昭和61年4月1日発行（毎月1回1日発行）第5巻第4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

マイコンBASIC Magazine

わかる！動かせる！
プログラムが組める雑誌

April 1986
4
定価 ¥380



50機種のパソコン用ソフト68本一挙掲載

大好評連載
ファミコンで オリジナル ゲームを作ろう!!
マリオを自由に動かしてみよう
ゲーム・プログラミングのためのBASIC講座
ゲーム・プログラミング講座｜パソコン公開質問状

創刊50号記念特別企画 **人気パソコン性能機能大紹介・MZ-2500の巻・**

入門者のためのマシン語講座

新連載 ザ・ビデオゲーム・ミュージック・コレクション
セガ…スペース・ハリアーの巻

BM-Jr/LII2 ZUIDER
BM-LIII/MK5 CHINA TOWN/Can Pon
C1/ファミコン あるカニの恋の物語/天国に一番近い雲/STAR DUST IV
FM-7/77 働くおっちゃん/BORORON EX
FP-1000/1100 HOPくん
JR-100 BIRD TRAVEL/TANK
JR-200 PUSH MAN/BLOCK
M5 計貴兵衛/がんばれ！ニコちゃん
MAXMACHINE CRASHER
MSX FLASH and BALL/オバケがでたー!!/ハンバーグを焼こう
MZ-1200/700 ICBM
MZ-700/1500 THE ROBOT2/IN THE WALL
MZ-1500 タイニーRPG デーモンアイ
MZ-80B/2000 おでん屋源さん
MZ-2000/2200/2500 少女伝説
MZ-2200/2500 BASE DEFEND
PASOPIA(T)/5 BALUM君
PASOPIA7 TAKE AWAY
PC-6001/mkII/6601/SR GO THE CASTLE/神社参拝ゲーム
PC-6001mkII/6601/SR 天国へのゴンドラ
PC-6001mkIISR/6601SR PUK POK
PC-8001/mkII/SR PACKAGE/新聞配達ゲーム
PC-8001mkII/SR ピクポク
PC-8001mkIISR WONDER BATTLING
PC-8801/mkII/SR モスラ
PC-8801mkIISR RBくんのADVENTURE
PC-9801/E/F 皿まわしに挑戦
びゅう太 移植版Carrying Fruits
S1 TIME FIGHTER
SC-3000 警備員/クリルミン2
VIC-1001 VIC♥VIC
X1/C/D/F/ターボ REFLEXES BALL/GHOST BUSTER2
FX-750P 侍コロシアム
PB-100 ENEMY'S LAND/TR.HUNTING
PC-1245/51 移植版 GOZILLA
PC-1500 BATTLE TANK
PC-2001 THE CASTLE OF DRAGONII

ランダム・コーナー
AppleIIc/e The Active Balls
PC-8801mkIISR ザ・ビデオゲーム・ミュージック・コレクション スペース・ハリアー

実用プログラム
PC-6001mkII/6601/SR 幼児教育用ソフト 森のなかまたち

速報!! FC版ディグダグII＆タッグチーム・プロレスリング
●チャレンジAVG:はーりぃふぉっくす雪の魔王編/北斗の拳/カーマイン

©1986 JALECO LTD.



SHARP

最前線へ躍



画面は、チャンピオンプロレス（マイクロネット）／ウィザードリィー（サーテック）／メルヘンヴェール（システムサコム）／リザード（クリスタルソフト）／ブラックオニキス（BPS）／夢幻の心臓（クリスタルソフト）／キングフラッピー（テーピーソフト）／ゼビウス（©ナムコ・電波新聞社）／デグザー（ゲームアーツ）／蒼き狼と白き牝鹿（光栄）ハイドライド（キャリーラボ）／カレイドスコープ（ホット・ビィ）

先進のハード&ソフトで、遊び心も加速する。

ようこそ、チャレンジングステージへ。パソコン最前線へ躍り出たスーパーMZが、キミのアクティブな挑戦に応える。使いこなせばもう最先端のマニアです。

●通信機能つきデータベースソフト「テレホンソフト」標準装備●640×400ドット（標準で4色、最大16色）の高精細度、256色同時表示（320×200ドットモード）のきわだつカラー表現、圧倒的なスピードの瞬速グラフィックス●音声やナレーションを入れた個性あるソフトづくりにボイスレコーダ搭載●楽器音もつくれるFM音源採用●JIS第1／第2水準漢字ROM標準装備



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

●写真の14型カラーディスプレイMZ-1D22標準価格108,000円は別売です。
本体装着の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。

り出た、スーパーMZ。

ハードの先端性に応えて第一線のソフトが勢揃い。ゲームも実務も、どんどんひろがるアプリケーション環境。

ソフト名	標準価格	会社名
ゲーム		
DANGER BOX	5,800円	ウスヰ
五目並べ	4,800円	
棋太平	7,000円	SPS
大脱走	6,800円	キャリーラボ
F2グランプリ	6,800円	
ハイドライド(MZ-2000用)	T 4,800円	
夢幻の心臓	8,800円	クリスタルソフト
リザード	6,800円	
テグザー	6,800円	ゲームアーツ
信長の野望	7,800円	光栄
蒼き狼と白き牝鹿	8,800円	
NOBO	6,800円	コムパック
ウィザードリィ	9,800円	サーテック(フォアチューン)
メルヘンヴェールI	7,900円	システムサコム
プロフェッショナル麻雀	6,800円	シャノアール
キングフラッピー	6,800円	デービーソフト
マカダム	6,800円	
オービットIII	6,900円	テクノソフト
パックマン	6,500円	電波新聞社
ゼビウス	6,800円	
ギャラガ	6,500円	
エキサイトバイク	6,800円	ハドソン
バルーンファイト	6,800円	
デゼニワールド	6,800円	
ブラックオニキス	7,800円	BPS
カレイドスコープ(7万光年の胞子たち)	9,800円	ホット・ビィ
はーりぃふぉっくす	7,800円	マイクロキャビン
英雄伝説サーガ	9,800円	
チャンピオンプロレススペシャル	T 4,800円	マイクロネット
ロードランナー	6,800円	ソフトプロ
ワープロ		
ユーカラK2	28,000円	東海クリエイト
NEO-WORD	25,000円	新電子システム
PEACH TEXT*	29,800円	マイクロソフトウェアアソシエイツ
グラフィックツール		
ぱれっと	30,000円	ダイナウェア

ソフト名	標準価格	会社名
表計算型簡易ソフト		
MULTIPLAN™	40,000円	アスキー
パーソナルビジレス	28,000円	OAテック
Hu-CAL日本語	45,000円	ハドソン
SUPER CALC2*	29,800円	マイクロソフトウェアアソシエイツ
実務系ソフト		
株価チャートディスプレイ「チャート君II」	9,800円	ウスヰ
UK-TURBO財務管理システム	48,000円	ウラカワ電器店
実戦/仕入管理	23,000円	近畿コンピュータサービス
実戦/在庫管理	21,000円	
実戦/販売管理	25,000円	
実戦/株価分析	20,000円	
独占/情報管理	20,000円	
実戦/QC管理A	30,000円	
実戦/QC管理A(UTY付)	40,000円	
実戦/QC管理B	40,000円	
実戦/QC管理B(UTY付)	50,000円	
トップマネジメント	19,800円	光栄
スーパー財務/テレビ元帳	128,000円	ラウンドシステム研究所
開発ツール		
Small-C/Small-Macパッケージ*	12,800円	コムパック
File Utility(UT-25F)	6,800円	テレシステムズ
TURBO PASCAL V3.0*	29,800円	マイクロソフトウェアアソシエイツ
LEVEL II COBOL*	450,000円	
CIS COBOL*	220,000円	
FORMS 2*	60,000円	
C BASIC*	37,500円	
C BASIC Compiler*	125,000円	
PL/I*	137,500円	
PASCAL/MT+*	87,500円	
FIFTH Z80*	135,000円	
IDT-Z80*	158,000円	
TB-80/I*	80,000円	
Access Manager*	75,000円	
micro SSP*	80,000円	
DR Assembler Plus Tools*	50,000円	
SUPER BASIC98コンバータ	6,800円	ロータス

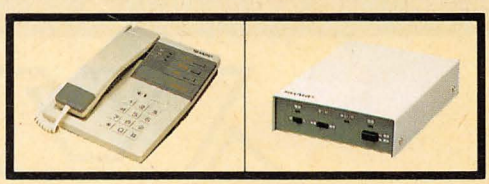
●標準価格中のT表示はカセット版。●MULTIPLANは米国マイクロソフト社の登録商標です。※ご使用にあたっては、P-CP/Mが必要です。●上表のソフトは一例です。詳しくはソフトカタログをご参照ください。

通信機能つきデータベースソフト「テレホンソフト」も素晴らしい。

テレホンソフト（標準装備）

●いま話題のネットワーク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●留守番電話やボイスメールなどのテレコミュニケーション機能。

※テレホンソフトの通信機能を利用するためには、別売のモデムホンまたはモデムユニットが必要です。
また留守番電話、ボイスメールにはモデムホンの他に別売のボイスコミュニケーションインターフェイスが必要です。



モデムホン
MZ-1X19 標準価格98,000円

モデムユニット
MZ-1X22 標準価格21,800円

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

MZ-2500
資料請求券
ベーマガ・4月

時代に応える、3つの能力。



X1 turbo II パソコンテレビ

パーソナルコンピュータ＋キーボード	CZ-856C(E)オフィスグレー(B)ブラック……標準価格178,000円
15型カラーディスプレイテレビ	CZ-855D(E)オフィスグレー(B)ブラック……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、新登場。

1 文章もプログラムも、先進の日本語システムでラクラク作成

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表示内容

悦 歓 喜 空喜 大喜 糠喜 嬉 喜悦 愉悦 満悦 恐悦 歓喜
歓心 嬉々 欣幸 欣然 欣喜 狂喜 驚喜 随喜 法悦 浮かれる
欣喜雀躍 *愁然 *僖 *憘 *臺 *驩 *懽 怡 歓 忻 憙 兌 豫

*印は反対語 *印以下は第2水準漢字です。

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。

●円を描くコマンドを知りたいときの表示内容

エン→円 CIRCLE CIRCLE@
CIRCLE :円を描きます(座標固定)
CIRCLE@:円を描きます(座標定義)
サンプル INIT:CLS4:WIDTH80,25:CIRCLE(100,100),50,4,1,0,360 参照 エン1

2 テレビ・ビデオの画像を自在に加工〈カラーイメージボード〉

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、ビデオ編集、ワープロ編集にも、また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) ●表示は200/400ラインに対応 ●スローモーション効果や、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分割によるマルチストロボアクション効果も可能 ●タイリング効果により、映像の中間調、中間色を表現する独自のSCRAMBLE(スクランブル)回路を内蔵、微妙な肌色も見事に再現 ■CZ-8BV1(X1シリーズ/X1turboシリーズ用)標準価格39,800円

3 パソコン通信を手軽に実現〈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、自動発信/自動受信が可能。さらにX1turbo同士でホストモードを設定し、ファイルの送受信を操作することができ、X1turboユーザーによるBBS(電子掲示板)のネットワークを構築したり、電子メールも楽しめます。〈登録されているネットワーク〉■「TeleStar」■「アスキーネットワーク」■「J&P HOTLINE」■「JAL旅行情報システム」■「日本マイコンクラブ」





※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。●別売RS-232C用ケーブル CZ-8LM1(平行接続型)/CZ-8LM2(クロス接続型) 各標準価格7,200円

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

X1シリーズ活用情報誌「それゆけ!X1」 ■年間購読申し込み方法:郵便振替にて最寄りの郵便局窓口から下記口座へお申し込みください。●口座番号 大阪4-11727 ●加入者名 シャープ㈱システム機器(営)それ行け!X1編集部 ●金額2,640円(送料はお客様ご負担となります。)※偶数月末日で〆切り、次号よりのお届けとなります。(4月末日までにお申し込みの場合、6月発行の11号よりお送りします。)

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へマカ 4年



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 ベーシック 4係

コンピュータ アンド コミュニケーション

抜群のコストパフォーマンスの魅力派。幅広く使いこなせる3タイプ。

初めての人から、本格派まで。使い方自由なPC-8801mkⅡFR新登場。

人気と実力のベストセラー機PC-8800シリーズが、高まる期待に応える3機種構成で、ラインナップを一新。そのなかにあって抜群のコストパフォーマンスを実現したのが、新発売のPC-8801mkⅡFRです。●入門用に最適のmodel 10 ●5インチFDD1台内蔵のmodel 20 ●5インチFDD2台内蔵のmodel 30と、目的に合わせて選べる3モデルが多彩に実力を発揮します。いずれも高水準のグラフィック機能、サウンド機能、日本語機能を装備。加えて、豊富にそろった周辺機器との接続により、ユーザの期待に応じて自由にグレードアップすることも可能です。ベストセラー機のソフト・ハード資産を継承し、さらに、活用範囲がどんどん拡がる、魅力いっぱいの8ビットパソコンです。



記念すべき、高性能であります。

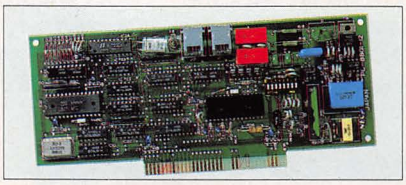
88 EXPRESS

自由なシステムアップのための強力な新周辺機器群。

初めての人から本格派まで、使う人を選ばないPC-8801mkⅡFRは、多種の周辺機器と接続が可能です。特にPC-8800シリーズに新しく加わった強力な拡張機器との接続により、システムアップが自由に、しかも簡単に行なえ、活用範囲はさらに拡がります。

●モデムボード

モデムボードPC-8801-12は、自動発着信可能なNCUを搭載した300bpsの全二重モデムです。さらに「電話帳」「漢字ターミナル」の2つのユーティリティソフトも標準添付。電話機と組み合わせて使用することにより、PC-8801mkⅡTR相当の通信機能へとシステムアップが可能です。



モデムボード
PC-8801-12
標準価格30,000円
(取付工事費は含みません)

●マルチボードA

マルチボードA PC-8801-20は、128Kバイト増設RAM、JIS第2水準漢字ROM、外付けFDDおよびイメージスキャナ用インタフェースを搭載。外付けの1Mバイトタイプ5インチFDDと組み合わせることにより、上位機種へのグレードアップが可能です。

マルチボードA PC-8801-20 標準価格40,000円

なお、PC-8801、PC-8801mkⅡに接続する場合は、次の2点に御注意ください。
①JIS第2水準漢字ROMはBASICではサポートしません。
②外付けFDD用インタフェースとしては使用できません。

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

たしかな技術で世界をむすぶ
NEC



(写真はPC-8801mkⅡFRmodel 30)

●用途に合わせて選べる3モデルのラインナップ。
●512色中8色を自由選択でき、3次元グラフィックスやアニメも可能な高度グラフィック機能。
●6重和音8オクターブのシンセサイザIC内蔵で、自動演奏が可能。
●使いやすいN88-日本語BASIC(model 20、30に添付)とJIS第1水準漢字ROMを内蔵。
●従来の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。

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

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

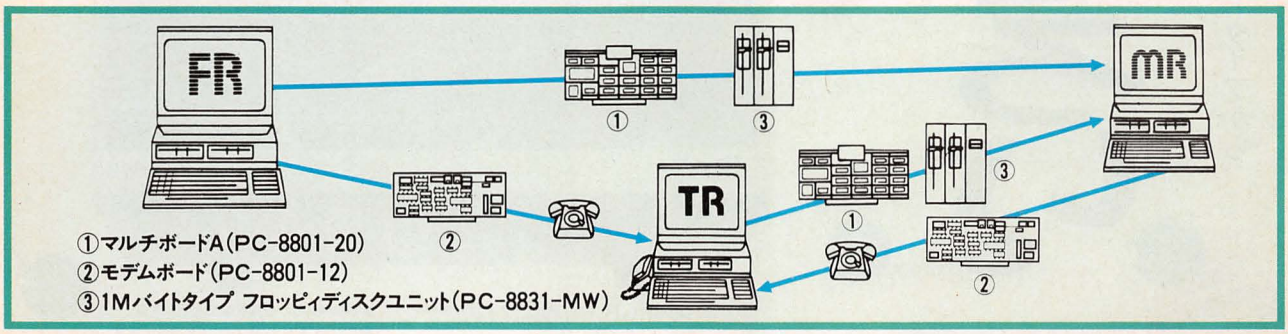
●ミニフロッピィディスクユニット

ミニフロッピィディスクユニットPC-8831-MWは、1Mバイトタイプの5インチフロッピィディスクユニット(1～2ドライブ用)です。PC-8801mkⅡFR／TR／SRに、インタフェースを介して接続することにより、PC-8801mkⅡMRと同等の大容量システムが実現でき、高度なソフトや大容量を必要とするデータベースなどもこなせるようになります。



ミニフロッピィディスクユニット
PC-8831-MW 標準価格138,000円

※システムディスク(別売)PC-8834-MW(K)
標準価格 16,000円



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

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

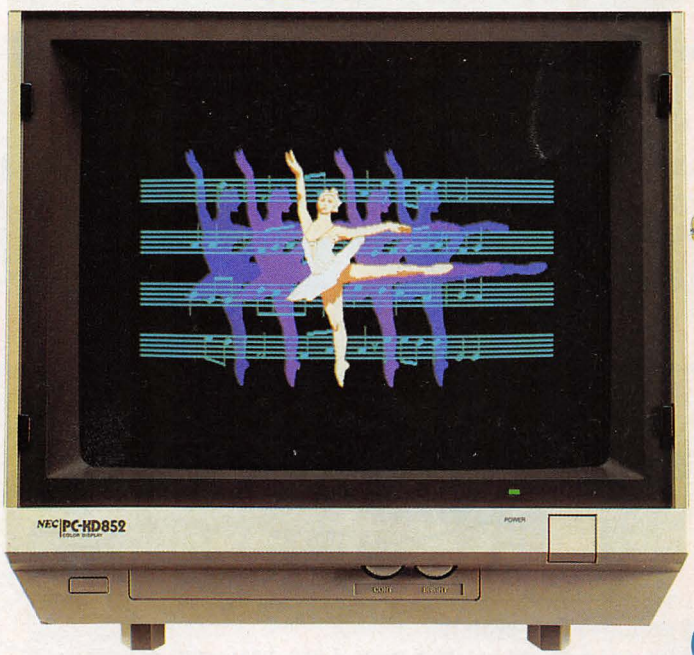
多様なラインアップと豊富なソフトウエアで国内実績No.1のNECパソコン。
だからディスプレイも、512色の鮮やかなカラーバリエーションを誇るハイグレードタイプから、小さなエコノミータイプまで、いろ、いろ、です。



PC-8801mkIISRに接続すれば、512色から自由に8色を表示可能。

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

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



アナログRGB入力専用タイプだから、ハイパフォーマンス&エコノミー。

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

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



高性能はヒトをやさしくする。
NECのパソコンファミリー

国内実績 No.1

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-8801mk II	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

知りたいとき、見たいとき、
遊びたいとき、いつだって
そばにいる。

ミスターPCは、僕らのマルチタレント。

当然だけどテレビになる。ビデオのスーパーインポーズなんて高等技術だってOK。グラフィックが美しい。ワープロでラブレターも書けちゃう。ゲームソフトも面白い。FM音源でかっこいいシンセミュージックのライブができる。パソコン通信にもチャレンジできる。みーんな、ワイヤレスキーボードで楽しめちゃうミスターPC。この未来児を手にしたら、もう夢中だね。君は、彼の才能をどこまで引き出してくれるかな。●離れていてもコントロール自在のワイヤレスキーボード。●テレビとパソコンの画面を重ねて楽しめるスーパーインポーズ機能。●本格派日本語ワープロソフト付。●美しい15色カラーグラフィック。●リアルな音創りができるFM音源シンセ内蔵。●しゃべる。歌う。音声合成機能。●3.5インチディスク1ドライブ内蔵。

テレビパソコン
Mr. PC

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

※オプションのRS-232Cインタフェースが必要です。

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

高性能はヒトをやさしくする。
NECのパソコンファミリー

国内実績 No.1

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。

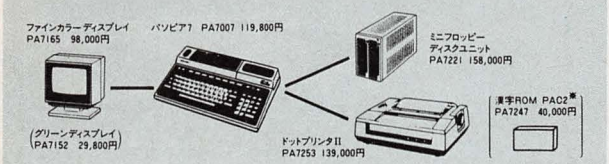



岡田有希子

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。

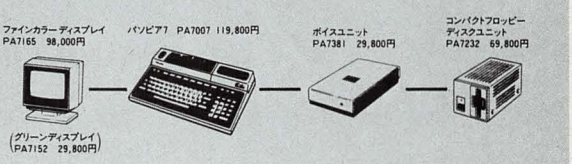
ずらりとそろった周辺機器。パソピア7を核に、さぁ、どんなコンピュータワールドが拡がるのか。思うままにシステムを組む。学習に、ゲームに、オリジナルプログラム作成に、ますます創造力を刺激するパソピア7。もちろんビジネスにも即対応。汎用簡易言語や日本語ワープロとしてだけでなく、CP/Mにより、高級言語や、さらに豊富なソフトウエアの活用も可能。拡張性でも差をつけたパソピア7。個性の数だけシステムが組める。

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

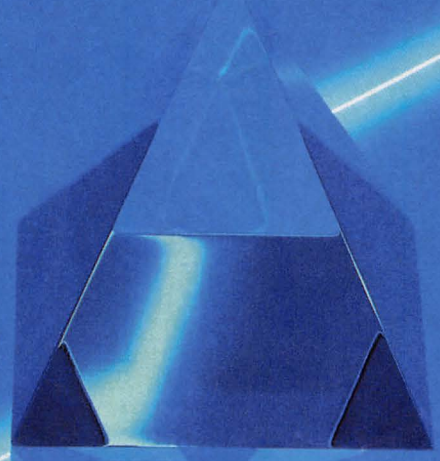
●資料ご請求は、資料請求券を貼り、住所・氏名・年令・職業を明記し、〒105東京都港区芝浦1-1-1(株)東芝 OA機器事業部(03)457-2951までお申し込みください。●パソピアを実際にお試しになりたい方は、お近くの東芝パソコンサロン札幌(011)221-5023/仙台(0222)67-5018/大宮(0486)51-1100/秋葉原(03)255-0901/銀座(03)574-0941/渋谷(03)499-5571/名古屋(052)202-1048/大阪(06)344-0765/広島(082)249-6762/福岡(092)481-0522/パソピア富山(0764)91-2877まで、ど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

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

Audio & Video
AIWA®

デジタルの先駆者



デジタル波形処理回路により、
エラー激減

発売以来、アイワのデータレコーダは、デジタル波形処理回路を採用。
この生まれつきのデジタル技術の追求が、高い信頼性と多くの支持を獲得しています。
そして、いま、さらにバージョンアップして、ニューモデルDR-20が誕生。
アイワの技術が生んだ、次代のクオリティです。

DR-20は、アイワ独自のデジタル波形処理回路を採用し、エラーを激減。加えて、レベル完全無調整を可能にするなど、高い信頼性を確保しています。さらに、音声入りソフトに対応する音声再生機能やレックミュート機能を搭載し、操作性も充実。MSX1200ボーのテープの2倍速ロードも、もちろんOK。まさにハイコストパフォーマンスを実現しての新登場です。
●MSX2400ボー対応 ●位相切換スイッチ ●データインジケータ ●バックアップに便利なサブアウト端子



新製品

DR-20

データレコーダ ¥12,800

●テープスピード：4.75/9.5cm/sec●対応転送速度：300～2,400bps●使用テープ：ノーマルテープ（TYPE Ⅰ）●最大外形寸法：幅169×高さ123×奥行152mm●重量：1.1kg●電源：AC100V（50/60Hz）



〈DR-1の主な特長〉●デジタル波形処理回路の採用により、エラー激減。加えて、レベル完全無調整。●フロッピーディスクに迫る9600ボー（RS-232C）の高速処理を実現。●フロッピーディスク約10枚分の記録、グラフィック画面のセーブ/ロードを55秒で処理するなど、多機能なTOS付属（PC-8801シリーズ用）。

DR-1

データレコーダ ¥28,500

●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
●製品に関するお問合せは、☎03(834)3351まで

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。

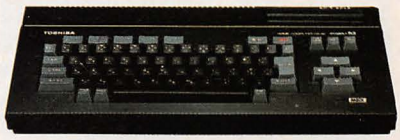
「MSXで十分。ワープロ、ゲーム、学習を64Kバイトで愉しもう」という堅実派マニアなら。



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 4月号

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

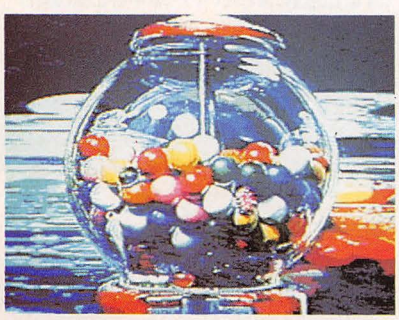
信頼と創造の富士通

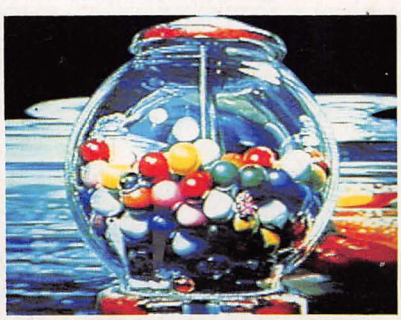
総、天、然、ショック。



(同時発色)

パソコンの革命は、色彩からやって来た。4096色、同時発色。
CRTが、色のステージになる。だから、ここまで精緻な表現力。
テレビと見違えるほどのリアルな色が、
パソコンの常識を鮮やかにぬり変えた。
テレビやVTRの画像を素材に、
自由なビジュアル・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。

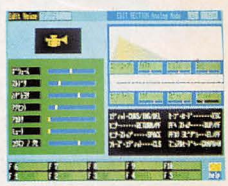
This isサウンド・クリエーション。
FM音源標準実装。

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ブへ 富士通プラザ●丸の内〒100 東京都千代田区丸の内1-6-2(東京中央ビルIF)

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。



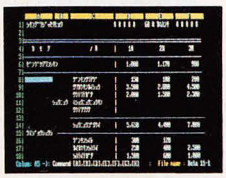
専用LSI搭載で、
ハイスピード・グラフィックスを実現。

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VRAMも、96KB確保しています。



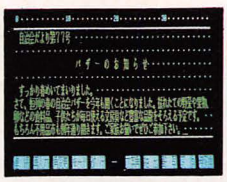
メインメモリは128KB。
最大192KBまで
拡張可能。

F-BASIC V3.3使用時のフリーエリアは、約56KBです。



JIS第1水準漢字
ROM標準実装。

ワープロや、データファイルの管理にもしっかり対応します。

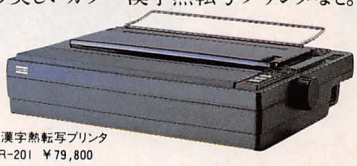


コンテンポラリーなワイヤレスキーボード。
スリムなコンポスタイルのデザイン。

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。

AVの可能性をひろげるオプションハード。

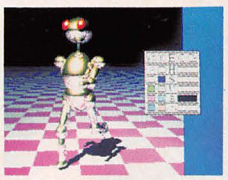
ディジタイズ画像をVTRに録画するためのビデオコンバータ(発売予定)、音声認識カード、音声合成カード、そして黒・青・赤・紫・緑・水色・黄・白=無印字の7色が使える静かで印字の美しいカラー漢字熱転写プリンタなど。



カラー漢字熱転写プリンタ
FMPR-201 ¥79,800

AVの楽しさが満喫できるオプションソフト。

FM音源利用のシンセサイザソフトとして、好みにあわせて音色をアレンジするサウンドエディタ、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を用意しました。





¥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)

新・発・売
天然色パソコン
FM77AV
AUDIO & VISUAL

はつらつ、スタート!!
富士通 春のハイテク祭
4月20日まで

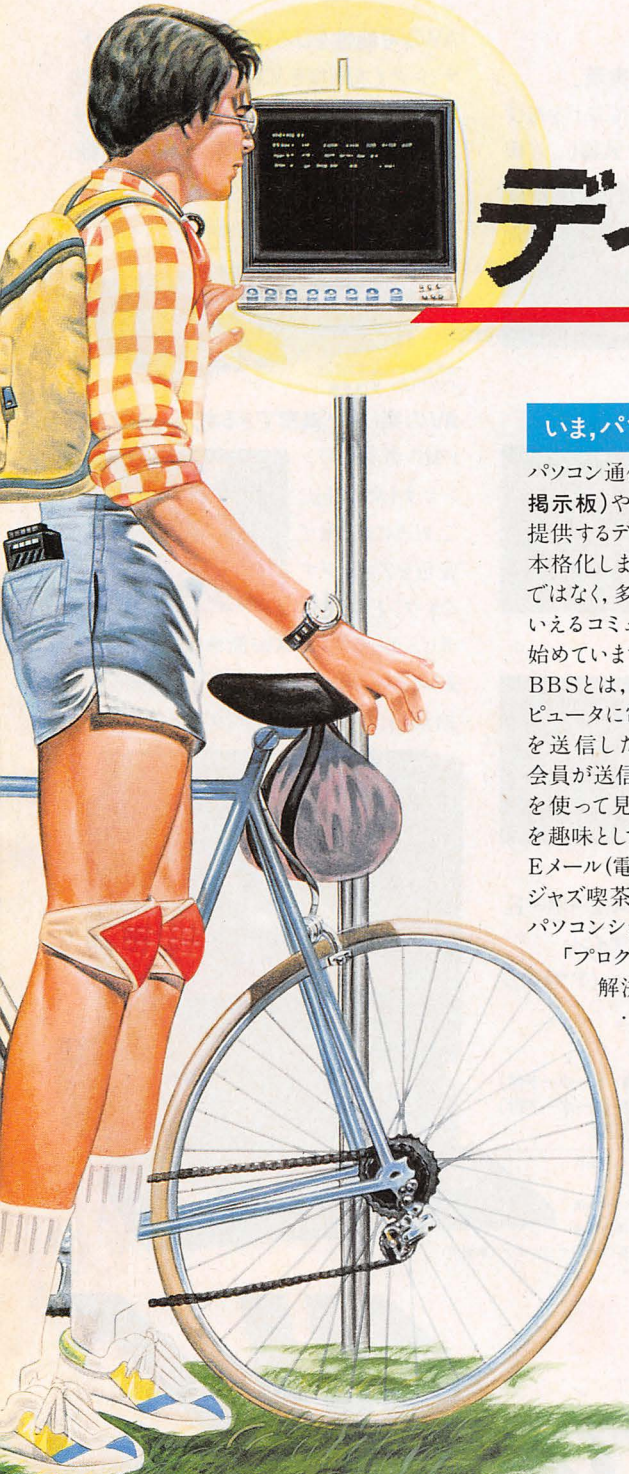
ワープロ パソッ テル! で スペースバッグを

期間中、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、
1,000名様にプレゼント!

☎(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。パソコンホビィ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。

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

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

資料請求券 S1-B3

National

ワープロ派のMSX2パソコン

新しい、ワープロ・パソコンは、MSX2になって、ここが新しい。

30字×4行の大量画面表示になった。

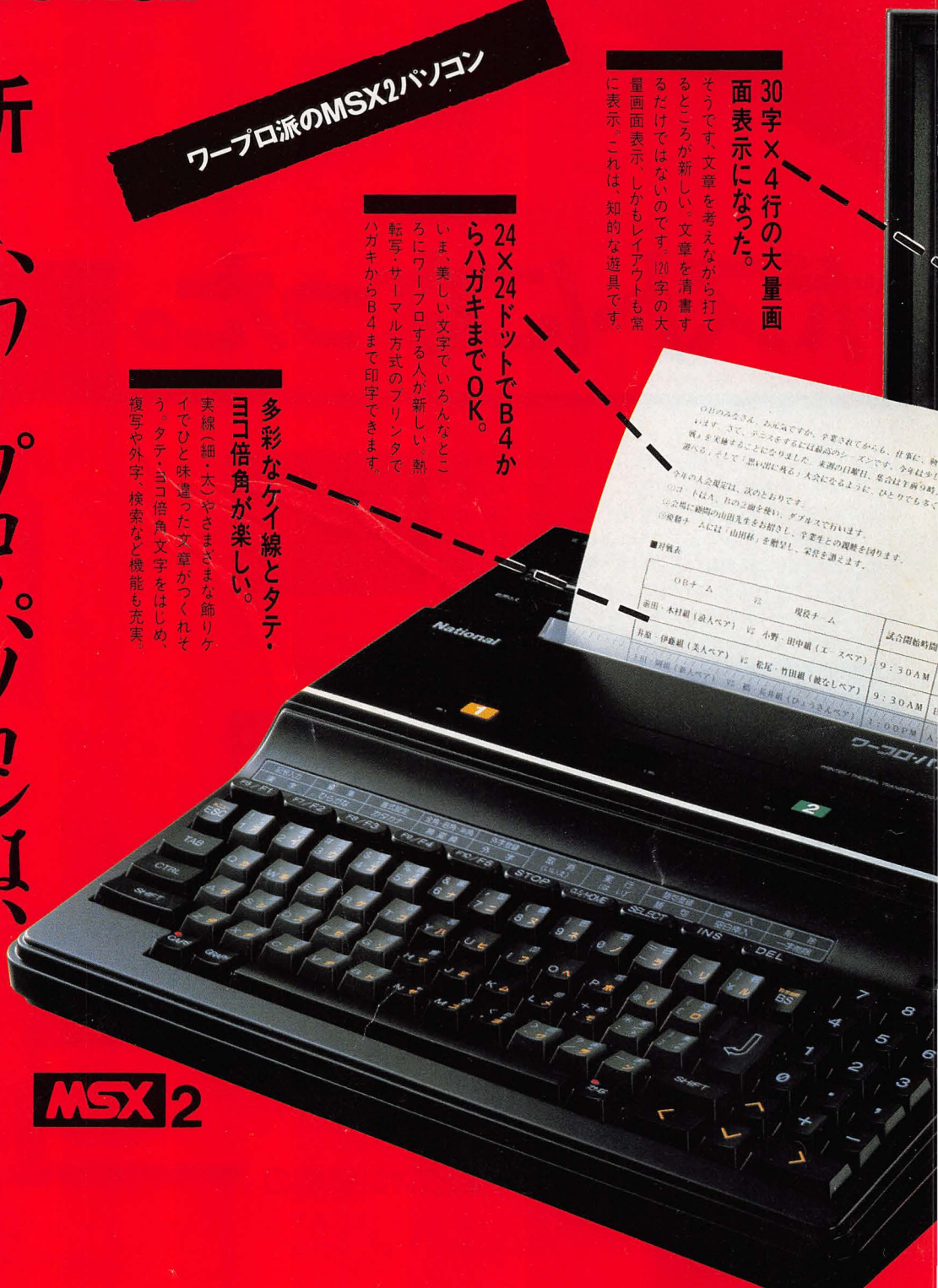
そうです、文章を考えながら打てるところが新しい。文章を清書するだけではないのです。120字の大量画面表示、しかもレイアウトも常に表示。これは、知的な遊具です。

24×24ドットでB4からハガキまでOK。

いま、美しい文字でいろんなところにワープロする人が新しい。熱転写・サーマル方式のプリンタでハガキからB4まで印字できます。

多彩なケイ線とタテ・ヨコ倍角が楽しい。

実線(細・太)やさまざまな飾りケイでひと味違った文章がつくれそう。タテ・ヨコ倍角文字をはじめ、複写や外字、検索など機能も充実。



ワープロ・パソコン

MSX2 パーソナルコンピュータ

RAM64K VRAM128K **FS-4500** 標準価格108,000円

▶ボディカラーは2色(ーWホワイト、ーKブラック)▶付属品:音声ケーブル、映像ケーブル、RFケーブル、アンテナ切換器、取扱説明書、リボンカセット、熱転写用紙A4/10枚

(新発売)

▶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DF-2501標準価格6,000円)が必要です。

▶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㈱情報機器部MBM係まで。 MSX2はマイクロソフト社の登録です。



（テレビは別売）

英文ワープロする人も新しいと思う。

英文ワープロ機能内蔵だから、タイプライターのようにきれいな英文が打てます。文末を自動的に単語単位で処理することもできます。

住所録・名刺管理ソフトを内蔵しました。

だから、ワープロでハガキをだすお洒落な楽しさが生まれます。文節変換で住所録も簡単。はがきモードで自動的にあて名を印字します。

スラスラ文節変換、学習機能もついた。

これからの知的遊具に文節変換は当たり前。ワープロ・パソコンは学習機能も付いて新しい。一度使用した漢字から優先的に変換。電源をOFFにした後もそのままです。

MSX2だからパソコン機能もパワフル。

本格ワープロと本格パソコンがひとつになったワープロ・パソコンは、本格的に新しい。MSX2仕様だから、グラフィック機能はさらにパワフル。いろいろなソフトの楽しさも思う存分に味わうことができます。RAMは64K、VRAMは128K実装。RGB21ピン・ビデオ・RF出力を内蔵。いま家でお使いのテレビにそのまま接続できます。



ビジュアル派のMSX2パソコン

こちらは、映像をアートする人の、ビジュアル・パソコンです。

①ディジタイズ機能内蔵。テレビやビデオの動画を静止画像としてVRAMに取り込めます。取り込んだ画像で、パソコン・アート。
②スーパーインポーズ機能内蔵。ビデオやテレビ、ビデオディスク画像とパソコン画像を合成すれば、映像新世界が広がる。
③ビデオグラフィックソフト付属。強力128KのVRAMで、モザイク、ワイプ、リバースなど、すぐにオリジナルアートが楽しめます。
●ボールマウス付きキーボード　●RGB21ピン・ビデオ・RF出力内蔵　●ヘッドホン端子　●他にも、アート派の機能いっぱい。



（テレビは別売）

MSX2パーソナルコンピュータ

RAM64K　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）
RGB対応　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）

▶画面はユニペイント（FS-SD601 標準価格14,800円 近日発売）で作成したものです。▶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

FS-5500F1

YAMAHA



ブラックダイナミズム。ヤマハMSX2。

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）

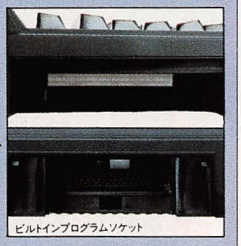


●写真のマウス、フロッピーディスクドライブ、ケーブルは別売です。

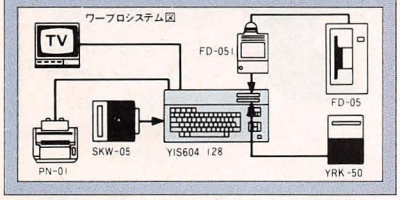
●MSXマウスMU-01 ¥12,800●大容量※IMバイト両面倍密マイクロフロッピーディスクドライブFD-05 ¥64,800●FDインターフェースケーブルFD-051 ¥25,000 ※フォーマット時は720KB

拡張性に、大きな差。ヤマハ独自の 3スロット＋1ソケット

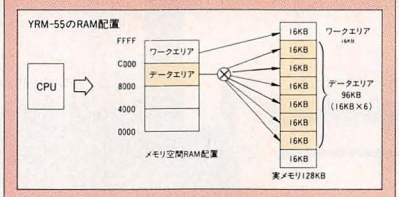
各種ユニットに対応するヤマハ独自のサイドスロットと2つのMSX標準スロット。この3スロットが豊富なソフトウェア、周辺機器にパワフルに対応。これからのパソコンには不可欠なディスク対応など、優れた拡張性を実現します。例えばサイドスロットにDISK日本語ワープロユニット(SKW-05)を、2つのカートリッジスロットには新発売文節変換カートリッジ(YRK-50)とディスクインターフェイスを接続。すると、文節変換、外部熟語登録、さらにディスクの活用も可能なワープロ専用マシンに変身。また、3スロットに加え、独自のビルトインプログラムソケット装備。新発売のグラフィックエディタ、ザ・ペインタなど各種ROMパッ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



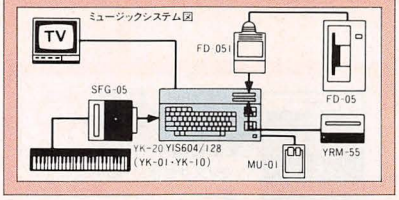
ビルトインプログラムソケット



メモリマッパで情報量に大差 128KBのメインRAM



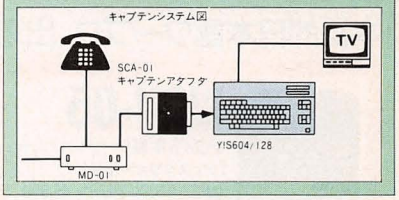
メインRAM128KB。この16bitパソコン並のメモリをフル活用するために採用されたメモリマッパ方式。これは8bitCPUのアドレス空間、64KBを16KBずつの4ページに分割し、ページ単位で実際のメモリデバイスに割り当てるというもの。この画期的な方法によりメモリを自由に使いこなすことができます。例えばミュージックシステム。膨大な音楽情報の処理には広大なメモリが必要です。FMサウンドシンセサイザユニットII(SFG-05)と新発売FMミュージックコンポーザII(YRM-55)を接続し、その機能をフルに発揮(ディスクと接続)させる場合には、データ量はマッパのない64KBのMSX2に比べ約6倍と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





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

WORD PROCESSING

本格的日本語ワープロ、出現。

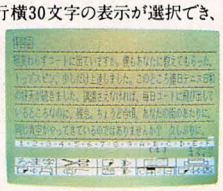


SKW-05

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



※各ソフト名の横の色別は■…MSX 2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。

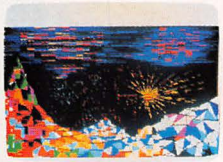
※使用できるプリンタ ・モノクロ/PN-01/CF-2301/HR-5X/PC8023
・カラー/シャープIO-720



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。



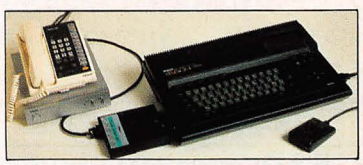
SFG-05 FMサウンドシンセサイザユニットII(ディスクサポート版)
■■……¥29,800

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
本体価格 ¥59,800
ホームパーソナルコンピュータ
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
本体価格 ¥99,800
ホームパーソナルコンピュータ
RAM 128KB + VRAM 128KB MSX2
NEW ●メインRAM128Kバイト+ビデオRAM128Kバイト実装●3スロットに加えてビルトインプログラムソケット装備。●3種類の画像出力。●パソコン独習ソフト付属。(ROMパック)

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

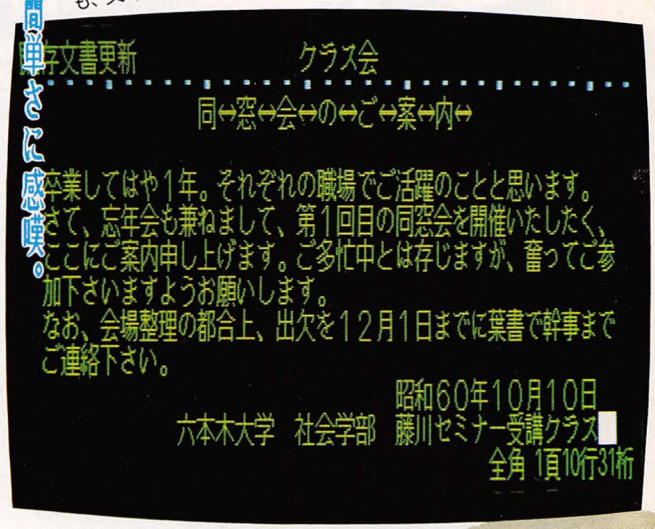
●商品内容についてのお問い合わせは、ヤマハMSXインフォメーションセンター 東京 TEL 03(255)4487 大阪 TEL 06(251)0535 ● MSX MSX2 の詳しい資料のご請求は、〒430-91 浜松市浜松郵便局私書箱3号日本楽器製造株式会社AY-XI係まで。

MITSUBISHI

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。



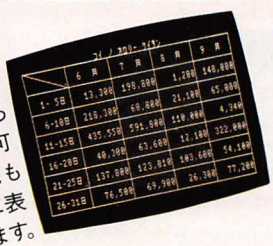
文化系のパソコン必修



カロリー計算もカルクこなす。池の鯉の太りすぎには、気をつけましょう。

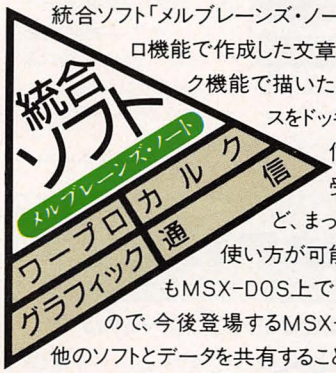
カルク機能

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。

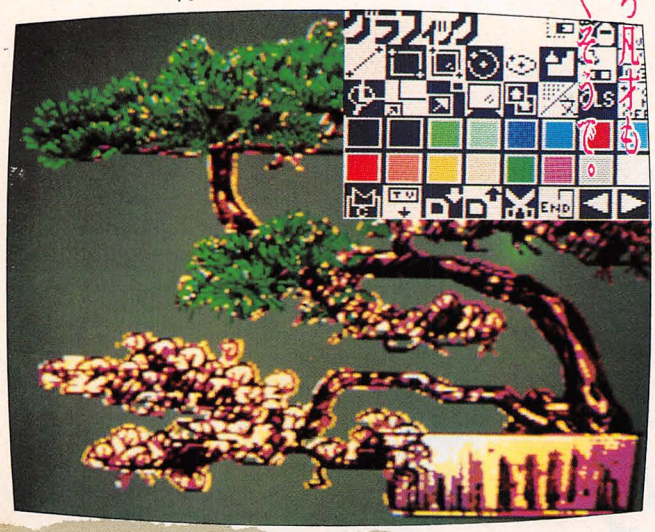
- JIS第1水準漢字ROM内蔵。
- RS-232Cインタフェース内蔵(model 2)。

技術がつくる高度なふれあい SOCIO-TECH

高度なグラフィックスが
自由自在。
このごろ、パソコンも
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-G30 model 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

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るらしい。とてもいい





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

EPSON

プリンタはエプソン



カートリッジで各種パソコンに簡単対応。
高性能・低価格を極限まで追求した、9ピン・80桁プリンタ。

●ESC/P版、FM版、PC版、X1版、JX版の各機種用カートリッジ(各¥6,000)、PC対応漢字ROMカートリッジ(¥13,000)を用意。●最高100字/秒の高速印字。●18×12ドットのNLQ(高品位)文字も印字できます。●便利なカットシートフィーダ(#8338・¥10,000)を用意。●英文ワープロなどに効果的な自動ジャスティファイ(自動左右桁ぞろえ)機能も装備しています。●本体価格¥56,800

普及型ドットマトリクスプリンタ エプソン **SP-80**

用途で、機能で、信頼性で。

ビジネスからパーソナルまで威力を発揮。
本格派の24ピン・80桁漢字プリンタ。

●書体は美しい明朝体。ワープロ文書にも手軽に使えます。●4倍角、縦2倍角など豊富な漢字印字モードを装備。●抜群の信頼性・耐久性を誇り、コンパクト設計、しかも経済価格。●英数・カナ文字120字/秒、漢字40字/秒・高速設定時80字/秒の高速印字。●カットシートフィーダを、15,000円で用意。●ESC/Pを標準装備。さらにPC・FM・X1各対応プリンタカートリッジで簡単に各種対応機に変身。●PC対応プリンタカートリッジ¥12,000、PC対応プリンタカートリッジII・FM対応プリンタカートリッジ各¥13,000(新発売)、X1対応プリンタカートリッジ¥14,000(新発売)。●本体価格¥147,000

ドットマトリクス漢字プリンタ エプソン **VP-80K**



※写真はカットシートフィーダ(¥15,000)を装着したものです。

選ぶなら、エプソンプリンタ。



ボディカラー：レッド/グレー

MSX MSXマークはマイクロソフト社の商標です。

※コナミ株式会社の「けっきょく南極大冒険」の画面を「ちゃっかりコピー」を使ってプリントアウトしたものです。

カラフルなディスプレイ画面を簡単コピー。
MSX対応カラープリンタ プリントアイリスPI-40。

●世界初.! インクドット方式により、インクリボン不要。まったく新しい機構が、高解像度・高印字品質を実現。●メンテナンスも容易で、サイズもコンパクト。●7色の表現ができるので、レポートや書類にカラーでグラフが描けます。●ROMカートリッジ「ちゃっかりコピー」を使えば、ディスプレイ上の画面を簡単にプリントアウトできるので、ゲームの得点の記録や自分で描いた絵が印刷できます。

(注)市販されているソフトウェアの中には一部使用できないものもありますので、ご注意ください。

インクドットカラープロッタプリンタ エプソン **プリントアイリス**

●本体価格¥39,800 ●ちゃっかりコピー(オプション)¥12,000

●エプソンのプリンタは、**ESC/P**™のもとにターミナルプリンタ・コントロールコード体系の世界統一規格を提唱し製品開発されています。

エプソン販売株式会社 ●本社/〒163 東京都新宿区西新宿2-4-1新宿NSビル私書箱6109号 ☎(03)348-7121㈹

■ショールーム/新宿NSビル5階 ■支店・営業所：●東京(03)348-6801 ●中央(03)258-4841 ●大阪(06)365-5071 ●大阪南(06)632-3353 ●札幌(011)222-2821 ●秋田(0188)32-4002 ●仙台(0222)63-3691 ●長野(0263)36-7251 ●新潟(0252)43-8515 ●名古屋(052)962-7001 ●金沢(0762)62-3216 ●広島(082)262-5181 ●福岡(092)471-0761 ●鹿児島(0992)25-7717

セイコーエプソン株式会社 長野県諏訪市大和3-3-5

●詳しい資料のご請求は、お手数ですが、はがきに住所、氏名、年令、職業、製品名をお書きの上、エプソン販売株式会社までお申込みください。

SP・VP・PI
資料請求券
マイコンBASIC
マガジン

プロの使っている操作盤の決定版

PASOKO-1000

ニュータイプ

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



連射機能をプラス!

ファミリーで楽しめる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

8801シリーズ インターフェイス

- 別売 ¥5,800
- パソコ共購入の場合 ¥4,800

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。

新発売

FM-7・NEW-7 インターフェイス



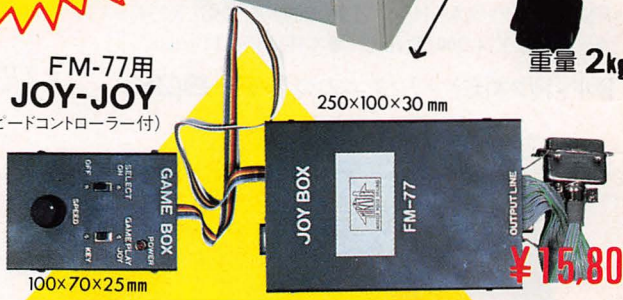
ファミコン中古買取します

PC-98シリーズ
インターフェイス近日発売

●¥6,800

FM-77用 JOY-JOY

(スピードコントローラー付)



¥15,800

PASOKO-1000 対応機種

- MSX機種
- 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)
- CFシリーズ(松下)
- PC6001・MKII(NEC)
- PAXONシリーズ(ゼネラル)
- V-10シリーズ(キャノン)
- HCシリーズ(ヒクター)
- SC-3000・SC-3000H(セガ)
- HBシリーズ・SMC-777(ソニー)
- MPC-10(WAVY-10)(サンヨー)
- PXシリーズ(ハイオニア)
- 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　　様　保護者名　　印

送り先 (左の注文書をハガキに貼るか封筒に入れて送ってください。)

●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

●振込銀行／朝日信用金庫 板橋支店(普)285515　　郵便振替口座番号 東京1-140448

人間とコンピュータの調和をめざす

NEOS

シリアル&MSX、選ぶのは君だ！



NEOS MSXマウス MS-10S ￥12,800



対応機種 NEC：PC-8801mkIISR/TR/FR/MR
PC-6001mkIISR PC-6601SR
富士通：FM-77AV シャープ：MZ-2500
ソニー：SMC-777/C
※MSXマウス各機種マウスドライバ近日公開！

スゴイ！

NEOS シリアルマウス

ハイコストパフォーマンスで

新発売！



NEOS シリアルマウス(RS-232C接続)
MS-40 ￥17,800



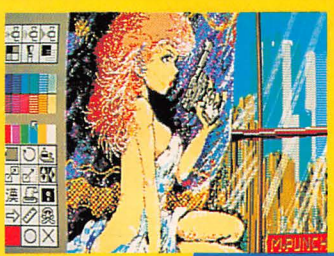
ヤッター！

NEOS MSXマウスは

対応機種がファミリー

さらに充実！

今、パソコンはマウスの時代。パソコンの世界をさらに楽しく、面白く。そんなユーザーの夢を実現するのがNEOSのマウスです。人間工学の設計思想が生み出したシャープなフォルム。左右の指の誤動作を防ぐアン・シンメトリカル・ボタン。どんな面でも確実にグリップし、微妙な動きを正確にトレースするシリコンコーティングボール。さらに滑らかな使用感を約束するテフロンコーティングフット等、NEOSのマウスのハイクオリティをあなた自身で体験して下さい。



CG制作：モンキーパンチ



Z'S ARTSHOW

マウス付フルカラーグラフィックソフト

- キーボード操作を最小限におさえ、マウス操作があなたを創作の世界に専念させます。
- 多彩な色表現はミックスカラーで得られる4096色に加え、タイルエディットでつくる色はほとんど無限大。
- タッチに合わせカスタマイズできる32本のペン。リアルな4種のブラシ、スクリーントーン等豊富な画材群。
- コピー、拡大、縮小、反転などコンピュータグラフィックスならではの多機能編集。

PC-8801/mkII対応 ￥29,800
PC-8801mkIISR/TR/FR/MR ￥24,800
パッケージ内容：システムディスク(5'2D)×2枚
データディスク1枚
NEOSマウス(汎用½ポート接続)
※PC-8801/mkIIにはインターフェースカードが入っています。

ソフト制作
有限会社ツァイト zeit
〒160 新宿区西新宿3-3-22ファミール西新宿901

Human Electronics Communicationを追求する
株式会社日本エレクトロニクス
〒107 東京都港区南青山7-3-6 南青山第22大京ビル
☎03(486)4181(代)
大阪営業所／〒550大阪市西区南堀江2-1-16第4川辺ビル703
☎06(532)7238

- 資料のご請求はハガキに資料請求券を添付し、住所、氏名、年令、職業を記入の上、本社システム事業部まで。
- MSX, MSX2 マークはマイクロソフト社の商標です。

■J&P渋谷店「春のソフトフェア'86」(3月21日～5月5日)にてCHEESE2のデモンストレーションを行ないます。ご来場をお待ちしております。

資料請求券 マイコンベーシック 61.4

いつでも青春!! フレッシュマンにおくる ツクモ春の

好きなもの…PC-8801mkIIFRセット



PC-8801mkIIFR(M-10) ……¥99,800
JA-551(X1台ケーブル付) ……¥65,000
CU-14F1(ケーブル付)……¥64,800
(シャープ) 2000文字 ケーブル付
α-88(ジョイスティック I/F)+ジョイスティック‥¥ 8,600
MD-2D(3枚) ケース付……¥ 5,100
オリジナルゲームパック(11種入り)……サービス

注番BM4-1

合計定価 ¥243,300

特価 ¥129,800

クレジット例　　送料 ¥2,000別

頭金	1回目	2回目以降
なし	¥12,980	¥11,800×11回

PCフェア

5号・7号・ニューセンター店

3/14・15・16

周辺機器の掘り出し物もあるかもヨ!

PC-8801mkII・SR・FR用 増設ドライブ

National

JA-551

注番BM4-2



PC-8801mkII-FD1と同等品

定価 ¥60,000

特価 ¥24,800

保証付
送料 ¥1,000

※FRをお持ちの方はケーブル(ディスク1台につき1本。特価¥2,000)が必要です。

わるいけど僕のNECは君のとちと違うよ。

好評わんぱくセット

注番BM4-3

CZ-811C ……¥89,800
14インチモニター ……¥64,800
Joyスティック……¥ 3,800
オリジナルソフト(3本)……¥ 9,800

合計定価 ¥168,200

特価 ¥89,800

送料 ¥2,000別

頭金	1回目	2回目以降
なし	¥8,580	¥8,200×11回

シャープフェア

5号・7号・ニューセンター店

3/21~26

楽しいプレゼントもあるヨ!

これなら…なっとくセット

注番BM4-4

CZ-811C ……¥89,800
CZ-801D ……¥99,800
オリジナルソフト(3本)…¥ 9,800

合計定価 ¥199,400

特価 ¥99,800

送料 ¥2,000別

頭金	1回目	2回目以降
なし	¥11,484	¥10,700×9回

＊中古品をお探しの方、買い換えをご希望の方は——ニューセンター店 ☎03-251-0987へお気軽にどうぞ。

現金書留申込書 BM4係

フリガナ
ご住所 〒

フリガナ
お名前

注文番号	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㈱ BM4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。

ステップアップセール 3/10▼4/10



FM-NEW7 はいつもフレッシュ!!

Aセット
注番BM4-5

FM-NEW7 ……¥99,800
14インチ 2,000文字モニター……¥64,800
データレコーダー……¥12,800

合計定価 ¥177,400
特価 ¥78,000
送料 ¥2,000別

頭金	1回目	2回目以降
なし	¥8,640	¥8,400×9回

Bセット
注番BM4-6

FM-NEW7 ……¥99,800
PC-TV151 ……¥94,800
(NEC) TV付15インチ 2000文字モニター
データレコーダー……¥12,800

合計定価 ¥207,400
特価 ¥98,000
送料 ¥2,000別

頭金	1回目	2回目以降
なし	¥11,340	¥10,500×9回

★FM-NEW7を下取りに出してFM-77L2に! ということも(マル)。
さらに差額(¥89,000)をクレジットにすることもできてこれは二重マル!

FM-77L2特選セット
注番BM4-7

FM-77L2 ……¥193,000
14インチ 2,000文字モニター ……¥64,800
α-77 (ジョイスティック I/F) ……¥ 7,500
オリジナルゲームパック

合計定価 ¥265,300
特価 ¥124,800
送料 ¥2,000別

クレジット例

頭金	1回目	2回目以降
なし	¥7,372	¥7,100×19回

富士通フェア
5号・7号・ニューセンター店
3/28~4/2
ワープロもあります!

FM77AV特選セット
注番BM4-8

FM-77AV2 ……¥158,000
FMTV-151 ……¥89,800
TS-M2D(3枚) ……¥ 4,050
オリジナルゲームパック(12種入り)…サービス

合計定価 ¥251,8
現金特価 ¥189,800
送料 ¥2,000別

クレジット例

頭金	1回目	2回目以降
なし	¥10,466	¥9,200×23回

「ワーコン」……なんて欲ばりな僕の友達

National MSX2 FS-4500
注番BM4-9 定価 ¥108,000

64k RAM、ワープロ機能搭載、文節変換もできます。
プリンターは24ドットの熱転写。ハガキ印字もOK!
書けて遊べる
すごいヤツ!

大特価販売中!!



ツクモ各店へお問い合わせ下さい。

ニューメディアプラザ ツクモ 札幌
☎011-241-2299
(営)AM10:30~PM7:30
(休)毎週木曜

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

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

九十九電機(ツクモ)

AM10時からPM10時まで受付けています!

ツクモ通販センター

ツクモは設立24周年。生まれも育ちも秋葉原です。
メカキチのスタッフは江戸っ子気質で人情に厚いです。
☆都内23区の方は代金引換払いができます。
☆遠方の方はお近くの「通販センター」へお申し込み下さい。
☆お宅にいながら秋葉原特価でお買い物。
ツクモらくらくクレジットもご利用下さい。
詳しくは通信販売部へお気軽にどうぞ!

東京	☎ 03-251-9911	大阪	☎ 06-365-5691
仙台	☎ 0222-63-0791	広島	☎ 082-223-2741
福島	☎ 0245-24-1491	福岡	☎ 092-474-8521
新潟	☎ 0252-73-9911	名古屋	☎ 052-251-1199
金沢	☎ 0762-62-3611	札幌	☎ 011-241-2299
松本	☎ 0263-36-0199	但し札幌は午前10:30~午後7:30迄	

J&Pソフト通信販売

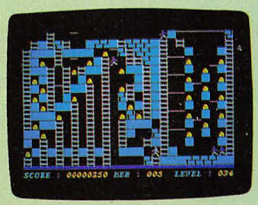
全国どこでも
無料配達



送料無料 全国どこでも送料無料ですぐにお届けいたします。

J&Pメールショッ

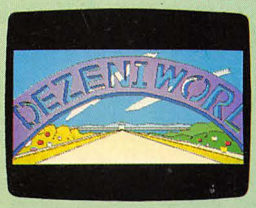
■チャンピオンシップ ロードランナー
ソフトプロ



君の頭脳を極限まで痛めつけるこの画面、果して君は耐えられるか。

機種	メディア	価格	注文No
X-1	テープ	¥4,800	B4-1
X-1	5″2D	¥6,800	B4-2

■デゼニーワールド
ハドソン



ついに完成した「デゼニーワールド」テーマソングの入ったサウンドカセット付。スリル/冒険/笑い/ショッキングな旋風を巻き起こす。

機種	メディア	価格	注文No
PC-8801mkIISR	5″2D	¥6,800	B4-3

■ダムバスターズ
ソフトプロ



フライトのすべての要素をリアルに再現。パイロット機関士、銃撃手など7倍楽しめる。画面も本物のコックピットそのままだ。

機種	メディア	価格	注文No
PC-9801F/VF	5″2DD	¥6,800	B4-4
PC-9801M/VM	5″2HD	¥6,800	B4-5

タイトル	ロードランナー	ザナドウ	テクザー	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	日本ファルコム	スクウェア	ハドソン	ハドソン
価格(メディア)	¥4,800(テープ)	¥7,800(5″2D)	¥5,800(テープ)	¥4,000(テープ)	¥4,000(テープ)
注文No	B4-6	B4-7	B4-8	B4-9	B4-10
タイトル	チョップリフター	スカーレット7	スペアチェンジ	ザナドウ	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	ソフトプロ	ソフトプロ	日本ファルコム	エニックス
価格(メディア)	¥4,800(テープ)	¥3,800(テープ)	¥4,800(テープ)	¥6,800(テープ)	¥4,800(テープ)
注文No	B4-11	B4-12	B4-13	B4-14	B4-15
タイトル	夢幻の心臓II	爆走バギー一発野郎	チャンピオンプロレススペシャル	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	クリスタルソフト	ポーステック	マイクロネット	エニックス	ハドソン
価格(メディア)	¥7,800(5″2D)	¥4,200(テープ)	¥4,800(テープ)	¥4,800(テープ)	¥4,000(テープ)
注文No	B4-16	B4-17	B4-18	B4-19	B4-20
タイトル	ウィル(デストラップII)	デゼニーワールド	アイスクライマー	始皇帝	ザ・キャッスルエクセレント
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	ハドソン	ハドソン	dBソフト	アスキー
価格(メディア)	¥5,800(5″2D)	¥6,800(5″2D)	¥4,000(テープ)	¥4,500(テープ)	¥4,800(テープ)
注文No	B4-21	B4-22	B4-23	B4-24	B4-25

タイトル	ハイドライドII	ザナドウ	ウィル(デストラップII)	デグザー	チャンピオンプロレススペシャル
機種	PC-8801/mkII/SR	PC-8801mkIISR	PC-8801/mkII/SR	PC-8801mkII/SR	PC-8801/mkII/SR
ソフトハウス	T&E	日本ファルコム	スクウェア	ゲームアーツ	マイクロネット
価格(メディア)	¥6,800(5″2D)	¥7,800(5″2D)	¥5,800(5″2D)	¥6,800(5″2D)	¥6,800(5″2D)
注文No	B4-26	B4-27	B4-28	B4-29	B4-30
タイトル	プロフェッショナル麻雀	軽井沢誘拐案内	マクロスカントダウン	ドロール	ゼビウス
機種	PC-8801/mkII/SR	PC-8801/mkII/SR	PC-8801mkIISR	PC-8801/mkII/SR	PC-8801mkII/SR
ソフトハウス	シャノアール	エニックス	ポーステック	ソフトプロ	エニックス
価格(メディア)	¥6,800(5″2D)	¥5,800(5″2D)	¥6,500(5″2D)	¥6,800(5″2D)	¥6,800(5″2D)
注文No	B4-31	B4-32	B4-33	B4-34	B4-35
タイトル	ロードランナー	蒼き狼と白き牝鹿	三国志	地球戦士ライーザ	キャッスルエクセレント
機種	PC-8801/mkII/SR	PC-8801/mkII/SR	PC-8801mkII/SR	PC-8801/mkII/SR	PC-8801/mkII/SR
ソフトハウス	システムソフト	光栄	光栄	エニックス	アスキー
価格(メディア)	¥6,800(5″2D)	¥7,800(5″2D)	¥14,800(5″2D)	¥6,400(5″2D)	¥6,800(5″2D)
注文No	B4-36	B4-37	B4-38	B4-39	B4-40
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	メルヘンベール	トリトーン
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	システムサコム	ザインソフト
価格(メディア)	¥6,800(5″2D)	¥5,800(5″2D)	¥7,200(5″2D)	¥7,900(5″2D)	¥6,800(5″2D)
注文No	B4-41	B4-42	B4-43	B4-44	B4-45
タイトル	ウイザードリー	夢幻の心臓II	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	アスキー	クリスタルソフト	エニックス	アスキー	BPS
価格(メディア)	¥9,800(5″2D)	¥7,800(5″2D)	¥6,400(5″2D)	¥6,800(5″2D)	¥7,300(5″2D)
注文No	B4-46	B4-47	B4-48	B4-49	B4-50

タイトル	野球狂	ザ・ブラックオニキス	バックランド	エキサイトバイク	チャンピオンプロレス
機種	PC-8001mkIISR	PC-8001mkII/SR	PC-8001mkIISR	PC-8001mkIISR	PC-8001/mkII/SR
ソフトハウス	ハドソン	B.P.S.	エニックス	ハドソン	マイクロネット
価格(メディア)	¥4,000(テープ)	¥5,800(テープ)	¥4,800(テープ)	¥4,000(テープ)	¥4,800(テープ)
注文No	B4-51	B4-52	B4-53	B4-54	B4-55

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	トリトーン
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	ザインソフト
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)	¥4,800(テープ)
注文No	B4-56	B4-57	B4-58	B4-59	B4-60

タイトル	ザ・ナドウ	ジェネシス	森田の将棋	チャンピオンシップロードランナー	対局将棋
機種	PC-9801F/VF	PC-9801F/VF	PC-9801F	PC-9801M	PC-9801/F/VF
ソフトハウス	日本ファルコム	スクウェア	エニックス	システムソフト	B・P・S.
価格(メディア)	¥7,800(5″2D)	¥5,800(5″2DD)	¥8,700(5″2DD)	¥6,800(5″2HD)	¥14,800(5″2DD)
注文No	B4-61	B4-62	B4-63	B4-64	B4-65
タイトル	ウィザードリー	ギャプラス	ZONE	ゼビウス	任天堂のゴルフ
機種	PC-9801M/VM	PC-9801F/VF	PC-9801M/VM	PC-9801F/VF	PC-9801M/VM
ソフトハウス	アスキー	キャリーラボ	システムサコム	エニックス	ハドソン
価格(メディア)	¥9,800(5″2HD)	¥6,800(5″2DD)	¥7,800(5″2HD)	¥6,800(5″2DD)	¥7,800(5″2HD)
注文No	B4-66	B4-67	B4-68	B4-69	B4-70

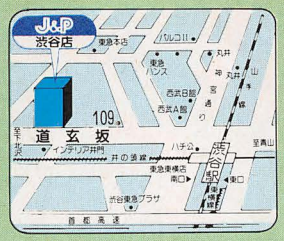
ピング



メールショッピングのお申し込みは J&P 渋谷店で承ります。

フロアーごあんない

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



Personal Computer Store
J&P 渋谷店

東京都渋谷区道玄坂2丁目28番4号(〒150)
☎(03)496-4148

■メイガス

ソフトプロ



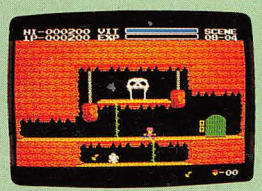
神秘の糸に繰られ、さまようはミステリアスピンボール。FM音源対応の本格ピンボールゲーム。

機種	メディア	価格	注文No
FM-7	テープ	¥3,800	B4-71

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	チャンピオンシップロードランナー	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	B4-72	B4-73	B4-74	B4-75	B4-76
タイトル	スペアチェンジ	アメリカントラック	キャッスルエクセレント	巨神ゴーグ	野球狂
機種	FM-7	FM-7	FM-77	FM-7	FM-7
ソフトハウス	ソフトプロ	日本テレネット	アスキー	アスキー	ハドソン
価格(メディア)	¥4,800(テープ)	¥4,500(テープ)	¥6,900(3.5"D)	¥3,800(テープ)	¥4,000(テープ)
注文No	B4-77	B4-78	B4-79	B4-80	B4-81
タイトル	ウルティマIII	ブラックオニキス	カレイドスコープ第1弾	A列車で行こう	チョップリフター
機種	FM-77	FM-77	FM-7	FM-7	FM-7
ソフトハウス	スタークラフト	BPS	ホットビー	アートディンク	ソフトプロ
価格(メディア)	¥12,800(3.5"D)	¥7,800(3.5"D)	¥7,800(テープ)	¥6,800(テープ)	¥4,800(テープ)
注文No	B4-82	B4-83	B4-84	B4-85	B4-86
タイトル	地球戦士ライーザ	ファイナルロリータ	ウィル	チャンピオンシップロードランナー	デグザー
機種	FM-77	FM-77	FM-77	FM-77	FM-77
ソフトハウス	エニックス	PSK	スクウェア	ソフトプロ	ゲームアーツ
価格(メディア)	¥6,400(3.5"D)	¥6,800(3.5"D)	¥5,800(3.5"D)	¥6,800(3.5"D)	¥6,800(3.5"D)
注文No	B4-87	B4-88	B4-89	B4-90	B4-91

■グーニーズ

コナミ



機種	メディア	価格	注文No
MSX	ROM	¥4,800	B4-92

■パチコン

東芝EMI



機種	メディア	価格	注文No
東芝EMI	ROM	¥4,800	B4-118

MSX

タイトル	ハイパーラリー	ベイロード	ランボー	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	SONY	バックインビデオ	ポニー	SONY
価格(メディア)	¥4,800(ROM)	¥4,900(ROM)	¥5,800(ROM)	¥4,900(ROM)	¥5,800(ROM)
注文No	B4-93	B4-94	B4-95	B4-96	B4-97
タイトル	聖拳アチョー	野球狂	将棋名人	スターフォース	ラビアン
メーカー	MSX	ハドソン	東芝EMI	ハドソン	ソフトプロ
価格(メディア)	¥5,800(ROM)	¥4,800(カード)	¥5,800(ROM)	¥4,800(カード)	¥3,800(16K)テープ
注文No	B4-98	B4-99	B4-100	B4-101	B4-102
タイトル	エレベーターアクション	ボクシング	ウォーロード	ロードファイター	ホールインワンプロフェッショナル
メーカー	ニデコ	コナミ	アスキー	コナミ	HAL研究所
価格(メディア)	¥4,900(ROM)	¥4,800(ROM)	¥5,800(ROM)	¥4,800(ROM)	¥5,800(ROM)
注文No	B4-103	B4-104	B4-105	B4-106	B4-107
タイトル	イーガー皇帝の逆襲	ザ・ブラックオニキス	ポートピア連続殺人事件	ジェットセットウィリー	オホーツクに消ゆ
メーカー	コナミ	B.P.S.	エニックス	ハドソン	アスキー
価格(メディア)	¥4,800(ROM)	¥6,800(ROM)	¥3,800(テープ32K)	¥4,800(カード)	¥3,800(テープ32K)
注文No	B4-108	B4-109	B4-110	B4-111	B4-112
タイトル	ペンギンくんWARS	アルカザール	ウィングマン	フォーメーションZ	ハイドライド
メーカー	アスキー	ポニー	エニックス	日本デクスタ	T&E
価格(メディア)	¥5,800(ROM)	¥4,800(ROM)	¥4,800(テープ32K)	¥5,700(ROM)	¥5,800(ROM)
注文No	B4-113	B4-114	B4-115	B4-116	B4-117

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
- 合計	本	円
お手持の機種名	( )	

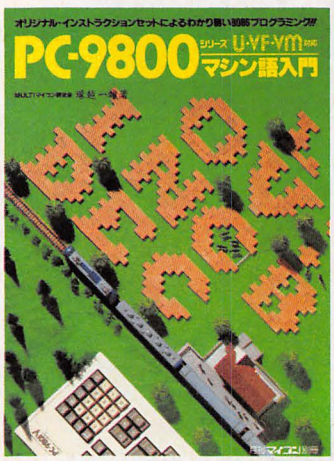
お申込み先：東京都渋谷区道玄坂2丁目28番4号(〒150) J&P 渋谷店メールショッピング係



ようこそ8086マシン語の世界へ。

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

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



好評発売中！

月刊マイコン別冊

PC-9800シリーズ U・VF・VM対応 マシン語入門

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

お求めはお近くの書店、または本社出版販売部まで…

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

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

パソコン製作記事

★キミのパソコン専用モニタが
本格的なAVテレビに変身!

ビデオ RGBコンバータの製作!!



オーディオ特集

★小さなボディの新衛隊(しんえいたい)!!

ラジカセって オーディオのすべてだ



入門製作記事

- ファウル・ボイス(にわとりの声)
- 段階的に作る高感度ICラジオ
- ヘッドホン・ステレオ用ニッカド充電器
- ぬいぐるみウインカ

エレホビー

- 150W+150Wステレオ・パワーアンプ
- 彼女の心をズバリ見ぬくボイス・ラブ・テスタ
- 情報無線が聞けるユーティリティ・レシーバ

大型製作記事

- おもしろらんど…シャクトリロボ
- ユニークな動きをするメカニック・イモムシ
- 読者体験レポート電子かざぐるまの製作

マイコンコーナー

パソコンBASIC ゼミナール



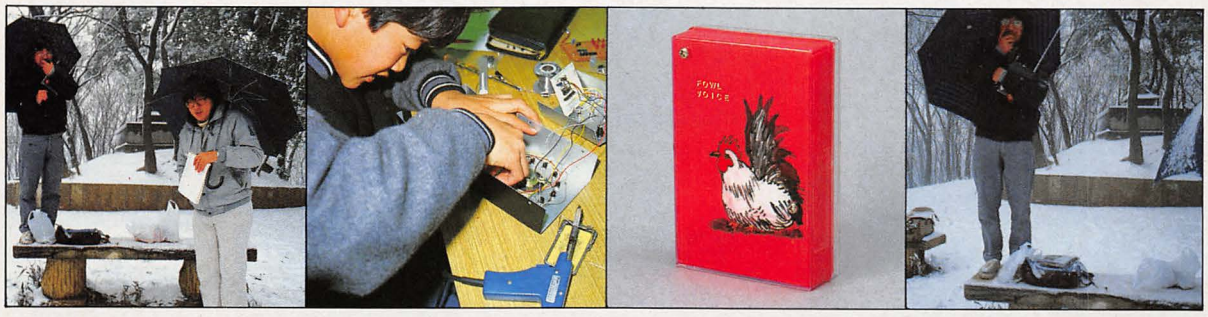
レギュラー

- BCLコーナー
- 無線コーナー
- 音楽コーナー
- 読者のプラザ
- テクニカルコーナー

今月の特集

だから
アマチュア無線って楽し〜い!!

活気あふれる ボクらのバンド50MHz帯



4月号 絶賛発売中!!

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

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

別冊OAパソコン・パーソナルワープロ特集号

ワープロ大好き

知的な女子大生のためのおしゃれグッズ



人気パーソナルワープロ全機種紹介

パーソナルワープロの新機種がぞくぞくと登場して、いまやワープロは1人1台時代へ突入です。プライベートタイムを楽しくするワープロの使い方、選び方をはじめ、おもしろくってためになる情報を満載してお届けします。



●各社の主力製品ラインアップ

基本操作パーフェクト講座

ワードバンク(エプソン)／カシオワードHW-100(カシオ)／キヤノワードPEN24(キヤノン)／サンワードミニM5(三洋電機)／ファミリー書院(シャープ)／宝文JX-55(シルバー精工)／ヒットビットワードHW-30(ソニー)／ルポJW-R10(東芝)／文豪ミニ3(日本電気)／オアシスライトF(富士通)／スーパーピコワード300(ブラザー)／パナワードミニ7(松下電器)／Qワード(ミノルタ)／マイリポート15(リコー)

●編集部で使ってみてわかった

パーソナルワープロ最新情報

●マニュアルを読むための

マニュアル



●インタビュー

税所百合子さん(ユリ・インターナショナル㈱代表取締役)

「技だけをキャリアだと思っている人が多すぎますね」

●女子大生体験レポート

エレクトリック・タウンAKIBAにチャレンジ





●オフィスの中のワープロ・レディ

仕事のできる女はワープロが似合う

電通／リクルート／ポーラ化粧品／鹿島建設／日本デジタルイクイップメント／スタンダード・マッキンタイア／秋川市役所

●Question & Answer

私たちそこが知りたいワープロのこと

●ちょっと訊いてみたいの

ワープロは就職のパスポート

星座＋血液型別
あなたに似合うワープロはコレ!!

