昭和61年1月1日発行(毎月1回1日発行)第5巻第1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

新年特大号
JANUARY 1986

マイコンBASIC Magazine

わかる!動かせる!
プログラムが組める雑誌

マイコンBASIC Magazine 50 キ・サ・ン・ペ・ー・ン

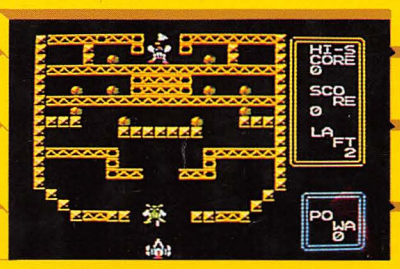


特別定価 ¥380

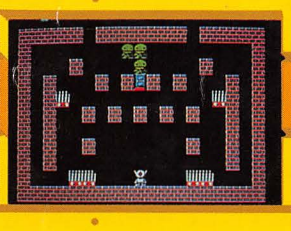
50機種のパソコン用ソフト64本一挙掲載

注目新連載
ファミコンでオリジナルゲームを作ろう!!
キミの疑問にプロが答える **ゲーム・プログラミング講座**
何でも聞いてみよう! **パソコン公開質問状**
特別企画 どのパソコンが1等賞? **グラフィック機能性能くらべ**
速報!! ロードランナーIII/スペース・ハリアー
●FC用スターラスター攻略ストーリー ●チャレンジA.V.G.:セイバー

BM-Jr/L II 2 DERAILWAY GAME
BM-L III/MK5 SPACE WAR/まさし君のFIRE MAN
C1/ファミコン ハエ//DARK/ヘディング・バレー2
FM-7/77 ZERALDII/移植版MIG&MOG
FP-1000/1100 JUMP BOY
JR-100 SUPER ALPINIST/まいまいかぶりっ子 part1
JR-200 タワー・オン・ファイヤー/ロボット・ファーマー
M5 かき氷/NEW BEAT OFF
MAXMACHINE おかし屋さんに行こう
MSX スーパー・ボーリング/BALL&HOLE/弥姫絵の剣
MZ-1200 零戦ーゼロセンー
MZ-700 しおひがりGAME/移植版FORMATION
MZ-1500 移植版ペンギンの国を守れゲーム/CHALLENGE BOAT
MZ-80B/2000 福笑い
MZ-2000/2200 LINE UP/
MZ-2200 ガメラするカメ
PASOPIA(T)/5 透明人間
PASOPIA 7 STAR FIGHT
PC-6001/mk II/6601/SR スペース・ギャング/かばちょ おきろ/
PC-6001mk II/6601/SR がんばれサンタさん
PC-6001mk IISR/6601SR FIGHT!!
PC-8001/mk II/SR SHORT SHOOT&SWARP RACING/FLAG CHECKERS
PC-8001mk II/SR お父さんは消火器
PC-8001mk IISR 敵は宙賊・宙賊版
PC-8801/mk II/SR 防衛軍
PC-8801mk IISR K・Nミステリー LAND
PC-9801/E/F/M 移植版THE PAINTER
びゅう太 移植版ながぐつをはいたネコゲーム
S1 EMERALDの伝説 part 2
SC-3000 移植版つぐ美ちゃんの地下鉄ショック/SEEDMAN
VIC-1001 移植版DRACULA HOUSE
X1/C/D/F/ターボ MOOMON/WALK AREA
FX-750P FX-リックディアス
PB-100 パンチ君/PB-PIN BALL
PC-1245/51 RACER REPLICA
PC-1500 LODE CATCHER
PC-2001 THE CASTLE OF DRAGON
ランダム・コーナー
MSX Kimcoのぶっちぎりテクニック考⑥
SMC-777 BOUNDER WALL
実用プログラム・コーナー
X1/C/D/F/ターボ X1住所録













ガンスモーク
GUN.SMOKE

©カプコン

SHARP

圧倒的なスピードと色彩感覚、高精細度グラフィックス

ゲームに実務にすばらしいスピードを実現。
また、640×400ドット(標準で4色、最大16色)、
256色同時表示(320×200ドットモード)のきわだつカラー表現、
別売のカラーパレットボードを使えば4096色のうち
任意の15色を表示できます。

ナレーションを入れたり、楽器音もつくれます。

自分の声や電話からの声を吹き込んだり、音楽も聞けるボイスレコーダを搭載。
※ボイスメールや※留守番電話といったテレコミュニケーションに利用できるほか、
ナレーションを入れた個性あるソフトが自由につくれます。
また、きれいなFM音源(8オクターブ3重和音)も採用しました。
※別売のモデムホン及び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。

日本語がパワーアップ、JIS第2水準漢字ROMも標準装備。

JIS第1水準に加えて第2水準漢字もサポート。
漢字BASIC(M25/S25)を採用したきわだつ日本語処理機能。
プログラム中の変数や配列名、ラベル名などに漢字が使え、変換もスピーディ。
別売の辞書ROMボードを使えば文節変換もOKです。



●コンパクトながら大容量640KBの3.5インチマイクロフロッピー搭載(Model 20/1基・Model 30/2基)●最大256KBの大容量メモリ(標準128KB)●カナの50音配列も可能な多機能キーボード●BASICやテレホンソフト使用時にも電卓機能などの特殊機能を利用できる便利なアルゴ(割り込み)機能●スイッチひとつで切替えできるMZ-2200/2000モード、MZ-80Bモードを装備して多くの資産を継承く主な別売品〉■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■辞書ROMボードMZ-1R28標準価格22,000円■PERSONAL CP/M™※1(WORDMASTER™※2付)MZ-6Z001標準価格16,800円

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

※1 CP/Mは米国デジタルリサーチ社の登録商標です。 ※2 WORDMASTERはマイクロプロインターナショナルの登録商標です。

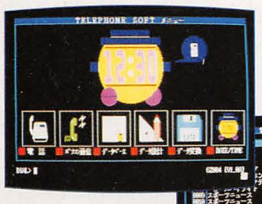
シャープ株式会社 本社 〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号☎(06)621-1221(大代表) ●お問い合わせは…本社内国内情報システム営業本部まで

視線は、いま「スーパーMZ」。

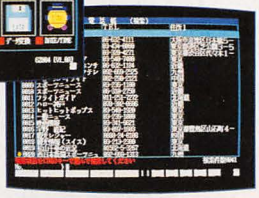
本格データベース機能がうれしい
"テレホンソフト"標準装備。

話題のBBS(電子掲示板)にアクセスできる**ターミナル機能**や**データ通信機能**に加え、**登録件数最大4,000件**の本格的な**カード型データベース機能**を装備。住所録から顧客の管理まで幅広く使えてとても便利。ハードの凄さに応えたすばらしいソフトです。

※テレホンソフトの通信機能を活用するためには別売のモデムホンが必要です。

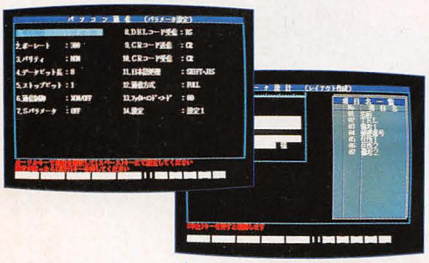


◀「テレホンソフト」のメインメニュー。時刻表示とともに6つの処理内容が表示され、ディファイナブルファンクションキーにより仕事を選択します。



▶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。



▲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。



写真はModel30です。写真は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
BASICマガジン・1月



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……。
いま始まる、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。Model 20では、一字変換のほか音訓変換もサポートしています。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
●熱転写漢字プリンタ	CZ-8PN1	134,800円
●漢字ROM	CZ-8BK2	19,800円
●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"



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

●テープ版

CZ-122PF 標準価格 15,800円

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

●5インチディスク版

CZ-123PF 標準価格 19,800円

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

※X1、X1Cs、X1D、X1F Model 10、X1 turboで使用する場合には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 X1F ベーマガ 1係

時代に応える、3つの能力。



パソコンテレビ
X1 turbo II

パーソナルコンピュータ＋キーボード	CZ-856CE	標準価格 178,000円
15型カラーディスプレイテレビ	CZ-855DE	標準価格 119,800円

●使いやすさと高度な能力で好評の漢字BASIC搭載●漢字1000文字表示などレベルの高い表現が可能、640×400ドットフルカラーの高速・高密度グラフィックス●ビデオをつなぐだけで スーパーインポーズ録画ができるデジタルテロッパー機能内蔵●JIS第1水準漢字ROM標準実装●5インチミニフロッピーディスクドライブ2基内蔵●マウス、RS-232Cなど充実のユーザーインターフェイス●豊富なソフト資産が活用できるコンパチブル設計

SHARP

X1ターボII、新発売。

1 漢字処理を超えた新・日本語処理

日本語百科 WORD POWER ワードパワー

単なる漢字変換にとどまらず、表現を考えながら文章づくりができる新しい日本語処理機能です。一般熟語のほかにも関連する語句や表現を豊富に内蔵。たとえば類語、同義語、同音異義語、四文字成句、故事・ことわざ、手紙の慣用表現など、収録語数は約9万語。JIS第2水準漢字も強力にサポートしています(漢字ROM別売)。しかも使いやすさを考慮した多彩な検索方法を採用。正確な読み方や意味がわからなくても、表現したい語句が容易に探し出せます。

●「ヨロコブ」で語句を検索したときの出力例
悦　歓　喜　空喜　大喜　糠喜　嬉　喜悦　愉悦　満悦　恐悦
歓喜　歓心　欣喜雀躍　欣喜　狂喜　驚喜　随喜　法悦　欣幸
浮かれる　*僖　懌　臺　驩　懽　怡　歓忻　意　兌

※印以下は第2水準漢字

ターボ博士 LEXICON レキシコン

ターボの優れた日本語処理能力をBASICに活かした独自の応用機能です。やさしい日本語見出しの入力でBASICコマンドの用法や書式をすばやく検索でき、即実行できるサンプルプログラムも収録。初めての人やコマンドの読みのわからない年少者にも使え、また使っているうちに自然にBASICが身につきます。さらに上級者に対しても、頭文字によるコマンドやステートメントの検索ができるなど、プログラミング効率を考慮したシステム設計です。

●円を描くコマンド・書式・用法を知りたいとき
エン→CIRCLE：円を描きます
CIRCLE→円・楕円または半円を描きます　CIRCLE(円の中心点)，半径，弧の色，偏平率，初期角・終了角　例 CIRCLE(50, 50), 50, 6, 1, 0, 360　注意　偏平率を指定すると楕円になります　初期角・終了角を指定すると半円になります　参照 POLY CIRCLE

2 カラーイメージボードによる静止画入力など多彩な画像処理

別売のカラーイメージボードを使えば、テレビ、ビデオ、ビデオカメラ、ビデオディスクなどの映像をパソコンへカラー静止画像としてとり込めます。画像は拡大・縮小・切り抜きなど修正・加工ができ、アートワークのツールとしてはもちろん、画像ファイルの応用にも使え、ターボIIによるC.G.の世界がさらに面白くなります。●1画面分の転送は約0.2秒というハイスピード(ターボII使用時)●スーパーインポーズ機能を利用したテレビインテレビ、4分割・16分割画面によるマルチストロボアクション効果も可能



■CZ-8BV1(X1シリーズ/X1turboシリーズ用)標準価格39,800円

3 パソコン通信をサポートするturboターミナル

別売の通信ソフト"turboターミナル"を使えば、「TeleStar」や「アスキーネットワーク」など、話題のネットワークにアクセスしたり、パソコン間のデータ通信(漢字対応)がスピーディに楽しめます。モデム付電話を使用した場合には自動発信/自動着信も可能です。●登録されているネットワーク/「アスキーネットワーク」・「TeleStar」・「J&P HOTLINE」・「JAL旅行情報システム」・「日本マイコンクラブ」



■CZ-131SF(X1turboシリーズ用/5"・2DFD版)標準価格8,800円

●RS-232C用ケーブル
CZ-8LM1(平行接続型)　標準価格7,200円
CZ-8LM2(クロス接続型)　標準価格7,200円
※公衆回線を使って通信する場合、モデム付電話か、音響カプラが必要です。

X1発売3周年記念キャンペーン実施中!〈期間：昭和60年11月16日～昭和61年1月15日〉

1 豪華賞品が当たるキャンペーンクイズ

問題　下記の(　)の中にあてはまる数字をお答えください。
①パソコンテレビX(　)　②新製品X1turbo(　)　③X1発売(　)周年

賞品　■シャープVHSムービー(VC-C10)3名様　■シャープドットプリンタ(CZ-8PD2S)15名様　■X1オリジナルインテリアファブリックス(2本組)300名様

応募要項　●応募方法：官製ハガキに①クイズの答え②氏名③住所④年令⑤職業⑥パソコン歴を明記のうえ下記あて先までご応募ください。〒545 大阪市阿倍野区長池町22-22シャープ株式会社システム機器営業部　X1キャンペーンクイズ係
●締切：昭和61年1月15日(当日消印有効)
●発表：締切後厳正な抽選の上、賞品発送をもって発表にかえさせていただきます。

2 期間中X1、X1ターボをお買い上げの方にもれなくX1ロゴクリスタルブロックをさしあげます。

3 3周年記念turboII限定モデル ブラック仕様発売

●パーソナルコンピュータ＋キーボード　CZ-856CB　標準価格178,000円
●15型カラーディスプレイテレビ　CZ-855DB　標準価格119,800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 X1turboII 1係

コンピュータ アント コミュニケーション

不動のベストセラー、機

不動のベストセラー機として愛され、親しまれ続けてきた、8ビットパソコンPC-8800シリーズが、高まる期待の中でニューラインナップを完成しました。新しいPC-8800シリーズは、多彩なパーソナルユースに対応して使いこなせる3タイプ。新登場のPC-8801mkⅡMRは、1Mバイト FDD搭載など、8ビットの頂点を極めたハイポテンシャ



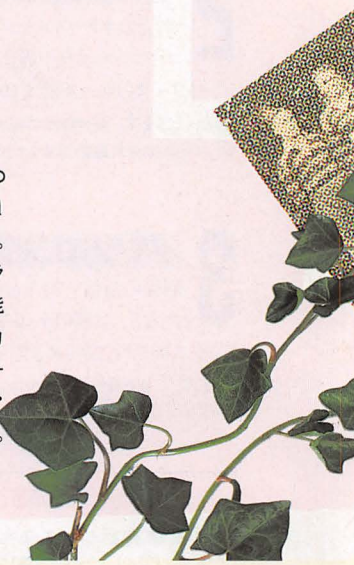


機能と資産を継承した魅力派。　幅広く使いこなせる3タイプ。

抜群のコストパフォーマンスを実現したPC-8801mkⅡFRは、初心者から本格派まで、使う人を選ばない3タイプ。パソコン入門に最適のmodel 10、5インチFDD1台内蔵で機能を拡大したmodel 20、5インチFDD2台内蔵で使いこなすのが楽しみなmodel 30と、目的に応じて多彩に実力を発揮します。N88-日本語BASIC(model 20、30に添付)とJIS第1水準漢字ROMを標準実装。3次元グラフィックスやアニメもできる高度なグラフィック機能、8オクターブ6重和音の自動演奏可能なシンセサイザIC内蔵など、ベストセラー機の実力と資産を継承し、パーソナル領域の世界を広げる魅力派です。

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

本体標準価格……model 30　178,000円
(320Kバイトタイプ5インチFDD2台内蔵)
model 20　148,000円
(320Kバイトタイプ5インチFDD1台内蔵)
model 10　99,800円
(FDDオプション)



NEC冬のハローC&Cまつり

期間中、NECのPCシリーズ(本体)をお買いあげいただくと、抽選で、ステキなプレゼントをさしあげます。

好評開催中('86　1月20日まで)

応募方法　パソコン本体に添付されているアンケートハガキに必要事項をご記入の上、お送りください。(宛先はハガキに記載されています)なお、PC-2000、6000、6600シリーズをお買いあげの方は、専用の応募ハガキでお申込みください。厳正な抽選の上、当選者を決定いたします。

応募締切　昭和61年1月31日消印有効。当選者の発表は、賞品の発送をもって、かえさせていただきます。

冬だ!チャンスだ!パソコンだ!

A賞　メタリックトランク (1,000名様)

B賞　アタッシュケース (1,000名様)

C賞　ミニステーショナリーキット (2,000名様)

たしかな技術で世界をむすぶ
NEC

能を高めて、新発売!!

ル機。同時新発売のPC-8801mkⅡFRはベストセラーの機能を受け継ぐ、抜群のハイコストパフォーマンス機です。さらにパソコン通信の世界を拡げるPC-8801mkⅡTRを加えて、ラインナップは一層強化。しかも、豊富にそろったPC-8800シリーズのソフトウェアや周辺機器などの資産を継承。まさに新時代8ビットパソコンの誕生です。

記念すべき、高性能であります。









1Mバイト FDD搭載の実力派。これが8ビット最新鋭機。

8ビットの頂点に立つPC-8801mkⅡMRは、本体に大容量の1Mバイトタイプ5インチFDDを2台内蔵(320Kバイトタイプの読み取り／書き込み可能)。メインメモリも192Kバイトと群を抜く記憶容量を実現しています。また、文節変換が可能なN88-日本語BASICを標準実装、JIS第2水準をカバーする漢字ROM内蔵と、日本語機能を大きく強化。さらに、512色中8色を選択できるグラフィック機能やHiFi6重和音が可能な高次元のサウンド機能なども装備。大容量ファイルを必要とするデータベースや、高度なソフトまで広範囲にこなせるパーソナルユースの実力派です。

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

本体標準価格……238,000円
(1Mバイト5インチFDD2台内蔵)

一新、充実のラインナップ。パーソナルユースの幅を拡げる

新PC-8800シリーズ FR／MR／TR

高性能はヒトをやさしくする。
NECのパソコンファミリー 国内実績No.1

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

たしかな技術で世界をむすぶ
NEC

色、色、鮮やかに勢ぞろい。

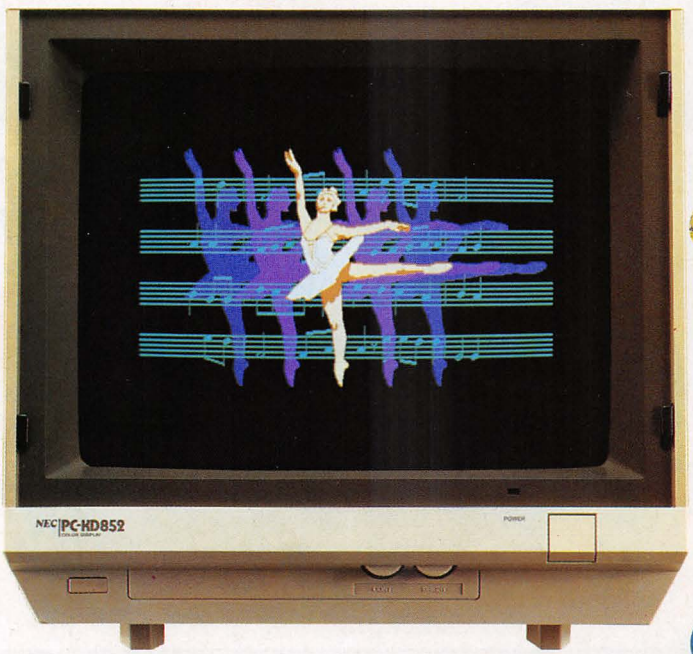
多様なラインアップと豊富なソフトウェアで国内実績No.1のNECパソコン。
だからディスプレイも、5→2色の鮮やかなカラーバリエーションを誇るハイグレードタイプから、小さなエコノミータイプまで、いろ、いろ、です。



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

C&C
コンピュータ アンド コミュニケーション

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・デジタルRGB	0.31		○	◎	○						☆
②PC-KD852	14	カラー	2000(最大4050)	80×25	5×7	アナログ	0.39		○		○						☆
③PC-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。

たしかな技術で世界をむすぶ
NEC

C&C
コンピュータ アンド コミュニケーション

この薔薇を

イメージスキャナすると、

すぐこうなる。

これを“コピー感覚”と申します。



デザイン&デスクワークがより多彩に。
お求めやすい価格で新登場。

- **さまざまな画像データに対応**
  絵画・写真・図形などA4判サイズまで2階調読取りが可能。
- **イメージデータを即座に入力**
  誰にでも簡単に入力できる、時間とらずの“コピー感覚”入力。
- **パソコンへの接続もいたって簡単**
  イメージデータのとりこみ、編集、図形保存等、パソコン活用が一層充実。
- **便利なメール機能を装備**
  PC-IN502同士で電話回線を利用すれば、簡易FAXが可能に。
- **プリンタとダイレクトに接続**
  複写機のようにプリンタ(PCシリーズ用)に直接プリントアウト。

※対応プリンタ:PC-PR104、PR405、882'、8822、PR201、PR202



NEC
パーソナルコンピュータ

パーソナル イメージスキャナ PC-IN502

標準価格 99,800円

- 本製品はパソコンにモノクロ画像で入力します。
- 中間調表現はできません。

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



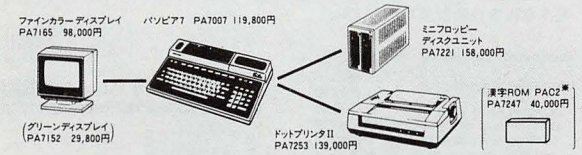
システムでひろがるね。


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。

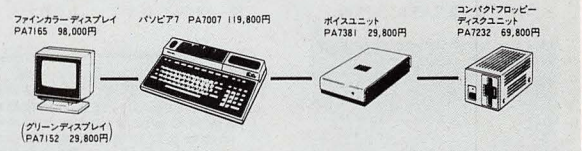
ずらりとそろった周辺機器。パソピア7を核に、さぁ、どんなコンピュータワールドが拡がるのか。思うままにシステムを組む。学習に、ゲームに、オリジナルプログラム作成に、ますます創造力を刺激するパソピア7。もちろんビジネスにも即対応。汎用簡易言語や日本語ワープロとしてだけでなく、CP/Mにより、高級言語や、さらに豊富なソフトウエアの活用も可能。拡張性でも差をつけたパソピア7。個性の数だけシステムが組める。

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… エネルギーとエレクトロニクス E&Eの東芝

全知全能

CASIO



■独立関数キーで使える、充実の65関数

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

■ワイドで見やすい、24桁大型表示

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

■持ち運びに便利。ハードタイプのコンパクト設計

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

■繰り返し計算に威力、数式記憶機能

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

■幅広い応用が可能、強力BASIC言語

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

■多種多様に使える、データバンク機能

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

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

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

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

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

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

(付属品:操作マニュアル、アセンブリ言語入門書)

●データバンク機能内蔵。
さわって覚えるBASIC入門機。



新発売
PB-80 ¥7,900

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



PB-500Ⓕ ¥24,800

●2スロットの「RAMカード」方式採用。
高度な科学技術計算もらくらくOK。



ワンモア周数
FX-750P ¥24,800

●最大32KBの大容量、豊富な51関数機能。



PB-770 ¥39,800(本体価格)



CPC(カシオ・ポケットコンピュータ・クラブ)会員募集

プログラムを送ってCPCのメンバーになろう。CPC会員、ただいま大募集。

CPCとは、Casio Pocket Computer Club(カシオ・ポケットコンピュータ・クラブ)の略。カシオのポケットコンピュータを使っているみんなの楽しいコミュニティクラブです。メンバーになると、うれしい特典がいろいろ。あなたもCPCのメンバーになってみませんか。

●**入会方法**:カシオのポケットコンピュータによるあなたのオリジナルプログラム(未発表のものに限る)を使用方法を明記の上、封書にてお送りください。●**特典**:CPC会員証がもれなく進呈されます。また、機関紙「タッチ&プレイ」が一年間無料送付されます。
※優秀作品に関してはプログラムライブラリーに採用させていただきます。なお、お送りいただいたプログラムの権利は弊社に帰属します。 ●**宛先**:〒160 東京都新宿区西新宿2-6 新宿住友ビル カシオ計算機株式会社 電卓企画部CPC係



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

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 マイコンBASIC 12月1号

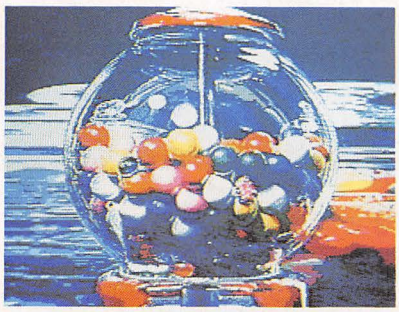
先端技術をくらしの中に…エネルギーとエレクトロニクス E&Eの東芝

総、天、然、ショック。

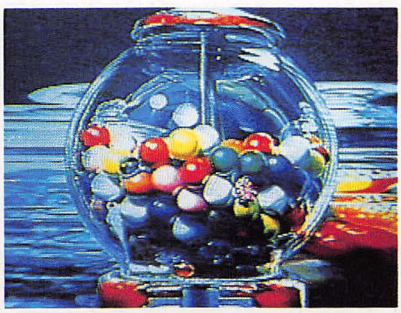


(同時発色)

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、
自由なビジュアル・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・ビジュアル・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。

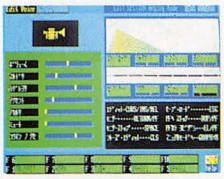
FM音源は、音の3要素(音程・音色・音量)のうち、従来のPSGではむずかしかった音色の制御をも可能にした、本格的シンセサイザ仕様。金管、木管、弦、打、鍵盤楽器などの楽器音に、さまざまなサウンド・イフェクトを加えて、77種類にものぼる音色データを内蔵しています。



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プへ—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のもつすぐれた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やビデオディジタイズといった高度な機能もコントロールします。また、サウンド機能としても、本体内蔵のFM音源はもとより、MIDIインタフェースもサポートする、先進のAV BASICです。



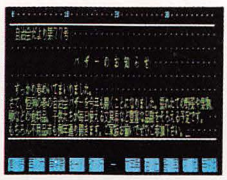
専用LSI搭載で、
ハイスピード・グラフィックスを実現。
16ビットマシンの名作FM16βで注目をあびた直線補間・論理演算LSIを装備し、直線描画速度の飛躍的な向上をはかりました。グラフィックV RAMも、96KB確保しています。



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。



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。

¥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)

時代の主流、3.5インチフロッピィ採用。
タフで、320KB/ドライブの小型高密度です。

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、満喫。オプションソフト&ハード。
FM音源を利用するシンセサイザソフトとして、音色にバリエーションを加えるサウンドエディタと、ポピュラーなフレーズが簡単に演奏できてしまう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。そして、ジョイスティック(インタフェース2ポート内蔵)、RS232C1/F、マウス、音声合成カードなどを用意しました。



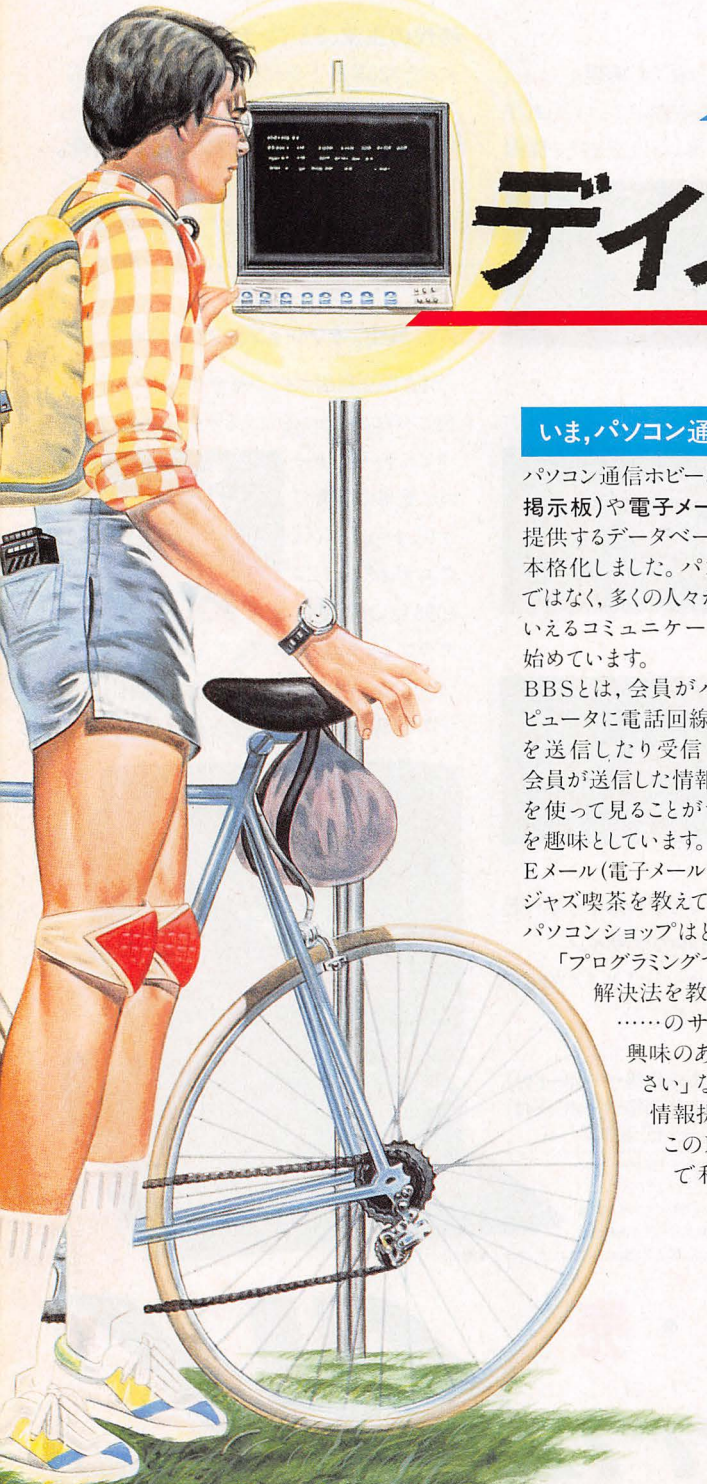
新・発・売
天然色パソコン
FM77AV
AUDIO & VISUAL

ワープロテル! 富士通 **日本全国ハイテク祭**
'85年11月16日～'86年1月31日の間、富士通のワープロ、パソコン、テレホンをお買い上げの方の中から抽せんで3,000名様に、「クリエーターズ・ボックス」が当ります。

〔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



ディスプレイが

いま,パソコン通信がおもしろい

パソコン通信ホビーといわれる**BBS(電子掲示板)**や**電子メール**などのサービスを提供するデータベースの活動が日本でも本格化しました。パソコンホビイストばかりではなく,多くの人々がこの一つの社会ともいえるコミュニケーションの輪に参加を始めています。

BBSとは,会員がパソコンをホストコンピュータに電話回線を使って接続し情報を送信したり受信したりするものです。会員が送信した情報は全会員がパソコンを使って見ることができます。「私は……を趣味としています。仲間になりませんか。Eメール(電子メール)ください」,「……市のジャズ喫茶を教えてください」,「……市のパソコンショップはどこが良いでしょうか」,「プログラミングで……に悩んでいます。解決法を教えてください」,「新しく……のサービスを始めました。興味のある方はお立ち寄りください」などなど,情報収集や情報提供の場として,会員はこのBBSをいろいろな形で利用しているようです。

一方,電子メールとはBBSから発展した形で,特定の会員あてにメッセージを送信できるもので,BBSへ情報を求めてきた会員へ回答する場合などに使われています。もう,手紙はディスプレイやプリンタで出力して,すばやく読むことができる時代になってきたようです。

また,**通信ホビーデータベース**では,情報サービスとして,一般ニュースやパソコン関連ニュース,そして,映画,演劇の紹介や海外のパソコン界の話題提供などを実施しています。さらに,パソコンテクニカル情報や売ります!買いますコーナー,パソコンソフト提供コーナーなど,パソコンファンに向けたキメ細やかな情報提供も行なっています。近い将来には,電子ショッピングや各種催し物,交通機関の発券予約などのメディアとしても発展するのではないでしょうか。

パソコン通信へのターゲットマシン

パソコン通信へ鮮やかに対応するマシン。パソコン通信のために生れたパソコン。〈S1〉シリーズに新たにラインアップされたモデル15,そしてモデル45は,こんな表現が適切なパソコンです。たとえ,パソコンの

日立パーソナルコンピュータ S1



MB-S1/15
本体標準価格 148,000円



※写真中のカラーディスプレイ(C12-2121)とハイブリッドホン(HP-12)は別売です。

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

ポストになった。



初心者でも気軽に通信ホビーを楽しんだりデータベースの情報を利用できるように数々のアイデアをもり込んでの新登場です。「パソコン通信からパソコンとのつき合いを始めませんか」これが日立の設計者からのメッセージです。それほど気軽に通信ホビーデータベースや商用データベースへのアクセスができてしまうマシンなのです。

EEPROM搭載 プリセットメニュー,オートログオン実現

電源ONで表示されるメニュー画面にご注目ください。TeleStarなど国内で開設されている代表的な通信ホビー向けデータベースや,THE SOURCEなど海外をも含めた商用データベースを10種類ピックアップしたデータベースメニューがまず立ちあがります。このメニューにある各データベースへの通信諸条件はすでに設定済。ユーザーは固有のIDコードやパスワードを追加設定するだけでオートログオンや※オートスタートが実現します。この機能は,〈S1〉が通信ソフトを書き込んだROMのほかにEEPROMを搭載し実現しています。電気的に書き込み記憶させることができるEEPROMにデータベースへの個別のアクセス手続きデータを書き込んであるわけです。EEPROMの性格上,書き込まれたデータは容易に変更することができ,電源を切ってもデータは保管されます。したがって,将来,データベースが通信条件の変更を行なってもすぐに対応することができるわけです。



通信が楽しくなる充実の機能

- ●10種類のデータベースへの通信諸条件が設定済のプリセットメニュー方式
- ●同時に3メニューまでユーザーが登録できるフリーセットメニュー
- ●※オートスタート,※オートダイアル,オートログオン機能
- ●40字×25行と40字×20行の選択ができる漢字表示
- ●プリンタエコーバック。ファイル送・受信。ステップ送信。ファイル編集。オフライン出力
- ●漢字ROM標準搭載
- ●パソコン機能サポート

※オートスタート,オートダイアルは別売のハイブリッドホンまたは近日発売のモデムカードが必要です。

オートログオン機能の 通信パソコン



MB-S1/45
本体標準価格 298,000円



生活と技術をむすぶ

日立家電販売株式会社

〒105東京都港区西新橋2-15-12(日立愛宕別館)TEL(03)502-2111

資料請求券 S1-B12

National

※画面は近日発売予定のユニペイントで作成したものです。



（別売カラーテレビ TH15-M5G 標準価格 99,800円 12月中旬発売予定）

（別売マックロードムービーM3 NV-M3 標準価格 298,000円）



映像をアートする人のビジュアル・パソコン

ディジタイズ機能とスーパーインポーズ機能を内蔵。VRAM128kB実装。映像アートの必需品です。

ディジタイズ機能内蔵。ビデオやテレビの画像を、アートの素材にする。

映像アーティストのために、ディジタイズ機能を内蔵。テレビやビデオの動画を静止画像としてVRAMに取り込むことができます。取り込んだ画像を素材に、テレビはカンバス気分。コンピュータグラフィックスの、新しい世界が広がる。

スーパーインポーズ機能内蔵。画像を合成すれば簡単にアートできる。



映像アーティストの次のステップのために、スーパーインポーズ機能を内蔵。ビデオやテレビ、ビデオディスク画像にもパソコン画像を合成できます。自分で描いたグラフィックと自分が撮った映像が、まったく新しいイメージでひとつになる。

VRAM128kB実装。ビデオグラフィックソフト付ですぐにアートできる。

VRAMには、強力128kBを実装。ディジタイズもスーパーインポーズも存分に楽しむことができます。付属のビデオグラフィックソフトで、ペイント、映像編集、テロップなども、アイコンを見ながら自由自在。ディジタイズした画像をモザイク、ワイプ、リバースすれば、オリジナル映像アートができあがる。

ボールマウス付きキーボード採用等、使う人にうれしい機能いっぱい。

●ボールマウス付きキーボード採用。付属ソフトのあらゆる操作は、ボールマウスを動かすだけ。●RGB(21ピン)・ビデオ・RF出力を内蔵。ご家庭のテレビで楽しめます。●ヘッドホン端子付き。●キーボードはスイッチ操作で、50音配列からJIS配列に切り換え可能。●JIS第一水準漢字ROM内蔵。●2つの標準スロットの他に、3つの専用スロットでオプションボードを本体内に実装可能。●512×212ドットモードで512色中16色、256×212ドットモードで256色同時表示。●入力切り換え、音量調整などテレビコントロール可能(TH15-M5G使用)。

ナショナル MSX2 パーソナルコンピュータ

FS-5500F2 標準価格 **228,000円** (3.5インチフロッピーディスクドライブ2基)1月発売予定

FS-5500F1 標準価格 **188,000円** (3.5インチフロッピーディスクドライブ1基)12月中旬発売予定

▶写真は、FS-5500F2とカラーテレビ(TH15-M5G 標準価格99,800円)とマックロードムービーM3(NV-M3 標準価格298,000円)の組み合わせです。▶付属品:RFケーブル、映像ケーブル、音声ケーブル、TVコントロールケーブル、ビデオグラフィックソフト、JIS配列カナシール、取扱い説明書、リファレンスマニュアル(MSX2用)、DISK BASIC/DOS説明書、付属ソフト説明書
▶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

MSX2

※商品の仕様は変更することがありますので、ご了承ください。



FS-5500F2(本体)

(キーボード)

誕生。

100 MSX

ひろがるMSXなかま100万台。

▶お支払いにはナショナルクレジットもご利用ください。▶お問い合わせや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㈱情報器部 MBM係まで。MSX2はマイクロソフト社の商標です。

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）

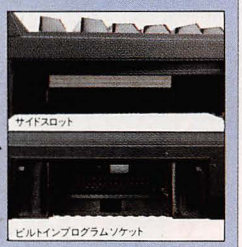


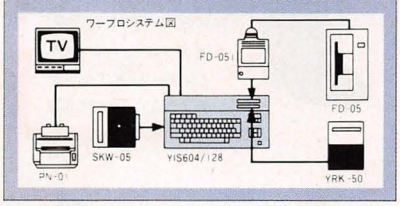
●写真のマウス、フロッピーディスクドライブ、ケーブルは別売です。

●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

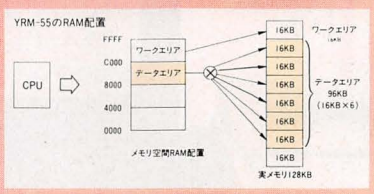
拡張性に、大きな差。ヤマハ独自の 3スロット＋1ソケット

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。新発売のグラフィックエディタ、ザ・ペインタなど各種ROMパックに対応し、知的アミューズメントの世界を拡げます。まさに群を抜く拡張性です。

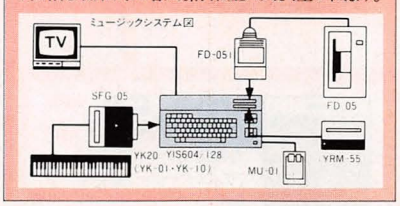




メモリマッパで情報量に大差 128KBのメインRAM



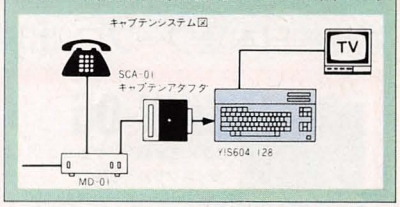
メインRAM128KB。この16bitパソコン並のメモリをフル活用するために採用されたメモリマッパ方式。これは8bitCPUのアドレス空間、64KBを16KBずつの4ページに分割し、ページ単位で実際のメモリデバイスに割り当てるというもの。この画期的な方法によりメモリを自由に使いこなすことができます。例えばミュージックシステム。膨大な音楽情報の処理には広大なメモリが必要です。FMサウンドシンセサイザユニットII(SFG-05)と新発売FMミュージックコンポーザII(YRM-55)を接続し、その機能をフルに発揮(ディスクと接続)させる場合には、データ量はマッパのない64KBのMSX2に比べ約6倍と飛躍的に増大。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 ¥25,800 NEW
ザ・ペインタ YRG-01 ¥15,800 NEW
ザ・ペインタ(マウス付) YRG-01M ¥25,800 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。

YAMAHA

君の部屋から、名作が生まれる。

ソフトで。周辺機器で。また、ヤマハがMSXワールドを拡げる。

PN-01 熱転写プリンタ

……￥89,800

便利な各種用紙対応型のプリンタです。A4・B5や連続用紙はもちろん、ハガキや名刺にも直接プリント可能。高密度の16ヘッドにより1パス(行程)で印字も静かです。縦書/横書も自在。

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



100 MSX

ひろがるMSXなかま100万台。

WORD PROCESSING

本格的日本語ワープロ、出現。



SKW-05

DISK日本語ワープロユニット(ディスクサポート版)

■■……￥49,800

YISシリーズのサイドスロットに接続し、本格的日本語ワープロにシステムアップ。外部記憶にディスクも使えるワープロユニットです。JIS第1水準の漢字を含む3,979字種を持ち、また、内蔵の文字以外に任意の文字や記号を作って登録も可能。漢字変換はカタカナ/かな/ローマ字のいずれでもOKです。MSX2では1行横30文字の表示が選択でき、YIS604/128ではメモリマッパを使い1度に、47,790文字まで入力、編集、管理することが可能です。





YRK-50 NEW

文節変換カートリッジ(ディスクサポート版)

■■……￥25,800

SKW-05と併用し、一括入力されたひらがなの文章を単文節ごとに文節変換するソフト。文書作成を短時間に効率良く進めることが可能です。ROMで入っている文節変換用の熟語は56,355語と豊富。また、語尾解析に柔軟性をもち、日本語の複雑な語尾変化にも対応します。YIS604/128を使用した場合にはSKW-05の熟語登録以外に268個まで外部熟語登録も可能です。多彩な機能を満載しています。

YRK-1 漢字枠組自在 ■■……￥9,800
作表、作文のレイアウト用枠組ソフト。

YRK-02 漢字カセットラベル ■■……￥7,800
オーディオテープなどのタイトルラベル印刷可能。

YRM-16 漢字住所録 ■■……￥7,800

FD-05

マイクロフロッピーディスクドライブ……￥64,800

MSX規格の3.5インチディスクドライブ。RAM32Kバイト以上のMSXに接続し、高速で大量のデータのやりとりが可能。アンフォーマット時1Mバイト、フォーマット時720Kバイトの大容量。

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



※各ソフト名の横の色別は■…MSX2で使用可能 ■■…MSX、MSX2で使用可能を意味します。MSXマークはマイクロソフト社の商標です。

GRAPHICS
テクノアーティスト、誕生。



YRG-01 NEW
ザ・ペインタ■……¥15,800

YRG-01M
ザ・ペインタ(マウス付属)■……¥25,800

YIS604/128の能力をフルに活せるグラフィックエディタ登場。VRAM128KB、メインRAM128KBを駆使するプログラムサイズ64KBの超弩級ソフトです。仮想キャンバスは、横432×縦576ドットの大きさで（A4版にプリントするのに適当なサイズ）、512色から最大16色を選んで、1ドット単位で配色できます。描画ウインドウは、仮想キャンバス上をスクロール。全ての機能は、画面上部のプルダウンメニューと、下部に重ねたカード上にまとめられ、マウスでセレクトすればOK。ほとんどの機能は、「やり直し」が可能。描画ツールは、ペンシル、各種ブラシ等フル装備。文字表現も多彩です。また画像のカット、コピー、移動等も自由自在。実用性も充分な、本格的グラフィックツールです。

＊使用できるプリンタ ・モノクロ／PN-01/CF-2301/HR-5X/PC8023
・カラー／シャープIO-720



GAR-01
グラフィックアーティスト(ディスクサポート版)

■■……¥7,800

マウスによる簡単操作でCGを気軽に楽しめる応用ソフト。画面のアイコンを見ながら片手で操作すればマウスの動き通りの曲線を描けます。また、40種類のブロックパターンを作っての作画も自在。ネオンライン、光点がキラキラ流れるフラッシング、スター効果など、多彩な機能でお楽しみください。描いた後はPN-01を使ってモノクロ印刷が可能。さらに絵を保存したい時はテープやディスクに記録することもできます。



ZGA-01 グラフィックカードセット■■ ¥19,800
カードをスライドするだけで気軽にアートが楽しめます。



MU-01 MSXマウス……¥12,800
自然なコントロールができる新しいポインティングデバイス。スピーディな入力、微妙な表現が可能です。また、ジョイスティックとしても使用できます。

MUSIC PERFORMANCE
創る。重ねる。君だけの音。



YRM-55 FMミュージックコンポーザII(ディスクサポート版) NEW
■■……¥9,800

画面の五線譜に音符や音楽記号を入力して、楽譜通りの自動演奏が可能です。SFG-05と併用した場合、MIDIキーボード入力もでき、コマンドの充実と相まって操作性も抜群。自由な曲作りを楽しめます。



SFG-05 FMサウンドシンセサイザユニットII(ディスクサポート版)
■■……¥29,800

MSXに本格的音楽機能を持たせるユニットです。46種類の音色データを持つ「FM音源」を内蔵し、リアルなプリセットボイスを楽しむことが可能。また、8音色ポリフォニックでサウンドもナチュラル。データの保存にディスクを使用できます。

CAPTAIN NEW
MSX2でキャプテンターミナル

SCA-01 MSXキャプテンアダプタユニット■…¥40,000
MD-01 キャプテンモデム■……¥98,000

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に相当するものです。



システムアップはこの2台から始まる。精鋭のYIS(ワイズ)シリーズ、ヤマハから。



YIS503II ホームパーソナルコンピュータ
本体価格 ¥59,800
RAM 64KB
MSX
NEW ●MSX Ver.1の可能性を徹底追求。●3スロット装備。●RAM64Kバイト実装。●RGB、RF、コンポジットビデオの3種類の映像出力を標準装備。



YIS604/128 ホームパーソナルコンピュータ
本体価格 ¥99,800
RAM 128KB + VRAM 128KB
MSX2
NEW ●メインRAM128Kバイト＋ビデオRAM128Kバイト実装●3スロットに加えてビルトインプログラムソケット装備。●3種類の画像出力。●パソコン独習ソフト付属。(ROMパック)

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

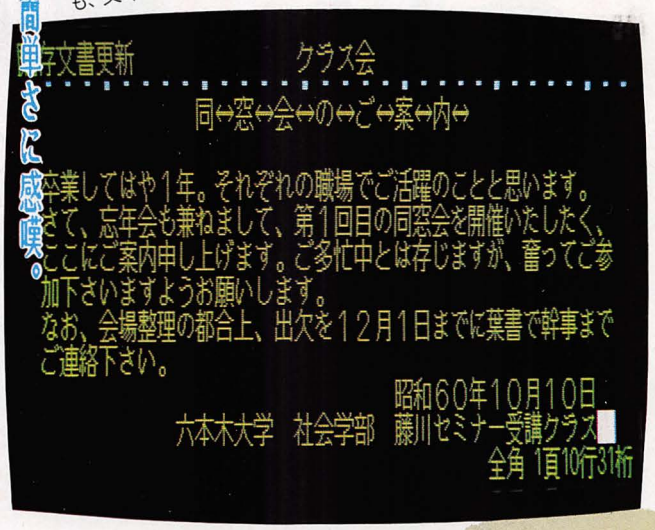
●商品内容についてのお問い合わせは、ヤマハMSXインフォメーションセンター 東京 TEL 03(255)4487 大阪 TEL 06(251)0535 ● MSX MSX2 のほしい資料のご請求は、〒430-91 浜松市浜松郵便局私書箱3号日本楽器製造株式会社AY-XI係まで。

MITSUBISHI

ワープロ機能

3万語の辞書を持ち、文節変換を実現。しかも、文章中に絵や表を自由に挿入できます。

簡単さに感嘆。幹事のための漢字ワープロ。

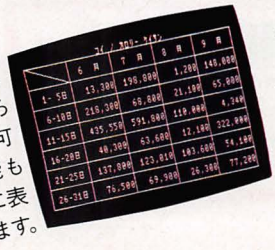


文化系のパソコン必修



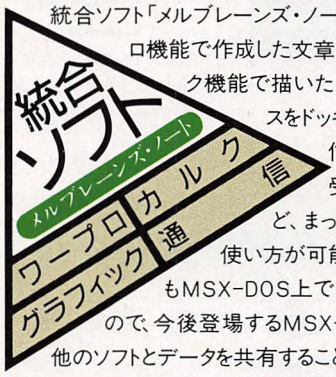
カルク機能

四則演算はもちろん関数まで使用可能。再計算機能もあり、スピーディに表計算を行なえます。



4つの機能を1つにした三菱統合ソフト「メルブレーンズ・ノート」付属。

ワープロ、カルク、グラフィック、通信の4つの機能を自由に組合わせて使用できるMSX2用三菱統合ソフト「メルブレーンズ・ノート」。ワープロ機能で作成した文章にグラフィック機能で描いたグラフィックスをドッキングし、通信機能で送受信するなど、まったく新しい使い方が可能です。しかもMSX-DOS上で動作しますので、今後登場するMSX-DOS上の他のソフトとデータを共有することもできます。



大容量1MB3.5インチフロッピーディスクドライブ搭載。

数値データや画像データを大量に処理したり、ワープロ文章を個人ファイルとして大量に保管するなど、さまざまな発展性を秘めた大容量1MB(フォーマット時720KB)3.5インチフロッピーディスクドライブを搭載。しかも1ドライブのmodel 1、2ドライブのmodel 2と選べる2タイプがそろいました。

余裕のメインRAM 128KB、最高級のビデオRAM 128KB装備。

大容量128KBのメインRAMが、メモリマッパとメモリディスク機能でフルに活躍。高度なビジネスソフトにも充分対応します。またビデオRAMもMSX2最高の128KBを装備。256色同時表示ビットマップモードをはじめ、MSX2の魅力的な高精度グラフィックスを余すところなく表現します。

AVボード(近日発売)装着可能な三菱独自のビジュアルインタフェース装備。

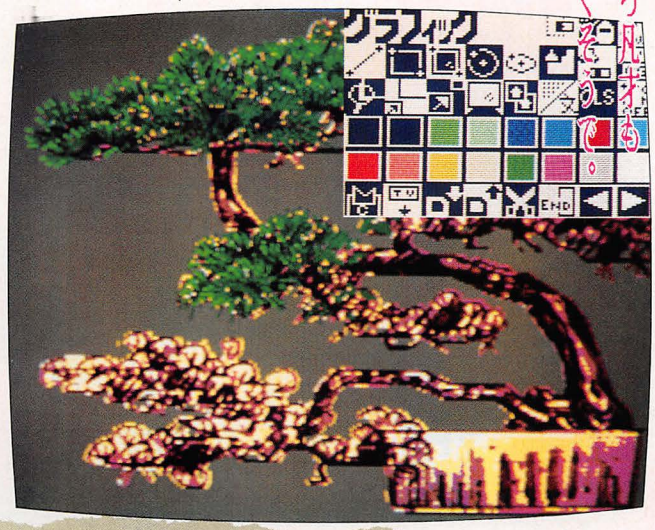
デジタイズ、スーパーインポーズ、テロップ、サウンドミキシングの4つの機能を持つAVボードを装着すれば、ビジュアル/サウンド操作が自由自在。しかも、デジタイズなど3つの機能はメルブレーンズ・ノートのグラフィック機能でコントロール可能。ビデオ編集やオリジナルビデオ作成などが実現できます。

- JIS第1水準漢字ROM内蔵。
- RS-232Cインタフェース内蔵(model 2)。

高度なグラフィックスが
自由自在。
このごろ、絵を描くそうで。

グラフィック機能

25種類の描画コマンドを持ち、マウスもサポート。高精度グラフィックスを簡単に描けます。



パソコン

4課目をクリア。



通信も実現。
ポストにご用の方は、
お近くのパソコンへ。

通信機能

漢字をサポートし、見やすい文章通信を実現。そのうえ、画像通信もできます。

●写真は、ML-G30model 2、
ダブルRGBテレビ（14C350）の組合わせ例です。



Melbrain's

三菱ホームコンピュータ



ML-G30

model 2…標準価格208,000円
model 1…標準価格 168,000円

- 1MB3.5インチFDD搭載（model 1:1基、model 2:2基）
- 統合ソフト「メルブレーンズ・ノート」付属
- メインRAM128KB/ビデオRAM128KB装備
- RS-232Cインタフェース内蔵（model 2）
- 漢字ROM内蔵　●色：ブラック/ホワイト

拡張性に優れたグラフィック・マシン



ML-G10……標準価格98,000円

- グラフィックエディタ「アートペーパー」内蔵
- メインRAM64KB/ビデオRAM128KB装備

主な周辺機器

ダブルRGBテレビ	14C350	¥118,000
16ピン熱転写プリンタ	ML-70PR	¥54,800
AVボード	ML-35AV（近日発売）	¥20,000
マウス	ML-11MA	¥12,800
モデム電話	PCT-1	¥98,000
拡張用1MB3.5インチドライブ（model 1用）	ML-30FP/ML-30FPW	¥39,800
RS-232Cボード（model 1用）	ML-21RS（近日発売）	¥16,800

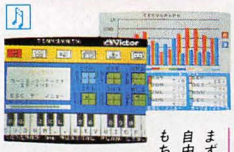
■商品に関するお問い合わせ、およびカタログをご希望の方は、ハガキに雑誌名を記入のうえ、〒370-04群馬県新田郡尾島町岩松800三菱電機群馬製作所メルブレーンズ係へ。■ML-G30/G10には保証書がついています。ご購入の際は必ず記入事項を確認のうえお受取りになり、大切に保存してください。

MSX2、MSX-DOSはマイクロソフト社の商標です。

三菱電機株式会社

Victor
JVC
※JVCは、日本ビクターの世界ブランドです。

面白ソフト



ビクターだけの、面白内蔵ソフトが2つも。

まず知らせたいのがタイニー・シンセ。
自由自在に音を変化させて、好きな音色がつくれる。
もちろん記憶もできる。自動演奏もできる…。
音色のバレットと呼びたいタノモシサだ。

そしてもうひとつの内蔵ソフトが、タイニー・クラフ。
データーを入れるだけで、テキパキとクラフをつくってくれる。
しかも、円・棒・折れ線の3種のクラフがどれでもOK。
プリンターをつなげば、つくったクラフをプリントアウトもできる。
スポーツのスコアなどを比べるのに、とっても便利!

80桁



なんと80字が一度に並ぶキメ細かい表示能力。

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

RGB

もちろんRGB対応だから、色鮮やか。

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

2スロット

ドンドン機能が増やせる2スロット。

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



先進の個性 日本ビクター株式会社

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

イオ、イオ、美ックリゲーションだ。



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

MSX2



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

256色



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



ビクターAVパーソナルコンピューター HC-80

¥84,800

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

新登場

イオ

AV PERSONAL COMPUTER

HC-80 MSX2

RAM64K／VRAM128K

SEGA®



ハング オン

正確にシミュレートされた動きに驚き。
C-502(1人用) ¥4,300



バイクレースのスリル・迫力をみごとに再現した「ハング オン」をはじめ、スポーツ・宇宙戦争などなど、セガのゲームバンクはおもしろさ満パイ。ゲームをグーンとおもしろくするオプションもせいぞろい。さあ、君はいくつのゲームを制覇できるか!

テレビゲームが進化する。

——セガ マークⅢにオプションをプラスすれば、どんどんゲームがおもしろくなる。——



目をみはるグラフィック能力におどろき

コンピュータ テレビゲーム

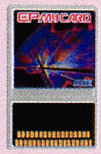
セガ マークⅢ

¥15,000 (本体標準価格 ゲームソフト別売)

※本体標準価格は、ジョイパッド2個、ACアダプター(電源)・TVスイッチボックス・TVケーブルを含むセット価格です。

マークⅢは、既存ソフトすべて使用可能

カードソフトは全部、直接差し込めます。また、キーボードをつなげばパソコンに変身。従来のカートリッジソフトも使用できます。



表面



裏面

ゲームがチェンジできるEPマイカード 新登場。

買ったお店へ持っていくだけで、何度でもちがうゲームに書きかえられる、EPマイカード。書きかえゲームもドーンとそろって、新登場。

近日発売

EPマイカード
ドラゴンーワン ¥5,000

EPマイカード
スタージャッカー ¥5,000

ゲーム書きかえ料:¥1,800(1回)

アッ!ゲームが飛んだこれぞゲームの離れワザ

テレコンパック ——— ¥4,000

本体に テレコンパックをプラスすれば、どこででもゲームが飛ばせる。こんなすごいことができるのは、セガマークⅢだけ。

※テレコンパックは、セガマークⅢのみに対応します。

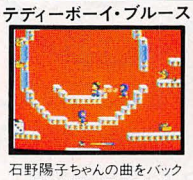
バイクハンドル ——— ¥4,000

テレビおえかき ——— ¥8,800

セガのテレビゲームにプラスすると、ナント、テレビがハイテクなお絵書き帳に変身。

"セガ マイカード マークⅢ"シリーズ

テディーボーイ・ブルース



石野陽子ちゃんの曲をバックに、怪物退治に飛び回ろう!
(1~2人用) C-501 ¥4,300

アストロフラッシュ



武器を選択しながら、攻撃できるシューティングゲーム。
(1~2人用) C-503 ¥4,300

グレートベースボール



ペナントレースを制覇するのは、君のチームだ!
(1~2人用) C-505 ¥4,300

グレートサッカー



決死のボール争奪で、負け試合も大逆転。君はサッカーに熱くなる。
(1~2人用) C-504 ¥4,300

"セガ マイカード マークⅢ"は、"セガ マークⅢ"のみに使用できます。

"セガ マイカード"新シリーズ

- チャンピオンシップ ロードランナー ¥4,300 ©ブローダーバンド
- チャンピオン アイスホッケー ¥4,300
- 倉庫番 ¥4,300 ©シンキングラビット
- ハング オンII ¥4,300
- ヒーロー ¥4,300 ©アクティビジョン

株式会社 セガ・エンタープライゼス

お問い合わせは
〒144 東京都大田区羽田1-2-12 電話03(743)7435(ダイヤル直通)
H・E事業部

brother

ぼくは、これでセーブする。

パソコンソフトの自動販売機が出現。

欲しいソフトはすぐさまセーブ



きみは生のフロッピーorテープをセットするだけ。簡単な操作で人気&新着ソフトを即セーブ。

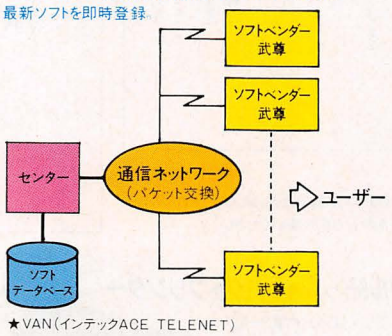
こんないいもの、何で今までなかったのかな。ソフトベンダー武尊はパソコンソフトの自動販売機。きみはディスプレイと対話しながら、お目当てのソフトを確認、生のフロッピー、テープをセットすれば、簡単にセーブ完了です。内蔵するソフトは約200種。センターとオンラインしているので最新ソフトもいち早く到着します。またセーブ方式だから人気ソフトが品切れ、なんてことも全くありません。もちろん料金だって、セーブ用のフロッピー、テープ代プラスアルファで割安。なんか、いい事ずくめのソフトベンダー武尊だけど、その通り。情報に敏感なきみ、早速そのハイテク感覚を体験しよう。

ソフトベンダー武尊はネットワークで機能する。だからいち早く、安くソフトを供給できる。

ソフトベンダー武尊は当然、ジュースやタバコの自販機とはワケが違う。その背後には、VANが控えています。ソフトハウスで出来たての新ソフトが即日登録される、なんて事も可能。またセンターでは各端末のデータを分析、人気ソフトをすみやかに送り出せます。ソフトの輸送費とか人件費もいらないワケで、その分当然きみの払うお金も安くてすむのですね。VANが実力を支えているのです。

●システム概要図

ソフトベンダー武尊は、通信回線でネットワークされ、最新ソフトを即時登録。



★VAN(インテックACE TELENET)



武尊(たける) ソフトベンダー SV-2000

ブラザー工業株式会社

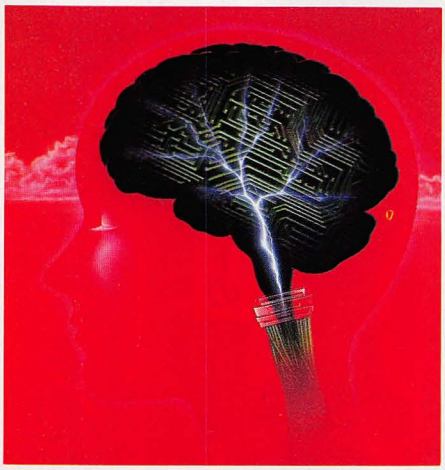
〒467 名古屋市瑞穂区堀田通9-35 ☎(052)824-2511

「ソフトベンダー武尊」についてのくわしいことは下記へお問い合わせ下さい。

東京／〒104 東京都中央区京橋3-3-8 ☎(03)274-6911

大阪／〒542 大阪市南区心斎橋筋1-1 ☎(06)251-7265

名古屋／〒460 名古屋市中区大須3-46-15 ☎(052)263-5811



世界初の24ドットインテリジェント

①市販の日本語ワ
②はがき印字が
③定型書式印字

① PC-88、98シリーズに対応する日本語ワープロソフト(ユーカラ、テラ…)顧客管理ソフト(駿漢、新漢客…)など、あらゆる市販ソフトが使えます。

●NEC NM-9300Sとコンパチブル。
PC-PR201にも対応。

●MSX対応24ドット漢字プリンター。





PC88-98シリーズ対応

MSX機に対応

② はがきの印字フォーマットをプリンターが内蔵しているので、市販の日本語ワープロソフト・顧客管理ソフトなどにより定位置にカンタンに印字できます。

Ⓐ 〒104-01
東京都中央区京橋3-3-8
新京橋ビル3F
ブラザー販売株式会社
情報機器事業部　営業部
PUB　事務局

Ⓑ PUBは、ブラザープリンターをご使用頂いているユーザーの友の会です。
会員の方には、PUB MEDIAが定期に送られます。

差出人住所データ

〒438-02
静岡県磐田郡豊岡村松島103番地
松島アパート3棟　308号
村岡　幾三　様

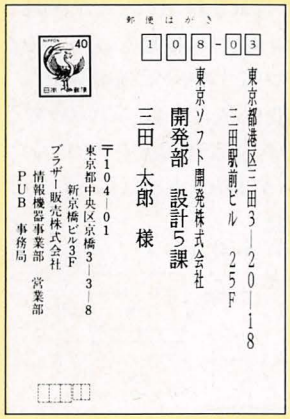
(備　考　欄)
本　　体：PC-8801SR
プリンター：HR-6X
生年月日：昭和29年11月12日

宛先人住所データ No.1

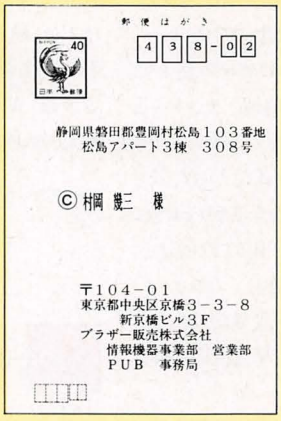
〒108-03
東京都港区三田3-20-18
三田駅前ビル　25F
東京ソフト開発株式会社
開発部　設計5課
三田　太郎　様

(備　考　欄)
本　　体：PC-9801F
プリンター：M-1024P
生年月日：昭和26年10月8日

宛先人住所データ No.2



※用紙は官製はがき、もしくはそれに準ずる厚さのものをお使いください。



●まず郵便番号を。次に住所・氏名を頭ぞろえで連続インプットⒶ

●差出人、宛先人データは、漢字16文字・6行の範囲で自由にレイアト。

●宛先人氏名は、見やすい縦倍角表記。Ⓒ

●ディップスイッチで縦でも横でも自由自在に印字可能、また差出人住所・氏名を印字しないこともできます。

●住所データの右側を備考欄として活用することもできます。Ⓑ



ご好評の
パーソナル
プリンターシリーズ

世界最小80桁シリアル9ドットインパクトプリンター

●各種アプリケーションソフト、又はハードコピーにてヒットイメージで漢字が打てます。●ファンフォールド紙、ロール紙が使える3ウェイ・ペーパーハンドリング機能。●コピー枚数：オリジナル+2P●印字速度：50文字/秒(M-1009)、40文字/秒(M-1009X)●重量：約3.0kg



写真は、M-1009X

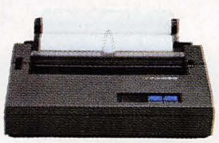
FMシリーズ対応……MSX・PCシリーズ対応　¥49,800

M-1009 & 1009X

18ドット対応、熱転写漢字プリンター

●漢字が鮮やか、16×15ドット構成。●ほぼA4サイズのコンパクトボディ。●乾電池駆動で、機動性抜群。

オプション：
漢字ROMカートリッジ
(JIS第1水準)
HR-6X ¥30,000



MSX・PCシリーズ対応　¥49,800

HR-6X

漢字プリンターだから

brother

ープロソフトで、カンタン！もラクラク！

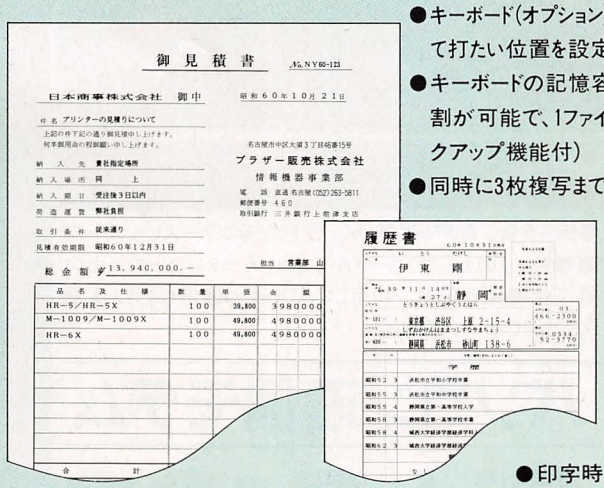
③ 官公庁提出書類、見積書、注文書など、すでに書式が印刷されている定型文書にもキメ細かくカンタンに印字できます。（キーボード使用の場合）

NO.　NY60-123
会社名　日本商事株式会社
昭和　60年　10月　21日
件名　プリンターの見積りについて
納入先　貴社指定場所
納入場所　同　上
納入期日　受注後3日以内
荷造運賃　弊社負担
取引条件　従来通り
有効期限　昭和60年12月31日
担当　営業部　山田
総金額　¥13，940，000．－
NO．1品名　HR－5／HR－5X
　価格　100　39,800　3980000
NO．2品名　M－1009／M－1009X
　価格　100　49,800　4980000
NO．3品名　HR－6X
　価格　100　49,800　4980000
NO．4品名



（写真1）

●まず差込み印字データを頭ぞろえでインプット。Ⓓ
●キーボード（オプション）で、定型書式に沿って打たい位置を設定、登録します。（写真1）
●キーボードの記憶容量は487ヵ所。99分割が可能で、1ファイル最大60ヵ所。（バックアップ機能付）
●同時に3枚複写までできます。（ケミカルカーボン紙）用紙はA4。



●アンダーラインを引いた部分は、Ⓔ印字のとき無視されるため見出しとして使えます。（対応できないソフトもあります。）
●印字時間の短縮化を実現。

世界初！ブラザー発！
インテリジェント漢字プリンター
割付名人M-1024

NEW



●24ドットインパクト漢字プリンター
●高速漢字処理（20CPS→40CPS）
●気くばりの低騒音設計（減音モード付）
●しかも、小型・軽量・低価格
●もちろん、はがき・定型書式印字以外でも高性能発揮

この高機能で、この低価格！

M-1024P（PC-88，98対応 X1turbo，MZ-2500対応）……¥128,000
M-1024X（MSX対応）……¥128,000
M-1024F（FMシリーズ対応）…〈近日発売〉¥128,000
フォーマットキーボードFK-20……¥29,800
ピンフィードユニットPF-50……¥5,000
JIS第2水準漢字ROMボード……¥20,000
オートカットシートフィーダSF-20……¥20,000

静かな印字、熱転写プリンター



●9ドット熱転写ビットイメージプリンター。●サイズ・重量：303(W)×65(H)×175(D)mm 約1.6kg

写真は、HR-5X

FMシリーズ完全対応　MSX・PCシリーズ完全対応
¥39,800 HR-5&5X

PUB《Printer Users of Brother》会員募集中

PUBは、ブラザープリンターご愛用者のための「ユーザー友の会」。プリンターをサポートしたプログラムの募集・紹介・及びプリンターに関するハード・ソフト情報のコミュニケーションが主な活動内容です。入会者にはPUB会員証を進呈します。詳しくは(03)274-6911へどうぞ。

PUB MEDIA 60年秋号 好評配布中

PUBの会員誌PUB MEDIAの新しい号が発刊されました。M-1024の詳しい紹介記事も載っています。ご希望の方は、上記のPUB MEDIA編集部へお問い合わせください。

ブラザー販売株式会社 情報機器事業部
東京／〒104 東京都中央区京橋3-3-8 ☎(03)274-6911
名古屋／〒460 名古屋市中区大須3-46-15 ☎(052)263-5811
大阪／〒542 大阪市南区心斎橋筋1-1 ☎(06)251-7265

ブラザープリンターの詳しい資料をご希望の方は、右の番号のいずれかに○をつけ、はがきにこの部分を貼ってお送りください。また、お手持ちのパソコン機種、使用用途（ゲーム、ビジネス…など）、住所、お名前、年令、電話番号もお書きください。

1＝M-1024P/X
2＝HR-5/5X
3＝M-1009/9X
4＝HR-6X

資料請求券 マイコンBasicマガジン 1月号

Audio & Video
AIWA®

地球サイズのコミュニケーション

パソコン通信モデム、アイワから新登場



高い信頼性を実現し、誰でもイージーアクセス。

従来、パソコン通信は、受話器のスピーカーを通してアナログ信号を電話回線に送り込んでいたため、雑音・振動に弱く、エラーを起こしがちでした。PV-2123は、直接アナログ信号を電話回線に送り込むため、雑音・振動にも強く、従来では得られなかった高信頼性を獲得しています。

全二重/半二重方式に、簡易NCU機能を内蔵。

通信方式は、全二重方式(300bps)と半二重方式(1200bps)の、2WAY方式。また、ワンタッチでモデムと電話を切り換えることができる、簡易NCU機能を内蔵。高い実用性と操作性を実現した、一台です。

RS-232C各信号線を、鮮明LED表示。

通信状況が一目で確認できるように、各信号線をLED表示にしました。

●データ音、音声も確認OK。便利なモニタースピーカー内蔵●データのセーブ/ロードができる、データレコーダ入出力端子付 ●電話回線を利用して、ワープロ通信もできます ●RS-232Cケーブル付属

パソコン通信モデム

PV-2123

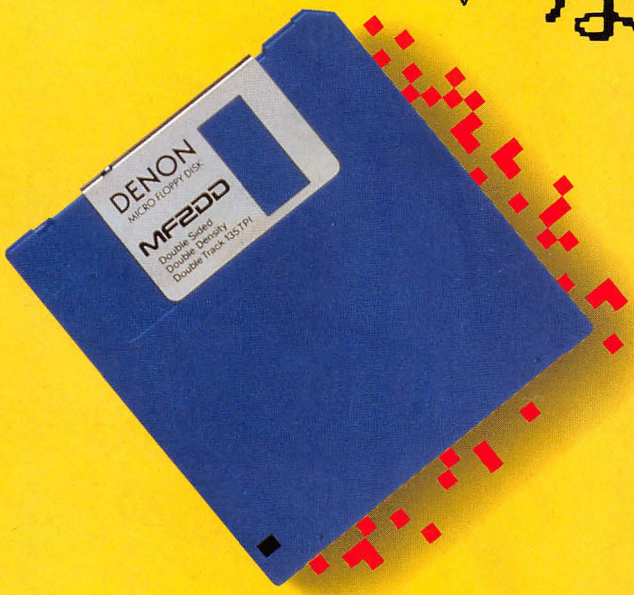
¥29,800 技術基準適合認定番号 S85-2087-0

●使用回線/電話回線、PBXの内線●インターフェース/DTE インターフェースRS-232C、交換機インターフェース、2線式インターフェース(一般電話機) ●NCU部/簡易型NCU、発信・着信は外部電話機による●モデム部/通信方式：全2重(300BPS) 半2重(1200BPS)、 変調方式：FSK方式、変調速度：300baud/1200baud、通信速度：300BPS/1200BPS、送信レベル：−6dBm〜−16dBm、受信レベル：−6dBm〜−43dBm、不感動受信レベル：−47dBm以下、使用周波数：300BPS(CCITT V.21)、CH-1：スペース1180±6Hz、マーク980±6Hz、CH-2：スペース 1850±6Hz、マーク 1650±6Hz、1200BPS(CCITT V.23)、スペース 2100±10Hz、マーク 1300±10Hz●使用電源/AC100±10V(50Hz/60Hz)8VA●環境条件/温度：0〜40℃湿度：25〜85%●寸法/220㎜(D)×160㎜(W)×49.5㎜(H)●重量/1.4㎏●付属品/RS-232C接続用ケーブル(2m)1本、電話回線用モジュラーコード(5m)1本、データレコーダ用3.5㎜φプラグ付コード(1.5m)1本 ●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ベーマガ係まで ☎03(253)9671

FLOPPY DISK
DENON

ボクの相棒です。

親友の真悟くんは、
パソコンを始めたばかりですが、
ほかのヤツラに比べると上達が速い。
なにか強力な武器を持っていいるらしい。とても





3.5インチ	MF1DD （片面・倍トラック・倍密度）
	MF2D （両面・倍密度）
	MF2DD （両面・倍トラック・倍密度）
5.25インチ	M1D （片面・倍密度）
	M2D （両面・倍密度）
	M2DD （両面・倍トラック・倍密度）
	M2HD （両面・高倍密度）
8インチ	F1S-128（片面・単密度）
	F2D-256（両面・倍密度）
	F2D-512（両面・倍密度）
	F2D-1024（両面・倍密度）

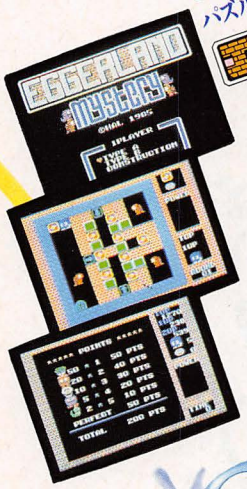
お問い合わせ、資料のご請求は、品名を記入して日本コロムビア株式会社電機営業本部宣伝課BM・FD係。〒107東京都港区赤坂4-14-14 TEL03-584-8111

HAL Laboratory

これは、パズル＋アドベンチャーゲームの傑作だ！

新発売

エッガーランド ミステリー



メインステージ100面、ボーナスステージ10面、スペシャルステージ5面。合計115面のスリルな展開。モンスターの攻撃をクリアするだけでなく、難解なパズルを解かなければキミに笑顔は訪れない。しかも、自分だけのオリジナル画面を作れる、コンストラクション機能も内蔵。「エッガーランドミステリー」は、パズルとアドベンチャーの要素が結合した、傑作。頭脳の極限にまで挑んでくるのだ。誰が最初に勝利をものにするか。諸君の健闘を祈る。

HM-018

■定価／5,600円 ROM









またまた出ました！ HALからお騒がせの新作!!

新発売



Joy★ball MSX

MSX用コントローラ「ジョイボール」

いよいよキミは、得点No.1になる。

ファミコンでその威力を発揮していた「ジョイボール」が、MSXの世界にも、やって来た。1秒間に15発の連射が可能な注目の新兵器の登場だ。連射スイッチをON。あとはボタンを押すだけで毎秒15発の連射ができる凄いマシン。スターフォースも、そしてハイパーオリンピックも、高得点が期待できる。コントロールも、操作レバーがボール状のためラクラク。思い通りの動きができるというもの。バリバリ撃って得点アップ。キミが、No.1になる日は、近い。

HJB-001

■定価／3,980円





新発売

ガルフゲームは、ここまでリアルになった。

ホール・イン・ワン

プロフェッショナル

MSX2用 近日発売

世界のトッププレーヤーと、トーナメントの雰囲気でプレーができたら……。「ホール・イン・ワン プロフェッショナル」がこんな夢をついに実現した。プロフェッショナルという名にふさわしい、まさにタフなゲームの登場だ。いままでのゴルフゲーム同様、風向きやホールの状況によってスイングの強弱を変えることができ、そして新たに加わったコンストラクションモードにより、自分だけのオリジナルコースが作れる。コースデザイナーの気分も味わえるのだ。シミュレーションゲームの傑作。どう攻める か、新しい36ホール（2コース）。

HM-019

■定価／5,800円 ROM

株式会社 HAL研究所

〒101 東京都千代田区神田須田町2-6-5 OS'85ビル
TEL 03-252-5561 FAX03-252-8675

資料ご希望の方は、100円切手同封の上封書にてお申し込み下さい。

■HAL研究所では通信販売も受付けています。
（送料は、お客様のご負担となります。）

プロの使っている操作盤の決定版

PASOKO-1000

ニュータイプ 新発売

意匠登録
実用新案申請中

¥9,800

ブラックタイプにアイボリータイプの2種類があります。



ファミリーコンピューターからパソコンまで

各社・各機種に対応!!

ゲームパーツの専門メーカー

重量 2kg

8801シリーズ インターフェイス

8801 MKII
8801 MKII SR
8001 MKII SR



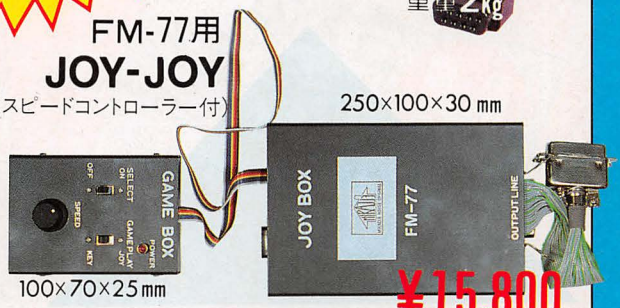
8方向対応
★8方向
★4方向にも使えます。

●別売 ¥5,800
●パソコ共購入の場合 ¥4,800

新発売

FM-77用 JOY-JOY

(スピードコントローラー付)



100×70×25mm

250×100×30mm

¥15,800

FM-7・NEW-7 インターフェイス



●¥6,800

PASOKO-1000 対応機種

- MSX機種
- PC6001・MKII (NEC)
- HXシリーズ(東芝)
- XIシリーズ(シャープ)
- MLシリーズ(三菱)
- MBシリーズ(日立)
- コモドール全モデル
- YISシリーズ(ヤマハ)
- SC-3000・SC-3000H (セガ)
- MPC-10(WAVY-10) (サンヨー)
- HCシリーズ(ビクター)
- CFシリーズ(松下)
- PAXONシリーズ(セネラル)
- V-10シリーズ(キャノン)
- HBシリーズ・SMC-777 (ソニー)
- PXシリーズ(バイオニア)
- FX-Xシリーズ(富士通)
- PV-7(カシオ)
- アタリ
- その他

※ 各社対応インターフェイスもあります。

注文書

あなたのお持ちの機種名をお書き下さい.(　　)

○をつける			
	PASOKO-1000 ¥9,800 (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	FM-77 ¥15,800

おところ 〒

TEL (　)

おなまえ　　保護者名　　様　　印

送り先 (左記注文書を封書に入れお申し込下さい)

● 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

振り込み銀行 朝日信用金庫板橋支店 普通預金 285515 郵便振り替え口座番号 東京1-140448

運がよければあなたも当る秋葉原電気まつり1等10万円！1/15まで。

ツクモぽかぽか

楽しさ1割増！

FM-77/L2

α-77(ジョイスティックⅠ/F ¥7,500)と12種入りゲームパックをサービス！

TVも見れるAセット 注番BM1-1

FM-77L2 ……
PC-TV151 ……¥193,000
(NEC) TV付 2000文字モニター 15インチ ……¥ 94,800

合計定価 ¥295,300
特価 **¥154,800**

実力派のBセット 注番BM1-2

FM-77L2 ……
CPD-14CD1 ……¥193,000
(ソニー) FP. 0.37 14インチ 2000文字 ……¥ 79,800

合計定価 ¥280,300
特価 **¥142,800**

注番BM1-5

FM-77/L2

限定50台

定価 ¥193,000
大特価 **¥99,800**

ツクモBASIC教室で1週間使用したもの、保証1年間付

初売1月2日より！

冬休みスペシャルセット

FM-NEW7

注番BM1-3

FM-NEW7 ……¥99,800
NH-14DL ……¥59,800
(ニデコ) 2000文字 14インチ
モニターケーブル ……¥1,800
データレコーダー ……¥12,800

合計定価 ¥174,200
特価 **¥86,800**

頭金	1回目	2回目以降
なし	¥10,044	¥9,300×9回

TVも見れるいちろうくんセット

注番BM1-4

α-7(ジョイスティックⅠ/F・¥7,500)とエキサイターX(ジョイスティック ¥3,800)をサービス！

FM-NEW7 ……¥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 ¥218,700 特価 **¥113,800**

頭金	1回目	2回目以降
なし	¥6,646	¥5,500×24回

MSXのお年玉！

すんなり入門セット

<その1>
キャノンV-8 ……¥39,800
特価 **¥21,800**
注番BM1-6

<その2>
ナショナルCF-1200 ……¥46,800
特価 **¥25,800**
注番BM1-7

※全セットにエキサイターX(ジョイスティック ¥3,800)がついてます。

本当のAV時代がやって来た！

FM-77AVセット

注番BM1-8



FM-77AV(2ドライブ)…¥158,000
FM-TV151 ……¥89,800
リモコン・TV付モニター 8/2ピン
TS-M2D(3枚)……¥ 4,050
ゲームパック(12種入り)……サービス

合計定価 ¥251,850
特価 **¥209,800**

頭金	1回目	2回目以降	ボーナス加算
なし	¥9,066	¥6,800×23回	¥20,000×4回

現金書留申込書 BM1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㈱ BM1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。

グァム島旅行ご紹待付セール12/25まで。(東京各店店頭のみ)抽選は1/3ニューセンター店にて。

冬休みセール

より便利になったツクモ全国通販

あなたのお近くに「ツクモ通販センター」出現!!

毎日営業！　AM10時からPM10時まで受付け！

☆注文専用「ツクモ通販センター」テレフォン

東京	03-251-9911	仙台	0222-63-0791	福島	0245-24-1491
新潟	0252-73-9911	金沢	0762-62-3611	松本	0263-36-0199
大阪	06-365-5691	広島	082-223-2741	福岡	092-474-8521
名古屋	052-251-1199	札幌	011-241-2299		

※但し札幌のみ午前10:30～午後7:30まで受付け

☆商品の仕様・掲載以外のセット商品のお問い合わせは、東京・名古屋・札幌の各店へ直接お尋ね下さい。

都内23区在住の方には「ツクモ通販マッハ便」をおすすめ!!

- ○都内23区在住の方はお申し込みの翌日にお届けします。(但し、配達日前日の午後2時までにお申し込み下さい)
- ○お会計はあなたのお家の玄関で。商品と引き換えだから安心です。
- ○「セット」に限り、ご希望の方には取り付けもいたします。(手数料別途)

お問い合わせ・お申し込みは 03-251-9911 通信販売部へ今すぐどうぞ。

クレジットのお申し込みもOK！　欲しいときが電話どき！

新 製品すぺしゃるセット　注番BM1-9

PC-8801mkIIFRM-30……¥178,000
CU-14H1……¥99,800
(シャープ) 4050文字 DP.0.39
α-88+エキサイターX……¥8,600
TS-2D(3枚)……¥5,100
ディスケットバインダー・ゲームパック(11種)…サービス

合計定価 ¥291,500 特価 ¥219,000

✣NEC 新製品取り扱い中！✣
PC-8801mkIIFR M-10　定価 ¥99,800
PC-8801mkIIFR M-20…定価¥148,000
PC-8801mkIIFR M-30…定価¥178,000
PC-8801mkIIMR……定価¥238,000

夢 中になりすぎてポチのお散歩忘れないで。

VF わんぱくセット

CZ-811C……¥89,800
NH-14DL……¥59,800　注番BM1-10
(ニデコ) 2000文字 14インチ
オリジナルソフト(3本)……¥ 9,800
エキサイターX……¥ 3,800

合計定価 ¥163,200 特価 ¥96,800

VF よくばりセット

CZ-811C……¥89,800
CZ-811D……¥89,800　注番BM1-11
オリジナルソフト(3本)……¥ 9,800
エキサイターX……¥ 3,800

合計定価 ¥193,200 特価 ¥129,800

—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。)

下記各店へお問い合わせください。

＊年末年始は営業時間が変更する場合がありますので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 12/5、31、1/1

名古屋各店
営 AM10:00～PM7:00
休 12/17～1/12 無休
12/12～1/7 無休
1号店 ☎052-263-1655
2号店 ☎052-251-3399

秋葉原各店
営 平日 AM10:00～PM7:00
日・祭 AM9:30～PM6:30
休 12/5、31、1/1
(年始は6:00閉店)
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

九十九電機

J&Pソフト通信販売

全国どこでも
無料配達

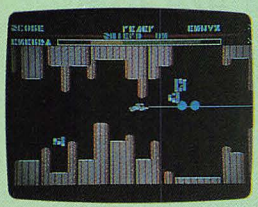


送料無料 全国どこでも送料無料ですぐにお届けいたします。

J&Pメールショッ

■テグザー

スクウェア



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
X-1	テープ	¥5,800	M1-1

■ドロール

ソフトプロ



プローダーボンド第4弾、君はロボットのドロール君、エミリーちゃんを助けに行くが激しい闘いが待っている。

機種	メディア	価格	注文No
PC-8801/mkII/SR	5″2D	¥6,800	M1-2
PC-8801/mkII/SR	テープ	¥4,800	M1-3

■ゼビウス

エニックス



ビッグタイトルゲーム「ゼビウス」がPC-88に登場！フル画面、フルキャラクターを完全プログラム化。

機種	メディア	価格	注文No
PC-8801/mkII/SR	5″2D	¥6,800	M1-4

タイトル	ロードランナー	ロードランナー	ザナドゥ	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	日本ファルコム	ハドソン	ハドソン
価格(メディア)	¥4,800(テープ)	¥5,800(6″2D)	¥7,800(5″2D)	¥4,000(テープ)	¥4,000(テープ)
注文No	M1-5	M1-6	M1-7	M1-8	M1-9
タイトル	チョップリフター	リザード	スペアチェンジ	アステック	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	M1-10	M1-11	M1-12	M1-13	M1-14
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	バルーンファイト
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	ハドソン
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)	¥4,000(テープ)
注文No	M1-15	M1-16	M1-17	M1-18	M1-19
タイトル	ウィル(テストラップII)	メイベルズマンション	アイスクライマー	ファンタジアン	ザ・キャッスル
機種	X-1ターボ	X-1	X-1	X-1	X-1
ソフトハウス	スクウェア	コンプティーク	ハドソン	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)	¥4,000(テープ)	¥5,800(テープ)	¥3,800(テープ)
注文No	M1-20	M1-21	M1-22	M1-23	M1-24

タイトル	らぶてっく	南海の標的	ウィル(テストラップII)	テグザー	ハイドライド
機種	PC-8801mkII/SR	PC-8801/mkII/SR	PC-8801/mkII/SR	PC-8801mkII/SR	PC-8801/mkII/SR
ソフトハウス	テーピーソフト	BEARS	スクウェア	ゲームアーツ	T&E
価格(メディア)	¥6,800(5″2D)	¥6,800(5″2D)	¥5,800(5″2D)	¥6,800(5″2D)	¥6,800(5″2D)
注文No	M1-25	M1-26	M1-27	M1-28	M1-29
タイトル	プロフェッショナル麻雀	軽井沢誘拐案内	巨神ゴーグ	ザ・キャッスル	ゼビウス
機種	PC-8801/mkII/SR	PC-8801/mkII/SR	PC-8801/mkII/SR	PC-8801/mkII/SR	PC-8801mkII/SR
ソフトハウス	シャノアール	エニックス	アスキー	アスキー	エニックス
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	M1-30	M1-31	M1-32	M1-33	M1-34
タイトル	ロードランナー	蒼き狼と白き牝鹿	ウィングマン	コズミックソルジャー	ホットドック
機種	PC-8801/mkII/SR	PC-8801/mkII/SR	PC-8801mkII/SR	PC-8801mkII/SR	PC-8801/mkII/SR
ソフトハウス	システムソフト	光栄	エニックス	工画堂	ポーステック
価格(メディア)	¥6,800(5″2D)	¥7,800(5″2D)	¥5,800(5″2D)	¥7,800(5″2D)	¥6,800(5″2D)
注文No	M1-35	M1-36	M1-37	M1-38	M1-39
タイトル	アメリカントラック	ワールドゴルフ	ザ・スクリーマー	リザード	将棋名人
機種	PC-8801mkIISR	PC-8801/mkII/SR	PC-8801/mkII/SR	PC-8801/mkII/SR	PC-8801/mkII/SR
ソフトハウス	日本テレネット	エニックス	マジカルズー	リバーヒルソフト	アポロテクニカ
価格(メディア)	¥6,800(5″2D)	¥5,800(5″2D)	¥7,200(5″2D)	¥6,800(5″2D)	¥4,800(5″2D)
注文No	M1-40	M1-41	M1-42	M1-43	M1-44
タイトル	ビクトリアスナイン	ポコスカウォーズ	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	M1-45	M1-46	M1-47	M1-48	M1-49

タイトル	ファンタジアン	野球狂	キングフラッピー	マリオブラザース	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	M1-50	M1-51	M1-52	M1-53	M1-54
タイトル	ザ・コックピット	野球狂	任天堂のテニス	任天堂のゴルフ	テグザー
機種	PC-8801mkII/SR	PC-8001mkIISR	PC-8001mkII/SR	PC-8001mkIISR	PC-8001mkIISR
ソフトハウス	コムバック	ハドソン	ハドソン	ハドソン	ゲームアーツ
価格(メディア)	¥4,800(テープ)	¥4,000(テープ)	¥4,000(テープ)	¥4,000(テープ)	¥6,800(5″2D)
注文No	M1-55	M1-56	M1-57	M1-58	M1-59

タイトル	ビクトリアスナイン	ザ・ブラックオニキス	アメリカントラック	ハイドライド	野球狂
機種	PC-6001mkII/SR	PC-6001mkII/SR	PC-6001mkII/SR	PC-6001mkII/SR	PC-6001mkII/SR
ソフトハウス	ニデコ	B.P.S.	日本テレネット	T&E	ハドソン
価格(メディア)	¥4,500(テープ)	¥5,800(テープ)	¥4,500(テープ)	¥4,800(テープ)	¥4,000(テープ)
注文No	M1-60	M1-61	M1-62	M1-63	M1-64

タイトル	森田の将棋	コズミックソルジャー	森田の将棋	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	M1-65	M1-66	M1-67	M1-68	M1-69

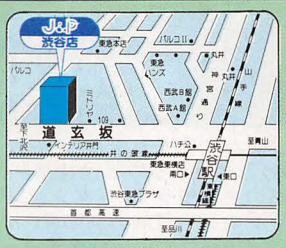
ピング



メールショッピングのお申し込みは J&P 渋谷店で承ります。

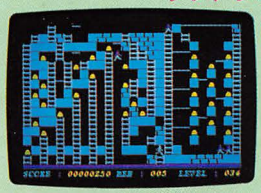
フロアーごあんない

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



Personal Computer Store
J&P 渋谷店
東京都渋谷区道玄坂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。

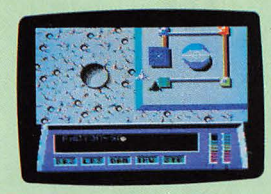
機種	メディア	価格	注文No
FM-7	テープ	¥4,800	M1-70
FM-7	5″2D	¥6,800	M1-71
FM-77	3.5″D	¥6,800	M1-72

■チョップリフター
SONY



機種	メディア	価格	注文No
SONY	ROM	¥5,700	M1-98

■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	M1-99

タイトル	ワールドゴルフ	ビクトリアスナイン	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	エニックス	ニデコ	T&E	ソフトプロ	ソフトプロ
価格(メディア)	¥4,800(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	M1-73	M1-74	M1-75	M1-76	M1-77
タイトル	スペアチェンジ	スペアチェンジ	ザ・キャッスル	巨神ゴーグ	野球狂
機種	FM-7	FM-77	FM-7	FM-7	FM-7
ソフトハウス	ソフトプロ	ソフトプロ	アスキー	アスキー	ハドソン
価格(メディア)	¥4,800(テープ)	¥5,800(3.5″2D)	¥3,800(テープ)	¥3,800(テープ)	¥4,000(テープ)
注文No	M1-78	M1-79	M1-80	M1-81	M1-82
タイトル	青い宇宙の冒険	ブラックオニキス	天使たちの午後Ver.UP版	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	システムハウス・ジャスト	キャリーラボ	ハドソン
価格(メディア)	¥4,800(テープ)	¥7,800(3.5″2D)	¥4,800(テープ)	¥4,200(テープ)	¥4,000(テープ)
注文No	M1-83	M1-84	M1-85	M1-86	M1-87
タイトル	地球戦士ライーザ	タイムトンネル	ウィル	バリバリ伝説	テグザー
機種	FM-77	FM-7	FM-77	FM-7	FM-77
ソフトハウス	エニックス	ポンドソフト	スクウェア	ポニー	ゲームアーツ
価格(メディア)	¥6,400(3.5″2D)	¥4,300(テープ)	¥5,800(3.5″2D)	¥3,500(テープ)	¥6,800(3.5″2D)
注文No	M1-88	M1-89	M1-90	M1-91	M1-92

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	デービーソフト	デービーソフト
価格(メディア)	¥5,800(QD)	¥4,800(QD)	¥5,200(QD)	¥4,800(QD)	¥4,800(QD)
注文No	M1-93	M1-94	M1-95	M1-96	M1-97

MSX

タイトル	ハイパーラリー	ザース	ハイドライド	どきどきペンギンランド	ロードランナーII
メーカー	コナミ	ポニー	T&E	ポニー	SONY
価格(メディア)	¥4,800(ROM)	¥4,800(ROM)	¥4,800(テープ)	¥4,900(ROM)	¥5,800(ROM)
注文No	M1-100	M1-101	M1-102	M1-103	M1-104
タイトル	忍者君	野球狂	将棋名人	ブーヤン	ラビアン
メーカー	日本デクスタ	ハドソン	東芝EMI	ハドソン	ソフトプロ
価格(メディア)	¥5,700(ROM)	¥4,800(カード)	¥5,800(ROM)	¥4,800(カード)	¥3,800(16K)テープ
注文No	M1-105	M1-106	M1-107	M1-108	M1-109
タイトル	エレベーターアクション	ボクシング	ウォーロイド	ロードファイター	ズーム909
メーカー	ニデコ	コナミ	アスキー	コナミ	ポニー
価格(メディア)	¥4,900(ROM)	¥4,800(ROM)	¥5,800(ROM)	¥4,800(ROM)	¥4,900(ROM)
注文No	M1-110	M1-111	M1-112	M1-113	M1-114
タイトル	イーガー皇帝の逆襲	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	コナミ	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(ROM)	¥4,800(テープ32K)	¥3,800(テープ32K)	¥4,800(カード)	¥4,800(ROM)
注文No	M1-115	M1-116	M1-117	M1-118	M1-119

お申込み方法

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

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

現金書留申込み用紙

おところ 〒□□□−□□

TEL ( )

おなまえ 様

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

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

マイコンBASICマガジン 新年特大号目次

注目新連載：ファミコンでオリジナル・ゲームを作ろう！①……43
Dr.Dと影のプログラム診療所Part2―採用プログラムがこんなにおもしろくなる―……46
松田浩のキャラクター・ダンシングPart13―円の描きかた―……50
主力パソコン表現能力別研究Part2―グラフィック機能編―……52
Dr.Dと影のパソコン・レクチャー④……57
梶原巧のマイコン［もの知り］クラブ……175
つぐ美のホワイト・ルーム(クイズ)……184
あくせすROOM……186
注目新連載：ゲーム・プログラミング講座―キミの疑問にプロが答える―……273
注目新連載：パソコン公開質問状―キミの質問にメーカーがずばり答える―……277
マイコンBASICマガジン・インフォメーション・コーナー……279

特選パソコン・ソフト……

BM-Jr/LII_2	DERAILWAY GAME	脱線は命取り	Mr.Z	76
BM-LIII/MK5	SPACE WAR	機雷を爆雲にぶっつけろ！	五代　裕作	78
	まさし君のFIRE MAN	バケツの水で火事を防げるか!?	必　殺	80
C1/ファミコン	ハエ！	ハエの軍団を全滅せよ！	英　君	82
	DARK	世の中，まっ暗闇！記憶力だけが勝負	高橋　吾郎	84
	ヘディング・バレー2	キックもできるバレーボール!?	宮崎　元彦	86
FM-7/77	ZERALDII	敵を殺す順番が問題―ロールプレイング・ゲーム―	河野　誠	88
	移植版 MIG&MOG	必殺技も使えるMIG&MOG	飛田　勲	91
FP-1000/1100	JUMP BOY	トランポリンをうまく使って壁を破ろう	高原　保法	93
JR-100	SUPER ALPINIST	活火山に挑むスーパー・アルピニスト	舞蹴CORP	95
	まいまいかぶりっ子Part1	時間内に彼女の家までたどり着け	KINTA	97
JR-200	タワー・オン・ファイヤー	ビル火災から生存者を救出せよ！	菅谷　光男	99
	移植版 ロボット・ファーマー	ロボット・トラクターで稲刈り	小柳　幸一	100
M5	かき氷	季節はずれのかき氷を作ってください	清野　智弘	102
	NEW BEAT OFF	スーパー・トンカチでクラゲ退治	荻原　正道	104
MAXMACHINE	おかし屋さんに行こう	お金をひろっておかしを買うんだって	なおくん	106
MSX	スーパー・ボーリング	本格的ボーリング・ゲーム	杉山　恭一	107
	BALL & HOLE	ボールを転がして穴に入れよう	真鍋　武志	110
	弥姫絵の剣	受け身がポイントの剣術格闘技	安田　充	112
MZ-1200	零戦―ゼロセン―	第三次大戦だ！敵の大型機をやっつけろ！	上塚　知一	114
MZ-700	しおひがりGAME	今どきしおひがりなんて寒そう	森下　猛彦	116
	移植版 FORMATION	果物をフォーメーションに従って並べろ！	猫　太郎	117
MZ-1500	移植版ペンギンの国を守れゲーム/CHALLENGE BOAT	ペンギンさんとボート・レースの2本立て	へのへの へ太郎	119
MZ-80B/2000	福笑い	お正月ですねー。コンピュータ福笑いですか	MOMO SOFT	121
MZ-2000/2200	LINE UP！	一風変わった思考型ゲーム	ANPON	123
MZ-2200	ガメラするカメ	カメがガメラするんだって。なんのこと？	吉村　朋之	126
PASOPIA(T)/5	透明人間	お金を拾え！でも，透明人間が	平山　英司	128
PASOPIA7	STAR FIGHT	ロケットに乗って惑星から脱出せよ！	国本　隆	130
PC-6001/mkII/6601/SR	スペース・ギャング	宇宙のギャングは金塊が大好き	POM	132
	かばちょ おきろ！	遅刻しそうなかばちょ先輩をたたき起こせ！	下西　英之	134
PC-6001mkII/6601/SR	がんばれサンタさん	サンタさんはよい子にプレゼントを。でも	毛利　勝	136
PC-6001mkIISR/6601SR	FIGHT!!	プーカァ島の活躍だって。思考型ゲーム	海部　浩司	138
PC-8001/mkII/SR	SHORT SHOOT&SWARP RACING	ショート・プログラム2本立て！	ないの&ないの	140
	FLAG CHECKERS	Wallの中にFlagが！さがしだせ！	柴森　義和	141
PC-8001mkII/SR	お父さんは消火器	お父さんが消火器で，編集長が灯油カンだって！	馬場　敏男	143
PC-8001mkIISR	敵は宙賊・宙賊版	スペース・トレーサーで宙賊船を退治せよ	黒猫アプロ	146
PC-8801/mkII/SR	防衛軍	防衛軍とロボット軍団の闘いだ！	日影舘一也	148
PC-8801mkIISR	N・Kミステリー LAND	四次元世界に突入したキミの目の前には？	永留　幸治	150
PC-9801/E/F/M	移植版 THE PAINTER	通路内を青ペンキで塗ってください	すていりぶ	153
ぴゅう太	移植版ながぐつをはいたネコゲーム	お姫様をフウセンから守れ!!	藤原　茂	155
S1	EMERALDの伝説Part2	エメラルド星での物語。シューティング・ゲーム	Mr.I LOVE YOU	157
SC-3000	移植版つぐ美ちゃんの地下鉄ショック	地下鉄をよけて花を取る―3本立てプログラム―	高田　清一	160
	SEED MAN	種をまいて花を育てよう	安達　護	161
VIC-1001	移植版 DRACULA HOUSE	五つのカギを取って宝を持ちかえろう！	北崎　弘樹	163
X1/C/D/F/ターボ	MOOMON	ムーモンは偵察マシーンをやっつけられるか！	春花　英世	165
	WALK AREA	ポップボールとハーフスターの攻撃をかわして	RU一	167
FX-750P	FX―リックディアス	基地のそうじ人がモビルスーツに乗り込んだ	浅野　毅	169
PB-100	パンチ君	シュッ，シュッ，右ストレート!!	海妻　秀紀	170
	PB-PIN BALL	コンストラクションできるピンボールだぞ	猛　虎	171
PC-1245/51	RACER REPLICA	参考資料は「ハングオン」だって!!	水谷　浩行	172
PC-1500	LODE CATCHER	レーダーを見ながら宝をさがしていこう	今村宗一郎	173
PC-2001	THE CASTLE OF DRAGON	姫を救え!!本格的ロールプレイング・ゲーム	縣　俊介	174

ランダム・コーナー

MSX	Kimcoのぶっちぎりテクニック考⑤		Kimco	177
SMC-777	BOUNDER WALL	反射板にボールを当て敵を倒す	幸田　健悟	179

実用プログラム・コーナー

X1/C/D/F/ターボ	X1住所録	友達の住所録をパソコンで！ナウい！	中野　秀裕	182

©マイコンBASICマガジン1月号

第5巻　第1号
昭和60年12月25日印刷
昭和61年1月1日発行

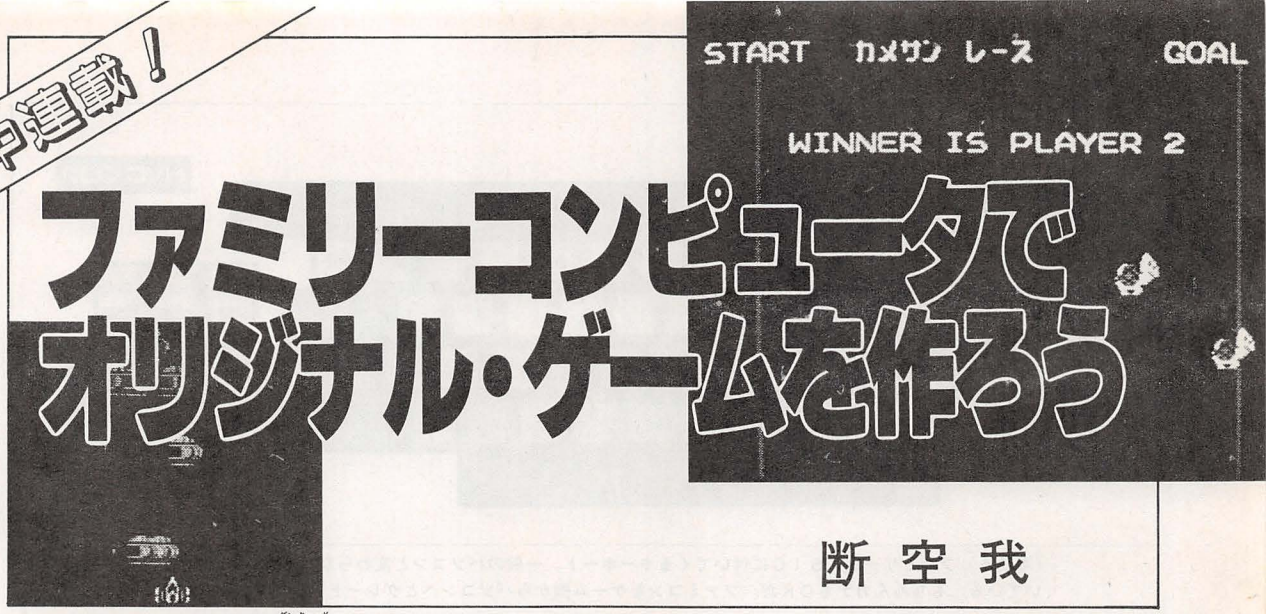
特別定価380円

電波新聞社 1986Printed 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〉

集中連載！



ファミリーコンピュータでオリジナル・ゲームを作ろう

断空我

やあ！　今日は，今月から私「断空我（ダンクーガ）」がこの連載をはじめることになりました。よろしくお願いします！

さて，いよいよお正月だね。お正月といえばお年玉。これでファミコンを買って，おもしろいソフトで遊びまくるのもいいけれど，いつもゲームばかりやっていると親もうるさいし，何かものたりないものです。ファミコンはただのゲームマシンとちがって自分でゲームを作ることだってできるんだ。そこでお年玉の残りで「ファミリーベーシック」を買ってみよう。

ファミリーベーシックって何？

ファミリーベーシックがあると，なにができるのだろうか。まず，「キーボード」といって文字を入力するものが付いているので，ファミリーベーシックのカートリッジをさし込むだけでパソコンに早がわりしてしまうんだ。

キーボードにはカセット・インターフェース（カセット・レコーダにつなぐところ）が付いているので，ロードランナーなどで，自分の作った面をカセット・テープに取っておけるようにもなる。

ところでファミリーベーシックには３種類ある。ファミリーベーシックの初期型と後期型それにＶ３だ。Ｖ３にはキーボードが付いていないので先にＶ３でないものを買わなければいけない。

初期型と後期型は少しちがっていて後期型のほうが命令が増えている。いま売られているものは後期型だよ。

Ｖ３はソフトの内容がさらにパワーアップされているから，本格的にプログラムが組みたくなったら買うべきだな。今回はファミリーベーシックの後期型で説明していこう。

ベーマガに載っているプログラムは，特にことわらないかぎり，この後期型だ。ただし，これからＶ３がだんだん増えてくるから，お金のたんまりあるうちにＶ３も入手しておいたほうがいいだろう。

ファミコンにファミリーベーシックをつないでみよう

それでは実際にファミコンにファミリーベーシックをセットしてみよう。ファミリーベーシックのカートリッジをゲーム・カートリッジをさし込むのと同じようにしてファミコンにさし込む。このとき電源スイッチを切っておくことは，他のゲームと同じだよ。

言い忘れたが，テレビとの接続はゲームをするときのままでOK！　そしてキーボードについているコードの先のコネクタを上下まちがえないようにファミコン前面にあるエキスパンド・コネクタにさしこんでやる。

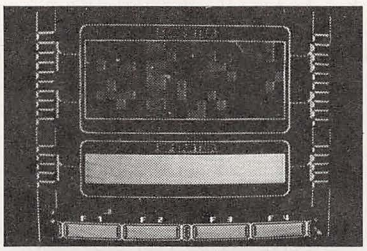
以上のことができたら一度確認して，よければ電源をオンにしてみよう。



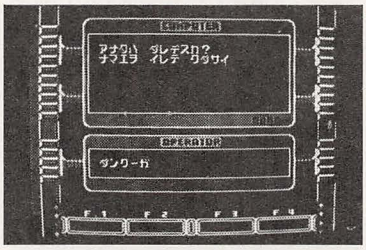
《写真１》本体とファミリーBASIC（価格14,800円）

テレビには**写真２**のような画面がうつるはずだ。もしそうならないときは電源をすぐに切って接続を確認しながら，最初からやりなおすこと。

それではスペース・キーという一番長いキーを押してみると，ファミコンがキミの名前を聞いてくる（**写真３**）。そこでキー・ボードからキミの名前を入力してみよう。



《写真２》スタート画面

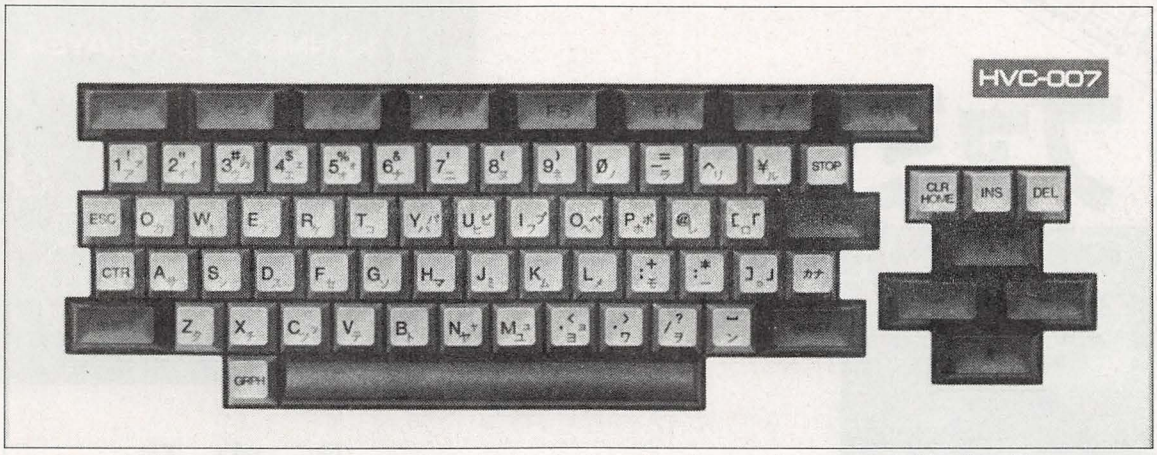


《写真３》名前を入れる

さて，キーボード（**写真４**）の使いかただが，ファミリーベーシックの取扱説明書の４ページを見てほしい。カナを入力したいときは［カナ］キーを押してから，キーを押すとキートップ（キーの上）に書かれているカナが入力できる。名前を入れ終わったら，［RETURN］（リターン）キー（右のほうにある）を押そう。

これでファミコンはキミの名前を，おぼえたんだ。するとファミコンはＧＡＭＥＢＡＳＩＣにするかどうかきいてくるので，〝［ハイ］〟とキーから文字を入力しながら答えよう（［ハイ］とキーを押したあとに［RETURN］キーを押すことを忘れずに！）。ＢＡＳＩＣにしたくないとき〝［イイエ］〟と答えれば，カリキュレータ・ボード，ミュージック・ボード，メッセージ・ボードやバイオリズム・ボードなどで遊べるが，今回は関係ないので先にすすもう。

〝［ハイ］〟と答えるとき「ファンクション・



《写真4》ファミリーBASICに付いてくるキーボード。一般のパソコンと変わらないさまざまな機能が付いている。もちろんカナもOKだ。ファミコンをゲーム機からパソコンへとグレードアップしてみないか？

キー」(いちばん上にあるF1～F8の八つのキー)のF1を押せば自動的に答えてくれるので便利だ。

GAME BASICを選ぶと，こんどはBASICにするかBG－GRAPHIC（バックグラウンド・グラフィック）にするかを聞いてくるので，1のキーを押してBASICを選ぼう。

プログラムを入れてみよう

さてこれでファミコンでBASICが使えるようになったが，いきなり自分でプログラムをつくるわけにはいかないので，とにかくベーマガに載っているゲーム・プログラムを入力して遊んでみよう。

プログラムをみてみると，行の最初に10とか20とか番号がついているね。これを行番号というんだ。まず行番号を入力してからその後を入力して，つぎの行番号を入力する前にRETURNキーを押す。するとファミコンは，その行を記憶する。だから行の最後にはRETURNキーをかならず押そう。

全部の行を入力し終えたら，LISTと入力してRETURNキーを押すと，いままで入力したプログラムが表示される。

STOPキーを押せばリスト（プログラム）の表示を止めることもでき

まちがっていなければRUNと入力してRETURNキーを押せばゲームがはじまるんだ。でも，1回ですべてまちがいなく入力することはまずムリなので，リストのなおしかたを説明しよう。

まちがったら直そう！

❶ **まちがった行を表示させる**：LIST n行と入力してRETURNキーを押す（n行とはまちがった行の行番号，例：LIST 110）。

❷ **まちがったところにカーソル・マークをもっていく**：カーソル・キー(キーボードの右のほうにある←↑↓→キー）で画面のカーソルを動かせる(カーソルとは，文字を入力できる場所を示す点滅する四角)。

❸ **まちがった文字をなおす**：このとき，文字を入れるスペース（空き）がないときはINSキーを押せばカーソルのところに空白ができる。また余分な文字を消したいときはDELキーを押せばカーソルの前にある文字を消せる。

文字をなおしたら，かならずRETURNキーを押そう。押さないと，正しいリストをファミコンは記憶しないからだ。

これでリストをなおせるようになったけれど，よくあるまちがいの一つに，数字のゼロとアルファベットのオーをまちがえて入力してしまうことがある。ゼロとオーとでは形が少しちがうので，よくみて入力しよう。

もう一度LIST RETURNとしてみて，だいたいよければ，RUNしてみよう。もしまちがいがなければゲームがはじまるはずだけれど，ピーという音がして，？ ○○ ERROR と表示されたら，それはプログラムにまちがいがあるということなんだ。このことを「エラー」といって，ファミコンが，どこにエラーがあるか，またどんなエラーなのかを教えてくれる。

マニュアルの105ページにいろいろ載っている中からよくでるエラーについてくわしく説明しておこう。

エラー・メッセージの意味

NFエラー：FORとNEXTは一対の命令なので数が合わないといけない。だからこのエラーがでるということは，FOR文を入力し忘れたか，NEXT文を入力しすぎたかのどちらかなので，よく調べよう。

SNエラー：このエラーが一番よくでてくるはず。このエラーは文字などをまちがえて入力しただけだからリストをよくみて入力しなおそう。

ILエラー：命令や関数などのカッコの中がまちがえていないかよく調べよう。

ULエラー：行番号がまちがっていないか調べるのと，入力し忘れた行がないかも調べること。

TPエラー：テープレコーダの音量を調せつしてやりなおそう。

TPエラーはカセット・レコーダを使うときでるエラーで，くわしくはあとで説明します。

プログラムをテープにとっておこう！

どう？ 正常にゲームができるようになったかな？ さて，せっかく入力しても，メモリ・バックアップ（マニュアルの3ページ）しなければファミコンの電源を切るとプログラムは消えてしまうんだ。これではゲーム・カセットで遊べないね。またメモリ・バックアップしたとしても，他のプログラムを入力するときはNEWで消さなければならないんだ。

だからプログラムを何かにとっておく必要があるね。そこでキーボードに付いているカセット・インターフェースが役に立つんだ。

電気屋さんなどで，直径3.5mmのミニジャックのコードを買ってこよう。色ちがいで2本用意すると便利だ。これをマニュアルの2ページにあるようにつなげば準備完了。

プログラムのSAVE（セーブ＝保存）をしてみよう。

テープレコーダを録音状態にしたら，SAVE〝ファイル名〟RETURNと入力してみよう（文字を入力しておいて，つぎに録音状態にしてからRETURNを押してもよい）。

ファイル名とは，プログラムの名前のこと。これによりカセット・テープに何が入っているかわかる。

リターン・キーを押してしばらくピーという音が続いた後，ガーという音が少しす

《リスト1》カメサンレースのプログラム・リスト。10行目は，3行にまたがってリストされているから注意してほしい。RETURNするのは……DEFGAB゛と入力したあとからにすること！

```
10 CLS:SPRITEON:CGSET,2:FORI=1TO20:LOCATE2,I:PRINT"I":LOCATE24,I:PRINT"I":NEXT:F
ORW=0TO1:DEFMOVE(W)=SPRITE(13,3,1,3,0,3):POSITIONW,16,W*30+100:MOVEW:NEXT:LOCATE
0,0:PRINT"START","ｶﾒｻﾝ ﾚｰｽ","GOAL":A=0:B=1:C=4:D=8:E=4:F=8:PLAY"T2CDEDEDCDEFGAB"
20 SWAPC,E:SWAPD,F:IFSTRIG(A)=C MOVEA:SWAPC,D
30 IFXPOS(A)>200 PLAY"CCGGAAGR5FFEEDDC":GOTO50
40 SWAPA,B:GOTO20
50 LOCATE4,4:PRINT"WINNER IS PLAYER";A+1:IFSTRIG(0)=1 RUN
60 GOTO50
```

《リスト2》スターシップGOのプログラム・リスト。10行目と50行目は2行にまたがってリストされているのでRETURNを押すのは，2行目の最後の文字……，120,Yと……32：MOVEIを入力したあとにすること

```
10 CLS:CGSET,1:SPRITEON:DEFSPRITE0,(0,1,0,0,0)="ﾋﾟﾌﾟﾍﾟﾎﾟ":Y=174:FORI=0TO27:LOCAT
EI,0:PRINT"ｰ":LOCATEI,21:PRINT"ｰ":NEXT:SPRITE0,120,Y
20 IFS=8ANDY>20 Y=Y-3
30 IFS=4ANDY<174 Y=Y+1
40 IFY<174 Y=Y+1
50 S=STRIG(0):FORI=0TO7:IFMOVE(I)=0 DEFMOVE(I)=SPRITE(8,3,1,100):POSITIONI,RND(4
)*8,RND(8)*16+32:MOVEI
60 IFXPOS(I)=120ANDABS(YPOS(I)-Y)<12THEN110
80 NEXT:IFY<20 LOCATEX*2,0:PRINT"ﾄﾞ":Y=174:X=X+1
100 SPRITE0,120,Y:IFX<14THEN20
110 SPRITE0:LOCATE10,10:PRINT"GAME OVER":IFSTRIG(0)=1 RUN
120 GOTO110
```

るとまたピーという音が続く。そしてその後にまたガーという音がこんどは長く続いて音が消える。画面にOKと表示されカーソルが点滅していたらテープ・レコーダのストップを押す。

これでプログラムがカセット・テープに記録された。

それではちゃんと記録されているかチェックしてみよう。テープをまきもどしたら，LOAD?と入力してテープ・レコーダを再生状態にする。音量は大きめにしよう。するとしばらくして「LOADING ファイル名」と表示され，もし記録がうまくいっていれば「OK」と表示される。うまくいっていなければ「?TP ERROR」と表示されるので，SAVEしなおそう。

いくらたっても何も表示されないときは，SAVEに失敗したのか，または音量の調せつがうまくいっていないはずなので音量を変えてLOAD?してみよう。なるべくテープ・レコーダは専用のものを使ったほうがよい。

こうしてカセット・テープに記録しておけば，このゲームで遊びたいときにいちいちキーボードから入力しなくても，テープを再生状態にして，LOADでプログラムが入力される。

プログラム紹介

この作品は越谷市の飛田昌彦君が送ってきたもので，リストも短いので，トレーニング用にはいいだろう(**タイトル写真**)。

★ゲームその1「カメサン レース」

このゲーム（**リスト1**）は2人用です。コントローラI，IIのA・Bボタンを交互に押すと，カメサンが動くので，ゴールへつかせてください。

なお，THEN文が多いのではぶいてありますが，リスト中のあき部分は必ず空白を一つ入れてください（スペース・キーを1回押す）。

また10行の〝｜〟はカナモードでGRPHキーを押しながら7キーを押してください。再プレイはスタート・ボタンです。

★ゲームその2「スターシップGO」

スターシップをAボタンで上，Bボタンで下へ動かし，フラッグを運ばせるゲームです。いん石や引力にも注意してください。これは1人用のゲームです(**リスト2**)。

THENが多いのでのぞいてありますがリスト上の空白はかならず入れてください。また10行の〝ー〟は，カナモードでGRPHキーを押しながら6を押してください。また，80行の〝ﾄﾞ〟は，

KEY1，CHR$(199) RETURNとしてF1キーで打込めます。

再ゲームはスタート・ボタンです。

プログラムの内容は

★リスト1

10行：画面を消してスプライトが表示できるようにする。そしてスタート・ラインとゴール・ラインを描く。カメをスプライトにセットして，スタート・ライン上にカメを表示させる。〝カメサンレース〟と〝GOAL〟の文字を表示して，変数をセットした後に音楽を流す。

20行：コントローラのIとIIのボタンを交互に調べる。AボタンとBボタンを交互に押していればカメを前にすすめる。

30行：カメがゴールしたかどうか調べている。ゴールしていたら50行に行く。

40行：プレイヤー1と2を切り換える。

50行：勝ったほうのプレイヤーを表示してもしスタート・ボタンが押されていれば，RUNされる。

60行：50行にもどる(待機)。

★リスト2

10行：画面を消して表示される色の組み合わせを設定して，スプライトを表示できるようにする。スプライトを定義して，スターシップの垂直座標を初期値にする。スタートとゴールの線を描いて，スターシップを表示させる。

20行～30行：ボタンによりスターシップの垂直座標が変わるようにしている。

40行：もし垂直座標が174より小さければ，垂直座標を1増やす（要するにスターシップを下に動かす）。

50行：スピナーが動いていなければ動かす。

60行：スターシップがスピナーにぶつかったなら110行へ。

80行：もしスターシップがゴールしたら，旗を立ててスターシップを下にもどす。

100行：スターシップを表示させる。もし旗が14個未満なら20行へ行く。

110行：スプライトを消して，GAME OVERを表示。もしスタート・ボタンが押されていればRUNする。

120行：110行へ。

ファミコンのプログラムに関して質問のある人は，ベーマガ編集部の「レスキュー・ファミコン・プログラミング」の係へハガキに質問を書いて送ってください。

注射1本 おもしろさのモト

Dr. Dと影のプログラム診療所

第2回開業

今月採用プログラムがさらにおもしろくなる！



編集部

みなさん。明けましておめでとうございます。1986年が，みなさんにとってすばらしい年でありますよう，編集部一同お祈りいたします。

さて，新年そうそうではありますが，みなさんの健康を気づかって，Dr.Dと影さんに診察をお願いしたいと思います。えっ？みなさんの家に往診に行くのかって？そんなことできるわけない（ポカッ！）。実はプログラムの健康状態を診察してもらうわけです。

では，Dr.Dと影さんの登場といきますか。はい，どうぞ。

影：ぐははは～～。ん？今年もこの笑いではじまってしまったか。いけない，いけない。このコーナーでは，ワタシが看護婦の立場でいかなければ。ウフン♡

Dr.D：おいおい，それだけはかんべんしてくれよ。そんなカッコ見たら，新年そうそう寝こんでしまいそうじゃよ。

影：やっぱりダメでした？この白衣の天使もどき。今年も出足不調か。フ～。

Dr.D：ところで，影くん。この「プログラム診療所」も2回目の開業なんだが，機種によっては，注射1本じゃきかないものや，注射をうつ必要のないもの，さまざまで，おもしろいといえばおもしろいがな…。

影：Dr.のするどい目で診察すると，プログラム的には，その白いマユをしかめたくなるのもわかりますよ。でも，ベーマガの採用基準というのは，アイデア第1ですから，♪大目に見て～ゆるして…♪

Dr.D：うむ，そうかそうか，わかった。では，この大きな注射を1本，両手でかかえて，さっそく診察を開始するとするか。

影：Dr.，最初の患者さんは飛田　勲くんのFM－7/77用「移植版MIG&MOG」です。

Dr.D：むむ。こりゃ，移植版ではないか。

影：そうなんですけど，単なる移植というものでもないみたいですよ。オリジナルになかった"敵"がいるんですよ。これが追いかけてくるんですね。

Dr.D：でも，バグを利用しての隠れテクニックというのが，おもしろさを半減させてる点はいただけないな。

★FM7/77用「移植版MIG&MOG」(91ページ掲載)★

●ゲームの説明

敵「デビル」をよけながら，MIGとMOGで「Super Ball」をはさむという思考型追いかけゲーム。移植版。

●診断結果

隠れテクニックがあるが，これはジャ道なので，もとにもどしてみる。

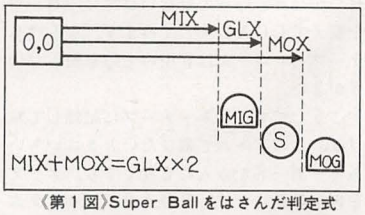
●解説

Super Ballをはさんだかどうかの判定のやりかたにムダがありすぎる。隠れテクといっているが，意識的に作ったように思えない。6行もあるIF文を3分の1の2行に縮めてしまった。ムダはできるだけ減らすべきだ。

ただし，このプログラムの変更で，13面をクリアできなくなるので，面データを直す必要がある。それは読者にまかせたい。がんばってくれたまえ。

130行では，MIGとSuper Ballとの距離が1以下かどうか調べている。つまり，MIGがSuper Ballにひっついていれば（ななめもあり）180行にとんで，そうでなければ，リターンするわけだ。

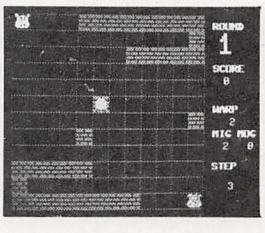
そして，180行では，MIGに対してMOGがSuper Ballを反対側からはさんでいるかどうかを調べている（第1図参照）。反対側からはさんでいれば，680行にとび，そうでなければリターンする。



《第1図》Super Ballをはさんだ判定式の考えかた

《リスト1》MIG & MOGの変更・追加リスト

```
130 IF ABS(GLX-MIX)=<1 AND ABS(GLY-MIY)=<1 THEN 180
140 '
150 '
160 '
170 RETURN
180 IF (MIX+MOX)=GLX*2 AND (MIY+MOY)=GLY*2 THEN 680
190 RETURN
200 '
210 '
```



▶MIG&MOGの実行画面

影：おつぎは，真鍋武志くんのＭＳＸ用「ＢＡＬＬ＆ＨＯＬＥ」です。はい，ベットに横になってください……。どうぞ，Dr.。

Dr.D：はいきた！どれどれ？おや？

影：どうしたんですか。だいぶ重症なんですか？

Dr.D：いや。どこも悪いところがないのだよ。どこに注射をうつか悩むな。健康すぎるプログラムというのもなあ。ワシの出番がなくなるではないか。

影：でも，Dr.。ちょっと，この敵の動きを注意して見てください。小さく小さくまとまってる感じですよ。

Dr.D：ふむ。さすが，ワシの名助手だ！

影：ワタシ，看護婦のつもりなんですけど……。

Dr.D：それは，もういいって。自分のボールの動きがすばらしいもんで，敵のキューブの動きを忘れていたよ。

★ＭＳＸ用「ＢＡＬＬ＆ＨＯＬＥ」(110ページ掲載)★

●ゲームの説明

キューブをよけながら，ボールを操作して穴に入れるという誘導型のゲーム。ボールの動きがいい。

●診断結果

キューブの動きがみみっちいので，もっとダイナミックにする。

また，どんなにボールの速度が速くても穴に入ってしまうので，あるていど遅くないと入らないようにする。速いと，穴を通りすぎる。

●解説

もとのままでは，キューブは迷路からでないように，動いているが，351行から356行までにより，10分の１の確率で，キューブがボールのほうにむかってくるようにしている。

370行は，キューブが画面の外にでようとしたら方向を変えるようにしている。これで敵の移動が変わっておもしろさを増す。

また，500行により，ボールの速度が速すぎる場合，330行にもどってしまうようにした。ゴルフのカップインを思いだしてほしい。ボールが強すぎるとカップをはねてしまうでしょう。

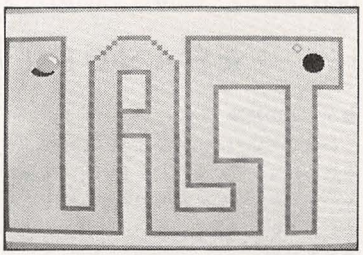
つまり，ボールの速度が速すぎると，穴を通りこしてしまうようにしたわけ。

●テクニック紹介

ＶＸとＷＸはボールの水平，垂直移動量なので，絶対値をとって，４より大きいとき速すぎると判断させている。もっと，リアルにしたければ，500行をＩＦ　ＳＣＲ((ＡＢＳ（ＶＸ))∧２＋(ＡＢＳ(ＷＸ))∧２)＞５　ＴＨＥＮ　330と変えるといいだろう。

♥

♥



▲BALL & HOLEの実行画面

〈リスト２〉BALL & HOLEの変更・追加リスト

```
351 IF RND(1)<.9 THEN 360
352 IF V>X THEN 355
353 IF W>Y THEN K=2:GOTO 360
354 K=4:GOTO 360
355 IF W>Y THEN K=8:GOTO 360
356 K=6

370 IF V1<0 OR V1>255 OR W1<0 OR W1>192 THENK=RND(1)*4:K=K*2+2ELSEV=V1:W=W1

500 IF ABS(VX)>4 OR ABS(WX)>4 THEN 330
505 PSET(8,36):PRINT#1,"GOOL";T
```

影：なかなか，Dr.の視線がするどくなってきましたね。

Dr.D：どうだね。ワシに直せない病いはない！ワッハッハ。さて，おつぎはどんな患者さんかな？

影：はい。へのへのへ太郎くんの２本立てプログラムの片われ（？）で，ＭＺ－1500用「CHALLENGE BOAT」です。

Dr.D：よくあるスクロール・ゲームか。まあ，リストの短いのがとりえといった感じだな。では，さっそく診察開始と…。



★ＭＺ－1500用「ＣＨＡＬＬＥＮＧＥ　ＢＯＡＴ」(120ページ掲載)★

●ゲームの説明

敵のボートをよけながら，ひたすら，川をくだっていくスクロール型のゲーム。敵ボートは１隻(せき)。

●診断結果

敵の動きがパターン化されていて（乱数を使っているが），カンタンによけられるので，もっとむずかしくする。

また，ぶつかったときの判定が，いまひとつよくないので，注射１本うつ必要あり。

●解説

ちょっとむずかしくするため，110行で70

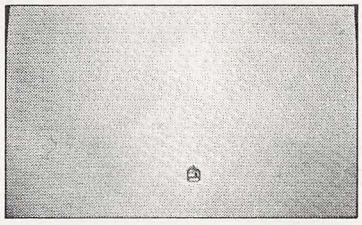
〈リスト３〉CHALLENGE BOATの変更・追加リスト

```
30 CLS:SC=0:X=19:Y=19:A=20:B=0:V=$D000
90 REM
110 A=A+SGN(A-1-X)*(RND(1)<.7)+INT(RND(1)*3)-1:B=B+1:IF B=23 THEN A=INT(RND(1)*2
0)+10:B=0
135 IF (ABS(A-1-X)<2)*(ABS(B-Y)<2) THEN 140
136 GOTO 50
```

%の確率で自分のほうに敵がむかってくるようにしてみた。また，乱数で左右に動くようにもしている。さらに，新しく上から敵がでてくるとき，10～29の範囲で，乱数により出現させる。

90行にあった敵との接触判定は，135行に移した。キャラクターによって調べるのでなく，座標により調べるようにしてある。

ひとの作ったプログラムを参考にするのもいいが，十分理解して，どうしておもしろいのかがわからなければ，まねして作っても，おもしろいものはできない。動きのルーチンを作るときは，よく頭の中で考えてから作るように。



▲CHALLENGE BOATの実行画面

影：とんとんと調子よく，では，おつぎの番だよ，♪ワッショイ，ワッショイ♪

Dr.D：なんか，影くんは，調子を乱しているようだが，気のせいかな？

影：それより，Dr.はアラさがしをしているようなんだけどな～。

Dr.D：それこそ，気のせい，気のせい。♪ワッショイ，ワッショイ♪

影：ガックン！

Dr.D：では，おつぎはと…。国本 隆くんのPASOPIA7用「STAR FIGHT」か。どれどれ，追いかけゲームだな。ゲーム・ストーリーはなかなかおもしろいが，どうもイマイチなー。

影：それがアラさがしに見えるんですよ。

Dr.D：ワシは，おもしろいゲームをさらにおもしろくしようとしているのだよ，影くん！おわかり？

影：まあ，診察を続けてください。

Dr.D：それではと……。

★PASOPIA 7用「STAR FIGHT」(130ページ掲載)★

●ゲームの説明

いばらにぶつからないよう，またキュートにつかまらないように，E.U.（エネルギー・ユニット）を取り，ロケットのところまで行くゲーム。追いかけタイプ。

●診断結果

いばらをランダムに表示しているので，最初から，ポプくん（自分）のまわりがいばらでうまってしまう場合がでてくる。ポプくんのまわりには表示させないようにする。

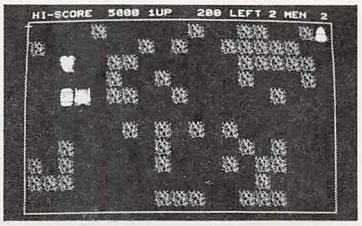
同様に，ロケットのまわりにも表示させないようにする。ポプくんをゲームがはじまってすぐに動かすと，最初の位置にいるポプくんが消えないので，消えるようにする。

●解説

184行でいばらの座標と，ポプくんの座標，いばらの座標とロケットの座標を比べて，32ドット未満の場合，座標を決めなおすようにした。

このプログラムでは，キャラクターを消すことを，PUT文のモードを省略することにより，行なっているが，やはり，基本どおり，XORを使うことをすすめる。これにより，ポプくんを動かしたときに消え残ることはなくなった。

♥
♥



▲STAR FIGHTの実行画面

《リスト4》STAR FIGHTの変更・追加リスト

```
180 FOR I=0 TO 50+(10*ME)
182 WX=INT(RND(1)*19)*16+8:WY=INT(RND(1)*11)*16+16
184 IF ABS(WX-8)<32 AND ABS(WY-96)<32 OR ABS(WX-296)<32 AND ABS(WY-16)<32 THEN 1
82
188 PUT(WX,WY),E,PSET:NEXT

260 PUT(X,Y),A,XOR:X=X1:Y=Y1
```

影：ふーっ！ワタシ，つかれてしまいましたわ♡

Dr.D：忘れた頃に，その言葉使いと，そのカッコウだけはよしてくれ。

影：でも，さすが，Dr.ですね。注射1本でカンタンに直っちゃうんだから。

Dr.D：そう，おだてないで，つぎの患者さんを呼びたまえ！

影：ふあ～い。つぎのかた，お待ち～。

Dr.D：どれどれ，馬場敏男くんのPC－8001mkII用「お父さんは消火器」か。これも，追いかけタイプではないか？

影：追いかけタイプというのは，自分と敵の追いかけのスリル感がおもしろさにつながるんですよね。でも，これは…。

Dr.D：ふむ，影くんもワシの助手らしくなってきたではないか。

影：まあ，これは，なんだね。ただの追いかけタイプのゲームでもなさそうなんだけれどね。オッホン，ホン，ホン。

Dr.D：ほらほら，なれない言葉使いするもんだから。

影：すいません。

Dr.D：これは，追いかけが甘い上に，唯一の攻撃である爆弾の爆発力が弱いため，なかなかクリアできないようだな。ゲームは，むずかしいだけじゃ，どうもな。

★PC－8001mkII用「お父さんは消火器」(143ページ掲載)★

●ゲームの説明

灯油カンをよけながら，爆弾をセットして灯油カンを殺す，追いかけ型のゲーム。ただし，灯油カンも炎を残して追いかけてくる。

●診断結果

灯油カンの動きがつまらない。また，動きが遅いので，キンチョー感がない。追いかけのスリル感が味わえない。したがって灯油カンの移動ルーチンを作りなおす。

●解説

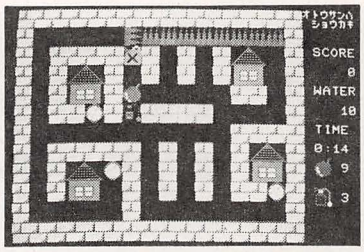
もとのプログラムでは，灯油カンを5分の2の確率で水平方向に追いかけようとして，5分の2の確率で垂直方向に追いかけようとする。残り5分の1の確率でランダ

ムに移動させている。

移動方向に障害物がある場合は，3分の1の確率で移動方向を変えようとし，残り3分の2の確率で動きを止める。プログラムを見てみると乱数の処理のしかたがいまいちだ。また，ON GOTOを使いすぎている。

そこで，300行から360行を変えてみた。300行では灯油カンが移動していないときは，乱数で移動方向を決める。310行からは，追いかけのルーチンで，消火器に近ずく曲りかどがあると，曲るようになっている。

また，355行で，3分の1の確率で移動を止めている。これは，あまりしつこく追いかけてくるのでは，爆弾をセットするタイミングが，やさしくなってしまうからだ。それに，止まることによって，移動する方向を変えるという副作用もある。



▲お父さんは消火器の実行画面

《リスト5》お父さんは消火器の変更・追加リスト

```
300 IF X2=0 AND Y2=0 THEN IF RND(1)<.5 THEN X2=(INT(RND(1)*2)*2-1)*16 ELSE Y2=(I
NT(RND(1)*2)*2-1)*16
310 IF Y2 THEN 350
320 X3=X2:X2=0:Y2=SGN(Y-TY)*16
330 IF STATUSPOINT(TX+8,TY+Y2+15)<>0 THEN X2=X3:Y2=0:GOTO 355
340 GOTO 370
350 Y3=Y2:Y2=0:X2=SGN(X-TX)*16
351 IF STATUSPOINT(TX+X2+8,TY+15)<>0 THEN Y2=Y3:X2=0:GOTO 355
352 GOTO 370
355 IF RND(1)<.3 THEN X2=0:Y2=0:GOTO 400
360 IF STATUSPOINT(TX+X2+8,TY+Y2+15)<>0 THEN X2=0:Y2=0:GOTO 300
```

Dr.D：さあ，今回の診療所も残すはあと1本でおしまいということか。

影：それにしても，ベーマガの採用基準は「アイデアだ」と言い続けているんだけれど，最後のちょっとしたチェックで，ゲームにみがきもかかり，アイデアも生きてくるというわけですね。

Dr.D：うむ，そういうことだな。では，さっそく最後の患者さんを診察するとするか。どっこいしょっと！

影：あっ！Dr.，今年はその「どっこいしょ」はなしじゃなかったんですか？

Dr.D：いや，どれどれ，最後は，日影舘一也くんのPC－8801／mkII用「防衛軍」だな。これは，シューティング・ゲームか。単純なゲームのわりに，なかなか興奮できるぞ。

影：敵のキャラクターが消えるというところが気になりますがね。

★PC-8801/mkII/SR用「防衛軍」(148ページ掲載)★

●ゲームの説明

敵の攻撃をよけながら，レーザー・ボールで敵をやっつけるという，シューティング型のゲーム。1対1の決戦だ。

●診断結果

敵が表示されない場合があるので，表示させるようにする。それにより，ゲームがもっと興奮するのでは？

また，リプレイのキー入力がカライ。小文字でも入力されるようにする。

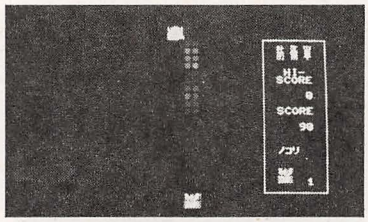
●解説

このプログラムはGOSUBをかなり使っているため，プログラムがスパゲッティのように，ぐちゃぐちゃになってしまい，流れを読みとりにくい。敵をやっつけたあと，敵が出現する最初の1回目に表示されないのは，このためであって，意識的のものと思えない。

新しい敵の座標が決まったところで表示ルーチンに飛ばせばいいので，540行にGOSUB220を付け加える。

また，リプレイには，Sキーを押すのだが，大文字しか受けつけないので，キャピタル・ロックしていないとリプレイできない。小文字も受けつけるようにする。

それは，720行のIF文に，AND A$"s"を付け加える。これにより，キー入力が"S"でもなく，かつ"s"でもないとき再び，キー入力を受けつけるようになる。



▲防衛軍の実行画面

《リスト6》防衛軍の変更・追加リスト

```
540 TX=INT(RND*12)*2+3:S=10:GOSUB 220:RETURN

720 LOCATE 10,11:PRINT "GAME  OVER":A$=INKEY$:IF A$<>"S" AND A$<>"s" THEN 720
```

今月もいろいろな投稿を見てきたが，全体的には，アイデアのとぼしいものが目立っている。アイデアをゲームにするだけのプログラム・テクニックがないということが言えるのかもしれんがな。

プログラム・テクニックにもいろいろあるが，やはりリアルタイム・ゲームに最も関係しているのは，キャラクターの移動に関することだろう。

ただの追いかけ型のゲームでも，追いかけルーチンをひと工夫するだけで，十分おもしろいゲームができるはずだ。ほら，パックマンなどを思いだしてみなさい。たかが追いかけ，されど追いかけというわけだな。

また，スコアという要素がある。軽く見られがちのスコアを，いろんなしかけによって，ゲームはさらにおもしろくなるものなんだ。

まあ，せっかくゲームを作るのだから，どうせなら，何かにポイントをおいて納得のいくまでルーチンをいじくってみてはどうかな？ ベーマガはそんな投稿を待っとるぞ(Dr.D談)。

松田 浩の キャラクター・ダンシング (for MSX)

円の動きにゃムダがない！



みなさん，明けましておめでとうございます。本年もよろしくお願いします。昨年を振り返ってみると，飛行機は落ちる，ハレーすい星は来るし，地震の大きいのはあるし，阪神は優勝するし…。とにかく，大変な年でした。

そこで，今年最初のキャラ・ダンは，すべて丸くおさまるようにと，『円の動き』をやって見たいと思います。

円の方程式をプログラムで……

みなさんは，学校で円の方程式を

$r^2=x^2+y^2$ （r＝半径）

と習ったと思います。これをxからyを求める式に直すと，

$y=\sqrt{(r^2-x^2)}$

となり，それをプログラミングしたのが**リスト1**です。しかし，この方式では，**写真1**のように，ばらつきがでてしまい，これを解消するには，円をいくつかにわけて描かなければならず，大変めんどうです。

ここで，**写真2**を見てください。こんどは動きが均一になっているでしょう。これは，先月号で用いたサインとコサインを使用しています。**第1図**を見てください。これは一つの角が$\alpha°$の直角三角形です。このとき，辺bの長さを辺aの長さで割ったものがサインで，辺cを辺aで割ったものがコサインです。つまり，$\sin\alpha=\frac{b}{a}$，$\cos\alpha=\frac{c}{a}$というわけです。

これを実際にどのように使っているかというと，**第2図**を見てください。先ほどの三角形を$\alpha°$の角を中心に，辺aを半径とした円に組み込んでいます。この**第2図**でいえば，yをrで割った値が$\sin\alpha$であるので，逆に考えれば，$\sin\alpha$に半径rをかけてやると，yの値が求まるわけです。

つまり，$y=r\times\sin\alpha$で，同様に，$x=r\times\cos\alpha$になります。これをプログラミングしたのが，**リスト2**ですが，先月でも述べたように，MSXでは角度の表しかたが，$90°=\frac{\pi}{2}$なので，式も多少変更してあります。

たとえばxについてみると，

$x=\cos(P\times I/180)\times 50$

となっています。

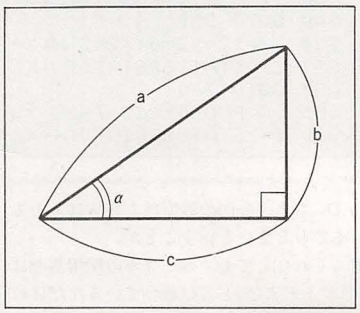
このPはπ（＝3.14…），Iは角度($\alpha°$)のことを表し，最後の50が半径です。FOR～NEXTのステップは，何度きざみで円を描くかを表し，ステップの数字が大きいほど，荒い円になります。いろいろと数字を変えると，それなりに円も変わるのでお確かめください。

サンプル・プログラム サテライト・アタック for MSX

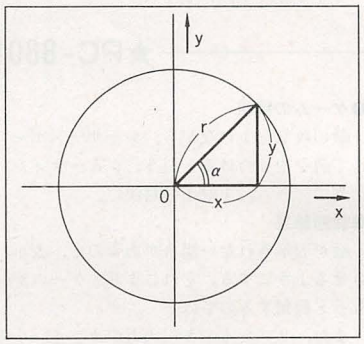
例によって，ゲームもどき『サテライト・アタック』を載せておきます。白い惑星を隋円規道を描いてまわる人工衛星を操り，敵の円盤を破壊してください。スペース・キーを押すと，スピード・アップで，カーソル・キーにより，その方向にレーザーを発射します。

これはまったくのゲームもどきなので，点数すらありません。みなさんで好きなように改造してください。

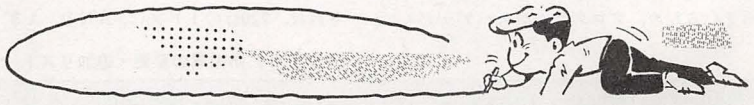
それではみなさん，今年も，よい年でありますように……。

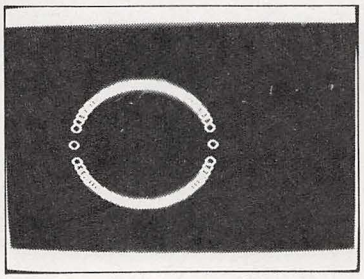


《第1図》一つの角が$\alpha°$の直角三角形。サイン，コサインは……

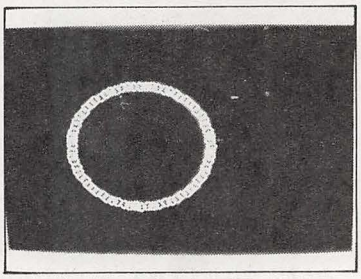


《第2図》第1図の三角形を半径aの円に組み込むと……

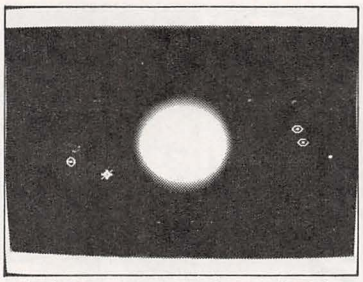




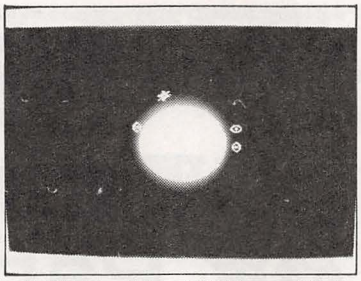
《写真1》リスト1の実行画面。$y=\sqrt{(r^2-x^2)}$でプログラムすると……



《写真2》リスト2の実行画面。サイン，コサインで考えると……ホラ！



〈写真3〉サテライト・アタックの実行画面。敵に注意せよ。



〈写真4〉あっ危ない！敵が円の中に侵入しちゃうよ……



〈リスト1〉$y=\sqrt{(r^2-x^2)}$の円のプログラム・リスト

```
5 SCREEN2:COLOR15,1:CLS
10 FORX=-50TO50STEP2:Y=(50^2-X^2)^.5:CIRCLE(X+100,Y+100),3,15:NEXTX
20 FORX=50TO-50STEP-2:Y=-(50^2-X^2)^.5:CIRCLE(X+100,Y+100),3,15:NEXTX
30 GOTO30
```

〈リスト2〉サイン，コサインを考えた円のプログラム・リスト

```
10 SCREEN2:COLOR15,1:CLS:P=3.14159265358978#
20 FORI=0TO360STEP5:X=COS(P*I/180)*50:Y=SIN(P*I/180)*50
30 CIRCLE(X+100,Y+100),3,15:NEXTI
40 GOTO40
```

〈リスト3〉サテライト・アタックのプログラム・リスト

```
10 SCREEN2:COLOR15,1:CLS:DIMM(8),N(8),L(8)
15 A=RND(-TIME)
20 FORI=1TO4:S$="":FORJ=1TO8:READA$:S$=S$+CHR$(VAL("&H"+A$)):NEXTJ:SPRITE$(I)=S$
:NEXTI
30 DATA19,1A,3C,F7,EF,3C,58,98,00,00,00,18,18,00,00,00
40 DATA00,3C,42,99,99,42,3C,00,18,24,42,5A,5A,42,24,18
50 CIRCLE(128,96),30,15:PAINT(128,96)
70 FORK=1TO8:GOSUB800:NEXTK
90 I=0:J=1:C=1:P=3.14159265358978#
95 IFV>0THENV=V-1:GOTO200
100 A=STICK(0):IFA>0THENV=5:W=X:Z=Y:GOTO95
110 Z=STRIG(0):S=5-Z*10
120 X=COS(P*I/180)*70+124:Y=SIN(P*I/180)*40+92
130 PUTSPRITE1,(X,Y),8,1
140 I=I+S+(I>360)*360
150 N(J)=N(J)+(92-N(J))/ABS(124-M(J))*4:M(J)=M(J)+SGN(124-M(J))*4
160 PUTSPRITEJ+2,(M(J),N(J)),8,8-(C=1):IF((M(J)-124)^2+(N(J)-92)^2)<900 GOTO1000
170 J=J+1+(J=8)*8:C=-C:GOTO95
200 W=W-((A=3)-(A=7))*8:Z=Z-((A=5)-(A=1))*8:PUTSPRITE0,(W,Z),15,2
220 FORK=1TO8:IFABS(W-M(K))<8ANDABS(Z-N(K))<8THENGOSUB800
225 NEXTK
230 GOTO150
800 M(K)=-(RND(1)>.5)*255:N(K)=INT(RND(1)*192):RETURN
1000 END
```

編集部からのお知らせ！

「ナムコ・キャラクター，サウンド・プログラム」に多数のご応募ありがとうございました。優秀な作品が数多く投稿されました。

ところが，作品が，パックランドやドラゴンバスター，メトロクロスというふうに，新作に集中してしまいました。というわけで，しめ切りを延期して，12月20日までとします。

マッピーやリブルラブルなんかも楽しいと思うんですが……。また，ラリーXの爆発音だけなんてのも結構です。

さあ，アナ場をねらって……！キミの作品が1冊の本になるのも近いぞ！

あて先は，マイコンBASICマガジン「ナムコ・キャラクター(サウンド)プログラム」係です。

また，今月の新年号から「ゲーム・プログラミング講座」が連載を開始しました。このコーナーにも，たくさんの質問が寄せられていますが，ますます充実させるためにも，みなさんからのお便りをお待ちしています。あの遠藤先生をはじめ，ゲームスタジオの先生がたもハリキッてますので，みなさんも先生がたを悩ませるような質問をどしどしお寄せください。このコーナーは，273ページから掲載されています。

連載企画 周辺機器使いこなしマニュアル その16

どのパソコンが1等賞!?

主力パソコン表現能力別研究 Part2

“グラフィック機能あれこれ”



丹治佐一

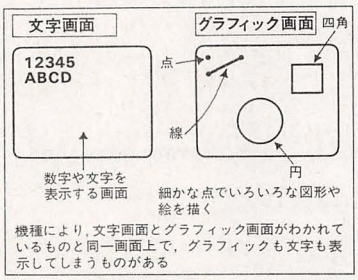
主力パソコン表現能力別研究の第2回め。今回はパソコンの命ともいうべき〝グラフィック機能〟について比較研究してみることにしましょう。

機種によって違うグラフィック機能

表示するための画面には，数字や文字を表示するための文字画面（テキスト画面）と点によって絵を作るグラフィック画面があります(第1図)。

そして，ほとんどのパソコンは，グラフィック画面を持っていて，点や線そして円を描いたり塗りつぶしたりといった〝グラフィック機能〟が備わっています。

カタログで見る限り，同様に見えるグラフィック機能も機種によって大なり小なり違っているのが現状です。



《第1図》文字画面とグラフィック画面

パソコンの命令上で方言が一番多くあるのも，この機能であると言えます。

機種別グラフィック機能

そこで，今回は，主力パソコンの各機種ごとにグラフィック機能を見ていくことにしましょう。

■富士通 FM-7/NEW7/77

ディスプレイ・サブシステム

FM－7/NEW7/77は，画面コントロール用の専用CPUを用いたディスプレイ・サブシステムの利用によって，メインCPUに負担をかけることなく画像処理が行えます。

つまり，サブCPUに画像処理を指示するだけで，メインCPUは別の処理をすることができるので，効率よく処理できるわけです。このことを利用したゲーム・ソフトを見たことがあります。ソフト名は忘れましたが，ソフトをロード中に，いろいろなメッセージを画面に表示させているのです。普通では，ロードに専念しなければならないため，他のことを並行して行うのは苦手ですが，ディスプレイ・サブシステムのおかげで，画像処理をさせながらでも，プログラムをロードできるのです。

グラフィック画面に文字が表示される

FM－7/NEW7/77の数字や文字は，点や線を表示するためのグラフィック画面に表示されます(第2図)。

つまり，文字画面とグラフィック画面の区別はなく，すべてグラフィック画面上で処理されます。その他パレット機能などがあります(第3図)。

■富士通 FM-77AV

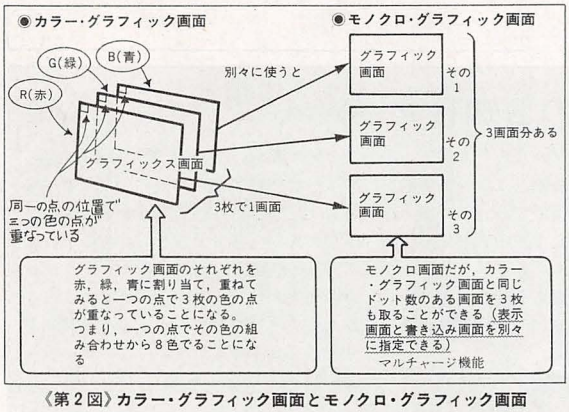
FM－77のNEWタイプパソコンFM－77AVが登場したことは，みなさんもご存じのことと思います。

FM－77AVは77のグラフィック機能をさらに強化したものになっています。

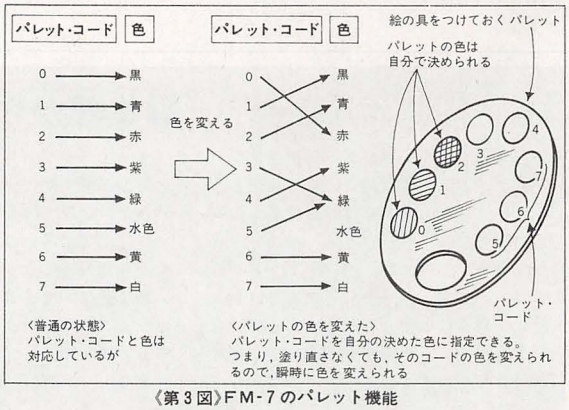
640×200ドット8色（従来の画面）をカラーで2画面使用できるモードと320×200ドット4,096色（1画面）を使用できる画面モードが装備されました。

同時に4,096色を表示

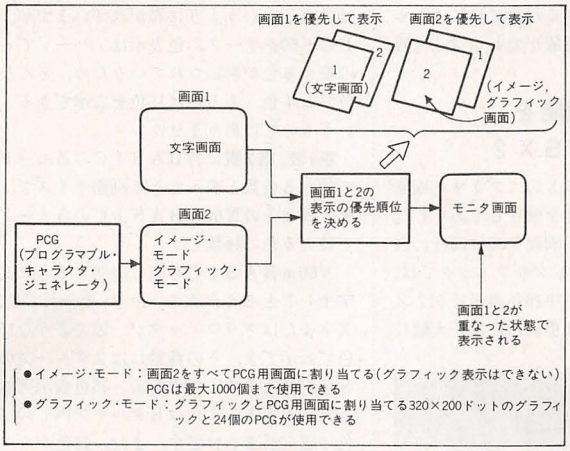
320×200ドット4,096色を表示できる画面



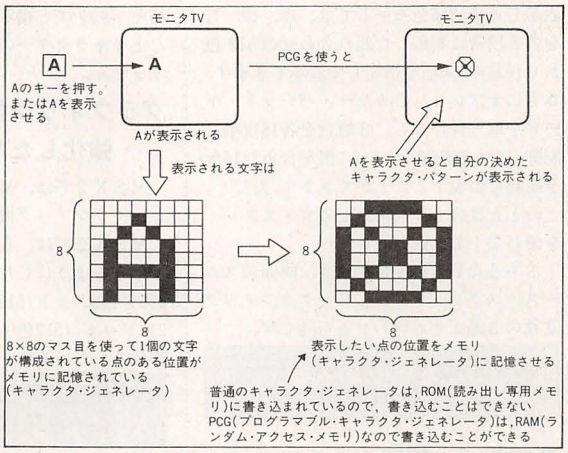
《第2図》カラー・グラフィック画面とモノクロ・グラフィック画面



《第3図》FM-7のパレット機能



《第4図》MZ—1500の画面モード



《第5図》PCGのしくみ

モードでは,4,096個のアナログ・パレットを持っているため，4,096色中4,096色を同時に表示させることができます。

さて，この4,096色ですが,色の基本である赤，緑，青の光の3原色を普通に，光る光らないの割合で混ぜたものが8色であるとすれば，4,096色は，それぞれの光りかたが光らない～暗く光る～明るく光ると，16段階に設定することができます。

赤16段×緑16段×青16段＝4,096色

これを使えば，空の青でも地面に近いほうとそうでないほうとの青の明るさを変えて表示できるわけです。

NECのPC－8801mkIISRなどでも同様にだすことができますが，8段階ずつの設定となるため，

赤8段×緑8段×青8段＝512色

となっています。

ビデオ・デジタイズ機能

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で，ビデオやTVの画像をデジタイズしてグラフィック画面に取り込むことができるのです。

テレビ，ビデオの画面の動きと同じ1／60秒ずつ画像を取り込み，グラフィック画面に表示（4,096色表示）させ,気に入った時点の画像を残させることもできます。そのため，ビデオの〝コマ送り〟を使って気に入ったコマの画像を取り込むこともできるわけです。

■シャープ MZ-1500

キャラクタを自分で作れるPCG

たとえばAという文字（キャラクタ）を表示させたとき，モニタ画面を見ると，点の集りで〝A〟が作られていることがわかります。

この点のある，なしと言った情報はCG（キャラクタ・ジェネレータ）というメモリ（ROM）に書き込まれていて，表示する内容を**「文字の形」**に直す役目です。

MZ－1500の画面モードは**第4図**のようになっていて，文字の形を記憶しているメモリの内容を変えれば，先ほどのAを表示させると,変えた文字の形で表示されます。

一般のパソコンでは，ROMという読むだけで書き込むことのできないメモリを利用しているため，文字の形を変えるということはできませんが，MZ－1500ではRAMという読み書きできるメモリを使用することで**(第5図)**,好きな形のキャラクタを作れ，利用できるのです（プログラマブル・キャラクタ・ジェネレータ：PCG)。

ゲームのキャラクターもバッチリ

これを使ったメリットというと，文字を普通に表示するだけでゲームに登場するいろいろなキャラクターを表示できることと，表示速度は，CGを利用するのですからとても速いのです。

キャラクターを移動するのも，普通の文字を動かすのと同じです。

■シャープ MZ-2500

多くのグラフィック画面が選べる

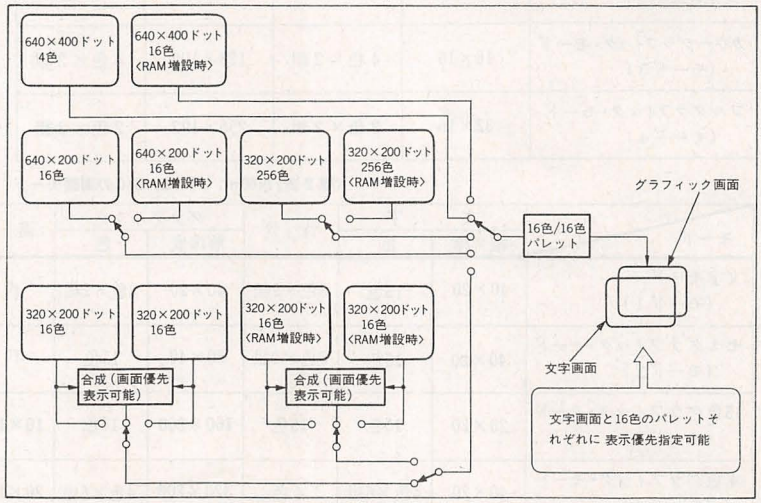
MZ－2500では,400ラインのモニタTVと増設ビデオRAMを取り付けることで640×400ドットで16色表示が可能です（増設しなければ4色)。

漢字処理の場合 漢字のドット数が16×16ドットであるため，縦方向に400ドットないと多くの漢字が表示できないので，それが問題になります。

ちなみに，640×400ドット画面では40×25行の漢字表示が可能です。これは，40×25行画面に表示される一般の文字と同じサイズで漢字が表示できるということです。

このほか，640×200ドット（16色表示)，320×200ドット(256色表示）などのグラフィック画面が選べます**(第6図)**。

各モードの表示色数は,16色モードが赤，緑，青と明るさを，各2段階で制御しているので，2×2×2×2の16色を1画面に



《第6図》MZ—2500のグラフィック画面

表示します。256色モードでは，赤，緑，青を各8段階に制御した組み合わせの512色から任意の256色を指定して表示できます。さらにオプションのカラー・パレット・ボードを取り付けると，3原色を各16段階に制御した4,096色の中から，黒を含めた16色を同時に表現することができます。ただし，このときはアナログ入力型のディスプレイを使わなくてはいけません。

もちろんPCGを使用でき，画面のスムーズ・スクロールやPCGとグラフィック2枚の3画面重ね合わせも可能です。

■MSX/MSX2パソコン

スプライト機能

MSX(MSX2)パソコンでは，スプライト機能というグラフィック機能があります。

この機能は，表示するキャラクターに画面単位で優先順位を付け，奥行きのある立体感を簡単に作れるものです。

つまり，表示する優先順位が画面に付いているわけですから，その表示する画面の順位を選んで表示すれば，図形と図形とが重なったときの見えかたで，立体感のある絵が作れるわけです。

この画面は32面（0～31）まであり，その面には，自分で定義したキャラクター(図形）を一つしか入れることができませんが，その画面内を自由に動かせ，かつ移動させたときや重なったときのキャラクターの跡は，消す処理などが不要です。単に，この場所へ動かすと指示するだけでOK！ちゃんとキャラクターの位置が変わり，あとも残りません。

グラフィック機能を強化したMSX2

MSX2では，MSXのスプライト機能と，グラフィック機能を強化してあります。

MSX2では，表示画面を80×25行に表示できるようにしたり，グラフィックでは，256×192ドット(512色中16色表示)，512×212ドット（512色中16色表示）など大幅に強化されています。

■NEC PC-6001mkII PC-6601

グラフィック画面

PC－6001mkIIでは，N60mとN60およびN60拡張BASICを使用できますが，それによっても表示できるグラフィック画面や機能が異なります（グラフィックはN60mとPC－6601のN66BASICと同じ）。

N60mBASICでは，文字モード，セミグラフィック・モード，15色グラフィック・モード，4色グラフィック・モードが選べ，N60BASICでは文字モード，セミグラフィック・モード，カラー・グラフィック・モード，フルグラフィック・モードが選べます。

ここでN60mBASICとN60，N60拡張BASICについて表示色で比較してみましょう。

各機種のカタログを見ると4色表示とか，15色表示というように書かれていますが，PC－60シリーズの色表示は，ハードでその使える色が制限されているため，どんな色でも4色，あるいは15色を表示できるというものではありません。

第1表，第2表は各BASICの各モードで使える色数と表示できる画面サイズで，**第3表**はそのN60mBASICの各モードで使える色の種類です。

N60mBASICを例に説明すると，文字モードとセミグラフィック・モードでは，文字またはグラフィックが，表のような15色で表示でき，その背景には2グループの8色が使えます。ですから，15色表示可能と言ってもA，またはBグループ内での15色に限られるわけです。また，15色グラフィック・モードでもAグループの15色か，Bグループの8色表示のどちらかが表示でき，同じように4色グラフィック・モードでも，Aグループの黒，青，赤，マゼンタの4色表示から，Fグループの白，シアン，マゼンタ，橙の4色までの6とおりの組み合わせ内で表示できるという意味です。

当然と言えばそうなんですが，N60mBASICのほうがグラフィック機能がアップしています。N60BASICは，PC－6001のソフトを生かすためのものです。

■NEC PC-6601SR

さらに強化されたグラフィック画面

PC－6601SRでは，6001や6001mkIIをさらに強化したグラフィック機能になっています。

文字サイズも，40×20行といったものから40×25行，80×25行といったものになっています。さらに，グラフィック画面では，640×200ドットで4色の表示が可能になっています。

PC－66SRのグラフィック機能でPC－66などと大きく違うところは，4色グラフィック・モードです。N66BASICの4色グラフィック・モードは4色6とおりの表現に限られていましたが，N66SRBASICでは，“パレット”という概念を取

《第1表》N60，N60拡張BASICの画面モード

モード	文字		背景およびグラフィック	
	縦×横	色	解像度	色
文字モード（モード1）	32×16	4色	32×16	4色
セミグラフィック・モード（モード2）	32×16	4色	64×48	9色
カラーグラフィック・モード（モード3）	16×16	4色×2組	128×192	4色×2組
フルグラフィック・モード（モード4）	32×16	2色×2組	256×192	2色×2組

《第2表》N60m，N66BASICの画面モード

モード	文字		背景	グラフィック		漢字	備考
	縦×横	色		解像度	色		
文字モード（モード1）	40×20	15色	8色×2組	40×20	8色×2組	不可	主に文字を書くとき，線は文字と同じ幅。文字の上から線を描いても文字は消えない
セミグラフィック・モード（モード2）	40×20	15色	8色×2組	80×40	15色	不可	文字モードとほぼ同じ機能，点4個が文字1字の大きさ。字の上に線を描くと文字は消える。同様に，線の上に文字を書くと線は消える
15色グラフィック・モード（モード3）	20×20	15色	15色	160×200	15色	10×10(12)	文字，線，背景ともに15色使える。文字は他のモードの2倍の幅。点一つが4色グラフィック・モードの2倍の幅。入力命令を実行すると文字モードになる
4色グラフィック・モード（モード4）	40×20	4色×6組	4色	320×200	4色×6組	20×10(12)	文字は，モード1と同じサイズ。文字，線，背景は4色までだが，一番細かい点が使える。入力命令を実行すると文字モードになる

《第3表》N60m，N66BASICの表示色

文字モード(SCREEN 1),セミグラフィック・モード(SCREN 2)

	文字またはグラフィック		背景	
	コード	色	コード	色
Aグループ	1	透明(黒)	1	透明(黒)
	2	橙		
	3	青緑	2	橙
	4	黄緑		
	5	青紫	3	青緑
	6	赤紫		
	7	空色	4	黄緑
	8	灰色		
	9	黒	5	青紫
	10	赤		
	11	緑	6	赤紫
	12	黄		
	13	青	7	空色
	14	マゼンタ		
	15	シアン	8	灰色
	16	白		

	文字またはグラフィック		背景	
	コード	色	コード	色
Bグループ	1	透明(黒)	1	黒
	2	橙		
	3	青緑	2	赤
	4	黄緑		
	5	青紫	3	緑
	6	赤紫		
	7	空色	4	黄
	8	灰色		
	9	黒	5	青
	10	赤		
	11	緑	6	マゼンタ
	12	黄		
	13	青	7	シアン
	14	マゼンタ		
	15	シアン	8	白
	16	白		

15色グラフィック・モード(SCREEN 3)

	文字またはグラフィック，および背景	
	コード	色
Aグループ	1	透明(黒)
	2	青紫
	3	橙
	4	赤紫
	5	青緑
	6	空色
	7	黄緑
	8	灰色
	9	黒
	10	青
	11	赤
	12	マゼンタ
	13	緑
	14	シアン
	15	黄
	16	白

	文字またはグラフィック，および背景	
	コード	色
Bグループ	1	緑
	2	黄
	3	青
	4	赤
	5	白
	6	シアン
	7	マゼンタ
	8	橙

4色グラフィック・モード(SCREEN 4)

	文字またはグラフィック，および背景	
	コード	色
Aグループ	1	黒
	2	青
	3	赤
	4	マゼンタ
Bグループ	1	緑
	2	シアン
	3	黄
	4	白
Cグループ	1	透明(黒)
	2	青紫
	3	橙
	4	赤紫
Dグループ	1	青緑
	2	空色
	3	黄緑
	4	灰色
Eグループ	1	緑
	2	黄
	3	青
	4	赤
Fグループ	1	白
	2	シアン
	3	マゼンタ
	4	橙

り入れ，16色の中から4色を任意に選択して表示できるものです。ですからパレットには決まった色というのはなく，いつでも好きな4色を指定して切り変えることができ，プログラムに融通性を持たせてあります。

■NEC PC-8801mkII/SR

タイル・ペイント機能

グラフィック命令中には，ある色で囲まれた範囲内を指定した色で塗りつぶしなさい，という命令があります。

これを使えば，線画で描いた絵をぬり絵のように，どんどん塗っていくことができますが，ただ単に1色でしか塗ることができませんでした。

88シリーズでは，塗る色の他に塗る色のパターンを指示することができるので〝タイル〟のようなパターンなどオリジナルのパターンで塗れるので便利です。

レンガ・パターンを作り，塗らせればロードランナーのような画面は簡単に作れるわけです。

また，これをうまく使えば，中間色表示もできてしまいます（表示される点が細かいのを利用し，離れて見たとき，となりとの色の関係で別の色に見える）。

《第4表》N66SRBASICの表示色

		文字 数：横×縦		文字色	背景色	グラフィック 解像度	グラフィック 色	使用できる画面
ディスプレイモード	1:テキストモード（セミグラフィック）	40×20	40×25 80×20 80×25	16	8			画面1～2
	2:グラフィックモード(15色)	40 × 20		16	16	320×200	16	画面2
	3:グラフィックモード(4色)	80 × 20		4	4	640×200	4	画面2

●ディスプレイモード1（テキスト，セミグラフィック・モード）

カラーコード	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
色	透明(黒)	青紫	橙	赤紫	青緑	空色	黄緑	灰色	黒	青	赤	マゼンタ	緑	シアン	黄	白

文字に使用できる色
背景に使用できる色

●ディスプレイモード2（15色グラフィック・モード）

カラーコード	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
色	透明(黒)	青紫	橙	赤紫	青緑	空色	黄緑	灰色	黒	青	赤	マゼンタ	緑	シアン	黄	白

文字，背景に使用できる色

●ディスプレイモード3（4色グラフィック・モード）

カラーコード	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
色	透明(黒)	青紫	橙	赤紫	青緑	空色	黄緑	灰色	黒	青	赤	マゼンタ	緑	シアン	黄	白

文字，背景に使用できる色

512色表示可能なSR

PC−88SRシリーズでは，FM−77AVのように赤，緑，青の発光レベルを指定できるため512色の表示が可能です。

各色の明るさの指定は8段階ずつの512色ですが，すべてを同時に表示できるわけではなく，512色中8色のみとなっています(デジタルRGB出力)。

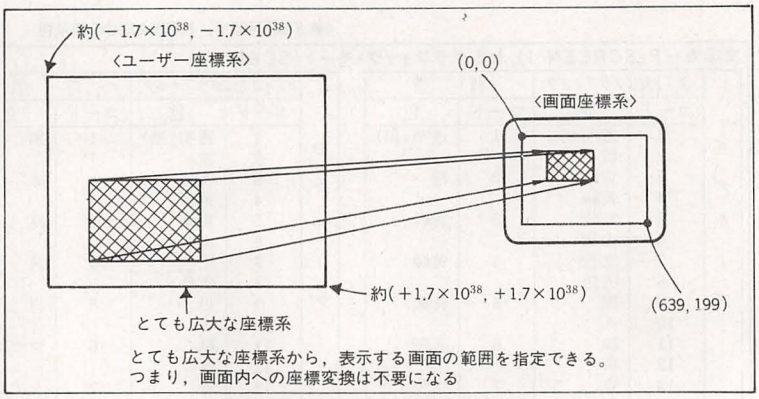
■シャープ X1ターボ

ユーザー座標

グラフィック画面を利用してグラフを描こうとするとき困るのは，計算結果とグラフィック画面内の座標とがまったく一致しないときで，それをグラフィック画面内の座標に置き換えないといけないのです。

それをしないと画面の隅に表示されて，エラーがでたりします。

そこで役に立つのがユーザー座標です。



《第7図》ユーザー座標と画面座標

グラフィック画面には，画面内の座標とユーザー自身が指定した座標系であるユーザー座標（PC−88ではワールド座標）系の二つがあり，見るための，画面の範囲の大きさをユーザー座標の，どの範囲にするかを指定できるのです(第7図)。

つまり，とても広大な座標系の，どの範囲の座標を画面内の座標に対応させるかを指示できるのです。それにより，指定のしかたで一部分の拡大や縮小が簡単に行えます。

★——★

いかがでしたか？グラフィック機能編は？来月号では，サウンド機能について，各音源別に研究していきます。乞うご期待!!

■任天堂　ファミリーコンピュータ(FAMILY BASIC)

ファミコンを利用してプログラム作りを楽しむこともできます。ファミコン用のBASICカセット（ファミリーBASIC）を差し込めばOK！です。

ところでファミコンのグラフィックというと，その内容が公開されていないため，イマイチ良くわからないのですが，このBASICの内容からファミコンのおおよそのグラフィックのしくみがわかります。

画面構成は，スプライト面が2面とバック・ドロップ面（バック・ドロップ面の背景色を表示)，バック・グラウンド面の4面があり，バック・グラウンドを作成するための画面がBGグラフィック面です。

BASICモード中からBGグラフィックを選び，BGグラフィック面にパターンを載せていく方法で背景を作ります。そして，BASIC命令でバック・グラウンド面にコピーして背景として利用することになります。

スプライトは，1キャラクター8×8ドットまたは，四つのキャラクターを合わせて16×16ドットで一つのスプライトとすることができます。

このとき，各キャラクターの上下左右の向きを指示できるので，少ないキャラクターで向きの違ったスプライトを作れるようになっています。

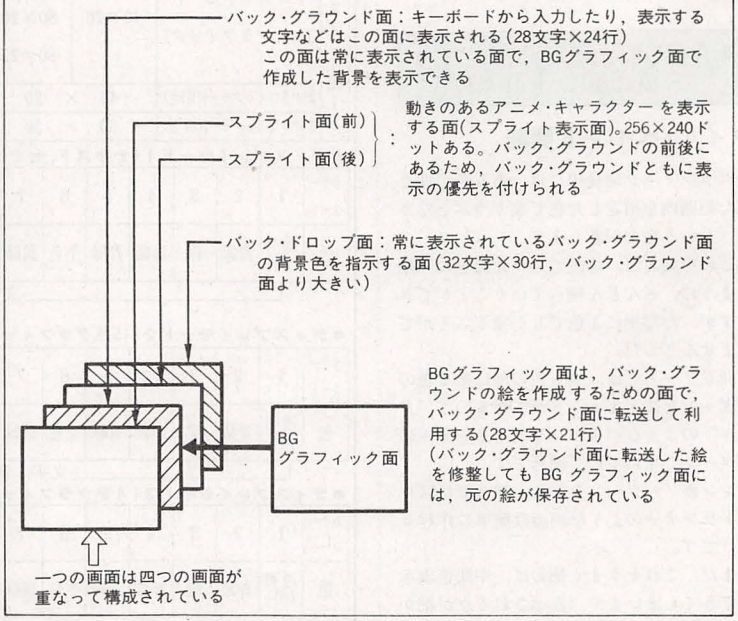
スプライトは，スプライト面1面で最大8個表示でき，2面あるため16個同時に表示することができます。ただ，スプライトは水平方向に4個まで同時に表示が可能で，それ以上だと消えてしまいます。

バック・グラウンドやスプライトに着ける色は，一つのキャラクターに使用できる色が52色中3色までで，その組み合わせをカラー・パレットに記憶させておきます（スプライト用に12パターン，バック・グラウンド用に8パターンある)。

使用時は，そのパレットを指示することで色を着けます。

このように，ちょっと他のパソコンのグラフィックと異なっていますが，内容はMSXやソードのM5といったパソコンの雰囲気(ふんいき)に似ています。

このBASICはゲームBASICというだけあって，即ゲームを作り動かそうという人に向いています。ただ，キャラクターはオリジナルのものが使えないので，オリジナリティに欠けてしまいます。



《第8図》ファミコンの画面構成(FAMILY BASICより)

Dr.Dと影のパソコン・レクチャー④

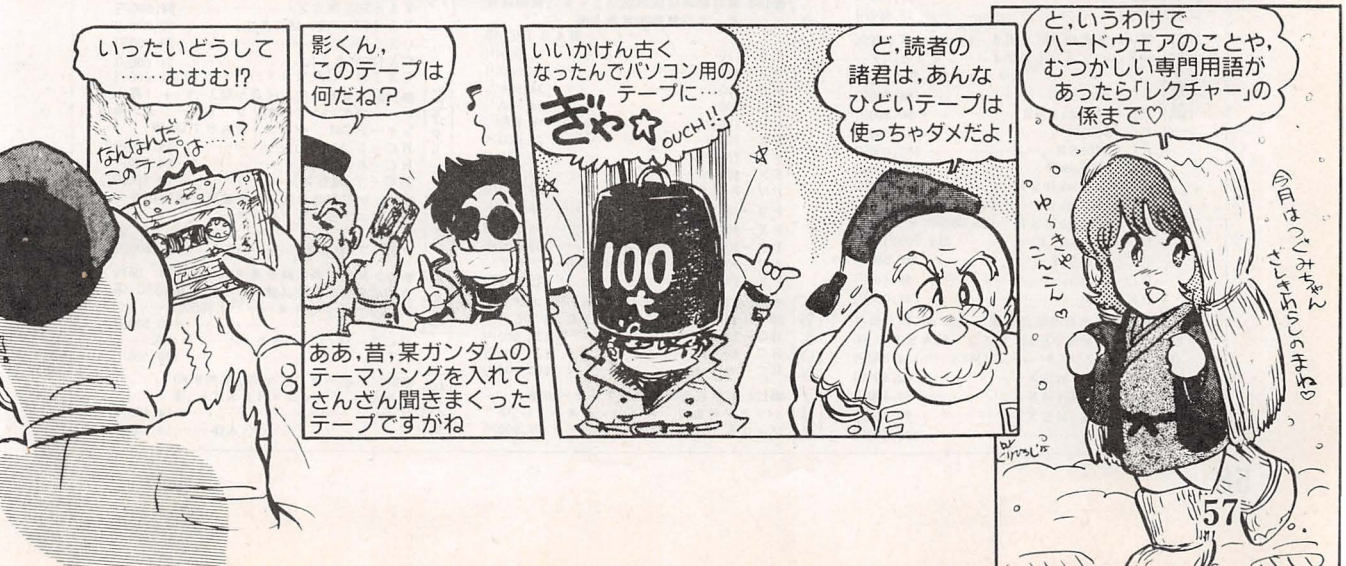
ロード不良の原因は？

by くり ひろし

★セーブしておいたプログラム。それがいざロードしようとしてもなかなかうまくいかない。そんな経験はありませんか？
★影さんのように，オンボロのテープを使うと，よくある話です。新品のテープでも，日のあたるところにおいてあったり，ホコリの多いところ，湿気の多いところに保管したりすると，当然テープが痛んで，中のプログラムが読めなくなってしまいます。
★編集部に毎月送られてくるテープの中には，ときどき，影さんまっさおのテープがあります。安いテープでよいのですから，できれば新品の，パソコン用の短いテープ(C−10とかC−15)にしましょう。ロードできないだけでボツになってしまうなんて，つまらないですからね。
★ではまた来月。お便り待ってます！







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
カシオ……前付カラー12
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
三菱……前付カラー24～25
ビクター……前付カラー26～27
セガ……前付カラー28

周辺機器
ブラザー……前付カラー29～31
アイワ……前付カラー32
デンオン……前付カラー33
HAL研究所……前付カラー34
三和電子……前付カラー35
グリーンハウス……後付 295
ジェイベックス……後付 315
トライサム……後付 315
アクセス……後付 316
シグマ電子……後付 316
キョーワインターナショナル……後付 317

ソフトハウス
ポニー……カラー188～189
ソフトプロ……カラー 190
マイクロネット……カラー 191
T&E……カラー192～195
コンプティーク……カラー196～197
ハドソン……カラー198～199
バンダイ……カラー 200
エニックス……カラー201～203
日本テレネット……カラー204～205
スクウェア……カラー206～209
ビクター音産……カラー210～211
SBCソフトウエア……カラー 212
ザインソフト……カラー 213
ニデコ……カラー 214
日本デクスタ……カラー215～217
ホットビイ……カラー 219
コナミ……カラー 235
ヒューマンソフト……後付 291
データウエスト……後付 292
ソフトスタジオ・ウイング……後付 294
キャリーラボ……表3

マイコンショップ
北海道・東北――
庄司デンキ……後付 322
関東・甲信越――
九十九電機……前付カラー36～37
東映無線……中付59
シスベック……中付60～61
ICワールドヨコヤマ……中付62～65
コンピュータバンク……中付66～69
丸善無線……中付70～71
フレックスジャパン……中付72
ジャスコCVA……中付74
コスモス秋葉原……後付296～297
トヨムラ……後付298～299
ワールドインアオヤマ……後付300～306
ウエムラオーディオ……後付308～309
AVCフタバ……後付 310
堀剛コンピュータ……後付 311
目白マイコン……後付 312
アイビット電子……後付 313
日本マイコン流通……後付318～321
関西 J&P……前付カラー38～39
全流通……後付 293
九州 パソコンショップ五条……後付 314
★名古屋地区特集……後付288～290
★神奈川地区特集……後付 290

その他
シーレックスサングラス……後付 307
ジャパンコスミック……後付 314

自社広告
ナムコット・ファミリーコンピュータ……カラー 218
ナムコグッズ……カラー 220
MZ－2500活用研究……カラー 221
月刊ラジオの製作……カラー 222
ベーマガ別冊デラックスVII……カラー 223
オールアバウト・ナムコ
チャレンジ・パソコン・アドベンチャー　カラー224～225
MSXキャンペーン……カラー226～227
デンパ・マイコンソフト……カラー228～233
DEMPAマイコンソフト取扱い一覧…後付282～286
ソフト一覧……後付 287

★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㈱ハソコン販売推進統轄部ハソコン販売推進部「マイコンBASIC」係
FM－7…… 126,000円
FM－11…… 298,000円(AD2)
FM－8…… 218,000円
FM－X(MSX)…… 49,800円
FM－NEW7…… 99,800円
FM－77…… 198,000円
FM－77L2／L4……193,000円(L2)

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

東芝
〒105 東京都港区芝浦1－1－1 ㈱東芝OA機器事業部 「マイコンBASIC」係
パソピア5…… 99,800円
パソピア7…… 119,800円
パソピアミニ…… 54,800円

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

松下
〒223 神奈川県横浜市港北区綱島4－3－1 情報システム事業部「マイコンBASIC」係
JR－100…… 54,800円
JR－200…… 79,800円
JR－800……128,000円

〒571 大阪府門真市大字門真1006 松下電器産業㈱情報機器部 「マイコンBASIC」係
CF－1200(MSX)……43,800円
CF－2000(MSX)……54,800円
CF－2700(MSX)……59,800円
CF－3000(MSX)……79,800円
CF－3300(MSX)…… 148,000円
FS-4000(MSXワープロ・パソコン)…106,000円

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

バイオニア
〒142 東京都品川区荏原郵便局私書箱40号 バ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

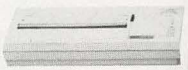
TOEI Toei Electronics Co., Ltd. "マイコン特選システム" 年末 年始 特別セール!!

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。

Ⓐ NEC PC-8801mkIIFR/30 +MB27331(富士通、0.39mmドットピッチ、14"カラーディスプレイ)+カラーケーブル+KP-5000(ドットプリンター)+プリンターケーブル+ディスケット10枚+プリンター用紙(10×11)1,000枚 …… ¥414,100 ➡ 40%OFF ¥249,800

Ⓑ 富士通 FM-16βSD +MB27110(JISキーボード)+MB27331(富士通、0.39mmドットピッチ、14"カラーディスプレイ)+ディスケット(2HD)10枚 …… ¥481,800 ➡ 42%OFF ¥283,800

Ⓒ 富士通 FM-77L2 +MB27343(富士通、14"カラーディスプレイ)+SP-80(ドットプリンター)+プリンターケーブル+ROMカートリッジ(FM用)+ディスケット(3.5")10枚+プリンター用紙(10×11)1,000枚 …… ¥346,900 ➡ 43%OFF ¥199,800

Ⓓ 富士通 FM-NEW7 +MB27343(富士通、14"カラーディスプレイ)+カラーケーブル+MR-33DR(サンヨー、頭出し機構付、高速データレコーダ) …… ¥182,200 ➡ 46%OFF ¥99,800

FM-77/11/16βシリーズ

- Ⓐ FM-77AV-2+PC-TV151(NEC、15"パソコンTV)+ディスケット(3.5")10枚 …… ¥266,300 ➡ 32%OFF ¥182,800
- Ⓑ FM-77L2+MB27343(富士通、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(富士通、0.39mmドットピッチ、14"カラーディスプレイ)+ディスケット(3.5")10枚 …… ¥361,300 ➡ 39%OFF ¥223,800
- Ⓓ FM-77L4+MB27331(富士通、0.39mmドットピッチ、14"カラーディスプレイ)+TR-24f(24ドット、熱転写漢字プリンター)+プリンターケーブル+ディスケット(3.5")10枚 …… ¥436,900 ➡ 40%OFF ¥265,800
- Ⓔ FM-11AD2+MB27331(富士通、0.39mmドットピッチ、14"カラーディスプレイ)+ディスケット(2HD)10枚 …… ¥456,800 ➡ 31%OFF ¥317,800
- Ⓕ FM-16βFD+MB27110(JISキーボード)+MB27331(富士通、0.39mmドットピッチ、14"カラーディスプレイ)+TR-24f(24ドット、熱転写漢字プリンター)+ディスケット(2HD)10枚 …… ¥625,600 ➡ 39%OFF ¥387,800
- Ⓖ FM-16βFD+MB27110(JISキーボード)+MB27331(富士通、0.39mmドットピッチ、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 …… ¥729,800 ➡ 30%OFF ¥517,800

PC-8001mkⅡSR/8801mkⅡFR/MR/TRシリーズ

- Ⓐ PC-8001mkIISR+PC-TV151(NEC、15"パソコンTV)+MR-33DR(サンヨー、頭出し機構付、高速データレコーダ) …… ¥215,600 ➡ 44%OFF ¥122,800
- Ⓑ PC-8801mkIIFR/10+PC-TV151(NEC、200ライン、15"パソコンTV)+MR-33DR(サンヨー、頭出し機構付、高速データレコーダ) …… ¥207,400 ➡ 35%OFF ¥136,800
- Ⓒ PC-8801mkIIFR/20+PC-KD552K(NEC、14"カラーディスプレイ)+ディスケット10枚 …… ¥248,800 ➡ 27%OFF ¥183,800
- Ⓓ PC-8801mkIIFR/30+MB27331(富士通、0.39mmドットピッチ、14"カラーディスプレイ)+カラーケーブル+ディスケット10枚 …… ¥305,600 ➡ 32%OFF ¥210,800
- Ⓔ PC-8801mkIIFR/30+FTC-1208(東映、0.28mmドットピッチ、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)+ディスケット10枚 …… ¥401,900 ➡ 29%OFF ¥288,800
- Ⓕ PC-8801mkIIMR+TX-14SH3(ナショナル、0.31mmドットピッチ、14"カラーディスプレイ)+カラーケーブル+ディスケット(2HD)10枚 …… ¥399,800 ➡ 29%OFF ¥287,800
- Ⓖ PC-8801mkIITR+FTC-1208(東映、0.28mmドットピッチ、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 ➡ 28%OFF ¥317,800

PC-9801U/Vシリーズ

- Ⓐ PC-9801U2+PC-KD552K(NEC、14"カラーディスプレイ)+ディスケット(3.5")10枚 …… ¥397,800 ➡ 25%OFF ¥299,800
- Ⓑ PC-9801VF2+MB27331(富士通、0.39mmドットピッチ、14"カラーディスプレイ)+カラーケーブル+ディスケット(2DD)10枚 …… ¥481,600 ➡ 28%OFF ¥350,800
- Ⓒ PC-9801VM2+MB27331(富士通、0.39mmドットピッチ、14"カラーディスプレイ)+カラーケーブル+ディスケット(2HD)10枚 …… ¥548,600 ➡ 26%OFF ¥410,800
- Ⓓ PC-9801VM2+FTC-1480(東映、D/A対応、0.31mmドットピッチ、14"カラーディスプレイ)+カラーケーブル+TR-24(24ドット、熱転写漢字プリンター)+プリンターケーブル+ディスケット(2HD)10枚 …… ¥665,200 ➡ 26%OFF ¥498,800
- Ⓔ PC-9801VM2+TX-14SH3(ナショナル、0.31mmドットピッチ、14"カラーディスプレイ)+カラーケーブル+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 …… ¥908,800 ➡ 31%OFF ¥635,800
- Ⓕ PC-9801VM0+TX-14SH3(ナショナル、0.31mmドットピッチ、14"カラーディスプレイ)+カラーケーブル+LFD-880(標準フロッピー)+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+PC-TV151(NEC、15"パソコンTV)+MR-33DR(サンヨー、頭出し機構付、高速データレコーダ) …… ¥235,600 ➡ 34%OFF ¥157,800
- Ⓑ MB-SI/40+C14-2190A(日立、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)+ビジネスバック(ワープロ、BMカルク、64kBメモリーボード)+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

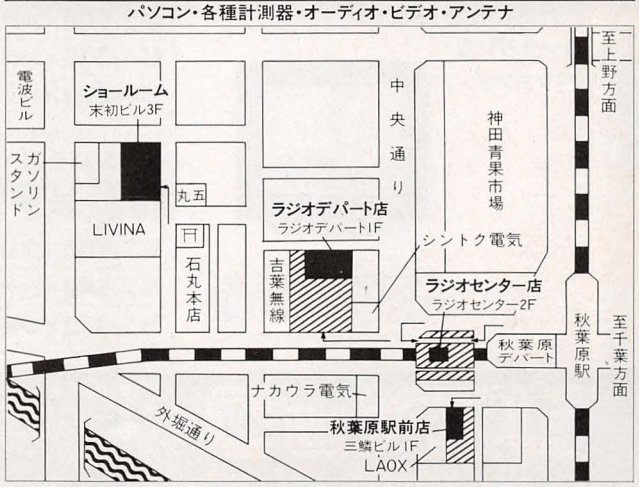
- Ⓐ TR4943(EPROMプログラマー) …… ¥128,000 ➡ ??%OFF ¥???
- Ⓑ LFD-880(標準FDD)+フロッピーケーブル(サービス) …… ¥223,000 ➡ 24%OFF ¥169,800
- Ⓒ TF-10PC(ミニFDD PC用)+フロッピーケーブル …… ¥134,800 ➡ 45%OFF ¥74,800
- Ⓓ TF-10FM(ミニFDD FM用)+I/Fケーブル …… ¥137,800 ➡ 46%OFF ¥74,800
- Ⓔ NM-9300S(10"漢字プリンター) …… ¥253,000 ➡ 43%OFF ¥145,000
- Ⓕ TX-14SH3(0.31mmドットピッチ、400ライン、14"カラーディスプレイ) …… ¥138,000 ➡ 43%OFF ¥79,800
- Ⓖ PC-9801用256kBメモリーボード …… ¥42,000 ➡ 53%OFF ¥20,000
- Ⓗ PC-9801用512KBメモリーボード …… ¥80,000 ➡ 60%OFF ¥32,000
- Ⓘ FD-55B(PC-8801mkII用増設FDD) …… ¥60,000 ➡ 54%OFF ¥28,000

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

ラジオセンター店 〒101 東京都千代田区外神田1-14-2 ラジオセンター2F
☎(253)0987(251)2763 無休
ラジオデパート店 〒101 東京都千代田区外神田1-10-11 ラジオデパート1F
☎(251)1014(代) 無休
ショールーム 〒101 東京都千代田区外神田1-5-8 末初ビル3F
☎(253)9896(代) 無休
秋葉原駅前店 〒101 東京都千代田区外神田1-15-6 ミツウロコビル1F
☎(253)5741(代) 無休
(オーディオ ビデオ 専門店)

東映無線(株)店舗御案内図

パソコン・各種計測器・オーディオ・ビデオ・アンテナ



(平日:A.M.10:00~P.M.7:00 日曜・祭日:A.M.10:00~P.M.6:00)

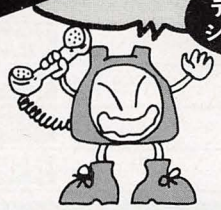
まってました'86新春

お申込み、お問い合わせはTONE（トーン）

ご注文、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　阪☎ 06(641)1967
徳　島☎0886(53)8663
広　島☎082(227)0157
熊　本☎096(322)0995

お近くのTONE（トーン）システムズへ



TONEシステムズのクレジットが、さらに魅力的な手数料で、大好評取扱い中です。まつ!

富士通 FM77AV

富士通が、"AVC"＝オーディオ・ヴィジュアル・コンピュータの時代をお知らせします
FM77AV誕生!



新製品

FM77AV-1セット 注番 B1-7702

FM77AV-1	¥128,000
14インチカラーモニター(アナログ)	¥ 67,800

セット定価合計¥195,800
特価¥148,000 25% off

¥4,830×36回　ボーナスなし
¥3,550×24回　㊍¥20,000×4回
¥9,900×12回　㊍¥18,000×2回

富士通 FM-77L2

FM-77L2セット 注番 B1-7701

MB-25255 FM-77L2本体	¥193,000
TV付15インチカラーモニター	¥ 94,800

セット定価合計¥287,800
特価¥145,000 50% off

¥3,800×48回　ボーナスなし
¥3,200×36回　㊍¥10,000×6回
¥5,600×24回　㊍¥15,000×2回

新製品

FM77AV-2セット 注番 B1-7703

FM77AV-2 本体	¥158,000
FMTV-151	¥ 89,800
FM77-411 ビデオデジタイズカード	¥ 24,800

セット定価合計¥272,600
スペシャル特価

Bセット 注番 B1-7006

MB-25015 FM-NEW7本体	¥ 99,800
TV付15インチカラーモニター	¥ 94,800
FM音源カード	¥ 18,000
データーレコーダー	¥ 12,800

セット定価合計¥225,400
特価¥108,000 52% off

¥3,600×36回　ボーナスなし
¥2,600×24回　㊍¥15,000×4回
¥7,040×12回　㊍¥15,000×2回

パソコンをセットでお買い上げの方へ、すべてサービス品が付いています

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。
くわしくは店頭にてお問い合せ下さい。

ピュアメイトになりませんか?

特別価格でお買物やフェアなどの御案内、その他たくさんの特典があります!

パソコン買って"いいこと"たくさん!

