:ER$(I)=ER$(I)+CHR$(ASC(MID$(A$,J,1))-112):NEXT
2020 EB(I)=ASC(RIGHT$(A$,1))-64:NEXT:RETURN
2030 ' ▲▲▲▲▲ CHARACTER DATA
2040 DATA 07E00DB00DB01FF83FFC7FFE7FFEFFFF3FFC9FF9FFFF5FFA1FF81E781E781E78
2050 DATA 07E00DB00DB01FF833CC718E700EF81FF81FFC3FFE7F5FFA1FF81E7800001E78
2060 DATA 00000000000000000000000000000000000000000000000000000001E780000
2070 DATA 07F01FC03F007F02C985A480A4C0A4FEC9F17F6056DE032D21D850F0002820105
2080 DATA 00000000000000020005240024002402000100000000000200050000000020005
2090 DATA 07F01FE03FE07FC2C9C5A4E0A4F0A4FEC9FD7FF856DF033F21FE50FC007C20185
2100 DATA 00000000080008000400040008003000C0003000C000200000000000000000000
2110 DATA 00000000000000800E0009800860098000E000C000C001E001E000000000000
2120 DATA 00000000F000F0006000600E003200C20032000E0002000000000000000000000
2130 ' ▲▲▲▲▲ MACHINE LANGUAGE
2140 DATA 3E,11,CD,72,E0,3E,22,CD,72,E0,3E,44,CD,72,E0,C9      :' E000
2150 DATA CD,AC,E0,E5,CD,C0,E0,D1,EB,CD,00,E0,E5,21,08,00      :' E010
2160 DATA 19,EB,E1,CD,00,E0,E5,21,38,01,19,EB,E1,CD,00,E0      :' E020
2170 DATA E5,21,08,00,19,EB,E1,CD,00,E0,C9,3E,11,CD,91,E0      :' E030
2180 DATA 3E,22,CD,91,E0,3E,44,CD,91,E0,C9,CD,AC,E0,E5,CD      :' E040
2190 DATA C0,E0,D1,CD,3B,E0,D5,11,08,00,19,D1,CD,3B,E0,D5      :' E050
2200 DATA 11,38,01,19,D1,CD,3B,E0,D5,11,08,00,19,D1,CD,3B      :' E060
2210 DATA E0,C9,D5,D3,0C,3E,08,D3,0D,F3,3E,03,D3,0F,3E,06      :' E070
2220 DATA D3,3C,01,08,00,ED,B0,3E,02,D3,0F,FB,AF,D3,3C,D1      :' E080
2230 DATA C9,E5,D3,0C,F3,3E,03,D3,0F,3E,06,D3,3C,01,08,00      :' E090
2240 DATA ED,B0,3E,02,D3,0F,FB,AF,D3,3C,E1,C9,D5,5E,23,7E      :' E0A0
2250 DATA FE,04,3F,DA,BE,E0,57,62,6B,29,19,29,29,29,D1,C9      :' E0B0
2260 DATA 0A,FE,25,D2,02,E1,6F,4F,26,00,44,29,29,09,29,29      :' E0C0
2270 DATA 29,3A,09,FD,FE,28,DA,DA,E0,29,29,29,29,44,4D,1A      :' E0D0
2280 DATA 6F,3A,09,FD,95,DA,02,E1,26,00,29,29,09,11,00      :' E0E0
2290 DATA 80,19,3A,0A,FD,CB,77,C0,3A,26,FD,B7,C8,11,00,20      :' E0F0
2300 DATA 19,C9,37,C9:' <= E103                                :' E100
2310 ' ▲▲▲▲▲ ERROR DATA
2320 DATA ｱ♥ﾞ◢6◆F      ,ｶ◣ﾞも◢ﾙ°ｺ↓O6ﾌOH  ,ﾉ◥◣4°ヨ↓ｽﾐﾚ°ｷ♥J
2330 DATA ﾄ6=ｺ↓"ｺ6ｱC  ,ﾉ◥ｺ↓ｷｶ♡ﾀ0      ,ｲ6ｱ↓ﾃ◣ﾀﾉｲﾓｷ↓=◢G
2340 DATA ?°ﾞ◢ﾙ°◣1G  ,ﾄ♥=ｺ↓ｽﾙﾄﾝ6◢ｷﾘT  ,ｸﾞ◢1ｷﾞ◢?E          ,ｴﾙﾄﾛｺ↓ｸﾉ;
```



by MC—A

評…ただのドロボウじゃないか。（影）



by 終太郎

評…もうサンタクロースの時期か（一同）

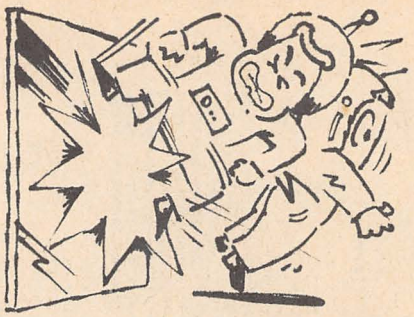
★かえ歌：♪小さなころから15才。15でおじんと呼ばれたよ。ナーイフみたいにとがっては，頭でえんぴつ…けずってたーノ（埼玉県新座市・アシマイッキ13才）……【影：どうも合わない。編：君が代のフシじゃね。】

PC-6001/mkII/6001/SR用
（モード1，ページ2）

ミラーポイント

キャン　メーカー
CAN★MAKER2

© NAMAGA



ストーリー

前作「CAN★MAKER」（85年8月号）でサークラーは滅びた。しかし，「ざこ」は生き残った。小型UFO「クエスター」と，誘導ミサイル「フロクスパリオ」を使って，復しゅうしてきたのだ。

オレはノビル・スーツ「N6001」と，敵の攻撃を2倍にしてはね返す「ミラーポイント」，そしてそれらをコントロールするPC－6000シリーズを最大限に利用し敵を倒さねばならない。しかしオレ1人ではとうてい無理である。

そこで，キミたちPC－6000シリーズ，ユーザーに応援をたのみたいというわけだ。

せつめい

"⊗"がクエスター，"回"がフロクスパリオ（以後フロク），"□"がミラーポイント（以後ミラー）です。"大"が我がN6001です。

カーソル・キーでN6001を動かし，スペース・キーでミラーをだします。しかし，ミラーはそうとうのエネルギーを消費するので，一度だした後少しの間待たなければ，つぎをだすことはできません。

このミラーにフロクが当たると，逆の方向にはね返ります。これにクエスターを当てれば得点になります。

ミラーは1回使う（フロクに当てる）とエネルギーがなくなるので，ミラーを回収して，まただしてください。

ある一定数クエスターを倒すと，ドア㊐が現れるので，そこに入るとCLEARになります。

面が進むにつれて，待つ時間が長くなり，たくさんのクエスターを倒さねばならなくなります。



CHECKER FLAG

Dr.D：こういうグラフィックのシンプルなゲームは，スピードが勝負だぞ。

編：リストが短かいですから，入力は楽ですね。

Dr.D：まず，アイデアがうかんだら，キャラクタでゲームを作ってみて，おもしろいようだったら，グラフィックで作るというのも一つの方法だろう。

編：そうですね。BASICで作ってみて，それからマシン語で作るというのに，似ていますね。

Dr.D：つまり，むだな努力をしなくてすむということだ。ところで，このゲームは，いろいろと独創的なアイデアがもり込まれていて，なかなかよい。

P.S.and あとがき

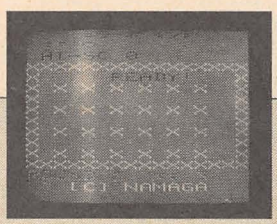
このクエスターのキャラが'85年9月号の「COLOR BALL」のキャラとよく似ていますが，まったく参考にはしていません。

最後に，このゲームには「バリヤーマン」，「1,000年ぬけ穴」という，かくれテクがあります。見つけた人はOFまで！

《第1表》変数表

X，Y	N6001（自分）のX，Y座標
V，W	N6001（自分）の移動先X，Y座標
FX，FY	フロクスパリオのX，Y座標
QX，QY	クエスターのY，Y座標
DX，DY	ドカのX，Y座標
MI	ミラーのフラグ
SC	スコア
RO	ラウンド

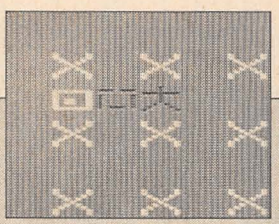




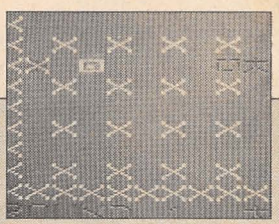
《写真1》さあ，ザコの復しゅうにキミは立ちむかう



《写真2》左上に敵のクエスターとフロクが現れた



《写真3》ミラーをだしてフロクをはね返すのだ！



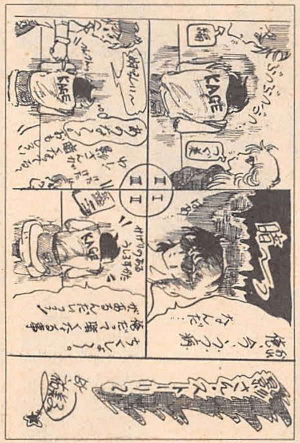
《写真4》はね返ったフロクがクエスターにむかった

★「10－10，10－30，10－50」この暗号がわかる人は，編集部まで！（北海道釧路市・地球防衛軍14才）……【影：なんだ，こんなもん。適当なこと言ってるな。編：ごめんなさい。影さんは，わかんないとすぐこうなんです。】

ミラーポイントのプログラム・リスト

```
10 REM ┼┼┼┼┼┼┼┼┼┼┼┼┼┼┼┼┼┼┼┼┼┼
20 REM ┼┼┼  *    ミラー ポイント    *  ┼┼┼
30 REM ┼┼┼                        ┼┼┼
40 REM ┼┼┼  By はせがわ じゅん        ┼┼┼
50 REM ┼┼┼  ○─○く─「ろっくん」で─す!  ┼┼┼
60 REM ┼┼┼  ┤V├   [C]              ┼┼┼
70 REM ┼┼┼  ─┬─      NAMAGA        ┼┼┼
80 REM ┼┼┼┼┼┼┼┼┼┼┼┼┼┼┼┼┼┼┼┼┼┼
90 REM ┼┼ しょき せってー [1] どえーす ┼┼
100 HI=0:DIMLO(16,16):C$=CHR$(29
)
120 REM ┼┼ しょき せってー [2] どえーす ┼
130 SC=0:RO=1:MA=3:MM=5:QK=1
150 REM ┼┼ しょき せってー [3] どえーす ┼
160 X=7:Y=10:QX=1:QY=4:FX=QX:FY=
QY:MI=1:OT=0:VX=0:DD=0
180 VY=0:XX=0:YY=0:GX=0:GY=0:TM=
0:MT=0:KQ=0
200 REM ┼┼┼ がめんづくりだったりして ┼┼┼
205 SCREEN 3,2,2:CONSOLE,,0,0:CO
LOR2,3:CLS
210 FOR N=3 TO 13 STEP 9:FOR N1=
0 TO 15:LOCATEN1,N:PRINT "X";
220 LO(N1,N)=1:NEXTN1,N
230 FOR N=0 TO 15 STEP 15:FOR N1
=3 TO 12:LOCATEN,N1:PRINT "X";
240 LO(N,N1)=1:NEXTN1,N
250 FORN=5TO11STEP2:FORN1=2TO12S
TEP2:LOCATEN1,N:PRINT "X"
260 LO(N1,N)=1:NEXTN1,N
290 LOCATE4,0:COLOR 4:PRINT "ミラー
ポイント"
300 LOCATE1,2:PRINT "HI-SC":HI
310 LOCATE1,1:COLOR 1:PRINT "SCO
RE";SC:LOCATE0,13:PRINT "ROUND";
RO;
320 LOCATE9,13:PRINT "大:";MA;
330 LOCATE3,14:COLOR 2:PRINT "[C
] NAMAGA";
350 REM ┼┼┼┼┼ START ! ┼┼┼┼┼┼
360 COLOR 4:LOCATE6,4:PRINT "REA
DY!"
370 PLAY "T120O4L8G3DG.D16G.A16B
2G2T80L64"
380 FORN=1TO1700:NEXT
390 COLOR 3:LOCATE6,4:PRINT "REA
DY!"
400 REM ┼┼ "大" うごくんだっつーの!! ┼
410 LOCATEX,Y:COLOR3:PRINT "大"
420 S=STICK(JO):V=X+(S=7)-(S=3):
W=Y+(S=1)-(S=5)
430 ON LO(V,W)+1 GOTO440,435,850
,680,680,2390
435 V=X:W=Y
440 X=V:Y=W:LOCATEX,Y:COLOR 4:PR
INT "大"
445 PLAY "O6C64":T=V:U=W
450 ON MI+1 GOTO 480,880,1000
470 REM ┼┼ ふろくすぱりお うごいてしまう ┼
480 LOCATEFX,FY:COLOR 3:PRINT "ロ
"+C$+"・";:LO(FX,FY)=0
490 GX=SGN(X-FX):GY=SGN(Y-FY)
500 LO(FX,FY)=0:IFGX=0 OR GY=0 G
OTO 540
510 ON INT (RND(1)*2)+1 GOTO 520
,530
520 GX=0:GOTO 540
530 GY=0
540 ON LO(FX+GX,FY+GY)+1 GOTO 55
0,545,1100
545 GX=0:GY=0:GOTO 550
550 FX=FX+GX:FY=FY+GY:LO(FX,FY)=
3
560 IF X=FX AND Y=FY GOTO 680
570 LOCATEFX,FY:COLOR 2:PRINT "ロ
"+C$+"・";
600 REM ┼┼┼ クエスター イドウ スル ┼┼┼┼
610 LOCATEQX,QY:COLOR 3:PRINT "●
"+C$+"X";:LO(QX,QY)=0
615 IFRND(1)<0.5GOTO 650
620 XX=INT(RND(1)*3-1):YY=INT(RN
D(1)*3-1)
625 QX=QX+XX:QY=QY+YY
630 IF LO(QX,QY)=0 GOTO 650
640 QX=QX-XX:QY=QY-YY
650 LOCATEQX,QY:COLOR 1:PRINT "●
"+C$;:COLOR 2:PRINT "X";
651 LO(QX,QY)=4:IF X=QXANDY=QYGO
TO 680
660 GOTO 410
670 REM ┼┼ やらーれちゃったーくやしいなー ┼┼┼
680 PLAY "O3G1":FOR N=0 TO 1000:
NEXT
681 LO(X,Y)=0:LO(QX,QY)=0:LO(Q,R
)=0:LO(FX,FY)=0:LO(V,W)=0
685 MA=MA-1:IFMA<1THEN780
690 FOR F=1 TO 16:PRINT
700 PLAY "O5B8G8":NEXT
720 COLOR 2:PRINT "だいじょびだいじ
ょび"
730 PRINT "また";MA;"きもある!"
740 COLOR 1:PRINT "きをおとすなヨーダ!"
750 FORF=1TO16:PRINT:NEXT
760 GOTO 160
770 REM ┼┼┼┼┼ game over ┼┼┼┼┼┼
780 LOCATE 0,15:PRINT :COLOR 1:P
RINT"あなたはしんだ!":PRINT " おかわいそうに・
・・"
790 FORF=1TO15:PRINT:NEXT
800 LOCATE0,8:PRINT"G A M E  O V
 E R"
805 IF SC>HI THEN HI=SC
810 COLOR 2:LOCATE3,14:PRINT "HI
T [SPACE]";
820 IF STRIG(0)=1THENJO=0:GOTO 1
30
825 IF STRIG(1)=1THENJO=1:GOTO 1
30
830 GOTO 820
840 REM ┼┼┼┼┼ ミラー とる SUB ┼┼┼┼┼
850 LO(V,W)=0:COLOR 3:LOCATEV,W:
PRINT "ロ";
860 MI=1:TM=0:MT=0:GOTO 430
870 REM ┼┼┼┼ ミラーもっとる SUB ┼┼┼┼
880 TM=TM+1:IF TM>MM THEN MI=2
890 GOTO 480
900 REM ┼┼┼┼ ミラーだす SUB ┼┼┼┼┼┼
1000 IF STRIG(JO)=0 GOTO 480
1010 LOCATET,U:COLOR 4:PRINT "ロ"
:Q=T:R=U:FP=0
1020 LO(Q,R)=2:MI=0:GOTO 480
1080 GOTO 480
1090 REM ┼┼┼ フロク トバサレル SUB ┼┼┼
1100 IF FP=1 GOTO 545
1110 PLAY "O5L64ECEL8":FP=1
1120 LOCATE FX,FY:COLOR 3:PRINT
"ロ"+C$+"・"
1130 FX=FX-GX:FY=FY-GY
1140 IFLO(FX,FY)=1THENLO(FX,FY)=
1:GOTO 1270
1150 LOCATEFX,FY:COLOR 2:PRINT "
ロ"+C$+"・"
1160 IFFX=QXANDFY=QYGOTO 1190
1170 GOTO 1120
1180 REM ┼┼┼ クエスター しぬ SUB ┼┼┼┼
1190 PLAY "O6CEGO4"
1200 COLOR 4:LOCATEQX,QY:PRINT "
#"+C$;
1210 COLOR 3:LOCATEQX,QY:PRINT "
●"+C$+"X"+C$+"#"+C$+"ロ"+C$+"・";
1215 LO(QX,QY)=0
1220 S=100+R*20:GOSUB 2360
1230 KQ=KQ+1:IFKQ=QKANDDD=0 THEN
 GOSUB2310
1240 REM ┼┼┼ フッカツ! クエスター SUB ┼┼
1250 QX=INT(RND(1)*13+1):QY=INT(
RND(1)*8+4)
1255 IF LO(QX,QY)<>0 OR QX=0 AND
 QY=0 GOTO 1250
1260 REM ┼┼┼ フッカツ! フロク SUB ┼┼┼
1270 FX=QX:FY=QY
1290 GOTO 480
2300 REM ┼┼┼ ドア でたー! SUB ┼┼┼
2310 DX=INT(RND(1)*13+1):DY=INT(
RND(1)*8+4):DD=1
2320 IFLO(DX,DY)<>0GOTO 2310
2330 COLOR 1:LOCATEDX,DY:PRINT "
日";
2340 LO(DX,DY)=5:RETURN
2350 REM ┼┼┼┼┼ SCORE SUB ┼┼┼┼┼
2360 LOCATE6,1:COLOR 3:PRINT SC:
:SC=SC+S
2370 LOCATE6,1:COLOR 1:PRINT SC:
RETURN
2380 REM ┼┼┼┼ C L E A R ┼┼┼┼┼┼
2390 FORF1=0TO5:COLOR 3:LOCATEX,
Y:PRINT "大"
2391 FORF2=0TO150:NEXT
2395 LOCATEX,Y:COLOR 1:PRINT "大"
:PLAY "O6E":NEXT
2400 FORF1=1TO1000:NEXT
2410 CLS:LOCATE0,5:PRINT " C L E
 A R ! !"
2420 PLAY "O5L8CEGCEGCEG"
2425 FORF1=0TO1500:NEXT
2430 PRINT:PRINT " NEXT-ROUND!"
2440 PLAY "O6C64R4C64R16C64"
2450 FORF1=0TO1000:NEXT
2460 MM=MM+1:IFMM>30THENMM=5
2470 QK=QK+1:IFQK>6THENQK=1
2475 RO=RO+1:S=INT(RND(1)*RO)*10
0:GOSUB2360
2480 LO(FX,FY)=0:LO(QX,QY)=0:LO(
Q,R)=0:LO(DX,DY)=0
2490 GOTO 160
```

評…私はなんでギャグの対象になるのか(影)





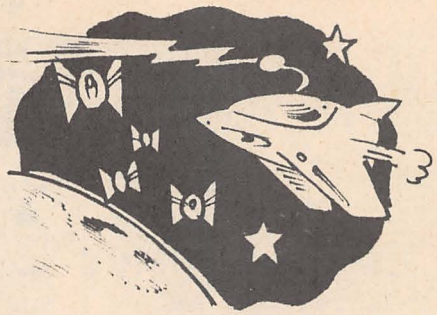
by 祐美子

★友達から聞いたことだが，アントニオ猪木の横顔は，花王の月のマークに似ているというのは，本当なんですか？(神奈川県横須賀市・関口恒治12才)……【影：おいおい，やばいぞ，ほら言わんこっちゃない。わーっ。】

PC-6001/mkII/6601/SR用
(モード1，ページ2)

火星の戦い

ふぇにっくす



ストーリー

火星を調査している宇宙船が，火星に町ができていることを発見した。どうやら2，3年前から異星人が住みついていて，地球を攻撃する計画があるらしい。そこで，あなたは極秘で火星へ送られた。

遊びかた

⇦と⇨で自機を操作し，スペース・キーでミサイルを発射してください。敵とぶつかると，ダメージが増えます。ダメージが100を越すと，ゲーム・オーバーです。

面の最後に，母船が出現します。これを撃破すると（まん中を撃たないとだめです），BONUS点が入り，ダメージが半分になります。

敵が2機重なっているときは当然，2回撃たないとやっつけられません。

プログラムのセーブ，ロード

プログラムは，**リスト1**と**リスト2**にわかれています。

まず，**リスト1**を入力し，テープにセーブします。その後，**リスト2**を入力し，セーブします。

ロード方法は，**リスト1**をロード，ランすると，自動的に**リスト2**をロードします。そうしたら，ランでOKです。

《第1表》変数表(リスト2)

M	ラウンド数
DA	ダメージ
CO	背景の色(町の色)
SP	地面のスクロールのスピード用
LE	レベル(0－11)
P1$，P2$	音のデータ
IX	インデックス・レジスタIXの値
IY	インデックス・レジスタIYの値
HI	ハイスコア
SC	スコア
D	汎用
E	汎用
C(初期設定用)	汎用
C(メイン・ルーチン用)	1ずつ増え，300になったら1面クリア

《第2表》プログラムの説明(リスト2)

60～ 70	画面準備
80～140	変数の初期設定
150～200	地面を描く
220	音楽をながす
230	ワークエリアの初期設定
260	もし1面クリアなら「BONUS ROUND」(410行)へ行く
270	もし敵とぶつかったなら340行へ
280	もし敵を撃ったなら320行へ
290	地面のスクロール
320	SCOREに100をたす。画面にSCOREを書く
340	ダメージに2をたす。画面にダメージの値を書く
350	もしダメージが99以上なら800行へ
370～390	SCOREなどの表示
410	音をだす
420	ROUND数，レベル，背景(町)の色を変える
460～500	町を描く
520	もしレベルが12なら0にもどす
530～550	レベルをワークエリアに入れる
560～590	レベルのデータ。四つの敵のXの動き，Yの動きの順に，1面で八つずつ
610～630	画面をクリア。ROUND数表示
650～660	画面のすべての敵を消す
670～710	BONUS ROUND。もしやっつけたら，730行へ
72 720	BONUSなし
730～780	SCOREに1000をたす。ダメージを半分にする
800～850	GAME OVER

CHECKER FLAG

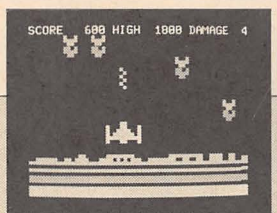
編：このプログラムはマシン語を使っているので，速いですよ。

Dr.D：なるほど，PC－6001にしては速い。しかし，できればソースリストがほしい。もし，アセンブラでプログラムを組んだのなら，ソースリストを取って，いっしょに送ってほしい。

編：ソースリストがなければ，CHECKER FLAGも充実しませんものね。

Dr.D：マシン語プログラムの比評もあったほうがいいだろう？ もっとも，プリンタがなければ，しょうがないがな。

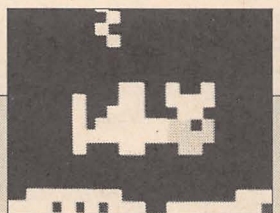
影：ところで，キャラクターの大きいゲームは，弾が当たりやすいから大変だぞ，こりゃ！



《写真1》敵が攻めてくる。ミサイルで撃破せよ！



《写真2》ラウンドの最後に現れる母船を撃つとホラ



《写真3》敵にふれるとダメージが増える。注意せよ



《写真4》ダメージ100になると，ゲーム・オーバー

★84年3月号以来，久びさにベーマガを買った。内容も充実していたし，影さんも進歩していた。ベーマガ，バンザーイ！(奈良県北葛城郡・**鈴木建作12才**)……【**影**：こういう読者は大事だな。私も…？もう一回言って！】

《リスト1》キャラクター定義のプログラム・リスト

```
1 REM =  &hD000 ｷｬﾗｸﾀ ｦ ｶｸ  =
2 DATA26,00,DD,6E,01,29,29,29
3 DATA29,29,16,00,DD,5E,00,19
4 DATA11,00,E2,19,E5,DD,6E,02
5 DATADD,66,03,E5,FD,E1,FD,7E
6 DATA00,DD,77,04,FD,7E,01,DD
7 DATA77,05,DD,77,06,E1,FD,23
8 DATAE5,FD,23,FD,56,00,72,23
9 DATADD,35,06,20,F4,DD,35,04
10 DATAE1,C8,E5,DD,7E,05,DD,77
11 DATA06,E1,11,20,00,19,18,E0
12 REM = &hD050 ｼﾞﾌﾞﾝ ｳｺﾞｶｽ  =
13 DATADD,7E,07,DD,77,00,DD,7E
14 DATA08,DD,77,01,DD,36,02,A0
15 DATADD,36,03,D2,CD,00,D0,CD
16 DATA61,10,57,E6,10,20,07,7A
17 DATAE6,20,20,12,18,1E,DD,36
18 DATA09,01,DD,7E,07,FE,1A,30
19 DATA13,DD,34,07,18,0E,DD,36
20 DATA09,02,DD,7E,07,FE,02,38
21 DATA03,DD,35,07,DD,7E,07,DD
22 DATA77,00,DD,7E,08,DD,77,01
23 DATADD,36,02,AC,DD,36,03,D2
24 DATACD,00,D0,DD,7E,09,57,EE
25 DATA00,DD,36,09,00,C8,EE,02
26 DATA28,1C,00,00,3A,80,E3,4F
27 DATA21,81,E3,11,80,E3,7E,12
28 DATA23,13,7D,FE,A0,28,02,18
29 DATAF5,79,32,9F,E3,C9,3A,9F
30 DATAE3,4F,21,9E,E3,11,9F,E3
31 DATA7E,12,2B,1B,7D,FE,7F,28
32 DATA02,18,F5,79,32,80,E3,C9
33 REM = &hD0F0  ﾐｻｲﾙ ｳｺﾞｶｽ  =
34 DATADD,7E,0C,EE,01,28,16,CD
35 DATA61,10,E6,80,C8,DD,7E,07
36 DATAC6,02,DD,77,0A,DD,36,0B
37 DATA09,DD,36,0C,01,DD,7E,0A
38 DATADD,77,00,DD,7E,0B,DD,77
39 DATA01,DD,36,02,C4,DD,36,03
40 DATAD2,CD,00,D0,DD,35,0B,28
41 DATA18,DD,7E,0A,DD,77,00,DD
42 DATA7E,0B,DD,77,01,DD,36,02
43 DATAC8,DD,36,03,D2,CD,00,D0
44 DATAC9,DD,36,0C,00,C9,00,00
45 REM = &hD148  ｽｸﾛｰﾙ  =
46 DATA21,A0,E3,4E,79,C6,40,4F
47 DATA71,7D,EE,FF,C8,2C,18,F3
48 REM = &hD158  てきを うごかす 1 =
49 DATAFD,21,88,D5,DD,36,12,04
50 DATAFD,7E,01,FE,07,D4,F0,D1
51 DATAFD,E5,FD,7E,00,DD,77,00
52 DATAFD,7E,01,DD,77,01,DD,36
53 DATA02,D2,DD,36,03,D2,CD,00
54 DATAD0,FD,E1,DD,7E,0C,EE,01
55 DATACC,04,D2,FD,7E,02,EE,01
56 DATACC,50,D2,FD,7E,02,EE,02
57 DATACC,48,D2,FD,7E,02,EE,03
58 DATACC,4C,D2,FD,7E,03,EE,01
59 DATACC,5E,D2,FD,34,01,FD,7E
60 DATA00,FE,02,DC,6C,D2,FD,7E
61 DATA00,FE,1D,D4,6C,D2,FD,7E
62 DATA01,EE,0B,CC,6C,D2,FD,E5
63 DATAFD,7E,00,DD,77,00,FD,7E
64 DATA01,DD,77,01,DD,36,02,CC
65 DATADD,36,03,D2,CD,00,D0,FD
66 DATAE1,FD,23,FD,23,FD,23,FD
67 DATA23,DD,35,12,C8,C3,60,D1
68 REM = &hD1F0 しょうとつ の はんてい =
69 DATAFD,7E,00,3C,DD,46,07,B8
70 DATAD8,00,D6,06,B8,D0,00,DD
71 DATA36,10,05,C9,DD,7E,0A,FD
72 DATA46,00,B8,D8,D6,02,B8,D0
73 DATADD,7E,0B,FD,46,01,B8,D8
74 DATAD6,02,B8,D0,CD,6C,D2,00
75 DATADD,7E,0A,DD,77,00,DD,7E
76 DATA0B,DD,77,01,DD,36,02,C4
77 DATADD,36,03,D2,DD,36,0C,00
78 DATAFD,E5,CD,00,D0,FD,E1,DD
79 DATA36,10,01,C9,00,00,00,00
80 REM = &hD248 てきを うごかす  2 =
81 DATAFD,34,00,C9,FD,35,00,C9
82 DATAED,5F,E6,03,D6,01,FD,86
83 DATA00,FD,77,00,00,C9,ED,5F
84 DATAE6,01,D6,01,FD,46,01,80
85 DATAFD,77,01,C9,FD,36,01,01
86 DATAED,5F,E6,1C,3C,FD,77,00
87 DATAC9,00,00,00,00,00,00,00
88 REM = &hD280  ﾒｲﾝ ﾙｰﾁﾝ  =
89 DATADD,21,80,D4,CD,50,D0,CD
90 DATAF0,D0,CD,50,D0,CD,58,D1
91 DATAC9,DD,21,80,D4,CD,50,D0
92 DATACD,F0,D0,C9,00,00,00,00
93 REM = &hD2A0 ｷｬﾗｸﾀ の DATA =
94 DATA02,05,00,00,00,00,00,00
95 DATA00,00,00,00,02,05,4A,01
96 DATA3F,02,45,6E,3C,3F,3C,5D
97 DATA02,05,58,65,43,5A,64,5E
98 DATA76,76,76,67,02,01,00,00
99 DATA02,01,26,19,02,02,2D,1E
100 DATAFD,DE,02,02,00,00,00,00
110 FORI=&HD000TO&HD2D7:READA$:A
=VAL("&H"+A$):POKEI,A
130 B=B+A:NEXT
140 IFB<>82575THENPRINT"ｴﾗｰ":CHR
$(7):END
150 CLOAD
```

《リスト2》メイン・プログラムのリスト

```
10 REM  **********************
20 REM ***    かせい の たたかい    ***
30 REM  **********************
40 REM
50 REM ==      しょき せってい      ==
60 SCREEN 2,2,2:CLS:CONSOLE0,16,
0,0
70 LOCATE0,0:PRINT"SCORE     0 H
IGH     0 DAMAGE  0"
80 M=1:DA=0:CO=0:SP=0:LE=0
90 P1$="o4c4c8c4g16g16f16f16g8"
100 P2$="c8e8g8c16c16d8e8f8d16d1
6c4"
110 IX=&HD480:IY=&HD580
120 PLAY"s0m10000l64t180"
130 IFHI<SCTHENHI=SC
140 SC=0:D=HI:E=22:GOSUB380
150 RESTORE200
160 C=0:FORI=&HE3A0TO&HE3FF
170 IFC=0THENREADA
180 POKEI,A:C=C+1:IFC=32THENC=0
190 NEXT
200 DATA140,124,63
210 GOSUB520
220 PLAYP1$+P1$:PLAYP2$:GOSUB610

230 POKEIX+7,10:POKEIX+8,09:POKE
IX+&HC,0:POKEIX+&H10,0
240 GOSUB460
250 REM ==      ﾒｲﾝ ﾙｰﾁﾝ      ==
260 EXEC&HD280:C=C+1:IFC=300THEN
410
270 IFPEEK(IX+&H10)=5THEN340
280 IFPEEK(IX+&H10)=1THEN320
290 SP=SP+1:IFSP=3THENSP=0:EXEC&
HD148
300 GOTO 260
310 REM ==      てき を うった      ==
320 SC=SC+100:PLAY"O6C":D=SC:E=1
1:GOSUB380:POKEIX+&H10,0:GOTO 26
0
330 REM ==     てき と ぶつかった     ==
340 PLAY"S0M10000O3L64C":DA=DA+2
:D=DA:E=32:GOSUB380
350 IFDA>99THEN800
360 POKEIX+&H10,0:GOTO 260
370 REM ==  SCORE など の ひょうじ  ==
380 F=LEN(STR$(D))
390 LOCATEE-F,0:PRINTD:RETURN
400 REM ==      ROUND クリア      ==
410 FORI=1TO10:PLAY"O6C":NEXT
420 M=M+1:LE=LE+1:CO=CO+1:IFCO=4
THENCO=0
430 GOSUB650
440 GOSUB610:GOTO 230
450 REM ==      まち を かく      ==
460 RESTORE460:FORI=&HE380TO&HE3
9F:READA$
470 POKEI,ASC(A$)-144+CO*64:NEXT

480 DATAき,マ,さ,う,そ,マ,ヌ,ヌ,ヌ,そ,う,そ
,そ,マ,テ,マ,テ,マ
490 DATAう,マ,マ,う,マ,う,そ,う,そ,そ,そ,う,
そ
500 RETURN
510 REM ==   LEVEL  の せって   ==
520 IFLE=12THENLE=0
530 RESTORE560:IFLE<>0THENFORJ=1
TOLE:FORI=1TO8:READA:NEXTI,J
540 FORI=IYTOIY+12STEP4:POKEI,A:
POKEI+1,1:A=A+10:NEXT
550 FORI=IYTOIY+12STEP4:READA,B:
POKEI+2,A:POKEI+3,B:NEXT:RETURN
560 DATA4,4,4,4,4,4,1,4,2,4,2,4,
1,4,1,4,3,4,3,4,1,4,1,4
570 DATA4,4,4,4,4,4,4,4,2,4,2,4,
3,4,3,4,4,1,4,1,4,1,4,1
580 DATA4,1,4,1,1,1,1,1,2,1,2,1,
3,1,3,1,1,4,1,4,1,4,1,4
590 DATA2,2,4,2,3,1,3,1,1,4,2,4,
3,2,4,2,1,1,1,1,1,1,1,1
600 REM ==     ｶﾞめん を けす     ==
610 LINE(0,15)-(256,140),0,BF:GO
SUB520:C=0
620 LOCATE12,5:PRINT"ROUND";M:FO
RI=1TO100:NEXT
630 LINE(0,15)-(256,140),0,BF:RE
TURN
640 REM ==    BONUS ROUND     ==
650 FORI=IYTOIY+12:POKEIX+0,PEEK
(I):A=PEEK(I+1):IFA<11THENPOKEIX
+1,A
660 PLAY"o3cdefgab":POKEIX+2,&HD
2:POKEIX+3,&HD2:EXEC&HD000:NEXT
670 FORI=0TO25:POKEIX+0,I:POKEIX
+1,1:POKEIX+2,&HA0:POKEIX+3,&HD2

680 EXEC&HD000
690 POKEIX+0,I+1:POKEIX+1,1:POKE
IX+2,&HB8:POKEIX+3,&HD2
700 EXEC&HD000:EXEC&HD291
710 IFPEEK(IX+&HC)=1THENGOTO 730

720 NEXT:LOCATE10,5:PRINT"NO BON
US":FORI=1TO200:NEXT:RETURN
730 A=PEEK(IX+&HB):IFA>2THEN720
740 B=PEEK(IX+&HA):IFB-2<I OR B>
I+4 THEN 720
750 FORI=1TO20:COLOR ,,2:PLAY"O6
CDE":COLOR ,,1:NEXT
760 LOCATE10,5:PRINT"BONUS 1000"
:SC=SC+1000:D=SC:E=11:GOSUB380
770 DA=INT(DA/2):LOCATE29,0:PRIN
T"    ":D=DA:E=32:GOSUB380
780 FORI=1TO200:NEXT:RETURN
790 REM ==     GAME OVER     ==
800 LOCATE28,0:PRINT"E"
810 FORI=94TO0STEP-1:COLOR,,2:CO
LOR,,1:PLAY"N=I;":NEXT
820 LINE(0,15)-(256,140),0,BF
830 LOCATE11,5:PRINT"GAME OVER"S
PC(53)"HIT SPACE BER"
840 EXEC&HD148:IFSTRIG(0)=1THEN6
0
850 FORI=1TO100:NEXT:GOTO 840
```

★　★

★このハガキをだすまで…①ゲームのアイデアを考える②ところが先にOFのネタがでる③それで、OFに送る。それでゲームができない。（岐阜県益田郡・**ゲッターロボG14才**）……**【編：最初にOFのネタ考えたら！】**

PC-6001mkII/6601/SR用
（モード5，ページ4）

太公望漁図

（たいこうぼうりょうず）

水谷　嘉宏



情　景

釣りマニア太公望氏の，のどかな1日です。池の魚が口を開いたところに，うまく釣糸を降ろし，魚がパクリと食いついたらすぐに，釣りあげましょう。

10匹のうち7匹釣れば完成，それまでに制限時間2分がたつと幕切れです。

画面について

色は白地にマゼンダだけを使い，形などを表すのに中間色を併用しました。

太公望の姿は左右対象なので，その画面データ（260行～）はむかって左半分だけ用意し，右半分用は，140行でそれをひっくり返して使っています。

データ1バイトを上下4ビットにわけ，それを反転した場合の対応数を70～90行で覚えています。

楽しみかた

釣糸のあげ降ろしは，スペース・キー，四つのカーソル・キー，シフトキーのどれを使ってもよく，これらの二つ以上を混用してもかまいません。

また，釣糸（はり）が，上にあれば降ろす指令となり，魚の位置にあればあげる指令として働きます。

つまり，カーソル・キーのあたりを適当に押せばよいので，私などは茶の間にP6を持ちだして，テレビにつなぎ，寝そべって足でキーを押してこのゲームのテストをやりました。

こういうゲームですから，ハイスコアだの面だのというセコイものはありません。



《第1表》主なプログラムの説明

20～30行	初期設定
40～60行	タイトル文字の表示
70～90行	キャラクター（つり人）左右反転の配列作り
100～150行	キャラクター表示
180～200行	地面の表示
220～250行	マシン語の読み込み
260行	チェックサムと合っているかをチェック
310行	実際にマシン語を実行
320行	ゲーム終了の判定
360行以降	マシン語データ

CHECKER FLAG

編：なんて，のどかなゲームなんでしょう！

Dr.D：こういうゲームは，デモにオートモードをつけて見るだけというのもいいのではないかな。

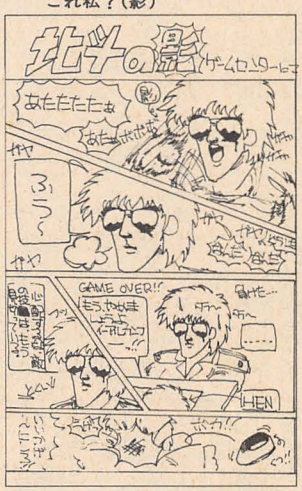
編：パソコンが，かってにゲームをやっているというのも，ブキミですよ。

Dr.D：そうだな。このプログラムはほとんどマシン語でできている。もともとP6のベーシックは，遅いから，グラフィックを使ったゲームの場合，マシン語を使わないとゲームにならないからな。

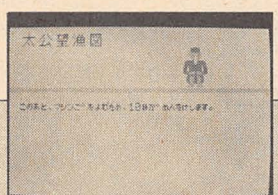
編：マシン語は一つまちがえると，暴走してしまいますね。

Dr.D：このプログラムでは，チェックサムがあるから大丈夫。

評…こういう人いるんだなーって，これ私？（影）



by YAMAO



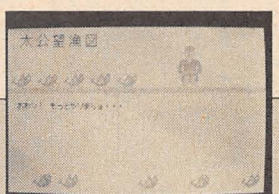
《写真1》この後，10秒画面が消えてからスタート



《写真2》太公望はだまって魚を釣ります。のどか～～



《写真3》釣糸をたらして，魚がパクッ！それ今だ！



《写真4》時間切れ！5匹し釣れませんでしたね

★うちのお父さんに，パソコンやらせてと言うと，今，使うからだめだといって寝てしまう。（東京都町田市・堀正明11才）……【影：それなら，もう寝かせて！と言うと，今，寝るからだめといってパソコン一晩中やってんの？】

```
0 REM ------------------------
2 REM   たいこうぼう (page4・60年9月)
4 REM ------------------------
6 :
10 REM [1] しょきかめん
20 SCREEN 4,2,2:COLOR,,6:CLS
30 CLEAR 300,&HE000:H=16:DIM D(15)
40 FOR I=0 TO 4
50 READ D:KANJI(H+20*I,8),,D:NEXT
60 DATA 649,293,909,191,546
70 FOR I=0 TO 15:READ D(I):NEXT
80 DATA 0,8,4,12,2,10,6,14
90 DATA 1,9,5,13,3,11,7,15
100 A=&HA3DA: FOR J=0 TO 47
110 I=3:GOSUB 130:A=A+1
120 I=1:GOSUB 130:A=A+39:NEXT:GOTO 160
130 READ D$:D=VAL("&H"+D$)
140 B=INT(D/H):E=D(B)+H*D(D-H*B)
150 POKE A,D:POKE A+I,E:RETURN
160 LOCATE 2,9
170 PRINT"このあと、マシンごをよむため、10秒かめんをけします。
180 A=&HAB68:C=85:D=C
190 FOR J=0 TO 6:D=C-C*(D=C)
200 FOR I=0 TO 39:POKE A,D:A=A+1:NEXT I,J

208 REM [2] マシンごせってい
210 SCREEN,,3:OUT &H93,2:A=&HE000
220 FOR J=0 TO 83:B=0
230 FOR I=0 TO 7:READ D$
240 D=VAL("&H"+D$):POKE A,D
250 B=B+D:A=A+1:NEXT I:READ C$
260 IF C$<>RIGHT$(CHR$(B),2) THEN 280
270 NEXT J:OUT &H93,3:GOTO 290
280 PRINT"ERR in"460+10*J:OUT &H93,3:END

288 REM [3] メイン・ルーチン
290 SCREEN,,2:CONSOLE 8,12,,0:CLS
300 A$="おわり!":B$="やったぜ!"
310 EXEC &HE000:S=PEEK(&HE2C5):C$=A$
320 IF S=0 THEN PLAY "g8","c8":C$=B$
330 LOCATE 2,9:PRINT C$"  もっとやりましょ・・・"
340 FOR I=0 TO 800:NEXT
350 LINE(0,32)-(159,71),1,BF:CLS:GOTO310

356 REM [4] つりびとがめんデータ(2×48)
360 DATA 00,03,00,3F,00,3F,00,3F,00,3F
370 DATA 00,3F,00,3F,00,55,00,AA,00,54
380 DATA 00,AA,00,15,00,2A,00,14,00,09
390 DATA 00,0C,03,FC,0F,FC,1F,FC,1F,FE
400 DATA 1F,FE,3F,FF,3F,FF,3E,FF,7E,FF
410 DATA 7C,FF,7C,FF,7C,FF,7C,FF,7F,F5
420 DATA 7E,AB,7F,55,1E,AB,03,FF,03,FF
430 DATA 03,AB,07,D7,07,AB,07,D7,07,AB
440 DATA 07,D7,03,AB,03,D7,00,AB,00,54
450 DATA 00,A8,01,54,02,A8
456 :
458 REM [5] マシンごデータ                チェックサム
459 REM (1) しょきせってい                  ==
460 DATA DD,E5,DD,21,C0,E2,21,48,CB
470 DATA E2,11,C0,E2,01,06,00,ED,B9
480 DATA B0,21,9C,AC,22,C8,E2,CD,B2
490 DATA 1A,E2,21,6F,E2,11,9F,E2,00
500 DATA 01,21,00,ED,B0,21,CC,E2,8E
510 DATA 06,0A,ED,5F,E6,03,F6,08,43
520 DATA 77,23,10,F6,21,A6,BB,06,28
530 DATA 0A,C5,11,60,E2,CD,F0,E1,C0
540 DATA 11,7C,FD,19,C1,10,F2,21,87
550 DATA C3,A8,22,CA,E2,00,00,00,39
558 REM (2) はり・いとの そうき
560 DATA 2A,C8,E2,DD,7E,02,DD,46,54
570 DATA 04,FE,01,28,44,FE,02,28,97
580 DATA 70,FE,03,CA,EE,E0,CD,61,37
590 DATA 10,B7,CA,30,E1,78,B7,20,F1
600 DATA 05,DD,34,02,18,2B,7E,FE,D7
610 DATA 04,20,06,DD,36,02,02,18,59
620 DATA 50,DD,7E,03,FE,03,DA,30,B9
630 DATA E1,DD,36,02,03,DD,35,04,0F
640 DATA 01,C0,FE,09,E5,11,90,E2,30
650 DATA CD,F0,E1,CD,04,E2,E1,18,4A
660 DATA 4D,78,FE,0B,28,0B,CD,15,E3
670 DATA E2,22,C8,E2,CD,1A,E2,18,8F
680 DATA 17,E5,C5,01,40,01,09,7E,8A
690 DATA C1,E1,FE,04,20,0F,CD,15,E5
700 DATA E2,22,C8,E2,DD,36,02,00,C3
710 DATA DD,34,04,18,63,DD,36,02,A5
720 DATA 02,C5,01,C0,FE,09,22,C8,79
730 DATA E2,CD,1A,E2,F1,3D,DD,77,4D
740 DATA 04,B7,20,03,DD,77,02,FE,32
750 DATA 0B,C4,2B,E2,18,42,01,C0,F7
760 DATA FE,09,22,C8,E2,DD,35,04,E9
770 DATA 28,0B,11,90,E2,CD,F0,E1,54
780 DATA CD,04,E2,18,2B,CD,1A,E2,BF
790 DATA 0E,10,CD,06,E2,DD,77,02,29
800 DATA 2A,CA,E2,11,60,E2,CD,F0,E6
810 DATA E1,01,84,FD,DD,7E,05,FE,C1
820 DATA 03,20,03,01,50,FA,09,22,9C
830 DATA CA,E2,DD,35,05,CA,DF,E1,4D
838 REM (3) さかないとぅ
840 DATA DD,7E,01,FE,04,28,05,CD,58
850 DATA E2,E1,18,3E,11,A6,BB,21,AC
860 DATA CC,E2,06,0A,1A,B7,28,2B,E2
870 DATA FE,FF,28,27,35,20,24,C5,8A
880 DATA E5,D5,EB,FE,04,28,0C,ED,C8
890 DATA 5F,E6,03,F6,08,12,11,60,C9
900 DATA E2,18,0A,ED,5F,E6,03,3C,75
910 DATA 3C,12,11,90,E2,CD,F0,E1,6F
920 DATA D1,E1,C1,1B,1B,1B,1B,23,02
930 DATA 10,CA,21,FF,BD,11,00,BE,86
940 DATA 01,80,02,ED,B8,21,A8,BB,AC
950 DATA 06,10,7E,12,E5,11,28,00,C4
960 DATA 19,D1,10,F6,70,DD,7E,04,BF
970 DATA FE,0C,20,1F,2A,C8,E2,E5,02
980 DATA CD,36,E2,E1,23,DD,7E,03,47
990 DATA 3C,FE,28,20,05,01,D8,FF,5F
1000 DATA 09,AF,22,C8,E2,DD,77,03,DB
1010 DATA CD,39,E2,DD,35,01,20,16,31
1020 DATA DD,36,01,04,21,CD,E2,11,F9
1030 DATA CC,E2,01,09,00,1A,ED,B0,6F
1040 DATA 12,DD,35,00,28,09,CD,E2,04
1050 DATA E1,CD,E2,E1,C3,50,E0,DD,41
1060 DATA E1,C9,0E,0C,06,00,10,FE,D8
1070 DATA 0D,20,F9,C9,00,00,00,00,EF
1078 REM (4) puta
1080 DATA 0E,10,06,03,1A,77,13,2B,F6
1090 DATA 10,FA,C5,01,2B,00,09,C1,C5
1100 DATA 0D,20,EF,C9,0E,08,AF,11,BB
1110 DATA 2B,00,06,03,77,2B,10,FC,E2
1120 DATA 19,0D,20,F6,C9,11,50,E2,48
1130 DATA 18,03,11,58,E2,06,08,1A,8E
1140 DATA 77,13,C5,01,28,00,09,C1,42
1150 DATA 10,F5,C9,AF,11,28,00,06,BC
1160 DATA 08,77,19,10,FC,C9,AF,18,34
1170 DATA 02,3E,40,11,D8,FF,06,60,CE
1180 DATA 19,77,10,FC,C9,00,00,00,65
1190 DATA 00,04,00,1C,00,07,00,00,27
1198 REM (5) いと・はり・さかな putaデータ
1200 DATA 40,40,40,40,40,40,40,40,00
1210 DATA 40,C0,83,81,81,81,C3,7E,47
1220 DATA 04,02,00,0E,06,00,1E,0F,47
1230 DATA 00,3F,0F,00,7F,1F,00,F3,DF
1240 DATA 1B,00,F3,35,18,FF,3A,38,CC
1250 DATA FF,75,70,FE,6A,70,FE,D5,8F
1260 DATA F8,FC,AB,DF,F8,DF,0F,F0,54
1270 DATA FF,07,E0,FF,01,00,FE,00,E4
1280 DATA B0,01,00,BC,03,00,BE,07,35
1290 DATA 00,BF,0F,00,BF,1F,00,00,AC
```



★スパルタンXで，さらわれたシルビアは，しばられているのに，全面クリアしたとき，どうして自分からかけよってこられるの？(山形県東村山郡・**スパルタンXの疑惑15才**)……【**影**：でも，柱までつれてこないからいい。】

PC-6001mkⅡSR/6601SR用
(SR-BASIC)

移植版

CAT WARS
キャット　ウォーズ

坂本かずや



はじめに

このゲームは，ベーマガ'85年4月号SMC-70/777/C用，8月号MZ－1500用の「CAT WARS」の移植です。4月号を見て，すぐ移植するつもりでしたが別のものを作っていたので，おくれてしまいました。そして8月号を見たらMZの低気圧氏に先をこされてしまいましたが参考になりました。

ゲームはSMC，MZの両方のものとも少々異なります。

STORY

ここはポチの家の前の空地，そばに，小川が流れています。そこにはポチと大の仲良しの金魚さんが住んでいました。突然そこに，タマひきいるネコたちが金魚さんを取りにきました!! 金魚さんを守れ!

HOW TO PLAY

ポチを←→で動かし，ネコの前でスペース・キーを押すと"ワン!"とほえ，ネコが逃げます。ぐずぐずしていると，ネコに"ニャン!"と鳴かれ，もし，その前にポチがいると，ポチはおびえてしまい，しばらく声がでなくなってしまいます。

両わきの犬小屋は，ワープ・トンネルになっています。うまく利用してください。

得点は，ネコが下にくるほど高く，前でネコに鳴かれると得点がひかれます。金魚を取られるか，TIMEが0になるとGAME OVERです。

P.S.このプログラムは，80行スクリーンに合わせたため，プリント・アウトも80行にしたほうが，見やすいと思います。

CHECKER FLAG

編：どうも，最近は移植の作品が目立ちますね。

影：アイデアがつきてきたとは思えないから，やはり，浮かばないのだろうな。

Dr.D：うむ!まあ，移植でも，どこかにオリジナリティを盛り込んでもらいたいものじゃ。

ところで，このゲームのタイトル画面で，漢字を表示させているが，漢字BASICでないと，いちいち漢字のコードをさがさなければならないから，めんどうだ。

編：そうですね。まだまだゲームに漢字を使ったものは，見かけませんね。でも，漢字ROMをのせたマシンも多くあるので，これからは増えるでしょうね。

★参考資料

ベーマガ　85，4　SMC－777 CAT WARS
　　85，8　MZ－1500 CAT WARS

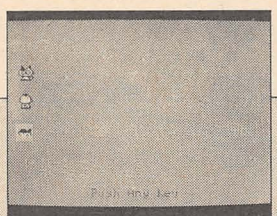
こちら編集部

SR専用のプログラムも掲載していきます。SRユーザーのみなさん，どしどし投稿してください。お待ちしています。

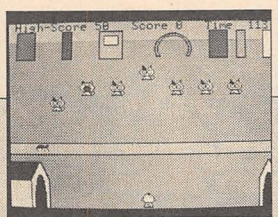
評…くっ，大笑い!(編)



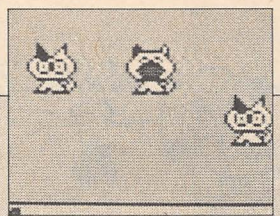
by Sbros



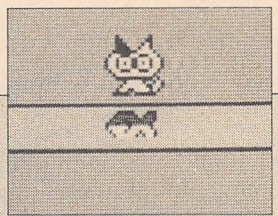
《写真1》タイトル画面。キャラクターがかわいい



《写真2》ネコが金魚をねらってる。守ってあげよう



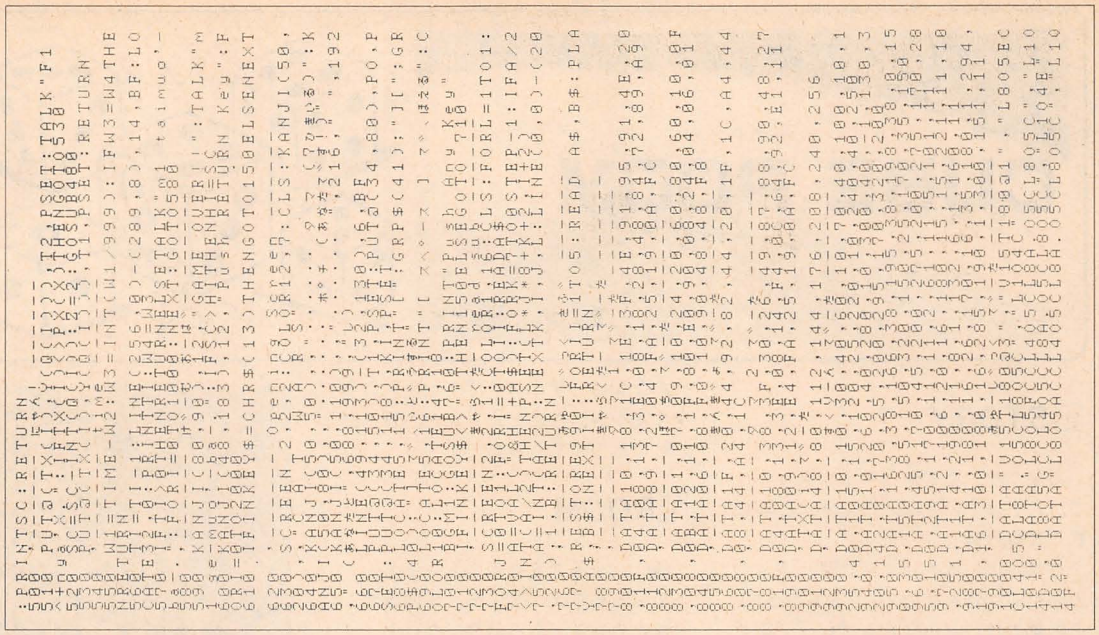
《写真3》"ニャン!"と鳴かれるとポチはおびえる

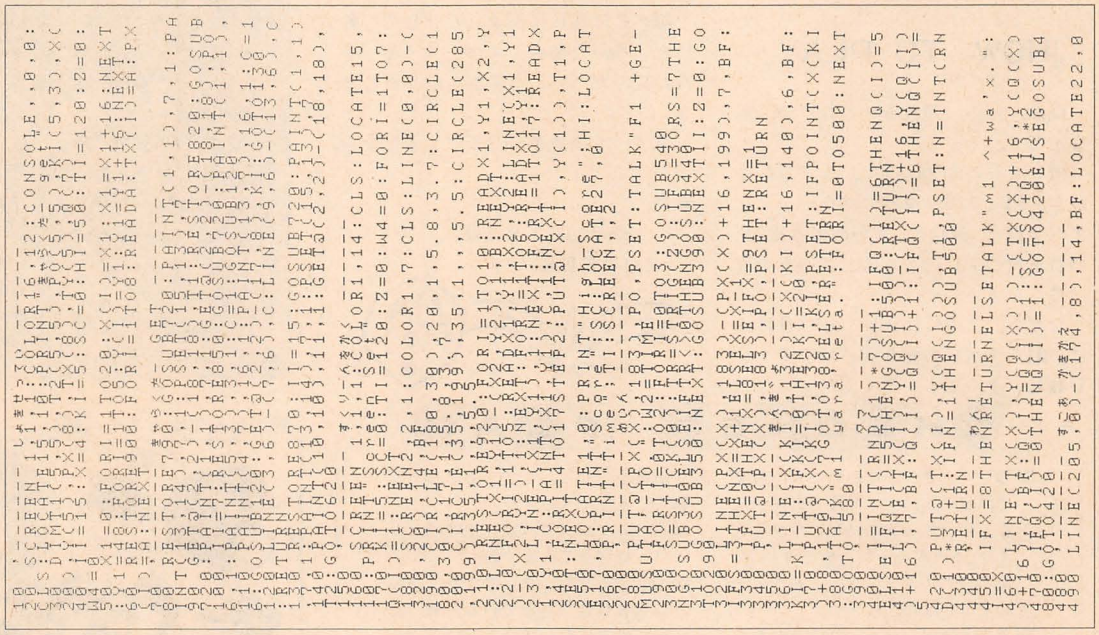


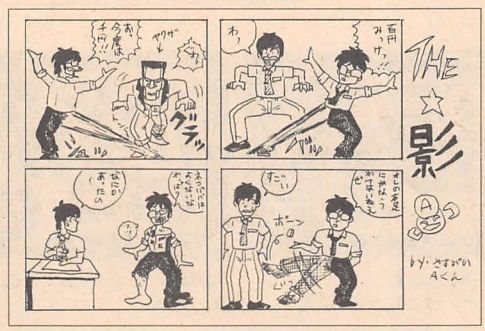
《写真4》あーあ，金魚をとられてゲーム・オーバー

★僕はなにをかくそう，影さんの大ファンです。何を言われても，くじけない根性が気に入った!影さん，がんばれ!(京都府八幡市・**村田顕宏13才**)……【**編**：妙なところでうけてますね。**影**：なに!イテ!足くじいちゃった。】

移植版 CAT WARSのプログラム・リスト







評…なさけない～(影)

by さすがくん



評…さすが、つぐみちゃん！(影)

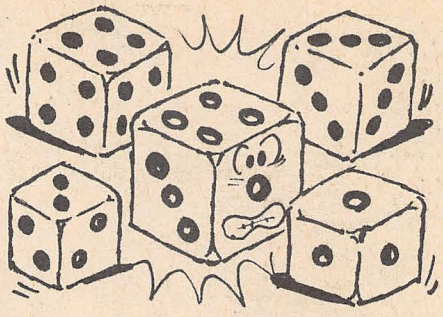
by あずき

★編集長，僕に影さんをください。お願いします。(大阪府池田市・幣次 哲13才)……【影：私はオモチャじゃないんだぞ！編集長：そういう意味じゃないんだ。まあ，ふつつかな者ですがよろしくお願いします。影：えーっ！】

PC-8001/mkII/8801/mkII/SR用
(N-BASIC)

キューブ　ルーム
CUBE ROOM

土田　憲一



STORY

あなたは，なぜか〝サイコロ〟。そして，ここはといえば，なんと，「CUBE ROOM」。

ここには，数の刻まれた壁。すべての面が同じ目を持つ〝CUBE〟たち。その奥には，黄色に光るプレートまでが……。

HOW TO PLAY

画面，左上に現れるサイコロが，あなたです。

テンキーの5213で，上下左右に動き，⚄（7の目を持つプレート）をすべて踏み，最後に，黄色に光る⚅（9の目を持つプレート）のところまで行ってください。

ただし，このCUBE ROOMには，敵（すべての面が同じ目を持つCUBE）がいます。

あなたは，サイコロですから，ころがりますが，なんと，あなたの目と同じ敵が近づいてくるのです。

ROOM

面は，全部で5面まであります。

1面は小手調べですが，5面はサイコロの目が，ある状態でないと，クリアできなくなっています。

敵のCUBEに囲まれたりして，動けなくなった場合，スペース・キーを押してください。その面をやり直します。

さて，5面無事にクリアできたなら……！

参考

ベーマガ1985年8月号
「ROCKER」



ないしょ話でーす！

このゲームのアイデアのヒントになったのが，各機種の移植版がでそろった感のある「ROCKER」だと憲一くん。

ジャンケン岩を，なにか別のものに変えれないかと考えついたのが，サイコロ。

ところがゲーム自体は，まったくちがった，オリジナル作品になっています。

ここで苦労した点は，サイコロの移動とのこと。だって，サイコロはころがって移動してるんだもん。でたらめな目がでちゃいけないよね。

サイコロはみんな，その目は決まったところについているんだもんね。

CHECKER FLAG

Dr.D：データの作りかただが，数字で作るのと，文字で作る方法がある。扱うデータの種類が少ないときは，文字を使うことをすすめる。文字のアスキー・コードをデータにするわけだ。

編：なるほど，そういう作りかたもあるんですね。文字なら，1文字で256種類ありますから，データの桁数を少なくしてできますね。

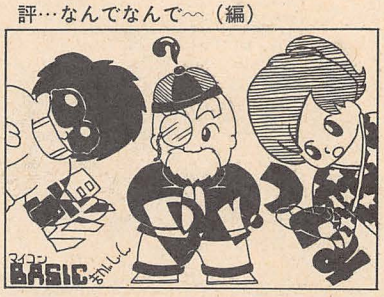
Dr.D：そういうことだ。

編：このプログラムは，比較的ショートにできていますね。

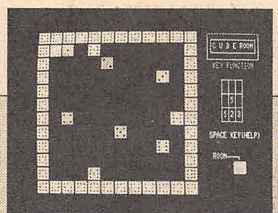
Dr.D：そうだな。PUT文を，ON GOSUBで選んでいるため，わかりやすくなっていていい。

編：ON GOSUBも使いかたしだいですね。

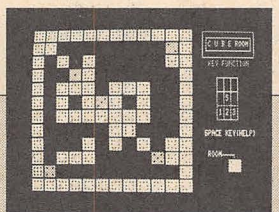
評…なんでなんで〜（編）



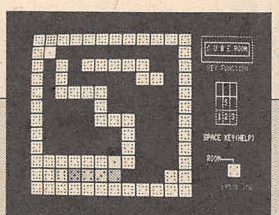
by　ごじら



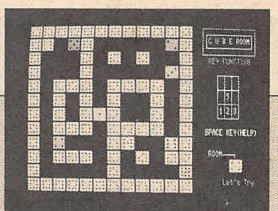
《写真1》小手調べの1面。⚄をふんで⚅に行け！



《写真2》なるほど，2面になるとちょっと複雑に…



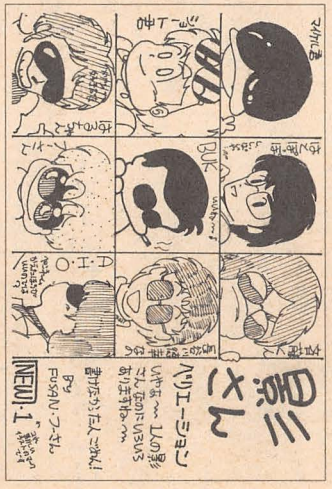
《写真3》むむ，サイコロをおびきだすしかない！



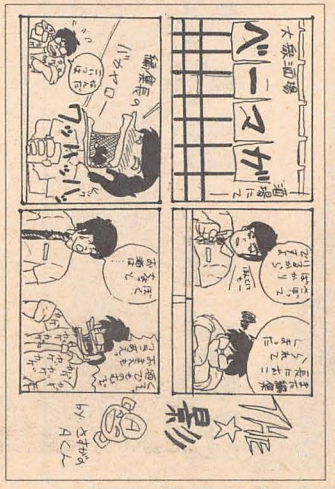
《写真4》これがウワサの5面。むずかしいですぞ

★早口言葉…ベーマガ，ベーマガ，ベーマガ……。ベーマガを10回早く言える人は影さんだ!!（大阪府堺市・谷口直幸13才）……【影：私は，そんなもんじゃない！編：じゃ，100回言ってみて！影：ベーマガ……。一同：さあ帰ろう。】

```
10 REM ***** CUBE ROOM *****  K.Tsuchida     1985/9/23/MON
100 WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1:COLOR 7,32:PRINT CHR$(12);:DEFINT A-Z
110 DIM A%(4),B%(4),C%(4),D%(4),E%(4),F%(4),G%(4),H%(4),I%(4),J%(4),R%(49)
120 DIM L(11,11),RM$(4,11),DI(3,2),CC(10),CX(6),CY(6),DX(6),DY(6)
130 REM  ***** DATA ヨミコミ *****
140 RESTORE 830
150 FOR I=0 TO 49:READ A$:R(I)=VAL("&h"+A$):NEXT
160 FOR I=0 TO 4:A(I)=R(I):B(I)=R(I+5):C(I)=R(I+10):D(I)=R(I+15):E(I)=R(I+20)
170 F(I)=R(I+25):G(I)=R(I+30):H(I)=R(I+35):I(I)=R(I+40):J(I)=R(I+45):NEXT
180 FOR I=0 TO 10:READ CC(I):NEXT
190 FOR I=0 TO 11:FOR J=0 TO 4:READ RM$(J,I):NEXT J,I
200 FOR I=1 TO 15:READ A,B,C$:COLOR IMOD5+3:LOCATE A,B:PRINT C$;:NEXT
210 LOCATE 52,22:COLOR 7:PRINT "HIT [RET] KEY";
220 IF INKEY$=CHR$(13) THEN LOCATE 52,22:PRINT "                ";: ELSE 220
230 FOR J=0 TO 2:READ A$:FOR I=0 TO 3:DI(I,J)=VAL(MID$(A$,I+1,1)):NEXT I,J
240 REM  ***** GAMEN *****
250 RO=0
260 SR=0:CL=0:DD=DI(1,1)
270 FOR I=0 TO 11:FOR J=0 TO 11
280 L(J,I)=VAL(MID$(RM$(RO,I),J+1,1)):A=J*8:B=I*8:L=L(J,I):COLOR CC(L)
290 ON L+1 GOSUB 340,350,360,370,380,390,400,410,420,430
300 IF L>0 AND L<7 THEN CX(L)=J:CY(L)=I
310 IF L=7 THEN SR=SR+1
320 NEXT J,I:A=A+28:B=B-12:COLOR 7:ON RO+1 GOSUB 350,360,370,380,390:GOTO 440
330 REM  ***** DISPLAY *****
340 PUT@(A,B)-(A+7,B+7),A,PSET:RETURN
350 PUT@(A,B)-(A+7,B+7),B,PSET:RETURN
360 PUT@(A,B)-(A+7,B+7),C,PSET:RETURN
370 PUT@(A,B)-(A+7,B+7),D,PSET:RETURN
380 PUT@(A,B)-(A+7,B+7),E,PSET:RETURN
390 PUT@(A,B)-(A+7,B+7),F,PSET:RETURN
400 PUT@(A,B)-(A+7,B+7),G,PSET:RETURN
410 PUT@(A,B)-(A+7,B+7),H,PSET:RETURN
420 PUT@(A,B)-(A+7,B+7),I,PSET:RETURN
430 PUT@(A,B)-(A+7,B+7),J,PSET:RETURN
440 REM  ***** MAIN  ﾀｲｺﾛ move *****
450 COLOR 7:PUT@(8,8)-(15,15),A,PSET:CX(0)=1:CY(0)=1
460 IF INP(9)=191 THEN 740
470 DX=0:DY=0:I0=INP(0):DX(0)=(I0=253)-(I0=247):DY(0)=(I0=223)-(I0=251)
480 DN=-(DX(0)=-1)-(DX(0)=1)*2-(DY(0)=-1)*3-(DY(0)=1)*4
490 CA=L(CX(0)+DX(0),CY(0)+DY(0))
500 IF CA=0 THEN 540
510 IF CA=7 THEN SR=SR-1:GOTO 540
520 IF CA=9 AND SR=0 THEN CL=1:GOTO 540 ELSE 460
530 REM  *****
540 L(CX(0),CY(0))=0:COLOR 5
550 PUT@(CX(0)*8,CY(0)*8)-(CX(0)*8+7,CY(0)*8+7),A,PSET
560 DD=DI(1-DX(0),1-DY(0)):ON DN GOSUB 760,770,780,800
570 CX(0)=CX(0)+DX(0):CY(0)=CY(0)+DY(0):L(CX(0),CY(0))=DD:COLOR 7
580 A=CX(0)*8:B=CY(0)*8:ON DD GOSUB 350,360,370,380,390,400
590 IF CL=1 THEN 690
600 REM  ***** OTHER CUBE *****
610 DX(DD)=SGN(CX(0)-CX(DD)):DY(DD)=SGN(CY(0)-CY(DD))
620 VA=L(CX(DD)+DX(DD),CY(DD)+DY(DD))
630 IF VA<>0 THEN 670
640 L(CX(DD),CY(DD))=0:COLOR 5
650 PUT@(CX(DD)*8,CY(DD)*8)-(CX(DD)*8+7,CY(DD)*8+7),A,PSET
660 CX(DD)=CX(DD)+DX(DD):CY(DD)=CY(DD)+DY(DD)
670 L(CX(DD),CY(DD))=DD:COLOR CC(DD):FOR I=0 TO DD:BEEP1:BEEP0:NEXT I
680 A=CX(DD)*8:B=CY(DD)*8:ON DD GOSUB 350,360,370,380,390,400:GOTO 460
690 REM  ***** CLEAR *****
700 RO=RO+1:FOR J=1 TO 50:BEEP1:FOR I=J TO 1 STEP 1:NEXT I:BEEP0:NEXT J
710 IF RO>4 THEN COLOR 7:LOCATE 56,22:PRINT "CLEAR  !!";:GOTO 720 ELSE 260
720 FOR I=1 TO 2000:NEXT I:RESTORE 1050:GOTO 210
730 REM  *****
740 LOCATE 56,22:PRINT "Let's Try ":GOTO 260
750 REM  ***** ﾀｲｺﾛ CHANG *****
760 D=DI(0,1):FOR I=1 TO 3:DI(I-1,1)=DI(I,1):NEXT I:DI(3,1)=D:RETURN
770 D=DI(3,1):FOR I=3 TO 1 STEP -1:DI(I,1)=DI(I-1,1):NEXT I:DI(0,1)=D:RETURN
780 D=DI(1,0):FOR J=1 TO 2:DI(1,J-1)=DI(1,J):NEXT J:DI(1,2)=DI(3,1)
790 DI(3,1)=D:RETURN
800 D=DI(1,2):FOR J=2 TO 1 STEP -1:DI(1,J)=DI(1,J-1):NEXT J:DI(1,0)=DI(3,1)
810 DI(3,1)=D:RETURN
820 REM  ***** DATAS *****
830 DATA 0040,0000,0000,0000,0000,0040,7F00,7F7F,7F77,7F7F,0040,7F00
840 DATA 7F7D,7F7F,7F5F,0040,7F00,7F5F,7F77,7F7D,0040,7F00,7F5D,7F7F,7F5D
850 DATA 0040,7F00,7F5D,7F77,7F5D,0040,7F00,7F5D,7F5D,7F5D,0040,7F00
860 DATA 7F5D,7F55,7F5D,0040,7F00,7F55,7F5D,7F55,0040,7F00,7F55,7F55,7F55
870 DATA 5,1,2,4,4,2,1,3,7,6,5
880 DATA 888888888888,888888888888,888888888898,898888888888,8888888888888
890 DATA 801070000008,800000000028,800000087508,800000000008,800580000028
900 DATA 800002000008,800080000078,808888888808,800888888808,800080808008
910 DATA 800000000308,800180000008,8080800080008,808000008808,8000800000038
920 DATA 800000000008,808888888808,808883878008,808888000008,8088888888808
930 DATA 800000000008,800083808008,8000808080008,800008000008,8080808008008
940 DATA 804000000078,808887888008,8880800000008,800008880008,8080818008008
950 DATA 800000500008,800000860008,868000888008,800000000008,8088888888808
960 DATA 800000000608,800080808088,8000804000028,800000080008,8040008700658
970 DATA 800000000003,808888000078,800080888808,888888080008,8088880808888
980 DATA 800070000009,940000000058,800000000178,876543210078,8000008000009
990 DATA 888888888888,888888888888,888888888888,888888888888,8888888888888
1000 DATA 50, 0,┌──────┐,50, 1,|┌──────┐|,50, 2,||C U B E ROOM||
1010 DATA 50, 3,|└──────┘|,50, 4,└──────┘
1020 DATA 52, 5,KEY FUNCTION,54, 7,┌┬┬┐,54, 8,| | | |,54, 9,├┼┼┤
1030 DATA 54,10,| |5| |,  54,11,├┼┼┤,54,12,|1|2|3|,54,13,└┴┴┘
1040 DATA 51,15,SPACE KEY(HELP),52,18,ROOM└──
1050 DATA 0400,1265,0300
```



評…うわーっ！影さんがいっぱい（つぐ美）



評…私の場合は，明るいお酒です（影）

★影：編くん，キミは何部入ってんの？編：みみたぶだよっ。（神奈川県横須賀市・宇佐美隆宣13才）……【つぐ美：影さんは？影：あそぶ。編：そうじゃなくて！影：これか，タラッタラッタ。編：それは，スキップ（ア）。】

PC-8001/mkII/8801/mkII/SR用
(N-BASIC)

HOLE MAZE
ホール　メイズ



小熊喜代夫

ぷろろーぐ

つい先日，なにげなく我が88をいじっていると，変なパズルゲームができた。それがこれというわけだが，運悪いことにDr.Dをはじめとする編集部のたくさんの人が嫌う思考型ゲームであったため，採用率はきわめて低い。もし，これが載ったら，相当私は運がよい人間であろう。

こじつけぎみのすとーりー

あなたは配送屋さんです。今日は隣国から注文のあった大量の国旗を届けに行くところである。

しかし，よりによってアホなことに，途中で通る地下道の中でそれを全部落としてしまった。地下道の中には，巨大な石や穴があちこちにあり，これらをうまくさけて，国旗を全部回収しようとするのだが，穴に落ちたらダメ。さらに，タイムが0になると酸欠でダメ。

そして石は押すことしかできないから変な位置で動けなくなってしまったら当然自らギブアップをし，これももちろんダメ。

望みといえば，石を穴に落として平らな道を作っていき，そこを通って国旗を回収するしかないのである。地下道は大きくわけて10個の地下室から成っており，その中にある国旗を全部回収するのが目的なのである。

ゆびづかい

5 2 1 3 で上下左右，6 でギブアップである。石は押すことができるが(ただし，一つずつ)，他の物は動かせない。ましてや，穴に落ちると死んでしまうという恐ろしい地下道なのだ。

☆　☆

CHECKER FLAG

編：パズルゲームは画面のデータが命ですね。でも，もし，データをまちがえて入力してしまったら，どうなるでしょう。

Dr.D：ゲームがやさしくなるか，または，解けなくなる。

編：それでは，データを入力するときは，慎重に打ち込まないといけませんね。

Dr.D：そうだな，まちがっているかどうかわからないからな。マシン語データなどのときは，チェックサムがあるのに，画面データにはなぜ，付けないのかな。よくないことだ。ぜひ，長いデータがあるプログラムではチェックサムを付けてほしい。

編：チェックサムがあれば安心ですね。

あっというまに えぴろーぐ

これもきっと没だと思うので，あえて述べると，私は目下没連続8回であります。これを入れると9回になるので次回は10回記念として，またパーッと，つまらんゲームでも作って没ろうと思います。そしたらまた会いましょう（どこでや？）ではこのへんで……。

☆

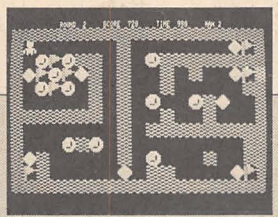
評…マジでありそう…（編）



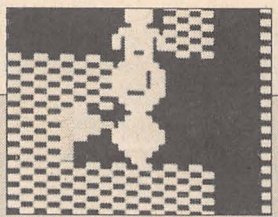
by ASTORO GATER



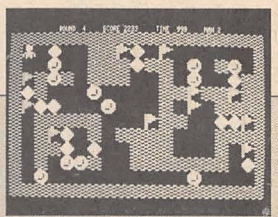
《写真1》タイトル画面。キャラクターの説明です



《写真2》これは2面です。うまく石を使うのだ



《写真3》穴に石を落として，道を作って旗を取る



《写真4》4面ともなると，よーく考えなければ…

★ギャプラス，ギャラガの虫たちを早く殺す方法。①殺虫剤をかける②蚊とり線香をたく③ハエたたきでたたく。影さんだったら，どれを選ぶ？（愛知県安坂市・**飯田剛12才**）……【**影**：私は，ハエトリ紙をぶらさげる。】

```
10 REM┌──────────────┐
20 REM|                |
30 REM|   ((( HOLE MAZE )))   |
40 REM|                |
50 REM|        By      |
60 REM|     K.Oguma    |
70 REM| For PC-8801 etc...(N) |
80 REM└──────────────┘
90 DEFINT A-Z :HS=0
100 WIDTH 80,25 :CONSOLE 0,25,0,1
110 COLOR 7,0,1 :PRINT CHR$(12);
120 REM ▼▼▼▼▼ ﾀｲﾄﾙ ﾒｲｷｮｸ ▲▲▲▲▲
130 DIM RM(18,11),MZ(18,11),WAX(7),STX(7),MAX(7),FLX(7),HOX(7),H1X(7),H2X(7),H3X
(7)
140 FOR I=0 TO 7:READ R$:WAX(I)=VAL("&H38"+R$):NEXT
150 FOR I=0 TO 7:READ R$:STX(I)=VAL("&H88"+R$):NEXT
160 FOR I=0 TO 7:READ R$:MAX(I)=VAL("&HF8"+R$):NEXT
170 FOR I=0 TO 7:READ R$:FLX(I)=VAL("&H"+R$):NEXT
180 FOR I=0 TO 7:READ R$:HOX(I)=VAL("&H78"+R$):NEXT
190 FOR I=0 TO 7:READ R$:H1X(I)=VAL("&H78"+R$):NEXT
200 FOR I=0 TO 7:READ R$:H2X(I)=VAL("&H78"+R$):NEXT
210 FOR I=0 TO 7:READ R$:H3X(I)=VAL("&H78"+R$):NEXT
220 REM ▼▼▼▼▼ ﾀｲﾄﾙ ▲▲▲▲▲
230 FOR I=0 TO 72 STEP 4 :PUT@A(1,0)-(I+3,1),WAX :NEXT I
240 FOR I=2 TO 22 STEP 2 :PUT@A(0,I)-(3,I+1),WAX :NEXT I
250 FOR I=2 TO 22 STEP 2 :PUT@A(72,I)-(75,I+1),WAX :NEXT I
260 FOR I=0 TO 72 STEP 4 :PUT@A(I,22)-(I+3,23),WAX :NEXT I
270 COLOR 3 :LOCATE 13, 5 :PRINT "●  ●  ●●●  ●  ●●●●●  ●  ●  ●  ●●●●● ●●
●●●";
280           LOCATE 13, 6 :PRINT "●  ●  ●  ●  ●  ●  ●●  ●●  ●  ●  ●
  ";
290           LOCATE 13, 7 :PRINT "●●●●● ●  ●  ●  ●●●●  ●  ●  ●  ●  ●  ●●
●● ";
300           LOCATE 13, 8 :PRINT "●  ●  ●  ●  ●  ●  ●  ●  ●●●●●  ●  ●
  ";
310           LOCATE 13, 9 :PRINT "●  ●  ●●●  ●●●●●  ●●●●●  ●  ●  ●  ●●●●● ●●
●●●";
320 PUT@A(22,14)-(25,15),WAX :PUT@A(31,14)-(34,15),STX :PUT@A(40,14)-(43,15),HOX
:PUT@A(49,14)-(52,15),FLX
330 COLOR 2 :LOCATE 22,16 :PRINT "MAN";SPC(6);"STONE";SPC(4);"HOLE";SPC(5);"FLAG
";
340 LOCATE 4,16 :PRINT "◢▅▅WALL";:LOCATE 4,17 :PRINT "◥▔▔";
350 COLOR 7 :LOCATE 32,20 :PRINT "HIT ANY KEY ";:IF INKEY$="" THEN 350
360 COLOR 2 :PRINT "TO START !";: FOR I=0 TO 12 :BEEP 1 :FOR J=0 TO 30 :NEXT J:B
EEP 0 :NEXT I :RO=0 :SC=0 :MA=3
370 RO=RO+1:IF RO=11 THEN BEEP 1:COLOR 2:LOCATE 34,8 :PRINT "VERY GOOD!"; :LOCAT
E 26,9:PRINT "You cleared all the rounds.";:PUT@A(32,13)-(35,14),WAX:COLOR 7:LOC
ATE 34,14:PRINT " x";MA;"=";100*MA;:SC=SC+100*MA:BEEP 0:FOR I=0 TO 5000 :NEXT I:
GOTO 860
380 RESTORE 1050:READ RE$:FG=VAL(MID$(RE$,2*RO-1,2)):KF=FG:FOR I=0 TO 18:FOR J=0
 TO 11 STEP 11:MZ(I,J)=1:NEXT J,I :FOR I=0 TO 18 STEP 18:FOR J=0 TO 11:MZ(I,J)=1
:NEXT J,I:FOR J=1 TO 10:READ RE$:FOR I=1 TO 17:MZ(I,J)=VAL(MID$(RE$,17*(RO-1)+I,
1)):NEXT I,J
390 X=1 :Y=1 :COLOR 7,0,1 :PRINT CHR$(12);
400 FOR I=0 TO 18 :FOR J=0 TO 11 :FX=4*I:FY=1+2*J :SX=FX+3 :SY=FY+1 :IF MZ(I,J)=
0 THEN NEXT J,I:GOTO 430 ELSE IF MZ(I,J)=1 THEN PUT@A(FX,FY)-(SX,SY),WAX: ELSE IF
 MZ(I,J)=2 THEN PUT@A(FX,FY)-(SX,SY),HOX ELSE IF MZ(I,J)=3 THEN PUT@A(FX,FY)-(SX
,SY),FLX
410 IF MZ(I,J)=4 THEN PUT@A(FX,FY)-(SX,SY),STX
420 NEXT J,I
430 PUT@A(X*4,Y*2+1)-(X*4+3,Y*2+2),MAX
440 LOCATE 15,0 :PRINT USING "ROUND ##      SCORE #####      TIME 1000      MAN #";R
O;SC;MA;
450 BEEP
460 REM ▼▼▼▼▼ ﾒｲﾝ ﾙｰﾁﾝ ▲▲▲▲▲
470 FOR T=1000 TO 0 STEP -1
480 FOR MT=0 TO 14
490 IN=INP(0)
500 IF INP(2)=127 THEN BEEP 1:FOR J=0 TO 50 :NEXT J :BEEP 0 :LOCATE 4*X,2*Y :PRI
NT "ｱﾌﾟﾃﾈ";:GOTO 840
510 ON -(IN<>255)+1 GOTO 520,550
520 NEXT MT
530 LOCATE 48,0:PRINT USING "#####";T :BEEP 1 :BEEP 0 :NEXT T :FOR I=0 TO 2:FOR J
=0 TO 20:BEEP 1:BEEP 0:NEXT J:FOR J=0 TO 60:NEXT J:NEXT I:LOCATE 4*X,2*Y :PRINT
"ｳｯ,ｳﾎｳﾒﾝ...";:GOTO 840
540 REM ▼▼▼▼▼ ﾋﾄ ｲﾄﾞｳ ▲▲▲▲▲
550 VX=(IN=253)-(IN=247) :UY=(IN=223)-(IN=251)
560 IF MZ(X+VX,Y+UY)=1 THEN VX=0 :UY=0
570 IF VX=0 AND UY=0 THEN FOR J=0 TO 90 :NEXT J :GOTO 530
580 IF MZ(X+VX,Y+UY)=2 THEN LINE(4*X,1+2*Y)-(4*X+3,2+2*Y),CHR$(0),7,B:FX=4*(X+VX
):FY=1+2*(Y+UY):SX=FX+3:SY=FY+1:GOSUB 700:LOCATE FX,FY:PRINT "ｳｯ-!!!";:GOTO 840
590 IF MZ(X+VX,Y+UY)=3 THEN FG=FG-1 :SC=SC+10 :LOCATE 34,0 :PRINT USING "#####";S
C; :BEEP 1 :FOR I=0 TO 10 :NEXT I:BEEP 0 :MZ(X+VX,Y+UY)=0 :IF FG=0 THEN LINE(4*X
,1+2*Y)-(4*X+3,2+2*Y),CHR$(0),7,B:X=X+VX:Y=Y+UY:PUT@A(4*X,1+2*Y)-(4*X+3,2+2*Y),M
AX:GOTO 750
600 IF MZ(X+VX,Y+UY)=4 THEN 640
610 LINE(X*4,Y*2+1)-(X*4+3,Y*2+2),CHR$(0),7,B :X=X+VX :Y=Y+UY :PUT@A(X*4,Y*2+1)-
(X*4+3,Y*2+2),MAX
620 GOTO 530
630 REM ▼▼▼▼▼ ﾜﾌﾞﾗﾄﾞｳ ▲▲▲▲▲
640 VW=MZ(X+VX+UX,Y+UY+UY)
650 IF VW=1 OR VW=3 OR VW=4 THEN VX=0 :UY=0 :FOR J=0 TO 60 :NEXT J :GOTO 530
660 IFVW<>2THEN680ELSEMZ(X+UX,Y+UY)=0:MZ(X+VX+UX,Y+UY+UY)=0:LINE(4*X,1+2*Y)-(4*X
+3,2+2*Y),CHR$(0),7,B:X=X+VX:Y=Y+UY:PUT@A(4*X,1+2*Y)-(4*X+3,2+2*Y),MAX:FX=4*(X+V
X):FY=1+2*(Y+UY):SX=FX+3:SY=FY+1:GOSUB 700
670 GOTO 530
680 MZ(X+UX,Y+UY)=0 :MZ(X+UX+UX,Y+UY+UY)    :PUT@A(4*(X+UX+UX),1+2*(Y+UY+UY))-(4*
(X+UX+UX)+3,2+2*(Y+UY+UY)),ST%  :GOTO ﾋﾄ
690 REM ▼▼▼▼▼ ﾌﾅ ｳﾁﾉﾒ ▲▲▲▲▲
700 BEEP 1 :FOR J=0 TO 120 :NEXT J :BEEP 0 :PUT@A(FX,FY)-(SX,SY),H1% :FOR J=0 TO
 180 :NEXT J
710 BEEP 1 :FOR J=0 TO  90 :NEXT J :BEEP 0 :PUT@A(FX,FY)-(SX,SY),H2% :FOR J=0 TO
 120 :NEXT J
720 BEEP 1 :FOR J=0 TO  60 :NEXT J :BEEP 0 :PUT@A(FX,FY)-(SX,SY),H3% :FOR J=0 TO
  60 :NEXT J
730 BEEP 1 :FOR J=0 TO  30 :NEXT J :BEEP 0 :LINE(FX,FY)-(SX,SY),CHR$(0),7,B :RET
URN
740 REM ▼▼▼▼▼ ﾒﾝ ｸﾘｱ ▲▲▲▲▲
750 FOR I=0 TO 2:FOR J=0 TO 10:BEEP 1:FOR L=0 TO 10:NEXT L:BEEP 0:NEXT J:FOR J=0
 TO 30:NEXT J:FOR J=0 TO 2:FOR L=0 TO 15:BEEP 1:BEEP 0:NEXT L,J:FOR J=0 TO 30:NE
XT J,I:FOR I=0 TO 40:NEXT I:FOR I=0 TO 30:BEEP 1:FOR J=0 TO 10:NEXT J:BEEP 0:NEX
T I
760 FOR I=0 TO 1500 :NEXT I
770 IF T>0 THEN BEEP 1 :SC=SC+1 :T=T-1 :LOCATE 34,0 :PRINT USING "#####     TIME
#####";SC;T; :BEEP 0 :GOTO 770 ELSE SC=SC+1 :LOCATE 34,0 :PRINT USING "#####";SC;
780 FOR I=0 TO 3000 :NEXT I
790 COLOR 7,0,1 :PRINT CHR$(12); :COLOR 2 :LOCATE 34,8 :PRINT "NICE PLAY!"; :LOC
ATE 32,9 :PRINT USING "ROUND ## CLEAR";RO;
800 PUT@A(29,13)-(32,14),FLX :COLOR 7 :LOCATE 34,14 :PRINT "x";KF;USING "= ###pt
s.";10*KF; :LOCATE 34,16 :PRINT USING "BONUS ###pts.";SC-10*KF;
810 FOR I=0 TO 5000 :NEXT I
820 COLOR 7,0,1 :PRINT CHR$(12); :GOTO 370
830 REM ▼▼▼▼▼ ﾋﾄ ｼﾎﾞ ▲▲▲▲▲
840 FOR I=0 TO 3000 :NEXT I :MA=MA-1 :IF MA>0 THEN 380
850 REM ▼▼▼▼▼ ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ ▲▲▲▲▲
860 IF MA=0 THEN LOCATE 61,0 :PRINT "0";
870 FOR I=0 TO 3 :FOR J=0 TO 20 :BEEP 1 :BEEP 0 :NEXT J :FOR J=0 TO 60 :NEXT J :
BEEP 1:FOR J=0 TO 40 :NEXT J :BEEP 0 :FOR J=0 TO 60 :NEXT J,I :FOR I=0 TO 30 :BE
EP 1 :FOR J=0 TO 10 :NEXT J :BEEP 0 :NEXT I:COLOR 6
880 LOCATE 19,7 :PRINT "▛▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▜";
890 LOCATE 19,8 :PRINT "▌ GAME OVER ▐";
900 LOCATE 19,9 :PRINT "▙▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▟";
910 COLOR 2 :IF SC>HS THEN HS=SC
920 LOCATE 32,17 :PRINT "YOUR-SCORE";:COLOR 7 :PRINT USING "#####";SC;:COLOR 2
930 LOCATE 32,19 :PRINT "HIGH-SCORE";:COLOR 7 :PRINT USING "#####";HS;:COLOR 5
940 LOCATE 34,23 :PRINT "PUSH [RET]";
950 IF INP(1)<>127 THEN 950 ELSE COLOR 7,0,1 :PRINT CHR$(12); :GOTO 230
960 REM ▼▼▼▼▼ ﾃﾞｰﾀ ｼｮｷｶ ▲▲▲▲▲
970 DATA 55,AA,55,AA,55,AA,55,AA
980 DATA EC,FF,3F,CE,73,DD,ED,37
990 DATA 00,F7,7F,00,16,7F,F7,61
1000 DATA 58FF,98FF,98EE,9844,58FF,9811,9800,9800
1010 DATA C8,FE,EF,8C,31,F7,7F,13
1020 DATA 80,EC,CE,88,10,73,37,01
1030 DATA 80,C8,8C,80,00,31,13,00
1040 DATA 00,80,08,00,00,10,01,00
1050 DATA 1808111101010050204
1060 DATA 001000111111002230000001000000230100022000100200300200113203000000010001000000000000404000020040102304220040000200003000132001010002230010010404002200000001000010131001
1070 DATA 0400001000010211104341101041111111413333104000010400004001112110401400401001141111100040010104004001042211111111111011411001000011200401040040010000400200002012040001
1080 DATA 1111011010400148402343210010010023010000100000010403141011100104002102040100013210010040400001200400000042200132100000003101000010400001121110104040014444000010400110211100
1090 DATA 1100010011010010004340101001000001014444111111111102100040000113113102010134010010040111111121310010000422101122004040024010400100000000310010404001000001121000010001000
1100 DATA 1100000011010404000000101040041200000001322000131032200040001030111131101001010400010001111111211110100011111112100111000011111142100104040010022000011010410400000
1110 DATA 1111110011010000101111110100100010000111111111010021001111000311002231111012100101100122001040132001000010401320043100000000320000000100101111111112010413200100000010
1120 DATA 3211102310111000000000010111111100000231320040014013201011100001132200131101000101111001010111000040340044110011404111111111111111112001001010000023102004020011111110
1130 DATA 1000011100013200000414010000000104410011101111001120200111000103103001001010401010440200013200104001104020001003223111010100100104001101014040111141214010010100000
1140 DATA 1010300000000111102100000104000100120000111040404110010441001111111020044014410132101040010101110000400111001100111111100040010401000000000020041000100210010401011401 4
1150 DATA 1000010004000000310000020110000233110023100000000204000000000040000310000023132012300000100019200100032303111110011111322000000234000000001001100000003101000020132000
```


こだわる人のためのAV総合情報誌
月刊AudioVideo
11月号
全国書店で絶賛発売中！

●ハイテクAV時代の結晶／'85全日本オーディオ・フェア・リポート。
●高画質が叫ばれる今だから／ビデオディスクだっ！
●ALL THAT'S ANIMATION VIDEO特集。
●TV play guide 週刊ポップマガジンの巻。
●ビデオ・ハイバンドスペシャル／初代ベー タムービーをハイバンド化／東芝VHSにNTSCのハイバンド登場。
●最近気になるスタンダードビデオカセットテープの実力比較他。

※お問合せは☎03-445-6111 電波新聞社 出版販売部まで。(〒141 東京都品川区東五反田1-11-15)

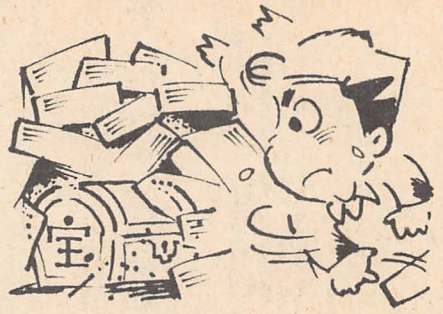


★日記：10月13日（晴）お父さんがテレビを見ていた。僕も見ようとしたら、「これは子供の見るものじゃない！」と言って、お父さんは「小公女セーラ」を見ていた。(三重県四日市市・PCBMK2 11才)……【影：まあ！】

PC-8001mkII/SR用
(N80-BASIC)

ピンタ
PINTA

後藤　正



遊びかた

あなたは，ブロックやハシゴに取り囲まれたタカラモノを，ブロックをくずして時間内に取ればいいのです。それと，くずしたブロックは，時間がくると，また，姿を現すので気をつけてください（あのロードランナーと同じ）。面数は6面までです。

操作方法

ピンタの動きは，テンキーの2 4 6 8です。そして，右穴ほりがX，左穴ほりがZです。

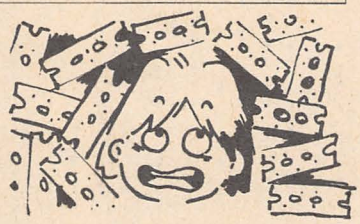
もし自分が身動きがとれなくなったなら，Gを押してください。ギブアップで，またその面をやり直します。

☆

☆

《第1表》変数表

HI	ハイスコア
SC	スコア
RO	面数
PE	ピンタの数
TI	ボーナス
X, Y	ピンタの座標
E(Q), F(Q)	ほった穴の位置を入れる E(Q)…よこ，F(Q)…たて
A%(I)	ブロックのデータ
B%(I)	ピンタのデータ
C%(I)	タカラモノのデータ
D%(I)	ハシゴのデータ





PINTAのプログラム・リスト