What's new
知っていると便利なワープロ活用法
ワープロ検定／その傾向と対策

新製品
持っていると楽しくなる／文房具がいっぱい

付録:人気パーソナルワープロの練習用キーボード



定価880円

A4判変形・中とじ
112ページ

●お問い合わせ：購読のお申し込みは弊社出版販売部もしくは全国書店で

電波新聞社
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)



43機種245本のパソコンソフトを満載

掲載機種		
BM-Jr/LII$_2$	MAX MACHINE	びゅう太
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
JR-100	PC-8001/mkII/6601	PB-100
JR-200	PC-8001/mkII	PC-1245
M5	PC-8801/mkII	PC-1500
	PC-9801/E/F	

マイコンBASICマガジン別冊

マイコンBASIC Magazine DELUXE VI

●DELUXEシリーズはこの他に、DELUXE(1,300円)、DELUXE II・III(1,400円)、DELUXE IV・V(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2-12-23 ☎092-431-7411



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	

マイコンBASICマガジン別冊

マイコンBASIC Magazine DELUXE VII

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



DELUXEシリーズ 第7弾 好評発売中 定価一、五〇〇円

お求めはお近くの書店、または本社出版販売部まで…

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

マイコンBASICマガジン 4月号目次

注目連載：ファミコンでオリジナル・ゲームを作ろう／④
——マリオを動かしてみようの巻——……断空我……43
短期集中連載：Dr. Dの入門ゲーム・プログラミングのためのBASIC——第1回：表示——……46
短期集中連載：これでマシン語がわかる——入門者のためのマシン語講座——……SHINGO……49
特別企画：人気パソコン性能機能大紹介…その①
——通信機能装備の多機能パソコン「MZ-2500」の巻——……Super MZ……52
Dr. Dと影のパソコン・レクチャー⑦……くりひろし……57
つぐ美のWHITE ROOM(クイズ)……184
あくせすROOM……186
注目連載：ゲーム・プログラミング講座——キミの疑問にプロが答える——……274
注目連載：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——……278
マイコンBASICマガジン・インフォメーション・コーナー……282

特選パソコン・ソフト

BM-Jr/L II$_2$	ZUIDER	つぎつぎに出現する敵キャラクター。君は要塞を破壊できるか!?	本田 実	76
BM-L III/MK5	CHINA TOWN	君はカンフーの達人。けり一発！	めぞん一刻	79
	Can Pon	カンを押しつつ道作り。風船を上まであげよう	小林 淳夫	81
C1/ファミコン	あるカニの恋の物語	穴をひとっとび！うまくレディに会えるかな？	古川 和磨	83
	天国に一番近い雲	セカセカセカはしご作り。どちらが先にプロポーズできるかな!?	キャベツくん	84
	STAR PUSTN	ただひたすら撃ち進もう！超高速スクロール・ゲーム	竹内 久徳	86
FM-7/77	働くおっちゃん	爆弾を忘れたおっちゃん！うまく安全地帯に運べるか!!	吉沢 聡	88
	BORORON	おじゃま虫をよけながらペンキをぬろう！	立石 勇児	90
FP-1000/1100	HOPくん	ホップ，ジャンプでゴールドを取ろう！	SHINGO	92
JR-100	BIRD TRAVEL	弾をよけつつ虫を食べよう！	松下 一樹	93
	TANK	チェリーを食べる戦車(？)キー操作が問題です	大平 正明	94
JR-200	PUSH MAN	雪合戦ならずボールぶつけゲーム	清水 徹	96
	BLOCK	ブロックの下に隠された金をさがせ！	菊地 誠	97
M5	計真兵衛	体重とオナラが勝負の木登りゲーム	おたんこなす	99
	がんばれ！ニコちゃん	敵をよけながらＫＥＹを取ろう！	小林 耕一	101
MAXMACHINE	CRASHER	洞くつの中を進む横スクロール・ゲーム	高尾 太一	103
MSX	FLASH and BALL	ピカピカ，チカチカの画面を行ったり来たり	KAMIDORA	104
	オバケがでたー！	オバケやガイコツをかわしながらスターを取ろう	か わ ず	106
	ハンバーグを焼こう	君は名コック。うまくハンバーグを焼こう！	村中 康彦	108
MZ-1200/700	ICBM	ショート・プログラム。左右にビームを発射して一	日本SOFT・K	111
MZ-700/1500	THE ROBOT 2	中継基地からDATAを盗むのだが	伊藤 輝彦	112
	IN THE WALL	敵をかわし，穴を掘り宝を取れ！	安部 俊秀	114
MZ-1500	タイニーRPG デーモンアイ	でた！1500版RPG。キミの行く手には	クーニャン	117
MZ-80B/2000	おでん屋源さん	「ハイ，おまち！」「どうも」今日も大いそがしの源さん…	NOR I	120
MZ-2000/2200/2500	少女伝説	ヨーヨーを操る少女。巨大生物をやっつけろ	ANPON	122
MZ-2200/2500	BASE DEFEND	おや？敵と味方のロボットが同じなんて	内海 淳一	124
PASOPIA(T)/5	BALUM君	思考型ゲーム。仲良しバルムとバルミの運命はいかに	松崎 尚志	127
PASOPIA7	TAKE AWAY	近くの星に遊びに行く途中暴走族が	高木謙一郎	129
PC-6001/mkII 6601/SR	GO THE CASTLE	一風変わったパネルゲーム	山崎 拓也	131
	神社参拝ゲーム	悪い目的を持った男の参拝をそしせよ	平野 新一	133
PC-6001mkII/6601/SR	天国へのゴンドラ	天国行きのゴンドラに亡者を乗せてあげて	水谷 嘉宏	136
PC-6001mkII SR/6601SR	PUK POK	火を巻きちらすポク君。プク君はハタを集める	福島 敦則	138
PC-8001/mkII/SR	PACKAGE	ジョイスティックをパッケージするアルバイト	小熊喜代夫	140
	新聞配達ゲーム	朝早く新聞配達ごくろうさん，しかし	阪神優勝	142
PC-8001mkII/SR	ピクポク	くだ物を集めるのだが，モンスターがじゃまするぞ	小川真太郎	144
PC-8001mkII SR	WONDER BATTLING	ロールプレイングの対戦モードをとりあげたゲーム	くりひろし	146
PC-8801/mkII/SR	モスラ	昆虫退治をするモスラの物語	リチャード岩永＋まつお	148
PC-8801mkII SR	RBくんのADVENTURE	風船がふわふわ出口をめざす	永留 幸治	150
PC-9801/E/F	皿まわしに挑戦	君は何枚までまわせるかな？	駿河なおみ	152
びゅう太	移植版 Carrying Fruits	フルーツを小屋まで運べ	渡辺 隆文	154
S1	TIME FIGHTER	8方向スクロール・ゲームだ！	Mr. Z	156
SC-3000	警備員	押し寄せる群衆を押しとどめることができるか！	千葉 康一	159
	クリルミン2	食べ合わせが悪いとパワーダウン！	高田 清一	160
VIC-1001	VIC ♥ VIC	海底の宝をうまく拾いあげよう！	佐々木 剛	163
X1/C/D/F/ターボ	REFLEXES BALL	ボールをころがしハタを取り，穴に入れろ	川口 洋	165
	GHOST BUSTER 2	ゴールド・ボールを集めろ！しかし，ゴーストたちが	日比野幸広	167
FX-750P	侍コロシアム	なんと中世のローマにサムライがあらわれた	浅野 毅	169
PB-100	ENEMY'S LAND	ダイヤを取りにいざ出発！	内匠 進	170
	TR. HUNTING	敵を飛び越すタイミングがむずかしい	藤原 祐司	170
PC-1245/51	移植版 GOZILLA	ゴジラの炎に当たらないように	龍神 正人	171
PC-1500	BATTLE TANK	左右から迫る敵タンクを撃破	皆川 徹	173
PC-2001	THE CASTLE OF DRAGON II	…カタツムリやイモムシのお化けと戦え！	縣 俊介	174

ランダム・コーナー

Apple II c/e	The Active Balls	ボールがポンポンはねています。手押し車で，それを割れ	南山 真爾	176
PC-8801mkII SR	ザ・ビデオゲーム・ミュージック・コレクション—スペース・ハリアー—		YK-2	179

実用プログラム・コーナー

PC-6001mkII/6601/SR	幼児教育用ソフト—森のなかまたち—	……3才～5才用ということですが，大人も楽しめます	伊藤 良哉	182

©マイコンBASICマガジン 4月号

電波新聞社 1986Printed in Japan／編集発行人：平山秀雄

第5巻 第4号
昭和61年3月25日印刷
昭和61年4月1日発行
定価380円

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



キミもマリオを動かしてみよう！の巻

断空我

さてキーボードの使いかたにもなれて，人の作ったプログラムも打ち込めるようになった君は，そろそろ自分でプログラムを組もうと思っているんじゃないかな。ＢＡＳＩＣの命令について今月は説明してみます。そして，キャラクターを動かすプログラムを作ってみよう。

ファミリーベーシックをセット！

もうファミリーベーシックのセットはすぐにできるね。キーボードの接続は電源スイッチを切ってから行うことを忘れずに。ファミリーベーシックＶ３を持っている人は，すぐにベーシックのモードになるから便利だね。

いよいよプログラミング

ＢＡＳＩＣのプログラムには，行の先頭に必ず**行番号**を付ける。行といっても長いものもあれば，短いものもあり，画面上では２行や３行になっていても，ファミコンは１行だと思っている。行番号にしたがってファミコンはＢＡＳＩＣの命令を実行していくんだ。だからプログラムは行番号の小さい行から作っていく。たとえば，画面を消して，〝ＤＡＮＣＯＵＧＡ〟と表示したいときは，つぎのようなプログラムを作る。

```
10 CLS
20 PRINT〝DANCOUGA〟
```

10行のＣＬＳはクリア・スクリーンといって，**画面を消す命令**，20行のＰＲＩＮＴは，そのあとの**文字列を表示する命令**なのだ。文字列とは「〝」(ダブルコーテーション・マーク)で囲まれている文字のことを言うんだ。また数字も表示できますぞ。ダイレクト・モードでつぎのことを実行しよう。

```
PRINT 8＋3＊2
```

実行するにはリターン・キーを押せばいいのは知っているよね。これを実行すると14という数字が表示されただろ。ＢＡＳＩＣでは，**かけ算の記号は「＊」**(アスタリスク)を使うのだ。さて，これからプログラムを作っていくのだが，変数というものを知らないと困るので説明しておこう。

変数＝かわる数？

変数だから，変わる数と言ってもわかりにくいので絵で説明しよう。**第１図**を見てみよう。Ａという箱にはいろいろな数が入る，これをＢＡＳＩＣに対応すると図の右のようになる。このＡやＢのことを変数という。変数のあとに＄(ダラー)を付けると**文字変数**になり，いろいろな文字を入れることができるんだ。

それでは変数を使ったプログラムを作ってみよう。

```
10 A＝5：B＝3
20 A＝A＋B
30 PRINT A
40 B＝A／4
50 PRINT B
60 END
```

10行にある「：」(コロン)は，命令と命令の間に入れるもので，これにより１行に多くの命令を入れられる。でも，あまりつなげると見にくくなるので，ほどほどに！

40行の「／」は**割り算**の記号だ。左辺が分子，右辺が分母になる。

60行のＥＮＤは「これでプログラムが終わりですよ」という意味。プログラムの一番最後で終わるときは，なくてもだいじょうぶ。

つぎは文字変数を使ったプログラムを作ってみよう。

```
10 A＄＝〝マイコン〟
20 B＄＝〝ＢＡＳＩＣ〟
30 C＄＝〝マガジン〟
40 PRINT A＄
50 PRINT B＄；C＄
60 END
```

10行～30行は文字変数に文字を入れているんだ。40行は〝マイコン〟を表示するね。そして50行で，〝マイコン〟の１行下に〝ＢＡＳＩＣマガジン〟を表示するだろう。50行の「；」(セミコロン)は文字をつなぐ役目があるため，〝ＢＡＳＩＣマガジン〟とつながったのだ。数字でもできるのでためしてみよう。

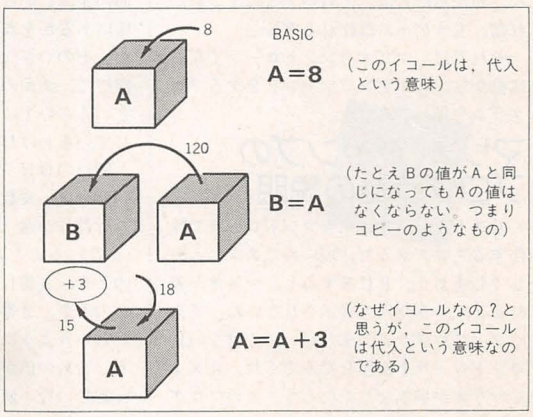
いつまでも文字を表示できるだけじゃつまらないと思っている人もいると思うが，もう少しのしんぼうだよ。

IF～，GOTO～

つぎは，IF命令とＧＯＴＯ命令だ。

まずＧＯＴＯ命令を使ったプログラムを作ってみよう。

```
10 CLS
20 PRINT〝ベーマガ〟
30 PRINT〝イチバン〟
```



《第１図》変数には数字や文字を代入できる

```
40 GOTO 20
```

このプログラムを実行すると，つぎからつぎに文字が表示されていくだろう。止めたい時はSTOPキーを押そう。40行のGOTO20というのは，**20行に行け**という意味なんだ。だから，20行と30行のＰＲＩＮＴが，ずうっと実行されるわけなのだ。ところで，今までのプログラムは，すべて10行おきに作ってあるんだけど，たとえば，１行おきに作ったとすると，もし行と行の間に何か別の命令を入れたいときに，入れる行番号がないことになるね。それでは困るので，10行おきに作るのが一般的になっているんだ。

つぎにＩＦ命令を使ったプログラムだ。

```
10 CLS：A＝0：B＝0
20 A＝A＋1
30 B＝B＋A
40 IF A＜10 THEN 20
50 PRINT B
60 END
```

どうだい，いかにもプログラムといった感じになってきただろ。このプログラムは１＋２＋……＋10の答えをだすんだ。つまり，たす数をＡにして，たされる数をＢにしている。40行のIF A＜10 THEN20というのは，**もし，Ａが10より小さいなら20行に行く**ということなのだ。ＩＦ〈条件文〉ＴＨＥＮ〈命令〉というように使う。条件文が正しければＴＨＥＮの後の命令を実行する。このときＧＯＴＯ命令を実行するのなら省略できるんだ。条件文というのは，つぎのようなものがある。

Ａ＝12	Ａが12と同じか？
Ａ＞1	Ａが１より大きいか？
Ａ＜5	Ａが５より小さいか？
Ｃ＞＝20	Ｃが20以上か？
ＡＢ＜＝4	ＡＢが４以下か？
Ｂ＜＞3	Ｂは３でないか？
Ａ$＝〝ベーマガ〞	Ａ$は〝ベーマガ〞か？
Ａ$＜＞〝カゲ〞	Ａ$は〝カゲ〞でないか？

どうかな？ここまでの説明がわかったかな。わかった人は，えらい！ここまでわかれば，もうゲームは作れるぞ。

それでは，マリオをコントローラで左右に動かし，Ⓐボタンでジャンプをするプログラムを作ってみよう。

マリオ・ジャンプのプログラムの説明

リスト１が，マリオをコントローラで操作するプログラムだ。短いのでスグに入力してしまおう。ＲＵＮすると，マリオが表れると思いきや何も表示されないね。でもバグ（プログラムのまちがい）ではないよ。コントローラを操作してみてくれ。元気よくマリオが歩きだしただろう。このプログラムには，マリオを表示するためのスプライト関係の命令を使っているんだ。

スプライトを使いこなそう

そこで，プログラムの説明の前にスプライトのことを少し説明しよう。

ファミコンの大きな機能として，画面のスムーズ・スクロールとスプライトがあるんだ。スプライトとは，**個々の絵を自由に移動させる**もので，アニメ作りに使われているセル画のようなものだね。ファミリーベーシックでは，あらかじめスプライトに描かれている絵は決まっていて，取扱説明書のキャラクタテーブルＡにあるものがスプライトの絵に使えるんだ。そしてファミリーベーシックでは，これらのスプライトを八つまで自由に，動かす命令も持っているので，ゲームが作りやすくなっているんだね。スプライトを使うとつぎのような利点があるよ。

1）ドット単位に高速に表示できる。
2）移動する場合，消して書いてという手間がない。
3）重ね合わせが完全（キャラクターがかけることがない）。

プログラムの説明

さてそれでは，いよいよプログラムの説明をしよう。

10行は言わずと知れた画面消去。

20行のＳＰＲＩＴＥ ＯＮ（スプライト・オン）は，**スプライトを表示しましょう**という命令。

30行のＣＧＳＥＴというのは，**色の指定**で，マリオ用に，パレット・コードを０にしてみた。

40行のＰＯＳＩＴＩＯＮ０，100，100という命令は，**スプライトの位置を定める**ものなんだ。最初の０は，スプライト番号。このプログラムでは，０～７までのスプライト番号の０だけを使用している。つぎの100は水平座標で，画面の左はしからどのくらい横にあるかを表しているんだ。そのつぎの100は垂直座標で，画面の上はしからどのくらい下にあるかを表しているわけだ。

50行のＯＮ ＧＯＴＯという命令は，変数により，行く行番号が選べるようになっているんだ。変数が１のとき，１番目の行番号へ，２のとき，２番目の行番号へというようになっていて，もし変数の値が，０とか，行番号のない値のときは，つぎの行にいくんだ。

60行のＳＴＩＣＫ（０）は，コントローラＩの✚ボタンがどの方向に押されているかを示す関数だ。関数とは，数値を返すもので，Ｓ＝ＳＴＩＣＫ（０）とすれば，ＳにＳＴＩＣＫ（０）の値が代入されたということなんだ。

70行，80行は，✚ボタンの押されている方向により，変数Ｎに値を代入し，120行に行くようにしているんだ。Ｓ＝１は✚ボタンを右，Ｓ＝２は左に押しているときに，正しくなるわけだね。

90行のＳＴＲＩＧ（０）は，コントローラＩのボタンが押されると，４とか８になり，Ⓐボタンを押すと８になるんだ。

100行は，コントローラＩのⒷボタンが押されているとき150行に行くように指示。

120行のMOVE０というのは，**スプライト番号０のキャラクターを動かせ**，という命令。

130行にあるＧＯＳＵＢという命令は，ＧＯＴＯと少しちがうんだ。あとの行番号に行くんだけど，ＲＥＴＵＲＮという命令があると，**もとのＧＯＳＵＢ命令のあとにもどってきて，つぎからの命令を実行**しはじめますという，意味なんだ。

190行のＭＯＶＥ（０）は関数で，スプライト番号０が動いているときは，－１の値になる。

290行のＸＰＯＳ（０），ＹＰＯＳ（０）も関数で，スプライト番号０の水平座標，垂直座標を調べてくれるんだ。

300行のＤＥＦ ＭＯＶＥ(０)＝ＳＰＲＩＴＥ(…)という命令は，このプログラムの中心になっているから，**第２図**をよく見てみよう。

（ ）内のＢが**リスト１**ではＮ，Ｃが１，ＤがＶになっているから，300行は，**Ｎの方向**

《リスト１》マリオ・ジャンプのプログラム・リスト

```
10 CLS
20 SPRITE ON
30 CGSET 1,0
40 POSITION 0,100,100
50 ON M GOTO 60,190,60,240,60,240,60,190
60 S=STICK(0)
70 IF S=1 THEN N=3:GOTO 120
80 IF S=2 THEN N=7:GOTO 120
90 T=STRIG(0)
100 IF T=8 THEN 150
110 GOTO 330
120 IF M=N THEN MOVE 0:GOTO 90
130 V=3:GOSUB 290
140 GOTO 90
150 IF M=3 THEN N=2
160 IF M=7 THEN N=8
170 V=16:GOSUB 290
180 GOTO 330
190 IF MOVE(0)=-1 THEN 330
200 IF M=2 THEN N=4
210 IF M=8 THEN N=6
220 V=16:GOSUB 290
230 GOTO 330
240 IF MOVE(0)=-1 THEN 330
250 IF M=4 THEN N=3
260 IF M=6 THEN N=7
270 V=3:GOSUB 290
280 GOTO 330
290 X=XPOS(0):Y=YPOS(0):M=N
300 DEF MOVE(0)=SPRITE(0,N,1,V,0,0)
310 POSITION 0,X,Y
320 MOVE 0:RETURN
330 GOTO 50
```

に最高速で，Vだけ動かすというわけ。

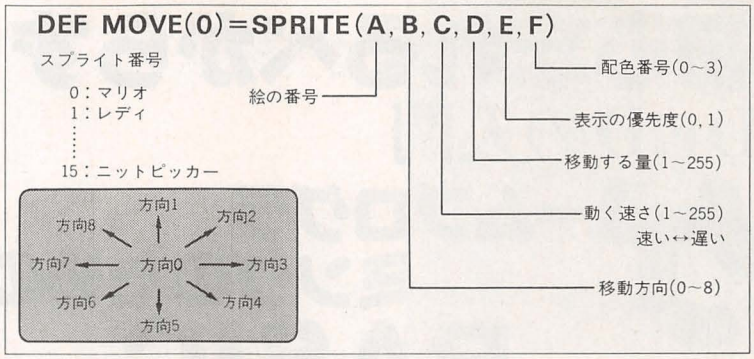
このプログラムは，330行からあとに，敵のプログラムを付けることにより，ゲームを作れるようになっているので，ぜひチャレンジしてみよう。

さてさて，簡単にプログラムを言葉で説明したけど，いくら言葉で説明してもわかりにくいと思う。そこでフローチャートの登場だ。

フローチャートって何？

リスト1のプログラムをフローチャートにすると第3図のようになるんだ。いったいこの四角やひし形や丸はどのような意味なんだろう。

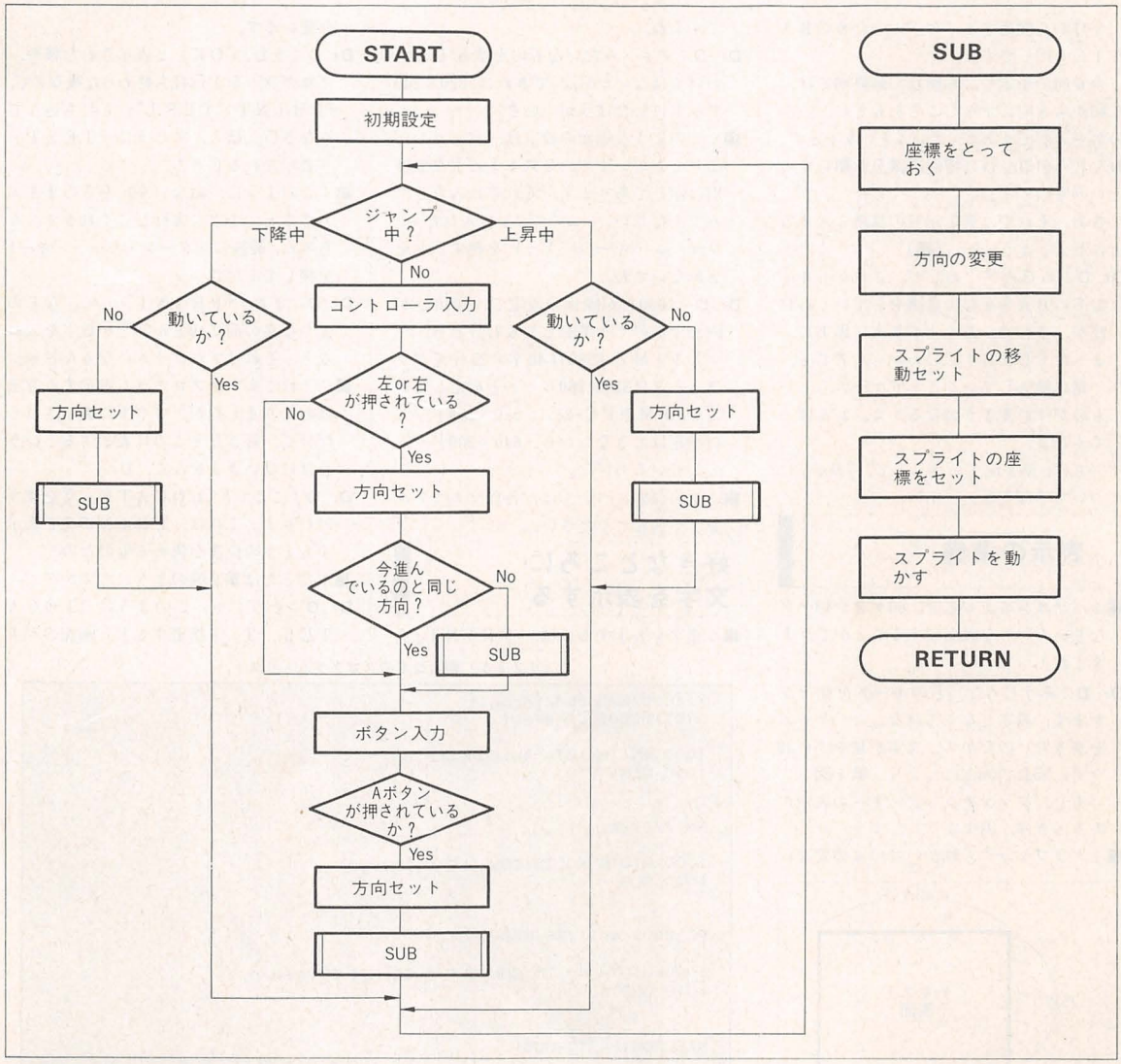
これらの記事は，どの機種でどんなプログラムを組むときも共通で，とても重要なことだから，ぜひ覚えておこう。



《第2図》DEF MOVE文の書式例

四角形：処理を行うことを表す。
ひし形：判断することを表す。
□：サブ・ルーチンへ行くことを表す。

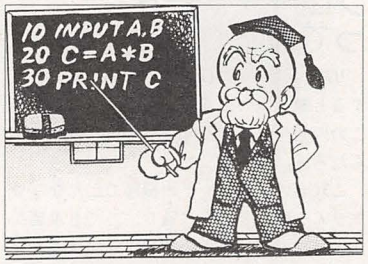
基本的に上から下に流れて，(START)からはじまり，(END)で終わるんだが，このプログラムは無限ループのため(END)はないのだ。矢印があるときは矢印の向きに進もう。かけ足で，いろいろなことを説明してしまったけど，説明不足のところは，次回でくわしく説明していこう。



《第3図》フローチャート

初心忘れるべからず
Dr.Dの入門
ゲームプログラミングのためのBASIC

キミもゲームを作ってみよう！



第1回：表示

今月から開講する，「ゲームのためのＢＡＳＩＣ入門」です。

全６回の予定で，６回目の最終回では，１回から５回に学んだことをもとに，一つのゲームができあがっているという予定で，おなじみのDr.Dに特別講義をお願いするというものです。

さあ，それでは第１回目の講義に入ることにしましょう……。（編）

Dr.D：おほん！　わしが，これからキミたちにＢＡＳＩＣの講義をしていくわけだが，これは，あくまで基本に忠実に，まったくＢＡＳＩＣのわからん者でも，一緒に勉強していくことでゲームらしいものが作れるようになるから，がんばってくれよ。

では，第１回ということで，「表示」について学ぼうか。

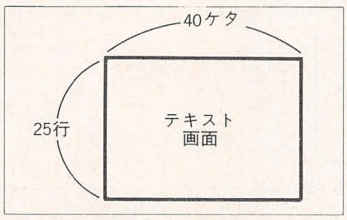
表示の準備

編：パソコンによっては，80ケタや40ケタなどいろいろな画面にすることができますよね。

Dr.D：そうじゃな。どのモードを使うかをまず，設定しなくてはならん。ゲームをやりたいのだから，文字が見やすい40ケタ，25行の画面にしよう（**第１図**）。

もし，ファンクション・キーの表示があるときは，消すようにしよう。

編：グラフィックも細かいものは必要ないですよね。



《第１図》画面の設定

Dr.D：アニメみたいなものを表示したいわけではないからな。できれば，320×200ドットにしたほうがいいぞ。

編：このような画面の設定は，パソコンによってちがいます。**リスト１**に主な機種別に示してあります。それぞれ入力してみてください。ところで，１行入れたら，リターン・キー（↵キー）を押すことを忘れないでね。

Dr.D：1000行が画面の設定で，1010行が画面全部のクリアをしてるわけじゃ。

Ｘ１とＭＺ-2500は40字×25行でグラフィックは320×200ドットと指定しているが，ＦＭやＰＣ-88は，320×200ドットの指定はできないから，640×200ドットとしているわけだ。

編：この設定については，各自マニュアルをよく読んでください。

好きなところに文字を表示する

編：文字を表示するには，『ＰＲＩＮＴ』文を使います。

Dr.D：うむ，「ＯＫ」と表示された後や，プログラムを１行打ち終わった後などで，『ＰＲＩＮＴ“ＴＥＳＴ”』と打ち込んでみなさい。ほら，すぐ下に「ＴＥＳＴ」と表示されるじゃろ。

編：このように，命令（文）をそのまま入力すると，すぐに実行してくれます。もちろん，最後にリターン・キー（↵キー）を押してください。

Dr.D：また，『ＰＲＩＮＴ”……„』などのような文の前に10とか20とか数字を入れると，それはプログラムになるんじゃ。

編：これで文字をプログラム表示する方法はわかりましたが，すぐ下に表示されるだけで，好きなところに表示するというわけにはいきませんよ，Dr.。

Dr.D：ここで，『ＬＯＣＡＴＥ』文を使うのじゃよ。これは，ＰＲＩＮＴ文で表示するときの位置を決めるものなのだ。

編：たとえば**第２図**のようにですか？

Dr.D：そうじゃ。このように『ＬＯＣＡＴＥ５，３』と指定すると，画面の左上

《リスト１》画面設定のプログラム・リスト

```
X1/C/D/F/turbo/turboII
 (CZ-8CB01,CZ-8FB01)

1000 INIT:WIDTH 40:CONSOLE 0,25
1010 CLS4


FM-7/77/AV

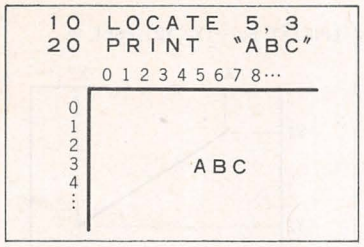
1000 WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,0
1010 CLS


PC-8801/mkII/SR(N88-BASIC)

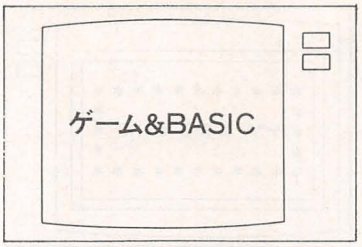
1000 WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1:SCREEN 0,0
1010 CLS 3


MZ-2500(BASIC-M25)

1000 INIT "CRT1:40,25,0,0":CONSOLE 0,25:INIT "CRT2:320,200,16"
1010 CLS 3
```



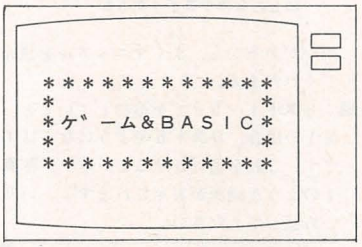
《第2図》ＬＯＣＡＴＥ文の働き



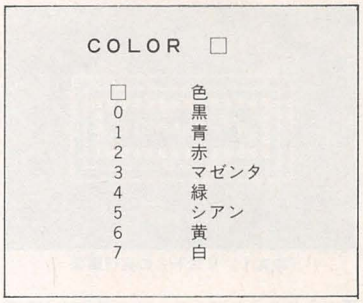
《第3図》画面中央に表示する？



《第5図》ＦＯＲ～ＮＥＸＴの働き



《第6図》ワクなんかつけてみたいですね



《第4図》ＣＯＬＯＲ文と色の関係

を０，０として，横が５，たてが３の場所から表示されるわけなんだ。

編：そこで，**第３図**のように画面のまん中に表示したいときは，**リスト２**のようにすればいいんですね。

Dr.D：この**リスト２**で，行番号が1050，1060，1190ととんでいるのは，あとで追加したときに1000行から10おきの番号になるようにしたからで，実際プログラムを入れるときは，いくつからでもかまわん。

ただ，プログラムの入力は，どういう順番でも行番号の小さい順に並んで，その順に実行するようになってるからな。たとえば，あとで15と行番号をつけて入力すれば，10と20の間に追加することができるんだ。

編：また，行番号だけ入力してリターン・キーを押すと，その行番号がついている行が消えるんですよね。

Dr.D：そうだ。それから，前に入れてある行番号と同じ行番号を入れると，後から入れたものが残るぞ。気をつけてくれよ。

編：入れまちがえたときなどは？

Dr.D：そういうときは，DELキーやBSキーで一つもどって入れ直すことができる。

こんなことを利用して，まちがいなく**リスト１，２**を入れてみてくれ。『ＬＩＳＴ』と入力してリターン・キーを押せば，プログラムを確認することができるぞ。確認できたら『ＲＵＮ』と入力して，リターン・キー を押してくれ。これでプログラムが実行されるぞ。

編：ＯＫと表示されて，入力待ちになったら，ＬＯＣＡＴＥの後の数を変えて，いろいろ試してみてください。なにごとも勉強ですよ。

Dr.D：それは，いいことだ。ただし，気をつけなくてはならないのが，ＬＯＣＡＴＥの後の数は，横が０～39，たてが０～24であるということだ。また，文字も変えたりしてやってごらん。

《リスト２》中央に表示するプログラム・リスト

```
1050 LOCATE 15,13
1060 PRINT "ｹﾞｰﾑ&BASIC"
1190 END
```

《リスト３》８色表示のプログラム・リスト

```
1020 FOR N=1 TO 10
1030 FOR C=0 TO 7
1040 COLOR C
1170 NEXT
1180 NEXT
```

好きな色で表示する

編：パソコンは，いろいろな色がでるようになっていますから，文字に色をつけることだってできますよね。

Dr.D：色をつけるには，『ＣＯＬＯＲ』文を使うのじゃ。ＣＯＬＯＲ文の後の数によって，**第４図**のような色をつけることができるぞ。

編：ただ，一つの色だけではおもしろくないので，ここでは，黒を含めた８色で表示させたいですね。

Dr.D：それでは，編くんの要望にこたえて…。**リスト１，２**に**リスト３**を追加して入力してみてくれたまえ。

編：この**リスト３**にでてくる，ＦＯＲ文とＮＥＸＴ文はよく使いますね。

Dr.D：そうじゃな。ここで説明しておくとするか。

ＦＯＲ文とＮＥＸＴ文はいつもセットで使われるぞ。この動作を説明すると，たとえば，**第５図**のようにするとＮが１で20行のＰＲＩＮＴ文を実行し，つぎはＮが１増えて２となり，また20行を実行するのだ。それから，10までくり返され，結局，ＰＲＩＮＴ文の「ＦＯＲ」という文字が10回表示されるわけだ。

《リスト４》ワクをつけるプログラム・リスト

```
1070 FOR X=13 TO 26
1080 LOCATE X,11:PRINT "*"
1090 LOCATE X,15:PRINT "*"
1100 NEXT
1110 FOR Y=12 TO 14
1120 LOCATE 13,Y:PRINT "*"
1130 LOCATE 26,Y:PRINT "*"
1140 NEXT
```

編：この**リスト３**では，２回ＦＯＲ文がでてきていますね。行番号1020行のＦＯＲ文とセットなのが1180行のＮＥＸＴ文で，1030行のＦＯＲ文とセットなのが1170行のＮＥＸＴ文ですね。

Dr.D：セットになっているＦＯＲ文とＮＥＸＴ文を線でつないで，その線は絶対交差しないように注意すること。

ワクをつける

編：今度は，**第６図**のような「＊」のワクをつけてみたいんですけど，どうしたらできるんですか？

Dr.D：うむ，「ゲーム＆ＢＡＳＩＣ」を表示したときと同様に，ＰＲＩＮＴ文で『ＰＲＩＮＴ〝＊＊＊……＊＊〟』というようにすると，できることはわかるはずだ。

編：でも，せっかくＦＯＲ文とＮＥＸＴ文を覚えたんですから，それを使って表示できそうですね。

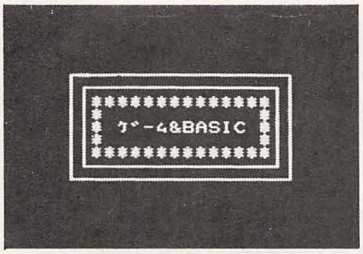
Dr.D：それは，いい心がけだぞ。それだと『ＰＲＩＮＴ〝＊〟』だけで表示できるぞ。**リスト４**を見てくれたまえ。これで，**第６図**のようにワクを表示できる。

1070行から1100行は１回目は(13，11)と(13，15)に「＊」を表示し，２回目には(14，11)と(14，15)に，３回目には(15，11)と(15，15)というように，(26，11)と(26，15)まで「＊」を表示するわけだ。つまり，上と下のワクを表示するのだな。

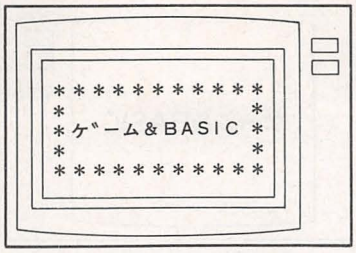
同じように，1110行から1140行では，(13，12)と(26，12)，(13，13)と(26，13)，(13，14)と(26，14)というように「＊」を表示するぞ。

編：これでたてのワクが表示されたわけですね。

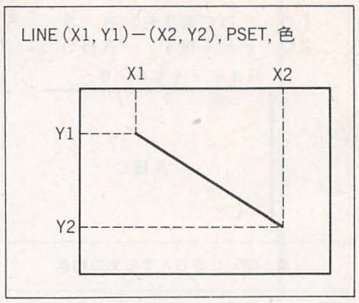
Dr.D：文字の色は，1040行のＣＯＬＯＲ文でだけ指定しているから，「ゲーム＆ＢＡＳＩＣ」という文字を表示するのと同じ色で表示されるんだ。



《写真1》リスト6の実行画面



《第7図》さらに　こんなにし
にしたらカッコイイかもね



《第8図》ＬＩＮＥ文の働き

編：それから，グラフィックでもワクを書いて，**第7図**のように表示してみたいんですけど，……。

Dr.D：ずいぶん，意欲的だなあ。これには，ＬＩＮＥ文を使うんだ。ＬＩＮＥ文は，その名のとおり，直線を引く命令(**第8図**) なのだが，最後に『，B』をつけると，指定した2点を結ぶ直線を対角線とする長方形を書いてくれるのだ。

これを使って，**第7図**のように表示できるようなワクの場所を決めると，**リスト5**のようになるぞ。

編：**リスト5**をみると，各機種によってちがってるようですね。

Dr.D：ＬＩＮＥ文に限らず，とくにグラフィックに関する命令は機種によってちがいがあるから，よくマニュアルを読んでくれたまえ。

編：**リスト1～5**までを追加していくと，Ｘ1の場合，**リスト6**のようになるはずです。これを実行させると，ホラ，**写真1**のような画面が表示されますよ。いろいろ試してください。

PC-6001版，MSX版の場合

Dr.D：ただし，ＰＣ-6001とＭＳＸの場合は，他機種とはちがうから注意しなくてはいけない。そこで，ＭＳＸ版を**リスト7**に，ＰＣ-6001版を**リスト8**に載せておくことにする。

ＭＳＸの場合は，キャラクタ画面とグラフィック画面は同時に表示することができない。それでも，グラフィックと文字を同時に表示したい場合は，方法があるんだ。**リスト7**を参考にしてくれ。

ＰＣ-6001の場合，テキスト画面が，32文字×16文字，グラフィック画面が64ドット×48ドットなので，それに合わせて，**リスト8**に作ってある。

編：なるほど！PC-6001の場合は，命令の使いかたはそう変わってませんね。

というわけで，今回は，タイトル表示について講義してもらいました。では，次回をお楽しみに！

《リスト5》第7図のようにワクをつけるプログラム・リスト

```
          (X1)

1150 LINE(99,82)-(219,132),PSET,C,B
1160 LINE(91,74)-(227,140),PSET,C,B


          (MZ-2500 M25-BASIC)

1150 LINE(99,82)-(219,132),PSET,C+8,B
1160 LINE(91,74)-(227,140),PSET,C+8,B


          (FM-7/77/AV F-BASIC)

1150 LINE(198,82)-(438,132),PSET,C,B
1160 LINE(182,74)-(454,140),PSET,C,B


          (PC-8801/mkII/SR N88-BASIC)

1150 LINE(198,82)-(438,132),C,B
1160 LINE(182,74)-(454,140),C,B
```

《リスト6》リスト1から5までをまとめたＸ1の場合のプログラム・リスト

```
1000 INIT:WIDTH 40:CONSOLE 0,25
1010 CLS4
1020 FOR N=1 TO 10
1030 FOR C=0 TO 7
1040 COLOR C
1050 LOCATE 15,13
1060 PRINT "ｹﾞｰﾑ&BASIC"
1070 FOR X=13 TO 26
1080 LOCATE X,11:PRINT "*"
1090 LOCATE X,15:PRINT "*"
1100 NEXT
1110 FOR Y=12 TO 14
1120 LOCATE 13,Y:PRINT "*"
1130 LCOATE 26,Y:PRINT "*"
1140 NEXT
1150 LINE(99,82)-(219,132),PSET,C,B
1160 LINE(91,74)-(227,140),PSET,C,B
1170 NEXT
1180 NEXT
1190 END
```

《リスト7》ＭＳＸの場合のプログラム・リスト

```
1000 SCREEN 2:OPEN "GRP:" FOR OUTPUT
1010 CLS
1020 FOR N=1 TO 10
1030 FOR C=0 TO 15
1040 COLOR C
1050 PSET(90,90),0
1060 PRINT#1,"ｹﾞｰﾑ&BASIC"
1070 FOR X=74 TO 178 STEP 8
1080 PSET(X,74),0:PRINT#1,"*"
1090 PSET(X,106),0:PRINT#1,"*"
1100 NEXT
1110 FOR Y=82 TO 98 STEP 8
1120 PSET(74,Y),0:PRINT#1,"*"
1130 PSET(178,Y),0:PRINT#1,"*"
1140 NEXT
1150 LINE(66,66)-(192,122),C,B
1160 LINE(58,58)-(200,130),C,B
1170 NEXT
1180 NEXT
1190 END
```

《リスト8》ＰＣ-6001の場合のプログラム・リスト

```
1000 SCREEN 2,1,1:CONSOLE 0,25,0,1
1010 CLS
1020 FOR N=1 TO 10
1030 FOR C=0 TO 8
1040 COLOR C
1050 LOCATE 10,8
1060 PRINT "ｹﾞｰﾑ&BASIC"
1070 FOR X=8 TO 21
1080 LOCATE X,6:PRINT "*"
1090 LOCATE X,10:PRINT "*"
1100 NEXT
1110 FOR Y=7 TO 9
1120 LOCATE 8,Y:PRINT "*"
1130 LOCATE 21,Y:PRINT "*"
1140 NEXT
1150 LINE(58,66)-(180,136),C,B
1160 LINE(50,58)-(188,144),C,B
1170 NEXT
1180 NEXT
1190 END
```

これでマシン語がわかる！

入門者のためのマシン語講座①

SHINGO

こんにちは，今月からこのマシン語講座を開講することになりました。今までのマシン語の本というと，はじめからむずかしいことが書いてあり，途中で投げだした人も多いと思います。

しかし，私の講義は，そんなことはありません。私がマシン語を覚えはじめたときと同じように，みなさんにも無理なく理解してもらえるよう書いていくつもりです。

さあ！スタート

みなさんは，マシン語についてどのくらい知っていますか？　少しもわからない人もいれば，どんな物かは知っている人，以前にむずかしい本を読んでガンバったけどくじけてしまった人もいるでしょう。もし，君がゲームを作ることに関心があって，ベーマガに自分のプログラムが載ることを夢みているなら，これからこの講座を続けて読んでみてください。君のパワーアップは確実です。

この講座では「いちおうＢＡＳＩＣなら，簡単なプログラムが組めるけど，マシン語はぜんぜん……」という人に合わせてはじめていきますが，最後はなんとか自分でプログラムを組めるようになることを目標に進めます。

多少の知識がある人も，それはすっかり忘れて０から出発してください。そして，この講座にでてくること以上のことを，無理して勉強せずに，この内容だけ覚えてください。さらに知識を深めたいのなら，この講座を読み終えてからで十分です。

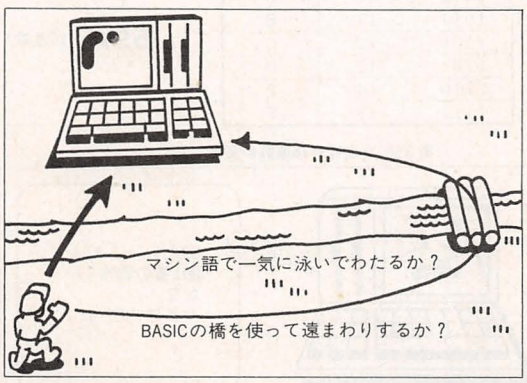
機種はＺ80をＣＰＵに持つ機種全般です。ベーマガ掲載中の機種では，ＦＰ－1100，Ｍ５，ＭＳＸ，ＭＺシリーズ，パソピア(7)，ＰＣシリーズ(ＰＣ－98はのぞく)，ＳＣ－3000，Ｘ１がそうです。その他にも，マルチ８，シンクレア，ＳＭＣなども，対象機種になります。

マシン語とは？

プログラムの中で，ＣＤ，７Ｅ，０７，などの英字と数字がまじった物を見かけますね。これが，マシン語とか機械語と呼ばれるもので，パソコンが一番理解しやすい言語です。

実は，ＢＡＳＩＣってやつはパソコンにとっては外国語同然で，普段ＢＡＳＩＣのプログラムを走らせるとき，パソコン側ではＢＡＳＩＣをマシン語に翻訳(ほんやく)しながら実行しているのです。たいていの日本人が日本語を話すのと英語を話すのでは，日本語を話すほうが断然速いように，パソコンでもマシン語の速さはＢＡＳＩＣとは比較になりません。

速いプログラムが組めると，ゲームの内容も数段アップするのは当然ですね。努力しだいでは市販ゲームに負けないゲームも自作できるというわけです。



《第１図》君の前には二つの道が用意されている。橋を渡るほうが楽だが，スピードは……

この，「速さ」がマシン語の一番の長所です。しかし，短所もあります。「人間にわかりにくい」という点です。この問題はとてつもなく大きく，このために多くの人が，くじけてしまったのです。でも，ＢＡＳＩＣが理解できた君です。ＢＡＳＩＣをはじめたときと同じ気持ちでやれば，絶対だいじょうぶ。僕もなんとか，手助けをしていきますので，いっしょにがんばりましょう！

人間用マシン語

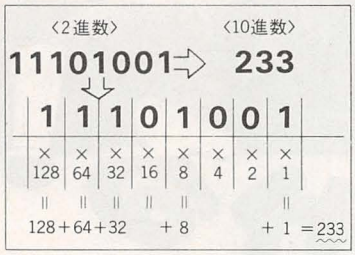
たとえば“Ｃ９”この２文字で，マシン語の一つの命令になるのです。パソコンの側では“Ｃ９”と聞いたら，どんな意味の命令かすぐわかって実行します。でも人間にとっては，ちんぷんかんぷんですね。ＢＡＳＩＣの命令は“ＩＦ～ＴＨＥＮ”のように英語からできているので，その意味も読めばわかるのですが，ただ“Ｃ９”と言われても，わかるわけがありません。これが先にのべた「人間にわかりにくい」というところです。

ところが，人間のために「人間用マシン語」というものがあるのです。「人間用マシン語」は，少しＢＡＳＩＣに似ているので，わかりやすく，もちろん“Ｃ９”のような意味不明のものではありません。

しかし「人間用マシン語」はあくまで，「人間用」なのでパソコンに打ち込んでも実行することはできません。「人間用マシン語」でプログラムを作るときは，直接キーボードから打つのではなく，まず紙の上でプログラムを作り，それを，本当のマシン語，つまり「パソコン用マシン語」に直してから打ち込むのです。

どうやって「人間用マシン語」を，本当のマシン語に直すかというと，君が誰かに暗号文をつくるときを思いだしてください。まず，普通に文章を書いて「暗号変換早見表」で暗号に少しずつ変えていくでしょう。マシン語も同様で，「人間用マシン語→本当のマシン語変換早見表」があるのです。先にでてきた“Ｃ９”は，「人間用マシン語」の“ＲＥＴ”という命令を「本当のマシン語」に直したものです。

ところで，この「人間用マシン語」は，一般に「アセンブリ言語」と呼ばれているもので，「オレ，マシン語できるんだぜ！」ということは，「アセンブリ言語ができる」ということです。また，「人間用マシン語→本当のマシン語変換早見表」は「ＯＰコード表」といいます。その内容は，あとあと少しずつ掲載していきます。



《第二図》2進数の例

整理してみよう！

ここまで読んで，つぎのことがわかってくればＯＫです。

①アセンブリ言語という言語がある。

②アセンブリ言語は紙の上でプログラムを作って頭の中で実行させることしかできない。

③「ＯＰコード表」という表を使って，アセンブリ言語をマシン語に変えることができる。

④アセンブリ言語がわかれば，マシン語が理解できたことになる。

10進数，2進数，そして16進数

僕たちが使う数は０～９の10個の数字を使う「10進数」というものです。

なぜ人間は10進数を使うのか？というと，人間の指が10本だからです。大昔から，10本の指を曲げて数を数えたので，自然と10進数を使うようになったんですね。

パソコンは，しょせん電気で動く機械なので，電流が流れているときを１，流れていないときを０とした二つの数字しか判断できず，結局「２進数」を使っています。２進数については**第２図**のとおりです。

しかし，２進数では少し大きな数を表そうとすると，ケタがたいへん多くなり不便ですね。そこで，**第３図**のように２進数を４ケタずつ区切り，それを「16進数」で表します。

つまり16個の数字を使って数を表すのです。ここで困ったことが起きました。気がつきましたか？　そうです。数字は０～９までしかありませんので，16個の数字となると６個たりなくなってしまいます。そこで，９のつぎを，Ａ，Ｂ，Ｃ，…，Ｆと，アルファベットを代用するのです。つまりこの場合，Ａ～Ｆの英字は，数字なのです。

ここで気がついたでしょうか？　マシン語は２ケタの16進数そのものなのです（**第４図**）。つまり数字なのです。パソコンでは，この数を見て，「ああ○○番の命令だな」と判断するのです。

ところで，パソコンの中で，この「判断する」部分は“ＣＰＵ”と呼ばれる，いわばパソコンの頭脳にあたるところです。ですから，ＣＰＵがちがうと理解できるマシン語も，まったくちがってしまうということになるのです。

ところで，この２ケタの16進数を１バイトと呼び，一つの単位にしています。別の言いかたをすると８ビットともいうのですが，これは２進数にすると８ケタになるからです。

また，４ケタの16進数を16ビットといい，さっきの１バイト（＝８ビット）とは別のマシン語上の単位です。マシン語の中で使う数は，必ずこの二つのタイプのどちらかになります。

どちらのタイプかはっきりさせるため，ケタ数をそろえる必要があります。たとえば，18を16進数にすると12になります。これを８ビットの数とみなせば，このまま12です。16ビットの数として扱えば，４ケタなので００１２としなければなりません。また，2000を16進数に変えると，４Ｅ２０です。16ビットの数とすれば，このまま４Ｅ２０ですが，８ビットとすると２ケタなので，表すことができません。このように小さい数だけ扱うときは８ビットのタイプを使い，小さい数も大きい数も扱うときは，16ビットのタイプとして数を用いるのです。

ただし，16進数を使うときには，10進数と区別するために，＆Ｈか＄を頭につけ，＆ＨＣ３とか，＆Ｈ０６，＆ＨＦ０００，または，＄３Ｅ，＄７Ｅのように表します。

こうするとＢＡＳＩＣのプログラム中でも16進数が使えます（ＭＺは＄，他の機種では＆Ｈを付ける）。ですから，16進数から10進数へ変える場合，

ＰＲＩＮＴ　＆Ｈ○○↵

とすればＯＫ。逆に10進数から16進数に変える場合は，

ＰＲＩＮＴ　ＨＥＸ＄(○○)↵

とします。これで，10進数↔16進数の変換ができますね。

それでは，16進数を学んだついでに，プログラムを作ってみましょう。まだ，マシン語プログラムには進めませんので，ＢＡＳＩＣプログラムです。

PUTデータを16進数に

毎度，Dr.Dが言っていることですが，キャラクターをＰＵＴで表示させる場合，そのデータが10進数ではゴチャゴチャして見苦しく，入力もたいへんです。これを16進数にすると，ケタがそろって，見やすく，ベーマガでの採用の可能性もアップ!!　Dr.Dもニッコリ，採用されれば，掲載料がドッサリ（？）と，良いことばかり。

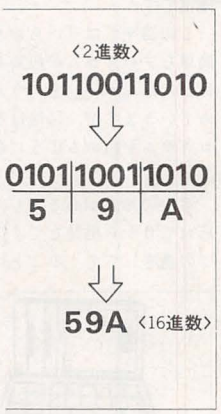
それでは，**リスト１**を見てください。まず，1030～1050行で，1140行以下のデータを点の色とし，㊙表示。1060行でＧＥＴし，1080～1120行で，配列Ｄ％の値をＨＥＸ＄で16進数にし，表示しています（**写真１**）。

この数の列に行番号と，ＤＡＴＡを付けたのが，**リスト２**の1100行以下となり，この16進数を配列に読み込むのが1030行から1060行です。1100行からのデータは，僕たちは16進数のつもりですが，パソコン側では＆Ｈが付いていないので，16進数とは気がつきません。それなら，＆Ｈをつければ良いのですが，データの一つ一つに＆Ｈをつけていたら，プログラムが長くなり，Dr.Dに怒られそうです。

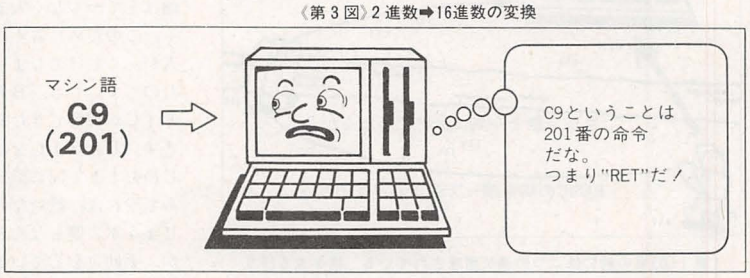
そこで，データはそのままにし，1040行のＲＥＡＤ　Ａ＄のように，まず，文字列として読み込ませます。そして，つぎにＡ＄に“＆Ｈ”＋Ａ＄として，＆Ｈを付けます。

しかし，一度文字列として文字変数Ａ＄にデータを入れたからには，＆Ｈを付けても，パソコン側は，「＆Ｈのついた文字列」

2進数	10進数	16進数
0000	0	0
0001	1	1
0010	2	2
0011	3	3
0100	4	4
0101	5	5
0110	6	6
0111	7	7
1000	8	8
1001	9	9
1010	10	A
1011	11	B
1100	12	C
1101	13	D
1110	14	E
1111	15	F



《第３図》２進数➡16進数の変換



《第４図》マシン語は16進の数なのです！

としか扱ってくれません。そこでＶＡＬ関数を使います。

ＶＡＬ関数は，カッコ内の文字列を数値に変換する関数ですから，この場合ピッタリ！　1050行のように，Ｄ％（Ｉ）＝ＶＡＬ（Ａ＄）とすれば一件落着。あとは自由にＰＵＴしてください。

実行画面は**写真２**です。

このプログラムはＦＰ－1100用ですが，他機種の人は，**「ＦＰの40字モードは，320×200のグラフィックになる。ＰＬＯＴはＰＳＥＴと同等」**ということに注意し，また，1020行のＤＩＭによる配列指定の数も，機種によってちがうので変えるなどしてください。

CHR$関数で16進数を使おう

先ほどのプログラムで使った16進数は，16ビットの数でした。今度は，ＣＨＲ＄で使う数なので，０～255となり，ちょうど８ビット（＝１バイト）です。これは偶然ではなく，パソコンは16進数が大好きだ！ってことが，ＢＡＳＩＣの中にまで，表れてしまったというわけです。

では，**リスト３**を見てください。1070行からのデータは，キャラクター・コードです。２ケタの数なので，すぐに８ビットの数だとわかりますね？　このデータも**リスト２**と同様，文字列としてＲＥＡＤし，ＶＡＬ関数で数値にしています。そして，ＣＨＲ＄関数とＰＲＩＮＴ文で画面表示となっています。結局，「僕からのメッセージ」です（**写真３**）。このプログラムもＦＰ－1100用ですが，他機種でもそのままＲＵＮできます（ＭＺでは多少の改造が必要）。

さて，少しむずかしかったと思いますが，16進数については**第１表**に要点をまとめておきます。この内容がわかれば，まずは第１関門クリアです。

それでは，今月の講義はここまで。また，来月がんばりましょう。

《第１表》８ビットと16ビットのちがい

８ビット（１バイト）	16ビット
○16進数で２ケタ。（＆Ｈ００～＆ＨＦＦ）	○16進数で４ケタ。（＆Ｈ００００～＆ＨＦＦＦＦ）
○10進数で０～255の数。	○10進数で０～65535の数。
○２進で８ケタなので８ビットと呼ばれる。	○２進数で16ケタなので16ビットと呼ばれる。
○マシン語で扱う数の基礎であり，命令も８ビットの数である。	

《リスト１》キャラクター・データを16進数にするプログラム・リスト(1)

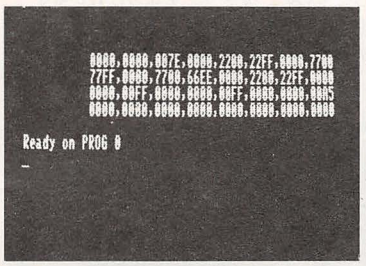
```
1000 REM ｷｬﾗｸﾀｰ ﾃﾞｰﾀ ｦ 16ｼﾝｽｳ ﾆ　(1) *****
1010 SCREEN 0:WIDTH40
1020 CLEAR:DIM D%(31)
1030 FOR Y=0 TO 7:FOR X=0 TO 7    ' ┐
1040 READ C:PLOT (X,Y),C          ' ├─ 1140ﾓｼﾞｳ ｶﾗ ﾉ ﾃﾞｰﾀ ｦ ﾋｮｳｼﾞ
1050 NEXT X:NEXT Y                ' ┘     ( PLOT=PSET )
1060 GET@ (0,0)-(7,7),D%          ' ─── GET
1070 WIDTH80
1080 FOR I=0 TO 31 STEP 8:PRINT"          ": ' ┐
1090 FOR J=I TO I+6                          ' │
1100 PRINTHEX$(D%(J));":";                   ' ├─ ﾊｲﾚﾂ D%() ｦ 16ｼﾝｽｳ
1110 NEXT J:PRINTHEX$(D%(I+7))               ' │   ﾆ ｶｴﾃ ﾎｺ ｽﾞﾂ ﾋｮｳｼﾞ
1120 NEXT I                                  ' ┘
1130 'NEW
1140 DATA 0,2,2,2,2,2,2,0
1150 DATA 2,7,2,2,2,7,2,2
1160 DATA 7,7,7,2,7,7,7,2
1170 DATA 1,7,7,2,1,7,7,2
1180 DATA 2,7,2,2,2,7,2,2
1190 DATA 2,2,2,2,2,2,2,2
1200 DATA 2,2,2,2,2,2,2,2
1210 DATA 2,0,2,0,0,2,0,2
```

《リスト２》キャラクター・データを16進数にするプログラム・リスト(2)

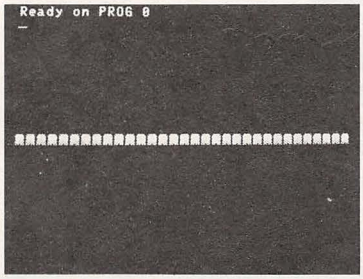
```
1000 REM ｷｬﾗｸﾀｰ ﾃﾞｰﾀ ｦ 16ｼﾝｽｳ ﾆ　(2) *****
1010 SCREEN 0:WIDTH40
1020 CLEAR:DIM D%(31)
1030 FOR I=0 TO 31                ' ┐
1040 READ A$:A$="&H"+A$           ' ├─ 1100ﾓｼﾞｳ ｶﾗ ﾉ ﾃﾞｰﾀ ｦ
1050 D%(I)=VAL(A$)                ' │   D%() ﾆ ｲﾚﾓｺﾑ
1060 NEXT I                       ' ┘
1070 FOR X=0 TO 310 STEP 10       ' ┐
1080 PUT@ (X,100)-(X+7,107),D%    ' ├─ PUT ﾉ ﾚｲ
1090 NEXT X                       ' ┘
1100 DATA 0000,0000,007E,0000,2200,22FF,0000,7700
1110 DATA 77FF,0000,7700,66EE,0000,2200,22FF,0000
1120 DATA 0000,00FF,0000,0000,00FF,0000,0000,00A5
1130 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
```

《リスト３》キャラクター・コードを16進数にするプログラム・リスト

```
1000 REM ｷｬﾗｸﾀｰｺｰﾄﾞ ｦ 16ｼﾝｽｳ ﾆ *****
1010 PRINTCHR$(12)     ' ｶﾞﾒﾝ ｸﾘｱ      CLS ﾃﾞﾓ ｵｹｼﾞ
1020 FOR I=1 TO 240    ' 240 ﾊ ﾃﾞｰﾀ ﾉ ｶｽﾞ
1030 READ A$           ' ﾃﾞｰﾀ ｦ ﾓｼﾞﾚﾂ ﾄｼﾃ ﾖﾑ
1040 B=VAL("&H"+A$)    ' ﾓｼﾞﾚﾂ ﾄｼﾃ ﾖﾝﾀﾞ ﾃﾞｰﾀ ｦ ｶｽﾞ ﾆ ﾍﾝｶﾝ
1050 PRINT CHR$(B);    ' ﾃﾞｰﾀ ｦ ｷｬﾗｸﾀｰｺｰﾄﾞ ﾄｼﾃ ﾀｲｵｳ ｽﾙ ﾓｼﾞ ｦ ﾋｮｳｼﾞ
1060 NEXT I
1070 DATA BA,DD,C6,C1,CA,20,53,48,49,4E,47,4F,20,C0,DE,D6
1080 DATA A1,20,B8,B2,B7,DD,20,CF,C0,CF,C0,20,BC,DD,BE,B2
1090 DATA CB,DD,20,D7,AF,BC,AD,20,C0,DE,C8,A1,20,B6,C5,D8
1100 DATA 20,C9,20,C3,B2,B6,B6,B8,20,C3,DE,20,CA,DF,BF,BA
1110 DATA DD,20,B6,DE,20,B6,B4,D9,20,D6,B3,C6,20,C5,AF,C0
1120 DATA B9,C4,DE,20,BA,DA,CA,20,46,50,20,C9,20,B5,B6,B9
1130 DATA DE,20,C4,B2,AF,C3,D3,20,B2,B2,C4,20,B5,D3,B3,A1
1140 DATA 20,31,39,38,32,C8,DD,20,50,43,2D,38,38,20,D4,20
1150 DATA 46,4D,2D,38,20,C4,20,C4,DE,B3,C4,B3,20,C9,20,BE
1160 DATA B2,C9,B3,20,C3,DE,20,C5,DD,C4,20,31,30,CF,DD,B4
1170 DATA DD,20,D3,20,D4,BD,B8,20,CA,C2,CA,DE,B2,20,BB,DA
1180 DATA 20,2C,20,CE,B6,20,C9,20,D2,B0,B6,B0,20,C3,DE,CA
1190 DATA 20,CB,DE,AF,B8,D8,21,20,CF,B9,B0,DE,20,C6,20,BA
1200 DATA BD,C4,20,C0,DE,B3,DD,20,BC,C0,DD,C0,DE,A1,20,50
1210 DATA 2E,53,20,4D,5A,2D,32,35,20,B6,DE,DD,CA,DE,DA,21
```



《写真１》リスト１の実行結果



《写真２》リスト２の実行結果



《写真３》リスト３の実行結果

創刊50号記念特別企画
ライバルには負けないゾ！

人気パソコン性能機能大紹介…その①
通信機能装備の多機能マシン「MZ-2500」の巻

Super mz

お待たせしました。いつもお世話になっている「スーパーmz」ことMZ－2500でございます。このたびは，大人気のベーマガ誌面をお貸りして，私めの自己紹介をさせてもらえるとのことで，たいへん喜んでおります。

やるからには私のすべてをお見せしたいと思いますので，少しの間おつきあいをお願いいたします！

まず私の生いたちはといいますと，1985年，つまり昨年の秋にMZ－80B／2000／2200の末弟として生まれました。ネーミングも「スーパーmz」なんてカッコよくつけてもらい，みなさんの熱い期待を背負っているのです。

外観は今までになく斬新なデザインで，前面右側に3.5インチのフロッピーディスク・ドライブ(model 30は2ドライブ，model 20は1ドライブ)を，左側には「ボイスレコーダ」と呼ばれるカセット・デッキを装備しています(**写真1**)。modelのちがいはドライブの数だけですので，model 20にもオプションの増設用ドライブ(MZ－1F21)を追加すれば，model 30とまったく同仕様にすることができます。

キーボード（**写真2**）は総数98キーで，変換，無変換キーを持つなど，専用ワープロなみの日本語処理を予感させます。参考までに私の仕様（**第1表**）とシステム構成図（**第1図**）を載せておきます。

まあこの仕様を見てもらえれば，MZシリーズでつちかってきた技術を集大成したマシンであることがおわかりいただけるでしょう。

さてパソコンを使用するとき，システムをどこまで拡げるかは皆さんしだいですが，とりあえず三つの神器と言われた「ディスプレイ」，「プリンタ」，「フロッピーディスク」は何とかそろえたいところですね。

私「スーパーmz」には，標準で3.5インチのフロッピーディスク・ドライブがついていますので「フロッピーディスク」は問題ないとしても「ディスプレイ」と「プリンタ」についてはみなさんが選択しなければなりません。

でも，ご心配なく。

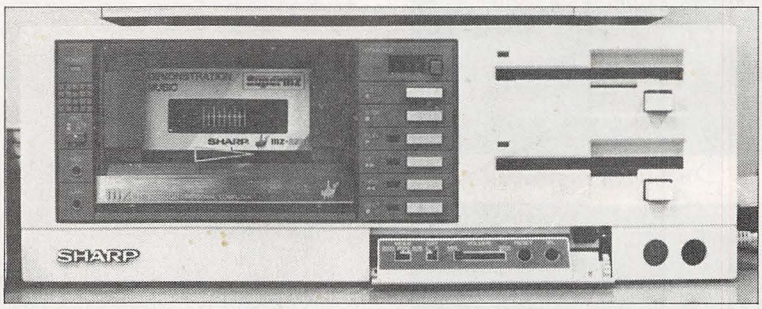
シャープ純正のものだけでも**第1図**のように数多くあり，特に「プリンタ」については付属のユーティリティ・ソフトを使うことで他社製の代表的なプリンタも使用可能です。

使いかたはいたって簡単。このユーティリティで選択するだけで**第2図**のプリンタは即使用可能ですし，それ以外のものでも各プリンタのコントロール・コードを入力するだけで使えるようになります。

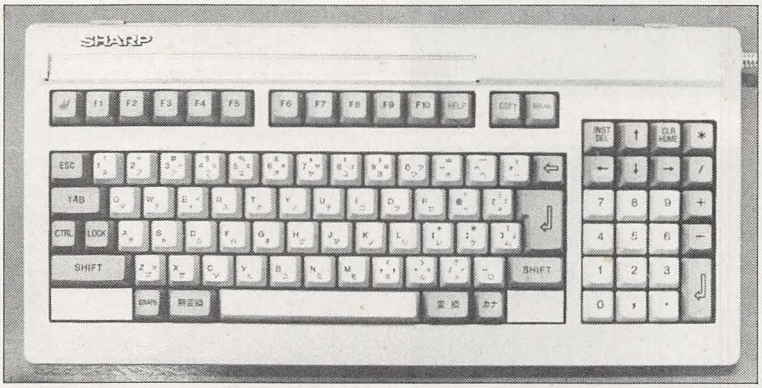
使いこなそう！スーパーmz

はじめに私のすべてをお見せしたいと言ったものの，カタログを読めばわかるような特徴のられつでは賢明なるベーマガ読者のみなさんには嫌われること然り。

そこで，かしこい私は，裏をかいて実際

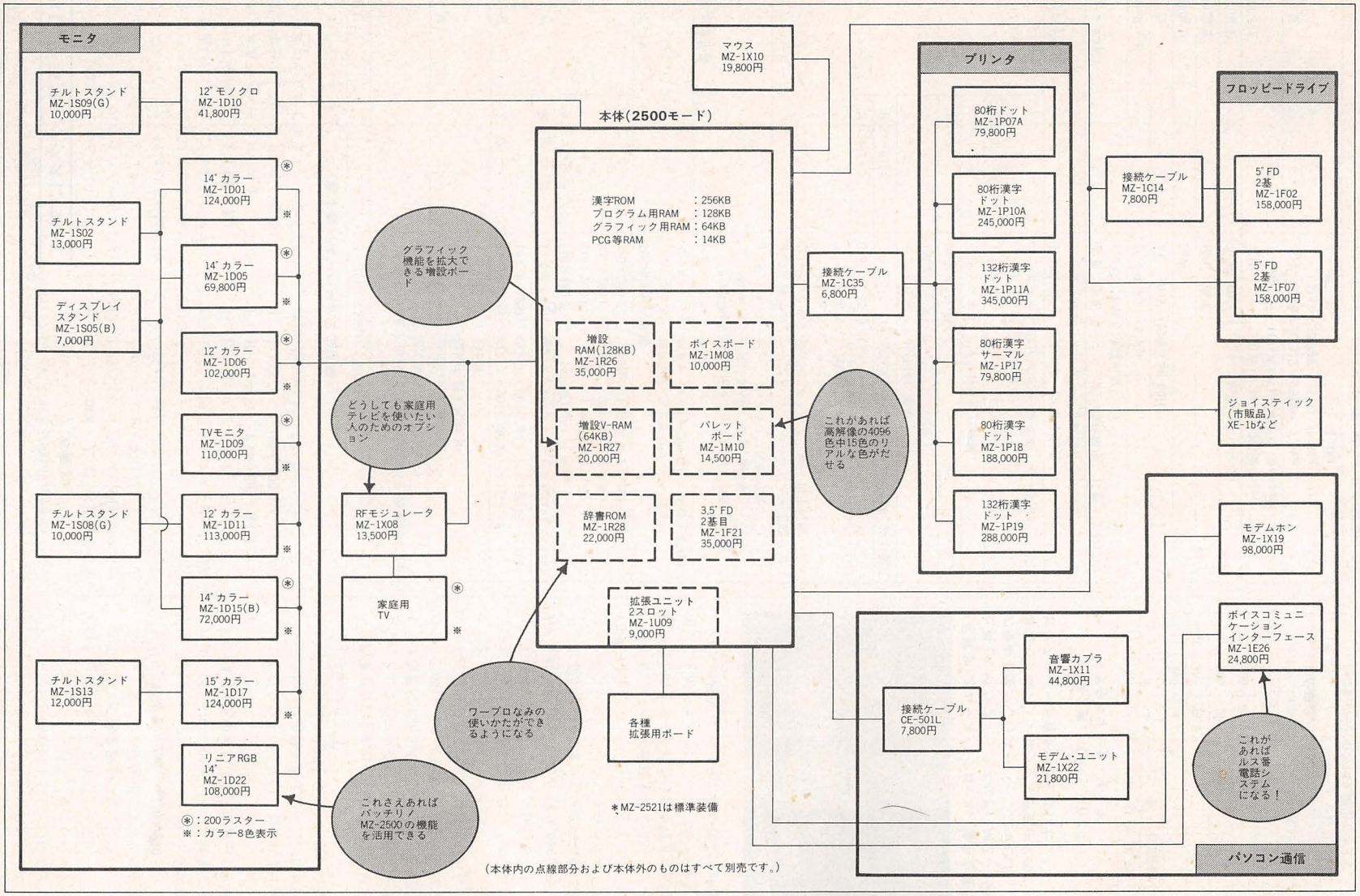


《写真1》MZ－2500の正面パネル。オーディオ・テープ＋パソコン・ソフトの機能も持つ，奥深い可能性を持ったマシーンだ



《写真2》漢字対応の「変換」キーや，F1キーの左にある「アルゴキー」も用意されたMZ－2500のキーボード

《第1図》スーパーmZのシステム構成図



に使ってみて便利な特徴を書いてみたいと思うのです(独断と偏見でごめんなさい)。

その1：グラフィックスについて

「私の駿足（瞬速＝しゅんそく）についてこれるものならきてみなさい！」といいたくなるのが，このグラフィックス。パソコン界のカール・ルイスと呼ばれる私は，16ビットのパソコンにも負けはしません。しかもただ速いだけでなく，多彩なグラフィック・モードを持っています(**第2表**)。

しかもスムーズ・スクロールをハードウエアでサポートしていますので，非常におもしろい使いかたができます。ところでスムーズ・スクロールをご存じですか？

ビデオゲームの不朽の名作「ゼビウス」の，あの流れるような画面の動きがスムーズ・スクロールです(**写真3**)。

私「スーパーmz」では，ＢＡＳＩＣを起動した時点で，すでに文字画面がスムーズ・スクロール・モードになっていますので，あの流れる感覚をすぐに味わっていただけます。

たとえば，グラフィックスを使って画面に何か絵を書いたとします。そこで

ＦＯＲ　Ｉ＝０　ＴＯ　３９９：ＲＯＬ@１：ＮＥＸＴ　Ｉ（縦が200ラインの場合は399を199にしてください）

としてみてください。描いた絵がスムーズ・スクロールで画面の上方向に流れて消えていき，ふたたび画面の下から元の位置までせりあがってくるという，見ていて何とも気持ちのよい使いかたができます。

さて，ここで**第2表**をご覧ください。

各ドット数において使用できる色数を書いてあり，標準でも256色（320×200ドット時），オプションのパレット・ボードを装着すれば，何と640×400ドットの高解像度モードでも4,096色中の15色を同時表示できます。

ところでみなさん，疑問に思われませんか？　これだけ色数が使えたって，自分が作るプログラムの中でどうやって使いこなせばよいのでしょう。

色鉛筆でも24色あれば色が多いなと感じるし，ましてやプログラムで色の指定をするには色番号で指定しなければなりません。つまり256色のうちの192番が何色かなんてよほど記憶力のある人しかおぼえられないでしょう。

でもご安心ください。私には「アルゴ機能」というのがありまして，16色モードであろうが256色モードであろうが4,096色モードであろうが，プログラミングの最中にカラー・シミュレーションできちゃうのです(**写真4**)。

しかも，パレット機能を備えていますので，自分のイメージに合う色を探りながら選ぶことができます。

「アルゴ機能」には，他にもいきなり画面



《写真3》スムーズ・スクロール，特色を使った美しいグラフィックスなど，ＭＺ－2500の機能を生かしたスーパー「XEVIOUS」。有力パソコン・ショップでデモ中なので，ぜひスーパー感覚を体験してほしい

《第1表》スーパーｍＺの仕様

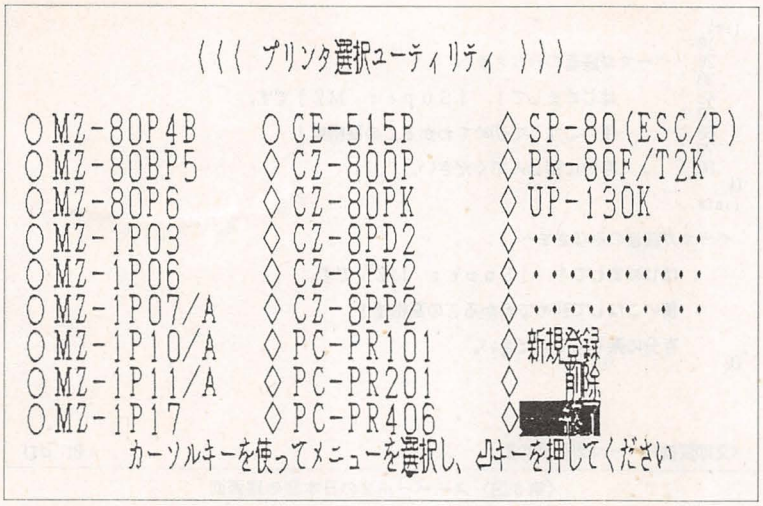
ＣＰＵ		Ｚ－80Ｂ（６MHz／４MHz）
ROM		システム　32KB JIS第１水準漢字ROM　128KB（漢字2965字・非漢字535字） JIS第２水準漢字ROM　128KB（3388字）
ＲＡＭ		メインメモリ　128KB（最大256KB） グラフィック　64KB（最大128KB） ＰＣＧ他　14KB
表　示	文　字	80文字×25行，80文字×20行，80文字×12行 40文字×25行，40文字×20行，40文字×12行のいずれか
	漢　字	40文字×25行，40文字×20行，40文字×12行のいずれか
	グラフィック	640×400ドット　４色（※16色）１画面 640×200ドット　16色　１画面（※２画面） 320×200ドット　16色　２画面（※４画面） 320×200ドット　256色　１画面（※２画面）
キーボード		JIS標準配列準拠 シリンドリカル・ステップ・スカルプチャー・タイプ セパレート・タイプ（カール・ケーブルにより本体と接続）
外部記憶装置		3.5″マイクロ・フロッピーディスク・ドライブ 2DD（両面倍密度倍トラック）タイプ　640KB／基 （Model 20／１基，Model 30／２基搭載） 5.25″フロッピーディスク・ドライブ接続可能
ボイス・レコーダ		ボタン操作およびソフト・コントロール可能・電磁メカ ２トラック独立ヘッド　アナログ記録・再生可能 データ転送方式：シャープPWM方式 データ転送速度：2000ビット／秒
インターフェース	フロッピーディスク	3.5″，5.25″共用
	ＲＳ－232Ｃ	２チャンネル（25ピンコネクタ，９ピンコネクタ　各１個）
	プリンタ	セントロニクス社仕様に準拠 （ＭＺインターフェースにも対応）
	マウス	内蔵（１回路）
	ジョイスティック	２チャンネル（アタリ社仕様に準拠）
	ＣＲＴ	ＲＧＢ（Ｉ） リニアＲＧＢ（アナログ）　カラー コンポジット（アナログ／デジタル，モノクロ）
サウンド機能		ＦＭ音源　８オクターブ３重和音 ＳＳＧ音源　８オクターブ３重和音
カレンダ時計		電池によるバックアップ，時計精度：日差±１秒以内 （20℃，１日８時間通電にて）
Ｉ／Ｏポート		２スロット（別売）
電　源		ＡＣ　100Ｖ±10％，50／60Hz
消費電力		50Ｗ
使用温度		10℃～35℃
使用湿度		20％～80％（ただし，結露しないこと）
外形寸法		本体　350（Ｗ）×345（Ｄ）×128（Ｈ）mm キーボード　410（Ｗ）×196（Ｄ）×　38（Ｈ）mm
電　量		本体　Model 20（ＭＺ－2511）　7.9kg Model 30（ＭＺ－2521）　8.6kg キーボード　1.4kg

※印は別売の増設ビデオRAMボード〔ＭＺ－１Ｒ27〕装着時です。

《第2表》スーパーｍｚのグラフィック・モード

ドット数		同時表示色	最大画面数	
ヨコ	タテ		標準	拡張時(※1)
640	400	4	1	—
640	400	16(※2)	—	1
640	200	16(※2)	1	2
320	200	16(※2)	2	4
320	200	256	1	2

（※１）　増設グラフィックＲＡＭを装着した場合。
（※２）　パレット・ボードを装着した場合は4,096色中の16を使用できます。

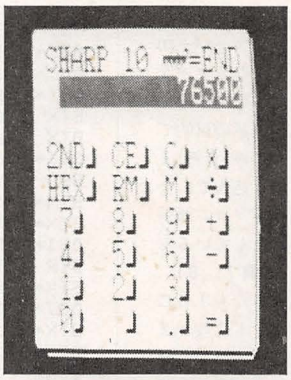


《第2図》ユーティリティのプリンタ選択画面



《写真4》アルゴ機能で16色モードのカラー・シミュレーションを表示したようす

に電卓を呼びだせる機能(写真5)や，あらかじめデータベースで作っておいた電話帳の中から任意の人に電話をかけられる「オートダイヤラー」などもあります。



《写真5》アルゴ機能で呼びだせる電卓。テンキーが電卓のキーに早変わりしてくれる。プログラミング中にも使えるのでたいへん便利

その2：サウンドについて

ピアノの"ドレミ"という音とギターの"ドレミ"という音がちがって聞こえるのはなぜでしょう？　それは音程(音の高さ)が同じでも音色がちがって聞こえるためです。

これは電気的には波形のちがいとして説明でき，電気的にいろいろな波形が合成（シンセサイズ）できれば，いろいろな楽器の音や効果音，あるいは音声に近い音などを作ることができます。その方法にはいろいろなものがありますが，中でもFM音源方式が音楽の表現力にすぐれているため，ポピュラーになってきたわけです。

仕様のところにも書きましたが，私はFM音源方式によるシンセサイザを3チャンネル，SSG方式によるシンセサイザを3チャンネル持っており，それらの音を独立してだせますので，合計6チャンネルの音をだすことができます。

BASICにはあらかじめ**第3表**のような楽器の音色が登録されていますので，音符を指定するだけでこれらの音を楽しんでいただけます。**リスト1**は**第3表**のすべての音色を使用して"ドレミ"を演奏するプログラムです。

《リスト1》FM音源用プログラム

```
10 play init
20 for I=0 to 29
25      I$=str$(I)
30      play "@"+I$+"cde"
40 next I
50 end
```

その3：日本語処理について

日本語処理なんてむずかしく聞こえますが，要するにどこまで漢字を生かせるかということです。

私「スーパーmZ」は，標準でJIS第1・第2水準漢字を装備しており，コード変換はもちろん，ローマ字変換，かな漢字変換など多彩な入力モードを持っています。

さらにオプションの辞書ROM（MZ－1R28）を装着すれば，文節単位のかな漢字変換や人名・地名辞書変換もやってのけます。しかもこれらすべての変換は，ROMによるものなので，超高速なのは言うまでもありません。

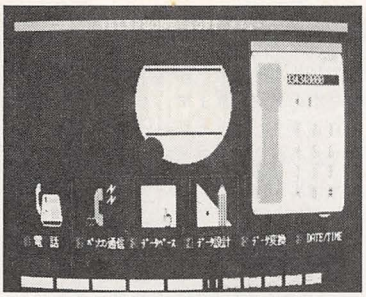
第4図をご覧ください。これはBASICが入っているマスター・ディスクのディレクトリですが，ファイル名に漢字を使っているものがあるでしょう。こういうふうに，自分の作ったプログラム名を日本語で登録しておけば大変見やすく，しかも後々便利ですね。

これと同じように我がBASICでは，変数名やラベル名にも漢字を使えるようになっています。

ただ，いくら見やすく便利だとはいっても，変数などは同じものを何度も使うのでそのたびに漢字変換していたのでは，逆に

《第3表》設定済の音色表

音色番号	音	色	音色番号	音	色
0	HARPSIC	ハープシコード	16	FLUTE	フルート
1	BRASS 1	ブラス系の音	17	PICCOLO	ピッコロ
2	BRASS 2		18	OBOE	オーボエ
3	TRUMPET	トランペット	19	CLARINET	クラリネット
4	STRING 1	ストリング系の音	20	GROCKEN	グロッケン
5	STRING 2		21	VIBRPHN	ビブラホン
6	EPIANO 1	エレクトリック・ピアノ	22	XYLOPHN	シロホン
7	EPIANO 2		23	KOTO	琴
8	EPIANO 3		24	ZITAR	チター
9	GUITAR	ギター	25	CLAV	クラビネット
10	EBASS 1	エレクトリック・ベース	26	BELL	ベル
11	EBASS 2		27	HARP	ハープ
12	EORGAN 1	エレクトリック・オルガン	28	HARMQNICA	ハーモニカ
13	EORGAN 2		29	TIMPANI	ティンパニー
14	PORGAN 1	パイプ・オルガン			
15	PORGAN 2				



《写真６》テレホンソフトでは，オート・ダイヤル付きの電話機能やパソコン通信機能をサポートしている。写真は日本マイコンクラブのネットワーク・サービスをコールしているところ

めんどうくさくなってしまうでしょう。そこでユニークなコピー機能の登場となるわけです。

コピーといってもプリンタへハードコピーするわけではなく，コピーキーを使って好きな文字を好きな位置へ複写してしまうのです。これは単に漢字部分をコピーするだけでなく，リストなどもそのままコピーできますので便利ですよ。

その４：パソコン通信について

ちまたでは，「パソコン通信」という言葉をよく耳にしますね。今後この話題の的になっていくこと間違いなしのパソコン通信について，私こと「スーパーｍｚ」は，おおいに自慢したいのです。

その一つが本体に標準で付属している「テレホンソフト」です(写真６)。このテレホンソフトは，基本的な部分に「カード型のデータベース機能」をもっており，たとえば，身のまわりの情報（友だちの住所録，レコード管理など）をきちんと整理したりすることができるんですよ。それに，住所録に電話番号なんかを登録しておけば，カーソルを電話番号のところにもっていって，キーを押すだけで電話をかけたりなんてこともできるんです。

まあいうなれば，私が会社の重役のそばにいる秘書の役割をすることになるわけで，一早く重役気分を味わわせてくれるんです。



《写真７》パソコン通信機能を利用中。日本マイコンクラブのネットにアクセスするために，通信用パラメータを設定しているようす

```
list
   10 '
   20 ' ベーマガ読者のみなさまへ
   30 '
   40 '       はじめまして！ ［Ｓｕｐｅｒ ＭＺ］です。
   50 '
   60 '       使いこなして初めてわかるこの高機能！
   70 '
   80 '       存分に楽しんでください。
Ok
list*

 ベーマガ読者のみなさまへ

       はじめまして！ ［Ｓｕｐｅｒ ＭＺ］です。

       使いこなして初めてわかるこの高機能！

       存分に楽しんでください。
Ok


<文節変換> ベーマガ読者の                    01 ロひ
```

《第３図》スーパーｍＺの日本語処理画面

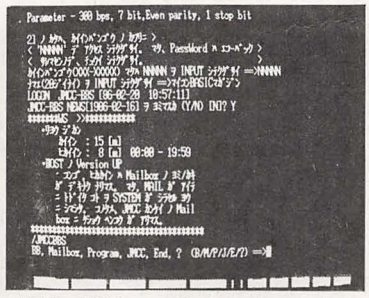
```
Directory of FD1:*  68 KB free.
 OBJ*  "BASIC-M25(6Z002)" '85/09/03  00:00
 OBJ*  "BASIC-S25(6Z003)" '85/09/03  00:00
 OBJ*  "algo manager"     '85/09/03  10:00
 OBJ*  "auto dialer"      '85/09/03  00:00
 BTX   "auto-run.m25"     '85/09/28  16:40
 BTX   "auto-run.s25"     '85/09/04  10:16
 OBJ*  "color simulation" '85/09/02  00:00
 BSD   "dial"             '85/09/02  00:00
 BTX*  "pcg ｴﾃﾞｨﾀ.m25"    '85/09/03  13:30
 BTX*  "pcg ｴﾃﾞｨﾀ.s25"    '85/09/03  13:44
 OBJ*  "電卓(calculator)" '85/09/02  00:00
 DIR   "ﾃﾞﾓﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ.dir"   '85/09/02  00:00
 BTX*  "ﾃﾞﾓﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ.main" '85/09/02  00:00
 OBJ*  "ﾌｧｲﾙ･ｺﾝﾊﾞｰﾀ.obj" '85/09/02  00:00
 BTX*  "ﾌｧｲﾙ･ｺﾝﾊﾞｰﾀ.s25" '85/09/02  00:00
 BTX*  "ﾌｫｰﾏｯﾄ&ｺﾋﾟｰ.m25" '85/11/20  15:17
 BTX*  "ﾌｫｰﾏｯﾄ&ｺﾋﾟｰ.msub" '85/09/04  11:38
 OBJ*  "ﾌｫｰﾏｯﾄ&ｺﾋﾟｰ.obj" '85/09/04  11:39
 BTX*  "ﾌｫｰﾏｯﾄ&ｺﾋﾟｰ.s25" '85/11/20  15:21
 BTX*  "ﾌｫｰﾏｯﾄ&ｺﾋﾟｰ.ssub" '85/09/04  11:40
 BTX*  "ﾌﾟﾘﾝﾀ 選択.m25"   '85/09/03  14:15
 BTX*  "ﾌﾟﾘﾝﾀ 選択.msub"  '85/09/03  14:29
 BTX*  "ﾌﾟﾘﾝﾀ 選択.s25"   '85/09/03  14:15
 BTX*  "ﾌﾟﾘﾝﾀ 選択.ssub"  '85/09/03  14:31
 BRD   "ﾌﾟﾘﾝﾀ･ﾃﾞｰﾀ"       '85/09/04  13:28
```

《第４図》スーパーｍＺに付属のマスター・ディスク内容

話が少しわき道にそれたように思われますが，スーパーｍｚは，単なるデータ通信だけではなく，本来の電話の目的である人の声(音声)までも取り込んで，今話題のパソコン通信を可能にしているんです(写真７，８)。

みなさんも１日に少なくとも１度か２度友達と電話で話をする機会があると思います。それをコンピュータを使って電話をかけたりしているとなると，まわりの友人からは，注目されることうけ合いですよ。

また，パソコン通信では，今各地にネットワークの基地ができて，いろいろな情報を，おたがいに紹介したり，交換したりしてエンジョイしています。



《写真８》別売のモデムホン（モデム付き電話機）がつないであれば，写真７，８の操作だけで，画面のようなパソコン通信を楽しむことができる

まあパソコン通信をやるなら絶対にスーパーｍＺです。なにしろモデムホン（ＭＺ－１Ｘ19）を加えればすぐにそのときからパソコン通信を楽しめるわけです。ソフトもすばらしいカード型データベース・ソフト「テレホンソフト」がはじめから付属しているんですから……。

さてさて，かけ足で私の機能を紹介してきましたがおもしろいと思っていただけましたでしょうか？　私のことをむずかしそうなヤツだと思っておられる読者がもしいらっしゃれば，一度ふれてみてください。

コミュニケーションなしにわかり合えるはずなどないのですから。

♥　♥　♥

Dr.Dと影のパソコン・レクチャー⑦

DIM文とSubscript out of range

by くり ひろし

★今回も前回にひきつづいてエラーの話です。意外とよくでるのが，Subscript out of rangeです。

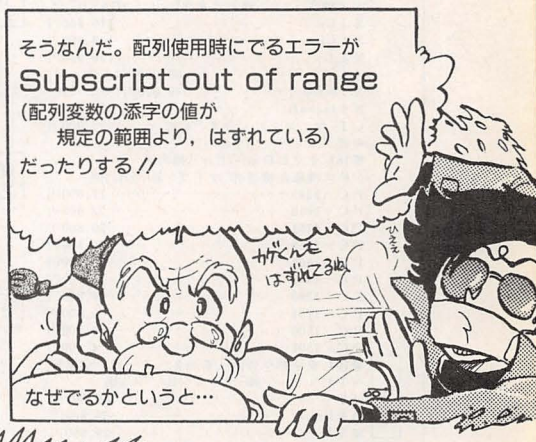
★配列を使う場合，添字の最大値が10までならば，ＤＩＭ文で宣言しなくてもいいため，いったんエラーがでるとその原因がわからなくなってしまいます。10より大きい数の添字を使うときは，必ずＤＩＭ文を使いましょう。次元配列のときも同じです。

★ＤＩＭ文を使っていてもエラーのでたときは，たいていA(x)などと添字に変数を使っているときです。「？ｘ」として，ｘの値を調べてみましょう。きっとｘの値はＤＩＭ文で宣言した値より大きいはずです。ＤＩＭ文の値を増やしましょう。

















(※) 背番号の最小値が0ならばDIM A(x−1)とします。1ならばDIM A(x)。

広告さくいん

パソコンメーカー

シャープ……表2，前付カラー1～5
NEC……前付カラー6～10
東芝……前付カラー11，13
富士通……前付カラー14～15
日立……表4，前付カラー16～17
松下……前付カラー18～19
ヤマハ……前付カラー20～23
三菱……前付カラー24～25

周辺機器

アイワ……前付カラー12
デンオン……前付カラー26
エプソン……前付カラー27
サンワ電子……前付カラー28
日本エレクトロニクス……前付カラー29
アクセス……後付 315
キョーワインターナショナル……後付 316
フェニックス産業……後付 316
グリーンハウス……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
ホットビイ……カラー 191
T&Eソフト……カラー192～195
ハドソン……カラー196～197
エニックス……カラー198～201，後付292
ニデコ……カラー 202
日本テレネット……カラー 203
ビクター音産……カラー204～205
日本デクスタ……カラー206～207
日本ファルコム……カラー 208
カシオ……カラー 209
システムソフト……カラー 210
コナミ……カラー 226
ヒューマンソフト……後付 293
キャリーラボ……表3

マイコンショップ

北海道・東北
庄子デンキ……後付 322
関東・甲信越
九十九電機……前付カラー30～31
J&P渋谷店……前付カラー32～33
東映無線……中付59
シスペック……中付60～61
ICワールドヨコヤマ……中付62～65
パシフィックコンピュータバンク……中付66～69
マルゼン……中付70～71
全国パソコン買取センター……中付72
コンセプト……中付72
ジャスコCVA……中付74
トヨムラ……後付296～297
ワールドインアオヤマ……後付298～304
AVCフタバ……後付 305
コスモス秋葉原……後付306～307
ウエムラオーディオ……後付308～309
サードウェーブ……後付 310
目白マイコン……後付 311
アイビット電子……後付 312
日本マイコン流通センター……後付318～321
中部
岐阜マイコンセンター……後付 282
オガワ無線……後付 283
パソコンショップシグマ……後付 294
関西
全流通……後付 295

その他

情報処理技術者教育センター……後付 313
シーレックスサングラス……後付 314
ジェイペックス……後付 315

自社広告

ナムコット・ファミコン／DEMPAマイコンソフト／ペンタン他……カラー211～225

★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」付
MZ－700シリーズ……79,800円(711)
MZ－1500……89,800円
MZ－2200……128,000円
MZ－2500……168,000円(モデル20)
MZ－5501……218,000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」付
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)
X1turboII……178,000円
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……59,800円
PC－1500……69,800円
PC－1501……4,800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－8801mkIIFR……99,800円(モデル10)
PC－8801mkIIMR……238,000円
PC－8801mkIITR……288,000円
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/E(MSX)……62,800円
MB－H2(MSX)……79,800円
MB－H3(MSX2)……99,800円
MB－S1……128,000円

富士通

〒100 東京都千代田区丸の内1－6－1(丸の内センタービル)富士通㈱パソコン販売推進統轄部パソコン販売推進部「マイコンBASIC」係
FM－7……126,000円
FM－11……298,000円(AD2)
FM－NEW7……99,800円
FM－77……198,000円
FM－77L2/L4……193,000円(L2)
FM－77AV……128,000円(AV－1)

キヤノン販売

〒108 東京都港区三田3－11－28 キヤノン販売㈱計算機営業部「マイコンBASIC」係
APPLEIIe……378,000円
V－8(MSX)……39,800円
V－10(MSX)……54,800円
V－30F(MSX2)……138,000円
V－25(MSX2)……69,800円
〒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7……119,800円
パソピアミニ……54,800円

東芝

〒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)
HX－30/32)MSX)……43,800円(30)
HX－33/34(MSX2)……99,800円(33)

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
FS－4500(MSX2ワープロ・パソコン)…108,000円
FS－5500(MSX2)……188,000円(F1)

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－550……24,800円
PB－700……34,800円
FX－720P……16,800円
FX－750P……24,800円
FX－780P……22,800円
FX－820P……29,800円
PV－7(MSX)……29,800円
PV－16(MSX)……29,800円
PB－800……7,900円
PB－770……39,800円
MX－10(MSX)……19,800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－10(MSX)……34,800円
HB－75(MSX)……69,800円
HB－101(MSX)……46,800円
HB－201(MSX)……59,800円
HB－70/FD(MSX)……148,000円(FD)
HB－F500(MSX2)……128,000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
ML－8000(MSX)……59,800円
〒370-04 群馬県新田郡尾島町岩松800 三菱電機群馬製作所「マイコンBASIC」係
ML－F110(MSX)……54,800円
ML－F120(MSX)……64,800円
ML－F120D(MSX)……74,800円
ML－G10/30(MSX2)…168,000円(30モデル1)

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
YIS503II(MSX)……59,800円
YIS604/128(MSX2)……99,800円
SX－100(MSX)……36,800円
CX11(MSX)……54,800円
CX7M/128(MSX2)……128,000円

ビクター

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

パイオニア

〒142 東京都品川区荏原郵便局私書箱40号 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
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"新学期セール!!