お正月プレゼントセット

FM-NEW7 Aセット 注番 B1-7004

MB-25015 FM-NEW7本体	¥ 99,800
14インチカラーモニター	¥ 67,800
ディスプレイケーブル	¥ 1,800
データーレコーダー	¥ 12,800

セット定価合計¥182,200
特価¥84,800 53% off

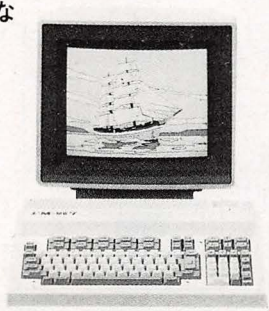
¥2,900×36回　ボーナスなし
¥4,000×24回　ボーナスなし
¥5,000×12回　㊍¥15,000×2回

上記セットを15インチTV付モニタに変えた場合
セット定価合計¥208,600 注番 B1-7005
特価¥99,800

¥3,300×36回　ボーナスなし
¥2,540×24回　㊍¥13,000×4回
¥5,490×12回　㊍¥20,000×2回

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!



中古情報

買取り 下取り

お問い合せ
03-257-0283
秋葉原2号店

掘り出し物たくさんあります。是非一度お立ちより下さい。

日立ベーシックマスターL3mk5	¥26,000
富士通 FM-7	¥39,800
ソード M5Jr	¥ 4,980
FM-77D1	¥89,800
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
LPR-24T	¥54,800

I ♡ コンピュータ! 富士通 ★ピュア会員さらに特典あり!!

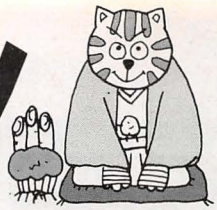
シスペック株式会社
年中無休(東京地区) 営業時間AM10:00～PM7:00

●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

ダイナマイトバザール!

システムズ☎03-257-0281へ



あけまして
おめでとうございます。
今年もパソコンショップ
シスペックを
よろしく
お引き立て下さい。

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 / C / UC / JCB / VISA

★TONE(トーン)システムズだけの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%

NEC PC-8801mkIIFR

新製品

M30セット・A 注番 B1-8801

PC-8801mkIIFR M30	¥178,000
14インス高解像カラーディスプレイ	¥ 99,800

セット定価合計¥277,800

スペシャル特価

新製品

M30セット・B 注番 B1-8802

PC-8801mkIIFR M30	¥178,000
14インチ高解像カラーディスプレイ	¥ 99,800
TR-24 24ピン熱転写漢字プリンター	¥ 68,800
プリンタケーブル	¥ 7,500

セット定価合計¥354,100

特価¥269,000

¥3,680×48回 ㊍¥20,000×8回
¥5,560×36回 ㊍¥20,000×6回
¥8,500×24回 ㊍¥25,000×4回

NEC PC-8801mkIIMR

新製品

M30セット・C 注番 B1-8803

PC-8801mkIIMR M30	¥238,000
14インチ高解像カラーディスプレイ	¥ 99,800

セット定価合計¥337,800

スペシャル特価

¥2,840×48回 ㊍¥25,000×8回
¥5,060×36回 ㊍¥23,000×6回
¥7,670×24回 ㊍¥30,000×4回

シャープ X1turbo

M30仕様セット 注番 B1-1203

CZ-851C X1-TURBOモデル20	¥248,000
CZ-51F 増設ドライブ	¥ 39,800
CZ-850D 15インチカラーディスプレイ RGB TV付	¥129,800

セット定価合計¥417,600

特価¥215,000 49% off

¥ 3,780×36回 ㊍¥20,000×6回
¥ 7,630×24回 ㊍¥15,000×4回
¥15,660×12回 ㊍¥20,000×2回

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。



X1F/M10セット 注番 B1-1201

CZ-811C X1Fモデル10	¥ 89,800
TV付15インチカラーモニター	¥ 94,800
CZ-122PF "YOKOZUNA"ソフト	¥ 15,800

セット定価合計¥200,400

特価¥119,800 40% off

¥2,300×36回 ㊍¥10,000×6回
¥3,200×24回 ㊍¥15,000×4回
¥7,300×12回 ㊍¥20,000×2回

X1F/M20セット 注番 B1-1202

CZ-812C X1Fモデル20	¥139,800
TV付15インチカラーモニター	¥ 94,800
CZ-123PF "YOKOZUNA"ソフト	¥ 19,800

セット定価合計¥254,400

特価¥159,800 37% off

¥2,800×36回 ㊍¥15,000×6回
¥4,200×24回 ㊍¥20,000×4回
¥9,200×12回 ㊍¥30,000×2回

X1turboII ターボII、新登場。

ターボが知的にパワーアップ

先見の日本語システム
日本語百科WORD POWER(ワードパワー)、
ターボ博士LEXICON(レキシコン)搭載



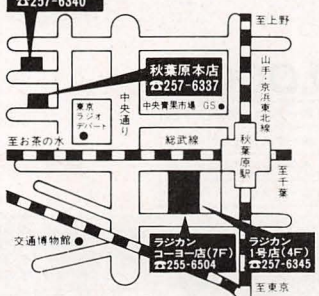
パーソナルコンピュータ+キーボード
CZ-856CE 標準価格178,000円

15型カラーディスプレイテレビ
CZ-855DE 標準価格119,800円

《シスペック各店ご案内》

P=パーキング

秋葉原2号店
☎257-6340



年中無休 営AM10:00〜PM19:00

名古屋2号店
名古屋ハイジア大須 第2アメ横ビル



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

シスペックでお買い上げの方へ粗品プレゼント

★ピュア会員さらに特典あり!!

シスペック! NEC SHARP

●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(本店3F) ☎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

粗品プレゼント券

パソコン及び周辺機器を店頭にてお買い上げの際、係員にお渡し下さい。

住所
氏名

シスペック(BM1月号)

業界一の安心サポート体制

年末年始パソコン・MS

新社名募集!!

この度、社名変更致すことにあいなりました。大変長い間ご愛顧いただいた「ICワールドヨコヤマ」を新しい時代にマッチした社名に変更することとなりました。
そこで、皆様方より一般公募をしておりますので、アイディアどしどしお送り下さい。公募していただいた方には、粗品を進呈させていただきます。
又、採用させていただいた方には、謝礼(10万円)をさせていただきます。

PC-9801シリーズ 下取りコーナー

PC-8001mkII+26万5千円	→PC-9801VF2	PC-8801+30万2千円	→PC-9801Vm2
PC-8801+25万円	→PC-9801VF2	PC-9801+27万2千円(漢字ROM付)	→PC-9801Vm2
PC-8801mkII/30+19万8千円	→PC-9801VF2	PC-8001+22万8千円	→PC-9801U2
PC-9801+21万8千円(漢字ROM付)	→PC-9801VF2	PC-8001mkII+21万8千円	→PC-9801U2
PC-8801mkII/30+25万2千円	→PC-9801Vm2	PC-8801+20万8千円	→PC-9801U2
PC-8001mkII+31万7千円	→PC-9801Vm2	PC-8801mkII/30+15万8千円	→PC-9801U2

PC-98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。



超お買得ワープロセット

プラン104 27%引

PC-9801VM2	415,000円
4,050文字高解像度CRT	99,800円
NP-510(24ドット熱転写カラープリンター)	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
プリンターケーブル	6,800円
定価合計	778,600円

特価568,000円

10,000円×36回	ボーナス55,900円×6回
8,000円×48回	ボーナス43,200円×8回
5,000円×60回	ボーナス45,200円×10回
10,900円×72回	ボーナスなし

VM2による実力派ワープロセット

プラン105 25%引

PC-9801VM2	415,000円
4,050文字高解像度CRT	99,800円
VP-130K(エプソン24ドット15漢字プリンター)	177,000円
PC用カートリッジ	12,000円
一太郎	58,000円
ブランクディスケット 2HD×10枚	24,000円
プリンター用紙15'1,000枚	5,500円
定価合計	791,300円

特価595,000円

9,000円×48回	ボーナス41,500円×8回
7,000円×60回	ボーナス36,800円×10回
5,000円×72回	ボーナス38,600円×12回
11,400円×72回	ボーナスなし

VM2基本セット

プラン103 25%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388,000円

9,000円×36回	ボーナス25,200円×6回
7,000円×48回	ボーナス20,300円×8回
5,000円×60回	ボーナス21,400円×10回
7,400円×72回	ボーナスなし

VF2基本セット

プラン106 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107 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。

本木パソコン



ミスターPC基本セット

プラン130 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131 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

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!

〒252 藤沢市湘南台一丁目十番地の六 ICワールドヨコヤマ ベーシック・マガジン 係

1.住所
2.氏名
3.年令
4.電話番号
5.保護者名(18才未満の方)
6.商品名
7.支払い方法(現・分)
月々 円×回
ボーナス 円×回

ハガキでもOK!

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

社団法人 日本通信販売協会会員

X超特価フェア

人気商品を超お買得価格でご奉仕!!

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▶PM6:00

さらに魅力的になりました。

NEC PC-8801mkIIFR・MR



モデル10 基本セット

プラン120 電話にて

PC-8801mkIIFR10	99,800円
PC-KD251K（2,000文字14型カラーCRT）	59,800円
データレコーダー	12,800円
定価合計	172,400円

ヨコヤマ特価

8,000円×12回	ボーナス27,500円×2回
4,000円×24回	ボーナス16,000円×4回
3,600円×48回	ボーナスなし

モデル20 基本セット

プラン121 32%引

PC-8801mkIIFR20	148,000円
14型4,050文字高解像度CRT	99,800円
ブランクディスケット2D×10枚	17,000円
定価合計	264,800円

特価179,000円

8,000円×18回	ボーナス19,100円×3回
5,000円×24回	ボーナス21,900円×4回
3,000円×36回	ボーナス18,500円×6回
3,900円×60回	ボーナスなし

▶可能性を追求して生まれた、ハイポテンシャルマシン。

限定100セット

超お買得24ドットワープロセット

プラン124 37%引

PC-8801mkIIFR/30	178,000円
4,050文字高解像度CRT	99,800円
SP-80M（セイコーインパクトドットプリンター）	64,800円
ユーカラKZ（ワープロソフト）	28,000円
印刷工房（24ドット印字ソフト）	14,000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
プリンター用紙 10×500枚	2,500円
定価合計	410,900円

特価260,000円

9,000円×24回	ボーナス21,400円×4回
6,000円×36回	ボーナス17,000円×6回
3,000円×48回	ボーナス23,700円×8回
5,700円×60回	ボーナスなし

モデル30 ワープロセット

プラン125 30%引

PC-8801mkIIFR30	178,000円
14型4,050文字高解像度CRT	99,800円
TR-24（スター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	398,400円

特価279,000円

9,000円×24回	ボーナス26,900円×4回
6,000円×36回	ボーナス20,900円×6回
3,000円×48回	ボーナス26,800円×8回
6,100円×60回	ボーナスなし

モデル30純正基本セット

プラン122 電話にて

PC-8801mkIIFR30	178,000円
PC-KD852（4,050文字14型カラーCRT）	99,800円
ブランクディスケット2D×10枚	17,000円
定価合計	294,800円

ヨコヤマ特価

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

モデル30 基本セット

プラン123 31%引

PC-8801mkIIFR30	178,000円
14型4,050文字高解像度CRT	99,800円
ブランクディスケット2D×10枚	17,000円
定価合計	294,800円

特価203,000円

6,000円×24回	ボーナス22,800円×4回
4,000円×36回	ボーナス17,400円×6回
3,000円×48回	ボーナス14,600円×8回
4,400円×60回	ボーナスなし

モデル30 実力派ワープロセット

プラン126 電話にて

PC-8801mkIIFR30	178,000円
PC-KD852（4,050文字14型カラーCRT）	99,800円
PC-PR101T（24ドット熱転写カラープリンター）	107,000円
JET8801A（ワープロソフト）	35,800円
ブランクディスケット2D×10枚	17,000円
定価合計	437,600円

ヨコヤマ特価

8,000円×36回	ボーナス21,000円×6回
6,000円×48回	ボーナス18,000円×8回
3,000円×60回	ボーナス36,700円×10回
7,400円×60回	ボーナスなし

▶パーソナル領域のあらゆるニーズを満たす高性能パソコン。

パソコン発展セット

プラン127 電話にて

PC-8801mkIIMR	238,000円
PC-KD852（4,050文字高解像度CRT）	99,800円
セット合計	337,800円

ヨコヤマ特価

9,000円×24回	ボーナス22,200円×4回
6,000円×36回	ボーナス17,600円×6回
3,000円×48回	ボーナス24,000円×8回
5,800円×60回	ボーナスなし

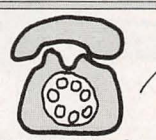
88MRによるワープロセット

プラン128 28%引

PC-8801mkIIMR	238,000円
4,050文字高解像度CRT	99,800円
TR-24（24ドット熱転写漢字プリンター）	68,800円
JET-8801A（ワープロソフト）	35,800円
ブランクディスケット2D×10枚	17,000円
定価合計	459,400円

特価329,000円

7,000円×36回	ボーナス25,100円×6回
5,000円×48回	ボーナス22,800円×8回
3,000円×60回	ボーナス25,500円×10回
7,200円×60回	ボーナスなし



電話でももちろんOK!

YIC WORLD ヨコヤマ



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。

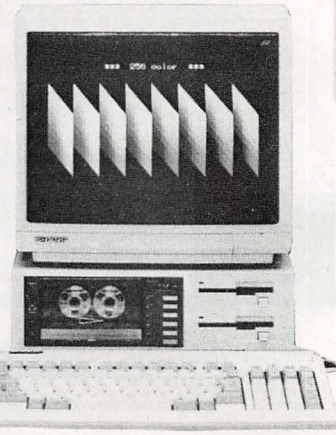
PC-8801mkIIFRパソコン下取りコーナー

PC-8001mkII　＋13万2千円→PC-8801mkII FR/30
PC-8801　＋11万5千円→PC-8801mkII FR/30
PC-8801mkII/30＋ 6万5千円→PC-8801mkII FR/30
PC-6001mkII　＋13万5千円→PC-8801mkII FR/30

FMシリーズパソコン下取りコーナー

FM-NEW7＋13万円＋ **FM77AV-2**
FM-77D2＋7万5千円＋ **FM77AV-2**
FM-77L2＋6万5千円＋ **FM77AV-2**
FM-77L4＋5万5千円＋ **FM77AV-2**

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

プラン120 / 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

スーパーMZモデル30基本セット

プラン121 / 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122 / 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-1P35（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 **X1turboII** **X1turbo** パソコンテレビ **X1F**

▶3つの能力。時代に応える。



X1ターボ基本セット

プラン123 / 電話にて

CZ-856CE（5"ドライブ2基内蔵）	178,000円
CZ-855DE（15型カラーCRTテレビ）	119,800円
定価合計	297,800円

ヨコヤマ特価

7,000円×24回	ボーナス27,000円×4回
5,000円×36回	ボーナス18,500円×6回
3,000円×48回	ボーナス20,200円×8回
5,200円×60回	ボーナスなし

X1ターボ40基本セット

プラン126 / 41%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215,000円

8,000円×18回	ボーナス32,600円×3回
5,000円×24回	ボーナス32,300円×4回
3,000円×36回	ボーナス25,800円×6回
5,700円×48回	ボーナスなし

パソコンテレビX1F入門セット

プラン127 / 28%引

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

特価129,000円

7,000円×12回	ボーナス28,600円×2回
5,000円×18回	ボーナス18,300円×3回
3,000円×24回	ボーナス19,400円×4回
4,300円×36回	ボーナスなし

パソコンテレビX1F基本セット

プラン128 / 27%引

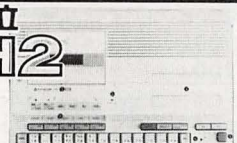
CZ-812CE	139,800円
CZ-811DE（14型カラーディスプレイテレビ）	89,800円
定価合計	229,600円

特価168,000円

7,000円×18回	ボーナス21,000円×3回
5,000円×24回	ボーナス18,700円×4回
3,000円×36回	ボーナス16,300円×6回
4,400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190

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

特価105,000円

9,500円×12回	5,000円×24回	3,500円×36回

Victor Mellorain's MSX2



パソコン初心者のプラン191

本体	HC-80	84,800円
ディスプレイ	FM-TV151	89,800円
データレコーダー		12,800円
定価合計		187,400円

20%引 **特価149,000円**

5,000円×18回	ボーナス26,800円×3回
3,000円×24回	ボーナス25,200円×4回
5,000円×36回	ボーナスなし

三菱 MSX2



本格派にせまるプラン192

本体	ML-G10	98,000円
ディスプレイ	FM-TV151	89,800円
マウス	ML-11MA	12,800円
データレコーダー		12,800円
定価合計		213,400円

20%引 **特価169,000円**

5,000円×24回	ボーナス19,000円×4回
3,000円×36回	ボーナス16,500円×6回
5,700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193

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35,000円

3,800円×10回	3,100円×12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▲PM6:00

天然色パソコン。富士通 FM77AV

同時発色。4096色。



77AV-1 基本セット

プラン133　電話にて

FM 77AV-1	128,000円
FM TV-151(カラーCRTテレビ)	89,800円
定価合計	217,800円

ヨコヤマ特価

5,000円×24回	ボーナス21,400円×4回
4,000円×36回	ボーナス11,500円×6回
3,800円×60回	ボーナスなし

77AV-2 基本セット

プラン134　電話にて

FM 77AV-2	158,000円
FM TV-151(15型カラーCRTテレビ)	89,800円
定価合計	247,800円

ヨコヤマ特価

6,000円×24回	ボーナス21,400円×4回
4,000円×36回	ボーナス16,400円×6回
3,000円×48回	ボーナス13,800円×8回
4,300円×60回	ボーナスなし

77AV-2 ワープロセット

プラン135　24%引

FM 77AV-2	158,000円
FM TV-151(15型カラーCRTテレビ)	89,800円
TR-241(スター24ドット漢字プリンター)	68,800円
JET-FM+(ワープロソフト)	26,800円
プリンターケーブル	4,900円
ブランクディスケット3.5 2D×10枚	19,000円
定価合計	367,300円

特価279,000円

8,000円×24回	ボーナス32,900円×4回
5,000円×36回	ボーナス26,900円×6回
3,000円×48回	ボーナス26,800円×8回
6,100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136　50%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	9,980円
カラーケーブル	1,800円
定価合計	179,380円

特価89,800円

6,000円×12回	ボーナス13,100円×2回
3,000円×24回	ボーナス 8,100円×4回
3,000円×36回	ボーナスなし

NEW7フルセット

プラン137　44%引

FM-NEW7	99,800円
MB27343(2,000文字カラーCRT)	67,800円
KX-P1091N(ナショナルドットプリンター)	62,800円
FM音源カード	18,000円
プリンターケーブル	6,000円
データーレコーダー	9,980円
カラーケーブル	1,800円
定価合計	266,180円

特価149,000円

8,000円×12回	ボーナス33,500円×2回
5,000円×24回	ボーナス13,200円×4回
3,000円×36回	ボーナス12,400円×6回
3,900円×48回	ボーナスなし

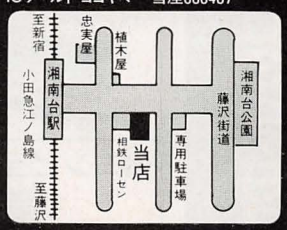
中古パソコン・周辺機器お買得コーナー

NEC	PC-6001	12,000円より	富士通	FM-7	29,000円より	シャープ	X-1C(ディスプレイ付)	89,000円より
NEC	PC-6001mkII	19,000円より	富士通	FM-NEW7(新同)	39,000円より	シャープ	X-1D(ディスプレイ付)	99,000円より
NEC	PC-8001	15,000円より	富士通	FM-8	19,000円より	日　立	MB-S1/10	55,000円より
NEC	PC-8001mkII	25,000円より	富士通	FM-77D2(新同)	90,000円より	キヤノン	CM-5(ワープロ)	75,000円より
NEC	PC-8801	45,000円より	富士通	FM-77L2(新品)	99,000円より	シャープ	WD-500(ワープロ)	79,000円より
NEC	PC-8801mkII/10	69,000円より	富士通	FM-77L4(新品)	149,000円より	精工舎	GP-250	10,000円より
NEC	PC-8801mkII/20	95,000円より	富士通	FM-11EX	109,000円より	精工舎	GP-550E	29,000円より
NEC	PC-8801mkII/30	119,000円より	シャープ	MZ-721	10,000円より	シリアルドットプリンター		20,000円より
NEC	PC-9801	85,000円より	シャープ	MZ-731	19,000円より	漢字プリンター		30,000円より
NEC	PC-9801F2	198,000円より	シャープ	MZ-80B	35,000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	40,000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	40,000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)	78,000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



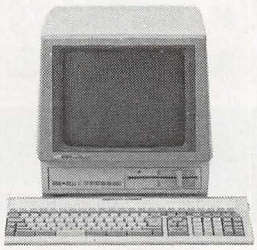
PC-8801MK II モデル30(本体)
新品同様 ¥275,000➡ ¥155,000



PC-9801(本体)
¥298,000➡ ¥95,000



PC-9801F2(本体)
¥398,000➡ ¥198,000



N5200モデル05MK II
¥1,578,000➡ ¥758,000

NEC

本体

PC-6001+PC-6006(本体+ROM・RAMカートリッジ)	¥104,600➡	¥ 16,000
PC-6001MK II	¥ 84,800➡	¥ 28,000
PC-6001MK II SR	¥ 89,000➡	¥ 42,000
PC-6601	¥143,000➡	¥ 52,000
PC-6601SR	¥155,000➡	¥ 78,000
PC-8001	¥168,000➡	¥ 25,000
PC-8001MK II	¥123,000➡	¥ 28,000
PC-8801	¥228,000➡	¥ 48,000
PC-8801+漢字ROM	¥266,000➡	¥ 58,000
PC-8801MK II/20	¥225,000➡	¥115,000
PC-8801MK II/30	¥275,000➡	¥135,000
PC-8801MK II/30 新品同様	¥275,000➡	¥155,000
PC-8801MK II SR/30	¥258,000➡	¥155,000
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➡	¥198,000
PC-9801M2	¥415,000➡	¥225,000
PC-100モデル20	¥448,000➡	¥145,000
N5200/05MK II	¥1,578,000➡	¥758,000

(RAM:512KB+増設256KB+グラフィック表示機構 CRT:12インチ、494×640ドット/FDD:1MB、5インチ1台内蔵/HD:20MB、1台内蔵/通信I/F:1チャンネル、9600b.p.s OSソフト一式添付、JISキーボード、マウスI/F付※使用1ヶ月未満)

N5235-11(インテリジェントキーボード)	¥160,000➡	¥ 38,000

ディスプレイ

PC-60M43(14インチ、800字カラー)	¥ 65,800➡	¥ 25,000
PC-8048K(12インチ、800字カラー)	¥ 59,800➡	¥ 25,000
PC-8049(12インチ、2000字カラー)	¥158,000➡	¥ 32,000
PC-8050K(12インチ、2000字グリーン)	¥ 29,800➡	¥ 12,000
PC-KD201(12インチ、800字カラー)	¥ 59,800➡	¥ 25,000
PC-KD251(14インチ、2000字カラー)	¥ 59,800➡	¥ 32,000
PC-TV151(15インチ、2000字カラーTVディスプレイ)	¥ 94,800➡	¥ 42,000
PC-8853K(14インチ、4050字カラー)	¥168,000➡	¥ 62,000
PC-KD551K(14インチ、4050字カラー) 新品同様	¥ 99,800➡	¥ 68,000
JC-1202D(12インチ、800字カラー)	¥ 88,000➡	¥ 23,000
C14N-16PV(14インチ、2000字カラーTVディスプレイ)	¥125,000➡	¥ 45,000
PC-MD651(14インチ、2880字モノクロ)	¥ 59,800➡	¥ 22,000

フロッピーディスク

TEAC FD55B(8801MK II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➡	¥ 68,000
N5237-15A(増設用10MBハードディスク)	¥448,000➡	¥ 98,000

プリンタ

NK3618-22(10インチ、16ドット・漢字プリンタ)	¥234,000➡	¥ 58,000
PC-8822(10インチ16ドット・漢字プリンタ)	¥234,000➡	¥ 58,000
PC-6022(カラープロッタプリンタ)	¥ 39,800➡	¥ 15,000
PC-8825(10インチ熱転写漢字プリンタ)	¥176,000➡	¥ 58,000
PC-8826(10インチカラープロッタプリンタ)	¥148,000➡	¥ 48,000
PC-PR201(15インチ24ドット・漢字プリンタ)	¥298,000➡	¥155,000
PC-PR201CL(15インチ24ドットカラー漢字プリンタ)	¥328,000➡	¥175,000
NM-9200RO(15インチ、18ドット・漢字プリンタ)	¥350,000➡	¥ 98,000
NM-9400S(15インチ、24ドッド・漢字プリンタ)	¥310,000➡	¥158,000
N5233-10(10インチシリアルドットプリンタ)	¥198,000➡	¥ 38,000
N5233-20(15インチ漢字プリンタ)	¥470,000➡	¥ 88,000
N5233-30(15インチシリアルドットプリンタ)	¥470,000➡	¥ 68,000
N5233-40(15インチ漢字プリンタ)	¥540,000➡	¥ 98,000
N5233-22(N5200-05MK II用、10インチ、24ドット日本語シリアルプリンタ+シートフィーダ)	¥336,000➡	¥148,000

データレコーダ

PC-DR311	¥ 12,800➡	¥ 6,500
PC-DR321	¥ 19,800➡	¥ 9,500
PC-6081	¥ 12,800➡	¥ 5,000
PC-6082	¥ 19,800➡	¥ 9,500

その他

256K RAMボード(PC98用) 新品同様	¥ 39,800➡	¥ 25,000
512K RAMボード(PC98用) 新品同様	¥ 69,800➡	¥ 35,000
128K RAMボード(PC98U2用) 新品同様	¥ 19,800➡	¥ 14,800
PC-6006SR(SR専用、ROM・RAMカートリッジ/64KB)	¥ 9,800➡	¥ 4,800
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-8012-03(音声ボード)	¥ 98,000➡	¥ 28,000
PC-8097(GP-IBインタフェースセット) 新品同様	¥ 56,000➡	¥ 24,800
PC-8206(RAMカートリッジ/32KB)	¥ 49,500➡	¥ 15,000
PC-8233(ミニフロッピーディスクアダプタ)	¥ 26,000➡	¥ 10,000

● 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.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。

●コンピュータを売りたい方、査定をご希望の方、その他買取りに関するご相談は●

買取り専用デスク ☎03(797)1231

次のページも中古コーナーです➡

今月のお買得品



PC-6601SRセット
(PC-6601＋PC-TV151)
¥249,800➡**¥120,000**





PC-8801MKⅡSRモデル30(本体)
¥258,000➡**¥155,000**

PC-8240(CRTアダプタ)	¥ 98,000➡	¥ 20,000
PC-8801-16(16ビットカード)[新品同様]	¥ 85,000➡	¥ 38,000
PC-8821-02(第1水準漢字ROM)[新品同様]	¥ 38,000➡	¥ 18,000
PC-8821-03(PC-8821用トラクタフィーダ)	¥ 16,000➡	¥ 6,800
PC-9801-15(8インチFDインタフェースボード)	¥ 28,000➡	¥ 10,000
PC-10000-08(5インチHDインタフェースボード)	¥ 23,000➡	¥ 9,000
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
PC-PR101-03(トラクタフィーダ)[新品同様]	¥ 18,000➡	¥ 13,800
PC-PR201-03(トラクタフィーダ)[新品同様]	¥ 20,000➡	¥ 12,600
PC-9801-03(CMTインタフェースボード)	¥ 15,000➡	¥ 6,500
PC-9805K(PC98用増設RAM・128KB)	¥ 20,000➡	¥ 13,000
PC-9807(N-BASIC ROM)	¥ 8,000➡	¥ 3,500
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
N5231-54(科学演算付加機構)[新品同様]	¥ 50,000➡	¥ 18,000
N5231-94(増設RAMキット)[新品同様]	¥ 30,000➡	¥ 12,000
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-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

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-006(PC8001用日本語文書発行プログラム)	¥ 48,000➡	¥ 9,000
PCS-007:(PC8001用日本語サポート)	¥ 18,800➡	¥ 9,000
PCS-008(PC8801MKⅡ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-HFS(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N88 BASIC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
PS98-201-HSF(PR201対応・N88DISK-BASIC用ユーティリティ/8インチ)	¥ 4,000➡	¥ 2,000
PS98-201-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(N88-DISK-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

☎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

超優良中古パソコンが電話一本で買える!!

☎03(797)1221

COMPUTER BANK

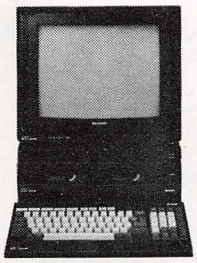
安心と信頼のシステムで新時代を切り開く

全商品6ヶ月保証付

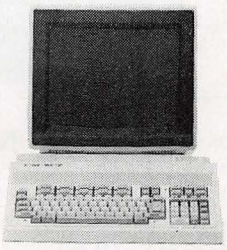
特選!中古パソコン4機種



X-1ターボモデル10セット
(本体+CZ801D-TVディスプレイ)
¥267,800➡ ¥117,000
特選極上品



X-1ターボモデル30セット
(CZ851C+CZ51F
CZ850D+TVディスプレイ)
¥417,600➡ ¥218,000
特選極上品



FM-7(本体)
¥126,000➡ ¥45,000



X-1Fモデル10セット
(本体+CZ801D-TVディスプレイ)
¥189,600➡ ¥107,000
特選極上品

SHARP

本体

PC-1245(ポケコン)	¥ 17,800➡	¥ 5,800
PC-1246(ポケコン)	¥ 12,800➡	¥ 5,800
PC-1261(ポケコン)	¥ 39,800➡	¥ 16,000
MZ-80B(グリーンディスプレイ・データレコーダ内蔵)	¥278,000➡	¥ 28,000
MZ-731(データレコーダ・プリンタ内蔵)	¥128,000➡	¥ 28,000
MZ-2000(グリーンディスプレイ・データレコーダ内蔵)	¥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-1Fモデル10(GRAM高速電溢カセットレコーダ内蔵)	¥ 89,800➡	¥ 58,000
X-1F/10セット＊特選極上品 (本体+CZ801D-TVディスプレイ)	¥189,600➡	¥107,000
X-1ターボ/10(漢字ROM・高速電溢カセットレコーダ内蔵)	¥168,000➡	¥ 68,000
X-1ターボ/10セット＊特選極上品 (本体+CZ801D-TVディスプレイ)	¥267,800➡	¥117,000
X-1ターボ/20(漢字ROM・5インチFDI基内蔵)	¥248,000➡	¥110,000
X-1ターボ/20セット＊特選極上品 (本体+CZ850D-TVディスプレイ)	¥377,800➡	¥188,000
X-1ターボ/30(CZ851C+CZ51F 漢字ROM5インチFD2基内蔵)	¥287,800➡	¥140,000
X-1ターボ/30セット＊特選極上品 (CZ851C+CZ51F+CZ850D・TVディスプレイ)	¥417,600➡	¥218,000
MZ-3541(128KB RAMミニF 2ドライブ内蔵)	¥410,000➡	¥128,000
MZ-5521(16ビットCPU・256KB RAM ミニFD2ドライブ内蔵)	¥388,000➡	¥118,000

ディスプレイ

12M-312C(12インチ、2000字カラー)	¥ 89,800➡	¥ 32,000
MZ-1D02(MZ3500用12インチ、2000字グリーン)	¥ 49,800➡	¥ 14,000
MZ-1D15(14インチ、2000字カラーチルトスタンド付)	¥ 77,000➡	¥ 32,000
MD-12P1(12インチ、4050字グリーン) 新品同様	¥ 39,800➡	¥ 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➡	¥ 62,000
CZ-800D(14インチ、2000字RGBTV)	¥113,000➡	¥ 40,000
CZ-801D(14インチ、2000字RGBTV) 新品同様	¥ 99,800➡	¥ 49,000
CZ-850D＊特選極上品 (15インチ、4050字RGBTV)	¥129,800➡	¥ 78,000

フロッピー

CZ-300F(3.5インチ、シングルドライブ)	¥ 79,800➡	¥ 38,000
CZ-801F(5インチ、2ドライブ)	¥198,000➡	¥ 68,000

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
CZ-800P(ドットプリンタ)	¥142,800➡	¥ 58,000
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-80BP6(ドットプリンタ、インタフェース付)	¥172,000➡	¥ 48,000

その他

CE-153(ソフトウェアボード)	¥ 30,000➡	¥ 9,000
CE-155(8KB RAM)	¥ 30,000➡	¥ 12,000
MZ-1E08(MZ2000-2200用プリンタインタフェース)	¥ 9,000➡	¥ 4,000
CZ8EP(拡張I/Oポート)	¥ 11,800➡	¥ 5,000
CZ8DT(デジタルテロッパ)	¥ 89,800➡	¥ 25,000
MZ-1T02(データレコーダ)	¥ 19,800➡	¥ 9,000

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。



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.サポートホットライン

☎03(797)1234

C.B.レスキューシステム

▶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。

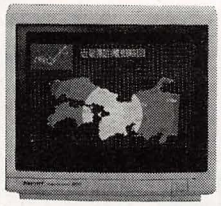


●コンピュータを売りたい方、査定をご希望の方、その他買取りに関するご相談は●

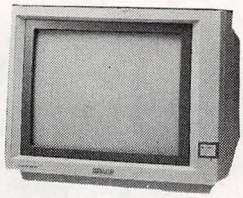
買取り専用デスク ☎03(797)1231

全商品6ヶ月保証付

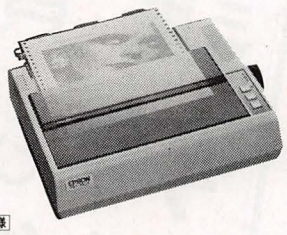
特選！中古パソコン周辺機器



新品同様
CU-14H1(4050字カラーディスプレイ)
¥99,800➡¥62,000



新品同様
15M-412C(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)
¥89,000➡¥28,000



新品同様
オアシスライトS(携帯用ワープロ)
¥82,800➡¥45,000

FUJITSU

FM-7(本体)……¥126,000➡¥ 45,000
FM-New7(本体)……¥ 99,800➡¥ 48,000
FM-New7(本体) 新品同様……¥ 99,800➡¥ 58,000
オアシスライトS(携帯用ワープロ) 新品同様……¥ 82,800➡¥ 45,000
MB27611(ミニFD2ドライブ)……¥128,000➡¥ 69,000
MB27402(ビジネスプリンタ)……¥350,000➡¥ 98,000
MB27406(シアトルドットプリンタ)……¥ 89,000➡¥ 38,000
FM-16π(本体 288KB +BASIC ROMカートリッチ) 新品同様……¥295,000➡¥195,000

TOSHIBA

パソピア7(本体)……¥119,000➡¥ 28,000
PA-7160(14インチ、1600字カラーディスプレイ)……¥ 79,000➡¥ 25,000
PA-7165(14インチ、4050字カラーディスプレイ)……¥ 98,000➡¥ 52,000
PA-7373(TVアダプタ)……¥ 13,000➡¥ 4,800

APPLE

APPLE II PLUS(本体)……¥398,000➡¥ 65,000
APPLE II JPLUS(本体)……¥418,000➡¥ 75,000
DISK II (FDDコントローラ付)……¥107,500➡¥ 35,000

MSX

VICTOR／HC-60(本体32KB+ゲームソフト1本) 新品同様……¥ 69,300➡¥ 34,800
VICTOR／HC-30(本体32KB+RGB端子付ゲームソフト1本) 新品同様……¥ 41,300➡¥ 29,800

SEIKOSHA

GP-80M(8インチドットプリンタ)……¥ 59,800➡¥ 13,800
GP-250X(ドットプリンタ)……¥ 69,800➡¥ 18,000
GP-50MX(ドットプリンタ) 新品同様……¥ 29,800➡¥ 18,000

EPSON

HC-20(本体)……¥138,000➡¥ 48,000
HC-20用ディスプレイコントローラー……¥ 34,800➡¥ 16,800
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)……¥ 89,000➡¥ 28,000
FP-80PC(ドットプリンタ)……¥189,800➡¥ 48,000
MP-100(ドットプリンタ)……¥192,800➡¥ 43,000
MP-100III(ドットプリンタ)……¥192,800➡¥ 45,000
MP-130(ドットプリンタ)……¥228,000➡¥ 48,000
MP-130K(24ドット漢字プリンタ)……¥550,000➡¥ 88,000
DP-20(ディジーホイールプリンタ)……¥210,000➡¥ 34,000
#1240(UP-130K用カットシートフィーダ)……¥145,000➡¥ 96,000

その他

日立／レベルIIIマークV(本体)……¥118,800➡¥ 18,000
VICTOR／M-100(9インチ、2000字グリーン)……¥ 22,800➡¥ 9,800
TOEI／CDM14RM(14インチ、1000字カラーCRT)¥ 65,000➡¥ 24,000
TOEI／CDM14RX(14インチ、2000字カラーCRT)……¥ 83,000➡¥ 28,000
加賀電子／KS14R201SJ(14インチ、2000字カラーCRT)……¥ 64,000➡¥ 32,000
NIDECOM／NH14DL(14インチ、2000字カラーCRT)……¥ 69,800➡¥ 33,000
NIDECOM／NH-200F-MX(シャープ用5インチFD2ドライブ)……¥119,800➡¥ 48,000
東京電子／LFD-550PC(PC用5インチFD2ドライブ)……¥148,000➡¥ 65,000
STAR／G10XPII(PC用ドットプリンタ)……¥ 74,900➡¥ 34,000
G10XfII(ドットプリンタ)……¥ 74,900➡¥ 34,000
ブラザー／M-1009(FM用ドットプリンタ)……¥ 49,800➡¥ 19,000
ブラザー／M-1009X(PC、MSX用ドットプリンタ)…¥ 49,800➡¥ 19,000
I・Oデータ／PIO-9034(PC-98用256K RAM)…¥ 30,000➡¥ 14,800
I・Oデータ／PIO-9100(8インチFD用インタフェース)…¥ 27,000➡¥ 13,800
NATIONAL／KX-P1091N(グラフィックプリンタ)……¥ 79,800➡¥ 28,000
CANON／キャノワードミニCM-3(本体)……¥189,000➡¥ 58,000
CASIO／FP3052RF(TVアダプタ)……¥ 12,800➡¥ 6,800
ITEM／disk80EII(MZ2000用5インチFD2ドライブ)…¥ 98,000➡¥ 43,000
LOGITEC／KP-1000(サーマルプリンタ)……¥ 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TVコンバータ)……¥ 12,800➡¥ 9,500
和知電子／MK1100FM(FM用TVコンバータ)……¥ 12,800➡¥ 9,800
SANYO／MR-11DR(データレコーダ)……¥ 12,800➡¥ 6,500

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

☎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

MARUZEN MUSEN

1986

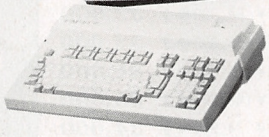
謹賀新年

今年も売(ウ)る虎(トラ)プライスで大奉仕!!

●富士通 FM-NEW7

周辺機器・ソフトも充実したベストセラー機種。





Aセット

FM-NEW7……￥99,800
純正2000文字カラーディスプレイ
MB-27343……￥67,800
データコーダRQ-8030…￥9,800
RGB-15M(カラーケーブル)￥1,800
セット標準価格 ~~￥179,200~~
お年玉特価 ¥93,800
☆クレジット例 頭金¥0
初回¥9,680 2回目以降¥8,500×11回

Bセット

FM-NEW7……￥99,800
2000文字対応PC-TV151
……￥94,800
……￥9,800
データコーダRQ-8030…￥9,800
RGB-15M(カラーケーブル)￥1,800
セット標準価格 ~~￥206,200~~
お年玉特価 ¥103,000

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。
☆クレジット例 頭金¥0
初回¥9,900 2回目以降¥9,400×11回

●EPSON フロッピー



高性能、低価格!
FMシリーズ専用機。

FM-NEW7用セット

TF-10FMD……￥125,800
≠9040インターフェース…￥12,000
5インチ2Dディスク10枚……サービス
セット標準価格 ~~￥137,800~~
お年玉特価 ¥74,800
☆クレジット例 頭金¥0
初回¥7,480 2回目以降¥6,800×11回

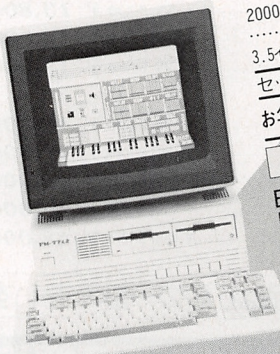
●brother SUPERピコワード300

24ドット印字ワープロに、3.5インチフロッピーを組み合わせたベストセット。



NP-300……￥148,000
FB-200(3.5インチFDD)……￥40,000
3.5インチ2Dディスク10枚…サービス
セット標準価格 ~~￥188,000~~
お年玉特価 ¥99,800
☆クレジット例 頭金¥0
初回¥8,578 2回目以降¥7,300×14回

●富士通 FM-77L2



Aセット

FM-77L2(専用カラーケーブル付)
……￥193,000
2000文字ディスプレイMB-25255
……￥67,800
3.5インチ2Dディスク10枚…サービス
セット標準価格 ~~￥260,800~~
お年玉特価 ¥148,000
☆クレジット例 頭金¥0
初回¥7,560 2回目以降¥7,200×23回

Bセット

FM-77L2……￥193,000
2000文字対応PC-TV151
……￥94,800
3.5インチ2Dディスク10枚…サービス
セット標準価格 ~~￥287,800~~
お年玉特価 ¥156,800
☆クレジット例 頭金¥0
初回¥8,656 2回目以降¥7,600×23回

Maruzen musen

※本誌11月号で"ECCSオープンクイズ"を掲載しましたところ、早々全国から多数のご応募をいただきました。担当者一同毎日ハガキの整理に追われ、うれしい悲鳴を上げています。11/29㈮締切り後、2月号誌面にてご当選者の発表を予定しておりますので、乞うご期待下さい。

●NEC
PC-8800シリーズ
PC-8801mkⅡFR 最新型 MODEL30

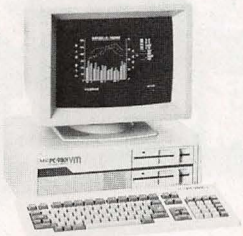
RAM64KB、熟語変換可能な日本語BASIC付。5インチ2Dタイプ2基搭載。

本体価格……￥178,000
4000文字デジタルディスプレイ
……￥99,800

セット標準価格 ~~￥277,800~~
お年玉特価 **¥219,800**

☆クレジット例 頭金￥0
初回￥11,066 2回目以降￥10,700×23回

●NEC PC-9801 VM2
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。

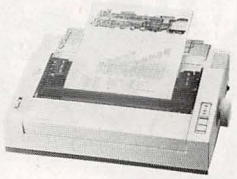


PC-9801 Vm2……￥415,000
4050文字カラーディスプレイ
……￥99,800
14インチ0.39mm DPケーブル付

セット標準価格 ~~￥514,800~~
お年玉特価 **¥438,000**

☆クレジット例 頭金￥0
初回￥22,960 2回目以降￥21,300×23回

●National プリンター
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。



KX-P1091N……￥62,800
用紙500枚・プリンターケーブル付

標準価格 ~~￥62,800~~
お年玉特価 **¥49,800**

☆クレジット例 頭金￥0
初回￥5,280 2回目以降￥4,500×11回

●SHARP
X1turbo model 30
8ビット機最高の性能を誇る名機！ 限定



CZ-852C……￥278,000
CZ-850D……￥129,800

セット標準価格 ~~￥407,800~~
お年玉特価 **¥280,000**

☆クレジット例 頭金￥0
初回￥14,800 2回目以降￥13,600×23回

●富士通 ワープロ
OASYS Lite S
変換効率バツグン!! 16ドットの入門機。



標準価格 ~~￥82,000~~
お年玉特価 **¥44,800**

☆クレジット例 頭金￥0
初回￥4,180 2回目以降￥4,100×11回

●RICOH ワープロ
My RIPORT 15
24ドット印字、見やすいチルト表示部採用。



標準価格 ~~￥99,800~~
お年玉特価 **¥79,800**

☆クレジット例 頭金￥0
初回￥7,480 2回目以降￥7,300×11回

（広告掲載以外の商品も多数扱っておりますので、お気軽にお問い合せ下さい。）

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！

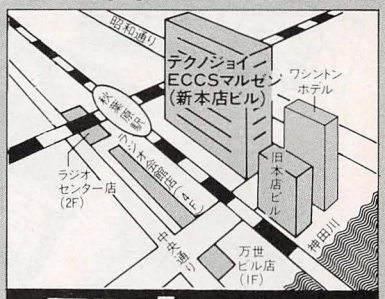
お支払いは

現金書留 〒101東京都千代田区神田佐久間町1-6-4マルゼンムセン株通販部BM係
銀行振込 第一勧業銀行神田駅前支店 当座124307丸善無線電機株
郵便振替 口座番号 東京6-93996丸善無線電機株

※お名前・ご住所・電話番号・商品名を通信欄へ。

テクノジョイ
ECCS
マルゼンムセン

いいものイッパイ!!
日本全国マルゼンムセン



マルゼンムセン

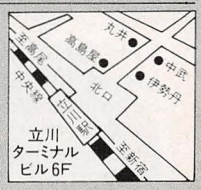
ECCS 〒101東京都千代田区神田佐久間町1-6-4
TEL.03-255-4911(代)

〈ラジオ会館店〉☎03-255-4386
パソコン・オーディオ・電話機等、品揃えが豊富で安さも格別！ 親切な係員に聞いてみて下さい。

〈ラジオセンター店〉☎03-255-8976
マルゼンの元祖。何でも特価の掘出し物がザックザク、楽しさも倍々増。

〈万世橋店〉
第1フロア店☎03-255-6962
第2フロア店☎03-255-6963
小さいながらも安さ強烈！ 無線・パソコン・オーディオ・電話機等々、ここだけの超特価品も多数展示。秋葉原歩きのコースには欠かせません。



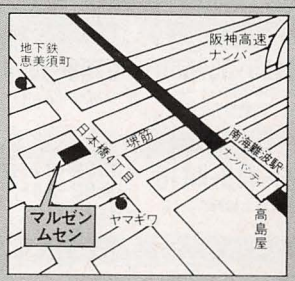


〈土浦ターミナルビル店〉☎0298-22-7601
〈立川ターミナルビル店〉☎0425-27-6211



〈第1アメ横店〉☎052-263-1626
アメ横といえば当然、第1アメ横のマルゼン。無線コーナーも新装、地元の注目度がグーンとup!! 名古屋随一の品揃えと、完備された駐車場がうれしい。

〈第2アメ横店〉☎052-263-6162
オープンしてまだ1年、しかし実力は1人前。パソコン・オーディオ・家電等々、気軽に立寄れる店として人気急上昇中！
もちろん駐車場も完備。

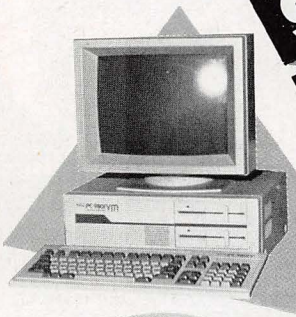


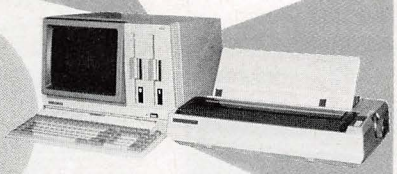
〈大阪支店〉☎06-641-0110
マニアで知らない人はモグリ？ 日本橋カイワイでも「ない」ものが、ここでは「ある」と評判です。行かなきゃ損！ ソン！

全国18店

すべてのOAをFLEXで!!
高額下取りで新機種も買安く!!

新品特価セット





FLEX OA SYSTEM

FLEXが厳選した最良ビジネスソフトをデモンストレーション、あなたのお仕事のOA化をバックアップいたします。
(システム構成・価格等は、お気軽にご相談下さい。)

CAD SYSTEM
PC-9801 VM2
- PCKD851(専用CRT)
- DPX980(A3版XYプロッタ)
- PC9872(マウス)
- CADJELLY(CADソフト)

システム合計定価 **1,179,000円**

CAD SYSTEM
PC-98XA モデル2
- N5923(専用CRT)
- DPX2000(A2版XYプロッタ)
- PC9872(マウス)
- AUTOCAD2(CADソフト)

システム合計定価 **2,730,000円**

財務会計SYSTEM
PC-9801 VM2
- N5913(専用CRT)
- PCPR201H(24ドット漢字プリンタ)
- TOP財務会計VM

システム合計定価 **1,068,000円**

▶フレックスおすすめセット
PC-9801 VM2
- PCTV451(4050文字カラーCRT)
- VP130K+シートフィーダ (24ドット136桁漢字プリンタ)
- SuperCalc3 Relese2(表計算ソフト)
- 一太郎(ワープロソフト)

~~システム合計定価 963,600円~~
フレックス特価

▶N5200モデル05MK II経理システム
- N5251-31(8インチFD・20MBHD・カラーCRT)
- JISキーボード
- グラフィック機構
- N5263-23(日本語プリンタ)
- PTOS III
- 文節変換辞書
- スイスイ経理(ハードディスク対応)

~~システム合計定価 1,358,000円~~
フレックス特価(CSV別途)

▶ビジネスパソコン入門セット
PC-9801 VM2
- CU14AI(4050文字カラーCRT)
- VP80K+シートフィーダ (24ドット80桁漢字プリンタ)
- 一太郎(ワープロソフト)
- CARD-ONE(名刺管理ソフト)

~~システム合計定価 794,800円~~
フレックス特価

●中古OA機器販売中
●中古ビデオ販売買取中
■代理店募集中 ■社員募集中

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システム開発室
市販のソフトパッケージにご不満の方、FLEXがあなただけの オリジナルソフトのご相談をおうけ いたします。簡単な 業務処理プログラムから事務・科学計算の委託によるプログラム開発まで、お気軽にご相談下さい。

中古在庫リスト

●PC9801F2	~~398,000~~	228,000 ~
●PC8801MKIIモデル30	~~278,000~~	108,000 ~
●PC8801+漢字	~~266,000~~	58,000 ~
●PC8001MKIISR	~~108,000~~	58,000 ~
●PC8001MKII	~~123,000~~	38,000 ~
●PC6601SRセット	~~249,800~~	128,000 ~
●PC8201	~~138,000~~	68,000 ~
●FM11EX+漢字	~~503,000~~	158,000 ~
●FM77D2	~~228,000~~	98,000 ~
●FM77L4(新古品)	~~238,000~~	168,000 ~
●FMnew7	~~99,800~~	48,000 ~
●FM8	~~218,000~~	38,000 ~
●X1Fモデル10セット(新古品)	~~179,600~~	134,800 ~
●X1Fモデル20セット(新古品)	~~229,600~~	168,000 ~
●MZ5511+漢字	~~288,000~~	98,000 ~
●HC88	~~298,000~~	175,000 ~
●IBM5550セット	~~1,776,000~~	798,000 ~
中古ワープロ		
●文豪5V	~~698,000~~	298,000 ~
●文豪8N	~~848,000~~	398,000 ~
●キャノワード40	~~898,000~~	298,000 ~
●キャノワードミニ5	~~298,000~~	68,000 ~
●WD500	~~330,000~~	198,000 ~
中古ビデオ		
●SONY SLHF77Hifi	~~298,000~~	98,000 ~
●SONY SLHF355Hifi	~~198,000~~	108,000 ~
●SONY SLHF66	~~249,800~~	85,000 ~
●ビクター HR-C3	~~334,000~~	168,000 ~
●ビクター HRD120	~~148,000~~	59,800 ~
●シャープ VC290S	~~108,000~~	79,800 ~

◎上記の商品は在庫のほんの一例です。その他の機種ご希望の方は、お気軽にお問い合せ下さい。

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!!
新潟店、1月にOPEN予定!

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



ソフトの宝庫

マイコンBASICマガジンバックナンバー
掲載機種別早見表

「○○のプログラムは何月号から載っているんですか？」こんな問い合わせが編集部にはたくさんきます。たしかに、せっかくバックナンバーを手に入れても、お目あてのプログラムがなくてはがっかりですね。この早見表なら、毎号の掲載機種も特集の内容も一目でばっちり!!わかります。

影：へえ～っ、ベーマガってこんなに成長したんだね!!

定価は83年10月号までが1冊 300円、83年11月号からは350円となっています。

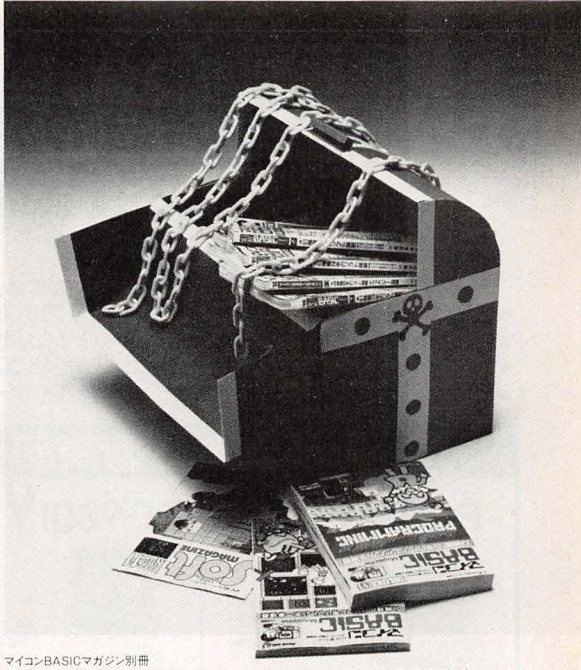
★バックナンバーの入手方法

①書店への注文

これが一番安上がりです。お近くの書店へ行き、買いたいバックナンバーを注文すれば、2週間くらいで取寄せてもらうことができます。必要なのは本代だけですみますよ。**下の注文書**を切り取って本屋さんへ持っていきましょう。

②通信販売

電波新聞社の出版販売部へ送金して注文する方法です。この場合は、送料がかかります。1冊70円、2冊120円、3冊350円、4冊400円となっています。送金方法は現金書留や本誌の中にとじ込まれている振替用紙を利用してください。振替を利用すると、送金手数料は不要になります。



マイコンBASICマガジン別冊

マイコンBASICマガジンDELUXEシリーズも大好評発売中!

- ●DELUXE I（定価1,300円　送料300円）21機種160本のパソコン・ソフト満載
- ●DELUXE II（定価1,400円　送料300円）41機種221本のパソコン・ソフト満載
- ●DELUXE III（定価1,400円　送料350円）41機種221本のパソコン・ソフト満載
- ●DELUXE IV（定価1,500円　送料350円）52機種278本のパソコン・ソフト満載
- ●DELUXE V（定価1,500円　送料350円）43機種231本のパソコン・ソフト満載
- ●DELUXE VI（定価1,500円　送料350円）43機種245本のパソコン・ソフト満載

▼この注文書を切り取って本屋さんへ

	'83 5	6	7	8	9	10	'84 7	9	11	12	'85 1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
	移植テク	移植テク	移植テク	移植テク	移植テク	移植テク	移植テク	移植テク	移植テク	移植テク	移植テク	移植テク	移植テク	移植テク	移植テク	移植テク	移植テク	移植テク	移植テク	移植テク	移植テク	移植テク
	⑩ダンプ・リストってなんだ？	⑪パソコン・サウンド研究	⑫保存版!!BASIC方言辞典	⑬保存版!!BASIC方言辞典パートII	⑭エラーメッセージでバグ退治	⑮フロッピーなんて怖くない	㉔ゲームの作りかた教えます	㉖デバグ完全マスター	㉘UFOゲームの作り方	㉙モニタコマンドの使いかた	㉚ゲームのキャラクタアニメ	㉛追いかけゲームの作りかた	㉜ゲームのスコア性	㉝エラー・メッセージ解説	㉞ナイコンクラブ物語	㉟コックビット・ゲームの作りかた	㊱掲載ゲームがグーンとおもしろくなる	㊲Dr.Dと影のパソコンレクチャー	㊳ナイコンクラブ物語	㊴ビープ・ホール・ゲームの作りかた	㊵思考型パズルゲームの作りかた	㊶パソコンゲームは効果音の時代だ！
APPLEII/IIc	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
BMJr./LII$_2$	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
BMLIII/MK5	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
コモドール64	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
FM-7/77	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
FP-1000/1100	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
RX-78	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
JR-100	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
JR-200	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
MSX	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
M5	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
MAXMACHINE	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
MULTI8	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
MZ-K1200/700(1500)	★																					
MZ-80B/2000	★	★																				
MZ-2200						★																
MZ-5500						★																
PASOPIA(T)/5	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
PASOPIA7	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
PC-6001	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
PC-6001mkII/6601																						
PC-8001	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
PC-8001mkII	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
PC-8801/mkII	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
PC-9801/E/F	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
びゅう太	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
SC-3000	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
SMC-70/777	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
VIC-1001	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
X1/C/D/(ターボ)	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
ZX-81	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
HC-20	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
JR-800																						
PC-8201	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
FX-702P	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
PASOPIAmini	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
PB-100	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
PC-1211	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
PC-1245							★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
PC-1500	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
PC-2001	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
ファミリーコンピュータCI								★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
S1								★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
JX											★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★

	'83 5	6	7	8	9	10	'84 7	9	11	12	'85 1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
	移植テク	移植テク	移植テク	移植テク	移植テク	移植テク	移植テク	移植テク	移植テク	移植テク	移植テク	移植テク	移植テク	移植テク	移植テク	移植テク	移植テク	移植テク	移植テク	移植テク	移植テク	移植テク
	⑩ダンプ・リストってなんだ？	⑪パソコン・サウンド研究	⑫保存版!!BASIC方言辞典	⑬保存版!!BASIC方言辞典パートII	⑭エラーメッセージでバグ退治	⑮フロッピーなんて怖くない	㉔ゲームの作りかた教えます	㉖デバグ完全マスター	㉘UFOゲームの作り方	㉙モニタコマンドの使いかた	㉚ゲームのキャラクタアニメ	㉛追いかけゲームの作りかた	㉜ゲームのスコア性	㉝エラー・メッセージ解説	㉞ナイコンクラブ物語	㉟コックビット・ゲームの作りかた	㊱掲載ゲームがグーンとおもしろくなる	㊲Dr.Dと影のパソコンレクチャー	㊳ナイコンクラブ物語	㊴ビープ・ホール・ゲームの作りかた	㊵思考型パズルゲームの作りかた	㊶パソコンゲームは効果音の時代だ！
APPLEII/IIc	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
BMJr./LII$_2$	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
BMLIII/MK5	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
コモドール64	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
FM-7/77	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
FP-1000/1100	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
RX-78	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
JR-100	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
JR-200	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
MSX	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
M5	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
MAXMACHINE	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
MULTI8	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
MZ-K1200/700(1500)	★																					
MZ-80B/2000	★	★																				
MZ-2200						★																
MZ-5500						★																
PASOPIA(T)/5	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
PASOPIA7	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
PC-6001	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
PC-6001mkII/6601																						
PC-8001	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
PC-8001mkII	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
PC-8801/mkII	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
PC-9801/E/F	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
びゅう太	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
SC-3000	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
SMC-70/777	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
VIC-1001	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
X1/C/D/(ターボ)	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
ZX-81	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
HC-20	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
JR-800																						
PC-8201	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
FX-702P	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
PASOPIAmini	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
PB-100	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
PC-1211	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
PC-1245							★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
PC-1500	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
PC-2001	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
ファミリーコンピュータCI								★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
S1								★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
JX											★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★

60面全宝物情報が載ってます!　売り切れ!

注文書

帖合書店名

書名　マイコンBASICマガジン　年　月号

発売元　㈱電波新聞社

部

注文日　月　日

注文者住所氏名

通信販売 ジャスコ CVA秋葉原

COMPUTER VISUAL & AUDIO

1. 全国無料配達　4. 完全保証
2. 代金引換システム　5. 日・祭日も営業
3. 頭金なしで商品先どり
※初回支払は端数がプラスされます。

年末・年始　増刊号

1月15日まで

期間中お買上げの方にステキなプレゼントを用意しています……

パソコンディスク 大特価 ~~¥23,000~~ ¥17,500

1F ハードウェアコーナー

ご来店価格

- PC-8801mkIISR30セット　¥357,800→¥228,000
- PC-9801Vm2セット(プリンター付)　→¥500,000
- ワードプロセッサー「文豪」　¥398,000→¥248,000
- MSX、ファミリーコンピューター　→¥24,800均一

2F ソフトウェアコーナー

○日本ソフトバンク協賛
GSソフトフェア
ゲームソフト祭り

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

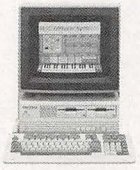
FM-NEW7



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-77/L2



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



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 X1/F



CZ-812C…139,800円
CZ-811D……89,800円
合計価格　~~229,600円~~

■48回均等支払例　月々5,000円

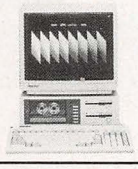
今月のお薦めセット

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

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

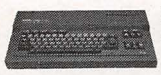
MSX



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

■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、NEC

CVA特価(10枚組み)すべてNEWバージョン

- MD-2D……2,500円～4,800円
- MD-2DD……3,900円～7,500円
- 3.5インチ……6,000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」

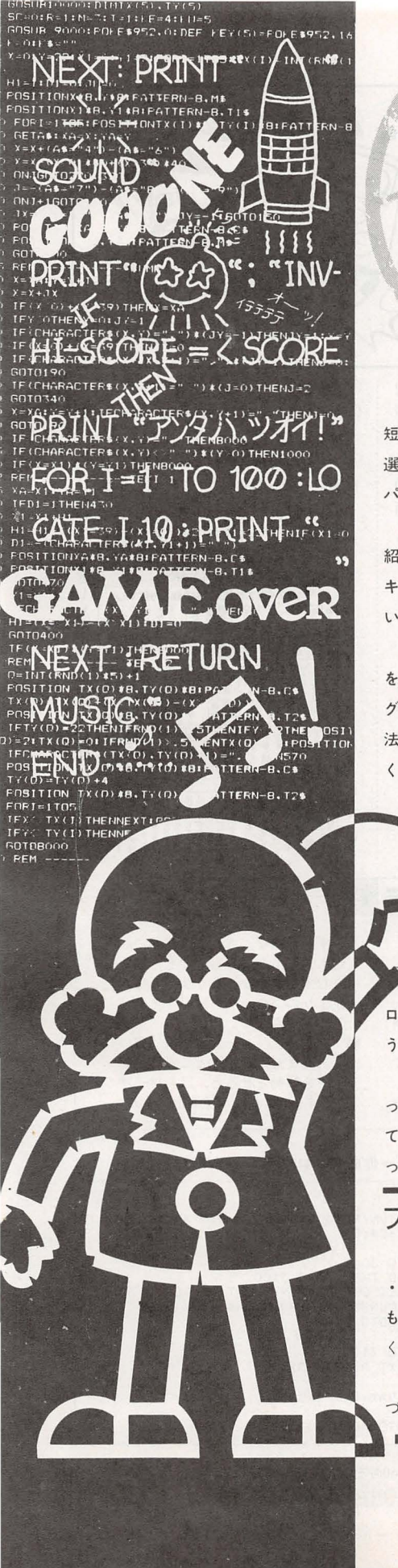


通信販売のお申込み方法

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№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，Ⓑ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

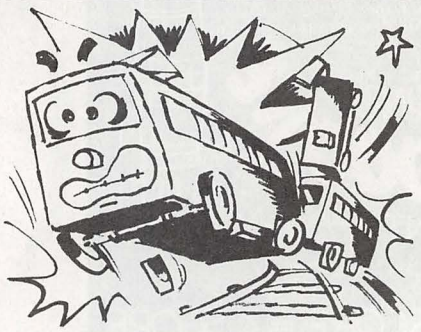
★愛読者カードについている応募カードも忘れずに同封してください。

ベーシックマスターJr./LII2用

DERAILWAY GAME

ディレールウェイ　ゲーム

協賛：日立



エントリーコードBM①　Mr. Z

はじめに

みなさん，こんにちは，私はMr. Z（通称MZ）と申すものです。BM－Jr.が危機だと聞いて3年前に作ったこのプログラムを再び改良して投稿しました。BASIC習いたて1か月頃に作ったものなので，かなり未熟ですが，わかりやすく作ってあるのでゲームだけでなく，解読，改造，移植もしてみてください（Dr.D：すいせんするぞ!!）。

ゲームの説明

このゲームはチクタク・バンバン・タイプの，プレートを並べ変えて道を作り，誘導するゲームです。出が道路にしたがって，動いています。出が■に当たらないようにプレートを並べ変え，◆のところへ誘導し，◆をすべて取ってください。大きな■がプレートのないところで，A Z < > で移動します（実際は他のプレートと，これが入れ変わるのですが）。

時間切れ，または■に当たると出が減り，0になるとゲーム・オーバーで，◆をすべて取ると1面クリア。つぎの面から制限時間が減ります。高次面では必勝パターンを使わないとムリだと思います。実行はR2000実行後にRUNです。

プログラムの説明

メイン・ルーチンが1本化されてかなりわかりやすくなっています。

技術としては，点数の中味を一ケタ少なくして高速化をはかる。出の移動は方向をデータから読みだしている。X，Y移動は方向コードによるON－GOSUBで計算している。プレートは変数の中からMID$で読みだす。メモリに点数ベスト10を記録したので再RUNでも消えない。各ルーチンの先頭はREM文＋（先頭行，最終行）の形になっていてわかりやすいなどです。

また，出は道路を読んで動かすのではなく，各プレート上の位置により，動く方向が決まっており，配列より方向コードを読みだして移動させています。

その他はプログラムを見て解読してください。

グラフィック・キャラ

リスト中に直接キーボードで打ちこめないキャラクターがあるので，**リスト1**を使って表示させ，リスト内に入れてください。

① R3000 CR
② 必要な変数の数をINPUT
③ キー入力する
（DEL で一文字消去）
④ CR でつぎの変数へいく
⑤ 終了後，?X$(1)等として作った文字を表示
⑥ その文字に〝や行番号をつけ，CR

参考　GUNDAMゲーム（82年8月号）



by K・X・C

評：どしどしレポートください（編）

CHECKER FLAG

編：むずかしくてできないよう！　Dr. 助けてくださいよー。

Dr.D：どうしたんだね編くん。

編：このDERAIL（脱線）ゲームですよ。とてもおもしろくて頭も使うゲームなんですが，ともかくむずかしすぎて1面もクリアできないんです。

Dr.D：どれどれ。ほう！　なかなかむずかしいな，これは。迷路の設定もよくできてるし，でも，確かにむずかしいな。もう少し，行き止まりのブロックを減らすとクリアできるんだが。

編：でもDr.，ゲーム説明には書いてありませんが出のところにプレートを移動させると，ほらワープしますよ。これがポイントですね。

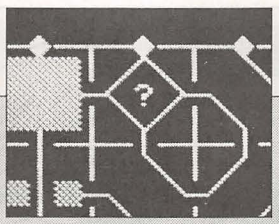
《リスト1》キャラクター作成のプログラム・リスト

```
3000 REM ｸﾞﾗﾌｨｯｸ(3000-3130)
3010 LET C$=CHR$($02):PRINT "ﾊｲﾚﾂﾉｶｽﾞﾊ";:INPUT N:DIM X$(N)
3020 FOR A=1 TO N:PRINT A;"ｺﾒ";C$;C$
3030 LET X=0:LET Y=20
3040 IF ASC(INKEY$)=0 THEN GOTO 3040
3050 LET I=ASC(INKEY$):IF I=$0D THEN GOTO 3100
3060 IF I=$7F THEN LET X=X-1:LET CURSOR=X,Y:PRINT " ":GOTO 3040
3070 LET A$=CHR$(1,I+$3F):LET CURSOR=X,Y:PRINT A$
3080 IF X=0 THEN LET X$(A)=A$:GOTO 3100
3090 LET X$(A)=X$(A)+A$
3100 IF ASC(INKEY$)=I THEN GOTO 3100
3110 IF I=$0D THEN PRINT C$:NEXT A:GOTO 3130
3120 LET X=X+1:GOTO 3040
3130 PRINT "OK! ﾃﾞｰﾀ ﾖ ｻｸｾｲﾆ ﾄﾘｶｶｯﾃｸﾀﾞｻｲ"
3140 STOP
4000 PRINT HEX(ASC(INKEY$)):GOTO 4000
```

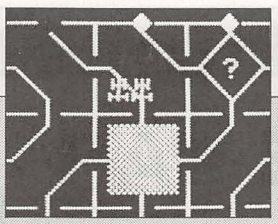

《OVER FLOW》明けましておめでとうございます。ベーマガも8月号で50号を迎えることになります。編集部一同，このOFをたのしいコーナーにしようと努力しています。みなさんのゆかいな話題を待ってます。



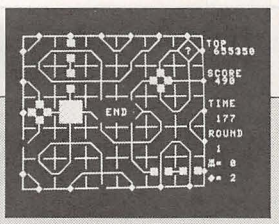
《写真1》タイトルとゲームの説明



《写真2》？マークのプレートは行先不明です



《写真3》あっ！　プレートにぶつかる!!



《写真4》面クリアできずにあえなく……

《リスト2》DERAIL WAY GAMEのプログラム・リスト

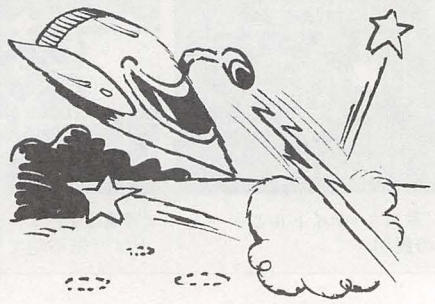
```
 90 REM ｶﾒﾝｾｯﾄ(190-155)
100 DIM R(5),F$(5),G$(2),MK7,16:RANDOMIZE :RESTORE :LET K=$3900
110 LET A$=CHR$(&0E):LET B$=CHR$(&0F):FOR A=1 TO 4:LET B$=B$+B$:NEXT A
120 LET A=-1:GOSUB 1500
130 FOR A=1 TO 5:READ G$(A):NEXT A
140 FOR A=1 TO 5:READ F$(A):NEXT A
150 FOR A=1 TO 6:FOR B=1 TO 16:READ C:POKE K+A*16+B,C:NEXT B,A
160 REM ﾊﾞﾝｺﾞｳ ﾖﾐｺﾐ(160-180)
170 REM ｼｬｻﾝﾃﾞｰﾀ(160-180)
180 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
190 REM ｸﾗｲﾏｯｸｽ(190)
200 CLS:LET R1=0:LET CURSOR=10,10:PRINT "ROUND";R1
210 CLEAR (FRE(0)-260)
220 FOR A=1 TO 6:FOR B=1 TO 5:LET R(A,B)=1:NEXT B:NEXT A
230 LET A=INT(RND(&)*4+1):IF R(A,B)<>1 THEN GOTO 220
240 LET R(A,B)=A:A=1:NEXT A2
250 IF A1=3 THEN LET B=2
260 LET A=INT(RND(&)*5+1):IF R(A,B)<>1 THEN GOTO 250
270 REM ﾒｲﾝｶﾞﾒﾝ(300-390)
280 CURSOR=0,1:FOR A=1 TO 5:PRINT F$(A);:NEXT A:PRINT
290 CURSOR=0,11:PRINT F$(1);F$(2);:FOR A=1 TO 3:PRINT G$(A);F$(A+2);:NEXT A
300 LET CURSOR=0,21:PRINT F$(1);F$(5)
310 LET CURSOR=25,2:PRINT "TOP":LET CURSOR=25,3:PRINT S1;"0"
320 LET CURSOR=25,6:PRINT "SCORE":LET CURSOR=25,7:PRINT S1*0"
330 LET CURSOR=25,10:PRINT "TIME":LET CURSOR=25,12:PRINT T
340 LET CURSOR=25,15:PRINT "ROUND":LET CURSOR=25,16:PRINT R1
350 LET CURSOR=25,18:PRINT "■■":G
360 LET CURSOR=25,19:PRINT "■■":G
370 REM ﾌﾟﾚｰﾄﾗﾝﾀﾞﾑ(380-390)
379 REM ﾌﾟﾚｰﾄﾗﾝﾀﾞﾑ(380-390)
380 FOR A=1 TO 6:FOR B=1 TO 5:LET A1=R(A,B):FOR B1=1 TO 3:LET CURSOR=#A4-3,B*4
-3+B1
390 PRINT MID$(G$(A1),A1*3+1,3);:NEXT B1:NEXT B:NEXT A
395 REM ｶﾐﾅﾘ(400-460)
400 REM ﾒｲﾝﾙｰﾌﾟ(400-460)
410 LET U=0:LET X=#A*4+B*4-1:IF X=#A*4+B*4-1 THEN LET X=X+4:GOTO 410
420 LET Y=Y-1:LET CURSOR=X,Y:LET X$=CURSOR$:PRINT "■"
425 LET CURSOR=25,12:PRINT D
430 PRINT "■■":IF I=0 THEN FOR A=1 TO T#2:NEXT A:MUSIC P0:GOTO 565
440 MUSIC T1P0
450 LET I=INSTR(INKEY$,"■"):IF I=0 THEN GOTO 570
460 LET N=3:LET C1=41:LET A1=1:LET TIME=0:GOTO 570
490 REM ﾒｲﾝﾙｰﾌﾟ(500-580)
495 REM ﾒｲﾝﾙｰﾌﾟ(500-580)
500 LET CURSOR=X,Y:LET A=X+1:LET B=Y:LET U=H(A1,C1)+4+N-4:ON U GOSUB 600,610,620
,630,640,650,660,670,680,690,700,710,720,730,740,750,760,770,780,790,800,810,8
20,830,840,850,860,870,880,890,900,910,920,930,940,950,960,970,980,990,1000,10
10,1020,1030,1040,1050,1060,1070,1080,1090,1100,1110,1120,1130,1140,1150,1160,
1170,1180,1190,1200,1210,1220,1230,1240,1250,1260,1270,1280,1290,1300,1310,132
0,1330,1340,1350,1360,1370,1380,1390,1400,1410,1420,1430,1440,1450,1460,1470,1
480,1490,1500,1510,1520,1530,1540,1550,1560,1570,1580,1590,1600,1610,1620,1630
,1640,1650,1660,1670,1680,1690,1700,1760,1770,1780,1790,1800,1810,1820,1830,18
40,1850,1860,1870,1880,1890,1900,1910,1920,1930,1940,1950,1960,1970,1980,1990,
2000,2010,2020,2030,2040,4000
510 LET X=A:LET Y=B:PRINT X$:LET CURSOR=X,Y:LET X$=CURSOR$:PRINT "■"
520 IF X$="■" THEN GOTO 1200
530 IF X$="◆" THEN GOTO 1000
540 IF X$="◆" THEN FOR A=1 TO T#2:NEXT A:MUSIC P0:GOTO 565
550 LET I=INSTR(INKEY$,"■"):IF I=0 THEN GOTO 1200
563 GOTO 570
565 LET T=D-TIME:IF T<=0 THEN GOTO 1200
567 IF C2=1 THEN IF S>1000 THEN LET C=C+1:LET C2=0:LET CURSOR=27,18:PRINT C
570 IF C1=4 THEN GOTO 700
580 LET C1=C1+1:GOTO 500
595 REM ｺｳｼﾝ(600-630)
600 LET A=A-1:RETURN
610 LET A=A-1:RETURN
620 LET B=B+1:RETURN
630 LET A=A+1:RETURN
699 REM ﾌﾟﾚｰﾄｼｮｸﾒﾝ
700 LET N=U:LET S=S+1:LET T=D-TIME:IF W THEN LET A=X2:LET B=Y2:LET W=0:GOTO 72
0
710 LET A=X2:LET B=Y2:ON N GOSUB 600,610,620,630
720 LET X2=A:LET Y2=B:LET C1=G:LET A1=K(X2,Y2):IF A1=0 THEN LET A1=1
730 LET CURSOR=25,7:PRINT S;"0":LET CURSOR=25,12:PRINT T*" "
740 IF A1=7 THEN LET MK7,N*4+G)=INT(RND(4))*4:LET MK
7,12+N)=MK7,N*4+8
750 IF T<=0 THEN GOTO 1200
760 GOTO 580
880 REM ｷｭｳｹｲ(880-920)
890 IF A=11 THEN LET A2=2:GOTO 850
810 IF A=12 THEN LET A2=3:GOTO 850
820 IF A=5A THEN LET A2=3:GOTO 850
830 IF A=A2E THEN LET A2=4:GOTO 850
840 MUSIC U1:RETURN
850 LET A=X+1:LET B=Y:ON A2 GOSUB 600,610,620,630
860 IF K(A+0)=4 THEN A=X:B=Y:GOTO 850:RETURN
870 REM ﾊﾝﾃﾝ(870-880):ﾌﾟﾚｰﾄ ﾊﾝﾃﾝ C.D▼V
880 FOR B1=1 TO 31:LET CURSOR=#A4-3,Y1#4-3+B1:PRINT MID$(G$(B1),A2*3+1,3);:NEXT
B1
890 FOR B1=1 TO 31:LET CURSOR=#A4-3,B#4-3+B1:PRINT MID$(G$(B1),1,3);:NEXT B1
900 LET CURSOR=X,Y:IF CURSOR$(>"■" THEN GOTO 920
910 LET X=X-(A-X1)*4:LET Y=Y-(B-Y1)*4:LET CURSOR=X,Y:LET X2=X1:LET Y2=Y1:PRINT
"■":
920 LET X1=A:LET Y1=B:LET R(X1,Y1)=0:RETURN
930 REM ｹﾞｰﾑｵｰﾊﾞｰ(930-1030)
1000 LET S2=S2+1:LET CURSOR=27,20:PRINT S2:LET S=S+10:LET CURSOR=25,7:PRINT S;"
0":LET X$="
1010 FOR A=1 TO 3:MUSIC ﾄﾙｿｳﾙﾚﾄﾗﾗｿﾙﾚ:NEXT A
1020 IF S2=22 THEN GOTO 1100
1030 REM ﾊﾞｯｸ(&1040)
1040 LET U=(U+3)*4:X2=(U+1)*4:LET W=1:GOTO 550
1090 REM ﾐｽ(1090-1130)
1100 MUSIC T3P56R1P2#D2P5ﾚP2ﾚP5#ﾚP2ﾚP5ﾏ#R#ﾚP1PP5#3RUﾚRP4UﾚP5UﾚP8UﾚE
1110 MUSIC T1P0
1170 FOR A=T-1 TO 0 STEP -11:LET S=S+1:LET CURSOR=25,7:PRINT S;"0"
1180 LET CURSOR=25,12:PRINT A;" ":NEXT A
1190 FOR A=1 TO 1000:NEXT A:GOTO 190
1199 REM ｴｸｽﾄﾗ(1200-1270)
1200 LET A=(1200-1270)*RND(&)+1:LET CURSOR=27,18:PRINT C
1210 FOR A=1 TO 11 STEP 2:LET CURSOR=X,Y:PRINT MID$(E$,A,2);:MUSIC T1P80:NEXT A
1220 LET CURSOR=X,Y:PRINT X$:MID$(B$,1,1);:MUSIC RRR:PRINT MID$(B$,2,1);
1230 IF C>0 THEN GOTO 400
1240 PRINT B$;
1250 LET CURSOR=0,18:PRINT TAB(10);SPC(5);TAB(42);" END ";TAB(74);SPC(5);
1260 FOR A=1 TO 5:PRINT B$:POKE &EE80,&20:NEXT A
1270 MUSIC T3P55L9P3GUﾚP8ﾚP5RﾚP8ﾚ
1299 REM ﾀｲﾄﾙﾒﾆｭｰ(1300-1390)
1300 FOR A=1 TO 1000:FOR A=1 TO 10
1310 IF B2 THEN GOTO 1330
1320 LET B1=PEEK(K+A)*PEEK(K+&10+A)*256:IF S>B1 THEN LET A2=A:LET B2=1
1330 NEXT A:IF B2=0 THEN GOTO 1400
1340 IF A2=10 THEN GOTO 1370
1350 FOR A=9 TO A2-1 STEP -1:FOR B=0 TO #10 STEP #10
1360 LET B1=PEEK(K+A+B):POKE K+A+B+1,B1:NEXT B1:NEXT A
1370 LET A=SI:LET B1=INT(A/256*.0001):LET B=A-B1*256:POKE K+A2,B:POKE K+A2+&10,B
1
1399 REM ﾊｲﾚﾍﾞﾙﾃﾞｰﾀ(1400-1480)
1400 CLEAR :PRINT TAB(6);"SCORE-RANKING"
1410 FOR A=1 TO 10:LET B1=PEEK(K+A)+PEEK(K+A+&10)*256
1420 LET CURSOR=5,A+2:PRINT A;TAB(10);B1;"0":NEXT A:IF B2=0 THEN GOTO 1440
1430 LET CURSOR=4,A2+2:PRINT "★"
1440 LET CURSOR=5,13:PRINT "SCORE":TAB(&);S;"0"
1450 LET CURSOR=3,16:PRINT "PUSH [SPACE]KEY"
1460 LET CURSOR=3,21:PRINT "ﾌﾟﾚｲ ｰ[E] KEY"
1470 LET I=INSTR(INKEY$,"E"):ON (I=&20)+(I=&45)*2 GOTO 160,1500
1480 GOTO 1470
1499 REM ﾀｲﾄﾙ(1500-1760)          1490
1500 CLEAR :LET CURSOR=8,2:PRINT "DERAILWAY GAME"
1510 MUSIC :LET CURSOR=0,5
1530 FOR A=1 TO 5:PRINT SPC(&(12);"SPEED:[SPC] KEY"
1540 PRINT "  [A]"
1550 PRINT "  +"
1560 PRINT "[<]+■■■+[>]"
1570 PRINT "  ■■■"
1580 PRINT "  [Z]"
1590 PRINT "
1600 PRINT "
1610 PRINT "
1620 PRINT "
1630 PRINT "
1640 LET CURSOR=0,7:PRINT TAB(14);"ﾌﾟﾚｰﾄｦ ｱﾂﾒﾃ ｶｽﾃﾃﾈ ﾀﾞｻｲ":TAB(&(77);"ﾛﾝﾘｮｸﾅｼﾉﾘ ◆ｶｽﾍﾃﾓﾑ"
1650 PRINT TAB(45);"ｹｰﾑ ｵｰﾊﾞｰﾆﾅｯﾃ ｼﾏｳﾉﾃﾞｽ";TAB(138);"ﾓｳｲﾁﾄﾞ ｲﾄﾞｳｽﾙ ｺﾄﾆ ｲﾄﾞｳｽﾙ.";CHR$(&02);
1660 PRINT TAB(75);"ﾅｲﾌﾟﾚｲﾔｰﾆﾄﾞｳｿﾞｸﾃﾞｽ ﾖﾛｼｸﾈ.";CHR$(&02);
1670 PRINT TAB(34);"ﾊﾞﾝｺﾞｳ ﾖﾐｺﾐ ｼﾏｽ ｶﾓ ﾈ.";
1680 PRINT TAB(37);"ﾈ PUSH [SPACE] KEY ﾈ"
1690 PRINT TAB(37);"ﾈ PUSH [SPACE] KEY ﾈ"
1700 IF A=-1 THEN RETURN
1760 GOTO 1470
1799 REM ﾀｲﾄﾙ(1800-1920)
1800 DATA "■■■■  /  \  ■■■■  /  \"
1810 DATA "■■■■ /■■■\ ■■■■ /■■■\"
1820 DATA "■■■■ |■■■| ■■■■ |■■■|"
1830 DATA "■■■■ |■■■| ■■■■ |■■■|"
1840 DATA "■■■■ |■■■| ■■■■ |■■■|"
1850 DATA "■■■■ |■■■| ■■■■ |■■■|"
1860 DATA "■■■■ |■■■| ■■■■ |■■■|"
1870 DATA 1,2,3,4,1,2,3,4,1,2,3,4,4,3,2,1,1,2,3,4,4,3,2,1
1880 DATA 1,2,3,4,1,2,3,4,1,2,3,4,1,2,3,4,4,3,2,1,1,2,3,4
1890 DATA 1,2,3,4,2,1,4,3,1,2,3,4,2,1,4,3,1,2,3,4,1,2,3,4
1900 DATA 1,2,3,4,1,2,3,4,1,2,3,4,1,2,3,4,4,3,2,1,1,2,3,4
1910 DATA 1,2,3,4,2,1,4,3,1,2,3,4,2,1,4,3,1,2,3,4,1,2,3,4
1920 DATA 1,2,3,4,1,2,3,4,1,2,3,4,1,2,3,4,4,3,2,1,1,2,3,4
1999 REM ﾘｽﾄ(2000-2040)
2000 LET K=&3900:FOR A1=1 TO 10
2010 LET B=10:LET B1=0:POKE K+A1,B:POKE K+A1+&10,B1
2020 NEXT A1
2030 PRINT " ﾘｽﾄ OK!"
2040 STOP
4000 PRINT HEX$(ASC(INKEY$))*GOTO 4000
```

★編「影さんには影がないですね」。編集長「そりゃ，遊びのかげんがないからねー」。（青森県八戸市・SuperT.T）
……【影：最近つまらないシャレが多いな。編：そりゃ影さんがレベルを落としたんですよ。】

ベーシックマスターLIII/マーク5/S1用

協賛：日立

SPACE WAR（スペース ウォー）



エントリーコードBM② 五代 裕作

ゲームの内容

あなたはＳＨＩＰ〝♡〟を操作して機雷〝◇〟を撃ちます。

ビームが当たった機雷は爆雲〝@〟に変化して，あなたのＳＨＩＰをめがけて追ってきます。あなたは爆雲から逃げながらＵＦＯ〝⊢+⊣〟に爆雲をしょう突させてください。するとＵＦＯが爆発し，得点が加算されます。

キーの説明

ＳＨＩＰの移動は8 2 4 6キーで上下左右です。また，ビームの発射は上に撃つときがZキー，下に撃つときがXキーです。

機雷は一つずつしか撃てませんので爆雲をＵＦＯにしょう突させてからつぎの機雷を撃ってください。

ＲＥＰＬＡＹはＹキーで再スタートします。

プログラムの説明

簡単なプログラムなので，とくに説明することはありませんが，330行のＰＯＫＥ&Ｈ4419，ＰＥＥＫ(&Ｈ441Ａ)はキーの先行入力をなくすためのものです。

このプログラムはＵＦＯに当てやすくしてあるので，なれてきた人は635行を消去して，600行をＩＦ　ＢＸ＝ＵＸ ＡＮＤ ＢＹ＝ＵＹ　ＴＨＥＮ640に変えてください。これでＵＦＯはそうとう当たりにくくなります。

P. S.

ＵＦＯが画面の左右に到達したときに，キャラクターの消去が不十分なためキャラクターが半分だけ残ってしまいますが，ゲームにはさしつかえありません。

★　　★

《第１表》主な変数

ＵＸ	ＵＦＯのＸ座標
ＵＹ	〃　Ｙ座標
ＢＸ	爆雲のＸ座標
ＢＹ	〃　Ｙ座標
ＳＸ	ＳＨＩＰのＸ座標
ＳＹ	〃　Ｙ座標
ＢＫ	爆雲に変化した機雷の数
ＳＮ	ＳＨＩＰの残り数
ＲＤ	ラウンド
ＨＳ	ハイスコア
Ｅ	スコア
Ｍ	ＵＦＯの色

CHECKER FLAG

影：画面が暗くてさみしいなあ。

Dr.D：うむ，もう少しきれいに作ってもらいたかったな。このようなさみしいゲームでも〝■〟のキャラクタで画面にワクをカラフルに描いてみたらもっとよくなるはずだ。それから敵を増やしてみるのもいいな。ＵＦＯのＸ，Ｙ座標を配列変数にしてＦＯＲ－ＮＥＸＴで各ＵＦＯを選択すればよい。変数表を見てＵＦＯの座標の変数のうしろに(　)をつけ，その座標のある文を全てＦＯＲ－ＮＥＸＴで囲むか，乱数でＵＸ(ＲＮＤ＊３)などとして特定の敵を選択するとよい。

編：変数表があると改造が楽なので，どんどん利用してください!!



by はとぽっぽ

評：でも食べすぎて胃をこわさないように！(編)



《写真１》ＳＰＡＣＥ　ＷＡＲのタイトル画面



《写真２》機雷は爆雲になって追いかけてきます



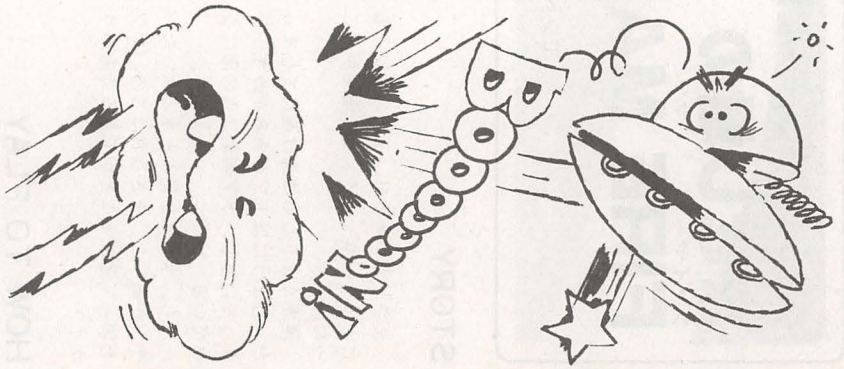
《写真３》爆雲にぶつけるとごらんのとおり



《写真４》うまくＵＦＯにぶつけると得点

★スーパーマリオで黄金の杖がでる。だしかたは××にファイヤー・ボールを何発か当てる。本当かな？(大阪府豊中市・誤字だらけの13才)……【影：えっ！ほんと!!(マイコン・ルームへ直行)編：すぐのせられて…。】

```
10 '**************************
20 '*                        *
30 '*     SPACE WAR !!!      *
40 '*                        *
50 '*  1985.10.20 by U.GODAI *
60 '*                        *
65 '**************************
70 SCREEN ,,1
80 WIDTH 40:GOSUB 800
90 DEFINT A-Y:WIDTH40:RANDOMIZE(VAL(RIGHT$(TIME$,2)))
100 CLS:COLOR 7:SX=20:SY=10:SN=5:RD=1:E=0:BK=0
110 LOCATE 2,22:PRINT"HI-SCORE";:LOCATE5,20:PRINT"SCORE"
120 LOCATE17,21:PRINT"SHIP";:LOCATE26,21:PRINT"ROUND"
130 LOCATE10,20:PRINTUSING"####";E:LOCATE22,21:PRINTUSING"#";SN:LOCATE10,22:PRIN
TUSING"####";HS
140 COLOR 4:LOCATE6,1:PRINT"■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■"
150 LOCATE6,17:PRINT"■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ":LOCATE32,21:PRINTUSING"#";RD
160 LOCATE UX-1,UY:PRINT"  ";:Z=RND(1)*2+1:UY=RND(1)*12+3
170 IF Z(1.2 OR Z)2.8 THEN M=3 ELSE M=6
180 IF Z)1.8 AND Z(2.2 THEN M=1
190 ON Z GOSUB 400,410
200 IF BK(20 THEN 220
210 RD=RD+1:BK=0:GOTO 140
220 GOSUB 270
230 IF UX(1 OR UX)35 THEN 160
240 GOSUB 320
250 IF D=1 THEN 530
260 GOTO 420
270 '***** SUB MOVING UFO *****
280 LOCATEUX-1,UY:PRINT"   ";
290 UX=UX+A1:COLOR M
300 LOCATE UX-1,UY:PRINTA$
310 RETURN
320 '***** SUB MOVING SHIP *****
330 B$=INKEY$:POKE&H4419,PEEK(&H441A)
340 LOCATE SX,SY:PRINT" "
350 G=D+1
360 IF B$="4" THEN SX=SX-G ELSE IF B$="6" THEN SX=SX+G ELSE IF B$="2" THEN SY=SY
+G ELSEIF B$="8" THEN SY=SY-G
370 IF SY(2 THEN SY=SY+G ELSE IF SY)16 THEN SY=SY-G ELSE IF SX(4 THEN SX=SX+G EL
SE IF SX)34 THEN SX=SX-G
380 COLOR 5:LOCATESX,SY:PRINT"◎"
390 RETURN
400 UX=36:A1=-1:A$="ちって":RETURN
410 UX=2:A1=1:A$="ちって":RETURN
420 '***** BEAM FIRE *****
430 C$=INKEY$
440 IF C$="Z" THEN 450 ELSE IF C$="X" THEN 480 ELSE 620
450 LINE(SX,SY-1)-(SX,2),"ガ",3
460 LINE(SX,SY-1)-(SX,2)," ",3
470 C=1:GOTO 500
480 LINE(SX,SY+1)-(SX,16),"ガ",3
490 LINE(SX,SY+1)-(SX,16)," ",3:C=17
500 B=SCREEN (SX,C):BX=SX:BY=C
510 IF B=234 THEN D=1 ELSE 620
520 BK=BK+1:BEEP
530 BEEP:BEEP
540 '***** @ GOTO SHIP *****
550 LOCATE BX,BY:PRINT" ";
560 Z=BX-SX:Y=BY-SY
570 IF Z)0 THEN BX=BX-1 ELSE IF Z(0 THEN BX=BX+1
580 IF Y)0 THEN BY=BY-1 ELSE IF Y(0 THEN BY=BY+1
590 COLOR 2:LOCATE BX,BY:PRINT"@"
600 IF BX=UX OR BX=UX+1 OR BX=UX-1 THEN 635
610 IF BX=SX AND BY=SY THEN 710
620 GOTO 220
630 '*** BREAK UFO ***
635 IF BY()UY THEN 220
640 IF M=6 THEN F=10 ELSE IF M=3 THEN F=50 ELSE IF M=1 THEN F=INT(RND(1)*10)*10
650 E=E+F:IF BX=UX AND BY=UY THEN E=E+F
660 BEEP:LOCATE UX-1,UY-1:PRINT"* *":LOCATEUX-1,UY:PRINT" * ":LOCATE UX-1,UY+1:P
RINT"* *":FOR I=1 TO 900:NEXT:COLOR 7:LOCATE11,20:PRINTUSING"###";E
670 LOCATE UX-1,UY-1:PRINT"   ":LOCATEUX-1,UY:PRINT"   ":LOCATEUX-1,UY+1:PRINT"
   "
680 D=0
690 GOTO 160
700 '*** KISS! SHIP ***
710 BEEP:COLOR 7:LOCATE SX-2,SY:PRINT"ズガーン":FOR I=1 TO 900:NEXT:BEEP
720 D=0
730 LOCATE SX-2,SY:PRINT"      "
740 SN=SN-1:LOCATE 22,21:PRINTUSING"#";SN
750 IF SN)0 THEN 160
760 IF E)HS THEN HS=E
770 LOCATE 2,22:PRINT"HI-SCORE ";:PRINTUSING"####";HS
780 LOCATE 16,13:PRINT"GAME  OVER"
790 LOCATE 10,15:PRINT"ONCE MORE [Y-N]"
795 IF INKEY$="Y" THEN 90 ELSE IF INKEY$="N" THEN STOP ELSE 795
800 COLOR 3
805 LOCATE5,2:PRINT"とあな とあな とあな とあな とあぬ あ ぁ とあな とあな"
806 LOCATE5,3:PRINT"あ  あ あ あ あ あ  あ  あぎいあ あ あ あ あ"
807 LOCATE5,4:PRINT"にあな あぁぬ あぁあ あ  あぁ  あぎいあ あぁあ あぁぬ"
808 LOCATE5,5:PRINT"  あ あ  あ あ あ  あ  あぎいあ あ あ あ な"
809 LOCATE5,6:PRINT"にあぬ ぬ  ぬ に にあぬ にあな にあぁぬ ぬ に ぬ あ"
810 '*** SUB TITTIE ***
860 COLOR 5:LOCATE4,8:PRINT"◎ ";:COLOR 7:PRINT"···· YOUR SHIP"
870 COLOR 6:LOCATE4,10:PRINT"ちって";:COLOR 7:PRINT"···· UFO;POINT ";:COLOR 3:PRINT
"ちって50 ";:COLOR 6:PRINT"ちって10 ";:COLOR 1:PRINT"ちって?"
880 COLOR 4:LOCATE4,12:PRINT"■ ";:COLOR 7:PRINT"···· LAY A MINE"
890 COLOR 2:LOCATE4,14:PRINT"@ ";:COLOR 7:PRINT"···· DANGEROUS OBJECT!"
900 LOCATE 6,16:PRINT"  B  "
910 LOCATE 6,17:PRINT"  ガ      Z···UPER BEAM"
920 LOCATE 6,18:PRINT"4おっお6"
930 LOCATE 6,19:PRINT"  ガ      X···LOWER BEAM"
940 LOCATE 6,20:PRINT"  2 "
950 FOR I=0 TO 500:NEXT
960 LOCATE 19,22:PRINT"HIT SPACE KEY PLEASE "
970 IF INKEY$=" " THEN RETURN ELSE 970
```



★お父さんは、ぼくがベーマガを見ていると「おまえOFFばっか読むな！」と言う。何とか言ってやってください。
（神奈川県愛川町・**奈良直史**）……【影：お父さん、OFFは健全な青少年の育成に役立ちます。てかっ！】

BM L-III MK5

ベーシックマスターLIIIマーク5/S1用

協賛：日立

まさし君の FIRE MAN（ファイヤーマン）！

エントリーコードBM③　必殺



STORY

まさし君がある日，工場の中に入ると……ドッカーン！　ガス爆発がおこった。

運悪くまさし君は逃げ遅れてしまった。むこうにはドアがあるがカギがかかっているし，ドアの前は火の海になっている。

でも，うしろを見ると水の入ったバケツがあった。まさし君はこのバケツを使って逃げることができるであろうか？

HOW TO PLAY

移動は4 6キーで左右に動き，5キーで水をくみます。水をかけるときはスペース・キーです。

水をくむには，左の池に行って5キーを押すとピッと音がして，水をくんだことになります。水をかけるには，火の左に行ってスペース・キーを押すと，ピッと音がしてそこがブロックになります。

まさし君は3人で，プレス機か石(頭の上を右から左へ飛んでいく黄色の点)か火に当たると1人減ります。残りが0になるとゲーム・オーバーです。

1面に火は三つで，クリアすると二つ増えます(最高19個)。

残りTIMEが0になると工場が爆発してゲーム・オーバーです。

水をくむと10点，火を消すと20点，カギを取ると500点です。面クリアすると，1,000＋ROUND×300点のボーナスです。

火を全部消すと左のほうにカギがでます。それを取ってドアのところに行ってください。

かくれキャラもでます。

プログラムについて＋改造

いちおうBASICだけで作ってみました。がスピードが遅くなってしまいました。

改造する人は，自分でいろいろくふうしてください(変数など)。

入力方法

NEWON 7を実行し，キャラ定義のプログラムをINPUT。そしてメイン・プログラムをINPUTしてください。

参考資料

ベーマガ9月号「FIRE！FIRE！FIRE！」

1月号「ブルーストーン」のキャラ定義のプログラム

CHECKER FLAG

編：また移植作品ですね。

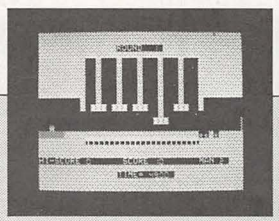
影：また，このゲームか。このゲームはクリアできないよ！

Dr.D：うむ。毎回移植されるごとに思うのだが，プレス機は上か下の2種の状態しかないから，いかんのだ。これではクリアできないので3種の状態にすることだ。これだと(0，33)[15]だが，よほど運がよくないとクリアできない。だから，プレス機の移動を10段階くらいにし，移動速度も高，中，低の3種にするとか，プレス機の上にイジワルな人でもおいて，その人が各プレス機を下へ移動させるようにしたらいいな。

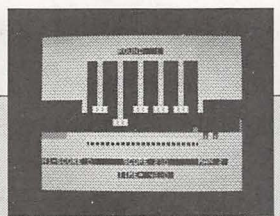
編：移植は，さらにアイデアを加えたものにしてください。



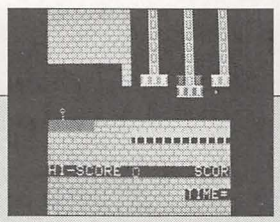
評：なにわさんガンバレ！(影)



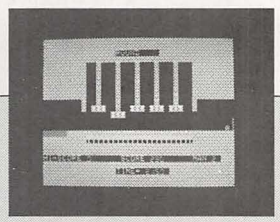
《写真1》まず左へ行って水をくんでください



《写真2》プレス機をくぐり火を消します



《写真3》火を全部消すと左はしにカギがでます



《写真4》カギを取ったらドアのところに行きます

★マッピーのペーパー・バックは，一体何ものだ！あれは，絶対ゴミ袋にしか見えないぞ。(東京都新宿区・供田参14才)……【影：ワタシが持てばファッションになるのだ。編：ペーパー・バックもゴミ袋に見えます！】

《リスト1》キャラクター定義のプログラム・リスト

```
10 SCREEN,,0:POKE&HFFE9,1
20 P=&HA000:D=&HFFEA:DIM C(34):A=1
30 POKE D,7:FORI=P TO P+8:POKE I,0:NEXT
40 READ I$:IF I$="END" THEN 70 ELSE C(A)=ASC(I$)
50 C=1:GOSUB100:C=2:GOSUB100
60 C=4:GOSUB100:A=A+1:GOTO40:POKE&HFFE9,0
70 BEEP:POKE&HFFE9,0:POKE27B,32:WIDTH40:POKE27B,32
80 FORSHIO=1TO22:LOCATE7,5:PRINTLEFT$("ABCDEFGIJKLMO123456789",SHIO):NEXT
90 COLOR 7:LOCATE13,12:PRINT"MAIN  LOAD":LOAD"",R
100 POKE D,C:READ A$:M=1:FOR E=P+C(A)*8 TO P+C(A)*8+7
110 POKE E,VAL("&H"+MID$(A$,M,2)):M=M+2:NEXT:RETURN
120 REM CHR     B L U E          R E D          G R E E N
130 DATA" ",0000000000000000,0000000000000000,0000000000000000
140 DATA A ,0000000000000000,3CFF7EDBFFFF7EE7,00007EDBFFFF7EE7
150 DATA B ,0000000000000000,1C221C0B0B0C0B0C,1C221C0B0B0C0B0C
160 DATA C ,0000000000000000,00183C7EFFFF7E3C,00000000183C1800
170 DATA D ,FFFFFFFFFFFFFFFF,FF81999999999B81,FF8199999999B1B1
180 DATA E ,FFFFFFFFFFFFFFFF,FF3C3C3C3C3C24FF,FF3C3C3C3C3C24FF
190 DATA F ,FFFFFFFFFFFFFFFF,0000000000000000,00FBFBFF00FBFBFB
200 DATA G ,FFFFFFFF1B1B1B1B,0000000018181818,FFFFFFFF1B1B1B1B
210 DATA I ,0000000000000000,0000000000000000,0F0F0F0F0F0F0F0F
220 DATA J ,0000000000000000,0000001010000000,0F0F0F0F0F0F0F0F
230 DATA K ,0000000000000000,0000001B1B000000,0000001B1B000000
240 DATA L ,AA55AA55AA55AA55,0000000000000000,AA55AA55AA55AA55
250 DATA M ,0000000000000000,143F543E157E1400,143F543E157E1400
260 DATA O ,003C42420042423C,0000000000000000,003C42420042423C
270 DATA 1 ,0000020200020200,0000000000000000,0000020200020200
280 DATA 2 ,003C02023C40403C,0000000000000000,003C02023C40403C
290 DATA 3 ,003C02023C02023C,0000000000000000,003C02023C02023C
300 DATA 4 ,000042423C020200,0000000000000000,000042423C020200
310 DATA 5 ,003C40403C02023C,0000000000000000,003C40403C02023C
320 DATA 6 ,003C40403C42423C,0000000000000000,003C40403C42423C
330 DATA 7 ,003C02020020200,0000000000000000,003C020200020200
340 DATA 8 ,003C42423C42423C,0000000000000000,003C42423C42423C
350 DATA 9 ,003C42423C02023C,0000000000000000,003C42423C02023C
360 DATA":",0000000000000000,0000000000000000,0000000000000000
370 DATA END
```

《リスト2》メインのプログラム・リスト

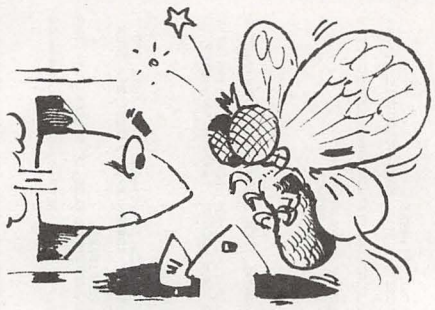
```
10 '▒▒▒▒▒▒ ｶﾞﾝﾊﾞﾚ ﾏｼｼｭﾝｼﾘｰｽﾞ ﾊﾟｰﾄ3
20 '▒▒▒▒▒▒ ﾏｼｼｭﾝ ﾉ FIRE MAN!
30 RANDOMIZETIME:WIDTH40:POKE&HFFD4,128:DIM CC(20):SCREEN0,,0
40 RO=1:MAN=2:SC=0:KAKURE=0
50 '▒▒▒▒▒▒ ﾀｲﾄﾙ
60 COLOR7,0:CLS:LOCATE5,0:PRINT"ｶﾞﾝﾊﾞﾚ ﾏｼｼｭﾝ ｼﾘｰｽﾞ ﾊﾟｰﾄ 3";:POKE27B,32
70 LOCATE2,1:PRINT"F     F    F    F";:PRINT"FFFFF FFFFF F     F   F     FFF";
80 PRINT"  F     F    F       F    F     F F F";:PRINT"FFFFF   F   F     F   F
    F F F";
90 PRINT"  F   F F F     F    F     F F F";:PRINT" FFF  F    F     F   F
  F   F F F";
100 PRINT"F F F F     F   F    F F F F  F F F";:PRINT" F     FF    FFF     F F
F   F  F  F";
110 LOCATE0,10:PRINT" FFF FFFF'FFF   FFF  F F   FF  F  F  F";:PRINT"F     FF  F
 F F     F F F F  F FF F  F";
120 PRINT"FFF   FF  FFF  FFFF F F F FFFF F FF  F";:PRINT"F     FF  F  F F    F
 F F  F F  F";:PRINT"F    FFFF F  F  FFF F   F F  F  F  F";
130 COLOR 7:LOCATE7,16:PRINT"····· ﾏｼｼｭﾝ";TAB(7);"····· ｶﾞﾝ";TAB(7);"····· ヒ (
pts)      ー";TAB(7);"····· ｶｳﾝﾀｰﾗ";TAB(13);"(    pts)   ｲﾄｳ":POKE27B,32
140 LOCATE5,16:PRINT"A";TAB(5);"B";TAB(5);"C";TAB(5);"M";:LOCATE25,18:PRINT"4";:
LOCATE29,18:PRINT"4";:LOCATE16,18:PRINT"20";:LOCATE14,20:PRINT"5000":COLOR 7
150 LOCATE9,23:PRINT"HIT [SPACE] KEY!";:LOCATE27,24:PRINT"By shiozaki";
160 IF INKEY$=" " THEN 180 ELSE IF INKEY$=CHR$(&H41) THENKAKURE=1:GOTO160 ELSE16
0
170 '▒▒▒▒▒▒ ｶﾒﾝ ｶｳ
180 X=5:Y=14:OW=10:NK=RO*2+1:NKK=5000:SD=39:BB$(1)="D":BB$(2)="E":HABA=1:CLS:POK
E27B,32:POKE&HFFE0,128
190 OO!=RO*2+1:IF RO)5 THEN NKK=INT(RND(1)*8+1)*6:NKK=NKK*1500
200 IF RO)9 THEN OO!=19
210 FORC=0TO3:LOCATE0,C:PRINT"FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF";:NEXT
220 FORD=1TO6:LOCATE0,D+3:PRINT"FFFFFFFF";SPC(22);"FFFFFFFF";:NEXT
230 LOCATE31,10:PRINT"F";TAB(31);"F";:LOCATE8,10:PRINT"F";TAB(8);"F";
240 LOCATE39,13:PRINT"I";TAB(39);"J";
250 LOCATE0,15:PRINT"LLLLLFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF";
260 LOCATE0,16:PRINT"FFFFFFFFFGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGFFFFFFFFF";
270 FORG=1TO7:LOCATE0,G+16:PRINT"FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF";:NEXT
280 FOR I=4TO10:FORJ=1TO27STEP 4:LOCATEJ,I:PRINTBB$(1);:NEXTJ,I
290 LOCATE10,10:PRINT" D   D   D   D   D";:LOCATE10,11:PRINT"EEE EEE EEE EEE EEE
";
300 RESTORE
310 FOR K=1TO OO!:READ CC(K):LOCATECC(K),15:PRINT"C";:NEXT
320 COLOR7:LOCATE0,19:PRINT"HI-SCORE          SCORE          MAN";:LOCATE15,21:PRI
NT"TIME=";:LOCATE15,2:PRINT"ROUND ";:POKE27B,32
330 LOCATE8,19:PRINT HI;:LOCATE21,19:PRINTSC;:LOCATE34,19:PRINTMAN;:LOCATE20,21:
PRINTNKK;:LOCATE21,2:PRINT RO;
340 IFKAKURE=2THENLOCATEINT(RND(1)*5)*6,13:PRINT"M";:KAKURE=0
350 LOCATEX,Y:PRINT"A";:LOCATESD,12:PRINT"K";:LOCATEX,Y:PRINT" ";
360 '▒▒▒▒▒▒ ﾏｯｼﾛ ｲﾄﾞｳ
370 A=PEEK(&HFFE0)
380 'LOCATEX,Y:PRINT" ";
390 X=X-(A=&HB7)*(X)0)+(A=&HBE)*(X(38)
400 IF A=&HBD AND SCREEN(X,Y+1)=ASC("L") AND HABA=1 THEN MIZU=1:BEEP:HABA=0:SC=S
C+10
410 IF A=&H80 AND SCREEN(X+1,Y+1)=ASC("C") AND MIZU=1 THEN LOCATEX+1,Y+1:PRINT"F
";:SC=SC+20:BEEP:MIZU=0:HABA=1:NK=NK-1:IF NK=0 THEN LOCATE1,14:PRINT"B";:BEEP
420 LOCATEX,Y:PRINT"A";
430 '▒▒▒▒▒▒ ﾌﾟﾚｽﾃ
440 H=INT(RND(1)*5)+1:ON H GOTO 590,620,650,710,680,710
450 '▒▒▒▒▒▒ ﾊﾝﾃｲ
460 IF SCREEN(X,Y-1)=ASC("E") THEN 570 ELSE IF SCREEN(X,Y+1)=ASC("C") THEN 570
470 IFSCREEN(X+1,Y)=ASC("J")ANDKAGI=1THENBOOELSE IF SCREEN(X-1,Y)=ASC("B") THEN
LOCATEX,Y:PRINT" ";:X=X-1:KAGI=1:BEEP:SC=SC+500
480 IF SCREEN(X+1,Y)=ASC("M") THEN SC=SC+5000:BEEP:BEEP
490 IF SCREEN(X,Y-1)=ASC("K") AND KAKURE=1 THEN KAKURE=2 ELSE IF SCREEN(X,Y-1)=A
SC("K") THEN 570
500 IF SCREEN(X,Y-1)=ASC("M") THEN LOCATEX,Y-1:PRINT" ";:BEEP:SC=SC+5000:MAN=MAN
+2:NKK=NKK+1000
510 NKK=NKK-10:IF NKK(0 THEN 630
520 '▒▒▒▒▒▒ ｲｼ
530 BH=INT(RND(1)*6)+1:IF BH=INT(RND(1)*6)+1 AND SD()39 THEN 550 ELSE LOCATESD,1
2:PRINT"K";:LOCATESD,12:PRINT" ";:SD=SD-1:IF SCREEN(SD-1,12)=ASC("D") THEN SD=SD
-2 ELSE IF SCREEN(SD-1,12)=ASC("E") THEN SD=SD-4
540 IF SD(0 THEN SD=39:GOTO330 ELSE 330
550 LOCATESD,12:PRINT" ";:LOCATESD,13:PRINT"K";:IF SCREEN(SD,14)=ASC("A") AND KA
KURE=1 THEN KAKURE=2 ELSEIFSCREEN(SD,14)=ASC("A")THEN 570 ELSE LOCATESD,13:PRINT
" ";:GOTO330
560 '▒▒▒▒▒▒ ｷｬｧあっ!!
570 COLOR 2:LOCATE X-3,Y-1:PRINT"ｷｬｧあっ!!";:BEEP:BEEP:FORYO=1TO2500:NEXT:MAN=MAN
-1:IF MAN(0 THEN 760 ELSE BEEP:POKE&HFFE0,212:MIZU=0:KAGI=0:GOTO180
580 '▒▒▒▒▒▒ ﾌﾟﾚｽﾃ ｲﾄﾞｳ
590 IF QE=2 THEN 620 ELSE IF QE=3 THEN 650 ELSE IF QE=4 THEN 680 ELSE IF QE=5 TH
EN 710 ELSE LOCATE10,QW:PRINT" D ";:LOCATE10,QW+1:PRINT"EEE";
600 QW=QW+1:IF QW=14 THEN QE=0:QR=10:GOTO740 ELSE IF QW(13 THEN QE=1
610 GOTO460
620 IF QE=1 THEN 590 ELSE IF QE=3 THEN 650 ELSE IF QE=4 THEN 680 ELSE IF QE=5 TH
EN 710 ELSE LOCATE14,QW:PRINT" D ";:LOCATE14,QW+1:PRINT"EEE";
630 QW=QW+1:IF QW=14 THENQE=0:QR=14:GOTO740 ELSE IF QW(13 THEN QE=2
640 GOTO460
650 IF QE=2 THEN 620 ELSE IF QE=1 THEN 590 ELSE IF QE=4 THEN 680 ELSE IF QE=5 TH
EN 710 ELSE LOCATE18,QW:PRINT" D ";:LOCATE18,QW+1:PRINT"EEE";
660 QW=QW+1:IF QW=14 THENQE=0:QR=18:GOTO740 ELSE IF QW(13 THEN QE=3
670 GOTO460
680 IF QE=2 THEN 620 ELSE IF QE=1 THEN 590 ELSE IF QE=3 THEN 650 ELSE IF QE=5 TH
EN 710 ELSE LOCATE22,QW:PRINT" D ";:LOCATE22,QW+1:PRINT"EEE";
690 QW=QW+1:IF QW=14 THEN QE=0:QR=22:GOTO740 ELSE IF QW(13 THEN QE=4
700 GOTO460
710 IF QE=2 THEN 620 ELSE IF QE=1 THEN 590 ELSE IF QE=3 THEN 650 ELSE IF QE=4 TH
EN 680 ELSE LOCATE26,QW:PRINT" D ";:LOCATE26,QW+1:PRINT"EEE";
720 QW=QW+1:IFQW=14THENQE=0:QR=26:GOTO740ELSEIFQW(13THENQE=5:GOTO460ELSE460
730 DATA 34,32,31,29,27,26,24,22,21,20,19,18,17,15,14,13,11,10,7
740 LOCATEQR,12:PRINT"   ";:LOCATEQR,13:PRINT"   ";:LOCATEQR,14:PRINT"   ";:QW=1
0:LOCATEQR,QW:PRINT" D ";:LOCATEQR,QW+1:PRINT"EEE";:GOTO460
750 '▒▒▒▒▒▒ GAME OVER
760 COLOR1:LOCATE15,12:PRINT"GAME OVER";:BEEP:BEEP:BEEP:FOR YO=1TO2500:NEXT
770 IF HI(SC THEN HI=SC
780 POKE&HFFE0,212:GOTO40
790 '▒▒▒▒▒▒ CLEAR !
800 COLOR5:LOCATE16,12:PRINT"CLEAR !";:SC=SC+(RO*300+1000):BEEP:BEEP:BEEP
810 FOR YO=1TO2500:NEXT:RO=RO+1:BEEP:GOTO180
820 '▒▒▒▒▒▒ TIME OVER ﾛ ﾋｮｳ
830 FOROY=1TO3:FORYO=1TO6:COLOR,YO:EXEC&HF7A9:BEEP:BEEP:COLOR,YO+1:NEXTYO,OY:GOT
O760
```

★編集部のいびき：編「グーグー」つく美「スースー」、編集長「ムニャムニャ」、影「そこだノあーっやられた…」。
（兵庫県宝塚市・何が言いたい）……【影：グー。編：ゲームのやりすぎで夢もみない!?】

マイコンピュータテレビC1/ファミリーコンピュータ用

ハエ！

協賛：シャープ，任天堂



エントリーコードC1① 英　君

STORY

今から30年後のことです。人口が異常に増加した日本では，使い捨て時代がますます進み，町のあちこちに処理できずに残ったゴミが多量にあふれていた。

町は光化学スモッグと生ゴミの悪臭に包まれ，人々は，みんな影さんのようにサングラスとマスクなしでは生活できないようになってしまった。

この状況を喜んだのはハエであった。ハエはどんどん繁殖し，一部には異常に進化した種も出現した。

この頭脳が発達したハエは，要塞を築き人類に戦いを挑んできた。そしてあなたは，「スペシャル・シップ」に乗り込み要塞へとむかったのである。

PLAY

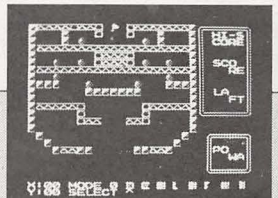
コントローラⅠのA ボタンでゲーム開始。シップをコントローラで左右に動かし，A ボタンでミサイルを撃ち，要塞をくずしていってください。上から降りてくるハエはミサイルに当たると，一番上にもどります。当然ハエが下まできてシップに当たるとシップが1機減ります。

一番上の中央にじっとしているハエが大将で，こいつをやっつければ面クリアです。しかし，そのためには，要塞の中にある●（POWA）がいくつか必要です。

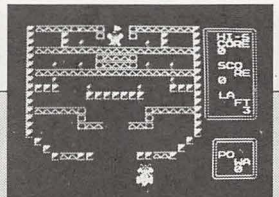
面クリアすると降りてくるハエの動きがきびんになり，ミサイルが当たりにくくなります。

X:0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
Y:0	F01	H01	H01	H01	H01	H01	H01	H01	H11		F71		H11	H01	H01	H01	H01	H01	H01	H01	F01	I 61	J 31	J 31	J 31	J 31	J 31	I 71
1	F01				F01				H11				H11				F01				F01	J 21		H	I	−	S	J 21
2	F01				F01		G71								G71		F01				F01	J 21		C	O	R	E	J 21
3	F01	H01	H01	H01	H01	H01	H01	H01	H01	H01	H01	H01	H01	H01	H01	H01	H01	H01	H01	H01	F01	J 21						J 21
4	F01								H11	H01	H01	H01	H11								F01	J 21						J 21
5	F01			G71			G71		H11	H01	H01	H01	H11		G71			G71			F01	J 21		S	C	O		J 21
6	F01	H01	H01	H01	H01	H01	H01	H01	H01	H01	H01	H01	H01	H01	H01	H01	H01	H01	H01	H01	F01	J 21				R	E	J 21
7	F01			G71													G71				F01	J 21						J 21
8	F01	F01	F01	F01				G71						G71				F01	F01	F01	F01	J 21						J 21
9	F01							F01	F01	F01	F01	F01	F01	F01							F01	J 21		L	A			J 21
10	F01																				F01	J 21				F	T	J 21
11	F01	H01	H01	H01	H01	H01	H11								H11	H01	H01	H01	H01	H01	F01	J 21						J 21
12	F01						H11								H11						F01	J 01	J 31	J 31	J 31	J 31	J 31	J 11
13	F01						H11	H01	H01				H01	H01	H11						F01							
14	F01																				F01							
15		F01																	F01			I 60	J 30	J 30	J 30	J 30	I 70
16			F01															F01				J 20					J 20
17				F01	H01	H01	F01	F01						F01	F01	H01	H01	F01				J 20	P	O			J 20
18																						J 20			W	A	J 20
19																						J 20					J 20
20																						J 00	J 30	J 30	J 30	J 30	J 10

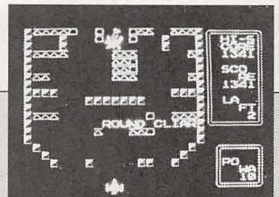
《第1図》BGグラフィック・パターン



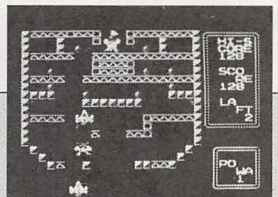
《写真1》BG画面の作成例です



《写真2》ハエに下まで進攻されるとやられます



《写真3》中央上の大将をやっつけると面クリア



《写真4》隠れキャラクターもあります

★プログラムなんか組めんし，イラストは絵がヘタだし，OFはネタが思いつかん。影さんどうしよう。(群馬県高崎市・**今野喜章12才**)……【影：悩める子ひつじよ。ひとりさみしくOFを読んでなさい！】

シップのミサイルはAボタンを押している時間だけ上昇していきます。つぎのミサイルを撃つときは，1回Aボタンを離してから再び押してください。

また，ハエにミサイルが当たってもミサイルは進んでいき，カベや〝●〟に当たると消えます。

なお，このゲームにはまだまだ秘密があります。なかなか見つけられないという人はプログラムを読んじゃいましょう。

最後に

BG画面については**第1図**のようにF0とH0とH1で書いています。フラッグも上の中央に描いてください。

ハエのプログラム・リスト

```
20 CLS:VIEW:SPRITEON:CGSET1,1
30 X=120:Y=180:X2=90:Y2=30:X3=50:N=3:Y3=20:SC=0:P=0:EF=10
50 ST=STRIG(0):IF ST<8 THEN 50
100 '
110 DEFSPRITE0,(0,1,0,0,0)=CHR$(172)+CHR$(173)+CHR$(174)+CHR$(175)
120 DEFSPRITE1,(0,1,0,0,0)=CHR$(56)+CHR$(57)+CHR$(58)+CHR$(59)
130 DEFSPRITE2,(0,0,0,0,0)=CHR$(213)
140 DEFSPRITE3,(2,1,0,0,0)=CHR$(60)+CHR$(61)+CHR$(62)+CHR$(63)
150 DEFSPRITE4,(3,1,0,0,0)=CHR$(172)+CHR$(173)+CHR$(174)+CHR$(175)
230 X4=RND(150)+20:Y4=RND(100)+20
240 SPRITE0,X,180
250 SPRITE2,X+4,Y
260 SPRITE1,X2,Y2
270 SPRITE3,X3,Y3:X3=X+RND(EF)-RND(EF)
280 IF SC>HI THEN HI=SC
290 IF SC>2000 AND SC<2400 THEN PAUSE200:PLAY"EFG1GGEAB2GF3":N=N+1:SC=SC+500
300 '□□□□□□□ ｷｬﾗ ﾉ ｳｺﾞｷ □□□□□
310 S=STICK(0):ST=STRIG(0):Y3=Y3+3
320 IF S=1 THEN X=X+5
330 IF S=2 THEN X=X-5
340 IF X<30 THEN X=X+5
350 IF X>155 THEN X=X-5
370 IF ST=8 THEN Y=Y-8
375 IF ST<8 THEN Y=180
380 IF Y<20 THEN Y=180
385 IF Y3>190 THEN Y3=20
390 IF ST=1 THEN 50
400 GOSUB510:GOTO240
500 '□□□□□□□ ｱﾀｯﾀ □□□□□□□□□□
510 IF ABS(X-X2)<10 AND ABS(Y-Y2)<5 AND P>7 THEN 700
515 IF ABS(X-X3)<10 AND ABS(180-Y3)<8 THEN 600
520 IF ABS(X-X3)<6 AND ABS(Y-Y3)<6 THEN Y3=20:PLAY"G1FEDC":SC=SC+20
525 IF ABS(X-X4)<10 AND ABS(Y-Y4)<10 THEN SPRITE4,X4,Y4:SC=SC+10:J=J+1:Y=180:PLA
Y"C1EFGA:D1CEF:F1CEFB"
530 IF J=3 THEN SPRITE4:PLAY"CG1AC1EF1EA1GB1GE":J=0:SC=SC+200:N=N+1:GOTO230
535 XX=(X+7)/8-2:YY=(Y+7)/8-3
540 IF SCR$(XX,YY)=CHR$(208) THEN LOCATEXX,YY:PRINT"  ":Y=180:PLAY"CA1F1E1":SC=S
C+1
550 IF SCR$(XX,YY)=CHR$(209) THEN LOCATEXX,YY:PRINT"  ":Y=180:PLAY"CA1F1AB":SC=S
C+2
555 LOCATE24,19:PRINTP:LOCATE25,11:PRINTN:LOCATE22,7:PRINTSC:LOCATE22,3:PRINTHI
560 IF SCR$(XX,YY)=CHR$(207) THEN LOCATEXX,YY:PRINT"  ":Y=180:PLAY"CC1DD1EE":SC=
SC+10:P=P+1
570 IF SCR$(XX,YY)=CHR$(192) THEN Y=180:PLAY"C1D1"
575 IF SCR$(XX,YY)=CHR$(199)AND P>4 THEN Y=180:N=N+1:LOCATEXX,YY:PRINT"  ":PLAY"
FEA1C1D1"
580 RETURN
590 '□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
600 BEEP:N=N-1:Y3=20:Y=180:PAUSE200
605 IF N<0 THEN GOTO650
606 GOTO240
650 PLAY"A1D1DAE1#C1":CLS:LOCATE 9,12:PRINT"GAME OVER":PAUSE300:VIEW:GOTO30
700 LOCATE 9,12:PRINT"ROUND CLIAR":PLAY"CB1D1G2FE1A1CB1G1#BGG1CG1":SC=SC+200:PAU
SE300:P=0:Y3=20:VIEW:CGSET0,1:EF=EF+5
710 IF EF>30 THEN EF=30:CGSET1,2
720 GOTO230
```



★ぼくのクラスにクマというあだ名の女の子がいる。すごい力で，男子は手も足もでない。影さん，クマを倒す方法をおしえてくれ。（宮城県一迫町・**大江政弘12才**）……**【影：ムフフフッ！女はやさしさでイチコロさ。】**

マイコンピュータテレビC1/
ファミリーコンピュータ(V3.0)用

DARK（ダーク）

協賛：シャープ，任天堂

エントリーコードC1② 高橋　吾郎



はじめに

このゲームはＶ２用だったのが，メモリがなくなっちゃったんでＶ３用にしました。

そして，せっかくメモリがあるんだし，ということで面数を多くし，コーヒー・ブレイクもつけちゃいました。

遊びかた

マリオを上下左右に動かして，ニタニタから逃げながらはたを５本取るゲームです。

ただし，１本めのはたを取った時点から画面が真暗になり，はたやハシゴが見えなくなります。ですから１本めのはたを取るまえにハシゴとはたの位置を目に焼きつけてください。

また，２本め以降のはたを取ったときはちょっとのあいだ明るくなるので，このときも位置を記憶するチャンスです。

ニタニタはマリオの位置やハシゴの位置を覚えているので，確実にマリオを追いかけてきます。当然，ニタニタにつかまるとマリオが１人減ります。３人つかまるとゲーム・オーバーです。

ニタニタの追いかけパターンは，マリオとＹ座標が同じとき確実に追い，マリオとＹ座標がちがうとき（ちがう階にいるとき），左に移動して近いハシゴを通ってきます。

キャラクター紹介

ニタニタ１：レベル１（１面），３に出現する動きの鈍いニタニタです。

ニタニタ２：レベル２，４で現われ，マリオと同じスピードで追ってきます。

イガイガ：レベル３，４の床に落ちています。３回触れると１人減ります。しかし，触れたとき，ちょっとのあいだ明るくしてくれます。

ハイパー・ニタニタ：レベル５に登場する光っているニタニタ。追いかけのスピードがマリオの動きより速いので，追いつかれる危険あり。

その他

床の両端はワープできるので，ニタニタを引きつけることもできます。

《第１表》プログラムの説明

10～ 130	スタート画面と初期設定
140～ 370	画面作成
380～ 520	マリオの移動
530～ 620	ニタニタの移動
630～ 660	はたを取った
670～ 730	つかまったときとゲーム・オーバー
740～1080	コーヒー・ブレイク

《第２表》変数表

ＬＥ	レベル
ＬＶ	レベルの大きさ（コンティニュー用）
ＮＭ	残りのマリオ
ＳＣ	スコア
ＳＴ	ステージ
Ｃ１，Ｃ２	ハイパーのときの色
ＦＬ	フラッグの数
Ｘ，Ｙ	マリオの座標
ＸＸ，ＹＹ	ニタニタの座標
Ｏ	イガイガにぶつかった数
Ｄ	マリオの向き
Ｆ	マリオの進む数
Ｂ$	ハシゴ
Ｃ$	はた
Ｄ$	イガイガ

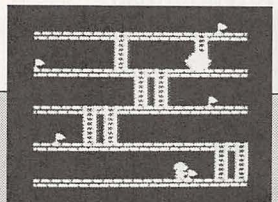
CHECKER FLAG

編：何とも陰険（いんけん）なゲームですね，Dr.。

Dr.D：でもアイデアとしてあまりないタイプのゲームではあるな。たまにはこういうゲームもいいじゃないか。

編：まあ，ゲーム性として細かいところまでよく考えて作られていますね。たとえばニタニタの移動にパターンを設定し，投稿プログラムに多い無ぼうさもないですし，ニタニタのスピードに変化をつけるなど，ちょっとしたことですけれどゲームをおもしろくさせていますね。

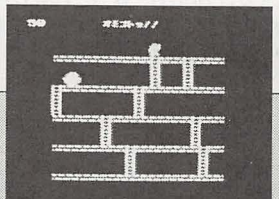
Dr.D：それともう一つ。ハシゴとハシゴの間の歩数がわかるよう，一歩ずつ歩くのもよいな。



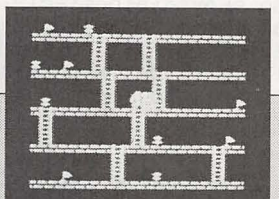
《写真１》ハシゴの位置をよく覚えてから取ろう



《写真２》はたを取ると見えるのはニタニタだけ



《写真３》はたを５本取ると面クリア



《写真４》レベル３ではイガイガもあります

★ベーマガに載ってた長いプログラムを打ち終わって，伸びをしたら，その足に電源コードが引っかかかって…。（京都府亀岡市・**広田賢13才**）……**【編**：おきのどく！自分の足にあたってもしょうがないしね。またガンバッテ！**】**

DARKのプログラム・リスト

```
10 LE=1:LV=4
20 FORI=0TO20:A$=A$+CHR$(195):NEXT
30 CLS:CAN 0,1:LOCATE10,12:PRINT"DARK!!":LOCATE10,14:PRINT"PUSH START":LOCATE10,
16:PRINT"BY ﾀｶﾊｼ ｺﾞﾛｳ"
40 LOCATE10,18:PRINTLE:PAUSE5
50 S=STICK(0):LE=LE+((S=8)-(S=4)):LE=LE+((LE>0)-(LE<LV))
60 IFSTRIG(0)<>1THEN40
70 PALETB 0,14,48,39,22:CGSET,0
80 CLS:NM=3:SC=0:ST=(LE-1)*3+1:C1=2:C2=18:O=0
90 PLAY"T103M1V15"
100 PLAY"C5RCDE7C5DECRCDE7"
110 B$=CHR$(210):C$=CHR$(199):D$="*"
120 ON LE GOTO 130,740,860,950,1040
130 CLS:SPRITEON:CGSET,0
140 LOCATE10,12:PRINT"STAGE ";ST:PLAY"B5GACDFEGBDCBG":PAUSE50
150 FL=5:CLS
160 FORI=0TO4:LOCATE4,I*4+5:PRINTA$:NEXT
170 FORI=1TO4
180 RX=4+RND(21)
190 IFSCR$(RX,I*4+4)<>" "THEN180
200 LOCATERX,I*4+4:PRINTB$:LOCATERX,I*4+3:PRINTB$:LOCATERX,I*4+2:PRINTB$:LOCATER
X,I*4+1:PRINTB$
210 RX=4+RND(21)
220 IFSCR$(RX,I*4+4)<>" "ORSCR$(RX+1,I*4+4)<>" "ORSCR$(RX-1,I*4+4)<>" "THEN210
230 LOCATERX,I*4+4:PRINTB$:LOCATERX,I*4+3:PRINTB$:LOCATERX,I*4+2:PRINTB$:LOCATER
X,I*4+1:PRINTB$
240 NEXT
250 FORI=0TO4
260 RX=4+RND(21)
270 IFSCR$(RX,I*4+4)<>" "THEN260
280 LOCATERX,I*4+4:PRINTC$
290 NEXT:IF LE=1 THENPP=3
300 IF LE<>3 AND LE<>4 THEN 360
310 FORI=0TO4
320 RX=4+RND(21)
330 IFSCR$(RX,I*4+4)<>" "THEN320
340 LOCATERX,I*4+4:PRINTD$
350 NEXT
360 DEFMOVE(0)=SPRITE(0,0,1,1):POSITION0,123,176:MOVE0
370 POSITION1,123,48
380 IFCRASH(0)=1THEN670
390 X=(XPOS(0)-11)/8:Y=(YPOS(0)-11)/8
400 IFMOVE(0)=-1THEN530
410 IF LE=5 THEN PALETS 0,14,54,22,C1:SWAP C1,C2
420 IFSCR$(X,Y)=C$ GOTO630
430 IFSCR$(X,Y)=D$THENPLAY"62":PALETB 0,14,48,39,22:PAUSE30:PALETB 0,14,14,14,14
:O=O+1:IFO=3THEN670
440 S=STICK(0)
450 IFS=1THEND=3:F=4:GOTO500
460 IFS=2THEND=7:F=4:GOTO500
470 IFS=4ANDSCR$(X,Y+1)=B$THEND=5:F=16:GOTO500
480 IFS=8ANDSCR$(X,Y)=B$THEND=1:F=16:GOTO500
490 GOTO530
500 IFX=4ANDD=7THENPOSITION0,25*8+11,YPOS(0)
510 IFX=24ANDD=3THENPOSITION0,3*8+11,YPOS(0)
520 DEFMOVE(0)=SPRITE(0,D,2,F):MOVE0
530 IFMOVE(1)=-1THEN380
540 XX=(XPOS(1)-11)/8:YY=(YPOS(1)-11)/8
550 IFSCR$(XX,YY)=B$ANDYPOS(0)<YPOS(1)THENH=1:K=16:GOTO620
560 IFSCR$(XX,YY+1)=B$ANDYPOS(0)>YPOS(1)THENH=5:K=16:GOTO620
570 IFABS(YPOS(0)-YPOS(1))<8THEN610
580 H=7:K=4
590 IF XX=4THEN POSITION1,25*8+11,YPOS(1):GOTO620
600 GOTO620
610 H=-3*(XPOS(0)>XPOS(1))-7*(XPOS(0)<XPOS(1)):K=4
620 DEFMOVE(1)=SPRITE(11,H,PP,K):MOVE1:GOTO380
630 PALETB 0,14,48,39,22:LOCATEX,Y:PRINT" ":FL=FL-1:SC=SC+10:LOCATE0,0:PRINTSC:I
FFL=0THEN650
640 PLAY"C3DECDECDE":PAUSE30:PALETB 0,14,14,14,14:GOTO440
650 LOCATE10,0:PRINT"ｵﾒﾃﾞﾄｳ!!":PLAY"B6AGFEDCRCRC":SC=SC+1000:LOCATE0,0:PRINTSC:E
RA0,1:CLS:ST=ST+1:IF ST=4 OR ST=7 OR ST=10 OR ST=13 THEN ON (ST-1)/3 GOTO 740,86
0,950,1040
660 GOTO140
670 O=0:PALETB 0,14,48,39,22:FORI=0TO4:SPRITEOFF:PAUSE10:SPRITEON:PAUSE10:PLAY"B
1":NEXT
680 NM=NM-1:IFNM>0THENDEFMOVE(0)=SPRITE(0,0,1,1,0,0):POSITION0,123,176:DEFMOVE(1
)=SPRITE(11,0,1,1,0,0):POSITION1,123,48:MOVE0,1:GOTO380
690 SPRITEOFF:FORI=0TO23:LOCATE9,23:PRINT"GAME OVER!!":NEXT
700 FORI=0TO21:LOCATE9,I:PRINT"          ":NEXT
710 FORI=0TO8:LOCATE9,23:PRINT"          ":NEXT
720 LOCATE8,16:PRINT "SCORE ";SC:PLAY"O0E5RDRCRARBRG7":PAUSE50
730 GOTO30
740 PP=2:LE=2:LV=3:CAN 0,1:CLS:SPRITEON
750 LOCATE0,18:PRINTA$
760 DEFMOVE(0)=SPRITE(0,3,1,80,0,0):POSITION0,10,17*8+16:MOVE0:PAUSE80
770 DEFMOVE(1)=SPRITE(11,3,1,47,0,0):POSITION1,10,17*8+16:MOVE1:PAUSE60
780 LOCATE11,18:PRINT" "
790 IFMOVE(1)THEN790
800 DEFMOVE(1)=SPRITE(11,0,1,10):MOVE1
810 IFMOVE(1)THEN810
820 DEFMOVE(1)=SPRITE(11,5,1,20):MOVE1
830 IFMOVE(1)THEN830
840 POKE &H4015,&HF:LOCATE9,22:PRINT";;;;;;":POKE &H400C,&H4,&HFF,&H88,&HFF:PAUS
E50
850 CAN0,1:CLS:GOTO140
860 PP=3:LE=3:LV=4:CAN 0,1:CLS:SPRITEON
870 LOCATE0,18:PRINTA$
880 DEFMOVE(0)=SPRITE(0,7,1,85,0,0):POSITION0,164,17*8+16:MOVE0:PAUSE20
890 DEFMOVE(1)=SPRITE(11,7,1,85,0,0):POSITION1,164,17*8+16:MOVE1
900 IFMOVE(1)THEN900
910 DEFMOVE(0)=SPRITE(11,3,1,80):FORI=1TO3:DEFMOVE(I)=SPRITE(0,3,1,80,0,0):POSIT
ION1,0,17*8+16:NEXT
920 MOVE0:PAUSE30:FORI=1TO3:MOVE1:PAUSE20:NEXT:PAUSE100:PLAY"B0":CAN0
930 IFMOVE(3)THEN930
940 CAN1,2,3:CLS:GOTO140
950 PP=2:LE=4:LV=5:CAN 0,1:CLS:SPRITEON
960 LOCATE0,18:PRINTA$
970 LOCATE0,17:PRINTCHR$(250);CHR$(252):LOCATE0,16:PRINTCHR$(249);CHR$(251)
980 DEFMOVE(0)=SPRITE(0,7,1,70,0,0):POSITION0,164,17*8+16:MOVE0:PAUSE80
990 POKE &H4015,&HF
1000 DEFMOVE(1)=SPRITE(11,7,2,80,1,0):POSITION1,164,17*8+16:MOVE1
1010 IFMOVE(0)THEN1010
1020 FORI=2TO15:LOCATEI,17:PRINT"#":POKE &H400C,&H4,&HFF,&H88,&HFF:NEXT:PAUSE40:
CAN0,1
1030 CLS:GOTO140
1040 PP=1:LE=5:LV=6:CAN 0,1:CLS:SPRITEON
1050 N$="ﾀｶﾊｼ ｺﾞﾛｳ"
1060 LOCATE8,23:PRINT"STUFF":PRINT:PRINT
1070 FORI=0TO5:READ V$:LOCATE8,23:PRINTV$;"  ":N$:PRINT:NEXT:DATA "ｸﾞﾝｱﾝ","ｶﾝﾄｸ"
,"ｷｬｸﾎﾝ","ｺｳｾｲ","ｺｳｶ","ｵﾝｶﾞｸ"
1080 PLAY"B5FDACCFEDGBBGACF":CLS:GOTO140
```

また，3面ごとにコーヒー・ブレイクがあり，コンティニュー・モードも付いています。コンティニューは，ゲーム・オーバー後のスタート画面で，コントローラの上下でクリアしてきたレベルを選択し，スタート・ボタンを押します。すると，そのレベルのコーヒー・ブレイクからゲーム・スタートします。

★僕は大学受験生ですが，落っこちそうなので，そちらで引き取ってくれません？影さんよりは働きますよ。(埼玉県春日部市・長崎寛18才)……【影：ムッ!!ベーマガ編集部は浪人生立ち入禁止!!編：遊び人もでしょう。】

マイコンピュータテレビC1/ファミリーコンピュータ(V3.0)用

協賛：シャープ，任天堂

ヘディングバレー2



エントリーコードC1③ 宮崎　元彦

内　容

これは，ぼくが一番はじめに投稿した「ヘディング・バレー」というゲームをもとにして，もう少しおもしろくルールを変えて作ってみたものです。

遊びかた

コントローラIでマリオを動かし，コントローラIIでルイージを動かします。ただし，両方とも左右の移動のみです。

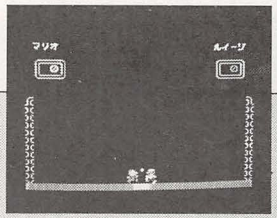
ヘディングとキックは，それぞれ[A]ボタン，[B]ボタンで行います。[A]ボタンを押すとボールは高く，ゆっくり飛

《第1表》変数表

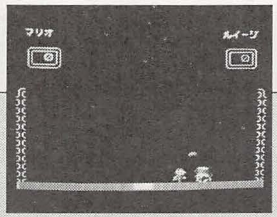
PO	早くPOの点数を取ったら勝ち	LX	ルイージのX座標
		LY	ルイージのY座標
MP	マリオの点数	BX	ボールのX座標
LP	ルイージの点数	BY	ボールのY座標
MX	マリオのX座標	XX	ボールの進む速さ
MY	マリオのY座標	YY	ボールのはねる強さ

X:0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
Y:0																											
1																											
2																											
3	I 60	J 30	J 30	I 70																			I 63	J 33	J 33	I 73	
4	J 20			J 20																			J 23			J 23	
5	J 00	J 30	J 30	J 10																			J 03	J 33	J 33	J 13	
6																											
7																											
8	I 63																										I 73
9	I 53																										I 53
10	I 53																										I 53
11	I 53																										I 53
12	I 53																										I 53
13	I 53																										I 53
14	I 53																										I 53
15	I 53																										I 53
16	I 53																										I 53
17	I 53																										I 53
18	I 53																										I 53
19	I 53																										I 53
20	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	L 63	L 63	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53

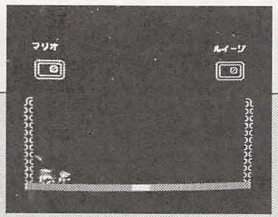
《第1図》BGグラフィック・パターン



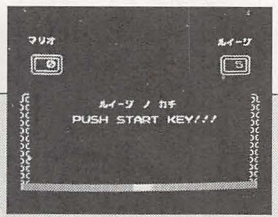
《写真1》中央でのヘディングでゲーム・スタート



《写真2》[B]ボタンです早く抜く！



《写真3》おーっと！　ルイージの反撃で1点



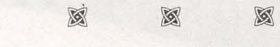
《写真4》5点取るとゲームセット

★根暗人間の条件：1日400語以上しゃべらないやつ。消しゴムのカスを長くして遊ぶやつ。(群馬県太田市・とんねるず12才)……【影：もう一つおまけに，カベにむかって1人ごとを言うやつ。よくいるんだよなあ！】

んでいき，Bボタンでは低く，速く飛びます。うまくヘディングとキックで相手陣地の奥にボールを運んでください。

敵を抜くにはBボタンを使ったほうが抜きやすいと思います。

そして，得点は相手陣地の奥（画面の両端）にあるアミに入れれば1点入ります。5点勝負でジュースもあります。



ヘディング・バレー2のプログラム・リスト

```
10 CLS:CGSET1,0:SPRITEON
20 MP=0:LP=0:PO=5
30 MX=110:LX=130:MK=1:LK=1:MY=167:LY=167:F=0
40 VIEW:GOSUB 110:GOSUB 140
50 LOCATE 2,4:PRINT MP
60 LOCATE 24,4:PRINT LP
70 IF MP=PO THEN K$="ﾏﾘｵ":GOTO 560
80 IF LP=PO THEN K$="ﾙｲｰｼﾞ"GOTO 560
90 IF MP=PO-1 AND LP=PO-1 THEN GOSUB 600
100 GOTO 170
110 DEFSPRITE1,(0,1,0,1,0)=CHR$(1)+CHR$(0)+CHR$(3)+CHR$(2):RETURN
120 DEFSPRITE1,(0,1,0,1,0)=CHR$(5)+CHR$(4)+CHR$(7)+CHR$(6):RETURN
130 DEFSPRITE1,(0,1,0,1,0)=CHR$(9)+CHR$(8)+CHR$(11)+CHR$(10):RETURN
140 DEFSPRITE2,(1,1,0,0,0)=CHR$(0)+CHR$(1)+CHR$(2)+CHR$(3):RETURN
150 DEFSPRITE2,(1,1,0,0,0)=CHR$(4)+CHR$(5)+CHR$(6)+CHR$(7):RETURN
160 DEFSPRITE2,(1,1,0,0,0)=CHR$(8)+CHR$(9)+CHR$(10)+CHR$(11):RETURN
170 DEFSPRITE0,(3,0,0,0,0)=CHR$(223):BX=124:BY=177:XX=0:YY=-14:Y=1:B=13
180 MS=STICK(0):LS=STICK(1)
190 MB=STRIG(0):LB=STRIG(1)
200 BX=BX+XX:YY=YY+Y:BY=BY+YY:IF YY=B THEN YY=-14:B=13:XX=0
210 IF MB=8 AND M1=0 THEN X1=1:Y1=-14:MY=164
220 IF MB=4 AND M1=0 THEN X1=2:Y1=-8:MY=164
230 IF LB=8 AND L1=0 THEN X2=-1:Y2=-14:LY=164
240 IF LB=4 AND L1=0 THEN X2=-2:Y2=-8:LY=164
250 M1=MB:L1=LB
260 MX=MX-((MS=1ANDMX<218)*3)+((MS=2ANDMX>21)*3)
270 LX=LX-((LS=1ANDLX<218)*3)+((LS=2ANDLX>22)*3)
280 MY=MY+1:IF MY>167 THEN MY=167
290 LY=LY+1:IF LY>167 THEN LY=167
300 MK=MK-(MS=1ORMS=2)
310 LK=LK-(LS=1ORLS=2)
320 IF MK=4 THEN MK=1
330 IF LK=4 THEN LK=1
340 IF MS=1 OR MS=2 THEN ON MK GOSUB 110,120,130
350 IF LS=1 OR LS=2 THEN ON LK GOSUB 140,150,160
360 IF YY=-14 THEN GOSUB 440
370 SPRITE 0,BX,BY
380 SPRITE 1,MX,MY
390 SPRITE 2,LX,LY
400 F=F+1:IF F=1 THEN PLAY "COR7COR7COR7G6"
410 IF BX>230 THEN MP=MP+1:PLAY "BBBB":GOTO 30
420 IF BX<21 THEN LP=LP+1:PLAY "BBBB":GOTO 30
430 GOTO 180
440 REM
450 IF BX+3<MX+16 AND BX+3>MX+5 AND MY<167 THEN E=E+1
460 IF BX+3<LX+14 AND BX+3>LX-3 AND LY<167 THEN E=E+2
470 GOTO 500
480 YY=Y1:B=ABS(Y1+1):XX=X1:Y=1:E=0:PLAY"CO":RETURN 380
490 YY=Y2:B=ABS(Y2+1):XX=X2:Y=1:E=0:PLAY"EO":RETURN 380
500 IF E=1 THEN 480
510 IF E=2 THEN 490
520 IF E=0 THEN RETURN
530 IF MY=LY THEN PLAY"DO":RETURN 380
540 IF MY>LY THEN 480
550 GOTO 490
560 LOCATE 9,9:PRINT K$+" ﾉ ｶﾁ"
570 LOCATE 6,11:PRINT"PUSH START KEY!!!"
580 IF STRIG(0)=1 THEN RUN
590 GOTO 580
600 PO=PO+1
610 FOR I=0 TO 2
620 LOCATE 12,4:PRINT"ｼﾞｭｰｽ":BEEP
630 FOR J=0 TO 50:NEXT
640 LOCATE 12,4:PRINT"     "
650 FOR J=0 TO 50:NEXT
660 NEXT:RETURN
```

★僕はディスケットを持つと手が震えて，ディスク・ドライブにうまく入りません。だれか，この手の震えを止めてください。（茨城県勝田市・**永田雅道15才**）……**【影：手がダメなら口にくわえて入れてみたらどうだ!?】**

FM-7/NEW7/77/L2/L4用

協賛：富士通

ゼラルド ZERALDII



エントリーコードFM① 河野　誠

●STORY

旅人は戦いを終え，助けだした子どもたちを連れて村へとむかった。村人たちが喜ぶ顔を目にうかべながら…。

しかし，そこで旅人と子どもたちを待っていたのは無人となった村であった。

旅人は村の中を走り回り，村人の姿を追いもとめた。しかし，村人の姿はどこにも見あたらなかった。

ふと下を見てみると，何かの足あとが南西のほうに続いていた。

旅人はその足あとの方角に進んでいった。しばらく進んでいくと，目の前に巨大な塔がそびえていた。そして，その中で待っていたのは新たなる戦いであった。

HOW TO PLAY

自分を2468キーで動かし，もし自分の進行方向に敵がいると，その敵との戦いになります。

そして，自分の力がその敵の力より上，または等しいとき，敵を倒すことができます。逆に敵の方が力が上だったら，自分の生命力がその敵の力の強さだけ減ります。もちろん，生命力が0になるとGAME OVERになるので，各階にある薬を取ってください。すると自分の生命力が最初の状態まで回復します。

この塔は10階あり，上の階にいきたければ，画面の一番左上で何かキーを押します。反対に下の階に行きたいときは，画面の一番右下のところで何かのキーを押してください。

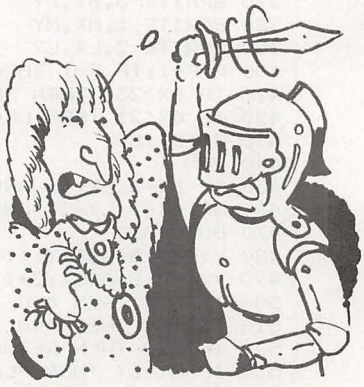
《第1表》主な変数

X，Y	旅人の座標	PL	自分の生命力
XL( )，YL( )	スライムの座標	PS	自分の力
XM( )，YM( )	魔術師の座標	FL	自分のいる階
XK( )，YK( )	ファイターの座標	DEA	敵を倒した数
DX，DY	薬の座標		

このGAMEは，1階から10階までの敵をすべて倒せばいいのですが，そのためには各階にある宝物を取り，自分の力を高めなければいけません。

この宝物のだしかたはわりと簡単なのですが（たとえば1階では，あるスライムを4番めに倒す），もし，5階で宝物をだしたら9階で宝物をだし，つぎに7階で……。というように塔の中を行ったり来たりしなければならないのが，やっかいです。

敵の種類は，スライム，魔術師，騎士(ファイター)，の3種類です。



CHECKER FLAG

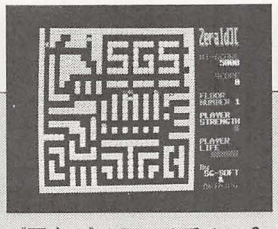
編：うぁー!!　データだらけだ！

Dr.D：たしかにデータが多いが，リストの2040～2280行をPRINT文にしないでDATA文にいれたのはよいな。本当ならこれをさらにデータ圧縮するべきなのだが…。それから140～370行のキャラクター・データだが，これはうしろにおいたほうがよいな。スピード・アップするためにメイン・ルーチンはできるだけ若い番号で作り，DATA文等はあまり使わない。遅くてもよいものはうしろにおくべきだ。そうしないと，行番号を探すのに時間を使い，遅くなってしまうからな。

一同：なるほど!!



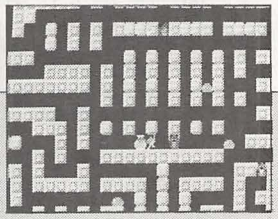
《写真1》ZERALDIIのタイトル画面



《写真2》1面。4番めに？色のスライムを殺すと…



《写真3》このとおり，宝がでます



《写真4》生命力の回復は水色の薬を取る

★「プー…ボッ…プスー」これは何の音かな？(新潟県刈羽郡・IKO♥…13才)……【編：影さんがゲームをしながら効果音を口で言っている音でした。影：最後のはちがうぞ。編：えっ，それじゃ！一同：離れろ!!】

```
10 REM          ■■■ The Tiny Role-playing Game ■■■
20 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■ [Zerald ][] ■■■■■■■■■■■■■■■■
30 DEFINT A-Z:RANDOMIZE TIME:COLOR 7,0:WIDTH40,25:FOR I=0 TO 7:COLOR=(I,I):NEXT
40 DIM A(26),B(26),C(26),D(26),E(26),F(26),G(26),H(3),I(7),J(7),K(26),L(900),N(2
6),M(26),DE(10,6),O(26),W(10),S(10),T(10),ED(10)
50 XS=11:YS=10:WO=1:C=7:A$="CHARACTER SETTING.":GOSUB 1830:WO=0:HSC=5000
60 PLAY "O5T230L12V13CDECDR12DR12DEFDER12ER12EFGEFR12FR12ER12ER12DG3G6CRRR"
70 FOR I=0 TO 26:READ A(I):NEXT:FOR I=0 TO 26:READ B(I):NEXT
80 FOR I=0 TO 26:READ C(I):NEXT:FOR I=0 TO 26:READ D(I):NEXT
90 FOR I=0 TO 26:READ E(I):NEXT:FOR I=0 TO 26:READ F(I):NEXT
100 FOR I=0 TO 26:READ G(I):NEXT:FORI=0 TO  3:READ H(I):NEXT
110 FOR I=0 TO  7:READ I(I):NEXT:FORI=0 TO  7:READ J(I):NEXT
120 FOR I=0 TO 26:READ K(I):NEXT:FORI=0 TO 26:READ N(I):NEXT
130 FOR I=0 TO 26:READ M(I):NEXT:FORI=0 TO 26:READ O(I):NEXT
140 DATA -1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-4,-4096,-4048,-4048,-3088,-4096,-16384,-1
150 DATA -4,-4096,-3088,-3088,-3088,-4096,-16384,0,0,0
160 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,-4,-1,16191,16383,16380,16128,-64,-64,-4,16191,16191
170 DATA 16380,16128,16128,-64,0,0,0,0
180 DATA 16,784,1424,30080,30624,1728,3184,14336,16,784,6768,544,32,0,0,0,16
190 DATA 784,6256,56,1920,1728,3184,14336,0,0,0
200 DATA 8192,8576,11952,2712,30,30,0,0,8192,8576,11632,2328,9088,1728,3168
210 DATA 7280,8192,8576,8192,28672,9088,1728,1088,0,0,0,0
220 DATA 24576,24768,24935,357,5,7,0,0,0,192,671,3717,25061,871,0,0,24576,24768
230 DATA 24583,-4091,485,871,1584,3644,0,0,0
240 DATA 384,256,2311,16383,2055,0,4112,14392,384,704,2752,4088,3008,3168,3168
250 DATA 0,384,7224,12296,14328,960,3168,7280,14392,0,0,0
260 DATA 384,2016,2016,-2065,-28666,-4084,24,48,384,6552,12700,-3697,-28666
270 DATA -4084,6172,30782,384,6168,12316,-4096,-26650,-452,1048,48,0,0,0
280 DATA -1024,0,0,0
290 DATA 0,0,0,2720,680,-30038,-21846,21844
300 DATA 640,2728,10250,-22486,-30712,2088,10792,2728
310 DATA -16381,-16381,-16384,0,2016,960,384,0,-16381,-16381,-14752,0,2016,960
320 DATA 384,0,-16381,-16381,-14752,0,2016,960,384,0,0,0,0
330 DATA 16380,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,16380,16380,-16,-4096,-4096,-4096,-4096
340 DATA -16384,0,16380,-4,-16,-16,-16,-16,-4096,0,0,0,0
350 DATA 8184,1632,0,16364,-1,-1,-1,16380,8184,1644,8191,14367,-16381,-16381
360 DATA -16381,16380,8184,1632,0,14364,-10921,-5461,-10921,16380,0,0,0
370 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,48,252,1020,16380,-1,-1,-1,16380,0,0,0,192,240,2032,100
8,496,0,0,0
380 REM ■■■ タイトル ■■■
390 CLS:PLAY "T255V1004A2B2A-1","T255V1004C2D2C-1R","T255V1004F2G2F-1R"
400 FOR I=180 TO 189 STEP 2:M$="Zerald]C":SYMBOL(I+4,2),M$,4,2,1
410 SYMBOL(I,0),M$,4,2,6:NEXT:FOR TH=0 TO 10:READ XS,YS,C,A$:GOSUB 1830:NEXT
420 PUT@A(304, 56)-(319, 63),C,PSET  :PUT@A(304, 72)-(319, 79),D,PSET
430 PUT@A(304, 88)-(319, 95),E,PSET  :PUT@A(304,104)-(319,111),F,PSET
440 PUT@A(304,120)-(319,127),G,PSET  :PUT@ (304,136)-(319,143),I,PSET,2
450 PUT@ (305,136)-(320,143),I,PSET,2:PUT@ (306,140)-(309,141),H,PSET
460 PUT@A(305,152)-(320,159),K,PSET  :PUT@ (305,152)-(320,159),J,PSET,2
470 PUT@ (306,152)-(321,159),J,PSET,2:GOSUB 510
480 PLAY "T150L16S0M3000O3A8AA8FFFB8BB8GGGO4C8CC8":GOSUB 510
490 PLAY "O3AAAO4D3CO3BAGBGGBBBBA8AA8O4CCCO3B8BB8O4":GOSUB 510
500 PLAY "DDDE2F8.EDCD8.CO3BAB4A8A-8A2":GOSUB 510:GOTO 480
510 IF INKEY$<>" " THEN RETURN ELSE RETURN 530
520 REM ■■■ ｶﾒﾝ ｻｸｾｲ ■■■
530 CLS:RESTORE 2040:FOR Y=0 TO 24:READ B$:FOR X=0 TO 29:A$=MID$(B$,X+1,1)
540 LOCATE X,Y:PRINT A$;:IF A$="■" THEN PUT@A(X*16,Y*8)-(X*16+15,Y*8+7),A,PSET
550 IF A$="●" THEN PUT@A(X*16,Y*8)-(X*16+15,Y*8+7),N,PSET
560 NEXT:NEXT:DEA=0:SC=0:GOSUB 1760:GOSUB 1780
570 FOR FL=1 TO 10:FOR Y=1 TO 6:DE(FL,Y)=0:NEXT:NEXT
580 FOR I=0 TO 3:SYMBOL(496+I+2,2),M$,2,3,2:SYMBOL(496+I,0),M$,2,3,6:NEXT
590 FOR TH=0 TO 11:READ XS,YS,C,A$:GOSUB 1830:NEXT:PS=2:PL=12
600 SYMBOL(608,120),"■■",1,1,2:SYMBOL(536,152),"■■■■■■■■■■",1,1,2:FL=1
610 FOR I=1 TO 6:READ S1(I),S2(I),SP(I),M1(I),M2(I),MP(I):NEXT
620 FOR I=1 TO 4:READ KP(I):NEXT:GOSUB 1740:DX=CX:DY=CY:X=1:Y=1
630 A$="T255L5V12AR32A":B$="DDDEFFG9A9G9A1":C$="GFEFEEECDDDD2"
640 PLAY "O4"+A$+"O5"+B$,"O3R32"+A$+"O4"+B$,"O2R16"+A$+"O3"+B$
650 PLAY C$+"V11"+C$+"D1",C$+"V11"+C$+"D1",C$+"V11"+C$+"D1"
660 PLAY "CV10C8V11CD1D1","CV10C8V11CD1D1","CV10C8V11CD1D1"
670 GOSUB 1740:DX=CX:DY=CY
680 LOCATE DX,DY:PRINT"D";:PUT@A(DX*16,DY*8)-(DX*16+15,DY*8+7),M,PSET
690 RESTORE 2360:IF FL<>1 THEN FOR G=1 TO FL-1:FOR I=1 TO 24:READ YO:NEXT:NEXT
700 READ SK,MK,KK:PLAY "SOM2000T255":LOCATE 28,24:PRINT " ";
710 FOR I=1 TO 6:READ S(I):GOSUB1740:XL(I)=CX:YL(I)=CY:NEXT:LOCATE1,0:PRINT" ";
720 FOR I=1 TO 6:READ W(I):GOSUB1740:XM(I)=CX:YM(I)=CY:FX(I)=1:FY(I)=0:NEXT
730 FOR I=1 TO 6:READ T(I):GOSUB1740:XK(I)=CX:YK(I)=CY:NEXT:READ TT,TJ,TS
740 XS=37:YS=11:C=7:A=2:LOCATE XS,YS:PRINT USING"## ";FL:GOSUB 1860
750 IF FL=1 THEN LOCATE 28,24:PRINT "■";:PUT@A(448,192)-(463,199),A,PSET
760 IF FL=10 THEN LOCATE 1, 0:PRINT "■";:PUT@A( 16,  0)-( 31,  7),A,PSET
770 PUT@A(X*16,Y*8)-(X*16+15,Y*8+7),C,XOR
780 REM   ■■■ ﾒｲﾝ･ﾙｰﾁﾝ. ■■■
790 REM ■■■ ｼﾞﾌﾝ ﾉ ｺｳﾄﾞｳ ■■■
800 FOR Z=1 TO 6
810 I$=INKEY$:VX=0:VY=0:IF I$="" THEN 890
820 VX=VX+(I$="4")-(I$="6"):VY=VY+(I$="8" AND Y>0)-(I$="2" AND Y<24)
830 IF Y=0 THEN FL=FL+1:PLAY "O4L8CDE-FG":GOSUB 1790:X=28:Y=23:GOTO 670
840 IF Y=24THEN FL=FL-1:PLAY "O4L8GFE-DC":GOSUB 1790:X= 1:Y= 1:GOTO 670
850 IF SCREEN(X+VX,Y+VY)<>32 THEN 1290
860 LOCATE X,Y:PRINT " ";
870 X=X+VX:Y=Y+VY:COLOR 0:LOCATE X,Y:PRINT "■";:COLOR 7
880 PUT@A(X*16,Y*8)-(X*16+15,Y*8+7),C,XOR
890 IF DE(FL,Z)=1 THEN 930
900 IF Z>0 AND Z<=SK THEN 950 ::::::::::::'■■■ ｽﾗｲﾑ ﾉ ｺｳﾄﾞｳ ﾙｰﾁﾝ ﾆ ﾄﾌﾞ
910 IF Z>SK AND Z<=SK+MK THEN 1040 :::::::'■■■ ﾏﾎｳﾂｶｲ ﾉ ｺｳﾄﾞｳ ﾙｰﾁﾝ ﾆ ﾄﾌﾞ
920 IF Z>MK+SK AND Z<=MK+SK+KK THEN 1130 :'■■■ ﾌｧｲﾀｰﾉ ｺｳﾄﾞｳ ﾙｰﾁﾝ ﾆ ﾄﾌﾞ
930 NEXT:GOTO 800
940 REM ■■■ ｽﾗｲﾑ ﾉ ｺｳﾄﾞｳ ﾙｰﾁﾝ ■■■
950 XX=INT(RND(1)*3)-1:YY=INT(RND(1)*3)-1:IF YL(Z)=0 OR YL(Z)=24 THEN 930
960 IF SCREEN(XL(Z)+XX,YL(Z)+YY)<>32 THEN 930
970 LOCATE XL(Z),YL(Z):PRINT " ";
980 XL(Z)=XL(Z)+XX:YL(Z)=YL(Z)+YY
990 COLOR 0:LOCATE XL(Z),YL(Z):PRINT "S";:COLOR 7
1000 PUT@(XL(Z)*16+2,YL(Z)*8+4)-(XL(Z)*16+5,YL(Z)*8+5),H,XOR,7
1010 PUT@(XL(Z)*16,YL(Z)*8)-(XL(Z)*16+15,YL(Z)*8+7),I,XOR,S1(S(Z))
1020 PUT@(XL(Z)*16+1,YL(Z)*8)-(XL(Z)*16+16,YL(Z)*8+7),I,XOR,S2(S(Z)):GOTO 930
1030 REM ■■■ ﾏﾎｳﾂｶｲ ﾉ ｺｳﾄﾞｳ ﾙｰﾁﾝ ■■■
1040 XX=INT(RND(1)*3)-1:YY=INT(RND(1)*3)-1:IF YM(Z)=0 OR YM(Z)=24 THEN GOTO 930
1050 IF SCREEN(XM(Z)+XX,YM(Z)+YY)<>32 THEN 930
1060 LOCATE XM(Z),YM(Z):PRINT " ";
1070 XM(Z)=XM(Z)+XX:YM(Z)=YM(Z)+YY:GOSUB 1080:GOTO 1240
1080 COLOR 0:LOCATE XM(Z),YM(Z):PRINT "M";:COLOR 7
1090 PUT@A(XM(Z)*16,YM(Z)*8)-(XM(Z)*16+15,YM(Z)*8+7),K,OR
1100 PUT@(XM(Z)*16,YM(Z)*8)-(XM(Z)*16+15,YM(Z)*8+7),J,XOR,M1(W(Z-SK))
1110 PUT@(XM(Z)*16+1,YM(Z)*8)-(XM(Z)*16+16,YM(Z)*8+7),J,XOR,M2(W(Z-SK)):RETURN
1120 REM ■■■ ﾌｧｲﾀｰ ﾉ ｺｳﾄﾞｳ ﾙｰﾁﾝ ■■■
1130 IF YK(Z)=0 OR YK(Z)=24 THEN RETURN
1140 XX=SGN(X-XK(Z)):IF SCREEN(XK(Z)+XX,YK(Z)   )<>32 THEN XX=0
1150 YY=SGN(Y-YK(Z)):IF SCREEN(XK(Z)+XX,YK(Z)+YY)<>32 THEN YY=0
1160 LOCATE XK(Z),YK(Z):PRINT " ";
1170 XK(Z)=XK(Z)+XX:YK(Z)=YK(Z)+YY:COLOR 0:LOCATE XK(Z),YK(Z):PRINT "K";
1180 COLOR 7:T=Z-MK-SK:ON T(T) GOTO 1190,1200,1210,1220
1190 PUT@A(XK(Z)*16,YK(Z)*8)-(XK(Z)*16+15,YK(Z)*8+7),D,XOR:GOTO 930
1200 PUT@A(XK(Z)*16,YK(Z)*8)-(XK(Z)*16+15,YK(Z)*8+7),E,XOR:GOTO 930
1210 PUT@A(XK(Z)*16,YK(Z)*8)-(XK(Z)*16+15,YK(Z)*8+7),F,XOR:GOTO 930
1220 PUT@A(XK(Z)*16,YK(Z)*8)-(XK(Z)*16+15,YK(Z)*8+7),G,XOR:GOTO 930
1230 REM ■■■ ﾏﾎｳﾂｶｲ ﾉ 「ﾋﾞ ﾉ ﾙｰﾁﾝ ■■■
1240 IF INT(RND(1)*2)=0 THEN PLAY "L64O4GAB" ELSE 930
1250 LOCATE FX(Z),FY(Z):PRINT " ";:FX(Z)=XM(Z):FY(Z)=YM(Z):COLOR 0
1260 LOCATE FX(Z),FY(Z):PRINT "■";:COLOR 7:GOSUB 1740:XM(Z)=CX:YM(Z)=CY
1270 PUT@A(FX(Z)*16,FY(Z)*8)-(FX(Z)*16+15,FY(Z)*8+7),O,PSET:GOSUB 1080:GOTO930
1280 REM ■■■ ｲﾛｲﾛ ﾅ ﾓﾉ ﾆ ｱﾀｯﾀﾄｷ ﾉ ﾊﾝﾃｲ ■■■
```

★僕のクラスの友人にはベーマガ読者が1人もいない！編集長！ファミコンの記事を載せろ！（千葉県千葉市・堀川裕行11才）……【編集長：今月号のファミコン記事はどうかな？50作戦成功のカギは…。みなさん読者を1人増やしてね。25.6万部×2＝51.2万部！】

```
1290 SR=SCREEN(X+VX,Y+VY)
1300 IF SR=83 THEN 1390
1310 IF SR=77 THEN 1420
1320 IF SR=75 THEN 1450
1330 IF SR=80 THEN SYMBOL(536+(10-PS)*8,120),"■",1,1,2:PS=PS+1:PLAY "O5L12GGGGG"
:GOTO 1370
1340 IF SR=68 AND PL<>12 THEN PLAY "O5L12EEEEE":GOTO 1360
1350 VX=0:VY=0:GOTO 870
1360 SYMBOL(528+(12-PL)*8-8,152),"■",1,1,2:PL=PL+1:IF PL<>12 THEN 1360
1370 LOCATE X+VX,Y+VY:PRINT " ";:GOTO 1350
1380 REM ▬▬ ｽﾗｲﾑ ﾄﾉ ﾀﾀｶｲ ▬▬
1390 FI=1:FOR I=1 TO SK:IF X+VX=XL(I) AND Y+VY=YL(I) THEN EN=I
1400 NEXT:IF SP(S(EN))>PS THEN PLAY "L3204GFE":PL=PL-SP(S(EN)):GOSUB 1520:GOTO 1
350 ELSE 1480
1410 REM ▬▬ ﾏﾎｳﾂｶｲ ﾄﾉ ﾀﾀｶｲ ▬▬
1420 FI=2:FOR I=SK+1 TO MK+SK:IF X+VX=XM(I) AND Y+VY=YM(I) THEN EN=I
1430 NEXT:IF MP(W(EN-SK))>PS THEN PLAY "L3204GFE":PL=PL-MP(W(EN-SK)):GOSUB 1520:
GOTO 1350 ELSE 1480
1440 REM ▬▬ ﾌｧｲﾀｰ ﾄﾉ ﾀﾀｶｲ ▬▬
1450 FI=3:FOR I=MK+SK+1 TO MK+SK+KK:IF X+VX=XK(I) AND Y+VY=YK(I) THEN EN=I
1460 NEXT:IF KP(T(EN-SK-MK))>PS THEN PLAY "L3204GFE":PL=PL-KP(T(EN-SK-MK)):GOSUB
 1520:GOTO 1350
1470 REM ▬▬ ﾀﾀｶｯﾀ ｱﾄ ﾉ ｼｮﾘ ▬▬
1480 PLAY"L6403BAGFEDE":DE(FL,EN)=1:LOCATE X+VX,Y+VY:PRINT " ";:ED(FL)=ED(FL)+1
1490 SC=SC+FI*100:GOSUB 1760:DEA=DEA+1:IF DEA=55 THEN 1670
1500 IF ED(FL)=TJ AND TT=FI THEN ON FI GOTO 1540,1550,1560
1510 IF FI=2 THEN LOCATE FX(EN),FY(EN):PRINT " ";:GOTO 1350 ELSE 1350
1520 FOR I=1 TO 12-PL:LINE(520+I*8,152)-(528+I*8-1,160),PSET,0,BF:NEXT
1530 IF PL<=0 THEN RETURN 1600 ELSE RETURN
1540 IF TS=S(EN) THEN PLAY "L1205A-G-A-G-A-":GOTO 1570 ELSE 1510
1550 IF TS=W(EN-SK) THEN PLAY "L1205GF-GF-G":GOTO 1570 ELSE 1510
1560 IF TS=T(EN-SK-MK) THEN PLAY "L1205B-A-B-A-B-" ELSE 1510
1570 GOSUB 1740:LOCATE CX,CY:PRINT "P"
1580 PUT@A(CX*16,CY*8)-(CX*16+15,CY*8+7),B,PSET:GOTO 1510
1590 REM ▬▬ GAME OVER ! ▬▬
1600 FOR K=1 TO 100:BEEP1:FOR I=0 TO K/10:COLOR=((RND(1)*6)+1,(RND(1)*6)+1)
1610 NEXT:BEEP0:NEXT:CLS:FOR I=0 TO 7:COLOR=(I,I):NEXT:XS=15:YS=8:WO=1:C=7
1620 A$="GAME OVER":GOSUB 1830:WO=0:XS=13:YS=10:C=7:A$="Try again(Y/N)":GOSUB 18
30
1630 PLAY"V1005T255L2EDCGRRFE1E1RRDC04B05FRRED1D1RREDCGRRFE1E1RRDCRRC1C1"
1640 I$=INKEY$:IF I$="Y" OR I$="y" THEN 530
1650 IF I$="N" OR I$="n" THENWIDTH80,25:END ELSE 1640
1660 REM ▬▬ Congratulations ! ▬▬
1670 FOR K=0 TO 10:PLAY "V1305B-12":FOR I=0 TO 7:COLOR=(I,0):NEXT
1680 FOR I=0 TO 300:NEXT:FOR I=1 TO 7:COLOR=(I,I):NEXT:FOR I=0 TO 300:NEXT:NEXT
1690 PLAY "05B-2":CLS:XS=12:YS=9:WO=1:C=7:A$="CONGRATULATIONS!":GOSUB 1830
1700 A$="T11204S0M6000B-8.A-16GBB-8L8A-GF03B-04E-FGE-F8.D1603B-4"
1710 PLAY A$+"04C8.D16E-C03B-04DE-GF8.G16A05C04B-F03B-4"
1720 PLAY A$+"04C8.D16E-C03B-04E-GB-A-8.G16FCF803B-804E-4":GOTO 1700
1730 REM ▬▬ ﾃﾝｽｳﾋｮｳｼﾞ etc. ▬▬
1740 CX=(RND(1)*25)+5:CY=(RND(1)*22)+1
1750 IF SCREEN(CX,CY)<>32 THEN 1740 ELSE RETURN
1760 XS=34:YS=8:C=7:A=5:LOCATE XS,YS:PRINT USING"##### ";SC:GOSUB 1860
1770 IF SC>HSC THEN HSC=SC ELSE RETURN
1780 XS=34:YS=5:C=7:A=5:LOCATE XS,YS:PRINT USING"##### ";HSC:GOSUB 1860:RETURN
1790 FOR I=1 TO 6:LOCATE XL(I),YL(I):PRINT " ";:LOCATE XM(I),YM(I):PRINT " ";
1800 LOCATE FX(I),FY(I):PRINT " ";:LOCATE XK(I),YK(I):PRINT " ";:NEXT
1810 LOCATE DX,DY:PRINT " ";:RETURN
1820 REM ▬▬ ﾓｼﾞ ﾗ ｶｸ ﾙｰﾁﾝ ▬▬
1830 A=LEN(A$)
1840 LINE(XS*16,YS*8)-(XS*16+A*16,YS*8+7),PSET,0,BF
1850 SYMBOL(XS*16,YS*8),A$,2,1,C
1860 GET@(XS*16,YS*8)-(XS*16+A*16,YS*8+7),L,G
1870 LINE(XS*16,YS*8)-(XS*16+A*16,YS*8+7),PSET,0,BF
1880 FOR I=0 TO 3:PUT@(XS*16+I,YS*8)-(XS*16+A*16+I,YS*8+7),L,PSET,C:NEXT
1890 REM ▬▬ ﾓｼﾞ ﾗ 3 ｼｮｸ ﾆ ﾜｹﾙ ﾙｰﾁﾝ ▬▬
1900 IF WO=0 THEN RETURN
1910 GET@(XS*16,YS*8)-(XS*16+A*16,YS*8+7),L,G
1920 LINE(XS*16+I,YS*8)-(XS*16+A*16+I,YS*8+7),PSET,0,BF
1930 PUT@(XS*16,YS*8)-(XS*16+A*16,YS*8+7),L,PSET,4
1940 LINE(XS*16,YS*8+2)-(XS*16+A*16,YS*8+7),PSET,0,BF
1950 PUT@(XS*16,YS*8)-(XS*16+A*16,YS*8+7),L,XOR,2
1960 LINE(XS*16,YS*8+5)-(XS*16+A*16,YS*8+7),PSET,0,BF
1970 PUT@(XS*16,YS*8)-(XS*16+A*16,YS*8+7),L,XOR,4:RETURN
1980 REM ▬▬ ﾀｲﾄﾙｶﾞﾒﾝ ﾉ ﾓｼﾞ ﾉ DATA ▬▬
1990 DATA 0,3,5,SG-SOFT Present for FM-7/(8)/new7/77/L4,13,5,7,ALL CHARACTER
2000 DATA21,7,2,... You,21,9,3,... Elrod,21,11,4,... Fennel,21,13,5,... Tolneed
2010 DATA 21,15,6,... Olein,21,17,2,... Slime,21,19,3,... Wizard
2020 DATA 9,21,4,HIT SPACE BER TO PLAY,14,23,5,By M.Kawano
2030 REM ▬▬ ﾒｲﾛ ﾉ DATA ▬▬
2040 DATA ■■■
```

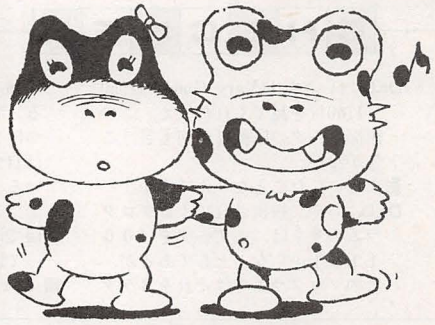
FM-7/NEW7/77/L2/L4用

移植版

協賛：富士通

MIG & MOG

（ミグ アンド モグ）



エントリーコードFM② 飛田 勲

●はじめに

このゲームはＸ１の「ＭＩＧ＆ＭＯＧ」の移植版です。でも，とってもムズカシイ！　隠れテクニックもある。

●ルールと操作

べつに変わりがありませんが，敵がいる。その名は「デビル」。こいつは悪魔のわりにはカワイイ。だが，根性が悪いので気をつけるように。

ＭＩＧ（水色）の移動は[2][4][6][8]キーで上下左右です。

まーるい「Super Ball」（Ⓢ）をＭＩＧとＭＯＧ（緑色）ではさむと面クリア。あっそうそう，Ⓢをはさむのだが，Ⓢをはさまなくてもすむ「超時空流し目はさみ虫」という隠れテクニック（**第１図**）があるので，特に13面では使おう！（使わないとクリアできない）。

ゲームとしては，敵がいるので簡単ではありません。ノロノロしているとやられるので，急ぐように！　冷静にやればクリアできるのでガンバッテください。

どうしても動けなくなったら[ＳＨＩＦＴ]＋[Ｇ]キーで，その面のはじめにいた位置にもどるので利用してください（ワープという）。

クリアするコツは動くまえによーく考えてから行動してください。何も考えないと，絶対にクリアできない。

《第１表》主な変数表

Ｉ	汎用	ＩＩ	デビルの速さ
Ｘ		ＭＩＸ，ＭＩＹ	ミグの座標
Ｙ		ＭＯＸ，ＭＯＹ	モグの座標
Ｕ		ＧＬＸ，ＧＬＹ	Ｓ，Ｂの位置
Ｔ		ＤＶＸ，ＤＶＹ	デビルの座標
Ａ$		ＤＶＳ	〃　の向き
Ｓ	スコア	ＷＡ	ワープ数
Ｅ	ラウンド数	ＭＩＧ，ＭＯＧ	残り数

それから，ワープは２回まで，３回ワープするとゲーム・オーバーになるので注意！ ＭＩＧとＭＯＧも２匹で，３匹をやられるとゲーム・オーバーです。

●その他の改良点

画面の右下を見てください。ＳＴＥＰ数が表示されています。せっかく面クリアしても，このＳＴＥＰ数がマイナスの場合はＳＣＯＲＥがおもいっきりマイナスになるのです。イッヒッヒ。

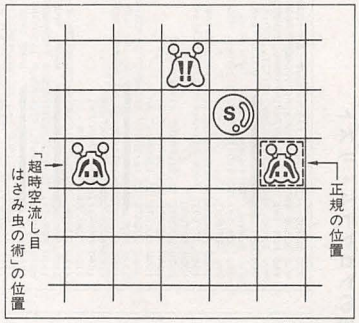
●プログラムについて

580行のＡ$＝〝以降のメッセージは，何でもいいのでガンバッテ入力する必要はありません。

点数Ｓは

Ｓ＝（残りのステップ÷10）×（残りのＭＩＧ，ＭＯＧ，ＷＡＲＰ）です。

迷路の作成は820行からです。



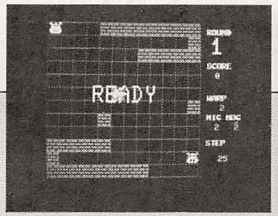
《第１図》超時空流し目はさみ虫の術

●P.S

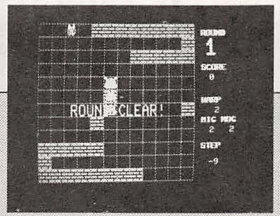
20面すべてをクリアすると，ものすごくキレイなＥＮＤＩＮＧが……！　といってだまされる諸君たち。合いことばは「ＩＮＴＥＲＶＡＬ　ＯＦＦ」。

それじゃ……。

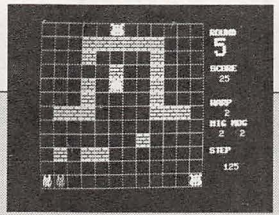
❖　❖　❖



《写真１》よーく考えてゲーム・スタート



《写真２》スーパー・ボールをはさむとクリア



《写真３》デビルの動きには注意！



《写真４》ワープ３回でもゲーム・オーバー

★12月号P.92の人の意見に大大大賛成！ぼくはどちらかというとゲームやって楽しむより，作るほうが楽しいと思う。（静岡県浜松市・**増田貴史13才**）……**【編：ベーマガ読者はこうでなくっちゃ！影：そのとおり!!】**

CHECKER FLAG

Dr.D：(いきなり)Very Good!! 1550～1740行を見てくれたまえ。この画面データの圧縮には何も言うことがない。

影：たいしたことないんですか？

Dr.D：いや，投稿されてくるプログラムの多くは，面データを〝００１１０１…〟などとしてあるが，このプログラムではそれを３ケタの16進数データにして圧縮してある。しかも，面データのうしろ三つは２ケタになっているが，これは自分や敵のX，Y座標になっている。ここまで作れればもうワシのでるまくはないな。今度は移植版ではなくオリジナルのものを送ってほしいな。

編：Dr.のベタホメのお言葉でした。



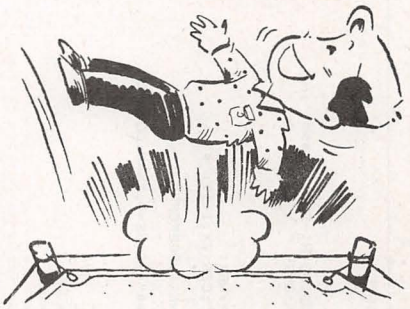
移植版 MIG & MOGのプログラム・リスト

```
10 REM ***********  M A I N  ***********
20 GOTO 390
30 I=I+1:A$=INKEY$:IF I>11 THEN 220 ELSE ON -(A$="") GOTO 30
40 S1=S1-1:GOSUB 1030:GOSUB 1420:GOSUB 1430
50 S1=S1-1:GOSUB 1030:GOSUB 1420:GOSUB 1430
60 X=MIX:M1X=M1X+(A$="6")-(A$="4"):IF X1(MIX,MIY) THEN MIX=X
70 X=MOX:MOX=MOX+(A$="6")-(A$="4"):IF X1(MOX,MOY) THEN MOX=X
80 Y=MIY:M1Y=M1Y+(A$="2")-(A$="8"):IF X1(MIX,MIY) THEN MIY=Y
90 Y=MOY:MOY=MOY+(A$="2")-(A$="8"):IF X1(MOX,MOY) THEN MOY=Y
100 IF M1X=MIX AND M1Y=MIY THEN MIG=-1:GOSUB 350:GOTO 30
110 IF M1X=MOX AND M1Y=MOY THEN MOG=-1:GOSUB 350:GOTO 30
120 RETURN
130 IF GLY=MIY AND GLY=MOY THENIF ABS(M1X-MOX)<2 THEN180
140 IF GLX=M1X AND GLX=MOX THENIF ABS(M1Y-MOY)<2 THEN200
150 IF GLY=M1Y+1 AND GLY=MOY-1 THENIF ABS(M1X-MOX)<2 THEN 180
160 IF GLY=M1Y-1 AND GLY=MOY+1 THENIF ABS(M1X-MOX)<2 THEN 180
170 RETURN
180 IF M1X+1=GLX OR MOX+1=GLX THEN 680
190 RETURN
200 IF M1Y+1=GLY OR MOY+1=GLY THEN 680
210 RETURN
220 REM ***********  DEBIL'S MOVE  ***********
230 I=0:GOSUB 1440:ON DVS GOSUB 240,240,280,300:GOSUB 1440:GOSUB 330:GOTO 30
240 IF X1(DVX-1,DVY) THEN GOSUB 320 ELSE DVX=DVX-1
250 RETURN
260 IF X1(DVX,DVY-1) THEN GOSUB 320 ELSE DVY=DVY-1
270 RETURN
280 IF X1(DVX+1,DVY) THEN GOSUB 320 ELSE DVX=DVX+1
290 RETURN
300 IF X1(DVX,DVY+1) THEN GOSUB 320 ELSE DVY=DVY+1
310 RETURN
320 IF RND(4)=1:RETURN
330 IF DVX=M1X AND DVY=M1Y THEN MIG=MIG-1:GOSUB 360:IF MIG=-1 THEN GOTO 1150
340 IF DVX=MOX AND DVY=MOY THEN MOG=MOG-1:GOSUB 360:IF MOG=-1 THEN GOTO 1150
350 RETURN
360 GOSUB 370:PLAY"R4O4L8A8P8D8CCCCCC":GOSUB 1060:GOSUB 1130:RETURN
370 INTERVAL OFF:P=0:RETURN  SHOKI SETTEI
380 REM ***********  GAME  START !  ***********
390 WIDTH40,25:RANDOMIZE TIME/8!:DEFINTA-Z:INTERVAL 1:ON INTERVAL GOSUB 1090
400 DIM BLX(40),M1X(34),MOX(26),DVX(26),X1(13,13)
410 FOR I=0 TO 33:READ M1X(I):NEXT
420 FOR I=0 TO 33:READ MOX(I):NEXT
430 FOR I=0 TO 25:READ DVX(I):NEXT
440 FOR X=0 TO 13:FOR Y=0 TO 13:READ X1(X,Y):NEXT:NEXT
450 FOR X=0 TO 13:X1(X,0)=1:X1(X,13)=1:X1(0,X)=1:X1(13,X)=1:NEXT
460 P$(1)="LBCE8ECE8"
470 P$(2)="EGGGFD"
480 P$(3)="R3CE8EC"
490 P$(4)="R4BCFCD"
500 P$(5)="R4BCFDE"
510 P$(6)="DR8DEFE"
520 P$(7)="ERGFFGA"
530 P$(8)="GR4FED"
540 REM ***********  GAME  START !  ***********
550 S=0:S1=0:E=0:LN=0:T=0:I=0:I$=0:RESTORE 1550
560 M1X=1:M1Y=1:MIG=1:MOX=38:MOY=23:MOG=1
570 SYMBOL(40,60),"MIG & MOG",8,9,1
580 A$="   ｺﾉ ｹﾞｰﾑﾊ 'MIG' ﾄ 'MOG' ｦ ｳﾂｾﾊﾞ 'S,B (Super,Ball)ﾆ ﾅﾘﾏｽ ｹﾞｰﾑ ﾃﾞｽ..
   ﾌﾂｳﾉ ﾍﾟｰｽﾞﾃﾞ ｴﾝｼｭｳｼﾏｽ !!  ...  GOOD  LUCK !! "
590 FOR I=1 TO LEN(A$):POKE&HFD38,I MOD 7+2:BEEP:COLOR 1:LOCATE 17,18:PRINT MID$(A$,I,1):BEEP:FOR T=1TO10:NEXT:NEXT:POKE&HFD38,0:COLOR7
600 SYMBOL(1,52),"SCORE",2,1,7
610 SYMBOL(1,92),"WARP ",2,1,7
620 SYMBOL(1,116),"MIG MOG",2,1,7
630 SYMBOL(1,148),"STEP ",2,1,7
640 SYMBOL(1,181),"ROUND",2,1,7
650 GOTO 710
660 REM ***********  ROUND CLEAR !  ***********
670 IF E=20 THEN 1190 ELSE GOSUB 370:GOSUB1080:S=S+INT((G1/10)*WA*MIG*MOG)
680 LINE(0,0)-(480,200),PSET,0,BF
690 SYMBOL(100,100),"ROUND CLEAR!",3,2,3:FOR I=1 TO 5000:NEXT
700 LINE(0,0)-(480,200),PSET,0,BF
710 REM ***********  NEW  SCREEN !  ***********
720 WA=2:MIG=2:MOG=2:E=E+1:S1=INT(E/2)*50)
730 I=25-E:GOSUB 1040:GOSUB 1030:GOSUB 320
740 LINE(510,20)-(600,40),PSET,0,BF
750 FOR I=470 TO 473:SYMBOL(I,20),STR$(E),5,3,RND*7:NEXT
760 FOR I=0 TO 489 STEP 40
770 LINE(I,22)-(I,199),PSET,2,BF
780 NEXT
790 FOR T=2 TO 198 STEP 16
800 LINE(0,T)-(480,T),PSET,2
810 NEXT
820 REM ***********  MAKE  ﾍｲﾛ ???  ***********
830 M1=1:GOSUB 1440:M(3)=2:M(4)=1
840 FOR T=1 TO 12:READ A$
850 HL$=LEFT$(A$,1) :GOSUB 970
860 HL$=MID$(A$,2,1):GOSUB 970
870 HL$=RIGHT$(A$,1):GOSUB 970
880 NEXT
890 GOSUB 1000:MIX=M1Y:SMIX=X:SMIY=Y
900 GOSUB 1000:MOX=X:MOY=Y:SMOX=X:SMOY=Y
910 GOSUB 1000:GLX=X:GLY=Y: DVX=X: DVY=Y
920 GOSUB 1420:GOSUB 1430:GOSUB 1360:GOSUB1440:GOSUB 1030
930 GOSUB 950:PLAY"T250S1M10000L8EEGGRGRFARRAARRABRBBL4ABDSCDE.T200L8D4"
940 FOR I=1 TO 6000:NEXT:INTERVAL ON:GOSUB 950:GOTO 30
950 SYMBOL(140,80),"READY",,5,3,7,,XOR:RETURN
960 REM ***********  S U B  ﾙｰﾁﾝ !  ***********
970 M(1)=ASC(HL$)-48:IF M=2 THEN M(1)=M(1) MOD M(1):M=M(1):GOSUB1010:NEXT
980 FOR I=1 TO 4:D(I)=ABS(M(I)):A=M:NEXT:RETURN
990 RETURN
1000 READ A$:B$=LEFT$(A$,1):C$=RIGHT$(A$,1):X=VAL("&H"+B$):Y=VAL("&H"+C$):RETURN
1010 IF D(I) THEN BXX=U*40-40:BYY=T*16-13:GOSUB 1450
1020 RETURN
1030 LOCATE 33,21:PRINT S1:RETURN
1040 LOCATE 32,8:PRINT S
1050 LOCATE 33,13:PRINT WA
1060 LOCATE 32,16:PRINT MID$(SPC(1),MOG:RETURN
1070 REM ***********  MUSIC SUB !!!  ***********
1080 PLAY"T200S1M10000R1O4L8E.R8EFGFE.R8FEDCDO3S0O4EDCEFGFEC","T200S1M10000R10SL8
1090 PSET(GLX,GLY),POINT(GLX,GLY)+1:RETURN
1100 PLAY P$(P):RETURN
1110 GOSUB 370:PLAY"R1CDE-E+CDE-E+CDE-E+FGAB8+":IF WA=0 THEN 1150 ELSE WA=WA-1
1120 REM ***********  WARP  SHORI !  ***********
1130 GOSUB 1430:M1X=SMIX:M1Y=SMIY:MOX=SMOX:MOY=SMOY:RETURN
1140 REM ***********  GAME  OVER !!  ***********
1150 SYMBOL(100,100),"GAME OVER!",4,3,1
1160 SYMBOL(100,120),"PUSH SPACE KEY",4,3,1:RETURN
1170 SYMBOL(100,140),"TRY AGAIN?(Y/N)",3,2,3:A$=INPUT$(1):IF A$="Y" THEN CLS:GOTO
1180 IF A$="N" THEN END ELSE 1170
1190 REM ***********  HAPPY END!!!!!  ***********
1200 INTERVAL OFF
1210 FOR I=1 TO 100:COLOR=(I MOD 7+1,RND(1)*7+1):PDK&HFD38,I MOD 7+1
1220 FOR T=1 TO 100:NEXT:NEXT:FOR I=0 TO 7:COLOR=(I,I):NEXT
1230 SYMBOL(60,60),"CONGRATULATIONS",5,3,3
1240 SYMBOL(50,90),"YOUR SCORE IS",5,3,2
1250 PLAY"CEGECEGECEGGRGECR8"
1260 SYMBOL(50,50),"YOUR SCORE IS",5,3,2
1270 PLAY"DEDEFEDEEFGRGEED4"
1280 SYMBOL(140,90),STR$(S),6,4,6
1290 SYMBOL(120,120),"HAPPY END",,5,4,5
1300 SYMBOL(120,130),"HAPPY END",,5,4,1
1310 SYMBOL(123,132),"HAPPY END",,5,4,1
1320 SYMBOL(200,170),"Presented By Basic Magazine",2,1,3
1330 SYMBOL(202,171),"Presented By Basic Magazine",2,1,2
1340 FOR I=1 TO 2500:MOTOR:FOR I=0TO2000:NEXT:NEXT:GOTO 1200
1350 RETURN
1360 GGX=GLX*40-2016:GBY=GLY*16-5
1370 CIRCLE(GGX,GBY),15,1,,,.5:F
1380 CIRCLE(GGX,GBY),14,0,,,.5
1390 SYMBOL(GGX-7,GBY-3),"G",2,1,6
1400 RETURN
1410 REM ***********  CHARACTER PUT  ***********
1420 PUT@(M1X*40-39,M1Y*16-13)-(M1X*40-1,M1Y*16),M1%,XOR,S:RETURN
1430 PUT@(MOX*40-39,MOY*16-13)-(MOX*40-1,MOY*16),MO%,XOR,4:RETURN
1440 PUT@(DVX*40-33,DVY*16-14)-(DVX*40-9,DVY*16),DV%,XOR,6:RETURN
1450 PUT@(BXX,BYY)-(BXX+40,BYY+14),BL%,PSET,21:RETURN
1460 REM ***********  M O G S  DATA  ***********
1470 DATA 15872,0,-1537,1022,2044,-897,-577,-8177,-7694,-2048,16355,-7176,127,-61
93,-4095,-25,-24592,2047,-4225,-4065,-34,-16,32767,-1,-3585,-1800,-15,-15,-3585,
-15873,-1,-256,32575,-6180
1480 REM ***********  M O B S  DATA  ***********
1490 DATA 1536,0,-16257,1022,20351,-129,-33,-4025,-1,-3840,16135,-15880,113,-4,28
672,-8193,-1,-4,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,
-1,-1,-256,32575,-6140
1500 REM ***********  DEVIL'S  DATA  ***********
1510 DATA 1024,8195,-32740,480,1920,-505,-4036,-196,3999,-24823,-3121,-31944,250
281,-7169,-15428,26208,17932,12371,-97,-831,-124,4320,-6652,28702,270,448
1520 REM ***********  BLOCK  DATA  ***********
1530 DATA 16383,-7169,-481,-15,-1,-126,0,0,4092,-1,-28673,-385,-57,-1
-16385,-7170,0,0,63,-29,-2,8191,-3585,-241,-8,-1,-32768,0,15,-769,-113,-2,32767,
-14337,-193,-29,-512
1540 REM ***********  ROUND'S  DATA  ***********
1550 DATA OFF,001,01F,000,000,040,001,080,000,FB0,B00,FF0,11,CB,66
1560 DATA 00E,090,F07,090,F0E,060,78F,010,E0F,090,70F,FB0,12,CB,76
1570 DATA 00E,090,F07,090,F0E,060,78F,010,E0F,090,70F,FB0,12,CB,76
1580 DATA 000,000,C00,000,700,100,1C0,062,074,038,01C,02E,046,C1,1C,34
1590 DATA 000,000,000,000,000,000,010,580,000,000,000,61,CC,65
1600 DATA 000,000,78C,4A4,484,484,780,01E,592,292,292,2E,000,32,B9,5A
1610 DATA 000,000,78C,4A4,484,484,780,01E,592,292,292,2E,000,32,B9,5A
1620 DATA 000,000,78C,4A4,484,484,780,01E,592,292,292,2E,000,32,B9,5A
1630 DATA 000,000,78C,4A4,484,484,780,01E,592,292,292,2E,000,32,B9,5A
1640 DATA 555,000,AAA,000,555,000,AFA,000,555,000,AAA,000,22,BC,77
1650 DATA 000,000,45F,451,297,283,104,104,280,284,44E,44E,000,26,B6,77
1660 DATA 000,000,38A,4A4,438,4A4,324,000,318,040,040,040,B19,34,92,6A
1670 DATA 000,000,38A,4A4,438,4A4,324,000,318,040,040,040,B19,34,92,6A
1680 DATA 442,15E,FA4,044,7E2,408,5BA,104,7E2,408,5BA,104,11,CC,79
1690 DATA 000,39C,214,394,094,38C,020,79E,492,410,492,79E,49,9B,67
1700 DATA 122,48B,021,940,20A,140,495,920,495,143,429,EB4,11,9C,66
1710 DATA 000,1FC,0F0,462,606,76E,76E,606,462,4F0,1FB,000,22,BB,67
1720 DATA 508,063,A0F,0A0,404,04B,042,208,040,404,208,BA3,11,BB,5C
1730 DATA 000,1FC,0F0,462,606,76E,76E,606,462,4F0,1FB,000,22,BB,67
1740 DATA 7EE,7FE,41F,500,016,FF2,50E,F00,B70,F7D,501,FFF,11,AA,6A
```


★12月号P.81の君，イクラちゃんは成長してしゃべれるようになったぞ!!(埼玉県川口市・近内健護14才)……【影：ということは，成長しないのはサザエさん一家だけだな。編：イクラちゃんの存在は忘れてました！】

JUMP BOY（ジャンプ ボーイ）

高原　保法



★説　明

このゲームは，ＢＯＹを操作して，ボールをかわしながら中央のカベを破るゲームです。

★キー操作

スペース・キーと0キーを使ってＢＯＹを操作します。スペース・キーで左右の移動を行い，押すと最初にでくわしたカベを破り反対側の通路に移動します(**第１図**)。しかし，これは上昇中のみで，落下中は左右の移動はできません。

また0キーは，上昇中のＢＯＹを落下させるときに押します。トランポリンでジャンプしたＢＯＹは，そのままにしておけば画面の上まで上昇しますが，上昇中に0キーを押すと，押した地点で落下移動になります(**第２図**)。

同じトランポリンで，続けて２度までジャンプできますが，緑色（２度めのジャンプでなる）になったら，トランポリンの限界ですので，その上には降りないでください。破れてＢＯＹは死んでしまいます。

こういうときは，隣のトランポリンに移動すればＯＫ！　色はもとにもどります。これを利用してボールをやっつけることができます。すなわち，トランポリンを緑色にしておいて，その上にボールが落下すると破れて得点が入るわけです(**第３図**)。

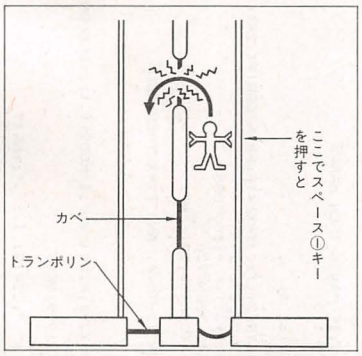
ＢＯＹは３人いて，トランポリンから落ちるか，ボールにぶつかると１人減り，０になるとゲーム・オーバーです。

中央のカベを全部破ると面クリア。３面ごとにＢＯＹが１人増えます。

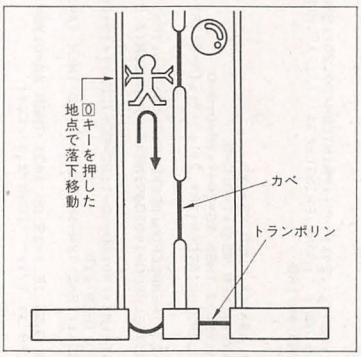
ちなみに，ぼくのハイスコアは23,000点でーす。

CHECKER FLAG

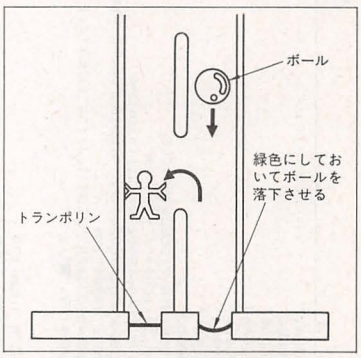
Dr.D：マッピーのトランポリンをまねしたゲームだな。
編：ＢＡＳＩＣではマッピーは作れなくても，トランポリンを使ったゲームなら十分作れますからね。
Dr.D：ボーナス・ステージをゲームにしてみるのもいいかもしれないな。また，ＢＡＳＩＣで作りやすいようにルールを変えてみるのもいい。
編：グラフィックにこれないときは音楽に力を入れるのもいいですね。
Dr.D：そうだな。さてプログラムについてだが，ＩＦ文の後にＩＦ文をマルチステートメントするのはあまりよくないので，なるべくさけてくれ。



《第１図》BOYの左右移動



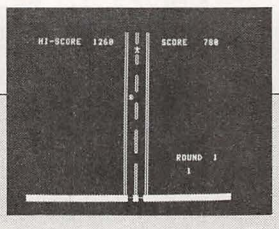
《第２図》BOYの落下移動



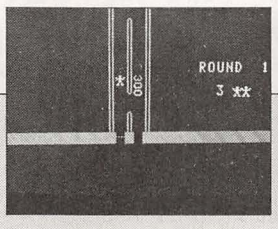
《第３図》トランポリン破り



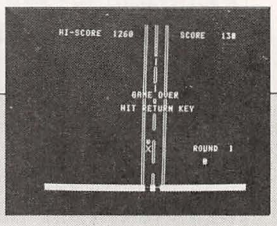
《写真１》ＪＵＭＰ　ＢＯＹのタイトル画面



《写真２》ボールをよけてカベをすべて破る



《写真３》ボールでトランポリンを破ると得点



《写真４》ボールに当たると死にます

★12月号57ページの人へ！キミのペンネームはちがうぞ！正しいのはボクのだ！（石川県能美郡・**スーパーデリシャス遊星ゴールデンスペシャルリザーブゴージャスアフターケアーキッド28号**）……【編：ペンネームは短かめに!!】

```
   10 DEFCHR$(232)="0022414936003E41"
   20 DEFCHR$(233)="413E003E41413E00"
   30 DEFCHR$(236)="003C6E5E5E7E3C00"
   40 DEFCHR$(253)="0018997E18182466"
   50 DEFCHR$(252)="0018187E99182466"
   60 DEFCHR$(224)="2424242424242424"
   70 DEFCHR$(225)="0000182424242424"
   80 DEFCHR$(227)="2424242424180000"
   90 WIDTH40:SCREEN0:RANDOMIZE:DEFINTA-Y:GOSUB790:CLS
  100 SC=0:MAN=3:Z=.95:RO=1:DIM M(24):C0$="人":C1$="木"
  110 X=21:Y=20:XS=0:S=0:YS=1:WO=5:SS=0:TR=0:TRX=21:T=10:C=6
  120 FORI=0TO24:M(I)=2:NEXT:COLOR 7:LOCATE25,1:PRINTUSING"SCORE #####";SC
  130 LOCATE2,1:PRINTUSING"HI-SCORE #####";HI
  140 COLOR1:FORI=18TO22STEP2:FORJ=0TO23:PRINTCSR(I,J);"=";:NEXTJ,I
  150 COLOR4:PRINTCSR(0,24);STRING$(39,"■");
  160 FORI=0TO4
  170 Y0=INT(RND(1)*21)
  180 IF PEEK(&H9000+20+Y0*40)<>224 THEN 170
  190 IF PEEK(&H9000+20+(Y0+1)*40)<>224 THEN 170
  200 IF PEEK(&H9000+20+(Y0+2)*40)<>224 THEN 170
  210 COLOR1:PRINTCSR(20,Y0);"ヨ";CSR(20,Y0+2);"ト";:COLOR7:PRINTCSR(20,Y0+1);"|"
  220 M(Y0+1)=1:NEXT
  230 COLOR2:PRINTCSR(19,24);"-";CSR(21,24);"-";:PRINTCSR(30,20);SPC(8);
  240 COLOR7::LOCATE30,20:PRINTUSING"# ";MAN;:PRINTLEFT$("人人人人",MAN-1);
  250 LOCATE28,18:PRINTUSING"ROUND ##";RO
  260 '***** MAIN LOOP *****
  270 A$=INKEY$:XX=X:YY=Y
  280 IF A$=" " THEN S=1 ELSE IF A$="0" THEN YS=-YS
  290 T=T-1:IF T<0 AND(X=19 OR X=21)THEN YS=1:T=0:C=5
  300 IF S=1 THEN IF YS=-1 AND M(Y)<>2 THEN XS=20-X:YS=0:S=0
  310 IF Y=23 AND TRX<>X THEN COLOR2:PRINTCSR(TRX,24);"-";:TR=0:TRX=X:COLORTR+2:
PRINTCSR(TRX,24);"-";
  320 IFY>22 THENYS=-1:Y=YY:IFY=23 THENBEEPON:BEEPOFF:T=30:C=6:TR=TR+1:COLORTR+2
:PRINTCSR(X,24);"_";:IFTR>2 THEN570ELSEFORI=0TO49:NEXT:PRINTCSR(X,24);"-";
  330 IFY<1 THENYS=1:Y=YY
  340 IF X=20 AND M(Y)=1 THEN BEEP:M(Y)=0:WO=WO-1:SC=SC+(25-Y)*10:COLOR7:LOCATE3
1,1:PRINTUSING"#####";SC;:IF WO=0 THEN 410
  350 IFSS=0 AND RND(1)>Z THEN SS=1:TS=2:TY=-1:IFRND(1)>.5 THEN TX=19 ELSETX=21
  360 IF SS=1 THEN GOSUB 460
  370 X=X+XS:IF XS=0 THEN Y=Y+YS ELSE IF X=19 OR X=21 THEN XS=0:YS=1
  380 COLOR C:SWAPC0$,C1$:PRINTCSR(XX,YY);" ";CSR(X,Y);C0$;
  390 GOTO270
  400 '***** ROUNDCLEAR *****
  410 FOR I=0TO999:BEEP:NEXT
  420 Z=Z+.05*(Z>.3)
  430 IF RO MOD3=0 THEN MAN=MAN+1:IF MAN>6 THEN MAN=6
  440 RO=RO+1:CLS:CALL&h0703:GOTO 110
  450 '***** BALL MOVE *****
  460 IF TY>0 THEN PRINTCSR(TX,TY);" ";
  470 TY=TY+TS:IF TY<23 THEN 500
  480 TS=-TS:BEEPON:BEEPOFF:COLORTR+2+(TX<>TRX)*TR:PRINTCSR(TX,24);"_";
  490 FORI=0TO49:NEXT:PRINTCSR(TX,24);"-";
  500 IF TY<1 THEN SS=0:PRINTCSR(TX,1);" ";:GOTO550
  510 IF TY=23 AND TRX=TX AND TR=2 THEN 720
  520 COLOR 2:BEEPON:BEEPOFF:PRINTCSR(TX,TY);"●";
  530 IF TY=Y AND TX=X THEN 580
  540 IF X=XX AND(TY-SGN(TS)=Y OR TY-TS=Y) AND TX=X THEN 580
  550 RETURN
  560 '***** MAN DIE *****
  570 PRINTCSR(X,24);" ";
  580 COLOR6:FORI=0TO49:PRINTCSR(X,Y);MID$("私",I MOD2+1,1);:BEEPON
  590 FORJ=0TO49-I:NEXTJ,I:BEEPOFF
  600 PRINTCSR(X,Y);"X";:FORI=0TO1999:NEXT
  610 MAN=MAN-1:IF MAN=0 THEN 660
  620 FORI=0TO 23:PRINTCSR(19,I);" ";CSR(21,I);" ";:NEXT
  630 X=21:Y=20:XS=0:S=0:YS=1:SS=0:TR=0:TRX=21:T=10:C=6
  640 CALL&h0703:GOTO230
  650 '***** ENDING *****
  660 COLOR 7:PRINTCSR(30,20);"0"
  670 IF HI<SC THEN HI=SC:COLOR 2:LOCATE2,1:PRINTUSING"HI-SCORE #####";HI
  680 FORI=0TO999:BEEP:NEXT:PRINTCSR(15,10);" GAME OVER "
  690 PRINTCSR(13,12);" HIT RETURN KEY "
  700 IF INKEY$=CHR$(13) THEN CLS:GOTO100ELSE700
  710 '***** BALL DIE *****
  720 COLOR2:PRINTCSR(TX,24);"X";:FORI=0TO299:BEEP:NEXT
  730 FORI=23TOO STEP-1:COLOR 7:PRINTCSR(TX,I);"●";CSR(TX,I+1);"●";
  740 COLOR6:PRINTCSR(X,Y);MID$("私",I MOD2+1,1);
  750 PRINTCSR(TX,I);" ";CSR(TX,I+1);" ";:BEEPON:NEXT:BEEPOFF
  760 COLOR2:PRINTCSR(19,24);"-";CSR(21,24);"-";
  770 SC=SC+300:COLOR 7:LOCATE31,1:PRINTUSING"#####";SC:SS=0:TR=0:GOTO550
  780 '***** OPENNING *****
  790 COLOR 4:CLS
  800 PRINTCSR(5,1);"▀▀▀
```

JR-100用 スーパー SUPER アルピニスト ALPINIST

協賛：松下



エントリーコードJ1① 舞蹴 CORP.