```
10 '
20 CONSOLE0,25,0,1:WIDTH80,25:CMD SCREEN2,0,7
30 DIMA%(19),B%(16),C%(16),D%(19),E%(20),F(20):HI=5000
40 FORI=0TO 19:READ A%(I):NEXT
50 FORI=0TO 16:READ B%(I):NEXT
60 FORI=0TO 16:READ C%(I):NEXT
70 FORI=0TO 19:READ D%(I):NEXT
80 'ﾃﾞﾓ
90 SC=0:PE=3:RO=1:CMD CLS 3:RESTORE1150:COLOR5
100 LOCATE 17,2:PRINT "PINTA"
110 LOCATE 17,3:PRINT "
120 LOCATE 17,4:PRINT "
130 LOCATE 17,5:PRINT "
140 LOCATE 17,6:PRINT "
150 CMD PUT(80,70),B%:LOCATE24,9:COLOR7:PRINT ". . . PEITA"
160 CMD PUT(80,94),C%:LOCATE24,12:PRINT ". . . TAKARA [50 PTS]"
170 CMD PUT(80,118),A%:LOCATE24,15:PRINT ". . . BLOCK [ 5 PTS]"
180 CMD PUT(80,142),D%:LOCATE24,18:PRINT ". . . STEPS
```

CHECKER FLAG

編：なかなかのケッ作ですね。

影：あのロードランナーもどきのゲームだぜ。思わず，熱中しちゃうよなー。

Dr.D：でも，これは，敵がいないんじゃないかな？

影：Dr.，それじゃ，ちょっとやってみてくださいよ。

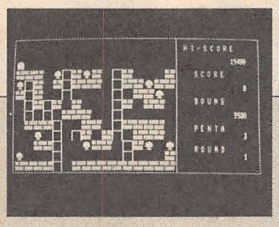
Dr.D：どれどれ，うわーっ！こりゃむずかしくて，おもしろいぞ！

影：敵がいないかわりに，制限時間をつけてあるんですよ。うまく，ブロックをくずさないと，埋もれてしまうでしょ。あせらない，あせらない！

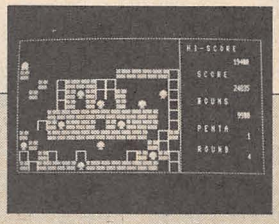
編：これで，敵が現われたら，ちょっとゲームになりませんね。これで十分楽しめるグッド作品です。



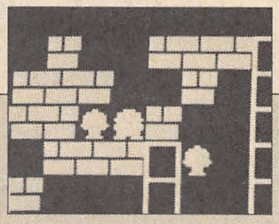
《写真1》タイトル画面。キャラクターの説明です



《写真2》1面だ！すべてのタカラモノを取ってくれ



《写真3》これは4面。むずかしいぞ，がんばれ！



《写真4》ロードランナーのようにうまく穴をほって

★この前，友達が僕の家のトイレを借りたまま，今だに返してくれません。いつ返してくれるのでしょうか？
（岐阜県養老郡・**ようまありゅうくん12才**）……【**影**：ヘイ，ホッカホッカの"おまる"お待ちー！おつりもくるよ。】

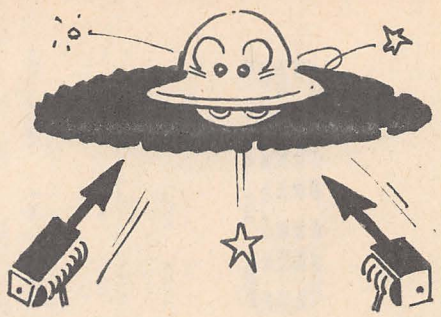
```
190 LOCATE 22,21:PRINT "G I V E   U P   [ G ]  K E Y"
200 LOCATE 24,23:PRINT "H I T     A N Y     K E Y"
210 IF INKEY$="" THEN 210 ELSE 220
220 ' ｶﾞﾒﾝ
230 CMD CLS 3:CMD LINE(3,15)-(300,175),2,B
240 CMD LINE(199,15)-(199,175),2
250 FOR H=0  TO 96 STEP 96
260 FOR T=54 TO 165 STEP 12
270 READ K$,S$,E$:K=VAL("&H"+K$):S=VAL("&H"+S$):E=VAL("&H"+E$)
280 FOR I=90 TO 5 STEP -12
290 IF (K MOD 2)=0 THEN 310
300 CMD PUT(I+H,T),A%
310 IF (S MOD 2)=0 THEN 330
320 CMD PUT(I+H+1,T+1),C%
330 IF (E MOD 2)=0 THEN 350
340 CMD PUT(I+H,T),D%
350 K=K¥2:S=S¥2:E=E¥2
360 NEXT I,T,H
370 FOR I=0 TO 600:BEEP1:BEEP0:NEXT
380 ' ﾒｲﾝ
390 TI=999:X=7:Y=43
400 FOR Q=1 TO 20:E(Q)=0:NEXT
410 LOCATE54,7:PRINT "S C O R E":LOCATE54,11:PRINT "B O U N S"
420 LOCATE51,3:PRINT "H I - S C O R E":LOCATE64,5:PRINT USING"#######";HI
430 LOCATE54,15:PRINT "P E N T A":LOCATE69,16:PRINT USING"#";PE
440 LOCATE54,18:PRINT "R O U N D":LOCATE68,19:PRINT USING"##";RO
450 CMD PUT(X,Y),B%
460 FOR R=1 TO 50 : FOR Q=1 TO 20
470 LOCATE64,9:PRINT USING"######";SC
480 LOCATE66,13:PRINT USING"###0";TI
490 IF E(Q)=0 THEN 520
500 CMD PUT(E(Q),F(Q)),A%
510 IF STATUSPOINT(E(Q)+1,F(Q)+10)=3 THEN 830
520 E(Q)=0
530 IF STATUSPOINT(X,Y-1)+STATUSPOINT(X-1,Y+12)=0 THEN 580
540 IF INP(5)=254 THEN 600
550 IF INP(5)=251 THEN 640
560 GOTO 670
570 ' ｱﾅ  ﾆ  ｵﾁﾙ
580 CMD LINE(X,Y)-(X+9,Y+9),0,BF:Y=Y+12:GOTO 730
590 ' ﾐｷﾞ  ｱﾅﾎﾘ
600 IF STATUSPOINT(X+16,Y+9)=1 OR STATUSPOINT(X+14,Y+12)=0 THEN 770
610 FORI=10TO22STEP2:BEEP1:CMD LINE(X+11,Y+11)-(X+22,Y+I),0,BF
620 BEEP0:NEXT:E(Q)=X+11:F(Q)=Y+11:SC=SC+5:GOTO 770
630 ' ﾋﾀﾞﾘ  ｱﾅﾎﾘ
640 IF STATUSPOINT(X-8,Y+9)=1 OR STATUSPOINT(X-3,Y+12)=0 THEN 770
650 FORI=11TO22STEP2:BEEP1:CMD LINE(X-2,Y+11)-(X-13,Y+I),0,BF
660 BEEP0:NEXT:E(Q)=X-13:F(Q)=Y+11:SC=SC+5:GOTO 770
670 '
680 IF INP(0)+STATUSPOINT(X+12,Y)=191 THEN GOSUB 720:X=X+12:GOTO 730
690 IF INP(0)+STATUSPOINT(X-4,Y)=239  THEN GOSUB 720:X=X-12:GOTO 730
700 IF INP(0)+STATUSPOINT(X,Y+12)=251 THEN GOSUB 720:Y=Y+12:GOTO 730
710 IF INP(1)+STATUSPOINT(X-1,Y)+STATUSPOINT(X,Y-3)=257 THEN GOSUB 720:Y=Y-12:GO
TO 730 ELSE 760
720 CMD LINE(X,Y)-(X+9,Y+9),0,BF:RETURN
730 IF STATUSPOINT(X+6,Y+8)=1 THEN BEEP1:SC=SC+50:S=S+1:BEEP0
740 CMD PUT(X,Y),B%,PSET
750 IF S=10 THEN 780
760 IF INKEY$="g"THEN 810
770 TI=TI-1:NEXT Q,R:GOTO 820
780 ' ｸﾘｱ
790 SC=SC+TI¥10:S=0:RO=RO+1:FORI=0TO200:BEEP1:BEEP0:NEXT
800 IF RO=7 THEN 900 ELSE FOR I=0 TO 1500:NEXT:GOTO 220
810 ' ｹﾞｰﾑ ｱｳﾄ
820 CMD LINE(X,Y)-(X+9,Y+9),0,BF:GOTO 840
830 CMD LINE(X-1,Y-1)-(X+10,Y+10),0,BF
840 FOR I=0 TO 150:BEEP1:BEEP1:BEEP0:NEXT
850 FOR Q=1 TO 20:IF E(Q)=0 THEN 870
860 CMD PUT(E(Q),F(Q)),A%
870 NEXT
880 PE=PE-1:IF PE=0 THEN 900
890 FOR I=0 TO 1000:NEXT:GOTO 380
900 ' ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ
910 IF SC>HI THEN HI=SC
920 COLOR 6
930 LOCATE0,10:PRINT "
940 LOCATE0,11:PRINT "
950 LOCATE0,12:PRINT "
960 LOCATE0,13:PRINT "
970 LOCATE0,14:PRINT "
980 LOCATE13,17:PRINT "H I T   A N Y   K E Y"
990 IF INKEY$="" THEN 990 ELSE 80
1000 '  ﾌﾞﾛｯｸ ﾃﾞｰﾀ
1010 DATA    24 ,    12 , 17749 , 21845 , 21829 , 17749 , 21845 , 21829
1020 DATA 17749 ,    85 ,     0 , 21845 , 21844 , 21589 , 21845 , 21844
1030 DATA 21589 , 21845 ,    84 ,     0
1040 '  ﾋﾟﾝﾀ ﾃﾞｰﾀ
1050 DATA     20 ,    10 ,-22526 , 10752 ,-32598 ,-21974 ,-20608 ,-24401
1060 DATA -22739 ,-20608 ,-24401 ,-21846 , 11168 ,-32514 ,-21974 ,-21888
1070 DATA -24566
1080 '  ﾀｶﾗ  ﾃﾞｰﾀ
1090 DATA     20 ,    10 ,-24576 ,  2560 ,  186 ,-20950 , 10880 ,-32594
1100 DATA -20950 , 21888 , 20565 , 21781 ,  320 ,    84 , 21505 ,  1280 , 85
1110 ' ﾊｼｺﾞ
1120 DATA  24 ,    12 ,    -1 ,-16129 ,   768 ,  192 ,-16381 ,   768
1130 DATA 192 ,-16381 ,   768 ,   192 ,-16381 , 768 ,   192 ,-16381
1140 DATA 768 ,   192 ,-16381 ,   768
1150 ' 1 ﾒﾝ
1160 DATA e2,09,04,2b,80, 44,a0,00,44,2a, 00,50,07,00,50
1170 DATA 71,00,08,01,20, 0a,30,01,08,00, 80,08,f3,00,08
1180 DATA 91,00,20,9b,04, 20,0c,02,20,16, 00,20,00,00,20
1190 DATA 9e,00,20,4e,00, 20,c8,05,10,01, 00,10,ff,00,00
1200 ' 2 ﾒﾝ
1210 DATA c2,11,20,71,00, 00,3f,00,00,1f, 00,00,1f,40,00
1220 DATA 49,04,20,2f,00, 10,00,40,90,00, 04,10,6f,00,00
1230 DATA 00,01,00,01,00, e2,00,00,82,00, 00,82,1c,00,82
1240 DATA 14,08,42,2c,00, 40,00,01,5c,01, 08,44,eb,00,00
1250 ' 3 ﾒﾝ
1260 DATA 97,00,00,3d,02, 00,76,08,00,1c, 21,02,20,00,42
1270 DATA 02,04,41,24,00, 41,20,00,4f,20, 00,40,f8,02,05
1280 DATA bf,00,40,3f,00, 40,37,08,40,3c, 01,42,3c,00,42
1290 DATA 30,00,46,30,08, 46,09,00,50,09, 04,50,bd,00,00
1300 ' 4 ﾒﾝ
1310 DATA 80,00,00,27,00, 08,45,02,08,05, 00,08,1f,00,00
1320 DATA 17,08,20,9f,00, 00,40,80,00,20, 00,92,bd,02,40
1330 DATA 3e,00,01,00,00, c1,20,02,c1,20, 88,01,fc,00,01
1340 DATA 5c,20,01,f9,00, 02,04,80,02,0a, 04,11,fc,00,01
1350 ' 5 ﾒﾝ
1360 DATA ef,00,10,cf,20, 00,ef,00,00,27, 48,00,6f,00,00
1370 DATA 0d,00,00,ed,02, 10,a0,00,10,a2, 40,14,ff,00,00
1380 DATA f6,00,09,f6,00, 01,e2,14,01,f6, 00,01,f2,04,01
1390 DATA f6,00,01,b0,40, 07,04,00,08,40, 00,88,f4,01,08
1400 ' 6 ﾒﾝ
1410 DATA 82,04,01,c6,00, 09,ee,00,11,0a, 04,01,3e,00,c1
1420 DATA 6a,00,81,34,00, 41,30,80,41,fc, 00,01,03,80,04
1430 DATA ea,10,00,f5,00, 00,70,01,00,3f, 00,00,2a,40,00
1440 DATA 55,00,00,09,00, 40,92,00,24,92, 49,24,ff,00,00
```

★僕は、学校祭で劇の主役をして、演技賞をもらい、一躍有名になりました。影さん、すごいだろう。劇の題名は「空クモ平助」という落語の話しです。(北海道釧路市・**柳家平助15才**)……**【影：毎度バカバカしい登場を……。】**

PC-8001mkIISR用
(N80SR-BASIC)

スクーパー
SCOOPER

南川　隆



ストーリー

西暦××××年，世界は平和状態であった。しかし，ある日，暗闇系第3惑星影から，大王影左ェ門が地球を攻めてきた。

いつも評判の悪い，××社の，××編集部は，「ついに私たちの出番がきたか」とDr.Dの開発した，“SCOOPER”を編が操つり，レーザー発射台に，編集長とつぐ美さんが乗ることにして，立ちむかった。

しかし，防衛線というものがあり，それを敵が越えてしまうと，やられてしまうということだ。

遊びかた

とにかく，影の宇宙船に照準を合わせて，レーザーを当ててください。1回当てると，5点入ります。下のほうに，“＜＜＜　SCOOPER！　＞＞＞”という文字を全部だしてください。宇宙船にレーザーを一つ当てると1文字でます。

エネルギーは999あり，レーザーがはずれると，25減り，当たると，10増えます。防衛線を越えられてしまったりエネルギーがなくなると，1回ミスになります。3回ミスで，ゲーム・オーバーです。なお，面クリアで，1回ミスが減ります。

操作方法

2で下，4で左，6で右，8で上に照準を移動させ，スペース・キーで，レーザーの発射です。

プログラムについて

プログラムの中は，ほとんど，IF文ばかりですみません。今回は，320×200の2画面を使いました。

最後に

永留幸治さん，小川真太郎さん，松本憲彦さんたち，尊敬しています。がんばってください。僕もがんばります。

こちら編集部

先月号からSR専用のプログラムも掲載しています。みなさん，どしどし投稿してください。待ってまーす（一同）。

評…これ，おー笑いだぜ(影)



by　阪神万歳

CHECKER FLAG

Dr.D：PC－8001mkIISRには…　。

編：ど，どうしたんですか。Dr.D！

Dr.D：名前が長すぎて一気に言ったら息が止まりそうになった（ゼーゼーゼー）。

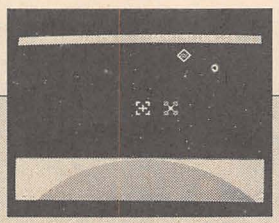
編：ところで，何を言おうとしたのですか？

Dr.D：お～っと，そうだった。つまりP8SRは，320×200ドットのグラフィック画面をもってるから，お互い干渉し合わないで，グラフィック・キャラクターを動かせるということなんだ。

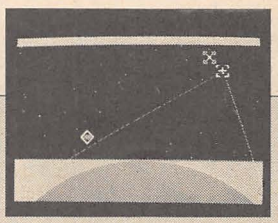
編：な～るほど。それはすごいですね。そうすると，たとえば，片方で地面をスクロールさせて，もう片方でキャラクターを表示させられるというわけですね。



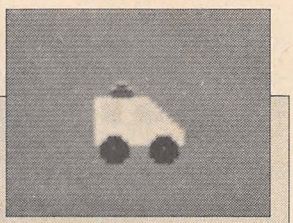
《写真1》タイトル画面。宇宙を表現している？



《写真2》まん中に現れるのが照準だ。地球を守れ！



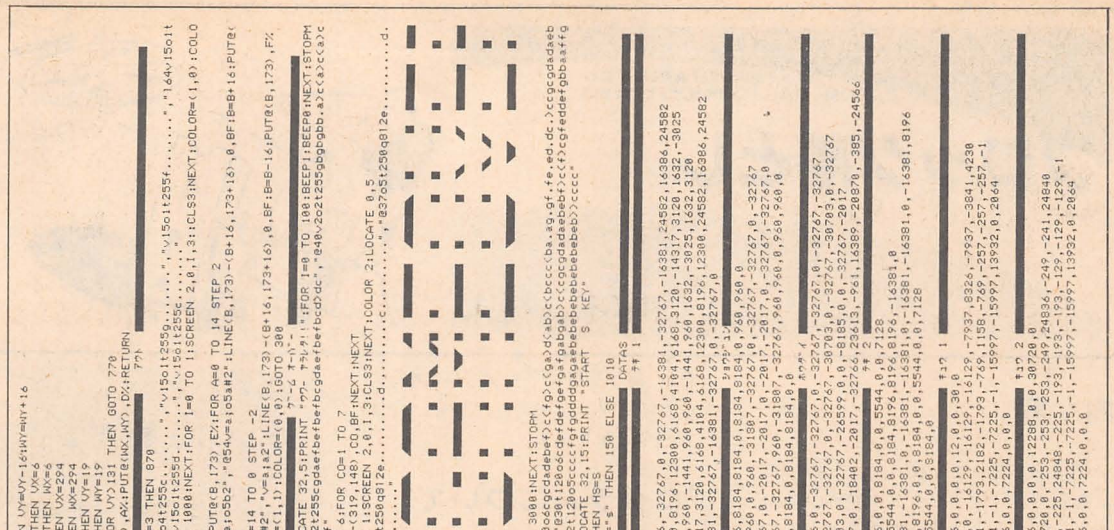
《写真3》それ！ビーム発射。敵も手ごわいぞ！

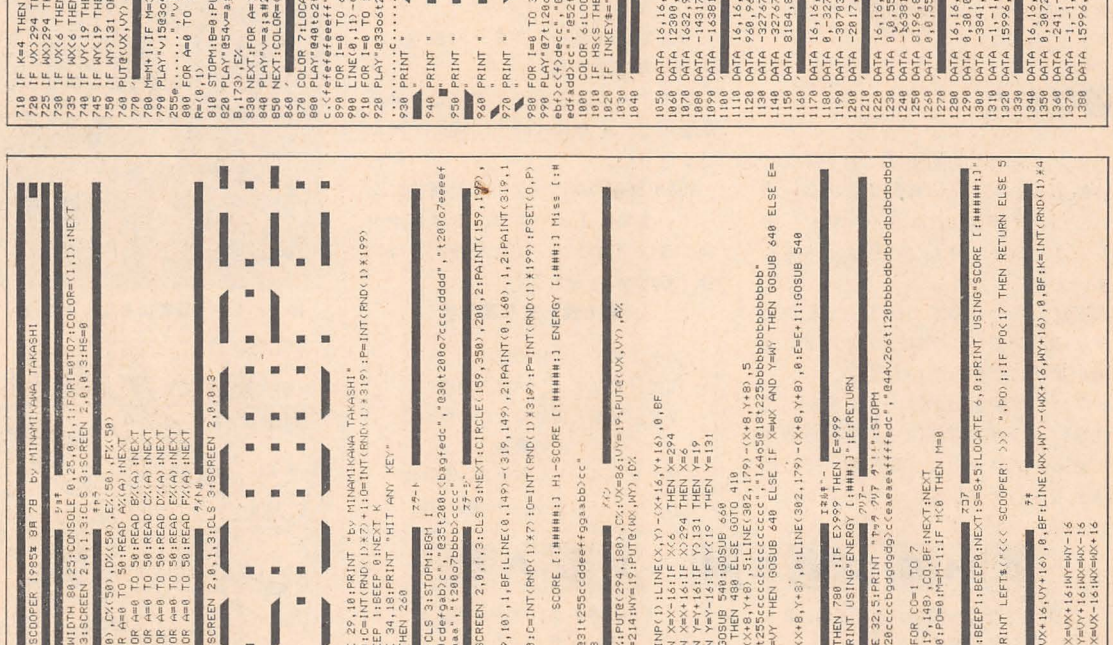


《写真4》防衛線を突破されるとなぜか現れる救急車

★我が3年11組では，男子の2/3がベーマガの愛読者♡そして私も，OF専用のI do・g sha ♡。Dr.の出番が少ない！影さん，もっとDr.をいびってください。(埼玉県浦和市・世界一の美女14才)……【Dr.D：ムッ♧】

SCOOPERのプログラム・リスト





ラジオの製作 12月号

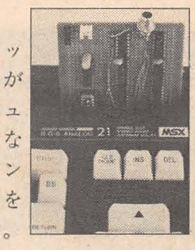
12月号のパソコン周辺機器製作コーナーより

MSXパソコンをギターチューナーにできる!!

周波数カウンタ・ユニットの製作

MSXパソコンは，低価格でありながら，すぐれた拡張性をもっています。MSXのカートリッジ・スロットというと，みなさんはすぐに，“ゲーム・カートリッジをつなぐところ”と思うでしょうが，このスロットには，パソコン周辺機器をコントロールするために必要な信号が，すべて出ているんです。すなわち，キミ自身が周辺機器を作って，このカートリッジ・スロットにつなぐことができるわけですね。

ラジオの製作12月号では，このカートリッジ・スロットにつなぐことができ，ギターチューナーなどにもなる“周波数カウンタ・アダプタ”を紹介しています。

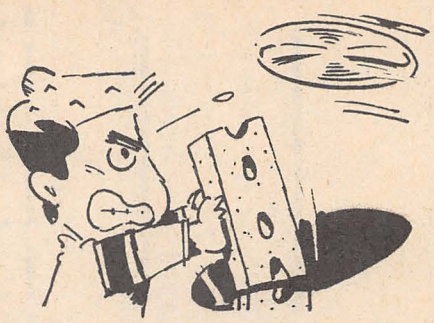


ラジオの製作12月号（12月８日発売）
定価630円で好評発売中

★影さんは，なぜマスクとサングラスをつけているのでしょう。①ヒドイ顔だから②好きでつけている③会社の方針だから。（滋賀県草津市・**日本ヒマ人協会長15才**）……**【影：残念でした。生まれたときからついてたの。】**

PC-8801/mkII/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

ブロック落とし



木本　祐人

内　容

ブロックをうまく使って，ビルの中にある“$”マークを，プロペラにつかまらないように拾い集めるゲームです。

遊びかた

テンキーの8246で，上下左右に移動しますが，上に移動する場合，そこにハシゴがなければジャンプをします。また，下に何もなければ落ちてしまいます。

ブロックは一つずつ押すことしかできません。また，ブロックは，下に通路がなければ落ちていきます。

プロペラが追いかけてきますが，これをやっつける方法は残念ながらありません。ブロックをうまく使って，通路をふさいだりして，ふせいでください。

なお，落とされたブロックは，落ちたところにブロックがあった場合，合体して一つになります。

プログラムについて

マシン語はキャラクターの表示と，キー入力だけです。

このゲームは3面クリアすると終わりなので，その後は適当に変えて遊んでください。

450～560行のデータが画面構成になっています。1はハシゴ，2は$マーク，3はブロック，4は通路，5は自分，6はプロペラです。

《第1表》主な変数表

MX，MY	自分の座標
TX，TY	プロペラの座標
VX，VY	自分およびプロペラの移動量
X，Y	キャラクター表示用
D	$マークの残り数

ないしょ話だよ！

祐人くんは，PC－8801mkIIのユーザー。このゲーム，一見，N－BASICの画面かと思ったのですが，わざとこんな画面にしたそうです。

というのも，データ量が多くなって，動きが遅くなることを防ぐため，キャラクターを低解像度で表示したということです。

評…とうとう易者にもなったか(影)



by YAMAO

CHECKER FLAG

Dr.D：なんか最近のゲームは，みんな似たりよったりだ。

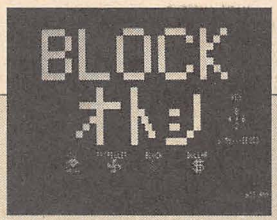
影：そうですね。ハシゴとブロックしかでてこないし。

編：でも，いつもとはちがいませんか？

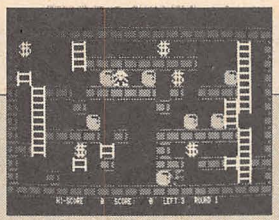
Dr.D：たしかに，それはいえる。ふつう，このタイプでは，ただ，敵から逃げまわって宝を取るとかいうものが多いが，思考的要素もはいっている。ブロックもうまく使わないと，面クリアもできんしな。

影：これは3面しかないけど，自分で作ってもおもしろいでしょ？

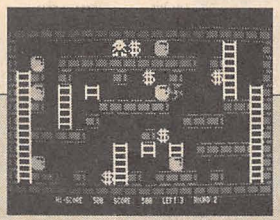
Dr.D：そうだな。このプログラムは，見やすくできているし，データもわかりやすいから自作の面も作りやすいだろう。



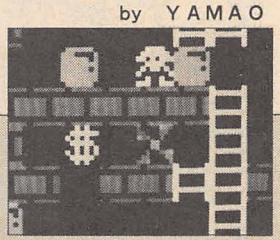
《写真1》タイトル画面。適当なキーでスタート！



《写真2》1面です。プロペラは動きが速いぞ，注意



《写真3》2面ですが，むずかしいです。できるかな？



《写真4》さあ，ここからどうする？見せどころだ！

★弟がベーマガをふんだ！おもわず「イテーッ」と叫んでしまった。フフフ，僕はベーマガとは一心同体なのだ！これで，こわいものなし！（神奈川県横浜市・**スケサンから正義の味方ベーマガマン11才**）……【編：やったね。】

ブロック落としのプログラム・リスト

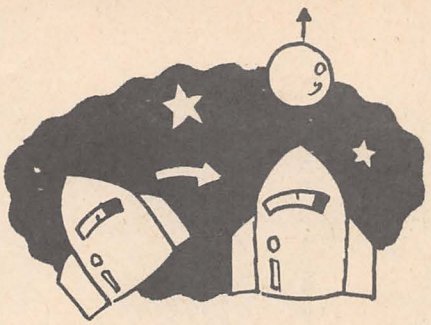
```
10 CLEAR ,&H9FFF:DEFINT A-Z:WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1:SCREEN 0,3
20 X=0:Y=0:MX=0:MY=0:TX=0:TY=0:T1=6:T2=7:ROUND=0:LEFT=3:DIM S(19,11)
30 DEF FNA(X,Y)=ABS(S(X,Y))
40 FOR I=&HA000 TO &HA056:READ A$:POKE I,VAL("&H"+A$):NEXT
50 A$=HEX$(VARPTR(X)):P1=VAL("&H"+RIGHT$(A$,2)):P2=VAL("&H"+LEFT$(A$,2))
60 POKE &HA006,P1:POKE &HA007,P2
70 A$=HEX$(VARPTR(Y)):P1=VAL("&H"+RIGHT$(A$,2)):P2=VAL("&H"+LEFT$(A$,2))
80 POKE &HA00D,P1:POKE &HA00E,P2
90 DEF USR=&HA000:DEF USR1=&HA031:DEF USR2=&HA047
100 DATA 13,EB,5E,23,56,3A,00,00,87,87,3C,67,3A,00,00,87
110 DATA 3C,6F,CD,9D,42,1A,13,4F,06,02,C5,06,04,C5,1A,47
120 DATA CD,50,43,13,23,C1,10,F5,01,74,00,09,C1,10,EB,C9
130 DATA 00,DB,00,CB,67,28,08,CB,77,C0,21,01,00,18,03,21
140 DATA FF,FF,CD,FD,21,C9,00,DB,01,CB,47,28,F2,DB,00,CB
150 DATA 57,C0,21,01,00,18,EB
160 '
170 DATA F8,00,00,00,00,00,00,00,00, F8,2F,22,22,F2,2F,22,22,F2
180 DATA D8,40,FA,FA,2A,20,F4,F4,34, 98,FE,DF,DD,E9,F7,FF,FF,7E
190 DATA 58,CD,DD,1D,DD,3B,BB,8B,BB, B8,64,FB,FB,46,9A,1C,C1,A9
200 DATA 78,8C,F0,9B,88,11,D9,0F,31, 78,67,84,78,13,C8,1E,21,E6
210 FOR J=0 TO 7:FOR I=1 TO 9:READ A$:C$(J)=C$(J)+CHR$(VAL("&H"+A$)):NEXT I,J
220 '
230 PRINT "
240 PRINT "
250 PRINT "
260 PRINT "
270 PRINT "
280 PRINT "
290 PRINT "
300 PRINT
310 PRINT "
320 PRINT "                                                                KEY
330 PRINT "
340 PRINT "                                                                  8
350 PRINT "                                                                4 + 6
360 PRINT "                                                                  2
370 PRINT "
380 PRINT "                                                                ｼﾞｬｯﾌﾟ･･･[ESC]
390 PRINT:PRINT "         YOU       PROPELLER      BLOCK       DOLLAR
400 Y=9:X=2:A$=USR(C$(5)):X=5:A$=USR(C$(6)):X=8:A$=USR(C$(3))
410 X=11:A$=USR(C$(2)):Y=10:FOR X=1 TO 12:A$=USR(C$(4)):NEXT
420 LOCATE 60,23:PRINT "HIT ANY KEY"
430 IF INKEY$="" THEN 430
440 '
450 DATA 4444444444444444444,4444444444444444444,4444444444444444444
460 DATA 42    1     2      1 4,4          52 3     1   4,4    3 5 3     111   14
470 DATA 4     144444444     1 4,4 3 4444444444 41   4,4   44414444411   2 14
480 DATA 41      35 3 2    31 4,414 4    4 2 4   21   4,4    3 1  3     1 44 14
490 DATA 4 144 44444 4 4441 4,413 1 1     3     1614,43244414444   14     14
500 DATA 4 1  4       4     11 4,414 1   44444     4414,4411111    3  1     24
510 DATA 4 1   3       3 31   4,41   1 4          444   14,4       1    44444 414
520 DATA 4 14444 4   444444  4,414444      42        14,41144 1         2 4 14
530 DATA 441   2 1    4 2    1 4,41        1 1 1 444414,4 14    444   1 1    14
540 DATA 4     1 4    44 441144,413        1   3       14,4 14   2         6 1 14
550 DATA 4  4          3    6 1 4,4144 4 214 444 4   14,4414 4 4   2 4444   14
560 DATA 4444444444444444444,4444444444444444444,4444444444444444444
570 DATA DUMMY,DUMMY
580 '
590 FOR I=1 TO ROUND:READ DU$:NEXT
600 D=0
610 FOR Y=0 TO 11
620  READ L$,DU$,DU$
630  FOR X=0 TO 19
640  S(X,Y)=VAL(MID$(L$,X+1,1)):A$=USR(C$(S(X,Y)))
650  IF S(X,Y)=6 THEN TX=X:TY=Y:S(X,Y)=0
660  IF S(X,Y)=5 THEN MX=X:MY=Y:S(X,Y)=0
670  IF S(X,Y)=2 THEN D=D+1
680  NEXT
690 NEXT
700 GOSUB 1040:FOR I=0 TO 200:BEEP I MOD 4:NEXT
710 ' ﾆｭｹﾞﾝ
720 IF INP(9)=127 THEN 1130
730 VX=USR1(0):VY=USR2(0):IF (VX AND VY) OR (VX=0 AND VY=0) THEN 800
740 IF S(MX+VX,MY+VY)=4 THEN 800
750 IF FNA(MX+VX,MY+VY)=3 THEN 880
760 X=MX:Y=MY:A$=USR(C$(S(X,Y)))
770 MX=MX+VX:MY=MY+VY:X=MX:Y=MY:A$=USR(C$(5))
780 IF S(X,Y)=2 THEN BEEP 1:GOSUB 1010:BEEP 0:IF D=0 THEN 1060
790 IF S(X,Y)+S(X,Y+1)=0 THEN F1=0:F2=5:GOSUB 980:MX=X:MY=Y
800 ' ﾌﾟﾛﾍﾟﾗ
810 X=TX:Y=TY:A$=USR(C$(S(X,Y))):VX=SGN(MX-TX):VY=SGN(MY-TY)
820 IF TX=MX THEN 840
830 IF FNA(TX+VX,TY)<3 THEN TX=TX+VX:GOTO 850
840 IF FNA(TX,TY+VY)<3 THEN TY=TY+VY
850 X=TX:Y=TY:SWAP T1,T2:A$=USR(C$(T1))
860 IF MX=TX AND MY=TY THEN 1130
870 GOTO 710
880 ' ﾌﾞﾛｯｸ
890 IF FNA(MX+VX*2,MY+VY*2)>1 THEN 800
900 X=MX:Y=MY:A$=USR(C$(S(X,Y)))
910 MX=MX+VX:MY=MY+VY:X=MX:Y=MY:A$=USR(C$(5))
920 IF S(X,Y)=-3 THEN S(X,Y)=1 ELSE S(X,Y)=0
930 X=MX+VX:Y=MY+VY:A$=USR(C$(3))
940 IF S(X,Y+1)<>4 THEN F1=3:F2=3:GOSUB 980
950 IF S(X,Y)=2 THEN FOR I=0 TO 30:BEEP 1:BEEP 0:NEXT:GOSUB 1030:IF D=0 THEN 106
0
960 IF S(X,Y)=1 OR S(X,Y)=-3 THEN S(X,Y)=-3 ELSE S(X,Y)=3
970 X=MX:Y=MY:GOTO 790
980 ' ｵﾃﾙ
990 A$=USR(C$(S(X,Y))):Y=Y+1:BEEP 1:A$=USR(C$(F2)):BEEP 0
1000 IF FNA(X,Y+1)>F1 THEN RETURN ELSE 990
1010 ' $
1020 SC=SC+100:S(X,Y)=0:IF HS<SC THEN HS=SC
1030 D=D-1
1040 LOCATE 15,24:PRINT USING "HI-SCORE:#####   SCORE:#####   LEFT:#   ROUND:#";
HS,SC,LEFT,ROUND+1;
1050 RETURN
1060 ' ﾒﾝ ｸﾘｱ
1070 FOR I=50 TO 0 STEP -1
1080 BEEP 1:FOR J=0 TO I:NEXT
1090 BEEP 0:FOR J=0 TO I:NEXT
1100 NEXT
1110 ROUND=ROUND+1:IF ROUND=3 THEN 1170
1120 RESTORE 450:GOTO 580
1130 ' ﾔﾗﾚﾀ!
1140 FOR I=0 TO 50:OUT 81,33:BEEP 1:FOR J=0 TO 10:NEXT:BEEP 0:OUT 81,32:NEXT
1150 BEEP 1:FOR I=0 TO 300:OUT 81,33:OUT 81,32:NEXT:BEEP 0
1160 LEFT=LEFT-1:IF LEFT<>0 THEN FOR I=0 TO 1500:NEXT:CLS:RESTORE 450:GOTO 580
1170 ' GAME OVER
1180 ROUND=0:LEFT=3:SC=0
1190 LOCATE 33,12:PRINT "GAME OVER"
1200 LOCATE 60,23:PRINT "HIT ANY KEY"
1210 IF INKEY$<>"" THEN 1210
1220 IF INKEY$="" THEN 1220 ELSE CLS:RESTORE 450:GOTO 220
```

★弟は、クツをいつも反対にはいている。ある日、めずらしく、ちゃんとはいているなと思ったら、わざわざはきかえて、また反対になった。(神奈川県横浜市・**稲垣　毅(12才)**……**[影：なかなかできない大ギャグだこと。]**

PC-8801mkIISR用(V2モード)

FIELD WARS
フィールド ウォーズ

PANDA



●STORY

ふと気がつくと，壁にかこまれた見知らぬ空間。そこに，オレはただ1人だ。わっ，シニカル星人の怪物だ。こんなところでやられてたまるか。Fighterに乗って，やってやろうじゃないか。

●HOW TO PLAY

というわけで，自機を[1]と[3]のキーで操作して，敵(2種類ある)や壁にぶつからないように，敵をやっつけます。

ここで注意しなくてはならないのは，自機は基本的には前にしか進めないことと，方向を変えると同時に，今まで進んでいた方向にむかって，弾を発射することです。

また，この弾は，つぎの弾を発射，つまり，方向転換をすると，消えてしまいます。ですから，敵に当てるのがとてもむずかしくなっています。それと，敵や壁にぶつかった場合は，ダメージが＋5されます。そして，ダメージが100%を越えると，GAME OVERになります。

敵は，2種類いますが，動きがそれぞれちがいますので，そこをよくみて攻撃してください。

あと，言い忘れましたが，RUNさせると，二つほど質問されますが，アナログ・モニタを持っている人は一つめの質問には，[Y]と答えてください。

●プログラム入力上の注意

特にたいしたことではないのですが変数が多く，名前も似ているので，ミスらないようにしてください。また，この長いデータは，他の人に読みあげてもらいながらだと楽でしょう。

●最後に

多少，ぶつかりの判定があまいのですが，ゲームの一部だと思ってください。それから，RUNするまえには，"NEW CMD"を必ず実行してください。

最後に，キャラクター・デザインをしてくれた，いしあきら君，ありがとう。

《第1表》変数表

X1，Y1 X，Y	自機の位置
XB1，YB1 XB，YB	弾の位置
XEA1，YEA1 XEA，YEA	敵A( )の位置
XEB1，YEB1 XEB，YEB	敵B( )の位置
DIR	自機の方向
DIRB	弾の方向
DIREA	敵Aの方向
DIREB	敵Bの方向

CHECKER FLAG

影：おもしろい音がしますね。

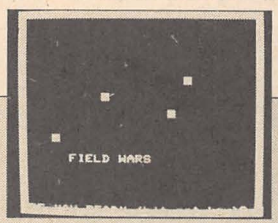
Dr.D：SRの特長の一つであるFM音源からの音だよ。CMD PLAYという命令があるだろう。この中の@マークの後の数字を変えることで，いろいろな音がでるんだよ。ためしに，他の数字にしてプログラムを走らせてみなさい。

編：本当だ。ピアノの音になった(@3)。

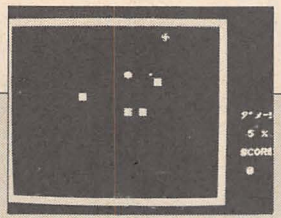
影：そうやっていろいろ変えることで，たくさんの音が楽しめますね。

Dr.D：それにしても，点が取りにくいし，終わりにくいゲームだ。やはり，少しぶつかりの判定があまいようだな。敵と弾が正面からぶつかるときは，しょうがないが，その他については，ちょっとな一…。

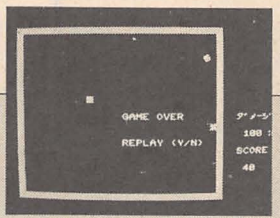




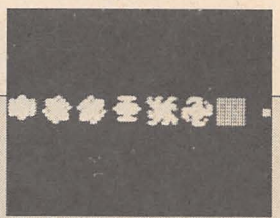
《写真1》タイトル名が1文字ずつ上から落ちてくる



《写真2》うまく方向を転換して敵をやっつけろ！



《写真3》ダメージが100%を越えるとゲーム終了



《写真4》キャラクターを一堂に紹介しましょう

★僕はね，1月号からハガキをだしていますが，今までボツ続きだ！その分のお金で自動販売機の缶ジュースが4本買えるんだよ。ベーマガなら50円おつりつきで買えるんだよ。(宮崎県延岡市・四元康司16才)……【影：ほ～っ。】

```
10 INPUT "DO YOU HAVE ANALOG RGB";AN$
20 IF AN$="Y" OR AN$="y" THEN 30 ELSE 50
30 CMD PAL 0,&O0:CMD PAL 1,&O411:CMD PAL 2,&O722:CMD PAL 3,&O40
40 CMD PAL 4,&O270:CMD PAL 5,&O222:CMD PAL 6,&O444:CMD PAL 7,&O777
50 RANDOMIZE
60 GOTO 660
70 X1=176:Y1=160:DIR=0
80 XB1=X1:YB1=Y1:DIRB=8
90 XEA1=64:YEA1=64:DIREA=DIR+3
100 XEB1=400:YEB1=64:DIREB=INT(RND(1)*10) MOD 8
110 DM=0:SC=0
120 LOCATE 0,25:INPUT"ARE YOU READY (hit ret.key)";S$
130 CLS
140 LOCATE 32,10:PRINT"ﾀﾞﾒｰｼﾞ";
150 LOCATE 32,14:PRINT"SCORE";
160 'MAIN
170 WHILE DM<100
180 A=INP(0)
190 IF A=255 THEN 240
200 CMD PLAY #2,"C@18"
210 LINE(XB1,YB1)-(XB1+15,YB1+7),0,BF:F(XB1/16,YB1/8)=0
220 DIRB=DIR:XB1=X1:YB1=Y1
230 DIR=(DIR+8-(A=247)+(A=253)) MOD 8
240 DIREA=(DIR+3) MOD 8
250 DIREB=INT(RND(1)*10) MOD 8
260 X=X1:Y=Y1:X1=X1+DX(DIR):Y1=Y1+DY(DIR)
270 XB=XB1:YB=YB1:XB1=XB1+DX(DIRB):YB1=YB1+DY(DIRB)
280 XEA=XEA1:YEA=YEA1:XEA1=XEA1+DX(DIREA):YEA1=YEA1+DY(DIREA)
290 XEB=XEB1:YEB=YEB1:XEB1=XEB1+DX(DIREB):YEB1=YEB1+DY(DIREB)
300 FL=F(X1/16,Y1/8):IF FL=0 THEN 320
310 DM=DM+5:X1=X:Y1=Y:CMD PLAY #2,"C@17"
320 FL=F(XB1/16,YB1/8):IF FL=0 THEN 380
330 ON FL+1 GOTO 380,340,380,380,350,360
340 CMD PLAY#2,"A@18":XB1=X1:YB1=Y1:GOTO 370
350 CMD PLAY #2,"C@18":SC=SC+60:XEA1=32:YEA1=64:GOTO 370
360 CMD PLAY #2,"E@18":SC=SC+40:XEB1=320:YEB1=64
370 DIRB=8
380 FL=F(XEA1/16,YEA1/8):IF FL=1 OR FL=5 THEN XEA1=XEA:YEA1=YEA
390 FL=F(XEB1/16,YEB1/8):IF FL=1 OR FL=4 THEN XEB1=XEB:YEB1=YEB
400 LINE(X,Y)-(X+15,Y+7),0,BF:F(X/16,Y/8)=0:F(X1/16,Y1/8)=2
410 ON DIR+1 GOTO 420,430,440,450,460,470,480,490
420 PUT@ (X1,Y1),DAT1%:GOTO 500
430 PUT@ (X1,Y1),DAT2%:GOTO 500
440 PUT@ (X1,Y1),DAT4%:GOTO 500
450 PUT@ (X1,Y1),DAT3%:GOTO 500
460 PUT@ (X1,Y1),DAT1%:GOTO 500
470 PUT@ (X1,Y1),DAT2%:GOTO 500
480 PUT@ (X1,Y1),DAT4%:GOTO 500
490 PUT@ (X1,Y1),DAT3%
500 LINE(XB,YB)-(XB+15,YB+7),0,BF:F(XB/16,YB/8)=0:F(XB1/16,YB1/8)=3
510 IF DIRB<>8 THEN PUT@ (XB1,YB1),DAT8%
520 LINE(XEA,YEA)-(XEA+15,YEA+7),0,BF:F(XEA/16,YEA/8)=0:F(XEA1/16,YEA1/8)=4
530 PUT@ (XEA1,YEA1),DAT5%
540 LINE(XEB,YEB)-(XEB+15,YEB+7),0,BF:F(XEB/16,YEB/8)=0:F(XEB1/16,YEB1/8)=5
550 PUT@ (XEB1,YEB1),DAT6%
560 LOCATE 32,12:PRINT DM;"%";
570 LOCATE 32,16:PRINT SC;
580 WEND
590 LOCATE 15,10:PRINT"GAME OVER";
600 LOCATE 15,13:PRINT"REPLAY (Y/N)";
610 Z=INP(5)
620 IF Z<>253 THEN 610
630 CLS:LINE(16,8)-(464,191),0,BF
640 GOTO 880
650 END
660 DIM DAT1%(25),DAT2%(25),DAT3%(25),DAT4%(25),DAT5%(25),DAT6%(25),DAT7%(25),DA
T8%(25),F(29,24),DX(8),DY(8)
670 WIDTH 40
680 FOR K=0 TO 7
690  FOR PY=100 TO 107
700   FOR PX=100 TO 115
710    READ A
720    PSET (PX+20*K,PY),A
730   NEXT PX
740  NEXT PY
750 NEXT K
760 GET@ (100,100)-(115,107),DAT1%
770 GET@ (120,100)-(135,107),DAT2%
780 GET@ (140,100)-(155,107),DAT3%
790 GET@ (160,100)-(175,107),DAT4%
800 GET@ (180,100)-(195,107),DAT5%
810 GET@ (200,100)-(215,107),DAT6%
820 GET@ (220,100)-(235,107),DAT7%
830 GET@ (240,100)-(255,107),DAT8%
840 CONSOLE ,,0,1:CLS 3
850 FOR I=0 TO 29:PUT@ (I*16,0),DAT7%:F(I,0)=1:PUT@ (I*16,24*8),DAT7%:F(I,24)=1:
NEXT
860 FOR I=1 TO 23:PUT@ (0,I*8),DAT7%:F(0,I)=1:PUT@ (29*16,I*8),DAT7%:F(29,I)=1:N
EXT
870 FOR I=0 TO 8:READ DX(I),DY(I):NEXT
880 F(10,10)=1:F(20,8)=1:F(18,12)=1:F(4,15)=1
890 PUT@ (160,80),DAT7%
900 PUT@ (320,64),DAT7%
910 PUT@ (288,96),DAT7%
920 PUT@ (64,120),DAT7%
930 TI$="FIELD WARS"
940 FOR I=1 TO 10
950   T$=MID$(TI$,I,1)
960  FOR J=0 TO 13
970   LOCATE I+5,J:PRINT" ";:LOCATE I+5,J+1:PRINT T$;
980  NEXT J
990 NEXT I
1000 CMD PLAY #2,"B@V100@15"
1010 GOTO 70
1020 '     0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 A B C D E F 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 A B C D E F
1030 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,2,1,0,0,0,0,0,0,0
1040 DATA 0,4,6,0,0,7,7,6,6,5,5,0,0,6,3,0,0,7,6,0,0,7,2,2,2,1,5,0,0,6,5,0
1050 DATA 0,7,6,5,6,7,2,7,2,1,5,6,5,6,5,0,0,7,6,0,0,7,1,2,1,1,5,0,0,6,5,0
1060 DATA 0,4,6,0,0,7,7,6,6,5,5,0,0,6,3,0,0,0,0,0,0,0,0,2,1,0,0,0,0,0,0,0
1070 DATA 0,0,0,0,0,0,0,4,6,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,7,6,0,0,0,7,7,7,2,1,0,0
1080 DATA 0,0,7,6,5,5,0,7,2,2,7,6,6,5,0,0,4,6,0,0,0,6,2,2,7,2,1,1,5,0,1,0
1090 DATA 0,0,0,7,1,2,7,2,1,1,6,0,0,0,6,3,0,0,7,7,6,6,1,1,5,0,5,5,6,5,5,0,0
1100 DATA 0,0,2,1,6,5,5,5,0,0,0,6,5,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,6,3,0,0,0,0,0,0
1110 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,7,4,0,0,0,0,0,0,0,0,0,2,1,7,7,7,0,0,0,6,5,0,0,0,0
1120 DATA 0,0,6,6,6,6,7,2,2,7,0,7,6,6,5,0,0,0,0,0,0,6,1,2,2,7,2,2,5,0,0,0,6,3
1130 DATA 4,6,0,0,0,0,7,1,2,7,2,1,1,6,0,0,0,0,0,0,7,6,5,6,0,6,1,1,6,6,6,5,0,0
1140 DATA 0,0,0,0,7,5,0,0,0,5,5,5,2,1,0,0,0,0,0,0,0,0,3,5,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1150 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,4,7,7,7,6,6,6,6,5,4,0,0,0
1160 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,7,6,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,7,7,7,2,2,1,1,6,6,5,0,0,0
1170 DATA 0,2,1,7,6,2,2,7,2,2,1,5,5,2,1,0,0,0,0,6,6,5,5,2,1,1,1,5,5,5,0,0,0
1180 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,6,5,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,3,7,7,6,6,6,5,5,5,3,0,0,0
1190 DATA 4,3,7,6,0,0,0,0,0,4,3,7,0,0,0,0,4,3,0,0,0,0,0,7,5,0,0,0,0,6,5,0,0,7,7
1200 DATA 0,7,6,5,7,7,6,6,5,5,7,7,6,5,0,0,4,3,0,0,7,5,4,7,4,3,3,5,0,0,0,0,0
1210 DATA 0,0,0,0,7,5,3,4,3,3,6,5,0,0,4,3,0,0,6,5,7,6,6,6,6,6,6,6,7,7,6,5,0
1220 DATA 7,6,0,0,6,5,0,0,0,0,6,5,0,0,0,0,0,4,3,0,0,0,0,7,4,3,0,0,0,0,0,7,6,4,3
1230 DATA 0,0,0,0,0,0,0,7,7,7,6,6,5,0,0,0,0,0,0,0,4,3,0,0,7,6,0,0,0,0,0,4,3,0,0
1240 DATA 7,5,0,0,0,0,0,7,6,6,5,0,0,0,0,0,0,0,7,5,0,0,7,6,4,7,4,3,6,7,7,7,5,6
1250 DATA 7,7,6,6,6,6,5,3,4,3,3,6,5,0,0,7,5,0,0,0,0,0,0,7,6,6,5,0,0,0,0,7,5
1260 DATA 0,0,4,3,0,0,0,0,0,7,6,0,0,0,4,3,0,0,0,0,0,0,0,7,7,7,6,6,5,0,0,0,0,0,0
1270 DATA 4,0,4,0,4,0,4,0,4,0,4,0,4,0,4,0,4,0,4,0,4,0,4,0,4,0,4,0,4,0,4,0,4,0
1280 DATA 4,0,4,0,4,0,4,0,4,0,4,0,4,0,4,0,4,0,4,0,4,0,4,0,4,0,4,0,4,0,4,0,4,0
1290 DATA 4,0,4,0,4,0,4,0,4,0,4,0,4,0,4,0,4,0,4,0,4,0,4,0,4,0,4,0,4,0,4,0,4,0
1300 DATA 4,0,4,0,4,0,4,0,4,0,4,0,4,0,4,0,4,0,4,0,4,0,4,0,4,0,4,0,4,0,4,0,4,0
1310 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
1320 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,4,4,4,4,0,0,0,0,0,0,0
1330 DATA 0,0,0,0,0,0,0,4,4,4,4,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1340 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
1350 DATA 0,-8,16,-8,16,0,16,8,0,8,-16,8,-16,0,-16,-8,0,0,0,0
```

★ベーマガDELUXEⅧの表紙を見ると、影さんは茶色、つくし美さんは青色、Dr.Dは白色の髪をしているが、編さんは？(広島市・久保田武文13才)……【編：私は…ムムッ…。影：いろんな色にできるのだ。ペタペタ。】

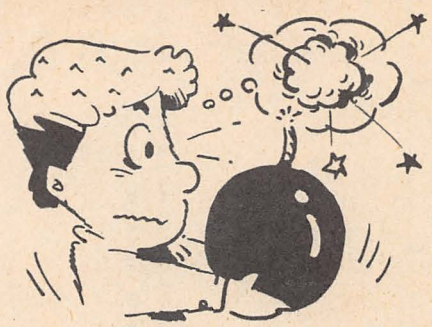
PC-8801 mkII SR

PC-9801/E/F/M用 (N88(86)BASIC)

移植版

BOMB & BOB
ボム　アンド　ボブ

荒木　大輔



●STORY

ブロック会社に勤めるボブ君。今日も元気に会社へ出勤しましたが，会社にはだれもいない…。

ただ1枚の紙が落ちていた。その紙には，こう書かれていました。「やい，今までのうらみを今日はらしてやる。10の部屋にバクダンを置いといた。どうなるか，あとのことは知らん。勝手にしてくれ。ハハハ…JOHNより」

何と無責任な，と思いながら中に入ると大きなバクダンが…。

●HOW TO PLAY

RUNすると，はじめにSPEED（BOB君の速さ）を聞いてきますので，100～300の適当な数（300が最高速）を入れてください。

このゲームはパズルゲームです。操作は，5 2 1 3 キーでBOB君を上下左右に動かし，バクダンを右下の穴へ落としてください。バクダンは引力で下に落ちていきます。

緑色のブロックは，BOB君の右下にあればXキーを，左下ならZキーを押すと一段下へ落ちます。ただし，ブロックの上下にブロックやバクダンがあると落ちません。また，バクダンの下にあるブロックやバクダンを押すと，上のバクダンは下に落ちてきます。

途中でバクダンの移動が不可能になってしまったらGキーを押してください。その面のやり直しができます。ただし，BOB君のリザーブが1人減ります。時間が0になっても同じです。

リザーブがなくなるとゲーム・オーバーです。すると，REPLAYと聞いてきますので，YかNキーを押してください。

そのときに，あるキーとYキーをいっしょに押すと一度だけその面から開始することができます。

では，しっかりと頭を使ってください。

●プログラムについて

主な変数を**第1表**に示しておきます。また，面データは1300行以降ですので，自分でオリジナルの面をつくってみてください。

《第1表》変数表

X	ボブのX座標
Y	ボブのY座標
V(I)	バクダンのX座標
W(I)	バクダンのY座標
T	TIME
M	面数
TS	移動数
N	ボブの残り数
K	バクダンの数
FNP(X, Y)	その点の色
M$(Y, M)	迷路データ
RE	???
A	ボブのデータ
B	バクダンのデータ
E	緑ブロックのデータ
F	赤ブロックのデータ

CHECKER FLAG

Dr.D：これも移植版じゃな。

編：そうなんです。PC－9801もどういうわけか，移植版が多いんですよね。せっかくベーマが唯一の16ビットパソコンなんですから，特徴を生かしたアイデア三重丸の投稿を期待したいですね。

Dr.D：このボム＆ボブが原作とちがう点というと，ボブの移動スピードが選べるとこだな。300にするとめっぽう速くなってキー操作をよほど慎重にやらないと，思わず押しすぎてしまうんだ。

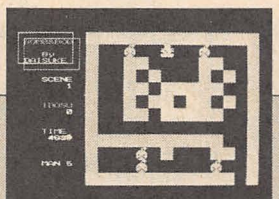
編：このゲームは，得点だけでなく，残りタイムの多さや移動数の少なさなんかで競い合うのもおもしろいですね。

影：ウォー！　解けないぞ!!

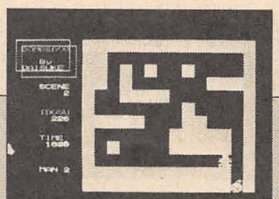




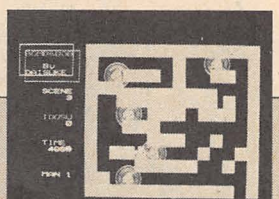
《写真1》BOMB & BOBのタイトル画面



《写真2》よく考えて，ゲーム・スタート！



《写真3》これを落として面クリア



《写真4》バクダンが爆発すると，ごらんのように…

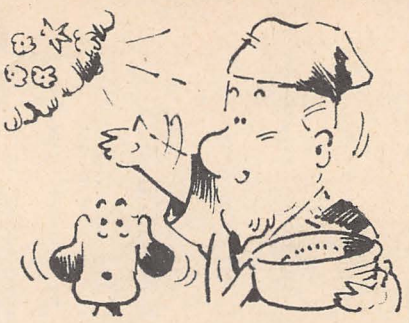
★胸が小さいって言われてもいい。私は**松本伊代**のファンだ～！（東京都調布市・**ナスは嫌〝イヨ〟**）……【影：おしりが大きいって言われてもいい。**つぐ美ちゃん**のファンだ～！…読者の声を代弁したまで。**つぐ美**：ゐ】

```
100 WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1:DEFINT A-Z
110 SCREEN 0,0:COLOR 7:CLS 3
120 DEF FNP(X,Y)=POINT((X*16+94)*2,Y*16+8)
130 DIM A(33),B(33),E(33),F(33),M$(9,9),V(8),W(8)
140 LOCATE 5,15:INPUT "BOB / SPEED (100-300)";SP
150 IF SP<0 OR SP>300 THEN 140
160 GOSUB 1060:GOTO 900
170 M=0:N=5:RE=0:WIDTH 40
180 M=M+1:IF M=11 THEN GOTO 880
190 T=2500:TS=0:GOSUB 530:COLOR 7
200 IF INP(&HE2)=127 THEN 770
210 I=INP(&HE6):Y1=(I=223)-(I=251)
220 X1=(I=253)-(I=247)
230 FOR I=1 TO K:IF V(I)=X+X1 AND W(I)=Y THEN GOTO 370 ELSE NEXT
240 IF FNP(X+X1,Y+Y1)<>0 THEN GOTO 280
250 PUT@ ((X*16+88)*2,Y*16),A:X=X+X1:Y=Y+Y1
260 BEEP 1:BEEP 0:PUT@ ((X*16+88)*2,Y*16),A
270 TS=TS+1:LOCATE 5,12:PRINT USING "####";TS
280 I=INP(&HE5):IF I=254 OR I=251 THEN 440
290 FOR I=K TO 1 STEP -1:IF FNP(V(I),W(I)+1)<>0 THEN 330
300 PUT@ ((V(I)*16+88)*2,W(I)*16),B:W(I)=W(I)+1
310 BEEP 1:PUT@ ((V(I)*16+88)*2,W(I)*16),B:BEEP 0
320 IF W(I)=11 THEN 490
330 NEXT:T=T-1:LOCATE 5,16:PRINT USING "###";T¥5:IF T=0 THEN 770
340 FOR A=1 TO SP:NEXT A
350 GOTO 200
360 REM -------- BOMB ヲ イドウ サセル --------
370 IF FNP(X+X1*2,Y)<>0 THEN 280
380      PUT@ ((V(I)*16+88)*2,W(I)*16),B:V(I)=V(I)+X1
390 BEEP 1:PUT@ ((X*16+88)*2,Y*16),A:X=X+X1
400      PUT@ ((V(I)*16+88)*2,W(I)*16),B
410 TS=TS+1:LOCATE 5,12:PRINT USING "####";TS
420 BEEP 0:PUT@ ((X*16+88)*2,Y*16),A:GOTO 280
430 REM -------- BLOCK ヲ シタ ニ オトス --------
440 X1=SGN(I-252)
450 IF NOT((FNP(X+X1,Y)=0) AND (FNP(X+X1,Y+1)=4) AND (FNP(X+X1,Y+2)=0)) THEN 290
460 BEEP 1:PUT@ (((X+X1)*16+88)*2,Y*16+16),E,,4,6
470 BEEP 0:PUT@ (((X+X1)*16+88)*2,Y*16+32),E,,4,6:GOTO 290
480 REM -------- BOMB ヲ ソト ヘ ダス --------
490 BEEP 1:V(I)=V(K):W(I)=W(K)
500 K=K-1:IF K>0 THEN PUT@ (560,176),B:BEEP 0:GOTO 330
510 FOR I=0 TO 1500:NEXT:BEEP:GOTO 180
520 REM -------- ガメン ヒョウジ --------
530 CLS 3
540 LINE (0,0)-(143,40),5,B:LINE (16,8)-(160,48),1,B
550 COLOR 2:LOCATE 1, 1:PRINT "BOMB&BOB"
560 COLOR 6:LOCATE 4, 3:PRINT "By":LOCATE 1,4:PRINT "DAISUKE "
570 COLOR 3:LOCATE 4, 7:PRINT "SCENE"
580 COLOR 4:LOCATE 4,11:PRINT "IDOSU"
590 COLOR 6:LOCATE 4,15:PRINT "TIME"
600 COLOR 5:LOCATE 4,20:PRINT "MAN"
610 COLOR 7:LOCATE 5,16:PRINT USING "####";T/5
620 LOCATE 7,8:PRINT USING "##";M
630 LOCATE 8,12:PRINT "0"
640 LOCATE 7,20:PRINT N
650 K=0:FOR J=0 TO 11:FOR I=0 TO 13
660 IF I=0 OR I=13 OR J=0 OR J=11 THEN A$="":GOTO 680
670 A$=MID$(M$(J-1,M-1),I,1)
680 IF A$="1" OR J=0 OR J=11 THEN PUT@((I*16+88)*2,J*16),F,,2,3:GOTO 720
690 IF A$="2" OR I=0 OR I=13 THEN PUT@((I*16+88)*2,J*16),E,,4,6:GOTO 720
700 IF A$="3" THEN PUT@((I*16+88)*2,J*16),A:X=I:Y=J:GOTO 720
710 IF A$="4" THEN PUT@((I*16+88)*2,J*16),B:K=K+1:V(K)=I:W(K)=J:GOTO 720 ELSE 73
0
720 BEEP 1:BEEP 0
730 NEXT I,J
740 BEEP 1:PUT@ (560,176),F,,2,3:BEEP 0
750 RETURN
760 REM -------- GAME OVER ? --------
770 FOR I=0 TO 32 STEP 4:FOR J=1 TO K:BEEP 1:BEEP 0
780 CIRCLE ((V(J)*16+96)*2,W(J)*16+8),I,(I¥4) MOD 3+1:NEXT J,I
790 IF N>1 THEN N=N-1:GOTO 190
800 BEEP 1:LINE (256,56)-(512,79),1,BF:COLOR 5
810 LOCATE 16,7:PRINT "[illegible]"
820 LOCATE 16,8:PRINT "[illegible]"
830 LOCATE 16,9:PRINT "[illegible]"
840 TIME$="00:00:00":BEEP 0
850 COLOR 7:LOCATE 18,23:PRINT "Replay(y/n)?";:I$=INKEY$:IF I$="y" THEN IF INP(&
HE9)=191 AND M>0 AND RE=0 THEN N=5:RE=1:GOTO 190 ELSE 170
860 IF I$="n" THEN CLS 3:END
870 IF TIME$<"00:00:30" THEN 850 ELSE 900
880 COLOR 1:LINE (232,127)-(552,144),3,BF:LOCATE 15,16:PRINT " CONGRATURATION !!
":LOCATE 15,17:PRINT "You are very good !":M=0:GOTO 800
890 REM -------- D E M O --------
900 WIDTH 80:COLOR 6:CLS 3:LOCATE 0,2
910 PRINT SPC(11);"[illegible]"
920 PRINT SPC(11);"[illegible]"
930 PRINT SPC(11);"[illegible]"
940 PRINT SPC(11);"[illegible]"
950 PRINT SPC(11);"[illegible]"
960 PRINT SPC(11);"[illegible]"
970 FOR I=1 TO 2:LINE ((8-I)*8,(2-I)*8)-((65+I)*8,(7+I)*8),I,B:NEXT:I=1
980 COLOR 7:PUT@ (100,100),A:LOCATE 17,13:PRINT "..... BOB"
990 PUT@ (100,124),B:LOCATE 17,16:PRINT "..... BOMB"
1000 PUT@ (300,100),E,,4,6:LOCATE 42,13:PRINT "..... BLOCK A (オトセル)"
1010 PUT@ (300,124),F,,2,3:LOCATE 42,16:PRINT "..... BLOCK B (オトセナイ)"
1020 COLOR 6:LOCATE 23,20:PRINT "HIT RETURN KEY TO START"
1030 LINE (7*8,1*8)-(66*8,8*8),I+1,B:LINE (6*8,0*8)-(67*8,9*8),I,B:I=(I MOD 5)+1
1040 I$=INKEY$:IF I$<>CHR$(13) THEN 1030 ELSE 170
1050 REM -------- キャラ セッテイ --------
1060 RESTORE 1150:FOR I=0 TO 33:READ A$:A(I)=VAL("&H"+A$):NEXT
1070 FOR I=0 TO 33:READ A$:B(I)=VAL("&H"+A$):NEXT
1080 FOR I=0 TO 33:READ A$:E(I)=VAL("&H"+A$):NEXT
1090 FOR I=0 TO 33:READ A$:F(I)=VAL("&H"+A$):NEXT
1100 FOR J=0 TO 9:READ M$(J,0),M$(J,1),M$(J,2),M$(J,3),M$(J,4):NEXT
1110 FOR J=0 TO 9:READ M$(J,5),M$(J,6),M$(J,7),M$(J,8),M$(J,9):NEXT
1120 RETURN
1130
1140 REM   ---   MAN   ---
1150 DATA   20,  10,5500,  55,5500,  55,5500,  55,5500,  55,5500
1160 DATA   55,5555,5555,FE0B,E0BF, ECB,E3B0, EFB,EFB0,FACA,A3AF
1170 DATA A002,800A,AA02,80AA,FECF,F3BF,57F5,5FD5,57D5,57D5,FC3F,FC3F
1180 REM   ---  BOMB   ---
1190 DATA   20,  10,   0,4005,   0,50FF, 300,4005, 300,   1,AA00
1200 DATA   AA,AF02,80FA,B30A,A0CE,BF2A,A8FE,2D2A,A878,2B28,28E8
1210 DATA 822A,A882,A82A,A82A,822A,A882,2A08,20A8,2A02,80A8,AA00,  AA
1220 REM   --- BLOCK A ---
1230 DATA   20,  10,AAAA,AAAA,  80, 200,AA8A,A2AA,AA8A,A2AA,  8A
1240 DATA A200,2A8A,A2A8,2A8A,A2A8,288A,A228,288A,A228,2A8A,A2A8
1250 DATA 2A8A,A2A8,  8A,A200,AA8A,A2AA,AA8A,A2AA,  80, 200,AAAA,AAAA
1260 REM   --- BLOCK B ---
1270 DATA   20,  10,5555,5555,5050,5050, 505, 505,5555,5555,5555
1280 DATA 5555,5050,5050, 505, 505,5555,5555,5555,5555,5050,5050
1290 DATA  505, 505,5555,5555,5555,5555,5050,5050, 505, 505,5555,5555
1300 REM |   MAZE 1   |   MAZE 2   |   MAZE 3   |   MAZE 4   |   MAZE 5   |
1310 DATA 004003004000,204000400000,000000100400,000000001000,000000000000
1320 DATA 002200002200,202010212000,042220100110,040020040040,004010240000
1330 DATA 002020002020,202040000111,110000100000,222222222220,002220010001
1340 DATA 002201112200,002111000000,000001110020,000000001000,020042022220
1350 DATA 002021012020,000000012000,004011102220,002004001000,202020003020
1360 DATA 002201112200,111220010200,001110000000,110122222202,004200040020
1370 DATA 000000000000,000000010020,000011100200,000000030000,002001122220
1380 DATA 222222222200,022002111110,011340002001,004040040100,220001100000
1390 DATA 000402000220,040400000400,000222220020,011110222000,000000400000
1400 DATA 000400000400,220200222223,204000000000,000000000000,002222200020
1410 REM |   MAZE 6   |   MAZE 7   |   MAZE 8   |   MAZE 9   |   MAZE 10  |
1420 DATA 004000000000,040030000000,000000400000,000000000003,220000003000
1430 DATA 011001004010,040000000000,040111112022,004000202111,002224022022
1440 DATA 004221122210,002211240000,020400000200,111111020000,020001000200
1450 DATA 002003000000,220011022222,020112223000,004000000040,040012102120
1460 DATA 010011100400,000011100000,020110000000,001111000022,112001000000
1470 DATA 004000011110,040000011001,004000111200,000001111100,000200202002
1480 DATA 111000040000,220122000000,111220000010,222240000400,040022020000
1490 DATA 000200222000,000000201100,004001122000,000011101120,020000402000
1500 DATA 242002000220,042002020000,011101100110,000400000000,200002200000
1510 DATA 020020000400,110200001110,000000000000,000222222200,002000000200
```

★友だちのFM－7はオーバー・ヒートしやすいため，アイスノンを乗せているそうです。(新潟市・MOJIMA水産15才)……【編：アンカのかわりにしたら。影：あっためたり，冷やしたり，まるで冷○法だな。】

ぴゅう太(G-BASIC)用

花さかジイさん



タイガース

ゲーム内容

皆さんよくご存じの童話，花さかジイさんの1シーン。殿さまに花を咲かせるところをご覧にいれる場面です。しかし，いじわるジイさんのたくらみにより，ただの灰と花の咲く灰とを入れかえられてしまいます。

いじわるジイさんのいじわるに負けず，殿のごきげんをとり，花を満開にさせるようにがんばってください。

遊びかた

スタートすると，右にある枯れ木を左にコピーして，左の木を枯れ木にします。つぎに5個の灰のうち一つが黄色に点滅します（初回はランダムですが，2回目以降は点滅したところが前回の答となります)。それがポチの灰(花の咲く灰）です。6回点滅すると入れかえのはじまりで，二つ同時にランダムに点滅します。そのとき，その二つが入れかわっているわけです。

これを何回かくり返して行ない最終的にポチの灰がどこの位置に移動したかを当てます。コントローラ1でカーソルを灰の上に移動させ，SL SRキーを押します。このときのSL SRキーを押している時間（最高約5秒）で花の咲く数，スコアの増えかた，殿のきげんのよさが変わります。ですから，自信のあるときは長い時間，ないときは少しの時間だけ押せばよいでしょう。

スコアは減ることはなく，答の正解，不正解にかかわらず常にSL SRキーを押している時間に比例してプラス得点されます。しかし，殿のきげんは正解，不正解によって上下し，その量はSL SRキーを押している時間に比例するので，得点重視か，メーター重視か，そのときの状況判断で決めてください。殿のごきげんが0になると，ゲーム・オーバーです。

プログラムについて

パンク防止のため，行数，変数をなるべく少なくしてあります。それで，計算式や変数の使いかたなど複雑になっています。数値は変えないでください。セルの位置も正確に描いてください。

セルの描きかた

第1図の左の太わくの中に，枯れ木を描いてください（花を咲かすことのできるのは上から6行までです)。描き終わったら，**サブ・プログラム1**を使って，左の枯れ木を右に移してください。つぎに，左の枯れ木の上から6行目までに，花を満開になったように描いてください。そして，**サブ・プログラム2**を使って花のセルを画面の下から2行(セル705からセル758まで)に移します。メーター，スコア，あっぱれのふきだし，ポチの灰などは**第1図**の指示した場所に描いてください。

アニメ1は，あっぱれの文字をかくすように，**アニメ2**は見えないようにすみに置き，**アニメ3**は灰の上にそれぞれ移動させておいてください。

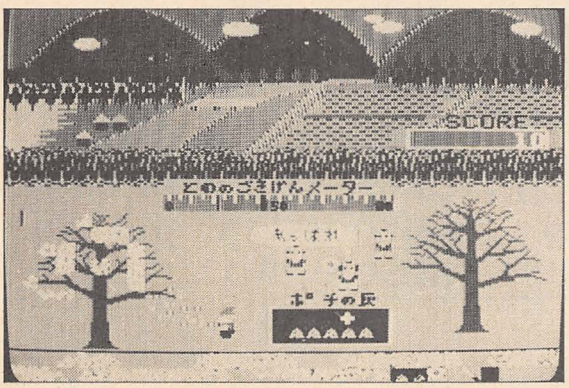
《サブ・プログラム1》

```
10  マワレ 50 J=418カラ674カンカク32
20  マワレ 40 X=1カラ9
30  セル(J+X-12)=セル(J+X-1)
40  トジル
50  トジル
60  オワリ
```

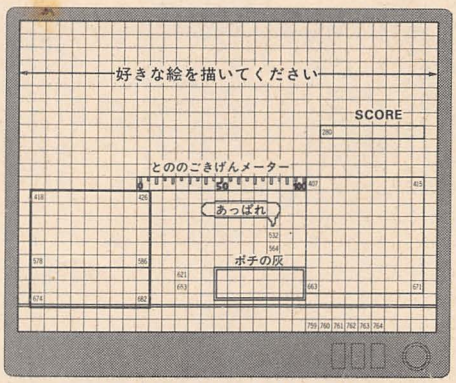
《サブ・プログラム2》

```
10  Z=705
20  マワレ 70 J=418カラ758カンカク32
30  マワレ 60 X=1カラ9
40  セル(Z)=セル(J+X-1)
50  Z=Z+1
60  トジル
70  トジル
80  オワリ
```

*　　*

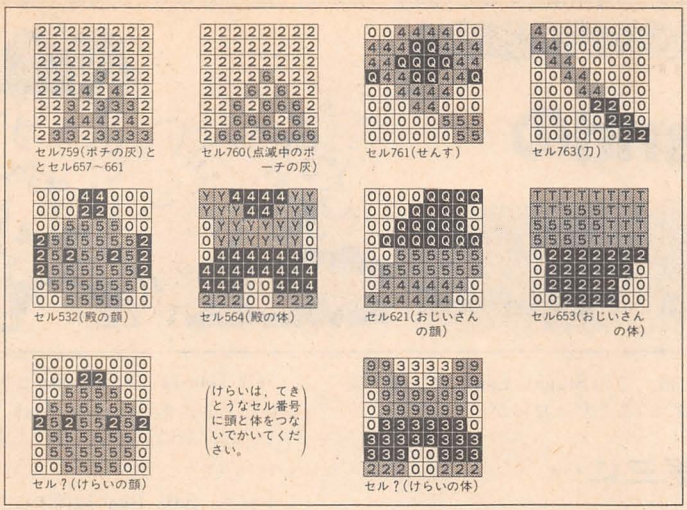


《写真1》うまく花を咲かせれば殿が扇子をふります

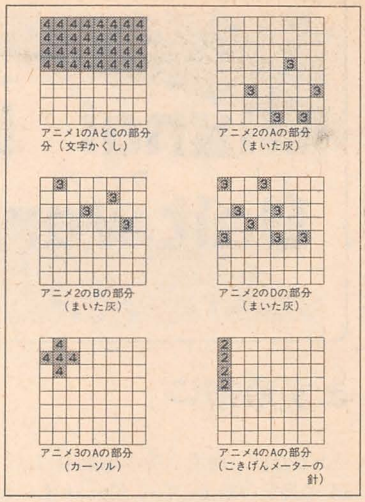


《第1図》バックの描きかた

★無人島に家があって，風もないのにドアがとじたりしまったりしていた。どうして？(福岡県北九州市・待島裕之14才)……【影：きっとカギをかけているからさ。「カギツカウ」ほ～らね！編：そういう意味じゃないんです。】



《第2図》セルの描きかた



《第3図》アニメの描きかた

花さかジイさんのプログラム・リスト

```
 10  シキ RANK=10
 20  シキ GX=125
 30  シキ R=ランスウ(4)+657
 40  カケ 280,S
 50  モシ GX<176ナラバ 70 ニイケ
 60  シキ GX=175
 70  シキ アニメ4=イチ(97,GX)
 80  モシ GX<76ナラバ 70 ニイケ
 90  シキ RANK=RANK+1
100  マワレ 140 J=418カラ578カンカク32
110  マワレ 130 X=122カラ130カンカク1
120  シキ セル(J+X-122)=セル(J+X-133)
130  トジル
140  トジル
150  マワレ 210 A=1カラ6カンカク1
160  シキ C=759+A-A/2*2
170  シキ セル(R)=セル(C)
180  オト ニオン
190  シキ C=50
200  1000 ヲヨベ
210  トジル
220  シキ A=A+1
230  オト サンオン
240  シキ J=ランスウ(4)+657
250  シキ K=ランスウ(4)+657
260  モシ J=Kナラバ 250 ニイケ
270  モシ R=Jナラバ 470 ニイケ
280  モシ R=Kナラバ 490 ニイケ
290  シキ セル(J)=セル(764)
300  シキ セル(K)=セル(764)
310  シキ C=40
320  1000 ヲヨベ
330  シキ セル(J)=セル(759)
340  シキ セル(K)=セル(759)
350  1000 ヲヨベ
360  モシ A<RANKナラバ 220 ニイケ
370  シキ C=20
380  シキ アニメ3=イチ(156,X)
390  1000 ヲヨベ
400  キイ 1 J,K
410  モシ K>0ナラバ 520 ニイケ
420  モシ J=3ナラバ 450 ニイケ
430  モシ J<>7ナラバ 400 ニイケ
440  シキ X=X-16
450  シキ X=X+8
460  380 ニイケ
470  シキ R=K
480  290 ニイケ
490  シキ R=J
500  290 ニイケ
510  キイ 1 A,K
520  シキ J=J+1
530  モシ J=300ナラバ 550 ニイケ
540  モシ K>0ナラバ 510 ニイケ
550  シキ X=X/8+641
560  シキ HANA=J*10/45
570  シキ J=(R-X)/(R-X)*2+761
580  シキ B=(J/2-380)*HANA/2
590  シキ GX=GX+HANA/5-B
600  シキ A=A+1
610  シキ K=ランスウ(53)+705
620  シキ B=(K-705)/9
630  シキ B=B*23+K-287
640  シキ セル(B+(R-X)*9999)=セル(K)
650  シキ アニメ2=イチ(137,65)
660  シキ アニメ1=イチ(33684-J*44,121)
670  オト イチオン
680  シキ セル(531)=セル(J)
690  1000 ヲヨベ
700  シキ アニメ2=イチ(200,200)
710  シキ アニメ1=イチ(112,121)
720  シキ セル(531)=セル(762)
730  1000 ヲヨベ
740  モシ A<HANAナラバ 600 ニイケ
750  シキ S=S+HANA/10*10
760  40 ニイケ
770  オト シオン
780  オワリ
1000  シキ Z=0
1010  シキ Z=Z+1
1020  モシ Z<Cナラバ 1010 ニイケ
1030  カエレ
```

★そんなに見つめるなよ。てれるじゃないか。(大阪府岸和田市・**浜田淳12才**)……**【つぐ美**：見なきゃ原稿がかけないじゃないの。ボツ！**影**：つめたいなあ。このくらい言えない？「まあ淳クン，てれ屋サンね♥」**編**：ブーッ。】

S1用

Signal Land(シグナル ランド)の Salt wars(ソルト ウォーズ)

Mr. I Love you



まず最初に

あなたは，崩壊寸前のSignal Landの最後の戦士としてSignal Landの王じきじきにやとわれた。Signal Landでは，今，Signaler という“なめくじ”の怪物がいるという。そのSignalerを倒してほしいということなのだ。

倒しかたは，Salt BanをSalt Manと同じ動きをするSalt Gun のところへもっていき，分解してSalt BanをSignaler に当てれば よいということらしい。そして，王の最後の言葉も聞かずにあなたはSalt Manとしてでていった。

第二に…

Salt Manは，町にでた。そして，王の最後の言葉を聞かなかったことを後悔した。なぜなら，王の最後の言葉とは，このSignal Landの特殊“環境”のことだったのだ。

第三に…

さて，ここの特殊な“環境”とは，先々代の王がこの国の交通事情を変えるため，“強制信号”というものを取りつけた。この“信号”は，信号無視をするとその人間と乗りものは強制的に止められてしまうのだ。

もうおわかりだと思うが，Signalerにはこの“信号”はきかない。そしてSalt Gan は，飛行しているので関係がない。Salt Banは，人間でも乗りものでもないのでこれも関係がない。したがって，関係あるのはSalt Manだけ…。

How to play

8246キーで，上下左右に動きます。スペース・キーでSalt発射！

Salt Gunは，Salt Manが左右に動いたとき，またはSalt Manが“チカッ，と左右に“反応”したとき動きます……。

それと，Salt Banは押すことしかできません。そして，Salt Gunまで持ってきて，Salt Gunに取らせてください。そうすれば発射できます。

At last

ちなみに，これは5面まであります。5面を消すと終わりです。画面の作りかたは，(x＋1)＋(y＋1)×12です。xは0～11，yは0～9です。

私は，1年間パソコンをさわれなかったので，少し“かん”がにぶっています。が，その分このゲームのようなアイデアがでてくるのだと思います。それと，'85年7月号の森さんのエッセイすごくよかった。ぼくも，大賛成です。ゲームはその人の夢を作るものなのですから，その人の自由にのびのびと作ればいいと思います。

CHECKER FLAG

Dr.D：IGキャラクタを用いて，グラフィックスと重ねて表示しているから，このような美しいゲームも簡単にできてしまう。

編：でも，アイデアはそう簡単にはでてきませんね。

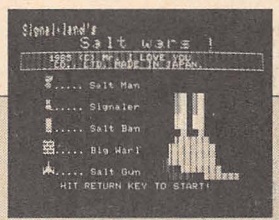
Dr.D：まったくだ。いつもパソコンにむかってばかりいても，アイデアはでてこないぞ。

編：ところで，Dr.はS1を使っていますよね。

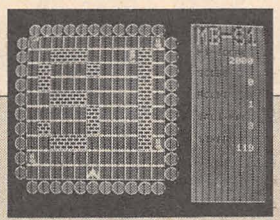
Dr.D：OS－9を走らせるのに最高のマシンだからな。OS－9には，BASIC 09というマイクロソフトのものより，はるかに使いやすいBASICがある。

編：それでゲームを作ったらさぞおもしろいでしょうね。

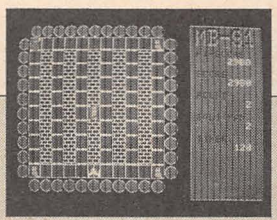




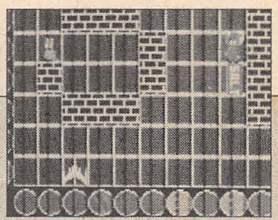
《写真1》タイトル画面。キャラクターの説明です



《写真2》左上に現れるのがSalt Manだ。がんばれ



《写真3》2面は，ちょっとむずかしいですぞ！ムムッ



《写真4》Salt を押してSalt Gunに取らせてやろう

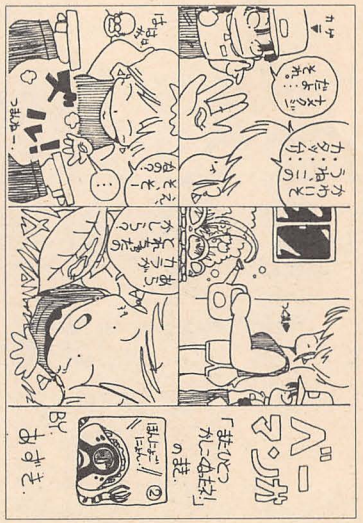
★PB－100の裏のビニールをはぎ，消しゴムでこすると鏡になる。(広島市・ぴいぴー100)……【影：この世で一番，かっこいい男はだれ？おっ，そうかそうか。編：PB－100が暴走して，ガーガー言ってるだけなのに。】

```
1000 '*************************
1010 '*** Signal･land's     ***
1020 '***        Salt wars  ***
1030 '*** 1985.6.29         ***
1040 '***(C) Mr. I LOVE YOU ***
1050 '*** CO., LTD.         ***
1060 '***     MADE IN JAPAN  ***
1070 '*** MB-S1 MODE [A]     ***
1080 '*************************
1090 '===== START 1 .. =====
1100 CLEAR:WIDTH 40:COLOR 7:CLS:DEFFNS(X,Y)=SCREEN(X,Y)
1110 SCREEN 1,,1:RANDOMIZE (TIME):HI=2000
1120 DIM A%(5),B%(5),C%(5),D%(5),E%(5),F%(5),X(2,11),Y(2,10)
1130 GET@C(0,0)-(1,1),F%:GOSUB 2860
1140 '===== DEMO ..... =====
1150 CLS
1160 SYMBOL(  2,  2),"Signal･land's",2,2,3,PSET
1170 SYMBOL(  0,  0),"Signal･land's",2,2,5,PSET
1180 SYMBOL(100, 20),"  Salt wars !",4,2,2,PSET
1190 SYMBOL( 98, 18),"  Salt wars !",4,2,6,PSET
1200 LINE(  0,36)-(639,56),PSET,7,B
1210 PAINT(  1,37),2,7
1220 COLOR 7
1230 LOCATE  5, 5:PRINT "1985 (C) Mr. I LOVE YOU
1240 LOCATE  5, 6:PRINT " CO., LTD. MADE IN JAPAN.
1250 COLOR ,,1:FOR I=1 TO 20 STEP 4
1260 LOCATE  4,7+(I/4)*3:PRINT CHR$(96+I)+CHR$(97+I)
1270 LOCATE  4,8+(I/4)*3:PRINT CHR$(98+I)+CHR$(99+I)
1280 PLAY"MFT25504L8GB":NEXT
1290 COLOR 7
1300 LOCATE  6, 9:PRINT "..... Salt Man"
1310 LOCATE  6,12:PRINT "..... Signaler"
1320 LOCATE  6,15:PRINT "..... Salt Ban"
1330 LOCATE  6,18:PRINT "..... Big War!"
1340 LOCATE  6,21:PRINT "..... Salt Gun"
1350 COLOR ,,1
1360 SYMBOL(330, 60),CHR$(101)+CHR$(102),15,8,,PSET
1370 SYMBOL(330,124),CHR$(103)+CHR$(104),15,8,,PSET
1380 LOCATE 7,23:PRINT "HIT RETURN KEY TO START"
1390 G$=INKEY$:IF G$()CHR$(13) THEN 1390
1400 GET@C(4, 8)-(5, 9),A%:GET@C(4,11)-(5,12),B%
1410 GET@C(4,14)-(5,15),C%:GET@C(4,17)-(5,18),D%
1420 GET@C(4,20)-(5,21),E%
1430 '===== START 2 .. =====
1440 RO=0:SC=0:SA=3
1450 RO=RO+1
1460 IF RO=6 THEN 2650
1470 CLS:LINE(450,0)-(639,199),PSET,7,B
1480 TI=120:GOSUB 2720:GOSUB 2770
1490 PAINT(500,100),1,7:COLOR 7
1500 SYMBOL(460,2),"MB-S1",4,3,2,PSET
1510 SYMBOL(462,4),"MB-S1",4,3,6,PSET
1520 '===== SCREEN 1 . =====
1530 FOR J=16 TO 160 STEP 16:FOR I=32 TO 352 STEP 32
1540 LINE(I,J)-(I+31,J+15),PSET,7,B:PAINT(I+16,J+8),4,7
1550 NEXT I:NEXT J
1560 FOR I=48 TO 368 STEP 32:CIRCLE(I,  8),16,7:PAINT(I,  8),1,7:NEXT
1570 FOR I=24 TO 168 STEP 16:CIRCLE(400,I),16,7:PAINT(400,I),1,7:NEXT
1580 FOR I=368 TO 48 STEP-32:CIRCLE(I,184),16,7:PAINT(I,184),1,7:NEXT
1590 FOR I=168 TO 24 STEP-16:CIRCLE( 16,I),16,7:PAINT( 16,I),1,7:NEXT
1600 '===== START 3 .. =====
1610 SX= 1:SY= 1:IX(1)=11:IY(1)= 1:IX(2)= 1:IY(2)=10:CO(0)=1:CO(1)=6:CO(2)=2
1620 GX= 6:GY=10:IX(3)=11:IY(3)=10:IM=1:LL=0:XX=0:YY=0:SG=0:POKE&HFFE0,&H04
1630 FOR I=1 TO 3:HX(I)=IX(I):HY(I)=IY(I):NEXT
1640 PUT@C(SX*2,SY*2),A%:PUT@C(GX*2,GY*2),E%
1650 FOR I=1 TO 3:PUT@C(IX(I)*2,IY(I)*2),B%:NEXT
1660 '===== SCREEN 2 . =====
1670 RESTORE 3090:FOR I=1 TO RO-1:READ LU
1680 FOR J=1 TO LU:READ SL:NEXT:READ SD:NEXT
1690 READ LU:FOR I=1 TO LU:READ SL
1700 PX=SL MOD 12:PY=(SL-PX)/12
1710 PUT@C(PX*2,PY*2+2),D%:NEXT
1720 READ SD:BX=SD MOD 12:BY=(SD-BX)/12+1
1730 PUT@C(BX*2,BY*2),C%
1740 FOR I=1 TO 2:FOR J=1 TO 11:X(I,J)=0:NEXT:NEXT
1750 FOR I=1 TO 2:FOR J=1 TO 10:Y(I,J)=0:NEXT:NEXT
1760 PLAY"MFT16005L8EDCR8EGBA..06L2C.","T16005L8GEDR8GAD6C05B..06L2D."
1770 TIME$="00:00:00"
1780 '===== MAIN ..... =====
1790 TI=120-TIME:GOSUB 2770
1800 MS=PEEK(&HFFE0)
1810 IF MS=&H8D AND SY)1 AND X(1,SX)()2 THEN YY=-1:XX=0:PUT@C(SX*2,SY*2),F%:GOTO
 1850
1820 IF MS=&HCD AND SY(10AND X(2,SX)()2 THEN YY=+1:XX=0:PUT@C(SX*2,SY*2),F%:GOTO
 1850
1830 IF MS=&HB7 AND SX)1 AND Y(1,SY)()2 THEN XX=-1:YY=0:PUT@C(SX*2,SY*2),F%:GOTO
 1850
1840 IF MS=&HBE AND SX(11AND Y(2,SY)()2 THEN XX=+1:YY=0:PUT@C(SX*2,SY*2),F%
1850 SX=SX+XX:SY=SY+YY
1860 IF FNS(SX*2,SY*2)=109 THEN SX=SX-XX:SY=SY-YY
1870 IF FNS(SX*2,SY*2)=105 THEN GOSUB 2500
1880 IF FNS(SX*2,SY*2)=101 THEN 2600
1890 PUT@C(SX*2,SY*2),A%
1900 '===== SIGNLAR .. =====
1910 IM=IM+1:IM=(IM MOD 3)+1
1920 VX=SGN(SX-IX(IM)):VY=SGN(SY-IY(IM))
1930 ON INT(RND(1)*2)+1 GOTO 1940,1960
1940 PUT@C(IX(IM)*2,IY(IM)*2),F%
1950 IF FNS(IX(IM)*2,(IY(IM)+VY)*2)()109 AND FNS(IX(IM)*2,(IY(IM)+VY)*2)()105 TH
EN IY(IM)=IY(IM)+VY:GOTO 1980
1960 PUT@C(IX(IM)*2,IY(IM)*2),F%
1970 IF FNS((IX(IM)+VX)*2,IY(IM)*2)()109 AND FNS((IX(IM)+VX)*2,IY(IM)*2)()105 TH
EN IX(IM)=IX(IM)+VX
1980 IF FNS(IX(IM)*2,IY(IM)*2)=97 THEN 2600
1990 PUT@C(IX(IM)*2,IY(IM)*2),B%:PLAY"MBT25506L16GB"
2000 '===== SALT GUN . =====
2010 IF PEEK(&HFFE0)=&H80 AND SG=1 THEN 2250
2020 IF XX()0 THEN PUT@C(GX*2,GY*2),F%:GX=GX+XX ELSE 2050
2030 IF GX=0 THEN GX=11:GOTO 2050
2040 IF GX=12 THEN GX=1
2050 IF FNS(GX*2,GY*2)=105 THEN SG=1:PLAY"MFT25505L64G.G.B.B."
2060 PUT@C(GX*2,GY*2),E%:XX=0:YY=0
2070 '===== S.CHANGE . =====
2080 ON INT(RND(1)*5)+1 GOTO 2240,2090,2240,2090,2240
2090 ON INT(RND(1)*2)+1 GOTO 2100,2170
2100 ON INT(RND(1)*2)+1 GOTO 2110,2140
2110 CX=INT(RND(1)*11)+1:X(1,CX)=X(1,CX)+1
2120 X(1,CX)=X(1,CX) MOD 3
2130 PAINT(CX*32+16,8),CO(X(1,CX)),7:GOTO 2240
2140 CX=INT(RND(1)*11)+1:X(2,CX)=X(2,CX)+1
2150 X(2,CX)=X(2,CX) MOD 3
2160 PAINT(CX*32+16,184),CO(X(2,CX)),7:GOTO 2240
2170 ON INT(RND(1)*2)+1 GOTO 2180,2210
2180 CY=INT(RND(1)*10)+1:Y(1,CY)=Y(1,CY)+1
2190 Y(1,CY)=Y(1,CY) MOD 3
2200 PAINT(16,CY*16+8),CO(Y(1,CY)),7:GOTO 2240
2210 CY=INT(RND(1)*10)+1:Y(2,CY)=Y(2,CY)+1
2220 Y(2,CY)=Y(2,CY) MOD 3
2230 PAINT(400,CY*16+8),CO(Y(2,CY)),7
2240 IF TI()0 GOTO 1780 ELSE 2600
```


★セビ語講座：セビウスをやるときには、「グワッシャ」と、叫んでからやりましょう。この意味わかる～～。
（神奈川県川崎市・岩沢哲也12才）……【彩：くはは一、まことちゃんがセビウスやってる。編：それはグワシノ】

```
2250 '===== SALT BOMB  =====
2260 FX=GX:FY=GY-1
2270 IF FNS(FX*2,FY*2)=109 THEN PLAY"MFT20002L8C.C.C.":GOTO 2020
2280 IF FNS(FX*2,FY*2)=101 THEN 2330
2290 PUT@C(FX*2,FY*2),C%:PLAY"MFT25506L16GB"
2300 PUT@C(FX*2,FY*2),F%:FY=FY-1
2310 IF FY=0 THEN 2020
2320 GOTO 2270
2330 '===== HIT !! ... =====
2340 PLAY"MFT20004L16B.R4L16EFG":SC=SC+100:GOSUB 2770
2350 FOR I=1 TO 3
2360 IF FX=IX(I) AND FY=IY(I) THEN IY(I)=HY(I):IX(I)=HX(I)
2370 NEXT
2380 PUT@C(FX*2,FY*2),F%
2390 LL=LL+1:IF LL=10 THEN 2410
2400 GOTO 2020
2410 '===== CLEAR .... =====
2420 PLAY"MFT25505L8E..EFG..ER16CDEFG"
2430 COLOR 7:LOCATE 29,23:PRINT"NICE CLEAR"
2440 PLAY"MFT25504L16GB"
2450 SC=SC+1000:GOSUB 2770
2460 FOR I=1 TO 2000:NEXT:PLAY"MFT25505L16GB"
2470 WHILE TI()0:SC=SC+10:TI=TI-1:GOSUB 2770:WEND:PLAY"MFT25505L16GB"
2480 COLOR 7:LOCATE 29,20:PRINT"          "
2490 GOTO 1450
2500 '===== SALT MOVE  =====
2510 BX=BX+XX:BY=BY+YY
2520 IF BX(=0 OR BX)=12 THEN 2590
2530 IF BY(=0 OR BY)=11 THEN 2590
2540 IF FNS(BX*2,BY*2)=101 OR FNS(BX*2,BY*2)=109 THEN 2590
2550 PLAY"MFT25502L32EG","T25502L32FA","T25502L32GB"
2560 PUT@C((BX-XX)*2,(BY-YY)*2),F%:PUT@C(BX*2,BY*2),C%
2570 RETURN
2580 '===== RETURN ... =====
2590 SX=SX-XX:SY=SY-YY:BX=BX-XX:BY=BY-YY:XX=0:YY=0:GOTO 2570
2600 '===== GAME OVER? =====
2610 SA=SA-1:GOSUB 2770
2620 FOR I=1 TO 80:PALETTE (RND(1)*6)+1,(RND(1)*6)+8:NEXT
2630 PALETTE:FOR I=1 TO 1500:NEXT:PLAY"MFT20005L16GB.."
2640 IF SA()0 THEN 1470
2650 '===== GAME OVER! =====
2660 POKE&HFFE0,&H44
2670 COLOR 7:LOCATE 29,23:PRINT "GAME OVER!!";
2680 PLAY"MFT20004L8E.E.EFG..EFG..":FOR I=1 TO 2000:NEXT
2690 LOCATE 29,23:PRINT "PLAY AGAIN!";
2700 J$=INKEY$:IF J$="N" THEN CLS:PRINT "See you again.":END
2710           IF J$="Y" THEN 1140 ELSE 2700
2720 '===== PRINT .... =====
2730 COLOR 2
2740 LOCATE 29, 4:PRINT "HI-SCORE":LOCATE 29, 7:PRINT "SCORE   "
2750 LOCATE 29,10:PRINT "ROUND   ":LOCATE 29,13:PRINT "SALT-MAN"
2760 LOCATE 29,16:PRINT "TIMER   ":RETURN
2770 '===== SCORE .... =====
2780 COLOR 7
2790 LOCATE 32, 5:PRINTUSING "######";HI;
2800 IF HI(SC THEN HI=SC
2810 LOCATE 32, 8:PRINTUSING "######";SC;
2820 LOCATE 35,11:PRINTUSING "###";RO;
2830 LOCATE 35,14:PRINTUSING "###";SA;
2840 IF TI(0 THEN TI=0
2850 LOCATE 35,17:PRINTUSING "###";TI;:RETURN
2860 '===== IG SET ... =====
2870 IG$( 97)="0000000002020000","0000000002020000","03070F0D0F0F0703"
2880 IG$( 98)="04041C1C98980000","04040C0C88800000","E4F4FC7CF8F8F0C0"
2890 IG$( 99)="0000101000000C06","0000101000000000","07070F0F07030300"
2900 IG$(100)="00000020300000E0","0000002030000000","E0F0F0D0C0E06000"
2910 IG$(101)="0000000202020606","0000000202020606","0000000606060606"
```

```
2920 IG$(102)="0000004040400C0C0","0000004040400C0C0","000000C0C0C0C0C0"
2930 IG$(103)="02070F0F1F1B0F00","02070F0F0F030000","0000000000000000"
2940 IG$(104)="40E0F0F0F0F83F00","40E0B0F0B0F83F00","0000700070000000"
2950 IG$(105)="0002020300030103","0002020300030103","0F0F0F0F0F0F0F0F"
2960 IG$(106)="00E0A0A000E020E0","00E0A0A000E020E0","F8F8F8F8F8F8F8F8"
2970 IG$(107)="0003020200000300","0003020200000300","0F0F0F0F0F0F0F0F"
2980 IG$(108)="00E000000020E020","00E000000020E020","F8F8F8F8F8F8F8F8"
2990 IG$(109)="FFFFFFFFFFFFFFFF","2020FF020202FF20","2020FF020202FF20"
3000 IG$(110)="FFFFFFFFFFFFFFFF","2020FF020202FF20","2020FF020202FF20"
3010 IG$(111)="FFFFFFFFFFFFFFFF","2020FF020202FF20","2020FF020202FF20"
3020 IG$(112)="FFFFFFFFFFFFFFFF","2020FF020202FF20","2020FF020202FF20"
3030 IG$(113)="01010101090B8B8B","0101010101038B8B","0101010101030B0B"
3040 IG$(114)="0000000020A0A2A2","0000000000B0A2A2","0000000000B0A0A0"
3050 IG$(115)="BE9CBDFFE7C58100","BF9FBFFDE1C1B100","BF9FBFFDE1C1B100"
3060 IG$(116)="E2727AFECE460200","E2F2FA7E0E060200","E2F2FA7E0E060200"
3070 RETURN
3080 '===== S.DATA ... =====
3090 DATA  22, 15, 16, 17, 26, 30, 38, 51, 52, 53, 66, 78, 89, 88, 87
3100 DATA      74, 22, 34, 46, 58, 70, 82, 94, 21
3110 DATA  39, 14, 26, 38, 50, 62, 74, 86, 98, 16, 28, 40, 52, 64, 76
3120 DATA      88,100, 18, 30, 42, 54, 78, 90,102, 20, 32, 44, 56, 68
3130 DATA      80, 92,104, 22, 34, 46, 58, 70, 82, 94,106, 66
3140 DATA  37, 13, 25, 37, 49, 61, 73, 85, 97, 98, 99, 23, 35, 47, 59
3150 DATA      71, 83, 95,107,106,105, 17, 29, 41, 53, 65, 77, 76, 63
3160 DATA      52, 79, 67, 55, 43, 31, 19, 20, 44, 33
3170 DATA  30, 29, 30, 31, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 51, 52
3180 DATA      53, 54, 55, 56, 57, 64, 65, 66, 67, 68, 76, 77, 79, 80
3190 DATA      88, 92, 18
3200 DATA  19, 14, 16, 20, 22, 37, 39, 41, 43, 45, 47, 62, 66, 70, 85
3210 DATA      87, 89, 91, 93, 95, 18,
```



評…なんつーキャグだ！（影）



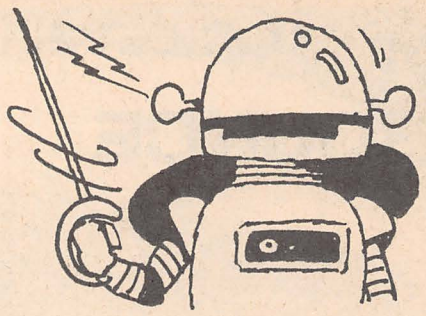
評…この人形ほしいぐらい（美）

★「王家の谷」でナイフを二つカベに向かって投げ続ける。あなたも大道芸人の仲間入り！（山形県西置賜郡・丸山祐一郎14才）……【影：それじゃ、コナミの人たちは大道芸人やってたんだ！編：そんなこと言ってない！】

SC-3000(LEVELII)用

LASER SABEL
レーザー　サーベル

六川　一彦



遊びかた

まず，爆弾を積んだヘリコプターがロボットの頭をめがけて追いかけてくるので，A Z , • キーでロボットを上下左右に動かして，ヘリコプターをロボットの左手の上(むかって右側の手)に，うまく誘導してください。

ヘリコプターをうまく誘導できたら，すかさずスペース・キーを押して，レーザー・サーベルを伸ばして，ヘリコプターを撃破してください。ヘリコプターを撃破するごとにスコアが10点増えます。ヘリコプターに体当たりされるとゲーム・オーバーです。

プログラムについて

背景(ドット)が目ざわりだ！　という人はリスト1の20行のTO 9をTO 8に直してください。

スピードが遅すぎる！　という人は，リスト2の3行のFOR－NEXT文を取りのぞいてみてください。

❁

CHECKER FLAG

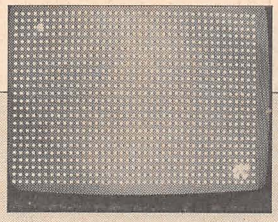
Dr.D：レベルIIBASICはメモリが少ない分プログラム・テクニックがものをいう。
編：それにアイデアですね。
Dr.D：そうだ，それにキャラクターのデザインもある。この三つがゲームを決める重要な要素というわけだ。
編：音楽も重要ですが…。
Dr.D：レベルIIBASICでは，メモリが足りないため音楽をつけられないのが残念だな。

《リスト1》キャラクター定義のプログラム・リスト

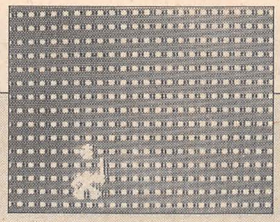
```
10 COLOR2,1
20 FOR I=1 TO 9
30 READ A$,B$
40 PATTERNC#ASC(A$),B$
50 NEXT
60 DATA ｷ,00080C0C1E383068,月,304830FCF
CFC7830,日,0848DCC8FC7C0800
70 DATA 火,2010041C2C2C1C0C,木,78FCCC848
4848484,ｷ,0000080E0D0D0E0C0
80 DATA 金,107C10B8E4BC287C,土,080808080
8080808," ",0000001818000000
```

《リスト2》メインのプログラム・リスト

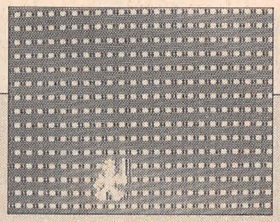
```
1 X=34:Y=21:A=0:B=0:S=0
2 SOUND4,1,5
3 A$=INKEY$:FORI=1TO20:NEXT
4 X=X+(A$="","ANDX>0)*2-(A$="."ANDX<34)
*2
5 Y=Y+(A$="A"ANDY>1)*2-(A$="Z"ANDY<21)
*2
6 IFA$=" "THENGOSUB12
7 CLS:CURSORX,Y:PRINT"ｷ月日":PRINTTAB(X)
;"火木ｷ"
8 A=A+SGN(X-A+1):B=B+SGN(Y-B):P=VPEEK(
15362+A+B*40)
9 CURSOR4,8:PRINT"金"
10 IFP>236ANDP<243THENSOUND4,2,15:CURS
OR11,10:PRINT"♦♦ SCORE";S;" ♦♦":END
11 GOTO2
12 P=VPEEK(15364+X+(Y-1)*40)
13 CURSORX+2,Y-1:PRINT"土":FORI=500TO80
0STEP60:SOUND1,I,15:NEXT:SOUND0
14 IFP=243THENBEEP2:S=S+10:A=0:B=0
15 RETURN
```



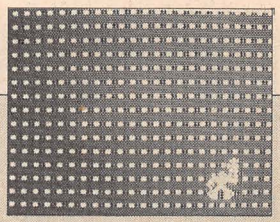
《写真1》左上のヘリコプターにねらいを定めて！



《写真2》あぶない！　頭上に…➡



《写真3》と，頭に激突してしまった

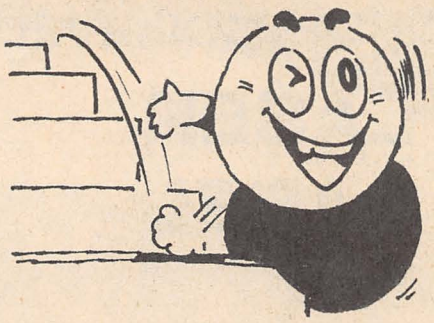


《写真4》このタイミングがむずかしい

★影さんをはじめ，ベーマガのみなさん，写真を送ってくださ～い！(栃木県那須町・菊地寿幸11才)……【影：人さまにお見せできるほどの顔じゃないもので…あしからず。編：実は指名手配されていたりして…。】

SC-3000(LEVEL III)用

BOUNCE（バウンス）



西川　俊二

このゲームはいちおう立体なのです。そう見えなくても立体だと思ってください。

PLAY

まん中のあたりに赤いボールが見えますねェ。これをHNKMキーで4方向にジャンプさせて，21個の箱をぜんぶ踏むと1面クリア。

でも，黄色いボールや緑のトゲ（4面めから登場）がジャマをします。しかし，黄色いボールには反撃することができます。ジャンプして踏んでしまえばいいのです。トゲには反撃できません。

TECHNIQUE

赤いボールがジャンプできるのはボールの色が変わったときですが，キーを押しっぱなしにしておいたほうがいいでしょう。

面をクリアした瞬間に死んでもリザーブは減りません。また，最後に踏んだ箱の高さによってボーナス点がちがいます。

面をクリアするとリザーブが増えます。

はじめの音楽が終わるときにスペース・キーを押すとつぎの面に進めます。16面まであって，その後はくりかえしです。

PROGRAM

330行のRNの値を大きくするとむずかしく，小さくするとその逆になります。

ところで，このプログラムでは，自分なりの〝ワンテク〟をたくさん使いました。なかでも音楽ルーチンは画期的だと思います。16進数の0を休符，1～Fを半音を含む音階に対応させ，16進数の文字列で音楽を演奏させてしまうのです。

また，周波数を数%変えた二つの音を同時にだすと，共鳴したような音になり雰囲気（ふんいき）をだすことに成功しました。

グラフィックでは，画面の状態を簡単に知るために，8×8の配列を二つ使って，一番上の段を(1，1)，一番右を(6，1)，一番左を(1，6)，というようにして，仮想V－RAMのようなものを作りました。キャラクターの座標はこれに合わせてあるので，実際に表示するときは公式を使って座標を交換しています。

CHECKER FLAG

Dr.D：ウム，SC－3000のゲームとしてお手本のようなプログラムだな。マルチ・ステートメントをへらして，リストを見やすくしているし，データもきれいだ。まだ〝ハイテク〟も使っている。ゲームのアイデアに新しさはないが，できはいい。

編：めずらしくドクターがベタほめですね。

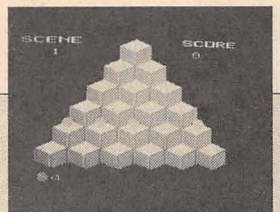
Dr.D：ワシだって，いいプログラムならたくさんほめたくもなる。SCユーザーは，このプログラムを手本にしたまえ。

編：ドクター。そのセリフは今月2度めですね。

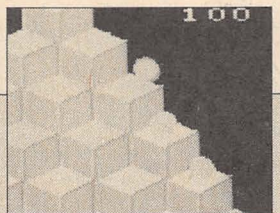
Dr.D：ワッハッハ！　マンネリはよくないな。

《第1表》変数表

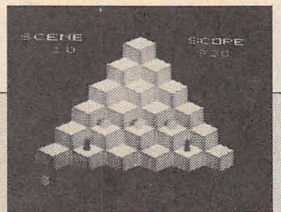
S1(X，Y)	箱の状態
S2(X，Y)	キャラクターの状態
T(X)，M$	MUSIC用
J(X)，SX，SY	ジャンプ用
X，Y	自分の位置（一部で計算用）
X(X)，Y(X)，K(X)	敵の位置と種類
X1(X)，Y1(X)，K1(X)	スタート時の敵の位置と種類
N，EF，MX，MY，Z	敵移動用
PB	踏んだ箱の数
SC	スコア
RO	面数
C(X)	敵の色
LF	自分の残り
RN	むずかしさ
その他	計算用など



《写真1》まん中の赤いボールを移動させます



《写真2》このはずみかたが何ともブキミ！



《写真3》4面以降は緑色のトゲも出現



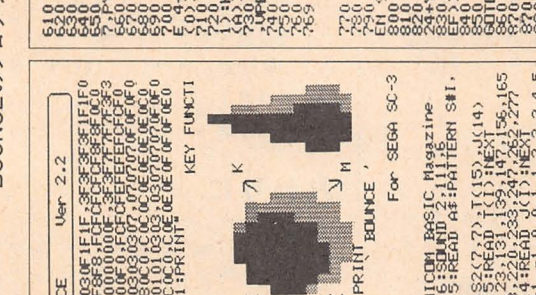
《写真4》4個死ぬとゲーム・オーバー

★影：Hello.　外人：Oh！　You are madman（狂人）.…エヘン。（三重県鈴鹿市・ちゃっくん）……【影の英語講座…影：そういう意味のときは「Crazy」を使う。編：さすが！自分を理解している。】