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 ●送料着払い

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

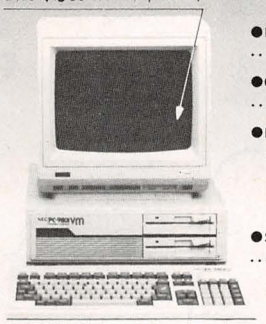
音声合声ボード(PC-8000/8800シリーズ用)……¥29,800

新発売!! 取り扱いご希望の販売店様は東映無線(株) TEL.03-253-9896まで

型名	標準価格	サイズ	螢光色	スペック
KH-1200GJ	39,800円	12"	グリーン	4,050文字表示ノングレアハイコントラストCRT
KH-1200AJ	41,800円		オレンジ	

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。

D/A対応14"カラーディスプレイ



パソコン通信モデム 好評販売中!!

●PV-2123(アイワ、郵政省認可)……¥29,800➡13%OFF ¥26,000

●CM-300(センチュリー、郵政省認可)……¥29,800➡34%OFF ¥19,800

●MK-300(ホリー)……¥29,800➡34%OFF ¥19,800

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

Ⓐ NEC PC-8801mkIIFR/30+PC-TV151(NEC、200ライン、15"パソコンTV)+ディスケット10枚……¥288,800➡32%OFF ¥198,800

Ⓑ 富士通 FM-77AV-2+PC-TV151(NEC、15"パソコンTV)+ディスケット(3.5")10枚……¥266,300➡35%OFF ¥174,800

Ⓒ NEC PC-9801VMO+増設FDD×2台+ディスケット(2HD)10枚⟹PC-9801VM2仕様……¥477,000➡38%OFF ¥299,800

Ⓓ 富士通 FM-77L2+PC-TV151(NEC、15"パソコンTV)+ディスケット(3.5")10枚……¥301,300➡49%OFF ¥155,800

Ⓔ NEC PC-9801M2 +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+PC-PR201CL(NEC、カラー漢字プリンター)+ディスケット(2HD)10枚+プリンター用紙(15×11)500枚……¥878,600➡50%OFF ¥447,800

FM-77/16βシリーズ

Ⓐ FM-77L4+14"カラーディスプレイ(一流メーカー、400ライン、0.39mmドットピッチ)+ディスケット(3.5")10枚……¥361,300➡43%OFF ¥208,800

Ⓑ 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-24I(スター精密、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➡41%OFF ¥261,800

Ⓒ FM-16βSD+MB27110(JISキーボード)+14"カラーディスプレイ(一流メーカー、400ライン、0.39mmドットピッチ)+ディスケット(2HD)10枚……¥481,800➡42%OFF ¥283,800

Ⓓ 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-24I(スター精密、熱転写漢字プリンター)+ディスケット(2HD)10枚……¥625,600➡40%OFF ¥380,800

Ⓔ 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)+M-1024I(プラザー、漢字プリンター)+ディスケット(2HD)10枚+プリンター用紙(10×11)1,000枚……¥687,800➡38%OFF ¥432,800

PC-8801mkIIFR/MR/TRシリーズ

Ⓐ 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-TV151(NEC、200ライン、15"パソコンTV)+ディスケット10枚……¥258,800➡34%OFF ¥172,800

Ⓒ PC-8801mkIIFR/30+PC-KD852(NEC、0.39mmドットピッチ、アナログ対応、14"カラーディスプレイ)+ディスケット10枚……¥293,800➡27%OFF ¥216,800

Ⓓ 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+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(ロジテック、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➡42%OFF ¥243,800

Ⓕ 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+TR-24(スター精密、熱転写漢字プリンター)+プリンターケーブル+ディスケット10枚……¥381,900➡32%OFF ¥262,800

Ⓖ PC-8801mkIIMR+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……¥371,600➡30%OFF ¥263,800

Ⓗ PC-8801mkIITR+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……¥415,600➡29%OFF ¥298,800

PC-9801シリーズ

Ⓐ PC-9801U2+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(3.5")10枚……¥424,600➡30%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-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+M-1024(ブラザー、漢字プリンター)+プリンターケーブル+ディスケット(2DD)10枚+プリンター用紙(10×11)1,000枚……¥620,100➡27%OFF ¥458,800

Ⓓ 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+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+TR-24(スター精密、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……¥624,900➡26%OFF ¥467,800

Ⓕ 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+PC-PR201CL(NEC、カラー漢字プリンター)+ディスケット(2HD)10枚+プリンター用紙(15×11)500枚……¥878,600➡36%OFF ¥570,800

Ⓖ PC-9801VMO+PC-KD852(NEC、0.39mmドットピッチ、アナログ対応、14"カラーディスプレイ)+増設FDD×2台+ディスケット(2HD)10枚……¥576,800➡32%OFF ¥397,800

Ⓗ PC-9801VMO+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+LFD-880(ロジテック、標準FDD)+フロッピーケーブル+NM-9400S(NEC、漢字プリンター)+ディスケット(8"2D)10枚+プリンター用紙(5×11)500枚……¥970,600➡34%OFF ¥649,800

厳選周辺機器シリーズ

Ⓐ TR4943(EPROMプログラマー)……¥128,000➡??%OFF ¥???

Ⓑ PC-8001mkII-01(PC-8001mkII用漢字ROM)……¥32,000➡54%OFF ¥15,000

Ⓒ LFD-880(標準FDD PC用、FM用)+フロッピーケーブル……¥223,000➡24%OFF ¥169,800

Ⓓ LFD-590(ミニFDD PC用 2DD/2HD切替型)……¥158,000➡24%OFF ¥120,800

Ⓔ 増設FDD(NEC製、PC-9801VMO用)……¥80,000➡51%OFF ¥39,800

Ⓕ LFD-550IIPC(ミニFDD PC用)+フロッピーケーブル……¥148,000➡53%OFF ¥69,800

Ⓖ FD-55B(PC-8801mkII用増設FDD)……¥60,000➡54%OFF ¥28,000

Ⓗ PC-9801用増設256kBメモリーボード……¥42,000➡53%OFF ¥19,800

Ⓘ PC-9801用増設512kBメモリーボード……¥80,000➡63%OFF ¥29,800

Ⓙ PC-TV151(15"パソコンTV)……¥94,800➡50%OFF ¥47,800

Ⓚ TR-24(熱転写漢字プリンターPC用 FM用)……¥68,800➡28%OFF ¥49,800

Ⓛ NM-9400S(ドットインパクト15"漢字プリンター PC用)……¥310,000➡47%OFF ¥166,800

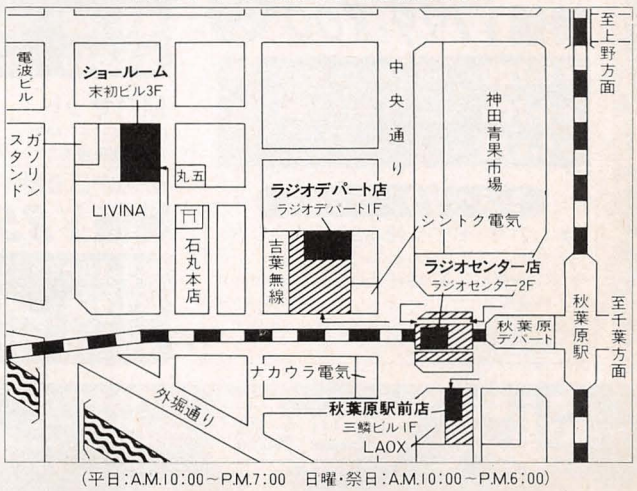
Ⓜ GP-550(ドットインパクト10"漢字プリンター PC用FM用)……¥89,800➡56%OFF ¥39,800

Ⓝ KP-5000(ドットインパクト10"プリンター)……¥98,000➡70%OFF ¥29,800

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

各種マイコン用ソフト特価販売中!!



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

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

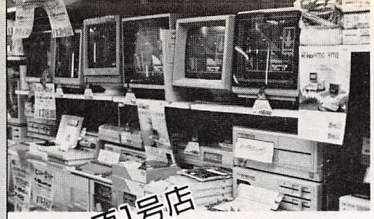
ラジオセンター店 〒101 東京都千代田区外神田1-14-2 ラジオセンター2F (マイコン 計測器 アンテナ)
☎(253)0987(251)2763 無休

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 (マイコン 計測器)
☎(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 (マイコン)
☎(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 ミツワロコビル1F (オーディオ ビデオ CD LD)
☎(253)5741(代) 無休

コンピュータ！ 富士通 NEC ★ピュア会員さらに特典あり!!



秋葉原1号店

やったネ！春のフ パソコン大好き

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システムズへ



シスペックアラカルト

Part.1〈アフターサービス万全！〉
全商品保証書付（中古の一部は除きます）専門の担当者がお客様の立場で対応いたします。もちろん、テレフォンショッピングの場合もOK！おまかせ下さい

NEC PC-8801mkIIFR



不動のベストセラー、抜群のコストパフォーマンスの魅力派。幅広く使いこなせる3タイプ。

基本セット　注番 B4-8800

PC-8801mkIIFR/30	¥178,000
14″高解像度モニター（フィルター付）	¥ 99,800

セット定価合計¥277,800
特価¥199,800 28% off

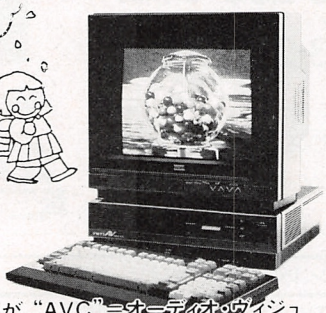
¥6,100×24回　ボ¥25,000×4回
¥4,700×36回　ボ¥15,000×6回
¥5,670×48回　ボーナスなし

シスペックアラカルト

Part.2〈セット内容、組み合わせ自由自在〉
広告のセットは組み合わせの一例です。パソコン本体、周辺機器のみ、単体販売も大歓迎！お客様のお好みの組み合わせはもちろんOK！　特別価格や組み合わせは、お近くの方は店頭係員に、全国の方はお問い合わせ下さい。



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！

ビデオデジタイズセット　注番 B4-7703

FM77AV-2	¥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

4096色入門セット　注番 B4-7704

FM77AV-2	¥158,000
14インチカラーモニター（アナログ対応）	¥ 67,800

セット定価合計¥225,800
特価¥164,800 27% off

¥10,000×12回　ボ¥27,000×2回
¥4,400×24回　ボ¥20,000×4回
¥5,440×36回　ボーナスなし

プリンターセット　注番 B4-8801

PC-8801mkIIFR/30	¥178,000
14″高解像度モニター（フィルター付）	¥ 99,800
TR-24 熱転写24ピン漢字プリンタ	¥ 68,800
プリンターケーブル	¥ 7,500
パソコンラック（サイドガード、キャスター付）	¥ 49,800

セット定価合計¥403,900
特価¥283,000 30% off

¥7,490×24回　ボ¥35,000×4回
¥4,360×36回　ボ¥30,000×6回
¥4,040×48回　ボ¥20,000×8回

MRセット　注番 B4-8802

PC-8801mkIIMR	¥238,000
14″高解像度モニター（フィルター付）	¥ 99,800

セット定価合計¥337,800
特価¥250,000 26% off

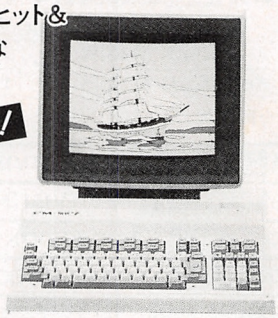
¥5,100×24回　ボ¥40,000×4回
¥3,260×36回　ボ¥30,000×6回
¥6,510×48回　ボーナスなし

FM-NEW7オンパレード

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！

台数限定！



基本セット　注番 B4-7001

MB25015 FM-NEW7	¥99,800
14インチカラーモニター	¥64,800
DR-2 アイワ高性能データレコーダー	¥12,800

セット定価合計¥177,400
大特価¥78,000 56% off

¥4,390×12回　ボ¥15,000×2回
¥2,010×24回　ボ¥10,000×4回
¥2,990×30回　ボーナスなし

基本セットに漢字ROMボードをつけた場合
定価合計¥212,400　注番 B4-7003
大特価¥99,800 53% off

¥4,640×12回　ボ¥25,000×2回
¥3,530×20回　ボ¥10,000×4回
¥3,820×30回　ボーナスなし

TV付基本セット　注番 B4-7004

MB25015 FM-NEW7	¥99,800
14インチTV付モニター	¥99,800
CRTケーブル	¥ 1,800
DR-2 アイワ 高性能データレコーダー	¥12,800

セット定価合計¥214,200
大特価¥99,800 53% off

¥4,640×12回　ボ¥25,000×2回
¥3,530×20回　ボ¥10,000×4回
¥3,820×30回　ボーナスなし

TV付基本セットにFM音源カードをつけた場合
定価合計¥232,200　注番 B4-7005
大特価¥111,800 52% off

¥5,700×12回　ボ¥25,000×2回
¥3,590×24回　ボ¥10,000×4回
¥3,690×36回　ボーナスなし

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

レッシュバザール
人間集まれ!!



秋葉原2号店

SHARP
パソコンテレビ X1F
疾走するグラフィック
X1F



X1Fセット
注番 B4-1201

CZ-811C X1Fモデル10	¥89,800
14インチカラーモニター	¥64,800

セット定価合計¥154,600
特価¥84,800 46% off

- ¥4,990×12回 (ボ)¥15,000×2回
- ¥2,320×24回 (ボ)¥10,000×4回
- ¥3,250×30回 ボーナスなし

上記セットをモデル20に変えた場合
注番 B4-1202
特価¥129,800 37% off

- ¥6,460×12回 (ボ)¥30,000×2回
- ¥3,610×24回 (ボ)¥15,000×4回
- ¥3,800×42回 ボーナスなし

YOKOZUNAセット
注番 B4-1205

CZ-811C X1Fモデル10	¥89,800
14インチTV付カラーモニター	¥99,800
CZ-122PF "YOKOZUNA"ソフト	¥15,800

セット定価合計¥205,400
特価¥115,000 46% off

- ¥6,820×12回 (ボ)¥20,000×2回
- ¥3,740×24回 (ボ)¥10,000×4回
- ¥3,800×36回 ボーナスなし

シスペックアラカルト
Part.3〈初期不良、輸送トラブルetc.〉
シスペックの販売スタッフは、お客様が満足してご使用できる様、万全を期しています。万が一、初期不良、輸送トラブルが発生しました際には、即交換させていただきます。

中古情報 買取り 下取り
お問い合せ
03-257-0283
秋葉原2号店

◇クレジットカードOK!◇掘り出し物、多数あり!◇大量展示人気沸騰!
お手持ちのコンピュータを下取りにして新機種をご購入したい方 ご予算にあわせた安価なコンピュータをおさがしの方 是非一度御連絡下さい!
★ホンの一例
富士通 FM-7 ……¥39,800
200ラインCRTカラー ……¥20,000
NEC PC-6001 ……¥9,800

SHARP
X1turbo II
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 ワードパワー WORD POWER。
ターボ博士 LEXICON(レキシコン)搭載



エキサイティングターボセット
注番 B4-1207

CZ-856C X-1turbo II	¥178,000
CZ-855D 15インチカラーモニター	¥119,800

セット定価合計¥297,800
特価¥238,000

- ¥6,870×24回 (ボ)¥26,000×4回
- ¥4,530×36回 (ボ)¥20,000×6回
- ¥3,690×48回 (ボ)¥15,000×8回

プリンターでグレードアップ!
シスペック特選 プリンターセット
(ケーブル&ヘーバーサービス)

★EPSON VP-80K(24ピン漢字プリンタ)
PC用カートリッジII付
定価合計¥160,000➡**スペシャル特価**
¥5,800×24回 ボーナスなし

★スター精密 TR-24(24ピン熱転写漢字プリンタ)
PC対応、FM対応も新登場
定価¥68,800➡**特価¥51,800**
¥3,000×12回 ホ¥10,000×2回

★ブラザー "割付名人"M-1024P
(24ピン漢字プリンタ) PC-88/98、X1turbo対応
定価¥128,000➡**特価¥104,800**
¥9,280×12回 ボーナスなし

ワープロソフトは各社取扱っております

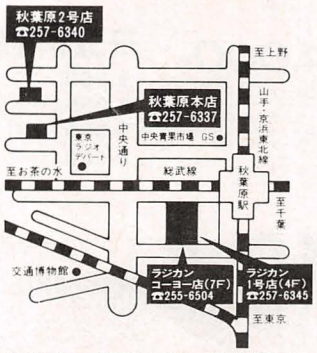
月々1,000円から シスペッククレジット
- 1〜60回までOK!! ●超低金利
- シスペック即決クレジット・スキップ支払(最長6ヶ月後支払開始)
- ボーナス1回払・2回払、お客様に応じた支払方法にて自由に設定できます。

シスペックTONE(トーン)システムズ ご利用方法
1 クレジット
お電話にて、お気軽にお申込み下さい
2 現金書留
商品名・注番等ご明記の上、下記へご送金をお願い致します ご送金の際は、あらかじめお電話にて在庫をご確認下さい。
〒101 東京都千代田区外神田1-8-11
シスペック株本店3F TONEシステムズ
3 銀行振込
振込の際、商品名・注番等、お電話にてご連絡下さい。
★広告以外の商品、組み合わせ等の特別価格につきましては、お電話にて、お問い合わせ、ご確認下さい。

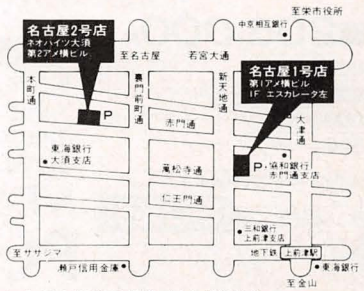
ホビーよりビジネスまで!パソコンのことなら、おまかせ下さい。ハードもソフトも充実のシスペック各店、ぜひ一度ご来店下さい!

《シスペック各店ご案内》

P=パーキング



年中無休 営AM10:00〜PM19:00



名古屋2号店☎052-241-0921代
〒460 名古屋市中区大須3-14-43 第2アメ横ビル
- 1号店 定休日=月曜日 営AM10:00〜PM19:00
- 2号店 定休日=水曜日 営AM10:00〜PM19:00

●名古屋1号店 〒460 愛知県名古屋市中区大須3-30-36(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 ただし、特価品は除きます。
住所
氏名

シスペック(BM4月号)

ピュア全員お揃いで!! ★ SHARP シスペックでお買い上げの方へ粗品プレゼント

業界一の安心サポート体制

安さだけではありません。

お知らせ

新社名募集に多数ご応募いただき、お礼申し上げます。現在鋭意選考中でございますので、結果の発表は若干お待ち下さるよう、お願い申し上げます。
私どもは新社名とともに新しくスタートいたします。ご期待ください。



NEC PC-8801mkIIFR

▶誰もが満足できるラインアップ。パフォーマンスを追求した高性能パソコン

1 3Dグラフィックス、アニメーションが自由に描ける鮮やかカラーグラフィック。

2 楽しさいっぱい、6重和音のHi-Fiサウンド

モデル20 基本セット

プラン421 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

モデル30 お買得基本セット

プラン434 30%引

PC-8801mkIIFR30	178,000円
4,050文字アナログCRT	99,800円
ブランクディスケット 2D×10	17,000円
定価合計	294,800円

特価205,000円

5,000円×24回	ボーナス29,400円×4回
4,000円×36回	ボーナス17,800円×6回
3,000円×48回	ボーナス14,900円×8回
4,500円×60回	ボーナスなし

モデル30 ワープロセット

プラン425 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K2(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10 基本セット

プラン420 34%引

PC-8801mkIIFR10	99,800円
2,000文字14型カラーCRT	67,800円
データレコーダー	12,800円
定価合計	180,400円

特価119,000円

7,000円×12回	ボーナス23,100円×2回
5,000円×18回	ボーナス14,600円×3回
3,000円×24回	ボーナス16,500円×4回
4,000円×36回	ボーナスなし

モデル30純正基本セット

プラン422 電話にて

PC-8801mkIIFR30	178,000円
PC-K D852(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本格派ワープロセット

プラン433 27%引

PC-8801mkIIFR30	178,000円
4,050文字アナログCRT	99,800円
PC-PR406(プリンター)	99,800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	430,400円

特価314,000円

9,000円×24回	ボーナス37,000円×4回
7,000円×36回	ボーナス22,100円×6回
5,000円×48回	ボーナス20,400円×8回
6,900円×60回	ボーナスなし

NEC PC-6601SR

▶はじめての、ワイヤレスキーボード&テレビパソコン。

1 実力の日本語ワープロソフト標準添付。

2 さらに美しくなった15色細密グラフィック

3 3.5インチFDD1ドライブ搭載

ミスターPC基本セット

プラン430 電話にて

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~~118,000~~円

9,900円×12回
5,200円×24回
3,700円×36回

NEC PC-8801mkIIMR

▶いま8ビットの頂点へ。可能性を追求して生まれたハイポテンシャルマシン。

1 大容量1Mバイトタイプ5インチフロッピィディスクを内蔵

2 日本語機能も大幅に強化

純正ワープロセット

プラン424 電話にて

PC-8801mkIIMR	238,000円
PC-KC D852	99,800円
PC-PR406	99,800円
ワープロソフト春望model 20	37,800円
ブランクディスケット10枚(2HD)	24,000円
定価合計	499,400円

ヨコヤマ特価

9,000円×36回	ボーナス25,600円×6回
7,000円×48回	ボーナス20,600円×8回
5,000円×60回	ボーナス21,600円×10回
8,600円×60回	ボーナスなし

パソコン発展セット

プラン427 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428 29%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
ユーカラK2(ワープロソフト)	28,000円
ブランクディスケット2D×10枚	17,000円
定価合計	451,600円

特価319,000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

ミスターPC純正フルセット

プラン431 電話にて

PC-6601SR	155,000円
PC-TV151(ディスプレイ)	94,800円
SP-800M(プリンター)	64,800円
プリンターケーブル	6,800円
ブランクディスケット3.5"×10枚	13,000円
定価合計	334,400円

特価~~139,000~~円

7,000円×12回	ボーナス34,100円×2回
5,000円×18回	ボーナス22,100円×3回
3,000円×24回	ボーナス22,300円×4回
4,700円×36回	ボーナスなし

お客様の目的とご予算に合わせた数々のプランとお支払い方法で十分満足のできるヨコヤマパソコンショッピング。

比べればやっぱりヨコヤマ!



NEC PC-9801VF2 PC-9801VM2

▶ビジネスの速戦力。

1. 高性能16ビットCPU採用
   CPUにμPD70116(8MHz)を採用。
2. 大容量、ハイパフォーマンス
   5インチフロッピィディスクドライブを2基内蔵。
3. ビジネス用途を拡げる充実した機能

U2基本セット

プラン409 ズバリ

PC-9801U2(3.5"FDD2基内蔵)	298,000円
14型4,050文字高解像度CRT	99,800円
定価合計	397,800円

特価279,000円

7,000円×36回	ボーナス14,800円×6回
5,000円×48回	ボーナス14,800円×8回
3,000円×60回	ボーナス18,900円×10回
6,100円×60回	ボーナスなし

VF2基本セット

プラン406 ズバリ

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

VM2基本セット

プラン403 ズバリ

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379,000円

9,000円×36回	ボーナス23,300円×6回
7,000円×48回	ボーナス18,800円×8回
5,000円×60回	ボーナス20,200円×10回
7,200円×72回	ボーナスなし

超お買得ワープロセット

プラン405 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

超お買得ワープロセット

プラン408 28%引

PC-9801VF2	348,000円
4,050文字高解像度CRT	99,800円
M-1024P(24ドットインパクト漢字プリンター)	128,000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
プリンターケーブル	6,800円
定価合計	662,600円

特価478,000円

10,000円×36回	ボーナス37,500円×6回
7,000円×48回	ボーナス34,700円×8回
5,000円×60回	ボーナス33,300円×10回
9,100円×72回	ボーナスなし

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。

JADMA 社団法人日本通信販売協会会員

ヨコヤマならではの10大サービスお買得!!

1. 組合わせ自由
   本誌に掲載してある以外の組合わせもできます。
2. ボーナス2回払いOK!
   月々のお支払いは無し。
3. クレジットお支払い方法自由
4. 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!
5. 超低金利クレジット 1回～72回払いOK!
6. 全国無料配送 ただし離島は有料になります。
7. 配達日指定OK! 日曜・祭日も配達可能。
8. アフターサービス万全 購入後のサポート体制万全。
9. 高額下取りサービス 高額下取り実施中!
10. 代金引換えシステム
    商品到着時の代金支払いでOK。

PCシリーズ下取りコーナー

PC-8001mkII＋26万5千円
PC-8801＋25万円
PC-8801mkII/30＋19万8千円
PC-8801＋21万8千円
(漢字ROM付)

PC-9801Vm2←

PC-8001＋22万8千円
PC-8001mkII＋21万8千円
PC-8801＋20万8千円
PC-8801mkII/30＋15万8千円

PC-8801mkIIFR/30←

→PC-9801VF2

PC-8801mkII/30＋25万2千円
PC-8001mkII＋31万7千円
PC-8801＋30万2千円
PC-9801＋27万2千円
(漢字ROM付)

→PC-9801U2

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

▶PC/U・VF・VM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

全国を完全サポートするヨコヤマ。電話一本で即納。

藤沢	0466(43)1775
札幌	011(771)4971
盛岡	0196(24)3172
仙台	0222(67)5371
新潟	0252(75)5076
東京	03(563)2488
名古屋	052(581)4325
大阪	06(362)5057
松山	0899(33)7574
広島	082(295)6638
福岡	092(481)0502
鹿児島	0992(51)7761
お問合せ	0466(43)1765
FAX	0466(43)1265

年中無休 AM9:00～PM9:00

お申込みはフリーダイヤルで
無料通話
0120-1188

▼もちろんハガキでもOK!

〒252
藤沢市湘南台一丁目十一番地二〇号
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
   (20才未満の方)
6. 商品名
7. 支払い方法
   月々 円X 回
   ボーナス 円X 回

IC WORLD ヨコヤマ



店舗のみ第1,第3火曜日休業(但し祭日にあたる場合は営業致します。)

● 人気商品を超お買得価格でご奉仕!!

SHARP X1 パソコンテレビ turbo II

▶ターボが知的にパワーアップ。
1 先進の日本語システム"日本語百科WORD POWER"、"ターボ博士LEXICON"搭載
2 カラーイメージボード(別売)による静止画入力など多彩な画像処理
3 パソコン通信をサポートするturboターミナル(別売)



X1ターボ基本セット

プラン443 電話にて

CZ-856CE	178,000円
CZ-855DE(ディスプレイ)	119,800円
ブランクディスケット 2D×10枚	17,000円
定価合計	314,800円

ヨコヤマ特価

7,000円×24回	ボーナス23,200円×4回
5,000円×36回	ボーナス15,900円×6回
3,000円×48回	ボーナス18,100円×8回
4,900円×60回	ボーナスなし

X1ターボお買得セット

プラン444 36%引

CZ-856CE	178,000円
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189,000円

7,000円×24回	ボーナス12,800円×4回
5,000円×36回	ボーナス 8,500円×6回
3,000円×48回	ボーナス12,300円×8回
5,000円×48回	ボーナスなし

X1ターボグラフィックセット

プラン445 23%引

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
M-1024P(プリンター)	128,000円
CZ-8BV1(カラーイメージボード)	39,800円
CZ-131SF(turboターミナル)	8,800円
ブランクディスケット10枚	17,000円
プリンターケーブル	6,800円
定価合計	498,200円

特価383,000円

8,000円×36回	ボーナス30,100円×6回
6,000円×48回	ボーナス25,500円×8回
4,000円×60回	ボーナス26,700円×10回
8,400円×60回	ボーナスなし

X1ターボワープロセット

プラン446 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
MZ-1P17(24ドット漢字プリンター)	79,800円
MZ-1C48	6,800円
プリンター用紙	4,000円
ブランクディスケット10枚	17,000円
テラ(ワープロソフト)	32,000円
定価合計	437,400円

ヨコヤマ特価

7,000円×36回	ボーナス26,600円×6回
5,000円×48回	ボーナス23,900円×8回
3,000円×60回	ボーナス26,500円×10回
7,400円×60回	ボーナスなし

SHARP Super mz

▶いま始まる、きみのテレコミュニケーション。
1 "テレフォンソフト"を標準装備
2 瞬速グラフィックス
3 アナログ音声対応、多彩なサウンド機能

スーパーMzパソコン通信システム

プラン440 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-1X19(モデムホン)	98,000円
MZ-1E26(ボイスコミュニケーションVF)	24,800円
MZ-1P17(24ドットカラープリンター)	79,800円
MZ-1M08(ボイスボード)	10,000円
プリンターケーブル	6,800円
定価合計	525,400円

ヨコヤマ特価

8,000円×36回	ボーナス34,600円×6回
6,000円×48回	ボーナス29,000円×8回
4,000円×60回	ボーナス29,600円×10回
7,700円×72回	ボーナスなし

スーパーMZモデル30基本セット

プラン441 26%引

MZ-2521	198,000円
4,050文字高解像度CRT	108,000円
定価合計	306,000円

特価225,000円

7,000円×24回	ボーナス23,200円×4回
5,000円×36回	ボーナス15,900円×6回
3,000円×48回	ボーナス18,100円×8回
4,900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442 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21,000円×6回
6,000円×48回	ボーナス18,200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

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490

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

28%引 特価105,000円

9,500円×12回	5,000円×24回	3,500円×36回

Victor Melbrain's MSX2



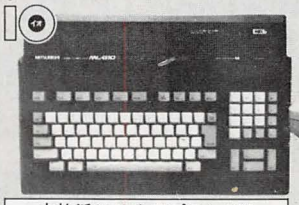
パソコン初心者のプラン491

本体 HC-80	84,800円
ディスプレイ(21ピンアナログRGB)	79,800円
データレコーダー	9,800円
カラーケーブル	2,500円
定価合計	176,900円

33%引 特価118,000円

5,000円×18回	ボーナス14,200円×3回
3,000円×24回	ボーナス16,200円×4回
4,000円×36回	ボーナスなし

三菱 iO MSX2



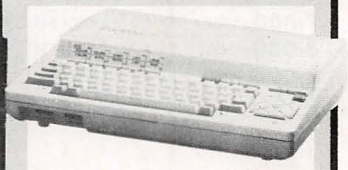
本格派にせまるプラン492

本体 ML-G10	98,000円
ディスプレイ(21ピンアナログRGB)	79,800円
マウス ML-11MA	12,800円
データレコーダー	9,800円
カラーケーブル	2,500円
定価合計	202,900円

32%引 特価138,000円

4,000円×24回	ボーナス16,000円×4回
3,000円×36回	ボーナス10,100円×6回
3,600円×48回	ボーナスなし

日立 MB-H21



絶対お買得なプラン493

標準価格49,800円の品

特価29,800円

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できるヨコヤマパソコンショッピング。



社団法人 日本通信販売協会会員

ヨコヤマならではの 10大サービス お買得!!

1. 組合わせ自由
本誌に掲載してある以外の組合わせもできます。
2. ボーナス2回払いOK!
月々のお支払いは無し。
3. クレジットお支払い方法自由
4. 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!
5. 超低金利クレジット 1回~72回払いOK!
6. 全国無料配送 ただし離島は有料になります。
7. 配達日指定OK! 日曜・祭日も配達可能。
8. アフターサービス万全 購入後のサポート体制万全。
9. 高額下取りサービス 高額下取り実施中!
10. 代金引換えシステム
商品到着時の代金支払いでOK。

PC-9801シリーズ下取りコーナー

FM-NEW7 +11万円
FM-77D2 +7万5千円
FM-77L2 +6万5千円
FM-77L4 +5万5千円
➡FM77AV-2

全国を完全サポートするヨコヤマ。電話一本で即納。

藤沢 0466(43)1775
札幌 011(771)4971
盛岡 0196(24)3172
仙台 0222(67)5371
新潟 0252(75)5076
東京 03(563)2488
名古屋 052(581)4325

年中無休 AM9:00~PM9:00

お申込みはフリーダイヤルで
無料通話
0120-1188

大阪 06(362)5057
松山 0899(33)7574
広島 082(295)6638
福岡 092(481)0502
鹿児島 0992(51)7761
お問合せ 0466(43)1765
FAX 0466(43)1265

▼もちろんハガキでもOK!

〒252
藤沢市湘南台
一丁目十一番地 〇号
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
(20才未満の方)
6. 商品名
7. 支払い方法
月々 円×回
ボーナス 円×回

富士通 FM77AV

77AV-2 お買得セット

プラン463 34%引

FM77AV-2	158,000円
2,000文字アナログCRT(0.37ピッチ)	79,800円
定価合計	237,800円

ヨコヤマ特価

5,000円×24回	ボーナス15,800円×4回
3,000円×36回	ボーナス14,200円×6回
4,200円×48回	ボーナス なし

77AV-2 基本セット

プラン461 電話にて

FM77AV-2	158,000円
FMTV-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-1 基本セット

プラン460 電話にて

FM77AV-1	128,000円
FMTV-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 ワープロセット

プラン462 23%引

FM77AV-2	158,000円
FMTV-151(15型カラーCRTテレビ)	89,800円
TR-24f(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)	22,000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	362,500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
1. F-BASIC V3.0をファームウェア化し、本体内に標準実装
2. 2個のCPU搭載。メインメモリは64Kバイト
アドレス空間として64KBをフルに活用できます。
3. 1ドットごとに8色まで色指定ができる640×200ドットの高分解能表示。パレット機能で色交換も簡単です。
4. 音にも熱中、サウンド機能。三重和音までの音楽演奏が楽しめます。
5. オプションの漢字ROMカードにより、読みやすく使いやすい日本語表示

限定50セット

NEW7入門基本セット

プラン470 57%引

FM-NEW7	99,800円
2,000文字カラーCRT	79,800円
データレコーダー	9,800円
カラーケーブル	1,800円
定価合計	191,200円

特価83,000円

7,500円×12回	
4,000円×24回	

NEW7フルセット

プラン471 54%引

FM-NEW7	99,800円
2,000文字カラーCRT	79,800円
SP-800F	64,800円
FM音源カード	18,000円
プリンターケーブル	6,000円
データレコーダー	9,980円
カラーケーブル	1,800円
定価合計	280,180円

特価129,000円

7,000円×12回	ボーナス28,600円×2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

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。

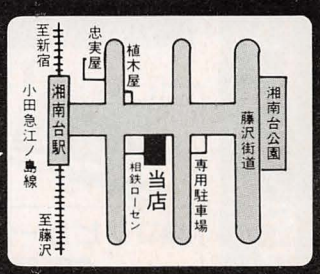
中古パソコン・周辺機器お買得コーナー

NEC	PC-6001	12,000円より	富士通 FM-11EX 109,000円より
NEC	PC-6001mkII	19,000円より	シャープ MZ-731 19,000円より
NEC	PC-6001mkIISR(新同)	29,000円より	シャープ MZ-80B 35,000円より
NEC	PC-8001	15,000円より	シャープ MZ-2000 40,000円より
NEC	PC-8001mkII	25,000円より	シャープ MZ-1500(新品) 40,000円より
NEC	PC-8001mkIISR(新同)	49,000円より	シャープ X-1(ディスプレイ付) 78,000円より
NEC	PC-8801	45,000円より	シャープ X-1C(ディスプレイ付) 89,000円より
NEC	PC-8801mkII/10	69,000円より	シャープ X-1D(ディスプレイ付) 99,000円より
NEC	PC-8801mkII/20	95,000円より	日立 MB-S1/10 。 55,000円より
NEC	PC-8801mkII/30	119,000円より	キヤノン CM-5(ワープロ) 65,000円より
NEC	PC-9801	85,000円より	フロッピーディスクドライブ(2D) 48,000円より
NEC	PC-9801F2	198,000円より	精工舎 GP-250 10,000円より
NEC	PC-9801M2	238,000円より	精工舎 GP-550E 29,000円より
NEC	PC-100モデル20	169,000円より	シリアルドットプリンター 20,000円より
NEC	PC-100モデル30	198,000円より	漢字プリンター 30,000円より
富士通	FM-7	35,000円より	2,000文字カラーCRT(新品) 25,000円より
富士通	FM-NEW7(新同)	39,000円より	4,000文字カラーCRT 48,000円より
富士通	FM-8	19,000円より	
富士通	FM-77D2(新同)	90,000円より	

※品切れの際は、ご容赦下さい。

IC WORLD ヨコヤマ

神奈川県藤沢市湘南台1丁目11番地10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

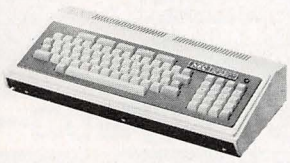
COMPUTER BANK

JADMA 日本通信販売協会会員

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-8001
¥168,000➡¥15,000



PC-8001MK II
¥123,000➡¥25,000



PC-9801+漢字ROM
¥338,000➡¥100,000



PC-9801F2
¥398,000➡¥198,000

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	➡¥ 25,000
PC-6001MK II SR	¥ 89,000	➡¥ 35,000
PC-6601	¥143,000	➡¥ 45,000
PC-8001	¥168,000	➡¥ 15,000
PC-8001MK II	¥123,000	➡¥ 25,000
PC-8201	¥138,000	➡¥ 55,000
PC-8801	¥228,000	➡¥ 42,000
PC-8801＋漢字ROM	¥266,000	➡¥ 52,000
PC-8801MK II/10	¥168,000	➡¥ 52,000
PC-8801MK II/20	¥225,000	➡¥ 82,000
PC-8801MK II/30	¥275,000	➡¥102,000
PC-9801	¥298,000	➡¥ 88,000
PC-9801＋漢字ROM	¥338,000	➡¥100,000
PC-9801E	¥215,000	➡¥125,000
PC-9801F2	¥398,000	➡¥198,000
PC-100/20	¥448,000	➡¥145,000
PC-100/30	¥558,000	➡¥185,000
N5235-11(インテリジェントキーボード)	¥160,000	➡¥ 38,000
PWP-100セット(ワープロ本体＋PR103プリンタ)	¥349,800	➡¥128,000

ディスプレイ

PC-60M43(14インチ、800字カラー)	¥ 65,800	➡¥ 18,000
PC-8048(12インチ、800字カラー)	¥ 59,800	➡¥ 18,000
PC-8049(12インチ、2000字カラー)	¥158,000	➡¥ 22,000
PC-8050K(12インチ、2000字グリーン)	¥ 29,800	➡¥ 12,000
PC-8052(14インチ、2000字カラー)	¥ 65,800	➡¥ 22,000
PC-8054(14インチ、2000字カラー)	¥ 65,800	➡¥ 25,000
PC-8058(12インチ、2000字カラー)	¥ 99,800	➡¥ 25,000
PC-KD551(14インチ、4050字カラー)	¥118,000	➡¥ 52,000
PC-8853N(14インチ、4050字カラー) 新品	¥168,000	➡¥ 95,000
C14N-12PV(12インチ、2000字カラーTVディスプレイ)	¥ 99,800	➡¥ 38,000
PC-MD651(14インチ、2880字モノクロ)	¥ 59,800	➡¥ 22,000
PC-KD651(14インチ、2880字カラー)	¥198,000	➡¥ 95,000

フロッピーディスク

TEAC FD55B(8801MK II増設用フロッピーディスク) 新品同様	¥ 80,000	➡¥ 35,000
PC-6031SR(PC-6001MII SR用 3.5インチ、片面倍密シングル)	¥ 59,800	➡¥ 38,000
PC-8031(片面倍密デュアル)	¥198,000	➡¥ 35,000
PC-8031-2W(両面倍密デュアル)	¥288,000	➡¥ 55,000
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	➡¥ 65,000
PC-8881(8インチフロッピーディスク)	¥442,000	➡¥145,000
PC-98H31(5MBハードディスクユニット)	¥448,000	➡¥128,000

プリンタ

PC-2021(8ドット、10桁サーマルプリタ) 新品	¥ 23,800	➡¥ 9,800
PC-6021(5×7ドット40桁サーマルプリンタ)	¥ 49,800	➡¥ 15,000
PC-6022(カラープロッタプリンタ)	¥ 39,800	➡¥ 15,000
PC-8024(10インチドットプリンタ) 新品	¥128,000	➡¥ 75,000
PC-8027(10インチドットプリンタ) 新品	¥ 89,000	➡¥ 52,000
PC-8821(10インチ、18ドット・シリアルプリンタ)	¥198,000	➡¥ 48,000
PC-8822(10インチ、18ドット・漢字プリンタ)	¥234,000	➡¥ 58,000
PC-8825(10インチ熱転写漢字プリンタ)	¥176,000	➡¥ 52,000
PC-PR101(10インチ、24ドット・漢字プリンタ)	¥238,000	➡¥102,000
PC-PR201(15インチ、24ドット・漢字プリンタ)	¥298,000	➡¥155,000
PC-PR403(80桁16ドット日本語サーマルプリンタ) 新品	¥ 99,800	➡¥ 48,000
NM-9100RO(10インチ、18ドット・漢字プリンタ)	¥220,000	➡¥ 52,000
NM9400S(15インチ24ドット漢字プリンタ) 新品	¥310,000	➡¥198,000
N5233-10(10インチシリアルドットプリンタ)	¥198,000	➡¥ 28,000
N5233-20(10インチ漢字プリンタ)	¥234,000	➡¥ 68,000
N5233-30(15インチシリアルドットプリンタ)	¥470,000	➡¥ 48,000

データレコーダ

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

＊新品も取扱っておりますのでお気軽にご相談下さい。＊



C.B.クラブ制度

ホットライン☎03(797)1230

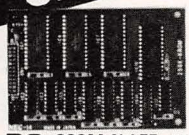
当社で商品をお買い上げの方全員に、C.B.クラブカードを**無料**でお送り致します。このカードをお持ちの方なら次の買い換え時や、周辺機器の購入時に**会員特別価格**でご購入になれます。

●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➡

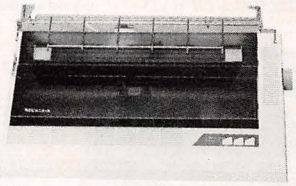
今月のお買得品



PC-8001MK II-01
(漢字ROMボード) 新品
¥32,000➡ ¥18,000



PC-8853N 新品
(14インチ、4050字カラー)
¥168,000➡ ¥95,000



NM-9400S 新品
(15インチ24ドット漢字プリンタ)
¥310,000➡ ¥198,000

その他

256K RAMボード(PC98用、5・8・10MHz対応) 新品	¥ 39,800	¥ 25,000
512K RAMボード(PC98用、5・8・10MHz対応) 新品	¥ 69,800	¥ 35,000
128K RAMボード(PC98U2用、5・8・10MHz対応) 新品	¥ 19,800	¥ 14,800
1MB超高速RAMディスク(PC-98用 5・8・10MHz対応) 新品	¥ 85,000	¥ 58,000
1MB超高速RAMディスク用ソフト	C.B 特価	¥ 11,000
PC-2021-01(PC-2021用ACアダプタ)	¥ 2,000	¥ 1,000
PC-6053(ボイスシンセサイザー)	¥ 14,800	¥ 5,000
PC-6601-01(PC-6601用拡張漢字ROM)	¥ 24,800	¥ 12,000
PC-8001MK II-01(漢字ROMボード) 新品	¥ 32,000	¥ 18,000
PC-8012-03(音声ボード)	¥ 98,000	¥ 15,000
PC-8024-02(PC-8024用第一水準漢字ROM)	¥ 30,000	¥ 16,800
PC-8033(I/Oポート)	¥ 17,000	¥ 7,000
PC-8045(ライトペン)	¥ 45,000	¥ 16,000
PC-8097(GP-IBインタフェースセット) 新品同様	¥ 56,000	¥ 19,800
PC-8027-02(PC-8027用漢字ROM) 新品	¥ 30,000	¥ 15,000
PC-8821-02(第1水準漢字ROM) 新品同様	¥ 38,000	¥ 14,000
PC-8875(パーソナルタブレット)	¥138,000	¥ 75,000
PC-PR101-03(トラクタフィーダ) 新品	¥ 18,000	¥ 13,800
PC-9801-02L(128KB増設RAM) 新品同様	¥ 40,000	¥ 23,800
PC-9801-03(CMTインタフェースボード)	¥ 15,000	¥ 6,500
PC-9807(N-BASIC ROM) 新品同様	¥ 8,000	¥ 3,500
PC-10000-03(カラーCRTインタフェース) 新品同様	¥148,000	¥ 68,000
N5233-92(プッシュトラクタ)	¥ 50,000	¥ 18,000
N5233-82(シートフィーダ)	¥250,000	¥ 65,000
N5233-91(ボトムガイド) 新品同様	¥ 20,000	¥ 8,000
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) 新品同様	¥ 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-8268-01(ニッカド電池) 新品同様	¥ 3,000	¥ 1,500
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-8864-01(PC8001MK II、PC8801シリーズ用トランクケーブル(50m)) 新品同様	¥ 19,000	¥ 9,000
PC-8864-03(リピータ) 新品同様	¥ 55,000	¥ 9,000

NEC

PCS-6143R(テニスゲーム)	¥ 9,800	¥ 2,000
PCS-006(PC8001用日本語文書発行プログラム)	¥ 48,000	¥ 5,000
PCS-007(PC8001用日本語サポート)	¥ 18,800	¥ 3,000
PCS-008(PC88シリーズ用簡易日本語ワープロ)	¥ 38,000	¥ 4,000
PS66-301F(スーパーカレンダー)	¥ 5,800	¥ 2,000
PS88-010(PC8801用手書き文書認識アプリケーション)	¥ 65,000	¥ 7,000
PS88-641-H1W(PC NETネットワークソフトウェア)	¥ 50,000	¥ 3,000
PS88-641-H2W(PC NETネットワークソフトウェア)	¥ 50,000	¥ 3,000
PS98-201-CMT(PC9801用N88 BASICコンパータ/カセット)	¥ 3,500	¥ 1,500
PS98-201-SF(PC9801用N88 BASICコンパータ/8インチ)	¥ 7,500	¥ 2,000
PS98-201-1W(PC9801用N88 BASICコンパータ)	¥ 6,500	¥ 2,000
PS98-201-2W(PC9801用N88 BASICコンパータ)	¥ 6,500	¥ 2,000
PS98-202-HSF(PR201対応・N88DISK-BASIC用ユーティリティ/8インチ)	¥ 4,000	¥ 2,000
PS98-202-H2W(PR201対応・N88DISK-BASIC用ユーティリティ/8インチ)	¥ 3,700	¥ 1,500
PC-8087(K)(N80漢字BASIC/8インチ)	¥ 22,000	¥ 6,500
PC-8884(K)(N88漢字BASIC/8インチ)	¥ 22,000	¥ 9,800
PC-98H35-1W(N88DISK-BASIC86)	¥ 7,000	¥ 2,000
PC-9834-2WA(DISK-BASIC86)	¥ 7,000	¥ 2,000
PC-9835-1W(N88-DISK-BASIC86)	¥ 7,000	¥ 2,000
PC-9884(DISK-BASIC86/8インチ)	¥ 8,000	¥ 2,000

掲載の商品は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!!

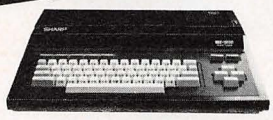
☎03(797)1221

COMPUTER BANK

JADMA 日本通信販売協会賛助

安心と信頼のシステムで新時代を切り開く

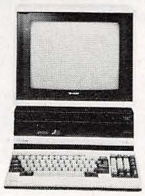
シャープお買得コーナー



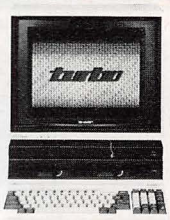
MZ-1500 新品同様
(クイックディスク内蔵 本体)
¥89,800➡ ¥38,000



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



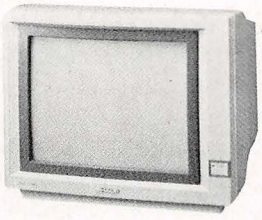
X-1ターボモデル20セット 特選極上品
(本体+CZ850D-TVディプレイ)
¥377,800➡ ¥176,000



X-1ターボモデル30セット 特選極上品
(CZ851C+CZ51F+CZ850D・TVディスプレイ)
¥417,600➡ ¥198,000



MZ-2200・MZ-1T02 新品同様
(本体+データレコーダ)
¥147,800➡ ¥38,000



15M412C (15インチ、2000字カラー) 新品同様
¥118,000➡ ¥35,000



CU-14F1 (14インチ、2000字カラー) 新品同様
¥64,800➡ ¥25,000



CU-14A2 (14インチ、4050字カラー) 新品同様
¥99,800➡ ¥59,800

SHARP

本体

PC-1246(ポケコン)	¥ 12,800	¥ 5,800
PC-1261(ポケコン)	¥ 39,800	¥ 16,000
PC-2500(ハンドヘルドポケコン カラープロッタプリンタ内蔵)	¥ 84,800	¥ 38,000
MZ-721(データレコーダ内蔵)	¥ 89,800	¥ 18,000
MZ-731(データレコーダ・カラープロッタ内蔵)	¥128,000	¥ 25,000
MZ-1500(クイックディスク内蔵)	¥ 89,800	¥ 28,000
MZ-1500(クイックディスク内蔵) 新品同様	¥ 89,800	¥ 38,000
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、1、2、3ページ内蔵)	¥265,000	¥ 46,000
MZ-2200・MZ-1T02(本体+データレコーダ) 新品同様	¥147,800	¥ 38,000
X-1(CZ800C、GRAM付、マニアタイプ)	¥187,000	¥ 48,000
X-1C(CZ801C)	¥119,800	¥ 42,000
X-1D(CZ802C)	¥198,000	¥ 48,000
X-1Cs(CZ803C)	¥119,800	¥ 48,000
X-1Ck(CZ804C)	¥139,000	¥ 52,000
MZ-3541(128KB RAMミニFD2ドライブ内蔵) 新同	¥410,000	¥ 68,000
MZ-5521(16ビットCPU・256KB RAM ミニFD2ドライブ内蔵) 新同	¥388,000	¥108,000

X1シリーズ特選極上品コーナー

X-1Fモデル(GRAM高速電磁 カセットレコーダ内蔵) 特上品	¥ 89,800	¥ 58,000
X-1F/10セット(本体+CZ801D-TVディスプレイ) 特上品	¥189,600	¥107,000
X-1Fモデル20(漢字ROM・5インチFD1基内蔵) 特上品	¥139,800	¥ 95,000
X-1F/20セット(本体+CZ801D・TVディスプレイ) 特上品	¥239,600	¥144,000
X-1ターボ/20(漢字ROM・5インチFD1基内蔵) 特上品	¥248,000	¥ 98,000
X-1ターボ/20セット 特上品 (本体+CZ850D-TVディスプレイ)	¥377,800	¥176,000
X-1ターボ/30 特上品 (CZ851C+CZ51F漢字ROM5インチFD2基内蔵)	¥287,800	¥120,000
X-1ターボ/30セット 特上品 (CZ851C+CZ51F+CZ850D・TVディスプレイ)	¥417,600	¥198,000

ディスプレイ

12M15B(12インチ、2000字グリーン)	¥ 29,800	¥ 12,000
12M312C(12インチ、2000字カラー)	¥ 89,800	¥ 30,000
14M141C(14インチ、2000字カラー)	¥ 69,800	¥ 30,000
14M522C(14インチ、4050字カラー)	¥ 99,800	¥ 52,000

特選極上品コーナー

15M412C(15インチ、2000字カラー) 新品同様	¥118,000	¥ 35,000
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	¥ 25,000
CU-14H2(14インチ、4050字カラー) 新品同様	¥ 99,800	¥ 59,800
CU-14A2(14インチ、4050字アナログカラー) 新品同様	¥ 99,800	¥ 59,800
CZ-801D(14インチ、2000字RGBTV) 特上品	¥ 99,800	¥ 49,000
CZ-850D(15インチ、4050字RGBTV) 特上品	¥129,800	¥ 78,000

プリンタ

CZ-80PK(漢字プリンタ)	¥123,800	¥ 48,000
CZ-800P(ドットプリンタ)	¥142,800	¥ 38,000
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-80BP5(ドットプリンタ、I/F・ケーブル付)	¥168,000	¥ 38,000
MZ-80BP6(ドットプリンタ、I/F・ケーブル付)	¥198,000	¥ 48,000
MZ-1P09(MZ-1500用カラープロッタ、ケーブル付) 新品同様	¥ 47,600	¥ 25,000

FUJITSU

MB25020(FM-8本体)	¥218,000	¥ 22,000
MB25010(FM-7本体)	¥126,000	¥ 35,000
MB25015(FM-new7本体)	¥ 99,800	¥ 38,000
MB25015(FM-new7本体) 新品同様	¥ 99,800	¥ 49,800

＊新品も取扱っておりますのでお気軽にご相談下さい。＊



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
☎03(797)1234

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。



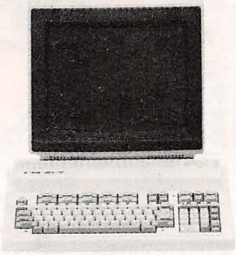
●コンピュータを売りたい方、査定をご希望の方、その他買取りに関するご相談は●

買取り専用デスク ☎03(797)1231

超優良中古パソコンが電話一本で買える!!

☎03(797)1221

全商品6ヶ月保証付



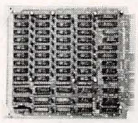
MB25010(FM-7本体)
¥126,000➡ ***¥35,000***



GP-250F
(10インチドットプリンタ・PC・ROM付)
¥59,800➡ ***¥9,800***



GP-500MX F 新品同様
(MSX用10インチドットプリンタ)
¥49,800➡ ***¥19,800***



256K RAMボード(PC98用)
¥39,800➡ ***¥25,000***
512K RAMボード(PC98用)
¥69,800➡ ***¥35,000***
128K RAMボード(PC98U2用)
¥19,800➡ ***¥14,800***
IMB超高速RAMディスク(PC98用)
¥85,000➡ ***¥58,000***
＊各、5・8・10MHz対応 新品

MB25260(FM-77L4本体) 新品 ……¥238,000➡ ***¥165,000***
MB25050(FM-11EX本体) ……¥398,000➡ ***¥115,000***
MB27301(14インチ、2000字カラーCRT) ……¥188,000➡ ***¥18,000***
MB27304(12インチ、2000字グリーンCRT) ……¥29,800➡ ***¥12,000***
MB27343(14インチ、2000字カラーCRT) ……¥67,800➡ ***¥32,000***
MB27410A(15インチ、24ドット・漢字プリンタ) ……¥315,000➡ ***¥138,000***
MB27402(ビジネスプリンタFM11用) ……¥310,000➡ ***¥108,000***
MB27406(10インチドットプリンタ) ……¥89,000➡ ***¥38,000***
MB27611(5インチフロッピー2D、I/F付) 新品 ……¥142,800➡ ***¥82,000***
オアシスライトS(携帯用ワープロ) 新品 ……¥82,000➡ ***¥29,800***

TOSHIBA

PA7007(パソピア7本体) ……¥119,000➡ ***¥28,000***
PA7150(12インチ、2000字グリーンCRT) ……¥45,000➡ ***¥12,000***
PA7160(14インチ、1600字カラーCRT) ……¥79,000➡ ***¥18,000***
PA7221(5インチ、両面倍密2FD-I/F付) ……¥158,000➡ ***¥55,000***
RUPO JW-R10(携帯用ワープロ、A4、24ドット) 新品 …¥99,800➡ ***¥58,000***

MSX

VICTOR／HC-60(本体 RF端子付 32KB+ゲームソフト1本) 新品同様 ¥69,300➡ ***¥29,800***
VICTOR／HC-80(MSX2、128KRAM) 新品同様 ¥84,800➡ ***¥59,800***
TOSHIBA／HX-30(16K RAM) 新品 ……¥43,800➡ ***¥29,800***
TOSHIBA／HX-10DP(パソピアIQ本体、64KRAM) ¥99,000➡ ***¥26,000***
TOSHIBA／HX-20(64KRAM) ……¥69,800➡ ***¥26,000***
CASIO／PV-7(8KRAM) ……¥29,800➡ ***¥12,800***
日立／MB-H2(64KRAM) ……¥79,800➡ ***¥26,000***

SEIKOSHA

GP-80M(8インチドットプリンタ) ……¥59,800➡ ***¥7,800***
GP-250F(10インチドットプリンタ・PC-ROM付) ……¥59,800➡ ***¥9,800***
GP-500F(FM用10インチドットプリンタ) 新品 ……¥49,800➡ ***¥19,800***
GP-500MX(MSX用10インチドットプリンタ) 新品同様 ¥49,800➡ ***¥19,800***
GP-700M(10インチカラープリンタ) 新品同様 ……¥99,800➡ ***¥28,000***

EPSON

TF-10N(両面倍密デュアルフロッピーディスク) …¥129,800➡ ***¥55,000***
TF-20(両面倍密デュアルフロッピーディスク) ……¥142,000➡ ***¥55,000***
MP-80(10インチドットプリンタ) ……¥139,800➡ ***¥18,000***
MP-82(標準機 10インチドットプリンタ) ……¥149,000➡ ***¥18,000***
RP-80(10インチドットプリンタ) ……¥89,000➡ ***¥28,000***

FP-80PC(10インチドットプリンタ) ……¥189,800➡ ***¥48,000***
SP-80(HC-88用10インチドットプリンタ・I/F付) ……¥62,800➡ ***¥38,000***
SP-80(IBM/JX用10インチドットプリンタ・I/F付) …¥62,800➡ ***¥38,000***
MP-100(15インチドットプリンタ) ……¥192,800➡ ***¥43,000***
MP-100III(15インチドットプリンタ) ……¥192,800➡ ***¥45,000***
MP-130(15インチドットプリンタ) ……¥228,000➡ ***¥48,000***
DP-20(ディジーホイールプリンタ) ……¥210,000➡ ***¥58,000***

日立

MB-6892(レベルIIIマークV本体) ……¥118,800➡ ***¥18,000***
MB-S1/10(本体) ……¥128,000➡ ***¥42,000***
MB-S1/20(本体) ……¥178,000➡ ***¥62,000***

その他

IBM／JX3(本体:3.5インチFD2ドライブ内蔵) ……¥332,000➡ ***¥98,000***
ブラザー／ピコ・ワードNP-100(ワープロ/ACアダプタ付) ……¥88,000➡ ***¥18,000***
CENTURY／CM-30C(PC用モデム・ダイヤルソフト付) 新品 ……¥26,800➡ ***¥19,800***
ローランド／DXY-980(PC用プロッタプリンタ) ……¥228,000➡ ***¥108,000***
東京電子／LFD-550PC(PC用5インチFD2ドライブ) ……¥148,000➡ ***¥62,000***
SONY／KX-16CD1(16インチ、2000字カラーCRT) ¥138,000➡ ***¥32,000***
STAR／DPX510F(10インチ、9ピンドットプリンタ) ….¥85,000➡ ***¥25,000***
STAR／G-10XPJ(PC用10インチ漢字ドットプリンタ)・¥104,900➡ ***¥38,000***
NATIONAL／TX-12TI(12インチ、1000字カラーCRT)・¥64,800➡ ***¥20,000***
NATIONAL／THI4NM2G(14インチ、2000字カラーCRT)・¥68,000➡ ***¥22,000***
CASIO／KR-10(データレコーダ) 新品 ……¥9,800➡ ***¥7,900***
CASIO／FP-1002(12インチ、1000字カラーCRT) ……¥79,800➡ ***¥18,000***
ITEM／M-160(8インチ両面倍密2FD) ……¥255,000➡ ***¥135,000***
LOGITEC／K-124P(14インチ、4050字カラーCRT) ……¥128,000➡ ***¥52,000***
LOGITEC／KP-1000(サーマルプリンタ) ……¥48,000➡ ***¥12,000***
LOGITEC／K505(漢字タブレット) ……¥98,000➡ ***¥35,000***
LOGITEC／K305PC(PC用5インチFD2ドライブ) ・¥148,000➡ ***¥55,000***
CANON／T-22(MSX用10インチサーマルプリンタ)・¥44,800➡ ***¥18,000***
和知電子／MK1100(PC用TVコンバータ) 新品 ….¥12,800➡ ***¥9,500***
和知電子／MK1100FM(FM用TVコンバータ) 新品 ….¥12,800➡ ***¥9,800***
SANYO／MR-11DR(データレコーダ) ……¥12,800➡ ***¥6,500***
SANYO／MR-33DR(データレコーダ) ……¥12,800➡ ***¥6,500***
SANYO／CMT-141R(14インチ、1000字カラーCRT)・¥69,800➡ ***¥22,000***

掲載の商品は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

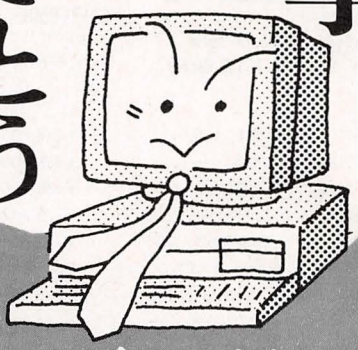
全商品保証付 6ヶ月の保証期間だから安心です。
全国無料配送 全国どこでも配達料はいただきません。
高額下取り 少ない予算で買いかえもラクラク。
代金引換えシステム 商品到着時の代金支払いでOK。
クレジットでOK カレッジクレジットも取扱います。
日曜配達可 留守の多い方でも安心です。
高額買取り 電話1本で即、現金お支払い。
ボーナス一括払い 商品は即お手元へ、お支払いはボーナス時に。

テクノジョイ

ECCS エックス

マルゼンムセン

進入学 就職 おめでとう



LET'S GO! FRESH MAN.

● YAMAHA MSX SX100

RAM32K プリンターインターフェース
内蔵 アナログRGB、ビデオ出力、RF
出力全部出来ます。

標準価格 ~~¥36,800~~
なんと **¥19,800**

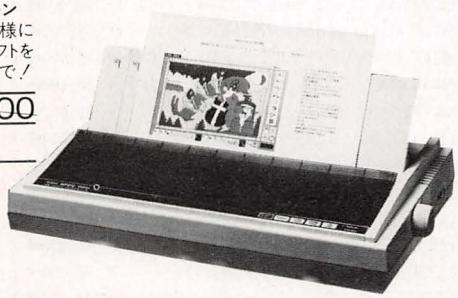


● 横河北辰電機 熱転写漢字カラープリンタNP510

15インチ・24ドットカラー熱転写プリンター

●ソフトウェアモニターキャンペーン
4月25日までにお買上げのお客様には、ワープロ又はグラフィックソフトを1本差し上げます。詳細は係員まで！

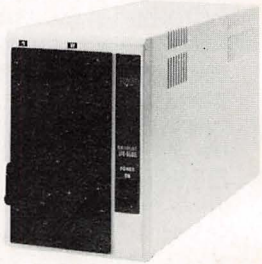
標準価格 ¥175,000
特価販売中



● EXA (TOKYO DENSHI KAGAKU KIZAI) フロッピーセット (FM-NEW7, FM-7/8対応)

LFD-550 II FM(本体)… ¥108,000
LFS-22(インターフェイス)…¥13,800
5インチ2Dディスケット… ¥17,000
5インチ特選ゲームソフト…¥6,800
セット標準価格 ~~¥145,600~~
セール特価 **¥96,500**

拡張ポート使用の為、本体のI/oポートがフルに活用できます。



新しい生活をスタートラインからバックアップ

ニューモデル・大特価品……豊富な品揃え

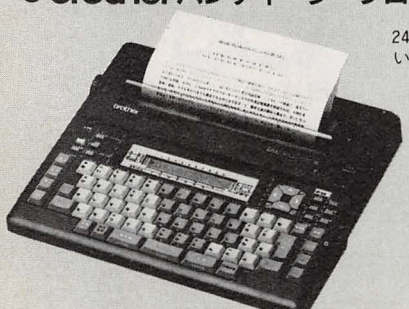
春のワクワクセール

限定特別企画

EXAフロッピーセットをお買い上げの方に特典
サンワビジネスワープロソフトを限定特価提供!!
FM-JWP/S(FM-7/8用)定価38,000円を¥13,500で
FM-JWP/7(FM-7専用)定価20,000円を¥13,200で
どちらも先着10名限りです。

● brother ハンディーワープロ SUPER ピコワード210

24×24ドット印字、学習機能付きで使いやすい漢字変換。500字のユーザー辞書。





標準価格 ~~¥79,800~~
特価販売中

オプション3.5インチFDD(標準価格¥40,000)も本体とセットで特価販売中！

● 富士通 FM77AV



パソコンがオーディオにビジュアルツールに、総天然ショック。
FM-77AV-2(本体価格・キーボード付)……¥158,000
FM-TV151(専用CRT)‥¥89,800
3.5インチ2Dディスケット10枚‥¥17,500
セット標準価格 ~~¥265,300~~
セール特価 **¥218,000**

★クレジット例 頭金¥0
初回¥11,260 2回目以降¥10,600×23回

● NEC PC-8801mkIIFR MODEL30

RAM64KB日本語ベーシック、5インチ2Dタイプ2ドライブ実装。



本体価格……￥178,000
15インチカラーディスプレイ……￥99,800
一流メーカー製、4000文字対応　アナログ/デジタル(ドットピッチ0.39mm)
5インチディスケット10枚……￥17,000

セット標準価格　~~￥294,800~~
セール特価　¥215,000

★クレジット例　頭金¥0　初回¥12,350 2回目以降¥10,400×23回

● SHARP X1turboII

時代に応える3つの能力!!

日本語百科 WORD POWER
ターボ博士 LEXICON
搭載!!



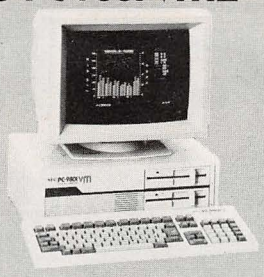
C2-856CE……￥178,000
C2-855DE……￥119,800
ディスケット10枚……￥17,000

セット標準価格　~~￥314,800~~
セール特価　¥243,000

★クレジット例　頭金¥0　初回¥12,910 2回目以降¥11,800×23回

● NEC PC-9801VM2

できるビジネスマンの標準装備。



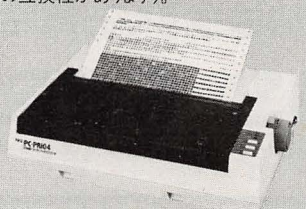
PC-9801 Vm2……￥415,000
4050文字カラーディスプレイ
……￥99,800
アナログ/デジタル対応カラーCRT

セット標準価格　~~￥514,800~~
セール特価　¥415,000

★クレジット例　頭金¥0　初回¥20,950 2回目以降¥20,200×23回

● NEC 日本語プリンターセット

ドットインパクト24ドット、インパクトラインドット方式(16本横配列)、24ドット明朝体の日本語印字、漢字印字速度20字/秒(※PC-8822とソフトの互換性があります)。



PC-PR104(本体)……￥148,000
トラクターフィーダー……￥9,800

セット標準価格　~~￥157,800~~
セール特価　¥79,800

★クレジット例　頭金¥0　初回¥7,480 2回目以降¥7,300×11回

● 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。



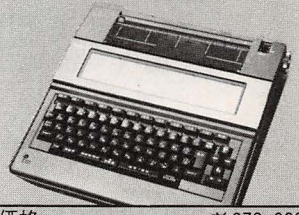
KX-P109IN……￥62,800
用紙500枚・プリンターケーブル付

標準価格　~~￥62,800~~
セール特価　¥49,800

★クレジット例　頭金¥0　初回¥5,280 2回目以降¥4,500×11回

● National Panaword ビジネス50 FW-50

ビジネスマンのための本格ワープロ。
IMバイト・3インチフロッピー マルチウィンドウ付大型ディスプレイ、JIS第2水準漢字ROM内蔵、40字/秒の高速プリンター。



標準価格　~~￥278,000~~
セール特価　¥158,000

★クレジット例　頭金¥0　初回¥7,760 2回目以降¥7,700×23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。

いいものイッパイ!!
日本全国マルゼンムセン

〈ラジオ会館店〉☎03-255-4386
〈ラジオセンター店〉☎03-255-8976
〈万世橋店〉
第1フロア店☎03-255-6962
第2フロア店☎03-255-6963

〈大阪支店〉
☎06-641-0110



〈第1アメ横店〉
☎052-263-1626
〈第2アメ横店〉
☎052-263-6162



〈立川ターミナルビル店〉
☎0425-27-6211





テクノショイ ECCS
〒101東京都千代田区神田佐久間町1-6-4
TEL.03-255-4911代

全国パソコン買取センター

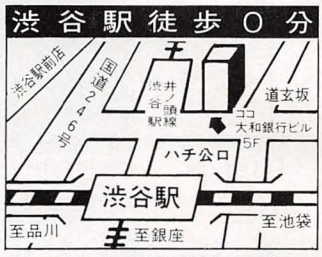
PCユーザーのための **PC専科**

NEC PCシリーズ高価下取・買取

あなたのPC-9801
8801シリーズ高く買います

PC用各社周辺機器下取・買取OK!

全国販売・高価下取・買取



エレベーターは建物の裏側にあります
日本マイコン流通センター内

●パソコンの売却、お求めは今すぐお電話で!!

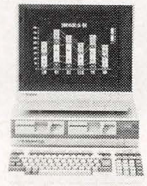
☎(03)463-2328

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル 日本マイコン流通センター内
全国パソコン買取センター

激安 価格で全国どこでも電話一本

よい品をより安く、パソコンユーザーの強い味方!

PC-8801mkIIFR model30



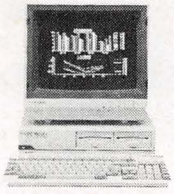
定価~~178,000円~~
特価¥138,000

PC-9801VM2



定価~~415,000円~~
特価¥309,000

PC-9801U2



定価~~298,000円~~
特価¥209,800

FM77AV 2セット

FM77AV2
(本体)
FMTV151
(モニター)



合計定価~~247,000円~~
特価¥184,000

NEC PC-KD852
アナログ4000文字カラーモニター



定価~~99,800円~~
特価¥68,000

シャープ CU-14A2
4000文字カラーモニター(アナログ・デジタル)



定価~~99,800円~~
特価¥62,000

エプソン VP-80K
24ドット
漢字プリンター



定価~~147,000円~~
特価¥109,000

ブラザー M-1024P
24ドット
漢字プリンター
割付名人



定価~~128,000円~~
特価¥96,000

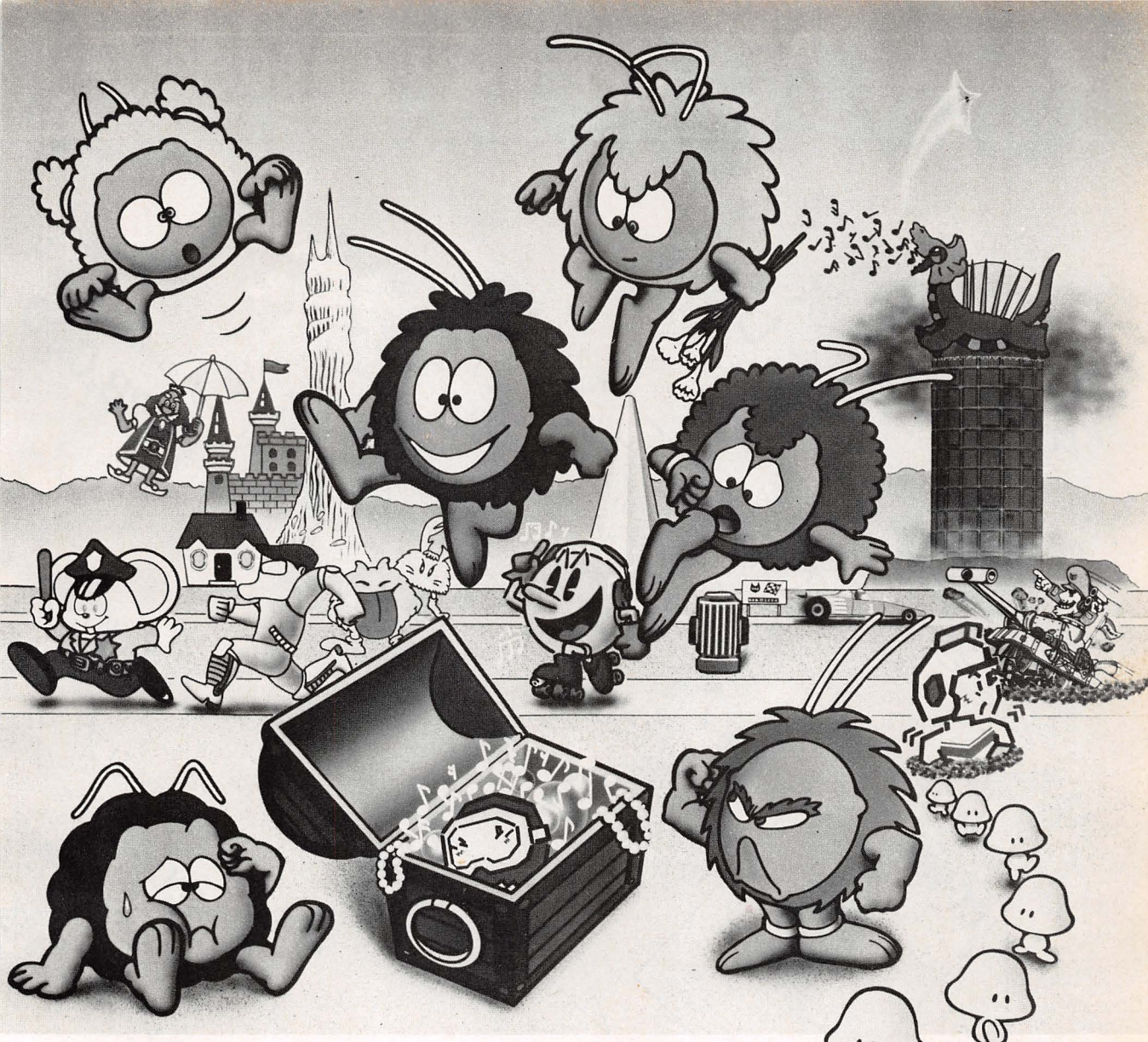
●クレジット月々3,000円より全国どこでもOK!
●各社パソコン周辺機器激安でお届け

株式会社コンセプト

〒150 東京都渋谷区神南1-11-5ダイネスビル
振込先 大和銀行渋谷支店普6614110

★お申込みは今すぐお電話で……

☎03-477-7422



●ナムコの秀れたゲーム・ミュージックをキミのパソコンで演奏させよう!