◎物　語

ある有名な登山家がいました。彼はある日，いきなり「活火山」に登りたくなりました。彼は活火山の中でもイキのいい「ザンザカ山」に登ることにしました。

ところが彼は登山口まで来て，何も持っていないことに気付いたのです。さて，彼は火口まで登れるだろうか!?

◎遊びかた

<キーで左右に移動します。上に登るにはLキーを押しますが，これは画面の左上に「ＯＫ！」のサインがでているときしか受けつけてくれません(200点)。

上から岩石が落ちてくるのでよけてください。自分の体の横に岩石があるとき，その方向のキーを押すとキックで岩がわれます(100点)。またOKサインがでているとき，頭の上に岩石があったら，Lキーを押してください。岩石はわれて上に登れます(500点)。

たまに上のほうから，ムチの名人「ジャガイモ男爵(だんしゃく)」が降りてきて，ムチを投げてきます。でも彼も左右のキックでけとばせます(1,000点)。

画面の一番上まで行くとスクロールして，山の続きがでてきます。この2画面めから魔法を使えるようになります。まずZキーを押すと，頭の上に5本の木が横に並んでバリアの役目を果します。

また，3画面めからはXキーの魔法も使えるようになります。この画面からは溶岩が上のほうから流れてくるようになるので，Xキーを押すと自分の回りにある溶岩を消すことができるのです。

魔法は画面右上に表示されているマジック・ポイントが0になるまで使えます。

さて，もう1画面クリアすると，そこが「ザンザカ山」の頂上ですが，ここは火口からどんどん岩や溶岩がでてくるので一番上まで行くのは不可能です。中央付近でしばらく待っていると，どこからともなく救助用のヘリコプターが飛んできて，ハシゴを降ろしてくれます。ハシゴにつかまると，やっと1ラウンド終了です。

また，自分の上にいきなり変な物体が現れますが，やがて魔術師「コンズラー」になって呪文をあびせてきます。さらに呪文の通ったところは全部木に

《第1表》プログラムの説明

10～100	オープニング&初期設定	690～ 760	魔法
110～330	自分の移動&メイン	770～ 900	ジャガイモ男爵の移動,判定,ムチ
340～420	岩石移動	910～1000	コンズラー表示，呪文
430～470	〃 当たり判定	1010～1050	ヘリコプター
480～520	自分の当たり判定	1060～1190	画面
530～570	ジャガイモ男爵，岩石破壊	1200～1290	死亡&GAME　OVER
580～610	ＳＣＯＲＥ表示	1300～1370	ＲＯＵＮＤクリア
620～640	溶岩移動	1380～1410	マシン語
650～680	上にあがったときの当たり判定	1420～1520	キャラ定義

CHECKER FLAG

Dr.D：山を登っていくと，だんだん幅がせまくなっていくのがいい。

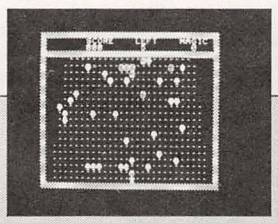
編：いやー それにしても，山登りというゲームを，かなり面白く作っていますね。

Dr.D：短かいリストの中に，うまくまとめあげている。

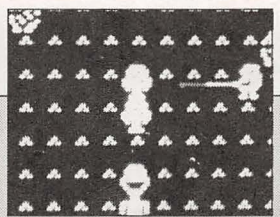
編：逆スクロールにマシン語を使っているのでスムーズにゲームがすすみますね。

Dr.D：まあ逆スクロールぐらいはマシン語を使うのはあたりまえだろう。ところで，ＪＲ－100は音楽がないのが残念だな。マシン語を使えばＢＥＥＰ音を使って演奏できるので，ぜひチャレンジしてほしい。

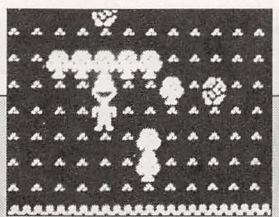
編：ガンバッテください。



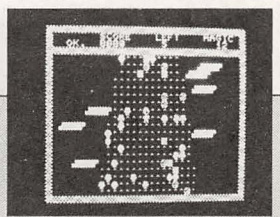
《写真1》登山開始！　ザンザカ山は危険がいっぱい



《写真2》ジャガイモ男爵には気をつけろ！



《写真3》魔法を使って木のバリアをはろう



《写真4》第2の魔法で溶岩もこのとおり

★ドルアーガの塔(裏版)25Fは剣をだしてタイマーが0になるのを待てば宝がでるよ！(神奈川県横浜市・淡路紀之14才)……【影：タイマー0じゃ，だしてもしょうがないだろ！編：これが本当の"宝の持ちぐされ"。】

```
10 REM ■■ MAIMAI KABURIKKO ■■          (C)(P)1985 BY KINTA
20 POKE18,$2F:POKE19,$FF:CLS:PRINT"PLEASE WAIT.":GOTO250
30 REM ----MAIN
40 PICKK:BEEP1:BEEP0:IFK=0GOTO80
50 IFK=$47 GOTO120
60 X1=(K=$42)-(K=$56):P=PEEK(X+X1):IFP>$83GOSUB220
70 POKEX,$80:X=X+X1:POKEX,$4A
80 Z=RND(20):POKE$3F07,Z:U=USR($306D):IFRND(N)=0POKE$C103+Z,$88
85 U=USR($320A):W=W-(W)0):IF(W)1)*(W(5) POKE1,$70
90 T=T+1:LOCATET/83,0:PRINT" ";:IF(PEEK(*3FF0)=1)+(T)1750)GOTO440
100 A=(A=0)*(RND(50)=0)*($C103+RND(20))+(A()0)*A:IFA=X S=S+20*R:GOSUB240
110 GOTO40
115 REM ---- GO
120 P=PEEK(X-32):IF(F)249)+(P=$84)*(W(1) GOTO80
130 FORI=1TO2:P=PEEK(X-32):Z=RND(20):POKE$3F07,Z:IFF)241 POKE$3F03,2
140 POKE$305B,Z:POKE$3055,RND(20):POKE$3057,RND(20):POKE$3059,RND(20)
145 IF(F=242)*(I=2) BEEP1:GOSUB530
150 P=PEEK(X-32):IFP)$82 GOSUB220
160 IFA()0 A=A+32:IFA)$C3BF POKEA-32,$80:A=0
170 U=USR($3000,X):U=USR($306D):U=USR($320A):IFA=XGOSUB240
175 Z=RND(20):POKE$3F07,Z:BEEP1:BEEP0:IFRND(N)=0POKE$C103+Z,$88
180 NEXTI:F=F+1:LOCATE12,25:PRINTF;:S=S+R:LOCATE9,25:PRINTS;"0";
190 W=W-2*(W)0):N=13-R*3/2+1-F/30:T=T+2:IFN(1N=1
195 IFRND(30)=0 POKE$C123+RND(20),$83
200 GOTO85
210 REM ---- TOUCH
220 IFP=$84 X1=0:RET
230 IF(P)$86)+(P=$85)POKE$3FF0,1:RET
235 IFP=$86 S=S+20*R:GOTO240
236 S2=RND(9)+1:S=S+S2*10:POKEX-32,S2+$10
237 FORJ=$AATO$50STEP-5:POKE1,J:BEEP1:NEXTJ:E=E+1:GOTO245
240 POKEX,$4A:POKE1,$40:BEEP:POKE1,$AA:BEEP:POKE1,$40:BEEP1:W=50
245 LOCATE9,25:PRINTS;"0":A=0:RET
250 OPTIONCMODE1:OPTIONOVF1
260 RESTORE660:FORI=$C018TO$C037:READI$:I$="$"+I$:POKEI,VAL(I$):NEXT
270 FORI=$C000TO$C007:POKEI,0:NEXT:B=0:IFPEEK(*3100)>=$30GOTO287
280 FORI=$3000TO$3284:READI$:I$="$"+I$:A=VAL(I$):POKEI,A:B=B+A
285 POKE$C160,A:NEXTI:IFB()$D3E1 BEEP:PRINT:PRINT"DATA MACHIGAI":END
287 GOSUB 550:REM --- DEMO
290 S=0:M=5:R=1:H$=CHR$(17)+CHR$(20)+CHR$(20)+CHR$(20)
300 F=1:E=0:A=0:GOSUB1070:GOSUB330:N=13-R*3/2+1:IFN(1N=1
310 U=USR($31E9):W=0:T=83:POKE$3FF0,0:GOSUB420:X=$C30D
320 POKEX,$4A:POKE1,$70: POKE*3F03,1:GOTO30
330 REM ----SCREEN
340 U=USR($3158):FORI=0TO17STEP2:LOCATEI,2:PRINTFLD(1);"$";SPC(20);"$"
350 LOCATEI+1,2:PRINTFLD(1);"$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$";:FORJ=1TO4
360 LOCATEI+1,RND(20)+3:PRINTFLD(1);" ";:NEXT:NEXT
370 FORI=17TO22:LOCATEI,2:PRINTFLD(1);"$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$";:NEXT
380 LOCATE0,25:PRINT"■■■■■■■■■■":LOCATE1,25:PRINT"■ MAI  ■":LOCATE2,25
390 PRINT"■  MAI ■":LOCATE3,25:PRINT"■■■■■■■■■■":RESTORE
400 FORI=5TO17STEP3:READI$:LOCATEI,25:PRINTI$:NEXT:LOCATE6,25:PRINTH;"0"
410 LOCATE9,25:PRINTS;"0":LOCATE12,25:PRINTF:LOCATE15,25:PRINTR:RET
420 LOCATE18,25:PRINTM-1:FORI=2TO22:LOCATEI,0:PRINT"♥";:NEXT:RET
430 DATA HISCORE,SCORE,STEP,ROUND,LEFT
435 REM ----DEAD
440 IFP=$85POKE1,$70:BEEP:POKE1,$AA:BEEP:POKE1,$50:BEEP:GOTO500
450 FORI=1TO90:POKE1,$AA:POKEX,$4A:BEEP1:POKEX,$A:BEEP0:NEXT
455 M=M-1:IFM)0 FORI=1TO600:NEXT:POKEX,$80:GOTO310
460 LOCATE9,7:PRINT"[GAME OVER]":LOCATE19,6:PRINT"PUSH [SJ KEY!";
470 H=H%(H)S)+S%(S)=H):PICKK:IFK()83GOTO470
480 POKE1,$70:GOTO290
490 REM ----CLEAR
500 GOSUB610:LOCATE9,7:PRINT"■CLEAR !■":S2=1750-T
510 FORI=$FFTO5STEP-5:POKE1,I:BEEP:NEXT:GOSUB1170:GOTO300
520 REM ----UFO
530 LOCATE0,2:PRINTFLD(1);"  %%";H$;" %%":POKE$C117,$80:RET
540 REM ----DEMO
550 CLS:PRINTTAB(5)"[MAIMAI KABURIKKO]":LOCATE4,13:PRINT"[G]"
560 LOCATE6,11:PRINT"[V] [B]":LOCATE15,8:PRINT"PUSH [S] KEY !"
570 LOCATE17,5:PRINT"(C)(P)1985 BY KINTA"
580 PICKK:IFK()83GOTO580
590 BEEP:RET
600 REM ----CLEAR 2
610 LOCATE16,3:PRINTFLD(1);" %%":POKE1,$FF:FORI=1TO250:BEEP1:BEEP0:NEXT
620 FORI=14TO8STEP-1:LOCATEI,3:PRINTFLD(1);" %%";H$;" %%";H$;"   ";
630 POKE1,I*9:BEEP:NEXT:LOCATE0,3:PRINT"   ";H$;"   ":RET
650 REM ----DATAS
660 DATA1E,1E,1E,90,52,54,38,10
670 DATA00,22,44,00,88,00,AA,00,00,55,2A,41,22,41,2A,55
680 DATA04,08,09,D6,B8,D0,28,38
690 REM-------
700 DATAFF,3F,00,86,80,A7,00,CE,C3,C0,09,A6,00,B7,3F,02,80,7F
710 DATA25,05,B6,3F,02,A7,20,8C,C1,02,26,EC,FE,3F,00,86,4A,A7
720 DATA00,BD,30,2B,39,00,00,CE,C1,03,B6,3F,03,80,02,25,10,86
730 DATA80,A7,00,08,8C,C1,17,26,F6,86,01,B7,3F,03,39,86,84,B7
740 DATA00,08,8C,C1,17,26,F8,CE,C1,03,86,80,A7,03,A7,13,A7,0E
750 DATAA7,0E,86,02,B7,3F,03,39,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
760 DATA00,CE,C3,F7,BD,30,7D,00,00,00,09,8C,C0,E1,26,F4,39,BD
770 DATA31,40,A6,00,FF,3F,84,B7,3F,86,80,87,25,1B,B6,3F,86,80
780 DATA88,26,26,86,20,B7,30,F5,86,88,B7,30,F3,A6,20,80,83,25
790 DATA24,80,03,20,01,39,B6,3F,07,80,0A,25,05,86,87,A7,00,39
800 DATA86,89,A7,00,39,BD,30,F8,A6,00,80,83,25,05,86,88,A7,00
810 DATA39,8B,39,26,06,86,01,B7,3F,F0,39,8B,4A,26,05,86,80,A7
820 DATA00,39,B6,3F,06,80,88,27,0D,A6,20,80,84,25,02,20,05,86
830 DATA88,B7,30,F3,86,80,A7,00,86,89,A7,20,39,00,00,00,25,16
840 DATAB7,30,BD,B7,30,F5,86,21,B7,30,E2,86,88,B7,30,C3,86,89
850 DATAB7,30,F3,39,86,00,B7,30,BD,B7,30,F5,86,20,B7,30,E2,86
860 DATA88,B7,30,C3,86,87,B7,30,F3,86,01,B7,30,C5,B7,30,D8,B7
870 DATA30,F1,09,39,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,86,00,B7,30
880 DATAC5,B7,30,D8,B7,30,F1,39,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
890 DATA00,00,86,00,CE,C3,FF,A7,00,09,8C,C0,FF,26,F8,39,00,00
900 DATA00,00,00,00,00,00,00,00,86,17,B7,3F,08,09,FF,3F,08,86
910 DATA3F,0A,80,01,27,12,B7,3F,0A,00,00,80,86,26,EC,86,80,A7
920 DATA00,BD,31,98,20,E3,39,00,00,00,00,00,00,86,00,B7,3F,0C,09
930 DATAA6,00,80,80,26,05,86,01,B7,3F,0C,08,09,A6,00,80,80,26
940 DATA07,B6,3F,0C,8B,02,B7,3F,0C,B6,3F,0C,80,00,00,00,27,12
950 DATA80,01,27,0D,98,01,27,0B,00,00,B6,3F,07,80,0A,25,02,09
960 DATA09,86,86,A7,00,39,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
970 DATA00,00,CE,C0,E0,A6,00,B7,3F,0D,80,83,26,04,86,84,20,09
980 DATAB6,3F,0D,80,87,25,04,86,80,A7,00,08,8C,C4,00,26,E2,39
990 DATADE,82,8C,00,00,26,01,39,86,80,A7,00,B6,3E,00,80,02,26
1000 DATA05,08,C6,01,20,1C,8B,01,26,05,09,C6,02,20,13,86,20,08
1010 DATA80,01,26,FB,96,B5,80,0A,25,04,C6,01,20,02,C6,02,A6,00
1020 DATABD,32,72,80,00,26,0C,DE,82,86,80,A7,00,CE,00,00,DF,82
1030 DATA39,80,02,26,05,F7,3E,00,DE,82,DF,82,86,86,A7,00,A6,20
1040 DATABD,32,72,80,02,27,05,C6,00,F7,3E,00,39,00,80,00,26,01
1050 DATA39,80,0A,24,04,8B,07,24,03,86,02,39,86,01,39
1060 REM -----CHR 2
1070 RESTORE 1100+MOD(R-1,3)*20
1080 FORI=$C038TO$C04F:READA$:A$="$"+A$:POKEI,VAL(A$):NEXTI
1090 FORI=$C02BTO$C027:READA$:A$="$"+A$:POKEI,VAL(A$):NEXTI:RET
1100 DATA00,00,00,8C,12,D2,FE,7F,00,00,00,18,24,24,3C,3C
1110 DATA00,00,00,31,48,4B,7F,FE,00,12,12,04,00,AA,00,00
1120 DATAC0,60,30,F2,25,69,7A,33,04,02,7E,80,F8,0C,1E,1E
1130 DATA00,0E,2F,64,56,53,5F,CE,00,22,00,44,00,88,AA,00
1140 DATA00,00,01,32,49,5D,FD,FE,1C,20,38,D6,BA,FE,38,10
1150 DATA00,00,80,5C,92,BA,BF,7F,44,00,44,00,28,00,10,00
1160 REM ----CLEAR 3
1170 FORI=0TO14:LOCATEI,2:PRINTSPC(22);:NEXT
1180 LOCATE5,4:PRINT"CLEAR BONUS":FORI=1TO2000:NEXT:LOCATE7,5
1190 PRINTS2;"X10 = ";S2*10:FORI=1TO2000:NEXT:LOCATE10,4
1200 PRINT"GET'";FLD(1);"#";FLD(0);"' BONUS":LOCATE12,5
1210 FORI=1TO2000:NEXT:PRINTE;"X1000 = ";E*1000:FORI=1TO2000:NEXT
1220 R=R+1:S=S+S2+E*100:POKE1,$FF:BEEP:LOCATE9,25:PRINTS;"0"
1230 FORI=$FFTO5STEP-2:POKE1,I:BEEP1:POKE1,$FF-I:BEEP1:NEXT
1240 BEEP:FORI=1TO3000:NEXT:CLS:RET
```

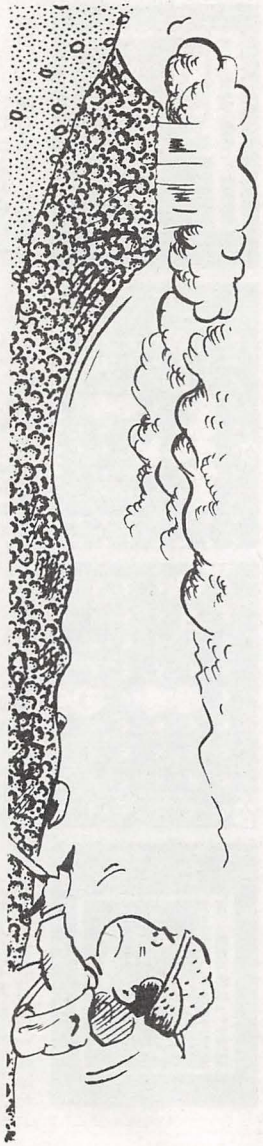
★プログラムについて

リナンバーしてあるのでAUTOで一気に入力できます。デモはできるだけ簡単にしました。

また、逆スクロールだけマシン語を使いました。

なります。彼を倒すことはできません。

なお、1、3、5万点で1人増え、宝石は700点です。



★マイコン編集部のK子さんとつく美さんはどちらが美人ですか？これからは美人のほうの本を買います。（島根県須美村・Foor Murasame15才）……【影…甲乙つけがたいなあ……と言っておこう。】

JR-100用

まいまいかぶりっ子 Part 1

協賛：松下



エントリーコードJ1② KINTA

⊙使　命

あなたは，彼女とのデートの時間に遅れてしまいました。早く彼女の家に行かなければ，あなたへの愛は，どんどんさめていってしまいます。

さあ，いそがなければ！　でも，彼女の家までの道には，こわい動物がうじゃうじゃと……。

⊙遊びかた

VBキーで左右に動き，Gキーで上に行きます(前進)。敵をよけながら，どんどん進んで行き，彼女の家に入ってください。家は空に舞いあがり，2人の仲はうまくいくでしょう(つまり，面クリアです)。

画面の左にあるグラフは，彼女のあなたへの愛を示しています。なくなってしまうと，あなたは死んでしまいます(ヴォーグマンではない)。

草のあるところでは前に進めませんが，ときどき来るハサミを取ると，一定時間，草を切って進むことができるようになります(面数×200ポイント)。

また，ときどき草にまじって咲いている花を取ると，ハサミの動きが止まります(100～900ポイント)。この花は，彼女へのプレゼントなので，たくさん取っておくと，面クリア時に，ボーナス点(取った数×1,000ポイント)がもらえます。

また，画面の右にステップというのが表示されていますが，これが250になると，彼女の家に着きます。1ステップ進むごとに，面数×10ポイントです。

動物の種類は3種あり，1面＝〝マイマイかぶりっこ〟(カタツムリ)，2面＝〝やぶヘビ〟(ヘビ)，3面＝〝ラットット〟(ネズミ)となっていて，面ごとに植物も変わります。

♥　♥　♥

⊙プログラム

マシン語を使っています。「DATA」のまちがいがあったら，必ず，POKE＄3100，0 を行なってから，入力しなおしてください。

《第1表》マシン語のアドレス・マップ

3000～	スクロール
306D～	敵の動き
3158～	画面クリア
31E8～	敵と花を消す
320A～	ハサミの動き

評…どんどん参加してネ！(つぐ美)



by　LAMDA

CHECKER FLAG

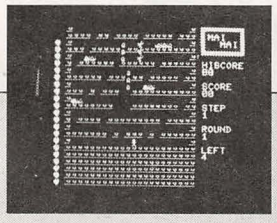
Dr.D：このてのゲームは，マシン語を使ってラリーXのように画面の一部だけを表示するようにするとおもしろくなる。またキャラクターは，2×2の大きさにしてもらいたい。

編：なるほど，そういわれるとそうですね。リストが少し長いように思いますが。

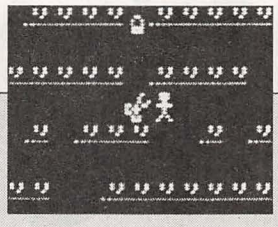
Dr.D：JR－100にしてはビッグなゲームだな。たまには長いのもいいのではないかな。

編：そうですね，ただ，あまりにも長すぎると採用できないこともあるんですよ！

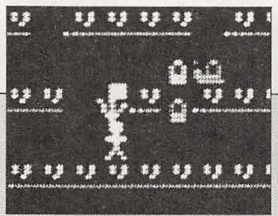
Dr.D：おもしろいゲームをわかりやすく，圧縮するコツをつかむことだな。



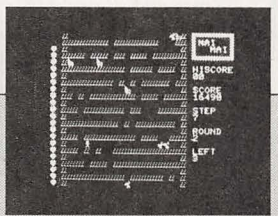
《写真1》彼女の家をめざして，ひたすら進め



《写真2》ハサミは近道するのに欠かせない



《写真3》彼女へのプレゼントの花を忘れずに！



《写真4》ラウンド2ではヘビがじゃまします

★ニュース速報！電波新聞社から多量のバグが逃走しました。近くのマイコンユーザーは十分注意してください。(茨城県水戸市・J. N. T)……【影：だいじょうぶ，社内にはゴキブリホイホイがたくさんしかけてあるよ。】

まいまいかぶりっ子part1のプログラム・リスト

```
10 OPTIONCMODE1:POKE$12,#2F:POKE$13,$FF:GOSUB1390
20 DIMP(10):U$="■■■■"
30 BEEP1:CLS:LOCATE10,3:PRINT"■■■ SUPER ALPINIST ■■■"
40 LOCATE13,8:PRINT"HIT RETURN KEY!":BEEP0:PICKK:IFK<>13 GOTO30
50 S=0:L=5:R=1:T=100
60 C=0:K=1:N=0:H=$C190:E=0:U=0:GOSUB1070
70 O=0:POKEZ,62:F=0:GOSUB1120
80 H=H+$220:FORI=1TO10:P(I)=0:NEXT
90 D=0:G=0:LOCATE2,3:PRINT"   ":IFK=12 Y=$C190:IF U=0 U=80+R*20
100 LOCATE2,27:PRINTC;:LOCATE2,18:PRINTL:GOSUB580
110 IFPEEK(H)=$4C D=1
120 PICKO:V=(O=46)-(O=44)
130 W=PEEK(H+V):IFW=$8B D=2:GOTO160
140 IFW<>62 A=V:V=0:IFW=$4C V=A:D=1
150 IFPEEK(H+V+32)<>62 GOSUB480
160 POKEH,62:POKEH+32,62:H=H+V:POKEH,$82+(V*2):POKEH+32,$83+(V*2)
170 IF F>0 GOSUB770:GOTO190
180 FORI=0TO20:NEXT:IFRND(200)<RF+1:FORI=0TO10:BEEP:NEXT
190 GOSUB340
200 IFD=1 GOTO1210
210 IFQ<>0 GOSUB930
220 IFRND(9-K/2)=0 IFG=0 G=1:LOCATE2,3:PRINT"OK."
230 PICKO:IF O<>76 GOTO290
240 IFG<>1GOTO290
250 W=PEEK(H-32):IFW<>62GOTO650
260 H=H-32:POKEH+64,62:POKEH+32,$83:POKEH,$82:POKE1,255:BEEP
270 POKE1,170:S=S+2:GOSUB580:IFH<$C19F E=E+(E<2):C=C+8:GOTO70
280 G=0:LOCATE2,3:PRINT"   ";
290 IFD=2 GOTO1310
300 IFK=12 U=U-1:IFRND(3)=0 GOSUB620
310 IFC>0 IF(O=90)+(O=89)GOSUB690
320 IF U=1 GOSUB1010
330 GOTO110
340 FORI=0TO1:M=RND(7)+1:IFP(M)<>0 GOTO370
350 P=$C184+RND(23):W=PEEK(P):IFW<>62IFW<>$4CIFW<>$87 GOTO350
360 P(M)=P:POKEP(M),$87:NEXT:RET
370 P=P(M):P=P+32:A=RND(3)-1:IFRND(3)>0 GOTO390
380 B=MOD(H,32):J=MOD(P,32):A=B-J:A=SGN(A)
390 P=P+A:IFPEEK(P)<>62 IFPEEK(P)<>$4C GOTO430
400 A=62:IFK>8 IFRND(12)=0 A=$4C
410 POKEP(M),A:POKEP,$87:P(M)=P
420 NEXT:RET
430 W=PEEK(P):IFW=$86 POKEP,10:BEEP:POKEP,62:POKEP(M),62:P(M)=0:GOTO420
440 IFW=$90 GOTO400
450 IFW=$6D POKEP(M),62:P(M)=0:GOTO420
460 IF(W<$86)*(W)*7F) D=1:GOTO400
470 P=P(M):GOTO400
480 W=PEEK(H+V+32):IFW=$87GOTO530
490 IFW=$4C D=1:RET
500 IF(W=$8E)+(W=$8F)GOTO560
510 IFW=$90 S=S+7:POKE1,80:BEEP1:POKEH+32+V,62:GOSUB580:POKE1,170:BEEP
520 V=0:RET
530 POKEH+V+32,$8A:FORJ=1TO10:IFP(J)=H+V+32 P(J)=0
540 FORI=1TO5:POKE1,I*J*4:BEEP1:NEXT:NEXT:BEEP0:POKEH+V+32,62:S=S+1
550 GOSUB580:RET
560 POKEH+V+32,$8A:FORJ=1TO40:POKE1,J*5:BEEP1:BEEP0:NEXT
570 POKEH+V+32,62:S=S+10:F=0:GOSUB580:V=0:RET
580 IFRND(15-R)=0 IFQ=0 GOSUB910
590 LOCATE2,8:PRINTS;"00":IFS<T RET
600 L=L+1:FORJ=1TO245:POKE1,RND(J)+50:BEEP1:NEXT:T=T+200
610 POKE1,170:BEEP0:LOCATE2,18:PRINTL:RET
620 POKEY,$4C:V=RND(2)*2-1:IFRND(3)=0 V=V*32:IFRND(3) V=32
630 W=PEEK(Y+V):IF(W<$80)*(W<>62)*(W<>$4C)V=0
640 Y=Y+V:POKEY,$4C:RET
650 IFW=$87 S=S+5:V=-64:GOSUB530:G=0:GOTO260
660 IFW=$4C D=1:GOTO260
670 IFW=$8B D=2:GOTO260
680 GOTO290
690 IF(O=90)*(E)0) GOSUB730:C=C-1
700 IF(O=89)*(E=2) GOSUB750:C=C-1
710 LOCATE2,27:PRINTC;" ";
720 RET
730 FORI=H-34TOH-30:A=PEEK(I):IFA=62 POKEI,$86
740 POKE1,100:BEEP:POKE1,170:BEEP:NEXT:RET
750 FORI=H-130 TO H+64:IFPEEK(I)=$4C POKEI,62
760 POKE1,I+RND(10):BEEP1:NEXT:POKE1,170:BEEP0:Y=$C190:RET
770 IFF>1 GOTO800
780 Z=$C184+RND(23):W=PEEK(Z):IFW<>62IFW<>$4CIFW<>$87 GOTO780
790 F=2:X=RND(2)*2-1:RET
800 POKEZ,62:Z=Z+X:W=PEEK(Z):IFW=$86 POKE Z,62
810 IFW<>62 X=-X:Z=Z+X
820 POKEZ,$8E+(X+1)/2:F=F+1:IFF>9-(R/2) F=2:V=Z:GOSUB860
830 A=H+32-Z:IFRND(20)>ABS(A)/32 RET
840 POKEZ,62:I=Z:Z=Z+(SGN(A)*32):IFPEEK(Z)<>62 Z=I
850 POKEZ,$8E+(X+1)/2:RET
860 A=Z+X*(2+R):FORI=Z+XTOASTEPX:W=PEEK(I):IF(W)*7F)*(W<$86) D=1:W=62
870 IFW<>62 I=A:NEXT:GOTO890
880 POKE1,91:FORJ=0TO10:POKE1,RND(30)+80:BEEP1:NEXT:V=I:NEXT
890 FORI=VTOZSTEP-X:POKEI,62:BEEP:NEXT:POKE1,170
900 POKEZ,$8E+(X+1)/2:RET
910 Q=H-(RND(4)+3)*32+RND(3)-1:IF(PEEK(Q)<>62)+(PEEK(Q+32)<>62)Q=0:RET
920 POKEQ,$8A:POKEQ+32,$8A:RET
930 W=PEEK(Q)
940 IFW=$8A POKEC $7C:POKEQ+32,$7C:POKE1,200:BEEP:POKE1,170:BEEP:RET
950 IFW=$7C POKEQ,$91:POKEQ+32,$92:POKE1,100:BEEP:POKE1,170:BEEP:RET
960 FORI=Q+64TOH+32STEP32:W=PEEK(I):IF(W)*7F)*(W<$86) D=1
970 POKEI,$4E:FORJ=10TO15:POKE1,J*5:BEEP:NEXT:POKE1,170
980 IF(W<>62)*(W<>$86) POKEI,$86:I=H+16:NEXT:GOTO1000
990 POKEI,$86:NEXT
1000 POKEQ,62:POKEQ+32,62:Q=0:RET
1010 A=27:J=18:V=-1:IFRND(2) A=2:J=9:V=1
1020 FORI=ATOJSTEPV:LOCATE4,I:PRINT" ";FLD(1),"-";FLD(0)," ";
1030 POKE1,255:FOR P=0TO10:BEEP1:BEEP0:NEXT:POKE1,170:FORP=0TO10:BEEP1
1040 BEEP0:NEXT:NEXT:FORI=5TO13
1050 LOCATEI,J+2:PRINTFLD(1),"+";:BEEP:BEEP:BEEP:NEXT:RET
1060 NEXT
1070 FORI=$C100TO$C3FF:POKEI,$6D:NEXT
1080 FORI=1TO22:LOCATEI,1:PRINTSPC(30):NEXT
1090 FORI=1TO30:LOCATE3,I:PRINT"※";:NEXT
1100 LOCATE1,8:PRINT"SCORE":LOCATE1,17:PRINT"LEFT"
1110 LOCATE1,25:PRINT"MAGIC":RET
1120 FORI=1TO17+(K=1)*2:A=USR($3000):LOCATE4,1:FORJ=1TOK:PRINT" ";:NEXT
1130 FORJ=1TO30-K*2:PRINT"^";:NEXT:FORJ=1TOK:PRINT" ";:NEXT
1140 N=N+1:IFMOD(N,6)=0 K=K+1
1150 A=RND(25)+$C181:IFPEEK(A)=0 IFPEEK(A+3)=0 GOSUB1200
1160 NEXT:FORI=0TO20+R*10:A=$C141+RND(638):IFPEEK(A)=62 POKEA,$86
1170 NEXT:FORI=1TOK
1180 A=$C141+RND(638):IFPEEK(A)=62 POKEA,$90:BEEP
1190 NEXT:RET
1200 POKE$16,PEEK($82):POKE$17,PEEK($83):PRINTU$;:RET
1210 POKEH,62:POKEH+31,$88:POKEH+32,$89:FORI=1TO170
1220 POKE1,I*19:BEEP1:NEXT:POKE1,170:POKEH+31,62:POKEH+32,62
1230 BEEP:H=$C380:POKEH,$80:POKEH+32,$81:L=L-1:IFL>0 GOTO 90
1240 FORI=4TO22:LOCATEI,1:PRINTSPC(30);:NEXT
1250 G$="G A M E ♥ O V E R":FORI=1TO17
1260 LOCATE7,5:PRINTRIGHT$(G$,I):POKE1,I*5+75:BEEP:NEXT
1270 LOCATE11,4:IFS>H1 H1=S:PRINT"YOU ARE TOP POINTER.":GOTO1290
1280 PRINT"TOP POINT = ";H1;"00"
1290 LOCATE15,4:PRINT"THANK YOU VERY MUCH!"
1300 FORI=0TO2500:NEXT:GOTO30
1310 FORI=HTO*C1A0STEP-32:POKEI,$82:POKEI+32,$83:POKEI+64,0
1320 FORJ=0TO22:POKE1,J*11:BEEP1:BEEP0:NEXT:NEXT
1330 FORI=4TO22:LOCATEI,1:PRINTSPC(30);:NEXT
1340 LOCATE7,8:PRINT R;"ROUND CLEAR"
1350 LOCATE9,8:PRINT"MAGIC POINT ";C:FORI=0TO800:NEXT
1360 BEEP:LOCATE11,5:PRINT"BONUS=";C;" X ";R;"00 = ";C*R*100
1370 S=S+C*R:GOSUB580:FORI=0TO1000:NEXT
1380 LOCATE20,12:PRINT"NEXT !":R=R+1:GOTO50
1390 RESTORE1410:FORI=$3000TO$301E:READA$:A%="$"+A$
1400 POKEI,VAL(A$):NEXT
1410 DATACE,C3,BF,A6,00,A7,20,09,8C,C1,7F,26,F6,4F,08,A7
1420 DATA00,8C,C1,9F,26,F8,86,6D,B7,C1,00,B7,C1,9F,39
1430 FORI=$C000TO$C097:READA$:A%="$"+A$:POKEI,VAL(A$):NEXT:RET
1440 DATA1C,3E,3F,41,59,C1,3A,1C,1C,37,37,C7,3E,1C,35,63
1450 DATA3C,7E,7E,FF,81,42,3C,18,18,FF,BD,BD,3C,3C,24,66
1460 DATA38,7C,FC,82,9A,83,5C,38,38,EC,EC,E3,7C,38,AC,C6
1470 DATA3C,76,6E,BB,FF,5A,18,3C,34,52,A5,09,A4,91,46,6C
1480 DATA04,1C,62,E9,ED,E9,62,3C,10,10,6B,EE,8C,7E,79,73
1490 DATA95,4A,24,B4,5B,24,52,91,42,7E,42,42,42,7E,42,42
1500 DATAFE,10,3C,6F,44,6F,3C,10,7F,08,3C,F6,22,F6,3C,08
1510 DATA1E,32,1F,37,C7,3E,14,36,78,4C,F8,EC,E3,7C,28,6C
1520 DATA18,3C,7E,7A,7E,7A,24,18,0E,18,3C,7E,42,66,7E,3C
1530 DATA6E,F7,AD,F7,AD,FF,24,E7
```

評…毎月買ってネ！(つぐ美)



by 村上ゆかり

評…これじゃ頭が大きくて飛べないな(影)



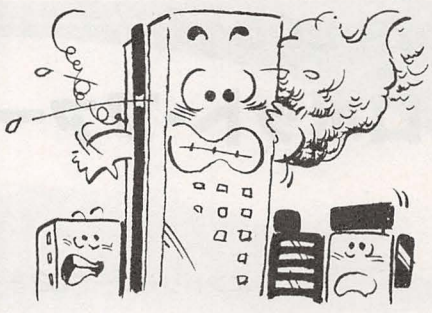
by 紫蘭

★12月号P.52で"はみだしコミニュケーション広場"だそうなので、はみでま――――――す。(静岡県庵原郡・原田っちゃんの腹だっちゃ)……【影：こらこら、そんなにはみだしたら、ワタシの出番がなくなるぞ！】

JR-200用

タワー・オン・ファイヤー

協賛：松下



エントリーコードJ2① 菅谷　光男

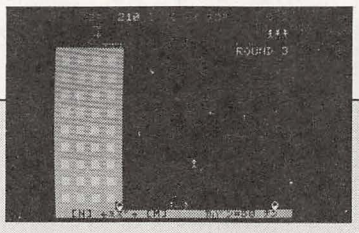
内　容

RUNするとビル街にサイレンが鳴り，つぎに窓が真赤になります。リターン・キーでゲーム・スタートです。

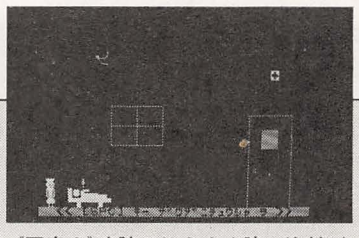
炎を吹いているビルの屋上から人が飛び降りるので，救助隊のマットで受けとめてください。はずれると救急車で病院に運ばれます。

病院のベッドの上で腕に注射をすると直り，失敗すると1人減ります。

また，2面ではたまに人が消え，3面では大きい炎が下に落ちると，そのまま消えずに残ります。このときは左右のバケツの水で火を消してください。大きい炎に当たっても病院に運ばれます。



《写真1》マットでうまく救助してください



《写真2》病院ではうまく腕に注射ができないと死にます

キー操作

救急隊の移動はカーソル・キーの←→で左右に動きます。

バケツの水はバケツのそばに行くと自動的に水がとれ，救急隊が水色になります。炎を消すときは炎のとなりでNあるいはMキーを押してください。

また，病院に運ばれて注射をするときは，スペース・キーを押します。ただし，腕以外のところに注射はしないように！　5回注射に失敗するとゲーム・オーバーです。

JR-200

タワー・オン・ファイヤーのプログラム・リスト

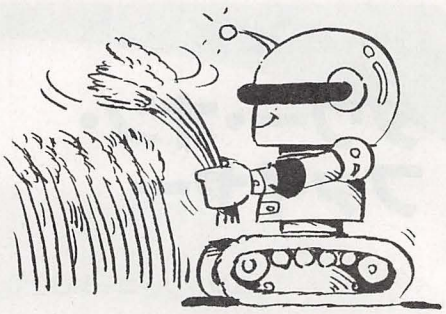
```
100 POKE 0,0:DIM D$(4),E$(12)
110 FOR I=$C018 TO $C06F:READ C$:POKE I,VAL("$"+C$):NEXT I
120 FOR I=$D400 TO $D447:READ C$:POKE I,VAL("$"+C$):NEXT I
130 FOR I=1 TO 12:READ E$(I):NEXT
140 F$="■■■■■■■■":Y=22:H=0:C=6:CLS:GOSUB 650:GOSUB 700
150 L=1:C1=1:G=5:S=0
160 M=6:X=10:Q=0
170 CLS:C=3:GOSUB 630:COLOR 2:FOR I=7 TO 19:LOCATE 30,I:PRINT "┃":NEXT I
180 LOCATE 29,20:PRINT "┗┿┿":LOCATE 29,21:PRINT "▄▄▄"
190 LOCATE 29,Y:PRINT "▀▀▀";:LOCATE 24,4:COLOR C1:PRINT "ROUND";L
200 E=11:F=13:LOCATE 26,2:PRINT SPC(5-G);RIGHT$(F$,G)
210 RANDOMIZE:R=INT(RND(1)*17)+10:A$="%":IF RND(1)<.3 THEN A$="#"
220 COLOR 5,,1:IF L>=3 THEN LOCATE 8,Y:PRINT "-":LOCATE 29,Y:PRINT "-"
230 FOR I=4 TO 22
240 C=0+(MOD(I,2)=1)*2:COLOR C,,1:LOCATE 0,0:PRINT ")+":PRINT "/)+"
250 PRINT "**/)+":PRINT "***/)+"
260 COLOR 7,0,0:O=(INT(RND(1)*4)-1)*(I<20):LOCATE 7,0:PRINT S
270 LOCATE X,Y:PRINT "  "
280 PICK K:Y=Y+(K=28)*(K(26)-(K=29)*(X>9)
290 IF ((Y=9)+(Y=25)) AND M=5 AND L>2 THEN SOUND 999,9:M=5
300 P=PEEK(&C100+X+Y*32):P1=PEEK(&C100+(X+2)+Y*32)
310 IF P=$3 OR P1=$3 THEN S=S+50:SOUND 2500,9
320 IF P=$5 OR P1=$5 THEN 460
330 COLOR M:LOCATE X,Y:PRINT "キ":
340 LOCATE U,T:PRINT " ":T=T-(T=22)
350 LOCATE U1,T:PRINT " "
360 E=E+O+B:LOCATE E,I:COLOR 7,,1:PRINT "&":COLOR 2:U=E:T=I
370 F=F+INT(O*1.5)+B1:LOCATE F,I:PRINT E$(L)
380 U1=F:B=0+(E<10)*2-(E>25)*2:B1=0+(F<11)*2-(F>24)*2
390 IF R>X-3 AND R<X+5 OR L<4 OR I<>8 THEN  410
400 LOCATE R,Y:COLOR 2:PRINT A$:SOUND 350,4
410 PICK K:COLOR 5:A=0+(K=$D)*3-(K=$E)
420 IF A=0 OR M=6 THEN 440
430 LOCATE X+A,Y:PRINT "&":SOUND 1300,10:LOCATE X+A,Y:PRINT ",":M=6
440 COLOR 7,,0:NEXT I
450 IF E<>X+1 THEN 490
460 IF E=X+1 THEN S=S+10:Q=Q+1:SOUND 1800,9:GOTO 480
470 S=S+10:Q=Q+1:SOUND 999,9:IF Q>9 THEN 600
480 GOTO 200
490 POKE &C15E,0:FOR I=7 TO Y:LOCATE 9,I:PRINT SPC(23);:NEXT I
500 IF Q=1 THEN LOCATE 10,7:COLOR 7,2:PRINT "<<< GAME OVER >>>":C=0:GOSUB 670
510 D$(1)=" ▄▄▄▄  ":D$(2)=" ▄▄▄▄▄▄ ":D$(3)=" ▄▄▄●▄▄▀ ":D$(0)="  ▪  ":COLOR 7,0
520 D$(4)="        ":V=8:FOR I=E TO 31+(F>24):IF I>24 THEN V=V-1
530 C=2:FOR J=0 TO 3:IF J>0 THEN C=7
540 COLOR C:LOCATE I,19+J:PRINT LEFT$(D$(J),V);:NEXT J:SOUND 1800,6
550 LOCATE I,19:PRINT LEFT$(D$(4),V)
560 SOUND 500,6:NEXT I:IF Q>1 THEN 890
570 LOCATE 10,7:PRINT "*** HIT [RET] ***":IF S>H THEN H=S
580 PICK K:IF K<>&D THEN 580
590 GOTO 150
600 BU=G*30:LOCATE 10,8:PRINT L;" ﾒﾝｸﾘｮｳ":LOCATE 10,10:PRINT "ｶﾞｰﾅｽ ";BU
610 FOR I=1 TO BU:S=S+1:LOCATE 10,12:PRINT " ｽｺｱ  ";S:SOUND 999,.5:NEXT
620 L=L+1:C1=C1+(L<8):GOTO 160
630 COLOR 4:LOCATE 0,0:PRINT " ┌ ｽｺｱ      ┐ ┌ ﾊｲ ｽｺｱ      0 ┐";
640 LOCATE 24,0:PRINT SPC((H<10)+(H<100)+(H<1000));H;
650 COLOR 1,0:LOCATE 5,1:PRINT "┌":LOCATE 2,2:PRINT "■  ┴":PRINT "┌┬┬┴┬┬┬┐
"
660 FOR I=4 TO Y:LOCATE 0,I:PRINT "▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀":NEXT I:COLOR C,1
670 FOR I=5 TO 21 STEP 2:COLOR C,1:LOCATE 0,I:PRINT " ■ ■ ■ ■ ■ ":NEXT I
680 C2=1-(L>2):COLOR C2,1:LOCATE 0,23:PRINT "  ｸﾘｱ ←ﾐｽﾞ→ ｸﾘｱ      ｶﾒﾝ=50 ﾃﾝ  ";
690 COLOR 1,0:RETURN
700 LOCATE 23,7:PRINT "┌┬┬┬┬┬┬┬┬┐";:FOR I=8 TO 23:LOCATE 23,I:PRINT "▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀
▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀";
710 NEXT :FOR I=9 TO 21 STEP 2:LOCATE 23,I:COLOR 1,5:PRINT "■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■";:NEXT
715 COLOR 7,2:LOCATE 10,5:PRINT "*** ﾀﾜｰ ｵﾝ ﾌｧｲﾔｰ ***"
720 FOR I=1 TO 3:FOR J=500 TO 1000 STEP 15:SOUND J,.5:NEXT J
730 FOR J=1000 TO 500 STEP -15:SOUND J,.5:NEXT J:NEXT I
740 COLOR 7,0:LOCATE 9,9:PRINT "← ｷｰ ﾎ → ･･ｶｰｿﾙ"
750 LOCATE 10,5:PRINT "**** HIT [RET] ****":C=0:FOR I=0 TO 1
760 FOR J=21 TO 5 STEP -2:COLOR C,1:LOCATE 1,J:PRINT "■ ■ ■ ■ ■ ":NEXT J
770 C=C+C=0)*2-(C=2)*2:SOUND 20,9:I=(STICK(0)=13):NEXT I:COLOR 1,0:RETURN
780 DATA 00,00,3e,22,7f,7f,7f,7f,1c,5d,2a,1c,08,08,14,22
790 DATA 95,6a,d6,2a,75,7f,ff,1c,3c,3c,7e,34,2c,34,6a,95
800 DATA aa,d5,fa,fd,fe,fd,fe,ff,00,00,28,14,28,3c,3c,18
810 DATA aa,55,aa,55,aa,55,aa,55,ff,ff,ff,ff,ff,ff,ff,ff
820 DATA 80,50,a8,54,a8,54,aa,55,00,00,00,00,00,00,00,00
830 DATA 1c,22,41,41,6f,3e,3e,1c,a5,0a,a5,58,1a,a5,50,a9
840 DATA ff,e7,e7,81,81,e7,e7,ff,70,20,70,70,70,20,20,20
850 DATA ff,ff,7e,7e,ff,ed,ff,76,7e,ff,bd,bd,bd,bd,bd,db
860 DATA 3a,7e,ff,ff,ff,24,24,24,00,00,18,20,7e,20,18,00
870 DATA 7e,7e,7e,7e,24,24,24,24,00,3f,ff,e0,ff,ff,ff,ff
880 DATA "(","/","/","%","/","%","#","%","%","#","%","#","%"
890 CLS:COLOR C1:W=&C38D:D=2:LOCATE 8,12:PRINT "┌──────┐"
900 PRINT TAB(8);"|  |  |          |"
910 PRINT TAB(8);"|──┼──┼──┐       |"
920 PRINT TAB(8);"|  |  |  |  ■■  |"
930 PRINT TAB(8);"└──┴──┴──┘  ■■  |"
940 FOR I=17 TO 22:LOCATE 24,I:PRINT "|     |":NEXT I
950 COLOR 7:LOCATE 1,20:PRINT "☻":PRINT " ☻ ■■↑▬■":POKE &C23B,&81
960 PRINT " ☻ ▀▀▀▀▀ ":POKE &C379,&DF
970 COLOR 0,1:PRINT "  << [SPC] ｷｰ ﾃﾞｽﾀｰﾆﾁｭｳｼｬ ｦ >>  ";:COLOR 7,0
980 FOR J=0 TO 70-L*10:NEXT:POKE W,0
990 R=INT(RND(0)*D):W=W+R:POKE W,&82
1000 IF W>&C391 THEN D=-2
1010 IF W<&C385 THEN D=2
1020 PICK K:IF K<>&20 THEN 980
1030 IF PEEK(&C395)<>&82 THEN G=G-1:POKE W+&40,&80:Z=5:GOTO 1050
1040 LOCATE 4,21:PRINT "    ":POKE &C388,&88:POKE &C3A8,&84:POKE &C3C8,&87:Z=15
1050 POKE W,0:FOR I=0 TO 30-Z:SOUND Z*100,Z/5:NEXT :GOTO 170
1060 REM 1984,9,8,ﾀﾜｰｵﾝﾌｧｲｱ.ｽｶﾞﾔ
```

★25キャンペーンは，えーと。あれ，'85年だ。25キャンペーンはどうしたの？影さん。（神奈川県横浜市・**タイムスリップした鈴木茂13才**）……**【影：ぬぁーに言ってんだ!!もう86年50キャンペーンがはじまっているぞ！】**

JR-200

協賛：松下

ロボット・ファーマー



エントリーコードJ22 小柳　幸一

内　容

あなたの農場では，刈り入れにロボットを使っています。あなたは，このロボットを操作して，稲を刈り取ってください。

ただし，ロボットは充電式なので，ときどき充電してください。またまわりのサクや仕切りのサク，ときどき頭をだすモグラにぶつかると，スクラップになってしまいます。

遊びかた

操作キーは，カーソル・キーで上下左右に動きます。

ロボットは最初３台ですが，サクや５面以後にでてくるモグラにぶつかると，１台減ります。ロボットがすべてなくなるとゲーム・オーバーです。

エネルギーは最初120ありますが，どんどん減っていき，０になるとスクラップになってしまうので，その前に充電所へ（左隅のサクがへこんだところ）へ入れてください。充電がすむと，自動的に下へ降りてきます。

各面の稲をすべて刈ると次の面に行けます。フィールドは４面あり，５面以後は，１面からのくり返しになります。ただし，ときどき，モグラが頭をだすので注意してください。モグラのでかたは，面が進むごとに多くなっていきます。

クリアするコツはまわりから順に内側へ刈り取っていくようにするとうまくいきます。

忘れましたが，サクは周囲のサクだけでなく，田んぼの中央などにあるブロック状のものにもぶつかってもダメです。

最後に

プログラムが，やたら長くなってしまいました。

なお，改造ですが，音楽などを加えたり，オリジナルの面などを作ってください。また，ジョイスティックを使えるようにすれば便利なのでは!?

✣　✣

CHECKER FLAG

Dr.D：そんなに長いリストではないな。

編：これならすぐに入力できますね。でも〝■〟のようなキャラクタが続いていると，いくつ入力したらいいかわかりませんね。

Dr.D：こういうときはＳＴＲＩＮＧ＄を使うといい。

編：なるほど！　こりゃいいや。これならまちがえませんね。

Dr.D：キャラクタをデータにおきかえるという手もある。

編：でもその方法はめんどくさいですね。

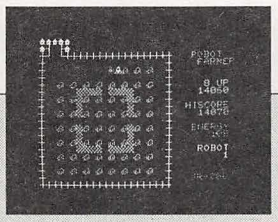
Dr.D：まあそうだな。プログラムについてひと言いうと，まだまだ未熟ということだ。もっと腕をあげてくれたまえ。

ロボット・ファーマーのプログラム・リスト

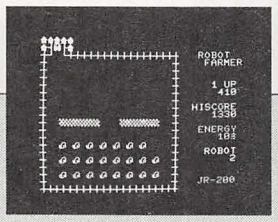
```
100 REM   ROBOT FARMER
120 REM   By K.Koyanagi
130 POKE &HC80,0:POKE 0,0
140 COLOR 7,0,0:CLS
150 RANDOMIZE
160 FOR I=&HC000 TO &HC007:POKE I,0:NEXT
170 FOR I=&HC080 TO &HC0B7
180 READ A$:POKE I,VAL("&H"+A$):  NEXT
190 DATA 00,10,38,7C,FE,6C,7C,7C,00,0E,11,21,A5,A5,A5,78
200 DATA FF,24,E7,BD,FF,FF,BD,E7,E7,BD,FF,FF,BD,E7,24,FF
210 DATA 0F,0A,4A,5F,7F,5F,40,95,F0,50,52,FA,FE,FA,02,A9
220 DATA 18,3C,24,66,7E,7E,99,DB
230 REM ---------------------------------------
240 DIM MA$(4):HI=0:GOSUB 1230
250 MA$(1)="1":MA$(2)="2":MA$(3)="4":MA$(4)="5"
260 S=0:R=1:M=1:RO=3
270 X=2:Y=1:VX=0:VY=1:MA=1
280 E=120:MU=64
290 REM ---------------------------------------
300 COLOR 7,0,0:CLS
```



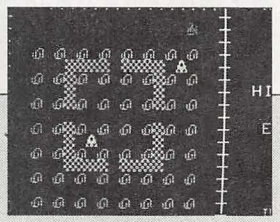
《写真１》ロボット・ファーマーのタイトル画面



《写真２》うまくコントロールして収獲してください

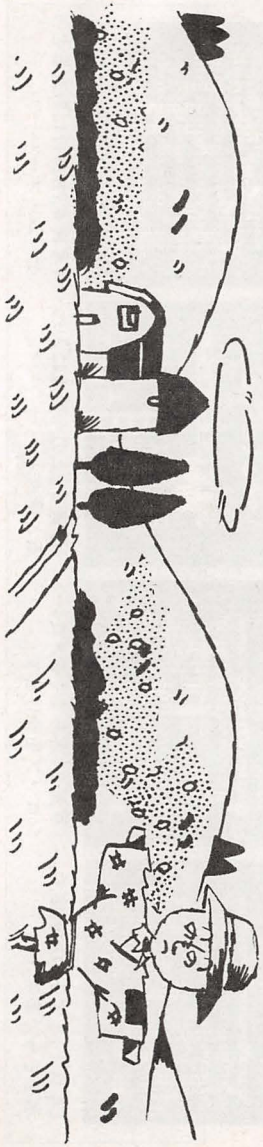


《写真３》エネルギーがなくなったら充電します



《写真４》５面からはモグラも出現しますので注意！

★最近，編集長がよくテレビにでるね。（千葉市・角弘幸12才）……【編：レスアベの山下先生と出演回数を競っているそうです。影：ワタシも１回でいいから，でてみたい。つぐ美：くれぐれもニュースにでないように。】



```
310 LOCATE 0,0:COLOR 7,0,1
320 PRINT "00000":LOCATE 0,1
330 PRINT "0   0":COLOR ,,0:LOCATE 1,1:PRINT "┤ ├"
340 LOCATE 0,2:PRINT "└┘ └┼┼┼┼┼┼┼┼┼┼┼┼┼┼┼┼┼┼┼┼"
350 FOR I=3 TO 19:LOCATE 0,I:PRINT "┼                          ┼";:NEXT
360 LOCATE 0,20:PRINT "┼┼┼┼┼┼┼┼┼┼┼┼┼┼┼┼┼┼┼┼┼┼"
370 COLOR 6,0,1
380 FOR I=3 TO 17 STEP 2
390 FOR J=4 TO 19 STEP 2
400 LOCATE I,J:PRINT "1":NEXT:NEXT
410 IF M=5 THEN M=1
420 ON M GOSUB 1020,1050,1110,1180
430 COLOR 6,0,0:LOCATE 24,2:PRINT "ROBOT"
440 LOCATE 25,3:PRINT "FARMER"
450 COLOR 5:LOCATE 24,6:PRINT SPC(R<10);R;"UP"
460 LOCATE 24,7:PRINT SPC((S<10000)+(S<1000)+(S<100)+(S<10));S
470 COLOR 3:LOCATE 23,9:PRINT "HISCORE"
480 LOCATE 24,10:PRINT SPC((HI<10000)+(HI<1000)+(HI<100)+(HI<10));HI
490 COLOR 4:LOCATE 24,12:PRINT "ENERGY"
500 LOCATE 26,13:PRINT SPC((E<100)+(E<10));E
510 COLOR 7:LOCATE 25,15:PRINT "ROBOT"
520 LOCATE 28,16:PRINT RO
530 COLOR 4:LOCATE 24,19:PRINT "JR-200"
540 LOCATE X,Y:COLOR 4,0,1:PRINT "3":COLOR ,,0
550 REM ──────────────────
560 PICK A
570 IF A=$1C THEN VX= 1:VY= 0:MA=4
580 IF A=$1D THEN VX=-1:VY= 0:MA=3
590 IF A=$1E THEN VX= 0:VY=-1:MA=2
600 IF A=$1F THEN VX= 0:VY= 1:MA=1
610 P=PEEK(&HC100+(X+VX)+(Y+VY)*32)
620 IF P=$10 THEN 770
630 IF P=$ED OR P=$E9 OR P=$EF OR P=$F0 OR P=$98 OR P=$99 OR P=$16 THEN 930
640 LOCATE X,Y:PRINT " ":X=X+VX:Y=Y+VY:COLOR 4,,1:LOCATE X,Y:PRINT MA$(MA)
650 COLOR 5,0,0:LOCATE 24,7:PRINT SPC((S<10000)+(S<1000)+(S<100)+(S<10));S
660 IF P=$11 THEN S=S+10:SOUND 1100,1:MU=MU-1:IF MU=0 THEN 820
670 E=E-1:IF E<0 THEN 930
680 COLOR 4:LOCATE 26,13:PRINT SPC((E<100)+(E<10));E
690 IF HI<S THEN HI=S
700 COLOR 3:LOCATE 24,10:PRINT SPC((HI<10000)+(HI<1000)+(HI<100)+(HI<10));HI
710 IF R<5 THEN 760
720 IF INT(RND(1)*(50-R)) THEN 760
730 SX=INT(RND(1)*15)+3:SY=INT(RND(1)*15)+4
740 IF PEEK(&HC100+SX+SY*32)<>$20 THEN 730
750 LOCATE SX,SY:COLOR 5,0,1:PRINT "6":COLOR ,,0:SOUND 900,2
760 GOTO 550
770 REM ──────────────────
780 MA=1:FOR E=E TO 120
790 COLOR 4:LOCATE 26,13:PRINT SPC((E<100)+(E<10));E
800 FOR K=1 TO 20:NEXT:SOUND 800,1:NEXT
810 VX=0:VY=1:GOTO 640
820 REM ──────────────────
830 FOR FI=1 TO 8 STEP .5:SOUND 1100+110*FI,1:NEXT FI
840 COLOR 7,0,0:CLS
850 LOCATE 0,0:COLOR 6,,1:PRINT "1111111111111111111111111111111111"
860 FOR I=1 TO 20:LOCATE 0,I:PRINT "1                                  1":NEXT
870 LOCATE 0,21:PRINT "1111111111111111111111111111111111":COLOR 7,0,0
880 LOCATE 7,5:PRINT "[  NEXT PATTERN  ]"
890 BO=500*R:COLOR 6:LOCATE 13,12:PRINT "ボーナス"
900 COLOR 4:LOCATE 13,15:PRINT BO:S=S+BO
910 FOR EQ=1 TO 2000:NEXT
920 R=R+1:M=M+1:GOTO 270
930 REM ──────────────────
940 RO=RO-1:IF RO=0 THEN 1500
```

```
950 FOR I=6 TO 1 STEP -.5
960 SOUND 1100+110*I,1:NEXT
970 FOR I=1 TO 1000:NEXT
980 LOCATE X,Y:PRINT " "
990 X=2:Y=1:VX=0:VY=1:MA=1:E=120
1000 COLOR 7:LOCATE 28,16:PRINT RO
1010 LOCATE X,Y:COLOR 4,,1:PRINT "3":COLOR 7,0,0:GOTO 550
1020 REM ──────────────────
1030 COLOR 3,0,0
1040 LOCATE 3,11:PRINT "▒▒▒▒▒▒▒▒  ▒▒▒▒▒▒▒▒":COLOR 7,0,0:RETURN
1050 REM ──────────────────
1060 COLOR 3,0,0
1070 LOCATE 3,11:PRINT "▒▒▒▒▒▒▒▒"
1080 LOCATE 12,11:PRINT "▒▒▒▒▒▒▒▒"
1090 FOR I=4 TO 9:LOCATE 10,I:PRINT "▒":NEXT
1100 FOR I=13 TO 18:LOCATE 10,I:PRINT "▒":NEXT :COLOR 7,,0:RETURN
1110 REM ──────────────────
1120 COLOR 3,0,0:J=5
1130 FOR I=4 TO 16 STEP 2
1140 LOCATE I,J:PRINT "▒"
1150 LOCATE 20-I,J:PRINT "▒"
1160 J=J+2
1170 NEXT :RETURN
1180 REM ──────────────────
1190 COLOR 3,0,0
1200 LOCATE 6,7:PRINT "▒▒▒▒▒ ▒▒▒▒▒":LOCATE 6,15:PRINT "▒▒▒▒▒ ▒▒▒▒▒"
1210 FOR I=8 TO 14:LOCATE 6,I:PRINT "▒":LOCATE 14,I:PRINT "▒":NEXT
1220 LOCATE 6,11:PRINT SPC(9):RETURN
1230 REM ──────────────────
1240 COLOR 7,0,0:CLS
1250 COLOR 6:LOCATE 0,3:PRINT "  ▄▀▀▄▀▀▄▀▀▄▀▀▄▀▀▄  "
1260 LOCATE 0,4:PRINT "  ▀▄▄▀▀▄▄▀▀▄▄▀▀▄▄▀  "
1270 LOCATE 0,5:PRINT "  ▄▀▀▄▄▀▀▄▄▀▀▄▄▀▀▄  "
1280 COLOR 4
1290 LOCATE 0,7:PRINT "          ▄▀▀▄▀▀▄▀▀▄▀▀▄  "
1300 LOCATE 0,8:PRINT "          ▀▄▄▀▄▄▀▄▄▀▄▄▀  "
1310 LOCATE 0,9:PRINT "          ▀▀▄▄▀▀▄▄▀▀▄▄▀▀  "
1320 COLOR 5
1330 LOCATE 21,3:PRINT "ロボ"ット"
1340 LOCATE 23,4:PRINT "ファーマー"
1350 COLOR 4:LOCATE 20,10:PRINT "for JR-200"
1360 COLOR 6:LOCATE 0,20:PRINT "▀▀▀
```

M5(BASIC-I)用
かき氷

協賛：ソード

エントリーコードM5① 清野　智弘



内　容

ちょっと季節はずれのかき氷を食べてください。かき氷にメロン・シロップをかける。ただそれだけです。

遊びかた

リスト1のすぐあとに**リスト2**をセーブ。**リスト1**をロード，RUNすると自動的に**リスト2**をロードします。ロードが終わるとすぐゲームがはじまります。

カーソル・キーで階段は上下，床は左右に動きます。まず画面左下の冷蔵庫に行き，かき氷をもらってください（冷蔵庫にぶつかるともらえる）。メロン・シロップがベルトコンベアで運ばれて画面右上から落ちてきます。これを受けとめ，上の冷蔵庫に完成したかき氷を入れる（これもぶつかる）とプラス10点です。

《第1表》変数表

X( )	メロン・シロップ or おばけのX座標
Y( )	〃　Y座標
Z( )	メロン・シロップ or おばけの状態
I，J	汎用
X，Y	自分のX，Y座標
S	得点
R	ゲームの終了時間
C	自分の状態
0	何も持っていない
1	かき氷だけ持ってる
2	シロップをかけたかき氷を持っている
V	画面上のキャラクター読みだし
P	キー・スキャン
Q	残り時間

受けそこなったシロップは，まもなく（メロン・シロップ落としてしまって，もったいねー）おばけになり，自分を追いかけながら上へ上へと登っていき，最上段にくるとしばらくして蒸発してしまいます。

おばけにつかまるか，タイムが0になるとゲーム・オーバーです。

CHECKER FLAG

Dr.D：冬にかき氷とは季節はずれのアイデアだな。

編：でもなかなかおもしろいゲームじゃないですか。メロン・シロップが落ちておばけになる状態なんかも，よく表現していますね。

Dr.D：そうじゃな。キャラクターを変化させて別の形にするテクニックを身につけると，いろいろなりアルタイム・ゲームに活用できるようになるぞ。プログラム自体も短かくわかりやすくまとめてあるな。

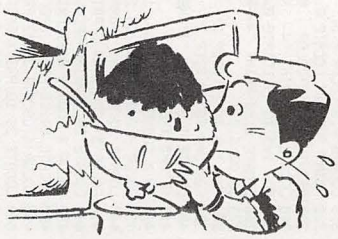
編：ゲーム設定の中で，タイムをつけていますが，タイムが切れるとゲーム・オーバーというより，時間がかかるとかき氷が解ける，というようなのもおもしろいですね。

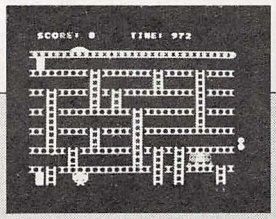
改　造

あーっ，だめだめ！　そのコップに水を注いじゃっ！　プログラムがこぼれちゃうじゃないかっ!!

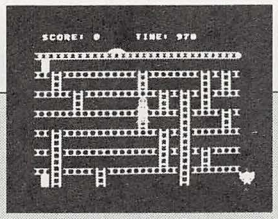
息を吹きかけてもダメ！　何もするな。見るだけならよいが，少しでも触れるとあふれるからなっ！

ということで，何もしないでください。この移植版を投稿してもきっとボツになるでしょう。

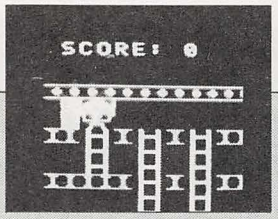




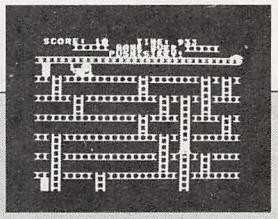
《写真1》まず下の冷蔵庫で氷をもらいます



《写真2》落ちてくるメロン・シロップを受けます



《写真3》上の冷蔵庫に入れると得点



《写真4》おばけに触れるとゲーム・オーバー

★ぼくの友達のT君は「FM－NEW7を買ってもらうんだ！」と自慢している，かわいそうな人だ。影さん，いっしょにお経をとなえてやろう！（富山市・尾花健一12才）……【影：そういう君はナイコン族だろうが！】

《リスト1》キャラクター定義のプログラム・リスト

```
10 print "■■■■":mag 2:view
20 poke &701A,0
30 for I=0 to 2:scol I,2:next
40 scod 3,16:scol 3,7:scod 4,0:scol 4,2
:scod 5,20:scol 5,15
50 for I=1 to 3
60 stchr "FF3C18181818183CFF" to &80,I
70 stchr "FF00060F0F06000FF" to &E0,I
80 stchr "0080404040408000" to &81,I
90 stchr "ffbfbfbfff00ffbf" to &85,I
100 stchr "bfbfffffffffff'fff" to &86,I
110 stchr "8080808080808080" to &80,I+3
120 stchr "4000707070700040" to &E0,I+3
130 stchr "4040404040404040" to &81,I+3
140 stchr "a0a0a0a0a0a0a0a0" to &89,I+3
150 stchr "a0a0a0a0a0a0a0a0" to &8A,I+3
160 stchr "3030303030303c3030" to &85,I+3
170 stchr "3030303030303030" to &86,I+3
180 next
190 stchr "0000000000000000" to &00
200 stchr "00000003 0f3f7fff" to &01
210 stchr "0000000000000000" to &02
220 stchr "000000c0f0fcfeff" to &03
230 stchr "0000000003070f0f" to &04
240 stchr "0f0f0703000000000" to &05
250 stchr "00000000c0e0f0f0" to &06
260 stchr "f0f0e0c0000000000" to &07
270 stchr "0000000000000003" to &08
280 stchr "070f0d1f1f3e7eff" to &09
290 stchr "00000000000000C0" to &0A
300 stchr "e0f0b0f8f87c7eff" to &0B
310 stchr "070f0f1f191b1f1f" to &0C
320 stchr "1f1713103 83c7fff" to &0D
330 stchr "e0f0f0f898d8f8f8" to &0E
340 stchr "f8e8c8081c3cfeff" to &0F
350 stchr "8080808080808080FF" to &10
360 stchr "E323213F0107040C" to &11
370 stchr "0101010101010101FF" to &12
380 stchr "C7C484FC80E02030" to &13
390 stchr "0000000000000000" to &14
400 stchr "01071f3f7f7fffffff" to &15
410 stchr "0000000000000000" to &16
420 stchr "80e0f8fcfefeffffff" to &17
430 chain
```

《リスト2》メインのプログラム・リスト

```
10 dim X(2),Y(2),Z(2)
20 Print "■ SCORE:        TIME:■■■■" rpt$(29,"※")"O":for I=0 t
o 5:Print "↓↓" rpt$(29,"■"):next
30 for I=6 to 21 step 3:for J=0 to 3:Print cursor(rnd(8)*3+2
,I)"┣↓←←┣↓←←┣";:next J,I
40 Print cursor(1,4)"┳↓←┓" cursor(1,22)"┻↓←┛";
50 let X=8:let Y=32:let S=0
60 for I=0 to 2:let X(I)=-16:let Y(I)=8:let Z(I)=0:next:let
R=time+1000
70 let C=0:loc 4 to 0,-16:loc 5 to 0,-16:Print cursor(7,0)S
"■"
80 for I=0 to 2:if Z(I)=5 then goto 150
90 if Z(I)=0 and Z((I+1)mod 3)<>1 and Z((I+2)mod 3)<>1 then
let Z(I)=1:scod I,0
100 if Z(I)=1 then let X(I)=X(I)+4:if X(I)=232 then let Z(I)
=2:scod I,4
110 if Z(I)=2 then let Y(I)=Y(I)+8:if Y(I)=184 then let Z(I)
=3:scod I,0:let T=time:let Y(I)=176
120 if Z(I)=3 and time<>T then let Z(I)=4:scod I,8:let T=tim
e:let X(I)=X(I)-8
130 if Z(I)=4 and time<>T then let Z(I)=5:scod I,12
140 goto 200
150 if abs(Y-Y(I))<16 and Y(I)mod 24=8 then let X(I)=X(I)+sg
n(X-X(I))*8:goto 190
160 let V=vPeek(&3800+Y(I)/8*32+X(I)/8+32):if V=&8A then let
 Y(I)=Y(I)-8:goto 190
170 if rnd(10)=0 then let X(I)=X(I)+sgn(X-X(I))*8 else let X
(I)=X(I)+(rnd(2)-1)*8
180 if X(I)<8 then let X(I)=8 else if X(I)>216 then let X(I)
=216
190 if Y(I)=32 and rnd(10)=0 then let Z(I)=0:let X(I)=-16:le
t Y(I)=8
200 loc I to X(I),Y(I)
210 if abs(X(I)-X)>8 or abs(Y(I)-Y)>8 then goto 240
220 if Z(I)=2 and C=1 then let Z(I)=0:let X(I)=-16:let Y(I)=
8:let C=2
230 if Z(I)=5 or Z(I)=4 then goto 370
240 next
250 let P=Peek(&702B)
260 if P=51 and vPeek(&3800+Y/8*32+X/8+32)=&8A then let Y=Y-
8
270 if P=46 and vPeek(&3800+Y/8*32+X/8+64)=&8A then let Y=Y+
8
280 if(Y mod 24)<>8 then goto 310
290 if P=54 and X>8 then let X=X-8
300 if P=55 and(X<216 or Y=176 and X<232)then let X=X+8
310 loc 3 to X,Y
320 if X=8 and Y=176 and C=0 then let C=1
330 if C>0 then loc 5 to X,Y-8
340 if C=2 then loc 4 to X,Y-8
350 if X=8 and Y=32 and C=2 then let S=S+10:goto 70
360 let Q=R-time:Print cursor(19,0)Q:if Q=0 then goto 370 el
se goto 80
370 Print cursor(5,1)"■■■■■ GAME OVER ■■■■■■■■  PUSH[S]KEY!"
380 if inkey$="s" then goto 20 else goto 380
```

★母はせっかく直したデータレコーダを、ヒステリックになってたたきこわした。それをしつこく私が直してしまった。(千葉県市原市・**ダイニーゼビウス12才**)……**[影：そのうち、本体までこわされないように!!]**

M5(BASIC-G)用

協賛：ソード

NEW BEAT OFF

（ニュー）（ビート）（オフ）

エントリーコードM5② 荻原　正道



はじめに

つい最近，M5を買ったのでゲームを作ろうと思い，はじめて作ったゲームです。

そのわりには，スピードも速くて，おもしろいゲームが作れました。

ストーリー

クラゲとの戦いは83年6月号103ページ，12月号97ページ，85年10月号で終わったかに思えたが生きのこっていた数匹のクラゲは，こんどは川にのぼってきたのだ！

それを知ったあなたは，「スーパートンカチ」をもってクラゲのいる川へとむかった。

遊びかた

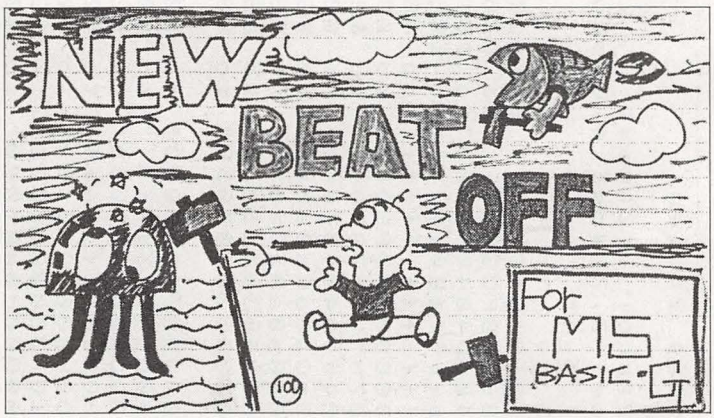
RUNするとLEVELを聞いてくるので，1～3を入れてください。1がスピードが速く，3がおそくなります。

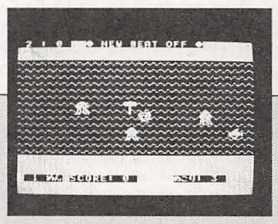
するとタイトルがでて音楽がなるので，なり終わったら「S」KEYを押してください。ゲームのはじまりです。

画面中央にあるのが川です。その下にいる黄色の物体がプレイヤーです。むこう岸にいるのは，見物人のおじさんです。おじさんはつねに左右にいったりきたりしています。白いのは，クラゲ，赤いのはリンゴ，青いのがサカナです。このクラゲ，リンゴ，サカナは川の中をうろついています。ですからあなたはカーソルで左右に移動しながら，左SHIFTキーでスーパートンカチを投げて，クラゲに当ててください。クラゲに当てると＋20点，リンゴに当てると＋300点，サカナに当てるとミスです。スーパートンカチはサカナに当たらないかぎり，むこう岸まで飛んでいきます。むこう岸にいるおじさんにスーパートンカチが当たると，投げかえされてミスになります。むこう岸でおじさんに当たらないと，そこにスーパートンカチはおっこちます。それにおじさんがぶつかると，これまた投げかえされてミスになります。むこう岸におちているスーパートンカチを消すには次のスーパートンカチを投げれば，あらふしぎ，おちているスーパートンカチはたちまちパッ！とその場所から消えます。（ラウンド数）×4匹クラゲをころすとラウンド・クリアで，おじさんのスピードが速くなって，はじめからです。4面にはかくれキャラクターのタコがでます。これをやっつける（スーパートンカチを当てる）とプレイヤーが1人増えて800点入ります。おっと，それから画面左上にある数字は，この面はクラゲを何匹ころすかと，今，何匹ころしたかがでているのです。

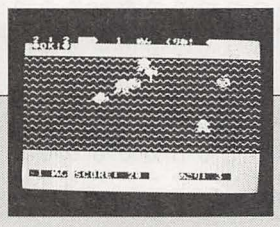
あとがき

プログラムがきたなくて，リストが長いのはゆるしてください。しかし，M5は最高のパソコンですね～，いやー最高！　影さん，アイデアがないのでBLACK BOXをたのみますよ。

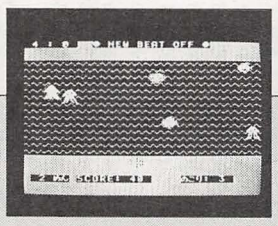




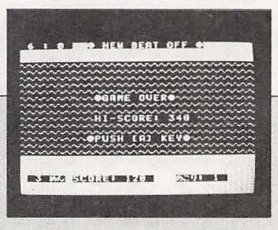
《写真1》スーパートンカチはタイミングが重要



《写真2》はい，これで面クリアです



《写真3》見物のおじさんはトンカチを投げかえす



《写真4》3人死ぬとゲーム・オーバー

★ぼくはつむじが三つあり，頭に日本地図を書いてやるとよろこんで台風のように上陸していく。（埼玉県草加市・タラゾウ14才）……【編：つむじの位置が北上したら奇怪だ！影：ウーム！私に劣らず特異体質だ。】



```
10 Print "■■■":stchr:mag 2:erase:HS=0:console 0
20!** kurage **
30 stchr "0003070F193B797F" to &F4,0
40 stchr "0A0A1A12123624EC" to &F5,0
50 stchr "00C0E0F098DC9EFE" to &F6,0
60 stchr "505058484C66321B" to &F7,0
70!** man **
80 stchr "E3E7CFCDCDCFCCC7" to &EC,0
90 stchr "C3FFFF06063F7FF0" to &ED,0
100 stchr "C7E7F3B3B3F333E3" to &EE,0
110 stchr "C3FFFF6060FCFE0F" to &EF,0
120!** man 2 **
130 stchr "0f0f7f080a10110c" to &F0,0
140 stchr "0301071922020406" to &F1,0
150 stchr "f0f0fe1050088830" to &F2,0
160 stchr "c699e08080502000" to &F3,0
170!** ringo **
180 stchr "000000001c37787f" to &F8,0
190 stchr "7f6c2c37df0f031c" to &F9,0
200 stchr "40384080b8fc3efe" to &FA,0
210 stchr "fecec1fc3bf0c038" to &FB,0
220!** sakana **
230 stchr "000001030f3f5fff" to &E0,0
240 stchr "3fe0380f03010000" to &E1,0
250 stchr "0070e080e0f1fbff" to &E2,0
260 stchr "fb116080008080000" to &E3,0
270!** tonkachi **
280 stchr "013f7f7f7f3f0101" to &E4,0
290 stchr "0101010101010101" to &E5,0
300 stchr "80fcfefefefefc8080" to &E6,0
310 stchr "8080808080808080" to &E7,0
320!** tako **
330 stchr "000003070d3d0f07" to &FC,0
340 stchr "43a1836d12255aa5" to &FD,0
350 stchr "0000086c9e5e1e1c1" to &FE,0
360 stchr "8901926488704861" to &FF,0
370!** bonb **
380 stchr "0001473d31296543" to &8C,0
390 stchr "ff436529313d4701" to &8D,0
400 stchr "0000c47818284c84" to &8E,0
410 stchr "fe844c281878c400" to &8F,0
420*TIT
430 erase
440 on error goto 440
450 cls:input "■LEVEL 1 or 2 or 3:",LV
460 if LV>3 or LV<1 then Print "■":goto 450
470 for I=0 to 31:Print cursor(I,0);"■";:Print cursor(I,22);
"■";:next
480 for I=1 to 22:Print cursor(0,I);"■";:Print cursor(31,I);
"■";:next
490 color &80,&77:ZXC=10
500 Print cursor(6,5);"●●● NEW BEAT OFF! ●●●"
510 Play "l16cdgedcr5cdgedcr5ceaee+eeaa9+ff99"
520 Play "g+fefedgdcceeffdceeffd"
530 Play "cdgededl2c"
540 for I=0 to 7000:next
550 Print cursor(13,12);"By-OGI":Print cursor(9,14);"●PUSH [
SJ KEY●"
560 for I=0 to 5000:next
570 color &E1,&A1
580 if inkey$<>"s" then goto 580
590 SC=0:R=1:MN=3
600*START
610 Q=0
620 scod 1,&EC:scol 1,&AA:scod 2,&F0:scol 2,&AA:scod 3,&F4:s
col 3,&EE:scod 4,&F8:scol 4,&66
630 scod 5,&E0:scol 5,&55:scod 6,&E4:scol 6,&DD:scod 7,&FC:s
col 7,&DD:scod 8,&8C:scol 8,&88
640 scod 9,&F4:scol 9,&EE:scod 10,&F4:scol 10,&EE:scod 11,&E
0:scol 11,&55
650 for I=0 to 31:for II=0 to 21:Print cursor(I,II);"■";:col
or &80,&CC:next II,I
660 for I=0 to 31:for II=3 to 16:Print cursor(I,II);"～";:col
or &84,&41:next II,I
670 UU=0
680*HEN
690 locate 9,0:Print "● NEW BEAT OFF ●"
700 X=112:Y=136:A=0:B=0:SS=1:C1=120:L1=24:C2=C1:L2=L1:C3=C2:
L3=L2
710 AP=0:LE=24:SK=240:NA=29:erase:SK1=SK:NA1=NA
720 Play "c9c9d9d99992":for I=0 to 4000:next
730 loc 4 to AP,LE:loc 5 to SK,NA:loc 11 to SK1,NA1
740 loc 3 to C1,L1:loc 9 to C2,L2:loc 10 to C3,L3
750*MAIN
760 move on
770 Print cursor(0,0):R*2:":":UU:move on
780 loc 1 to X,Y:loc 2 to A,B
790 Print cursor(1,20):R:"ゆん"
800 Print cursor(7,20);"SCORE:":SC:Print cursor(21,20);"のこり
":MN
810 IK=inkey(0):INN=inkey(1)
820 if IK=55 then X=X+16:Play "l32c":if X>240 then X=240
830 if IK=54 then X=X-16:Play "l32d":if X<0 then X=1
840 if INN=4 then gosub *BOK
850 if SS=1 then A=A+ZXC:if A>240 then SS=2
860 if SS=2 then A=A-ZXC:if A<0 then SS=1
870 Z=rnd(240):W=rnd(96)+24
880 Z1=rnd(240):W1=rnd(96)+24
890 if status(3)=0 then move 5 in 3 to Z,W,3
900 if status(7)=0 then move 11 in 7 to Z1,W1,3
910 AP1=rnd(240):LE1=rnd(96)+24:if status(2)=0 then move 4 i
n 2 to AP1,LE1,2
920 C=rnd(240):L=rnd(96)+24:if status(1)=0 then move 3 in 1
to C,L,LU
930 CC=rnd(240):LL=rnd(96)+24:if status(5)=0 then move 9 in
5 to CC,LL,LU
940 CCC=rnd(240):LLL=rnd(96)+24:if status(6)=0 then move 10
in 6 to CCC,LLL,LU
950 if Q<100 and R=4 then Q=Q+1:if Q=99 then loc 7 to C,L
960 if coinc(6,2)=2 then goto *KN
970 YT=coinc(6,5,11):if YT=5 or YT=11 then goto *SKN
980 YQ=coinc(6,7):if YQ=7 then goto *TAKO
990 YY=coinc(6,3,10):if YY=3 or YY=10 or YY=9 or YY=4 then g
oto *KRG
1000 goto *MAIN
1010*BOK
1020 if status(4)=1 then return
1030 loc 6 to X,Y
1040 move 6 in 4 to X,8,1:Play "l32bc"
1050 return
1060*KN
1070 loc 1 to X,Y
1080 move 6 in 4 to X,Y,1
1090 if status(4)=1 then Play "l32bd":goto 1090
1100 erase 1:loc 8 to X,Y
1110 erase 6:Play "l32cdefgab":for I=0 to 6000:next
1120 MN=MN-1:if MN=0 then goto *GM else goto *HEN
1130*KRG
1140 erase YY:SC=SC+20:if YY=3 then C1=120:L1=24:loc 3 to C1
,L1:UU=UU+1
1150 if YY=9 then C2=120:L2=24:loc 9 to C2,L2:UU=UU+1
1160 if YY=10 then C3=120:L3=24:loc 10 to C3,L3:UU=UU+1
1170 if YY=4 then AP=120:LE=24:loc 4 to AP,LE:SC=SC+280
1180 if UU=(R*2)then goto *RUN
1190 Play "l32bcd":goto *MAIN
1200*SKN
1210 move off
1220 erase YT:Play "l32cdefgabba9fedc":MN=MN-1:if MN=0 then
goto *GM
1230 for I=0 to 6000:next:goto *HEN
1240*RUN
1250 move off
1260 Play "l15cdefcdefcdef159"
1270 Print cursor(9,0);"◆ ";R;" ゆん くりあ! ◆";:Print cursor(0,0
);R*2;":";UU:Print cursor(1,1);"●OK!●"
1280 for I=0 to 6000:next:UU=0:R=R+1:ZXC=ZXC+2
1290 Print cursor(0,1);"■■■
```

MAX MACHINE(ミニ・ベーシック)用

おかし屋さんへ行こう



なおくん

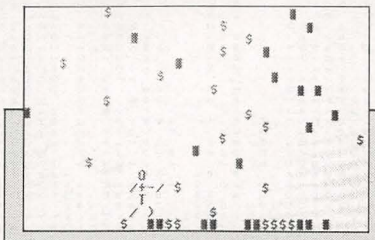
STORY and PLAY

これは，降ってくるお金（$）を10個集めておかし屋さん（画面右端）へ行けばいいというゲームです。

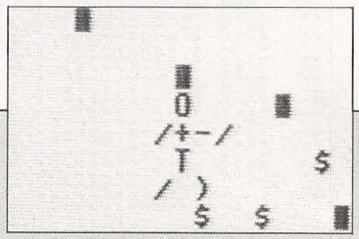
いっしょにブロック（■）も降ってきます。これが頭に当たれば死んでしまいます。

自分は，L と :（コロン）で左右に動き，お金に頭でぶつかってください。

ただ降ってくるのではつまらないので，ななめに降らせました。再ゲームは，リターン・キーでOKです。



《写真1》ななめに降ってくるお金を頭で受けとめろ



《写真2》ドカッ！　ブロックにぶつかっちゃった

最後に

リスト1はマシン語を書き込んでいますから，十分注意して入力してください。

参考にしたもの

'84年8月号　コモドール64用「FANCY BALLOON」マシン語



《リスト1》マシン語書き込みのプログラム・リスト

```
10 POKE49,181:POKE50,3:CLR
20 FORI=0TO73:READL$:L=0:FORJ=1TO2:L2=AS
C(L$):L2=L2-48+(L2)64)*7:L$=MID$(L$,2)
30 L=16*L+L2:NEXT:POKE949+I,L:NEXT
100 DATA A0,20,A2,FF
110 DATA BD,49,06,C9,24,F0,04,C9,47,D0,0
7,9D,70,06,98,9D,49,06,CA,E0,FF,D0,E9
120 DATA BD,49,05,C9,24,F0,04,C9,47,D0,0
7,9D,70,05,98,9D,49,05,CA,E0,FF,D0,E9
130 DATA BD,49,04,C9,24,F0,04,C9,47,D0,0
7,9D,70,04,98,9D,49,04,CA,E0,FF,D0,E9
140 DATA60
```

❖　❖　❖　❖

《リスト2》おかし屋さんへ行こうのメイン・プログラム・リスト

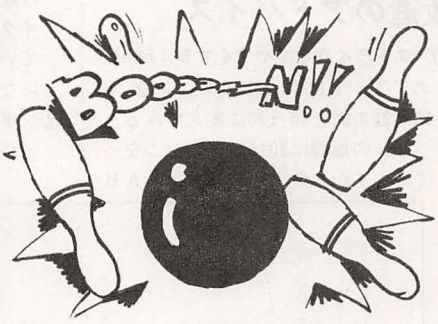
```
10 PRINT"■":V=1144:Y$="DDDDDDDDDDDDDDDDDD
":X=10
20 Z$=" O DLLLL /+-/ DLLLLL T DLLLL / )
"
100 PRINT"HOMESC="S:GETA$:IFA$=""THEN190
110 X=X+(A$="L")-(A$=";")
120 IFX>35ANDK>=10THENFORB=1TO2000:NEXT:
S=S+100:PRINT"■":X=2:K=0:GOTO100
130 X=X+(X>36)-(X<2)
190 PRINT"■"Y$;TAB(X)Z$:FORB=1TO60:NEXT
200 GOSUB900:POKEV+B,71:GOSUB900:POKEV+B
,36:SYS949
210 B=PEEK(V+X+521):IFB=36THENS=S+10:K=K
+1
220 IFB=71THENPRINTCHR$(131):END
230 GOTO100
900 B=INT(RND(1)*40):RETURN
```


★影さん影さんにらめっこしましょ。笑うと負けよアップップ！……クックックッ，やっぱりだめだ。（岩手県盛岡市・後藤利徳15才）……【影：つぐ美ちゃんにらめっこ…あ，もうアップップしてる！つぐ美：プ――ゐ】

MSX用
スーパーボーリング

協賛：MSXメーカー各社

エントリーコードMS① 杉山　恭一



内　容

このゲームは，ボーリング・シミュレーション・ゲームです。ルール等はもちろん，スコア表示，ピンアクションなど，できるかぎり本物のボーリングに近づけてみました。

おかげで，プログラムが長くなりました。おわびを申しあげます。

操作方法

① **スパット移動（△マーク）**：カーソル・キー（または[3]，[7]）で，左右に移動させてください。

② **ボール・スピード**：カーソル・キー（または[1]，[5]）でＨＩ，ＬＯを選べます。ＨＩはタイミングが取りにくいですが，ピンを多く倒せます。ＬＯはその反対にタイミングは取りやすいのですが，ピンはあまり倒れません。

③ **投球スタート**：スペース・キーを押してください。

④ **タイミング**：スペース・キーを押してください。ボールは赤いラインを中心に曲ります。ボールがラインの手前にあるとき押すとフック，ライン通過後に押すとスライス，ライン上だとストレート・ボールになります。

ピンは，直球よりまがる球，ＬＯよりＨＩのほうが倒れます。「フック」「スライス」ボールを使いわけて倒してください。

《第１表》主な変数

ＦＬ	フレーム数
ＬＣ	投球数
ＳＣ(　)	スコア
ＳＧ$	スコア記入用
ＣＸ	スパット位置座標
ＣＹ	タイミング用座標
ＳＰ	ボールのスピード
Ａ，ＡＣ	ボールのまがり計算用
ＰＸ(　)ＰＹ(　)	スプライト座標
ＰＦ(　)	スプライトＤＡＴＡ
ＰＵ(，)	人間用スプライトＤＡＴＡ
ＢＸ，ＢＹ	ボール座標

《第２表》プログラムの説明

100～ 320	初期設定，画面設定	1160～1350	スコア計算
330～ 620	スコアボード	1360～1410	サウンド・ルーチン
630～ 740	スピード，スパット選択	2000～2350	キャラクター設定
750～1000	投球スタート	2360～2620	キャラクターＤＡＴＡ
1010～1150	ピン処理，ボール移動		

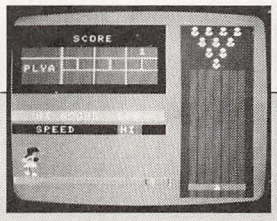
CHECKER FLAG

編：おーっ！これはひさびさに〝はまった〟ゲームですよ。なんとも，この実際にプレイしている感覚がいいですね。

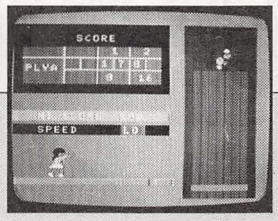
Dr.D：ボーリングという一般的なアイデアだが，シミュレートの質の高さがポイントになってるな。

編：ちょっと長いプログラムですが，作者の杉山君は，グラフィックを簡略すればできたが，そうするとシミュレーションとしてのおもしろさが損なわれるということで，あえて長いままにしたということですよ。

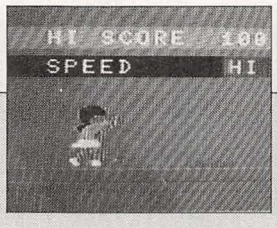
Dr.D：確かに，女の子のフォームはゲームに関係ないものなんだが，あるとやはり楽しいもんじゃな。よくできてる。



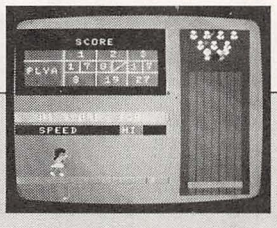
《写真１》スパット位置，スピードを選択



《写真２》スペアはＬＯボールで確実に！



《写真３》女の子のかれいなる投球フォーム



《写真４》これは，やった！ストライク！

★私は，編さんがＯＦを２ページとばしたことを知っている。（愛知県春日井市・**片桐規貴13才**）……**【編集長**：それは本当かね!?編くん。**編**：とばしたことなんてありませんよ！ちょっと載り遅れただけです。】

改造のアドバイス

① **ストライクをでやすくする**：660行のＴＴ＝ＩＮＴ(ＲＮＤ(１)＊２)＊10＋22の22を15－20に変えてみる。

ピンの処理は1010行からおこなっていますが，他の部分（ＡＩやＡＢの数）を変えると，やたらにストライクがでたりボールとピンが当たっていないのにピンが倒れたり不自然になります。

② **ボールが曲りすぎる**：940行のＡＣ／1500を1800等に変える。

エピローグ

ファミコンの「ゴルフ」に感動！あの感動をもう一度とゴルフをつくり完成。しかし，このゴルフ１ホールしかないのでした。ゴルフは，いつしかボーリングになったとさ。めでたし，めでたし。

スーパー・ボーリングのプログラム・リスト

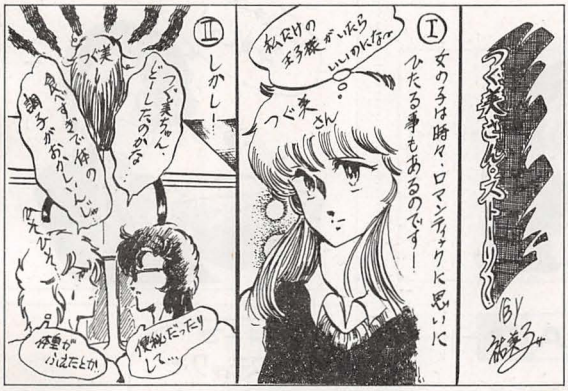
```
10 '**********************
20 '*                    *
30 '*  ｽｰﾊﾟｰﾎﾞｳﾘﾝｸﾞ      *
40 '*                    *
50 '*     No 8504-B      *
60 '*     by SUGIYAMA.K  *
70 '*                    *
80 '**********************
100 COLOR 15,3,3:SCREEN 2,2,0
110 OPEN"GRP:" FOR OUTPUT AS#1:DEFINT C-Z:R=RND(-TEME)
120 ON STRIG GOSUB 770
130 DIM PX(23),PY(23),PF(23),PU(4,6)
140 GOSUB 2000:GOSUB 2500:SD$="G123456789":HS=100:TR=0
150 LINE(0,95)-(152,105),5,BF
160 IF SC(0)>HS THEN HS=SC(0)
170 PSET (24,97),2:PRINT #1,"HI SCORE ":HS
180 LINE(0,110)-(152,120),1:BF:PSET(24,112),1:PRINT #1,"SPEED"
190 SP=2:LINE(104,110)-(128,120),2,BF:PSET(108,112),2:PRINT #1,"HI"
200 IF SC(0)>HS THEN HS=SC(0)
210 SG$="":FL=1:SC(2)=0:SC(1)=0:SC(0)=0
220 GOSUB 2360:GOSUB 2430
230 GOSUB 330:GOTO 270
240 FOR I=1 TO 10
250 PUT SPRITE I,(PX(I),PY(I)),15,PF(I)
260 NEXT:RETURN 'ｳﾁｱｹ=======
270 '==== ﾒｲﾝ ｳﾁｱｹ ========
280 LINE(168,0)-(240,191),12,BF:LINE(176,50)-(232,191),2,BF
290 FOR I=175 TO 232 STEP 8:LINE(I,50)-(I,191),12:NEXT
300 LINE(176,176)-(232,182),3,BF
310 LINE(0,170)-(156,176),4,BF:LINE(184,170)-(198,176),9,BF
320 GOTO 630
330 '--------------------
340 '-----ｽｺｱ-ﾎｰﾙ ----
350 LINE(0,0)-(152,75),1,BF
360 PSET(60,12),1:PRINT #1,"SCORE"
370 LINE(8,25)-(144,65),2,BF
380 FOR I=48 TO 112 STEP 32:LINE(I,25)-(I,65),15:NEXT
390 LINE(8,37)-(144,37),15
400 LINE(48,50)-(144,50),15
410 FOR I=48 TO 128 STEP 16:LINE(I,37)-(I,49),15:NEXT
420 PSET(12,45),3:PRINT #1,"PLYA"
430 FOR I=2 TO 0 STEP-1
440 IF FL-I(11 AND FL-I>0 THEN PSET(119-I*32,26),2:PRINT #1,FL-I ELSE 460
450 IF SC(I)<>0 AND SC(I)<1000 THEN PSET(114-I*32,55),2:PRINT #1,SC(I)
460 NEXT
470 FOR I=1 TO 6
480 SI=FL*2-I+1:IF SI<1 THEN 550
490 SH$=MID$(SG$,SI,1)
500 IF SH$="T" THEN LINE(145-I*16,49)-(160-I*16,37),15:LINE(145-I*16,37)-(160-I*16,49),15:GOTO 540
510 IF SH$="P" THEN LINE(145-I*16,49)-(160-I*16,37),15:GOTO 540
520 IF SH$="S" THEN 540
530 PSET(149-I*16,40),2:PRINT #1,SH$
540 NEXT
550 IF FL+LC<11 THEN RETURN
560 IF SC(FL-10)>1000 THEN RETURN
570 FOR J=0 TO 2500:NEXT:LINE(49,38)-(143,65),2,BF:PSET(51,45),2:PRINT #1,"TATL
SC",SC(FL-10):SC(0)=SC(FL-10)
580 FOR J=0 TO 5000:NEXT J
590 LINE(49,38)-(143,65),2,BF:PSET(51,45),2:PRINT #1,"HIT [Y] KEY"
600 K$=INKEY$
610 IF K$="Y" OR K$="y" THEN  150
620 GOTO 600
630 '--------------
640 '--------------
650 LC=0:GOSUB 230
660 CX=200:STRIG(0) ON:TT=INT(RND(1)*2)*10+22
670 FOR I=6 TO 10:PUT SPRITE 5+I,(10,135+PY(I+5)),PF(I+5),1:NEXT
680 PUT SPRITE  0,(CX+2,176),15,5
690 S=STICK(0)
700 IF S=7 THEN CX=CX-2:IF CX<174 THEN CX=174
710 IF S=3 THEN CX=CX+2:IF CX>225 THEN CX=225
720 IF S=1 THEN SP=2:LINE(104,110)-(128,120),2,BF:PSET(108,112),2:PRINT #1,"HI"
730 IF S=5 THEN SP=1:LINE(104,110)-(128,120),2,BF:PSET(108,112),2:PRINT #1,"LO"
740 GOTO 680
750 '--------------------
760 '----ﾄｳｷｭｳ----------
770 STRIG(0) OFF:TR=TR+1:IF TR=2 THEN TR=0:GOTO 910
780 CY=10
790 FOR J=0 TO 6
800 FOR I=0 TO 4
810 PUT SPRITE 11+I,(CY+PX(PU(I,J)+5),135+PY(PU(I,J)+5)),PF(PU(I,J)+5),PU(I,J)
820 NEXT I
830 IF J<>6 THEN FOR X=0 TO 400:NEXT X
840 CY=CY+4
850 NEXT J:CY=60
860 STRIG(0) ON
870 PUT SPRITE 0,(CY,164),1,4
880 CY=CY+SP:IF CY>158 THEN TR=0:GOTO 910
890 GOTO 870
900 '--------------------
910 '----ﾎｰﾑ ｽﾀｰﾄ-----
920 STRIG(0) OFF:BX=CX:BY=188:AN=1.5708:AB=.9*SP-.5
930 AC=(CY-138)*IF ABS(AC)<4 THEN AC=0:AB=.4*SP
940 AC=AC/1500
950 A=A+AC
960 BX=BX+COS(A)*4:BY=BY-4
970 IF BX<170 THEN BX=168:A=1.5708:AC=0
980 IF BX>230 THEN BX=232:A=1.5708:AC=0
990 PUT SPRITE 0,(BX,BY),1,3
1000 IF BY>42 THEN 950
1010 DF=1:DG=1:DH=1:AI=8
1020 FOR I=DG TO DF
1030 IF ABS(PX(I)-BX)<AI THEN PF(I)=1:AI=AI+AB:GOSUB 1370
1040 IF AI>10 AND RND(1)<SP/5+(AI-8)/77 THEN PF(I)=2:GOSUB 1370
1050 PUT SPRITE I,(PX(I),PY(I)),15,PF(I)
1060 NEXT
1070 A=A+AC:BY=BY-12:BX=BX+COS(A)*5
1080 PUT SPRITE 0,(BX,BY),1,3
1090 FOR I=DG TO DF
1100 IF PF(I)<>0 THEN PY(I)=209:PX(I)=0
1110 PUT SPRITE I,(PX(I),PY(I)),15,0
1120 NEXT
1130 DG=DG+DH:DF=DF+DH:DH=DH+1
1140 IF BY<-2 THEN IF LC=0 THEN 1160:ELSE 1190
1150 GOTO 1020
1160 '----ﾀﾏｾﾝ ---------
1170 '----ﾀﾏｾﾝ ---------
1180 SE=0:SC(2)=SC(1):SC(1)=SC(0)
1190 SB=0
1200 FOR I=1 TO 10
1210 IF PF(I)<>0 THEN SB=SB+1
1220 NEXT
1230 SF=SB-SE
1240 IF LC=0 THEN SE=SB
1250 FOR I=2 TO 0 STEP-1
1260 IF SC(I)>1000 AND I=2 THEN FOR J=0 TO 2:SC(J)=SC(J)-1000+SF:NEXT J
1270 IF SC(I)>1000 THEN SC(I)=SC(I)-1000+SF
1280 NEXT
1290 IF LC=0 AND SB=10 THEN SG$=SG$+"ST":LC=1:SC(0)=SC(0)+2000:GOTO 1330
1300 IF SB=10 THEN SG$=SG$+"P":SC(0)=SC(0)+1000:GOTO 1330
1310 IF LC=1 AND SF=0 THEN SG$=SG$+"-":GOTO 1330
1320 SG$=SG$+MID$(SD$,SF+1,1)
1330 '
1340 SC(0)=SC(0)+SF
1350 IF LC=0 THEN GOSUB 370:LC=1:RETURN 660 ELSE GOSUB 370:FL=FL+1:RETURN 630
1360 '--------------------
1370 '-----ｻｳﾝﾄ' ------
1380 SOUND 2,1:SOUND 3,1
1390 SOUND 7,48:SOUND 6,5:SOUND 8,16:SOUND 9,16
1400 SOUND 10,16:SOUND 12,20:SOUND 13,0
1410 RETURN
2000 '--------------------
2010 '------ﾃﾞｰﾀ DATA ----
2020 RESTORE 2090
2030 FOR J=0 TO 18:D$=""
2040 FOR I=0 TO 31
2050 READ A$:D$=D$+CHR$(VAL("&H"+A$))
```


★ぼくは愛読者カードが料金受取人払になったら，ＯＦに毎月送るぞ〜!!（宮崎市・**ドラゴンバスター最高14才**）

……**【影**：毎月送っても載るかどうかわかんないぞ〜!!**編**：ＯＦや，量多ければ質低し。ちゃんちゃん！】

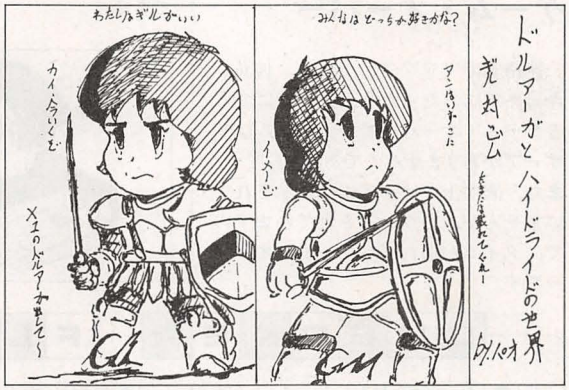
```
2060 NEXT:SPRITE$(J)=D$
2070 NEXT
2080 RETURN
2090 DATA 0,0,0,38,7C,7C,38,10,64,EE,EE,7C,38,0,0,0
2100 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
2110 DATA 38,7C,D6,EE,FE,FE,7C,38,10,6C,7C,7C,7C,38,0,0,0
2120 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
2130 DATA 1,83,F7,F9,F2,E3,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0
2140 DATA C0,E0,F0,F0,F0,E0,C0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
2150 DATA 3C,7C,FF,FB,FB,F7,4E,3C,0,0,0,0,0,0,0,0
2160 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
2170 DATA 70,F8,F8,F8,70,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
2180 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
2190 DATA 30,30,78,78,FC,FC,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
2200 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
2210 '----------
2220 '-----ｳﾋﾞ DATA-----
2230 DATA 0,3,7,7,7,7,7,3,7,E,18,10,1,2,4,0,FC,FE,FF,FF,FF,60,40,80,80,0,0,E,9F,
1F,1F,E
2240 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,9E,BF,7E,7E,18,0,0,60,60,60,
70
2250 DATA 0,0,0,0,0,1,7,F,3F,7F,7F,7F,3F,3,0,0,0,0,0,0,E0,FC,FC,FC,FC,F8,F8,F8
,F8,0,0
2260 DATA 7,F,3F,3F,0,0,0,0,0,18,1C,1E,E,0,0,0,0,F8,FC,FC,FC,0,0,0,0,0,38,3E,3
E,0,0
2270 DATA 0,0,0,0,0,2,6,E,1E,1E,4,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,F0,F0,78,38,38,38,38,0,0,0,0,
0
2280 DATA 7,F,3F,3F,0,0,0,0,0,0,70,70,38,18,0,0,F8,FC,FC,FC,0,0,0,0,0,0,0,1C,1E,
1E,0,0
2290 DATA 0,0,0,0,3,3,7,E,1C,38,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,80,B0,38,1C,1C,1C,1C,0,0,0
,0
2300 DATA 0,1,3,3,73,FB,FB,F9,70,0,0,0,1,0,0,7E,FF,FF,FF,FF,B0,A0,C0,C0,0,0,0,
0,0,80,0
2310 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,4F,5F,3F,3F,C,0,0,0,0,0,0
2320 DATA 30,38,3C,9E,3F,3F,F,7,3,1,1,1,1,1,0,0,0,0,0,0,F0,FE,FE,FE,FE,FE,FE,FE,F
C,FC,0,0
2330 DATA 0,3,7,7,7,7,7,7,3,3,1,7,E,C,4,0,0,FC,FE,FF,FF,FF,FF,E0,C0,80,80,C0,C0,0,0,0,0,
4,0
2340 DATA 0,0,0,7,F,1F,1F,1F,E,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,82,C7,87,83,2,0,0,0,0,0,0,0
2350 DATA 0,0,0,0,0,0,0,7F,FF,FF,FF,FF,7E,7E,FE,0,0,0,0,0,0,8,1C,7C,F8,F0,C0,0,0
,0,0,0
2360 '----------
2370 '---ﾋﾟﾝ DATA
2380 DATA --------
2390 RESTORE 2420
2400 FOR I=1 TO 10
2410 READ PX(I),PY(I),PF(I)
2420 NEXT:RETURN
2430 DATA 200,34,0,193,22,0,207,22,0,186,10,0,200,10,0,214,10,0,179,-2,0,193,-2,
0,207,-2,0,221,-2,0
2440 '----------
2450 '---ﾋﾄ DATA------
2460 RESTORE 2490
2470 FOR I=11 TO 23
2480 READ PX(I),PY(I),PF(I)
2490 NEXT:RETURN
2500 DATA 0,0,,10,0,10,0,4,5,0,18,15,0,18,10,0,18,15,0,18,10,0,0,1,0,0,10,0,4,5,
0,0,,162,10,162,5
2510 RESTORE 2560
2520 FOR J=0 TO 6
2530 FOR I=0 TO 4
2540 READ PU(I,J)
2550 NEXT:RETURN
2560 DATA 6,7,8,11,12
2570 DATA 6,7,8,9,10
2580 DATA 6,7,8,11,12
2590 DATA 6,7,8,9,10
2600 DATA 6,7,8,11,12
2610 DATA 13,14,15,9,10
2620 DATA 16,17,18,11,12
```

評…デリカシーのない人キライ！（つぐ美）



by　祐美子

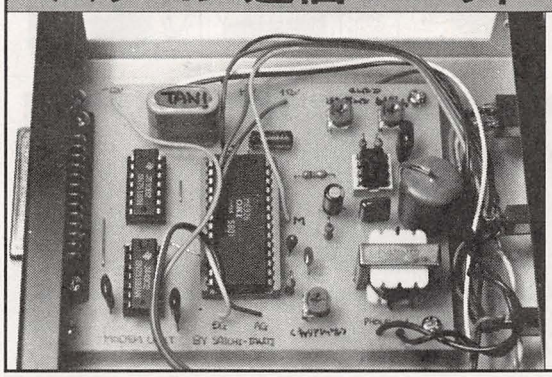
評…ちょっと太りすぎじゃないか!?（影）



by　パオ

MSX

電話でプログラムが送れる
パソコン通信ユニットの製作
ラジオの製作１月号掲載



最近，通信機能を搭載したＭＺ－2500やＰＣ－8801mkⅡＴＲが登場して，話題になっていますが，このパソコン通信ユニットを製作すれば，パソコンを選ばずに（ＲＳ－232Ｃというシリアル・ポート端子があるもの）電話回線を使ってプログラム交換，データ交換ができます。ただし，構内電話回線内において使用しなければなりませんが……。

アメリカでは，このハッカーごっこが盛んに行なわれています。みなさんも本機を自作して（製作費約12,000円），パソコンの活用範囲を拡大してみませんか。本機の製作過程をやさしく紹介しているほか，実際の操作方法まで掲載しています。

★パソコン初心者のかたへ。知ったかぶりはやめよう。ほらっ！逆さにベーマガ読んでるよ…。（福島県小野町・Ｏｈ！ＴＵＲＢＯ！13才）……【影：こらこら，そう言うキミ！ＯＦばっかり読んでちゃダメだよ!!】

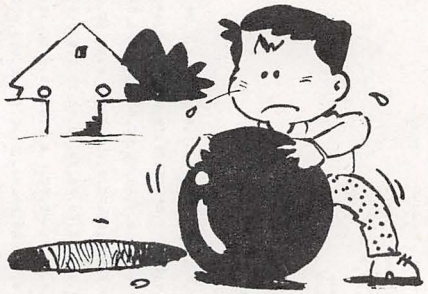
MSX用

BALL & HOLE

（ボール　アンド　ホール）

協賛：MSXメーカー各社

エントリーコードMS2 真鍋　武志



内　容

ボールを操作して穴に入れるゲームです。ボールの移動はカーソル・キーで8方向に動きます。また，キーを押しつづけるとボールは加速され，コントロールしにくくなるので注意してください。

スペース・キーでジャンプもできます。ボールの速度によってジャンプできる距離が変わってきますが，勢いをつけ過ぎると止まれなくなりますよ。

ゲーム・オーバー

迷路上でフワフワしている，四角いキューブに当たったり，迷路外にでるとゲーム・オーバーです。ボールはリザーブがありませんのでしかからず…。また，画面上にはタイムが表示されていませんが，カウントされていますので，タイムが切れてもゲーム・オーバーです。

改造のアドバイス

面データは，ＤＲＡＷ文で作ります。そのあと，ボールと穴の座標を決めます。自分の好きな迷路を作ったり，色を変えたりしてください。

P. S.

ボールのジャンプの特徴やワクのところでの減速など，細かいテクニックをつかめば，この10面は簡単にクリアできます。



《第１表》主な変数表

Ｉ，Ｊ	ループのカウンタ
Ｒ	ラウンド
Ｍ	面数
Ｔ	タイム
Ｓ	ジョイスティック
Ｘ，Ｙ	ボールの座標
Ｘ(　)，Ｙ(　)	面のはじめの座標
Ｖ，Ｗ	キューブの座標
Ｖ(　)，Ｗ(　)	穴の座標
ＶＸ，ＷＸ	加速度





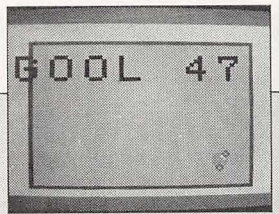
CHECKER FLAG

編：Dr.また，おもしろいゲームがきましたよ。オットット，うまくころがらないなあ。

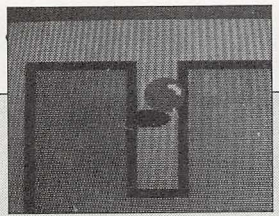
Dr.D：どれどれ。ほーっ！　ボールのころがりが実にスムーズだな。ジャンプしたときの動きの処理もみごとじゃ。

編：ボールにカゲがあるのも，それらしく見えますね。それに１面を見たときは，なんだ単純なゲームだなあ…と思いましたが，面が進むにつれ，通路が複雑になってきます。ヘンサン，カゲサンの面もありますよ。

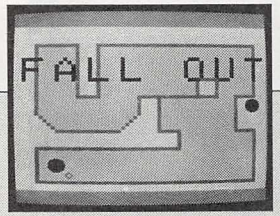
Dr.D：何といってもこのゲームのポイントは，カーソル・キーを押し続けると加速される点だ。ゲームを左右する重要な点と言っていい。



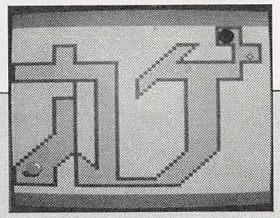
《写真１》ボールをころがして穴に入れると面クリア



《写真２》サクからサクへジャーンプ！



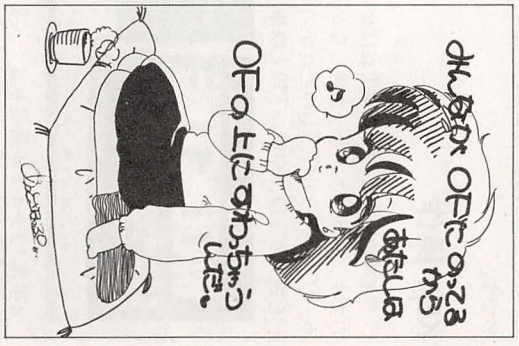
《写真３》迷路からでたり，キューブに当たると…



《写真４》カゲサンをはじめ，ヘンサンの迷路も…

★僕の友人は，ゲームで敵の弾に当たりそうになると「ごめんなさーい！」とあやまり，やられると「あやまったのに～！」とすねる。影さんとそっくり…。（長崎市・**ちょんまげ**）……**【編**：影さんは敵をおどします。**】**

```
10 COLOR 6,7,4:SCREEN 3,2:DEFINT A-U
20 M=10:OPEN "GRP:" FOR OUTPUT AS#1
30 DIMJ(16),A$(M),X(M),Y(M),V(M),W(M)
40 FOR I=1 TO 8:READ VX(I),WX(I): NEXT
50 FOR I=1 TO 16:READ J(I): NEXT
60 FOR I=0 TO 6:READ A$:FOR J=0 TO 31
70 VPOKE 14336+I*32+J,VAL("&H"+MID$(A$,J+J+1,2)): NEXT : NEXT
80 FOR I=0 TO M-1:READ A$(I),X(I),Y(I),V(I),W(I) : NEXT
90 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● ｼｮｷ ●●●
100 X=X(R):Y=Y(R):V=V(R):W=W(R)
110 PLAY"V1207L8DEFGFEDCCEFDC","S0M20007L4BBBBBBL8B","V706L8GAABAAGGGAAGG"
120 VX=0:WX=0:J=0:K=4:I=0:T=0
130 VPOKE 6912,208: CLS :DRAW "XA$(R);"
140 PAINT(X,Y),14,13
150 PAINT(V,W),14,13
160 PUT SPRITE5,(V-7,W-7),1 ,0
170 PUT SPRITE0,(V-3,W-3),10,3
180 PUT SPRITE4,(X-10,Y+4), 1,2
190 PUT SPRITE3,(X-7,Y-7),15,0
200 PUT SPRITE2,(X-7,Y-7), 5,1
210 IF PLAY(0) THEN 210
220 '
230 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● ﾒｲﾝ ●●●
240 S=STICK(L):T=T+1
250 VX=VX-VX(S)*(J(1):X=X+VX*(.5-(J(1)*.5)
260 WX=WX-WX(S)*(J(1):Y=Y+WX*(.5-(J(1)*.5)
270 IF STRIG(L) AND J=0 THEN J=16
280 J=J+(J)0):PUT SPRITE4,(X-10-J(J)*.5,Y+4-J(J)*.3), 1,2
290 PUT SPRITE2,(X-7,Y-7-J(J)), 5,1
300 PUT SPRITE3,(X-7,Y-7-J(J)),15,0
310 IF POINT(X,Y+7)<14 AND J<1 THEN VX=VX*.6:WX=WX*.6
320 IF ABS(V(R)-X)+ABS(W(R)-Y)<10AND(J=0ORJ=3) THEN 500
330 IF POINT(X,Y+7)<8 AND J<1 THEN PSET(8,36):PRINT #1,"FALL OUT":GOTO 430
340 IF INKEY$=CHR$(13) THENL=1-L
350 IF J<2 AND ABS(V-X)<6 AND ABS(W-Y)<6 THEN PSET(8,36):PRINT #1,"HIT CUBE":GOT
O 430
360 V1=V+VX(K)*3:W1=W+WX(K)*3
370 IF POINT(V1,W1)<14THENK=RND(1)*4:K=K*2+2ELSEV=V1:W=W1
380 PUT SPRITE0,(V-3,W-3),10,3+I
390 IF J<2 AND ABS(V-X)<6 AND ABS(W-Y)<6 THEN PSET(8,36):PRINT #1,"HIT CUBE":GOT
O 430
400 I= I XOR 1:IF T<500 THEN 220
410 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● ｱｳﾄ ●●●
420 PSET(8,36):PRINT#1,"TIMEOVER"
```



評…キャワイーイ！（影）

by あっとさぼっぷ

```
430 VPOKE 6928,209:PUT SPRITE3,(0,209)
440 FORI=0TO2:FORJ=3TO16:FORK=0TO150
450 NEXT:PUTSPRITE2,(X-7,Y-7-J(J)),8,0
460 NEXT:R=0:SOUND8,16:SOUND13,0
470 SOUND12,20:NEXT:PUTSPRITE2,(0,209)
480 IF STRIG(L) THEN 100 ELSE 480
490 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● ｺﾞｰﾙ ●●●
500 PSET(8,36):PRINT#1,"GOOL";T
510 VPOKE 6928,209:PLAY"S9M80007L16DC
520 FOR I=0 TO 9
530 X=X+SGN(V(R)-X):Y=Y+SGN(W(R)-Y)
540 PUT SPRITE2,(X-7,Y-7), 5,1
550 PUT SPRITE3,(X-7,Y-7),15,A:NEXT
560 FORK=0TO200:NEXT
570 PLAY"S9M500L707EFE-EFE-FEDC"
580 FOR J=1 TO 6:FOR I=1 TO 8
590 PUT SPRITE0,(V(R)+VX(I)*J-3,W(R)+WX(I)*J-3),10+IMOD2,3+IMOD2
600 PUT SPRITE1,(V(R)-VX(I)*J-3,W(R)-WX(I)*J-3),11-IMOD2,4-IMOD2
610 NEXT : NEXT : R=(R+1)MODM
620 PUT SPRITE0,(0,209)
630 PUT SPRITE1,(0,209)
640 IF STRIG(L) THEN 100 ELSE 640
650 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● ﾃﾞｰﾀ ●●●
660 DATA,-3,2,-2,3,,2,2,,3,-2,2,-3,,-2,-2
670 DATA1,3,0,6,11,15,18,20,21,21,21,20,18,15,11,6
680 DATA071F3F7F7FFFFFFFFFFFFF7F7F3F1F07E0F8FCFEFEFFFFFFFFFFFFFEFEFCF8E0
690 DATA071F3F7F7FFFFFFFFFFFFF7F7F3F1F07E0F8FC3E86E3F3F3FFFFFFFEFEFCF8E0
700 DATA0F3F7FFFFF7F3F0F ﾎﾟﾂﾘ ｲﾄ ﾀﾞﾖｰ  F0FCFEFFFFFEFCF0
710 DATA183C66C3C3663C18
720 DATAFFFFC3C3C3C3FFFF
730 DATA0000101000008144113FBFFFFFFFFFF00808000081280002294B6FEFFFFFFFF
740 DATA0008040040400404236777FFFFFFFFFF0000000810804800246677FFFFFFFFFF
750 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● ｶﾒﾝ ●●●
760 DATA"C1BBM20,20R215D160L215U160"
770 DATA40,40,200,150
780 DATA"C1BBM20,20R60D80R20U60E20R120F20D120G20L20H20U80L20D60G40L120U160
790 DATA40,40,220,155
800 DATA"C1BBM20,20R40D60R20U60R160D60L20D40R20D60L220U40R140U20L20U40R60U20L20D
20L60D20G20L60H20U80
810 DATA40,40,40,160
820 DATA"C1BBM160,20D40L140U40R220D160L140U20R20U20L40D40L60U60R40U20R60D20R40F2
0E20U100"
830 DATA50,40,50,155
840 DATA"C1BBM20,20R100D100L90D20R30D30R20U30R60U120R100D40L30D20R30D100L40U40R3
0U20L30U90L20D30L37D20R37D40L30D20R30D40L40U30L20D30L100U100R40D34R20U34R30U20L3
0U30L20D30L40U40
850 DATA40,40,220,170
860 DATA"C1BBM20,0G20D20F20E20F20G20L40D80R40F20R40U40L60U20R20U40R40D20R40U20R2
0U20R40F20D60L20U20L40D60R80U180L40G20L20U20L60D20F40G20H80L20
870 DATA20,30,180,140
880 DATA"C1BBM0,0R120F20E20R90D80G20F20D60L110H20G20L80H20U20E20H20U20E20R40E20F
20R90F20G20F20G20L30H20L40D20L40U40R90F20R20H20E20L90H20G20L40D20F20G20D20R80E20
F20R90U40H20E20U60L50G20L40H20L60G20L20U40
890 DATA20,20,80,120
900 DATA"C1BBM60,80L20D40G40D20R40U20E20U80R20D100H20D40R100E40U80R24U20R20U20L2
0U20L24D20R16D20L56E20L20G40D20E20R30D80G32L88U132L40U20L20D20L40D20R60
910 DATA20,160,210,10
920 DATA"C1BBM100,80H40G40U40E40F72R8U12R40U20L40U40R40D20F20E20R20D20G40L100D20
L20U20L20D20L20D20R20F20U20R20D20G40R40E20U40R20U20R40D20F20E20R20D20G40L60U20R4
0U20L40U40L20U20C1BM100,104R40
930 DATA220,140,160,20
940 DATA"C1BBM0,20D160R80U130R20D30L20D20R20D80R80U60L30U60R50D120R20U120R20U40L
110D120R30D20L40U120H20L20G20D120L20U140L40"
950 DATA30,40,220,40
```

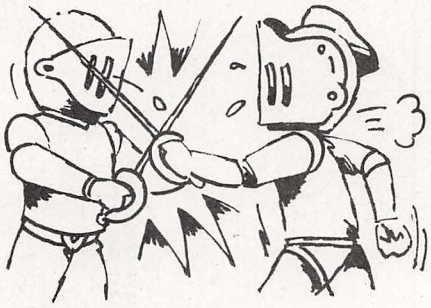
★ぼくの友人Dは，空手道をやると，負けるたびに「こりゃ，おじさん1本とられたわい」と言う。（神奈川県横須賀市・阿部純一朗13才）……【編：そりゃ影さんもかなわんかい!?影：そんなこと，ありまっしぇ～んノ】

MSX用

弥姫絵（ミキエ）の剣

協賛：MSXメーカー各社

エントリーコードMS③ 安田　充



STORY

20世紀後半にZ星にも平和の芽が開こうとしていた。その指示者となろう〝弥姫絵(みきえ)姫〟は星のため，また人々のためにつくしていた。しかし，この平和もつかのま，100年前に滅びたとされていた〝ＲＥ－ＷＨＩ〟がZ星に攻めてきた。平和なZ星には武装は一つもなく，あっけなくＲＥ－ＷＨＩに占領され，さらには〝弥姫絵姫〟もさらわれてしまった。そこで1人の剣士がある伝説を思いだした。「ある不幸が続くと弥姫絵の剣を一ふりすると平和がもとにもどる」。この伝説を信じべく剣士は旅にでるのであった。

GAME

剣を使いテキを倒す，というゲームです。テキは4種類いて，それぞれ色・点・強さがちがって，そのテキを倒すと宝がでてきます。それぞれにいろいろなきめがあって，その中のＫＥＹの形をしたものを三つ集めると面クリアです。

KEY操作

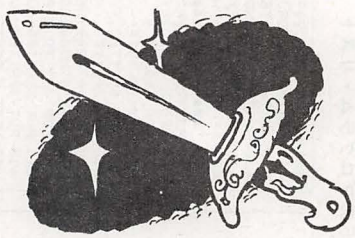
テキの攻撃をよけて攻撃すればよいのです。スペース・キーを押しながらカーソル・キーの↑→↓のどれかのキーを押すと上段，中段，下段と攻撃できます。もしテキがその攻撃をしかけてきたら，スペース・キーでバック，↑でとびあがる，↓でしゃがみ，それぞれ一つ以上の攻撃をかわすことができます。

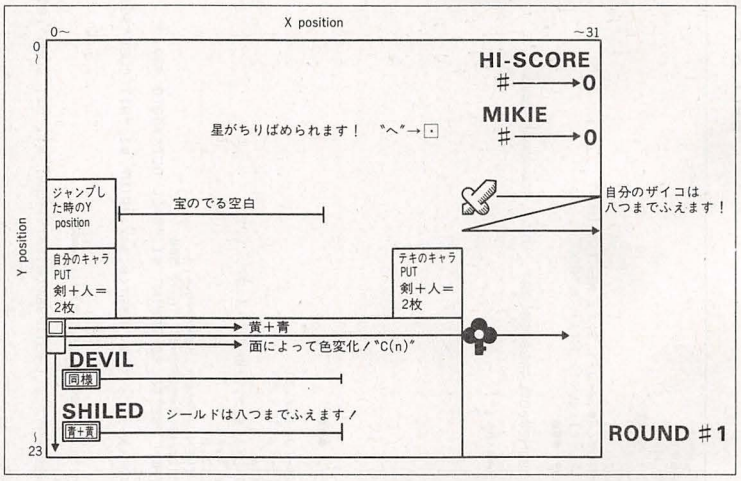
最後に

テキを殺すたびにテキの攻撃の確率とスピードが増してきます。それとバグが一つあります。それは，テキの攻撃を受けて，そのまま3個めのキーを取るとつぎの面でテキの攻撃をよけるまで，自分は攻撃できないのです。このバグは直さないほうがとまどっておもしろかったので直しませんでした。

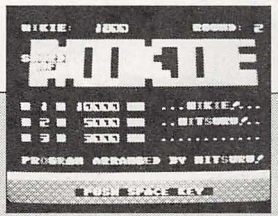
また，隠れゲーム・スタートとシークレット・ボーナスがありますが，見つけるのは，そーとーな努力が必要でしょう。

おっと，忘れるとこでした（ひとことどころじゃありませんね…）。リストは二つにわかれていて**リスト1**をロードしてRUNしたあと，F1キーを押すと自動的に**リスト2**をロード，RUNしてくれます。

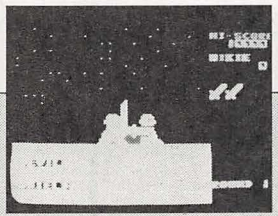




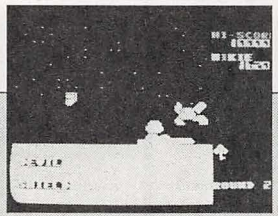
《第1図》背景面の配置図



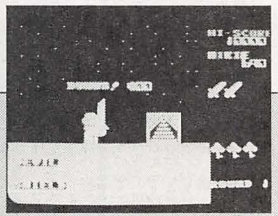
《写真1》タイトル画面も凝ってます



《写真2》受身ができるかどうかがわかれめ



《写真3》テキを倒すといろいろ出現します



《写真4》カギを三つ取ると面クリア

★私は二児の母親です。子どもにバカにされないようにとパソコンをはじめました。が，プログラミングより，ゲームに夢中の今日このごろです。（栃木県佐野市・茂木悦子？才）……【編：お母さん，ガンバッテ！】

《リスト1》キャラクター定義のプログラム・リスト

```
          10 SCREEN1,3:WIDTH28:KEYOFF:KEY1,CHR$(4)+"CLOAD"+CHR$(13)+"RUN"+CH
R$(13):PRINT"Push[F1]key";
20 I$=INPUT$(1):IF(I$<>CHR$(4)THEN20ELSECLS:PRINT"ｷｶｸﾁｭｳ ﾆﾝ ｶｶﾘﾏｽ(ﾋﾄﾘﾃﾞ
30 FORI=0TO29STEP2:A$="":U$(0)="":U$(1)="":FORT=0TO1:FORJ=0TO15
40 READB$:B=VAL("&h"+B$):A$=A$+CHR$(B):I$=RIGHT$("0000000"+BIN$(B),8)
50 FORK=STOISTEP-1:C$=C$+MID$(I$,K,1):NEXT:U$(T)=U$(T)+CHR$(VAL("&B"+C$))
60 C$="":NEXTI:NEXTJ:SPRITE$(I+I)=U$(1)+U$(0):NEXT
70 CLS:PRINT"LIST 2 ﾜ ﾛｰﾄﾞ ﾀﾏｺﾞ  PLAY ｶﾞﾝﾊﾞﾚ ｴﾝｼｭｳﾀｲｲ!"
80 DATA80,C0,FF,FF,FF,C0,80,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,FC,FE,FF,00,00,00,0
0,00,00,00,00,00,00,00
90 DATA00,00,00,00,00,00,01,03,07,0F,1F,FE,7C,38,18,08,00,00,00,3E,7C,F8,F0,E0,C
0,80,00,00,00,00,00,00
100 DATA08,18,38,38,38,38,38,38,38,38,38,38,38,38,7C,FE,00,00,00,00,00,00,00,00,
00,00,00,00,00,00,00,00
110 DATA03,07,07,0F,0F,07,00,07,07,0B,0D,1E,1F,3E,3E,7C,C0,E0,A0,F0,F0,E0,00,E0,
FE,FE,FE,FC,00,F8,7C,3E
120 DATA03,07,07,0F,0F,07,00,07,07,03,05,06,07,07,07,07,C0,E0,A0,F0,F0,E0,00,E0,
FE,FE,FE,FC,00,A0,A0,A0
130 DATA1E,3F,35,7F,7F,3F,00,FF,7F,7F,3E,40,78,78,78,78,00,00,00,80,80,00,00,C0,
C0,80,20,78,FC,3E,3E,3E
140 DATA1E,3F,3D,7F,7F,3F,00,3D,3B,3C,3E,45,7B,78,F0,F0,00,00,00,80,8C,1C,7E,FC,
F0,C0,00,E0,F0,F0,F8,F8
150 DATA01,03,03,07,07,03,00,03,03,05,06,0F,0F,1F,3E,7C,E0,F0,D0,F8,F8,F0,00,FF,
FF,FF,FE,00,70,70,F0,F0
160 DATA00,00,00,03,07,07,0F,6F,F7,F8,7E,3E,0E,F1,FA,FC,00,00,00,C0,E0,A0,F0,F0,
E0,00,EC,DE,DF,DF,37,07
170 DATA00,00,00,03,07,07,0F,0F,07,00,07,0F,0F,F7,F9,FC,00,00,00,C0,E0,A0,F0,F0,
E0,00,84,F6,F7,F7,F7,07
180 DATA00,00,00,00,00,30,78,7C,3E,1D,07,03,3B,7D,FE,F0,F0,00,00,00,00,02,06,07,F7,
FB,EA,FC,FC,FA,07,0F,1E
190 DATA3C,7E,7A,FF,FF,7E,00,76,F6,EE,DE,E5,6B,18,F0,F0,00,00,00,00,00,00,00,00,
00,00,00,E0,F0,F8,F8,F8
200 DATA1E,3F,3D,4F,EF,EF,F0,FD,7B,3D,3E,44,78,78,F0,F0,00,00,00,80,80,00,00,E0,
F0,F8,78,78,78,00,00,00
210 DATA0A,40,24,12,84,00,50,10,80,10,48,00,83,08,10,22,50,82,24,C8,01,10,0A,00,
09,08,02,20,41,10,08,44
220 DATAFF,AA,D5,AA,D5,A0,D3,A0,C7,80,8F,80,9F,80,BF,BF,FF,55,AB,55,AB,15,CB,05,
E3,01,F1,01,F9,01,FD,FD
```

《第1表》変数表

X	自分のX座標	S(n)	メモリーの点
P	シールドの数	TX	宝の座標
M	自分の数	T	宝の種類
K	キーの数	AC(n)	敵の色
A	敵のX座標	AS(n)	敵のスコア
B	敵のシールド	O	敵のスプライト
D	何番めの宝か？	L	自分のスプライト
SC	スコア	WA	何の技か
HI	ハイスコア	C(n)	ラウンドの土の色
RO	ラウンド	Z$(n)	宝や剣のキャラ
S$(n)	メモリーの名	LV	レベル

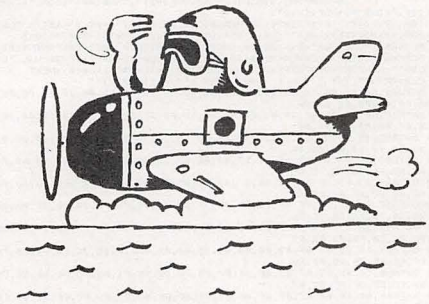
《リスト2》メインのプログラム・リスト

```
10 GOSUB 1200:GOTO1010
20 PUTSPRITE2,(X,95),15,L:PUTSPRITE1,(X+20,80),5,4:PUTSPRITE4,(A,95),C,O:PUTSPRI
TE3,(A-19,80),7,5
30 ST=STICK(0):SG=STRIG(0):IFST=9ANDSG=0ANDA-36>XTHENX=X+8:L=L+2+(L=8)*4:GOTO60
40 IFST=7ANDL<>0ANDX>0THENX=X-8:L=L+2+(L=8)*4:GOTO60
50 IFST<>0ORSG=-1THENGOSUB280:ONWAGOTO220,240,260
60 PUTSPRITE2,(X,95),15,L:PUTSPRITE1,(X+20,80),5,4:PUTSPRITE4,(A,95),C,O:PUTSPRI
TE3,(A-19,80),7,5
70 H=H-1:IFH>0THENWA=A-(A<160)*4:O=O+2+(O=9)*4:PUTSPRITE4,(A,95),C,O:PUTSPRITE3,(
A-19,80),7,5:GOTO30ELSEIFH<-5THENH=RND(1)*7
80 IF X+44<A THEN A=A-4:O=O+2+(O=9)*4:PUTSPRITE4,(A,95),C,O:PUTSPRITE3,(A-19,80)
,7,5:GOTO 30
90 H=0:HT=INT(RND(1)*(15-LV))+1:ONWTGOTO100,140,180:GOTO20
100 PUTSPRITE4,(A,95),C,11:PUTSPRITE3,(A+26,84),7,2
110 FORF=0TO95-LV:ST=STICK(0):SG=STRIG(0):IF(ST=9ANDSG=0)OR(ST=0ANDSG=-1)THENF=3
5:NEXTELSENEXT
120 PUTSPRITE4,(A,95),C,13:PUTSPRITE3,(A-28,70),7,3:Z=1:GOSUB280:Z=0
130 IFWA=4ORWA=5THENGOSUB440:GOTO20ELSEGOSUB500:GOTO20
140 PUTSPRITE3,(A+4,95),C,11:PUTSPRITE3,(A+30,104),7,0
150 FORF=0TO95-LV:ST=STICK(0):SG=STRIG(0):IF(ST=0ANDSG=-1)OR(ST=1ANDSG=0)THENF=3
5:NEXTELSENEXT
160 PUTSPRITE4,(A,95),C,15:PUTSPRITE3,(A-30,106),7,1:Z=1:GOSUB280:Z=0
170 IFWA=5ORWA=4THENGOSUB440:GOTO60ELSEGOSUB500:GOTO20
180 PUTSPRITE4,(A,95),C,17:PUTSPRITE3,(A+4,79),7,5
190 FORF=0TO95-LV:ST=STICK(0):SG=STRIG(0):IFST=1ANDSG=0THENF=35:NEXTELSENEXT
200 PUTSPRITE4,(A,95),C,19:PUTSPRITE3,(A-24,114),7,1:Z=1:GOSUB280:Z=0
210 IFWA=4THENGOSUB440:GOTO60ELSEGOSUB500:GOTO20
220 IFX+38<=ATHENGOSUB440:GOTO60
230 IFRND(1)>.35THENPUTSPRITE4,(A,95),C,21:PUTSPRITE3,(A+23,79),7,2:GOSUB430:GOT
O60ELSEGOSUB450:GOTO60
240 IFX+52<=ATHENGOSUB440:GOTO60
250 IFRND(1)>.5THENPUTSPRITE4,(A+16,95),C,23:PUTSPRITE3,(A+16,88),7,5:GOSUB430:G
OTO60ELSEGOSUB450:GOTO60
260 IFX+52<=ATHENGOSUB440:GOTO60
270 IFRND(1)>.5THENPUTSPRITE4,(A,64),C,25:PUTSPRITE3,(A+26,46),7,2:GOSUB430:GOTO
60ELSEGOSUB450:GOTO60
280 'SUB etc... ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
290 WA=8:WA=WA-(ST=1ANDSG=-1ANDZ=0)-(ST=9ANDSG=-1ANDZ=0)*2-(ST=5ANDSG=-1ANDZ=0)*
3-(ST=1ANDSG=0)*4-(ST=9ANDSG=-1)*5-(ST=5ANDSG=0)*6
300 ONWAGOSUB310,320,330,340,360,370:RETURN
310 PUTSPRITE2,(X+4,96),15,10:PUTSPRITE1,(X-21,82),5,3:GOSUB440:PUTSPRITE2,(X+8,
96),15,12:PUTSPRITE1,(X+31,80),5,2:RETURN
320 PUTSPRITE2,(X+4,96),15,10:PUTSPRITE1,(X-28,104),5,1:GOSUB440:PUTSPRITE2,(X+8
,96),15,14:PUTSPRITE1,(X+40,106),5,0:RETURN
330 PUTSPRITE2,(X+4,96),15,16:PUTSPRITE1,(X,76),5,4:GOSUB440:PUTSPRITE2,(X+8,96)
,15,18:PUTSPRITE1,(X+32,116),5,8:RETURN
340 PUTSPRITE2,(X,64),15,24:PUTSPRITE1,(X-26,46),5,3
350 IFABS(X-TX)>8THENGOSUB440:RETURNELSEGOTO380
360 PUTSPRITE2,(X-8,96),15,22:PUTSPRITE1,(X-10,80),5,4:GOSUB440:RETURN
370 PUTSPRITE2,(X,96),15,20:PUTSPRITE1,(X-20,82),5,3:GOSUB440:RETURN
380 LOCATETX/8,9:PRINTZ$(0):ONTGOSUB390,400,410,420:T=255:RETURN
390 PLAY"O7S4M3500L64CED",,"O8S1M3500E8":P=P-(P<8):GOSUB710:RETURN
400 PLAY"O4S1M5000L64CEGB","O5S1M5000L64CDEF":SC=SC+50*RO:GOSUB630:RETURN
410 PLAY"O5S1M50000L32CEDFEGFAGBAO6C","O6S1M50000L32CDCDCDCDCDCD":M=M+1:GOSUB640
:RETURN
420 PLAY"O5S1M50000L64CB":K=K+1:GOSUB670:IFK=8THENRETURN730ELSERETURN
430 FORFF=0TO200:NEXT:RETURN
440 FORFF=0TO 40:NEXT:RETURN
450 PUTSPRITE4,(A,95),7,27:BEEP:PLAY"O5S1M4000C64F64":SC=SC+10:GOSUB630:B=B-1:GO
SUB720:IFB>0THENRETURN
460 PUTSPRITE3,(0,209):SC=SC+S:GOSUB630:Y=70:YY=-4
470 Y=Y+YY:YY=YY+.5:PUTSPRITE4,(A,Y),C,21:IFY<200THEN470
480 IFTX<>255THENLOCATETX/8,9:PRINTZ$(0)
490 TX=255:LV=LV-(LV<10)*.2:GOSUB540:GOSUB510:H=8:RETURN
500 PUTSPRITE2,(X,95),,9,26:BEEP:PLAY"O4S1M4000L64BEDC":P=P-1:GOSUB710:IFP>0THENR
ETURNELSERETURN550
510 IFTX<>255THENRETURN
520 D=D+1:T=2+(RND(1)>.8)-(RND(1)>.95):IFD=4THENT=4:D=0
530 TX=INT(RND(1)*11)+4:LOCATETX,9:PRINTZ$(T):TX=TX*8:RETURN
540 A=160:O=INT(RND(1)*2-(RO>2)-(RO>4)):C=ACO):S=ASO):B=O+1-(RO>6)*2:GOSUB720
:RETURN
550 'HISS♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
```

MZ-80K/C/1200(SP-5030)用

協賛：シャープ

零戦 ーゼロセンー



エントリーコードMK① 上塚　知一

物　語

今は，第二次世界大戦のまっ最中です。あなたは，中型戦闘機24式「清」のパイロットです。実は，この物語は，85年10月号の戦いの続きなのです。

今回は，イギリス湾岸航空隊の一員となって，海上の敵戦艦や人工島，さらに，敵戦闘機をやっつけてください。最後に出現する大型機をやっつけると，無事，大戦は終了します。

操作方法

;と田で左右移動です。なお，自動縦型スクロールを採用しています。

Tキーで海上（戦艦や人工島など）に爆弾投下，Hキーで，敵戦闘機にミサイル発射です。

なお，最後にでてくる大型機は，5発で破壊できます。では，健闘を祈ります。さようなら。

《第1表》変数表

X1	自機のX座標	T$	GET
Y1	自機のY座標	X$	自機のキャラ
MY	自機の残り数	A$(0～9)	敵のキャラ
QQ	敵の出現する間隔	E1$	敵のキャラ
SC	スコア	AA$	敵のキャラ
P，P1，P2	自機の座標の番地	Y2$	敵のキャラ
CD$	画面の左右わくのキャラ		

最後に

MZ－80Kユーザーのみなさん。新機種に負けず，あきらめずに，がんばって投稿しよう！

参考資料

ベーマが84年6月号 横山陽一作「縦スクロール・サブルーチン」

♥　♥

♥　♥　♥

評…な～るほど(影)



by　はとぽっぽ

CHECKER FLAG

編：REM文があって読みやすそうですよ。ねえ，Dr.。

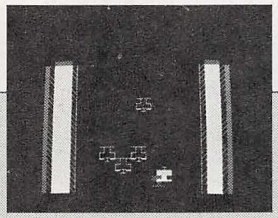
Dr.D：確かにREM文は多い。各ルーチンで何をやっているのかもわかる。たいへんていねいで実によい。と言いたいところだが，REM文が多すぎるのはよくない。

編：どうしてですか？

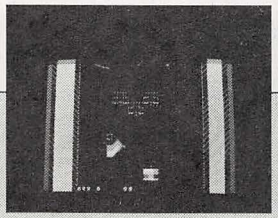
Dr.D：REM文とは，注釈をいれて，ルーチンの内容をわかりやすくするのと同時に，区切りをいれて，各ルーチンを区別するものだ。このように多いと，マルチステートメントをわざわざはずしたプログラムと変わりがない。つまり，さらに大きなまとまりのREM文を，他のREM文より目立つように作らなくてはならないということさ。



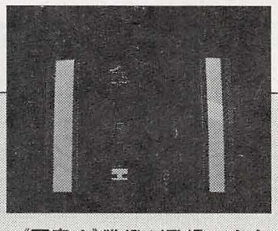
《写真1》タイトル画面。GO！　戦闘開始だ！



《写真2》敵戦闘機が攻めてきた。思わず進路変更！



《写真3》海上に見えるのはなんだ！　あれが人工島か



《写真4》戦艦が登場。ムムなかなかやるぞ！

★ゲームセンターによくいる人第1位★さあこい！といってすぐに終わる人。(北海道札幌市・古谷智広12才)…

【つぐ美：まあ，影さんみたい。影：どすこい！よりはマシだよね。つぐ美：…ワ，私そんなこと言いません!!】

```
 1 GOSUB2000
 100 POKE$3CEC,0:POKE$3CED,0:POKE$3CEE,0:POKE$284B,0:F=71:AB=0:ZA=50:MY=3
 101 TEMPO7:GOSUB10000:C=1:D=53256:D2=54050:LIMIT$88FF:QQ=10:Q=5:AA=0:MY=3
 102 Y1=20:X1=15:TSC=3990:TI$="000000"
 109 REM■-----YOMIKOM------■
 111 FORI=0TO22:READX:POKE33280+I,X:NEXTI
 112 PRINT"■":CD$="■■■
```

MZ-700/1500(S-BASIC)用

（※1500で動かすには，700用S-BASICが必要です）

協賛：シャープ

しおひがりGAME（ゲーム）



エントリーコードMK②　森下　猛彦

内　容

あなたは，天気のよい日曜日，しおひがりにでかけました。しかし，その砂浜は波が荒いので，気をつけて貝を取ってください。

遊びかた

人はカーソル・キーの←と→で動きます。Bキーでま下に穴を掘ります。穴を掘った上も，人は通ることができます。@(貝)を取ると10点です。

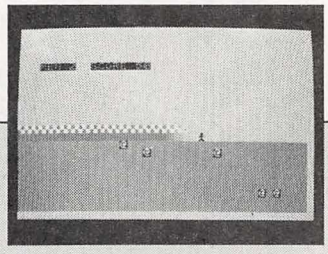
ときどき，波がおそってきます。波にのまれるとGAME　OVERです。ただし波は，穴を4個以上掘ってあるところで止まってしまいます。水でうまった穴も砂と同じように掘れます。

波の長さはランダムですが，波のでてくる速さは，面数が多いほど速くなります。貝の数も同じように多くなります。その面×3個の貝を取ると，1面クリアです。もちろん，面クリアに対しボーナス点もつきます。

その他

貝の上の砂が掘ってあるとき，波がその上を通ると水で貝が流されてしまいます。すると，その面は，貝を全部取ってもクリアできません。こうなったらAキーを押してください。40点減点されますが，その面はクリアできます。

なお，9面までいくと，また1面からはじまります。



《写真1》さあ，しおひがりでも，しようかなってか。でも，波が…

しおひがりGAMEのプログラム・リスト

```
10 REM ｼｵﾋｶﾘGAME .BY T.M
20 COLOR,,3,0:PRINT"B":CURSOR0,10
30 PRINT"N     A   KKKKK     D"
40 PRINT"N    AAA     K     D"
50 PRINT"N     A      K  DDDDD"
60 PRINT"N     A   AKKKKKKK D D D  H H"
70 PRINT"N N   AAAA      K    D D  D H H"
80 PRINT"N N A A  A   A   K    D D     H"
90 PRINT"  N  AA   A   A   K    D       HH"
100 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT[4,0J "*******GAME**********"
110 COLOR ,,1,5
120 X=20
130 MUSIC"CABCDA5FEC0":S=S+10*M
140 M=M+1:IFM=10THENM=1
150 W=(10-M)*10:      :X=20
160 CONSOLE0,25,0,40:PRINT"B":X=20:FORI=15TO23:FORA=0TO38:CURSORA,I:PRINTI2,6J"
" :NEXTA:NEXTI
170 CURSOR3,5:PRINT[4,0J"MEN":M:CURSOR10,5:PRINTE4,6J"SCORE";S
180 J=0:L=0:FORI=1TOM+3:P=INT(35*RND(1)+4):Q=INT(8*RND(1)+15):CURSORP,Q:PRINTI7,
0J "@":NEXTI
190 P=M+3
200 GETB$:POKE 17828,0:CURSORX,14:PRINT" "
210 IFB$="B"THENA=0:GOTO260
220 IF(B$="H")*(X>0)THENX=X-1
230 IF(B$="B")*(X<39)THENX=X+1
240 IFB$="A"THENS=S-40:GOTO140
250 CURSORX,14:PRINTI2,5JCHR$(99):GOTO 320
260 C=PEEK(53248+(15+A)*40+X)
270 IF(C=$0)*(A<8 )THENA=A+1:GOTO260
280 IF(C=$5A)*(A<8)THENCURSORX,15+A:PRINT" ":GOTO320
290 IF A>7  THENA=0:GOTO320
300 CURSOR X,15+A:PRINT" ":S=S+10
310 MUSIC"+C":CURSOR15,5 :PRINTE4,0JS:P=P-1:IF P=0 THEN 130
320 IFW=1THENL=INT(30*RND(1)+10)
330 W=W-1:IFW>0THEN200
340 C=PEEK(53808+J)
350 IFC=$CATHEN CURSORX,14:PRINTI2,6J"X":PRINT"*******END*******" :COLOR,,7,1 :MUS
IC"CDCDCDEDEDFEFACACACBFBFBFCDC+C+C":END
360 C=PEEK(53968+J)
370 IFC=$0THEN440
380 C=PEEK(53848+J)
390 IFC=$0 THENCURSOR J,15:PRINT"■■■■"
400 CURSORJ,13:PRINTI1,7JCHR$($DE);"■■":MUSIC"A0"
410 J=J+1:IFJ=40THEN450
420 L=L-1:IFL=0THEN450
430 GOTO200
440 CURSORJ,18:PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■"
450 W=(10-M)*10
460 CONSOLE6,9,0,40:PRINT"B"
470 CONSOLE0,25,0,40
480 J=0:GOTO200
```



★ペンネームは何でもいいのでしょうか。（東京都港区・森　巧尚）……【編：実在の人物名を使うとホンモノの森君と混乱しちゃうなあ。編(影)：ホ～ラネ。編：な，なにやってんですか！影：ペンネーム使っちゃった！】

MZ-700/1500(Hu-BASIC)用

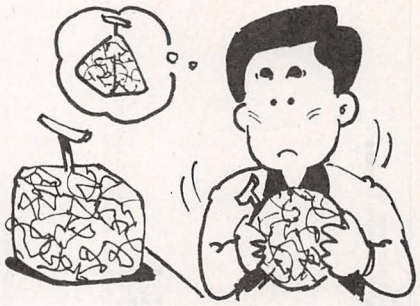
（※1500で動かすには，700用Hu-BASICが必要です）

協賛：シャープ

移植版

フォーメーション

FORMATION



エントリーコードMK③ 猫太郎

★内　容

このプログラムは，ベーマガ'85年2月号のＰＣ－8001mkⅡ用「ＦＯＲＭＡＴＩＯＮ」を移植したものです。移植といっても，プログラムは，ほとんどオリジナルです。

それと，原作で15面までだったのを18面にしてあり，画面の美しさを重視しています。700にしては，きれいな画面です。

★遊びかた

右上に表示されてある，ＦＯＲＭＡＴＩＯＮと同じように，右下に果物を運んでください。

右下に，右上と同じＦＯＲＭＡＴＩＯＮができたら，スペース・キーを押してください。面クリアとなります。

なお，ボーナスを表示しているときに，リターン・キーを押すと，ボーナスの表示が速くなります。

画面上にある家は，屋根の色が「水色→緑→黄→赤」の順で変わり，赤から水色になるときに，「ベロタン」がでてきます。「ベロタン」のまわりにいると，ミスになります。

「ペクパク」は，カーソル・キーで4方向に動きます。

また，このプログラムには，「ラウンド・セレクト」があり，タイトル表示中にSキーを押すと，数字がでるので，カーソル・キーの↑で，面を進めて，リターン・キーを押してください。ただし，前回進んだ面までしか，数字はあがりません。

★プログラムのしくみ

別に，むずかしいことはしていませんが，果物かどうかを判断するのに，〝⌐〟のキャラクタ（アスキーコード219）があるかどうか，見ているので，果物のキャラクタを変えるときは，左上を必ず，〝⌐〟のキャラクタにしてください。

★プログラムの入力方法

〝⌐〟，〝▗〟，〝▖〟，〝⌋〟，〝⌝〟や〝⌞〟は，ＫＥＹ３，ＣＨＲ＄(222，223)：ＫＥＹ４，ＣＨＲ＄(219，220，234，235）として，ファンクション・キーのF3，F4に入れておいて，これらのキャラクタを入力してください。

《第１表》変数表(主なもの)

X，Y	ペクパクの座標
SC	スコア
TP	ハイスコア
WA	壁のパターン
FU	フルーツのパターン
RO	ラウンド
LE	ペクパクの残り
K	KEYデータ
RU	前回に終わった面数
MI	ＦＯＲＭＡＴＩＯＮできているか ０＝できている　１＝できてない
EN	エネルギー
PE$	ペクパクのキャラクター
BE$	ベロタンのキャラクター
F1$(), F2$()	フルーツのキャラクター
F1(), F2()	フルーツの色
LV	レベル
I，J，K，L，P	雑用
A，B	X，Yにたす数

CHECKER FLAG

Dr.D：データを少なくする努力がしてあって大変よろしい。

影：アイデアを自分でだしていなくて大変よろしくない。

編：ゲッ！　いきなりでてくるんでびっくりしたな，もう。最近チェッカーフラグに影さんがでてこないから安心していたのに。

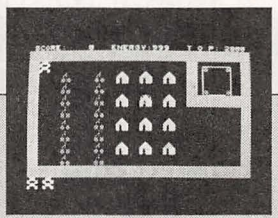
Dr.D：まったくじゃ。しかし，このゲームも移植だとはな。しまいには，ＭＺで作ったゲームが回りまわって，ＭＺに移植された，なんてことになるんじゃないだろうな。

編：とにかく，Dr.。このプログラムについてなにかひと言。

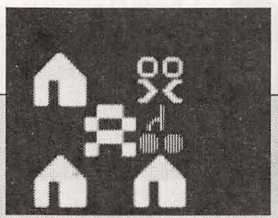
Dr.D：ゲーム・プログラムを作る力が十分あるのだから，もっとアイデアも考えること！



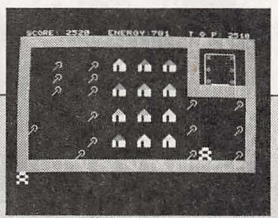
《写真１》タイトル画面。リターン・キーでスタート



《写真２》さあ，１面です。右上のように果物を運べ



《写真３》でも，ベロベロがでちゃうから，気をつけて



《写真４》やった，これで，ＦＯＲＭＡＴＩＯＮ完成

★影さん，こんなボクですがデシにしてください。（愛知県豊田市・**熊沢直樹12才**）……【**影**：ウーン，私のあとをつぐには頭脳明晰，容姿端麗，品行方正，博学多識…。**編**：エーッ！**影**：と，このくらいの漢字は読めなきゃな。】

★くらいよー／（神奈川県福山市・奈良木　広）……【影：こんなことされると、つらいよー／編：どうしたんですか、そんな「からいよー」という顔して。影：なに、ワタシは「えらいよー」だって？つく美：きらいよー。】

移植版 FORMATIONのプログラム・リスト

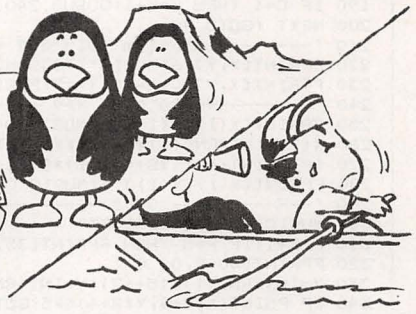
```
10 REM ■■■ I N I T ■■■
20 DIM FO$(18),CO(5,5)
30 DEFINT A-Z
40 RU=1:WA=1:FU=1:SC=0:CLS
50 CURSOR 5,10:COLOR4:PRINT"NOW WRITE A FORMATION DATA":COLOR 3
60 CURSOR10,16:PRINT"PLEASE WAIAT."
70 FOR I=1 TO 18:READ A$
80 FOR J=1 TO 7
90 B$=MID$(A$,J,1)
100 C$="00000"+BIN$(VAL("&H"+B$))
110 D$=RIGHT$(C$,4)
120 E$=E$+D$:NEXT J
130 FO$(I)=LEFT$(E$,25):E$=""
140 NEXT I
150 FOR I=1 TO 3:READ A$,B$:WO$(I)=A$+"■■■"+B$:NEXT
160 FOR I=1 TO 4:READ F1$(I),F2$(I):NEXT
170 FOR I=1 TO 4:READ F1(I),F2(I):NEXT
180 READ PE$,BE$
190 REM ■■■ S T A R T ■■■
200 RO=1:LE=3:TP=2000
210 GOTO 1370
220 REM ■■■ S T A G E ■■■
230 X=2:Y=3:EN=999:LV=25-RO
240 COLOR 7,0:CLS
250 PRINT USING" SCORE:#####   ENERGY:###   T O P:######";SC;EN;TP;
260 RESTORE 1620
270 COLOR 4,1:FOR I=1 TO 6
280 READ A,B,C,D$:CURSOR A,B:PRINT STRING$(C,WO$(WA)+D$);
290 IF I<>4 THEN 330
300 CURSOR13,10:COLOR6,0:PRINT"PLAYER READY !";:CURSOR18,12:COLOR3:PRINT"ROUND "
;
310 COLOR7:PRINT USING" ##";RO;
320 FOR Q=1 TO 4000:NEXT:CURSOR13,10:PRINT"                ";:CURSOR18,12:PRINT"
      ";:COLOR 4,1
330 NEXT I
340 COLOR F1(FU),0:CURSOR 6,5:PRINT STRING$(8,F1$(FU)+"■■■");
350 CURSOR12,5:PRINT STRING$(8,F1$(FU)+"■■■");
360 COLOR F2(FU):CURSOR6,6:PRINT STRING$(8,F2$(FU)+"■■■");
370 CURSOR12,6:PRINT STRING$(8,F2$(FU)+"■■■");
380 FOR A=16 TO 24 STEP 4
390 FOR B=5  TO 17 STEP 4
400 COLOR 5:CURSOR A,B :PRINT"▲";:COLOR 7:PRINT"■■■ ■";
410 NEXT B,A
420 COLOR 7
430 FOR I=4 TO 8:CURSOR 30,I:PRINT" |     | ";:NEXT
440 CURSOR 31,3:PRINT STRING$(5,"_");
450 CURSOR 31,8:PRINT STRING$(5,"_");
460 P=0
470 FOR L=4  TO  8
480 FOR K=31 TO 35
490 P=P+1
500 IF MID$(FO$(RO),P,1)="O"THEN 520
510 CURSOR K,L:COLOR 2:PRINT "●";
520 NEXT K,L
530 COLOR 7
540 CURSORO,23:PRINT STRING$(LE-1,PE$+"■");
550 CURSOR X,Y:PRINT"▲■■■";
560 REM ■■■ PEC PAK ■■■
570 K=ASC(INKEY$(0))-27
580 ON K GOTO 590,600,610,620,630:FOR I=1 TO 70: NEXT:GOTO 740
590 A= 2:B= 0:GOTO 640
600 A=-2:B= 0:GOTO 640
610 A= 0:B=-2:GOTO 640
620 A= 0:B= 2:GOTO 640
630 GOTO 900
640 C$=SCRN$(X+A,Y+B,1)
650 C=INSTR("/ ",C$)
660 ON C GOTO 670,700:GOTO 740
670 C$=SCRN$(X+A*2,Y+B*2,1)
680 IF C$<>" " THEN 740
690 CURSOR X+A*2,Y+B*2:COLOR F1(FU):PRINT F1$(FU);:COLOR F2(FU):PRINT"■■■"+F2$(F
U) ;
700 CURSOR X,Y:PRINT"  ■■■  ";
710 X=X+A:Y=Y+B
720 COLOR7:CURSOR X,Y:PRINT"▲■■■";
730 EN=EN-1:COLOR7:CURSOR22,0:PRINT USING"###";EN;
740 IF EN<1 THEN 900
750 REM ■■■ BEROTAN ■■■
760 IF RND(1)*30<LV THEN FOR I=1 TO100:NEXT:GOTO 570
770 M=INT(RND(1)*3):N=INT(RND(1)*4)
780 CO(M,N)=CO(M,N)+1
790 IF CO(M,N)=4 THEN 830
800 COLOR VAL(MID$("5462",CO(M,N)+1,1))
810 CURSOR M*4+16,N*4+5:PRINT"▲";
820 GOTO 570
830 CO(M,N)=0
840 CURSOR M*4+16,N*4+5:COLOR6:PRINT BE$;
850 FOR I=1 TO 50:BEEP1:BEEP1:BEEP0:NEXT
860 IF ABS(X-(M*4+16))<3 AND ABS(Y-(N*4+5))<3 THEN 900
870 CURSOR M*4+16,N*4+5:COLOR5:PRINT"▲";:COLOR7:PRINT"■■■ ■";
880 GOTO 570
890 REM ■■■  O  U  T  ■■■
900 P=0:MI=0
910 FOR L=11 TO 19 STEP 2
920 FOR K=28 TO 36 STEP 2
930 P=P+1
940 C$=SCRN$(K,L,1)
950 IF MID$(FO$(RO),P,1)="1" AND C$<>"/"THEN MI=1
960 NEXT K,L
970 ON MI+1 GOTO 1120,980
980 FOR I=1 TO 30:COLOR RND(1)*6+1
990 CURSOR X,Y:PRINT "▲■■■";:NEXT
1000 PLAY 7,"CODCDCEFGABCD"
1010 LE=LE-1:IF LE>0 THEN GOTO 230
1020 REM ■■■ GAME OVER ■■■
1030 IF TP<SC THEN TP=SC
1040 EN$(0)="■■■
```

MZ-1500用 移植版
協賛：シャープ

ペンギンの国を守れゲーム！

CHALLENGE BOAT 50
（チャレンジ ボート）

エントリーコードMK④ へのへのへ太郎



▶ペンギンの国を守れゲーム

ペンギン・ランドにサンゴのお化けがおそってきました。あなた（ペンギン）は武器もなにも持っていません。そこで，ペンギンを追う習性を利用して，サンゴのお化けを中央の穴に落としてください。

ペンギンが穴や海に落ちると，穴の手前にでてきます。～ＢＡＳＩＣ マガジン'83年５月号114ページより。

●あれこれ

できるだけ原作に近づけるように心がけて作りました。ＲＥＭ文もまねたほどです。キャラとバックの氷山はオリジナルに作ってみました。キー操作はカーソル・キーです。

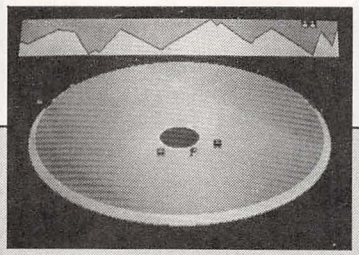
▶CHALLENGE BOAT

おら東京さいくだぁ～，というワケで，あなたは，ボートに乗って，どこまでもー。しかし，ライバルの影さんの手下がじゃまをするんですね～ぇ，てかッ!?

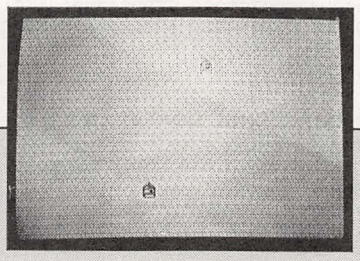
●どれどれ

言わずとしれた，森 巧尚氏の３Ｄ－ＤＲＩＶＥ！ を参考にしております。

これは，スクロール・ゲームで，移動は，カーソル・キーの左右です。



《写真１》ペンギンの国を守れゲームの実行画面です



《写真２》これは，ＣＨＡＬＬＥＮＧＥ ＢＯＡＴの画面

最後に

今回は，２人の大先輩のプログラムを参考に作ってみました。いろいろと知らないテクニックなどがあり，たいへん勉強になりました。たまには移植もいいものですョ。

CHECKER FLAG

編：久びさ登場のへのへのへ太郎くんですよ。

Dr.D：彼には珍らしく，移植版とショートプログラムの，２本立てで登場か。ふむ，彼もアイデアにつきてきたのかな？

編：でも，移植というのもむずかしいですよ。自分でも言ってますが，移植すると，いろんなテクニックが勉強できるようですね。アイデアにつまった人は，移植でもしてみましょう。

♥

♥

《リスト１》移植版ペンギンの国を守れゲームのプログラム・リスト

```
10 CCOLOR,,7,0:CLS 3:GOSUB 460:DIM X(3),Y(3)
20 X=20:Y=17:S=10:SC=0:P=0:O=2:PE=1:MX=100
30 PRINT[1]USING"■ HISCORE:#####   SCORE:#####   ﾉｺﾘ";HI,SC
40 FOR I=39 TO 35+P STEP-1:FPRINT [I,0] 1:NEXT I
50 FOR I=1 TO O:'----- ｵﾊﾞｹ ﾗ ﾀﾞｽ -----
60 X(I)=INT(RND(1)*29+5):Y(I)=INT(RND(1)*14+8):IF POINT(X(I)*8+4,Y(I)*8+4)<>5 TH
EN 60 ELSE FPRINT[X(I),Y(I)] 5
70 MUSIC"T7S0M10V14O4A3A2B3B2":NEXT I
80 '------------ ﾒｲﾝ -----------------
90 GET KY$:IF KY$=""=0 THEN K$=KY$
100 WAIT MX:FPRINT[X,Y] O
110 X=X+(K$="■")-(K$="■"):Y=Y+(K$="■")-(K$="■")
120 PE=0:PE=PE-(K$="")-(K$="■")-((K$="■")*2)-((K$="■")*3)-((K$="■")*4)
130 FPRINT[X,Y] PE:G=POINT(X*8+4,Y*8+4)
140 IF G=1 OR G=7 THEN K$="":GOSUB 210
150 '---------- ｵﾊﾞｹ ｲﾄﾞｳ ---------------
160 FOR I=1 TO O :FPRINT[X(I),Y(I)] O
170 X(I)=X(I)+SGN(X-X(I)):Y(I)=Y(I)+SGN(Y-Y(I)):C=POINT(X(I)*8+4,Y(I)*8+4):FPRIN
T[X(I),Y(I)] 5
```

★僕は，このハガキを自分からボツにしてしまいました。もし，編集部に届いていたら，なにかのまちがいです。（宮城県仙台市・まゆげもじゃもじゃ君の友人12才）……【影：このハガキが載っていたら，それは手ちがいです。】

```
180 IF X(I)=X AND Y(I)=Y GOSUB 290
190 IF C=1 THEN K=K+1:GOSUB 240
200 NEXT :GOTO 90
210 '--------- ﾍﾟﾝｷﾞﾝｶﾞ ｳﾐﾍ ｵﾁﾀ ---------
220 FPRINT[X,Y] 6:MUSIC"T703S0M2C0B0A0A0G0G0"
230 FPRINT[X,Y] 0:X=20:Y=17:FPRINT[X,Y] 1:RETURN
240 '---------- ｵﾊﾞｹ ｶﾞ ｵﾁﾀ ----------
250 FPRINT[X(I),Y(I)] 6:MUSIC"O4B1B0A1G0F0":FPRINT[X(I),Y(I)] 0:
260 X(I)=INT(RND(1)*29+5):Y(I)=INT(RND(1)*14+8)
270 IF POINT(X(I)*8+4,Y(I)*8+4)<>5 GOTO 260
280 FPRINT[X(I),Y(I)] 5:MUSIC"O4B2A2":GOSUB360:RETURN
290 '------------ ｸﾜﾚﾀ ----------------
300 MUSIC"C3B3D3A3E3G3F3"
310 P=P+1:IF P=5 THEN FPRINT[35,0] 0:GOTO 390
320 FPRINT[40-P,0] 0
330 X=INT(RND(1)*15+12):Y=INT(RND(1)*8+8)
340 IF POINT(X*8+4,Y*8+4)<>5 GOTO 330 ELSE FPRINT[X,Y] 1 :RETURN
350 '------------ SCORE ----------------
360 SC=SC+S:MX=MX-10:CURSOR 23,0:PRINT[1]USING"######";SC:IF MX<0 THEN MX=0
370 IF O=3 THEN RETURN ELSE IF SC>100 THEN S=15
380 IF SC>250 THEN O=3:S=20:FPRINT[X(1),Y(1)]O[X(2),Y(2)]O:GOTO 50 ELSE RETURN
390 '---------- GAME OVER -------------
400 IF HI<SC THEN HI=SC:SC=0
410 PRINT[1]USING"■ HISCORE:######";HI
420 CURSOR15,12:PRINT[0]"GAME OVER !"
430 CURSOR15,15:PRINT[0]"   (Y/N)  "
440 GET K$:IF K$="Y" THEN 10 ELSE IF K$="N" THEN END ELSE 440
450 '---------- ｶﾒﾝ & ﾀｲﾄﾙ -------------
460 INIT"CRT:G":PRTY1:RESTORE:X=0:Y=20
470 CIRCLE[7]160,110,140,.5:CIRCLE[5]160,115,147,.5
480 CIRCLE[7]158,110, 20,.5:LINE0,35,319,35
490 PAINT[1]0,100,5:PAINT[7]160,182,5,7
500 PAINT[1]158,110,5,7:PAINT[5]10,0,1
510 READ N,G : IF N=500 THEN PAINT[7]10,28,1:GOTO 560
520 LINE X,Y,N,G:X=N:Y=G:GOTO 510
530 DATA 0,20,10, 23, 40, 10, 55, 12, 57, 13, 70, 33, 77, 30, 80, 32,100, 10,110
, 15
540 DATA140, 30,150, 23,190,  0,196,  6,200,  3,210, 10,224, 20,230, 23,234, 18
550 DATA250,  8,290, 33,300, 10,312, 24,320,  4,329, 18,500,  0
560 PAINT[5]150,60,7
570 FOR I=1 TO 6 :READ A$:FONT$(3,I)=HEXCHR$(A$):NEXT:RETURN
580 DATA FFFFDBC3FFFFFF18 003C5A3C3C7E3CE7 813C5A18BD7EBDE7
590 DATA FFFFFFFFFFFFFF3C 00000000000000C3 C381000081008103
600 DATA FFFFFDFAFFFFFFF1 00060D070A1E0C0E C1868D83CA9F8F3F
610 DATA FFFFBF5FFFFFFF8F 0060B0E050783070 8361B1C153F9F1FC
620 DATA A50081BD000081FF 0042243C003C0000 FFBD5A7E8181FF18
630 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF 4DA801D228144980 4DEC29DB7EBC6BCC
640 '♣♣♣ ﾍﾟﾝｷﾞﾝﾉｸﾆﾖ ﾏﾓﾚ! ♣♣♣ SMC-70 ｶﾗ
650 'MZ-1500 (C)ｵﾅﾗｶﾞｸｻｲﾌﾟﾛ.?  BYE BE !
```

《リスト2》CHALLENGE BOATのプログラム・リスト

```
10 INIT"CRT:G":PAL:PRTY2:HI=0:MUSICINIT
20 FOR I=1 TO 9:READ A$,B$,C$:FONT$(3,I)=HEXCHR$(A$+B$+C$):NEXT I
30 CLS:SC=0:X=19:Y=19:A=36:B=0:V=$D000
40 FOR I=1 TO 1000:FPRINT 9:NEXT I
50 A$=RIGHT$(A$,6)+LEFT$(A$,10):B$=RIGHT$(B$,6)+LEFT$(B$,10):C$=RIGHT$(C$,6)+LEF
T$(C$,10)
60 FONT$(3,9)=HEXCHR$(A$+B$+C$)
70 GET KY$:IF KY$<>"" THEN RL$=KY$
80 X=X+(RL$="■" AND X>0)-(RL$="■" AND X<37):FPRINT[X,Y]9,1,2,9[X,Y+1]9,3,4,9
90 IF PEEK(V+X+Y*40)+PEEK(V+X+1+Y*40)+PEEK(V+X+Y*40+40)+PEEK(V+X+Y*40+41)<>0 THE
N 140
100 FPRINT[A,B] 9,9 [A,B+1] 9,9 :CURSOR A,B:PRINT "  ■■■  ";
110 A=A+SGN(X-A)+(SGN(X-A)<1)*INT(RND(1)*3+1):B=B+1:IF B=23 THEN A=36:B=0
120 IF A<0 THEN A=0
130 FPRINT[A,B] 5,6 [A,B+1] 7,8 :CURSOR A,B:PRINT "AA■■AA";:SC=SC+10:SOUND 9,1:
GOTO 50
140 CLS 3:NOISE"T6V15S0M801C1DEFGABS7O6A0";"T6V15S0M18O6D9"
150 FOR I=1 TO 30 :CIRCLE[2] 160,100,I,.8:NEXT
160 FOR I=30 TO 1 STEP-1:CIRCLE[0]160,100,I,.8:NEXT
170 PRINTUSING"■YORE SCORE ###,###  BEST SCORE ###,###";SC;HI:IFSC>HITHEN HI=SC
180 CURSOR 10,10:PRINT"GAME OVER";SPC(105);"LE'T PLAY GAME ! PREASE ONLY S KEY"
190 GET KY$:IF KY$="S" THEN 30 ELSE 190
200 DATA FEF8F0E0CFDFC0DF,01070F1F36282020,FEFAF4E0C6C8DFDF
210 DATA 7F1F0F07F3FB039B,80E0F0F80C04F494,7F5F2F0703039B0B
220 DATA DFC0C0C0C0E0FFFF,203F3F2F2F3F1F0A,DFC0C0DFDFE0FFFF
230 DATA 9B0303030307FFFF,94FCFCF4F4FCF8A8,0B0303FBFB07FFFF
240 DATA FFFDFBFFF6E8E0FF,000204000F1F0000,FEFAF4E0C6C8DFDF
250 DATA FFBFDFFF0F07670F,00402000F0F89090,7F5F2F0703039B0B
260 DATA FFFFFFE0E0FFFFFF,0000000F0F201F0A,DFC0C0DFDFE0FFFF
270 DATA 0FFFFF0707FFFFFF,900000F0F004F8A8,0B0303FBFB07FFFF
280 DATA FFFFFFBBEEFFFFFF,8400220000880842,FFBBFFEFFFFFEE7B
290 ' MZ-1500   -BOAT CHALLENGE 85-   BY (C) ｵﾅﾗｶﾞｸｻｲﾌﾟﾛ.?  ﾍﾉﾍﾉ ﾍﾀﾛｳ
```


★今月の俳句コーナー：ＮＥＷするな，思わぬところにバグがある。（三重県津市・**前川公秀12才**）……**【編**：名文だ！絶対入力ミスがないと思っていても，どこかしら，打ちまちがえがあるはずです。よーく調べてみよう。**】**

MZ-80B/2000(G-RAM1)用

協賛：シャープ

福笑い（ふくわら）



エントリーコードMB① MOMO SOFT

★内　容

コンピュータ福笑いです。

★HOW TO PLAY

まず，プレイする人は目隠しをしてください。

いつもの8246キーで"■"を動かして（とは言ってもプレイヤーは見えないが），このあたりかなあというところで5を押してください。

顔には**左まゆ毛→右まゆ毛→左目→右目→鼻→口**の順においていきます。口を置き終わったら，GAME OVER。さて，どんな顔になったかな？

★PROGRAM

行数はめちゃくちゃだし，GOTO，GOSUBで飛びまわっています。すいません。

★SCORE

スコアには少し苦労しました。座標で「16，9」「20，9」「16，10」「20，10」「18，12」「18，14」のところに順に置くと一番いい点が取れるはずです。

★コツ

最初は，目を開けてやると，あとまあまあ点がとれますよ。

★注　意

5キーをずっと押していると，つぎつぎにまゆ毛や目などのキャラクターが変わっていくので，注意してください。

また，画面をはみだしそうになると，音が変わるので注意してください。

★P. S.