```
1 REM ┌ BOUNCE  Ver 2.2 ┐
10 DATA 00000000003F1F1F,3C3C3E3E1F1F0
0
20 DATA 0000000000FCF8F8,3C3C7C7CF8F8
0
30 DATA 0000000000003F3F,7F7F7F7F3F3F
0
40 DATA 0000000000F0F0,FCFCFEFEFFFF0
0
50 DATA 0000000000010303,0307070F0F0F0
0
60 DATA 0000000080808080,C0C0C0E0E0E0E
0
70 CLS:COLOR 15,1:PRINT"      KEY FUNCTI
ONS":PRINT
80 PRINT
90 PRINT
100 PRINT
110 PRINT
120 PRINT
130 PRINT
140 PRINT
150 PRINT
160 PRINT:PRINT"      BOUNCE '
170 PRINT
180 PRINT"                For SEGA SC-3
000"
190 PRINT
200 PRINT"      MICOM BASIC Magazine
210 PRINT"
220 SOUND 1,110,6:SOUND 2,111,6
230 FOR I=0 TO 15:READ A$:PATTERN S#I,
A$:NEXT
240 DIM S1(7,7),S2(7,7),T(15),X(14)
250 FOR I=0 TO 7:FOR J=0 TO 7:READ S1(
I,J):NEXT:NEXT
260 DATA 55555555,2222222,1111111,8888
8888,AAAAAAAA,4444444,CCCCCCCC,3333333
3
270 DATA 0,85,136,34,221,119,187,170,1
65,90,195,102,231,129,153,255
280 FOR I=0 TO 14:READ J(I):NEXT
290 DATA -3,-2,-1,0,1,2,3,4,5,6,6
300 K(0)=10:K(1)=2
310 REM ┌ START!! ┐
320 SCREEN 2:COLOR 15,1,1:CLS:WAG 1
330 SC=0:RD=1:LE=4:RN=.4
340 SOUND 3,55555,0
350 FOR I=0 TO 3:READ X1(I),Y1(I),K1(I
):NEXT:PB=0:X(4)=5:Y(4)=5
360 FOR I=0 TO 3:X(I)=X1(I):Y(I)=Y1(I)
:K(I)=K1(I)
370 S2(4,1)=S1(1):S2(4,2)=S1(2):S2(4,3
)=S1(3):S2(4,4)=S1(4)
380 SPRITE 1,44,X(I),Y(I),2+I
390 SPRITE 2,44,X(I),Y(I),2+I
400 NEXT:N=3
410 X=3:Y=3:S2(X,Y)=1:EF=0
420 PX=120+X*16:PY=Y*24+Y*24-40
430 FOR I=0 TO 15:SOUND 4,3,1:SPRITE 1
,PX,PY,I,I:NEXT
440 SOUND 0,RND(1)*8+3:Z=1:W=1
450 M$=STRING$(32,143):M$=M$+M$+M$+M$
2200 M$=M$+STRING$(32,143):M$=M$+M$+M$
+M$:M$=M$+M$+M$+M$:M$=M$+M$+M$+M$
460 IF INKEY$="" THEN LF=LF-1:GOTO 1110
459 REM ┌ MAIN ┐
460 SPRITE 1,,,13:K=ASC(INKEY$+"?")
470 UX=-(K=28)+(K=29):UY=-(K=30)+(K=31)
480 IF UX+UY=0 THEN 770
490 S2(X,Y)=0:X=X+UX:Y=Y+UY
500 PX=120+X*16:PY=Y*24+Y*24-40
510 SPRITE 1,PX,PY,0,8:GOSUB 550:NEXT:
GOTO 580
520 SY=1:FOR I=0 TO 14:GOSUB 550:NEXT:
SY=-1:GOTO 580
530 PEEK(A+4)=PEEK(A+4)+SY:PEEK(A+5)=P
EEK(A+5)+SY:SPRITE 1,(X*16+PX),(Y*24+P
Y)-40,8:GOSUB 1630:SPRITE 1,,,0
540 X=X+UX:Y=Y+UY
```

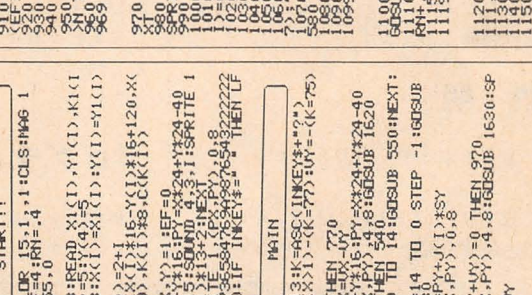
```
610 IF S1(X,Y)=1 THEN 650
620 IF S2(X,Y)>1 THEN 690
630 S1(X,Y)=2:S2(X,Y)=1
640 SOUND 1,70,,,COLOR ,14,(PX-2,PY+8)-(PX+1
7,PY+23),PB:PB=PB+1
650 SC=SC-20:GOSUB 1520
660 BEEP 0:IF PB<21 GOTO 620
670 GOTO 1100
680 HSX(0,Y)=2:IF K(H) THEN 970
690 IF RND(1)>RN OR ABS(MX)=ABS(MY) TH
EN 750
700 SC=SC+100:GOSUB 1520
710 FOR A=H TO 3:X(A)=X(A+1):Y(A)=Y(A+
1):K(A)=K(A+1):S2(X(A),Y(A))=S2(X(A),Y
(A)):NEXT:H=H-1:S2(X(H),Y(H))=0
720 FOR A=0 TO 14:SPRITE 2+A,,,,0:NEXT
730 IF PEEK(A+4)>=H*24 TO &H3B1F:POKE A
+4,PEEK(A+4)-1:NEXT:N=N-1
740 SPRITE ,4+N:Y(0,192)=N:N=N-1
750 IF EF=N THEN EF=0
760 GOTO 630
769 REM ┌ ENEMY ┐
770 SPRITE 1,,,8:IF N<0 THEN 460
780 MX=X-X(EF):MY=Y-Y(EF)
790 IF RND(1)>RN OR ABS(MX)=ABS(MY) TH
EN 850
800 SX=(ABS(MX)>ABS(MY)):SH=0
810 SX=SX*SGN(MX):SY=SGN(MY)*(SZ=0)
820 PX=X*16-Y(EF)*4-40:PY=Y*24+Y(EF)*8
-24+Y(EF)*24-40
830 SPRITE 4+EF,(PX,PY),4+K(EF)*8,CLK(
EF)):SOUND
840 S1=UX-UY:IF UX+UY<0 THEN 860
850 S1=1:FOR I=0 TO 14:GOSUB 870:NEXT:
GOTO 900
860 S1=-1:FOR I=14 TO 0 STEP -1:GOSUB
870:NEXT
870 PX=PX+SX*S1:PY=PY+SY*S1
880 RETURN
890 SPRITE 4+EF,(PX,PY),K(EF)*8
900 SPRITE 4+EF,(PX,PY),4+K(EF)*8:GOSU
B 1630:SPRITE 4+EF,,,,K(EF)*8
910 S2(X(EF),Y(EF))=H:X(EF)=X(EF)+UX:Y
(EF)=Y(EF)+UY:S=S2(X(EF),Y(EF))
920 SPRITE 1,,,13:H=S2(X(EF),Y(EF))
930 IF H=1 THEN UX=-UX:UY=-UY:GOTO 820
940 IF H>1 THEN 970
950 S2(X(EF),Y(EF))=2+EF:EF=EF+1:IF EF
<N THEN EF=0
960 GOTO 460
969 REM ┌ DEATH ┐
970 FOR I=0 TO 3:SPRITE 4+I,(0,192):NE
XT
980 FOR I=15 TO 0 STEP -1:SOUND 4,3,I:
SPRITE ,RND(1)*13+2:NEXT
990 SPRITE 1,,,,120:SOUND ,,40
1000 FOR I=1 TO 6:FOR J=1 TO 7-I:S2(J,
I)=1:NEXT:NEXT
1010 GOSUB 1550:A=1^1^1^1^1
1020 GOSUB 1550:A=1^1^1^1^1
1030 GOTO 370
1040 CLS:LINE (64,24)-(191,103),,BF
1050 CURSOR 14,9:PRINT#3,"PRINT CHR$(1
7);"GAME OVER!!";CHR$(16);
1060 CURSOR 14,20:PRINT#3,"PRINT CHR$(1
7);"PUSH SPACE KEY";CHR$(16);
1070 M$="FEDCBA9876543211111100":GOSUB
1550
1080 IF INKEY$=" " THEN 1080
1090 SCREEN ,,RESTORE 1650:GOTO 320
1099 REM ┌ CLEAR ┐
1100 GOSUB 1810:M$="2967476976422222":
GOSUB 1550:A=1:PO=80+1:IF PO=17 THEN M=
M+10:RESTORE 1650
1115 GOSUB 1430:GOTO 1620
1119 REM ┌ SUB LOOPTIMES ┐
1120 SCREEN 2,1:SOUND 1,110,6:SOUND 2,
110,6:CLS
1130 FOR I=0 TO 15:Y=I*24+16
1140 X=128-I*16:Y=I*24+16
1150 FOR J=0 TO 1
1160 LINE (X-16,Y)-(X+15,Y+24),1,B
1170 LINE (X+3,Y+3)-(X+12,Y+21),1,B
1180 LINE (X+8,Y+8)-(X+8,Y+16),4
1190 LINE (X-8,Y+8)-(X+8,Y+8),4
1200 PAINT (X-8,Y+8),1,3*(J<>0)
1210 PAINT (X+8,Y+16),7
1220 LINE (X+9,Y)-(X+8,Y),1-3*(J<>0)
1230 PAINT (X+9,Y),1-3*(J<>0)
1240 COLOR ,,15-9*(J=0)-(X+8,Y+15)
1250 NEXT
1260 X=X+32:NEXT
1270 FOR I=32 TO 192 STEP 32
1280 LINE (I,160)-(I+16,176),7
1290 PAINT (I+8,168),4
1300 PAINT (I+24,161),4
1310 PAINT (I+16,160),7,4
1320 PSET (I+16,160),4
1330 NEXT
1340 PRINT CHR$(12)
1350 CURSOR 176,16:COLOR 15:PRINT "SCO
RE"
1360 CURSOR 16,16:PRINT "SCENE"
1370 CURSOR 32,30:COLOR 11:PRINT RD
1380 GOSUB 1520
1400 GOSUB 1550
1410 FOR I=1 TO 6:FOR J=1 TO 7-I:S1(J,
I)=1:NEXT:NEXT
1420 SCREEN 2,2,1:BEEP:RETURN
1430 SCREEN 2,1:SOUND 1,110,6:SOUND 2,
110,6
1440 FOR I=0 TO 5
1450 X=128-I*16:Y=I*24+16
1460 LINE (X-28,Y)-(X+28,Y+15),,BF
1470 COLOR 15
1480 X=X+32:NEXT
1490 FOR I=0 TO 7:SPRITE I,(0,192):NEX
T:GOSUB 1550
1500 CURSOR ,,44,30):<67,37>;:BF
1505 CURSOR ,,44,30):<67,37>;:BF
1510 FOR I=1 TO 6:FOR J=1 TO 7-I:S1(J,
I)=1:NEXT:NEXT
1515 SCREEN 2,:BEEP:RETURN
1520 LINE (184,30)-(283,37),,BF
1525 CURSOR ,,30:SC$=STR$(SC):SC$=RIGHT
$(SC$,6):PRINT CHR$(17);SC$;CHR$(16);
1540 SPRITE 24,(32,168),,0,6:BLINE (48,
168)-(71,183),,BF
1550 -(71,183),,BF
1560 CURSOR 36,176:COLOR 11:PRINT CHR$
(17);"PUSH SPACE KEY";CHR$(16)
1570 RETURN
1580 FOR A=1 TO LEN(M$)
1590 I=VAL("&H"+MID$(M$,A,1))
1600 U=-15*(I<>0):SOUND 1,I*(I),U:SOUND
2,I*(I),U
1610 NEXT:SOUND 0:RETURN
1620 FOR A=350 TO 350 STEP 50:SOUND 1,
A,15:NEXT:SOUND 0:RETURN
1630 FOR A=350 TO 350 STEP -50:SOUND 1
,A,15:NEXT:SOUND 0:RETURN
1640 REM ┌ ENEMIES' DATA (1~16) ┐
1650 DATA 2,5,0,5,1,0,1,0,0,4,1,0
1660 DATA 2,4,0,4,1,0,0,4,1,0
1670 DATA 2,3,0,3,1,0,0,3,1,0
1680 DATA 2,2,0,2,1,0,0,2,1,0
1690 DATA 2,1,0,1,1,0,0,1,1,0
1700 DATA 1,5,0,3,1,0,0,6,1,0
1710 DATA 1,4,0,2,1,0,0,5,1,0
1720 DATA 1,3,0,1,1,0,0,4,1,0
1730 DATA 1,2,0,0,1,0,0,3,1,0
1740 DATA 1,1,0,-1,1,0,0,2,1,0
1750 DATA 2,5,1,3,2,0,0,1,2,0
1760 DATA 2,4,1,2,2,0,0,0,2,0
1770 DATA 2,3,1,1,2,0,0,-1,2,0
1780 DATA 2,2,1,0,2,0,0,-2,2,0
1790 DATA 2,1,1,-1,2,0,0,-3,2,0
1800 DATA 1,5,1,3,2,0,0,2,2,1
1810 DATA 1,4,1,2,2,0,0,1,2,1
1820 DATA 1,3,1,1,2,0,0,0,2,1
1830 DATA 1,2,1,0,2,0,0,-1,2,1
7777 K=VAL("&H"+INKEY$):SOUND1,T(K),15
9998 PRINT#3,CHR$(K);:GOTO7777
9999 END:END:END:END:END:END:END:END
```

評…持ってても開いたことない…!?(編)



by 祐美子

評…ワタシだったら逃げる!(影)

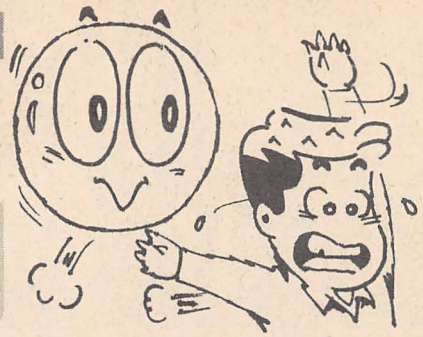


by 一条 明美

★編さんに質問：ベーマガ1ページの値段はいくらですか？わからなかったら影をいじめるな！(京都府綱野町・影II 15才)……【編：はい，1円98銭です。安いなあ，こんなにおもしろいOFが載ってるのに…。ね！】

VIC-1001用

MAZY（メイジー） BALL（ボール）



映像音響研究会

はじめに

試作品から約半年をかけて（なまけていただけ）バージョン・アップを重ね，ついに完成した超頭脳ゲームです。絶対おもしろいので，ぜひ入力してください。

内　容

MAZY　BALLを操り，時間内に迷路をぬりつぶすという簡単なゲームです。しかし面をクリアするのは，そうたやすくはありません。しかも面数は65面もあります。

説　明

キー操作は P . L ; で上下左右です。

EYE　BALLにつかまらないように迷路を全部ぬりつぶしてください。ただし，1度ぬったところを通るとまた元の色にもどってしまいます。

TIMEが0になるかEYE　BALLにつかまるとアウトです。TIMEは1～16面が64秒，17～32面が60秒，33～65面が56秒です。BALLは4面ごとに一つ増えます。

ポイント

1面から6面までは一筆書きでできます。2，5，12，22，32，42，52，そして62面はVery easyです。簡単な面もありますが，64，65面などは芸術的なむずかしさです。

EYE　BALLはある法則に基づいて動いています。どうぞ見ぬいてください。

プログラム

論理式を多用していますので解読しにくいですが，流れはとてもわかりやすいと思います。

MAZY　BALLの動くルーチンだけはマシン語を入れてスピード・アップをはかっています。スピードはこれで十分でしょう。

一つの面は2バイトのデータに圧縮されています。

RENUMBERはしていませんので，おゆるしください。

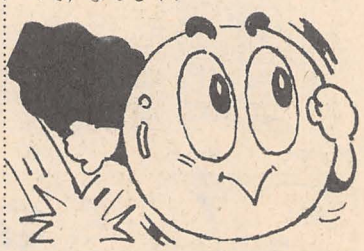
改造のアドバイス

どうしてもむずかしいと思う人はTIMEを増やさずにBALLの数を増やしてください（20　B＝2）。

メモリはギリギリまで使っていますので，1行でも増やすと「OUT　OF　MEMORY」なので，どうしても改造したい人はタイトルを削ってください。

おわりに

このたび「映像音響研究会」を発足しました。今後このペンネームで，おもしろいゲームをどしどし投稿しますので，よろしく！



CHECKER FLAG

Dr.D：たったこれだけのデータで65面分もあるのか。

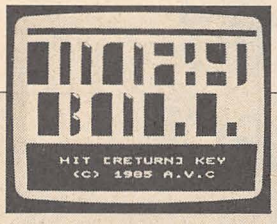
編：なかなかのプログラム・テクニックですね。

Dr.D：メモリぎりぎりにプログラミングされているので，むだが見当たらない。メモリがないといっても，REMをなくさなかったのはさすがだな。

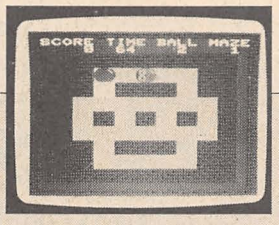
編：たしかにプログラムは，見やすくできていますね。VICの思考ゲームとしては最高のできではないですか？

Dr.D：ぜひ今度は，おもしろい，リアルタイムのゲームをつくってもらいたい。

編：そうですね。VICはとてもゲームの作りやすいマシンですから。



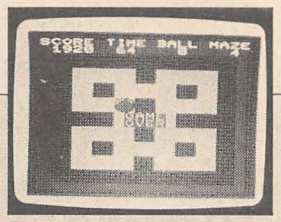
《写真1》MAZY　BALLのタイトル画面



《写真2》あと1歩で面クリアです



《写真3》敵のうしろを追うようにするのがコツ



《写真4》敵に触れるとパンクします

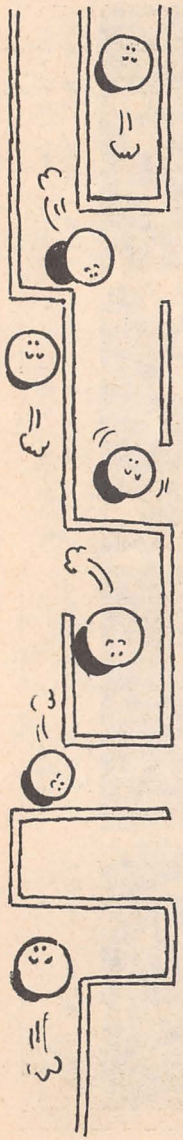
★僕には「幼稚」というあだ名の友だちがいる。そいつとつき合っている僕はノーIQ（ノー・サンキュー）と呼ばれている。（K.C.C. S1ユーザー16才）……【影：友だちは選ぼう！編：そういう影さんの友だちはかわいそう。】

《リスト1》各データのプログラム・リスト

```
 1 POKE51,191:POKE52,27:POKE55,191:POKE56,27
 2 FORI=-64TO511:READA$
 3 A=ASC(MID$(A$,1,1))-48:B=A+7*(A>9)
 4 A=ASC(MID$(A$,2,1))-48:C=A+7*(A>9)
 5 POKE7168+I,16*B+C:NEXT
 6 POKE631,131:POKE198,1:END
10 REM*** MUSIC ***
11 DATA00,CC,BB,D2,CC,CC,00,00,00,CC,BB,D2,CC,CC,D5,D9
12 DATA00,DD,DD,DD,D9,D5,D2,C6,CC,00,CC,00,CC,CC,00,00
13 DATA00,CC,00,CC,00,CC,00,CC,00,CC,00,D2,00,CC,00,D2
14 DATA00,D5,00,D5,00,D2,00,CC,00,CC,D2,C6,CC,CC,00,00
20 REM *** MACHINE ***
21 DATAA5,C5,C9,0D,D0,05,A0,00,4C,23,1C,C9,15,D0,05,A0
22 DATA2A,4C,23,1C,C9,16,D0,05,A0,2E,4C,23,1C,C9,25,D0
23 DATA56,A0,58,B1,03,C9,2D,F0,4E,98,AA,A0,2C,20,BA,1C
24 DATAC8,20,BA,1C,A0,42,20,BA,1C,C8,20,BA,1C,38,A5,03
25 DATAE9,2C,85,03,A5,04,E9,00,85,04,8A,18,65,03,85,03
26 DATA85,05,A9,00,65,04,85,04,18,69,78,85,06,A0,2C,B1
27 DATA05,29,0F,C9,04,D0,08,A9,07,CE,FF,1F,4C,74,1C,A9
28 DATA04,EE,FF,1F,8D,FE,1F,AE,FD,1F,D0,20,EE,FD,1F,A0
29 DATA2C,A9,1E,20,BC,1C,C8,A9,1F,20,BC,1C,A0,42,A9,21
30 DATA20,BC,1C,C8,A9,23,20,BC,1C,4C,B9,1C,CE,FD,1F,A0
31 DATA2C,A9,28,20,BC,1C,C8,A9,29,20,BC,1C,A0,42,A9,2A
32 DATA20,BC,1C,C8,A9,2B,20,BC,1C,60,A9,2E,91,03,AD,FE
33 DATA1F,91,05,60,00,00,00,00
40 REM*** FREE ***
41 DATA00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
42 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
50 REM*** MUSIC ***
51 DATAEC,EC,EA,EA,E7,EA,EC,EE,EF,EF,00,00,00,00,00,00
60 REM*** CHR ***
61 DATAF8,E0,C0,80,80,00,00,00,1F,07,33,19,0D,04,00,00
62 DATA00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,80,80,C0,E0,F8
63 DATA00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,01,01,03,07,1F
64 DATAF8,E0,DE,BF,B3,33,3F,1E,1F,07,7B,FD,CD,CC,FC,78
65 DATA1E,3F,33,B3,BF,DE,E0,F8,78,FC,CC,CD,FD,7B,07,1F
66 DATAFF,FF,FC,F0,E0,E0,C0,C0,FF,FF,3F,0F,67,37,13,03
67 DATAC0,C0,E0,E0,F0,FC,FF,FF,03,03,07,07,0F,3F,FF,FF
68 DATAFB,BA,DE,E8,FB,20,E0,80,BF,00,FB,FB,FB,00,BF,BF
69 DATAFF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
70 REM*** MAZE ***
71 DATA8B,05,14,3B,07,1C,14,1C,C1,77,15,0B,8B,14,14,55
72 DATACD,14,15,0D,14,14,83,77,07,0E,15,07,C1,70,07,14
73 DATA82,41,06,0B,05,17,06,60,CD,07,14,77,05,15,15,0E
74 DATA06,66,05,1B,82,60,15,05,05,1C,07,07,14,54,CD,17
75 DATA06,0E,07,05,82,66,07,15,06,05,15,41,06,45,CD,05
76 DATA05,54,07,1D,C1,47,C1,41,14,66,8A,07,06,41,07,0D
77 DATA14,60,05,05,14,50,C9,37,05,51,05,0E,14,70,C1,55
78 DATA14,28,05,0B,C1,54,14,1B,C1,50,07,77,82,45,05,50
79 DATA05,14,00,00,00,00,00,00
80 REM**************
81 REM*            *
82 REM* MAZY BALL *
83 REM*            *
84 REM*   1985     *
85 REM*            *
86 REM* (C)A.V.C   *
87 REM*            *
88 REM**************
```

《リスト2》メインのプログラム・リスト

```
10 POKE36869,255:POKE36879,107:Y$="■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■":A$="..■■■..."
20 GOSUB500:SC=0:MA=0:B=2
30 MA=MA+1
40 T=64+(MA>16)*4+(MA>32)*4
41 GOSUB400
42 POKE36878,15:POKE8189,1:POKE8190,4:POKE8191,1:XX=10:YY=11:X=10:Y=17:MX=1:MY=0
:V=32
43 IFPEEK(7680+22*Y+X)=45THENY=Y-2:GOTO43
44 IFPEEK(7680+22*YY+XX)=45THENYY=YY-2:GOTO44
45 G=7636+22*YY+XX:H=INT(G/256):POKE3,G-H*256:POKE5,G-H*256:POKE4,H:POKE6,H+120
46 REM** MAIN **
47 GOSUB300
48 T=T-1:PRINT"■■■■■"SPC(10-LEN(STR$(T)))T:IFT=0THEN200
50 V=V-1:V=V-(V<0)*32:POKE36876,PEEK(7135-V):POKE36875,PEEK(7167-V)
51 SYS7168
54 PK=PEEK(4)*256+PEEK(3)-7680+44:YY=INT(PK/22):XX=PK-22*YY
55 IFABS(YY-Y)<2ANDABS(XX-X)<2THEN200
57 IFPEEK(8191)=>PPTHEN100
58 GOTO47
99 REM** CLEAR **
100 POKE36875,0:FORI=0TO9:POKE36876,PEEK(7392+I):FORJ=0TO100:NEXT:NEXT:POKE36876
,0
110 FORT=T-1TO0STEP-1:SC=SC+10:POKE36876,250
120 PRINT"■■"SPC(50-LEN(STR$(SC)))SCSPC(3-LEN(STR$(T)))T:POKE36876,0:NEXT
130 B=B-(MA=INT(MA/4)*4)
140 FORI=0TO999:NEXT
150 IFMA<65THEN30
160 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■YOU DID FINISH"SPC(11)"CLEARING"SPC(14)"ALL MAZE"
170 FORI=0TO5000:NEXT
180 PRINT"■■■■■■■■GOOD-BY !!"
190 FORI=0TO5000:NEXT
195 GOTO20
199 REM** OUT! **
200 POKE36875,0:POKE36876,0:POKEPEEK(4)*256+PEEK(3)+44,44
210 POKE36877,248:FORI=15TO0STEP-1:POKE36878,I:NEXT:POKE36877,0
220 FORI=1TO500:NEXT:B=B-1:IFB>=0THEN40
230 PRINTLEFT$(Y$,12)SPC(9)"■■GAME■■■■■OVER":FORI=0TO3000:NEXT:GOTO20
299 REM** E-BALL **
300 F=PEEK(7680+22*(Y+MY-(MY=1))+X+MX-(MX=1))=45
310 QQ=PEEK(38400+22*Y+X)AND15:Q=(QQ=4)-(QQ=7)
320 W=Y+2*MX*Q:Z=X-2*MY*Q
330 S=PEEK(7680+22*W+Z)=45ORPEEK(7680+22*(W-(MY<>0))+Z-(MX<>0))=45
340 M=MX:MX=MX*S*(F=0)+MY*Q*((S=0)+S*F)
350 MY=MY*S*(F=0)-M*Q*((S=0)+S*F)
360 X=X+MX:Y=Y+MY
370 AD=7680+22*Y+X:ON2*MY+MX+3GOSUB390,391,0,392,393
380 POKEAD,E1:POKEAD+1,E2:POKEAD+22,E3:POKEAD+23,E4:POKEAD+S1,46:POKEAD+S2,46:RE
TURN
390 E1=36:E2=37:E3=33:E4=35:S1=44:S2=45:RETURN
391 E1=36:E2=31:E3=38:E4=35:S1=2:S2=24:RETURN
392 E1=30:E2=37:E3=33:E4=39:S1=-1:S2=21:RETURN
393 E1=30:E2=31:E3=38:E4=39:S1=-22:S2=-21:RETURN
399 REM** MAZE **
400 S$="----------------------■"+CHR$(148)+"-"
410 PRINT"■■"S$"■■■SCORE TIME BALL MAZE■■■■";
420 PRINTSPC(7-LEN(STR$(SC)))SC;T;SPC(4-LEN(STR$(B)))BSPC(4-LEN(STR$(MA)))MA"■■■
■■■";
430 FORI=1TO18:PRINT"- ----------------■"CHR$(148)" ":NEXT
440 PRINT"-"SPC(20)"-"S$;
450 C=PEEK(7542+2*MA)*256+PEEK(7543+2*MA):PP=0
460 FORI=15TO0STEP-1:IFC>2↑I-1THENC=C-2↑I:GOTO490
470 X=2*I-INT(I/4)*8:Y=2*INT(I/4):PP=PP+2-2*(X*Y>0)+(X+Y=0)
480 FORJ=-1TO1STEP2:PRINT"■"LEFT$(Y$,12+J*Y)SPC(10-X)A$:PRINT"■"SPC(10+X)A$:NEX
T
490 NEXT
495 RETURN
499 REM** TITLE **
500 S$="......................":PRINT"■■■"S$;
510 PRINT"  . .←.↑ .←.  . .  . .";
520 PRINT"  . . .  . .  . .  . .";
530 PRINT"  . . .  . ....#.! . .";
540 PRINT"  . . .  . .↑ ..... .";
550 PRINT"  . . .  . .  . .  . .";
560 PRINT"  . . .  . .  . .  .#."S$;
570 PRINT".  .←.↑ .←.  ...  ....";
580 PRINT".  .  .  .  ...  ....";
590 PRINT".  .#.  .  ...  ....";
600 PRINT".  .←.  .  ...  ....";
610 PRINT".  .  .  .  .  .  ...";
620 PRINT".  .#.  .  .  .  . .."S$
630 PRINT"■■■■■HIT [RETURN] KEY"
640 PRINT"■■■■■■(C) 1985 A.V.C"
650 IFPEEK(197)<>15THEN650
660 POKE36878,15:FORI=16TO31:POKE36875,PEEK(7104+I):FORJ=0TO100:NEXT:NEXT
670 RETURN
```

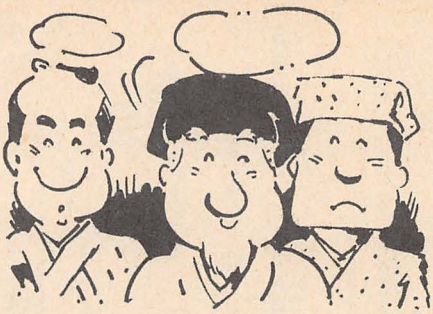


★中間テストの2日前だというのに、こんなの書いていて本当にだいじょうぶだろうか？(岩手県宮古市・村上朋大12才)……【影：一夜づけはワタシの特技でした。つく美：おかげで今は何も残ってないですね。影：泣】

X1(G-RAM1)/C/D/F/ターボ用

水戸黄門

M.Y



STORY

いつものごとく，黄門様は旅がしたくなりました。あなたは，助さん，格さんになって，黄門様を守ってあげましょう。

HOW TO PLAY

RUNするとタイトルが表示されるので，[RETURN]を押すとゲーム・スタートです。

[8][2][4][6]で助さん(青色)，または格さん（水色）が上下左右に動きます。ただし，動かせるのは画面の右の四角に表示されているほうだけです。スペース・キーで助さんと格さんを交代させて動かしてください。

そして，助さんは武士，格さんはゾンビのみ，たおすことができます。また，岩と黄門様は横から押すことができます。

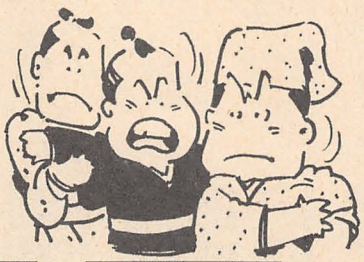
黄門様はゆっくりと進んでいくので，岩や武士，ゾンビに当たらないように守ってください。そして，黄門様が無事白線のところまで行くと，１面クリアとなります。

最後に

必勝法は，

- 操作しないほうは，常に黄門様の前方に位置させる
- 岩をうまく利用する
- 黄門様をはしのほうに寄せる

などです。



《第１表》変　数　表

C$( ), D$( )	キャラクター
X( ), Y( )	黄門様(０), 助さん(１), 格さん(２)のX，Y座標
F( )	黄門様(０), 助さん(１), 格さん(２)の形用
TX( ), TY( )	敵のX，Y座標
TF( )	敵の形
SC	スコア
HS	ハイスコア
L	黄門様の残り
R	ラウンド
TT	敵の数
K	キャラクター読み込み用
Q	黄門様歩行カウンタ

《第２表》プログラムの説明

10～ 70	初期設定
80～290	助さん，格さんの移動
300～380	敵の移動
390～450	黄門様の移動
460～480	面クリア処理
490～570	道のスクロール
580～600	黄門様のやられた処理
610～650	ゲーム・オーバー
660～770	画面表示
780～890	タイトル画面表示
900～1230	ＰＣＧセット

CHECKER FLAG

編：それにしても，すごいゲームですね。水戸黄門がゲームになってしまうなんて。

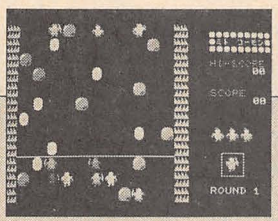
Dr.D：ゲームのアイデアは，まったくのオリジナルだな。この手のゲームははじめてだぞ。アイデアのあるゲームは，やはり，おもしろい。

影：特に，このゲームは，グンをぬいてますよ。操作するものが二つあって，それを選択しながらゲームを進めていくというのは，なかなかですね。それが，黄門様を守る助さん，格さんなんて，最高！

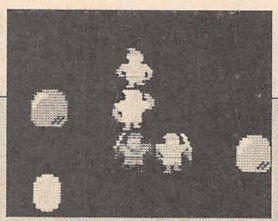
Dr.D：うむ，画面構成などがよくできていても，アイデアにとぼしければそれなりで終わっちゃうということだな。ペーマガはアイデアで勝負だぞ！



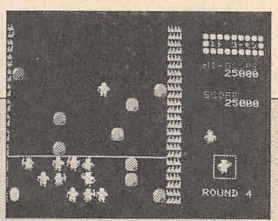
《写真１》人生楽ありゃ苦もあるさ！ハッハッハッ！



《写真２》がんばれ，助さんに格さんや



《写真３》黄門様をしっかり守る助さん，格さん



《写真４》無事，白線を越えたー。よかった，よかった

★ＰＣ－8801mkⅡで，カーソル・キーの左を押したままシフト・キーを押し，左のキーをはなして右のキーを押すと，カーソルはさらに左に行く。(福岡県宗像市・**とどの頭は平行四辺形14才**)……**【編：こりゃ，おもしろい。】**

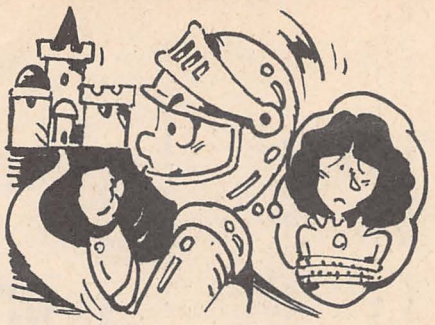
```
10 '◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆ MITO KOUMON ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
20 WIDTH40:CLS 4:INIT:CLICK OFF:DEFINT A-Z:TEMPO 300:HS=0
30 DIM C$(12),D$(2),X(2),Y(2),F(2),TX(9),TY(9),TF(9):GOSUB 900
40 SC=0:L=3:R=1:TT=5:GOSUB 780:GOSUB660
50 Q=0:T=0:FOR I=1 TO TT:TY(I)=0:NEXT:GOSUB 490
60 SOUND11,0:SOUND12,30:SOUND13,3
70 MUSIC"V1604E5D3C4DEEDCD5C3O3B4GAAA:V1603E5D3C4DEEDCD5C3O2B4GAAA"
80 '◆◆◆◆◆◆◆ MOVE ◆◆◆◆◆◆◆
90 IF STRIG(0) THEN 280
100 S=STICK(0):XX=((S=4)-(S=6))*2:YY=((S=8)-(S=2))*2:IF(XX OR YY)=0 THEN 300
110 X=X(N)+XX:Y=Y(N)+YY:IF Y<0 OR Y>22 THEN 300
120 K=INSTR("@oBqDsFuHwJJLLNn",SCRN$(X,Y,1)):KK=(K+1)¥2
130 ON KK+1 GOTO 140,220,300,300,160,160,220,260:GOTO 300
140 LOCATE X(N),Y(N):PRINT C$;:X(N)=X:Y(N)=Y
150 F(N)=(F(N)MOD2)+1:LOCATE X,Y:PRINT C$(N*2+F(N));:GOTO 300
160 '◆
170 IF KK-3<>N THEN 300
180 FOR I=1 TO TT:IF TX(I)=X AND TY(I)=Y THEN TY(I)=0
190 NEXT
200 FOR I=1 TO 4:LOCATE X,Y:COLOR  I:PRINT C$(K);:MUSIC"O6C0DE":NEXT
210 LOCATE X,Y:PRINT C$;:SC=SC+5:GOSUB 750:GOTO 300
220 '◆
230 K$=SCRN$(X+XX,Y,1):IF K$<>" " OR XX=0 THEN 300
240 IF KK=1 THEN X(0)=X(0)+XX
250 LOCATE X+XX,Y:PRINT C$(K);:MUSIC"O3C0G":GOTO 140
260 '◆
270 MUSIC"O5C0EFEFEG":SC=SC+10:GOSUB 750:GOTO 140
280 '◆
290 N=(N MOD2)+1:LOCATE31,18:PRINT C$(N*2+1);:MUSIC"O7E3C"
300 '◆◆◆◆◆◆◆ TEKI ◆◆◆◆◆◆◆
310 T=(T MODTT)+1:IF TY(T)>0 THEN 330
320 GOSUB 570:TX(T)=0:TY(T)=22:TF(T)=INT(RND*2)*2+7:GOTO 380
330 IF TX(T)=X(0) OR RND<.7 THEN X=0:Y=-1:GOTO 350
340 Y=0:IF RND<.3 THEN X=INT(RND*3)-1:X=X+(X=0) ELSE X=SGN(X(0)-TX(T))
350 X=TX(T)+X*2:Y=TY(T)+Y*2
360 K=INSTR(" L@o",SCRN$(X,Y,1)):IF K=0 THEN 390 ELSE IF K>2 THEN 580
370 LOCATE TX(T),TY(T):PRINT C$;:TX(T)=X:TY(T)=Y:IF Y=0 THEN 390
380 I=TF(T):TF(T)=I+(I MOD2=0)+(I MOD2):LOCATE TX(T),TY(T):PRINT C$(TF(T));
390 '◆◆◆◆◆◆◆ KOUMON ◆◆◆◆◆◆◆
400 Q=Q+1:IF Q<20 THEN 80
410 K=INSTR(" LBqDs",SCRN$(X(0),Y(0)+2,1))
420 IF K=0 THEN 580 ELSE IF K>2 THEN 80
430 Q=0:LOCATE X(0),Y(0):PRINT C$;:Y(0)=Y(0)+2:F(0)=(F(0)MOD2)+1
440 LOCATE X(0),Y(0):PRINT C$(F(0));
450 IF Y(0)=18 THEN 460 ELSE 80
460 '◆◆◆◆◆◆◆ ROUND CLR ◆◆◆◆◆◆◆
470 MUSIC"V1605C3DEFGFEDC:O2C3DEFGFEDC":SC=SC+500:GOSUB 750:PAUSE 30
480 TT=TT-(TT<8):R=R+1:CGEN:COLOR3:LOCATE34,22:PRINTUSING"##";R:GOTO 50
490 '◆◆◆◆◆◆◆ ROAD ◆◆◆◆◆◆◆
500 CGEN1:COLOR7:CONSOLE0,25,0,26:FOR I=0 TO 12
510 FOR J=0 TO 1:LOCATE 0,23:PRINT CHR$(14);D$(J);SPC(22);D$(J);:NEXT
520 FOR J=0 TO 1:GOSUB570:IF RND>.2 THEN LOCATE 0,22:PRINT C$(11+J);
530 NEXT J,I:CONSOLE
540 X(0)=12:X(1)=6:X(2)=18
550 FOR I=0 TO 2:Y(I)=0:F(I)=1:LOCATE X(I),Y(I):PRINT C$(I*2+1):NEXT
560 RETURN
570 O=INT(RND*11)*2+2:IF SCRN$(O,22,1)=" " THEN RETURN ELSE 570
580 '◆◆◆◆◆◆◆ DIE ◆◆◆◆◆◆◆
590 FOR I=0 TO 24:COLOR I MOD8:LOCATE X(0),Y(0):PRINT C$(1):MUSIC"O4G0B":NEXT
600 L=L-1:COLOR7:LOCATE 29+L*2,14:PRINT C$:PAUSE 30:IF L>0 THEN 50
610 '◆◆◆◆◆◆◆ GAME OVER ◆◆◆◆◆◆◆
620 CGEN:COLOR3:LINE(5,5)-(20,7),"◆",B
630 COLOR6:LOCATE8,6:PRINT"GAME  OVER"
640 CFLASH1:COLOR6:LOCATE6,22:PRINT"HIT RETURN KEY":CFLASH:COLOR7
650 IF INKEY$=CHR$(13) THEN 40 ELSE 650
660 '◆◆◆◆◆◆◆ SCREEN ◆◆◆◆◆◆◆
670 SCREEN0,0,0:CLS4
680 LINE(16,144)-(191,144),PSET,7:LINE(244,140)-(268,164),PSET,1,B
690 COLOR6:LOCATE30,2:PRINT"ﾐﾄ ｺｰﾓﾝ":COLOR5:LINE(29,1)-(37,3),"●",B
700 COLOR2:LOCATE29,5:PRINT"HI-SCORE":LOCATE29,9:PRINT"SCORE"
710 COLOR3:LOCATE29,22:PRINTUSING"ROUND##";R
720 GOSUB750:FOR I=1 TO L:LOCATE 27+I*2,14:PRINT C$(1);:NEXT
730 N=1:LOCATE 31,18:PRINT C$(3)
740 RETURN
750 CGEN:COLOR7:IF HS<SC THEN HS=SC
760 LOCATE31,6:PRINTUSING"######";HS:LOCATE31,10:PRINTUSING"######";SC
770 CGEN1:RETURN
780 '◆◆◆◆◆◆◆ TITLE ◆◆◆◆◆◆◆
790 CLS4:CGEN:COLOR4
800 RESTORE830:FOR I=2 TO 9:READ I$:LOCATE0,I:PRINT I$;:NEXT
810 CFLASH1:COLOR5:LOCATE14,20:PRINT"HIT RETURN KEY":CFLASH:COLOR7
820 IF INKEY$=CHR$(13) THEN RETURN ELSE 820
830 DATA "
840 DATA "
850 DATA "
860 DATA "
870 DATA "
880 DATA "
890 DATA "
900 '◆◆◆◆◆◆◆ P.C.G SET ◆◆◆◆◆◆◆
910 RESTORE 950:D$(0)="nn":D$(1)="NN"
920 FOR I=0 TO 12:READ I$,J$:C$(I)=I$+CHR$(29,29,31)+J$:NEXT:C$=C$(0)
930 DEFCHR$(32)=STRING$(24,CHR$(0)): FOR I=64 TO 90:READ I$:I$=HEXCHR$(I$)
940 DEFCHR$(I)=I$:DEFCHR$(I+32)=MIRROR$(I$):NEXT:RETURN
950 DATA "  ","  ",@O,AP,o`,pa,BQ,CR,qb,rc,DS,ET,sd,te
960 DATA FU,GV,uf,vg,HW,IX,wh,xi,JY,KZ,Ll,Mm
970 DATA 0000000000010003 0007030707020301 0000000007020301D
980 DATA 0100007000000000 2070603000000307 1E0F070007030000
990 DATA 00070F0001787C1E 0000000707070361 0000000706030100
1000 DATA 1F0F000F0F000000 4060300000060606E 00000F0000000000
1010 DATA 000F0700001C7E3F 0000000707030140 000F0707061B7D3E
1020 DATA 1F0F0F0F0F000000 E0C0E0703006060E 1F0F000F0F000000
1030 DATA 0000000000040201 0000030707030100 0000010103031D1E
1040 DATA 0000070000000000 3020170000030307 0F0700070F080000
1050 DATA 00000000000C161D 00010303030F1F3F 0001030303010020
1060 DATA 0C07000707000000 2F17070707030207 2010000000030207
1070 DATA 0000000E18102020 00071F3F3F7F7F7F 0000000E18102020
1080 DATA 0000000000000000 7F7F7F7F7F3F1F00 0000000000000000
1090 DATA 0000000000000000 00030F0F181F1F18 00030F0F1F1F1F1F
1100 DATA 0000000000000000 1E181A1A0F0F0300 1F1F1F1F0F0F0300
1110 DATA 0000000000000000 0000000000000000 00111333777FFFFF
1120 DATA 00000000004000E0 0000C0E0E0A0C0C0 00000000E0A0C0D8
1130 DATA C0B000F000000000 B000060600C607000 BC7EF000F0800000
1140 DATA 0090C808441C3A70 001008C8C4E4C28C 001008C884C48202
1150 DATA E0E000E020000000 0E040000C0C0E000 0002E20000000000
1160 DATA 00C0E00000387CF8 00000CEEE7C78306 00C0E0E0A0D8B8C78
1170 DATA F0E0E0E020000000 00000000C0C0E000 F0E000E020000000
1180 DATA 00000002A20111F1 0080E0F252E1E101 000040E242E1ED0D
1190 DATA E100F00000000000 0707F00060607000 19F001F098880000
1200 DATA 000000A0001434F8 00C0E040E0FCFCFC 00C0E040E0C00004
1210 DATA C0B000F090000000 F2F2F4F0F0207000 0202040060207000
1220 DATA 0000000000000000 00E0F8FCFCFEFEFE 0000000000000000
1230 DATA 0000000000000000 FEFEFEEAD6ACF800 0000000000000000
```

★先生が「持ち物には名前を…」と言ったので、友達のMくんは、名札にさらに名前を書いていた。（東京都府中市・こすもほしまる13才）…［影：私は、まだ偉たれ小僧のときから、名札には「かげさん」と書いていたんだ。］

X1(G-RAM1)/C/D/F/ターボ用

ファイアレス
FIRELES
キャッスル
CASTLE

日野　義敬



○Story

平和を愛する国〝ゴーイースト〟。それに反対する地底国〝ファイアレス〟。

ある日〝ファイアレス〟の使者，数羽のこうもりが姫をさらって行った。王子のキミは，もちろん救いだしに行かなければならない。

○Play

テンキーで移動します。MAPは**第1図**のように九つにわかれ，画面右下に表示される記号と対応しています。

ドアは，同色の薬を持っていると開けられますが，すぐにまた閉じてしまうので，うまく薬を使わないと，閉じこめられてしまいますよ。

○Vitality

画面下に表示されているバイタリティは，コウモリに襲われるごとに1～2減り，すべて赤色になると死んでしまいます。

○Item

●薬…同色のドアが開けられる
●きのこ…特殊室内ドアが開けられるもちろん使えば減ります。

○Program

リスト1を打ち込み，セーブ，続いて**リスト2**を打ち込み，**リスト1**の後にセーブしてください。ファイル名は何でもかまいません。

ロード方法は，**リスト1**をロード，ランすると，自動的に**リスト2**をロードします。

○Ending

城に行けば姫を助けたことになります。何週間もかかるかもしれません。必ずMAPを作りましょう。

また，ラストまで行けた人は，ぜひOFまで!!その他くわしいことは各自で発見してみてください。

A	B	C
D	E	F
G	H	I

《第1図》MAP

P.S.
なお，解答はひととおりのみです。各ラウンドで取れるものは全部取っておきましょう。

評…ジョークの好きなギル？（編）



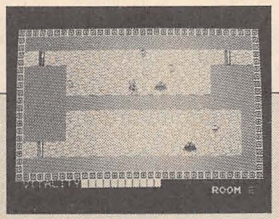
by ZAP

CHECKER FLAG

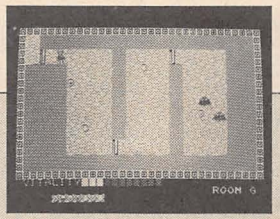
編：ベーマガにも，本格的なゲームが登場してきましたね。
Dr.D：このくらいのゲームになるとゲームのチェックも大変になる。編君も大変だろう。
編：そりゃ，もう大変でしたよ。なんせ，このゲームを解くのに，何日かかったことか…。影さんなんか，まだ，やってますよ，ホラ！
影：もう私は，へトへト～。
Dr.D：それは，それは…。ところでプログラムだが，能率的に作ってある。リストも長くないし，さすが，X1だけあってカラフルにもできている。
編：こういうゲームが増えてくるといいですね。でも，チェックがよけい大変になりますが…。



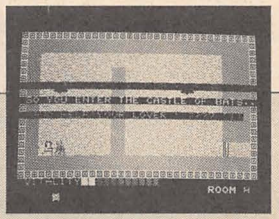
《写真1》タイトル画面。活気のないお城のことです



《写真2》最初はEのルームからスタート



《写真3》ここはGのルームだ！姫はいずこに…



《写真4》やった！ここにたどり着くのは何人いるか

★「ナムコ本」を買って帰るとき，小柄でメガネをかけ，ヘルメットをかぶり，バイクに乗った40代のおじさんが「乗せてあげるよ」だって。へ，編○長だ！（東京都新宿区・**柳の田んぼ13才**）……**【編集長：私は30代♀】**

《リスト1》キャラクター定義のプログラム・リスト

```
10 CLS4:WIDTH40:PALET:CLICKOFF
20 COLOR2:LOCATE14,10:PRINT"CHR SETTING!"
30 GOSUB60
40 COLOR4:LOCATE13,10:PRINT"MAIN LOADING!"
50 RUN""
60 DEFCHR$(32)=HEXCHR$("0000000000000000000000000000000000000000000000000000")
70 DEFCHR$(64)=HEXCHR$("8DADADADADADADAD0000040C0C0C0800018184 8D0D8D8881")
80 DEFCHR$(65)=HEXCHR$("8181858D8D8D89810C2C2C2C2C2C2C0181848D0D8D8881")
90 DEFCHR$(66)=HEXCHR$("8DADADADADADADAD0C2C2C2C2C2C2C0181848D0D8D8881")
100 DEFCHR$(67)=HEXCHR$("8181858D8D8D89810000040C0C0C08000DADACAD2DADACAD")
110 DEFCHR$(68)=HEXCHR$("8DADADADADADADAD0000040C0C0C08000DADACAD2DADACAD")
120 DEFCHR$(69)=HEXCHR$("8181858D8D8D89810C2C28202020242C0DADACAD2DADACAD")
130 DEFCHR$(70)=HEXCHR$("8D8DADADADADADAD040C08242C08242C0D8DACAD2DADACAD")
140 DEFCHR$(71)=HEXCHR$("FFFDF8F8E0C0C08000020504 1E2620400FF5F0F802C0C080")
150 DEFCHR$(72)=HEXCHR$("FFBF1F1F07030301040A02078640402BF3E1E0E41030301")
160 DEFCHR$(73)=HEXCHR$("FBF7F4F0F8FCF8F8030707060301000108F0F3F603FDFBC1")
170 DEFCHR$(74)=HEXCHR$("BFDF5F5F3F3F0F0780C0C0C0800000903F1E9E8EB1B787D7")
180 DEFCHR$(75)=HEXCHR$("FBF7F4F0F8FCF8F80307070603010000008F0F3F603FDFBC2")
190 DEFCHR$(76)=HEXCHR$("BFDF5F5F3F3F1F1F80C0C0C0800000C03F1E9E8EB1AF57DB")
200 DEFCHR$(77)=HEXCHR$("FFFFE0C0C0C0C0C000001F3F3F3F3F3F0FF7FFEE2AE4EEFF")
210 DEFCHR$(78)=HEXCHR$("FFFF07030101010100 00F8FCFCFCFCFCBF7EFECEB585B5FD")
220 DEFCHR$(79)=HEXCHR$("0000000000000000FFFFFFFFFFFFFFFF55AA55AA55AA55AA")
230 DEFCHR$(80)=HEXCHR$("ADADADADADADADA900000000000000000189808181008181")
240 DEFCHR$(81)=HEXCHR$("8181818181818181 2C2C2C2C2C2C2C2801898081810081 81")
250 DEFCHR$(82)=HEXCHR$("ADA5ADADADADADA92C2C2C2C2C2C2C2801898081810081 81")
260 DEFCHR$(83)=HEXCHR$("8189818181818181000000000000000002DA5ACADAD2CADA9")
270 DEFCHR$(84)=HEXCHR$("ADADADADADADADA900000000000000002DA5ACADAD2CADA9")
280 DEFCHR$(85)=HEXCHR$("8189818181818181 2C242C2C2C2C2C282DA5ACADAD2CADA9")
290 DEFCHR$(86)=HEXCHR$("ADADADADADADA9A108242C08242C08202DADACADAD2CA9A1")
300 DEFCHR$(87)=HEXCHR$("800000B4FEFFFFFF4080B64A0100000000000B0F20CFFFF")
310 DEFCHR$(88)=HEXCHR$("0100002D7FFFFFFF02016D5280000000100002571 8E7E80")
320 DEFCHR$(89)=HEXCHR$("F8F0F0F3E7DEDDED03060E0000181C0C2BE2ECF3E706C0E1")
330 DEFCHR$(90)=HEXCHR$("0301139F276BBBB71C0C0000001838305BC4139721620280")
340 DEFCHR$(91)=HEXCHR$("F8F0F0FAFAFEFAF600040C0000000262BE3ECF2F20AF8F0")
350 DEFCHR$(92)=HEXCHR$("0F0707DFDFDFEFFF6030300000000E0E86B9413D7D1CE0E00")
360 DEFCHR$(93)=HEXCHR$("C0C0C0C0C0C0E0FF3F3F3F3F3F1F000021EEE1EDEE1FE0FF")
370 DEFCHR$(94)=HEXCHR$("0101010101030 7FFFCFCFCFCFCF800008DB48DBDBDFA0680")
380 DEFCHR$(95)=HEXCHR$("FF81BDA5A5BD81FF000000000000000FF81BDA5A5BD81FF")
390 DEFCHR$(96)=HEXCHR$("FFFFFFFFFFFFFFFF000000000000000FF7F6F907F9FEC1")
400 DEFCHR$(97)=HEXCHR$("FFFFFFFFFFFFFFFF000000000000000BF7E3ECEF1F70BFB")
410 DEFCHR$(98)=HEXCHR$("E9EFF6F6AAFE7F55090F0006A2EE5F5509EFF6F6AAFE7F55")
420 DEFCHR$(99)=HEXCHR$("7F03557D3B3B3B7D0000507830003070 3F02547C393B3B7D")
430 DEFCHR$(100)=HEXCHR$("C3BDDBBD7EBDDBE7003C18244224180003BDDAA542A5D8C1")
440 DEFCHR$(101)=HEXCHR$("C3BDDBA542A5DBE7003C183C7E3C180003BDDAA542A5D8C1")
450 DEFCHR$(102)=HEXCHR$("C3BDDBBD7EBDDBE7003C183C7E3C180003BDDAA542A5D8C1")
460 DEFCHR$(103)=HEXCHR$("C3BDDBA542A5DBE7003C18244224180003BDDABD7EBDD8C1")
470 DEFCHR$(104)=HEXCHR$("C3BDDBBD7EBDDBE7003C18244224180003BDDABD7EBDD8C1")
480 DEFCHR$(105)=HEXCHR$("C3BDDBA542A5DBE7003C183C7E3C180003BDDABD7EBDD8C1")
490 DEFCHR$(106)=HEXCHR$("E3DDBEBEC1C387FF001C3E3E001830000 3DDBEBE01D9B6C1")
500 DEFCHR$(107)=HEXCHR$("FFFFFFFFFFFFFFFF0000000000000002FEFE0FBF30CFFFF")
510 DEFCHR$(108)=HEXCHR$("FFFFFFFFFFFFFFFF0000000000000F1EE17F7F18E7E80")
520 DEFCHR$(109)=HEXCHR$("7FADBFECFF52F3FF7FACBCE4FB5CFDFD7FADBFECFF52F3FF")
530 DEFCHR$(110)=HEXCHR$("C056FE00FEAAFEFE40547E00FCA8F8F0C056FE00FEAAFEFE")
540 RETURN
```

《リスト2》メイン・プログラムのリスト

```
10 CLS:WIDTH40:COLOR7:DEFINTA-Z
20 DIM TE(40)
30 GOSUB1070:GOSUB860:GOSUB1130
40 SE=4:X=16:Y=8
50 COLOR2:LOCATE2,23:PRINT"ITEM":COLOR6:LOCATE2,21:PRINT"VITALITY"
60 COLOR5:LINE(10,21)-(20,21),"■":COLOR7:LOCATE28,22:PRINT"ROOM"
70 CGEN:COLORSE/2+2:LOCATE33,22:PRINTCHR$(65+SE)
80 CGEN1:COLOR7:LINE(2,2)-(33,19),"O",BF:LINE(1,1)-(34,20),"_",B
90 FORI=0TO8:L1$=BIN$(VAL("&H"+A$(SE,I)))
100 LE=LEN(L1$):IF LE<16 THEN L1$=STRING$(16-LE,"0")+L1$
110 FORK=1TO16:L2$=MID$(L1$,K,1)
120 IF L2$="1" THEN SS$=W2$ ELSE SS$=W1$
130 LOCATEK*2,I*2+2:PRINTSS$:NEXTK,I
140 FORI=1TOK(SE):D1=VAL(MID$(B$(SE,I),1,1)):D2=VAL(MID$(B$(SE,I),2,1))
150 EX(I)=DX(D1):EY(I)=DY(D1):LOCATEEX(I),EY(I):PRINTD$(D2):NEXT
160 IF SE=3 THEN LOCATE8,12:PRINTWA$
170 IF SE=6 THEN LOCATE14,16:PRINTD$(6):LOCATE22,4:PRINTD$(6)
180 IF SE=7 THEN LOCATE14,4:PRINTD$(6):LOCATE4,16:PRINTCA$
190 IF SE=8 AND WK<>1 THEN LOCATE30,16:PRINTWA$
200 FORI=0TO3:IF M(SE,I)<>1 THEN LOCATEIX(SE,I),IY(SE,I):PRINTCHR$(100+I(SE,I))
210 NEXT:LOCATEX,Y:PRINTMY$(0)
220 REM ▲▲▲▲▲ BAT X,Y ▲▲▲▲▲
230 FORI=0TO1
240 BX(I)=INT((RND(1)*13)*2)+6:BY(I)=INT((RND(1)*8)*2)+2
250 IF CHARACTER$(BX(I),BY(I))<>"`" THEN 240
260 LOCATEBX(I),BY(I):PRINTBA$:FX(I)=2:FY(I)=2
270 NEXT
280 LOCATEX,Y:PRINTMY$(R):IF R THEN R=0 ELSE R=1
290 I$=INKEY$(0)
300 IF I$="4" THEN XX=-2:GOTO350
310 IF I$="6" THEN XX= 2:GOTO350
320 IF I$="8" THEN YY=-2:GOTO350
330 IF I$="2" THEN YY= 2:GOTO350
```



★おい！ナムコは何をやってるんだ！なんで「バラデューク」のキャラクターに影さんがいないんだ！（神奈川県横浜市・川上　祐12才）……【編：だって，どうみても，ギャグで終わってしまって，ゲームにならないもんね。】

```
340 GOTO410
350 CH=ASC(CHARACTER$(X+XX,Y+YY))
360 IF CH=71 THEN DQ=1 ELSE IF CH>99 AND CH<107 THEN 550 ELSE IF CH=77 THEN 820
370 IF CH>63 AND CH<71 THEN 590 ELSE IF CH=98 THEN 760 ELSE IF CH<>96 THEN 390
380 LOCATEX,Y:PRINTW1$:X=X+XX:Y=Y+YY:LOCATEX,Y:PRINTMY$(R):IF DI THEN 510
390 XX=0:YY=0
400 REM ///// B  A  T /////
410 CH=ASC(CHARACTER$(BX(V)+FX(V),BY(V)+FY(V)))
420 IF CH=73 OR CH=76 THEN DQ=1 ELSE IF CH<>96 THEN 450
430 LOCATEBX(V),BY(V):PRINTW1$:BX(V)=BX(V)+FX(V):BY(V)=BY(V)+FY(V)
440 LOCATEBX(V),BY(V):PRINTBA$:IF DQ THEN 510 ELSE 490
450 SS=SS+1:ON SS GOTO 460,470,480,490
460 FY(V)=-FY(V):GOTO410
470 FX(V)=-FX(V):GOTO410
480 FX(V)=-FX(V):GOTO410
490 SS=0:V=V+1:IF V>1 THEN V=0:GOTO 280 ELSE 410
500 REM ///// DAMAGE /////
510 DA=DA+1:TEMPO2000:PLAY"CDEDD:FEDCC":CGEN:COLOR2:LINE(20,21)-(20-DA,21),"■"
520 CGEN1:COLOR7:DQ=0:IF DA>9 THEN 530 ELSE 490
530 CGEN:LOCATE15,12:PRINT"YOU ARE DIED!":PAUSE10:INIT:CLS:GOTO30
540 REM ///// I T E M /////
550 BEEP:IT=IT+1:ST=ST+1:LOCATEST+5,23:PRINTCHR$(CH):TE(IT)=CH-100
560 FORI=0TO3:IF IX(SE,I)=X+XX AND IY(SE,I)=Y+YY THEN M(SE,I)=1 ELSE NEXT
570 GOTO380
580 REM ///// D O O R /////
590 DO=CH-64
600 BB=0:FORI=1TOIT:IF DO=TE(I) THEN BB=I
610 NEXT:IF BB=0 THEN BEEP:GOTO390
620 TE(BB)=-1:ST=ST-1:LINE(6,23)-(6+IT,23)," "
630 IF IT=1 THEN 670 ELSE IF BB>IT THEN 640
640 GG=0:FORI=1TOIT:GG=GG+1:IF TE(I)=-1 THEN GG=GG-1:GOTO660
650 LOCATE5+GG,23:PRINTCHR$(100+TE(I))
660 NEXT
670 LOCATEX+XX,Y:PRINTDS$
680 TEMPO500:PLAY"CDE:EEE:EFG"
690 IF DO=6 THEN 410
700 FORI=1TOK(SE):IF EX(I)=X+XX AND EY(I)=Y THEN PP=I
710 NEXT
720 DF=VAL(MID$(B$(SE,PP),4,1)):SE=VAL(MID$(B$(SE,PP),3,1))
730 FORI=0TO1:PAUSE2:LOCATEX,Y:PRINTW1$:X=X+XX:LOCATEX,Y:PRINTMY$(0):NEXT
740 X=JX(DF):Y=JY(DF):PAUSE3:GOTO70
750 REM ///// SUCCESS /////
760 M$(0)="I CONGRATULATE YOU UP YOUR SUCCESS."
770 M$(1)=" SO YOU ENTER THE CASTLE OF BATS.."
780 M$(2)="  AND HELP YOUR LOVER ' ???? '!!"
790 CGEN:FORI=0TO2:FORJ=1TOLEN(M$(I)):COLORI+2
800 LOCATEJ,I*2+8:PRINTMID$(M$(I),J,1):TEMPO800:PLAY"C:E":NEXTJ,I
810 PALET0,2:PAUSE5:PALET:PAUSE5:GOTO810
820 REM ///// W A R P /////
830 FORI=0TO10:FORJ=1TO6:PALET0,J:TEMPO2000:PLAY"CD:FE":NEXTJ,I:PALET
840 IF SE=3 THEN SE=8:X=28:Y=14 ELSE SE=3:X=10:Y=14:WW=1
850 XX=0:YY=0:LINE(2,2)-(33,19),"O",BF:GOTO70
860 REM ///// SCREEN /////
870 RESTORE930:FORI=0TO8:FORJ=0TO8:READA$(I,J):NEXTJ
880 READK(I):FORK=1TOK(I):READB$(I,K):NEXTK,I
890 FORI=0TO8:FORJ=0TO3:READA,B,C:I(I,J)=A:IX(I,J)=B:IY(I,J)=C:NEXTJ,I
900 DX(0)=4:DX(1)=4:DX(2)=30:DX(3)=30:DY(0)=4:DY(1)=16:DY(2)=4:DY(3)=16
910 JX(0)=6:JX(1)=6:JX(2)=28:JX(3)=28:JY(0)=4:JY(1)=16:JY(2)=4:JY(3)=16
920 RETURN
930 DATA FFFF,8000,8007,8007,FFFF,E007,E007,0000,7FFF,3,1030,2310,3211
940 DATA FFFF,0180,E187,E187,E187,E187,E187,0180,FFFF,4,0102,1403,2020,3121
950 DATA FFFF,0003,FFFF,E007,E007,E007,E007,0000,FFFE,3,0512,1213,3352
960 DATA 7FFF,0000,E007,E007,FFFF,E007,E007,0000,7FFF,4,0101,1160,2140,3241
970 DATA FFFF,0000,E007,E007,FFFF,E001,E001,0001,FFFF,3,0032,1433,2250
980 DATA FFFE,0000,E007,E007,E007,E007,E007,0007,7FFF,3,0142,1580,2123
990 DATA 7FFF,0203,E223,E223,E223,E223,E223,E023,FFFF,1,0231
1000 DATA FFFF,8003,8203,8203,8203,8203,8203,8200,FFFF,1,3281
1010 DATA 7FFF,0001,E001,E001,E001,E001,E001,0001,FFFF,2,0051,1473
1020 DATA 1,8,16,1,20,14,2,14,14,2,16,12,  1,12,6,3,8,16,1,20,8,5,22,14
1030 DATA 6,16,4,0,10,16,2,14,12,6,18,10,  0,8,6,1,16,4,0,20,6,1,14,14
1040 DATA 0,8,8,0,22,6,1,18,4,6,28,14,     0,18,4,1,8,16,2,12,6,4,20,6
1050 DATA 1,8,8,2,10,14,4,18,6,3,26,12,    2,22,4,3,26,8,4,20,12,5,16,16
1060 DATA 0,18,10,1,8,16,2,22,12,5,24,6
1070 C1$=CHR$(31,29,29):C2$=CHR$(31,29)
1080 BA$="GH"+C1$+"WX":MY$(0)="IJ"+C1$+"YZ":MY$(1)="KL"+C1$+"[¥"DS$="\"+C2$+"K"
1090 WA$="MN"+C1$+"]^":CA$="bc"+C1$+"mn":W1$="`a"+C1$+"kl":W2$="OO"+C1$+"OO"
1100 RESTORE1120:FORI=0TO6:READA$,B$,C$:D$(I)=A$+C2$+B$:M$(I)=C$:NEXT
1110 RETURN
1120 DATA @,P,d,A,Q,e,B,R,f,C,S,g,D,T,h,E,U,i,F,V,j
1130 REM ///// TITTLE /////
1140 PRINT:PRINT:CGEN1
1150 PRINT"        ddd e ff  ggg h   iii  jj       ";
1160 PRINT"        d   e f f g   h   i   j         ";
1170 PRINT"        dd  e ff  gg  h   ii   j        ";
1180 PRINT"        d   e f f g   h   i     j       ";
1190 PRINT"        e   e f f ggg hhh iii jj        ";
1200 PRINT"                                        ";
1210 PRINT"  bcbc   bc     bc  bcbcbc bc     bcbcbc";
1220 PRINT"bcmnmn bcmnbc mn  mn  mn   mn     mn    ";
1230 PRINT"mn     mn  mn bcbc   bc   bc     bcbcbc";
1240 PRINT"bc     bcbcbc     bc  mn  mn     mn    ";
1250 PRINT"mnbcbc mnmnmn bc  mn  bc  bc     bcbcbc";
1260 PRINT"  mnmn bc  bc  mnmn   mn   mnmnmn mnmnmn";
1270 CGEN:COLOR2:LOCATE12,18:PRINT"YOU MUST HELP HER!"
1280 COLOR6:LOCATE14,22:PRINT"HIT [RETURN] !"
1290 IF INKEY$(0)=CHR$(13) THEN TEMPO500:PLAY"CDE:EFG":CLS:RETURN ELSE 1290
```

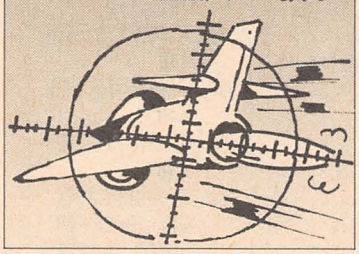


★あー，運動会はさんざんな目にあった。やはり，最近は運動不足で，体がなまっていたのかなー。(東京都葛飾区・おや？まさか14才)……【影：ドルアーガの塔に行ってハイパーシューズをとってくればよかったのにね。】

PASOPIA mini用

ザ バトル THE BATTLE オブ スペース OF SPACE

韮沢 敬和



§内 容§

敵の戦闘機をミサイルで撃ち落とすゲームです。けっこうむずかしいので，やってみてください。

§遊びかた§

最初の画面は敵の座標を表示します。左から敵のX座標，Y座標，エネルギー，スコアを表しています。テンキーの[4][6]で，X座標を0に，[8][2]でY座標を0にしてください。

すると，画面には敵のキャラクターが現れます。テンキーの[4]で左に，[6]で右に移動させて，画面中央に合わせてください(中央に合うと音が鳴り，画面の両側に〝:〟マークが現れる)。そして，スペース・キーでミサイル発射です。

敵を中央に合わせているとき，もたもたしていると，敵もミサイルを発射します(敵のキャラクターの両側に〝*〟マークが点滅する)。そのときはミサイルをよけなければならないので，テンキー[8]か[2]で，よけてください。よけるのが遅いと，画面は〝########・・・・・・〟になり，ダメージが増えます。

ダメージが100%以上になるか，エネルギーが0になると，GAME OVERです。





《写真1》敵のX，Y座標，エネルギー，スコアを示しています



《写真2》この敵をやっつけると，100ptsだ！

THE BATTLE OF SPACEのプログラム・リスト

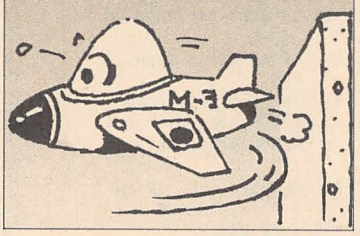
```
10 CLEAR :PRINT "= THE
    BATTLE OF SPACE ="
   :WAIT 25
16 FOR I=1 TO 5:ON IGO
   SUB 430,440,450,460
   ,470
17 PRINT I;": ";B$;"..
   ...";S;"PTS":WAIT 1
   0:NEXT I
18 PRINT "GAME START !
   ":WAIT 10
20 Y=30:U=0:X=0:DIM G$
   (10):RESTORE
30 FOR I=1 TO 10:READ
   G$(I):NEXT I
40 DATA "*****","#####
   ","*###*","#***#","
   ####*","*### ","  #*
   * "," #*# "
50 DATA " **  "," *
   "
60 B=INT(RND*5)+3:B1=I
   NT(RND*9):IF B1>4 T
   HEN B=B*(-1)
70 C=INT(RND*5)+3:C1=I
   NT(RND*9):IF C1>4 T
   HEN C=C*(-1)
75 A=INT(RND*5)+1
76 ON AGOSUB 430,440,4
   50,460,470,75
77 REM -----
80 PRINT "X";B;"Y";C;"
   ENE.";Y;"SC";X
90 BEEP 1:BEEP 0
100 Y=Y-1
110 A$=INK$:IF A$="8" T
    HEN C=C+1
120 IF A$="2" THEN C=C-
    1
130 IF A$="6" THEN B=B+
    1
140 IF A$="4" THEN B=B-
    1
150 IF Y<0 THEN 680
160 IF B=0 AND C=0 THEN
     225
170 F=INT(RND*20)+1
180 IF F=8 THEN C=C-1
190 IF F=2 THEN C=C+1
200 IF F=6 THEN B=B+1
210 IF F=4 THEN B=B-1
220 GOTO 80
225 Q5=INT(RND*8)+1:Q5=
    Q5*2
226 REM -----
250 F=INT(RND*20)+1
260 IF F=2 THEN C=C+1:G
    OTO 80
270 IF F=6 THEN B=B+1:G
    OTO 80
280 IF F=4 THEN B=B-1:G
    OTO 80
290 IF F=5 OR F=10 OR F
    =20 THEN GOSUB 800
390 IF U>99 OR Y<0 THEN
     680
400 PRINT ">";TAB(Q5);B
    $;TAB(22);"<":Y=Y+1
405 IF INK$="4" THEN Q5
    =Q5-2
406 IF INK$="6" THEN Q5
    =Q5+2
410 IF Q5=8 THEN BEEP 1
    :BEEP 0:PRINT ">:";
    TAB(Q5);B$;TAB(21)"
    :<"
415 IF Q5=8 THEN IF INK
    $=" " THEN 480
420 GOTO 250
425 REM -----
430 B$="-IOI-":S=50:RET
    URN
440 B$="-H#H-":S=70:RET
    URN
450 B$=">+#+<":S=100:RE
    TURN
460 B$="-*¥*-":S=130:RE
    TURN
470 B$="<+H+>":S=150:RE
    TURN
475 REM --SUB--
480 P$="-"
490 FOR I=1 TO 8 STEP 2
    :Z=9-I:B=22-I
500 PRINT ">";TAB(I);P$
    ;TAB(9);B$;TAB(B);P
    $;TAB(22);"<":BEEP
    1:BEEP 0
510 NEXT I
520 FOR I=1 TO 10:PRINT
     ">";TAB(9);G$(I);T
    AB(22);"<":BEEP 1:B
    EEP 0:NEXT I
530 X=X+5:E=S/10:Y=Y+E
550 GOTO 60
555 REM --GAMEOVER--
580 PRINT "GAME OVER  S
    CORE ";X:BEEP 1:BEE
    P 0:WAIT 50
700 INPUT "REPLAY (Y/N)
    ";N$
710 IF N$="Y" THEN 10
720 END
730 REM --SUB--
800 G=INT(RND*2)+2
810 FOR I=1 TO G
820 Q4=Q5-1:PRINT ">";T
    AB(Q4);"*";B$;"*";T
    AB(22)"<":BEEP 1:BE
    EP 0
830 IF INK$="8" THEN C=
    C+1:GOTO 80
835 IF INK$="2" THEN C=
    C-1:GOTO 80
840 NEXT I:PRINT "#####
    ####################
    "
850 FOR I=1 TO 50:BEEP
    1:BEEP 0:NEXT I:U=U
    +(RND*20+(S/3))
860 PRINT "DAMAGE =";U;
    "%":WAIT 20:RETURN
```

★PC－8801mkⅡSRバンザイ，NECバンザイ，プラモはバンダイ！てか。(東京都新宿区・木下周介13才)…
【影：68点。ダジャレのプロにいわせれば最後の〝てか〟はいらないな。編：流行にのれない人のヒガミかな？】

PB-100用

デンジャー
DANGER
ゾーン
ZONE

山口　徹



遊びかた

自機〝ー〟を上下に動かして，うまく障害物〝・〟や〝.〟をよけてください。途中に，〝0〟がでてきますが，これはよけられず，これにぶつかると逆方向にスクロールします。

さあ，あなたはどれだけ生きのびられるか！

キー操作

いつもは下にいますが，なにかキーを押すと，押しているだけ，自機〝ー〟は上にあがります。

プログラムのしくみ

今回は，スクロールのしかたを覚えようと思って，こんなゲームを作りました。右スクロールは，70行，左スクロールは，80行で行なっています。逆スクロールの部分をはぶくと，速くなりますが，ちょっと単調になります。

《第1表》変数表

A$	障害物 下〝.〟
B$	〃　上〝'〟
C$	空間〝␣〟
D$	〃　〃
E$	〝0〟のキャラクター
H	ハイスコア÷10
M$	キー入力
N	自機の状態 N＝0なら下，N＝1なら上
Q	スクロールの状態 整数＋0.5なら「右」の方向へ 整数　　なら「左」の方向へ
R	キャラクターを示す
Z	スコア÷10
$	景色



《写真1》タイトルです。EXEキーでゲーム・スタート！



《写真2》障害物をうまくよけて進め！逆スクロールもする

DANGER ZONEのプログラム・リスト

```
P0
   5 PRINT "DANGER Z
     ONE","HI:";H*10
  10 A$=".":B$="'":X
     $="␣":Y$="-":Z=
     0:C$=" ":D$=" "
     :E$="0":Q=0
  20 $="
     "
  30 R= INT( RAN#*30
     ):Z=Z+1:M$= KEY
     :N=0
  40 IF R=21:R=4: GO
     TO 60
  50 R= INT( RAN#*4)
  60 IF MID(7,1)="0"
     :Q=Q+.5
  70 IF INT(Q)*Q;$=A
     $(R)+ MID(1,11)
     : GOTO 90
  80 $= MID(2)+A$(R)
  90 IF M$*""";N=1
 100 PRINT CSR0;$; C
     SR6;X$(N);
 110 IF MID(7,1)=A$(
     N) THEN 150
 120 GOTO 30
 150 PRINT "SCORE";Z
     *10: IF Z)H;H=Z
 160 GOTO 5

P1
   5 PRINT CSR0;"PB-
     KARABURI!"
  10 A=A+1: RETURN

P2
  10 $="-·...,oo0":Q
     =1:Y=2:W=2
  20 FOR I=1 TO 9
  30 PRINT CSRI; MID
     (I,1);
  40 FOR E=0 TO 10:
     NEXT E
  50 PRINT CSRI;" ";
  60 NEXT I
  70 RETURN

P3
  10 $="/..'''''.":Q
     =1:Y=0:W=1
  20 FOR I=1 TO 9
  30 PRINT CSRI; MID
     (I,1);
  40 FOR E=0 TO 25:
     NEXT E
  50 PRINT CSRI;" ";
  60 NEXT I
  70 RETURN

P4
  10 $="_,.......":Q
     =1:Y=1:W=2
  20 FOR I=1 TO 9
  30 PRINT CSRI; MID
     (I,1);
  40 FOR E=0 TO 20:
     NEXT E
  50 PRINT CSRI;" ";
  60 NEXT I
  70 RETURN

P5
   5 PRINT CSP0:"YOU
     KARABURI"
  10 B=B+1: RETURN

P6
  10 $="-·...,oo0*
          0":M=1:S=2
     :U=0
  15 IF C≧9.5:U=9
  20 FOR I=1 TO 9
  30 PRINT CSR11-I;
     MID(I+U,1);
  40 IF KEY="1" THEN
      90
  42 IF KEY="3" THEN
      90
  44 IF KEY="5" THEN
      90
  50 FOR E=0 TO 4: N
     EXT E
  60 PRINT CSR11-I;"
     ";
  70 NEXT I
  80 RETURN
  90 PRINT CSR0;"YOU
     KARABURI":B=B+
     1:O=1: RETURN

P7
  10 $="*..'''''.":M
     =1:S=1
  20 FOR I=1 TO 9
  30 PRINT CSR11-I;
     MID(I,1);
  40 IF KEY="1" THEN
      140
  50 IF KEY="3" THEN
      140
  60 IF KEY="5" THEN
      140
  80 IF C≧9:V= INT(
     RAN#*100): FOR
     E=0 TO V: NEXT
     E
 100 FOR E=0 TO 18:
     NEXT E
 110 PRINT CSR11-I;"
      ";
 120 NEXT I
 130 RETURN
 140 PRINT CSR0;"YOU
      KARABURI":O=1:
     B=B+1: RETURN

P8
  10 $="_,.......":
     M=1:S=2:U=0
  15 IF C≧8.5:U=1
  20 FOR I=1 TO 9
  30 PRINT CSR11-I;
     MID(I,1+U);
  40 IF KEY="1" THEN
      110
  50 IF KEY="3" THEN
      110
  60 IF KEY="5" THEN
      110
  70 FOR E=0 TO 10:
     NEXT E
  80 PRINT CSR11-I;"
      "; CSR11;"*";
  90 NEXT I
 100 RETURN
 110 PRINT CSR0;"YOU
      KARABURI":O=1:
     B=B+1: RETURN

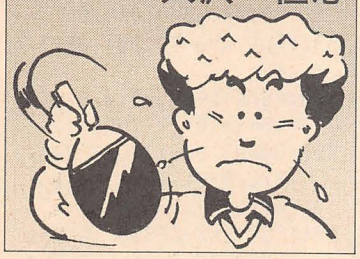
P9
  10 FOR X=0 TO 200:
     NEXT X
  15 PRINT CSR0;"
              ";
  20 RETURN
```


★ボツのハガキは影さんが食べちゃうんですか？（長野県南安曇郡・宮島陽一こと宮鳥）……【編：想像図まで書いてありますが，影さんはヤギじゃありません。影：ウメェ～。編：ビールの好きなヤギなんて聞いたことないや。】

PB-100＋増設RAM用

ピン PING ポン PONG

入沢　恒志



遊びかた

S 0でスタートです。さあ，ピンポンの試合です。自分は〝Ω〟で，相手が〝♤〟です。

1でカット，3でドライブ，5でスマッシュです。使いわけは，カットが下のボールを打つとき。スマッシュは，上のボールです。ドライブはどちらでも打てます。ボールは，自分の二つ手前で打ってください。

10ポイント先に取ったほうが勝ちです（デュースは，ありません）。

《第1表》主な変数表

A	自分の得点
B	PBの得点
C	PBの打ち返す確率
W	高さ

《第2表》プログラムの説明

P 0	タイトル，キー判定，その他
P 1	自分の得点
P 2	自分のスマッシュ表示
P 3	自分のドライブ表示
P 4	自分のカット表示
P 5	PBの得点
P 6	PBのスマッシュ表示
P 7	PBのドライブ表示
P 8	PBのカット表示
P 9	時間待ち

3人目から，分身カット，4人目から，時間差ドライブ，5人目はなんと，見えないスマッシュというふうに，だんだん強くなっていきます。



《写真1》さあ，ピンポンをしましょう。左があなたです

はじめにでてくる絵は，意味をもっています。8人目のPB選手までいくと，秘密が明かされます。ガンバッテください。



《写真2》キミは，何人勝ち抜ける？5人目くらいから強いぞ

PING PONGのプログラム・リスト

```
P0
  10 VAC : PRINT "〉o
     〈 Ω? ■_";:C=7:P
     =0:Y=0:W=1: GOS
     UB #9
  20 PRINT CSR1;" ST
     ART!!   ";:A=0:
     B=0:C=C+.5:P=P+
     1: GOSUB #9
  30 PRINT CSR1;"YOU
      VS PB";P;: GOS
     UB #9
  40 O=0:W=1: PRINT
     CSR0;A;"   TAI
     "; CSR9;B;: GOS
     UB #9
  41 IF Y≥1;Y=0
  43 IF P=8 THEN 300
  45 PRINT CSR0;"Ω";
      CSR11;"♤";
  50 IF A=10 THEN 20
     0
  60 IF B=10 THEN 22
     0
  70 D= INT( RAN#*11
     )
  80 IF D<C-Y THEN 1
     05
  90 GOSUB #1
100 GOTO 40
105 Q=0:M=0
110 IF D<5; IF W=1;
      GOSUB #8
113 IF O=1 THEN 40
115 IF M=1 THEN 150
120 IF D>5; IF W=2;
      GOSUB #6
123 IF O=1 THEN 40
125 IF M=1 THEN 150
130 GOSUB #7
135 IF O=1 THEN 40
140 IF M=1 THEN 150
150 IF KEY="5"; IF
     S=2; GOSUB #2
155 IF Q=1; GOTO 70
160 IF KEY="3"; GOS
     UB #3
162 IF Q=1; GOTO 70
165 IF KEY="1"; IF
     S=1; GOSUB #4
167 IF Q=1; GOTO 70
170 IF Q=0; GOSUB #
     5
180 GOTO 40
200 PRINT CSR0;"Win
     ner you!!";: GO
     SUB #9
210 PRINT "next pla
     y!": GOTO 20
220 PRINT "You are
     lost!! ";: GOSU
      B #9
230 PRINT CSR0;"*Ga
     me Over* ";: GO
     SUB #9
240 PRINT CSR0;P;"N
     INME": END
300 PRINT "You are
     great!"
320 PRINT "MONOATTE
      HI SASEBA KAGE
      ARU"
340 PRINT CSR0;"COT
     AEWA?"
350 PRINT "KAGE"

P1
   5 PRINT CSR0;"PB-
     KARABURI!"
  10 A=A+1: RETURN

P2
  10 $="-･･･,ooO":Q
     =1:Y=2:W=2
  20 FOR I=1 TO 9
  30 PRINT CSR1; MID
     (I,1);
  40 FOR E=0 TO 10:
     NEXT E
  50 PRINT CSR1;" ";
  60 NEXT I
  70 RETURN

P3
  10 $="/･･'''''.":Q
     =1:Y=0:W=1
  20 FOR I=1 TO 9
  30 PRINT CSR1; MID
     (I,1);
  40 FOR E=0 TO 25:
     NEXT E
  50 PRINT CSR1;" ";
  60 NEXT I
  70 RETURN

P4
  10 $="_.·····":Q
     =1:Y=1:W=2
  20 FOR I=1 TO 9
  30 PRINT CSR1; MID
     (I,1);
  40 FOR E=0 TO 20:
     NEXT E
  50 PRINT CSR1;" ";
  60 NEXT I
  70 RETURN

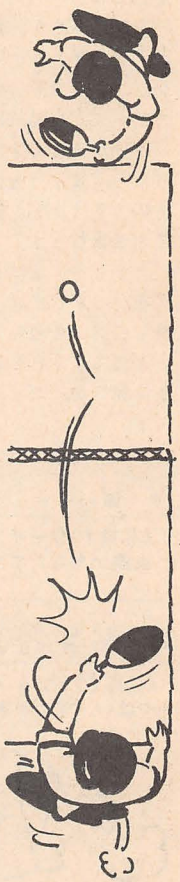
P5
   5 PRINT CSR0;"YOU
      KARABURI"
  10 B=B+1: RETURN

P6
  10 $="-･･･,ooOO*
        O":M=1:S=2
     :U=0
  15 IF C≥9.5;U=9
  20 FOR I=1 TO 9
  30 PRINT CSR11-I;
     MID(I+U,1);
  40 IF KEY="1" THEN
      90
  42 IF KEY="3" THEN
      90
  44 IF KEY="5" THEN
      90
  50 FOR E=0 TO 4: N
     EXT E
  60 PRINT CSR11-I;"
     ";
  70 NEXT I
  80 RETURN
  90 PRINT CSR0;"YOU
      KARABURI":B=B+
     1:O=1: RETURN

P7
  10 $="*･･'''''.":M
     =1:S=1
  20 FOR I=1 TO 9
  30 PRINT CSR11-I;
     MID(I,1);
  40 IF KEY="1" THEN
      140
  50 IF KEY="3" THEN
      140
  60 IF KEY="5" THEN
      140
  80 IF C≥9;V= INT(
     RAN#*100): FOR
     E=0 TO V: NEXT
     E
 100 FOR E=0 TO 18:
     NEXT E
 110 PRINT CSR11-I;"
     ";
 120 NEXT I
 130 RETURN
 140 PRINT CSR0;"YOU
      KARABURI":O=1:
     B=B+1: RETURN

P8
  10 $="_.·····":
     M=1:S=2:U=0
  15 IF C≥8.5:U=1
  20 FOR I=1 TO 9
  30 PRINT CSR11-I;
     MID(I,1+U);
  40 IF KEY="1" THEN
      110
  50 IF KEY="3" THEN
      110
  60 IF KEY="5" THEN
      110
  70 FOR E=0 TO 10:
     NEXT E
  80 PRINT CSR11-I;"
      "; CSR11;"♤";
  90 NEXT I
 100 RETURN
 110 PRINT CSR0;"YOU
      KARABURI":O=1:
     B=B+1: RETURN

P9
  10 FOR X=0 TO 200:
     NEXT X
  15 PRINT CSR0;"
          ";
  20 RETURN
```



PB-100

★輪唱―カエルのうたが きこえてくるぞ ぎこえてくるぞ ケロケロケロケロ…奥村さんでもできないね。（北海道北見市・とみさとのひろと）……【やすきよコンビ：お久しぶりです。奥村印刷に不可能の文字はない。影：おそれいります。】

PC-1245/51用

移植版 まくら投げ

綾部　鉄之介



ベーマガ85年6月号，ＰＢ－100用の「まくら投げ」の移植版です。

遊びかた

「夜は早く寝ましょう」と言う先生のいいつけをやぶり，友達とまくら投げをしよう。

右にいるのが，自分で，左にいるのが友達です。自分を[4][6]で，左右に動かし，[1]で自分の前にあるまくら"■"を拾って，自動的に投げます。

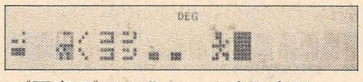
友達がまくらを拾う姿勢"🧍"になったら，まくらを投げる前ぶれです。そのときは，投げないうちに[A]を押してふせましょう。

ときどき，左はしに先生がきて，ドアをノックします。そのときは，[Q]を押してタヌキ寝いりをしてください。

友達にまくらをぶつけられたり，先生に見つかったら，ゲーム・オーバーです。



《写真１》ワーイ，まくら投げだ！右側があなたですよ



《写真２》ドアをノックする音が…。やばい，先生が来たぞ！



移植版 まくら投げのプログラム・リスト

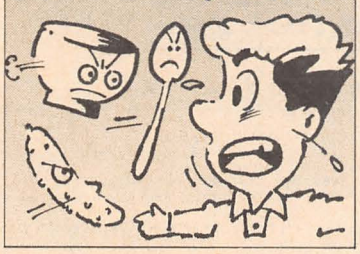
```
 10:"A" CLEAR :X=&F82D,Y
    =&F80F,T=1: GOSUB 90
    0: GOSUB 901: RANDOM
 20:PAUSE "* MAKURA  NAG
    E *": WAIT 0: PRINT
    "": CALL 4576: POKE
    &F80A,127,105,121,12
    1,127
 30:POKE &F832,127,127,1
    27,127,127
 40:POKE X,A,B,C,D,E:
    POKE Y,F,G,H,I,J
 41:IF Q=0 GOSUB 900
 42:IF Z=0 GOSUB 901
 50:R= RND 15-T: IF R=1
    GOSUB 300
 55:V= VAL INKEY$
 60:IF V=4 IF X>&F823
    POKE X,0,0,0,0,0:X=X
    -5
 65:IF V=6 IF X<&F82D
    POKE X,0,0,0,0,0:X=X
    +5
 70:L= RND 5: POKE &F80F
    +5L,0,96,96,96,0
 80:POKE Y,0,0,0,0,0:Y=Y
    +(2- RND 3)*5: IF Y>
    &F819 LET Y=&F819
 81:IF Y<&F80F LET Y=&F8
    0F
 85:IF Q=1 THEN 500
 90:IF Z=1 THEN 509
100:V= VAL INKEY$ : IF V
    =1 GOSUB 902: IF
    PEEK (X-4)=96 LET Q=
    1
105:IF Z=0 AND PEEK (Y+8
    )=96 LET Z=1: GOSUB
    903
110:GOTO 40
300:POKE &F805,16,104,31
    ,107,8: POKE &F80F,2
    0,34,65,0,0,85,85,85
    ,119,0,85,85,68,51,0
310:FOR K=T TO 15: IF
    INKEY$ ="Q" LET P=1,
    K=30
311:NEXT K
315:IF P=1 LET P=0: GOTO
    350
320:POKE &F805,0,0,0,0,0
    : POKE &F80A,16,104,
    31,107,8: POKE &F814
    ,34,34,34,62,0,42,42
    ,42,24,0
330:FOR K=0 TO 30: NEXT
    K: GOTO 800
350:POKE X,80,96,64,96,9
    6: POKE Y,96,96,64,9
    6,80
351:POKE &F805,0,0,0,0,0
    : POKE &F80A,16,104,
    31,107,8: POKE &F814
    ,42,42,42,62,0,42,42
    ,32,30,0
355:FOR K=0 TO 30: NEXT
    K
360:POKE &F805,8,107,31,
    104,16,127,105,121,1
    21,127,0,0,0,0,0,0,0
    ,0,0,0,0,0,0,0,0
365:FOR K=0 TO 30: NEXT
    K
370:POKE &F805,0,0,0,0,0
    :S=S+10: RETURN
500:GOSUB 900: POKE X,A,
    B,C,D,E: POKE Y,F,G,
    H,I,J
501:FOR K=X-&F805 TO Y-&
    F7FB STEP -5: POKE K
    +&F800,0,6,6,6: FOR
    M=0 TO 10: NEXT M:
    POKE K+&F800,0,0,0,0
    ,0: NEXT K
502:S=S+10,Q=0,T=T+1:
    POKE Y,28,43,35,0,0:
    FOR M=0 TO 20: NEXT
    M: GOTO 100
509:POKE Y,F,G,H,I,J:
    FOR M=T TO 15: IF
    INKEY$ ="A" LET P=1,
    M=31
510:NEXT M: GOSUB 901:
    POKE Y,F,G,H,I,J: IF
    P=1 POKE X,96,44,124
    ,80,0
511:FOR M=Y-&F7FB TO X-&
    F805 STEP 5: POKE M+
    &F800,0,3,3,3,0: FOR
    K=0 TO 10: NEXT K:
    POKE &F800+M,0,0,0,0
    ,0: NEXT M
512:IF P=1 FOR M=0 TO 2:
    POKE X,96,47,127,83,
    0: NEXT M
513:IF P=0 POKE X,0,0,35
    ,43,28: FOR M=0 TO 2
    0: NEXT M: GOTO 800
514:P=0,Z=0: GOTO 100
800:PAUSE "   GAME OVER!
    ": PRINT " SCORE=";S
    : END
900:A=72,B=107,C=31,D=40
    ,E=100: RETURN
901:F=100,G=40,H=31,I=10
    7,J=72: RETURN
902:A=54,B=14,C=104,D=16
    ,E=96: RETURN
903:F=96,G=16,H=104,I=14
    ,J=54: RETURN
```


★つぎの名前のうち正しいものはどれでしょう？①(京都府・XOCK14才) ②(京都市北区・XOCK14才) ③(京都市・XOCK14才)……【編：「……③」までが投稿文なわけです。影：苦労してるワリにはイマイチだね。】

PC-1500用

キッチン クルクル

すっさん



キッチンにあるものが，日ごろのうらみをこめてあなたを攻めてきました。さあ，あなたの運命は！

遊びかた

デジタル・インベーダーの変形です。[0]キーで左端の照準を右から動いてくる敵と同じものに変えて，[=]キーで撃ってください。撃ちまちがえると，50点減点で，敵が照準までくると占領されGAME OVERです。得点は照準と敵との距離に応じて入ります。

照準はお茶わん，ワイングラス，スプーン，きゅうり，メロン，ブドウ，ソラマメ，ジャガイモ，そしてなぜかドアの順番でまわります。

RUNではじまります。2回目からは[DEF][A]ではじめてください。得点が10位以内にはいると，名前を入力できます。順位と名前が発表されているときに，スペース・キーを押しつづけると，途中でキャンセルできます。

ハイスコアをクリアしたければ，もう一度RUNしてください。

♥　♥

```
10:CLEAR
15:DIM A$(9),W(10
   ),W$(10)
20:RESTORE 400
22:FOR I=1TO 9:
   READ R$:A$(I)=
   R$:NEXT I
30:"A"CLS :WAIT 1
   20:RANDOM
31:PRINT "   * KI
   TCHEN KURUKURU
    *"
32:PRINT " HI-SCO
   RE  ";W(1)
33:CLS :PRINT " C
   HAMP.  ";W$(1)
   :CLS :WAIT 0
35:PAUSE " START!
    "
36:FOR I=25TO 0
   STEP -1:CURSOR
   I:GPRINT A$(
   RND 9):BEEP 1,
   I*2,30:NEXT I:
   CLS
40:A=1:D=150:S=0
50:CURSOR 0:
   GPRINT A$(A);
55:B=RND 9
60:FOR I=DTO 6
   STEP -1
70:GCURSOR I:
   GPRINT A$(B);0
80:IF INKEY$ ="0"
   LET A=A+1:IF A
   =10LET A=1
90:GCURSOR 0:
   GPRINT A$(A)
100:IF INKEY$ ="="
   GOTO 200
120:NEXT I
130:FOR I=1TO 25:
   CURSOR I:
   GPRINT A$(B);0
   :BEEP 1,I*3,30
   :NEXT I
135:IF S>W(10)
   GOSUB 250
137:GOSUB 300
140:CLS :WAIT :
   PRINT " GAME O
   VER!  SCORE=";
   S:END
200:IF A<>BLET S=S
   -50:GCURSOR 8:
   PRINT "-50":
   BEEP 1,140,20:
   GOTO 120
205:BEEP 1,17,75:S
   =S+I:GCURSOR I
   :PRINT " ":
   GCURSOR 8:
   PRINT "   "
210:D=D-5:IF D<30
   LET D=30
220:IF S>=3000LET
   D=25
230:GOTO 50
250:BEEP 3:FOR I=1
   TO 10:IF S>W(I
   )GOTO 255
253:NEXT I
255:CLS :WAIT 120:
   IF I=1PRINT "
    YOU ARE TOP!!
    S=";S:GOTO 26
   0
257:PRINT " NICE!
    SCORE=";S
258:PRINT "  YOUR
    RANKINIG   ";
   I
260:FOR J=10TO I
   STEP -1
262:W(J)=W(J-1):W$
   (J)=W$(J-1)
264:NEXT J
280:W(I)=S:INPUT "
    NAME? ";W$(I)
290:RETURN
300:CLS :WAIT 64:
   FOR I=1TO 10
320:PRINT I;":";W(
   I);" - ";W$(I)
325:IF INKEY$ =" "
   RETURN
330:NEXT I:RETURN
400:DATA "003C7E6E
   3D","064E7E4E0
   6","060F7F0F06
   ","60703B1F0E"
   ,"387D7F7D38"
401:DATA "0C3D7F3D
   0C","3C4646423
   C","0C3E7E7C30
   ","7F7F7F7F7F"
```



《写真1》右から攻めてくる敵に照準を合わせて，それ！



《写真2》おっ，危ない！ はやく！ 急がねば占領されちゃう

★「気をつけよう。甘い誘いと暗い影」という標語があります。みなさん，影さんが暗くなっているときは気をつけましょう。（福岡市・篠崎　翼13才）……【影：ワタシの場合はいつも明るいから安心だよ。つぐ美：どこが！】

PC-2001用

パーフェクト・ロード・ウォーカー

田中　利明



あの大ヒットした，ロードランナー・タイプのゲームです。

11階（12階は屋上）建てのビルディングの中で，各階に2匹ずついるモンスターにつかまらないよう面数＋4個の「$」を取らなくてはいけません。

§ゲームルールとキー操作

4で左，6で右に移動。上の階に行くときは，ハシゴのところで8を押します。下の階に行くときはSPACEで穴を掘って飛び降ります。1階のとき飛び降りると，地下はないので1人死んでしまいます。

モンスターの座標は，その階を去った時点で記憶されるので，くれぐれもモンスターの上に飛び降りないように注意しましょう。

SPACEで穴を掘り，モンスターを落としたらSPACEで埋めることができます。埋めると，再びまん中あたりから復活しますので，飛び降りる以外まん中に掘らないほうがいいでしょう。また，穴は各階に1回しか掘れないので，よく考えて掘らないと「いざっ！」というときに掘れなくなり，はじに追いつめられて飛び降り自殺になってしまいますよ。

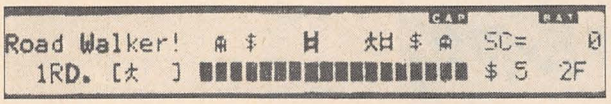
15面でギブアップ。12階（屋上）へいくと，最初の1回だけ500点ボーナスがつきます。屋上のBASICマガジンの文字は，看板です（おもしろいでしょう!?）。

❖　❖　❖

プログラムについて

はじめのデータ読み取りを待てない人は，90行をREMにして，100行のREMを解除しハシゴのDATAの5250行から先の「H」をシフト＋8に変えてください。

3000行は，おまけプログラムで，発振器の実験です。GOTO3000で走ります。



《写真1》敵をよけて，宝を取ろう



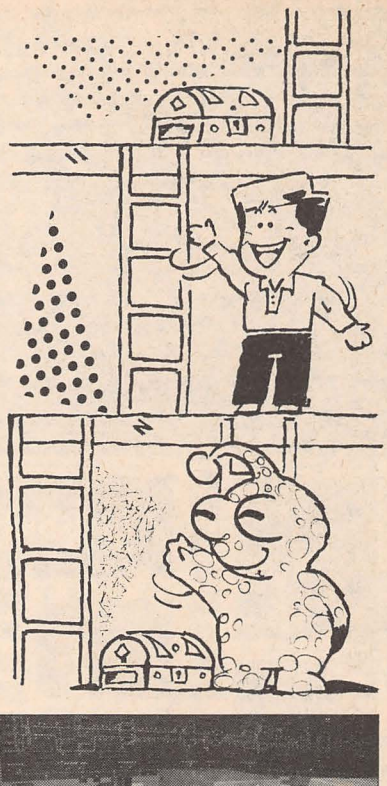
《写真2》穴を掘って敵を埋めてしまう

パーフェクト・ロード・ウォーカーのプログラム・リスト

```
10 CLEAR 245,&HF8CF:DEFINT A-Z:RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2)):CONSOLE 1,0,0:DIM
O(2),G$(12),GR$(12),M$(4),R(12,2),O(12,2),T(12,2),TS(12,2):HI=2000:HI$="MADONNA"
20 FOR I=&HFCAE TO &HFCDF:READ CH$:POKE I,VAL("&H"+CH$):NEXT
30 O$=CHR$(&HE0):M$(1)=CHR$(&HE1):M$(2)=CHR$(&HE2):M$(3)=CHR$(&HE3):M$(4)=CHR$(&
HE4):E$(1)=CHR$(&HE5):E$(2)=CHR$(&HE6):E$(3)=CHR$(&HE7):E$(4)=" ":H$=CHR$(&HE8):
C$=CHR$(&HE9)
40 PRINT M$(1);" The Perfect Pockecom Road Walker !! ";M$(2);:LOCATE 45:PRINT "(
c) 1985 by STRAWBERRY-HOUSE.";
50 DEFUSR=&HF8D0:FOR I=&HF8D0 TO &HF8DB:READ MC$:POKE I,VAL("&H"+MC$):NEXT 'ﾊﾝﾏｮｳ
ﾓｰﾄﾞ
60 DEFUSR1=&HF8DC:FOR I=&HF8DC TO &HF8DF:READ MC$:POKE I,VAL("&H"+MC$):NEXT 'ｸﾘｯｸ
ｵﾝ
70 DEFUSR2=&HF8E0:FOR I=&HF8E0 TO &HF8F1:READ MC$:POKE I,VAL("&H"+MC$):NEXT 'KEY
 INPUT
80 RESTORE 6000
90 FOR I=1 TO 12:LOCATE 75:PRINT 12-I;:READ GR$(I):FOR J=1 TO 30:JD$=MID$(GR$(I)
,J,1):IF JD$<>"H" THEN G$(I)=G$(I)+JD$:NEXT:NEXT ELSE G$(I)=G$(I)+H$:NEXT
100 'FOR F=1 TO 12:READ G$(F):NEXT
110 FOR I=1 TO 12:GR$(I)="":NEXT:CH$="":JD$=""
120 S=0:MA=4:RT=1:ME=1:B=1:T=5:MA$=M$(1)+M$(1)+M$(1)
130 LOCATE 43:PRINT " Hi-Score=";HI;"  RECORDER=";HI$;"      ";
140 FOR F=1 TO 11:TS(F,1)=1:TS(F,2)=1:NEXT:TS(12,1)=0:TS(12,1)=0
150 FOR F=1 TO 12:O(F,1)=13:O(F,2)=30:NEXT:M=21:F=1:O=1
160 PRINT CHR$(12);"Road Walker!";:LOCATE 32:PRINT "SC=";:GOSUB 650:LOCATE 41:PR
INT USING "##RD.";ME;:GOSUB 660:LOCATE 72:PRINT "$";T;:GOSUB 670
170 LOCATE M:PRINT M$(0);:FOR I=1 TO 2:LOCATE O(F,I):PRINT O$;:NEXT:POKE &HFFA0,
0
180 FOR I=1 TO 2:IF TS(F,I) THEN 190 ELSE NEXT:GOTO 220
190 IF I=1 THEN LOCATE 16 ELSE LOCATE 27
200 PRINT "$";:NEXT
210 FOR I=1 TO 2:IF O(F,I)=M THEN LOCATE M:PRINT O$;:GOTO 600 ELSE NEXT
220 C=M:K=USR2(0)
230 IF K=&H34 THEN B=-1:O=2:M=M-1:GOTO 260
240 IF K=&H36 THEN B=+1:O=1:M=M+1:GOTO 260
250 IF K=&H38 THEN 430 ELSE IF K=&H20 THEN 460
260 LOCATE C:PRINT MID$(G$(F),C-12,1);:LOCATE M:PRINT M$(0);:U=USR1(0)=USR1(0)
270 FOR I=1 TO 2:IF M=O(F,I) THEN LOCATE M:PRINT O$;:GOTO 600 ELSE NEXT
280 IF AC THEN IF M=A-40 THEN 540
290 IF M=16 THEN 550 ELSE IF M=27 THEN 560
300 IF M=12 OR M=31 THEN BEEP 31:LOCATE M:PRINT " ";:FOR I=3 TO 200 STEP 3:POKE
&HF8D1,I:U=USR(0):NEXT:GOTO 600
310 FOR I=1 TO 2:IF D(I) THEN R(F,I)=O(F,I):ON INT(RND(1)*6)+1 GOTO 320,330,340,
350,360,370 ELSE NEXT:GOTO 220
320 W=-1:GOSUB 680:IF O(F,I)<13 THEN W=2:GOSUB 680:GOTO 380 ELSE 380
330 IF O(F,I)<M THEN W=1:GOSUB 680:GOTO 380 ELSE W=-1:GOSUB 680:GOTO 380
340 GOTO 380
350 GOTO 330
360 W=1:GOSUB 680:IF O(F,I)>30 THEN W=-2:GOSUB 680:GOTO 380 ELSE 380
370 GOTO 330
380 LOCATE R(F,I):GOSUB 510
390 LOCATE O(F,I):PRINT O$;
400 IF O(F,I)=M THEN 600 ELSE IF AC THEN IF O(F,I)=A-40 THEN 500
410 NEXT
420 GOTO 220
430 IF MID$(G$(F),C-12,1)=H$ THEN F=F+1:GOSUB 670:GOTO 440 ELSE 260
440 IF F=12 THEN IF RT THEN BEEP 31:S=S+500:GOSUB 650:RT=0
450 GOTO 170
460 IF AC THEN 470 ELSE IF AS THEN 480 ELSE 310
470 FOR I=1 TO 2:IF O(F,I)+40=A AND M+B=O(F,I) THEN 490 ELSE NEXT:GOTO 310
480 AS=0:AC=1:A=M+B+40:FOR I=1 TO 4:LOCATE A:PRINT E$(I);:BEEP 0,1:NEXT:POKE &HF
FA0,0:GOTO 310
490 FOR N=3 TO 1 STEP -1:LOCATE A:PRINT E$(N);:BEEP 0,1:NEXT:BEEP 31,1:S=S+10:GO
SUB 650:O(F,I)=21:AC=0:D(1)=1:D(2)=1:GOTO 310
500 BEEP 31,1:LOCATE O(F,I):X=W:GOSUB 510:X=0:BEEP 1,1:LOCATE O(F,I)+40:PRINT O$
;:D(I)=0:GOTO 220
510 IF R(F,I)+X=16 THEN IF TS(F,1) THEN PRINT "$";:RETURN
520 IF R(F,I)+X=27 THEN IF TS(F,2) THEN PRINT "$";:RETURN
530 PRINT MID$(G$(F),R(F,I)+X-12,1);:RETURN
540 D(1)=1:D(2)=1:F=F-1:BEEP 31,1:LOCATE M:PRINT " ";:LOCATE M+40:PRINT M$(4);:B
EEP 0,1:IF F THEN LOCATE M+40:PRINT " ";:GOSUB 670:GOTO 170 ELSE 600
550 IF TS(F,1) THEN TS(F,1)=0:GOTO 570 ELSE 310
560 IF TS(F,2) THEN TS(F,2)=0:GOTO 570 ELSE 310
570 LOCATE M:PRINT M$(4);:BEEP 31,1:S=S+20:GOSUB 650:T=T-1:LOCATE 73:PRINT USING
 "##";T;:LOCATE M:PRINT M$(0);:IF T THEN 260
580 IF T THEN 220 ELSE BEEP31:LOCATE 18:PRINT "Clear";ME;"!";:FOR I=1 TO 5:FOR J
=3 TO 4:LOCATE M:PRINT M$(J);:BEEP 31,1:NEXT J,I:S=S+100:GOSUB 650:ME=ME+1:T=ME+
4:LOCATE 73:PRINT USING "##";T;:IF ME=15 THEN 590 ELSE LOCATE 41:PRINT USING "##
";ME;:GOTO 140
590 LOCATE 18:PRINT "Give Up !!";:S=S+500:GOSUB 650:BEEP 31:BEEP 0,20:GOTO 640
600 BEEP 1:MA=MA-1:IF MA THEN ON MA GOSUB 610,620,630:GOTO 150 ELSE 640
610 MA$="":RETURN
```


★私は悲しい受験生です。入試まであと13046400秒しかありません。長いようで短かい！　勉強にはげむ毎日です。（埼玉県秩父市・新井宏保15才）……【影：入試という難関を突破してこそ，今のワタシがあるのだ！】