対象機種はファミリーコンピュータ▶FMシリーズ▶JR-200▶M5▶MZ-700▶MZ-1500▶MZ-80B/2000/2200/(2500)▶パソピア7▶PC-6001シリーズ▶PC-6001mkIISRシリーズ▶PC-8001/PC-8801/mkII+GSX8800▶PC-8801mkII▶PC-8801mKIISR▶VIC-1001▶S1▶X1とドッサリ!

●どの曲がお気に入り?

曲目は▶GALAXIAN▶PAC-MAN▶RALLY-X▶KING & BALLOON▶MAPPY▶GALAGA▶NEW RALLY-X▶WARP & WARP▶BOSCONIAN▶POLE POSITION▶XEVIOUS▶DIG DUG▶PHOZON▶PAC & PAL▶LIBBLE RABBLE▶POLE POSITION II▶GAPLUS▶THE TOWER OF DRUAGA▶PAC-LAND▶GROBDA▶DIG DUGII▶DRAGON BUSTER▶METRO-CROSS▶BATTLE CITY……!

●新譜も載って,サービス満点

▶SKY KID▶MOTOS▶BARADUKE▶STAR LUSTER▶BATTLE CITY!

もちろん全楽譜付き。各機種のミュージック,サウンド文の解説も載っているから,移植にも便利。

売切れが予想されます。今すぐ書店にご連絡を!

マイコンBASIC Magazine DELUXE SPECIAL

namco

VIDEO GAME MUSIC PROGRAM

3月中旬発売! B5判:460ページ! 予価1,800円

COMPUTER VISUAL & AUDIO CVA秋葉原

通信販売
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. 頭金なして商品先どり
※初回支払は端数がプラスされます。

其の壱 全商品特別価格にてご提供いたします。

其の弐 ワープロのみ
大容量、ハイパーフォーマンスの精鋭
1Mバイトタイプ5インチフロッピィディスクを本体に2ドライブ内蔵。
余裕のスピードとパワーを実現
CPUは8086とのソフト互換性を持つ高性能16ビットプロセッサ、μPD70116－10/8/10MHzを搭載。またユーザーズメモリも大容量348Kバイトを標準実装。
ビジネス用途を充実した機能
JIS第1、第2水準の漢字ROMを標準搭載。また、640×400ドットの高解像度2画面を4,096色中の8色(オプションにより16色)の多色表示で描画できる高速、多彩なグラフィック機能も実現。
16ビットパソコンの標準機、PC－9800シリーズの資産を継承
定評あるPC－9801/E/F/M用の豊富な市販ソフトウェアや、多彩な周辺機器などが活用できるため、ハードウェアの優秀さと相まって、ビジネス領域は限りなく拡がります。
¥328,000

高性能16ビットCPU搭載
PC-9801VM

本体……415,000円
CRT……99,800円
合計価格　514,800円

其の参
●富士通 FM-NEW7 セット
MB27343・データレコーダ・ケーブル
¥89,800
●FM-77AV2＋FM-TV151 ガ
¥198,000
●PC-8801mkⅡFR30・MR
ビックリ価格

地方のお客様におきましても秋葉原価格で御提供させていただきます。

新製品　お買得品コーナー

NEC PC-8801mkⅡFR

本体……178,000円
(モデル30)
CRT……99,800円
(KD852)
合計価格　~~277,800円~~
■48回均等支払例
月々5,800円

富士通 FM77AV

本体……158,000円
(AV2)
CRT……89,800円
(TV-151)
合計価格　~~247,800円~~
■48回均等支払例
月々5,300円

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

■フロッピーディスク
メーカー名：マクセル、フジ、メモレックス、IBM、NEC
TDK、DATALIFE、コニカ、コスモ、PUREFLEX
CVA特価(10枚組み)すべてNEWバージョン
MD-2D……1,800円～4,500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。

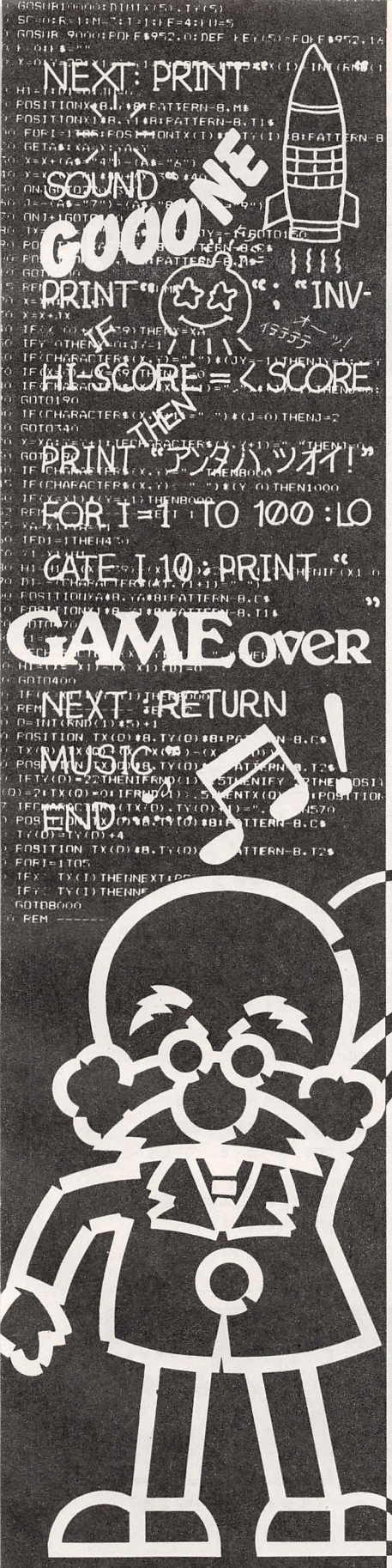
CVA秋葉原店



●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No.4693739
通信販売のお申し込みは今すぐお電話で
東京03(258)3710代
●受付時間
10:00AM～7:00PM

BM特選プログラムコーナー



本コーナーは，ロードがしやすい，短く，しかも楽しい内容のソフトを選んで掲載しています。手近にあるパソコンに入力してください。

パソコンへの入力方法は簡単です。紹介してあるプログラム・リストをキー・ボードから入力していけばよいのです。

それぞれの記事には，プログラムを実行させるときの注意点や，プログラムの内容，プログラムの改造方法などが紹介されていますから，よく読んでください。

また，"CHECKER FLAG"というコーナーがあり，デバッグ博士ことDr.Dがそれぞれのプログラムについて批評を加えています。口が悪い人なので，かなりキツイこともいっていますが，自分でプログラムを作ったり，これから作ろうとしている人には役立つでしょう。

なお，このコーナーに，自分の作ったプログラムを投稿しようと考えている人は以下のようなきまりを守って投稿してください。

プログラム投稿者へのお願い

住所・氏名・年令・職業(学校名)・学年・電話番号(連絡のつく時間も)を原稿にかならず書いておいてください。

また，プログラムの説明を400字づめの原稿用紙3枚～5枚くらいにまとめてください。説明には①内容，②使いかた・遊びかた，③操作方法，④プログラムのしくみ（変数表や，フローチャートはかならず付けてください），⑤プログラムの具体的な入力方法，⑥改造のアドバイス，作ったとき苦労した点などを書きます。Ⓐ使用機種名，Ⓑ言語，モード（例 N80SRベーシック），ページ等，Ⓒメモリの容量，Ⓓマシン語を使用している場合はマシン語データの開始番地と終了番地も忘れずに書いてください。

プログラムは，できるだけテープかフロッピーディスク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。

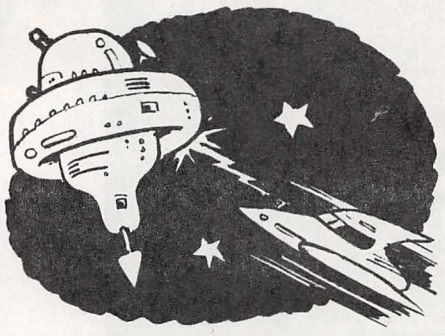
掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。　　編集部

★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

協賛：日立

ゾイデル ZUIDER



エントリーコードBM① 本田　実

Story

暗黒銀河最大にして最強の破壊者「ゾイデル」の魔手が，ついに地球にものびてきた。圧倒的に強力なゾイデル軍の前に地球側はなすすべもなく，4隻(せき)の機甲要塞(きこうようさい)が地球に降下するころには，地球はほぼ完全に制圧されてしまっていた。

わずかに抵抗する地球の第2空軍も，その戦力はないに等しく，残された最後の希望を開発中の次期主力戦闘機XDF－3〝ジェイカー〟にたくしたのであった。

Play

戦闘機XDF－3〝ジェイカー〟を操作して，ゾイデル軍の戦闘兵器群をむかえ撃ってください。

操作は[I]で上昇，[M]で下降，[英数]でフォトン・メーザー砲を発射します。フォトン・メーザー砲の破壊力は強力で，至近距離の敵を3，4機まとめて破壊することも可能です。

XDF－3は開発中だったため最初は3機しかありませんが，2万点で1機，以降4万点おきに1機ずつ補充されます。

最終目的は，地球に降りた4隻の機甲要塞〝ゾイデル〟を破壊することにあり，4隻めを破壊するとゲームは終了します。

ゲーム終了時のネーム入れは10文字までで，カーソル・キー以外のすべてのキーが使え，リターン・キーで入力を終了します。

ゲーム・スタートは[英数]キーで，いつでも入力を受けつけます。キーはすべて押し続ける感じで押してください。

なお，[1]キーは自爆用で，押すと1機減ります。

★　★　★

最後に

このプログラムは1年近い歳月をかけて，練りに練ったものです。かなりアーケード版のシューティング・ゲームにこだわり，デモやネーム入れなどにも凝った自信作です。とくに敵要塞は，自分で見ても感動モノです。

リストもかなり切りつめたつもりです。ぜひお楽しみください（多少動きは遅いですが，BASICですので許してやってください）。

《第1表》プログラム構成

50～ 100	メイン・ルーチン
110～ 140	スクロールSUB
150～ 180	自機移動，KEY入力SUB
190～ 270	タマ発射，敵当たり判定SUB
280～ 340	敵制御SUB
350～ 400	敵1(フェムト)行動SUB
410～ 500	敵2(ガルザック)　〃
510～ 630	敵3(アルテレード)　〃
640～ 670	敵4(カーボ・アック)　〃
680～ 850	敵5(ゾイデル)　〃
860～ 890	敵タマ発射，自機当たり判定SUB
900～ 970	全面クリアSUB
980～1100	画面制御SUB群
1110～1370	ゲーム・オーバー&ネーム入れSUB
1380～1570	DEMO&初期設定2SUB
1580～1770	初期設定1SUB
1780～2080	データ書きこみSUB&データ

CHECKER FLAG

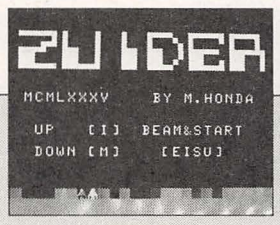
編：この画面は！　ノーマル・キャラクターを使っているにしてはカッコイイ戦闘機！

Dr.D：ナルホド，これはよくできているぞ。BASICでよくここまで作ったものだ。とにかくキャラの作りかたがうまい。

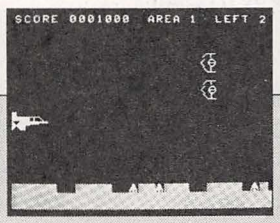
編：そうですね。これだけの作品はなかなかないですね。さすがに時間をかけて作っただけのことはあるようです。

Dr.D：こういう作品は，これで終わりにしないで，部分部分に手を加えて(マシン語にしたり)，よりおもしろいゲームにしていきたいな。

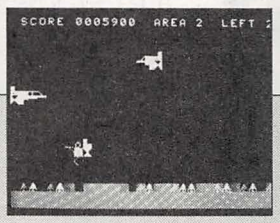
編：まったく，そのとおりです。



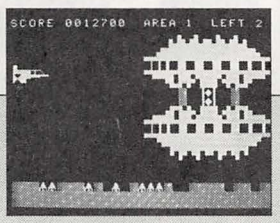
《写真1》ZUIDERのタイトル画面



《写真2》「ガルザック」放物線を描いて攻撃する



《写真3》可変戦闘機「アルテレード」の出現！



《写真4》いよいよ敵要塞「ゾイデル」の出現だ！

《OVER FLOW》 最近ちまたで「ベーマガが，一段とおもしろくなった」という声が聞かれます(?)。ベーマガをもっとおもしろくするのは，みなさんのOFコーナーですよ。おもしろい話題をたくさん待ってます！

```
  10 CLEAR :RANDOMIZE
  20 GOSUB 1590
  30 GOSUB 1790
  40 GOSUB 1390
  50 REM --- MAIN
  60 GOSUB 160
  70 GOSUB 120
  80 GOSUB 290
  90 IF F0+(PEEK($EEC0)=247) THEN GOSUB 1120
 100 GOTO 60
 110 REM --- SCROLL
 120 POKE $3B,$31,P0,$31,P0+$1F,$03,$A0:CALL $F009
 130 LET P0=P0+1:IF P0=$C0 THEN LET P0=$20:IF F6=0 THEN LET M=M+1:MUSIC U9vU9v:
GOSUB 1090
 140 RETURN
 150 REM --- KEY
 160 IF PEEK($EEC0)=239 THEN MUSIC D4:GOSUB 200
 170 LET A=ASC(INKEY$):LET Y0=Y0-(A=$49)*(Y0)1)+(A=$4D)*(Y0(17)
 180 LET CURSOR=0,Y0:PRINT M0$+"  ";:RETURN
 190 REM --- BEAM
 200 FOR I=6 TO 31:LET CURSOR=I,Y0+2:LET A=ASC(CURSOR$):IF A=$20 THEN PRINT G0$
;:GOTO 270
 210 PRINT S3$;
 220 FOR J=1 TO 4:IF (ABS(E1(J)-I))1)+(ABS(Y0+1-E2(J)))2)+(F1(J)) THEN GOTO 260
 230 LET F1(J)=2-(S9=6):LET CURSOR=E1(J),E2(J):GOSUB 990
 240 LET E9=E9+2:LET S0=S0+S1(S9):GOSUB 1030
 250 IF S0)=P9 THEN LET M0=M0+1:LET P9=P9+400:MUSIC D5y5:GOSUB 1060
 260 NEXT J:LET I=31
 270 NEXT I:PRINT "  ";:RETURN
 280 REM --- ENEMY CHANGE
 290 IF F4=0 THEN GOTO 330
 300 LET K=1:FOR I=1 TO 4:LET K=K*F1(I):NEXT I:IF K=0 THEN GOTO 330
 310 LET E=1:LET E9=0:LET F4=0:LET S9=VAL(MID$(S9$,S8,1)):LET S8=S8+1:LET E9=0
 320 IF S9=6 THEN LET E3(1)=1:LET F1(1)=0:LET E3(2)=$3600
 330 LET E9=E9+1:LET F4=(E9)90):ON S9 GOSUB 360,420,520,650,520,690,910
 340 RETURN
 350 REM --- ENE-1
 360 FOR I=1 TO 4:IF F1(I) THEN GOTO 390
 370 LET E1(I)=E1(I)-INT(RND(3)+1):LET CURSOR=E1(I),E2(I)+1:PRINT C$(1);:IF E1(
I))4 THEN GOTO 400
 380 PRINT S3$+S3$+S3$;:GOSUB 880
 390 LET E2(I)=INT(RND(16)+3):LET E1(I)=28:LET F1(I)=F4
 400 NEXT I:RETURN
 410 REM --- ENE-2
 420 FOR I=1 TO 2:IF F1(I) THEN GOTO 490
 430 LET E1(I)=INT(E2(I+2)*E2(I+2))+5:LET K=E2(I+2)-.5:LET E2(I)=INT(E2(I+2)+E3
(I))
 440 LET CURSOR=INT(K*K)+4,INT(K+E3(I)):PRINT S2$;:LET CURSOR=E1(I),E2(I):PRINT
 C$(2);
 450 LET CURSOR=E1(I),E2(I):PRINT C$(2);
 460 IF (RND(1)).95)*(E1(I)()30) THEN LET K$=" ":GOSUB 870
 470 LET E2(I+2)=E2(I+2)+.5:IF E2(I+2)-5.5 THEN GOTO 500
 480 LET F1(I)=1:PRINT J$+S2$;
 490 LET E2(I+2)=-4.5:LET E3(I)=INT(RND(8)+6):LET F1(I)=F1(I)-(F4=0)
 500 NEXT I:RETURN
 510 REM --- ENE-3
 520 FOR I=E TO E+1:IF F1(I) THEN GOTO 620
 530 LET CURSOR=E1(I),E2(I):PRINT S2$;:ON E3(I) GOTO 570,590
 540 IF RND(1)).8 THEN LET K$=CHR$($F6,$20):GOSUB 870
 550 NEXT I:LET E=E+2:IF E=S9 THEN LET E=1
 560 RETURN
 570 LET E1(I)=E1(I)-3:LET CURSOR=E1(I),E2(I):PRINT C$(3);:IF E1(I)-5 THEN GOTO
 540
 580 MUSIC #D5R#v:PRINT CHR$($A)+J$+C$(4);:LET E3(I)=2:MUSIC UvRUv:GOTO 610
 590 LET E1(I)=E1(I)+1:LET E2(I)=E2(I)+INT(RND(7)-3)
 600 IF (E2(I)(2)+(E2(I))18) THEN LET E2(I)=E2(I)+SGN(10-E2(I))*3
 610 IF 29-E1(I) THEN LET CURSOR=E1(I),E2(I):PRINT C$(5);:GOTO 540
 620 LET E1(I)=29:LET E2(I)=INT(RND(16)+2):LET E3(I)=1:LET F1(I)=F1(I)-(F1(I))0
)+F4
 630 GOTO 550
 640 REM --- ENE-4
 650 LET E2(1)=INT(RND(19)+1):FOR I=26 TO 0 STEP -2:LET CURSOR=I,E2(1)+1
 660 PRINT CHR$($3C,$60,1,9,$FE,$20,$20);:MUSIC D4:NEXT I:LET I=1:PRINT S3$+S3$
;:GOSUB 880
 670 LET E9=110:RETURN
 680 REM --- ZUIDER
 690 ON E3(1) GOSUB 710,750
 700 FOR I=1 TO 10:POKE $EE80,RND(63),0:NEXT I:RETURN
 710 LET H=INT(E3(2)/256):LET D=E3(2)-H*256:POKE $3B,H,D,H+2,D,$01,$20:CALL $F0
09
 720 LET E3(2)=E3(2)-$20:IF E3(2))$32E0 THEN RETURN
 730 LET E3(1)=2:LET E1(1)=22:LET E2(1)=8:LET E2(2)=4:LET E2(3)=11:LET E=0
 740 FOR I=2 TO 3:LET F1(I)=0:LET E1(I)=15:NEXT I:RETURN
 750 LET CURSOR=E1(1),E2(1):PRINT K5$(E+1);:IF (RND(1)(.8)+(F1(1)) THEN GOTO 77
0
 760 LET I=4:LET E2(I)=INT(RND(16)+3):LET E1(I)=15:LET K$=CHR$($94,$20):MUSIC D
7:GOSUB 870
 770 LET E9=E9-1:LET A$=MID$(L1$,E+1,15):FOR I=2 TO 3:IF F1(I)=0 THEN LET CURSO
R=E1(I)+1,E2(I)+1:PRINT A$;
 780 LET CURSOR=6*I+8,8:PRINT L2$((F1(2)+F1(3)(2)+1)
 790 NEXT I:LET E=E+1:IF E=2 THEN LET E=0
 800 IF F1(1)=0 THEN RETURN
 810 FOR I=$150 TO $210 STEP $40:FOR J=0 TO $F:POKE I+J,RND(16):PRINT CHR$($E);
 820 PLOT RND(43)+20,RND(40+5),1:PRINT CHR$($F);
 830 POKE $420-I+J,RND(16):POKE $EE80,63,0:NEXT J:NEXT I:FOR J=1 TO 10
 840 PRINT CHR$($E);:MUSIC P2R:PRINT CHR$($F);:POKE $EE80,63:MUSIC P1RP0:NEXT J
:GOSUB 1070
 850 LET F4=1:FOR I=1 TO 4:LET F1(I)=1:NEXT I:RETURN
 860 REM --- ENEMY FIRE
 870 MUSIC DvDv:FOR J=E1(I)-2 TO 0 STEP -1:LET CURSOR=J,E2(I)+1:PRINT K$;:NEXT
J
 880 IF (E2(I)=Y0)+(E2(I)-1=Y0) THEN LET F0=1:PRINT CHR$($E);:LET CURSOR=0,Y0:G
OSUB 990
 890 PRINT S3$;:RETURN
 900 REM --- THE END
 910 LET F6=1:LET CURSOR=9,10:PRINT "CONGRATURATION !":MUSIC T2P4Q2777U4RT1
 920 LET F0=2:RESTORE :READ A$:FOR L=1 TO 4:READ B$
 930 FOR K=1 TO 32:LET D$=RIGHT$(A$,32-K):LET E$=LEFT$(B$,K):GOSUB 120
 940 MUSIC POUvD4R:LET CURSOR=6,12:PRINT LEFT$(D$+E$,20):GOSUB 160
 950 NEXT K:LET A$=B$:NEXT L
 960 MUSIC @2T4P4v7=P1v=7v=vP6vP17vU4RvRvP6U7P4UvP6U7U=UvP8U=V1Q3P8R
 970 RETURN
 980 REM --- SCREEN
 990 PRINT CHR$($8F,$20,$8E,$A,8,8,8,$20,$20,$20,$A,8,8,8,$8C,$20,$8D)+J$;
1000 PRINT CHR$($FC,$20,$FD,$A,8,8,8,$20,$20,$20,$A,8,8,8,$FD,$20,$FC)+J$;
1010 PRINT CHR$($8D,$85,$8C,$A,8,8,8,$86,$20,$86,$A,8,8,8,$8E,$85,$8F);
1020 PRINT J$+S2$;:MUSIC P2D4POD#RvSv7RvRv:RETURN
1030 LET CURSOR=1,0:PRINT "SCORE ";
1040 PRINT RIGHT$("00000"+MID$(STR$(S0),2),5)+"00";:RETURN
1050 LET CURSOR=16,0:PRINT "AREA";M:RETURN
1060 LET CURSOR=24,0:PRINT "LEFT";M0-1;:RETURN
1070 POKE $3B,$36,$00,$38,$7F,$01,$20:CALL $F009
1080 POKE $3B,$32,$B0,$32,$BF,$03,$C0:CALL $F009:RETURN
1090 LET CURSOR=16,0:PRINT "AREA";M
1100 LET CURSOR=24,0:PRINT "LEFT";M0-1;" ";:RETURN
1110 REM     GAME OVER
1120 IF F0=2 THEN GOTO 1150
1130 MUSIC P7RP0
1140 LET M0=M0-1:IF M0 THEN CLEAR :MUSIC V5T2Q2P8D4Q0T1P0V4:PRINT CHR$($F);:GOT
O 1500
```

★ポンポン!!どうか、このハガキが乗りま…ちがった、掲ますよ…、法ま…これもちゃう、伸る、載る、あっこれだあー!!(千葉県君津市・すていぶ君、いよいよネタにつまったな。こくろうさん!)

```
 1150 PRINT CHR$($F);:LET CURSOR=6,10:PRINT " [[[ GAME  OVER ]]]   ";
 1160 MUSIC T2P4RP2D≡P5ﾄP2DｼﾝﾄﾗﾄﾞﾚﾄP1DｼﾝﾄﾗﾄﾞﾚﾄP1DｼﾝﾄﾗﾄﾞﾚﾄP1
```

ベーシックマスターLIII/マーク5/S1用

協賛：日立

CHINA TOWN

チャイナ　タウン

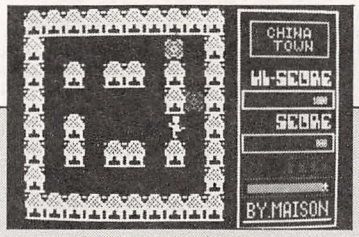


エントリーコードBM② めぞん一刻

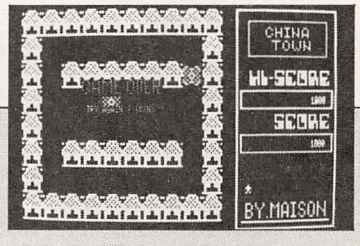
はじめに

昔，中国の山奥の村に，夜になると緑色に光る化け物がでて村の人を1人，2人と食い殺していたそうな。

そこで村の若い男が，1人勇敢にもその化け物退治にでかけたとさ。



《写真1》あなたの攻撃は〝けり〟のみ



《写真2》FUELがなくなるとゲーム・オーバー

遊びかた

若い男（水色）はテンキーの[8][2][4][6]で上下左右に移動して，[Z]キーで左げり，[X]キーで右まわしげりをします。

ダメージの判定は，若い男と化け物が重なったときに実行され，FUELが減ります。

FUELがすべて無くなるとゲーム・オーバーです。

なお，このゲームにはポーズが付いています。ポーズはスペース・キーを押すとかかり，リターン・キーで復活します。また，ゲームを途中でやめたいときはポーズ中にシフト・キーを押してください。

化け物を何匹か倒すと面クリアです。

その他

スコアは左けりが200点，右まわしげりが100点でハイスコアはゲーム・オーバーのときに変わります。

また，入力前にはNEW ON 7を実行してください。

CHINA TOWNのプログラム・リスト

```
10 GOTO 400
20 'ぁゆぁゆぁゆぁゆぁゆ とぁぁ[ ﾒｲﾝ ]ぁぁな ぁゆぁゆぁゆぁゆぁゆ
30 'おおお ﾃｷ ﾉ ｳｺﾞｷ おおお
40 W=RND*3+1:IF Q=1 THEN Q=2 ELSE Q=1
50 LINE(P(Q),R(Q))-(P(Q)+4,R(Q)+2)," ",BF
60 P(Q)=P(Q)+((W=1)-(W=2))*5:R(Q)=R(Q)+((W=3)-(W=4))*3
70 ZX=SCREEN(P(Q),R(Q))
80 IF ZX=&H28 ORZX=&H8C THENP(Q)=P(Q)-((W=1)-(W=2))*5:R(Q)=R(Q)-((W=3)-(W=4))*3
90 IF P(Q)=X AND R(Q)=Y THEN ELSE 120
100 VI=VI-2:POKE&H116,&H55:LOCATE VI,20:PRINTC$(7);:LINE(VI+2,20)-(VI+3,20)," "
110 IF VI=56 THEN POKE&H116,&H54:LOCATE P(Q),R(Q):PRINT C$(6);:GOTO 330
120 POKE&H116,&H54:LOCATE P(Q),R(Q):PRINT C$(6);
130 'おおお ｼﾌﾄﾝ ﾉ ｳｺﾞｷ おおお
140 LINE(X,Y)-(X+4,Y+2)," ",BF
150 PE=PEEK(&HFFE0):X=X+((PE=183)-(PE=190))*5:Y=Y+((PE=141)-(PE=205))*3
160 Z=SCREEN(X,Y):IF Z=&H28 OR Z=&H8C THEN X=X-((PE=183)-(PE=190))*5:Y=Y-((PE=14
1)-(PE=205))*3
170 C=1
180 IF PE=200 THEN C=2:IF SCREEN(X-5,Y)=&H8C THEN POKE&H116,&H52:LOCATE X-5,Y:PR
INT C$(8);:BEEP:LINE(X-5,Y)-(X-1,Y+2)," ",BF:SC=SC+2:TE=TE+1
190 IF PE=202 THEN C=4:IF SCREEN(X+5,Y)=&H8C THEN POKE&H116,&H52:LOCATE X+5,Y:PR
INT C$(8);:BEEP:LINE(X+5,Y)-(X+9,Y+2)," ",BF:SC=SC+1:TE=TE+1
200 POKE&H116,&H55:LOCATE X,Y:PRINT C$(C);
210 COLOR 7:LOCATE 71,15:PRINT USING"####00";SC
220 IF TE=10 THEN 710
230 IF PE=128 THEN GOSUB 260
240 GOTO 40
250 'おおお POSUE おおお
260 LINE(439,115)-(630,130),PSET,6,B
270 RESTORE 1170:FOR J=0 TO 11:READ C$:POKE&HB93+J,VAL("&H"+C$):NEXT J
280 PE=PEEK(&HFFE0)
290 IF PE=175 THEN LINE(19,24)-(30,24)," ":RETURN
300 IF PE=135 THEN LINE(19,24)-(30,24)," ":GOTO 330
310 GOTO 280
320 'ぁゆぁゆぁゆぁゆぁゆ とぁぁ[ ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ ]ぁぁな ぁゆぁゆぁゆぁゆぁゆ
330 LINE(439,154)-(630,171),PSET,2,B:POKE&HFFE0,&HF0
```

★ぼくはスペースハリアーをやっていて落ちるし，ハングオンをやっていても落ちた不幸な者です。（広島県安芸郡・**受験にも落ちた子**）……**【影**：ペンネームのオチもきまった！**編**：来年はガンバッテくださいネ。】

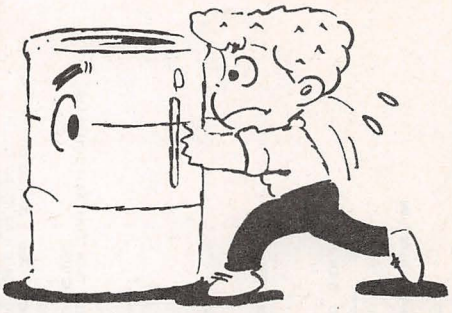
```
340 RESTORE 1040:FOR I=0 TO 80 STEP 80
350 FOR J=0 TO 19:READ C$:POKE&H68F+I+J,VAL("&H"+C$):NEXT J,I:COLOR 7
360 IF SC)HS THEN LOCATE 71,10:PRINT USING"####00";SC:HS=SC
370 COLOR RND*6+1:LOCATE 16,11:PRINT"TRY AGAIN ? (Y/N)";
380 A$=INKEY$:IF A$="Y" THEN 630 ELSE IF A$="N" THEN COLOR 7:END ELSE 370
390 'ぁゆぁゆぁゆぁゆぁゆ とぁぁ[ ショキ セッテイ ]ぁぁな ぁゆぁゆぁゆぁゆぁゆ
400 WIDTH 80:SCREEN 0,,1:DEFINT A-Z:RANDOMIZE TIME:HS=10
410 A$=CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(29):B$=CHR$(&H1C)
420 C$(1)=B$+B$+"ほた"+B$+A$+B$+"ツまつタ"+A$+B$+"G"+B$+"セ"
430 C$(2)=B$+B$+"ほた"+B$+A$+"いいまつO"+A$+B$+B$+B$+"セ"
440 C$(3)=B$+B$+"ほた"+B$+A$+CHR$(34)+CHR$(34)+"また"+B$+A$+B$+"G"+B$+"セ"
450 C$(4)=B$+B$+"ほた"+B$+A$+B$+"2まねD"+A$+B$+B$+"セ"
460 C$(5)="(kロ^8"+A$+CHR$(126)+"^Vバラ"+A$+"っけいけり"
470 C$(6)="ゃHぃL&"+A$+"Z^セZP"+A$+"6R2VO"
480 C$(7)=CHR$(&HA7)+CHR$(&HAO)
490 C$(8)="年月日市区"+A$+"市日月町へ"+A$+"EPOBJ"
500 '
510 LINE(430,0)-(639,199),PSET,7,B:LINE(452,10)-(618,42),PSET,4,B
520 RESTORE 1060:FOR I=0 TO 160 STEP 80
530 FOR J=0 TO 11:READ C$:POKE&H4DD+I+J,VAL("&H"+C$):NEXT J,I
540 LINE(439,75)-(630,91),PSET,5,B:RESTORE 1090:FOR I=0 TO 80 STEP 80
550 FOR J=0 TO 20:READ C$:POKE&H669+I+J,VAL("&H"+C$):NEXT J,I
560 LINE(436,115)-(630,130),PSET,6,B:RESTORE 1110:FOR I=0 TO 80 STEP 80
570 FOR J=0 TO 14:READ C$:POKE&H7FF+I+J,VAL("&H"+C$):NEXT J,I
580 LINE(439,154)-(630,171),PSET,2,B:RESTORE 1130:FOR I=0 TO 80 STEP 80
590 FOR J=0 TO 11:READ C$:POKE&H992+I+J,VAL("&H"+C$):NEXT J,I
600 LINE(440,192)-(624,192),PSET,7:PSET(0,0,3):RESTORE 1150:FORI=0TO 80 STEP 80
610 FOR J=0 TO 21:READ C$:POKE&HB18+I+J,VAL("&H"+C$):NEXT J,I
620 '
630 ST=0:POKE&H116,&H57
640 FOR I=0 TO 49 STEP 5:LOCATE I,0:PRINT C$(5);:LOCATE I,21:PRINT C$(5);:NEXT
650 FOR I=3 TO 18 STEP 3:LOCATE 0,I:PRINT C$(5);:LOCATE 45,I:PRINT C$(5);:NEXT
660 VI=76:POKE&H116,&H51:FOR I=56 TO 75:LOCATE I,20:PRINT CHR$(&HFF);:NEXT
670 POKE&H116,&H55:LOCATE VI,20:PRINT C$(7);
680 LINE(71,10)-(76,10)," ":LINE(71,15)-(76,15)," "
690 COLOR 7:LOCATE 71,10:PRINT USING"####00";HS:SC=0:POKE&HFFE0,&H04
700 'ぁゆぁゆぁゆぁゆぁゆ とぁぁ[ MEN セッテイ ]ぁぁな ぁゆぁゆぁゆぁゆぁゆ
710 X=5:Y=3:P(1)=10:P(2)=25:P(3)=40:R(1)=18:R(2)=18:R(3)=18:Q=1:ST=ST+1:TE=0
720 IF ST=11 THEN 330
730 ON ST GOSUB 820,840,860,880,900,920,940,970,990,1010
740 READ ST,HO:LINE(5,3)-(44,20)," ",BF
750 LINE(10,10)-(39,10),"お",2:LINE(10,12)-(39,12),"お",2
760 COLOR 7:LOCATE 15,11:PRINT USING"STAGE ## START READY";ST
770 FOR I=0 TO 3000:NEXT:BEEP:BEEP:BEEP:LINE(10,10)-(39,12)," ",BF
780 POKE&H116,&H57
790 FOR I=1 TO HO:READ M1,M2:LOCATE M1,M2:PRINT C$(5);:NEXT
800 GOTO 40
810 'ぁゆぁゆぁゆぁゆぁゆ おおお [ STAGE DATA ] おおお ぁゆぁゆぁゆぁゆぁゆ
820 RESTORE 830:RETURN '    とぁゆ 1 メン / Data とぁゆ
830 DATA 1,10,  10,6,20,6,25,6,35,6,35,9,10,12,10,15,20,15,25,15,35,15
840 RESTORE 850:RETURN '    とぁゆ 2 メン / Data とぁゆ
850 DATA2,12,10,6,15,6,20,6,25,6,30,6,35,6,10,15,15,15,20,15,25,15,30,15,35,15
860 RESTORE 870:RETURN '    とぁゆ 3 メン / Data とぁゆ
870 DATA 3,8,  25,3,25,6,5,9,10,9,35,12,40,12,20,15,20,18
880 RESTORE 890:RETURN '    とぁゆ 4 メン / Data とぁゆ
890 DATA 4,11,  10,6,10,9,10,12,15,12,20,12,25,12,30,12,35,12,25,6,25,9,25,15
900 RESTORE 910:RETURN '    とぁゆ 5 メン / Data とぁゆ
910 DATA 5,10,  25,3,15,6,30,6,10,9,35,9,10,12,35,12,15,15,30,15,20,18
920 RESTORE 930:RETURN '    とぁゆ 6 メン / Data とぁゆ
930 DATA 6,8,  5,6,10,6,15,6,30,6,35,6,40,6,20,12,25,12
940 RESTORE 950:RETURN ' とぁゆ 7 メン / Data とぁゆ
950 DATA 7,15,  10,3,10,6,10,9,10,12,10,15,20,6,20,9,20,12,20,15,20,18
960 DATA 30,3,30,6,30,9,30,12,30,15
970 RESTORE 980:RETURN ' とぁゆ 8 メン / Data とぁゆ
980 DATA 8,1,  0,0
990 RESTORE 1000:RETURN ' とぁゆ 9 メン / Data とぁゆ
1000 DATA 9,10,  15,9,30,9,15,12,30,12,5,15,10,15,15,15,30,15,35,15,40,15
1010 RESTORE 1020:RETURN ' とぁゆ 10 メン / Data とぁゆ
1020 DATA 10,16,  10,6,15,6,15,9,15,12,15,15,25,6,30,6,35,6,25,9,35,9
1030 DATA 25,12,35,12,25,12,25,15,30,15,35,15
1040 DATA E1,16,0E,11,E0,F2,42,F0,F9,10,80,E1,1E,0F,0F,0F,91,0F,99,F0
1050 DATA 34,53,07,11,70,70,00,70,74,40,00,34,43,03,43,07,44,07,07,40
1060 DATA E1,1A,0F,44,F0,1F,10,F4,8F,0E,99,E0
1070 DATA 01,14,4D,44,1B,55,90,D0,01,C1,C0,1C
1080 DATA 00,00,07,00,03,44,30,34,24,30,71,27
1090 DATA F8,88,F0,F8,80,88,0F,99,9B,0F,99,13,0F,1F,FF,0F,99,F8,0F,99,93
1100 DATA 77,70,70,77,70,00,06,47,77,07,77,46,07,44,47,07,77,07,07,77,46
1110 DATA 0F,99,9B,0F,99,13,0F,1F,FF,0F,99,F8,0F,99,93
1120 DATA 06,47,77,07,77,46,07,44,47,07,77,07,07,77,46
1130 DATA 0F,99,91,0F,88,0F,0F,99,93,0F,88,00
1140 DATA 07,77,00,07,77,47,07,77,46,07,77,44
1150 DATA F9,96,03,48,43,00,0F,24,2F,0E,11,E0,1F,10,69,92,0E,11,E0,F4,80,F0
1160 DATA 74,43,00,07,00,04,07,00,07,07,11,70,47,40,24,43,03,44,30,70,01,70
1170 DATA FF,57,0E,F5,E0,FF,8F,0B,BD,D0,FF,D9
1180 'FOR I=&H00 TO &HFF:POKE&H700,I:IF INPUT$(1)="O" THEN NEXT ELSE ?HEX$(I)
```


★スペースハリアーが死んだときなどに，「100円／」と聞こえますが，正しくは何と言っているのですか。（千葉市・T君11才）……【編：100円／影：えっ／どこどこ!?編：もう完全な条件反射ですね。】

ベーシックマスターLIIIマーク5/S1用

協賛：日立

Can Pon（カン ポン）



エントリーコードBM③ 小林 淳夫

内 容

流行の思考型ゲームです。ただし，リアルタイム・アクションの要素はまったくありません。なぜなら，このゲームは，純粋なパズル性をもとめて作られたからなのですっ！

で，どんなもんかというと，缶（かん）を押して，自分の道を作って，風船をふくらませて，風船を一番上まであげる，てなもんだす。

遊びかた・操作方法

カーソル・キーでコントロール。コントロールしにくいときは，シフト・キーを押しながらやるとよいでしょう。で，風船の一歩手前（もちろん，自分が向いている方向）にきたら，スペース・キーを押すと風船がふくらみます。

缶は，押すと動き，下が空間なら落ちます。風船の場合は，上が空間だとあがります。一度に二つ（缶と缶，風船と缶）は押せません。

風船を一番上まであげると，面クリアです。それで，画面下に，あげた数の風船が表示されます。

自分は落ちても死にゃーしませんが，風船を上にあげることができないとわかったら[?]キーを押しましょう。リザーブが1人減って，その面をやり直しです。リザーブがなくなるとGAME OVARです。

ちなみに，ゲームの面数と，難易度は無関係です（いちおう一番むずかしいのは，5面でしょう）。

入力方法

リスト1を入れてSAVE！ **リスト2**を入れて，SAVE。

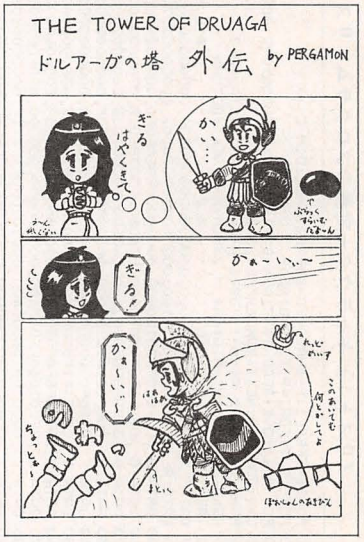
LOADは，**リスト1**をロードし，RUNさせ，つぎに**リスト2**をロード，RUNさせてください。

その他

このゲームは，みなと＝アントニオ＝ガウディ＝よしひさ＝アール＝ヌーヴォー先生（○○みなと）といっしょに作らせていただきました。

ちなみに，795～990行は画面データで，0＝空間，1＝床，2＝はしご，3＝ふくらんだ風船，4＝しぼんだ風船です。オリジナル画面を作って遊びましょう。

評…これじゃドルアーガと戦えないネ(編)



by PERGAMON

CHECKER FLAG

Dr.D：またまたパズルゲームか!!

編：そんなこと言わないでくださいよ。でもアクションの要素がないので緊迫感がないですね。

Dr.D：そうだな。それにしても思考型のゲームを作るならコンピュータに解かせるようなルーチンも作ってほしい。

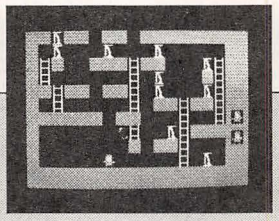
編：つまりコンピュータ対人間というわけですね。

Dr.D：そうだ。このてのパズルゲームなど作ろうと思えばいくらでも作れる。むずかしいのは，それを解くプログラムを作ることだ。ぜひチャレンジしてほしい。論理的思考力が身につくぞ。

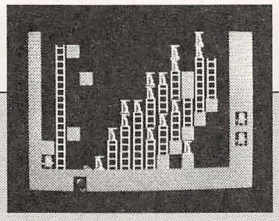
編：コンピュータのプログラムを作るからには，ぜひそうしたいですね。



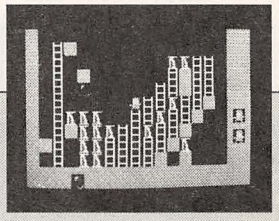
《写真1》Can Ponのタイトル画面



《写真2》風船を上まであげるのが目的です



《写真3》はしごの途中の缶は動きませんよ！



《写真4》ウーム！ なかなかむずかしい！

★私は，この本をいつも8日に買います。うらやましいだろ。載ったのはじめてです。（神奈川県横浜市・小山修朋11才）……【編：あれっ，2月号から8日発売になったの知らないの？影：賞味期限 4月7日 と…。】



★3月にビデオゲーム・ミュージックのNo. 4がでるゾ！絶対に買おうぜ!!(埼玉県北葛飾郡・I♥V. G. M).....

【編：ナムコ・ミュージック・プログラム集も発売されますよー！影：新作ゲームの楽譜付きだよ!!】

《リスト1》キャラクター定義のプログラム・リスト

```
10 POKE&HFFE9,1:P=&HA000:D=&HFFEA:X=22:DIM C(X)
20 POKE D,7:FORI=P TO P+8:POKE I,0:NEXT
30 FOR A=1 TO X:READ I$:C(A)=ASC(I$):C=1:GOSUB50:C=2:GOSUB50
40 C=4:GOSUB50:NEXT:POKE&HFFE9,0:END
50 POKE D,C:READ A$:M=1:FOR E=P+C(A)*8 TO P+C(A)*8+7
60 POKE E,VAL("&H"+MID$(A$,M,2)):M=M+2:NEXT:RETURN
70  REM CHR     B L U E          R E D            G R E E N
80 DATA" ",0000000000000000,0000000000000000,0000000000000000
90 DATA A ,00070F0C00030100,0000000307070D07,0000000307070D07
100 DATA B ,00F0F0F838180800,00000000C0E0F0F0,00000000C0E0F0F0
110 DATA C ,001F1F0F0F070000,0760600030383818,0760600500000000
120 DATA D ,38F8F8F8F0F02000,C606000000C0C1C38,C606002000000000
130 DATA E ,000F0F1F1C181000,0000000003070F0F,0000000003070F0F
140 DATA F ,00E0F03000C08000,000000C0E0E0B0E0,000000C0E0E0B0E0
150 DATA G ,1C1F1F1F0F0F0400,6360000030303B1C,6360000400000000
160 DATA H ,00F8F8F0F0E00000,E00606000C0C1C38,E00606A000000000
170 DATA ロ ,FF202060FF04040C,0000000000000000,00DFDF9F00FBFBF3
180 DATA レ ,0000000306000400,0001070F0F1F1F1F,0000000306000400
190 DATA ヲ ,0000000000000000,00F0F8FCFCFCFCFC,0000000000000000
200 DATA セ ,0000000000000000,1F1F0F0703040000,0000000000000000
210 DATA ヤ ,0000000000804830,F8F8F0C002060200,0000000002864A30
220 DATA ラ ,0000000000000000,3030303F3F303030,3030303F3F303030
230 DATA ロ ,0000000000000000,0C0C0CFCFC0C0C0C,0C0C0CFCFC0C0C0C
240 DATA ヌ ,0000000003040001,000000070F1F0F06,0000000003040001
250 DATA ル ,0000000000000FC,000000F0F8FCFB02,0000000000000FE
260 DATA ト ,003F070E0B090908,003F1B1B1D1E1E1F,003F070E0B090908
270 DATA ナ ,00FC0000008080C0,00FCF8E8E8E8E868,00FC0000008080C0
280 DATA ニ ,0808080808080003F,1F1F1F1F1F1F1F3F,0808080808080003F
290 DATA ネ ,C060606060E0F0FC,68A8A8A8A808181FC,C060606060E0F0FC
300 '------------------------------------------------------ END
```

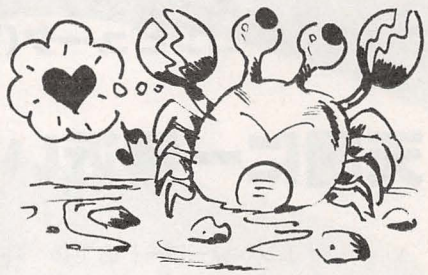
《リスト2》メインのプログラム・リスト

```
10 DEFINT A-Z:POKE&H116,32:WIDTH40:RANDOMIZETIME
20 DIM Z(20,20):MO=0:MI=2:GOSUB550
40 X=1:Y=10:W=0
50 POKE&HFFE0,100:IF MO=8 OR MI<0 THEN COLOR 7:END
60 LINE(0,2)-(35,24),"□",BF
70 GOSUB650:B=-1
75 '_M A I N_____________________________/
80 LOCATEX*2,Y*2:PRINTA$(B+2):XX=Z(X,Y+1)
90 POKE&HFFE0,8:P=PEEK(&HFFE0)
100 A=(P=131 AND X-1)0)-(P=133 AND X+1<16)
110 C=(P=129 AND Y-1)0)-(P=132 AND Y+1<11)
120 IF P=128 AND Z(X+B,Y+A)=4 THEN GOSUB500
130 IF (XX=0 OR XX=4) AND Y<10 AND Z(X,Y)<>5 THEN GOSUB270
140 IF P=130 THEN MI=MI-1:GOTO40
150 ON ABS(A) GOSUB310:ON ABS(C) GOSUB230
160 ON W GOSUB170:GOTO80
165 '_S U B 1_____________________________/
170 L=0:IF Z(M1,N1-1)=0 THEN L=-1
180 LOCATEM1*2,N1*2:PRINTB$(0);
190 Z(M1,N1)=0:N1=N1+L: Z(M1,N1)=3
200 LOCATEM1*2,N1*2:PRINTB$(3);
210 IF N1=1 THEN MO=MO+1:GOTO40 ELSE RETURN
225 '_S U B 2_____________________________/
230 IF NOT((C=-1 AND Z(X,Y)=5) OR (C=1 AND (XX=0 OR XX=5)))THEN RETURN
240 IF (C=-1 AND Y=0) OR (C=1 AND Y=10) THEN RETURN
250 IF C=-1 AND (Z(X,Y-1)=2 OR Z(X,Y-1)=1) THEN RETURN
260 LOCATEX*2,Y*2:PRINT B$(Z(X,Y)):Y=Y+C:RETURN
270 XX=Z(X,Y+1):IF NOT(XX=0 OR XX=4) OR Y<10 THEN RETURN
280 LOCATEX*2,Y*2:PRINT B$(0):Y=Y+1
290 LOCATEX*2,Y*2:PRINT A$(B+2):GOTO270
295 '_S U B 3_____________________________/
300 LOCATEXA*2,YA*2:PRINTB$(0);
310 LOCATEX*2,Y*2:PRINT B$(Z(X,Y)):B=A
320 J=Z(X+A,Y):IF J=0 OR J=5 OR J=4 THEN X=X+A:RETURN
330 IF NOT(J=2 OR J=3) THEN RETURN
340 ON J-1 GOTO350,520:RETURN
345 '_S U B 4_____________________________/
350 J!=Z(X+A+A,Y)
360 IF NOT(J!=0 AND X+A+A)0 AND X+A+A<16) THEN RETURN
370 LOCATE(X+A)*2,Y*2:PRINTB$(0)
380 LOCATEX*2,Y*2:PRINTA$(B+2)
390 Z(X+A,Y)=0: M=X+A+A:N=Y
400 LOCATEM*2,N*2:PRINTB$(2);
410 IF Z(M,N+1)()0 OR N=10 THEN Z(M,N)=2:GOTO440
420 LOCATEM*2,N*2:PRINTB$(0);
430 Z(M,N)=0:N=N+1:GOTO400
440 ZA=0:XB=X+A:YB=Y-1
450 IF Z(XB,YB-ZA)=2 THEN ZA=ZA+1:GOTO450
460 LOCATEXB*2,(YB-ZA+1)*2:PRINTB$(0)
470 Z(XB,YB-ZA+1)=0
480 FOR I=1 TO ZA :LOCATEXB*2,(YB+1)*2
490 PRINTB$(2):Z(XB,YB+1)=2:NEXT:RETURN
495 '_S U B 5_____________________________/
500 W=1:M1=X+B:N1=Y:Z(M1,N1)=3
510 LOCATEM1*2,N1*2:PRINTB$(3):RETURN
520 LOCATEM1*2,N1*2:PRINTB$(0)
530 IF Z(X+A+A,Y)=0 AND M1+A)0 AND M1+A<16 THEN Z(M1,N1)=0:M1=M1+A
540 Z(M1,N1)=3:LOCATEM1*2,N1*2:PRINTB$(3):RETURN
545 '_D E M O etc_____________________________/
550 LINE(1,4)-(39,10),"□",BF
560 LOCATE0,5:PRINT" □□   □□□□ □□□ □□□ □□    □□□   □□ □□□ □
570           PRINT" □ □□□ □□ □ □□  □□ □□ □□□ □ レ┳□ □  □□ □
580           PRINT" □ □と┳□□ □□□ □ □ □ □□ □□□ □ せ┳□ □ □ □ □
590           PRINT" □ □□■ □      □ □□  □□     □□ □□□ □ □□  □
600           PRINT" □□   □□ □□□ □ □□□ □□ □□□□□   □□ □□□ □
610 T=(RND(1)*28)+10:LINE(T,10)-(T,20),"5"
620 LINE(T+1,10)-(T+1,20),"ロ"
630 LOCATE5,13:COLOR 5:PRINT"Push Any Key !!"
637 POKE&H116,32:LOCATE5,13:PRINT"                "
640 IF INKEY$=""  THEN 630
645 CLS:RETURN
650 C$=CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29)
660 A$(1)="AB"+C$+"CD":A$(3)="EF"+C$+"GH"
670 B$(1)="□□"+C$+"□□":B$(2)="と┳"+C$+"に┳"
680 B$(3)="レヲ"+C$+"せヤ":B$(4)="  "+C$+"ヌ月"
690 B$(5)="ろい"+C$+"ろい":B$(0)="  "+C$+"  "
700 RESTOREB00:ME=MO:IF MO)=4 THEN RESTORE 900:ME=MO-4
710 FOR I=1 TO ME:READ X$:NEXT
720 LINE(2,2)-(31,21),"□",BF
730 FOR N=1 TO 10:READ X$
740 FOR M=1 TO 15:Z(M,N)=VAL(MID$(X$,M,1))
750 LOCATEM*2,N*2:PRINTB$(Z(M,N));
760 NEXT:FOR I=1 TO 3:READ X$:NEXT:NEXT
770 FOR I=1 TO MI:LOCATE33,14+(I-1)*3:PRINTA$(1);:NEXT
780 FOR I=1 TO MO:LOCATE5+I*2,23:PRINTB$(3);:NEXT
790 RETURN
795 '     ----- 1 -----    ----- 2 -----    ----- 3 -----    ----- 4 ------
800 DATA 121101101111111,000000000000200,000020000002000,555550520151052
810 DATA 020002000200000,051000000020200,511120005002000,500001050054005
820 DATA 510011151100025,050000000020550,500020005111000,501150520051105
830 DATA 500000050200015,050100002251550,511110205020200,500250155000005
840 DATA 151101150200025,050000002551550,500000201025100,502150051001111
850 DATA 050000050115115,050000225525510,111115101115100,502050020000200
860 DATA 111110110005005,050000255255100,020005102005100,502511550515150
870 DATA 000000050025111,051002552551000,510105112115104,002000050505551
880 DATA 000000010115000,150005555512000,500205002005101,551010050502000
890 DATA 000000400005020,050425555101000,520105051011100,500000010101552
895 '     ----- 5 -----    ----- 6 -----    ----- 7 -----    ----- 8 ------
900 DATA 020200050000001,020202000000110,115002150200500,000000000000000
910 DATA 510155500000200,555112000002050,500002051211150,022202002022200
920 DATA 520051001250255,105002115202050,511520020020050,020002020020020
930 DATA 520510101212505,052220021152000,502011022151501,022202202020020
940 DATA 520205200202055,112205500051000,505540022050000,020002022020020
950 DATA 550251500205115,002151102005010,500050021151115,020002002020020
960 DATA 520551550500005,002050051005000,101500020002005,022202002022200
970 DATA 520500204505205,511010050000105,002001015051005,000000000000000
980 DATA 550050551100115,500000511115005,555550055000005,000000000000000
990 DATA 050000505000005,551010000005405,050002515002000,051111111111154,0,0,0
```

マイコンピュータテレビC1/ファミリーコンピュータ用

協賛：シャープ，任天堂

あるカニの恋の物語



エントリーコードC1① 古川　和磨

内　容

地底の深くに，夢の国がありました。その国には，地上の女の子に恋をしたカニが住んでいました。ある日，カニはその女の子に会いに行こうと心に決めました。

しかし地上への橋は，長い間使われていなかったため穴があいており，それに番人のクルクル，ピカピカが見張っていたのです。

遊びかた

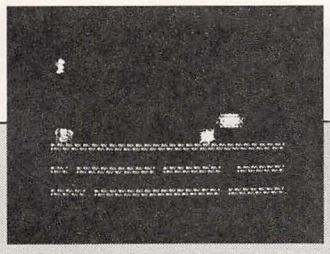
✚ボタンで左右へ移動します。✚ボタンは，押しっぱなしにすると，その方向に加速されます。離すと減速されます。

Ⓐボタンでジャンプ，Ⓑボタンで2回だけ穴を埋めることができます。1段めは，右はしへ行くと1段上に行け，2段めは左はしへ行ってください。合計6段あります。

少女のところまで行くとENDです。

クルクルは，ジャンプしているときに当たるとミスになり，ピカピカは，ジャンプしていないときに当たるとミスになります。

1段めの穴から落ちるか，クルクル，ピカピカに触れるとGAME　OVERです。



《写真1》ピカピカは要注意！　影さんもクリアできなかった

改造のアドバイス

「こんなゲーム，むずかしくてできるか!!」という人へ。

200行の〝BX＝－2〟を〝BX＝－1〟に，210行の〝BX＝2〟を〝BX＝1〟にすると，ピカピカの移動速度が1/2になります。

それでもむずかしいという人へ。

ピカピカは5回光ってから，左右どちらかへ移動します。それと，穴は自分の体の半分以上がでると落ちてしまいます。

終わりに

このゲームは，僕がファミリー・ベーシックで作った第1作めです。プログラムにもムダがあるかもしれませんが，余分なスペースはあけないで入力してください。

あるカニの恋の物語のプログラム・リスト

```
10 SPRITEON:DIMT(25):CGSET1,0:CLS:X=16:Y=167:AX=100:AY=167:G2=1:G3=2:G4=3:LY=1:H
E=2
20 DEFSPRITE0,(3,1,0,0,0)=CHR$(192)+CHR$(193)+CHR$(194)+CHR$(195)
30 DEFSPRITE1,(3,1,0,0,0)=CHR$(196)+CHR$(197)+CHR$(198)+CHR$(199)
40 DEFSPRITE2,(3,1,0,0,0)=CHR$(176)+CHR$(177)+CHR$(178)+CHR$(179)
50 DEFSPRITE3,(3,1,0,0,0)=CHR$(180)+CHR$(181)+CHR$(182)+CHR$(183)
60 DEFSPRITE4,(2,1,0,1,0)=CHR$(33)+CHR$(32)+CHR$(35)+CHR$(34):SPRITE4,16,47
70 DEFMOVE(0)=SPRITE(7,7,1,255,0,1):GOSUB600:GOSUB500
100 S=STICK(0):IFS<>0 SWAPG1,G2
110 IFS=1ANDX1<8 X1=X1+2
120 IFS=2ANDX1>-8 X1=X1-2
121 B=STRIG(0)
122 IFB=BANDJU=0 JU=1:JM=-10
123 IFB=4ANDHE>0 HE=HE-1:PLAY"MOV15T1O4BOGBG2":GOSUB550
124 IFJU=1 Y=Y+JM:JM=JM+4:IFJM>10 JU=0
125 X1=X1-1*SGN(X1)
130 IFX>=16 GOTO150
140 X=16:X1=0:IFY=143ORY=95 GOSUB300
150 IFX<=223 GOTO170
160 X=223:X1=0:IFY=167ORY=119ORY=71 GOSUB300
170 X=X+X1:IFS<>0 SPRITEG2
180 SPRITEG1,X,Y:IFMOVE(0)=0 MOVE0
190 IFCO<10 GOTO220
200 CO=0:IFRND(2)=0 BX=-2:GOTO220
210 BX=2
220 SWAPG3,G4:CO=CO+1:IFAX+BX<32ORAX+BX>207 BX=0
230 AX=AX+BX:SPRITEG4:SPRITEG3,AX,AY
240 IFABS(X-AX)<15ANDJU=0 GOTO1000
250 IFABS(X-XPOS(0))<16ANDJU=1 GOTO1000
260 IFX>26ANDJU=0 HA=(X-26)/8:IFHA)=0 IFT(HA)=1 GOTO400
270 IFX=16ANDY=47 GOTO700
280 GOTO100
300 Y=Y-24:AY=AY-24:GOSUB600:LY=LY+1
310 PLAY"MOV15T1O1COEGO2CEGO3CEGO4CEG":GOTO500
400 X1=0:AY=AY+24:LY=LY-1:IFLY=0 GOTO1000
410 FORI=1TO6:PLAY"MOV15T1O4GO":Y=Y+4:SPRITEG1,X,Y:NEXT:GOSUB600:GOSUB500:GOTO26
0
500 GOSUB550:FORI=1TOLY*2:RA=RND(24)+2:LOCATERA,23-LY*3:PRINT" ":T(RA-2)=1:NEXT:
RETURN
550 FORI=0TO27:LOCATEI,23-LY*3:COLORI,23-LY*3,2:PRINTCHR$(195):NEXT
560 FORI=0TO25:T(I)=0:NEXT:RETURN
600 POSITIONO,224,Y-16:RETURN
700 CLS:SPRITEG3:ERAO:SPRITEG1,122,80:SPRITE4,102,80:LOCATE5,10:PRINT"CONGRATULA
TIONS!"
800 PLAY"M1V15T4O1C5F6C3C5F3GA6G3FS":PLAY"F3FGSGF3EDEF9"
810 GOTO810
1000 CUTO:FORI=1TO3:PLAY"MOV15T1O3BOGEO2BGEO1BGECDO":NEXT:FORI=-6TO3:Y=Y+I:SPRIT
EG1,X,Y:NEXT
1010 IFY<220 Y=Y+3:SPRITEG1,X,Y:GOTO1010
1020 SPRITEG1:LOCATE9,12:PRINT"GAME OVER":PLAY"M1V9T4E5E4E2E5G4#F2#F4E2E4#D2E8":
PAUSE:RUN
```

★僕はくつ下の内側に，アホやねんと書いて「アホやねんくつ下」と呼んで愛用している。どうだ！まいったかー。
（福岡県大野城市・**山口章能12才**）……【影：まいった!!ついでにアホやねんパンツも愛用してみては？】

マイコンピュータテレビC1/
ファミリーコンピュータ(V2.1A)用

協賛：シャープ，任天堂

天国に一番近い雲



エントリーコードC1② キャベツくん

すとぉりー

任天村のレディちゃんは，ある日天国のような楽園といわれるハジソン公園にお散歩に行きました。が，レディちゃんのかわいさに目をつけた射付（シャープ）村の人（天人）がレディちゃんにプロポーズしようと思いました。

しかし，地上の人もだまってはいません。

ルール・操作方法

プレイヤー1はマリオ，プレイヤー2はルイージです。最初マリオが地上側，ルイージが天人側で，どちらかがレディと会うまでそのラウンドは終わりません。ミスは何回してもかまいません。

どちらかがレディに会うとラウンドクリアで，天人側と地上側が入れかわります。

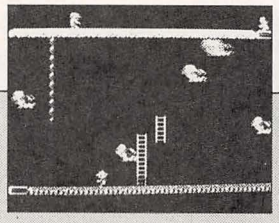
天人側は時間とともに勝手にレディのほうへ移動します。Ⓐボタンでランダムな位置にバクダンを落下させ，地上につくと爆発します。Ⓑボタンでは，カメを止めることができます。

地上側は，左下のところでハシゴを補給し，ハシゴを作り（1回の補給でハシゴを10個作ることができます），レディのところまで行ってください。

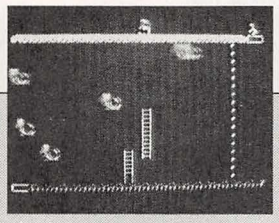
ただし，天人やカメに当たるとゲー

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	I02	I12	I12	I12	I12	I12	I12	I12	I12	I12	I12	I12	I12	I12	I12	I12	I12	I12	I12	I12	I12	I12	I12	I12	I22	A10	A00
3																											
4																											
5																											
6																											
7																											
8																											
9																											
10																											
11																											
12																											
13																											
14																											
15																											
16																											
17																											
18																											
19																											
20	A10	A00	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23

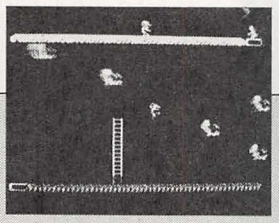
《第1図》ＢＧグラフィックの例



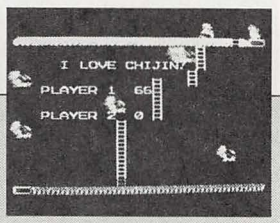
《写真1》ハシゴを補給しながら登ってください



《写真2》バクダンが下につくとドカーン！



《写真3》地上側の水平歩きは自由です



《写真4》どちらかがレディに会うと交替です

★影さんは結婚したのですか？してなかったら，2年とちょっと待ってください。私が16才になるまで…♥（茨城県鹿島郡・**香月 綾13才**）……【**影**：2年とちょっと，か…。30才のオジンでもよかったら待ってますよー！】

ムはやり直しになり，ハシゴがすべて消えます。

得点はハシゴを1個作ると1点，バクダンを1個取ると3点です。そのラウンドごとに，地上側にしか得点が入りません。地上，天人を各2回やるとゲーム・オーバーになり，得点が多いほうが勝ちです。

スタートはスタート・ボタン，リプレイはセレクト・ボタンです。

地上側は，水平移動は無条件でOK！垂直移動はハシゴがないとできません。

改造テク

天人が遅い！と思う人は，170行のDEFMOVE(1)=SPRITE(0, 3, 40…)の40を小さくしてください。速いと感じる人は大きく‼

270行のQ<>5を7…9…と変えれば，3回，4回ずつの交替になります。他にもありますが，自分で…。

でばぐ

プレイヤー1とプレイヤー2の得点が同じときはプレイヤー2の勝ちになります。

また，ハシゴを一番上にかけて登るとILエラー　IN40がでます。

♥　♥　♥

入力方法

20行のⓒ，80と90と100行の①，130と140行の②は，つぎのように設定してから[F1]～[F3]で入力してください。

ⓒ…KEY1，CHR$(180)↵
①…KEY2，CHR$(210)↵
②…KEY3，CHR$(207)↵

参考

86年1月号の「お父さんは消火器」を移植しようかな…と思いファミリー・ベーシックをいじっていたら，こんなゲームになっちゃったのでした…。

ファミコンC1

天国に一番近い雲のプログラム・リスト

```
0 'BY R&K
10 SPRITEON:CGSET1,0:CGEN2:PALETB 2,30,48,48,48:DEFSPRITE0,(2,1,0,0,0)="$%&'":FO
RI=2TO6:DEFMOVE(I)=SPRITE(13,7,I-1,255,1,3):POSITIONI,40*I,24*I:NEXT:H=50
20 Q=1:C=0:D=1:P1=0:P2=0:CLS:LOCATE5,7:PRINT"ﾃﾝｺﾞｸﾆ ｲﾁﾊﾞﾝ ﾁｶｲ ｸﾓ":LOCATE3,13:PRI
NT"ⓒ 1985 BY CABETSU-SOFT
30 IFSTRIG(0)<>1THEN30
40 VIEW:POSITION0,60,168:SPRITE0,224,24:POSITION1,20,24:M=15:P=1:J=0
50 S=STICK(C):T=STRIG(C):T1=STRIG(D):X=XPOS(0):Y=YPOS(0)
60 IF(MOVE(0)=0)*(S=1)*(X<214)DEFMOVE(0)=SPRITE(0,3,1,4,0,C):POSITION0,X,Y:MOVE0
:PLAY"T1B0
70 IF(MOVE(0)=0)*(S=2)*(X>24)DEFMOVE(0)=SPRITE(0,7,1,4,0,C):POSITION0,X,Y:MOVE0:
PLAY"T1A0
80 IF(MOVE(0)=0)*(S=8)*(SCR$(X/8-1,Y/8-2)="①")DEFMOVE(0)=SPRITE(0,1,1,4,0,C):POS
ITION0,X,Y:MOVE0:PLAY"T1C0DE
90 IF(MOVE(0)=0)*(S=4)*(SCR$(X/8-1,Y/8-1)="①")DEFMOVE(0)=SPRITE(0,5,1,4,0,C):POS
ITION0,X,Y:MOVE0:PLAY"T1E0DC
100 IF(T=8)*(J<11)*(J>0)LOCATEX/8-1,Y/8-2:PRINT"①":J=J-1:P=P+1:PLAY"::T1GFB
110 IF(Y=168)*(X<24)*(J=0)PLAY"::T1C0AD":J=10
120 IF(T1=8)*(L=0)THENR=RND(22)+3:L=1
130 IFL=1THENM=M+1:LOCATER,M/5:PRINT"②":IFM=95GOSUB210:GOSUB200
140 IFSCR$(X/8-1,Y/8-3)="②"PLAY"::B0AGFEDC":P=P+3:GOSUB200
150 I=Y/24:IF(ABS(X-XPOS(I))<8)*(ABS(Y-YPOS(I)<8))GOSUB210
160 IF(X=220)*(Y=24)GOTO230
170 X=XPOS(1):Y=YPOS(1):IFMOVE(1)=0DEFMOVE(1)=SPRITE(0,3,40,4,0,D):POSITION1,X,Y
:MOVE1:IFX>210THEN220
180 IFT1=4CUT2,3,4,5,6:GOTO50
190 MOVE2,3,4,5,6:GOTO50
200 L=0:FORI=3TOM/5:LOCATER,I:PRINT" ":NEXT:M=15:RETURN
210 PALETB 0,22,53,37,21:PLAY"::T1G0BGFED":ERA0:PAUSE50:PALETB 0,30,48,33,2:POSI
TION0,100,168:VIEW:P=1:L=0:RETURN
220 P=P/3:LOCATE5,5:PRINT"I LOVE TENJIN!":GOTO240
230 P=P*3:LOCATE5,5:PRINT"I LOVE CHIJIN!
240 Q=Q+1:IFC=0THENP1=P1+P:GOTO260
250 P2=P2+P
260 SWAPC,D:LOCATE3,8:PRINT"PLAYER 1 ";P1:LOCATE3,11:PRINT"PLAYER 2 ";P2:PLAY"T3
C1DE:T3F1ED":PAUSE400
270 IFQ<>5THEN40
280 LOCATE6,14:PRINT"GAME OVER!":LOCATE4,17:IFP1>P2 PRINT"PLAYER 1 IS WIN!":P3=P
1:GOTO300
290 PRINT"PLAYER 2 IS WIN!":P3=P2
300 IFP3>H THENH=P3 LOCATE5,19:PRINT"HI-POINT";H
310 IFSTRIG(0)<>2THEN310
320 GOTO20
```

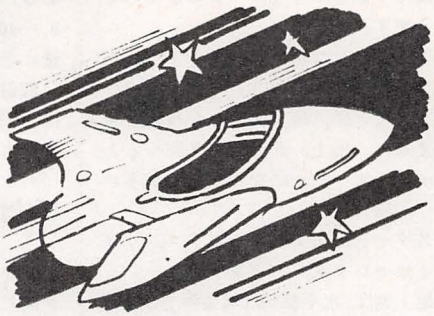
★歯をみがいたあと，ウーロン茶を飲むと紅茶の味がする。君もリッチな気分を味わおう‼(福島県安達郡・**南斗の拳14才**)……**【影：じゃあ，梅ぼしを食べたあと，コーラを飲むとDr.ペッパーの味がするのは知ってる？】**

マイコンピュータテレビC1/
ファミリーコンピュータ(V2.1A)用

協賛：シャープ，任天堂

STAR DUST IV

（スター ダスト フォー）



エントリーコードC1③ 竹内　久徳

すとおりー

緑の星「ニタニタ」は全滅（ぜんめつ）した。しかし，宇宙にはニタニタが要塞（ようさい）を作っていた！ ニタニタの宇宙要塞を壊さなければ平和はやってこない！

あなたは宇宙要塞ニタニタにのりこんだ。しかし，要塞中心までの距離は遠い！

スターキラーが攻めてくる！　ミサイル発射!!