お正月には家族そろって遊んでください。

《第1表》主な変数表

SC	スコア
HS	ハイスコア
A$	入力キー
A	目や鼻などのX座標
S	〃　Y座標
I	FOR－NEXT用

評…私にも魔法をかけてくれ(影)



by IKU

CHECKER FLAG

影：ワッ，おもしろい。

Dr.D：なるほど，よくできているな。リストも割合読みやすいが，X，Y座標をA，Sという変数で使うのはよくないな。変数は，その変数の持つ意味を表すために，SCOREならSCとかというように使うべきだな。ただ，長すぎる変数名はスピード・ダウンの原因になるから，普通2～3文字が適当なんだ。

影：それから，せっかく福笑いというネタがよいのだから，元来のゲーム性を重視して，目や鼻の回転も考えるべきでしたね。

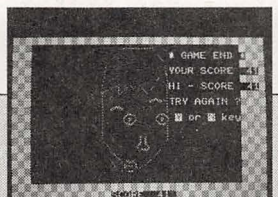
Dr.D：うむ，目がたれ目になったり口がまがっていたりすると，おもしろいが，プログラム的にちょっとむずかしくなりそうだな。



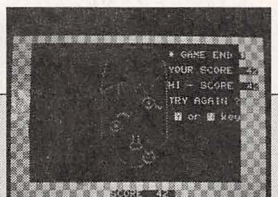
《写真1》はい，このようにうまく作ってね



《写真2》まゆ毛と片目を置いてと。どんな顔が…



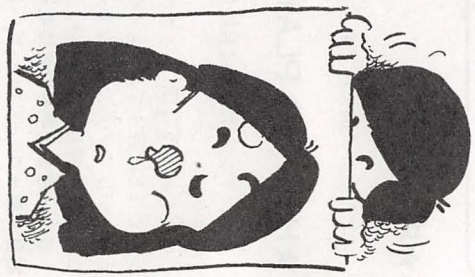
《写真3》これは，編さんが作った顔でした



《写真4》影さんが作ると，こうなっちゃいます

★……これでラジオ番組，パントマイムを終わります。(宮城県宮城郡・**ヤンパラは冗談ストーリー**ト15才)……【影：……。編：口をあけたままどうしたんですか？影：あうあう(アゴがはずれた)。】

```
 9 REM------ ショキ セッテイ ----------
 10 GRAPHI1,01,C: TEMPO 5: PRINTCHR$(6)
 15 POKE$952,0: DEF KEY(6)=POKE$952,166
 20 FOR I=1 TO 24: READY: ME$=ME$+CHR$(Y): NEXT
 25 FOR I=1 TO 10: READY: MA$=MA$+CHR$(Y): NEXT
 30 FOR I=1 TO 32: READY: HA$=HA$+CHR$(Y): NEXT
 35 FOR I=1 TO 26: READY: CU$=CU$+CHR$(Y): NEXT
 39 REM------ タイトル ----------
 40 LINE20,10,20,20:LINE10,20,30,20,10,60:LINE20,40,30,50:LINE20,40,20,80:LINE40
,10,80,10
 45 LINE210,20,220,60,240,80,250,70:LINE260,20,280,50,270,70
 50 LINE40,20,80,20,80,30,40,30,40,20:LINE40,40,80,40,80,80,40,80,40,40:LINE60,4
0,60,80:LINE40,60,80,60
 55 LINE130,10,120,30:LINE125,20,150,20:LINE140,20,140,30:LINE160,10,150,30:LINE
155,20,180,20:LINE170,20,170,30
 60 LINE20,10,20,20:LINE10,20,30,20,10,60:LINE20,40,30,50:LINE20,40,20,80:LINE40
,10,80,10
 65 LINE210,20,220,60,240,80,250,70:LINE260,20,280,50,270,70
 70 LINE40,20,80,20,80,30,40,30,40,20:LINE40,40,80,40,80,80,40,80,40,40:LINE60,4
0,60,80:LINE40,60,80,60
 75 LINE130,10,120,30:LINE125,20,150,20:LINE140,20,140,30:LINE160,10,150,30:LINE
155,20,180,20:LINE170,20,170,30
 80 LINE160,30,130,50:LINE150,40,150,70:LINE120,60,180,60:LINE130,80,150,70,170,
80
 85 CURSOR21,22: PRINT"(C) MOMO SOFT"
 90 MUSIC"CODO-A1-A1CODO-B1-B1R9"
 94 REM------ カオ ----------
 95 SC=0: O=0: GRAPHC: PRINTCHR$(6)
 100 GOSUB 105: GOTO 115
 105 LINE134,20,114,38,108,66,130,58,130,68,144,58,152,66,156,58,166,68,180,50,1
92,60,188,36,172,20,134,20
 110 LINE110,66,110,114,128,134,144,144,156,144,172,134,190,114,190,60:RETURN
 115 POSITION126, 72: PATTERN -5,MA$
 120 POSITION158, 72: PATTERN -5,MA$
 125 POSITION126, 80: PATTERN-12,ME$
 130 POSITION158, 80: PATTERN-12,ME$
 135 POSITION142, 92: PATTERN-16,HA$
 140 POSITION142,112: PATTERN-13,CU$
 145 CURSOR3,11: PRINT"PUSH ANY KEY"
 150 GETA$
 155 IF A$="" THEN 150
 160 GOTO 185
 164 REM------ ガメン ----------
 165 FORI=1TO11
 170 PRINT"                                        "
 175 PRINT"                                        ": NEXT
 180 FORI=2TO19: CURSOR3,I: PRINTSPACE$(32): NEXT: RETURN
 184 REM------ Game start ----------
 185 GRAPHC: PRINTCHR$(6): GOSUB165
 190 GOSUB105
 195 A=5:S=5
 199 REM------ メイン ルーチン ----------
 200 CURSORA,S: PRINT" "
 205 GET A$
 210 IF A$="B" THEN S=S-1: MUSIC"-A1"
 215 IF A$="2" THEN S=S+1: MUSIC"+A1"
 220 IF A$="4" THEN A=A-1: MUSIC"+B1"
 225 IF A$="6" THEN A=A+1: MUSIC"-B1"
 230 IF A$="5" THEN 255
 235 IF CHARACTER$(A,S)="▒" THENMUSIC"CODO-E4"
 240 IF CHARACTER$(A,S)="■" THENMUSIC"CODO-E4"
 245 CURSORA,S: PRINT"■"
 250 GOTO 200
 254 REM------ キャラクター ノ イチヲ キメル ----------
 255 MUSIC"A0B0-C1-C1": O=O+1
 260 ON O GOTO 265,270,275,280,285,290
 265 P$=MA$: Q= 5:W=16:E= 9:GOTO 295
 270 P$=MA$: Q= 5:W=26:E= 9:GOTO 295
 275 P$=ME$: Q=12:W=16:E=10:GOTO 295
 280 P$=ME$: Q=12:W=20:E=10:GOTO 295
 285 P$=HA$: Q=16:W=18:E=12:GOTO 295
 290 P$=CU$: Q=13:W=18:E=14:GOTO 295
 295 POSITIONA%8,S%8: PATTERN-Q,P$
 300 REM------ SCORE ----------
 305 IF A>W THEN 315
 310 SC=SC+(5-(W-A)): GOTO 320
 315 SC=SC+(5-(A-W))
 320 IF S>E THEN 330
 325 SC=SC+(5-(E-S)): GOTO 335
 330 SC=SC+(5-(S-E))
 335 CURSOR21,21: PRINT"     "
 340 CURSOR15,21: PRINT"SCORE ";SC
 345 IF O=6 THEN 355
 350 GOTO 195
 354 REM------ GAME END ----------
 355 MUSIC"FOCO-A1FOCO+A1"
 360 IF SC>HS THEN HS=SC
 365 CURSOR24, 3: PRINT"* GAME END *"
 370 CURSOR24, 5: PRINT"YOUR SCORE ";SC
 375 CURSOR24, 7: PRINT"HI - SCORE ";HS
 380 CURSOR24, 9: PRINT"TRY AGAIN ?"
 390 CURSOR24,11: PRINT"Y or N key"
 395 GETA$
 400 IF A$="N" THEN 415
 405 IF A$="Y" THEN 95
 410 GOTO 395
 414 REM------ END ----------
 415 GRAPHC: PRINTCHR$(6): POKE$952,166
 420 PRINT"GOOD BY":END
 425 REM------ DATA ----------
 1000 DATA7,31,56,96,195,131,131,195,96,56,31,7,224,248,28,6,195,193,193,195,6,2
8,248,224
 1010 DATA3,31,255,248,224,224,248,255,31,7
 1020 DATA12,12,12,12,12,12,12,28,60,96,192,192,198,111,57,16
 1030 DATA48,48,48,48,48,48,56,60,6,3,3,99,246,156,8
 1040 DATA28,30,55,99,192,192,255,192,192,96,48,31,15,56,120,236,198,3,3,255,3,3
,6,12,248,240
 1050 REM ----------
 1060 REM - フクワライ -          MZ-1Z001
 1070 REM Copyright 1985 by MOMO SOFT
 1080 REM Made           by K.HAYASHI
 1090 REM ----------
```



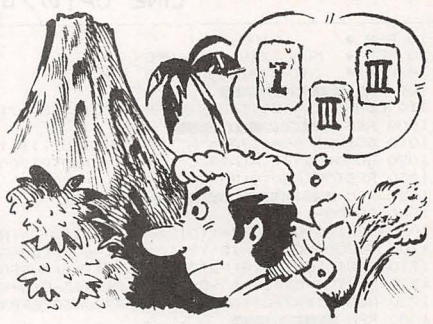
★友人Hは，道に転がっている空きカンを踏みつぶしては，「タイマー・ストップ!!」と叫んでいる。ちなみに彼は，「ハイドライドを5分で解く!!」と言って笑われた。（北海道登別市・小笠原実15才）……【影：くくくっ。】

MZ-2000/2200(1Z001, G-RAM1)用

協賛：シャープ

ライン アップ LINE UP!

エントリーコードMB② ANPON



◎STORY

『三つの岩を乱（みだ）すとき，影の時代訪ずれ，世は闇（やみ）に包まれる』

創世暦0924年，この言い伝えのとおりに戦乱の世が訪ずれた。三つの岩は，神が住むといわれる山にあるという。それを知った勇者『ミトラ』は，神の山へと旅立ったのである。

◎HOW TO PLAY

このゲームは，今はやりの思考型ゲームです。画面上にあるⅠⅡⅢのブロックを，左から順番に並べればよいのです。主なルールはつぎのとおりです。

①『ミトラ』は，8246で上下左右に動きます。

②『ミトラ』は，レンガ〝▦〟や固い地層〝■〟は掘り進めません。

③5キーを押すと，下に何もない地層はくずれ落ち，また，ブロックも下に落ちます。5キーを押さないかぎりくずれることはありません。

④ブロックは横に何もない場合に，『ミトラ』が押して移動させることができます。

⑤くずれた物の下敷きになると死にます。TIME OUTやギブアップでも死にます。ギブアップはGキーです。また，ポーズはCRです。

⑥クリアすると，残りのTIMEがボーナスになります。全8面で最終面をクリアすると，MUSICが流れ，ゲームは終わります。

◎ACCOUNT

このゲームにはコンティニューがあり，タイトル表示のときにCキーを押すと，前に進んだ面からはじめることができます。

地層の落下には，マシン語（部分スクロール・ルーチン）を使っています。プログラムにはマシン語などのDATAが多いので注意してください。

◎ENDING

このゲームでは，失敗を恐れずに何度もトライすることです。そうすれば，少しずつクリアの方法がわかってきます。

なんとなくこのゲームはフラッピーとモールモールをたして2で割ったようなものだと思いますが，どうでしょうか？

☆

評…さて，どんなんかんな～（影）

UFP（こんどないくらかまともです）

PC-8801 mkIISR version2 音楽編 Part2

```
LIST
10 NEW CMD
20 M1$="@30T200V15O5L16<B8>CD8CC8DE8CD8
EF8DE8FG8EF8GA8DE8FG8AB6A8BA8BA8B"
30 M2$="@4T200V10O5L16<G8AB8AA8B>C8<
AB8>CD8<B>C8DE8EF8<B>C8DE8FA6G-8
GF8GF8G"
40 M3$="@31T200V10O5L16CR8>CR8<DR8>DR8
<ER8>ER8<FR8>FR8<GR8>GR8<AR8>AR8
<B6B8"
50 CMD PLAY M1$,M2$,M3$
```

あるゲームのオープニングのメロディーかな。

BY 混一荘より

CHECKER FRAG

影：（日光にあたりながら）なつかしいなー。

Dr.D：（製作がおこったのでしゃべれない）ﾓｺﾓｺ…

混一荘より：このゲームのメイン BGM はなかなか作るからねー。

編：UFP に CHECKER FRAG はおかしいねー。

一同：うーんだまっちゃえ～（くらい。）

混一荘：そんなこと，ビーブでもいーでしょ。

※注 くどいようですが PC88SR 以外は音楽を楽しめません。FM-7等は秋葉にねー。ベーだ！

by 混一荘

CHECKER FLAG

編：新しいタイプの思考型ゲームですね。マシン語でスクロールさせているところがいいですね。

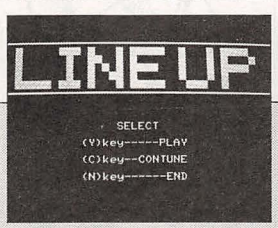
Dr.D：そこまでいわれると，ワシの言うことがなくなってしまうじゃないか（ポカ）。

編集長：よしてくださいよ，Dr.。編集部で暴力をふるうのは。

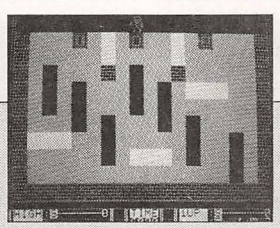
Dr.D：……。

影：Dr.がなにも言わなくなってしまったので，私がプログラムについて説明すると……。うわ～～っ。

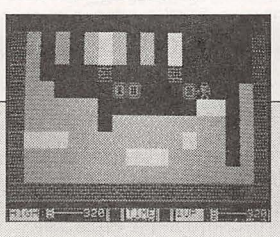
Dr.D：なに1人でギャグをしているんだね。このプログラムは，MUSICをふんだんに使っているが文字列にデータを定義しておけばリストが短くなり，リストを入力する手間が少しははぶけるだろう。



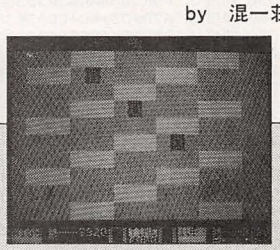
《写真1》タイトル画面。Yキーでスタートです



《写真2》ⅠⅡⅢのブロックを並べればいいのだが



《写真3》よし，あと一息だ！それ押せ，やれ押せ！



《写真4》これは3面です。なかなかむずかしいぞ

★影さんどうしよう。ぼ，僕，恋人ができちゃった。影さんみたいに，フラレないといいけど……。とってもかわいいんだ♡（新潟県五泉市・**清野貴博10才**）……【**影**：恋人か！私は1人，2人……。**編**：それは変人でしょ。】

LINE UP！のプログラム・リスト

```
 10 REM ◆       LINE UP !        ◆
 20 REM ◆   MCMLXXXV  (C)ANPON   ◆
 30 REM ◆     MZ-80B/2000/2200   ◆
 100 REM ■■■OPENING■■■
 110 CONSOLE40,50,24,NGN:GRAPH1,1,CO1:TEMPO7:CLR:GOSUB30000:GOSUB20000
 1000 REM ■■■GAME START■■■
 1010 GOSUB15000:IFA$="N"THENPOKE$952,166:CLR:PRINT"@";:GRAPHC:END
 1020 SC=0:MA=3:IF(A$="C")*(RO<>0)GOTO1200
 1030 RESTORE60010:RO=0
 1050 REM ■■■ROUND START■■■
 1060 RO=RO+1
 1070 FORI=0TO2:FORJ=1TO12:READZ(I*12+J):NEXT:READXX(I+1),YY(I+1):NEXT
 1200 GOSUB10000:X=18:Y=0:P=6:TI=6000:CH=32
 1210 POSITION144,0:PATTERN-16,P$(6):CURSOR18,0:PRINTE$(0);
 1220 MUSIC"+C7F3GA#A+C8R0+C5+D+C#A3+C+D+E+F7FR0"
 1230 MUSIC"#A7+C3#AAGA7#A3AGFG7R0A3GFGF8R5"
 1500 REM ■■■MAIN■■■
 1510 GETA$:XX=(A$="4")-(A$="6"):YY=-(A$="8")*(Y>0)+(A$="2")*(Y<20):IFA$="5"GOTO
3000
 1520 IFXX+YY=0GOTO1590
 1530 CH=ASC(CHARACTER$(X+XX*2,Y+YY*2)):P=VAL(A$)/2+4
 1540 ONCH-15+(CH=30)*10GOTO1590,1550,1550,1550,1590:GOTO1580
 1550 IF(CHARACTER$(X+XX*4,Y)<>" ")+(XX=0)GOTO1590
 1560 X(CH-16)=X(CH-16)+XX*2:POSITIONX(CH-16)*8,Y(CH-16)*8:PATTERN-16,P$(CH-16)
 1570 CURSORX(CH-16),Y(CH-16):PRINTE$(CH-13);:CL=-1
 1580 POSITIONX*8,Y*8:PATTERN-16,P$(0):X=X+XX*2:Y=Y+YY*2
 1590 POSITIONX*8,Y*8:PATTERN-16,P$(P):CURSORX,Y:PRINTE$(0);
 1600 IFCH=31THENMUSIC"C0+G":SC=SC+10:GOSUB2500
 1610 CH=0
 1620 IFCL=-1THENMUSIC"+A0":GOSUB3200:IFCL=2GOTO5000
 1630 IFA$="G"THENCURSOR16,0:PRINT"GIVE UP!":GOTO7000
 1640 IFA$=CHR$(13)GOSUB1900
 1700 TI=TI-10:CURSOR18,24:PRINTRIGHT$("    "+STR$(TI),4);:IFTI=0GOTO7000
 1710 MUSIC"R2"
 1890 GOTO1500
 1900 REM ■■■PAUSE■■■
 1910 CURSOR17,0:PRINT"PAUSE!";:MUSIC"+C2+D+C+D"
 1920 GETA$:IFA$<>CHR$(13)GOTO1920
 1930 CURSOR17,0:PRINT"      ";:MUSIC"+C2+D+C+D":RETURN
 2500 REM ▒▒▒SCORE▒▒▒
 2510 CURSOR31,23:PRINTRIGHT$("--------"+STR$(SC),7);
 2520 IFSC>HITHENHI=SC
 2530 CURSOR8,23:PRINTRIGHT$("--------"+STR$(HI),7);
 2540 RETURN
 3000 REM ■■■FALLING■■■
 3010 MUSIC"-C0-E-D-C-E-D"
 3020 FORI=1TO20:USR($C000,D1$):USR($C000,D2$)
 3030 FORJ=1TO3:IFCHARACTER$(X(J),Y(J)+2)<>" "GOTO3060
 3040 POSITIONX(J)*8,Y(J)*8:PATTERN-16,P$(0):POSITIONX(J)*8,Y(J)*8+8:PATTERN-16,
P$(J)
 3050 CURSORX(J),Y(J):PRINT"  ⇔⇔"+E$(J+3):Y(J)=Y(J)+1:MUSIC"+G0"
 3060 NEXT
 3070 IFCHARACTER$(X,Y+1)<>" "THENI=20:NEXT:GOTO7000
 3080 NEXT
 3090 GOSUB3200:ONCLGOTO1590,5000
 3200 REM ▒▒▒CHECK▒▒▒
 3210 CL=1:IF(Y(1)=Y(2))*(Y(2)=Y(3))*(X(1)=X(2)-2)*(X(2)=X(3)-2)THENCL=2
 3220 RETURN
 5000 REM ■■■CLEAR■■■
 5010 MUSIC"C1DEFGAB+C+D+E+F+G+A+B+#B8R8"
 5020 FORI=0TO7:BLINE80,56+I,239,56+I:NEXT
 5030 CURSOR10,7:A$="BLOCKS ARE LINED UP!":GOSUB6100
 5040 MUSIC"R9+D3+E5+D3+C5B3+C3A6A3B+C5+#C3+E5+D3B7"
 5050 MUSIC"+D3+G5+D5+C3B+CA6A3B+C5+#C3+E5+D3G9R"
 5060 SS=SC:IFTI<130GOTO5090
 5070 FORI=TI-130TO0STEP-130:CURSOR18,24:PRINTRIGHT$("    "+STR$(I),4);
 5080 SC=SC+130:GOSUB2500:MUSIC"+A0":NEXT
 5090 CURSOR18,24:PRINT"    0";:SC=SS+TI:GOSUB2500:MUSIC"+A0R9"
 5100 IFRO<8GOTO1050
 6000 REM ■■■ALL CLEAR■■■
 6010 FORI=0TO7:BLINE80,80+I,239,80+I:NEXT
 6020 CURSOR10,7:A$="♥ ALL ROUND CLEAR! ♥":GOSUB6100:MUSIC"R9"
 6030 CURSOR10,10:A$="♥ CONGRATULATIONS! ♥":GOSUB6100:MUSIC"R9"
 6040 TEMPO6:MUSIC"B5RB3AAG65R3DGAB+C+DB+E+D+D+C+CBB7A5R"
 6050 MUSIC"B5R3BBAAG65R3D3GAB+C+D+GB+D+D+CBAA7G5R"
 6060 MUSIC"A7R+D3+#C+CBA5R3AB5B+#C+C+DB+#C3+C"
 6070 MUSIC"B5RB3AAG65R3D3G1AB+C+D+E+#F+G+D5B3+D+D+CBAA7GR9RR"
 6080 TEMPO7:RO=0:GOTO1000
 6100 FORI=1TO20:PRINTMID$(A$,I,1);:MUSIC"+"+CHR$(65+RND(1)*7)+"0":NEXT:RETURN
 7000 REM ■■■OUT■■■
 7010 MUSIC"-C2G5R9+F3+E2+F3R0+E3+D2+E3R0+D3+E2+D3+C8R9R"
 7020 MA=MA-1:IFMAGOTO1200
 7030 CURSOR37,24:PRINT"0";
 7040 FORI=0TO7:BLINE96,80+I,223,80+I:NEXT
 7050 FORI=1TO16:CURSOR12,10:PRINTLEFT$("GAME OVER",I);:MUSIC"+A1R":NEXT
 7060 MUSIC"R9 A5+D6+E3+F5+G+A+F+D+D3+E+F5+D+E+C+D8
 7070 MUSIC"A5+D6+E3+F5+G+A+F+D+D3+E+F5+D+E+C+D8
 7080 MUSIC"+A5+#A6+A3+G5+#B5+A6+G3+F5+A+G+F+E+D+E8
 7090 MUSIC"A5+D6+E3+F5+E+A+F+D+D3+E+F5+D+E+C+D8 R9R"
 7110 GOTO1000
 10000 REM ▒▒▒SCREEN▒▒▒
 10010 GRAPHC:PRINT"@";
 10020 FORI=0TO10:CURSOR0,I*2:PRINTE$(3);:CURSOR38,I*2:PRINTE$(3);:NEXT
```



★駅名シリーズ・宮崎県高千穂線：吾味（ごみ）を捨てよう。影待（かげまち）。ウサギとカメは亀ヶ崎（かめがさき）。（宮崎県西臼杵郡・**工藤忠睦13才**）……【**編**：影さんは金ヶ崎（かねがさき）。さて，どこにある駅だ？】

```
 10030 LINE15,176,15,0,12,0,12,176,307,176,307,0,304,0,304,176
 10040 CURSOR1,23:PRINT"▒▒RO:S──────▒ ▒▒MA:▒▒ ▒▒TU:S──────▒";
 10050 CURSOR1,24:PRINT"▒▒▒▒▒:          ▒ ▒6000▒ ▒▒▒▒▒:▒";RIGHT$("──"+STR$(RO),3);
":▒";RIGHT$("─"+STR$(MA),2);"▒";
 10060 LINE10,183,308,183,308,199,10,199:GOSUB2500
 10070 FORI=0TO17:FORJ=1TO2:A=Z(I*2+J):C=256
 10080 FORK=4TO0STEP-1:B=INT(A/C):A=A-B*C:C=C/4
 10090 CURSORI*2+2,J*10+K*2-8:PRINTE$(B);
 10100 IFB=3THENPOSITIONI*16+16,J*80+K*16-64:PATTERN-16,P$(4)
 10110 NEXTK,J,I
 10120 FORI=1TO3:X(I)=XX(I)*2+2:Y(I)=YY(I)*2+2
 10130 POSITIONX(I)*8,Y(I)*8:PATTERN-16,P$(I)
 10140 CURSORX(I),Y(I):PRINTE$(I+3);:NEXT
 10190 RETURN
 15000 REM ▒▒▒DATA▒▒▒
 15010 GRAPHC:PRINT"@44";STRING$("─",40);
 15020 PRINT"   ▒      ▒▒▒ ▒▒   ▒▒ ▒▒▒▒▒▒  ▒   ▒  ▒▒▒▒▒
 15030 PRINT"   ▒     ▒  ▒▒ ▒▒  ▒▒ ▒▒      ▒   ▒▒ ▒▒   ▒
 15040 PRINT"   ▒     ▒  ▒ ▒▒ ▒▒ ▒▒▒▒▒▒    ▒   ▒  ▒▒▒▒▒
 15050 PRINT"   ▒     ▒  ▒  ▒▒  ▒▒ ▒▒      ▒   ▒  ▒
 15060 PRINT"   ▒▒▒▒▒▒ ▒▒▒▒ ▒▒    ▒▒ ▒▒▒▒▒▒    ▒▒▒  ▒
 15070 PRINTSTRING$("─",40);
 15080 PRINT"44":A=0
 15090 PRINTTAB(17);"SELECT4":PRINTTAB(12);"(Y)key-----PLAY4"
 15100 PRINTTAB(12);"(C)key--CONTUNE4":PRINTTAB(12);"(N)key------END4"
 15110 GETA$:IF(A$="Y")+(A$="C")+(A$="N")THENRETURN
 15120 A=A+1:IFA=2THENUSR(&C000,D3$)
 15130 IFA=4THENUSR(&C000,D4$):A=0
 15140 GOTO15110
 20000 REM ▒▒▒PREPARATION▒▒▒
 20010 DIM Z(36),XX(4),X(4),YY(4),Y(4),P$(8),D(17,9),E$(6)
 20020 RESTORE21010:P$(0)=STRING$(CHR$(0),32)
 20030 FORI=1TO8:FORJ=1TO32:READA:P$(I)=P$(I)+CHR$(A):NEXTJ,I
 20040 RESTORE20050:FORI=0TO6:READA:E$(I)=CHR$(A)+CHR$(A)+"4↔"+CHR$(A)+CHR$(A):
NEXT
 20050 DATA32,31,30,16,17,18,19
 20060 POKE&952,0:DEF KEY(5)=POKE&952,166
 20090 D1$="↓▒▒▒":D2$="↓▒▒▒":D3$=" ▒▒▒":D4$=" ▒▒▒"
 20100 RETURN
 21000 REM    ▒▒DATA▒ ▒▒DATA▒
 21010 DATA   0, 31, 32, 79, 95, 92, 94, 94, 94, 94, 94, 92, 95, 79, 32, 31
 21020 DATA   0,252,  2,249,253, 29, 61, 61, 61, 61, 61, 29,253,249,  2,252
 21030 DATA   0, 31, 32, 79, 95, 88, 92, 92, 92, 92, 92, 88, 95, 79, 32, 31
 21040 DATA   0,252,  2,249,253, 13,157,157,157,157,157, 13,253,249,  2,252
 21050 DATA   0, 31, 32, 79, 95, 88, 93, 93, 93, 93, 93, 88, 95, 79, 32, 31
 21060 DATA   0,252,  2,249,253, 13, 93, 93, 93, 93, 93, 13,253,249,  2,252
 21070 DATA 255,  2,  2,255, 32, 32,255,  2,  2,255, 32, 32,255,  2,  2,255
 21080 DATA 255,  2,  2,255, 32, 32,255,  2,  2,255, 32, 32,255,  2,  2,255
 21090 DATA   7, 23, 16,255,152,159,159,151,159,255, 20, 16,  0,  3,  1,  0
 21100 DATA 112,240,135,143,217,112, 96,240,216,143,135,129,128,224,192,128
 21110 DATA   3,  2,  2, 15,  3,  7, 35, 99,255, 97, 32,  1,  3,  6,  6, 14
 21120 DATA 248,  8,  8,254,120,235,235,235,158,243,227,179, 24, 12, 12, 28
 21130 DATA  31, 16, 16,127, 30,215,215,215,121,207,199,205, 24, 48, 48, 56
 21140 DATA 192, 64, 64,240,192,224,196,198,255,134,  4,128,192, 96, 96,112
 21150 DATA   0,  1,  3,  0, 16, 20,255,159,151,159,159,152,255, 16, 23,  7
 21160 DATA 128,192,224,128,129,135,143,216,240, 96,112,217,143,135,240,112
 30000 REM ▒▒▒READ MACHINE'S DATAS▒▒▒
 30010 RESTORE31010:LIMIT$BFFF
 30020 FORI=0TO116:READA:POKE49152+I,A:NEXT
 30040 RETURN
 31000 REM    ▒▒▒▒▒SCROLL
 31010 DATA 219,232,203,255,211,232,213,221,225, 33, 80,208, 14,177,  6, 43
 31020 DATA 221,126,  0,254,130, 32,  5, 17,215,255, 24, 37,254,132, 32,  5
 31030 DATA  17,254,255, 24, 28, 33,151,211, 14,185,  6, 35,254,129, 32,  5
 31040 DATA  17, 41,  0, 24, 12,254,131, 32,  5, 17,  2,  0, 24,  3, 17,  1
 31050 DATA   0,121, 50, 80,192,120, 50,103,192,  1, 72,  3,221,126,  1,237
 31060 DATA 177, 32, 27,229, 25,126,254, 32, 32,  8,221,126,  1,119, 62, 32
 31070 DATA  24,  3,221,126,  2,225,229, 43,119,225,120,177, 32,222,219,232
 31080 DATA 203,191,211,232,201
 60000 REM    ▒▒▒DATAS
 60010 REM▒:DATA1023,1023, 341, 857,   5, 857, 341, 857,  20, 852, 341, 853,4,0
 60020 DATA 378, 832, 341, 853,   4, 869, 341, 869,  21, 868, 378, 853,8,0
 60030 DATA 405, 832, 404, 853, 405, 853, 341, 769, 341, 853,1023,1023,13,0
 60040 REM▒:DATA 341,1013, 493, 981, 393, 853, 493, 981, 341,1013, 341, 981,2,2
 60050 DATA 341, 853, 949, 981, 549,1013, 949, 981, 341, 853, 341, 981,8,3
 60060 DATA 341,1013, 493, 981, 393, 853, 493, 981, 341,1013, 341,1021,14,2
 60070 REM▒:DATA 341, 341, 601, 357, 601, 357, 601, 357, 406, 601, 402, 601,5,1
 60080 DATA 406, 601, 357, 406, 293, 406, 357, 406, 601, 357, 601, 356,8,3
 60090 DATA 601, 357, 406, 601, 406, 601, 406, 601, 341, 341, 341, 341,11,5
 60100 REM▒:DATA343, 341,1015, 511, 343, 469,1023, 479, 349, 477, 988, 477,14,1
 60110 DATA 861, 469, 893, 511, 861, 259, 989, 503, 212, 340, 509,1015,10,0
 60120 DATA 269,1013, 477,1023, 337,1023, 991,1023, 981,1023,1023,1023,5,0
 60130 REM▒:DATA 341, 853, 511, 853, 511, 853, 426, 341, 426, 341, 426, 341,9,1
 60140 DATA 418, 341, 418, 341, 418, 341, 418, 341, 418, 341, 426, 341,8,1
 60150 DATA 426, 341, 426, 341, 511, 853, 511, 853, 341, 853, 341, 853,7,1
 60160 REM▒:DATA 341, 341, 611, 409, 399, 870, 575, 985, 255,1014,1023, 892,1,1
 60170 DATA 341, 853, 341, 853, 511, 887, 615, 409, 395, 358, 615, 409,10,2
 60180 DATA 411, 358, 615, 409, 395, 358, 615, 409, 511, 503, 341, 341,14,2
 60190 REM▒:DATA 683, 341, 651, 341, 675, 341, 687, 341, 555, 341, 363, 341,1,2
 60200 DATA 859, 427, 731, 342, 731,1014, 730,1014, 346, 357, 363, 895,2,1
 60210 DATA 703, 445, 614, 409, 614, 409, 614, 409, 614, 409, 341, 341,4,3
 60220 REM▒:DATA1023,351, 351, 479, 339, 479, 351, 423, 351, 423, 426, 423,12,6
 60230 DATA 511, 479, 383, 479, 341, 469, 383, 479, 511, 479, 426, 423,2,1
 60240 DATA 351, 419, 351, 423, 351, 479, 339, 479, 511, 479, 341, 341,15,1
```



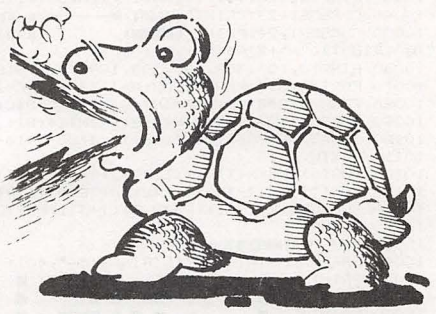
★ベーマガを買って最初に見るものは？中古パソコンの広告＝ナイコン族。ＯＦ＝いつも載らない人。でばぐ＝影の好きな人。(石川県金沢市・**中島英昭12才**)……**【編**：それじゃ，英昭くんはどこを見るのかな？**影**：表紙ノ**】**

MZ-2200(1Z002)用

ガメラするカメ

協賛：シャープ

エントリーコードMB③ 吉村　朋之



◎ゲームの説明

海溝（かいこう：それほど大げさなものではないが）に落ちないように，〝$〟を取り，〝*〟に当たらないように〝◆〟を取る。これが基本です。

もちろん，カニもボンボンも味方のわけは，ありません。うまく泳ぎまわってください。

ガメラする（火をはく）には，最初はダイヤを5個，つぎからは3個取るごとに1回ガメラします。テンキーの8246キーでうまく泳ぎまわってください。

デモはありませんが，やればすぐわかります。

◎プログラムの説明

はっきりいって，フォルクス・ワーゲンの旅（横スクロール・ゲームの元祖!?）にいろいろアレンジしたもので，フォルクスワーゲンの旅Part 3ともいえる作品です（それにしてはめいっぱい遅いが）。

《第1表》変数表

A$（1，1～3）	カメのグラフィック
A$（2～3，1～3）	カニのグラフィック
FI$	カメのはく火のグラフィック
BO$	ボンボンのグラフィック
X，Y	自分の座標
QX	カニの座標
BX，BY	ボンボンの座標
BJ	ボンボンのジャンプ力
F	ダイヤを取った数

《第2表》プログラムの説明

10 —	画面表示
50 —	カメと重なったものの判定
110 —	キーの読み込み
170 —	障害物の表示
240 —	カメの表示
290 —	ガメラするか，できるかの判定
300 —	炎の移動と判定
430 —	カニの移動と判定
500 —	ボンボンの移動と判定
580 —	池に落ちたかの判定
600 —	ダイヤの点数決め
710 —	Bomb，Sinkの表示
1000 —	横スクロール用の機械語と読み
1050 —	キャラクター用のデータと読み

CHECKER FLAG

編：リストが長いなあ。

Dr.D：これはよくない。ムダだらけだ。ワシなら半分位に縮めることができるぞ！

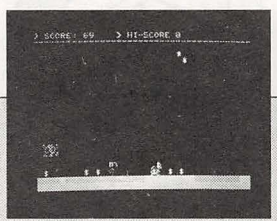
編：どうするんですか？

Dr.D：今いち配列変数を理解していないのが原因だな。POSITION文のある文の最後は，配列変数になっていて，同じことが書いてある行がかなりある。

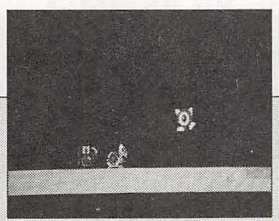
これを一つにして，FOR－NEXTの変数を配列の中に使う。配列変数の利点はFOR－NEXT等で各配列を選択できることだからな!!

編：話は変わりますが，今月号から，誌面刷新！紙も変わって，リストが見やすくなりましたよ。

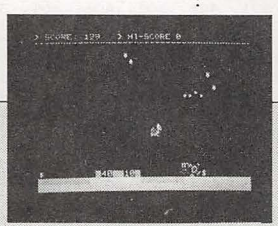




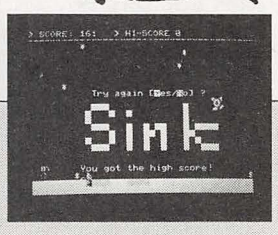
《写真1》さあ，$や◆を取るカメの物語なのだ



《写真2》おっと危ない！逃げろや逃げろ



《写真3》泳げ泳げ！◆がなかなか現れません



《写真4》あーあ，ガメラする前に終わっちゃったー

★サラトマにでてくる本屋のアンケートに「ゴルゴ13」と答える。また，弁当屋で「ベントウ　タベル」と入れる（MSX用）。ワンテクでした。（神奈川県横浜市・**マイケル・ホイ**）……**【影**：ひねくれもののワンテク？**】**

ガメラするカメのプログラム・リスト

```
 10 DIM A$(3,3),FI$(3),BO$(2):PRINTCHR$(6):GRAPH I1,I2,I3,C7,0123:GOSUB 1000:TEMPO 7
 20 X=3:Y=10:W=0:OX=21:BX=37:BY=20:CN=2:F=0:CONSOLE C40,GN,N:GRAPH C7,0123:SC=0:BOX[518,176,311,191,F
 30 FORI=1TO39:CURSORI,22:PRINT"■";:CURSORI,23:PRINT"■";:NEXT:CURSOR 0,0:PRINT"> SCORE: 0     > HI-SCORE";HS:FOR I=0 TO 39:CURSOR I,1:PRINT"-";:NEXT:GOSUB 630
 40 XX=X:YY=Y:GOSUB 110:IF M=1 THEN M=0:GOTO 20
 50 IF (CHARACTER$(X,Y)="◆")+(CHARACTER$(X+1,Y)="◆")THEN F=F+1:GOSUB 600
 60 IF (CHARACTER$(X,Y)="$")+(CHARACTER$(X+1,Y)="$")THEN MUSIC"-#C0":CURSOR X,Y:PL=INT(RND(1)*5+1)*10:PRINT "▒";STR$(PL);"▒ΩΦΦΦΦ▒▒▒▒";:SC=SC+PL
 70 P=0:IF (CHARACTER$(X+2,Y+1)="■")+(CHARACTER$(X+1,Y+1)="■")+(CHARACTER$(X+2,Y+1)="。")+(CHARACTER$(X+1,Y+1)="。") THEN W=15:P=1
 80 IF (CHARACTER$(X,Y)="*")+(CHARACTER$(X+1,Y)="*")GOSUB 720:IF M=1 THEN M=0:GOTO 20
 100 SC=SC+1:GOTO40
 110 USR(1140):GETZ$:IF(Z$="4")*(X>3)THENX=X-1
 120 IF (Z$="6")*(X<30) THEN X=X+1
 130 W=W-1:IF Z$="2" THEN W=0:D=1
 140 IF W<0 THEN D=1
 150 IF (Z$="8")*(X>0)THEND=-1:P=0
 160 IFF=0THENY=Y+D
 170 CURSOR 39,22:PRINT"■";:CURSOR39,23:PRINT"■";:IF RND(1)>.9THENCURSOR36,22:PRINT"  ";
 180 IF RND(1)<.1 THEN CURSOR 39,21:PRINT"◆Φ■";
 190 IF RND(1)<SC/3000THEN CD=RND(1)*14+5:CURSOR 36,CD:PRINT"。°。":IF RND(1)<.1 THEN CURSOR 38,CD-1:PRINT"◆";
 200 IF RND(1)<SC/1000THENCURSOR38,RND(1)*9+2:PRINT"*";
 230 USR(#A000)
 240 IF Y*8-5<16 THEN Y=2:D=1:POSITION X*8,Y*8:PATTERN-16,A$(0,0)
 250 POSITIONXX*8,YY*8-8:PATTERN-16,A$(0,0)
 260 POSITION X*8,Y*8-8:PATTERN[2,W1]-16,A$(1,1)
 270 POSITION X*8,Y*8-8:PATTERN[4,W1]-16,A$(1,2)
 280 POSITION X*8,Y*8-8:PATTERN[1,W1]-16,A$(1,3)
 290 IF (Z$<>" ")+(F<5) THEN 430
 300 F=F-3:FOR I=2 TO 10:FX=X+I:FY=Y-1
 320 POSITION FX*8,FY*8:PATTERN[2,W1]-9,FI$(1)
 330 POSITION FX*8,FY*8:PATTERN[4,W1]-9,FI$(2)
 340 POSITION FX*8,FY*8:PATTERN[1,W1]-9,FI$(3)
 350 IF ((FX=BX)*(FY=BY))+((FX=BX)*(FY=BY+1))THEN POSITION BX*8,BY*8:PATTERN[3,W0]-16,BK$:CX=BX:CY=BY:SC=SC+400:BX=37:BY=20:GOTO 400
 360 IF (FX=OX)*(FY=20) THEN POSITION OX*8,160:PATTERN[3,W0]-16,BK$:CX=OX:CY=20:SC=SC+200:OX=3:GOTO 400
 370 POSITION FX*8,FY*8:PATTERN-16,STRING$(CHR$(0),9)
 380 IF FX>38 THEN 430
 390 NEXT I:GOTO 430
 400 MUSIC"-B0+C0-B0+C0-B0+C0R9":POSITION CX*8,CY*8:PATTERN-16,A$(0,0)
 430 POSITION OX*8,160 :PATTERN[0,W0]-16,A$(0,0)
 440 O=INT(RND(1)*4):OX=OX+O:IF OX>37 THEN OX=2:O=0
 450 CN=CN+1+(CN=3)*2
 460 POSITION OX*8,160:PATTERN[2,W1]-16,A$(CN,1)
 470 POSITION OX*8,160:PATTERN[4,W1]-16,A$(CN,2)
 480 POSITION OX*8,160:PATTERN[1,W1]-16,A$(CN,3)
 490 IF ((OX=X+1)*(Y=20))+((OX=X+1)*(Y=21))+((OX=X)*(Y=20))+((OX=X)*(Y=21)) THEN A=1: GOSUB 720
 500 POSITION BX*8,BY*8:PATTERN-16,A$(0,0)
 510 BX=BX-1:BY=BY+BJ:BJ=BJ+1
 520 IF BX<2 THEN BX=37
 530 IF BY>20 THEN BJ=INT(RND(1)*-4):BY=20
 540 POSITION BX*8,BY*8:PATTERN[2,W1]-16,BO$(1)
 550 POSITION BX*8,BY*8:PATTERN[5,W1]-16,BO$(2)
 560 IF ((BX=X)*(BY=Y))+((BX=X)*(BY=Y-1))+((BX=X+1)*(BY=Y-1))+((BX=X+1)*(BY=Y))+((BX=X)*(BY+1=Y-1))+((BX=X+1)*(BY+1=Y-1)) THEN A=2:GOSUB 720:GOTO 580
 570 IF ((BX=X-1)*(BY=Y))+((BX=X-1)*(BY=Y-1))+((BX=X-1)*(BY+1=Y-1))THEN A=3:GOSUB 720
 580 IF Y=22 GOSUB 710:RETURN
 590 CURSOR 0,0:PRINT"> SCORE:";SC:RETURN
 600 IF Y<6 THEN MUSIC"+C0+D+E+F+G":CURSOR X,Y:PRINT "■500ΩΦΦΦΦ。。°。":SC=SC+500:D=1:RETURN
 610 IF Y<11 THEN MUSIC"+#A0+#B":CURSOR X,Y:PRINT "■300ΩΦΦΦΦ。。°。":SC=SC+300:D=1:RETURN
 620 MUSIC"#A0#B":CURSOR X,Y:PRINT"■100ΩΦΦΦΦ。。°。";:SC=SC+100:D=1:RETURN
 630 CURSOR 1,11:PRINT"▒▒▒▒":FOR I=12 TO 23:CURSOR 1,I:PRINT"▒";:NEXT
 640 POSITION X*8,Y*8-8:PATTERN[2,W1]-16,A$(1,1)
 650 POSITION X*8,Y*8-8:PATTERN[4,W1]-16,A$(1,2)
 660 POSITION X*8,Y*8-8:PATTERN[1,W1]-16,A$(1,3)
 670 RESTORE 700:CURSOR 10,4:PRINT"START!      READY?":FOR I=1 TO 20:READ X$:MUSIC X$
 680 GET A$:IF A$="" THEN NEXT
 690 RETURN
 700 DATA C5,D3,C5,D3,E5,D3,E5,D3,C5,D3,E5,D3,C8
 710 RESTORE 810:GOTO 730
 720 RESTORE 820
 730 FOR H=10 TO 18:A=0:B=0:C=0:C$="":D$="":E$=""
 740 READ A:FOR I=1 TO 23:B=INT(A/2):C=A-B*2
 750 C$=STR$(C):D$=D$+C$:A=B
 760 NEXT I:L=1:FOR K=1 TO 23:E$=MID$(D$,L,1)
 780 IF E$<>"1" THEN CURSOR 9+K,H:PRINT" ":GOTO 800
 790 CURSOR 9+K,H:PRINT CHR$(30)
 800 L=L+1:NEXT K,H
 810 DATA 0,131086,131217,131073,8008846,404624,664721,7480462,0
 820 DATA 0,262159,262161,3407889,5024143,5069393,5065297,3492239,0
 830 IF SC>HS THEN HS=SC:CURSOR 9,20:PRINT"You got the high score!"
 840 CURSOR 10,9:PRINT" Try again [Yes/No] ?"
 850 GET A$:IF A$="N" THEN PRINT CHR$(6):GRAPH C7:CONSOLE S0,24:LIMITMAX:END
 860 IF A$<>"" THEN M=1:RETURN
 870 GOTO 830
 1000 LIMIT$A000:RESTORE1020:FORI=0TO37:READA:POKEI+40960,A:NEXTI
 1010 FORI=0TO3:READA:POKEI+1140,A:NEXTI
 1020 DATA 219,232,203,255,211,232,14,0,33,82,208,62,1,70,43,112,35,35,60,87
 1030 DATA 214,40,202,29,160,122,195,13,160,35,12,121,214,25,194,11,160,201
 1040 DATA 175,195,1,9
 1050 A$(0,0)=STRING$(CHR$(0),32)
 1060 FOR H=1 TO 3:FOR I=1 TO 3:FOR J=1 TO 32:READ K:A$(H,I)=A$(H,I)+CHR$(K):NEXT J,I,H
 1070 FOR I=1 TO 3:FOR J=1 TO 9:READ K:FI$(I)=FI$(I)+CHR$(K):NEXT J,I
 1080 FOR I=1 TO 2:FOR J=1 TO 32:READ K:BO$(I)=BO$(I)+CHR$(K):NEXT J,I
 1090 FOR I=1 TO 32:READ K:BK$=BK$+CHR$(K):NEXT I:RETURN
 2000 REM ---------DATA-
 2010 DATA 0,0,0,0,0,16,32,64,64,0,128,0,197,97,127,224,16,56,60,118,118,125,127,63,51,112,120,124,240,128,240,120
 2020 DATA 0,0,0,0,0,30,45,115,109,94,173,115,237,127,127,224,16,56,60,118,118,125,127,63,179,240,120,252,240,128,240,120
 2030 DATA 0,0,0,0,0,16,32,64,64,0,128,0,197,97,63,0,16,56,56,48,48,24,0,0,0,64,64,64,192,128,0,0
 2040 REM---------------
 2050 DATA 48,102,214,212,244,230,192,71,101,55,7,55,67,80,84,84,0,192,204,78,87,219,159,207,67,254,224,248,194,26,40,32
 2060 DATA 0,6,6,4,4,6,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,192,204,66,65,193,0,0,64,32,0,0,0,0,0
 2070 DATA 0,6,6,6,6,6,0,0,2,8,8,72,12,7,0,0,0,192,204,194,193,193,0,0,192,32,0,4,32,192,0,0,
 2080 REM---------------
 2090 DATA 6,6,52,100,214,210,247,229,215,103,23,67,208,168,8,0,220,206,86,91,223,143,195,70,252,224,248,200,20,84,84,148
 2100 DATA 6,6,4,4,6,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,220,194,66,65,193,0,0,64,32,0,0,0,0,0
 2110 DATA 6,6,6,6,6,0,0,2,8,8,40,12,7,0,0,0,220,194,194,193,193,0,0,192,32,0,0,36,192,0,0,0
 2120 REM---------------
 2130 DATA 48,124,62,127,255,126,28,56,64
 2140 DATA 0,48,60,126,126,28,8,0,0
 2150 DATA 0,0,0,12,30,0,0,0,0
 2160 REM---------------
 2170 DATA 0,231,255,255,127,124,122,122,120,124,127,63,31,63,126,126,12,252,252,252,252,252,124,124,124,252,255,255,254,60,24,0
 2180 DATA 0,224,240,231,79,28,26,26,24,28,15,7,0,60,126,126,12,28,12,132,196,224,96,96,96,224,199,135,30,28,24,0
 2190 REM---------------
 2200 DATA 128,103,59,116,56,102,64,202,80,104,62,183,92,103,32,28,3,206,188,25,88,54,12,77,148,20,110,89,182,231,238,114
```

★寺ちゃん百科事典コーナー〔**影さん**〕人間？。特徴：女の子に目がなく，性格は明るい（アホともいう）。電波新聞社のハジともいう。（東京都足立区・**寺内秀介10才**）……**【編：こわいなー。電波新聞社に生息する生物か…。】**

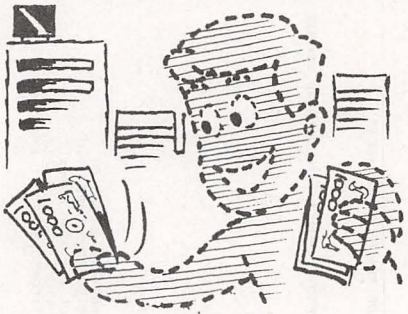
OONN-NM

PASOPIA T/5/(7)用

協賛：東芝

透明人間ゲーム

（とうめいにんげん）



エントリーコードPA① 平山　英司

内　容

××銀行に透明人間が強盗に入りました。しかし，この透明人間はまぬけなのか，お金を落としながら逃走しました。あなたは透明人間につかまらないように，このお金を拾わなければなりません。

遊びかた

テンキーの8246で上下左右に動き⁄，¥でそれぞれ左右にペンキをまきます。

最初，あなたは右上の家の下に，透明人間は左下の家のところにいます。透明人間は文字どおり透明で見えませんが，何もいないはずの場所で，お金（ドット）が消えたり，ペンキに跡がついたりするようすを利用して，うまく場所の見当をつけてください。

そして，お金をできるだけたくさん取って，自分の家の下へ行き，8キーを押すとその時点でスコアが増えます。ペンキは1面につき5杯まで，また，あなたは透明人間より2倍速く進めます。

さらに，透明人間は画面の端まで行くと，反対側の端へワープしますし，面が進むにつれて，あなたを追いかける確率が高くなります。

《第1表》主な変数表

M，N＝透明人間の座標	Q＝面数	X，Y＝あなたの座標	P＝ペンキの数
S＝拾ったお金の数	SC＝スコア	H＝ハイスコア	K＝キースキャン
V＝ペンキをまく方向			

入力上の注意

リストを入力する前に，『A＝1：FOR　I＝249　TO　254：KEY A，CHR$(I)：A＝A＋1：NEXT』とダイレクト・モードで入力してください。ついでに『KEY　8，"LIST　"』と入力しておくとよいでしょう。これで，ファンクション・キーの1から7までに青から白までのカラー・アトリビュート・キャラクタが入りました。

ところで，リスト中の引用符内の小文字にはつぎのような意味があります。

b→blue（青）
r→red（赤）
p→purple（紫）
g→green（緑）
l→light blue（水色）
w→white（白）

ファンクション・キーのカラー・アトリビュート・キャラクタは青，赤，紫，緑，水色，白の順で入っていますので，リスト中にこれらの文字がでてきましたら，それに対応したファンクション・キーを押してください。

『CHR$(数値)』で色をつけるよりも，リストが短くなり，また，色つきのリストができあがります。

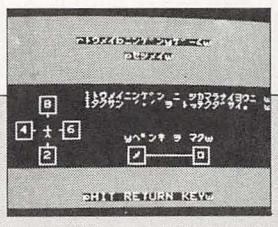
改造のアドバイス

キースキャンをINPでやっていますが，動きがなめらかにいきません。マシン語でやってみてください。

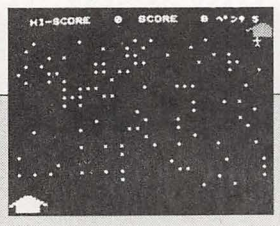
CHECKER FLAG

Dr.D：同じ文が何行も続くのはよくない。それにLOCATE－PRINTの山もよくない。60～180，490～540行は，数字や文字列をのぞけば同一のものだ。これらは数値や文字列をDATA文にいれ，FOR－READ－NEXTで読みだして処理したほうがよい。それから，REM文が小さすぎる。普通REM文は80行表示したときに，1行いっぱいになるように"米…米"とかの列を書き，そのまん中に少しスペースを開けてから，注釈を書くものなんだ。

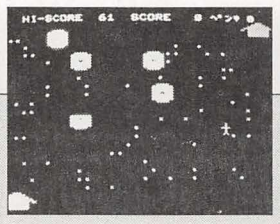
編：でも，しっかり変数表をつけてますよ。これからは，変数表のあるものを優先して載せていきます。そのつもりで，ご協力お願いします!!



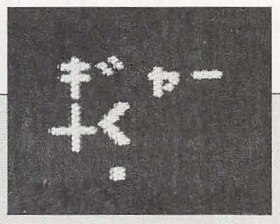
《写真1》タイトル画面。ゲームの説明です



《写真2》右上の家の下に現れるのがあなたです



《写真3》さぁ，ペンキをまきながら，お金を拾え！



《写真4》ギャー！透明人間につかまってしまった

★影さんへ，黒い白馬に乗って，うしろへ前進しなさい。それから，P6mkIIの横にある穴の奥に，リセット・ボタンがある。みんなでさがしましょう。（栃木県宇都宮市・**マジンガーゼットン**）……【**影**：どれどれ，ニヤニヤ。】

透明人間ゲームのプログラム・リスト

```
10 ’ｿ***** ﾄｳﾒｲﾆﾝｹﾞﾝｹﾞｰﾑ  by HIRAYAMA *****
20 ’ｿ---- ｼｮｷ ｾｯﾃｲ ----
30 WIDTH 36:SCREEN 1:COLOR 7,0:CLS:RANDOMIZE TIME/6:DEFINT A-Y
40 ’ｿ---- ﾃﾞﾓ ----
50 SOUND 60,10:LINE(0,0)-(71,94),4,BF
60 LOCATE 10,3:PRINT"ﾄｳﾒｲﾆﾝｹﾞﾝｹﾞｰﾑw"
70 LOCATE 16,5:PRINT"ｾﾂﾒｲw";
80 LOCATE 1, 9:PRINT"                                        ";
90 LOCATE 1,10:PRINT"     ┌─┐   ﾄｳﾒｲﾆﾝｹﾞﾝ ﾆ ﾂｶﾏﾗﾅｲﾖｳﾆ w";
100 LOCATE 1,11:PRINT"    |8|   ｷｸｻﾝ ｲ､ﾒ ﾗ ﾄｯﾃｸﾀﾞｻｲ｡  w";
110 LOCATE 1,12:PRINT"    └┘                              ";
120 LOCATE 1,13:PRINT" ┌┐  ┌┐                             ";
130 LOCATE 1,14:PRINT" |4ﾄ + ｲ6|                            ";
140 LOCATE 1,15:PRINT" └┘ ^ └┘      ﾒﾍﾟﾝｷ ﾗ ﾏｸw          ";
150 LOCATE 1,16:PRINT"    ┌┼┐        ┌─┐    ┌─┐          ";
160 LOCATE 1,17:PRINT"    |2|        |ﾒ|────┤ﾛ|          ";
170 LOCATE 1,18:PRINT"    └┘        └─┘    └─┘          ";
180 LOCATE 11,22:PRINT"pHIT RETURN KEYw";
190 IF INKEY$<>CHR$(13) THEN 190
200 ’ｿ--- ｼｮｷ ｾｯﾃｲ ---
210 RESTORE:Q=1:SC=0:Z=.1
220 M=4:N=21:X=32:Y=3:P=5:S=0:CLS
230 PRINT"   HI-SCORE ";USING"###";H;:PRINT"  SCORE ";USING"###";SC;
240 PRINT" ﾍﾟﾝｷ";P:GOSUB 480
250 LOCATE X,Y:PRINT"+";CHR$(29);CHR$(31)"^";
260 FOR I=1 TO 100
270 A=RND*32:B=RND*18+3:IF SCREEN(A,B)<>32 THEN 270
280 LOCATE A,B:PRINT"･";
290 NEXT I
300 ’ｿ--- ﾄｳﾒｲﾆﾝｹﾞﾝ ---
310 IF RND<Z THEN M=M+SGN(X-M):N=N+SGN(Y-N) ELSE M=M+RND*2-1:N=N+RND*2-1
320 M=M-((M<0)*32-(M>32)*32):N=N-((N<3)*19-(N>21)*18)
330 IF M=X AND N=Y THEN 670
340 LOCATE M,N:PRINT" ";
350 ’ｿ--- ﾋﾄ --- .
360 FOR A=1 TO 2
370 LOCATE X,Y:PRINT" ";CHR$(29);CHR$(31);" ";
380 OUT 48,127:K=INP(49)
390 X=X-(K=239)*(X>0)+(K=191)*(X<32)
400 Y=Y-(K=254)*(Y>3)+(K=251)*(Y<20)
410 IF K=127 OR K=223 THEN V=((K=127)-(K=223))*5:GOSUB 570
420 S=S-(SCREEN(X,Y)=165)-(SCREEN(X,Y+1)=165)
430 IF X=M AND Y=N THEN 670
440 ON -(X=32)-(Y=3)-(K=254) GOTO 450,450,630
450 LOCATE X,Y:PRINT"+";CHR$(29);CHR$(31);"^";
460 NEXT A
470 GOTO 300
480 ’ｿ--- ｲｴ ﾋｮｳｼﾞ SUB ---
490 LINE(62, 8)-(66, 4),2:LINE( 0,92)-( 4,88),5
500 LINE(67, 4)-(71, 8),2:LINE( 5,88)-( 9,92),5
510 LINE(64, 7)-(64,11),2:LINE( 2,91)-( 2,95),5
520 LINE(64,11)-(69,11),2:LINE( 2,95)-( 7,95),5
530 LINE(69,11)-(69, 7),2:LINE( 7,95)-( 7,91),5
540 PAINT(66,5),2,2      :PAINT(4,89),5,5
550 RETURN
560 ’ｿ--- ﾍﾟﾝｷ ﾗ ﾈﾙ SUB ---
570 IF P<1 THEN RETURN ELSE
580 IF X*2+V>60 THEN RETURN
590 C=RND*6+1
600 FOR I=1 TO 4:CIRCLE(X*2+V,Y*4+1),I,C:SOUND I+20,1:NEXT I
610 P=P-1:LOCATE 31,0:PRINT P:GOSUB 480:RETURN
620 ’ｿ--- ﾒﾝｺｼ ---
630 SOUND 80,50:FOR J=1 TO 500:NEXT J
640 FOR I=SC TO SC+S:LOCATE 23,0:PRINT USING"###";I:SOUND 40,2:SOUND 0,1:NEXT I
650 Q=Q+1:SC=SC+S:Z=Z+.1:IF Z>1 THEN Z=1
660 LOCATE 14,10:PRINT "r";0;"ｿﾒﾝ ﾍ!w":FOR J=1 TO 1500:NEXT J:GOTO 220
670 ’ｿ--- GAME OVER ---
680 LOCATE X,Y  :PRINT"ﾄ^ﾄｰ";
690 LOCATE X,Y+1:PRINT"+<";
700 FOR L=1 TO 14
710 READ E,A:SOUND E,A:LOCATE 10,9:PRINT LEFT$("r GAME  OVER w",L);
720 NEXT L
730 DATA 24,30,24,20,24,10,24,30,27,20,26,10,0,1,26,24
740 DATA 24,10,0,1,24,20,23,10,24,40,0,1
750 IF SC>H THEN GOSUB 810
760 LOCATE 13,13:PRINT"pREPLAY?w";
770 LOCATE 11,14:PRINT"yPUSH [Y/N]w";:SOUND 46,5:SOUND 60,10
780 K$=INKEY$:IF K$="Y" THEN 200 ELSE IF K$="N" THEN 790 ELSE GOTO 780
790 LOCATE 15,16:PRINT"pENDw":SOUND 60,5:SOUND 60,20:END
800 ’ｿ--- HI-SCORE SUB ---
810 LOCATE 5,10:PRINT"gYOUR SCORE IS HI-SCOREw":H=SC
820 RETURN
```

★子供：お母ちゃん，おしっこしたい一。**母**：おしっこぐらい自分でしなさい。**子供**：お母ちゃん，だっこして一。**母**：だっこぐらい自分でしなさい。（東京都渋谷区・**かんでんち13才**）……**[影**：ハハのんきだね。**編**：ガ〜ン。**]**

PASOPIA 7用

協賛：東芝

スター ファイト STAR FIGHT



エントリーコードPA② 国本 隆

ストーリー

A.D.2715，宇宙は第3次宇宙戦争のまっ最中だった。ポプくんは危険をさけるため宇宙A－16地区の惑星ベーマガに移った。

しかし，惑星ベーマガも戦争区域に入り，ポプくんは他の惑星に移ることにしたが，この惑星ベーマガに住みついている軟体獣キュートがポプくんのロケットのエネルギー・ユニット（E.U.）を「いばらの森」に持っていってしまったのだ。あーどうしよう!?

ハウ・トゥー・プレイ

ポプくんを2 4 6 8キーで動かして，キュートをよけ，E.U.を取り，右上のロケットのところまで行ってください。いばらが道をふさいで，ロケットのところまで行けない場合は，自爆キーGを押してください。

キュートやいばらに4回ぶつかるとゲーム・オーバーです。ときどきでてくるチェリーを取ると，SCORE＋50です。それと，E.U.を取らずにロケットのところまで行くと死にます。

あと，かくれキャラが二つあります。一つはヘヴラムともう一つは秘密です。かくれキャラとチェリーはE.U.の働きをします。だしかたは各自で研究してみてください。

プログラム

プログラムは比較的わかりやすいので解析や改造，移植は簡単だと思いますが，一応変数表を付けておくので参考にしてください。データ部分の入力はめんどくさいですが，がんばって入力してください。それと，だれかキャラデータを16進数に直す方法を教えてください。お願いします。

ピー・エス

諸星　旦さん，応援してますよ。またおもしろいゲームを作ってください。

《第1表》変数表

X,Y	ポプのX，Y座標
LE	ポプの残り
SC	スコア
HS	ハイスコア
QX,QY	キュートのX，Y座標
FX,FY	チェリーのX，Y座標
WX,WY	いばらのX，Y座標
EU	エネルギー・ユニットを持っているかいないか（1なら持っている，Qなら持っていない）
FR	チェリーが出現するまでの時間
ME	面数

評…それじゃワタシが…（編集長）



by　スカイバード

CHECKER FLAG

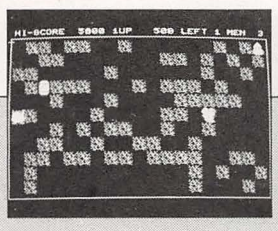
Dr.D：キャラクターがかわいらしく，よくできていていい。しかし，PUT文を使っているため，スピードが遅くなるのが欠点だ。

編：そうですね。グラフィックを使ったゲームを作ると，スピードが遅くなってしまいますね。なんとかならないんでしょうか。

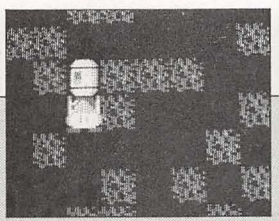
Dr.D：マシン語でプログラムを組めばいいだろう。

編：そんなこといったって，マシン語のわからない人は？

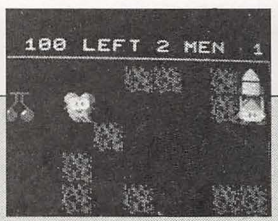
Dr.D：そういうときは，人の作ったPUTルーチンを参考にすればいい。ベーマガにもマシン語でグラフィックを表示するものが増えてきた。そういったプログラムを研究するんじゃな。



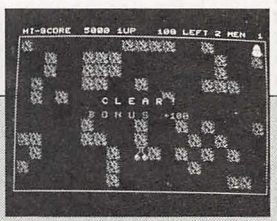
《写真1》がんばれポプくん！キュートに負けるな



《写真2》まず，エネルギー・ユニットを取ります



《写真3》そしたら，ロケットのところに行ってね



《写真4》面クリアするとボーナスが入りますよ

★OFって，「OVERFLOW」のことでしょ。つまり，エラーでしょ。だからOFに載っているのは，ボツになったものが載っているってこと？（栃木県下都賀郡・**ペンネーム14才**）……**【影：だからこそ，エラーいんだ。】**

```
10 '----- STAR FORCE(No.4) By T.K -----
20 WIDTH 40:SCREEN 2:DEFINT A-Z:RANDOMIZE(TIME/1):CLS:DIM A(65),B(65),C(65),D(65
),E(65),F(65),G(65),H(65):HS=5000
30 GOSUB 650
40 '----- DEMO -----
50 COLOR INT(RND(1)*7)+1:PRINT:PRINT
60 PRINT"
70 PRINT"
80 PRINT"
90 PRINT"
100 PRINT"
110 PRINT"
120 PRINT"
130 COLOR 2:LOCATE 15,23:PRINT"HIT ANY KEY"
140 IF INKEY$="" THEN 140 ELSE 160
150 '----- DISPLAY -----
160 SC=0:LE=4:ME=1
170 EU=0:CLS:COLOR 7:PRINT USING" HI-SCORE ##### 1UP ##### LEFT # MEN ##";HS;SC;
LE;ME:LINE(4,11)-(316,196),3,B
180 FOR I=0 TO 50+(10*ME):WX=INT(RND(1)*19)*16+8:WY=INT(RND(1)*11)*16+16:PUT(WX,
WY),E,PSET:NEXT
190 LINE(296,16)-(312,32),0,BF:PUT(296,16),D:EX=INT(RND(1)*17)*16+24:EY=INT(RND(
1)*9)*16+32:LINE(EX,EY)-(EX+15,EY+15),0,BF:PUT(EX,EY),C
200 LINE(8,96)-(23,111),0,BF:LINE(296,96)-(311,111),0,BF
210 '----- MAIN -----
220 X=8:Y=96:OX=296:OY=96
230 A=STICK(0):SOUND 60,5
240 X1=X+((A=8)*(X<296)-(A=7)*(X>8))*16
250 Y1=Y+((A=5)*(Y<176)-(A=1)*(Y>16))*16
260 PUT(X,Y),A:X=X1:Y=Y1
270 FR=FR+1:IF FR=100 THEN GOSUB 600
280 IF POINT(X+3,Y+10)=6 THEN SC=SC+100:SOUND 50,10:SOUND 60,10:GOSUB 520:EU=1
290 IF(POINT(X+12,Y+12)=5 AND EU=1)THEN 430 ELSE IF(POINT(X+12,Y+12)=5 AND EU=0)
THEN 480
300 IF POINT(X,Y)=4 THEN 480
310 IF POINT(X+1,Y+13)=7 THEN EU=1:SC=SC+1270:SOUND 60,10:SOUND 70,10:GOSUB 520
320 IF POINT(X+5,Y+11)=2 THEN SC=SC+50:SOUND 70,10:GOSUB 520
330 IF(POINT(X+12,Y-4)=5 AND POINT(OX,OY)=4)THEN GOSUB 630
340 A$=INKEY$:IF A$="G" OR A$="g" THEN 480
350 PUT(X,Y),A,PSET:PUT(OX,OY),B,PSET
360 IF OX>X THEN OX1=-16:OY1=0 ELSE IF OX<X THEN OX1=16:OY1=0
370 IF OY>Y THEN OY1=-8:OX1=0 ELSE IF OY<Y THEN OY1=8:OX1=0
380 PUT(OX,OY),B:OX=OX+OX1:OY=OY+OY1
390 IF POINT(OX,OY+10)=5 THEN 480
400 IF POINT(OX+3,OY+10)=6 THEN GOSUB 620
410 GOTO 230
420 '----- CLEAR -----
430 COLOR 5:LOCATE 14,11:PRINT"C L E A R !":COLOR 1
440 LOCATE 12,13:PRINT USING"B O N U S +####";ME*100:SC=SC+ME*100:ME=ME+1
450 FOR I=0 TO 6:SOUND 30,10:SOUND 40,10:SOUND 50,10:SOUND 60,10:NEXT
460 GOTO 170
470 '----- HIT ANYONE -----
480 PLAY"T255O4GFEDCP4B#","T255O5AGFEDP4B#"
490 FOR I=0 TO 2000:NEXT I
500 LE=LE-1:IF LE=0 THEN 540 ELSE 170
510 '----- SCORE PUT SUB -----
520 LOCATE 20,0:PRINT USING"#####";SC:RETURN
530 '----- GAME OVER -----
540 COLOR 2:LOCATE 12,11:PRINT"G A M E  O V E R"
550 COLOR 4:LOCATE 12,13:PRINT"TRY AGAIN? (Y/N)"
560 IF SC>HS THEN HS=SC
570 A$=INKEY$:IF A$="Y" OR A$="y" THEN 160 ELSE IF A$="N" OR A$="n" THEN 580 ELS
E 570
580 COLOR 7:CLS:PRINT"-- Please play this game again!":END
590 '----- PRINT FRUIT -----
600 FX=INT(RND(1)*17)*16+24:FY=INT(RND(1)*9)*16+32:LINE(FX,FY)-(FX+15,FY+15),0,B
F:SOUND 60,10:PUT(FX,FY),H,PSET:FR=0:EU=1:RETURN
610 '----- ??? -----
620 LINE(OX,OY)-(OX+15,OY+15),0,BF:PUT(OX,OY),F:OX=INT(RND(1)*17)*16+24:OY=INT(R
ND(1)*9)*16+32:LINE(OX,OY)-(OX+15,OY+15),0,BF:PUT(OX,OY),B:RETURN
630 KX=INT(RND(1)*18)*16+24:KY=INT(RND(1)*10)*16+32:LINE(KX,KY)-(KX+15,KY+15),0,
BF:PUT(KX,KY),G,PSET:RETURN
640 '----- CHARACTER DATA READ -----
650 FOR I=0 TO 65:READ Z:A(I)=Z:NEXT
660 FOR I=0 TO 65:READ Z:B(I)=Z:NEXT
670 FOR I=0 TO 65:READ Z:C(I)=Z:NEXT
680 FOR I=0 TO 65:READ Z:D(I)=Z:NEXT
690 FOR I=0 TO 65:READ Z:E(I)=Z:NEXT
700 FOR I=0 TO 65:READ Z:F(I)=Z:NEXT
710 FOR I=0 TO 65:READ Z:G(I)=Z:NEXT
720 FOR I=0 TO 65:READ Z:H(I)=Z:NEXT:RETURN
730 DATA 64,16,5,0,0,20480,5,8738,8738,20480,519,9586,8754,28704,9991,21794,8755
,28706,8711,21797,12851,28706,8711,21845,13107,28706,9479,21845,13107,28722,2176
7,21845,13107,28723,30469
740 DATA 30583,30583,28599,30549,1911,30576,21879,30549,1911,30576,21879,30549,1
911,30576,21879,30469,30583,30583,28599,1792,30583,30583,112,8738,34,8704,8738,8
738,34,8704,8738
750 DATA 64,16,13056,51,13056,34,29443,12338,29443,8242,13111,13107,13107,8754,1
3107,29559,30519,8738,14131,30583,30583,8818,14083,1911,30576,8306,14080,1911,30
576,114,14083
760 DATA 30583,30583,8306,13104,29559,30519,546,13056,819,12848,34,13056,12339,1
3059,34,768,13107,13107,32,768,13107,13107,32,0,8243,818,34,0,12803,8195,50,0,76
8,12832,8195
770 DATA 64,16,0,30583,21879,0,1792,30583,30069,80,30464,30583,30039,85,0,0,0,0,
30464,30583,30039,85,29184,10018,30039,85,29184,10018,30039,85,28928,5905,30069
780 DATA 85,28928,5905,30069,85,30208,26470,30069,85,30208,26470,30069,85,30464,
30583,30039,85,0,0,0,0,30464,30583,30039,85,1792,30583,30069,80,0,30583,21847,0
790 DATA 64,16,0,1792,80,0,0,30464,117,0,0,30471,20597,0,0,30583,21847,0,0,30583
,21847,0,1792,30583,21847,80,1792,30071,21879,80,0,0,0,0,1792,30071,21879,80
800 DATA 9984,30071,21879,82,9986,30071,21879,8274,10018,30583,21847,8786,10018,
30583,21847,8786,10018,30071,21879,8786,10018,22391,21879,8786,0,4369,4369,0
810 DATA 64,16,64,64,1088,0,576,4,68,0,16448,68,68,16384,16384,17412,17408,64,16
448,16896,16384,16448,4,17444,1024,0,1028,1024,1092,4,4,1024,17408,16386
820 DATA 1092,0,9284,64,580,1028,16384,16386,16388,16386,16384,1024,16388,819
2,16448,16448,16384,16384,16452,1024,1028,17472,64,1024,64,0,16448,0,0,0,0
830 DATA 64,16,0,16388,16388,0,1024,18244,17492,64,17408,16964,17444,68,17412,18
244,17492,16452,17412,16964,17444,16452,17476,18244,17492,17476,17476,16964,1744
4,17476,17476
840 DATA 18244,17492,17476,30471,29303,21797,20565,0,10103,21874,0,0,30466,8309,
0,0,30496,597,0,512,1792,80,32,20599,1792,80,29959,28786,1792,80,9991,28786,1792
,80,9991
850 DATA 64,16,0,30471,30583,0,30464,112,30464,119,7,0,1799,28791,112,0,0,30576,
112,0,0,30464,24688,24576,24576,1888,26224,26118,24582,1894,4449,4369,28945,3032
7,4449,5649
860 DATA 29025,30327,4449,5649,29025,30327,4449,5649,29025,30327,4358,5649,29025
,24695,26118,26214,26214,24678,30583,112,1536,24678,26112,26214,26214,102,0,2611
8,24678,0
870 DATA 64,16,1024,17476,17476,64,0,16384,4,0,0,16384,4,0,0,16384,4,0,0,16384,4
,0,0,16384,4,0,0,4,16384,0,0,64,1024,0,1024,0,0,64,8704
880 DATA 32,512,34,29186,34,9984,8226,8743,8226,29186,8738,8738,8226,8706,8738,8
738,8226,8706,8738,8706,34,8704,8226,8704,32,512,34
```

★10月20日放送のパソコンサンデーを見ていたら，なんとあの編集長がでているではないですか。僕はその日，興奮して眠れなかった。（東京都葛飾区・**おにいちゃんしゅうちゃん13才**）……[影：興奮してもいいがほどほどに。]

PC-6001/mkII/6601/SR用
(モード1,ページ2)

協賛：NEC

スペース・ギャング



エントリーコードP6① POM

ストーリー

俺は，宇宙の星々をあらしまわるスペース・ギャングだ。今日もある星から金塊(きんかい)をごっそり頂いて，帰路についたところだった。

そのときである。後方からこちらに向けて，恐ろしいスピードでせまってくる1機の宇宙艇をレーダーがとらえた。

しまった！スペース・ポリスだ！ヤツらには，過去何人も仲間がつかまっている。

そう思った瞬間，俺はヤツをまくため，全速力で隕石群の中へ突っ込んでいった。

遊びかた

ページ数を2にして，**リスト1**をロード，RUNしてください。しばらく画面が消えた後，自動的に**リスト2**をロードします。ロードが終了したら，RUNしてください。

まず，はじめにスピードを聞いてきます。0が最高スピードです。スピードは一度しか聞いてきませんから，変更したいときは，一度[STOP]キーを押してから，再びRUNしてください。

つぎにデモがでます。スペース・キーでゲーム開始です。

スペース・ギャングは，カーソル・キーで左右に移動できます。隕石(■)や，スペース・ポリスのビームをよけて，金塊(■)をたくさん取ってください。金塊は，きちんとま上を通らなければ取ることができません。

タイムの10倍が得点となり，金塊は10～160点のランダム・ポイントです。

隕石か，スペース・ポリスのビームに1回でも当たるとゲーム・オーバーです。

あっ，それからゲームをはじめるとすぐに，スペース・ポリスが攻撃してきますから，すぐに右か左によけてください。

プログラムの具体的な入力方法

まず，**リスト1**を入力して，テープにセーブしてください。NEWするか，リセットを押して，**リスト2**を入力し，**リスト1**のすぐ後にセーブしてください。

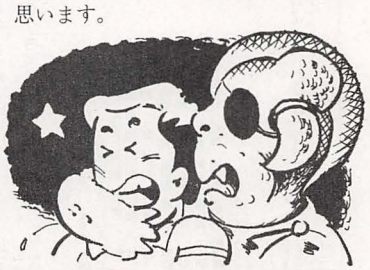
その他

大きな改造は無理ですが，簡単な改造法をあげておきます。

スピードは0～15となっていますが，**リスト2**の30行をちょっと変更すれば，最大255まで可能です。しかし，あまり大きくすると，遅すぎてゲームにならなくなりますからほどほどに。

また，40行の変数MGの内容を変えると，隕石，金塊の出現数を変えることができます。

スペース・ギャングが1機ではものたりないかもしれませんが，ゲーム・オーバーの処理はBASICでやっていますから，簡単な改造で増やせると思います。



CHECKER FLAG

Dr.D：これも単調なゲームだが，マシン語により，スピーディなゲームにしあげているため，おもしろくなっている。

編：でも，なにかものたりないような気がしません？

Dr.D：やはり，キャラクターが小さいのはさびしい。あまり，大きいのもよくないが，この2倍ぐらいのほうがいいと思うぞ。

編：でも，リストがこれだけ短いのは大変いいことですね。

Dr.D：そうだな。キャラクターを大きくすると，データも増えるしな。

編：リストが短いのはいいですけれど，音楽もさびしいですね。

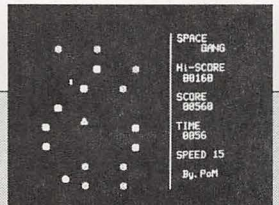
Dr.D：うむ，音楽も大切な要素だからな。



《写真1》タイトル画面。キャラクターの説明だよ



《写真2》スペース・ポリスがすぐに攻撃してくるぞ



《写真3》隕石はあるは，ポリスがビームを撃つはで…



《写真4》あーあ！ほら，言わないこっちゃない

★では，問題です。つぎの数字はなんでしょう。「43，48，67，80，94，145，158，217，409」。ヒント…ALL ABOUT NAMCOを見てみよう。(埼玉県越谷市・**中島和久13才**)……【影：わからん。なめてみよう。】



《リスト1》キャラクター定義のプログラム・リスト

```
10 OUT &H93,2:RESTORE 30:FOR I=&
HD700 TO &HD9E0:READ A$
20 POKE I,VAL("&h"+A$):NEXT:OUT
&H93,3:CLOAD
30 DATA 18,3C,18,3C,66,E7,FF,DB,
3C,7E,E7,E7,FF,55,FF,7E
40 DATA 14,45,51,45,51,45,51,14,
00,18,18,18,18,18,18,00
50 DATA 7E,FF,FF,FF,FF,FF,FF,7E,
E5,D9,6F,26,00,29,29,29
60 DATA 11,00,D7,19,D9,4C,26,00,
29,29,29,29,29,29,29,29
70 DATA 06,E2,09,11,20,00,06,08,
D9,7E,23,D9,AE,77,19,10
80 DATA F7,E1,C9,2A,00,DA,AF,CD,
28,D7,CD,61,10,47,CB,60
90 DATA 28,07,7C,3C,FE,15,30,01,
67,CB,68,28,07,7C,3D,FE
100 DATA 01,38,01,67,22,00,DA,AF
,C3,28,D7,2A,02,DA,3E,01
110 DATA CD,28,D7,ED,5F,E6,01,28
,18,3A,01,DA,BC,28,12,38
120 DATA 09,7C,3C,FE,15,30,01,67
,18,07,7C,3D,FE,01,38,01
130 DATA 67,22,02,DA,3E,01,CD,28
,D7,3A,04,DA,A7,20,0E,3E
140 DATA 01,32,04,DA,2A,02,DA,2D
,CD,6D,D9,18,25,2A,05,DA
150 DATA 3E,03,CD,28,D7,7D,D6,02
,30,05,AF,32,04,DA,C9,6F
160 DATA ED,5B,00,DA,7A,94,20,0A
,7B,95,20,06,3E,01,32,07
170 DATA DA,C9,22,05,DA,3E,03,C3
,28,D7,DD,21,20,DA,3A,08
180 DATA DA,47,C5,DD,7E,00,A7,20
,35,3A,08,DA,B8,28,07,DD
190 DATA 7E,FE,FE,03,38,28,ED,5F
,E6,01,28,04,3E,04,18,02
200 DATA 3E,02,DD,77,00,2E,00,DD
,75,01,ED,5F,E6,1F,FE,16
210 DATA 38,02,D6,0A,67,DD,74,02
,DD,7E,00,CD,28,D7,C1,11
220 DATA 03,00,DD,19,10,BC,DD,21
,20,DA,3A,08,DA,47,C5,DD
230 DATA 7E,00,A7,28,4D,DD,6E,01
,DD,66,02,DD,7E,00,CD,28
240 DATA D7,7D,FE,17,38,06,AF,DD
,77,00,18,36,2C,DD,75,01
250 DATA DD,7E,00,CD,28,D7,ED,5B
,00,DA,7C,92,20,24,7D,93
260 DATA 20,20,DD,7E,00,FE,02,20
,07,C1,3E,01,32,07,DA,C9
270 DATA ED,5F,E6,0F,3C,32,0F,DA
,CD,D8,D9,AF,DD,77,00,CD
280 DATA 62,D9,C1,11,03,00,DD,19
,10,A4,C9,F5,0F,0F,0F,0F
290 DATA E6,0F,C6,30,CD,AC,D8,F1
,E6,0F,C6,30,E5,D9,6F,3E
300 DATA 04,D3,93,26,00,29,29,29
,29,01,01,60,09,D9,4C,26
310 DATA 00,29,29,29,29,29,06,E2
,09,01,20,00,D9,06,0B,7E
320 DATA 23,D9,77,09,D9,10,F8,3E
,05,D3,93,D9,E1,24,C9,21
330 DATA 0F,DA,11,0B,DA,1A,86,27
,12,2B,1B,1A,8E,27,12,23
340 DATA AF,77,2B,77,21,55,18,3A
,0A,DA,CD,9B,D8,3A,0B,DA
350 DATA C3,9B,D8,21,0D,DA,7E,C6
,01,27,77,2B,7E,CE,00,27
360 DATA 77,21,79,18,3A,0C,DA,CD
,9B,D8,3A,0D,DA,CD,9B,D8
370 DATA 21,00,01,22,0E,DA,C3,DF
,D8,21,32,18,3A,10,DA,CD
380 DATA 9B,D8,3A,11,DA,CD,9B,D8
,3E,30,C3,AC,D8,3E,C3,32
390 DATA E1,FF,21,C5,1B,22,E2,FF
,3E,08,1E,10,FF,3E,07,1E
400 DATA C8,FF,3E,0C,1E,0A,FF,3E
,00,1E,FF,FF,3E,0D,1E,0C
410 DATA FF,C9,3E,04,1E,70,FF,3E
,0A,1E,0F,FF,C9,3E,02,1E
420 DATA 50,FF,3E,09,1E,0F,FF,C9
,21,00,DA,11,01,DA,01,FF
430 DATA 00,AF,77,ED,B0,C9,21,0D
,0A,22,00,DA,AF,CD,28,D7
440 DATA 21,16,0A,22,02,DA,3E,01
,CD,28,D7,3E,0F,32,08,DA
450 DATA 3E,03,32,09,DA,CD,3D,D9
,CD,4D,27,21,01,0F,2B,7D
460 DATA B4,20,FB,CD,EA,D7,CD,7B
,D7,3A,07,DA,A7,C0,CD,53
470 DATA D7,CD,03,D9,3E,09,1E,00
,FF,3E,0A,1E,00,FF,18,D8
480 DATA 21,12,05,3E,04,C3,28,D7
,DD,7E,00,CD,28,D7,C3,DF,D8
```

《リスト2》メインのプログラム・リスト

```
10 REM [――      ショキ      ――]
20 CLEAR 50,&HD6FF:CONSOLE,,,0
30 INPUT "SPEED (0-15)";SP:IF SP
<0 OR SP>15 THEN 30
40 SP=INT(SP):MG=15:POKE &HD9AD,
SP:POKE &HD99C,MG:EXEC &HD978:GO
TO 240
50 REM [―― ショキ  ガメン    ――]
60 CLS:LINE(176,0)-(176,192)
70 RESTORE 360:FOR I=1 TO 9:READ
 X,Y,A$:LOCATE X,Y:PRINT A$
80 NEXT:LOCATE 28,12:PRINT SP:EX
EC&HD929
90 POKE&HDA0A,0:POKE&HDA0B,0
100 EXEC&HD986
110 REM [―― ハ゛クハツ オン    ――]
120 SOUND 6,30:SOUND 7,7:SOUND 8
,16:SOUND 9,16:SOUND 10,16
130 SOUND 12,100:SOUND 13,0
140 FOR I=0 TO 9:FOR J=1 TO 2:FO
R K=0 TO 20:COLOR,,J:NEXT K,J,I
150 REM [―― スコア  ショリ   ――]
160 H1=PEEK(&HDA10):H2=PEEK(&HDA
11)
170 S1=PEEK(&HDA0A):S2=PEEK(&HDA
0B)
180 EXEC&HD978
190 IF S1*256+S2 > H1*256+H2 THE
N H1=S1:H2=S2
200 POKE&HDA0A,S1:POKE&HDA0B,S2
210 POKE&HDA10,H1:POKE&HDA11,H2
220 LOCATE 7,7:PRINT "THE END":F
OR I=0 TO 400:NEXT
230 REM [―― デモ  ガメン   ――]
240 SCREEN 4,2,2:COLOR 1,0,2:CLS
:LOCATE 6,2
250 PRINT "S P A C E  G A N G":L
OCATE 17,4:PRINT "By. PoM
260 RESTORE 330:FOR I=1 TO 4:REA
D Y,Z
270 POKE &HD9D1,Y:POKE &H D9D2,5
:POKE &HD9D4,Z:EXEC &HD9D0
280 NEXT
290 FOR I=6 TO 14 STEP 2:READ A$
:LOCATE 7,I:PRINT A$:NEXT
300 IF STRIG(0)=1 THEN 60
310 GOTO 300
320 REM [―― プリント デ゛ーター  ――]
330 DATA 9,0,12,1,15,2,18,4
340 DATA ... SPACE GANG,... SPAC
E POLICE,... METEO,... GOLD
350 DATA PUSH SPACE KEY
360 DATA 23,0,SPACE,27,1,GANG,23
,3,Hi-SCORE,23,6,SCORE
370 DATA 24,7,00000,23,9,TIME,24
,10,0000,23,12,SPEED,24,14,By.Po
M
```

★影さんはなぜ電波新聞社に入社できたのだろう。もしかして、ウロ入社。まさか、それほどのねがあるはずが…。いやまてよ、もしかして影さんは貧乏なふりして…。(大阪府豊中市・**沢実大好少年**)……【影：くははは…。】

PC-6001/mkII/6601/SR用
(モード2,ページ2)

協賛：NEC

かばちょ おきろ！



エントリーコードP6② 下西 英之

STORY

ある日，かばちょ先輩はむちゃくちゃ寝ぼうしてしまった。このままでは遅刻してしまう。

そこであなたは，担任の先生が飛行機でくる前に，かばちょ先輩を起こすことができるでしょうか？

遊びかた

あなたは，←→で左右に動き，←+↑，→+↑で左右の岩に登ります。スペース・キーで爆弾をその場に置き，もう一度スペース・キーを押すと，爆発します。

その爆発の上にヘリコプターがいると，ヘリコプターは落ちてきます。

青いところにヘリコプターを落としてから，家のとなりで爆弾を爆発させて，かばちょ先輩を起こすと，面クリアです。全部で25面あります。

爆発にまきこまれたり，ヘリコプターの落とした爆弾に当たったり，先生の飛行機が家までくると，1人死に，5人死ぬとゲーム・オーバーです。

プログラムについて

キャラクター表示には，マシン語を使っています。＆ｈＤ031番地にX，＆ｈＤ032にY，＆ｈＤ036にキャラクター・データの入っている番地の上位8ビット，＆ｈＤ035に同じく下位8ビットを入れて，EXECで＆ｈＤ030番地をコールすると，キャラクターが表示されます(キャラクターは8×16，xは8ドット単位，yは1ドット単位です)。

終わりに

言い忘れましたが，ヘリコプターはとても強いので注意してください。そして，〝ＳＴＡＧＥ……〟が表示されているときに，Ｐキーを押すと，つぎの面に移ります。

さて，ある行のあるところを変えると，ヘリコプターの爆弾の投下率が変わります。さて，どこでしょう。

ちなみに，ヘリコプターに乗っているのは，必殺のＸＸ君です。

こちら編集部

Ｐ６ユーザーの諸君！最近の投稿プログラムを見ると，他機種に比べて，アイデアがとぼしいですよ。がんばってください。

評…そりゃ，あんまりよ（つぐ美）



by アストロゲーター

CHECKER FLAG

Dr.D：このマシン語ルーチンは大変便利だな。これを使えばグラフィックのキャラクタを高速に表示することができる。ぜひ利用してもらいたい。

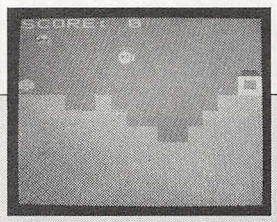
編：このゲームはなかなかむずかしいですね。

Dr.D：この手のゲームは，すれちがうときにこつがいるのだ。敵が自分のほうにくる瞬間に，自分を敵のほうに移動させるのだ。

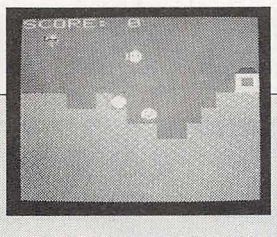
編：なるほど。

Dr.D：それにしてもプログラムを組む力はあるのに，どうしてもっとおもしろいゲームを作らんのだろうか。もっとアイデアをねってほしいぞ。

影：BLACK BOXをよろしく。



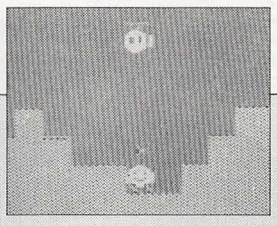
《写真1》担任の先生の飛行機が家に行くまでの勝負



《写真2》爆弾を爆発させて，ヘリコプターを落とせ



《写真3》かばちょ先輩の家に行って起こしてあげて



《写真4》でも，ヘリコプターも爆弾を投下してくる

★この前，P66に買いかえようと思いながら，テストを受けたら，66点だった。今度からは，ＰＢ－100のことを考えていよう。(北海道士別市・まさみつくん16才)……【影：そしたら，1000点満点のテストだったりして。】

かばちょ おきろ！ のプログラム・リスト

```
0 CONSOLE,,,0
1 PRINT"KEY BOAD-    1":PRINT"JOY
 STICK1- 2":PRINT"JOY STICK2- 3"

2 I$=INKEY$:IFI$=""THEN2
3 J=VAL(I$):IFJ<1ORJ>3THEN2
4 J=J-1
9 OUT&H93,2:DIMMA(25,15),MP(15),
LK(25)
10 FORI=&HD000TO&HD03A:READA$:PO
KEI,VAL("&H"+A$):NEXT
20 DATA01,00,00,4d,6c,26,00,11,0
0,e2,29,29,29,29,29,09
30 DATA19,00,00,00,00,01,1F,00,1
6,10,DD,7E,00,77,23,dd
40 DATA23,DD,7E,00,77,DD,23,09,1
5,C2,1a,d0,C9,00,00,00
50 DATA21,00,00,dd,21,00,da,cd,0
0,d0,c9
59 AD=&HDA00
60 READA$:IFA$="xx"THEN102
61 POKEAD,VAL("&H"+A$):AD=AD+1:G
OTO60
70 DATA77,77,dd,dd,77,77,dd,dd,7
7,77,dd,dd,77,77,dd,dd
80 DATA77,77,dd,dd,77,77,dd,dd,7
7,77,dd,dd,77,77,dd,dd
81 DATA00,00,00,00,00,00,00,00,0
0,00,00,00,00,00,00,00
82 DATA00,00,00,00,00,00,00,00,0
0,00,00,00,00,00,00,00
83 DATA01,40,05,50,15,54,11,44,5
9,65,55,55,55,55,5d,75
84 DATA57,d5,55,55,09,60,09,60,2
0,20,20,08,08,08,0f,0f
85 DATA01,40,05,50,15,54,19,64,5
1,45,55,55,55,55,5d,75
86 DATA57,d5,55,55,09,60,09,60,0
8,08,20,08,20,20,f0,f0
87 DATA00,33,00,80,00,23,01,60,0
5,50,15,54,15,54,55,55
88 DATA55,55,55,55,55,55,55,55,1
5,54,15,54,05,50,01,40
89 DATAaa,a8,02,00,02,00,05,00,1
5,40,15,50,55,51,69,d1
90 DATA69,d1,69,d1,69,d1,55,55,5
5,51,15,50,15,40,05,00
91 DATA2a,aa,00,80,00,80,00,50,0
1,54,05,54,45,55,46,59
92 DATA46,59,46,59,46,59,55,55,4
5,55,05,54,01,54,00,50
93 DATA00,00,00,00,00,00,00,00,0
0,00,00,00,02,c0,02,c0
94 DATA03,80,03,80,00,00,00,00,0
0,00,00,00,00,00,00,00
96 DATA00,80,02,a0,02,50,01,70,d
1,52,d0,50,d0,42,ff,fc
97 DATAfe,ae,3f,fc,00,02,00,00,0
0,02,00,00,00,00,00,00
98 DATA00,00,03,00,01,00,43,04,4
3,04,31,30,33,30,07,40
99 DATAdd,dc,07,40,33,30,31,30,4
3,04,43,04,01,00,03,00
100 DATA00,00,00,00,0c,30,00,00,
00,00,30,c3,00,00,00,00
101 DATA03,0c,00,00,00,00,0c,30,
00,00,00,00,c3,0c,00,00,xx
102 RESTORE1000:FORI=1TO25:FORU=
0TO15:READMA(I,U):NEXT:READLK(I)
:NEXT
109 REM--START--
110 SCREEN3,2,2:COLOR2:CLS:PRINT
"┌──────────┐";
115 LOCATE2,0:ST=1:LE=5
120 COLOR4:PRINT"ｶﾊﾞちょ":COLOR2:P
RINT"│          │";
130 PRINT"│          │";:LOC
ATE3,2:COLOR4:PRINT"お  き  ろ  !!"

140 COLOR3:PRINT"│
│";
150 PRINT"└──────────┘"
160 PRINT:PRINT:COLOR2:PRINT"  H
I-SCORE:";HI
170 LINE(0,179)-(255,191),3,BF:L
OCATE0,15:PRINT" <HIT ANY KEY!>"
:
175 PLAY"os1m800l16cr16eger16gr1
6dr16ege8","s1m800l16ccccccccccc
c8"
176 PLAY"cr16eger16gr16o5m15000c
2","cccccccm15000c2"
180 OUT&H93,3:FORI=0TO5000:IFINK
EY$=""THENNEXT:END
190 CLS:OK=0:COLOR2:PRINT"SCORE:
":SC:POKE&HD035,0:POKE&HD036,&HD
A
195 FORX=0TO15:MP(X)=MA(ST,X):FO
RY=11TOMP(X)STEP-1
200 POKE&HD031,X*2:POKE&HD032,Y*
16:EXEC&HD030:NEXT:NEXT
210 LINE(230,60)-(255,80),2,BF:L
INE(237,65)-(248,73),3,BF
220 LINE(230,60)-(237,55),4:LINE
-(248,55),4:LINE-(255,60),4
230 LINE-(230,60),4:PAINT(237,58
),4,4
235 MA=LK(ST):LINE(MA*16,MP(MA)*
16)-(MA*16+15,MP(MA)*16),3
236 COLOR2:LOCATE3,2:PRINT"STAGE
:";ST:LOCATE4,3:PRINT"LEFT:";LE:
COLOR1
237 PLAY"s1m800l16ccddeedcm1000s
10d2"
238 FORI=1TO300:IFINKEY$="p"THEN
650
239 NEXT:LOCATE3,2:PRINT "STAGE:
";ST:LOCATE4,3:PRINT"LEFT:";LE
240 X=0:Y=4:TI=0:KA=20:KF=1:CH=0
:TA=0:BO=0:BY=0
250 REM--MAIN--
260 POKE&HD031,X*2:POKE&HD032,Y*
16:POKE&HD035,&H20:POKE&HD036,&H
DA
270 EXEC&HD030:ONSTICK(J)GOTO330
,290,300,330,330,330,310,320
280 GOTO330
290 IFX<>13THENIFMP(X)=MP(X+1)+1
THENX=X+1:Y=Y-1
291 GOTO330
300 IFX<>13THENIFMP(X)<>MP(X+1)+
1THENX=X+1
301 GOTO330
310 IFX<>0THENIFMP(X)<>MP(X-1)+1
THENX=X-1
311 GOTO330
320 IFX<>0THENIFMP(X)=MP(X-1)+1T
HENX=X-1:Y=Y-1
330 IFMP(X)<>Y+1THENY=Y+1:GOTO33
0
340 POKE&HD031,X*2:POKE&HD032,Y*
16:POKE&HD035,&H40+CH*32
350 EXEC&HD030:CH=CH+1:IFCH=2THE
NCH=0
360 POKE&HD031,INT(TI):POKE&HD03
2,16:POKE&HD035,32:EXEC&HD030
370 TI=TI+.3:POKE&HD031,INT(TI):
POKE&HD035,0:POKE&HD036,&HDB
380 EXEC&HD030:POKE&HD036,&HDA:P
OKE&HD031,KA:POKE&HD032,32
390 POKE&HD035,32:EXEC&HD030:A=S
GN(X-KA/2):KA=KA+A:KF=8:IFA=1THE
NKF=1
400 POKE&HD031,KA:POKE&HD035,KF*
&H20+&HA0:EXEC&HD030
410 A=STRIG(J):IFA=1ANDTA=0THEN5
30
420 IFA=1ANDTA=1THEN470
430 IFKA=X*2ANDRND(1)>.6THEN540
440 IFTA=1THEN531
450 IFINT(TI)>29THENLOCATE3,3:PR
INT"ごるっ おき3ー":GOTO550
455 GOTO260
460 REM--SUB--
470 TA=0:SOUND7,7:SOUND8,15:SOUN
D1,1:FORI=9TO31STEP.2:SOUND6,I:N
EXT
471 FORI=1TO30:NEXT:SOUND8,0:SOU
ND7,56:IFOK=1ANDBO=13THEN610
479 A=BO*2:B=(MP(BO)-1)*16:C=32:
D=&HDB:GOSUB630:FORYY=MP(BO)-2TO
3STEP-1
480 A=BO*2:B=YY*16:C=64:D=&HDB:G
OSUB630:NEXT:FORYY=MP(BO)-1TO3ST
EP-1
490 A=BO*2:B=YY*16:C=32:D=&HDA:G
OSUB630:NEXT:IFBO=XTHEN550
495 IFKA<>BO*2THEN260
500 FORYY=2TOMP(BO)-1:A=BO*2:B=Y
Y*16:C=&HA0+KF*32:D=&HDA:GOSUB63
0
501 COLOR1:LOCATE0,0:PRINT"SCORE
:";SC:SC=SC+10:LOCATE0,0:COLOR2
502 PRINT"SCORE:";SC:KA=INT(RND(
1)*30)
510 C=&H20:D=&HDA:GOSUB630:NEXT:
IFMA<>BOOROK=1THEN260
520 PLAY"s14m1c","o3s14m1c","o5s
14m1c":OK=1:GOTO260
530 BO=X:BY=Y:TA=1:A=BO*2:B=BY*1
6:C=&H80:D=&HDA:GOSUB630:GOTO260

531 A=BO*2:B=BY*16:C=&H80:D=&HDA
:GOSUB630:GOTO260
540 FORYY=3TOY:A=KA:B=YY*16:C=&H
E0:D=&HDA:GOSUB630:C=&H20:GOSUB6
30
545 NEXT
550 SOUND7,7:SOUND8,15:SOUND1,1:
FORI=1TO31STEP.2:SOUND6,I:NEXT
560 FORI=0TO30:NEXT:SOUND8,0:SOU
ND7,56:LE=LE-1:IFLE<>0THEN190
570 LOCATE2,3:PRINT"GAME-OVER!"
580 PLAY"l4s13o5cobagfedl16ccccr
dedfec","o3v10c1c1rl16dedfed"
590 LOCATE1,4:PRINT"HIT ANY KEY!
":FORI=0TO100:NEXT:EXEC&H1058
599 I$=INKEY$:IFI$=""THEN599
600 IFHI<SCTHENHI=SC
605 SC=0:GOTO110
610 PLAY"s13l16cegeg8e8gfedc8":S
T=ST+1:IFST=26THENST=1
620 GOTO190
630 POKE&HD031,A:POKE&HD032,B:PO
KE&HD035,C:POKE&HD036,D:EXEC&HD0
30
640 RETURN
650 ST=ST+1:IFST=26THENST=1
660 GOTO190
1000 DATA5,5,5,6,6,5,5,6,7,7,8,8,7
,6,5,5,5,6
1001 DATA5,6,7,8,7,6,5,6,6,7,6,6
,5,5,5,5,8
1002 DATA5,5,6,6,5,5,6,5,6,7,8,7
,6,5,5,5,10
1003 DATA5,5,5,5,5,6,7,6,7,6,5,6
,5,5,5,5,8
1004 DATA5,6,7,8,9,10,10,10,9,8,
7,6,5,5,5,5,8
1005 DATA5,6,7,6,5,6,7,6,5,6,7,6
,5,5,5,5,8
1006 DATA5,5,5,5,5,5,5,6,5,5,5
,5,5,5,5,8
1007 DATA5,6,6,6,7,7,7,8,7,7,7,6
,6,5,5,5,7
1008 DATA5,6,7,8,7,6,5,5,5,5,5,5
,5,5,5,5,3
1009 DATA5,6,7,8,9,8,7,8,7,6,7,7
,6,5,5,5,4
1010 DATA5,5,5,6,5,5,6,6,5,5,6,7
,6,5,5,5,11
1011 DATA5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5
,5,5,5,5,8
1012 DATA5,6,7,8,7,6,7,8,9,8,7,6
,6,5,5,5,4
1013 DATA5,5,6,7,8,9,9,8,7,8,7
,6,5,5,5,8
1014 DATA5,5,5,5,5,5,5,5,5,6,7
,6,5,5,5,8
1015 DATA5,5,6,7,8,7,6,5,6,7,8,7
,6,5,5,5,4
1016 DATA5,5,5,5,5,5,6,6,7,7,6,6
,5,5,5,5,9
1017 DATA5,5,5,6,6,6,7,7,7,6,6,6
,5,5,5,5,7
1018 DATA5,5,6,6,7,7,8,8,8,8,7,7
,6,6,5,5,8
1019 DATA5,5,6,7,8,9,8,8,7,7,6,6
,5,5,5,5,5
1020 DATA5,5,5,6,6,7,7,8,8,9,8,7
,6,5,5,5,9
1021 DATA5,6,7,8,9,9,9,9,9,9,9,9
,9,9,5,5,2
1022 DATA5,5,5,5,6,7,8,7,6,7,6,7
,6,5,5,5,6
1023 DATA5,6,7,8,9,8,7,6,5,5,5,5
,5,5,5,5,4
1024 DATA5,6,5,6,5,6,5,6,5,6,5,6
,5,5,5,5,6
```

★僕ははじめてBASICマガジンを買いました。パソコンを持ってても、ゲームの作りかたを知らない僕には大助かりです。ところで影さんという人はおもろいですね。(福岡市・森山隆生11才)……【影：今後もよろしく！】

PC-6001 mk II

PC-6001mkII/6601/SR用
(モード5, ページ4)

協賛：NEC

がんばれサンタさん



エントリーコードP6③ 毛利　勝

ゲームの内容

クリスマスイブの夜。サンタクロースであるあなたは，今年も，子供たちの夢をかなえるために，家々をまわるのですが……。

町の中は，サンタの姿を一目見ようというイタズラっ子が，うろうろしています。この子供たちに見つからないように，プレゼントをすべての家に配ってあげてください。

遊びかた

"◆"があなたです。カーソル・キーで移動します。家のドア(黒のところ)の下でスペース・キーを押すと，ドアのところに"★"がでて，プレゼントを置いたことになります。

こうして，すべての家にプレゼントを置くと，つぎの町（TOWN）に行くことができます。

●は，イタヅラッ子です。見つかると，視線がビーっととんできて，GAME OVERです。

逃げ回ってばかりいても，タイムがなくなって，GAME OVERです。

町（面）が進むにつれ，すこーしずつ，むずかしくなっていくので，がんばってください(私のHI－SCは，5,690点です。)

プログラムについて

プログラムのしくみは，だいたいREM文でわかると思うので…，特に説明しません。**変数表**をつけておくので参考にしてください。

家などを描いているときにBGM!?を入れたので，その間もたいくつしないと思います。

リストは，見やすいようにしたつもりですが，一部(130，700～830，1250～1270，1370）のところは，ややこしいと思うので注意して入力してください。

あと，ゲーム・オーバーのときにEを押すと，ENDとなります。

参考　ベーマガ'84年1月号131ページ"サンタさんがんばって"

《第1表》変数表

X，Y	サンタの位置
SC/HI	スコア／ハイスコア
TW	タウン数(ROUND)
PR	残りのプレゼント数
TI，TM	タイム・カウント
X( )，Y( )	子供のいち
C	子供のフラグ
CL	子供のフラグ
CH	子供の数
V1	V・RAM アドレス
V2	アトリビュート・RAM アドレス

CHECKER FLAG

Dr.D：なんとも単調なゲームだな。2面から少しむずかしくなるが，オーソドックスなゲームだ。万引ゲームに似ている。

編：少し遅いですね。だからキーのコントロールがむずかしくて。

Dr.D：キー入力については，メイン・ルーチンのアルゴリズムによってキャラクターの動く反応が異なって感じることがある。

編：やはり反応は速いほうがゲームはやりやすいですね。

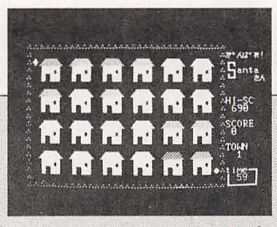
Dr.D：しかし，わざとキー入力をおくらせて，ゲームをむずかしくするということもできるんだぞ。

編：なるほど，キー入力ひとつとっても，ゲームのネタになるということですね。

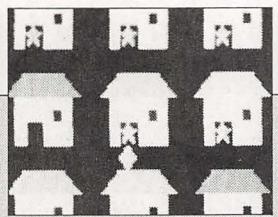
評…プッ！なんということを…(影)



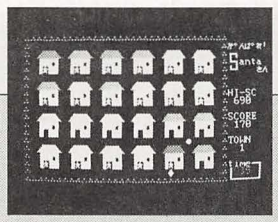
by SION



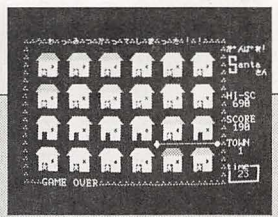
《写真1》サンタさんは，プレゼントを配れるか！



《写真2》ハイ，よいこにプレゼントをあげました



《写真3》よし，もう一息！すべての家に配ってね



《写真4》うわへっ！イタズラっ子に見つかるとホラ

★この前，町で黒メガネをかけた人を見かけました。たぶんあれは影さんでしょう。「ばぐ」と書いたカバンを持っていました。(滋賀県神崎郡・**基　慶喜13才**)……**【影：ベーマガ・キャラクター・グッズだったりして。】**

```
10 GOTO 660
20 REM ♥♥ santa いどう ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
30 I=STICK(0) :IF STRIG(0) THEN 300
40 V=(I=7)-(I=3) : W=(I=1)-(I=5)
50 IF PEEK( V2+ X+V+ (Y+W)*40 )>128 THEN V=0 : W=0
60 LOCATE X,Y :PRINT" ";: X=X+V : Y=Y+W
70 COLOR 15 :LOCATE X,Y :PRINT"♦"
80 I=X+Y+36 :PLAY "L64 n=I;"
90 REM ♥♥ こびもを うごかす ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
100 C=C+1 :IF C>CL THEN C=1
110 I=C :IF I>CH THEN FOR I=1 TO 24 ::::NEXT :GOTO 250
120 :
130 V=SGN(X-X(I))AND( ABS(X-X(I))<ABS(Y-Y(I)))
140 W=SGN(Y-Y(I))AND(V=0)
150 IF V=0 AND W=0 THEN V=1
160 P=PEEK(V2+X(I)+V+(Y(I)+W)*40)
170 IF P>127 THEN ST=V : V=W : W=-ST :GOTO 160
180 :
190 K=0 :FOR J=1 TO CH :K=K-( (X(I)=X(J)AND(Y(I)=Y(J)) ) :NEXT
200 IF K=1 THEN LOCATE X(I),Y(I) :PRINT" ";
210 X(I)=X(I)+V : Y(I)=Y(I)+W :COLOR 14
220 LOCATE X(I),Y(I) :PRINT"♦";
230 IF Y=Y(I) OR X=X(I) THEN 370
240 REM ♥♥ timer ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
250 TM=TM-1 :IF TM>0 THEN 30
260 TM=9 : TI=TI-1 :COLOR 10+TI/10 :LOCATE 34,17 :PRINT TI" ";
270 IF TI>0 THEN 30
280 N$="しまった! もう あさだ！" :GOTO 490
290 REM ♥♥ プレゼントを おく ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
300 I=X+Y*40-40
310 IF PEEK( V1+I )<>31 THEN 100
320 POKE V1+I,148 :POKE V2+I,131
330 PLAY"o6CD" : SC=SC+10
340 PR=PR-1 :IF PR=0 THEN 620
350 COLOR 16 :LOCATE 33,11 :PRINT SC :GOTO 100
360 REM ♥♥ あつかった ！ ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
370 COLOR 12 :IF Y=Y(I) THEN 430
380 IF INT( (X-1)/5 )*5<>X-1 THEN 250
390 W=SGN( Y-Y(I) )
400 FOR J=Y(I)+W TO Y-W STEP W
410 LOCATE X,J :PRINT"!" :PLAY"o3AC"
420 NEXT :GOTO 480
430 IF INT( (Y-1)/4 )*4<>Y-1 THEN 250
440 V=SGN( X-X(I) )
450 FOR J=X(I)+V TO X-V STEP V
460 LOCATE J,Y :PRINT"-" :PLAY"o3CA" :NEXT
470 REM ♥♥ GAME OVER ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
480 N$="うわっおっかってしまった!!"
490 J=48 :FOR I=1 TO LEN(N$)
500 LOCATE I*2,0 :PRINT MID$(N$,I,1)
510 K=J-1 :L=J-2 :PLAY"n=J; n=K; n=L;
520 J=J-2 :NEXT :PLAY"L1 n=J;" :COLOR 8
530 LOCATE 3,18 :PRINT"GAME OVER"
540 IF SC>HI THEN HI=SC :COLOR 7 :LOCATE 15,18 :PRINT"You are HI-SC!!"
550 IF INKEY$<>"" THEN 550
560 X=8 : Y=8
570 X=X+1 :IF X>16 THEN X=1 : Y=Y-1 :IF Y=3 THEN Y=8
580 COLOR X,Y :LOCATE 8,19 :PRINT" HIT SPC KEY !! ";: I$=INKEY$
590 ON 1+(I$="e")-(I$=" ")GOTO 570,700
600 CONSOLE ,,,1 :COLOR 16,1 :LOCATE 0,8 :END
```

```
610 REM ♥♥ clear! ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
620 COLOR 7 :FOR I=0 TO 14 :PLAY"o6ABAG
630 LOCATE 0,19 :PRINT" C L E A R !!   B O N U S"TI*10; :NEXT
640 SC=SC+TI*10 : TW=TW+1 :GOTO 720
650 REM ♥♥ しょき せってい 1 ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
660 CLEAR
670 V1= &HC400 : V2= &HC000
680 SCREEN 1,1,1 :CONSOLE 0,20,0,0
690 REM ♥♥ しょき せってい 2 ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
700 SC=0 : TW=1 : CH=1 : CL=10
710 REM ♥♥ がめん せってい ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
720 CL=CL-1 :IF CL<CH+3 THEN CH=CH+1 : CL=10
730 IF CH>4 THEN CH=4
740 P$="s0m10000 t235o4L4":PLAY P$,P$
750 COLOR 16,1 :CLS :X=33 :RESTORE760
760 DATA がんばれ!,┌┐,└santa,┘ さん,,
770 DATA HI-SC,,,SCORE,,,TOWN,,
780 DATA time┐,,│ │,,┘
790 FOR Y=1 TO 18 :READ A$
800 LOCATE X,Y :PRINT A$ :NEXT
810 LOCATE X,8 :PRINT HI
820 LOCATE X,11:PRINT SC
830 LOCATE X,14:PRINT" "TW
840 :
850 P$=CHR$(29) : P$=P$+P$+P$+P$+P$+CHR$(31)
860 FOR Y=1 TO 13 STEP 4 :FOR X=2 TO 27 STEP 5 :READ A$ :PLAY A$
870 B=INT(RND(1)*14+1) :IF B=7THEN870
880 LOCATE X,Y+1 :PRINT " ﾌﾌ!"P$"金ﾌ千時"P$"金小ﾌ時"; : I=V2+X+Y*40
890 FOR V=0 TO 2 : B=B AND(V=0) : I=I+40 :FOR W=0 TO 3
900 POKE I+W,143-B :NEXT W,V,X,Y
910 :
920 I=0 :FOR X=0 TO 32 : I=I+1
930 IF I>5 THEN READ A$ :PLAY A$ : I=0
940 POKE V1+X,142 :POKE V1+X+720,142
950 POKE V2+X,132 :POKE V2+X+720,132
960 NEXT :PLAY"C1","ro3Go4C2"
970 X=0 :FOR Y=1 TO 17 : X=X+40
980 POKE V1+X,142 :POKE V1+X+32 ,142
990 POKE V2+X,132 :POKE V2+X+32 ,132
1000 NEXT
1010 X=1 : Y=1 : PR=24 : TI=60 : TM=9
1020 FOR I=1 TO CH : X(I)=31 : Y(I)=17 : NEXT : C=1
1030 LOCATE 31,17 :COLOR 14 :PRINT"♦"
1040 LOCATE X,Y :COLOR 15 :PRINT"♦"
1050 LOCATE 34,17 :PRINT TI
1060 GOTO 30
1070 REM ♥♥ ジャンﾌﾟ ﾚﾍﾞﾙ data ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
1080 DATA o3GGo4EDC, o3G2.G
1090 DATA Go4EDC, o3A2.A, Ao4FED
1100 DATA o3B2.o4G, AGFD
1110 DATA E2.o3G, Go4EDC, o3G2.G
1120 DATA Go4EDC, o3A2.A, Ao4FED
1130 DATA GGGG, AGFD, C2G2
1140 DATA EEE2, EEE2, EGC.D8
1150 DATA E1, FFF.F8, FEE.E8
1160 DATA EDDC, D2G2
1170 DATA EEE2 EEE2, EGC.D8
1180 DATA E1 FFF.F8, FEE.E8
1190 DATA GGFD
1200 REM C1 / ro3Go4C2
1210 :
1220 REM 「 がんばれ サンタ さん 」
1230 REM for N60m/N66-BASIC, 4 PAGES
1240 REM P.A.by monchakun '85.10/8
1250 REM ♥♥♥ にゅうりょく ごくろうさまでした ♥♥♥
```



評…私の芸はこんなもんじゃない(影)

by 長谷川徳幸



評…さすがつぐ美ちゃん(編)

by はるちゃん

★僕の担任の先生は影さんに似ている。影の仕事とか言って，学校を休むのはそのせいか。（福岡県北九州市・中野重美13才）……【影：影の仕事だ！よし，その先生の行動を調査しなければ。編：といって仕事をさぼる。】

PC-6001mkⅡSR/6601SR用
(SR-BASIC)

協賛：NEC

ファイト
FIGHT!!



エントリーコードP6④ 海部　浩司

ストーリー

ある日，プーカァ鳥王国に突然冬がやってきました。今まで夏だったプーカァ鳥王国は凍りつき，ほとんどのプーカァ鳥は死んでしまいました。

あなたは，生き残りのプーカァ鳥となり，冬を夏にするパーツを二つ重ね合わせ，プーカァ鳥王国に夏をとりもどしてください。

内　容

これは，ジョイスティック専用のゲームです。

ジョイスティックのコントローラでプーカァ鳥を4方向に動かします。しかし，地面が氷っているので，別の方向を入力するまで，すべっていってしまいます。

岩やパーツは，その前に立って，トリガボタンを押すと，すべっていき，岩，パーツ，ガイコツの前で止まります。

このガイコツは，実はプーカァ鳥がきらいなものなので，さわりたくもありません。ですから，ガイコツは動かせません。

パーツを二つ，時間内に合わせると1面クリアとなり，つぎのステージへ進めます。なお，これは，8面まであります。がんばってください。

DATAについて

710～860行がキャラクター・データです。870～1060行が画面，1070～1100行がBGMのデータです。

プログラムのわかる人は，いろいろ変えてみてください。

その他

キャラクターやサウンドは，ほとんどALL ABOUT NAMCOを参考にしました。

《第1表》プログラム構成

10～	初期設定
40～	MAP DATA読み込み
80～	SOUND DATA読み込み
90～	キャラクター読み込み
170～	タイトル，変数設定
220～	STAGE START前の表示
360～	メイン・プログラム
570～	TIME OVER時の表示
620～	STAGEクリア時の表示
640～	STAGE 8 クリア時の表示
3000～	DATA文

評…ワタシの本心じゃないですよ(影)



by　スカイバード

CHECKER FLAG

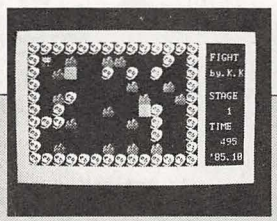
影：うわーっ！さすがSRだけあって，サウンドがすばらしい～。

Dr.D：うむ，ナムコ・サウンドを参考にしているようだが，音程がはずれるあたりがなかなかいいぞ。

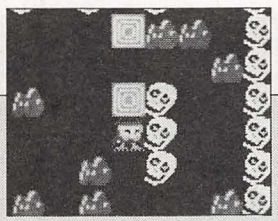
編：Dr. も人が悪いですね。ところで，今月号から紙も変わって，リストが見やすくなったと思うんですが，みなさん，いかがですか？

Dr.D：紙がよくなっても，プログラムのほうは相変わらずのものが多いな。このゲームに関していうと，思考型にしては，ちょっと簡単じゃないかな？

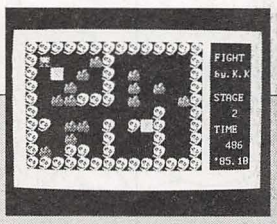
編：そうですね。ただ操作性があまりよくないため，時間切れのおそれがあるという点でむずかしいかもね。



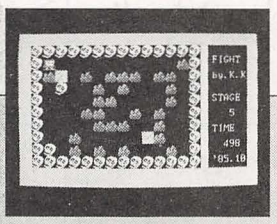
《写真1》二つのパーツを重ね合わせればよいのだが



《写真2》よし，これを押すと1面に夏がやってくる



《写真3》ステージ2。よーく考えてがんばれ！



《写真4》これはステージ5。あと半分残っている

★ちわー!!米屋です。ここにおいときまーす!!(大阪府箕面市・**井上元文14才**)……**【つぐ美**：はーい。どうも。**影**：なに，若奥さんぶって！**つぐ美**：ゴミ屋さーん。ここの粗大ゴミ忘れてますよー。**影**：おいおい，わーっ！】

```
10 CONSOLE 0,19,0,0:CLS:LOCATE 14,8:PRINT "FIGHT !!":BGM 0
20 LOCATE 9,12:PRINT "1ｷ41ﾛ ぼﾋﾞ ﾈ*ぎ*ぐ*ぃ。":SCREEN 2,2,1:CLS
30 DIM MD(14,10),MA(14,10,8),SO(63),PU(99),IW(99),PA(99),GA(99)
40 RESTORE 870:FOR M=1 TO 8 STEP 4:FOR Y=1 TO 10:READ A#,B#,C#,D#:FOR X=1 TO 14
50 D=VAL(MID$(A#,X,1)):MA(X,Y,M+0)=D:D=VAL(MID$(B#,X,1)):MA(X,Y,M+1)=D
60 D=VAL(MID$(C#,X,1)):MA(X,Y,M+2)=D:D=VAL(MID$(D#,X,1)):MA(X,Y,M+3)=D
70 NEXT:NEXT:NEXT
80 RESTORE 1070:FOR I=0 TO 63:READ A#:SO(I)=VAL("&H"+A#):NEXT
90 RESTORE 710:FOR Y=0 TO 15:READ A#,B#,C#,D#:FOR X=0 TO 15
100 PSET(X,Y+0 ),VAL("&H"+(MID$(A#,X+2,1)))+1
110 PSET(X,Y+20),VAL("&H"+(MID$(B#,X+1,1)))+1
120 PSET(X,Y+40),VAL("&H"+(MID$(C#,X+1,1)))+1
130 PSET(X,Y+60),VAL("&H"+(MID$(D#,X+1,1)))+1
140 NEXT:NEXT
150 GET@( 0, 0)-(15,15),PU:GET@( 0,20)-(15,35),IW
160 GET@( 0,40)-(15,55),GA:GET@( 0,60)-(15,75),PA
170 M=0:SCREEN 2,2,2:COLOR 16,6:CLS:KANJI(70,80),10,"F I G H T !!"
180 LOCATE 20,18:PRINT "by. KOJI KAIFU":PLAY "V15","U9"
190 A#="T150@1004L16G8.05CD8.FE8.CD8.AG8.CD8.FE8.CG8.BO6C8.05B-A-8.GF8.E-D8."
200 B#="04B-05B-8.06C05B8.GAFDGED":PLAY A#+B#,"R4"+A#+B#,"T150"
210 FOR I=1 TO 1000:NEXT
220 COLOR 16,6:CLS:LINE(16,16)-(239,175),1,BF
230 LINE(250,16)-(304,175),1,BF:LOCATE 32,3:PRINT "FIGHT"
240 LOCATE 32,5:PRINT "by.K.K":LOCATE 32,8:PRINT "STAGE"
250 LOCATE 32,12:PRINT "TIME":LOCATE 32,16:PRINT "'85.10"
260 T=500:C#=GRP$(15):CL#=C#+C#+C#+C#+C#:M=M+1:LOCATE 13,9:PRINT "STAGE ";M;
270 FOR I=1 TO 1000:NEXT:LINE(16,16)-(239,175),1,BF
280 COLOR 1:LOCATE 34,10:PRINT CL#:COLOR 16:LOCATE 34,10:PRINT M;
290 FOR Y=1 TO 10:FOR X=1 TO 14:MD(X,Y)=MA(X,Y,M):NEXT:NEXT
300 FOR Y=1 TO 10:FOR X=1 TO 14:ON MD(X,Y)+1 GOTO 340,310,320,330
310 PUT@(X*16,Y*16),PA,PSET:GOTO 340
320 PUT@(X*16,Y*16),IW,PSET:GOTO 340
330 PUT@(X*16,Y*16),GA,PSET:GOTO 340
340 NEXT:NEXT:SOUND 7,190:SOUND 8,10:SOUND 1,0:X=2:Y=2
350 PLAY "V1506L4GF8.D1605B806C1","U1506L4R4C8.R8R16E1","U1504L4R4F8.R8R16G1"
360 FOR SU=0 TO 63 :PALET 14,(SU MOD 2)*12+4
370 ST=STICK(1):T=T-1:LOCATE 33,14:COLOR 1:PRINT CL#;
380 LOCATE 33,14:COLOR 16:PRINT T;:IF T=0 THEN 570
390 IF ST=1 OR ST=5 THEN YD=(ST-1)/2-1:XD=0
400 IF ST=3 OR ST=7 THEN XD=-((ST-3)/2-1):YD=0
410 LINE(X*16,Y*16)-(X*16+15,Y*16+15),1,BF:IF MD(X+XD,Y+YD)=0 THEN X=X+XD:Y=Y+YD
420 PUT@(X*16,Y*16),PU,PSET
430 SOUND 8,0:SOUND 0,SO(SU):SOUND 8,10
440 IF STRIG(1)=0 THEN NEXT:GOTO 360
450 IF MD(X+XD,Y+YD)=1 THEN 520
460 IF MD(X+XD,Y+YD)=2 THEN 480
470 NEXT:GOTO 360
480 IA=50:IX=X+XD:IY=Y+YD
490 IF MD(IX+XD,IY+YD)<>0 THEN MD(X+XD,Y+YD)=0:MD(IX,IY)=2:NEXT:GOTO 360
500 LINE(IX*16,IY*16)-(IX*16+15,IY*16+15),1,BF:IX=IX+XD:IY=IY+YD
510 PUT@(IX*16,IY*16),IW,PSET:SOUND 0,IA:IA=IA+10:GOTO 490
520 IA=50:IX=X+XD:IY=Y+YD
530 IF MD(IX+XD,IY+YD)=2 OR MD(IX+XD,IY+YD)=3 THEN MD(X+XD,Y+YD)=0:MD(IX,IY)=1:N
EXT:GOTO 360
540 LINE(IX*16,IY*16)-(IX*16+15,IY*16+15),1,BF:IX=IX+XD:IY=IY+YD
550 PUT@(IX*16,IY*16),PA,PSET:IF MD(IX,IY)=1 THEN 620
560 SOUND 0,IA:IA=IA+10:GOTO 530
570 COLOR 16,6:CLS:KANJI(30,90),10,"T I M E : O V E R"
580 PLAY "L1606FF+GG+8AA+8B8.FO7C8.06G8C4.","L806CR1605BR16B-R16AR16A-R16G6C4."
590 SCREEN 1,1,1:CLS:LOCATE 15,7:PRINT "REPLAY ?":LOCATE 15,11:INPUT " (Y/N) ":R
$
600 LOCATE 15,7:PRINT "REPLAY ?":LOCATE 15,11:INPUT " (Y/N) ":R$
610 IF R$="Y" THEN 170:ELSE IF R$="N" THEN CLS:PALET:END:ELSE 600
620 PLAY "L1606EFG+A8EF8DE8CD805BC8.07C806C4","L804R8R16GR16G+R16AR16BR1605C4R16
C4"
630 LINE(16,16)-(239,175),1,BF:IF M<>8 THEN 260
640 LOCATE 8,7:COLOR 15:PRINT "STAGE 8 CLEAR !!"
650 LOCATE 6,11:COLOR 13:PRINT "YOU DID VERY WELL !!"
660 BGM 1:PLAY "O5L4BO6E.O5B8BO6L16C+D+EF+L4","O5L4R4B2G+A","O4L4R4EBO5E04A"
670 BGM 0:PLAY "G+.F+8EE8.E16F+F+E8D+8C+8D+8E2","O6D+2C+C+8.C+16C+C+O5F+2B2","BB
+O5C+O4BAF+AO3BO4EO3BF+"
680 SCREEN 1,1,1:COLOR 16,1:CLS:LOCATE 10,9:PRINT "G A M E : O V E R"
690 PLAY "T25505E2.E8E8D2GF+E8E8E1.","T2550462.G8G8B2BAG+8G+8G+1.","T25504E2.EG2
GABB1."
700 PALET:END
710 DATA 0000A000000A0000,0000000000000000,00000FFFFF000000,9999999999999999
720 DATA 000A00000000A000,0000000000000000,000FFFFFFFFF000,99DDDDDDDDDDDD99
730 DATA 0AAAAAAAAAAAAA00,0000000AAAA00000,00FFFFFFFFFFFF00,9D99999999999D9D
740 DATA 0A0AAAAAAAAAAA00,0000000AAEEAA000,00F8888FFFFFFF0,9D99DDDDDDDD99D9
750 DATA 000EEEEEEEEEEE0,00AAA00AEEAAA000,0F88E888FFFFFF0,9D9D99999999D9D9
760 DATA 00AEEFFFFFFFFE0,0AAE2AAAEA2AAA00,0F88EE8FF88FFFF0,9D9D99DDDD99D9D9
770 DATA 00AAEF888FF88EE0,0AAE22AEE22AAA00,0FF888FF888FFFF0,9D9D9D9999D9D9D9
780 DATA 00AAEEFF8FF8FE00,0AEA22A222AAAAA0,07FFFFF8EEE8FFF0,9D9D9D9999D9D9D9
790 DATA 00AAEEFFFFFFFE00,0AE22AA2222AEEAA,00FF8FF88E88FF00,9D9D9D9999D9D9D9
800 DATA 022AAEEEEFFEEE20,AA22E22E22AAEA2A,07FFF8FF888FFF00,9D9D9D9999D9D9D9
810 DATA 222AAAEEAAAEEA22,AEA2E2EE222AAA2A,007FFFFFFFFFF000,9D9D99DDDD99D9D9
820 DATA 222FAAAAAAAAA222,AE222222222AAA2A,00007FFF00FF0000,9D9D99999999D9D9
830 DATA 2200AEAAAAEA0022,AE2AA22222AAAAAA,F00000700FF00000,9D99DDDDDDD99D9D
840 DATA 2000EE0000EEE002,A22AAAAA2AAAA2A0,FFF00000FF000000,9D99999999999D9D
850 DATA 00EEEEEE0EEEEEE0,AAAAAAAAAAAAAAA0,00FFF7FF70000000,99DDDDDDDDDDDD99
860 DATA 0E0E0E0E0E0E0E0E0E0E,0AAAA0AAAAAAAA00,0000FF0000000000,9999999999999999
870 DATA33333333333333,33333333333333,33333333333333,33333333333333
880 DATA30020022000303,30000230000003,30222002023003,30203000030303
890 DATA30210030303003,30102030200003,30100002032003,30203000130203
900 DATA30000000200203,30020030202003,32222002300203,30203020030303
910 DATA30230000020023,30223330200023,30000002020303,30203220230203
920 DATA30300020013003,30000000003003,30020320013303,30220200030303
930 DATA33320000203003,33022030313003,30002220000303,30100200333203
940 DATA30000000003003,30020030003003,32000000000303,33000000200323
950 DATA30200020202003,32033030003003,30030000220303,30022000000203
960 DATA33333333333333,33333333333333,33333333333333,33333333333333
970 DATA33333333333333,33333333333333,33333333333333,33333333333333
980 DATA30000000000023,30300020003003,30000030000023,30200100000023
990 DATA32102022202203,30000000002203,32030223020203,30202300200003
1000 DATA30300202000203,32000030003003,30330003202003,30000300000203
1010 DATA30000220000203,30000131000223,30100000300023,30033303330203
1020 DATA30002200202003,30200030303333,32332020000103,30300303000303
1030 DATA30000222002003,33020030020003,30030330203303,30300303003103
1040 DATA30020000012003,30322030223003,33000000230003,30033303330003
1050 DATA33020202000203,30020000200003,30030202000033,32000003000003
1060 DATA33333333333333,33333333333333,33333333333333,33333333333333
1070 DATAAA,A0,A0,A0,00,A0,A0,A0,A0,A0,A0,00,A0,A0,A0
1080 DATABF,00,D5,BF,00,D5,BF,D5,BF,00,00,00,D5,00,00,00
1090 DATACA,BF,BF,BF,00,BF,BF,BF,BF,BF,BF,00,BF,BF,BF
1100 DATABF,00,D5,BF,00,D5,BF,D5,A0,00,00,00,00,00,00,00
```

★11月号101ページの答え：佐賀が100勝1敗で勝ち！（百姓いっぱいだから）。（埼玉県羽生市・吉永 純11才）…[編：最近は、クイズも奥が深くなってきましたね。影：私に解ける読者クイズはないノくしゅん。]

PC-6001 mkII SR

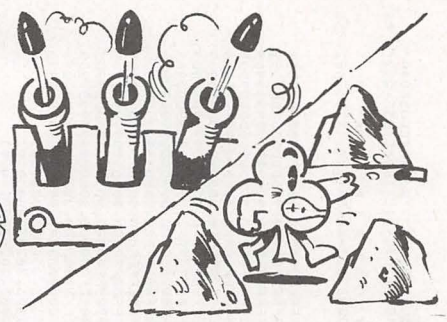
PC-8001/mkII/8801/mkII/SR用
(N-BASIC)

協賛：NEC

SHORT SHOOT & SWARP RACING

ショート シュート スワープ レーシング

エントリーコードP8① ないの＆ないの



ショート・プログラムの2本立てです。

〝SHORT SHOOT〟の遊びかた

これは，ただ単に左から右に動く〝>〟を撃つゲームです。

自分の戦闘機は三つあり，それぞれ1 2 3のキーでミサイルを発射します。戦闘機は動くことができません。なお，それぞれのミサイルは25発です。得点は，1号機で30点，2号機で20点，3号機で10点です。

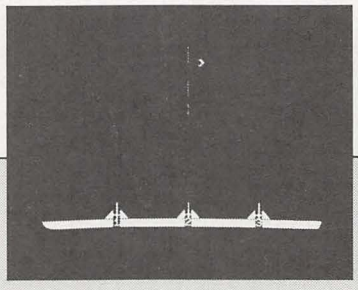
〝>〟は，右はしにくると1段下にさがります。一番下まで行くと，GAME OVERです。同じ段の〝>〟をそれぞれの戦闘機で撃つと，ボーナスで200点入ります。

〝SWARP RACING〟の遊びかた

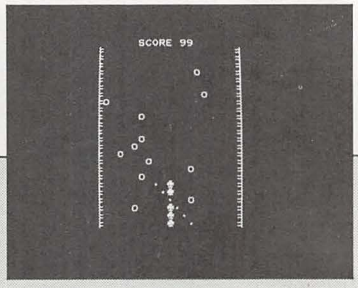
これは，岩〝○〟をよければいいというスクロール・ゲームです。

ゲーム中は〝♧〟が走り〝・〟が左右に動いています。〝♧〟が岩にぶつかりそうになったら，なんでもいいからキーを押してください。そうすると〝・〟と〝♧〟のX座標が入れかわります。〝・〟は，岩にぶつかっても平気です。

〝♧〟が岩にぶつかると〝GAME OVER〟です。1,000点で〝GOAL IN〟です。



《写真1》SHORT SHOOTの実行画面



《写真2》SWARP RACINGの実行画面

最後に

二つのゲームとも再ゲームのときは，f・5 キーを，やめるときは，スペース・キーを押してください。

《リスト1》SHORT SHOOTのプログラム・リスト

```
10 CONSOLE,,0,0:WIDTH40,25:DEFINTA-Z:PRINTCHR$(12)
20 A$="|":B$="◢╋◣":C$=" >"+CHR$(29):S=0:FORA=1TO3:READV(A),W(A):T(A)=25:NEXTA
30 LOCATE10,22:PRINTA$;SPC(9);A$;SPC(9);A$;SPC(18);B$;SPC(7);B$
40 LINE(0,24)-(39,24),"■":POKE-428,49:POKE-408,50:POKE-388,51
50 LOCATE39,0:FORI=1TO21:Q=0:FORJ=0TO39:PRINTC$;:BEEP1:BEEP0:D$=INKEY$
60 IFD$="="THEN120ELSEFORC=1TO3:IFD$=CHR$(48+C)ANDT(C)>0THEN80ELSENEXTC
70 NEXTJ,I:GOTO120:DATA-788,-3188,-768,-3168,-748,-3148
80 FORK=V(C)TOW(C)STEP-120:Z=PEEK(K):BEEP1:POKEK,33:BEEP0:POKEK+120,32
90 IFZ=62THENPOKEK,240:S=S+4-C:BEEP:Q=Q+1ELSENEXTK
100 IFQ=3THENS=S+20:FORL=1TO150:BEEP1:BEEP0:NEXTL:Q=0
110 T(C)=T(C)-1:POKEV(C)+120,150*SGN(T(C)):POKEW(C),32:GOTO70
120 LOCATE10,10:PRINT"GAME OVER・・SCORE";S*10:WAIT9,224,255:WIDTH80
```

《リスト2》SWARP RACINGのプログラム・リスト

```
10 CONSOLE,,0,0:WIDTH40,25:DEFINTA-Z:PRINTCHR$(12);
20 DEFUSR=-5888:DATA33,63,254,17,183,254,1,200,10,237,184,201
30 FORI=0TO11:READA:POKE-5888+I,A:NEXT:V1=-1008:V2=V1:V=2
40 POKE-3188,225:POKE-3148,227:PRINTSPC(16);"SCORE";:FORI=0TO1000
50 X=(RND(1)*19)*2-3066:POKEX,237:V2=V2+V:A=USR(0):Z=PEEK(V1):POKEV1,235
60 POKEV2,165:BEEP1:BEEP0:IFINKEY$<>""THENBEEP1:SWAPV1,V2:V=V*-1:BEEP0
70 IFV2<=-1026THENV=2:V2=-1026ELSEIFV2>=-990THENV=-2:V2=-990
80 IFZ=237THEN100ELSEIFI=983THENLINE(11,2)-(29,2),"="
90 LOCATE21,0:PRINTI:NEXT:LOCATE16,9:PRINT"GOAL IN!!";:BEEP
100 LOCATE16,12:PRINT"GAME OVER":WAIT9,224,255:WIDTH80
```

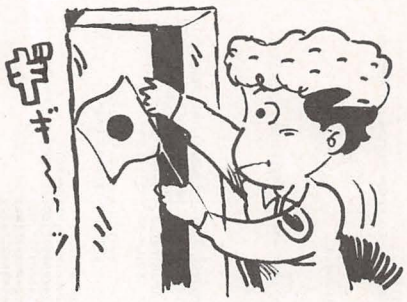

★愛読者カードのマス目で将棋をするのは，僕だけなのだろうか？影さん，1局どう？（大阪府泉大津市・**阿武輪輪怒らえもんなし14才**）……**【影**：それじゃコマが小さくて，王将も肩みがせまいだろう。**編**：影さんと同じでね。】

PC-8001/mkII/8801/mkII/SR用
(N-BASIC)

協賛：NEC

フラッグ
FLAG
チェッカーズ
CHECKERS

エントリーコードP8② 柴森 義和



お 話

あなたは，使命によりFlag（旗）をCHECK！して，集めなければいけません。

遊びかた

8246で上下左右に動きます。スペース・キーを押すとTimeが500減って，Flagがでます。

Wall（壁）は押すことができ，押す方向にWall, Egg(卵)があると，押したWallはつぶれます。

Wallには，Switch（スイッチ）のしかけられたものがあります。それをつぶすとFlagが出現しますが，移動させると，Switchは別のところにいってしまいます。

Enemy（敵）にぶつかると死にますが，殺しかたは四方をWallで囲んでしまう（SC＝＋100），または，Wallで押しつぶし（SC＝＋50）ます。

Enemyは死ぬと，どこかにEgg（卵）になって出現します。そのEggに当たっても死にます。

Flagを一定数取ると面クリアです。Timeはだんだん減っていき，0になると1人死にます。

かくれテクニック

決まった数だけEnemyを殺すと，つぎの面は，Switchのしかけられ Wallをつぶさなくても，直接Flagが出現します。

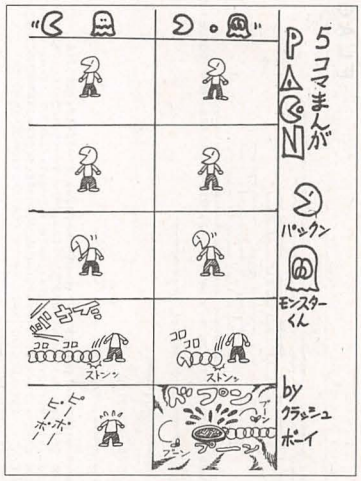
DATA BOOK

○Flagを取ると，SC＝＋Time
○面クリア：Flagを“INT((RO－1)／10)＊5＋5”取る
○ボーナス点として＋残りのTimeが入る
○Timeは3,500から10ずつ減る

《第1表》変数表

HS	ハイスコア
SC	スコア
MA	残りの人数
RO, RR	面数
TI	時間
FL	残りのFlagの数
KK	やっつけたEnemyの数
FX, FY	FlagのX，Y座標
X，Y	自分のX，Y座標
EX，EY	EnemyのX，Y座標

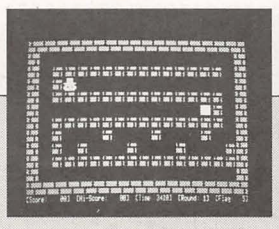
評…うっ，パフォーマンス！(影)



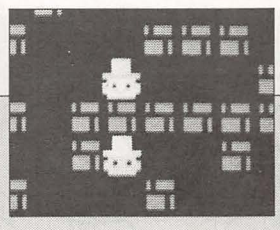
by クラッシュボーイ

CHECKER FLAG

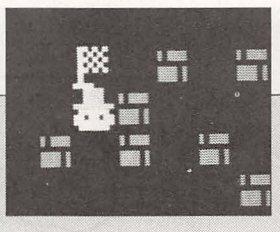
編：単純なゲームですね。これなら影さんでもOKですね。
影：エ！なに。ウワッ！このゲームおもしろそう。それ！
Dr.D：エー，このゲームは……
影：みてみて！ ハイテク！
Dr.D：ウルサイ♈ なにを言おうとしたか忘れてしまったではないか。
影：わー，Dr.がおこったー。
Dr.D：……。
編：まあ気にしないでください。
Dr.D：えー，このプログラムはデータが大変整理されていて美しいということだ。
編：え！それだけですか？
影：では，ゲームについて，ワタシから一言。もう少しアイデアがほしかったですね。



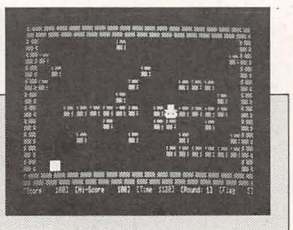
《写真1》Flagを出現させて一定数取ればよいのだが



《写真2》似たものEnemyが追いかけてくる

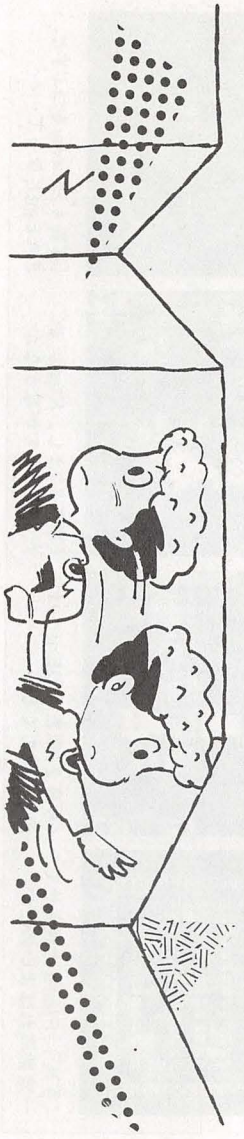


《写真3》よし，Flagがでた。ここまでがなかなか



《写真4》Enemyをつぶすと，またEggとなって……

★私は中学3年生。パソコンと勉強のどちらをしたらいいでしょうか？（東京都世田谷区・**尾形易則14才**）……
【**影**：考えることでもないだろ。**編**：両方きらいな人からそんな言葉を…。**影**：だから，両方しなけりゃいいだろ。】



★OFドイツ…㋕ストつくせど㋑らくはなれす㋓けるが勝ちと㋐まんする。(東京都港区・NRO)……【影：おみごと…。はい、ハクション…。一同：パチパチ。影：♪ワタシはまっかな…♪編：拍手を聞くとすぐ歌いたがる。】

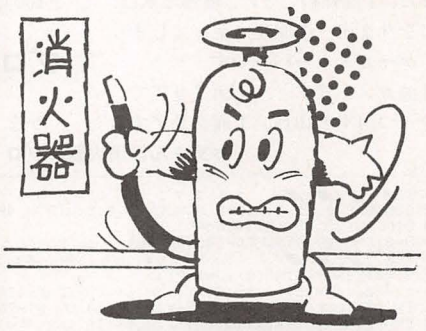
FLAG CHECKERSのプログラム・リスト

```
0 ' -=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-
1 '
2 '   ▀▀ ▀▀▀ ▀▀▀ ▀▀▀ ▀▀▀ ▀▀▀ ▀▀▀ ▀▀▀
3 '   ▌ ▌▐▀▀ ▌ ▌▐▀▀ ▌ ▌▐▀▀ ▌ ▌▐▀▀ ▌ ▌
4 '   ▌ ▌▐▀▀ ▌ ▌▐▀▀ ▌ ▌▐▀▀ ▌ ▌▐▀▀ ▌ ▌
5 '   ▌ ▌▐▀▀ ▌ ▌▐▀▀ ▌ ▌▐▀▀ ▌ ▌▐▀▀ ▌ ▌
6 '   ▀▀ ▀▀▀ ▀▀▀ ▀▀▀ ▀▀▀ ▀▀▀ ▀▀▀ ▀▀▀
7 ' -=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-
100 WIDTH80,25:CONSOLE0,25,0,1:DEFINTA-Z:DEFUSR=&HD000:HS=0:GOSUB1150
110 '
120 ' -=-=-=-=-=- Shokisettei -=-=-=-=-=-
130 '
140 SC=0:MA=3:RO=1:RR=0
150 '
160 GOSUB960:GOSUB740
170 '
180 ' -=-=-=-=-=- Takachan -=-=-=-=-=-
190 '
200 IFINP(9)=191THENLOCATEFX,FY:U=USR(&HD120):TI=TI-50:GOTO290
210 I0=INP(0):I1=INP(1):VX=(I0=239)-(I0=191):VY=-(I1=254)*(I0=255)-(I0=251)
220 ZX=VX*4+X:ZY=VY*2+Y:IF(ZX=2)+(ZX=70)+(ZY=0)+(ZY=22)-(ZX=X)*(ZY=Y)THEN290
230 P=PEEK(ZX+ZY*120-3327):IFP=96THENGOSUB430ELSEIFP=240THENGOSUB560
240 LOCATEX,Y:U=USR(&HD160):X=ZX:Y=ZY:LOCATEX,Y:U=USR(&HD150)
250 IF(X=EX)*(Y=EY)THEN860
260 '
270 ' -=-=-=-=-=- Time -=-=-=-=-=-
280 '
290 TI=TI-1:GOSUB1100:IFTI<1THEN860
300 '
310 ' -=-=-=-=-=- Enemy -=-=-=-=-=-
320 '
330 IFET<40THENET=ET+1:GOTO200ELSEDX=EX:DY=EY
340 P1=PEEK(EX+EY*120-3327+SGN(Y-EY)*240):P2=PEEK(EX+EY*120-3327+SGN(X-EX)*4)
350 IFPEEK(EX+EY*120-3323)+PEEK(EX+EY*120-3331)+PEEK(EX+EY*120-3567)+PEEK(EX+EY*
120-3087)=384THENLOCATEEX,EY:U=USR(&HD160):SS=10:GOSUB670:GOTO200ELSEIFY=EYTHEN3
70:GOTO200
360 IF(P1=0)+(P1=136)THENEY=EY+SGN(Y-EY)*2:GOTO380
370 IF(P2=0)+(P2=136)THENEX=EX+SGN(X-EX)*4
380 LOCATEDX,DY:U=USR(&HD160):LOCATEEX,EY:U=USR(&HD140)
390 IF(X=EX)*(Y=EY)THEN860ELSE200
400 '
410 ' -=-=-=-=-=- Push !! -=-=-=-=-=-
420 '
430 XX=ZX+VX*4:YY=ZY+VY*2:P=PEEK(XX+YY*120-3327):IFP=136THEN510ELSEIFPTHEN480
440 '
450 FORI=0TO20:BEEPIMOD2:NEXT:LOCATEXX,YY:U=USR(&HD110)
460 LOCATEZX,ZY:U=USR(&HD160):IF(ZX=FX)*(ZY=FY)THEN740ELSERETURN
470 '
480 FORI=0TO20:BEEPIMOD4:NEXT:LOCATEZX,ZY:U=USR(&HD160)
490 IF(ZX=FX)*(ZY=FY)THEN810ELSERETURN
500 '
510 FORI=0TO40:BEEPIMOD8:NEXT:LOCATEXX,YY:U=USR(&HD110)
520 LOCATEZX,ZY:U=USR(&HD160):SS=5:GOTO670
530 '
540 ' -=-=-=-=-=- Take A Flag -=-=-=-=-=-
550 '
560 FORI=0TO24:BEEPIMOD8:NEXT:FORI=0TO24:BEEPIMOD8:NEXT
570 LOCATEZX,ZY:U=USR(&HD160):SC=SC+TI:FL=FL-1:GOSUB1070:IFFL>0THEN740
580 '
590 ' -=-=-=-=-=- Round Clear -=-=-=-=-=-
600 '
610 FORI=0TO5:FORJ=0TO48:BEEPJMOD16:NEXT:NEXT
620 F=-(KK=ABS(RO%((7*MA)MOD10)-RR%4)MOD10):RO=RO+1+(RO=10)*10:RR=RR-(RO=1)
630 BEEP1:SC=SC+1:TI=TI-1:BEEP0:GOSUB1070:IFT1=0THEN160ELSE630
640 '
650 ' -=-=-=-=-=- Kill Enemy -=-=-=-=-=-
660 '
670 SC=SC+SS:GOSUB1070:ET=0:KK=KK+1
680 EX=INT(RND(1)*16)*4+6:EY=INT(RND(1)*10)*2+2
690 IF(PEEK(EX+EY*120-3327)=240)-(EX=FX)*(EY=FY)THEN680
700 LOCATEEX,EY:U=USR(&HD130):RETURN
710 '
720 ' -=-=-=-=-=- Swicth -=-=-=-=-=-
730 '
740 IFF=1THEN810ELSEM=0
750 FX=INT(RND(1)*16)*4+6:FY=INT(RND(1)*10)*2+2:M=M+1
760 IFPEEK(FX+FY*120-3327)<>96THENIFM<10THEN750ELSE810
770 RETURN
780 '
790 ' -=-=-=-=-=- Flag -=-=-=-=-=-
800 '
810 FX=INT(RND(1)*16)*4+6:FY=INT(RND(1)*10)*2+2
820 IF(FX=EX)*(FY=EY)+(FX=X)*(FY=Y)THEN810ELSELOCATEFX,FY:U=USR(&HD120):RETURN
830 '
840 ' -=-=-=-=-=- Dead -=-=-=-=-=-
850 '
860 FORI=0TO40:BEEPIMOD2:NEXT:MA=MA-1:IFMA>0THEN160
870 '
880 ' -=-=-=-=-=- Game Over -=-=-=-=-=-
890 '
900 FORI=0TO100:BEEPIMOD2:OUT81,49:WIDTH,:NEXT:FORI=0TO100:BEEPIMOD2:NEXT:C=1
910 COLORC:LOCATE30,9:PRINT"G A M E O V E R"
920 IFINKEY$=""THENC=C+1+(C=7)*7:GOTO910ELSE140
930 '
940 ' -=-=-=-=-=- Stage -=-=-=-=-=-
950 '
960 COLOR2,0,1:PRINTCHR$(12):RESTORE1460:IFRO>1THENFORI=12TORO*11:READA$:NEXT
970 FORI=2TO70STEP4:FORJ=0TO22STEP22:LOCATEI,J:U=USR(&HD100):NEXT:NEXT
980 FORI=0TO22STEP2:FORJ=2TO70STEP68:LOCATEJ,I:U=USR(&HD100):NEXT:NEXT
990 FORI=1TO10:READA$:FORJ=1TO4:B$=FF$(VAL("&H"+MID$(A$,J,1))):FORK=1TO4
1000 IFVAL(MID$(B$,K,1))THENLOCATEJ*16+KK*4-14,I*2:U=USR(&HD110)
1010 NEXT:NEXT:NEXT
1020 READA$:X=VAL("&H"+LEFT$(A$ ,1))*4+6: Y=VAL("&H"+MID$(A$,2,1))*2+2
1030       EX=VAL("&H"+MID$(A$,3,1))*4+6:EY=VAL("&H"+RIGHT$(A$,1))*2+2
1040 FL=RR*5+5:TI=350:ET=0:KK=0:
1050 LOCATEX,Y:U=USR(&HD150):LOCATEEX,EY:U=USR(&HD130)
1060 COLOR5:LOCATE51,24:PRINTUSING       "[Round:##]";RR*10+RO;
1070 COLOR6:LOCATE 2,24:PRINTUSING    "[Score:######0]";SC;:IFHS<SCTHENHS=SC
1080 COLOR5:LOCATE18,24:PRINTUSING"[Hi-Score:######0]";HS;
1090 COLOR6:LOCATE63,24:PRINTUSING       "[Flag:####]";FL;
1100 COLOR6:LOCATE37,24:PRINTUSING      "[Time:#####0]";TI;
1110 RETURN
1120 '
1130 ' -=-=-=-=-=- Read Data -=-=-=-=-=-
1140 '
1150 RESTORE1230:FORI=0TO&H45:READA$:POKE&HD000+I,VAL("&H"+A$):NEXT
1160             FORI=0TO&H5F:READA$:POKE&HD100+I,VAL("&H"+A$):NEXT
1170 DIM FF$(15):FORI=0TO &HF:READA$:       FF$(I)         =A$ :NEXT:RETURN
1180 '
1190 ' -=-=-=-=-=- Data -=-=-=-=-=-
1200 '
1210 ' ----- Machine -----
1220 ' ___ 0  1  2  3  4  5  6  7    8  9  A  B  C  D  E  F ___
1230 DATA 5E,23,56,3A,63,EA,6F,3A , 64,EA,67,E5,D5,CD,F3,03
1240 DATA D1,CD,21,D0,CD,21,D0,E1 , E5,CD,30,D0,CD,30,D0,E1
1250 DATA C9,E5,06,04,1A,77,13,23 , 10,FA,E1,01,78,00,09,C9
1260 DATA E5,06,04,1A,F5,E5,D5,C5 , CD,F8,04,C1,D1,E1,F1,24
1270 DATA 13,10,F0,E1,2C,C9
1280 '
1290 ' ----- Character -----
1300 ' ___ 0  1  2  3  4  5  6  7    8  9  A  B  C  D  E  F ___
1310 DATA 77,70,77,77,77,77,07,77 , 58,58,58,58,58,58,58,58 ' Wall
1320 DATA 60,60,66,06,70,77,07,07 , 58,58,58,58,58,58,58,58 ' Wall 2
1330 DATA F0,A5,A5,05,F8,8F,01,61 , D8,D8,D8,D8,D8,D8,D8,D8 ' Flag
1340 DATA E0,EE,EE,0E,70,77,77,07 , B8,B8,B8,B8,B8,B8,B8,B8 ' Egg
1350 DATA 88,FF,FF,88,F6,FD,DF,6F , 78,78,78,78,78,78,78,78 ' Enemy
1360 DATA 88,FF,FF,88,F6,FD,DF,6F , 38,38,38,38,D8,D8,D8,D8 ' Takachan
1370 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00 , 58,58,58,58,58,58,58,58 ' Space
1380 '
1390 ' ----- 16 -> 2 -----
1400 '
1410 DATA 0000,0001,0010,0011,0100,0101,0110,0111
1420 DATA 1000,1001,1010,1011,1100,1101,1110,1111
1430 '
1440 ' ----- Screen -----
1450 '
1460 DATA 0000,7FFE,4000,7FFE,0002,7FFE,4444,5111,7FFF,0000 ,22D4
1470 DATA 0000,7FFE,4002,5552,55FA,5402,5FFA,4002,7FFE,0000 ,F9F8
1480 DATA 5510,D510,151F,F510,053F,FD20,012F,FF28,002B,FFEA ,9391
1490 DATA 0001,5555,4555,5155,5455,5515,5545,5551,5555,0001 ,E900
1500 DATA FFFF,BFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFE ,F911
1510 DATA FFFF,C003,C003,C003,C003,C003,C003,C003,C003,FFFF ,D821
1520 DATA 0C30,6DB6,6186,0C30,6DB6,6186,0c30,6DB6,6186,0C30 ,9663
1530 DATA 007E,777E,447E,557E,1118,775A,0442,FD7E,0100,FFFF ,F008
1540 DATA FFFF,2041,BB5D,B355,8755,B055,BD45,B17D,8701,FFFF ,3111
1550 DATA FFFF,AAAB,AABB,AAEF,ABAB,AEAB,BAAB,EAAB,AAAB,FFFF ,D4D8
```

PC-8001mkII/SR用
(N80-BASIC)

協賛：NEC

お父さんは消火器



エントリーコードP83 馬場 敏男

物　語

突然ではあるが，お父さんは電波新聞社の社員である。

ある日，お父さんの上司であるBM編集長と口論となり，あげくのはては大げんかに発展してしまった。そして，編集長は怒りのあまり我を忘れ灯油カンに化け，灯油をばらまき，世界を炎の海と変えていった。

それを見かねたお父さんは，消火器に化け，古ぼけたバクダン10個を持って編集長を取りおさえに行かなければならない。だが，編集長の怒りをしずめることは不可能に近い。それで，バクダンでひと思いにやることにした。

さて，お父さんに編集長をひと思いにやる勇気があるのだろうか？!!

CHECKER FLAG

編：なかなか，アイデアはいいですね（編集長：どこが!!）。

Dr.D：ちょっと，ストーリーがあぶないけどな。

編：ゲームは，単純なんだけど，相手をやっつけるのが，なかなかうまくいかないんですよね。

Dr.D：爆発がもう少し広いハンイにわたってるといいんだが，こういうのもまたいいだろう。

編：でも，イライラしますね。

《第1表》プログラムの説明

10～ 40	初期設定
50～ 190	消火器の移動
200～ 280	爆弾を置く，爆発
290～ 400	灯油カンの移動
410～ 440	スコア表示，タイムの判定
450～ 520	灯油カンが死んだ，面クリア
530～ 590	消火器死んだ
600～ 620	ゲーム・オーバー
630～ 840	DEMO
850～1270	キャラのデータとリード
1280～1870	画面データとリード，スコア種類表示

《第2表》主な変数表

S	SCORE
M	自分の数
B	バクダンの数
W	水の数
BC	爆弾カウント
C	消火器のキャラ・ナンバー
X，Y	消火器の座標
TX，TY	灯油カンの座標
BX，BY	爆弾の座標
Z%(n,n)	キャラクター
その他	一時記憶用

遊びかた

まず，消火器（自分）の移動は，8 2 4 6です。そして，爆弾を置くのはスペース・キーです。

灯油カンの通った後は，炎の海となっていきます。自分がその炎の上を進むときは，炎を消して進まなければなりません。それには水が必要となり，補給をしなければなりません。そのやりかたは，各面ごとに池があり，そこに向かって進んで行けば補給できます。ただし，池の上を進むことはできません。

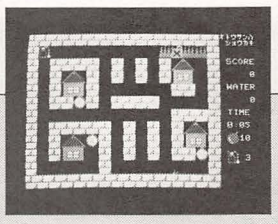
補給するとWATERが10になります。炎1キャラクター消すごとに，WATERは，一つずつ減ります。いくら補給してもWATERが10を越えることはありません。消火器のキャラは，水のあるときと，水のまったくないときとでは，多少異なります。

爆弾は，置いてから3カウント後に爆発します。また，古い爆弾ですから，爆発力はそれほどありません。ですから，灯油カンと重なったときに爆発するように，うまく置く必要があります。爆弾の爆発時期を自分でコントロールすることもできますが，秘密にしておきましょう（偶然になったことですが）。

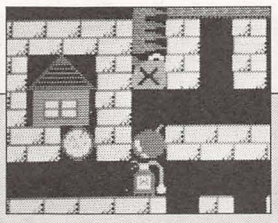
灯油カンと消火器が重なるか，水がないのに炎の上を進んだときか，2分以上たっても灯油カンを殺せなかったか，爆弾で自爆するかのどれかをすると，自分は死に至ってしまいます。



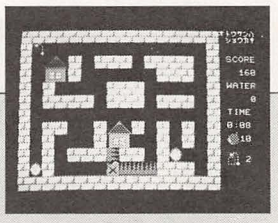
《写真1》タイトル画面。キャラクターがおもしろい



《写真2》さあ，消火器は灯油カンを倒せるか！



《写真3》タイミングよくバクダンを置いて，それ！



《写真4》これは2面です。灯油カンこそ手ごわいぞ

★奥村印刷さん，こやかそ☆のきまるる？ゆへされ～～！！！（東京都三鷹市・◎☆♡！？14才）……【編：奥村さん，いつもスイマセン！目をつぶってお願いします。**やすきよコンビ**：50万部達成のためだ！と思うが…。】

また，1回死ぬごとに，爆弾と水は，10になります。1回死に至ってしまうと，ゲーム・オーバーです。

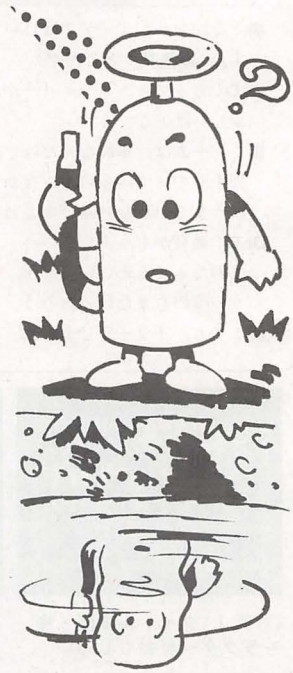
灯油カンを殺すと，1面クリアで，炎を一つ消すと10点，1面クリアすると100点となっています。

プログラム

かなり長いプログラムですが，半分はキャラと画面のデータです。とりあえず画面データは，1～10面まで作ってありますが，少々の変更で何面でも自分の好きな画面を作ることができます。

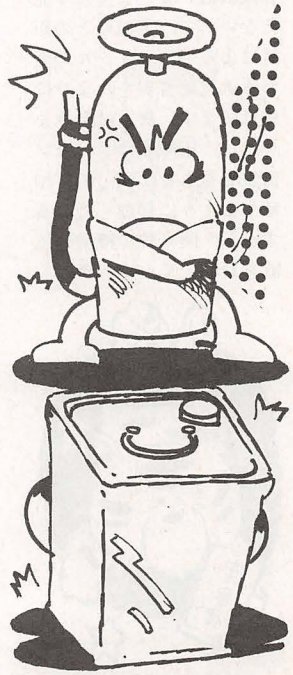
お父さんは消火器のプログラム・リスト

```
10 REM /■/■/■/   オトウサンハ  ショウカキ  /■/■/■/
20 CONSOLE 0,25,0,1:CMD SCREEN 2,0,5:WIDTH 40,25:DEFINT A-Z
30 DIM Z%(33,13):GOTO 860
40 W=0:C=8:B=10:TIME$="00:00:00"
50 REM /■/■/■/          シ ョ ウ カ キ        /■/■/■/
60 X1=0:Y1=0:I=INP(0):J=INP(1)
70 X1=16*((I=239)-(I=191)):Y1=16*((J=254)-(I=251))
80 IF STATUSPOINT(X+X1+5,Y+Y1+15)<>0 OR STATUSPOINT(X+X1+8,Y+Y1+15)<>0THEN 120
90 CMD LINE(X,Y)-(X+15,Y+15),0,BF:IF INP(9)=191 THEN 210ELSEIF BC<>0 THEN 230
100 X=X+X1:Y=Y+Y1:CMD PUT@(X,Y),Z%(0,C),PSET
110 GOTO 300
120 I=STATUSPOINT(X+X1+7,Y+Y1+14):J=STATUSPOINT(X+X1+7,Y+Y1+13)
130 IF I=1 THEN IF J=3 THEN BEEP1:W=10:C=7:BEEP0:GOTO 150
140 IF I=1 THEN IF J=2 THEN 170
150 X1=0:Y1=0:GOTO 90
160 '
170 IF W=0 THEN 540
180 FOR I=1 TO 10:BEEP1:BEEP0:NEXT:S=S+10:W=W-1:IF W=0 THEN C=8
190 GOTO 90
200 REM /■/■/■/      ﾊﾞ   ク   ﾀﾞ   ン       /■/■/■/
210 IF B=0 OR BC<>0 THEN 100
220 BX=X:BY=Y:BC=3:B=B-1
230 BEEP1:CMD PUT@(BX,BY),Z%(0,10),PSET:BEEP0:BC=BC-1:IF BC=0 THEN 240 ELSE100
240 CMD PUT@(BX,BY),Z%(0,13),PSET:FOR I=1 TO 100:BEEP1:BEEP0:NEXT
250 CMD LINE(BX,BY)-(BX+15,BY+15),0,BF
260 IF BX=TX THEN IF BY=TY THEN 460
270 IF BX=X THEN IF BY=Y THEN 540
280 GOTO 100
290 REM /■/■/■/    ﾄ   ウ   ｾ   カ   ン     /■/■/■/
300 I=RND(1)*5+1:X2=0:Y2=0:ON I GOTO 310,310,320,320,330
310 X2=16*((X<TX)-(X>TX)):GOTO 360
320 Y2=16*((Y<TY)-(Y>TX)):GOTO 360
330 I=RND(1)*2+1:ON I GOTO 340,350
340 I=RND(1)*2:X2=16*((I=0)-(I=1)):GOTO 360
350 I=RND(1)*2:Y2=16*((I=0)-(I=1))
360 IF STATUSPOINT(TX+X2+8,TY+Y2+15)<>0 THEN X2=0:Y2=0:I=RND(1)*3:IF I=0 THEN 30
0 ELSE 390
370 IF X2<>0 THEN CMD PUT@(TX,TY),Z%(0,11),PSET:GOTO 390
380 CMD PUT@(TX,TY),Z%(0,12),PSET
390 TX=TX+X2:TY=TY+Y2:CMD PUT@(TX,TY),Z%(0,9),PSET
400 IF X=TX THEN IF Y=TY THEN 540
410 REM /■/■/■/          S   C   O   R   E       /■/■/■/
420 LOCATE 32,6:PRINTUSING"######";S:LOCATE 35,10:PRINTUSING"##";W
430 LOCATE 32,14:PRINT RIGHT$(TIME$,4):LOCATE 34,16:PRINTUSING"##";B
440 LOCATE 34,19:PRINT M:IF VAL(MID$(TIME$,5,5))>1 THEN 540 ELSE 60
450 REM /■/■/■/    ﾄ ｳ ﾕ ｶ ﾝ  ｼ ﾈ       /■/■/■/
460 CMD PUT@(TX,TY),Z%(0,9),PSET:FOR I=1 TO 100:BEEP1:BEEP0:NEXT
470 FOR I=1 TO 50:BEEP1:NEXT:BEEP0:FOR I=15 TO 0 STEP -1
480 CMD LINE(TX,TY+I)-(TX+15,TY+I),0:BEEP1:BEEP0:NEXT
490 '
500 FOR I=1 TO 1000:BEEP1:NEXT:BEEP0
510 COLOR 7:LOCATE 8,12:PRINT ME;"ﾒﾝ  ｸﾘｱ !!":FOR I=1 TO 3000:NEXT
520 ME=ME+1:S=S+100:GOTO 1290
530 REM /■/■/■/     ｼ ｮ ｳ カ ｷ   ｼ ﾈ     /■/■/■/
540 CMD PUT@(X,Y),Z%(0,C),PSET:FOR I=1 TO 50:BEEP1:NEXT:BEEP0
550 FOR I=1 TO 50:BEEP1:BEEP0:NEXT:FOR I=1 TO 20:NEXT
560 FOR I=1 TO 50:BEEP1:BEEP0:NEXT:FOR I=0 TO 15
570 BEEP1:CMD LINE(X,Y+I)-(X+15,Y+I),0:BEEP0:NEXT
580 M=M-1:IF M<1 THEN 610 ELSE CMD LINE(TX,TY)-(TX+15,TY+15),0,BF
590 X=XX:Y=YY:W=10:C=7:B=10:TIME$="00:00:00":GOTO 60
600 REM /■/■/■/    G A M E  O V E R    /■/■/■/
610 COLOR 7:LOCATE 8,12:PRINT"GAME  OVER!!"
620 FOR I=1 TO 500:BEEP1:BEEP0:NEXT:FOR I=1 TO 2000:NEXT:GOTO 640
630 REM /■/■/■/          D   E   M   O       /■/■/■/
640 CMD CLS 3:FOR I=0 TO 304 STEP 16:CMD PUT@(I,0),Z%(0,10):NEXT
650 FOR I=16 TO 176 STEP 16:CMD PUT@(304,I),Z%(0,10):NEXT
660 FOR I=288 TO 0 STEP -16:CMD PUT@(I,176),Z%(0,10):NEXT
670 FOR I=160 TO 16 STEP -16:CMD PUT@(0,I),Z%(0,10):NEXT:COLOR 1:LOCATE 0,2
680 PRINT"
690 PRINT"
700 PRINT"
710 PRINT"                                                    ":PRINT:COLOR 6
720 PRINT"
730 PRINT"
740 PRINT"
750 PRINT"
760 CMD PUT@(32,96),Z%(0,1):FOR I=64 TO 256 STEP 32
770 CMD PUT@(I,96),Z%(0,I/32+4):NEXT
780 COLOR 7:LOCATE 23,14:PRINT"┌─":LOCATE 23,15:PRINT"|8|"
790 LOCATE 3,16:PRINT"┌──────┐                ┌─┘ └─┐"
800 LOCATE 3,17:PRINT"|SPACE|･･･ﾊﾞｸﾀﾞﾝ   |4-0-6|･･･ｲﾄﾞｳ"
810 LOCATE 3,18:PRINT"└──────┘                └─┐ ┌─┘"
820 LOCATE 23,19:PRINT"|2|":LOCATE 23,20:PRINT"└─┘"
830 COLOR 5:LOCATE 11,21:PRINT"HIT  SPACE  KEY !":LINE 21,1
840 IF INKEY$=" " THEN S=0:M=3:ME=1:RESTORE 1380:GOTO 1290 ELSE 840
850 REM /■/■/■/   C H R  R E A D  &  D A T A   /■/■/■/
860 FOR I=1 TO 13:FOR J=0 TO 33:READ I$
870 Z%(J,I)=VAL("&H"+I$):NEXT:NEXT:GOTO 640
880 '
```



★サザエさんは，服を着るとき，どうやっているのだろう（頭が数倍でかい！）。（神奈川県相模原市・**短パン庄ちゃん14才**）……【**編**：サザエさん一家に影さんが仲間入りしたらなんだろう。**影**：そりゃー，ヤドカリだな。】

```
890 DATA 0020,0010,5555,5555,FFFF,FF7F,FFFF,FF7F,FCFF,FF7F,FBFF,FF7F,FCFF
900 DATA FF7F,B3FF,FF7F,CCFC,FF7F,5555,5555,FF7F,FFFF,FF7F,FFFF,FF7F,FCFF
910 DATA FF7F,FBFF,FF7F,FCFF,FF7F,B3FF,FF7F,CCFC
920 DATA 0020,0010,0000,0100,0000,0500,0000,1500,0000,5500,0000,5501,0000
930 DATA 0005,0000,5515,0000,0050,0100,5555,0500,0000,1500,5555,5000,0000
940 DATA 5501,5555,0005,0000,5515,5555,5555,5555
950 DATA 0020,0010,0040,0000,0050,0000,0054,0000,0055,0000,4055,0000,5000
960 DATA 0000,5455,0000,0500,0000,5555,0040,0000,0050,5555,0054,0000,0005
970 DATA 5555,4055,0000,5000,5555,5455,5555,5555
980 DATA 0020,0010,AA02,AAAA,AA02,AAAA,AA02,AAAA,AA02,AAAA,AA02,5555,AA02
990 DATA FD7F,AA02,FD7F,AA02,FD7F,AA02,5555,AA02,FD7F,AA02,FD7F,AA02,FD7F
1000 DATA AA02,5555,AA02,AAAA,AA02,AAAA,AA02,AAAA
1010 DATA 0020,0010,AAAA,80AA,AAAA,80AA,AAAA,80AA,AAAA,80AA,5555,80AA,FD7F
1020 DATA 80AA,FD7F,80AA,FD7F,80AA,5555,80AA,FD7F,80AA,FD7F,80AA,FD7F,80AA
1030 DATA 5555,80AA,AAAA,80AA,AAAA,80AA,AAAA,80AA
1040 DATA 0020,0010,0500,0050,5500,0055,5F01,40F5,FF05,50FB,FF17,D4EE,EF17
1050 DATA D4EF,BB5F,F5FF,FF5F,F5FF,FE5E,F5FE,FB5F,F5BF,FF17,D4FF,FF17,D4FF
1060 DATA FF05,50FF,5F01,40F5,5500,0055,0500,0050
1070 DATA 0020,0010,00A8,00AA,AA02,80AA,FF28,A000,FF80,2800,5501,2840,5505
1080 DATA 2850,5515,2854,FF17,28D4,7D17,28D4,D717,28D4,7D17,28D4,FF17,3CD4
1090 DATA FF17,FFD4,5515,FF54,5515,BE54,1111,0014
1100 DATA 0020,0010,00A8,00AA,AA02,80AA,FF28,A000,FF80,2800,5501,2840,5505
1110 DATA 2850,5515,2854,0014,2814,4114,2814,1414,2814,4114,2814,0014,3C14
1120 DATA 0014,FF14,5515,FF54,5515,BE54,1111,0014
1130 DATA 0020,0010,0000,C00F,0050,FCFF,0054,3CF0,5A55,A8AA,AA55,AAAA,AA16
1140 DATA AAAA,2A1A,AAA8,0A2A,AAA8,822A,AA82,A0AA,AA0A,A0AA,AA0A,82AA,AA82
1150 DATA 0AAA,AAA0,2AA8,2AA8,AAAA,AAAA,AA2A,A8AA
1160 DATA 0020,0010,0000,2800,0000,A000,0500,8052,5500,8055,5505,5055,5515
1170 DATA 5455,5515,5455,555F,5555,555F,5555,555F,5555,D557,5555,D517,5455
1180 DATA 5515,5455,7D05,5055,5F00,0055,0000,0000
1190 DATA 0020,0010,0001,1040,0001,1040,0105,5040,0105,5040,0105,5040,4515
1200 DATA 5451,4516,6491,4619,9451,4516,6491,4619,9451,9965,5966,5659,9555
1210 DATA 5556,6595,5659,9555,5555,5555,1111,1111
1220 DATA 0020,0010,5055,0000,6555,0054,9959,5095,5656,5565,6555,0054,5055
1230 DATA 0000,6555,0054,9959,5095,5656,5565,6555,0054,5055,0000,6555,0054
1240 DATA 9959,5095,5656,5565,6555,0054,5055,0000
1250 DATA 0020,0010,0052,2850,0840,B010,0510,4552,4100,8415,4505,5041,5232
1260 DATA 1451,0615,4C51,504C,1455,645B,5944,551F,1611,D353,1F44,1417,4464
1270 DATA 4010,6415,4154,3C11,5CF0,04F5,0504,0450
1280 REM /■/■/■/ C T R  R E A D  &  D A T A  &  S C O R E /■/■/■/
1290 IF ME=11 THEN ME=1:RESTORE 1380
1300 CMD "CLS 3:CMD SCREEN ,1:FOR I=0 TO 11:READ Z$:FOR J=0 TO 240 STEP 16
1310 K=VAL(MID$(Z$,J/16+1,1)):IF K>0 THEN CMD PUT@(J,I*16),Z%(0,K),PSET
1320 NEXT:NEXT:READ X,Y,TX,TY:XX=X:YY=Y
1330 COLOR 7:LOCATE 31,0:PRINT "ｵﾄｳｻﾝﾊ";:LOCATE 32,1:PRINT "ｼｮｳｶｷ";
1340 LOCATE 32,4:PRINT "SCORE";:LOCATE 32,8:PRINT "WATER";
1350 LOCATE 32,12:PRINT "TIME";:CMD PUT@(264,124),Z%(0,10),PSET
1360 CMD PUT@(264,148),Z%(0,8),PSET:CMD SCREEN,0:GOTO 40
1370 '
1380 DATA 1111111111111111,1000000000000001,1011110101012301
1390 DATA 1012310101014501,1014510000001101,1011610111100001
1400 DATA 1000000000001111,1011111010101231,1012361010101451
1410 DATA 1014501010101161,1000001000000001,1111111111111111
1420 DATA 16,16,224,16
1430 DATA 1111111111111111,1000000000000001,1023101110111101
1440 DATA 1045100000011101,1010000111000001,1011110111011101
1450 DATA 1000000000000001,1011001231010101,1010001450010101
1460 DATA 1010111011016001,1610000000011101,1111111111111111
1470 DATA 16,16,160,160
1480 DATA 1111111111111111,1000000000000001,1010101001010101
1490 DATA 1010101001010101,1010101661010101,1010101231010101
1500 DATA 1010101451010101,1010101111010101,1010100000010101
1510 DATA 1010100110010101,1000000000000001,1111111111111111
1520 DATA 16,16,224,160
1530 DATA 1111111111111111,1000000000000001,1023023023023001
1540 DATA 1045045045045001,1000000000000001,1602302302302301
1550 DATA 1604504504504501,1000000000000001,1023023023023001
1560 DATA 1045045045045001,1000000000000001,1111111111111111
1570 DATA 16,16,16,112
1580 DATA 1111111111111111,1601111111111061,1000000000000001
1590 DATA 1010111101110101,1010000000000101,1010101010101101
1600 DATA 1010101010101101,1010000000000101,1010111111110101
1610 DATA 1000000000000001,1601111111111061,1111111111111111
1620 DATA 16,32,112,96
1630 DATA 1111111111111111,1000000000000001,1000000000000001
1640 DATA 1000000000000001,1000010000100001,1000006666000001
1650 DATA 1000006666000001,1000010000100001,1000000000000001
1660 DATA 1000000000000001,1000000000000001,1111111111111111
1670 DATA 16,16,224,160
1680 DATA 1111111111111111,1000000000000001,1061111001111601
1690 DATA 1011111001111101,1011111001111101,1000000000000001
1700 DATA 1000000000000001,1011111001111101,1011111001111101
1710 DATA 1061111001111601,1000000000000001,1111111111111111
1720 DATA 112,80,128,96
1730 DATA 2323232323232323,4545454545454545,2366666666666623
1740 DATA 4500000000000045,2310101010101023,4510101010101045
1750 DATA 2310101010101023,4510101010101045,2310101010101023
1760 DATA 4500000000000045,2323232323232323,4545454545454545
1770 DATA 48,144,208,144
1780 DATA 0000000000000000,0000000000000000,0000000000000000
1790 DATA 0000111111110000,0000100000010000,0000101601010000
1800 DATA 0000101001010000,0000100000010000,0000111111110000
1810 DATA 0000000000000000,0000000000000000,0000000000000000
1820 DATA 80,64,160,112
1830 DATA 1111111111111111,1000000600000001,1011110001000101
1840 DATA 1010001001101101,1010001001010101,1011110001000101
1850 DATA 1010001001000101,1010001001000101,1011110001000101
1860 DATA 1000000230000001,1000000450000001,1111111111111111
1870 DATA 16,16,112,128
```

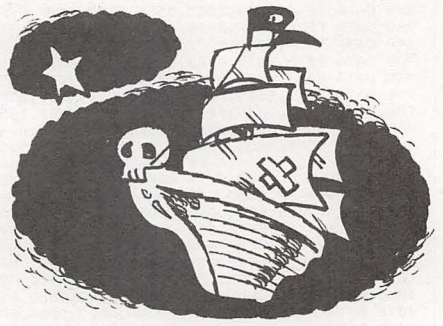


★ズッズズーッ。あー，お茶がおいしい。影さん，ようかんもあるから，こっち来ていっしょにお茶飲まない！
（北海道帯広市・**コケコッコール**）……【**影**：そんなナンパのしかたはいけない！**編**：そういう意味じゃない！】

PC-8001mkⅡSR用
(N80SR-BASIC)

協賛：NEC

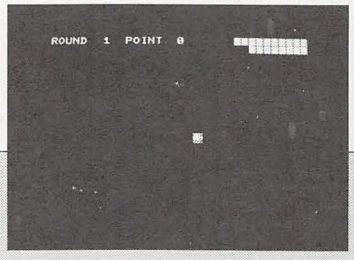
敵は宙賊・宙賊版



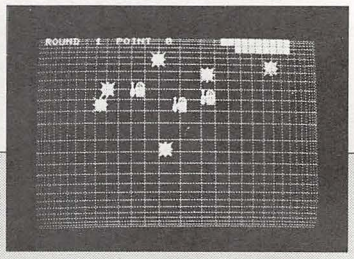
エントリーコードP84 黒猫アプロ

プロローグ

「敵は宙賊（宇宙海賊）。1隻(せき)のこらず沈めてやる」というわけで，黒猫アプロは真紅のスペース・トレーサー，ラジェンドラ号で凶悪宙賊船カーリードゥルガーを退治に出発しました。



《写真1》何も見えん。黒猫アプロの乗ったラジェンドラ号が



《写真2》それ！閃光弾で敵の位置を確認。こんなところに！

あそびかた

1～4，6～9で8方向移動，5で次元爆雷，0で次元閃光弾（せんこうだん）です。爆弾は10発で，自機の一定周囲内の次元を破壊します。閃光弾は5発で，次元のはざまにかくれている敵を一瞬見えるようにします。

敵は宙賊船が面数隻，機雷が面数×2個あります。普段は敵の姿がまったく見えないので，宙賊船との距離によって，サイクルの変わる次元聴音器をたよりに移動します。機雷は動きませんが，宙賊船はニセモノ宙賊船をあとに残して，増殖するように移動していますから，閃光弾で機雷の位置をおぼえておくべきでしょう。



なお，宙賊船には当たっても死にません。面が進んでも武器に限りはあるし，敵は増えるいっぽうなので，どんどんやりにくくなります。

エピローグ

御協力くださった某S工大の木村氏，中村氏にお礼申し上げます。

敵は宙賊・宙賊版のプログラム・リスト

```
10 CLS 3:WIDTH 40,25:LOCATE 5,13:PRINT"ﾁﾄﾏﾄ ﾁｮｯﾄﾏｯﾃ ｸﾀﾞｻｲﾔﾝﾌﾟﾝﾌﾟﾝ"
20 CLEAR 100,&HCEFF:DEFUSR=&HCF00:GOSUB 1450
30 'initialize
40 CONSOLE 0,25,0,1,0
50 SCREEN 2,0,1,1:CLS 3:SCREEN 2,0,0,1:CLS 3
60 WIDTH 40,25:COLOR 7
70 RN=1:PO=0:BL=10:LB=5:MS=3
80 DIM E(10,2),B(20,2)
90 EN=1:BM=2:XX=20:YY=12:NE=EN:BGM 1
100 GOSUB 230:GOSUB 110:GOSUB 360:GOSUB 270:GOTO 740
110 '**********SCORE
120 CLS 1
130 LOCATE  0,0:PRINT"ROUND ";RN
140 LOCATE 10,0:PRINT"POINT ";PO
150 COLOR 1:J=35:FOR I=0 TO BL-1
160 J=J-1:LOCATE J,0:PRINT"■";:NEXT I
170 COLOR 6:J=35:FOR I=0 TO LB-1
180 J=J-1:LOCATE J,1:PRINT"■";:NEXT
190 COLOR 4:J=30:FOR I=0 TO MS-1
200 J=J-1:LOCATE J,1:PRINT"■";:NEXT
210 COLOR 7:RETURN
220 '**********enemy point
230 FOR I=1 TO EN
240 X=INT(RND(1)*30+6)
250 Y=INT(RND(1)*17+6)
260 E(I,1)=X:E(I,2)=Y:E(I,0)=0:NEXT I:RETURN
270 'graphics
280 SCREEN 2,0,1,1
290 J=0:K=320:FOR I=1 TO 16
300 J=J+1:LINE(J,0)-(J,200),2:K=K-1:LINE(K,0)-(K,200),2:NEXT I
310 LINE(160,0)-(160,200),2
320 J=0:K=200:FOR I=1 TO 13
330 J=J+1:LINE(0,J)-(320,J),2:K=K-1:LINE(0,K)-(320,K),2:NEXT I
340 SCREEN 2,0,1:RETURN
350 RETURN
360 'kirai point
370 SCREEN 2,0,1,1:FOR I=1 TO EN
380 X=INT(RND(1)*38+1):Y=INT(RND(1)*23+1)
390 IF X=20 AND Y=12 THEN GOTO 380
400 B(I,1)=X:B(I,2)=Y:B(I,0)=0
410 POKE &HCFF0,X:POKE &HCFF1,Y
420 POKE &HCFF2,1:POKE &HCFF3,1:A=USR(0)
430 NEXT I:SCREEN 2,0,0,1:RETURN
440 'main
450 SCREEN 2,0,1,1:FOR I=1 TO EN
460 IF E(I,0)=1 THEN GOTO 550
470 E(I,1)=E(I,1)+INT(1-RND(2)*3+1)
480 E(I,2)=E(I,2)+INT(1-RND(2)*3+1)
```


★僕と裕二君は，OFコーナーをカセットに録音した。(愛知県尾張旭市・**逸見晃明12才**)……【**影**：僕と裕二君は，OFコーナーをカセット……。**編**：なんのまねですか？**影**：ガガ～，僕と裕二君はOFコーナーを。】

```
490 IF E(I,1)<1 THEN E(I,1)=1
500 IF E(I,1)>37 THEN E(I,1)=37
510 IF E(I,2)<1 THEN E(I,2)=1
520 IF E(I,2)>22 THEN E(I,2)=22
530 POKE &HCFF0,E(I,1):POKE &HCFF1,E(I,2)
540 POKE &HCFF2,2:POKE &HCFF3,1:A=USR(0)
550 NEXT
560 SCREEN 2,0,0,1
570 L$=INKEY$:GOSUB 1200
580 IF L$="" THEN GOTO 570
590 R=VAL(L$)
600 POKE &HCFF0,XX:POKE &HCFF1,YY
610 POKE &HCFF2,4:POKE &HCFF3,0:A=USR(0)
620 A=USR(0)
630 ON R+1 GOTO 640,650,660,670,680,690,700,710,720,730
640 GOSUB 1090:GOTO 740'*********light
650 XX=XX-1:YY=YY+1:GOTO 740
660          YY=YY+1:GOTO 740
670 XX=XX+1:YY=YY+1:GOTO 740
680 XX=XX-1         :GOTO 740
690 GOSUB 980:GOTO 740'**********BOMB
700 XX=XX+1         :GOTO 740
710 XX=XX-1:YY=YY-1:GOTO 740
720          YY=YY-1:GOTO 740
730 XX=XX+1:YY=YY-1:GOTO 740
740 IF XX>38 THEN XX=38
750 IF XX<0 THEN XX=0
760 IF YY>23 THEN YY=23
770 IF YY<0 THEN YY=0
780 POKE &HCFF0,XX:POKE &HCFF1,YY
790 POKE &HCFF2,3:POKE &HCFF3,0:A=USR(0)
800 IF NE=0 THEN GOTO 1340 'clear
810 FOR I=1 TO BN
820 IF B(I,0)=1 THEN GOTO 840
830 IF SQR((XX-B(I,1))^2+(YY-B(I,2))^2)<2 THEN GOSUB 890'***************** crash
840 NEXT I
850 GOSUB 110      '********** point
860 IF PO>=1000 AND PO<=1050 THEN MS=MS+1
870 IF MS=0 THEN GOTO 1300
880 GOTO 440
890 'crash
900 FOR K=0 TO 7:FOR J=0 TO 7
910 COLOR=(K,J):NEXT J:NEXT K
920 FOR K=0 TO 7
930 COLOR=(K,K):NEXT K
940 FOR K=16 TO 1 STEP -1
950 CIRCLE ((XX-1)*8,(YY-1)*8),K,0
960 GOSUB 1160'******** miss bgm
970 MS=MS-1:Z=1:PO=PO-50:B(I,0)=1:LB=5:BL=10:RETURN
980 ' bomb
990 IF BL=0 THEN RETURN
1000 FOR I=1 TO EN:IF E(I,0)=1 THEN GOTO 1020
1010 IF SQR((XX-E(I,1))^2+(YY-E(I,2))^2)<3 THEN E(I,0)=1:Z=1:GOSUB 1060
1020 NEXT I
1030 IF Z=0 THEN GOSUB 1070'no hit sound
1040 IF Z=1 THEN NE=NE-1
1050 Z=0:BL=BL-1:RETURN
1060 STOPM:PLAY "@31V10T25505C64E64G64O6B64D6405C64E-64G-64O6B64D6405B64E-64G+64O6B64D6405C64E+64E64O6G64B64":PO=PO+100:SCREEN 2,0,1,1:CIRCLE((E(I,0)-1)*8,(E(I,1)-1)*8),6,2:SCREEN 2,0,0,1:RETURN
1070 STOPM:PLAY "@17v10t35o6g1f64e1d64c1b64a1"
1080 RETURN
1090 'light
1100 IF LB=0 THEN RETURN
1110 STOPM:PLAY "@31v10t200o6a-30g30a-30g30c30b30c30b30"
1120 FOR I=50 TO 0 STEP -10
1130 FOR J=1 TO I:SCREEN 2,0,0,3:NEXT J
1140 FOR J=1 TO 10:SCREEN 2,0,0,1:NEXT J:NEXT I
1150 LB=LB-1:RETURN
1160 'miss bgm
1170 POKE &HCFF0,B(I,1):POKE &HCFF1,B(I,2)
1180 POKE &HCFF2,4:POKE &HCFF3,1:A=USR(0)
1190 STOPM:PLAY "@58v10t100o6c-30g30o5e-30g30o4c30b30o3c30a30":RETURN
```

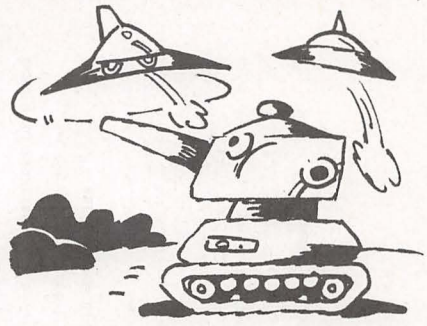
```
1200 'sound sub
1210 LM=20
1220 FOR I=1 TO BN
1230 LN=INT(SQR((XX-B(I,1))^2+(YY-B(I,2))^2))
1240 IF LM>LN THEN LM=LN
1250 TP=32:S=2'kuriksaeshisuu
1260 IF LM<10 THEN TP=50:S=4
1270 IF LM<5  THEN TP=150:S=8
1280 IF LM<2  THEN TP=255:S=16
1290 FOR M=1 TO S:STOPM:PLAY "@37v10t=TP;o6e-16":NEXT M:RETURN
1300 LOCATE 10,12:PRINT "GAME OVER":END
1310 CLS 3:LOCATE 10,12
1320 PRINT"congraturation!"
1330 LOCATE 2,13:PRINT"your mission ,that is all finished.":END
1340 ' clear
1350 SCREEN 2,0,1,0:CLS 3:SCREEN 2,0,0,0:CLS 3
1360 LOCATE 10,13
1370 PRINT"GOOD! YOU ARE WINNER."
1380 IF RN=10 THEN GOTO 1310
1390 LOCATE 10,14
1400 PRINT"NEXT PATTERN IS ";RN+1
1410 P$=INKEY$
1420 IF P$="" THEN GOTO 1410
1430 RN=RN+1:BL=10:LB=5:EN=EN+1:BN=BN+2:XX=20:YY=12:NE=EN:GOTO 100
1440 'machin data
1450 FOR D%=&HCF00 TO &HCF77:READ A$:A=VAL("&h"+A$):POKE D%,A:NEXT D%
1460 READ A:IF A=999 THEN RETURN
1470 PO=&HD000+96*(A-1):FOR D%=PO TO PO+95:READ A$:A=VAL("&h"+A$):POKE D%,A:NEXT D%:GOTO 1460
1480 DATA f3,3a,f0,cf,67,3a,f1,cf,6f,3a,f2,cf,e5,21,0,d0,1e,0,d6,1,1f,cb,1b,1f,cb,1b,1f,cb,1b,57,19,19,19,c1,e5,3a,f3,cf,fe,0,ca,31,cf,21,0,a0,c3,34
1490 DATA cf,21,0,80,79,1e,0,fe,0,1f,cb,1b,1f,cb,1b,57,19,19,19,19,19,16,0,58,19,d1,eb,ed,53,f4,cf,ed,73,f6,cf,31,26,0,3e,5c,4f,ed,5b,f4,cf,6,10,ed
1500 DATA 79,ed,a0,ed,a0,eb,39,eb,10,f7,3c,fe,5f,c2,58,cf,d3,5f,ed,7b,f6,cf,fb,c9
1510 DATA 1
1520 DATA 00,00,00,00,04,20,0c,30,1e,78,3f,fc,2e,74,04,20
1530 DATA 04,20,2e,74,3f,fc,1e,78,0c,30,06,60,00,00,00,00
1540 DATA 81,81,61,86,7b,de,33,cc,21,84,00,00,11,88,fb,df
1550 DATA fb,df,11,88,00,00,21,84,33,cc,79,9e,61,86,81,81
1560 DATA 81,81,61,86,7f,5a,2f,74,3f,30,3f,f8,3f,f8,ff,9f
1570 DATA d7,4a,06,80,0e,00,21,00,23,84,51,0a,61,84,81,00
1580 DATA 2
1590 DATA 10,00,08,00,10,00,00,01,10,00,00,15,10,7e,0a,d7
1600 DATA 6c,92,08,d7,10,fe,48,55,50,d6,08,55,10,aa,00,55
1610 DATA 00,00,00,44,00,c6,00,c6,00,00,00,00,00,7c,00,d4
1620 DATA 00,90,00,d0,00,e0,e0,40,e0,00,00,00,00,00,00,00
1630 DATA 20,7c,70,d6,21,d7,31,d6,21,11,31,ea,23,fd,71,d6
1640 DATA 03,93,75,d6,eb,ff,15,d6,0b,55,f1,aa,68,00,31,aa
1650 DATA 3
1660 DATA 00,00,00,00,00,00,1b,10,16,60,0b,c0,1f,c8,17,c8
1670 DATA 07,c0,0d,80,08,00,10,00,03,00,00,00,00,00,00,00
1680 DATA 00,00,00,00,00,00,1b,d8,16,68,0b,d0,1e,78,14,28
1690 DATA 14,28,1e,78,0b,d0,16,68,1b,d8,00,00,00,00,00,00
1700 DATA 00,00,00,00,00,00,03,c0,00,00,00,00,10,08,11,88
1710 DATA 11,08,10,08,00,00,00,00,03,c0,00,00,00,00,00,00
1720 DATA 4
1730 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
1740 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
1750 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
1760 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
1770 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
1780 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
1790 DATA 999
```

★僕の机の上の本だなは、ベーマガでいっぱいなので、そっちにばっかり目がいって、まともに勉強できない！
（三重県津市・前川公秀12才）……【影：ベーマガは悪の道に誘い込むのだ。ホーラ…。ムニャムニャ。】

PC-8001 mkII SR

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
協賛：NEC

防衛軍
（ぼうえいぐん）



エントリーコードP88① 日影舘一也

ストーリー(内容)

1985年，地球に出現した人口知能ロボット軍団を，むかえ撃つべく，防衛軍は，両手に最新のレーザーを装備した重戦車メカ(ハチハチゼロイチ)を完成させた。

ロボット軍団，壊滅に立ちあがった防衛軍の活躍はいかに!?

遊びかた

下が自分で，4 6で左右。スペース・キーでレーザー・ボール発射です。

敵は強力で，テグザーを夢見て作ったレーザー攻撃は，見事一直線に飛んできます。

さらに，姿を見せずに撃ってきたり，とび散るイナズマ・レーザーのほか，必中コースのレーザー・ボールをよけたりもします。なお，面数＋5機やっつけると，1面クリアです。5面クリアでゲーム・オーバーです。

それから，1,500点ごとに1機増えます。点数は，敵1機で100点ですが，1発はずすごとに−10点なので，マイナス点もあります。

改造のアドバイス

このゲームは，最初むずかしくしすぎたので，簡単にしてあります。

```
360      R＝RND＊4＋M：——
490      R＝RND＊3＋M：——
```

（線の部分はそのままです）

これでむずかしくなると思います。その他，簡単なプログラムなので，**変数表**を見ながら手を加えてください。

参考文献

ベーマガ　1985年6月号　27ページ〜
Dr.D & つぐ美のプログラムクッキング

ベーマガ　1984年6月号　27ページ〜
グラフィック万才！パート2

PCマガジン　1985年7月号　75ページ中級ゲームクッキング　著者塩川公彦

《第1表》変数表

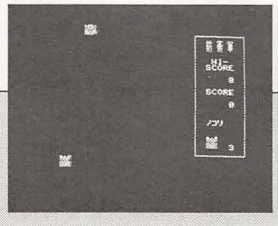
RX	自分のX位置
RY	自分のY位置
TX	敵のX位置
TY	敵のY位置
NX	座標の覚え
RO	自分の残り機数
TE	倒した敵の数
M	面数
HI	ハイスコア
SC	スコア
RP	自分の座標
TP	敵の座標
LY	レーザーのY座標
P	レーザーのX座標
T	1機増える点数
S	敵1機の点数の1/10
C	ランダムな色
R	ランダムの数

CHECKER FLAG

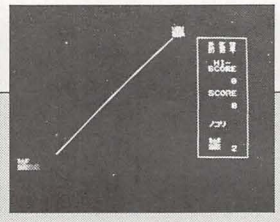
Dr.D：いつも言うのだが，キャラクター・データを見ると，いくらわかりやすく書かれたプログラム・リストでも，見にくいものがある。桁はそろわない，キャラクター・ビットはわからない，チェック・サムがない…と悪いことばかりだ。これは必ず16進4桁か，8桁にして，読み込みルーチンはREAD X$：A%(I)＝VAL("&H"＋X$)としなくてはならない。それから，LOCATEとPRINTの山だが，もうそろそろこれは卒業して，DATA文にしたほうがよいな。それから，REM文はもっと大きく目立つように!!