```
620 MA$=M$(1):RETURN
630 MA$=M$(1)+M$(1):RETURN
640 LOCATE 14:PRINT "  Game Over !!  ":IF S>HI THEN BEEP 3:PRINT CHR$(12);:INPU
T "  Hi-Score !! INPUT Your Name !";HI$:HI=S:GOTO 120 ELSE 120
650 LOCATE 35:PRINT USING "#####";S:RETURN
660 LOCATE 47:PRINT "(  )";:LOCATE 48:PRINT MA$;:RETURN
670 A=&H0:AS=1:D(1)=1:D(2)=1:LOCATE 53:FOR I=1 TO 18:PRINT E$(1);:NEXT:LOCATE 1;
PRINT G$(F);:LOCATE 76:PRINT USING "##F";F;:RETURN
680 O(F,1)=O(F,1)+W:RETURN
690 LOCATE 73:PRINT T;:RETURN
3000 "=-=-=-=-=-=-=-=-= ｷｶｲ ﾌﾛｸﾗﾑ =-=-=-=-=-=-=-=-= (C)an you hear 62.5KHz !?)
3010 DEFUSR=&HF800:LOCATE 0:PRINT "  PC-2001 ﾊｯﾋﾟｰ ｼｰｻﾝ !(ｺﾉﾌﾛｸﾞﾗﾑﾊ ﾏｼﾝｺﾞ ﾉﾐ ﾀｲｱ"ROM)";:FO
R E=&HF803 TO &HF80D:READ D:POKE E,D:NEXT:END  "ｲﾗﾅｲﾖ !";:POKE &
HF801,1:U=USR(0):NEW
5000 '  ********** DATA **********
5010 DATA 7C,36,7E,36,7C 'MONSTER
5020 DATA 48,24,1F,24,44 'MAN
5030 DATA 44,24,1F,24,48 'MAN
5040 DATA 48,24,1F,24,48 'MAN
5050 DATA 42,24,1F,24,42 'MAN
5060 DATA 7F,7F,7F,7F,7F 'Surface Of The Earth.(FULL)
5070 DATA 7C,7C,7C,7C,7C 'Surface Of The Earth.(3/4)
5080 DATA 70,70,70,70,70 'Surface Of The Earth.(2/4)
5090 DATA 7F,24,24,24,7F 'Ladder
5100 DATA 2A,14,22,14,2A 'Die Out!
5500 DATA 60,00          'MUI B,0
5510 DATA 68,00          'MUI C,0
5520 DATA 70,2F,01,00    'LDED 0001
5530 DATA 44,A9,0C       'CALL 0CA9
5540 DATA 03,03,03       'INC BC
5550 DATA 44,92,0C       'CALL 0C92
5560 DATA 08             'RET
5570 DATA 79,69,A0,FF    'MOU A,FFA0
5580 DATA 67,00          'NEI A,0
5590 DATA 08             'RET
5600 DATA 78,79,C7,FB    'MOU FBC7,A
5610 DATA 69,00          'MUI A,0
5620 DATA 78,79,A0,FF    'MOU FFA0,A
5630 DATA 08             'RET
5800 DATA "   H  H  "
5810 DATA "   H  H  "
5820 DATA "  H  H   "
5830 DATA "  H  H   "
5840 DATA " H  H    "
5850 DATA " H  H    "
5860 DATA "   HH    "
5870 DATA "   H     "
5880 DATA "   H     "
5890 DATA "   H     "
6100 DATA "  [BASIC ｶｰｿﾙ)  "
6110 DATA "                "
```





梶原　巧の マイコン もの知りクラブ

《第5回》東京－福岡1,000キロをコンピュータが走る!!

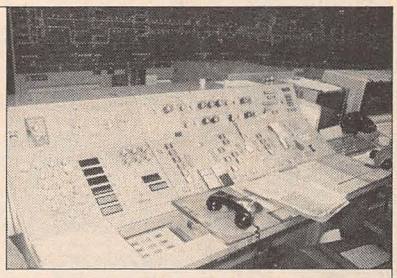
日本の国鉄が世界にほこる新幹線も今年で満21才。今月は，新幹線をコントロールするコンピュータについてお話しましょう。

★ATCとコムトラック

新幹線のレールには，1か所も信号機がありません。そのかわりをしているのがATC（Automatic Train Control）という装置です。

このATC装置では，線路にその区間でだすべき速度を示す信号電流が流れています。この信号電流を列車が読み取り，運転台に表示，これを見て運転士は列車を運転するようになっています。もし，列車が指定速度よりスピードをだしているときは，列車に備えつけてあるATC装置がそれを検出して，自動的に車輪にブレーキがかかるのです。

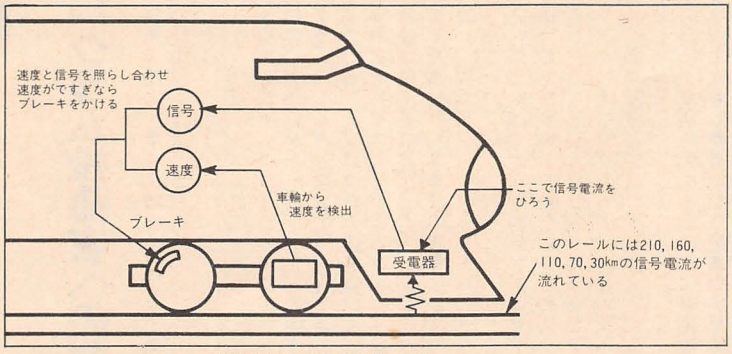
東京－博多間のすべての列車を，中央の東京駅でコントロールしているのが，コムトラック・システムです。全部で5台のコンピュータで構成されていて，そのうち2台のコンピュータで列車をダイヤどおりに走らす運転整理系を制御。残りの3台は，ポイントや信号電流を制御する進路制御系を受けもっています。



▲これが東京駅の指令コンピュータ

まず，東京－博多間にあるすべての列車が今どこにいるかが，これらのコンピュータに刻々と入ってきます。列車ダイヤをすべて記憶している運転整理系コンピュータが，ダイヤどおりに運行するように，進路制御系のコンピュータに働きかけます。進路制御系コンピュータは，この運転整理系からのデータや各地の風速計や雨量計，地震計などの情報をもとに，信号電流を変えて列車の速度を調整したり，ポイントを切り替えたりするのです。コンピュータの働きにより，地震や雨など異常があれば，列車がどこにいてもすぐに止めることができます。

まさに，日本をまたにかけた(？)エライ！コンピュータといえます。



《第1図》ATCのしくみ

★影ちゃん，私，あなたの家の玄関の前でカレーを煮込んで待ってたのよ。（北海道帯広市・杉本　充のボケ12才）
……【影：こらこら，まわるなまわるな。編：すいません。テレビの見すぎには十分注意しましょう。】

BM特選 ランダムコーナー

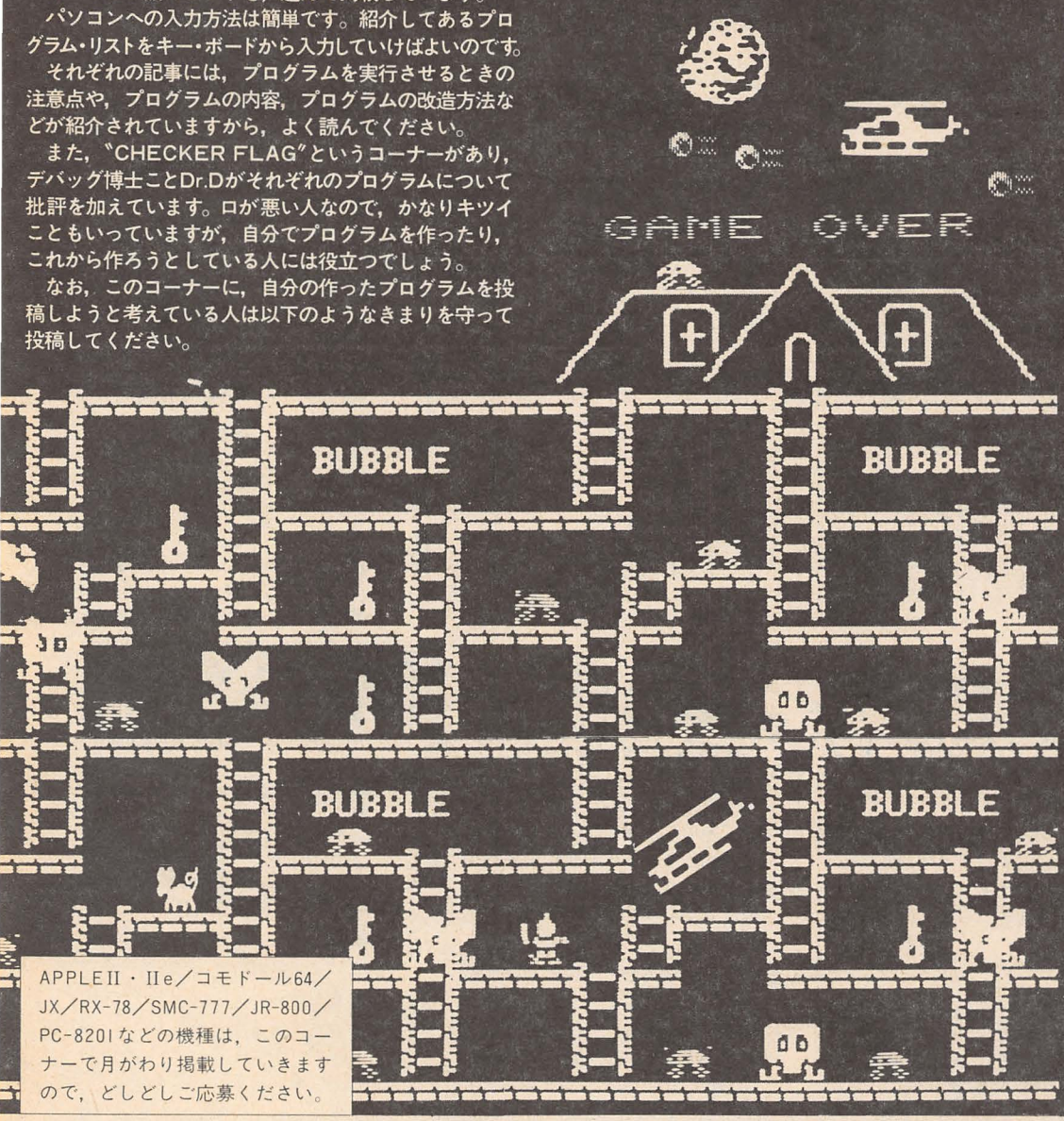
本コーナーは，特選プログラム・コーナーで紹介できなかったパソコンのソフト，ちょっと長めのソフト，オール・マシン語のソフトを，選んで掲載しています。

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。



APPLEII・IIe／コモドール64／JX／RX-78／SMC-777／JR-800／PC-8201などの機種は，このコーナーで月がわり掲載していきますので，どしどしご応募ください。

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3枚～5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必ずつける)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。フロッピー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④
ゲームはアイデアで勝負だ！ for MSX

木村　泰則

こんにちは！ みなさん。また，お会いしましたね。というわけで，今回はちょっと変わったゲームを作ってみました。名づけて〝FOOT STEPS〟(足音)です。

フット　ステップス
FOOT STEPS
for MSX

⊙遊びかた＆説明

RUNすると，デモがはじまります。足形が色板の上を歩く(？)のですが，その音に注目，いや注耳してください。板の色によって足音がちがいますが，この音がゲームの重要点です。

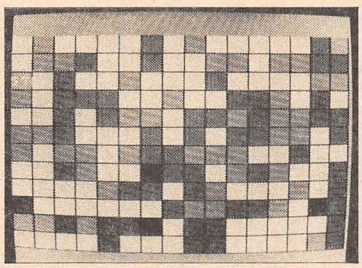
どれかキーを押すと，ゲームがはじまります。紫色の板がゴールで，書かれている数字は残りタイムです。黒い部分は穴で，この穴をさけてゴールにたどりつくという，単純なゲームなのです。

いったいどこが変わっているのか，それは何と，〝自分が見えない〟というところなのです。

「見えないんじゃあ，自分がどこにいるのか，わからないじゃないか！」。

ごもっとも，確かに最初はわかりません。では，スペース・キーを押してください。音がしましたね？　この音が，今自分のいる板の色を教えてくれるのです。歩いても同様に音がします。この音を手がかりにして，自分のいる場所をさがすのです。

ゴールインすると，レベルアップします。4面から「目玉」が出現します。ゆっくりとせまってくるので，自分の位置を知るにはもってこいなのですが，つかまると，OUTです。「目玉」のスピードも，先に行くと早くなります。



《写真1》おや？　私はどこ!?　プレートの色と音がたよりだ！

また，6面からは周囲が全部穴になってしまいます。落っこちたら当然OUTです。

一度ゲーム・オーバーになった後は，好きな面からスタートできます。やりたい面の数字キーを押してください。

⊙テクニック

特に変わったテクニックは使っていませんが，音には凝りました。特に，**830行**からの〝ドッポン〟という音と，**930行**からの〝ヒュ～〟という音，これらは何度も作り直しました。「ありゃ～，やられちゃった」という感じが，よくでているでしょう？

作りかたはわりと簡単で，下の**基本型**を使い，作りたい音にできるだけ近い音をだせるように，数値を変えたり，組み合わせたりすればよいのです。

基本型

```
FOR J=0 TO α
SOUND β, γ+J(γ-J)
NEXT J
```

ここで，βはPSGのサウンド・レジスタの番号で，音程指定の0～6や，ボリューム指定の8～10を入れます。α，γは，どんな数値でもよいのですが，2行めのγ＋J(またはγ－J)が0～255の範囲をでないようにしてください。

このルーチンでは，βで音程を指定すれば，音の高さを少しずつあげる(または，さげる)効果を，βでボリューム指定すれば，音の大きさを少しずつ大きく(または小さく)する効果をだします。

830行からの各種サブ・ルーチンを見て，実行してみて，数値と音の関係を確かめてください。**850行**などのように，FOR～NEXTの間に複数のSOUND文を入れているものもあります。

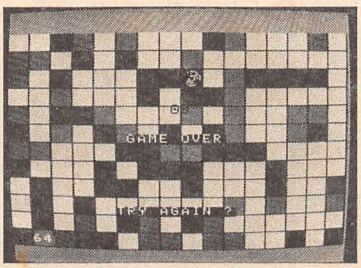
それから，各ルーチンを呼びだすときは，必ず先に〝GOSUB 1390〟を実行してください。このサブ・ルーチンは，いわば音の初期設定で，全チャンネルの音量を0にしてから，サウンドのスイッチをONにします。この状態だと，音量と音程を設定するだけで音がだせるので，音だしのルーチンが簡単にできるのです。

つぎに，ちょっと変わっている部分ですが，自分のルーチン(**40行**～)を説明します。

今回のゲームでは，自分はキーを押すごとに，1歩しか進みません。つまり，押しっ放しにしても歩き続けることはないのです。どうやっているかといいますと，まず，**40行**でカーソル・キーを読み込んで，K＝K＊(K AND 1)で，ナナメの入力を無視します。

その後，**60行**で，AAとKを比較して，〝K≠AA〟のときに，〝AA＝K〟にして，歩くルーチンを実行するようにしてあるのです。つまり，前に入力のあった向きと同じ向き(止まっているのも一つの〝向き〟とみなす)なら進まないわけです。

もう一つ，気を使っているのは，自分やゴールの位置設定で(**710～750行**)，穴のすぐそばには置かないようにしています。**800行**からのサブ・ルーチンで，3×3ブロックの中に穴のまったくない部分をさがして，そのまん中に自分



《写真2》面が進むと，目玉が～。穴に落ちてゲーム・オーバー

《第1表》床と音の関係

床の種類	音
灰　色(砂地)	ザッザッ
水　色(氷)	キュキュ
茶　色(ドロ)	ブッブッ
緑　色(床)	トコトコ

《第2表》変数表

AA	本文参照
MX，MY	自分の座標
UX，UY	目玉の座標
UV，UW	目玉の速度
UZ	目玉の速度の最大値
TL	残り時間
LE	レベル
C(M)	色板のカラーコード

★熊本市錦ヶ丘の「建軍タクシー」にお乗りくださいまして，ありがとうございます。遅い，高い，危ないの3拍子そろったきらわれもののタクシーです。(熊本市・**橋本やすのり14才**)……**【影：乗る価値ありそう。】**

やゴールを置くようにしているのです。

何しろ，最初は自分がどこにいるのかわからないのですから，1歩動いたらいきなり〝ドッポン〟なんて，ヒドイことにならないようにしました。なお，最初からスリルを味わいたい人は，820行を

〝IF A THEN……〟

から，

〝IF A=0 THEN……〟

に変えてみてください。4分の1以上の確率で，〝いきなりドッポン〟するようになります。

さて，今回はこれまでです。ゲームは，プログラミング・テクニックも大切ですが，それ以上にアイデアが重要です。他人のゲームをまねるのではなく，何かおもしろいことがあったら，「ゲームにならないかな？」と考えてみるのがよいと思います。

ぜひ，みなさんもがんばってください。

それでは次回をお楽しみに。

FOOT STEPSのプログラム・リスト(MSX用)

```
10 SCREEN 2,2,0:DEFINT A-Z
20 OPEN "GRP:" AS #1:GOTO 3990
30 '◆◆◆◆◆ MAIN ◆◆◆◆◆
40 K=STICK(0):K=K*(K AND 1)
50 IF STRIG(0) THEN 90
60 IF K=4A THEN 150 ELSE AAEK
70 MX=MX+15*((K=3)*(MX<240)-(K=7)*(MX>0))
80 MY=MY+15*((K=5)*(MY<175)-(K=1)*(MY>0))
90 P=POINT(MX,MY)
100 IF P=1 THEN 240
110 IF P=13 THEN 350
120 P=(P+1)¥2:A=3-A
130 ON P GOSUB 1090,,,1190,990,,,1290
140 '◆◆◆ TIME ◆◆◆
150 TL=TL-1:LINE(GX+15,GY+12)-(GX,GY+4),13,BF:PRINT#1,USING"##";(TL¥10)
160 IF TL=0 THEN GOSUB 890:GOTO 280
170 IF LE<3 THEN 40
180 '◆◆◆ GHOST ◆◆◆
190 UX=UX+SGN(MX-UX):UW=UW+SGN(MY-UY)
200 UX=UX+SGN(UX-UZ):UW=UW+(UW>UZ)-(UW<UZ)
210 UX=UX+UX:UW=UY+UW
220 PUTSPRITE0,(UX,UY),1,0
230 IF ABS(UX-MX)<8 AND ABS(UY-MY)<8 THEN GOSUB 940:GOTO 280
240 GOTO 40
250 '◆◆◆◆◆ GAME OVER ◆◆◆◆◆
260 CIRCLE(NX+7,NY+7),2:GOSUB 840:CIRCLE STEP(0,0),4
270 CIRCLE STEP(0,0),6:FOR I=0 TO 2000:NEXT
280 PUTSPRITE 1,(MX,MY),1,1
290 LINE(140,96)-(188,88),1,BF:PRINT#1,"GAME OVER"
300 GOSUB 1390:PLAY"T250L4V1004GE8CFF8D8D38ER8D4C1","T250L4V1003CD8E02BB8D8C8D8R8C
GE8G8C"
310 FOR I=0 TO 50:A$=INKEY$:NEXT
320 LINE(188,168)-(80,152),1,BF:PRINT#1,"TRY AGAIN ?"
330 LE=VAL(INPUT$(1)):GOTO 570
340 '◆◆◆◆◆ GOAL IN ◆◆◆◆◆
350 GOSUB 1390:PLAY"T250L4V1004GE8C05C2","T250L4V905CE8G04C2"
360 LINE(140,96)-(188,88),1,BF:PRINT#1,"GOAL IN "
370 FOR I=0 TO 500:A$=INKEY$:NEXT:LE=LE-(LE<9):GOTO 570
380 '◆◆◆◆◆ READY ◆◆◆◆◆
390 A=RND(-TIME)
400 RESTORE 1430:FOR I=0 TO 3:READ C(I):NEXT
410 RESTORE 1450:FOR J=0 TO 1:E$=""
420 FOR I=0 TO 31:READ A$:B$=B$+CHR$(VAL("&H"+A$)):NEXT
430 SPRITE$(J)=B$:NEXT
440 '◆◆◆◆◆ DEMO ◆◆◆◆◆
450 COLOR 15,4,4:CLS
460 PRESET(88,16):PRINT#1,"FOOT STEPS"
470 PRESET(80,136):PRINT#1,"HIT ANY KEY"
480 PRESET(96,180):PRINT#1,"by kimco"
490 FOR I=0 TO 3:LINE(112,I*16+40)-(128,I*16+54),C(I),BF:NEXT
500 MX=112:MY=86:LM=2:L=0
510 PUTSPRITE 1,(MX,MY),1,1:P=POINT(MX,MY)
520 P=(P+1)¥2:M=3-A:MY=88-16*(1¥2)
530 ON P GOSUB 1090,,,1190,990,,,1290
540 FOR J=0 TO 250:NEXT:I=(I+1)AND 7:IF INKEY$="" THEN 510
550 LE=0
560 '◆◆◆◆◆ PICTURE ◆◆◆◆◆
570 COLOR 15,1,1:CLS:PUTSPRITE 0,(0,209):PUTSPRITE 1,(0,209)
580 A=0:B=17-4*(240-LE*5):IF LE<5 THEN A=16:B=160:C=224
590 FOR I=A TO B STEP 16:FOR J=A TO C STEP 16
600 LINE(J,I)-(J+14,I+14),C(RND(1)*4),BF
610 NEXT J,I
620 '◆◆◆◆◆ MUSIC ◆◆◆◆◆
630 B$="04SE80G8SE8CR8AF8DAAF8DAA9F8D8G9SE6FF8D8G9SE8R8G4C1"
640 C$="03SE80CC8ES9R8DF8AR8CE02BB8D38C8AR8G9SE6GC"
650 A$="T250L4V10:GOSUB 1390:PLAY A$,A$:PLAY B$,C$
660 '◆◆◆◆◆ HOLE ◆◆◆◆◆
670 FOR I=0 TO (LE MOD 3)*2
680 X=INT(RND(1)*16)*16:Y=INT(RND(1)*12)*16:IF POINT(X,Y)=1 THEN 680
690 LINE(X,Y)-(X+14,Y+14),1,BF
700 NEXT:UX=UX:UW=UW:UZ=1-2*(LE=9)
710 '◆◆◆◆◆ MY POINT ◆◆◆◆◆
720 '◆◆◆◆◆ GOAL ◆◆◆◆◆
730 GOSUB 800:MX=X:MY=Y
740 GOSUB 900:GX=X:GY=Y:IF ABS(GX-MX)<80 AND ABS(GY-MY)<80 THEN 740
750 LINE(GX,GY)-(GX+14,GY+14),13,BF
760 '◆◆◆◆◆ START ◆◆◆◆◆
770 TL=200+LE*20:A=2
780 IF PLAY(0) THEN 780 ELSE 40
790 '◆◆◆◆◆ POINT SAERCH ◆◆◆◆◆
800 X=INT(RND(1)*16)*16:Y=INT(RND(1)*12)*16:A=0
810 FOR I=-1 TO 1:FOR J=-1 TO 1:A=A-(POINT(X+J*16,Y+I*16)=1):NEXT J,I
820 IF A THEN 800 ELSE RETURN
830 '◆◆◆◆◆ DOPPON ◆◆◆◆◆
840 GOSUB 1390
850 SOUND 1,2:FOR J=0 TO 45:SOUND 8,15-J¥3:SOUND 0,J*60:NEXT
860 SOUND 1,1:FOR J=0 TO 90:SOUND 8,15-J¥6:SOUND 0,90-J:NEXT
870 RETURN
880 '◆◆◆◆◆ GONN ◆◆◆◆◆
890 GOSUB 1390:SOUND 1,7
900 FOR J=0 TO 150:SOUND 8,15-J¥10:NEXT
910 LINE(160,64)-(88,56),1,BF:PRINT#1,"TIME UP !"
920 RETURN
930 '◆◆◆◆◆ HUUU ◆◆◆◆◆
940 GOSUB 1390:SOUND 7,62:SOUND 1,1
950 FOR J=0 TO 60:SOUND 0,31-J¥2:SOUND 8,J¥4:NEXT
960 FOR J=0 TO 90:SOUND 0,J¥3:SOUND 8,15-J¥6:NEXT
970 RETURN
980 '◆◆◆◆◆ PITA ◆◆◆◆◆
990 GOSUB 1390
1000 ON A GOTO 1010,1050
1010 SOUND 1,0:SOUND 8,15
1020 FOR J=0 TO 30:SOUND 0,J*50:NEXT
1030 SOUND 8,0:RETURN
1040 '◆◆◆ PATT ◆◆◆
1050 SOUND 1,0:SOUND 8,15
1060 FOR J=0 TO 30:SOUND 0,95-J:NEXT
1070 SOUND 8,0:RETURN
1080 '◆◆◆◆◆ TUTT ◆◆◆◆◆
1090 GOSUB 1390
1100 ON A GOTO 1110,1150
1110 SOUND 1,1:SOUND 0,20:SOUND 8,15
1120 FOR J=0 TO 20:NEXT
1130 SOUND 8,0:RETURN
1140 '◆◆◆ TATT ◆◆◆
1150 SOUND 1,1:SOUND 0,90:SOUND 8,15
1160 FOR J=0 TO 20:NEXT
1170 SOUND 8,0:RETURN
1180 '◆◆◆◆◆ BOTA ◆◆◆◆◆
1190 GOSUB 1390
1200 ON A GOTO 1210,1290
1210 SOUND 0,0:SOUND 8,15
1220 FOR J=0 TO 30:SOUND 1,8+J¥5:NEXT
1230 SOUND 8,0:RETURN
1240 '◆◆◆◆◆ BOTE ◆◆◆◆◆
1250 SOUND 0,0:SOUND 8,15
1260 FOR J=0 TO 30:SOUND 1,12-J¥5:NEXT
1270 SOUND 8,0:RETURN
1280 '◆◆◆◆◆ SUKU ◆◆◆◆◆
1290 GOSUB 1390:SOUND 7,55
1300 ON A GOTO 1310,1350
1310 SOUND 8,12
1320 FOR J=0 TO 30:SOUND 6,J¥2+10:NEXT
1330 SOUND 8,0:RETURN
1340 '◆◆◆ SAKU ◆◆◆
1350 SOUND 8,12
1360 FOR J=0 TO 30:SOUND 6,30-J¥2:NEXT
1370 SOUND 8,0:RETURN
1380 '◆◆◆◆◆ SOUND OFF ◆◆◆◆◆
1390 FOR J=0 TO 6:SOUND J,0:NEXT
1400 FOR J=8 TO 10:SOUND J,0:NEXT
1410 SOUND 7,56:RETURN
1420 '◆◆◆◆◆ COLOR ◆◆◆◆◆
1430 DATA 2,4,7,14
1440 '◆◆◆◆◆ SPRITE ◆◆◆◆◆
1450 DATA00,00,00,00,3C,42,42,5A,5A,42,42,3C,00,00,00,00
1460 DATA00,00,00,00,3C,42,42,5A,5A,42,42,3C,00,00,00,00
1470 '
1480 DATA54,81,38,7C,FC,FD,F9,F0,F0,F9,FD,FC,7C,38,81,54
1490 DATA00,38,50,00,00,A8,82,19,7E,7E,9E,1E,1E,1E,0C,00
```


★ワンテク：OFのネタを考えるときは，ボケーッとしていると，アイデアが浮かびます。（愛知県名古屋市・TON14才）……【編：影さん，またボーッとして思考してるんですか？ねえ，影さんたら…。影：グ～～。】

JX用

オバケの国

Mr. JX



物　語

ここはヨーロッパのある国。領主の娘・オリビアと勇敢なナイト・フィリップは仲むつまじく〝青春〟してました。

ところがある日，悪の化身・カゲ（すいません！）にとらわれ，広大な墓地にあるオリの中に閉じ込められてしまいました。これを知ったフィリップは怒り心頭！　おこったホブリンのように目をつりあげ，星飛雄馬のごとく目の中に炎を燃やして激怒しました。

そして，勇敢にもひとりでオリビアを助けるべく墓地に行ったのでした。

そこには，カゲによって甦（よみがえ）らされたフランケン・シュタインやミイラがうようよ。フィリップは無事にオリビアを助けだすことができるだろうか…。

遊びかた

簡単にいうとフィリップを操作してオリビアを見つけだすのです。

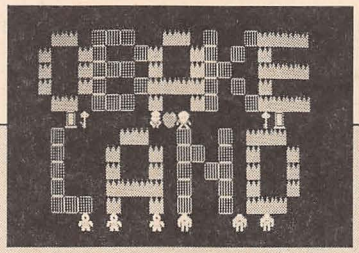
フィリップの操作は，カーソル・キーで上下左右に動かします。

スタート地点から，まず墓（これだけ日本調になってしまいました）に行ってカギを取ってください。ただし，墓にはカギばかりでなく，オバケが潜んでいたり，ニセのカギがある場合もあります。

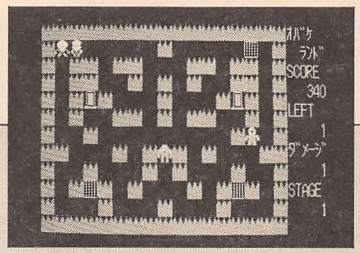
カギを取ったなら，オリに行ってください。カギが本物なら，オリビアかハートがでます。ニセ物ならばオバケがでます。

オバケをだすとダメージが＋1され，5になるとひとり減ります。オバケにつかまっても同じです。ハートを取るとスコアが加算されます。

オリビアを救出すると面クリアで，フィリップのリザーブが0になるとゲーム・オーバーです。



《写真1》オバケの国のタイトル画面です



《写真2》オリを開けてオリビアを救出すると面クリア

言い忘れましたが，1個のカギは一つのオリしか開けられません。一度オリを開けたら，また墓に行ってカギを取ってください。

★　★　★

《第1表》主な変数表

MX, MY	フィリップの水平，垂直座標
MXX, MYY	フィリップの移動量
BOY%	フィリップのグラフィック・データ
GX, GY	オリビアの水平，垂直座標
CAL%	オリビアのグラフィック・データ
TX, TY	オバケの水平，垂直座標
OB1%, OB2%	オバケのグラフィック・データ
HAK%	墓のグラフィック・データ
SC	スコア
M	フィリップの数

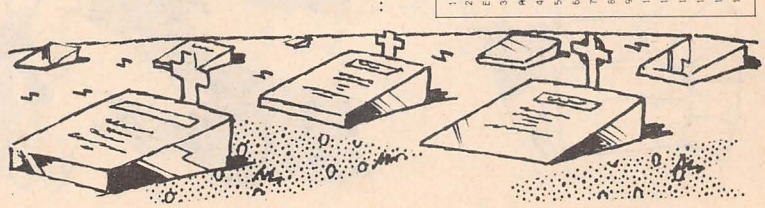
★　★　★

プログラムについて

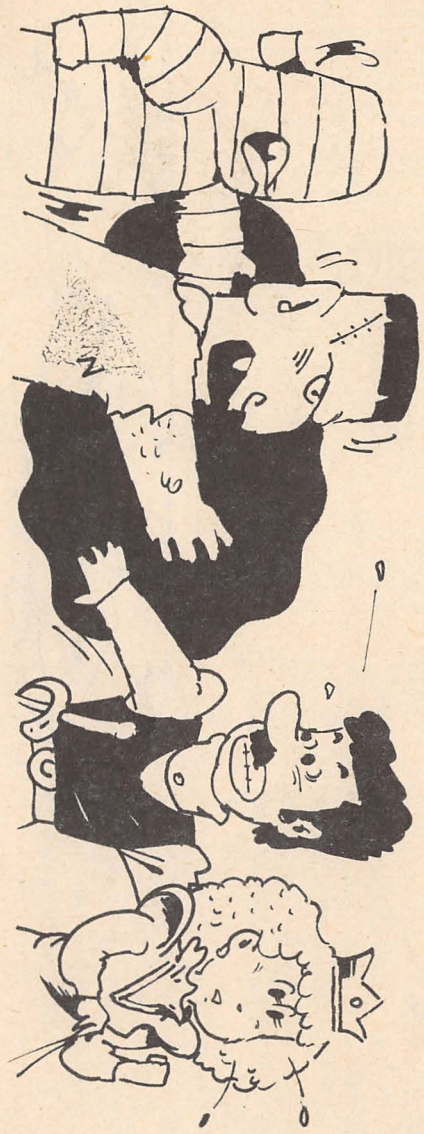
INKEY$だと操作がうまくいかないのでON KEY GOSUB…を使いました。

オバケの国のプログラム・リスト

```
10 'Obakeland
20 SCREEN 4:CLEAR ,32768!,:DIM:DEFINT A-Z:RANDOMIZE TIMER:SOUND ON:K
EY OFF
30 DIM BOY%(66),OB1%(66),OB2%(66),HAK%(66),DRI%(66),GAL%(66),KAG%(66),KUS%(66),H
AT%(66),S(11,16),TX(3),TY(3),TXX(3),TYY(3),A%(3),GX(4),GY(4)
40 GOSUB 1130
50 ST=1:ST=1:SC=0:M=3:COLOR 5,0
60 FOR I=1! TO 14:KEY (I) OFF:NEXT I:G=0:GOSUB 1910
70 K=10+0:MX=1:MY=10:TX(1)=1:TY(1)=1:TX(2)=15:TY(2)=1:TX(3)=15:TY(3)=10:T=0
80 FOR I=1 TO 2
90 PUT(TX(I)*16,TY(I)*16),OB1%,PSET:TXX(I)=0:TYY(I)=1:NEXT I:PUT(TX(3)*16,TY(3)*
16),OB2%,PSET:TYY(3)=0:TXX(3)=-1
100 PUT(MX*16,MY*16),BOY%,PSET:PLAY"E8 E6 C2 P8 D8 D8 D8 <B1 D4"
110 '---------- X(7) ----------
120 MYY=0:MXX=0:KEY(12) ON:ON KEY(12) GOSUB 210
130 KEY(13) ON:ON KEY(13) GOSUB 220
140 KEY(11) ON:ON KEY(11) GOSUB 230
```



★影さん，OFにのる駅はどこですか？えっ…ここを右にまがって二つめの駅ですか，ど～も。（大阪府高槻市・藤本朋浩11才）……【影：そこはボツ箱行きの駅だよ。聞こえるだろ。たくさんのうらめしそうな声が…。】



★ベーマガを友だちから借りて、マンガとOFを全部切り取ってやった。（大阪府吹田市・ウハ，ウハ9才）……

【編：マンガの裏が必要なリストだったらかわいそう！　影：くれぐれもOFの回し読みはしないように。】

```
150 KEY(14) ON:ON KEY(14) GOSUB 240
160 ON S(MY+MYY,MX+MXX)+1 GOTO 970,170,200,260,310
170 LINE(MX*16,MY*16)-(MX*16+15,MY*16+15),0,BF
180 MY=MY+MYY:MX=MX+MXX
190 PUT(MX*16,MY*16),BOY%,PSET
200 MXX=0:MYY=0:GOTO 370
210 MXX=-1:RETURN 160
220 MXX= 1:RETURN 160
230 MYY=-1:RETURN 160
240 MYY= 1:RETURN 160
250 'ori
260 ON K+1 GOTO 190,270,280
270 K=0:IF MY+MYY=GY AND MX+MXX=GX THEN 810 ELSE 910
280 KEY (11) OFF:KEY (12) OFF:KEY (13) OFF:KEY (14) OFF
290 PUT((MX+MXX)*16,(MY+MYY)*16),OB2%,PSET:D=D+1:LOCATE 8,40:PRINT USING "#";D:I
F D=5 THEN 960 ELSE FOR I=0 TO 10:SOUND 900,1:SOUND 800,1:NEXT I:PUT((MX+MXX)*16
,(MY+MYY)*16),OR1%,PSET:K=0:GOTO 190
300 'haka
310 ON K GOTO 190,190
320 IF RND(1)<.3 THEN K=2:SOUND 510,1 ELSE IF RND(1)<.3 THEN 350 ELSE K=1:SOUND
500,1
330 SC=SC+10:LOCATE 4,35:PRINT USING "######";SC:PUT((MX+MXX)*16,(MY+MYY)*16),KA
G%,PSET:FOR I=0 TO 500:NEXT I
340 PUT((MX+MXX)*16,(MY+MYY)*16),HAK%,PSET:GOTO 190
350 KEY (11) OFF:KEY (12) OFF:KEY (13) OFF:KEY (14) OFF
360 PUT((MX+MXX)*16,(MY+MYY)*16),OB1%,PSET:D=D+1:LOCATE 8,40:PRINT USING "#";D:I
F D=5 THEN 960 ELSE FOR I=0 TO 10:SOUND 900,1:SOUND 800,1:NEXT I:PUT((MX+MXX)*16
,(MY+MYY)*16),HAK%,PSET:GOTO 190
370 '------------------------obake move-----------------------
380 TI=TI+1:IF TI>3 THEN TI=1
390 TS=0:IF S(TY(TI)+TYY(TI),TX(TI)+TXX(TI))<2 THEN TS=1
400 IF S(TY(TI)+TXX(TI),TX(TI)-TYY(TI))<2 THEN TS=TS+2
410 IF S(TY(TI)-TXX(TI),TX(TI)+TYY(TI))<2 THEN TS=TS+4
420 ON TS+1 GOSUB 450,460,490,510,580,600,670,730
430 IF TX(TI)=MX AND TY(TI)=MY THEN 960
440 IF TI=3 THEN 120 ELSE 380
450 TXX(TI)=-(TXX(TI)):TYY(TI)=-(TYY(TI))
460 LINE(TX(TI)*16,TY(TI)*16)-(TX(TI)*16+15,TY(TI)*16+15),0,BF:S(TY(TI),TX(TI))=
1:TX(TI)=TX(TI)+TXX(TI):TY(TI)=TY(TI)+TYY(TI):S(TY(TI),TX(TI))=0:ON TI GOTO 470,
470,480
470 PUT(TX(TI)*16,TY(TI)*16),OB1%,PSET:RETURN
480 PUT(TX(TI)*16,TY(TI)*16),OB2%,PSET:RETURN
490 'ｷﾀｰ
500 SWAP TYY(TI),TXX(TI):TXX(TI)=-TXX(TI):GOTO 460
510 'ﾐｷﾞ ｴｲ
520 ON TI GOTO 570,570
530 DI1=ABS(MX-TX(TI)-TXX(TI))+ABS(MY-TY(TI)-TYY(TI))
540 DI2=ABS(MX-TX(TI)+TYY(TI))+ABS(MY-TY(TI)-TXX(TI))
550 ON (DI1>DI2)+2 GOTO 500
560 ON (DI1<DI2)+2 GOTO 460
570 ON INT(RND(1)*2)+1 GOTO 460,500
580 'ﾋﾀﾞﾘ
590 SWAP TYY(TI),TXX(TI):TYY(TI)=-TYY(TI):GOTO 460
600 'ﾋﾀﾞﾘ ｴｲ
610 ON TI GOTO 660,660
620 DI1=ABS(MX-TX(TI)-TXX(TI))+ABS(MY-TY(TI)-TYY(TI))
630 DI3=ABS(MX-TX(TI)-TYY(TI))+ABS(MY-TY(TI)+TXX(TI))
640 ON (DI1>DI3)+2 GOTO 590
650 ON (DI1<DI3)+2 GOTO 460
660 ON INT(RND(1)*2)+1 GOTO 460,590
670 'ﾋﾀﾞﾘ ｴｷﾞ
680 DI2=ABS(MX-TX(TI)+TYY(TI))+ABS(MY-TY(TI)-TXX(TI))
690 DI3=ABS(MX-TX(TI)-TYY(TI))+ABS(MY-TY(TI)+TXX(TI))
700 ON (DI2>DI3)+2 GOTO 590
710 ON (DI2<DI3)+2 GOTO 500
720 ON INT(RND(1)*2)+1 GOTO 500,590
730 'ﾋﾀﾞﾘ ｴｷﾞ ｴｲ
740 DI1=ABS(MX-TX(TI)-TXX(TI))+ABS(MY-TY(TI)-TYY(TI))
750 DI2=ABS(MX-TX(TI)+TYY(TI))+ABS(MY-TY(TI)-TXX(TI))
760 DI3=ABS(MX-TX(TI)-TYY(TI))+ABS(MY-TY(TI)+TXX(TI))
770 ON (DI1<DI2)+(DI1<DI3)+3 GOTO 460
780 ON (DI2<DI1)+(DI2<DI3)+3 GOTO 500
790 ON (DI3<DI1)+(DI3<DI2)+3 GOTO 590
800 ON INT(RND(1)*3)+1 GOTO 460,500,590
810 '------------------------- MEET GIRL ----------------------------
820 FOR I=11 TO 14:KEY (I) OFF:NEXT I:PUT((MX+MXX)*16,(MY+MYY)*16),GAL%,PSET
830 SC=SC+100*H:LOCATE 4,35:PRINT USING "######";SC
840 ST=ST+1:IF ST=10 THEN 1050 ELSE STT=STT+1:IF STT=4 THEN STT=1
850 FOR I=1 TO 2
860 PLAY"E4 E4 F4 G4 G4 F4 E4 D4 C4 C4 D4 E4","C4 C4 D4 E4 E4 D4 C4<G4 E4 E4 G4>
C4":ON I GOTO 870,880
870 PLAY"E4. D8 D4 P4","C4. <B8 B4 P4":GOTO 890
880 PLAY"D4. C8 C4 P4","<B4. >C8 C4 P4 o4"
890 NEXT I
900 GOTO 60
910 '------------------------- MEET HEART ----------------------------
920 PUT((MX+MXX)*16,(MY+MYY)*16),HAT%,PSET
930 H=H+1:PLAY"O16 D16 E16","E16 F16 A16","F16 A16 B16"
940 SC=SC+20:LOCATE 4,35:PRINT USING "######";SC
950 S(MY+MYY,MX+MXX)=2:GOTO 190
960 '------------------------- DIE ----------------------------
970 FOR I=11 TO 14:KEY (I) OFF:NEXT I:PUT(MX*16,MY*16),HAK%,PSET
980 FOR I=1 TO 5:SOUND 500,1:SOUND 550,1:SOUND 520,1:SOUND 510,1:NEXT I
990 M=M-1:LOCATE 6,39:PRINT USING "##";M:IF M=0 THEN 1010
1000 D=0:GOTO 60
1010 '------------------------- GAME OVER ----------------------------
1020 PLAY"o3 c4 c8, c16 c4 e8, d16 d8, c16 c8, <b16 >c2 o4"
1030 LOCATE 5,10:PRINT "GAME OVER [S]START"
1040 IF INKEY$="S" OR INKEY$="s" THEN 50 ELSE 1040
1050 '------------------------- HAPPY END ----------------------------
1060 COLOR 4,6:LOCATE 5,13:PRINT "HAPPY END"
1070 PLAY"G2 E4, F8 G2 C2 D8 E8 F8 G8 F4 E4 D2, P4","E2 C4, D8 E2 P2 <B8 >C8 D8
E8 D4 C4 <B2, P4","<C2 C4, C8 C2 E2 G4 G4 G4 G4 G2, P4 D4"
1080 PLAY"E8 F8 G8 A8 G4 G4 >C2 <G2 F4 E8 D8 D4, C8 C2, P4","C8 D8 E8 F8 E4 E4 E
2  C2  D4 C4 C4 <B4 >C2, P4","<C4 C4 C4 C4 C2 E2 D4 E8 F8 G4 G4 C2, P4 o4"
1090 LOCATE 6,13:PRINT "PUSH [S] KEY"
1100 GOTO 1040
1110 '------------------------- ｷｬﾗﾃﾞｰﾀ ----------------------------
1120 'ｷｬﾗﾃﾞｰﾀ BOY
1130 RESTORE 1140:FOR I=0 TO 66:READ BOY$:BOY%(I)=VAL("&H"+BOY$):NEXT I
1140 DATA 40,10,0,9900,99,0,0,9999,9999,0,900,9999,9999,90,9900,9999,9999,99,990
0,9977
1150 DATA 9999,99,9700,7777,7777,70,700,777,7770,70,0,7777,7777,0,4400,7744,4477
,44,4404
1160 DATA 5541,1455,4044,4044,1544,4451,4404,74,4404,4044,4700,77,4404,4044,7700
,0,7077
1170 DATA 7707,0,600,66,6600,60,6600,60,600,66,0
1180 'ｷｬﾗﾃﾞｰﾀ OBAKE 1
1190 FOR I=0 TO 66:READ OB1$:OB1%(I)=VAL("&H"+OB1$):NEXT I
1200 DATA 40,10,0,8808,8088,0,0,7708,8077,0,800,7707,7077,80,800,4787,7874,80,18
01,4717
1210 DATA 7174,1081,1111,7717,7177,1111,1111,17,7100,1111,1111,7711,1177,1111,10
```

```
11.1111
1220 DATA 1111,1101,1011,1111,1111,1101,1011,1111,1111,1101,7007,1011,1101,7007,
0,1011
1230 DATA 1101,0,0,1011,1101,0,0,1018,8101,0,0,8088,8808,0,0
1240 'ｷｬﾗｸﾀｰ DATA OBAKE 2
1250 FOR I=0 TO 66:READ OB2$:OB2%(I)=VAL ("&H"+OB2$):NEXT I
1260 DATA 40,10,0,7700,77,0,0,7707,7077,0,0,7177,7717,0,0,1077,7701,0,0,1077,770
1,0,0,7177,7717,0,0,7707,7077,0,7807,7788,8877,7087,7707,8188,8818,7077,7077,881
8,8188
1270 DATA 7707,7077,8881,1888,7707,77,1888,8881,7700,800,8188,8818,80,800,8888,8
888,80,0
1280 DATA 7077,7707,0,700,7077,7707,70,0
1290 'ｷｬﾗｸﾀｰ DATA HAKA
1300 FOR I=0 TO 66:READ HAK$:HAK%(I)=VAL ("&H"+HAK$):NEXT I
1310 DATA 40,10,0,8888,8888,0,800,0,0,80,800,8808,8088,80,800,8108,8088,80,800,1
808,8081
1320 DATA 80,800,8801,1088,80,800,8808,8088,80,800,8808,8018,80,800,1101,1011,80
,800,8108
1330 DATA 1088,80,800,1808,8081,80,800,8808,8081,80,800,8808,8088,80,800,0,0,80,
8808,8888
1340 DATA 8888,8088,8808,8888,8888,8088,0
1350 'ｷｬﾗｸﾀｰ DATA DRI
1360 FOR I=0 TO 66:READ DRI$:DRI%(I)=VAL("&H"+DRI$):NEXT I
1370 DATA 40,10,8808,8888,8888,8088,880,8000,8,880,880,8000,8,880,880,8000,8,880
,880,8000,8,880,880,8000,8,880,880,8000,8,880,880,8000,8,880,880,8000,8,880,880,
8000,8,880,880,8000,8,880,880,8000,8,880,880,8000,8,880,880,8000,8,880,880,8000,
8,880,8808,8888
1380 DATA 8888,8088,0
1390 'ｷｬﾗｸﾀｰ DATA GIRL
1400 FOR I=0 TO 66:READ GAL$:GAL%(I)=VAL("&H"+GAL$):NEXT I
1410 DATA 40,10,0,9900,99,0,0,9999,9999,0,900,9999,9999,90,900,9799,9999,90,0,77
99,9979,0,0,797,7970,0,900,797,7970,90,900,7797,7977,90,0,7799,9977,0,400,4744,4
474,40
1420 DATA 7700,4444,4444,77,7700,4400,44,77,700,4474,4744,70,0,4444,4444,0,0,700
7,7007,0,0,6006,6006,0,0
1430 'ｷｬﾗｸﾀｰ DATA KAGI
1440 FOR I=0 TO 66:READ KAG$:KAG%(I)=VAL("&H"+KAG$):NEXT I
1450 DATA 40,10,0,600,60,0,0,6300,36,0,0,6366,6636,0,600,2622,2262,60,600,2622,2
262,60,0
1460 DATA 6666,6666,0,0,600,60,0,0,600,60,0,0,600,60,0,0,600,60,0,0,600,60,0,0,6
00,60,0,0
1470 DATA 6606,60,0,0,600,60,0,0,6606,60,0,0,600,60,0,0
1480 'ｷｬﾗｸﾀｰ DATA KUSA
1490 FOR I=0 TO 66:READ KUS$:KUS%(I)=VAL ("&H"+KUS$):NEXT I
1500 DATA 40,10,2000,0,20,2000,2000,0,20,2000,2202,200,22,2202,2202,200,22,2202,
2222,2220
1510 DATA 2022,2222,2222,2220,2022,2222,2222,2222,2222,2222,2222,2222,2222,2222,
2222,2222
1520 DATA 2222,2222,2222,2222,2222,2222,2222,2222,2222,2222,2222,2222,2222,2222,
2222,2222
1530 DATA 2222,2222,2222,2222,2222,2222,2222,2222,2222,2222,2222,2222,2222,2222,
0
1540 'ｷｬﾗｸﾀｰ DATA HEART
1550 FOR I=0 TO 66:READ HAT$:HAT%(I)=VAL ("&H"+HAT$):NEXT I
1560 DATA 40,10,0,0,0,0,400,44,4400,40,4400,4044,4404,44,4404,4444,4444,4074,440
4,4444
1570 DATA 4444,4047,4444,4444,4444,4447,4444,4444,4444,4444,4444,4444,4444,4444,
4444,4444
1580 DATA 4444,4444,4404,4444,4444,4044,4404,4444,4444,4044,4400,4444,4444,44,44
00,4444
1590 DATA 4444,44,400,4444,4444,40,0,4444,4444,0,0,4400,44,0,0
```

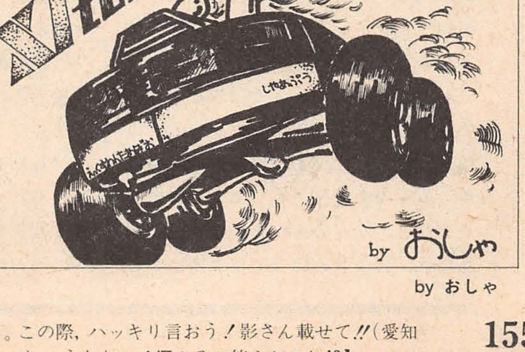
```
1600 '---------------------- ﾀｲﾄﾙ DATA -------------------------
1610 DATA 02209990022090092222
1620 DATA 20029009200290902000
1630 DATA 20029990200299002222
1640 DATA 20029009222290902000
1650 DATA 02209990200290092222
1660 DATA 00180000675000008100
1670 DATA 09000022009009022200
1680 DATA 09000200209909020020
1690 DATA 09000200209099020020
1700 DATA 09000222209009020020
1710 DATA 09990200209009022200
1720 DATA 00040400403000303000
1730 CLS 0
1740 FOR TY=0 TO 11
1750 READ T$
1760 FOR TX=0 TO 19
1770 T=VAL(MID$(T$,TX+1,1))
1780 ON T GOTO 1810,1820,1830,1840,1850,1860,1870,1880,1890
1790 NEXT TX:NEXT TY
1800 IF INKEY$="" THEN 1800 ELSE RETURN
1810 PUT(TX*16,TY*16),HAK%,PSET:GOTO 1790
1820 PUT(TX*16,TY*16),KUS%,PSET:GOTO 1790
1830 PUT(TX*16,TY*16),OB1%,PSET:GOTO 1790
1840 PUT(TX*16,TY*16),OB2%,PSET:GOTO 1790
1850 PUT(TX*16,TY*16),BOY%,PSET:GOTO 1790
1860 PUT(TX*16,TY*16),GAL%,PSET:GOTO 1790
1870 PUT(TX*16,TY*16),HAT%,PSET:GOTO 1790
1880 PUT(TX*16,TY*16),KAG%,PSET:GOTO 1790
1890 PUT(TX*16,TY*16),DRI%,PSET:GOTO 1790
1900 '---------------------- ｶﾞﾒﾝ DATA -------------------------
1910 DATA 22222222222222222,22222222222222222,22222222222222222
1920 DATA 21311111211111312,21112211111221112,21321112221112312
1930 DATA 21221221112212212,21232212421223212,21211212221211212
1940 DATA 21221121212112212,21221112221112212,21112211211221112
1950 DATA 21242111211124212,21211211111211212,22122221112222122
1960 DATA 21211221212211212,21112112121121112,22112221412221122
1970 DATA 21121111111112112,22211122122111222,22211111211111222
1980 DATA 22111212121211122,22112111111121122,21112211211221112
1990 DATA 21121112121112112,21122122122122112,21222112221122212
2000 DATA 21232121112123212,21232112121123212,21232121112123212
2010 DATA 21112111211121112,21112211111221112,21112111211121112
2020 DATA 22222222222222222,22222222422222222,22222222222222222
2030 CLS 0:RESTORE 1910
2040 FOR SY=0 TO 11
2050 READ A$(1):READ A$(2):READ A$(3)
2060 FOR SX=0 TO 16
2070 S(SY,SX)=VAL(MID$(A$(STT),SX+1,1))
2080 ON S(SY,SX) GOTO 2090,2100,2110,2120
2090 NEXT SX,SY:GOTO 2130
2100 PUT(SX*16,SY*16),KUS%,PSET:GOTO 2090
2110 G=G+1:GY(G)=SY:GX(G)=SX:PUT(SX*16,SY*16),DRI%,PSET:GOTO 2090
2120 PUT(SX*16,SY*16),HAK%,PSET:GOTO 2090
2130 '-------------------------- GIRL SET ----------------------------
2140 G=INT(RND(1)*4)+1:GX=GX(G):GY=GY(G)
2150 '------------------------ TITLE PRINT ---------------------------
2160 LOCATE 1,35:PRINT "ｵﾊﾞｹ":LOCATE 2,35:PRINT "  ﾗﾝﾄﾞ":LOCATE 3,35:PRINT "SCOR
E":LOCATE 5,35:PRINT "LEFT":LOCATE 7,35:PRINT "ﾀﾞﾒｰｼﾞ":LOCATE 9,35:PRINT "STAGE"
2170 LOCATE 4,35:PRINT USING "######";SC:LOCATE 6,39:PRINT USING "##";M:LOCATE 8
,39:PRINT USING "##";D:LOCATE 10,39:PRINT USING "##";ST::RETURN
```

評…これはどこかのようなヤラセではない(影)



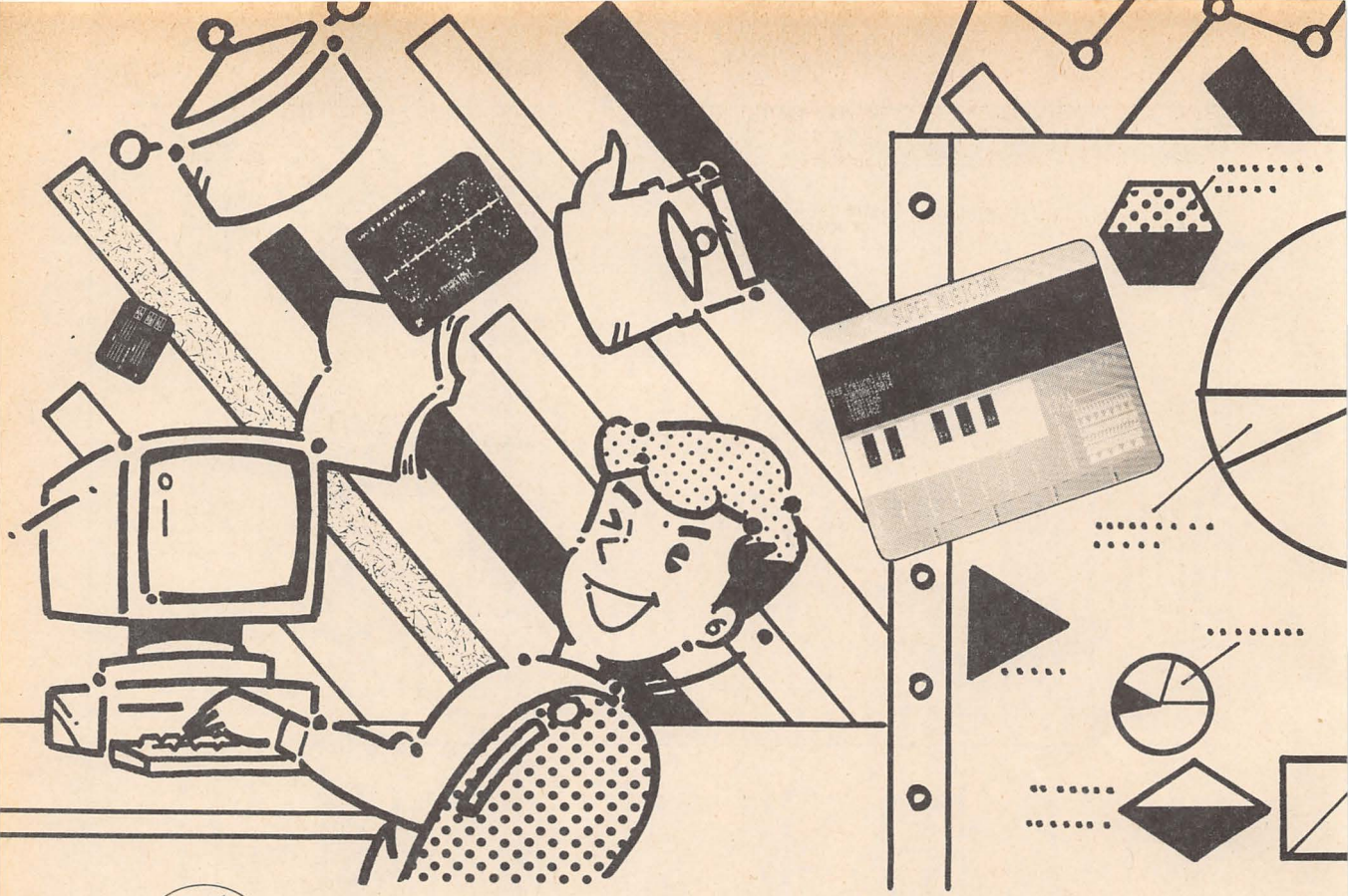
by BULL-SAGAN

評…スーパーMZに負けるな！(編)



by おしゃ

★みんなはOFに載る目的で頭をひねってハガキを書いている。この際，ハッキリ言おう！影さん載せて!!(愛知県豊田市・熊沢直樹12才)……【影：考えたあげくが，これだな。しょうもない！編：その答えがこれ!?】



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3枚～5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。

★フロッピーディスクによる投稿も可

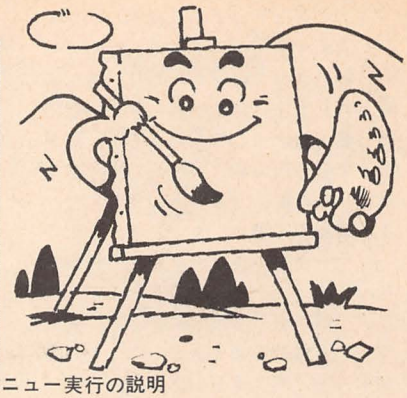
あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社出版部「マイコンBASICマガジン」実用係

※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。

FM-7/NEW7/77/L2/L4用

落書きプログラム

MILL



はじめに

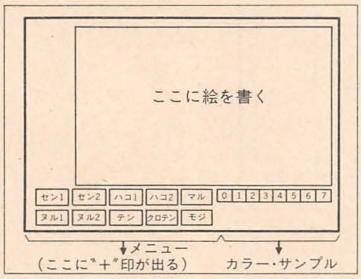
パソコンで絵を描こうと思ったらベーシックを知っていないと描けませんし，知っていたとしても座標を決定するのがむずかしいものです。

このプログラムは，そんなことを知らなくても，カーソルによって，線が引けたり，色が塗れます。

操作方法

主に使うキーは，カーソル・キー，リターン・キー，テンキー(色指定)です。RUNさせると**写真1**の画面になります。

すると，左下のメニュー(**第1図**)に〝＋〟のマークがでますので，カーソル・キーで実行したいメニューの上に〝＋〟マークを移動します。そしてリターン・キーを押すと実行メニュー（**第1表参照**)が決定され，パレットの中央に〝＋〟マークが表示されます。

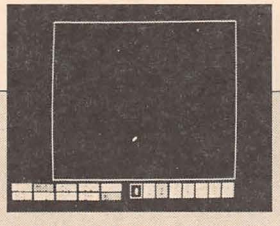


《第1図》メニュー画面の説明

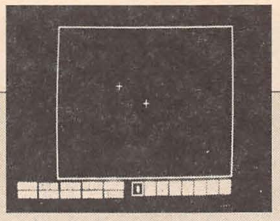
《第1表》メニュー実行の説明

メニュー	機　　能	キー	そ　の　他
セン 1	指定された2点間を，白で線を引く	←　CR	LINEの白
セン 2	指定された2点間を，黒で線を引く	←　CR	LINEの黒
ハコ 1	指定された2点を対角線とする四角形を白で描く	←　CR	BOXの白
ハコ 2	指定された2点を対角線とする四角形を黒で描く	←　CR	BOXの黒
マ　ル	指定された2点間を半径とする円を白で描く	←　CR	X座標の小さいほうが中心になる。半径はX座標の差である
ヌル 1	指定された点を含む白で囲まれた範囲を指定色で塗りつぶす	←　CR　テ	指定色を8にすると，画面クリアをする
ヌル 2	指定された2点を対角とする四角形を，指定色1，2をまぜた色で塗りつぶす	←　CR　テ	中間色 BOX−Full
テ　ン	指定された点を指定色で表示	←　CR　テ	PSETのカラー
クロテン	指定された点を黒で表示	←　CR	PRESET
モ　ジ	指定された文字を指定色で任意の場所に表示	←　CR　キ	字の大きさは画面が80文字のとき同じ

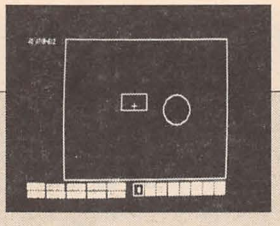
注：←カーソル・キー　CRリターン・キー　テテンキー　キメイン・キーボード



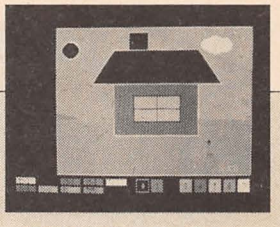
《写真1》RUNすると初期画面がでます



《写真2》2点を指定すると線を引きます



《写真3》ペイントは塗りたいところに＋マークを…



《写真4》MILL君の描いた作品です

★ベーマガを買わなくなってから，わけのわからない病気が…。(大阪府狭山町・**鈴木健司14才**)……【**編**：影さんはゲームをやらないと，わけのわからない病気になります。**影**：アー，手がふるえる！助けてくれ〜。】

ここで，はじめて絵を描くわけですが，この〝＋〟マークをカーソル・キーで移動させて線を引いたり，円を描いたりします。詳しい各メニューの内容は**第1表**に示してありますが，線を引く場合や四角形，円を描く場合の実行のしかたは，つぎのとおりです。

1．線を引く場合：カーソル・キーで〝＋〟マークを，線を引く始点に移動させ，リターン・キーで設定します。つぎに，線を引こうとする終点に〝＋〟マークを移動させてリターン・キーを押すと2点間に線が引けます。

2．四角形を描う場合：これも線を引く場合と同様，2点を決めるのですが，四角形の場合は対角線の始点と終点をリターン・キーで設定します。

3．円を描く場合：描く円の半径を2点で指定します。

4．色を塗る場合：塗ろうとする範囲(はんい)内に〝＋〟を移動させ，リターン・キーを押します。

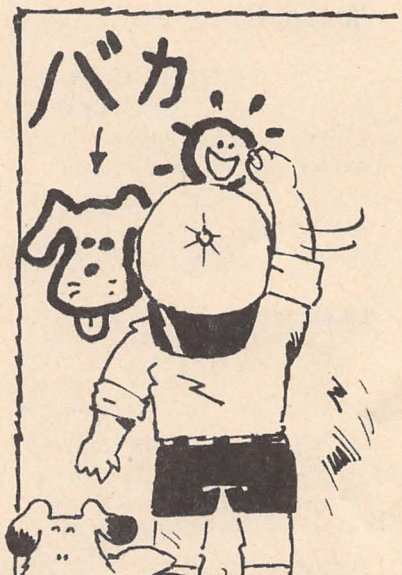
なお，パレット内にでる〝＋〟マークはメニューの表示と同じ色がでます。色をぬる場合の色の指定は，画面右下に表示される色をテンキーで入力してください。

さらにシフトキーを押しながらカーソル・キーを押すと〝＋〟マークが速く動きます。

プログラムについて

できるかぎりＩＦ文などを減らしたつもりです。125行から150行は，その例です。

ＲＥＭ文をたくさん入れておきましたので，解読してみてください。



落書きプログラムのリスト

```
10 REM ********************************
20 REM *                              *
30 REM *  ｶﾗｰ ｱｿﾌﾞﾝ 44 (FILE NAME:GRAPHIC)  *
40 REM *        For. FM-ｱﾅﾌﾞﾚﾅﾍﾞｼｮﾝ        *
50 REM *                  By.         *
60 REM *                      MILL    *
70 REM *                              *
80 REM ********************************
90 ,
100 DIM RX(250) E=0
110  WIDTH 80,20 : CONSOLE 0,20,0,0
120      FOR I=1 TO 7: COLOR=(I,I): NEXT
130      COLOR 7,0 : SCREEN 7,7: CLS
140 ,
150 ,::::::::::: GOSUB 1160 :::::::::::: ' <<<<<<<<<< Print CRT SUb <<<<<<<<<<
160 ,
170 REM ========== Loop "MENU" ==========
180 ,
190     LOCATE 0,0
200 ,
210 GOSUB <168,190),<X,Y),4 :: <<<<<<<<<< MENU ｴﾗﾍﾞ <<<<<<<<<<
220 ,
230     IF Y<180 OR X>=320 THEN 210
240 ,
250 MX=FIX(<X%10-X%)><64+1)      ' <<<<<<<<<< X-ﾁｪｯｸ ﾉ ｲﾁ <<<<<<<<<<
260 MY=ABS(<Y%)189)*5)           ' <<<<<<<<<< Y-ﾁｪｯｸ ﾉ ｲﾁ <<<<<<<<<<
270 ,
280 M=MX+MY
290 ,
300     ON M GOTO 330, 380, 430, 480, 530, 590, 630, 920, 1000, 1050
310 , <<<< MENU, ﾋﾟ.1, ﾋﾟ.2, ﾊﾝ.1, ﾊﾝ.2, ｻｲｽﾞ, ｴﾝﾋﾟﾂ, ﾓｼﾞ<<<<
320 ,
330 REM ========== ﾋﾟ.1 (LINE-Color 7) ==========
340 ,
350 GCURSOR (300,88),(X1,Y1)-(X2,Y2),7
360 LINE (X1,Y1)-(X2,Y2),PSET,7,  GOTO 170
370 ,
380 REM ========== ﾋﾟ.2 (LINE-Black) ==========
390 ,
400 GCURSOR (300,88),(X1,Y1),(X2,Y2),2
410 LINE (X1,Y1)-(X2,Y2),PRESET  GOTO 170
420 ,
430 REM ========== ﾊﾝ.1 (BOX-Color 7) ==========
440 ,
450 GCURSOR (300,88),(X1,Y1),(X2,Y2),4
460 LINE (X1,Y1)-(X2,Y2),PSET,B  GOTO 170
470 ,
480 REM ========== ﾊﾝ.2 (BOX-Black) ==========
490 ,
500 GCURSOR (300,88),(X1,Y1),(X2,Y2),4
510 LINE (X1,Y1)-(X2,Y2),PSET,0,B:  GOTO 170
520 ,
530 REM ========== ﾏﾙ (CIRCLE Color 7) ==========
540 ,
550 GCURSOR (300,88),(X1,Y1),(X2,Y2),7
560 IF X1>X2 THEN SWAP X1,X2
570 CIRCLE (X1,Y1),X2-X1,7:GOTO 170
580 ,
590 REM ========== ﾏﾙ.1 (PRINT-Normal) ==========
600 ,
610 LOCATE 0,0: COLOR 1: LINE INPUT "ﾓｼ ﾊｲｶﾞ(0-8)ﾊﾝ:E$: E=VAL(E$)
620     IF E<0 OR E>8 THEN 610
630 IF E=8 THEN LINE (121,1)-(638,174),PSET,0,BF:  GOTO 670: ' <<< Clear CRT <<<
640 ,
650     GCURSOR (300,88),(X,Y),1
660 PRINT (X,Y),E,7
670 , LINE (0,0)-(13,8),"■",0:  GOTO 170
680 ,
690 REM ========== ﾏﾙ.2 (PRINT-Middle) ==========
700 ,
710     LOCATE 0,0: COLOR 5
720 LINE INPUT "ﾓｼ 1 ﾊｲｶﾞ(0-7)ﾊﾝ":E1$
730 LINE INPUT "ﾓｼ 2 ﾊｲｶﾞ(0-7)ﾊﾝ":E2$
740 ,
750     E1=VAL(E1$): E2=VAL(E2$)
760     IF E1<0 OR E1>7 OR E2<0 OR E2>7 THEN 710
770 ,
780 GCURSOR (300,88),(X1,Y1),(X2,Y2),5
790     IF X1>X2 THEN SWAP X1,X2
800     IF Y1>Y2 THEN SWAP Y1,Y2
810 ,
820     FOR X=X1 TO X2-2 STEP 2
830 PSET (X,Y1,E1): PSET (X+1,Y1,E2): NEXT
840 , PSET (X2,Y1,E1)
850 ,
860 GET@A (X1,Y1)-(X2,Y1),RX,G
```

```
870 ,
880     FOR Y=Y1 TO Y2
890 PUT@A (X1,Y)-(X2,Y),RX,PSET: NEXT
900 LINE (0,0)-(13,1),"■",0,BF:  GOTO 170
910 ,
920 REM ========== ﾓｼﾞ (PSET) ==========
930 ,
940 LOCATE 0,0  COLOR 3: LINE INPUT "ﾓｼ ﾊｲｶﾞ1-7ﾊﾝ:E$: E=VAL(E$)
950     IF E<1 OR E>7 THEN 940
960 ,
970 GCURSOR (300,88),(X,Y),3
980 PSET (X,Y,E): LINE (0,0)-(13,8),"■",0:  GOTO 170
990 ,
1000 REM ========== ﾓｼﾞ (PRESET) ==========
1010 ,
1020 GCURSOR (300,88),(X,Y),6
1030 PRESET (X,Y):  GOTO 170
1040 ,
1050 REM ========== ﾓｼﾞ (Print STRING) ==========
1060 ,
1070  COLOR 2: PRINT "ﾓｼ ﾊﾝ ﾅﾏｴ"
1080 LINE INPUT A$
1090 LOCATE 0,2: LINE INPUT "ﾓｼ ﾊﾝ ｶﾞﾗ(0-7)ﾊﾝ:E$: E=VAL(E$)
1100     IF E<0 OR E>7 THEN 1090
1110 ,
1120  GCURSOR (300,88),(X,Y),2
1130 SYMBOL (X,Y),A$,1,1,E
1140 , LINE (0,0)-(13,8),"■",0,BF:  GOTO 170
1150 ,
1160 REM ========== Print CRT Sub ==========
1170 ,
1180 LINE (120,0)-(639,175),PSET,7,B
1190 ,
1200 RESTORE 1270
1210 ,
1220     FOR Y=180 TO 190 STEP 10
1230         FOR X=0 TO 320 STEP 64
1240             READ E,M$: ' <<<<<<<<<< READ ｶﾗｰ･ﾓｼﾞ･ﾒﾆｭｰ <<<<<<<<<<
1250 SYMBOL (X,Y),"■■■■",1,1,E:  SYMBOL (X+6,Y+1),M$,1,1,0: NEXT X,Y
1260 ,
1270 DATA  7, ﾋﾟ*1,  2, ﾋﾟ*2,  4, ﾊﾝ*1,  1, ﾊﾝ*2,  7, ﾏﾙ
1280 DATA  1, ﾏﾙ*1,  5, ﾏﾙ*2,  3, ﾎｼ,  6, ﾀﾀﾐ,  2, ﾓｼﾞ
1290 ,
1300 LINE (339,180)-(371,195),PSET,7,B:  SYMBOL (353,185),"0",1,1,7  E=0
1310 ,
1320     FOR X=374 TO 639 STEP 38:  E=E+1
1330 LINE (X+3,180)-(X+34,195),PSET,E,BF:  E$=STR$(E)
1340 SYMBOL (X+7,185),E$,1,1,0: NEXT
1350 ,
1360 ,::::::::::::::::::::::::::: RETURN :::::::::::::::::::::::::::
1370 ,
```


★あのー，はじめてだすのでここに初心者マークをはっときます。（福岡市・**成龍がんばれ！11才**）……【影：謙虚(けんきょ)でいい心がまえだ。何ごとも初心を忘れてはいけない。編：謙虚ってコトバ知ってたのか。】

JR-800用

ワールド
WORLD
クロック
CLOCK

浜平　隆志

はじめに

今まで，ＪＲ－800で実用プログラムらしきものを見たことがなかったので，適当に作ってみました。いかがでしょう。

使いかた

使いかたは簡単！　プログラムを打ち込んでＲＵＮすると，世界地図を画面に描き，そのあと地図をぬりつぶします。

すると，キー入力待ちになるので，その状態になったら，なにか適当なキーを押してください。世界の時間が順番に表示され，その都市の位置が地図上で点滅します。



《写真１》おっと，世界地図が！　各都市の時間が一目でわかるぞ！

最後に

プログラムのほとんどがＤＡＴＡなのですが，がんばって打ち込んでください。

このプログラムでは，ロンドン，パリ，ケープタウン，モスクワ，シンガポール，ペキン，シドニー，トウキョウ，アンカレッジ，ロサンゼルス，サンチアゴ，ワシントン，リオの順で入っています。

こちら編集部

ＪＲ－800ユーザーのみなさん！　今月は，ゲームの投稿がなく，実用のみ掲載しました。プログラムをお待ちしています！

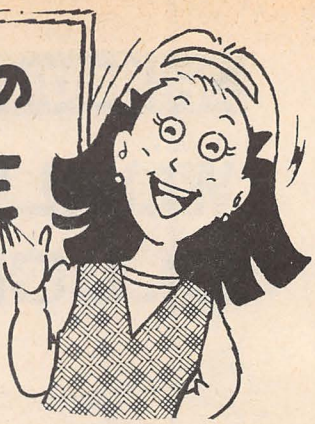
WORLD CLOCKのプログラム・リスト

```
10 CLS
20 TITLE"ｾｶｲﾄﾞｹｲ": 0=11:W=17
30 CLS
40 READ A:B
50 IF A<>-1 THEN 60ELSE 80
60 PSET(A+B-5)
70 GOTO40
80 RESTORE550:FORI=1TO148
90 READ X,Y1,Y2
100 LINE(X+5,Y1)-(X+5,Y2),PSET
110 NEXTI
120 LINE(75,0)-(75,63)
130 REM
140 FL255:LOCATE 1,6 :PRINT"WOR
LD CLOCK":FL0
150 REM ------ ｾｶｲﾄﾞｹｲ ------
160 Z=1: IF INKEY$<>""THEN160EL
SE RESTORE810
170 A$=INKEY$(0)
180 IF A$="" THEN170
190 FORI=1 TO 13
200 PSET(0,W-5):LOCATE15,2:PRINT
SPC(9);:LOCATE15,3:PRINTSPC(16):R
EAD Q,W,C$;T
210 T$=TIME$
220 H=VAL(LEFT$(T$,2))
230 P=H+9
240 IF P<0 THEN P=24+P
250 IF P>24 THEN P=P-24
260 J$=STR$(P):M$=RIGHT$(T$,6)
270 LOCATE 15,2:PRINTC$
280 LOCATE 16,3:PRINT"TIME:";J$;
M$
290 Z=Z*(-1)
300 IF Z>0 THEN PSET(Q,W-5) ELSE
 PRESET (Q,W-5)
310 IF INKEY$<>""THEN 330
320 GOTO210
330 NEXT
340 GOTO160
350 REM [ｱｼﾞｱ ｱﾌﾘｶ ﾉ ﾌﾈ]
360 DATA 18,8,19,8,20,9,21,10,22
,9,23,8,24,7,24,9,25,9,26,9,27,8
,28,8,29,8,30,7,31,7,32,8,33,8,3
3,9,34,9,35,8,36,9,37,10,38,10
370 DATA 39,9,40,9,40,10,41,11,4
1,12,40,13,39,14,39,15,39,16,38,
17,38,16,37,14,36,14,35,14,34,15
,35,16,35,17,34,18,33,19,33,21
380 DATA 31,20,31,21,31,22,32,23
,32,24,32,25,31,26,31,27,30,28,3
0,29,30,27,29,26,28,27,27,28,27,
27,26,26,25,25,24,24,23,25
390 DATA 24,26,23,27,22,27,21,26
,20,25,19,24,18,25,19,26,20,27,2
1,28,22,29,22,30,21,31,20,32,20,
33,20,34,20,35,22,35,20,36
400 DATA 22,36,19,37,22,37,19,38
,19,39,19,40,18,41,17,42,16,42,1
6,41,16,40,16,39,15,38,15,37,15,
36,15,35,14,34,14,33,14,32
410 DATA 15,31,14,30,13,30,12,31
,11,31,10,30,9,29,9,28,9,27,10,2
6,11,26,12,25,13,24,14,23,15,23,
16,22,15,21,14,20,13,20,12,21
420 DATA 11,22,10,22,10,21,10,20
,11,19,12,18,13,18,14,17,11,17,1
0,17,15,16,16,16,11,16,17,15,11,
15,18,14,18,13,18,12,17,11
430 DATA 16,12,15,13,14,12,14,11
,15,10,16,9,17,9,29,30,30,31,31,
32,31,30,32,31,33,31,33,30,35,23
,36,22,37,22,37,21,37,19
440 REM [ｱﾒﾘｶ ﾉ ﾌﾈ]
450 DATA 45,9,46,9,47,9,48,9,49,
9,50,10,51,9,52,7,52,8,52,10,53,
7,53,10,54,9,54,8,55,8,56,9,57,7
,57,8,57,10,58,7,58,10,59,8
460 DATA 59,10,60,7,60,8,60,10,6
0,11,61,7,61,8,61,9,62,7,62,8,62
,9,62,10,62,11,62,12,63,8,63,9,6
3,10,63,11,63,12,59,12,58,13
470 DATA 58,14,58,15,59,16,60,17
,61,16,61,15,61,14,62,14,63,15,6
4,16,65,17,64,17,63,18,63,19,62,
20,62,21,61,22,60,23,59,24
480 DATA 59,25,58,23,57,23,56,24
,55,25,54,26,55,27,56,28,57,28,5
8,28,59,29,60,30,61,31,62,32,62,
33,62,34,62,35,62,36,62,37
490 DATA 61,38,60,39,59,40,58,41
,58,42,57,42,56,44,56,46,55,44,5
5,45,53,46,52,43,52,42,55,41,55,
40,56,39,56,38,56,37,55,36
500 DATA 54,35,54,34,53,33,52,32
,52,31,53,30,54,29,53,28,53,27,5
2,26,52,25,50,24,52,24,50,23,52,
23,50,22,52,22,51,21,51,20
510 DATA 50,19,50,18,50,17,49,16
,49,15,48,14,47,13,46,14,45,15,4
4,16,44,14,44,13,45,12,44,11,44,
10
520 REM [ｵｰｽﾄﾗﾘｱ ﾉ ﾌﾈ]
530 DATA 35,33,36,33,37,33,38,33
,36,34,39,34,37,35,38,36,39,37,4
0,38,40,39,40,40,39,41,38,42,42,
42,41,43,37,41,36,40,35,41
540 DATA 34,41,33,42,32,42,32,41
,31,40,31,39,31,38,32,37,33,36,3
4,35,35,35,36,36,-1,-1
550 REM [ｱﾒﾘｶﾉ ｼﾏﾂｯﾄ!!]
560 REM ---- ｱｼﾞｱ･ｱﾌﾘｶ ----
570 DATA4,22,25,5,7,12,5,15,17,
5,21,27,6,10,12,9,14,17,9,21,28
580 DATA6,21,28,7,13,16,7,20,28,
8,13,15,8,19,27,8,13,15
590 DATA8,19,27,9,7,8,9,12,15,9,
18,27,9,29,31,10,6,9,10,11,16
600 DATA10,18,35,11,5,8,11,11,14
,11,17,11,11,19,39,12,5,7
610 DATA12,10,16,12,19,39,13,4,1
6,13,19,38,14,4,16,14,19,20
620 DATA14,22,37,15,5,16,15,19,2
1,15,23,33,16,6,22,16,24,27
630 DATA17,5,23,17,25,26,17,32,3
4,18,4,23,19,3,3,19,5,20
640 DATA19,22,22,20,5,21,21,5,22
,22,4,24,23,4,23,24,4,22
650 DATA23,25,5,25,3,24,25,26,2
6,26,3,23,26,25,25,26,27,27
660 DATA26,34,36,27,3,16,27,19,2
1,27,16,26,27,33,28,29,31,15
670 DATA28,17,17,28,29,31,5,28,25,
26,28,32,38,29,5,14,29,31,27
680 DATA30,4,10,30,12,13,30,18,1
8,30,29,29,30,31,37,31,5,10
690 DATA31,17,17,31,29,30,31,32,
36,32,6,10,32,14,14,32,16,17,32,
29,29
700 DATA32,31,37,33,6,9,33,12,12
,33,29,29,32,31,37,33,6,9
710 DATA33,12,12,33,29,29,33,32,
38,34,5,14,38,36,34,33,37
720 DATA35,5,9,35,34,36,36,7,8,3
6,38,38,37,37,37
730 REM----- ｱﾒﾘｶ ｳｲﾘｸ --------
740 DATA39,6,7,39,9,10,39,12,12,
40,5,11,41,5,10,42,5,9,43,5,10
750 DATA44,5,12,45,6,15,45,18,20
,46,5,17,47,3,3,47,6,22
760 DATA47,27,28,48,2,2,48,6,24,
48,26,27,49,4,21,49,23,31
770 DATA50,4,20,50,24,24,50,36,3
7,50,40,42,51,5,19,51,24,48
780 DATA51,42,42,52,3,4,52,6,19,
52,24,39,53,2,2,53,6,19
790 DATA53,24,38,54,3,3,54,6,8,5
4,12,21,54,25,36,55,3,4,55,6,7
800 DATA55,13,19,55,26,35,56,3,4
,56,10,18,56,27,34,57,4,8
810 DATA57,10,17,57,28,33,58,5,8
,58,11,15,59,12,12,60,12,13
820 REM ---- CLOCK DATA] ----
830 DATA 11,17,ﾛﾝﾄﾞﾝ,-9
840 DATA 13,19,ﾊﾟﾘ,-8
850 DATA 16,44,ｹｰﾌﾟﾀｳﾝ,-7
860 DATA 21,13,ﾓｽｸﾜ,-6
870 DATA 30,31,ｼﾝｶﾞﾎﾟｰﾙ,-2
880 DATA 35,14,ﾍﾟｷﾝ,-1
890 DATA 40,40,ｼﾄﾞﾆｰ,1
900 DATA 37,22,ﾄｳｷｮｳ,0
910 DATA 46,14,ｱﾝｶﾚｯｼﾞ,-19
920 DATA 51,10,ﾛｻﾝｾﾞﾙｽ,-17
930 DATA 56,29,ｻﾝﾁｱｺﾞ,-13
940 DATA 62,21,ﾜｼﾝﾄﾝ,-14
950 DATA 62,37,ﾘｵ,-12
```

★ぴゅう太でうまくセーブ・ロードできません。どのデータ・レコーダが合うのでしょう？（青森市・川部恒一13才）……【つぐ美：編集部ではＮＥＣのＰＣ－ＤＲ330か松下ＲＱ－8200を使っています。参考にしてネ♥】

クイズに答えて、すてきなプレゼントを！

つぐ美のホワイトルーム WHITE ROOM



もんだい

今回は，Ｓ１用「宝あつめゲーム」を作ってみました。

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

あなた（¥）は，うまくジャンプして，宝（$）をあつめてください。しかし，エイリアン（@）がキミをねらっています。

右から左に，ブロックがスクロールします。これにうまくとび乗って，なんとしても，宝をすべてあつめて，つぎの面に進んでください。

4キーで左，6キーで右に動き，スペース・キーでジャンプします。ジャンプは，一つのブロックのところまでしかできません。

宝の数はラウンドが進むと，どんどん増えるので，ラウンドが進むほど点が伸びるでしょう。

《第１表》変 数 表

X	あなた（¥）の水平座標
Y	あなた（¥）の垂直座標
TX	エイリアン（@）の水平座標
TY	エイリアン（@）の垂直座標
SC	スコア
RO	ラウンド数
LE	あなたの残り数
TA	宝の数



宝あつめゲームのプログラム・リスト（S1用）