あそびかた

スターキラーをやっつけてください。ただ，それだけです。

最初に60匹やっつけると，1機増えます。以後，30匹ごとに増えます。

そうさ ほうほう

✚ボタンの左右でスターシップが移動，Ⓐボタンでミサイル発射です（しんぷるじゃあ）。

横にスクロールするのはランダムですから，まわりのカベに当たらないように，スターキラーを撃ってください。

カベやスターキラーに当たるとミスですが，爆発パターンには当たっても平気です。

このゲームにはゴールがありませんから，ひたすら撃ち続けてくだたい。

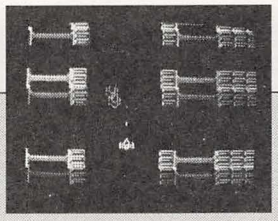
あっ，大事なことを忘れていました。このゲームはファミリー・ベーシック

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			A10	A00	A30					D10	A10	A00	A10	A00	A10	A00	A30					D10	A10	A00			
1			A10	A00	A40	A60	A60	A60	A60	D20	A10	A00	A10	A00	A10	A00	A40	A60	A60	A60	A60	D20	A10	A00			
2			A10	A00	A50					D30	A10	A00	A10	A00	A10	A00	A50					D30	A10	A00			
3																											
4																											
5																											
6																											
7																											
8																											
9			A10	A00	A30					D10	A10	A00	A10	A00	A10	A00	A30					D10	A10	A00			
10			A10	A00	A40	A60	A60	A60	A60	D20	A10	A00	A10	A00	A10	A00	A40	A60	A60	A60	A60	D20	A10	A00			
11			A10	A00	A50					D30	A10	A00	A10	A00	A10	A00	A50					D30	A10	A00			
12																											
13																											
14																											
15																											
16																											
17																											
18			A10	A00	A30					D10	A10	A00	A10	A00	A10	A00	A30					D10	A10	A00			
19			A10	A00	A40	A60	A60	A60	A60	D20	A10	A00	A10	A00	A10	A00	A40	A60	A60	A60	A60	D20	A10	A00			
20			A10	A00	A50					D30	A10	A00	A10	A00	A10	A00	A50					D30	A10	A00			

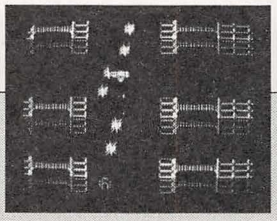
《第1図》STAR DUSTⅣのＢＧグラフィック



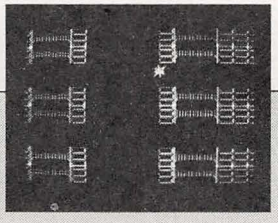
《写真1》ＳＴＡＲ　ＤＵＳＴⅣのタイトル画面



《写真2》高速で飛来するスターキラーを撃て！



《写真3》どうです。この速射テク！



《写真4》高速スクロールのカベに当たると…

★最近は長いペンネームが増えましたね。ほら，そこの君，少しは僕を見習いなさい。（大阪市・ア14才）……【影：そのとおり！私も編くんも1文字なんだからな。編：そういえば，フルネームを忘れてしまいましたね。】

V2.1A用です。V3では動きませんので…。

プログラムについて

POKEについてあまり知らない人はいじらないほうがいいと思います。

ハイスコアは，POKEでメモリに直接書き込んでいるので，RUNしても消えません。はじめてRUNして，ハイスコアが0点でないときは，つぎの文を**ダイレクト・モード**で打ってください。

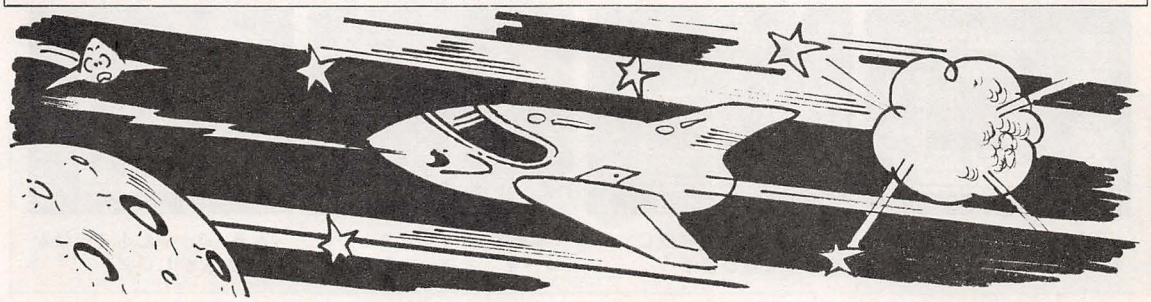
FOR I＝&H6010 TO&H601A：POKE1，0：NEXT

この命令を打つと，ハイスコアが消えます(名前も同様)。

メモリがぎりぎりなので，リストどおりに入力してください。

STAR DUSTⅣのプログラム・リスト

```
10 B=1:C=2:D=3:E=C:CGSET,B:SPRITEON:GOSUB210:GOSUB220:PALETS C,A,14,14,14:LOCATE
7,10:PRINT"STAR DUST ||ノ":LOCATE17,9:PRINT"┬┬ ┬":LOCATE17,11:PRINT"┴└":LOCATE5
,15:PRINT"PUSH START BUTTON
20 GOSUB230:IFSTRIG(A)<>B THEN20
30 FORT=A TOB:DEFSPRITET*D,(T*C,B,B,A,A)="ﾋﾟ7ﾟﾍﾟﾎﾟ":DEFSPRITEC+T*C,(B+T,B,B,A,B)
="ﾁﾞﾂﾞｿﾞﾀﾞ":NEXT:DEFSPRITEB,(D,A,B,A,A)=CHR$(213)
40 VIEW:F=120:G=150:H=F:I=F:J=A:K=A:L=10:GOSUB210:N=A:O=A:CALL&H6000:GOSUB370:PO
KE&H4000,&HDF,&H8E,&HF4,&H8,A,A,A,A,A,A,A:PAUSE99
50 P=STICK(A):F=F+(C*(P ANDB)-(P ANDC)):GOSUB370:H=H+K:I=I-K+Q:IFRND(10)=A K=(RN
D(C)-RND(C))*C
60 IFH<90H=90
70 IFH>176H=176
80 P=STRIG(A):IFP=8ANDO=249O=G-B:R=F+4:POKE&H4000,&HFE,&H83,&HA0,&H8
90 SPRITEB,R,O:IFO<G O=O-20:IFO<A O=249
100 IFABS(247-H-F)>35ORABS(F-I)<12ANDABS(G-N)<12GOSUB270
110 N=N+L:IFN>239N=A:L=RND(6)+10
120 IFRND(10)=A Q=RND(10)-RND(10)
130 SPRITEC,I,N:SPRITE4,I+4,N+6:IF247-H-I>28Q=D
140 IF247-H-I<-28Q=-D
150 IFABS(R-I)<12ANDABS(O-N)<20GOSUB240
160 J=J-20:IFJ<A J=239:GOSUB230
170 POKE&H6006,H:POKE&H600B,J:CALL&H6000:IFG=150 THEN50
190 G=G+B:IFG>180GOSUB280
200 PAUSE5:GOTO160
210 POKE&H6000,&HA9,&H90,&H8D,A,&H20,&HA9,F,&H8D,&H5,&H20,&HA9,A,&H8D,&H5,&H20,&
H60:POKE&H4015,&HF:RETURN
220 CLS:PRINT"T O P"PEEK(&H6010)"0  ";:FORT=&H6011TO&H601A:PRINTCHR$(PEEK(T));:N
EXT:LOCATEA,B:PRINT"SCORE"S"0":RETURN
230 PALETB A,A,48,16,RND(60):POKE&H4008,&HA9,&H8D,RND(255),&H11:RETURN
240 DEFMOVE(U)=SPRITE(10,5,B,(240-N)/C,B,D):POSITIONU,I,N:MOVEU:S=S-(255>S):POKE
&H4004,&HA6,&H9A,&H46,&HC:N=A:O=249:U=U+B:IFU>7U=A
250 IFS MOD30RETURN
260 POKE&H4004,&H20,&H60,&H9E,&H8:E=E+B:RETURN
270 FORT=A TO7:SPRITET:NEXT:DEFMOVE(7)=SPRITE(10,A,B,255,B,D):POSITION7,F,G:MOVE
7:POKE&H400C,&HF,&HFF,&HFF,&HF:G=G+B:RETURN160
280 ERA7:E=E-B:POKE&H400C,A:IFE>-B THEN30
290 GOSUB220:FORT=B TO10:LOCATE9,8:PRINTLEFT$("GAME-OVER!",T):POKE&H4000,&H8C,&H
A4,&H6A,&H8,A,A,A,A,A,A,A,A:PAUSE30:NEXT:IFS<=PEEK(&H6010)PAUSE99:RUN
300 F=9:G=65:LOCATE5,13:PRINT"YOU ARE HI-SCORE!"
310 P=STICK(A):G=G-(P=B)+(P=C):IFG>90G=32
320 IFG<32G=90
330 P=STRIG(A):F=F+(P=8)*(F<19)-(P=4)*(F>9):LOCATEF,18:PRINTCHR$(G)" ":PAUSE10:I
FF<19AND P<>B THEN310
340 LOCATEF,18:PRINT" ":G=0:POKE&H6010,S:FORT=A TO10:READF:POKE&H6011+T,ASC(SCR$
(9+T,18)):IFPEEK(&H6011+T)=F G=G+B
350 NEXT:IFG<11RUN
360 FORT=A TO255:PALETB A,53,T,A,A:NEXT:RUN:DATA&H48,&H49,&H44,&H45,&H4D,&H49,&H
2E,&H55,&H20,&H20,&H20,&H20
370 SPRITEA,F,G:SPRITED,F+4,G+6:RETURN
```



★OFに載る人は，や。や「　」をきちんと使っているのだろうか？(ついでに？や！もよろしく)。(埼玉県比企郡・APHRO'S16才)……【影：，や。「　」などはまあまあだが，♥や㊗または〃はヒドイもんだ。】

FM-7/NEW7/77/L2/L4/AV用

協賛：富士通

働くおっちゃん



エントリーコードFM① 吉沢　聡

●ストーリー

あなたは工事の「おっちゃん」です。仕事を終えてから，地下にバクダンを忘れたことに気が付きました。

あなたは早速，地下にバクダンを取りに行きました。

●遊びかた

あなたは，おっちゃんを操作して，バクダンを安全な場所（緑色のかべ）の上に持っていってください。

茶色のかべはくずすことができますが，〝かす〟がでますので，その〝かす〟を利用してくぼみを埋めてください。

このゲームは引力があるので，下に落ちますから気を付けて！　おっちゃんとバクダンとカスが落ちます。

上に登るときは，ハシゴを使ってください。ただし，上に2個続いていないと登れません。ハシゴを使って下に降りることはできません。

●KEY操作

おっちゃんを2 4 6 8キーで4方向に操作し，1キーで左側のかべをくずし，3キーで右側をくずします。

Eキーは，もう無理だなと思ったときに押します。

●最後に

まだまだ私は未熟ものですので，プログラムが見にくいと思いますが，かんべんしてください。

このゲームでも，少しはやりがいがありますので，挑戦してください。

最後に〝NEW－7〟ばんざーい！

失礼しました。

参考　ベーマガ59年7月号
「BOMBER　MAN」

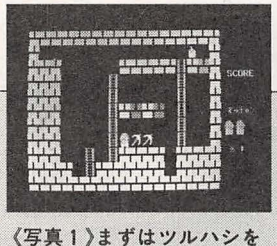
影さんへ

1面は簡単ですが，2面はむずかしいですヨ！

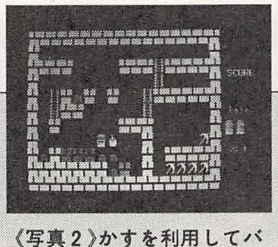
影：2面よりも3面がむずかしいよう！

働くおっちゃんのプログラム・リスト

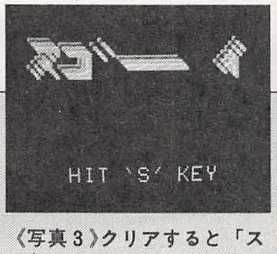
```
10 REM ********************  ラヨ セッテイ  ********************
20 CLS:WIDTH80,25:COLOR7:DIM S%(16,10),D%(5,10):DH=3:G=1:SC=0:GOTO 720
30 REM ********************  M A I N  ********************
40 TIME$="00:00:00":THU=0
50 A$=INKEY$:IF A$>CHR$(51) AND A$<CHR$(57) THEN 60 ELSE 350
60 ON ASC(A$)-51 GOTO 70,510,80,510,90
70 XX=-1:YY=0:P=4:GOTO 110
80 XX=1:YY=0:P=6:GOTO 110
90 XX=0:YY=-1:GOTO 170
100 '
110 IF S(OX+XX,OY)<3 THEN 120 ELSE IF S(OX+XX,OY)=6 THEN 210 ELSE IF S(OX+XX,OY
=8 THEN 260 ELSE 510
120 IF S(OX,OY)=2 THEN PUTBA(OX*32,OY*16)-(OX*32+31,OY*16+15),HAS%,PSET:GOTO140
130 LINE(OX*32,OY*16)-(OX*32+31,OY*16+15),PSET,O,BF
140 OX=OX+XX:IF P=4 THEN PUTBA(OX*32,OY*16)-(OX*32+31,OY*16+15),OH1%,PSET
150 IF P=6 THEN PUTBA(OX*32,OY*16)-(OX*32+31,OY*16+15),OH2%,PSET
160 IF S(OX,OY)=1 THEN THU=THU+1:SC=SC+100:S(OX,OY)=0:GOSUB@550:GOTO 300:ELSE300
170 IF S(OX,OY)=2 AND S(OX,OY-1)=2 THEN 180 ELSE 510
180 FOR I=0 TO 1:PUTBA(OX*32,OY*16)-(OX*32+31,OY*16+15),HAS%,PSET:OY=OY+YY
190 PUTBA(OX*32,OY*16)-(OX*32+31,OY*16+15),OH3%,PSET:FOR J=0 TO 100:NEXT J,I
200 GOTO 510
210 IF P=4 AND S(BX-1,BY)=0 OR S(BX-1,BY)=2 THEN M=-1:GOTO 230
220 IF P=6 AND S(BX+1,BY)=0 OR S(BX+1,BY)=2 THEN M=1:GOTO 230:ELSE 510
230 S(BX,BY)=0:IF S(OX,OY)=2 THEN PUTBA(OX*32,OY*16)-(OX*32+31,OY*16+15),HAS%,PSET:S(BX,BY)=2:ELSE
E7:ELSE LINE(OX*32,OY*16)-(OX*32+31,OY*16+15),PSET,O,BF
240 IF L=2 THEN PUTBA(BX*32,BY*16)-(BX*32+31,BY*16+15),HAS%,PSET:S(BX,BY)=2:ELSE
 LINE(BX*32,BY*16)-(BX*32+31,BY*16+15),PSET,O,BF
250 BX=BX+M:OX=OX+XX:PUTBA(BX*32,BY*16)-(BX*32+31,BY*16+15),BOM%,PSET:PUTBA(OX*3
2,OY*16)-(OX*32+31,OY*16+15),OH3%,PSET:L=S(BX,BY):S(BX,BY)=6:GOTO 320
260 IF P=4 AND S(OX-2,OY)=0 THEN KX=OX-1:KY=OY:M=-1:ELSE IF P=6 AND S(OX+2,OY)=0
 THEN KX=OX+1:KY=OY:M=1:ELSE 510
270 IF S(OX,OY)=2 THEN PUTBA(OX*32,OY*16)-(OX*32+31,OY*16+15),HAS%,PSET:ELSE LIN
E(OX*32,OY*16)-(OX*32+31,OY*16+15),PSET,O,BF
280 LINE(KX*32,KY*16)-(KX*32+31,KY*16+15),PSET,O,BF:S(KX,KY)=0:OX=OX+XX:KX=KX+M
290 PUTBA(KX*32,KY*16)-(KX*32+31,KY*16+15),KAS%,PSET:PUTBA(OX*32,OY*16)-(OX*32+3
1,OY*16+15),OH3%,PSET:S(KX,KY)=8:GOTO 390
300 IF S(OX,OY+1)=0THEN LINE(OX*32,OY*16)-(OX*32+31,OY*16+15),PSET,O,BF:ELSE510
310 OY=OY+1:IF P=4 THEN PUTBA(OX*32,OY*16)-(OX*32+31,OY*16+15),OH1%,PSET:GOTO 30
0:ELSE PUTBA(OX*32,OY*16)-(OX*32+31,OY*16+15),OH2%,PSET:GOTO 300
320 IF S(BX,BY+1)=0THEN LINE(BX*32,BY*16)-(BX*32+31,BY*16+15),PSET,O,BF:ELSE340
330 S(BX,BY)=0:BY=BY+1:PUTBA(BX*32,BY*16)-(BX*32+31,BY*16+15),BOM%,PSET:S(BX,BY)
=6:GOTO 320
340 IF S(BX,BY+1)=5 THEN 470 ELSE GOTO 510
350 IF A$="1" AND THU>0 AND S(OX-1,OY+1)=3 AND S(OX-1,OY)=0 THEN N=-1:GOTO 370
360 IF A$="3" AND THU>0 AND S(OX+1,OY+1)=3 AND S(OX+1,OY)=0 THEN N=1:GOTO 370:EL
SE 410
```



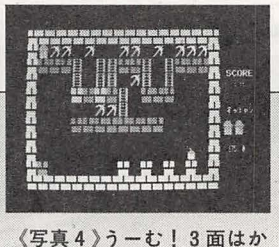
《写真1》まずはツルハシを取ってと…



《写真2》かすを利用してバクダンを運びます



《写真3》クリアすると「スゴーイ」とほめられます



《写真4》うーむ！3面はかなりむずかしい！

★僕のクラスにはベーマガ読者が3人しかいない。50キャンペーンなのに…。どうしよう。(京都府相楽郡・こまったちゃん13才)……【影：とりあえず，1人が1人ずつ増やして6人にしてくれ。頼む！】

```
370 BEEP1:FOR I=0 TO 50:NEXT I:BEEP 0:THU=THU-1:KX=OX+N:KY=OY+1
380 PUT@A(KX*32.KY*16)-(KX*32+31.KY*16+15).KAS%.PSET
390 IF S(KX.KY+1)=0 THEN S(KX.KY)=0:LINE(KX*32.KY*16)-(KX*32+31.KY*16+15).PSET.0
.BF:KY=KY+1:S(KX.KY)=8:GOTO 380
400 GOTO 510
410 IF A$="E" OR A$="e" THEN 430 ELSE GOTO 510
420 REM ************************  GAME OVER  ****************************
430 OH=OH-1:IF OH=0 THEN 440 ELSE GOTO 450
440 CLS:SYMBOL(100.80)."ﾓｳ ｼｶｲ ﾅﾙｶ (Y/N)",4.2.5:A$=INKEY$:IF A$="Y" OR A$="y" TH
EN CLS:G=1:SC=0:OH=3:GOTO 1660:ELSE IF A$="N" OR A$="n" THEN END ELSE 440
450 CLS:LOCATE 20.6:PRINT "ｵｯﾁｬﾝ ﾁｬﾝﾄ ﾊｸﾗｶｶｷｬ ｷｮｳﾘｮｸ ﾓﾗｲﾅｲｷ!!":LOCATE25.10:IF G=
6 THEN PRINT "ｱﾄ 1ﾒﾝﾀﾞ!! ｶﾝﾊﾟﾚﾙ" ELSE PRINT "ﾏﾀﾞ"G"ﾒﾝ ﾀﾝｿﾞ  ｶﾝﾊﾟｯﾁｸﾚﾖ ———!!"
460 LOCATE25.15:PRINT "ﾏﾀﾞ ﾁｮｳｾﾝ ｽﾙｶ? (Y/N)":A$=INKEY$:IF A$="Y" OR A$="y" THEN
620 ELSE IF A$="N" OR A$="n" THEN END ELSE 460
470 SC=SC+K*10:GOSUB550:PLAY"T255O6L6CGABEFGAEDC":FOR I=0 TO 2000:NEXT:GOTO480
480 G=G+1:IF G>6 THEN 440 ELSE CLS:FOR I=1 TO 6:SYMBOL(50+I*5.50+I*2)."ｽｺﾞ—— ｲ".
9.4.I:NEXT I
490 SYMBOL(150+I.170)."HIT `S' KEY",4.2.6:A$=INKEY$:IF A$="S" OR A$="s" THEN 620
 ELSE 490
500 REM ************************  T I M E  ****************************
510 K=180-TIME:IF K=0 THEN 430 ELSE GOSUB580:GOTO 50
520 REM ************************  MUSIC  ****************************
530 PLAY"T200V15O6L4GR32L16ER64L8CR64AR64L4G":RETURN
540 REM ************************  SCORE etc.  ****************************
550 LOCATE72.7:COLOR4:PRINTUSING"#####";SC:RETURN
560 FOR I=0 TO OH-2:PUT@A(I*32+550.100)-(I*32+581.115).OH1%.PSET:NEXT I:RETURN
570 LOCATE70.20:COLOR2:PRINT G"ﾒﾝ":RETURN
580 LOCATE70.16:COLOR5:PRINT K" ﾎﾝ  ":RETURN
590 REM ************************  ｶﾞﾒﾝ ﾋｮｳｼﾞ  ****************************
600 FOR I=0 TO2:SYMBOL(560+I.45)."SCORE",2.1.5:SYMBOL(560+I.85)."ｵｯﾁｬﾝ",2.1.6
610 NEXT I:GOSUB 550:GOSUB560:GOSUB570:GOSUB 530:GOSUB520:GOTO 40
620 REM ************************  ｶﾞﾒﾝ ﾋｮｳｼﾞ  ****************************
630 CLS:FOR I=0 TO 10:FOR J=0 TO 16:S(J.I)=VAL(MID$(0$(G-1.I).J+1.1))
640 IF S(J.I)=1 THEN PUT@A(J*32.I*16)-(J*32+31.I*16+15).THU%.PSET
650 IF S(J.I)=2 THEN PUT@A(J*32.I*16)-(J*32+31.I*16+15).HAS%.PSET
660 IF S(J.I)=3 THEN PUT@A(J*32.I*16)-(J*32+31.I*16+15).WE1%.PSET
670 IF S(J.I)=4 THEN PUT@A(J*32.I*16)-(J*32+31.I*16+15).WE2%.PSET
680 IF S(J.I)=5 THEN PUT@A(J*32.I*16)-(J*32+31.I*16+15).GAL%.PSET
690 IF S(J.I)=6 THEN PUT@A(J*32.I*16)-(J*32+31.I*16+15).BOM%.PSET:BY=I:BX=J
700 IF S(J.I)=7 THEN PUT@A(J*32.I*16)-(J*32+31.I*16+15).OH2%.PSET:OY=I:OX=J
710 NEXT J.I:GOTO 600
720 REM ************************  ｷｬﾗｸﾀｰ DATA  ****************************
730 DIM OH1%(95):RESTORE 740:FOR I=0 TO 95:READ OH1%(I):NEXT I:'RETURN
740 DATA 0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.16.16383.16.2032.16.2032.16.4064.1023.-16
750 DATA 2047.-16.2047.-16.1023.-32.1023.-32.1023.32736.63.-1024.255.-256.1023
760 DATA -64.63.-64.3327.-16.16383.-4.4095.-16384.15615.-2048.4095.-2048.4095
770 DATA -4096.1023.-16.2040.32752.2040.32752.1023.-32.0.0.0.0.63.-1024.255
780 DATA -256.1023.-64.2047.-64.4095.-16.16383.-4.1365.16384.10426.-22528.1365
790 DATA 20480.698.-24576.0.0.56.0.56.0.0.0.1023.-32.1016.32736
800 DIM OH2%(95):RESTORE 810:FOR I=0 TO 95:READ OH2%(I):NEXT I:'RETURN
810 DATA 0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.4088.3072.4064.3072.4064.3072.2032.3072.2047
820 DATA -32.2047.-16.2047.-16.1023.-32.1023.-32.1023.4064.63.-1024.255.-256
830 DATA 1023.-256.2047.-1024.4095.-208.16383.-4.7.-16.31.-196.31.-16.15.-16
840 DATA 2047.-32.2047.-30736.2047.-30736.1023.-32.0.0.0.0.63.-1024.255.-256
850 DATA 1023.-64.2047.-32.4095.-16.16383.-4.5.24224.10.-21228.21.24224.10
860 DATA -21184.0.0.0.1792.0.0.1023.-32.1023.4064.0.0
870 DIM OH3%(95):RESTORE 880:FOR I=0 TO 95:READ OH3%(I):NEXT I:'RETURN
880 DATA 0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.1023.-64.1023.-64.3135.-976.3584.112.4095.-16
890 DATA 2047.-32.1023.-64.1023.-64.1023.-64.1020.16320.0.0.255.-256.1023.-64
900 DATA 4095.-16.4095.-16.16383.-4.0.0.3072.48.4032.1008.4095.-16.4095.-16
910 DATA 2047.-32.1023.-64.1023.-64.0.0.0.0.0.0.255.-256.1023.-64.4095.-16
920 DATA 16383.-4.0.0.3072.48.960.960.511.-128.0.0.0.0.0.0.0.0
930 DATA 1023.-64.1020.16320.0.0
940 DIM WE1%(95):RESTORE 950:FOR I=0 TO 95:READ WE1%(I):NEXT I
950 DATA 0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0
960 DATA -4.16383.-4.16383.-4.16383.-4.16383.-4.16383.-4.16383.-4.16383.0.0
970 DATA 0.0.16383.-4.16383.-4.16383.-4.16383.-4.16383.-4.16383.-4.16383.-4
980 DATA 9360.2340.9360.2340.9360.2340.9360.2340.9360.2340.9360.2340.9360.2340
990 DATA 0.0.0.0.2340.-28088.2340.-28088.2340.-28088.2340.-28088
1000 DATA 2340.-28088.2340.-28088.2340.-28088
1010 DIM WE2%(95):RESTORE 1020:FOR I=0 TO 95:READ WE2%(I):NEXT I
1020 DATA -4.16383.-4.16383.-4.16383.-4.16383.-4.16383.-4.16383.-4.16383.0.0
1030 DATA 0.0.16383.-4.16383.-4.16383.-4.16383.-4.16383.-4.16383.-4.16383.-4
1040 DATA 0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0
1050 DATA -9364.14043.-9364.14043.-9364.14043.-9364.14043.-9364.14043
1060 DATA -9364.14043.-9364.14043.0.0.0.0.14043.28088.14043.28088.14043.28088
1070 DATA 14043.28088.14043.28088.14043.28088.14043.28088
1080 DIM GAL%(95):RESTORE 1090:FOR I=0 TO 95:READ GAL%(I):NEXT I
1090 DATA 0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0
1100 DATA 9360.2340.9360.2340.9360.2340.9360.2340.9360.2340.9360.2340.9360.2340
1110 DATA 0.0.0.0.2340.-28088.2340.-28088.2340.28088.2340.-28088.2340.-28088
1120 DATA 2340.-28088.2340.-28088.-4.16383.-4.16383.-4.16383.-4.16383.-4.16383
1130 DATA -4.16383.-4.16383.0.0.0.0.16383.-4.16383.-4.16383.-4.16383.-4.16383
1140 DATA -4.16383.-4.16383.-4.16383.-4
1150 DIM KAS%(95):RESTORE 1160:FOR I=0 TO 95:READ KAS%(I):NEXT I
1160 DATA 0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0
1170 DATA 0.0.0.0.0.0.3072.0.15360.15.15360.63.-256.255.-64.255.-16.1023.-16
1180 DATA 255.-4.1023.-4.1023.-2.4095.-2.16383.-1.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.4096.4
1190 DATA 4096.36.-28160.36.-28096.292.-28096.36.-28088.292.-28088.292.-28088
1200 DATA 2340.-28088.2340.-28087.0.0
1210 DIM BOM%(95):RESTORE 1220:FOR I=0 TO 95:READ BOM%(I):NEXT I
1220 DATA 0.0.0.0.62.0.7.0.3.0.63.-1024.1023.-64.1023.-64.1023.-64.1023.-64
1230 DATA 1023.-64.1023.-64.1023.-64.1023.-64.255.-256.0.0.15360.0.0.0.15614.0
1240 DATA 7.0.3075.0.12291.0.3.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0
1250 DATA 0.0.0.0.0.5120.0.0.0.10430.0.7.0.1027.0.8195.0.3.0.960.960.1008.16320
1260 DATA 1023.-64.1023.-64.1023.-64.1023.-64.1023.-64.255.-256.0.0
1270 DIM THU%(95):RESTORE 1280:FOR I=0 TO 95:READ THU%(I):NEXT I
1280 DATA 0.0.0.0.63.-1024.1023.-256.4032.-64.0.16383.0.4080.0.1008.0.240.0.240
1290 DATA 0.240.0.960.0.960.0.768.0.0.0.0.0.0.0.48.63.-772.1023.-16.4032.-64.0
1300 DATA -16.0.-16.3.-3088.15.-16144.63.240.252.240.1008.960.4032.960.16128
1310 DATA 768.0.0.0.0.0.0.0.48.63.-772.1023.-16.4032.-64.0.16368.0.-16.3
1320 DATA -3088.15.-16144.63.240.252.240.1008.960.4032.960.16128.768.0.0.0.0
1330 DIM HAS%(95):RESTORE 1340:FOR I=0 TO 95:READ HAS%(I):NEXT I:GOTO 1650
1340 DATA 0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0
1350 DATA 4032.1008.4095.-16.4032.1008.4032.1008.4095.-16.4032.1008.4032.1008
1360 DATA 4095.-16.4032.1008.4032.1008.4095.-16.4032.1008.4032.1008.4095.-16
1370 DATA 4032.1008.4032.1008.4095.-16.4032.1008.4032.1008.4095.-16.4032.1008
1380 DATA 4032.1008.4032.1008.4095.-16.4032.1008.4032.1008.4095.-16.4032.1008
1390 DATA 4032.1008.4095.-16.4032.1008.0.0
1400 RESTORE 1420:FOR Y=0 TO 10:FOR X=0 TO 2:READ 0$(X.Y):NEXT X.Y
1410 RESTORE 1540:FOR Y=0 TO 10:FOR X=3 TO 5:READ 0$(X.Y):NEXT X.Y:GOTO 620
1420 DATA 44444444444444444.44444444444444444.44444444444444444
1430 DATA 47000000000000604.47010000000011114.47110100110101114
1440 DATA 44400000444442454.44443033444224444.43332022332023334
1450 DATA 44400002000002004.41000000000201114.40002022012020004
1460 DATA 44400002000002004.43240434002444444.40004432033300004
1470 DATA 44400002434302004.40244000002000004.40000011200000004
1480 DATA 44400002000002004.40400000444000004.40003333333000004
1490 DATA 44400002011002004.40600000004000014.40000000000000004
1500 DATA 44400020244404444.40433300004044444.40000000000000604
1510 DATA 44440244444404444.44444440504011114.45000004040404004
1520 DATA 44444444444444444.44444444444444444.44444444444444444
1530 '
1540 DATA 44444444444444444.44444444444444444.44444444444444444
1550 DATA 47100000000000004.40000001010000074.40000000000000074
1560 DATA 44400020020000044.40000023232004044.44443444334432044
1570 DATA 44440244242330244.40000020202004044.40000000000002004
1580 DATA 41113444242060244.40000240204200004.40440444014402404
1590 DATA 40440440242040244.40001200206210004.40204040431142104
1600 DATA 40044400242300244.40024400203442004.41202040001102044
1610 DATA 40044400244333444.40020003230002004.44114100201142004
1620 DATA 40000000200000004.40243000000034204.40000344200112404
1630 DATA 40000000200000504.41200000000000214.40600000200041114
1640 DATA 44444444444444444.44454444444444444.44544444444444444
1650 REM ************************  タイトル  ****************************
1660 SYMBOL(50.20)."ﾊｸﾗﾌ",8.4.4:SYMBOL(55.23)."ﾊｸﾗﾌ",8.4.3
1670 SYMBOL(300.60)."ｵｯﾁｬﾝ",8.4.5:SYMBOL(305.63)."ｵｯﾁｬﾝ",8.4.2
1680 PUT@A(50.100)-(81.115).OH1%.PSET
1690 PUT@A(100.100)-(131.115).OH2%.PSET:LOCATE 12.16:PRINT "ｵｯﾁｬﾝ"
1700 PUT@A(150.100)-(181.115).OH3%.PSET:LOCATE 28.16:PRINT "カ  ﾍﾟ"
1710 PUT@A(200.100)-(231.115).WE1%.PSET
1720 PUT@A(250.100)-(281.115).WE2%.PSET
1730 PUT@A(300.100)-(331.115).GAL%.PSET:LOCATE 38.16:PRINT "ｺﾞｰﾙ"
1740 PUT@A(350.100)-(381.115).KAS%.PSET:LOCATE 44.16:PRINT "カ  ｽ"
1750 PUT@A(420.100)-(451.115).BOM%.PSET:LOCATE 52.16:PRINT "ﾊﾞｸﾀﾞﾝ"
1760 PUT@A(500.100)-(531.115).THU%.PSET:LOCATE 63.16:PRINT "ﾂﾙﾊｼ"
1770 PUT@A(580.100)-(611.115).HAS%.PSET:LOCATE 72.16:PRINT "ﾊｼｺﾞ"
1780 FOR I=1 TO 7:SYMBOL(150.160)."HIT `S' KEY",4.2.I
1790 A$=INKEY$:IF A$="S" OR A$="s" THEN 1400 ELSE NEXT I:GOTO 1780
```


★OFのネタを5分で思いつき，ハガキに書いた。だけどペンネームを考えるのに50分もかかってしまった。(福岡県春日市・**影さん13才**)……**【影：50分も考えたあげくに人の名をかたりおって！この，おろか者め！】**

FM-7/NEW7/77/L2/L4/AV用

（要 漢字ROM）　協賛：富士通

ボロロン BORORON・EX



エントリーコードFM② 立石　勇児

STORY

ボケナス博士は，めんどうなことは一切しないという怠(なま)け者。

結婚などしたことないので，このEXにまかせきり。しかし，できのよくないEXは，いつのまにか「ボロロンEX」と博士から呼ばれるようになった。

さあ，今日もペンキでタイルぬりでもやれ！と命令を受けて，一丁やったるかとボロロンEX。おじゃまの「トンパー」をさけながら，早くタイルをぬってください。

HOW TO PLAY

まず，タイルを画面左のMAXと書いてある数字以内でぬるのが目的です。全部ぬると1面クリアです。クリアすると，ボーナスとして｛MAX－（ぬるのにかかった時間）｝×2がプラスされます。

ボロロンEXの操作は，おなじみテンキーの2 4 6 8で4方向です。

どこかにある宝のつぼを取るとTIMEが引かれ，ミステリー・ポイントが加算されます。$は5点です。

また，ときどき停電が起こり，まっ暗になることもあります。

ゲーム・オーバーになるには

①ペンキをぬるのにMAXと同じ時間かかる。
②トンパーと重なる。
③トンパーが宝のつぼを見つけるのうち，どれかです。

最後に

FM－7／NEW7の人は，漢字ROMが必要です。しかし，改造すれば使わなくてもだいじょうぶと思いますが…。

でも漢字ROMを使うときれいですね。今度は，FM音源や音声合成カードやジョイスティックを使ったゲームを作りたいと思います。

◆
◆　◆
◆

CHECKER FLAG

編：FM－7で漢字ROMを使ったゲームというのもめずらしいですね。

Dr.D：せっかく漢字ROMをのせているのだから使いたいと思うかもしれないが，FM－7に漢字ROMをのせている人は少ないだろう。

編：そうですね。どちらかというとFM－7は漢字を使うのは苦手ですからね。

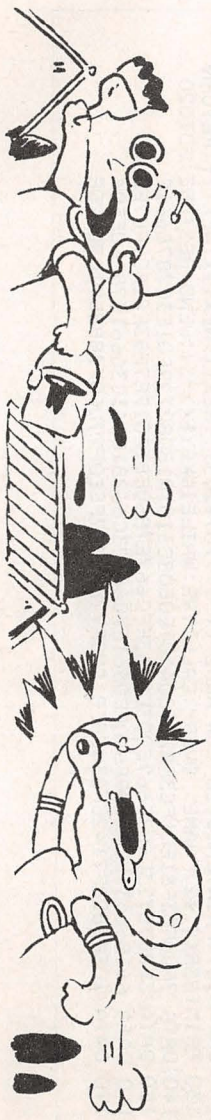
Dr.D：ただ，アドベンチャーなどの文字を多く使うゲームには積極的に漢字を使うべきだな。

編：でも漢字BASICでないとリストが漢字のDATAばかりになってしまいますね。

Dr.D：そうだな。ところでこのプログラムのデータはよくない。手をぬかないで見やすくすること。

BORORON・EXのプログラム・リスト

```
10 REM ◆◆◆
```



★OFスゴロク：サイコロをコロコロ。ん、6だ。よし、6ページ進もう！（徳島市・上人万町西山784）……

【影：さっそくOFスゴロクのネタできたな！編：㊙さんマークで1回休み。】


```
210 IF TX=EX AND TY=EY THEN 930
220 IF K$="4" AND EX>1 THEN GOSUB370:EX=EX-1:GOSUB410:GOSUB370
230 IF K$="6" AND EX<12THEN GOSUB370:EX=EX+1:GOSUB410:GOSUB370
240 IF K$="8" AND EY>1 THEN GOSUB370:EY=EY-1:GOSUB410:GOSUB370
250 IF K$="2" AND EY<10THEN GOSUB370:EY=EY+1:GOSUB410:GOSUB370
260 GOTO 180
270 ' GAMEN MAKE.
280 SCREEN7,0:FOR Y=0 TO 200 STEP 2:LINE(0,Y)-(640,Y),PSET,2:LINE(0,Y+1)-(640,Y+
1),PSET,5:NEXT:FOR X=1 TO 640 STEP 2:LINE(X,3)-(X,200),PSET,2:NEXT:LINE(32,16)-(
416,176),PSET,0,BF
290 AL$="BORORON EX":KX=27:KY=1:C=6:GOSUB460
300 ' MAP MAKING.
310 FOR Y=1 TO 10:FOR X=1 TO 12:G(X,Y)=1:LINE(X*32,Y*16)-(X*32+32,Y*16+16),PSET,
PC,B:NEXT:NEXT:QX=INT(RND*12)+1:QY=INT(RND*10)+1:G(QX,QY)=2:DR=INT(RND*10)+3:FOR
 T=1 TO DR:RX=INT(RND*12)+1:RY=INT(RND*10)+1:G(RX,RY)=3:NEXT:HN=G(1,1):SCREEN7,7
320 AL$="HIGH  "+RIGHT$("00000"+RIGHT$(STR$(HS),LEN(STR$(HS))-1),4):KX=27:KY=3:C
=2:GOSUB460
330 AL$="SCORE ":KX=27:KY=5:C=5:GOSUB460
340 IF SC>=9999 THEN 930 ELSE AL$=RIGHT$("0000"+RIGHT$(STR$(SC),LEN(STR$(SC))-1
),4):C=7:KX=33:KY=5:GOSUB460:RETURN
350 ' CHR PUT
360 PUT@A(TX*32,TY*16)-(TX*32+31,TY*16+15),TM%,XOR:RETURN
370 PUT@A(EX*32,EY*16)-(EX*32+31,EY*16+15),RY%,XOR:RETURN
380 PUT@A(QX*32,QY*16)-(QX*32+31,QY*16+15),TS%,XOR:RETURN
390 PUT@A(EX*32,EY*16)-(EX*32+31,EY*16+15),DA%,XOR:RETURN
400 ' RYGER MOVE
410 IF G(EX,EY)=1 THEN G(EX,EY)=0:W=W-1:PAINT(EX*32+3,EY*16+3),PC,PC:SC=SC+2:GOS
UB340:GOSUB610:RETURN
420 IF G(EX,EY)=3 THEN G(EX,EY)=1:GOSUB390:GOSUB620:SC=SC+10:GOSUB340:FORT=1 TO
200:NEXT:GOSUB390:GOSUB640:RETURN
430 IF G(EX,EY)=2 THEN G(EX,EY)=1:GOSUB380:RN=INT(RND*3)+1:SC=SC+RN*100:GOSUB450
:INTERVAL OFF:GOSUB340:GOSUB630:GOSUB440:FOR T=1 TO 200:NEXT:GOSUB380:INTERVAL O
N:GOSUB640:RETURNELSE G(EX,EY)=0:RETURN
440 AL$="MYSTERY"+STR$(RN*100):KX=26:KY=11:C=2:GOSUB460:FORTT=1 TO 200:C1=INT(RN
D*7)+1:COLOR=(PC,C1):NEXT:COLOR=(PC,PC):MK=0:TT1=0:RETURN
450 TM=TM-20:IF TM<=0 THENTM=0:RETURN ELSE RETURN
460 ' CHRCHANGE
470 KX=KX*16:K1=KX:KY=KY*16:FOR CH=1 TO LEN(AL$)
480 B$=MID$(AL$,CH,1):L=ASC(B$)-65
490 IF KX>620 THEN KX=K1:KY=KY+16 ELSE KX=KX+16
500 LINE(KX,KY)-(KX+16,KY+16),PSET,0,BF:COLORC PRINT@(KX,KY),&H2341+L
510 NEXT:COLOR7:RETURN
520 'TOMPER MOVE
530 GOSUB360:TX=INT(RND*12)+1:TY=INT(RND*10)+1:RM=INT(RND*3)
540 IF G(TX,TY)=2 THENGOSUB380:GOSUB630:GOTO930
550 IF G(TX,TY)=0 AND RM=0 THEN G(TX,TY)=1:W=W+1:LINE(TX*32+1,TY*16+1)-(TX*32+31
,TY*16+15),PSET,0,BF:FORB=1TO50:BEEP1:BEEP0:NEXT
560 GOSUB360:RETURN
570 ' TIME UP!!
580 TM=TM+1:COLOR4:LOCATE28,16:PRINT"TIME: ";TM:IF TM>=FM THEN 930 ELSE IF TM=FM
-5 THEN INTERVAL OFF:BEEP1:FOR TT=1 TO 1000:NEXT:BEEP0::INTERVAL ON:RETURN
590 RETURN
600 ' SOUND
610 BEEP1:FOR B=1 TO 20:NEXT:BEEP0:RETURN
620 FOR B=1 TO 3:SOUND7,247:SOUND8,16:SOUND6,10:SOUND12,9:SOUND11,96:SOUND13,9:N
EXT:RETURN
630 FORBB=1 TO 10:FOR B=1 TO 7:PLAY"T2500"+STR$(B)+"C64A64E64":NEXT:NEXT:RETURN
640 ' B.G.M
650 SOUND7,60:SOUND8,16:SOUND9,16:SOUND0,70:SOUND1,0:SOUND3,71:SOUND11,20:SOUND1
2,20:SOUND13,12:RETURN
660 ' DEMONSTRATION
670 CLS:FOR S=1 TO 5:SYMBOL(200+S,0),"BORORON",4,1,6:SYMBOL(270+S,10),"EX",4,1,2
:NEXT
680 FOR S=1 TO3:SYMBOL(60+S,20),"COPYRIGHT (C) 1985",2,1,3:SYMBOL(360+S,20),"BY.
Y.TATEISHI.",2,1,5:NEXT
690 SYMBOL(61,20),"COPYRIGHT (C) 1985",2,1,6:SYMBOL(361,20),"BY.Y.TATEISHI.",2,1
,6
700 AL$= "You Are BORORON EX"                :C=5:KX=5:KY=2:GOSUB460
710 AL$= "You Were Made By Dr Bokenasu"      :C=7:KX=1:KY=3:GOSUB460
720 AL$= "Dr Bokenasu Said You Paint Tiles":C=2:KX=1:KY=4:GOSUB460
730 AL$= "MOVE  TEN KEY"                     :C=6:KX=5:KY=5:GOSUB460
740 AL$= "4 LEFT 6 RIGHT 8 UP 2 DOWN"        :C=3:KX=4:KY=6:GOSUB460
750 AL$= "You Must Paint Tiles"              :C=2:KX=2:KY=7:GOSUB460
760 AL$= "    TILES    2 POINTS":C=5:KX=7:KY=8:GOSUB460
770 AL$= "    DALLERS 10 POINTS":C=5:KX=7:KY=9:GOSUB460
780 AL$= " TSUBO MYSTERY POINTS":C=2:KX=7:KY=10:GOSUB460
790 AL$= "  HIT RETURN KEY"      :C=6:KX=13:KY=13:GOSUB460
800 FOR TT=1 TO 3000:SCREEN 7,6:SCREEN7,7:NEXT:SCREEN7,7
810 P$="T100O3SM1000V10EEEDGFEED2CO3FDDBGFEAD02CO3FEDC":P1$="T100O4SM1000V8ABCEE
ABCEEABCEEABCEE":PLAY P$,P1$:LY=0
820 KY$=INKEY$:IF KY$=CHR$(13) THEN GOSUB830:RETURN ELSE LY=LY+1:LINE(0,LY)-(640
,LY),XOR,1:IF LY=200 THEN LY=0:GOTO 820ELSE 820
830 'SCROOL
840 FOR SC=1 TO 25:LOCATE0,25:PRINT:FOR SS=1 TO 100:NEXT:NEXT:RETURN
850 'MEN CLEAR!!
860 INTERVAL OFF:AL$=STR$(PC)+"      ":KX=15:KY=1:C=7:GOSUB460:COLOR6:PRINT@(19*1
6,16),&H4C4C,&H252F,&H256A,&H2522:SC=SC+(PC*100):GOSUB340
870 MP=FM-TM:FOR T=1 TO MP:SC=SC+2:GOSUB340:PLAY"T25006O64":NEXT
880 PC=PC+1:IF PC=7 THEN PC=1
890 FOR T=1 TO 3000:NEXT:FOR T1=1 TO 100:SOUND9,15:SOUND2,T1:LINE(0,100+T1)-(640
,100+T1),PSET,0:LINE(0,100-T1)-(640,100-T1),PSET,0:FOR T2=1 TO 50:NEXT:NEXT:SOUN
D9,0:GOSUB650
900 FM=FM-10:IF FM=50 THEN FM=50
910 XX=XX-1:IF XX=5 THEN XX=5
920 GOTO 120
930 'GAME OVER
940 INTERVAL OFF
950 FOR T=1 TO100:C1=INT(RND*7):C2=INT(RND*7):COLOR=(C1,C2):GOSUB620:NEXT:FOR C=
0 TO 7:COLOR=(C,C):NEXT
960 FOR X=1 TO 12:FOR Y=1 TO 10:C=INT(RND*7)+1:BEEP1:LINE(32*X,16*Y)-(32*X+31,16
*Y+15),PSET,C,BF:BEEP0:NEXT:NEXT
970 SOUND7,252:SOUND0,167:SOUND1,0:SOUND2,160:SOUND3,0:SOUND8,10:SOUND9,10
980 LINE(200,50)-(200+17*8,67),PSET,0,BF
990 FOR T=1 TO 3:COLOR4:PRINT@(201+T,51),&H2532,&H213D,&H2560,&H2126,&H252A,&H21
3D,&H2550,&H213D:NEXT
1000 COLOR7:PRINT@(201,51),&H2532,&H213D,&H2560,&H2126,&H252A,&H213D,&H2550,&H21
3D
1010 IF SC>HS THEN HS=SC:GOSUB320:FL=1
1020 LINE(180,100)-(220+17*11,116),PSET,0,BF
1030 FOR T=1 TO 3:COLOR2:PRINT@(181+T,101),&H2439,&H245A,&H213D,&H2439,&H2472,&H
2124,&H242A,&H2437,&H2446,&H242F,&H2440,&H2435,&H2424,&H212A:NEXT
1040 COLOR7:PRINT@(181,101),&H2439,&H245A,&H213D,&H2439,&H2472,&H2124,&H242A,&H2
437,&H2446,&H242F,&H2440,&H2435,&H2424,&H212A
1050 IF INKEY$<>" " THEN IF FL=1 THEN LINE(80,178)-(80+16*8,196),PSET,0,BF:COLOR
C:PRINT@(80,178),&H244F,&H2424,&H2120,&H2439,&H2433,&H2422,&H212A,&H212A:C=INT(R
ND*7)+1:GOTO 1050 ELSE 1060
1060 FOR LY=0 TO 100:LINE(0,LY)-(640,LY),PSET,0:LINE(0,200-LY)-(640,200-LY),PSET
,0:NEXT:FL=0
1070 GOTO 100
1080 ' CHRCTER 32*16 FULL DOT COLOR
1090 ' TSUBO
1100 DATA0,0,0,0,504,0,112,0,1824,0,3932,0,5460,0,8191,-8,8191,-8,8191,-8,8095,-
16,2047,-32,2047,-64,511,-128,255,-256,127,-512,0,0,0,0,7,-128,15,-512,223,-32,1
63,-16,2731,-8,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,511,-128,127,-512,204
7,-32,4095
1110 DATA-16,8191,-8,8189,21840,8170,-21848,8181,21840,4074,-21856,2037,21824,20
26,-21888,469,21760,234,-22016,117,21504,0
1120 ' DALLER
1130 DATA0,0,231,0,231,0,231,0,231,0,8191,-4096,4327,0,4327,0,8191,-8192,231,122
88,231,12288,231,12288,4095,-4096,231,0,231,0,0,0,2047,-4096,3864,-2048,7960,-10
24,16152,-512,16152,-512,8192,3584,12056,-512,12056,-512,8192,7680,16152,-12800,
16152,-12800
1140 DATA16152,-12800,4096,3584,7960,-1024,3864,-2048,2047,-2048,2047,-4096,3864
,-2048,7960,-1024,16152,-512,16152,-512,8192,3584,12056,-512,12056,-512,8192,768
0,16152,-12800,16152,-12800,16152,-12800,4096,3584,7960,-1024,3864,-2048,2047,-2
048,0
1150 ' TOMPER
1160 DATA0,0,0,0,60,30720,60,30720,60,30720,0,0,0,0,0,0,127,-1024,127,-1024,63,-
2048,63,-2048,1023,-64,4064,4080,8160,4088,0,0,0,0,511,-256,451,-30976,451,-3097
6,451,-30976,511,-256,511,-256,127,-1024,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,511
,-256,511
1170 DATA-256,511,-256,511,-256,511,-256,7616,1904,7295,-912,8191,-16,8191,-16,8
191,-16,63,-2048,0,0,0,0,0,0,0,0
1180 ' RYGER EX
1190 DATA0,0,7,-8192,127,-512,2047,-32,1148,15904,1148,15904,2032,4064,127,-512,
8191,-8,16383,-4,16255,-260,14448,3612,127,-512,252,16128,1020,16320,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,899,-15936,899,-15936,15,-4096,0,0,0,0,15,-4096,0,0,15,-4096,14336,28,12
288,12
1200 DATA0,0,0,0,0,0,0,8192,0,512,0,768,899,-15936,899,-15936,0,160,0,0,0,16,0,8
,0,4,0,0,14336,28,12288,12,1020,16320,0,0,0
```

FP-1000/1100用

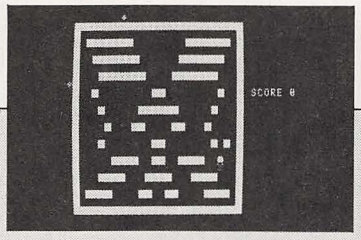
ホップ HOPくん

SHINGO

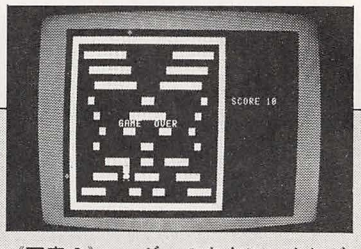


★最初に

近ごろでは，ＢＡＳＩＣは，できてあたりまえ。マシン語が少しぐらい使えても何の自慢（じまん）にもならないのですが，これからはじめる人のために，１画面ソフトを発表します。他機種のユーザーもオリジナリティを加えてアレンジしてみてください。



《写真１》ジャンプしながらゴールドを取ってください



《写真２》レーダーの交点にいくとゲーム・オーバーです

★内　容

よくあるゲームですが，１画面ソフトで４面まで迷路があります（追加も可）。

4 6 キーでＨＯＰクンを左右へ，スペース・キーでジャンプ。ゴールド"■"を取ってください。七つ取るとつぎの面へ。

注意するのはレーダー"◆"（赤）です。二つのレーダーの交点にいくとＨＯＰクンは死んでしまい，ゲーム・オーバーです。

★プログラム

論理式を多く使っています。論理式については言うまでもなく，カッコ内の等式，不等式が成立すれば－１，不成立ならば０が，その部分の値になることを利用したもので，省メモリ，高速化に適しています。

しかし，むりやり論理式にしたのでは逆効果。素直に，ＩＦ文，ＯＮ～ＧＯＴＯ(GOSUB)にしたほうが速くて，わかりやすいプログラムになります。

画面作成のところを注目してください。画面データの圧縮の部分ですが，わりとシンプルにまとまっていると思います。

また，画面のワクを作る部分も多少凝ってみましたが，ワクが正方形に近いので，あまり目立たないと思います。

HOPくんのプログラム・リスト

```
   10 DEFCHR$(254)="3C7EDBDBFF7E00C3":SCREEN2:BEEPOFF:RANDOMIZE:DEFINTA-Z
   20 WIDTH40:CLEAR:B$=STRING$(2,29):C$=CHR$(29)+CHR$(31):D$=CHR$(7):H=&H9000
   30 R=R+1:GOSUB110:COLOR3,0,,0:PRINTCSR(28,9)"SCORE"S:IFR=4THEN R=1:RESTORE
   40 COLOR 3,0:I$=INKEY$:XX=X:YY=Y:ON F GOTO100:IF I$<>"" THENCALL1795
   50 X1=(I$="4")-(I$="6"):X=X-X1*(PEEK(H+X+X1+Y*40)<231):IF PEEK(H+X+Y*40+40)<2
31 THEN Y=Y+1 ELSE IF I$=" " THEN F=1 '■■■■■ HOPクン By SHINGO [85/6/23] ■■■■■
   60 IFPEEK(H+X+Y*40)=141THENS=S+10:P=0:F=0:PRINTCSR(33,9)S;D$:IFS/7=S¥7THEN30
   70 PRINTCSR(XX,YY)" "CSR(X,Y)"■":B=B+1:IF B MOD 8 THEN90
   80 COLOR 2:B=0:BX=BX+SGN(X-BX):BY=BY+SGN(Y-BY):PRINTCSR(BX-1,0)" ◆ ";CSR(0,BY
-1)" "C$"◆"C$" ";:IF BX=X AND BY=Y THENCOLOR7,,,2:FORI=1TO100:BEEP:NEXT:GOTO130
   90 IF P=0 THEN COLOR 6,4:WHILE P=0:PX=RND(1)*24+2:PY=RND(1)*21+2:P=-(RND(1)*2
0+10)*(PEEK(H+PX+PY*40)<33):WEND:PRINTCSR(PX,PY)"■";:GOTO40 ELSE 40
  100 IF I$<>"" OR PEEK(H+X+Y*40-40)=231 THEN F=0:GOTO50 ELSE Y=Y-1:GOTO60
  110 X=14:Y=22:BX=2:BY=2:CLS:COLOR 5,1:FORI=1 TO 48:PRINTCSR(1-(I>23)*(I-23),23
+(I<24)*(23-I))"◤";CSR(26+(I<27)*(26-I),1-(I>26)*(I-26))"◤";:NEXTI:READ A$
  120 FORIY=1TO 10:FORIX=1TO3:LOCATEIX*8-6,IY*2+1:A=VAL("&H"+MID$(A$,IY*6+IX*2-7
,2)):FORI=0TO7:PRINTCHR$(28-((A AND2^(7-I))>0)*203);:NEXTI:NEXTIX:NEXTIY:RETURN
  130 PRINTCSR(9,12)"GAME  OVER":CALL1795:WHILEINKEY$<>"S":WEND:RESTORE:GOTO20
  140 DATA 7F00FE3F81FC1FC3F8201804107E0808C3101018080799E01E3C7878661E
  150 DATA 3E007C723C4E7E667E003C0063FFC667E7E60F81F01FE7F83F81FC7FE7FE
  160 DATA 6618666318C661998660FF0661E78663C3C66781E663C3C661E78660FF06
  170 DATA 1CEF3828F7142CFB3438FB1CFEF77FFEEF7FEEDF77DCDF3BB8EF1D70F70E
```


★今までＯＦに載った者に言う！我々，ボツになった者がいたから君たちが載れたのだ!!つまり，我々が君たちを今まで引き立ててきたのだ!!（千葉市・**ボツ代表者13才**）……【影：いかりの声をお届けしました。】

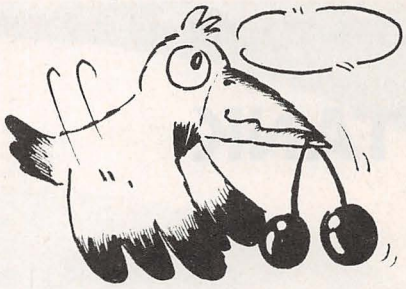
JR-100用

BIRD（バード）

TRAVEL（トラベル）

協賛：松下

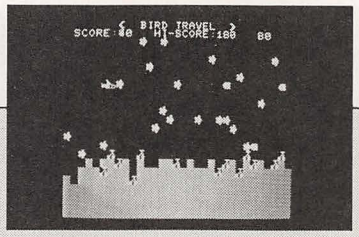
エントリーコードJ1① 松下　一樹



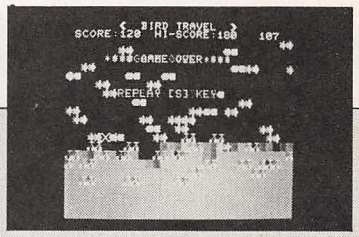
◎はじめに

ベーマガ85年11月号に，ぼくが移植したゲームが載りました。「今度はオリジナルで」と言われたので，このゲームを送りました。

このゲームは2年前にほぼ完成していたのですが，わりとおもしろいので少し手を加えて送ることにしました。



《写真1》弾をよけながら虫やさくらんぼを取ります



《写真2》弾や山にぶつかるとゲーム・オーバーです

◎STORY

鳥さんは都会の生活がいやになり，生まれ故郷の山へ帰ることにした。だが，故郷はもう昔の故郷ではなかった。鳥さんを殺すために，たくさんの鉄砲の弾が飛んでくる。がんばれ，鳥さん!!

◎遊びかた

プログラムを打ち込み終わったら，まずＳＡＶＥしてください（マシン語がまじっています）。ＲＵＮするとデモも何もなく突然はじまります。

画面の左のほうにいるのが鳥さんです。スペース・キーを押せば上昇し，何も押さなければ降下します。空を流れてくる鉄砲の弾や地面に当たらないように，虫やさくらんぼを食べます。

画面右上の数字は鳥さんがどれだけ満腹しているかを示します。虫やさくらんぼを食べると増えます。ゼロになるとゲーム・オーバーです。

虫やさくらんぼは鳥さんの体のどこに当たっても食べたことになります。虫やさくらんぼをつついただけでも食べたことになります。

しかし，鉄砲の弾や地面に当たったり，つついたりしたら死にます。１匹死ぬとＧＡＭＥ　ＯＶＥＲです。

虫を食べると10点で，満腹度が10増えます。さくらんぼを食べると50点で満腹度が10増えます。再プレイはⓈキーです。

◎最後に

スクロールに使っているマシン語は，以前ベーマガに載っていたゲームの中から引用させてもらいました。このゲームはスピードがわりと速いんです。スクロールをさせればふつうはかなり遅くなるのにこのゲームはかなり速い。スピード感やスリル，迫力などはすごくあると思うし，やりだしたら，やめられないほど熱中すると思います。

プログラムも短く，すごくシンプルでいいゲームだと思います。

参考

以前ベーマガに載っていた
ＪＲ－100用「緊急発進」

BIRD TRAVELのプログラム・リスト

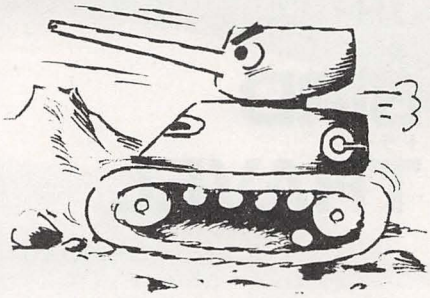
```
10 POKE$12,$2F:POKE$13,$FF
20 FORI=$3000TO$3012:READA$
30 A$="$"+A$:POKEI,VAL(A$):NEXTI
35 DATACE,C1,40,A6,00,A7,02,94
40 DATAA6,01,A7,00,08,8C,C3,DF
50 DATA26,F6,39
100 REM *** CHR TEIGI ******
110 REM
120 OPTIONCMODE1:CLS:H=0
130 FORI=$C080TO$C0AF:READA$:A%="$"+A$:POKEI,VAL(A%):NEXT
140 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
150 DATA00,00,80,C0,F3,96,91,FE
160 DATA06,03,03,03,7F,FF,7F,87
170 DATA00,3F,7F,FF,FF,7F,3F,00
180 DATA0C,4C,BE,7F,7F,BE,4C,0C
190 DATA1F,04,04,0A,12,E7,E7,E7
210 REM *** SETTEI *********
220 A=$C186:F=100:S=0:B=A-1:CLS
230 LOCATE0,7:PRINT"<  BIRD TRAVEL  >"
240 REM *** MAIN ************
250 REM ***********************
260 POKEA,$90:POKEB,$90:POKEA-2,$90
270 PICKK:A=A+(K=0)-(K=$20)+(A<$C160)-(A)$C3A6))*$20
280 B=A-1:Y=PEEK(A):W=PEEK(A+1):Z=PEEK(B)
290 IF(Y=$94)+(W=$94)+(Z=$94)THENGOSUB600
300 IF(Y=$95)+(W=$95)+(Z=$95)THENGOSUB610
310 L=(Y=$4C)+(Y=$93)+(W=$4C)+(W=$93)+(Z=$4C)+(Z=$93)
320 IFL>0THEN460
330 POKEA,$91:POKEB,$92
340 F=F-1:IFF<0THEN460
350 LOCATE1,1:PRINT"SCORE:";S;TAB(12);"HI-SCORE:";H;TAB(27);F;" ";
360 R=RND(3)+17
370 FORI=RT022:LOCATEI,31:PRINT"";:NEXT
380 IFRND(5)=0THENLOCATER-1,31:PRINTFLD(1);"5";
390 L=RND(14)+2:C=RND(9):D=0
400 IFC=0THEND=$33:GOTO420
410 IFC>5THEND=$34:GOTO420
420 LOCATEL,31:PRINTFLD(1);CHR$(D);
430 U=USR($3000)
440 GOTO260
450 REM *** GAME OVER ******
460 POKEA,$5E:POKEB,$5E:BEEP:BEEP:BFFP:BEEP:BEEP:BEEP:BEEP:BEEP
470 IFS>HTHENH=S
480 LOCATE4,5:PRINT" *** GAME OVER ***":BEEP
490 LOCATE8,7:PRINT" REPLAY [S] KEY"
500 U=USR($3000)
510 PICKK:IFK=$53THEN220
520 GOTO480
530 REM *** SUB ************
600 S=S+10:F=F+10:POKE1,$88:BEEP:POKE1,$AA:BEEP:RET
610 S=S+50:F=F+10:POKE1,$88:BEEP:POKE1,$AA:BEEP:RET
620 REM ***********************
630 REM *  BY              *
640 REM *    K.MATSUSHITA  *
650 REM ***********************
```

★私はこの場を借りて宣言する。絶対弟より先にＢＡＳＩＣをマスターするぞ！今年は私もいよいよ受験生だったりして…。（奈良県生駒市・**畑中貴久子14才**）……**【編：両立させてこそ，ベーマガ読者!!】**

JR-100用

タンク
TANK

協賛：松下



エントリーコードJ1② 大平　正明

◎内容＆遊びかた

I J K Mキーで，TANKを4方向に移動させ，チェリーやアップルを取ってください。

TANKは，1回キーを押すと，ず～と動き続けるので，GEGIGEGI(ブロック内の仕切り)にぶつからないようにしてください。

エネルギーは最初100ありますが，ラウンドごとに5ずつ減っていきます。

✱のところへいくとエネルギーの補給ができます(一つの✱で1回だけ)。

チェリーやアップルを全部取ると面クリアです。

GEGIGEGIにぶつかったり，エネルギーがなくなったりするとミスになり，3ミスでゲーム・オーバーです。

ゲーム開始はリターン・キーです。

◎必勝法

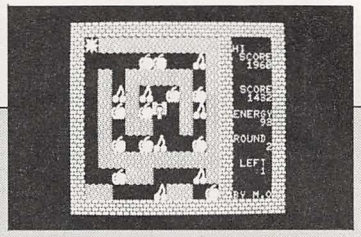
✱はできるだけエネルギーが減ってから取ったほうがいいです（面クリアしたときに，〈残りエネルギー×2〉+スコアの得点です）。

《第1表》TANKの主な変数

H	HI－SCORE
S	SCORE
T	エネルギー
L	LEFT
R	ラウンド
X	TANKの座標
Q	フルーツの数



《写真1》TANKのタイトル画面とキャラ紹介



《写真2》チェリーやアップルをすべて取ると面クリア

TANKのプログラム・リスト

```
10 CLS:PRINT" PLEASE WAIT !":OPTIONCMODE1:H=0
20 REM■■■ C H R ■■■
```

```
320 CLS:FORI=$C100TO$C11F:POKEI,$81:POKEI+32,$81
330 POKEI+$2E0,$81:POKEI+$2C0,$81:NEXT
340 FORI=$C140TO$C3A0STEP32:POKEI,$81:POKEI+1,$81:POKEI+30,$81
350 POKEI+31,$81:POKEI+22,$81:POKEI+23,$81:NEXT
360 S=0:L=3:R=1:R1=1
370 LOCATE4,3:PRINT"■■■■  ■■■  ■■■ ■■ ■■ ■■■"
380 LOCATE5,3:PRINT" ■■  ■■  ■■■ ■■■ ■■■■  "
390 LOCATE6,3:PRINT" ■■  ■■■■■■■ ■■ ■■■■ ■■■■  "
400 LOCATE7,3:PRINT" ■■■  ■■  ■■■ ■■■ ■■■■ ■■■ ■■■■"
410 LOCATE10,6:PRINTFLD(1);"/0":LOCATE11,6:PRINTFLD(1);"12"
420 LOCATE13,6:PRINTFLD(1);"#$":LOCATE14,6:PRINTFLD(1);"%&"
430 LOCATE16,6:PRINTFLD(1);"'(":LOCATE17,6:PRINTFLD(1);")*"
440 LOCATE19,6:PRINTFLD(1);'"#':LOCATE20,6:PRINTFLD(1);'"#'
450 LOCATE11,9:PRINT"... TANK":LOCATE14,9:PRINT"... APPLE"
460 LOCATE17,9:PRINT"... CHERRY":LOCATE20,9:PRINT"... GEGIGEGI"
470 LOCATE3,24:PRINT"HI":LOCATE4,25:PRINT"SCORE"
480 LOCATE8,25:PRINT"SCORE":LOCATE11,24:PRINT"ENERGY"
490 LOCATE14,24:PRINT"ROUND":LOCATE17,25:PRINT"LEFT"
500 LOCATE21,24:PRINT"BY M.O"
505 REM■■■MAIN■■■■■■■■■■■■■■■■■■
510 PICKK:IFK<>$DTHENGOTO510
515 Y=2:X1=-64:T=105-R*5:T1=105-R*5
520 BEEP:Q=0:X=$C28C:GOSUB3000:LOCATE18,27:PRINT":";L
530 LOCATE15,27:PRINTSPC((R<10)+(R<100));R
540 LOCATE5,25:PRINTSPC((H<10)+(H<100)+(H<1000)+(H<10000));H
550 LOCATE9,25:PRINTSPC((S<10)+(S<100)+(S<1000)+(S<10000));S
560 LOCATE12,27:PRINTSPC((T<10)+(T<100));T
570 POKE1,25:BEEP:T=T-1:IFT=0THEN1500
580 PICK K
590 IF K=73 THEN X1=-64:Y=2
600 IF K=74 THEN X1=-2: Y=3
610 IF K=75 THEN X1= 2: Y=4
620 IF K=77 THEN X1=64: Y=1
630 Z=PEEK(X+X1)
640 IF Z=$81 THEN 530
650 POKEX,$80:POKEX+1,$80:POKEX+32,$80:POKEX+33,$80
660 POKEX+X1,E(Y):POKEX+X1+1,F(Y):POKEX+X1+32,G(Y):POKEX+X1+33,H(Y)
670 X=X+X1
680 IF Q=0 THEN 2000
690 IF H<S THEN H=S
700 IF Z=$82 GOTO1500
710 IFZ=$83THENFORI=$FFTO$80STEP-8:POKE1,I:BEEP1:NEXT:BEEP0:S=S+70:Q=Q-1
720 IFZ=$87THENFORI=$FFTO$80STEP-8:POKE1,I:BEEP1:NEXT:BEEP0:S=S+70:Q=Q-1
730 IFZ=$8BTHENFORI=TTOT1:T=T+1:POKE1,230:BEEP:GOTO750
740 GOTO 530
750 LOCATE12,27:PRINTSPC((T<10)+(T<100));T
760 NEXT:GOTO 530
1500 REM■■■GAME OVER■■■■■■■■■■■■
1505 POKEX,$82:POKEX+1,$82:POKEX+32,$82:POKEX+33,$82
1510 POKEX,$82:POKEX+1,$82:POKEX+32,$82:POKEX+33,$82
1520 FORI=1TO30:POKE1,$FF:BEEP1:POKE1,$7F:BEEP:NEXT
```

```
1530 L=L-1:IFL=0THEN1550
1540 GOTO515
1550 FORI=1TO7:BEEP:NEXT
1560 REM
1570 LOCATE4,2:PRINT"┌─┐ ┌─┐ ┌─┐ ┌─┐ ┌──┐"
1580 LOCATE5,2:PRINT"||  || ||| ||  ||| "
1590 LOCATE6,2:PRINT"|| ─|└─┘|| ||└┘ "
1600 LOCATE7,2:PRINT"|| ||| ||| ||| "
1610 LOCATE8,2:PRINT"└─┘└┘ └┘└┘ └┘└──┘"
1620 LOCATE10,6:PRINT" ┌─┐ ┌─┐ ┌─┐ ┌──┐ ┌──┐"
1630 LOCATE11,6:PRINT"|| ||| ||| ||  || |"
1640 LOCATE12,6:PRINT"|| ||| ||└┘ |└─┘"
1650 LOCATE13,6:PRINT"|| ||| ||| ||\ "
1660 LOCATE14,6:PRINT"└─┘ └─┘ └──┘└┘"
1665 LOCATE17,4:PRINT"HIT [SPC] KEY !"
1670 PICKK:IFK=$20THEN310
1680 GOTO 1670
2000 REM■■■CLEAR■■■■■■■■■■■■■■■■
2010 FORI=10TO100
2020 FORJ=255TO1STEP-I:POKE1,J
2030 BEEP1:NEXT:NEXT:BEEP0
2040 R=R+1:R1=R1+1:S=S+T*2
2050 GOTO 515
3000 REM■■■MEN PRINT■■■■■■■■■■■■
3010 IF R1=8 THEN R1=1
3020 R4=3080+R1*20:RESTORE R4
3030 FORI=0TO18STEP2:READJ$
3040 FORJ=$C142TO$C382STEP$40
3050 R3=10-($C382-J)/64
3060 R$=MID$(J$,R3,1):R2=VAL(R$):POKEJ+I,A(R2):POKEJ+I+1,B(R2)
3070 POKEJ+I+32,C(R2):POKEJ+I+33,D(R2)
3080 IF R2=4 THEN Q=Q+1
3085 IF R2=2 THEN Q=Q+1
3090 NEXT:NEXT:RET
3100 DATA4111131343,3333111311,1113131331,1341234315,1333331313
3110 DATA5111111312,1343131331,1232132111,1343331332,2111511341
3120 DATA5111111113,3133333313,3112414341,3133331331,3432434331
3130 DATA3431112312,3134111313,3133331313,3214214321,3333333334
3140 DATA3333333333,3411111153,3313433243,3211113423,3333313243
3150 DATA3211113423,3433333243,3211132423,3143234243,3333333333
3160 DATA3333333333,3434243423,3242324233,3434243423,3242324233
3170 DATA3434113523,3242324233,3434243423,3242324233,3333333333
3180 DATA3333333333,3441431143,3223114313,3333333313,3121411313
3190 DATA3412112143,3133333333,3414141253,3221212123,3333333333
3200 DATA3333333333,3421324243,3135342343,3434323323,3133333243
3210 DATA3214114113,3333133323,3242132313,3424231143,3333333333
3220 DATA3343234344,2313131322,1313131344,1313131322,1313131344
3230 DATA1311115422,1313131344,1313131322,1313131344,1123432322
```

★ＯＦ……それは２行間の空間。（青森市・まっくすぼおい12才）……【影：……

……ブハーッ！編：どうしたんですか、影さん？影：いやっ、１行間の空間を作ってみたのだ。】

JR-200用

PUSN MAN（プッシュマン）

協賛：松下



エントリーコードJ2① 清水　徹

はじめに

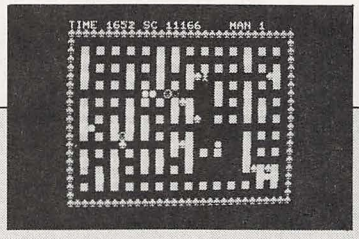
このゲームは，プッシュマンを移動させ，ボールでモンスターを倒すという，いたって簡単なゲームです。

遊びかた

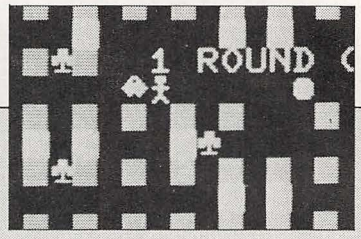
内容は，時間内にすべてのモンスターを倒すというものです。プッシュマン（ ）は，カーソル・キーで上下左右に動きます。ボール（○）は，プッシュマンが押したほうに転がります。そのボールがうまくモンスターに当たると，モンスターは死にます。

また，プッシュマンはカベ（■）を壊すことができます。カベを壊したあとに何かでてくると，時間が止まったり，面クリアできたり，プッシュマンが一定時間動かなくなったりします。

プッシュマンが，モンスターに3回やられたり，残り時間が0になるとゲーム・オーバーです。



《写真1》ボールをモンスターにぶつけてください



《写真2》カベを壊すと面クリアのアイテムもでます

《第1表》変数表

X，Y	PUSH MAN座標
X(2)，Y(2)	モンスター座標
V(2)	モンスター死チェック
MA	PUSH MANの数
KI	カベの数
K	ボールの数
S	スコア
HS	ハイスコア
T	タイム

《第2表》プログラムの流れ

10～	初期設定
100～	画面設定
230	タイム表示
500～	面クリア
900～	スコア表示
950～	PUSH MANの数表示
1000～	モンスター移動
2000～	PUSH MAN移動
3000～	カベチェック
4000～	ボールチェック
5000～	END

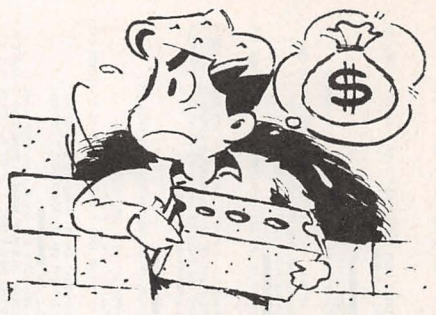
PUSH MANのプログラム・リスト

```
10 POKE 0,0:FOKE &C000,0:COLOR 7,0:CLS:DIM X(2),Y(2),V(2):RANDOMIZE
20 S=0:K=1:K1=50:MA=3:R=0:T=2000:I$="■■■
```

JR-200用

ブロック BLOCK

協賛：松下

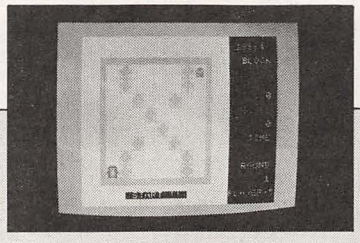


エントリーコードJ22　菊地　誠

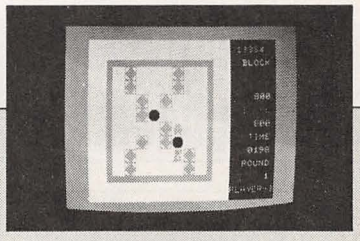
遊びかた

画面に表示してあるブロックの下に＄袋が5個隠されてあるので，敵を穴に落としたり，埋めたりしながら全部見つけてください。

なお，画面は40種類作ってあります!!



《写真1》ブロックを押して＄袋を探そう



《写真2》穴を掘って埋めることもできます

操作方法

移動はカーソル・キーで，Zで穴を掘り，Xで穴を埋めます。Cで向いているほうのブロックを動かすことができます。

注意，その他

① ブロックは考えて動かさないと面クリアできないことがあります（ただし＄袋の位置は乱数で決めてあるので，簡単に面クリアできることもあります）。

② 穴掘り，穴埋めは，しばらくボタンを押してないと完全なものになりません。

③ 敵を穴に落としたり，埋めたりしてもしばらくしたら穴からでてきます。もちろん埋めたほうが長い間でてきません。

④ このゲームは，隠れキャラをいくつか入れています。この隠れキャラを取ると高得点がプラスされたり，いろいろパワーアップしたりします。どんなパワーアップをするかは，残念ながら教えられません。

GAME OVER

PLAYERが敵と接触したり，自分が掘った穴に落ちたりすると1人減ります。

全部なくなるとゲーム・オーバー，TIMEが0になってもPLAYERの残り数に関係なくゲーム・オーバーです。

ゲーム・オーバーになった面から続けてやりたいときは，つぎのことをしてください。

① TRY AGAIN〔Y／N〕と表示されるので，ここでYを押す。

② つぎに，NEXT PLAY〔Y／N〕と表示されるので，もう一度Yを押してください（このときNを押すと1面からとなる）。

SCORE

＄袋→ラウンド×100点

敵を埋める→500点

TIMEボーナス→ありませんので時間ぎりぎりまで点数かせぎをしましょう。

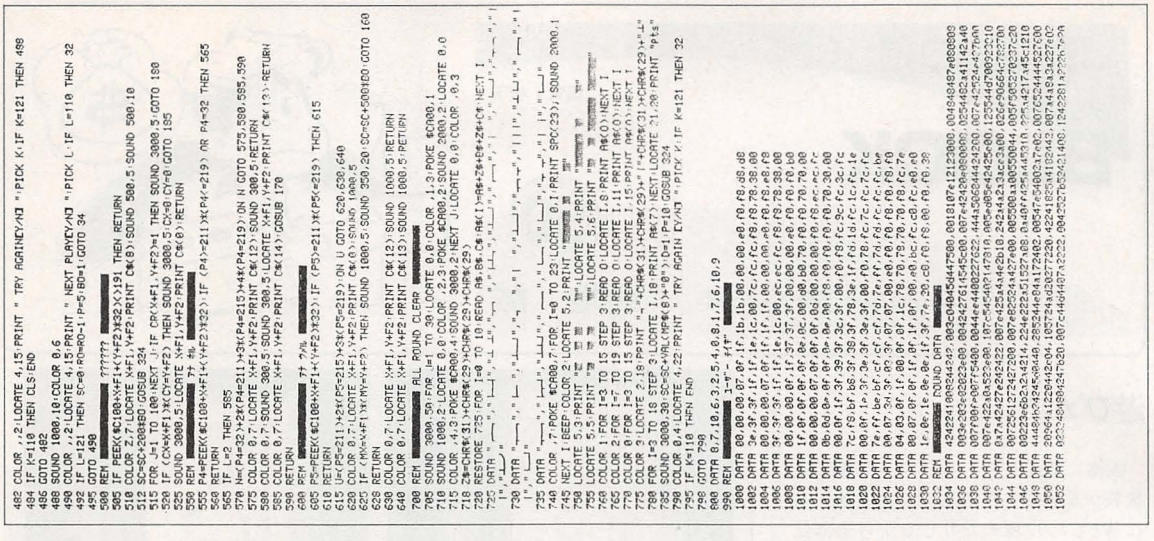
入力方法

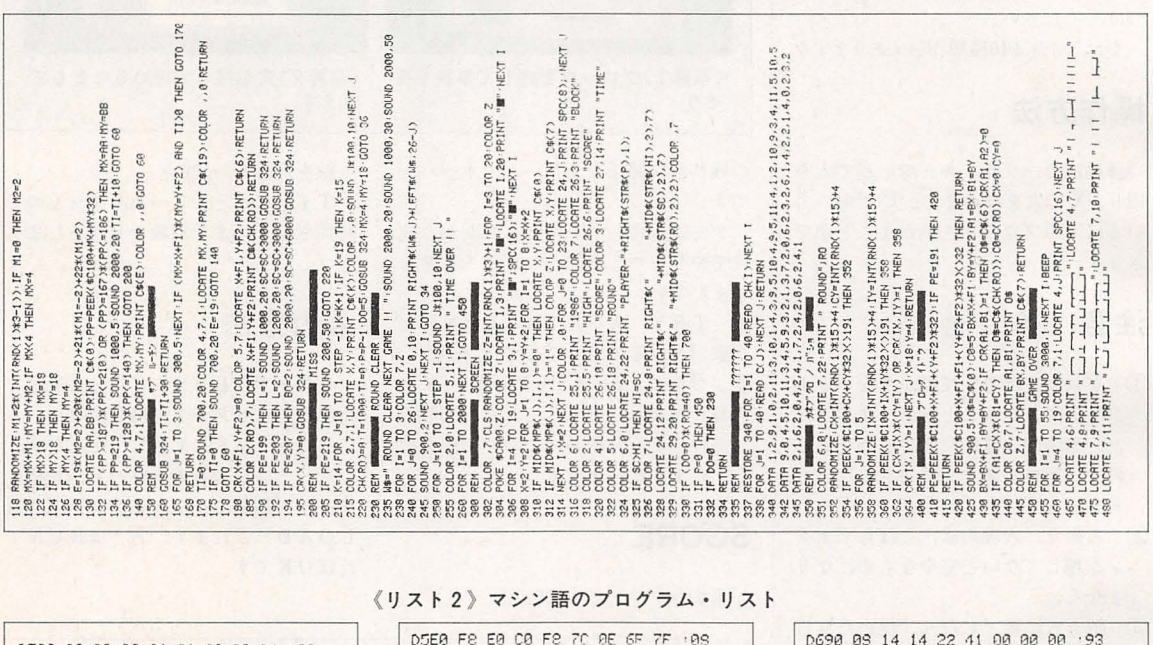
リスト1のBASICをSAVEしたあとで，**リスト2**をMONコマンドで入力し，MSAVEしてください。

ロードは**リスト1**をロード，RUNすると自動的に**リスト2**がロード（MLOAD）されます。あとはRUNすればOKです。

《リスト1》BASICのプログラム・リスト

```
1 REM ■■■■■■■ MLOAD ■■■■■■■
2 PRINT "■■■■■■■
```





《リスト2》マシン語のプログラム・リスト

```
D538 00 00 00 01 01 02 02 04 :0A
D540 20 40 A0 20 10 10 10 10 :60
D548 08 10 38 7C 7C 7C 38 00 :FC
D550 10 10 38 7C 7C 7C 38 00 :04
D558 00 0F 01 01 1F 3D 37 3D :DB
D560 00 E0 00 00 F0 78 E8 B8 :E8
D568 3E 37 3D 1F 0E 07 03 01 :EA
D570 E9 B8 F9 80 E0 C0 00 00 :68
D578 00 00 00 00 01 07 0F 10 :2F
D580 00 00 60 90 00 E0 F0 F8 :A8
D588 3F 3F 3F 3F 3F 1F 0F 07 :70
D590 EC FC EC EC DC B8 F0 E0 :24
D598 00 01 39 78 FF FF FF FF :B1
D5A0 00 00 38 7C FE FE F6 FE :A4
D5A8 FF FF FF FF FF FF 7E 3C :84
D5B0 F6 F6 F6 EE DE FE FC 78 :20
-----------------------------
      7E 6F 37 78 FC 38 97 AC :13

D5B8 00 1F 01 1F 31 7F 46 7F :B4
D5C0 00 F9 00 F9 8C FE 32 FE :AA
D5C8 46 7F 46 7F 46 7F 31 1F :9F
D5D0 32 FE 32 FE 32 FE 8C F8 :14
D5D8 1F 07 03 1F 3D 70 ED ED :CF
```

```
D5E0 F8 E0 C0 F8 7C 0E 6F 7F :08
D5E8 E0 F0 F0 F0 E0 E0 F0 F0 :19
D5F0 EF 1F 6F 6F 6F 1F 7F 7F :F7
D5F8 FF 83 87 8F 9F BF FF FF :F4
D600 FF C1 E1 F1 F9 FB FF FF :84
D608 FF FF BF 9F 8F 87 F3 FF :64
D610 FF FF FB F9 F1 E1 C1 FF :84
D618 F6 80 09 90 22 89 E0 1C :B7
D620 3B 81 21 89 25 11 48 23 :06
D628 A0 9A 21 B4 80 04 81 EC :F0
D630 09 A0 2D 01 98 51 01 AB :6C
-----------------------------
      3A F7 42 FC C1 89 71 48 :71

D638 00 00 01 1F 1F 1F 01 01 :60
D640 00 00 00 F0 F0 F0 00 00 :D0
D648 01 01 01 01 01 01 01 01 :08
D650 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
D658 00 00 00 03 07 0E 1C 38 :6C
D660 00 80 90 FC FC 30 00 00 :78
D668 60 40 00 00 00 00 00 00 :A0
D670 90 80 90 90 00 00 00 00 :00
D678 00 00 00 7E 42 42 02 02 :06
D680 00 00 00 00 00 41 22 14 :9B
D688 7E 40 40 40 7E 00 00 00 :BC
```

```
D690 03 14 14 22 41 00 00 00 :93
D698 00 00 00 00 00 04 02 01 :07
D6A0 00 00 00 00 00 20 40 00 :E0
D6A8 01 02 04 00 00 00 00 00 :07
D6B0 80 40 20 00 00 00 00 00 :E0
-----------------------------
      E9 D7 7A 6F D5 A6 76 D1 :6A

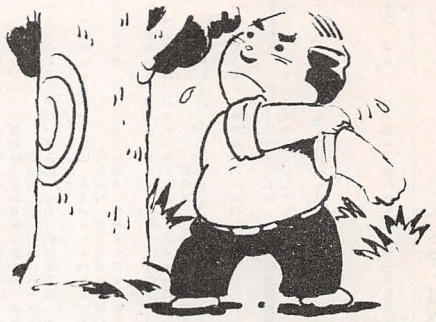
D6B8 00 00 00 11 08 04 13 0B :3B
D6C0 00 00 00 09 90 A0 C0 E0 :D8
D6C8 07 03 05 09 10 00 00 00 :28
D6D0 D0 C0 20 10 90 00 00 00 :50
D6D8 00 00 0F 1F 3F 7F 7F 7F :EA
D6E0 00 00 F0 F8 FC FE FE FE :DE
D6E8 7F 7F 7F 7F 3F 1F 0F 00 :69
D6F0 FE FE FE FE FC F8 F0 00 :DC
D6F8 70 50 70 00 00 00 00 00 :30
D700 00 3C 42 42 42 42 3C 00 :80
D708 00 00 00 0F 0F 0F 0F 0F :3C
D710 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F :FC
D718 F0 F0 F0 F0 F0 FF FF FF :BC
D720 FF FF FF FF F0 F0 F0 F0 :BC
D728 E0 E0 E0 E0 E0 E0 E0 E0 :00
D730 FF FF FF FF 0F 0F 0F 0F :39
-----------------------------
      A1 B1 30 E5 C5 57 69 45 :30
```


★僕のクラスには，ファミコン軍団と呼ばれる組織があります。(埼玉県秩父郡・ファミコン軍団会長小林一也13才)……【影：その軍団には年齢制限はあるのかな？編：もう，年がいもなく遊ぶことばかり考えて!!】

M5(BASIC-I)用

協賛：ソード

計貫兵衛（はっかんべー）



エントリーコードM5① おたんこなす

計貫兵衛物語

今は昔，地面の下に掘出計貫兵衛（ほりだしはっかんべー）というもぐらが住んでおった。

それがある日，ぶらぶらと掘り進んでいると，１枚の地図を発見した。そのとおりに掘り進んで行くと，ある小さな島にでた。それから……。

内　容

どんどん食べて，体重を増やしてください。木につかまると，体重によってあがったり，さがったりします。重いほど上へ行けます。20kgになると一番上まで行けます。木のてっぺんまで行けば面クリアです。

イモを食べるとガスがたまります。ガスがあるときは，おならでジャンプできます。そのとき向いている方向に飛んで行きます。

ある程度の高さから雲の上に落ちると，バウンドします。それも，そのときの方向に飛びますので利用しましょう。

それから，ジャンプのときのおならの跡は残ります。そのおならの跡に当たるとミスです。

雲の上ではカーソル・キーで上下左右に移動できます。

ジャンプはCTRLキーです。

プログラムについて

はじめは，きちんと10行くぎりにしていたんですが，あとからごちゃごちゃと手を加えて，ばらばらになってしまいました一。

とくに変なことはしていませんが，私は音楽の鳴らしかたがよくできないので，いっしょうけんめい研究しました。でも，イマイチです。

メモリが少ないと，やりがいがあるし，とっても勉強になります。しかし，どーもショート・プログラムになれてしまったのか，友だちからＰ６を借りてもプログラムができませんでした。

それと，機械語っておもしろそうだなと思う。ちっともわけわかんないけど，ＢＡＳＩＣだって，はじめはわからなかったんだし，勉強すればできるでしょう。

《第１表》主な変数

X，Y	自分の座標
S	スコア
H	ハイスコア
W	体重
J	ジャンプの高さ
E	何階から落ちたか

CHECKER FLAG

編：おならジャンプとはいかにもマンガ的ですね。

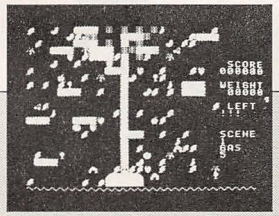
Dr.D：マンガチックなゲームというのはホノボノとして良いのではないかな。しかしこのゲームの場合キャラクターが小さいのが非常に残念だ。やはり，キャラクターは，16ドット×16ドットぐらいのもので作るべきだ。キャラが小さいと，画面の中でチマチマしているようで，迫力がない。また，キャラが大きいと，キャラに変化を付けられるからだ。データが多くなるかもしれないが，キャラは，もう少し大きいほうがいい。

編：そうですね。でもこのゲーム自体はおもしろいですよ。また，ユーモラスなゲームを作ってください。

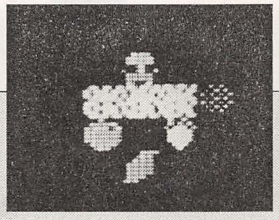
評…カッコよすぎるみたい（編）



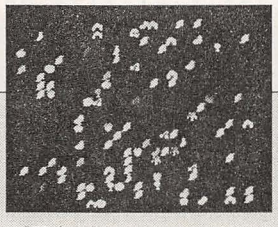
by　木村成宏



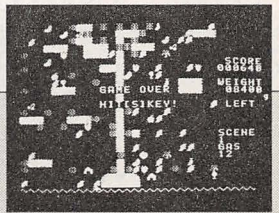
《写真１》体重を増やしたものが勝つ！



《写真２》雲の上は横移動自由



《写真３》面クリアするとイモやチェリーがピカピカ



《写真４》３人死ぬとゲーム・オーバー

★やったぜー！２月５日感動の日。公立高校の推薦（すいせん）入学の合格通知が来たのだー！どうだ，まいったか！（京都府綾部市・アホの15才）……【影：別に，まいらないが，おめでとう！お祝いはパソコンかな？】

★注〃このページのOFFは、絶対に読まないでください。(神奈川県横浜市・小河竜平13才)……【影：なんだ、どうせ読まれないんだったら、書くのやめよ――――――――――――――――――――――って。】

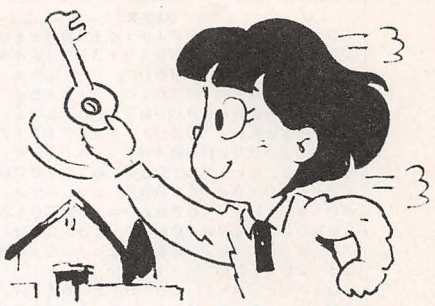
《リスト1》キャラクター定義のプログラム・リスト

```
10 Print "■■■
```

M5(BASIC-G)用

がんばれ！ニコちゃん

協賛：ソード



エントリーコードM5② 小林　耕一

内容は…

ニコちゃんを動かして，どこかにあるＫＥＹを走り回りながら探してくださいな。

画面上のＸ，Ｙはニコちゃんの座標です。

ニコちゃんがＫＥＹのＸ，Ｙ座標を通るとプップッと音が鳴るので，Ｘ，Ｙに注意しながらゲームしてくださいな。

操作方法は…

ニコちゃんをカーソル・キーで上下左右に動かします。

ニコちゃんは３人いて，ＫＥＹを５，10，15個取ると１人ずつ増え，ＴＩＭＥが300増えます。

ＴＩＭＥがなくなるとゲーム・オーバーです。

プログラムのしくみは…

もちろんオールＢＡＳＩＣです。

この作品は２作目です。85年11月号の「ＵＴＥＵＴＥ」では，チェッカー・フラッグで，プログラムは長ければいいわけではないと言われ，そこらへんに気をつけて作りました。

少し気になるのが，敵が増えていくとニコちゃんの動きが遅くなるところです。

改造のアドバイスは…

プログラムを短くしたので，改造はやりがいがあると思います（本当はこの作品は二つのゲームがくっついていたのですが，遅いためにやめました）。

速くしたい人は，画面上のＸ，Ｙを取れば多少速くなります。

《第１表》変数名

ＳＣ	ＳＣＯＲＥ
ＫＹ	ＫＥＹの数
ＡＸ，ＡＹ	ＫＥＹのＸ，Ｙ座標
ＸＹ，ＹＸ	ニコちゃんのＸ，Ｙ座標
ＴＩ	ＴＩＭＥ
ＨＳＣ	ＨＩ　ＳＣＯＲＥ
ＹＫ	敵のでるときのＫＥＹの数