影：それと，画面がちょっとさびしいから，もう少しハデにしようぜ！

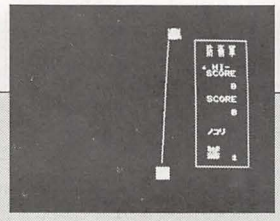




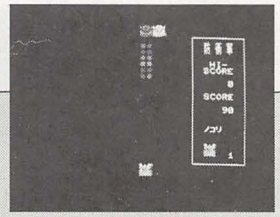
《写真1》下が防衛軍であるあなたです。さて……



《写真2》ロボット軍団の攻撃はするどい。がんばれ



《写真3》あー，レーザーにやられてしまった〜



《写真4》こっちだって，レーザー・ボールでそれ！

★**ワンテク**：MSXで，スペース・キーとSHIFTキーとカーソル・キーの←と↑を同時に押すと，cload″と表示され，かながロックされる。(愛知県海部郡・**山崎洋一郎13才**)……【**編**：最近ワンテクも寒さがきびしい〜。】

防衛軍のプログラム・リスト

```
10  CONSOLE ,,0,1:WIDTH 40,25:SCREEN 0,0:CLS 3:DEFINT A-Z:DIM ROX(92),TEX(92)
20  SP$=CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31):A$=STRING$(79,"■"):COLOR 0
30  LOCATE 0,22:PRINT A$:LOCATE 0,0:PRINT A$
40  FOR I=0 TO 92:READ ROX(I):NEXT:FOR I=0 TO 92:READ TEX(I):NEXT
50  FOR I=15 TO 490 STEP 32:PUT@(I,0),TE%,PSET:PUT@(I,176),RO%,PSET:NEXT
60  ON ERROR GOTO 880
70  GOSUB 470:GOSUB 760:GOSUB 540:GOSUB 240
80  'ﾒｲﾝ ﾙｰﾌﾟ
90  IF RO=0 THEN GOSUB 430:GOTO 690
100  GOSUB 140
110 IF F=&HBF THEN GOSUB 270
120 GOSUB 190:GOTO 90
130 'ﾆｭｳﾘｮｸ
140 A=INP(0):F=INP(9):NX=RX
150 IF A=&HEF AND RX>=3  THEN RX=RX-2:GOTO 170
160 IF A=&HBF AND RX<=27 THEN RX=RX+2 ELSE RETURN
170 X=RX:Y=22:GOSUB 240:RETURN
180 'ﾃｷ ｼｮﾘ
190 R=RND*5:IF R=1 THEN GOSUB 320:RETURN ELSE NX=TX
200 IF R>3 AND TX>=3 THEN TX=TX-2:GOTO 220
210 IF TX<=27 THEN TX=TX+2 ELSE TX=TX-2
220 X=TX:Y=0
230 'ﾋｮｳｼﾞ
240 LOCATE X,Y :PRINT "  ";SP$;"  ":COLOR 0
250 LOCATE NX,Y:PRINT "■";SP$;"■":RETURN
260 'ｼﾞﾌﾞﾝ ｼｮｯﾄ
270 GOSUB 610:FOR I=21 TO 2 STEP -1:C=RND*5+1:COLOR C
280 LOCATE RX,I:PRINT "◆◆";SP$;"  ":NEXT
290 LOCATE RX,2:PRINT "  ";SP$;"  "
300 IF RX<>TX THEN S=S-1:RETURN ELSE X=TX:Y=0:GOSUB 490:RETURN
310 'ﾃｷ ｼｮｯﾄ
320 RN=RX:RP=RX*16+14:TP=TX*16:P=RP-TP:P=P/3
330 FOR I=0 TO 2:LINE(TP+P*I,LY)-(TP+P*(I+1),LY+51),7:LY=LY+51
340 GOSUB 610:GOSUB 140:NEXT:LY=17
350 IF RN=RX THEN X=RX:Y=22:GOSUB 440:GOTO 430
360 R=INT(RND*4)+M:IF R<5 THEN 430 ELSE COLOR 4
370 IF RN<2 THEN RN=3
380 LOCATE RN-2,23:PRINT "  X  ":GOSUB 610
390 LOCATE RN-2,23:PRINT " XXX ":GOSUB 610
400 LOCATE RN-2,23:PRINT "XXXXX":GOSUB 610:COLOR 0
410 LOCATE RN-2,23:PRINT "■■■■■"
420 IF RN-3<RX AND RX<RN+3 THEN GOSUB 450
430 RP=POINT(0):LINE (TP,17)-(RP,170),0:LY=17:RETURN
440 'ｼﾞﾌﾞﾝ ﾊﾞｸﾊ
450 X=RX:Y=22:GOSUB 560:COLOR 7
460 RO=RO-1:LOCATE 36,20:PRINT RO
470 RX=INT(RND*8)*2+7:Y=22:X=RX:NX=RX-2:GOSUB 240:RETURN
480 'ﾃｷ ﾊﾞｸﾊ
490 R=INT(RND*3)+M:IF R=>6 THEN R=RND*5+1:NX=TX:GOTO 200
500 X=TX:Y=0:GOSUB 560:COLOR 7
510 TE=TE+1:SC=SC+S*10:LOCATE 33,13:PRINT USING "#####";SC
520 IF SC>=T THEN GOSUB 620:RO=RO+1:LOCATE 36,20:PRINT RO:T=T+1500
530 IF TE=M+5 THEN GOSUB 630:RETURN
540 TX=INT(RND*12)*2+3:S=10:RETURN
550 'ﾊﾞｸﾊ ﾋｮｳｼﾞ
560 FOR I=0 TO 10:C=RND*6+1:COLOR C
570 LOCATE X,Y:PRINT "■";SP$;"■"
580 LOCATE X,Y:PRINT "  ";SP$;"  ":NEXT:COLOR 0
590 LOCATE X,Y:PRINT "■";SP$;"■":RETURN
600 'ｵﾄ
610 FOR B=0 TO 10:BEEP 1:BEEP 0:NEXT:RETURN
620 FOR B=0 TO 10:BEEP 1:NEXT:BEEP 0:RETURN
630 'ﾒﾝｸﾘｱ
640 GOSUB 620:GOSUB 620:COLOR 7
650 LOCATE 10,11:PRINT M;"ﾒﾝ ｸﾘｱ!!":FOR I=0 TO 1500:NEXT
660 LOCATE 10,11:PRINT "           ":M=M+1:TE=0
670 IF M<6 THEN GOSUB 540:RETURN:ELSE 910
680 'ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ
690 IF HI>SC THEN COLOR 7:GOTO 720
700 GOSUB 620:GOSUB 620:HI=SC:COLOR 7:GOSUB 820
710 LOCATE 10,11:PRINT "HI-SCORE!!":FOR I=0 TO 1000:NEXT
720 LOCATE 10,11:PRINT "GAME  OVER":A$=INKEY$:IF A$<>"S" THEN 720
730 LOCATE 10,11:PRINT "           ":COLOR 0
740 LOCATE RX,22:PRINT "■";SP$;"■":LOCATE TX,0:PRINT "■";SP$;"■":GOTO 70
750 'ｼｮｷ ｶﾞﾒﾝ
760 LY=17:RO=3:TE=0:S=10:SC=0:M=1:T=1500:LINE(500,16)-(639,175),7,B:COLOR 7
770 PUT (530,22),KANJI(&H4B49),PSET
780 PUT (560,22),KANJI(&H3152),PSET
790 PUT (590,22),KANJI(&H3733),PSET
800 LOCATE 33,11:PRINT "SCORE"
810 LOCATE 33,13:PRINT "    0"
820 LOCATE 34,6 :PRINT "HI-  "
830 LOCATE 33,7 :PRINT "SCORE"
840 LOCATE 33,9 :PRINT USING "######";HI
850 LOCATE 33,16:PRINT "ﾉｺﾘ  "
860 LOCATE 36,20:PRINT RO
870 PUT@(530,150),RO%,PSET:RETURN
880 IF ERL=770 THEN RESUME 890 ELSE ON ERROR GOTO 0
890 LOCATE 33,3:PRINT "ﾎﾞｳｲ"
900 LOCATE 33,4:PRINT " ｸﾞﾝ ":GOTO 800
910 'ｹﾞｰﾑ ｼｭｳﾘｮｳ
920 PUT@(235,75),TE%,PSET:COLOR 7
930 LOCATE 16,9 :PRINT "| ";SP$;"| "
940 LOCATE 17,9 :PRINT "■■■":FOR I=0 TO 2:GOSUB 620:NEXT
950 LOCATE 11,13:PRINT "ｺｳｻﾝ ｼﾏｽ !!":C=RND*5+1:COLOR C:GOTO 950
960 'ｷｬﾗｸﾀｰ ﾃﾞｰﾀ
970  DATA 30,15,0,0,1278,-895,254,-1023,768,128,2302
980  DATA -959,254,-1023,-30969,-16377,12536,15584,0,0,32560,6392
990  DATA -32569,-15353,0,0,828,30848,-895,1151,0,0,63
1000 DATA -2047,32640,1276,0,0,-16381,-32765,7936,248,0,0
1010 DATA 0,0,7936,248,0,0,-24321,-1017,-24577,-773,0
1020 DATA 0,14336,30,1792,224,0,0,-18177,-993,-30721,-799
1030 DATA 0,0,16128,254,0,0,0,0,-16385,-769,-32513
1040 DATA -1023,0,0,16128,254,0,0,0,0,-16385,-769
1050 DATA -32513,-1023,0,0,0
1060 DATA 30,15,8000,1264,0,0,8000,1264,-1951,3135,1792
1070 DATA 192,-1951,3135,-28559,7187,28416,236,-28559,7187,-16271,7175
1080 DATA 16128,248,-16271,7175,-16384,6,16255,-775,-16384,6,15360
1090 DATA 120,-15553,-1913,15360,120,832,1152,-961,-1921,832,1152
1100 DATA 112,7168,-241,-7937,112,7168,120,15360,-249,-16129,120
1110 DATA 15360,-32642,-1022,32512,252,-32642,-1022,-32768,2,32767,-771
1120 DATA -32513,-1021,-256,254,255,-21503,-1,-21249,0,0,32487
1130 DATA -21251,231,-21503,0,0,32487,-21251,231,-21503,-256,254
1140 DATA 231,0,-25,254,0
```

★花札のゲームソフトを買ってからは、僕のX1が父のものになってしまった……。(福岡県高田町・牟田口勝吾14才)……【つく美：それじゃ、お母さんを勝吾くんだけのものにすれば、お父さんもX1からはなれるんじゃない？】

PC-8801 mk II

PC-8801 mkIISR用
(V2モード) 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

協賛：NEC

K・N ミステリー

LAND
ランド

エントリーコードP88② 永留 幸治



●プロローグ

21世紀が生んだ大天才博士のあなたは，四次元移動スーツ“ＳＲ”を完成まじかにしていた。それは，四次元移動ばかりでなく，岩をくだき，また，空中にブロックを生成することも可能であった。

そして，まもなく“ＳＲ”の最終テストが行なわれようとしていた。それは“ＳＲ”に自ら搭乗し，四次元世界に突入することであった。テストは開始された。

すると，目も開けられぬほどの閃光(せんこう)が生じたかと思うと，そのときすでに，目の前には，異様な光景が広がっていた。

●キャラクター紹介

ＳＲ ……あなたの搭乗する四次元移動スーツ。機能は左右の岩をくだくことができ，左上(右上)にブロックを生成することができる。また，そのブロックでドラゴンを倒すと，一定回数だけ，落ちているとき，左右移動ができる。

ドラゴン ……四次元世界の生物で，珍しい物を見ると寄ってくる。

ブロック ……ＳＲで生成することも，くだくこともできる。また，上にブロックを積むこともできる。

ドア ……四次元世界を脱出する出口。

ウォーターブロック ……水でできているため，乗ることもブロックを積むことも不可能。

ハリせん ……動けない生物。上に乗ることは不可能だが，なんとかブロック１個だけなら積める。

●ハウ トウ プレイ

左右移動は4 6キー。ジャンプは7 9キーでできます。破壊も4 6キーです。また，ブロックの生成はZ Xキーで，左上，右上に生成できます。

そして，１，２面の両端はエアー・エレベーターとなっていて，そこに入ると上に移動できます。そして，上に行ったところで，左右のボタンを押すと，エレベーターからでれます。

★

評…こんなのあるわきゃない！(影)



by YAMAO

CHECKER FLAG

Dr.D：1680行からのデータは，圧縮すべきだな。

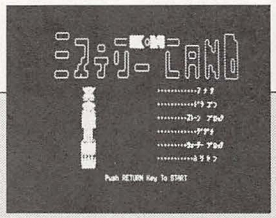
編：どんなふうにするんです？

Dr.D：たとえば，１だけを１としてほかを０とみて，２進→16進変換して，１のデータにする。今度は２だけを１として，ほかを０とみて２進→16進変換して，２のデータにする。すると，60％以上データを少なくできるぞ。

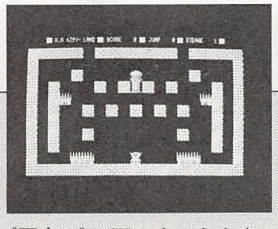
編：それはすばらしいですね。

Dr.D：また，110行からのデータだが，5455や5554など，同じデータがたくさんある。こういう場合は，使っていない１や２などの単純なデータにおきかえるといいだろう。

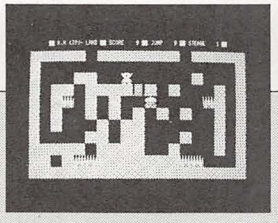
編：つまり，１のときは5455にするということですね。



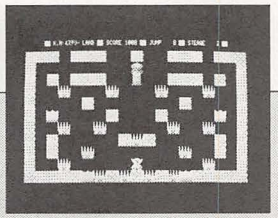
《写真１》タイトル画面。キャラクターの説明です



《写真２》１面です。うまくブロックをだすのがコツ



《写真３》うまくまわりこんで，ドアから脱出だ！



《写真４》むむ，これが２面だ。むずかしそう～

★ある映画館で，学生帽をかぶった男の子が，「小学生１枚ください」と言った。おばさんは「本当に小学生ですか？」とたずねた。「はい，そうです」と言ってきかなかった。(山口県宇部市・**トライスター**)……**【影：それワタシ！】**

K・N ミステリーLANDのプログラム・リスト

```
10 REM
20 REM          K.N ﾐｽﾃﾘｰ LAND
30 REM
40 NEW CMD:CMD PLAY "t255","t255"
50 DIM YOU%(99),DOR%(99),STO%(99),DOO%(99),WOR%(99),HAL%(99)
60 SCREEN 0,1:CLS 3:WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1:DEFINT A-Z
70 REM          ｷｬﾗｸﾀｰ
80 FOR I=0 TO 98:READ A$:YOU%(I)=VAL("&h"+A$):NEXT
90 FOR I=0 TO 98:READ A$:DOR%(I)=VAL("&h"+A$):NEXT
100 FOR I=0 TO 98:READ A$:STO%(I)=VAL("&h"+A$):NEXT
110 FOR I=0 TO 98:READ A$:DOO%(I)=VAL("&h"+A$):NEXT
120 FOR I=0 TO 98:READ A$:WOR%(I)=VAL("&h"+A$):NEXT
130 FOR I=0 TO 98:READ A$:HAL%(I)=VAL("&h"+A$):NEXT
140 REM          ﾃﾞﾓ
150 RESTORE 1600
160 COLOR 6:FOR Y=1 TO 8:READ A$:LOCATE 11,Y:PRINT A$;:NEXT:COLOR 7
170 PUT(160, 80),YOU%,PSET:LOCATE 42,10:PRINT "･･･････････ｱﾅﾀ   "
180 PUT(160, 96),DOR%,PSET:LOCATE 42,12:PRINT "･･･････････ﾄﾞﾗｺﾞﾝ  "
190 PUT(160,112),STO%,PSET:LOCATE 42,14:PRINT "････････ｽﾄｰﾝ ﾌﾞﾛｯｸ"
200 PUT(160,128),DOO%,PSET:LOCATE 42,16:PRINT "･･･････････ﾃﾞｸﾞﾁ   "
210 PUT(160,144),WOR%,PSET:LOCATE 42,18:PRINT "････････ｳｫｰﾀｰ ﾌﾞﾛｯｸ"
220 PUT(160,160),HAL%,PSET:LOCATE 42,20:PRINT "･･･････････ﾊﾘｬﾝ  "
230 A$="Push RETURN Key To START":B$="                    "
240 COLOR 6
250 FOR I=1 TO 80:LOCATE 27,23:PRINT A$;:IF INP(1)=127 THEN 270
260 NEXT:SWAP A$,B$:GOTO 250
270 CLS 3:M=1:SC=0:J=0
280 GOSUB 1000:PUT (X%32,Y%16),YOU%,PSET:PUT (288,32),DOR%,PSET
290 COLOR 5:LOCATE 7,0
300 PRINT "■■■ K.N ﾐｽﾃﾘｰ LAND ■■■ SCORE    0 ■■■ JUMP    0 ■■■ STEAGE    0 ■■■";
310 REM          ｽﾀｰﾄ
320 SCREEN ,0:CMD BGM 1
330 DX=9:DY=2
340 REM          ｱﾅﾀ
350 I0=INP(0):I1=INP(1):VX=0:VY=0:IF I0=255 AND I1=255 THEN 410
360 IF I0=239 THEN VX=-1 ELSE IF I0=191 THEN VX=1
370 IF I0=127 THEN VX=-1:VY=-1:GOSUB 600 ELSE IF I1=253 THEN VX=1:VY=-1:GOSUB 60
0
380 P=POINT((X+VX)*32+15,(Y+VY)*16+7):IF P<>0 THEN GOSUB 830
390 LINE(X*32,Y*16)-(X*32+31,Y*16+15),0,BF:X=X+VX:Y=Y+VY:PUT(X*32,Y*16),YOU%
400 CMD PLAY "@11v10o8l16cdefab"
410 P=POINT(X*32+15,(Y+1)*16+7):IF P=0 THEN GOSUB 630
420 IF P=5 OR P=7 THEN 920
430 IF (X=1 OR X=17) AND Y>2 THEN GOSUB 700
440 IF X=EX AND Y=EY THEN 960
450 I2=INP(5):IF I2=254 OR I2=251 THEN GOSUB 740
460 REM          ﾄﾞﾗｺﾞﾝ
470 IF RND(1)>.5 THEN 490
480 BX=SGN(X-DX):BY=SGN(Y-DY):GOTO 500
490 BX=INT(RND(1)*3-1):BY=INT(RND(1)*3-1)
500 IF DX+BX<0 OR DX+BY>18 THEN BX=0
510 IF DY+BY<1 OR DY+BY>11 THEN BY=0
520 IF EX=DX+BX AND EY=DY+BY THEN BX=0:BY=0
530 P=POINT((DX+BX)*32+15,(DY+BY)*16+7):IF P<>0 THEN BX=0:BY=0
540 LINE(DX*32,DY*16)-(DX*32+31,DY*16+15),0,BF
550 DX=DX+BX:DY=DY+BY:PUT(DX*32,DY*16),DOR%:IF DX=X AND DY=Y THEN 920
560 REM          ｽｺｱ
570 LOCATE 34,0:PRINT USING "####";SC:LOCATE 49,0:PRINT USING "##";J
580 LOCATE 64,0:PRINT M:GOTO 350
590 REM          ｱﾅﾀﾉ ｼｮﾘ
600 P=POINT(X*32+15,(Y-1)*16+7):IF P<>0 THEN VX=0:VY=0
610 RETURN
620 '
630 IF J>0 THEN J=J-1
640 VX=(INP(0)=239)-(INP(0)=191):IF J<1 THEN VX=0
650 P=POINT((X+VX)*32+15,(Y+1)*16+7):IF P<>0 THEN 680
660 LINE(X*32,Y*16)-(X*32+31,Y*16+15),0,BF:X=X+VX:Y=Y+1:PUT(X*32,Y*16),YOU%
670 IF X=EX AND Y=EY THEN 960 ELSE 640
680 VX=0:VY=0:RETURN
690 '
700 IF Y=2 THEN RETURN
710 LINE(X*32,Y*16)-(X*32+31,Y*16+15),0,BF:Y=Y-1:PUT(X*32,Y*16),YOU%
720 CMD PLAY "@1t255v10l10o8c":GOTO 700
730 '
740 V=SGN(I2-253):P=POINT((X+V)*32+15,(Y-1)*16+7):IF P<>0 THEN 810
750 SX=X+V:SY=Y-1:PUT(SX*32,SY*16),STO%
760 P=POINT(SX*32+15,(SY+1)*16+7):IF P=5 THEN 800 ELSE IF P<>0 AND P<>6 THEN 790
770 LINE(SX*32,SY*16)-(SX*32+31,SY*16+15),0,BF:SY=SY+1:PUT(SX*32,SY*16),STO%
780 IF DX=SX AND DY=SY THEN 880 ELSE 760
790 P=POINT(SX*32+15,(SY+2)*16+7):IF P<>7 THEN 810
800 BEEP 1:LINE(SX*32,SY*16)-(SX*32+31,SY*16+15),0,BF:BEEP 0
810 RETURN
820 '
830 IF P<>2 OR VY<0 THEN 860
840 FOR I=1 TO 2:CMD PLAY "@60o5l16c","@17o5l16c":NEXT
850 LINE((X+VX)*32,(Y+VY)*16)-((X+VX)*32+31,(Y+VY)*16+15),0,BF
860 VX=0:VY=0:RETURN
870 '
880 FOR I=1 TO 2:CMD PLAY "@60o5l16c","@17o5l16c":NEXT
```

PC-8801 mkII SR



★今，僕のＭＺ－721は電子レンジのかわりをしています。影さんは超能力者ですか？よみがはやいですね。11月号の140ページを見てください。（大阪府泉佐野市・**奥　修宏15才**）……**【影：今度は，つけ物石に早変わりせよ。】**

```
890 LINE(SX*32,SY*16)-(SX*32+31,SY*16+15),0,BF
900 J=J+5:SC=SC+100:DX=9:DY=2:BX=0:BY=0:PUT(DX*32,DY*16),DOR%:GOTO 570
910 '           ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ
920 BEEP 1:FOR I=1 TO 200:NEXT:BEEP 0
930 COLOR 2:LOCATE 31,15:PRINT "G A M E  O V E R":SCREEN ,2
940 FOR I=1 TO 1500:NEXT:CLS 3:SCREEN ,0:GOTO 150
950 REM         ｸﾘｱ
960 FOR I=1 TO 10:CMD PLAY "@49o8l18cdefab","@1o8l18ccccccc":NEXT
970 SC=SC+1000:M=M+1:IF M>3 THEN M=1
980 CLS 3:GOTO 280
990 REM         ｽﾃｰｼﾞ
1000 ON M GOTO 1010,1020,1030
1010 RESTORE 1680:GOTO 1040
1020 RESTORE 1720:GOTO 1040
1030 RESTORE 1760
1040 FOR Y=1 TO 11:READ A$:FOR X=0 TO 19:A=VAL(MID$(A$,X+1,1))
1050 ON A GOSUB 1070,1080,1090,1100
1060 NEXT:NEXT:READ A,B,C,D:EX=A:EY=B:X=C:Y=D:RETURN
1070 PUT(X*32,Y*16),ST0%,PSET:RETURN
1080 PUT(X*32,Y*16),HAL%,PSET:RETURN
1090 PUT(X*32,Y*16),WOR%,PSET:RETURN
1100 PUT(X*32,Y*16),DOO%,PSET:RETURN
1110 REM         ﾃｰﾀ
1120 DATA   20,  10, E00,  70, E60, 670, E00,  70,FE30, C7F,FE30, C7F,FE30
1130 DATA  C7F,F81B,581F,FA1B,58BF,F81B,581F,E00B,5007,EB0F,70AF,E00B,5007
1140 DATA E003,4007,EB07,60AF,E003,4007,F803,401D,FA03,40BD,F803,401D,FE00
1150 DATA   75,FE00,  75,FE00,  75, A00,  50, A00,  50, A00,  50,7100,   A
1160 DATA 7100,   A,7100,   A,FF02,40FD,FF02,40FD,FF02,40FD,FF06,20FD,FF06
1170 DATA 20FD,FF06,20FD,FF0C,10FD,FF0C,10FD,FF0C,10FD,423C,2882,423C,2882
1180 DATA 423C,2882,1400,  28,1400,  28,1400,  28,2807,A014,2807,A014,2807
1190 DATA A014,540D,A02A,540D,A02A,540D,A02A,   0
1200 DATA   20,  10,   0,   0, 100,   0, 100,   0,   0,   0, 300,  80, 300
1210 DATA   80,   0,   0,FF00,  FF,FF00,  FF,   0,   0,FF0F,F0FF,FF0F,F0FF
1220 DATA    0,   0,FF3F,F4FF,FF3F,F4FF,   0,   0,FF7C,3AFF,FF7C,3AFF,   0
1230 DATA    0,FF7C,3AFF,FF7C,3AFF,   0,   0,FF3F,F4FF,FF3F,F4FF,   0,   0
1240 DATA    0,   0,   0,   0,   0,   0,FF0F,50FF,FF0F,50FF,   0,   0,FF00
1250 DATA   55,FF00,  55,   0,   0, 31F,A840, 31F,A840,   0,   0,CF7D,AAA2
1260 DATA CF7D,AAA2,   0,   0,FDA9,15D5,FDA9,15D5,   0,   0,FA07,806A,FA07
1270 DATA 806A,3033,CC0C,F43F,FC3F,F43F,FC3F,   0
1280 DATA   20,  10,5455,5455,55D5,55D5,5455,5455,5455,5455,55D5,55D5,5455
1290 DATA 5455,5455,5455,55D5,55D5,5455,5455,   0,   0,FFFF,FFFF,   0,   0
1300 DATA 5554,5554,D555,D555,5554,5554,5554,5554,D555,D555,5554,5554,5554
1310 DATA 5554,D555,D555,5554,5554,   0,   0,FFFF,FFFF,   0,   0,5455,5455
1320 DATA 55D5,55D5,5455,5455,5455,5455,55D5,55D5,5455,5455,5455,5455,55D5
1330 DATA 55D5,5455,5455,   0,   0,FFFF,FFFF,   0,   0,5554,5554,D555,D555
1340 DATA 5554,5554,5554,5554,D555,D555,5554,5554,5554,5554,D555,D555,5554
1350 DATA 5554,   0,   0,FFFF,FFFF,   0,   0,   0
1360 DATA   20,  10,FF03,80FF,   0,   0,FF03,80FF,   3,8000,   0,   0,   3
1370 DATA 8000,3F03,80FC,   0,   0,3F03,80FC,3F03,80F4,   0,   0,3F03,80F4
1380 DATA 3F03,80D4,   0,   0,3F03,80D4,8003,8000,8000,   0,   3,8000,FF03
1390 DATA 80FF,C001,   0,3F02,80FF,8003,8000,8000,   0,   3,8000,3F03,80FC
1400 DATA    0,   0,3F03,80FC,3F03,80F4,   0,   0,3F03,80F4,3F03,80D4,   0
1410 DATA    0,3F03,80D4,   3,8000,   0,   0,   3,8000,FE03,80AA,   0,   0
1420 DATA FE03,80AA,   0,   0,FF1F,A8FF,   0,   0,   0,   0,FF7F,AAFF,   0
1430 DATA    0,   0,   0,FFFF,AAFF,   0,   0,   0
1440 DATA   20,  10,  80,  80,  80,  80,  80,  80, 3E0, 3E0, 360, 360, 3E0
1450 DATA  3E0,3FFE,3FFE,3D5E,3C1E,3FFE,3FFE,FFFF,FFFF,C291,C289,FFFF,FFFF
1460 DATA FFFF,FFFF,1264,4360,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,6003,6003,FFFF,FFFF,FFFF
1470 DATA FFFF,   0,   0,BB77,F676,FFFF,FFFF,   0,   0,77BB,ADDD,FFFF,FFFF
1480 DATA    0,   0,A96B,A59A,FFFF,FFFF,   0,   0,92E8,89C4,FFFF,FFFF,   0
1490 DATA    0,4644,9210,FFFF,FFFF,   0,   0,1098,2828,FFFF,FFFF,   0,   0
1500 DATA  202,   1,7EFF,BEFF,   0,   0,   0,   0,F7B3,DBDD,   0,   0,   0
1510 DATA    0,29AB,951A,   0,   0,   0,   0,   0
1520 DATA   20,  10,8080,8080,8080,8080,8080,8080,8080,8080,8080,8080,8080
1530 DATA 8080,8080,8080,8080,8080,8080,8080,C1C1,C1C1,8181,8181,C1C1,C1C1
1540 DATA C1C1,C1C1,8181,8181,C1C1,C1C1,C1C1,C1C1,8181,8181,C1C1,C1C1,E3E3
1550 DATA E3E3,8383,8383,E3E3,E3E3,E3E3,E3E3,8383,8383,E3E3,E3E3,E3E3,E3E3
1560 DATA 8383,8383,E3E3,E3E3,F7F7,F7F7,8787,8787,F7F7,F7F7,F7F7,F7F7,8787
1570 DATA 8787,F7F7,F7F7,   0,   0,FFFF,FFFF,   0,   0,8007,F000,FFFF,FFFF
1580 DATA 8007,F000,E00F,F803,EFFF,FFFB,E00F,F803,C007,F001,C7FF,FFF1,C007
1590 DATA F001,   0,   0,FFFF,FFFF,   0,   0,   0
1600 DATA "                                                          "
1610 DATA "                                                          "
1620 DATA "                                                          "
1630 DATA "                                                          "
1640 DATA "                                                          "
1650 DATA "                                                          "
1660 DATA "                                                          "
1670 DATA "                                                          "
1680 DATA 1111101111111011111,1000000000000000001,1000100000000010001
1690 DATA 1010001014101000101,1012000000000002101,1010010101010100101
1700 DATA 1010000000000000101,1010010000000100101,1010000000000000101
1710 DATA 1000220000000220001,1111111111111111111,9,4,9,10
1720 DATA 1110111001001110111,1000000000000000001,1010111004001110101
1730 DATA 1002000200020002001,1000010000000100001,1030000100010000301
1740 DATA 1002002000002002001,1010000012100000101,1010020000000200101
1750 DATA 1002000000000002001,1111132121212311111,9,3,9,10
1760 DATA 1111111111111111111,1140000000000000411,1111000000000001111
1770 DATA 1100001000000000011,1100000000100210011,1100000012000000011
1780 DATA 1100100000000001011,1100000000001020011,1100010000000000011
1790 DATA 1100000000000000011,1111333333333133111,16,2,2,10
```



★友人を主人公にしたゲームを作ろうかな。まずは，よ～く観察してみよう。え～と，目が二つ，口が一つに足が2本に手が…。（千葉県船橋市・**市山　了15才**）……**【影：こわ～。鼻も耳もなくて，顔に手足がついてるんだ～。】**

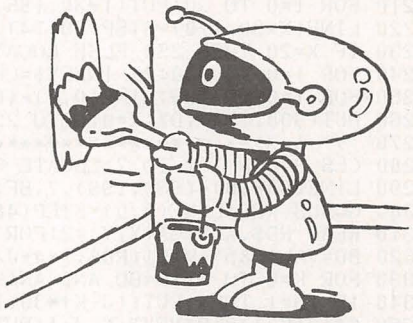
PC-9801/E/F/M/Vm

N-88(86)BASIC

移植版

ザ THE PAINTER ペインター

すてぃりぶ



●はじめに

こんにちは，すてぃりぶです。

このゲームは85年２月号山森正和さんのＦＭ－７用「ＴＨＥ　ＰＡＩＮＴＥＲ」を移植したものです。

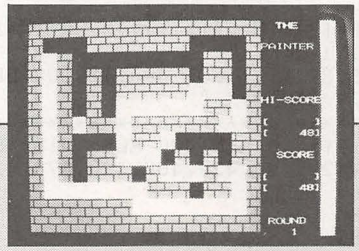
リストを短くするために85年４月号の中山亨さんの「きのこ狩り」の一部を使わせてもらい，キャラクターも変えました。

この青い不気味なキャラクターは何を隠そう，もう終わってしまったあの「宇○刑○シャ○ダ○」，その人であります。

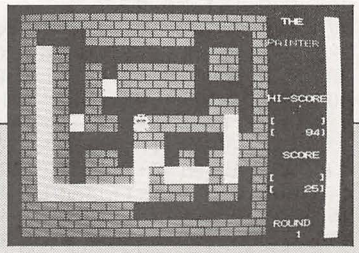
遊びかた

ルールを簡単に説明すると，とにかく[2][4][6][8]キーで青い不気味なキャラクターを動かして，画面（通路）を青くぬればいいのです。

ドアに入ると１面クリアで，残った部分のダメージが加算され，ダメージ・メーターがいっぱいになるとゲーム・オーバー。画面外にでてもゲーム・オーバーです。



《写真１》通路を青くペイントしてドアに行くと面クリア



《写真２》カベも通過できますが，ダメージが増えます

カベを通るとダメージが増えます。同じところを行ったり来たりしていると，無限に得点が増えますが，そんなことはしないでね。

移動は[2][4][6][8]キーで上下左右ですが，１回押すと，そのまま動き続けてすぐ画面外にでてしまうことになるので，キー操作がうまくいかない人は，[5]キーで１回停止してからつぎの移動に移ったほうがいいでしょう。[5]キーで停止しているときはゲーム自体がストップしています。

★　　★

編集部から

最近，ＰＣ－9801用の投稿プログラムに移植版の投稿がひじょうに多くなっています。

マイコンＢＡＳＩＣマガジンで採用しています読者のみなさんのオリジナル・プログラムは，アイデアを重視したものですので，みなさんのおもしろいゲーム・アイデアを待っています。移植版にしてもオリジナリティを加えたものやゲーム内容を改良したものならば掲載していきます。ドシドシ投稿してくださいネ！

THE PAINTERのプログラム・リスト

```
10 'ｼｮｷ ｾｯﾃｲ ***************************************************************************
20 SCREEN 0,3:WIDTH 40:CONSOLE ,,0,1:DEFINT A-Z:CLS 3
30 RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2)):DIM P%(91),W%(91),D%(91),GA(15,12)
40 AN(0)=8:AN(1)=4:AN(2)=2:AN(3)=1
50 FOR I=0 TO 91:READ A$:P%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT
60 FOR I=1 TO 7:READ X1,Y1,X2,Y2,C:LINE(X1,Y1)-STEP(X2,Y2),C,BF:NEXT
70 GET(0,0)-(29,14),W%:GET(100,0)-(129,14),D%
80 FOR I=1 TO 7:READ AA$(I),AY(I),AC(I):NEXT
90 'ﾃﾞﾓ *****************************************************************************
100 CLS 3:SCREEN ,0:COLOR 6:DA=0:SC=0:R=1:RESTORE 820
110 LOCATE 14,0:PRINT"■■■ ■ ■ ■■■"
120 LOCATE 14: PRINT" ■  ■ ■■ ■  "
130 LOCATE 14: PRINT" ■  ■■■ ■■■"
140 LOCATE 14: PRINT" ■  ■ ■■ ■  "
150 LOCATE 14: PRINT" ■  ■ ■ ■■■":COLOR 1
160 LOCATE 8,6:PRINT"■■■ ■■■ ■ ■ ■ ■■■ ■■■ ■■■":COLOR 2
170 LOCATE 8:  PRINT"■ ■ ■ ■ ■ ■■ ■ ■  ■ ■ ■":COLOR 3
180 LOCATE 8:  PRINT"■■■ ■■■ ■ ■■ ■ ■  ■ ■■■":COLOR 4
190 LOCATE 8:  PRINT"■   ■ ■ ■ ■■ ■ ■  ■ ■ ■":COLOR 5
200 LOCATE 8:  PRINT"■   ■ ■ ■ ■ ■ ■  ■ ■■■ ■"
```

★ＯＦははじまりはあるが，終わりがない！これじゃ，どこまでページをめくっていいのかわからない!!（熊本県荒尾市・**松岡秀一15才**）……【影：今月はここで終わることにしよう。おやすみ！編：サボッちゃだめですよ。】

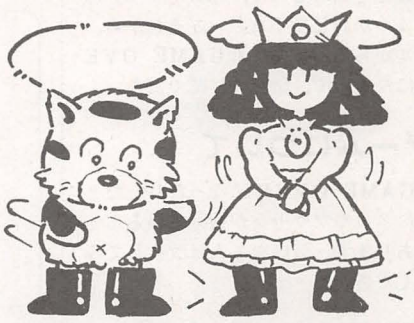
```
210 FOR I=0 TO 20:PUT(I*30,185),W%:NEXT:PUT(600,170),D%:X=0
220 LINE(X*30,170)-STEP(29,14),1,BF:X=X+1:PUT(X*30,170),P%
230 IF X=20 THEN 250 ELSE LOCATE 14,12:COLOR X MOD 7+1:PRINT"HIT RETURN KEY"
240 FOR I=0 TO 200:IF INKEY$=CHR$(13) THEN 270 ELSE NEXT:GOTO 220
250 FOR Y=0 TO 169:LINE(0,Y)-(630,Y),1:NEXT:LINE(0,0)-(639,184),0,BF
260 PUT(600,170),D%:X=0:GOTO 220
270 'ｹﾞｰﾑ ｽﾀｰﾄ **************************************************************
280 CLS 3:FOR I=1 TO 7:LOCATE 30,AY(I):COLOR AC(I):PRINT AA$(I):NEXT
290 LINE(608,0)-(639,199),7,BF:GOSUB *HI:GOSUB *SC
300 GOSUB *RO:LINE(0,0)-STEP(480,195),0,BF:'ｶﾞﾒﾝ ｻｸｾｲ ************************
310 READ RD$,X,Y:GA(X,Y)=2:FOR I=0 TO 12:FOR J=0 TO 15 STEP 4
320 BD=VAL("&h"+MID$(RD$,I*4+J/4+1,1))
330 FOR K=0 TO 3:IB=BD AND AN(K):IF IB=AN(K) THEN IB=1
340 IF IB=1 THEN PUT((J+K)*30,I*15),W%
350 GA(J+K,I)=IB:NEXT K,J,I:PUT(X*30,Y*15),D%:GA(X,Y)=2
360 FOR I=1 TO R
370 X=INT(RND*15):Y=INT(RND*12):IF GA(X,Y)<>0 OR (X=1 AND Y=2) THEN 370
380 PUT(X*30,Y*15),D%:GA(X,Y)=2:NEXT
390 FOR I=1 TO 12:CIRCLE(45,37),I,1:FOR J=0 TO 100:BEEP 1:NEXT:BEEP 0:NEXT
400 PUT(30,30),P%,PSET:X=1:Y=2:MI$=" "
410 'ﾒｲﾝ ﾙｰﾁﾝ ***************************************************************
420 I$=INKEY$:IF I$=MI$ OR I$="" THEN 430 ELSE MI$=I$
430 ON VAL(MI$)+1 GOTO 420,420,440,420,460,420,470,420,450
440 GOSUB 500:Y=Y+1:GOTO 480
450 GOSUB 500:Y=Y-1:GOTO 480
460 GOSUB 500:X=X-1:GOTO 480
470 GOSUB 500:X=X+1:GOTO 480
480 IF X<0 OR X>15 OR Y<0 OR Y>12 THEN *OVER
490 GOSUB *HI:GOSUB *SC:GOSUB *DA:PUT(X*30,Y*15),P%:GOTO 420
500 BEEP 1:FOR I=0 TO 9:NEXT:BEEP 0:FOR I=0 TO 400:NEXT
510 ON GA(X,Y)+1 GOTO 520,540,550,560
520 IF DA>R*10 THEN DA=DA-1
530 LINE(X*30,Y*15)-STEP(29,14),1,BF:SC=SC+1:GA(X,Y)=3:RETURN
540 PUT(X*30,Y*15),W%,PSET:DA=DA+1:RETURN
550 GOTO *CLEA
560 LINE(X*30,Y*15)-STEP(29,14),0,BF:GA(X,Y)=0:RETURN
570 'ｻﾌﾞ ﾙｰﾁﾝ ***************************************************************
580 *OVER:FOR I=1 TO 20:COLOR=(1,2):FOR J=0 TO 200:NEXT:COLOR=(1,1):FOR J=0 TO 2
00:NEXT J,I:GOTO 100
590 *CLEA:DS=0:FOR Y=0 TO 12:FOR X=0 TO 15:IF GA(X,Y)=0 THEN LINE(X*30,Y*15)-STE
P(29,14),1,BF:DS=DS+1:BEEP 1:BEEP 0
600 NEXT X,Y:FOR I=1 TO DS:BEEP 1:DA=DA+1:GOSUB *DA:NEXT:R=R+1:GOTO 300
610 *HI:IF SC>HI THEN HI=SC
620 COLOR 1:LOCATE 30,10:PRINT USING"[######]":HI::RETURN
630 *SC:COLOR 6:LOCATE 30,15:PRINT USING"[######]":SC::RETURN
640 *RO:COLOR 4:LOCATE 33,22:PRINT USING"##";R::RETURN
650 *DA:LINE(608,199)-(639,200-DA*2),4,BF
660 LINE(608,200-DA*2-1)-STEP(31,-2),7,BF
670 IF DA<60 THEN COLOR=(4,1) ELSE IF DA>80 THEN COLOR=(4,2) ELSE COLOR=(4,6)
680 'ｷｬﾗｸﾀ ﾃﾞｰﾀ(ﾍﾟｲﾝﾀｰ,ｶﾍﾞ,ﾄﾞｱ) ・ ﾓｼﾞ ﾃﾞｰﾀ ・ ｶﾞﾒﾝ ﾃﾞｰﾀ ************************
690 BEEP 0:IF DA=100 THEN GOTO *OVER ELSE RETURN
700 DATA 001E,000F,FF00,00FC,CF00,00CC,CF00,00CC,3000,0030,CF07,80CF
710 DATA 0000,0000,FF1F,E0FF,C01F,E00F,C01F,E00F,FF1F,E0FF,0000,0000
720 DATA 0000,0000,0038,7000,0000,0000,0000,0000,0060,1900,F803,007F
730 DATA 0000,0000,0038,7000,0000,0000,0000,0000,FF1F,E0FF,0000,0000
740 DATA 0000,0000,FF03,00FF,FF00,00FC,FF00,00FC,FF79,79FE,7F78,79F8
750 DATA 7F78,79F8,FFFF,FFFF,3FFF,FFF3,3FFF,FFF3,7FFE,FFF9,00FE,FE01
760 DATA 00FE,FF01,FF78,79FC,F078,793C,F078,793C,FF01,00FE,F801,007E
770 DATA F801,007E,F003,003F,F003,003F,F003,003F
780 DATA 0,1,29,13,2,0,7,30,0,0,7,1,1,6,0,22,8,1,6,0
790 DATA 102,0,25,14,6,104,1,21,5,5,104,8,1,1,0
800 DATA "  THE",1,3,"PAINTER",3,2,"HI-SCORE",8,1,"[      ]",10,1
810 DATA "  SCORE",13,6,"[      ]",15,6," ROUND",20,4
820 DATA FFFF8FE1A00DABEDABE1A80DADF9A183AC2BAE8980EDFE01FFFF,3,6
830 DATA FFFF8001ABD58811BFFD8001ABD58811BFFD8811ABD58001FFFF,8,7
840 DATA FFFFC0039DD9D80DC361EA2BE88BEA2BC361D80DDDD9C003FFFF,14,9
850 DATA FFFF8007BDD18DDDE001EEBBC681D6B5D6B5D685D0DDC601FFFF,11,6
860 DATA FFFF8003B6DB8001DB6D8001EDB58001B6DB8001DB6DC001FFFF,5,4
870 DATA FFFF8001AED58001BFFD8001BBDD8BD1ABD5A005BBDD8001FFFF,3,2
880 DATA FFFF8C01A155AD55A145AF75A005AEF5A285AAB5AA858031FFFF,4,6
890 DATA FFFF8001AAFD8001AABD8001BAAF8001BEAB8001BFAB8001FFFF,5,2
900 DATA FFFF8001B6EDA02D8DA1A80DA36DBA0180DDBA81BAB58001FFFF,3,6
910 DATA FFFF8001BBDDA051AF558801ABEBAA0BA2ABBA2B8AEBE001FFFF,1,6
```


★ファミコン少年のO君にエックスワンとクロスワンのちがいは？と聞いたらＸ１は画面がきれいと答えた。（大分市・**石本貴久14才**）……【**影**：ファミコン少年よ，ゲームで遊んでばかりではダメだぞ！**編**：影さんも…。】

ぴゅう太(G-BASIC)用
移植版

ながぐつをはいたネコゲーム

藤原　茂



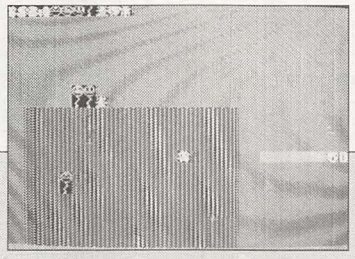
はじめに

このプログラムは，84年5月号に載っていたX1用の「ながぐつをはいたネコゲーム」の移植版です。

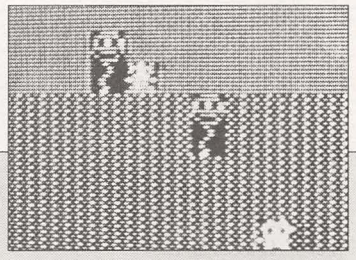
HOW TO PLAY

コントローラ1の方向キーで，ネコを操作します。お姫様を水色と緑のフウセンが攻めるので，それを体当たりで阻止します。とくに水色のフウセンは速いので，注意してください。フウセンに当たると10点です。

ただし，赤のフウセンは，当たると気絶します。気絶していると，水色と緑のフウセンばかりか赤のフウセンも



《写真1》ビルの上にいるお姫様を守れ



《写真2》フウセンに体当たりすればOK

セル(1)

6	2	6	2	6	2	6	2
2	6	2	6	2	6	2	6
6	2	6	2	6	2	6	2
2	6	2	6	2	6	2	6
1	2	6	2	6	2	6	2
2	6	2	6	2	6	2	6
6	2	6	2	6	2	6	2
2	6	2	6	2	6	2	6

セル(2)

2	2	4	2	2	4	2	2
2	4	4	4	4	4	4	2
4	4	2	4	4	2	4	4
4	4	2	4	4	2	4	4
2	4	4	4	4	4	4	2
4	Q	Q	Q	Q	Q	Q	4
2	4	4	4	4	4	4	2
2	Q	Q	Q	Q	Q	Q	2

セル(3)

2	2	2	2	4	4	2	2
2	2	4	4	4	4	4	2
2	4	4	4	4	4	2	4
2	4	4	4	4	4	2	4
2	2	4	4	4	4	4	2
4	4	Q	Q	Q	Q	Q	4
2	4	4	4	4	4	4	2
2	2	Q	Q	Q	Q	Q	2

セル(4)

2	2	4	4	2	2	2	2
2	4	4	4	4	4	2	2
4	2	4	4	4	4	4	2
4	2	4	4	4	4	4	2
2	4	4	4	4	4	2	2
4	Q	Q	Q	Q	Q	4	4
2	4	4	4	4	4	4	2
2	Q	Q	Q	Q	Q	2	2

セル(5)

2	2	2	2	2	2	2	2
2	2	2	2	4	4	2	2
2	2	2	4	4	4	4	2
Q	4	Q	4	Q	4	4	4
Q	4	Q	4	4	Q	4	4
Q	4	Q	4	4	4	4	4
Q	4	Q	4	4	4	4	4
2	4	2	2	4	4	4	2

セル(6)

2	2	Q	Q	Q	Q	2	2
2	Q	Q	Q	Q	Q	Q	2
Q	Q	2	Q	Q	2	Q	Q
Q	2	Q	2	2	Q	2	Q
Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q
Q	2	2	2	2	2	2	Q
2	Q	2	2	2	2	Q	2
2	2	Q	Q	Q	Q	2	2

セル(7)

2	2	R	R	R	R	2	2
2	R	R	R	R	R	R	2
R	R	2	R	2	2	R	R
R	2	R	R	R	R	2	R
R	R	R	R	R	R	R	R
R	2	R	R	R	R	R	R
2	R	2	2	2	2	R	2
2	2	R	R	R	R	2	2

セル(8)

2	2	8	8	8	8	2	2
2	8	8	8	8	8	8	2
8	8	2	8	8	2	8	8
8	8	2	8	8	2	8	8
8	8	8	8	8	8	8	8
8	2	8	8	8	8	2	8
2	8	2	2	2	2	8	2
2	2	8	8	8	8	2	2

セル(9)

2	2	2	4	2	2	2	2
2	2	2	2	4	2	2	2
2	2	2	2	4	2	2	2
2	2	2	4	2	2	2	2
2	2	4	2	2	2	2	2
2	2	4	2	2	2	2	2
2	2	2	4	2	2	2	2
2	2	4	4	2	2	2	2

セル(10)

2	6	2	6	6	2	6	2
2	6	6	6	6	6	6	2
2	4	2	4	4	2	4	2
2	2	4	4	4	4	2	2
4	4	R	R	R	R	4	4
2	2	R	R	R	R	2	2
2	R	R	R	R	R	R	2
R	R	R	R	R	R	R	R

セル(11)

2	Q	Q	2	2	Q	Q	2
2	4	4	4	4	4	4	2
4	Q	Q	Q	Q	Q	Q	4
2	4	4	4	4	4	4	2
4	4	2	4	4	2	4	4
4	4	4	2	2	4	4	4
2	4	2	4	4	2	4	2
2	2	4	2	2	4	2	2

セル(12)

R	R	R	R	R	R	R	R
2	R	R	R	R	R	R	2
2	2	R	R	R	R	2	2
4	4	R	R	R	R	4	4
2	2	4	4	4	4	2	2
2	4	2	4	4	2	4	2
2	6	6	6	6	6	6	2
2	6	2	6	6	2	6	2

セル(13)

Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y

《第1図》セルの描きかた

★よく学校にいるやつ……先生。（埼玉県浦和市・**野口裕起13才**）……**【影**：あたり前だ。もし先生が駅の改札でキップ切ってたら私は毎日遅刻だよ。先生を見るとつい逃げたくなるからな。**編**：どういう学生だったんですか!?】

お姫様を攻めるので，赤のフウセンはうまくかわしてください。それから，ビルから落っこちてもGAME OVERになるので，気をつけてください。

ゲームについて

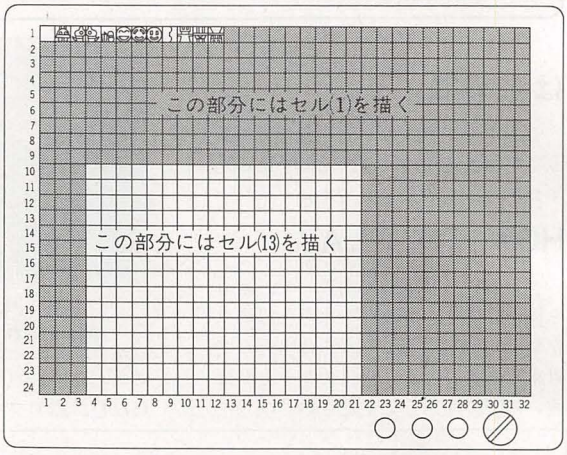
GAME OVERになったりしたときにネコやフウセンが残っていることがあります。気になる人は改良してみてください。

CHECKER FLAG

Dr.D：いやーなつかしいな。"ながぐつをはいたネコ"。
影：は？なんのことでしょう。
Dr.D：そんなことはいいとして，プログラムについていうと，短いリストで，うまくまとめてあるな。同じ移植でも，ぴゅう太に移植するのは，そう簡単なことではないのだからな。
編：ぴゅう太はセルを描くのが大変ですが，リストの入力が楽なので，五分五分といったところでしょうか。
Dr.D：ぴゅう太のグラフィック能力は高いからな。また，ＣＰＵは16ビットのものを使っている高性能マシンということを知らない人が多いのは残念だ。

移植版ながぐつをはいたネコのプログラム・リスト

```
 20  シキ D=D+1
 30  シキ KA=20+D*2
 40  マワレ 60 E=230カラ280カンカク1
 50  シキ セル(E)=セル(13)
 60  トジ゛ル
 70  シキ H=231
 80  シキ セル(264)=セル(10)
 90  シキ X=429
 95  500ヲヨヘ゛
100  シキ T=2
110  シキ セル(X)=セル(1)
120  キイ 1 J,K
130  キイ J<>3ナラハ゛170 ニイケ
140  シキ T=3
150  シキ X=X+1
160  モシ X=438ナラハ゛800 ニイケ
170  モシ J<>7ナラハ゛210 ニイケ
180  シキ T=4
190  シキ X=X-1
200  モシ X=419ナラハ゛800 ニイケ
210  シキ セル(X)=セル(T)
220  モシ X<>FXナラハ゛420 ニイケ
230  シキ セル(FX+32)=セル(1)
240  オト シオン
250  モシ B>6ナラハ゛330 ニイケ
260  500 ヲヨヘ゛
270  マワレ 300 A=1カラ30カンカク1
280  シキ セル(X)=セル(5)
290  550 ヲヨヘ゛
300  トジ゛ル
310  シキ A=0
320  100 ニイケ
330  シキ SC=SC+10
340  カケ 440,SC
350  シキ KA=KA-1
360  モシ KA<>1ナラハ゛400 ニイケ
370  シキ SC=(SC+100)-(H-231)*10
380  カケ 440,SC
390  20 ニイケ
400  500 ヲヨヘ゛
410  100 ニイケ
420  550 ヲヨヘ゛
430  100 ニイケ
500  シキ B=ランスウ(2)+6
510  シキ FX=ランスウ(17)+740
520  モシ B<>6ナラハ゛540 ニイケ
530  シキ FX=X+288
```



《第２図》バックの描きかた

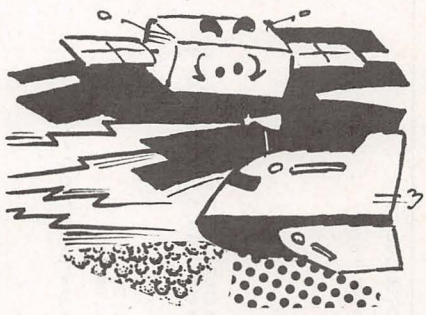
```
540  シキ セル(FX)=セル(B)
550  モシ B<>8ナラハ゛580 ニイケ
560  シキ R=1-R
570  モシ R=1ナラハ゛740 ニイケ
580  シキ FX=FX-32
610  シキ セル(FX+64)=セル(1)
620  モシ FX>290ナラハ゛720 ニイケ
630  シキ セル(FX+32)=セル(1)
640  モシ B<>6ナラハ゛660 ニイケ
650  モシ A=0ナラハ゛500 ニイケ
660  シキ H=H+1
670  シキ セル(H)=セル(B)
680  シキ セル(H+32)=セル(9)
690  シキ セル(H+33)=セル(10)
700  モシ H=245ナラハ゛750ニイケ
710  500 ニイケ
720  シキ セル(FX+32)=セル(9)
730  シキ セル(FX)=セル(B)
740  カエレ
750  マワレ 780 C=310カラ790カンカク32
760  シキ セル(C-32)=セル(13)
770  シキ セル(C)=セル(12)
780  トジ゛ル
790  840 ニイケ
800  シキ セル(X)=セル(13)
810  シキ X=X+32
820  シキ セル(X)=セル(11)
830  モシ X<768ナラハ゛800 ニイケ
840  カケ 248,"GAMEOVER"
850  オワリ
```


★12月号Ｐ96のＯＦへ，海がないのは長野県だけじゃない。埼玉県もだ。（埼玉県北葛飾郡・**三橋康博14才**）……**【編**：群馬，栃木，岐阜…などもそうですね。**影**：では山がないのは何県かな？**編集長**：山梨などと言ったら減給だぞ。**】**

S1用 エメラルドの伝説 EMERALD PART 2

協賛：日立

エントリーコードBM④ Mr. I Love You



Story

199×年，地球をおそった宇宙人は撃退され，ついに〝プラネット・ベルト〟であるエメラルドまで，追いつめた。だが……。

How to play

A Z で，自機（左側）を動かし，, でビーム発射，まん中にある衛星を撃てば，エネルギーとシールド・エネルギーが少し増えます。.でシールドのON，OFFの切りかえができます。敵機（右側）を撃てば点になりますが，一番右にいるエメラルダス（敵の宇宙船）を撃たなければいけないのです。

エメラルダスのダメージ・ゲージがフルになれば，撃沈！　面クリアとなるのですが，エメラルダスのパワーゲージがフルになると，確実にあなたをねらい撃ちしてきます。こいつにはシールドがききません。

あ，それと，自分のエネルギーは100以下なら100まで増えます。120を越えると自制がきかなくなり，180で自滅します。あとはやっていればわかります。

This program is .....

このプログラムの目玉は，やはりマシン語ではないS1の機能をいかしたスクロールです。GET@Cで読み込み，PUT@Cで出力，そして一番上を別に読み込み，そして一番下に出力しているのです。これを利用すれば，ちょっとした逆スクロール・ゲームが作れます。では，次回作で…　さようなら……!?

P.S.　S1は最高！こんどX1F買うぞ!!　そして，MZ－2500も買うぞ!!

★　★

こちら編集部

「うーん！」Dr.もなげいている今日この頃です。えっ？なぜかって？最近，S1のプログラムの投稿数が寒さと同時にめっきり少なくなってきたからです。

S1ユーザーの諸君。Mr. I Love Youくんに負けずにがんばってください。S1ユーザーのDr.を喜ばせてあげよう。

評…本年もよろしく！（一同）



by　タイガーシャーク改め翔飛鳥

CHECKER FLAG

編：うわーっ！リストがずいぶん長いですねー。

Dr.D：うむ。タイトルやデモ画面に凝っているし，キャラクターもこまかく作ってあるから，しかたがないだろう。

編：そうですけど…。とはいっても，ゲームは，よく見かけるパターンですよ。その分，キャラクター等でがんばったんですかね。

Dr.D：IGキャラクターを用いて，グラフィックスと重ねて表示しているから，こんな美しいゲームができるんだ。このへんは，十分参考になるはずだな。まあ，これにアイデアがともなえば，何も言うことなしなんだが……。

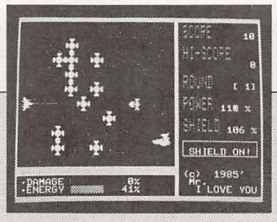
編：やっぱり，リストは長いです。



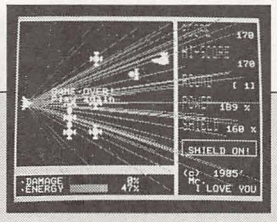
《写真1》タイトル画面。適当なキーを押してね



《写真2》ほら，こんなデモ画面が。キャラの説明



《写真3》左側が自機RS－1MK2だ！かっこいい



《写真4》うわーっ！爆発表示もまたかっこいい〜

★♪チャチャチャチャーン，チャチャチャチャチャチャチャチャッチャチャチャーン♪さて，これは，何のゲームのラウンド・クリア・ミュージックでしょう。（静岡県沼津市・**石渡健太郎14才**）……**【影：ズバリ！ドルアーガだ！。】**

```
10 '**************************************
20 '***** Emerald Of Legend Part 2    *****
30 '*****          1985ﾒ 07ｶ 16ﾋ       *****
40 '*****            By Mr. I Love you *****
50 '*****  CO.,LTD. MADE IN JAPAN.      *****
60 '*****          HITACHI MB-S1 [A]   *****
70 '**************************************
80 'ooooo START 1 .. ooooo
90 CLEAR:RANDOMIZE (TIME):SCREEN 1,0,1
100 WIDTH 40:CLS:DEFINT A-Z:DEFFNS(X,Y)=SCREEN(X,Y)
110 DIM A%(4),B%(4),C%(4),D%(6),E%(4),F%(6),SR1%(200),SR2%(20)
120 'ooooo DEMO ..... ooooo
130 T$(1)="ぁぁぁ ぁぁ ぁぁ ぁぁぁ ぁぁぁぁ ぁぁぁ ぁぁぁ  ぁぁぁぁ
140 T$(2)="ぁぁ  ぁぁぁぁぁ ぁぁ  ぁぁ ぁ ぁぁぁ ぁぁぁ  ぁぁぁぁ
150 T$(3)="ぁぁぁ ぁぁぁぁぁ ぁぁぁ ぁぁぁぁ ぁ ぁ ぁぁぁ  ぁぁ ぁぁ
160 T$(4)="ぁぁ  ぁぁぁぁぁ ぁぁ  ぁ ぁ  ぁぁぁ ぁぁぁ  ぁぁぁぁぁ
170 T$(5)="ぁぁぁ ぁ ぁ ぁ ぁぁぁ ぁ ぁぁ ぁ ぁ ぁぁぁぁ ぁぁぁぁ
180 COLOR 7:CLS:PAINT(0,0),1
190 PLAY"V7MBT22004L2G.L8EGR8EL2G.."
200 PLAY"V9MBT22005L2G.L8EGR8EL2G.."
210 CIRCLE(200, 60),50,7,4.7178,1.5726,2
220 CIRCLE(400, 60),50,7,1.5726,4.7178,2
230 LINE(200, 10)-(400, 10),PSET,7
240 LINE(200,110)-(400,110),PSET,7
250 LINE(290, 30)-(310, 90),PSET,7,B
260 PAINT(280, 11),3,7:FOR I=1 TO 5
270 SYMBOL(48,34+I*8),T$(I),2,1,5,PSET:NEXT
280 SYMBOL(  1, 17),"Legend Of",4,2,2,PSET
290 SYMBOL(  0, 16),"Legend Of",4,2,6,PSET
300 COLOR 7:LOCATE 13,18:PRINT "HIT ANY KEY"
310 WHILE INKEY$="":WEND:PLAY"T255MF04L16GB":CLS
320 GET@C(0,0)-(1,1),E%
330 GET@C(0,0)-(2,1),F%
340 'ooooo IG SET ... ooooo
350 IG$( 98)="30387C3FFF3F7319","30381C0FFF0F1F1F","30381C0FFF0F1F1F"
360 IG$( 99)="000000F000C0F8FF","000000F000C0F8FF","000000C000C0F8FF"
370 IG$(100)="733FFF3F7C383000","1F0FFF0F1C383000","1F0FFF0F1C383000"
380 IG$(101)="F8C000F000000000","F8C000F000000000","F8C000C000000000"
390 IG$(102)="000000000003F7F","000000000008000E","000000000000000E"
400 IG$(103)="00007E7E18D89E3C","0000001E18181830","0000001E18181830"
410 IG$(104)="FF7F3F0F00000000","1C0E000800000000","1C0E000000000000"
420 IG$(105)="FF3C9ED8187E7E00","FF3018181811E0000","FF3018181811E0000"
430 IG$(106)="00010000004766 4","00070300004767 6","0707030101C7E7FF"
440 IG$(107)="00E0C00000E06022","00E0C00000E2E666","E0E0C08080E3E7FF"
450 IG$(108)="4406070000030700","6667470000030700","FFE7C70101030707"
460 IG$(109)="2666E20000008000","66E6E20000C0E000","FFE7E38080C0E0E0"
470 IG$(110)="0000000000000006","0000000000000007","0000000000000007"
480 IG$(111)="00070007000000E18","00071F0701030EF8","00071F0701030FF8"
490 IG$(112)="0CF8F0C000000000","0CF8F8F0E0EE3000","0CF8F8F0E0EEFCF8"
500 IG$(113)="007F2700000000000","F07F271F00000000","FF7F2F1F00000000"
510 IG$(114)="0CC00FF3F00000000","3FCFFFFF3C070000","FFFFFFFF3F070000"
520 IG$(115)="0070FF8000000000","F8F0FFF038C00000","FEFCFFFCFEC00000"
530 'ooooo TITLE .... ooooo
540 SCREEN ,,0:CLS:SYMBOL(2,2),"EMERALD の でんせつ",4,2,3,PSET
550                SYMBOL(0,0),"EMERALD の でんせつ",4,2,5,PSET
560 SYMBOL(500,17),"PART 2",2,2,6,PSET:COLOR 7
570 LOCATE  3, 5:PRINT "(c) Mr. I LOVE YOU  MADE IN JAPAN."
580 COLOR ,,1:FOR I=1 TO 12 STEP 4
590 LOCATE  3, 7+(I/4)*3:PRINT CHR$( 97+I)+CHR$( 98+I)
600 LOCATE  3, 8+(I/4)*3:PRINT CHR$( 99+I)+CHR$(100+I)
610 NEXT
620 LOCATE  2,17:PRINT "nop":LOCATE  2,18:PRINT "qrs"
630 COLOR 7
640 LOCATE  7, 9:PRINT "..... RS-1 Mrak.2"
650 LOCATE  7,12:PRINT "..... EMERALDER 2"
660 LOCATE  7,15:PRINT "..... SARTOS J.J."
670 LOCATE  7,18:PRINT "..... EMERALDAS X"
680 LINE(  0, 58)-(434,173),PSET,5,B
690 LINE(  0, 58)-(434,173),PSET,2,B,&HFF18
700 COLOR ,,1:SYMBOL(450, 72),CHR$(102)+CHR$(103),10,5,,PSET
710           SYMBOL(450,112),CHR$(104)+CHR$(105),10,5,,PSET:COLOR 1
720 LOCATE 28,14:PRINT "HIT ANY KEY";
730 WHILE INKEY$="":WEND:COLOR 7:SCREEN ,,1
740 'ooooo START 2 .. ooooo
750 GET@C(3, 8)-(4, 9),A%:GET@C(3,11)-(4,12),B%
760 GET@C(3,14)-(4,15),C%:GET@C(2,17)-(4,18),D%:CLS
770 SC=0:RO=0
780 MO(1)=1:MO$(1)="SHIELD OFF":MO(2)=2:MO$(2)="SHIELD ON!"
790 RX=1:RY=1:EX=18:EY=17:DX=22:DY=9
800 RP=100:SE=100:DA=0:DD=0:DP=0:RO=RO+1
810 'ooooo SCREEN ... ooooo
820 PAINT(  0,  0),1,7:LINE(  4,  4)-(412,164),PSET,7,B
830 PAINT(  5,  5),0,7:LINE(  4,172)-(412,195),PSET,7,B
840 PAINT(  5,173),0,7:LINE(420,  4)-(635,195),PSET,7,B
850 PAINT(421,  5),0,7:LINE(432,136)-(623,152),PSET,7,B
860 FOR I=1 TO 100
870 SX=INT(RND(1)*400)+10:SY=INT(RND(1)*160)+4
880 PSET(SX,SY),(RND(1)*6)+1:NEXT
890 GOSUB 1880:GOSUB 1990
900 FOR I=1 TO 20:WX=(INT(RND(1)*5)+3)*2:WY=(INT(RND(1)*9)*2)+1
910 PUT@C(WX,WY),C%:NEXT
920 PUT@C(RX,RY),A%:PUT@C(EX,EY),B%
930 PUT@C(DX,DY),D%:POKE &HFFE0,&H04
940 PLAY"V7MFT22004L2G.L8EGR8EL2G.."
950 PLAY"V9MFT22005L2G.L8EGR8EL2G.."
960 'ooooo MAIN ..... ooooo
970 GOSUB 1990:RM=PEEK(&HFFE0):PUT@C(RX,RY),E%
980 RY=RY+((RM=&HCB)*(RY(17))-((RM=&HB8)*(RY)1))
990 PUT@C(RX,RY),A%:IF RM=&HED AND RP)0 THEN 1160
1000 RP=RP-((RP(100)+(RP)120)):IF RP)180 THEN 2180
1010 IF RM=&HAD AND PEEK(&HFFE0)=&HAD AND SE)0 THEN SE=0 GOSUB 2100:GOSUB 1990
1020 SE=SE+(MO(1)=2):IF SE(=0 THEN SE=0:MO(1)=1:MO$(1)="SHIELD OFF"
1030 'ooooo EMERALD 2  ooooo
1040 PUT@C(EX,EY),E%
1050 ON INT(RND(1)*3)+1 GOTO 1060,1070,1080
1060 EM=SGN(RY-EY):EY=EY+((EM=1)*(EY(17))-((EM=-1)*(EY)1)):GOTO 1080
1070 EM=INT(RND(1)*2)+1:EY=EY+((EM=1)*(EY(17))-((EM=2)*(EY)1))
1080 PUT@C(EX,EY),B%
1090 IF RND(1)(.12 THEN 1580
1100 'ooooo EMERALDAS  ooooo
1110 PUT@C(DX,DY),F%:DY=DY+1:IF DY=18 THEN DY=1
1120 PUT@C(DX,DY),D%:DP=DP-(DP(100):IF DP=100 AND DY=RY THEN 1770
1130 'ooooo 5.CHENGE . ooooo
1140 GET@C(6,3)-(15,18),SR1%:GET@C(6,1)-(15,2),SR2%
1150 PUT@C(6,1),SR1%:PUT@C(6,17),SR2%:GOTO 960
1160 'ooooo R.BEEM ... ooooo
1170 IF PEEK(&HFFE0)()&HED THEN 1000
1180 GOSUB 2140:BX=RX+2:BY=RY:GX=RX+2:GY=RY
```

★85年10月号のGAME っ子さんへ「なつかしい～」と言っていたおじいちゃんは、ベーマガとベーゴマをまちがえているのでは？（福岡県南区・佐藤宙之12才）……【影：ついでにベーガメが現れて、あっかんベー！編：？】

```
1190 RP=RP-1:GOSUB 1990:SCR=SCREEN(BX,BY)
1200 IF SCR=102 OR SCR=104 THEN 1300
1210 IF SCR=106 OR SCR=108 THEN 1360
1220 IF SCR=110 OR SCR=113 THEN 1400
1230 IF RP=0 THEN 1280
1240 COLOR 2:LOCATE BX,BY:PRINT "_";:COLOR 7
1250 IF BX=24 THEN 1270
1260 BX=BX+1:GOTO 1190
1270 GOSUB 1990:GOSUB 2160
1280 LOCATE GX,GY:PRINT STRING$(BX-GX+1," ");
1290 GOTO 1000
1300 'ooooo HIT 1 .... ooooo
1310 FOR I=1 TO 16:CIRCLE((EX+1)*16,(EY+1)*8),I,2:NEXT
1320 PUT@C(EX,EY),E%:GOSUB 2160
1330 FOR I=1 TO 1000:NEXT
1340 CIRCLE((EX+1)*16,(EY+1)*8),16,0:PAINT((EX+1)*16,(EY+1)*8),0,0
1350 SC=SC+100:EX=18:EY=INT(RND(1)*16)+1:GOSUB 1990:GOTO 1280
1360 'ooooo HIT 2 .... ooooo
1370 QX=BX:QY=BY:IF BY MOD 2=0 THEN QY=QY-1
1380 PUT@C(QX,QY),E%:GOSUB 2160
1390 SC=SC+10:RP=RP+20:SE=SE+10:GOSUB 1990:GOTO 1280
1400 'ooooo HIT 3 .... ooooo
1410 GOSUB 2160:DD=DD+10+(RND(1)*20):DP=DP-20:IF DP<0 THEN DP=0
1420 LINE(144,184)-(344,191),PRESET,,BF:GOSUB1980
1430 IF DD>100 THEN DD=100
1440 GOSUB 1990:IF DD<100 THEN 1280
1450 'ooooo CLEAR .... ooooo
1460 TX=DX*16+20:TY=DY*8+8
1470 FOR I=1 TO 25
1480 CIRCLE(TX,TY),I,2:FOR J=1 TO 50:NEXT:NEXT
1490 GOSUB 2160:PUT@C(DX,DY),F%
1500 FOR I=1 TO 1000:NEXT:GOSUB 2160
1510 FOR I=1 TO 500:NEXT:FOR I=25 TO 1 STEP -1
1520 CIRCLE(TX,TY),I,0:FOR J=1 TO 50:NEXT:NEXT
1530 SC=SC+500:GOSUB 1990:PLAY"MF04T255L16GB"
1540 LOCATE 6,10:PRINT "NICE･CLEAR"
1550 WHILE SE>0:SE=SE-1:SC=SC+10:GOSUB 1990:WEND
1560 FOR I=1 TO 3000:NEXT
1570 PLAY"MFT255O4L16GB":CLS:GOTO 780
1580 'ooooo E.BEEM ... ooooo
1590 GOSUB 2140:WX=EX-1:WY=EY:XX=WX:YY=WY
1600 SCR=FNS(WX,WY)
1610 IF SCR=107 OR SCR=109 THEN 1690
1620 IF SCR= 99 OR SCR=101 THEN 1740
1630 COLOR 5:LOCATE WX,WY:PRINT "_":COLOR 7
1640 IF WX=1 THEN 1660
1650 WX=WX-1:GOTO 1600
1660 GOSUB 2160
1670 LOCATE WX,WY:PRINT STRING$(XX-WX+1," ");
1680 GOTO 1100
1690 'ooooo HIT 4 .... ooooo
1700 GOSUB 2160:ON (WY MOD 2)+1 GOTO 1710,1720
1710 PUT@C(WX-1,WY-1),E%:GOTO 1730
1720 PUT@C(WX-1,WY  ),E%
1730 GOTO 1670
1740 'ooooo HIT 5 .... ooooo
1750 IF MO(1)=1 THEN 2180
1760 SE=SE-10:IF SE<0 THEN SE=0:GOTO 2180 ELSE 1660
1770 'ooooo BOMBER ... ooooo
1780 GOSUB 2140:UX=DX-1:UY=DY:IX=UX:IY=UY
1790 IF FNS(UX,UY)=107 OR FNS(UX,UY)=109 THEN 1830
```

```
1800 IF FNS(UX,UY)= 99 OR FNS(UX,UY)=101 THEN 2180
1810 COLOR 2:LOCATE UX,UY:PRINT "*":COLOR 7
1820 UX=UX-1:GOTO 1790
1830 ON (UY MOD 2)+1 GOTO 1840,1850
1840 PUT@C(UX-1,UY-1),E%:GOTO 1860
1850 PUT@C(UX-1,UY  ),E%
1860 GOSUB 2160:LOCATE UX,UY:PRINT STRING$(IX-UX+1," ");
1870 GOTO 1130
1880 'ooooo PRINT 1 .. ooooo
1890 SYMBOL(432,  8),"SCORE"   ,2,2,2,PSET
1900 SYMBOL(432, 32),"HI-SCORE",2,2,2,PSET
1910 SYMBOL(432, 64),"ROUND"   ,2,2,2,PSET
1920 SYMBOL(432, 88),"POWER"   ,2,2,2,PSET
1930 SYMBOL(432,112),"SHIELD"  ,2,2,2,PSET
1940 LOCATE 27,21:PRINT "(c)  1985'
1950 LOCATE 27,22:PRINT " Mr.
1960 LOCATE 27,23:PRINT "  I LOVE YOU
1970 SYMBOL( 16,176),"･DAMAGE",2,1,7,PSET
1980 SYMBOL( 16,184),"･ENERGY",2,1,7,PSET:RETURN
1990 'ooooo PRINT 2 .. ooooo
2000 LOCATE 33, 2:PRINTUSING "######";SC
2010 LOCATE 33, 6:PRINTUSING "######";HI
2020 LOCATE 33, 9:PRINTUSING "  [##]";RO
2030 LOCATE 33,12:PRINTUSING "### % ";RP
2040 LOCATE 34,15:PRINTUSING "### % ";SE
2050 LOCATE 28,18:PRINT MO$(1);
2060 LINE(144,176)-(DD*2+144,183),PSET,4,BF
2070 LINE(144,184)-(DP*2+144,191),PSET,2,BF
2080 LOCATE 16,22:PRINTUSING "###%";DD
2090 LOCATE 16,23:PRINTUSING "###%";DP:RETURN
2100 'ooooo CHENGE ... ooooo
2110 PLAY"MFT255O4L16GB"
2120 SWAP MO$(1),MO$(2):SWAP MO(1),MO(2):GOSUB 1990:RETURN
2130 'ooooo SOUND .... ooooo
2140 SOUND  6, 12:SOUND  7,247:SOUND  8, 16
2150 SOUND 11, 96:SOUND 12,  9:SOUND 13,  9:RETURN
2160 SOUND  6, 50:SOUND  7,247:SOUND  8, 20
2170 SOUND 11, 90:SOUND 12, 20:SOUND 13,  0:RETURN
2180 'ooooo GAME OVER ooooo
2190 IF SC>HI THEN HI=SC
2200 GOSUB 2160:GOSUB 1990:FOR I=1 TO 20
2210 PALETTE (RND(1)*6)+1,(RND(1)*6)+8:NEXT
2220 PALETTE:FOR I=1 TO 50
2230 LINE((RX+1)*16,(RY+1)*8)-(RND(1)*640,RND(1)*200),PSET,2
2240 NEXT:GOSUB 2160:POKE&HFFE0,&H44
2250 COLOR 7:LOCATE 6,10:PRINT "GAME･OVER!"
2260         LOCATE 6,11:PRINT "Play again"
2270 K$=INKEY$
2280 IF K$="Y" OR K$="y" THEN 530
2290 IF K$="N" OR K$="n" THEN CLS:PRINT "Good by!":END
2300 GOTO 2270
```

★♪Dr.Dから影さんついた。編集長ったら、読まずに食べた。しーかたがないから、編さん送った。さっきの影のご用事なあに〜♪（静岡県田方郡・**書沼弘志14才**）……**【つく実：わー、おっもしろーい。影：つまんねーかえ歌。】**

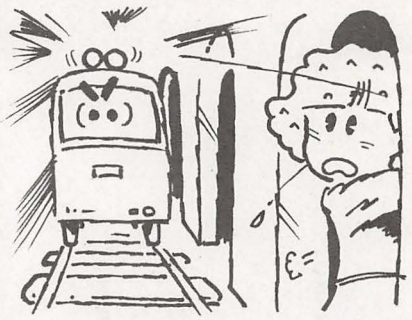
SC-3000(LEVELII)用

移植版

つぐ美ちゃんの地下鉄ショック

協賛：セガ・エンタープライゼス

エントリーコードSC① 高田 清一



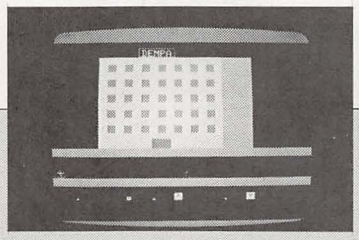
内 容

'85年4月号のMZ－1500用のつぐ美ちゃんの地下鉄ショックの移植版です。

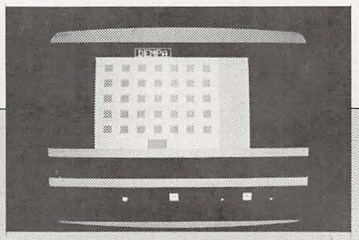
遊びかた

カーソル・キーでつぐ美ちゃんを左右に移動させて，いちばん左にある花を取ってくるという単純なものですが，ま下にはなんと地下鉄が走っているので，そう簡単には花を取りに行けません。もし，地下鉄がつぐ美ちゃんのま下を通ると下から風を吹きあげて，GAME OVERになります（地下鉄が一番大きいときがま下になる）。

それから，このゲームの面白いとこは，地下鉄が何両編成かわからないところにあるのです。すなわち，地下鉄が一番大きいときの時間が何秒間続くかわからないということです。



《写真1》地下鉄に気をつけて！ つぐ美ちゃん!!



《写真2》左端の花を取ったらスタート地点にもどります

プログラムのしくみ

今回のプログラムでは，とても変わったことをやっています。それはキャラクターの表示で，VPOKE文を使って1バイト出力をしているのです。これはVRAMの&H3800からの768バイト（グラフィックIIモード・パターン名称テーブル）がテキスト・モードと同じような性質を持っているうえ，1バイト書き込むことによって，文字色，背景色，キャラ，座標まで移動させたりできるし，また，高速で表示できるのです。

この方法は便利ですが，あまりいじくりすぎると，画面が暴走したときのようになるので気をつけてください。それから，このゲームをやってから他のゲームをするときは，とりあえずリセットしてください。

参考資料

'85年4月号 MZ－1500用
「つぐ美ちゃんの地下鉄ショック」

《リスト1》キャラクター定義のプログラム・リスト1

```
1 FORI=245TO249:READA#:FATTERNC#I,A#:N
EXT
2 DATA18183CFF183C4203,187EE77E1899DB7
E,00000000001818,0000003C243C3C,FF
3 SCREEN2,2:COLOR,1:CLS
4 COLOR,5,(48,16)-(167,111),LINE(48,16
)-(168,111),15,BF:LINE(169,16)-(196,11
1),14,BF
5 FORY=24TO103STEP16:FORX=56TO160STEP1
6:BLINEC#(X,Y)-(X+7,Y+7),,BF
6 NEXTX,Y:BLINE(98,120)-(116,111),,BF:
LINE(0,112)-(255,152),14,BF:LINE(85,
0)-(120,15),13,B:COLOR11:CURSOR88,8:PR
INT"DEMPA"
```

《リスト2》キャラクター定義のプログラム・リスト2

```
1 SCREEN2,2:CURSOR8,184:COLOR13:PRINT"
4":CURSOR16,184:COLOR8:PRINT"4":CURSOR
24,184:COLOR15:PRINT"4":CURSOR
32,184:PRINT"4":CURSOR40,184:PRINT"4"
3 VPOKE14088,161:VPOKE14089,161:VPOKE1
4098,143:VPOKE14101,33:VPOKE14102,33
4 VPOKE14103,33:VPOKE14122,245:VPOKE14
123,245
5 FORI=15073TO15077:VPOKEI,0:NEXT
```

《リスト3》メインのプログラム・リスト

```
10 S=0:X=30:SCREEN2,2:FORI=1TO9:VPOKEI#
+14976,227:NEXT
20 R=INT(RND(1)*9)+1:D=VPEEK(R*3+14976)
:D=D+1:IFD<238THENVPOKER*3+14976,D:GOT
O40
30 VPOKER*3+14976,227
40 K=STICK(0):IFK=0THEN80
50 IFK=2ANDX<230THENX=X+8:VPOKEX+14880,
225:IFVPEEK(X+14976)=227THENS=S+10
60 VPOKEX+14880,0:SCREEN1,1:CLS:CURSOR10,
9:PRINT"SCORE";S
70 GOTO2
80 SOUND4,1,15:FORI=0TO100:NEXT:SOUND0:
VPOKEX+14880,0:SCREEN1,1:CLS:CURSOR10,
9:PRINT"SCORE";S
90 IFINKEY$=""THEN1
100 GOTO9
```


★MZ－1500を持っていると非難される今日この頃。影さん，こんな僕をお助けください。（愛知県足助町・MZ命 13才）……【影：Super MZの発売でさらに拍車がかかりそうだな。かわいそうに……。】

SC-3000(LEVELIII)用

協賛：セガ・エンタープライゼス

SEED MAN

（シード マン）



エントリーコードSC② 安達　護

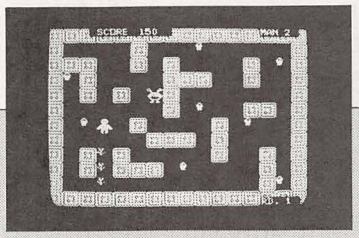
HOW TO PLAY

カーソル・キーでMANを動かし，スペース・キーでタネをまきます。そうしたらバケツのところへ行って水をくんで(MANが青くなる)，タネにかけると成長します。もう1度水をかけて花になったらスペース・キーで刈り取ってください。

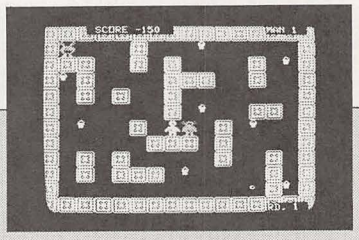
モンスターは，MANとX，Y座標のいずれかが合うとカベをのりこえてまで追ってきます。

また，ときどき中央（はじめに自分のいたところ）へワープします。

得点は，芽がでると50点，刈り取ると100点です。なお，画面は8面まであります。一度まいたところには，まけません。



《写真1》種をまいて水をやり，そして刈り取ります



《写真2》モンスターに触れると死にます

PROGRAM

それほど長くはないと思いますが，がんばって入力してください。

8面までのデータは，バケツの位置（X，Y合わせて)16個，ブロックのパターン12個(16進)で，できています。

8面までいくとMANが1人増え，バケツの定数（はじめは8個）が一つ減って1面のパターンにもどるようになっています。

忘れましたが，タネまたは，花はモンスターに食べられてしまうと－50点です。

花を10個取ると，面クリアです。

SEED MANのプログラム・リスト

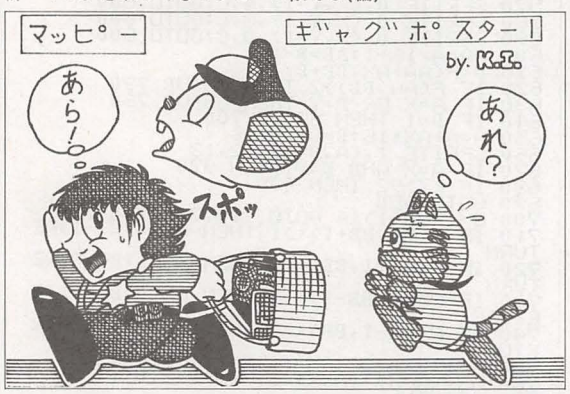
```
10 GOSUB 1750
20 REM ━━━━ INIT ━━━━
30 DIM P$(12),Q$(15),P(16,12):R=1
40 MAG1:S=0:M=3:H=3:PRINT CHR$(16);
50 FOR I=0 TO 15:READ Q$(I):NEXT I
60 DATA 0000,0001,0010,0011,0100,0101
70 DATA 0110,0111,1000,1001,1010,1011
80 DATA 1100,1101,1110,1111
90 SCREEN 2,2:COLOR 1,1,,1:CLS
100 FOR I=1 TO H:READ X,Y:P(X,Y)=2
110 NEXT I:U=0
120 IF H<8 THENFORT=HTO7:READX,Y:NEXT
130 FOR Y=0 TO 11:READ P$(Y):NEXT Y
140 FOR B=0 TO 11:C$="&H"
150 G$=Q$(VAL(C$+MID$(P$(B),1,1)))
160 G$=G$+Q$(VAL(C$+MID$(P$(B),2,1)))
170 G$=G$+Q$(VAL(C$+MID$(P$(B),3,1)))
180 G$=G$+Q$(VAL(C$+MID$(P$(B),4,1)))
190 FOR A=1 TO 16
200 X=(A-1)*16:Y=B*16
210 D=VAL(MID$(G$,A,1))
220 IF P(A,B)=2 THEN 290
230 IF D=1 THEN 250
240 NEXT A,B:GOTO 310
250 CURSOR X,Y:COLOR 3:PRINT "+"
260 CURSOR X+8,Y:PRINT "|"
270 CURSOR X,Y+8:PRINT"－":P(A,B)=1
280 CURSOR X+8,Y+8:PRINT "♠":GOTO240
290 CURSOR X,Y:COLOR 7:PRINT "T"
300 P(A,B)=2:NEXT A
310 BLINE (40,0)-(120,8),,BF
320 BLINE (209,0)-(248,8),,BF
330 BLINE (209,183)-(248,191),9,BF
340 CURSOR 48,0:PRINT "SCORE ";
350 COLOR 7:PRINT S:COLOR 9
360 CURSOR 210,0:PRINT "MAN";M
370 CURSOR 210,184:PRINT "RD.";R
380 FOR I=500 TO 1500 STEP 100
390 SOUND 1,I,15:NEXT I
400 FOR I=1000 TO 2000 STEP 100
410 SOUND 1,I,15:NEXT I:BEEP 0
420 A=16:B=16:X=112:Y=96
430 AX=1:BY=0:C=14:W=0
440 REM ━━━━ MAIN ━━━━
450 SPRITE 0,(X,Y-1),0,C
460 SPRITE 1,(A,B-1),12,13
470 K=ASC(INKEY$+"$")
480 XX=X/16+1:YY=Y/16:P=P(XX,YY)
490 IF K=32 AND P=0 THEN GOSUB 1160
500 IF K=32 AND P=5 THEN 840
510 IF P=2 AND W=0 THEN GOSUB 1190
520 D=(K=29)-(K=28):E=(K=30)-(K=31)
530 ON P*W-2 GOSUB 1210,1250
540 X=X+D*-16*(P(XX+D,YY)<>1)
550 Y=Y+E*-16*(P(XX,YY+E)<>1)
560 ON D+1 GOTO 590,580
570 SPRITE 0,(X,Y-1),4,C:GOTO 600
580 SPRITE 0,(X,Y-1),8,C:GOTO 600
590 SPRITE 0,(X,Y-1),0,C:GOTO 600
600 AA=A/16+1:BB=B/16
610 D=P(AA+AX,BB+BY)
620 IF P(AA,BB)>2 THEN GOSUB 790
630 IF A=X OR B=Y THEN GOSUB 760
640 IF D=1 THEN GOSUB 700
650 A=A+AX*16:B=B+BY*16
660 SPRITE 1,(A,B-1),12,13
670 IF A=X AND B=Y THEN 970
680 IF K<>92 THEN 470
690 GOTO 450
700 ON RND(1)*4 GOTO 710,720,730,740
710 IF P(AA,BB+1)<>1 THEN AX=0:BY=1:RE
TURN
720 IF P(AA+1,BB)<>1 THEN AX=1:BY=0:RE
TURN
730 IF P(AA,BB-1)<>1 THEN AX=0:BY=-1:R
ETURN
740 IF P(AA-1,BB)<>1 THEN AX=-1:BY=0:R
ETURN
750 A=112:B=96:AX=-1:BY=0:RETURN
760 AX=(A>X)-(A<X):BY=(B>Y)-(B<Y)
770 RETURN
780 REM ━━━━ Flower ﾀﾍﾞﾙ ━━━━
```

★ファミリーBASICのV3用のプログラムをV2用にしたり，他機種に使うと移植版になるんですか？(大阪府岸和田市・**西川樹人12才**)……【影：他機種にすれば移植だが，V2にしても移植とは言えないな。】

```
790 BLINE(A,B)-(A+8,B+8),,BF
800 P(AA,BB)=0:S=S-50:GOSUB 950
810 FOR I=500 TO 300 STEP -50
820 SOUND 1,I,15:NEXT I:BEEP0:RETURN
830 REM ------ Flower ﾄｯﾌﾟ ------
840 BLINE (X,Y)-(X+8,Y+8),,BF:W=0
850 U=U+1:S=S+100:P(XX,YY)=-1:C=14
860 GOSUB 1300:GOSUB 1320:GOSUB 940
870 IF U<10 THEN 540
880 ERASE P:DIM P(16,12):R=R+1
890 FOR I=0 TO 3:SOUND 1,2000,15
900 SOUND 1,2010,15:FOR T=0 TO 2
910 NEXT T:BEEP0:NEXT I:BEEP0
920 IF F$(10)="9CA9" THEN RESTORE 1350
:M=M+1:IF H>4 THEN H=H-2
930 GOTO 90
940 REM ------ ﾌﾛｱ ｶｷｶｴ ------
950 BLINE (76,0)-(120,8),7,BF
960 CURSOR 82,0:PRINT S:RETURN
970 REM ------ ﾅｶﾐ? ------
980 M=M-1:IF M=0 THEN 1020
990 FOR I=800 TO 200 STEP-50
1000 SOUND 1,I,15:NEXT I:BEEP0
1010 GOTO 310
1020 REM ------ GAME OVER ------
1030 BLINE (65,48)-(191,63),,BF
1040 PRINT CHR$(17);:CURSOR 75,51
1050 COLOR 9:PRINT "GAME OVER"
1060 PRINT CHR$(16);
1070 BLINE (64,160)-(191,175),13,BF
1080 CURSOR 68,161
1090 PRINT "Hit ANY Key to START"
1100 FOR I=1000 TO 300 STEP -100
1110 SOUND1,I,15:NEXT:FORI=0TO50:NEXT
1120 BEEP0
1130 IF INKEY$=""THEN 1130
1140 BEEP:ERASE:RESTORE :GOTO 10
1150 REM ------ ｵﾅﾌｧｲﾀｰ ------
1160 P(XX,YY)=8:CURSOR X,Y:COLOR 2
1170 PRINT"♥":GOSUB 1300:BEEP0:RETURN
1180 REM ------ ｷｬﾗﾊﾞﾎｷｭｳ ------
1190 C=7:W=1:GOSUB 1320:RETURN
1200 REM ------ ｷｬﾗﾊﾞﾏｳｽ 1 ------
1210 BLINE (X,Y)-(X+8,Y+8),2,BF
1220 CURSOR X,Y:PRINT "♦":GOSUB 1320
1230 P(XX,YY)=4:C=14:W=0:S=S+50
1240 GOSUB 950:RETURN
1250 REM ------ ｷｬﾗﾊﾞﾏｳｽ 2 ------
1260 BLINE (X,Y)-(X+8,Y+8),2,BF
1270 CURSOR X,Y:PRINT "♣":GOSUB 1320
1280 P(XX,YY)=5:C=14:W=0:RETURN
1290 REM ------ SOUND ------
1300 FOR I=700 TO 1000 STEP 100
1310 SOUND 1,I,15:NEXT I:RETURN
1320 FOR I=900 TO 1200 STEP 100
1330 SOUND 1,I,15:NEXT I:BEEP0:RETURN
1340 REM ------ MAZE DATA ------
1350 DATA 10,1,15,2,2,3,10,5,3,6,13,6
1360 DATA 9,9,15,10
1370 DATA FFFF,8401,E509,A1C9,A901
1380 DATA 810D,8421,83A1,A825,AE05
1390 DATA 8005,FFFF
```

```
1400 DATA 2,1,9,1,15,1,6,5,11,5,2,10
1410 DATA 9,10,15,10
1420 DATA FFFF,8001,B99D,A005,AA55
1430 DATA 8811,8811,AA55,A005,B99D
1440 DATA 8001,FFFF
1450 DATA 5,1,13,1,3,6,3,10,5,4,8,8
1460 DATA 5,10,12,10
1470 DATA FFFF,8021,BF3D,9001,89F9
1480 DATA A411,A421,A449,A889,B047
1490 DATA 8021,FFFF
1500 DATA 5,1,12,1,2,4,10,5,7,6,15,7
1510 DATA 5,10,12,10
1520 DATA FFFF,9009,9009,9E79,8001
1530 DATA 830F,F001,8001,9E79,9009
1540 DATA 9009,FFFF
1550 DATA 8,1,2,4,10,4,7,6,13,6,4,10
1560 DATA 13,10,15,4
1570 DATA FFFF,8089,C445,A221,9111
1580 DATA 8889,8445,A441,9111,8889
1590 DATA C405,FFFF
1600 DATA 4,4,6,4,12,5,14,5,4,9,7,9
1610 DATA 11,9,13,9
1620 DATA FFFF,8001,A209,B615,AA3F
1630 DATA A223,A2A3,8001,BFFD,A005
1640 DATA 8001,FFFF
1650 DATA 11,1,15,1,3,6,12,5,2,8,4,8
1660 DATA 15,9,2,10
1670 DATA FFFF,9181,B241,91C1,9041
1680 DATA B981,8C3D,9221,8C3D,9205
1690 DATA 8C3D,FFFF
1700 DATA 15,1,6,2,10,2,7,3,2,7,15,7
1710 DATA 7,10,15,10
1720 DATA FFFF,8CE1,8881,8481,8CED
1730 DATA 8001,9CA9,8555,8D55,8555
1740 DATA 9CA9,FFFF
1750 REM ------ Chr ｶｷｶｴ ------
1760 PATTERN S#00,"000307040503010F"
1770 PATTERN S#01,"1D3D74E5070E0E0E"
1780 PATTERN S#02,"00C0E0Z0A0C080F0"
1790 PATTERN S#03,"B87CEE2EE0E0E0E0"
1800 PATTERN S#04,"0003070404020103"
1810 PATTERN S#05,"030E0E05070E0C1C"
1820 PATTERN S#06,"00C0E0E0E0C080C0"
1830 PATTERN S#07,"C0C0C0C0C0E07030"
1840 PATTERN S#08,"0003070706030103"
1850 PATTERN S#09,"030303030307E0C0"
1860 PATTERN S#10,"00C0E0Z0Z040C0C0"
1870 PATTERN S#11,"C040E0A0E0703033"
1880 PATTERN S#12,"00E0907818F1F3D"
1890 PATTERN S#13,"7F7A30180F0E0E1E"
1900 PATTERN S#14,"000C123C30E0F87C"
1910 PATTERN S#15,"FEAE0C18F0E07078"
1920 PATTERN C#146,"7F80BFBFB1B4B3BB"
1930 PATTERN C#129,"BBB3B4B1BFBF807F"
1940 PATTERN C#128,"FE01FDFD8D2DCDDD"
1950 PATTERN C#245,"DDCD2D8DFDFD01FE"
1960 PATTERN C#246,"000000033644C38"
1970 PATTERN C#247,"000003E7F0808080"
1980 PATTERN C#248,"3E361C0E691A0C08"
1990 PATTERN C#142,"1824427E7E3C3C3C"
2000 RETURN
```

評…マスクを取ってもマッピーに似てる(編)



by K.I.

評…裏ドルはフロア60でヘルメットが取れる!?(影)



by ZAP

★影と読者の電話：影「何の用があって電話してんだよ」。読者「おれは心配してやってんだぞ！おまえ結婚してんのかよ!!」。影「(シュン！)」……【影：ぼく，こんな悪い言葉使わないもん。編：また，ねこかぶる！】

VIC-1001用

DRACULA（ドラキュラ）HOUSE（ハウス）

北崎　弘樹



はじめに

このゲームはリアルタイム・アドベンチャーゲームです。だから1回クリアしてしまうと画面をおぼえてしまうので，そこんところよろしく。

内　容

あなた（大）は今，ドラキュラの家にいます。時間内（3分間）に五つのカギを取って宝をスタート地点にもちかえるというゲームです。

キャラクター紹介

コウモリ：ぶつかると体力が20減る
カンオケ：ぶつかると体力が20減る
スタート地点：カギを五つ取り，宝も取ったらここへ来る
十字架：ぶつかるとメロディーが流れる
落し穴：もちろん，即，死にます
ドラキュラ：死にます
ドクロ：ドラキュラにやられた人々。死んだ人の怨りょうで即，死にます
カギ：五つ取らないとダメ
宝：カギ五つ取らないと持ちかえれない。
取ったらスタート地点へ

遊びかた

画面では，ドラキュラの家の一部しか見えません。いろいろさまよい，家の中を調べてください。

MID$で迷路を描いているのでカギや宝を取っても消えません。

カギを取ると右下に表示されます。左上がタイムで，1分たつと昼になり，2分たつと夕方，3分たつとGAME OVERです（ドラキュラが起きるので）。

宝を取ると画面がピカピカと光ります。光らないときは，カギを五つ取っていない時だけです。カギを取ると＋20，宝を取ると＋50，スタートにもどると＋300です。

最初はすぐ3分たってGAME OVERになってしまいますが，マップを作りながらやるとやりやすいでしょう。

★　　★

DRACULA HOUSEのプログラム・リスト

```
1 GOSUB1600
2 POKE36878,15:CLR:DIMA$(31)
3 K$="■IIIIII":LE=100:TA=0
5 PRINT"■":POKE36869,255:FOKE36879,93:TI$="000000"
20 O=23:W=4:V=7911:Y$="■■■
```

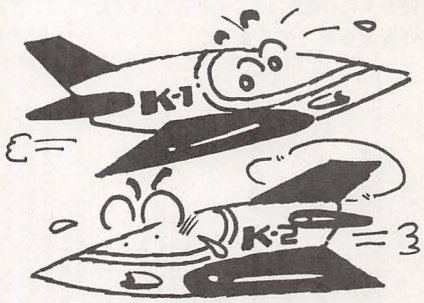
```
380 A$(29)="@@@
```

X1(G-RAM1)/C/D/F/ターボ用

協賛：シャープ

ムーモン

MOOMON



エントリーコードX1① 春花　英世

STORY

スーパーマシン〝ムーモン〟は，突然上司に呼びだされた。

「敵陣地の偵察マシーン〝ZOGRAM（ゾグラム）〟をすべて破壊して，われわれが攻撃しやすいようにしてくれ。わかったな！」

「どうして，僕がやらなきゃいけないんですか？」

聞き返したときにはもう上司はいなかった。

HOW TO PLAY

まず〝RUN〟すると，タイトル画面がでます。そこでスペース・キーを押すと，テンキーの8246で，トリガボタンを押すと，ジョイスティックで，ムーモンが上下左右に動きます。

ゾグラムは，1面につき2機ずついて，そのうち1機は右の壁に，もう1機は左のブロックにそって動いています。その性質を利用し，ブロックをうまく動かして，2機のゾグラムをぶつけてください。そうすると面クリアです。

ムーモンは，ゾグラムと接触すると，高圧電流をあびせられて爆発します。また，TIMEが0になってもそうなります。そして，3回死ぬと，ゲーム・オーバーです。

また，面クリアしたときの，画面がつぎの画面になります。

《第1表》主な変数表

X，Y	ムーモンの座標
X（），Y（）	ゾグラムの座標
M（）	ゾグラムのムき
MY（），MX（）	ゾグラムの対象側面の座標
MS	ムーモンの数
RO	ラウンド数
SC	スコア
HI	ハイスコア
TI	タイム
G$（）	画面のデータ
K$	キャラクターを消す場合に使うキャラクタ
B$	ブロック
M$	ムーモン
T$	ゾグラム

CHECKER FLAG

Dr.D：敵の移動に，左手手法と右手手法を使っているのか。

編：リアルタイムのパズルゲームといったところですかね。

Dr.D：ちょっと単純すぎたかな。ブロックが1種類でなく，押しても動かないものなどがあれば，もっとよかったと思う。

編：やはり，ゲームはバリェーション豊かでないとね。

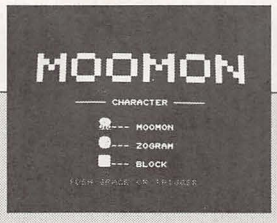
Dr.D：プログラムについてだが，390行だけPRINT文がずれているのはよくない。せっかく400～430行は，そろっているのだから，全部そろえてほしい。そのほうが入力が楽になるからな。

編：でも，意外と地味ですね。このタイトル画面は…。

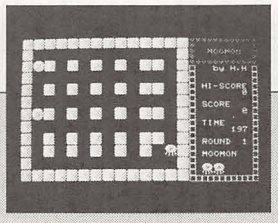
PROGRAM

このゲームでは，SOUND文を多く使ってみました。音がうまくでないところは，SOUND文をよく確認してください。

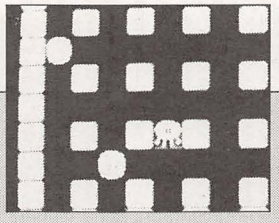
ゾグラムの動きは，ベーマガ85年9月号の「移植テクニック・マスター大作戦」で思いついたのですが，関数



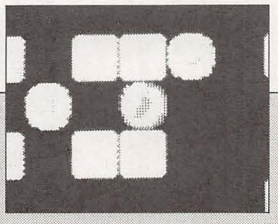
《写真1》タイトル画面。キャラクターの説明です。



《写真2》さあ1面だ。ムーモンとゾグラムの一騎うち



《写真3》ゾグラムもなかなか手ごわいですぞ！



《写真4》そら，言わないこっちゃない。やられた～

★道で物を拾ったら，必ず交番に届けろ!!と言っていた先生は，拾ったタクシーをネコババしていた。（東京都葛飾区・慶応志木の荒瀬15才）……【影：いいなー。編：なにがですか。影：いや，タクシーか。いいなー。】

MOOMONのプログラム・リスト

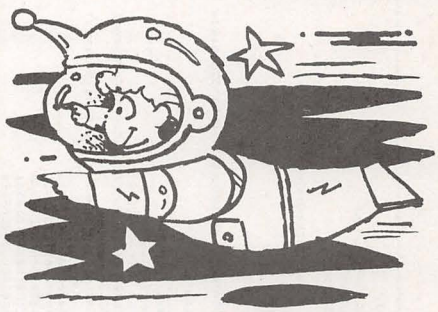
```
10 '▒▒▒
```

X1(G-RAM1)/C/D/F/ターボ用

協賛：シャープ

WALK AREA
ウォーク　エリア

エントリーコードX1⑫ RU－



○すとおりい

彼はつかれていた。バウンドしてくる「POPBALL（ポップボール）」やビームを撃ってくる「HALFSTAR（ハーフスター）」などが，しつように攻撃してくる。

だが，彼はロボット「ZIO（ジオ）」に乗り込み，つぎのエリアに向かった。

○ぷれい

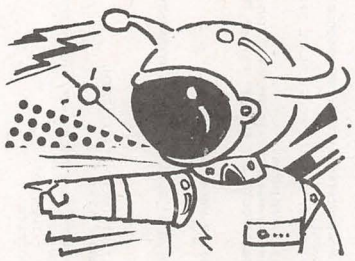
スペース・キーでホバー（空を舞うこと）です。ホバーは限界があり，いっぱいになると，一度休んで使わなければなりません。

Mキーでビーム発射です。1回使うごとに，10点引かれます。ポップボールに当たると，50点。ハーフスターに当たると，200点プラスです。

ハーフスターは，黄色く光るとビームを撃ってきます。ポイントチップを1個取ると，20点で，10個取ると，つぎのエリアにワープできます。2エリアごとに一つ増えます。

○一　言

X1で，横スクロールさせてみたいなあと思って，作りました。マシン語を知らない人は，これを使って横スクロールのゲームを作ってみましょう。〝HF00〟をCALLして，〝HF20〟をCALLすると，1行目から18行目までが，一つ左にスクロールします。



CHECKER FLAG

Dr.D：90行から130行までは，タイトル文字を定義している。しかし，ただ文字をずらっとならべるのは，能がないと思わんかね。

編：ええ，DATAにしてみてはどうですか？

Dr.D：そうだ。しかし，データを圧縮しなければ意味がない。今月のホワイト・ルームのプログラムで，そのテクニックを使っているから，参考にしてくれたまえ。

影：なに！　ハイテク。

編：このテクニックは影さんにはマスターできませんよ。

Dr.D：データの種類が二つのの場合（Nとスペースとか）は，2進数を。三つの場合は3進数を使ってデータに変換するんだ。

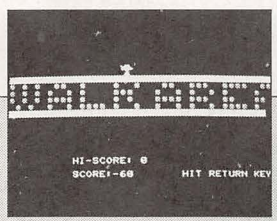
プログラム入力上の注意

プログラム中の矢印(↑←↓→)は，X1／C／Dの場合，POKE&H01A2，&HB7とダイレクトで，入力後，ESCキーを1回押すごとに，だしたい矢印の向きと同じカーソル・キーを押してください。

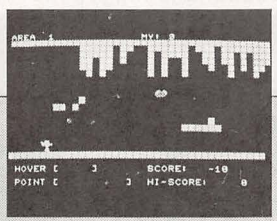
ただし，X1F／ターボの場合は，リスト中の矢印の入るべき座標を指定する。つまり，LOCATE×，×：PRINT#0，CHR$（&H1C）というようにキャラクター・コードから引いてきた番地をダイレクトで入力してください。

また，ターボでは，システム・ディスクに登録されたディスク・ユーティリティのシステム・コピー（アプリケーションソフトの説明書11ページから読むこと）によって，X1カセットBASICを起動すると，X1／C／Dと同様，POKE&H……と入力して行う方法で矢印をだすことができます。

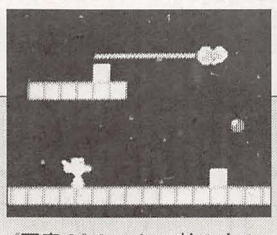
※なお，X1F／ターボのユーザーで，簡単に矢印をだす方法を見つけた人は，ぜひ編集部まで！



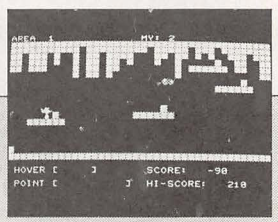
《写真1》タイトル名がスクロールするんだぞ



《写真2》ロボットZIOに乗り込んで戦闘開始



《写真3》おっと，敵のするどい攻撃に目もくれず…



《写真4》ホバーで敵なんて簡単にかわせちゃうぜ！

★12月号106ページの答え：10－10は「了解」。10－30は「準備ＯＫ」。10－50は「発進」です。では，10－0，10－90は？（岩手県二戸市・**はつかり1号14才**）……**【影：ほんとうかよ。ますますなんのことかわからん。】**

WALK AREAのプログラム・リスト



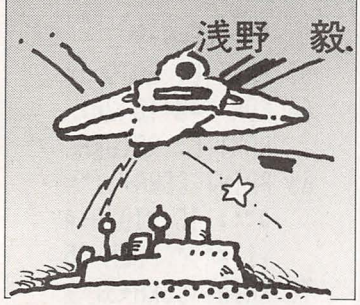
★プログラムを投稿するのに、カセットは封筒で送るんですか？また、料金はいくらかかるんですか？それとケースに入れるんですか？（千葉市・黒田弘朗16才）……【編：ケースごと封筒に入れて郵便局へ持っていってください。】

```
10 INIT:WIDTH40:CLS4:HI=0:PLAY1500:PLAY"V14:V14:V14":SOUND7,255
20 CLEAR &HFE00:GOSUB"CHARA":RESTORE 50
30 FOR I=&HFE00 TO &HFE3B
40 READ A$:POKE I,VAL("&H"+A$):NEXT
50 DATA 01,00,20,3E,27,ED,79,03,78,FE,23,DA,03,FE,79,FE,E8,DA,03,FE,C9
60 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,01,29,30,1E,12,26,20,16,27,ED
70 DATA 78,ED,61,0B,ED,79,03,03,15,C2,29,FE,1D,03,C2,27,FE,C9
80 A$(0)=STRING$(46,"M"):A$(5)=A$(0)
90 A$(1)="N N N  NN  N    N N  NN  NNN  NNNN  NN       "
100 A$(2)="N N N N  N N    NNN   N N N N N    N N      "
110 A$(3)="N N N NNNN N    N N   NNNN NNN  NN   NNNN    "
120 A$(4)=" N N  N  N NNNN N  N  N  N N N  N NNNN N  N  N "
130 M$(1)="AB↓←CD":M$(2)="EF↓←GH":M$(3)="AB↓←CD":M$(4)="IJ↓←KL":M$(5)="WX↓←YZ"
140 S$="  ↓←←  ":W$="MMMMMM↑←↓V":H$(1)="PQ":H$(2)="PS":H$(3)="TU"
150 CALL &HFE00:CGEN:LOCATE 10,20:PRINT"HI-SCORE:";HI:LOCATE 10,22:PRINT"SCORE:";SC:SC=0:AR=1:WR=3:V=6
160 I=0:Z=0:LOCATE 26,22:PRINT"HIT RETURN KEY";:CGEN1
170 I=I MOD 46+1:FOR J=0 TO 5:LOCATE 39,J+8:PRINTMID$(A$(J),I,1);:NEXT
180 Z=Z MOD 4+1:LOCATE 17,6:PRINT$S$;:CALL &HFE20:LOCATE 17,6:PRINTM$(Z);
190 IF INKEY$(0)<>CHR$(13) THEN 170 ELSE CLS:LINE(-1,1)-(40,18),"M",B
200 PLAY100:PLAY"04C305C306C3":LOCATE 5,16:PRINTM$(1);:PAUSE10:PLAY"04C3EG+CGECREG+C+E+CGERG+CGRG+CGRG5EC:02C3RCRCRCRERERERERG+CGRG+CGRC5RC:06C3DEFEDCRCDEFEDCRG+CGRG+CGRG5EC":PLAY1500
210 CLS:LINE(-1,1)-(40,18),"M",B
220 CALL &HFE00:Y=16:SY=16:HX=38:HY=10:PX=39:PY=13:Z=1:ZZ=1:PS=1:BE=0:GOSUB"S"
230 CGEN:LOCATE 0,0:PRINTUSING"AREA ##";AR;:CGEN1
240 R=INT(RND*6)+1:CONSOLE 1,18,39,1:PRINTSTRING$(R,"M");:CONSOLE:LOCATE 39,18:PRINT"M";
250 IF INT(RND*10)=0 THEN LOCATE 33,INT(RND*17+2):PRINTW$;
260 ZZ=ZZ MOD 39+1:LOCATE PX-ZZ,PY:PRINT" ";:PY=PY+PS:IF PY=17 THEN PYS=INT(RND*5+11):PS=-1:LOCATE PX-ZZ,PY:PRINT"O";:PLAY"07G3B":GOTO 280 ELSE IF PY=PYS THEN PS=1
270 LOCATE PX-ZZ,PY:PRINT"N";
280 LOCATE HX-1,HY:PRINT"  ";:HX=HX-INT(RND*2):IF HX<=0 THEN HX=38
290 HYS=INT(RND*3-1):IF SCRN$(HX,HY+HYS,2)="  " THEN HY=HY+HYS
300 IF INT(RND*20)=0 AND BE=0 THEN BE=1
310 IF BE>=1 THEN LOCATE HX,HY:PRINTH$(3);:GOSUB"B" ELSE LOCATE HX,HY:PRINTH$(Z MOD 2+1);
320 IF INKEY$(0)="M" THEN GOSUB"M"
330 IF STRIG(0) THEN GOSUB"H" ELSE H=0
340 CGEN:LOCATE 1,20:PRINTUSING"HOVER [&   &]";STRING$(H,"!");:CGEN1
350 IF SCRN$(5,Y+2,2)<>"  " ELSE PLAY"03E0C:03G0E":Y=Y+1
360 LOCATE 5,SY:PRINTS$;:CALL &HFE20
370 IF SCRN$(6,Y+1,1)="V" OR SCRN$(6,Y,1)="V" THEN PLAY"06C2EG+C":V=V+1:LOCATE 6,Y+1:PRINT" ";:SC=SC+20:GOSUB"S":IF V>=10 THEN "W"
380 IF SCRN$(6,Y,1)<>" " OR SCRN$(6,Y+1,1)<>" " THEN "D"
390 Z=Z MOD 4+1:LOCATE 5,Y:PRINTM$(Z);:SY=Y:GOTO240
400 LABEL"H"
410 H=H+1:IF H>=6 THEN H=6:RETURN 350
420 PLAY"04C0E:04E0G":IF SCRN$(5,Y-1,2)="  " THEN Y=Y-1:RETURN ELSE RETURN
430 LABEL"D"
440 SOUND  0,21:SOUND 1,13:SOUND 2,109:SOUND 3,244:SOUND 4,220:SOUND 5,77:SOUND 6,121:SOUND 7,213:SOUND 8,121:SOUND 9,224:SOUND 10,102:SOUND 11,207:SOUND 12,160:SOUND 13,1
450 FOR I=Y TO 16:LOCATE 4,I-1:PRINTS$;:FOR J=7 TO 2 STEP-5
460 COLOR J:LOCATE 5,I:PRINTM$(I MOD 4+1);:LOCATE 39,1:PRINT"M";:LOCATE 39,18:PRINT"M";:PAUSE1:NEXT:PAUSE1:CALL &HFE20:NEXT:COLOR7
470 SOUND 0,252:SOUND 1,20:SOUND 2,26:SOUND 3,144:SOUND 4,111:SOUND 5,202:SOUND 6,172:SOUND 7,198:SOUND 8,94:SOUND 9,31:SOUND 10,124:SOUND 11,71:SOUND 12,86:SOUND13,1
480 CGEN:FOR I=0 TO 5:LINE(5-I,16-I)-(5+I,16+I),"■",B:PAUSE1:NEXT:CGEN1
490 FOR I=0 TO 5:LINE(5-I,16-I)-(5+I,16+I)," ",B:PAUSE1:NEXT:SOUND7,255:PAUSE20
500 WR=WR-1:GOSUB"S":IF WR<=0 THEN "F" ELSE 210
510 LABEL"F"
520 FOR I=1 TO 40:CALL &HFE20:NEXT:CLS
530 CGEN:LOCATE 14,10:PRINT"GAME OVER":CGEN1
540 PLAY100:PLAY"05F5R3D5R3EDE7:04A5R3F5R3GFG7:03D5R3-B5R3C-BC7":PLAY1500
550 IF SC>HI THEN HI=SC
560 PAUSE20:CLS:GOTO150
570 LABEL"M"
580 FOR I=1 TO 5:IF SCRN$(I+6,Y,1)="N" THEN PLAY"05C4EG":SC=SC+50:GOSUB"S":ZZ=1
590 IF SCRN$(I+6,Y,1)="P" THEN PLAY"05E5G+C+E+G":SC=SC+200:GOSUB"S":LOCATE HX,HY:PRINT"  ";:HX=38
600 PLAY"06B0:07B0":LOCATE I+6,Y:PRINT"R";:NEXT
610 CONSOLE Y,1,7,5:CLS:CONSOLE:SC=SC-10:GOSUB"S":RETURN
620 LABEL"B"
630 BE=BE+1:IF BE=3 ELSE RETURN
640 II=3+(AR*4):IF HX-II<=0 THEN II=HX
650 FOR I=1 TO II:IF HX-I=6 AND (HY=Y OR HY=Y+1) THEN "D"
660 PLAY"05B0:06B0":LOCATE HX-I,HY:PRINT"R";:NEXT
670 CONSOLE HY,1,HX-II,II:CLS:CONSOLE:BE=0:RETURN
680 LABEL"S"
690 CGEN:LOCATE 1,22:PRINTUSING"POINT [&         &]";STRING$(V,"!");
700 LOCATE 21,20:PRINTUSING"SCORE:#######";SC;
710 LOCATE 21,22:PRINTUSING"HI-SCORE:#######";HI;
720 LOCATE 20,0:PRINTUSING"MY:##";WR;
730 CGEN1:RETURN
740 LABEL"W"
750 PAUSE10:LOCATE 5,Y:PRINTM$(1);:PAUSE20:LOCATE 5,Y:PRINTM$(5);:PLAY"07C1G:E1+C":V=0
760 FOR I=1 TO 200:LOCATE 39,INT(RND*18+1):PRINT"O";
770 CALL &HFE20:LOCATE 5,Y:PRINTM$(5);:NEXT
780 FOR I=5 TO 38:PLAY"R5":LOCATE I,Y:PRINTM$(5);:NEXT
790 CLS:CGEN:LOCATE 13,10:PRINT"AREA";AR;" WARP!";:CGEN1
800 AR=AR+1:IF AR MOD 2=0 THEN WR=WR+1:GOSUB"S" ELSE GOSUB"S"
810 PLAY100:PLAY"04C2DEFGFEDCEFG+CGFE+CCRCR+EERER+ECD5C:03C2RCRCRCRERERERERGRGRGRGRGR+CEF5E":PLAY1500:SC=SC+500:GOSUB"S":GOTO210
820 LABEL"CHARA":RESTORE 830:FOR I=1 TO 27:READ A,B$:DEFCHR$(A)=HEXCHR$(B$):NEXT:RETURN
830 DATA 32 ,00000000000000000000000000000000000000000000000000
840 DATA 65 ,0000000363303B1F3F0000000363303B1C3800000003603B1F3E
850 DATA 66 ,000000F0C0F0FE55000000003000000AA000000E000C0F0AA
860 DATA 67 ,1F0100000101030110C0100000101030111F0100000101030 1
870 DATA 68 ,FEE0C0C0E0E0F0E000808080808000000F0E0C0C0E0E0F0E0
880 DATA 69 ,0000000003633B1F0000000003603B1C0000000003603B1F
890 DATA 70 ,00000000F0C0F0FE0000000000300000000000000E000C0F0
900 DATA 71 ,3F1F01010307 0F07381C0100000000003E1F0100000000
910 DATA 72 ,55FEE0E030F8FCF8AA0080402060C040AAF0E0603078FC78
920 DATA 73 ,0000000003633B1F0000000003603B1C0000000003603B1F
930 DATA 74 ,00000000F0C0F0FE0000000000300000000000000E000C0F0
940 DATA 75 ,3F1F01010307 0F07381C010102060C043E1F0101030 70F07
950 DATA 76 ,55FEE0E030F8FCF8AA0080000000000000AAF0E0800080C080
960 DATA 77 ,FFFFFFFFFFFFFFFF0000000000000007E7E7E7E7E7E7E00
970 DATA 78 ,00000000000000000003C7E7E7E7E3C0000003020000000000
980 DATA 79 ,0000000000000000000000003CFFFF3C0000000030400000
990 DATA 80 ,1E215850404021 1E0000181000000000001E3F3F3F3F1E00
1000 DATA 81 ,38548A02020483BC0001008C0E0E0C00000387C3C5C180000
1010 DATA 82 ,0000000000000000000000FFFF0000000000055AA000000
1020 DATA 83 ,C038040A0A82443800C0E0E8C80000000058 1C3C7C3800
1030 DATA 84 ,0000181000000001E2158504040211E1E3F7F7F7F3F1E
1040 DATA 85 ,0010080000000003854 9AC2E2E4F8C0387CFE3E5E1C38C0
1050 DATA 86 ,FFFFC3CBC3CFFFFFFE80CB4BCB80808 0FEFEFEFEFE3EFE80
1060 DATA 87 ,0000000363303B1F3F0000000363303B1CB8000000036303B1F3E
1070 DATA 88 ,000000F0C0F0FE55000000003000000AA000000E000C0F0AA
1080 DATA 89 ,0F1F1F1F04000000CCF8F0F0C0800000F1D1F1C000000000
1090 DATA 90 ,FEE0C0000000000000000000000000F0C000000 000000
```

FX-750P用

FX-リックディアス

浅野　毅



STORY

私はついこの間まで，基地の掃除人だった。しかし，前々から一度モビルスーツに乗ってみたく，ヒマさえあればシミュレーションをやっていた。

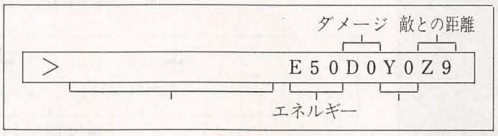
ある日，基地は敵の最新鋭モビル・アーマー群に総攻撃され，パイロットは，全員死傷していた。そこで，日ごろシミュレーションをしていた私に出番が回ってきたワケだ！　私は，こわれかけたリックディアスに乗って，反撃にでたのだが……。

GAME

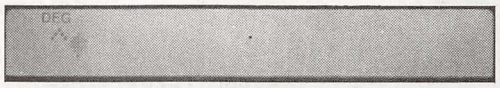
使用キーは，1～9がビームライフル・トリガーで，＋，－が高度（Y軸）±1ステップで上下に動きます。範囲Xは，－5≦X≦5です。

ビームは，メイン・スクリーンの左はじの"＞"の右から1 2 3……9となっているので，敵（◆）のいる桁番号を入力してください。

敵との距離が近いほど，高得点になります。敵との距離が0になると，"＃＃＃…"を表示して，ダメージが1増します。敵ミサイル（∧）は，敵が撃ってから2ループで当たります。それまでに敵本体を撃墜しないと，"＃＃＃…"表示後にダメージが1増します。ミサイルは，高度を変えてやれば避けられます。エネルギーは，機動中，－1ステップで減っていきます。0以下になるとビームが撃てなくなり，高度を0にすれば"ARRIVE AG."（基地についた）"GO OUT AG."（基地をでた）と表示後，エネルギーは50に戻ります。ダメージが5になると，ゲーム・オーバーです。



《第1図》実行スクリーン



《写真1》すばやく動いて敵を撃破!!

FX-リックディアスのプログラム・リスト

```
 5 WAIT 1:CLS :WAI
   T 10:PRINT "ON
   THE CATAPULT.",
   "GO!!"
10 D=0:U=0:Y=50:Y=
   0
20 X=INT(RND*9)+1:
   Z=9
30 W=INT(RND*10):L
   OCATE 0:PRINT "
   >";:LOCATE 10:P
   RINT "E   D  Y
    Z  ";
40 LOCATE 11:PRINT
    Y;:LOCATE 15:P
   RINT D;:LOCATE
   18:PRINT Y;:LOC
   ATE 21:PRINT Z;
45 CLS
50 E=INT(RND*100):
   IF E>77 THEN Z=
   2:LOCATE X:PRIN
   T "^";
52 IF VAL(INKEY$)=
   X THEN IF Y<1 T
   HEN LOCATE 0:WA
   IT 10:PRINT "NO
   N ENERGY":CLS :
    GOTO 30
56 IF VAL(INKEY$)=
   X THEN Y=Y-1: G
   OTO 250 ELSE Y=
   Y-1:BEEP 1
60 IF INKEY$="+" T
   HEN Y=Y+1:IF Y<
   6 THEN 280 ELSE
    IF Y>5 THEN Y=
   5
70 IF INKEY$="-" T
   HEN Y=Y-1:IF Y>
   -6 THEN 280 ELS
   E IF Y<-5 THEN
   Y=-5
80 IF Y<1 THEN IF
   Y=0 THEN 90
95 GOTO 100
90 WAIT 10:LOCATE
   0:PRINT "ARRIVE
    AG.","GO OUT A
   G.",:Y=50: GOTO
    20
100 IF W>5 THEN 190
   :IF W=5 THEN 15
   0
110 X=X+1:IF X>9 TH
   EN 230 ELSE LOC
   ATE X:PRINT CHR
   $(234);
115 FOR I=0 TO 9:NE
   XT I:LOCATE X:P
   RINT " ";
120 Z=Z-1:IF Z=0 TH
   EN 260
130 IF VAL(INKEY$)=
   X THEN IF Y<1 T
   HEN LOCATE 0:WA
   IT 10:PRINT "NO
   N ENERGY",: GOT
   O 30
140 IF VAL(INKEY$)=
   X THEN Y=Y-1: G
   OTO 250 ELSE Y=
   Y-1:BEEP 1
150 LOCATE X:PRINT
   CHR$(234);:FOR
   I=0 TO 9:NEXT I
   :LOCATE X:PRINT
    " ";
160 Z=Z-1:IF Z=0 TH
   EN 260
170 IF VAL(INKEY$)=
   X THEN IF Y<1 T
   HEN LOCATE 0:WA
   IT 10:PRINT "NO
   N ENERGY",: GOT
   O 30
180 IF VAL(INKEY$)=
   X THEN Y=Y-1: G
   OTO 250 ELSE Y=
   Y-1:BEEP 1
190 X=X-1:IF X<1 TH
   EN 230 ELSE LOC
   ATE X:PRINT CHR
   $(234);
195 FOR I=0 TO 9:NE
   XT I:LOCATE X:P
   RINT " ";
200 Z=Z-1:IF Z=0 TH
   EN 260
210 IF VAL(INKEY$)=
   X THEN IF Y<1 T
   HEN LOCATE 0:WA
   IT 10:PRINT "NO
   N ENERGY",: GOT
   O 30
220 IF VAL(INKEY$)=
   X THEN Y=Y-1: G
   OTO 250 ELSE Y=
   Y-1:BEEP 1
230 X=INT(RND*9)+1
240 LOCATE X:PRINT
   CHR$(234);:FOR
   I=0 TO 9:NEXT I
   :LOCATE X:PRINT
    " ";: GOTO 30
250 LOCATE X:PRINT
   "*";:BEEP :LOCA
   TE X:PRINT " ";
   :U=U+(INT(Z^-1*
   10))*100: GOTO
   20
260 D=D+1:WAIT 2:LO
   CATE 0:PRINT "#
   ##########":BEEP
    :BEEP :CLS
270 IF D=5 THEN 290
    ELSE 20
280 X=INT(RND*9)+1:
   PRINT "
    ";: GOTO 20
290 WAIT 20:PRINT "
   BREAK OUT!":LOC
   ATE 6:PRINT "GA
   ME*OVER"
300 WAIT 50:PRINT "
   YOUR SCORE:";U:
   IF U>C THEN C=
   U:PRINT "YOU AR
   E TOP!";C: GOTO
    320
310 PRINT "TOP SCOR
   E IS:";C
320 LOCATE 0:PRINT
   "REPLAY? (Y/N)
   _";:IF INKEY$="
   Y" THEN 5
325 LOCATE 14:PRINT
    " ";:IF INKEY$
   ="N" THEN END E
   LSE 320
```


★MZ-1500を買うと倉沢淳美のポスター，パソピアIQは岡田有希子のポスター。ではMZ-5500は宍戸　錠のポスターがついてくる？（神奈川県相模原市・**大石秀行12才**）……**【影**：今度のIBM－JXの広告は森　昌子だって？】

PB-100用

パンチ君



ゲームについて

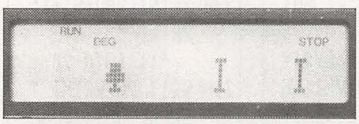
4と6で「王」を左右に動かして，右からせまってくる「Ｉ」を，Zでパンチをだしてこわして進んでください。

追いつめられたときは10回だけXで飛びこえられます。飛びこえる回数は，「Ｉ」を5枚こわすと１回増えます。

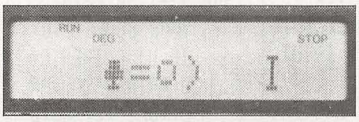
Aを押すと，得点から何点か引かれて画面上の「Ｉ」がすべてこわれます。

「Ｉ」につぶされると，「GAME OVER」です。

★　　★　　★



《写真１》右から，どんどんおしよせる敵



《写真２》エーイ!!　パンチをだしてやっつけろ

「Ｉ」→「[」→「:」→「・」→「　」　4回で消滅

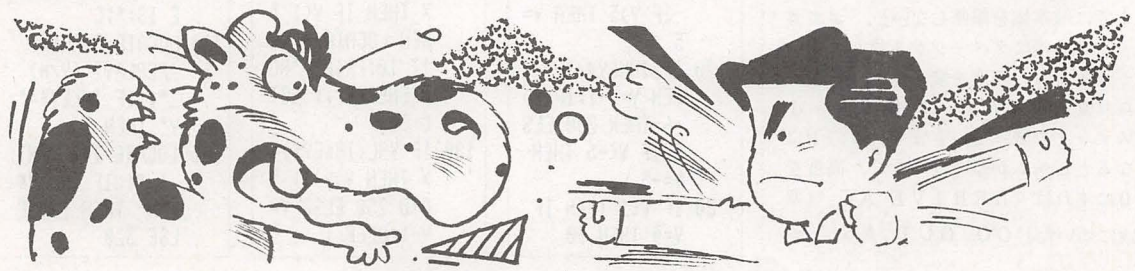
《第１図》「Ｉ」の変化について

「王=○　Ｉ」　こわれない　　「王=○Ｉ」　こわれる　　「王=Ｉ」　こわれない

《第２図》パンチの当てかた

パンチ君のプログラム・リスト

```
P0
   5 VAC :B$="I":C$=
     "[":D$=":":E$="
     ,":F$=" "
  10 $="                I
     "
  15 FOR M=0 TO 1: I
     F KEY="4"; IF A
     )0; IF MID(A,1)
     =" ";A=A-1
  20 IF KEY="6"; IF
     A<11; IF MID(A+
     2,1)=" ";A=A+1
  25 IF KEY="X"; IF
     A≦9; IF V≦9; PR
     INT CSRA;" ■";:
      GOSUB 60:A=A+2
     :V=V+1
  30 IF A≠0; PRINT C
     SR0; MID(1,A);"
     王";
  35 IF A≠11; PRINT
     CSRA;"王"; MID(A
     +2);
  40 IF KEY="2"; IF
     A≦7 THEN 65
  45 IF KEY≠"A" THEN
      85
  50 FOR L=1 TO 12:
     IF MID(L,1)≠" "
     ; PRINT CSRL-1;
     "*";:S=S-9
  55 NEXT L: GOTO 10
  60 FOR L=0 TO 20:
     NEXT L: RETURN
  65 PRINT CSRA+1;"=
     o";: IF MID(A+4
     ,1)=" " THEN 85
  70 PRINT CSRA+3;")
     ";
  75 FOR N=0 TO 3: I
     F MID(A+4,1)≠B$
     (N); NEXT N
  80 $= MID(1,A+3)+B
     $(N+1)+ MID(A+5
     ): IF N=3;S=S+5
     :V=V-.2
  85 NEXT M
  90 K$=" ": IF 3≧ I
     NT( RAN#*20;K$=
     "I"
  95 $= MID(2)+K$: I
     F MID(A+1,1)≠"
     ";A=A-1
 100 IF A≧0 THEN 15
 105 FOR K=0 TO 7: P
     RINT CSR0;B$(U)
     ;:U= ABS(U-1: G
     OSUB 60: NEXT K
 110 PRINT : PRINT "
     Sc";S;
```



★ぼくの持っているジャン狂はぼくの調子がよさそうなのを知るとＱＤエラーをだし勝負せずに逃げてしまいます。やい，正々堂々と勝負しろ!!(大阪府東大阪市・田栗孝一16才)……【影：勝てない言い訳という気もする。】

PB-100用

PB-PIN BALL

（ピン　ボール）



ポケコンにピンボールがついに登場！　その名も「PB－PIN BALL」!!　スカッシュみたいなピンボールになってしまいましたけど，ひまな人は入力して遊んでください。

遊びかた

このゲームは，自分で面をつくらないとゲームはできません。**第1図**の画面を参考にしてください。画面の入力は[S][9]です。入力する画面は2～7の6段です(画面は8段ある)。

使うキャラクターは，**第1表**に書いてあります。

入力がおわると[S][0]でゲーム・スタートです。KEYは[1]で左，[3]で右のフリッパーを使ってボールを打ちかえしてください。フリッパーの位置は，8段目の3と5の座標にあります。うまく打ちかえすと，スコアが＋5点です。ボールは1個のみで，×のところや，打つのがおそかったり，真ん中の穴に落ちるとゲーム・オーバーです。

PB-PIN BALLのプログラム・リスト

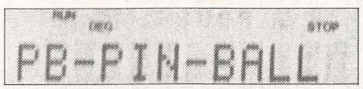
```
P0
   5 G=1:M=0:A=0:B=-
     1:L=5: PRINT "P
     B-PIN-BALL"
  10 N$(1)="-------"
     :N$(8)="oo_ _oo
     "
  20 A=A+G:W$="I": I
     F A=8:W$="x"
  21 $=W$+N$(A)+W$
  22 IF A=9 THEN #4
  25 L=L+B: PRINT CS
     R0;$;A; CSRL;"o
     ";
  26 FOR I=0 TO 30:
     NEXT I
  30 E$= MID(L+1,1)
  32 IF E$="-":G=1
  33 IF E$="♦";M=M+1
     0: GOSUB #3: GO
     SUB #5
  34 IF E$="♥";M=M+3
     0: GOSUB #3: GO
     SUB #5
  35 IF E$="o"; GOSU
     B #3:G=-1
  36 IF E$="x" THEN
     #4
  37 IF E$="I";B=B*-
     1
  38 IF A=1; IF L=0;
     B=1:G=1
  39 IF A=1; IF L=8;
     B=-1:G=1
  40 IF A=8; IF KEY=
     "1"; PRINT CSR3
     ;"≦";: IF L=3;
     GOSUB #3:G=-1:M
     =M+5
  45 IF A=8; IF KEY=
     "3"; PRINT CSR5
     ;"≧";: IF L=5;
     GOSUB #3:G=-1:M
     =M+5
  50 IF A=8; IF E$="
      " THEN #4
  55 GOTO 20

P3
  10 IF INT( RAN#*10
     )≧5;B=B*-1
  11 RETURN

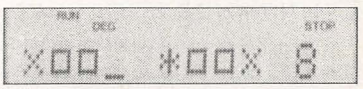
P4
  10 PRINT CSRL;"*",
     "GAME OVER","SC
     :";M: GOTO #0

P5
  10 IF INT( RAN#*10
     )≦4;G=G*-1
  11 RETURN

P9
  10 FOR X=2 TO 7: I
     NPUT N$(X): NEX
     T X
```



《写真1》コンストラクションもある



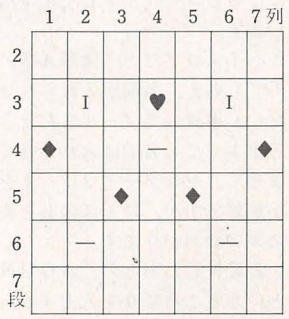
《写真2》よーく画面を見てはね返そう

《第1表》画面上のキャラクター

	キャラクター	種　類	点数	打ちかえされかた
入力できる	I	アイ	0	↘I↙ ↘I↙
	—	マイナス	0	↘ ↙
	♥	ハート	30	↘♥↙
	◆	ダイヤ	10	↘◆↙
	□	四角	0	
	×	バツ	0	
	フリッパーで打ちかえすと		5	↘ ↙

《第2表》変数表

A	画面の段数
B	ボールの飛ぶ方向
E$	ボールの場所のキャラクター
G	画面の上下
L	ボールの場所
M	スコア
N$(1～8)	画面



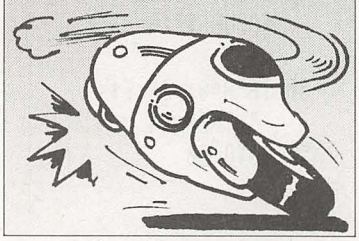
《第1図》画面作図例

★12月号69ページの答①父や母に学習ソフトのカタログを見せる。②兄弟を仲間に引き入れる。③両親の前でコンピュータ雑誌を熟読する。(神奈川県横浜市・**大食山飲食寺胃拡張和尚12才**)……【影：当然③の雑誌はベーマガだろう？】

PC-1245/51用

レーサー RACER レプリカ REPLICA

水谷　浩行



STORY

キーをセットし，ONにする。キック・レバーをひょいっとだして蹴ると，水冷2サイクル・エンジンは低いうなり声をあげて覚醒(かくせい)した。スロットルを開くと，あっという間にタコメーターが5,000r.p.mまでハネあがる。クラッチをつなぐやいなや，一瞬の青白い煙を残し，156kgの車体はコースのかなたへ消えていった。

ゲームの説明

使用するキーはハンドルを左右にきる[1]，[3]の2個だけです。右にタイムがでていますので，タイムをめいっぱい使ってコースを走りぬいてください。直線コースでは，コーラの看板といっしょに対向車がでます。よけるとボーナスで，当たるとタイムが少し余分に減ります。カーブでは，ハンドルをきらないとコースアウトして爆発炎上し大幅にタイムが減ります。タイムが0になるとゴールインしてスコアを表示します。

ハイスコアだと「国際A級！」とほめてもらえ，名前が入れられます。ただし，事故ってゴールしたときはスコアがよくても名前は入れさせてもらえません。センター・ライン上を走るのが無難ですが，コースの右を走るほどスコアはあがります。

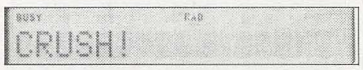
RUNしたあとの「SOUND？」というところで0を入力すると，音がひかえぎみになり授業中も楽しめます(コレコレ！)。

あとがき

51／55シリーズの人で音がでるところで暴走する人は，BEEP以外を取るかCALL4576を実行している以外のコール文の番地を&11E2にしてみてください。音出しサブルーチンには&6FFC，&704E，&7076，&708B，&70B7，&70D4(51シリーズ)などがあります。



《写真1》それっ！　ハンドルを右にき



《写真2》うわーっ！　ドッカーン！

RACER REPLICAのプログラム・リスト

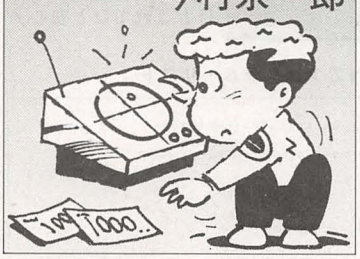
```
10:DIM B(6):A=&F805:
   FOR I=0 TO 6:A=A+5:B
   (I)=A: NEXT I:
   RANDOM :V=4576:
   GOSUB 350
20:PRINT "  READY!":
   WAIT 0:S=0:T=90
30:BEEP 3X: CALL &6F5C:
   PRINT "":P=3
40:R= RND 3: ON R GOTO
   45,110,190
45:L=9:U= RND 8:E= RND
   8
50:PRINT "   /  :     :"
   ; STR$ (T);":": CALL
   V: POKE B(5),2,4,8,1
   6,32:Z= VAL INKEY$ :
   IF Z=0 LET Z=2
60:ON Z GOSUB 270,280,2
   90
70:P=P+(Z=3)-(Z=1): IF
   P=0 OR P=6 THEN 330
80:T=T-1: IF T<=0 THEN
   300
90:S=S+10+P:L=L-1: IF L
   =0 THEN 40
95:IF L=U OR L=E CALL V
   : POKE B(0),31,115,2
   1,121,31:F=( RND 3)+
   1: CALL V: POKE B(F)
   ,8,60,110,60,8: GOTO
   400
100:PRINT "   / .": CALL
   V: POKE B(5),2,4,8,1
   6,32: GOTO 50
110:L=3+ RND 3
120:PRINT "   (  : (   :"
   ; STR$ (T);":":Z=
   VAL INKEY$ : IF Z=0
   LET Z=2
130:ON Z GOSUB 270,280,2
   90
140:IF Z=3 LET P=P+2
150:P=P-1: IF P=0 OR P=6
   THEN 330
160:T=T-1: IF T=0 THEN 3
   00
170:S=S+5+P:L=L-1: IF L=
   0 THEN 40
175:IF L=2 CALL V: POKE
   B(6),10,79,127,79,6:
   WAIT 0
180:GOTO 120
190:L=3+ RND 3
200:PRINT "   )  :  )   :"
   ; STR$ (T);":":Z=
   VAL INKEY$ : IF Z=0
   LET Z=2
210:ON Z GOSUB 270,280,2
   90
220:IF Z=1 LET P=P-2
230:P=P+1: IF P=6 OR P=0
   THEN 330
240:T=T-1: IF T=0 THEN 3
   00
250:S=S+5+P:L=L-1: IF L=
   0 THEN 40
255:IF L=1 CALL V: POKE
   B(0),31,115,21,121,3
   1: WAIT 0
260:GOTO 200
270:CALL V: POKE B(P),62
   ,124,56,32,64:
   RETURN
280:CALL V: POKE B(P),12
   ,54,111,54,12:
   RETURN
290:CALL V: POKE B(P),64
   ,32,56,124,62:
   RETURN
300:PRINT "   T   T":P=3
   : GOSUB 280: CALL &6
   F41: CALL V
310:POKE B(3),8,60,110,8
   : WAIT 100: CALL V:
   POKE B(3),0,48,88,48
   ,0: IF X CALL &6F5C
320:PRINT " CLEAR!":
   PRINT " SCORE:";S:
   IF S<J THEN END
325:J=S: BEEP 3X: PRINT
   "YOUR RIDING IS":
   PRINT "INTER. A RANK
   !!": INPUT "NAME:";C
   $
328:END
330:PRINT "   )  : (":
   CALL V: POKE B(P),78
   ,127,127,95,14: WAIT
   100: IF X CALL &6F5C
340:FOR O=0 TO 9: NEXT O
   : PRINT "CRUSH!":T=T
   -40: IF T<=0 THEN
   PRINT " SCORE:";S:
   END
345:WAIT 0:P=3: GOTO 45
350:WAIT 100: PRINT "*RA
   CER REPLICA*": PRINT
   "BEST RIDER IS":
   PRINT ")";C$;".SC:";
   J
360:INPUT "SOUND 1/0?";X
370:IF X=1 OR X=0 THEN
   RETURN
380:GOTO 360
400:IF P=F CALL &11E2:T=
   T-3: GOTO 80
410:IF X CALL &6F31
420:S=S+9+ RND 6: GOTO 1
   00
```


★？（京都府宇和市・オヤジ14才）……【影：♂】

PC-1500用

ロード
LODE
キャッチャー
CATCHER

今村宗一郎



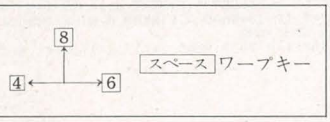
HOW TO PLAY

このゲームは，ピープホール型のゲームです。画面は，自分を中心に3キャラクターずつ表示してあります。その左にある数字は，自分のY軸を表わしています。画面の右は，自分と敵の位置を表わすレーダーです。拾う金は画面上には表示されず，レーダーの右に表示されたようにばらまかれています。これを全部拾い終わると，1面クリアです。画面上で「1」のキャラのあるところでは，上に昇れます。下へは穴のところで降りてください。ワープキーを押すと，Y軸を二つ分上に昇ることができます。

タイトル表示中にQを押しつづけると，好きな面よりはじめられます（ただし0～42を入力してください）。

《第1表》変数表

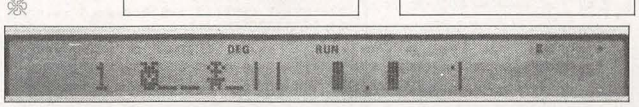
A, D, U, V	数値用
C	データ先頭番地
K	敵のX軸
L	敵のY軸
M	敵の動く方向
X	自分のX軸
Y	自分のY軸
Z	面数
A$	かべ
B$(I)	迷路
B$, C$	キャラクター・データ
D$	道のデータ
Y$	自分の位置のキャラクター
Z$	キー入力



《第1図》キー操作

LODE CATCHERのプログラム・リスト

```
 9:C=49170:DIM A$
   (3)*4,B$(6)*18
   :FOR I=0TO 3:
   FOR J=1TO 4:A$
   (I)=A$(I)+CHR$
   (95-(I=J-1)*63
   )
10:NEXT J:NEXT I:
   A$="###":B$="0
   012753F7512":C
   $="003D776E773
   D":D$=CHR$ (95
   )
15:WAIT 99:CURSOR
   5:PRINT "LODE
   CATCHER"
16:IF INKEY$ ="Q"
   CLS :INPUT Z:
   GOTO 19
18:Z=1
19:H=5:WAIT 0
20:X=1:Y=0:K=12:L
   =6:M=-1:B=0:
   CLS :FOR I=0TO
   2:GCURSOR 85-I
   :GPRINT 127:
   GCURSOR 98+I:
   GPRINT 127:
   NEXT I
21:C=49150+Z*5
22:FOR I=0TO 6:B$
   (I)="":NEXT I:
   CURSOR 5:PRINT
   "SCEAN ";CHR$
   (48+Z):Z=(Z+1)
   *(Z<42)
23:U=POINT 111
25:G=C:FOR I=1TO
   6:A=POINT (65+
   I):GCURSOR 110
   +I*2:GPRINT 0;
   A:FOR J=0TO 6:
   O=2^J:B=B+((A
   AND O)>0):NEXT
   J:E=0
30:D=PEEK (C):FOR
   J=1TO 3:B$(I)=
   B$(I)+A$(D-INT
   (D/3)*3):C=C+1
   :NEXT J:B$(I)=
   A$+B$(I)+A$
35:B$(0)=B$(0)+D$
   +D$:NEXT I:B$(
   0)=A$+B$(0)+A$
   :FOR I=0TO 5:
   FOR J=1TO 4
36:D=PEEK (C):A=C
   -INT (C/12)*12
   +3:C=C+1
40:GOTO 36+264*(
   MID$ (B$(I+1),
   A,1)=D$)*(MID$
   (B$(I),A,1)=D$
   )
50:CURSOR 2:PRINT
   Y+1;" ";MID$ (
   B$(Y),X,7):
   CURSOR 8:
   GPRINT B$:
   GCURSOR 110+X:
   GPRINT U-(UAND
   V):Z$=INKEY$ :
   GCURSOR 85+X:
   GPRINT 0
55:X=X+(Z$="6")*(
   X<12)-(Z$="4")
   *(X>1):U=POINT
   (110+X):U=2^(6
   -Y):GCURSOR (1
   10+X):GPRINT U
   OR U
60:Y$=MID$ (B$(Y)
   ,X+3,1):Y=Y-(Y
   $=" ")+(Y$="|"
   )*(Z$="8")+(Z$
   =" ")*2*(Y<5)
62:A=UAND U
65:B=B-(A>0):BEEP
   (A>0):GCURSOR
   85+K:GPRINT 0
70:M=M*SGN (.5-(
   MID$ (B$(Y),
   INT K+3+M,1)="
   #")):Y$=MID$ (
   B$(L),INT K+3,
   1)
75:L=L-(Y$=" ")+(
   Y$="|")*(Y>L):
   K=K+M*.4:IF Y=
   LGOTO 350
80:O=POINT (85+X)
   :GCURSOR 85+X:
   GPRINT OOR U:O
   =POINT (85+INT
   K):P=2^(6-L):
   GCURSOR 85+INT
   K:GPRINT OOR P
100:GOTO 50+330*(B
   =0)
300:B$(I)=LEFT$ (B
   $(I),A-1)+"|"+
   RIGHT$ (B$(I),
   18-A):NEXT J:
   NEXT I
350:IF INT K=XLET
   H=H-1:C=G:Z=Z-
   1:GOTO 400-380
   *(H>0)
360:IF ABS (X-INT
   K)<4CURSOR 8-X
   +INT K:GPRINT
   C$
370:GOTO 80
380:H=H+1:FOR I=1
   TO 19:READ X:
   BEEP 1,X,196:
   NEXT I:RESTORE
   :GOTO 20
400:CLS :CURSOR 5:
   WAIT 99:PRINT
   "GAME OVER":IF
   Z=1AND B>0THEN
   430
410:CURSOR 5:PRINT
   "You finished
   SCEAN ";CHR$ (
   47+Z)
430:CURSOR 5:INPUT
   "<GAME AGAIN>"
   ;Z$:IF Z$="Y"
   GOTO 19
450:DATA 107,85,70
   ,70,70,70,70,9
   6,79,62,62,62,
   62,62,70,70,62
   ,54,50
```



《写真1》敵に気をつけて宝を取る



《写真2》おっとあぶない，ワープだ

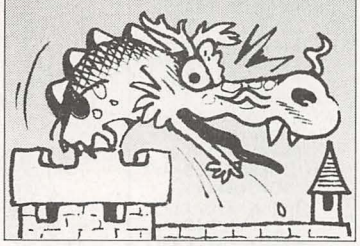
★ぼくは受験生です。なにかお言葉を!!（茨城県猿島郡・らりぱっぱＴＳＹ15才）……【Dr.D：苦あれば楽あり。つぐ美：ＴＳＹ君，がんばってネ♥影：プハーッ，勇気いるんだよね，前ページのようなＯＦって（ボカッ）。】

PC-2001用

ドラゴン城

THE CASTLE OF DRAGON

縣　俊介



ストーリー

となりの国のお姫さまとの結婚を間近にひかえた王子ですが，お姫さまは悪魔の手によってさらわれてしまったのです。お姫さまは，デビルランドのドラゴンが住むといわれるお城に閉じこめられています。あなたは王子を操って，お姫さまを救出してください。

遊びかた

なんと，ロールプレイング・ゲームです。

王子の位置は，カーソルで示してあります。画面下の「Li」は生命力で，これが0になると死にます。「St」は攻撃力です。「Ex」は経験で，これが100になると「Li」と「St」が少し増えます。「Go」は所持金です。

操作はすべてテンキーです。2 4 6 8で移動し，5でカーソルの上下移動(周囲が見られる)をします。

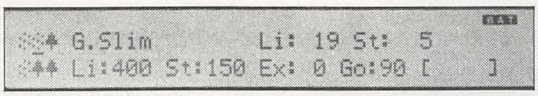
敵と出会ったら，7で戦い9で逃げます。逃げると傷を負いますが，戦うとそれと同時にお腹が空いてしまいます(なんてこったい！)。

それを回復するのがお店ですが，7で買って，9で断わります。武具類を売る店では，1を押すとほかの物を見せてくれます。

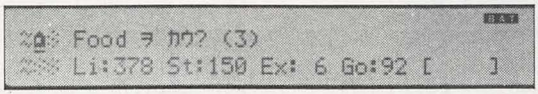
なお，途中で電源を切っても，F3を押せば続きからＰＬＡＹすることができますので，気長にやってください。

プログラムについて

最初は自分が弱くてむずかしいと思う人は，30行目のＬＦ，ＬＨ，Ｈ１，Ｈ２やＳＥの値を少しあげてください。生命力，攻撃力がＵＰします。ちなみに，10行目のＵＳＲ文は，カーソルを表示するのに使っています。



《写真１》本格的ＲＰＧだ。モンスターたちを倒していこう



《写真２》食料品屋に入った。戦うとお腹がすくけどこれでひと安心！

THE CASTLE OF DRAGONのプログラム・リスト

```
10 DEFINT A-Z:DEFUSR=&H728:CONSOLE 0,0,0:KEY 3,"goto 70"+CHR$(13)
20 PRINT " The Castle of Dragon";:GOSUB 670
30 DIM M$(9),CH$(11):FOR I=0 TO 11:READ CH:CH$(I)=CHR$(&HE0+CH):NEXT
40 FOR I=0 TO 8:READ M$(I):NEXT:M$(9)=M$(0)
50 LF=25:LH=25:H=30:SE=10:GO=5:X=16:Y=2
60 RESTORE 760:FOR I=0 TO 3:READ T$(I),L(I),S(I),G(I):NEXT
70 PRINT CHR$(12);:GOSUB 510:GOSUB 520
80 ON VAL(INKEY$) GOTO 80,90,80,100,110,120,80,130:GOTO 80
90 XX=0:YY=1:GOTO 140
100 XX=-1:YY=0:GOTO 140
110 Z=1-Z:GOSUB 510:GOTO 80
120 XX=1:YY=0:GOTO 140
130 XX=0:YY=-1
140 M$=MID$(M$(Y+YY),XX+X+1,1):IF M$="B" THEN LOCATE 5:PRINT "ｱｽﾒｾﾝ!";:GOTO 430
150 X=X+XX:Y=Y+YY:GOSUB 510:ON VAL("&H"+MID$(M$(Y),X+1,1)) GOTO 160,170,180,200,220,290,380,390,400,410:GOTO 440
160 LOCATE 5:PRINT "Forest";:GOTO 440
170 LOCATE 5:PRINT "River";:LF=LF-3:GOSUB 520:GOTO 430
180 LOCATE 5:PRINT "ﾔｯﾁｮ?";:FOR I=0 TO 99:NEXT:LOCATE 5:PRINT "ｸｽﾘﾗ ｶｲﾏｽｶ? (3)";
190 I$=INKEY$:IF I$="9" THEN 430 ELSE IF I$="7" AND GO<3 THEN LOCATE 5:PRINT "ｷﾝ ｶﾞ ﾀﾘﾅｲﾖ!              ";:GOTO 430 ELSE IF I$="7" THEN LOCATE 5:PRINT "ｱﾘｶﾞﾄｳ ｺﾞｻﾞｲﾏｼﾀ。    ";:GO=GO-3:LH=H:GOSUB 520:GOTO 430 ELSE 190
200 LOCATE 5:PRINT "Food Shop";:FOR I=0 TO 99:NEXT:LOCATE 10:PRINT "ヲ カウ? (3)";
210 I$=INKEY$:IF I$="9" THEN 430 ELSE IF I$="7" AND GO<3 THEN LOCATE 5:PRINT "ｷﾝ ｶﾞ ﾀﾘﾅｲ!                ";:GOTO 430 ELSE IF I$="7" THEN LOCATE 5:PRINT"ｱﾘｶﾞﾄｳ ｺﾞｻﾞｲﾏｼﾀ。        ";:GO=GO-3:LF=H:GOSUB 520:GOTO 430 ELSE 210
220 LOCATE 5:PRINT "ﾎﾞｳｸﾞ ﾉ ｴﾋﾟ";:FOR I=0 TO 99:NEXT
230 RESTORE 750:FOR I=1 TO 3:READ A$,G:LOCATE 5:PRINT A$;:PRINT USING " ヲ ｶｲﾏｽｶ? (##)";G;
240 I$=INKEY$:IF I$="9" THEN 430 ELSE IF I$="1" THEN NEXT:GOTO 230 ELSE IF I$<>"7" THEN 240
250 GOSUB 370:ON I GOSUB 260,270,280:FOR J=0 TO 4:POKE AD+J,VAL("&H"+MID$(D$,J*2+1,2)):NEXT:BB=BB OR 2^I:GOSUB 520:GOTO 430
260 AD=&HFCAE:D$="386C4F6C38":RETURN
270 AD=&HFCB3:D$="1C366A361C":RETURN
280 AD=&HFCB8:D$="261E2C1E26":RETURN
290 LOCATE 5:PRINT "ﾌﾞｷ ﾉ ｴﾋﾟ";:FOR I=0 TO 99:NEXT
300 RESTORE 740:FOR I=1 TO 3:READ A$,B,G:LOCATE 5:PRINT A$;:PRINTUSING" ヲ ｶｲﾏｽｶ? (##)";G;
310 I$=INKEY$:IF I$="9" THEN 430 ELSE IF I$="1" THEN NEXT:GOTO 300 ELSE IF I$<>"7" THEN 310 ELSE GOSUB 370
320 IF BU<B THEN ON I GOSUB 340,350,360:BU=B:GOSUB330:GOSUB 520:GOTO 430 ELSE GOSUB 520:GOTO 430
330 FOR I=0 TO 4:POKE &HFCBD+I,VAL("&H"+MID$(A$,1+I*2,2)):NEXT:RETURN
340 A$="00103E1000":RETURN
350 A$="074E582058":RETURN
360 A$="0F5E783058":RETURN
370 IF I$="7" AND GO<G THEN LOCATE 5:PRINT "ｷﾝ ｶﾞ ﾀﾘﾅｲ!              ";:GOTO 430 ELSE IF I$="7" THEN LOCATE 5:PRINT"ｱﾘｶﾞﾄｳ ｺﾞｻﾞｲﾏｼﾀ。              ";:GO=GO-G:RETURN
380 LOCATE 5:PRINT"GATE";:IF KY=0 THEN Y=4:GOSUB 420:GOSUB 510:GOTO 430 ELSE 430
390 IF KY THEN 430 ELSE R=4:T$(4)="Gorgon":L(4)=180:S(4)=145:G(4)=0:K=1:GOTO 450
400 IF KY=2 THEN 430 ELSE R=5:T$(5)="Salamander":L(5)=300:S(5)=160:G(5)=0:K=1:GOTO 450
410 LOCATE 5:PRINT "PRISON";:IF KY<2 THEN GOSUB 420:GOTO 430 ELSE 570
420 FOR I=0 TO 99:NEXT:LOCATE 5:PRINT "ｶﾁﾞｶﾞ ｶｶｯﾃｲﾏｽ。";:RETURN
430 FOR I=0 TO 99:NEXT:LOCATE 5:PRINT "                              ";:GOTO 80
440 R=RND(1)*10:IF R>3 AND R<10 THEN 430
450 TL=RND(1)*20+L(R)
460 LOCATE 5:PRINTUSING"&              &  Li:### St:###";T$(R);TL;S(R);
470 I$=INKEY$:IF I$="7" THEN 490 ELSE IF I$="9" THEN 480 ELSE 470
480 K=0:LH=LH+RND(1)*(S(R)-ST)*(S(R)-ST>BB*2)-R-1:GOSUB 520:GOTO 430
490 D=(RND(1)*(S(R)-ST)*(S(R)-ST>BB*2)-2*(R+1)-1)*3
500 LF=LF+D:LH=LH+D:TL=TL+RND(1)*BU*(ST+11>S(R))-3:GOSUB 520:GOSUB 550:GOTO 460
510 FOR I=0 TO 1:LOCATE 1+40*I:FOR J=0 TO 2:PRINT CH$(VAL("&H"+MID$(M$(Y-Z+I),X+J,1)));:NEXT J,I:LOCATE Z*40+2:A=USR(0):RETURN
520 LI=LH+LF:ST=SE+BU+BB*3:LOCATE 45:PRINT USING "Li:### St:### Ex:## Go:## [&&J";LI;ST;EX;GO;CHR$(&HE0)+CHR$(&HE1)+CHR$(&HE2)+CHR$(&HE3);
530 IF LI<1 THEN LOCATE 5:PRINT"_E_N_D_":END
540 RETURN
550 IF TL<1 THEN EX=-(EX+R*4+3)*(W<7):GO=GO+G(R):KY=KY-(K>0):K=0:IF EX>99 THEN BEEP 28,1:EX=0:H=H+10:SE=SE+10:W=W+1:GOSUB 590:GOSUB 520:GOTO 430 ELSE GOSUB 520:GOTO 430
560 RETURN
570 PRINT CHR$(12);:FOR I=0 TO 14:POKE &HFCAE+I,VAL("&h"+MID$("44667F6B081C3E7C3E1C0F741F7E5E",1+I*2,2)):NEXT:LOCATE 59:PRINT CHR$(&HE0);" ";CHR$(&HE2);
580 FOR I=0 TO 1:RESTORE 870:FOR J=0 TO 18:READ A,B:BEEP A,B:NEXT J,I:FOR I=0 TO 17:READ A,B:BEEP A,B:NEXT:RESTORE 870:FOR J=0 TO 18:READ A,B:BEEP A,B:NEXT:LOCATE 60:PRINT CHR$(&HE1);:LOCATE 17:PRINT "The End":END
590 ON W GOSUB 600,610,620,630,640,650,660:FOR I=0 TO 3:READ T$(I),L(I),S(I),G(I):NEXT:RETURN
600 RESTORE 760:RETURN
610 RESTORE 770:RETURN
620 RESTORE 790:RETURN
630 RESTORE 800:RETURN
640 RESTORE 810:RETURN
```


★おーい原，ベーマガに載ったぞ!!(愛知県名古屋市・どんふぁんこてつ13才)……【つぐ美：私の知ってる原さんは「ポンポン」ってあだ名なの。影：原→腹→ポンポンてか！つぐ美：ウフフ！編：…それが何なんですかね。】

```
650 RESTORE 820:RETURN
660 RESTORE 830:RETURN
670 FOR I=0 TO 24:POKE &HFCAE+I,0:NEXT
680 READ A$:FOR I=0 TO 29:POKE &HFCC2+I,VAL("&h"+MID$(A$,1+I*2,2)):NEXT:RETURN
690 DATA 181E7F1E18240049001270666677E7C677E777E67221122442277F7F7F7E7F
700 DATA 5,4,8,6,6,6,6,6,6,7,7,6,9
710 DATA BBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBB,B0500002BB09B240001116B,B2222042BA0B0200011111B
720 DATA B00022222B7B0200111111B,B0001122B00B220113011B,B3011122B0000B20000111B
730 DATA B111102B3BB3B2222220008,B1110022222222240122228,B1000000000000011110028
740 DATA Knife ,5,5,Sword ,15,10,Slayer,30,30
750 DATA Helmet ,5,Shield ,15,Armor  ,25
760 DATA G.Slim,5,5,1
770 DATA B.Slim,8,12,1
780 DATA Orc,15,10,2
790 DATA Goblin,20,25,2
800 DATA Zonbie,40,40,2
810 DATA Skeleton,70,50,2
820 DATA Armour,90,70,3
830 DATA Knight,90,90,2
840 DATA Golem,120,110,1
850 DATA H.Armour,150,130,1
860 DATA H.Knight,180,140,1
870 DATA 8,3,13,5,8,1,8,3,13,2,15,1,17,5,15,1,13,3,13,2,13,1,15,3,15,3,13,1,12,1
,10,1,12,1,13,5,0,6
880 DATA 17,2,17,1,17,7,18,3,18,2,18,1,18,7,17,3,17,2,17,1,17,3,22,3,20,1,19,1,1
7,1,19,1,20,7,0,6
```



梶原　巧の　マイコンもの知りクラブ

去る11月１日から11日までの12日間，東京・晴海の見本市会場では，「東京モーターショー」が開かれていました。このモーターショーは今年で26回目。２年に１回開かれて，国内，国外から多くの自動車メーカーが自慢の自動車を展示するものです。



▲走っている街の道路図が写しだされる

今年は，本格的なガソリン自動車が世の中にでてから100年目という記念すべき年だそうで，それだけに各社とも新時代の夢の車を試作，展示していました。

§新時代のクルマはコンピュータづくし!!

今や，世の中でコンピュータの使われていない機械は少ないと言われるほど。当然，ほとんどの自動車にもコンピュータは使われています。エーッ，コンピュータなんて，全然付いているように見えないですって？　それもそのはず。これまでのコンピュータは，エンジンの制御に多く使われていたのです。

しかし，今回のモーターショーで展示され話題を呼んでいた〝未来カー〟と言われる次世代の夢の自動車は，そのどれもが〝コンピュータらしさ〟を強調した車でした。

まず，ドアを開けるときにカギを使わず，４ケタの暗証番号を押せば自動的にドアが開きます。シートに座ってボタンを押せば，運転しやすい位置にシートが動いてくれます。メータを見てみると，メータはブラウン管（ＣＲＴディスプレイ）になっていて，スピードやエンジンの回転数がコンピュータ・グラフィックにより表示されます。

エアコンの調整も，ボタンに触れることなく調整できます。車が「エアコン暑いですか」と聞いてくるのに対して「ハイ」と言うと，それを聞きとって室温をさげてくれるのです。また車にはレーダーが付いていて，前車との車間距離を自動的に測り，安全な車間距離を自動的に保つこともできます。

§コンピュータ化の目玉はナビゲーション・システム。

車で道に迷うことほど，困ることはありません。とくに不慣れな土地ではなおさらのこと。こんなとき役立ってくれるのが，



▶スッゴイ!!　こんな車が町で見られる日もそう遠くはない



▲ディスプレイやタッチパネルがズラリと並んだ運転席。未来の旅はコンピュータが道ずれだ

ナビゲーション・システムです。ＣＲＴ上に，コンピュータによって地図が描かれ，その上に白い点で自分の車のいる場所が表示されます。自分の車の位置は，人工衛星からの電波を使ってコンピュータが地図上に表示します。ところで，この地図データは，ＣＤ（コンパクト・ディスク）－ＲＯＭに記録されているのを使用します。なんと，１枚の中に日本全国の道路地図が入っちゃうんだそうです。

これだけ自動車のコンピュータ化が進むと，自動車は人を乗せて動く頭脳と言ったほうがいいかもしれませんね。

★ロードランナーってビームガンがあるのにどうして穴しか掘らないの？（東京都江戸川区・ＰＣ）……【編：彼は金鉱掘りが仕事なだけなんです。影：おっ，ロード（金鉱）の意味を覚えたネ。編：エヘヘ。影：皮肉だよ。】

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。A使用機種名，B言語（モード（N66ベーシック等），ページ数も書いてください）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，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⑤ for MSX

木村　泰則

こんにちは！kimcoです。寒くなってきましたね。カゼなどひかぬよう気をつけてください。それでは今回も元気にいってみよう！

最近のシューティング・ゲームは，敵の弾が全方向に飛ぶタイプが多いですね。ゼビウス軍のエネルギー弾のように，自機めがけてまっすぐに飛んでくるアレです。

縦や横，45°の角度にとばすのは簡単ですが，どうすればあんなふうにできるのでしょうか？僕も，ゼビウスでどうやっているのかは知りませんが，こんなふうにすれば全方向に飛ぶ，というのを考えてみました。

まず，**第1図**を見てください。自分の位置を座標で，(MX，MY)，弾のでてくる位置を(AX，AY)とします。MXとAXの差をDX，MYとAYの差をDYとすると，弾をMX，MYの方向に動かすには，X：YをDX：DYの比で増やして（あるいは減らして）いけばよいのです。しかし，

X＝X＋DX
Y＝Y＋DY

などとやると，AX，AYからいきなりMX，MYに飛んでしまいます。ですから，

X＝X＋DX／A
Y＝Y＋DY／A

という具合に，Aという適当な数でDX，DYを割ってやります。このAがミソで，大きすぎると弾がとびとびになってしまうし，小さすぎると，なかなか弾が動かない，なんてことになってしまいます。そのうえ，DX，DYは，〝MX，MY〟，〝AX，AY〟によって，大きかったり，小さかったりして一定しません。ですから，Aが常に一定では，どうしても弾の飛びかたがおかしくなってしまいます。

では，どうしたらよいのでしょうか？…　答えは，AをDX，DYのうち大きいほうに設定すればよいのです。そうすれば，DX，DYに関係なく，弾はほぼ一定の速度で飛びます。

BASICで表すと，**リスト1**のようになります。XV，YVが決まるのでこの後，

X＝X＋XV
Y＝Y＋YV

とくり返すことで，(AX，AY)から(MX，MY)へ弾が飛びます（X，Yは弾の座標）。

さて，いつものようにこの原理を応用したゲームを作ってみました。

ダスト・クラッシャー for MSX

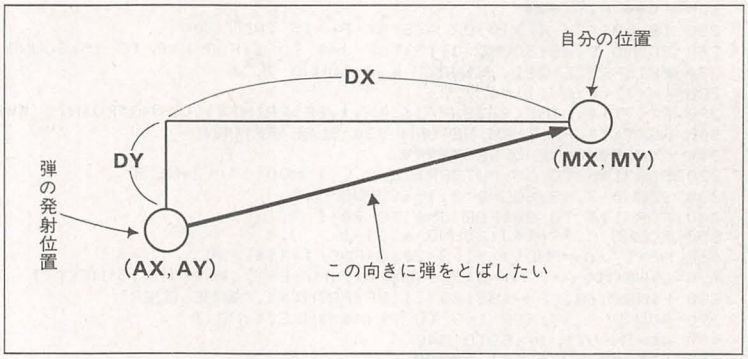
◎ストーリー

西暦20××年，宇宙はパニック状態におちいっていた。任務を終えて放置された人工衛星や，宇宙船がゴミとなって，宇宙を漂流しているので，安全な航行ができなくなってしまったのだ。そこで，キミに新しく開発された〝ダスト・クラッシャー：D.C.〟を使ってそいつらを片付けてほしいのである。

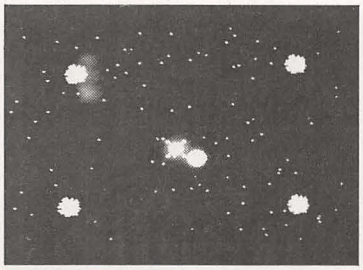
◎遊びかた

アンテナのついた青いやつが〝D.C.〟で，カーソル・キーで操作します。後ろについてくるオレンジの玉は，エネルギー・ボールで，こいつを灰色の〝ゴミ〟にぶつけて消していきます。

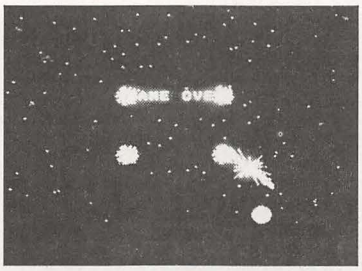
D.C.がゴミに触れると，OUTです。やられない限りゲームは永久に続きます。それほどゴミが多いのです（？）。



《第1図》弾を飛ばす考えかた



《写真1》線を一定の速度でとばすプログラムの実行画面



《写真2》ダスト・クラッシャーの実行画面。かっこいい～～

◎プログラム

先に紹介したテクニックは，〝ゴミ〟に使っています。430行～450行がミソです。

430行で，

…G＝G－(G＝0)…

や，

…H＝H－(H＝0)…

がありますが，これはGやHが0だと，エラーがでてしまうので，それを防ぐためです。

それから，440行で256をかけているのは，小数が使いたくなかったのでこうしたのです。このため，各所で〝¥R〟（Rで割って整数の答えにする）や〝＊R〟でケタを直しています。なぜこ

★僕は愛読者カードを手に入れるため，ベーマガ12月号を何冊も買った。影さん，ありがたく思え！（東京都杉並区・某有名中学のスター？山下正通13才）……【影：ありがたや～。神様，仏様，読者様。50万部達成の強い味方。】

んなことをするのかって？これをもとにマシン語で作ろうと思ったからです。

よ。

あと，560行で"ＬＥ"を０～３以内で変えると，ゴミの数が変わります。

それではみなさん，がんばってね。

《リスト１》弾を一定の速度で飛ばすプログラム・リスト

```
1000 DX=MX-AX : DY=MY-AY
1010 IF ABS(DX) > ABS(DY) THEN A=ABS(DX) ELSE A=ABS(DY)
1020 XV=DX/A : YV=DY/A
```

《リスト２》ダスト・クラッシャーのプログラム・リスト

```
10 GOTO 480
20 ' ***** SATELITE *****
30 S=STICK(0):A=(S>5)-(S>1 AND S<5):B=(S=1 OR S=2 OR S=8)-(S>3 AND S<7)
40 MX=MX+A*8:MX=MX+8*((MX>232)-(MX<16))
50 MY=MY+B*8:MY=MY+8*((MY>160)-(MY<16))
60 PUTSPRITE 0,(MX,MY),7,0
70 ' ***** BALL *****
80 SV=SV+SGN(MX-SX):SV=SV-(SV=-7)+(SV=7)
90 SW=SW+SGN(MY-SY):SW=SW-(SW=-7)+(SW=7)
100 SX=(SX+SV)AND 255:SY=SY+SW:SY=SY+168*((SY>176)-(SY<8))
110 PUTSPRITE 1,(SX,SY),9,1
120 SOUND 1,12:A=15-(ABS(MX-SX)+ABS(MY-SY))\6:SOUND 8,-A*(A>0)
130 ' ***** DUST *****
140 X=AX(AI):Y=AY(AI):V=AV(AI):W=AW(AI)
150 X=X+V:Y=Y+W:IF X<8*R OR Y<8*R OR X>248*R OR Y>184*R THEN GOSUB420:GOTO 170
160 SPRITE ON:PUTSPRITE 2+AI,(X\R,Y\R),14,2
170 AX(AI)=X:AY(AI)=Y:AV(AI)=V:AW(AI)=W:AI=(AI+1)MOD(LE+1)
180 SPRITE OFF:GOTO 30
190 ' ***** ON SPRITE *****
200 SPRITE OFF
210 FOR I=0 TO LE:A=AX(I)\R:B=AY(I)\R
220 ' *** OUT ***
230 IF ABS(MX-A)<16 AND ABS(MY-B)<16 THEN FF=1
240 ' *** HIT ***
250 IF ABS(SX-A)>15 OR ABS(SY-B)>15 THEN 300
260 SOUND 7,48:SOUND 8,15:FOR J=0 TO 3:FOR K=0 TO 15:SOUND 6,15+J*4+K
270 PUTSPRITE 2+I,,K:NEXT K,J:SOUND 7,56
280 AX(I)=0:AV(I)=0
290 PT=PT+1:LINE(96,8)-(16,0),1,BF:PRINT#1,USING"POINTS ###";PT
300 NEXT:IF FF THEN RETURN 320 ELSE RETURN
310 ' ***** GAME OVER *****
320 FOR I=0 TO 55:PUTSPRITE 0,,(I MOD 14)+2:NEXT
330 SOUND 7,48:SOUND 8,15:SOUND 1,0
340 FOR I=0 TO 20:FOR J=0 TO 20-I
350 SOUND 0,99-I+J:SOUND 6,31-I
360 NEXT J:A=RND(1)*I*2-20:B=RND(1)*I*2-20
370 LINE(MX-A+7,MY-B+7)-(MX+A+7,MY+B+7),RND(1)*15:NEXT I
380 LINE(160,88)-(88,80),1,BF:PRINT#1,"GAME OVER"
390 SOUND 7,63:FOR I=0 TO 99:A$=INKEY$:NEXT
400 A$=INPUT$(1):GOTO 540
410 ' ***** DUST SET *****
420 X=8+224*(AI AND 1):Y=8+80*(AI AND 2)
430 A=MX-X:G=ABS(A):G=G-(G=0):B=MY-Y:H=ABS(B):H=H-(H=0)
440 C=256*G:IF G<H THEN C=256*H
450 V=A*C:W=B*C:X=X*R:Y=Y*R
460 RETURN
470 ' ***** READY *****
480 SCREEN2,2,0:COLOR 15,1,1:CLS
490 DEFINT A-Z:A=RND(-TIME)
500 OPEN"GRP:"AS#1
510 FOR I=0 TO 2:B$=""
520 FOR J=0 TO 31:READ A$:B$=B$+CHR$(VAL("&H"+A$)):NEXT
530 SPRITE$(I)=B$:NEXT
540 CLS:FOR I=0 TO 9:PUTSPRITE I,(0,209):NEXT
550 FOR I=0 TO 99:PSET(RND(1)*255,RND(1)*191),RND(1)*13+2:NEXT
560 LE=3:PT=0:ON SPRITE GOSUB 200
570 MX=112:MY=104:SX=112:SY=80:SV=-5:SW=0:R=256*2^LE:FF=0
580 FOR AI=0 TO LE:GOSUB 420:AX(AI)=X:AY(AI)=Y:AV(AI)=V:AW(AI)=W:NEXT
590 FOR I=0 TO 2:SOUND I,0:SOUND I+3,0:SOUND I+8,0:NEXT:SOUND 7,56
600 SOUND 12,15:SOUND 1,12:SOUND 13,14:SOUND 8,16
610 AI=0:GOTO 30
620 DATA00,60,60,13,07,0E,1F,1B,1B,1F,0E,07,13,60,60,00
630 DATA00,06,06,C8,E0,70,F8,D8,D8,F8,70,E0,C8,06,06,00
640 DATA00,03,0F,1F,3F,3F,7F,7F,7F,7F,3F,3F,1F,0E,03,00
650 DATA00,C0,F0,F8,FC,FC,FE,FA,FA,F6,E4,CC,98,70,C0,00
660 DATA02,0E,15,0B,0D,77,1F,4D,B3,1D,17,6E,25,2F,02,05
670 DATA00,20,44,E8,72,DC,7A,B4,EE,7B,EC,92,FC,D8,54,00
680 ' ***** DUST CRASHER *****
```


★よく「パソコンは成長している」と聞くが，僕のＰＣ－8001mkⅡはいくらゴハンをあげてもＰＣ－8801mkⅡSRにならない。(大阪市・**木寺だよ～ん14才**)……**【影：ちゃんとおかずもあげなきゃ。お線香もあげて，チーン！】**

SMC-777/C用

BOUNDER（バウンダー）WALL（ウォール）

幸田　健悟



HELLO！　3月の末にSMCが手に入ったんですよ。もちろん父が買ったのですが，SMCの性能に目をつけて父にすすめたのはぼくというわけです。

てなわけで，早速プログラムを作ろうと思ったんですが，アイデアがないんですよ。しかたがないから，友人の宮後君が作った「BOUNDER WALL」のアイデアを借りました。宮後君が作ったものは画面全体を使い，しかも左右にワープできたのですが，ぼくのは少々ちがいます。ワープは使えません。

遊びかた

自分のキャラクターをカーソル・キーで移動させ，画面にちらばっている反射板を押して動かします。スペース・キーを押すと下の砲台から弾が飛びだしますから，飛びだした弾が反射板に当たって反射し，うまく獲物（ニコチャン大王に似たキャラクター）に当たるようにコースを作ってください。

しかし，こんなゲームは，たいがいジャマ者がでてくるんですよねェ。このゲームももちろんいるんですよ。鬼の顔のような四角い顔をしたキャラクターが，自分をしつこく追いかけてくるんです。

ま，なんとかうまくやってください。作った本人でもなかなかうまくいかないんですから。でもけっこうおもしろいですよ。

プログラムについて

この機械が届いた日に早速組みはじめ，5月を過ぎていろいろなチェックを終え，それからこの原稿を書きはじめました。だからPCGも作っておらず，グラフィックの命令も，ほんの数えるほどしか使っていません。移植も簡単でしょう。

プログラムも短いし……。とにかく初めての機械でのプログラムなので，ムダの多いのはカンベンしてください。

それからまだあやまらないといけません。このプログラムをそのまま入力しても，漢字ROMボードがないと動かないと思うんです。漢字ROMボードがない人は，1050～1090行を消し，自分で適当にタイトルを付けるなりしてください。また移植をしたいと考える人，「KPRINT」は漢字を表示する命令，「KCOLOR」は漢字に色をつける命令です。

最後に

みなさん，SMCはすばらしい機械ですよ。こんなに良い機械なのに，なぜユーザーが少ないのでしょう。ナイコン族のみなさん，SMCもよろしく！　あ，ところでSMC－70のみなさん，「SOUND」命令を改造すれば，動くんではないでしょうか。

参考

宮後泰孝君の
「BOUNDER WALL」

★　　★

CHECKER FLAG

編：SMCの投稿はあいかわらず少ないですね。投稿がきても常連ばっかり，という感じですね，Dr.。

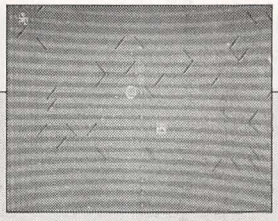
Dr.D：まったくだ。今月の幸田君も言っているように，使いようによってはSMCもなかなかすばらしい機種なんだが，ユーザーはなぜ，もっと意欲的に作ろうとしないんじゃろ。

編：SMCの場合はこの間からランダム・コーナーにきてしまいましたが，採用になる確率は高いんですよね。みなさんガンバッテください！

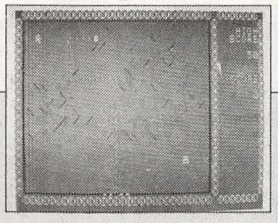
Dr.D：ところで幸田君の作品だが，もう少しハードを駆使してほしかったな。とくにグラフィックに凝ってみてくれ。



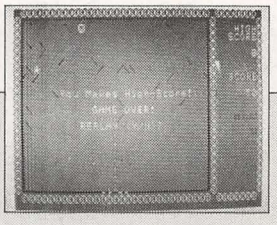
《写真1》キャラクターの紹介です



《写真2》おしい！　直接当てるのは，まずムリ



《写真3》やった！　これでラウンド・クリア!!