```
10 WIDTH40:RANDOMIZE TIME
20 A$=STRING$(5,"■")+SPACE$(15):A$=A$+A$+A$+A$
30 RO=1:LE=3
40 CLS:COLOR 7
50 LOCATE 3,0:PRINT"SCORE"
60 LOCATE 20,0:PRINT"LEFT"
70 LOCATE 30,0:PRINT"ROUND"
80 LOCATE 36,0:PRINT USING"##";RO
90 LOCATE 25,0:PRINT USING"##";LE
100 GOSUB 560
110 COLOR 4:LOCATE 0,23:PRINT STRING$(40,"■");
120 W=0:X=19:Y=22:Z=0:TX=19:TY=1:TA=RO*4
130 COLOR 6:FOR I=1 TO ①
140 XX=INT(RND(1)*15):XX=XX-(I MOD 2=0)*25
150 YY=INT(RND(1)*16):IF YY MOD 4=1 GOTO 150
160 YY=YY+6:IF SCREEN(XX,YY)=ASC("$") GOTO 140
170 LOCATE XX,YY:PRINT"$";:NEXT
180 COLOR 4:W=W+1:IF W>40 THEN W=1
190 LOCATE 0,7:PRINT MID$(A$,41-W,40);
200 LOCATE 0,11:PRINT MID$(A$,W,40);
210 LOCATE 0,15:PRINT MID$(A$,41-W,40);
220 LOCATE 0,19:PRINT MID$(A$,W,40);
230 I$=INKEY$:IF I$=" " AND Z=0 AND F THEN Z=5
240 IF INKEY$<>"" GOTO 240
250 IF Z THEN YY=-1: ②    :F=0:GOTO 280
260 S=SCREEN(X,Y+1):F=1:YY=0
270 IF S=0 OR S=32 THEN F=0:YY=1
280 XX=(I$="6")*(X<39)-(I$="4")*(X>0)
290 S=SCREEN(X+XX,Y+YY):IF S=ASC("@") GOTO 520
300 IF S=ASC("$") GOTO 470
310 IF S=ASC("■") THEN ③
320 LOCATE X,Y:PRINT" ";
330 X=X+XX:Y=Y+YY:COLOR 5:LOCATE X,Y:PRINT"¥";
340 XX=0:IF RND(1)>.5 THEN XX=SGN(X-TX)
350 YY=0:IF RND(1)>.5 THEN YY=SGN(Y-TY)
360 IF RND(1)<.3 THEN XX=-XX:YY=-YY
370 IF TX+XX<0 OR TX+XX>39 THEN XX=0
380 IF TY+YY<1 OR TY+YY>22 THEN YY=0
390 S=SCREEN(TX+XX,TY+YY)
400 IF S=ASC("$") THEN XX=0:YY=0
410 IF S=ASC("¥") GOTO 520
420 LOCATE TX,TY:PRINT" ";
430 TX=TX+XX:TY=TY+YY
440 COLOR 3:LOCATE TX,TY:PRINT"@";
450 C=C+1:IF C>4 THEN C=0:GOTO 180
460 GOTO 230
470 PLAY"T25505B":SC=SC+10:GOSUB 560
480 TA=TA-1:IF TA>0 GOTO 320
490 COLOR 5:LOCATE 10,11:PRINT"ROUND CLEAR"
500 PLAY"T25504CBCB05B":RO=RO+1
510 FOR I=0 TO 3000:NEXT:GOTO 40
520 PLAY"T25504GFEDC":LE=LE-1
530 FOR I=0 TO 3000:NEXT
540 IF LE>0 GOTO 40
550 COLOR 5:LOCATE 12,11:PRINT"GAME OVER":END
560 COLOR 7:LOCATE 9,0:PRINT USING"#####";SC
570 RETURN
```

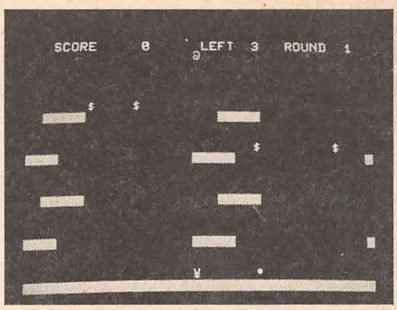
ヒント

① この問題は，やさしいのでヒントはなし！

② Zが0でないということは，ジャンプしているということです。ジャンプには，限度がありますよね。

③ ブロックにぶつかったときは，どうします？ ジャンプしている場合も考えましょう。

このプログラムは，S1用ですが，FM，X1，PCなど他機種の人でも答えられないことはありません。ぜひ答えを考えてください。



▶宝あつめゲームの実行画面。下の〝¥〟があなたで，上からエイリアン〝@〟がせまってくるぞ！

11月号の正解と解説

正解：① 210
② X＋XX，Y＋YY＋1
③ FU＜0 THEN FU＝0

解説：

① 100行でのキー入力により，宇宙船を移動するため，110行でキー入力と移動する方向を対応させています。Iはキー入力の数字が代入されているのだから，1のキーが押されると，130行にジャンプします。

ところで，①の空白のところは，5のキーが押されたとき，ジャンプする行番号であることはわかりますよね。ヒントにあるように，5のキーが押されたときは，宇宙船は移動しないのだから，なにもキー入力のないときと同じですね。

したがって，120行から，ジャンプしている行に行くようにすればいいので，答えは「210」となります。

「120」と答えた人もいますが，二度手間になりますので，あまりよくない答えですね。でも，それでもプログラムは正常に動きます。

② まず，240行はなにをしているのか考えましょう。250行から270行をみてみますと，C$がカベかフラグ，または，エネルギー・タンクかを調べているのがわかります。

ということは，240行のCHARACTER$によって，宇宙船の進む先に何があるかを判定していると思われます。したがって，②には，宇宙船の進む座標が入ればいいのです。

宇宙船の座標，および移動量は，変数表を見てもらえれば，すぐにわかります（エネルギーの残りはLUでなくFUでした。すみませんでした）。

さて，ここまでくれば答えはカンタン！ と言っていると，わなにはまってしまいますよ。ヒントには，「スクロールすることを考えて」とあるように，垂直座標に1を加えることを忘れてはいけません。

つまり，宇宙船は移動しない（画面上で）場合でも，スクロールして，カベなどが勝手に動いてくるので，実際は，下に移動しているのと同じことなんです。したがって，答えは「X＋XX，Y＋YY＋1」になります。

この答えをまちがえた人は勉強不足ですよ。

③ 毎度のことながら，この③番が最もむずかしくなっています。いっけんすると，〝FU＝＜0 THEN 430〟かな？ と思ってしまうでしょう。しかし，FUが〝0〟になったときの判定は，420行にあるので，そこで調べさせるべきです。

なぜなら，410行でFUを表示させるルーチンにGOSUBしているからです。そりゃそうですよね。GAME OVERになったとき，FUELが0になっていないんじゃ，おかしいですもの。

そこで，400行では，FUが0より小さくなったら，FUを0にすればいいんです。したがって，答えは「FU＜0 THEN FU＝0」になります。

ところで，問題③のところのスクリーン・トーンが，1ケタよけいになっているようなので，「FU＝＜0 THEN FU＝0」と答えた人がいましたが，これも正解とします。

420行の，〝IF FU GOTO 280」がどのように動くのかわからない人は，自分のパソコンを使って，実験してみてください。

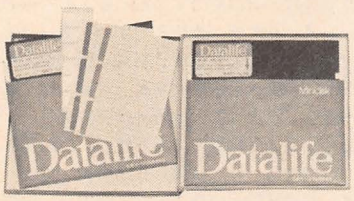
正解者の中から，抽選で10名様に，化成バーベイタムから提供していただいたデータライフ5インチ・フロッピーディスケット「M－2D」ツインパック（写真右）をプレゼントします。ふるってご応募ください。

♥

11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，下記のかたがたが当選です。

松野智彦（東京都町田市）／水野貴司（千葉県市川市）／石崎摩美（神奈川県横須賀市）／浦岡宏治（高知県南国市）／大久保靖明（東京都目黒区）／宮川 聡（大阪府四条畷市）／横井敬明（愛知県名古屋市）／高瀬 亮（千葉県松戸市）／伊藤洋樹（北海道札幌市）／秋田亘大（茨城県日立市）以上10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」12月号係

●しめ切り：11月末日

●発表は本誌1月号（12月10日発売）

応募券 ベーマガW.R 12月号

PROGRAMMER OF THE MONTH

影：グハハハハ～！

編：影さんが発狂した～！ Dr.なんとかしてくださいよー。

Dr.D：よしよし，まかしておけ！ このX1のスイッチを切ってと…。

影：あれ？ スイッチ切らないでください。今，ものすごく集中してるとこだったのにー。

編：なに言ってるんですか。ゲームに夢中になってただけじゃないですか…。

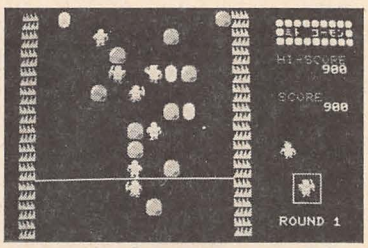
つぐ美：突然のドタバタのはじまりで，みなさん，どうもすみません。じつは，今回の優秀作品であるX1用M.Y君の「水戸黄門」を，影さんが夢中でやっていたのでした。

Dr.D：そういうことなんだな。ところで，その「水戸黄門」だが，今までにないパターンのゲームだ。プレイヤーの動かすキャラクターが二つあって（助さんと格さん），別のキャラクター（黄門様）を守りながらゲームを進めていくのだが，操作するキャラクターが選択され，一方だけしか動かないという，新しいアイデアが入っている。

編：久びさのドタバタ反射型ゲームでの優秀作品ですね。

影：でも，よく考えて助さんと格さんを移動させないと，すぐ黄門様がやられてしまうんです。思考的要素も入った一風変わったゲームだと思うんですが…。

Dr.D：ところで，ファミコン用でも最近おもしろいゲームが投稿されてきてるぞ。来月号から，ファミリーベーシックでのゲームの作りかたなどをもう一度見直すコーナーを考えてるから，楽しみにな。



《写真》水戸黄門の実行画面

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!!

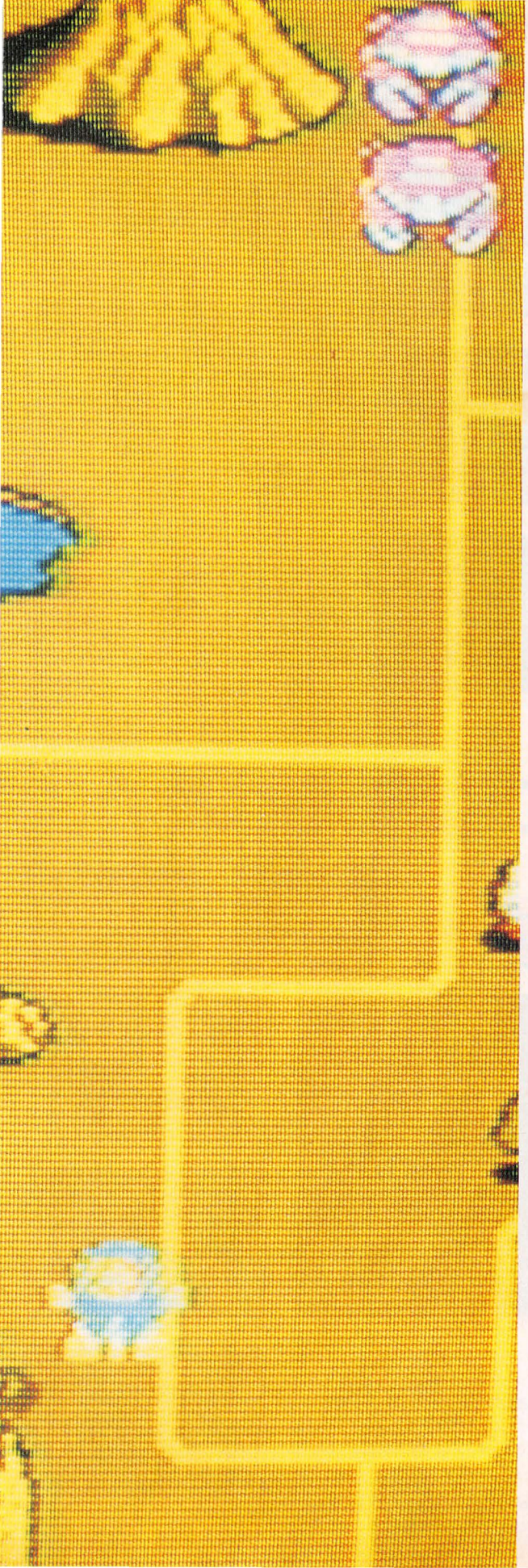
OH!SICK	兵庫県宝塚市　山田　功君	タイプ・マスター	三重県尾鷲市　東　裕之君
THE KEIBA	神奈川県川崎市　井料将人君	ペンギン	千葉市　横田俊司君
カーレース・ギャンブル	神奈川県相模原市　仕明亮太君	バイクランド北海道	北海道札幌市　田島保幸君
ミラクル・フリッパー	岐阜県羽島市　西沢雄治君	惑星ファイター	岐阜県吉城郡　住　陽一君
BIKE RACE	山口県岩国市　木村清治君	SUPER SCRAMBLE	埼玉県大宮市　松田浩一君
TOKKO	岐阜市　堀　智一君	脱獄ゲーム	大阪市　藤井泰宏君
SLEEP STARII	鹿児島市　高峰勇一君	Master Mind	茨城県東茨城郡　矢澤　誠君
とつげきTANK	青森県八戸市　早狩尚武君	ボクシング	兵庫県神戸市　中田一也君
チャンピオン・レーサー	千葉県松戸市　HEKOLO-KUN君	見てろ！クロスくん	熊本市　田畑親士君
MARS FIGHTERII	岡山県倉敷市　安部一峰君	SNAKE & EGG	千葉県銚子市　平塚憲一君

投稿ありがとうコーナー

☆60年9月中にプログラムを送ってくれた人たちです☆

大平智久／Mr. I LOVE YOU／栗田和宏／竹内雅人／ねくすとあい／近藤吉朗／飛田昌彦／中山　修／松野元哉／加藤淳一／伊田貴志／中村和志／吉崎裕朗／園山一輝／佐藤篤志／小林　裕／佐野吉崇／阪田光幸／平川英樹／大角　亨／村本寿明／中村浩茂／斉藤　殻／中野敦生／国竹勝信／野村道則／大塚隆夫／西沢雄治／拳法混乱／金井勇人／林　邦彦／早川　誠／加藤恒規／相田裕一／日野義敬／吉沢智大／亀嶋徳哉／M.Y／木本祐人／重松　淳／西本章一／西川俊二／六川一彦／広瀬　豪／竹岡英理／鎌田　卓／山本有尚／林　直樹／佐井川泰治／嶋　陽一／ま・めぞん／高砂　明／平田　圭／荒木大輔／石井久永／瀧本大輔／小口正己／桜井一貴／加藤信幸／中村和志／FBI／野辺地政義／師岡将義／大村博美／佐波　亨／下間　圭／横山芳和／中川賢司／臼田尚志／松山雄志／前大道浩之／吉山卓司／奈良一幸／古越照久／池田好政／沢田克己／高松　稔／わーのわーの！プログラム投稿者ですの／堀口篤志／入沢恒志／糸井名生／初見　哲／藤田和十司／高橋政英／林　功基／大塚正樹／植木隆浩／渡辺　博／伊藤輝彦／野瀬真一／福元　晃／尾林昭宏／曽谷修二／門田陽一／吉川俊郎／熊谷祐司／松久裕保／丸橋晃／井原靖信／広部厚紀／大西宏明／服部篇志／酒寄政章／ANPON／斎藤将之／芳之内伸一／人／小幡利顕／荒谷英利／梅田健介／坊農　誠／永瀬秀昭／西山泰弘／安藤弘道／井上和明／フルーツ・ソフト／赤い慧星／塩崎和行／浦田孔文／勝村　豊／T.KUNIMOTO／Rodoriguess／筒井裕貴／松浦則政／金子晴一／吉原健一／畠山博昭／橋田泰伸／村本寿明／たんこ／高橋憲幸／登坂裕之／中野境彦／浅野祐一／DROOPY／荒木秀樹／新保康夫／稲山　悟／横田一樹／岩槻陽一／山本　泉／須藤祥一／西浦政勝／後藤　正／土田憲一／小熊喜代夫／吉田　稔／佐藤大樹／福島　悟／ボフィン教授／笹川達也／垂水哲人／COBRA／つのだのつんさん／川村幸雄／松舘法浩／KIN²／森　俊勝／馬場敏男／一野瀬昌則／清水潤一／下田敏章／水口文哉／PB・CLUB／庄島賢一／山本靖司／平野新一／新村裕司／江島健太郎／長谷川潤／広田和之／安部吉俊／松岡秀樹／水谷嘉宏／松田浩一／新井強志／野中荘平／MICHAEL／中島　洋／杉山茂雄／木村裕二／弥久保裕

※全員紹介しきれなくてゴメン！ ほかにもたくさんの方々からの投稿がありました。これからもドシドシ送ってくださいネ!!



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，ソフトウェ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。お便りお待ちしています。

これから出まわるニューゲームがめじろ押し!!
アミューズメント・マシンショー速報 195

アタリ/ナムコのニューゲーム特集
ペーパーボーイ/インディ・ジョーンズ/ガントレット 196

カワユイ女の子が画面せましと大あばれ!!
タイムギャル 198

まっ赤な車で迫力のロードレース
RF2 200

スクープ!! これがカプコンのニューゲームだ
ガンスモーク 202

あのハイドライドがグレード・アップして再登場
ハイドライドII 204

チャレンジ・アドベンチャー・ゲーム
ABYSSII 206

ファミリーコンピュータ・ゲーム情報
パックランド/ツインビー 209

ペーパー・アドベンチャー・ゲーム
サトの大冒険 211

ファミコン版
ドルアーガ攻略法100~120面 213

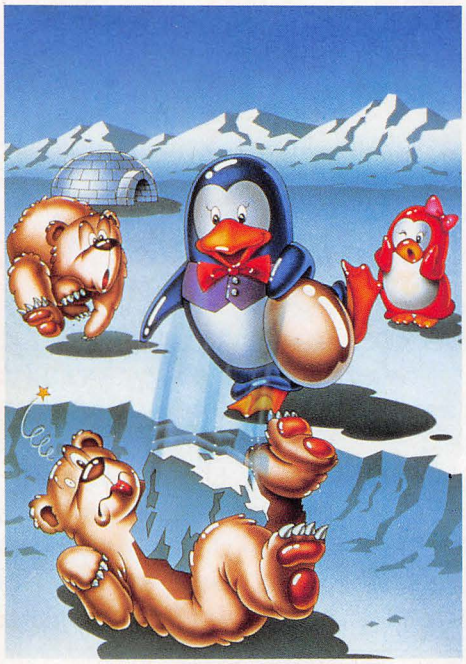
山下先生がキミの質問に答えます
レスキュー・アドベンチャー・ゲーム 214

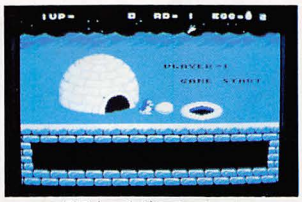
これさえ読めばキミもハイスコアラー
モトス ズバリ 1~30面必勝法 218

CHALLENGE HIGH SCORE 220

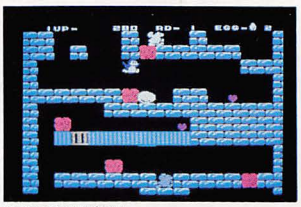
SUPER SOFT 情報 226

セガのペンギンランド、早くもMSXで発売！

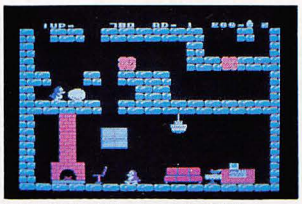




コロコロ玉子をころがしてスタート



白クマ君は強敵だ



いとしのフェアリーちゃんにご対面

どきどきペンギンランド

アデリーくんとフェアリーちゃん。2人の熱いラブストーリーのゲームだよ。アデリーくんのお役目は卵を割らないようにフェアリーちゃんの待つ家まで運ぶこと。アイスブロックに穴を掘って、卵を一段ずつ下に降ろすんだ。だけど、途中には強敵白クマが卵をねらって待ちかまえているし、意地悪モグラもヒョッコリと現れる。油断すると大切な卵を割られてしまうぞ。卵を割られないように、うまくかわしてアイスブロックを落っことせ。全25面の面白さ。

解説書付　R49 X 5805 ¥4,900

© SEGA ENTERPRISES, LTD.



アデリー



ゲンゴウ(白くま)



ノソラ(もぐら)



フェアリー

カンフー・アクションはここまで進化した！



JACKIE CHAN IN THE PROTECTOR

プロテクター









第4面：まず上をやっつけよう



第10面：こんなにたくさんの敵が…

ニューヨーク市警サウスブロンクス管区のスーパー刑事。それがジャッキーチェンだ。君はジャッキーになって、拳銃、ナイフ、電動ノコで襲ってくる麻薬シンジケートの殺し屋たちを撃破してくれ。

パンチ、跳びげり、ローキックetc。ジャッキーのカンフー技満載のアクションゲームです。

トランポリンのジャンプ、吊り輪での移動、そして壁の反動などを使ってジャッキーが君の思い通りに画面の中を暴れ回ります。面数は16パターンの48面。一度その床に降りたら移動できない場所もあって、頭も使わないと全画面はクリアできません。さて、君は何面まで行けるかな。



第17面：出たっ、ヘリコプター

100 MSX
ひろがるMSXなかま100万台。

解説書付　R48 X 5086 ¥4,800　企画/東宝東和　製作/ポニー
コンピュータデザイン/大塚達治　※ビデオ、ポニーより発売中.!!

今、いちばん新しい、
アクティビジョンの、ロールプレイングゲームだ。

ALCAZAR
アルカザール

いままでに何人もの探検家がアルカザール城の謎を解き明かそうとしては消えていった。君は一枚の地図をたよりに、数々の古城の中を探検しながらアルカザール城をめざして進まなければならない。そして、アルカザール城の中に入り、王位の部屋を見つけ出し、伝説の王位の座につくのだ。

© ACTIVISION, INC. Designed by TOM LOUGHRY

ROM MSX 解説書付 R48X5513 ¥4,800



アルカザール城の周りは、森に囲まれ、いくつもの古城がたちならび、湖がゆくてをはばんでいる。そして、それらの古城にはたくさんの部屋がある。君はその全てを探検し、アルカザール城へたどり着くためのいくつかの物を手に入れなければならない。しかも、古城の中には、虎や毒グモ、グリフィン、魔人などの恐しい敵が待ちかまえている。それらの敵をやっつけるための物が古城の中にはあるのだが、その使い方が全く不明なのだ。君に与えられた物は一枚の地図とピストルだけだ。この悪条件の下で、果して君はアルカザール城の王位の座につくことができるだろうか!?

入選おめでとうございます

第4回プログラムコンテストに多数応募いただきましてありがとうございました。
今回はレベルが高く、受賞作の中から数多くが商品化されますので、よろしくお願いします。

プログラム部門

★優秀賞(50万円)……「ピンボールランド」小林雄一
★アクションゲーム賞(30万円)…「ZUARDE」ラストオーダー
★アドベンチャーゲーム賞(30万円)…「GREED」田尻宏光
★アイデア賞(10万円)……「DEMON ROAD」海野三洋
★努力賞(5万円)……「TETRAL」東海林理人/「JUMP ON」福島宏司/「JEWEL HUNT」高橋孝幸

シナリオ部門

★優秀賞(10万円)……「ティルト」福留雅彦/「オリンピア(1・2)」岡上和弘
★アイデア賞(5万円)…「ニョロ吉くんの秘境探険」石田太輔/「ザ・スタントマン」関根勉
「ランデブーウェイ」真家文彦/「バトルランナー」桜井龍男
★努力賞(3万円)……「ペットレスキュー」内藤浩/「THE QUESTION」松岡達彦
「BACK FIRE G1」馬場英樹/「ヴァナモンド・アクエリアム」小西彰
「ゴキブリバスターズ」丸山和俊

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。

PONYCA 株式会社ポニー 〒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 東京支店TEL 03-265-8241 大阪支店TEL 06-541-1601 福岡支店TEL092-751-9631
仙台支店TEL0222-61-1741 名古屋支店TEL052-322-4001 広島支店TEL082-243-2915 ニッパンポニーTEL 03-667-3741

PONYCA PERSONAL COMPUTER SOFTWARE

Licensed from
Broderbund Software

from U.S.A.

THESE THRILLING GAMES INVITE YOU TO THE MOST EXCITING GAME WORLD

過激に遊ぼう!

アメリカは熱い
ゲームリングだ…。



チャンピオンシップロードランナー
Championship Lode Runner™
FM-7・X1シリーズ
〈好評発売中〉 〈近日発売〉
テープ版 ¥4,800
フロッピィ版 ¥6,800

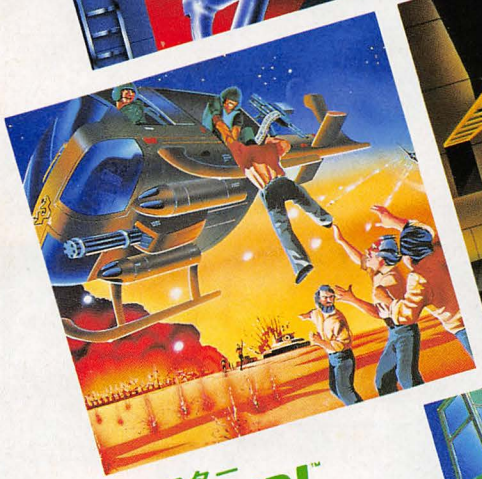


帝国の逆襲が始まった。新たに出現した要塞迷路は超難解、恐怖の50画面だ。君は再び挑戦する。君の頭脳を極限まで痛めつけるこの画面。果たして君は耐えられるか。全画面を駆けぬけたら、全米ロードランナー審議会の認定証をあげる!!



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
FM16π マイクロカセット版 ¥5,800
MZ-2500 フロッピィ版 ¥6,800
B16/EX.MX フロッピィ版
IBMパーソナルコンピューターJX ¥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。



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。



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。

karateka™
●カラテカ
史上最強の必殺拳!
この冬、君は達人になる
メーカー標準価格
¥4,900



お友だちを救え
ワクワクドキドキ魔窟探険



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
PC-9800シリーズ近日発売予定

任天堂 ファミリーコンピュータ™
「ファミリーコンピュータ」は任天堂の商標です

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

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

しゃれこうべ

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

ダイダラボッチ

ぬりかべ

妖怪樹

雪女

傘化け



©水木しげる・水野プロ

BANDAI
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

Active Role Playing Game

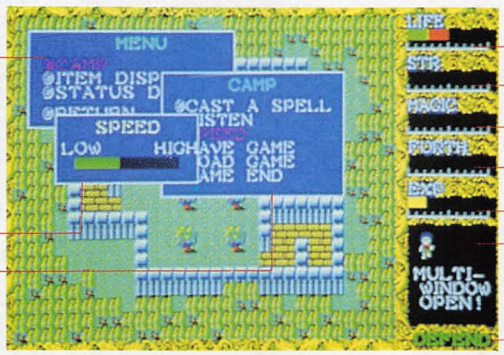
ドラッケ SHINE OF DARKNESS

挑(いど)むも勇気！

先着 叛(そ)むくも勇気！

終了者各機種100名、計300名にハイドライドTシャツと終了認定証(順位入り)発行

マルチウィンドー表示中



●メインメニュー
- キャンプメニュー
- アイテム表示
- ステイタス表示
- リターン

●キャンプメニュー
- 魔法の使用
- ミュージック
- ゲームスピード
- データセーブ
- データロード
- ゲーム終了

●ゲームスピード

生命力
腕力
魔力
心
経験値
STATUS ウィンドウ
攻撃・防御・会話切りかえ

プレイヤーキャラクターのパターン



始めの主人公　盾と剣とヘルメット　盾と剣とヘルメットとよろい





Active Role Playing Gameがここまで進化！

- 本格R.P.G.に肉迫！しかもリアルタイムの操作性はそのままです。
- 14種の魔法が使用可能。
- 極限のデータ圧縮技術により、マップはハイドライドの約6倍(138,000エリア)
- 登場キャラクターやアイテムも大巾増。
- 見やすいマルチウィンドウ表示。
- 会話・アイテムの売買等、新アイディアを投入。
- ゲームスピードは、プレーヤーのレベルに合わせて自由に設定できます。
- もちろん、途中データのセーブ・ロード可能。
- ゲームの雰囲気を盛りあげる、多彩なB.G.M.
- フィールドは、地上・塔・ダンジョンに止まらず、巨大な地下帝国が、あなたを待ち受ける。

■機種
PC-8801/mkII/SR……5FD
X-1/C/F/turbo……5FD,テープ2本組
FM-7/NEW7/77……5FD,3.5FD,テープ2本組

■定価
5FD・3.5FD版……￥6,800
テープ版(2本組)……￥4,800

■FD版の発売
PC-8801/mkII/SR……12月上旬
X-1/C/F/turbo……12月中旬
FM-7/NEW7/77……12月下旬

〔注〕
テープ版はFD版より起こすため、内容が多少異なり、また発売も遅れます。

T&ESOFT

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

'86年話題のソフト…ハイドライドII・レイドックの初公開とゲーム大会

秋葉原駅前
ラジオ会館8Fホール

ATTACK'86

11／23・24秋葉原はT&Eフィーバー

●23日(土・祭)、13～16時
T & E SOFTユーザーズクラブ大会(会員のみ100名)
・MSX,ROM版ハイドライド,レイドック・ハイドライドII発表
・開発部全員参加　・ゲーム大会 他

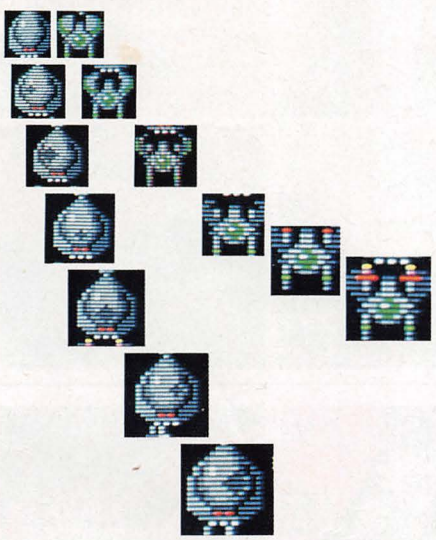
24日(日)、10～17時
新作ソフトの一般初公開(ゲーム可)
・開発担当者によるハイドライドII・レイドックの解説
・豪華賞品付きレイドック競技会
(出場者は、当日2人1組で受け付け)

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
3.5''1DD版
¥6,800
12月発売
VRAM128K・RAM64K



魅せてあげよう 1ドットのエクスタシー

- 細かく書き込まれた背景がなめらかにスクロール
- 機体の動きは、一機最高16パターン切りかえのリアルアニメーション
- 機首をかすめた敵弾を、主翼をあおって、ギリギリかわす。被弾の判定もドット単位

2人で遊べる新世代のシューティングゲーム

- 二人はどちらも主役。共同で出撃。(ジョイスティック1台又は2台)
- 合体すると、プレイヤー1がパイロット兼通常兵器、プレイヤー2が狙い撃ち用㊙兵器(もちろん1人でも遊べます)

■仕様

WEAPON……標準装備でツインバルカン砲、オプションとしてレーザービーム砲・自動照準ミサイル・自動追尾ミサイル(合体時)、多方向ミサイル(合体時)、多弾頭ミサイル(合体時)他

ENEMY……50種以上、一機最高16パターン、総計 300パターン、巨大戦艦・巨大空母登場

FRIEND……燃料補給船など

SHIELD……シールド・エネルギーは敵の攻撃で減少し、帰還または補給で増加

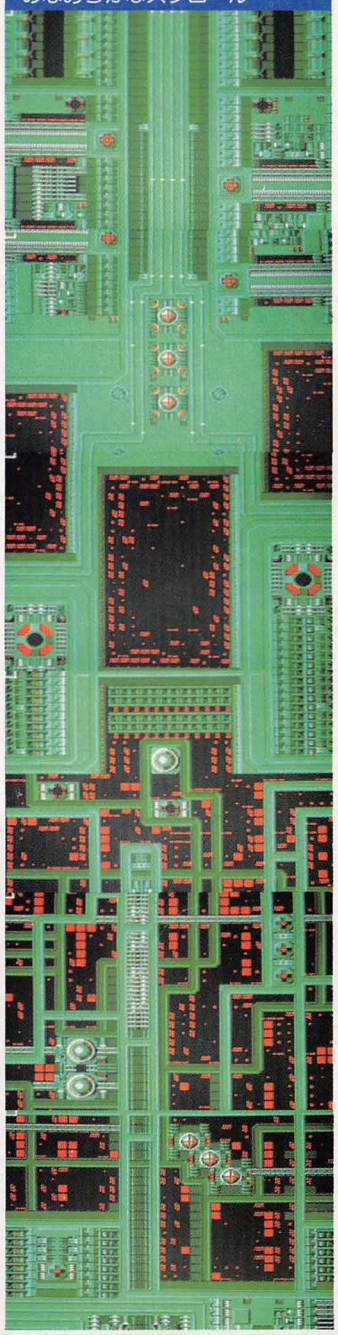
SCENE……宇宙空間・惑星上・宇宙基地・敵基地内の4パターン、計15シーン 3シーン毎に帰還し、デモあり。

LEVEL……レベルは得点とは別で、レベルアップに供い、オプションが順次使用可能になり、途中シーンからのスタートも可能。

DATA……始めに名前を入力してファイルを作り、終りにレベル・得点・オプション等のデータをセーブ。レベルが最高に達した方には記念品を差し上げます。

スクロールする背景は72画面分

背景が点滅しながらドット単位のなめらかなスクロール



下の写真はタイトル画面です



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発行中

●特集
・ATTACK'86
・好評、ハイドライド作者によるZ-80マシン語講座
・ピクセル2の全貌
・フールプレイングゲームT & E

MSX 待望のROMカートリッジ版登場！

11月23日発売
￥5,800

Activ Role Playing Game
ハイド ライド

8K以上…すべてのMSXで作動！

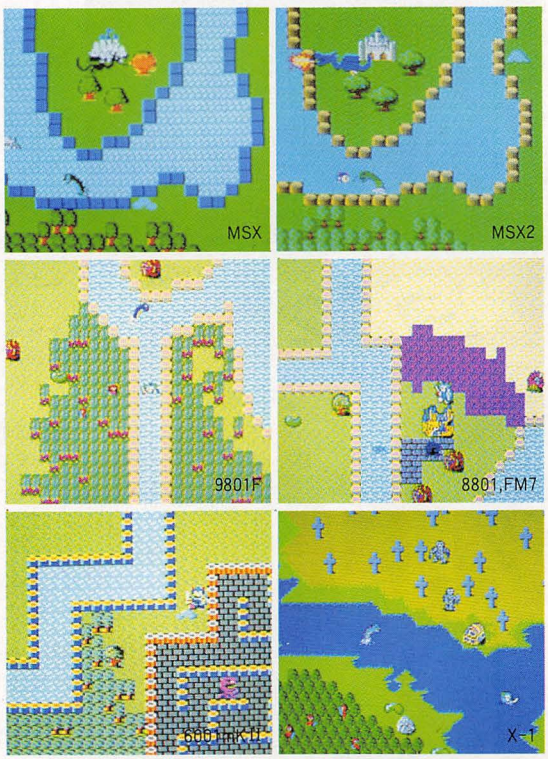
- なおかつ、カセットレコーダがなくても、ゲームデータの保存が可能(途中から、すぐ始められます。)
- しかも、マップやキャラクター等の仕様は、テープ版と変わりません。
- その上、ゲームスピードがファンクションキーで5段階に変えられます。

PC-9801シリーズ発売中

5"2DD版 ¥6,800
3.5"2DD版 ¥6,800
3.5"1DD版 ¥6,800
テープ版 ¥4,800

MSX2 (VRAM128K/64K)

MSX(32K以上)……	テープ版 ¥4,800	PC-6601……	3.5"1D版 ¥6,800
FM-7/NEW7/77……	テープ版 ¥4,800	PC-6601SR……	3.5"1DD版 ¥6,800
FM-7/NEW7/77……	3.5FD版 ¥6,800	X-1/C/turbo /F ……	テープ版 ¥4,800
FM-7/NEW7……	5FD版 ¥6,800	X-1/C/turbo /F ……	5FD版 ¥6,800
PC-6001mkII/6601/SR……	テープ版 ¥4,800	PC-8801/mkII/SR……	5FD版 ¥6,800



アクティブロールプレイングゲームとは

- 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

ハイドライドの伝説……プロローグ

これは別次元、別空間の美しい妖精の住む王国〝フェアリーランド〟での物語です。ある日、宮殿の宝石が持ち去られて王国は退廃し、甦った悪魔に王国は滅ぼされ、王家の次女は妖精にされてしまいました。この恐怖と絶望の中、若者がたった一人で怪物達に挑戦していったのです。

この先のストーリーはあなたがつくります

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険します。
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なりません。
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。

スターアーサー伝説 I 惑星メフィウス

ストーリーは原作を越えた。

MSX 32K
テープ3本組
￥4,800



オリジナル版の発売から2年、新技術・アイディアを投入し、MSX版で登場

- 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。

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。

T&Eのグラフィックノウハウをすべてあなたに！

ハイドライド・レイドックの画面製作に使用

PIXEL2 ピクセルツー

MSX2用CG制作ツールボックス

MSX 2

VRAM128K/64K



VRAM64K（スクリーンモード5）によるサンプル画面



上の画面からパレット変更したもの

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で、ＶＲＡＭは64Ｋでも128Ｋでも０Ｋ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成され、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。

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(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・シフトなどが可能です。

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。



グラフィックエディター



パターンエディター



スプライトエディター

3-Dゴルフ シミュレーション スーパーバージョン

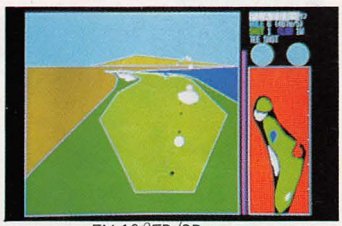
PC-8801mkIISR専用 絶賛発売中

5''2D版 ¥6,800

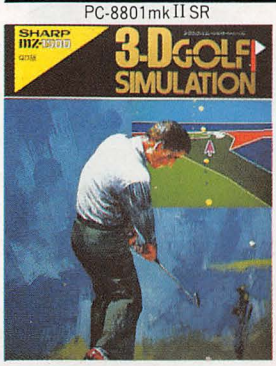
全18ホール、全長6063メートル、パー72の美しい海岸コース。大好評の3-Dゴルフシミュレーションが機械の機能をフルに引き出し、スーパーバージョンとして登場しました。ゴルフシミュレーションでは、初めて３次元立体図形処理を導入し、ワンショットごとにショット位置からの立体視野画面を作成し、その中をボールが影をおとして飛んで行きます。４人での同時プレイ、機械語による高速表示等、新機能も充実しました。

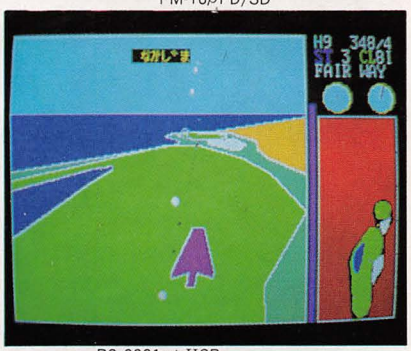


PC-8801mkIISR



FM-16βFD/SD





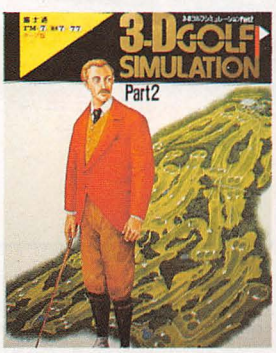
PC-6001mkIISR

PC-8801mkIISR専用3.5FD版
FM-16βFD/SD……5"2HD版…… 各 ¥6,800
PC-6001mkIISR/6601SR { テープ版…… ¥4,000 / 3.5"1DD版…… ¥6,800
PC-6001mkII/6601 { テープ版…… ¥4,000 / 3.5"1D版…… ¥6,800
PC-9801F/5"2DD版…… ¥6,800
IBM-JX(128K)/3.5"2DD版…… ¥6,800
MZ-1500/QD版…… ¥4,000
日立S-1/テープ版 …… ¥4,000
FM-77/3.5FD版…… ¥6,800

3-Dゴルフ シミュレーション Part2

新設計の18ホールは難攻不落
完全機械語により、多機能かつ超高速

★ホールデーター括ローディングによりスピーディなゲーム展開。
★ボール拡大機能（ボールの位置が見やすくなりました。）
★プラクティス機能(ワンホール毎に繰り返し練習できます。)
★ステップ機能（ショットしたボールを、コマ送りできます。）
★オートリピート機能（全ホールの完全自動再現可能。）
★ゲーム中断機能（ランド途中からの再プレイ可能）
FM-7/NEW7/77テープ版 ¥4,000





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12

カタログ No.3請求券 ベーマガ12

COMPTIQ

禁断のゲームソフトはクォリティーがいのち

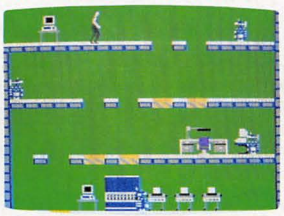
れッ！キャラクターがポケコン使うこの複雑さ。

超難易度ロールプレイングゲーム

近日発売予定 インポッシブル ミッション

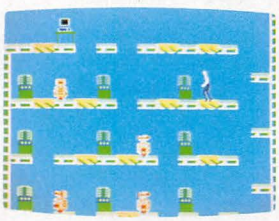


●なんと32部屋に90種類の攻撃ロボットが



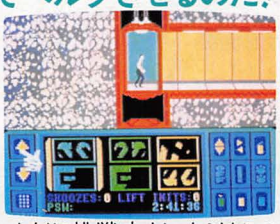
キミは、今をときめく女性トップエージェント。核兵器で全人類を死滅の危機にさらす悪魔の天才科学者エルビンをやっつけろ!とりあえず32部屋に潜入。でも、90種類もの防禦ロボットの反撃はてごわいぞ。

●マイクロフィルムをさがせ!



博士の位置をつかむには、部屋にかくされたコードをみつけなければならない。ロボットの攻撃をかわしながら、ファイルに、デスクに、本棚に隠されたマイクロフィルムのかけらをさぐる、神経戦に耐える自信があるか。

●スーパーポケコンでヘルプさせるのだ!



2台のサウンドディスプレーでパスワードを入手。スーパーポケコンでエージェンシーを呼びだしてヘルプさせよう。部屋の配置やコード片のありかは、乱数制御で毎回変化。本場のゲームフリークも、いまだに挑戦中だ。キミはこの不可能に挑戦する勇気があるか!

リアルな悲鳴にギョエッ!となるぞ。

専門家筋で噂の超難易度ロールプレイングゲームがついに上陸した。その名もインポッシブルミッション(不可能な任務)だ。

X-1turbo専用　5"〈2D〉¥6,800　PC8801mkIISR専用　5"〈2D〉¥6,800

新作、話題作を気軽に体験しよう。コンプティークだけは自由にプレイしていただけます。お店の人に声をかけて下さい。

近くのショップで Touch & Try 遊んでみよう。

タッチ&トライコーナー続々誕生

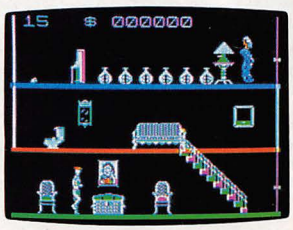
＊北海道地区：札幌・九十九電機㈱札幌店(011)241-2299　＊関東地区：秋葉原・㈱コム　マイクロコンピュータ SHINKO (03)251-1523／CVAジャスコ秋葉原店(03)258-3711／第一家庭電器C&Q(03)253-4191　新宿・ラオックス㈱新宿店(03)350-1241／渋谷・J&P渋谷店(03)496-4141／上十条・メディアプラザ白倉(03)908-0220／取手・マルスズ電気㈱(02977)4-1311　＊関西地区：大阪日本橋・J&Pテクノランド(06)644-1413／J&Pメディアランド(06)644-1613／ニノミヤムセン　エレランド(06)632-2038／ニノミヤ無線V8店(06)643-1681／ニノミヤ無線別館(06)633-2038／京都・パソコンショップタクト(0774)20-0784／J&P京都寺町店(075)341-3571　＊中国地区：広島・第一産業本店マイコンコーナー3F(082)247-5111／ICワールド浜中(0823)25-5380　＊九州地区・福岡・ベスト電器本店ベストマイコン福岡7F(092)781-7131

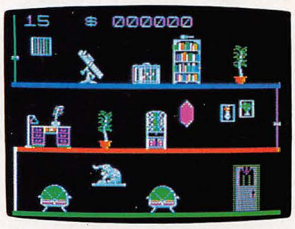
ムムッ!ナンギ!!ここまで超テクなソフトがあっただろうか!?

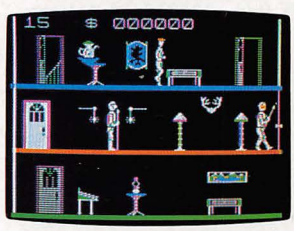


好評発売中

メーベル館には、
夜な夜な魔界の風が吹く







90×30倍の恐怖!

■叔母さんは簡単には遺産をくれないのだよ

ある日メーベル叔母さんは、莫大な遺産を残してこの世を去った。そして叔母さんには、たったひとりの相続人バーニーという甥がいた。叔母さんは金持ち特有の変わりもの。相続人としてふさわしいかどうか試すために、館に複雑怪奇な仕掛けをほどこしていた。難解を究めたリアルタイム・アドベンチャー相続ゲーム、メーベルズマンションの始まりだ。

■90のフロアに30ものワナが

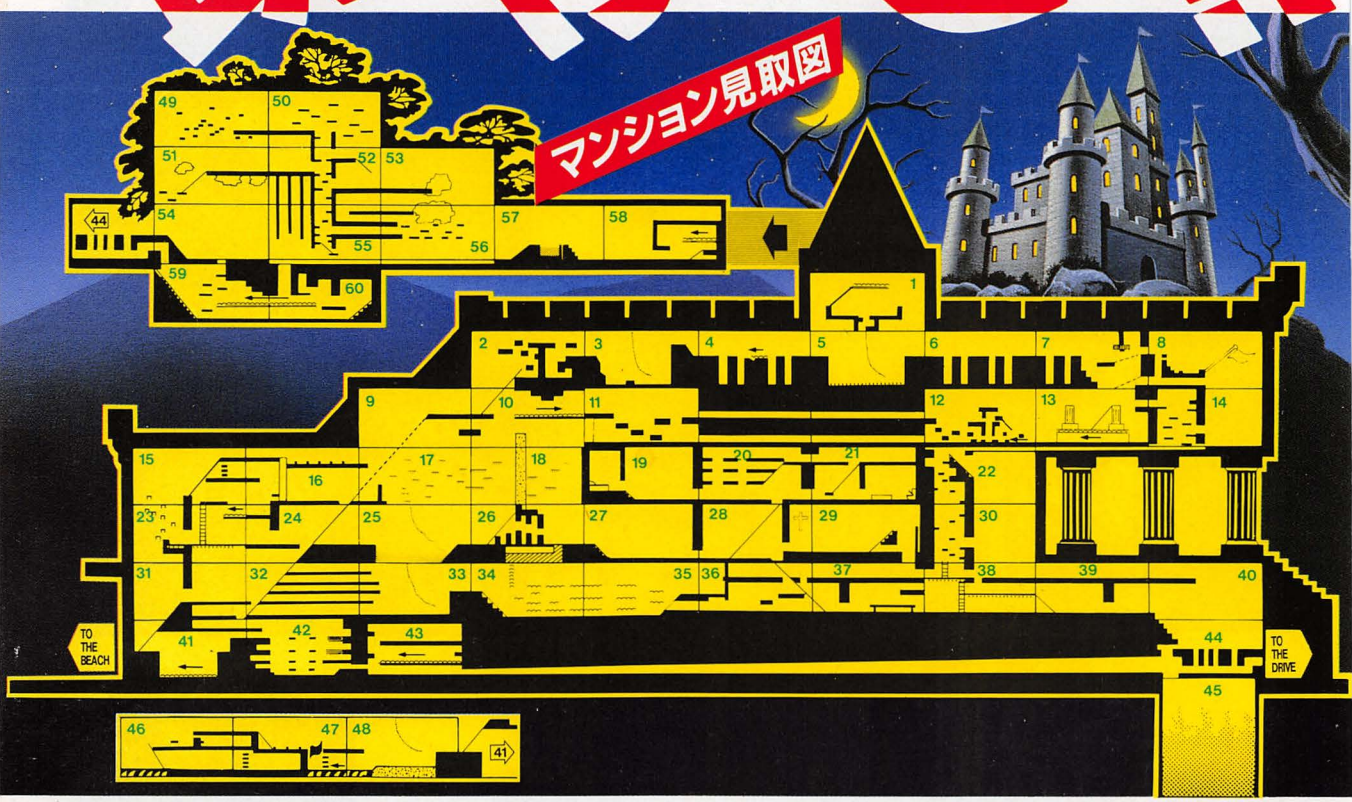
メーベル館には、なんと90もの部屋がある。そこに隠された金銀財宝や、カギをさがせ!といっても、カンタンにはいかない。30ものワナや魔界からの怪物の攻撃から身をまもらなくてはならないからだ。どんなに記憶力やカンが冴えていてもすぐに迷ってしまう複雑さ。付録の白地図でマッピングしながら推理力を働かせなければならない本格派なのだ。

PC-8801/mkII/mkIISR(5"<2D>), X-1/C/turbo/F(5"<2D>・TAPE) DISK ¥6,800 TAPE ¥4,800

■通信販売をご希望の方は、商品名、機種名を明記のうえ、料金を現金書留で下記までお送りください。(送料サービス)

株式会社 コンプティーク
〒102 東京都千代田区隼町3-19清水ビル TEL 03-234-8041

助けて!!



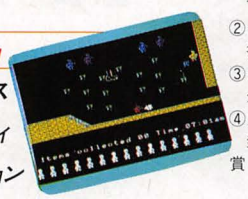
たくさんの悲鳴に応えて、大公開。

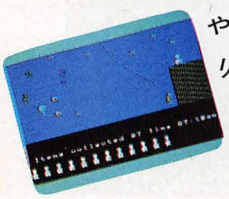
Jet Set Willy

©1983 BY SOFTWARE PROJECTS LTD. PUBLISHED BY HUDSON SOFT CO., LTD.

このゲームを解いた人は、まだ誰もいない。

アクション・アドベンチャー「ジェット　セット　ウィリー」





舞台は、60部屋もある大マンション。そこに散乱したワイングラスやワインボトルをすべて片付けないと、主人公ウィリーはベッドに入れない。ところが、このマンションには、触っただけでやられてしまう恐いオバケがいっぱいいるのだ。さて、ウィリーはすべてを終え、無事ベッドに辿りつけるだろうか。

緊急告知!!

オバケたちとの苛酷な戦いに勝利したら、ハドソンへ連絡せよ。

（方法）

①近所のパソコン販売店へ行き、ジェット セット ウィリーのマンション見取図のちらしをもらおう。

②そのちらしに、ワイングラスやボトルのありかをはっきりと書き入れる。

③ジェット セット ウィリーのマニュアルの表紙にあるBCマークを切り取る。

④別紙に住所・氏名・年齢・希望の品を明記し、②③を同封の上、下記まで送る。

賞　品　ハドソンウォッチ 25名（毎週抽選）合計300名様
ハドソンTシャツ 25名（毎週抽選）合計300名様
合計600名様に大当り!!

期　間　10月1日～12月31日

送り先　ハドソン東京（J・S・Wプレゼント係）
〒162 東京都新宿区市谷田町3-1-1
ハドソンビル

ハドソンのカードソフト
BEE CARD®

BC-M3 ©M.P.I.・HUDSON
ジェット セット ウィリー
適応機種 MSX
4,800円 BEE PACK 価格 980円

BEE CARD第4弾
コナミの『プーヤン』
新登場!!



©Konami 1985
「プーヤンはコナミの登録商標です。」

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。



DEZENI WORLD
デゼニワールド







もっともっと面白いものを作ろうということで、発売予定が大幅に遅れていた『デゼニワールド』がついに完成した。(本当に、お待たせしてごめんなさい。)しかし、さすがに長い月日をかけたかいがあり、「これこそ、まさしくアドベンチャー・ゲームと呼ぶにふさわしい。」と天才竹・中コンビも自画自賛するほど素晴らしい出来ばえとなった。しかも、嬉しいことにディスク版には、テーマソングなどが入ったサウンドトラックカセットも付いている。スリル！冒険！笑い！ショッキングな旋風を巻き起こす『デゼニワールド』は、全国の家庭で近日公開。

適応機種

PC-8801, PC-8801mkII, PC-8801mkIISR, X1, X1C, X1turbo, X1F, FM-7　〔5"FD版 ¥6,800〕

●PC-8801、PC-8801mkIIをお持ちの方は、純正の音源ボードを装着するとより楽しくゲームができます。

※画面の写真はすべてX1用で撮影したものです。

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。

ハドソンの 任天堂 ファミリーコンピュータ™・シリーズ

ハドソン彗星、大接近!!

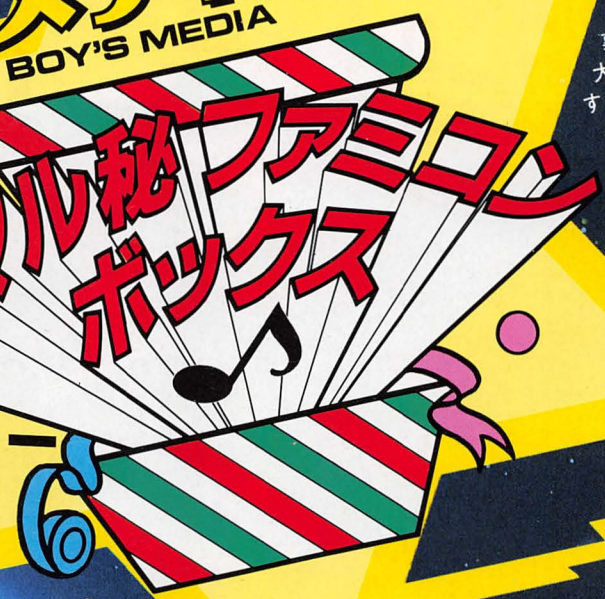
いま君は、4つの未体験ゾーンに出逢う。

少年メディア・第3弾、
12月5日発売!

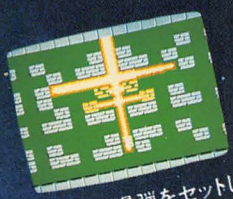
●最新作「バイナリィ・ランド」「チャレンジャー」「ボンバーマン」「プーヤン」「忍者ハットリくん」の必勝テクニックを全公開!! ●高橋・毛利名人の超㊙テクニック・裏ワザを一挙掲載。●ドキドキ2大付録①これは面白い!! 立体すごろく「日本一周サイコロゲーム」②これはわかりやすい!!(カセットA面)「音で楽しむハドソン・ソフトの必勝法」(カセットB面)「日本一周サイコロゲーム用プログラム」●定価/1,980円 出版元/ハドソン出版局
有名百貨店・玩具店・書店でお買い求めください。

少年メディア 3
BOY'S MEDIA

超マル秘ファミコンボックス



バイナリィランド



爆弾をセットして風船オバケを撃滅! 迷路のいたる所に穏れる宝物を見つけろ、みんなのヒーロー・ボンバーマン。
●12月発売予定
定価/4,900円

不思議な森に迷いこんだグリーンとマロン。左右対称の動きで行く手をふさぐスパイダーをかわし、無事に出逢えるか。パズル迷路にチャレンジ。●12月発売予定 定価/4,900円

忍者ハットリくん

メカ忍軍団や甲賀忍者の攻撃をかわして、巻物をいっぱい手に入れろ。ハットリくんの活躍に乞う御期待でござる。
●12月発売予定
定価/4,900円

© 藤子・小学館・テレビ朝日



BOMBER MAN
ボンバーマン

「ファミリーコンピュータ」は任天堂の商標です。

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

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



●プロローグ●
キータクラーとの戦いの最中にアオイさんはドリムノートをどこかに落してしまったのだ。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。

作者　TAMTAM©集英社　桂正和

MSX 好評発売中





★おもしろさ最先端アドベンチャー★

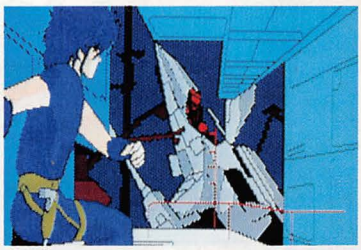
★ニュータイプマルチ画面★
指先カーソルで何でも見れる。女の子の胸ばかり見ても、ドリムノートはみつからないゾ！
★リアクション豊富な対話型アドベンチャー★
原作の登場人物が本当に話してるって感じがもう最高！
★戦闘モード付の親切設計★
リアルタイムでのキータクラーとの闘い。これがまたなんとも楽しい。

MSX カセットテープ2本組(RAM32K以上)……￥4,800
■〔テープ版(2本組)〕FM-7全シリーズ、シャープX1シリーズ、PC-6001mkII、PC-6001mkIISR、PC-6601、PC-6601SR、PC-8801mkIISR、PC-8801mkII、PC-8801……￥4,800
■〔5インチディスク版〕PC-8801mkIISR、PC-8801mkII、PC-8801、FM-7、FM-NEW7、PC-9801/E/F/VM/VF(2D、2DD)……￥5,800

SFサスペンスアニメアドベンチャー不朽の名作!!

ザース

本格サスペンスアドベンチャー
ここまでできる
MSX グラフィック!!
MSX のハードの限界を
超えた美しいグラフィックに
人気大爆発



★ミリカの願いは地球の平和！★

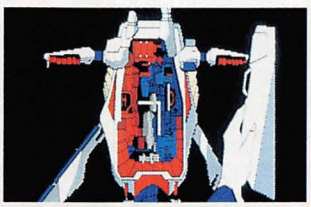




★人類愛をテーマに繰り広げられるスペースウォーズ★

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



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-8801mkIISR、PC-8801mkII、PC-8801、PC-9801/E/F/VM/VF(2D、2DD)、FM-7、FM-NEW7……￥5,800

ドアドアmkII

ファンタジー
思考型
反射ゲーム



ゲーム史上に
残る
不滅の
ロングセラー

作者　中村光一
©チュンソフト

MSX ROM(RAM8K以上)……￥4,800
■〔5インチディスク版〕PC-8801mkIISR(FM音源使用)、PC-8801mkII、PC-8801……￥5,800
■〔3.5インチディスク版〕FM77AV、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

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



堀井雄二
アドベンチャー
の
原点

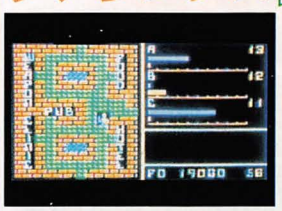
作者　堀井雄二

ある夜、おこった密室殺人。キミは部下のヤスを引きつれ捜査に乗り出すが……!?

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-8801mkIISR、PC-8001mkII、PC-8801、PC-8801mkIISR、PC-8001mkII、シャープX1シリーズ、PC-6001〈32K〉、PC-6001mkII、PC-6001mkIISR、PC-6601、PC-6601SR……￥3,600

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版
本格派
ロールプレイング
の
決定版

作者　富永和紀

MSX カセットテープ(RAM32K以上)……￥3,800

紀元前400年代末期、平和な島ソナにバンバイヤの魔の手がのびる。アテネから派遣された3人の勇者と、バンバイヤそしてドラゴンとの激しい死闘が……。洗練されたゲーム構成と意外なストーリー展開。キミはソナの平和をとりもどせるか!?

パックランド

PAC-LAND
©㈱ナムコ



ディスク版
好評発売中
テープ版
10月下旬
新発売予定

PC-8001mkIISR
5インチディスク版
￥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。

エルドラド伝奇

槙　村
アドベンチャー



巨編
4章構成
驚異の
ビッグ
アドベンチャー

作者　槙村ただし

■〔5インチディスク版(2枚組)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
■〔テープ版(2本組)〕FM-7全シリーズ、PC-8801/mkII/SR……￥4,800

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

作者　山口祐平　©ランダムハウス

■〔テープ版〕FM-7全シリーズ、シャープX1全シリーズ……￥3,800
■〔5インチディスク版〕PC-8801mkIISR、PC-8801mkII、PC-8801……￥5,800

※ MSX マークはマイクロソフト社の商標です。

通信販売の
御案内

御注文は現金書留にて、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上、お申し込み下さい。(送料無料)
〒160　東京都新宿区西新宿7-1-8
㈱エニックス「通信販売」係

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

新作

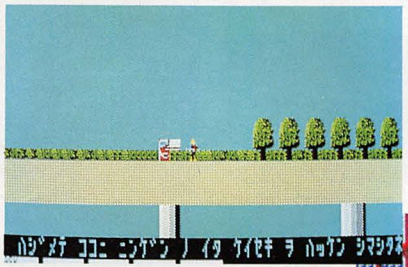
ブレインブレーカー

シャープX1全シリーズ
テープ版……￥3,800

11月下旬
新発売

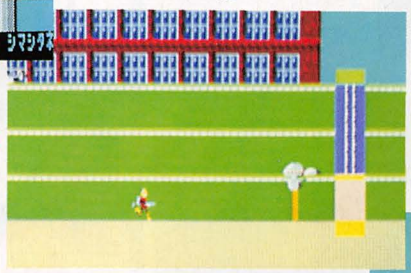
X1ユーザーに贈るスーパーリアリズムロールプレイング!!

■本格的SFストーリーで展開するスーパーリアリズムロールプレイングゲーム。
■高速8方向スクロールでスムーズなゲーム展開。
■地上戦、空中戦、海戦と広大なマップに潜む無限の敵キャラクター。
■上・下・屈伸、ジャンプ等、24パターンの動きをするリアルなキャラクター。
■状況によって、画面下にメッセージが流れる新手法を採用。アドベンチャー的ムードもタップリ。



話題満載！ロールプレイングアドベンチャーの魅力を徹底研究。
注目!!ストーリー展開のカギを握る母船からのメッセージ。
レーザーガンを探せ！
ICカードを手に入れろ！
敵都市中心部に潜入！
ナゾのUFO出現は何を意味するのか!?
都市〝カオス〟の頭脳（コンピュータ）はどこに!?

君は再び、神々の涙を見る……。



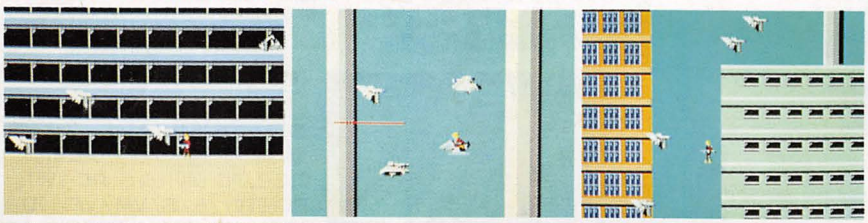
⬆ビームバリヤーで、上に行けない。どうすればいいんだ……!?

■ビームガン、ジェットパック等の強力兵器を装備していく、キャラクター。リアリティ抜群の成長度に興奮まちがいなし。
■デュラン・デュランの「ユニオン・オブ・ザ・スネーク」を挿入。名曲と共にスリリングなゲームを楽しもう！



⬆都市部を抜け海に！いよいよ、海中に突入……!?

作者　石川　博



セイバー

パソコン界初の快挙！
完全アニメーションアドベンチャー!!



PC-9801E/F/VM/VF　　作者　マスカット
5インチディスク版2枚組（1ドライブ使用可）2D、2DD￥7,800



瞬間描画速度0.075秒

●新世代アドベンチャーグラフィック!!
完全アニメーション効果を採用。度肝抜くアニメグラフィックに注目!!
「走る」「斬る」「ふりむく」「とびこむ」「ウインク」「光る」「落ちる」等、豊富なアニメーション処理が美しいグラフィックをさらにパワーアップ。
●最高26枚のグラフィックによるアニメーション処理。
単なる一行動でなく「走る」そして「斬る」等の連続行動がディスプレイで展開。
●圧巻!!アニメーション＋スクロール処理!!
画期的手法によるこの連係処理により、キミは未知のアドベンチャーグラフィックを体験する。



ゼビウス

ビッグタイトルゲームゼビウスを
君のディスプレイに再現!!



©㈱ナムコ

PC-9801版

PC-8801mkIISR版

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

（PC-8801mkIISRでは軽快なBGMとともにゲームが楽しめます。また、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。）

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 ㈱エニックス 第9回 フレッシュ・エニックス賞係

発表　第7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

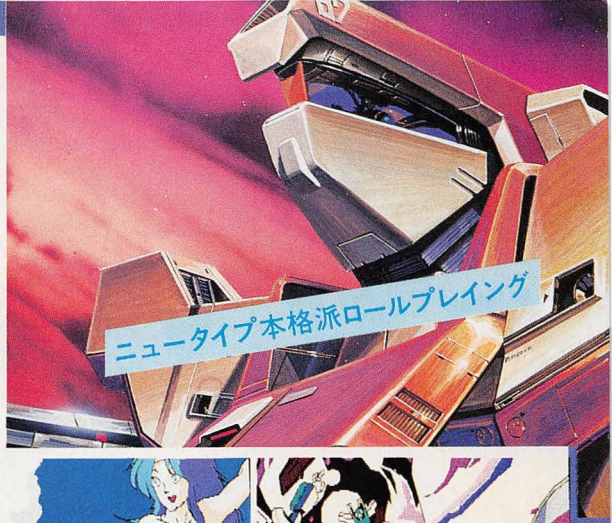
応募総数25作

〔総評〕すべての作品が、ある一定のレベルでとまっている。この壁をのりこえない限り、入選は無理である。「ハード的にこんな処理はできない」と考えず、逆に、無理かもしれないが、やってみようという姿勢が欲しい。

ライザ 地球戦士

FM-7シリーズ
テープ版11月下旬新発売
3.5インチディスク版好評発売中

FM-7全シリーズ
テープ版(2本組)…… ¥4,800
FM77AV、FM-77
3.5インチディスク版 ¥6,400



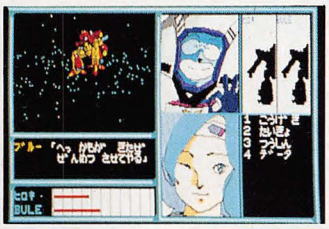
『我々は放浪の民・ガルム人。劣かなる戦争によって我が大地ガルム星を失った。我々は第2のガルム星を見つけるべく、2億6千万光年の旅を続けてきた。そして今、ここに安息の地を見つけたのだ。その名は地球……。』
AD2306年――。
外宇宙から現れたナゾの要塞〝ガルム〟の侵略により、地球は壊滅的危機におちいっていた。

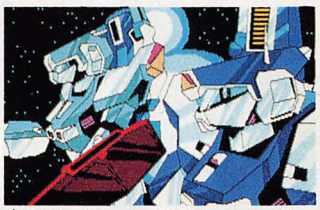


★キミとリミとブルーの3人の友情が地球を救う★

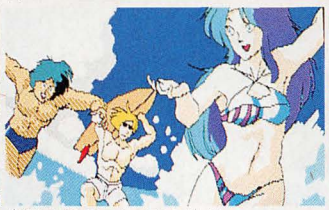
作者 九葉真 イラスト/デザイン 真島真太郎

数々のアイデアを取り入れたニュータイプマルチ画面





⬆キミとブルーののるメカ、ライーザ



⬆戦士達のつかのまの休息



⬆ガルム帝王出現。それぞれの命運をかけた最後の闘いが始まる。

《コスモスクリーン》星のスクロールする大宇宙の彼方から、敵メカがアニメ効果で出現。戦闘シーン(ビームミサイル・接近戦・サイコ)も10数種のアニメ効果を楽しめます。
《メッセージウィンドウ》それぞれの個性を重視したおもしろリアクション続出。
《メンバーエリア》状況によって、キャラクターの表情が変り、キミに話かける。
《ライーザエリア》キミとブルーの乗るメカ〝ライーザ〟の武器装備状況が一目でわかる。
《オペレータエリア》オペレータ・ミオが敵の強さ、地球の状況等を教えてくれる。
《選択詞エリア》7種30数項目の選択詞をワンキーで入力できる簡単設計。
《その他》いつでも自分の位置が見れるマップ。キミのわからないことが聞ける会話モード等のおもしろさを追求したマルチアイデアがいっぱい。

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

軽井沢誘拐(ゆうかい)案内



恋人・久美子の妹が、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！
★主人公の名前はキミ。
★なぎさのオマケ写真もついて全6章。あふ♡

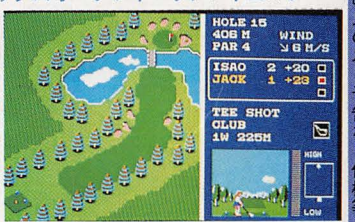
■〔5インチディスク版〕シャープX1全シリーズ(ターボ可)FM-7、FM-NEW7、PC-8801mkⅡSR、PC-8801mkⅡ、PC-8801……¥5,800
■〔テープ版(2本組)〕シャープX1全シリーズ、FM-7全シリーズ、PC-8801mkⅡSR、PC-8801mkⅡ、PC-8801……¥4,800

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

FM-7シリーズ好評発売中



●トッププロ30人とのトーナメント方式を採用。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、コースの会員として認められ、エキストラホール(9ホール)の使用許可がおりる。
●ゴルフコースの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。

作者 村守将志

■〔3.5インチディスク版〕FM77AV、FM-77¥5,800
■〔5インチディスク版〕PC-8801mkⅡSR、PC-8801mkⅡ、PC-8801……¥5,800
■〔テープ版(2本組)〕FM-7全シリーズ、PC-8801mkⅡSR、PC-8801mkⅡ、PC-8801……¥4,800

※商品改良の為、予告なく仕様等の一部を変更することがありますので、あらかじめ御了承下さい。

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





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

登場美女55人

作者 関野ひかる

★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★
★ナンパのノウハウを完全シミュレート★
★特定の女の子とデートできるデートモード付★

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全シリーズ(ターボ可)PC-8801/mkⅡ/SR、FM-7、FM-NEW7 ¥6,400
■〔テープ版(2本組)〕PC-8801/mkⅡ/SR、FM-7全シリーズ、シャープX1全シリーズ……¥4,800

森田和郎の将棋



人工知能型思考ルーチンとかつてない豊富な機能を備えた本格将棋ソフト。
圧倒的強さで、市販将棋ソフトを一蹴。
二枚落ちでも楽勝。

PC-9801/E/F/M/VM/VF
5インチディスク版
2HD…¥9,800 2DD…¥8,700
作者森田和郎 ©ランダムハウス

■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

□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。名人戦などの対局を保存・再現することにより、プロ棋士の将棋を研究・観戦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。あなただけの将棋ソフトをつくることができます。
□詰将棋をコンピュータが解きます。
□対局中の棋譜・盤面の駒組のコピーをプリンターに出力できます。
□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。

8インチディスク版、3.5インチディスクU2版完成！御希望の方は直接当社までお問い合せ下さい。

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

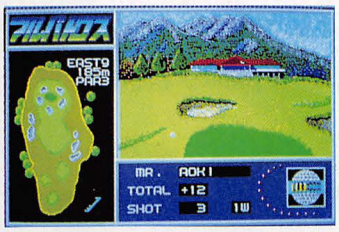
©交通公社フォトライブラリー

近日発売

アルバトロス
TOURNAMENT GOLF

スクリーンがボールを追って、全方向スクロール

ゴルフ・ゲーム初のディスク3枚組



フェアウェイが目にしみる

ゴルフ・ゲーム初のマルチウィンドウ

美しいゴルフコース。まるでフェアウェイの緑に吸いこまれるように飛び去っていく、白い打球。アプローチショットが斜面をころがり落ちる。初めての感動、初めての興奮。本物のゴルフ。

- 美しいグラフィックス画面が高速スクロール
- 臨場感あふれるサウンド・エフェクト
- 運転に必要な全ての情報を表示する、マルチ表示パネル

PC-8801mkIISR専用
ディスク版 ￥8,800
(ディスケット3枚組)

TRUCK
American
Hi-Speed Scroll Action
アメリカントラック

カーレースとはちがう迫力。
妨害する車をはじき飛ばし、道路封鎖を突破する。
1車線から4車線へ、激しく変化する道路。
ついてこれるか、このスピードに。

エンジン全開ノンストップ。

MSX ROM版
12月発売!



※特に付記のない画面写真は、PC-8801mkIISR仕様です。

※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、現金書留で直接当社にお申し込みください。

166E ファイナル・ゾーン

166E FINAL ZONE

近日発売



キャラクター・パターン500以上

驚異のリアル・アクション・シューティング

パソコン初の複数行動モード
フォーメーション・アタック

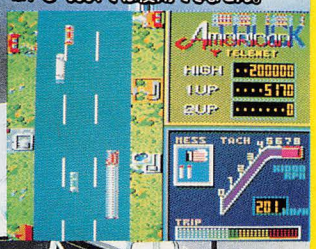
高速グラフィックスは
RPGを超えた

緊急指令166号
GN-16Bを爆破せよ!

特殊行動隊〝ブラックコブラ〟の
ボウイ大尉に告ぐ。
4名のスペシャリストとともに、
赤道直下のマウカ島に侵入。
敵のスーパーウェポン
〝GN-16B〟を破壊せよ。

PC-8801mkIISR専用
ディスク版　¥6,800
(ディスケット2枚組)

PC6000シリーズ・ファンの
皆さん、お待たせしました。
15色グラフィックス版アメリカン
トラック、ついに完成!
※PC-6001では使用できません。



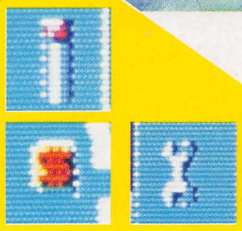
PC-6001mkII/6601/SR

日本テレネットでは、今後とも
PC-6000シリーズのソフトをどん
どん開発する予定です。ご期待ください。

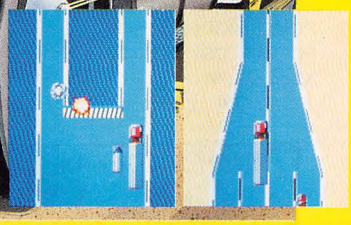


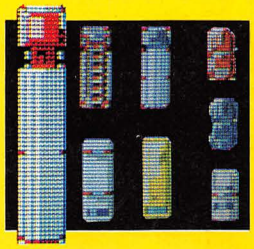
FM-7　　PC-8801mkIISR

ドライビング。



ボーナス・
キャラクター





リアルな効果音で
登場する数々の
キャラクター群

PC-8801MKII SR(専用)	5'D	6800円
PC-8801／MKII	5'D	6800円
PC-8801／MKII／MKII SR	T	4500円
PC-6001MKII／6601／SR	T	4500円
PC-6601／6601SR	3.5'D	6800円
PC-9801E／F	5'2D・2DD	6800円
X-1／X-1C／X-1ターボ	T	4500円
X-1／X-1C／X-1ターボ	5'D	6800円
FM-7／new7／77	T	4500円
FM-7／new7／77	5'D	6800円
FM-7／new7／77	3.5'D	6800円
MSX	T	3800円

株式会社日本テレネット

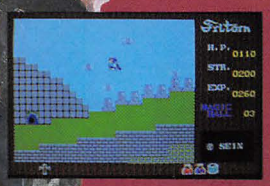
〒162 東京都新宿区下宮比町8番地 グランドメゾン飯田橋209号
TEL (03)268-1159

資料請求券
ベーマガ
12月号

A REAL TIME ROLE-PLAYING

トリトーン

PC-8801/mKII/SR (5'2D)……¥6,800





- フルテクニックマシン語による、高速重ね合せ移動処理(S・H・T方式)。
- 自分の武器(剣・火の玉)などが、リアルかつスムーズに動くアクション。
- 瞬間画面切換による広大なフルグラフィックマップ。
- 途中データーセーブ機能あり。
- オールマシン語。

今……2つのロールプレイング新登場

A FANTASY ADVENTURE ROLE-PLAYING

SCION

シオン

PC-8801/mKII/SR (5'2D)……¥6,800





- マルチキャラクター・マルチパーティ(パーティチェンジ)
- 4方向スクロールフルグラフィックマップ。
- 数十種類のモンスター&アイテム。
- 100種類以上の会話メッセージ。
- ユニークな戦闘モード・高速3D迷路。
- マルチセーブ機能・オールマシン語。

好評発売中!!

〈楽しいアクション〉ロールプレイションゲーム

ホーリーヴレイ

PC-8801SR/PC-8001SR……バックミュージック
X1……ジョイスティック対応

PC-8801/mKII/SR	5"ディスク版	¥6,800
	テープ版	¥4,800
PC-8001 mKII SR	テープ版	¥4,800
PC-9801F(2DD)	5"ディスク版	¥6,800
X1	ディスク版	¥6,800
	テープ版	¥4,800

通信販売

通信販売ご希望の方は、商品名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記の上、現金書留にてお申し込み下さい。その日のうちに、トラック便にて発送いたしますので、翌日にはお届けすることができます。
(送料無料)

ザイン・インフォメーション

- MSX版、只今準備中.! ユーザーは白線の内側までさがって待ってるように。
- 今度の新作は、「未来」(宇宙アドベンチャー)に決定.! 発売予定は1月中旬、よいお年を。
- 当社パッケージソフトのアンケートハガキ返送のユーザーには、会員登録を行ってサポートしています。協力してくださいね。

SEIN SOFT INC.
株式会社 ザイン・ソフト
〒676 兵庫県高砂市米田町米田1162-1 TEL:(0794)31-7453

©SEGA FLICKY〈フリッキー〉

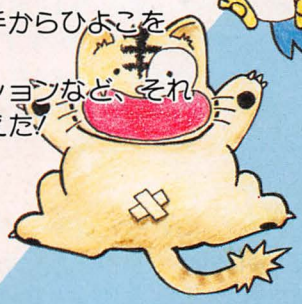
とれたておいしいホッカホッカ



フリッキーは青い鳥。のら猫ニャンニャンの手からひよこを守れ！ アクションパズルゲーム！
全48面以上、FM音原、PCG、コンストラクションなど、それぞれの機種の個性を生かし、オリジナルをこえた！

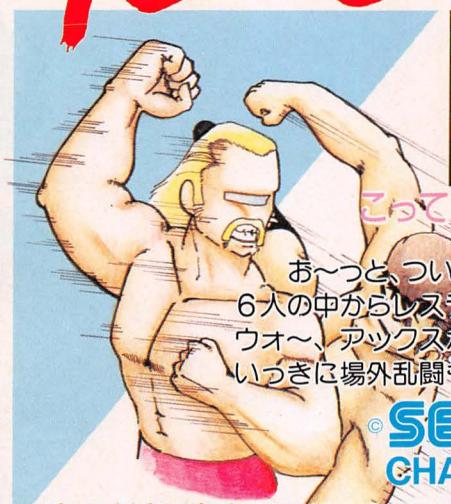


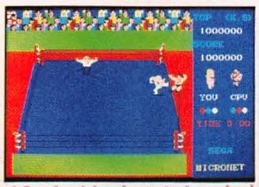


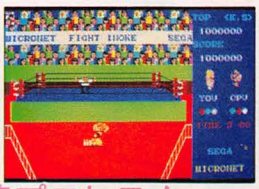


ゲームセンターから君の部屋へ!!

産地直送 新発売







こってりと仕上げた本格プロレス！

お〜っと、ついに登場チャンピオン・プロレススペシャル！
6人の中からレスラーをえらび必殺ワザをきめろ！
ウオ〜、アックスボンバー！ コノヤロ、エンズイ切り!!
いっきに場外乱闘もOK！

©SEGA CHAMPION プロレス Special

チャンピオンプロレススペシャル&フリッキー

CT…カセット版　FD…フロッピー版　RC…ロム版　※X1-Dは使用不可

PC-8001/mkII/SR	CT	￥4,800
PC-8801/mkII/SR	CT	￥4,800
	FD	￥6,800
MZ-2000/2200/2500	CT	￥4,800
SHARPX1/turbo	※ CT	￥4,800
	※ FD	￥6,800
FM-7/NEW7	CT	￥4,800
	FD	￥6,800
MSX(フリッキーのみ)	RC	￥4,400

SuperMZ-2500 対応

※この商品はセガ・エンタープライゼス社の許諾を受けて開発したものです。

マイクロネット Micronet

〒064 札幌市中央区南10条西15丁目ムラカミビル3F ☎011-561-1370

完全アニメーションRPG

TVアニメの動きを再現●1秒間6コマ表示

〔日本サンライズ制作のオリジナルキャラクターが大活躍〕

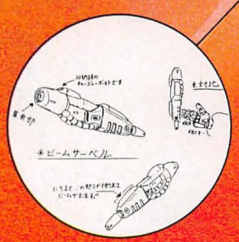
新人類とファーストコンタクトするのは誰か。今まで誰も味わったことのない刺激的な完全アニメーションのロールプレイングゲーム、いよいよ登場。あのガンダムを生んだ日本サンライズか、スクウェアの為だけに、オリジナルキャラクター及び数百枚のアニメーション原画を制作。まるで鮮やかなTVアニメの世界。

反物質でおおわれた閉宇宙。そこには巨大な要塞――オンディーナが存在する。男達の大半は自分の"愛機"をもち、オンディーナのまわりにいる正体不明の敵をたおし、管理局からの賞金で生活する賞金かせぎだ。果てしなく続く闘い……自由とは、平和とは……そして迫りくる決断の日――――――――――。

適合機種　PC-9801　PC-8801　FM-7　×1各シリーズ(ディスク版)

価格　¥7,900　ディスク2枚組　豪華設定資料集(カラー16P白黒16Pのセル画・メカキャラクター設定集)、ステッカー、テーマ曲ソノシート付

サンライズ制作のオリジナル
セル画が100名様に当る。
プレゼント
くわしくは、製品パッケージ
の裏側をごらんください。



ブラスティー

動きがスムーズ、まるでTVアニメの世界。

このようなサンライズ制作の動画が数百枚使用されて、ついに完全アニメスタイルが完成しました。

劇的発売！

誕生！

オリジナルキャラクター
&アニメーション
©日本サンライズ

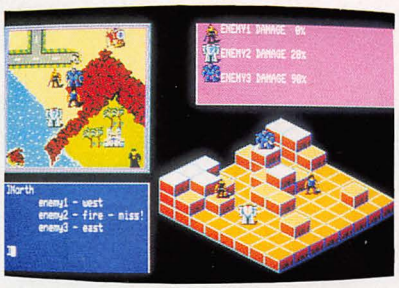
SQUARE
スクウェア
〒223 横浜市港北区日吉本町1776
小島ビル3F　PHONE044(63)6201

今、新たな闘いが始まる。待望のSF

■世界初、RPGの概念を破る3D戦闘モード

敵に遭遇すると戦闘モードに突入、3Dのバトルフィールドが出現!!立体的な地形図の上で壮絶な闘いが始まる。
複雑な地形と多彩なアニメーション処理がリアルな戦闘シーンを再現する、RPGでは世界でも類を見ない戦闘モード。地形をうまく利用し、接近兵器や長距離用兵器を使い分けて、さまざまなアタックを仕掛けよう。場面ごとに実戦さながらの迫力ある戦闘シーンが展開するはずだ。

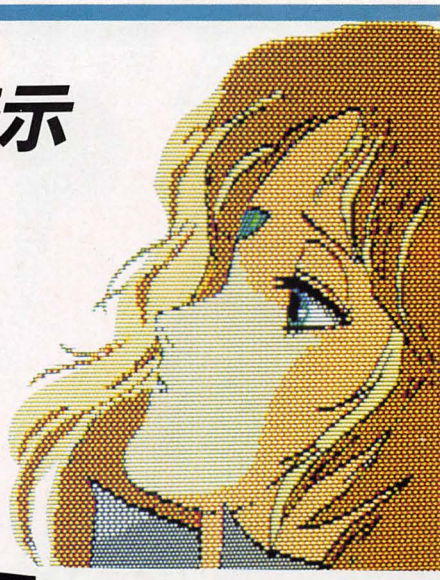




■スクロール画面、壮大なマップ、重厚なストーリー

繁栄した文明社会は失われ、荒れ果てた土地…。遠くに街が見え始めた。わずかに生き残った人々が生活しているのだ。長旅の疲れをいやすために街の酒場(バブ)に入ってみることにした。カウンターで飲んでいる男に話しかけてみると、重々しい口調で彼はこう言った。
「お前は旅人らしいが、この辺は最近物騒だ。どっかの街が何者かに襲われて全滅したってよ。神様なんかどこにもいねえ。悪魔(サタン)が復活したのさ。」

日本最高速！瞬間画面表示



ウィル(デス・トラップII)

■全編を綴る、驚異のアニメーション効果!!

- ●瞬間画面表示、アニメーション効果によるスピーディーなゲーム展開。
- ●ローマ字カナ変換入力、マルチウィンドウによる持ち物表示、方角・マップ表示、会話モードなど多種多様のモードを備えた親切設計。
- ●1場面で150以上ものコマンド対応、隠しコマンドで隠れキャラ出現！
- ●FM音源(SR)、PSG(X1、FM-7)によるサウンド効果、迫力のテーマ、効果音。





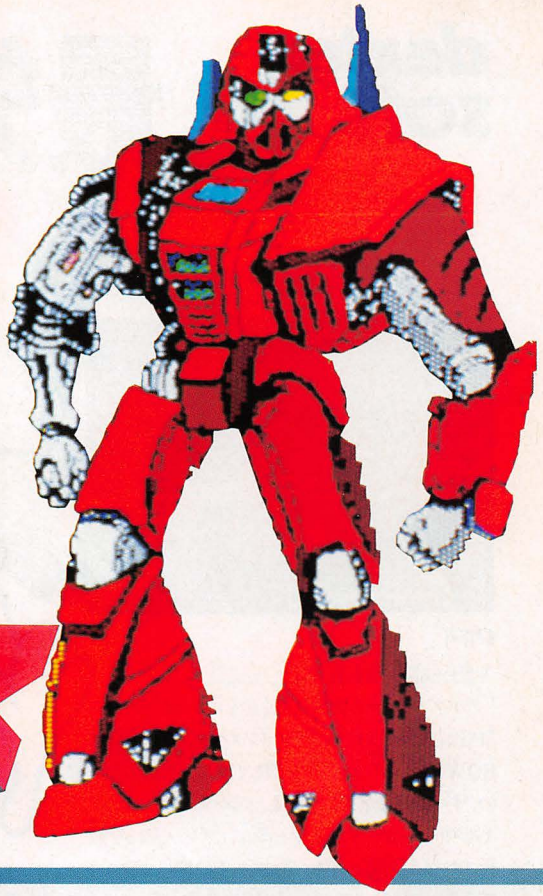
新発売
■X1turbo
■PC-9801/E/F/M/U2
■FM-7/New 7/77
好評発売中
■PC-8801/mkII/SR
ディスク版 **各5,800円**

SST

J&P フェア開催 12月1日～1月6日
渋谷店、テクノランド店、京都寺町店、高槻店

上記4店の特設スクウェア・コーナーでは、"ブラスティー"のセル画、下絵(原画)などの資料を展示、また各種プレゼントも用意しております。

RPG遂に完成！



核戦争後の文明が衰退した地球を舞台に繰り広げられる、新世紀ＳＦロールプレイングゲーム、ジェネシス。
わずかに生き残り、平和な街を築いてきた人々の間で不吉な噂がささやかれていた。「悪魔(サタン)が復活した。悪魔(サタン)が再び殺戮(さつりく)を始める。」と……。時を同じくして活動を開始した謎の組織〝サタン〟横行するサタンの手下たち……。悪魔(サタン)とは一体何者なのか？
悪魔(サタン)に立ち向う戦士は傷つき、倒れ、そしてまた歩き続ける。長く重い闘いの果てに見るものは平和の光か、絶望の暗闇か。幾重にも重なる謎が謎を呼び、物語は大きな展開を見せる。最早、戻る道はない。

PC-9801/E/F/M/U2 ￥5,800(D)　新発売

MSX版、PC-6001mkII版移植開始！

ジェネシス

Dragon Slayer ドラゴンスレイヤー

■不思議感覚のリアルタイムRPG

RPGのワビとアクションゲームのサビをくっつけると、このような不思議感覚のゲームが出来上ります。色々なアイテムを集めてパワーアップ、8種類の魔法が使えるようになればしめたもの。敵と闘うだけじゃなく遊んであげちゃうことだってできるんだ。一度やったらやめられない中毒ゲーム。

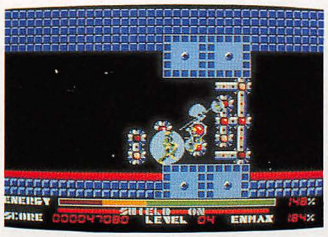


新発売
MSXロムカートリッジ
(RAM16K) ￥5,200

PC-9801/E/F/M/U2
ディスク版 ￥7,200

※この商品は日本ファルコム株式会社より許諾を受けて開発したものです。

EXCEDER テグザー



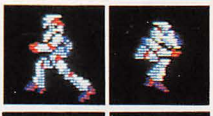
■惑星ネディアム探査指令・地下要塞の核を破壊せよ テグザー、発進!!

- ジョイスティック対応で、リアルな操縦感覚！
- 8方向スクロール、アニメ処理とグラフィックも充実。
- 全自動照準ビーム、バリアなど最新兵器を装備、状況に応じて戦闘機型・ロボット型に変型可能。
- 1、2トリガー共用ジョイスティック専用ゲームです。

X1/C/F/turbo ￥6,800(D)　￥5,800(T)

※このソフトはX1Dではご使用になれませんのでご注意下さい。
お手持ちのテープ版をディスク版にヴァージョンアップ致します。テープカセットに2,000円をそえて、現金書留でスクウェアまでお申し込み下さい。折り返しディスクを発送致します。(発送料無料)






※この商品は株式会社ゲームアーツより許諾を受けて開発したものです。

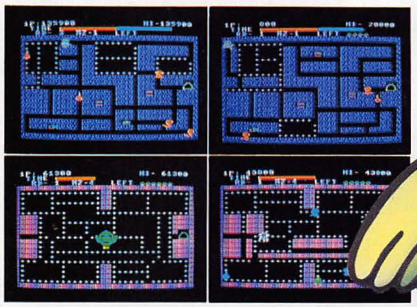
通信販売ご希望の方は、品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上、現金書留でスクウェアまでお申し込み下さい。

〒223 横浜市港北区日吉本町1776-3F
TEL. 044-63-6201
SQUARE

dexter soft

最先端人よ。ゲーム

飛び出す痛快さ。忍者くん、フォー



PiPi

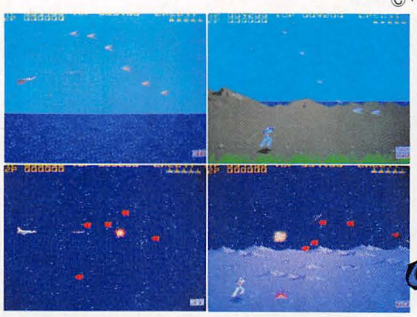
オウムのピピの大冒険。

「グルグル牢」から勇敢にも脱走をはかったオウムの“PiPi”。ガラガラ蛇を、怪獣メンダマを、番犬BOW BOWをかわしながら、牢を壊して脱出。迷路のなかの、すべての牢を壊してしまえ。ハンバーガー、柿、アイスクリーム、ピーナッツ、フィッシュ、ブレッドなどを獲得すれば5秒間はパワーアップ! その間にガラガラ蛇をやっつけろ。リズミカルなBGMに乗って、おしゃれでかわいい“PiPi”がお尻をフリフリ、ユーモラスに走り回ります。

■ MSX ROM版¥4,800(12月発売予定)16KB

PiPi

© 1986 LICENCED BY UPL CO.,LTD.



FORMATION Z (フォーメーション ゼット)

偉大なる戦士たちに捧げる。

日増しに激しくなるザナック軍の攻撃に耐えかねた地球連邦は、まだ未完成の形態可変戦闘メカ“イクスペル”を出撃。地上戦では機動ロボット、空中戦では多目的戦闘機に変身する“イクスペル”を操り、12種類の敵に攻撃。平原戦、地上から変身の空中戦、海上空中戦、砂漠戦、そして宇宙戦へ。変化に富んだスペクタクルが展開。最強機動要塞ジズィリアムを破壊して、無事に地球へ帰還できるか!

■ MSX ROM版 ¥5,700(11月発売予定)16KB
■8801MKII/SR(CT版)¥4,500(12月発売予定)
■X-1/turbo(CT版)¥4,500(11月発売予定)
■8801MKII/SR(5"FD版)¥6,800(12月発売予定)
■X-1/turbo(5"FD版)¥6,800(11月発売予定)

FORMATION Z

© 1986 LICENCED BY JALECO CO.,LTD.

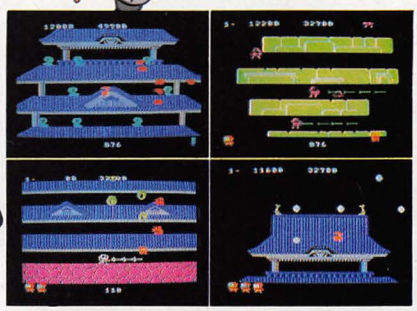
MSX はマイクロソフト社の商標です。

センターの興奮だ。

メーションZそしてピピの大暴れ！

JALECO®
株式会社ジャレコ





忍者くん〈魔城の冒険〉

お城を守れ！忍者くん只今参上。

うなる手裏剣、はじける火花、攻める、かわせ、体当り！呪われた城を舞台に、忍者くんが大活躍。様々な武器を使う8種族の強力な敵を相手に、岩場の戦い・お城の戦いと、手に汗握る大熱戦、油断はできない。さらに分身の術を使う親分には気をつけろ。敵とぶつかってもやられるものか、体当りで敵を失神させてから、さぁ得意の手裏剣だ。シーン100までいけば、君はスーパープレーヤーだ。

- ■ MSX ROM版16KB ¥5,700(9月発売)
- ■8801MKII/SR(CT版)¥4,500(11月発売予定)
- ■X-1/turbo(CT版)¥4,500(12月発売予定)
- ■8801MKII/SR(5"FD版)¥6,800(11月発売予定)
- ■X-1/turbo(5"FD版)¥6,800(12月発売予定)

忍者くん 魔城の冒険

© 1985 LICENCED BY UPL CO.,LTD.

日本デクスタから、興奮のゲームソフト、続々新登場。ゲームセンターで、ファミリーコンピュータでダントツ人気の「忍者くん」、「FORMATION Z」、さらに、ニューオリジナル「PiPi」を加えた楽しさ満載の3本立て。とってもエキサイティング、とっても頭脳的、とってもエンターテイメント。個性的なキャラクターたちが画面狭しと大暴れのデクスタソフト。新しいチャレンジャーを求めて、この秋、飛び出します。ご期待ください。

新発売

日本デクスタは、ゲームセンターの興奮をあなたのお部屋へお届けします。より面白いソフトを、より多くの機種対応をめざしてこれからも続々と新製品を発表してゆきますので、ご注目ください。●日本デクスタのソフトウェアは、全国の有名パソ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。

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代表

CROSS MEDIA SOFT



A.D.28XX。地球では傭兵軍とシュトラール軍が、果てしない紛争を続けている。ある日、傭兵軍側の中隊指揮官（キミだ）は、本部から重大な指令を受けとった。この作戦、つまりオペレーションVを成しとげるため、S.A.F.S.ドール・ハウス、サンドストーカーで編成した部隊を率いて、最前線へと向かった。しかし、敵のシュトラール軍はどこに？どんな策略で待ちうけているのか？すべては謎につつまれている……。
プレーヤーの判断しだいで成長していくキャラクター、攻撃を受けると戦略をたてて反撃してくる思考プログラムの採用などで、戦闘戦略をリアルに再現。興奮のバトル・シミュレーション、ついに登場。

11月末発売予定

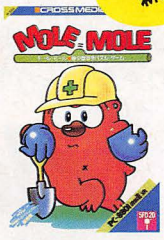
PC-8801/mkII/mkIISR	5インチFD

移植中

PC-9801シリーズ、FM-7シリーズ	
※すべて　ディスク版	¥6,800

MOLE·MOLE
モール・モール　熱中型思考パズル・ゲーム

IBM-JX対応 新発売



●発売中

FM-7/NEW7/77	5インチ・3.5インチFD/カセット
PC-6601SR	3.5インチFD/カセット
PC-6001mkIISR	カセット
PC-8801/mkII/mkIISR	5インチFD/カセット
PC-9801F/U	5インチ・3.5インチFD
X1/X1turbo	5インチFD/カセット
MSX(32KB以上)	カセット
※すべて ディスク版	¥5,800
カセット版	¥3,800

「50面解けたあなたは天才だ!」キャンペーン 大好評につき、第2弾スタート!

「モール・モール」を買ったばかりのキミも、もうすぐ全面クリアのキミも喜んでくれ。大好評の声に支えられて、キャンペーン第2弾のスタートだ（昭和61年3月末日締切）。50面を解いて、カッコイイオリジナルジャンパーを当てよーぜ。抽選で200名様まで。可能性は高いよ。さあ、急げ。

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

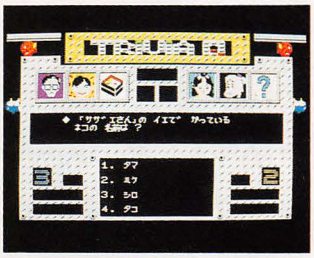
募集
販売店を募集しています。
お問い合わせは、日本エイ・ブイ・シー株式会社企画部まで。☎03(486)4121
★健康で明るく、集中力のあるプログラマー、企画力のあるプロデューサー募集!
ビクター音楽産業株式会社 PS制作部まで。☎03(486)9470

彼女はブリッコ、あいつはジュウバコ。いい性格してるよ、みんな。

世間にはいろんな新人類がいる。だから、こんなゲームがあってもいいはずだ、「トリビアQ」。ネクラ、ネアカ、ブリッコ、ジュウバコ、オマカセ、シュウトメなど、6つの性格ジャンル別問題がドドッと2000問以上。頭のいいやつが勝つとは限らない。自分の性格にぴったりのジャンルで、先にノリまくった方が勝ちだ。ハラハラドキドキのタイムキャラクター（ペンギン、蜂等）が花をそえ、楽しみはフォーエバー。彼女と熱闘対決するのもグーだね。



ネクラ・モード
本質的に自分を責めたがるキミのためのモード。



ジュウバコ・モード
友達がトイレに行った回数をおぼえている記憶力がモノをいう。

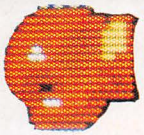




ネアカ・モード
果てしなく責任感のない人にピッタリ。

シュウトメ・モード
さりげなく意地悪をするのがうまい、あの子向き。





5秒以内に答えられないときは、パンチが飛ぶぞ！



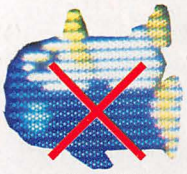
ブリッコ・モード
エー、ワカンナ～イが口ぐせの彼女にやらせてみよう。



オマカセ・モード
流されやすい性格、すぐに納得したがるクセのある人に。



出題と同時にタイマーのペンギンが、グローブに向かって歩き出す。



ペンギンが3回ダウンするとゲームオーバー。

好評発売中

奇問・難問押し寄せゲーム
（新人類篇）
TRIVIA Q
トリビア

●発売中
FM-7/NEW7/77　5インチ・3.5インチFD
PC-8801/mkII/mkIISR　5インチFD
※すべて　ディスク版　¥6,800

今日、僕のパソコンが楽機になった。

●FM音源3声、PSG3声の計6声シンクロを実現。
●各パート(チャネル)間の時間のズレを解消。
●目と耳で確認しながら音符入力できる"ミュージック・エディター"、FM音源の音色を作成する"サウンド・エディター"、作品の演奏ができる"グラフィック・プレーヤー"の3つのモードで構成。プリセット音も搭載。
●FM音源の音色作成はパラメータ値の波形表示とモニター音で確かめながら行えます。
●PSGは3パート別々のエンベロープをかけられ、そのパターンは波形で確認。71種類まで登録可能。
●6パートをフルに使った聴きごたえのあるデモ曲を、ロックからクラシックまで豊富に収録。



FM音源対応・音楽のワープロ
MUSIUM 2
ミュージアム2

●11月末発売予定
FM-7/NEW7/77/77AV
5インチ・3.5インチFD　¥8,800
PC-8801/mkII/mkIISR　5インチFD　¥8,800
(FM-77AV/77L2,PC-8801mkIISR以外はFM音源ボードが必要です)
※カセット版は近日発売予定

敵はメチャクチャ強い。

西暦2500年。合体ロボ・ザイオンをギラン星人に奪われた地球は、危機にひんしている。キミはザイオン1号、2号、3号を奪いかえし、超大型ロボ・サターンをたたきのめすのだ！

●敵基地深く侵入し、ザイオンを救出して合体せよ。どんどん強くなっていくぞ。
●全8面がそれぞれ違ったゲーム仕立て。1つのソフトで、8倍楽しめる。
●合体が完了すると、超大型ロボ・サターンとの一騎打ちだ！



●超時空合体スペースファイト
ZION
ザイオン

●発売中
FM-7/NEW7/77 5インチ・3.5インチFD/カセット
●11月末発売予定
PC-8801/mkII/mkIISR　5インチFD/カセット
X1/X1turbo　5インチFD/カセット
※すべて　ディスク版　¥6,800
　カセット版　¥5,800
●富士通純正 ジョイスティック対応

キミの女性観が、ストーリーに反映するノ。

●発売中
FM-7/NEW7/77　5インチ・3.5インチFD
PC-8801/mkII/mkIISR　5インチFD
PC-6601SR　3.5インチFD
X1/X1turbo　5インチFD
●近日発売
PC-9801F/U/M/VM　5インチ・3.5インチFD
※すべて　ディスク版のみ　¥9,800(2枚組)



●もう、キミはかぐや姫に出逢ったか!?
新竹取物語

●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

NIDECOM NDC
for Better Computer Living SOFT
TAITO

宇宙からの挑戦状。

20XX年、地球攻略の命を受けたインベーダー前線部隊が、地球に到来した。無気味に響くインベーダーの足音は、地球壊滅への前奏曲なのか？



SPACE INVADERS®

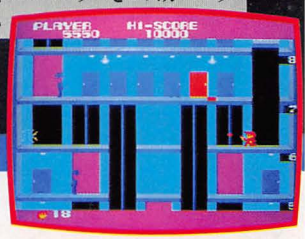
「スペースインベーダー/PartII」 新発売

定価 4,800円 MSX(ROM版)

圧倒的な面白さ! エレベーターアクション

定価 4,900円 MSX(250K ROM使用) 新発売

キミは腕利きのスパイだ! キミに課された使命は、敵のビルに忍び込み、赤いドアの部屋に隠された(秘)書類を手に入れることにある。成功のカギは、上下に動くエレベーターとエスカレーターを巧みにコントロールすることだ。



MSX のための、スペシャルゲームソフト。好評発売中です!

ファミリーコンピューターで楽しむ、人気の「ちゃっくんぽっぷ」、「チョロQ」、「ザイゾログ」。

定価 各4,800円 MSX(ROM版)

※ MSX は16KB以上の機種で、お楽しみください。 MSX 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!



目で興奮、耳で興奮。面白さを倍増させる、サウンドシステム採用!

野球のダイゴ味をリアルタイムに楽しめる、タイトーの本格3Dゲーム。ピッチャーが投げるボールがZoomタッチで目の前にせまる、迫力のプレイの連続です。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します。

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
- (XIシリーズ / MZ-2200/-2000シリーズ) 兼用タイプ
- PC-9801 U2
- FM-7シリーズ
- (PC-6001 mkII/SR / PC-6601/mkII/SR) 兼用タイプ
- PC-9801シリーズ(5" 2DD) 11月発売予定

音声発生機種

※アウト・セーフなどのイロイロな音声が飛び出します。

- PC-8801 mkIISR(ディスク版)
- XIターボModel 10(ディスク版) GRAM(CZ-8BGR2)増設で可
- XIターボModel 20(ディスク版)
- XIターボModel 30(ディスク版)
- XIターボModel 40(ディスク版)
- FM-77(ディスク版) (MB-28121 又は MB-28122)増設で可
- FM-77 L2(ディスク版)
- FM-77 L4(ディスク版)
- PC-9801 U2

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
- XI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
- XI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)

スペースクルーザー&ワイルドウェスタン

定価 各4,500円(カセット版) 定価 各7,500円(5"FD版)

- PC-8801シリーズ
- MZ-2200/-2000シリーズ
- XI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 東京都千代田区外神田1-3-7 ☎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。

惑星ナセル、ポイントK5。傭兵軍、敗走す。

GAM夢カム



★フルメモリー、オールマシン語★オリジナルファイトモード★一括ロード、アクセスなし★横はSDスクロール★[illegible]★[illegible]表示★スムーズな画面切り換え

「7万光年の胞子たち」は、壮大なスケールのゲームである。だからMAPが広い。敵キャラクターにも、多くの生物・ロボットが、登場する。「7万光年の胞子たち」は、言わずと知れたSFである。だから、未来宇宙的小道具が多い。キャラクターの職業・資格にも細かい、SF的配慮がなされている。軽く流して遊びたいという人も充分に楽しむことができるが、もし、深入りするつもりならば、それ相当の、覚悟をしてもらいたい、と思うのである。

7万光年の胞子たちには——

- ○商売ができる
- ○宇宙飛行が楽しめる
- ○職業と資格がある
- ○寿命が定められている
- ○蘇生や若返りができる
- ○効果音が楽しい
- ○戦闘(コンバット)スーツに乗ることができる
- ○パーツ・チェンジができる
- ○空中移動用パーツがある

	テープ版	ディスク版
ローターセット	¥3,800	¥5,200
7万光年の胞子たち	¥4,800	¥6,200
セット価格	¥7,800	¥9,800

第2弾

発・汗・惑・星

カレイドスコープシリーズNo.2

水と蒸気の惑星デファンク。その特殊な軌道のため、周期的に、内部から高温の水を噴き上げ、時によっては、地表のほとんどが、水没してしまうという。この奇妙な星をめぐり、銀河運営連盟に、新たな物語の予感が……。

制作進行中

FM-7/NEW-7/77	T. 5"2D. 3.5"2D
PC-8801/mkII/SR	T. 5"2D
X1/turbo	T. 5"2D
S1	T. 5"2D. 5"2HD
SUPER MZ(MZ-2500)	3.5"2DD

発売中 PC-8801シリーズ　FM-7/77シリーズ　S1シリーズ　X1シリーズ　SUPER MZ(MZ-2500)　**開発中** PC-9801シリーズ

第1弾 7万光年の胞子たち

SFロールプレイングゲームシリーズ

Kaleidoscope

カレイドスコープ

株式会社ホット・ビイ

〒164 東京都中野区東中野4-4-1丸新ビル5F

TEL. 03-360-3623

当社の製品は全国の有名デパート、パソコンショップでお求めになれます。尚、お求めになれない場合、郵便局にてお申し込み下さい。●口座番号／東京2-190317●加入者名／株ホットビイ●金額／代金合計●通信欄(裏面)／ご希望ゲームソフト名、数量、代金合計、年令、氏名、機種名、Tape or Disk.(1週間以上かかりますので、お急ぎの方は現金書留を御利用下さい。)

資料請求券 BASIC 12

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。

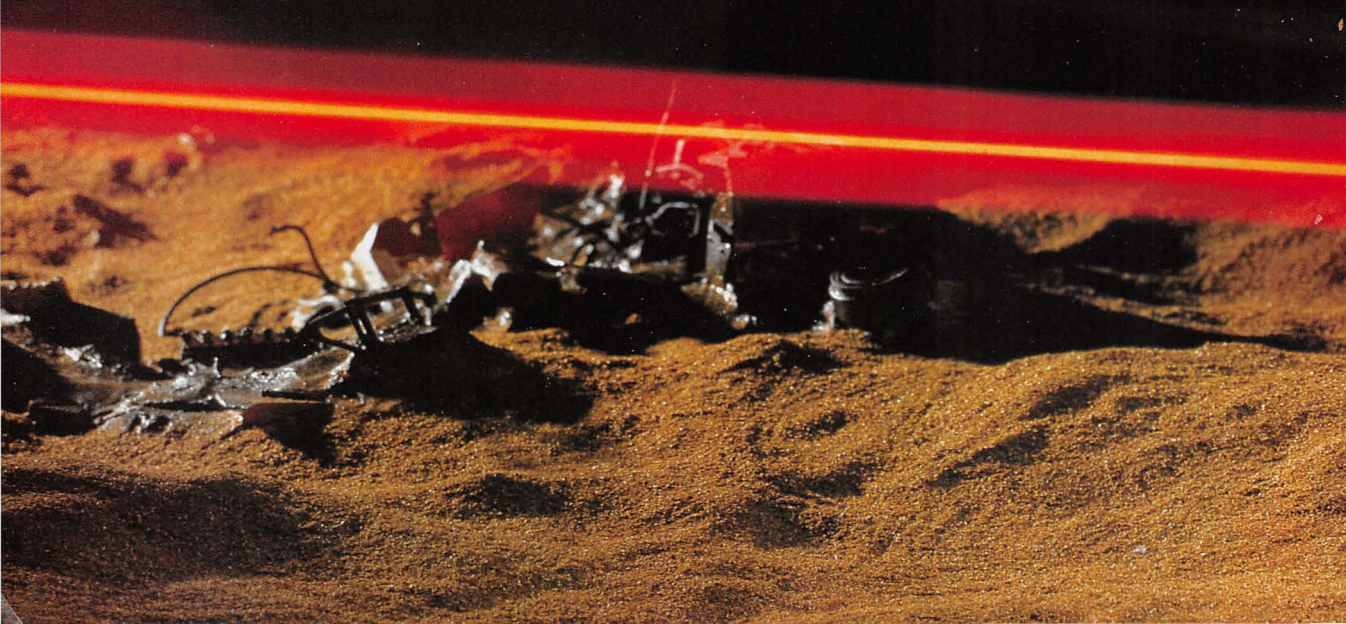
1プレイヤー・モードでは、敵ロボット・マシーン「エナミー・タンク」、「ハイパー・タンク(オンジとイエロー)」、「フロッサー(グリーンとブラウン)」、「フォートレス」の4種類と対戦する。障害物がラウンドごとに違ったパターンで配置され、敵ロボット・マシーンの数も種類も違ってくる。ラウンドは99面まであるので、ラウンドを重ねるごとにクリアするのが難しくなる。障害物はすべてのビームをさえぎってしまう。これを利用して敵の攻撃を最小限のエネルギー消費で耐え、敵のエネルギーの少なくなったところで攻撃する。また、フォートレス等は攻撃するポイントがあるのでむやみに攻撃しても破壊できない。キミだけの攻略パターンを研究してみよう。



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

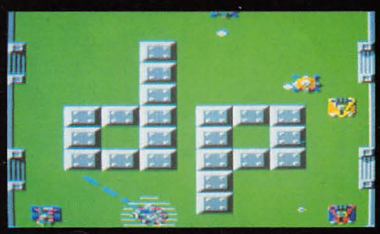
エディット・モードだが、これは戦闘場や敵の種類を自由に変えることのできるモードで、1プレイヤー・モードで0～99面、2プレイヤー・モードで0～4面まで設定することができる。

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



namcot

クーソーしてから、寝てください。

PAC-LAND

11月新発売

BurgerTime

©DATAEAST CORP



¥4,500

10 パックランド

迷子の妖精と冒険旅行に出かけるパックマン。この国では不思議なことが当りまえ。行く手をジャマするモンスターをこらしめて、ラン&ジャンプ。



¥4,500

11 バーガータイム

名コック、ピータペッパー登場。コショーをうまく振りかけて、敵の動きを止めろ。皿の上に材料を落とせば、ハンバーガーの完成はもうすぐだ。

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ドルアーガーの塔 08ワープマン 09バトルシティー



© 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

マイコンソフト

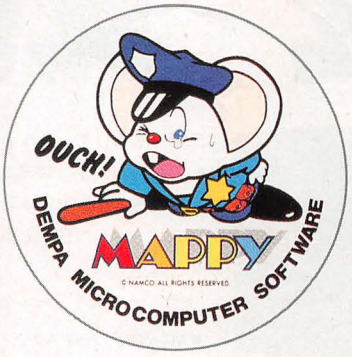
今、MSXを買うと、ナムコ人気キャラクタ・バッジがついてくる。



ドルアーガの塔



パックマン



マッピー

只今、ナムコットMSXまたは、ジャレコ・エクセリオンを買うと、もれなくナムコの人気キャラクタ・バッジがついています。(ドルアーガの塔、マッピー、パックマンのいずれか) さらに、ダブルチャンス!! MSXソフトのパッケージに貼ってある応募シールを官製ハガキに貼り、必要事項を記入の上、電波新聞社MSXプレゼント係までお送りください。抽選で毎月600名様に、ナムコの人気キャラクタ・トレーナー、Tシャツ、ペーパーバッグをプレゼントしちゃいます。

©株式会社ナムコ



MSX・キャラクタ・グッズプレゼント

応募期間：昭和60年11月20日～61年1月末日

特別賞
オリジナル・トレーナー
100名



裏　表

ナムコ賞
Tシャツまたは、ポーチ&タオル 200名



残念賞
ペーパーバック
300名



←応募シールを貼ってください。

住所

氏名

電話

お買い上げのソフト名

〒141
東京都品川区東五反田
1-11-15
電波新聞社
MSXプレゼント係

応募方法

MSXソフトのパッケージに貼ってある応募シールを官製ハガキに貼ってお送りください。

MSX ROMカートリッジ価格表

バックマン (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

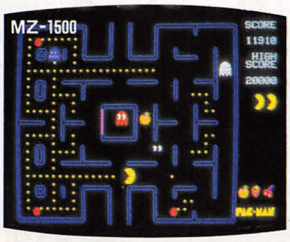
ラリーX (NAMCOT)	ROMカートリッジ	定価 4,500円
ギャラガ (NAMCOT)	ROMカートリッジ	定価 4,500円
ディグダグ (NAMCOT)	ROMカートリッジ	定価 4,500円
ボスコニアン (NAMCOT)	ROMカートリッジ	定価 4,500円
MINI GOLF (NAMCOT)	ROMカートリッジ	定価 4,500円
エクセリオン (ジャレコ)	ROMカートリッジ	定価 4,500円

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0832-67-3111 下関支局0832-67-7478 熊本支局096-380-7500 鹿児島支局0992-26-3630

遊気凜凜



PAC-MAN パックマン

迷路にならぶエサをどんどん食べよう。4匹のモンスターとの手に汗にぎる追撃戦。点滅するパワーエサを食べたら、たちまち形勢が大逆転。イジケモンスターを食べればボーナスポイントがバッチリ。数面ごとに楽しいパックマン・ショーもあるよ。

- FM-7テープ……定価3,500円
  FM-77 3.5インチ……定価5,800円
- MZ-700(1200/K/C(48K))
  PCG共用テープ……定価3,000円
- MZ-1500 QD……定価4,300円
- PC-6001mkII/PC-6601
  テープ……定価3,000円
- PC-8001mkII テープ……定価3,500円
- PC-8001mkIISRテープ 定価3,500円
- PC-8801/mkII/SR
  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
- X1/C/CS/CKテープ……定価3,500円
- X1D 3インチ……定価5,800円
- X1turbo/Fモデル20 (200ラインモード)
  5インチ……定価5,800円
- MZ-2000/MZ-2200
  テープ……定価3,500円



GALAXIAN ギャラクシアン

宇宙空間をひた進むエイリアンの大編隊。ギャラクシップで追撃だ。単独アクロバット飛行で、あるいは編隊で、次々に猛反撃をしかけてくるエイリアンを巧みにかわし、コスミックミサイルで撃破せよ。攻撃中のボスエイリアンをやっつけると高得点！ゲームテクニシャンをうならせる一味ちがったスペースゲームだ。

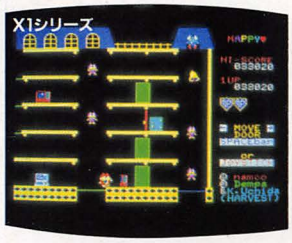
- MZ-700/1200 (48K)
  テープ……定価3,000円
- PC-6001mkII テープ……定価3,000円
- PC-8001mkII テープ……定価3,500円
- PC-8801/mkII/mkIISR
  テープ……定価3,500円
- PC-8801/mkII/mkIISR
  5インチ……定価5,800円
- X1/C/CS/CK
  テープ……定価3,500円
- X1D 3インチ……定価5,800円
- X1turbo/Fモデル20 (200ラインモード)
  5インチ……定価5,800円
- FM-7 テープ……定価3,500円
- FM-77 3.5インチ……定価5,800円



DIG DAG ディグダグ

戦略的穴堀りゲーム ディグダグ。ジャマするプーカやファイガーはモリでさしてポンプでプクプク・ポン！上手に堀ってさそいこみ、岩落としで一網打尽！「陰険打ち」「陰険落とし」などの本物のゲームのテクニックが使えます。(PC-8001版をのぞく。)

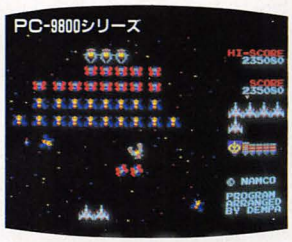
- MZ-1500 QD……定価4,300円
- PC-8001/mkII/mkIISR(Nモード)
  テープ……定価3,000円
- PC-8001mkIISR
  テープ……定価3,800円
- PC-8801/mkII テープ…定価3,500円
  PC-8801/mkII 5インチ…定価5,800円
- PC-8801mkIISRテープ…定価3,800円
- PC-8801mkIISR 5インチ…定価6,000円
- X1/C/CS/CK テープ……定価3,500円
- X1D 3インチ……定価5,800円
- X1turbo/Fモデル20 (200ラインモード)
  5インチ……定価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
- PC-6001mkII/SR テープ…定価3,500円
- PC-6601/SR 3.5インチ…定価5,800円



MAPPY マッピー

正義感あふれる元気なポリス〝マッピー〟。いたずらニャームコたちの盗品を取りもどすべく、屋敷の中を行ったり来たり。タテ通路はトランポリンでジャンプ！横通路でうろうろしているとニャームコたちにつかまっちゃうぞ！

- MZ-700(1200/K/C(48K))
  PCG共用テープ……定価3,000円
- MZ-1500 QD……定価4,300円
- X1/C/CS/CK テープ……定価3,500円
- X1D 3インチ……定価5,800円
- X1turbo/Fモデル20 (200ラインモード)
  5インチ……定価5,800円
- FM-7シリーズ近日発売



GALAGA ギャラガ

敵は宇宙最強のギャラガ軍団。すさまじくも華麗な編隊飛行攻撃に油断は禁物！ボスギャラガのトラクタービームにさらわれたファイターを救出すると、デュアルファイターに変身！チャレンジング・ステージでパーフェクトをねらうチャンス到来。スペースシューティングゲームの決定盤。

- 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
- X1 テープ……定価3,800円
- X1turbo/Fモデル20 (200ラインモード)
  5インチ……定価6,000円



RALLY-X ラリーX

迷路に隠されたチェックポイントをレーダー頼りにクリアしていくラリーゲームです。コースは、対抗車の妨害あり、岩が落ちていたりの、なかなかの難コース、コースの読みと素早い判断が要求されるニュータイプゲーム。

- FM-7/NEW7 テープ……定価3,500円
- FM-77 3.5インチ……定価5,800円
- MZ-1500 QD……定価4,300円
- X1/C/CS/CK テープ……定価3,800円
- X1turbo/Fモデル20 (200ラインモード)
  5インチ……定価6,000円



GROBDA グロブダー

西暦20××年。高速、小型、多機能化したコンピュータは、コントロールする楽しみを、趣味からやがて競技へと変化させた。その競技は、コロシアムの戦闘競技〝バトリング〟である。競技者は「グロブダー」を操作し、フィールドの4種のロボットマシーンとバトリングを行う超戦略的シューティングゲーム。2人で遊べる2プレイヤーズモードおよび、自分でオリジナルなバトルフィールドをつくることができるコンストラクション機能が付いています。

- PC-6001mkII/SR/6601/SR
  テープ……定価3,800円
- PC-6601/SR 3.5インチ…定価6,000円

●全国マイコンショップ及び電波新聞社本社・支局でお求め下さい。

「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



TINY XEVIOUS タイニーゼビウス