CHECKER FLAG

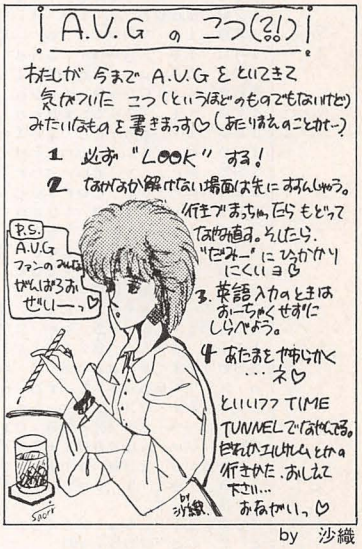
編：敵から逃げつつＫＥＹを探すという一般的なゲームですね。

Dr.D：このような，たわいのないゲームほど，敵の移動ルーチンの作りかたによって，ゲームのできがきまるのだ。

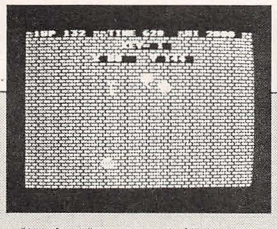
編：なるほど，そうですね。それに敵が強すぎても弱すぎてもおもしろくないですからね。

Dr.D：まったくそのとおりだ。ＢＡＳＩＣでゲームを作るときは，敵の数を多くするとスピードが低下してしまう。ならば，いっそのこと敵の数を減らしても，ルーチンをくふうして，数は少なくてもむずかしくおもしろいゲームにしたほうが良い。

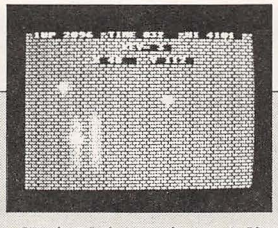
評…山下先生はどうかな？(編)



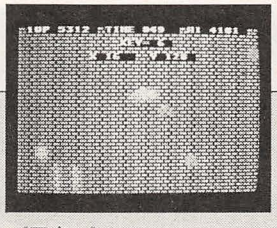
by　沙織



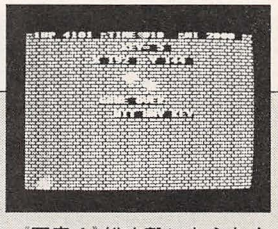
《写真１》ＫＥＹを探して取るゲームです



《写真２》突然に真上から降りてくる敵も



《写真３》ウワーッ！　これは総攻撃だ



《写真４》総攻撃にあえなくゲーム・オーバー

★プログラムの宝庫ベーマガ!!これを読んだら，すみやかに89ページへ――なんちゃって!!（兵庫県津名郡・山中竜二17才）……【編：宝庫はすみからすみまで見よう！影：竜二君，古いギャグはうけないよ!!】

《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:console 0
15 stchr "00fdfdfd00efefef" to &80,1:color &80,&60
20 stchr "030f0f3f336d6d7f7f373b0c0f03000000f0f0fcccb6b6fefe
ecdc30f0c00000" to &84,0
30 stchr "030f0f3f3f5e757b7f3f3c0b0f030000c0f0f0fcfc76aedeff
fe3cd8e0c00000" to &88,0
40 stchr "030f1f3f7f7f7f3f1f0f03010204030080e0f0d8ececdcf8b0
e0800000008040" to &94,0
50 stchr "0103070f0f070301ff7e3c1800000000000000000183c7eff80
c0e0f0f0e0c080" to &98,0
60 stchr "070e0e0703010101010101010101010101e07070e0c080808080
8080e0e080e0e0" to &A0,0
70 scod 0,&84:scod 6,&94:scod 7,&94:scod 8,&98:scod 9,&98:sc
od 20,&A0
80 for A=1 to 5:scod A,&88:next A
90 scol 0,7:scol 1,&0C:scol 2,&0C:scol 6,&0D:scol 7,&0D:scol
 8,&0F:scol 9,&0F:scol 20,&0A
100 for A=3 to 5:scol A,4:next A
110 for I=&2908 to &2BD7:A=vPeek(I):vPoke I,A or A*2 or A/2:
next
120 Print cursor(10,10)"LODING NOW"
130 Print "■":chain
```

《リスト2》メインのプログラム・リスト

```
10 Print "■■■":console 0:cls &80:view
20 SC=0:HSC=2000:M=3:KY=1:AT=0:AM=0:TI=1000:Poke &702D,20,0,
2
30 X=128:Y=90:XA=rnd(14)*16:YA=rnd(10)*16
40 Print cursor(1,0)"1UP";SC:cursor(22,0)"HI";HSC;cursor(13,
2)"KEY=";KY;cursor(11,0)"TIME";TI
50 Print cursor(9,4)"X";X;cursor(17,4)"Y";Y;:loc 0 to 128,19
1:Print cursor(4,0)"      "
60!***** MAIN *****
70 J=inkey(0):I=Joy(0):if(I=0)*(J=0)then goto 120
80 if((J=54)+(I=7))*(X>15)then X=X-16:SC=SC+1
90 if((J=55)+(I=3))*(X<240)then X=X+16:SC=SC+1
100 if((J=51)+(I=1))*(Y>10)then Y=Y-16:SC=SC+1
110 if((J=46)+(I=5))*(Y<160)then Y=Y+16:SC=SC+1
120 move 0 to X,Y,1:XV=X:YX=Y-10
130 if YA=YX or XA=XV then Print "■"
140 if XA=XV and YA=YX then loc 20 to rnd(240),rnd(160)
150 CO=coinc(0,1,9):TI=TI-1:YK=KY
160 if CO>0 then gosub 340
170 if TI<1 then goto 350
180 if coinc(20)=0 then goto 380
190 Print cursor(10,4);XV;cursor(18,4);YX
195 Print cursor(4,0);SC
200 Print cursor(15,0);TI
205 if TI<0 then goto 350
210 if KY>5 then YK=5
220 on YK gosub 300,280,270,250,250
225 sq 1,rnd(900),10
230 goto 70
240! ***** TEKI MOVE *****
250 if KY=5 or KY=10 or KY=15 or KY=20 then loc 3 to 128,-20
:loc 4 to 0,191:loc 5 to 255,191
260 if status(3)=0 then move 3 to rnd(255),rnd(191):move 4 t
o X,Y:move 5 to rnd(255),rnd(191)
270 if YX>50 and rnd(30)=0 and status(8)=0 then loc 8 to X,0
:loc 9 to X+20,0:move 8 step 0,4,1:move 9 step 0,4,1
280 V=rnd(60)+30:if YX>100 and rnd(50)=0 and status(1)=0 the
n goto 290 else goto 300
290 loc 1 to 0,V:loc 2 to 240,V:move 1 step 3,2,1:move 2 ste
p-3,3,1
300 if status(6)=0 then loc 6 to 0,40:if status(7)=0 then lo
c 7 to 255,40
310 R=rnd(10):if R=0 then move 6 to X,Y,1:move 7 to X,Y,1 el
se move 6 to rnd(255),rnd(100):move 7 to rnd(255),rnd(100)
320 return
330! ***** GAME OVER *****
340 M=M-1:erase 0:if M<1 then goto 350 else Print cursor(14,
10)"READAY":sleep 2:view 0,4,31,23:cls &80:view:goto 30
350 Print cursor(10,10)"GAME OVER";cursor(12,12)"HIT ANY KEY
":sleep 2:if SC>HSC then HSC=SC
360 if inkey(0)=0 then goto 360
370 TI=1000:SC=0:M=3:KY=1:view 0,4,31,23:cls &80:view:erase:
goto 30
380 KY=KY+1:erase 20:Print cursor(15,2);KY;:SC=SC+1000:Play
"t255c32d32c32d32c32d32c32d32"
390 if KY=5 or KY=10 then TI=TI+300:M=M+1
400 goto 30
```


★つぐ美さんの年齢を四捨五入すると，30代になるって本当ですか，影さん？（兵庫県姫路市・**びびびのびん太郎** 15才）……**【影**：なんと，切り捨てて30代だったら，えらいこっちゃ!!**つぐ美**：なるわけないでしょ!!**】**

MAXマシン(MAXベーシック)用

クラッシャー
CRASHER

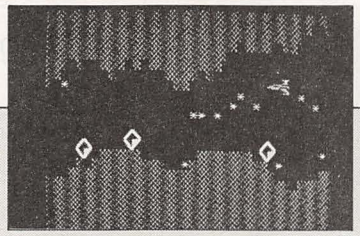
高尾　太一



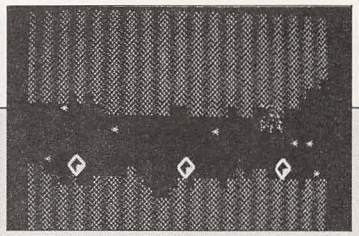
あなたのひきいる同盟軍は，連合軍の底をつかぬ資源のため，敗色が濃くなってきた。どうやら敵の資源は，春芳洞から採掘しているらしい。そこを占領するのはムリだ！　ならばせめて，中の資源を破壊してやろう。

操　作

あなたは青色の自機をあやつり，資源消滅カプセルを投下して地下資源ベーラ「◈」を消滅させてください（50 pts）。カベやベーラ，敵の空中静止爆弾にふれると大爆発をおこし，３機爆発するとゲーム・オーバーです。カプセル投下は［SHIFT］で，自機は［L］，［;］でそれぞれ上下に動きます。



《写真１》敵の大切な資源を破壊せよ



《写真２》せまくなるどうくつ。あぶない!!

《リスト１》CRASHERのプログラム・リスト

```
10 REM  ######### MACHINE CODE #########
11 DATA 162,255,189,231,006,157,232,006
12 DATA 189,231,218,157,232,218,202,208
13 DATA 241,162,255,189,232,005,157,233
14 DATA 005,189,232,217,157,233,217,202
15 DATA 208,241,162,255,189,233,004,157
16 DATA 234,004,189,233,216,157,234,216
17 DATA 202,206,241,162,234,189,255,000
18 DATA 157,000,004,189,255,215,157,000
19 DATA 216,202,208,241,096
20 REM  ######### SPRITE  DATA #########
21 DATA 000,000,000,000,000,000,000,000
22 DATA 000,000,000,000,000,000,000,000
23 DATA 000,000,000,000,000,000,001,255
24 DATA 000,000,060,000,000,124,000,000
25 DATA 252,003,255,002,062,015,255,255
26 DATA 252,007,031,251,251,000,000,252
27 DATA 000,000,062,000,000,015,000,001
28 DATA 255,000,000,000,000,000,000,000
100  REM  #########          START!     #########
110 POKE55,187:POKE56,15:CLR:RESTORE
120 REM #########          TITLE!     #########
130 POKE53281,0:POKE53280,0
140 PRINT"■■■"TAB(10)"
    "
150 PRINTTAB(10)"
160 PRINTTAB(10)"
170 PRINTTAB(10)"
180 PRINTTAB(10)"
190 PRINTTAB(10)"
200 PRINTTAB(8)"■■LET'S MAKE  ANY PROGR
AMS !!"
210 PRINTTAB(9)"■■LET'S USE MACHINE CODE
 !!"
220 PRINTTAB(4)"■■COMMODERE IS THE BEST
 IN AMERICA !"
230 PRINTTAB(9)"■■LET'S PLAY  ANY GAMES
 !!!"
240 PRINTTAB(12)"■■HIT [SPACE] KEY !!"
250 REM #########  READ MACHINE  #########
260 FORI=0TO63:READA:POKE4027+I,A:NEXT
270 REM #########  READ  SPRITE  #########
280 FORI=0TO63:READA:POKE0704+I,A:NEXT
290 REM #########          LOAD       #########
300 IFPEEK(197)<>60THEN300
310 POKE53248+39,8:CLR:POKE631,131:POKE1
98,1:NEW
```

《リスト２》メインのプログラム・リスト

```
1 F=100:POKE198,10
10 SC=0:M=3:V=53248:POKEV,255:POKE2040,1
1:S=54272:POKES+24,15
20 Y$="■■■
```

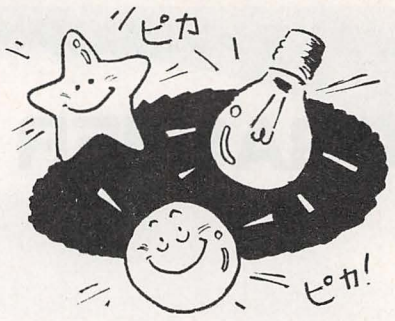
MSX/MSX2用

協賛：ＭＳＸメーカー各社

フラッシュ FLASH アンド ボール AND BALL

50

エントリーコードMS① KAMIDORA



はじめに

うぉー！ 最近スランプだ！ と悩んで，むかしのベーマガを読んでいたら，あのいだいな森さんの「ＩＬＬＵＭＩＮＡＴＩ☆Ｎ」というゲームが目につき，「これならＭＳＸでもできる！」と思って作ったのがこれです（しかし，内容はかなりちがう）。

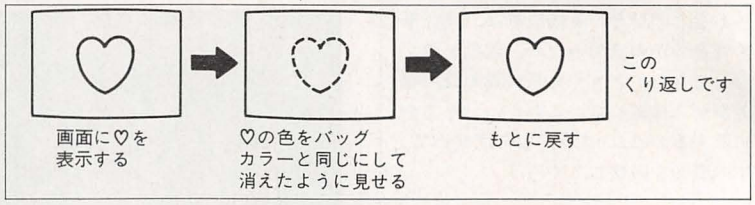
２ばんめに

ＲＵＮでちかちかデモがでてきます。スペース・キーでスタート。

画面が表示されて，音楽のあと赤ボールが４すみのどこかにでてきます。Ａ Ｚ Ｋ Ｍのキーでななめに動かして，下に落ちないようにしてください。

氷，星，電球の上に乗ると色が変わります。全部の色を変えるとクリアです。下のＴＩＭＥにも注意してください。

ボールをすべてなくすと終わりです。ちなみに金はボーナスです。



《第１図》キャラクタを点滅させる方法

３ばんめに

点滅する順序は決まっています。氷→星→電球の順に点滅します。

「ＩＬＬＵＭＩＮＡＴＩ☆Ｎ」を参考にしたところは点滅するところだけです。

なお，キーは二ついっぺんに押さないように。とんでもない方向へ動きます。

４ばんめに

ＭＳＸはキャラクター・コードを八つごとに色指定できることは知っているでしょうか。ようするにこのゲームはそれをうまく利用したものなんです。第１図を見てください。こういう方法で点滅させてるわけです。プログラム中のＦＬＡＳＨルーチンがそれです。

さいごに

プログラムが長い！ ですがところどころに凝っているので許してください。

このゲームは意外とむずかしい！ 点滅する順序を覚えておかないとすぐ死にます。点滅するものは直前に色が変わります。ぼくのハイスコアは４万点ちょっとでした。

このプログラムは受験勉強の間がんばって作ったのですから，ボツにしないでください。というところでさようなら。

CHECKER FLAG

Dr.D：ＭＳＸのウイーク・ポイントを逆に利用したところは流石だ。

編：ＭＳＸに使われているＶＤＰは８キャラずつに色指定を行っていますね。これはキャラクターごとに色指定できなくて不便だと思いましたが。

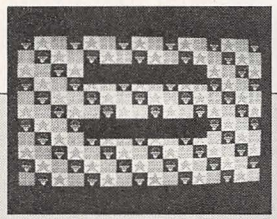
Dr.D：自分のマシンを十分に理解して，その性能を120％生かさなければいかん。このプログラムは，パレットのように上手に使っている。ただ移植というのが残念だが。

編：やはりゲームはアイデアで勝負というわけですね。

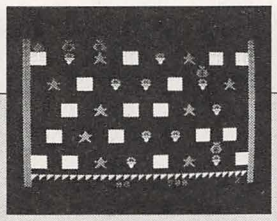
Dr.D：そうだ。良いアイデア＋プログラム・テクニック＝おもしろゲームとなるのだ。

参　考

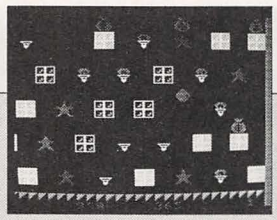
83年12月号
森さんの
「ＩＬＬＵＭＩＮＡＴＩ☆Ｎ」
85年12月号
西川さんの
「ＢＯＵＮＣＥ」のキャラクター



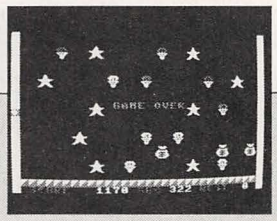
《写真１》キラキラと点滅するタイトル画面



《写真２》左上のボールをうまく移動させます



《写真３》星や電球の上に乗ると色が変わるよ



《写真４》３回下に落ちるとゲーム・オーバー

★影さんや，時給いくらでもいいからうちで働かない。三食付きだよ。（神奈川県川崎市・藤原　仁12才）……【影：そうか。頼まれちゃしかたないな。行ってやるか！編：おちょくられているのがわかってない！】

FLASH AND BALLのプログラム・リスト

```
10 ' KAMIDORA SOFT·····FLASH & BALL
20 SCREEN 1,2:WIDTH 30:A=RND(-TIME):COLOR,15,0,0:KEY OFF:WIDTH32
30 DEFINT A-Z:DIM KX(4),KY(4),BA(20,8),BB(20,8),B$(10),CO(15),MU$(12)
40 DEFSNG S,M:ON INTERVAL=85 GOSUB 700
50 GOSUB 1530
60 KX(1)=-1:KX(2)=-1:KX(3)=1:KX(4)=1:KY(1)=-1:KY(2)=1:KY(3)=-1:KY(4)=1
70 CO(1)=&H7F:CO(2)=&HA1:CO(3)=&HB1:CO(4)=&H4F:CO(5)=&HE1:CO(6)=&HF1
80 CO(7)=&H6F:CO(8)=&HD1:CO(9)=&HC1:CO(10)=&H11:CO(11)=&H11:CO(12)=&H11
90 CO(13)=&H9F:CO(14)=&H51:CO(15)=&H31
100 G$=CHR$(29):G$=CHR$(31)+G$+G$
110 B$(1)="ニニ"+G$+"ニニ":B$(2)="ﾋﾋ"+G$+"つて":B$(3)="ﾙﾙ"+G$+"ﾄﾛ"
120 DO$="ｶﾗ"+G$+"ﾊﾋ"
130 B$(4)="ユユ"+G$+"ユユ":B$(5)="ﾏﾏ"+G$+"ﾏﾏ":B$(6)="ﾉﾊ"+G$+"ﾄﾛ"
140 GOSUB 1430
150 S=0:R=1:L=12:MA=2:GT=500:W=1000
160 GOSUB 1250
170 T=GT:O=0
180 KX(1)=-1:KX(2)=-1:KX(3)=1:KX(4)=1:KY(1)=-1:KY(2)=1:KY(3)=-1:KY(4)=1
190 X=MX:Y=MY:MV=0:J=1:JD=1:OI=0:CL=0:TI=0:MU=0:CO=0:DO=0
200 GOSUB 1110
210 '●●●●●●●● MAIN ROUTINE ●●●●●●●●
220 INTERVAL ON:IF MV<>0 THEN 330 ELSE J=1
230 AA=0:OUT &HAA,18:A=INP(&HA9):OUT &HAA,21:B=INP(&HA9):OUT &HAA,20:C=INP(&HA9)
240 AA=-((A=191)+(B=127)*2+(C=254)*3*((C=251)*4):IF AA>4 THEN AA=0
250 HX=MX(AA):HY=MY(AA):OX=XX16+8:DY=YX32
260 IF(X>=0)*(A<>255 OR B<>255)OR((X=14)*(C<>255))THEN HX=0:HY=0
270 IF(Y=0)*(A<>255 OR C =254))THEN HX=0:HY=0
280 IF HX=0 AND HY=0 THEN 440 ELSE X=X+HX:Y=Y+HY:MV=2
290 IF HY<>-1 THEN 330 ELSE PUT SPRITE JD,(0,209) :JD=J
300 AD=0:FOR I=1 TO 3:IF IMOD2=0 THEN A=2 ELSE A=3
310 PUT SPRITE AD,(0,209):PUT SPRITE A,(DX,DY),9:AD=A:FOR O=1 TO 50:NEXT:NEXT
320 PUT SPRITE A,(0,209)
330 ON AA+1 GOTO 380,370,350,370,350
340 GOTO 380
350 DX=DX+HX*8:IF DX=XX16+8 THEN AA=1:MV=MV-1
360 GOTO 440
370 DY=DY+HY*8:IF DY=YX32  THEN AA=2:MV=MV-1
380 IF MV=0 THEN IF BA(X,Y)=CL OR BA(X,Y)=0 THEN GOSUB 840
390 J=1+(HY=-1)*(MV=2)*3:IF MV<>0 OR HY=-1 THEN 440
400 PUT SPRITE JD,(0,209)
410 AD=0:FOR I=1 TO 3:IF IMOD2=0 THEN A=3 ELSE A=2
420 PUT SPRITE AD,(0,209):AD=A:PUT SPRITE A,(DX,DY),9
430 FOR O=1 TO 50:NEXT:NEXT:PUT SPRITE A,(0,209)
440 IF JC>JD THEN PUT SPRITE JD,(0,209):JD=J
450 PUT SPRITE J,(DX,DY),9
460 IF MV=0 AND VPEEK(&H1800+XX2+1+YX4*32)=ASC("■") THEN S=S+20:GOSUB 1350
470 IF MV=0 THEN IF BA(X,Y)=CL OR BA(X,Y)=0 THEN GOSUB 840
480 IF BB(X,Y)=1 AND MV=0 THEN 650
490 IF MV=0 AND Y=>5 THEN GOSUB 930
500 TI=TI+1:IF CL=0 AND TI=L THEN O=O+1+(O=3)*3:CL=0:TI=0
510 '●●●●●●●● FLASH ●●●●●●●●
520 IFCL<>0 OR TI<>INT(L/2) THEN 540
530 K1=4+O+(O=3)*3:K2=13+O+(O=3)*3:ON O+1+(O=3)*3 GOSUB 590,610,630
540 IF CL<>0 AND TI=6 THEN TI=0:CL=0:K1=O:K2=6+O:ON O GOSUB 590,610,630
550 IF CL<>0 AND TI=0 THEN K1=9+O:K2=9+O:ON CL GOSUB 590,610,630
560 T=T-1:LOCATE 19,22:PRINTUSING "###";T:IF T<=0 THEN GOSUB 930
570 GOTO 220
580 '******** BLOCK FLASH ********
590 VPOKE &H2013,CO(K1):VPOKE &H2017,CO(K2):RETURN
600 '******** STAR  FLASH ********
610 VPOKE &H201C,CO(K1):VPOKE &H2018,CO(K2):RETURN
620 '******** LUMP  FLASH ********
630 VPOKE &H201D,CO(K1):VPOKE &H2019,CO(K2):RETURN
640 '●●●●●●●● BLOCK etc.PAINT ●●●●●●●●
650 BB(X,Y)=0:LOCATE XX2+1,YX4+2:PRINT B$(3+BA(X,Y)):BL=BL-1:AI=O+1+(O=3)*3
660 IF TI=L-1 AND AI=BA(X,Y) THEN S=S+5:CO=CO+1 ELSE S=S+1
670 GOSUB 1390:IF BL=0 THEN 740
680 GOTO 480
690 '●●●●●●●● MUSIC ●●●●●●●●
700 MU=MU+1:IF MU=>13 THEN MU=1
710 PLAY "T180SM3000L8";PLAY MU$(MU):RETURN
720 IF PLAY(0) THEN 720 ELSE RETURN
730 '●●●●●●●● ROUND CLEAR! ●●●●●●●●
740 INTERVAL OFF:SPRITE OFF:LOCATE 7,9:PRINT "CLEAR! BONUS 2000"
750 PLAY "O5SM8000T160L8CDEFGAB06C":S=S+200
760 IF CO>9 THEN LOCATE 6,11:PRINT "SPECIAL BONUS! 5000":S=S+500
770 IF DO=5 THEN LOCATE 8,13:PRINT "NICE BONUS 2000":S=S+200
780 IF PLAY(0) THEN 780
790 R=R+1:IF R=6 THEN R=1:L=L-2:LOCATE 9,15:PRINT "LEVEL UP 3000":S=S+300
800 IF L<4 THEN L=4:GT=GT-50:IF GT<300 THEN GT=300
810 GOSUB 1390:FOR I=1 TO 4000:NEXT
820 GOTO 160
830 '●●●●●●●● BALL DOWN ●●●●●●●●
840 INTERVAL OFF:FOR I=0 TO 7:PUT SPRITE I,(0,209):NEXT:DD=4
850 FOR YI=Y*32 TO Y*32+32 STEP 2:PUT SPRITE DD,(XX16+8,YI),9
860 FOR AZ=1 TO 10:NEXT:NEXT
870 Y=Y+1:IF Y=>5 THEN 930
880 IF BA(X,Y)=0 OR BA(X,Y)=CL THEN 850
890 FOR I=0 TO 7:PUT SPRITE I,(0,209):NEXT
900 J=1:DY=Y*32:MV=0:RETURN
910 '●●●●●●●● BALL LOST ●●●●●●●●
920 PLAY "T1801SM8000L8CFCFCF"
930 INTERVAL OFF:GOSUB 720:DD=4:IF Y>=5 THEN 970
940 FOR I=0 TO 7:PUT SPRITE I,(0,209):NEXT:DD=4
950 FOR A=Y*32 TO 160:PUT SPRITE DD,(X*16+8,A),9
960 FOR AZ=1 TO 10:NEXT:NEXT
970 PUT SPRITE DD,(0,209):VPOKE &H2014,&H71:LOCATE X*2,20:PRINT "····"
980 FOR I=0 TO 6:SOUND 1,0:NEXT:SOUND 1,2:FOR I=0 TO 45
990 SOUND 8,15-I*3:SOUND 9,I+60:NEXT:SOUND 1,1:FOR I=0 TO 90
1000 SOUND 8,15-I*6:SOUND 9,90-I:NEXT
1010 LOCATE X*2,20:PRINT "  ":VPOKE &H2014,&HF1:FOR I=0 TO 1000:NEXT
1020 PLAY "T130SM5000O4E8E8E8C2"
1030 IF PLAY(0) THEN 1030 ELSE MA=MA-1
1040 IF MA>=0 THEN FOR UU=1 TO 1600:NEXT:RETURN 170
1050 '●●●●●●●● GAME OVER ●●●●●●●●
1060 SOUND 7,56:LOCATE 12,10:PRINT "GAME OVER":A$="T150U1505":PLAY A$,A$,A$
1070 PLAY "C1C1C1O6C1","R1E1E1E1","R1R1G1G1"
1080 FOR I=1 TO 20000:NEXT
1090 GOTO 120
1100 '●●●●●●●● SCENE PRINT ●●●●●●●●
1110 CLS:FOR I=0 TO 7:PUT SPRITE I,(0,209):NEXT
1120 FOR I=1 TO 3:K1=0+I:K2=6+I:ON I GOSUB 590,610,630:NEXT:CL=0
1130 FOR UY=0 TO 4:FOR UX=0 TO 14:LOCATE UX*2+1,UY*4+2
1140 PRINT B$(BA(UX,UY)):IF BA(UX,UY)<>0 THEN BB(UX,UY)=1
1150 NEXT:NEXT:FOR U=1 TO 5
1160 UX=INT(RND(1)*15):UY=INT(RND(1)*5):IF BA(UX,UY)=0 THEN 1160
1170 LOCATE UX*2+1,UY*4:PRINT DO$:NEXT
1180 FOR UY=0 TO 22:LOCATE 0,UY:PRINT "◆";:LOCATE 31,UY:PRINT "◆";:NEXT
1190 LOCATE 1,21:PRINT STRING$(30,"ﾚ");:PUT SPRITE 1,(XX16+8,Y*32),9
1200 LOCATE 1,22:PRINTUSING "SCORE ######0 SEC ### REST ##";S;T;MA;
1210 PLAY "T180SM8000L8O6C07C4O6BAGAG4FECC4":BL=GL
1220 IF PLAY(0) THEN 1220
1230 FOR I0=1 TO 1000:NEXT:INTERVAL ON:RETURN
1240 '●●●●●●●● SCENE DATA READ ●●●●●●●●
1250 GL=0:IX=0:IY=0:IF R=1 THEN RESTORE 1780
1260 READ A$
1270 O$=RIGHT$("0000000"+BIN$(VAL("&H"+A$)),8)
1280 FOR O=0 TO 3:A=VAL("&B"+MID$(O$,O*2+1,2))
1290 BA(IX,IY)=A:BB(IX,IY)=1:IF A<>0 THEN GL=GL+1
1300 IX=IX+1:NEXT
1310 IF IX=15 THEN IX=0:IY=IY+1
1320 IF IY<5 THEN 1260
1330 READ UX,UY:RETURN
1340 '●●●●●●●● SCORE PRINT ●●●●●●●●
1350 IF BA(X,Y)=CL THEN DO=DO+1
1360 SOUND 8,&HF:SOUND 7,&HFE
1370 FOR UU=64 TO 0 STEP -1:SOUND 0,UU:NEXT
1380 LOCATE XX2+1,YX4:PRINT "  "+G$+"  "
1390 LOCATE 8,22:PRINTUSING "######0";S
1400 IF S>W THEN W=W+3000:MA=MA+1:LOCATE 28,22:PRINTUSING "##";MA
1410 RETURN
1420 '●●●●●●●● DEMO ●●●●●●●●
1430 CLS
1440 FOR IY=1 TO 21 STEP 2:FOR IX=0 TO 30 STEP 2
1450 LOCATE IX,IY:PRINT B$(C1*(Y+17+IX) MOD 3+1);:NEXT:NEXT:LOCATE 0,5
1460 LOCATE 8,6:PRINT " FLASH AND BALL "
1470 LOCATE 8,5:PRINT SPC(16):LOCATE 8,7:PRINT SPC(16)
1480 LOCATE 8,13:PRINT SPC(16):LOCATE 8,15:PRINT SPC(16):I=1
1490 K1=INT(RND(1)*6+1):K2=K1:ON I GOSUB 590,610,630
1500 LOCATE 8,14:PRINT " PUSH SPACE KEY ":IF STRIG(0) THEN CLS:RETURN
1510 I=I+1*(I=3)*3:GOTO 1490
1520 '●●●●●●●● CHAR● DATA READ ●●●●●●●●
1530 FOR I=1 TO 4:READ A$:E$="":FOR U=0 TO 31
1540 E$=E$+CHR$(VAL("&H"+MID$(A$,U*2+1,2))):NEXT:SPRITE$(I)=E$:NEXT
1550 FOR I=1 TO 14:READ A$,B$,C$:B=ASC(B$):C=ASC(C$):FOR U=0 TO 7
1560 Z=VAL("&H"+MID$(A$,U*2+1,2)):VPOKE B*8+U,Z:VPOKE C*8+U,Z:NEXT:NEXT
1570 FOR I=1 TO 12:READ MU$(I):NEXT
1580 FOR I=&H2000 TO &H201F:READ A$:VPOKE I,VAL("&H"+A$):NEXT
1590 FOR I=864 TO 720:VPOKE I,VPEEK(I) OR VPEEK(I)/2:NEXT
1600 RETURN
1610 '●●●●●●●● DATA ●●●●●●●●
1620 DATA 0000000003070F1F3F3F3F1F0F0703000000000C0E0F0F8FCECECECD8E0E0C0
1630 DATA 0000000000000000F1F3F3F3F3F0F0F0000000000000F0F8FCECECE3CF0F0
1640 DATA 00000000000000000003F7F7F7F7F3F0000000000000000000003C3EFBC7FFFE
1650 DATA 0000070F1F1F1F1F1F1F1F1F0F0703000000E0F0F8FE9D9D9D8D8D8DBBF0E0C0
1660 DATA 000A0F0703081F3E,"木","木",387878783E0F00,"ﾑ","ﾑ"
1670 DATA 0050F0E0C010F3F8,"ﾝ","ﾝ",18FC3CDE3CF8F000,"ﾍ","ﾍ"
1680 DATA 007E7E7A7A667E00,"ﾆ","ﾆ",0001010303077F3F,"ﾋ","ﾋ"
1690 DATA 0000070F1E1D0D05,"ﾙ","ﾉ",0103070F1F3F7FFF,"ﾚ","ﾚ"
1700 DATA 00808080C0E0F0FC,"ｴ","ｴ",0F070F0F1E3C7000,"ﾌ","ﾌ"
1710 DATA 0000E0F0B8B8E0A0,"ﾒ","ﾍ",F0E0F0F0783C0E00,"ﾃ","ﾃ"
1720 DATA 1F0807020303010C,"ﾄ","ﾄ",F810E040C0C08000,"ﾊ","ﾊ"
1730 DATA O4R8CE6AGEG,O4R8CR8CE4C4,R804R8CE6AGEG,O4R8CR8CC4R4
1740 DATA R804EEEEEEE,R804FFFFF4.,R804G6G6FEC,R804CEGAAGE
1750 DATA O4R6CE6AGEG,O4R8CR8CE4C4,R804R8CE6AGEG,O4R8CR8CC4R4
1760 DATA C1,C1,C1,C1,C1,C1,C1,D1,D1,C1,C1,C1,C1,C1,C1,C1,C1
1770 DATA E3,C1,A1,7F,C1,C1,C1,C1,8F,8F,8F,C1,C1,AF,AF,F1,64
1780 DATA 4C,84,C8,44,21,33,13,20,04,84,48,C0,12,18,31,10,44,4C,48,C4,0,0
1790 DATA CC,CC,CC,CC,22,22,22,22,20,04,44,44,40,22,22,22,20,CC,CC,CC,CC,14,0
1800 DATA 8C,C0,04,C4,01,29,02,20,8C,08,0C,40,12,10,18,08,8C,04,84,4C,0,0
1810 DATA 40,04,C0,0C,21,92,18,20,0C,84,C8,40,20,30,10,20,40,04,C0,0C,14,4
1820 DATA C0,C8,8C,08,00,18,10,30,0C,40,04,C0,28,03,03,20,80,04,40,08,0,0
```

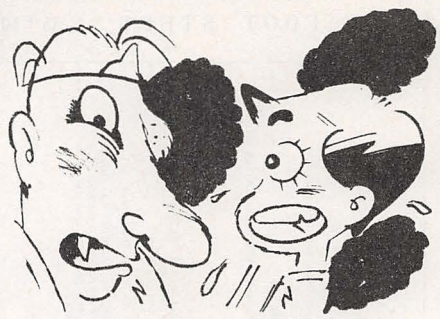


★こわいにすんでるこわいさんは、こわいもこわいされた。こうかいだあー。影さん。サインちょうだい！(神奈川県厚木市・あうお1?才)……!影：うーむ！きっかいな話だ。サインはあげないよ～ん！

MSX/MSX2用

協賛：MSXメーカー各社

オバケがでたー！





エントリーコードMS② かわず

STORY

私の友人A君のいとこの，友だちの子どもの兄の一郎君が落とした消しゴムを拾った，次郎君の近くに住んでいたぶたうさぎの太郎君は，星を集めていました。

しかしある日，星が25個になったとき，太郎君の友だちの赤の他人のガイコツ君は，太郎君の星をばらばらにしてかくしてしまいました。それに気づいた太郎君は，ガイコツ君につかまらないように星を取り返すことにしました。

遊びかたどえーす

カーソル・キーで太郎君を動かして星を集めてください。でも，太郎君はガイコツ君につかまったり，ガイコツ君の友だちのオバケちゃんにふれると1人減ります。3人減るとゲーム・オーバーです。

各面のあちらこちらに散らばっているハートは太郎君が押すと動くので，それも利用しよう。

押したハートの反対側にかべや，ハートやガイコツ君があると，ハートは割れます。オバケちゃんはハートでつぶせます。

星を五つ取り返すと1面クリアです。面は，5面まであります1面めはだれでもクリアできると思います。5面めはよーく考えてください。

各面での必勝法（1面めは除く）はガイコツ君をハートで囲んで動けないようにすることです。

プログラムのしくみ

オール・ベーシックで，べつにたいしたテクニックは使ってないのでわかると思います。音楽は割り込みを使っています。

自分で面を作るときは画面データを変えよう！　くわしいことはREMに書いてあります。

入力するときはSCREEN0：WIDTH40にしてからやるとしやすいです。

画面を作るときはつぎの約束を守ろう！

①絶対に解ける面にしよう。

②星は5個にしよう。

参考　FM－7版のフラッピーの音楽

CHECKER FLAG

編：オバケがでたー！というタイトル名にしては，オバケは追いかけてこないゲームですね。追いかけるのはガイコツとは。

Dr.D：ハッハッハ。パズル的要素が多分にあっておもしろいゲームなんじゃが，キャラクターの設定がイマイチつまらないな。

編：追いかけるガイコツはいいとしても，散らばっているオバケは別のキャラクターのほうがいいですね。それと，もうひとくふう何かほしいところですよね。

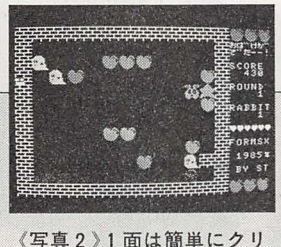
Dr.D：それもそうだが，このガイコツは，閉じ込めてしまうとそれで終わりというのも，ちょっとくふうがないな。これをベースにしていいゲームにしてくれたまえ。

オバケがでたー！のプログラム・リスト

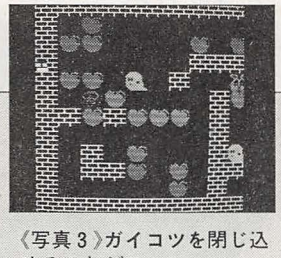
```
10 '*************** ｵﾊﾞｹがでたｰ! ***************
20 SCREEN1,2,0:COLOR 15,1,1:KEYOFF:WIDTH32:DEFINTA-Z:DIMPL$(17):RO=1:RA=9:SC=0
30 VPOKE &H200C,13:VPOKE&H200D,246
40 VPOKE &H200E,4 :VPOKE&H200F,11
50 INTERVAL ON
60 ON INTERVAL=18 GOSUB 530
70 FOR I=1 TO 17:READ A:FOR O=0 TO 7:READ A$:VPOKE(A*8+O),VAL("&H"+A$):NEXT:NEXT
80 M$(0)="　":M$(1)="hh"+CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29)+"hh"+CHR$(30)
90 M$(2)="､､"+CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29)+"bc"+CHR$(30)
100 M$(3)="pq"+CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29)+"rs"+CHR$(30)
110 M$(4)="xy"+CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29)+"z{"+CHR$(30)
120 GOSUB 950:GOSUB 800:GOSUB 580:GOSUB 970
130 '*************** ﾒｲﾝﾙｰﾁﾝ ***************
140 '========== USR=1 MOVE ==========
150 S=STICK(0):X1=(S=7)-(S=3):X2=1-(S=1)-(S=5):X2=X*4+X1:Y=Y+Y1:V=VPEEK(&H180+X+Y*32)
160 IF V=32 THEN 340
170 ON V/8+1 GOTO 190,280,440,300
180 '========== ﾊｰﾄ ==========
190 V1=VPEEK(&H144+X+Y*32):IF V1=32 THEN 480
200 IF V1<104 AND V1>96 THEN 480
210 IF V1=120 THEN X=X-(X1=-1):Y=Y-Y1:GOTO 340
```



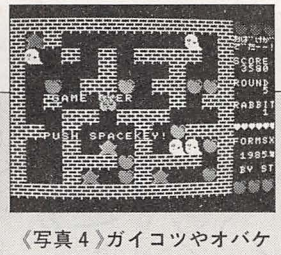
《写真1》おばけがでたー！のタイトル画面



《写真2》1面は簡単にクリア！



《写真3》ガイコツを閉じ込めることがコツ



《写真4》ガイコツやオバケにさわると……

★このごろパソコンがおもしろいと思うようになってきました。もっと勉強をして，プログラムを送ろうと思います。（滋賀県守山市・ぽっぽぽー12才）……【影：ベーマガ。またの名をパソコンを10倍楽しくする本!!】



```
220 IF X+X1=X(1) AND Y+Y1=Y(1) THEN 480
230 VPOKE(6144+X+Y*32),32:VPOKE(6144+X+1+Y*32),32
240 VPOKE(6144+X+(Y+1)*32),32:VPOKE(6144+X+1+(Y+1)*32),32
250 VPOKE(6144+X+X1+(Y+Y1)*32),96:VPOKE(6144+X+X1+1+(Y+Y1)*32),97
260 VPOKE(6144+X+X1+(Y+Y1+1)*32),98:VPOKE(6144+X+X1+1+(Y+Y1+1)*32),99:GOTO 340
270 '--------- ｶﾒ ---------------------
280 X=X-X1:Y=Y-Y1:GOTO 340
290 '--------- ﾈｽﾞ ---------------------
300 PUTSPRITE 0,(X*8,Y*8),11,0:ST=ST+1:IF ST=5 THEN RO=RO+1:SC=SC+200*RO:GOSUB 5
60:GOTO 150
310 VPOKE(6144+X+Y*32),32:VPOKE(6144+X+1+Y*32),32
320 VPOKE(6144+X+(Y+1)*32),32:VPOKE(6144+X+1+(Y+1)*32),32
330 SC=SC+20+(ST*10):LOCATE 26,5:PRINT"SCORE":LOCATE 26,6:PRINTUSING"######";SC
340 PUTSPRITE 0,(X*8,Y*8),11,0
350 '======== GAIKOTU MOVE ============
360 R=RND(1)*10:TX=0:TY=0:IF R=>5 THEN 380
370 SX=SGN(X-X(1))*2:TX=(R>3)*SX-(R<3)*SX:X(1)=X(1)+TX:GOTO 390
380 SY=SGN(Y-Y(1))*2:TY=(R>8)*SY-(R<8)*SY:Y(1)=Y(1)+TY
390 V(1)=VPEEK(6144+X(1)+Y(1)*32)
400 IF V(1)=&104 AND V(1)=>96 THEN X(1)=X(1)-TX:Y(1)=Y(1)-TY
410 PUTSPRITE 1,(X(1)*8,Y(1)*8),14,1
420 IF X=X(1) AND Y=Y(1) THEN 440 ELSE 150
430 '********** ﾃｷﾀｰ --- ******************
440 INTERVAL OFF:RA=RA-1:PUTSPRITE 0,(X*8,Y*8),11,0:IF RA<0 THEN GOSUB560:P=0:G
OTO 150
450 LOCATE 5,10:PRINT"GAME OVER":LOCATE 4,15:PRINT"PUSH SPACEKEY!"
460 IF INKEY$=" " THEN RUN ELSE 460
470 '********** ﾊｰﾄﾀﾞﾒｰｼﾞ ******************
480 VPOKE(6144+X+Y*32),100:VPOKE(6144+X+1+Y*32),101
490 VPOKE(6144+X+(Y+1)*32),102:VPOKE(6144+X+1+(Y+1)*32),103
500 VPOKE(6144+X+Y*32),32:VPOKE(6144+X+1+Y*32),32
510 VPOKE(6144+X+(Y+1)*32),32:VPOKE(6144+X+1+(Y+1)*32),32
520 X=X-X1:Y=Y-Y1:GOTO 340
530 '************** ｵﾝｶｸ ******************
540 PLAY PL$(P):P=P+1:IF P=16 THEN P=0
550 RETURN
560 '********** ｶﾒﾝ **********************
570 IF RO=6 THEN RO=1
580 P=1:X=2:Y=20:ST=0:ON RO GOTO 590,600,610,620,630
590 RESTORE1170:X(1)=6:Y(1)=10:GOTO 650
600 RESTORE1270:X(1)=6:Y(1)=10:GOTO 650
610 RESTORE1370:X(1)=18:Y(1)=10:GOTO 650
620 RESTORE1470:X(1)=2:Y(1)=4:GOTO 650
630 RESTORE1570:X(1)=10:Y(1)=16:GOTO 650
640 '--------- ｶﾒﾝ ｶｽ ----------------
650 INTERVAL OFF:CLS:PRINT"hhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhh"
660 PRINT"hhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhh"
670 FOR I=1 TO 10:READ M$:M$="1"+M$+"1"
680 FOR J=1 TO13:M=VAL(MID$(M$,J,1)):PRINTM$(M);:NEXT:PRINTCHR$(31):NEXT
690 PRINT"hhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhh"
700 PRINT"hhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhh";
710 LOCATE 26,0:PRINT"｀a｀a｀a";:LOCATE 26,1:PRINT"bcbcbc";
720 LOCATE 26,22:PRINT"｀a｀a｀a";:LOCATE 26,23:PRINT"bcbcb";:VPOKE 6911,99
730 LOCATE 26,2:PRINT"ﾊｲﾊﾟｰ";:LOCATE 26,3:PRINT"ﾀﾞﾙﾏ--!"
740 LOCATE 26,5:PRINT"SCORE":LOCATE 26,6:PRINT USING"######";SC
750 LOCATE 26,8:PRINT"ROUND":LOCATE 29,9:PRINTRO;
760 LOCATE 26,11:PRINT"RABBIT":LOCATE 29,12:PRINTRA
770 LOCATE 26,14:PRINT"*******":LOCATE 26,16:PRINT"FORMSX"
780 LOCATE 27,18:PRINT"1985%":LOCATE 27,20:PRINT"BY ST":PLAY"S0M3000L804":INTERV
AL ON:RETURN
790 '********** ﾀｲﾄﾙ ***********************
800 PRINT"   *  *   *   * * *   *    * "
810 PRINT" ***** * *  * **** * * *****"
820 PRINT"   *  *  *  *   *   *   *    * "
830 PRINT"  *******  * ****    *   *    * "
840 PRINT" * * *   * * * *    *   *    * "
850 PRINT"  *** **   *  ***    *   *    * "
860 PRINT"                    ﾀﾞﾙﾏ--!"
870 LOCATE 5,8:PRINT"[PUSH ANY KEY]"
880 FOR I=1 TO 4 :LOCATE 3,8+(I*2):PRINTM$(I):NEXT
890 PUT SPRITE 0,(24,145),11,0:PUT SPRITE 1,(24,162),14,1
900 LOCATE 6,11:PRINT"..... WOLL":LOCATE 6,13:PRINT"..... HART"
910 LOCATE 6,15:PRINT"..... OBAKE":LOCATE 6,17:PRINT"..... STAR"
920 LOCATE 6,19:PRINT"..... RABBIT":LOCATE 6,21:PRINT"..... GAIKOTSU"
930 IF INKEY$<>"" THEN RETURN ELSE 930
940 '********** ｽﾌﾟﾗｲﾄ ***********************
950 RESTORE1730:FOR J=0 TO 1:B$="":FORI=1 TO32:READ W$:B$=B$+CHR$(VAL("&H"+W$)):
NEXT:SPRITE$(J)=B$:NEXT:RETURN
960 '********** MUSIC **********************
970 RESTORE 1760:FOR I=1 TO 15:READ PL$(I):NEXT:RETURN
980 '********** ﾃｰﾀ DATA ******************
990 DATA 96 ,F8,C0,C0,80,80,80,80,80
```

```
1000 DATA 97 ,E7,81,99,04,02,02,02,00
1010 DATA 98 ,80,C0,C0,E0,E0,F0,FC,FF
1020 DATA 99 ,00,01,01,03,03,07,1F,7F
1030 DATA 100,F8,C0,C0,81,82,81,80,80
1040 DATA 101,E7,81,99,04,02,82,42,10
1050 DATA 102,80,C0,C1,E0,E0,F0,FC,FF
1060 DATA 103,20,C1,01,83,43,27,5F,7F
1070 DATA 104,FF,08,08,08,FF,80,80,80
1080 DATA 112,E0,C0,80,00,00,28,28,28
1090 DATA 113,7F,3F,1F,0F,0F,0F,0F,0F
1100 DATA 114,00,00,10,00,00,80,C0,E0
1110 DATA 115,CF,C7,07,07,07,03,01,00
1120 DATA 120,FE,FC,F8,F0,E0,00,00,80
1130 DATA 121,7F,3F,1F,0F,07,00,00,01
1140 DATA 122,80,C0,E0,C0,80,80,03,1F
1150 DATA 123,01,03,07,03,01,01,C0,F8
1160 '********** ROUND DATA **************
1170 DATA 40000400004
1180 DATA 30002220002
1190 DATA 03200000000
1200 DATA 00000000024
1210 DATA 00000000022
1220 DATA 00000000000
1230 DATA 00002200030
1240 DATA 00000000024
1250 DATA 00000020031
1260 DATA 00000000000:'ROUND1
1270 DATA 00242032300
1280 DATA 22020024212
1290 DATA 40020011100
1300 DATA 22030102000
1310 DATA 00020201201
1320 DATA 12120201231
1330 DATA 00002001411
1340 DATA 01000201321
1350 DATA 01120201141
1360 DATA 00000201002:'ROUND2
1370 DATA 24221032000
1380 DATA 22222014200
1390 DATA 22201018432
1400 DATA 00002011110
1410 DATA 12001000000
1420 DATA 02112122212
1430 DATA 01010000000
1440 DATA 02010132111
1450 DATA 02020114122
1460 DATA 02020103004:'ROUND3
1470 DATA 00014000124
1480 DATA 02221210122
1490 DATA 00000300100
1500 DATA 02222111413
1510 DATA 00000300000
1520 DATA 02222110200
1530 DATA 00000201220
1540 DATA 02222210000
1550 DATA 00001412310
1560 DATA 00210014102:'ROUND4
1570 DATA 41000000030
1580 DATA 30101011110
1590 DATA 00001000100
1600 DATA 02011201122
1610 DATA 01000000101
1620 DATA 03112111000
1630 DATA 14100010211
1640 DATA 32104010332
1650 DATA 22111211110
1660 DATA 00140214002:'ROUND5
1670 '┌──────────────────────────────┐
1680 '| ｶﾒﾝｾﾌﾀｸﾗｼｯｸ ｻﾌﾞﾛｰﾁｬﾝ ﾊ          |
1690 '|0=ﾌﾂｳ,1=ｶﾒ,2=ﾊｰﾄ,3=ﾎﾞｳﾙ,4=ﾎｼ|
1700 '|                ﾆｼﾀｶﾀﾞｻｲ。      |
1710 '└──────────────────────────────┘
1720 '********** ｽﾌﾟﾗｲﾄ DATA **************
1730 DATA 7C,CE,76,1E,0F,19,81,75,75,F1,7F,7E,7E,7F,3E,1C,3E,73,6E,78,F0,98,8C,A
E,AE,8F,FE,7E,7E,FE,7C,38:'♥ USAGI ♥
1740 DATA 07,1F,32,22,62,67,3F,96,1F,40,2D,00,05,04,00,0E,E0,F0,38,1A,1B,18,F2,E
2,80,4C,E0,08,A8,40,1C,00:'♥ ｶﾒｺﾞﾝ ♥
1750 '********** MUSIC DATA **************
1760 DATA B,B,B,B,B,B
1770 DATA L1605C04B,AB,L805D,04A,A
1780 DATA R16,05D,04A,A
```

★ニュースです。去る２月２日，パソコンサンデーに山下 章さんがでてました。オカマっぽい声で…（ザ ～ ノ）。（群馬県利根郡・**のらさん14才**）……**【彩：ただ今、音声が中断しております。山下先生，おこらないように。】**

MSX/MSX2用

ハンバーグを焼こう

協賛：MSXメーカー各社

エントリーコードMS③ 村中　康彦



内容

ある日，あなたは，大好物のハンバーグが食べたくなりました。そこで，さっそくハンバーグを作ろうと準備をしていましたが，気がつくと，自分の体がみるみる小さくなっていました。

そして目の前には火の玉が浮いていました。その火の玉は，「おまえを焼き殺してやる！」といって，おそいかかってきました。

「こんなやつに焼き殺されるおぼえはないのだが……。」と思いながら，あなたは，火の玉をやっつけながら，ハンバーグを焼くことにしました。

遊びかた

火の玉をよけながら，ハンバーグを焼いてください。火の玉は，ジャンプして体当たりするとやっつけられます。ジャンプは↑キーでできますが，はしごのところと，「GASU」のところでは，ジャンプできません。ジャンプ後は，別のところへ移動しないかぎり，つぎのジャンプは，ワンテンポ遅れます。

「GASU」のところで↑↓キーを押すと，コンロの火の調節をすることができます。矢印の下の数字は，火の強さで0は火がついていない状態で，1～4は，数が大きいほど火が強いということになります。この火の強さによって，ハンバーグの焼ける速さがちがってきます。

ハンバーグの焼きかた

①「NAMA」のところで，生のハンバーグをスペース・キーを押して取ります。

②フライパンの上に，スペース・キーを押してハンバーグを置きます。置く場所は，フライパンの下の炎の上です。

③コンロの火を1～4にしておき，待っていると，下側が赤くなって半分だけ焼けたことになります。

④下側のやけたハンバーグのところで，スペース・キーを押し，ひっくり返します。

⑤③のように待って，また半面も焼きます。

⑥これで両面焼けたことになりますので，またそこへ行ってスペース・キーを押し，焼けたハンバーグを取ります。

⑦「YAKE」のところで，スペース・キーを押して，できあがったことになり，スコアが10点入ります。

なお，③，⑤のとき，そのままにしておくと，下側が青くなり，こげてしまったことになります。そうなると，そこでは，いっさいハンバーグを焼くことができなくなります。

プログラムのしくみ

火とプレイヤーがぶつかったときの判定にオンスプライトを使いましたが，ぶつかってもいないのに，火とぶつかったと判定されてしまうので，いろいろといじくっていたら，一部がゴチャゴチャになってしまいました。Dr. Dすいませんでした。



CHECKER FLAG

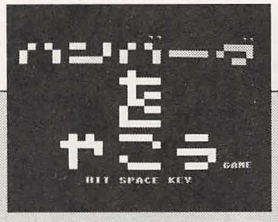
編：Dr.，このゲームはキャラクターといい，アイデアといい申し分ないできですね。

Dr.D：そうじゃな。最近MSXはおもしろい作品が多くなってきたな。

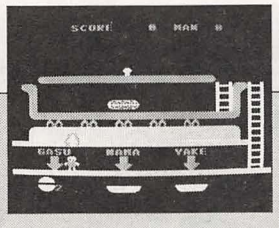
編：特に火の玉の追いかけがとてもいいですね。ほら，水平に追いかけてくるときにフェイントをかけるような動きかたをしてますよ。

Dr.D：なーるほど。イライラさせるところが，またいい。プログラムはちょっと長めだが，このぐらいのゲームならしかたないじゃろ。まあ，よくまとまっているし，スプライトDATAもちゃんと16進を使っているのも感心じゃ。

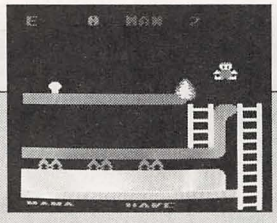
編：ただし，GASUはGUSが正しいんですよ！　文字も正確に！



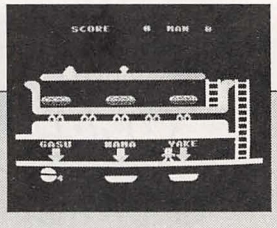
《写真1》ハンバーグを焼こうのタイトル画面



《写真2》生のハンバーグをのせて火を付けます



《写真3》火の玉はジャンプして体当たり！



《写真4》下が焼けたらひっくり返してください

★2月2日のパソコンサンデーに山下　章さんが出演していて感激した。つぎは影さん，きみの番だ！（千葉県市原市・**滝石孝道**）……【**影**：と，励まされ続けてはや何か月。**編**：影さんが出演できるころ番組あるかな？】

```
10 SCREEN 1,2,0:COLOR 2,1,1:KEY OFF:WIDTH32:PLAY "L6405","L6406":DEFINT A-Z:Z=RN
D(-TIME)
20 DIM MA(15,11),HX(4),HN(4),HC(4),CH$(6):ON SPRITE GOSUB 1220
30 HX(0)=2:HX(1)=4:HX(2)=6:HX(3)=8:HX(4)=10:CX=2:CY=9:X1=6:Y1=9:X2=10:Y2=9:HY=5
40 GOSUB 1350
50 ' OPENING
60 CLS:PRINT
70 PRINT TAB(16);"BB";TAB(28);"BB"
80 PRINT "  D D  DD  D  D D        DDDD"
90 PRINT " D   D     D D   D DDDDD D   D"
100 PRINT " D   D DDDD  D   D          DD "
110 PRINT
120 PRINT TAB(13);" Y  "
130 PRINT TAB(13);"YYYYY"
140 PRINT TAB(13);" Y   "
150 PRINT TAB(13);" Y YY"
160 PRINT TAB(13);" YY  "
170 PRINT TAB(13);"Y  YY"
180 PRINT TAB(13);"Y    "
190 PRINT TAB(13);"YYYYY"
200 PRINT
210 PRINT TAB(6);" & &   &&&&    &&& "
220 PRINT TAB(6);"&&&&&       &      "
230 PRINT TAB(6);" &  &          &&&&&"
240 PRINT TAB(6);" &     &          &"
250 PRINT TAB(6);" &      &&&&   &&&  GAME"
260 PRINT
270 PRINT TAB(9);"HIT SPACE KEY"
280 IF STRIG(0)=0 GOTO 280
290 PLAY "L6405CDEDCDEEEEFGAB06CCCC05"
300 IF PLAY(0) GOTO 300
310 ' SCREEN
320 CLS:LOCATE 13,6:PRINT "R"
330 PRINT "   ADDDDDDDDDDDDDDDDDDDF"
340 PRINT " AC"+STRING$(21,32)+"PQEFPQ"
350 PRINT " BD"+STRING$(21,32)+"PQDGPQ"
360 FOR I=0 TO 1:PRINT "  D"+STRING$(21,32)+"PQD PQ":NEXT
370 PRINT "  HDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDI PQ"
380 PRINT "    NN  NN  NN  NN  NN      PQ"
390 PRINT "  XYYYYYYYYYYYYYYYYYYYYYYYZ PQ"
400 PRINT "  YYYYYYYYYYYYYYYYYYYYYYYY PQ"
410 PRINT "$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$PQ"
420 PRINT "   GASU    NAMA    YAKE     PQ"
430 PRINT "    JL      JL      JL      PQ"
440 PRINT "    KM      KM      KM      PQ"
450 PRINT "$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$";
460 PRINT "   VW"
470 PRINT "   SU      STTU    '&&%"
480 GOSUB 1050:GOSUB 1100:GOSUB 1020:GOSUB 1130
490 ' MAIN
500 ST=0:SP=4:GOSUB 930:SPRITE ON
510 GOSUB 1160:IF PLAY(2) THEN 860 ELSE IF JF=-1 THEN MY=MY+1:SP=4:GOSUB 930:JF=
0
520 S=STICK(0)
530 IF CX<>MX OR CY<>MY GOTO 560
540 IF S<>1 AND S<>5 GOTO 560
550 CC=CC-(S=1 AND CC<4)+(S=5 AND CC>0):GOSUB 1130:GOTO 860
560 IF S<>0 GOTO 590
570 IF MA(MX,MY)=0 AND MA=2 THEN SP=4:MA=0:GOSUB 930:GOTO 670 ELSE 670
580 IF MA=0 THEN SP=0:MA=2:GOSUB 930:GOTO 860
590 IF S<>1 GOTO 620
600 IF ST=0 THEN ST=2 ELSE ST=ST-1:GOTO 860
610 IF MA(MX,MY)=0 THEN JF=-1:SP=5:MY=MY-1:GOSUB 930:PLAY "","CCDE":GOTO 860
620 X=MX+(S=7)-(S=3):Y=MY+(S=1)-(S=5):ST=0
630 V=MA(X,Y):IF V=1 GOTO 650
640 MX=X:MY=Y
650 SP=S¥2:GOSUB 930
660 '
670 IF STRIG(0)=0 GOTO 860
680 ON HF+2 GOTO 690,760,840
690 IF MY<>HY GOTO 860
700 J=5:FOR I=0 TO 4
710 IF MX=HX(I) THEN J=I:NEXT ELSE NEXT
720 IF J=5 GOTO 860
730 IF HN(J)=0 THEN HN(J)=1:HC(J)=0:LOCATE HX(J)*2-1,HY*2:PRINT CH$(1);:HF=0:PLA
Y "AB":LOCATE 25,22:PRINT " ";
740 GOTO 860
750 '
760 IF X1=MX AND Y1=MY THEN HF=-1:PLAY "BA":LOCATE 25,22:PRINT "f";:GOTO 860
770 IF MY<>HY GOTO 860
780 J=5:FOR I=0 TO 4
790 IF MX=HX(I) THEN J=I:NEXT ELSE NEXT
800 IF J=5 GOTO 860
810 IF HN(J)=2 THEN HN(J)=4:HC(J)=0:LOCATE HX(J)*2-1,HY*2:PRINT CH$(4);:PLAY "G"
:GOTO 860
820 IF HN(J)=5 THEN HN(J)=0:HC(J)=0:LOCATE HX(J)*2-1,HY*2:PRINT CH$(0);:HF=1:PLA
Y "B06C05":LOCATE 25,22:PRINT "n";:GOTO 860
830 '
840 IF MX=X2 AND MY=Y2 THEN HF=0:LOCATE 25,22:PRINT " ";:PLAY "07CDCD05":SC=SC+1
0:GOSUB 1020
850 '
860 XX=SGN(MX*16-FX):YY=SGN(MY*16-FY):A=INT(RND(1)*16)
870 XX=XX*A:YY=YY*A
880 FX=FX+XX:FY=FY+YY:SPRITE OFF
890 PUT SPRITE 2,(0,208),0,14:PUT SPRITE 3,(0,208),0,14
900 PUT SPRITE 2,(FX,FY),8,12:PUT SPRITE 3,(FX,FY),11,13:SPRITE ON
910 GOTO 510
920 ' PUT SPRITE
930 SPRITE OFF:PUT SPRITE 0,(0,208),0,14
940 PUT SPRITE 1,(0,208),0,14
950 PUT SPRITE 0,(MX*16,MY*16-1),8,SP
960 PUT SPRITE 1,(MX*16,MY*16-1),11,SP+6
970 SPRITE ON:RETURN
980 ' ERASE SPRITE
990 FOR I=0 TO 3:PUT SPRITE I,(0,208):NEXT
1000 RETURN
1010 ' SCORE
1020 LOCATE 7,0:PRINT USING "SCORE ####  MAN  #";SC,CH
1030 RETURN
1040 ' SET 1
1050 SC=0:CH=2:CC=0:HF=0
1060 FOR I=0 TO 4
1070 HN(I)=0:HC(I)=0:NEXT
1080 RETURN
1090 ' SET 2
1100 MX=13:MY=9:FX=0:FY=0
1110 RETURN
1120 ' KONRO
1130 LOCATE 5,22:PRINT USING "#";CC
1140 RETURN
1150 ' YAKU
1160 FOR I=0 TO 4:HN=HN(I)
1170 IF HN=0 OR HN=3 OR HN=6 THEN NEXT:RETURN
1180 HC(I)=HC(I)+CC:IF HC(I)<100 THEN NEXT:RETURN
1190 HN(I)=HN(I)+1:LOCATE HX(I)*2-1,HY*2:PRINT CH$(HN(I));:HC(I)=0
1200 NEXT:RETURN
1210 ' ON SPRITE
1220 SPRITE OFF
1230 IF JF=0 THEN RETURN 1270
1240 FX=0:FY=0:PLAY "GAG"
1250 PUT SPRITE 2,(0,208),0,14:PUT SPRITE 3,(0,208),0,14:SPRITE ON:RETURN
1260 ' OUT
1270 GOSUB 990:IF CH=0 THEN 1320 ELSE CH=CH-1
1280 LOCATE 14,3:PRINT "OUT":PLAY "O3L8AG#F#EEO5L64"
```

★ついにナイコン王国から逃げた！おれはターボ付のX1に乗り，ハイドライドIIに挑むのだった。しばらくしたら，レス・アベにでるのでよろしく！（新潟県岩船郡・**ヴァンダー**）……【影：私はツインカムがいいな。】

```
1290 FOR I=0 TO 2000:NEXT
1300 LOCATE 14,3:PRINT "    ":GOSUB 1100:GOSUB 1020:GOTO 500
1310 ' GAME OVER
1320 LOCATE 12,10:PRINT "GAME OVER":PLAY "O2L8EF#G#AG#O5L64"
1330 FOR I=0 TO 4000:NEXT:GOTO 60
1340 ' CHARA READ
1350 FOR I=0 TO 13:B$="":FOR J=0 TO 31
1360 READ A$:B$=B$+CHR$(VAL("&H"+A$))
1370 NEXT:SPRITE$(I)=B$:NEXT
1380 FOR I=0 TO 2:READ ST,EN
1390 FOR J=ST*8 TO EN*8+7:READ A$
1400 VPOKE J,VAL("&H"+A$):NEXT J,I
1410 FOR I=0 TO 55:READ A$:A=VAL("&H"+A$)
1420 VPOKE 96*8+I,A:VPOKE 104*8+I,A:VPOKE 112*8+I,A
1430 NEXT
1440 FOR I=0 TO 4:READ A$
1450 VPOKE &H2000+I,VAL("&H"+A$):NEXT
1460 FOR I=12 TO 14:READ A$
1470 VPOKE &H2000+I,VAL("&H"+A$):NEXT
1480 ' FONT
1490 FOR I=48*8 TO 90*8+7:V=VPEEK(I)
1500 VPOKE I,V OR V¥2 OR V¥4:NEXT
1510 ' CH$ READ
1520 C$=CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(29):FOR I=0 TO 6:READ A$,B$
1530 CH$(I)=A$+C$+B$:NEXT
1540 ' ROUND READ
1550 FOR A=0 TO 11:READ C$:D$=BIN$(VAL("&H"+C$))
1560 FOR B=0 TO 15:MA(B,A)=VAL(MID$(D$,B+1,1))
1570 NEXT B,A
1580 FOR A=4 TO 9:MA(14,A)=2:NEXT
1590 MA(12,4)=2:MA(12,5)=2:RETURN
1600 ' SPRITE DATA
1610 DATA 07,0F,00,00,00,00,0F,0F,0F,0F,0F,07,06,00,00,00,E0,F0,00,00,00,00,F0,F
0,F0,F0,F0,E0,60,00,00,00
1620 DATA 07,0F,00,00,00,00,0F,0F,0F,0F,0F,07,06,00,00,00,E0,FC,00,00,00,00,F0,F
0,F0,F0,F0,E0,60,00,00,00
1630 DATA 07,0F,00,00,00,00,0F,0F,0F,0F,0F,07,06,00,00,00,E0,F0,00,00,00,00,F0,F
0,F0,F0,F0,E0,60,00,00,00
1640 DATA 07,3F,00,00,00,00,0F,0F,0F,0F,0F,07,06,00,00,00,E0,F0,00,00,00,00,F0,F
0,F0,F0,F0,E0,60,00,00,00
1650 DATA 07,0F,00,00,00,00,0F,0F,0F,0F,0F,07,06,00,00,00,E0,F0,00,00,00,00,F0,F
0,F0,F0,F0,E0,60,00,00,00
1660 DATA 00,07,0F,00,00,00,00,0F,0F,0F,0F,0F,07,06,00,00,00,E0,F0,00,00,00,00,F
0,F0,F0,F0,E0,60,00,00
1670 DATA 00,00,0F,0F,0F,27,60,70,30,00,00,00,00,06,06,0E,00,00,F0,F0,F0,E4,06,0
E,0C,00,00,00,00,60,60,70
1680 DATA 00,00,0F,0F,0F,07,00,30,70,60,20,00,00,0E,1C,3C,00,00,E0,70,70,B0,00,0
C,0E,06,04,00,00,70,38,3C
1690 DATA 00,00,0F,0F,0F,27,60,70,30,00,00,00,00,06,06,0E,00,00,F0,F0,F0,E4,06,0
E,0C,00,00,00,00,60,60,70
1700 DATA 00,00,07,0E,0E,07,00,30,70,60,20,00,00,0E,1C,3C,00,00,F0,F0,F0,E0,00,0
C,0E,06,04,00,00,70,38,3C
1710 DATA 00,00,0F,0D,0D,07,00,30,70,60,20,00,00,06,06,0E,00,00,F0,B0,B0,E0,00,0
C,0E,06,04,00,00,60,60,70
1720 DATA 00,00,00,0F,0D,0D,07,20,70,F0,00,40,78,78,00,00,00,00,00,00,F0,B0,B0,E0,0
4,0E,0F,00,02,1E,1E,00,00
1730 DATA 03,03,0F,1C,0F,18,3C,38,70,38,60,68,7C,30,3C,1F,C0,E0,70,70,38,38,1C,3
E,0C,1E,0E,06,3E,0E,9C,F0
1740 DATA 00,00,00,03,00,07,03,07,0F,07,1F,17,03,0F,03,00,00,00,80,80,C0,C0,E0,C
0,F0,E0,F0,F8,C0,F0,60,00
1750 DATA 1,14
1760 DATA 1F,7F,7F,FF,FF,7F,7F,1F,0F,03,01,01,00,00,00,00,F0,FC,FE,FE,FF,FF,FF,F
F,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
1770 DATA 0F,3F,7F,7F,FF,FF,FF,FF,F8,FE,FE,FF,FF,FE,FE,F8,F0,C0,80,80,00,00,00,0
0,FF,FF,FF,FF,7F,7F,3F,0F
1780 DATA FF,FF,FF,FF,FE,FE,FC,F0,0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F,FF,FF,7F,3F,1F,0F,07,0
3,F0,F0,F0,F0,F0,F0,F0,F0
1790 DATA FF,FF,FE,FC,F8,F0,E0,C0,18,3C,7E,7E,E7,C3,66,C3
1800 DATA 16,26
1810 DATA E0,E0,E0,FF,FF,E0,E0,E0,07,07,07,FF,FF,07,07,07,3C,7E,FF,FF,7E,3C,3C,3
C,00,FF,FF,7F,7F,3F,1F,07
1820 DATA 00,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,00,FF,FF,FE,FE,FC,F8,E0,07,1F,3F,7F,7F,FF,00,0
0,E0,F8,FC,FE,FE,FF,00,00
1830 DATA 0F,3F,7F,7F,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,F0,FC,FE,FE,FF,FF,FF,F
F
1840 DATA 36,39
1850 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,00,00,FF,FF,FE,FE,FC,FC,F8,E0,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,F
F,FF,FF,7F,7F,3F,3F,1F,07
1860 DATA 00,00,00,07,1C,3F,31,7F,00,00,00,FF,7C,C7,31,FF,00,00,00,E0,78,FC,24,F
E,7F,33,3D,1D,07,00,00,00
1870 DATA FF,E4,1F,D0,FF,00,00,00,FE,74,8C,F8,E0,00,00,00,00,00,7E,FF,FF,7E,00,0
0
1880 DATA 81,81,F1,A1,41,D1,61,51
1890 ' CH$ DATA
1900 DATA "  ","  ","  ","aab","cdde","aab","kllm","aab","sttu"
1910 DATA "hiij","cdde","hiij","kllm","hiij","sttu"
1920 ' ROUND DATA
1930 DATA FFFF,FFFF,FFFF,FFF1,FFFF,C00F,FFFF,FFFF,FFFF,8003,FFFF,FFFF
```

評：実話。でも少しだけ意んでもらいました（影）



by 田口裕規

★僕たちベーマガ愛好会は，週に1回ポ○○ム，ロ○○ンをふんづけている。（東京都文京区・スーパーハウ太郎）

……【影：そんなことしたら本かかわいそうだろ！せめて月1回にしなさい。編：同じようなものです!?】

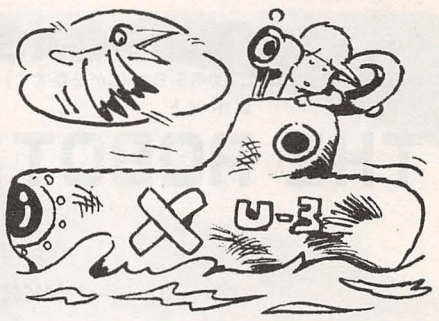
MZ-80K/C/1200/700/1500(SP-5030)用

（※1500で動かすには，1200用ＳＰ-5030BASICが必要です）

アイ　シー　ビー　エム

ICBM

協賛：シャープ



エントリーコードMK①　日本SOFT.K

◆おはなし

A国とB国の軍事コンピュータが突然暴走をはじめ，ＩＣＢＭがつぎつぎと発射されていく。

なぜか，この事態にいちはやく気付いた“となりのじいちゃん，佐古田桑太郎氏”は，愛用の潜水艦「イ･27潜」にレーザーを設け，ミサイルを落とそうとするのだが…。潜水もできず，コントロールも波まかせという情けないものだった。

◆動かしかた

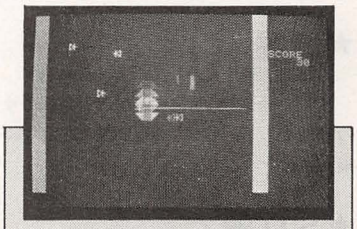
Ⓑ とⓂで左右にレーザーがでます。うまくミサイルをやっつけてください。

◆さいごに

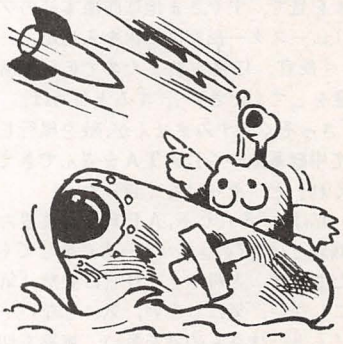
わー，高速化のためとはいえ，自分でも見直せないプログラムとなった。思ったより長いし，配列変数の中にぐちゃぐちゃと式が入ってるし，マルチ・ステートメントばっかしだし。だけど日本Ｓ・Ｋをこれからもよろしく。

《第１表》変数表

A$	キー入力用
SC	スコア
MV	上下移動用フラグ
SH	自分の位置
M( )	場所
IT( )	ミサイルの位置
Y( )	ミサイルのＹ位置
B$, C$	消用
Q$	自分の形
Z$	ビーム用
T, I	汎用



《写真１》まん中を上下に行ったり来たりするのが潜水艦だ！



ICBM のプログラム・リスト

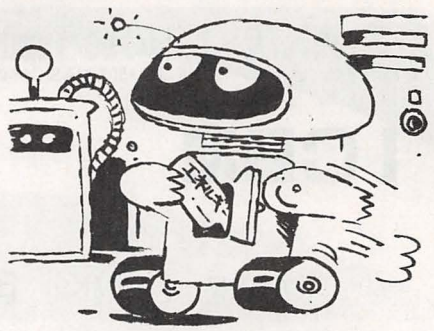
```
1 GOSUB 21:TEMPO7:MUSIC"CO"
5 D=0:GET A$:D=ABS((A$="B")+(A$="M")*2):IF D>0 THEN15
6 SH=SH+(MV*2-1):MV=MV+(SH>19)-(SH<1)
7 IF MV=0 THEN CURSOR 14,SH:PRINT Q$+B$;:GOTO 9
8 CURSOR 14,SH:PRINT C$+Q$
9 R=R+1:R=R+(R=4)*4:POKE IT(R),0:IT(R)=IT(R)+SGN(M(R)-10)*-1
10 POKE IT(R),231+(M(R)=28)*-1
11 BO=IT(R)-53248:I=BO-INT(BO/40)*40:IF(I=1)+(I=29)THENPRINT"■":END
12 GOTO 5
13 CURSOR ((D-1)*13)+2,SH+MV+1:PRINTZ$:RETURN
15 POKE4514,50:USR(68):Z$=BE$:GOSUB13:FORT=0TO3
16 BM=IT(T)-53248:IF(Y(T)=SH+MV+1)*(INT((BM-INT(BM/40)*40)/15)=D-1)THEN18
17 NEXT:Z$=SPC(13):GOSUB13:USR(71):GOTO 6
18 POKE IT(T),109:MUSIC"EODE":SC=SC+10:CURSOR 31,5:PRINT"SCORE■■";SC
19 GOSUB 20:GOTO 17
20 Y(T)=INT(RND(1)*18)+3: IT(T)=53248+Y(T)*40+M(T):RETURN
21 Q$="■■■
```

MZ-700/1500(S-BASIC)用

（※1500で動かすには，700用S-BASICが必要です）

ザ ロボット THE ROBOT 2

協賛：シャープ



エントリーコードMK② 伊藤 輝彦

★内容

このゲームは，ベーマガ'85年1月号の95ページ，「THE ROBOT 1」の続編です。

★STORY

あなたは，敵の偵察機が退却するさまを見て，すぐさま地球防衛本部のブリュースター長官に無線を入れた。

「長官，任務を終えたので乾杯の用意をしてください」。すると長官は，「さっそくですみませんが，敵を尾行して中継基地からDATAを盗んできてくれ」と，そっけなく言った。

私は，「それじゃ，APF発射装置の修理とバリアのエネルギー補充をしてください！」と叫ぶと，長官は突然，「気にしない，気にしない，気にしない一！」と一休さんの歌を歌い，無線を切ってしまった。

私は顔の筋肉をひきつらせながら，コクピットでおどり狂った。

そうです，あなたの任務は，敵のDATAを奪取することです。

★操作方法

カーソル・キーで，バラックを4方向に移動。1のキーで，バラックのむいている方向にAPFを発射。2のキーで，ワープです。ENERGYを取っているうちにSWORDがでますが，これもENERGYです。SWORDがでると，DATAの出現が間近のサインで，DATAを取ると面クリアです。

APFを敵に当てることによって，敵の動きを一時止めることができます。また，OBSTACLE（障害物）を撃つことによって，障害物をワープさせることができ，敵の動きを封じることができます。しかし，APF発射装置が壊れ，バリア（シールド）エナジーをエネルギーにしているため，撃つたびにエネルギーが減ります。

バラックが敵と衝突すると，エネルギーが減り，なくなるとGAME OVERです。

★P. S.

敵に何発もAPFを当てると，長時間動きを止めることができます。

♥
♥

評…そう，私は冴○　猿に
そっくりなのであった（影）



by PC-Baltan

CHECKER FLAG

編：おもしろいゲームの続編は大歓迎(かんげい)ですね。

Dr.D：まったくだ。常連の人はストーリーのシリーズ化というのもいいのではないかな。

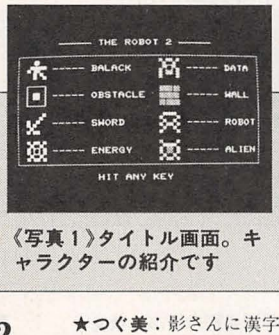
編：最初は短くて，そんなに大きなゲームでなくても毎月プログラムを付け加えるうちに，巨大なものになるとか。

編集長：それなら，毎月ベーマガを買ってもらえそうだ。

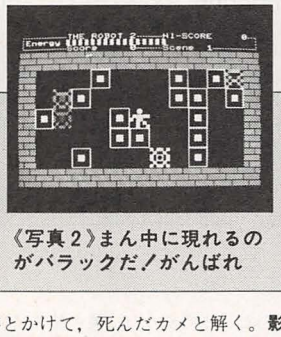
影：ウワ！　めずらしく編集長が参加してきた。

編集長：チェッカーフラグには，なるべくでないようにしているんだがな。なぜなら，Dr.Dの出番を減らしてしまうから。ハハハ。

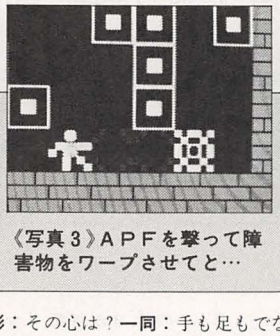
Dr.D：十分減らしているぞ！



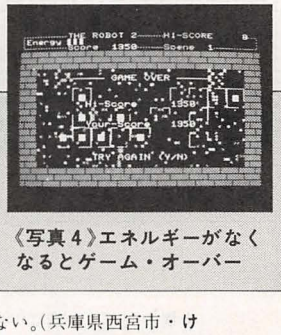
《写真1》タイトル画面。キャラクターの紹介です



《写真2》まん中に現れるのがバラックだ！がんばれ



《写真3》APFを撃って障害物をワープさせてと…



《写真4》エネルギーがなくなるとゲーム・オーバー

★つぐ美：影さんに漢字とかけて，死んだカメと解く。影：その心は？一同：手も足もでない。（兵庫県西宮市・けいじ君12才）……【影：私の場合は，ちゃんとでるのだ。編：また一。"おなら"とか言わないでください。影：ブーッ。】

THE ROBOT 2 のプログラム・リスト

```
10 REM ------ THE ROBOT 2 ------ BY TERUHIKO.ITOH
20 REM ------ ショキ セッテイ ------ FOR MZ-721
30 CLR:DIMBA$(2),KG(36,21):GOSUB910:USR(62)
40 SC=0:ME=1:EN=16
50 X=18:Y=12:X1=3:Y1=6:X2=33:Y2=6:FM=1
60 O=1:BM=1:GOSUB750:KG(X,Y)=8:KG(X1,Y1)=2:KG(X2,Y2)=3:GOSUB850:HH=0:II=0
70 COLOR,,7,0:CURSOR29,2:PRINTUSING"##";ME:CURSOR32,0:PRINTUSING"#####";HS
80 COLOR,,7,0:CURSOR14,2:PRINTUSING"#####";SC:IF EN<0 THEN 1130
90 EG$="■■■
```

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

IN THE WALL

エントリーコードMK③ 安部 俊秀



★内容

MZ-700で，ロードランナーをやりたいな〜と思って作ったゲームです。

自分を操作して，すべての宝を取っていくものです。全部で5面だけですが，なかなかむずかしいゲームなのであきないと思います。

★遊びかた

カーソル・キーで上下左右に自分を動かし，Z X キーで左右に穴を掘ります。一度掘った穴は，埋まることはありません。うまくすべての宝を取ると，自分の出現位置に扉がでます。そこに行くとROUNDクリアです。

また，敵が1人いますが，残念ながら殺すことはできないのでひたすら逃げてください。後半のROUNDでは，敵を使わないとクリアできません。敵の使いかたはデモ画面を見ればわかります。

敵につかまるか，タイムが0になるか，Gキーを押すと，自分が死にます。3回死ぬとGAME OVERです。

★得点

穴を掘るごとに20ptsで，宝を取ると200pts，ROUNDクリアすると，残りのタイムが得点に入ります。また，ROUNDクリアするごとにルーレットがあり，0〜9,000ptsの得点が入り，つぎの面のタイムにも加算されます。

★敵の動き

敵は，Y座標を優先に追いかけてきます。X座標が同じになると，画面中央より右にいれば右にいき，左にいれば左にいきます。

壁や階段にさわると，また追いかけてきます。

《第1表》主な変数

SC	スコア
MA	自分の数
G	ROUND
TI	タイム
X，Y	自分の座標
X1，Y1	敵の座標
HI	ハイ・スコア

★その他

タイトル画面のとき，少し待つと4面のデモ画面がはじまります。そのとおりに動けば，4面はクリアできます。5面も4面と同じように敵を使えばだいじょうぶです。

また，途中でGAME OVERになったら，Cキーを押してください。死んだ面からゲームをはじめられます。

全5面をクリアすると，LEFT×20,000ptsのボーナスがもらえ，終わりです。

★画面データ

1→壁
2→階段
3→宝
4→下のブロック
5→自分
6→敵
空白→空白

♥ ♥

CHECKER FLAG

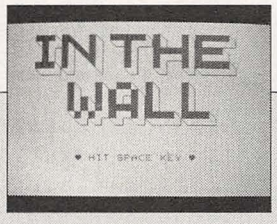
Dr.D：敵がちゃんといるのには感心したぞ。

編：敵を利用しなければいけない面もありますよ。

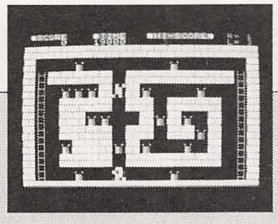
Dr.D：よくここまでBASICで作ったものだ。ただ残念なのは，データの作りかただが，面数が少ないから，まあ問題はないだろう。

編：キャラクターも苦心して作ってあるみたいですね。

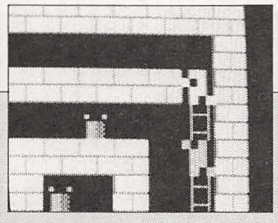
Dr.D：なかなかよくできているぞ。このてのゲームは，敵の動きが決め手になる。そのアルゴリズムのでき，不できによって，ゲームのおもしろ味がだいぶちがってくる。このプログラムは，まあうまくできているから，各自調べてみるように。



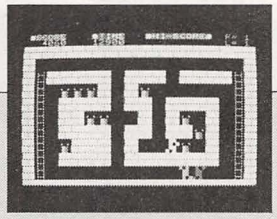
《写真1》タイトル画面。スペース・キーでスタート



《写真2》まん中の下に現れるのがあなたですぞ



《写真3》しつこい敵はどこまでも追ってくるぞ……



《写真4》うまく穴を堀って宝をすべて取るのだが…

★パソコンなんていや。プログラム作成なんてちっともわからない。子どもばっかりどんどんわかるようになって…。ちっともおもしろくない。(愛知県比設楽郡・**パソコンおんち母さん35才**)……【**編**：もっとお母さんとお話ししてあげてね。】