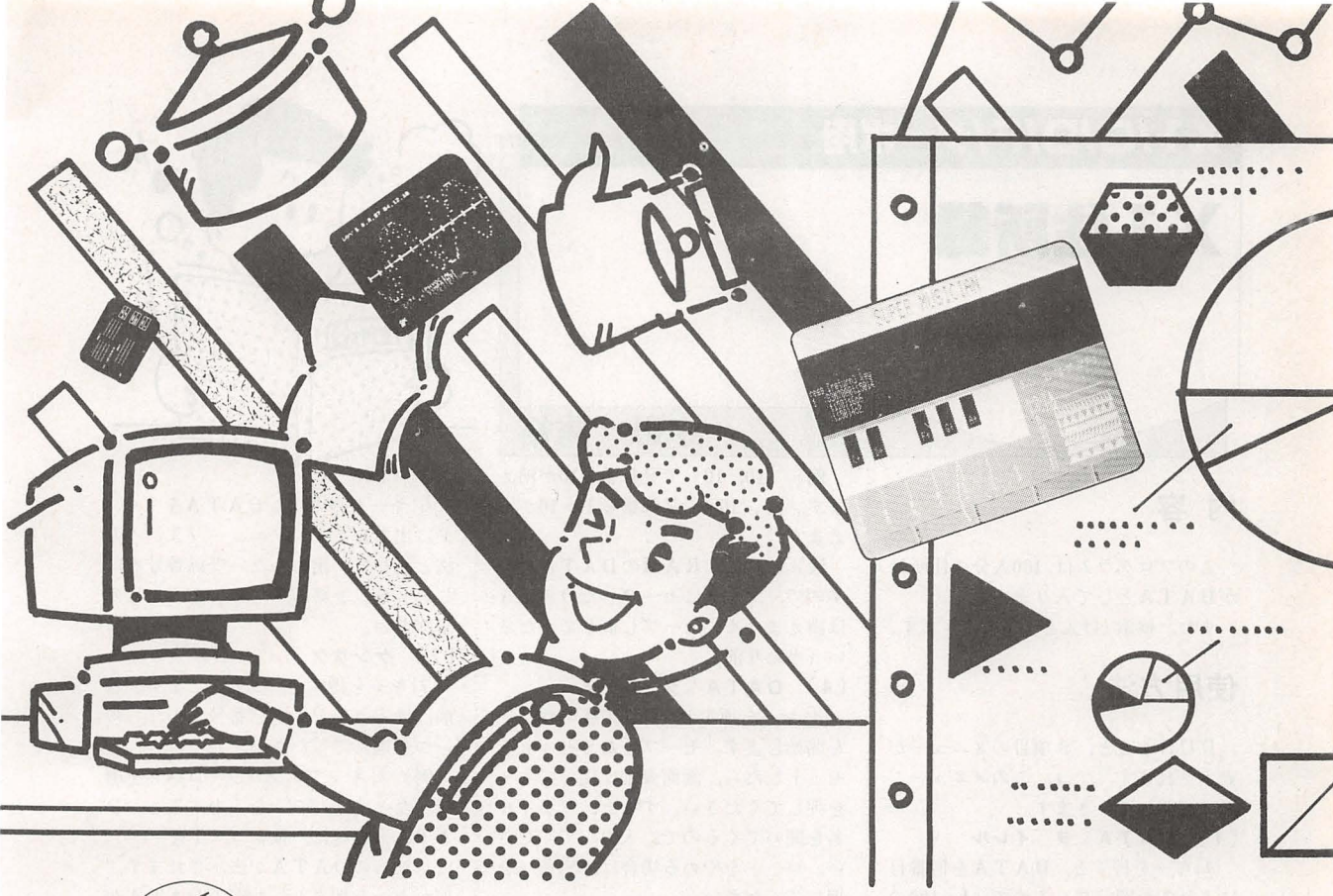
《写真4》1回失敗するとゲーム・オーバーです

★どうして影さんはパソコンサンデーにでないのですか？編集長ばっかりじゃないか。（大阪府板方市・ダンボウパート2）……【影：みなさんでTV局に投書しよう。ベーマガのカゲの立役者として，出演できるように。】

BOUNDER WALLのプログラム・リスト

```
   10 '    BOUNDER WALL
   20 '
   30 ' PROGRAM BY Y.M ->K.KOUDA
   40 '
   50 '   FOR SMC-777/c (777 BASIC)
   60 '
   70 '
   80 ' --------------------------
   90 CURSOR OFF :GOSUB *DEMO
  100 GMODE 1 :GCLEAR 15 :CCLEAR :GCOLOR .,3 :CONSOLE 40 :FONT RESET 0 :HS=0
  110 GOSUB *SYOKI
  120 CCLEAR :CCOLOR 1 :PRINT (12,12) "ROUND: ";R :FOR A=1 TO 1000 :NEXT A
  130 CCLEAR :FOR A=1 TO 30 :CCOLOR 1 :PRINT (A,0) CHR$(250);(A,23) CHR$(250); :
NEXT A
  140 FOR A=32 TO 38 :PRINT (A,0) CHR$(250);(A,23) CHR$(250); :NEXT A
  150 FOR A=1 TO 22 :PRINT (0,A) CHR$(250);(31,A) CHR$(250);(39,A) CHR$(250); :N
EXT A
  160 FOR A=1 TO 20 :CCOLOR 4 :PRINT (IRND(29)+1,IRND(14)+1) CHR$(238);
  170 PRINT (IRND(29)+1,IRND(14)+1) CHR$(239); :NEXT A
  180 CCOLOR 2 :LOCATE (13,22) :PRINT CHR$(152);CHR$(147);CHR$(94);CHR$(146);CHR
$(153);
  190 TX=29 :TY=19 :AD=789
  200 X=3 :Y=3 :ADR=82 :P=32
  210 FOR A=1 TO R :CPLOT (IRND(16)+1,IRND(15)+1),15,3 :NEXT A
  220 GOTO 240
  230 *HANSHA :GOSUB 520 :RETURN
  240 BOXE (10,10)-(245,180),0
  250 SOUND "S3004L64<3N1N5N8>","S3004L64<3N8N5N1>"
  260 ' MAIN
  270 *MAIN :FOR A=30 TO 31 :CPLOT (X,Y),A,2 :NEXT A
  280 PRINT (TX,TY) " "
  290 SOUND "N1"
  300 BX=0 :BY=0 :B=IRND(2)+1 :ON B GOTO 310,320
  310 BX=SGN(X-TX) :GOTO 330
  320 BY=SGN(Y-TY)
  330 TX=TX+BX :TY=TY+BY
  340 V=CPOINT (TX,TY) :IF V=32 THEN 370
  350 IF V=30 OR V=31 THEN GOSUB *MISS
  360 TX=TX-BX :TY=TY-BY
  370 CPLOT (TX,TY),27,1
  380 EVAL PADDLE(0) :PA=PADDLE(0) :SH=SHOT (0) :FX=0 :FY=0
  390 IF PA=7 AND X>2 THEN FX=-1 :SOUND "N3"ELSE IF PA=3 AND X<28 THEN FX=1 :SOU
ND "N5"
  400 IF PA=1 AND Y>2 THEN FY=-1 :SOUND "N2" ELSE IF PA=5 AND Y<20 THEN FY=1 :SO
UND "N6"
  410 IF SH=-1 THEN GOSUB *MISSI
  420 PRINT (X,Y) " ": : X=X+FX :Y=Y+FY :O=CPOINT (X,Y) :IF O=32 THEN 460
  430 IF O=238 OR O=239 THEN GOSUB *HANSHA :GOTO 460
  440 IF O=27 THEN *MISS
  450 IF O<>32 THEN X=X-FX :Y=Y-FY
  460 FOR A=30 TO 31 :CPLOT (X,Y),A,2 :NEXT A
  470 CCOLOR 1 :PRINT (35,2) "HIGH";(34,3) "SCORE";(35,5) USING "####";HS
  480 CCOLOR 2 :PRINT (34,8) "SCORE";(35,10) USING "####";SC
  490 CCOLOR 4 :PRINT (35,13) "MISS";(38,15) M
  500 GOTO *MAIN
  510 '
  520 IF PA=7 AND CPOINT (X-1,Y)=32 THEN CPLOT (X-1,Y),0,4 :GOTO 560
  530 IF PA=3 AND CPOINT (X+1,Y)=32 THEN CPLOT (X+1,Y),0,4 :GOTO 560
  540 IF PA=1 AND CPOINT (X,Y-1)=32 THEN CPLOT (X,Y-1),0,4 :GOTO 560
  550 IF PA=5 AND CPOINT (X,Y+1)=32 THEN CPLOT (X,Y+1),0,4
  560 RETURN
  570 ' MISS
  580 *MISS :M=M+1 :CCOLOR 4 :PRINT (35,13) "MISS";(38,15) M
  590 CCOLOR 11 :PRINT (12,12) "MISS +1" :SOUND "N1N5N3N7N6N3N8N4N7N4N5","N3N6N2
N6N3N6N7N3N5N2N5"
  600 IF M<3 THEN FOR A=1 TO 1000 :NEXT A :GOTO 120
  610 GOTO *GOVER
  620 ' MISSI
  630 *MISSI
  640 X=15 :Y=21 :P=0 :PO=0
  650 FX=0 :FY=-1
  660 CCOLOR 6 :PRINT (X,Y) "·"; :X=X+FX :Y=Y+FY :P=CPOINT (X,Y) :PRINT (X,Y) CH
R$(236) :
  670 BEEP :CCOLOR 2 :PRINT (34,8) "SCORE";(35,10) USING "####";SC
  680 IF P=32 THEN 660
  690 IF P=15 THEN SOUND "S30N1N2N3N4N5N6N7N8N9","N9N8N7N6N5N4N3N2N1" :SC=SC+100
 :PO=PO+1 :IF R=PO THEN *CLR
  700 IF P=27 THEN SOUND "S50O2L64N1N5N32N6N2N5N2","N4N12N5N2N5N2N5" :SC=SC+50 :
GOTO 660
  710 IF P=250 THEN 830
  720 IF P=239 THEN 780
  730 IF P<>238 THEN 660
  740 IF FX=1 AND FY=0 THEN FX=0 :FY=-1 :GOTO 660
  750 IF FX=0 AND FY=1 THEN FX=-1 :FY=0 :GOTO 660
  760 IF FX=0 AND FY=-1 THEN FX=1 :FY=0 :GOTO 660
  770 IF FX=-1 AND FY=0 THEN FX=0 :FY=1 :GOTO 660
  780 IF FX=-1 AND FY=0 THEN FX=0 :FY=-1 :GOTO 660
  790 IF FX=0 AND FY=1 THEN FX=1 :FY=0 :GOTO 660
  800 IF FX=1 AND FY=0 THEN FX=0 :FY=1 :GOTO 660
  810 IF FX=0 AND FY=-1 THEN FX=-1 :FY=0 :GOTO 660
  820 GOTO 660
  830 'ERR
  840 SOUND "S4003L64N1N2N4N2N5N4N2N4N1","N1N3N2N5N2N5N2N5N2"
  850 'GAME OVER
  860 *GOVER :CCOLOR 11 :PRINT (12,12) "GAME OVER!"
  870 IF HS<SC THEN HS=SC :CCOLOR 1 :PRINT (7,10) "You Makes High-Score!"
  880 CCOLOR 1 :PRINT (10,14) "REPLAY (Y/N)?";
  890 I$=INKEY$(2)
  900 IF I$="Y" THEN 110
  910 IF I$="N" THEN CCLEAR :END
  920 GOTO 890
  930 'SYOKI
  940 *SYOKI
  950 R=1 :SC=0 :M=0 :RETURN
  960 'CLEAR!
  970 *CLR
  980 SOUND "S40L6402<5N1N3N5N6N8N10N12N13>","S40L6403<5N13N12N10N8N6N5N3N1>"
  990 CCOLOR 1 :PRINT (12,12) "CLEAR!";
 1000 SC=SC+200 :CCOLOR 2 :PRINT (34,8) "SCORE";(35,10) USING "####";SC
 1010 R=R+1 :GOTO 120
 1020 'DEMO
 1030 *DEMO :GMODE 2,1 :CCLEAR :GCLEAR :KCOLOR 1
 1040 KPRINT (100,10),&HE,&H2342
 1050 KCOLOR 2 :KPRINT (116,16),&HF,&H234F,&H2355,&H234E,&H2344,&H2345,&H2352
 1060 KCOLOR 1 :KPRINT (210,10),&HE,&H2357
 1070 KCOLOR 2 :KPRINT (226,16),&HF,&H2341,&H234C,&H234C
 1080 CIRCLE (183,20),100,20,1
 1090 CCOLOR 1 :PRINT (6,6) "CHARACTER"
 1100 CCOLOR 1 :CPLOT (3,8),15 :CCOLOR 4 :PRINT (4,8) " .....POINTER (+100)"
 1110 CCOLOR 1 :CPLOT (3,10),27 :CCOLOR 4 :PRINT (4,10) " .....MONSTER (+50)"
 1120 CCOLOR 1 :CPLOT (3,12),31 :CCOLOR 4 :PRINT (4,12) " .....YOU CHARACTER"
 1130 CCOLOR 2 :PRINT (6,15) "By K.Kouda"
 1140 GCOLOR ,IRND(15)
 1150 FOR A=1 TO 200 :GPLOT (IRND(639),IRND(199)),IRND(14)
 1160 CCOLOR 6 :PRINT (2,20) "GAME START!. PUSH [SJ KEY"
 1170 IF INKEY$="S" THEN RETURN
 1180 NEXT A :GCLEAR :GOTO 1040
```

★実用プログラム・コーナーのマイコン少年がいるコンピュータ・ルームには、なぜナベやヤカンがあるんですか？（茨城県北茨城市・伊藤旭13才）……【影：はて？空中を飛んでいるところが、また意味不明だな。】



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。

X1/C/D/F/ターボ用

X1住所録

中野　秀裕



ウジ

内 容

このプログラムは,100人分の住所録がDATAとして入ります

また，検索（けんさく）もできます。

使用方法

RUNすると，８項目のメニューが表示されます。では，このメニューごとに説明していきます。

〔1〕 DATA ヲ イレル

1 キーを押すと，DATAを何番目に入れるか聞いてくるので，1～100の数字を入力してください。この番号が登録番号になります。

そしたら，画面表示に従って，名前，郵便番号，住所，電話番号，検索コードを入力していきます。検索コードとは，登録する人の名前の頭文字１字を入れることにより，50音検索ができるというものです。

〔2〕 DATA ヲ ヒョウジ

2 キーを押すと，登録されたDATAを画面上に表示します。続けて，100人まで見ることができます。

〔3〕 DATA ヲ ケス

3 キーを押すと，登録されているDATAを消すことができます。何番から何番まで消しますか（S，E）と聞いてくるので，消したいDATAのはじめの登録番号（S）と，終わりの登録番号（E）を入力してください。

例）「10，10」で登録番号10が消えます。「1，10」で登録番号１～10が消えます。

注）これは，RAMのDATAを消すので，テープにセーブしたDATAは消えません。セーブし直してください（当たり前）。

〔4〕 DATA ヲ ロード

4 キーを押すと，DATAのロードを開始します。セーブしたカセットをセットしたら，画面表示に従ってキーを押してください。すると，ファイル名を聞いてくるので，入力してください。ロードをやめる場合は，N キーを押してください。

〔5〕 DATA ヲ セーブ

5 キーを押すと，登録されたDATAをカセットにセーブします。方法は，ロードのときと同じです。画面に従って，入力してください。

〔6〕 DATA ヲ プリンターヒョ

6 キーを押すと，DATAをプリンタに出力します。メニュー〔3〕の方法と同じで，出力したい登録番号のはじめ（S）と終わり（E）を入力してください。

〔7〕 ケンサク

7 キーを押すと，検索をします。名前，検索コード，電話番号，のうちの一つを選んでください。

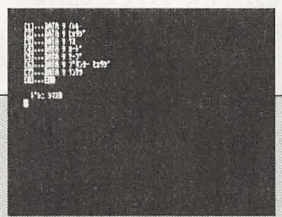
例）2 キーでケンサク・コードを選び，たとえば，〝ア〟を入力すると，DATA入力時に，検索コードを〝ア〟にした人のDATAが表示されます。何かキーを押すと，つぎのDATAが表示されます。

〔8〕 オワリ

8 キーを押すと，ごくろうさまというわけで，終わりです。このプログラムを実行したなら，必ずこのメニュー〔8〕で終わってください。

```
〒  141
                ｼﾅｶﾞﾜｸ ﾋｶﾞｼｺﾞﾀﾝﾀﾞ  1-11-15
                KAGE ｻﾝ
                03-445-6111
〒  141
                ｼﾅｶﾞﾜｸ ﾋｶﾞｼｺﾞﾀﾝﾀﾞ  1-11-15
                HEN ｻﾝ
                03-445-6111
```

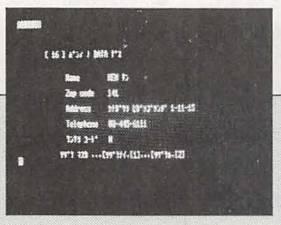
▲プリントアウト例



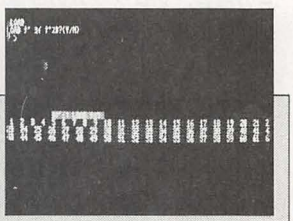
〈写真１〉メニュー画面。１～８まで選択できます



〈写真２〉DATAの入力画面。誰の住所を入れようか



〈写真３〉ほら，このとおり，編さんのDATAが…



〈写真４〉DATAをロード中の画面です

★では，これから国語の勉強をします。はっはっは，ひっひっひ。ふっふっふ。へっへっへ。ほっほっほ。は行の笑いかたでした。（島根県八束郡・福庭紳介13才）……【影：そんな笑いかたじゃ日本男児のハジ。一同：ガハハ。】

```
100 REM ********** ショキ ｶﾞﾒﾝ **********
110 INIT:CLS4:WIDTH 80:CLEAR:N=100
120 DIM N$(N),J$(N),U$(N),T$(N),PS$(N),CO(N)
130 REM +++++  ｼﾞｬﾝﾌﾟ  +++++
140 CLS: CONSOLE
150 PRINT"[1]...DATA ヲ ｲﾚﾙ"
160 PRINT"[2]...DATA ヲ ﾋｮｳｼﾞ"
170 PRINT"[3]...DATA ヲ ｹｽ"
180 PRINT"[4]...DATA ヲ ﾛｰﾄﾞ"
190 PRINT"[5]...DATA ヲ ｾｰﾌﾞ"
200 PRINT"[6]...DATA ヲ ﾌﾟﾘﾝﾀｰ ﾋｮｳｼﾞ"
210 PRINT"[7]...DATA ヲ ｹﾝｻｸ"
220 PRINT"[8]...END"
230 LOCATE 2,9:PRINT"ﾄﾞﾚﾆ ｼﾏｽｶ"
240 F=VAL(INKEY$(1)):IF F>0 AND F<9 THEN 260
250 GOTO 240
260 CLS4:I=0:ON F GOSUB 280,480,640,760,760,950,1090,1380
270 CLS 4:CLOSE#1:GOTO 130
280 REM ********** [1] INPUT **********
290 LOCATE 1,5:INPUT "DATA ヲ ﾅﾝﾊﾞﾝ ﾒﾆ ｲﾚﾏｽｶ  ? ";I:
300 IF I=<0 OR I=>101 THEN LOCATE 1,7:PRINT"ｿﾝﾅﾊﾞﾝｺﾞｳ ﾊ ｱﾘﾏｾﾝ ":PAUSE10:GOTO 470
310 CLS 4:OP=1:GOTO490
320 CFLASH1:LOCATE1,1:PRINT" INPUT ":CFLASH0
325 COLOR 6:LOCATE 15,2:PRINT " ｻｲﾎﾄﾞｲﾚﾀ ﾊﾞﾝｺﾞｳ ﾊ ";I1;" ﾃﾞｽ":COLOR7
330 LOCATE 1,5   PRINTI;"ﾊﾞﾝ ﾒ ヲ ｲﾚﾃｸﾀﾞｻｲ":PRINT
340 LOCATE 12,7:INPUT"* Name       ";N$(I)
350 LOCATE 12,9:INPUT"* Zep code  ";U$(I)
360 LOCATE 12,11:INPUT"* Address   ";J$(I)
370 LOCATE 12,13:INPUT"* Telephone ";T$(I)
380 LOCATE 12,15:INPUT"* ｹﾝｻｸ ｺｰﾄﾞ ";PS$(I)
390 LOCATE 16,17:PRINT"ｳﾁ ﾏﾁｶﾞｲ ﾊ ...[ｱﾙ.[1]...[ｱｲ.[2]"
400 F=VAL(INKEY$(1)):IF F>0 AND F<4 THEN 420
410 GOTO 400
420 IF F=1 THEN CLS4:GOTO 310
430 LOCATE 16,19:PRINT"ﾂｯﾞｹ ﾏｽｶ ...[ﾂｯﾞｹﾅｲ.[1]...[ﾂｯﾞｹﾙ.[2]":I1=I
440 F=VAL(INKEY$(1)):IF F>0 AND F<3 THEN 460
450 GOTO 440
460 IF F=2 THEN CLS4:GOTO 290
470 CLS4:RETURN
480 REM ********** [2] PRINT **********
485 OP=0:IF OP=0 THEN I=0
490 IF OP=1 THEN 520
500 CLS4:I=I+1:CFLASH1:PRINT " PRINT ":CFLASH0
510 LOCATE 8,4:PRINTTAB(5);"[";I;"]";" ﾊﾞﾝﾒ ﾉ DATA ﾃﾞｽ "
520 LOCATE 12,7:PRINT"  Name          ";N$(I)
530 LOCATE 12,9:PRINT"  Zep code      ";U$(I)
540 LOCATE 12,11:PRINT"  Address      ";J$(I)
550 LOCATE 12,13:PRINT"  Telephone    ";T$(I)
560 LOCATE 12,15:PRINT"  ｹﾝｻｸ ｺｰﾄﾞ    ";PS$(I):IF OP=1 THEN 320
570 LOCATE 12,17:PRINT"ﾂｯﾞｹ ﾏｽｶ ...[ﾂｯﾞｹﾅｲ.[1]...[ﾂｯﾞｹﾙ.[2]"
580 F=VAL(INKEY$(1)):IF F>0 AND F<3 THEN 600
590 GOTO 580
600 IF F=2 THEN 620
610 CLS4:RETURN
620 IF I=>100 THEN RETURN
630 GOTO 500
640 REM ********** [3] NEW **********
650 CLS 4:CFLASH1:PRINT " NEW ":CF_LASH0
660 LOCATE 16,10:INPUT "ﾅﾝﾊﾞﾝ ｶﾗ ﾅﾝﾊﾞﾝ ﾏﾃﾞ ｱｼﾏｽｶ(S,E)  ";N,N1
670 LOCATE 16,11:PRINT "...";N;"... ｶﾗ ...";N1;"... ﾏﾃﾞ ﾃﾞ ﾖﾛｼｲﾃﾞｽｶ [ｲｴ.[1],[ｲｲｴ.[2]"
680 F=VAL(INKEY$(1)):IF F>=0 AND F<=3 THEN 700
690 GOTO 660
700 IF F=2 THEN 650
710 IF N=<0 OR N1>100 THEN PRINT "ﾉﾝｱ ﾊﾞﾝｺﾞｳ ﾊ ｱﾘﾏｾﾝ":PAUSE50:GOTO 650
720 FOR I=N TO N1
730 N$(I)="":U$(I)="":J$(I)="":T$(I)="":PS$(I)=""
740 NEXT
750 PAUSE 20:RETURN
760 REM ********** [4] LOAD or [5] SAVE **********
770 LOCATE 13,7:PRINT"ｶｾｯﾄ ｦ ｾｯﾄ ｼﾃｸﾀﾞｻｲ..(ｾｯﾄ ｼﾀﾗ RETURN ":CMT=0:INPUT A
780 LOCATE 13,10:INPUT "ﾌｧｲﾙ ﾉ ﾅﾏｴ ﾊ  ";F$
790 CLS:IF F=4 THEN GOSUB 800:CLS:GOTO130 ELSE GOSUB 870:CLS:GOTO 130
800 CFLASH1:PRINT " LOAD ":CFLASH0:PRINT"LOAD ﾃﾞ ﾖｲ ﾃﾞｽｶ?(Y/N)  ":INPUT A$:IF  A$="N" OR A$="n" THEN 130
810 CFLASH 1:LOCATE 13,12:PRINT"ﾃﾀﾞｲﾏ LOAD ﾁｮｳ ﾁｭｳ"
820 OPEN "I",#1,"CAS:"+F$:CFLASH 0
830 FOR I=1 TO 100
840 INPUT#1,N$(I),U$(I),J$(I),T$(I),PS$(I):PRINT I;
850 NEXT I
860 CLOSE#1:RETURN
870 CFLASH1:PRINT " SAVE ":CFLASH0:PRINT"SAVE ﾃﾞ ﾖｲ ﾃﾞｽｶ?(Y/N)  ":INPUT A$:IF  A$="N" OR A$="n" THEN 130
880 CFLASH1:LOCATE 13,12:PRINT "ﾃﾀﾞｲﾏ SAVE ﾁｮｳ ﾁｭｳ "
890 OPEN "O",#1,"CAS:"+F$:CFLASH 0
900 FOR I=1 TO 100
910 WRITE #1,N$(I),U$(I),J$(I),T$(I),PS$(I):PRINT I;
920 NEXT I
930 CLOSE#1:RETURN
940 RETURN
950 REM ********** [6] LPRINT **********
960 CLS4:CFLASH1:PRINT " LPRINT ":CFLASH0
970 LOCATE 16,10:INPUT "ﾅﾝﾊﾞﾝ ｶﾗ ﾅﾝﾊﾞﾝ ﾃﾞｽｶ(S,E) ? ";N,N1
980 LOCATE 16,11:PRINT "...";N;"... ｶﾗ ...";N1;"... ﾏﾃﾞ ﾃﾞ ﾖﾛｼｲﾃﾞｽｶ [ｲｴ.[1],[ｲｲｴ.[2]"
990 F=VAL(INKEY$(1)):IF F>0 AND F<3 THEN 1010
1000 GOTO 990
1010 IF F=2 THEN 960
1020 FOR I=N TO N1
1030 LPRINT "  ﾃ  ";U$(I):LPRINT
1040 LPRINTTAB(13);J$(I):LPRINT
1050 LPRINT TAB(13);N$(I):LPRINT
1060 LPRINT TAB(13);T$(I):LPRINT
1070 NEXT I
1080 RETURN
1090 REM ********** [7] ｹﾝｻｸ **********
1100 CLS4:OW=1:JIS$="":CFLASH1:PRINT " ｹﾝｻｸ ":CFLASH0:CONSOLE 1,20,16,60
1110 LOCATE 16,5:PRINT"(1) Name
1120 LOCATE 16,6:PRINT"(2) ｹﾝｻｸ ｺｰﾄﾞ
1130 LOCATE 16,7:PRINT"(3) Telephone
1140 F=VAL(INKEY$(1)):IF F>0 AND F<4 THEN 1160
1150 GOTO 1140
1160 CLS:ON F GOSUB 1190,1200,1210
1170 GOSUB 1220:GOTO 130
1180 '+++++ input +++++
1190 INPUT "       Name ";JIS$:RETURN
1200 INPUT " ｹﾝｻｸ ｺｰﾄﾞ ";JIS$:RETURN
1210 INPUT " Telephone ";JIS$:RETURN
1220 '+++++ SUB ｹﾝｻｸ  ++++++
1230 IF JIS$="" THEN CONSOLE:CLS:GOTO 130
1240 FOR I=1 TO 100
1250 IF N$(I)=JIS$ OR PS$(I)=JIS$ OR T$(I)=JIS$ THEN CO(OW)=I:OW=OW+1
1260 NEXT I
1270 IF OW=1 THEN LOCATE 16,10:PRINT "  ｶｸﾄｳ ﾅｼ":PAUSE 10:GOTO 1370
1280 LOCATE 16,10:PRINT "ｹﾝｻｸ ｼﾀ ﾆﾝｽﾞｳ ";OW-1:PAUSE 10
1290 FOR I=1 TO OW-1
1295 CLS:LOCATE 16,4:PRINT " DATA ﾉ ﾅｶﾉ ";CO(I);" ﾊﾞﾝﾒ ﾉ ﾋﾄ ﾃﾞｽ"
1296 LOCATE 16,6:PRINT "o ";  JIS$
1300 LOCATE 16,8:PRINT"Name         ";TAB(24);N$(CO(I))
1310 LOCATE 16,10:PRINT"Zep code    ";TAB(26);U$(CO(I))
1320 LOCATE 16,12:PRINT"Address     ";TAB(26);J$(CO(I))
1330 LOCATE 16,14:PRINT"Telephone   ";TAB(26);T$(CO(I))
1340 LOCATE 16,16:PRINT"ｹﾝｻｸ ｺｰﾄﾞ   ";TAB(26);PS$(CO(I))
1350 LOCATE 16,18:PRINT"HIT ANY KEY": A$=INKEY$(1)
1360 NEXT I
1370 CLS:CONSOLE:RETURN
1380 REM ********** [8] END **********
1390 CLOSE:CLS:PRINT "  ｺﾚﾃﾞ ｵﾜﾘ ﾏｽ "
```

★MZ－2200で[カナ]と[シフトロック]とスペース・キーを押すと、カーソルが1行上にあがって、一つ右に行く。（山口県下関市・小林　洋12才）……[Dr.D：しかし、よくこんなのが見つかるもんだ。感心ノ]

クイズに答えて、すてきなプレゼントを！

つぐ美のホワイトWHITEルームROOM



もんだい

今回は，ＰＣ－8801シリーズ用に「パックン・ハート・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してください。

ゲームのせつめい

キミは，とつぜんパックン・ハート(♡)になってしまいました。へやの中に散らばっている豆を拾ってください。でも，モンスター（@）があなたをやっつけようと，追いかけてきます。うまくよけながら，面クリアをめざしてください。

操作のしかたは，5 2 1 3 で上下左右にパックン・ハートが動きます。おもしろいゲームですので，ぜひ遊んでみてください。

《第１表》変 数 表

X	パックン・ハートの水平座標
Y	〃 垂直座標
VX	〃 水平移動量
VY	〃 垂直移動量
MX	モンスターの水平座標
MY	〃 垂直座標
MVX	〃 水平移動量
MVY	〃 垂直移動量
SC	スコア
RO	ラウンド数
LE	パックン・ハートの残り数
D	拾った豆の数
MC	モンスターを消すためのキャラクタ・コード用

♥

♥

パックン・ハート・ゲームのプログラム・リスト（PC-8801/mkⅡ/SR，N88BASIC用）

```
10 DEFINT A-Z:CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 40,25
20 RANDOMIZE(VAL(MID$(TIME$,4,2)+RIGHT$(TIME$,2)))
30 DEF FNA(X,Y)=PEEK(&HF3C8+2*X+120*Y)
40 SC=0:RO=1:LE=3
50 CLS:COLOR 4:FOR I=0 TO 17:FOR J=0 TO 17
60 LOCATE I,J:PRINT "■";:NEXT:NEXT
70 COLOR 5:FOR I=1 TO 16:FOR J=1 TO 16
80 LOCATE I,J:PRINT ".";:NEXT:NEXT
90 COLOR 4:RESTORE:FOR I=0 TO 7:READ A$:R=VAL("&h"+A$)
100 FOR J=0 TO 7:S=R AND ①(7-J):IF S=0 THEN 130
110 LOCATE J+1,I+1:PRINT "■";:LOCATE 16-J,I+1:PRINT "■";
120 LOCATE J+1,16-I:PRINT "■";:LOCATE 16-J,16-I:PRINT "■";
130 NEXT:NEXT:VX=0:VY=0:D=0:MVX=0:MVY=1:MC=ASC(".")
140 COLOR 7:LOCATE 1,19:PRINT "SCORE";
150 LOCATE 1,21:PRINT "ROUND";RO
160 LOCATE 1,23:PRINT "LEFT ";LE
170 X=INT(RND(1)*16)+1:Y=INT(RND(1)*16)+1
180 IF FNA(X,Y)<>ASC(".") THEN 170
190 MX=INT(RND(1)*16)+1:MY=INT(RND(1)*16)+1
200 IF FNA(MX,MY)<>ASC(".") THEN 190
210 IF ABS(X-MX)<5 AND ABS(Y-MY)<5 THEN 190
220 I=INP(0):XX=0:YY=0
230 IF I=247 THEN XX=1:GOTO 560
240 IF I=253 THEN XX=-1:GOTO 560
250 IF I=251 THEN YY=1:GOTO 560
260 IF I=223 THEN YY=-1:GOTO 560
270 S=FNA(X+VX,Y+VY)
280 IF S=ASC(".") THEN 540
290 IF S=ASC("■") THEN ②
300 IF S=ASC("@") THEN 510
310 LOCATE X,Y:PRINT " ";:X=X+VX:Y=Y+VY
320 COLOR 6:LOCATE X,Y:PRINT "♥";
330 IF D=156 THEN 580
340 XX=SGN(X-MX):YY=SGN(Y-MY)
350 IF MVX THEN 420
360 IF XX=0 THEN XX=INT(RND(1)*2)*2-1
370 IF MVY<>YY THEN 390
380 IF FNA(MX+MVX,MY+MVY)<>ASC("■") THEN 470
390 IF FNA(MX+XX,MY)<>ASC("■") THEN MVX=XX:MVY=0:GOTO 470
400 IF FNA(MX-XX,MY)<>ASC("■") THEN MVX=-XX:MVY=0:GOTO 470
410 GOTO 470
420 IF YY=0 THEN YY=INT(RND(1)*2)*2-1
430 IF MVX<>XX THEN 450
440 IF FNA(MX+MVX,MY+MVY)<>ASC("■") THEN 470
450 IF FNA(MX,MY+YY)<>ASC("■") THEN MVX=0:MVY=YY:GOTO 470
460 IF FNA(MX,MY-YY)<>ASC("■") THEN MVX=0:MVY=-YY
470 COLOR 5:LOCATE MX,MY:PRINT CHR$(MC);
480 MX=MX+MVX:MY=MY+MVY:MC=FNA(MX,MY)
490 COLOR 2:LOCATE MX,MY:PRINT "@";
500 IF MC<>ASC("♥") THEN 220
510 FOR I=0 TO 100:BEEP 1:FOR J=0 TO I:NEXT:BEEP 0:NEXT
520 LE=LE-1:IF LE>=0 THEN 50
530 COLOR 3:LOCATE 5,5:PRINT"GAME OVER":FOR I=0 TO 2000:NEXT:RUN
540 BEEP 1:D=D+1:SC=SC+1:COLOR 7:LOCATE 7,19
550 PRINT USING"#####";SC:BEEP 0:GOTO 310
560 S=FNA(X+XX,Y+YY):IF S<>ASC("■") THEN ③
570 GOTO 270
580 FOR I=0 TO 100:BEEP 1:FOR J=0 TO 100-I:NEXT:BEEP 0:NEXT
590 RO=RO+1:GOTO 50
600 DATA 00,7D,01,74,45,5D,00,ED
```

ヒント

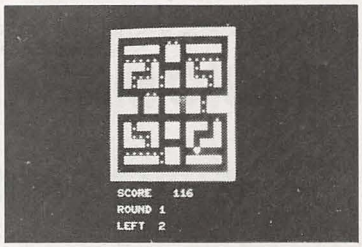
① 画面のデータは，カベがあるところは1，そうでないところは0としてから2進→16進変換して，データにしていますので，Rとアンドする数は？？？の？？？なんです！

② 移動先にカベがあるんだから，答えはカンタン。でも，どこに飛ぶかがもんだいです。

③ キー入力による移動させたい方向にカベがないのだから……。

今回は少しやさしいと思います。他機種の人でも十分答えられる問題ですので，なるべく早く答えを送ってきてください。待ってます。

♥ ♥ ♥



▲パックン・ハート・ゲームの実行画面

12月号の正解と解説

正解：① TA
② Z＝Z－1
③ XX＝0：YY＝0：Z＝0

解説：

① 130行のFORは，170行のNEXTと対になっているのがすぐにわかりますね。そこで，130行から170行までは，なにをしているか調べてみましょう。

いろいろ複雑なことをしていますが，要するに，水平座標と垂直座標を乱数で決めて，そこに$をPRINTしています。$は宝ですから，宝をFOR NEXTのループでたくさん表示するようにしていることがわかります。

変数表には，TAが宝の数となっていますので，当然答えは「TA」ということになります。

② 250行は，IF Z THEN……とZが0でないときに，THEN以後の命令を実行しますが，Zとはなにを意味するのでしょうか。

230行のTHENの後にZ＝5というのがあります。Zの使われている行は，これしかないので，この行を調べる以外に手はありません。230行では，キー入力がスペースで，なおかつ，Zが0でFが0でないときにZを5にします。

キー入力がスペースということは，ジャンプに関係がありそうです。Zは，わからないとして，Fはいったいなんなのでしょう。他の行でFが使われている行をみつけてみましょう。

すると，260行と270行にあることがわかります。260行と270行から，¥の下になにもないときにFが0になり，下になにかあるときはFが1になることがわかります（SCREENは画面を調べる関数で，XYは¥の座標で，Y＋1しているので¥の下を調べているということになります。そして0や32は，空白のキャラクタのコードです）。

つまり，Fとは¥の下にブロックがあるかないかのフラグというわけです（フラグだからFというのは安易ですね）。

だいぶ横道にそれましたが，230行では，スペース・キーを押していて，¥の下にブロックがあって，Zが0のときにZを5にするということになります。

さて，これからが大変です。そこで，ヒントをみてみましょう。ジャンプに限度があると，書いてあります。230行で一度Zを5にしたら，二度と0にならないというのは変ですね。そういったことから答えを考えますと，答えは「Z＝Z－1」であることがわかるんじゃないかな。つまり，Zはジャンプのカウンタだったわけです。

③ この問題も少しむずかしかったかもしれません。310行のIF文は，¥がブロックにぶつかったかどうかを調べるようになっています。

¥がブロックにぶつかると，どうなるでしょう。ここは一般的に考えると，¥の動きが止まると考えるべきでしょう。¥が止まらなければ，ブロックにつっ込んでしまいますからね。

したがって，XX＝0：YY＝0までは，すぐに答えられますが，答えはもう少し長そうです。ヒントにはジャンプしている場合も考えましょうとあるので，Z＝0とすればいいんです。なぜ，Z＝0かというと，こうしないと¥がブロックをつきぬけてしまうからで，ブロックにぶつかったときに，ジャンプを終わらせなければならないからです。

答えは「XX＝0：YY＝0：Z＝0」になりますが，②が答えられないと，③も答えられないでしょう。

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。



12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。

伊藤 勝（愛媛県新居浜市）／藤原暁宏（岡山県玉野市）／井上 大（千葉県市川市）／松島俊介（神奈川県横浜市）／川島準二（千葉県浦安市）／谷口佳孝（栃木県宇都宮市）／宮川 聡（大阪府四条畷市）他3名のみなさん

★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」1月号係
- **しめ切り：**12月25日
- **発表は本誌2月号（1月10日発売）**

応募券 マイコンW.R 1月号

PROGRAMMER OF THE MONTH

影：スウェード・バック，ジャンプ！ それのけぞり!!　いたっ，やられた!!

つぐ美：また，大声だして。今度は何のゲームに夢中になっているんですか？

影：ＭＳＸの「弥姫絵(みきえ)の剣」だよ。作者の安田君は先月も「ＰＡＳＥ ＆ ＰＯＬＬ」を投稿してくれたんだけど，今月のも，なかなか，はまっちゃうゲームだよ。

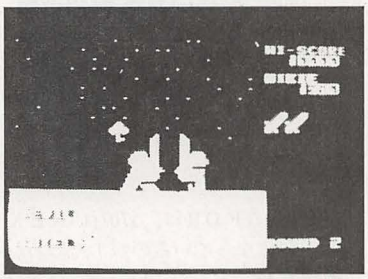
Dr.D：「ＰＡＳＥ ＆ ＰＯＬＬ」にしろ，この「弥姫絵の剣」にしろ安田君のゲームはとても完成度が高いものが多いな。「弥姫絵の剣」のこのキャラクターの動きなどは，ＭＳＸのスプライト機能をよくいかした，みごとな設定だな。このような格闘ゲームは，キャラクターが何をやっているのかわからなくなってしまうものが多いが，安田君は受け身を四つのパターンにして，うまく処理している。

編：このような格闘パターンを理解できれば，他の機種でもいろいろ活用してオリジナルのゲームが作れますね。

Dr.D：まあ，スプライト機能を持ったハードでないとむずかしいかもしれないが，ゲーム・アイデアをふくらます，いい材料にはなるな。

影：みなさんも，興奮できるゲームをどしどし投稿してください。

編：今月のＭＳＸは，安田君の作品以外にもおもしろいゲームが多かったですね。今月号から「ベストプログラマー・コンテスト」もはじまったことですし，ハリキッテおもしろいゲームを作ってくださいネ。待ってますよ!!



《写真》弥姫絵の剣の実行画面

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!!

ダシュツ	千葉県木更津市　藤本　努君	アイディアくれっ！	静岡県島田市　新野恵貴君
U Boat-Special	神奈川県川崎市　志垣維康君	イノシシ	福島県郡山市　花井章能君
GOLD	大阪府高槻市　江口和宏君	School Panic	北海道士別市　武藤正三君
ヂライ・パニック	北海道北見市　西本章一君	FRING ATTACK	東京都大田区　平社　仁君
GAZELIO	徳島県美馬郡　柴田　弘君	リンゴ　NUSUMI	広島県豊田郡　中川浩二君
SPACE TEST	愛知県小牧市　下谷幸信君	TANK FIRE	神奈川県川崎市　山下勝己君
SPACE ATTACK	秋田県大曲市　伊藤俊一君	3－D回転グラフィック	神奈川県横浜市　荒牧康人君
Cursor	北海道小樽市　熊谷顕一君	ROCKER	埼玉県浦和市　浦井陽一君
ソレユケ　ミキチャン	埼玉県三郷市　外宮　伸君	BOXING	京都府福知山市　足立雅之君
夢物語	茨城県土浦市　糸井政美君	OTHELLO	東京都文京区　岩城賢秀君

投稿ありがとうコーナー

☆60年10月中にプログラムを送ってくれた人たちです☆

春山英世／奥　一行／西出英樹／永留幸治／岡田幸泰／森本茂樹／阪田光幸／堀口篤志／端辞理／土屋達弘／出羽克康／中田昌憲／大崎正幸／鈴木　淳／東海林泰史／ＪＥ４ＱＵＡ／日影舘一也／服部孝司／花見直希／中島義文／岡田公紀／居場祐治／辻　哲也／野田和伸／陳　永雄／青柳英明／堀内　孝／河野信之／三浦　衛／大和克夫／高橋芳也／サンプラザ家坂／前田悟志／山家英史／大野伸弐／大橋英也／前田　諭／関矢秀樹／岩切宗利／金井勇人／甲斐　亮／横高ブラスバンドの居候３rdTp／宇野祐幸／渡辺直樹／閑野政雄／宮田幸児／柴森義和／馬場敏男／森ヶ崎正人／村上康二郎／斉藤　毅／本田悦郎／佐藤　豪／なおくん／三貴政弘／舟串信寛／吉崎光太／奥大石／小倉康弘／駒井健也／下西英之／チーズ味の佐藤君／山内統為／鶴坂智則／monchakun／下間 圭／早狩尚武／石川県のだれか／伊藤良哉／小道隆弘／備前　新／足立　忠／次本伸一／平山英司／中西啓之／内藤篤彦／末岡秀文／松橋裕基／舟津宏之／松山輝樹／長尾光展／宮木裕史／小関　憲／スコップ松本／上島英樹／植木隆浩／横井敬明／上家知一／葬合の狼・マコト／坊農　誠／外川　勇／石附　支／金森　崇／山田芳幸／水谷浩行／藤沢　仁／オリラーズ秀樹／白沢桂一／小夫人百二十名称／庭山裕康／木村昭昌／海妻秀紀／金子　毅／福原孝幸／グレート高橋／佐藤政洋／渡辺憲夫／国賀宏隆／中島英昭／山崎正直／坂詰祐一／斉藤貴輝／松塚貴英／広川　孝／木川　誠／武蔵幸一／山崎雅士／日野義敬／玉田哲也／河合　孝／浅川　純／和田真一郎／糸井まさよし／花光　悟／釣谷克樹／荘司真吾／白川貴博／石木良和／梶原直樹／田辺隆一／水谷嘉宏／藤井真一／村瀬竜一／郡司吉晴／小磯博司／星合健一／ブラック・ザンク／石飛和彦／縣　俊介／ＣＯＭ＋ＫＯＮ／国竹勝信／村山　剛／ＬＩＴＴＬＥ　ＳＯＦＴ／すていりぶ／金津貴之／渡辺尊弘／山口俊光／ＧＯＤＺＩＬＬＡ／藤原　茂／クーニャン／河野　実／大平智久／大角　亨／石木良和／英君／国賀宏隆／川端章夫／小橋史隆／竹内真慎吾／野中哲行／小林崇泰／荒川剛郎／斉藤康之／牧野昌彦／関口英紀／中谷 治／Ｇ．Ｗ．Ｍ／斉藤秀雄／波多野秀哉／鳥越英司／クラッシュ・ボーイ／里見浩一／池沢真人／カツ＆ソテートダ／佐藤道昭／中嶋　健／菊地保文／熊沢直幸

※全員紹介しきれなくてゴメン！ まだまだ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投稿してくださいネ!!

CONTENTS

「マイコン」スーパーソフトコーナー

SUPER Soft CORNER



©カプコン ガンスモーク



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，新ゲーム，文章で創る「ペーパー・アドベンチャー」や，ゲーム・コーナー情報でつくる「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。

3Dグラフィックスがスゴイ!! シューティング・ゲーム **スペースハリアー** 235

あのロードランナーがグレード・アップ **ロードランナーIII 魔神の復活** 236

君は西部の賞金かせぎ。12人の強敵を倒せるか!? **ガン・スモーク** 238

トラックボールで遊ぶ迫熱のサッカー・ゲーム **ワールド・カップ** 241

チャレンジ!! ロールプレイング・ゲーム **ザ・スクリーマー/トリトーン** 242

チャレンジ・アドベンチャー・ゲーム **セイバー** 246

ファミリーコンピュータ新作ソフト **スターラスター** 250

ペーパー・アドベンチャー・コーナー **ミステリー・アイランド** 251

MOTOS全62面完全攻略法 254

ガンスモーク全10面完ペキマップ大掲載!! 256

ニューゲーム情報 **A S O** 259

ボードゲームにチャレンジしよう! **「ドルアーガの塔」** 260

山下 章の **レスキュー・アドベンチャー・ゲーム** 262

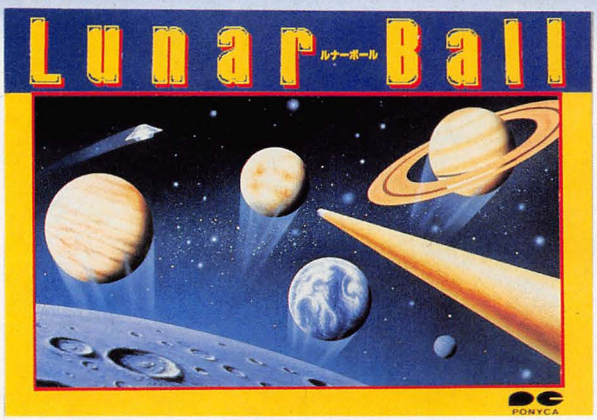
CHALLENGE HIGH SCORE 266

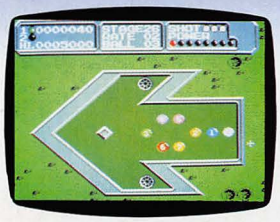
ポニーのファミリーコンピュータ™用カセット

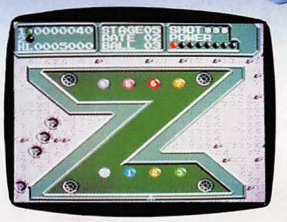
未来派感覚のボールゲーム登場!!

ルナーボール
Lunar Ball

それぞれの機種の特徴を生かしたゲーム展開になっています。







遊び出したら止まらない面白さの全60面！１人用、２人用、対コンピュータモードの３種類の上に摩擦係数も変えられちゃう。
宇宙感覚満載のボールゲームの登場だ。このゲームをマスターすれば君もちょっぴりキザなハスラーだ。

PC-8801 ￥5,800　X1 ￥5,800　￥3,500
MSX ￥4,900　ファミコン ￥4,900

発売中

プロデュース/All　製作/ポニー　コンピュータデザイン/コンパイル

きみはこの謎を解けるか!?

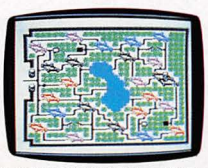
アクティビジョンのロールプレイングゲーム

発売中

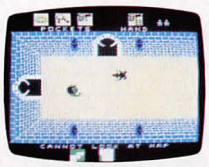


ALCAZAR
アルカザール

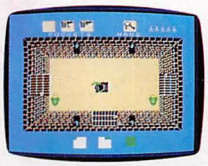
いままでに何人もの探検家がアルカザール城の謎を解き明かそうとしては消えていった。君は一枚の地図をたよりに、数々の古城の中を探検しながらアルカザール城をめざして進まなければならない。そして、アルカザール城の中に入り、王位の部屋を見つけ出し、伝説の王位の座につくのだ。



これが君に与えられた地図だ。この地図をたよりに今から冒険が始まる。



グリフィンが火を吹きながら迫って来る。グリフィンをやっつけられる物は果して何か？



やった！これが王位の部屋だ。魔人と悪戦苦闘のすえ、王位の座につくことに成功だ。

●アルカザールにはいろいろな敵やアイテムが登場する。どの敵にどのアイテムが有効なのか、まずその謎を解こう。



MSX 解説書付　R48 X 5513 ￥4,800　★発売中　© ACTIVISION, INC.

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

12月7日全国一斉公開

映画の興奮をいちはやくポニカから…。



バックトゥ・ザフューチャー

12月下旬発売

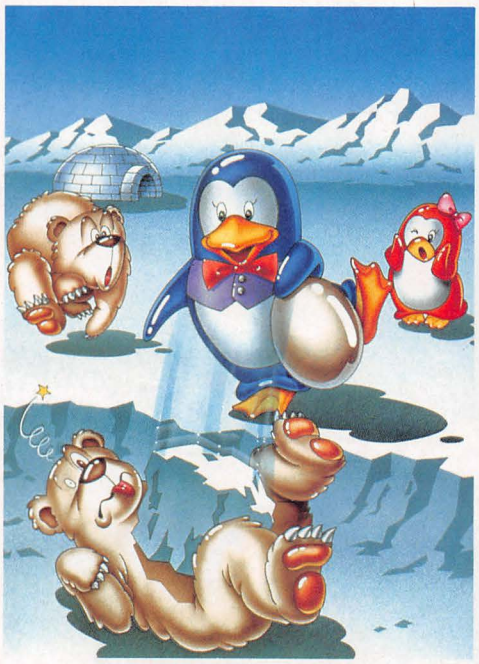


話題映画「バックトゥ・ザフューチャー」をいちはやくゲーム化。主人公のマーティーを操作して街の中のお父さんとお母さんを見つけ出そう。そして2人を無事にダンスホールまで連れて行くのだ。だけど、街の中にはいろいろな敵や自動車などの危険がいっぱいだ。かくれアイテム（スケボーやジャンプシューズなど）をうまく手に入れて敵をやっつけよう。
※アドベンチャーゲームも現在制作中。
楽しみはまだ続くよ。

© 1985 UNIVERSAL CITY STUDIOS, INC.
ALL RIGHTS REVERSED.

ROM MSX ￥4,900　5 PC-8801 ￥4,800　ROM ￥3,500
X1　★1月下旬発売予定

セガのペンギンランド、MSXで絶賛発売中！







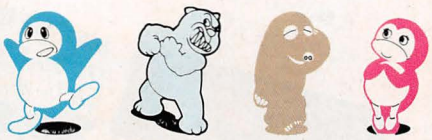


どきどきペンギンランド

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。

ROM 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

ユーザーズクラブ「ポニカランド」8号

PONYCA LAND

ユーザーズクラブPONYCALANDに入会しませんか。隔月間発行の会員誌にてHOTなより豊かな情報をお届けします。
入会希望の方は、郵便番号・住所・氏名・年齢・職業・手持ちのパソコン機種をお書きの上600円分の切手（1年分）を添えて下記の宛先までお送り下さい。
〒102 東京都千代田区九段北4-1-3 日本ビルディング3F 株式会社ポニー PONYCA企画部「PONYCALAND」係

●ファミリーコンピュータは任天堂の商標です。

PONYCA PERSONAL COMPUTER SOFTWARE

Licensed from
Brøderbund Software

from U.S.A.
THESE THRILLING GAMES INVITE YOU TO THE MOST EXCITING GAME WORLD

過激に遊ぼう!



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!!

アメリカは熱い
ゲームリングだ…。



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
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

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

©SEGA FLICKY〈フリッキー〉

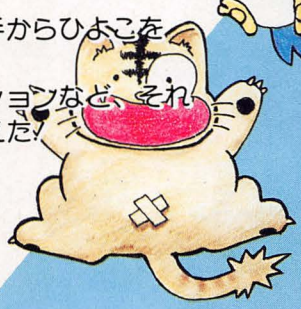
とれたておいしいホッカホッカ



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！

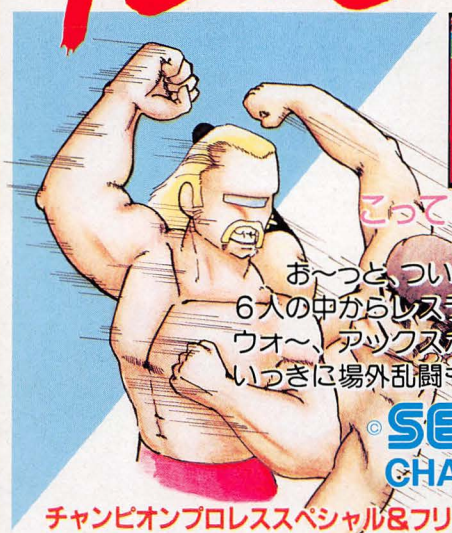


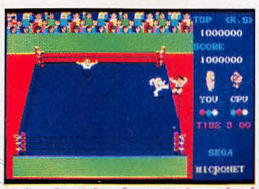


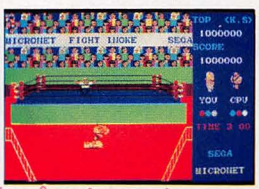


ゲームセンターから君の部屋へ!!

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-8001mkII/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

EXPRESSION OF SENSIBILITY & COMMUNICATION
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



Active Role Playing Game がここ

- 本格R.P.G.！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Ⅰの約6倍。
  （エリア計算によれば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・着がえ等、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せ、自由に設定可能
  （不器用な人でも大丈夫）
- もちろん、途中データのセーブ・ロード可能。

ゲームフリークのおもしろ情報誌 12/15

T&E マガジンNo.8発行!!

★ハイドライド・II開発裏話！
★ソフトウェアプレゼント！
★デザイナーエレジー

これ以上何を望むのか

あの衝撃から1年、
満を持して
「ハイドライド・II」
遂に登場!
'85年を席巻した
ハイドライド旋風。
更なる加速で
'86年に**突入!**
R.P.G.の頂点を極めるべく
T&E SOFTの新たな
挑戦が始まる

まで進化——!!

- 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・ダンジョンに停まらず、巨大な地下帝国が、あなたを待ち受ける。

Active Role Playing Game

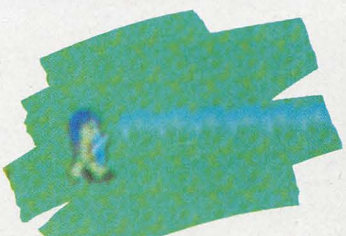
ハイドライド・II

SHINE OF DARKNESS

認定証発行 終了者各機種先着100名、計300名様に
ハイドライドTシャツと終了認定証(順位入り)発行。



● 地中から出てきたグール①



● 魔法(アイス)・氷塊を飛ばす



● 地中から出てきたグール②



● 街



● 地中から出てきたグール③

★マルチウィンドゥ表示中(腕力を上げるリアルタイム修業シーン)



■機種 PC-8801 /mkII/SR·FR/MR……5″2D
X-I/C/F/turboII……5″2D, テープ2本組
FM-7/NEW7/77/AV……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

発売日 FD版は、PC-8801が12月12日。X-Iが12月20日。
FM-7が12月24日。
テープ版は、'86年1月以降順次発売

注●テープ版はFD版と内容が異なります。

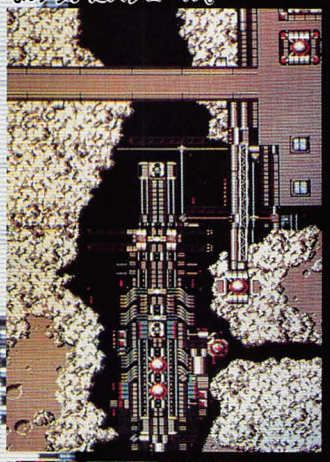
★読者の広場(お便り・イラスト等の紹介)
★T&E STAFF'86年の業界展望座談会
●T&E SOFT 総合カタログ'86発行中!

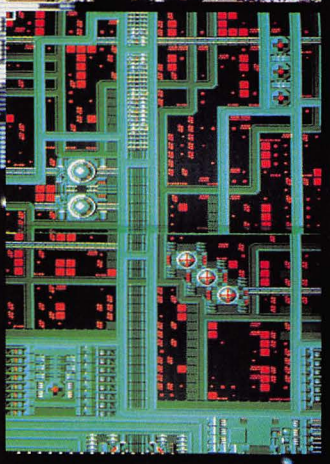


T&ESOFT® INC.
製造・販売／株式会社ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE:052-773-7770

見参。

フルグラフィックス72画面分が、
なめらかにスクロール。





★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72画面分の背景が、1ドット毎のなめらかスクロール
- 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
- ドット単位で弾をよけ敵機をかわす　命中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（キーボード・ジョイスティック，ジョイスティック・ジョイスティック）
- 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が狙い撃ち用砲兵器　（もちろん、1人でも遊べます）

★登録されたプレイヤーのレベルに応じて、敵もレベルアップ――――!

- レベルとは、プレイヤー自身の実力を表し、得点とは別て、階級で示します
- レベルアップに従い、オプション兵器が順次使用　途中シーンからのスタートも可能
- 最高レベルに達した方には特級勲章を進呈します
- 敵は50種(300パターン)，ボス戦艦・巨大空母登場
- オプション兵器は、自動照準ミサイル，自動追尾ミサイル（合体時）他多数
- シーンは宇宙空間・惑星上・宇宙要塞・敵基地内の4パターン、計12シーン

ムービースペースシューティングゲーム

LAYDOCK

レ・イ・ド・ッ・ク

MSX2

RAM64K・VRAM128K

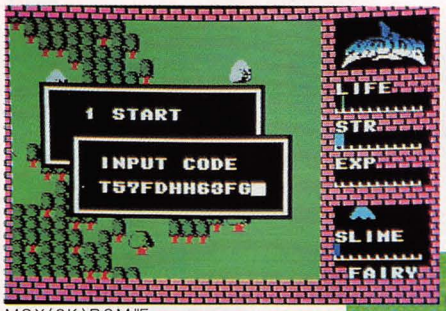
3.5"1DD版

¥6,800

12.19発売!

待望のROMカートリッジ版登場！
8K以上、すべてのMSXで作動！

- なおかつ、カセットレコーダーがなくても、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など仕様はテープ版と変わりません。
- ゲームスピード5段階調節機能付。



MSX(8K)ROM版


MSX2



X-1


PC-9801F



MSX(8K以上)　ROMカートリッジ版
11月23日発売…￥5,800

新発売　PC-9801シリーズ
5"2DD版・3.5"2DD版各￥6,800

★画面スクロール切り換え(X—1は四方向スクロール)
★フルメモリー、オールマシン語
★さらに、高度な重ね合わせ処理により、下半身が木にかくれ、水に没する立体画面
★フルグラフィック広大な画面上を、流れるようになめらかに動くキャラクター
★全キャラクターは20種以上
★ゲーム途中でのデータセーブロード可能
★ジョイスティック対応(X1,MSX)
★BGM同時進行

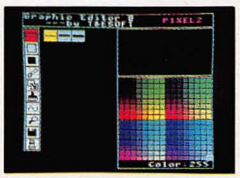
- PC-6001mkII/6601/SR……テープ版 ￥4,800
- PC-6601……3.5"IDD版 ￥6,800
- PC-6601SR……3.5"IDD版 ￥6,800
- PC-8801/mkII/SR……5FD版 ￥6,800
- X-1/C/turbo/F……テープ版￥4,800・5FD版 ￥6,800
- FM-7/NEW7/77……テープ版 ￥4,800
- FM-7/NEW7/77……3.5FD版・5FD版 ￥6,800
- MSX(32K)……テープ版 ￥4,800



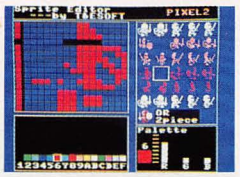
MSX2
(RAM64K・V-RAM128K/64K)
3.5"IDD版……¥6,800

MSX2の機能をフルに生かした高性能の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3種類のプログラムセットです。これらのエディターは全て、T&Eのアプリケーションソフト開発用に製作され、現在でも実際に使われているものばかりです。(ハイドライド開発にも使用)

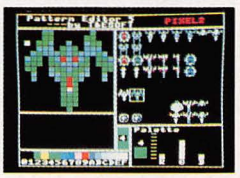
グラフィックエディター　スクリーン5用とスクリーン8用の2種類があります。LINE・PSET・PAINT・BOX(FULL)・PALETTE・MOVE等の機能があります。操作は簡単・カーソルキー・リターンキー・スペースキーだけで誰にでも絵が描けます。また、セーブした絵は、BASIC文のBLOAD"",Sですぐ出せます。マウス対応。又、ビデオ入力操置でビデオ入力された画像のエディットも可能です。



スプライトエディター　16×16サイズの大きさのスプライト30個を自由自在にエディットできます。スプライトを複数枚重ねたままでのエディットも可能ですので、非常に便利です。また、ジェネレート機能がありますので、簡単にBASIC文に変換することができます。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ドットまたは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。スクリーンモード5用とスクリーンモード8用の2種類のプログラムがあります。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。





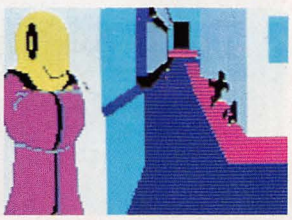
テープ版(3本組)¥4,800

オリジナルの発表から2年、新技術・アイディアを投入し、MSX版で新登場！

- フルカラーグラフィックス50画面以上描画速度は一画面1秒以下の瞬間表示。
- 操作しやすいコマンド選択方式。会話モードはひらがな入力、カタカナ表示。
- カーソルによる目的物指定。
- より充実した内容(ストーリー)。
- 他機種同様、ヒント集申し込み用紙付。







T&E SOFT ユーザーズクラブ会員募集

①T&ESOFT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&EPRESS(新聞)を隔月発刊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。応募要領●住所(TEL)　●氏名(フリガナを必ず)　●年齢(生年月日も記入のこと)　●職業(学校名)　●所有のパソコン機種名及びシステム(パソコンを持っていない方でも結構です。)を明記のうえ入会金300円、年会費1,000円を必ず現金書留で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&ESOFTユーザーズクラブ」係



T&ESOFT ®INC.
製造・販売／株式会社ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE:052-773-7770

■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.8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。(葉書での請求はお断わり致します。)
■カタログ '86 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ください。(葉書での請求はお断わり致します。)

T&Eマガジン No.8 請求券

カタログ'86 請求券

Program under license from EPYX ™ COMPUTER SOFTWARE, © 1984 EPYX, INC. Program licensed in conjunction with INTERNATIONAL COMPUTER GROUP. © 1985 COMPTIQ all rights reserved for NEC, SHARP versions.

IMPOSSIBLE MISSION™

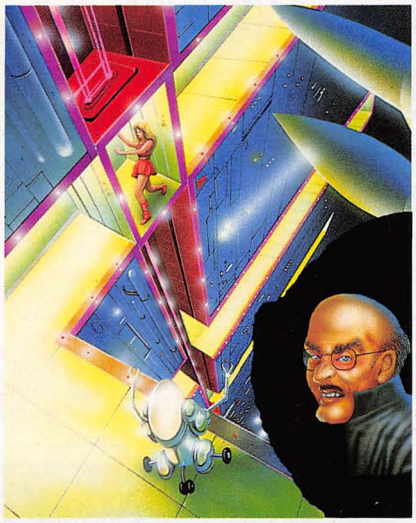
インポッシブル・ミッション

PC-8801mkⅡSR専用(5″<2D>)
X-1turbo専用(5″<2D>)

好評発売中 ディスク¥6,800

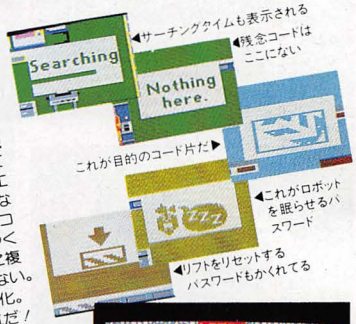
これが噂の不可能だ!!

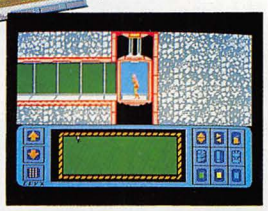
SRファンが認めた TURBOファンが悩んだ



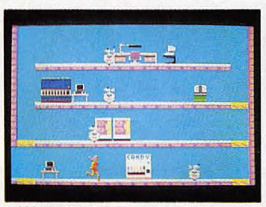
専門家筋で噂になっていた超難易度アクティブロールプレイング。核兵器で全人類を危機にさらす悪魔の科学者エルビンをやっつけよう!

♥主人公は、今をときめく女性トップエージェント、認識番号4125。任務は、核兵器で人類を全滅の脅威にさらしているエルビン博士の企てをストップすることだ 8台のエレベーターを駆使し、90種類のロボットの反撃をかわしながら、32部屋にかくされたコード片をさがそう。36枚のコード片からパスワードを完成し、博士の部屋にたどりつくための制限時間は、なんと6時間。これだけでもいかに複雑かがわかる。さらに、1度クリアしても安心はできない。部屋の位置やコード片のありかは、乱数制御で毎回変化。アメリカのゲームフリークも今だに挑戦中という 人気だ!

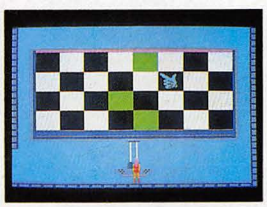




●マップで自分の位置を確認しながら、32部屋をくまなくさがそう。



●90種類の防禦ロボットのきびしい反撃にじゅうぶん気をつけろ。



●サウンドディスプレーでロボットを眠らせたりリフトをリセットするパスワードを入手。



●スーパーポケコンで、博士の部屋に入るパスワードを完成しよう。



●本棚・机・植木…。さまざまな場所にかくされたコード片をみつけよう。

MABEL'S MANSION™

メーベルズ・マンション

Under License from DATAMOST, INC. By Kevin Bagley MABEL'S MANSION™ is a trademark of DATAMOST, INC. Program licensed by INTERNATIONAL COMPUTER GROUP. © 1984 by DATAMOST, INC. © 1985 COMPTIQ all rights reserved for NEC, Sharp versions.

見取図作成用白地図付

PC-8801/mkⅡ/mkⅡSR(5″<2D>)
X-1/C/turbo/F(5″<2D>・TAPE)
ディスク¥6,800 テープ¥4,800

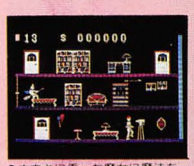
好評発売中



メーベル館には、夜な夜な魔界の風が吹く

メーベル叔母さんの遺産を首尾よく相続できるか。

●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。叔母さんは金持ち特有の変わりもの。甥のバーニーが相続人にふさわしいかどうか試すために、90もあるフロアーに複雑怪奇な仕掛けをしていた。リアルタイムの難解を究めたアドベンチャー・アクション、それがメーベルズ・マンションだ。



●ホウキに乗った魔女に魔法をかけられないよう注意。



■この他、合計30種もの敵ぼた敵が。30種の武器もあるが、1つの敵には、1種の武器しか通用しないというこみ入り方だ。

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

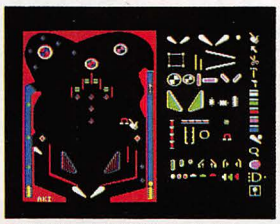
＊北海道地区：札幌・九十九電機㈱札幌店(011)241-2299 ＊関東地区：秋葉原・㈱コム マイクロコンピュータ SHINKO(03)251-1523／CVAジャスコ秋葉原店(03)258-3711／第一家庭電器C&Q(03)253-4191 新宿・ラオックス㈱新宿店(03)350-1241／渋谷・J&P渋谷店(03)496-4141／上十条・メディアプラザ白倉(03)908-0220／取手・マルスズ電気㈱(02977)4-1311 ＊関西地区：大阪日本橋・J&Pテクノランド(06)644-1413／J&Pメディアランド(06)644-1613／ニノミヤムセン エレランド(06)632-2038／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

Under the license from ELECTRONIC ARTS.
Program created by BILL BUDGE
Licensed in conjunction with INTERNATIONAL COMPUTER GROUP.
© 1985 COMPTIQ all rights reserved.

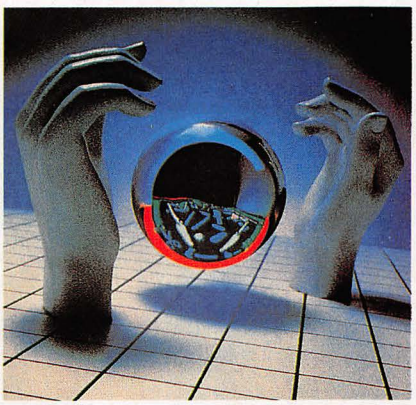
PC-9801E/F
(5″〈2D・2DD〉)
ディスク ¥7,800 **好評**
PC-8801/mkⅡ/mkⅡSR
(5″〈2D〉) ディスク ¥6,800 **発売中**

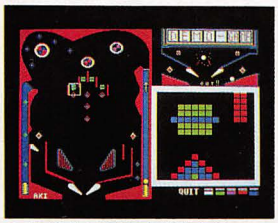
Bill Budge
pinball CONSTRUCTION SET
ピンボール・コンストラクション・セット

キミの創造力にチャレンジ！ 世界でたったひとつのピンボールをつくるコンストラクションセット。



●バンパー・フリッパー・スリングショットの位置を自由に決める。





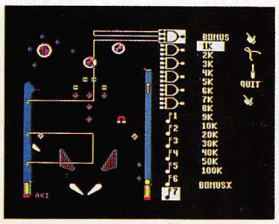
●ペイントブラシで、好きな色・イラストをデザインできる。

天才ゲーム作家、ビルバッジが作った究極のピンボールゲーム。イマジネーションをフルに発揮してオリジナルにチャレンジしよう！

★アメリカで熱狂的なファンをもつピンボールゲームがコンピュータで楽しめる。元祖ピンボール〝ラスター・ブラスター〟を作ったビル・バッジが、またまた世に問う傑作。なにしろスゴイ。世界に二つとない、自分だけのピンボール・ゲームをカンタンに作れるのだ。



●ボールの重さ・速度・バンパーやフリッパーの弾力も決められる。



●音やボーナス点も自在に設定できるのだ。

★第1回ピンボール・コンストラクション・コンテスト開催中！

コンテスト応募作品より
世界にひとつしかない、キミだけのオリジナルピンボールの完成だ！



北海道・河西謙一さん作



埼玉県・落合修一さん作

DATASOFT® is a registered trademark of DATASOFT INC.
© 1984 CONAN PROPERTIES, INC. © 1984 DATASOFT INC.
© 1985 COMPTIQ all rights reserved for Fujitsu, NEC, Sharp versions.

コナン CONAN™ THE BARBARIAN

PC-8801/mkⅡ/mkⅡSR(5″〈2D〉)
FM7/NEW7(5″〈2D〉・TAPE), FM77(3.5″〈2D〉)
X-1/C/turbo/F(5″〈2D〉・TAPE)
ディスク¥6,800　テープ¥4,800

ゆけ勇者コナン！超自然の悪霊たちをやっつけろ

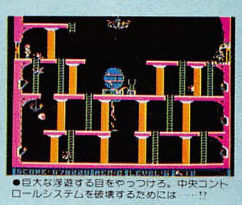
自然の動物の攻撃をかわせ！富と栄光をかけた冒険アクション。



●アメリカで映画化され熱狂的なファンを生んだ。勇者コナンがキミのディスプレイの中で大活躍！城を脱出し、森を抜け、灼熱の熔岩が渦巻く洞窟を通過し…最後にコナンが闘うのは一体何か？行く手には、恐ろしい生物や、危険なワナが、待ちうける。ジャンプ力とトンボ返り、画面の鍵と宝石をうまく利用して、富と栄光を手にしよう。



●クラゲの動きに要注意！剣をたくさん集めるチャンスだ。



●巨大な浮遊する目をやっつけろ。中央コントロールシステムを破壊するためには……!?

※実際の画面と多少異なる事があります

■通信販売をご希望の方は、商品名、機種名を明記のうえ、料金を現金書留で右記までお送り下さい。(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



スーパーアクションゲーム

©1985 TEHKAN LTD. and HUDSON SOFT.

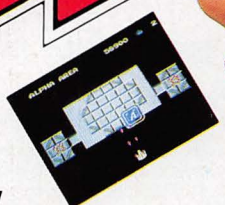
STAR FORCE

スターフォース

ハドソンのカードソフト
BEE CARD®

BC-M2 ©M.P.I.・HUDSON
スターフォース
適応機種 MSX
4,800円 BEE PACK 価格 980円







撃って撃って、撃ちまくる痛快さ！24のエリアにわたり、
28種もの敵キャラクターが次々と襲ってくるスリル！
そして、さまざまな謎！人気のスーパーアクションゲーム
「スターフォース」が、遂に一枚のBEE CARDに
なった。広大な宇宙を舞台にしたとてつもないゲームが、
ポケットに入るなんて、これはもう絶叫だ。



※画面の写真はすべてRGB対応機種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1-18
ハドソンビル PHONE:011-841-4622
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
アメリカ・イギリス・西ドイツ
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1-18
ハドソンビル PHONE:011-841-4622
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
アメリカ・イギリス・西ドイツ

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。

MOBILE SUIT ZガンダムII

©㈱創通エージェンシー・㈱日本サンライズ



今よみがえる魂…宇宙がゆらぐ日!!

※この絵は画面に使用しているものです。

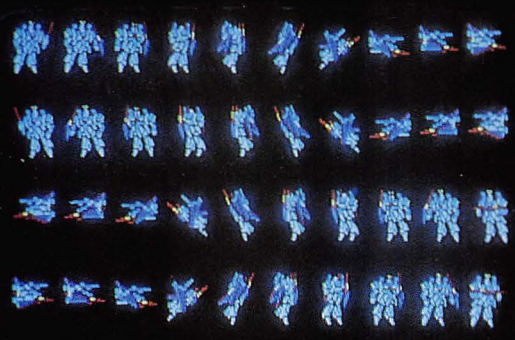


New!
宇宙世紀0087新たな戦いは
ニュータイプの目覚めをいざなう!!

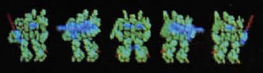




敵基地の心臓部である融合炉の破壊指令を受け、Zガンダムは敵基地に潜入した。しかし、その動きを戦闘衛星が逸速く察知!!戦闘衛星からの情報を受けたモビルスーツ部隊がZガンダムの前に立ちはだかる。さらに、レーダーの誘導でビーム砲の集中砲火がZガンダムを狙っている。この激しい攻撃をかいくぐり、指令を遂行できるのはニュータイプの君だ!!



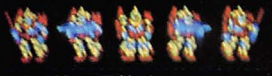
刻の流れとともに進化発展するモビルスーツは今、変形メカニズムを搭載する可変時代を迎えた。
Zガンダムはウェーブライダーへと可変することができ、そのウェーブライダーは画期的な自動操縦メカである。



RMS-106 ハイザック
旧ジオン軍のザクを設計基本とした、最も一般的な量産型モビルスーツ。



RMS-117 ガルバルディB
装甲を薄くし、軽く造られているため機動性に優れた量産型モビルスーツ。



RMS-108 マラサイ
ハイザックの発展型として開発されたモビルスーツ。



ORX-05 ギャプラン
連邦軍の試作型モビルアーマー。

12月中旬発売予定

FM-7(NEW7)		X-1(Ck, Cs, turbo)		PC-8801(MkⅡ/SR)	
テープ	4,800円	テープ	4,800円	テープ	4,800円
				5″ディスク	6,800円

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

ウイングマン 第2弾
キータクラーの復活

ウイングマン

ヒーローコミックアドベンチャー

近日新発売

PC-8801mkⅡSR、PC-8801mkⅡ、PC-8801

5インチディスク版2枚組…￥6,800

（1ドライブ使用可）

●プロローグⅡ●

平和の訪れた3次元世界に再びリメルの刺客が送られてきた。

次々にあばかれていくリメルの陰謀…。

復活なったキータクラーとの最後の戦い…。

がんばれ、ウイングマン!!

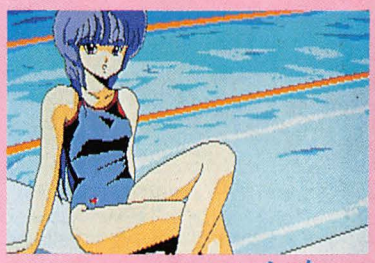
★新キャラクタ続々登場★

★パワーアップ戦闘モード★
（アニメーションリアルタイムゲーム）

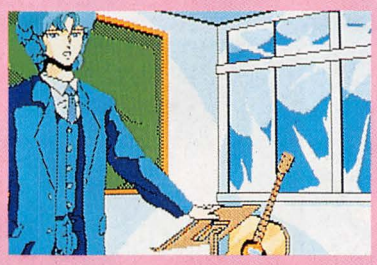
★新企画満載★
- ●音声モード
- ●チョークモード
- ●時間モード

などなど…。





★さらにオリジナルに近づいた美しいグラフィック★





作者 TAMTAM ©集英社 桂正和

★おもしろアドベンチャーを追求した新機能満載★

●パワーアップ戦闘モード
130パターンのグラフィックを使用したアニメーションリアルタイムゲーム。健太の変身シーンのリアリズムにドキッ!!「ヒートショック」「デルタエンド」等、10種類の必殺技が乱れ飛び、エリアもグーンと広くなって画面いっぱいのびのびと戦闘が楽しめます。

●音声モード（SR専用）
「チェイング!」等、キャラクタが君に呼びかけてきます。

●前作よりもさらにオリジナルに近づけた美しいグラフィック

●チョークモード
君の入力する文字を健太と美紅ちゃんがチョーク書きしてくれます。あんまり、考え込むと健太は寝てしまうし、美紅ちゃんは泣き出しちゃうぞ。

●さらにスピーディになった「なんですか?」モード
君のわからない物（所）に[2nd]を指定すれば、なんでもおしえてくれます。

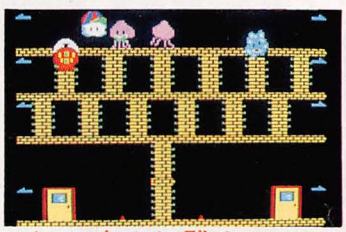
●リアクションと一体化したサブグラフィックモード
怒ったリアクションがかえってくれば、サブグラフィックモードのキャラクタの表情も怒り出します。

●時間モード
ゲームスタート時に時刻を入力して下さい。　君のゲーム中の時間にあわせたリアクションも出てくる。

ドアドアmkⅡ

ファンタジー思考型反射ゲーム

作者 中村光一 ©チュンソフト



ゲーム史上に残る
不滅のロングセラー

PC-8801mkⅡSRはFM音源使用

MSX ROM版……￥4,800

■〔5インチディスク版〕PC-8801mkⅡSR、PC-8801mkⅡ、PC-8801￥5,800

■〔3.5インチディスク版〕FM77AV、FM-77……￥5,800

■〔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

■〔テープ版〕FM-7全シリーズ￥4,800

■〔クイックディスク版〕MZ-1500（100面）……￥3,800

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

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



作者 TAMTAM
©集英社　桂正和

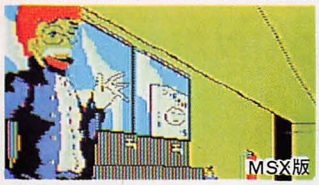
●プロローグ●

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。

★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ソ！

★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。





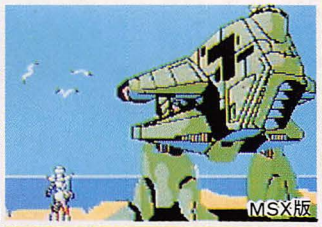
MSX カセットテープ2本組(RAM32K以上)……￥4,800
■〔テープ版(2本組)〕FM-7全シリーズ、シャープX1全シリーズ、PC-6001mkII、PC-6001mkIISR、PC-6601、PC-6601SR、PC-8801mkIISR、PC-8801mkII、PC-8801……￥4,800
■〔5インチディスク版〕PC-8801mkIISR、PC-8801mkII、PC-8801、FM-7、FM-NEW7、PC-9801/E/F/VM/VF(2D、2DD)……￥5,800

SFサスペンスアニメ不朽の名作

ザース

本格SFサスペンス
アドベンチャー

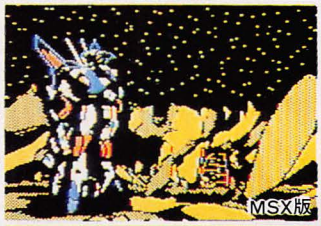




★人類愛をテーマに繰り広げられるスペースウォーズ★

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。息詰る興奮と意外な展開。

作者　スタジオ・ジャンドラ



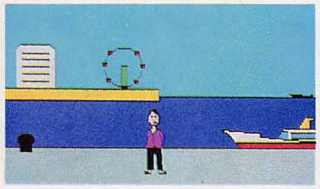
MSXのハードの限界をこえた美しさに人気大爆発!!



MSX テープ版2本組(RAM32K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

ポートピア連続殺人事件

本格サスペンス
アドベンチャー





ある夜、おこった密室殺人……。キミは部下のヤスを引きつれ捜査にのりだすが……!?　作者　堀井雄二

MSX カセットテープ(RAM32K以上)…￥3,800
■〔テープ版〕FM-7全シリーズ、PC-8801、PC-8801mkII、PC-8801mkIISR、PC-8001mkII、PC-8001mkIISR、シャープX1シリーズ、PC-6001〈32K〉、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

MSX カセットテープ(RAM32K以上)
……￥3,800



恐怖のバンパイヤ&ドラゴン伝説



紀元前400年代末期、平和な島ソナにバンパ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、バンパ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!?　作者　富永和紀

軽井沢誘拐案内

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！

★膨大なセリフデータをもち、つぎつぎかわってゆく登場人物たちのリアクション！
★画面数約100枚＋スクロールマップ3エリア！
★楽ちんなワンキー入力で、ともかく、めちゃめちゃ楽しい娯楽大作なのだ！
★読みやすい、ひらがな・カタカナ混合文。
★主人公の名前はキミ。おもわずてれてしまうボクなのだ。
★なぎさのオマケ写真もついて全6章。あふ♡



■〔5インチディスク版〕シャープX1シリーズ(ターボ可)FM-7、FM-NEW7、PC-8801mkIISR、PC-8801mkII、PC-8801￥5,800
■〔テープ版(2本組)〕シャープX1シリーズ、FM-7全シリーズ、PC-8801mkIISR、PC-8801mkII、PC-8801……￥4,800

エルドラド伝奇

槙村
アドベンチャー

●巨編4章構成！ビッグアドベンチャー●



■〔テープ版(2本組)〕FM-7全シリーズ、PC-8801/mkII/SR……￥4,800
■〔5インチディスク版(2枚組)1ドライブ使用可〕FM-7、FM-NEW7、PC-9801/E/F/VM/VF(2D、2DD)PC-8801/mkII/SR……￥7,800 作者　槙村ただし

©㈱ナムコ　バックランド



PC-8001mkIISR
5インチディスク版……￥6,800
テープ版(2本組)……￥4,800

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



■〔5インチディスク版〕PC-8801/mkII/SR、シャープX1シリーズ(ターボ可)……￥5,800
■〔3.5インチディスク版〕FM77AV、FM-77￥5,800
■〔テープ版(2本組)〕PC-8801/mkII/SR、シャープX1シリーズ、FM-7シリーズ……￥4,800

シャープX1シリーズ近日発売

ゴルフゲームの
最高峰！

●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。トップスピン、バックスピン、スライス、フック等、自由自在。
●美しいグラフィックで描く世界の著名ゴルフコース。　作者　村守将志

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



★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★



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
作者　関野ひかる

■〔5インチディスク版〕PC-9801/E/F/M/VM/VF 2D、2DD……￥6,400 2HD……￥7,400
■〔5インチディスク版〕PC-8801/mkII/SR、FM-7、FM-NEW7、シャープX1全シリーズ(ターボ可)……￥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

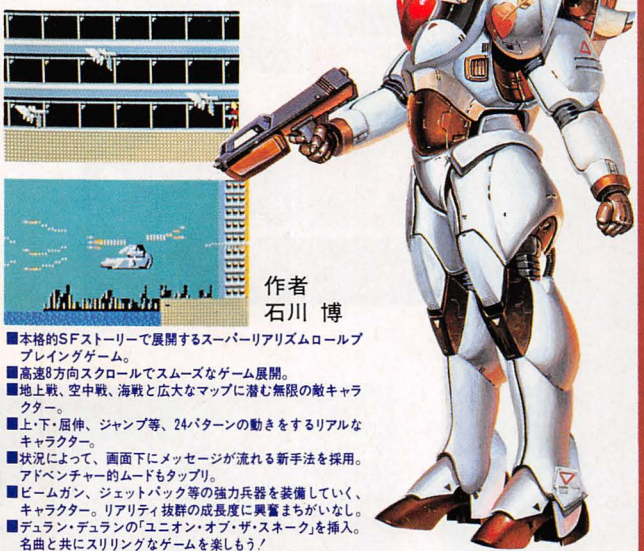
※MSXマークはマイクロソフト社の商標です

ブレインブレイカー

12月中旬 新発売

★母船からのメッセージで展開する新感覚ロールプレイングアドベンチャー

5インチディスク版
シャープX1シリーズ(ターボ可)￥5,600
テープ版
シャープX1シリーズ……￥3,800



作者
石川 博

■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。
■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!

ライザ 地球戦士

PC-8801シリーズ
12月中旬 新発売



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。



作者 九葉真
イラスト 真島真太郎
■〔5インチディスク版〕PC-8801mkIISR、PC-8801mkII、PC-8801……￥6,400
■〔3.5インチディスク版〕FM77AV、FM-77……￥6,400
■〔テープ版(2本組)〕FM-7全シリーズ……￥4,800

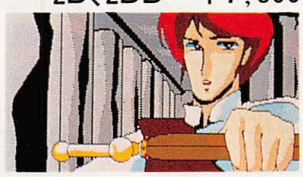


《コスモスクリーン》流れる星。敵メカ登場シーン。戦闘シーン(ビーム・ミサイル・接近戦・サイコ)すべてにアニメ効果を採用。
《メッセージウィンドウ》それぞれの個性を重視したおもしろリアクション続出。
《メンバーエリア》状況によって、キャラクターの表情が変り、キミに話かける。
《ライーザエリア》キミとブルーの乗るメカ"ライーザ"の武器装備状況が一目でわかる。
《オペレータエリア》オペレータ・ミオが敵の強さ、地球の状況等を教えてくれる。
《選択詞エリア》7種30数項目の選択肢をワンキーで入力できる簡単設計。

セイバー

PC-9801E/F/VM/VF
5インチディスク版2枚組(1ドライブ使用可)
2D、2DD……￥7,800





●パソコンゲーム界初の快挙!完全アニメーションアドベンチャー●

●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」「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。
作者 マスカット

瞬間描画速度 0.075秒

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

5インチディスク版
PC-9801/E/F/M/VM/VF
2D、2DD……￥6,800
2HD……￥7,800
PC-8801mkIISR
PC-8801mkII、PC-8801
￥6,800



PC-8801mkIISR版



PC-9801版

森田和郎の将棋

8インチディスク版、3.5インチU2版(￥9,800)御希望の方は現金書留にて直接、当社まで御申し込み下さい。



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

◘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。新聞・雑誌等の詰将棋を短時間で解いてくれます。
◘RS232Cを用いた通信機能により、電話での遠隔地対局も楽しめます。

■使用システム

使用機器	増設装置
PC-9801F	128K以上の増設RAM
PC-9801、PC-9801E	128K以上の増設RAM及び漢字ROM

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10回 フレッシュ・エニックス賞係

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

発表 第8回 フレッシュエニックス賞

応募総数21作

入選 該当作品なし
佳作 カーテンの向う側 松沢孝治
〔総評〕佳作出る。グラフィックの美しさ、完成度をかう。テーマをしぼり、もう一回、入選に挑戦してもらいたい。

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

※商品改良の為、予告なく商品の仕様等を変えることがありますので、その旨、御了承下さい。

新・発・売

フェアウェイが目にしみる

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

TELENET
JAPAN

1

ゴルフ・ゲーム初のマルチウィンドウ

ゴルフ・ゲーム初のディスク3枚組

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。

PC-8801mkIISR専用
ディスク版 ¥8,800
(ディスケット3枚組)

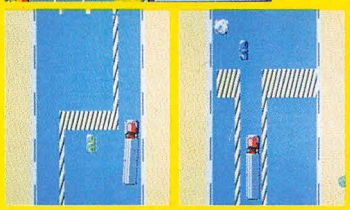
- 美しいグラフィックス画面が高速スクロール
- 臨場感あふれるサウンド・エフェクト
- 運転に必要な全ての情報を表示する、マルチ表示パネル

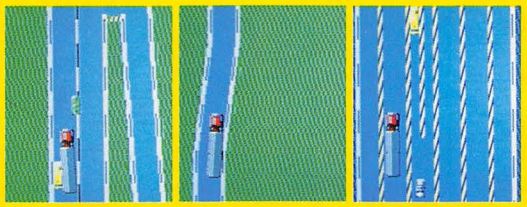
TRUCK
American
Hi-Speed Scroll Action
アメリカントラック

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。

PC-6001mkII/6601/SR







ROMカートリッジ版完成!
MSX、エン



※特に付記のない画面写真は、PC-8801mkIISR仕様です。

※お求めは、お近くのパソコン・ショップで。通信販売ご希望の場合は、使用機種名を明記のうえ、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。

FINAL ZONE
ファイナル・ゾーン

—WOLF—

新・発・売









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

キャラクター・パターン500以上

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)

MSX ROMカートリッジ版、ついに完成!
PC版の感動をそのままに、MSXでアメリカントラックが楽しめます。



100 MSX
ひろがるMSXなかま100万台。

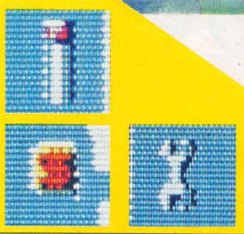
MSX はマイクロソフト社の商標です。



FM-7　　PC-8801mkIISR

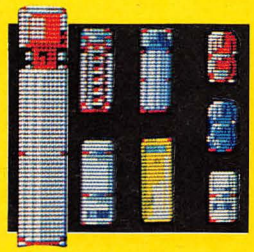
ジン始動

日立S-1
近日発売!



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-8801mkIISR（専用）	5"D	6,800円
PC-8801/mkII	5"D	6,800円
PC-6001mkII/6601/SR	T	4,500円
PC-6601/SR	3.5"D	6,800円
PC-9801E/F	5"2D, 2DD	6,800円
X-1/X-1C/X-1ターボ	T	4,500円
X-1/X-1C/X-1ターボ	5"D	6,800円
FM-7/new77/77	T	4,500円
FM-7/new77/77	3.5"D	6,800円
FM-7/new77/77	5"D	6,800円
MSX	T	3,800円
MSX	ROMカートリッジ	5,800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
1月号

完全アニメーションRPG

TVアニメの動きを再現●1秒間10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が、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。

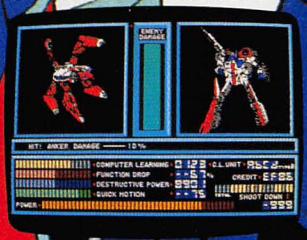
反物質でおおわれた閉宇宙。そこには巨大な要塞——オンディーナが存在する。男達の大半は自分の"愛機"をもち、オンディーナのまわりにいる正体不明の敵をたおし、管理局からの賞金で生活する賞金かせぎだ。果てしなく続く闘い……自由とは、平和とは…。そして迫りくる決断の日——。

適合機種　PC-9801　PC-8801　FM-7　×1各シリーズ(ディスク版)

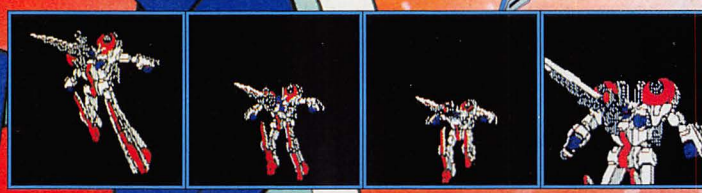
価格　¥7,900(ディスク2枚組)

ディスクに注目!
日本初、オリジナル・カラー・イラストをフロッピーディスクに採用しました。



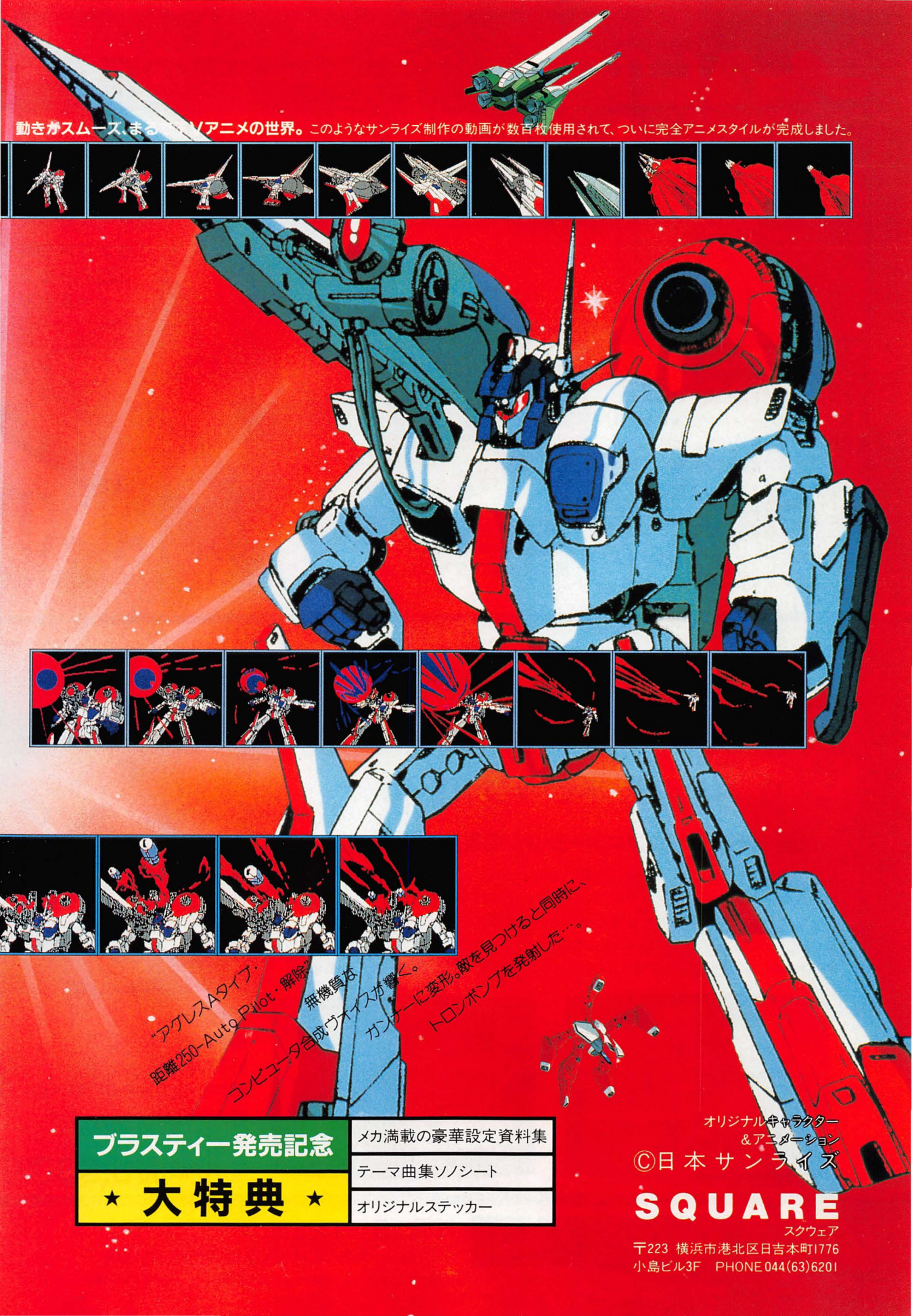


サンライズ制作のオリジナルセル画が100名様に当る。
プレゼント
くわしくは、製品パッケージの裏面をごらんください。



CRUISE CHASER
BLASSTY

クルーズ　チェイサー　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。
"アグレスAタイプ"
距離250-Auto Pilot・解除"
コンピュータ合成ヴォイスが響く。
無機質な
ガンナーに変形。敵を見つけると同時に、
トロンボンを発射した…。
ブラスティー発売記念
★大特典★
メカ満載の豪華設定資料集
テーマ曲集ソノシート
オリジナルステッカー
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 PHONE 044(63)6201

今、新たな闘いが始まる。待望のSF



敵に遭遇すると戦闘モードに突入、3Dバトルフィールドが出現！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。地形を利用し、接近兵器・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。
三層構造の壮大なマップ、スクロール画面、コマンドなど各種機能も充実。

■世界初、RPGの概念を
打ち破る3D戦闘モード！



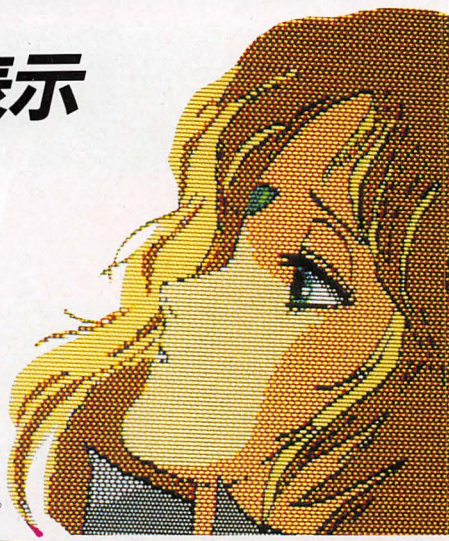
これが立体地形
3Dバトルフィールド!!

地形パターンは、
モードに入った場所に
応じて100パターン以上！

ATTACK!

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。





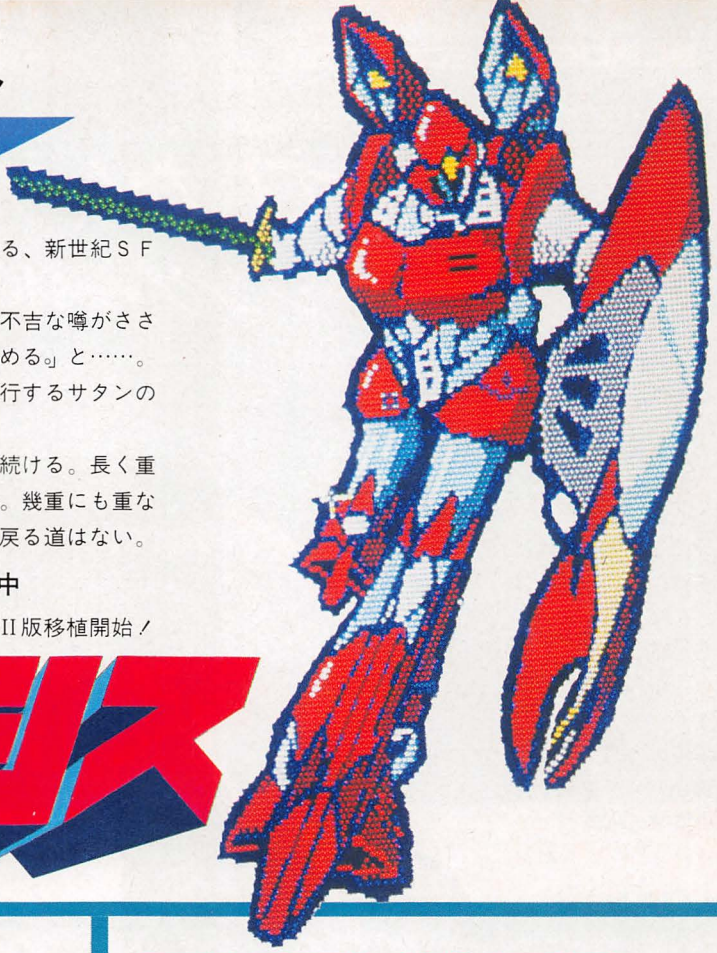
新発売
■FM-7/New7/77
好評発売中
■PC-9801/E/F/M/U2
■PC-8801/mkII/SR
■X1turbo
ディスク版 **各5,800円**

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)　好評発売中

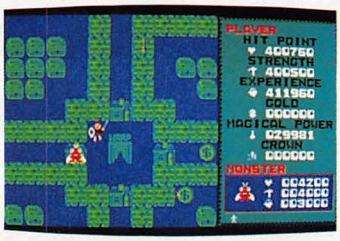
MSX版、PC-6001mkII版移植開始！

ジェネシス

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。

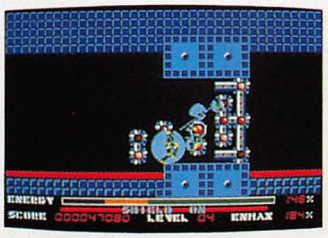


好評発売中

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。

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。

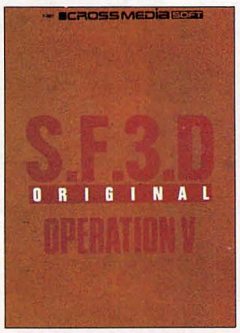
通信販売ご希望の方は、品名、機種名、住所、氏名、電話番号明記の上、現金書留でスクウェアまでお申し込み下さい。

〒223 横浜市港北区日吉本町1776-3F
TEL. 044-63-6201
SQUARE

CROSS MEDIA SOFT

果てしなく、リアルだ。
イメージング・バトル、S.F.3.D





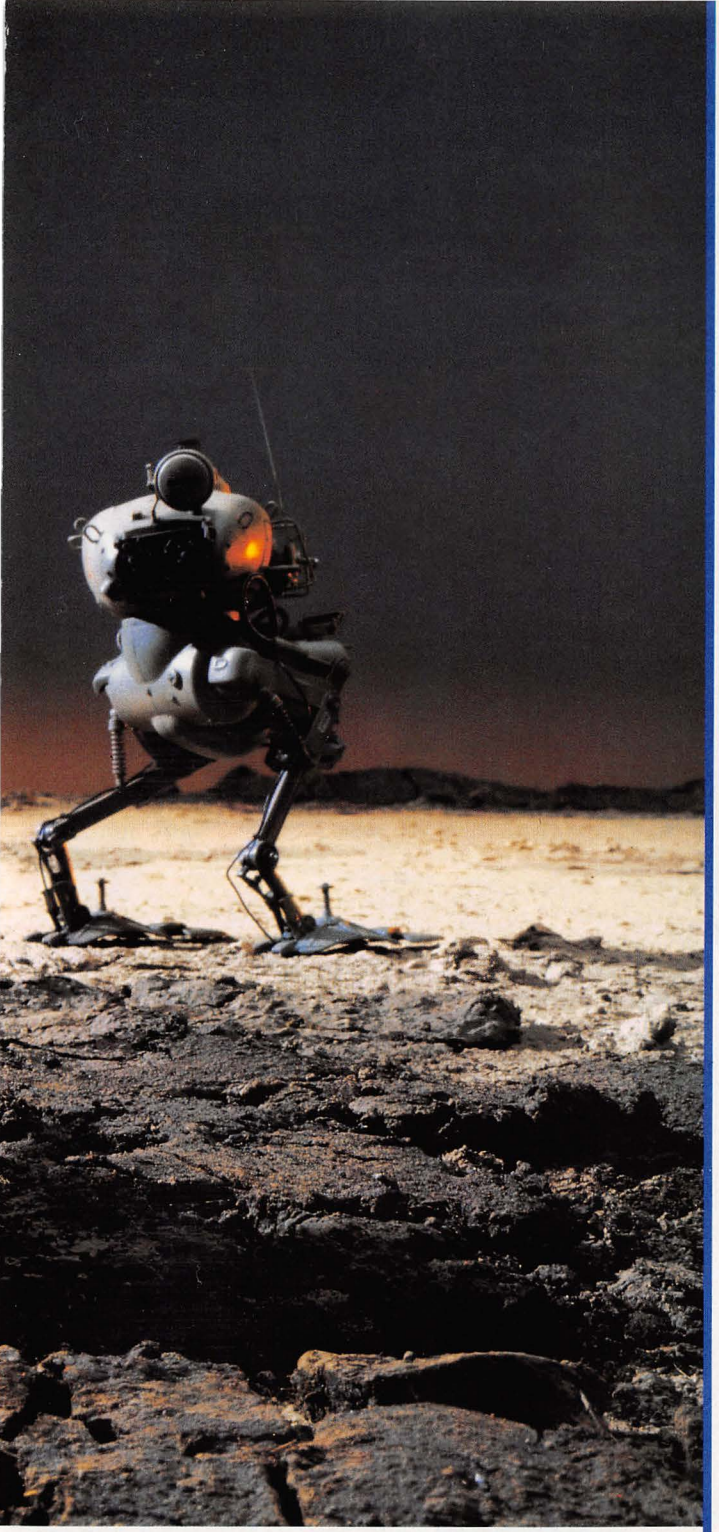
プラモ界、SF界、ビデオ界に、センセーションを巻きおこしたあの「S.F.3.D」が、シミュレーション・ゲームになった。人気キャラクターの戦闘力を忠実に再現。思考プログラムの採用で、戦略はリアルに。

●12月上旬発売予定
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

今ならお買求め先着3000名様に限り、オリジナル・キャラクター線画 & ロゴ・ステッカー（8枚つづり）をプレゼント!!

- 傭兵軍中隊長のキミは、画面表示された司令部の命令を読み取り作戦を立案。つぎに、兵器ユニット（DOLL HOUSE, SAND STALKER, SAFS）から最適の部隊を組織して、前進せよ。敵のシュトラール軍は NUTROCKER, KORÖTE, GUSTAVを率いてキミを待ち伏せしている。
- 敵の戦力・作戦のすべてが不明。万一の場合、司令部にSOS発信。
- 「ダメージ・ポイント」が大きくなると、撤退。ユニットを再編成だ。
- 面をクリアすると「練度」があがり、攻撃力・防御力もアップ。
- 最終面には完全装備の敵本部。これを破壊し、作戦にVをもたらすのだ！

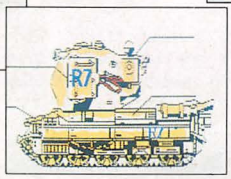




●SAFS



●SAND STALKER



●DOLL HOUSE

▲ボーナス画面では人気キャラクターのすべてを、精密なグラフィックで再現。これが地球傭兵軍の全容だ。

MOLE=MOLE

モール・モール●熱中型思考パズル・ゲーム

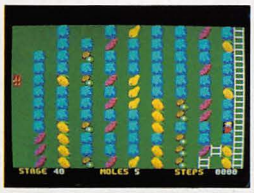


●発売中(一部近日発売)

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
IBM-JX	3.5インチFD
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

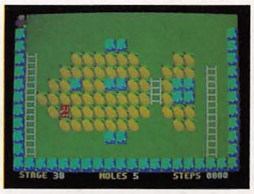
ムズくてゴメン!

思考ゲームのなかでも指折りの難しさを誇る「モール・モール」。もう、やってみたかな? チマタでは土の中で身動きがとれなくなる「埋モール現象」が続出中とか。そこで念のため、解法の鉄則をおさらいしよう。



①掘り始める前によ～く考えよう。
②ハシゴのそばはヤタラに掘るな。
③画面全体を使って掘り進め。

最後まで、めげずにガンバロウ。第50面を解けたキミには、ジャンバーのプレゼントまであるんだから(抽選で200名様)。期限は昭和61年3月末日まで(消印有効)。冬休みを利用して、チャレンジしよう!



ソフトに同封のハガキを送ると、「モール・モール・クラブ」会員になれるうえ、次の豪華特典がいっぱいもらえるヨ。
①会員証②特製スコップ・ボールペン③解図に便利なメモパッド④クロスメディア・プレス最新号。

全国のモールファンの皆様、ご応募ありがとう。

数多くのオリジナル面をお寄せいただき、ありがとうございます。「モール・モール2」はさらに難しく、またサウンド・操作方法も一段とグレードアップして、登場の予定です。お楽しみにお待ちください。

通販

商品名・使用機種名記入の上、代金と送料(500円)を現金書留にて、下記まで直接お申し込みください。
〒107東京都港区北青山3-6-18(共同ビル青山2F)
日本エイ・ブイ・シー株式会社BASICマガジン係

募集

販売店を募集しています。
お問い合わせは、日本エイ・ブイ・シー株式会社企画部まで。
☎03(486)4121
★健康で明るく、集中力のあるプログラマー、企画力のあるプロデューサー募集!
ビクター音楽産業株式会社PS制作部まで。☎03(486)9470

●販売 日本エイ・ブイ・シー株式会社

●発売 ビクター音楽産業株式会社

※諸般の事情により、発売が遅れることがございます。申し訳ありませんが、ご了承ください。



GAME STORY

緊急指令//家族救出大作戦

★★★★ 地球編 ★★★★

宇宙大魔人に家族をさらわれたドロール君。救出作戦開始です。でも宇宙に旅立つためには莫大なお金が必要。困ったドロール君は資金作りのアルバイトを始めます。失敗を繰り返したり、宇宙大魔人にねらわれたり、思わぬ幸運にであったり。そしてついに出発準備完了。興奮に包まれながら宇宙大魔人の惑星に向けて、さぁ、スタート。

宇宙・救出編

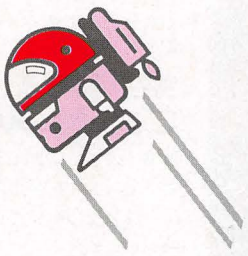
大宇宙に広がるスペースファンタジー
宇宙に無事飛び出したドロール君、いろいろな人に助けられながら着々と戦闘準備を整えます。でも広い宇宙は危険もいっぱい。悪徳商人、宇宙海賊、魔のブラックホールと息もつかせぬピンチの連続です。ワープチャンスで一気に宇宙大魔人の惑星へ突撃。この最後の決戦がドロールゲームだ。救出なるか?!

勝負は最後までわからない・マネーウォーズ

JOYJOYPACK SPECIALのもうひとつの面白さは、ドロール君のマネーゲーム。ドロール君の貯金箱にはたったの$1000、でも宇宙船は$10000。アルバイト選びも楽じゃない、ウエイターに道路工事に新聞配達、うれしい給料日に宝くじの夢。宇宙へ旅だっても武器を買ったり宇宙船が故障したり。無事に家族を救出すれば、なんと$150000のボーナス。持ち金がモノをいって、ゲーム終了と同時アッと驚く大逆転!

ソフトゲームのスリルにボードゲームのワイワイ気分が加わってたのしさ新次元!!

JOYJOYPACK SPECIAL。噂のコンピュータゲーム「ドロール」とオリジナルの ボードゲームがドッキングした。ちょっぴりロマンチックなスペースウォーズはピンチありチャンスありの超大規模な構想。そのスペクタクルを秘中の作戦で切り拓くのは君か、それとも…。 狙いが当たれば一発逆転。みんなが集まってワイワイ盛り上がって楽しめるぞ。



GAME DROL

QDボックス只今到着!

©BRODERBUND SOFTWARE



特殊スーツに身を包んだドロール君が、4階建ての地下牢を舞台にくりひろげるスリル満点のアクションゲーム!! 1面は妹とトカゲ、次に弟とワニ、最後にお母さんを助け出せば1セット終わり。感動的なデモが君を暖かく包んでくれるよ。サソリやエイリアン、へび、おまけにオノやナイフや鬼までも…。画面が進むごとにユニークなキャラクターが登場し、楽しさとスリルがいっぱい!! ドロール君はみんなを助けることができるかなー?

GAME SHOOTING WARS



JOY JOY PACK SPECIAL用に新登場!!
君は、宇宙のスーパーヒーロー、敵の攻撃をかわしながら敵を撃つスリル満点のシューティングゲーム。また、ボードゲームとドッキングさせ遣った魅力もいっぱい!! カードに(ゲームボード中)書いてあるアルファベットを簡単に入力するだけで、宇宙船の攻撃、防御、スピードなどいろいろ変わってたのしさ2倍、3倍…。さあ/君も宇宙バトルへ出発だ!!

●写真は実際の画面と多少異なる場合もあります。



ドロール君のメッセージ
僕がドロール。噂はもう聞いているね。アメリカ生まれの冒険少年。愉快な活躍で人気者なんだ。JOY JOYPACK SPECIALで、いよいよ君と一緒にスペースバトルの旅ができるヨ。今から楽しみなのさ。君の持っているMZ-1500で思う存分プレイすれば、もう夢中になれることマチガイナシ。

MZ-1500QD 標準価格 9,800円

当社では、Super MZ用のソフトウェアの開発、流通を展開しています。今年11月より専門のアプリケーション・ニュース誌「トラン」を創刊し、製品の紹介とあわせてSuper MZユーザー のあらゆる面でのサポートを行なってまいります。お問い合せは下記住所迄。

sbc エス・ビー・シーソフトウェア株式会社
〒160東京都新宿区本塩21木田建設ビル TEL.03-353-9241(大代)

僕は夢中で剣を振っていた。

発売中 PC-8801/mkⅡ/SR/FR(5"2D)…¥6,800
新発売 PC-6001mkⅡ/SR(テープ版)…¥4,800
X-1/F/Turbo(5"2D)……¥6,800
X-1/F/Turbo(テープ版)……¥4,800
近日発売 [illegible]……¥6,800

新発売
MSX(32K)
(テープ版)
¥4,800



A REAL TIME ROLE-PLAYING

トリトーン

■フルテクニックマシン語による、高度重ね合せ移動処理「SHT方式」
■リアルに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
■オールマシン語 データセーブ機能あり









今…冒険が始まった。

発売中 PC-8801/mkⅡ/SR/FR(5"2D)…¥6,800
近日発売 FM-77/AV(3.5"2D)……¥6,800
●X-1シリーズ、 PC-9801/F/VF/VM対応も続々発売予定!











■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種類以上の会話パターン
■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

A FANTASY ADVENTURE ROLE-PLAYING

SCION シオン

未来

1月発売決定!
未知なる宇宙を舞台とした、
壮大なスケール で送る
宇宙ロールプレイングゲーム

ザイン・インフォメーション

●プログラマー大募集!
Z80,6809のわかる人、どしどしご連絡ください。
●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
もれなくステッカーをプレゼント! また毎月抽選で、当社オリジナル トレーナープレゼント!(5名)

SEIN
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

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)

資料請求券 B1

NIDECOM
for Better Computer Living
SOFT
TAITO

上へ、下への、極秘任務。

いま、エレベーターが武器になった。

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㊙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。成功を祈る！

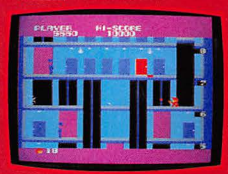
ELEVATOR ACTION

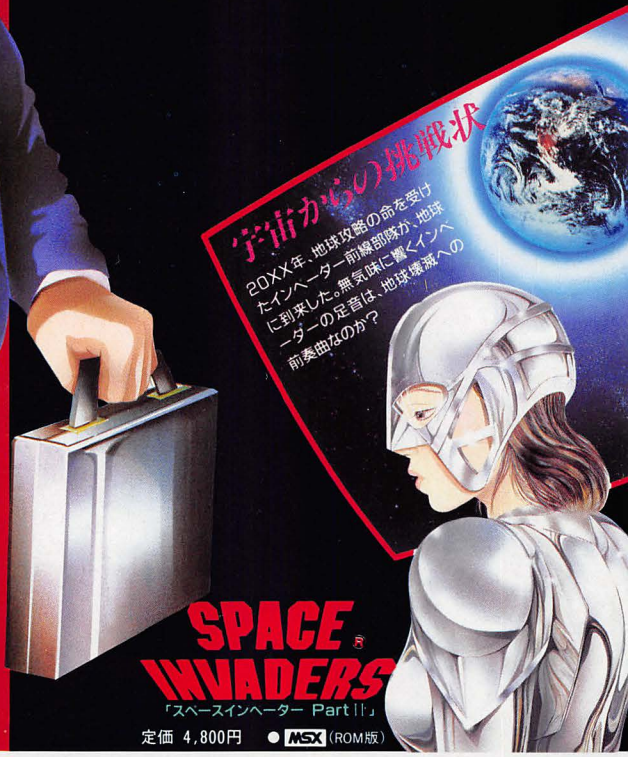


エレベーターアクション

定価 4,500円(カセット版)
定価 6,800円(5"FD版)
●PC-8801シリーズ 新発売
●X-1シリーズ 新発売

定価 4,900円
● MSX (ROM版)





SPACE INVADERS
「スペースインベーダー Part II」
定価 4,800円 ● MSX (ROM版)



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
●(X1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) 新発売

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 mkII SR(ディスク版)
●X1ターボModel 10(ディスク版) GRAM(CZ-8BGR2)増設で可
●X1ターボModel 20(ディスク版)
●X1ターボModel 30(ディスク版)
●X1ターボModel 40(ディスク版)
●FM-77(ディスク版)
●FM-77 L2(ディスク版)
●FM-77 L4(ディスク版)
(MB-28121又はMB-28122)増設で可
●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
●X1シリーズ
●FM-7シリーズ
定価 3,800円
●PC-6001mkII (カセット版のみ)

かわいい"ちゃっくん"を動かしてオリに囲われた"ハート"を取り返す楽しいアーケードゲーム。カセット、ディスクとも全14画面!!



フロントライン

定価 4,500円(カセット版)
定価 7,500円(5"FD版)
●PC-9801シリーズ
※5"FD版は2D、2DD共用タイプです。
●PC-8801シリーズ
●MZ-2200/2000シリーズ
●X1シリーズ
●FM-7シリーズ
定価 3,800円(カセット版)
●PC-6001mkII/-6601
定価 4,800円
●MZ-1500(QD版)

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 ●X1シリーズ
●FM-7シリーズ

▲「フロントライン」「ワイルドウェスタン」「スペースクルーザー」の5"FD版をPC-88SRでお楽しみになる場合は、N-BASICモードでご使用ください。

■MSXで楽しむ、人気の「ちゃっくんぽっぷ」、「チョロQ」、「ザイゾログ」。好評発売中です。
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 マークはマイクロソフト社の商標です。

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 FAX 03(253)0984
■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。

dexter soft
Designers & Experts Computer Software

JALECO®
株式会社ジャレコ



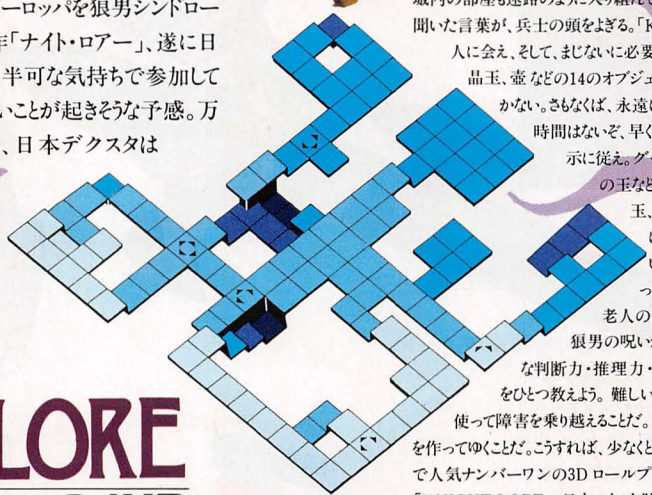
世界を襲う、狼男の呪い。

狼男の恐ろしい呪いは、イギリス全土をおおい、さらに全世界へと拡がっていく気配が……。怪奇と幻想が繰りなす、3Dロールプレイングアクション・アドベンチャーゲーム"KNIGHT LORE"。イギリスで生まれ、ヨーロッパを狼男シンドロームに巻き込んだ、人気No.1の力作「ナイト・ロアー」、遂に日本に、初上陸!!このゲームには生半可な気持ちで参加してはいけない。満月の夜には、恐ろしいことが起きそうな予感。万一、狼男の呪いから逃られなくても、日本デクスタは責任を持てない。

はやく、恐ろしい呪いを解かなければ……!!

やっとKNIGHT LORE城にたどりついた。夜になると、狼男になってしまう呪いにかけられた兵士は、この呪いを解くために、もう何日も旅を続けてきたのだった。しかし、城内の部屋も迷路のように入り組んで、いくつもの難関が待ち構えている。以前、聞いた言葉が、兵士の頭をよぎる。「KNIGHT LORE城内で、魔法使いの老人に会え、そして、まじないに必要な、ダイヤモンド、トロフィー、ティーカップ、水晶玉、壺などの14のオブジェクトを集めなければならない。期限は40日しかない。さもなくば、永遠に狼男であり続ける運命に、陥ることだろう。時間はないぞ、早くしろ!ワナに気をつけろ。魔法の壺の、指示に従え。グッド・ラック!」クシ刺しのワナ、はねあがる鉄の玉などの障害を乗り越えろ。油断していると、火の玉、ゴーストが襲いかかってくる。しかし、老人に貰うオブジェクトは一度に3個しかもてない。指定されたオブジェクトがどの部屋にあったか、君は思い出せるか。そして迷うことなく老人の部屋に戻れるか。空しく日々は過ぎてゆく。狼男の呪いから、永遠に逃れられないのだろうか。鋭利な判断力・推理力・記憶力がゲームの勝敗を決定する。コツをひとつ教えよう。難しいことだが、手にしたオブジェクトを頭脳的に使って障害を乗り越えることだ。それから、部屋をひとつ通るたびに、見取図を作ってゆくことだ。こうすれば、少なくとも永遠に迷子になることはない。いま、イギリスで人気ナンバーワンの3Dロールプレイングアクション・アドベンチャーゲーム「KNIGHT LORE」、日本へ初上陸。腕に自信のエキスパートへ挑戦!!





これがナイト・ロアー城の見取図だ。
◀はスタート

ナイト・ロアー
KNIGHT LORE
伝説の狼男 MSX ND-04MR

¥5,700 MSX(ROM版)16KB **好評発売中!**

この製品は、アッシュビー・コンピュータ・アンドグラフィックLTD社のライセンスにより、日本で製造されたものです。MSXは、マイクロソフト社の商標です。

dexter
Designers & Experts Computer Software

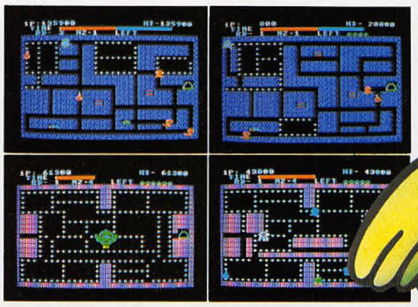
日本デクスタ株式会社 〒101 東京都千代田区外神田2-9-3 ユニオンビル花家3F ☎03(255)9761(代)

日本デクスタのソフトウェアは、全国の有名ソフト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 soft

最先端人よ。ゲーム

飛び出す痛快さ。忍者くん、フォー



PiPi

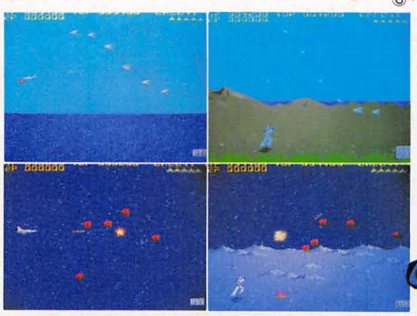
オウムのピピの大冒険。

「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 (16KB)
MSXⅠ、Ⅱどちらにも対応します。

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(16KB)MSXⅠ、Ⅱどちらにも対応します。■8801MKⅡ/SR/FR/MR(CT版)¥4,500■X-1/turbo(CT版)¥4,500■FM-7/NEW7/77/77AV(CT版)¥4,500■8801MKⅡ/SR/FR/MR(5″FD版)¥6,800■X-1/turbo(5″FD版)¥6,800■FM-7/NEW7/77/77AV(FD版)¥6,800

FORMATION Z

© 1986 LICENCED BY JALECO CO.,LTD.

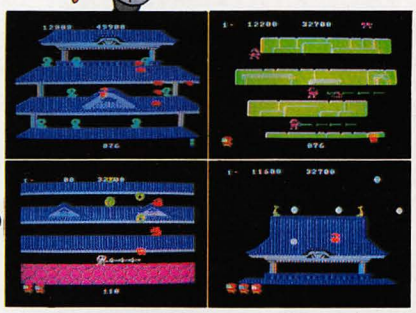
MSX はマイクロソフト社の商標です。

センターの興奮だ。

メーションZそしてピピの大暴れ!

JALECCO®
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￥5,700(16KB)■8801MKⅡ/SR/FR/MR(CT版)￥4,500■X-1/turbo(CT版)￥4,500■FM-7/NEW7/77/77AV(CT版)￥4,500■8801MKⅡ/SR/FR/MR(5"FD版)￥6,800■X-1/turbo(5"FD版)￥6,800■FM-7/NEW7/77/77AV(FD版)￥6,800

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、いま、飛び出します。

新発売 ご期待ください。

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

namcot

クーソしてから、寝てください。

PAC-LAND

BurgerTime

©DATAEAST CORP

STAR LUSTER

最新発売



10 バックランド ¥4,500

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。

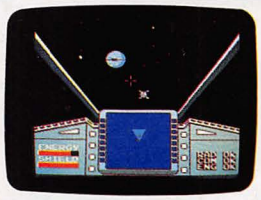




11 バーガータイム ¥4,500

名コック、ピーターペッパー登場。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。





12 スターラスター ¥4,900

ビッグバンから宇宙を救え。敵は異次元からの侵略者。最後の標的、暗黒惑星を探し出すのは7つの鍵だ。超リアルな3Dスターアドベンチャーゲーム。



ファミリーコンピュータ™用カセット好評発売中。

01ギャラクシアン 02パックマン 03ゼビウス 04マッピー 05ギャラガ 06ディグダグ 07ドルアーガの塔 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

GA夢 カム

SFロールプレイングゲームシリーズ

7万光年の胞子たち

七不思議、万華鏡！

SFはAV感覚の小道具である。

1863年、ジュール・ベルヌ、「気球に乗って五週間」発表。1895年、H・G・ウェルズ、「タイムマシン」発表。

SFの創生記から、百年以上の歳月が流れ去った。SFは奇想天外な空想物語から、小説としてのオーソリティを与えられ、そしてポップ感覚溢れる小道具へと変化した。人びとは、各家庭にあるビデオで、「2001年宇宙の旅」や「スターウォーズ」を愉しみ、コンピューターやシンセサイザーを使いこなしている。

1985年、私たちは、第一線のネオ・スペースオペラ〈カレイド・スコープ〉を展開する。中学生、高校生の諸君、SF感覚を身につけたハイテク世代は君たちだ。

〈カレイド・スコープ〉シリーズは、キャラクター作りが重要である。

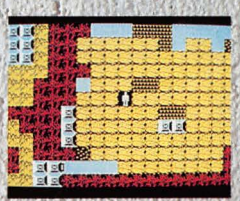
最初に人種と性別の決定。人種は8星人のなかから選ぶが、平均寿命、基本的能力特性が明らかに違う。アピコア人、平均寿命、男50才、女54才。気が荒く戦闘的。母星の重力が小さいため敏しょう性に富む。プロンスキ人、両性具有、平均寿命200才。数少ない両性具有の高等生物で、そのタフさは有名である。などなど。

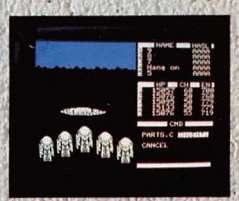
次に職業の選択がキーポイント。パラメーター特性により、選ぶ職業は限定されてくる。しかも、ストーリー上必要な各種の資格は、選ぶ職業によって取得範囲が決められている。総合的な判断力が必要である。

冒険世界のオープンモードは曲者だ。

基本世界、冒険世界とも、様々な工夫がなされているが、ここでは冒険世界のモードについて触れてみよう。3つのモードが用意されている。移動用のモードとして、オープンモードとクローズモード、他に戦闘用のファイトモード。

ロールプレイングの基本であるマップ作り、一番の難関がオープンモードだ。冒険世界に入って、ベース基地から出たモードがオープンモード。戦闘スーツを着た状態で、テンキーを使用して、左右各90度と180度の方向転換をするのだが、これが曲者だ。方向感覚を正しく持つことが至難の技。各種の複雑な仕掛けが用意されている。しかも、敵の機械化部隊はいつ襲ってくるか分らない。





kaleidoscope
カレイドスコープ

★擬似3D&スクロール画面を併用 ★擬似マルチウィンドウによる表示 ★スムーズな画面切り換え
★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

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

	テープ版	ディスク版
ローダーセット	¥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

発売中
PC-8801シリーズ
FM-7／77シリーズ
X1シリーズ
S1シリーズ
SUPER MZ(MZ-2500)

開発中
PC-9801シリーズ

■開発スタッフ、およびプログラマー募集中！！

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、銀河連営連盟に、新たな物語の予感が。**制作進行中**

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 1月号

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。

ベンタン

●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「ベンタン」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

ベンタン「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

286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「ベンタン係」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

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 MZ80KからスーパーMZ誕生まで
- ●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 テレホンソフトのすべて
- ●第5章 BASICプログラミング入門
- ●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
- ●付録I スーパーMZ全回路図
- ●付録II スーパーMZマシン語活用表



好評発売中!!

月刊マイコン別冊

EXPRESSION OF SENSIBILITY & COMMUNICATION

Super mz活用研究

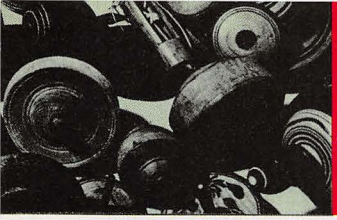
ハード&ソフトマスター編

高橋雄一・多部田俊雄 著　B5判 定価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



A HAPPY NEW YEAR

新年1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 Part.2

●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

- ●フォックス・トラップ・ゲーム
- ●ブーメランマン・ゲーム
- ●1石レフレックス・ラジオ
- ●バッテリ・チェッカ"ケチ"

大型実体図付製作記事

- ●音センサ獅子舞
- ●短波からFM放送まで受信プリアンプ
- ●50MHz帯➡144MHz帯トランスバータ
- ●コードレス・プレーヤ・アダプタ

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

オーディオ特集

●緊急報告!! ボクらの宝ものは変化する

CDプレーヤは複合の時代に

スピーカ完全自作記事

●高剛性スピーカ・システム

今月の特集

●暖かい、興奮のメッセージが届く

無線マルチ受信テクニック

●ぼくたちの情報基地

全国エレクトロニクスショップ大紹介



●ぼくたちのフィーリングにピッタリ!

ペンション パーソナル無線活用

「マブイゾ!」「注目だゾ!」「楽しい……ゾ」と!
応募作品まるごと紹介!!

●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

定価 630円



43機種255本のパソコンソフトを満載

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



DELUXEシリーズ第7弾

好評発売中

定価一、五〇〇円

マイコンBASICマガジン別冊

マイコン BASIC Magazine DELUXE VII

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

お求めはお近くの書店、または本社出版販売部まで…

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

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

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

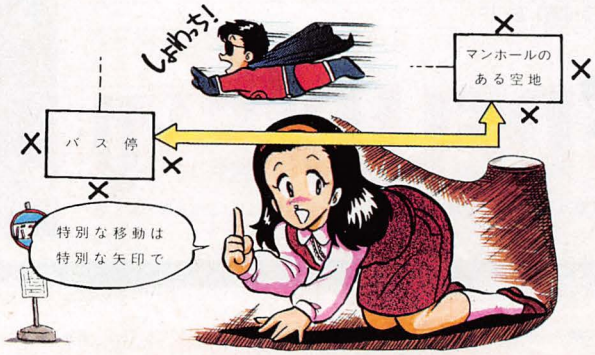
第5章：ナムコ ニュータイプ・ゲーム研究
★ポールポジション★ポールポジションII★ゼビウス★フォゾン★リブルラブル★ドルアーガの塔★パックランド★ドラゴンバスター★メトロクロス

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★ＯＦ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

SUPER 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！

大好評

※初版は完売いたしました。第2刷発行中です

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



©株式会社ナムコ

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.

定価2,000円

発売中

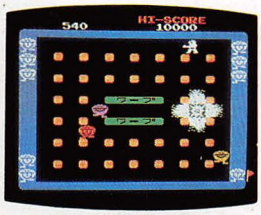
書店にない場合は予約してください。

MSX・キャラクタグッズ

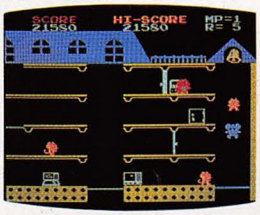
応募期間：昭和60年11月20日～61年1月末日



パックマン



ワープ&ワープ



マッピー



キング&バルーン



ギャラクシアン



タンクバタリアン

ドルアーガの塔



パックマン





マッピー

さらに、ダブルチャンス!!

特別賞 100名

オリジナル・トレーナー



ナムコ賞200名

Tシャツまたはポーチ&タオル



毎月600名にプレゼント

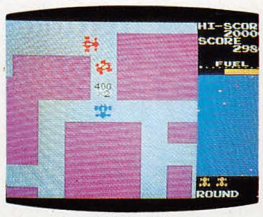
プレゼント

今、MSXを買うとナムコバッジがついてくる

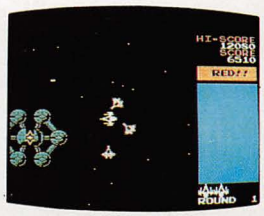
只今、ナムコットMSXまたは、ジャレコ・エクセリオンを買うと、もれなくナムコの人気キャラクタ・バッジがついています。(ドルアーガの塔、マッピー、パックマンのいずれか)



© ㈱ナムコ



ラリーX



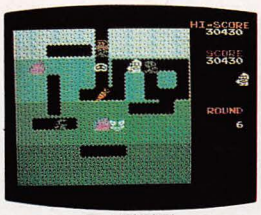
ボスコニアン



ギャラガ



MINIゴルフ



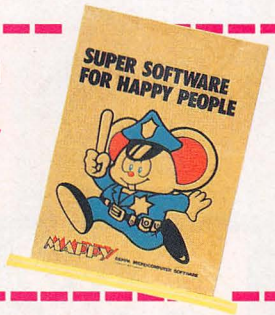
ディグダグ



エクセリオン

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。

残念賞 300名 ペーパーバック



応募シール MSXソフトキャンペーン DEMPA MICRO COMPUTER SOFTWARE

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。

裏

←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

表

〒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

MSX キャラクタ・グッズプレゼント対象商品

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

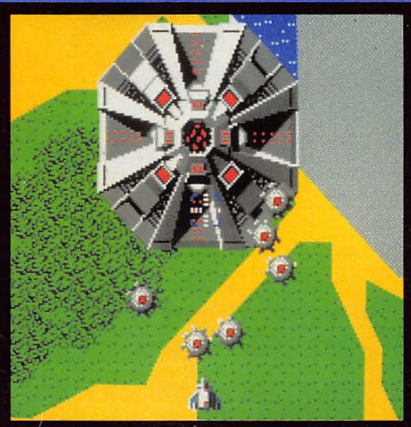
ラリーX (NAMCOT)	ROMカートリッジ	定価 4,500円
ギャラガ (NAMCOT)	ROMカートリッジ	定価 4,500円
ディグダグ (NAMCOT)	ROMカートリッジ	定価 4,500円
ボスコニアン (NAMCOT)	ROMカートリッジ	定価 4,500円
MINI GOLF (NAMCOT)	ROMカートリッジ	定価 4,500円
エクセリオン (ジャレコ)	ROMカートリッジ	定価 4,500円

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

ある国に
悪魔が来たりて暗黒と化す。
最後の勇者、身を朱に染め、神の力、
堅き身、鋭き力、美しき輝きを得て、
これを炎とし、闇を打ち払う。
邪悪なる「シャルド」に侵略された
フェアリス王国最後の戦士として
王女救出に向かった「アレス」。
行手をはばむシャルドの悪の化身らを
たおしながら、30番目の館から
囚われの身の王女を
助け出さなければならない。
アレスとクリスの運命は！

開発室からのお知らせ！

★XEVIOUS for MZ-2500…

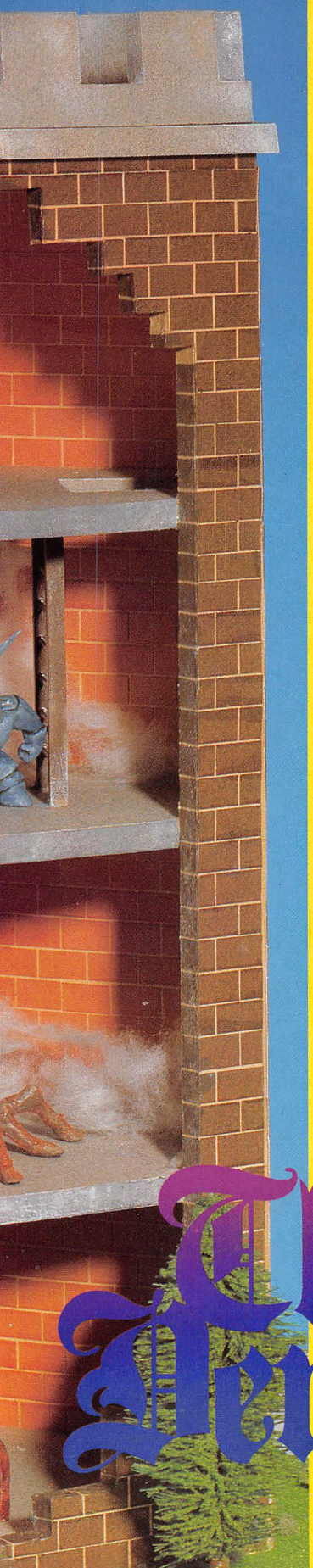


Super MZ〝MZ-2500〟に対応するXEVIOUSの画面を一足先にご紹介します。カラー表現性能、1ドットのスムーズ・スクロール，画面重ね合わせ機能をフルに生かした，パソコン版XEVIOUSとしては，もっともオリジナルのゲームを忠実に再現したしあがりになっています。

カラー表現はデジタルRGBの8色モード，アナログRGBの16色モード，さらにカラー・パレット・ボード（MZ－1M10：価格14,500円）をオプション追加して対応できる4096色モードの三つのバージョンが選べる予定です。今回ご紹介した写真は中間のアナログRGBの16色モードにおける映像です。

現在，移植ゲーム・ソフトでもっとも重要な〝ゲーム性の調整〟と〝オリジナリティの再現〟作業を行なっています。ナムコのスーパー・ゲーム〝XEVIOUS〟が持つ神秘性と底知れぬみりょくがMZ－2500を通じて皆様にお伝えできるように，ラスト・スパートをかけています。次号では，さらにくわしい情報をお知らせします。楽しみにお待ちください。（DEMPAマイコンソフト開発室：なにわ）

マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111



不思議と謎を秘めたムービング・アドベンチャー



MZ-1500



X-1シリーズ



PC-8801mkIISR



デーモン・クリスタルはリアルタイムなゲーム進行とアドベンチャー的な展開、さらにさまざまな宝物によりプレーヤーが成長してゆくロールプレイング的要素も加わったマルチゲームです。

あなたは「アレス」。悪魔「シャルド」に囚らわれたクリス王女を助け出さなければなりません。クリス王女はシャルドの支配地「モンスター・タウン」の30番目の館に閉じこめられています。アレスの唯一の武器は「ファイヤー・ボール」。行手をはばむ「タランチュラ」(毒グモ)、「ウォリア」(サムライ)、「ゴースト」(オバケ)、「カッパー」(カッパ)などの恐しいモンスターを倒しながら30番目の館にたどりつかなければなりません。

各館(面)には暗い部屋がいくつもあり、またそれらの部屋のドアを開ける小さなカギが落ちています。この部屋の中には小さなカギやファイヤー・ボール、つぎの面に進むための出口を開ける大きなカギなどが隠されています。

また、ある面には宝も隠されており、これを取ることによってアレスはどんどん強くなり、最初は倒せなかった敵も倒せるようになっていきます。

チャレンジすればするほどナゾが深まる「デーモン・クリスタル」を心ゆくまでお楽しみください。

X1シリーズ(テープ版)……4,000円
X1turbo/Fモデル20(5"FD版)…6,200円
MZ-1500(QD)……4,500円

PC-8801mkII・mkIISR専用版 5ディスク版 定価6,200円 テープ版 定価4,000円
PC-8001mkIISR専用版……テープ版 定価4,000円

※DEMPAマイコン・ソフト開発室では、実力派移植プログラマー、ゲーム・デザイナーを募集しています。我こそは!と思われる方は12月25日までに、☎03-445-6111(大代表)までご連絡ください。

MOVING ADVENTURE
The Demon Crystal
デーモン・クリスタル

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。

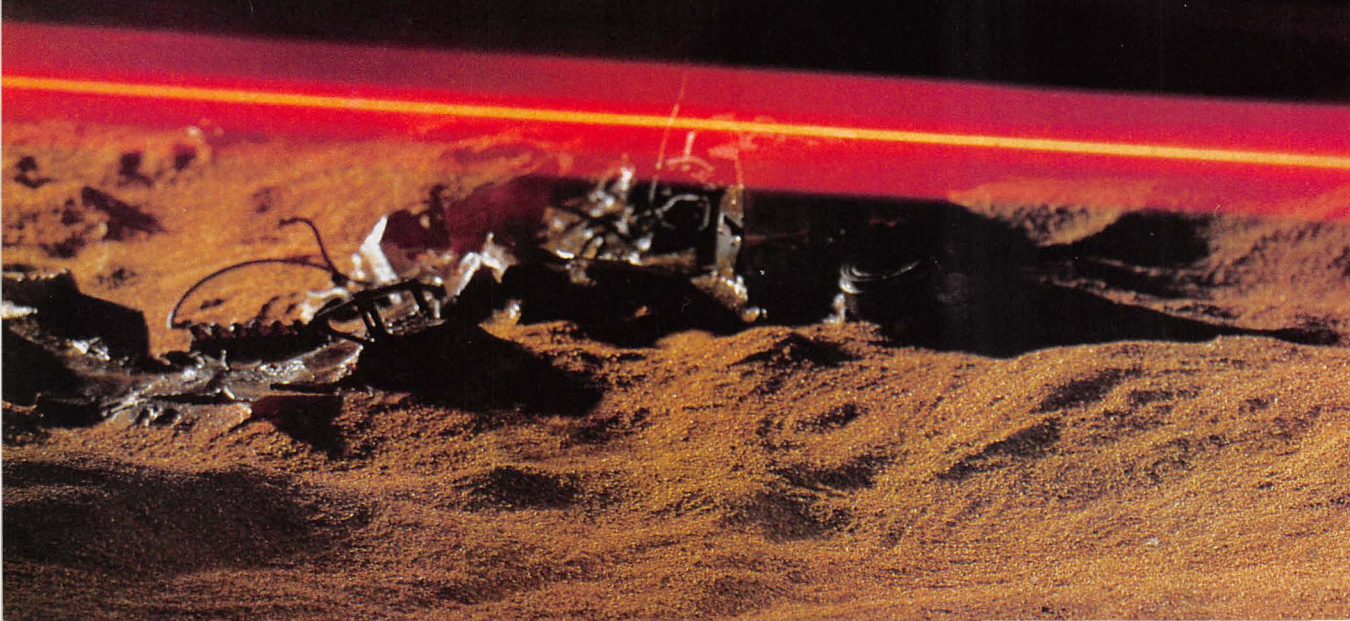
1プレイヤー・モードでは、敵ロボット・マシーン「エナミー・タンク」、「ハイパー・タンク(オンジとイエロー)」、「フロッサー(グリーンとブラウン)」、「フォートレス」の4種類と対戦する。障害物がラウンドごとに違ったパターンで配置され、敵ロボット・マシーンの数も種類も違ってくる。ラウンドは99面まであるので、ラウンドを重ねるごとにクリアするのが難しくなる。障害物はすべてのビームをさえぎってしまう。これを利用して敵の攻撃を最小限のエネルギー消費で耐え、敵のエネルギーの少なくなったところで攻撃する。また、フォートレス等は攻撃するポイントがあるのでむやみに攻撃しても破壊できない。キミだけの攻略パターンを研究してみよう。



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

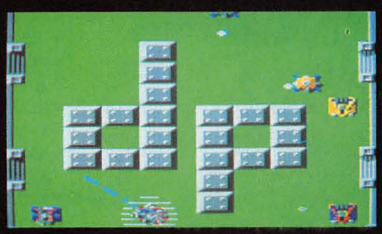
エディット・モードだが、これは戦闘場や敵の種類を自由に変えることのできるモードで、1プレイヤー・モードで0～99面、2プレイヤー・モードで0～4面まで設定することができる。

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「グログダー」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



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。

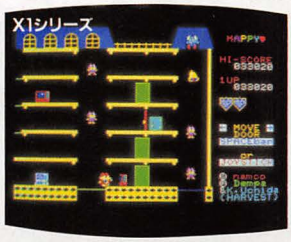
- **MZ-700/1200** (48K)
  テープ……定価3,000円
- **PC-6001mkII** テープ……定価3,000円
- **PC-8001mkII** テープ……定価3,500円
- **PC-8801/mkII/mkIISR**
  テープ……定価3,500円
- **PC-8801/mkII/mkIISR**
  5インチ……定価5,800円
- **X1/C/CS/CK**
  テープ……定価3,500円
- **X1D** 3インチ……定価5,800円
- **X1turbo/Fモデル20** (200ラインモード)
  5インチ……定価5,800円
- **FM-7** テープ……定価3,500円
- **FM-77** 3.5インチ……定価5,800円



DIG DUG ディグダグ

戦略的穴堀リゲーム 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！上手に掘ってさそいこみ、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。)

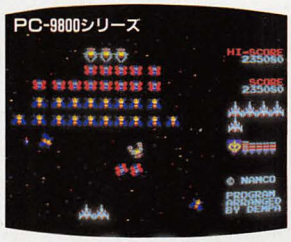
- **MZ-1500** QD……定価4,300円
- **PC-8001/mkII/mkIISR(Nモード)**
  テープ……定価3,000円
- **PC-8001mkIISR**
  テープ……定価3,800円
- **PC-8801/mkII** テープ…定価3,500円
  PC-8801/mkII 5インチ…定価5,800円
- **PC-8801mkIISR** テープ…定価3,800円
- **PC-8801mkIISR** 5インチ…定価6,000円
- **X1/C/CS/CK** テープ……定価3,500円
- **X1D** 3インチ……定価5,800円
- **X1turbo/F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

namcoオリジナル・ゲーム・シリーズ　●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

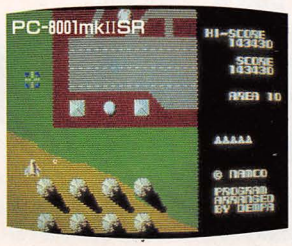
マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111



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

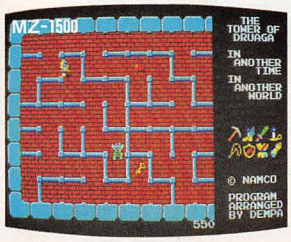


TINY XEVIOUS mkII

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ィットモード付き。

- **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

100 MSX
ひろがるMSXなかま100万台

×○

勝負は、強い方が勝つ。

イーガー皇帝の逆襲

★新発売　¥4,800

●目立ってる！新しくなったパッケージデザイン





善と悪のエキサイティングな戦い、いよいよ火ぶたが切っておとされた。ここは、中国。ネパール南境の地で、釈迦の骨壺に秘められた無限の力を悪用し、暗黒拳法を現代によみがえらせたイーガー皇帝〝立人〟。そして、真の平和を取り戻すためにイーガー皇帝に勇敢に立ち向かう季英。油断はできない、失敗は許されない、まさに殺るか、殺られるか。見たこともない技が飛び交う。興奮が最高潮に達する。さて、勝負はいかなる局面をむかえるか…

コナミのサッカー

★近日発売予定　¥4,800



思わず走り出したくなるキックスタジアムの鮮やかなグリーン。パス、ドリブル、そしてシュート、自慢のファインプレイを思う存分発揮できる、待望のサッカーが誕生だ。さあ、日頃の成果の見せどころ。キミならきっと高得点をマークできるだろう。

コナミのボクシング

★好評発売中　¥4,800





アッパー／ボディ／ストレート／全日本無差別級チャンプ〝ファイティング龍〟が6人の強敵にファイトする。戦いは甘くない。いずれ劣らぬリングキッズが、ワールドチャンピオンの栄光を狙っているんだ。闘志が燃える。汗がほとばしる。弱音は、決して吐くな！

まだまだこんなに面白い!!　コナミのMSX

★近日発売予定

ゲームを10倍たのしむカートリッジ

コナミのMSXソフトと同時に使うと、ゲームの中断や、コマおくり、ポーズ機能など、10パターンの操作が可能になる「ゲームを10倍たのしむカートリッジ」ゲームフリーク必携です。

●スロー動作●ランキング表示●TV調整パターン表示●プレーヤー数変更
●ステージ数設定●ハイスコアのセーブ●コマおくり機能●ゲーム中断機能
●ポーズ機能●画面ライブラリー

※このカートリッジはコナミのゲーム専用です。
※2スロット仕様のMSXパソコンでお楽しみください。
※1スロットのMSXの場合はスロット拡張ユニットをご使用ください。

★近日発売予定

MSXワープロ コナミEC700

MSX、MSX2のどちらにも使用できる日本語ワードプロセッサーユニット。漢字、熟語あわせて42,000語以上の辞書を持ち、編集機能も実に多彩。プライベートに活用したいね。

★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・協和銀行市ケ谷支店・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)の断りなしに無断で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

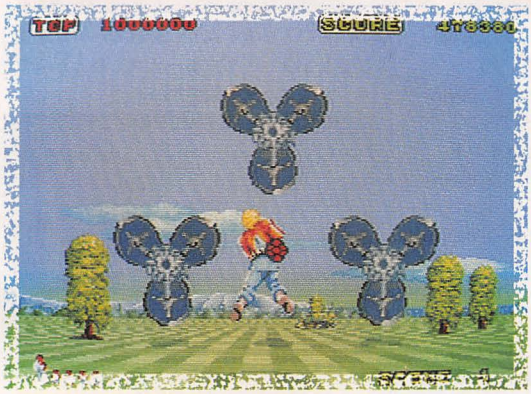
VIDEO GAME

ついに登場

期待の超グラフィック
3Dシューティング・ゲーム

スペースハリアー

byセガ・エンタープライゼス　Written by 響あきら



▲球状で飛んできて，シェルター(殻)を開くと同時に弾を撃ってくる。閉じているときは弾をはね返すので，シェルターが開いた瞬間を狙え，ちなみに，ボクはこのキャラクターが大好きです



▶火の玉をドカドカ吐きながら、せまりくる人面石軍団。中央の奥にいるブタのような(?)ヤツが大将。だが、周りをくるくる飛んでいる人面石の体当たりにも要注意だ。

ごめんなさい！

迫力の３Ｄ画面。あふれるステレオ・サウンド。一度プレイすれば必ず病みつきになる，そんなゲームといえるのがこの「スペースハリアー」。10月上旬に行われた，アミューズメント・マシンショーでも最大の人気を呼んでいたゲームです。

本当は，今月号で大特集をやるはずだったのですが，ゲーム出荷前に入念なチェックが行われているということで，できませんでした。残念!!（でも，来月号では，必ず特集やるからネ！）

そんなわけで，今月は紹介だけだけど，まず，この画面写真を見てください。思わずウーム，とうなってしまう美しさでしょう!? しかも，これら画面上のすべてのものが超高速でスクロール移動するのです。とにかくスゴイ!! のひと言。

ローリング・コクピットって何

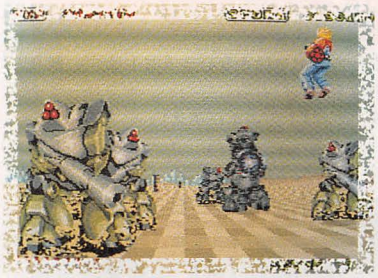
ミュージック，グラフィック，ゲーム内容と，三拍子そろった「スペースハリアー」のもう一つの大きな特徴がコレ。レバーの角度に合わせて，プレイヤーの座っているコクピット全体が動くのです。名づけて“ローリング・コクピット”。実際に敵の弾をよけて進んでいく感じがでて，体が熱くなってきます。

乗り込めば誰でも超次空アーマーだ

操作方法は，操縦桿(そうじゅうかん)型レバーと発射ボタンのシンプルなもの。これで敵の弾や障害物を避けながらガンガン進んでいくのです。

セガ・エンタープライゼスでは，ベーマガでも９月号で紹介した「ハングオン」以来，設置場所をゲームセンターにこだわらないスケールの大きい遊びを目指しているようですが，この「スペースハリアー」も，まるで遊園地のコースター気分。

「ビデオゲーム？」などと首をかしげる女の子だって，熱中してしまいそうです。



▲地表上をホバージェットで突進してくるモビルスーツ軍団。こいつらはなかなか手強い。写真をよく見ると黒のモビルスーツ３体は，なんとジェットストリーム・アタックをしかけているんだぞ。アニメファンにはたまらないね

▶大型艦載機(かんさいき)と，同時攻撃してくる双胴戦闘機。大型艦載機にはモビルスーツが積んであるらしいとの㊙情報を入手したぞ。中には，真赤なモビルスーツも…。果たして君には破壊できるかな？



▲体を大きくうねらせながら近づいてくるド迫力のモンスター。このモンスターの弱点はどこだろうか？　かたいかたい甲羅(こうら)におおわれているなら，たぶん，××が弱いはず



来月号でまた会おう！

ラッキーにも，君の町のゲーム・センターで「スペースハリアー」を見かけたら，ぜひぜひ一度はプレイしてみてください。そして，君の感想と攻略テクニックを，ベーマガにレポートしてください。では来月号で，また会いましょう。

VIDEO GAME

Lode Runner™ 魔神の復活

ロードランナー魔神の復活　by アイレム　written by FUL

恐怖の魔神が，新たな死の番兵を引き連れてよみがえってしまった。魔神の野望を打ち砕くのはコマンダー(君)しかいない。さあ，立ちあがれ。すべては君の肩にかかっている。

●

おなじみロードランナーが，またまたボリューム・アップして戻ってきました。基本テクはオリジナルのままですが，敵が新しく増え，難度もあがっているようです。今月は，10面までの攻略法をお届けしましょう。

★基本テクニックとポイント

敵を穴に落とす…… 100pts
敵を穴に埋める…… 100pts
宝を取る…… 200pts
(連続して取れば200ずつアップ)
敵の持っている宝を取る…… 500pts
(連続して取れば500ptsずつアップ)

★テクニカル・テクニックとポイント

敵を穴に入れて上を通過…… 3,000pts
敵の頭に乗る…… 1,000pts
敵を閉じ込める……1匹 1,000pts

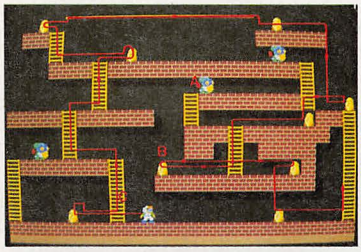
★面クリア・ボーナス

1匹も敵を殺さない……10,000pts
1回も敵を穴に入れない……20,000pts
ブルータイム（タイムが5,000以上）・クリア……残りタイム×3
イエロー・タイム（2,000～5,000）……残りタイム×2

各面攻略パターン

★ 1面 ★

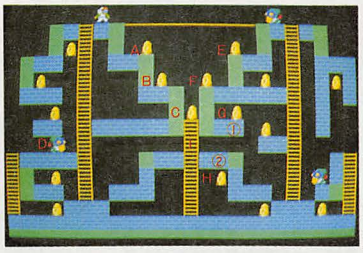
矢印のように進みます。Aの敵にBの宝を取らせないように，Cのハシゴを登ってしまうのがコツです(2万点ボーナス)。



《写真1》矢印にそっていけばOK

★ 2面 ★

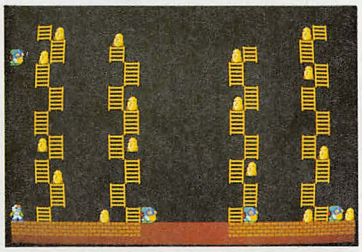
A，B，Cの宝を取ってから，Dの敵を殺さずに左半分の宝を取ります。つぎにE，F，Gと宝を取り，①，②とすばやく穴を開けてHの宝を取ってください。I地点にいた敵2匹が迫ってきます。一つ目の穴開けを少し早めに，二つ目の穴開けを遅めにやって，敵を殺さないようにします。残りの宝を取り，右端にでたハシゴを登ってクリアです(1万点ボーナス)。



《写真2》

★ 3面 ★

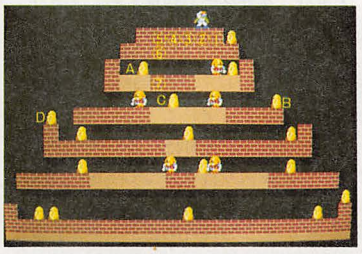
まず，画面上で，1番左のハシゴを登り，宝を全部取ります。ぐずぐずしていると，追いつかれてしまいますから注意。上まで登ったら，下に飛び降り，つぎのハシゴの隣りに敵を殺さないタイミングで穴を開けそのハシゴを登ります。敵の動きに合わせて，そのとき宝を取りに行けるハシゴを選びましょう（1万点ボーナス)。あとからでるハシゴは，左上部です。



《写真3》

★ 4面 ★

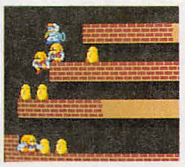
①～⑥と穴を開け，Aの宝を取ってから下に降り⑦を開けます。**写真5**のように，敵が穴からはいあがるタイミングで下に降ります。B，Cの宝を取ったあと，Dを取り，**写真6**のように敵をだします。宝を全部取るとそれぞれの段の両端にハシゴがでてしまうので，最後の宝を取る前に敵をシールドしておくとよいでしょう。



《写真4》

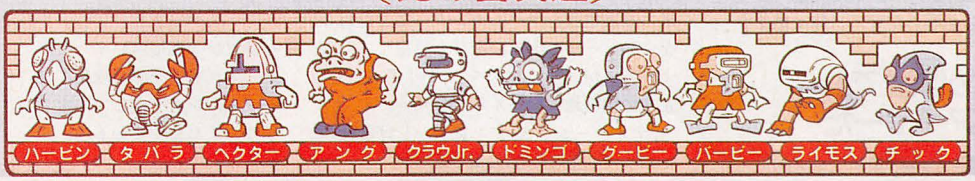


《写真5》



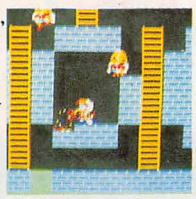
《写真6》

〔死の番兵達〕

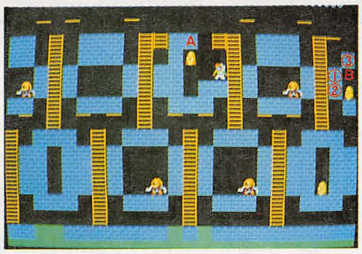


★ 5面 ★

写真7のように，敵を1匹ずつシールドしてしまいます。Aの宝は，写真8のように穴を開け，最上段が埋まってからもう一度穴を開けると，降りるルートができます。(写真9)。Bの宝は，①②③と穴を開け，真上から降りればOKです（2万点ボーナス)。



〈写真7〉



〈写真8〉



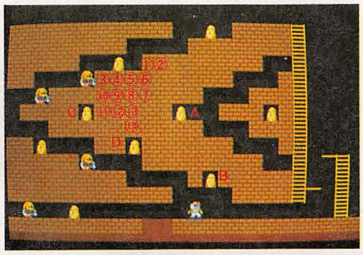
〈写真9〉



〈写真10〉

★ 6面 ★

宝A，Bは，写真12～15のように取ってください。C，Dの宝は①～⑬で穴を開け，Cの宝を取ってから⑭を開けます(写真16)。



〈写真11〉



〈写真12〉



〈写真13〉



〈写真14〉



〈写真15〉

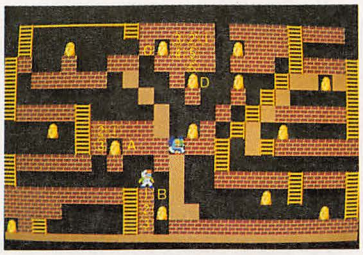


〈写真16〉

★ 7面 ★

Aの宝は①②と穴を開け，①が埋まるときに③を開け，再び①を開けて取ります。Bの宝は①②と穴を開け，①が埋まるときに③を開けます。C，Dの宝は，①～⑥と穴を開けます（C，Dの宝を取る前に，左半分の宝は取っておこう)。

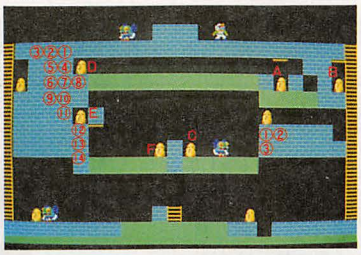
E地点で敵をだしたあと，敵がF地点に行くまでG地点で待ちましょう。そのあと右に行くと，敵を穴にいれる必要はなくなります（2万点ボーナスも取れますが，TIMEが危ないと思ったら穴に入れたほうがいい)。



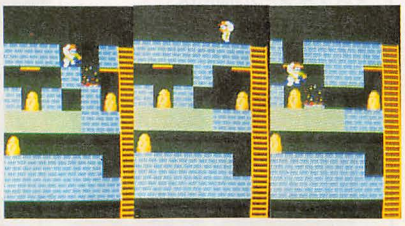
〈写真17〉

★ 8面 ★

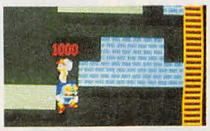
まず，宝Aを取ってから下に降ります。Cの宝は①②③と穴を開け，敵が来たところでタイミングよく頭の上を通過して，宝を取ってください（写真20)。D，E，Fの宝は，①～⑭と穴を開けて取ってください(1万点ボーナス)。



〈写真18〉



〈写真19〉宝Aの取りかた



〈写真20〉
敵の頭に乗れ

★ 9面 ★

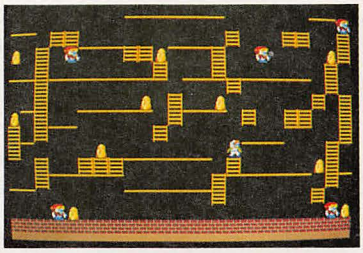
A，B，C，Dの部屋の宝は，①～⑰と穴を開けるとバッチリ取れます。E，Fの部屋の宝は，①～⑦と開けましょう（2万点ボーナス)。



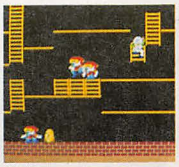
〈写真21〉

★ 10面 ★

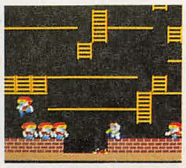
はじまったらすぐに，左へ行くのがいいです。ご覧のとおり，一度下に降りたら二度と上に行くことはできません。また，不用意に動いて，敵を下に落下させてはいけません。(写真23) のように上部にいる敵をかためておいて，一番下に降り，左から三つ穴を開けてから (写真24)。右を開けて，右の敵の上を通過します。そして，穴を開けて敵全てを殺しまくります。宝を全部取ると，ハシゴがでてP3という文字を作ります。



〈写真22〉



〈写真23〉



〈写真24〉

いかがでしたか。この記事を参考にして，君も自分の攻略パターンをあみだしてみてください。ベーマが編集部では，君の攻略レポートをお待ちしています。

また，86年3月号では，全30面徹底解析を行う予定ですので，楽しみにしてくださいネ。

VIDEO GAME

ハイスコアラーを目指せ!!

GUN.SMOKE

徹・底・攻・略・法

by カプコン
written by EXCHANGER

ストーリー 1

数年前まで，ゴールド・ラッシュでにぎわっていたこの街も，盗賊に砂金をねらわれるなど，殺りくがくりかえされていた。

平和を望む市民たちは，血のでる思いでお金をだしあい，盗賊のボスに賞金をかけたのだ。このとき，わずか21才のビリーは腰の２丁拳銃を武器に勇かんにも，たった１人で，町を救うために立ちあがったのだ。

★

キャラクター紹介 2

ザコ（６面はインディアン）

武器はピストル。１発でやっつけることができる。画面の上，左，右からあらわれるので，出現場所をしっかりおぼえておくようにしよう。また，射程は長くないのではなれていれば当たらないが，全方向に撃ってくるので注意！

バンブ

２発でたおせる。画面上部からでてきて直線的に進み，一定時間たつと，画面上部に引っこむ。前方90度くらいにしか弾は発射されない。

バンブルー（ブルー）

画面の左右からあらわれる。性質はバンブと同じと考えてよい。

スナイパー（窓）

家の窓から弾を撃ってくる。弾の発射角度は小さいので，真下や，上にいれば当たらないが，ネライ撃ちはむずかしい。


▲ダイナマン


▲ボー

1 GEKI

家の屋根や，丘の上から突然おそってくる。この敵は４発当てないと倒せない。地面にいるときに，一気に撃とう！

また，画面の左右にいれば，やられないこともおぼえておくと便利だゾ。

ダイナマン

画面上部より出現し，ダイナマイトをバラまきながら出現する。１発でやっつけることができる。なお，ダイナマイトは，すぐには爆発せず，数秒後の爆発となるので注意しよう。

ボー（６面のみ）

画面の左右からあらわれ，矢を射ってくる。この矢は撃ち落とせるが，当たりにくいので，なるべく逃げたほうがよい。角度は前方90度くらいの範囲だ。

スロー

画面の上部から登場。ヤリを投げてくるインディアンだ。このヤリも撃ち落とせるが，当たり判定が小さいので，よけたほうがよい。

トマホーク

画面上部より登場。トマホーク（手おの）を投げてくる。このトマホークはカーブしてよけるのはとてもむずかしいので，こいつがあらわれたら，すぐにやっつけるか，一番下でトマホークを撃って，ネバルほうがよい。

バレル（タル）

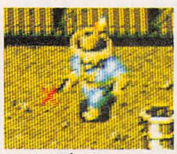
タルが置いてあるところがある。このタルの中には，取るとボーナス点になるものや，パワー・アップするものなどもあるので，おぼえてしまおう。


▲スロー


▲トマホーク


▲ザコ


▲バンブ


▲バンブルー

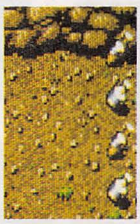

▲スナイパー

1 GEKI ▶



ボーナス・キャラクター 3

★ボトル…？～1,000pts
★砂金袋…2,000pts
★佐吉…10,000pts
★パウ…全滅
★青次郎…10,000pts
★スタイン…2,000pts
★弥七…１アップ
★スケルトン…1,000pts ＆ 武器が一つずつ減る。


◀ボトル


▲砂金袋


▲佐吉


▲パウ


▲青次郎


▲スタイン


▲弥七


▲スケルトン

弾の撃ちかた

このゲームの特徴は，三つのボタンで弾を発射する方向を変えるところにあります。図のようになります。

はじめのうちはボタンを一つずつ押して左右に撃てるようになりましょう。なれてきたら，二つの組合わせで，ナナメ方向にも撃てるようにもしましょう。

ボタン	方　向	ボタン	方　向
● ○	↑	○ ●	↘
● ○	↖	○ ●	↗
○ ●	↙	○ ●	↘

4大必勝法

①ザコは，プレイヤーを中心に円を描いて移動するので，当然自分との距離が一定になる。真横にピストルがきたときに，追いかけると，一定の距離を保つため，真横から動かない。だから遠く遠くにと逃げるようにしょう。

②ダイナマイトにかこまれて，逃げ場がない！　そんなときの知識として，ダイナマイトはふみ消せることを知っておこう。ダイナマイトの上を通ると，ダイナマイトを踏み消したことになるのだ。

⑧画面障害物の（家，タルなど）のうしろでプレイヤーを操作しないでいると，画面からでてしまいそうになり，別の位置にワープする。これを利用して，敵の真ん前に移動するテクもある。

④牛がたまにでてくる。こいつに弾を当てると，もうぜんと走りだす。一見やっつけられないと思うかもしれないが，実は28発当てるとやっつけることができるのだ。しかし，普通の面では，まず無理。一つだけできる面があるのだ。それは自分でさがそう。

パワーアップ・パーツ紹介

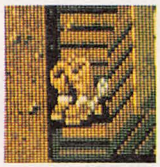
★ブーツマークII…プレイヤーの足の速さが速くなる。

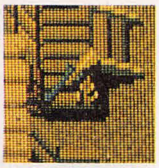
★Z（ゼータ）ライフル…プレイヤーの弾の飛距離がのびる。

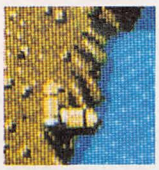
★サイコ・バレッツ…弾のスピードが速くなる。3面から登場。

★ポニー…これを取ると，サンダーボルト（馬）に乗ることができる。サンダーボルトに乗ると，3発まで弾に当たることができる。3発くらったあとは馬からおりて，ノーマルな状態にもどる。

★補足…すべての武器は，1段階しかパワーアップせず，パワーアップしたあと死ぬと，パワーアップがなくなる。だから，パワーアップを二つ以上取って予備をもっておこう。


◀ブーツマークII


◀Zライフル


◀サイコ・バレッツ


▲ポニー


◀サンダーボルト

かれいな㊙テクをマスターしよう

○前方60度撃ち

前方60度に入る敵をすべてやっつけるテク。真ん中のボタンを押しっぱなしにして，左右のボタンを交互に撃つことにより，前方60度の敵すべてをやっつけることができる。

○前方120度撃ち

前方120度の敵を一気にやっつけるテク。まず，左ボタンを押して，つぎに，左をはなさず，真ん中のボタンを押す。つぎに左をはなしてから，右ボタンを押す。最後に真ん中のボタンをはなす。一見スゴイが，あまり役に立たない。

ROUNDごとのボス別攻略法

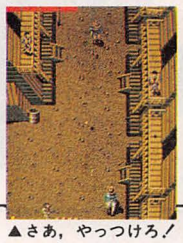
ROUND 1：
MASTER(RIFLE) STR＝4

敵の武器はライフル。まず左のタルをこわしてPowをとり，屋根の上の敵を殺しておこう。MASTERは，こちらの弾が当たると伏せて攻撃してくる。このときは，いくら攻撃しても当たらないので，ゆっくりよけて，立つのを待て。……10,000$



▲MASTERの手配書


▲左側のPowを取る！


▲さあ，やっつけろ！



▲ROYの手配書


▲空中回転しながらせまる敵！


▲ナイフをよけまくれ！

ROUND 2：
ROY(KNIFE) STR＝4

この敵は身軽で，空中回転しながらせまってくる。画面上部にいる場合は，追っかけずにナイフをよけよう。ナイフは撃てるぞ！

ROYが画面下部にきたら，すぐ撃たず，横に歩きだしてから撃て!!　ナイフを投げる瞬間が，勝負だ。……12,000$



▲NINJAの手配書


▲着地中をネラウ！

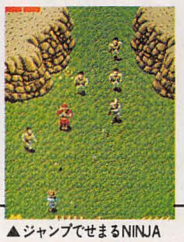
ROUND 3：
NINJA(DARTS) STR＝4

NINJAは，小ジャンプと大ジャンプしながら攻めてくる。もちろん，着地中しか当たらない。大ジャンプしたときは，必ず手りけんを投げてくる。これは撃てるが，かなり速いので，なるべくよけよう。ねらい目として，大ジャンプから着地した瞬間だ。ダメージを受けると消えるので，それを目やすにしよう。……15,000$

ROUND 4：
CUTTER(BOOMERANG) STR＝5

こいつの投げるブーメランは，とても命中率が高いので容易にはよけられない。ブーメランは撃てるので，投げたら，すぐ撃つ。

やっつけかたは，とにかく敵にブーメランを撃たす前に，ダメージを与えるようにし


▲ジャンプでせまるNINJA



▲CUTTERの手配書

※本誌256～258ページに「ガン・スモーク」全10面マップ一挙掲載!!


▲手ごわいブーメラン



▲PIG JOEの手配書

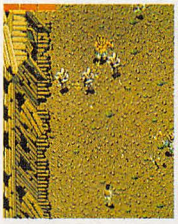
よう。敵はジャンプ中には撃てない。このときは，前方にでてもかまわない。速攻あるのみ！……15,000$

ROUND 5:
PIG JOE(DYNAMITE) STR＝6

名前どおりのデブ男。STRは一番高い。敵はダイナマイトを投げてくるが，それ以上の敵の武器，ファイヤー攻撃がすごい。プレイヤーのレバーに対応して攻撃するために，逃げるほうへとファイヤーがくるのである。

とにかく左のライフル（窓）を全部やっつけること。それから，PIG JOEがでたあとは，なるべくザコがいないときをねらって撃ち，あとはひたすら逃げよう。また，敵は斜めに動いたとき，ファイヤーをだしてくる。ダメージを与えたすぐあとは必ず前にでてくるので，そのときをねらえ!!……20,000$

ROUND 6：
WOLF CHIEF(SHOT GUN) STR＝4


▲せまるPIG JOE


▲ファイヤー攻撃もこわい！



▲WOLF CHIEFの手配書


▲まずはザコをかたずけろ

ここは特殊で，ザコが鬼のように強い。とにかく，ザコのインディアンをやっつけまくろう。


▲ショット・ガンは強い



▲GOLDSMITHの手配書

WOLF CHIEFの武器は，SHOT GUN。いっぺんに3発同時に弾がでるというすぐれもの。無理に追いかけず，下方でひたすらよけ，チャンスがあったら，ゆっくりとやっつける。たった4回だから，しんちょうに。……80,000$

ROUND 7：
GOLDSMITH(DOUBLE RIFLE)
STR＝4

こいつの武器は，DOUBLE RIFLE。2丁ライフルだ。画面の左右からでてきて，二つのライフルでおそう。

また，こっちの攻撃を，ころがってよけるので，なかなかダメージを与えられない。こいつに当たるのは，弾を撃っているときだけだ。

必勝法として，敵が，画面上部で撃っているときに撃とうとすると，1回ころがって，つぎに必ず起きる。そのときにネライ撃ち！……20,000$

▼ダブル・ライフルでまる



▼LOS PUBROの手配書

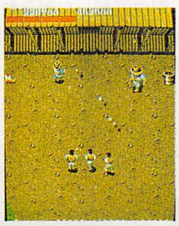


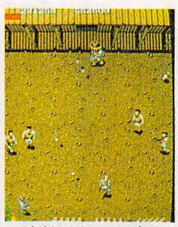
ROUND 8：
LOS PUBRO(DOUBLE PISTOL)
STR＝5

武器がDOUBLE PISTOLと聞いて，な～んだ，DOUBLE RIFLEより弱いと思うのはいささか甘い。こいつは弾をよけたりはしないが，弾の連射がすごく，近よることができない。ここでは，左の上のタルのPowが重要だ。

必勝法は馬があれば，馬をたてにして，一気にやっつけよう。

馬がなければ，画面左上方から，右に向かってひたすら撃とう。横から戦えば，互角以上だ。ザコがきたら，Powを取れ。……25,000$


▲左上のタルからPowを取れ


▲連射がすごいダブル・ピストル

ROUND 9：
FAT MAN(MACHINE GUN) STR＝4

こいつは，前の面のLOS PUBROとほとんど同じ。いや，もっと弱い。同じ方法で



▲FAT MANの手配書


▲意外に弱いFAT MAN



▲3人の敵があらわれる


▲スゴイ，敵のマシンガン攻撃

やっつけよう。……30,000$

ROUND 10：
WINGATE FAMILY
(MACHINE GUN & RIFLE)
STR＝3，4，3

さあ，最後の敵，WINGATE FAMILY。こいつらは，3人組。2人がライフルを持ち，ボスのWINGATEがMACHINE GUNを持っている。はじめ，ライフルの2人組が登場。左右の端で，プレイヤーをはさみうちにする。そのすぐ後，真ん中から，WINGATEが登場。これが強い。弾を一気に5発だしてくる。

攻略法としてはとにかく，最初の2人をやっつけてしまおう。こいつらをやっつけたらうしろにさがり，弾をだす間をねらって前進。ひたすら当てて，さがれ。ダメージをうけると，WINGATEは，伏せてしまう。このときは当然当てることができない。だから，立つまでねばろう。これをくりかえせば何とか勝てるぞ。

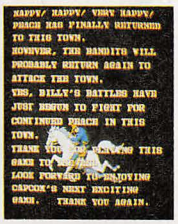
★


▲がんばれ，あとひと息


▲ヤッター!!



▲栄光の最終面クリアだ



VIDEO GAME



by テーカン

written by 響あきら

これぞサッカー・ゲームの極めつけともいえるニューゲームがでた!!テーカンの，このWOLD CUP（ワールド・カップ）だ!!

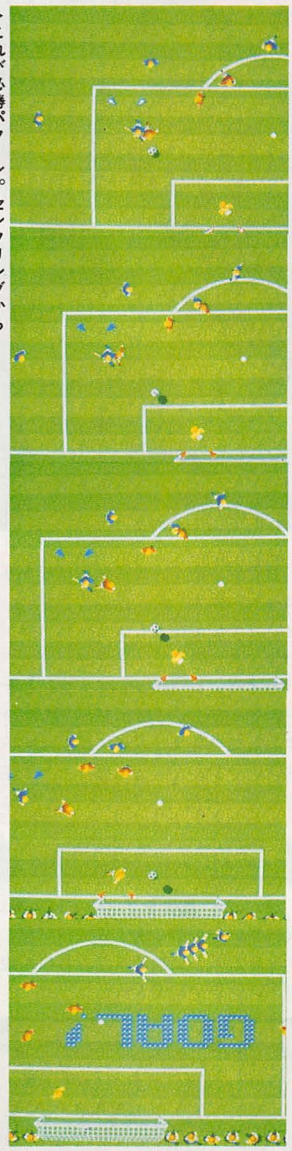
How To PLAY

操作はとっても簡単。くるくる回るトラックボールと，キックボタンだけです。カーソル・マークのついた選手をトラックボールで自在に操り，キックボタンでパス，シュートをする。キックする方向と強さはトラックボールで操作。トラックボールをキックしたい方向に回しながら，ボタンを押せばOKなのです。ルールは実際のサッカー・ゲームと同じですが，反則とオフサイドはありません。思い切りプレイしてください。

なんてったって2人用

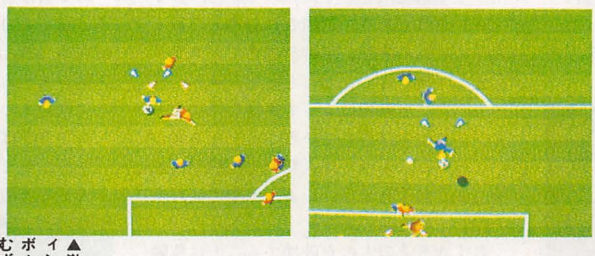
ゲームは，１人用の場合人間VS COM（コンピュータ）。２人用なら人間VS人間になります。やっぱり友達を誘って，２人用をプレイしたほうが数段楽しいでしょうね。

「シュート!!」と叫びながら，じつはひと呼吸おいてから打つなどという時間差攻撃など，ＶＳ人間ならではの心理作戦もできたりして，白熱の試合展開が期待できます。友情も深まる（？）こと間違いなし!!

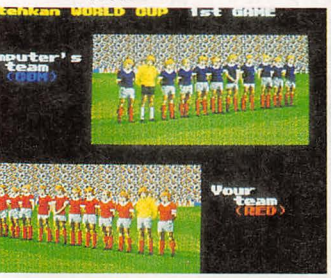


▶これが必勝パターン。センタリングからダイレクト・プレイによるボレーキックだ

▼センタリングからヘッディング・シュート。君の腕しだいでオーバー・ヘッドキックだって見られるゾ!!



▼つぎつぎと現われる強豪チーム。１人用では，ブラジル，西ドイツなど一つ一つの実在チームをモデルにデータがインプットされているんだ



▲激しいスライディングが君を襲う。ボールのキープはむずかしいぞ

友達に差をつけろ!!（秘テクニック）

★ダイレクト・プレイ

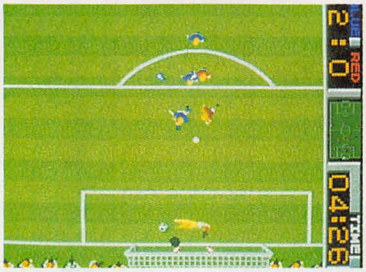
ダイレクト・プレイとは，トラップ（ボールを一時的に止めること）を省略して，キックする技です。パスをしたら，選手がパスを受ける前からキックボタンを押し，トラックボールをまわして待つ。すると選手がパスを受けた瞬間にトラップを省略して，そのままキックしてくれるのです。この技はセンタリング・シュートやゴールキックを受けるときなどにとても有効なテクなので，ぜひマスターしましょう。

★ロング・ボール

キックする瞬間にボタンをはなすと，ボールを高くけりあげることができます。これは，目前の敵をかわして向こうの味方にパスしたりするときなどに便利なテクです。

★防御は最大の攻撃なり!?

攻めだけではなく防御のテクもマスターしましょう。プレイヤーが操作するカーソル・マークの選手が画面からはずれると，カーソルはボールに一番近い選手に移ります。



▲思いきり飛んだゴール・キーパー。でも，ほんの少しとどかずにゴールイン!　ああ，青春!!

これを利用して，わざと画面からはずして一番近い選手で守るというテクもあるのです。

★ゴールを固めろ

画面内にキーパーが入ると，プレイヤーが操作するのはキーパーとなります。キーパーになったら，あわてずに敵のシュートを取ることだけに専念すべし!



◀これがウワサのテーカンのU氏。筆者はこの『ワールド・カップ』でさんざんイジメられました!!



パソコンソフト

チャレンジ！ロールプレイングゲーム

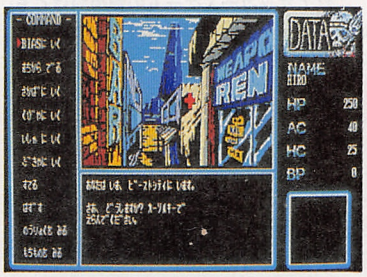
for
PC-8801/mkII/SR（ディスク3枚組）
X1シリーズ（発売予定）価格：7,200円

ザ・スクリーマー

Magical Zoo（マジカル・ズウ）

Written by　山下 章

おかげさまで，先月からはじまったこのコーナーは大好評。そこで今月は，超豪華2本立てでお送りしょう。第1弾が，マジカル・ズウの『ザ・スクリーマー』だ。「ハイパーロールプレイング」とサブタイトルをつけているとおり，そのグラフィックの美しさやスピードの速さは天下一品。迷宮のリアルな画面には，思わず圧倒されてしまう。ドアが実際にスーッと開いたり，戦闘モードがアクション・ゲームになっていたりと，アニメーション効果もバッチリだ。それに，このゲームを買うと，「ザ・スクリーマー」のマンガの本がついてくる。ふつうのソフトの2倍楽しめるというわけだね。エンディングも凝りまくっているこの作品，PC－8801ユーザーのキミはぜひプレイしてみる価値があるゾ。



プロローグ

199X年，世界を空前の食料危機が襲い，食料争いから第3次世界大戦が起こった。約2年で戦争は終わったものの，地球上の多くの都市が破壊された。



▲キミと同じようにＢＩＡＳを冒険しているハンターたちが，全部で8人いる。彼らとは仲良くしておいたほうが，なにかと都合がいいヨ。

廃虚と化した富士山麓に，ポツンとそびえ立つ巨大な建造物があった。戦争前は遺伝子工学研究所として使われていた，ＢＩＡＳがそれである。閉鎖された無人のＢＩＡＳの暗闇の中で，制御を越えたデタラメな遺伝子操作のくり返しと，シールドの外へもれだす放射線によって異様な怪物がつぎつぎに生みだされていることを知る者はいなかった。かつては人類の力と科学の象徴だったＢＩＡＳは，いまや悪魔の住む塔と化していたのである。

ＢＩＡＳそのものを破壊することは危険だった。どのような物質・細菌・生物が外にもれだすかわからない。ＢＩＡＳの中へ入り，すべての生物を殺しつくし，生物の生産過程を完全に停止するしか手はない。それができれば，一生かかっても使いきれないだけの賞金を手に入れることができるという。だが，その方法はだれも知らない。

ある者は賞金かせぎのために，またある者は自らの力をためすために，ＢＩＡＳの暗闇へと挑んでいった。モンスターと戦い，防御システムのワナをかわし，暗闇の中に叫ぶ世紀末のハンターたち――彼らはいつしかこう呼ばれた。「ザ・スクリーマー」！

さあ，キミもスクリーマーとなって，ＢＩＡＳの機能停止に向かえ!!

まずはビーストシティで冒険の準備を

ゲームは，ＢＩＡＳのそびえたつ町，ビーストシティから始まる。ここには，キミの冒険を助けてくれるいろいろな店があるので，1軒ずつ訪れてみよう。



◀このカッコイイ人物がキミだ！　さて，キミは一流のスクリーマーになれるかな？



◀ＢＩＡＳの入口のドアは，実際にスーッと開く！　なかなか雰囲気のでてる写真でしょ？

★モンスター・インフォメーション



●トーチワーム
頭部が発光している巨大ミミズ。
ＢＰ：6



●アシッドスライム
粘着性の体を持つブキミなスライム。
ＢＰ：35



●カッターラット
目の周囲に4本のキバを持つネズミ。
ＢＰ：25



●ビッチホース
目が退化してしまった大蛇。
ＢＰ：15



●ネックハンガー
クワガタのようなキバを持つナメクジ(?)。
ＢＰ：35

※ＢＰ＝ビーストポイント

●酒場




ここには，有名なハンターたちがたむろしている。うまくやれば，貴重な情報が聞きだせるかもしれないし，便利な道具がもらえるかもしれない。世の中，金がすべてだという人もいるけれど，さて…。

●武器屋

ウエポン(武器)，シールド(防具)，アイテム(道具)——と，いろいろな物が売られている。キミの冒険に役立つ物とそうでない物があるので，ちゃんと品定めをするように。店の主人はがめついヤツだから，値切ってもムダだヨ！


▲武器屋


▲首屋

●首屋

ＢＩＡＳへ入る前に必ずここへくること。また，ＢＩＡＳから出たときにもここへくることが必要だ。なぜなら，この店でキミのビースト・ポイント(経験値のようなもの)をお金にかえてくれるからなんだ。それに，キミのハンター・クラス（キャラクターのレベル）もここであげてくれる。


◀医者

●医者

医者といえばもちろん，傷ついたキミの体を治療してくれる場所。そのほかにも，パワー，機敏さ，知性，テクニックなどのパラメーターを回復させてくれる。ただし，そのためには当然お金がいるんだけどね。


◀これがうわさの戦闘モード。キミの戦いかたしだいで，強いモンスターをやっつけることもできるんだ。

BIASのマップを大公開！

このゲームのメインとなるのが，ＢＩＡＳと呼ばれるタワーの中の迷宮だ。22×22の正方形で構成された各階の中には（何階まであるかはナイショ），モンスターもウヨウヨいるし，さまざまなトラップ(わな)も仕かけられている。けれども，迷路の中にはいろんな道具が落ちているし，壁に文字が刻みこまれていることもあるので，スミからスミまで歩き回らないことには，絶対にゲームを終わらせることはできないんだ。ここには，ＢＩＡＳの１，２階のマップを公開してみた。キミもこのように，自分でマップを作ってみてくれ！

●ロードディフェンサー

キミがその部屋に入ると，突如ドアの奥からニョキニョキと出現する防御装置。プレイヤーに３のダメージを与える。


▲ロードディフェンサー

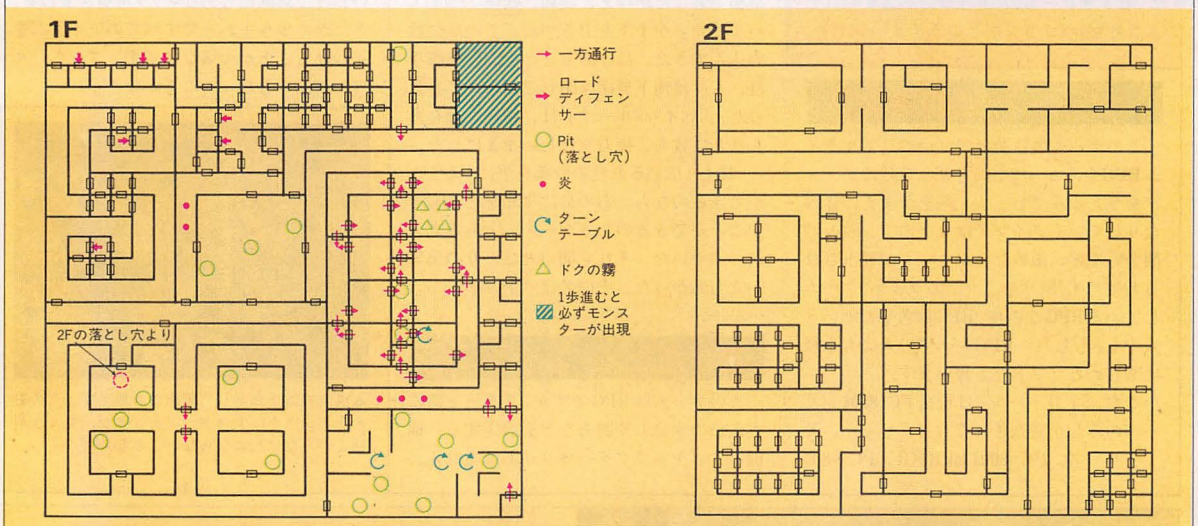

▲落とし穴

●落とし穴

迷宮のそこらじゅうにあるトラップ。なかには，下の階まで落ちちゃうというとんでもないものも。

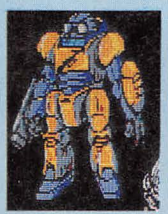

迷宮内を歩いていると、ハンターになにか情報がもたらされるかもしれないゾ！

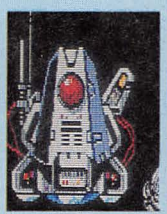




BIASの迷宮内でお目にかかれるモンスターを，ちょこっとだけ紹介。ほんとうは全部で39種類もいるんだヨ


●ファイヤーボール
青白いひと玉の集合体。
ＢＰ：45


●レイドバスター
ＢＩＡＳの狂った巡回警備ロボット。
ＢＰ：95


●ムービングディフェンサー
通路を動き回る設備防御ロボット。
ＢＰ：125


●ヘルエンジェル
背中に翼を持ったマンドリル。
ＢＰ：135


●ダークドッグ
三つの首を持ち，直立歩行をする犬。
ＢＰ：105


●キャリーベイビー
スクリーマーの死体に寄生するバケモノ。
ＢＰ：5,000


●アーマーレオ
体が装甲化されたライオン。
ＢＰ：205

※ザ・スクリーマーのカタログ請求，また通信販売は，〒336 埼玉県浦和市南浦和２—36—15☎0488—85—5222ストラットフォード・コンピューターセンター㈱「マジカルズゥＢＭ」係へどうぞ

パソコンソフト



チャレンジ！ロールプレイングゲーム

for PC-8801/mkII/SR

トリトーン

by ザインソフト

Written by 手塚一郎

チャレンジRPG No. 2は，ザインソフトの新作『トリトーン』を紹介しましょう。この『トリトーン』というゲームは，リアルタイムRPG。『ハイドライド』や，『ドラゴンスレイヤー』などとはちがった，真横から見た感じの画面になっています。主人公トリトーンの武器は，剣とマジックボール。ちょうど，ビデオゲームの『ドラゴンバスター』(ナムコ社)のパソコン版というイメージです。

『トリトーン』の特徴は？

このゲームの特徴は，ほかのリアルタイムRPGとちがって，剣を振って敵にダメージを与える点でしょう。剣をかまえて体当たりしていくタイプではないので，敵との間合いなど，微妙なテクニックが要求されるわけです。限りなくリアルタイム・ゲームしているRPGなので，RPGは苦手だという人でも，もちろんRPGマニアの人にも手軽に楽しめるソフトだと思います。

なお，『トリトーン』は現在PC-8801シリーズのみしか発売されておりませんが，X1シリーズ，PC-8001mkIISR，PC-9801シリーズ，PC-6001mkIIシリーズ，MSXなどにも移植されるそうです。お楽しみに!!

STORY

不気味なほど静かな海に深い霧につつまれた弧島，ルワンダ島がある。かつてそこは，平和な島であった。しかし，あまりに平和であったがゆえ，突如，妖怪「ペイ・バルーサ」が手下を引きつれ，この島に攻め込んできた。島はあっという間に征服され，人々は地下奥深く閉じこめられてしまった。「ペイ・バルーサ」は，妖怪どもをあちこちに放ち，権力をほしいままにした。

「昔より伝わる五色の妙薬を手にすることができるのなら，あの島に平和をとりもどすことができるのじゃが……」とある老人がつぶやいた。それを聞いたひとりの勇者が立ちあがった。その名は「トリトーン」……。

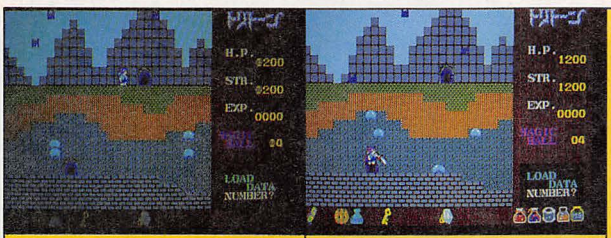
遊びかた

このゲームはRPGですが，スタート時に主人公の生命力や腕力などを設定する，面倒くさいキャラクター作りがありません。なぜかと言うと，このゲームではアイテムの有無による主人公の動きの差があることがおもしろいからなのです。走るのが速くなったり，遠くへジャンプできるようになったり，剣を振るのが速くなったりするアイテムなどもあり，主人公「トリトーン」の動きがパワーアップされたのが，プレイヤー自身の目で確かめられるのです。

トリトーンの動きは左へ移動，右へ移動，ジャンプ，剣を振る，マジック・ボールを撃つ，洞窟に入る，の6種類。これらを使いわけて38画面もあるマップを歩きまわる。とにかく歩きまわってすべてのアイテムを見つけることが大切なのです。さぁて，ルワンダ島でも救ってみるかな？

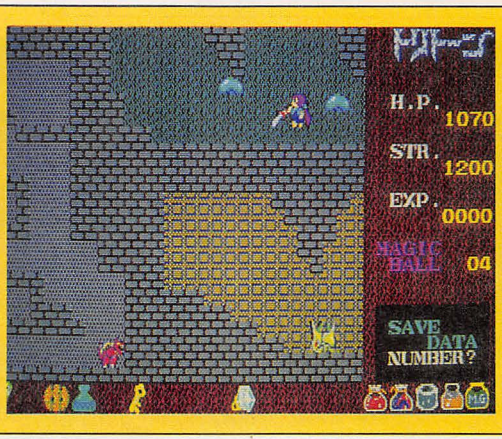


▲操作方法を表示した画面の写真です。この動きをカンペキにマスターすることが，キミが最初にやらなければならないことなんだ

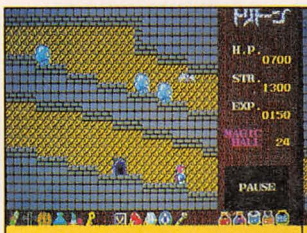


▲ゲーム・スタート直後の画面。上空にはBAT(バット)が，地底の洞窟にはSLIME(スライム)が浮遊している。はじめは，こいつらをやっつけてEXP(経験値)をあげよう

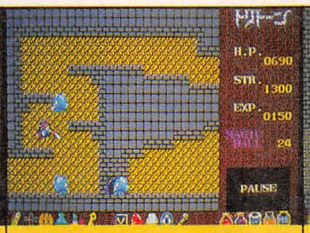
▲ジャンプしながら剣を振ると，なんと敵に2倍のダメージを与えられるのだ。あとのほうの面でも必要になってくるので，必ずマスターすべし！



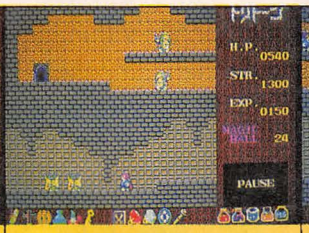
◀マジック・ボールで敵をやっつけることはできない。なぜなら，マジック・ボールは敵の動きを止めるためにあるからなんだ。数に限りがあるので大切に使おうネ



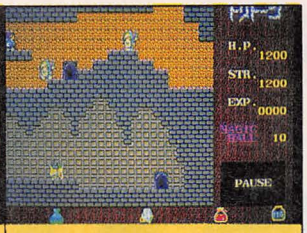
▲どの場所ではどの敵が何匹出現するというのは乱数じゃなくて，あらかじめ設定されたものなんだ。このことを，ゲーム中にどう利用するかは君しだい



▲トリトーンは弱いっ！　とてつもなく弱いため，敵の攻撃を受けずに怪物をやっつけるという作戦が必要となってくる。ここに写っているのは，その一つだよ



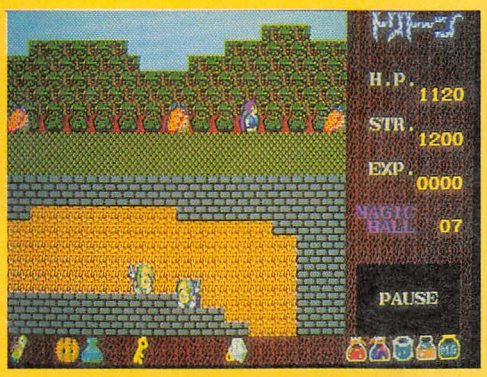
▲ゲッ！　せっかくここまできたのに通れないの？　トリトーンの前には，しゃがまないと通れないような穴しかあいていない。さて，どうしようか？



▲敵が出現する場所というのは決まっているんだ。そこにトリトーンを移動させると，そこから敵を出現しなくさせることもできるわけ。これも重要なテクだゾ



▲トリトーンが宝物を手に入れる手段は二つある。一つは宝箱を開けること。そしてもう一つは，決められた敵をある数やっつけることなんだ



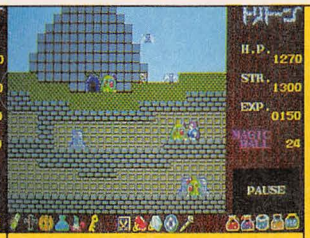
◀WORM（ワーム）にはさまれてしまったトリトーン。こういう場合は無理して敵をやっつけようとしないで，ジャンプを使い安全にかわすことを考えよう



▲ついにQOX（クオックス）の登場。とはいっても，見かけだけでジツは弱い。あとのほうでは，こいつの親分のようにDRAGON（ドラゴン）がでてくる。こっちはかなり強いので気をつけて！



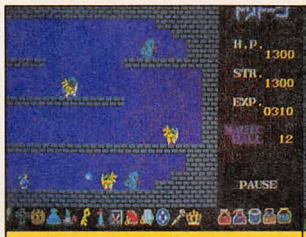
▲MAGE（メイジ）がうろつく迷宮。せっかく新しい洞窟の入り口を見つけたのに入れない。どうやら，あるアイテムを持っていないといけないようだ。左下には宝箱が！



▲いくつもの洞窟をぬけると，不気味な場所にでてしまった。緑色の怪物はCROU（クルー）。ここまでくる間に，キミはこの名前を1回ぐらい耳にしただろう？



◀ここまでくれば最後の面も近い。しかし，この面は少し考えなければならない。なにせ，つぎの洞窟への入り口が閉じられてしまっているからだ。さあ，どうする？



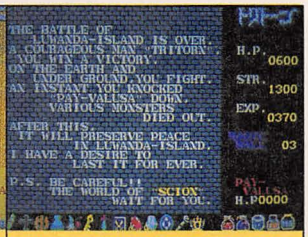
▲そしてつぎの洞窟がここ。じつはここもかなりの難関なんだ。ある場所へマジック・ボールを5発当てればいいのだけど……。この写真は重要なヒントになるぜ！



▲ついにペイ・バルーサとの対決だ。ペイ・バルーサは左右に動き長い剣を振りまわすので，うかつに近よれそうにない



▲心を決め，ジャンプしてペイ・バルーサのふところへとびこんだトリトーン。両者はお互い大きなダメージを受けた。その瞬間，画面がフラッシュして……



▲勝った……。メッセージと音楽による感動のエンディング。トリトーンのつぎの作品「シオン（SCION）」についても少し書かれているネ

※トリトーンのカタログ請求，また通信販売（価格6,800円送料共）は，〒676 兵庫県高砂市米田町米田1162－1
☎0794－31－7453「ザイン・ソフトBM」係へどうぞ。

パソコンソフト

for PC-9801E/F/VM/VF

チャレンジ・アドベンチャー・ゲーム

SAVIOR

セイバー



by エニックス　written by 山下 章

Hello.!!

みなさん，11月22日に発売された「チャレンジ！パソコンアドベンチャー・ゲーム」はもう読んでもらえたかな？　おかげさまで大好評。全国に，ＡＶＧのファンはこんなにいたのかと驚くくらいだ。人気ソフト29本，ボクのあらゆるノウハウを紹介したこの本，まだの人はぜひ読んでみてくださいネ。

ところで，この「チャレ・アベ」も，来月で連載２周年をむかえる。そこで来月は，２周年記念特別企画を行なう予定だ。何が飛びだすかは，乞ご期待！

さて，今月のソフトは，エニックスの『セイバー』だ。すでに広告などで知っている人もいると思うけど，このソフトの売りは，完全アニメーション処理。どこがどうアニメしているのかというと，登場人物が実際に走ったり，ふりむいたり，剣で切ったりするんだ。最大で26枚ものグラフィックが，わずか１～２秒の間に書き直されて，その動きはとてもスムーズに見える。これも16ビットの威力だろう。ストーリーも非常に凝っていて，プレイヤーを最後まで飽きさせない。美少女・アニメ・ＳＦとくれば，大ヒットまちがいなし！　ただ，ナゾ解きが少し簡単でもの足りないのが残念。ボクは１か所でつまずいたものの（ＥＮＩＸさん，お世話になりました），約半日でこのゲームを解き終えちゃいました。なお，このソフトは，PC-9801E/F/VM/VF用が５インチ・ディスク２枚組（１ドライブ使用可）で7,800円で発売されている（エニックスさん，８ビット機にも移植してくださいよ～～～）。

P.S.私に解けないアドベンチャー・ゲームはない!!