登場キャラクタ数19種。全16面をPC-6001のハードの限界に挑戦し、プログラムしました。ゼビウスは、どんなパソコンでも移植が不可能とされていたのですが、1983年12月にDEMPAマイコンソフトが移植に成功。発売することができました。キャラクタのドットは荒いのですが、ゼビウスの雰囲気が十分に楽しめます。

- **PC-6001/mkII/6601/SR**
  テープ……定価3,500円



XEVIOUS ゼビウス

プレイするたびに謎は深まる。浮遊要塞アンドアジェネシスをはじめとする20種類以上ものキャラクターと神秘的な美しい16エリアまでの背景をX1、FM-7、PC-8001mkIISRに移植しました。PC-8001mkIISR版ゼビウスでは〝原作〟＋αの㊙キャラクター？があるとか…。DEMPAマイコンソフトが誇る最大の自信作です。

- **X1/C/CS/CK** テープ
  ソフト＋ジョイスティック……定価5,900円
- **X1D** 3インチ
  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
  ソフト＋ジョイスティック……定価7,500円
- **FM-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
- **PC-8001mkIISR** テープ 定価4,300円

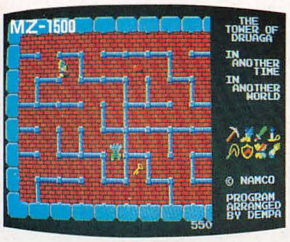


TINY XEVIOUS mkII

タイニーゼビウスマークII

タイニーゼビウスマークIIはPC-6001mkII以降の機種に対応しています。ゼビウス最大の魅力であるグラフィックの美しさをPC-6001mkIIシリーズが持つハードウェアの性能を駆使し、表現することができました。好きなエリアからプレイできるエデットモード付き。

- **PC-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



TOWER OF DRUAGA

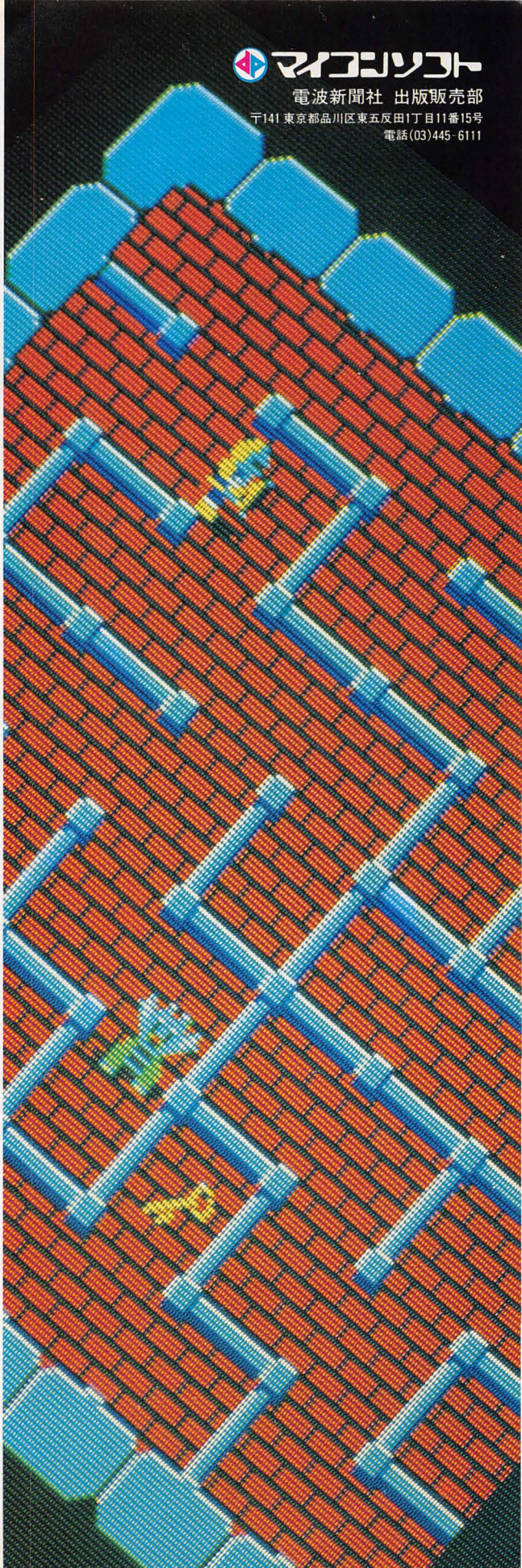
ドルアーガの塔

魔力に満ちた塔に捕えられたカイ。救出に向かう黄金の騎士ギル。数々の謎を解き明かし、ドルアーガを到せ。シナリオに従って主人公を演じていく、ロールプレイングゲームの登場です。今までにない不思議なおもしろさをパソコンにプログラムしました。DEMPAマイコンソフト開発部では、MZ-1500版の他にも他の機種への移植が進行中です。お楽しみに！

- **MZ-1500** QD……定価4,800円

© 株式会社ナムコ

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



マイコンソフト

新発売！

ゲームセンターのおもしろさが、キミの部屋で大爆発！
あのバーニング・ラバーがパソコンバージョンでついに登場。





Burnin' Rubber

キミは100万馬力のスーパーエンジンを搭載したスポーツカーのドライバーだ。敵カーの防害をかわしアウトバーンを突走れ！敵カーのなかには、ジャリを落すダンプカータイプや超重量級戦車もありなかなか手ごわい。キミの愛車は一定速度に達するとジャンプすることが可能。障害物を飛び越えたり敵カーをぶっつぶすことだってできるんだ。ジャンプを使ったテクニックはまだまだあるぞ。 キミ達の手で編み出してほしい。 ©DECO

mz-1500 QD版 定価4,300円



BURGER TIME
ハンバーガー ©DECO

あなたは、バーガーショップのチーフ「Mr. Peter Pepper」。巧妙に設定された迷路の中、妨害するホットドッグやピクルス、目玉焼軍団をやっつけながら、パンやハンバーグを落としてハンバーガーを完成させよう。本家ビデオ・ゲームに、オリジナルのアイデアも加えられて、さらにグレードアップ。隠された多くのテクニックと良く練られたゲーム展開に夢中になることまちがいなしのユーザー必携ソフトです。

- **MZ-1500** QD……定価4,300円
- **X1シリーズ** テープ……定価3,800円
- **X1turbo/Fモデル20**（200ラインモード）5インチ……定価6,000円

ファミコン用ソフト11月上旬発売
(NAMCOT)



DEMON CRYSTAL
デーモン・クリスタル

平和な国「フェアリス」を悪魔「シャルド」が襲い、フェアリスの王女「クリス」を連れ去りました。あなたはフェアリス国最後の戦士「アレス」。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。さあ、キミは30番目の館までたどり着き、クリス王女を悪魔の手から救い出すことができるか。

尚、PC-8801mkIISR、PC-8001mkIISR版では、FM音源を駆使した美しいBGMが魅力です。

- **MZ-1500** QD……定価4,500円
- **X1シリーズ** テープ……定価4,000円
- **X1turbo/Fモデル20**（200ラインモード）5インチ……定価6,200円
- **PC-8801/mkII/mkIISR** テープ……定価4,000円
- **PC-8801/mkII/mkIISR/8001mkIISR** 5インチ……定価6,200円
- **PC-8001mkIISR** テープ……定価4,000円



COMPUTER CITY ZENON
空間浮遊都市ゼノン

超近代化指定・空中都市No.105〝ゼノン〟の機能をコントロールする大型コンピュータ、〝マザー〟が、ある日突然狂いだし、都市全体が要塞と化し、住民に攻撃を開始した。キミは、スチールスーツに身を包んだ特殊部隊を操作し、敵基地と化したゼノンに乗り込み、マザーコンピュータを破壊せよ！

PC-8801mkIISR, PC-8001mkIISR

専用版では、FM音源を使ったBGMを取り入れ雰囲気を盛り上げています。

- **X1シリーズ** テープ……定価3,800円
- **X1turbo/Fモデル20**（200ラインモード）5インチ……定価5,800円
- **PC-8801/mkII** テープ 定価3,800円
- **PC-8801/mkII** 5インチ 定価5,800円
- **PC-8801mkIISR/PC8001mkIISR** テープ……定価3,800円
- **PC-8801mkIISR** 5インチ……定価5,800円



U-BOAT ユーボート
ドイツ潜水艦U96(7型C)の戦い

1941年4月 ビーゴ湾～大西洋上のドイツ潜水艦U96の出撃をシミュレーションゲームにしました。敵は大西洋上の船団です。U96を操作し、敵輸送船を魚雷で攻撃しよう。プログラム中、サーチ処理および表示ルーチンにマシン語を使用した本格的リアルタイム・シミュレーションゲームです。

- **FM-NEW7/FM-7** テープ……定価3,800円
- **PC-8001mkII/mkIISR** テープ……定価3,800円



実戦花札

日本古来の伝統ゲーム花札がコンピュータにプログラムされました。相手は64Kのパソコンといえどもなかなか手ごわい。札を振るときのバシッという音がなかなかリアル。キミの鋭いカンと美しいコンピュータグラフィックス、そしてBGMが、花札の醍醐味を盛り上げてくれることでしょう。

- **FM-NEW7/FM-7** テープ……定価3,800円
- **X1シリーズ** テープ……定価3,800円

ペンタン

ナムコグッズ新製品発表第一弾!!

この他にも新製品を企画しております。

●マッピーTシャツ



●ドルアーガの塔 Tシャツ A



●ドルアーガの塔 Tシャツ B



電波新聞社の姉妹会社「ペンタン」から発売されました新製品「ドルアーガの塔」・「マッピー」トレーナー及びペーパー・バッグが大好評。ついに品切になるものまで、また申込多数により送付が遅れてたいへんごめいわくをかけております。さて、新製品発表第2弾としてTシャツを3種類を制作しました。ぜひ、ご愛用ください。

●マッピートレーナー





●ドルアーガの塔 トレーナー



●マッピーポーチ&タオル



●パックマンポーチ&タオル



●ドルアーガの塔ペーパーバック ●マッピーペーパーバック ●パックマンペーパーバック

ペンタン「ナムコグッズ」一覧

1.ポーチ&タオル(「パックマン」/「マッピー」)	各1,800円
2.「パックマン」Tシャツ(S,M,L)	各1,800円
3.「ドルアーガの塔」トレーナー(S,M,L)色:グレー、ホワイト、グリーン、アイボリー	各4,500円
4.「マッピー」トレーナー(S,M,L)色:ホワイト、レモンイエロー、アイボリー	各4,300円
5.「パックマン」ペーパー・バック	150円
6.「ドルアーガの塔」ペーパー・バック	150円
7.「マッピー」ペーパー・バック	150円
8.「ドルアーガの塔」Tシャツ A (S,M,L)	各1,800円
9.「ドルアーガの塔」Tシャツ B (S,M,L)	各1,800円
10.「マッピー」Tシャツ(S,M,L)	各1,700円

■申し込み方法

234ページの通信販売の申し込み方をよく読んで申し込んで下さい。

■サイズ

Tシャツ及びトレーナーのサイズです。購入の際のめやすにして下さい。

サイズ	胸囲	身長
S	78 ～ 86 (cm)	145 ～ 155 (cm)
M	84 ～ 92 (cm)	155 ～ 165 (cm)
L	90 ～ 98 (cm)	165 ～ 175 (cm)

©株式会社ナムコ

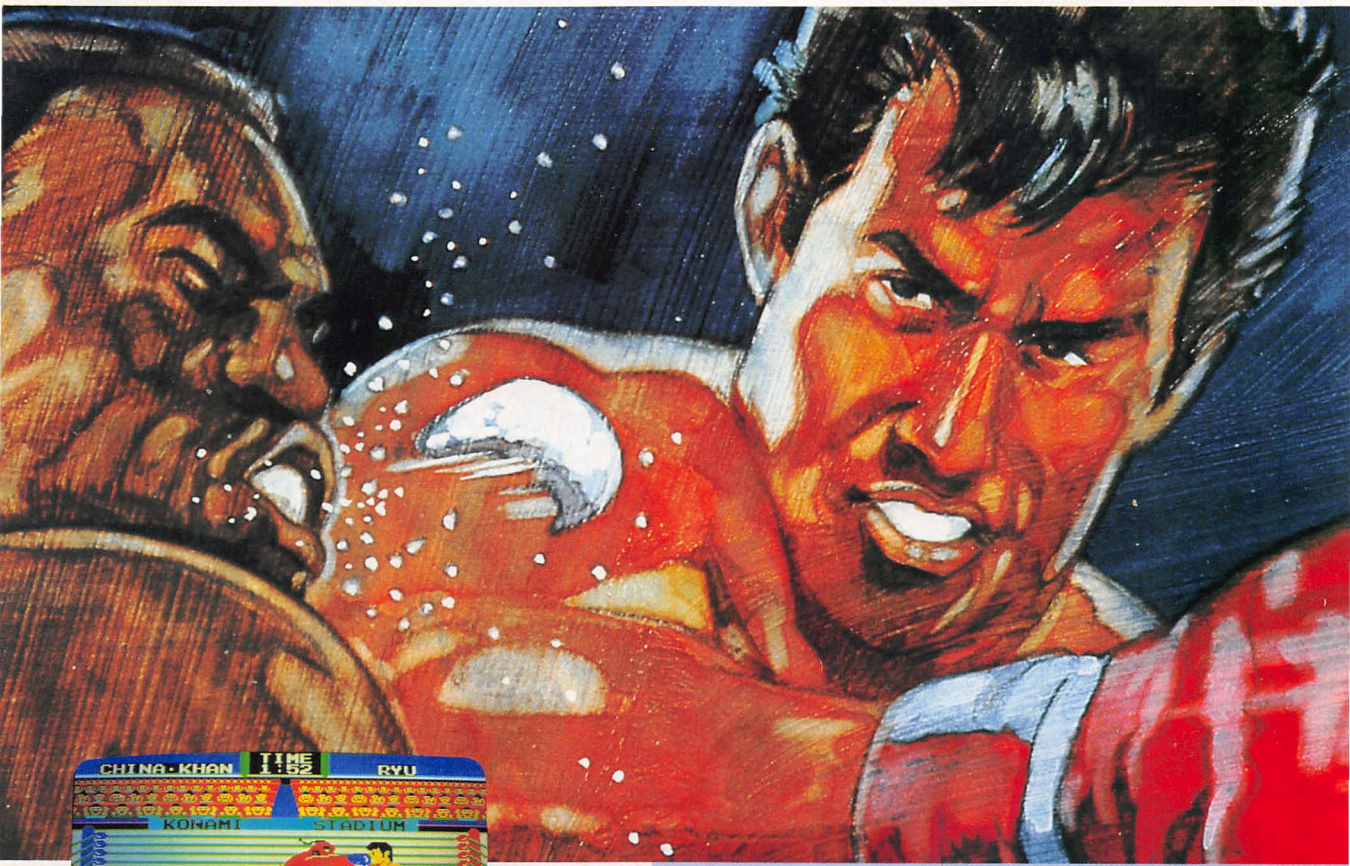
〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社出版販売部「ペンタン係」へ

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

100 MSX

ひろがるMSXなかま100万台。

どう戦うか。世界最強のリングファイター。





コナミのボクシング

¥4,800　新発売

ゴングが鳴る。ヤツの目が一瞬俺を睨んだ。きょうは勝つ。いや、勝たなければならない。ヤツへの闘争心で身体中の血が煮えたぎる。さあ、こい。どこからでもかかってこい。この汚ないマットに這いつくばってたまるか。戦いは甘くない。やるか、やられるか、そして問題は結果だけだ。6人の強敵に立ち向かえ。キミの男を見せてくれ。相手に不足はないはずだ。

イーガー皇帝の逆襲



★近日発売予定

¥4,800

チャーハン一族の生き残りがイーガー皇帝と名のって、再び中国全土にのさばる。7人の敵と小敵隊、そして最後にひかえるイーガー皇帝。想像を超えるすさまじさで敵の攻撃がくり返される。

ハイパースポーツ3



★好評発売中

¥4,800

ハイパースポーツ3はひと味違う。タイミングを考えてキーを打たなければ、その技は発揮できない。さあ、どこまで挑めるかノキミのスタープレーに期待する。　● 自転車競技 ● 三段跳び ● カーリング ● 棒高跳び

★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

●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)の応諾なしに海外への出荷はできません。

●お問合わせ窓口 TEL03—262—9110

Konami
CHICAGO(U.S.A) TEL312-364-6633 FAX312-364-1368
LONDON(U.K.) TEL01 429-2446 FAX01-429-2069
FRANKFURT(W.Germany) TEL069-5076168 FAX069-5074945
TOKYO(Japan) TEL03-262-9111 FAX03-261-6211
OSAKA(Japan) TEL06-380-1331 FAX06-380-1360

VIDEO GAME

速報!! アミューズメント・マシンショー

Written by 手塚一郎



▶ロングヒッター（タイトー）

10月2日，3日の両日，東京・平和島の流通センター内で，第23回アミューズメント・マシンショー（AMショー）が開催されました。

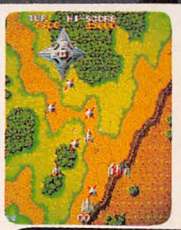
AMショーというのは，娯楽機の見本展示会のこと。遊園地の乗り物や展示用ロボットにまじって，ビデオゲーム（コインゲームを含む）新製品が発表されています。

ナムコ，セガ，タイトー，コナミなどのニューゲームが勢ぞろいするというので，当日はスゴイ人だかり。負けてたまるかとばかりに，ぼくもほかの筆者のかたがたやつぐ美さんと取材してきました。なお，評価は某筆者の独断によるものなので，ご意見，ご不満などがあると思いますが，あしからず。

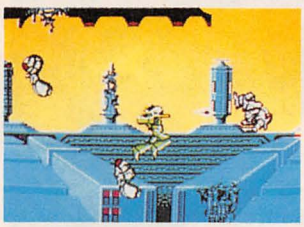




◀グリーン・ベレー（コナミ）



▼女三四郎（タイトー）
◀テラクレスタ（日本物産）



◀ヘビーメタル（セガ）



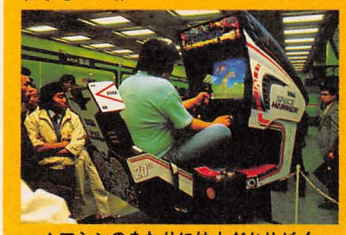
独断と偏見の新作ゲーム評価

テーカン	ピンボールアクション	★★★	四つの画面とSHAKEボタンで「ゆらし」のテクニックが使えるマニア好みのピンボール・ゲーム
日本物産	テラクレスタ	★★★★	格納庫を破壊すると出現する2～5号機と合体せよ。フォーメーション・ボタンで分離形態をとり敵を撃破するシューティング・ゲーム
グラフィクテクノ	THE X	★★	敵の動きはインベーダ，エネルギー源「ゴホンゾン」を守るところはタンクバタリアン。内容はありふれているがグラフィックはよい
ユニバーサル	キャプテンザップ	★★	恋人シルビアを助けだすザップの活躍を描いたLVDゲーム。コンティニュー・プレイができるが内容が単調
	トップギア2	★★★	前回のショーで悪評だったトップギアのバージョン・アップ。登り坂などがあってなかなか楽しめるLVDレーシング・ゲーム
コナミ	グリーンベレー	★★★	ナイフと拾った武器で敵を倒して進むスパルタンXタイプのゲーム途中のハシゴなどで上下移動できる点が新しい
データイースト	コンペティションゴルフ・決勝ラウンド	★★★	ダブルスコアや10位以下にならなければゲーム・オーバーにならないゴルフゲーム。テークバックボタンとショットボタンでショットの強さを加減する
	メタルクラッシュ	★★	メタロイドを8方向レバーとパンチボタン，キックボタンで操作する。2人で対戦することもできるロボット・タイプの戦闘ゲーム
アイレム	バトルバード	★★★	3Dシステムを使用したシューティング・ゲーム。敵をやっつけるごとにエネルギーを吸収していくところが新しい
	アルマジロ	★★★★	ムーンパトロール2。レバーの上下で道の奥，中間，手前を選び障害物をさけて敵を撃破するシューティング・ゲーム
タイトー	ワイルドボーイ	★★★	ジャングルキングのバージョンアップともいえるスパルタンXタイプのゲーム。歩いている象に乗れたりワニがジャンプしたり，とにかく笑える
	ナックルジョー	★★★★	ナックルジョーを操作してパンチを敵から奪った武器で敵をやっつけるスパルタンXタイプのゲーム（今回のショーはこのタイプがとても多かった）
	女　三四郎	★★★	8方向レバーと，小技ボタンで女三四郎を操作し道場破りをするイーアルカンフー・タイプのゲーム。隠れボーナスが鬼のように入っているらしい
	影の伝説	★★★★	8方向レバーと刀，シュリケンボタンで影を操作し霧姫を助け出す忍者もの。動きが忍者っぽくてよかった
	ロングヒッター	★★★	プレイヤーの射撃の腕を試すシューティング・ゲーム。ステージは全部で五つある。ゲーム終了後，結果をプリントアウトしてくれるのがウレシイ
	N.Y.キャプター	★★★★	ニューヨークのギャング達を相手に撃ち合うシューティング・ゲーム。プレイヤーは敵に撃たれたりするとダメージを受け（ダメージ10でミス）ますが，カラスなど，撃つとダメージが回復する隠れ××もある
セガ	ヘビーメタル	★★★	ヘビーメタルを操作し，つぎつぎと出現する敵をやっつけていくシューティング・ゲーム。このゲームの特徴は画面外の敵をミサイルでやっつけることができる点です。レーダーとPowの使い方が決め手
	スペースハリアー	★★★★★!!	すごいっ！　くわしくは右の記事を参照
	チョップリフター	★★★	ご存知ブローダーボンドソフトのチョップリフターの移植版。フィールドは4画面。洞窟あり，海上あり，街ありでなかなか楽しめる
	その他にも紹介ずみのLot Lot（アイレム）やスーパーデッドヒート（タイトー），タイムギャル（タイトー），モトス（ナムコ），インディジョーンズ（アタリ），ペーパーボーイ（アタリ），ガントレット（アタリ），ピーターパックラット（アタリ），RF2（コナミ）などがありました。		

この冬の目玉ゲームはこれだ!!

スペース・ハリアー（セガ）

とにかく，今回のショーで一番人気を呼んだゲームがこれ，「スペース・ハリアー」。見てスゴイ，聞いて感動し，プレイしてエキサイティングするまったくすばらしい3Dシューティング・ゲームなのです。現在最高のCG（コンピュータ・グラフィック）を駆使し，臨場感あふれるステレオ・サウンド。その上，レバーの角度に合わせてプレイヤーが座っているコクピット全体が動く，ムービング・コックピット・タイプ!!　ついにゲームの域を越えた作品と言っても過言ではないでしょう。来月号でドッと紹介する予定ですからお楽しみに!!



▲マシンのまわりには人だかりが！

VIDEO GAME

アタリ/ナムコのニューゲーム特集

PAPERBOY, INDIANA JONES and GAUNTLET

ペーパーボーイ　インディ・ジョーンズ　ガントレット

by アタリ/ナムコ　© アタリ　© ㈱ナムコ　written by FUL

PAPERBOY（ペーパーボーイ）〔アタリシステムII〕

軽快なサウンドにのり，君は新聞を配達する。まるで，自分が新聞少年になったような感覚を君は味わうことができるだろう。新しいタイプのハンドル・コントローラーが，本物の自転車に近い感じを与えてくれるのだ。

[HOW TO PLAY]

はじめに，難易度を選択します。

★EASY-STREET（イージー・ストリート）
★MIDDLE-ROAD（ミドル・ロード）
★HARD-WAY（ハード・ウェイ）

ストリートを選んだら，さあプレイ開始。契約している家（デモ画面で灯りがついて示されます）に，きちんと新聞を配達しましょう。ポストに入れると高得点。窓ガラスを割ったり，花壇を荒らしたりすると，契約をつぎからことわられてしまいます。新聞がなくて，配達しそこなった場合もことわられます。

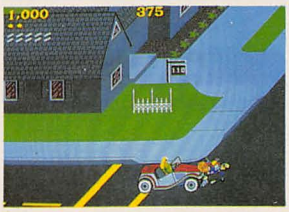
すべての家に配達をことわられると，新聞に載り，ゲーム・オーバー です。



◀自転車に乗りながら新聞を配ろう！



◀途中に置いてある新聞を拾って補充する



◀あ，あぶない!! いろいろな障害物に気をつけて

[ゲーム進行]

月曜日からはじめ，日曜日まで配達します。１週間ぶじに配達すると，風船が上がり，ファンファーレが鳴って新聞紙面で表彰されるでしょう。

曜日が進むにつれて，いろいろなキャラクターが行手をはばみます。よりよいコース（庭の中を走ったり，歩道と車道をうまく使う）を選ぶことでかわしてください。

また，日曜日の新聞は，ふつうより重いので注意しましょう。

新聞は10通しか持つことができません。途中に置いてある新聞を取り，補充してください。

★契約外の家をコワす！

配達すること以外に力の余っている人は，契約していない家を破壊してください。窓ガラス割り，花壇ふみ荒らしなど，コワせばコワすほど点がアップします。ただし，気をつけなくてはいけないのは，破壊するには新聞が必要だということ。破壊に目がくらんで，うっかり配達するぶんの新聞がなくなるということのないように，新聞の枚数を考えなくてはいけません。

★配達終了

すべての契約者に配達するとパーフェクト・ボーナスがもらえ，ふつうの２倍のスコアが入ります。そのうえ，契約をことわられていた家が，１軒だけ契約してくれるのです。

[ボーナス・ラウンド]

各曜日の終わりごとに，ボーナス・ラウンドがあります。この〝ペーパーボーイ・トレーニング・グラウンド〟では，待ちうけている障害物（ジャンプ台，川，電磁バリアなど）を乗り越え，的に新聞を命中させてください。

このステージでは，やられても死んだことにならない（ペーパーボーイが減らない）ので，ご安心を。新聞はジャンプ台を通過するといっぱいに補充されますから，ビシバシ的をねらって投げ，点をかせぎましょう!!


◀トレーニング・グラウンドをうまくクリアすれば街の人が出迎えてくれる


▲のろわれた街にはジャマ者がたくさん。もたもたしているとぶつかってくるぞ



◀おめでとう！ ハイスコアを出せば君はいちやく人気者

INDIANA JONES and the TEMPLE OF DOOM（インディ・ジョーンズ）〔アタリシステムI〕

スリルと冒険の娯楽映画として大ヒットした，おなじみのインディ・ジョーンズが，ついにゲームになった！ 映画の迫力が，ゲームにもバッチリ盛り込まれている。さあ，君はムチを片手に，サンカラストーンを取り戻すため出発するのだ。

[HOW TO PLAY]

このゲームは，1コイン入れれば3LIVES(3人設定)，2コインなら7LIVES（7人設定）ではじまります。

はじめにプレイヤーがいるのは，セレクト・ルーム。ここで，難易度（EASY，MEDIUM，HARD）のどれかを選択してください。

【面の構成】

ステージ構成は，つぎのようになっています。

1．とらわれている子供を救いだすシーン
2．トロッコの攻防戦
3．カリという彫像の前に置いてあるサンカラストーンを奪うシーン
4．ファイナル・ステージ（つり橋でのモラ・ラムとの戦い）

EASY	(WAVE 1，2，3，4)
MEDIUM	(WAVE 5，6，7，8)
HARD	(WAVE 9，10，11，12)

※1～3までの3ステージで，ウェーブ1が形成されます。各ランクの最後のウェーブ(4，8，12)では，1，2，4ステージの順にシーンが進んでエンディングとなります。映画と同様にゲームでも，インディ・ジョーンズはバラバラに置かれている三つのサンカラストーンを奪い返さなくてはいけません。三つともクリアしてはじめて，ファイナル・ステージへいくことができるのです。

【—各面紹介—とらわれている子どもを救いだすシーン】

オリをムチでたたくと，子どもは脱出することができます。途中で死なない限り，連続して救うと高得点。子どもを救うのが遅れてしまったり，救ったあとすばやくトロッコに乗って脱出しないと，モラ・ラムが火の玉を投げつけてきます。

★ベルトコンベア

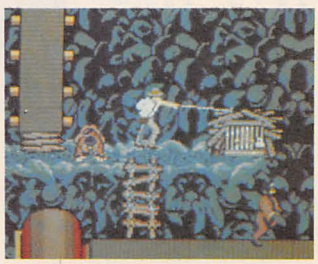
ベルトコンベアではサージーガードの動きに注意しましょう。いきなり衝突というケースが，よくあるのです。

★針のワナ

地面から突然でてくる針のワナには，ふれた瞬間に，死んでしまいます。

★巨大コウモリ

巨大コウモリは，決まった方向からインディめがけて飛んできます。その方向を見極めて，ムチでたたくといいでしょう。



◀オリをムチでたたいて子どもを救い出せ



◀スピード感あふれるトロッコの攻防戦

【トロッコの攻防戦】

ここは，すべてのシーンの中でもっとも迫力と緊迫感があります。まさに，手に汗握る展開が楽しめます。

★トロッコ

必ず，敵のトロッコが2台うしろから追いかけてきます。ムチでトロッコに乗っているサージーガードをたたくと敵のスピードを落とすことができます。

敵トロッコにはサージーガードが2人乗っています。2人とも倒してしまうと，暴走してインディの乗るトロッコに突っこんできますから注意。こればかりはムチで防ぐことはできないので，線路のポイントを切りかえて行き止まりに激突させるか，線路が片側しかないところを通らせるしかありません。

★見張り

線路のワキにサージーガードが見張っています。1人もミスらず，連続でムチで倒すと高得点。たまにいるサージージャイアントはとても強いので，横に並ぶ前に倒さないとトロッコごとひっくり返されてしまうでしょう。

線路が切れていてジャンプしなくてはいけないところでは，最高スピードで飛ばないと失敗してしまいます。また，ところどころに置いてあるドラム缶をムチで倒せば，うしろからくる敵トロッコを防ぐことができます。



速報!!

▶アミューズメント・ショーでも大人気

ガントレット

GAUNTLET

アタリ／ナムコのもっとも新しいゲームは，「GAUNTLET」です。これは，4人の味方キャラクターを操作して，邪悪な怪物を退治していくロールプレイング・ゲーム。4人同時にプレイすることができます。4種のキャラクターは，戦士・待女・魔術師・妖精とそれぞれ性格や強さが決まっていますから，お互い協力しあって進まなければいけません。

ゴーストやソーサラー(魔術師)，シーフ(泥ぼう)など，ロールプレイングになくてはならない敵キャラクターや宝物もたくさん用意されています。くわしいことは，次号でご紹介する予定です。お楽しみに！

【サンカラストーンを取り戻すシーン】

サンカラストーンにたどり着くには，中央にある木の橋を渡り，開いたり閉じたりする橋を通らねばなりません。この橋は，時間がたつとくずれ落ちてしまいます。後半のウェーブになると木の橋はすでになくなっているので，左右の壁に突きささっている木にムチをひっかけて溶岩の川を渡るしかありません。

★ボーナス

このシーンでは，ドクロの山や，ヘビ，壁にぶらさがったガイコツなどをすべてムチでたたきこわすと，ボーナスが入ります。

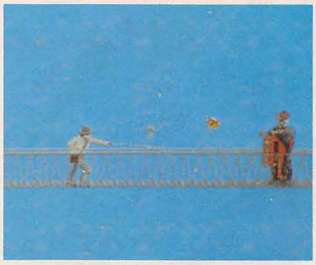


◀不気味な彫像を背に強敵と戦う

【ファイナル・ステージ】

うしろからくるサージーガードと，モラ・ラムが投げつける火の玉をムチで防ぎながら，前進しましょう。刀でつり橋を切断し，向こう岸に渡ります。

向こう岸には，インディの恋人がいます。ムチで抱き寄せるとシークレット・ボーナスが入り，インディが1人増えます。



◀いよいよ、大ボスとの一騎撃ちだ

【ボーナス・ラウンド】

このステージは，四つのステージよりはるかにむずかしい面です。目的は，ボーナス・スタチュー（彫像）をたくさん取ること。死なずに連続して取ると，5,000点ずつアップします（ハードなら，25,000点から30,000，35,000……）。

VIDEO GAME

タイム ギャル
TIME GAL

by TAITO

Written by K・S

全国1千万ゲームファンが待ち望んでいた，女の子が主役のＬＶＤ(レーザー・ビデオ)ゲームが登場！　タイム・トラベルを題材に，主人公レイカ＝通称タイムギャルが息もつかせぬ大冒険を繰り広げます。

How to Play!!

レバーとボタンで愛らしいヒロイン，タイムギャルをいたぶり…もとい，操作します。最初のうちは画面に矢印とボタンがでて指示してくれますが，後半になると「？」マークがでるようになり，自分で操作を考えなければなりません。より速いタイミングで，レバー，ボタン操作を成功したほうが高得点となりますが，筆者としてはハイスコアを狙うばかりでなく，アニメーションを楽しむこともおすすめします。ゲーム中のあらゆるところに，タイムギャルのキュートなシーンがいっぱいなのですから。今回の紹介もそちらに重点をおきましたので，肩の力を抜いてお茶菓子でも用意して楽しんでください。

主人公レイカ(タイム・ギャル)



タイムマシンの開発者であるカーモン博士の愛娘。少女時代から父が研究中のタイムマシンでタイム・トラベルの経験を積み重ね，「タイムギャル」のニックネームで呼ばれている。今回，その経験度を評価され，悪党ルーダを追って時空の彼方へ飛びたつことになった。写真上で，彼女が上半身に着ているのが，新開発の超小型タイムスーツ。これは，タイム・ストッパー機能も備えており，短かい時間ではあるが自分以外の時間の流れを停止させることができる。

なお，彼女のスリーサイズおよび，恋人の有無は不明である。



31世紀最大の大悪党ルーダ



当時，世界に１台しか存在しなかったタイムマシンの乗っ取りを予告，そして予告通り強奪し，時空の彼方へ逃げてしまった。彼が過去に戻り，もし歴史に手を加えるようなことをすれば，その後の歴史の歯車は大きく狂い，現在の世界がどうなってしまうかわからないのだ。



▲タイムマシンを乗っ取る大悪党ルーダ







▲ライト・ブラスター連続発射



▲「逃げろや、逃げろ、ワッセ！」熱線を吐くとはほとんど恐竜離れしてますな

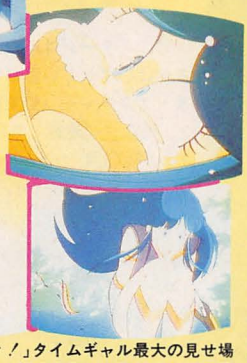
◀「おいで、おいで、こっちだよー」トリケラトプスのジャンボーとの追いかけっこシーンは，アングルが目まぐるしく変わってとっても楽しい



◀胸のボールが光ったらSTOP THE TIME！



▼「グワビー！」Ｂ．Ｃ．65000000のタイム・ストップを間違えると…



▲ジャンボーにやられるとこんな可愛いレイカちゃんが見られる





▶「タイム・ストップ！」正解は三つに一つ。この原始人達が彼女の祖先だったら…？

タイムギャルハイライトシーン

紀元前
(B.C.70,000,000～1年前)



▶「マンモスちゃーん」とおちょくるレイカちゃん。Ｂ、Ｃ、16000は大変短かいので，マンモスに踏まれて楽しむのもいいでしょう



◀こ、これはむごい…。女の子にこんなひどい仕打ちをするなんて…。



◀「ワーオ，いい男じゃないあ」「あたしの好みだわあ」戦いながら剣闘士に話しかけるレイカ。こんなのがいいんですか？

▲「イヤーン，エッチィ！」タイムギャル最大の見せ場と，タイトーの人々が口をそろえるこのシーン。一番きわどいシーンは，編集部でカットされました。このシーンを見るには，Ｂ.Ｃ.65000000の最初の操作をミスることです。

HIGHLIGHT OF TIME GAL

中世～現代(A.D. 1～2000年)



◀今度は炭鉱内で奴隷の監視役ウッホが追いかけてきた。ヤツのムチさばきはなかなかのようだが、いや、レイカちゃんの身のこなしのすばやいこと!!



◀「ひでぶっ!」「たわばっ!」トロッコには上手に乗らなくちゃ



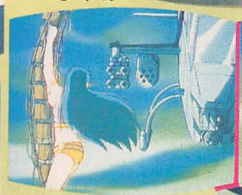


▲ゾ，ゾンビにつぶされるっ!!

◀A、D、666、なんだか不吉な年代にタイムワープしてきたと思ったら巨大なゾンビが襲ってきた!



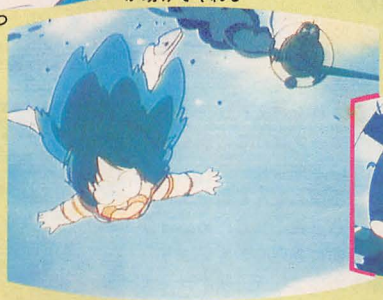
◀「オジンは嫌いなのよ!」海賊サウザンキッドと戦うレイカ。もたもたしてはいられない。このシーンは忙しいぞ



▲「どうしようかな」困ったときには，胸のボールが助けてくれる



▲現れたのは零戦(ゼロセン)の上！太平洋戦争の真っただ中に来てしまったようだ



▲哀れレイカは海へ真っさかさま！ 同じアニメーションが使われていても，ミスる場所がちがうということをしゃべります。ここでも，「おかーさん」「おとーさん」「おじーちゃん」「ばーちゃん」と4とおりの人物名を叫んで散っていきます



▲「弱い者いじめやめよー」など3とおりのセリフが聞けます。このレイカちゃんが見たい人は，A.D. 1941の空母の上でミスってください

A.D. 未来 (2000～4000年)



◀A.D.2001，この世界で幅をきかせている暴走族シャドウ。左から，カンキリーネ，マッグ，グーズと，ちゃんと名前があったりします



◀グレート・ハーレーを奪って走り出したまではよかったが…



◀今度はメテオ衝突の直前にきちゃったみたい。彼女もよくよく運が悪いようで…



◀悪党機神ザイオス登場！見かけによらず，すばやい動きをする強敵。このA.D.3001というのは，タイムマシンが開発された年です



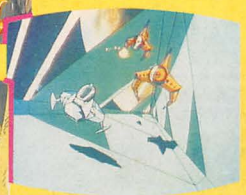
◀フライング・ボードに飛び乗るレイカちゃん，これは彼女の時代ではやりの乗り物なんですね



▶「お尻かむな!」この時代でミスればほとんどこのシーンが見られます



◀「やな予感…」そうです。女のカンというのはバカにできません。早く逃げればよかったのに!



▲A・D・4000、激しい空中戦が開始される。敵の戦闘機はスペース・ハリア。某社のゲームとは、関係ありません。自分の乗っているマシンはスペース・チャイルドです。

ラストシーン(A.D. 4001年)









◀ついにルーダを発見！ 勝負をいどむタイムギャル。しかし，敵が一枚上手だったらしい。プラスターをはじき飛ばされたタイムギャルは，丸腰でルーダの前に立たされた。絶体絶命の危機！ いや、キミにはまだ最後の方法が残されている



◀間一髪、スペース・チャイルドで逃げだすタイムギャル。ルーダの要塞は大爆発を起こした



◀▲このあとは，元の時代にもどってハッピー・エンディングです。キミの目で確かめてください。忍者ハヤテなんかもチラリとでたりしますよ

VIDEO GAME

KONAMI RF-2

レッド・ファイター2

by ナムコ/コナミ

Written by EXCHANGER

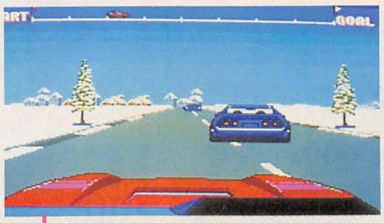
ゲームセンターのすみに，おなじみのポール・ポジション。しかし，よく見ると，あれはP．Pではない！　そして画面には〝KONAMI〟の文字が…。

そう，このゲームは，コナミが開発しポール・ポジションの台に入れてナムコから発売されたものなのです。これまでのドライビング・ゲームとはちょっとちがっていて，まず，自分の車が画面にでていません。ボンネットと計器類が，ちょうど実際に車の中から見ているように表示されるので，迫力，スピード感がリアルに感じられます。

また，ハンドルを思いきり回してカーブをきるというようにいかないのもミソ。慎重なアクセルさばきとブレーキングを行なわないと，すぐにカーブで道路から飛びだしてしまうのです。今月は，各面と基本的なテクニックをご紹介しましょう。↗

6面. 雪景色の道路を走る！

さあ，ここが最終面です。これを越えれば，ゴールが待っています。いろいろなカーブは，この面までにすべて経験済みのはず。ただ，途中にカーブのところで青いオートバイと青い車がま横に並んで道をふさいでいるところがあります。これを抜くには，めいっぱいのスピードで走って，目の前にきたらおもいきりハンドルをきって，外側に乗りあげて抜き，すぐコース上に戻る，または，減速して，カーブが終わり直線になってから慎重に両車の間を抜けるという方法もあります。いろいろやってみてください。



▲一夜あければ一面の銀世界。ここを越えればゴール！



5面. 夜の道路を走る！



この面も連続した急カーブが多いので，慎重に行きましょう。また，車線を変える車と変えない車がまざってくるので，出現位置をおぼえてしまうのが一番です。



▲なかなかムードのある夜のドライビング。なんていってると事故っちゃうぞ

★ミラクル・ボールを取れ



このゲームの重要なキャラクター。ミラクル・ボールを取れば，FUELが増えるだけでなく，スコアもアップ。500～5,000点まで，無事故で連続して取れば入る点も増えていきます。各面でのでる位置を覚えるべし！



◀2面



▲5面

★不思議キャラがぞくぞく出現

レース途中で，いろいろな物が空を飛んでいきます。これは，どうやら前の面を無事故で通過したかどうかに関係するらしいのですが…。



▲4面

▼日が暮れてきた。前をいくのは，スポーツ・カーだ



4面. 夕ぐれの草原道路を走る！

このコースは短いようです。最初のカーブで赤いオートバイが，カーブ中に車線を変えてくるので，それをよけるのが難関。あとは，だいたい道なりに走っていれば，チェック・ポイントにたどりつくでしょう。

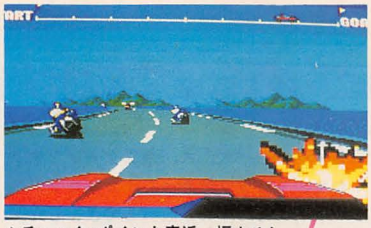
※ここからお読みください

1面. 海上道路を走る!

ここは最初の面なので，きついヘアピン・カーブはありません。ミラクル・ボールをにがさないように，安全に走りましょう。赤いオートバイはほとんど車線を変えてくるので，先にそれを読んで走らなければなりません。カーブ途中で車線を変えてきたら，最初にそのオートバイがいた車線（このゲームは2車線なので，右か左にいる）のほうへ行くようにします。カーブなどで外側にふくらんでしまった場合は，ガンバらずにすみやかに減速しましょう。



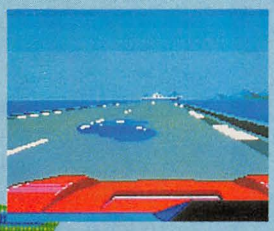
▶さあ、レース開始だ。アクセルをふんでスタートと同時に飛びだそう



▲チェック・ポイント真近。幅よせしてきた車にぶつかってしまった

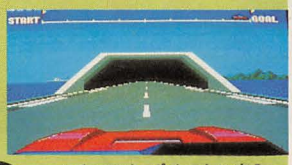
水たまりに注意!

水たまりに入ると，スピードと回転数が減ってしまいます。



CHECK POINT

各コースの終わりには，チェック・ポイントがあります。残ったFUEL（燃料）が点数に加算され，新しくFUELが補給されます。



▲チェック・ポイントに突入



◀とつぜんドクロが現れた。これは何なのか!?



▶ボーナスをもらって、つぎの面へ



◀おめでとう!! ゴールインすると，花火があがって君の勝利を祝福してくれる

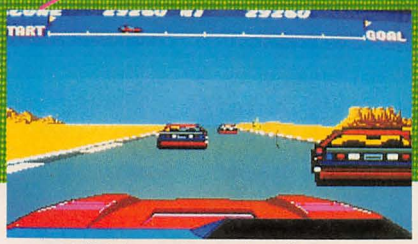
2面. 草原道路を走る!

この面では，ヘアピンらしきカーブがでてきます(第2コーナー)。これらをまがるには，カーブに入る前に少し減速しないと危険。もし減速がたりなくて外に飛びだしそうになったら，アクセルをはなしてブレーキをふみ，ギヤをローにすれば急減速します。1，2面ともぶつからずにミラクル・ボールを取っていけば，10,000点以上のFUELボーナスがもらえるぞ。

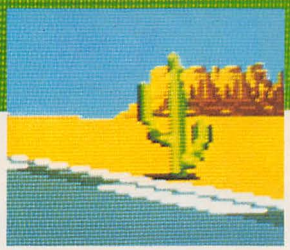


▲緑と青空のコントラストがあざやかな草原地帯

3面. 砂漠の中の道路を走る!



▲砂漠道路では，急カーブに注意!!



急カーブが多く，むずかしい面です。死なないように，かなりカーブ途中での減速が必要になってきます。また，急カーブ途中で，しかもインコースにミラクル・ボールが流れてきたりするので，よく気をつけないと取りそこなってしまいます。

3面あたりまでくると，いろいろな車が車線を変えてきます。車の性格をよく見きわめて，ステージ・クリアしてください。

VIDEO GAME

スクープ!!

これがCAPCOMのニューゲームだ!!

GUN.SMOKE

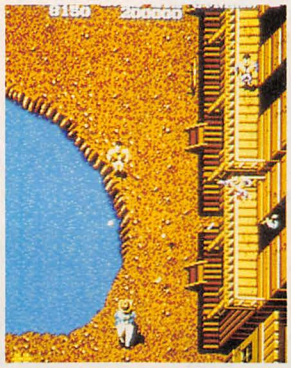
ガン・スモーク

by カプコン　Written by 響　あきら



ジャーン！　大，大，大スクープです!!　かねてからウワサのあった，カプコンのNEWゲームをバッチリ取材してきました。ベーマガ読者だけに，特別に紹介しちゃうぞ!!

◀おっと危い。窓からこっそりライフルを出す悪党もいるぞ！



▶カウボーイなんだから，馬に乗ることだって。ホラ，このとおりバカバカ



◀ボスとの対決シーン。ボスはなかなか手ごわい

どんなゲームかな?

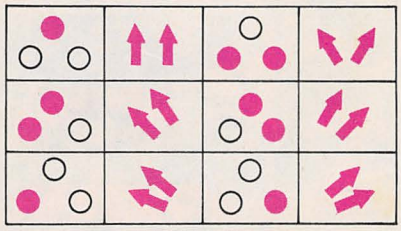
操作は，8方向レバーと発射ボタン三つ。なぜ，三つもボタンがついているんだろう…という疑問は，プレイしたらすぐに解決しました。

プレイヤーの操作する主人公「ビリー」は，腕のたつ2丁拳銃（けんじゅう）のガンマン。ビリーがどちらを向いていても，左ボタンを押せば左へ，右ボタンなら右へ。まん中のボタンはまっすぐというように弾が飛んでいくのです。ようするに，撃ちたい方向のボタンをたたけばいいということ。とても簡単な操作方法なので，ゲームの苦手な人でもOK。いっしょに取材にいったゲームオンチで知られる（?）つぐ美さんでさえ，熱中してしまったほどです。

ボタンの組み合わせで効果倍増!!

でも，ゲームを得意科目としている君には，ボタンを二つ同時に押してほしいもの。この「ガン・スモーク」の最大の特徴は，複数のボタンを同時に押すと，一つのときとはちがった効果があるということなのです。

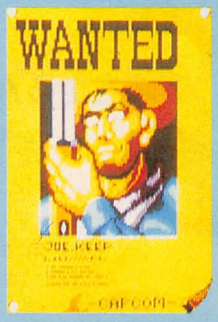
たとえば，右とまん中のボタンを同時に押すと，弾は右ななめ上に飛んでいきます。これはスゴイ！　その場の状況に合わせてボタンを使いわけられるのです。はじめはだれにでも遊べるが，先へ進むほど一瞬の判断力と機転力が要求される奥の深いゲームということができるでしょう。くわしい操作方法を下に載せておいたので，参考にしてください。

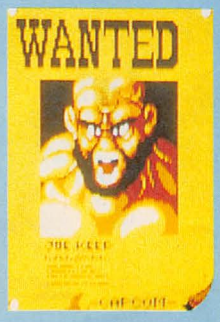


〈第1図〉操作方法

WANTED

▶つぎつぎと現われるおたずね者のボスたち。はたして君に倒せるか！





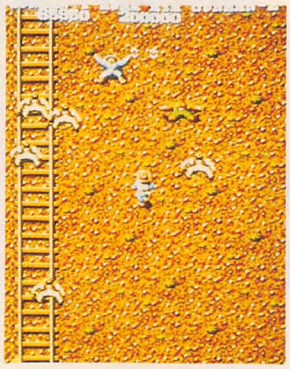


全ラウンド数は確認されていませんが，各ラウンドの最後には，必ずおたずね者のボスが待ちかまえているということ。こいつが，メチャクチャに手ごわいのです。各ラウンドごとに手にしている武器もちがうようなので，ハイスコアラーを目指す君なら，ボス攻略をまず考えなくてはならないでしょう。

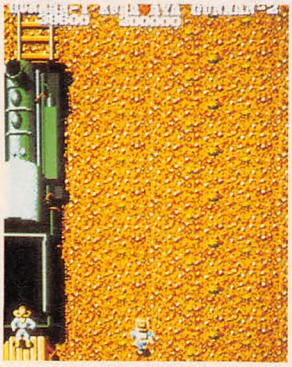
ボスを倒せ!!



▶どうやらこいつも敵のボス。ブーメランとはまいりますネ



▶アレレ？ みんな寝ちゃってる。どうしたのかな？ ひでぶー



▲うしろから汽車が走っていきます。列車強盗のラウンド。まるで映画の1シーンのよう

パワーアップ!!

先へ進むごとに強くなっていく敵を倒さなくてはならないビリーは，あることをするとどんどん成長していくはず。さて，どうすれば……，それは，実際にプレイして君が発見してみてください。



▶川をへだてての銃撃戦。君なら川の右側，左側どちらを選ぶ？



◀橋から応戦するビリー。ところで，このままでは川に落ちてしまうのでは？

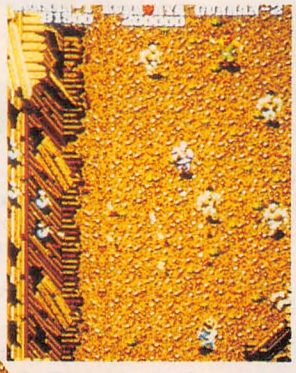


▶シュボッ。白いケムリとともに敵が消えちゃった。もしかしてアイツは…

この「ガン・スモーク」には，なんと人工知能モドキが使われているらしい!? そんな情報を聞きつけてプレイしてみると…，なるほど，一人一人の敵があたかも自分の意志を持って行動しているように思われます。弾をヒョイとよけたり，集団で襲ってきたり。

このゲームでは，プレイヤーの動きによってゲームの内容がどんどん変化していくのです。コンピュータvs人間，勝利の女神はどちらにほほえむでしょう。

人工知能？

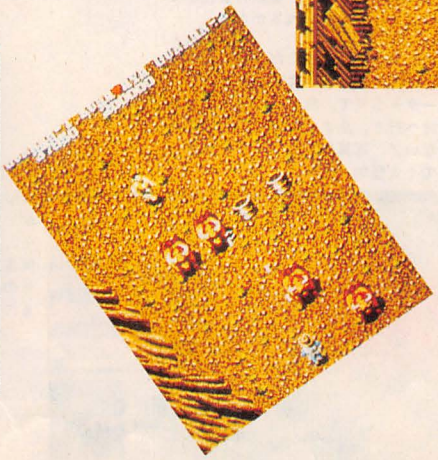


▶敵はハチャメチャに大勢でてくる。手に汗握るワンシーンだ。ここはむずかしいぞ!!

▼なぜか登場するバッファロー。さわらぬ牛にたたりなし!?

▼ズダダダダダッ。ボスを倒すと賞金がもらえるんだ





Wait a Minute!

「ガン・スモーク」の発売は，11月下旬ということです。君の町のゲームセンターにお目見えするまでには，まだ少し間があるかもしれません。なになに，腕が鳴ってしょうがないって？ もうちょっと，ガマンしなさい!



チャレンジ！
ロールプレイング
ゲーム

ハイドライドII

by T&E SOFT

Written by 山下 章&手塚一郎

RPG(ロールプレイング・ゲーム)ファンのみなさん，お待たせしました！ ベーマガでは今まで「チャレ・アベ」「レス・アベ」という2大コーナーで，AVGを完全フォローしてきましたが，今月からはそれに加えて，この「チャレンジ・ロールプレイング・ゲーム」のコーナーで，RPGの必勝法もみなさんに紹介することになりました。今後の掲載予定ソフトは，『ザナドゥ』『ファンタジアン』『夢幻の心臓II』『ザ・スクリーマー』『ムーン・ストーン』(ブラック・オニキスPART3)……etc.と盛りだくさん。そして，このコーナーを執筆するのは，あのビデオゲームや注目パソコンソフトコーナーでおなじみの手塚一郎氏とご存知「チャレ・アベ」の山下 章氏という最強コンビ。両氏が協力して，人気ソフトを紹介していきますので，みなさん応援してくださいネ！

さて，今月はこのコーナーのスタートにふさわしい超大作を紹介しましょう。ただ今絶好調のソフト・メーカー，T&E SOFTが作った『ハイドライドII』です。この『ハイドライドII』は，前作『ハイドライド』のマップやキャラクターを変えただけなんていう，甘っちょろいものではありません。たとえば，10種類以上の魔法が使えたり，登場キャラクターと会話ができたり，新しいパラメータとしてFORTH(心)が加わったりなどなど。アイテムやキャラクターの数も，並じゃないのです。とにかく，すべての点で前作のハイドライドを上回っているといえるでしょう。

なお，『ハイドライドII』は'85年末にPC-88シリーズ，X-1シリーズ，FM-7シリーズの3機種が，同時発売になります。

P.S. 私たちに解けないロールプレイング・ゲームはない!!

ストーリー

これは，私たちが住んでいる世界とは，まったく次元の異なった世界でのお話です。

かつて，怪物たちに支配されていた時代は終わりを告げ，フェアリーランドの人々は平和な暮らしを送っていました。ところが同じ頃，地の底深くで異変が起こりつつありました。ひとつの「意識」が目をさましたのです。

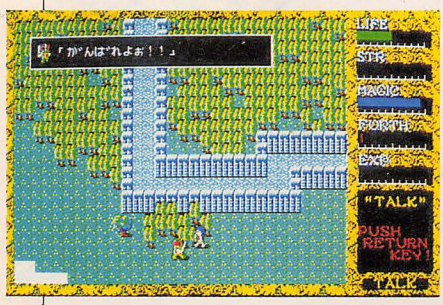
その「意識」は，邪悪に満ちていました。新たなる怪物を創造し，死んだ者をよみ返らせて，地下にひとつの世界と呼べるような物を作りあげてしまったのです。

地下を征服した「意識」は，それだけでは満足せず，地上のフェアリーランドにまで，その力を拡大しようとしていました。そこで救世主として，心の汚れていないアナタが神に選ばれたのです。

★ ★

ゲームの進めかた

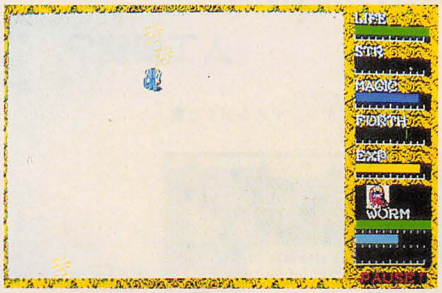
ゲームをスタートさせると，まずはじめにRPGではおなじみのキャラクター作り(主人公の能力などをプレイヤーの好みによって設定させていくこと)があります。これにより主人公への愛着がわき，ゲームにのめりこんでいくのです。このゲームでは





▲「おまえには，おしえられねぇな」と冷たく言われてしまった……。どうやら，会話の内容はFORTH(心)の値によって決まるようだ。「善」の心を持っていないとよい情報は得られない。それだけではなく，ゲームを終わらせることもできなくなっちゃうんだ

◀TALK(話す)モードで話しをしよう。でも，これがなかなかムズかしいんだ。一般的に，ほかのキャラクターは主人公から逃げようとするのだが，お互い向かい合わなければ会話ができない。簡単に会話ができる方法を君は見つけられるかな？



▼墓場や砂漠などは，歩くだけで体力を使ってしまうので気をつけよう。LIFE(生命)メーターを見て，危ないと思ったらスグに平地へ行き，止まって体力の回復を待つしかない！ 写真に写っているのは墓場から出てくる怪物「グール」



▲砂漠には砂の中を動きまわる「ワーム」がいる。はじめて見るキャラクターがでたら，DEFEND(防御)モードにしてから体当たりするべし。すると画面の右下に，そのキャラクターの名前や強さが表示されるので，参考にするといいヨ

魔法が使えるので，最初はマジック・ポイントを多くしたほうが楽しめるかもしれません。もちろん，ストレングス(腕力)を多くしてじっくりと楽しむのも悪くないネ。

画面上には，主人公以外のキャラクターもいるので，よく見てください。ヨロイを着ているのは「ナイト」，クワを持った「ファーマー」や狼男「ウルフ」なんかもいます。これらのキャラクターは，姿や強さがちがうだけではありません。たとえば，行動パターンや知識，所持金なども個性をつけています。

情報を得るためには，ＴＡＬＫ(話す)モードにして，ほかのキャラクターへ近づいていきましょう（ハイドライドⅡでは，前作のＡＴＴＡＣＫ(攻撃)モード，ＤＥＦＥＮＤ(防御)モードのほかにＴＡＬＫ（話す)モードがある)。うまくいけば，アッと驚くようなことが聞けるかもしれません。

こうして情報を得て，敵を倒し，主人公は成長しながら旅を続けていきます。塔の中には何があるのだろう？　巨大な地下帝国への入り口は？　湖には何がひそんでいるのか？　胸がドキドキするような冒険は，まだはじまったばかりなのです。

山下・手塚のおしゃべりWINDOW

山下：いやぁ，よくできてるねえ。さすがにＴ＆Ｅが１年かけて作っただけのことはある。

手塚：ホント，ボクなんか思わず徹夜しましたよ。

山下：このゲームの画期的なところは，リアルタイムで動くくせに，会話モードがあることだろうね。

手塚：エエ，最初のうちは，フェアリーランドの住民たちから情報を聞かないと，何をしたらいいのかさっぱりわからない。だけど，なかなか役に立つ情報を教えてくれないからイライラしちゃって……。

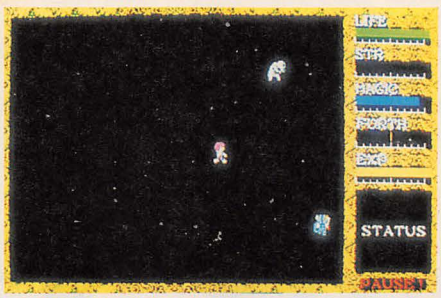
山下：そうそう，「がんばれよぉ」なんていわれると，もう腹がたつやらおかしいやら。それに，地下迷宮もハンパじゃなく広いんだ。

手塚：そのせいでボクは，頭がひでぶしてしまいました。でも，迷宮の中にはだいじな物があるんですヨォ。

山下：魔法が使えるようになったこともウレシイね。例によって，川の中に入ることもできるし……。このゲームについて，もっとくわしく知りたい人は，ボクのＡＶＧ別冊本を読んでくださいネ！

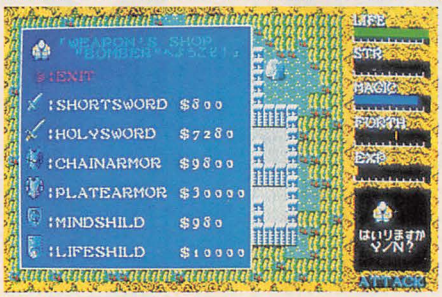
手塚：あっ，宣伝してるっ!!　では，最後にひと言。みなさん，最初のうちはＦＯＲＴＨを上げることに専念しましょう！





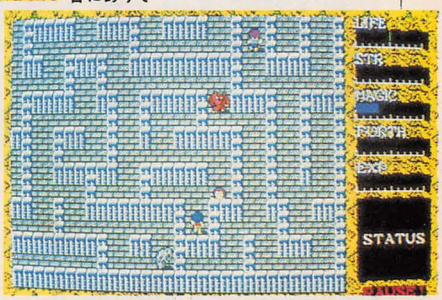
◀ダンジョン（地下迷宮）に入ったけど真っ暗で何も見えないよーっ!!　真っ暗だったら明るくすればいいんだ。そう，アレが必要。ただし，オイルがないと使えないことに注意してネ

▼ダンジョンは，見えるようになればいいというわけじゃない。１画面や２画面に収まりきれないものであるので，マッピングなしでは進めないほどだ。前作の『ハイドライド』と同じだと思っていると，痛い目にあうぞ



▲やっと街についた。敵をやっつけて手に入れたお金で，剣やヨロイを買おう。どこの店に入るかは君の自由。ムダ使いしてあとで泣きを見ないように，ＧＯＬＤ(金)はだいじに使うこと

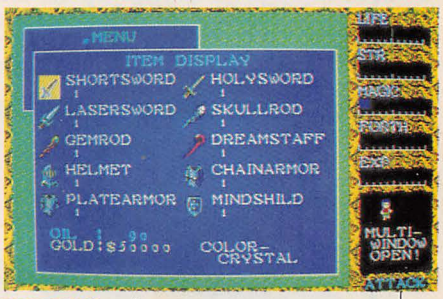
▶店の一つに入ってみると，売り物のリストが表示された。テンキーで選んで，スペース・キーでお買物。高い物と安い物の値段の差が大きいのが，この店の特徴みたいだ

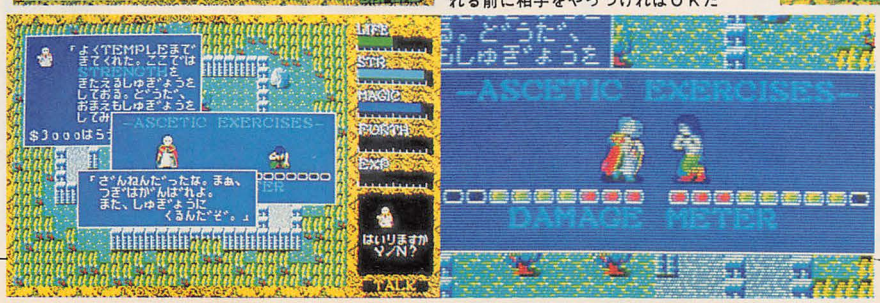




◀プレイ中にリターン・キーを押すと，メニュー画面になる。これでキャンプをしたり，装備を整えたり，主人公の体調をくわしく調べたりするんだ。ちなみに，セーブやロード，ゲームのスピードを変化させることまでもできる。マルチウィンドウを使ったため複雑なデータも見やすくなったのがウレシイ！

▼主人公を成長させるのは，敵と戦うだけじゃない。写真のように修業をして強くなる方法もある。修業の内容はリアルタイムのボクシングのような感じで，自分が倒される前に相手をやっつければＯＫだ





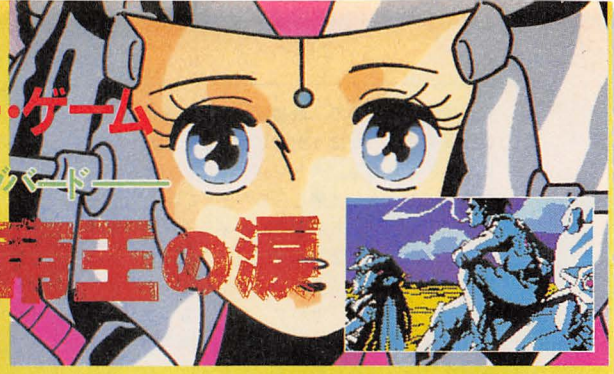
▲『ハイドライドⅡ』は，アイテムの数も非常に多い。ところが，キミが持つことのできるアイテムの数は，たったの10個だ。つまり，どのアイテムが必要か見わけることが大切なわけ。アイテムを身につけたり，はずしたり捨てたりするのは，写真のような「アイテム・ディスプレイ」で行う

パソコンソフト

チャレンジ・アドベンチャー・ゲーム

——ハミングバード——

ABYSSII（アビス）帝王の涙



Written by 山下　章

Hello !!

読者のみなさん，ゴメンナサイ。先月号で「チャレ・アベ別冊号は今月中に発売」と書いてしまいましたが，編集に意外に手まどり，発売が遅れてしまいました。ここで改めて約束させてもらいます。チャレ・アベ別冊号「チャレンジ！パソコン・アドベンチャー・ゲーム」は，11月22日に予価2000円で発売されます!!　遅れたおわびに，超新作『ハイドライドII』の完全紹介と，人気ゲームのマップが簡単に作れる「マップ白地図」がオマケにつきます。発売と同時に売り切れが予想されますので，お近くの本屋さんか，電波新聞社に今すぐ予約しましょう。

さて，今月は，ハミングバードソフトの『ＡＢＹＳＳII—帝王の涙—』。このコーナーで紹介するのは初めてのメーカーですが，『地獄の練習問題』『リキャプチャー』などのソフトで知られている実力派ＡＶＧメーカーです。美しいグラフィックと洗練されたストーリーは，さすがハミングバードという印象を受けます。最後にわかる「帝王の涙」の正体は，とても意外！　きっと，キミにも満足してもらえる１作でしょう。なお，このソフトは，FM-7/NEW7(5″FD)／77 (3.5″FD) 用がディスク版で6,800円で発売されており，PC-8801/mkII/SR，X1turbo用も近日発売予定です。

P.S. 私に解けないアドベンチャー・ゲームはない!!

※このソフトを入手したいかたは，下記へ。

〒530 大阪市北区曽根崎２丁目２番15号

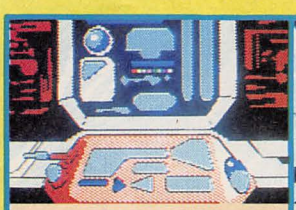
ハミングバードソフト　☎06-315-0541

通信販売も行なっています（送料無料）。

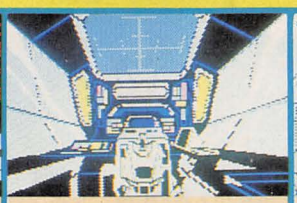
あらすじ

「帝王の涙」——それは，外宇宙辺境星系に伝わる伝説の最終兵器。それを手に入れた者は，全宇宙を支配できるという。標準宇宙紀3006年，元連合宇宙軍少佐モズ・シバット（キミ）は，悪党グリンプの巧妙なワナにおち，超小型中性子爆弾を体の中に仕掛けられてしまう。グリンプの要求は，探険家アブナブに協力して「帝王の涙」を探し出すこと。断われば，体が大爆発！　もはや，選択の余地はない。しかし，悪党グリンプのこと，「帝王の涙」を渡しても素直に爆弾を取り除いてくれるとは思えないのだが……。はたして，この冒険の結末はいかに？

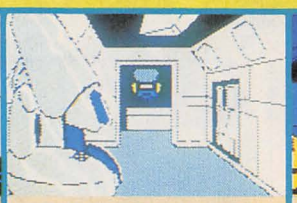
★　★



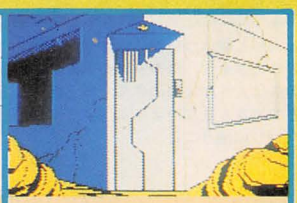
「座標135504の惑星周回軌道に入りました。スクリーンに惑星をうつします」——と，コンピュータの金属的な声が室内に響きわたる。ここは，キミの愛機ナターシャII号のコックピット。いよいよ「帝王の涙」を求めて，冒険のはじまりだ！



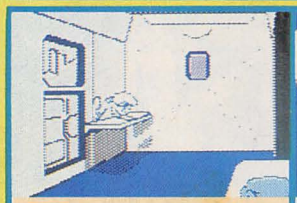
どうやって宇宙船を操縦したらいいのかわからないなあ，なんて悩んでるキミ，この船はフルオート操縦だから大丈夫。ところで，操縦席の大きなイスは，主人公のモズ・シバットの体に合わせて作られた特注品だって知ってた？



ここが，ナターシャIIの最南端にある転送ルーム。この機械に正しい座標を入力すると，いろいろな場所にワープしたり，転送されたりできるんだ。この冒険中には，キミは何度もこの部屋を訪れることになるだろう。オヤ，壁についているコレは……？



「帝王の涙」についてのカギを握る人物，アブナブに会うために，ライト星という星にやってきた。目の前にあるのが，そのアブナブの家だ。ドアにはカギがかかっていないようなので，とにかく中に入ってみよう。



わりとキチンとかたづいた部屋の中だ。こういう場所で何が得られるかは，だいたい決まっているよね。「アレはやはりスゴイ物だ……。グリンプなどには渡せない……」ムムッ，物語がだんだんシリアス化してきたゾ。



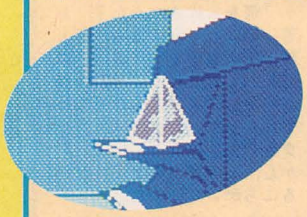
ワァ♡　かわいいピンナップだなぁ。どことなくパンクっぽいヘアー・スタイルをした女の子が，とても魅力的。もちろん，このピンナップもゲームに関係あり。だれだい，この写真を切り抜いて保存しておこうなんて考えてるのは?!



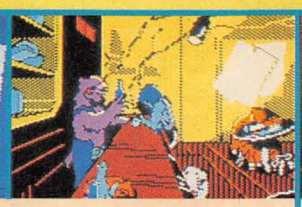
ライト星は，その大部分が広大な砂漠によって形成されている星だ。だから，１歩でも道を踏みはずしてしまうと，このとおり，果てしない砂漠に迷いこんでしまう。この砂漠は，マッピングすることもできないという恐ろしい場所なのだ。

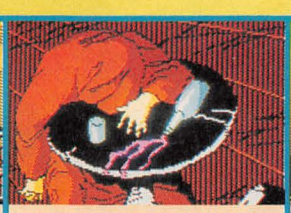


ちゃんとした道を歩いてくれば，ライト星にあるただ一つの町にたどり着くことができる。ここの場面のグラフィックには，注目してみるべし。お店ののれんが，風になびいてユラユラと動いているのダ！　これぞ，最近はやりのアニメーション処理！



町の中心には，とても暗い雰囲気のする酒場がある。ＡＶＧやＲＰＧでは，酒場にいる人たちから大切な情報を聞きだすというパターンが，しばしば出てくる。だけど，情報を聞くためには，やっぱりそれなりのことをしなくちゃね。





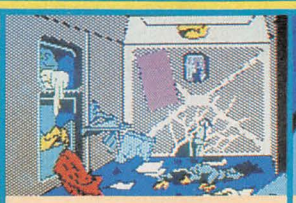
酒を飲みすぎて酔いつぶれている男――どこの星にも，こういうヤツはいるもんだなあ。本当なら近寄りたくはないんだけど，ゲームを解くためには，そういうわけにもいかないヨ。



赤いローブの男は，急に目を光らせて，キミのことを見つめてきた。はたして，コイツは何者なのか？ ナイショで教えちゃうと，この男も「帝王の涙」についての大きなカギを握っているんだ。



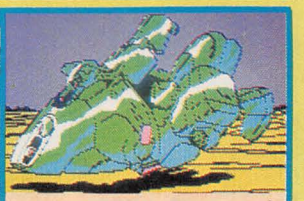
ここは，町はずれにあるジャンク屋。この店の主人は商売上手なヤツで，よほど高価な物をださないと，品物を売ってくれない。ちょっと頭にくるけれど，何度かコイツのお世話にならないと，ゲームを解くことはできない。



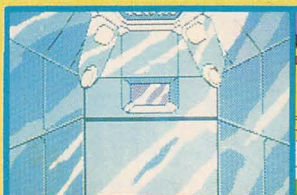
ヤヤッ，これはどうしたことだ？ さっきまでキチンとしていた部屋の中が，メチャクチャに荒らされている!! いったい，ダレが何のために，こんなことをしたんだろう？

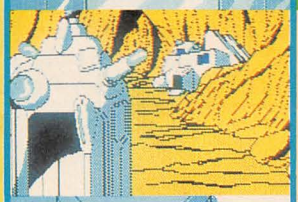


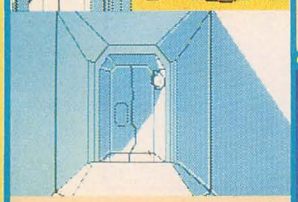
なんと，アブナブが殺されている!! これで，「帝王の涙」に関する手がかりは消えうせてしまった。何者かが，キミの冒険の邪魔をしているにちがいない。アブナブよ，おまえのかたきはきっと取ってやるからな!



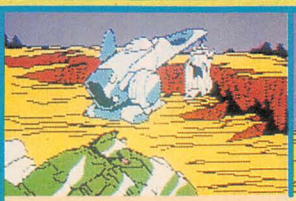
ジャンク屋から，やっとのことでホバーカーを買いあげた。これさえあれば，ライト星の砂漠も簡単に横断できることだろう。さっそく，乗りこんでみるとするか――。

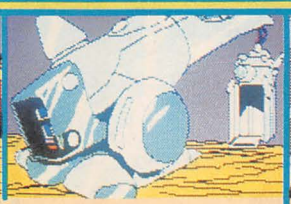




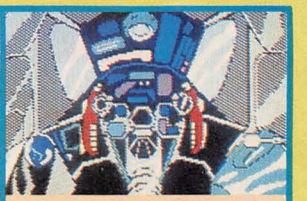


エレベーターを降りると，金属製のドアの前にたどり着くことができる。ここが問題のアブナブの研究所なのだ。この研究所にはダレでも簡単に入れるようになっているのだが，どうやらそれには理由があるようだ。

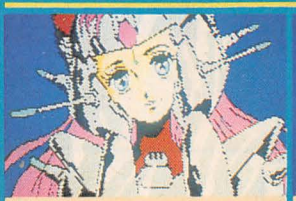




ホバーカーでやってきたのは，エレベーターとウインチの見える場所。なるほど，ウインチにつりさがっているエレベーターで，下へ降りていけるのか。だが，アセッてもなにもいいことはない。注意１秒，ケガ一生――。



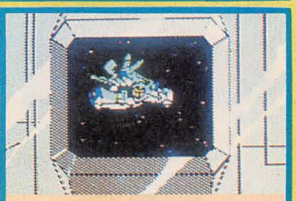
エーイ，ジャンク屋のヤツめ! 不良品を売りつけやがって!! いくらボタンを押しても，エンジンがかからないじゃないか! ここでは，いくら正攻法で攻めてみてもダメ。故障した物というのは，思わぬ方法で直るもので……。



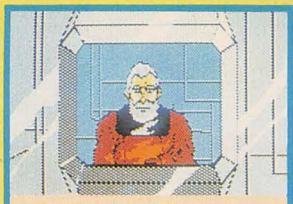
ついに，アブナブの作ったアンドロイドが登場! キミがあることをすれば，このカワイイ女の子(？)はキミの相棒になってくれるんだ。彼女さえ味方にしてしまえば，冒険がかなり楽になるゾ。



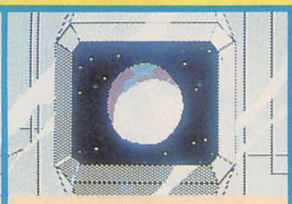
なお，この女の子には，キミの好きな名前をつけてあげることができるんだ。こういうのは，今までのゲームにない企画だネ。エッ，ボクは彼女になんて名前をつけたのかって？ もちろん，「ＭＯＭＯＫＯ」に決まってるでしょ!



ＭＯＭＯＫＯといっしょに愛機ナターシャII号にもどり，再び航海を始めると，目の前の空間に突然巨大な戦艦が現れた。さすがのモズ・シバットでも，まともに戦っては勝ち目のなさそうな戦艦だ。



その戦艦から通信が入ってきた。「こちら宇宙軍戦艦ティンティリーの艦長コイ・サヒバだ。ここから先は現在閉鎖されている。すみやかにおまえの身分を明らかにせよ」――さあ，キミならどうする？



あれに見えるは，タフストロック星。MOMOKOに教えてもらった，最後の×××がある星だ。さあ，気を引きしめて着陸しよう。

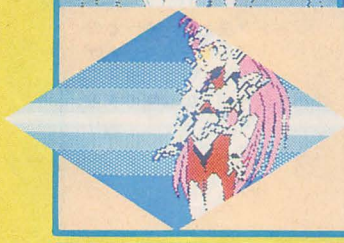


こいつらは，いったい何だ？タフストロック星に降りるやいなや，周囲を住民たちに囲まれてしまった。どうやら，キミのことを侵略者だと思っているらしい。なんとかして，敵意がないことを示さないと……。

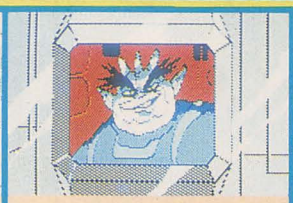


「何をしにきたんだ？　お若いの。わしらにはもう何も残っていない。『帝王の涙』は盗まれてしまった。それを動かす2枚の×××もなくなってしまった」とタフストロック星の長老は言っている。しかし，この星に手がかりがあるにちがいないのだ。





この白い彫刻は，ウオニーの像という。長老の話によれば，この像は何年か前から死んでしまっているのだそうだ。キミには，この像を生き返らせることができるかな？



タフストロック星からの帰路で，ナターシャII号の無線がグリンブからの通信を受信した。「モズくん，久しぶりだね。探偵ごっこは，はかどっているかね？」エーイ，うるさいヤツめ！　だれのために，こんなに苦労していると思ってるんだ!!



メイン・スクリーンに，美しい惑星が見えてきた。さあ，いよいよこのゲームのラスト・ステージだ。今までのすべての謎がついに解き明かされるのだ（ゲームを解き終えると，感動的なキャラクター紹介があるのでお楽しみに）

前作「ABYSS」だって，オモシロイぞ！
～ハミングバードより～

最近，ちまたでは，『ABYSSII』が話題を呼んでいるようですが，その前にぜひ『ABYSS』もプレイしてやってください。記憶喪失になってしまったモズ・シバットが謎の惑星から脱出するまでの物語は，きっとあなたの胸を熱くしてくれることでしょう。FM-7シリーズ用のテープ版（4,500円），ディスク版（5,800円）が発売されていますので，ヨロシク。



〈写真1〉



〈写真2〉

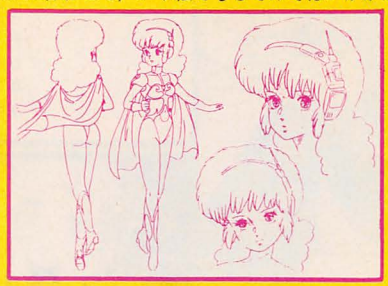


〈写真3〉

〈写真1〉本家本元，「ABYSS」のタイトル画面。ウ～ン，なかなかの迫力。
〈写真2〉最近発売された「テープABYSS」のタイトル画面。やはりちょっと簡略化されている？
〈写真3〉アレ～と死んでしまったモズ・シバット（「テープABYSS」のみ）。『ABYSS』ってユーモアたっぷりのゲームなんですね。

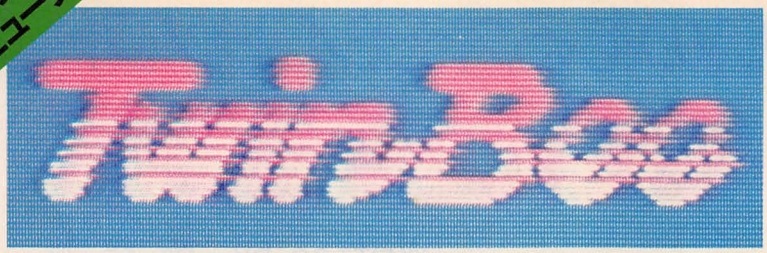
「ABYSSII」の設定イラストを秘公開！

某月某日，ボクは，ハミングバードソフトの開発責任者，今西氏から，超極秘資料を入手した。それが，このキャラクター・イラストだ。ベーマガ読者にだけ，特別にお見せしちゃおう。キミの好みに合わせて，ヌリ絵でもしてみてはいかがかな？









ツインビー　by KONAMI

今年はじめに，コナミのビデオゲームとしてデビューをかざった名作「ツインビー」が，ファミコン版で登場しました。

「ツインビー」は，同じ時期に発売されたカプコン社の「エグセドエグセス」などと同様，２人で同時にゼビウス・タイプのシューティング・ゲームができるのが特徴。８方向レバーでファイターをコントロールし，敵をやっつけながら進行していきます。

このゲームの一番おもしろいところは，ゲーム中にでるベルを取ることで“ファイターをＲＰＧ(ロールプレイング・ゲーム)のように成長させる”ことができること。



▲手をやられると，対地上用の爆弾が撃てなくなる。すかさず救助船とドッキングしよう



▲２人でやるなら，助け合いの精神を大切に！お互いにカバーしあってパワーアップしていこう

黄　色		ボーナス得点 500〜10,000
青　色		とるごとに スピード・アップ
白　色		ツインビームになる
赤　色		バリア装着
赤白点滅		分身がつく

《第１図》ベルを取ってパワーアップ!!

同社のバブルシステム（コナミのビデオゲーム用に開発された新鋭ハード）第２弾「グラディウス」でも，この“キャラクターの成長”は取り入れられています。

ファミリーコンピュータとしてのハード的な制約により，ビデオゲーム版より(1)ゲーム中にファイターにつくバリアが小さい。(2)分身の数が少ない。といった問題はありますが，グラフィック，サウンドは申し分のない仕上がり。ファミコン用ソフトとしても，かなり上位のほうに位置するできばえでしょう。

コナミは，任天堂，ナムコなどと同様に完全にファミコンのハードを理解し，プロ



▲中国奥地の水田地帯のような美しいグラフィック。でも見とれているとやられちゃうぞ!!



▲キャラクターは多彩。でも攻撃はきびしいぞ。キミはどこまで進めるかな？

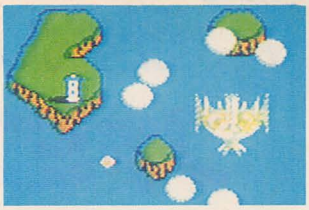


◀バリアがついている間は敵の弾に当たっても平気だ



▲分身の術で強さは３倍！

▶１面―オニオンヘッド将軍



▶２面―パラレルディッシュ将軍



▶３面―タイガーシャーク将軍



スパイス軍を指揮する敵将軍たち。どれもねばり強い攻撃が必要だ（※面は５面まであります）

グラム，サウンド面で十分にファミコンを使いこなしているメーカー。「ツインビー」も，買って損のないソフトとして紹介することができます。キミも，「ツインビー」の持つファンタジー・シューティング・ゲームの世界にひたってみてください。

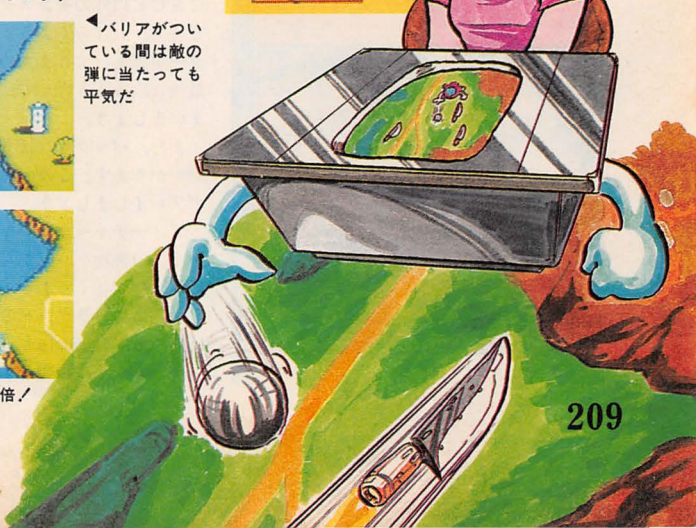


▲ドンブリ　▲ホーチョー　▲ゾウ

●ユニークなキャラクターたち

▼タコ





ファミリーコンピュータ

研究しがいのあるオモシロ・ソフト
ファミコン版パックランド

©(株)ナムコ

Written by 断空我

いつ発売になるかと期待させていたパックランドのファミコン版が，ついにナムコットから登場しました。パックランド大好きゲーマーとしては，うれしいかぎりです!! さあ，いっしょにパックランドへでかけましょう！

HOW TO PLAY

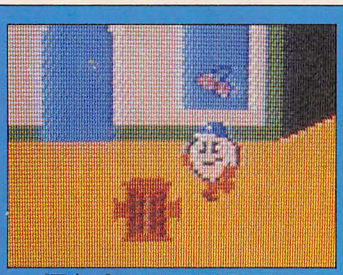
あなたは，パックマンをあやつって，パックマンのお家から，フェアリーの国まで迷子の妖精を送りとどけ，そして帰ってこなくてはなりません。

パックマンの操作は，業務用と同じで，コントローラのⒷ，Ⓐボタンをたたくことにより，左右に進みます。速くたたくほどスピードがあがり，押し続けるとそのときのスピードが保てます。

ジャンプは，レバーをたおします。どの方向でもOKですが，一般のゲームと感覚がちがうので，早くなれるようにしてください。

パックマンのトリップ（旅行）をジャマすべく，おなじみのモンスターが待ちかまえています。ファミコン版のモンスターはリッチなため，車やバスには乗らず，みんな飛行機でやってきます。ホッパーやUFOはオリジナルのままです。

フルーツを食べたり，パワーエサを食べて，イジケたモンスターをやっつけると高得点が得られます。



《写真1》ヘルメットを取った！



《写真2》花はあちこちにある

よくでる隠しフィーチャー

ファミコン版は，オリジナルと地形がちがいますので，隠しフィーチャーの出現場所も変わっています。

★ヘルメット

ヘルメット(**写真1**)は各トリップの最初のラウンドにかくされているようです。消火栓，切株，サボテンなどの障害物を進行方向の反対側から押して動かしてみてください。

★花

これは，いたるところにかくされています(**写真2**)。取ると300ptsもらえますが，もしかすると，ほかも何かいいことが起きるのかもしれません。

★ラッキー・パックマン

これは(**写真3**)，パワーエサ(**写真4**)を取り，イジケたモンスターをすべて食べてからSUE（いつも追いかけてくる，ナゾのモンスター）を食べると出現します。これを取ると残りタイムが加算され，さらにフル・タイムになります。ただしLパックマンは，オリジナルと反対方向（左）に移動しますから注意してください。

★風船

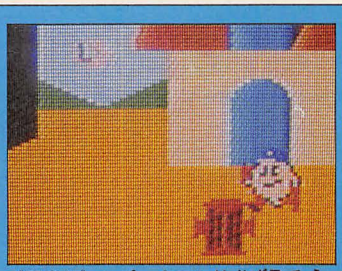
トリップの帰路にあらわれます。うまく取ると7,650ptsがもらえます。

テクニック

高いところでジャンプすると天井にぶつかった感じで水平に動くなど，オリジナルと少し感じがちがうので，早くなれてください。Lパックマンは，パワーエサのそばにSUE以外のモンスターがいなくなるまで待ち，しばらくようすを見ると，モンスターが集まってきますので，SUEを一番最後に取るようにして，すべてを食べてしまいましょう。

また，パックマンは方向転換に少し時間がかかります。このへんも，十分のみこんでプレイしましょう。

フィーチャーは，かなりたくさんでてきます。障害物をハジから動かしてみて，とにかく調べまくりましょう。また，**写真5**のように，各ラウンドの最後のポーズしだいで，最高7,650ptsもらえますから，このシーンも十分に研究しましょう。



《写真3》Lパックマンは必ず取ろう



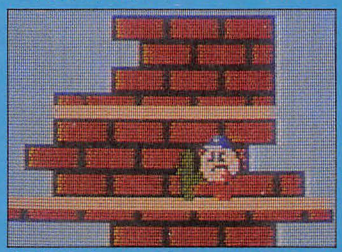
《写真4》パワーエサをお忘れなく



《写真5》スタイルしだいで7,650pts



《写真6》むずかしいフルーツ取り



《写真7》ゲッ！こんなところにサボテン！

ペーパー・アドベンチャー・コーナー

サトの大冒険 ラスタ山の地下要塞



作：ZENJI

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。あなた自身があとでつまらない思いをするだけですから…。

STORY

ラスタ国の人々は，日頃からラスタ山に住む怪物どもに悩まされていました。そこで，山のふもとの村に住む若者のあなた「サト」は，善き魔法使いの助けをかり，怪物退治に山の洞くつへとはいっていくのでした。

遊びかたの注意

戦えと指示のあった場合，あなたは「じゃんけん」をしなければなりません。「グー」か「チョキ」か「パー」かを心の中で決めて，つぎの行番号へ進んでください。また，いろいろ品物を手に入れたら，メモしておくのもよいし，迷路に入ったらマップをつくるのもよいでしょう。

1 道が二つに分かれている。
右に行く➡32　左に行く➡17　見る➡6

2 あなたは今，迷宮の前にいる。
地図がある➡75　ない➡10

3 小人は箱を落として逃げていった。
箱を開ける➡51　そのまま置いていく➡62

4 怒った渡し守は正体をあらわした。
あっ，半魚人だ!!➡59

5 またまた小人のおかげで，けがをせずにすんだようだ➡37

6 あっ！　天井がくずれてきたぞ　➡16

7 小人もあなたに加勢し，毒グモを倒した➡50

8 暗いが，とにかく進むことにしよう。
右➡87　真ん中➡31　左➡43

9 水の中から，大蛇がでたぞ。
あなたは，小人をつれている➡58
つれてない➡59

10 道が二つに分かれている。
右へ行く➡49　左へ行く➡79

11 「善き魔法使いはファビウスという」と書いてある➡56

12 道が三つに分かれている。
東➡19　北➡20　西➡23

13 「パー」
勝ち，あいこ➡54　負け➡68

14 あなたは気を失ってしまった。気がつくと…➡62

15 なんと逃げきった。➡19

16 ひでぶ！　あなたは押しつぶされて死んでしまった。ゲーム・オーバー。

17 金貨が落ちているぞ。
拾う➡22　通りすぎる➡32

18 魔法使いは君を助けてくれるという。
地図をもらう➡62　ろうそくをもらう➡32

19 あっ!!　悪魔のまぼろしがあらわれた➡70

20 うわぁ，ミミズの大群だ。
戦え（じゃんけんをする）➡73

21 「グー」
勝ち，あいこ➡27　負け➡71

22 金貨を拾うと，魔法使いがあらわれた。戦う（じゃんけんをする）➡44
話しかける➡18

23 道が二つに分かれている。
右➡34　直進➡94

24 道が二つに分かれている。
左➡48　直進➡67

25 「パー」
勝ち，あいこ➡93　負け➡30

26 道が二つに分かれている。
直進➡96　左➡55　見る➡46

27 あなたは小人に勝った➡3

28 ギャー!!　あなたはミミズにのまれて，死んでしまった。
ゲーム・オーバー。

29 安全に船で川を渡してくれた➡2

30 惜しくもここまできて，あなたは死んでしまった。ゲーム・オーバー

31 落とし穴だ！
あなたは小人をつれている➡5　つれていない➡77

32 小人があとを追ってきたぞ。
戦う（じゃんけんをする）➡21　話しかける➡40

33 魔法使いは逃げ去っていった➡62

34 道が二つに分かれている。
右➡20　左➡57　見る➡42

35 渡し守がいるのに気づいた。
金貨を渡す➡29　金貨がない！➡45

36 目の前に最後のとびらが。あなたは，とびらを開ける➡95

37 しかし，小人はけがをしているのだ。
背負う➡80　おいていく➡53

38 「グー」
勝ち➡41　あいこ，負け➡14

39 ガスがでてきて，あなたは気を失った➡79

40 「つれていってくれ」と小人が言う。
戦う（じゃんけんをする）➡44　つれていく➡62

41 やった！　毒グモを倒したぞ!!➡56

42 おっと，秘密の抜け穴が！　進め!!➡57

43 道が二つに分かれている。
右➡53　左➡39

44 「チョキ」
勝ち，あいこ➡33　負け➡91

45 「ただじゃ渡せません」と言われた。泳いで渡る➡9　渡し守をおどす➡4

46 おっと，秘密の抜け穴が！　進め!!➡57

47 そのとき，あなたに新たな力が加わった➡81

48 道が二つに分かれている。
右➡20　左➡57　見る➡42

49 ゲッ！　吸血鬼だ。
あなたは小人をつれている➡85　つれてない➡61

50 2人は，地底湖の前に進んだ。
泳いで渡る➡9　見る➡76

51 箱の中には羊皮紙がある。
読む➡11　捨てる➡56

52 おやっ，秘密の抜け穴が！　進め!!➡24

53 道が二つに分かれている。
右へ行く➡39　左へ行く➡36

54 なんとか，泳いで川を渡ることができたようだ➡2

55 道が二つに分かれている。
直進➡67　左➡72　見る➡60

56 地底湖が前に広がっている。
泳いで渡る➡9　見る➡35

57 いい香りがしたと思うと，いつのまにか気を失って…➡48

58 小人の助けで，あなたは大蛇を倒した➡54

59 戦え!!（じゃんけんをする）➡13

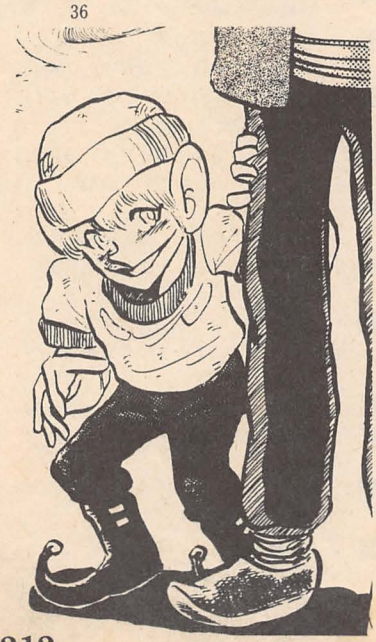
60 なんと，秘密の抜け穴が！　進め!!➡90

61 戦え!!（じゃんけんをする）➡25

62 なんと，毒グモが襲ってきたぞ。
あなたは小人をつれている➡7　つれてない➡63

63 戦え!!（じゃんけんをする）➡38

64 つえは正しい道にあなたを導いた➡36



65 さて脱出だ。しかしあなたは，迷路にふみこんでしまった➡92

66 ろうそくをつけると，右と真ん中は落とし穴だとわかった➡8

67 溶岩がせまってくる。ギャー!!　あなたは焼け死んだ。
ゲーム・オーバー

68 ギャー!!　あなたは食い殺されてしまった。　ゲーム・オーバー

69 なになに，「北には恐怖が，南には死が，西には希望が」➡12

70 「魔力は消えたが，おまえを迷路にとじこめてやる」と言われる➡12

71 あなたは傷を負ってしまった。
逃げる➡84　戦う（じゃんけんをする）➡21

72 あなたはうしろからなぐられ，気がついてみると…➡20

73 「チョキ」
勝ち➡15　あいこ，負け➡28



74 しまった。この魔法使いはにせものだ➡88

75 左，左，右，左の順に進めとある➡10

76 小人の水にうつった姿を見ると悪魔だ!!
小人と別れる➡56　知らんぷり➡9

77 穴の中に小人がいるぞ。
1人で抜け出す➡53　つれていく➡37

78 ギャー!!　あなたは白骨にされてしまった。　ゲーム・オーバー

79 道が三つに分かれている。
ろうそくを持っている➡66　ない➡8

80 おかしい。力が吸い取られるようだ➡97

81 善き魔法使いエルベラが力を借したのだ➡27

82 あなたは正しかった。善き魔法使いの助力で，悪の力は封じられた➡65

83 「あなたはよく戦った」と言われ，杖をもらう➡64

84 あなたはつまずいて，さらに傷を負ってしまった。許しを乞う➡71　覚悟を決める➡47

85 小人は，魔法を使って吸血鬼を倒す➡79

86 道が三つに分かれている。
右➡26　直進➡72　左➡24

87 落とし穴だ！
あなたは小人をつれている➡5　つれてない➡77

88 魔法使いや小人の正体は悪魔だった!!➡78

89 ギャー!!　あなたは白骨にされてしまった。　ゲーム・オーバー

90 やった!!　日の光だ。あなたの旅は終わったのだ。村人の祝福が待っている。END

91 あなたは犬に変えられてしまった。
キャンキャン！　ゲーム・オーバー

92 羊皮紙がなぜか落ちている。
ひろって読む➡69　通りすぎる➡12

93 吸血鬼を倒すと善き魔法使いエルベラが現われた➡83

94 道が三つに分かれている。
右➡57　左➡86　見る➡52

95 そこには2人の魔法使いがいた。1人はファビウス。1人はエルベラという。2人とも，自分が善き魔法使いであると主張している。さて，どちらにつくか？
ファビウスにつく➡74　エルベラにつく➡82

96 日の光が！　そのとたん矢が胸を貫いた。あと少しだったのに……。
ゲーム・オーバー

97 小人の正体は，なんと悪魔だったのだ！➡87

●投稿待ってまーす

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，行数など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。

内容は未発表で，オリジナルのものに限ります。もし，制作に当たって参考にしたものなどがあれば，必ず書きそえてください。

また，全体のあらすじやフローチャート，正しい行きかたの順序も必ず書きそえてください。

あて先は，
〒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SUPERsoftコーナー「ペーパー・アドベンチャー」係です。
掲載されたかたには，規定の原稿料をおしはらいします。

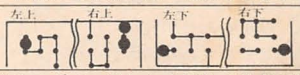
読者参加！ チャレンジ企画

ファミコン版 ドルアーガの塔120階クリア！

Written by 響 あきら

ついにやってきました。ファミコン用ドルアーガの塔エキストラ・バージョンの41～60フロア（101～120フロア）の宝物出現方法と各フロアの攻略アドバイスです。これで君も，パーフェクト・プレイヤーだ!!

今月も読者から，たくさんレポートが送られてきました。先月号で約束したように，全60フロアをレポートしてくれた人は名前を載せることになっていたけど，残念ながら1人もいませんでした。でも，もうちょっとという人はたくさん。49フロアがむずかしかったようだけど，岩手県水沢市の千葉孝佳君が，みごとに解いてくれました。カンペキさでは，岡山県倉敷市の若狭勇樹君が最高！ ほとんど言うことありませんっ！ ワンポイント・アドバイスがとてもするどかった東京都杉並区の白石淳君，ありがとう，とても参考になったよ！ 東京都目黒区の岩田教男君，埼玉県北葛飾郡の船橋俊雅君，佐賀県杵島郡の南治一徳君…も，どうもありがとう。全部紹介できずにゴメンナサイ！ では，エキストラ・バージョン41～ラストまでイッキに公開!!

フロア	宝　物	出現方法	ワンポイント・アドバイス
41	ポーション・オブ・キュアー	扉の上でウイザードの呪文を受ける。	ウイザードが4人もいる，とてもつらいフロアだ。とにかくクリアが先決。
42	サファイヤ・メイス	レッド・ウィル・オー・ウィスプを通過せずに鍵を取る。	エキストラ・モードでは，このサファイヤ・メイスがないと57フロアのルビー・メイスがでないぞ。
43	ポーション・オブ・エナジー・ドレイン	スタート地点で，動かないでじっと待っている。	宝物を取っても意味がないので，サッサとクリアして点数を稼ぎましょう。
44	バランス	扉に触れてから，呪文を受けずに鍵を取る。	扉を通過してから，鍵を取る前に呪文を受けたときは，もう一度扉にさわればOK。
45	アンチドート➡エクスカリバー	鍵を取る直前と直後に停止する（1歩ずつ止まりながら鍵を取る）。	コントローラをポンポンとたたくような感じで鍵を取りましょう。PAUSEを使っても楽にだせます。
46	ブルー・ネックレス	ファイヤー・エレメントがでているときにブラック・ドラゴンを殺す。	はじめにブラック・ドラゴンにダメージを与えておき（3突きぐらい），すぐにでも殺せるようにしておきましょう。
47	ポーション・オブ・アンロック	レッド・ウィル・オー・ウィスプを数回通過する。	ブルー・ウィル・オー・ウィスプに注意して，つるはしを使って早めにクリア。49面の宝を取りたい人はだしましょう。
48	レッド・クリスタル・ロッド	4隅の杭に関係する壁をすべてこわす（5か所）。	以下の●印の壁をこわします 
49	ポーション・オブ・エナジー・ドレイン	ウイザードを殺さずに，リザードマンを3人殺す。	これをだすのは至難のワザ！ はたして何人の読者がだせるのでしょうか。
50	ポーション・オブ・パワー	敵を殺さず，戦いもしないで扉を開ける。	呪文は受けてもOK。でもむずかしいので，無理はしないほうがいいと思うけど…。
51	バランス	壁を7枚こわして，セレクト・ボタンを押す。	1，2，3…とこわした壁の数を数えていきましょう。もし8枚以上壁をこわしたら，死ぬしかありません。
52	ハイパー・アーマー	シルバー・ドラゴンを殺す。	ここまでの装備があれば，シルバー・ドラゴンは軽く殺せるはず。スライムの呪文には気をつけて。
53	ポーション・オブ・アンロック	下から2段目，右から8ブロックのところで剣をだして下を向く。	レッドナイトとの戦いは避けましょう。剣をだすのを忘れないように。
54	ブルー・リング	上から2段目，右から8ブロックのところで剣をだして下を向く。	壁をこわして安全地帯を確保すること。ブルー・リングを取るまでは，ブルー・ウィル・オー・ウィスプには注意。
55	エンプティ・ボックス(空箱)	スタート地点から少し離れて壁をこわす。	ほかにウイザードと同軸上の壁をこわすなどの情報も寄せられていますが，真実はいかに…？
56	エンプティ・ボックス(空箱)	剣を出した状態で，呪文をアーマーで受ける。	宝物をだしたあとは体力が落ちているので，ローパーと戦うのはひかえましょう。
57	ルビー・メイス	サキュバスを3回殺す。	サキュバスを殺しても，扉の上を通過すれば再び復活します。これを3回くり返そう。
58	ブルー・クリスタル・ロッド	右から8ブロック目を上から6，2，4段の順に剣をだして下を向く。	表ドルアーガと同じ動作を，剣をだした状態で行います。敵と戦わずに，宝物をだすことに専念しましょう。
59			このフロアは表ドルアーガと同じです。あと一息で60フロア。悪の化身ドルアーガを倒してから，クリアしてください。
60			ついにきました。クリアの方法は表ドルアーガとほぼ同じですが，クリスタル・ロッドを返還するときだけ，剣をだして行ってください。

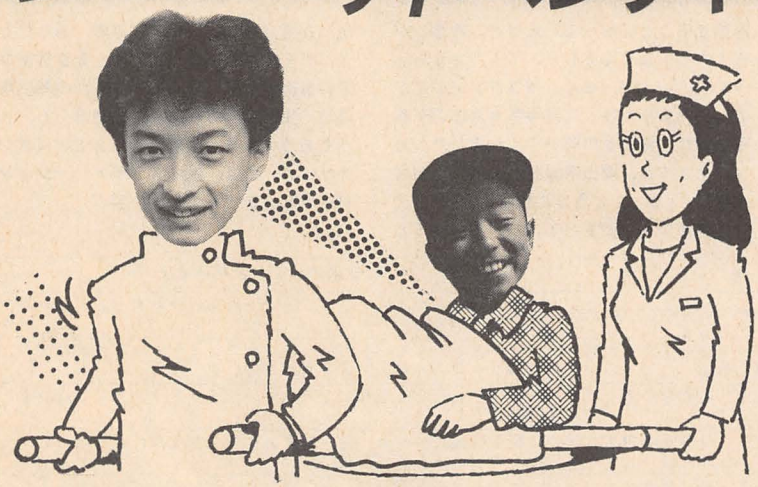
追加だよ！

22	ポーション・オブ・エナジー・ドレイン	画面外にドラゴンに火を連続してはかせる？	ほかにドラゴンに10枚壁をこわさせる，ファイヤー・エレメントと同時にドラゴンに炎をはかせるなどの情報もあるよ！
25	エンプティ・ボックス(空箱)	扉の同軸上で剣をだしたまま，タイムが赤になるのを待つ。	宝物がでるというウワサもあるようですが，編集部では確認していません。

このエキストラ・バージョンをすべてクリアすると，素晴らしいエンディングが見れるんだ。これは感動もんだよ。ところで，読者からのレポートの中に「ドルアーガの塔には255面まであるのですか？」という質問がたくさんありました。ドルアーガ特捜隊という重い任務を背負った僕は，ナムコの人に聞いてみました。答えはカンタン「BUG」だそうです。

ドルアーガの塔は今月でいちおう終了ですが，情報はまだまだ受けつけています。何かおもしろい情報や大スクープなどがあったら，レポートをください。アフターケアで紹介します。それでは，Good-bye!!

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。

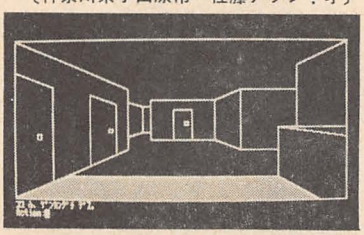
本文の一番最後に載っているきまりを守って，どしどし応募してください。

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。今月の救出者は埼玉県上尾市の桜木祐治君です。

Q&Aコーナー

Q 山下先生，こんにちは。ボクはほとんど知られていない日本ファルコムの『ホラーハウス』で悩んでいます。落ちているメモを読むと，「ドコカニカクシベヤノスイッチガ……」と書いてありますが，そのスイッチが見つかりません。いろんな物を「オス」「ウゴカス」してもダメでした。どうかよいアドバイスを。P.S.最近のAVGはとても質がよくなってきていますが，『新竹』『サーガ』『デス・トラップ』など9,800円もして手がでません。これでは人気もでませんよネェ……。

〔神奈川県小田原市・佐藤アツシ？才〕



▲『ホラーハウス』スイッチを見つけるには？

A おそらく佐藤クンは，いろいろな物を「ミル」して回ったんだろうと思うけど，ひとつだけ「ミル」し忘れている物がある。画面に描かれている物ばかりじゃなくて，ときには自分の持ち物を「ミル」してみることも必要だ。これは，AVGの基本的な行動パターンだョ。

Q ボクは，あの『デゼニランド』にチャレンジしているのですが，ホラマンションのカンオケの場面がわかりません。「INSERT CROSS」「OPEN COFFIN CROSS」とやってもダメでした。山下先生，いや山下大先生，よろしくお願いします！もちろん，十字架は持っています。

〔秋田市・大内　暁９才〕

A この場面の入力単語は，メチャクチャむずかしい。十字架をカンオケの穴に入れるという行動はダレにでもわかるだろうけど，「PUT」「SET」「INSERT」といった常識的な単語はまったく通用しないんだ。正解は，「A」ではじまる６文字の単語。こういうときに，英語の辞典があるととても便利だヨ。ちなみに，PC－6001版では，単に「LOOK COFFIN」と入力するだけで，すぐに正解の単語が表示されるんだって。ズルイなあ。

Q はじめまして，山下先生！今ボクは，スタークラフト社の『リング・クエスト』で，思いきり悩んでいます。それは，山のふもとの砂漠の場面です。鳥の巣に近づこうとすると，鳥の親が邪魔してきて巣まで行けません。たぶん，この鳥をどかすのだと思うのですが，いったいどうすればいいのでしょうか？P.S. ボクがはじめてAVGをやったのは，約３年前の『ミステリーハウス』。あの頃の作品と比べると，最近のAVGは進歩してきましたね。

〔青森県八戸市・三浦　勝13才〕

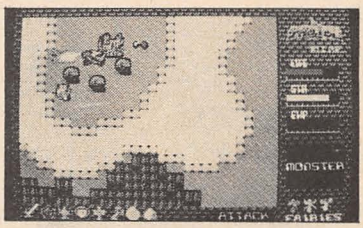
A オッ，先月号で紹介した『リング・クエスト』に早くも質問のハガキがきてるゾ。さて，三浦クンが困っている鳥の巣の場面では，何を入力しても鳥をどかすことはできない。だけど，ときには鳥がいないことだってあるんだ。これと同じトリックは，かの名作『ウィザード&プリンセス』にも使われていて，同じ場所に何度か行くうちに状況が変化するというトリックだ。

Q ボクは今，『暗黒星雲』をプレイしているのですが，二つ目の宇宙船の中で，冷蔵庫をどうやって開けたらいいのかがわかりません。どの冷蔵庫が本物なのかもわからないし……。もちろん，エイリアンは倒しました。「ウツ」「ケル」「タタク」「アケル」「コワス」などやったのですが，てんでダメ。もう，あかん！

〔大阪市・松本弘之14才〕

A それだけの単語を入力してもダメだったということは，松本クンはまだ冷蔵庫のフタの部分を見つけてないんじゃないかな？　それとも，宇宙船に乗りこむときに，武器を持ってこなかったとか。冷蔵庫のフタは，武器で破壊することができるんだ。カーソルがちゃんと指定されているかどうか，もう一度確認してみてネ。

Q 先生！　われわれ選手一同は……，というのは冗談。あらためて，先生！　ボクは，MSX版『ハイドライド』をやっと買うことができました。そこで悩んでいるのは，最後のライフメーターをどうやってあげたらよい



▲『ハイドライド』いくらドラゴンでも，どこかに弱点があるはず

のか，ということです。このままでドラゴンにアタックしても，ダメージを与えることはできないし，なんにしても先へ進めましぇ～ん。RPGはこれがはじめてなんです。どうぞヨロシクお願いしまーす。

〔群馬県太田市・近藤哲也14才〕

A ヘーエ，近藤クンは城の迷宮へ入る前にレベル9までいっちゃったのか。ヤルナァ。とすれば，あとはドラゴンを倒すことしか残ってないはず。エッ，ドラゴンにダメージが与えられない？　それは，キミの攻撃のしかたが悪いんじゃないのかな？　MSX版のことはよく知らないけれど，一説によると，ドラゴンの弱点は腹というウワサもあるらしい。根気をだしてコツコツと戦ってみてくれ。

Q



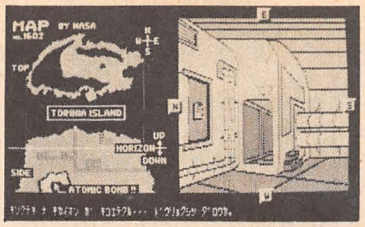
〔東京都世田谷区・米倉みどり14才〕

A あいかわらず大人気の『サラトマ』。みどりちゃんが悩んでいるのは，ボクもつまずいてしまった教会の場面だ。ここでは，画面上の物をいくら見たり押したりしてもダメ。発想を変えて，ひとこと「×××」と入力してやればいいんだヨ。教会なんだから，何をしたらいいのかだいたい想像はつくよね。

Q 山下先生，こんにちは。ボクはあのスクウェア社の『WILL』を解いているのですが，はじめのほうに出てくるレーザーガンのバッテリーのつけかたがわからなくて困っています。ボクは『WILL』のアニメーション処理に見とれるばかりで，ゲームは全然進みません。どうか教えてください。お願いします。最後に，山下先生，これからもガンバってください。

〔埼玉県狭山市・遠藤太郎13才〕

★　　★



▲『WILL』絵はきれいだが，むずかしいゾ

A 激励のハガキをどうもアリガトウ。ところで，遠藤クン，島のB2Fでちゃんとバッテリーを見つけているのかな？　それさえ持っていれば，単に「バッテリー　ツケル」OKのはずなんだけど…。それから，バッテリーは何度か使っているうちにエネルギーが切れてしまうので，あの人に修理をたのむようにしよう。

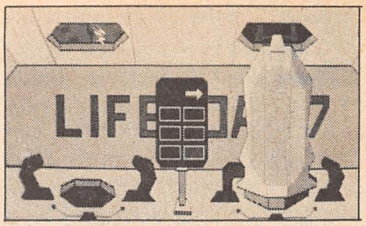
Q わからん……。今までどんな事件にも屈することなく，解決してきたこのオレなのに。今度の『ポートピア連続殺人事件』だけは，どうもわからん。小宮からメモを取るまでは順調にいった。だが，問題はそのあとだ。港に行ったら，今までだれもいなかったところに得体の知れない男がいるではないか。そして，その男は突然「今何時ですか？」と聞いてくるのだ。この男はいったい何者なんだ？　小宮のだしたメモに関係があるとは思うのだが……。

〔長野県南佐久郡・井出　旭14才〕

A フフフ…，キミはまだまだ甘いようだな。なにをかくそう，私はリチャード・ベンソン。『デス・トラップ』や『WILL』の冒険をくぐりぬけてきた一流のスパイだ。私の目から見れば，『ポートピア連殺』などほんの子どもだましにすぎない。そこら中に証拠を残しているではないか。殺人というのは，やはりゴルゴ13のようにしなければ――オット，話がそれてしまったので，もとに戻そう。港にいる男の質問に対しては，メモに書いてある暗号を答えてやればいいのだ。ナニ？　暗号が解読できない？　未熟者め！　私とよく冒険をともにする山下氏のAVG別冊本に，機種別暗号解読法が載っているので，本を秘密のルートから入手するとよかろう。なお，そこには，P88，FM，X1版しか載っていない。他機種の暗号はこのコーナーあてに送れば，きっと彼が解読してくれると思うのだが……。

Q ボクが教えてもらいたいのは，コムパックの『ラグランジュL2』の赤い部屋についてです。どうやったら，ロボットを倒して脱出できるのですか？　持ち物はシグナルガンとコードだけです。「トル」「ミル」「ウツ」などすると，なぐられてしまいます。どうしたらよいのでしょうか？

〔静岡県袋井市・X1愛好家16才〕



▲『ラグランジュL2』ロボットを倒すには

A この『ラグランジュL2』というAVGは，ひとつひとつの謎が必然的にそうなるように設定されている。この場面でも，科学的な現象をうまく利用するわけだけど，宇宙船の窓が割れてしまった場合，モーレツな勢いで空気が外へ流れだすということをキミはご存知かな？　ただし，そのときには，もちろんキミの体も宇宙に放りだされてしまうので，それを防ぐために体を1か所に固定しておこう。持ち物をひと工夫して使えばOKなのサ。

Q こんにちは，山下先生。ボクはユニオンプランニングの『手掛りを探せ！』をプレイしているのですが，少し動き回って停電になってしまったときに，どうすればいいのかわかりません。「LOOK」してもダメ。動いてもダメ。どうすればよいのでしょう？　先生，どうかお願いします！

〔神奈川県横浜市・Mr. POTATO？才〕

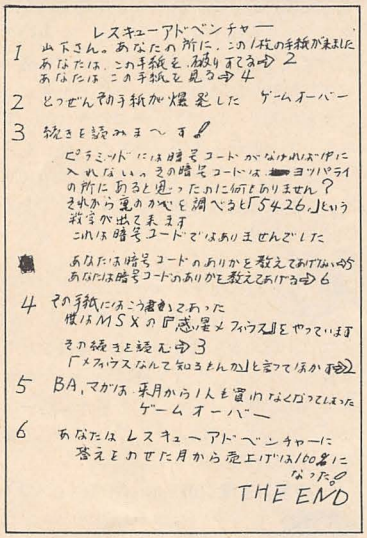
A ワァ，なつかしいゲームだなぁ。Mr. POTATOクンの言うとおり，このゲームではある回数のコマンド入力をすると，屋敷内が停電になって身動きがとれなくなってしまう。そのあとで対策をとろうとしても，もう遅い。そなえあれば憂いなしと言うように，前もって停電のときのための道具をそろえておけばいいのだ。どこかに懐中電燈と電池があるから，探してみてごらん。



〔京都市右京区・丹羽重勝13才〕

A 今月はなかなか力作のハガキが多かった。丹羽クンのハガキも，すごく熱のこもった作品だ。さて，さっそく質問に答えちゃうと，丹羽クンはクマの洞窟や，リエジの林のハンターの場面をどうやってクリアしたのかな？ ここでも，それと同じ手段を使えばいいのサ。滝といっても，上空には澄みきった青空が広がっているんだから……。

今月のおハガキNo.1



〔兵庫県多可郡・藤原冒和13才〕

A 今月は，ペーパー・アドベンチャー風に質問を書いてくれた藤原クンが，みごとに栄冠を獲得！ やっとの思いで(？)，コレを解いてみると——，フムフム，藤原クンは『メフィウス』の暗号コードのありかがわからないのか。じつは暗号コードは6ケタの数字で，キミが見つけた以外にまだ2ケタの数字がある場所に隠されているんだ。ある場所とは，広大な砂漠地帯の中のどこか。ガイコツを目印にして，探してみてネ。

読者の広場

秘 こんにちは，山下先生。ボクは㊙情報のハガキを2回だして，2回ともボツにされたマイコン歴2年の少年です。今回もめげずに㊙をだします。

①『ウイングマン』の水飲み場で，フクモトに「とる めがね」。また，「みる すいどうのした」，そして，そこにいる物を「みる」「とる」「ころす」。

②同じく『ウイングマン』で，「ころす きたくら」「みる ほけんのほん」「あらう たまねぎ」。

③『サザクロ』のADV1のUFOの中の部屋で，柱に『デゼニ』の柱と同じことをする。

④『オホーツクに消ゆ』で，北海道から110番や，ルプランに電話をかけたりする。

⑤『サラトマ』のタイトル画面を「LOOK」する。

〔兵庫県神戸市・石井敏文13才〕

秘

The Demon Crystal で，宝物庫にいくつか発見しました。だけど，2HOUSEごとに出ます。880の続き方法があると思うんですが…だれか教えて!!

HOUSE	出し方	効果
1	てきを殺すと，ファイヤーボールを3個取る。	毒糸やしゃりけを取ると以外で，1HOUSEに1個必ず出る。
3	ゲームスタートから，TIMEが9000まで，動かずにまつ。	TIMEのへりかが，おそくなる。
5	右下の部屋をあける。	ファイヤーボールの火を通れる。
7	てきを殺すと，出口のカギをおとす。	アレスが1人ふえる。
9		宝箱を取ると，ヨロイの効果がなくなる。
11	左下の部屋をあける。	ゴーストを殺せるようになる。

注)PC-88版ですがスペースがかないせんくHOUSE.17まで発見したのに……

〔東京都町田市・杉井宏充12才〕

A 前にいったとおり，88版の『デーモン』の作者はボクの友人の松永クン。ボクもコンティニュー・プレイの方法が知りたくて，彼にいろいろ聞いてみたのだが，彼はだまって4本の指を出しただけだった。ウーン，これはいったい何を意味するんだろう？ そのほか，88版には，謎のスーパー・モードや，妖精などの多数の隠れキャラがあり，さらにある条件を満たして30面をクリアするとスゴイことが起きるそうなのだ。みなさん，見つけしだいこのコーナーにレポートしてくださいネ。

秘 11月号の215ページ右上に，「私は発見した!!」というのがありましたが，ボクも見つけました。これは，宝のだしかたです。

HOUSE1：クモを殺さないで，F・Bを投げつくせば，バイブルができます。

HOUSE3：TIMEが6990になるまで動かないでいると，時計がでます。

だれか，「E，P，Y，M，C，X」の意味を教えて!!

〔広島県比婆郡・安野千幸14才〕

訂 山下センセ……じゃなくて，10月号のミクちゃんの質問に答えてくれたアオイさん，本当のアオイさんはオレのことを「ケンぼう」と呼ぶはずだ！ キサマ，本物のアオイさんじゃないな!!

〔長野県須坂市・広野健太13才〕

A エヘ♥ やっぱりバレちゃった。アオイさんのまねをするのってむずかしいのよネ♥

〔モモコ〕

Q ボクは，10月号のアーメスMKIIIさんと同じことで悩んでいます。友達がファミコン用の『ドラゴンバスター』や『ハイドライド』が発売されるっていうんですが，本当ですか？

〔兵庫県西脇市・河江 暁12才〕

A ウン，どうも本当らしい。特別に，そのほかにも発売がウワサされているファミコン用ソフトをちょこっと教えてあげると——『テグザー』『グラディウス』『1942』『ソンソン』『戦場の狼』『エグゼド エグゼス』『ぺんぎんくんウォーズ』『ボコスカウォーズ』『カラテカ』『マッハライダー』…… etc. これ以外にもまだまだたくさんあるらしいゾ。

Q こんにちは，毎月楽しく読ませていただいております。山下先生，その他のスタッフのみなさん，毎月ぼう大な量のハガキを読むのにたいへんではありませんか？ どんなふうにハガキをさばくのですか？ もしかしてきたハガキを毎月全部読めないのでは？

〔熊本県阿蘇郡・坂梨光範15才〕

A 坂梨クン，心配しなくても大丈夫。毎月送られてくる千枚以上のおハガキには，ボクがちゃんと1枚1枚，目をとおしているんだから。そして，ファンレターには，なるべく返事を書くようにしています（まだ返事が届いていないみなさん，ゴメンナサイ！）。

告 きたる11月24日，秋葉原のラジオ会館8Fホールで行なわれる「T&E新作ソフト発表&ゲーム大会」に，ボクがT&E SOFTから招待されました!! 会場では，作者と『ハイドライドII』についての討論会を行なう予定です。さらに，当日，新発売の「チャレンジ！パソコン・アドベンチャー・ゲーム」の即売会を行ないます。買ってくれた人には，その場で直筆のサインをしちゃいます。みなさん，おさそいあわせのうえ，おこしください。

〔山下 章〕

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あげていきたいと思います。

なお，電話による問合わせには編集部はいっさい応じられませんので，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。

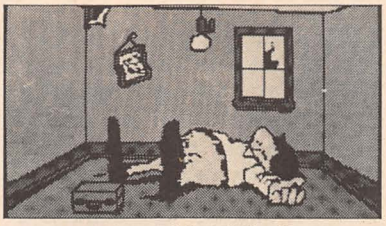
★今月の注目ソフト マスカレード（スター・クラフト）

「キミはある有名な殺し屋を何週間も追いつづけていた。そして，古いホテルの部屋に彼を追いつめると，44マグナムで殺し屋の心臓をぶちぬいた！　こうしてキミは，めんどうな事件にまきこまれることになったのだ…」。

というプロローグではじまるこのゲームは，アメリカで大人気となったコミックＡＶＧ。アメリカン・アニメ調の画面が，つぎつぎと瞬間で描画される。しかも，メッセージは漢字まじりのひらがな表示だから，読みやすい。英語・カナ，２とおりの入力が可能だし，セーブも10か所でＯＫという親切機能もついている。ちなみに，このゲームがアメリカで発売されたときには，解けた人には賞金がもらえたんだって。歯ごたえのあるＡＶＧをプレイしたいと思っている人は，どうぞ。



▲ハードボイルド・タッチのタイトル画面



▲さっそく殺人事件か!?

評　価	
グラフィック	★★★★
ストーリー	★★★★
難　易　度	★★★★★
総合評価	★★★★
対応機種	PC-8801／mkⅡ／SR, PC-9801／E, F, M, U(3.5インチ) FM-7（５インチ），77(3.5インチ)

★編集部からのお知らせ★

君のアイデアをベーマガに生かそう!!

大好評の「チャレンジ・アドベンチャー・ゲーム」，「レスキュー・アドベンチャー・ゲーム」に加え，今月号から新企画「チャレンジ・ロールプレイング・ゲーム」もはじまり，スーパーソフト・コーナーはますます活気を帯びてきました。これらのコーナーをさらに盛りあげるため，みなさんのアイデアを大募集します。

グット・アイデアを送ってくれた人の中から抽選で20名様には，なんと，山下・手塚両先生が特別にゲームの質問に答えてくれます!!

その１）「チャレ・アベ」「チャレ・ロー」で取りあげてほしいゲーム名と，どんなふうに紹介したらいいかというキミの考え。

その２）「レス・アベ」で，Ｑ＆Ａ，読者の広場のほかに作ってほしいコーナー。

応募は，ハガキに上記の２点（一つでもよい）と，住所・氏名・年令・持っているパソコン機種・質問内容を記入して，**マイコンＢＡＳＩＣマガジン編集部「アイデア募集！」**係まで。(12月10日必着)

※なお，ハガキは１人１枚に限らせていただきます。

お待たせ!! いよいよ発売 「チャレンジ！ パソコン アドベンチャー・ゲーム」

長い間みなさんをお待たせしてきた，スーパーソフトマガジンＤＥＬＵＸＥ[2]「チャレンジ！ パソコン・アドベンチャー・ゲーム」が，ついに11月22日に定価2,000円で発売されます！　カラー194ページ，総計338ページ，掲載写真点数2,000点以上というスゴイ本。ここでは，その内容をいち早くベーマガ読者のみなさんにお知らせしましょう。

第１章：実践AVG講座

マップの書きかたから禁断の㊙テクまで，ＡＶＧを解くのに必要なノウハウをすべて公開。これで，キミも山下先生のようにＡＶＧが解けるようになる！

第２章：チャレンジ秀作AVG

本誌で大人気のチャレンジＡＶＧのスペシャル版。もちろん，オールカラーで全画面を紹介！　掲載ソフトは，▶サザンクロス▶タイムトンネル▶新竹取物語▶ポートピア連続殺人事件▶ザース▶ウイングマン▶軽井沢誘拐案内▶エルドラド伝奇▶デゼニランド▶サラダの国のトマト姫▶黄金の墓▶続・黄金の墓▶ドリームランド▶英雄伝説サーガ▶はーりぃ・ふぉっくす▶アステカ▶機動戦士ガンダム[1]，[2]▶トランシルバニア▶リング・クエスト▶ＷＩＬＬ▶ミコとアケミのジャングルアドベンチャー▶惑星メフィウス▶暗黒星雲▶テラ4001▶惑星メフィウス（ＶＨＤ版）の計26本！

第３章：チャレンジRPG

本誌ではじまった新連載のワイド版。『ブラックオニキス』『ハイドライド』『ハイドライドⅡ』の全キャラ，全マップ，攻略法を大公開！

第４章：市販AVG総カタログ

現在までに発売されたすべてのＡＶＧをカラー写真とともに紹介。新製品もひと足先に掲載。山下先生のゲーム評価つきで，おすすめソフトがバッチリわかります。

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』の制作㊙日誌を独占公開。これを読めば，キミにもＡＶＧが創れる!?

第６章：レスキューAVG＆資料集

第２章で紹介した全作品の質問をドッと掲載。１ゲーム５～20枚，総計すると，150枚以上ものハガキの質問に山下先生が答えます。さらに，各ソフトの㊙情報や未公開㊙資料もドーンと公開！　たとえば，スターアーサー伝説の原作ストーリーや，『はーりぃ・ふぉっくす』『英雄伝説サーガ』の原画などなど。