```
10 '■ﾀｲﾄﾙｶﾞﾒﾝ
20 COLOR1,7:CLS:CONSOLE2,20,5,35
30  PRINT"
40  PRINT"
50  PRINT"
60  PRINT"
70  PRINT"
80  PRINT"
90  PRINT"
100 PRINT"
110 PRINT"
120 PRINT"
130 PRINT"
140 PRINT"
150 PRINT"
160 PRINT"
170 PRINT"      ♥ HIT SPACE KEY ♥
180 CONSOLE0,25,0,40
190 K$=INKEY$:DE=DE+.5
200 IF DE=300 THEN DEMO=1:GOTO240
210 IF K$=" " THEN DEMO=0:GOTO240
220 GOTO190
230 '■ｼｮｷｾｯﾃｲ
240 COLOR7,0:CLS:PLAY7
250 DIM G$(22),A$(35,22),A(35,22),DE$(80)
260 M$(0)="
270 T$(0)="
280 B$(0)="  
290 B$(2)="
300 B$(4)="
310 MU$(0)="-C0-D-E-F-G-A-BCDEFGAB+C+D+E+F+G+A+B"
320 MU$(1)="C3R3C1R1C1R1C8R4#C4R3C4R3#C3R4C3R3C1R1C1R1C9"
330 SC=0:MA=3:G=1:S=0:B=0
340 IF DEMO=0 THEN 360
350 RESTORE2050:FOR DE=1 TO 80:READ DE$(DE):NEXT:G=4:DE=0
360 FM(0)=PEEK(&HCF00)*100000!
370 FM(1)=PEEK(&HCF01)*10000
380 FM(2)=PEEK(&HCF02)*1000
390 FM(3)=PEEK(&HCF03)*100
400 FM(4)=PEEK(&HCF04)*10
410 HI=FM(0)+FM(1)+FM(2)+FM(3)+FM(4)
420 D=0:TI=20000+B*1000
430 '■ｶﾒﾝ
440 IF G=6 THEN SC=SC+MA*20000:GOSUB450:GOTO1230 ELSE GOSUB450:GOTO520
450 COLOR7,1:CURSOR 2,0:PRINT"●SCORE●TIME●HI-SCORE●":COLOR7,0
460 CURSOR 2,1:PRINTUSING"######";SC
470 CURSOR12,1:PRINTUSING"#####";TI
480 COLOR2,0:CURSOR21,1:PRINT HI
490 COLOR6,0:CURSOR32,0:PRINT"R=";G
500 CURSOR32,1:PRINT"L=";MA:RETURN
510 '■ﾗｳﾝﾄﾞ ｶﾞﾒﾝ
520 ON G RESTORE 1450,1570,1690,1810,1930
530 FOR J=2 TO 23:CURSOR 0,J:PRINTSTRING$(39," "):NEXT
540 FOR J=1 TO 11:READ G$(J*2):NEXT
550 FOR J=2 TO 22 STEP2:FOR I=1 TO 35 STEP2
560 A=VAL(MID$(G$(J),I/2,1))+1
570 IF A=2 OR A=5 THEN COLOR G,7 ELSE IF A=3 OR A=4 THEN COLOR6,0 ELSE COLOR7,0
580 ON A GOSUB 600,610,620,630,640,650,660
590 CURSOR I,J:PRINT A$(I,J):NEXT:NEXT:COLOR7,0:GOTO670
600 A$(I,J)=B$(0):RETURN
610 A$(I,J)=B$(1):RETURN
620 A$(I,J)=B$(2):RETURN
630 A$(I,J)=B$(3):D=D+1:RETURN
640 A$(I,J)=B$(4):RETURN
650 A$(I,J)=B$(0):X=I:Y=J:O=I:P=J:RETURN
660 A$(I,J)=B$(0):X1=I:Y1=J:RETURN
670 FOR RU=0 TO 70:CURSOR X,Y:PRINT M$(0):SWAP M$(0),M$(1):NEXT
680 '■ｼﾞﾌﾝ
690 K$=INKEY$(0)
700 IF (X=X1)*(Y+2=Y1) OR A$(X,Y)=B$(2) THEN 720
710 IF A$(X,Y+2)=B$(0) OR A$(X,Y+2)=B$(3) THEN YO=2:XO=0:GOTO850
720 XO=((K$="
730 YO=((K$="
740 HO=((K$="Z")-(K$="X"))*2
750 IF DEMO=1 THEN DE=DE+1 ELSE 840
760 CURSOR 12,11:PRINT"HIT SPACE KEY"
770 IF DE=81 THEN RUN
780 IF K$=" " THEN DEMO=0:CLS:GOTO330
790 XO=VAL(DE$(DE))
800 IF XO=0 THEN XO=0:YO=0:HO=0
810 IF ABS(XO)=2 THEN YO=0:HO=0
820 IF ABS(XO)=4 THEN YO=XO/2:XO=0:HO=0
830 IF ABS(XO)=6 THEN HO=XO/3:YO=0:XO=0
840 IF A$(X+XO,Y+YO)=B$(1) OR A$(X+XO,Y+YO)=B$(4) THEN 860
850 COLOR6,0:CURSOR X,Y:PRINT A$(X,Y):X=X+XO:Y=Y+YO:SWAP M$(0),M$(1)
860 COLOR7,0:CURSOR X,Y:PRINT M$(0)
870 '■ｱﾅ ﾖ ﾎﾙ
880 IF (HO<>0)*(A$(X+HO,Y)=B$(0))*(A$(X+HO,Y+2)=B$(1)) THEN 890 ELSE 910
890 PLAY"-CO":CURSOR X+HO,Y+2:PRINT B$(0):A$(X+HO,Y+2)=B$(0):SC=SC+20
900 '■ﾒﾝｸﾘｱ
910 IF A$(X,Y)=B$(3) THEN PLAY"+BO":SC=SC+200:D=D-1:A$(X,Y)=B$(0)
920 IF D=0 THEN A$(O,P)=B$(5):CURSOR O,P:PRINT B$(5):PLAY"DGCDCGD":D=1
930 IF A$(X,Y)=B$(5) THEN G=G+1:SC=SC+TI:PLAY MU$(0):GOSUB1130:GOTO420
940 '■ﾃｷ
950 IF A$(X1,Y1+2)=B$(0) OR A$(X1,Y1+2)=B$(3) THEN W=2:V=0:MZ=0:GOTO1010
960 IF MZ=1 OR (X=X1)*(ABS(Y1-Y)>2)*(A$(X1,Y1)<>B$(2)) THEN MZ=1:IF X1<19 THEN V
=-2:W=0:GOTO1000 ELSE V=2:W=0:GOTO1000
970 W=((Y1>Y)-(Y1<Y))*2:V=0
980 IF W=0 OR A$(X1,Y1+W)=B$(1) OR (W=-2)*(A$(X1,Y1)<>B$(2)) THEN 990 ELSE 1010
990 V=((X1>X)-(X1<X))*2:W=0
1000 IF A$(X1+V,Y1)=B$(1) THEN V=0:W=0:MZ=0
1010 COLOR6,0:CURSOR X1,Y1:PRINT A$(X1,Y1):X1=X1+V:Y1=Y1+W:SWAP T$(0),T$(1)
1020 COLOR6-G,0:CURSOR X1,Y1:PRINTT$(0)
1030 IF A$(X1,Y1)=B$(2) THEN MZ=0
1040 '■ｽｺｱ&ﾎﾞｰﾅｽﾀｲﾑ
1050 COLOR7,0:CURSOR 2,1:PRINTUSING"#######";SC
1060 IF TI<1100 THEN TI=TI-10 ELSE TI=TI-100
1070 CURSOR12,1:PRINTUSING"#####";TI
1080 '■ｼﾝｸﾞﾝ?
1090 IF DEMO=1 THEN 690
1100 IF (X=X1)*(Y=Y1) OR TI=0 OR K$="G" THEN FOR RU=0 TO 10:PLAY"-C1":NEXT:MA=MA
-1:B=B*-1:IF MA=0 THEN 1230 ELSE 420
1110 GOTO690
1120 '■ﾙｰﾚｯﾄ
1130 CONSOLE 8,7,9,18:COLOR2,7:CLS
1140 CURSOR10,9:PRINT"●BONUS●     X1000"
1150 CURSOR 12,13:PRINT"HIT ANY KEY!"
1160 K$=INKEY$:B=INT(RND(1)*10)
1170 BEEP1:CURSOR18,9:PRINT B:BEEP0
1180 IF K$="" THEN 1160 ELSE 1190
1190 CURSOR 13,11:PRINT B*1000;"PTS."
1200 SC=SC+B*1000:PLAY"R9R9R9R9"
1210 CLS:CONSOLE 0,25,0,40:RETURN
1220 '■ｹﾞｰﾑｵｰﾊﾞｰ
1230 IF G<>6 THEN 1300
1240 COLOR6,0:CURSOR 12,5:PRINT"ﾀｲﾍﾝﾖｸﾃﾞｷﾏｼﾀ。"
1250 CURSOR 6,7:PRINT"●BONUS●  LEFTX20000=";20000*MA
1260 PLAY"C7R0C2R0C2R4C2R4C2R4C2R4"
1270 PLAY"E7R0E2R0E2R4E2R4E2R4E2R4"
1280 PLAY"G7R0G2R0G2R4G2R4G2R4G2R4"
1290 PLAY"+C9R9":G=1
```

MZ—700/1500

★影さん，2月号97ページのことは本当ですか？ヨシ，一気に30冊買ってあげよう。その前に投稿，投稿っと…。
（岐阜市・Mr.四間飛車14才）……【影：本当だぜ。50万部達成記念に私の顔が表紙をかざる。グハハハハ…。】

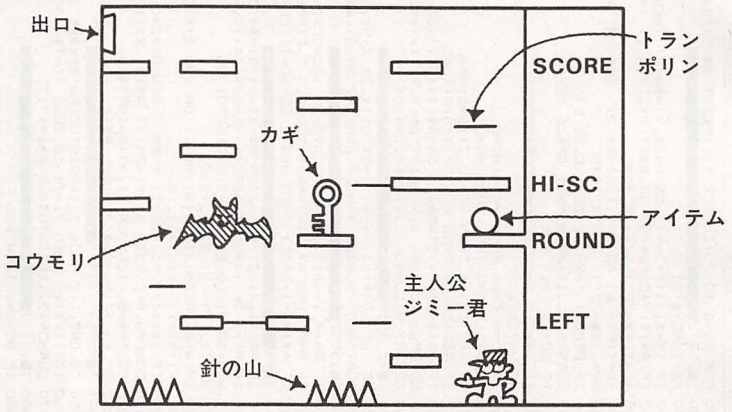
プログラム・アイデア・コーナー

★影のBLACK BOX★

題 コウモリは大さわぎ!?

遊びかた 4 6キーで左右にジミー君を動かし，スペース・キーでジャンプする。トランポリンでは大ジャンプ！コウモリをよけつつ，カギを取り，出口からでる。アイテムを取るとボーナス点。

影：今回は，単純なゲームです。誰にでも作れそうなゲームですから，ひとつ，挑戦してみてちょーだいな。



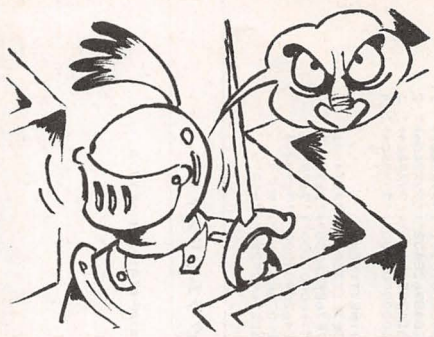

```
1960 DATA121  12   2131131
1970 DATA1211112111  2111111
1980 DATA1    2    1231
1990 DATA1111112 1112111211
2000 DATA1311312   2  1231
2010 DATA11111112111 2111211
2020 DATA1321 12   2  1231
2030 DATA4444444444444444444
2040 '■ｾﾂﾒｲ ｶﾞﾒﾝ■■■
```

MZ-1500用

タイニーRPG デーモンアイ

協賛：シャープ

エントリーコードMK④ クーニャン



タイニー・ロールプレイング・ゲームです。

まず，**リスト1**を入力してセーブします。つぎに**リスト2**を入力してセーブします。実行するときも，**リスト1，リスト2**の順でRUNすると，はじまります。

遊びかた

移動はカーソル・キーで行います。画面右側のメーターは，

STR：攻撃力。

LIFE：生命力で，0になるとゲーム・オーバー。

EXP：経験値。敵を殺すと，それなりに増えていきます。100より大きくなると，STRが1増え，EXPは0になります。

MAGC：魔法値で，魔法を使うと減り，コインを取ると増します。使い捨ての魔法のコインです。

EXPとMAGCの間の文字：Best→Good→Bad→Evil と変化し，Best からだんだん悪くなります。これは，敵から逃げるときに関係します。運のメーターといえるでしょう。

アイテムについて

剣，薬，宝石，盾（たて），ネックレス，十字架，ツエの七つのアイテムが用意されています。それぞれが，ある敵に相対しています。その敵のSTRは一つ減らすことができます。そして，LIFEメーターを基本値にしてくれます。

ネックレスをがんばって見つけてください。STRが2プラスされます。

フェアリについて

フェアリと出会うことができると，EXPを+10，運もあがります。LIFEも基本値にしてくれます。最高！

話について

敵と出会うと，“ハナシ”を選ぶことができます。「ウルサイ」，「ダマレ」，「ハナシナドナイ」と怒らすとLIFEが減ります。逆に「イイヤツダ」と敵にみとめてもらうと，戦わずにすみます。運がいいと，まじないを頼むことができ，「マジナイダト？」と言いながらも，まじないをしてくれ，EXPが＋5されます。

その他

魔法には，五つの種類があります。効果などは自分で確かめてください。

また，キャラクター等は，最初のデモ画面をよーく見てください。ウィザードは，めったに見れません。

コツとしては，やたらと逃げてばかりいないで，弱くて，ゆうゆう殺せる敵は，戦わずに話しかけてみよう。EXPが10増すかもしれませんよ。

おっと！大事なことだ！

大事なことを忘れていました。目的は，デーモンアイを倒すことなんですよ。デーモンと戦うときはLIFEが100ぐらい必要でしょう。

ただ，デーモンアイは一度しか殺すチャンスがありません。出会っちゃったら，もう戦うっきゃない！

CHECKER FLAG

Dr.D：こういうゲームはデータの作りかたにくふうが必要だ。

編：と言いますと？

Dr.D：30行からのデータを打ち込んでいるうちに，どこかに隠れキャラがあるかわかってしまう。

編：なるほど，そう言われるとそうですね。

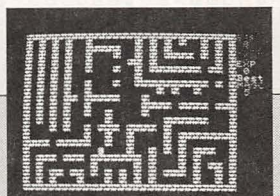
Dr.D：だから，プログラムを打ち込んだら，それを忘れるまでゲームがプレイできない。

編：ではどうデータを作れればいいのですか。

Dr.D：たとえば，いつも言っているように，16進数にしてしまうのだ。数字別にすれば簡単だろう。こうすれば打ち込むリストも短くなる。一石二鳥だ。



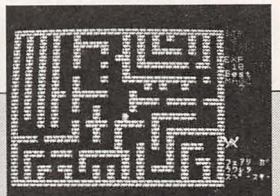
《写真1》デモ画面。よーくキャラクターを見てー



《写真2》まん中へんに現れるのがあなたです



《写真3》レッドファイターを見事やっつけたぞー



《写真4》フェアリと出会うともう最高！

★ファミリーBASIC（V2）で，スタート画面でリセットを押しながら，T キーを押すとゲームBASICにすぐ行ける。（群馬県利根郡・**スペシャルフラッグ14才**）……**【編**：でた，ファミリーBASICのワンテクだ！**】**

《リスト1》キャラクター定義のプログラム・リスト

```
10 CLS 3:CLR:RESTORE:INIT"CRT:I":FOR A=5 TO 40:READ A$:FONT$(2,A)=HEXCHR$(A$):NE
XT
20 DATA"0000010100000000 000000C040000002 000103C3477F7C38":'ウィザ゛ート゛ 1
30 DATA"B04020309B040B11 00000000000A07B1 8040A0B0D8E67C3C":'ウィザ゛ート゛ 2
40 DATA"0103030301010000 0103030301010000 795B0B0B0D0D1E3F":'ウィザ゛ート゛ 3
50 DATA"04B0B0B0000000000 00B0B0B0000000000 3CBB8A0A06060F0F8":'ウィザ゛ート゛ 4
60 DATA"0000000000984721 090B070203190000E 0B0B0400009B4120":'レッド゛ナイト 1
70 DATA"B0B0B0B0B000FEC5 4868703060C03E7F 8888908080000FECD":'レッド゛ナイト 2
80 DATA"1000000300000003 01070F0003030303 140E1E0300000000":'レッド゛ナイト 3
90 DATA"C3634122FC006000 7FDFFFFE1C606000 4B5F492AFC000000":'レッド゛ナイト 4
100  DATA"01030306030D060F 090B070603BD412E 090B07060301000E":'ホワイトナイト 1
110  DATA"4060603060C00036 C8E8F0B0E0C0C08C 4B6B703060C03E4D":'ホワイトナイト 2
120  DATA"0100030003030303 150E1F0303030303 01060F0003030300":'ホワイトナイト 3
130  DATA"B6A2B6D400606000 0A9E88CBE0606000 4BDFC9EA1C600000":'ホワイトナイト 4
140 DATA"0B1F1B0B0000040F 0B1F1F0D07030E1F 0000070507030400F":'ハ゛ンハ゜イア 1
150 DATA"A0F03030200040E0 A0F0F070E0B0E0F0 0000C040C08040E0":'ハ゛ンハ゜イア 2
160 DATA"1702030606060606E 3739383939397900 1713030000000000":'ハ゛ンハ゜イア 3
170 DATA"D0B0B0C0C0C0C0E0 DB3B383B3B383C00 D090B0000000000":'ハ゛ンハ゜イア 4
180 DATA"0000000000010002 108C0E47A7C2F508 0004B2B042310C76":'フライング゛デ゛ビル 1
190 DATA"0000000000B00040 0B3170E2E543AF10 00204101428C306E":'フライング゛デ゛ビル 2
200 DATA"07030000000001C 73F1E94306060000 BC0E1A20C0000C1C":'フライング゛デ゛ビル 3
210 DATA"E0C0000000003038 CE8F97C260600000 31705B0403003038":'フライング゛デ゛ビル 4
220 DATA"0000000000000076 0000000E1F0E8EFB 123D553F550E8E84":'メテ゛ューサ 1
230 DATA"00000000000000A0 00000000000000F8 00B040B040B00018":'メテ゛ューサ 2
240 DATA"39733F7F3F1F1F0F 3F7F207F3F1F1F0F 0000000000000000":'メテ゛ューサ 3
250 DATA"F8F0C0B0B0000080 FCF0C0B0B0000080 0C0000000000000":'メテ゛ューサ 4
260 DATA"00140040B004B207 001406769F2ED76F 000000000E06070F":'スパ゜ーク 1
270 DATA"00B00014022021C0 00B0C0BC52FCABEA 00000000506BA0C8":'スパ゜ーク 2
280 DATA"0900B24020100004 3F7FDF67371A0304 3B050607000200000":'スパ゜ーク 3
290 DATA"B1403200020408B0 DB74FA747EDC68B0 D070B04010000000":'スパ゜ーク 4
300 DATA"0006093142020205 0000060A34450502 0000060A34450400":'ロ-ハ゜- 1
310 DATA"0004020204CB3142 000B0404C83142B4 000B0404C83142B4":'ロ-ハ゜- 2
320 DATA"1A22444221110000 051D232D120E030F 05192221100B0000":'ロ-ハ゜- 3
330 DATA"B24C21221C00E000 4CA112DCB0E010E0 4C21121CB0E00000":'ロ-ハ゜- 4
340 DATA"000103377FBFCBE1 00371AFC4BC0B79F 002513B64BA4C8C1":'テ゛-モンアイ 1
350 DATA"00B0E0F8FCDA22C6 00CE7A1F0406CEFA 00C6EB1B0C0222C6":'テ゛-モンアイ 2
360 DATA"F3F97C3F1F070300 0F8743E018360F30 53A140A81C270B20":'テ゛-モンアイ 3
370 DATA"6BDF36EEFCF8C000 71E1C303053CD618 69C112077CB8C410":'テ゛-モンアイ 4
380 FOR A=1 TO 2:READ A$:FONT$(2,A)=HEXCHR$(A$):NEXT
390 DATA"000C100000000000 000C100040300000 1F3F7FFFFFFC7B00":'スライム 1
400 DATA"0020101000403000 0000000000403000 C0F0F8FCFCFC7C38":'スライム 2
410 '♥♥♥♥♥♥♥♥ｱｲﾃﾑﾀﾞｿﾞ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
420 FOR A=41 TO 68:READ A$:FONT$(2,A)=HEXCHR$(A$):NEXT A
430 DATA"0000000000000011 0000000000000001 00000000000001019":'ソート゛ 1
440 DATA"070F1F3E3C7BE0C0 070F1F1E3C70E0C0 070F1F3E3C7BE0C0":'ソート゛ 2
450 DATA"0706020100008B0C0 010B1C3E3C7B6000 0F070F1D1820C0C0":'ソート゛ 3
460 DATA"0000000008000000 0000000000000000 B00000B0C0000000":'ソート゛ 4
470 DATA"0000000000010200 00000F0707030707 0000000000000407":'ホ゜-ション 1
480 DATA"00000040A040B000 0000F0E7EFD1F9E5 000000070F1139E5":'ホ゜-ション 2
490 DATA"000F1F3F3F3F3F3F 07000000040C0000 07000000060C0C00":'ホ゜-ション 3
500 DATA"00F0F8FCFCFCFCFC ED0700001098B800 ED67100B1B9B8B00":'ホ゜-ション 4
510 DATA"0003040813244B4A 0000030408102123 030F1F3F7F7FFFFF":'ホウセキ 1
520 DATA"00C0C020D0285696 0000000000000B0C0 C0F0F8FCFEFEFFFF":'ホウセキ 2
530 DATA"292A140B04030000 4341201008040300 FFFF7F7F3F1F0F03":'ホウセキ 3
540 DATA"52D220C0000000000 C4B40C1830E0C000 FFFFFEFEFCFBF0C0":'ホウセキ 4
550 DATA"000000031F1E0D0B 0001077C60213214 0001077C60213214":'タテ 1
560 DATA"000000B06B0B0B070 00B0E07E96244C8B 00B0E07E96244C8B":'タテ 2
570 DATA"0601010000000000 190E060301000000 190E060301000000":'タテ 3
580 DATA"E0C0B0000000000 1B3060C0B0000000 1B3060C0B0000000":'タテ 4
590 DATA"0001020408081010 0001020408081010 0001020408081010":'ネックレス 1
600 DATA"00B04040B0000020 00B04040B0000020 00B04040B0000020":'ネックレス 2
610 DATA"1108OA3D78787000 1108OA0500106000 1108OA1D0B106000":'ネックレス 3
620 DATA"50880B08CB443A07 50880B08CB443A07 50880B08CB443A07":'ネックレス 4
630 DATA"00000001011F1F01 00000101013F3F01 00000101013F3F01":'ロザ゛リオ 1
640 DATA"235549F189F9F991 0000B0B0B0ECECB0 0000B0B0B0ECECB0":'ロザ゛リオ 2
650 DATA"0101010305090906 0101000101010001 0101000101010001":'ロザ゛リオ 3
660 DATA"9189F1B181E69B00 B0B000B0B000B0B0 B0B000B0B000B0B0":'ロザ゛リオ 4
670 DATA"0000000000010100 0000000000000001 0000000000010101":'クリスタルロット゛ 1
680 DATA"172F5FBEBD3AC4DB 0002020408602000 102242B4B962E4DB":'クリスタルロット゛ 2
690 DATA"0000000000000000 03070E1C3B70E0C0 02050A142B50A040":'クリスタルロット゛ 3
700 DATA"6000000000000000 B0000000000000 E0000000000000000":'クリスタルロット゛ 4
710 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ｿﾉﾀ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
720 FOR A=70 TO 75:READ A$:FONT$(2,A)=HEXCHR$(A$):NEXT:NEW
730 DATA"B0C0E0E1E1733A10 0000000101030300F 80C1E3E3E1733A18":'フェアリー 1
740 DATA"030707870E9CB810 000000B000B080E0 03B7C7E76EFCB830":'フェアリー 2
750 DATA"0C1C3B3000000000 0303000000000000 0C1C3A3100000000":'フェアリー 3
760 DATA"7B1C0E0600004B00 B0B0B000000000000 7B1C0E4620904B00":'フェアリー 4
770 DATA"BFBFB000FDFD0100 BFB0B000FD010100 BFBF9E00FDFD7900":'カベ
780 DATA"006C6C446C6C6C00 0018143C14101000 7C9A96BE9692927C":'シ゛フ゛ン
```

《リスト2》メイン・プログラムのリスト

```
10 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ﾒｲﾛﾀﾞｿﾞ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
20 CLS3:RESTORE:DIM MP$(21):FOR A=0 TO 21:READ A1$:MP$(A)=A1$:NEXT A
30 DATA"111111111111111111111111111111"
40 DATA"1313151  15  2  1 14131  151 1"
50 DATA"1 1 1 1 411111  1 1 1 4  1 1 1"
60 DATA"1 1 1216 1    1  121 1111 121 1"
70 DATA"1 161 1  1     11 1         1 1"
80 DATA"1 161 1  1 6 1  1 1111111 11 1"
90 DATA"1 1 1 1          1          2 1"
100 DATA"1 1 1 1  1 4 1  1111111111 1 1"
110 DATA"1 1 1 1  1          131 31   41"
120 DATA"1 1 1 11 11111   1           1"
130 DATA"1 1 1 1  1       1111 1111 111"
140 DATA"161 1 1 61  15   1   2     6 1"
150 DATA"1 1 1 1   6 1   4   11111   1"
160 DATA"1   1 1  1 111 1111 1 3     61"
170 DATA"1 4     1  1  1    1 11111111"
180 DATA"1111 11111 21  16 3 1 1      1"
190 DATA"1              1  1 1 1 111 31"
200 DATA"1 111 111 1111111 1   1 1  4 1"
210 DATA"121       1     1 1 4 1 1211 1"
220 DATA"1 1 11 11 1 1 121 1 111 1  1 1"
230 DATA"151413 61   1315131    61 5131"
240 DATA"111111111111111111111111111111"
250 BG$="V150ST5S0M50-B6D4F2C3-B5D3F4B6A6F6E7":BM$="-C7-D3-C7-D3-C7-D2-C7"
260 DIM TN$(10),TL(10),TS(10):FOR B=1 TO 10:READ B$,B1,B2:TN$(B)=B$:TL(B)=B1:TS(
B)=B2:NEXT
270 DIM E(10),S(10):FOR A=1 TO 10:READ A1,A2:E(A)=A1:S(A)=A2:NEXT A
280 DATA "ｽﾗｲﾑ",15,1,"ｳｨｻﾞｰﾄﾞ",17,2,"ﾚｯﾄﾞﾌｧｲﾀｰ",20,2,"ﾎﾜｲﾄﾌｧｲﾀｰ",23,3,"ﾊﾞﾝﾊﾟｲｱ",
30,4,"ﾌﾗｲﾃﾞﾋﾞﾙ",33,5,"ﾒﾃﾞｭｰｻ",40,5,"ﾌｧｲｱｰ",42,6
290 DATA"ﾜｰﾑﾏﾝ",50,7,"ﾃﾞ-ﾓﾝｱｲ",60,8,6,1,1,7,2,8,3,8,4,8,5,9,7,9,7,10,20,20,20,0,0
300 DIM AN$(7),A(28,20):FOR A1=1 TO 7:READ A2$,A3,A4:AN$(A1)=A2$:A(A3,A4)=A1:NEX
T
310 DATA"ﾕｳｼｬﾉｹﾝ",1,20,"ﾐｽﾞｸﾞｽﾘ",5,1,"ﾋｶﾘﾉﾎｳｾｷ",26,20,"ｾｲｷﾞﾉﾀﾃ",26,1,"ｺｵﾝﾉﾈｯｸﾚｽ
",12,11,"ｶﾒﾉｼﾞｭｳｼﾞｶ",10,1,"ﾏﾎｳﾉﾂｴ",15,20
320 DIM T(28,20):FOR A=1 TO 22 :READ A1,A2,A3:T(A1,A2)=A3:NEXT
330 DATA 13,1,8,5,3,5,7,3,6,17,3,1,26,3,7,3,4,8,3,5,3,11,5,5,27,6,3,1,11,4,8,11,
5,21,11,1,27,11,1,10,12,6,28,13,2,11,15,4,16,15,9,1,18,3,25,18,6,15,19,9,7,20,7,
23,20,4
340 DIM F$(4),FS(4),FL(4),GS(4),GE(4):FOR A=1 TO 4:READ A$,A1,A2,A3,A4:F$(A)=A$:
FS(A)=A1:FL(A)=A2:GS(A)=A3:GE(A)=A4:NEXT
350 DATA"ｿﾝﾋﾞ",0,10,2,5,"ｵｰｸﾞ",2,20,4,5,"ｺﾞﾌﾞﾘﾝ",3,20,5,8,"ｶﾞｰｺﾞｴﾙ",4,40,6,20
360 FOR A4=1 TO 39 STEP2:CV=CV+1:FPRINT[2,CV]A4:NEXT:FOR A4=2 TO 40 STEP2:VB=VB+
1:FPRINT[3,VB]A4:NEXT:FOR A=1 TO 10:CURSOR5,A*2:PRINT TN$(A):NEXT
370 FOR A4=41 TO 67 STEP2:XC=XC+1:FPRINT[14,XC]A4:NEXT:FOR A4=42 TO 68 STEP2:ZX=
ZX+1:FPRINT[15,ZX]A4:NEXT:FOR A=1 TO 7:CURSOR16,A*2:PRINT AN$(A):NEXT:FOR A=18 T
O 21:CURSOR15,A:PRINTF$(A-17):NEXT:ZX=0
380 CURSOR7,0:PRINT[5]"ﾀｲﾆｰ LPG ﾃﾞ-ﾓﾝｱｲ":FPRINT[23,0]70,71[23,1]72,73:MUSIC BG$;
```

```
BM$
390 CONSOLE0,15,29,10:CURSOR30,3:PRINT[2]". ｱﾅﾀﾊ ﾁｮｯﾄﾍﾝﾉﾏｶﾞﾘﾉ ﾏｼﾞｭﾂｼ .ﾌﾟﾗｽ .ｾﾝｼﾀﾞ
ﾑﾗﾋﾞﾄﾆ .ﾃﾞｰﾓﾝｱｲ.ﾖ ﾀｵｼﾃｸﾚﾄ ﾀﾉﾏﾚﾀ ﾏｯﾔｯﾃﾐｯｶ.":GOSUB"SPS":MUSIC STOP:CLS 3:CV=0:VB=
0:XC=0
400 CURSOR30,5:PRINT[2]".ｼﾊﾞﾗｸ■■■■! ｵﾏﾁ■■■■!ｸﾀﾞｻｲ.":DIM MP(29,21):FOR Y=0 TO 21:
FOR X=1 TO 30:C$=MID$(MP$(Y),X,1):C=VAL(C$):MP(X-1,Y)=C:NEXT X,Y:CLS 1
410 FOR Y=0 TO 21:FOR X=0 TO 29:IF MP(X,Y)=1 THEN FPRINT[X,Y]74:NEXTX,Y ELSE NEX
TX,Y
420 L1=50:T=12:CONSOLE9,14,30,9:GOSUB880
430 MG=5:MP(13,11)=0:MP(12,11)=5:CURSOR30,7:PRINT[6]"MAGC":CURSOR30,8:PRINT[6]MG
:MP(12,12)=4
440 LABEL"ﾒｲﾝ":X=11:Y=16:FPRINT[X,Y]75:EX=0:LI=50:ST=0:CURSOR30,0:PRINT[1]"STR":
CURSOR30,1:PRINT[1]ST:CURSOR30,2:PRINT[2]"LIFE":CURSOR30,3:PRINT[2]LI:CURSOR30,4
:PRINT[5]"EXP":CURSOR30,5:PRINT[5]EX
450 GET G$:X1=0:Y1=0:X1=(G$="■" ANDX>0)-(G$="■" AND X<29):Y1=(G$="■" ANDY>0)-(G$
="■" AND Y<22):IF G$<>"■"IF G$<>"■"IF G$<>"■"IFG$<>"■" GOTO 450
460 IF MP(X+X1,Y+Y1)<>1 THEN FPRINT[X,Y]0:X=X+X1:Y=Y+Y1:FPRINT[X,Y]75:SOUND28,1:
ELSE450
470 IF MP(X,Y)=0 THEN L=L+1:IF L=6 THEN GOTO"T2"
480 Z1=Z1+1:IF MP(X,Y)=0 THEN IF Z1>=4 THEN Z1=0:GOTO"MAG" ELSE 450
490 ON MP(X,Y) GOTO 450,"T","ﾜﾅ","ﾌｪｱﾘ","ｱｲﾃﾑ","T3"
500 LABEL"T":SOUND 72,2
510 CURSOR30,11:PRINT[2] TN$(T(X,Y)):M$=TN$(T(X,Y)):U=T(X,Y)*4:FPRINT[30,9]U-3,U
-2[30,10]U-1,U
520 TL=TL(T(X,Y)):TS=(T(X,Y)):S1=S(T(X,Y)):S2=E(T(X,Y)):GOTO"ｾﾝﾄｳ"
530 LABEL"T2":L=0
540 P=INT(RND(1)*(7)+1):IF P>=5 THEN L=0:GOTO450
550 SOUND 72,4:CURSOR30,11:PRINT F$(P):M$=F$(P)
560 TL=FL(P):TS=FS(P):S1=GS(P):S2=GE(P)
570 LABEL"ｾﾝﾄｳ"
580 CURSOR30,13:PRINT"1=ﾆｹﾞﾙ■■■■■■!2=ﾀﾀｶｳ■■■■■■!3=ﾊﾅｽ■■■■■■!4=ﾏﾎｳ":GET H$:IF H
$<>"1"IF H$<>"2"IF H$<>"3"IF H$<>"4"THEN GOTO580
590 IF H$="1" THEN GOSUB"UN":IF V=1 GOTO450
600 IF H$="3" GOSUB"ﾊﾅｼ":IF T1=1 GOTO 450
610 IF H$="4" GOSUB"MAGC"
620 PRINT"■":CURSOR30,11:PRINTM$:CURSOR30,13:PRINT"LIFE":CURSOR30,14:PRINT TL:CU
RSOR30,15:PRINT"STR":CURSOR30,16:PRINT TS
630 SOUND35,1:CURSOR30,18:PRINT"ﾃｷﾉ ｺｳｹﾟｷ":GOSUB"SPS"
640 K=INT(RND(1)*(5)+1):K=K+TS:LI=LI-K:CURSOR30,3:PRINT[2]USING"###";LI:IF LI<=0
GOTO"END"
650 SOUND48,1:CURSOR30,18:PRINT[6]"ｱﾅﾀﾉｺｳｹﾟｷ":GOSUB"SPS"
660 K=INT(RND(1)*(5)+1):K=K+ST:TL=TL-K:CURSOR30,14:PRINT USING"###";TL:IF TL<=0
THEN 670 ELSE 630
670 CURSOR30,18:PRINT[5]"ｱﾅﾀﾉｶﾁﾃﾞｽ":GOSUB"SPS":LI=LI+10
680 IF T(X,Y)=10 GOTO"ｸﾘｱｰ"
690 IF S1>=ST THEN EX=EX+S2
700 FPRINT[30,9]0,0[30,10]0,0:PRINT"■":IF EX>=100 THEN EX=0:ST=ST+1:L1=L1+1:CURS
OR30,5:PRINT[5]USING"###";EX:CURSOR30,1:PRINT[1]USING"###";ST:GOTO450ELSE CURSOR
30,5:PRINT[5]USING"###";EX:GOTO 450
710 LABEL"ｱｲﾃﾑ":SOUND60,4
720 CURSOR30,18:PRINT AN$(A(X,Y)):FPRINT[A(X,Y)*2-1,22]A(X,Y)*4+37,A(X,Y)*4+38[A
(X,Y)*2-1,23]A(X,Y)*4+39,A(X,Y)*4+40
730 TS(A(X,Y))=TS(A(X,Y))-1:L1=L1+1:LI=L1:CURSOR30,3:PRINT[2]USING"###";LI:IF A(
X,Y)<5 THEN FS(A(X,Y))=FS(A(X,Y))-1
740 IF A(X,Y)=7 THEN MP(X,Y)=0:T(X,Y)=10:GOSUB"SPS":PRINT"■":GOTO"T"
750 GOSUB"SPS":PRINT"■":MP(X,Y)=0:IF A(X,Y)=5 THEN ST=ST+2:CURSOR30,1:PRINT[1]US
ING"###";ST:GOTO450 ELSE 450
760 LABEL"ﾌｪｱﾘ":SOUND 52,4
770 CURSOR30,18:PRINT"ﾌｪｱﾘ ｶﾞ ｱﾗﾜﾚﾀ":FPRINT[30,15]70,71[30,16]72,73:L1=L1+2:LI=L
1:T=T+3:GOSUB880
780 CURSOR30,3:PRINT[2]USING"###";LI:EX=EX+10:CURSOR30,5:PRINT[5]USING"###";EX:M
P(X,Y)=0:IF EX>=100 THEN EX=0:ST=ST+1:CURSOR30,1:PRINT[1]USING"###";ST
790 CURSOR30,5:PRINT[5]USING"###";EX
800 IF X=12 AND Y=12 AND F9<=20 THEN F9=F9+1:MP(X,Y)=4 ELSE 810
810 GOSUB"SPS":FPRINT[30,15]0,0[30,16]0,0:PRINT"■":GOTO450:ELSE 810
820  LABEL"ﾜﾅ":SOUND23,3:CURSOR30,18:PRINT[2]"ｵﾄｼｱﾅﾆ ｵﾁﾃ ｼﾏｯﾀ":GOSUB"SPS":PRINT"
■":LI=LI-10:CURSOR30,3:PRINT[2]USING"###";LI:IF LI<=0 THEN GOTO"END":ELSE 450
```

```
830  LABEL"SPS":CURSOR30,20:PRINT"ｽﾍﾟｰｽｷｰ"
840 GET G$:IF G$=" " THEN CURSOR30,20:PRINT"          ":RETURN ELSE 840
850 LABEL"UN":T=T-1:V=0
860 T1=INT(RND(1)*(10)+2):IF T1<=T THENPRINT"■":FPRINT[30,9]0,0[30,10]0,0:CURSOR
30,12:PRINT[5]"ﾆｹﾞ ｷｯﾀ":SOUND 67,4:GOSUB"SPS":V=1:PRINT"■":GOTO880
870 CURSOR30,21:PRINT[2]"ﾆｹﾞｵｸﾚﾀ":SOUND23,3:GOSUB"SPS":CURSOR30,21:PRINT"
 "
880 IF T>=10 THEN CURSOR30,6:PRINT[7]"B.EST.":RETURN
890 IF T>=7 THEN CURSOR30,6:PRINT[5]"G.OOD.":RETURN
900 IF T>=4 THEN CURSOR30,6:PRINT[3]"B.AD .":RETURN
910 IF T<=3 THEN CURSOR30,6:PRINT[2]"E.VIL.":RETURN
920 LABEL"T3"
930 G9=INT(RND(1)*(2)+1):IF G9=2 THEN GOTO"T" ELSE 450
940 LABEL"END":CLS 3:CURSOR5,5:PRINT[2]"ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ":GOSUB"SPS":GOTO10
950 LABEL"ﾊﾅｼ":T1=0:F6=INT(RND(1)*(4)+1)
960 IF F6=1 THEN CURSOR30,12:PRINT[2]"ﾀﾞﾏﾚﾀﾞﾏﾚ":SOUND 23,3:GOSUB"SPS":PRINT"■":L
I=LI-5:RETURN
970 IF F6=2 THEN CURSOR30,12:PRINT[4]"ｲｲﾔﾂﾀﾅ ":SOUND67,4:GOSUB"SPS":T1=1:FPRINT
[30,9]0,0[30,10]0,0:PRINT"■":RETURN
980 IF F6=3 THEN CURSOR30,12:PRINT[2]"ﾊﾅｼﾅﾄﾞﾅｲ":SOUND23,3:GOSUB"SPS":PRINT"■":LI
=LI-5:RETURN
990 IF F6=4 THEN CURSOR30,12:PRINT[4]"ﾏｼﾞﾅｲﾀﾞﾛ?":SOUND67,4:GOSUB"SPS":T1=1:EX=EX+
10:FPRINT[30,9]0,0[30,10]0,0:PRINT"■":RETURN
1000 IF F6=5 THEN CURSOR30,12:PRINT[2]"ﾌｻﾞｹﾙﾅ !":SOUND23,3:GOSUB"SPS":PRINT"■":L
I=LI-5:RETURN
1010 LABEL"MAG":Z2=INT(RND(1)*(5)+1):IF Z2>2 GOTO 450
1020  SOUND59,3:CURSOR30,12:PRINT[3]"ﾏﾎｳﾉ ｺｲﾝﾗ ﾐﾂｹﾀﾞ":GOSUB"SPS":MG=MG+INT(RND(1)
*(5)+1):CURSOR30,8:PRINT[6]USING"###";MG:PRINT"■":GOTO450
1030  LABEL"MAGC":SOUND57,2:MG=MG-1:CONSOLE12,10,30,9:PRINT"■":CURSOR30,12:PRINT
[2]"1=FIR■■■■■!2=LIF■■■■■!3=ZAP■■■■■!4=STR■■■■■!5=HOT■■■■■!"
1040 GET Z$:IF Z$<>"1"IF Z$<>"2"IF Z$<>"3"IF Z$<>"4"IF Z$<>"5" GOTO1040
1050 IF Z$="1" IF MG<8 THEN 1100 ELSE TL=TL-5:CURSOR30,18:PRINT[2]"ﾌｧｲﾔｰ!ｱﾀｯﾀｿﾞ"
:GOSUB"SPS":MG=MG-8:GOTO1110
1060 IF Z$="2" IF MG<15 THEN 1100 ELSE LI=L1:CURSOR30,18:PRINT[2]"ﾗｲﾌ!ﾀﾞﾒｰｼﾞｵﾀﾞ
":GOSUB"SPS":MG=MG-15:GOTO1110
1070 IF Z$="3" IF MG<10 THEN 1100 ELSE TL=TL-10:CURSOR30,18:PRINT[2]"ｻﾞｯﾌﾟ!ｱﾀｯﾀｿ
ﾞ":GOSUB"SPS":MG=MG-10:GOTO1110
1080 IF Z$="4" IF MG<11 THEN 1100 ELSE TS=TS-1:MG=MG-11:CURSOR30,18:PRINT[2]"ｽﾄﾘ
ｨｰ!ﾃｷｶﾞｰﾖﾜｯﾀ":GOSUB"SPS":GOTO1110
1090 IF Z$="5" IF MG<3 THEN 1100 ELSE TL=TL-4:MG=MG-3:CURSOR30,18:PRINT[2]"ﾎｯﾄ!ｸ
ﾙｼﾃﾞﾙｿﾞ":GOSUB"SPS":GOTO1110
1100 CURSOR30,18:PRINT[2]"ｵﾛｶﾓﾉｷｻﾏﾆﾊ ﾂｶｴﾝ":GOSUB"SPS":MG=MG-2:CURSOR30,8:PRINT[6
]USING"###";MG:PRINT"■":CONSOLE 9,14,30,9:RETURN
1110 PRINT"■":CONSOLE9,14,30,9:CURSOR30,8:PRINT[6]USING"###";MG:RETURN
1120 LABEL"ｸﾘｱｰ":CLS 3
1130 FPRINT[5,5]70,71,[5,6]72,73:CURSOR5,7:PRINT[1]"..ｵﾒﾃﾞﾄｳ ..ﾃﾞｰﾓﾝｱｲ.ﾖ .ﾂｲﾆﾀｵｼ
ﾀﾈ!..":CURSOR5,9:PRINT[5]".ﾑﾗﾋﾞﾄﾆ ｵﾚｲｶﾞ ｼﾃﾓﾗｴﾙｿﾞ.":CURSOR5,11:PRINT[7]".ﾋﾈｸﾚﾓﾉﾆﾊ
ｳﾚｼｸﾓﾅｲｶﾞﾛｳｹﾄﾞ."
1140 CURSOR5,13:PRINT[2]"..ｲｲｺﾄﾖ .ｵｼｴﾖｳ ﾔﾂﾊ ﾌｼﾞﾐﾀﾞｾﾞ..":CURSOR5,15:PRINT[2]".ｷｯﾄ
ﾌｸｼｭｳﾆｸﾙ ｿﾉﾄｷﾊ ﾏﾀｱｵｳ.":GOSUB"SPS":GOTO10
```



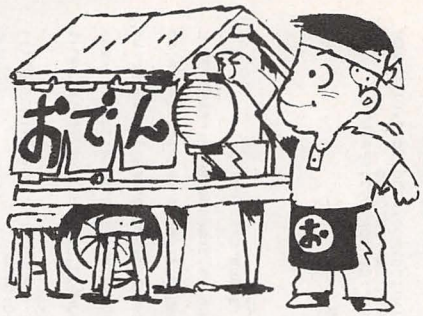
★山下先生こんにちは。さっそくですが、「オホーツクに消ゆ」についてお聞き……あっ！まちがえた。ここはOFコーナか。失礼。(埼玉県大宮市・笠井慎午14才)……【影：レスキューOF。私にまかせなさい！】

MZ-1200

MZ-80B/2000/2200/2500(80Bモード)用

おでん屋 源(げん)さん

協賛：シャープ



エントリーコードMB① NORI

ストーリー

おでん屋の源さんは，今夜も張りきって屋台とともにやってきました。

評判のいい源さんの屋台には，つぎからつぎへと客がやってきます。怒りっぽい"男"はそこそこに，気長な"女"をうまく使って，今夜もたっぷりもうけましょう！

でも，まちがっても「おそい」などと，お客さんを怒らせないようにしてください。

操作方法＆説明

RUNして説明を見てください。源さんはテンキーの4 6キーで左右に動き，5キーでおでんを取ります。取りたいおでんまで移動してから押してください。8キーで取ったおでんを客にだします。このときも，だしたい客の前まで移動してから押してください。でないと，ＭＩＳＳになってしまいます。

お客さんには男と女があります。注文した後に，女の客は気長に待ってくれますが，男の客は怒りっぽいので，注文されたおでんは早めにだしたほうがいいですよ。"そろそろ怒る"というときに，客の頭の上に"米"がでるので，目安にしてください。

客に怒られたり，うまくおでんをだせなかったり，注文とちがうおでんをだしたりして，ＭＩＳＳが3回になるとゲーム・オーバーです。

4種類のおでんのうち，一つでも全部なくなると，面クリアで，かかった時間によってボーナス得点が加算され，さらにむずかしいつぎの面にいきます。

テクニック

だまっていても，客は注文してきますが，こちらから注文をとる場合には，とりたい客のまむかいに源さんを移動させてください（もちろん，気長な女を使って）。

あと，源さんが移動していようが，おでんを取っていようが，客は勝手に注文してきます。どんなときでも，客への気くばりを忘れないようにしてください。

《第1表》変数表

ＨＩ	ハイスコア
ＳＣ	スコア
ＭＩ	ミスした数
ＭＥ	画面数
ＯＤ	取ったおでんの種類
ＧＸ	源さんのＸ座標
ＣＸ	怒った客のＸ座標
ＧＥ	どの客が怒ったか
ＩＣ	源さんが，どの客の前にいるか
ＫＯ	客寄せのため
ＧＥ$	源さんのキャラクター
ＫＥ$	源さんを消すキャラクター
ＫＡ$( )	客のキャラクター
ＫＫ$	客を消すキャラクター
ＹＡ$	屋台のキャラクター
ＫＥ$( )	おでんを消すキャラクター
ＮＡ$( )	おでんの名前
Ｍ$( )	音楽データ
ＮＯ( )	おでんの残り
ＹＡ( )	客が入っているか
ＣＨ( )	注文しているか
ＭＡ( )	客の待ち時間

CHECKER FLAG

編：急におでんが食べたくなっちゃった。

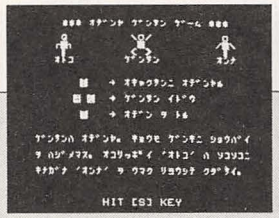
Dr.D：なるほど，キャラクターの選びかたがうまい。たしかに"Ｉ"がコンプに見えてくる。ところでこのゲーム，基本的なところはオーソドックスなゲームなのだが，おでん屋というところが成功した要因だろう。また，男と女の性質を変えたところがミソだな。

影：おでんにミソは付きものですよ。いや～，五反田の○○はおでんがうまくって。

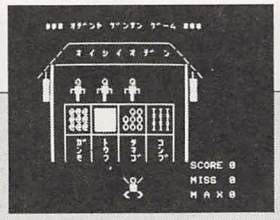
編：また影さんしゃしゃりでてきて，チェッカーフラグをギャグにしないでくださいよ。

Dr.D：おでんを食べたい。

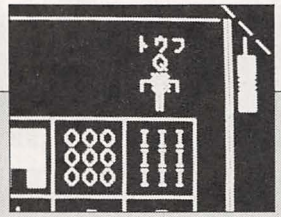
編：ぎゃふん！



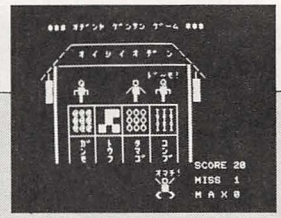
《写真1》タイトル，デモ画面，Sキーでスタート



《写真2》おや？早くもお客が来たようですね



《写真3》トウフを注文してきたぞ。源さんがんばれ



《写真4》"お待ち！""どーも"。はりきってますね

★影さんをいじめてはいけない。なぜなら，影さんは電波新聞社のマスコットだからだ。（福井県織田町・渡辺和則12才）……【影：なに！私は，会社のぶどうではない！つぐ美：それをいうなら，マスカットでしょう。】

プログラムについて

僕としては，かなりまとめました。屋台のパターンをＤＡＴＡにしただけでも，かなり縮小されました。各ブロックの先頭にＲＥＭを入れたので，解析はしやすいと思います。

客の注文を減らしたいと思ったら，1005行の「(40－ＭＥ＊２)」の40を大きくしてください。

P. S.

僕は，このゲームのおかげで，かなり記憶力がよくなったと思いますが，みなさんはどうでしょうか。健闘を祈りつつ，ペンを置かせていただきます（キザーッ）。

で・ば・ぐ

61年２月号のマイコンＢＡＳＩＣマガジンに掲載されました，“ジャッキー君のぶどう狩り”にバグがありました。

1300行のＩＦ文以降と1310行すべて消去してください。

どうもすいませんでした。

評……昔は天才だったというだけでもよろこばしいのじゃ？(つぐ美)



by　スカイバード

おでん屋源さん！のプログラム・リスト

```
0 REM ■■■ ｵﾃﾞﾝﾔ ｹﾞﾝｻﾝ ｹﾞｰﾑ ■■■
100 REM ■■■ ｼｮｷ ｾｯﾃｲ ■■■
110 CONSOLE C40,N,S0,24:TEMPO7
120 POKE&952,0:DEF KEY(5)=PEEK&952,1667
130 DIM KE$(9),NA$(4),NO(4),KA$(2),YA(4),CH(4),MA(4),MI$(4),YA$(16)
140 GE$="ｦｧｨｩｪｫｬｭｮｯｰｱｲｳｴｵ ﾀﾁﾂﾃﾄﾅﾆﾇﾈﾉﾊﾋﾌﾍﾎﾏﾐﾑﾒﾓﾔﾕﾖﾗﾘﾙﾚﾛﾜﾝﾞﾟ ":KE$=" "
160 MU$="E2GABR3A2RGR E2GABR3A2RGR E2GABR3A2RGR E2GABR3A2RGRE2G4"
190 FOR I=1 TO 4:READ NA$(I),M$(I):NEXT:I=FOR I=1 TO 9:READ KE$(I):NEXTI
200 FOR I=1 TO 2:READ KA$(I):NEXTI:FOR I=1 TO 16:READ YA$(I):NEXT I:HI=0
220 SC=0:MI=0:ME=1:GOSUB 2000
230 FOR I=1 TO 4:NO(I)=9:YA(I)=0:CH(I)=0:NEXTI
240 OD=0:GX=16:KO=0:GE=0:GOTO 310
250 REM ■■■ ｴｽ ﾌﾟﾗｽ ｻﾌﾞ ■■■
260 MI=MI+1:CURSOR 33,21:PRINT MI:RETURN
300 REM ■■■ ｼｮｷ ｶﾞﾒﾝ ■■■
310 PRINT CHR$(6);"                ***  ｵﾃﾞﾝﾔ ｹﾞﾝｻﾝ ｹﾞｰﾑ  ***"
320 FOR I=1 TO 16:CURSOR 4,I+2:PRINT YA$(I):NEXT I
330 CURSOR 8X,21:PRINT GE$
340 CURSOR 28,19:PRINT "SCORE";SC:CURSOR 28,21:PRINT "MISS ";MI
350 CURSOR 28,23:PRINT "M A X";HI:TI$="000000"
600 REM ■■■ ｹﾞﾝｻﾝ ｲﾄﾞｳ ■■■
610 GET A$:IF A$="" THEN 900
620 IF(A$="S")+(A$="B")THEN 700
630 CURSOR GX,21:PRINT KE$
640 GX=GX+(A$="4")-(A$="6"):GX=GX+(GX=24)-(GX=8)
645 IC=-(GX=10)-(GX=14)*2-(GX=18)*3-(GX=22)*4
650 CURSOR GX,21:PRINT GE$:GOTO 900
699 REM ■■■ ｵﾃﾞﾝ ﾜ ﾄﾙ ■■■
700 IF A$="B" THEN 750
710 IF(OD<>0)+(NO(IC)=0)+(IC=0)THEN 900
720 OD=IC:NO(OD)=NO(OD)-1:REM ﾌｴﾙ ｵﾃﾞﾝ ﾀｲｾﾝ
730 CURSOR GX,12:PRINT KE$(9-NO(OD)):MUSIC"+AO+BO":GOTO 900
749 REM ■■■ ｵﾃﾞﾝ ﾜ ｷｳﾆ ■■■
750 IF OD=0 THEN 900 'REM ｵﾃﾞﾝ ﾜ ﾄｯﾁｲﾃﾞ
760 CURSOR GX,20:PRINT"ｵﾃﾞﾝ!";:MUSIC"+EO+EOR4":CURSOR GX,20:PRINT"                "
770 IF OD<>CH(IC) THEN 800
780 CURSOR GX-1,7:PRINT"ﾄﾞｰﾓ!";:MUSIC"+EOEOR4"
782 CURSOR GX-1,7:PRINT"                ":CH(IC)=0:SC=SC+10:CURSOR 33,19:PRINT SC
785 IF NO(OD)=0 THEN 1400
787 GOTO 880
800 MUSIC"-CO-CO-CO-COR2":GOSUB 260:IF MI=3 THEN 1500
880 OD=0
899 REM ■■■ ｷｬｸ ■■■
900 IF INT(RND(1)*(100-ME*2))=0 THEN 950
905 KO=KO+1:IF KO=50 THEN KO=0:GOTO 950
910 GOTO 1000
949 REM ■■■ ｷｬｸ ｶﾞ ｷﾀ ■■■
950 X=INT(RND(1)*4)+1:IF YA(X)<>0 THEN 1000
960 KS=INT(RND(1)*2)+1:CURSOR 7+X*4,8:PRINT KA$(KS):YA(X)=KS
999 REM ■■■ ｷｬｸ ｵｲﾀﾃﾓﾉ ■■■
1000 X=INT(RND(1)*4)+1:IF(YA(X)=0)+(YA(X)<>0)*(CH(X)<>0)THEN 1100
1005 IF(INT(RND(1)*(40-ME*2))=0)+(IC=X)*(INT(RND(1)*5)=0)THEN 1010
1007 GOTO 1100
1010 O=INT(RND(1)*4)+1:CURSOR 6+X*4,7:PRINT NA$(O)
1015 MA(X)=(70-ME*2)*YA(X):MUSIC M$(YA(X)):CURSOR 6+X*4,7:PRINT"                "
1020 CH(X)=O
1099 REM ■■■ ｷｬｸ ｶｲﾋﾓﾄﾞｽ ■■■
1100 IF INT(RND(1)*(ME*40))<>0 THEN 1200
1110 X=INT(RND(1)*4)+1:IF(YA(X)=0)+(YA(X)<>0)*(CH(X)<>0)THEN 1200
1120 CURSOR 7+X*4,8:PRINT KK$:YA(X)=0
1199 REM ■■■ ﾏｴｽｽﾒ ｸｲﾅﾝ ■■■
1200 FOR I=1TO4:IF CH(I)=0 THEN 1210
1203 MA(I)=MA(I)-1
1204 IF MA(I)<=0 THEN GE=YA(I):MA(I)=50:CX=6+I*4
1205 IF MA(I)<=20 THEN CURSOR 7+I*4,7:PRINT"*"
1210 NEXT I:IF GE<>0 THEN 1300
1220 GOTO 610
1299 REM ■■■ ﾓﾄｽﾃﾁｲｷ ( ｷｬﾌｺｯｸﾘ ) ■■■
1300 CURSOR CX,7:PRINT"ｵｲｲｲ":MUSIC M$(2+GE)
1310 GOSUB 260:IF MI=3 THEN 1500 ":GOTO 610
1320 GE=0:CURSOR CX,7:PRINT"
```

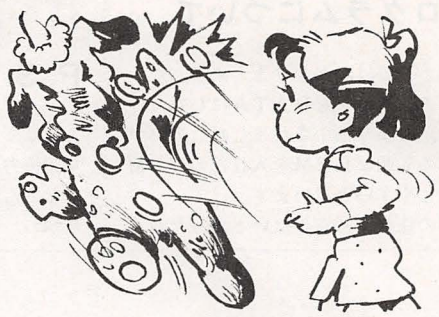
```
1400 REM ■■■ ﾒﾝｸﾘｱ ■■■
1402 FOR I=1 TO 300-VAL(TI$) STEP 10:SC=SC+10:MUSIC"+E0-E0"
1403 CURSOR 33,19:PRINT SC:NEXT I
1405 MUSIC"D4R6F4R6G4R6A4GFR7 D4R6F4R6G4R6A4GF"
1410 MUSIC"+CO+CO+CO+CO":ME=ME+2:IF ME>15 THEN ME=15
1420 GOTO 230
1499 REM ■■■ ｹﾞｰﾑｵｰﾊﾞｰ - ■■■
1500 MUSIC MU$:IF SC>HI THEN HI=SC:CURSOR 33,23:PRINT HI
1510 CURSOR 10,12:PRINT"** GAME OVER **"
1520 CURSOR 10,13:PRINT SPACE$(15):CURSOR 10,14:PRINT"   REPLAY?   "
1530 GET A$:IF A$="Y" THEN 220
1540 IF A$="N" THEN POKE&952,166:END
1550 GOTO 1530
2000 REM ■■■ ｾﾂﾒｲ ■■■
2010 PRINT CHR$(6);TAB(8);"*** ｵﾃﾞﾝﾔ ｹﾞﾝｻﾝ ｹﾞｰﾑ ***"
2020 CURSOR 18,2:PRINT GE$:CURSOR 17,5:PRINT"ｹﾞﾝｻﾝ"
2025 CURSOR 8,2:PRINT KA$(1):CURSOR 7,5:PRINT"ｵﾄｺ"
2027 CURSOR 31,2:PRINT KA$(2):CURSOR 30,5:PRINT"ｵﾝﾅ"
2030 CURSOR 11,8:PRINT"ﾏｴ ｷｬｸｻﾝﾆ ｵﾃﾞﾝﾙﾓﾉ"
2040 CURSOR 10,10:PRINT"ﾀﾍﾀﾗ → ｹﾞﾝｻﾝ ｲﾄﾞｳ"
2050 CURSOR 11,12:PRINT"ﾀﾍﾙﾓﾉ → ｵﾃﾞﾝ ﾜ ﾄﾙ"
2060 CURSOR 4,15:PRINT"ｹﾞﾝｻﾝﾊﾞ ｵﾃﾞﾝﾔ ｷｶﾞﾃﾞ ｹﾞﾝｻﾝ ｼｮｳﾊﾞｲｶﾞﾍ"
2070 CURSOR 4,17:PRINT"ﾜ ﾊﾉﾊﾞﾒﾗｽ。ｵｺｯﾎﾟｲﾅﾄﾓｺﾞﾄﾊﾝｺﾆ:"
2080 CURSOR 14,23:PRINT"HIT [S] KEY"
2090 GET A$:IF A$<>"S" THEN 2100
2100 MUSIC MU$:RETURN
2110 REM ■■■ ﾃﾞｰﾀ ■■■
2120 DATA ｶﾞﾝﾓ,-E0-EOR6,ﾄｳﾌ,+E0+EOR6,ﾀﾌｺﾞ,-BO-BO-BO-BO-BO-BO-B5
2130 DATA ｺﾝﾌﾞ,+BO+BO+BO+BO+BO+BO+BO+B5
2140 DATA " ","ﾍﾍﾍﾍ ","ﾍﾍ ","ﾍﾍﾍﾍ ","ﾍﾍﾍ "
2150 DATA "ﾛﾛﾛﾛﾛﾛﾛﾛ ﾛﾛﾛﾛ"
2160 DATA "  ","  "
2170 DATA "  ","  "
2180 DATA "  ","  "
2190 DATA "  ","  "
2200 DATA "  ","  "
2210 DATA "  ","  "
2220 DATA "  ","  "
2230 DATA "ﾝ ｰ ｳ ﾏ ﾝ ﾝ","  "
2240 REM ■■■ 1986 Jan.  BY NORI ■■■
```

★山下先生は，レスアベで「どんどん常連をめざして…」と言っているが，レスアベの常連っていばれるほどのことでもないと思うけどな。(長崎県時津町・Ｚ元打無13才)…【影：山下先生は常連だろ。編：そういう問題じゃない。】

MZ-2000/2200/2500(1Z001, G-RAM1, 2)用
少女伝説

協賛：シャープ

エントリーコードMB② ANPON



◎指令書～β街長『フリコミ＝カツヤ』より

『今回キミを呼んだのはほかでもない。巨大生物のことだ。キミも知ってのとおり隣りのα街がやつらに破壊され，今度はこの街にせまっているのだ。そこでキミへの指令は，やつらが街にはいるまでに，やつらを倒すことだ。……頼みの綱はキミしかいないのだ。頼んだぞ！』

◎あそびかた

GIRLを操作して，画面上の巨大生物をやっつけてください。GIRLの武器はヨーヨーです。TABキーでヨーヨーを投げます。このとき，TABキーを押している時間で，投げる角度が変化します。

敵はヨーヨーを数回当てなければ倒せません。また，ヨーヨーが当たるごとに動きが速くなる敵もいるので，注意してやっつけてください。なお，GIRLは，4で左，6で右，スペース・キーでジャンプです。

画面右下の“●”は，体力を表しています。当然なくなるとGAME OVERです。これは面クリアごとに2個ずつ増えます。

それと，面クリア時には，BONUSが得点に加わります。このBONUSがなくなってもGAME OVERにはなりませんのでご心配なく。

9でポーズをかけられます。

《第1表》変数表

SC→スコア	P$(7) グラフィック・パターン
HI→ハイスコア	X(2) 敵のX座標(4ドット単位)(0～76)
LV→レベル	Y(2) 敵のY座標(1ドット単位)(0～184)
PW→体力	C(2) 敵の種類(0～4)
BO→クリア時のBONUS	D(2) 敵の体力
N →敵の残りの数	J(2), K(2) 敵の移動時の雑用のため
A →4 6の入力用	JY(9) JUMP時のY座標
B → TAB スペース・キーの入力用	CX(12), CY(12) KURUN(敵)の回軸パターン
X →GIRLのX軸座標	A(15) BASIC用のグラフィク・パターンを機械調用にかえるために使用
JY(JU)→GIRLのY軸座標	

◎プログラムについて

このゲームはLEVEL34まであります。もし，これを変えるとしたら，30110行からのPA$を変えてください。

また，G－RAMへのPUTルーチンを機械語で作りました。これがないと，遅くてゲームにならないのです。

参考資料

テレビ番組『スケ番刑事II』

★

★

CHECKER FLAG

Dr.D：こういうプログラムを見やすいプログラムというのだ。

編：ほどほどのマルチステートメントで，REMも見やすく，データもうまく作ってますね。

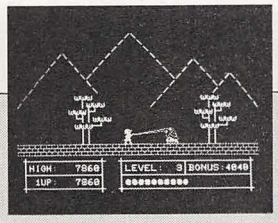
Dr.D：そうだ，ぜひ見ならってくれ。1040行は，カーソル文を別の行にすると，プリント文が打ち込みやすくて，もっとよかっただろう。

編：ところで，ゲームのほうはどうでしょうね。

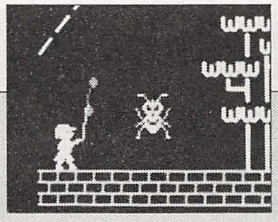
Dr.D：さすがに見やすいプログラムを作るだけあって，ゲームもVery good だ。グラフィックのPUTルーチンのおかげでスピードもあり動きもいい。ヒット作と言ってもいいぞ。



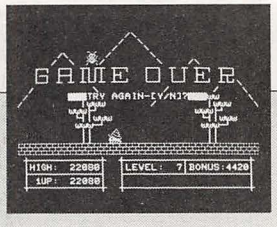
《写真1》タイトル画面。キャラクターの説明です



《写真2》ヨーヨーの魔術師となれるか！それ！



《写真3》ほら，いろんな敵がせまってくるぞ！



《写真4》体力がなくなるとゲーム・オーバーです

★わっ！また本だなを買わなくては。ベーマガが入らないぞ！（東京都調布市・堤 直彦13才）……【影：他のものを全部捨ててしまえば？ えっ？教科書もあるの？本だなにうまい物食わして，太らせるしかないか。】

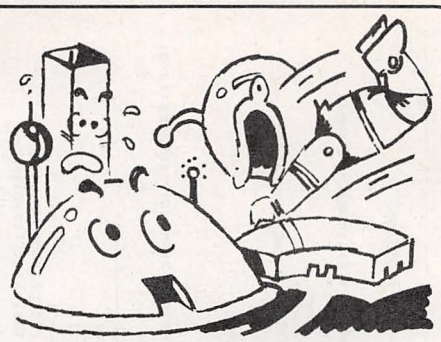
```
 10 REM ♣♣♣  ショウジョ デンセツ  ♣♣♣
 20 REM ♣♣♣  by      ANPON  ♣♣♣
 30 REM ♣♣♣  1986. 1. 19.  ♣♣♣
 100 GOSUB30000:GOSUB20000
 999 REM ■■■ GAME START ■■■
 1000 SC=0:PW=10:LV=0
 1049 REM ■■■ ROUND START ■■■
 1050 LV=LV+1+(LV=34)*34:X=2:JU=0:BO=5000:GOSUB10000
 1060 MUSIC"+#B3+#B+#B+G+G+G+E+E+E+C+C+C+G5+F3+E5+D3+C6+C3"
 1999 REM ■■■ MAIN ■■■
 2000 GETA:INP@234,B:GRAPHI1:IFA=9GOSUB2300
 2010 IFJU=0THENJU=-(B<=253)*9:XX=(A=4)-(A=6):IFXX+JU=0GOTO2040
 2020 POKE$B040,X:POKE$B041,JY(JU):USR($B000,P$(0))
 2030 X=X+XX*(1-(JU=0)):JU=JU-1-(JU=0):IF(X<2)+(X>62)THENX=2-(X>62)*60
 2040 POKE$B040,X:POKE$B041,JY(JU):USR($B000,P$(1))
 2050 IF(B=254)+(B=252)GOSUB3000:IFN=0GOTO5000
 2060 BO=BO-20-(BO=0)*20:CURSOR34,21:PRINTRIGHT$("    "+STR$(BO),4);
 2100 FORF=0TO2:IFD(F)=0GOTO2240
 2110 GRAPHI2:POKE$B040,X(F):POKE$B041,Y(F):USR($B000,P$(0))
 2120 ONC(F)GOTO2130,2140,2150,2180
 2129 REM ■■■KICK MY■■■■
 2130 X(F)=X(F)-4+D(F)/3:Y(F)=128:GOTO2210
 2139 REM ■■■KICK MY■■■■
 2140 J(F)=J(F)-1-(J(F)=0)*9:Y(F)=JY(J(F)):X(F)=X(F)-4+D(F)/4:GOTO2210
 2149 REM ■■■DOWN MY■■■■
 2150 IFJ(F)THENX(F)=K(F)+CX(J(F)):Y(F)=98+CY(J(F)):J(F)=J(F)-1:GOTO2210
 2160 X(F)=X(F)-3:K(F)=X(F):Y(F)=68:IF(X+3>X(F))*(X<X(F)+3)THENJ(F)=11
 2170 GOTO2210
 2179 REM ■■■UP MY■■■■
 2180 IF(K(F)=0)*(RND(1)>.2)THENX(F)=X(F)-2:GOTO2210
 2190 IFK(F)=0THENK(F)=14:J(F)=(X-X(F))/8
 2200 X(F)=X(F)-J(F)*(K(F)>7):Y(F)=Y(F)+11*(SGN(K(F)-7.5)):K(F)=K(F)-1
 2210 IF(X(F)<0)+(X(F)>76)THENX(F)=X(F)-76*SGN(X(F))
 2220 POKE$B040,X(F):POKE$B041,Y(F):USR($B000,P$(C(F)+1))
 2230 IF(X+3>INT(X(F)))*(X<INT(X(F))+4)THENIF(JY(JU)+12>Y(F))*(JY(JU)<Y(F)+12)TH
ENPW=(C(F)-PW)*(PW>C(F)):MUSIC"-COE":GOSUB4030:IFPW=0THENF=2:NEXT:GOTO6000
 2240 NEXTF:GOTO2000
 2300 CURSOR16,8:PRINT"PAUSE!";:MUSIC"+C2+D+C+D"
 2310 GETA:IFA<9GOTO2310
 2320 MUSIC"+C2+D+C+D":CURSOR16,8:PRINT"      ";:RETURN
 2999 REM ■■■ HIT ■■■
 3000 DE=30:DX=X*4+12.5:DY=JY(JU)+5.5:DM=0:DC=0:DS=0:MUSIC"-G0+G"
 3010 INP@234,B:IF(B=254)+(B=252)THENDE=DE-3:IFDE>-75GOTO3010
 3020 FORI=12TO-12STEP-1.5
 3030 GRAPHI1:BLINEOX,OY,OX+OC,OY+OS:PATTERN-4,C4$
 3040 DM=DM+I:DE=DE-3:OC=COS(DE*π/180)*DM:OS=SIN(DE*π/180)*DM
 3050 LINEOX,OY,OX+OC,OY+OS:PATTERN-4,Y4$
 3060 FORJ=0TO2:IF(D(J)=0)+(DX+OC+2<X(J)*4)+(DX+OC>X(J)*4+14)GOTO3120
 3070 IF(OY+OS+2<Y(J))+(OY+OS>Y(J)+14)GOTO3120
 3080 D(J)=D(J)-1:MUSIC"+G0+B":IFD(J)>0GOTO3120
 3090 GRAPHI2:POKE$B040,X(J):POKE$B041,Y(J):D(J)=0
 3100 FORL=1TO3:USR($B000,P$(6)):MUSIC"+G0":USR($B000,P$(0)):MUSIC"-E":NEXT
 3110 SC=SC+100*INT(2^C(J)):N=N-1:GOSUB4010
 3120 NEXTJ:NEXTI:RETURN
 3999 REM ■■■SCORE UPDATE■■■
 4000 CURSOR24,21:PRINTRIGHT$("  "+STR$(LV),3);
 4010 CURSOR7,23:PRINTRIGHT$("        "+STR$(SC),7);:IFSC>HITHENHI=SC
 4020 CURSOR7,21:PRINTRIGHT$("        "+STR$(HI),7);
 4030 CURSOR18,23:PRINTSTRING$("●",PW);SPACE$(20-PW);
 4040 RETURN
 4999 REM ■■■ CLEAR ■■■
 5000 CURSOR13,8:PRINT"LEVEL";LV;" CLEAR":MUSIC"+C3+D+E+F+G7+G3+F+E+D+C7R"
 5010 PW=PW+2:IFPW>20THENPW=20
 5020 IFBO<130THENSC=SC+BO:GOTO5040
 5030 SS=SC:FORI=BOTO130STEP-130:SC=SC+130:GOSUB4000:CURSOR34,21:PRINTRIGHT$("
"+STR$(I),4);:MUSIC"+#BO":NEXT:SC=SS+BO
 5040 GOSUB4000:CURSOR34,21:PRINT"    0";:MUSIC"+#B0R9R":GOTO1050
 5999 REM ■■■ GAME OVER ■■■
 6000 POKE$B040,X:POKE$B041,JY(JU):GRAPHI1
 6010 FORI=1TO20:USR($B000,P$(6)):MUSIC"C0":USR($B000,P$(0)):MUSIC"D0":NEXT
 6020 CURSOR3,7:PRINT"┌ ┐ ┌┬┐ ┌ ┐  ┌┬┐ ┬ ┬ ┌ ┐"
 6030 CURSOR3,8:PRINT"│ │ │││ │ │  │ │ │ │ │ │"
 6040 CURSOR3,9:PRINT"└ ┘ ┴ ┴└┴┘ └  └─┘ └─┘ └─┘"
 6050 MUSIC"R7+E6+E5+D3+G7+E4+CA+C+D+E8+E6+E5+D3+G7+E4+CA+C+E+D5+C2+C7R"
 6060 CURSOR9,11:PRINT"■■■TRY AGAIN-[Y/N]?■■■";
 6070 GETA$:ON-(A$="Y")-(A$<>"N")GOTO6070,1000
 6080 LIMITMAX:POKE$952,166:GRAPHI1CI2C:PRINT"®";:END
 9999 REM ■■■CLEER■■■
 10000 GRAPHI1CI2CO12:PRINT"®";
 10010 POSITIONO,144:FORI=0TO39:PATTERN-13,L$:NEXTI
 10020 RESTORE10020:FORI=1TO4:READA,B:FORJ=BTO12:CURSORA,J:PRINT"/";SPACE$((J-B)
*2);"\";:A=A-1:NEXTJ,I:DATA18,2,7,5,28,6,34,8
 10030 FORI=0TO1:CURSORI*20+9,11:PRINTTE$;:NEXT
 10040 CURSOR1,20:PRINT"┼──────┼  ┼──────┼──────┼"
 10050 PRINT" |HIGH:      |  |LEVEL:   |BONUS:5000|"
 10060 PRINT" ├──────┤  ├──────┴──────┤"
 10070 PRINT" | 1UP:      |  |                    |"
 10080 PRINT" ┼──────┼  ┼────────────┼";
 10090 N=0:FORI=0TO2:C(I)=VAL(MID$(PA$,I+LV*3-2,1)):IFC(I)=0GOTO10110
 10100 X(I)=I*64+64:Y(I)=40:J(I)=0:K(I)=0:D(I)=-(C(I)*2+6)*(C(I)>0):N=N+1
 10110 NEXT:GOSUB4000:RETURN
 19999 REM ■■■■■■■■■■
 20000 GRAPHI1CI2CO12:LINE8,8,311,8,311,183,8,183,8,8
 20010 PRINT"■■■   *** THE TRADITIONS OF ONE GIRL *** "
 20020 PRINTTAB(15);"■■GIRL(YOU)":PRINTTAB(15);"■■DENDEN---200 Pts."
 20030 PRINTTAB(15);"■■PYON2 ---400 Pts.":PRINTTAB(15);"■■KURUN ---800 Pts."
 20040 PRINTTAB(15);"■■HYUHN --1600 Pts.":PRINTTAB(14);"■■HIT ANY KEY!"
 20050 POKE$B040,18:FORI=1TO5:POKE$B041,I*24+20:USR($B000,P$(I)):NEXT
 20060 GETA$:IFA$=""GOTO20060
 20070 RETURN
 29999 REM ■■■■■■■■■■
 30000 CONSOLEC40S0,24NGN:TEMPO7:POKE$952,0:DEF KEY(5)=POKE$952,166
 30010 DIM P$(7),X(2),Y(2),C(2),D(2),J(2),K(2),JY(9),CX(12),CY(12),A(15)
 30020 RESTORE31010:FORI=0TO15:READA(I):NEXT
 30030 LIMIT$AFFF:FORI=0TO55:READA:POKE45056+I,A:NEXT
 30040 FORI=1TO6:READA$:FORJ=1TO64:A=ASC(MID$(A$,J,1))-48:IFA>9THENA=A-7
 30050 P$(I)=P$(I)+CHR$(A(A)):NEXTJ,I
 30060 P$(0)=STRING$(CHR$(0),64)
 30070 C4$=STRING$(CHR$(0),4):Y4$="`■■`":L$="╥@@@╥◇◇◇◇╥@@@╥"
 30080 FORI=1TO7:READA$:TE$=TE$+A$+"◇◇◇◇◇◇◇":NEXT
 30090 J=148:FORI=9TO0STEP-1:J=J+16-I*4:JY(I)=J:NEXT
 30100 FORI=-3TO8:CX(I+3)=COS(I*π/6)*7.5:CY(I+3)=SIN(I*π/6)*30:NEXT
 30110 PA$="00100201101202200401411102411200301312202311414222144224113"
 30120 PA$=PA$+"044244034123134234223444033133344233334333"
 30130 RETURN
 31000 REM ■■■■■PATTERN DATA MACHINE■■■■■
 31010 DATA   0,192,  48,240,  12,204,  60,252,   3,195,  51,243,  15,207,  63,255
 31020 DATA 219,232,203,255,203,183,211,232,213,237,  75,  64,176,  38,   0,104
 31030 DATA  41,  41,  41,  41,  84,  93,  41,  41,  25,   6,192,   9,209,235,   6,  16
 31040 DATA 197,   1,   4,   0,237,176,235,   1,  76,   0,   9,235,193,  16,241,219
 31050 DATA 232,203,191,203,247,211,232,201
 32000 REM ■■■■■■■■■■
```

MZ-2200/2500(1Z002)用

協賛：シャープ

BASE（ベース） DEFEND（ディフェンド）

エントリーコードMB③ 内海 淳一



遊びかた

このゲームは，敵の基地にロボットをぶつけるというものです。しかし，敵もまったく同じ形のロボットを使って，体当たりにきます。それをあなたはターゲット・スコープを操作して，破壊するのです。

なお，左が味方の基地，右が敵の基地です。

ロボットを画面下のＡＴＴＡＣＫの回数分，敵の基地にぶつけると１面クリアですが，逆に１回でもぶつけられると味方の基地が一つ減ってしまいます。

敵の基地にロボットをぶつけたり，ロボットを破壊すると，下のＲＯＢＯＴの数値が一つ減ります。０になると基地が一つ減ってしまいます。

そのＲＯＢＯＴの数値の中には敵のロボットも含まれているので，敵のロボットはなるべく味方の基地にひきつけて破壊しましょう（ここがこのゲームのポイント）。

その他

ロボットは勝手に敵の基地に体当たりしてくれますが，味方のロボットにはおそろしい性質があるのです。なんとターゲット・スコープを近づけると，仲間と思いこんでぶつかりにくるんです。そういうときはすぐ逃げましょう（その性質を利用して誘導することもできます）。

なお，操作は[2][4][6][8]で二つのキーを同時に押すことで，斜めにも移動できます。



こちら編集部

どうしたもんでしょうね。毎月言ってるのに，カラーＢＡＳＩＣの投稿がだんだん減ってますよ。

ＭＺ－2200のユーザーは，もう少し危機感を持ってほしいですね～。これじゃ，ＭＺ－2200が…。おっと，もうおわかりですよね。さあ，今日から，さっそく投稿の準備だ！

※カラーＢＡＳＩＣは，標準のＢＡＳＩＣの機能にカラーコントロールの各種コマンド，ステートメントが追加されたカラーグラフィック機能重視のＢＡＳＩＣです。



by 土手の柳は風まかせ

評…ということです(影)

CHECKER FLAG

編：このゲームも新しいタイプのゲームですね。

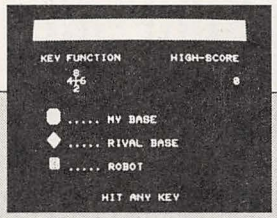
Dr.D：リアルタイムのゲームでありながら，思考が必要というわけだ。誘導という要素をうまく組み込んでいるといえる。

編：なるほど，そうですね。でも，キャラクターがシンプルすぎて，いまいちですね。

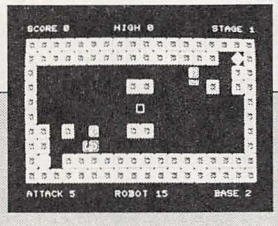
Dr.D：そうだな。どうせグラフィックで作るなら，もう少しカッコのいいものを作ってもらいたい。それにしても少しリストが長い気がするが，誘導という要素のためだからやむを得ないか。

編：アルゴリズムを美しくプログラムしたいですね。

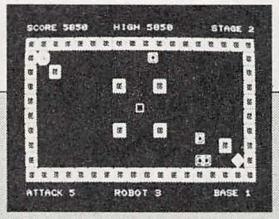
Dr.D：それが一番むずかしいぞ。



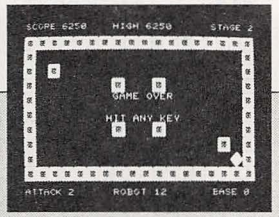
《写真１》デモ画面。適当なキーでスタート！



《写真２》味方と敵のロボットは同じだ。注意せよ



《写真３》２面です。うまく誘導することも忘れずに



《写真４》うわー！　味方の基地がなくなっちゃった

★ベーマガの裏表紙でおなじみの工藤夕貴ちゃんが，２月21日に新曲「しあわせカーニバル」をだしました。ベーマガ読者の諸君，よろしく。（岐阜県関市・**宇宙怪人パーでんねんmkⅡ**）……**【編：久びさ夕貴ちゃんの話題でした。】**