あらすじ

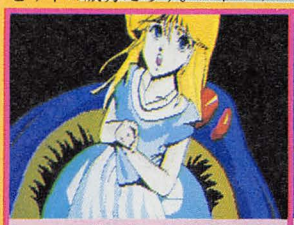
ところは，我々が住んでいる世界とは異次元にあるアルカス王国。戦乱の世もおさまり，人々は平和な毎日を送っていた。ところがある日，ザラスという妖術使いが妖術を使って，国民をあやつり，内乱を起こしたのだ。兵士や英雄と呼ばれる人々は，みな勇敢に戦い，死んでいった。元国王の娘オフェーリアもけんめいにザラスに抵抗したものの，妖術でその魂をペンダントの中に閉じこめられてしまった。果たしてキミは，ザラスを退治して，アルカス王国の救世主となることができるだろうか？



ある日，東京に住む〝しんじ〟は，森を散歩していた。「あ～あ，今日もいい天気だ」――彼がこのゲームの主人公。背がスラッと高く，なかなかハンサムな青年だ。



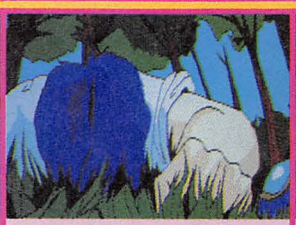
ふと木の根もとを見てみると，ペンダントが落ちているのに気づいた。しんじが拾おうとすると，ペンダントはピカピカと光りだしたではないか!!　ムムッ，なにやら不思議な展開になってきたゾ。



ペンダントの中をのぞきこんでみると，カワイイ少女が閉じこめられていた。「私はアルカス王国の王女オフェーリア。父を裏切ったザラスを退治して王国を救って!!」――もちろん，キミの返事は決まっているよね。



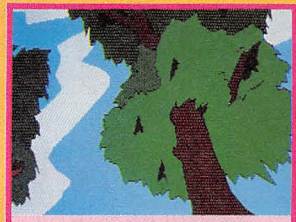
ペンダントを手にしたしんじは，次元の谷間へと落ちていった。さあ，ここからがほんとうの冒険なのだ！　なんとしても，オフェーリアの願いをかなえてあげなければ……。



次空間を越えて異次元の国へやってきたしんじは，ミザールの森に投げだされ気絶していた。それを助けたのは，近くのリヤラの小屋に住んでいるリヤラばあさんだ。



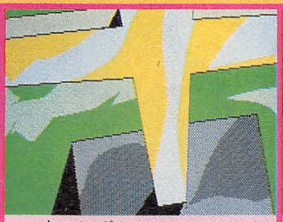
ゆりイスにすわったリヤラばあさんが，しんじにいろいろと話しかけてきた。「おまえはイオの世界からきたのかい?」この場面では，実際におばあさんの体がユラユラとゆれているんだヨ。アニメーション処理



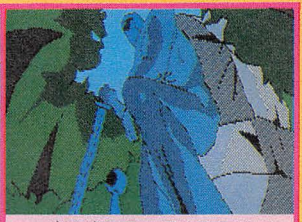
ミザールの森という場面は，木や草がおい茂っていて，ろくに移動することもできない。全部で3か所しか動き回ることができないんだ。だけどその代わり，やるべきことは多いゾ。



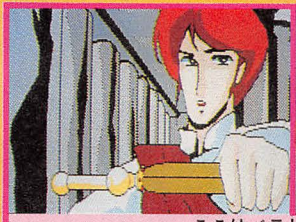
アッタ，アッタ，こんなところにペンダントが。こいつを忘れていったらタイヘンなことになってしまう。なにしろ，中にはオフェーリアの魂が閉じこめられているんだから。



森のはずれには，こんな十字架がある。十字架には「勇者カストリウスここに眠る」という文字が……。カストリウスといえば，アルカス王国を統一したという伝説上の人物。でも，今回の冒険にどんな関係があるというのだろう？

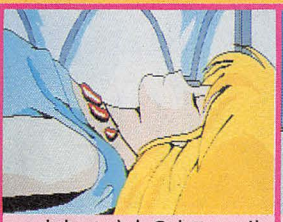


森の南には，巨大な石像があった。石像の下にある穴に何かを入れるようになっているんだけど，いったい何を使ったらいいんだ？　まだまだ冒険をしないと，そのナゾは解けないようだね。

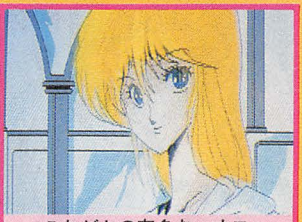




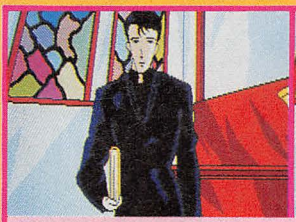
ここはベラトリックス神殿。アルカス王国の英雄，アルクトルスがキミの行く手をふさいでくる。彼はオフェーリアのペンダントを探しているそうなのだが，キミならその願いをかなえてあげられるはずだ。

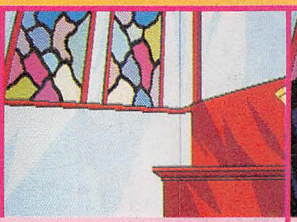


オオ，いとしのオフェーリア姫!!　そなたの肉体はこの神殿に保管されていたのですか！　さあ，オフェーリアの魂を再び肉体にもどしてやろう。その方法は，登場人物とちゃんと会話をしてきたキミなら，わかっているよね。

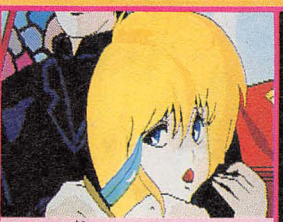


これがかの有名な，オフェーリアがふりむく場面。この場面を見たキミは，きっと涙で目をくもらせることだろう。ついにＡＶＧもアニメになったのだ！　アニメーション処理





神父さんなら，ザラスについて何か知っているかも――というアルクトルスの意見で，3人は教会にやってきた。ステンドグラスが美しい，神聖な感じのする場所だ。

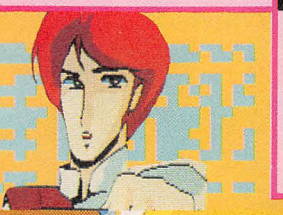


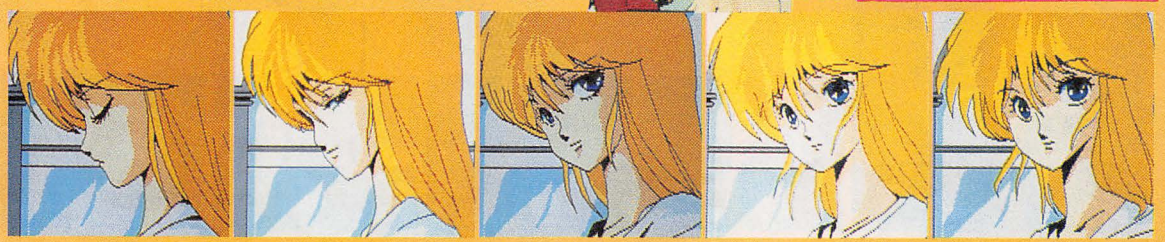
何を勘ちがいしたのか知らないが，突然，神父がオフェーリアに襲いかかってきた。手にしたナイフで，今にもオフェーリアを傷つけてしまいそうだ。これは困ったゾ，ヘタに手だしはできないし……。

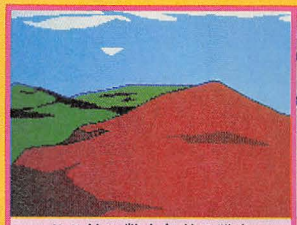


一瞬のスキをついて，アルクトルスが神父を切りさいた。この場面の動きもスゴイ!!　ボクなんか，セーブ機能を駆使して，何度もこの場面を見直しちゃったもの。　アニメーション処理

▼眠っていたオフェーリアが，目をさましてふり返る場面。髪の毛がフサッとゆれるのには，モウ感激！







ここは，数十年前の戦争で不思議なことが起こったという，カスタルの丘。なるほど，見るからに異様な感じがただよっている。この場面で何かコマンドを入力すると……。



「ファッ，ハッハ……」という高らかな笑い声とともに，キミの体は宇宙空間へと投げだされてしまった。そう，ザラスが妖術を使ったのだ。果たして，ここから脱出することができるのだろうか？



カスタルの丘に，ひとりの老人が立っている。彼は，すばらしいプレゼントをキミにくれるんだ。なになに，カストリウスはイオの世界からきたんだって？



何者かがリヤラの小屋に火をつけた！　タイヘンだ，このままでは全滅してしまうゾ。ところでキミは，リヤラばあさんの正体にお気づきかな？　このゲームの根底には，じつに壮大なストーリーが流れているのだヨ。



「みんな，リザールの森へ逃げるんだ！」アルクトルスの援護をうけて，しんじとオフェーリアは走る，走る。ついに，ザラスの魔手がしんじたちに襲いかかってきたのだ。



この場面はいったい何を意味しているのか？　それは，読者の諸君が自分でプレイしてたしかめてみてネ。とにかく，あの伝説の謎が今こそ明らかになるのだ。





ミラの洞窟にやってきた。ここには，オフェーリアが小さいときによく遊んだ，幼なじみのスピカがいる。彼女はニコニコと笑顔をふりまいてはいるが，どこか様子がおかしい。



洞窟の奥に進もうとすると，突然スピカがしんじの首すじにかみついてきた。「奥へ進ませてなるものか！」どうやら，スピカもザラスにあやつられてしまっているようだ。

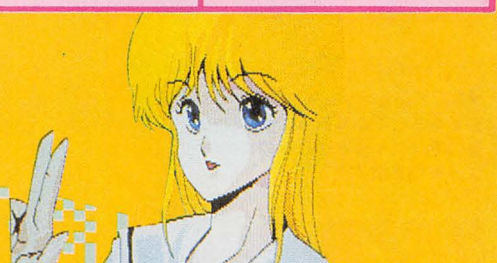


スピカは長い間暗い洞窟で生活していたせいか，火を極度に恐れる。だから，×××を使えばピンチを脱することができるんだ。だけど，それだけでは，何の解決にもならないヨ。

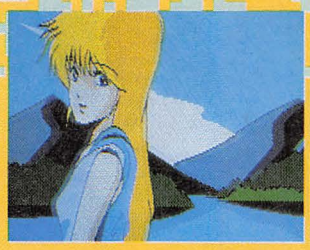




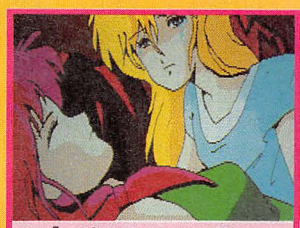
またもやアルクトルスの剣がうなる!!　教会の場面と同様に，ここでも迫力ある画面が見られる。まるでPC-9801を使って，ビデオを見ているような気分なんだ。 アニメーション処理



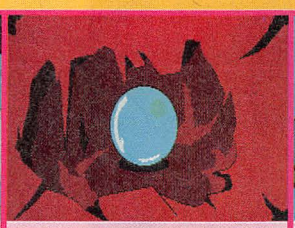
▼アルマックの湖をバックに，ほほえむオフェーリア。オフェーリアと背景が逆の方向にスクロールしているのに注目！







「スピカ!!　しっかりして，スピカ!!」泣き叫ぶオフェーリアに見守られながら，スピカは静かに息をひきとった。彼女は，キミたちに貴重な情報を残していってくれたのだった。



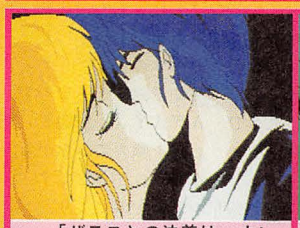
ヤヤッ，これは何だ!?　そういえば，『アステカ』や『サザンクロス』にも，似たようなのがでてきたよね。きっと，どこかで役に立つはずだ。しっかりもらっておこう。



オフェーリアに連れられて，アルマックの湖にやってきた。この場面も絶対注目。オフェーリアを中心として，背景がキレイに横スクロールするんだ。これはかなりのハイテクですゾ。アニメーション処理



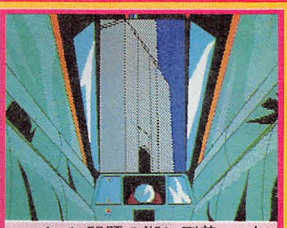
オッ，ついにモビルスーツの登場か？　と思ったら，これはガルスというシベリア開発用のロボットなんだって。なるほど，コレを使えば，アソコへ行けるというわけか。



「ザラスとの決着は，オレがつける」と，しんじはひとりガルスに乗りこもうとしていた。「必ず生きて帰ってきてね」と，目に涙をためてしんじを見送るオフェーリア。ふたりは，熱いロづけをかわすのだった。



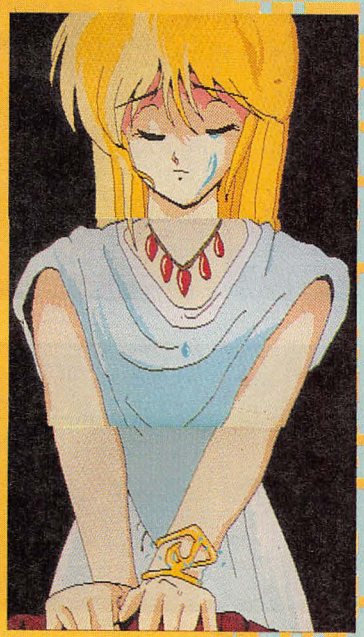
ガルスは快調に野山を進んでいった。キミは，ガルスのコックピットから外をのぞきながら，ゲームを続けていくことになる。ここでも，外の風景がスムーズにスクロールするんだ。アニメーション処理

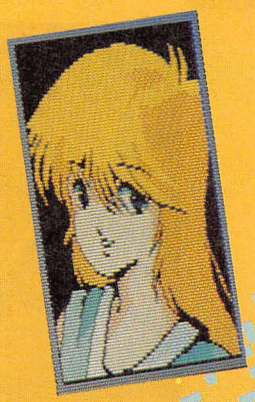


さて，問題の湖に到着。いよいよザラスとの一騎撃ちだ!!——と，いいたいところなんだけど，ここから先の場面は，キミ自身の手で見てほしい。思いもかけないエンディングは，きっとキミにも感動してもらえると思うヨ。



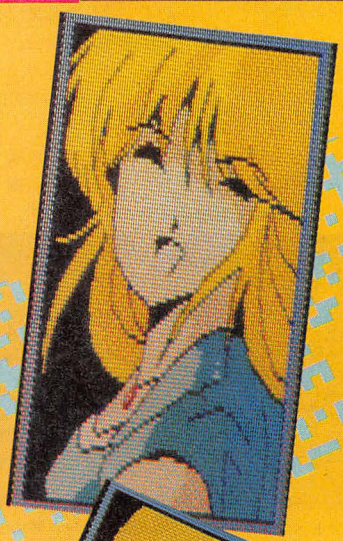
▼オフェーリアの目から流れ落ちた涙が，手にあたってパラリとはね返る!!　涙を中心に，画面がスクロールしていくのはとてもリアル

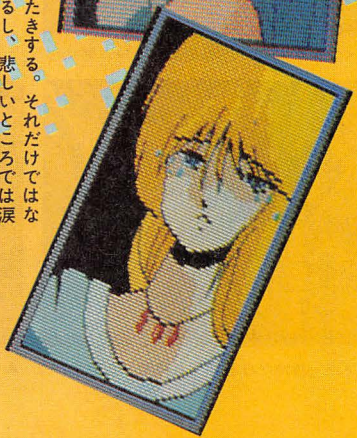






画面の右側では、オフィーリアがパチパチと目ばたきする。それだけではなく、物語がよい方向へ展開すればはしゃいだ顔になるし、悲しいところでは涙を流したりもするんだ。このグラフィックもかなりのものだぞ。







スターラスター

©㈱ナムコ

Written by断空我

ナムコットから，今までのファミコン・ソフトとはひと味もふた味もちがうソフトが発売されました。さて，『スターラスター』とは，いったいどういうゲームなのでしょうか？

HOW TO PLAY

“今この宇宙は，深刻な運命にさらされていた。次元を越えて侵略してきた「バッツーラ」と呼ばれる種族が，ビッグバン（宇宙の始まりの状態）を再び起こさせるというのだ！　キミの使命は「バッツーラ」からこの宇宙を救うことにある。”――

マニュアルより

とにかく，敵をビシバシやっつければいいのですが，単なる３Ｄシューティング・ゲームではありません。戦略的に考えながらゲームをしないと，必ずヒサンな結果になってしまうのです。全体のイメージは，ひと昔前にはやった「スタートレック」ゲームに似ています。「スタートレック」のリアルタイム版ともいえるでしょう。

キミが操縦するスターラスターは，戦艦クラスに匹敵する攻撃力を持つ高機動戦闘機。ワープ航法も行なえる高性能機です。

コクピットには，宇宙のマップやレーダーを表示する部分があり，セレクト・ボタンで表示を切りかえることができます。

攻略テクニック

その1：ゲームのはじめに，急いで基地（Ｂ）を回りましょう。基地ではエネルギー補給のほかにパワーアップ・モジュールをもらえることがあります。全部で４種類あり，最初にもらっておくと，あとあと楽になります。

その2：『スターラスター』のコツは，いかにレーダーの情報を正確に読みとるかにかかっています。基地へのすばやいドッキングが必要なのです。コントローラの十字キーをななめに入れて移動すれば，画面の対角線上で基地をさがせるので，見つけやすいでしょう。

その3：やられている星に行くと，カギをもらえることがあります。ゲームのはじめのほうではくれないことが多いので，敵をやっつけることに専念しましょう。

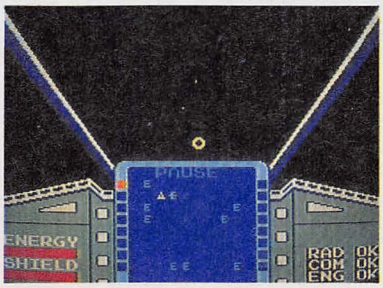
その4：フォトントーピドー（光子魚雷）は，味方の基地を攻撃している敵をやっつけるために取っておきましょう。敵によって，４発でやっつけられるもの，６発，８発使うものの３種類あります。

その5：敵の超大型バトルシップ「ディスラプター」の撃ってくる弾は強力なので，ＨＩＴ　ＡＮＤ　ＡＷＡＹ（ヒット・アンド・アウェイ）（一撃離脱）戦法を使いましょう。弾を撃ちこみながら，全速力で突っこむ!!　これがコツです。

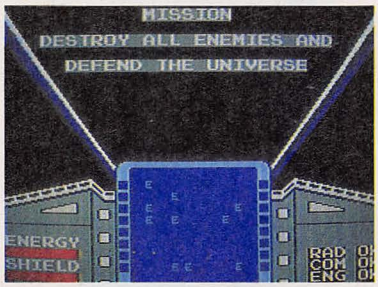
その6：最初の星や敵の配置により，ゲーム展開の有利不利が決まります。星がかたまっていたり，アステロイドによってカバーされているもの，そして，敵が遠くにいるものがよい配置といえるでしょう。

とにかく，す早い動きと，情報の読みとりが，ゲームのミソ。キミは，はたして「バッツーラ」をやっつけられるでしょうか？

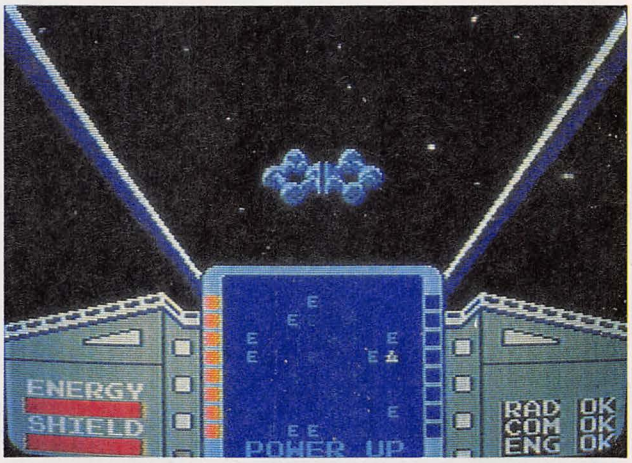
P.S. やってやるぜ!!



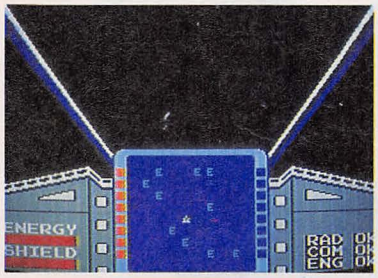
▲光子魚雷発射



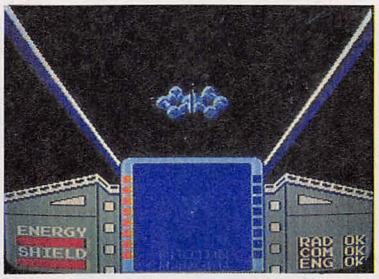
▲アドベンチャー・モードを選んでゲーム開始だ



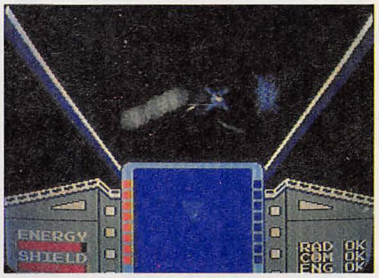
▲やったね，ＰＯＷＥＲ　ＵＰだ



▲ワープ!!　基地から基地へと移動していく



▲ＯＫ，フォトントーピドーが補給された



▲はげしい戦闘場面

©手塚一郎

ペーパー・アドベンチャー・コーナー

MYSTERY ISLAND

作　宮本誠司



STORY

ある日の学校の帰り道。あなたは横断歩道を歩いていると，なんと向こうのほうから車がスピードをだしてやってきた。青信号のはずと信号を見ると，赤信号。気がついたときにはおそく，車にはねられてしまった。医者には「今晩が山です」といわれ，あなたはベッドに寝ているわけだが，ちょうどそのとき夢をみていた。

あなたは不思議な島にたおれているのだ。すると黄金の仏像があらわれ，「宝をさがしだせ」という。

はたして君は宝を見つけ，生きのびることができるであろうか。

GAME－START➡1

遊びかた

1から157の行番号があります。それぞれ，今のあなたのようすが書いてあります。中には，二つ三つ，今考えられる行動が書いてあるのもあります。それは，あなたの考えで選び，「➡」のマークの行番号へ行きます。それをくりかえし，最後は「THE－END」にいけば終わりです。

注意：GAME－OVERになったら，はじめからやってください。他の内容は見ないでください。

GAMEについて

長くなりましたが，内容は本格的なアドベンチャーになっています。できるだけ短くしようと，組み合わせたり，つなげたりしてありますので，多少おかしいかもしれませんが，そんなに気にならないと思います。

THE－ENDへの行きかたはいろいろあるので，なんどもやってみてください。

── GAME－START ──

1 気がつきました。どうする？
海岸を進む➡16　ジャングルを進む➡58

2 再び長い時間歩き続けた。➡19

3 目の前に洞窟が二つある！
右に入る➡24　左に入る➡36

4 みつかってしまった！
逃げる➡73　かくれる➡72

5 落し穴に落ちてしまった。
あなたはそこからでることができず，ついに死んでしまった。
GAME－OVER

6 だめだ人数が多すぎる。しかし……➡62

7 どうやら逃げきったようだがジャングルの中でまよってしまった。➡58

8 ヘビは死んでしまった。そのときつぼの中から1枚の紙がでた。
見る➡43　先に進む➡32

9 再びむこうから3人の海賊がきます。
戦う➡63　逃げる➡51　たおした海賊の服をうばう➡27

10 だめだ逃げきれない！➡42

11 宝の地図と剣があります。
見る➡38　剣を取る➡49　何も取らない➡53

12 箱があります。
開ける➡33　箱を取る➡70　先に進む➡32

13 どうする？
ピストルをうばう➡114　海賊の服をうばう➡130　前に進む➡103

14 外人だ！　まったく言葉が通じない！➡42

15 とつ然，高熱電流が流れだした。あなたは焼け死んだ。
GAME－OVER

16 目の前にボートがあります。
近づく➡21　ボートを動かす➡39　海岸を進む➡53

17 剣を取ったぞ。先に進もう！➡81

18 とても大きな毒グモがいます。
戦う➡78　逃げる➡61

19 “あー腹がへってもう歩けない”そのとき目の前に木の実があった。
食べる➡35　食べない➡60

20 “だめだ，びくともしない”ガタガタガタ！➡67

21 “わっ，ガイ骨だ！”手に何か持っています。
取る➡54　動かす➡11　海岸を進む➡53

22 海賊はみごと死んだ。
海賊を調べる➡47　先に進む➡5
海賊の剣をうばう➡9

23 しまった！　ヘビにかまれた！➡40

24 中はまっ暗で何も見えません。ちょうどそのとき地震がおき穴はふさがれてしまった！➡68

25 人の足あとがあります。
足あとについて進む➡69　足あとについて進まない➡46

26 動物の体にまきついては，バラバラにしてしまう植物につかまり殺されてしまった。
GAME－OVER

27 “だめだ！　時間が……。”➡42

28 やった！　壁はみごとくずれた。しかしハンマーは……。先に進もう➡124

29 ついに力つきてたおれ，毒虫に刺されて死んでしまった。
GAME－OVER

30 「わ――。まさか火を使うとは」みごとミイラは死んだ。
そのへやを調べる➡85　つぎのへやに行く➡127

31 “わっ海賊だ！”
戦う➡76　逃げる➡10　話しかける➡14

32 何かが，とつ然からみついてきた！➡26

33 けむりがでてきたぞ！➡41

34 つぎの三つのものがあった。あなたが持てるのはつぎの中の一つだけ。
ヘルメット➡116　マッチ➡131　ハンマー➡100

35 “う～苦しい！”あなたは毒木の実を食べて死んでしまった。
GAME－OVER

36 むこうにかすかな光が見える。ちょうどそのとき地震がおき穴はふさがれた！➡80

37 追いかけてきます。“あっ”目の前につぼがあります。

ヘビをとじこめる➡23　つぼを投げる➡8　逃げる➡5

38 洞窟からは右，右だ！➡11

39 別に変わったことはありませんネ。➡16

40 あなたはヘビの毒にやられて死んでしまった。
GAME－OVER

41 別になんともありません。先に進もう！➡32

42 あなたは海賊に殺されてしまった。
GAME－OVER

43 《このつぼのあったところを掘れ》
掘る➡12　先に進む➡32

44 追いかけてきます！
逃げる➡3　戦う➡52

45 道が二つにわかれています。
右の道➡71　左の道➡65

46 海岸はここで終わっています。それにしても，長い時間歩きました。道がわかれています。
右に進む➡58　左に進む➡2

47 ピストルを持っています。
取る➡79　取らない➡9

48 洞窟からは左，左だ!!➡54

49 “あっ！”とつ然強い風がふき，ガイ骨も地図も飛ばされた。
海岸を進む➡25　地図に従って進む➡18

50 けむりの流れる方向が出口を教えてくれたゾ！➡93

51 どうやら逃げきったようだがジャングルの中でまよってしまった！➡18

52 人数が多すぎて……➡73

53 人の足あとがあります。
足あとについて進む➡31　足あとについて進まない➡46

54 これは宝の地図です。何か書いてあります。
見る➡48　海岸を進む➡53　地図に従って進む➡18

55 剣がおれ，胸につきささってしまった。
GAME－OVER

56 “おや？”人の声がします。➡66

57 海賊の相手をしているより宝をさがそう。➡81

58 木の上からヘビがにらんでいます。
戦う➡23　逃げる➡37

59 そこはガケになっておりあなたは落ちてしまった。
GAME－OVER

60 再び木の実があります。
食べる➡35　食べない➡29

61 動きがにぶいから逃げきることができた。➡56

62 “バン・バン・バン”あなたの撃った弾丸はみごと3人をたおした！➡13

63 “うわー”剣だけしか持っていないあなたは，海賊のピストルに撃たれ死んでしまった。
GAME－OVER

64 道は続いています。“あっこんなところに”➡34

65 “やった出口だ。あ～”➡59

66 “あっ！人食人種だ！”
近づく➡4　かくれる➡72　逃げる➡44

67 まわりの壁がくずれだしあなたは死んでしまった。
GAME－OVER

68 やった！　人食人種からのがれたぞ！➡74

69 “わっ海賊だ！”
戦う➡22　逃げる➡10　話しかける➡14

70 剣があります（2本）。
Aの剣を取る➡15　Bの剣を取る➡17　取らない➡32

71 “やった出口だ”進もう➡81

72 とうとうみつかってしまい，人食人種に食べられてしまった。
GAME－OVER

73 とうとうつかまってしまい，人食人種に食べられてしまった。
GAME－OVER

74 しかし，ここからでることができずついにあなたは餓死してしまった。
GAME－OVER

75 まだ追いかけてきます。
戦う➡63　逃げる➡51

76 武器をもたないあなたは海賊に殺されてしまった。
GAME－OVER

77 下には多くの針があり，むざんな姿で死んでしまった。
GAME－OVER

78 “なんだ，この糸は？”あなたはクモの糸で身動きができなくなり，ついに食べられた。
GAME－OVER

79 再びむこうから3人の海賊がきます。
戦う➡6　逃げる➡7　たおした海賊の服をうばう➡27

80 やった！　人食人種からのがれた。
早くここをでよう。➡45

81 宝の入口の前です。洞窟が二つあります。
右に入る➡88　左に入る➡90

82 びくともしません➡116

83 てんじょうにおしつぶされ死んでしまった。
GAME－OVER

84 武器は何を使いますか？
ピストル➡142　剣➡144

85 鍵があります。
取る➡15　取らずに次のへやに行く➡127

86 音が大きすぎ，海賊が集まってきてしまった。➡42

87 みはりが声をだし多くの海賊が集まってきてしまった。➡42

88 中は暗くて何も見えない。
左の壁にそって歩く➡113　右の壁にそって歩く➡99　はいずって行く➡105

89 海賊は死にました。
先に進もう➡151

90 目の前に二つドアがあります。右のドア➡124　左のドア➡15　はいらない➡67

91 バズーカが重くて海賊に見つかってしまった➡42

92 やった！　相手はあなたを海賊の仲間と思っているようです。
そのまま切りかかる➡102　素直に通る➡122

93 こんなところにへやがあります。目の前に箱があります。
開ける➡109　開けない➡94

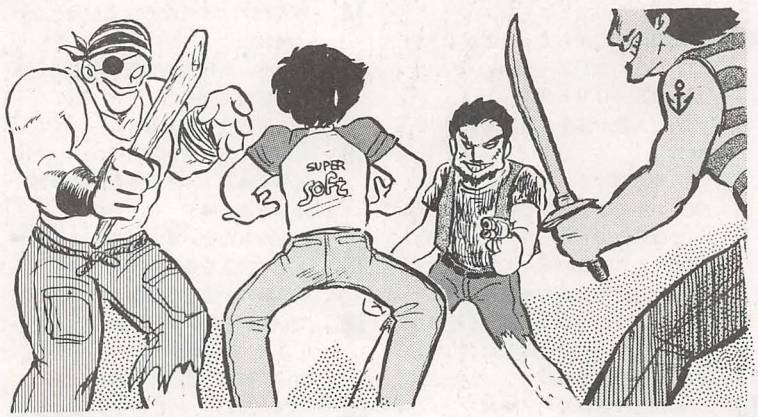
94 「コトコト」箱が動きだした！➡109

95 剣をどう使いますか？
切る➡134　さす➡89

96 「体を十字にしても私にはきかない。死ね！」あなたはミイラに首をはねられた。
GAME－OVER

97 バズーカがあります。
取る➡132　取らない➡106

98 とつ然その海賊はおこってきた！➡





42

99 壁が回転したぞ！➡64

100 取った！……ここでいきどまりです。
壁をハンマーでたたく➡28　回転する壁をおす➡20　剣で壁を切る➡101

101 びくともしない。バキン!!➡55

102 やっつけたのはよかったのだが，うしろの海賊に見つかってしまった➡42

103 目の前に海賊船があります。
近づく➡125　逃げる➡57

104 とつ然海賊は笑いだし，あなたをつれて海賊船の中へ，そしてどこかにいってしまった。➡122

105 あなたは落とし穴に落ちてしまった。➡77

106 だれかがきます。
逃げる➡149　かくれる➡141　戦う➡115

107 ついに出口だ！➡103

108 ついに出口だ！➡114

109 “わっ！ミイラだ”ミイラが動きだした。
戦う➡135 体を十字架にする➡96
火をなげつける➡30

110 うしろから海賊がやってきて，みつかってしまった。➡42

111 下に通じる道がありました。もうあなたは進むしかありません！➡119

112 みはりに戦っているところをみつかってしまった！➡87

113 明かりがついています。ドアがあります。
開ける➡139　開けない➡120

114 目の前に海賊船があります。
近づく➡133　逃げる➡57

115 武器は何を使いますか？
ピストル➡142　剣➡95

116 取った！……ここでいきどまりです。
壁をヘルメットでたたく➡82　回転する壁をおす➡20　剣で壁を切る➡101

117 鍵があります。
取る➡143　取らない➡106

118 どう戦いますか？
ピストルを撃つ➡86　剣で切る➡87
なぐる➡136

119 ピストルが落ちていました。
取る➡108　取らない➡109

120 とつ然，うしろに壁ができ，とじこめられた！➡113

121 「わたしにそんなものがきくか。死ね！」あなたはミイラに首をはねられた。
GAME－OVER

122 海賊どうしがけんかをしている。ピストルを使いだした。➡123

123 運も実力のうち。あなたはここまできながら，流れ弾にあたり死んでしまった。
GAME－OVER

124 どうやらここはへやのようです。“あっ”先ほど通ったところがくずれた。➡129

125 みはりが１人います。
戦う➡87　かくれる➡110

126 みはりが１人います。
戦う➡92　かくれる➡137

127 “わっなんだこれは？”目の前には２～３枚の金貨が落ちているだけで，なにもない。➡140

128 別に普通のへやだがいろいろあるぞ。
右を見る➡117 左を見る➡97　机の上を見る➡147

129 てんじょうが落ちてきます。つりてんじょうだ！➡83

130 目の前に海賊船があります。
近づく➡126　逃げる➡57

131 取った！……ここでいきどまりです。
マッチを使う➡50　剣で壁を切る➡101　回転する壁をおす➡20

132 だれかがきます。
逃げる➡91　かくれる➡141 戦う➡138

133 みはりが１人います。
戦う➡118　かくれる➡110

134 だめだ！　剣がはじきとばされた！➡42

135 やった！　剣はみごとミイラを……わっ，剣がきかない！➡121

136 みはりは一発で気を失った。➡145

137 うしろから海賊がきた。なにか話しているが言葉が通じない。
うなずく➡104　笑う➡98　戦う➡112

138 バズーカが重くて戦えない。➡42

139 とつ然ユカに穴があき，下に落ちてしまった。➡77

140 すでに宝はだれかに取られてしまっていたのだった。どうする？
STARTにもどる➡1　あたりを見わたす➡111

141 しまった！　みつかってしまった！➡42

142 海賊からうばったピストルの中に弾はまったく入っていなかった。“わ～”➡42

143 だれかがきます。
逃げる➡148　かくれる➡141　戦う➡84

144 剣をどう使いますか？
切る➡134　さす➡89

145 目の前にドアがあります。
開ける➡128　開けない➡155

146 海賊に見つかってしまった➡42

147 日本地図があります（どうやら，この船は日本にいくらしい）。➡106

148 うまく逃げることができた。➡151

149 うまく逃げることができた。➡155

150 「よくぞ，ここまできた。おまえの勇気と力をたたえ，よみがえらせてやろう」➡157

151 目の前にドアがあります。鍵がついています。
鍵で開ける➡156　剣で切る➡101

152 びくともしません。➡155

153 やった！！！　ついに宝を見つけたぞ！　中には金・銀・財宝が！➡154

154 中から黄金の仏像が……。➡150

155 目の前にドアがあります。鍵がついています。
剣で切る➡101　ける➡152

156 開きました。中には大きな箱があります。
開ける➡153　開けない➡146

157 目がさめた。お父さん，お母さん，友達の笑顔が見えた。
――THE－END――

●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SUPER soft 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。

VIDEO GAME

意外な奥深さに人気上昇中!!　その②

MOTOS62面完全攻略

©（株）ナムコ

Written by
FANCY-KETOSE

今月は，12月号に引続き，モトスの31面～62面までの完全攻略をご紹介します。

ジャンプのテクニックと，メガ，ギガの攻略テクニックを身につければ，あとは集中力の勝負です。

また，自分なりの，パーツ使用数をきめて，ミスを少なくすることに気をくばりましょう。

ところで，動かせるナビコンのヒミツを発見した人はいますか？　おもしろいでしょう。62面クリアにはとても役立つことがありますよ。

ガンバッテください。

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。

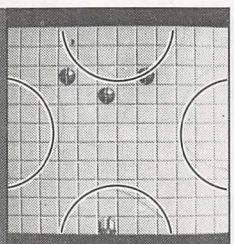


★ナビコン（Ｎ）：出口に穴をあけるとＰＵは出ず，得点は入る。ＰＷ５で動く！　ものもある。

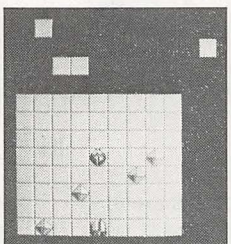


★ビーコン（Ｂ）：何もしないが落とせば1,000ptsもらえる。

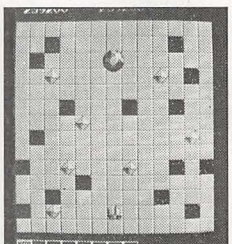
※説明中の〔Ｘ，Ｙ〕の数字はＸ＝パワーパーツ（ＰＷ），Ｙ＝ジャンプ・パーツ（Ｗ）の数。ＰＵ，Ｐなどの略字はキャラクター情報参照のこと。



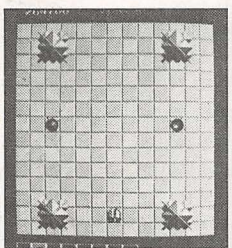
31〔２，０〕ＢＴ＝３　外周の四スミは逃げ道がないので，ＢＴが半分場外にでたときがチャンス！　外周中央部で落とせ。



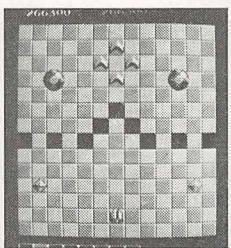
32〔０，０〕ＬＢ＝１，Ｂ＝４　スピンしながら逃げ，端に誘導すればクリアも楽。上級者はＢも落とすようにしよう。



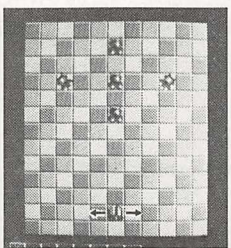
33〔０，１〕Ｍ＝１，Ｂ＝７　Ｍの動きが早く，Ｂを落とそうにも穴だらけなので注意！　早目にクリアを目ざせ！



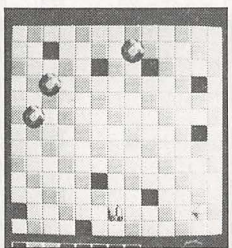
34〔１，０〕Ｐ＝２，Ｎ＝４，ＰＵ＝０＋16〔０，０〕でもＯＫ。なるべくＰＵが出現する前にクリアするようにしたほうが楽だが…。



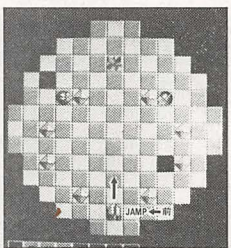
35〔１，０〕Ｍ＝２，Ｂ＝２，Ｗ＝４　メガは弱く，ＰＷは１で十分。外周押し出しなら０でもクリア可能。



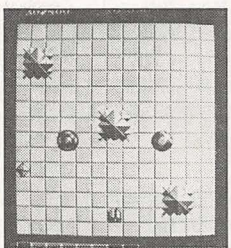
36〔０，０〕ＢＵ＝５　ＢＵがやたら多い。スピードに慣れるために初心者はＰＷ，Ｗを併用してクリアしよう。



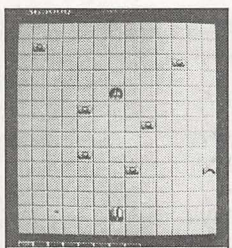
37〔０，１〕Ｍ＝３，Ｂ＝１　穴が多く，Ｍも速いので，ＰＷ＝３で押しまくって逃げ，クリアする手もある。



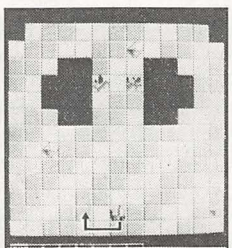
38〔３，０〕〔３，１〕ＬＢ＝２，ＦＢ＝１，Ｂ＝８　その場ジャンプでＬＢが落とせる。あとはＢも確実に落とせ。



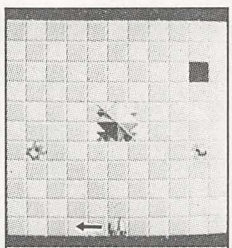
39〔５，１〕Ｍ＝１，Ｇ＝１，Ｎ＝３，Ｂ＝１，ＰＵ＝０＋11　力まかせでも，ジャンプ落としでもクリアできる。中央のＮは動く！



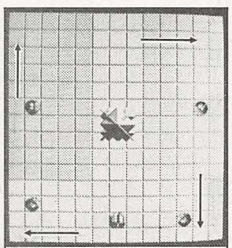
40〔０，０〕ＬＢ＝１，ＰＷ＝６，Ｗ＝１　パーツ回収面なので楽。だがユダンすると，パーツが落とされるゾ！



41〔０，０〕ＦＢ＝２，Ｂ＝３　スタート時にＦＢを１匹落とせば楽。残りのＦＢにＢ落としを手伝わせる手もある！

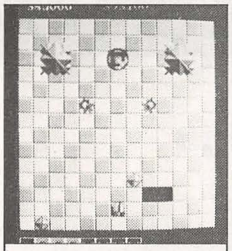


42〔０，０〕ＢＵ＝２，Ｎ＝１，ＰＵ＝０＋６　ＢＵの動きを読んで落とそう。ＮやＰＵもなかなか手ごわいので注意！

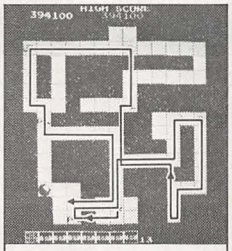


43〔０，１〕ＬＢ＝４，Ｎ＝１　Ｗの役目は端のラインへ逃げるために使おう。外周を走りながら落とすとよい。

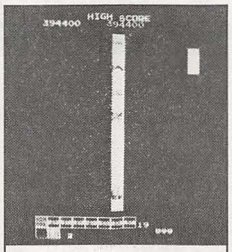
★デバグ：12月号の218～219ページのＭＯＴＯＳの記事の中で，15面以降のＳＰはすべてＰＵ，２面のＢ＝１はＢ＝２，18面のＬＢ＝１はＢＴ＝１，22面のＢＴ＝１はＬＢ＝２に訂正します。ごめんなさい。　（編集部）



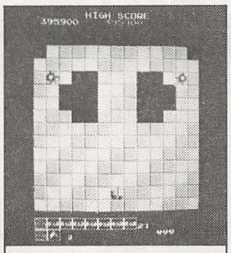
44 〔1，1〕〔0，1〕〔2，1〕BU＝2，G＝1，N＝2，B＝2，PU＝0＋12　初心者はPWを使ったほうがいい。



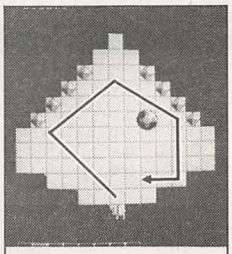
45 〔0，1〕〔0，0〕PU＝1，PW＝6，W＝2　私はこの面をはじめて見たとき感動してしまいました！　矢印は一例です。



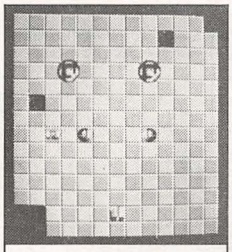
46 〔0，1〕FB＝1，PW＝2，W＝1　その場ジャンプでもOK。上ブロックにヒビを入れて落とす方法もよい。



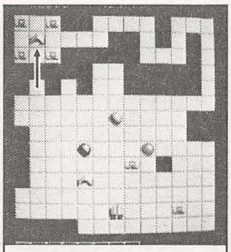
47 〔0，0〕BU＝2　左側のBUの動きがインケンだが，慣れれば楽にクリアすることができるはずだ。



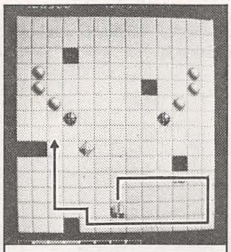
48 〔1，0〕〔0，1〕M＝1，B＝8　PW＝2なら押して落とせる。PW＝1では場外に半分だして落とせる。



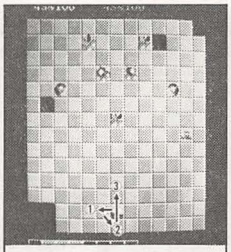
49 〔2，1〕G＝2，LB＝2，PW＝1　PW＝2はLBを落とすための保険用パーツ。GはWで落とそう。



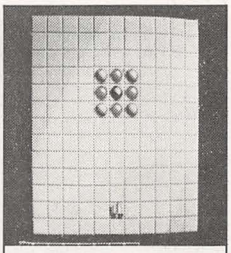
50 〔0，1〕〔0，0〕PU＝3，PW＝6，W＝2　ジャンプしてパーツ回収したほうが安全。PUは誘導もできる。



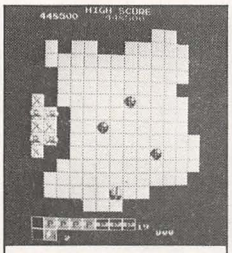
51 〔3，0〕BT＝2，PU＝6，B＝1，PW＝1　このラウンドは，矢印のように動くとよい。高速BTに注意！



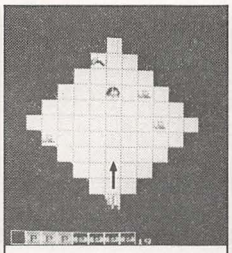
52 〔3，0〕BU＝2，FB＝3，LB＝2，PW＝1　①，②，③の移動で落とす。危険を感じたら中央に逃げよう。



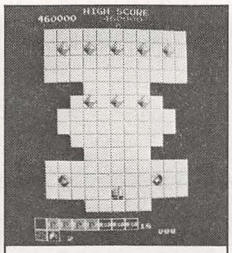
53 〔0，0〕〔1，0〕PU＝9　おっと，カラフルな面だ（モノクロで残念）。PUになった心境で動くとよい。



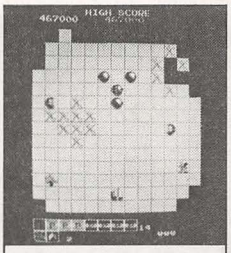
54 〔4，1〕BT＝3，PW＝4　PWなら楽なはず。地形がデコボコしているので，うっかり落っこちないように！



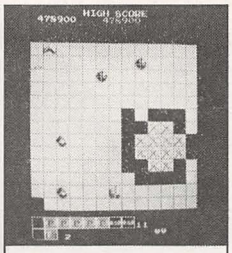
55 〔3，0〕LB＝1，PW＝3，W＝1　13面と同地形。矢印のほうへ進み，パーツを落とさないように回収しよう。



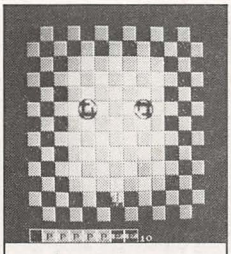
56 〔4，0〕〔3，0〕LB＝2，B＝8　PW＝3では，けっこう手ごわいので，PW＝4で戦ったほうが有利。



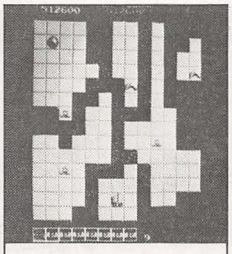
57 〔3，0〕〔4，0〕PU＝3，LB＝2，FB＝2，BT＝1　4辺の外周で少しずつ敵を落とそう。



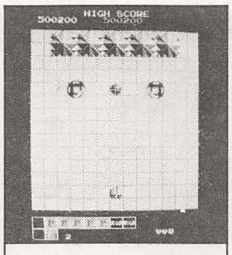
58 〔4，0〕〔4，1〕BT＝2，LB＝2，W＝1　LBは，たいしたことないが，BTのみに集中するとよい。



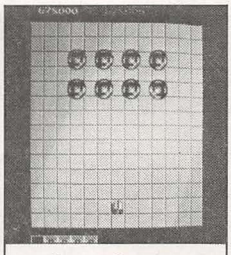
59 〔0，1〕G＝2　この面はGが二つしかない。しかし，フィールドがせまく苦しいが，ここをクリアできれば全面も目前！



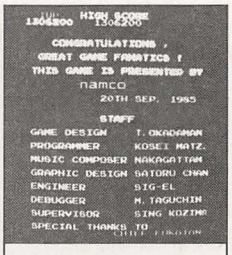
60 〔0，1〕PU＝1，PW＝3，W＝2　パーツ回収面。上手に回収しないと，PUが勝手に落ちてしまうので要注意。



61 〔5，1〕N＝5，PU＝0＋15，G＝2，BT＝1　残りのPWと相談して勝負をかけろ！　左，中央，右のNは動く！



62 〔0，1〕G＝8　この面を見ておどろいた人はどれだけいるかな？　テクを使い，PWを使い切ってたおせ！（〔0，0〕でも可！）



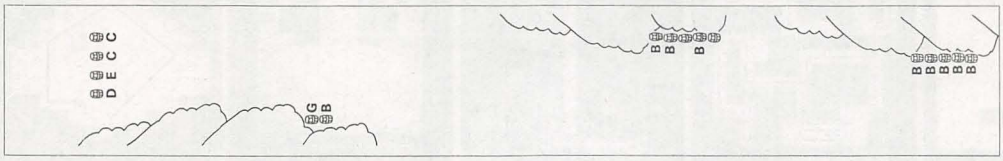
メッセージ　全62面をクリアするとメッセージがあらわれ，残機数×10万ptsのボーナスがもらえます。きみもイザ62面に挑戦！

※本記事はNOMALモード用です。HARDモードとは異なります

完全掲載!!

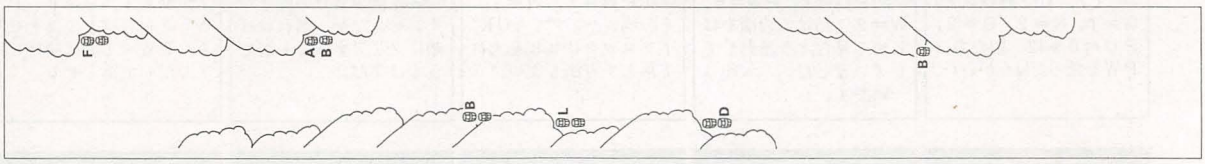
GUN SMOKE(ガン・スモーク)全10面ラウンド・マップ

ROUND 4



タルの深追いは危険。ここで重要なタルは佐吉だけ。とにでてくる砂金袋を取っていると、いつのまにかザコにやられている

ここから先はダイナマンがたくさんでてくる。画面最上部で、ダイナマンを迎え撃て!

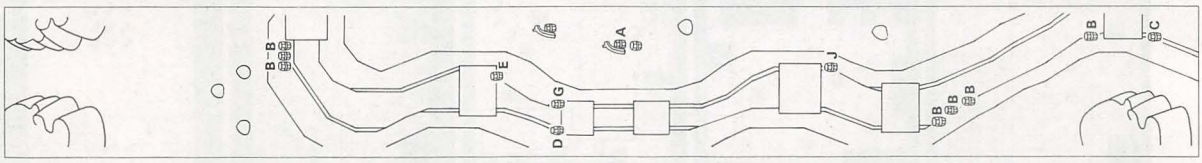


この辺は砂金袋の山。馬に乗ったらタルを撃ちまくれ

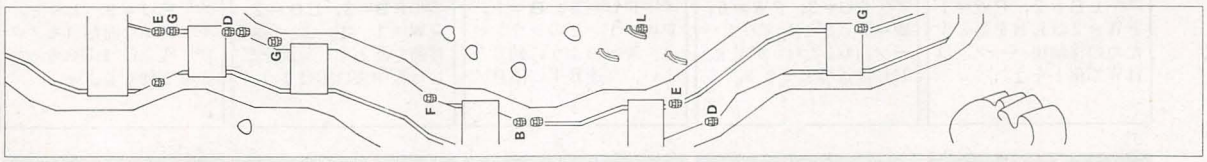
通りぬけて左にはいかないように。煙幕にいれば、右の端を通ったほうがいい。牛は必ず取ろう。2万点は大きいぞ

四つ目の橋からはタルの山。六つ目の橋まで右端を通ろう。八つ目の橋で右に入りPOWを取れ

ROUND 3



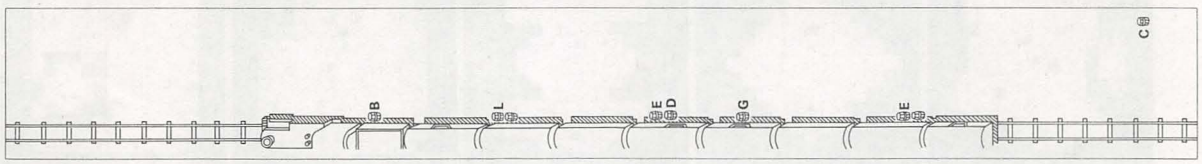
この面からサイコベッツが登場。マップをよく見て、必ず取ろう。三つ目の橋の先にいる馬はなるべく画面下で取るようにでてきて、右からザコがでてきてやられるぞ



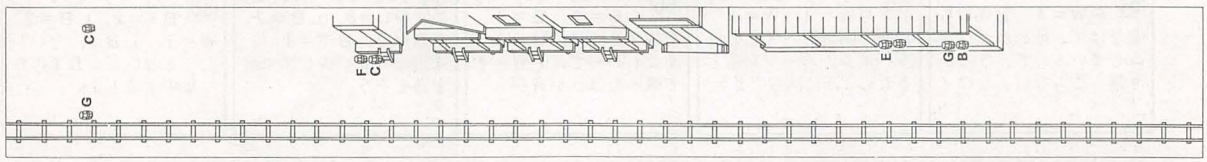
クと列車が見えてきたら、列車の上のダイナマンが主役だ。タルには手りゅう弾のかりに気を取られるとダイナマイトの渦にのみ込まれるぞ

取ったタルが両端に寄っている。なるべくおきたいが深追いは禁物

ROUND 2



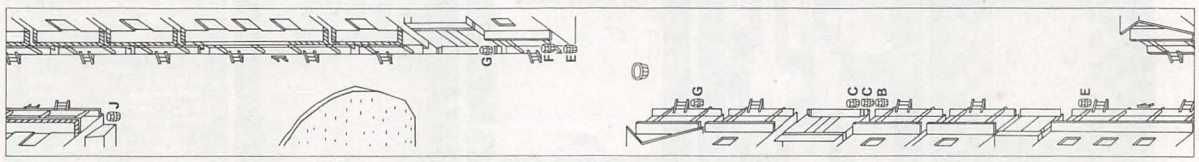
駅前のタルはなるべく取ろう。屋根の上から、一撃やザコが降りてくる。一撃は高いので必ずやっつけよう。タルの中の馬を取り忘れるな



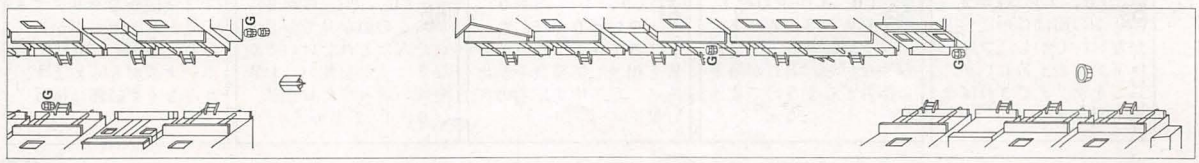
このタルにはボニーが。このあとのMASTERとの戦いには、絶対取り忘れるな

Eのタルの中には、ライフルが入っている。これとブーツは必ず取る

ROUND 1



Gのタルは必ず破壊しよう。この中にあるブーツでプレイヤーの足が速くなる

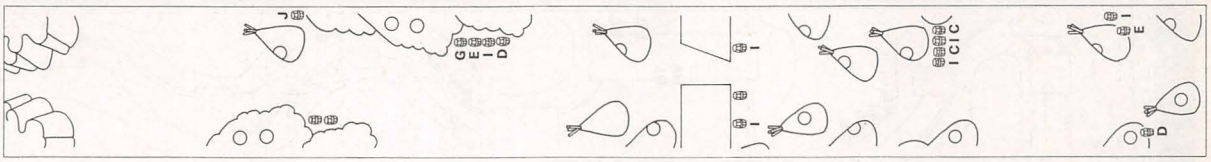


バレル(タル)の中に入っているもの……A＝ウシ　B＝砂金袋　C＝ボトル　D＝弾　E＝ライフル　F＝ウマ(ポニー)
G＝ブーツ　H＝トンボ　I＝ドクロ　J＝POW　K＝ヤシチ　L＝佐吉

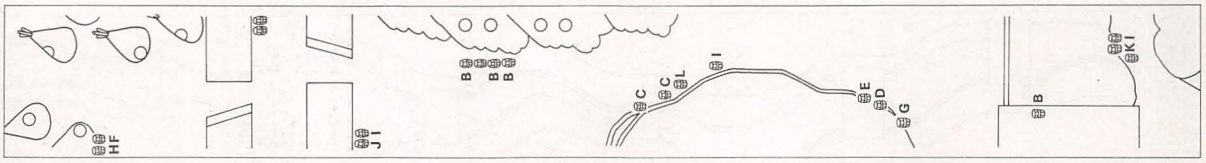
カプコンのニューゲーム「ガン・スモーク」の全ラウンド・マップを入手しました！このマップには，各ラウンドの地形と，タルの位置と中身が書いてありますから，これをもとにして君自身の攻略マップを作成してみてください。

by カプコン
Written by EXCHANGER

ROUND 6

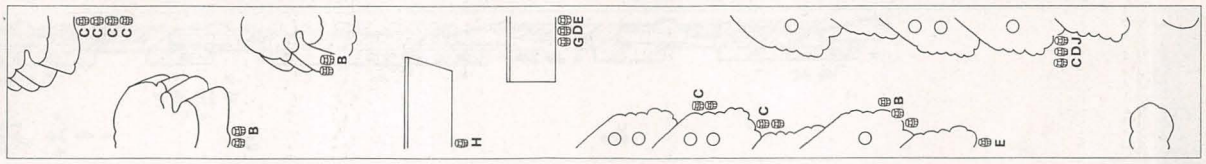


でたー。トマホーク部隊。こいつらは出現と同時にやっつけないと，トマホークが画面をおおいつくして逃げられなくなるぞ

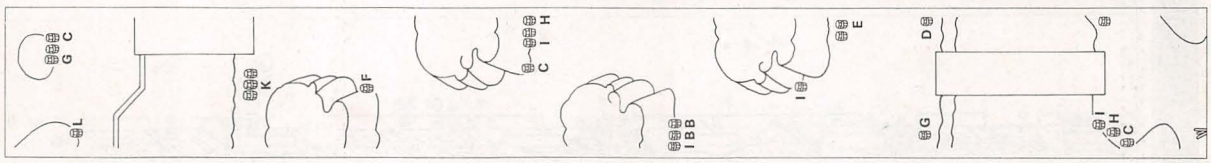


ここでも，ウルフチーフが馬に乗ってくる。インディアンがたくさんでてくるので，かなりの努力が必要。インディアンを下にこさせるな

撃つのがベスト。できないときは二つボタンを押してなめに撃てホラ穴地帯。穴からはスナイパーが撃ってくる。ここも，真下から

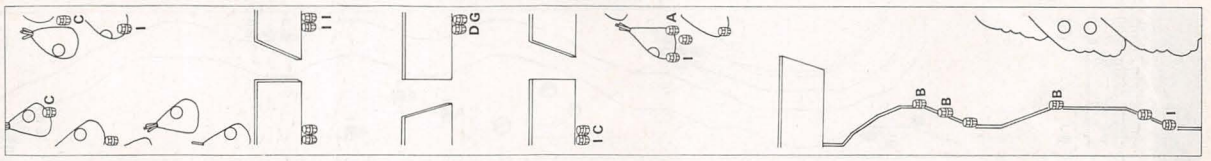


谷間が続いている。崖の上からはインディアン，横からはボーが登場と，かなりの難所だ。ひたすら画面下部で馬のでるタルを待ち，ヤシチは必ず取れ



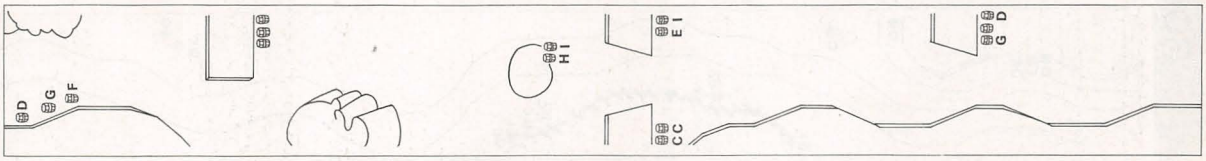
敵のテントの中にはスナイパーがいる。なるべく下からではなく，なめから撃て

画面が止まり，ウルフチーフが威かくしてくる。こいつを倒すには83発必要だ!!



この面の敵はほとんどがインディアン。一番重要なのは，ボーのでる位置を完全につかむことだ

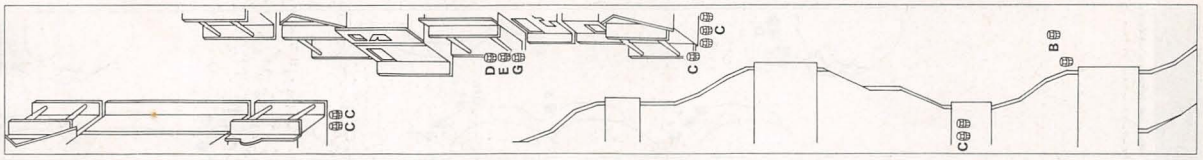
馬を失して忘れないように。メチャクチャむずかしいからだ。インディアンがでてくるところでは，つねに一番前にいよう。ボーの矢はうしろには飛ばないのだ



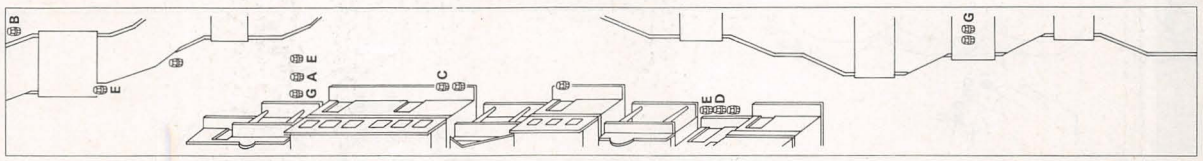
ピックショーがでてくる直前に，スナイパー5人組がでてくる。こいつらは早目にやっつけておくように

ライフル）が取れない。なるべくスナイパーをやっつけておこうスナイパーがたくさんでてくる。右端でかわすとタル（ブーツ，牛，

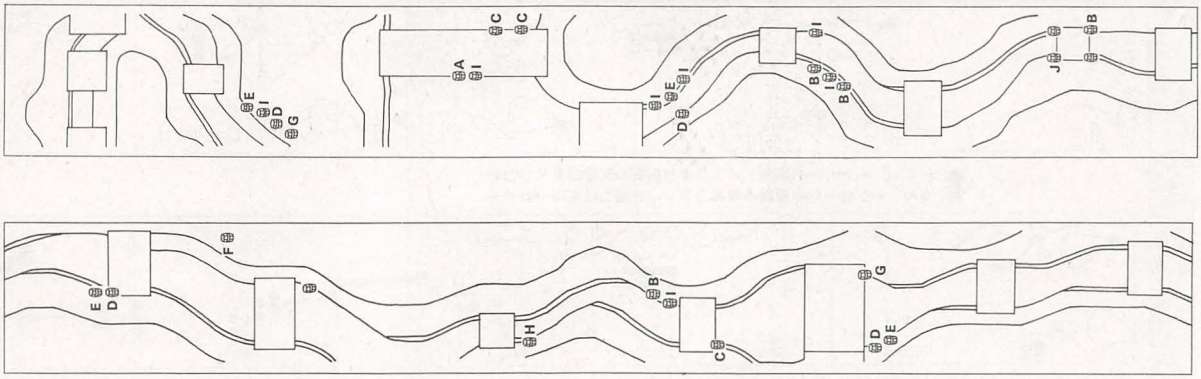
ROUND 5



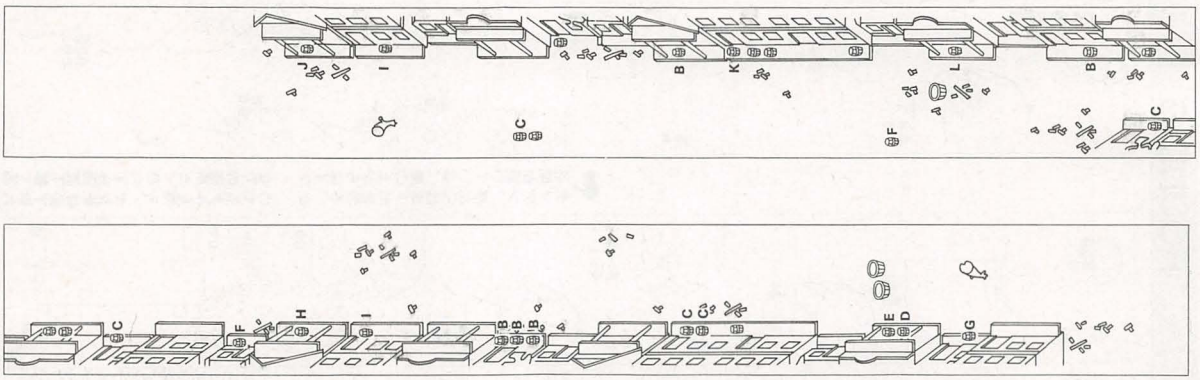
タルが三つ並んでいるからといって前にでないように。屋根からザコが降りてきて，不意撃ちをくらうぞ



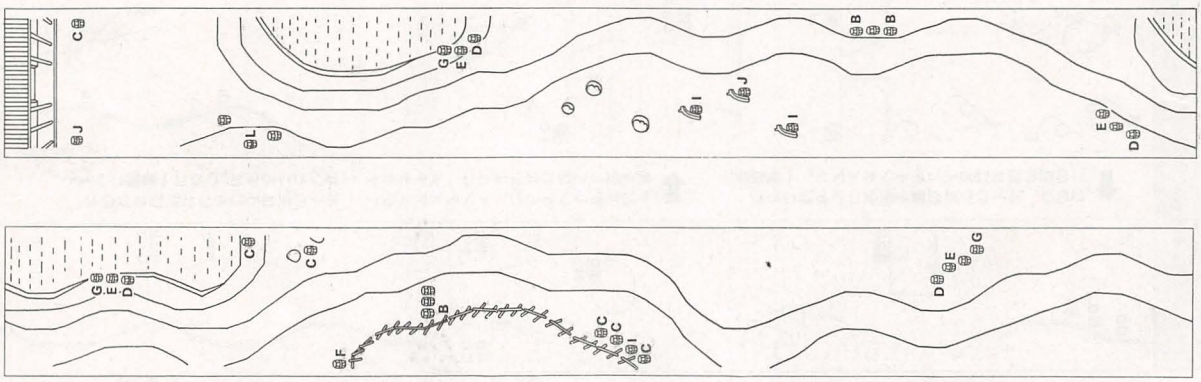
ROUND 10



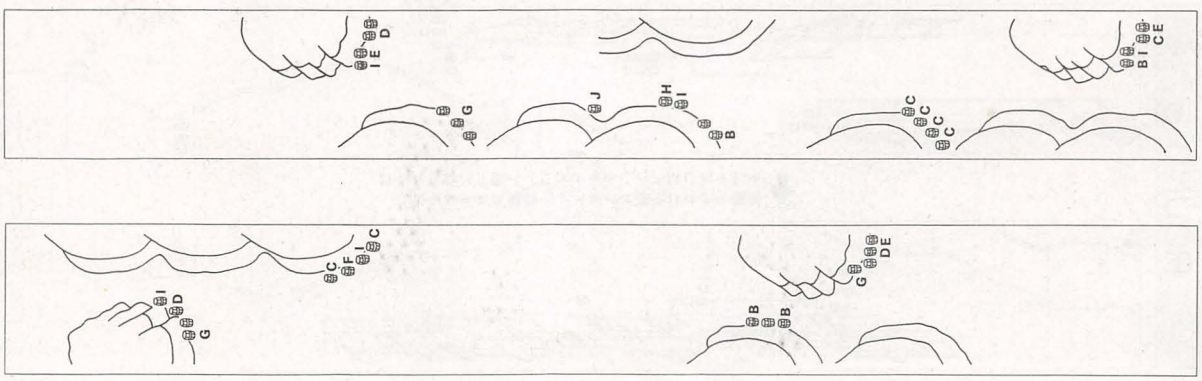
ROUND 9

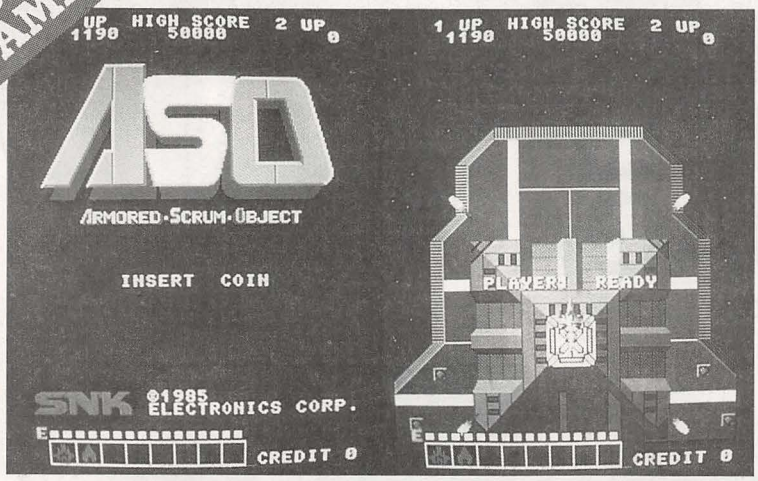


ROUND 8



ROUND 7





ASO〔エー・エス・オー〕 by SNKエレクトロニクス

SNKから，スクロール型のシューティングゲーム「ASO（エーエスオー）」が発売になりました。前作の「T・A・N・K」と同様，RPG的要素の入った戦略タイプのもの。自機は，ピラミッドの中に隠されているいろいろなパワーアップ・ポイントを一定数取っていくごとに，機能が強化されていきます。

ゲームの基本的な構成は，今ではシューティングものの主流となっているゼビウス型の空中，地上セパレート攻撃。空中の敵は3連発のレーザー砲，地上物はミサイルで攻撃しながら進行していきます。

全部で12エリアあり，それぞれのエリアの途中に出現する中型機と，最後にでてくる大型機によって守られています。これらの敵を倒すには，パワーアップ・ポイントと，強化パーツを取ることが絶対必要になってくるのです。

☆

パワーアップポイントの種類と効果

S（青）三つ集めると自機のスピードが1レベルアップ（2レベルまでアップ可能）。
M（赤）三つ集めると自機のミサイルが，シングルからダブル，トリプルとレベルアップしていく（キープを取ると，ミサイルが2連射になる）。
L（黄）三つ集めると自機のレーザー砲がミサイル同様，シングルからダブル，トリプルとレベルアップしていく。
K（黒）キープ・ポイント，スピード，ミサイル，レーザーそれぞれの能力を，自機がやられたあともキープする。K（黄）レーザー K（青）スピード K（赤）ミサイル
E（黒）エネルギー・ポイント。特殊攻撃をするときに必要となるエネルギーをたくわえるポイント。
E（青）ゲージ一つ分 E（黄）は四つ分 E（赤）は九つ分のエネルギーを補給可能。
F（黄）ファインドポイント。これを取ると一定区間内のピラミッドを破壊，中のポイントが取りやすくなる。
B（青）ボーナス・ポイント。ボーナスが入る。中には8,000ptsもの最高点のものもある。
P（赤）プレゼント・ポイント。取ると自機が一つ増える。これは，ボーナス・ポイント，ワープ・ポイントなどのポイントが置かれている位置に，一定の割合の確率で出現する。
W（黄）ワープ・ポイント。取ると一定時間高速進行する。ワープ中はポイントやパーツを取ることはできるが，レーザー，ミサイルでの攻撃はできない。

※マイナス・ポイント…ポイントの中には自機の能力をレベルダウンさせるマイナス・ポイントも含まれています。このマイナス・ポイントは，それぞれの能力を1ランクレベルダウンさせるほか，キープ能力をはずす能力も持っています。それぞれのポイントの文字が逆転し，茶色でかかれているので，すぐに見わけることができるでしょう。

S スピードダウン W ミサイルダウン L レーザーダウン R リバース（ワープの逆） C クリア（すべての能力ダウン）

特殊攻撃

ピラミッドの中に三つに分かれて隠されたパーツを集めると，自機の攻撃能力を一時的に高めた特殊攻撃をすることができます（パーツを八つ全部集めると20万点のボーナス!!）。

秘テクニック

★特殊攻撃は確実に決め，必要がなくなったら，パワーアップ・ボタンを再度押してパーツをはずせ。エネルギーの浪費は死を招く!!

★サンダーなど，撃たなければエネルギーが減らないパーツはバリアがわりにつけたままで進行していくのも有効な攻撃だ。

★ゲームレベルがあがると，敵は赤い誘導弾を撃ってくる。十分ひきつけてから，かわせ。

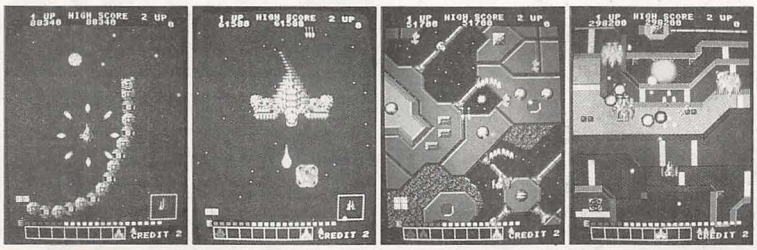
★地上物は1回しか弾を撃てない。1度撃たせてから，やっつけよう。

《オクト》対空中物用。8方向に弾が撃てる（エネルギー消費1ゲージ／2秒）

《シールド》対空中物用。バリアがはれる（2ゲージ／1秒）

《キャノン》対空中物用。前方に8連の弾を撃てる（2ゲージ／1秒）

《ホーミング》対地上物用。自動追せきミサイルが撃てる（2ゲージ／ミサイル1発）

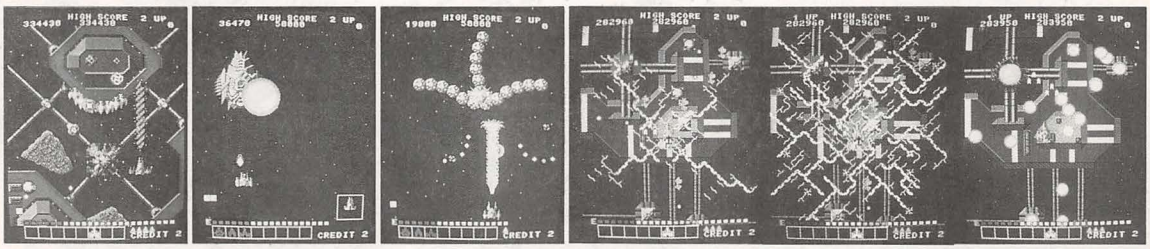


《パラライザ》対空中物用。空中物の動きをマヒさせ，破壊できる（3ゲージ／1秒）

《ニュークリア》対地上物用。爆発が自機の16倍の大型ミサイルが撃てる（4ゲージ／1発）

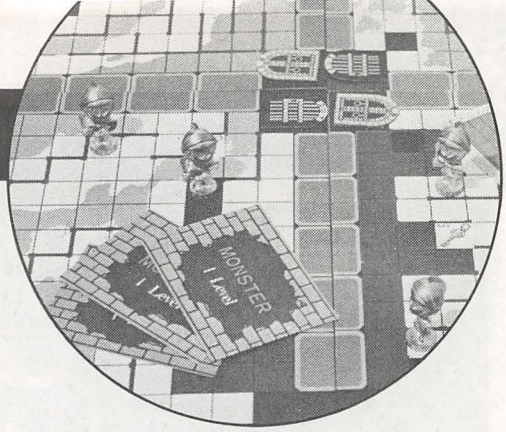
《ファイアー》すべての敵に有効な炎を発射できる（3ゲージ／1秒）

《サンダー》画面上の敵を一瞬にして全滅させられる（8ゲージ／1発）



ボードゲームにチャレンジしよう!!

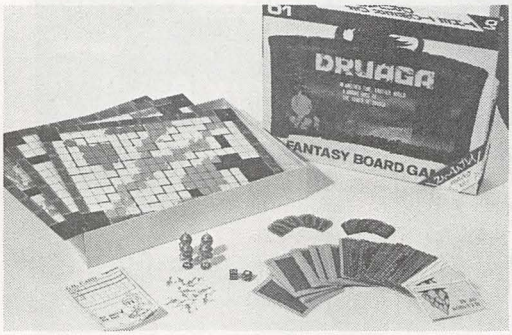
THE TOWER OF DRUAGA



©㈱ナムコ

Written by 手塚 一郎

読者のみなさんは，シミュレーション・ゲームやＲＰＧ（ロールプレイング・ゲーム）をプレイしたことがありますか？　もちろんパソコンのゲームではなく，ボードゲームのことです。きっと，多くの人はプレイしたことがないと思います。また，プレイしたいのだけど，ルールなどがむずかしすぎて手がつけられないという人も多いことでしょう。そこで，今，発売中のナムコのボードゲーム「ドルアーガの塔」を使って，ボードゲームの楽しさをさぐっていきたいと思います。



◀これがボードゲームの「ドルアーガの塔」

▼ギルのコマ



ボードゲーム版「ドルアーガの塔」って何？

ビデオゲームやファミコンで有名な「ドルアーガの塔」をボード（盤）ゲーム化したものです。２～４人同時にプレイすることができ，ギルがアイテムなどによりパワーアップしていくロールプレイング風な味つけがされています。モンスターをつぎつぎと倒してフロアをクリアし，６階にあるカイの部屋へたどりつくのが目的です。では，実際のゲーム進行にそって内容を見てみます。

ギルの能力を設定しよう

各プレイヤーは，自分が動かすギルの体力・攻撃力・移動力を記録するための用紙として，ギルカードを１枚ずつ持ちます。そしてサイコロを２個ふって，その目の合計÷２＋６を計算します。この数を，その人のギルの原攻撃力としてギルカードの攻撃の欄に書きこみます。つぎに16から原攻撃力を引いた数を移動力とし，移動の欄に書きこみます。体力の欄には全員が14を書きこんでください。これで準備が完了しました。



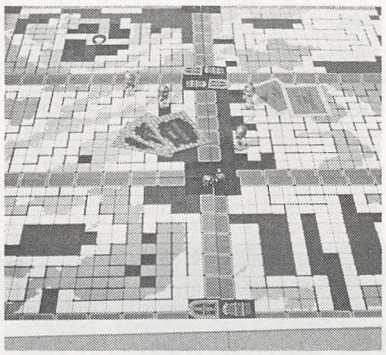
▶ギルカード

ボード・チップ・カードについて

ボードは６枚（裏表で12面）あります。このボードの上をギル達が動きまわってゲームを進めていくわけですが，これらの並べかたでコースがやさしくなったり，むずかしくなったりもするので，いろいろ試してみてください。

つぎに，各フロアがうまくつながるように入口チップと出口チップを置きます。さらに，１～５階の各フロアにプレイしている人数分のカギチップを置いてください。これらの入口チップや出口チップ，カギチップをどこに置くかも重要となります。自分に取りやすく，他人には取りにくい場所を考えて，１人１個のチップを置いていくという方法もおもしろいでしょう。

▼ボードを並べてフロアをつくろう







そして，ゲームは始まった

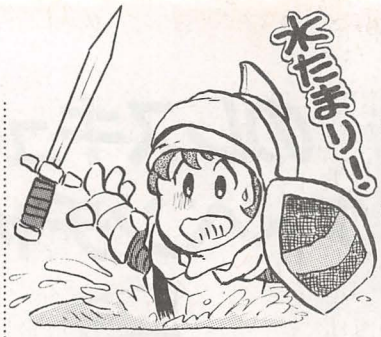
攻撃力の弱い人からスタートするのがフェア（と，マニュアルに書かれている）なので，最初はそれに従ってください。

まず，ギルは移動しなければなりません。移動できる方向は，前後左右ナナメの８方向，移動できる距離は，ギルカードに書かれている移動の数。ところが，砂地(黄色)は疲れるし，水たまり（青色）は水がはねる，暗闇は恐い（か，どうかは知らない）ため，これらは１マス移動するのに移動力が２も必要となってきます。しかも，砂地や水たまり，暗闇は単純に「不利」と決めつけられないから困ってしまいます。たとえば，スライムは平地で戦うより砂地や暗闇で戦ったほうが楽だとか，スライム系は水たまりで強いが，ナイト系は弱いなど，敵モンスターの強さと地形は密接な関係にあるのです。

モンスターと戦う!!

移動が終了したら，ギルはその場所でモンスターと戦わなければなりません。ギルのいるフロアのモンスター・カードを１枚めくります。そして今，ギルのいる地形によるモンスターの強さを調べてください。つぎにプレイヤーはサイコロを２個ふり，自分の攻撃力＋サイコロ二つの目の合計がモンスターの強さと同じ，またはそれより上ならばギルの勝ち，それ以外はギルの負けとなります。

ところで，モンスターとの戦いに負けてしまうと，当然のことながら，ギルにペナルティが与えられます。それはギルの体力を一つ減らすということです（ドルアーガに負けたときは体力が二つ減る)。体力が０になるとギルは死んでしまいます。これは，ゲームから抜けなければならないということです。なお，モンスターの戦いで勝った人は体力を減らす必要がないので，ゲームを続行してください。





トレジャーボックス・カードをめくるっ!

モンスター・カードには，モンスターの体力だけでなく，宝物が出現する条件が書かれています。あなたが，その条件を満たしていれば，宝箱が出現したことになりトレジャーボックス・カードを１枚引くことができます。ところが，宝物を持つには少し面倒くさい規則があるのです。

(1)同じ宝物は持つことができない。

(2)同じ種類の宝物を持ってはいけない。
たとえばシルバー・マトックとゴールデン・マトック，アーマーとハイパー・アーマーなど。

(3)トレジャーボックス・カードは７枚までしか持てない。
８枚目を引いてきたら，その中でどれを捨てるか自由に決めてよい。

また，トレジャーボックスの中に赤い印がついているものがあります。この宝物は，ギルの能力を変化させることができるものなのです。そこで，このカードを引いてきたら，ギルカードを訂正しなければなりません。消すべき数に×印でもしておいて，その横に正しい数を書きこんでください。

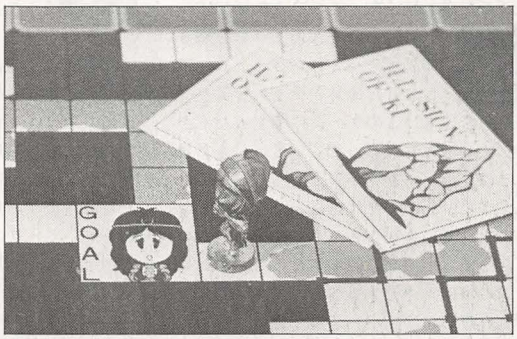
（注）ポーション（薬）は，そのカードを捨てても効果が消えませんが，そのほかのアイテムでは，捨てるとその能力がギルから消えるため，再びギルカードを訂正しなければならなくなってしまいます。注意してください。

つぎのフロアへ

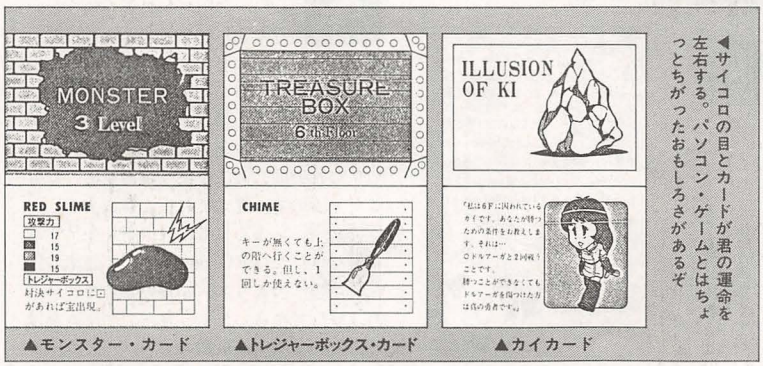
カギチップのあるところへ行けばカギを拾ったことになります。さっそく出口へ向かいましょう。これらのことをくり返してつぎつぎとフロアをクリアしていきます。

カイカード

いよいよ５階の入口にたどりついたプレイヤーのみが，これを引くことを許されます。このカードは，カイを助けることができる条件(プレイヤーごとにちがう)が書かれているので，他人に見せてはダメです。この条件を満たしてカイの部屋へ行けば「上がり」なのです。

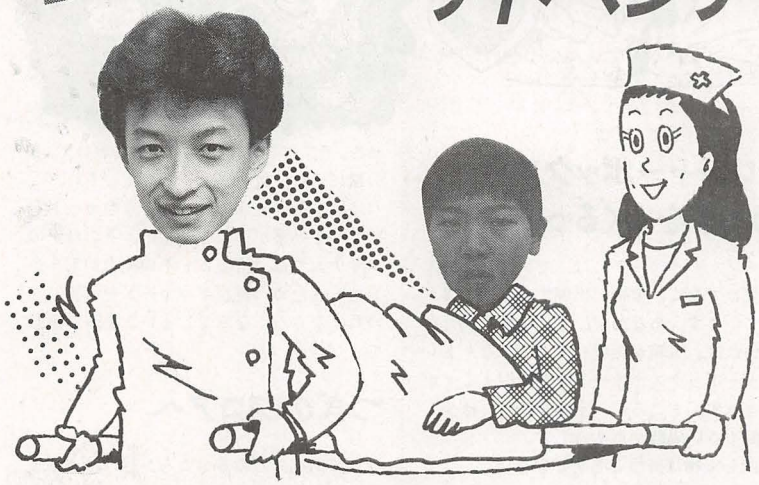


▶やったね!!「上がり」です





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。今月の救出者は新潟県三島郡の大越　勲君です。

Q&Aコーナー

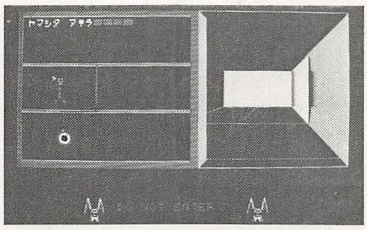
Q ボクはハミングバードの『アビスII～帝王の涙』をやっているのですが，ほんの少しの間にアブナブをぶちのめされてしまい，"TEAR"も取られてしまいました。スクラップ屋のホバーカーがあるといいと思うのですが，さっぱりわかりません。山下先生，どうぞ良きアドバイスを……。いちおう，カードと日誌は手に入れています。

〔新潟県新発田市・ESCAPE13才〕

A 今月のQ&Aのトップを飾る作品は，ハミングバードの『アビスII』。先月のチャレ・アベで紹介して以来，このゲームに関するハガキがとても増えている。さて，ESCAPEクンは，ホバーカーが買えなくて悩んでいるようだけど，キミは金目の物をどこかで手に入れているかな？　もし持っていないんだったら，すぐに酒場へ行って，赤いローブの男にゴマをするべし。キラリと光る判断力があれば，ホバーカーを買うための品が手に入るはずだヨ。

Q ボクは今，あの『ブラック・オニキス』にチャレンジしている中学2年生です。地上の戦いでレベルもあがり，墓地から地下に入ったのですが，ここには地下1階しかありません。井戸を使えば地下5階まで降りられるのですが，Krakenという大ダコが待ちぶせしていて，みんなあっけなくやられてしまいます。山下先生！　地下1階への本当の入口はどこにあるのか教えてください。お願いします。

〔新潟県西蒲原郡・永塚貴光13才〕



▲『ブラックオニキス』地下1階に入れないよー，だって？

A 永塚クンはマニュアルをちゃんと読んでないナ。最初の「ようこそブラックオニキスの世界へ」というページに，「多くの勇士たちが，それを聞いて廃虚に入っていったが……」と書いてあるんだゾ。そう，地下1階への本当の入口は，廃虚の壁の中のどこかにあるんだ。ちなみに，井戸から地下5階へおりてもKrakenに殺されずにすむ方法を教えてあげよう。井戸に入るときに，ある方向を向いて入ればいいんだ。そうすれば，Krakenとの戦闘になったときに，「RUN」で100%逃げられるのだヨ。ただし，そのあとにどんなに強い敵がでてきても，ボクは責任を持ちません……。

Q



〔埼玉県東松山市・みるくてい　15才〕

A エー，この『ミステリーハウス』というゲームは，機種によって内容がちがうので，さすがにボクでもPC-6001版まではよくわからない。参考までにP88版の答えを書いておくと，まず2階のハシゴをちょっと横に「M××E」して，そこの壁をハンマー（1階の金庫の中にある）でたたき，隠し部屋へ入る。そこで見つけた△△△△で，地下室のレンガをこわし，新たな部屋へ……と展開していくんだ。読者のみなさんの中でPC-6001版のこの場面の答えを知っている人は，「読者の広場」の㊙あてへレポートしてくださいネ。

Q じつは『エルドラド伝奇』のことでお話があるのですが……。怪獣クンにマングースがつかまっている場面で，どうやって怪獣クンを殺したらいいんでしょう？　弓矢を使っても怪獣クンは死んでくれません。山下先生!!どうかすばらしい助言をください♥　P.S.『はーりぃ　ふぉっくす』欲しいよ～。

〔新潟県中頸城郡・豊田　聡？才〕

A さーて，今月は新潟県特集だ（？）。豊田クンの矢を使うという考えかたは正解なんだけど，ただ「ウツ」だけではダメで，ちゃんと怪獣の弱点をねらわなくっちゃ。弱点がどこなのかを知るためには，「ミル」というコマンドで怪獣の体を念入りに調べてみればいい。これと同じ方法を使う場面があとにもでてくるので，覚えておくようにネ。

Q こんにちは，山下先生！　ボクはPC-6601用の『不思議の国のアリス』を買いました。『よし，解いてやる』と張りきってゲームをはじめたのですが，最初のテーブルとカーテ

ンとドアのあるホールから何もできません。「ドア　ミル」「テーブル　ミル」など，いろいろやったのですが……。山下先生，どうかヒントを教えてください。

〔千葉県松戸市・矢野圭祐13才〕

A マイクロキャビンの『不思議の国のアリス』は，文字だけでプレイしていくテキストAVG。グラフィック画面がないだけに，キミの注意力がいっそう要求される。さて，最初の場面で「テーブル　ミル」と入力すると，「ビンとカギがあります」と表示されるはずだ。ここですかさず「ビン　ミル」と，「Drink me.!（私を飲んで.!）」と書いてあることがわかる。ルイスキャロルの原作を読んだことのある人なら知ってるだろうけど，魔法の薬を飲んだアリスは，体が小さくなってしまうんだ。体が小さくなったのなら，さっきは入れなかったアソコのドアも入れるよね。

Q 山下先生，ボクはPC-8801の『アリス』で悩んでいます。薬を飲んで小さくなって，十字路にやってきました。いろいろと歩き回って，ネコの少女に魚を買ってあげたり，リンゴを食べたりしたのですが，その周辺からどうしても抜けだせません。ＲＯＣＫを動かすと，へんな呪文の書かれた壁があることはわかったのですが……。先生，どうかおたのみもうす。

〔愛知県豊橋市・小西博文？才〕

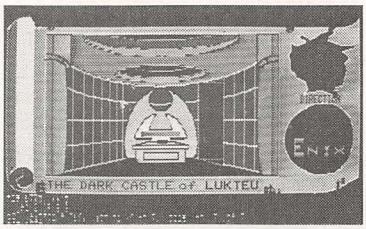


▲『アリス』行く手にでてきたのは，「変質者」さん。ここまでくれば……

A アレ？　また同じゲームについての質問か？　と思いきや，今度はＰＳＫの『アリス（ＡＬＩＣＥ　adventures in wonderland）』。知る人ぞ知る，ムフフ♥のソフトだ。小西クンは最初の５×５のエリアから抜けだせないで困っているようだけど，ネコの少女をクリアしたのなら，南のほうにいる「変質者」のところへ行ってみればいい。「変質者」なんだから，欲しがる物はやっぱり(?)アレ。ここからディスクＢへと行けるってわけさ。そうそう，スペースシップの船内で××を取っておくことも忘れないでネ。

Q How do you do，Mr. Yamashita ？　ボクは，あの世界的ブームを起こした幻のＡＶＧ(？)，エニックス社の『暗黒城』を買ったのですが，なかなかうまく解くことができません。それは，１本目のテープのメイソウセンターの場面です。祭壇にあった「タマ」を取って廊下へでたのですが，カギのしまっているドアがあって困っています。「コワス」「オス」「ヒク」などやってもダメでした。どうか山下先生，悲しい受験生のボクに愛の手を！

〔兵庫県神崎郡・牛尾公平15才〕



▲『暗黒城』メイソウセンターに入ってみたけれど

A 牛尾クンは二つ大きな見落としをしている。まず第一に，タマを持って廊下にでてしまったこと。タマは，それなりの場所にセットしなくちゃいけないんだ。そして第二が，まだカギを見つけていないということ。エッ，カギはどこにあるのかって？　メイソウセンターの入口に，戸棚のたくさんある部屋があったよね。その戸棚のどこかにカギが隠されているんだ。根気よく探してみよう。

Q



〔埼玉県狭山市・揖斐　淳　13才〕

A ゲゲッ！　死なないで，揖斐クン!?　ここまで大たんなハガキは初めてなので，つい載せてしまった。ところで，揖斐クンと同じように，ヘビのメカノイドを倒せないで困っている人は多いようだ。それもそのはず，このメカノイドはどうやっても破壊することはできないんだから。つまり，この部屋への入りかたがまちがっているのサ。たぶん揖斐クンは呪文(?)をとなえてドアを開けたんだろうけど，別の方法を考えてみてごらん。持ち物をうまく使えば，ドアを開けることができるヨ。

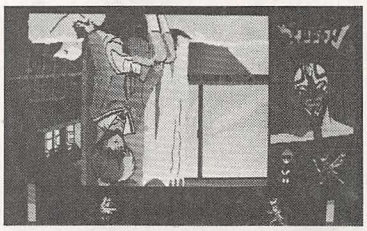
Q 山下先生『ホーリーグレイ』の宝物のだしかたを教えてください。剣・盾はなんとかだせるのですが，ランプはたった一度しかだすことができません。このゲーム，うわさによると七つの宝物があるそうなのですが……。先生，宝物のだしかたを教えてください。

〔愛知県瀬戸市・石上貴充15才〕

A このゲームに登場する宝物は，剣・盾・ランプ・ルビー・ヘルメット・マント・つぼの七つ。それぞれにスバラシイ効果があるんだけど，だしかたはかなりムズカシイ。たとえば，ヤリにほとんど当たらないでキャンドル・ルームをクリアすると，ランプがでたり，弱い敵をある一定数殺すと剣がでたり……。とにかく，すばやく，ミスらずにメンクリすれば宝物がでるようになっているから，いろいろとガンバってみてね。

Q えーと，山下大先生様，ボクは３日前から『ウイングマン』にとりくんでいるのですが，なぜかキータクラーがでてきてくれません。六つの場面で「たたかう」など入力したのですが，アオイさんに「今はまだだめよ」と言われてしまうのです。どーしたらキータクラーに出会えるのでしょうか？　どうか，悩める小６の少年にヒントを教えてください。

〔北海道札幌市・高橋正史11才〕



▲『ウィングマン』絵が逆さになって，キータクラーとの戦闘モードになる

A ウ～ム，高橋クンはウイングマンのマンガを読んだことがあるのかな？　広野健太がウイングマンに変身するときに使う言葉って何だっけ？　キミがウイングマンに変身すれば，キータクラーのほうから会いにきてくれるんだ。なお，この『ウイングマン』についてのＱ＆Ａは，チャレ・アベ別冊号にもくわしくでてマース！

Q 山下師匠，おはようございます。さて小生は，最近『ポートピア連続殺人事件』を解こうとがんばっておるのですが，小宮から取ったメモの暗号の解読法がどうしても頭に浮かんでこないのであります。そこで師匠，どうか小生にヒントを与えてくださいませ。ちなみに，小生のパソコンはＰＣ8001mkIIなのであります。

GOO1EOOOD1OO(=ミナト)
ニテ
GO1ODO11BOO1

〔群馬県前橋市・中嶋一仁15才〕

A 先月号で暗号にお答えすると書いたら，さっそく中嶋クンが送ってきてくれた。今月はP80mkII版だ。では，なぜ上半分が「ミナト」と読めるのかを考えてみよう。「Ｇ００１」

が「ミ」を表わすことはすぐに気づくと思うが1文字目のGは，50音の行（あかさたな……）を表わしているんだ。A＝あ，B＝か，……G＝ま，というわけだ。そして，あとの「００１」は，2進数で50音の段（あいうえお）を表わしている。すなわち，０００＝あ，００１＝い，０１０＝う，０１１＝え，１００＝お，ということ。つまり，「Ｇ００１」は，ま行い段だから「ミ」と読めるわけなんだ。ここまでヒントを書けばあとはわかるよね。

今月のおハガキNo.1



〔大阪府堺市・吉田ひとみ16才〕

A 今月のこのコーナーは，85年の9月号につづいて，ひとみちゃんが史上初のＶ２を達成！読者のみなさんも，どんどん常連をめざしてくださいね。さて，問題の『オホーツク』だけど，温泉の「むらきすけ」でつまっている人がかなりいるようだ。ひとみちゃんは「のむらきすけ」ではないか，と想像してくれているけど，残念ながらハズレ。ヒントは，白木の秘書の坂口。わかるかな〜？

読者の広場

秘 ㊙情報だよー！

①『ポートピア』で最後のシーンが終わったら「ＣＯＮＴ」をすると，変な画面がでる。

②『アビス』で「ＢＡＫＡ」「ＡＨＯ」「ＨＥＬＰ」と入力する。

③『ザース』で「ジャンドラ　ミル」と入力する。

④『サラトマ』のＡＤＶ４で，ワナから抜けだしたあと，「ミズ　ミル」と入力するとギャグがでる。

以上，すべてFM-7版です。P.S. 7月21日，ニデコプラザに行き先生を見ました！これからもがんばってください。

〔東京都品川区・？君〕

秘 私は知っている!!　ボクはPC-8801版の『デーモン・クリスタル』のコンティニュー・プレイの方法を見つけました。山下先生の友達の松永さんに聞いても４本の指をだすだけ，と書いてありましたが，それはたぶん，四つのキーを押せばコンティニューができるということだと思います。ヒントをいうと，ある二つのキーを押しながら，あるキーを押すと面が選べ，また別のキーを押すとその面からスタートです。これを読んだ人はがんばってチャレンジしてくださいませ。

〔東京都品川区・山下　悟12才〕

A だれか，PC-8801版の30面のクリアのしかたをレポートして！エ〜ン，ムズカシイよ〜〜。

教 12月号に載っていた，ＭＳＸ版『ハイドライド』のドラゴンについてですが，『ハイドライド』では，ＬＩＦＥメーターは最高９までしかあがりません。それでは，どのようにして殺せばよいかというと……，

ウィザードを殺してワープしたあと，体力の回復を待ち，ＬＩＦＥメーターが９まであがったら，スペース・キーを押したままドラゴンに突っこんでいればよいのです。ＭＳＸのドラゴンは，ずう体がバカでっかいので，攻撃するのは楽でしょう。それから，ドラゴンは腹部が弱いという怪情報は，たぶんまっ赤なウソだと思います。

〔福島県福島市・U.F.O.14才〕

秘

MZ-1500 DRAGAにもあった 裏 が…!!
といっても 60階クリアして 再スタートすると…!!
もちろん 裏面を叩きだした 最初から…!!
では これから ハガキ 10枚につき 裏面で見発した 裏手 紹介
SCOREはなのか〜!! 15 パソコンなんでこそ

1	カッパ・マトック	剣を出した時 消える
2	ジェットゴーン	正面を向いた時 なから剣はをす
3	ポーションボトル・リング	ブルブルにさわると スライムが全滅 よせる
4	チャイム	鳴らすと1回ボーナス
5	ホワイトスワード	カベを1回こわす
6	キャンドル	下へ落下にさわる
7	シルバー・マック	さわっても かわいさない
8	ポーションオレンジ	食べないなら 使えるようする
9	〃 ムラサキ	ゴースト全 殺す
10	コンフレット	不 明
11	キャンドル	不 明
12	アーマー	スライム・ドロボーの時に全滅できる
13	レッドウィンシールド	不 明
14	ドラゴンスレット	なんにもないけどマークにスライムに反応します
15	グリーンネックレス	ウォークスを殺す

これだけ 探したんだから ザ・クリの CONTINUE 教えてちょうだい!!
ちなみに 私の家には 裏を出したものがいるかもよ!?

〔三重県一志郡・野瀬真一14才〕

Q 山下先生，ファミコン版『ゼビウス』で聞きたいことがあります。エリア１のボザログラムを破壊せずに通りすぎると，森の中にレーダーのような物がでてきます。うわさによると，それを撃つとワープするというようなことを聞いたのですが，すぐに消えてしまうので，撃っても当たりません。山下大先生，どうかその実体を教えてください。

〔新潟県十日町市・庭野剛幸16才〕

A ボクも以前からそれは疑問だった。一説によると，バグだというわさも……。読者のみなさんの中で，その実体を知っている人は，ぜひこのコーナーあてにレポートしてください。P.S.『ギャラガ』の「ＨＥＲＯ」モードや『ディグダグ』etc.についてもぜひ！

Q 山下先生，コンニチハ。ボクは，毎月ベーマガを買うとまず「レス・アベ」を見る，山下先生の大ファンです。ところで，突然質問なんですが，どうしたら山下先生のようにＡＶＧがたくさん解けるようになるんですか？

〔埼玉県新座市・浜野貴敏？才〕

A そりゃカンタン，ボクの本『チャレンジ！ パソコン アドベンチャー・ゲーム』を読めばいいんだべさ(?)。さあて，今月も宣伝，宣伝……。

Q 10月20日の朝に放送していた「パソコンサンデー」に出演していた人はだれなんですか？教えてください。

〔千葉県市川市・匿名希望14才〕

A なにを隠そう，アレがベーマガの編集長！　じつは，ボクと編集長とで，ＴＶの出演回数を競っているのだヨ。ボクが「ドレミファ・ドン！」etc.で５回，編集長が４回。ウ〜ン，このままでは抜かれてしまうナァ（編集長：私はまだまだ負けんゾ!!）。

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。



山下章の突撃インタビュー⑥
マジカル・ズゥ編

みなさんおなじみのマジカル・ズゥ（ストラットフォード）は，なんと埼玉県の南浦和にあります。ボクは11月某日，京浜東北線に1時間も乗って，マジカル・ズゥのスタッフを訪れてみました。話題作「ザ・スクリーマー」の秘密が聞けるかな？

山下：失礼しま～す！

伊藤：どうも，遠いところをようこそいらっしゃいました。さあ，どんどん質問してください。

山下：それではさっそく。マジカル・ズゥというと，やはり『黄金の墓』が最初に思いだされるのですが，あの作品ができるまでのいきさつを教えてください。

伊藤：ハイ，じつを言いますと，あの作品はわが社のＡＶＧコンテストの最優秀作品なんです。〝ロマン派ＡＶＧ〟というふれこみで，なかなかいい売り上げを記録しました。ＡＶＧコンテストというのは，我が社がはじめてだったんじゃないかな？

山下：コンテストの第2弾はないんですか？

伊藤：ウーン，疲れるからなぁ(笑)。

▶「パソコンだけでなくほかのメディアとミックスしたゲームを作っていきたい!!」と苦悩するマジカル・ズゥのスタッフ

山下：ではつぎに，最近話題の『ザ・スクリーマー』についてなんですけど，発売がだいぶ遅れましたね。

長谷川：それについては，制作チーフの私がお答えしましょう。「スクリーマー』は，とにかくいいものをめざそうと，こりにこった結果，発売が半年近くも遅れてしまったのです。正直いって，まだまだ満足していません。アニメーション処理やストリート・ファイトの場面も用意したのですが，時間の関係とゲーム・バランスのために省いてしまいました。

山下：なるほど。ところで，『スクリーマー』を買うとマンガの本がついてくるんですが，どこからそういうユニークな企画を思いついたのですか？

伊藤：やっぱり，読んでみておもしろいマニュアルを作りたい，というのが一番の理由でした。それに，パッケージの中をあけたら，ただディスクだけが入っていた，というだけじゃ，あまりにもつまらないですからね。

長谷川：値段も7,200円と非常にお買い得！

伊藤：なにしろ，すでに広告をうってしまったもので……ハハハ(笑)。

山下：その『スクリーマー』で，もっとも自信があるのはどんな点ですか？



伊藤：第1にコストパフォーマンス。第2に，近未来を題材にして，ねっとりとした世界が描けたってことかな？

長谷川：３Ｄ迷路がフルグラフィックで動くとか，瞬間表示がどうとか，技術的なものは誇りたくないですね。このゲームは，ストーリーに一番重点が置かれているのです。

山下：そうですね。ボクも実際に解いてみて，その設定の細かさに驚かされちゃいましたもの。

長谷川：フフフ…(と謎めいた笑い)，一度解いたくらいでは，『スクリーマー』の奥の深さはわかりませんよ。

山下：なにやら意味深なお言葉ですが，ベーマガ読者に『スクリーマー』のヒントを教えていただけますか？

伊藤：よくユーザーのかたに，「スクリーマーはキャラクターが死ぬとディスケットからデータが消されてしまう」という苦情(？)を聞きますが，プロテクト・シールをうまく利用してみてください。シールがはってあれば，殺されずにすむんです。

山下：それでは最後に，マジカル・ズゥの今後の活動予定を教えてください。

伊藤：まず来春に，ＲＰＧを1本予定しています。それに『スクリーマー』や『アウトロイド』の移植版も発売する予定です。これからも危険なニオイのする，おもしろいゲームを作っていきたいですね。

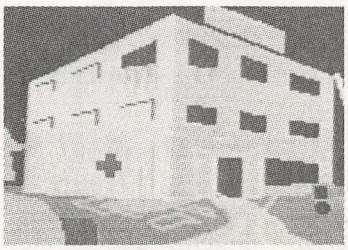
山下：わかりました，期待させてもらいます。今日はお忙しいところをどうもありがとうございました。

★　　★　　★

★今月の注目ソフト　白と黒の伝説〔百鬼編〕(WING)

主人公のシラトリ記者は，ふとしたことから異次元の世界へ入りこんだ。彼はそこで超能力を身につけ，百鬼と戦うことになる。なんとか異次元から脱出したものの，東京が悪霊にとりつかれパニックになっていた。シラトリは，超能力を駆使して悪霊と戦うのだが…。

このゲームは，最近流行のテンキー入力を取り入れている。１～９の数字を押すだけでゲームが進んでいくのは，非常に小気味いい。さらに驚くのが，このゲームには，なんとミュージック・テープがついてくるのだ！　ミュージックと言っても，とってもコワ～イ，オカルトもの。「心臓の弱い方はゲームを避けてください」という説明書きも，まんざらウソではなさそうだ。ただ残念なのが，グラフィックがメチャクチャ遅いということ。もうひと工夫して欲しかった。なお，このゲームは，超能力のない人は最後まで行けないこともあるんだってサ。



▲ウーン，不気味なニオイのするソフトだ

評　価	
グラフィック	★★
ストーリー	★★★★
難易度	★★★
総合評価	★★★
対応機種	ＭＳＸ(テープ版・32ＫＢ以上)　￥4,900

願

「チャレンジ！ パソコンアドベンチャー・ゲーム」は，もう読んでもらえたかな？　おかげさまで，初版は発売日にほぼ完売という，スゴイ売れ行きだ。ところで，ボクは今，その第2弾を企画している。そこで，みなさんにお願い。チャレ・アペ別冊2で紹介してほしいソフト名（ＡＶＧ，ＲＰＧ各1本ずつ）を，ハガキに書いて送ってほしい。参考にさせてもらいマ～ス。

〔山下　章〕

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
テラクレスタ（日本物産）	10,000,000＋α	全国5名の皆さん	
グラディウス（コナミ）	10,000,000＋α	ACU-Y. N. …東京 NFC. ZEUS…福岡	23周目3面 22周目3面
魔界村（カプコン）	4,035,100	杉山 満史 UCX(清商高)…静岡	17周目5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 GMC. DURAN…福岡 NFC. VENUS	99面以上
グリーンベレー（コナミ）	502,170	工藤尚朗…東京	8面
モトス（ナムコ）	2,533,400	DAZZLE (FLICKER)…山梨	62面クリア
RF2（コナミ）	226,600	杉山 満史 UCX(清商高)…静岡	ゴールイン
チョップリフター（セガ）	1,232,250	JPF(UFO)…愛知	15面
ハングオン（セガ）	44,357,530	I.M.M./(SUP.G.M)…愛知	ライドオンタイプ 4′39″14
ハングオン（セガ）	39,297,470	FUN …静岡	シットダウンタイプ 4′40″25

タイトル	スコア	スコアラー	備考
影の伝説（タイトー）	222,600	マリオ…大阪	2周目6面
バラデューク（ナムコ）	48面クリア	全国27名の皆さん	
バトルシティー（ナムコ）	480,700	F. G. I…東京	1P 67面
バトルシティー（ナムコ）	469,300	GMC. DSA & めぞん一刻…福岡	2P(トータル) 65面
ペーパーボーイ（ナムコ）	135,304 191,299	けいんず…東京 SAC-Mr. T. S…東京	イージー ミドル
ペーパーボーイ（ナムコ）	359,736 537,057	マメシム山崎・タカシのサイ…京都 SURPASSER…東京	ハード グランドスラム
タイガーヘリ（タイトー）	1,897,070	石丸謙治…愛媛	247面
フェアリーランドストーリー（タイトー）	101面クリア	全国12名の皆さん	
T・A・N・K（SNK）	最終面クリア	全国5名の皆さん	
ピーターパックラット（アタリ）	818,726	GIL-HAMAD…東京	グッドラック 23面1コイン

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
テラクレスタ	288,300	丸山孝行	
ハングオン	14,876,570	有斗の隠居だい/	
魔界村	1,036,500	高田忠浩	
エキサイティングアワー	574,800	茶帯	
グラディウス	10,000,000	HINCHAN	
T・A・N・K	9,999,999＋α	悪党小堀	
モトス	116,800	平田亮太郎	
★バラデューク	146,770	仲野隆行	48面クリア
いっき	433,980	マッピー	
1942	12,690,450	3-C-1周	

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	1,116,800	嶋田喜彦	12面
魔界村	405,700	TUK	
テラクレスタ	262,000	しまちゃん	
グリーンベレー	208,420	嶋田喜彦	4面
影の伝説	39,650	川島	
チョップリフター	311,500	遠田征直	6面
★バラデューク	48面クリア	嶋田,安藤,平岡,[illegible]	ハード
マグマックス	340,000	須藤	
ヘビーメタル	824,100	岡	
シティコネクション	686,900	LISA	7,680km

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
魔界村	1,291,000	芳野浩也	
グラディウス	1,944,700	上田一彦	
シティコネクション	668,100	YET	
ハングオン	29,420,610	かねこたつや	(4′48″82)
ピーターパックラット	641,046	つきだて	13面
タイガーヘリ	312,800	私は天才の多田予君です！	
RF2	203,460	内村誠助	
バラデューク	140,290	うし♡T. M	
モトス	26,000	YET	
バトルシティー	60,400	仏の則ちゃん	

プレイシティキャロット小樽店
北海道小樽市花園町1丁目1-10東宝スカラ座1F ☎0134-23-9596

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ペーパーボーイ	(HARD) 132,490 (EASY) 114,680	HYPER-CAT HYPER-CAT	ノーマル・Friday ノーマル・配達終了
グリーンベレー	209,890	HYPER-のりよし	ノーマル4面
RF2	215,000	HYPER-内村	ノーマル ノーミスゴールイン
モトス	194,320	HYPER-CAT	ノーマル36面
グラディウス	1,542,100	HYPER-たけの	ノーマル 4周目の4面
チョップリフター	500,250	HYPER-紅尾鈴	ノーマル6面
フェアリーランドストーリー	7,325,810	HYPER-たけの	101面クリア
魔界村	1,610,800	HYPER-のりよし	ノーマル 2周目の5面
ハングオン	27,561,380	HYPER-内村	ノーマル 4′49″88
ピーターパックラット	1,201,656 3,452,109	HYPER-内村 HYPER-CAT	1面→1コイン 13面→1コイン

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	447,500	げんいち	2周目の5面
バトルシティー	349,600	石川	61面1P
グラディウス	1,723,100	つきだてこたつ	4周目の7面
エキサイティングアワー	555,550	よいこ♬ひろし	途中でやめたよ
RF2	210,320	PRE	ノーミス
タイガーヘリ	551,270	ふかい	55面
女三四郎	205,600	MR.	3面の師範
モトス	198,900	HYPER-CAT	30面
★バラデューク	214,400	つきだてこたつ	48面クリア
メトロクロス	907,200	かねこたつや	32面クリア ノーマル

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
モトス	452,900	上田一彦	ノーマル 1コイン
ハングオン	44,904,560	弥左繁晴	ノーマル 1コイン
グリーンベレー	242,370	松浦浩一	ノーマル 1コイン
テラクレスタ	288,900	管原	ノーマル 1コイン
エキサイティングアワー	890,200	川合	ノーマル 1コイン
RF2	213,910	内村誠助	ノーマル 1コイン
影の伝説	53,050	弥左繁晴	ノーマル 1コイン
撃墜王	297,900	畑野千春	ノーマル 1コイン
ASO	144,960	西條光良	ノーマル 1コイン
グラディウス	1,180,700	中川剛	ノーマル 1コイン

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
テラクレスタ			
RF2	205,400	HYPER 内村	ノーマル
モトス	172,300	上田一彦	ノーマル
グラディウス	2,693,000	上田一彦	ノーマル
ハングオン	41,055,860	N	ノーマル
ピーターパックラット	1,089,316	内村誠助	ノーマル
エキサイティングアワー	803,950	藤田敦也	ノーマル
T・A・N・K	82,769,300	NYANKO	ノーマル
メトロクロス	783,550	ようすけ	ノーマル
いっき	5,091,520	内村誠助	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	2,323,500	K.W(FAC)	62面クリア
★バラデューク	244,860	K.W(FAC)	ノーミス 48面クリア
バトルシティー	480,700	M.S&弥七(FAC)	2P(トータル) 67面
ペーパーボーイ	399,124	F.K.S(FAC静岡)	グランドスラム
魔界村	2,121,900	K.W(FAC)	8周目の4面
ASO	199,980	K.W(FAC)	5面
グリーンベレー	299,860	WIN	
グラディウス	1,690,000	F.K.S(FAC静岡)	4周目7面
エキサイティングアワー	1,662,700	T.S(FAC)	99面以上
タイガーヘリ	706,410	NAO	82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
T・A・N・K	最終面クリア	小鷲春仁	
ボールポジション	64,570	H.T.	
忍者くん	634,700	H.T.	
バックランド	784,580	H.T.	
ツインビー	2,845,000	H.T.	
ドラゴンバスター	2,856,000	H.T.	
スパルタンX	594,000	H.T.	
ワイバーンF-0	197,610	河合その子	
メトロクロス	896,250	戸坂	
ハングオン	9,466,770	河合その子	

ゲームプラザ月光仮面小樽店
北海道小樽市花園1-75 ☎0134-23-9973

タイトル	スコア	スコアラー	備考
テラクレスタ	678,900	井上三郎	
エキサイティングアワー	572,150	プロッペ	
チョップリフター	501,850	鈴木和雄	
魔界村	110,000	YOU	
グラディウス	1,148,900	三国義明	
ロードブラスター	602,000	古川智	
キングオブボクサー	1,755,000	笹本浩司	
撃墜王	294,860	Hyper C・A・T	
スターフォース	2,686,000	seena・T・	
エキサイティングサッカー	405,460	HGZ	

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
バトルシティー	239,600	LUM & KAI	2P.41面
フェアリーランドストーリー	7,344,780	ZYX	全101面クリア
グリーンベレー	279,170	K.W(FAC)	6面
テラクレスタ	302,800	横田	
ハングオン	32,499,560	SOL(FAC都山)	4'48"5
★バラデューク	201,150	K.W(FAC)	48面クリア
RF2	151,360	Y・K	6面
ツインビー	6,388,650	K.W(FAC)	29面
戦場の狼	1,636,400	John・Rambo.	
メトロクロス	734,600	K.W(FAC)	32面

宇都宮キャロットハウス
栃木県宇都宮市駅前通り1-5-10 ☎0286-25-6652

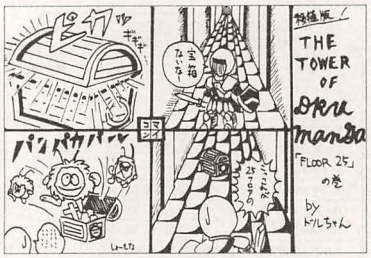
タイトル	スコア	スコアラー	備考
RF2	201,420	高橋彰	ゴールイン ノーミス
グラディウス	3,101,100	塩井敏克	
バックランド	1,368,450	塩沢昭紀	トリップ1～
1942	11,286,000	渡辺伸明	最終面クリア
エキサイティングアワー	1,001,450	建元重人	40面
グリーンベレー	205,620	根本祐太	4面
モトス	322,300	高橋彰	38面
チョップリフター	227,750	渡辺伸明	
タイガーヘリ	446,930	渡辺浩志	
魔界村	6,107,400	塩沢昭紀	永久パターン使用

室蘭キャロットハウス
北海道室蘭市中島町1-33-3 ☎0143-45-1951

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グリーンベレー	183,540	高橋圭一	
影の伝説	26,300	CCB	
テラクレスタ	359,900	RPM	
RF2	197,630	RPM	7面
エキサイティングアワー	1,466,150	COCO SAVEGE	73面
ハングオン	22,351,340	T.M	
グラディウス	1,112,300	RPM	
モトス	191,200	RPM	36面
バトルシティー	244,900	GAKU	
バラデューク	107,200	家出ライダー	

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
ASO	179,920	T.Y	
バトルシティー	468,700	相原&遠藤	2P トータル
★バラデューク	245,420	ニカウ (FREE CLUB)	48面クリア
モトス	2,308,300	FKS (FAC静岡)	62面クリア
グラディウス	1,746,100	K.W(FAC)	5周目, 4面
テラクレスタ	648,700	N.T	
エキサイティングアワー	811,300	サルト	
RF2	210,870	FKS (FAC静岡)	ゴールイン
ハングオン	36,054,510	FKS (FAC静岡)	シットダウンタイプ 4'41"10
戦場の狼	4,472,000	T.Y	131面



▲by ドルちゃん

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
ロードブラスター	318,400	attic	
タイガーヘリ	543,530	attic	
エキサイティングアワー	950,750	APO	
1942	10,232,400	西條光良	
キングオブボクサー	2,744,000	EURITHMICS	
ピンボ	1,400,600	attic	
リターンオブインベーダー	1,202,400	あかげ	
ロードランナーII	4,440,620	川上陽一	
戦場の狼	6,557,600	芳野浩也	
メトロクロス	658,900	T.M.	

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
モトス	1,812,300	K.W(FAC)	62面クリア
テラクレスタ	1,814,900	啓島+宮島+運如様	
エキサイティングアワー	299,550	KAW	
RF2	147,890	Mr.オダ	
魔界村	1,127,000	遠藤義秋	ノーマル1コイン (正攻法)
メトロクロス	860,100	鎌上直樹	32面クリア
バトルシティー	382,900	後藤, 村川	2Pトータル
バックランド	2,738,340	ワマガシカオキ(K.W)	
グリーンベレー	202,760	K.W(FAC)	
チョップリフター	76,500	POO太郎	

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
エキサイティングアワー	928,100	WIZ・M	64面
魔界村	289,500	TZR	6面
フェアリーランドストーリー	2,250,140	YOGURT	101面
タイムギャル	1,227,580	X・Z	最終面クリア
キングオブボクサー	526,000	MOGUTAN	11面
影の伝説	———	スコア20,000以上	ナシ
ロードランナーII	650,860	TATUO	27面
レディマスター	191,500	ARIGA	5面
撃墜王	148,760	CBR	
テラクレスタ	1,177,500	ACU-HIR	

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
★魔界村	10,000,000+α	MARS・DOG	
★タイムギャル	1,277,850	(ま(ちゃん)★浅沼ま	最終面クリア
エキサイティングアワー	4,377,550	CHU・MARS	99面+α
飛龍の拳	6,072,600	CHU	
メトロクロス	812,350	EROTPIA・MARS	
戦場の狼	9,999,900+α	EROTPIA・MARS CHU	367面クリア
シュートアウト	1,000,000+α	EROTPIA・CHU	8面クリア
★T・A・N・K	9,999,999+α	EROTPIA	
グラディウス	916,000	井上彰人	
ドラゴンバスター	9,999,900	井上彰人	

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
ASO	203,400	ピタゴラスの大古衛	海外バージョン (CONT)
グリーンベレー	228,470	MAGICAL-SIN$_{003}$	ハード4面
テラクレスタ	2,934,000	MAGICAL-SIN$_{003}$	ノーマル残機3段ためる
魔界村	1,314,200	私がS.Yです。	ノーマル 4周目の3面
チョップリフター	514,000	T.C.H	ノーマル
グラディウス	1,153,400	MAGICAL-SIN$_{003}$	ノーマル 3周目の2面
ハングオン	33,265,940	MAGICAL-DME	シットダウンタイプ
影の伝説	30,700	C.I.P.	むずかしい♪
モトス	308,000	MAGICAL-SIN	37面
RF2	194,940	MAGICAL-DME	全コースクリア (7面)

セントラル・パーク・PART I
埼玉県川口市芝3732 ☎0482-53-9457

タイトル	スコア	スコアラー	備考
魔界村	1,868,500	(NARA)(Y.N)	4周目の3面
ハングオン	22,571,420	浜岡孝志	
タイガーヘリ	10,000,000+α	木村雅彦	
エキサイティングアワー	504,600	ビボジャイアンツ	
グラディウス	5,621,800	(NARA)(Y.N)	13周目の7面
バックランド	1,859,340	木村雅彦	38面
ピンボールアクション	1,415,530	チャボ・ネゲロ	
★T・A・N・K	9,999,990	犬伏俊治	最終面クリア
エグゼドエグゼス	10,000,000	木村雅彦	24面
モトス	125,700	木村雅彦	21面

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
チョップリフター	466,350	OBA	
グリーンベレー	249,960	赤坂守	
ペーパーボーイ	53,770	FAM	
モトス	193,900	機館／磯島	36面
RF2	218,500	赤坂守	
ハングオン	38,808,220	赤坂守	ゴール
魔界村	3,118,100	赤坂守	
テラクレスタ	521,000	赤坂守	
バラデューク	48面クリア	FAM 赤坂守 機館 磯島	
エキサイティングアワー	1,758,000	赤坂守	99面+α

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
チョップリフター	283,400	片山	4面
RF2	212,000	K.E	全面ノーミスクリア
グラディウス	912,800	川和	3周目4面
テラクレスタ	263,800	片山	
グリーンベレー	139,870	GAIJIN	3面
エキサイティングアワー	321,000	PON	23面
魔界村	1,708,500	NOO	永久パターン使用 3周目の6面
リターンオブザインベーダー	2,030,800	A・K	23面
バトルシティー	453,200	野村	65面 2Pトータル
モトス	62,500		17面

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
影の伝説	369,500	G.L.M.S.	
テラクレスタ	560,200	エンドウ	
チョップリフター	434,450	真島	
タイガーヘリ	736,000	N.F.E.	
女三四郎	156,250	おしょう	
メタルクラッシュ	603,150	白石	
エキサイティングアワー	434,750	浜	
魔界村	1,849,900	生田	
グラディウス	362,700	野口	
フラッシュギャル	123,900	河原	

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
テラクレスタ	1,000,000+α	ATARI-FANCY-ACU AKI+AYA+HKO	
グラディウス	2,020,200	やる気O	
魔界村	6,626,600	ああむ-ACU	
ハングオン	38,170,230	MPX from compile	
グリーンベレー	236,090	工藤尚朗	
RF2	219,730	やる気O	
影の伝説	565,050	仮面らいだ	
エキサイティングアワー	1,341,000	SPASMS(CPO)	
ロードブラスター	590,800	野崎敬二	
モトス	2,213,200	FANCY ACU-KEI	

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
チョップリフター	362,450	若木	
グリーンベレー	209,740	石川良雄	
影の伝説	248,800	山口和也	
テラクレスタ	482,500	本田真治	
タイガーヘリ	285,870	斉藤栄治	
スカイデストロイヤー	178,300	高梨良平	
エキサイティングアワー	482,550	今田	
女三四郎	2,707,060	大野博明	
T・A・N・K	4,582,440	秋山裕介	
ナックルジョー	173,500	小山田明	

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
RF2	228,800	TOR	
グリーンベレー	365,110	KAD	7面
影の伝説	355,100	FAN	
ハングオン	16,831,430	KOO	
バトルシティ	253,200	たじ & たつ	
エキサイティングアワー	1,723,800	河野正義	99面クリア
グラディウス	6,940,200	野崎敬二	
チョップリビター	163,200	YOU	
テラクレスタ	10,016,100	LMT, RGB	
モトス	723,800	ACU-KEI	全62面クリア

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
グラディウス	883,200	村田敏彦	
テラクレスタ	345,600	伊藤智春	
魔界村	329,900	藤田一夫	
T・A・N・K	全面クリア	千木良哉佳	
1942	762,560	池田裕司	
タイガーヘリ	206,350	合摩幸一	
ウイズ	129,780	宮崎宏	
シティコネクション	431,300	斉藤淳	
——	——	——	
——	——	——	

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IF ☎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	横内威至・たらびょん 松尾康知・武田 淳	
バトルシティ	256,900 327,200	エルシャンク エルシャンクを使の攻略	1P41面正攻法 2P47面
グラディウス	1,534,800	松尾康知	4周目3面
テラクレスタ	671,400	ACE	マンドラー6回
チョップリフター	394,300	AUA	2周目3面
ペーパーボーイ	95,081	エルシャンク	イージー配達終了
モトス	2,112,200	YAKAN	62面クリア, 5機
マッハライダー	999,990	武田淳	7周目3面で達成
1942	12,601,810	松尾康知	1コイン, 32面クリア
ギャラガ	3,512,320	KEY	256面でSTOP

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
ASO	1,180,750	乱	
影の伝説	43,700	WICKED CAT	10面
チョップリフター	98,700	WICKED CAT	3面
テラクレスタ	1,980,200	BUG	
モトス	396,100	ACE	54面クリア
魔界村	237,200	夜摩	5面
バラデューク	205,810	WICKED CAT	48面クリア
フェアリーランドストーリー	9,999,990	UVCK"NEO"	99面クリア
インディージョーンズ	537,020	夜摩	ハード 1コイン
★T・A・N・K	9,999,990	BUG	最終面クリア

ゲームプラザぱっくんらんど
東京都北区東十条3-17-4 ☎03-912-9006

タイトル	スコア	スコアラー	備考
シティコネクション	1,410,700	M・H	
マッハライダー	283,000	ZBA	
戦場の狼	9,999,999+α	高橋	
レイダース5	1,888,840	あじふ	43面
バックランド	1,506,050	大地	
ペンギンくんウォーズ	1,378,000	浅間和人	
ロードランナー	999,999	山下	
スパルタンX	854,200	五味政人	
ドルアーガの塔	60面クリア	せいみや	
フリッキー	4,332,450	坂本	

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
グリーンベレー	80,600	SKYLINE	
影の伝説	41,200	海川孝史	
RF2	72,480	BCG	
魔界村	2,095,300	松尾康知	
エキサイティングアワー	1,111,150	松尾康知	
テラクレスタ	189,200	TM	
ナックルジョー	62,000	矢吹	
撃墜王	121,120	MK	
ロードランナーII	2,890,570	青柳孝則	
リターンオブザインベーダー	2,365,200	青島元	

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
ガントレット	182,815 117,750	WOL HIRA	
インディージョーンズ テンプルオブドゥーム	1,070,380	FUL	ノーマル コース・ハード
ペーパーボーイ	442,556	MIE	ランクイージー ハードウェイ
ファイアーフォックス	2,260,529	PSI	ランクハーデスト ミッションプロ
スペースエース	——	——	ノーマル
スパイハンター	146,280	RIL	ランク3
モトス	2,515,400	FUL	62面クリア
バトルシティー	420,300	HIRA	1P 65面
RF2	217,880	やる気O	ゴール
ASO	169,210	OSA	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	62面クリア	WINNER~LMT END, YES	3機設定
グラディウス	2,193,200	WINNER~LMT SAM	4周目5面 ベリーハード
RF2	217,400	WINNER~LMT END	7面クリア
フェアリーランドストーリー	101面クリア	WINNER~LMT のS名の方	1コイン ノーマル
バトルシティー	2,315,000	WINNER~LMT SAM	1Pのみ
チョップリフター	536,200	○さ、あべし/なわけだ、Q	ノーマル 5面
飛龍の拳	6,582,000	ぼくドラえもんです』	ノーマル
魔界村	7,632,500	A. TAUL 刈	18周目6面
★バラデューク	48面クリア	WINNER~LMT のG名の方	3機設定
戦場の狼	9,999,900+α	LOVELY ANGEL	356面

プレイシティキャロット鳥山店
東京都世田谷区南鳥山6-5-15 ☎03-309-1848

タイトル	スコア	スコアラー	備考
RF2	189,480	和美ちゃんのお友だち	7面
ピーターパックラット	869,379	世紀末覇者アミバ	
モトス	1,765,800	あなたは「GE」を信じますか	最終面クリア
バラデューク	264,140	CHN・KOBA	最終面クリア
グロブダー	244,530	CHN・KOBA	73面 5機設定
キューティーQ	543,770	究極天才アミバ	
ハングオン	31,121,500	ARNEST RITE	最終面クリア
グリーンベレー	340,860	和美ちゃんのお友だち	7面
グラディウス	2,299,300	浜岡孝志	難易度イージー
フェアリーランドストーリー	9,999,990	やる気O	最終面クリア

ファンファクトリー高田馬場
東京都新宿区高田馬場3-1-4 ☎03-371-8370

タイトル	スコア	スコアラー	備考
影の伝説	28,750	AAA	
魔界村	725,400	ARTHER=ROBIN7	2周目6面
タイガーヘリ	481,820	&&&	51面
エキサイティングアワー	523,700	LOーD	37人
グラディウス	1,022,500	GCC-SAW	16面
テラクレスタ	84,300	A	
チョップリフター	196,900	NO NAME	
ハングオン	20,092,530	青柳孝則	
★フェアリーランドストーリー	3,254,140	???	101面
レディマスター	603,000	今野 & 佐藤	

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
テラクレスタ	239,100	MET	
グラディウス	1,020,300	MAGICAL-SIN	from 茨城
エキサイティングアワー	1,486,900	MIZUKAMI	99面
魔界村	673,200	MIDLY-AGF	
チョップリフター	559,650	段木	
バトルシティー	129,200	MIN	2P32面
忍者ハヤテ	9,999,900+α	浜豊秋	
バラデューク	48面クリア	MIT	
——	——	——	
——	——	——	

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
RF2	216,460	OCF-KOO	ノーマル
グリーンベレー	251,630	LTD	ノーマル
モトス	2,062,100	EXCALIBUR	5機設定/ノーマル
★テラクレスタ	10,000,000+α	EXCALIBUR	9時間5分/ノーマル
エキサイティングアワー	1,987,650	松尾康知	ノーマル
魔界村	1,338,900	LTD	イージー永久不使用
バトルシティー	361,100	DAZZLE	1P
ピーターパックラット	784,178	吉田	1コイン Good luck面より
チョップリフター	122,540	ぬらりひょんII	ノーマル
グラディウス	2,655,800	TECCHI 浜岡	ノーマル

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
影の伝説	39,750	久保雄太	難易度2
タイガーヘリ	678,400	吉玉浩之	難易度1
エキサイティングアワー	575,500	安斉正和	7面
タイムギャル	1,153,100	新井健一	難易度2
テラクレスタ	276,000	山下浩	3面
魔界村	744,000	中田文明	26面
1942	1,122,200	久保雄太	
ロードランナーII	3,302,000	松井幸三	113面
女三四郎	165,600	米田一也	16面
キングオブボクサー	1,113,300	角田学	17面

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	29,047,000	小坂情事	ライドオンタイプ
グリーンベレー	290,100	人	
チョップリフター	133,250	青柳孝則	
バックランド	660,000	LX-001	
エキサイティングアワー	432,600	レッドマン	
1942	605,100	近藤だ	
ヘビーメタル	310,400	LEVI'S	
青春スキャンダル	298,400	クリーミィマミ	
ペンギンくんウォーズ	178,750	PCM-HF10	
忍者プリンセス	405,050	安斉だ	

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
グリーンベレー	428,640	工藤	
チョップリフター	278,400	野口	
影の伝説	36,700	野口	
テラクレスタ	424,700	OCF-KOO	
フラッシュギャル	234,770	稲葉晃三	
エキサイティングアワー	1,804,800	浜豊秋	99面
女三四郎	144,540	中川	
激走	1,561,500	稲葉晃三	30面
モトス	1,301,100	EXCHANGER	
1942	10,133,650	清水秀直	

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
魔界村	3,823,800	Mr. まさし君	ノーマル 13周目の2面
モトス	1,628,200	FUL	ノーマル 最終面クリア
グラディウス	1,793,900	野崎敬	ノーマル
いっき	9,999,990+α	皮井雅鉢丸丸市	91周目の6面間呑
バラデューク	286,900	DEXTER	4人設定無死 48面クリア
テラクレスタ	2,000,000+α	WINNER-LMT RGB	
★ピーターパックラット	818,726	GIL-HAMAD	GOOD LUCK ~23面
RF2	210,070	禁じられたマリコ	
ブギーマナー	248,620	私は誰?	ノーマル
チョップリフター	199,600	さとーです!!	8面

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	2,518,600	FANCY-KETOSE	全面クリア1ミス
★グラディウス	10,000,000+α	ACU-Y.N	2周目3面にて達成(6:25)
★テラクレスタ	10,000,000+α	CPM 髭幻狂NIN	9時間25分
★グリーンベレー	502,170	工藤尚朗	8面
★ペーパーボーイ	135,304 191,299	けいんぐ SAC-Mr.T.S	イージーミドル
ピーターパックラット	779,080	CHN-KOBA	1コイン21面
RF2	219,450	SAC-Mr.T.S	ノーミスゴールインクロ1個
ハングオン	37,698,310	大谷孝司	シットダウンタイプ4'41"15
バギーボーイ	150,710 143,750	FANCY-MAR ボニーのカレー1世	NORTH3ゴールインWESTゴールイン
魔界村	1,044,800	ECM-ZENJI	4周目の5面

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
エキサイティングアワー	299,600	AMUSETTE-KEN	17面
1942	12,185,930	AMUSETTE-あべちゃわん。	1コイン
スターフォース	4,317,900	AMUSETTE-AKI	
レイダース5	2,432,190	AMUSETTE-O・Y	56面
ロットロット	650,900	KID	
青春スキャンダル	1,305,920	AMUSETTE-AKI	正進法・未来
タンクバスターズ	245,080	鳩POP	11面
ロードランナーII	1,646,580	Z・Z	1コイン
忍者くん	710,030	AMUSETTE-O・Y	1コイン
グレイプロップ	517,044	AMUSETTE-O・Y	

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
チョップリフター	5,014,000	HIDEMI SATO	
グリーンベレー	155,610	Mr.バイキング	
モトス	323,300	いろは	
エキサイティングアワー	1,500,000	A×BOMB	
魔界村	2,331,900	増田	
ペーパーボーイ			
テラクレスタ	391,800	音無響子	
グラディウス			
RF2	181,600	SAI	
ピーターパックラット	732,754	SAIみつ	

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
グリーンベレー	460,110	工藤	7面
モトス	1,118,400	ECM-ZENJI	62面
グラディウス	2,628,300	野崎K二	6周目の4面
バラデューク	251,140	デクスター	ノーミス残り1人
ハングオン	3,446,580	斉藤	ライドオンタイプ
エキサイティングアワー	5,518,250	HIRO	
★バトルシティー	480,700	FGI	67面
★テラクレスタ	10,000,000+α	アーム	
RF2	125,300	IWAO IWAO	
フラッシュギャル	142,300	SIB	

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	537,057	SURPASSER	グランドスラム
RF2	219,940	RX-7一発	ゴール ロケ用ではない
影の伝説	50,150	UCC	
エキサイティングアワー	1,000,000+α	VERTEX-AKR+AQU UVCK-*NEO*	64面 48面
タイガーヘリ	737,650	VERTEX-AQU	85エリア
グラディウス	1,042,800	伊藤敦	3-3
魔界村	686,100	M.S.G	2-3
★バラデューク	240,930	FANATIC-AHF	残り10人
モトス	2,418,300	FANCY-KETOSE	
バトルシティー	187,200	岩崎	1P

カミーノ古町プレイハウス
新潟県新潟市古町7-938 ☎0252-24-4453

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グリーンベレー	166,820	クラリス	
影の伝説	18,800	クラリス	
テラクレスタ	312,000	クラリス	
エキサイティングアワー	2,220,000	奥田	
RF2	109,490	CMI	
モトス	216,600	ENDLESS	
ペーパーボーイ	57,160	DIE	
魔界村	524,600	WIZ mark II	
バトルシティー	231,700	大越雅史	1P
グラディウス	1,016,300	TOM	

プレイシティキャロット西荻店
東京都杉並区西荻北3-1-9 ☎03-397-4090

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バギーボーイ	92,820	CARROT.C	オフロードゴール
RF2	225,910	RUN	ノーミスゴール
グリーンベレー	353,800	RUN	7面
スーパーデッドヒート	10,000,000	EXCHANGER	ファイナルレースクリア
ハングオン	40,537,600	MPX	ライドオンタイプ4'42"7
モトス	1,804,500	EXCHANGER	最終面クリア
★バラデューク	218,100	GCC-SAW	最終面クリア
フェアリーランドストーリー	9,999,990	やる気0	最終面クリア
テラクレスタ	735,000	EXCHANGER	
魔界村	1,307,900	RUN	5周目3面

ハイテクランド赤い風船
神奈川県横浜市港南区上大岡西2-1-28 ☎045-844-1152

休載

☆また来月がんばってくださいね！

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
グリーンベレー	386,250	TOM・CAT	
影の伝説	53,600	K・V・Z	
グラディウス	3,256,700	K・V・Z	
リアル麻雀	78,600	S・D・A	
RF2	168,500	ABE	
テラクレスタ	985,600	RYU	
タイガーヘリ	1,326,000	小山だぞ	
チョップリフター	253,200	TOM・CAT	
モトス	236,300	K・V・Z	
魔界村	2,395,200	キッピ	9周目の2面

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
影の伝説	24,500	伊藤武	
チョップリフター	28,796	山本	
グリーンベレー	219,000	GTL水上	
フラッシュギャル	46,500	加藤	
フォーメーションZ	63,968	田中	
魔界村	786,890	鈴木茂	
ハングオン	1,018,890	GPZ舟橋	
グラディウス	687,900	中島洋一	
シュートアウト	1,139,306	T.T	
エキサイティングアワー	1,478,600	ZAN-SUDERKT	

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
グラディウス	1,507,100	鈴木直孝	3週目7面
ペーパーボーイ	160,603	SINK&T	
魔界村	729,700	DIE	2週目6面
RF2	168,030	MAK	
エキサイティングアワー	3,000,000	E・M	99面+α
テラクレスタ	298,900	UDS-SPM	
モトス	2,414,100	FANCY KETOSE	全面クリア
影の伝説	30,150	瀬野和博	
★バラデューク	149,920	竹内英也	48面クリア
スイートギャル	33,000	MAK	

ダイエーレジャーランド金沢店
石川県金沢市尾張町2-1-1ダイエー金沢店 ☎0762-23-7111

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ハングオン	27,727,330	KEI	完成シットダウンタイプ
グラディウス	1,240,000	MIU	
モトス	1,193,100	田畠恒保教頭	
★バラデューク	284,150	おにさん	48面クリア
チョップリフター	321,500	魔法の天使Miu	
魔界村	3,300,400	#表ホーム参加賞	
ロードブラスター	672,500	マジカルMIU	全面クリア
エキサイティングアワー	2,500,000	KID.Y.T./	115面
フェアリーランドストーリー	6,567,790	POWER	
タイガーヘリ	2,302,000	MIU	

東久留米キャロットハウス
東京都東久留米市東本町6-1-1大幸ビル1F ☎0424-75-7585

タイトル	スコア	スコアラ	備考
RF2	173,540	VERTEX-ATM	ノーミスゴール
チョップリフター	288,400	VF-IS	4面
モトス	2,120,400	BG	62面クリア5機設定
グラディウス	2,544,600	VERTEX-AXV	6周目の4面
★バラデューク	231,420	VERTEX-AXV	最終面クリア1ミス残9人
魔界村	620,300	VERTEX FANCY-ALI	2周目の5面
バトルシティー	172,900 287,100	TOYOTA TOMS 85C VF-IS	計460,000 2P 64面
テラクレスタ	433,200	BG	
テディーボーイブルース	2,977,890	ILS	32面
ペーパーボーイ	178,360	VERTEX-ATM	ハード SATURDAY

ジョイプラザ上大岡
神奈川県横浜市港南区上大岡西1-10柱ビル内 ☎045-843-7560

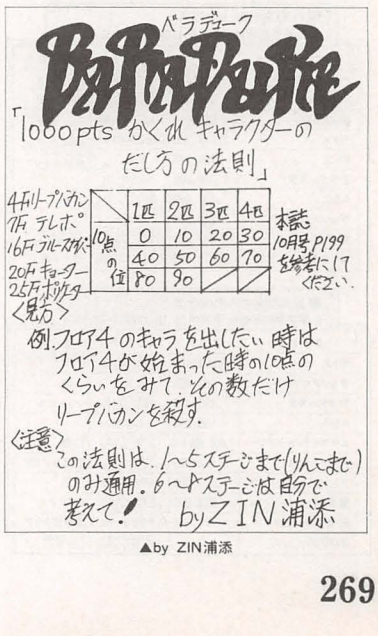
タイトル	スコア	スコアラー	備考
ハングオン	10,903,110	小島林	シットダウンタイプ
グリーンベレー	130,470	YZR	
ロードブラスター	270,000	GAL	新作
エキサイティングアワー	623,670	黒田城央	
スカイデストロイヤー	156,000	栗生誠	
タイムギャル	1,203,600	夫川様	
N.Y.キャプター	1,000,000	ZOO	
影の伝説	494,000	瀬野和博	
テラクレスタ	388,700	山内邦夫	
魔界村	6,797,500	佐久間康	

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
スターフォース	7,975,600	FANATIC-SDF	
魔界村	1,836,400	WTK・吉川	
ハングオン	34,133,090	落合敏也	
エキサイティングアワー	1,588,250	FANATIC-AHF	
戦場の狼	2,625,500	日比野靖	
ハイボルテージ	334,980	佐藤雄一	
青春スキャンダル	3,075,680	FANATIC-AHF	
テディーボーイブルース	2,999,600	FANATIC-SDF	
イーアルカンフー	1,422,900	FANATIC-SDF	
忍者プリンセス	774,400	FANATIC-AHF	

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
モトス	2,612,500	ECM-LIP-SERVICE	62面クリア5機仕様
ペーパーボーイ	259,473	ECM-FISCHER	ハードウェイ配達終了
グリーンベレー	436,080	ECM-ZENJI	3人仕様3万,EVERY 7万
魔界村	1,142,700	ECM-ZENJI	4周目の6面ノーマル
RF2	218,900	ECM-LIP-SERVICE	ノーマル
テラクレスタ	1,386,700	ECM-APAPA	ノーマル
エキサイティングアワー	2,991,650	ECM-ZENJI	189面ノーマル
マーブルマッドネス	182,800	ECM-ZENJI	1死ノーマル
グラディウス	1,271,100	大船高校YOTA	?面7機2万,EVERY 7万
バトルシティー	227,400	内海なんだって	54面ノーマル



▲by ZIN浦添

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	23秒のこり
RF2	216,010	NSC	
グリーンベレー	123,720	パワッチILL	
テラクレスタ	355,300	HYro	
チョップリフター	288,250	諸星月光U3	4面迄ノーミス
エキサイティングアワー	1,159,750	金平君	47面
ペーパーボーイ	90,786	POWER	イージー配達終了
ビーターバックラット	717,377	パワッチILL	1～19面
魔界村	1,313,300	DNK	
モトス	1,334,500	株田畠教頭	全面クリア 62面7機残り

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
RF2	208,240	GAW	
チョップリフター	519,600	INTERFACE	
テラクレスタ	249,300	TOM CAT	
タイガーヘリ	825,880	Now Win／	107面
グラディウス	1,683,900	SBN	
エキサイティングアワー	754,600	TAKE／	
★バラデューク	277,010	SBN	48面クリア
モトス	238,500	SBN	41面

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
グラディウス	6,281,400	POTSU	15周目4面 4時間50分
ペーパーボーイ	469,999	TITTA	グランドスラム
ビーターバックラット	707,193	NIWA	Good Luck
モトス	268,500	CCV & BEE	49面チストバージョン
バラデューク	199,080	春日井のTARAKO	48面クリア
影の伝説	42,800	山田悟	
魔界村	889,400	CCV & BEE	正攻法
フラッシュギャル	424,380	ASU	
テラクレスタ	4,444,600	RAN	
エキサイティングアワー	2,064,900	TAKAO	

ダイエーレジャーランド高岡店
富山県高岡市駅南1-2-1 ☎0766-25-1611

タイトル	スコア	スコアラー	備　考
ハングオン	18,339,840	KEN	外人のハングオン、素速さんです。
モトス	494,700	STAC-T.K	54面
エキサイティングアワー	2,294,650	祖谷昌弘	99面
グラディウス	1,037,800	STAC-T.K	3周目4面
魔界村	1,234,500+α	EYE	永久パターン
テラクレスタ	238,600	H.O	
フェアリーランドストーリー	2,704,770	タツヤ	101面
ロードブラスター	616,400	OBABA & T.E	9面クリア
女三四郎	208,490	OBABA & T.E	
タイガーヘリ	792,310	JUM-ELIXIR(FEX)	89面

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
RF2	226,420	UCX(清商高) EXPLOIT	ゴールイン
ハングオン	35,290,730	ASTRONAUTS	ゴールイン 4分42秒63
ペーパーボーイ	282,153	ASTRONAUTS	
チョップリフター	433,750	MAMI♡	
グリーンベレー	321,640	ASTRONAUTS	
タイガーヘリ	508,430	あきちゃん	
草野球	755,550	P.O.P	
エキサイティングアワー	1,563,050	アトミック竹沢	
テラクレスタ	1,400,000	キュービー秀紀	
フェアリーランドストーリー	9,999,999+α	LIBRINIAN	101面クリア

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	1,274,100	MINMAY	3周目の4面
魔界村	335,700	中田	正攻法 得点カセギなし9面
影の伝説	61,950	水嶋	
エキサイティングアワー	1,124,850	MINMAY	
ビーターバックラット	712,102	HIROKI	
バトルシティー	164,000	オヤジ	2P
RF2	100,740	永田真一	
ツインビー	3,821,650	水嶋由広	
★バラデューク	121,980	MINMAY	48面クリア
いっき	505,340	阿部功	1P 4周目の6面

ゲームインカナザワ
石川県金沢市安江町3-4 ☎0762-31-3526

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	M・K	40面クリア
魔界村	338,200	KIM	全面クリア ノーマル/パターン
ハングオン	22,683,050	KEI	コールイン 4'54"23
チョップリフター	298,650	MIU	3面クリア
フラッシュギャル	290,340	MIU	
グリーンベレー	126,550	KIM	3面
戦場の狼	1,273,500	M. FUJIKI	
テディーボーイブルース	3,558,790	KEI	32面
★T・A・N・K	9,892,550	TANKO	全面クリア
青春スキャンダル	1,365,000	J・T	2面クリア

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
テラクレスタ	206,900	PEKO.	
エキサイティングアワー	137,200	杉山満史 UCX(清商高)	
★T・A・N・K	10,000,000	森下雅貴	最終面クリア
★魔界村	4,035,100	杉山満史 UCX(清商高)	17周目の5面
ハングオン	6,922,930	A	
モトス	1,702,100	UCX	62面クリア
チョップリフター	47,450	?	
ASO	77,050	?	
シティコネクション	1,798,700	UCX(清商高)	
いっき	551,100	Soldier復弥(宗)	4周目の4面

ゲームコーナーエース
愛知県江南市赤童子町大堀101 ☎05875-5-9048

タイトル	スコア	スコアラー	備　考
影の伝説	73,650,000	ACE BROS (FUL)	イージー5機仕様/カーカー指定ROM
グリーンベレー	406,120	透明人間(あっちゅいてみろ)	2週目2面
テラクレスタ	5,000,000+α	NCA(UFO)	ハード
チョップリフター	1,012,400	JPF(UFO)	ノーマル 3機設定
グラディウス	1,861,400	ACE BROS (PUMPKIN)	20面ノーマル
タイガーヘリ	1,045,380	NCA(UFO)	ノーマル114面
ドラゴンズレア	全面クリア	ACE BROS(ATCH)(／2)(PUMPKIN)	3機設定 ノーマル
メタルクラッシュ	553,000	謎の人	ノーマル 2機設定
KNUCKLE JOE	216,500	アカちゃんまんねんだってばねん サンちゃんまない	ノーマル 23面
フェアリーランドストーリー	101面クリア	ACE BROS(／2)(EXR)(ZZTON)	(PUMPKIN)(SP)(FUL)

大野プレイランド
福井県大野市陽明町1-1401 ☎07796-5-1146

タイトル	スコア	スコアラー	備　考
魔界村	607,400	The・a・S	
★バラデューク	200,000+α	The・a・S	48面クリア
エキサイティングアワー	2,092,700	RAMBO	99面以上
テラクレスタ	942,300	I.M.F.	
ドラゴンバスター	7,289,640	KID	ギブアップ
モトス	72,000	MDASH	
いっき	174,960	FGO	
ハングオン	7,025,490	L.I.M.	
タイガーヘリ	258,300	T.M.	

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	2,519,900	FISH SOFT F.K.S.(F.A.C.)	62面クリア 残り18機
ASO	487,630	FISH SOFT F.K.S.(F.A.C.)	1面から6面まで
★テラクレスタ	10,000,000+α	FUN & 両替町BROS.	時間切れでやめた(9時間40分)
★ハングオン	39,297,470	FUN	シットダウンタイプ 4'40"25
インディージョーンズ	1,221,880	45RPM & F.K.S.(F.A.C.)	ボーナスステージ
エキサイティングアワー	2,413,950	CCD	99面+α
フェアリーランドストーリー	8,677,180	45RPM おまから.M.H(JFK)	全101面クリア
グラディウス	1,758,900	研人くん(JFX)	4週目7面
RF2	221,470	FIGHT／ ICZER-1(F.A.C.)	ゴールイン ラクアップ版
影の伝説	12,966,000	FIGHT／ ICZER-1(F.A.C.)	裏面有出50回以上 点かせぎ少しあり

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
テラクレスタ	4,120,800	山仲哲也	
グリーンベレー	184,000	倉持政弘	
チョップリフター	309,150	山川厚治	3面クリア
グラディウス	1,484,800	山仲哲也	
魔界村	1,433,400	松井良紀	点かせぎ有
エキサイティングアワー	216,000	鈴木学	
ピンボールアクション	1,288,840	山仲哲也	
ヘビーメタル	1,043,500	倉持政弘	
ドラゴンバスター	1,339,180	久江健二	
ロットロット	246,660	山仲哲也	4面クリア

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
ペーパーボーイ	76,507	DAZZLE(UMI)	EASY
	202,832	太田	MIDDLE
バトルシティー	540,900	DAZZLE (REO+HST)	2P 72面
影の伝説	100,000,000+α	DAZZLE(UMI)	5機仕様24周目の3面、1コイン
モトス	2,524,300	DAZZLE(ぼちゃ)	1ミス 62面クリア
RF2	221,320	SET	ノーマル 最終面クリア
テラクレスタ	1,088,300	techutek	
ASO	198,090	DAZZLE (REO Y.Y.)	
チョップリフター	210,300	Bon	
魔界村	10,287,300	DAZZLE (ぼちゃ+RUN)	1コインノーマル、8周目の5面
エキサイティングアワー	2,613,850	DAZZLE(UMI)	99+α面

プレイシティキャロットアビア店
静岡県静岡市中吉田310-1 ☎0542-63-8604

タイトル	スコア	スコアラー	備　考
バトルシティー	128,000	卍くずし	1P 19面
★RF2	236,600	杉山満史 UCX(清商高)	ゴールイン
モトス	1,226,300	FISH SOFT F.K.S.(F.A.C.)	62面クリア
グラディウス	884,400	河内英樹(VGM)	
ペーパーボーイ	260,414	T.Sの友P.R(T.S)	
魔界村	497,300	JR.ちゃん太(VAG)	永久不使用 EVERY EXTENDなし
エキサイティングアワー	1,059,150	B.B.ブックス	
グリーンベレー	192,910	さるまわし	
テラクレスタ	724,300	杉山満史 UCX(清商高)	
メトロクロス	936,650	杉山満史 UCX(清商高)	32面クリア

Y.Pエンゼル
岐阜県多治見市本町2-18-10 ☎0572-22-1493

タイトル	スコア	スコアラー	備　考
グラディウス	1,182,700	FUH	14面前回と同じ
★バラデューク	231,910	上杉達也,浅倉南	48面前回と同じ
★チョップリフター	1,232,250	JPF(UFO)	15面
グリーンベレー	170,220	DNA	
RF2	181,660	NOR	
モトス	1,429,990	上杉達也,浅倉南	全62面クリア
魔界村	2,383,600	CCV & BEE	前回と同じ
ツインビー	3,223,850	上杉達也,浅倉南	前回と同じ
エグゼドエグゼス	6,586,200	上杉達也,浅倉南	
ヘビーメタル	1,267,800	CCV & BEE	

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
モトス	2,533,400	DAZZLE (FLICKER)	62面クリア 1ミス
チョップリフター	282,450	KRS	4面
テラクレスタ	390,400	DAZZLE (FLICKER)	ノーマル
ASO	186,210	まなぶ	
エキサイティングアワー	1,000,000+α	DAZZLE (FLICKER)	79面
グラディウス	9,474,220	DAZZLE (FLICKER)	EVERY7万
ソンソン	4,243,800	KRS TKO	9周
魔界村	623,000	DAZZLE (FLICKER)	ノーマル
忍者プリンセス	178,940	ムチウチoh・no／	最終面クリア
グロブダー		DAZZLE (FLICKER)	1～54面 1コイン

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	2,223,300	FISH SOFT F・K・S(FAC) from PCC両替町	全62面終了
ペーパーボーイ	586,857	FISH SOFT F・K・S(FAC) from PCC両替町	
RF2	218,890	FISH SOFT F・K・S(FAC) from PCC両替町	
グリーンベレー	181,870	IMAHZI／	
★ハングオン	44,357,530	I.M.M／ (SUP.G.M)	残29.9 Time4'39"14
魔界村	1,644,600	I.M.M／ (SUP.G.M)	
グラディウス	1,428,000	MOCHIZUKI・MASAMI／	
エキサイティングアワー	663,950	SUGINO	
フェアリーランドストーリー	——	Dragon他5名	全101面クリア
チョップリフター	354,750	SUGINO	

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
飛龍の拳	486,100	中村泰久	7面クリア
青春スキャンダル	1,249,900	HEH	
キングオブボクサー	134,000	中村泰久	
空手道	998,200	HEH	8段
戦場の狼	1,393,900	田中幸喜	40面クリア
エキサイティングアワー	390,950	田中通HEH	27面クリア
イーアルカンフー	410,100	HEH	11面
シティコネクション	885,300	田中幸喜	7422km
シュートアウト	137,451	山田真司	3面クリア
魔界村	214,800	田中幸喜	5面クリア

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
テラクレスタ	245,600	SPM	
エキサイティングアワー	357,150	SPM	19面
グリーンベレー	――	T・W	
グラディウス	892,100	ANS	
モトス	258,400	チヨヤ+女命	
RF2	57,110	X	
魔界村	198,650	おかだてる明	
バラデューク	――	――	
バトルシティー	30,600	H・T	
マグマックス	165,800	IKA	

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
タイガーヘリ	168,220	桐崎哲也	
グラディウス	593,100	S.S.H	
エキサイティングアワー	463,750	玉置隆祥	
テラクレスタ	291,500	山田幸司	
魔界村	1,547,200	川上清志	
ペンギンくんウォーズ	133,400	山内敏昭	
撃墜王	89,240	岡田幸司	
ハイボルテージ	121,930	斉藤元雄	
T・A・N・K	9,999,890	井上雅夫	
激走	26,040	山崎崇史	

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
テラクレスタ	292,800	SSS	
チョップリフター	428,300	MR. DODOH	
影の伝説	403,500	登田裕三	
フラッシュギャル	267,000	プッチャー浅田	
グラディウス	678,900	北野健一	
魔界村	234,400	松田正志	
ロードランナーII	473,900	西岡トミオ	
スターフォース	862,800	西岡トミオ	
ハングオン	44,632,900	岩本教克	
エキサイティングサッカー	100,000	DEVIL 信太	

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	444,770	林 雄大	
N.Y.キャプター	9,999,990	A&T	98面
エキサイティングアワー	2,000,000	Mr. SCOP	
フェアリーランドストーリー	101面クリア	津田祥寿	1コイン
ロードブラスター	382,000	Mr. SCOP	
グリーンベレー	195,810	津田祥寿	
ペーパーボーイ	45,709	山本昌宏	
忍者くん	888,650	中嶋孝嘉	
ボールポジションII	59,540	SHOOTNG STAR FQX	シーサイドコース4周設定
ツインビー	4,808,600	芝崎敏和	

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	1,168,500	Lucky Star	
テラクレスタ	768,600	KLMの友達、こうちのひさちゃん	ノーマル
モトス	34,700	STAC-諸星あたる&N.A.G	61面クリア ノーマル
魔界村	964,600	祐子	
エキサイティングアワー	671,850	KLMおちこぼれ	
バトルシティー	23,000	STAC-諸星あたる	
ペーパーボーイ	311,712	DCCタバラ	ハードウエイのみ
ハングオン	29,623,110	B.C京都 BOBBY	
グリーンベレー	300,060	工藤尚朗	7面
T・A・N・K	685,630	KIKUMI	

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
モトス	2,127,600	SACHI. JR	62面クリア 5機設定
ペーパーボーイ	306,579	DCCタバラ	ハードウエイ
エキサイティングアワー	1,560,050	Mr. HUNGRY	
チョップリフター	338,300	YUMI	4機設定
テラクレスタ	592,500	KLM うえばら	
グラディウス	2,829,900	STAC-DRU	
バトルシティー	224,500	KNIGHT&FNR	5機設定2P
★バラデューク	257,240	FNR & NIGHT	48面クリア、ノーミス4機設定
リブルラブル	1,249,880	K. NIGHT	
メトロクロス	768,300	CKY-パイナップル	32面クリア

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
インディージョーンズ	121,020	KCW-WS-INF	
RF2	192,260	HCN	7面クリア
エキサイティングアワー	1,550,150	石橋啓	
テラクレスタ	2,067,800	KLMうえばら	
モトス	1,827,400	SACHI. JR	62面クリア
魔界村	11,111,100	TROLL/FS	
ピーターパックラット	651,665	STAC-EQU大島&DOL	クリア Good Luck
フェアリーランドストーリー	6,522,390	飯田修	全面クリア
ナックルジョー	345,940	KLM & KCW	45面
バトルシティー	195,100	Dr.くわさん.	

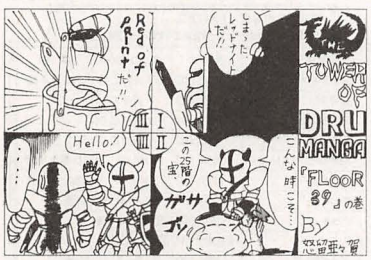
アポロゲームセンター
大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋1-5-31 ☎06-647-0716

休載

☆また来月がんばってくださいね！

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
影の伝説	127,850	ESP	5人設定
RF2	218,810	CP/Mの	ゴールイン(ノーミス)
グリーンベレー	437,580	工藤尚朗	8面
チョップリフター	610,650	LarG QS	8面
エキサイティングアワー	3,772,150	KYU	147面
★ペーパーボーイ	359,736	マメムシ・山崎・タカシのサイ(仮名)	ハードウエイ
ハングオン	37,102,250	BOBBY	ライトオンタイプ 4 44 62
モトス	1,804,000	CKY-パイナップル	62面クリア(残機11)
メトロクロス	937,500	すすきのはじめ	32面クリア
スパイハンター	55,765	65C02-TKX	



▲by 怒留亜々賀

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
RF2	194,940	CCC-イソ平	ゴールイン
★影の伝説	222,600	マリオ	2周目6面
モトス	2,031,200	STAC-NSB	全62面クリア
テラクレスタ	203,000	STAC-CCB	
グラディウス	2,050,600	もろ(&あきちゃん	
★バラデューク	267,930	STAC-引退するEND	全48面クリア
エキサイティングアワー	3,923,500	MSA波平	
バトルシティー	199,900	おしお助平	
魔界村	1,703,700	STAC-諸星あたる	20面
ASO	1,349,840	稲田助平君♡	ハード



▲by P.N. スターライナーズII

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
ハングオン	21,293,660	KAZ	
マーブルマッドネス	200,720	CKYパイナップル	90秒残ノーミス VERY EASY
テラクレスタ	582,800	KLMうえばら	
エキサイティングアワー	4,000,000+α	KLMうえばら	
1942	11,699,010	Dr.UR	32面クリア
グラディウス	3,500,000	OPN	
グロブダー	3,738,480	マッピー博多	
いっき	1,000,000+α	CKYパイナップル	15周目の6面
モトス	1,966,800	MBM	62面クリア
キングオブボクサー	1,037,000	H.F-OHGI花岡	

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	1,166,800	STAC EQU大島です	
RF2	198,690	STAC EQU大島です	ノーミスゴールイン
魔界村	1,757,600	ちゃちゃ/えふえす	6周の3面
ハングオン	30,533,320	STAC EQU大島です	ゴール 4'52"23
グラディウス	1,497,000	STAC-BUG	22面
チョップリフター	424,550	STAC EQU大島です	6面
ペーパーボーイ	462,804	STAC EQU大島です	グランドスラム
★バラデューク	245,900	BE FREE/次めプロメテウスの乙女	ノーミス 48面クリア
タイガーヘリ	1,002,680	STAC-川島	110面、
撃墜王	524,220	白い戦士ヤマト	6-5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
影の伝説	52,850	吉川和宏	
グリーンベレー	186,440	松本光彦	
チョップリフター	790,850	LARG QS	10面クリア
テラクレスタ	730,700	LARG QS	
グラディウス	2,049,200	堀江辰征	
タイガーヘリ	442,730	松本光彦	51面
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
エキサイティングアワー	2,132,250	KYU	99面
魔界村	1,605,100	ゴリボン	
ナックルジョー	90,560	中塚賢	

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

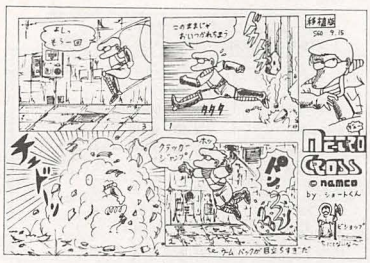
タイトル	スコア	スコアラー	備考
ASO	153,800	宇宙飛行士	ランク3
グリーンベレー	330,960	工藤尚朗	イージー
チョップリフター	154,850	ジャック	イージー
影の伝説	197,000	みなこ	ノーマル
ハングオン	33,265,410	いつものおっちゃん	ゴールインライトオンタイプ
ペーパーボーイ	438,600	DCC	グランドスラム
バギーボーイ	105,940	DAMON	オフロード
RF2	85,620	ABC	
テラクレスタ	426,840	酒井文人	ノーマル
グラディウス	1,031,500	福原広信	EASY

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
テラクレスタ	203,900	近江	
エキサイティングタワー	874,700	栗林	54面
魔界村	1,312,400	CKYテクニカル中本	3周目4面
グラディウス	952,700	CKYテクニカル相沢	10機撃墜
メトロクロス	841,100	CKYテクニカル佐藤	32面クリア
グラディウス	986,900	CKYテクニカル佐野	
ピンボ	426,700	小泉要	
ロードランナーII	1,283,500	CKYテクニカル佐野	
1942	12,600,000	CKYテクニカル佐野	32面クリア
ボールポジション	63,000	光子.S	

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
魔界村	1,130,200	STAK-NYK	
グラディウス	1,124,500	STAK-うる星BAB	
タイガーヘリ	173,850	ナカタニ	
エキサイティングアワー	610,150	POO	
バラデューク	199,920	マツザキ	
ピンボールアクション	79,110	スタッチ&ハッチ	
スターフォース	2,800,000	高山	
キングオブボクサー	3,050,000	STAK-VIL	
ブギーマナー	852,910	ナカタニ	
ピーターパックラット	377,369	VIL	



▲by ショートくん

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
グリーンベレー	196,350	UCC	4面ノーマル5人
魔界村	1,972,000	GATU	ノーマル5人
テラクレスタ	233,100	CPM・KI	ノーマル5人
チョップリフター	177,150	私がい・り・えダ	3面ノーマル5機
バトルシティー	110,000	アダムチャン	20面ノーマル
RF2	166,530	CARROT STAFF	
グラディウス	840,000	HM&KEY	2周目の7面
バラデューク	113,300	RUN	45面
飛龍の拳	1,225,500	明石裕樹	
モトス	129,400	ELVIS丸亀	24面

タイトピア木屋町店
愛媛県松山市木屋町3-10-13 ☎0899-24-8538

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ハングオン	28,871,770	アタック・K	
テラクレスタ	710,800	SURPASSER.R.T	
エキサイティングアワー	772,950	4年花組	
ツインビー	5,857,150	SURPASSER上岡	
魔界村	2,123,000	カイカ，つよし	
1942	11,966,670	YOKMARI	
ウオールクラッシュ	5,007,769	H.T	113面
タイガーヘリ	1,173,230	SURPASSER. MOM	
シティコネクション	3,373,000	SYD	25,912km
キングオブボクサー	5,091,000	優 薫 輝	

プレイシティキャロット福山店
広島県福山市船町1-22 ☎0849-24-2218

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グリーンベレー	253,200	M.N	
RF2	150,920	EKA chan	
エキサイティングアワー	367,400	少女隊のCHIIKO かんばら	
魔界村	1,082,600	KOJI	1コイン
バトルシティー	1P 220,800 2P 296,500	少男隊	
モトス	196,500	少女隊のCHIIKO	35面
テラクレスタ	632,300	M.N	
フェアリーランドストーリー	101面クリア	KT, KOJ, みやさん, むーらん, 4名	
1942	14,109,160	天才少女 明菜ちゃん	
ポールポジションII	99,950	M.N	テストコース

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
エキサイティングアワー	2,176,600	TA2-8810 LIVING-DEAD	
ハングオン	32,936,550	Seigo	ゴールイン 4分49秒47
★タイガーヘリ	1,897,070	石丸謙治	2時間15分 247エリア
タイムギャル	1,227,200	お泊りはシャトーテル松山へ！	
ヘビーメタル	330,800	高内真仁	
スカイデストロイヤー	748,000	石丸謙治	
影の伝説	52,600	大方若歌郎	
テラクレスタ	754,000	SURPASSER R.T	
ナックルジョー	57,260	SURPASSER KANA	
ハイボルテージ	1,755,770	SURPASSER R.T	

プレイシティキャロットパーツボックス
熊本県熊本市手取本町4-1 大劇会館内 ☎096-326-0725

休載

☆また来月がんばってくださいね！

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
グリーンベレー	155,270	新堀	
テラクレスタ	——	——	
RF2	209,370 197,900	原田 E.T	完走ゴールイン 完走ゴールイン
グラディウス	834,500	岩崎	1クリア6/7
1942	11,851,180	堂原	33面クリア
魔界村	305,000	熊谷	6面クリア
ツインビー	——	——	
ピンボールアクション	——	——	
チョップリフター	328,500	新堀	
テディーボーイブルース	1,270,110	熊谷ヒロサン	

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富士星ビル81F ☎093-641-2304

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★グラディウス	10,000,000+α	NFC ZEUS	かせぎなし 22周目3面
モトス	2,420,700	GMCえるす	62面クリアミス
テラクレスタ	3,333,300	NFC KBC ROPER	ノーマル
★バトルシティー	469,300	GMC DSA めぞん一刻	65面2P
★エキサイティングアワー	10,000,000+α	GMC CPU, GMC DURAN NFC VENUS	99面以上
魔界村	1,529,300	GMC DURAN	6周目
ASO	363,330	GMC 国谷宇くん	ノーマル
チョップリフター	485,450	GMC DURAN	7面
ナックルジョー	93,400	GMC DURAN	12面
グリーンベレー	301,730	GMC DURAN	5面

分大キャロットハウス
大分県大分市旦ノ原サッコエ ☎0975-69-9851

タイトル	スコア	スコアラー	備考
RF2	195,540	BCC	7面クリア
グリーンベレー	224,380	FU	
テラクレスタ	862,100	FU	
バラデューク	220,720	丸三	
チョップリフター	281,800	丸三	
T・A・N・K	999,970	富高哲也	
魔界村	1,199,400	FU	
グラディウス	633,800	FU	
モトス	70,900	ふじわら	
——	——	——	

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
ハングオン	13,793,190	Mr. Don	
チョップリフター	158,370	私がい・り・えダッ	
テラクレスタ	241,700	Mr. Don	
エキサイティングアワー	601,600	GATU & UCC	
魔界村	5,724,300	GATU モンスター	
1942	10,875,050	MVXに乗る男	
モトス	43,000	Mr. Don	
バラデューク	78,140	おニャン子クラブ	
いっき	437,900	ジーニアス近藤	
T・A・N・K	873,900	新田トドえ	

プレイシティキャロット久留米店
福岡県久留米市六つ門町2-34 三信ビル2F ☎0942-35-4212

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グリーンベレー	190,900	大久保&中野&松本	
テラクレスタ	242,100	森沢優	
魔界村	1,888,300	森沢優	3面
ドルアーガの塔	1,281,540	森沢優	
バトルシティー	129,000	森沢優	1P
★バラデューク	220,630	森沢優	48面クリア ノーミス，残機9
チョップリフター	136,600	——	
T・A・N・K	19,493,730	柴田，佐藤	最終面クリア
モトス	39,100	BIG	
マーブルマッドネス	28,290	SFX	

神宮前キャロットハウス
宮崎県宮崎市神宮2-1-30 神宮前プラザビル ☎0985-29-3967

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウス	1,592,800	NYAMCO	4周目4面
魔界村	2,460,400	TAYO	
テラクレスタ	909,400	NYAMCO	
メトロクロス	778,450	NYAMCO	32面クリア Bランク
フェアリーランドストーリー	5,853,500	成合	101面クリア
★バラデューク	157,700	KEI	48面クリア
モトス	279,300	NYAMCO	44面
いっき	342,960	近藤早美	
★T・A・N・K	最終面クリア	中転，杉村，NAMACO	
バックランド	855,140	O-F-E！	33面



キミの疑問にプロがズバリ答える

ゲーム・プログラミング講座

回答者：ゲームスタジオ

本コーナーは「XEVIOUS」や「ドルアーガの塔」を創ったゲーム・デザイナー遠藤雅伸さんと，そのグループ「ゲームスタジオ」のメンバーが，読者の皆さんのゲーム・プログラミングに直接アドバイスをしてくれるページです。応募のきまりを読んで，どしどし質問をお寄せください。

Q 第1図(A)のドット絵を見てください。この絵をX1で再現しようと思い実際に入力してみたのですが，おハダと白目の区別がつかず，黒目ばっかり目立ってとても不気味です。どうやらX1は，白＝黄色，シアン＝緑，マゼンタ＝赤，などを細かく組合せると，その色の区別がつきにくくなるようです。こういう場合，どうしたらよいのでしょう？

〔東京都江戸川区・木内英介13才〕

A ドット絵を作るときに気をつけなければいけないのは，正確な描写ではなくて，見る人に与える印象がいかに意図したものを再現しているかということです。ちょっとむずかしいので簡単にすると，きれいに絵を書いてそれに方眼紙を重ねてドット絵を作っても，絵で書いた物とモニター上で見える物では違って見える。つまり，かわいく書いた絵を単純にドット絵にしただけではなかなかかわいくは見えないということです。

これはドット・キャラクターのデザインでは常に問題となっていることなんですが，コンピュータ・グラフィックスのエンジニアを目指す人ならまだしも，ゲームのキャラクター・デザイナーを目ざすなら，モニター上で直接キャラクターが書けるようになるまで練習することが大切です。画家だってミュージシャンだって，初めからうまかったわけではなくて，みんな練習したんですから，せいぜい練習しましょう。

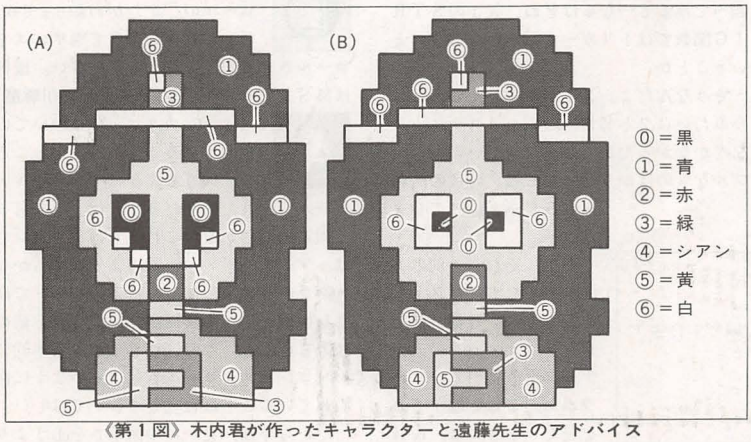
第1図(A)の絵についていうならば，モニターに映したときにかわいさをだしたいなら（B）のように思いきって目を変えましょう。このほうがかわいく見えるようです。

つぎにX1のような色数に不自由しているハードウエアでは，指摘のあった白＝黄，シアン＝緑，マゼンタ＝赤などの色は小さい面積で接していても識別が困難だということですが，これはどんな方法を使ってもダメです。

ではどうするのかというと，はっきり見せたいときはこれらの色の組合わせを使わないというのが一番です。

コントラストの大きい色を用いれば，形が繁雑(はんざつ)になることも避けられるし，モニター自体にもニジむ性質があるので，エッジがくっきりしすぎることもありません。たとえば画面全体を白くしておいて，その中に1ドットだけ黒い点を入れても，ニジミの影響でその点自体の色は純粋に黒くは見えません。これは，白い部分の輝度が黒い部分にくらべて高いために黒い部分も影響をうけて輝度が高くなるからです。この効果をうまく使えば，エッジの部分を丸く見せたり，タイリング・ペイントなどで中間色を表現することもできるのです。

〔回答者：END〕



《第1図》木内君が作ったキャラクターと遠藤先生のアドバイス

Q MSXのゲームで，SCREEN1，2で，VPOKEやVPEEKを使ってキャラクターを作っていますが，どのようにすればいいのですか？

〔上尾市・向山武宏〕

A 兼業プログラマー大森田です。MSXのSCREEN1で，キャラクターを作る方法を説明します。SCREEN1では，VRAMの000H番地から7FFH番地までがキャラクター・ジェネレータ（略して，キャラジェネ）になっています。ここに，アルファベットやカタカナなどの文字の形が記憶されているわけです。

ためしに，**リスト1**を入力してみましょう。RUNするとコードを聞いてきます。65 ↵（リターン）と入力すると**第2図**のような画面になります。左側の0と1で表示されているのが文字〝A〟のフォントです。右側の八つの16進数がそのデータです。文字コード表を参考にしながら，いろいろな文字の形を見てみましょう。

さて，文字の形はキャラジェネにこのような形で記憶されているわけです。それでは逆に，文字の形を変えてしまうには，どうしたらよいでしょう。

文字〝@〟を**第3図**のようなパターンに書きかえてしまう場合を考えましょう。まず，**第3図**のパターンをデータに変換します。**第4図**を参考に，自分で16進数に直してみましょう。

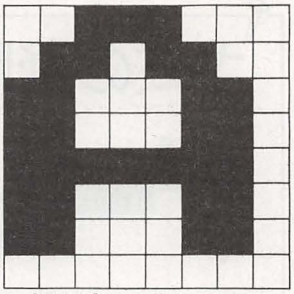
めんどうくさい人は，**リスト2**のようなプログラムで，パソコンに変換させてしまうのもいいでしょう。

```
00100000          20
01010000          50
10001000          88
10001000          88
11111000          F8
10001000          88
10001000          88
00000000          0
```

《第2図》リスト1の実行結果

《リスト1》文字データ打出し用プログラム

```
10 DEFINT A-Z:SCREEN 1
20 INPUT"CODE";CD
30 IF CD<0 OR 255<CD THEN BEEP:GOTO 20
40 FOR I=0 TO 7
50 A=VPEEK(8*CD+I)
60 PRINT RIGHT$("0000000"+BIN$(A),8),HEX$(A)
70 NEXT:PRINT
80 GOTO 20
```



《第3図》Aを作ってみよう

《リスト2》データ変換用プログラム

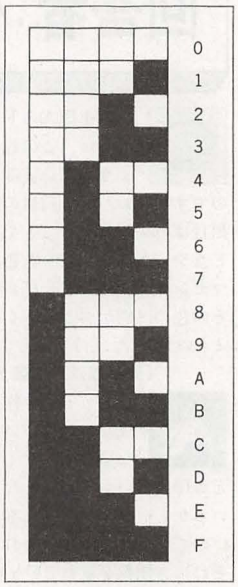
```
10 FOR I=0 TO 7
20 READ D$
30 PRINT HEX$(VAL("&B"+D$))
40 NEXT
50 END
100 DATA 00111000
110 DATA 01101100
120 DATA 11000110
130 DATA 11000110
140 DATA 11111110
150 DATA 11000110
160 DATA 11000110
170 DATA 00000000
```

```
38
6C
C6
C6
FE
C6
C6
0
```

《リスト3》直接書込み

```
VPOKE 512,&H38
VPOKE 513,&H6C
VPOKE 514,&HC6
VPOKE 515,&HC6
VPOKE 516,&HFE
VPOKE 517,&HC6
VPOKE 518,&HC6
VPOKE 519,&H0
```

◀リスト2の実行結果は右側に表示しておきました



《第4図》文字構成ドットのデータ

つぎに，文字"@"のキャラクター・コードは，64ですから，これに8をかけた512番地から，今のデータを書き込みましょう。**リスト3**のように，直接モードで，書き込んでも，**リスト4**のようにプログラムにしてもかまいません。これで，文字"@"は**第3図**のキャラクターに書きかわってしまいます。

以上の，手順がのみこめたら，キャラジェネの書きかえは，自由自在です。ただし，MSXの場合，せっかく書き込んでも，SCREEN命令を実行すると，もとのフォント(文字のパターン)にもどってしまうので注意してください。

最後に，特別付録をプレゼントしましょう。**リスト5**を入力してみてください。データが多いですが，実は，これはナムコや，任天堂で使われているアタリ文字のフォントが入っています。

MSXの文字はSCREEN0でも見れるように7×5ドットのやせ形の文字が使われているのでSCREEN1で見ると，間のびしてしまいます。でも，このフォントを使うとゲームの雰囲気が盛りあがりますよ。X1やSMC-777でも使えます。

〔回答者：**大森田**〕

Q X1でジョイスティック（XE-1：電波オリジナル）の2トリガを使う方法をBASICで教えてください。〔福島県・渡辺憲夫〕

A おっと出番だな。私がゲーム・プログラマーのチャーリーやまもだ。MSXとX1を個人所有しているというだけの理由で，文句なしにこのコーナーの担当に選ばれてしまったわけだ。プログラムのことなら機種を問わず何でも聞いてくれ。ただし，何が知りたいのかよくわからないのはゴメンだ。そこのところははっきりさせろよ。

と言ったところで，渡辺の質問は何だ!? トリガー入力がどうして読めないんだ？と調べてみると…なるほどね。X1のSTRIG関数ではトリガー1しかわからないということか。

そうなんだよ。X1が誕生したころには今みたいに2トリガーのジョイスティックなんかなかったからなんだ。ゲームもシンプルなものばかりだったしね。時代の流れをしみじみと感じてしまう。

さて，それじゃ別の方法でってんで，**リスト6**を見てくれ。行番号20がジョイスティックの入力データを直接得るプログラムだ。ここで端子2側を見たいときには，&H0Eを&H0Fに変えればOKだ。

データ（変数D）を2進数で表示しているが，通常すべてが1で，トリガーやレバーの入力があるとどこかが0になっているね。今回は行番号60でトリガー2の判断をしているだけだが，変数Dからトリガー1やレバーの判断もできるので考えてみてくれ。2トリガーを使ったゲームの投稿を期待してるぞ。〔回答者：**チャーリーやまも**〕

Q ゲームを作るときに，横スクロールのしかたがわかりません。どうかBASICで簡単にスクロールさせる方法を教えてください。機種はMSXです。〔徳島県・瀬川琢磨〕

A 他にもスクロールについての質問がけっこうあった。ところで，何でそんなにスクロール・ゲームが作りたいんだろう。はっきり言って固定画面しかないこれまでのパソコンでは，アーケード・ゲームのような滑らかなスクロールは不可能だ。特定のハードで高度な技術を用いて機械語プログラムを組めばある程度近いものはできるが，基本的にパソコンはスクロールさせにくいように作られていることは自覚しておいてほしい。

だから今は，見かけの派手さを追うより

《リスト4》書込み用プログラム

```
10 FOR I=0 TO 7
20 READ D$
30 VPOKE 512+I,VAL("&H"+D$)
40 NEXT
50 END
100 38 ,6C,C6,C6,FE,C6,C6,0
```

《リスト5》アタリ文字フォントのリスト(SMC-777用)　追加リストの100～170行はMSX用，100～190行のものはX1用です

```
 100 DEF INT A-Z
 110 FOR I=&H20 TO &H5F
 120   A$=""
 130   FOR J=0 TO 7
 140     READ D$:D$=LEFT$(D$,2)
 150     A$=A$+D$
 160   NEXT
 170   DEF FONT I,A$
 180 NEXT
 190 END
1000 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00 '
1010 DATA 1C,1C,18,18,10,00,30,30 '!
1020 DATA 36,36,12,24,00,00,00,00 '"
1030 DATA 36,36,7F,36,7F,36,36,00 '#
1040 DATA 08,3E,68,3E,0B,3E,08,00 '$
1050 DATA 71,52,64,08,13,25,47,00 '%
1060 DATA 30,48,58,33,6A,44,3B,00 '&
1070 DATA 18,18,08,10,00,00,00,00 '
1080 DATA 0C,18,30,30,30,18,0C,00 '(
1090 DATA 18,0C,06,06,06,0C,18,00 ')
1100 DATA 18,5A,3C,18,3C,5A,18,00 '*
1110 DATA 00,18,18,7E,18,18,00,00 '+
1120 DATA 00,00,00,00,30,10,20,00 '
1130 DATA 00,00,00,3E,00,00,00,00 '-
1140 DATA 00,00,00,00,00,18,18,00 '.
1150 DATA 03,07,0E,1C,38,70,60,00 '/
1160 DATA 1C,26,63,63,63,32,1C,00 '0
1170 DATA 0C,1C,0C,0C,0C,0C,3F,00 '1
1180 DATA 3E,63,07,1E,3C,70,7F,00 '2
1190 DATA 3F,06,0C,1E,03,63,3E,00 '3
1200 DATA 0E,1E,36,66,7F,06,06,00 '4
1210 DATA 7E,60,7E,03,03,63,3E,00 '5
1220 DATA 1E,30,60,7E,63,63,3E,00 '6
1230 DATA 7F,63,06,0C,18,18,18,00 '7
1240 DATA 3C,62,72,3C,4F,43,3E,00 '8
1250 DATA 3E,63,63,3F,03,06,3C,00 '9
1260 DATA 00,18,18,00,18,18,00,00 ':
1270 DATA 00,18,18,00,18,08,10,00 ';
1280 DATA 06,0C,18,30,18,0C,06,00 '<
1290 DATA 00,00,7F,00,00,7F,00,00 '=
1300 DATA 30,18,0C,06,0C,18,30,00 '>
1310 DATA 3E,63,63,06,0C,00,0C,0C '?
1320 DATA 3E,41,5D,55,5F,40,3E,00 '@
1330 DATA 1C,36,63,63,7F,63,63,00 'A
1340 DATA 7E,63,63,7E,63,63,7E,00 'B
1350 DATA 1E,33,60,60,60,33,1E,00 'C
1360 DATA 7C,66,63,63,63,66,7C,00 'D
1370 DATA 3F,30,30,3E,30,30,3F,00 'E
1380 DATA 7F,60,60,7E,60,60,60,00 'F
1390 DATA 1F,30,60,67,63,33,1F,00 'G
1400 DATA 63,63,63,7F,63,63,63,00 'H
1410 DATA 3F,0C,0C,0C,0C,0C,3F,00 'I
1420 DATA 03,03,03,03,03,63,3E,00 'J
1430 DATA 63,66,6C,78,7C,6E,67,00 'K
1440 DATA 30,30,30,30,30,30,3F,00 'L
1450 DATA 63,77,7F,7F,6B,63,63,00 'M
1460 DATA 63,73,7B,7F,6F,67,63,00 'N
1470 DATA 3E,63,63,63,63,63,3E,00 'O
1480 DATA 7E,63,63,63,7E,60,60,00 'P
1490 DATA 3E,63,63,63,6F,66,3D,00 'Q
1500 DATA 7E,63,63,67,7C,6E,67,00 'R
1510 DATA 3C,66,60,3E,03,63,3E,00 'S
1520 DATA 3F,0C,0C,0C,0C,0C,0C,00 'T
1530 DATA 63,63,63,63,63,63,3E,00 'U
1540 DATA 63,63,63,77,3E,1C,08,00 'V
1550 DATA 63,63,6B,7F,7F,77,63,00 'W
1560 DATA 63,77,3E,1C,3E,77,63,00 'X
1570 DATA 33,33,33,1E,0C,0C,0C,00 'Y
1580 DATA 7F,07,0E,1C,38,70,7F,00 'Z
1590 DATA 3C,30,30,30,30,30,3C,00 '[
1600 DATA 66,3C,18,7E,18,7E,18,00 '¥
1610 DATA 3C,0C,0C,0C,0C,0C,3C,00 ']
1620 DATA 1C,36,63,00,00,00,00,00 '^
1630 DATA 00,00,00,00,00,00,7F,00 '
```

```
100 DEFINT A-Z
110 FOR I=&H20 TO &H5F
120 FOR J=0 TO 7
130 READ D$:D$=LEFT$(D$,2)
140 VPOKE 8*I+J,VAL("&H"+D$)
150 NEXT
160 NEXT
170 END
```

```
100 SCREEN 0,0,0:CGEN1
110 FOR I=&H20 TO &H5F
120 A$="  "
130 FOR J=0 TO 7
140 READ D$:D$=LEFT$(D$,2)
150 A$=A$+D$
160 NEXT
170 DEF CHR$(I)=D$+D$+D$
180 NEXT
190 END
```

も，固定画面で無理のないプログラムを作ることをすすめたい。アイデアしだいでは「ロードランナー」などのように，おもしろいゲームがいくらでも作れるのだから。

と，これだけ書いてもやっぱりスクロールさせたいんだろ。しようがねえなあ。まあ今回は最初だから右方向キャラクタ・スクロールの機械語サブルーチンを作った。**リスト7**のサンプル・プログラムを見て，使いかたを覚えてくれ。

原理はVRAMに書かれたコードをひとつずつ右にずらす処理を32×22－1回くりかえすだけの単純なものだ。上下の1行ずつは残しておいたので，スコアや残数表示に使うといい。BASICのVPEEK，VPOKEを使って同じ処理をするプログラムも付けたので，ためしに行番号100と変えてみてくれ。速さの違いが十分わかるはずだ。

ところで，みんな自分のパソコンのVRAMのアドレスや，BASICのアクセスの方法は知っているだろうね。もし知らなかったら，キャラクタ・スクロールを考える以前にマニュアルをガッチリ読み，もっと勉強しておくんだぜ。

〔回答者：**チャーリーやまも**〕

《リスト6》ジョイスティック用プログラム

```
10 INIT:CLS4
20 OUT &H1C00,&H0E:D=INP(&H1B00)
30 LOCATE 0,0
40 PRINT"DATA=&B";BIN$(D);
50 PRINT" TRIG 2:";
60 IF(D AND &B01000000)=0THEN PRINT"ON "
   ELSE PRINT"OFF"
70 GOTO 20
```

Q 遠藤先生とゲームスタジオのみなさん，こんにちは，この講座が開かれて，とてもうれしく思っています。「ゼビウス」や「ドルアーガの塔」を創ったみなさんに指導していただくなんて，とても光栄です。

さて，ぼくはＭＳＸを持っています。ＭＳＸにはスプライト機能があるので，それを使って，ゼビウスばりのシューティング・ゲームを作ろうと思いました。

敵の動きなどは，まあまあなんですが，衝突処理でつまづいてしまいました。**リスト8**のように，スプライト割込みを使っています。

味方と敵なら味方が爆発，敵とミサイルなら敵が爆発，敵同士なら何も起こらずすりぬけてしまう……というふうにしたかったのですが…。

変数は

ＰＸ，ＰＹ――プレイヤーの座標

ＣＸ(n)，ＣＹ(n)――敵の座標

ＳＸ，ＳＹ――ミサイルの座標

キャラクターは16×16ドットです。

実行させると，スプライトの割込みがかかるたびに，かなり時間がかかってしまうのです。さらに敵がミサイルを撃ってくるようにすると，もうどうしようもなくなってしまいます。

それから1060行の「何も起こらない」というのも問題で，敵が重なったとき，1060行で処理を行なっても，1090行で割込み解除になったとたん，また割込みがかかってしまうのです。1000～1090行がループしてゲームがストップしてしまいます。

いったいどうすればうまくいくのでしょうか。どうかよろしくお願いします。

〔長野県・冨田直樹16才〕

A 衝突判定の処理で冨田君はどうやら泥沼にはまっているようだ。シューティング・タイプのゲームには衝突判定の処理は欠かせないものだが，登場させる敵の数や弾の数が増えれば増えるほど調べねばならない判定の数は驚くほどふくれあがる。このことは事実であるからどうしようもない。

さて冨田の泥沼だが，**リスト8**を見た限り判定方法自体は問題はない。見た目にもわかりやすく，同じようなゲームを作る人の参考にもなるだろう。

しかし1040～1070行の敵同士の衝突判定を何のためにしているかがまったくわからない。何も起こらないなら判定する必要もないじゃないか！

一晩考えた末に思いあたったのは，このルーチンがスプライト割込み，すなわちスプライト同士の衝突があったときのみに呼びだされている点だ。たぶん冨田は何と何が衝突しているのかどうしてもつきとめないと気がすまなかったんじゃないか。そのためにわざわざ敵同士の衝突判定を加えて処理時間を長くしておきながら，衝突時に何も起こさないために敵同士の衝突（重なり）が続いている間はゲームの流れが一時停滞する，という泥沼のような状態ができあがったわけだ。どうだいチャーリーの推理は。

もう言うまでもないだろうが，1040～1070行を除くのが一番だ。それとスプライト割込みは使わずに，メイン・ルーチンから毎回このルーチンを呼んで実行させたほうがよい。その結果全体的にゲームの流れが遅くなったとしても，一時的にその時間的バランスが崩れるよりはいいだろう。

ＢＡＳＩＣでゼビウスばりのシューティング・ゲームを作ろうという志は立派なものだが，はじめに言ったように衝突判定の処理は誰がどう作ってもけっこう処理時間を取るものだ。だから最初はあまり無理な設定をせずに敵の数や弾の数を少なくしておくのが無難だ。

〔回答者：**チャーリーやまも**〕

《リスト７》右方向スクロールのサブルーチン

```
10 CLEAR 100,&HC000:DEFUSR=&HC000
20 SCREEN 1:I=&HC000
30 READ A$:A$=LEFT$(A$,2)
40 POKE I,VAL("&H"+A$)
50 I=I+1:IF A$<>"C9" THEN 30
60 PRINT CHR$(12)
70 FOR I=1 TO 21:LOCATE 0,I
80 IF RND(1)<.7 THEN PRINT " " ELSE PRINT "A"
90 NEXT I
100  A=USR(0)
110 GOTO 70
120 DATA 21,DE,1A :'       LD   HL,1ADEH
130 DATA 01,9F,02 :'       LD   BC,029FH
140 DATA CD,4A,00 :'LOOP:  CALL RDVRM
150 DATA 23       :'       INC  HL
160 DATA CD,4D,00 :'       CALL WRTVRM
170 DATA 2B       :'       DEC  HL
180 DATA 2B       :'       DEC  HL
190 DATA 0B       :'       DEC  BC
200 DATA 78       :'       LD   A,B
210 DATA B1       :'       OR   C
220 DATA 20,F2    :'       JR   NZ,LOOP
230 DATA C9       :'       RET

100 FOR I=&H1ADE TO &H1820 STEP-1:VPOKE I+1,VPEEK(I):NEXT I
```

《リスト８》冨田君のプログラム

```
ON SPRITE GOSUB 1000
1000 SPRITE OFF
1010 FOR I=0 TO 5
1020 IF ABS(PX-CX(I))<16 AND ABS(PY-C
     Y(I))<16 THEN ――→ ﾌﾟﾚｲﾔｰ ﾉ ﾊﾞｸﾊﾂ
1030 IF ABS(SX-CX(I))<16 AND ABS(SY-C
     Y(I))<16 THEN――――→ﾃｷ ﾉ ﾊﾞｸﾊﾂ
1040 FOR J=1 TO I
1050 IF J=I THEN NEXT
1060 IF ABS(CX(I)-CX(J))<16 AND ABS(C
     Y(I)-CY(J))<16 THEN――→ﾅﾆﾓ ｵｺﾗﾅｲ
1070 NEXT J
1080 NEXT I
1090 SPRITE ON :RETURN
```

応募のきまり

①質問は１人が１部門に対し１テーマについてのみできるものとします。

②できるだけ具体的な資料（プログラム・リスト，ソフト，ドット絵など）を同封すること。

③質問はレポート用紙，原稿用紙などにきちんと書くこと。

④自分の住所，氏名，年令，☎をかならず記入すること。

⑤質問は封書，ハガキ，どちらでもけっこうですが，係名と，部門名をかならず書いてください。

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マガジン編集部「ゲーム・プログラミング講座」 ①ゲーム・デザイン，②プログラミング・テクニック，③サウンド・クリエイト，④キャラクター・デザイン（以上①～④のいずれかの部門名を書く）

しめ切りは毎月の末日です。質問が多い場合には回答できないこともありますのであらかじめご了承ください。

キミの疑問にメーカーがズバリ答える

誌上公開質問状コーナー

※本コーナーは，読者のみなさんの質問に対する回答を各メーカーのご協力により編集部がまとめたものです。

Q 富士通さんに質問！　FM－77はFM－X(MSXパソコン)とつなげますか？　そしてFM-7の場合と同じように動かせますか？

〔三重県名張市・中村寛文12才〕

A きたな！　では一発目の質問に答えましょう。ズバリできる！　ただしFM－77，FM－77L2，L4の場合で，別売の「FM－7インターフェース」"MB22450"(価格14,800円)をZ80用の拡張スロットにさしこめば，接続可能となります。また，FM－77AVに関しては，Z80用の拡張スロットがないので，つなぐことはできません。

〔回答者：FM－77エビ〕

Q 富士通さんに質問！　新発売のFM－77AVについてですが，まずこのパソコンはFM－7，77用のソフトをほとんど活用できるとありますが，フルコンパチではないのですか？もしそうでなかったら，使用できないソフト名を一つあげてください。

もう一つ，CPUのことですが，FM－7や77は68B09という8MHzのCPU(メイン)が使われていますが，77AVは68B09Eという，クロック周波数が2MHzのものが使われています。これで7や77のソフトなどを実行するとき，スピードの関係はうまくいくのですか？

〔京都市・村山和彦16才〕

A まずソフトの件ですが，ほとんどのソフトが動作することは確認していますが，市販ソフトの場合は，ソフト・メーカーに問合わせておいたほうが安心です。

使用できないソフトの1例としては「グラフィックペン」(富士通OA製)がありますが，ふつうのソフトはOKです。

二つ目の質問には少しむずかしい言いかたになりますが，どちらもバス・クロックが2MHzなので，問題はありません。68B09は，8MHzを分周してバス・クロックを得ています。68B09Eの場合は外部から2MHzを供給しているんです。

〔回答者：FM－77エビ〕

Q 富士通のFM－77AVのテレビについてですが，今までのモニター(MB27343)は使えるのですか？　それと，スーパーインポーズはできなくなるのですか？　この点を教えてください。〔宮崎県日南市・西村　聡15才〕

A MB27343は使えます。その場合，別売のカラーCRTケーブル"MB26512A"を使用してください。なお，スーパーインポーズは，もともと本体に機能はありますが，モニター・テレビに，21ピンのRGB対応入力があるもの以外では，動作しません。

〔回答者：FM－77エビ〕

Q FM－77には，FORTRANやCOBOLなどが使えるCP／Mのソフトはありますか？

〔埼玉県入間郡・赤川洋一14才〕

A あります。CP／M－80がそれで，これはZ－80カードにくっついてきますから，Z－80カードをそろえればよいことになります。

〔回答者：FM－77エビ〕

Q FM－77AV専用のゲームソフトは発売される予定ですか？　またでるとしたらどんな内容のものですか？

〔宮崎県都城市・玉利一成13才〕

A それではAV専用のゲームソフトのいくつかを紹介します。

★ネオロイドNo.2（日本コロムビア)：スーパー・アクション・ロールプレイング・ゲーム

★ばってんタヌキの大冒険(テクノソフト)：かわいい動物たちがカンフーをしながら進むコミカル・アドベンチャー

★ザ・ブラックバス(ホット・ビイ)：ブラックバスとやりとりするフィッシング・ゲーム

〔回答者：FM－77エビ〕

Q X1FでX1用のソフトが使えますか？　ターボ用のソフトの場合はどうでしょうか。もし使えないなら，それはなぜですか？　どうか教えてください。

〔埼玉県八潮市・大原一益14才〕

A X1FではX1用のソフトはテープ版，ディスク版を問わず，すべて使えます。X1turbo用のソフトでは，X1とX1turbo兼用のものは使えますが，X1turbo専用というものは，グラフィックが400ライン・モードなので，機能の面で使うことができません。

〔回答者：多田太郎〕

Q X1シリーズ用で，一番よい漢字プリンタは何ですか？
教えてください。

〔神奈川県横浜市・鏡原新也13才〕

A ウーム，こまったな。一番よいものといわれても，いったいどういう点を意味しているか，わからないので，つぎの3機種をあげておこう。

CZ－8PK2	134,800円
CZ－8PN1	134,800円
CZ－8PK3	189,000円

CZ－8PN1は，24×24ドットのすごく細い印字が可能で，音の静かなサーマル・ヘッドを搭載している熱転写／感熱式両用のプリンタです。

CZ－8PK3は，24ピンのドット・マトリクス・インパクト・プリンタで，単票用紙なら，B5版(ベーマガと同じ)～B4の横長，連続用紙なら101mm～406mmの用紙に印字可能という特徴があります。

いずれもワープロに使える十分な性能を持っています。　〔回答者：多田太郎〕

Q ぼくは，これからパソコンを買おうと思っています。今のところX1F（M20）をけんとうしているのですが，"レキシコン"や"カラー・イメージ・ボード"って何者ですか？

〔奈良県宇陀郡・中村博和15才〕

A "レキシコン"というのは，日本語でコマンドが呼びだせる辞書のことです。サンプル・プログラムも収録されていますから，そのまま実行させることが可能です。これを利用してBASICの学習や，コマンド検索による効率的なプログラム・デバッグなどができるんですよ。

〝ワードパワー〟というソフトのこともついでに説明すると，これは表現を考えながら文章を作れるように，一般的な熟語のほかにも，関連する語句や表現を内蔵している辞書です。同義語，同音異義語，反意語，故事ことわざ，手紙の慣用表現など，ざっと９万語も収録されています。

Ｘ１というと映像パソコン的なイメージがありますが，文字パソコンでもあるわけなんです。

さて〝カラー・イメージ・ボード〟というのは，Ｘ１おとくいの映像関係のボードで，これを使うとテレビやビデオ，ビデオカメラ，ビデオ・ディスクなどの映像をカラー静止映像としてパソコンに取込むことができ，処理を加えることもできるものなのです。

画像取込みスピードは，turboで約0.2秒，Ｘ１シリーズで約１秒と高速で，４画面／16画面のマルチ・ストロボ・アクションなど，多彩な映像プレイが楽しめます。

さて，ここでオマケ情報。Ｘ１が，なぜ辞書パソコンかというわけは，開発部長さんが，辞書博士なんですよ。「パソコンは見るだけのものじゃない！　もっともっと便利に使えるのだから！」というパソコンに対する情熱をもって，開発にたずさわっているんです。　〔回答者：**多田太郎**〕

Q 将来Ｘ１turboのモデル30を買おうとしている少年です。Ｘ１turboはＲＯＭ内にＢＡＳＩＣは入っていないのですか？　入っていないとしたら，ＢＡＳＩＣ　ＤＩＳＫを買わなければいけないんでしょうか。

〔兵庫県川西市・**宮本崇典13才**〕

A Ｘ１は，いろいろな言語で走らせることができるように，また，自由に使えるメモリのエリアを広く取るという基本設計方針から，外部からＢＡＳＩＣを取込むようになっています。

これらのＢＡＳＩＣは本体に付いていますから，心配はいりません。なおmodel10ではテープ版が付いてきます。

〔回答者：**多田太郎**〕

Q ＭＺ－1500の質問です。ベーマガにはＭＺ－700／1500（Ｓ－ＢＡＳＩＣ）と書いてありますがこういうプログラムをＭＺ－1500で動かすには，どうしてもＳ－ＢＡＳＩＣが必要なのです。Ｓ－ＢＡＳＩＣは売っているのですか？　教えてください。

〔長野県更埴市・**丸山　孝14才**〕

A Ｓ－ＢＡＳＩＣは，価格3,600円で発売されています。

もちろんテープ版ですから，カセット・レコーダから入力して使ってください。なお，Ｈｕ－ＢＡＳＩＣも同じく3,600円（テープ版）で発売されています。

発売しているところは最寄りのシャープエンジニアリング（株）「お客様ご相談窓口」です。　〔回答者：**ＭＺいちばん**〕

Q ＭＺ－1500についての質問ですが，いろいろな専用ディスプレイ（ＭＺ－１Ｄ15ＢやＣＵ－14Ｆ１Ｂなど）がありますが，どれがいちばんいいですか？

また，漢字ＲＯＭで表示させた漢字は，プロッタ・プリンタで印字させることができますか？　よろしくお願いします。

〔神奈川県川崎市・**田中慎也13才**〕

A ＭＺ－1500には，テレビのアンテナ端子から入力する「ＲＦ」，コンポジット（ビデオ）信号，ＲＧＢの３種のモニタ用に出力を選べるようになっています。どれでもよいわけですが，ＭＺ－1500の表現能力を最大に生かそうとするなら，やはりＲＧＢ専用のディスプレイがほしいところです。

シャープから発売されているＣＵ－14Ｆ１Ｂ（価格64,800円）が，手ごろな価格からいって，ベストでしょう。

つぎに，漢字をプロッタ・プリンタで印字させる件ですが，基本的にはムリです。

というのは，ＢＡＳＩＣのハードコピー命令では，プロッタ・プリンタがうまく動きません。

もし時間がかかってもよいというのなら画面を１ドットずつ印字させるというテクニックもあるんですよ。だれかチャレンジしてみてください。

〔回答者：**ＭＺいちばん**〕

Q ＭＺ－2500用のディスプレイの件で質問します。ＭＺ－１Ｄ22以外につなぐことのできるディスプレイには，どんなものがありますか？

〔大阪府寝屋川市・**嶋　陽一12才**〕

A アナログＲＧＢも表示可能で，ＭＺ－2500の機能をフルに活用できて，価格的にも安いのは，やはりＭＺ－１Ｄ22（価格108,000円）です。

同機は，400ライン（ラスター）モードもＯＫで，4096色を再現できます。

カラーは８色のデジタルＲＧＢでがまんしたり，200ライン（ラスター）でよいというなら，対応するディスプレイはたくさんあります。

また，モノクロのディスプレイ用の端子もあるのでこれも使えますが，ＭＺ－2500を持っているのにモノクロではさびしいですね。

なお，別売のＲＦモジュレータ〝ＭＺ－１Ｘ08〟を使えば，200ラスターで８色ですが，家庭用テレビをモニタとして使うことができます。　〔回答者：**ＭＺいちばん**〕

編集部からのお願い

いよいよ新年号！　今年のベーマガは創刊50号の８月号を目ざして，50万部発行にチャレンジしています。読者のみなさんもおうえんしてください。

さて，新連載「誌上公開質問状」がはじまりました。今回は，時間的な制約で，一部のメーカーにかたよってしまいましたが，次号からは幅広くご紹介していく予定です。

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や周辺機器のメーカー向けの，パソコン本体やその周辺機器の機能，性能に関する質問をお寄せください。編集部が取次ぎます。内容は，今月号を参考にしてください。

タイトルはドキッ！　とするものですがこの誌面を，メーカーと読者を結ぶ，楽しい広場にしていきたいと考えています。

回答者の先生がたには，入門者にもよくわかるように，親切にお答えしてもらいますから，このコーナーを読んでいるだけでパソコンについての知識がグングン増えていくはずです。ご期待ください。

また，メーカーに対するはげましや，要望，提案などもかんげいします。なお，質問する場合，できるだけその機種について勉強してからにしてください。

ベーマガの記事や，載っている広告を参考にしたり，カタログを手に入れたり，手持ちのパソコンだったら，マニュアルをよく読んで，質問内容をハッキリさせておいてください。

今月も，すでに，300通を越える質問のハガキがきており，全員にお答えすることは不可能ですが，できるだけ質問が集中しているものをあつかっていきます。あらかじめご了承ください。

応募する人は，下のきまりをよく読んでくださいね。

✣　✣　✣

■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質問対象メーカーは，１ハガキ１社にしてください。
③ハガキの一番上に，メーカー名を大きく書いてください。
④質問記入をしたら，下に自分の住所，氏名，年令，電話番号をかならず記入してください。
⑤質問内容はできるだけ具体的に，はっきり書いてください。

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マガジン編集部「誌上公開質問状」係。

HOT INFORMATION

キミの協力がほしい！ ベーマガ'86・50キャンペーン

256,000人の読者のみなさん,明けましておめでとうございます。ベーマガも'86年8月号で創刊50号を迎えることになります。

そこで創刊50号を記念して，新年号の今月号から**'86・50キャンペーン**を実施することになりました。**50キャンペーン**では，特選プログラム・コーナーの「ベストプログラマー・コンテスト」をはじめ，人気ゲームソフト・ベスト3やゲーム・プログラミング講座など新企画・新連載を登場させ，読者が参加できる誌面にしようと編集部一同ハリキッテいます。

また，この**50キャンペーン**は,現在256,000人のベーマガ読者を500,000人に増やそうという意味もあります。毎月読んでいるキミも，ベーマガを買ったことのない友だちに，ぜひベーマガのおもしろさを教えて50万人の仲間に入れてください！

今,この本を読んでいるキミ,キミ,キミ！キミたちがベーマガ・ファンを1人増やせば，50万人の仲間も夢じゃありません!!