特別付録①：マップ白地図

マップの空白に文字を書きこむだけ。第２章のすべてのゲームのマップがキミにも作れます。

※これ以外にも，まだまだ内容は盛りだくさん。入門者から上級者まで，十分に楽しんでもらえる１冊です。

売り切れ必至！　今すぐ本屋さんに予約しよう!!

VIDEO GAME

意外な奥深さに人気上昇中!! その① MOTOS62面完全攻略

©(株)ナムコ

Written by FANCY-KETOSE

1画面におさまるシンプルなゲームながら，実に奥深い内容を秘めています。みなさんも，ぜひ体験してみてください。

MOTOS攻略8か条

①パーツはすべて取れ！　パワー＝75，ウイング＝25！
②ピューパを甘くみるな！
③パーツを節約せよ！
④ウイングを使いこなせ！　最大2マスジャンプできるだけでなく，ヒビ，穴あけも重要なテクだ！　さらに，乗っかり落としもマスターすべし！
⑤画面は上下左右ワープ可能！
⑥流星を味方にしよう！
⑦外周で戦え！
⑧初心者は自分のテクに合わせたパーツを使え！

キャラクター情報



★ピューパ(PU)：赤，青，黒の3種があり，動きがちがう。パワー0でもクリア可。



★ポーラ(P)：ピューパよりは少し強い。0～1のパワーパーツでクリア可能。



★スパイラス(SP)：Z字型の動きでせまる。周囲にせまってきたところを攻撃！〔0～1〕



★ファイヤーバグ(BU)：かならず周囲をとおるのでそこがネライ。パワー0でOK。



★ファイヤービー(FB)：基本的に直進する。敵同士ぶつかると向きを変える。PW＝0



★タイトリアン(TI)：当たると時計回りに8方向からぶつかる。端を利用！　PW＝0～3



★レディバグ(LB)：パワーは3で対等だが，左右45°に向きを変える。端なら0も可。



★ビートル(BT)：高速！　パワー3で対等。LB同様追撃は周期があるので端攻撃は有効！



★メガ(M)：スピードは4種ある。パワーは3以下で可。ジャンプか端攻撃がよい。



★ギガ(G)：パワー5で対等だ。攻撃方法などはメガと同様にする。



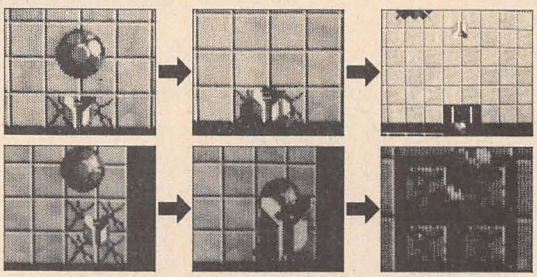
★ナビコン(N)：出口に穴をあけるとPUは出ず，得点は入る。PW5で動く！　ものもある。

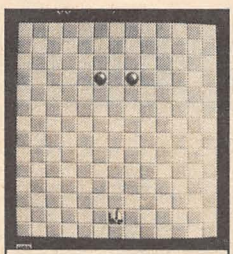


★ビーコン(B)：何もしないが落とせば1,000ptsもらえる。

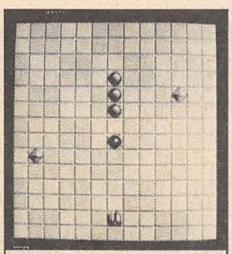
メガ，ギガの攻略

ジャンプ・パーツを使い，ヒビを2枚か4枚に入れ，そこで待ちかまえて，メガかギガがきたらその上にジャンプし，すぐに逃げるとクリアできる。

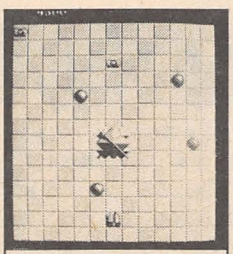




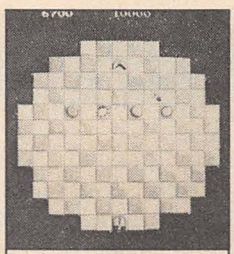
1 〔0，0〕PU＝2　PUが2個だからといってバカにしてミスしないようにしよう！



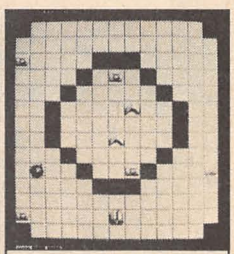
2 〔0，0〕PU＝3 P＝1，B＝1　フォーメーションがくずれるのを待ち，1機ずつせめまくること。



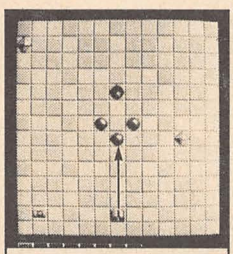
3 〔0，0〕PU＝4＋4，N＝1，PW＝2　PWはかならず取ること。外周にさそいこみPUを確実に落とせ！



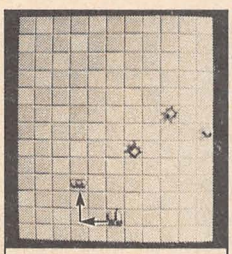
4 〔0，0〕PU＝3 SP＝1，W＝1　フォーメーションがくずれるのを待つか，Wを取ったあと中央をせめよう。



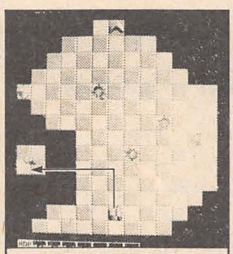
5 〔0，1〕P＝1，PW＝5，W＝2　大量のパーツ回収面。ジャンプの練習にもなるので，全回収をネラエ！



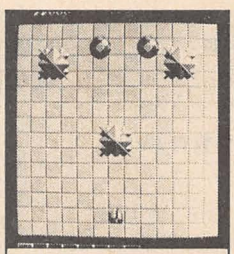
6 〔0，0〕PU＝3 P＝1，B＝2，PW＝1　スタートしたら真上に直進！　Pを落としたら，もう楽勝！



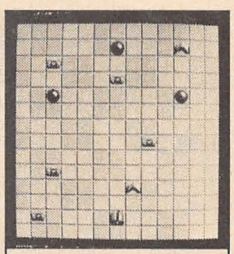
7 〔0，0〕BU＝3 PW＝1　スタート時に何もしなければ2匹は勝手に落ちる。動きは矢印のようになること。



8 〔0，1〕SP＝4 B＝1，PW＝1，W＝1　まず矢印のように島にジャンプ！　するとSPが3匹勝手に落下！

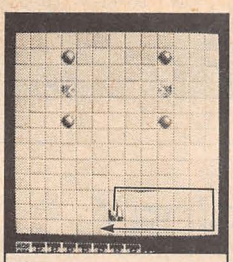


9 〔0，1〕PU＝0＋14，M＝2，N＝3　〔3，0〕で押しまくるか〔0，1〕テクでやっつける。

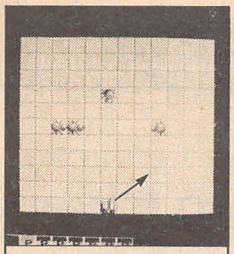


10 〔0，0〕PU＝3 PW＝5，W＝2　パーツ回収面です。うっかりしてPUにパーツを落とされないように！

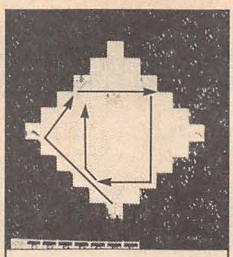
※説明中の〔X，Y〕の数字はX＝パワーパーツ(PW)，Y＝ジャンプ・パーツ(W)の略。PU，Pなどの略字はキャラクター情報参照のこと。



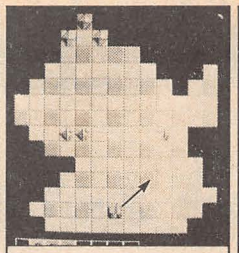
11 〔0，0〕 PU＝4 TI＝2 TIは，見てくれほど強くはない。矢印のように動いて，落とすとよい。



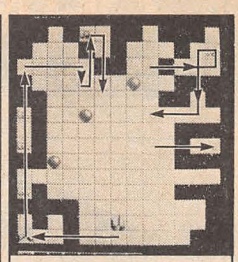
12 〔1，0〕 SP＝4 メチャ速いのだが，スタートと同時に矢印方向へ動くと，2匹落ちてくれるのはありがたい。



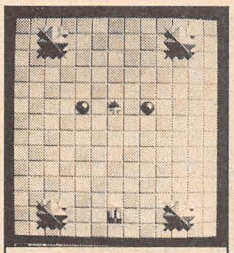
13 〔0，0〕 FB＝3 W＝2 変な動きだが読める。矢印のように進むとよい。なれないうちは〔3，1〕で！ その場ジャンプで1匹OK。



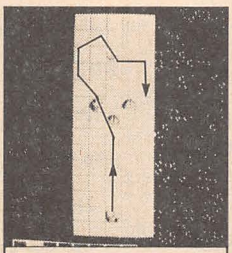
14 〔3，0〕 TI＝3 B＝3 スタート時に右上に進むと1匹は落とせる。他は外周さそいこみでたたき落とせ！



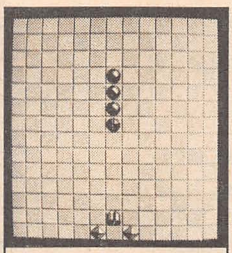
15 〔0，1〕 SP＝3 PW＝6，W＝1 パーツ回収面だが，落ちついて矢印のようにすべてを取りつくそう。



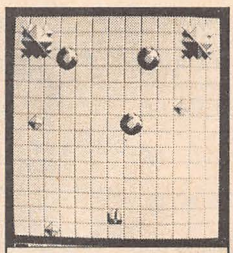
16 〔0，0〕〔5，0〕 SP＝2＋15，TI＝1，N＝4 〔0，0〕では下端で攻撃。左上のNは動くゾ…㊙



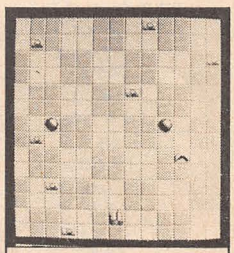
17 〔1，0〕〔4，0〕 LB＝3，PW＝1 初心者は〔4，0〕で押しまくり，上級者は〔1，0〕で外周攻撃！



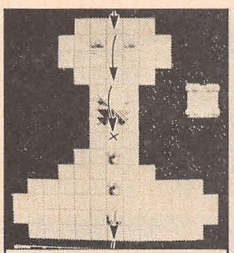
18 〔1，1〕 SP＝3 LB＝1，B＝2 初心者は〔3，0〕で。〔0，0〕でも可。流星利用もよい方法だ。



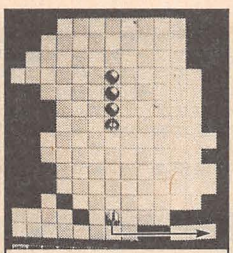
19 〔3，0〕 SP＝0＋12，M＝3，B＝3，N＝2 ②，③の順に外周でたおす。むずかしいが〔0，1〕でも可。



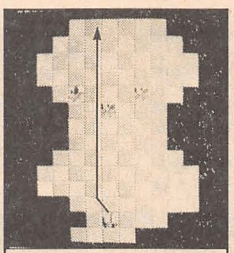
20 〔0，0〕 SP＝2 PW＝7，W＝1 初の黒SP登場。あわてずに，バッチリとパーツを回収していこう。



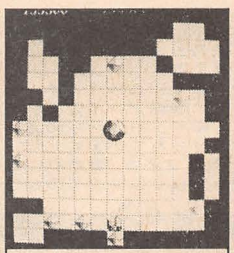
21 〔0，1〕 SP＝0＋6，BU＝2，PW＝2，N＝1 X地点に穴をあけ，ワープしながらFBを落とす。



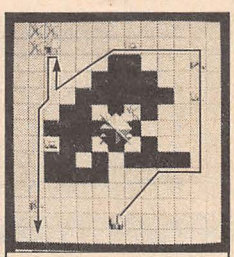
22 〔0，1〕 SP＝3 BT＝1 右下の半島にジャンプすると，三つは落下する。残りは外周さそいでやっつけろ！



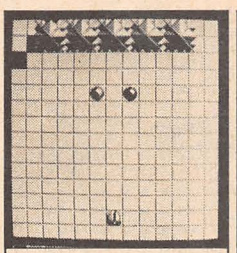
23 〔0，0〕 FB＝3 スタートから左どなりのラインを上にぬけ，直進してくるFBを押して落としてあげよう。



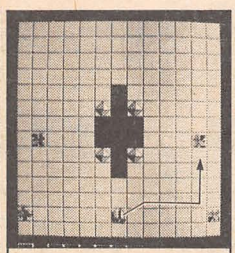
24 〔0，1〕 M＝1，B＝8 ラウンド9と同様だが，Mの動きは速い。ガンバレば何とかなる面だ。



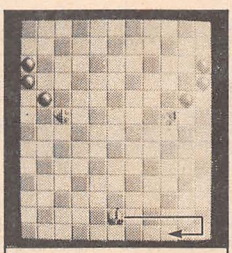
25 〔0，0〕 TI＝1 N＝1，P＝3，W＝1，B＝1 矢印のように左回りで動き，TIは左下で落とす。



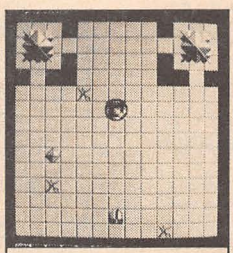
26 〔0，0〕〔5，0〕 SP＝2＋15，N＝5 SPの数が多いので少し手こずる。左から2番目のNは動く！㊙



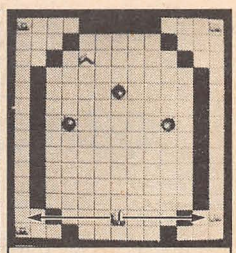
27 〔0，0〕 FB＝4 B＝4 矢印のようにすばやく動いて，最初を切りぬければ何とかできる。FBの動きを読め！



28 〔0，0〕 SP＝6 TI＝2 矢印のように動けば，意外にあっさりと攻略できる。くれぐれも失敗しないこと。



29 〔0，1〕 SP＝0＋12，G＝1，N＝2，B＝1 4タイルにヒビを入れ，乗っかってGを落とすこと。



30 〔0，1〕 P＝3，PW＝4，W＝1 セミ・パーツ回収面だがせまいので，レバー操作はしんちょうに！

次号に続く

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	スコア	スコアラー	備考
魔界村（カプコン）	2,121,900	K.W(FAC) …宮城	8周目の4面
エキサイティングアワー（テクノスジャパン）	10,000,000+α	GMC.CPU …福岡	99面以上
グラディウス（コナミ）	4,619,700	野崎敬二 …東京	12周目の7面
テラクレスタ（日本物産）	1,555,500	EXCALIBUR …東京	イージー
モトス（ナムコ）	1,020,400	GMC.えるす …福岡	全62面クリア
ハングオン（セガ）	44,080,180	IMM./ …愛知	ライドオンタイプ 4'36"85
ハングオン（セガ）	37,238,800	㊙ A&T …和歌山	シットダウンタイプ 4'41"99
バラデューク（ナムコ）	48面クリア	全国29人の皆さん	
バトルシティー（ナムコ）	406,700	HIRA …東京	1P 65面
バトルシティー（ナムコ）	496,700	HST+REO Y.Y …山梨	2P(トータル) 67面
タイガーヘリ（タイトー）	723,060	Ⓕ …東京	エリア82
ピーターパックラット（アタリ）	802,313	SURPASSER KEN …東京	1コインウェーブ23
T・A・N・K（SNK）	最終面クリア	全国10人の皆さん	
フェアリーランドストーリー（タイトー）	101面クリア	全国10人の皆さん	
戦場の狼（カプコン）	9,999,900+α	LOVELY ANGEL♥…東京	367面
ペーパーボーイ（アタリ）	213,432	K.T …福岡	グランドスラムのスコア
飛龍の拳（タイトー）	3,036,300	CHU …岩手	28面
メトロクロス（ナムコ）	1,026,400	可変MAGAPLUNE …東京	全32面クリア
キングオブボクサー（ウッドプレイス）	9,999,000+α	DOG・CHU・MARS …岩手	54面
1942（カプコン）	13,897,600	STAC-MSV …大阪	全32面クリア

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
ハングオン	14,876,570	有斗の隠居	
エキサイティングアワー	482,950	マグナムT.A	
魔界村	228,700	高田忠春	
テラクレスタ	97,900	マッピー	
グラディウス	10,000,000	HINCHAN	
バラデューク	127,480	有斗の隠居	
T・A・N・K	10,000,000	AKX	
いっき	423,980	マミー&ニカウ	
飛龍の拳	822,800	ニカウ	
モトス	43,700	モヒカンたけちゃん	

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
グラディウス	612,100	嶋田喜彦	10面
魔界村	179,000	佐々木	6面1コイン
バラデューク	48面クリア	平岡，佐野，安藤，川田，嶋田	
シティコネクション	550,500	川岸	
ヘビーメタル	845,300	田中	3面
メトロクロス	800,300	平岡	32面クリア
マグマックス	394,200	KYON²	
マッハライダー	371,740	松本憲勇	
チューブパニック	337,014	矢野月	
リバルス	971,040	矢野目	1コイン

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
ドラゴンバスター	999,999	中西・砂子田	
メトロクロス	600,750	よこいひろし	
グラディウス	700,500	つきだて君	
ポールポジションII	66,480	鈴木靖彦	
バラデューク	116,720	岡崎亨	
ハングオン	29,420,610	かねこたつや	4'48"82
魔界村	970,100	芳野浩也	
エキサイティングアワー	577,300	APO	
T・A・N・K	31,384,490	BBB	
シティコネクション	557,400	APO	

プレイシティキャロット小梅店
北海道小樽市花園町1丁目1-10東宝スカラ座1F ☎0134-23-9596

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウス	1,542,100	HYPERたけの	4周目4面
ハングオン	27,561,380	HYPER内村	4'49"88
魔界村	605,800	HYPERのりよし	1コイン
モトス	92,700	HYPERたけの	19面
★バラデューク	296,010	HYPERJSSY	ミス48面クリア
エキサイティングアワー	721,550	HYPERのりよし	51面
いっき	9,999,999+α	HYPER内村	隠機58，1PLAY 827面
フェアリーランドストーリー	1,662,680	HYPER CAT	70面
ピーターパックラット	1,201,056 3,452,109	HYPER内村 1面～1コイン HYPER CAT 13面～1コイン	
マッハライダー	285,470	HYPER CAT	8面

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
魔界村	282,500	石川治彦	5面
グラディウス	1,347,400	HYPERたけの	21面
ハングオン	30,620,860	MAX	4'47"78
バトルシティ	184,400	CAP+石川	51面2P
★バラデューク	207,350	ENCHI	48面クリア
ピーターパックラット	701,835	HYPER CAT	18面
メトロクロス	907,200	かねこたつや	SIRノーマル
青春スキャンダル	1,431,980	つきだて	
いっき	4,511,220	かねこたつや+つきだて	40周目の5面
レイダース5	2,293,460	CAP	53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2丁目琴似グリーンビル ☎011-621-1110

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ハングオン	44,140,720	弥左繁晴	ノーマル
ペーパーボーイ	78,323	三好幸司	ノーマル
エキサイティングアワー	514,400	畑野千春	ノーマル
魔界村	1,245,300	中川剛	ノーマル
★フェアリーランドストーリー	5,828,640	中川剛	101面クリアノーマル
グラディウス	1,051,000	中川剛	ノーマル
撃墜王	290,520	笠原康彦	ノーマル
モトス	82,400	三好幸司	ノーマル
ピーターパックラット	1,808,465	ロバート佐藤	ノーマル
バックランド	1,451,110	中川剛	ノーマル

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
エキサイティングアワー	650,500	よこいひろし	ノーマル
グラディウス	1,216,700	つきだて	ノーマル
ハングオン	41,055,860	N	ノーマル
魔界村	448,200	げんいち	正攻法ノーマル
テラクレスタ	106,700	もんま	ノーマル(永久パターン)
T・A・N・K	82,769,300	にゃんこ	ノーマル
バトルシティ	151,000	K	ノーマル
ピーターパックラット	1,089,316	内村誠助	レベル600,000点
モトス	94,200	上田一彦	ノーマル
ペーパーボーイ	25,050	APO	ノーマル

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
モトス	234,300	K.W(FAC)	42面
★バラデューク	244,860	K.W(FAC)	ノーミス48面クリア
バトルシティ	268,700	佐吉&M.S(FAC)	62面
ピーターパックラット	779,063	SOL(FAC都山)	20面
メトロクロス	804,850	SOL(FAC都山)	32面
★ 魔界村	2,121,900	K.W(FAC)	8周目4面
グラディウス	1,690,000	F.K.S(FAC静岡)	28面
エキサイティングアワー	1,662,700	T.S(FAC)	99面+α
タイガーヘリ	615,120	K.W(FAC)	72エリア
戦場の狼	4,082,100	K.W(FAC)	128面

サンレジャー荒川沖店
茨城県土浦市荒川沖長崎屋3F ☎0298-41-3810(内)238

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ポールポジション	60,000	島田	
スパルタンX	234,130	香取	
ツインビー	3,605,350	不詳	
ドラゴンバスター	986,720	梅	
忍者くん	454,550	T.K.	
ワイバーンF-0	786,200	塚本	
戦場の狼	1,205,100	市川	
メトロクロス	611,050	戸坂	
ロードランナー	2,029,940	谷津	
飛龍の拳	195,300	田村	

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
ハングオン	22,018,530	Y.S	
テラクレスタ	233,600	RPM	
エキサイティングアワー	319,250	NIK.	25人目
魔界村	224,300	KEN	
モトス	144,000	RPM	28面
グラディウス	781,500	DECO	
バトルシティー	202,000	Lee	2人用
バラデューク	56,440	原田靖	28面
ピーターパックラット	627,300	武市敏幸	
飛龍の拳	4,690,500	北斗の拳	

ブックセンタースクラム
宮城県泉市松森字後田45 ☎02237-3-3887

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ハングオン	32,499,560	SOL(FAC都山)	4'48"5
アイスクライマー	8,465,650	鈴木邦彦(FAC)	
ツインビー	6,388,650	K.W(FAC)	29面
★フェアリーランドストーリー	2,150,790	ZYX	101面クリア
戦場の狼	1,636,400	John Rambo	
メトロクロス	734,600	K.W(FAC)	32面クリア
テラクレスタ	218,900	横田	
バトルシティー	192,500	柳沢,市村くん	2P37面
★バラデューク	164,980	K.W(FAC)	48面クリア

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
魔界村	2,367,100	塩沢昭紀	永久パターン使用
ピーターパックラット	5,055,556	井上和宏	永久パターン使用
バックランド	1,687,350	幕内隆	37面
グラディウス	1,418,100	塩井敏克	23面
★バラデューク	324,540	塩沢昭紀他3名	最終面クリア
エキサイティングアワー	1,149,000	清水友浩	50面
テラクレスタ	256,800	塩沢昭紀	
モトス	146,700	高橋彰	28面
飛龍の拳	9,999,900	鈴木勝美	
★T・A・N・K	9,999,990+α	渡辺伸明,高橋彰,清水友浩	最終面クリアランクC

パサディナ
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
タイガーヘリ	285,470	attic	
エキサイティングアワー	265,800	飯岡武寿	
草野球	322,500	Z	
1942	10,232,470	西條光良	
ビンボ	1,400,600	attic	
リターンオブザインベーダー	1,202,400	あかげ	
キングオブボクサー	2,441,000	EURITHMICS	
戦場の狼	6,557,600	芳野浩也	
リバレーション	574,560	?	
ロードランナーII	4,440,620	川上陽一	

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
テラクレスタ	218,200	N.T	
グラディウス	1,035,000	クリーミーマミ(FREE CLUB)	
エキサイティングアワー	442,700	おーちゃん	
魔界村	232,700	SEIRAN	
バトルシティー	285,500	相原&遠藤	2P
モトス	84,500	フクテン	
バラデューク	224,940	K.W(FAC)	
マグマックス	233,300	S.Y	
戦場の狼	3,107,000	T.Y	
ハングオン	22,886,710	C.M.FC	シットダウンタイプ

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
エキサイティングアワー	627,350	室岡正彦	
魔界村	1,510,400	MYC	
フェアリーランドストーリー	1,383,740	YOGURT	ニュー
グラディウス	1,097,400	MYC	
テラクレスタ	158,800	?	
ハングオン	38,293,870	YOU	4'44"41 全エリアクリア
T・A・N・K	29,986,690	PYT & MAX	
タイガーヘリ	236,030	FBI	
青春スキャンダル	1,480,800	ウッケン	
飛龍の拳	103,300	FBI	

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
フェアリーランドストーリー	9,999,990+α	佐藤高太郎Dog	100面クリア!
グラディウス	1,004,900	MARS	3周目3面
魔界村	1,531,600	MARS&Dog	3面
★ キングオブボクサー	9,999,000+α	Dog・CHV・MARS	54面
タイガーヘリ	474,590	HIROKO	
エキサイティングアワー	753,050	CHU	52面
T・A・N・K	9,999,990+α	MARS・BRG	最終面クリア!
★ 飛龍の拳	3,036,300	CHU	28面
草野球	617,920	"鹿野利之(CAT)"	6試合目
ドラゴンバスター	9,999,990+α	MARS	GIVE UP/スゴイ

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
魔界村	425,400	遠藤義秋	ノーマル
グラディウス	1,272,300	ワガママカオキ	
★バラデューク	232,410	天草四郎	48面クリア
モトス	72,200	ウォリケータ(K.W)	
テラクレスタ	278,500	大槻和弘	
エキサイティングアワー	164,050	KISS	
メトロクロス	859,200	ワマカミカオキ(K.W)	
ピットフォールII	1,528,300	庄司敏則	ノーマル
テディーボーイブルース	1,662,040	小原可久	
バトルシティー	340,200	安部俊一	1P

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	2,959,390	K・M	
飛龍の拳	396,000	片思い	
フェアリーランドストーリー	1,407,340	——	91面
タイガーヘリ	205,380	——	29面
イーアルカンフー	1,563,800	GPZ	
魔界村	400,400	足利のカーニバル	
スパルタンX	312,260	CBX	
エキサイティングアワー	——	——	
ロードランナーII	557,380	YZR	
青春スキャンダル	676,620	PANDA	

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
ペーパーボーイ	53,770	FAM	
モトス	74,500	槻館	
撃墜王	272,000	赤坂守	
ハングオン	38,808,220	赤坂守	
バラデューク	214,320	FAM	
ピーターパックラット	647,145	FAM	
魔界村	416,800	磯島	
エキサイティングアワー	1,301,750	赤坂守	
メトロクロス	737,850	赤坂守	
テラクレスタ	519,500	赤坂守	

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	33,265,040	DME	シットダウンタイプ
グラディウス	930,200	MAGICAL-SIN	EVERY7万
魔界村	1,207,800	MAGICAL SY-SIN-LUM	ノーマル3周目
ピーターパックラット	693,443	ATARI-FANCY-ACU AYA & HKD	GOOD LUCK
ペーパーボーイ	67,333	TER	EASY-WAY
テラクレスタ	242,600	MAGICAL-SIN	ノーマル
バトルシティー	207,800	MAGICAL-SIN	1P48面
エキサイティングアワー	739,250	お待ったニャぼくだよん	48面
★バラデューク	183,410	CKY塩沢(FAC宇都宮)	48面クリア
モトス	55,000	MAGICAL-SIN	14面

セントラル・パーク・PART I
埼玉県川口市芝3732 ☎0482-53-9457

休載

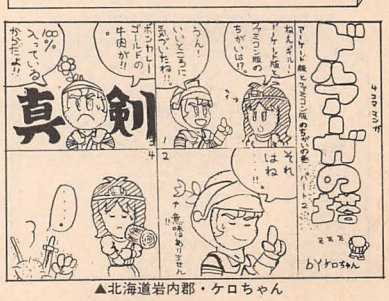
☆また来月がんばってくださいね!

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
戦場の狼	1,262,800	GIL(N.B.A)	
リターンオブザインベーダー	1,866,400	猫田	
ハングオン	40,807,660	RSC	
ツインビー	5,506,950	直実	
ペンギンくんウォーズ	701,500	棟形	
メトロクロス	593,150	ニカウ	
忍者プリンセス	495,000	DIA	
宇宙戦艦ヤマト	3,893,200	RYU	
ワイバーンF-0	1,643,350	Mr.X	
ウイズ	502,210	あつしこ	

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
テラクレスタ	198,300	片山	
グラディウス	685,000	SIN	
エキサイティングアワー	321,000	PON	
魔界村	266,800	スネル	
バトルシティー	162,300	トムソーヤ	2P
モトス	53,700	伊藤	14面
★バラデューク	194,650	伊藤	48面クリア
★T・A・N・K	6,287,280	GAIJIN	最終面クリア
いっき	487,200	YAMATO	1P
ピーターパックラット	624,396	SIN	GOOD LUCKクリア



▲北海道岩内郡・ケロちゃん

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
チョップリフター	496,950	矢吹	
エキサイティングアワー	419,600	樹原	
魔界村	1,992,400	小沢	
タイガーヘリ	227,600	YOU	
テラクレスタ	159,200	西井	
グラディウス	989,700	有田	
撃墜王	257,700	河合	
ヘビーメタル	765,400	レベッカ	
ハイボルテージ	751,080	多田	
モトス	111,900	レベッカ	

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
ハングオン	24,156,850	阿部幸一	ライドオンタイプ
ハングオン	35,674,500	小坂城士	シットダウンタイプ
エキサイティングアワー	208,050	Milky Way	
ペンギンくんウォーズ	149,050	CDP-553ESD	
忍者プリンセス	365,400	森信彦	
ごんべえのアイムソーリー	134,750	MARION	
青春スキャンダル	300,100	住友太郎	
バックランド	437,300	近藤和勝	
戦場の狼	1,284,000	K. BROS. ASSO	
ロードランナーII	2,466,780	青柳孝則	

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
エキサイティングアワー	287,400	井垣	
激走	210,290	稲葉晃三	
魔界村	1,391,600	佐藤&今野	
テラクレスタ	199,000	たべち	
ハングオン	33,063,190	K.O.O	ライドオンタイプ
グラディウス	1,231,600	K.O.O	
モトス	74,300	K.O.O	
ヘビーメタル	228,800	割石和也	
シティコネクション	2,013,200	GIL HAMAD	
T・A・N・K	10,000,000+α	今野&佐藤	

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
ハングオン	38,170,230	MPX from compile	
テラクレスタ	126,700	目九時羅	
魔界村	6,626,600	ああむ-ACU	
モトス	59,800	NRS	
★バラデューク	48面クリア	仮面らいだ	
エキサイティングアワー	1,341,000	SPASMS(CPO)	
ロードランナーII	5,775,700	仮面らいだ	
1942	1,326,250	雪ん子	
ペーパーボーイ	60,790	松井哲也	ノーマル
ピーターパックラット	707,129	田口革	ノーマル

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
エキサイティングアワー	604,900	木村	
タイガーヘリ	384,340	松浦利彦	
魔界村	208,900	牧野正司	
シティコネクション	382,500	仲野良平	
T・A・N・K	4,582,440	秋山裕介	
モトス	245,700	島田	
キングオブボクサー	1,406,000	吉井文明	
飛龍の拳	425,000	西哲也	
青春スキャンダル	1,640,800	浦木忠	
1942	335,970	山田	

プレイシティキャロット笹塚店
東京都渋谷区笹塚1-56-28ルミエール笹塚 ☎03-378-1208

タイトル	スコア	スコアラー	備考
テラクレスタ	646,100	満ノ口のまわし者 EXA	
ハングオン	16,831,430	KOO	シットダウンタイプ LAP. 4'58"81
エキサイティングアワー	806,550	JOY古森	
★フェアリーランドストーリー	5,950,380	FANCY-ACV-KEI	101面クリア
モトス	164,300	KOO	
グラディウス	1,214,600	YARVKIZER04-1	
バラデューク	235,180	はらたいらに全部	
魔界村	1,115,100	K. BROSASS	
キングオブボクサー	1,314,000	高橋KAZUYA	22面
シティコネクション	1,564,700	GIL-HAMAD	10,873KM

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
テラクレスタ	124,700	池田裕司	
グラディウス	499,660	古屋昌彦	
魔界村	245,700	合摩幸一	
タイガーヘリ	216,900	斉藤淳	
エキサイティングアワー	432,700	伊藤正樹	
★T・A・N・K	9,999,890	四脇伸治	最終面クリア
ウイズ	81,300	大久保仁	
シティコネクション	2,373,500	手塚一郎	
1942	1,024,900	中屋順之介	
青春スキャンダル	1,380,840	村松昭次	

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
バラデューク	48面クリア	SPLAT・武田淳 BACURA 松尾康知・おいしちゃんとバキュームカー	
テラクレスタ	558,300	EXAMINEER	3面(裏付景面3回クリア)
グラディウス	1,617,600	林茂	2周目5面
1942	12,168,850	松尾康知	1コイン 32面クリア
バトルシティー	450,900	たらぴょんぬのんき	2P. 64面
ギャラガ	3,475,750	KEY	256面でSTOP 残4機
スパルタンX	342,490	NON	2周目2P. 5人
いっき	9,999,990+α	かねこたつや	84周目3面
マッハライダー	245,960	AUA	2周目2面
キングオブボクサー	1,496,000	河野正義	25面

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
魔界村	1,261,300	PC早稲田MC(ACE)	
バラデューク	182,260	CHN-KOBA	
T・A・N・K	9,999,990	今野&佐藤 GIL-HAMADA	
フェアリーランドストーリー	9,999,990	GIL-HAMADA	
戦場の狼	2,605,700	GIL-HAMADA	78面正攻法
1942	11,920,950	GIL-HAMADA	1コイン 32面クリア
宇宙戦艦ヤマト	2,910,600	LEMON HOUSE	
アイロボット	130,766	H_2O	
撃墜王	142,840	APPLE TREE	
バルダーダッシュ	33,150	野口典子	

ゲームプラザぱっくらんど
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	784,000	小倉	
マッハライダー	313,110	高橋あきら	
戦場の狼	4,083,000	坂本	
バックランド	1,110,020	北隅淳一	
ペンギンくんウォーズ	855,300	浅間和人	
レイダース5	2,115,800	あじふ	
スパルタンX	788,100	五味政人	
忍者くん	1,120,300	太田	
ロードランナー	999,999	山下	
フリッキー	5,441,100	あじふ	

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
T・A・N・K	9,999,990	秋山裕介	
魔界村	954,000	K. BROS. ASSO	
撃墜王	54,600	堀江典正	
キングオブボクサー	844,000	世木敏一郎	
テラクレスタ	998,000	井田昌一	
雀豪レディー	609,000	高橋聡	
バックランド	370,000	真光寺の五十六	
戦場の狼	1,199,800	真光寺の五十六	
タイガーヘリ	500,150	佐々木慶治	
ロットロット	700,200	SIN	

ゲームブティック高田馬場
東京都新宿区高田馬場3-2-15 ☎03-362-9300

タイトル	スコア	スコアラー	備考
インディジョーンズ	1,070,380	FUL	ノーマル
ガントレット	73,223	WOL	ITEM入WARRIOR ヘルス=1000
ピーターパックラット	795,197	RAT	イージー
ファイヤーフォックス	2,200,797	CHU	ハーデスト
スパイハンター	174,810	NEV	ランク3
カンタム	155,160	OSADAX	ノーマル
★モトス	727,500	FUL	最終面クリア ノーマル
ハングオン	28,503,580	芳井一味	4'49"40 ノーマル
★バラデューク	241,840	平石彰央	48面クリア ノーマル
★バトルシティー	406,700	HIRA	65面1人 ノーマル

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
モトス	145,500	XYZON(PFT)	29面
魔界村	5,191,400	CPM-SOL	7周目6面
★フェアリーランドストーリー	101面クリア	WINNER-LIMIT END	1コイン 残機24人
グラディウス	2,986,500	WINNER-LIMIT SAM	5機設定 ベリーハード
★バラデューク	48面クリア	WINNER-LIMIT END. RGB. SAM	ノーマル
バトルシティー	157,300	WINNER-LIMIT SAM	1P セレクトなし
キングオブボクサー	9,999,000+α	小泉今日子(DMP)	134面
★メトロクロス	1,026,400	可変MA GAPLLINE	32面クリア
★戦場の狼	9,999,900+α	LOVELY ANGEL ♡	367面
ウイズ	1,000,000+α	EC.ATERINA SZABO	ノーマル

プレイシティキャロット鳥山店
東京都世田谷区南烏山6-5-15 ☎03-309-1848

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ピーターパックラット	691,582	CHN-KOBA	
モトス	170,900	KOO	33面
グロブダー	264,040	小林正司	72面 5機設定
バトルシティー	254,900	んー、何のことかな？ラッフ……	68面
ハングオン	31,113,720	KOO	5面クリア
グラディウス	1,501,800	BILLY	難易度イージー
ジェダイの復讐	689,930	CHN-KOBA	
エキサイティングアワー	1,387,200	佐藤	
魔界村	1,177,100	青春の忘れもの	1コイン
ハイボルテージ	2,683,090	小林正司	37面

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
テラクレスタ	369,700	PSI	
モトス	158,000	ACE	30面
ピーターパックラット	166,564	ACE	
グラディウス	1,760,300	ああむ-ACU	4-4
バトルシティー	トータル 428,900	ACE & PSI	62面
バラデューク	199,310	佐藤&今野	
魔界村	2,290,500	SPASMS(CPU)	
チャンバラ	12,400	飯島真理夫	
ドラゴンバスター	7,711,620	永吉新一郎	1コイン100面
いっき	191,600	石井豪	

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	962,100	MIDLY-TOP	
ハングオン	22,920,540	青柳孝則	
エキサイティングアワー	435,000	MIDLY-SPC	36面
モトス	174,400	SEK・II	35面
バラデューク	144,380	BIN	
バトルシティー	62,400	TAN-TURBO	13面
魔界村	401,900	SEK-STY	
忍者ハヤテ	3,324,500	金沢裕子	
ピーターパックラット	734,223	田口革	
テラクレスタ	176,800	SEK-Y.H	

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
モトス	166,000	EXCALIBUR	イージー
★テラクレスタ	1,555,500	EXCALIBUR	イージー
エキサイティングアワー	400,000	WSF-VR(丸)	ノーマル
魔界村	971,900	LTD	ノーマル
ピーターパックラット	197,079	田口革	ノーマル 1コイン1面～
バトルシティー	139,600	WSF-VR(佐)	ノーマル1P
チャンバラ	81,250	鎌田英希	ノーマル
バラデューク	223,540	KEN	ノーマル
グラディウス	1,876,000	隠れキャラ特攻班	ノーマル
キャンバスクロッキー	51,220	SNK	ノーマル

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

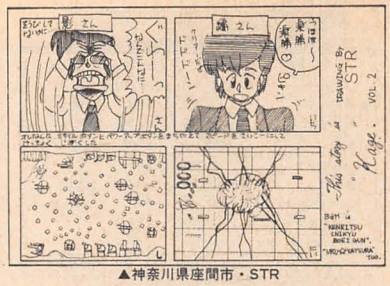
タイトル	スコア	スコアラー	備考
モトス	368,700	FANCY-KETOSE	54面
バトルシティー	207,400 457,600	SAC-Mr. T.S. FGH	35面 1P 65面 1P
ハングオン	36,314,860	SAC-Mr. T.S.	シットダウンタイプ 4'43"14
バギーボーイ	137,530 128,480	クリームパン1世 クリームパン1世	NORTHゴールイン SOUTHゴールイン
★グラディウス	4,619,700	野崎敬二	12周目の7面
テラクレスタ	492,400	SAC-Mr. T.S.	4周目
魔界村	1,002,300	CPM-碧幻狂-NIN	3周目の3面
エキサイティングアワー	1,355,000	浜豊秋	90面
リターンオブザインベーダー	4,416,900	D. M. P浜豊秋	5機設定・EVERY 56面
ターキーシュート	1,952,950	November Kelly	全面クリア

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
モトス	123,900	AMS-IRC	25面
テラクレスタ	168,900	㊙	おもしろいゲームだ
グラディウス	1,644,300	ああむ-ACU	4の4
ハングオン	34,463,580	斉藤	ライドオンタイプ
魔界村	1,110,700	ATM	もしかしたらジャドー？
エキサイティングアワー	978,400	Hiro	45面
★タイガーヘリ	723,060	Ⓕ	エリア82
ピーターパックラット	238,900	SID	
バトルシティー	466,700	FGH	
バラデューク	223,460	VERTEX-AXV	3ステ48面クリア 残8人

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
ロットロット	536,970	AMUSETTE-AKI	8面
飛龍の拳	425,700	T.S	1コイン
レイダース5	2,175,890	AMUSETTE-O.Y	1コイン56面
1942	12,130,200	あべちゅわん	1コイン 32面クリア
スターフォース	9,667,000	AMUSETTE-AOI	68面
戦場の狼	1,417,600	AMUSETTE-AOI	正進法44面
ロードランナーII	2,072,350	AMUSETTE-IRC	1コイン49面
タンクバスターズ	203,000	鳩POP	10面
青春スキャンダル	240,820	AMUSETTE-O.Y	正進法2面
忍者くん	614,850	S.F	



▲神奈川県座間市・STR

ファンファクトリー中野
東京都中野区中野2-25-4 ☎03-382-4535

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エキサイティングアワー	568,000	松木 浩	58面
タイガーヘリ	667,400	吉玉浩之	64面
魔界村	742,500	中田文明	48面
1942	1,108,400	久保雄太	
ペンギンくんウォーズ	899,000	川畑一郎	
キングオブボクサー	1,204,400	永田八造	19面
ロードランナーII	3,621,000	木村幸一	122面
飛龍の拳	942,000	松田進	
ウイズ	731,500	金子誠	
戦場の狼	855,800	GPS-NEWFBI	7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
ペーパーボーイ	94,258	SURPASSER KEN	配達終了
★ピーターパックラット	802,313	SURPASSER KEN	ウエーブ23
テラクレスタ	309,500	USAGI	ノーマル
タイガーヘリ	208,320	SURPASSER MYK	28面
モトス	178,300	MIC	35面
魔界村	324,000	GIL-HAMAD	6面 OOTIME未使用
★バラデューク	232,270	SURPASSER MYK	48面クリア 残9人
グラディウス	1,168,100	AMS-IRC	3-2面
バトルシティー	118,700	T.S	
青春スキャンダル	1,254,880	中村貴之	

カミーノ古町プレイハウス
新潟県新潟市古町7-988 ☎0252-24-4453

タイトル	スコア	スコアラー	備考
テラクレスタ	250,800	WIZ mark II	
モトス	84,900	WIZ mark II	
魔界村	327,300	WIZ mark II	
バトルシティー	157,800	田中	2P
グラディウス	932,800	石井	
★バラデューク	175,890	長	48面クリア
いっき	82,400	古川	
シュートアウト	23,760	奥田	
T・A・N・K	1,582,430	荒木	
チャンバラ	87,950	川辺	

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
スーパーデットヒート	10,000,000	EXCHANGER	ファイナルレースクリア
ハングオン	25,370,010	太田正孝	4'53"88
RF2	223,420	やる気0	ノーミスゴール
モトス	156,900	EXCHANGER	32面
★バラデューク	203,950	EXCHANGER	最終面クリア
テラクレスタ	598,400	EXCHANGER	
エキサイティングアワー	813,000	RUN	52人目
ペーパーボーイ	139,125	EXCHANGER	EASY STREET 配達終了
★フェアリーランドストーリー	9,720,210	やる気0	最終面クリア
バトルシティー	339,200	MNM+AI	48面 2人プレイ

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	28,181,940	VDS-しんしんしょう	ノーマル
ペーパーボーイ	99,756	VDS-GIL	ノーマル
モトス	338,900	FANCY KETOSE	ノーマル 50面
ピーターパックラット	673,373	ECM-Bobby	ノーマル
魔界村	1,500,000	VDS-しんしんしょう	ノーマル
グラディウス	1,615,600	VDS-KOJ	ノーマル 4の7面
バラデューク	212,450	HIN	ノーマル
エキサイティングアワー	1,431,350	VDS-しんしんしょう	ノーマル 95面
バトルシティー	143,800	見物人=○田○善	ノーマル
テラクレスタ	425,800	VDS-GIL	ノーマル

バンダナ福井店
福井県福井市中央1-12-4 ☎0776-23-6097

タイトル	スコア	スコアラー	備考
テラクレスタ	597,200	ミンメイ	
エキサイティングアワー	993,050	SDA	
グラディウス	1,270,500	K.V.Z	
魔界村	455,700	TOM CAT	
タイガーヘリ	1,346,400	ドケチ	
スターウォーズ	3,823,200	K.V.Z	
モトス	125,600	GAG	
バラデューク	172,000	三浦和義	

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
魔界村	2,237,900	K.BROS-ASSO	
ヘビーメタル	73,900	住野寛	
激走	72,300	伊藤勇	
テラクレスタ	85,000	並木利男	
エキサイティングアワー	71,400	GIL・水上	
ハイボルテージ	378,310	ELF	
モトス	38,560	加藤	
グラディウス	38,750	佐藤	
ハングオン	6,320,530	SURPASSER-MrK	
タイガーヘリ	101,800	田中	

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
エキサイティングアワー	2,498,150	ECM-ZENJI	ノーマル 144面
モトス	237,700	ECM-ZENJI	38面 5機設定
魔界村	901,100	ECM-ZENJI	ノーマル 3-4面
テラクレスタ	308,900	ECM-REIKO	ノーマル
グラディウス	953,500	VDS-しん	7面, 2ラ, エブリバランクイージー
ピーターパックラット	706,152	EFC-追分	13〜18面クリア優先
バラデューク	177,580	ECM-YOTA	48面クリア ノーマル
バトルシティー	121,300	ECM RG-r	32面
T・A・N・K	910,530	鎌倉高校 Basket Ball Ryoji	12面クリアの低得点トライアル
コップ01	825,400	ECM フルハムロードLIP	21面 ノーマル

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 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	30,333,960	LEGEND	全面シットダウンタイプ
グラディウス	874,300	コナミマンドアこれ協会	
T・A・N・K	9,999,990	出島の諸匠コナミマン	12面
バラデューク	314,420	さくちゃん	
魔界村	1,785,500	しょう油屋KGB	
タイガーヘリ	402,170	LUM	51面
ロードブラスター	620,100	MIU	9面
エキサイティングアワー	475,800	ぱん	23面
ドラゴンバスター	9,999,990	あさのANDおさん	92面
テディーボーイブルース	3,187,410	KEI	28面

東久留米キャロットハウス
東京都東久留米市東本町6-11大泉ビル1F ☎0424-75-7585

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エキサイティングアワー	601,750	VERTEX-AKR	43面
魔界村	236,800	VERTEX-AXV	5面
モトス	224,500	BG	39面
ペーパーボーイ	115,587	VERTEX-ATM	イージーロード
バトルシティー	93,800 / 187,900	バトルシティのマサ トヨタムス85C	39面 2P 計 281,700
★バラデューク	225,090	双子のチキン/ケット	48面クリア ノーミス5人設定
テディーボーイブルース	2,650,930	ILS	28面
戦場の狼	6,229,500	♡AZUKI♡	221面
青春スキャンダル	1,348,400	VERTEX-FANCY-ALI	
マグマックス	529,100	VERTEX-FANCY-ALI	

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	24,718,450	YZR命	ノーマル
モトス	80,600	JOB	ノーマル
テラクレスタ	332,600	黒いアボロキッズ	ノーマル
魔界村	1,205,000	音無響子	ノーマル
エキサイティングアワー	478,750	AX.BOMB	ノーマル
グラディウス	2,733,500	SAYみつ	ノーマル
バトルシティー	173,800	NPS	ノーマル
ピーターパックラット	642,193	Mrセレクト	ノーマル
バラデューク	231,680	——	ノーマル
ツインビー	3,476,000	すみお	ノーマル

プレイシティキャロット金沢店
石川県金沢市片町2丁目8-20 児玉ビル ☎0762-21-9457

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ハングオン	38,242,490	NSC	
魔界村	431,800	DNK	3面
テラクレスタ	346,600	Hyro	
エキサイティングアワー	323,350	遊星少年	26面
ペーパーボーイ	31,483	パワッチILL	
ピーターパックラット	683,078	パワッチILL	
バトルシティー	163,000	TABATA	
グラディウス	917,400	おもち	14面
バラデューク	244,360	TABATA	48面
モトス	158,300	せんちゃ姫	29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
ハングオン	18,481,650	VERTEX-AKI(R)	シットダウンタイプ
戦場の狼	2,361,700	平田正志	
青春スキャンダル	10,470,000	佐藤	
ごんべえのアイムソーリー	809,700	松尾彰	
忍者プリンセス	478,900	嶋津哲也	
イーアルカンフー	2,101,100	FANATIC-SDF	
スパルタンX	729,200	FANATIC-SDF	
スターフォース	6,972,100	FANATIC-SDF	
ザ高校野球	443,360	KIMIE	
テディーボーイブルース	1,359,870	上野卓	

ニューピアアメリカン
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
エキサイティングアワー	1,348,800	Z-GUNDAM	
タイガーヘリ	729,490	TOM	
魔界村	1,850,000	メッセージ	
フェアリーランドストーリー	9,999,990	あぜやぎ	
ハングオン	26,734,370	ジェントルマン	
テラクレスタ	251,800	ABC	
撃墜王	89,340	雨の西麻布	
シティコネクション	816,200	Y・B・C	
ワイバーンド-0	10,000,000	K・Y・O	
T・A・N・K	1,111,410	おこげ君	

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
グラディウス	897,200	SAISEN	
魔界村	191,100	EYE	
テラクレスタ	180,600	TAMPA小川充	
ロードブラスター	562,000	滝沢・OBABA	オールクリア・3台
エキサイティングアワー	295,150	FUK	20人
バックランド	784,640	浜本	
ハングオン	10,019,430	麻生	
フェアリーランドストーリー	394,670	TATSUYA	
タイガーヘリ	648,050	FUK	
バラデューク	162,050	ELXIR	

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
バトルシティー	302,300	REO Y.Y.	51面 1P
★バトルシティー	496,700	HST+REO Y.Y.	67面 2P
ペーパーボーイ	82,650 72,072	太田 UMI	MIDDLE EASY
モトス	291,900	小泉	43面
テラクレスタ	189,800	ぽんで～す	
魔界村	10,287,300	ぽちゃ+RUN	1コイン 46面3機仕様
エキサイティングアワー	1,982,800	UMI	99+α面
飛龍の拳	2,647,600	BAB	
テディーボーイブルース	3,591,800	HST	
ハングオン	30,526,710	太田	4分52秒

プレイシティキャロットアピア店
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	850,000	VERTEX-AIR	
テラクレスタ	238,700	K.T	
魔界村	1,183,600	杉山清史 LCX(清商高)	18面 EVERY EXTENDなし
モトス	84,700	FISH SOFT F.K.S.(F.A.C.)	19面
ピーターパックラット	660,211	O.S.T.	"GOOD LUCK"よりスタート
バトルシティー	128,300	ASTRONAUTS	
バラデューク	214,820	VERTEX-AIR	
エキサイティングアワー	167,550	つるじ	
キングオブボクサー	685,000	あまからM.H	
メトロクロス	881,050	杉山清史 LCX(清商高)	32面クリア

プレイプラザハスラー
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
グラディウス	1,430,100	山仲哲也	23面クリア
魔界村	325,400	若井国光	
ロットロット	230,290	久留清	4面クリア
★バラデューク	216,100	平井禎章	48面クリア
マッハライダー	999,990	鎌倉裕行(MOLE)	44面クリア
ヘビーメタル	1,084,800	若井国光	
テラクレスタ	282,900	久留清	
ツインビー	3,701,500	野崎功一	
ビンボールアクション	2,097,770	久留清	TVタイプ
キングオブボクサー	1,519,000	龍野史尚	22面クリア

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
エキサイティングアワー	1,000,000+α	FLICKER	79人目
モトス	213,500	小泉くんの弟子	
テラクレスタ	390,400	FLICKER	
魔界村	1,000,000+α	山本くん他4名	
ソンソン	5,666,900	野中・依田	
グラディウス	1,647,200	FLICKER	
★バラデューク	271,910	FLICKER	48面クリア
バトルシティー	448,600	YBS FLICKER	63面
飛龍の拳	5,893,600	やきいも	
バックランド	5,693,410	FLICKER	

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
モトス	164,500	IMM./	29面
ペーパーボーイ	326,442	IMM./	
魔界村	1,649,700	SUPER EXTRA./	永久不使用
★ハングオン	44,080,180	IMM./	残り 30.2 タイム4'36"85
エキサイティングアワー	573,600	あまからM.H from P.C.CB替町	25面
バトルシティー	225,200	IMAHIZI./ & Intrigue	30面
グラディウス	1,327,200	M. MOCHIZUKI	
飛龍の拳	2,154,500	GSX-R./	
★フェアリーランドストーリー	5,905,240	I.N.G改 あまからM.H	10面クリア
テラクレスタ	420,500	G.T	

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
魔界村	2,383,600	CCV & BEE	
グラディウス	1,182,700	FUH	14面
★バラデューク	231,910	上杉達也,浅倉南	48面
モトス	113,100	MOX	24面
ヘビーメタル	770,150	CCV & BEE	
ツインビー	3,223,850	上杉達也,浅倉南	
エグゼドエグゼス	——	——	
戦場の狼	——	——	
いっき	——	——	
青春スキャンダル	——	——	

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
エキサイティングアワー	429,50	FJX	
テラクレスタ	220,100	?	
グリーンベレー	221,090	HIT BIT	
タイガーヘリ	254,380	SBN	
グラディウス	1,683,900	SBN	
モトス	169,300	SBN	31面
★バラデューク	213,640	BAW	最終面クリア
撃墜王	201,200	EJX	
いっき	466,660	SBN	
ペーパーボーイ	158,264	RIE	グランドスラム

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

休載

☆また来月がんばってくださいね！

ビデオインスポーツタッチダウン
三重県津市栗真町屋町字東之内1614-4 ☎0592-31-0027

タイトル	スコア	スコアラー	備考
リターンオブザインベーダー	505,100	HEY	
青春スキャンダル	1,091,180	としちゃん	
飛龍の拳	540,300	名人HEH	
魔界村	97,600	M・O	
タイガーヘリ	233,780	加藤修	
ブギーマナー	439,330	TSUYOSSAN	
キングオブボクサー	1,066,000	KIS	
戦場の狼	12,421,000	Mr. M	
T・A・N・K	808,830	K・K	
ワイバーンF-0	180,940	フックン	

ゲームコーナーアップル流通店
静岡市東千代田1-7-8 ☎0542-61-0109

タイトル	スコア	スコアラー	備考
タイガーヘリ	231,000	太田	
テラクレスタ	364,520	YASU	
魔界村	89,500	夜空の星	
ハングオン	19,736,520	SACHIKO	
グラディウス	723,900	S.E	
ペーパーボーイ	145,250	H.I	
草野球	376,540	ナイトボーイ	
エキサイティングアワー	124,600	イノキ	
ビンボールアクション	997,560	風	
1942	1,235,460	こーちゃん	

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
モトス	142,600	HAL mkII	31面
ペーパーボーイ	35,596	AAA	
バラデューク	241,590	EBC	5機設定
ピーターパックラット	653,304	NIWA	
グラディウス	1,741,200	OKU+FUH	13面5機設定
★フェアリーランドストーリー	5,721,040	RAN	101面クリア
バトルシティー	244,900	POPCHASER	
魔界村	686,800	CCV & BEE	点かせぎなし
エキサイティングアワー	1,492,450	TAKAO	94面
テラクレスタ	385,400	RAN	

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
魔界村	345,100	?	
ビンボールアクション	1,679,400	BAN	
エキサイティングアワー	147,250	鬼頭和明	8面
モトス	61,200	H2	
グラディウス	9,876,500	チヨカ君	
★T・A・N・K	2,979,030	X1命	最終面クリア
★バラデューク	202,900	ASO	48面クリア
撃墜王	154,420	鬼頭和明	
バトルシティー	88,300	YMO	
1942	864,520	横田輝生	

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
魔界村	3,370,400	JR.ちゃん太	
テラクレスタ	206,900	PEKO.	
エキサイティングアワー	46,350	PEKO. OI.	
T・A・N・K	10,000,000+α	北沢,はまざき	
モトス	47,400	A	14面クリア
いっき	551,100	Soldier夜弥(宗)	4周エリア4
戦場の狼	4,297,900	EURY THMICS	
シティコネクション	431,300	SHOJA	
飛龍の拳	238,700	JAB	
1942	12,053,850	XPD榊原貴之	

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	1,434,300	MINMAY	2-7
魔界村	471,100	中田	6面
バトルシティー	169,500	ヒロキ	2P
モトス	65,600	GiMY	
バラデューク	54,600	S:D	
ツインビー	3,960,600	水嶋由広	1P 19面
いっき	405,760	阿部功	1P
飛龍の拳	——	——	
ウイズ	556,800	HISHA	
戦場の狼	——	——	

アミューズメントファンシティローレンI
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
タイガーヘリ	329,180	林雄大	
グリーンベレー	132,840	近藤太一	
エキサイティングアワー	670,500	北山和己	
★ハングオン	37,238,800	㊙A&T	ゴールイン 4'41"99
バラデューク	190,930	久保田哲司	
魔界村	241,800	明楽繁	
テラクレスタ	255,100	岡正樹	
フェアリーランドストーリー	376,730	津田祥寿	
モトス	54,800	㊙ナムコ社員NABE	
T・A・N・K	11,000,000	山本直志	

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
モトス	220,500	FISH SOFT FKS(FAC)	38面
インディジョーンズ	442,620	45RPM	
テラクレスタ	1,428,600	FUN	
ハングオン	38,282,320	FUN	シットダウンタイプ
フェアリーランドストーリー	8,677,180	45RPM あまやかMH	最終面クリア
エキサイティングアワー	2,318,500	NAO 45RPM	99面+α
グラディウス	1,525,200	FKS(FAC)	25面
ワイバーンF-0	9,999,990	HALT	
魔界村	1,692,400	45RPM	
撃墜王	253,340	MINKY-MOMO CREAMY MAMI	

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
魔界村	9,999,900+α	T.M.BROS(√2)(CEPIA)(FCP)(FUL)	5時間30分12面クリアトボ(サタン消し)
グラディウス	1,796,200	T.M.BROS(EXR改めCEPIA)	3周目の2面
タイガーヘリ	649,610	NCA(UFO)	ノーマル
テラクレスタ	438,000	NCA(UFO)	ハード EVERY 6万
★フェアリーランドストーリー	9,999,990+α	T.M.BROS(CEPIA)(√2)(SP)(ZZTON)	1コイン、101面クリア
エキサイティングアワー	7,247,650+α	T.M.BROS(FCP)	ノーマル(時間30分過ぎでやめた
モトス	147,300	T.M.BROS(FCP)	28面
ロードブラスター	355,200	ACU-ACE(WINNER & VERTEX)	全面クリア EVERYなし
撃墜王	356,000	T.M.BROS(√2)	イージー
ロットロット	920,000	T.M.BROS(DAI & CEPIA)	ノーマル

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
グラディウス	2,089,700	STAC-DRU	1面6周
T・A・N・K	9,999,990	全面中集,YONE,津井,RAN STAC-TTY,富里孝司	
バトルシティー	172,500	くれさん	
バラデューク	216,940	STAC-END	
フェアリーランドストーリー	1,828,090	NAL	
モトス	177,800	STAC隕星あたる。	
エキサイティングアワー	1,054,100	STAC EQU大島	
ハングオン	49,164,900	STAC 隕星あたるGOAL	
テラクレスタ	270,900	STAC EQU大島	
魔界村	2,836,300	STAC あたる	6面11周

プレイシティキャロット道頓堀店
大阪市南区道頓堀1-5-9 ☎06-212-2530

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウス	1,438,300	STAC-生駒のCPU	
テラクレスタ	347,800	ATARI-FANCY-ACU AYA & HKD	
マーブルマッドネス	208,100	CKY-パイナップル	
エキサイティングアワー	1,963,050	KCW-WS.SUPER	
ハングオン	102,344,120	The 運到 Boy タイラマン	
1942	1,700,000+α	YGF-AMC博多(マッピー博多)	
バラデューク	237,300	楽しい少年 CKY-CHERRY	
メトロクロス	883,600	STAC-生駒のCPU	
モトス	183,400	STAC-生駒のCPU	
グロブダー	3,533,530	室蘭(景山佳)ネバーエンディングストーリー	

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
エキサイティングアワー	441,500	CHALLENGER 34人	
エキサイティングアワー	333,450	CKY YGY パイナップル	
魔界村	1,310,400	CKY YGY パイナップル	高得点パターン使用
魔界村	78,300	栗　林	
グラディウス	823,400	富雄のMIK	
モトス	86,600	FNR・NIGHT 19	
バラデューク	66,230	CKYテクニカル佐野	
アイスクライマー	1,116,460	栗　林	
ノバ2001	835,500	富雄のMIK	
エキサイティングサッカー	95,000	松　永	

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
バラデューク	48面クリア	KOJI, こうぞう	
テラクレスタ	275,500	HIDEMI	
ビーターバックラット	667,474	MIHO	
魔界村	445,900	KOJI	1コイン
エキサイティングアワー	285,000	C I	
モトス	82,100	CHIIKO	
バトルシティー	172,600	少男隊	
フェアリーランドストーリー	1,671,840	K K T	
グラディウス	997,300	C I	
メトロクロス	806,150	M . Y	

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	29,953,210	谷　嘉之	
グラディウス	910,300	よびこうせい	
エキサイティングアワー	1,570,800	福地とおるせいじ	
ペーパーボーイ	159,130	B B C	
テラクレスタ	315,400	ATARI-FANCY-ACU-AYA & HKD	
魔界村	114,100	ななしのごんべえ	
T・A・N・K	1,451,320	たみよLOVE.	
バギーボーイ	119,750	K ＊ S	EAST SAFARI
撃墜王	243,700	M . F .	
モトス	48,800	OTTOTO	

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
魔界村	246,200	BIG FACE登田	
エキサイティングアワー	53,200	㊙トミー	
グラディウス	573,800	北 野 健 一	
ヘビーメタル	692,800	松 田 正 志	
1942	1,128,200	大 野 武 英	
戦場の狼	153,000	㊙トミー	
T・A・N・K	476,200	BIG FACE登田	
ロードランナーII	857,340	林　政 寿	
忍者プリンセス	276,200	府大の超問題児	
激走	493,800	S S S	

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
ハングオン	15,122,880	E . T	シットダウンタイプ
グラディウス	527,300	岩　崎	1面クリア
魔界村	179,600	熊　谷	
ピンボールアクション	——	——	
エキサイティングアワー	208,350	新　堀	15人クリア
ヘビーメタル	425,200	上　野	1コイン 1面クリア
1942	11,953,780	熊　谷	32面クリア 5機残り
ツインビー	——	——	
戦場の狼	——	——	
モトス	56,200	日　野	18面クリア

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
ハングオン	3,383,960	斎藤博富	ライドオンタイプ
エキサイティングアワー	98,600	山本光博	
テラクレスタ	153,200	道下　昇	
魔界村	132,000	藤田三雄	
撃墜王	92,700	宮川　隆	
激走	332,750	村山隆之	
キングオブボクサー	992,000	甲斐久視	
飛龍の拳	547,400	北　昌一	
シュートアウト	100,879	斉　藤	
T・A・N・K	9,457,880	東　直	

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
エキサイティングアワー	265,200	CKY-パイナップル	
テラクレスタ	224,500	ATARI-FANCY-ACU AYA & HKD	
魔界村	1,066,300	CKY-パイナップル	4機設定、2周目正攻点数かせぎなし
モトス	199,300	VG2SACHI	
グラディウス	1,368,200	Mr. HUNGRY	
★バラデューク	231,670	STAC生駒のCPU	4機設定 48面クリア
バトルシティー	177,300	NIGHT & FNR	5機設定
メトロクロス	850,650	STAC生駒のCPU	
ドルアーガの塔	1,718,880	K . D	5機設定
パックランド	1,575,450	SACHI	

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
魔界村	1,611,400	GATU宮崎洋典	
テラクレスタ	125,600	新 田 英 之	
エキサイティングアワー	201,000	井 原 信 広	
いっき	448,480	K . Y	
1942	459,700	中 條 拓 也	
T・A・N・K	398,450	うわさの柳田	
ツインビー	966,300	ね が み	
バラデューク	21,400	にんじん大好きっ子	
モトス	25,300	ねがみ・いとう	
戦場の狼	1,552,100	大岸滝子命	

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
グラディウス	2,956,800	中 山 美 穂	DIFFICULT
テラクレスタ	418,100	柳 生 一 族	DIFFICULT
モトス	71,800	新　井	EASY
魔界村	3,492,600	奈良のSTAC軍団	EASY
バラデューク	232,680	STAC-生駒のCPU	
ロードランナーII	4,678,350	N. MIHO	
★T・A・N・K	4,736,450	KIKUMI	ラストクリア 永久パターンなし
ハングオン	28,613,950	AKIKO./	MIDEUM
1942	13,964,300	Mr. NICOLE	
シュートアウト	147,370	両替金	

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
ペーパーボーイ	117,755	水島みーな(仮名)	Hard Way
テラクレスタ	954,000	LarG QS	ノーマル
エキサイティングアワー	2,245,850	K Y U	118面
グラディウス	2,600,000	MASSACRE & DRU	イージー 6周目7面
★フェアリーランドストーリー	4,890,250	畠中＆高山	全面クリア
モトス	198,700	BILL	36面
バトルシティー	281,200	NOP	1P 1〜47面
メトロクロス	924,850 135,250	すすきのはじめ BOBBY	全面クリア最高点 全面クリア最低点
撃墜王	302,500	なかつかけん	ノーマル
コップ01	172,500	チッチャ・モチャンチャ・タートの!	6面

プレイシティキャロット常磐店
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
魔界村	777,700	GATUモンスター	
エキサイティングアワー	378,400	U C C	21面
グラディウス	479,600	GEA and 松岡西山	
いっき	307,680	福島義雄	
飛龍の拳	6,218,600	井原信広	
キングオブボクサー	546,000	小　谷	
パックランド	1,220,340	GATUモンスター	
T・A・N・K	455,250	C-C-B	
バラデューク	78,060	GROBDA	26面
戦場の狼	2,473,900	大岸滝子命	29面

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
ハングオン	32,215,000	CCC-イソ平	
グラディウス	2,635,000+α	STAC-DRU	6周目以上
テラクレスタ	836,100	STAC-NSB	
魔界村	2,333,500	STAC-NSB	3周目7面
エキサイティングアワー	9,049,250	STAC-NSB	45面
モトス	326,000	STAC-NSB	37面
★1942	13,897,600	STAC-MSV	32面クリア
★バラデューク	268,730	STAC-MSV	48面クリア
ビーターバックラット	695,315	STAC-MSV	グッドラッククリア
バトルシティー	999,900+α	STAC-MSV	181面

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る北側 ☎075-211-8069

タイトル	スコア	スコアラー	備考
テラクレスタ	545,900	LarG QS	
エキサイティングアワー	2,132,250	K Y U	99面
タイガーヘリ	365,530	F B I	42面
魔界村	1,404,500	ゴ リ ボ ン	
グラディウス	1,567,800	堀江辰征	
★フェアリーランドストーリー	5,166,000	T. M. BROS. / 2	101面クリア
T・A・N・K	2,030,180	竹村俊宏	難易度最強 PARKまで
★バラデューク	234,470	それちゃん	48面クリア
宇宙戦艦ヤマト	4,097,030	板倉一晃	(完)
1942	12,072,370	Mr. HUNGRY	

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	26,251,390	正 田 勇 樹	5分05秒41 ゴールイン
エキサイティングアワー	261,900	よい子のがちん♥	
フェアリーランドストーリー	3,723,390	L U M	201面
★T・A・N・K	10,000,000	鹿島太郎(時間45分以下5名)	最終面クリア
タイガーヘリ	464,900	SURPASSER MOM	
飛龍の拳	10,304,100	鹿 島 太 郎 <NEW TYPE>	
魔界村	199,990	石 丸 謙 治	
シティコネクション	1,228,800	後 藤　勉	10,827km
キングオブボクサー	7,924,000	SURPASSER R・T	6時間00分 111人KO
バルダーダッシュ	347,900	大 森 仁 史	

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
テラクレスタ	427,700	STAC-EQU大島	
魔界村	532,800	FS-CHACHA	2周の4面
エキサイティングアワー	1,027,050	STAC-EQU大島	66面
グラディウス	1,091,700	STAC-EQU大島	15面
タイガーヘリ	388,750	STAC-END	42面
ペーパーボーイ	114,557	STAC-EQU大島	EASY,END
撃墜王	412,200	白い戦士ヤマト	5-4面
★バラデューク	227,850	STAC-CHO!	48面クリア
モトス	175,700	STAC-隆星あたる	31面
バトルシティー	1P 164,900 2P 110,900	1P BE-FREE! 2P エクンチョパンパ	28面 28面

マイコンゲームIB & ZONE
兵庫県尼崎市東園田町5丁目46-10 ☎06-494-2373

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エキサイティングアワー	610,150	P O O	
グラディウス	1,124,500	STAC-うら星BAB	
ピンボールアクション	2,070,110	ザマーミQMY	
魔界村	675,300	STAC-MAX	
キングオブボクサー	1,557,000	カオル	
ブギーマナー	544,690	P O O	
バラデューク	154,670	STAC-ENDの弟子	
ビーターバックラット	181,194	F B I	
スターフォース	2,070,140	マアギ	
マッハライダー	675,410	A K I	

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B1F ☎093-641-2304

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウス	3,400,000	めぞん一刻	9周目3面 ハイパーショットなし
バトルシティー	273,200	G. M. C. DSA	52面
★バラデューク	230,180	NFC. ZEUS	48面クリア EVERY 20,000
★エキサイティングアワー	10,000,000+α	G. M. C. CPU	99面以上
★モトス	1,020,400	G. M. C. えるす	残り6機 最終面クリア
魔界村	1,118,900	G. M. C. DURAN	3周目3面
★ペーパーボーイ	213,432	K . T	3面合計得点
テラクレスタ	427,900	G. M. C. えるす	3周目
テディーボーイブルース	3,606,260	G. M. C. DSA	33面
ハングオン	31,026,540	G. M. C. CPU	5面

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
魔界村	2,039,000	こんどうともひろ	
ドルアーガの塔	1,099,830	AAL・・&H,H	
テラクレスタ	204,500	森沢 優	
バラデューク	99,470	KVC佐々木	
モトス	81,500	石田 豊	
バトルシティー	135,300 88,600	森沢 優 とがみPIO	2P
ピットフォールII	1,322,150	深谷研士	
ジェダイの復讐	673,380	KVC佐々木	
マッハライダー	274,360	KVC佐々木	
フィールドコンバット	101,600	森沢 優	

分大キャロットハウス
大分県大分市旦ノ原サザコエ ☎0975-69-9851

タイトル	スコア	スコアラー	備考
テラクレスタ	253,700	藤原フォーメーション	
エキサイティングアワー	226,250	長洲藤原	
バラデューク	173,110	ガウー藤原	
バトルシティー	105,300	丸三	
魔界村	239,700	ZEN	
グラディウス	427,700	王者Pochi	
モトス	64,200	本家藤原	
飛龍の拳	2,142,600	溝口	
T・A・N・K	2,552,460	藤原タンクロー	
ピーターパックラット	664,749	藤原チューター	

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	6,071,000	山口 健	82面
エキサイティングアワー	1,025,400	山口 健	62面
グラディウス	549,200	吉川 武	
飛龍の拳	880,900	久富定晴	
モトス	94,700	江頭秀孝	22面
ハングオン	30,631,980	吉川 武	4'48"73
魔界村	124,900	江頭秀孝	
戦場の狼	270,900	山口 健	
バラデューク	126,470	浦田	48面クリアならず
イーアルカンフー	9,999,990	山口 健	

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 ☎0985-29-3957

タイトル	スコア	スコアラー	備考
魔界村	366,300	Can	1コイン2周目6面
モトス	177,200	NYAMCO	32面
★フェアリーランドストーリー	4,544,050	成合	最終面クリア
メトロクロス	745,000	渕野大輔	32面クリア
グラディウス	859,700	NYAMCO	ハードランク
エキサイティングアワー	643,200	吉行くん	
★バラデューク	231,250	NYAMCO	48面クリア
テラクレスタ	256,000	NYAMCO	
ペーパーボーイ	47,466	S.T	EASY ROAD
ハングオン	26,812,070	K.I	ゴールイン

チャレハイひとくちメモ

今月は，チャレハイの全国集計と備考欄について，お伝えしましょう。

スコアが全国トップなのに，チャンピオン・コーナーに名前が載っていないことがあります。これは，このコーナーの最初のページにも書いてありますが，備考欄に何も記入されていないからなのです。

たとえば最近のゲームでは，魔界村のステージ数(何周目の何面)，ハングオンのライドオンタイプかシットダウンタイプか，バトルシティーの1人用(1P)か2人用(2P)か，ピーターパックラットのゲームレベル・コンティニューの有無・クリア面数，ペーパーボーイのゲームレベルなどは備考としてとくに記入されていないとスコアのはかりようがありません。ハイスコア申請をするときは，お店(ゲームコーナー)の人にレベルや面数も記録してもらってくださいね。

★SUPER Soft 情報

ファミコン「スーパーマリオ」㊙情報

ファミコンの「スーパーマリオブラザーズ」をプレイしていて，いろいろな㊙テクを見つけたので，レポートしたいと思います。

①けったカメで敵を連続して8匹殺すと，マリオが1人増える。

②面のラストにある旗は，飛びつく高さによって，ボーナス点が変わる（100, 400, 800, 2,000, 5,000pts)。

③面をクリアしたときの残りタイムの下1ケタが1，3，6のときに花火があがる。

④ワールド1－2には，ワールド2，3，4へのワープゾーンが，ワールド4－2には，ワールド5，6，7，8へのワープゾーンがある。

⑤ワールド8－4をクリアすると，新しい冒険（ニューワールド）がはじまる。

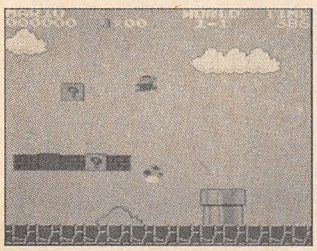
⑥Ⓐボタンを押しながらスタート・ボタンを押すと，コンティニュー・プレイができる。

⑦ワールド8－2などには，永久パターンがある。

⑧そのほか，1UPキノコが6個，コインの宝庫へおりられる土管が8個，空へあがれるツタが3本ある。

これ以外にもまだまだ隠れテクがあるようなので，みなさんもレポートしてください。

〔埼玉県浦和市・川上健一13才〕



◀大人気のスーパーマリオブラザーズ

MSX「ファイナスジャスティス」㊙情報

ベーマが11月号にポニカの「ファイナルジャスティス」の記事がのっていましたが，ボクのプレイしたところでは，こんな㊙テクがあります。

★「バルボ」（四角い敵）の白いのがでてきて何発か弾をあてないとこわれませんが，この中には「カギ」と「ダイヤ」が入っています。

★「カギ」を取ると弾の出がよくなり，数個集めると弾が同時に2発でます。

★「ダイヤ」を取るとスピード・アップしますが，取りすぎると遅くなってしまう。

★ときどき，「バルボ」の中に「シールド」(タコ)が入っています。取れば，もちろんシールド・アップ。

ほかにも，まだあるかもしれません。

〔レポート：宮崎県日南市・梶原丈晴14才〕



by バトルホーク

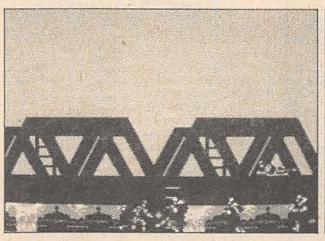
NEW! VIDEO GAME

捕われの同志を救出せよ!! グリーン・ベレー GREEN BERET(コナミ)

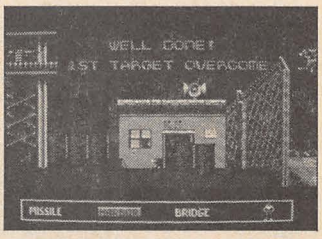
コナミから，横スクロール・タイプの戦闘ゲーム「グリーン・ベレー」が発売になりました。すでに，米国コナミ社から発売され，アメリカではヒットしているゲームですが，その内容をご紹介しましょう。

プレイヤーに与えられている武器は，サバイバルナイフ一つだけですが，それを使って敵をやっつければ，敵の持っている火炎放射器やロケット砲などを奪ってパワーアップできます。最大の特徴は，ハシゴを使って上下に移動できるところ。また，敵の弾を伏せてかわすこともできます。

ステージは，全部で4種類。でも，かなり難しくできていますから，何面まで進めるかはキミの腕しだい。犬や地雷，敵の階級ごとに，攻略法を考えながら進んでいくのがベストでしょう。みごと敵本拠地にのりこんで，捕われた味方を救いだすことができるか！　編集部でも攻略レポートをお待ちしています。



▲敵をやっつけて武器を奪う



▲1面クリア！　敵基地に潜入だ

T&Eフィーバー 東京・秋葉原で開催

おなじみのT&E SOFTが主催するソフトウエア発表の大会が11月23日，24日の両日，東京・国電秋葉原駅前の「ラジオ会館8階ホール」で行われます。

この集いの中心は，発売が待たれていた「ハイドライドII・レイドック」の新作発表会です。

23日は，T&E SOFTユーザーズクラブ会員及び取材関係者のみの入場，24日は一般ユーザーにも公開されます。

同催しには，11月22日発売の「チャレンジ！パソコン・アドベンチャー・ゲーム」の筆者，山下 章先生も参加し，ハイドライドIIの制作担当者とパネル・ディスカッションをする予定になっています。

なお，同会場でもアドベンチャーの別冊は発売する予定なので，山下先生のサインがもらえる可能性もあります。

ハイドライドIIについては，今月号でも少し紹介していますが，なかなかよい作品です。東京の近くにお住まいのかたは，ぜひ，この催しに参加してください。

ゲーム大会やQ&Aコーナー，おみやげもあるそうです。23日は午後1時～5時，24日は午前10時～午後5時までが開催時間となっています。

パソコンなしでも楽しめる ナムコのニュー・ゲーム

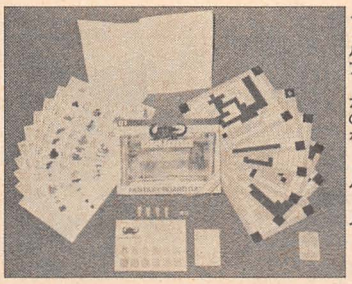
パソコンやファミコンがなくても，ナムコのゲームが家庭で楽しめてしまう，ユニークなボードゲームが発売になりました。

タイトルは「THE TOWER OF DRUAGA」で，サイコロを使い，2人～4人でプレイできるものです。

これからのシーズンには，ピッタリのゲームですが，この中身はロールプレイング・ゲーム。価格3,600円で，じっくりと楽しむことができそうです。

くわしい内容は次号で，実際にプレイしてから記事にする予定です。

もう一つオマケにオモシロ商品を紹介しておきましょう。これはゲームではありませんが，やはりナムコから発売されたお人形「龍馬くん」です。



◀ドルアーガのボードゲーム

ナムコでは，ロボットを開発していることも有名ですが，その技術の流れをくんだか，何と「小さなことにこだわってちゃいかんぜよ」「くよくよしてちゃいかんぜよ」「でっかいユメを持たなきゃいかんぜよ」などと，おしゃべりをするんです。



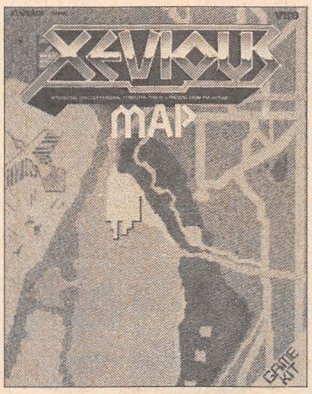
▲ユニークな「龍馬くん」

ユニークでしょ。価格2,300円。おもちゃ屋さんなどで販売されています。

オリジナルを創れる!? VHDゼビウスマップ

日本ビクターから，ゼビウスの地上スクロール・マップをVHDビデオディスクにおさめた「ゼビウスマップ」（価格5,800円）が発売されました。

内容は，ゼビウスのオリジナル・ゲーム基板のROMから直接取だした映像を，VHDディスクに収録したもので，パソコンとのインターアクティブな操作ができるVHDシステム（VHD－PC対応のVHDプレーヤ＋パソコン＋インターフェース＋スーパーインポーズ機能＋モニター）があれば，マップの上に，自分で作ったゲームを展開できる，素材ディスクともいえるユニークなビデオディスクです。



◀VHD版「ゼビウスマップ」

同社では，このディスクの発売を記念して，マイコンBASICマガジン読者のために，ナムコオリジナルグッズの「ゼビウスバッジ」をプレゼントしてくれます。

官製はがきに①郵便番号，②住所，③氏名，④年令，⑤性別，⑥職業または学年，⑦電話番号，⑧VHDプレーヤ所有の有無，⑨所有パソコンの機種名を書いて……**〒103 東京都中央区日本橋本町4－1 日本ビクター㈱ビデオソフト事業部「ゼビウスマップ・プレゼントBM係」**に，1985年12月21日（当日消印有効）までに送ってください。

対象者は100名ですが，申し込みが多い場合には抽選，当選発表は商品の発送にかえさせてほしいとのことです。

おもしろそう！ ロードランナー・ワールド

ファミコン用「チャンピオンシップ・ロードランナー」の本＋ゲーム・プログラム10作と，デザイン画面がテープにデータとして入ったもの2本がセットになった「ロードランナー・ワールド」（価格1,980円）がハドソンから発売されました。

いろいろ遊べてこの価格。ファミコンを持っている人はぜひどうぞ。



「ロードランナーワールド」▶

—デンパ・ナムコウィンターキャンペーン— MSXナムコットシリーズを買ってナムコグッズをもらっちゃおう!!

この冬，MSXユーザーには，ビッグなお知らせ。MSXのナムコットゲームセンター・シリーズを買って，ソフトについているキャラクター・シールを送ると，抽選でトレーナー，Tシャツなどのナムコグッズが当たります。

期間：11月10日～1月31日

MSXソフトについているキャラクター・シールと60円切手1枚を封筒に入れ「ナムコグッズ希望」と明記の上，**〒141 東京都品川区東五反田1－11－15 電波新聞社出版販売部「ウィンターキャンペーン」係**

までお送りください。お送りくださったかた全員にナムコ・キャラクターのバッジをプレゼント。ほかに，抽選でトレーナー，Tシャツ，ペーパーバッグがドカッと当たります。

★10月号で募集しました「ペンタン・キャラクターグッズ・アンケート」に多数ご応募くださいまして，ありがとうございました。抽選で下記のかたがたに，プレゼントを発送いたしました。

★サイフ：千葉市・橋本正明／東京都世田谷区・伊草順子／兵庫県西宮市・宮崎昌平／静岡市・細谷真祥くんほか6名。

★キーホルダー：大阪市・越田浩旨／青森市・加川広幸くんほか8名。

★11月号プレゼント当選者発表——**コナミのMSXソフト**…長野県飯田市・冨田直樹／愛知県小牧市・小林 勝／奈良市・木村秀樹さんほか6名。**ポニカのMSXソフト**…群馬県前橋市・宮川義信／新潟市・畑山真由美さん。**ニデコのビクトリアス・ナイン**…岩手県九戸郡 山下秀則／愛媛県西宇和郡・波内良樹さんほか2名。**ロットロット・ステッカー**…東京都東久留米市・鶴永秀伸／愛知県豊田市・上野山博己さんほか18名。

HOT INFORMATION

手書き文字を認識！ 日立のMSX2「MB-H3」

日立から，手書き文字認識機能つきのＭＳＸ２パソコン「Ｈ３」をはじめ，周辺機器が発売になりました。

★MSX 2「MB-H3」（写真1）

Ｈ３は，内蔵のタブレットに指でカタカナや，ひらがななどの文字をフリーハンドで書くことで，パソコンが文字を認識し，文字コードに変換する「手書き文字認識機能」が内蔵されています。

この手書き文字認識機能は，内蔵ソフトだけでなく，拡張BASICのコマンドとしても組み込まれているので，BASICプログラムの作成や動作中にも使用でき，キーボードを使わずにパソコン操作も可能です。

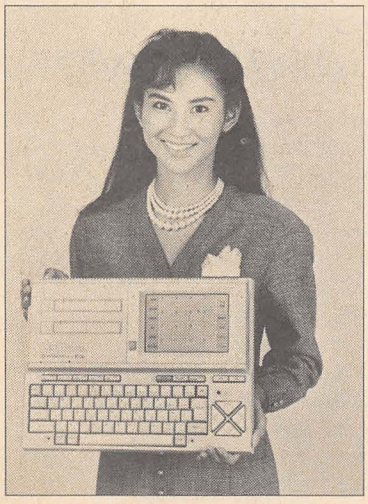
また，内蔵タブレットの機能を生かすため，５種類のソフト（スケッチ，世界時計，スケッチ時計，メモ帳，電卓）を内蔵。ＲＯＭカートリッジの「絵葉書用ワープロ」（240種の漢字辞書内蔵）ソフトも付いています。価格は99,800円です。

このスケッチ機能や絵葉書用ワープロソフトを使って，ディスプレイに書いた文字や図形をそのまま印刷できるカラープリンタ「MPP-1022Ｈ」（価格74,800円）も同時発売になっています。

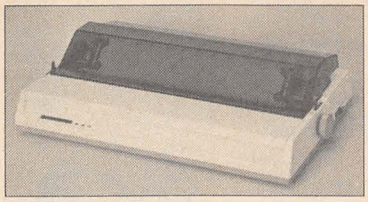
★漢字プリンタ「MPP-1054」（写真2）

軽量でコンパクトな本格派ビジネスに対応したドットインパクト漢字プリンタ「ＭＰＰ-1054」（価格：248,000円）は，単票用紙から最大16インチまでの連続用紙が使用でき，24×24ドットの高品質印字が可能。漢字縦書き，外字登録，スーパースクリプト，サブスクリプトなどもできます。

問い合わせ先：〒105 東京都港区西新橋2-35-6 第３松井ビル　日立家電販売㈱宣伝部パソコン「マイコンBASIC」係



《写真1》日立「MB-H3」



《写真2》漢字プリンタ「MPP-1054」

とにかく安くて超小型ＭＳＸ カシオMX-10

「パソコン欲しいけど，お金がない！」というナイコン族には耳よりのニュースがあります。

カシオから新発売のMSXパソコン「ＭＸ-10」は，なんと19,800円。16Ｋバイト実装で，64Ｋバイトまで拡張可能ですから，市販されているゲームはほとんど本体のみで動かせます。もちろん，ベーマガに掲載されているＭＳＸのプログラムもすべて動きます。

手軽で場所をとらない超小型・軽量タイプ（257×200×43ミリ，1,000ｇ）などの特徴を持ち，ゲームやBASICの入門機としてはお値段的にも最適。オプションや周辺機器をいろいろ取りそろえれば，将来性もあるといえます。

お問い合わせは〒160 東京都新宿区西新宿2-6-1（新宿住友ビル）カシオ計算機営業本部「マイコンBASICマガジン」係



《写真3》カシオ「MX-10」と周辺機器

コスト・パフォーマンス・パソコン ヤマハ「ＳＸ-100」

ヤマハ（日本楽器製造）からコスト・パフォーマンスにすぐれたＭＳＸパソコン「ＳＸ100」（価格36,800円）が発売になりました（写真４）。

ＭＳＸというとゲーム機のように思われがちですが，SX100は，ワープロ，コンピュータ・ミュージック，コンピュータ・グラフィックスなど，いろいろやってみたいＭＳＸパソコン・ユーザーのニーズに対応するように設計されています。メインメモリ32ＫＢ搭載，ビデオ／ＲＦ／アナログＲＧＢの３系統出力を持つほか，マウスやプリンタなどの汎用Ｉ／Ｏポートを標準装備しています。



《写真4》YAMAHA「SX100」

また，専用拡張ボックス「SX101」（価格26,800円：12月発売）を接続すれば，３種類までのソフトウエアの同時利用ができ，ワープロやシンセサイザの高度な利用やフロッピーディスクの接続もできるようになります。

別売ユニットの価格は，以下のとおりです。

★日本語ワープロ・ユニット「SKW-01」
——39,800円

★ＦＭシンセサイザ・ユニット「SFG-01」
——19,800円

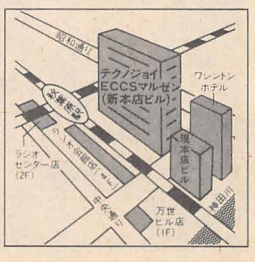
★ミュージック・キーボード「YK-01」
——17,800円

マルゼンムセンの 新装オープン・フェア！

ベーマガの広告でもおなじみのマルゼンムセンの本店が11月29日，東京・秋葉原のワシントンホテル前に「**テクノジョイ ECCS（エックス）マルゼン**」と名称を変え，移転オープンします（写真５）。

開店を記念して，この記事やＤＭ，チラシなどを持参した人にはもれなく粗品をプレゼントしてくれるそうです。

このほか，オープンから12月の毎土，日には「大中古品市」や「クリスマス・フェスティバル'85」など，たくさんのイベントやプレゼントも企画されていますので，お父さん，お母さんといっしょに行くのもいいかもしれませんよ。



《写真5》ここがマルゼンムセン新店！

10月号・シグマ電子の「ＦＪ－3000」プレゼント当選者：兵庫県神戸市・柳原彰夫／東京都葛飾区・田中俊明／愛知県半田市・岩橋　徹／大阪府羽曳野市・迫田正道／静岡県清水市・瀬戸貴士　以上５名のかたがた

操作性と連射が魅力
HAL研のMSX用ジョイボール

ＨＡＬ研究所から，ＭＳＸ用コントローラ「JOYBALL(ジョイボール)」が発売になりました。ジョイボールは，ファミリーコンピュータ用として発売され，好評だったもので，従来のジョイスティックに比べて，つぎのような特徴があります。

★手のひらで上から押さえて，手首の運動でコントロールするため，力が入りすぎずこわれない。

★連射機能。スイッチの切り換えにより，1秒間に7.5回から最高15回まで(！)，ボタンを押しっぱなしの状態で弾を撃つことができる。

とくに，ハイパーオリンピックやスターフォースなどの早撃ちゲームでは，効果を発揮しそうですね。価格も3,980円と，リーズナブルになっています。

お問い合わせは，

〒110 東京都台東区台東２－19－10木村屋ビル４(株) HAL研究所「マイコンBASICマガジン」係



ＨＡＬ研「ジョイボール」

音がよければゲームも盛りあがる!!
ホリ電機の「S.D.ステーション」

ホリ電機からファミコン・ユーザーにはうれしい周辺機器が２種類発売になります。

★S.D.ステーション

これは，ファミコンでゲームをしながら，その音をステレオ・サウンドで聞いちゃおうというもの。キーボード・コネクタにS.D.ステーションを接続し，これにヘッドホンをつければ，夜おそくでもゲームの迫力ある音が存分に楽しめるというわけです。

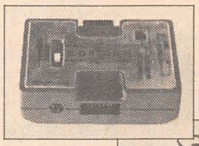
ステレオ・サウンドといっても，実際は擬似（ぎじ）ステレオ・サウンドなのですが，今までスピーカーから聞こえなかった微妙な音も聞くことができます。価格は4,900円。

★ウィングコマンダー

ＨＪ－７で好評を得た同社のジョイスティックの第２弾です。特徴はなんといっても，グリップ部分が自分の好みに合わせて付け替えられること。ボールタイプ，バータイプ，ギアタイプの３種類を，ゲームの種類によって選べます。価格は4,500円。

また，連射機能が付いたほか，トリガボタンも左，右手どちらでも操作できるよう切替えスイッチ付きになっています。

問い合せ先：〒226 神奈川県横浜市緑区佐江戸町816 ホリ電機(株) ☎045－933－9611「ＢＭ」係



ホリ電機「S.D.ステーション」



ホリ電機「ウイングコマンダー」

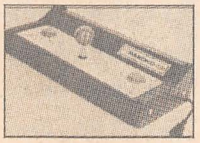
PASOKOグッズを
ベーマガ読者にプレゼント！

ゲームセンターの臨場感が楽しめる本格的ジョイスティック「PASOKO－1000」の三和電子から，ベーマガ読者に特別プレゼントがあります。

★特製カセット・ボックス（５名）
★パソコンの特製ペア・キーホルダー(10名)
★ジョイスティック「PASOKO－1000」（３名）

ご希望のかたは，ハガキに

1）持っている(持ってない人は欲しい)



三和電子「PASOKO-1000」



◀特製ペア・キーホルダー

パソコン名

2）欲しい周辺機器

3）住所・氏名・年令を記入して

〒173 東京都板橋区中丸町58－５三和電子(株) ＢＭ⑫プレゼント係まで

しめ切りは，12月10日。また，「ＰＡＳＯＫＯ－1000」についてのお問い合わせもこちらです。

―で・ば・ぐ―

★11月号70ページのJR－100用「BLACKPEARL」で，プログラム・リストに誤りがありました。510行を以下のとおりてい正してください。

510 POKEX+1, ＄85：POKE+2, ＄84：GOTO 40

★11月号87ページMSX用「オバケくん」のプログラム・リスト中に誤りがありました。

590 ……RE＝RE＋1：GOSUB 620

とてい正してください。

★11月号146ページ，ＰＣ－1245／51用「AGGY」プログラム・リスト中に誤りがありました。90行の〝GOTO 106〟を〝GOTO 107〟に変えてください。

★11月号154ページ，ＳＭＣ－777用「FUN FUN」で，プログラム・リスト中に誤りがありました。それぞれ▽と¥の反転キャラを入れてください。

120 ……"FUNFUN VV¥¥"：FU
130 ……"HI-SC VVV¥¥"；HS；" VVVVVV"：
550 ……"GAME VVVV¥ OVER"

おわび

10月号120ページのPC－8001用「THE777」は，ナツメ社発行の「ＰＣ－8001用はるみのプログラミングレッスン」に掲載されている「パチンコゲーム」(嶋田徳明さん作)と同一のものでした。編集部のチェック不足により作者の嶋田さんはじめ関係者のかたがたに御迷惑をおかけしました。深くおわび申しあげます。また，今後こういうことのないように，投稿する場合は応募のきまりをよく読んで，応募してください。

「マイコンBASICマガジン編集部」

MSX用BASICコンパイラをプレゼント！

（ハート電子）

動きの速いマシン語でゲームを作りたいけれど，覚えるのはめんどうくさい！という人にピッタリのハート電子のBASICコンパイラ(MSX用)を，ベーマガ読者3名にプレゼント！（下欄参照）

〒221 神奈川県横浜市神奈川区東神奈川2-40-9クインビル7F ハート電子産業「ベーマガ⑫プレゼント」係まで。しめきりは12月10日です。



MSXショップ TACT 宇治 タクト 小倉

MSX turbo 30(CZ-852C)278,000
15カラーディスプレイテレビ(CZ-850D)129,800
¥407,800
タクト特価¥339,800

シャープ認定店
Super MZ も展示販売中
ナムコグッズ販売中

通信販売のご案内 1. まず送金の前にTEL下さい。
2. 送金には現金書留又は銀行振込をご利用下さい。
振込先 京都中央信用金庫 西小倉支店 普№53-0162687 タクト

〒611 宇治市小倉町南浦３０－１１４ ☎0774(20)0784
西宇治高校東へ200m 定休 水曜日 営業時間 AM11:00～PM8:30

※ハート電子のＢＡＳＩＣコンパイラをご希望のかたはハガキに①年令②使用機種（型番）③パソコンの使用目的④プログラムが作れるかどうか⑤使用できる言語⑥今後どのようなソフトがほしいかの６点を必ず記入してください

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
★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

茨城県

★計測技研：宇都宮市桜3－2－17 太平ビル3Ｆ ☎0286-33-1994
★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 ☎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

栃木県

★電波新聞社・関東総局：高崎市高砂町48 ☎0273-26-3206
★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 ☎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

群馬県

★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
★マエダ商会：茂原市町保10 ☎0475-23-2194

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。

全国マイコンソフト取扱店一覧

★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 相鉄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：新宿区下宮北町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：浜松市大瀬町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
★ライブシティともえ：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：岐阜市鷺島町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
★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：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 9 ☎0252-43-6671
★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
★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

岐阜県
新潟県
長野県
富山県
石川県

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：春日井市六軒屋町宇東丘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 ☎0532-53-2111
★栄電社テクノ１Ｆホビーフロア：名古屋市中村区名駅４－22－21 ☎052-581-1241
★栄電社鳴海店：名古屋市緑区鹿山２－１ ☎052-895-2271
★栄電社春日井店：春日井鳥居松町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 ☎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
★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

滋賀県

★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
★坂口テレビ：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 ☎07712-3-3385
★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㈹
★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
★パソコンランド駅前才４ビル店：大阪市北区梅田1-11-4 大阪駅前才４ビルＢ２ ☎06-341-2031
★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

全国㊙マイコンソフト取扱店一覧

★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
★駸々堂書店京橋店：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
★パソコンランド奈良店：奈良市三条町497－１ ☎0742-26-2003

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
★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

香川県

★電波新聞社・高松支局：高松市亀井市２－１ ☎0878-61-3111
★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

愛媛県

★マイコンハウス：松山市港町４－５－11 ☎0899-47-0765
★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

高知県

★メルパ高知店：高知市北川添45－３ ☎0888-83-1612
★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

福岡県

★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：直方市吉町247-１ ☎09492-5-1717
★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：

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

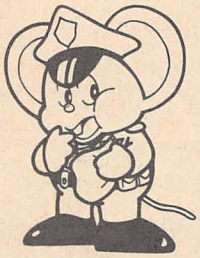
熊本県
★電波新聞社・熊本支局：熊本市小山町503-2
☎096-380-7500
★マツフジ：熊本市下通１－９－１
☎096-354-9111
★ベスト電器銀座通店：熊本市下通１-９-４
☎096-355-1351
★熊本市城屋バレックス：熊本市下通１－３－10
☎096-325-3111
★寿屋本荘店：熊本市本荘店３－３－３
☎096-372-5412

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
★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

鹿児島県
★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



namco 遊等生になっちゃうぞ。

キャラクター・グッズ 続々,登場!〈通信販売〉



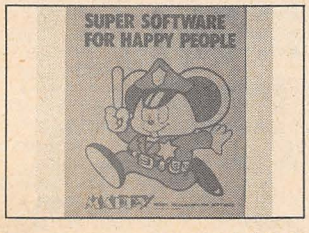
◀ドルアーガの塔のトレーナー



◀マッピーのトレーナー



◀バッグ ◀ドルアーガの塔のペーパー・

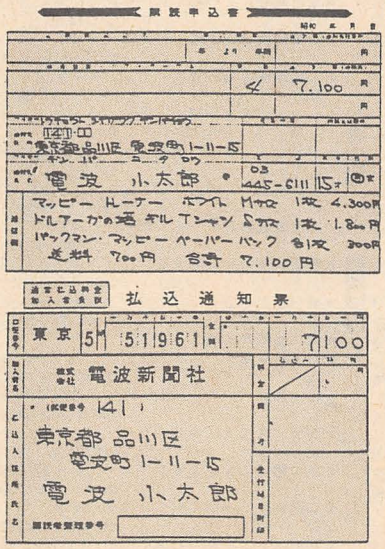


◀マッピーのペーパー・バッグ

ナムコファンの皆さん。ドルアーガの塔とマッピーの，トレーナーとペーパー・バッグが発売されましたよ！

パックマンTシャツ，ポーチ＆タオル，パックマン・ペーパー・バッグと，いろんなキャラクター商品を発売していたペンタン（電波新聞社の姉妹会社）が，またもや，うれしいキャラクター商品を作りました。新発売のキャラクター商品は，多くのナムコファンのご要望に答えて，ドルアーガの塔，マッピーのトレーナーとペーパー・バッグです。トレーナーには，ドルアーガの塔がトップグレー，ホワイト，アイボリー，シャーベットグリーンの４種類，マッピーがイエロー，アイボリー，ホワイトの３種類がそろっています（サイズは各Ｓ，Ｍ，Ｌ，あり）。

ペーパーバッグも好評のパックマンに続き，マッピー，ドルアーガの塔と，ナムコゲームのヒーローが続々登場しました。今すぐにほしい人は下記の方法で振替用紙にご記入のうえ，代金に送料を加えて郵便払替で電波新聞社出版販売部までお申し込みください。



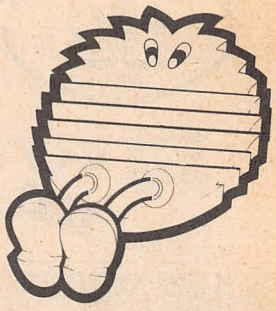
手数料なしの郵便振替による方法

○商品をお申し込みになる場合には，郵便振替が便利です。その方法は……。

①ベーマガの愛読者ハガキといっしょに折り込みされている払込通知表（赤い印字のもの）を切り取る。②払込者の欄にあなたの住所・氏名・電話番号を記入！③裏の通信欄に注文商品・個数・サイズ・合計金額を明記（これを忘れると商品が送れません）。④用紙とお金を持って郵便局へ行けばＯＫ！

ナムコグッズの送料は商品代金が5,000円以下の場合→送料500円，5,001円以上の場合→700円です。※ただしペーパーバッグだけを注文する場合は２枚まで240円。３～５枚350円。６枚以上500円です。

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	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	パックマン	PC-8801/SR
	PC-8801	テープ	3,500円	ディグダグ	PC-8801mkII
	PC-8801mkIISR	テープ	3,500円	パックマン	
	PC-8801mkIISR	FD(5")	5,800円	パックマン	
	PC-8801	FD(5")	5,800円	パックマン	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-8801/mkII/SR	テープ	4,000円	デーモンクリスタル	
	PC-8801/mkII/SR	FD(5")	6,200円	デーモンクリスタル	PC-8001mkIISR
	PC-8801mkIISR	FD(5")	5,800円	ゼノン	
	PC-8801mkIISR	テープ	3,800円	ディグダグ	
	PC-8801mkIISR	FD(5")	6,000円	ディグダグ	
PC-8000シリーズ	PC-8001	テープ	3,800円	ミッドウェイ	
	PC-8001	テープ	3,000円	ディグダグ	PC-8801 (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	パックマン	
	PC-8001mkII	テープ	3,800円	U-Boat	
	PC-8001mkIISR	テープ	3,500円	パックマン	
	PC-8001mkIISR	テープ	3,800円	ゼノン	PC-8801mkIISR
	PC-8001mkIISR	テープ	3,800円	ディグダグ	
	PC-8001mkIISR	テープ	4,000円	デーモンクリスタル	
	PC-8001mkIISR	テープ	4,300円	ゼビウス	
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	パックマン	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-6001mkIISR PC-6601/SR
	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
	PC-6001mkII	テープ	3,800円	グロブダー	PC-6001mkIISR PC-6601/SR
PC-6600シリーズ	PC-6601	FD(3.5")	6,000円	グロブダー	PC-6601SR
FM-7	FM-7	テープ	3,500円	パックマン	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	5,800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	パックマン	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-7対応
	FM-77	FD (3.5")	5,900円	ゼビウス	FM-NEW7 ※XE-7対応
	FM-77	FD (3.5")	9,300円	ゼビウス(XE-7付)	FM-NEW7
	FM-77	FD (3.5")	5,800円	ギャラクシアン	FM-NEW7 ※XE-7対応
MZ-700	MZ-700	テープ	3,000円	パックマン	MZ-1200, MZ-80KC
	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-80KC
MZ-2200	MZ-2200	テープ	3,500円	パックマン	MZ-2000
MZ-1500	MZ-1500	QD	4,300円	パックマン	
	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	

	機種	メディア	定価	商品名	その他適合機種
MZ-1500	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	
	MZ-1500	QD	4,300円	ハンバーガー	
X-1	X-1	テープ	3,500円	パックマン	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	テープ	4,300円	ゼビウス	
	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-1/C/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-1/C/D/CS/CK X-1ターボ,X-1F
	X-1	テープ	3,800円	ギャラガ	X-1C,D,CS/CK X-1ターボ,F
X-1D	X-1D	FD(3")	5,800円	パックマン	
	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	パックマン	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
	X-1 200ラインモード	FD(5")	6,000円	ギャラガ	X-1Fモデル20/30
MSX	MSX	ROM	4,500円	パックマン	
	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	ボスコニアン	
	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	パックマン	
	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	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,500円	バトルシティ	
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	ドルアーガトレーナー	S・M・L	グレー・アイボリー・グリーン・ホワイト		各4,500円
	マッピートレーナー	S・M・L	イエロー・アイボリー・ホワイト		各4,300円
	パックマンTシャツ	S・M・L	各1,800円	パックマンポーチ&タオル	1,800円
	ドルアーガの塔Tシャツ	S・M・L	各1,800円	マッピーポーチ&タオル	1,800円
	ドルアーガのギルTシャツ	S・M・L	各1,800円		
	マッピーTシャツ	S・M・L	各1,700円		
	パックマンペーパーバッグ		150円		
	ドルアーガの塔ペーパーバッグ		150円		
	マッピーペーパーバッグ		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 TEL〇三-四四五-六一一一 (株)電波新聞社出版販売部

部

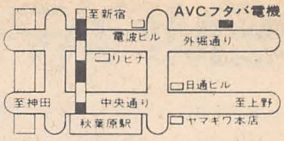
注文日　月　日

注文者住所氏名

秋葉原価格でローンができます
電気の街秋葉原で 22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 外神田ユニオンヒル601号



富士通 FM-NEW 7

大特価

注文No.001

MB25015+MB27343+
MB26512+MB27502
現金特価 ¥108,000

標準定価合計¥182,200

初回	2回目以降
¥5,540	¥5,300×23回
¥4,420	¥3,700×35回

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-9801VM2

注文No.042



PC-9801VM2(本体)
¥415,000
PC-KD551K(モニター)
¥99,800

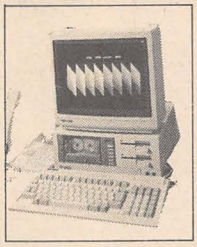
現金特価¥410,000

標準定価合計¥514,800

初回	2回目以降
¥21,500	¥20,100×23回
¥14,900	¥14,100×35回

SHARP Super MZ

注文No.044



MZ-2521(本体)
¥198,000
MZ-1D22(モニター)
¥108,000

現金特価¥260,000

標準価格合計¥306,000

初回	2回目以降
¥14,700	¥12,700×23回
¥10,900	¥8,900×35回

NEC PC-9801VF2

注文No.041



PC-9801VF2(本体)
¥348,000
PC-KD852(モニター)
¥99,800

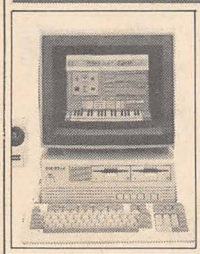
現金特価¥355,000

標準定価合計¥447,800

初回	2回目以降
¥18,700	¥17,400×23回
¥13,200	¥12,200×35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¥185,000

標準定価合計¥260,800

初回	2回目以降
¥11,300	¥9,000×23回
¥8,900	¥6,300×35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

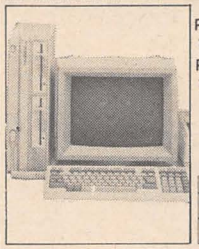
現金特価¥184,000

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

NEC PC-8800シリーズ PC-8801mkIISR/30

注文No.035



PC-8801mkIISR 30(本体)
¥258,000
PC-KD852(モニター)
¥99,800

現金特価¥258,000

標準定価合計¥357,800

初回	2回目以降
¥14,640	¥12,600×23回
¥11,920	¥8,800×35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-8801mkIITR	¥288,000	¥252,000	¥12,390	¥8,680
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
ジャープ				
X1F M20	¥139,800	¥112,000	¥5,507	¥3,858
X1ターボM40	¥258,000	¥206,000	¥10,128	¥7,096
スーパーMZ M20	¥168,000	¥143,000	¥7,031	¥4,926
スーパーMZ M30	¥198,000	¥168,000	¥8,260	¥5,787

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-KD551K	¥99,800	¥77,000	¥3,786	¥2,652
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				
CU-14A1	¥128,000	¥94,000	¥4,622	¥3,238
CU-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-1D22	¥108,000	¥92,000	¥4,523	¥3,169

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
シャープ				
CZ-8PN1	¥134,800	¥108,000	¥5,310	¥3,720
エプソン				
SP-80 (ROMカートリッジ+ケーブル)	¥69,800	¥59,000	¥2,901	¥2,032
RP80F/TIIK	¥129,000	¥108,000	¥5,310	¥3,720
VP-80K	¥147,000	¥124,000	¥6,097	¥4,271
セイコー				
GP500M/F	¥55,800	¥39,000	¥1,918	¥1,343
ブラザー				
M-1024P ×	¥128,000	¥107,000	¥5,261	¥3,686
スター				
TR-24	¥68,800	¥58,000	¥2,852	¥1,998

ワードプロセッサー

●SHARP WD-200 ミニ書院

現金特価 ¥88,000

標準定価合計¥109,000

初回	2回目以降
¥8,580	¥8,100×11回
¥4,940	¥4,300×23回

●TOSHIBA JW-P20 Rupo

現金特価 ¥94,000

標準定価合計¥118,000

初回	2回目以降
¥9,740	¥8,600×11回
¥5,120	¥4,600×23回

●National FW-K7 NEW

現金特価 ¥63,000

標準定価合計¥74,800

初回	2回目以降
¥6,130	¥5,800×11回
¥5,340	¥3,000×23回

●RICOH 日本語パーソナルワープロ MyRIPORT 15

現金特価 ¥79,000

標準定価合計¥99,800

初回	2回目以降
¥7,390	¥7,300×11回
¥5,820	¥3,800×23回

●canon PW-10E ワードボーイ

現金特価 ¥40,000

標準定価合計¥49,800

初回	2回目以降
¥3,700	¥3,700×11回
¥—	¥—×—回

●National FS-4000 ワープロ・パソコン

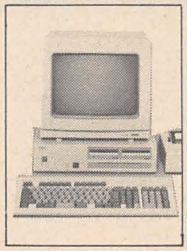
現金特価 ¥88,000

標準定価合計¥106,000

初回	2回目以降
¥8,580	¥8,100×11回
¥4,940	¥4,300×23回

IBM JX4

注文No.045



JX4システム・ユニット
¥373,00
拡張表示モード・カートリッジ
¥20,000
5515-4ディスプレイ ¥99,000
日本語DOS ¥20,000

現金特価¥388,000

標準定価合計¥512,000

初回	2回目以降
¥20,840	¥19,000×23回
¥36,620	¥12,700×35回

●分割回数は3回～48回まで自由に選べます。

●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 手軽な電話でクレジット。	カレッジクレジット 保証人なし。申し込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御了承下さい。
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。
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。

AM10時からPM11時まで受付 日曜・祝日も営業

●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。

北関東最大
パソコン専門店

パソコンランド21

11/10～11/24

高崎店OPEN記念セール 第2弾
前橋店開店1周年記念セール

合同企画
1. ビジネスソフトメーカー協賛デモンストレーション
2. ゲームソフトワゴンセール　580円均一
3. マイコンソフトお買上げのお客様にナムコグッズプレゼント

お買得商品

シャープX1専用ディスプレイセット 定価309,000…**99,800円**
（マニアタイプ）

キャノン MSX V-20　定価64,800…**29,800円**

脅威のJOYスティック
パソコー1000　定価9,800…**6,800円**

大人気のハンディーワープロ各機種　**大特価**

AVコーナー 有名メーカー　ズバリ
VHD(ビデオディスク)　**69,800円**

（AVコーナーは高崎店のみ扱っております）
有名メーカー
CDプレーヤー……ズバリ**39,800円**
カセット、ビデオテープ大放出

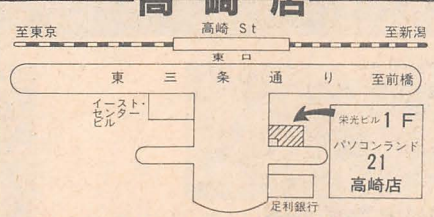
取扱商品

パソコン：NEC，シャープ，富士通　他各社
ワープロ：シャープ，東芝，ソニー，リコー，富士通，NEC他各社
ホビーソフト：見わたせば1000本
書籍・雑誌：本屋さんにも負けない品揃え
各種消耗品：フロッピーからパソコンデスクまで何でもおまかせ
AVコーナー：パソコンとのドッキング，AVサラウンドの提案

◇配達・接続致します
◇県外発送承ります
◇アフターサービス万全

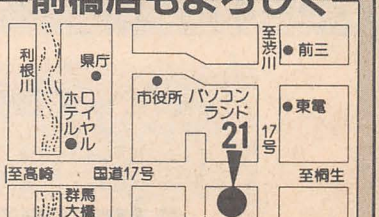
パソコンランド21
■営業時間／AM10：00～PM7：00
■木曜定休

高崎店



高崎市栄町3-14栄光ビル1F
TEL　0273(26)5221
FAX　0273(26)5836
年中無休

前橋店もよろしく



前橋市表町1-1-4☎0272 -21-2721
木曜定休

業界初 全パソコン1年間保険付

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。

15,000台販売記念：大特価セール

10月28日をもって販売実積15,000台を突破させて頂きました。日頃よりのお客様のご愛顧のたまものと社員一同深く感謝しております。今後共、より一層力を注いでいく次第でございますのでよろしくお願い致します。

NEC

PC-6000シリーズ

PC-6001	¥ 89,800→	¥ 15,000	
PC-6001/II	¥ 84,800→	¥ 29,000	
PC-6601	¥143,000→	¥ 59,000	
PC-6001/IISR	¥ 89,800→	¥ 54,000	
PC-6001/IISR(新品)	¥ 89,800→	¥ 62,000	31%引
PC-6044 (新品)	¥ 7,000→	¥ 5,800	

PC-6001/IISR、PC-6601SRを家庭用テレビに接続する時に必要になります。

PC-660/SR	¥155,000→	¥ 98,000	
PC-660/SR(新品)	¥155,000→	¥108,000	33%引
PCDR311(データレコーダー)	¥ 13,800→	¥ 7,000	
PC-DR312(新品)	¥ 13,800→	¥ 10,500	24%引
PHC-DRII(DR、新品)	¥ 12,800→	¥ 9,800	24%引
PC-60M43(15色ディスプレー)	¥ 65,800→	¥ 32,000	
PC-KD-252(15色ディスプレー)	¥ 64,800→	¥ 36,000	
PC-KD-252(新品)	¥ 64,800→	¥ 46,000	30%引
PC-KD-251(2000文字カラー)	¥ 59,800→	¥ 32,000	
PC-TV-151(パソコンテレビ)	¥ 94,800→	¥ 59,800	36%引

PC-TV151は、2000文字パソコンテレビ：NEC以外の本体にも接続が可能です。

PC-6031(フロッピーディスク)	¥ 89,800→	¥ 35,000	
PC-PR401(10サーマルプリンター)	¥ 39,800→	¥ 18,000	
PC-PR401(新品)ケーブルサービス品	¥ 47,300→	¥ 29,800	36%引
PC-6021(プリンター)	¥ 49,800→	¥ 18,000	
PC-6001/II(本体) 新品	¥ 84,800→	¥ 49,000	

PC-8000シリーズ

PC-8001	¥168,000→	¥ 27,000	
PC-8001/II	¥123,000→	¥ 29,000	
PC-8001/IISR	¥108,000→	¥ 60,000	
PC-8001/IISR(新品)	¥108,000→	¥ 71,000	

PC-8800・PC-9800シリーズ

PC-8801	¥228,000→	~~¥ 52,000~~	
PC-8801+漢ロム	¥266,000→	¥ 62,000	
PC-8801/II10	¥168,000→	¥ 88,000	
PC-8801/II30	¥275,000→	¥137,000	
PC-8801/IISR20	¥213,000→	¥137,000	
PC-8801/IISR30	¥258,000→	¥158,000	
PC-8801/IISR30(新品同様)	¥258,000→	¥178,000	32%引
PC-8801/IITR(新品同様)	¥288,000→	¥220,000	24%引
PC-KD551(4050ディスプレー)	¥118,000→	¥ 58,000	
PC-KD551K(4050ディスプレー)	¥ 99,800→	¥ 60,000	
PC-KD551K(新品同様)	¥ 99,800→	¥ 68,000	32%引
PC-KD852(4050ディスプレー)	¥ 99,800→	¥ 68,000	
PC-KD852(新品同様)	¥ 99,800→	¥ 76,000	23%引
PC-80S31(フロッピーディスク)	¥168,000→	¥ 75,000	
PC-80S31K(新品同様)	¥120,000→	¥ 89,800	25%引

システム・ケーブル・サービス

PC-888 1K(8インチフロッピー)	¥320,000→	¥189,000	
ティアックFD55B(88/IIフロッピー)	¥ 80,000→	¥ 35,000	(新品)

PC8801/II用です。SRには使えません。

PC-8201(ハンドヘルド)	¥138,000→	¥ 68,000	
PC-8201(新品)	¥138,000→	¥ 84,000	40%引
256K増設ラムボード 新品	¥ 39,800→	¥ 25,000	
512K増設ラムボード 新品	¥ 69,800→	¥ 39,800	
PC-9801	¥298,000→	¥ 95,000	
PC-9801E	¥215,000→	¥128,000	
PC-9801F1	¥318,000→	¥169,000	
PC-9801F2……クリーニングセット付	¥398,000→	~~¥218,000~~	
PC-9801m2	¥415,000→	¥228,000	
PC-9801VF2	¥348,000→	¥258,000	
PC-PR401	¥ 39,800→	¥ 18,000	
PC-PR401(新品：ケーブル付)	¥ 47,300→	¥ 29,800	36%引
PC-8822(16漢字プリンター)	¥234,000→	~~¥ 60,000~~	
PC-8825(24漢字プリンター)	¥203,000→	¥ 40,000	
PC-PR405(24漢字プリンター)	¥ 77,300→	¥ 52,000	
PC-PR201(24漢字プリンター)	¥298,000→	¥182,000A	
NM-9300S(24漢字プリンター新品)	¥253,000→	¥158,000A	37%引
NM-9400S(24漢字プリンター新品)	¥310,000→	¥186,000A	40%引
PC-PR201(24漢字プリンター新品)	¥298,000→	¥220,000A	26%引

A,：15インチ24ドットプリンター

PC-PR104	¥148,000→	¥103,000	31%引

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。

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。

中古パソコン売りつくしセール

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のでお使いになる方が確かめられるシステムです。

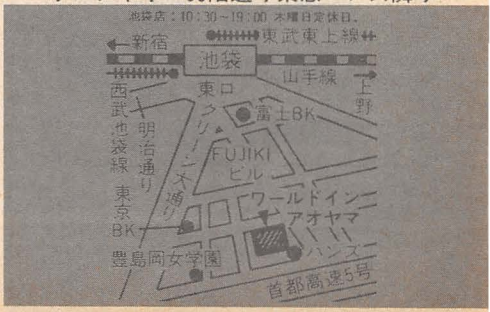
24時間電話受付

03-987-7771

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

池袋店：10：30～19：00 木曜日定休日。



ワールドインアオヤマのパソコン百科

FUJITSU

FM-7（本体）……	¥126,000→	~~¥ 48,000~~
FM-NEW7（本体）……	¥ 99,800→	~~¥ 52,000~~
FM-8（本体）（漢・非漢付）……	¥253,000→	¥ 34,000
FM-77L2（本体）……	¥193,000→	¥130,000
FM-77L4（本体）……	¥238,000→	¥154,000
FM-77D2（本体）……	¥228,000→	¥128,000
FM-77L2（本体）新品同様……	¥193,000→	¥145,000 25%引
MB-27405（プリンター）……	¥ 89,000→	¥ 34,000
MB-27406（プリンター）……	¥ 89,000→	¥ 48,000
MB-27407（熱転写プリンター）……	¥ 79,800→	¥ 48,000
MB-27411（プリンター）……	¥170,000→	¥118,000
MB-27611（フロッピーディスク）……	¥128,000→	¥ 68,000
MB-27611（システム、ケーブル、1F付）新品…	¥142,800→	¥ 99,000
MB-27343（2000文字カラーディスプレー）…	¥ 67,800→	¥ 38,000
FM-11BS（本体）……	¥398,000→	¥230,000

SHARP

MZ-721（本体）……	¥ 89,800→	¥ 18,000
MZ-731（本体）……	¥128,000→	¥ 28,000
MZ-1500（本体）……	¥ 89,800→	¥ 48,000
MZ-2000＋Gラム①②③……	¥257,000→	¥ 62,000
MZ-2200＋DR……	¥147,800→	¥ 39,000
MZ-2500/30……	¥198,000→	¥139,000
MZ-1500（本体）…新品同様……	¥ 89,800→	¥ 59,000 35%引
X1シリーズ		
X-1（本体、ディスプレー、Gラム）……	¥300,000→	¥118,000
X-1C（本体、ディスプレー、G内蔵）……	¥219,600→	¥110,000
X-1D（本体、ディスプレー、G内蔵）……	¥326,000→	¥128,000
X-1Turbo/20（本体、ディスプレー）……	¥377,800→	¥220,000
X-1Turbo/30（本体、ディスプレー）……	¥407,800→	¥260,000
X-1F/10（CZ811本体）……	¥ 89,800→	¥ 63,000
X-1F/20（CZ812本体）……	¥139,800→	¥103,000
X-1（本体、ディスプレー、Gラム新品）……	¥300,000→	¥130,000 56%引
X-1CS（ディスプレーのみ新品）……	¥ 99,800→	¥ 63,000 36%引
CZ8KR（漢字ロム新品）……	¥ 38,000→	¥ 18,000
CZ850D（X-1ターボディスプレー新品）……	¥129,800→	¥ 95,000 26%引
CZ-1245（ポケコン新品）……	¥ 17,800→	¥ 9,800 44%引
PC-1350（ポケコン新品）……	¥ 36,800→	¥ 27,000 26%引
PC-1500（ポケコン）……	¥ 59,800→	¥ 22,000
PC-14F1（2000文字ディスプレー新品）……	¥ 64,800→	¥ 42,000 35%引
CU-14H1（4050文字ディスプレー新品）……	¥ 99,800→	¥ 69,800 30%引
CU-14F1（2000文字ディスプレー）……	¥ 64,800→	¥ 39,000

CU-14シリーズは、NEC、富士通の本体に接続できます。

Sharp X-1（マニアタイプ）

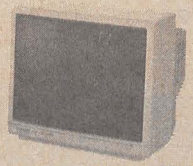
新品



定価 300,000　限定 5本　¥130,000

Sharp CU-14F1

新品



定価 64,800　限定10本　¥ 42,000

あなたのパソコン高く買います。

不要になったパソコン高く買取ります。電話1本で査定し買取ります。

電話　03-987-7771　24時間受付中

近郊の方なら池袋店に直接お持ち下さい。代金はその日の受け取り。

※ワールドインアオヤマでは、即金にて500,000円までお支払させていただきます。

今月のお買得品 新品

NEC TV-151（パソコンテレビ）

パソコンテレビ：普通のテレビも映る2000文字カラーディスプレー

定価 94,800　限定20本　¥ 59,800

32K ビクターMSX HC-30

定価 36,800　限定品　~~¥ 30,000~~

NEC PC-6001/IISR

定価 89,800　限定20本　¥ 62,000

EPSON・日立・SONY

レベルIIIマーク5（本体）……	¥118,000→	¥ 28,000
パソピア7（本体）……	¥119,800→	¥ 28,000
SC-3000（本体）……	¥ 29,800→	¥ 13,000
SC-3000H（本体）……	¥ 32,800→	¥ 16,000
HC-20（ハンドヘルド、DR付）……	¥163,000→	¥ 54,000
FP-80（プリンター）……	¥ 89,000→	¥ 28,000
UP-130K（24漢字プリンター）……	¥298,000→	¥185,000
GP550M（16漢字プリンター）……	¥ 89,800→	¥ 48,000
TF-20（フロッピーディスク）……	¥140,000→	¥ 68,000
LFD550（フロッピーディスク）……	¥140,000→	¥ 68,000
SMC-777（本体）……	¥168,000→	¥ 68,000

MSX

CF1200（RF、16K）ナショナル……	¥ 58,800→	~~¥ 26,000~~
CF2000（RF、16K）ナショナル……	¥ 64,800→	~~¥ 26,000~~
CF2700（RF、32K）ナショナル……	¥ 69,800→	¥ 31,000
CF3000（RF、64K）ナショナル……	¥ 79,800→	¥ 35,000
HC-60（RF、32K）ビクター……	¥ 64,800→	¥ 30,000
HC-60（RF、32K）ビクター（新品）……	¥ 64,800→	¥ 38,000
HC-60新品にはハイパーソフト付		
HC-7（RF、64K）ビクター……	¥ 84,800→	¥ 38,000
HC-7（RF、64K）ビクター（新品）……	¥ 84,800→	¥ 48,000
HC-80（MSX2）ビクター……	¥ 84,800→	¥ 59,800
HC-30（RF、32K）ビクター（新製品）……	¥ 36,800→	~~¥ 30,000~~
HB-55（RF、16K）SONY……	¥ 59,800→	¥ 25,000
HB-75（RF、64K）SONY……	¥ 79,800→	¥ 34,000
HB-101（RF、16K）SONY……	¥ 46,800→	¥ 28,000
HB-201（RF、16K）SONY……	¥ 79,800→	¥ 35,000
PHC-30（RF・DR・16K）サンヨー……	¥ 64,800→	¥ 32,000
FM-X（RF・16K）……	¥ 49,800→	¥ 22,000
PV-7（RF・8K）カシオ……	¥ 29,800→	¥ 13,000
★MSX16K拡張カートリッヂ……	¥ 8,000→	¥ 6,200

★16K拡張は、お電話では、申し込みを受付ておりません。ソフト販売：ソフトアーデンにてお申し込みをお願いいたします。

初の一年間保険付（海上火災との完全提携）です。

みんな、夢の発見パソコン鮮やかに!!

中古パソコン売りつくしセール

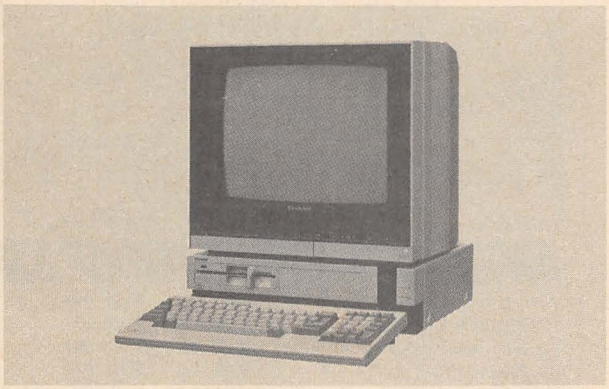
- 24時間サポート体制　いつでもどこでも24時間受付中！
- 高額下取制度　買替は絶対にお得！ 下取は今すぐここで。
- 支払はゆっくり後払い　商品発着翌月からのお支払
- ヤングクレジット　18歳未満の方は必ず保護者の方と一緒に電話して下さい
- 土、日曜配達OK　都合のよい日に確実にお手元へ。不在がちの方にも便利
- 低金利クレジット　月々3,000円からの低金利クレジット
- 全商品完全保険付　製品にはすべて一年間の保障が付いています
- キャンパスクレジット　18歳以上の学生の方は原則として保証人様には連絡いたしません

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

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

15,000台販売記念：大特価セール

10月28日をもって販売実積15,000台を突破させて頂きました。日頃よりのお客様のご愛顧のたまものと社員一同深く感謝しております。今後共、より一層力を注いでいく次第でございますのでよろしくお願い致します。



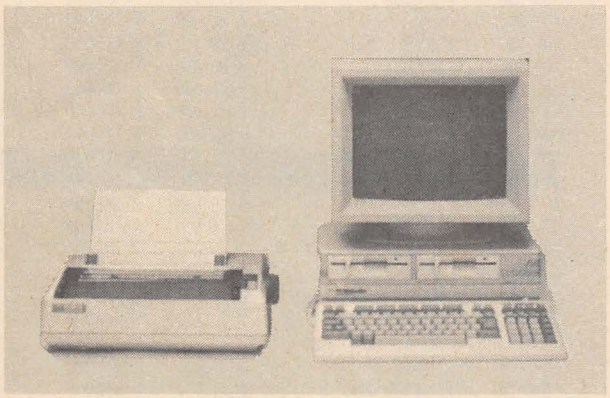
X-1F

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
		¥ 6950×24㊍ なし頭なし
定価合計	¥179,600→	¥現金特価



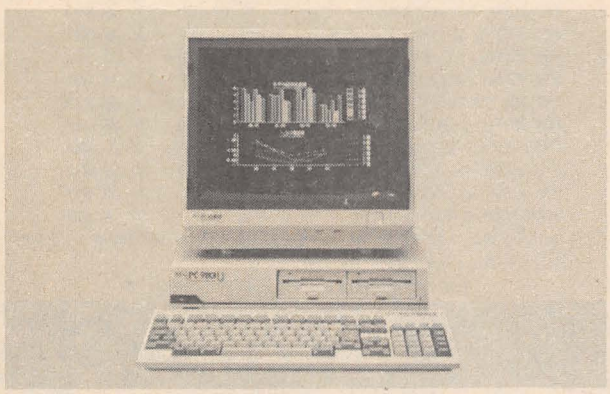
PC-8801mkIISR

PC-8801/IISR30	¥258,000	¥ 6800×36回㊍19000頭なし
PC-TV-351	¥129,800	¥10000×36回㊍ 頭なし
		¥14200×24回㊍ 頭なし
定価合計	¥387,800→	¥290,000

PC-8801/IISR20	¥213,000	¥ 5200×36回㊍2500 頭なし
テクザー	¥ 6,800	¥ 6600×30回㊍なし 頭なし
		¥ 7900×24回 頭なし
定価合計	¥219,800→	¥160,000

FM-77L2

FM-77L2	¥193,000	¥ 3100×36㊍10000頭なし
		¥ 6800×24㊍ なし頭なし
		¥ 8800×18㊍ なし頭なし
定価合計	¥193,000→	¥現金特価



PC-9801U2

PC-9801U2	¥298,000	¥ 5300×36㊍16000頭なし
		¥ 8000×36㊍ なし頭なし
		¥11400×24㊍ なし頭なし
定価合計	¥298,000→	¥232,000

㊍＝ボーナス 頭＝頭金

有利な高額下取り制度

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。

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。

東京 03-987-7771
大阪 06-768-7771
札幌 011-727-7771
仙台 0222-27-7131
長野 0262-84-7771
広島 082-261-7771
福岡 092-672-7771

ワールド イン アオヤマ

ワールドインアオヤマのパソコン百科

S可は、SR可能　：S専は、SR専用です。

PC-6000/IIシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
ハイドライド	T/B	4,800	4,120S可
大脱走	T/B	4,200	3,870
ヴォルガード	T/B	4,500	4,110S可
飛車	T/B	4,200	3,870S可
アメリカントラック	T/B	4,500	4,110S可
3Dゴルフシミュレーション	T/B	4,000	3,680
ポコスカウォーズ	T/B	3,800	3,500S可
信長の野望	T/B	4,500	4,110S可
リザード	T/B	4,800	4,120S可
野球狂	T/B	4,000	3,680S可
はーりぃふぉっくす	T/B	4,200	3,870S可
サラダの国のトマト姫	T/B	4,800	4,120S可
フラッピー	T/B	4,500	4,110S可
ハイドライド	35DD	6,800	6,260S専
ヴォルガード	35DD	6,800	6,260S可
フラズマライン	T/B	4,800	4,120S可
サンダーフォース	T/B	4,800	4,120
デゼニランド	T/B	4,800	4,120S可
ロードランナー	35DD	6,800	6,260S専
フラッピー	35DD	6,800	6,260S専
テラ4001	T/B	4,800	4,120S可
コリドール	T/B	4,500	4,110S可
クロプダー	T/B	3,800	3,500S可
ウイングマン	T/B	4,800	4,120S可
ドアドアmkII	T/B	3,800	3,500
ポートピア連続殺人事件	T/B	3,600	3,320
バックマン	T/B	3,000	2,760
キャラクシアン	T/B	3,000	2,760
ディグダグ	T/B	3,500	3,220S可
AX-10アウトロー	T/B	3,800	3,500
オホーツクに消ゆ	T/B	3,800	3,500S可
摩子ちゃんの秘密	T/B	3,800	3,500

PC-8001/IIシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
ロードランナー	T/B	4,800	4,120S可
フラッピー	T/B	4,500	4,110S可
THE BLACK ONYX	T/B	5,800	5,310S専
ファンタジアン	T/B	5,800	5,310S専
野球狂	T/B	4,000	3,680S可
任天堂のテニス	T/B	4,000	3,680S可
プロフェッショナル麻雀	T/B	4,800	4,120S可
ドラゴンスレイヤー	T/B	4,800	4,120S専
マリオブラザーズSPECIAL	T/B	3,600	3,320S可
デゼニランド	T/B	4,800	4,120S可
テクザー	52D	6,800	6,260S専
ポートピア連続殺人事件	T/B	3,600	3,320S可
ドアドア	T/B	3,800	3,500
ザクサス	T/B	3,800	3,500S可
バックランド	T/B	4,800	4,420S専

PC-8801/IIシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
ウィル	52D	5,800	5,310
THE CASTLE	52D	6,800	6,260
任天堂のゴルフ	52D	6,800	6,250
テクザー	52D	6,800	6,260
巨神ゴーグ	52D	5,800	5,310
ビッグオーコンストラクション	52D	6,800	6,260
コスミックソルジャー	52D	7,800	7,180
エプシロン3	52D	7,300	6,720
棋太平	52D	6,500	5,980
ハイドライド	52D	6,800	6,260
バズルバニック	52D	6,800	6,260
任天堂のテニス	52D	6,800	6,250
トリトーン	52D	6,800	6,260
信長の野望	52D	6,800	6,260
ファンタジアン	52D	6,800	6,260
ホールインワン	52D	5,800	5,310
ロードランナー	52D	6,800	6,260
アステカ	52D	7,200	6,630
オホーツクに消ゆ	52D	6,800	6,260
THE BLACK ONYX	52D	7,800	7,180
ファイヤークリスタル	52D	7,800	7,180
キングフラッピー	52D	6,800	6,260
野球狂	52D	6,800	6,260
ローラーボール	52D	5,800	5,310
イエローレモン	52D	6,800	6,260
ビーピングスキャンダル	52D	6,800	6,260
任天堂のテニス	52D	6,800	6,260
ポコスカウォーズ	52D	5,800	5,310
ベストナインプロ野球	52D	5,800	5,310
サラダの国のトマト姫	52D	6,800	6,260
ドラゴンスレイヤー	52D	7,200	6,630
デゼニランド	52D	6,800	6,260
大脱走	52D	6,400	5,890
オランダ風車気ナギの夢を見るか	52D	7,800	7,180
ザース	52D	5,800	5,310
ウィングマン	52D	5,800	5,310
アゲイン	52D	5,800	5,310
エルドラド伝奇	52D	7,800	7,180
軽井沢誘拐案内	52D	5,800	5,310
ワールドゴルフ	52D	5,800	5,310
暗黒城	52D	5,300	4,880
TOKYOナンバストリート	52D	6,400	5,890
ドア・ドアmkII	52D	5,800	5,310
ゼビウス	52D	6,800	6,260
モール・モール	52D	5,800	5,310
新・竹取物語	52D	9,800	9,020
囲碁百科	52D	8,800	8,100
トリビアQ	52D	6,800	6,260
英雄ヤマトタケル	52D	6,800	6,260
マカダム	52D	6,400	5,890
ウィル	52D	5,800	5,330
青い宇宙の冒険	52D	5,800	5,330
ディグダグ	52D	5,800	5,330
バックマン	52D	5,800	5,330
ゼビウス	52D	6,800	6,260
ギャラクシアン	52D	5,800	5,330
ドア・ドア	52D	6,800	6,330
ニュートロン	52D	5,800	5,330
はーりぃふぉっくす	52D	7,800	7,180
サンダーフォース	52D	6,900	6,350
ゲゲゲの鬼太郎	52D	6,800	6,260
オーピットIII	52D	6,900	6,350

PC-8801/IISR専用

商品名	メディア	価格	割引価格
テクザー	52D	6,800	6,260
ポンジャック	52D	5,800	5,310
アメリカントラック	52D	6,800	6,260
THE BLACK ONYX	52D	7,800	7,180
サンダーフォースコンストラクション	52D	6,900	6,350
キュービーパニック	52D	6,800	6,260
3Dゴルフシュミレーション	52D	6,900	6,350
フラズマライン	52D	6,800	6,260
ホールインワン	52D	5,800	5,310
ゼビウス	52D	6,800	6,260
F2グランプリー	52D	5,800	5,310
ピクトリアスナイン	52D	7,500	6,900
ザ・コックピット	52D	5,800	5,310
走れスカイライン	52D	5,800	5,310
オーピットIII	52D	6,900	6,350
シルクロード横断ゲーム	52D	9,000	8,280
バックマン	52D	5,800	5,310
ゼノン	52D	5,800	5,310
ディグダグ	52D	6,000	5,520



FM-7/77シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
ぐっちゃん ばんく	T/B	3,200	3,000
ハイドライド	T/B	4,800	4,120
野球狂	T/B	4,000	3,680
ぐっちゃん ばんく	3.52D	4,500	4,110
THE BLACK ONYX	T/B	5,800	5,310
ABYSSII帝王の涙	3.52D	6,800	6,260
信長の野望	T/B	4,500	4,110
tape ABYSS	T/B	4,500	4,110
ワイヤード2	T/B	5,000	4,600
チャンピオンシップロードランナー	T/B	4,800	4,120
オランダ風車気ナギの夢を見るか	T/B	4,800	4,120
ABYSSII帝王の涙	52D	6,800	6,260
ポコスカウォーズ	T/B	3,800	3,500
アメリカントラック	3.52D	6,800	6,260
ハイドライド	3.52D	6,800	6,260
飛車	T/B	4,200	3,870
ぐっちゃん ばんく	52D	4,500	4,110
アメリカントラック	52D	6,800	6,260
サイキックシティー	T/B	3,800	3,500
アステカ	3.52D	7,200	6,630
シャノアール	T/B	4,800	4,120
3Dゴルフシミュレーションパート2	T/B	4,000	3,680
F2グランプリ	T/B	3,800	3,500
ドラゴンスレイヤー	T/B	4,800	4,120
ちまちま	T/B	4,800	4,120
大脱走	T/B	4,200	3,870
コリドール	T/B	4,500	4,110
デゼニランド	T/B	4,800	4,120
ポートピア連続殺人事件	T/B	3,600	3,320
暗黒城	T/B	3,800	3,500
ザース	T/B	3,800	3,500
エルドラド伝奇	T/B	4,800	4,120
TOKYOナンバストリート	T/B	4,800	4,120
ウィングマン	T/B	4,800	4,120
軽井沢誘拐案内	T/B	4,800	4,120
スーパー・プリンター	T/B	5,800	5,310
モール・モール	T/B	3,800	3,500
ザイオン	T/B	5,800	5,310
スーパー・シンセ	T/B	5,800	5,310
クリシエ	T/B	5,800	5,310
新竹取物語	52D	9,800	9,020
小林光一監修囲碁百科	52D	8,800	8,100
小林光一監修囲碁百科	3.52D	8,800	8,100
小林光一監修囲碁百科	T	6,800	6,260
アーケード・オリンピックス	3.52D	6,800	6,260
アーケード・スーパー・カプリング			
大自然	T/B	3,800	3,500
大都会	T/B	3,800	3,500
ドア・ドアmkII	T/B	4,800	4,120
ワールドゴルフ	T/B	4,800	4,120
地球戦士ライーザ	T/B	4,800	4,120
ワールドゴルフ	3.52D	5,800	5,310
地球戦士ライーザ	3.52D	4,800	4,120
アメリカントラック	T/B	4,500	4,110
チャンピオンプロレスリッキー	T/B	4,800	4,120
ゲゲゲの鬼太郎	T/B	4,800	4,120
ちゃっくんぽっぷ	T/B	4,500	4,110
パソコンタワー	T/B	980	900
キャラクシアン	T/B	3,500	3,220
ラリーX	T/B	3,500	3,220
ライザー	T/B	4,800	4,120

X-1シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
テクザー	T/B	5,800	5,310
PRINCE EGG	T/B	4,200	3,870
マクロスカウントダウン	T/B	4,500	4,110
舞臓魔	T/B	4,200	3,870
バルーンファイト	T/B	4,000	3,680
アズテックX	T/B	4,800	4,120
オーピットIII	T/B	4,800	4,120
テクザー	52D	6,800	6,260
棋太平	T/B	4,500	4,110
エキサイトバイク	T/B	4,000	3,680
ハイドライド	T/B	4,800	4,120
ファンタジアン	T/B	5,800	5,310
マカダム	T/B	4,800	4,120
棋太平	52D	6,500	5,980
はーりぃふぉっくす	T/B	4,200	3,870
ハッピーフレッド	T/B	3,800	3,500
マクロスカウントダウン	52D	6,500	5,980
ファンタジアン	52D	7,300	6,720
キングフラッピー	T/B	4,500	4,110
ウィル	52D	5,800	5,310F不
プウマ	T/B	4,200	3,870
信長の野望	T/B	4,500	4,110
ホールインワン	T/B	5,800	5,310
ザ・ブラックオニキス	T/B	5,800	5,310
サラダの国のトマト姫	T/B	4,800	4,120
ヴォルガード	T/B	4,500	4,110
野球狂	T/B	4,000	3,680
No.1ゴルフ	T/B	3,600	3,320
ポートピア連続殺人事件	T/B	3,600	3,320
ドア・ドア	T/B	3,800	3,500
暗黒城	T/B	3,800	3,500
ウイングマン	T/B	4,800	4,120
TOKYOナンバストリート	T/B	4,800	4,120
TOKYOナンバストリート	52D	6,400	5,890
軽井沢誘拐案内	T/B	4,800	4,120
軽井沢誘拐案内	52D	5,800	5,310
ロードランナー	T/B	4,800	4,120
ロードランナー	52D	5,800	5,310
チョップリフター	T/B	4,800	4,120
チョップリフター	52D	5,800	5,310
新竹取物語	52D	9,800	9,020F可
モール・モール	52D	5,800	5,310F可
モール・モール	T/B	3,800	3,500
ハンバーガー	T/B	3,800	3,500
ハンバーガー	52D	6,000	5,520F可
デーモン・クリスタル	T/B	4,000	3,680
デーモン・クリスタル	52D	6,200	5,710
ゼビウス(J付)	T/B	5,800	5,330
ゼビウス(J付)	52D	7,500	6,900F不
バックマン	T/B	3,500	3,220
ギャラガ	T/B	3,800	3,500
ギャラガ	52D	6,000	5,520F不
らぶてっく	52D	6,800	6,260F可
戦闘伝説エルフ	T/B	4,800	4,120
チャンピオンシップロードランナー	52D	6,800	6,260
チャンピオンシップロードランナー	32D	6,800	6,260
チャンピオンシップロードランナー	T/B	4,800	4,120
ザナドゥ	52D	7,800	7,180
ゲゲゲの鬼太郎	T/B	4,800	4,120
THE CASTLE	T/B	3,800	3,500
リザード	T/B	4,800	4,120
Laptick	52D	6,800	6,260

F可は、X-1F可能：F不は、X-1F不能です。



MZ1500シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
ミステリーハウス/ウォーリー	QD	4,800	4,120
惑星メフィウス	QD	4,800	4,120
3Dゴルフシミュレーション	QD	4,000	3,680
信長の野望	QD	4,800	4,120
ヴォルガード	QD	4,800	4,120
サンダーフォース	QD	4,800	4,120
デゼニランド	QD	5,000	4,600
野球狂	QD	5,800	5,310
MILKY WAY	QD	4,800	4,120
任天堂のテニス	QD	5,800	5,310
ポイポス	QD	4,600	4,210
サラダの国のトマト姫	QD	5,800	5,310
フラッピー	QD	4,800	4,120
ロードランナー	QD	5,200	4,780
カーグランプリ	QD	3,200	2,950
ドア・ドアmkII	QD	3,800	3,500
プリザード	QD	3,600	3,320
スーパー・バックマン	QD	4,300	3,960
マッピー	QD	4,300	3,960
デーモンクリスタル	QD	4,500	4,110
ハンバーガー	QD	4,300	3,960
ギャラガ	QD	4,500	4,110
野球狂	QD	5,800	5,310
不思議の国のアリス	QD	4,500	4,110
ドルアーガの塔	QD	4,800	4,120
バーニングラバー	QD	4,300	3,960
マジックファクトリー	QD	5,800	5,310
ジャン狂	QD	4,800	4,120
マリオブラザーズSPECIAL	QD	5,200	4,780
バックマン	QD	4,300	3,960
ディグダグ	QD	4,300	3,960
ラリーX	QD	4,300	3,960
内藤国男の詰将棋	QD	4,800	4,120



MSXシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
ちまちま	ROM	5,600	5,160
OUTROYD	T/B	4,800	4,120
ロードファイター	ROM	4,800	4,120
ドラゴンスレイヤー	ROM	5,200	4,780
ジェット・セット・ウィリー	カード	4,800	4,120
ハイパースポーツ3	ROM	4,800	4,120
野球狂＋Beepパック	カードアダプター	5,700	5,320
イーアールカンフー	ROM	4,800	4,120
ハイドライド	T/B	4,800	4,120
F-16ファイティングファルコン	ROM	5,800	5,310
青い宇宙の野隊	T/B	5,200	4,780
ゼクサスLIMITED	ROM	5,800	5,310
ブルースリー	ROM	5,900	5,430
カレイジアスペルセウス	T/B	4,800	4,120
惑星メフィウス	T/B	4,800	4,120
王家の谷	ROM	4,800	4,120
プロフェッショナル麻雀	ROM	6,800	6,260
フラッピーLIMITED	ROM	5,800	5,310
ヴォルガード	ROM	5,800	5,310
信長の野望	T/B	4,800	4,120
ホールインワン	ROM	4,800	4,120
コナミのベースボール	ROM	4,800	4,120
リザード	T/B	4,800	4,120
てつまん	ROM	4,800	4,120
サラダの国のトマト姫	T/B	4,800	4,120
大脱走	T/B	3,800	3,500
コナミのゴルフ	ROM	4,800	4,120
ハイパーオリンピック2	ROM	4,800	4,120
団地妻の誘惑	T/B	4,800	4,120
コナミのテニス	ROM	4,800	4,120
コナミのピンポン	ROM	4,800	4,120
ドアドアmkII	ROM	4,800	4,120
ポートピア連続殺人事件	T/B	3,800	3,500
ファランクス	T/B	3,800	3,500
ザース	T/B	4,800	4,120
ウィングマン	T/B	4,800	4,120
PIPPOLS	ROM	4,800	4,120
忍者くん	ROM	5,700	5,250
ポコニアン	ROM	4,500	4,110
ラリーX	ROM	4,500	4,110
マッピー	ROM	4,500	4,110
アウトロイド	ROM	4,800	4,120
マイクロキャビン将棋	ROM	5,000	4,600
スカイジャガー	ROM	4,800	4,120
ハイパーオリンピック	ROM	4,800	4,120
コナミのテニス	ROM	4,800	4,120
ハイパースポーツII	ROM	4,800	4,120
忍者影	ROM	4,800	4,120
フラッガー	ROM	5,400	4,970
ポコスカウォーズ	ROM	4,800	4,120
モビレンジャー	ROM	4,800	4,120
オホーツクに消ゆ	T/B	3,800	3,500
ハッピーフレット	T/B	3,800	3,500

MSXの必需品		
16K拡張カートリッヂ(新品)	7,800	6,200
(16KパソコンをJ2Kにします)		
サンヨーデータレコーダー		
PHC-DR (新品)	12,800	8,500
PHC-DRII(新品)	12,800	9,800
NECデータレコーダー		
PC-DR312(新品)	13,800	10,500
PC-DR321(新品)	19,800	14,800

(上記データレコーダーは「ソフトアーデン」がお勧めする最新注目商品です!)

みんな、夢の発見パソコン鮮やかに!!

注文方法

①御希望の商品を選んで下さい。
②注文書を添えて郵便局で現金書留を使って申し込んで下さい。
③申し込みをいただいた商品は約6日~8日位でお手元にお届けいたします。

―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。―
リストに無いものは、お電話にてお問合せ下さい。

ソフトは、新作新製品の取扱いになりますので
中古・新古は一切取扱いいたしておりません。

03-987-7799
営業時間、月~金、10:30~16:00

ソフトは、新作新製品の取扱いになりますので中古・新古は一切取扱いいたしておりません。

注文書

氏名

御住所

本体機種

商品名　　割引金額

郵送料

合計金額

郵送料は、ソフト 1本350円 2本500円 3本以上650円
データレコーダー、500円 16Kはソフトと同じです。
郵送料を忘れずに御注文下さい。

送り先　〒171 東京都豊島区要町3-38-1「ソフトアーデン」注文係

「ソフトアーデン」は、ワールドインアオヤマ、ソフト事業部の独立販売店です。
FAXによる商品のお問い合せは24時間下記のNoで……03-987-7798

身近になったあのソフト/「ソフトアーデン」は、全国どこでも最新のソフトをお届けいたします。
欲しいソフトが、今すぐお手元へ……ソフトの動きは凄まじい。

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LEM

TIME SECRET ① 第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・日本アイビーエス・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

通産省認定試験

情報処理技術者
受験通信講座

通産省認定の第2種・第1種・特種情報処理技術者試験合格をめざす「アイテック」は、受講企業1,500社、受講者40,000人の実績を誇る受験通信講座。実務能力にも直結する、大きくなりたい人のための、体系的即戦力教育講座です。

1.国家資格対策と日常実務教育をドッキング。
2.さまざまな新システムで、体系的知識を習得。
3.実力チェックテストで、能力に対応した教育。
4.本番さながらの模試で100%合格実力養成。
5.第2種から特種まで選択できる、一貫講座。

●第2種コース
毎月開講で6ヵ月間（標準）。初心者でも安心。

●第2種マスターコース
受験前4ヵ月。模試をメインに短期集中学習。

●第1種マスターコース
受験前4ヵ月の合格講座。実務能力もアップ。

●特種マスターコース
実戦派SE養成。受験直前4ヵ月で合格対策。

●企業特別コース
より効果的な企業内研修を、企業特別料金で。

受講生募集中

企業による集団受講も、個人受講もできます。

詳しい案内カタログ、差しあげます。

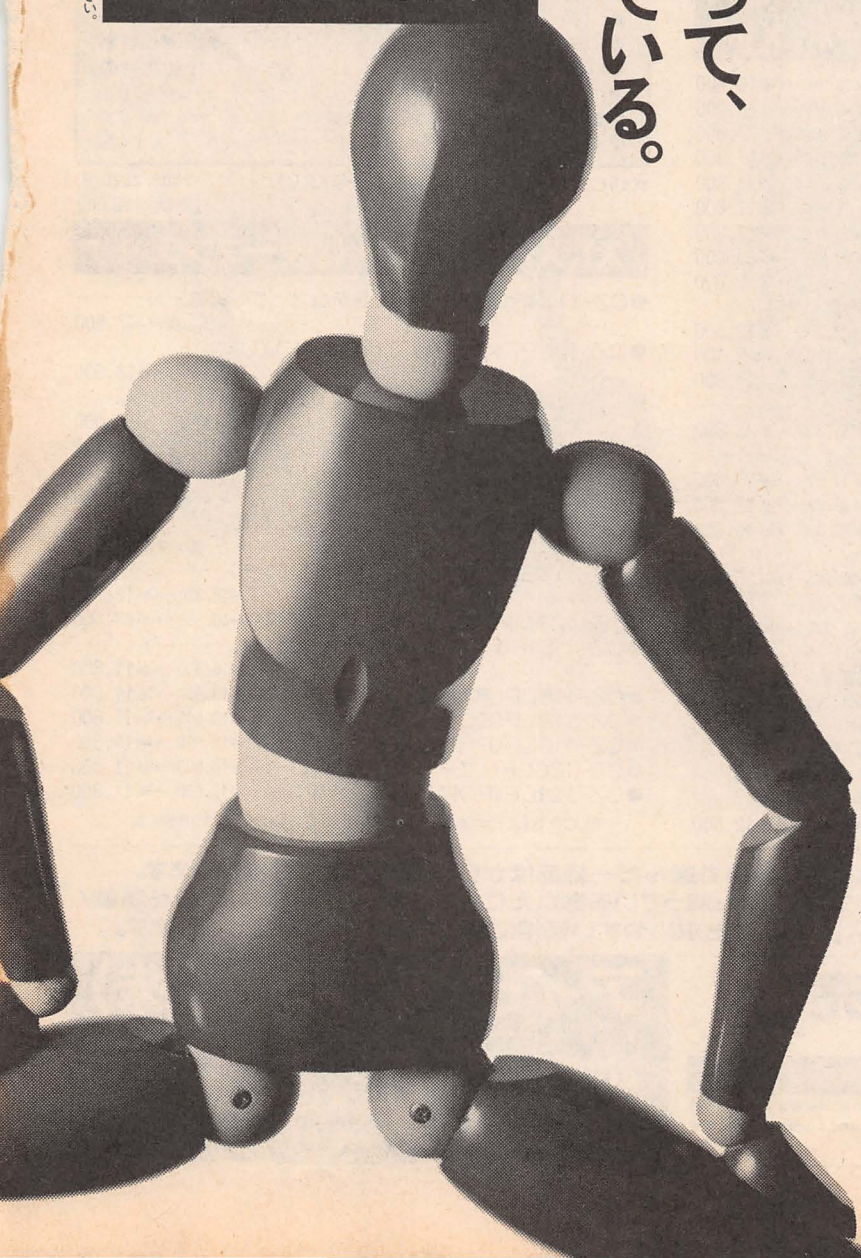
ハガキに①住所・②氏名（フリガナ）・③年齢・④企業名（または職業）・⑤電話番号をご明記のうえ、下記へお送りください。

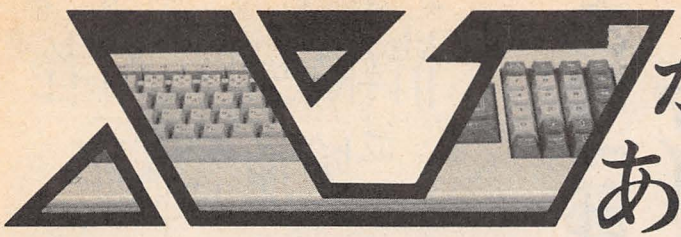
CITEC アイテック
情報処理技術者教育センター
〒104 東京都中央区銀座8-10-17 サザンビルMB11係
お電話でのお申し込みは 03-573-7735

あの一部上場企業だって、アイテックで学んでいる。

あえて名*はふせますが、最近、コンピュータの国家資格をとるならアイテック、と指名してくださる企業がどんどんふえています。数字でいえば、約1500社。ありがとうございます。もちろん、個人で受講される方も、それはもうたくさん。合格したよ、と嬉しいお電話をいただくこともたびたびです。「資格、とれます、とらせます」のアイテック。さて、つぎは、あなたの番ですね。

*受講企業一覧はカタログに掲載。ご請求ください。





が超低価格であなたのものに！

■CZ-800F(インターフェースCZ-8BO1+NEW BASIC CZ-124SF 5FD付)……¥221,600→¥79,800

■MZ-2200+MZ-1T02+2000文字カラーモニター+LOGO……¥222,400→¥89,800

歳末謝恩特価

各種パソコンに対応！
■CU-14F1(カラーモニター、ケーブル付)
…特価¥39,800

X1、X1C、X1CS、X1CK、X1D、Xターボ、X1F

- ●CZ-8EP(X1拡張ボート)……¥11,800→¥10,000
- ●CZ-8VC(RFコンバーター)……¥15,800→¥13,400
- ●CZ-8GR(X1グラフィックRAM)……¥32,000→¥27,000
- ●CZ-8KR(漢字ROM)……¥38,000→¥17,800
- ●CZ-8RS(RS-232Cカード)……¥39,800→¥33,800
- ●CZ-8UI(ユニバーサルI/Oカード)……¥14,800→¥12,600
- ●CZ-8RB(ROM BASICカード)……¥19,800→¥17,000
- ●CZ-8EM(320KB外部メモリー)……¥88,000→¥80,000
- ●CZ-31F(300F、X1D増設フロッピー)……¥59,800→¥48,000
- ●CZ-8BO1(300F、800Fフロッピーインターフェイス)……¥148,000→¥12,600
- ●CZ-8BE1(拡張I/Oボード)……¥6,000→¥5,100
- ●CZ-81SA(X1システムスタンド)……¥5,300→¥4,500
- ●CZ-51F(X1ターボモデル20増設フロッピー)……¥39,800→¥33,800
- ●CZ-52F(X1Fモデル20増設フロッピー/色 赤、グレー)……¥34,800→¥29,600
- ●CZ-800P(ドットプリンター80桁)……¥148,000→¥49,800
- ●CZ-8PD2(ドットプリンター80桁)……¥79,800→¥49,800
- ●CZ-8PK2(漢字ドットプリンター80桁)……¥148,000→¥125,800
- ●CZ-8PN1(24ピン感熱漢字プリンター)……¥148,000→¥125,000
- ●CZ-501F(2ドライブ、5インチ、フロッピー)……¥129,800→¥105,000
- ●CZ-8DT2(パーソナルテロッパ)……¥44,800→¥38,100
- ●CZ-8VP1(ビデオマルチプロセッサー)……¥59,800→¥51,000
- ●CZ-8PP2(カラープロッタプリンタ、A4 160桁)……¥54,800→¥44,000
- ●CZ-8BG2R(X1ターボモデル10用400ラインクラフィックボード)……¥14,800→¥12,600
- ●CZ-801D(X1カラーディスプレイテレビ)……¥99,800→¥59,800
- ●I5M-412C(14インチ、0.39mm、2000文字、ケーブル付、チルト……¥118,000→¥49,800
- ●CZ-81EB(X1用拡張I/Oボックス)……¥29,800→¥14,800
- ●CZ-81P(X1C用カラープロッタープリンタ)……¥34,800→¥13,800
- ●X1Fモデル10……¥89,800→年末謝恩特価
- ●X1Fモデル20……¥139,800→年末謝恩特価
- ●X1ターボモデル10……¥168,000→年末謝恩特価
- ●X1ターボモデル30……¥278,000→年末謝恩特価
- ●X1ターボモデル40……¥258,000→年末謝恩特価
- ●MZ-2521(スーパーMZ)……¥198,000→年末謝恩特価
- ●マウス(各社メーカー接続可)……¥13,800
- ●嬉楽画ターボ(マウスなし、説明書付)……¥4,000
- ●X1用CPM(ランゲージマスター)……¥8,400

※16ビットボード・キット MZ-1M01・漢字ROM付(MZ-2000/2200用)……超特価¥26,000

X1、X1ターボソフト(シャープブランド)

- ●CZ-111SF(X1ターボ用システムユーザー辞書)……¥8,800→¥7,500
- ●CZ-122PF(テープ版、The YOKOZUNA)……¥15,800→¥13,500
- ●CZ-123PF(5インチ版、The YOKOZUNA)……¥19,800→¥16,900
- ●CZ-112SF(NEW BASICテープ版)……¥7,800→¥6,700
- ●CZ-113SF(NEW BASIC3インチ版)……¥8,800→¥7,500
- ●CZ-124SF(NEW BASIC5インチ版)……¥8,800→¥7,500
- ●CZ-114SF(嬉楽画ターボ、マウス付、5インチ)……¥17,800→¥15,200
- ●CZ-117SF(ターボ、ロゴ、漢字版5インチ)……¥18,800→¥16,000
- ●CZ-127MF(マルチプラン、5インチ版)……¥49,800→¥43,000
- ●CZ-1151F(FORTRAN 5インチ版:注)……¥13,800→¥11,800
- ●CZ-116LF(言語C 5インチ版:注)……¥13,800→¥11,800
- ●CZ-118LF(COBOL 5インチ版:注)……¥13,800→¥11,800
- ●CZ-119LF(PROLOG 5インチ版:注)……¥13,800→¥11,800
- ●CZ-120LF(LISP 5インチ版:注)……¥13,800→¥11,800
- ●CZ-121LF(FORTH 5インチ版:注)……¥13,800→¥11,800

注CP/M上で走るソフトの為CZ-5CPMかCZ-128SF要。

パソコン、周辺機器、ソフトなどプロの目で選んだ一級品ばかりを限界価格でお届けします。
マイコンライフをよりグレードアップしたい、と願っているあなたにとって耳よりな情報ばかりを満載！
本誌発売時には、上記価格表より、さらにお求めやすい価格に変更されている場合があります。

全国通信販売

北海道から沖縄まで

創業26年の信用と実績が安心をお届けします。

★当店では中古品は扱っておりません。 ★ご注文は在庫を確認の上、現金書留または 銀行振込でお申込下さい。全商品、クレジットでも扱っております。 ★お申込みの際は必ず電話番号を明記して下さい。 ★送料についてはご注文の際お問い合せ下さい。

アイビット電子(株)

〒192 東京都八王子市北野町560 5
☎0426(45)3001～3 FAX.0426-44-6002
《本 社》☎03-545-0022 ●営業時間：10:00～19:00
●定 休 日：日曜日 ●電話受付20:00迄可

AVCC店 総合情報機器専門店 Audio Video Communication Computer

パソコンどれでも超特価

電話一本で即お届け!!送料無料!!



1 ウエムラオリジナル組合せ

PC-8801mkⅡSR/30 互換機

40.4%引

PC-8801mkⅡSR/10	168,000円
FD-55BV（2台）	140,000円
カラーCRT（4,050字・14インチ・0.39㎜）	99,800円
定価合計	407,800円

大特価 243,000円

6,700円×24回	ボーナス30,000円×4回
4,800円×36回	〃 20,000円×6回
3,900円×48回	〃 15,000円×8回
3,400円×60回	〃 12,000円×10回

2 ウエムラオリジナル PC-8801mkⅡSR/30

秘 特価

PC-8801mkⅡSR/30	258,000円
PC-KD852	99,800円
定価合計	357,800円

ウエムラ大特価

6,900円×24回	ボーナス30,000円×4回
5,000円×36回	〃 20,000円×6回
4,100円×48回	〃 15,000円×8回
3,500円×60回	〃 12,000円×10回

3 ウエムラオリジナル スーパーMZモデル30

秘 特価

MZ-2521/30	198,000円
MZ-1D22	108,000円
定価合計	306,000円

ウエムラ大特価

6,000円×24回	ボーナス30,000円×4回
4,300円×36回	〃 20,000円×6回
3,600円×48回	〃 15,000円×8回
5,100円×60回	ボーナスなし

4 ウエムラオリジナル X1-turbo/30

秘 特価

X1-turbo/30	278,000円
CZ-850D	129,800円
定価合計	407,800円

ウエムラ大特価

7,900円×24回	ボーナス35,000円×4回
5,400円×36回	〃 25,000円×6回
4,600円×48回	〃 18,000円×8回
3,900円×60回	〃 15,000円×10回

5 ウエムラオリジナル PC-9801U2

秘 特価

PC-9801U2	298,000円
PC-KD852	99,800円
定価合計	397,800円

ウエムラ大特価

8,500円×24回	ボーナス35,000円×4回
5,800円×36回	〃 25,000円×6回
4,900円×48回	〃 18,000円×8回
4,200円×60回	〃 15,000円×10回

6 ウエムラオリジナル PC-9801VF2

秘 特価

PC-9801VF2	348,000円
PC-KD852	99,800円
定価合計	447,800円

ウエムラ大特価

9,500円×24回	ボーナス40,000円×4回
6,600円×36回	〃 28,000円×6回
5,600円×48回	〃 20,000円×8回
4,800円×60回	〃 16,000円×10回

7 ウエムラオリジナル PC-9801VM2

秘 特価

PC-9801VM2	415,000円
PC-KD852	99,800円
定価合計	514,800円

ウエムラ大特価

10,300円×24回	ボーナス50,000円×4回
7,900円×36回	〃 30,000円×6回
6,100円×48回	〃 25,000円×8回
5,300円×60回	〃 20,000円×10回

上記以外にも大特価品がいっぱい!! 電話でお問い合せ下さい
★純正組合せも大特価で奉仕中!!組合せ自由

NEC（PC-8801MKⅡ / PC-8801MKⅡSR）モデル10 モデル20用
ミニフロッピーディスクユニット
FD-55BV NEC PC-8801MKⅡ-FD1相当品
特価¥35,000

NEC PC-9801F1用
ミニフロッピーディスクユニット
FD-55FV NEC PC-9831-FD4相当品
特価¥43,000

NEC PC-9801F1.M1
VMO各シリーズ用
ミニフロッピーディスクユニット
FD-55GFV **特価¥53,000**
2台1組特価 **¥100,000**
（システムディスク付・ケーブル付）

8 ウエムラオリジナル PC-9801VM2 互換機

37.3%引

PC-9801VMO	295,000円
FD-55GFV（2台）	180,000円
定価合計	475,000円

大特価 298,000円

6,600円×36回	ボーナス20,000円×6回
5,400円×48回	〃 15,000円×8回
5,000円×60回	〃 10,000円×10回
6,700円×60回	ボーナスなし

9 ウエムラオリジナル組合せ PC-9801VM2 相当品

37%引

PC-9801VMO	295,000円
FD-55GFV（2台）	180,000円
カラーCRT（4,050字・14インチ・0.39㎜）	108,000円
定価合計	583,000円

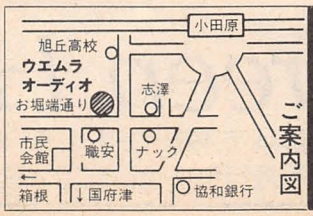
大特価 369,000円

7,400円×36回	ボーナス30,000円×6回
6,500円×48回	〃 20,000円×8回
5,800円×60回	〃 15,000円×10回
8,300円×60回	ボーナスなし

下取りグレードアップセール開催中!! ●電話でお問い合せ下さい

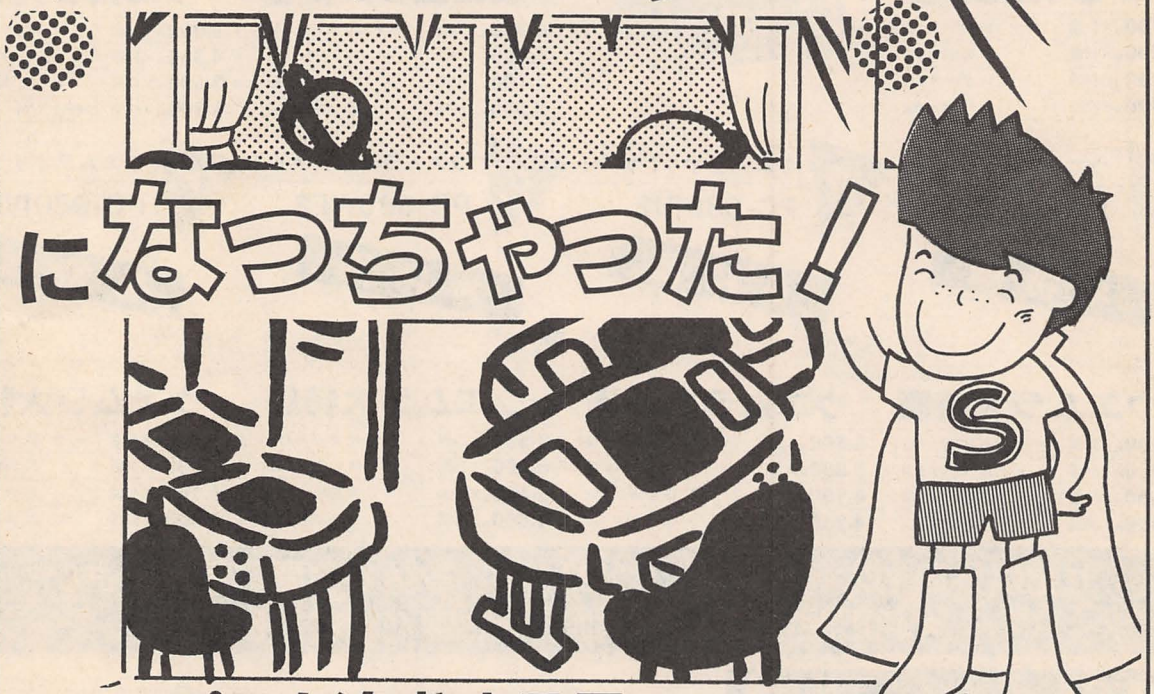
1回～60回払いのクレジットを取り扱っております。

営業時間 AM10:00～PM8:00 年中無休



小田原マイコンプラザ
ウエムラ オーディオ
〒250 小田原市城内2-21
TEL(0465)23-3591(代) FAX(0465)23-4195

僕の部屋 GAME ゲームセンター



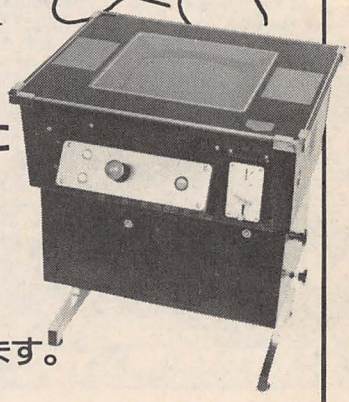
になっちゃった！

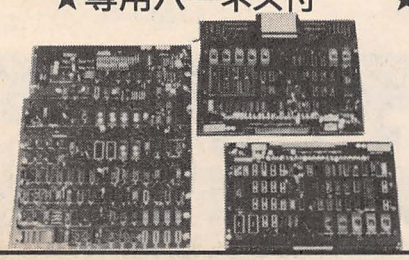
プロを追求する君へ

ゲームコーナーで使った

USED・PCB
USED・TABLE } 売ります。

★在庫1,000枚有り　★品質保証付(3ヶ月)
★専用ハーネス付　★新製品全メーカー取扱います。





Green House
〒420 静岡市東千代田1-7-8 ☎ 0542-63-6720
中部相互銀行東千代田支店／普通76679

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



全国どこでも即、お届け！

お電話一本で

頭金なし 簡単クレジット

新製品・超人気パソコンが安い！

日本全国どこでも特価でお届け

お電話一本 クレジットOK

NEC PC-8801mkIISR 30セット



●本体価格で純正ディスプレイもついてくる！

注文番号B-C1 本体・純正ディスプレイセット

NEC PC-8801MKII SR30(本体)￥258,000
NEC PC-KD852(4000文字ディスプレイ)

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-C2 本体・プリンター・ディスプレイセット

NEC PC-8801MKII SR30(本体)
シャープ CU-14HI(4000文字ディスプレイ)
NEC PC-PR101L(24ドット漢字プリンタ)

合計定価 ~~¥532,800~~

特価 ¥396,000

回数	1回目	2回目以降
36回	¥15,500	¥13,700
48回	¥11,160	¥10,800
60回	¥ 9,580	¥ 9,100

注文番号B-C3 本体・ディスプレイ格安セット

NEC PC-8801MKII SR30(本体)
シャープ CU-14H1(4000文字ディスプレイ)

合計定価 ~~¥357,800~~

特価 ¥248,000

回数	1回目	2回目以降
24回	¥14,340	¥12,100
36回	¥ 9,000	¥ 8,600
48回	¥ 9,980	¥ 6,700

NEC PC-9801VM2セット

注文番号B-C4

新品



PC-9801VM2(本体)
シャープCU-14H1(4000文字ディスプレイ)

合計定価 ~~¥514,800~~

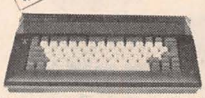
特価 ¥398,000

回数	1回目	2回目以降
36回	¥14,500	¥13,800
48回	¥13,780	¥10,800
60回	¥12,340	¥ 9,100

NEC PC-6001mkIISR セット

注文番号B-C5

新品



PC-6001MKII SR(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

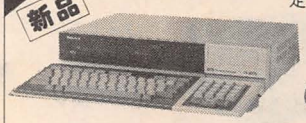
回数	1回目	2回目以降
12回	¥7,108	¥6,700
24回	¥5,404	¥3,500
30回	¥4,352	¥2,900

National CF-3000 MSX 64K

注文番号B-C6

新品

定価 ~~¥79,800~~



限定9台

●テンキー付
●セパレート型MSX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)

特価 ¥47,800

回数	1回目	2回目以降
15回	¥4,536	¥3,500

SHARP パソコンテレビ WF20

注文番号B-C7

新品



CZ-812C モデル20(本体)
CZ-811D(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

NEC PC-6601SR セット

注文番号B-C8

新品

●本体価格でディスプレイもついてくる！



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 ¥149,000

回数	1回目	2回目以降
24回	¥7,920	¥7,300
36回	¥7,750	¥5,100
48回	¥7,190	¥4,000

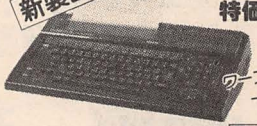
National FS-4000 MSX 64K

注文番号B-C9

新製品

定価 ~~¥106,000~~

特価 ¥84,800



ワープロとパソコンが一緒になった！

●プリンタ内蔵 ワープロ付
●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
24回	¥5,764	¥4,100
36回	¥4,500	¥2,900

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 ￥208,000

★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
●振込先／大和銀行渋谷支店普通6400197

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。

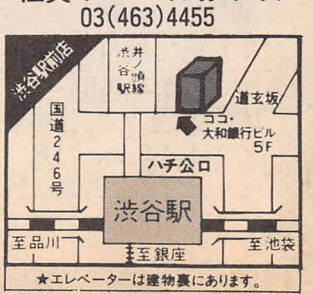
キリトリ線

《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-C1	258,000円	36回	フリガナ	
			ご住所	
	円	回		年齢 才

Ⓑ12月号

社員・アルバイト募集中！
03(463)4455



★エレベーターは建物裏にあります。

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!

激安中古マイコン月々3,000円よりクレジットOK! 全国通信販売OK!



中古・新品マイコンショップ

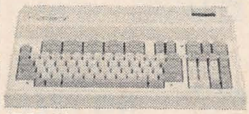
中古ソフト大量展示!
PC、FM、X1他用
テープ版 120円より
DISK版 1,480円より
ソフトは通信販売できません





富士通 FM-7

注文番号B-70
限定15台
定価 ~~¥126,000~~
激安特価 ¥46,000 (中古)
激安6.5割引



回数	1回目	2回目以降
15回	¥3,920	¥3,400

保証付 ●FMシリーズベストセラー機

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!!

SHARP X1C

注文番号B-71
限定9台
CZ-801C(本体・中古)
定価 ~~¥119,800~~
激安価格 ¥54,000

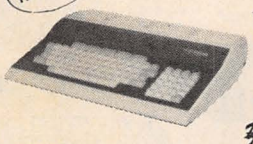


回数	1回目	2回目以降
18回	¥3,760	¥3,400

保証付 ●データレコーダ内蔵

NEC PC-8001MK II

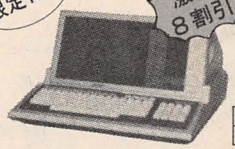
注文番号B-72
限定9台 初心者に最適
定価 ~~¥123,000~~
激安7.5割引
激安価格 ¥29,800 (中古)



保証付 ●PCシリーズベストセラー機

SHARP MZ-2000

注文番号B-73
限定15台
激安8割引
定価 ~~¥228,000~~
激安価格 ¥46,000 (中古)



回数	1回目	2回目以降
15回	¥3,920	¥3,400

保証付 ●レコーダ、2000文字ディスプレイ内蔵型

パソコンラック 定価 ¥29,800 (キャスター付)

注文番号B-74 PR-5
1台3役
現金特価 ¥19,800
新品

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) ●場所をとらない ●棚の高さは自由自在
●一発電源スイッチ付 ●移動かカンタン ●収納幅59cm
●木目調 ●強化木材なので強度は抜群

全国配送
渋谷駅前店にて展示中!
激安

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)

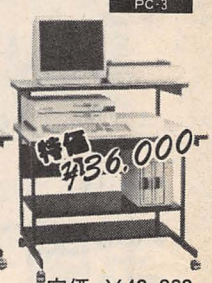
注文番号B-75 PC-1
特価 ¥29,800
定価 ¥38,000
クレジット支払例 月々¥3,300×10回
600(幅)×930(高さ)/700(〃)×740(奥行)



注文番号B-76 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-77 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☎03(463)4455(ヨシコウ)
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
●振込先/大和銀行渋谷支店普6400197

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

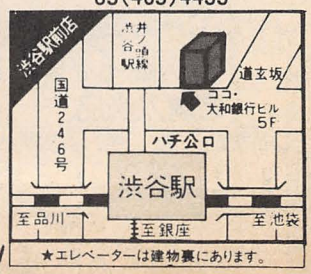
《商品申込書》

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
(例) 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
B-70	46,000円	15回	フリガナ
	円	回	ご住所
			年齢 才

Ⓑ 12月号

社員・アルバイト募集中!
03(463)4455



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

激安中古マイコン月々3,000円よりクレジットOK! 全国通信販売OK!

激安 中古マイコン在庫300台

★全国通信販売OK./★全商品保証付

メーカー	機種名	特価(円)
NEC	PC-9801M2	238,000
〃	PC-9801VM2（新同）	298,000
〃	PC-9801F2	208,000
〃	PC-9801	98,000
〃	PC-8801MKII 10、20、30	82,000ほ
〃	PC-8801MKIISRモデル30（新同）	154,000
〃	PC-8801	49,800
〃	PC-8001MKII	29,800
〃	PC-8001	24,000
〃	PC-6601	56,000
〃	PC-6001MKIISR（新品）	59,800
〃	PC-6001MKII	32,000
〃	PC-6001	18,000
〃	NK-3618-22(漢字プリンタ)	87,000
〃	PC-8822(漢字プリンタ)	98,000
〃	PC-98H32(10メガハードディスク)	189,000
〃	PWP-100(プリンタ付ワープロ)	178,000
〃	PC6031(PC6000シリーズDISK)	34,800
各社	中解像度モニター	19,000ほ
〃	高解像度モニター	29,000ほ
〃	超高解像(640×400) モニター	56,000ほ
〃	グリーンモニター	12,000ほ
シャープ	MZ-2200(専用レコーダー付)	48,000
〃	MZ-2000	46,000
〃	MZ-5521	178,000
〃	MZ-700シリーズ	19,800ほ
〃	X1シリーズ	48,000ほ
〃	MZ-80B	42,000
〃	MZ-1200、80K、Cシリーズ	29,000ほ
〃	CZ-300F(3インチディスク)	39,800
東芝	パソピア(PA-7010)	19,800
富士通	FM-7	46,000
〃	FM-8	29,800
〃	FM-11EX	139,000
〃	FM-77D2(3.5インチ2ドライブ付)	128,000
日立	MB-16003(16000シリーズ)	168,000
〃	ベーシックマスターレベル3マーク5	28,000
〃	MS-SIモデル20	64,000
〃	MB3540(2ドライブDISK)	54,000
APPLE	APPLE J-PLUS	68,000
精工舎	GP-550F・M・E(漢字プリンタ)	39,800
〃	GP-250FA(MZ-2000用プリンタ)（新同）	19,800
カシオ	FP-1100	29,000
エプソン	HC-20(ハンドヘルド)	59,800
〃	HC-88(漢字プリンタP-80付)	189,000
〃	MP-80シリーズ(プリンタ)	29,800
横河	PL-500(漢字プロッタプリンタ)	39,800
キャノン	PW-10J(プリンタ付ワープロ)	49,800
各社	フロッピーディスク(PC、FM、パソピア用)	64,000
〃	MSX(在庫100台)	9,800ほ
〃	MZ-2000、80B用ディスク（新同）	52,000

★その他在庫も豊富にあります。

高価下取・買取

PC-9801F・M・VM、
PC-8801MKII30・SR30
とくに高く買います

TOKYO 在庫 03(463)4455 日本一 日本マイコン流通センター

日本マイコン流通センター

低金利 クレジットOK! (月々3,000円から) 3〜60回まで

全国通信下取販売・買取

中古マイコン

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。
- 直接お送り頂く場合は下記の宛先に、MK係を必ず御記入して下さい。

●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（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。

〒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。Ⓑ 12月号

Xマスプレゼント SALE

エキサイティングゲームのMSXフェアー

今、すぐお電話ください

テレホンショッピング

お支払いは
12月からでOK!

●頭金なし月々2,000円よりOK!



仙台(0222) 24-5591

●MSXお買い上げの方に今最高の人気のロードナンナーIIまたは、野球狂ゲームソフトいずれかを特別セットで! (対象機種あり)

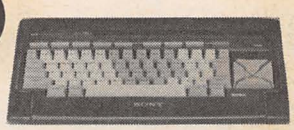
1



豊富なソフトでエキサイティングに楽しめる。ホームコンピュータMSX,ファッショナブルでコンパクトなA4サイズ。記憶容量16KB, MSX BASIC搭載。家庭のテレビにそのまま接続して楽しめます。

●MSXホームコンピュータ…キヤノン〈V-8〉
Xマス特価 **24,800**円

2



ソニーのパソコン,ヒットビット。今,ベストヒットゲーム〝ロードランナー〟とセットで楽しいパソコンライフ!!

●MSXホームコンピュータ…ソニー〈HB-10〉
メーカー希望小売価格¥34,800を Xマス特価 **32,800**円

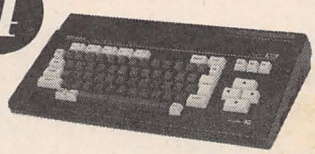
3



すぐに使えて役に立つ7つのプログラムが搭載された三菱電機。電源を入れれば①家計簿②住所録③ファイル管理④成績管理⑤メモ帳⑥健康管理⑦ロボット操作の7つのプログラムがすぐに使えます。

●MSXホームコンピュータ…三菱〈ML-F120〉¥64,800
Xマス特価 **32,800**円

4



メインRAM64KBの大容量パソコン。MSXBASIC(32KB)+通信用拡張BASICと日本語ワープロ(32KB)が標準搭載。別売のプリンタと漢字ROMによりワープロとしても活躍する高機能ホームコンピュータ。

●MSXホームコンピュータ…東芝〈HX-20〉
Xマス特価 **39,800**円

5



RAM32KBの遊びのプロ。10新登場,スマートな薄型で本格フルストロークタイプキーボード。サウンド機能8オクターブ,3和音搭載。

●MSXホームコンピュータ…ビクター〈HC-30〉
Xマス特価 **29,800**円

6



メインRAM64KB大容量。コンパクトサイズ,今人気のソニーのヒットビット。誰にでも簡単に住所録,メモ等がつくれるヒットビットノート機能搭載。

●MSXホームコンピュータ…ソニー〈HB-201〉
Xマス特価 **39,800**円

Xマスキャンペーンプレゼントとして,マッピー,ドルアーガの塔,パックマンのペーパーバッグどれか一つ進呈!

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 **12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

キャリーラボのニューゲーム・ソフト・インフォメーション

ついに登場！ 16ビット 超フライトシミュレーション



★ハワイのオアフ島付近をセスナ機でシミュレーションフライトするゲームです。
★流れるようなリアルタッチ・グラフィックス画面！　まるで実際に上空を飛行しているような臨場感あふれるソフトです。

F2グランプリ



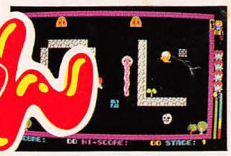
今までのレーシングに不満タラタラの君！あのキャリーラボがやりました。「F2グランプリ」！運転操作2モード。8国8コースにわたる新設サーキット。レースモードの他に練習走行モード付。まだまだある。エディター機能付。なんと、自分で自由自在にコースが組めるのだ。

妖精王「フェラーリ」が治める美しく平和な妖精の国『エアリアル』の王女「プリンセス・フェアリー」が魔王ゴルギューヌの魔力によってさらわれてしまい、はるか遠い魔の国「ユードルフォ」に閉じこめられてしまいました。プリンセスを救出しなければ、エアリアルが魔王ゴルギューヌの支配下にされてしまう！プリンセスを助けるためには時間を飛びこえ、幾多の苦難を乗りこえなくてはならない。フェラーリ王の信頼に応え、一人の勇者「バボリンガ木の聖霊テュリンの持つ不思議な力を借り、プリンセス救出のために魔の国へと向った…。



★NEC PC-8800シリーズ用に開発中！どう御期待！

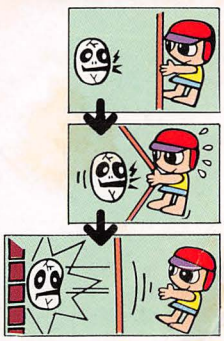






ぽよ〜ん ぽよ〜ん





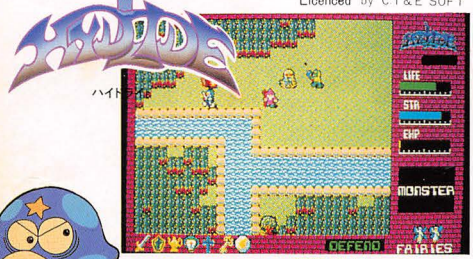
あのハイドライドがキャリーソフトより
MZシリーズに新登場!!

MZ-2000・2200・2500
（MZ-2500ではMZ-2200モードでお遊び下さい。）

Active Role Playing Game

CT ￥4,800

Licenced by CT&E SOFT





大脱走

キャリーラボが そのオリジナリティを創る「大脱走」。それは君自身が主人公となって活躍する 一大救出ドラマだ！



	F2グランプリ		大脱走	
MSX（要32K RAM）			CT	￥3,800
PC-6001mkII/SR PC-6001/SR			CT	￥4,200
PC-8801/mkII/SR	CT	￥3,800	CT	￥4,200
	5FD	￥5,800	5FD	￥6,400
PC-8001mkII SR	CT	￥3,800	CT	￥4,200
PC-9801/E/F/U			5FD	￥6,400
			3.5FD	￥6,800
MZ-2200/2000	CT	￥3,800	CT	￥4,200
Xiシリーズ	CT	￥3,800	CT	￥4,200
FM-NEW7/77/7	CT	￥3,800	CT	￥4,200
FM-NEW7/7	5FD	￥5,800	5FD	￥6,400
FM-77	3.5FD	￥5,800	3.5FD	￥6,800

★パートナーズ
マイクロキャビン
マイコンハウスSPS

■開発・企画スタッフ募集中！
（勤務地：熊本）詳しくはお問いあわせください。

Carry soft © Carry lab.
株式会社 キャリーラボ

GAME SOFT シリーズ
〒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、住所年年令、職業を明記の上、送料 200円と請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

BASICマガジン 12月号

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

口ではいえず、絵はがきします。



ドキドキドッキング

H3は手書きタブレットを標準搭載。

ドキッとしますよ。はじめて、日立のMSX2パソコン〈H3〉を見ると…。着脱自在の「手書きタブレット」を標準搭載。すてきなハイテクソフトを満載。MSX2バージョンのドキドキパワーを秘めて…。きょうも、店頭であなたとの出会いをお待ちしています。

●ROMカートリッジで添付された「絵はがき用ワープロ」ソフトとカラープリンタ(別売MPP-1022H)とのコンビで、カラフルなバースデーカードやラブレターが作れます。●標準搭載の「手書きタブレット」で、キーボード入力がにがてな方もラクラク操作。●「スケッチ・プログラム」や「時計プログラム」などの楽しいハイテク・ソフトを5つも内蔵。●RF、ビデオ、RGBの3出力端子標準装備。●ROMカートリッジ2スロット装備。

※複数枚印刷する場合は、
家庭用簡易印刷機をご使用ください。

〈H3〉楽しさドキドキキャンペーン
60年11月10日～12月末日まで。
〈H3〉をお買い上げの方に、
もれなくドキドキ絵はがきセットを
差し上げます。

日立パーソナルコンピュータ

H3

●MB-H3
本体標準価格
99,800円

MSX2

RAM64K/VRAM64K

MSXはマイクロソフト社の商標です。

HUMANICATION

100 MSX

ひろがるMSXなかま100万台。

●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・性別をご記入の上、〒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。

資料請求券
11-H3

HINT
HITACHI
NEW TECHNOLOGY

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

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18361-12