多機能MSX2パソコン 三菱の「ML-G30」

三菱電機からＭＳＸ２パソコン「ＭＬ－Ｇ30」（モデル１，モデル２）が発売になりました。

ＭＬ－Ｇ30はメインＲＡＭ，ビデオＲＡＭとも128Kバイトを実装。1Mバイト 3.5インチＦＤＤ（モデル１は１基，モデル２は２基）を搭載しているほか，漢字ＲＯＭ，ＲＳ－232Cインターフェース(モデル１はオプション）を内蔵していて，ワープロ，通信システムなどにも対応します。

また,三菱統合ソフト「メルブレーンズ・ノート」を装備していて①ワープロ機能②カルク機能③グラフィック機能④通信機能を持っています。これはワープロで作成した文章中にグラフィック機能で描いた絵を取り入れ，通信機能で送受信するなど四つの機能を自由に組み合わせて使用できるということです。価格はモデル１が168,000円，モデル２が208,000円で,色は各白と黒があります。



《写真１》三菱「ML-G30」

問い合わせ先：〒100 東京都千代田区丸の内2-2-3 三菱電機(株)宣伝部「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」係

ソニーのMSX2第２弾「HB-F500」

ソニーからＭＳＸ２パソコンの第2弾「ＨＢ－Ｆ500」（価格128,000円）とＭＳＸ用3.5インチ両面フロッピーディスク・ドライブ「ＨＢＤ－30Ｗ」（価格49,800円）が発売になりました。

★ＨＢ－Ｆ500

ＨＢ－Ｆ500は１Ｍバイトの3.5インチＦＤＤを内蔵し，本体とキーボードを分離したセパレート・タイプ。ＭＳＸ標準漢字ＲＯＭを内蔵し，ビデオＲＡＭは 128Kバイトを実装しているほか，セカンド・ドライブ用のインターフェースも付いています。

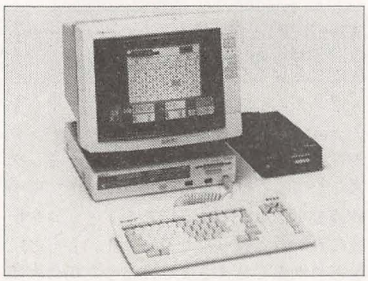
また，付属ソフトには，簡易日本語ワープロ付き「漢字ＭＥＭＯ」を用意。これは32,000語の辞書を持った漢字メモをはじめ，カレンダー，タイマー，電卓，時計，ゲームの六つのメニューからできています。

★ＨＢＤ－30Ｗ

ＨＢＤ－30Ｗは,3.5インチ両面タイプで１Ｍバイト(フォーマット時720Ｋバイト）の記憶容量を持ったＭＳＸ用ＦＤＤユニットです。160×60×268ミリ（幅×高さ×奥行き）の小型タイプで横置きだけでなく縦置きでも使えます。

また，インターフェース・ケーブル「ＨＢＫ－35」（価格20,000円）セカンド・ドライブ用インターフェース・ケーブル「ＨＢＫ－35」（価格5,000円）も同時発売されています。

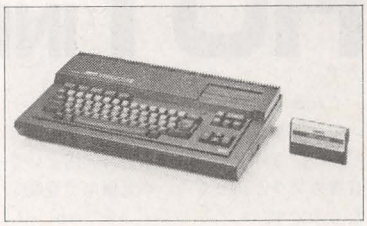
問い合わせ先：〒141 東京都品川区北品川6-7-35 ソニー(株) 広報室「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」係



《写真２》ソニー「HB－F500」と「HBD－30W」

日本語プログラミング言語「MSX LOGO」

ヤマハから，プログラミング言語「ＭＳＸ ＬＯＧＯ」を付属したＭＳＸパソコン「ＹＩＳ－503Ⅱ／ＬＯＧＯ」とＭＳＸ２用のグラフィック・エディタ「ザ・ペインタ」が発売されます。



《写真３》ヤマハ「YIS－503Ⅱ」と「MSX LOGO」

★ＹＩＳ－503Ⅱ／ＬＯＧＯ

ＭＳＸ ＬＯＧＯは子ども向けに開発されたコンピュータ学習言語で，命令語には英語はもちろんのこと"まえへ" "みぎへ"など，日本語（ひらがな）でもプログラミングできるものです。

また，本体のＭＳＸパソコン「ＹＩＳ－503Ⅱ」は二つのカートリッジ・スロットを持つため，ＭＳＸ ＬＯＧＯとＦＤＤの同時使用で，より高度なＬＯＧＯ学習もできるそうです。価格はセットで68,000円。

★ザ・ペインタ

ＭＳＸ２パソコン専用のグラフィック・エディタで，図形やコンピュータ・グラフィックなどＭＳＸ２の持つ画像処理能力を最大限に生かした描画作成ができます。

特徴は，512色から16色を選び，Ａ4サイズにマウスを使用して自由に描け，着色，消去，円など機能を表現した絵をカーソルでセレクトする簡単さです。また，描いた絵を拡大，縮小，コピーやディスクへの記録もできます。価格はマウス付25,800円，マウスなし15,800円。

問い合わせ先：〒104 東京都中央区銀座7-9-18 日本楽器製造（株）広報部「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」係

これでパソコン通信も簡単！ アイワ「PV－2123」

60年４月からの電気通信事業の自由化により，たくさんのメーカーから電話機やパソコン通信関連商品が発売されるようになりましたが，アイワから低価格のパソコン通信用モデム「ＰＶ－2123」（価格29,800円）が発売されました。

このＰＶ－2123をＲＳ－232Cインターフェースを備えたパソコンとモジュラージャック付の電話機との間につなげば，電話回線を利用してパソコン通信が楽しめるもの



《写真４》アイワ「PV-2123」

です。

これまで，パソコン通信用モデムはモデム電話として高価なものが販売されていましたが，このＰＶ－2123は29,800円という音響カプラと同じくらいの低価格で登場したものです。

主な特徴は，ＲＳ－232Cの各信号線の状態が一目でわかるＬＥＤ表示がされていること。データ音と音声が聞けるモニタ・スピーカが内蔵され，通信の状況や相手側からの音声による連絡も確認することができます。また，データ・レコーダの入力端子が付いていて，相手の通信データをカセット・テープへセーブ／ロードすることもできるのです。友だちの作ったゲーム・プログラムを，これを通じて自分のパソコンで遊ぶなんてこともできるわけです。

問い合わせ先：〒110 東京都台東区上野1-11-9 アイワ（株）広報課「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」係

ファミリーコンピュータ用ディスクシステム発売！

任天堂からファミリーコンピュータ専用の「ディスクシステム」と，このディスクカードに納められたゲームが発売されます。

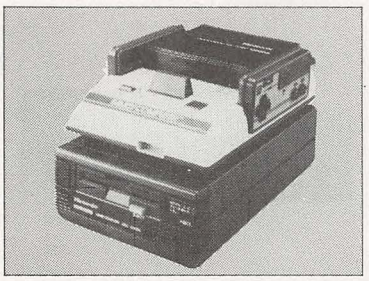
ディスクシステム（価格15,000円）は本体のディスク・ドライブとＲＡＭアダプタから構成されていて，ＲＡＭアダプタをファミコン本体のカセットコネクタに差し込むだけで使用できます。このＲＡＭアダプタがディスク・ドライブとつながっていてゲーム・カセットのかわりをします。

一方，ディスクカードは，クイック・ディスクと同じような渦巻き磁化記録方式でプログラムを記録するもので，ＲＯＭカセットに比べ約３倍の記憶容量があるということです。

当然，読み込み，書き込みができますから，アドベンチャー・ゲームやロールプレイング・ゲームなどは途中でデータを入れておけば，つぎにプレイするときには続きからできたりします。

ディスクカードのゲームは，まず７タイトルが2,600円で発売されるそうです。

また，ディスクライターを置くお店がでてくれば，ブランクカード（価格2,000円）にゲームを書き込んで買ってくることもできるようになるとのことです。



《写真５》ファミコンとディスクシステム

問い合わせ先：〒605 京都市東山区福稲上高松町60 任天堂（株）「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」係

三和電子からPASOKO-1000をプレゼント！

パソコンゲームの強い味方！ジョイスティックの三和電子から，PASOKO-1000をはじめ，ベーマガ読者にステキなプレゼントがあります。

プレゼントと当選者数は下記のとおりとなっています。

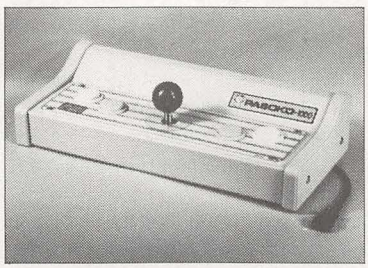
★PASOKO－1000を３名
★特製カセット・ボックスを５名
★特製キー・ホルダーを10名

ハガキに１）持っている（持っていない人は欲しい）パソコン名，２）欲しい周辺機器，３）ゲームのアイデア，４）住所，氏名，年令，電話番号を明記の上，

〒173 東京都板橋区中丸町58－５ 三和電子(株)BM①プレゼント係

までお送りください。しめ切りは１月10日です。

なお，PASOKO－1000に関するお問い合わせもこちらです。



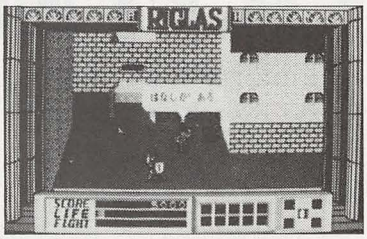
《写真６》PASOKO－1000

ロールプレイング＋アドベンチャー？ランダムハウス「リグラス」

ランダムハウスから，話題になりそうなゲーム「リグラス」が発売になります。ロールプレイングとアドベンチャーをミックスしたような魅力を持ったソフトで，町や砂漠を歩きながらいろいろなアイテムを拾ったり，敵と戦ったりもします。もっとも，現実の世界でさまざまな性格や立場の人間がいるのと同じように，このゲームでも出会うキャラクターをすべて倒そうなどと考えていると少しも先へ進みません。一度殺してしまったら二度と会えない重要キャラクターなどというのもいるらしいですぞ。

画面は，フル・グラフィック画面をかなり高速でスクロールさせていて，さすが「アルフォス」を作った森田和郎ひきいるランダムハウスの作品という感があります。

対応機種はＸ１／Ｘ１ターボ，ＰＣ－8801／mkII／ＳＲ（５インチ２Ｄディスク）で，価格は6,800円です。



《写真７》セリフのような会話モードが楽しいネ

問い合わせ先： 〒350-02埼玉県坂戸市末広町３－11 ランダムハウス「マイコンBASICマガジン」係

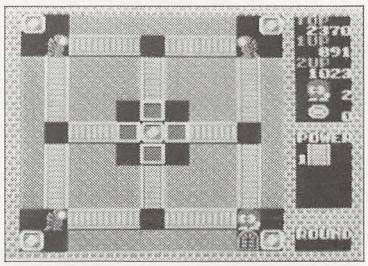
HAL研究所の「エッガーランドミステリー」

メイン・ステージ 100面＋ボーナス・ステージ10面＋スペシャル・ステージ５面＝115面を遊べるＭＳＸソフト「エッガーランドミステリー」が，ＨＡＬ研究所から発売になりました。

さまざまな敵の攻撃を防ぎながら，各面にかくされたダイヤフレーマーを取っていくというゲーム内容で，パズル的要素と，リアルタイムの興奮がうまくマッチしたものといえるでしょう。コンストラクション機能もついていますから，あらゆる面を解いてモンスターやパワーパーツの性格を十分理解したら，君だけのオリジナルを作って友人を悩ませてみるのもたのしそう！

価格は5,600円です。

問い合わせ先：〒101 東京都神田須田町２-6-5 OS'85ビル５Ｆ（株）ＨＡＬ研究所「マイコンBASICマガジン」係



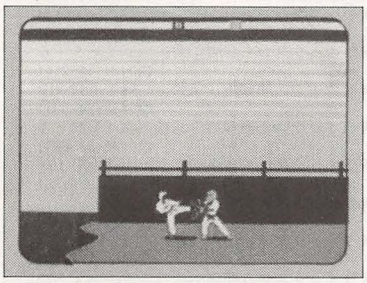
《写真８》パズルとリアルタイムのおもしろさ

「カラテカ」がファミコン用ソフトになった

「カラテカ」といえば，あのブローダーボンドのＡＰＰＬＥ用アクション・ゲームとして話題を呼んだ作品。ソフトプロの手で，さっそくファミコンにも移植されました。

愛するプリンセス・マリコを救うため，アクマ将軍ひきいるにっくき悪人どもと戦う主人公。キックやパンチなどの必殺カラテ技や，つぎつぎと移り変わる背景もかなり忠実に移植されています。価格は4,900円です。

問い合わせ先：〒530 大阪市北区西天満6-7-2 梅新東ビル5Fソフトプロ(株)「マイコンBASICマガジン」係



《写真9》ファミコン用「カラテカ」てか!?

「コスミックソルジャー」ステッカー・プレゼント

今やパソコン・ソフトの主流になろうかといういきおいのロールプレイング・ゲームですが，KGDソフトの「コスミックソルジャー」（PC－8801用）もその一つです。近未来の宇宙を舞台に，不気味な異星人と戦うというスペース・オペラもの。美人アンドロイドだってでてきます。キャラクター・デザインがかなりビジュアル!!　と思ったら，それもそのはず。工画堂スタジオというデザイン会社が作っていたんですね。

この「コスミックソルジャー」のステッカー（4枚1組）をベーマガ読者50名にプレゼントします。ハガキに
①郵便番号・住所②氏名③年令④職業（学生）⑤使用機種⑥好きなゲームのジャンル⑦コスミックソルジャーを持っているかどうか



《写真10》カッコイイ!!「コスミックソルジャー」ステッカー

を記入して
〒162 東京都新宿区市谷台町11　工画堂ビル内KGDソフト「マイコンBASICマガジン」係
までお送りください。しめ切りは1月10日です。

パック・イン・ビデオからゲームソフト「ランボー」がでた

ビデオソフトや，VHDソフトを作っている会社「パック・イン・ビデオ」から，MSX用ゲームが発売されました。映画「ランボー怒りの脱出」をリアルタイム・ロールプレイング・ゲーム化した「ランボー　地獄のヒーロー!　激闘救出作戦」がそれです。

ベトナムの奥深きジャングルを舞台に，敵を倒しながら先に進み，捕りょとなったVIPを救いだすという内容。4方向スクロール画面で，アドベンチャー的要素とシューティングが同時に楽しめます。MSX 16Kバイト以上対応で，価格は5,800円です。**問い合わせ先：（株）パック・イン・ビデオ：東京都港区新橋1－7－1 ☎03－571－6734「マイコンBASICマガジン」係**

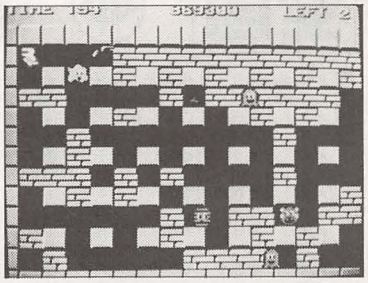


《写真11》「ランボー」のタイトル画面

ハドソンのおもしろファミコン・ソフト2本

ハドソンから，ファミリーコンピュータ用新作ソフトが2本発表になりました。

「ボンバーマン」は，おなじみのバクダンをしかけてレンガや敵を吹き飛ばすゲーム。パネルやトビラなどをうまく利用して50面をクリアすれば，なんとロードランナーに変身するそうです。



《写真12》「ボンバーマン」のゲーム画面

「バイナリィランド」は，左右対称に動く二つのキャラクターをドッキングさせるというパズルゲーム。くもの巣や鳥などの敵や，ケーキなどボーナス・キャラクターもたくさん用意されています。また，裏ワザもかなりあるということなので，期待したいですね。発売は12月20日，価格は4,900円です。

これら新製品の発売に合わせ，ハドソンでは東京近郊のファミコン少年少女のための「ファミコンフェスティバル」を予定しています。場所は，東京晴海の国際貿易センター。日時は，12月22日（日）10：00～16：00です。くわしくは，ハドソン（☎03－260－4622）まで。

★「チャンピオンカード」の締切せまる!

「チャンピオンシップ・ロードランナー」の50面すべてを解いた人に与えられる「チャンピオンカード」の入手期限（12月31日）がせまっています。同ソフトをお待ちのかたは，いそいで（?）全面クリアを果たし，パスワードを書いてハドソンに送りましょう!

編集部からのクリスマス・プレゼント

読者のみなさんにあったかーい冬をすごしていただくため，編集部からのホットなプレゼント。大好評発売中の「ドルアーガの塔」トレーナーと「マッピー」トレーナーを，各5名ずつ10名のかたにプレゼントします。ハガキに，①持っているパソコン名　②持っているソフトの本数　③パソコンに関して，今一番知りたいこと　④あなたの住所・氏名　⑤あなたがベーマガを読むことを勧めたお友達の住所・氏名・年令を記入して
〒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「ホット・プレゼント」係
までお送りください。

影：なお，編集部へのクリスマス・プレゼント及びお年玉は，かたくお断わりいたします(?)。

編集長：ベーマガ50キャンペーンにご協力を!!

で・ば・ぐ

★12月号116ページのPC－8001／mkII用「HOLE　MAZE」のリストに不鮮明な部分がありました。

680行……Y＋VY＋VY）＝4：PUT@A……ST%　：GOTO 610

★12月号144ページのPB－100用「DANGER　ZONE」で，リストに誤りがありました。掲載したもののうち，P0エリアに入っているプログラムだけを入力すれば，このゲームをプレイすることができます。

●おわび

「マイコンBASICマガジン」12月号58ページ掲載のファミリーコンピュータ用「ペンギンズバー」の記事は，日本ソフトバンク発行の「BEEP」'85年3月号掲載の同名のゲームと同一のものでした。

編集部のチェック不足のため，原作者をはじめ，関係各位，読者各位にご迷惑をおかけしましたことを，深くおわび申し上げます。

マイコンBASICマガジン編集部

●投稿されたかたへのお願い

このような事故をふせぐためにも，プログラムを投稿されるかたは75ページの「応募のきまり」をよく読んで，参考資料などがあれば原稿に必ず記入してください。また，他誌との二重投稿や類似作品などのないよう，みなさまのご協力をお願いいたします。

☆　　☆

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
★パソコンショップ・ハドソン：札幌市中央区南2条西3丁目 丸井今井 ☎011-281-1151
★つうけんテレコンショップ帯広：帯広市西2条南9丁目サニーデパート3F ☎0155-23-1161
★ICカプセル：北見市2条西2丁目 サンプラザ ☎0157-23-8444
★名寄ラジオ商会：名寄市大通南6丁目 ☎01654-2-2385
★函館西武：函館市梁川町9-3 ☎0138-55-5511

青森県

★電巧堂チェーン・八戸本店：八戸市長横町17－1 ☎0178-44-4111
★電巧堂チェーンしんまちプラザ：青森市新町2－6－26 ☎0177-23-2356
★電巧堂チェーン三沢店：三沢市中央町3－3－1 ☎0176-53-7123
★電巧堂チェーンむつ店：むつ市柳町1－2－14 ☎01752-2-4121
★電巧堂チェーン弘前代官町店：弘前市代官町3－1 ☎0172-34-2606
★電巧堂チェーン弘前バイパス店：弘前市城東北4丁目5－5 ☎0172-27-2251
★電巧堂チェーン堅田バイパス店：弘前市堅田字宮川438－1 ☎0172-34-6230
★電巧堂チェーン五所川原店：五所川原市旭町29－1 ☎0173-35-3129
★電巧堂チェーン光星学院通店：八戸市湊町上田屋前21－6 ☎0178-34-3737
★ビデオ＆パソコンショップモリヤ：むつ市新町11－10 ☎0175-22-7242
★マイコンショップトム：八戸市三日町26 ☎0178-45-5570

岩手県

★電巧堂チェーン・盛岡本店：盛岡市中央通2－11－1 ☎0196-54-2772
★ホビーショップメカーノ：花巻市若葉町1－10－12 ☎0198-22-4183
★テクノハウス・エイトピア：盛岡市館向町3－7 ☎0196-23-4470
★電巧堂チェーン一ノ関店：一ノ関市山目字大槻62 ☎0191-25-2440

秋田県

★緑屋そうご電器：秋田市中通2－7－6 ☎0188-32-1951
★電巧堂チェーン新国道泉店：秋田市保戸野新川向16－2 ☎0188-64-3061
★電子センター秋田：秋田市川尻町字川口境18－3 ☎0188-32-7815
★電巧堂チェーン秋北中央店：大館市御成町2－6－1 ☎0186-49-7161
★電巧堂チェーン大曲サンロード店：大曲市通町3－3 ☎01876-3-5711
★電巧堂チェーン本荘店：本荘市出戸町字岩淵下46 ☎01842-4-5211

宮城県

★電波新聞社・仙台支局：仙台市一番町1－1－31 ☎0222-27-7211
★電巧堂ＤＡＣ仙台東口店：仙台市東七番町125－24 ☎0222-91-4744
★電巧堂チェーン・仙台本店：仙台市中央2－2－21 ☎0222-25-5290
★電巧堂チェーン多賀城店：多賀城市下馬4－1－28 ☎0223-65-8111
★庄子デンキ：仙台市長町2－1－39 ☎0222-47-1141
★庄子デンキ・コンピュータ中央：仙台市一番町3－6－5 ☎0222-24-5591
★庄子デンキ・石巻本店：石巻市中央2－12－7 ☎0225-93-1011
★ムーンベース：仙台市通町2－15－8 ☎0222-71-9700

山形県

★電巧堂チェーン山形七日町本店：山形市七日町2－1－6 ☎0236-23-1055
★コンピュータショップ：天童市老野森2－9－4 ☎02365-4-1530
★エルタウン庄子デンキ山形本店：山形市七日町2－7－43 ☎0236-42-1222
★新庄ＣＱセンター：新庄市小田島町5－53 ☎02332-3-1586
★ソフトセンター・ハラトク：米沢市中央1－8－23 ☎0238-23-6228
★オリエンタルパソコンショップ：福島市栄町10－11 コルニエッタヤ ☎0245-21-2101

福島県

★エルタウン粉又・駅前店：福島市栄町7－31 ☎0245-21-2011
★郡山西武：郡山市駅前1－16－7 ☎0249-34-6161
★うすい百貨店：郡山市中町13－1 ☎0249-32-0001
★いわきマイコンショップ：いわき市平字立町86 ☎0246-23-0513
★大竹商会：会津若松市西栄町10－26 ☎0242-26-2244
★システム会津若松ラジオセンター：会津若松市七日町1－17 ☎0242-26-2711

茨城県

★カトーデンキ販売：水戸市柳町1－13－20 ☎0292-26-4170
★メディアポート：水戸市白梅4－1－13 ☎0292-21-4920
★マルスズ電気：取手市新町5－17－17 ☎02977-4-1311
★中屋理化学：日立市神峰町4－21－8 ☎0294-23-0555
★ＯＡショップ浦井：水戸市南町3－3－39 ☎0292-27-2695
★丸善無線電気㈱土浦ターミナルビル店：土浦市有明町1－30 ☎0298-22-7601
★計測技研：宇都宮市桜3－2－17 太平ビル3Ｆ ☎0286-33-1994
★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

栃木県

★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
★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：太田市本町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

神奈川県
★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
★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

静岡県
★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：浜松市大蒲町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
★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

岐阜県
★岐阜マイコンセンター：岐阜市鹿島町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

新潟県
★電波新聞社・新潟支局：新潟市東幸町13－31　☎0252-45-2526
★真電本店：新潟市万代2-2　☎0252-43-6500
★東京石丸電気新潟店：新潟市東大通１－８－32　☎0252-43-1400
★でんきのアイコー：上越市本町５－４－８　☎0255-23-4040
★マイコンショップアルファー：上越市西本町２－１－25　☎0255-43-4850
★星光ベーシック：南魚沼郡湯沢町駅通り　☎0257-85-5067
★長岡ハムセンター：長岡市柏町１－５－17　松電ボウル１Ｆ　☎0258-32-8661
★デンケンジャパン：長岡市平島町字下新田63－17　☎0258-23-1881
★コンピューターシステム：三条市荒町１－12－30　☎02563-5-5795
★本所屋商店：加茂市仲町２－３　☎02565-2-1580

長野県
★電波新聞社・松本支局：松本市白坂２－４－21　☎0263-36-2266
★マイコンショップ諏訪：茅野市塚原１－12－６　☎0266-73-2900
★マイコンショップパートナー：更埴市屋代2451　☎02627-2-1817
★アルゴジャパン：上伊那郡辰野町宮所19　☎02664-2-2022
★シマコーシステム：松本市鎌田町5116　☎0263-26-0071
★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
★リッチランドＲＡＣ：佐久市取手町183　☎0267-62-7522
★パソコンシティ2000：伊那市伊那3446－21　☎0265-73-6226

富山県
★ソフトハウスビーバー：富山市桜町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

石川県
★電波新聞社・金沢支局：金沢市鱗町81－１　☎0762-63-8661
★ニュー金沢店：金沢市中村町10－20　☎0762-43-7878
★ユニー加賀店：加賀市大聖寺東町１－30　☎07617-3-1141

福井県

★丸の内カラー金沢本店：金沢市増泉１-537-１ ☎0762-41-1085
★パソコンショップロジックハウス：金沢市八日市４－118－２ ☎0762-49-6347
★三共てらじ店：金沢市寺地２－３ ☎0762-47-2524
★小松西武：小松市土居原町9 ☎0761-24-1611
★コマツパソコンセンター：小松市土居原町186 ☎0761-22-4672
★マルツ電波：福井市豊島２－７－４ ☎0776-21-2360
★片山電気：福井市中央１－５－３ ☎0776-23-3360
★丸の内カラー福井店：福井市二の宮１-112 ☎0776-27-1563

愛知県

★電波新聞社・名古屋支局：名古屋市中区栄３－17－15 ☎052-261-4541
★カトー無線亀島店：名古屋市中村区井深町17－15 ☎052-452-2421
★カトー無線パーツ：名古屋市中区栄３－32－28 ☎052-262-6471
★トヨムラ名古屋店：名古屋市中区大須３－30－86 ☎052-263-1660
★Ｊ＆Ｐ：名古屋市中区栄３－４－５ ☎052-261-9201
★ＣＶＡジャスコ岡崎店：岡崎市康生通西２－20－２ ☎0564-21-0211
★コンピュータサービスロジック：春日井市鳥居松町２－263 ☎0568-84-2271
★マイコンショップイシバシ：碧南市碧南中央駅２Ｆ ☎0566-48-2323
★カトー無線半田店：半田市昭和町２－40 ☎0569-22-7186
★カトー無線江南店：江南市赤童子町桜道23－１ ☎05875-5-6260
★カトー無線東海店：東海市富木島町田面80－１ ☎0560-61-8321
★パソコンショップΣ：名古屋市中区大須３－30－37 ☎052-251-8334
★春日井西武：春日井市六軒屋町字東丘22 ☎0568-84-3131
★マツヤデンキ今池店：名古屋市千種区大久平町１－45 ☎052-733-9191
★マツヤデンキ藤ヶ丘店：名古屋市名東区明ヶ丘126 ☎052-776-4441
★マツヤデンキ春日井店：春日井市瑞穂通６－26 ☎0568-81-7877
★マツヤデンキ中村店：名古屋市中村区豊岡通１－13 ☎053-481-2677
★豊橋西武：豊橋市駅前大通 ☎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：一宮市尾西緑町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(代)
★ニノミヤムセン本店：大阪市浪速区日本橋４－11－４ ☎ 06-643-2038
★ニノミヤムセン別館：大阪市浪速区日本橋４－12－６ ☎ 06-633-2038
★ニノミヤムセンエレランド：大阪市浪速区日本橋５－６－19 ☎ 06-632-2038
★ニノミヤムセンパーツ店：大阪市浪速区日本橋４－19－14 ☎ 06-643-2039
★ニノミヤムセンＶ８店：大阪市浪速区日本橋５－11－８ ☎ 06-643-1681
★ニノミヤムセン香里店：寝屋川市香里新町７－３ ☎0720-32-2694
★ニノミヤムセン茨木店：茨木市双葉町８－３ ☎0726-34-1155
★ニノミヤムセン藤井寺店：藤井寺市岡１－1141－１ ☎0729-39-9206
★ニノミヤムセン箕面店：箕面市芝153－９ ☎0727-24-0331
★ニノミヤムセン布施店：東大阪市足代北町２－５ ☎ 06-781-6865
★中川無線電機中店：大阪市浪速区日本橋４－10－４ ☎ 06-643-2850
★中川無線電機千里店：豊中市新千里東1－3千里中央センター専門店 ☎ 06-832-9516
★中川無線電機泉北店：堺市竹城台３－22－11 ☎0722-91-3325
★Ｊ＆Ｐテクノランド：大阪市浪速区日本橋５－６－７ ☎ 06-644-1413
★Ｊ＆Ｐメディアランド：大阪市浪速区日本橋４－57－１ ☎ 06-644-1613
★Ｊ＆Ｐくずは店：枚方市楠葉並木２－22 ☎0720-56-8181
★Ｊ＆Ｐ千里中央店：豊中市新千里東町１－３－204 ☎ 06-834-4141
★Ｊ＆Ｐビジネスランド：大阪市北区梅田1-1-3 大阪駅前第3ビルＢ2 ☎ 06-348-1881
★ＣＳＫ：大阪市北区梅田１－１－３ 大阪駅前第３ビルＢ１ ☎ 06-345-3351
★パソコンランド駅前第４ビル店：大阪市北区梅田1-11-4 大阪駅前第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１－２－22 ☎ 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

兵庫県

★電波新聞社・神戸支局：神戸市中央区三宮町３－９－15　☎078-391-5885
★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
★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

山口県

★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：直方市古町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 キャラクター・グッズ 続々,登場!〈通信販売〉

遊等生になっちゃうぞ。

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。



◀ドルアーガの塔のトレーナー



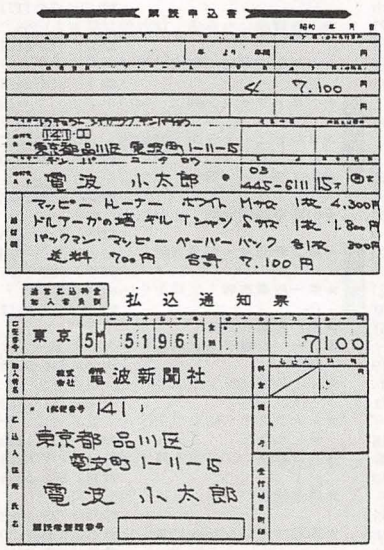
◀マッピーのトレーナー



◀ドルアーガの塔のペーパー・バッグ



◀マッピーのペーパー・バッグ



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ページ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-8800シリーズ	PC-8801	FD(5'2D)	6,800円	ギャラガ	ミュージックボード(PC-8801-14)対応
	PC-8801F	FD(5'2DD)	6,800円	ギャラガ	
	PC-8801M	FD(5'2HD)	6,800円	ギャラガ	
	PC-8801U	FD(3.5")	6,800円	ギャラガ	PC-8801U-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-6600シリーズ	PC-6001mkII	テープ	3,800円	グロブダー	PC-6001mkIISR PC-6601/SR
	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コンバイラ	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コンバイラ	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コンバイラ	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-77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/CSK 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	ポスコニアン	
	MSX	ROM	4,500円	MINIゴルフ	
	MSX	テープ	6,800円	MARS(ケイサンヤサン)	
	MSX	テープ	6,800円	ミュージックツール(オシガクヤサン)	
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-8801U-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(03)二四四―五一六一
㈱電波新聞社出版販売部

部

注文日 月 日

注文者住所氏名

神奈川・中京パソコン・ショップ・ニュース

ICワールド ヨコヤマ

●〒252 神奈川県藤沢市湘南台1－10－6 ●☎0466－43－1771
●営業時間10:00～20:00(ただし、土曜日は21:00まで) ●定休日 年中無休

全国どこでも、電話一本で新品のパソコンがすぐキミの手に—。ヨコヤマの強みは全国に組織された通販網。そして、全国無料配送と超低利クレジット・システム。組み合わせ自由のセット価格で、びっくりするぐらいの安さでパソコンが買える。そのうえ、高額下取りサービスもやっているというから、親切づくめのお店だネ。

場所は小田急線、湘南台駅から歩いて3分。最近はゲームソフト・コーナーを拡充。機種別、売れ筋別にソフトがわけられ、キミの欲しいソフトが一目僚然。なんたって、湘南地区ナンバーワンの在庫量なんだ。パソコンのアドバイザースタッフは斉藤さんをはじめ5名体制。買った後でもいろいろ親切に相談に乗ってくれる。お店にいったときは一声かけてみよう。ベーマガ読者ならまちがいなくサービスしてくれるよ。



ソフトクリエイト 横浜店

●〒221 神奈川県横浜市神奈川区鶴屋町2－12－8 第1建設ビル1F
●☎045－314－4777
●営業時間10:00～19:00(日曜祭日は18:00まで) ●定休日 水曜日

〝クリエイト超特価〟って知ってるかい？キミがどんな機種を選んでもセットで買えばズイブン安くなるというソフトクリエイトならではの企画。キミたちの満足いく予算でシステム・アップできることウケアイだ。

更に、中古販買と買換え下取りセールも年中やっているから、手持ちのパソコンを持っていって、欲しい機種を安く買ってみるのもいいネ。新しい機種や新作ソフトの情報も早いぞ。店内では最近、ワープロ・コーナーを新設。富士通、キヤノン、日電、シャープなど一流メーカー品をズラリ展示。年賀状などワープロで打ってみるなんてのもオツだネ。津田店長に聞けばキミのために簡単なワープロ講座を開いてくれるゾ。

東京地区のユーザーは渋谷店（渋谷区渋谷1－12－7、三和渋谷ビル、☎03－486－6541）もヨロシク。



セキグチ

●〒210 神奈川県川崎市川崎区駅前本町5－3 ☎044－244－5421
●営業時間10:15～19:30 ●定休日 水曜日

親切一番、電話は二番。パソコンのことならためらわずに川崎駅前のセキグチに直行。ホビー・パソコンからもう一つグレード・アップをネラっているキミや、自分のハードに合うプリンタを探しているキミ、プログラムを作っているうちにコマンドを忘れちゃったというドジなキミに「ミーンナ、まとめてめんどうみちゃいます」とたのもしいことを言ってくれるのが、担当の山田さんと大泉さん。

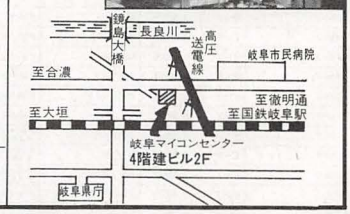
最新のゲームソフトなどは山田さん自身がスーパーテクニックを教えてくれる(?)。特にセキグチでは、プリンタ、FDDなど周辺機器が充実しているので、多目的パソコン・ユーザーにはピッタリのお店。また、ソフトの展示量も3,000本以上というから、欲しいソフトはセキグチに行けば必ず見つかるハズ。最近はワープロ・コーナーを設け、ポータブル・タイプなど20台以上を展示。質・量ともに川崎地区No.1のショップだ。



パソコンソフトのことならおまかせください!!
各社新作ソフト大量展示中



《ハード、ソフトをセットで御検討の方に》
PC-8801mkIIMR/FR(NEC) シャープX1ターボII(シャープ) FM-77AV(富士通)など各社最新機種をお値打ちに用意しております。ぜひ1度ご相談ください。なお、年末・年始の営業は、年内無休。新年は2日から初売りを行います。



岐阜マイコンセンター 営業時間10:00～20:00(水曜定休日)
〒500 岐阜市鹿島町8-43錦声ビル2F (0582)51-6338

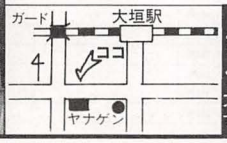


新装オープン 記念フェア 実施中 (11/23～12/29)

特選セット
PC-9801VM2＋モニター(CU-14AI)＋ディスケット(MD2HD) 2枚
FM-16βFD＋モニター(MB27331)＋ディスケット(MD2HD) 4枚
MZ-5521＋モニター(CU-14AI)＋ディスケット(MD2HD) 4枚／他

新製品
PC-8801MKIIMR／FR、FM-77AV、文豪ミニシリーズ／他

MSX限定特価販売
HB-10＋ソフト(16KBロードランナー)＋ジョイスティック
HB-F2＋モニター(DM-405S)＋ケーブル／他



パーツ・ショップ オガワムセン
大垣市宮町2－29・水曜定休日 営業時間10:00～20:00
TEL (0584)78－6387(パーツ)・78－7687(マイコン)

ファミコン パソコンフェアー



12/7(土)〜12/31(火)

○ ファミコン／MSXソフト
○ パソコン雑誌／書籍
◎ ドルアーガ／マッピーのトレーナー／Tシャツ／ペーパーバック なども勢揃い！

御注文・お問い合わせは下記三洋堂グループへ！

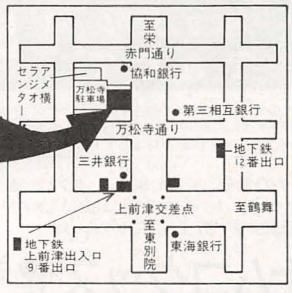
いりなか店 ☎(052)832−8202	勝川店 ☎(0568)32−7806	刈谷店 ☎(0566)24−1134
可児店 ☎(0574)63−2334	小牧店 ☎(0568)73−3462	鳴海店 ☎(052)891−1334
みのかも店 ☎(0574)26−5134	多治見店 ☎(0572)24−0340	高蔵寺店 ☎(0568)51−6766
関店 ☎(05752)4−6034	アイブックサンヨー野立店 ☎(052)353−0134	東郷店 ☎(05613)8−0010
妻木店 ☎(05725)7−7875	菱野店 ☎(0561)84−5534	B & D ☎(052)902−1134

●三洋堂書店上前津店●

パソコンショップ シグマ

〒460 名古屋市中区大須3丁目30番地の37

☎(052)251-8334



中京・近畿パソコン・ショップ・ニュース

MSX

ゲームソフト

CD・レコード
音楽テープ
ビデオソフト

池田ミュージック ユニー新城店
新城市的場　ユニー新城店１Ｆ　電05362(3)3111 内63
池田電機　愛知県鳳来町海老　電05363(5)0023

MSX・ファミコンゲームソフト 交換会員大募集

住所・氏名(フリガナ)を明記の上、切手500円分(入会金)を同封して郵送してください。会員証、交換方法、交換リスト、登録カードを送ります。

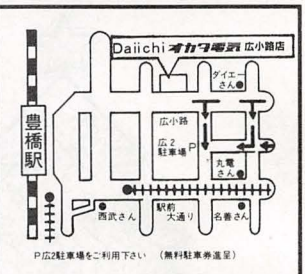
★会員特典　中古ソフト格安で売ります。中古ソフト買います。

㈱全国パソコンソフト交換所
ハガキ申し込み先/〒460 名古屋市中区栄3-9-34住吉ブラーシュビル5Ｆ
郵便振替口座 名古屋2-66796　☎052-263-1245・092-715-5727

来て　見て　プレイして

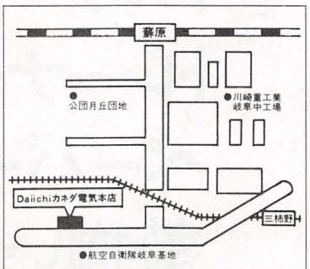
夢中にさせちゃう!!

パソコン パラダイス



P広2駐車場をご利用下さい　(無料駐車券進呈)

ダイイチ オカダ電気 広小路店
豊橋市広小路2丁目5番地
TEL(0532)54-6326

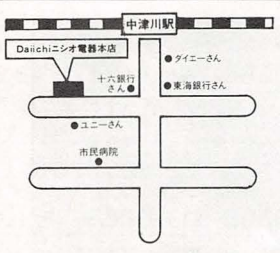


ダイイチ カネダ電気 本店
各務原市蘇原三柿野2丁目
TEL(0583)89-2288

中部地区にAVPSの専門店がまたまた増えた。オカダ電気に続く新顔は、カネダ電気とニシオ電器。もともとパソコンを20台くらい展示した大きなコーナーを持っていた電器店だったが、さらに内容を充実してダイイチのパソコンランドとして生まれ変わった。

そしてこの3つのパソコンパラダイスには、ありとあらゆるメーカーのハード・ソフト・書籍がドッチャリだから、初心者のキミも、マニアのキミも、大満足というわけ。

とにかく、１度来て、見て、プレイして、この楽しさを味わってみてよ。



ダイイチ ニシオ電器 本店
中津川市新町5-20
TEL(05736)6-4048

第一産業中部ブロック店(パソコン)

ダイイチ オカダ電気 広小路店
ダイイチ カネダ電気 本店
ダイイチ ニシオ電器 本店

〈アイウエオ順〉

シャープ認定 MZ ショップ

TACT 宇治タクト小倉

Super mz も好評展示販売中
61年1月2日PM1:00より開店致します。

① MZ-731 10(CZ-811C)　¥89,800
14カラーディスプレイ(CU-14F1)　¥64,800
ソフトTHE・YOKOZUNA　¥15,800
¥170,400
タクト特価　¥124,800

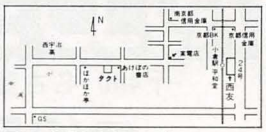
② MZ-731 20(CZ-812C)　¥139,800
14カラーディスプレイ(CU-14F1)　¥64,800
ブランクディスケット 10枚　¥17,000
¥221,600
タクト特価　¥159,800

専用カラーディスプレイテレビ(CZ-811D)を御希望の方は**タクト特価により¥37,000アップ**になります。

ナムコグッズ発売中

通信販売のご案内
- 現金書留を御利用の方
  下記のメモを同封して下さい。
- 銀行振込を御利用の方
  電信扱いで御振込み前又は後にて下記のハガキを御送り下さい。
  振込先　京都中央信用金庫　西小倉支店
  普No.53-0162687 タクト

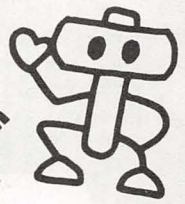
◎メモ及びハガキの御記入用件
1. パソコン機種名、ディスプレイ名、色　2. 住所、氏名、お電話番号
御入金等確認後商品を御送付申し上げます。
◎送料は無料です。



〒611 宇治市小倉町南浦３０－１１４
TEL 0774 (20) 0　7　8　4
西宇治高校東へ200m
年内休まず営業　営業時間AM11:00～PM8:30

自分の教材がつくれる

大工さんシリーズ



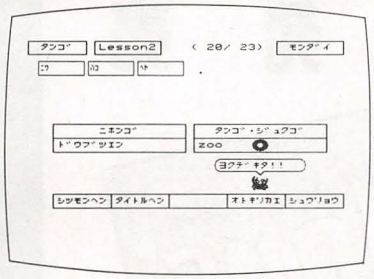
中高生向き

家庭で、学校で、塾で、ご利用いただいてます。

学習ソフト

FM-7/NEW7/77/AV
PC-8801/mkII/SR/FR/MR
PC-9801シリーズ(2DD)

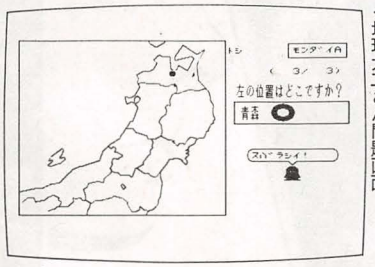
◀英語大工さん問題画面



期末テストの前、どうしても単語が覚えられない…そんなときにはこの英語大工さんが大活躍！　自分の教科書・習ったレッスン・そして苦手な単語を登録すると効果的。できなかった単語は何回でもできるまでくりかえし問題に出てきます。

プログラムは〔単語熟語／不規則動詞変化／形容詞副詞の比較変化／名詞代名詞の単数複数形／基本英文〕の５本。授業や参考書で理解した事柄もくりかえしトレーニングをして、はじめて力になるもの。キーインするうちにスペルが自然に覚えられます。大文字にすべきところを小文字で減点…スペルをまちがえて減点…といったミスも防げます。

◀地理大工さん問題画面



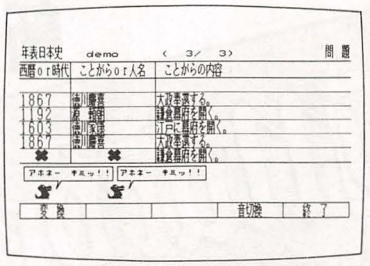
プログラムにセットされている地図をつかってデータを入れるのもいいし、新しく自分で地図を描くのも自由。地図入力は、点を打つ・線をひく・四角をかく・円をかくの基本機能に加え、色を指定する、色を塗る…などの８つの機能を持っています。地理大工さんの特徴は何と言ってもこの地図登録。誰でも簡単に地図が作れ、１枚がおよそ30分ぐらいで「できあがり！」。マウスもデジタイザーも使わずに地図が描けるのは嬉しい。体験した人は声をあげて喜んでいます。漢字入力は、文字単位の入力とし、漢字ROMの音読み配列を利用。プログラムは〔日本地図あり／地図なし／世界地図あり／地図なし〕の４本。

Mather Duck Typing　マザーダック・タイピング

アルファベット36コース、カナ36コースの初心者からベテランまで使えるゲーム感覚のキーボードレッスン。タイプが上達すると大工さんシリーズの楽しさが倍増します。

FM-7/77/AVのみ フロッピー1枚 ￥3000(破格の値段)

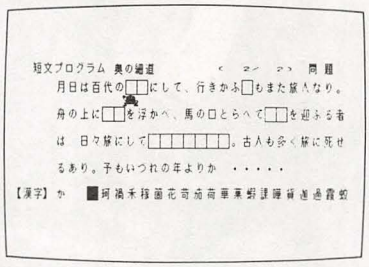
◀歴史大工さん問題画面



年号を覚えるのは誰でも苦痛。これをすんなりとこなしてしまえる嬉しい歴史大工さん。ヒント登録を使って年号を語呂あわせで覚えてしまおう。歴史の中の人物名・史実・時代など必要に応じて登録しておけば試験勉強もラクラク。年表日本史・年表世界史のほかに地図を使って史実をプロットできる地図日本史・地図世界史もあります。これで歴史の知識も幅が出る。厚みが出る。

大工さんシリーズは買ってすぐ使えるようにできているので、買ったその日にきみの秘密兵器ができあがります。

◀国語大工さん問題画面



国語の基本は漢字。そこで国語大工さんの最初のプログラムは漢字の読み・書きです。読みはいいとしても、書きはパソコンでどうするんだ？　それはワープロを使う要領で漢字を答えます。ただし、同音異字がたくさんあるので、正しい漢字を答えるのは相応の学力が要ります。

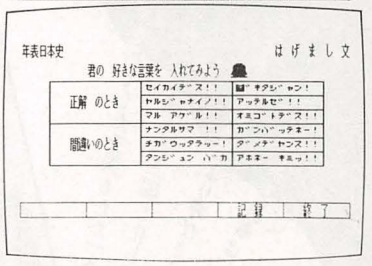
短文プログラムではきみの好きな文章を登録し、つぎに問題としたい箇所を５つまで指定します。すると、問題画面では指定した箇所が穴埋めの問題となって出てきます。

プログラムは〔漢字／類義語・対義語／熟語の意味／短文〕の４本。このほかに有名な俳句や自作の俳句を登録して上の句、中の句、下の句をランダムに組み合わせて遊ぶ俳句プログラム(付録)も付いています。

学校・塾の先生へ

事前に電話連絡いただき、ご来社くだされればご試用の用意もございます。また、ご注文本数によるご相談にも応じております。

はげまし文



正解のときに出るメッセージ文章や間違ったときに出る文章はいつも同じでは飽きてしまいます。そこで、この文章を自分自身への「励まし文」と名付け、自分でいつでも変えられるようになっています。しかも、プログラムごとに違うので飽きないでやれます。

キャラクター



採点の結果、きみへのハゲマシブンを発信するのがこのキャラクター。その日の気分で好きなキャラクターを選んでやれます。画面には５つしか出て来ないけれど、データはもっとたくさんのキャラクターを持っています。

●大工さんシリーズ　　○：発売中　開：開発中

機種＼教科	英語	地理	歴史	国語	数学 四則演算編	数学 図形編	数学 グラフ編	数学 文字式公式編
FM-7/NEW7	○	○	○	開	開	開	開	開
FM-77/AV	○	○	○	開	開	開	開	開
PC-8801シリーズ	○	○	○	○	開	開	開	開
PC-9801シリーズ(2DD)	○	開	開	○	開	開	開	開

※数学大工さんの発売時期はお問い合わせください。

価格 各￥5,000

＊英語大工さんの好評にお応えし新価格で発売＊

構　　成：5"FD(または3.5"FD)1枚＋バインダー型上級ケース＋詳細マニュアル

主要機能：登録／削除／訂正／出題／採点／ヒント提示／再出題／励まし文／キャラクター／正解提示／成績記録／リスト表示

カタログ：ハガキまたは電話でご請求ください。(本誌名、お持ちの機種、電話番号、ご職業をご記入ください。)

購入申込：ハガキまたは電話で当社に直接ご注文ください。代金は商品到着後のお支払いで結構です。

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2-62-8-902　☎03-981-7822

●データウエスト取扱ソフト

▶探険隊第二弾〈アドベンチャーゲーム〉●魔境アマゾンの奥地に黄金伝説を見た●PC-98シリーズ(2DD、2HD)●PC-8801/mkII/SR(2D×2)●FM-7/New7(2D×2)●FM-77/AV●X-1ターボ(2D×2)●X1 テープ(2本組)●SMC-777(3.5×2)▶多機能・高速グラフィックエディタ●G-EDIT7●FM-7AV/77●GEDIT FM-AV●FM-77AV専用●GEDIT88・PC-8801mkII/SR▶中華風ピンボール●電視娯楽弾球儿●FM-7●FM-77AV専用

Data West
●Data West in JAPAN●
〒556 大阪市浪速区難波中2-7-17(City松本 201)
Phone.(06)632-0937

新発売

マーベラス

Marvelous

ロールプレイングゲーム

かって栄華を尽くした王国もただ一人の悪魔によって血塗られた国と化してしまった。王を悪夢の世界より呼びさませることの出来る勇者はこの…!!……









ゲームの3大特徴

このゲームは、ファンタジーロールプレイングゲームの特徴であるキャラクターの創造や成長、パーティーを組んでの戦闘に加えて、100を越える謎とイベント、美しいグラフィックで描かれる迷路など、データウエストならではの数々の新しい試みを加えた、斬新なシステムによる、すばらしいゲームです。

1. いままでのロールプレイにない100を越えるイベント。
2. 迷路は複雑であり、美しいグラフィックで描かれます。
3. 迷路画面と戦闘画面をわけることにより、リアルな戦闘シーンを再現。

●対応機種

PC-8801/mkII/SR(5インチ・2D)
FM-7/New7(5インチ)
FM-77(3.5インチ)

●定価6,800円

●親切・ていねい・スピーディー●

通信販売の

全流通

全国どこへでも無料配送でお届けします。

品揃え2万本、これらはほんの一例です。リスト以外の新作ソフト等のお問い合せはお気軽にどうぞ。

★印はSR専用です。

最新ヒット情報

MSX

日本デクスタ	(ROM)忍者くん	¥5,700
コナミ	(ROM)イーガー皇帝の逆襲	¥4,800
アスキー	(ROM)ブラックオニキス	¥6,800
ハドソン	(BC)スターフォース	¥4,800
日本テレネット	(ROM)アメリカントラック	¥5,800
ウイング	(T)新白と黒の伝説	¥5,000
日本デクスタ	(ROM)伝説の狼男	¥5,700
トモソフト	(T)007美しき獲物たち	¥4,800
ポーステック	(T)レリクス	¥5,800

ファミコン

ナムコ	(ROM)ドルアーガの塔	¥4,900
	(ROM)パソクランド	¥4,500

FM-7/New7

ナムコ	(T)マッピー	¥3,800
JAST	(T)天使たちの午後	¥4,800
ウインキーソフト	(5D)アークスロード	¥7,800
JAST	(5D)天使たちの午後	¥6,800
ハミングバード	(T)〈アビス〉ABYSS	¥4,500
ハミングバード	(5D)帝王の涙	¥6,800
アスキー	(5D)ウィザードリィ	¥9,800
スクウェア	(5D)ウイル	¥5,800
東宝	(T)カリオストロの城	¥4,800
マイクロネット	(5D)プロレス	¥6,800

FM-77

ハドソン	(3.5D)デゼニワールド	¥6,800

PC-6001/mkII

★日本テレネット	(T)アメリカントラック	¥4,500
★ナムコ	(T)グロブダー	¥3,800
★アスキー	(T)ブラックオニキス	¥5,800

PC-6601/SR

★ナムコ	(3.5D)グロブダー	¥6,000

X-1

BPS	(T)ファイヤークリスタル	¥4,800
ハドソン	(5D)デゼニワールド	¥6,800
JAST	(T)天使たちの午後	¥4,800
ホットビイ	(T)カレイドスコープ	¥7,800
マイクロネット	(T)プロレス	¥4,800

PC-8801/mkII

JAST	(5D)(新)天使たちの午後	¥6,800
スタークラフト	(5D)ウルティマII	¥14,800
★データウエスト	(5D)マーベラス	¥6,800
★ハドソン	(5D)デゼニワールド	¥6,800
★日本ファルコム	(5D)ザナドウ	¥7,800
★アスキー	(5D)ウイザードリィ	¥9,800
★マジカルズ	(5D)ザ スクリーマー	¥7,500
★スクウェア	(5D)プラスティ	¥7,900
★ホットビイ	(5D)カレイドスコープ	¥9,800
★ザインソフト	(5D)トリトーン	¥6,800
	(5D)シオン	¥6,800
★東宝	(5D)カリオストロの城	¥7,800
★マイクロネット	(5D)プロレス	¥6,800

MZ-1500

ナムコ	(QD)ドルアーガの塔	¥4,800

ハード

JAST	ジャストサウンド(音声合成装置)	¥12,800

■フロッピーディスク

お申し込みは10枚単位から

メディア＼メーカー	マクセル	フ ジ	3 M	ノーブランド
5″2D	520	500	420	270
5″2DD	750	630	600	350
5″2HD	950	850	750	650
3.5″2D	——	900	750	650

(※ハードの場合でも送料無料)

各社ワープロ専用機大特価

- ●キャノン(PW-10J)定価¥79,800……特価**¥67,830**
- キャノン(CM-6)定価¥126,000……特価**¥108,800**
- ●シャープ(WD-50)定価¥69,800……特価**¥59,330**
- シャープ(WD-200)定価¥109,000……特価**¥92,650**
- ●オアシスライト(K)定価¥79,800……特価**¥67,830**
- オアシスライト(F)定価¥169,000……特価**¥143,650**

お電話によるお申し込みはTEL.06(761)5271

●お申し込み方法

①現金書留

②郵便為替

※ご注文は下記の申し込み用紙にご記入の上、全流通宛にお送り下さい。

③銀行振込み

●銀行振込み口座
三菱銀行(鶴橋支店)
普 No.4347305(全流通)

親切・ていねい・スピーディー

全流通

〒542 大阪市南区高津1丁目2番11号(大和ビル4F)

キ リ ト リ 線

申込用紙(11月号)

フリガナ

住所 □□□-□□ ☎( ) —

フリガナ

氏名 様

年令 職業 機種

商品コード	メーカー名	商 品 名	金 額
郵 送 料 金			送料無料
合計金額			

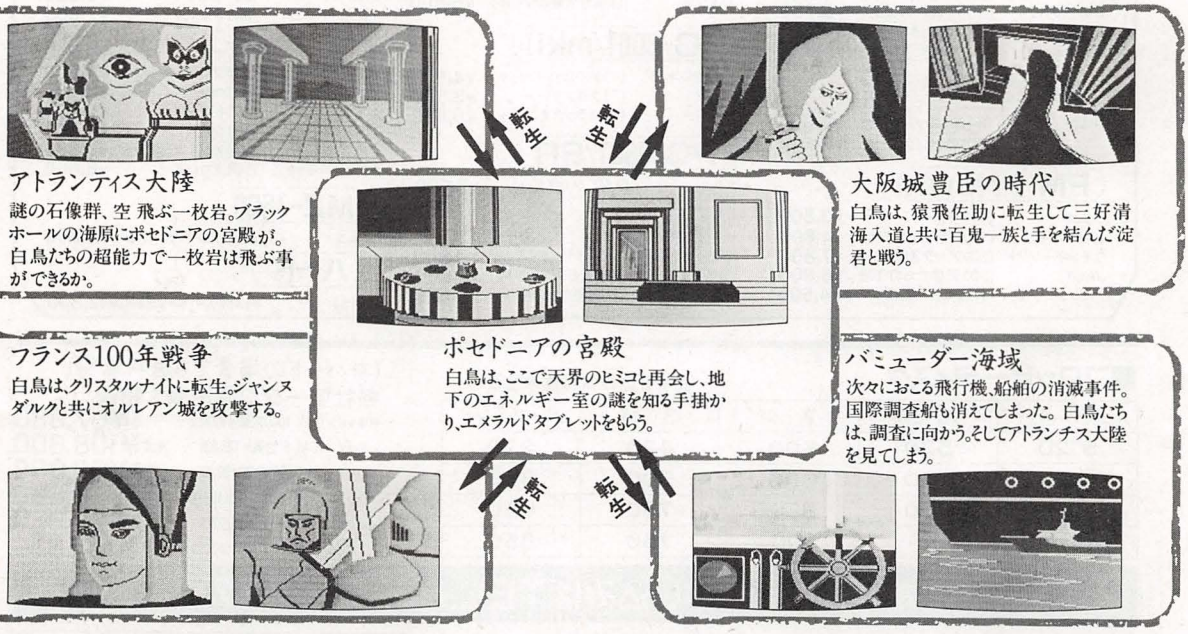
※リストに無いものでもみつけますので、お電話でお問合せ下さい。

12月発売　　アドベンチャーゲーム



百鬼一族により、ポセドニアの宮殿の地下エネルギー室にあったオリファルコンの金属と謎の石ツーオイセキが渦の中にかくされた。あなたは白鳥たちと超能力「転生の力」を使って広大な次元を飛び廻り、事件を解決していく。

■32KB ■数字入力でゲームができます。■カラーグラフィック画面数100枚 ■テープ3本組 ■音楽テープ付 ■**定価￥5,000** MSX



アトランティス大陸
謎の石像群、空飛ぶ一枚岩。ブラックホールの海原にポセドニアの宮殿が。白鳥たちの超能力で一枚岩は飛ぶ事ができるか。

大阪城豊臣の時代
白鳥は、猿飛佐助に転生して三好清海入道と共に百鬼一族と手を結んだ淀君と戦う。

ポセドニアの宮殿
白鳥は、ここで天界のヒミコと再会し、地下のエネルギー室の謎を知る手掛かり、エメラルドタブレットをもらう。

フランス100年戦争
白鳥は、クリスタルナイトに転生。ジャンヌダルクと共にオルレアン城を攻撃する。

バミューダー海域
次々におこる飛行機、船舶の消滅事件。国際調査船も消えてしまった。白鳥たちは、調査に向かう。そしてアトランチス大陸を見てしまう。

次・回・作・品アドベンチャーゲーム

白と黒の伝説 神々の戦い編・アスカの民編

次・回・作・品アドベンチャーゲーム

「日曜日は宇宙人とお茶を」

■ハヤカワ書店のSF小説・作者：火浦功 ■絵が動きます。■音楽が楽しく、色々な音がでます。■ストーリーは笑ってツッパリます。■価格未定

好・評・発・売・中アドベンチャーゲーム

白と黒の伝説 百鬼編

MSX ■32KB以上 ■テープ版 ■定価￥4,900

●通信販売は現金封筒でお願い致します。(送料無料)

好・評・発・売・中
アドベンチャーゲーム
モリコ脅迫事件
大きな7つのストーリーにわかれた、100画面のアドベンチャーゲーム。
MSX ■16KB以上 ■テープ2本組 ■おまけゲーム付 ■定価￥4,800

好・評・発・売・中
スペースアドベンチャーゲーム
銀河戦士ダイモス
画面はフルカラー、戦闘場面では絵が動き音がでます。
MSX ■32KB以上 ■テープ版 ■定価￥2,600

製造・発売元 ソフトスタジオWING
〒870 大分市中央町2丁目6-10
TEL.0975(32)3929

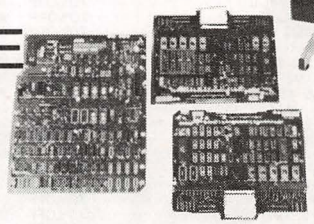
MSXはマイクロソフト社の商標です。

僕の部屋、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。

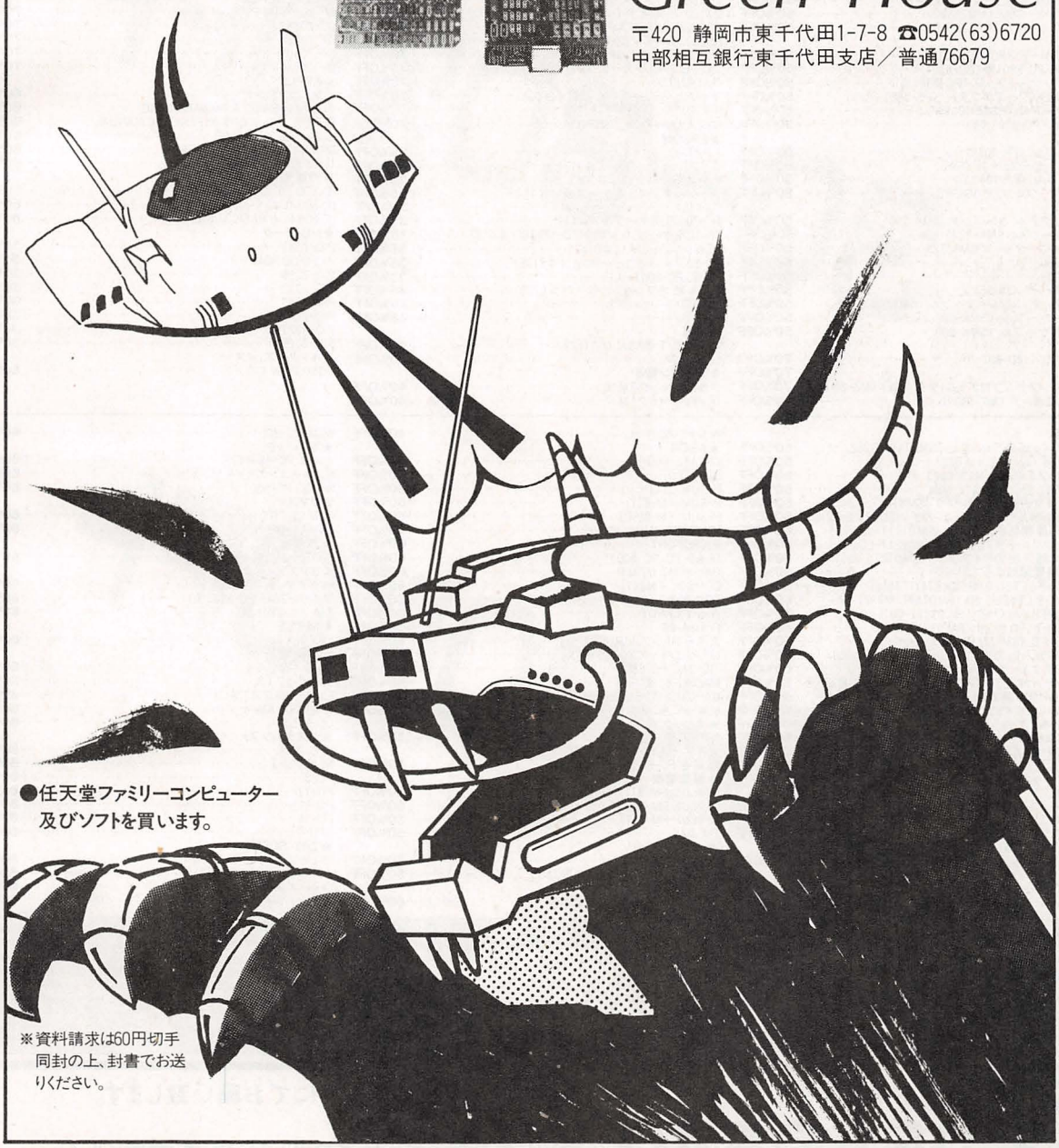




★在庫1,000枚有り
★専用ハーネス付
★品質保証付(3ヶ月)
★新製品全メーカー取扱います。
★部品の取扱いもしております。

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



●任天堂ファミリーコンピューター及びソフトを買います。

※資料請求は60円切手同封の上、封書でお送りください。

今すぐお電話で

03-251-8540

'85 12/10(火)〜'86 1/31(金)

★富士通
My OASYS …… ¥150,000
FM-NEW7〈MB 25015〉 …… ¥49,800
FM-7 I/F〈MB 22450〉 …… ¥7,800
プリンタI/F・RAMカード〈MB 22451〉 …… ¥5,800

★NEC
カラーCRT(中古)〈PC-8049K〉 …… ¥30,000
漢字ROMボード〈PC-9801-10〉 …… ¥19,800
CMT I/F〈PC-9801-03〉 …… ¥5,000

★CASIO
プリンター〈FP-1012PR〉 …… ¥25,000
CPU〈FP-1100〉 …… ¥10,000

拡張ユニット〈FP-1060 I/O〉 …… ¥10,000
CPU〈PB-100〉 …… ¥3,000

★SANYO
MSX〈MPC-10〉 …… ¥24,800

★シャープ
CPU〈MZ-731〉 …… ¥14,800
CPU〈PC-3100〉 …… ¥15,000
コンパクトFDD〈CZ-82FS〉 …… ¥22,800
デジタル テロッパー〈CZ-8DT2〉 …… ¥20,000
デジタル テロッパー〈CZ-8DT〉 …… ¥30,000
X1-D〈CZ-802CS〉 + カラーCRT〈CZ-802DS〉 ワンセット …… ¥148,000

★EPSON
FP-80K〈PC-8801〉 …… ¥80,000
TF-10 増設ドライブ〈＃9310〉 …… ¥19,800
TF-10 PC-DUAL …… ¥60,000
3.5" FDD 2DD〈SMD-140〉 …… ¥19,800

★CANON
XP-110. X-710. X-07 ワンセット …… ¥39,800

★精工舎
GP-250 X01 …… ¥29,000
GP-100 M01 …… ¥29,800
GP-250 F01 …… ¥29,800

★富士通
音声入出力モジュール〈MB 22409〉 …… 50%OFF
フロント インサーター〈MB 26201〉 …… 50%OFF
8088ガード〈MB28011〉 …… 50%OFF
ハードディスク I/F〈MB 22211〉 …… 50%OFF
128KBバブル I/F〈MB22417〉 …… 50%OFF
第2水準ROM〈MB22007〉 …… 50%OFF
第2水準ROM〈MB 22017〉 …… 50%OFF
ハードディスク I/F〈MB22416〉 …… 50%OFF
標準FD アダプター〈MB22604〉 …… 50%OFF
ミニFD I/Fカード〈MB22407〉 …… 50%OFF
ディスクケーブル〈MB26526〉 …… 50%OFF
ディスク変換ケーブル〈MB26532〉 …… 50%OFF
ライトペン I/F モジュール〈MB22213〉 …… 50%OFF
カラーCRT ケーブル〈MB26502〉 …… 50%OFF
カラーCRT ケーブル〈MB26512A〉 …… 50%OFF

★NEC
音声認識ボード〈PC-8012-03〉 …… 50%OFF
N88 BASIC PC-8801用〈PC-8884〉 …… 50%OFF
インクリボン カートリッジ〈PC-8821-01〉 …… 50%OFF
PC-9881用 パワーアダプター〈PC-9881-01〉 …… 50%OFF
日本語ワープロ〈PS88-1011SF〉 …… 50%OFF
増設RAM〈PC-8201-06〉 …… 50%OFF

★CASIO
CMTケーブル〈FP-1084〉 …… 80%OFF
カセットインターフェース〈FA3〉 …… 80%OFF
CRTケーブル〈FP-1081C〉 …… 80%OFF
RS232Cケーブル〈FP-1083RS〉 …… 80%OFF

★SONY
ビデオ シグナル コンバータ〈SMI-770〉 …… 50%OFF
プリンタケーブル〈SMK-702〉 …… 50%OFF
データーレコーダー〈TCM-232〉 …… 50%OFF
CP/M〈SMI-10〉 …… 50%OFF
〈SMI-7012〉 …… 50%OFF
ジョイスティック〈JS-55〉 …… 50%OFF
キャラクターディスプレイケーブル〈SMK-0005〉 …… 50%OFF
プリンターケーブル〈SMK-0020〉 …… 50%OFF
カラーCRTケーブル〈SMK-0001〉 …… 50%OFF

★シャープ
CRTケーブル〈8D-8K〉 …… 70%OFF
〈CE-151〉 …… 70%OFF
MZ80B用 システムプログラム(テープ版)〈MZ-8BT 04〉 …… 70%OFF
グラフィックボード〈MZ-1RO1〉 …… 70%OFF

I・Oコネクター〈MZ-8BC〉 …… 70%OFF
MZ80B用マシンランゲージ(テープ版)〈MZ-BT05〉 …… 70%OFF
RS232 Cケーブル〈MZ-BC03〉 …… 70%OFF
〈MZ-P4C〉 …… 70%OFF
ユニバーサル I/F〈MZ-8BI/01〉 …… 70%OFF
GP-IBケーブル〈MZ-8BC04〉 …… 70%OFF
RS232C GB.IB用 BASIC〈MX-8BD03〉 …… 70%OFF
ADBPシステムオールパーパースデーター プロセッシング
プログラムディスク〈MZ-8BD22〉 …… 70%OFF
フロッピィ I/Fカード〈MZ-8KFC〉 …… 70%OFF
グラフィックRAM〈MZ-8BG〉 …… 70%OFF
プリンター I/Oカード〈MZ-8BP5I〉 …… 70%OFF
フロッピー I/F〈MZ-8BFI〉 …… 70%OFF
プロッタプリンター〈MZ-1P-01〉 …… 70%OFF
MZ700/1500用 クイックディスケット〈MZ-6F03〉 …… 70%OFF
FDD I/F〈CZ-8FA〉 …… 70%OFF
RS232Cカード〈CZ-8RS〉 …… 70%OFF
インクリボン〈CZ-8PD2〉 …… 70%OFF
フロッピィー I/Fカード〈MZ-8BFI〉 …… 70%OFF
〈LH-8H07〉 …… 70%OFF
マークカードリーダ I/F〈MZ-80MCA〉 …… 70%OFF
インクリボン〈CZ-8PK2〉 …… 70%OFF
プリンタカード〈MZ-8BP4C〉 …… 70%OFF

★EPSON
〈＃8710〉 …… 35%OFF
シリアル用ケーブル〈＃717〉 …… 35%OFF
ビデオ用ケーブル〈＃708〉 …… 35%OFF
デイジーチェーン用ケーブル〈＃707〉 …… 35%OFF
〈＃413〉 …… 35%OFF
TF-20L III 用ケーブル〈＃417〉 …… 35%OFF
TF-10用ケーブル MZ80K/C-1200用〈＃415〉 …… 35%OFF
NEWシリアル I/F〈＃8143〉 …… 35%OFF
PC-8001 ハードコピーROM〈＃8135〉 …… 35%OFF
FP-80 PC-8001 mk II …… 35%OFF
ロール紙 オプションカバー〈＃8720〉 …… 35%OFF
〈＃836〉 …… 35%OFF
〈＃718〉 …… 35%OFF

★東芝
パソピア T-BASIC〈PA7528〉 …… 70%OFF
〈PA7422〉 …… 70%OFF

★アーバン電子
ジョイスティック FM-8 …… 40%OFF
ジョイスティック FM-7 …… 40%OFF

★加賀電子
KS-14R201S-1 …… 70%OFF

★ケイワ
PC-ROM WRITER …… 80%OFF
ROMボード PC-8001 …… 80%OFF

★越後電機
とにかく倍速 MZ-1200 …… 50%OFF

★コスモス岡山
拡張RAM基板 PC-6001 …… 50%OFF
ROM アダプター PC-8001 …… 50%OFF

★精工舎
GP-70060 …… 70%OFF
GP-80912(L2) …… 70%OFF
GP-80017A(PC) …… 70%OFF
GP-80015(APPLE) …… 70%OFF
GP-20881 …… 70%OFF
GP-70050 …… 70%OFF
GP-70501 …… 70%OFF
GP-20880ROM …… 70%OFF

★APPLE
ハンド コントローラー …… 60%OFF
INTEGER BASIC FIRMWARE CARD …… 60%OFF
BENUS APPLE DOS REFERENCE MANUAL …… 60%OFF
SUPER SERIAL CARD …… 60%OFF
GRAPHIC TABLET INTERFACE …… 60%OFF
16KB RAM CARD …… 60%OFF

★沖電気
IF-800 I/F CARD …… 80%OFF
IF-800 ユニバーサルカード …… 80%OFF
IF-800 M30 BASIC MANUAL …… 80%OFF

★I/O データ
PIO-2033 …… 30%OFF
PIO-2030 ROM …… 30%OFF
PIO-2029 …… 30%OFF
PIO-2032 …… 30%OFF
PIO-2040 …… 30%OFF
PIO-2041 …… 30%OFF
PIO-3022 …… 30%OFF
PIO-3025 …… 30%OFF

★インターフェイス
QBM-100W KIT …… 50%OFF

★富士通
FM-11 デバッガ逆アセンブラ〈SM07417-G202〉 …… 60%OFF
F-BASIC 86〈SM07418 -F022〉 …… 60%OFF
F-BASIC V2.0〈SM 07417-F023〉 …… 60%OFF
OS-9 LEVEL II〈SM07417-M242〉 …… 60%OFF
FM-11 アブソリュートアセンブラ〈SM07417 -A212〉 …… 60%OFF
CP/M-86 レベルアップ ユーティリティ〈SM07418-M214-01〉 …… 60%OFF
FM-8倍精度関数ライブラリー〈SM07217 -J012〉 …… 60%OFF
FM-8ディスクユーティリティー〈SM07217-L001〉 …… 60%OFF
FM-8日本語入出力ライブラリー〈SM07217 -J061〉 …… 60%OFF
FM-7倍精度関数ライブラリー …… 60%OFF
FM-11 OS-9 LEVEL I 5D〈SM07417 -M241〉 …… 60%OFF
FM-11 OS-9 LEVEL I 8D〈SM07417 -M242〉 …… 60%OFF
FM-8 SUPER CALC 5D〈SM 07417-Q11〉 …… 60%OFF
日本語ワードプロセッサ〈SM 07217-0102〉 …… 60%OFF
オプション FD〈SM 07217-0103〉 …… 60%OFF
FM-8日本語入出力ライブラリー〈SM 07217-J061〉 …… 60%OFF
FM-8 ディスクユーティリティー〈SM 07217-L001〉 …… 60%OFF
FM-8ディバッガ逆アセンブラー〈SM 07217-G 001〉 …… 60%OFF
FM-8ディバッガ逆アセンブラー〈SM 07217-G002〉 …… 60%OFF
FM-8 FM-PLOT〈SM07417-Q052〉 …… 60%OFF
FM-8 倍精度関数ライブラリー〈SM 07217-J012〉 …… 60%OFF
F-BASIC-86〈SM 07418-F021〉 …… 60%OFF
F-BASICレベルアップユーティリティー〈SM07418-M213-01〉 …… 60%OFF
FM-11 ディスクユーティリティー〈SM07417-L201〉 …… 60%OFF
FM-11 デバッガ逆アセンブラ〈SM07417 -G201〉 …… 60%OFF

★SONY
BASIC No.1 …… 50%OFF
BASIC No.2 …… 50%OFF
"ニューホライズン" 2年 …… 50%OFF

★シャープ
システム プログラム〈MZ-80 TUB〉 …… 70%OFF

★アーバン電子
JEM モニター …… 40%OFF
SCHOOL UP PC-9801 2DD …… 40%OFF

EES PC-8801 2D …… 40%OFF

★ASCII
CREATE-60(R) …… 60%OFF
DD-7(T) …… 60%OFF
P-SUM-Z(T) …… 60%OFF
P-SUM-FM-8(T) …… 60%OFF
P-SUM-FM-8(5D) …… 60%OFF
MZ CP/M + MBASIC …… 60%OFF
MICROFONT …… 60%OFF
DUAD-PC PC-8001 …… 60%OFF
DAISY-MZ MZ80B …… 60%OFF
COMSOL-FM8(T) …… 60%OFF
TOS-80B …… 60%OFF
sma11 CANDY …… 60%OFF
Pressé-88 …… 60%OFF
スペーストラブル(R) MSX …… 60%OFF
はらぺこパックマン(R) MSX …… 60%OFF
TIC TAC PC-8801 …… 60%OFF
MACRO-80 8" …… 60%OFF
OA-1/MG PC-9801 8" …… 60%OFF
MAT-PC PC-8001 …… 60%OFF

★エニックス
ドアドア PC-8801(T) …… 50%OFF

★イマージュソフト
超麻雀 PC-6001 …… 50%OFF

★越後電機
G-PLUS FM-8(T) …… 50%OFF
G-PLUS FM-8(5D) …… 50%OFF
G-PLUS FM-7(T) …… 50%OFF
FM-DAS …… 50%OFF

★コスモス岡山
S-DOM MZ-80K/C …… 50%OFF
Super Machine Languege MZ80B …… 50%OFF

★キャリーラボ
ヒロトンウォーズ PC-8801(T) …… 60%OFF

WICS PC-8001 …… 60%OFF

★コンパック
マルス PC-9801E/F …… 60%OFF
ドンキーコングモドキ MZ-80B …… 60%OFF
S-DOS PC-8001 …… 60%OFF

★コマス
COMAS-FDT …… 60%OFF
COMAS-WP N2 …… 60%OFF

★高電社
GRAPH-88 PC-8801 8" …… 60%OFF

★コンプティーク
バグアタック PC-8801 5D …… 60%OFF
マイナー2049 PC-8801 5D …… 60%OFF
A.E. PC-8801 5D …… 60%OFF

★APPLE
VISIFILE …… 60%OFF

★星光電子
OS-9 TYPE E …… 60%OFF
BASIC-09 L3 …… 60%OFF
EXCEL-9F FM7/8(T) …… 60%OFF
BASIC-09 FM-8 …… 60%OFF
OS-9 L3 …… 60%OFF

★システムソフト
SPU-2 …… 80%OFF
NEW PU-3 …… 80%OFF
PU-3 …… 80%OFF
PU-13 …… 80%OFF
PU-11 …… 80%OFF
PU-14 …… 80%OFF
SPU-9 …… 80%OFF

★ZAT SOFT
コスモプラスター MZ-700 …… 80%OFF
ペインフルマン MZ-700 …… 80%OFF
ウォーズ MZ-700 …… 80%OFF
レッドバルーン MZ-700 …… 80%OFF

★ASCII
クイックショット PC-6001 …… 60%OFF

★コクヨ
ハガキ用紙〈EC-テ1402〉 …… 30%OFF
〈EP-B2〉 …… 30%OFF
データーバインダー〈EF-251E〉 …… 30%OFF
データスケール〈WX-110〉 …… 30%OFF
連続封筒〈EC-テ1410〉 …… 30%OFF
展開封筒〈EC-テ1422〉 …… 30%OFF

ハガキ用紙 横面付け〈EC-テ1403〉 …… 30%OFF
ハガキ用紙 横1面付け〈EC-テ1401〉 …… 30%OFF
FORTRAN用紙〈EX-3〉 …… 30%OFF

★アドコム電子
ダストカバー GP-80 …… 70%OFF
ダストカバー MP-80 …… 70%OFF
ダストカバー PC-6001 …… 70%OFF
ダストカバー PC-8001 …… 70%OFF
ダストカバー MZ-700 …… 70%OFF

ダストカバー PC-8001 MK II …… 70%OFF
ダストカバー PC-9801 …… 70%OFF
ダストカバー MB6809 …… 70%OFF
ダストカバー PC-8001 MK II …… 70%OFF
ダストカバー PC-8801 …… 70%OFF
マイコン定規 …… 70%OFF
スタンド ビューア …… 70%OFF
グラフィック キーラベル …… 70%OFF
伝票台 PC-8801 …… 70%OFF

お申し込みは お電話で

03-251-8540

お支払いは 現金書留にてお願い致します。

〈送り先〉
〒101 東京都千代田区外神田2-14-10 第2電波ビル 4F
株式会社アスターインターナショナル内「コスモス秋葉原」宛

今すぐお電話で

03-251-8540

'85 12/10(火)〜'86 1/31(金)

★APPLE
APPLE II PLUS ¥100,000
★岩通
SR-6602 1P C ¥59,800
SR-6602 6P C ¥69,800
PEN各色 ¥10,000
★ATAR I
JOYSTICK ¥1,500
★磁気研究所
スペーシングチャート ¥200
機械語プログラム用紙 ¥200
8"3穴 白紙シート ¥200

5"3穴 白紙シート ¥200
アセンブラコーディングシート ¥200
ディスプレイ レイアウトシート ¥200
VH-5 ¥1,000
BASIC プログラムシート ¥200
★ゼネラル
LBC-1100＋CL-1000 ワンセット ¥39,800
★TI
トランスレータ ¥10,000
★松下電器
CF-2111 ¥2,000
CF-2311 ¥22,800

JR-R01 ¥2,000
CF-2503 ¥4,000
★YE-DATA
YD-74C ¥30,000
YD-174 ¥30,000
YD-174D ¥30,000
YD-180-1600 ¥65,000
YD-2740 ¥30,000
★SEIKO
8300 SYSTEM ¥100,000

★アドコム電子
ジョイスティック PC-8001 70%OFF
ジョイスティック PC-6001 70%OFF
ジョイスティック PC-8801 70%OFF
ライトペン PC-8001 70%OFF
ライトペン PC-6001 70%OFF
ライトペン MZ-80B 70%OFF
ライトペン PC-8801 70%OFF
ライトペン VIC1001 70%OFF
サウンドユニット PC-8001 70%OFF
ライトペン分岐ケーブル PC-8001 70%OFF
★星光電子
VERSA-PROGRAMMER〈 P-ROM WRITER〉 60%OFF
★システムサコム
AFD-328 80%OFF
FM-DC4 80%OFF
PC-8001 BF 80%OFF
★新紀元社
FM-7/8 マシン語 ユーティリティー 80%OFF
★秀和システム
高速カセットインターフェイス〈PCC-3200〉 80%OFF
★東映
CDM-140 RM 70%OFF
CDM-1480 RX 70%OFF
★デジック
ライトペン〈LP-840〉 70%OFF
ライトペン〈LP-82〉 70%OFF
ライトペン〈PZ-502〉 70%OFF
ライトペン〈LP-83〉 70%OFF
★九十九電機
JOY-99 70%OFF
★TFK
高速カセット I/F〈CMA-48〉 80%OFF
★テックメイト
SF8-LSD 60%OFF
CAS-21 60%OFF
CAS-21D-PCI 60%OFF
SRCAXD-PC88 5D 60%OFF
★ネオローグ
GP-100 ROM KIT 70%OFF
PC-LOG PC-8001 70%OFF
★ニチコン
JPR-1601 50%OFF

★日立
VHF コンバータ〈MP9780〉 20%OFF
〈MP8 PK〉 20%OFF
★バックス
50-72 BUSCONVERTER 60%OFF
★フェアメイト
CS650 60%OFF
CS665 60%OFF
CS620 60%OFF
CS660 60%OFF
★HAL研
HTC-001 35%OFF
CAT-9800 35%OFF
PCG-8800 35%OFF
VCX-1001 35%OFF
★ブラザー
HR-5X 50%OFF
EP-43 50%OFF
★メルコ
PBPR-10 50%OFF
★コスモス明石
拡張N-BASIC 70%OFF
★三菱電機
MULTI-16 MP-01CNI 80%OFF
MULTI-16 MP-01PRK 80%OFF
MULTI-16 MP-02FDU 80%OFF
LP-1322-I BLACK 80%OFF
★マイコン工業
9210 70%OFF
PRA-937-10 70%OFF
★ラトックシステム
REX-1120 70%OFF
★ロータス
GB-10 70%OFF
LS-72 70%OFF
CT-10 70%OFF
★GRAPHTEC
RS232C CABLE〈CA4631-30〉 50%OFF
BALLPEN〈KB532-BK〉 50%OFF
BALLPEN〈KB532-BL〉 50%OFF
BALLPEN〈KB532-RD〉 50%OFF
ナイロンTIP〈4531黒〉 50%OFF
ナイロンTIP〈4531赤〉 50%OFF

記録紙〈SP325〉 50%OFF
パラレルケーブル〈CA4671-33A〉 50%OFF
★SFC
家庭用TVアダプター〈BC891〉 70%OFF
★コンピュータイノベーション
C86-C COMPILER 8" 80%OFF
★オリベッティ
LOGOS-7 80%OFF
★AVAL
Peker用 I/F 80%OFF
★TEC
EP-1500-25 80%OFF
★LOGITEC
MZ-80 K/C PRINTER I/F 80%OFF
K510ケーブル PC-8801 80%OFF
★アイ・シー
FGU-8200 80%OFF
★ダイナックス
TVアダプター MZ-2000 80%OFF
★コミュニケート
Breakfast 80%OFF
★プレコン電子
Z80 RSボード〈E-04〉 80%OFF
★日本情報センター
XREX-88 8" 80%OFF
★dBSOFT
マイティーパズロー X1(T) 80%OFF
★ソフトップ
キーボードカバー FM-7 80%OFF
★AMDEK
XY-OR1 80%OFF
XY-OR2 80%OFF
★富士精密製販
フジアラーム 80%OFF
★ELECTRO LAX
サニークール 80%OFF
★日本アレフ
ピンヘッドユニット 80%OFF
★吉喜工業
DI-400 80%OFF
★アドレスデータ
GAME CLOCK JA-1 80%OFF

キャタピラーウォー MZ-700 80%OFF
イミン MZ-700 80%OFF
デサントドライブ MZ-700 80%OFF
スペーススリッパー MZ-700 80%OFF
★三和ビジネス
日本語ワードプロセッサ FM-8 80%OFF
★CSK
ミッドウェイ海戦 PC-6001 80%OFF
★スタークラフト
ブラクプールの剣 FM-7/8/11 80%OFF
★九十九電機
なんでもかんでもユーティリティー 80%OFF
★電波新聞
RALLY-X FM-7 (T) 80%OFF
MAPPY MZ-80K/C 80%OFF
★TFK
ワンダーハウス PC-9801(T) 80%OFF
★ネオローグ
DISK AUTO START PROGRAM 70%OFF
★ニチコン
DESMET-C〈PC-9801 2D MS-DOS〉 50%OFF
★日本マイコン学院
Assmbler-Z80 50%OFF
★富士通奥業
FM-WORP FM-8 80%OFF
★ハドソン
ICBM追撃作戦 MZ-80B(T) 80%OFF
アルデバラン MZ-80B(T) 80%OFF
陣取りゲーム MZ-80B(T) 80%OFF
★プロシューマ
イカロス PC-9801 60%OFF
★ボンドソフト
タイムトンネル 60%OFF
★PCA
ザ・パソコン給与I 5" 2DD〈給与計算〉 70%OFF

ザ・パソコン給与I 5" 2DD〈年末調整〉 70%OFF
ザ・パソコン給与I 5" 2DD〈賞与計算〉 70%OFF
商魂 5" 2DD 70%OFF
ザ・パソコン会計 I I 8" 70%OFF
★ボニーキャニオン
ルナボール 5D 50%OFF
★マイクロキャビン
Dleam land 70%OFF
★三菱電機
MULTI-16 CP/M-86 80%OFF
MULTI-16 FORTRAN 80%OFF
MULTI-16 MULTIPLAN 80%OFF
MULTI-16 MULTIWORD J 80%OFF
MULTI-16 日本語フォント 2400 80%OFF
MULTI-8 MBASIC-80 80%OFF
★MSA
MZ-80B CP/M VER 2.2 70%OFF
CBASIC MANUAL 70%OFF
CIS-COBOL FM-8 5D 70%OFF
FORTRAN-80 APPLE 70%OFF
MACRO-80 MZ-80K/C 70%OFF
UTILITIY SOFTWARE 手引書 70%OFF
MACRO-80 MANUAL 70%OFF
mulisp-79 MANUAL 70%OFF
SSS-FORTRAN for CP/M-86 70%OFF
PL/I-80 MANUAL 70%OFF
CP/M MANUAL 70%OFF
ACT-I MANUAL 70%OFF
BT-80 MANUAL 70%OFF
TEX MANUAL 70%OFF
MAC MANUAL 70%OFF
ACT-II MANUAL 70%OFF
MP/M II 8" 70%OFF
MP/M-86 8" 70%OFF
XY-BASIC 8" 70%OFF

CB-80 8" 70%OFF
CBASIC 8" 70%OFF
EDIT-80 8" 70%OFF
XMACRO-86 8" 70%OFF
ZSID 8" 70%OFF
FM-CP/M MANUAL 70%OFF
ZSID-1W PC-8001 70%OFF
CP/M-1W PC-8001 70%OFF
PL/I 8" 70%OFF
TEX IF800 M30 70%OFF
BASCOM-80 FM-8 70%OFF
BASIC-80 PC-8001 70%OFF
muLISP/muSTAR-80 8" 70%OFF
MP/M 8" 70%OFF
CP/M MANUAL 70%OFF
BASCOM-MANUAL 70%OFF
muLISP-80 FM-8 70%OFF
SUPER CALC FM-8 70%OFF
muMATH/muSIMP-80 8" 70%OFF
FORTRAN-80 8" 70%OFF
ACT-65 8" 70%OFF
★MICROPRO
SPELLSTAR 8" 70%OFF
WORDMASTAR-86 MANUAL 70%OFF
DATASTAR FM-8 70%OFF
WORDMASTAR IF-800 M20 70%OFF
WORDASTAR PC-8001 70%OFF
★マイクロコミュニケーションズ
LISP-80 MANUAL 80%OFF

★日本フェニックス
らくらくセッター 50%OFF
★コンピュートエイド
キーラベル L3 80%OFF
キーラベル FM-8 80%OFF
キーラベル FM-11 80%OFF
キーラベル PC-8801 80%OFF
キーラベル PC-9801 80%OFF

★コンプティーク
ビデオディスプレイ用紙 80%OFF
★カーボンペーパー
GP-700用リボン 80%OFF
MP-80用リボン 80%OFF
HC-20用リボン 80%OFF
GP-80用リボン 80%OFF
GP-100用リボン 80%OFF
MP-100用リボン 80%OFF

★巴川製紙
放電プリンター用紙 80%OFF
★フナイ
ビデオテープ V30 80%OFF
★コンピュータ11
プリンター台 80%OFF

20 80%OFF
50 80%OFF
50 80%OFF

商品の発送は

入金確認しだいお送りいたします。
送料は全国統一で700円です。

クレジット

便利なクレジットも用意しておりますのでお気軽にご相談下さい。詳細はお電話でご連絡下さい。

※広告掲載商品は、数量に限りがありますので、万一売り切れの際はご容赦下さい。

cosmos 秋葉原
本社：〒101 東京都千代田区外神田2-14-10(第二竜波ビル4F)
☎03-251-8540
■営業案内/月曜日 土曜日 ■定休日/日・祭・第2土曜日
■営業時間/AM9:00 PM5:30

知的な愉しみを可愛い

富士通 FM-77AV

驚異の天然色グラフィックス。
4096色同時発色。FM音源標準実装。
77種類にものぼる音色データを内蔵。

FM-77AV-2　158,000
FM-TV151　89,800
定価合計 ¥247,800



大特価発売中！

NEC PC-8801mkIIFR Model30

PC-8801MKⅡFRM-30　178,000
PC-KD852　99,800
定価合計 ¥277,800



大特価発売中！

SHARP SuperMZ

MZ-2500 M-30　198,000
MZ-1D22　108,000
定価合計 ¥306,000



大特価発売中！

年末特別セット

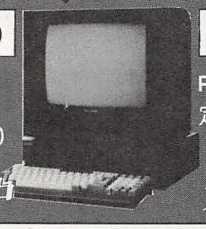
FM-NEW7

MB-27343
データーレコーダー
RGBカラーケーブル
定価合計　¥182,200
大特価 **¥84,800**



X1F Model 10

CZ-811C
CZ-811D
定価合計 ¥179,600



大特価販売中

PC-9801U2

PC-KD852
定価合計
¥397,800



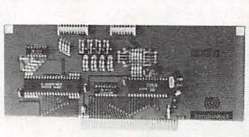
大特価販売中

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

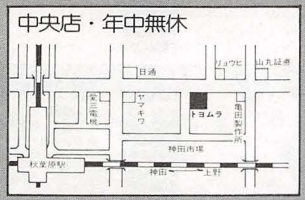
PC-9801シリーズ
FM-16βシリーズ
新たに新発売
PC-8801シリーズ
¥24,800



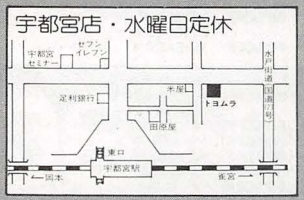
トヨムラ名店案内図

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。

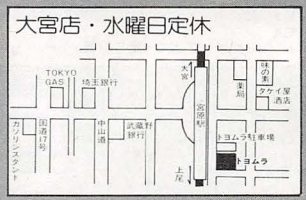
中央店・年中無休



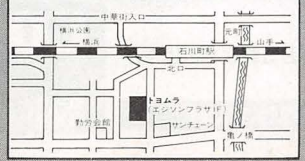
宇都宮店・水曜日定休



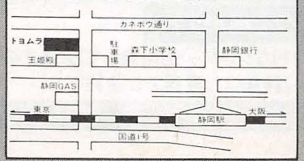
大宮店・水曜日定休



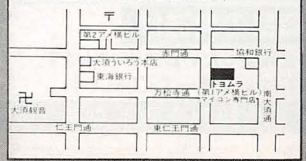
横浜店・水曜日定休



静岡店・水曜日定休



名古屋店・月曜日定休



い価格でお手もとに

富士通 FM-NEW7



MB-27343
TF-10FMII
＃9040
RGBカラーケーブル
定価合計 ¥307,200
大特価 ¥148,000

富士通 FM-NEW7



MB-27343
SP-80
FM用ROMカートリッジ
データーレコーダー
プリンターケーブル
RGBカラーケーブル
定価合計 ¥248,500
大特価 ¥139,000

SHARP パソコンテレビ X1F Model 10



CZ-811C
CZ-811D
SP-80
X-1用ROMカートリッジ
プリンターケーブル
The YOKOZUNA（テープ版）
定価合計 ¥263,000
大特価 ¥198,000

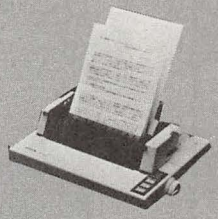
24ドットプリンター

brother



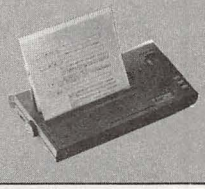
M-1024P
PC-88,98シリーズ対応
定価 ¥128,000

EPSON



VP-80K
定価 ¥147,000
VP-130K
定価 ¥177,000
（PC対応カートリッジ
定価 ¥12,000）
※カットシートフィーダ
はオプション

star



TR-24
PCシリーズ対応,
FMシリーズ対応
定価 ¥68,800

展示品・棚ずれ品大処分

（在庫は11/5現在のものです）

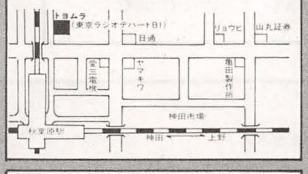
		定価	展示品特価
富士通	FM-NEW7	¥99,800 →	¥49,800
	FM-77D2	¥228,000 →	¥70,000
	FM-77L2	¥193,000 →	¥99,800
	オアシスライトS（ACアダプター付）	¥86,200 →	¥39,800
NEC	PC-9801F1	¥328,000 →	¥198,000
	PC-9801F2	¥398,000 →	¥260,000
	PC-PR201	¥298,000 →	¥198,000
	NM-9400S	¥310,000 →	¥180,000
SHARP	X-1ターボM-30	¥407,800 →	¥258,000
	CZ-802C	¥198,000 →	¥99,800
	CZ-804C	¥139,800 →	¥89,800
	MZ-1500	¥89,800 →	¥49,800
	CZ-140DR	¥89,800 →	¥49,800
	CZ-150DS	¥98,000 →	¥54,800
SONY	SMC-777 本体 KX-13CD1ディスプレイ SMI-752 漢字ROM SMK-702 ケーブル	¥279,100 →	¥148,000
EPSON	UP-130KPC1	¥298,000 →	¥179,800
	FP-80K	¥189,800 →	¥89,800
	RP-80II	¥79,000 →	¥49,800
	TF-20(PC用) ＃412	¥171,000 →	¥64,800

★200文字，4050文字カラーディスプレイ **大特価販売**

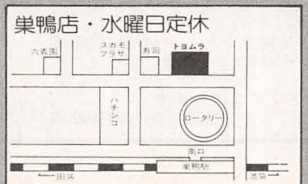
中央店 ☎03-253-5751

通信販売OK送料佐川急便着払！
（必ずTELで在庫の確認をして下さい）

東ラジ店・水曜日定休



巣鴨店・水曜日定休



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／U
ャックス／アメック
ナース／DC

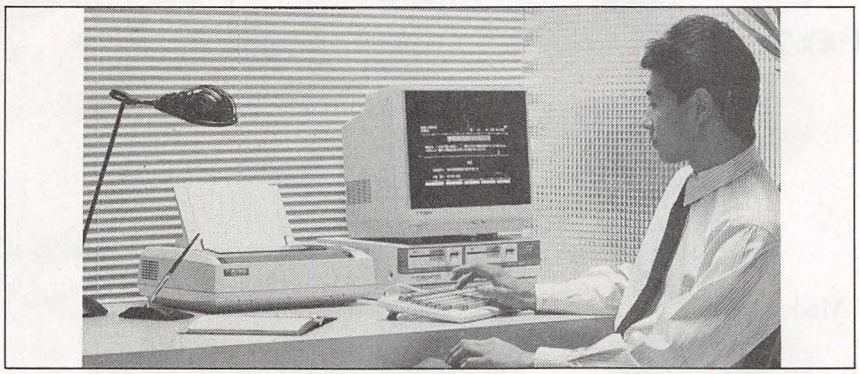
お買い得新製品バザール



NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ

PC-8801mkIIMR

群を抜く記憶容量、充実の日本語機能。
パーソナル領域のあらゆるニーズを満たす
高性能パソコン
PC-8801mkIIMR。



ベストセラーの機能をさらにアップした、PC-8800シリーズの最上位機PC-8801mkIIMR。

PC-8801mkIIMRは大容量の1Mバイトタイプ5インチフロッピィディスクを内蔵。このクラス最大の記憶容量を実現しています。豊富なソフトウェア、ハードウェア資産を受け継いで、パーソナルレベルのビジネスニーズにも十分応える実力を備えています。

パーソナルユースでの利用範囲をひろげる、ゆとりの記憶容量。

本体に1Mバイトタイプ5インチフロッピィディスクを2台内蔵。PC-8801mkIISR(model 30)に比べ容量は3倍、と大幅に拡大。従来の320Kバイトタイプのフロッピィディスクも、プログラムやデータなどの読み取り／書き込みができるので、いままでのPC-8800シリーズの豊富なソフトウェア資産を利用できます。

日本語BASIC、JIS第一、第二水準ROMを標準装備。使いやすさに徹した日本語機能。

N88-日本語BASICとJIS第一、第二水準の漢字ROM。新開発のN88-日本語BASICは定評あるN88-BASICに日本語処理機能を追加した強力版。

色彩豊かに、高度な表現が楽しめる高性能グラフィック。

専用のアナログ・ディスプレイ(PC-KD852)を使えば、512色のカラーから8色を自由に選んで、640×200ドットの各ドットごとに自由に色をつけることができます。コンピュータグラフィックスの楽しさを大きく広げるパソコン。

ミュージック・シーンを多彩にいろどる。HiFi6重和音のクリア・サウンド。

音楽世代の繊細な感覚にも、高性能なサウンド機能で応えます。自然な表現のFM音源3重和音をふくむ6重和音8オクターブのシンセサイザICを内蔵。

PC-8801/IIMRAセット

PC-8801/IIMR…… ¥238,000
PC-KD852…… ¥ 99,800

定価合計¥337,800➡現金特価	
¥ 7,300×48回	㊎なし 頭なし
¥ 9,300×36回	㊎なし 頭なし
¥13,200×24回	㊎なし 頭なし

8801/IIMRBセット

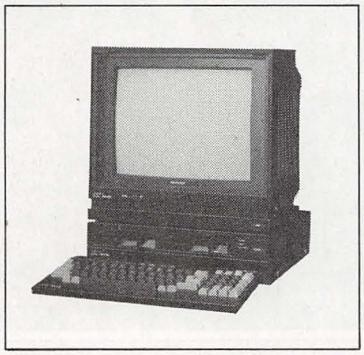
PC-8801/IIMR…… ¥238,000
PC-KD852…… ¥ 99,800
PC-PR406…… ¥ 99,800
日本語ワープロ「春望」… ¥ 34,800

定価合計¥472,400➡¥377,000	
¥10,300×48回	㊎なし 頭なし
¥12,900×36回	㊎なし 頭なし
¥18,400×24回	㊎なし 頭なし

8801/IIMRCセット

PC-8801/IIMR…… ¥238,000
CU-14HI〔Sharp〕…… ¥ 99,800

定価合計¥337,800➡¥258,000	
¥ 7,000×48回	㊎なし 頭なし
¥ 8,900×36回	㊎なし 頭なし
¥12,700×24回	㊎なし 頭なし



Xturbo II

■ターボ博士LEXICON(レキシコン)
■漢字処理を超えた新日本語処理
■日本語百科WORD POWER(ワードパワー)
■パソコン通信サポートする

通信ソフト"turboターミナル"を使えば、「Tele Star」や「アスキーネットワーク」、「JAL旅行情報システム」など、話題のネットワークに手軽にアクセスできます。

- JIS第2水準の漢字を強力にサポート
- 関連の語句を画面にすべて呼びだせる一括出力機能
- 四文字成句は、最初の2文字、意味・内容、成句中の数字の3つの方法で検索可能
- ことわざ・慣用句などは、最初のことば、意味・内容、成句中の数字の5つの方法で検索可能
- 一括出力機能により、プログラムの作成・修正が容易です。
- ソフトハウスの住所録、X1・X1ターボシリーズ関係の周辺機器、出版物、参考書、出版社のデータなども収録

■静止画入力

コマ落としや4画面・16画面のマルチストロボアクション効果の演出、さらにはスーパーインポーズ機能を利用してのテレビinテレビ表示もできます。

■あのX1ターボのハイパフォーマンスをすべて継承

CZ-856CE…… ¥178,000
CZ-855DE…… ¥119,800

定価合計¥297,800➡現金特価	
¥ 6,400×48回	㊎なし 頭なし
¥ 8,100×36回	㊎なし 頭なし
¥11,500×24回	㊎なし 頭なし

'86サービスプレゼント

「より秀れたものをお客様にお届けする心は変わりません。」とおっしゃる新井武平商店の工場長、新井隆治さん。

創業1935年の伝統ある秩父みその原点は信用と選ばれたものの責任だという。生産される商品は全国有名百貨店で売られてはいるが、限定生産の為、予約を必要とするのでなかなか手に入りにくい。
楠本憲吉の著の中に「わが国のみそはかつて志賀味噌が最古のものといわれていたが、平城京発掘によって発見された木簡に、武蔵国秩父郡より鼓、未噌、未噌漬をこの地の特産として納めた、と記されてあったところから、秩父みそこそが文献に残された、もっとも古いものであることがあきらかになったという。」
今回は新井武平商店のご厚意によりワールド イン アオヤマのユーザーの皆様に限定1,000個をプレゼントさせて頂きます。
※12月10日より1月31日まで20,000円以上お買い上げのお客様に商品と同時にお届け致します。

協力／新井武平商店

日経新聞、日経産業新聞で紹介された24時間サポート体制



大容量122KバイトRAM標準実装
将来の発展に備えて、2つの拡張I/O
ポートを内蔵。
8オクターブ3重和音のコンピュータ
音楽が楽しめる、サウンドゼネレータ

パソコンテレビ X1F

X-1F10Bセット

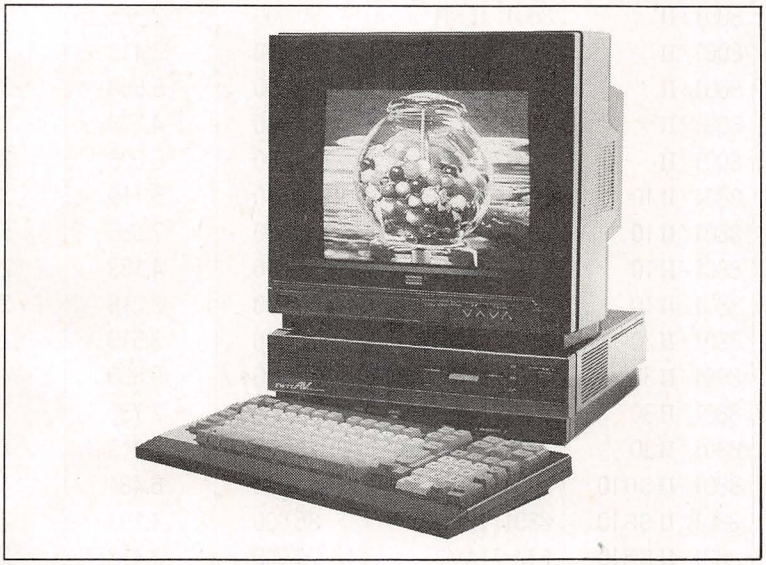
CZ-811C……¥ 89,800
CZ-811D……¥ 89,800

定価合計¥179,600➡¥135,000	
¥ 4,800×36回	㊕なし ㊖なし
¥ 6,800×24回	㊕なし ㊖なし
¥12,800×12回	㊕なし ㊖なし

X-1F20セット

CZ-812C……¥139,800
CZ-811D……¥ 89,800
ブランクディスク10枚……¥ 17,000
ジョイスティック……¥ 3,900

定価合計¥250,500➡¥180,000	
¥ 6,200×36回	㊕なし ㊖なし
¥ 8,900×24回	㊕なし ㊖なし
¥16,800×12回	㊕なし ㊖なし



新・発・売 天然色パソコン FM77AV AUDIO & VISUAL

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……
本格派のオーディオ機能も装備して
FM77AV 富士通から、デビュー……

FM77AVAセット

FM-77AV-1……¥128,000

定価合計¥128,000➡現金特価	
¥3,500×36回	㊕なし ㊖なし
¥5,100×24回	㊕なし ㊖なし
¥9,500×12回	㊕なし ㊖なし

FM77AVBセット 29%引

FM-77AV-1……¥128,000
NEC-PCTV151……¥ 94,800
NEC-TV151：2000文字カラーパソコンテレビ

定価合計¥222,800➡¥170,000	
¥5,800×36回	㊕なし ㊖なし
¥8,300×24回	㊕なし ㊖なし
¥9,700×20回	㊕なし ㊖なし

FM77AVCセット

FM-77AV2……¥158,000

定価合計¥158,000➡現金特価	
¥4,400×36回	㊕なし ㊖なし
¥6,300×24回	㊕なし ㊖なし
¥8,100×18回	㊕なし ㊖なし

FM77AMDセット 29%引

FM-77AV-2……¥158,000
NEC-PCTV151……¥ 94,800
スーパージョイスティック…¥ 3,500

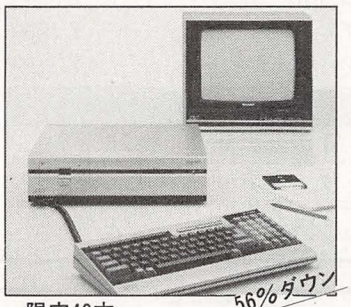
定価合計¥256,300➡¥192,000	
¥ 6,600×36回	㊕なし ㊖なし
¥ 9,400×24回	㊕なし ㊖なし
¥12,100×18回	㊕なし ㊖なし

24時間サポート体制 いつでもどこでも 24時間受付中！
高額下取制度 買替は絶対にお得！ 下取は今すぐここで、
支払はゆっくり後払い 商品到着翌月からのお支払
ヤングクレジット 18歳未満の方は必ず保護者の方と一緒に電話して下さい
土、日曜配達OK 都合のよい日に確実にお手元へ、不在がちの方にも便利
低金利クレジット 月々3,000円からの低金利クレジット
全商品完全保険付 製品にはすべて一年間の保障が付いています
キャンパスクレジット 18歳以上の学生の方は原則として保証人様には連絡いたしません

株式会社 ワールド イン アオヤマ
WORLD IN AOYAMA



買い替えませんか。



限定40本

56%ダウン

驚異のグラフィックスで、新次元に突入

パソコンテレビ X1D

パソコン＋キーボード CZ-802C ¥198,000
パソコンテレビ CZ-801D ¥ 99,800
データレコーダ CZ-8RL1 ¥ 24,800

定価合計¥322,600➡142,000	
¥4,900×36回	㊎なし ㊐なし
¥7,000×24回	㊎なし ㊐なし



限定10本

45%プライス

X1turbo Model 30

パーソナルコンピュータ CZ-852C ¥278,000
15型カラーディスプレイテレビ CZ-850D ¥129,800

定価合計¥407,800➡¥226,000	
¥ 7,700×36回	㊎なし ㊐なし
¥11,000×24回	㊎なし ㊐なし

下取り機種	購入機種	下取り差額	24回均等払い	36回均等払い
6001/II	6001/IISR	45,000	2,194	1,538
6001/II	MZ1500	43,000	2,096	1,469
6001/II	8801/IIFR10	65,000	3,169	2,221
6001/II	8801/IIFR20	105,000	5,119	3,588
6001/II	8801/IIMR	179,000	8,726	6,116
6001/II	8801/IITR	215,000	10,481	7,346
6001/II	FM-77AV1	87,000	4,241	2,973
6001/II	FM-77AV2	110,000	5,353	3,758
6001/II	X-F10	53,000	2,584	1,811
6001/II	X-1F20	91,000	4,436	3,109
8001/II	8001/IISR	60,000	2,925	2,050
8001/II	8801/IIFR10	70,000	3,413	2,392
8001/II	8801/IIFR30	114,000	5,558	3,895
8001/II	X-1F20	98,000	4,778	3,348
8001/II	FM-77AV2	115,000	5,606	3,929
8801/II10	8801/IIFR30	105,000	5,119	3,588
8801/II10	8801/IIMR	155,000	7,556	5,296
8801/II10	FM-77AV2	86,000	4,193	2,938
8801/II10	X-1F20	66,000	3,218	2,258
8801/II30	8801/IIFR30	72,000	3,510	2,460
8801/II30	8801/IIMR	120,000	5,850	4,100
8801/II30	FM-77AV2	56,000	2,730	1,913
8801/II30	X-1ターボII(CZ856)	70,000	3,413	2,392
8801/IISR10	8801/IIMR	133,000	6,484	4,544
8801/IISR10	8801/IIFR30	86,000	4,193	2,938
8801/IISR10	FM-77AV2	70,000	3,413	2,392
8801/IISR30	8801/IIMR	90,000	4,388	3,075
8801/IISR30	9801VF2	78,000	3,803	2,665
8801/IISR30	9801Vm2	235,000	11,456	8,029
8801/IISR30	mZ2500/30	53,000	2,584	1,811
9801F2	9801VF2	138,000	6,728	4,715
9801F2	9801Vm2	192,000	9,360	6,560
9801m2	9801Vm2	182,000	8,873	6,218
9801U2	9801Vm2	212,000	10,335	7,243

24時間電話受付中

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　長野 0262-84-7771
大阪 06-264-7771　広島 082-261-7771
札幌 011-727-7771　福岡 092-672-7771
仙台 0222-27-7131　問い合せ 03-987-7795

手に入れたい物を手に入れたい人のために

今、お手持ちのパソコンを下取りして、最新機種と買替えませんか！
ワールド イン アオヤマでは最少価格にて買い替えを行っております
是非一度……

1月15日まで有効

下取り機種	購入機種	下取り差額	24回均等払い	36回均等払い
FM-7	FM-77AV1	77,000	3,754	2,631
FM-7	FM-77AV2	101,000	4,924	3,451
FM-n7	FM-77AV2	100,000	4,875	3,417
FM-7	X-1F10	44,000	2,145	1,503
FM-7	X-1F20	82,000	3,998	2,802
FM-7	8801/IIFR10	56,000	2,730	1,913
FM-7	8801/IIFR30	120,000	5,850	4,100
FM-n7	mZ2500/20	99,000	4,826	3,383
FM-7	mZ2500/30	126,000	6,143	4,305
FM-7	X-1ターボII(CZ856)	117,000	5,704	3,998
MZ1500	X-1F10	42,000	2,048	1,435
MZ1500	X-1F20	80,000	3,900	2,733
MZ1500	MZ2500/30	124,000	6,045	4,237
MZ1500	FM-77AV2	99,000	4,826	3,383
MZ1500	8801/IIFR30	116,000	5,655	3,963
X-1セット	X-1ターボIIセット	185,000	9,019	6,321
X-1Csセット	X-1F20セット	123,000	5,996	4,203
CZ800C＋Gラム	CZ812(X-1F20)	82,000	3,998	2,802
CZ852C	CZ856C	60,000	2,925	2,050
X-1ターボ/30	X-1ターボIIセット	115,000	5,606	3,929
FM-77D2	FM-77AV2	68,000	3,315	2,323
FM-77L2	FM-77AV2	66,000	3,218	2,256
FM-77L2	CZ856C	80,000	3,900	2,733
MB27343	NEC-TV151	44,000	2,145	1,503
KD-551	TV-451	104,000	5,070	3,553
KD-551	N5913	102,000	4,973	3,485
14M131C	NEC-TV151	44,000	2,145	1,503
14M141C	KD-852	62,000	3,023	2,118
PC8822	PR101L	109,000	5,314	3,724
UP-130K〔PC〕	PR201HC	145,000	7,069	4,954
MZ2000①②③	MZ2500/20	115,000	5,606	3,929
MZ2000①②③	MZ2500/30	137,000	6,679	4,681
MZ80B①	MZ2500/20	117,000	5,704	3,998
MZ80B①	MZ2500/30	139,000	6,776	4,749

X1 マニアタイプ



パーソナルコンピュータに新領域を拓いた ベストセラー機！ バランスのとれたシステム発展性。
高速カセット内蔵 サブCPU搭載独立キーボードでスピーディな処理能力。 ファインピッチブラウン管(0.5㎜ピッチ)採用の14型カラーディスプレイテレビ。

パソコン＋キーボード　CZ800C
グラフィックラム　CZ8GR
パソコンテレビ　CZ800D

定価合計￥300,000➡130,000	
¥4,500×36回	㊊なし ㊎なし
¥6,300×24回	㊊なし ㊎なし

brother 割付名人M-1024



世界初！ブラザー発！
インテリジェント漢字プリンター

ソフト(駿漢、新漢客…)など、あらゆる市販ソフトが使えます。
24ドットインパクト漢字プリンター、漢字は2424×24ドット
PC-88、98対応・X1・turbo対応

M-1024P…… ¥128,000
プリンターケーブル…… ¥ 7,500

定価合計￥135,500➡現金特価	
¥5,100×24回	㊊なし ㊎なし
¥9,500×12回	㊊なし ㊎なし



NEC PC-PR406

24ドット熱転写プリンター
8色のカラーコピー可能

PC-PR406…… ¥ 99,800

定価合計￥99,800➡80,000	
¥3,900×24回	㊊なし ㊎なし
¥7,400×12回	㊊なし ㊎なし

1986年1月2日、3日《初売市》

12月は無休です。12月31日も19：00までの営業をさせて頂きます。
そして1月は1月2日11：30からの営業です。
1月の定休日　23日、30日
通常営業時間　10:30～19:00
電話受注は24時間年中無休です。

株式会社 ワールド イン アオヤマ
WORLD IN AOYAMA



中古パソコンバザール

特選中古パソコン

NEC

PC-6001……¥ 89,800→ ¥ 15,000
PC-6001/II……¥ 84,800→ ¥ 28,000
PC-6601……¥143,000→ ¥ 54,000
PC-6001/II SR……¥ 89,800→ ¥ 42,000
PC-6001/II SR〔新品〕……¥ 89,800→ ¥ 59,800 31%引
PC-6044…〔新品〕……¥ 7,000→ ¥ 5,800
PC-6001/II SR、PC-6601SRを家庭用テレビに接続する時に必要になります。
PC-6601/SR……¥155,000→ ¥ 88,000
PC-6601/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-DR II〔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-6042……¥ 56,000→ ¥ 27,000
PC-8801/II FR10…〔新品〕……¥ 99,800→ ~~¥ 83,000~~
PC-8801/II FR20…〔新品〕……¥148,000→ ~~¥125,000~~
PC-8801/II FR30…〔新品〕……¥178,000→ ~~¥150,000~~
PC-8801/II MR…〔新品〕……¥238,000→ ~~¥200,000~~
PC-TV151…〔2000文字パソコンテレビ〕……¥ 94,800→ ¥ 58,000
PC-TV351…〔4050文字パソコンテレビ〕……¥129,800→ ¥ 88,000
PC-TV451…〔4050文字パソコンテレビ〕〔新品〕¥168,000→ ¥132,000
PC-8001……¥168,000→ ¥ 25,000
PC-8001/II……¥123,000→ ¥ 28,000
PC-8001/II SR……¥108,000→ ¥ 60,000
PC-8001/II SR…〔新品〕……¥108,000→ ¥ 71,000
PC-8801……¥228,000→ ¥ 46,000
PC-8801+漢ロム……¥266,000→ ¥ 56,000
PC-8801/II 10……¥168,000→ ¥ 70,000
PC-8801/II 30……¥275,000→ ¥110,000
PC-8801/II SR20……¥213,000→ ¥113,000
PC-8801/II SR30……¥258,000→ ¥134,000
PC-8801/II SR30…〔新品同様〕……¥258,000→ ¥178,000 32%引
PC-8801/II TR…〔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-8881K〔8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……¥398,000→ ¥208,000
PC-9801m$_2$……¥415,000→ ¥220,000
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→ ¥ 52,000
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→ ¥182,000
NM-9300S…〔24'漢字プリンター新品〕……¥253,000→ ¥158,000 37%引
NM-9400S…〔24'漢字プリンター新品〕……¥310,000→ ¥186,000 40%引
PC-PR201…〔24'漢字プリンター新品〕……¥298,000→ ¥220,000 26%引
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。



PC-9801F2(本体)
¥398,000➡ ¥208,000

新品同様



PC-8801MKIIモデル30(本体)
¥275,000➡ ¥110,000

24時間電話受付中 ☎03-987-7771

- 中古商品に関してのお問い合せや注文に関しましては、東京受注センターのみとなります。
- 元日も受注センターは営業いたしております。
- 当社ではファミリーコンピューターの扱いはいたしておりません。

中古商品在庫問い合せセンター
03-986-6104
24時間いつでもその日の在庫のリストが全てわかります。

日経新聞、日経産業新聞で紹介された24時間サポート体制

マイコンクラブへの無料入会

商品購入のお客様全員にアオヤマ マイコン クラブ会員証を無料にてお送りいたしております。専門のスタッフが全てのサポートに応じる他、買換え、新期購入時に会員特別価格にて販売を行っております。

※以前に購入いただいたお客様にも今後お送りさせていただきます

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円までお支払いさせていただきます。

FUJITSU

FM-7〔本体〕	¥126,000→	¥ 45,000
FM-NEW7〔本体〕	¥ 99,800→	¥ 48,000
FM-8〔本体〕〔漢・非漢付〕	¥253,000→	¥ 34,000
FM-77L2〔本体〕	¥193,000→	¥102,000
FM-77L4〔本体〕	¥238,000→	¥138,000
FM-77D2〔本体〕	¥228,000→	¥ 98,000
FM-77L2〔本体〕〔新品同様〕	¥193,000→	¥138,000
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→	¥ 42,000
MZ-2000＋Gラム①②③	¥257,000→	¥ 38,000
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
X1シリーズ		
X-1〔本体、ディスプレー、Gラム〕	¥300,000→	¥108,000
X-1C〔本体、ディスプレー、G内蔵〕	¥219,600→	¥108,000
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→	¥188,000
X-1Turbo/30〔本体・ディスプレー〕	¥407,800→	¥215,000
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
X-1CS〔ディスプレーのみ〕〔新品〕	¥ 99,800→	¥ 58,000
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→	¥ 80,000
CZ-1245〔ポケコン新品〕	¥ 17,800→	¥ 9,800
PC-1350〔ポケコン新品〕	¥ 36,000→	¥ 27,000
PC-1500〔ポケコン〕	¥ 59,800→	¥ 20,000
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→	¥ 65,000
CU-14F1〔2000文字ディスプレー〕	¥ 64,800→	¥ 38,000

CU-14シリーズは、NEC、富士通の本体に接続できます。

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　¥ 29,800

NEC PC-6001/IISR

定価 ¥89,800　限定20本　¥ 59,800

EPSON・日立・SONY

レベルIIIマーク5〔本体〕	¥118,000→	¥ 20,000
パソピア7〔本体〕	¥119,800→	¥ 20,000
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→	¥ 52,000

MSX

CF1200〔RF、16K〕ナショナル	¥ 58,800→	¥ 24,000
CF2000〔RF、16K〕ナショナル	¥ 64,800→	¥ 24,000
CF2700〔RF、32K〕ナショナル	¥69,800 →	¥ 31,000
HC-60〔RF、32K〕ビクター	¥ 64,800→	¥ 30,000
HC-60〔RF、32K〕ビクター〔新品〕	¥ 64,800→	¥ 34,000
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→	¥ 29,800
HB-55〔RF、16K〕SONY	¥ 59,800→	¥ 24,000
HB-75〔RF、64K〕SONY	¥ 79,800→	¥ 34,000
HB-101〔RF、16K〕SONY	¥ 46,800→	¥ 26,000
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拡張カートリッジ	¥ 8,000→	¥ 6,200

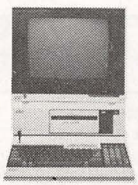
★16K拡張は、お電話では、申し込みを受付ておりません。ソフト販売：ソフトアーデンにてお申し込みをお願いいたします。

初の一年間保険付（海上火災との完全提携）です。



MZ-2500/30
¥198,000➡¥139,000

新品



限定 5本

Sharp X-1（マニアタイプ）
¥300,000➡¥130,000

新品



限定10本

Sharp CU-14F1
¥64,800➡¥ 42,000

株式会社　ワールド　イン　アオヤマ

AOYAMA WORLD IN

S可は、SR可能　：S専は、SR専用です。

PC-6000/IIシリーズ

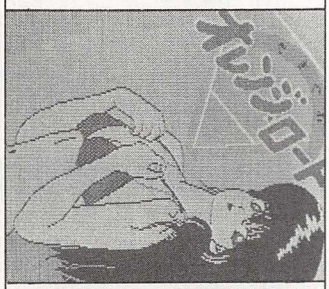
商品名	メディア	価格	割引価格
ハイドライド	T/B	4,800	4,120S可
大脱走	T/B	4,200	3,870
ヴォルガード	T/B	4,500	4,110S可
飛車	T/B	4,200	3,870S可
アメリカントラック	T/B	4,500	4,110S可
3Dゴルフシミュレーション	T/B	4,000	3,680
ポコスカウォーズ	T/B	3,800	3,500S可
信長の野望	T/B	4,500	4,110S可
リザード	T/B	4,800	4,120S可
野球狂	T/B	4,000	3,680S可
はーりぃふぉっくす	T/B	4,200	3,870S可
サラダの国のトマト姫	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	350D	6,800	6,260S専
ヴォルガード	351DD	6,800	6,260S専
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	4,120S可
デゼニランド	T/B	4,800	4,120S可
ロードランナー	351DD	6,800	6,260S専
フラッピー	351DD	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
クロブダー	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
ギャラクシアン	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
ザナドゥ	T/B	3,800	3,500S可
バックランド	T/B	4,800	4,120S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
ピンボールコンストラクション	52D	6,800	6,260
コズミックソルジャー	52D	7,800	7,180
エプシロン3	52D	7,300	6,720
横太平	52D	6,500	5,980
ハイドライド	52D	6,800	6,260
パズルパニック	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
ビーバングスキャンダル	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
オラが家は電気ウナギの夢を見るか	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ナンパストリート	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0	52D	6,800	6,260
英雄ヤマトタケル	52D	6,800	6,260
アダムス	52D	6,400	5,880
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
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
キューピーパニック	52D	6,800	6,260
3Dゴルフシュミレーション	52D	6,900	6,350
プラズマライン	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	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
オービット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



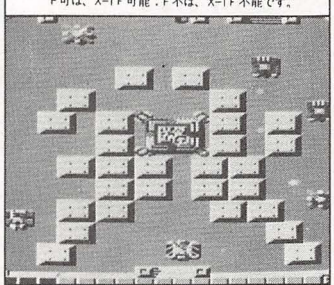
FM-7/77シリーズ

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
Tapo 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
オラが家は電気ウナギの夢を見るか	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
麻雀	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
ちきちま	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ナンパストリート	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
チャンピオンフロスプリッキー	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	4,420

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
舞踊魔	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
オービットIII	T/B	4,800	4,120
テクザー	52D	6,800	6,260
横太平	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
横太平	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ナンパストリート	T/B	4,800	4,120
TOKYOナンパストリート	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	5,900	5,430
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
Laplok	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	OD	4,800	4,120
悪魔メディウス	OD	4,800	4,120
3Dゴルフシミュレーション	OD	4,000	3,680
信長の野望	OD	5,800	5,310
ヴォルガード	OD	4,800	4,120
サンダーフォース	OD	4,800	4,120
デゼニランド	OD	5,000	4,600
野球狂	OD	5,800	5,310
MILKY WAY	OD	4,800	4,120
任天堂のテニス	OD	5,800	5,310
ポイポス	OD	4,600	4,210
サラダの国のトマト姫	OD	5,800	5,310
フラッピー	OD	4,800	4,120
ロードランナー	OD	5,200	4,780
カークランプリ	OD	3,200	2,950
ドア・ドアmkII	OD	3,800	3,500
プリザード	OD	3,600	3,320
スーパー・パックマン	OD	4,300	3,960
マッピー	OD	4,300	3,960
デーモンクリスタル	OD	4,500	4,110
ハンバーガー	OD	4,300	3,960
ギャラガ	OD	4,500	4,110
野球狂	OD	5,800	5,310
不思議の国のアリス	OD	4,500	4,110
ドルアーガの塔	OD	4,800	4,120
バーニンラバー	OD	4,300	3,960
マジックファクトリー	OD	5,800	5,310
ジャン狂	OD	4,800	4,120
マリオブラザーズSPECIAL	OD	5,200	4,790
パックマン	OD	4,300	3,960
ディグダグ	OD	4,300	3,960
ラリーX	OD	4,300	3,960
内藤国男の詰将棋	OD	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	4,790
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＋Beeパック	カード/テープ	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
青い宇宙の冒険	T/B	5,200	4,790
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
ポスコニアン	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） （16Kパソコンを32Kにします）	7,800	6,200
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！）

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―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

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

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―切取扱いいたしておりません。

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。

みんな、夢の発見パソコン鮮やかに!!

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。

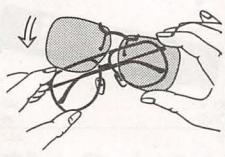
視力障害解消!

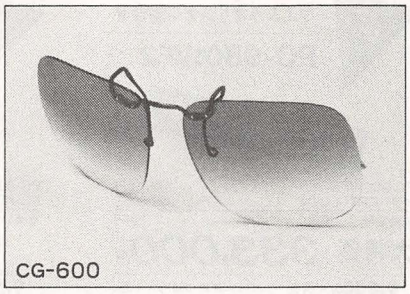
オフィスコンピュータやパソコンの急速な普及にともない、それらのディスプレイ装置(VDT=ビジュアル・ディスプレイ・ターミナル)の操作による目の疲れや肩こり、また精神障害まで、新しい職業病として注目を集め、新聞・テレビなどでもとりあげられて社会問題となっています。
シーレックスでは、東レ・レンズ開発研究所との共同開発による「ハイコントラストレンズ」を完成。快適なコンピュータ・ディスプレイ操作を、可能にしたのが『シーレックス・コンピュータグラス』です。その優れた特徴は、レンズ基材内部とレンズ表面に特殊加工を施し、ディスプレイから発散される目に有害な光線を、完全に吸収カットします。文字のちらつき(フリッカー)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。

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



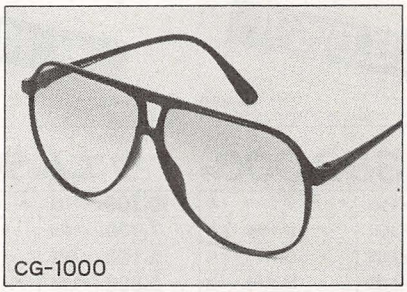


CG-600

(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)

軽る〜いカーボン新登場!

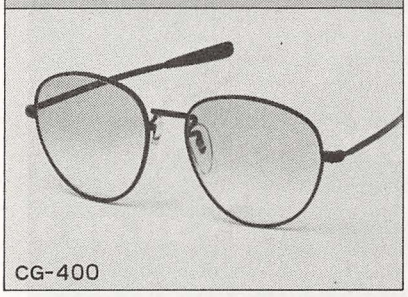
カーボンファイバー(炭素繊維)は、宇宙工学材料として開発された素材で、軽さと強さ、しなやかさが特性です。いまやロケットをはじめ、さまざまなスポーツ用品にも活用されています。まさに、コンピュータグラスフレームにもぴったりの特性です。



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)

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

AVCC店 総合情報機器専門店 Audio Video Communication Computer

PC-9801VMシリーズが安い!!

(当店オリジナル機はNEC純正と完全な互換機能をもっています)



1 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

2 ウエムラオリジナル PC-9801VM1相当品

30.4%引

PC-9801VMO	295,000円
FD-55GFV(1台)	90,000円
定価合計	385,000円

大特価 268,000円

5,600円×36回	ボーナス20,000円×6回
4,600円×48回	〃 15,000円×8回
4,300円×60回	〃 10,000円×10回
6,000円×60回	ボーナスなし

3 ウエムラオリジナル組合せ PC-9801VM1相当品

29.4%引

PC-9801VMO	295,000円
FD-55GFV(1台)	90,000円
カラーCRT(4.050字・14インチ・0.39㎜)	99,800円
定価合計	484,800円

大特価 342,000円

7,300円×36回	ボーナス25,000円×6回
5,800円×48回	〃 20,000円×8回
5,200円×60回	〃 15,000円×10回
7,700円×60回	ボーナスなし

4 ウエムラオリジナル組合せ PC-9801VM2

25.6%引

PC-9801VM2	415,000円
カラーCRT(4.050字・14インチ・0.39㎜)	99,800円
定価合計	514,800円

大特価 383,000円

10,100円×24回	ボーナス50,000円×4回
7,800円×36回	〃 30,000円×6回
6,000円×48回	〃 25,000円×8回
5,200円×60回	〃 20,000円×10回

5 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

6 ウエムラオリジナル組合せ PC-9801VM2相当品

38.5%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㎜)	99,800円
定価合計	574,800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

7 ウエムラオリジナル PC-98XA/2

秘特価

PC-98XA/2	695,000円
N-5923	235,000円
定価合計	930,000円

ウエムラ大特価

19,800円×24回	ボーナス90,000円×4回
14,200円×36回	〃 60,000円×6回
12,500円×48回	〃 40,000円×8回
10,200円×60回	〃 36,000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 / PC-8801MKIIFR 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¥30,000

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¥38,000

NEC PC-9801F1.M1 VMO各シリース用

ミニフロッピーディスクユニット

FD-55GFV 特価¥43,000

2台1組特価 ¥78,000

(システムティスク付・ケーブル付)

8 ウエムラオリジナル組合せ PC-9801VF2

25.6%引

PC-9801VF2	348,000円
カラーCRT(4.050字・14インチ・0.39㎜)	99,800円
定価合計	447,800円

大特価 333,000円

9,400円×24回	ボーナス40,000円×4回
6,500円×36回	〃 28,000円×6回
5,500円×48回	〃 20,000円×8回
4,800円×60回	〃 16,000円×10回

9 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

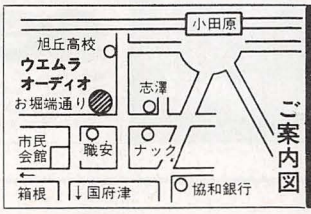
ウエムラ大特価

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

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

⊙当店オリジナル機はNEC純正と完全コンパチブルです。

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）

10 新発売 PC-8801MK IIFR/30 秘特価

PC-8801mk IIFRモデル30	178,000円
カラーCRT（4.050字・14インチ・0.39㎜）	99,800円
定価合計	277,800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

11 新発売 PC-8801MK IIMR 秘特価

PC-8801mk IIMR	238,000円
PC-KD852	99,800円
定価合計	337,800円

ウエムラ大特価

7,500円×24回	ボーナス35,000円×4回
5,100円×36回	〃 25,000円×6回
4,300円×48回	〃 18,000円×8回
3,700円×60回	〃 15,000円×10回



12 ウエムラオリジナル PC-8801mk II TR 秘特価

PC-8801mk IITR	¥288,000
PC-KD852（4050文字・カラーディスプレイ）	¥99,800
定価合計	¥387,800

ウエムラ大特価

14,060円×24回
9,870円×36回
7,780円×48回

13 ウエムラオリジナル組合せ PC-9801U2 26.3%引

PC-9801U2	298,000円
カラーCRT（4,050字・14インチ・0.39㎜）	99,800円
定価合計	397,800円

大特価 293,000円

8,300円×24回	ボーナス35,000円×4回
5,600円×36回	〃 25,000円×6回
4,800円×48回	〃 18,000円×8回
4,000円×60回	〃 15,000円×10回

14 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

15 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

16 ウエムラオリジナル X1-turbo II 秘特価

CZ-856CE	178,000円
CZ-855DE	119,800円
定価合計	297,800円

ウエムラ大特価

6,500円×24回	ボーナス30,000円×4回
4,600円×36回	〃 20,000円×6回
3,800円×48回	〃 15,000円×8回
5,300円×60回	ボーナスなし

高値下取りコーナー…

PC-9801VM2の場合（当店オリジナル互換機の場合はさらに10,000円引き）	PC-9801（漢ROM付）	＋¥240,000
	PC-9801F2	＋¥159,000
	PC-9801M2	＋¥120,000
	PC-8801mkII30	＋¥218,000
	PC-9801F1	＋¥170,000
PC-9801VF2 の場合	PC-9801F2	＋¥160,000
	PC-9801（漢ROM付）	＋¥199,000
	PC-8801	＋¥240,000
	PC-8801mkII30	＋¥178,000
PC-9801U2 の場合	PC-8801	＋¥198,000
	PC-8801mkII30	＋¥140,000
	PC-9801（漢ROM付）	＋¥160,000
PC-98XA/2 の場合	PC-9801（漢ROM付）	＋¥470,000
	PC-9801F2	＋¥380,000
	PC-9801M2	＋¥330,000
PC-8801mkIIFR/30の場合（当店オリジナル互換機の場合はさらに10,000円引き）	PC-8001mkII	＋¥123,000
	PC-8801	＋¥111,000
	PC-8801mkII30	＋¥ 60,000

上記以外にも各機種下取り交換します。

17 ウエムラオリジナル組合せ パソコンテレビX1F 26%引

CZ-812CE	139,800円
CZ-811DE	89,800円
定価合計	229,600円

大特価 170,000円

4,800円×24回	ボーナス20,000円×4回
3,200円×36回	〃 15,000円×6回
2,800円×48回	〃 10,000円×8回
3,800円×60回	ボーナスなし

18 ウエムラオリジナル FM-77AV 秘特価

FM77AV-2	158,000円
FMTV-151	89,800円
定価合計	247,800円

ウエムラ大特価

8,100円×24回	ボーナス25,000円×4回
4,100円×36回	〃 15,000円×6回
3,200円×48回	〃 12,000円×8回
4,400円×60回	ボーナスなし

★初回金に端数がプラスされます。

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

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。

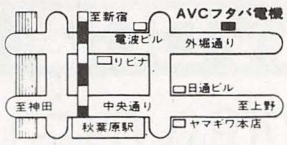
営業時間 AM10:00～PM8:00 年中無休

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

AUDIO VIDEO COMPUTER

☎03(253)7661



AVCフタバ電機㈱

〒101 東京都千代田区外神田2-9-8 外神田ユニオンビル601号



富士通 FM-NEW7

大特価

MB25015＋MB27343＋
MB26512＋MB27502
現金特価 ¥108,000

注文No.001
標準定価合計¥182,200

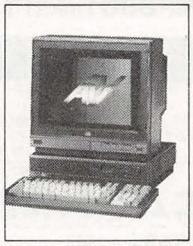
初回	2回目以降
¥5,540	¥5,300×23回
¥4,420	¥3,700×35回

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	福岡	092-481-2494
		広島	082-295-6873

富士通 FM77AV

注文No.049



FM-77AV2(本体)
¥158,000
FM-TV151(モニター)
¥89,800

現金特価¥208,000

標準定価合計¥247,800

初回	2回目以降
¥9,420	¥7,100×35回
¥7,200	¥5,600×47回

SHARP Supermz

注文No.044



MZ-2521(本体)
¥198,000
MZ-1D22(モニター)
¥108,000

現金特価¥255,000

標準定価合計¥306,000

初回	2回目以降
¥11,700	¥8,700×35回
¥7,200	¥6,900×47回

NEC PC-8800シリーズ PC-8801mkIIFR／30

注文No.051



PC-8801mkIIFR/30(本体)
¥168,000
PC-KD852(モニター)
¥99,800

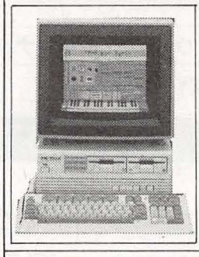
現金特価¥223,000

標準定価合計¥267,800

初回	2回目以降
¥10,520	¥7,600×35回
¥7,900	¥6,000×47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
¥8,900	¥6,300×35回
¥5,500	¥5,000×47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
¥7,660	¥6,300×35回
¥8,900	¥4,900×47回

National ワープロ・パソコン MSX

注文No.048



FS-4000(本体)
¥106,000
TH14-N29G(モニター)
¥78,000

現金特価¥148,000

標準定価合計¥184,000

初回	2回目以降
¥8,520	¥5,000×35回
¥4,400	¥4,000×47回

パソコン本体

NEC	標準価格	現金特価	36回均等	48回均等
PC-6601SR	¥155,000	¥117,000	¥4,030	¥3,169
PC-8801mkIIMR	¥238,000	¥200,000	¥6,889	¥5,417
PC-8801mkIITR	¥288,000	¥243,000	¥8,370	¥6,581
PC-9801VF2	¥348,000	¥285,000	¥9,817	¥7,719
PC-9801VM2	¥415,000	¥338,000	¥11,642	¥9,154
富士通				
FM-NEW-7	¥99,800	¥78,000	¥2,687	¥2,113
FM77AV1	¥128,000	¥105,000	¥3,617	¥2,844
FM77AV2	¥158,000	¥130,000	¥4,478	¥3,521
FM-77L2	¥193,000	¥155,000	¥5,339	¥4,198
シャープ				
X1F M20	¥139,800	¥112,000	¥3,858	¥3,033
X1ターボM40	¥258,000	¥206,000	¥7,096	¥5,579
スーパーMZ M20	¥168,000	¥143,000	¥4,926	¥3,873
スーパーMZ M30	¥198,000	¥168,000	¥5,787	¥4,550

CRTディスプレイ

NEC	標準価格	現金特価	24回均等	36回均等
PC-TV151	¥94,800	¥76,000	¥3,737	¥2,618
PC-TV351	¥129,800	¥103,000	¥5,064	¥3,548
PC-TV451	¥168,000	¥138,000	¥6,785	¥4,753
PC-KD852	¥99,800	¥78,000	¥3,835	¥2,687
富士通				
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-14H2	¥99,800	¥72,000	¥3,540	¥2,480
CU-14D1	¥108,000	¥78,000	¥3,835	¥2,687
SONY				
KX-14HD1	¥125,000	¥106,000	¥5,212	¥3,651
KV-14CP1	¥99,800	¥84,000	¥4,130	¥2,893
CPD-14CD1	¥79,800	¥68,000	¥3,343	¥2,342

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-PR406	¥99,800	¥81,000	¥3,983	¥2,790
PC-PR405	¥69,800	¥58,000	¥2,852	¥1,998
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
VP-130K	¥177,000	¥148,000	¥7,277	¥5,098
VP-80K	¥147,000	¥124,000	¥6,097	¥4,271
セイコー				
GP500M/F (ケーブル)	¥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

● 富士通 OASYS Lite K

現金特価 ¥67,000

標準定価合計¥79,800

初回	2回目以降
¥7,270	¥6,100×11回
¥5,460	¥3,200×23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 日本語ハーソナルワープロ 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-20 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

● NEC PWP-30 文豪MiNi 3

現金特価 ¥67,000

標準定価合計¥79,800

初回	2回目以降
¥7,270	¥6,100×11回
¥5,460	¥3,200×23回

MSX・MSX2

ヤマハ	標準価格	現金特価	12回均等	24回均等
yis503II	¥59,800	¥51,000	¥4,718	¥2,508
yis604 128(MSX2)	¥99,800	¥84,000	¥7,770	¥4,130
ソニー				
HB-F5	¥84,800	¥72,000	¥6,660	¥3,540
HB-F500	¥128,000	¥108,000	¥9,990	¥5,310
東芝				
HX-21	¥79,800	¥65,000	¥6,013	¥3,196
HX-23(MSX2)	¥99,800	¥83,000	¥7,678	¥4,081
キヤノン				
V-25(MSX2)	¥69,800	¥57,000	¥5,273	¥2,803
V-30F(MSX2)	¥138,000	¥114,000	¥10,545	¥5,605
日立				
MB-H3(MSX2)	¥99,800	¥82,000	¥7,585	¥4,032
三菱				
ML-G10(MSX2)	¥98,000	¥81,000	¥7,493	¥3,983

●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 手軽な電話クレジット

カレッジクレジット 保証人なし。但し満20才以上の学生の方。

納期 通常の場合、当社に申込書が到着後1週間以内。特に人気のある商品で品薄の場合、少々納期が遅れる場合もありますので御了承下さい。

製品先取り お支払いは約1～2ヶ月後から。

低金利クレジット 1回のお支払は2,700円以下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。

SORD m5 エム・ファイブ

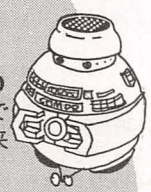
売りつくしセール

最後のチャンス

堀剛よりプレゼント

●Aセット・Bセット・Cセット(Cセットの場合は2口)上記いずれかお買上げの方に素晴らしいプレゼントがあります。

① COMPUROBOT ¥8,500



48通りの動きを自分で自由にインプット出来ます。

②ポケット電子辞書‥‥¥12,800



中学1年～3年の全英語2,400語、英単語600語日本語4,287語、不規則変化形170組を収録

②は先着40名様に限る

■購入申し込みの時いずれか一つ選んで下さい。申し込みしめ切り日:61年1月20日

■Aセット

M5Pro(BASIC-1 付)	定価¥39,800
JP-5	定価¥10,000
DR-5 (データレコード)	定価¥12,800
ゲーム・カートリッジ(よりどり3本)	定価¥14,400
	定価¥77,000

セール特価¥25,000

■Bセット

M5Pro(BASIC-1 付)	定価¥ 39,800
BASIC・G	定価¥ 9,800
PT-5(ケーブル付)	定価¥ 51,800
ゲーム・カートリッジ(よりどり3本)	定価¥ 14,400
	定価¥115,800

セール特価¥38,000

■Cセット

ゲーム・カートリッジ(よりどり5本) **セール特価¥10,000**

特別頒布

"60コンテスト"
¥3,000(実費)
送料サービス

60年度ゲームコンテスト入選作6本の入ったテープです。

◆入っている内容

①MX GAME
②WALL AREA
③WORM CIUSTER
④BATTLE ROBOT
⑤CATCH
⑥THE STORY OF KUNFU

●その他

プリンター PT-5
特価¥15,000

DR-5
特価¥ 5,500

SORD M·5 カタログ (S60.11月現在)

コード	品名	価格	コード	品名	価格	コード	品名	価格
	●ハード		031	GRC-1 ディグダグ	¥ 4,800	062	GCT-4 スリーサークル ナンバーサーチ	¥ 1,800
001	M5	¥49,800	032	GRC-2 タンクバタリアン	¥ 4,800	063	GCT-5 ブラックジャック スロットマシン	¥ 1,800
002	M5 Pro	¥39,800	033	GRC-3 ボスコニアン	¥ 4,800	064	GCT-6 地球最後の日 ミニスタートレック	¥ 1,800
003	M5 Jr	¥29,800	034	GRC-4 ギャラックス	¥ 4,800	065	GCT-7 相性バイオリズム ミュージックトーン	¥ 1,800
004	JS-5 ジョイスティック	¥ 3,500	035	GRC-5 パワーパック	¥ 4,800	066	GCT-8 カウボーイ メリゲード	¥ 1,800
005	JP-5 ジョイパッド	¥10,000	036	GRC-6 ワープ & ワープ	¥ 4,800	067	GCT-9 リフレクション レインボーブロック	¥ 1,800
006	CA-5 キャリングケース	¥ 3,500	037	GRC-7 スーパーコブラ	¥ 4,800	068	GCT-10 クロスファイアー クラッシュラリー	¥ 1,800
007	EB-5 拡張ボックス	¥17,800	038	GRC-8 ガッタンゴットン	¥ 4,800	069	GCT-11 3Dスカッシュ タッチダウン	¥ 1,800
008	EM-5 拡張メモリ	¥12,000	039	GRC-9 ムーンパトロール	¥ 4,800	070	GCT-12 スカイジー クレーン	¥ 1,800
009	FD-5 フロッピーディスク	¥74,800	040	GRC-10 ステップアップ	¥ 4,800	071	GCT-13 リバシー ビックスメイズ	¥ 1,800
010	PI-5	¥ 6,800	041	GRC-11 プーヤン	¥ 4,800	072	GCT-14 ゆみちゃんのあっちむいてホイ ゆみちゃんのグラフィックパズル	¥ 1,800
011	SI-5 (シリアル I/O)	¥ 6,800	042	GRC-12 ヘビーボクシング	¥ 4,800	073	GCT-16 3D迷路 子猫の大冒険	¥ 1,800
012	PT-5 プリンタ	¥49,800	043	GRC-14 リアルテニス	¥ 4,800	074	UCT-2 モグラたたき、キーボード練習	¥ 2,200
013	CF-5/S (システムメディア)	10枚組 ¥28,000	044	GRC-15 ワードメイズ	¥ 4,800		シュミレーションゲーム(075～078)	
014	CF-5/B (ブランクメディア)	10枚組 ¥13,000	045	GRC-16 ワンダーホール	¥ 4,800	075	STC-1 太陽系艦隊	¥ 5,200
015	F005-CF-5/DBAS	¥ 4,800	046	GRC-17 アップルーン	¥ 4,800	076	STC-2 火星軌道上の勝利	¥ 5,200
016	DR-5 (データレコーダー)	¥12,800	047	GRC-18 アップアップバルーン	¥ 4,800	077	STC-3 オペレーションモール	¥ 5,200
017	LP-5×5 (プリンター用紙)	5本組 ¥4,500	048	GRC-19 マッピー	¥ 4,800	078	STC-4 コマンドチーム	¥ 5,200
018	FALC	¥ 9,800	049	GRC-21 ドリームショッパー	¥ 4,800	079	算数シリーズ1 数の考え方	¥ 6,800
019	FALC-II	¥10,800	050	GRC-22 エスキモン	¥ 4,800	080	算数シリーズ2 計算入門	¥ 6,800
020	BASIC-I	¥ 4,800	051	GRC-23 ファニーマウス	¥ 4,800	081	漢字の練習 1年	¥ 3,800
021	BASIC-G	¥ 9,800	052	GRC-24 ジャンキョウ(麻雀ゲーム)	¥ 6,500	082	漢字の練習 2年～6年	¥ 5,800
022	BASIC-F	¥ 9,800	053	AGC スーパーアドベンチャー	¥ 9,800	083	英語シリーズ1 アルファベットと数と色	¥ 8,500
023	P-EDITOR	テープ ¥1,000	054	AGT-1 おーいたすけてくれ (テープ)	¥ 4,800	084	英語シリーズ2 英語入門	¥ 8,500
024	P-EDITOR	ROM ¥10,500	055	AGT-2 にげろにげろにげろ (テープ)	¥ 4,800		●マニュアル	
025	M-EDITOR	¥ 9,800	056	GRC-B1 フルーツサーチ	¥ 2,800	085	パソコンアニメ入門(上)	¥ 980
026	M5 アンテナ切換スイッチ	¥ 1,200	057	GRC-B2 ドラゴンアタック	¥ 2,800	086	パソコンアニメ入門(下)	¥ 980
027	M5 アンテナ接続ケーブル	¥ 500	058	GRC-B3 ピットチェイサー	¥ 2,800	087	パソコンBASICで遊ぶ本	¥ 1,300
028	M5 カセットテープデッキ接続ケーブル	¥ 1,000		●ゲームカセット		088	M5 おもしろクリエイティブ	¥ 990
029	M5 電源ユニット	¥ 5,000	059	GCT-1 スネーキー バリアーアタック	¥ 1,800	089	M5 インターフェイス実戦テクニック	¥ 1,600
030	M5 プリンターケーブル	¥ 2,000	060	GCT-2 ジョギング サイドワインダー	¥ 1,800	090	Basic-Iによるグラフィックとシンセサイザー制御	¥ 200
	●ゲームカートリッジ		061	GCT-3 シリティ ハノイの塔	¥ 1,800	091	M-5 モニタハンドリングマニュアル	¥ 4,800

ソード代理店

〈株〉堀剛(ホリゴウ)コンピュータサービス

■本社／〒130 東京都墨田区業平3-5-7☎(03)624-8500㈹ FAX:(03)626-0850
■大手町店／〒100 東京都千代田区大手町2-6-2日本ビルジング1F ☎(03)270-8120(直通)
■浜松町貿易センター店／東京都港区浜松町2-4-1世界貿易センタービル2F ☎(03)459-8831㈹FAX:(03)433-0630
■青森ビップスプラザ／〒030 青森県青森市長島2-13-3マツダビル2F☎(0177)73-1335㈹FAX:(0177)73-5154

- 全国ネット送料当社負担。
- ハガキまたはTELにてお申し込み下さい。
- お支払いは分割払いでもお受け致します。

☎03-624-8500

藤岡まで

全国どこでもお申込みはお電話一本で!!

M·M·P
目白マイコンプラザ

高価下取・買取　全国無料発送　全品特価

札　幌　011(612)0641
仙　台　0222(61)5411
福　岡　092(474)5752
東　京　03 (989)8020
　　03 (988)2503
FAX受付　03 (980)0887

その他の商品もお問い合せ下さい。

正社員・アルバイト募集!!〈委細面談〉

クレジットコーナー(例)全品サービス付

①PC-8801mkⅡFR/30＋K-124S＋ディスケット10枚

	36回払	48回払
初回	9,400×1	8,620×1
毎回	7,000×35	5,500×47

②FM-77AV-1＋専用CRT＋ディスケット(3.5)

	36回払	48回払
初回		5,900×1
毎回	6,000×36	4,700×47

③X1-F/M20＋CRT(CZ-811DE)＋ディスケット(2D)

	36回払	48回払
初回	7,600×1	8,180×1
毎回	6,400×35	5,000×47

④PC-6601SR＋TV-151＋ミスワープロ(ソフト)

	36回払	48回払
初回	7,900×1	8,320×1
毎回	5,500×35	4,300×47

組み合せ自由自在

新製品コーナー

パソコン	
X1CS	¥60,000
8801mkⅡ/mR	~~¥238,000~~
ワープロ	
①NEC新製品	
文豪mini3	~~¥79,800~~
文豪mini5	~~¥148,000~~
文豪mini7	~~¥198,000~~
②富士通	
OASYSシリーズ	特価
③シャープ	
WD-600	¥273,000
CRT	
4050字カラー	¥ 65,000~
2000字カラー	¥ 43,000~
プリンタ	
10"漢字ドット	¥ 96,000~
熱転写	¥ 53,500~
15"漢字ドット	¥157,000~
熱転写	¥118,000~
フロッピドライブ	
5'2D デュアル	¥ 72,000~
8'2D デュアル	¥208,000~
ハードディスク	
10MB	¥168,000~
20MB	¥253,000~
デジタイザ	
K-510mkⅡ	¥135,000~
増設メモリ	
256KB	¥ 22,000~
1MB	¥ 65,000~

ファミリーコンピューター(ソフト3本付)
パソコンソフトもお問い合せを!!
復写機・ビデオも各社メーカー品あります。

中古コーナー例

PC-6001	JOY STICK付	24,000~
PC-8001	32K	30,000~
PC-8001mk2		43,000~
PC-8801		67,000~
PC-8801mk2/30		142,000~
PC-8801mkSR/30		160,000~
PC-8048N	12inch 2000文字 カラー	35,000~
PC-KD251	14inch 2000文字 カラー	36,000~
PC-KD551	14inch 4050文字 カラー	52,000~
PC-PR406	24pin 漢字 熱転写	68,000~
PC-DR321	データレコーダー	11,500~
PC-8033	FDC I/O PORT	8,500~
PC-WORD88	I/Fのみ	3,000~
FM-7		52,000~
FM-NEW7		50,000~
FM-8	漢字,Z80カード付	43,000~
MB27407	熱転写プリンタ	40,000~
MB27631	3.5' 2D デュアル FM用	68,000~
MZ-2200	専用CMT付	39,800~
MZ-721		29,800~
CZ-800C＋800D	X1マニアタイプ＋CRT＋ROM-BASIC	88,000~
CZ-801CS	NEW-BASIC付	62,000~
14M-142C	14inch 2000文字 カラー	36,000~
MZ-1P07	9pin ドットマトリクス MZ用	50,000~
MZ-80BF	5' 2D デュアル MZ用	65,000~
CZ-8DT	デジタルテロッパ	30,000~
MZ-1E08	プリンタ I/F (MZ-2200用)	3,000~
MZ-1R13	漢字ROM (MZ-2200用)	7,000~
MZ-8BFI	フロッピイ I/F (MZ-2200用)	10,000~
WD-800	書院 24pin サーマルPRN付	135,000~
CE-152	データレコーダ	8,000~
LFD-550FM	5' 2D デュアル FM用 (I/F付)	68,000~
LFD-880PC	8' 2D デュアル PC用	140,000~
disk-80	5' 2D デュアル PC用	65,000~
PA7200	5' 2D デュアル パソピア用	60,000~
PB-410	ポケコン,RAM4K＊3付	25,000~
PV-2000	ゲーム5ヶ,JOY STICK付	19,800~
FP-80K	9pinドットマトリクスFM用漢字	59,800~
P-80K＋第二漢	24pin漢字熱転写	50,000~
RP-80F/T	9pinドットマトリクス ESC/P	55,000~
RP-80F/TⅡ	9pin ドットマトリクス PC用	52,000~
＃8302	I・P用トラクタフィーダ50%OFF	5,000~
CP-20 (本体)	新古品	30,000~
GP-250F	FM用	30,000~
FGU-8200	PC-8001用フルグラフユニット	10,000~
KXP-1091M	9pin ドットマトリクスFM用	30,000~
APPLE コンパチセット	本体＋FDD(シングル)＋ソフト	70,000~

※数に限りがあります、お早めに。品切れの際はご容赦下さい。〈古物商登録番号第633号〉 11月10日現在

ディスケットコーナー (特価につき送料実費)

(例)10枚で	5"2D	5"2DD	8"2D
MAXELL	5,200円	7,800円	8,800円
DATALIEEFE	4,100円	5,400円	6,400円
NO BRAND	2,700円	4,500円	5,700円

- ビジネスソフト割引
- ワープロ文書代行
- 個人・法人リース
- 1・3・5年(法人5年)

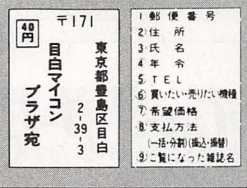
受付中

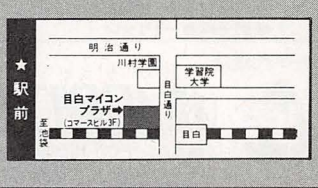
◆安売店はたくさんありますが、私共の店ではお客様に安心してソフト・ハードを使っていただく為、アフターサービス、ソフト相談等に万全を期しております。是非一度御相談下さい。

全国無料配送　**保証付**
日曜配送可　**超低金利クレジット**

★下取差額のクレジットもOK!
★クレジットでの御購入の際はクレジット用紙をこちらからお送りします。
★クレジット・超低金利最高60回まで。毎月3,000円より。
※送料は10,000円以上お買上げの方無料!!

〈お申込み要領〉





営業時間 AM10:00～PM8:00
(〒171) 東京都豊島区目白2－39－3(目白駅前コマースビル3F)

振込先……三井銀行目白支店：普通5100263(目白マイコンプラザ)又は現金書留 郵便振替番号　東京8－177262

X1が超低価格であなたのものに！

■CZ-800F …… 完売　■CZ-501F……特価セール実施中!!

■MZ-2200＋MZ-1T02＋2000文字カラーモニター＋LOGO……¥222,400→¥89,800

■MZ-1500……¥89,800→¥39,800

歳末謝恩特価

各種パソコンに対応!
■CU-14FI(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ターボII

- ●CZ-8EP(X1拡張ポート)……¥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)……¥29,800→¥25,000
- ●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)……¥142,800→¥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)……¥134,800→¥125,800
- ●CZ-8PN1(24ピン感熱漢字プリンター)……¥134,800→¥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-8BGR2(X1ターボモデル10用400ラングラフィックボード)……¥14,800→¥12,600
- ●CZ-801D(X1カラーディスプレイテレビ)……¥99,800→¥59,800
- ●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31……¥178,000→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
- ●I5M-412C……¥118,000→¥49,800

※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-115LF(FORTRAN 5インチ版:㊟)……¥13,800→¥11,800
- ●CZ-116LF(言語C 5インチ版:㊟)……¥13,800→¥11,800
- ●CZ-118LF(COBOL 5インチ版:㊟)……¥13,800→¥11,800
- ●CZ-119LF(PROLOG 5インチ版:㊟)……¥13,800→¥11,800
- ●CZ-120LF(LISP 5インチ版:㊟)……¥13,800→¥11,800
- ●CZ-121LF(FORTH 5インチ版:㊟)……¥13,800→¥11,800

㊟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

激安 ディスケットが日本一安い!!

一流有名ブランドの各社ディスケットが、この価格でお手元に。

サービス券をご持参又は現金書留の方に限り、お1人様フロッピー5枚迄、通常価格1枚350円のところ、1枚250円の破格値で提供いたします。

1月号 サービス券 ジャパンコスミック



完全保証
送料は全国統一700円を添えてお申し込み下さい。

単位は10枚	マクセル	フジ	3M	国産一流ノーブランド
5インチMD-2D	4,500	4,400	4,200	**2,500**
5インチMD-2DD	7,000	6,900	6,000	**3,500**
5インチMD-2HD	8,600	7,900	**7,300**	5,500
3.5インチ-2D	——	7,900	**7,500**	6,000

ご注文方法
現金書留、または銀行振込でご注文ください。
着後、ただちに出荷いたします。

お申し込みは
振込先／三和銀行 上本町支店 普418075
営業時間 10:00～18:00
●お振込の場合は、先に必ずお電話にて住所 氏名・お電話番号をお知らせ下さい。
●この広告の表示価格は 2月号 発売日まで有効です。

☎06(773)6323
JC ジャパンコスミック
〒543 大阪市天王寺区上汐3-6-31 フジ美第3ビル4F

パソコンお買得情報

SHARP

◎X1F M-10 ￥89,800 特価￥79,800
CU-14F1(2000字) ￥64,800 〃 ￥40,000
合計(セットの場合ソフト1本付)￥119,800

◎X1-turbo II ￥178,000
CU-14H1(4000字) ￥ 99,800
合計セット ￥277,800 特価￥229,800

◎MZ-1500 ￥89,800 特価￥69,800
CU-14F1(2000字) ￥64,800 〃 ￥40,000
合計セットの場合さらに…… (特)￥99,800
15M-412C(￥118,000) ￥119,800 (ゲームソフト1本付)
15型セット

◎MZ-2500 ￥198,000(デモ中)問合せ下さい。

NEC

◎PC-8801MKIISR M-30 ￥258,000特価￥198,000
CU-14H1(4000字)￥99,800セット 特価￥258,000

◎PC-9801VF2 ￥348,000 特価￥288,000
CU-14H1(4000字)￥99,800セット特価￥348,000

●PC-9801VM2 ¥415,000 (特)ハガキで問合せ下さい。

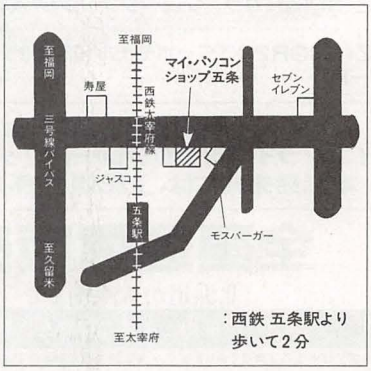


◎MSXパソコン

ナショナルキングコング, 東芝パソピアIQ, CANON
その他 16KB 特価￥29,800
(ROMソフト ￥4,800 1本付)
サンヨー PHC-27 64KB￥49,800 特価￥33,000
〃 PHC-33 64KB￥59,800 特価￥44,800
(倍速データレコーダ内蔵)

●FMシリーズその他 (特)ハガキで問合せ下さい。
●パソコン及び各種ソフト￥4,000以上送料無料
セガ及びファミコン(ナムコのみ)ソフト有ります。

振込銀行 佐賀銀行五条支店普通814-1040481
銀行振込の場合、ハガキ又はTELにて連絡して下さい。
入金確認の上 商品発送致します。



マイ・パソコンショップ五条

〒818-01 太宰府市太宰府2469－1 TEL. 092－923－3434

君の目は大丈夫？

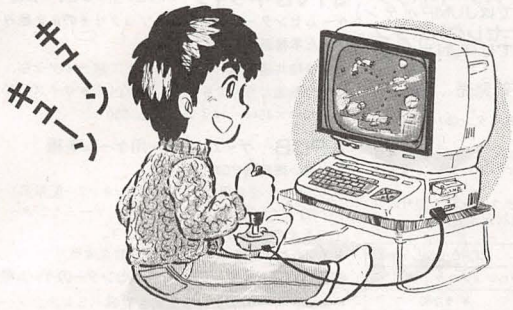
アイガード 新登場 デビュー

画期的な新フィルターにより、有害な光線をカット！ブラウン管から目を守ります。



TVゲームやTVの長時間視聴による視力低下を防ぐ

- 視力低下の原因となる紫外線を画面から100%カット
- 偏光板で目の疲労の原因となるまぶしさと有害光線を吸収
- バランスのとれた豊かな色調で、美しい画面
- ワンタッチで取り付けられる便利なフィルター



価格表		
EG-9A	9インチ(200×160mm)	¥ 6,500
EG-12A	12インチ(270×210mm)	¥ 8,000
EG-14A	14インチ(320×250mm)	¥ 8,600
EG-16A	16インチ(370×300mm)	¥13,000
EG-18A	18インチ(420×330mm)	¥14,000
EG-20A	20インチ(500×400mm)	¥18,000

JAPEX CORP.

ジェイペックス株式会社
〒107 東京都港区赤坂2-20-7 第2成光ビル
TEL:(03)584-2801/2 FAX:(03)589-2819

●お求めは通信販売で！(送料は負担します)
●現金書留●銀行振込先 富士銀行神田支店当座No.10008●郵便振替口座番号 東京7-89498
●商品の注文は、ハガキに住所・氏名・年齢・電話番号・商品名をハッキリ書いてお申し込み下さい。

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

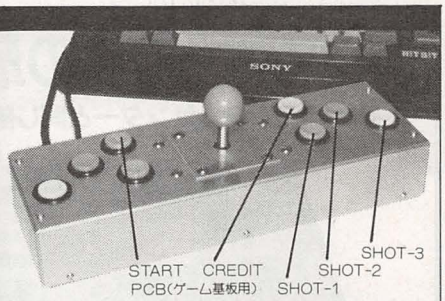
☎03-576-0951

〒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(mkII/SR)用¥12,000

●MSXマークは、マイクロソフト社の商標です。

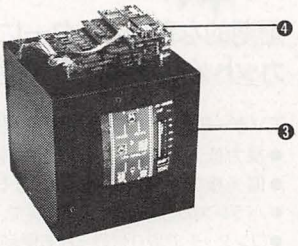
アクセスのオリジナル製品はここが違う

★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！

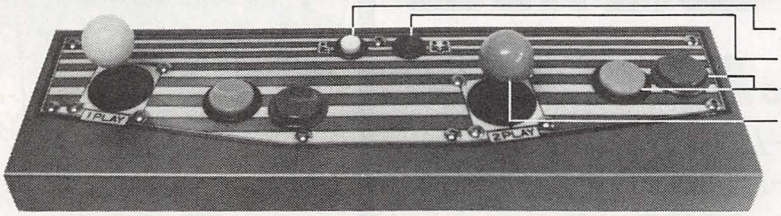
⑤TVG-Uタイプ…ゲームセンターのゲーム機
一流メーカーのゲーム機を完全整備、Gコネクター配線済　14インチ…¥19,000　18インチ…¥45,000
＊TVG-P、Uともにパソコン用CRTに使用できます

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 BM 1係

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



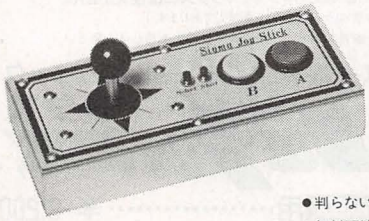
寸法400×120×35

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100台限り

パワー砲は¥1,000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。

年末・年始
バーゲンセール

テーブルゲーム機
格安販売（完動品・整備済）

あなたのアイデアで使いみちはたくさん!! P.C.B.の取替で他のゲームもOK! 本当の本物のゲームで遊ぶも良し、又、マイコンを接続して、オリジナルのゲーム機を作るのも良し、CRTはRGBタイプの中解像度、フルカラーコンバーター（別売¥6,800）を取り付けるとRGBタイプのマイコンも接続出来ます。ゲーム機として付属品（電源、P.C.B. CRT、操作パネル等）が全て付いているのでスイッチONですぐに遊べます。

- ペンゴ……¥25,000
- ミスタージャン…¥25,000
- エクセリオン……¥35,000
- バスター……¥35,000
- 対局麻雀……¥30,000
- ディグダグ……¥30,000
- ミスターDO……¥30,000
- タイムパイロット…¥30,000

※送料込



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）

※売切れの場合、御了承下さい。

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。

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/ヒットアイデア、企画力UPの発想法はこれだ!!
第四章/この売り込み法で確実に高く売れる!!
第五章/トラブルのない契約法を知っておこう!!
付　録/ソフトの売り込み先 リスト一覧

- A5判サイズ、200頁

特価6,800円（送料当社負担）　限定販売

※御注文は現金書留・郵便振替にて下記まで。
※中学生以下の方の御注文は、保護者の承諾が必要です。
※返品は現品到着後、5日以内。（返送料はお客様負担）

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 BM1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(代)

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・アイデア集

定価 980円

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



❖BASIC大研究



❖UFOゲーム大作戦



❖BASIC言語辞典

定価 各800円

大特価

クリスマス・年末・お正月フェア

渋谷駅前 ハチ公口 徒歩0分



全国どこでも 即、お届け!

新製品・超人気パソコンが安い!

お支払いはボーナス併用払いで月々3000円からでもOK!

NEC PC-8801mkII FR 30セット

新製品



注文番号B-D1 本体・純正ディスプレイセット

NEC PC-8801mkII FR30
NEC PC-KD852(純正4000文字ディスプレイ)

合計定価 ¥277,800

特価¥228,000

回数	1回目	2回目以降
24回	¥11,440	¥11,200
36回	¥ 8,500	¥ 7,900
48回	¥ 7,280	¥ 6,200

注文番号B-D2 本体・プリンター・ディスプレイセット

NEC PC-8801mkII FR30
シャープ CU-14HI(4000文字ディスプレイ)
スター TR-24(ケーブル付24ドット漢字プリンター)

合計定価 ¥346,600

特価¥277,000

回数	1回目	2回目以降
24回	¥14,060	¥13,600
36回	¥10,250	¥ 9,600
48回	¥10,370	¥ 7,500

注文番号B-D3 本体・ディスプレイセット

NEC PC-8801mkII FR30
シャープ CU-14HI(4000文字ディスプレイ)

合計定価 ¥277,800

特価¥218,000

回数	1回目	2回目以降
24回	¥11,140	¥10,700
36回	¥10,000	¥ 7,500
48回	¥ 8,280	¥ 5,900

NEC PC-8801mkII MR セット

新製品



注文番号B-D4 本体・純正ディスプレイセット

NEC PC-8801mkII MR
NEC PC-KD852(純正4000文字ディスプレイ)

合計定価 ¥337,800

特価¥277,000

回数	1回目	2回目以降
24回	¥14,060	¥13,600
36回	¥10,250	¥ 9,600
48回	¥10,370	¥ 7,500

注文番号B-D5 本体・プリンター・ディスプレイセット

NEC PC-8801mkII MR
シャープ CU-14HI(4000文字ディスプレイ)
スター TR-24(ケーブル付24ドット漢字プリンタ)

合計定価 ¥414,100

特価¥326,000

回数	1回目	2回目以降
24回	¥16,680	¥16,000
36回	¥12,000	¥11,300
48回	¥13,460	¥ 8,800

注文番号B-D6 本体・ディスプレイ格安セット

NEC PC-8801mkII MR
シャープ CU-14HI(4000文字ディスプレイ)

合計定価 ¥377,800

特価¥267,000

回数	1回目	2回目以降
24回	¥13,760	¥13,100
36回	¥11,750	¥ 9,200
48回	¥11,370	¥ 7,200

今話題の新製品が全国どこでも特価でお届け!

SHARP MZ-2500 Super MZ



注文番号B-D7 スーパーMZモデル20セット

MZ-2511(モデル20・本体ドライブ1機付)
MZ-1D22(14型純正カラーディスプレイ)

合計定価 ¥276,000

特価¥228,000

回数	1回目	2回目以降
24回	¥11,440	¥11,200
36回	¥ 8,500	¥ 7,900
48回	¥ 7,280	¥ 6,200

注文番号B-D8 スーパーMZモデル30セット

MZ-2521(モデル30・本体ドライブ2機付)
MZ-1D22(14型純正カラーディスプレイ)

合計定価 ¥306,000

特価¥249,000

回数	1回目	2回目以降
24回	¥13,220	¥12,200
36回	¥10,250	¥ 8,600
48回	¥11,290	¥ 6,700

●MZ-80B、MZ-2000ソフト対応

富士通 FM 77AV

注文番号B-D9 FM-77AV1セット

FM-77AV1(本体・ドライブ1機付)
FMTV-151(カラー純正ディスプレイ)

合計定価 ¥217,800



特価¥184,000

回数	1回目	2回目以降
24回	¥10,120	¥ 9,000
36回	¥ 9,500	¥ 6,300
48回	¥ 6,040	¥ 5,000

注文番号B-D10 FM-77AV2セット

FM-77AV2(本体・ドライブ2機付)
FMTV-151(カラー純正ディスプレイ)

合計定価 ¥247,800

特価¥209,000

回数	1回目	2回目以降
24回	¥12,020	¥10,200
36回	¥ 9,250	¥ 7,200
48回	¥ 5,890	¥ 5,700

●4,096色同時発色、サウンド機能 FM音源

超人気・新製品・ハンディワープロも安い!

注文番号B-C11 Canon キヤノワード PEN 24



定価¥79,800

特価¥69,800

回数	1回目	2回目以降
12回	¥7,078	¥6,400
18回	¥4,772	¥4,400
24回	¥4,164	¥3,400

注文番号B-D12 東芝 JW-R10 Rupo



定価¥99,800

特価¥79,600

回数	1回目	2回目以降
12回	¥8,056	¥7,300
18回	¥5,744	¥5,000
24回	¥4,228	¥3,900

●文節変換24ドット
●文字サイズ標準から24倍角まで

注文番号B-D13 NEC文豪 mini3



定価¥79,800

特価¥67,800

回数	1回目	2回目以降
12回	¥7,058	¥6,200
18回	¥5,892	¥4,200
24回	¥4,104	¥3,300

●ハガキからB4まで鮮明24ドット
●明朝体印字、文節変換

★お申し込みは今すぐお電話か右ページ申込書で!

株式会社
日本マイコン流通センター

〈申込用紙送り先〉
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル
(株)日本マイコン流通センター
振込先 大和銀行渋谷支店普6400197

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。

●受付 午前10時～午後7時 年中無休

月々3,000円より **日本マイコン流通センター** 全品保証付

お電話一本で
頭金なし
簡単クレジット

テレホンショッピング!

お申込は今すぐお電話か下記の申込書でOK!

絶対必需品の激安高品質ディスケット全国通信販売セール!

■5インチ 無印良品 プラスチックケース付

注文番号B-D14 2Dディスケット高品質特級品ノーブランド1箱(10枚入)…特価 ¥3,600

注文番号B-D15 2Dディスケットノーブランド1箱(10枚入)…… 特価 ¥2,900
注文番号B-D16 使い方便利な!
2Dカラーディスケットノーブランド1箱(10枚5色入)特価 ¥3,500
注文番号B-D17 2DDディスケットノーブランド1箱(10枚入)…… 特価 ¥4,200
注文番号B-D18 2HDディスケット 1箱(10枚入)…… 特価 ¥7,600

■メーカー品 マクセルディスケット大特価

注文番号B-D19 マクセル5インチ2D 1箱(10枚入)……大特価 ¥4,700

注文番号B-D20 マクセル5インチ2DD 1箱(10枚入)…… 特価 ¥7,400
注文番号B-D21 マクセル5インチ2HD 1箱(10枚入)…… 特価 ¥8,700
■注文番号B-D22 コスモクリーニングディスケット
ディスクヘッドをクリーニング
(5枚入/湿式スプレー付)…特価 ¥2,500

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

注文番号B-D23
NEC PC-9801VM2



NEC 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

注文番号B-D24
SHARP X1turboII

新製品



シャープ CN-856C(本体)
シャープ CZ-855D(15型純正モニター)
合計定価 ~~¥297,800~~
特価¥238,000

回数	1回目	2回目以降
24回	¥11,740	¥11,700
36回	¥10,500	¥ 8,200
48回	¥10,980	¥ 6,400

注文番号B-D25
HITACHI MB-H21 MSX 32K
H21
特別サービス品 定価 ~~¥49,800~~

限定30台
新製品
激安
¥29,800



●音楽ソフト・グラフィックソフト・ゲームソフト内蔵

回数	1回目	2回目以降
3回	¥10,392	¥10,300
6回	¥ 5,588	¥ 5,200
10回	¥ 3,682	¥ 3,200

注文番号B-D26
NEC PC-9801VF2 セット



NEC PC-9801VF2(本体)
シャープ CU-14H1(4000文字カラーモニター)
合計定価 ~~¥447,800~~
特価¥337,000

回数	1回目	2回目以降
36回	¥11,750	¥11,700
48回	¥13,770	¥ 9,100
60回	¥10,760	¥ 7,700

注文番号B-D27
SHARP パソコンテレビ X1F/20セット



シャープ CZ-812C(本体・モデル20)
シャープ CZ-811D(純正モニター)
合計定価 ~~¥229,600~~
特価¥179,000

回数	1回目	2回目以降
12回	¥17,190	¥16,500
24回	¥ 8,820	¥ 8,800
36回	¥ 6,750	¥ 6,200

注文番号B-D28
NEC ワープロ 文豪 mini7
定価 ~~¥198,000~~
特価¥168,000



●持ち運び可能タイプ

回数	1回目	2回目以降
24回	¥9,640	¥8,200
36回	¥7,000	¥5,800
48回	¥8,580	¥4,500

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!

★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
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

●今すぐ下記のハ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
●ディスケットお申込みの際は特価価格に送料700円をプラスして現金書留にてご送金下さい。
●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。

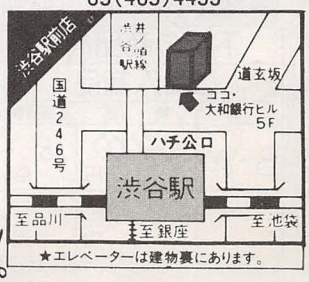
キリトリ線

《商品申込書》 昭和 年 月 日 日本マイコン流通センター 御中

下記の商品を申し込みます			支払方法	クレジット:現金		
ご購入商品			フリガナ		電話番号	
注文番号	特価	支払回数	お名前			
(例) B-D1	228,000円	36回	フリガナ			
			ご住所			
	円	回		年齢	才	

Ⓑ 1月号

社員・アルバイト募集中!
03(463)4455



渋谷駅前 バチ公口 徒歩0分

クリスマス・年末・お正月フェアー

全国どこでもお電話一本で即、お届け!

正月初売り1月4日より

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!

ファミコン本体
ファミコンソフト **買います**
ソフトの本数がまとまると更にお得です。
下取もOK! 今すぐ送ろう、持って行こう

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

使用済ディスケット2D(メーカー品/完全保証) 特価180円
使用済生テープ(完全保証) 特価100円
テープ、ディスケットケース(ブックタイプ) 特価80円
5インチディスケットケース(12枚収納) 特価380円

中古パソコン激安市開催 4割~9割

※数に限りがありますのでお早めに!
ソフト、ケース類は通信販売できません

超お買得品セット

全国どこでも頭金なしクレジット お申し込みは今すぐお電話か下記の申込書で!!

注文番号B-80
SHARP X1 Cs
CZ-803C(本体・中古)
限定9台
定価 ~~¥119,800~~
激安5.5割引
激安価格 ¥54,000
保証付
●データレコーダ内蔵

回数	1回目	2回目以降
18回	¥3,760	¥3,400

注文番号B-81
富士通 FM-7 定価 ~~¥126,000~~
限定15台
激安特価 ¥46,000(中古)
激安6.5割引
保証付●FMシリーズベストセラー機

回数	1回目	2回目以降
15回	¥3,920	¥3,400

注文番号B-82
SHARP MZ-2200(専用レコーダー付)
定価 ~~¥147,800~~
限定10台
激安7割引
激安価格 ¥46,000(中古)
●保証付
●MZ-2000 ¥46,000もあります

回数	1回目	2回目以降
15回	¥3,920	¥3,400

パソコンラック 定価 ¥29,800(キャスター付)

注文番号B-83 PR-5
1台3役
現金特価 ¥19,800

椅子に座って / フロアの上で / 机の上で



●キャスター付(ストッパー付キャスター使用)
●一発電源スイッチ付
●木目調
●場所をとらない
●移動がカンタン
●強化木材なので強度は抜群
●棚の高さは自由自在
●収納幅59cm

全国配送
渋谷駅前店にて展示中!
激安

高級パソコンデスク クレジットOK!

新品
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-84 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-85 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-86 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
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㊎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。

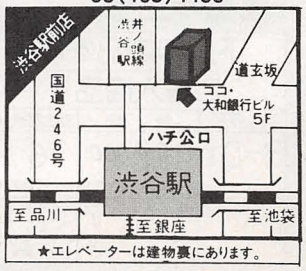
キリトリ線

《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
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-80	54,000円	18回	フリガナ	
			ご住所	
	円	回	年齢	才

Ⓑ 1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

TOKYO 在庫 03(463)4455 日本一 日本マイコン流通センター

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	228.000
〃	PC-9801VM2（新同）	298.000
〃	PC-9801F2	198.000
〃	PC-9801	98.000
〃	PC-8801MKII 10、20、30	69.800ぉ
〃	PC-8801MKIISRモデル30（新同）	138.000
〃	PC-8801	49.800
〃	PC-8001MKII	29.800
〃	PC-8001	19.800
〃	PC-6601	49.000
〃	PC-6001MKIISR（新品）	49.800
〃	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)	79.000
〃	PC-98H32(10メガハードディスク)	159.000
〃	PWP-100(プリンタ付ワープロ)	168.000
〃	PC6031(PC6000シリーズDISK)	34.800
各社	中解像度モニター	19.000ぉ
〃	高解像度モニター	29.000ぉ
〃	超高解像(640×400) モニター	56.000ぉ
〃	クリーンモニター	12.000ぉ
シャープ	MZ-2200(専用レコーダー付)	46.000
〃	MZ-2000	46.000
〃	MZ-5521	168.000
〃	MZ-700シリーズ	19.800ぉ
〃	X1シリーズ	48.000ぉ
〃	MZ-80B	42.000
〃	MZ-1200、80K、Cシリーズ	29.000ぉ
〃	CZ-300F(3インチディスク)	29.800
〃	WD-500(32ドットプリンタ付ワープロ)	99.800
〃	WD-100(24ドットプリンタ付ワープロ)	56.000
東芝	パソピア(PA-7010)	19.800
富士通	FM-7	46.000
〃	FM-8	29.800
〃	FM-77L2(3.5インチ2ドライブ付)	108.000
日立	MB-16003(16000シリーズ)	128.000
〃	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	59.000
〃	MB3540(2ドライブDISK)	49.000
APPLE	APPLE J-PLUS	68.000
精工舎	GP-550F・M・E(漢字プリンタ)	39.800
カシオ	FP-1100	29.000
エプソン	HC-20(ハンドヘルド)	54.000
〃	HC-88(漢字プリンタP-80付)	176.000
〃	MP-80シリーズ(プリンタ)	29.800
横河	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)	39.000
各社	フロッピーディスク(PC、FM、パソピア用)	58.000ぉ
〃	MSX	9.800ぉ
〃	MZ-2000、80B用ディスク（新同）	46.000

★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

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。 Ⓑ 1月号

Xマスプレゼント SALE

MSX&8ビット お買得パソコンフェア テレホンショッピング



仙台(0222) 24-5591

お支払いは
1月からでOK!
●頭金なし月々2,000円よりOK!

●MSXお買い上げの方に今最高の人気のロードランナー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)

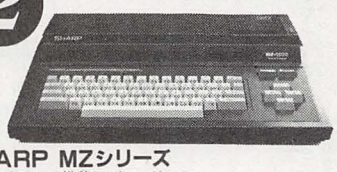
① NEC PC-6001mkIISR



●アート派には高度な15色グラフィックス ●音楽派には迫真のデジタルシンセ(FM音源のデジタルシンセサイザ搭載) ●おしゃべり派には2オクターブ音階つきの音声合成機能で自由におしゃべり ●常用1,024文字の漢字ROM搭載しておしごと派にも!! 多機能パソコンがオールセットで59,800円分割もOK。

NEC・PC-6000シリーズ
●PC-6000シリーズの最新機種PC-6001MKIISR ¥89,800
●カラーテレビアダプタ(家庭用テレビが使えます)PC-6044SR ¥7,000 ●アイワデータレコーダDR-2 ¥12,800
合計¥109,600を45%off **特価59,800円**

② SHARP MZ-1500



●あなたの上達に応えるニューパソコン●両面128Kバイトのクイックディスクでデータ管理やプログラムSAVEが高速で使いやすさバツグン●6オクターブ2チャンネル3重和音でサウンド機能もバツグン●きわだつグラフィック能力(320×200ドット)で楽しいグラフィックも楽しめます。
あなたのパソコンライフは、これ1台でOK!! 分割払いもOK!!

SHARP MZシリーズ
●クイックディスク搭載トライアングルMZ MZ-1500 ¥89,800を **特価49,800円**

③ ●MSXホームコンピュータ 東芝〈HX-20〉



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。

定価 69,800円
Xマス特価 **39,800円**

④



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** 定価 39,800円

⑤ ●MSXホームコンピュータ…ビクター〈HC-30〉



RAM32KBの遊びのプロ。I/O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。

Xマス特価 **29,800円** 定価 34,800円

⑥



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**

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!

特価限定処分品各5台限り!!

⑦NEC PC-8801MKII/30 2ドライブ付ベストセラーパソコン ¥275,000 **特価148,000円**
⑧富士通 FM-77D1 1ドライブ付ベストセラーFMシリーズ ¥198,000 **特価99,800円**
⑨PC-88用4,000文字対応カラーモニター PC-KD552K ¥84,800 **特価69,800円**
⑩富士通FM用2,000文字対応カラーモニター MB27343 ¥67,800 **特価49,800円**

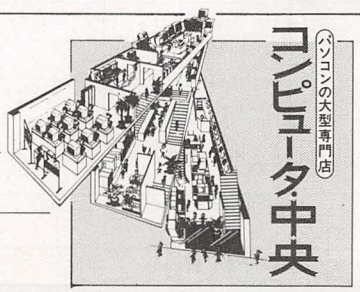
受付時間 AM10:00▶PM7:00 〈年中無休〉

全国どこでも **無料配達**/ご注文は **商品NOでどうぞ**

低金利でお得な **OAクレジット**/手軽なクレジット **頭金なし**

らくらくお支払い 長期**60回払まで**OK!/ゆっくりお支払い **1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

Flight in Hawaii

新発売

驚異の衝撃を続々と君は体験する!!

PC-9800シリーズ［3.5″/5″］7,800円

PC-9801F/U/VF/VM



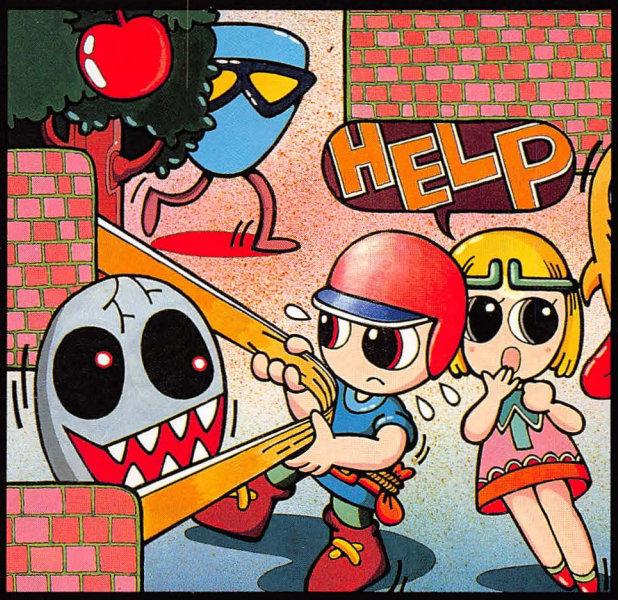
ハワイのオアフ島付近をセスナ機でフライトシュミレーション!
オアフ島の地図をもとに正確に地形を再現します
流れるようなスピードあるグラフィックス画面!
機体の動きを忠実に読みとるコックピットのメーター類
パイロットの微妙な操縦をシビアに表現するすばらしさ
セスナによる操縦・飛行感覚を
みごとに実現させた
臨場感あふれる本格的フライトシミュレーションゲームです







またまたユニークなゲームがキャリーラボから



ぱよ〜んぱよよ〜ん

//新発売//

PC-8800シリーズ［FR/MR対応］

5FD ¥5,800

CT ¥3,800

妖精王「フェラーリ」が治める美しく平和な妖精の国 エァリアル 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、エァ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、一人の勇者パポリンが木の聖霊テュリンの持つ不思議な力を貸り、プリンセス救出のために 魔の国へと向った…。







	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シリーズ	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-2200/2000/2500	CT	¥3,800	CT	¥4,200
X1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





Active Role Playing Game



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-2000モードでお遊び下さい）

CT ¥4,800

Licenced by © T&E SOFT

★パートナーズ
マイクロキャビン
マイコンハウスSPS

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

サポートコーナー 月〜金曜日14:00〜17:00 電話にて受け付け。☎096-363-0047

BASICマガジン 1月号 請求券

品質を大切にする〈技術の日立〉

HITACHI

おかげさまで75年
株式会社 日立製作所

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。

HINT
HITACHI
NEW TECHNOLOGY

資料請求券
B12-H3

●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。

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 特別定価380円(送料70円)雑誌18361-1