```
 10 GOSUB 1000
 20 GOSUB 900
 30 SC=0:ST=0:RO=0:MY=2
 40 PA=1:ST=ST+1:AT=INT(ST*.5)+5:RO=RO+1:IF RO>8 THEN RO=1
 50 GOSUB 800
 60 X=18:Y=11:KL=0:BM=10:RB=INT(ST*.5)+15
 70 FORI=0TO1:RX(I)=3:RY(I)=Y1:TX(I)=33:TY(I)=Y2:NEXT:FORI=0TO3:RB(I)=1:RM(I)=1:
NEXT
 80 CURSOR 3,Y1:USR($AF70,C$(0)):CURSOR 33,Y2:USR($AF70,C$(1)):CURSOR X,Y:PRINT
C$:CURSOR 20,23:PRINT RB;" ";TAB(34);MY
 90 'MUSIC"R3CR#ARGF5E3CR#ARGF5E3CR#ARA#A5B3+C5B3+C7"
 95 REM ------ AIM MOVE ------
 100 PA=2/PA:USR($C000):KY=PEEK($C01E)-PEEK($C01F)
 110 A=X+(KY=20)+(KY=16)+(KY=12)-(KY=68)-(KY=64)-(KY=60)
 120 B=Y+(KY=12)+(KY=-4)+(KY=60)-(KY=20)-(KY=4 )-(KY=68)
 130 IF(G(A,B)<>0)+(G(A+1,B)<>0)+(G(A,B+1)<>0)+(G(A+1,B+1)<>0)THEN A=X:B=Y
 140 CURSOR X,Y :PRINT C1$;:X=A:Y=B:CURSOR X,Y:PRINT C$;
 150 CURSOR 3,Y1:USR($AF70,C$(0)):CURSOR 33,Y2:USR($AF70,C$(1))
 160 ON KL GOTO 550,500,700
 170 IF PA=2 THEN GRAPH 013:GOTO 200
 180 GRAPH 0123
 195 REM------ ROBOTS MOVE ------
 200 FORI=0TO1:RM(I)=RM(I)-(RND(1)<.5):IF(RB(I)=0)+(RM(I)=0)GOTO 300
 210 RX=1:RY=SGN(Y2-RY(I)):IF ABS(RX(I)-X)+ABS(RY(I)-Y)<ST/8+5 THEN RX=SGN(X-RX(
I)):RY=SGN(Y-RY(I))
 220 ON RND(1)*3 GOTO 230,240
 230 RY=0:GOTO 250
 240 RX=0
 250 A=RX(I)+RX:B=RY(I)+RY:IF(G(A,B)=1)+(G(A+1,B)=1)+(G(A,B+1)=1)+(G(A+1,B+1)=1)
THEN RX=0:RY=0
 260 CURSOR RX(I),RY(I):USR($AF70,S$):RX(I)=RX(I)+RX:RY(I)=RY(I)+RY
 270 CURSOR RX(I),RY(I):USR($AF70,C$(2))
 280 IF(ABS(RX(I)-X)<2)*(ABS(RY(I)-Y)<2)THEN DE=0:GOSUB 400
 290 IF(ABS(RX(I)-33)<2)*(ABS(RY(I)-Y2)<2)GOSUB 500
 295 REM------
 300 RM(I+2)=RM(I+2)-(RND(1)<ST*.1):IF(RB(I+2)=0)+(RM(I+2)=0)GOTO 390
 310 ON RND(1)*3 GOTO 320,330
 320 TX=-1:TY=0:GOTO 340
 330 TX=0:TY=SGN(Y1-TY(I))
 340 A=TX(I)+TX:B=TY(I)+TY:IF(G(A,B)=1)+(G(A+1,B)=1)+(G(A,B+1)=1)+(G(A+1,B+1)=1)
THEN TX=0:TY=0
 350 CURSOR TX(I),TY(I):USR($AF70,S$):TX(I)=TX(I)+TX:TY(I)=TY(I)+TY
 360 CURSOR TX(I),TY(I):USR($AF70,C$(2))
 370 IF(ABS(TX(I)-X)<2)*(ABS(TY(I)-Y)<2)THEN DE=2:GOSUB 400
 380 IF(ABS(TX(I)-3)<2)*(ABS(TY(I)-Y1)<2)THEN KL=1
 390 NEXT:GOTO 100
 395 REM------ DESTROY ------
 400 IF DE=2 GOTO 420
 410 BX=RX(I):BY=RY(I):RX(I)=3 :RY(I)=Y1:S=150:GOTO 430
 420 BX=TX(I):BY=TY(I):TX(I)=33:TY(I)=Y2:S=100
 430 FORJ=0TO10:CURSOR BX,BY:USR($AF70,C$(2)):OUT@$E3,5:OUT@$E3,4:CURSOR BX,BY:U
SR($AF70,BK$):NEXT:CURSOR BX,BY:USR($AF70,S$)
 440 SC=SC+S:GOSUB 480:GOSUB 460
 450 RETURN
 460 RB=RB-1:RM(DE+I)=0:CURSOR 20,23:PRINT RB;" ";:IF RB<4 THEN RB(DE+I)=0:IF RB
<1 THEN BOX[2]119,183,192,192,F2:KL=1
 470 RETURN
 480 CURSOR 6,0:PRINT SC;:IF SC>HI THEN HI=SC:CURSOR 19,0:PRINT HI;
 490 RETURN
 495 REM------ BASE DESTROY ------
 500 FORJ=0TO20:CURSOR 33,Y2:USR($AF70,BK$):OUT@$E3,5:OUT@$E3,4:CURSOR 33,Y2:USR
($AF70,C$(1)):NEXT:MUSIC"-C0C+C2"
 510 CURSOR RX(I),RY(I):USR($AF70,S$):CURSOR 33,Y2:USR($AF70,C$(1))
 520 RX(I)=3:RY(I)=Y1:DE=0:GOSUB 460
 530 AT=AT-1:CURSOR 7,23:PRINT AT;" ";:IF AT<1 THEN KL=3
 540 RETURN
 545 REM------
 550 POKE 3863,100:FORI=1TO50:GRAPH 012:CURSOR 3,Y1:USR($AF70,BK$):USR(3860)
 560 GRAPH 013:CURSOR 3,Y1:USR($AF70,S$):POKE 3866,I:USR(3860):NEXT
 570 BOX[0]119,183,192,192,F0:CURSOR X,Y:PRINT C1$;:POKE 3863,48:POKE 3866,96
 580 FORI=0TO1:CURSOR RX(I),RY(I):USR($AF70,S$):CURSOR TX(I),TY(I):USR($AF70,S$)
:NEXT:MUSIC"-G6-#D-C9R"
 590 MY=MY-1:IF MY>-1 GOTO 60
 595 REM------ GAME OVER ------
 600 CCOLOR 2:CURSOR 15,10:PRINT"GAME OVER"
 610 MUSIC"R5-#A3#A-B#A-#A#AD#A-BB-DB-BB-GB-#A#A-#A#A-#A2#A-#A#A7R"
 620 CURSOR 14,13:PRINT"HIT ANY KEY"
 630 GET A$:IF A$="" GOTO 630
 640 CCOLOR 7:GRAPH C7:GOTO 20
 695 REM------ ROUND CLEAR ------
 700 FORI=0TO50:CURSOR 33,Y2:USR($AF70,BK$):CURSOR 33,Y2:USR($AF70,S$):CCOLOR,2:
OUT@$E3,5:OUT@$E3,4:CCOLOR,0:NEXT:MUSIC"R9"
 710 BOX[0]24,32,279,159,F0:CURSOR X,Y:PRINT C1$
 720 CURSOR 10,6:PRINT ST;" STAGE CLEAR":CURSOR 11,10:PRINT"NICE FIGHT !!"
 730 CURSOR 6,12:PRINT"CHALLENGE THE NEXT STAGE !"
 740 CURSOR 6,16:PRINT"BONUS";ST;" x 1000 =";ST*1000;" Pts."
 750 MUSIC"R5+G3GG+FF+EE+F+E+F+G3RGR+GR+GGG+FF+EE+F+GR+CR9"
 760 FORI=ST*1000TO0STEP-100:SC=SC+100:GOSUB 480:MUSIC"+C0"
 770 CURSOR 22-(ST>9)-(ST>99),16:PRINT I;" PTS.  ":NEXT
 780 FORI=RBTO0STEP-1:SC=SC+200:GOSUB 480:MUSIC"+C0R":CURSOR 20,23:PRINT I;" ":N
EXT:MUSIC"R9"
 790 GOTO 40
 795 REM------ SCREEN ------
 800 GRAPH C7,0123:PRINTCHR$(6);" SCORE";SC;TAB(15);"HIGH";HI;TAB(30);"STAGE";ST
 810 CURSOR 1,23:PRINT"ATTACK";AT;" ";TAB(15);"ROBOT";RB;" ";TAB(30);"BASE";MY
```

★Dr.Dと影のパソコンレクチャーで，毎月つぐ美ちゃんが幼児化してきていることを僕は知っている。（群馬県館林市・**谷津勝紀14才**）……**【影：おっ！するどい。頭がでかくなってきていることを見ぬいたな。今月は，ホラ…。】**

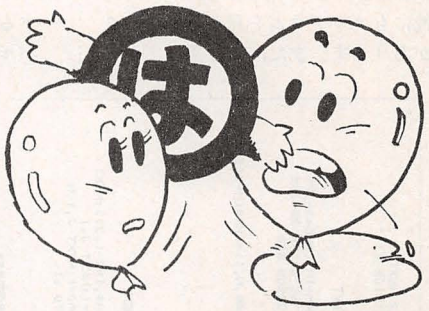
```
 820 FORI=2TO20STEP2:FORJ=1TO35STEP2:CURSOR J,I:USR($AF70,C$(3)):G(J,I)=1:G(J+1,
I)=1:G(J,I+1)=1:G(J+1,I+1)=1:NEXT J,I
 830 GX=1:GY=4:FORI=1TO32:V=ASC(MID$(G$(RO),I,1))-48:V=V+7*(V>16)
 840 FORJ=1TO4:GX=GX+2:IF GX>33 THEN GX=3:GY=GY+2
 850 V=V/2:IF V<>INT(V) THEN CURSOR GX,GY:USR($AF70,S$):G(GX,GY)=0:G(GX+1,GY)=0:
G(GX,GY+1)=0:G(GX+1,GY+1)=0
 860 V=INT(V):NEXT J,I
 870 Y1=VAL(MID$(G$(RO),33,2)):Y2=VAL(MID$(G$(RO),35,2))
 880 G(3,Y1)=2:G(4,Y1)=2:G(3,Y1+1)=2:G(4,Y1+1)=2:G(33,Y2)=3:G(34,Y2)=3:G(33,Y2+1
)=3:G(34,Y2+1)=3
 890 RETURN
 895 REM------ TITLE ------------------
 900 CURSOR 2,24:PRINT"┌─┐┌─┐┌─┐ ┌─┐┌─┐┌─┐┌─┐┌─┐┌─┐":PRINT"  ├┤├┤└┐├─  │ │
├─ ├─ ├─ │┌┘ │":PRINT"  └─┘└─┘└─┘ └─┘└─┘└─┘└─┘└─┘└─┘":PRINT:PRINT
 910 PRINT"   KEY FUNCTION";TAB(22);"HIGH-SCORE":PRINT:PRINTTAB(8);"8":PRINTTAB(
7);"4+6";TAB(31-LEN(STR$(HI)));HI:PRINTTAB(8);"2":PRINT:PRINT:PRINT
 920 PRINTTAB(7);"..... MY BASE":PRINT:PRINT:PRINTTAB(7);"..... RIVAL BASE":PRIN
T:PRINT:PRINTTAB(7);"..... ROBOT":PRINT:PRINT:PRINT
 930 PRINTTAB(12);"HIT ANY KEY":FORI=0TO2:CURSOR 4,12+I*3:USR($AF70,C$(I)):NEXT
 940 BOX[6]14,0,264,23,F3:MUSIC"R2":MU=1:PA=1
 950 MUSIC MID$(MU$,MU%2-1,2):MU=MU+1:IF MU=>65 THEN MU=1
 960 PA=2/PA:IF PA=2 THEN GRAPH 013:GOTO 980
 970 GRAPH 0123
 980 GET A$:IF A$="" GOTO 950
 990 RETURN
 995 REM------ INITIALIZE ------------------
1000 CONSOLE C40S0,24NGN:COLOR 7,07,W0:CCOLOR 7,0:TEMPO 7:LIMIT$AF69
1010 CURSOR 12,12:PRINT"WAIT A MOMENT !!"
1020 DIM G(39,24),G$(8),RX(1),RY(1),TX(1),TY(1),RB(3),RM(3),C$(3)
1030 RESTORE 2000
1040 FORI=0TO114:READ A:POKE 44912+I,A:NEXT:REM $AF70
1050 FORI=0TO26 :READ A:POKE 49152+I,A:NEXT:REM $C000
1060 FORI=0TO3:FORJ=1TO6:READ A$:FORK=1TO32
1070 A=ASC(MID$(A$,K%2-1,1))-48:B=ASC(MID$(A$,K%2,1))-48
1080 A=A+7*(A>16):B=B+7*(B>16):C=A%16+B:C$(I)=C$(I)+CHR$(C):NEXTK,J,I
1090 FORI=1TO2:READ A$:FORJ=1TO32:A=ASC(MID$(A$,J%2-1,1))-48:A=A+7*(A>16)
1100 B=ASC(MID$(A$,J%2,1))-48:B=B+7*(B>16):C=A%16+B:BK$=BK$+CHR$(C):NEXTJ,I
1110 FORI=1TO8:READ G$(I):NEXT
1120 MU$="+C R+C R G G+C R#A R#A+C+D+C#A R A R A#A+C R#A A G R R G R R G R+C R+
C R G G+C R#A R#A+C+D+C+D+E+F R R+F R R+F R+G+G+G+G+G+F+E+D"
1130 BK$=BK$+BK$+BK$+BK$:S$=STRING$(CHR$(0),192)
1140 H$=CHR$(1)+CHR$(4)+CHR$(4):C$="┌ "+H$+"└ ":C1$="  "+H$+"  "
1150 RETURN
1995 REM------ MACHINE DATA ------------------
2000 DATA 62,1,211,247,245,205,128,175,241,254,3,200,60,195,114,175
2010 DATA 219,232,203,255,203,183,211,232,213,237,75,209,17,4,17,128,2
2020 DATA 33,128,189,25,16,253,203,32,203,33,9,209
2030 DATA 229,6,16,26,119,19,213,17,80,0,25,209,16,245,225,35
2040 DATA 229,6,16,26,119,19,213,17,80,0,25,209,16,245,225,35
2050 DATA 229,6,16,26,119,19,213,17,80,0,25,209,16,245,225,35
2060 DATA 229,6,16,26,119,19,213,17,80,0,25,209,16,245,225
2070 DATA 219,232,203,247,211,232,201
2075 REM-----
2080 DATA 14,17,205,17,192,50,30,192,14,18,205,17,192,50,31,192,201,219,232
2090 DATA 230,240,177,211,232,219,234,201
2095 REM------ CHARACTER DATA ------------------
2097 REM--abcdefghijklmnopqrstuvwxyzabcdefghijklmnopqrstuvwxyzabcdefghijkl
2100 DATA C0F0FCFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFCF0C0FFFFFFFFFF0303C3C30303FFFFFFFFFF
2110 DATA FFFFFFFFFFC0C0C3C3C0C0FFFFFFFFFF030F3FFFFFFFFFFFFFFFFFFFF3F0F03
2120 DATA C0F0FCFF55AA55AA55AA55AA000000005SAA55AA0000F0F0FCFCFCFC00000000
2130 DATA 55AA55AA00FFFFFFFFFFFFFF0000000000000000000000000000000000000000
2140 DATA C0F0FCFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFCF0C0FFFFFFFF00FC3C0C0C3CFCFC55555555
2150 DATA FFFFFFFF00FFFCF0F0FCFFFF55555555030F3FFFAAAAAAAAAAAAAAAA00000000
2155 REM--abcdefghijklmnopqrstuvwxyzabcdefghijklmnopqrstuvwxyzabcdefghijkl
2160 DATA 00000000C0F03CFFFF3CF0C000000000C0F0FCCFF3FCFFFFFFFFFCF3CFFCF0C0
2170 DATA 030F3FF3CF3FFFFFFFFF3FCFF33F0F0300000000030F3CFFFF3C0F0300000000
2180 DATA 00000000C0F0FCFF00C0000000000000C0F0FCFFFFFFFFFF0000030C30C00000
2190 DATA 0000000C30C000000000C0300C0000000000000030000300000000000000000
2200 DATA 00000000C0F03CFFFF3CF0C000000000C0F0FCCFF3FCFFFFFFFFFCF3CFFCF0C0
2210 DATA 030F3FF3CF3FFFFF0000000000000000000000000030F3CFF0000000000000000
2215 REM--abcdefghijklmnopqrstuvwxyzabcdefghijklmnopqrstuvwxyzabcdefghijkl
2220 DATA 0000C030F0303030303030F030C000000000FF03F30C0303030CF303FF0000
2230 DATA 0000FFC0CF30C0C0C0C030CFC0FF000000000C0F0C0C0C0C0C0C0F0C030000
2240 DATA 000000000000000000000000000000000000000053F07CECDCBCF000000000
2250 DATA 00000000050F3D3B373E0F0000000000000000000000000000000000000000
2260 DATA 0000C030303030303030303000000000FF00F3FC3F0F0F3FFC5300000000
2270 DATA 0000FF00CF3FBCB0B0C0F0500000000000003000000000000000000000000000
2275 REM--abcdefghijklmnopqrstuvwxyzabcdefghijklmnopqrstuvwxyzabcdefghijkl
2280 DATA FCFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF54FFFFFFFFAA01522112A103FFFFFFFF55
2290 DATA FFFFFFFFAAC0C5C8C4CAC0FFFFFFFF553FBF7FBF7FBF7FBF7FBF7FBF7F15
2300 DATA 0000000000000000000000000000000000000055AAD5EA55AA0000000000
2310 DATA 000000000055AA57AB55AA0000000000000000000000000000000000000000
2320 DATA FC030303030303030303030303030300FF0000000000000000000000FF00000000
2330 DATA FF00000000C0C0C0C0C0C0FF000000003F0000000000000000000000000000
2335 REM--abcdefghijklmnopqrstuvwxyzabcdefghijklmnopqrstuvwxyzabcdefghijkl
2340 DATA 00C0F0FCFEFEFFFFFFFFFFFFFEFCFC0C000FCFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFC
2350 DATA 3FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF3F00030F3F7F7FFFFFFFF7F7F3F0F0300
2395 REM------ SCREEN DATA ------------------
2397 REM--ABCDEFGHIJKLMNOPORSTUVWXYZABCDEFGHIJ
2400 DATA 000CFFF7F7E5FFFFFFFFA7EFEFFF30001804
2410 DATA FFFFDFFFFBDFFFFFFFFFFBDFFFFBFFFF0418
2420 DATA 0F300F300F300F30FFFF0F300F300F301212
2430 DATA FFFFDDDD7777DDDD7F77DDDD7777FFFF0418
2440 DATA FFFFDFFFB7EFFFFFFFFF7EDFFFBFFFF0418
2450 DATA FFFF1FFFF1FFFFFFFF1FFFFFFFF8FFFF0418
2460 DATA FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF1804
2470 DATA FFF0DFF1FFF3FFF7EFFFCFF78FFF0FFF0418
```


★Dr.，もう少し待っててください。ＢＡＳＩＣをあと少しで覚えられるので，そうしたらプログラムを送ります。
（千葉県柏市・ＢＧＭ12才）……【Dr.Ｄ：うむ，うれしいじゃないか。ぜひ，がんばってくれよ。】

PASOPIA T/5/(7)用

協賛：東芝

バルム BALUM君



エントリーコードPA① 松崎 尚志

★STORY

ここは，人間の世界とはまったくちがう世界。その中でバルムとバルミはいつも仲良く遊んでいました。

ところが，そんなある日，隣の国の㋮（某社のことではありません。原作のこてつ君のことです）が攻め込んできたのです。突然のことで2人は離ればなれになり，バルミは㋮につかまってしまいました。

それを知ったバルムは，㋮の住む城へ危険も顧（かえり）みず，たった1人でむかったのでした。

★HOW TO PLAY

バルム(青)を操作して，バルミ(赤)を救出し，城から脱出すればいいのです。

ところが，バルムは風船なので，自然に上に行ってしまい，CO_2がないとさがることはできません。また，道を切り開くためにはピッケルが必要です。

RUNした後，メッセージがではじめてから何かキーを押しているとゲーム・スタートです。操作は，テンキーの4と6で左右移動，2で降下，スペース・キーでピッケル使用（バルムの左右を掘る）です。

㋮や城に散らばっているいが（■）に触れたり，バルミを救出せずにバルムだけ城から逃げだしたり，身動きがとれなくなった（その場合8を押す）場合はミスになります。ミスを5回すると最初からやり直しです。

スコアがありますが，ランキングだと思ったらいいでしょう。

★ABOUT PROGRAM

キャラクター表示に機械語を使っているので，気をつけて入力し，必ずSAVEしてください。暴走した場合は，スイッチを切らないとまた暴走します。

《第1表》変数表

X，Y，XZ，YZ	バルム位置
X1，Y1，X2，Y2	㋮位置
XB，YB	バルミ位置
R	城No.
B	ミス
C	CO_2の数
P	ピッケルの数
SC	スコア
M(11，11)	城データ
CH，C1，C2	キャラ指定用
S	キャラ判定用
A	キースキャン用
F1	降下フラグ
F2	タイマ用フラグ
K	メッセージ終了フラグ
T	メッセージ表示時間
RS	スタートした城
AD	キャラ表示ルーチン・アドレス（書き込みアドレス指定）
D	城データ・アドレス指定
D(32)	キャラ書き込み用
A$	メッセージ・データ
その他（N，Mなど）	雑用

CHECKER FLAG

編：最初，リアルタイム・ゲームかと思ったら，思考型ゲームなんですね。

Dr.D：グラフィックがあらいが，その分データが少なくなるので，グラフィックを選ぶか，データの少ないのを選ぶか，それが問題だな。

編：そうですね。このゲームは10面まであるので，十分楽しめそうですね。

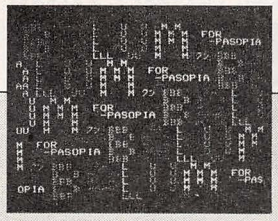
Dr.D：そうだな。プログラムもこのぐらいの長さが，ちょうどいいのかもしれないな。これ以上長いと打ち込みが大変だし，短いと，ゲームがものたりなくなるからな。

編：短いプログラムで，いかにつめこむかが決め手ですね。

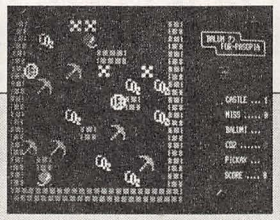
なお，キー入力の割り込みを解除しているので，最後のエラー処理を省くと地獄を見ます。また，論理式では常識はずれのことをしているので，わかりにくいと思います。

★TO CLEAR

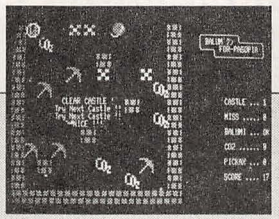
まず，「さがった後は左右に二つ動ける」ということは覚えておいてくださ



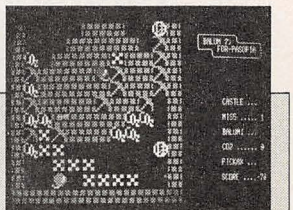
《写真1》何かキーを押しているとスタートします



《写真2》1面です。よーく通り道を考えて～



《写真3》やったね。ナイス・クリア！



《写真4》CO_2とピッケルの使いかたが勝負の2面だ

★影：私はコレ(小指)で会社をやめたい。一同：それなら，永遠にやめられないな。(大阪市・ヒロッペ14才)…
【影：言ってくれるね。一同：どうせ，話だけ大きいにきまってんだから。影：そんなことないさ，昨日ね…。】

BALUM君のプログラム・リスト

```
10 ' ★★★★ BALUM ｸﾝ FOR-PASOPIA ★★★★
20 CLEAR ,&HDFFF:CLS:SCREEN 1:DEFINT A-Z:RANDOMIZE TIME
30 FOR N=1 TO 500:OUT 51,3:NEXT:ON ERROR GOTO 1460:GOSUB 890
40 WIDTH 36:A$="1BBB 2 AA 3L  4U  U5 M M              1B  B2A  A3L  4U  U5M M M 7F
OR      1BBB 2A  A3L  4U  U5M M M  7-PASOPIA1B  B2AAAA3L  4U  U5M    M
1BBB 2A  A3LLL4 UU 5M   Mｸﾝ":T=15:GOSUB 830
50 WIDTH 80:A$="1PROGRAM & CASTLE2by T.Matsusaki":T=5:GOSUB 830
60 A$="5STORY & ORIGINAL4by T.Harada":T=5:GOSUB 830
70 A$="3ELSE6T.Tsuwaki & Y.Itoh & etc.":T=5:GOSUB 830
80 A$="2Oh BALUM !7Save BALUMI from enemy !!":T=15:GOSUB 830
90 IF K THEN B=0:R=1:RS=0:SC=0:CLS ELSE 40
100 ' ★★★★ ROUND PUT & ｼｮｷｶ ★★★★
110 D=&HEF70+R*144:FOR Y=0 TO 11:FOR X=0 TO 11
120 CH=PEEK(D):M(X,Y)=CH
130 IF CH=4 THEN XZ=X:YZ=Y ELSE IF CH=5 THEN XB=X:YB=Y
140 IF CH=7 THEN X1=X:Y1=Y ELSE IF CH=8 THEN X2=X:Y2=Y:CH=7
150 CALL AD(X,Y,CH):D=D+1:NEXT X,Y:X=XZ:Y=YZ
160 LOCATE 53,1:PRINT"┌──────┐":LOCATE 53,2:PRINT"| BALUM ｸﾝ └──────┘":LOCAT
E 53,3:PRINT"└──┐ FOR-PASOPIA |":LOCATE 57,4:PRINT"└──────┘"
170 LOCATE 60,10:PRINT"CASTLE ..."R:LOCATE 60,12:PRINT"MISS .....":B:LOCATE 60,14
:PRINT"BALUMI ...  "
180 LOCATE 60,16:PRINT"CO2 ......   ":LOCATE 60,18:PRINT"PICKAX ...   ":LOCATE 6
0,20:PRINT"SCORE ....":SC;CHR$(7)
190 H=0:C=0:P=0:FOR N=1 TO 2000:NEXT:GOSUB 440
200 ' ★★★★ BALUM MOVE ★★★★
210 F1=1:F2=1
220 IF A=254 THEN C1=4:C2=0:GOTO 530
230 IF (A()251)*(C=0)+(M(X,Y+1)=1) THEN 250
240 FOR N=50 TO 30 STEP -1:SOUND N,2:NEXT:YZ=Y+1:C=C-1:SC=SC-2:F1=0:GOSUB 440
250 IF (A()127)*(P=0) THEN 290
260 CH=0:Z=X-1:IF X)1 THEN M(Z,Y)=0:CALL AD(Z,Y,CH)
270 Z=X+1:IF X(10 THEN M(Z,Y)=0:CALL AD(Z,Y,CH)
280 FOR N=45 TO 55:SOUND N,2:SOUND 80-N,2:NEXT:P=P-1:SC=SC-2:GOSUB 440
290 IF (A=239)*(M(X-1,Y)()1) THEN XZ=X-1:GOSUB 440:GOTO 310
300 IF (A=191)*(M(X+1,Y)()1) THEN XZ=X+1:GOSUB 440
310 IF Y=0 THEN IF H THEN 710 ELSE C1=5:C2=7:X=XB:Y=YB:GOTO 530
320 IF (M(X,Y-1)()1)*F1 THEN YZ=Y-1:GOSUB 440 ELSE IF F2 THEN GOSUB 440
330 ' ★★★★ ｽｷ MOVE ★★★★
340 CH=0:CALL AD(X1,Y1,CH):M(X1,Y1)=0:XN=X1+SGN(X-X1)
350 IF M(XN,Y1)=0 OR M(XN,Y)=4 THEN X1=XN
360 CH=7:CALL AD(X1,Y1,CH)
370 IF M(X1,Y1)=4 THEN C1=4:C2=7:X=X1:Y=Y1:GOTO 530 ELSE M(X1,Y1)=7
380 CH=0:CALL AD(X2,Y2,CH):M(X2,Y2)=0:YN=Y2+SGN(Y-Y2)
390 IF M(X2,YN)=0 OR M(X2,YN)=4 THEN Y2=YN
400 CH=7:CALL AD(X2,Y2,CH)
410 IF M(X2,Y2)=4 THEN C1=4:C2=7:X=X2:Y=Y2:GOTO 530 ELSE M(X2,Y2)=7
420 GOTO 210
430 ' ★★★★ ｷﾗｷﾗ ﾊﾝﾃｲ SUB ★★★★
440 S=M(XZ,YZ):CH=0:CALL AD(X,Y,CH):M(X,Y)=0
450 X=XZ:Y=YZ:CH=4:CALL AD(X,Y,CH):M(X,Y)=4
460 IF S)5 THEN C1=4:C2=S:GOTO 530
470 IF S=5 THEN H=1:SC=SC+5*R:FOR N=30 TO 70:SOUND N,2:NEXT:LOCATE 71,14:PRINT"O
K"
480 IF S=2 THEN C=C+1:SC=SC+3:SOUND 37,28
490 IF S=3 THEN P=P+1:SC=SC+3:SOUND 57,28
500 LOCATE 70,16:PRINT C:LOCATE 70,18:PRINT P:LOCATE 70,20:PRINT SC:FOR N=1 TO 6
00:NEXT
510 OUT 48,127:A=INP(49):F2=8:RETURN
520 ' ★★★★ DEATH ★★★★
530 SC=SC-C*5-P*5:LOCATE 70,20:PRINT SC
540 FOR N=R*2+10 TO 1 STEP -1:S=INT(RND*80)+1:SOUND S,N:CALL AD(X,Y,C1)
550 SOUND 82-S,N:CALL AD(X,Y,C2):SC=SC-(N*C1/10):LOCATE 70,20:PRINT SC:NEXT
560 IF C1=4 THEN A$="BALUM Die !!" ELSE A$="BALUMI Die !!"
570 FOR N=1 TO 22 STEP 3:LOCATE INT(RND*34)+1,N:PRINT A$:NEXT
580 FOR N=1 TO 2000:NEXT:B=B+1:IF B=5 THEN 610
590 FOR N=9 TO 14:LOCATE 14,N:PRINT"  Try again !!  ":NEXT
600 FOR N=1 TO 2000:NEXT:GOTO 110
610 CLS:CH=7:M=45:WHILE M)5:X=INT(RND*20):Y=INT(RND*12)
620 M=M+INT(RND*3-1.3):SOUND M,2:CALL AD(X,Y,CH):WEND:PRINT"SCORE ..."SC
630 A$="3GAME OVER !7But your challenge continue.":T=10:GOSUB 830:IF K THEN 80
640 A$="2Oh no BALUM !!4Please start again !!":T=10:GOSUB 830
650 IF K THEN 80 ELSE IF C2()7 THEN 680
660 A$="6Continue play ...?":T=5:GOSUB 830
670 IF K THEN B=0:SC=0:RS=R-1:CLS:GOTO 110
680 A$="3ﾓｳﾄﾞﾒｲﾛ !5ｱﾒﾒｲﾛﾃﾞ !!":T=5:GOSUB 830
690 IF K THEN 80 ELSE FOR N=1 TO 500:OUT 51,131:NEXT:END
700 ' ★★★★ CLEAR CASTLE ★★★★
710 SC=SC+C*5+P*5:LOCATE 70,20:PRINT SC
720 FOR M=11-R TO 10:FOR N=M*8+2 TO M*7-6 STEP -1:SOUND N,2:NEXT
730 LOCATE 15,M:PRINT"CLEAR CASTLE !":LOCATE 18,23-M:PRINT"NICE !!!"
740 SC=SC+M:LOCATE 70,20:PRINT SC:NEXT
750 FOR N=1 TO 2000:NEXT:R=R+1:IF R=11 THEN 780
760 FOR N=11 TO 12:LOCATE 13,N:PRINT"Try Next Castle !!":NEXT
770 FOR N=1 TO 2000:NEXT:CLS:GOTO 110
780 CLS:CH=4:M=40:WHILE M(80:X=INT(RND*20):Y=INT(RND*12):M=M+INT(RND*3-.7)
790 CH=9-CH:SOUND M,2:CALL AD(X,Y,CH):WEND:PRINT"SCORE ..."SC-B*100-RS*100
800 A$="6Thank you BALUM2ﾜｰﾙﾄﾞYour challenge is over.":T=20:GOSUB 830
810 IF K THEN 40 ELSE FOR N=1 TO 500:OUT 51,131:NEXT:END
820 ' ★★★★ MESSAGE PUT SUB ★★★★
830 FOR N=1 TO LEN(A$):M=VAL(MID$(A$,N,1)):IF M THEN MID$(A$,N,1)=CHR$(M+240)
840 NEXT:TIME$="00:00:00":K=0
850 WHILE TIME<T:FOR N=1 TO LEN(A$):PRINT MID$(A$,N,1);
860 OUT 48,127:IF INP(49)<)255 THEN K=1:T=0
870 NEXT:WEND:RETURN
880 ' ★★★★ WRITE MEMORY SUB ★★★★
890 DIM D(32),M(11,11):IF PEEK(&HE05E)=&HC9 THEN 980
900 PRINT"Wait for a little time."
910 FOR AD=&HE800 TO &HE85E:READ A$:POKE AD,VAL("&H"+A$):NEXT
920 FOR AD=&HE800 TO &HE81F:POKE AD,0:NEXT
930 FOR N=1 TO 7:READ A$:FOR I=1 TO 32:D(I)=VAL("&H"+MID$(A$,I*2-1,2)):NEXT
940 FOR I=1 TO 4:FOR J=I TO I+12 STEP 4:POKE AD,D(J):AD=AD+1:NEXT J,I
950 FOR I=17 TO 28:FOR J=I TO I+12 STEP 4:POKE AD,D(J):AD=AD+1:NEXT J,I,N
960 AD=&HF800:FOR R=1 TO 10:FOR Y=0 TO 11:READ A$:FOR X=0 TO 11
970 POKE AD,VAL(MID$(A$,X*1+1,1)):AD=AD+1:NEXT X,Y,R
980 PRINT CHR$(7):AD=&HE800:RETURN
990 ' ★★★★ ﾃｷｽﾄﾃﾞｰﾀ & ｷｬﾗ DATA ★★★★
1000        '+0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Address
1010 DATA 0A,F5,1A,87,4F,7E,87,87,3C,26,00,69,44,29,29,29:'&HE800
1020 DATA 29,54,5D,29,29,19,09,B5,6F,30,01,24,F1,3C,EB,21:'&HE810
1030 DATA E8,E7,01,20,00,09,3D,20,FC,22,78,E0,EB,11,02,04:'&HE820
1040 DATA D5,E5,D5,06,08,0E,80,1E,01,E5,2A,78,E0,7E,23,22:'&HE830
1050 DATA 78,E0,E1,E5,CD,2B,00,E1,78,C6,10,47,FE,40,20,E5:'&HE840
1060 DATA D1,23,15,20,DD,E1,11,51,00,19,D1,1D,20,D2,C9   :'&HE850
1070 DATA 0000000044044404440444044044404400000000044044404440444044044404440444044
1080 DATA 0660000060080700680707006080707006007075506670705000070500000055
1090 DATA 1111100000011110000011100000611100000611100060011006000010600000160000001
1100 DATA 0001110000111110011111177101111717011171100111105001510005550000
1110 DATA 0022200002222200222227202222272022227202222722000222200000262006000066660
1120 DATA 0000000003300330033003300330007700000770000330033003300330033000000000
1130 DATA 0077770007300307030330377030030770303337703303070730337007777700
1140 ' ★★★★ CASTLE DATA ★★★★
1150 DATA 100066000001,102005000001,100000110001,100030600601 ' CASTLE 1
1160 DATA 103000002021,100000071001,100020000021,100001030001
1170 DATA 130300000001,101000200301,104000002001,111111111111
1180 DATA 100001110081,100011111031,120111161131,131115531131 ' CASTLE 2
1190 DATA 121111131131,131111311301,122111112201,136311122001
1200 DATA 126600000071,100666000001,100406666801,111111111111
1210 DATA 171112066001,131221685601,131112666501,101222620601 ' CASTLE 3
1220 DATA 101222632601,100221110201,100210000001,100001100001
1230 DATA 100000410001,100011100001,100000000001,111111111111
1240 DATA 170000006001,100000006001,100000665661,102010206021 ' CASTLE 4
1250 DATA 100313006201,101121106021,103010306201,100010002001
1260 DATA 100010000041,100010000001,100000000801,111111111111
1270 DATA 100066660071,100600306001,106130015601,168123010061 ' CASTLE 5
1280 DATA 160101111161,160130013361,160100111161,160101012361
1290 DATA 136120112601,123633226001,142366660001,111111111111
1300 DATA 106111611111,166660300221,166600332201,166021111121 ' CASTLE 6
1310 DATA 160200000021,100033330301,122207333001,100000033301
1320 DATA 122100303301,100103000301,150430000301,111111111111
1330 DATA 106600000001,160000003021,160001100001,160012210201 ' CASTLE 7
1340 DATA 160012210001,106612213301,133312210031,666301100301
1350 DATA 626300003001,626306003331,656370000041,666111111111
1360 DATA 161106666661,101661300081,161561330071,101060033001 ' CASTLE 8
1370 DATA 123260603301,120260606061,123261100001,120206032001
1380 DATA 123206011101,120206312261,143206363331,111111111111
1390 DATA 666660866666,666660206666,666020012666,660031020366 ' CASTLE 9
1400 DATA 600010010856,100020000001,170000000101,100000000301
1410 DATA 100030002001,100000060001,104002000301,111111111111
1420 DATA 111101611111,100001006601,161111111101,126212222201 ' CASTLE 10
1430 DATA 133212171601,120111011201,121310112331,121311106331
1440 DATA 101410010331,101151001131,180000000031,111111111111
1450 ' ★★★★ ERROR ｼｮﾘ ★★★★
1460 FOR N=1 TO 500:OUT 51,131:NEXT:PRINT CHR$(7)"in"ERL;:ERROR ERR
1470 ' ★★★★★ END OF PROGRAM ★★★★★
```

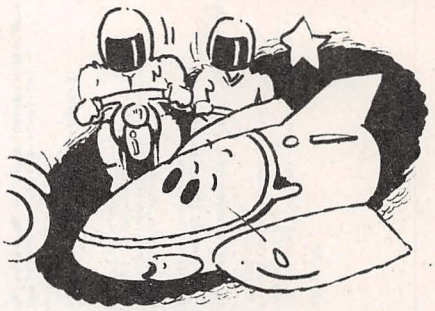
い。知らないと，クリアはできません。他にもプログラムを見るとわかることがあります。また，ある条件でゲーム・オーバーになると，コンティニューすることができます。パルミの祝福を受けるまで，CONTINUE YOUR CHALLENGE!!

★山下大先生。僕は先生みたいになろうと，先生の本を買ったけど，サラトマが1週間では解けませんでした。どうして?(愛媛県大洲市・豊島 宏12才)……【影：買っただけじゃ当然だろう。真で焼いて食わなきゃ。】

PASOPIA 7用

TAKE AWAY（テイク アウェイ）

協賛：東芝



エントリーコードPA② 高本　謙一郎

★STORY

まいったなあ。やっぱり，こんな道を通るんじゃなかった…。

オレは，近くの星に遊びに行くところだった。そして，その星に行くには近道がある。しかし，その道は今では暴走族が占領し，通る者はだれもいない…。

しかし…，はやる気持ちをおさえきれず，うっかり進入してしまったのが運のツキ。やはり暴走族がやってきた。

こうなったらオレの手で暴走族を強制排除だ。ハハハハハ……。

★遊びかた

まあ，ようするに敵と敵の弾に当たらないようにして，敵を倒せばよいわけなんです。

テンキーの4 6で左右，8で静止，スペース・キーでミサイル発射です。下方向には動けません。かわりに，ミサイルは下方向にしか，撃てません。

アミダ状の道路ですが，本当にアミダのように進みます。画面上部に達すると，一番下にもどります。それのくり返しです。

ただ，気をつけなくてはいけないのは，下からでてきたとき，自分が自分の弾に当たってしまう恐れがあるのです。この感覚は，PLAYしてるうちにわかるでしょう。

敵を倒すのに時間がかかると，道路が点滅？して，敵の動きが2倍の速さになります。これも気をつけてください。

それから，道路は5種類あります。

★プログラム

最初は全然ちがうゲームでした。それを，友達の意見のもとに変えていきました。それに元々フローチャートも作らずに，いきあたりバッタリ方式で作ったので，ゴチャゴチャして，ムダの百や二百あるかもしれません。

また，グラフィック・キャラクターのPUTにマシン語を使用しています。RUNさせる前に，CSAVEしてください。

参考：誠文堂新光社
「PASOPIA 7
マシン語ゲームづくり入門」

《第1表》変数表

MX,MY	自機のXY座標
CX,CY	敵機の　〃
HX,HY	ミサイルの座標
GX,GY	敵ミサイルの座標
LO,LL	自機，敵機の左右移動数
CP	敵を倒した数
TI	制限時間
WP	道路の種類
POA	敵機の左右移動の確率

CHECKER FLAG

編：ニュータイプのゲームですね。

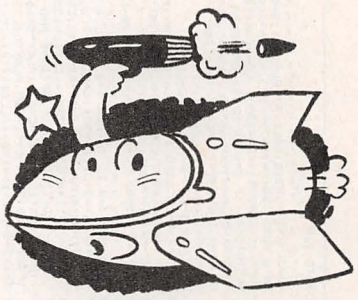
Dr.D：こういうリアルタイムのゲームは，なれないとむずかしい。問題なのは，なれたときに，おもしろいかどうかだ。

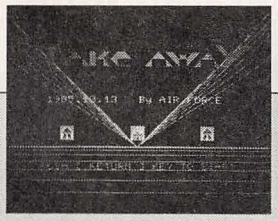
編：なるほど，なれれば簡単にできるゲームではつまらないと言いたいのでしょう。

Dr.D：そうだ。また，なれてもむずかしすぎるのでもよくない。つまり，プレイ・バランスが問題なのだ。このプレイ・バランスをとるのは，なかなかたいへんで，自分だけで決めるのでなく，友人にやらせてみたりして決めたほうがいい。

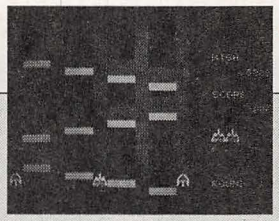
編：ゲームを人にやらせてみて，意見を聞くというのは大切ですね。

Dr.D：まったくそのとおりだ。

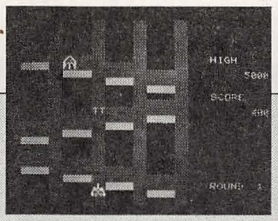




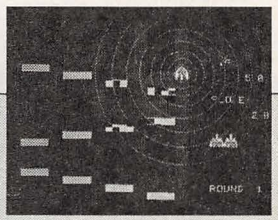
《写真1》タイトル画面。かっこいいんだから



《写真2》まん中が自機。両側が敵機だぞ



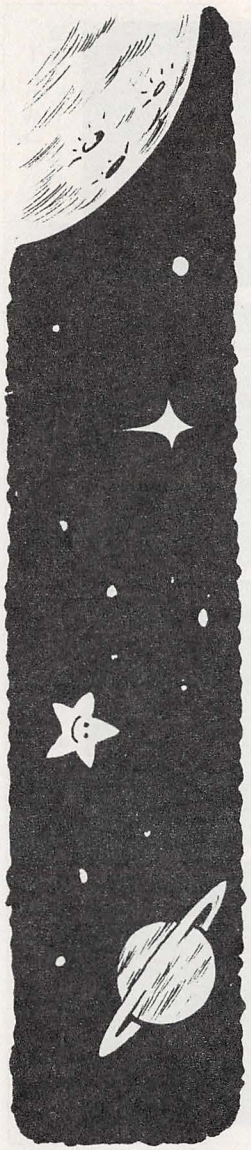
《写真3》自分で撃った弾が流れてくる。これにも注意



《写真4》うわーっ！　敵機とぶつかってしまったー

★50キャンペーンはベーマガの定価を50円にするというキャンペーンですか？（愛知県渥美郡・X1Z15才）……
【編：みんなの協力で50万部達成した場合は，考えてもいいですよ。ね，編集長。**編集長**：う〜，そ，そうだね。】

★ウワー、ボツになる～。たすけて～。やった～、パスしたぞ。これも影さんのお・か・げ。(静岡県浜松市・わたしはSR14才)……【影：その甘い声にしびれたのだ。編：なんで声までわかるの？また、夢でも見てたんでしょう。】



TAKE AWAYのプログラム・リスト

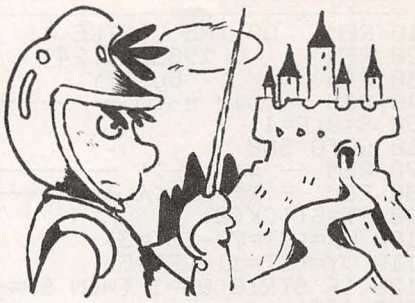
```
10 GOTO 910
20 '- - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - -
30 AD=V+MX*8+MY*320:CALL PT(BLU,AD):S=STICK(0):IF S=0 OR LO<>0 OR MY=23 THEN 50
40 ON S GOTO 100:F=(S=7)-(S=3)*2:CA=SCREEN(MX+F,MY+2):GX=(S=3)*((CA=231)+(CA=135))-(S=7)*((CA=230)+(CA=135)):LO=-(GX<>0)*6
50 S=STRIG(0):IF S=0 OR MY>22 OR HF OR LO THEN 70
60 HF=1:HX=MX:HY=MY:PLAY"O5L64CGEA","O5L64FECE"
70 IF MY=0 THEN MY=23:PLAY"O4L64CEBA","O4L64FGGE":GOTO 90
80 S=1:S=S-(CA=135)*(LO<>0):MY=MY-S
90 IF LO<>0 THEN MX=MX+GX:LO=LO-1
100 S=HF+1:ON S GOTO 110:LOCATE HX,HY:PRINT"  ";:HF=-(HY<>24):HY=HY+HF:S=HF+1:ON S GOTO 110:COLOR 2:LOCATE HX,HY:PRINT"TT";
110 AD=V+MX*8+MY*320:CALL PT(MIN,AD)
120 SOUND=(0,1000-LO*30):SOUND=(2,970-LO*30):SOUND=(1,3):SOUND=(3,3)
130 '- - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - -
140 KL=0:FOR J=0 TO TW:FOR I=0 TO 1:IF CX(I)=0 THEN 240
150 AD=V+CX(I)*8+CY(I)*320:CALL PT(BLU,AD):IF LL(I)<>0 OR CY(I)=23 THEN 200
160 S=INT(RND*ROA)+1:A=(S=1)-(S=2)*2:CC(I)=SCREEN(CX(I)+A,CY(I)+2)
170 GG(I)=(S=1)*((CC(I)=230)+(CC(I)=135))-(S=2)*((CC(I)=231)+(CC(I)=135))
180 LL(I)=-(GG(I)<>0)*6:IF GF(I)=0 AND CX(I)=MX AND CY(I)<MY AND LL(I)=0 THEN GF(I)=1:GX(I)=CX(I):GY(I)=CY(I):PLAY"O3L64BFCE","O3L64FAEC-"
190 IF CY(I)=0 THEN CY(I)=23:PLAY"O4L32CG","O4L32EC":GOTO 220
200 S=1:S=S-(CC(I)=135)*(LL(I)<>0):CY(I)=CY(I)-S
210 S=(HX=CX(I))*((HY=CY(I))+(HY=CY(I)+1)):S=S+1:ON S GOTO 220:BM=BM-(R<>0):GOTO 320
220 KL=KL+(MX=CX(I))*(MY=CY(I)):IF LL(I) THEN CX(I)=CX(I)-GG(I):LL(I)=LL(I)-1
230 AD=V+CX(I)*8+CY(I)*320:CALL PT(CPU,AD)
240 KL=KL+(MX=CX(I))*(MY=CY(I))+(MX=HX)*(MY=HY)-(GF(I)=1)*(GX(I)=MX)*((GY(I)=MY)+(GY(I)=MY-1))
250 S=GF(I)+1:ON S GOTO 270:LOCATE GX(I),GY(I):PRINT"  ";:GF(I)=-(GY(I)<>24)
260 GY(I)=GY(I)+GF(I):S=GF(I)+1:ON S GOTO 270:COLOR 6:LOCATE GX(I),GY(I):PRINT"TT";
270 NEXT:NEXT:ON CP GOTO 280,400
280 IF TI THEN TI=TI-1:GOTO 300
290 SWAP P1,P2:COLOR=(1,P1):COLOR=(2,P2):PLAY"O6L64CFE":TW=1
300 IF KL THEN 360 ELSE 30
310 '- - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - -
320 NOISE"O1L2S0M15G":SC=SC+2*BM:CP=CP+1:COLOR 7:LOCATE 33,12
330 PRINT USING"######00";SC:FOR J=2 TO 1 STEP -1:FOR K=0 TO 14 STEP 2
340 CIRCLE(CX(I)*8+8,CY(I)*8+8),K,J,,,2:NEXT:NEXT:CX(I)=0:GOTO 270
350 '- - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - -
360 NOISE"O1L16S0M15GCGCL2GC":LE=LE-1
370 FOR I=0 TO 10:CIRCLE(MX*8+8,MY*8+8),I*I,2:NEXT:FOR I=0 TO 3000:NEXT
380 IF LE=0 THEN 470 ELSE 660
390 '- - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - -
400 NOISE"L32GCGCGCGCGCGCGCGCGCGCGCGCGCGCGCGCGCGCGCGCGCGCG"
410 FOR I=0 TO 30:X=INT(RND*224):Y=INT(RND*200):R=INT(RND*20+5):C=INT(RND*6+1)
420 CIRCLE(X,Y),R,C,,,2:NEXT:LINE(28,92)-(204,108),0,BF
430 COLOR 6:LOCATE 4,12:PRINT"NICE! ROUND";RO;"CLEAR!"
440 WP=WP+1:IF WP=6 THEN WP=1:IF ROA<2 THEN ROA=ROA-1
450 RO=RO+1:FOR I=0 TO 4000:NEXT:GOTO 660
460 '- - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - -
470 FOR I=0 TO 2000:NEXT:COLOR 4:LOCATE 0,8:LINE(30,60)-(210,100),0,BF
480 PRINT"     ,═══  ,═══,  ═══,"
490 PRINT"     ├─┐   |   |  |   |"
500 PRINT"     ├═┘   |   |  |   |"
510 PRINT"     └───  |   |  ═══┘"
520 PLAY"T120S0M502L16GGGGEEEEGGGGAAAA","T120S0M504L16EEBBCCGGEEAADDO1AA","T120S0M503L16GGDEL8GL16DEGGEEAAEE"
530 FOR I=0 TO 10000:NEXT:IF HS<SC THEN HS=SC
540 '- - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - -
550 CLS:FOR I=0 TO 100:X=INT(RND*320):Y=INT(RND*150):C=INT(RND*6+1):PSET(X,Y),C
560 NEXT:FOR I=0 TO 7:COLOR=(1,I):LINE(0,150+I*I)-(319,150+I*I),1:LINE(159,150)-(0,I*I),1:LINE(159,150)-(319,I*I),1:NEXT:COLOR 4:LOCATE 0,5
570 PRINT"
580 PRINT"      TAKE AWAY"
590 PRINT"
600 COLOR 5:LOCATE 7,12:PRINT"1985.10.13   By AIR FORCE"
610 COLOR 6:LOCATE 6,21:PRINT"PUSH [ RETURN ] KEY TO START"
620 AD=&H944B:CALL PT(CPU,AD):AD=&H94E8:CALL PT(CPU,AD):AD=&H9498:CALL PT(MIN,AD)
630 IF INKEY$<>CHR$(13) THEN C=INT(RND*6+1):COLOR=(1,C):GOTO 630
640 '- - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - -
650 SC=0:LE=3:RO=1:ROA=4:WP=1:P1=1:P2=2
660 CLS:COLOR=(1,1):COLOR=(2,2):FOR I=0 TO 200:X=INT(RND*320):Y=INT(RND*200):C=INT(RND*6+1):PSET(X,Y),C:NEXT
670 FOR I=0 TO 4:LINE(I*48+16,0)-(I*48+31,199),1,BF:NEXT:COLOR 5
680 ON WP GOTO 690,700,710,720,730
690 RESTORE 1320:GOTO 740
700 RESTORE 1330:GOTO 740
710 RESTORE 1340:GOTO 740
720 RESTORE 1350:GOTO 740
730 RESTORE 1360
740 READ Z:ON Z GOTO 750,770,790,820
750 READ X,Y:LINE(X*8-1,Y*8-1)-(X*8+31,Y*8+15),1,BF
760 LOCATE X,Y+2:PRINT"■■■■";:GOTO 740
770 READ X,Y:LINE(X*8,Y*8)-(X*8+32,Y*8+32),1:LINE(X*8,Y*8+32)-(X*8+32,Y*8+64),1
780 PAINT(X*8+1,Y*8+5),1:LOCATE X,Y+4:PRINT B$:GOTO 740
790 READ X,Y:LINE(X*8,Y*8)-(X*8+32,Y*8-32),1:LINE(X*8,Y*8+32)-(X*8+32,Y*8),1
800 PAINT(X*8+1,Y*8+5),1:LOCATE X,Y+4:PRINT C$:GOTO 740
810 '- - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - -
820 PLAY"S0M1804L46GL4DL8DP16L16GL1F","S0M1804L4EEL803BBBB03FFL2FP4","S0M502L16CCCCCP8GGGGGGGGO1FFFFS0M10L2FP4"
830 COLOR 7:LOCATE 31,5:PRINT "HIGH":LOCATE 33,7:PRINT USING"#######00";HS
840 LOCATE 31,10:PRINT "SCORE":LOCATE 33,12:PRINT USING"######00";SC
850 LOCATE 31,22:PRINT USING"ROUND ##";RO
860 FOR I=0 TO LE-2:AD=V+(31+I*2)*8+15*320:CALL PT(MIN,AD):NEXT
870 MX=14:MY=21:BM=1:CP=0:TI=50:HF=0:HX=0:HY=0:LO=0:TW=0:RESTORE 1380
880 FOR I=0 TO 1:READ CX(I):CY(I)=21:LL(I)=0:GF(I)=0:AD=V+CX(I)*8+CY(I)*320
890 CALL PT(CPU,AD):NEXT:AD=V+MX*8+MY*320:CALL PT(MIN,AD)
900 FOR I=0 TO 4500:NEXT:GOTO 30
910 '- - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - -
920 WIDTH 40:SCREEN 2:CLEAR ,&HDFFF:KEY OFF:DEFINT A-Z:RANDOMIZE TIME/3
930 FOR I=0 TO 7:COLOR=(I,I):NEXT
940 CLS:COLOR 5:LOCATE 8,12:PRINT"ｽｺｼ ﾏｯﾃ ｸﾀﾞｻｲ ...."
950 HS=50:V=&H8000:PT=&HE000:A1$=CHR$(31)+CHR$(29):A2$=CHR$(30)+CHR$(29)
960 BLU=2:CPU=1:MIN=0:B$="◣"+A1$+"◥"+A1$+"◥"+A1$+"◥"+A1$+"◥":C$="◤"+A2$+"◢"+A2$+"◢"+A2$+"◢"+A2$+"◢"+A2$+"◢"
970 P=0:SUM=-20000
980 READ A$:IF A$="*"THEN 1000
990 B=VAL("&H"+A$):POKE PT+P,B:SUM=SUM+B:P=P+1:GOTO 980
1000 READ A:IF A<>SUM THEN BEEP:COLOR 2:PRINT"SUM ERROR !":END  ELSE 550
1010 '- - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - -
1020 DATA 7E,FE,02,20,05,01,68,E0,18,0B,3D,20,05,01,C8,E0
1030 DATA 18,03,01,28,E1,1A,6F,13,1A,67,78,57,79,5F,22,65
1040 DATA E0,F3,DB,22,E6,03,F6,04,D3,3C,3E,03,D3,0F,FB,3E
1050 DATA 11,D3,0C,32,67,E0,3E,0B,D3,0D,3E,02,01,10,00,EB
1060 DATA ED,B0,EB,2A,65,E0,01,40,01,09,3D,20,EF,2A,65,E0
1070 DATA 3A,67,E0,87,FE,08,20,D9,F3,DB,22,E6,03,D3,3C,3E
1080 DATA 02,D3,0F,FB,C9,00,00,00
1090 '- - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - -
1100 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
1110 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
1120 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
1130 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
1140 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
1150 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
1160 '- - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - -
1170 DATA FF,FF,FE,FC,F8,F8,F5,EA,FF,FF,7F,3F,1F,8F,57,AF
1180 DATA F7,F9,F1,F1,E7,FF,FF,FF,77,9F,8F,8F,E7,FF,FF,FF
1190 DATA 00,01,06,0C,18,30,20,60,00,80,60,30,18,0C,04,06
1200 DATA 66,7F,7F,7F,79,61,41,00,66,F6,FE,FE,9E,86,82,00
1210 DATA 00,01,07,0F,1F,3E,35,6A,00,80,E0,F0,F8,FC,54,AE
1220 DATA 77,79,71,71,61,61,41,00,76,9E,8E,8E,86,86,82,00
1230 '- - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - -
1240 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FE,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,7F
1250 DATA EE,E1,C0,CD,D2,E4,EE,FF,77,87,03,B3,4B,27,77,FF
1260 DATA 00,01,01,01,01,01,19,19,39,00,80,80,80,80,98,98,9C
1270 DATA 2F,61,40,CD,DF,FF,5D,00,F4,86,02,B3,F8,FF,BA,00
1280 DATA 00,01,01,01,01,01,19,1F,3E,00,80,80,80,80,98,F8,7C
1290 DATA 3E,7F,7F,FF,F2,E4,4C,00,7C,FE,FE,FF,4F,27,32,00
1300 DATA *,24453
1310 '- - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - -
1320 DATA 1,4,4,1,4,14,1,4,18,1,10,5,1,10,13,1,10,19,1,16,6,1,16,12,1,16,20,1,22,7,1,22,11,1,22,21,4
1330 DATA 1,4,3,1,4,13,1,4,21,1,10,7,1,16,4,1,22,2,1,22,10,1,22,18,1,16,19,3,10,14,2,16,9,1,10,19,4
1340 DATA 1,4,4,3,4,13,1,4,19,1,10,3,2,10,8,1,10,20,1,16,3,3,16,12,1,16,20,1,22,4,2,22,9,1,22,19,4
1350 DATA 2,4,1,3,4,15,1,4,20,3,10,5,1,10,10,1,10,20,2,16,1,1,16,10,1,16,20,3,22,5,2,22,11,1,22,20,4
1360 DATA 3,4,5,1,4,11,2,4,15,1,10,9,1,10,13,1,16,9,1,16,13,2,22,1,1,22,11,3,22,19,4
1370 '- - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - -
1380 DATA 2,26,8,20
```

PC-6001/mkII/6601/SR用
（モード1，ページ2）

協賛：NEC，システムソフト

GO THE CASTLE

エントリーコードP6① 山崎 拓也



◀ストーリー▶

おれの名前は〝スティーブ〟。人はイエローアーマー（黄色いよろいを着ているから）と呼ぶ。

ある日，ある城の姫がおれを呼んだ。そこで城へ向かったのだが，地下のナマズ様のおいかりで，あっという間に道はぐっちゃぐちゃ。その異変のため放射能怪獣〝ガラパゴス〟がよみがえってしまった。

あわてふためいたスティーブは，ヘルパー・ロボット〝PC－6001R〟に助けを呼んだ。しかし，スティーブは動かしかたを知らない。だれかこの〝PC－6001〟というコントロール・ボックスを使って，おれを助けてくれ!!

◀ゲームのルール▶

このゲームではパネルの色が重要な役を果たします。

黄緑――動きもしない
――ひねくれパネル

黄(白)――だれも通さない
――ケチパネル

青――怪獣ガラパゴスが歩く
――放射能パネル

赤――スティーブが歩く
――普通の道パネル

左上がお城へワープするところです（ここに行くと面クリア）。

ガラパゴスは放射能をまきちらすため，まわりによっただけでスティーブは死にます。

◀プレイしよう▶

右上のほうにパネルと書いてあるとき，ふちの青い四角（ゲーム・スタート時中央）をカーソル・キーで動かし，つぎに動くところのパネルと今いるところとを交換します。

スペース・キーを押すと，右上の文字がSTVと変わり，スティーブくんを動かせます（赤いパネルのところしか進めません!）。

一番左上のパネルに行けば面クリアです。

ガラパゴスの周囲1キャラ分近寄ると死んでしまいます。

◀ちょっと一言▶

① N60－BASICは処理速度がおそいので，メイン・ルーチンをプログラムの前のほうに持ってきて，スピード・アップした。

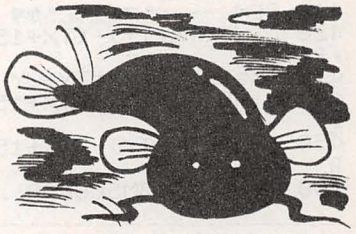
② いらないところをはぶき，プロトタイプの2/3程度のプログラムになった。

③ このゲームは別名「パネルゲーム」だ!!

★参考にした物

ベーマガ1985年12月号 138ページ
「水戸黄門」（動かす物が変わるところ）
ベーマガ1985年12月号 151ページ
「FOOT STEPS」（パネルを使うところ）

◈ ◈



CHECKER FLAG

Dr.D：たとえグラフィックがひん弱でも，このようにアイデアでおもしろいゲームは作れる。

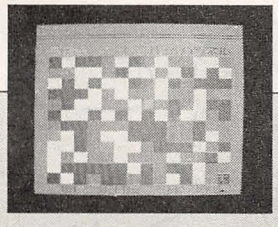
編：PC－6001は15色表現できますからね。

Dr.D：色をうまく使ったゲームというのは，今までいくつかあったが，もっと増えてもいいと思う。

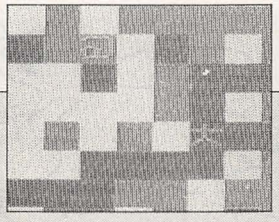
編：色と形がそろえば，さらにいいのでは？

Dr.D：そのとおり。さらに，音も組み合わせればいいものができるはずだ。でも注意してほしいのは，いくらゲームを作る材料があっても，うまく使いこなさないと，消化不良を起こしてしまう。

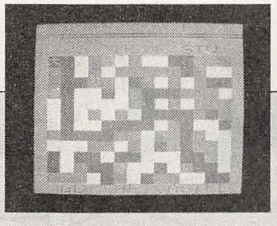
編：なるほど。やっぱりゲームを作るのは大変ですね。



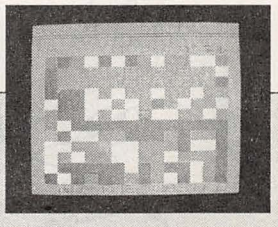
《写真1》さあ，時間内に左上まで行けばよいのだが



《写真2》おっ！ ガラパゴス(@)がキミ(大)をねらう



《写真3》やった，うまく赤いパネルをつなげるのだ



《写真4》ふー，タイム・オーバーとはなさけない

★こらー，おまえら!そんなに簡単にハガキをボツにするな。ハガキの1枚1枚には，ベーマガの片すみでもいいから自分の名前を載せたいという夢がこもってるんだぞ。（岐阜県揖斐郡・寺井伸一14才）……【編：ごもっとも。】

GO THE CASTLEのプログラム・リスト

```
10 REM   GO THE CASTLE !!
20 REM        1985.11.24
30 REM          by T.Y
40 REM -- しょき せってい ----------
50 S=0:P=1
60 GOTO 580
70 REM -- メイン ループ ----------
80 REM -- スティックくん ムーブ --------
90 ST=STICK(0)
100 VX=(ST=7)-(ST=3)
110 VY=(ST=1)-(ST=5)
120 IF STRIG(0)=1 THEN SP=-SP:GO
SUB 490
130 IF SP=1 THEN 370
140 IF VX=0 AND VY=0 THEN 210
150 MP=POINT((X+VX)*16,(Y+VY)*12
):IF MP<>4 THEN 210
160 REM -- スティックくんをうごかす -----
170 LOCATE X,Y:COLOR 4:PRINT "太"
:X=X+VX:Y=Y+VY
180 LOCATE X,Y:COLOR 1:PRINT "太"
190 PLAY "UC16","UF16"
200 REM -- ガラパゴス ムーブ -------
210 VX=X-MX:VY=Y-MY
220 IF ABS(VX)>ABS(VY) THEN VY=0

230 IF ABS(VY)>ABS(VX) THEN VX=0

240 VX=SGN(VX):VY=SGN(VY)
250 MP=POINT((MX+VX)*16+6,(MY+VY
)*12+1):IF MP<>3 THEN 290
260 LOCATE MX,MY:COLOR 3:PRINT "
ゐ":MX=MX+VX:MY=MY+VY
270 LOCATE MX,MY:COLOR 1:PRINT "
ゐ"
280 REM -- はんてい ----------
290 IF X=1 AND Y=3 THEN 550
300 IF T=0 THEN 820
310 JX=ABS(X-MX):JY=ABS(Y-MY)
320 IF JX<=1 AND JY<=1 THEN 830
330 REM -- じかん ひょうじ ----------
340 COLOR 1:LOCATE 0,2:PRINT T:T
=T-1:COLOR 3:LOCATE0,2:PRINT T
350 GOTO 90
360 REM -- パネル ムーブ ----------
370 VX=VX*16:VY=VY*12
380 TP=POINT(TX+VX+6,TY+VY+1)
390 IF TP<>1 THEN GOSUB 420
400 GOTO 210
410 REM -- パネルをうごかす ----------
420 LINE(TX,TY)-(TX+15,TY+11),TP
,BF
430 TX=TX+VX:TY=TY+VY
440 LINE(TX,TY)-(TX+15,TY+11),1,
BF
450 LINE(TX,TY)-(TX+15,TY+11),3,
B
460 PLAY "S13M5000A8.."
470 RETURN
480 REM -- モード ひょうじ ----------
490 COLOR 4
500 LINE(176,24)-(239,35),1,BF
510 IF SP=1 THEN LOCATE11,2:PRIN
T "パネル"
520 IF SP=-1 THEN LOCATE11,2:PRI
NT "STV"
530 RETURN
540 REM -- めん くりあ ----------
550 PLAY "S0M20000CDEFGABFFE.G.E
AAA.GCD.."
560 SC=SC+T+P*100:P=P+1
570 REM -- せってい & がめん ---------
580 SP=1:T=600:TX=128:TY=84:X=14
:Y=14:MX=1:MY=4
590 SCREEN 3,2,2:CONSOLE0,16,0,0
:COLOR 3,1,1:CLS:OUT&H93,2
600 LINE(0,12)-(255,12),4
610 LINE(0,15)-(255,15),4
620 FOR LX=16 TO 225 STEP 16
630 FOR LY=36 TO 168 STEP 12
640 PB=INT(RND(1)*3)+2
650 LINE(LX,LY)-(LX+15,LY+11),PB
,BF
660 NEXT LY,LX
670 FOR LO=1 TO P*2
680 BX=INT(RND(1)*14)+1
690 BY=INT(RND(1)*12)+3
700 LINE(BX*16,BY*12)-(BX*16+15,
BY*12+11),1,BF
710 NEXT LO
720 LINE(16,48)-(31,59),3,BF
730 LINE(16,36)-(31,47),4,BF
740 LINE(224,168)-(238,179),4,BF

750 PRINT "SC:";SC:LOCATE11,0:PR
INT "P:";P
760 LOCATE X,Y:COLOR 1:PRINT "太"
:LOCATEMX,MY:PRINT "ゐ"
765 COLOR 3:LOCATE 2,15:PRINT "G
O THE CASTLE";
770 LOCATE 6,2:PRINT "MODE:";:GO
SUB 490:OUT&H93,3
780 REM -- おんがく ----------
790 PLAY "S0M30000L8FE.ACC.DGE.
BB.AD."
800 GOTO 90
810 REM -- ゲーム オーバー ----------
820 GA$="TIME OVER":GOTO 840
830 GA$="GAME OVER"
840 LINE(32,48)-(223,71),3,BF
850 COLOR 1:LOCATE 4,4:PRINT GA$

860 PLAY "S10M300L8CDEFG.CDCDCDC
DCDD.C.."
870 LOCATE 6,5:PRINT"[SPACE]"
880 IF STRIG(0)=0 THEN 880
890 RUN
```



★K子さん(月刊マイコン)のほうが、つぐ美さんより若いんだぞ。(山口県玖珂郡・K子さんは21才だよー16才)
……【影：K子さんには、K子さんの生きかたがある。編：こうすると変じゃなくなります。Dr.D：？】

PC-6001/mkII/6601/SR用
（モード2，ページ3）　※6001の場合，別売のROM&RAMカートリッジを挿入して，RAMを拡張してください。

協賛：NEC，システムソフト

神社参拝（じんじゃさんぱい）ゲーム



エントリーコードP6② 平野　新一

◎内　容

198×年×月×日。ある悪い目的を持った男が神社へ願(がん)をかけにいくという情報を得た，秘密結社○○は，腕ききのエージェントであるキミを，神社へと派遣（はけん）したのであった。

任務は，もちろんその男の参拝を妨害することである。

しかし，敵もさすがに厳重で，ガードマンを配置しており，任務遂行（にんむすいこう）は非常に困難を極めるだろう。当然のことながら，失敗は許されないのである。

はたして，キミはこの重大な任務をはたすことができるであろうか。

◎遊びかた

画面中央にいる，赤いコスチュームの男をカーソル・キーかジョイスティックを使って動かして，参拝する男をジャマしてください。スペース・キーかトリガー・ボタンで，自分の進行方向に1個，1画面中に3個まで爆弾を置くことができます。

ジャマするのは簡単で，男に体当たりするか，爆弾を踏ませてしまえばよいのです。ところが，あなたをつかまえようとガードマンが追いかけてきます。これに3回つかまると，GAMA OVERです。ガードマンも爆弾で撃退することができます。

もし，男が上にある，青い大鳥居(おおとりい：これが神社です）をくぐると，参拝したことになってしまいます。画面右下のフラッグが，最も右に寄ってしまうと，やはりGAME OVERとなります。

男やガードマンを10回倒すと，1面クリアで，ボーナス点も入ります。

なお，ガードマンが2面につき1人，4名まで増えますから要注意。

◎プログラム

BASICと機械語から成り立っています。単調で時間のかかる処理が非常に多いため，ほとんどは機械語が受け持っており，BASIC部は画面作成や，後しまつ程度のことをやっています。

このゲームは，今まであまり見られなかった方法を採用しています。それは，追いかけルーチンが徹底しているということです。

今までのゲームは，キャラクターを追跡するアルゴリズムといったら，SGN関数を用いたものばかりでした。例えば自分の座標を(X，Y)，敵の座標を(U，V)としたとき，敵が自分を追跡してくるなら，〝U＝U＋SGN(X－U)：V＝V＋SGN(Y－V)〟とした具合にです。

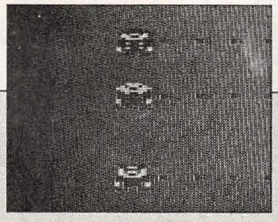
しかし，やってみるとわかりますが，画面中に障害物を設けたり迷路を進ませたりすると，この方法では途中でキャラクターが障壁等によって進行を止められてしまうときがあるのです。ましてや，このゲームでは，神社という固定目標を「追跡」させるのですから，迷路中でキャラクターがつかえてしまうというのは，しょっちゅうですので，今回は，あえてSGN関数を用いずに，迷路を解析しながらキャラクターを進める方法を用いました。これはベーマガ83年2月号に掲載されたものを一部アルゴリズムに変更を加えたものです。

《第1表》変数表

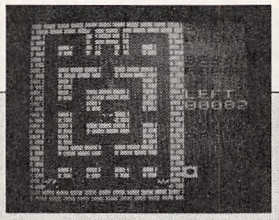
TT	敵カウンタ
S(X，Y，Z)	画面データ
FX，FY	エージェント座標
AL	〃　人数
SC	得点
HS	最高得点
RD	面数
JP	敵のポイントの度合い
PL	ガードマンの人数
BM	爆弾の個数

◎P6ユーザーへひと言

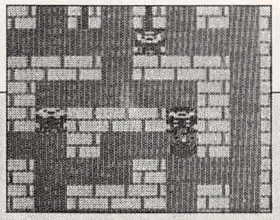
P6シリーズでプログラムを組むときに頭が痛いのは，キャラクター表示でしょう。座標の機械語への受け渡しも，PEEK，POKE等使っていたら，プログラムが非常に複雑になってしまいます。



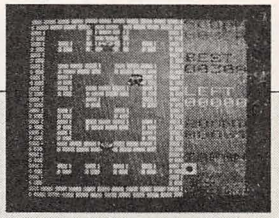
《写真1》神社参拝ゲームのキャラクター紹介



《写真2》まん中が腕ききのエージェントであーる



《写真3》おいおい，どこに爆弾を置くんだい



《写真4》相手が大鳥居をくぐっちゃったらオシマイ

★♪くるしくったって～，かなしくったって～，ゲーム～の前では，へいき～なの♪（東京都三鷹市・イトナン14才）

……【影：♪バキューンと撃っては～，胸がはずーむのーとくりゃ。編：苦しみも悲しみもない人の例。】

そこで考えたのが，ＬＯＣＡＴＥを用いる方法です。〝ＬＯＣＡＴＥ Ｘ，Ｙ〟で座標を指定した後，機械語内でＢＡＳＩＣのワークエリアを読みだして，座標データを得るのです。

この方法だと，ある程度ＰＲＩＮＴ文と互換性を持たせることができるので，デバグが比較的楽にできます。キャラクター・コードはＵＳＲ関数で機械語へ受け渡します。ＸＯＲを使って表示しているので，キャラクターを消すときは，その上に同じキャラクターを表示してください。

◎入力方法

まず，**リスト1**を入力してください。そして，ＣＳＡＶＥした後，ＮＥＷして**リスト2**のプログラムを入力，続けてＣＳＡＶＥしてください。

実行するときは，まず**リスト1**をＣＬＯＡＤし，ＲＵＮします。機械語を書き込み終わると，このルーチンは自動的につぎの**リスト2**をＣＬＯＡＤし，自動的にＲＵＮします。ジョイスティックを使うか否かをきいてくるので，使わないなら[N]を，使うならば他の文字を入力してください。しばらく間を置いた後，デモ画面がはじまります。

◎最後に

過激なゲームを作ってしまいました。リストが少し長目ですが，ほとんどＤＡＴＡなので機械語とＰＯＫＥ，ＰＥＥＫさえしっかりしていれば，１，２行抜けたって動きます。まあデバグしながら気長に入力していってください。

なお，ゲームに登場するエージェントの服装が赤なのは，Ｐ６では同時に４色しか発色できないためです。

◎追伸

書き忘れましたが，このプログラムは別に拡張ＢＡＳＩＣのワークエリアを破壊しているわけでもないのに，拡張ＢＡＳＩＣとは相性が悪いようです。実行後ＲＥＮＵＭすると，プログラムが一部破壊されてしまうのです。

プログラム編集に拡張ＢＡＳＩＣを使用している人は，十分注意してください。

《リスト1》マシン語書き込みのプログラム・リスト

```
10 CLEAR 50:&HB9FF
20 OUT &H93,2
30 FOR I=0 TO 64
40 S=S+FOR H=0 TO 15
50 READ A$:A=VAL("&h"+A$):POKE &
H8A0A+I*16+H,A
60 S=S+A:NEXT H
70 READ A$:A=VAL("&h"+A$)
80 IF S<>A THEN 140
90 NEXT I
100 OUT &H93,3:PRINT "Completed.
"
110 KEY 5,"RUN"+CHR$(13)
120 POKE &HFB8D,&H5D:POKE &HFB8E
,&HFB:POKE &HFA32,4
130 CLOAD
140 OUT &H93,3
150 PRINT CHR$(7):"DATA Error in
":I*10+170:I=64:NEXT
160 END
170 DATA 90,F0,ED,44,C9,00,00,00
180 DATA 7A,44,CD,00,BA,4F,7B,45
190 DATA 21,F4,81,04,0C,23,10,FD
200 DATA CD,20,BA,7E,C9,00,00,00
210 DATA CD,20,BA,77,C9,00,00,00
220 DATA 2A,05,BA,ED,5B,07,BA,7C
230 DATA BA,7C,83,32,38,BA,71E
240 DATA 7D,92,32,37,BA,3E,00,32
250 DATA BA,FE,01,28,08,3E,0D,BA
260 DATA BA,CD,30,BA,FE,01,28,08
270 DATA ED,4B,37,BA,CD,30,BA,FE
280 DATA 3A,0D,BA,C6,02,32,0D,BA
290 DATA 2A,35,BA,CD,10,BA,32,3A
300 DATA 39,BA,ED,4B,3A,BA,57,3A
310 DATA A0,BB,3D,CA,D0,BB,3D,CA
320 DATA 40,BB,3D,CA,60,BB,78,B9
330 DATA 30,04,BA,DA,D0,BB,7A,B8
340 DATA B9,DA,C0,BB,CD,F0,984
350 DATA A7,CA,A0,BB,3D,CA,D0
360 DATA 78,B9,DA,A0,BB,18,EF,00,9A2
370 DATA 78,B9,DA,A0,BB,C2,C0,BB
380 DATA A7,CA,A0,BB,3D,B25
390 DATA 7A,B9,DA,C0,BB,C2,D0,BB
400 DATA CA,D0,BB,18,F3,00,00,00
410 DATA 3A,08,BA,ED,44,32,08,BA
420 DATA C3,D0,BB,00,00,00,00,00
430 DATA 3A,08,BA,78,32,07,BA,ED
440 DATA C3,D0,BB,00,00,00,00,00
450 DATA 3A,07,BA,47,3A,08,BA,ED
460 DATA 3A,06,BA,47,3A,08,BA,80
470 DATA 07,BA,80,32,05,BA,C9,00
480 DATA 2A,0B,BA,54,5D,29,19,7B
490 DATA 3E,00,32,47,BA,2A,3E,BA
500 DATA BA,21,02,05,22,05,BA,1E
510 DATA BA,2A,3E,00,32,07,BA,22
520 DATA 1E,03,24,2C,22,A8,FD,CD
530 DATA 28,0B,7D,FE,02,28,06,3E
540 DATA BA,7C,BA,20,0A,7D,BB,20
550 DATA 4D,CD,30,BA,FE,02,C0,3E
560 DATA AF,32,47,BA,2A,45,BA,22
570 DATA C5,DD,6E,00,DD,66,01,DD
580 DATA ED,53,07,BA,24,2C,22,A8
590 DATA BA,2A,05,BA,ED,5B,07,BA
600 DATA 02,DD,72,03,E5,24,2C,22
610 DATA ED,5B,45,BA,7C,BA,20,08
620 DATA 44,4D,CD,30,BA,FE,02,20
630 DATA C1,78,32,48,BA,C9,11,04
640 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
650 DATA CD,41,87,43,21,10,BD,11
660 DATA A8,FD,CD,CD,11,CD,78,14
670 DATA AE,77,13,D5,11,1F,00,19
680 DATA 0C,CC,00,0C,4C,00,40
690 DATA 2A,A8,2A,A2,2A,0A,A8,02,A0
700 DATA 00,00,0C,30,C0,C3,33,FC
710 DATA 3C,30,03,CC,CC,00,00
720 DATA 55,51,55,51,55,51,55,51
730 DATA 51,55,51,55,51,55,00,00
740 DATA 05,50,19,64,57,D5,95,56
750 DATA 62,8A,2A,A8,08,20,A8,2A
760 DATA AA,AA,29,68,1A,A4,11,44
770 DATA 4A,A1,4A,A1,08,20,A8,2A
780 DATA 8F,F0,3F,FC,D9,67,17,D4
790 DATA 77,DD,4F,F1,0C,30,FC,3F
800 DATA 55,55,55,55,55,55,57,D5
810 DATA 57,D5,55,55,55,55,55,55
820 REM
830 REM
840 REM
850 REM
860 REM
870 REM
880 REM
```





★「ちくり」「大笑い」「耳より」「よろめき」この意味がわかるかなー？わかった人はＯＦまで。（岡山県津山市・**国生さゆりとマージャン太郎15才**）……【**つぐ美**：わかんなーい。**影**：ブブーッ。**つぐ美**：だってー。**影**：ブブーッ。】

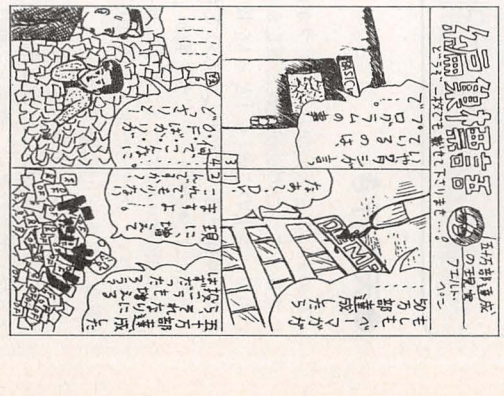
《リスト2》メインのプログラム・リスト

```
10 GOTO 700
20 REM ●●●　　ひょうじ　●●●
30 LOCATE PEEK(&HBA3D),PEEK(&HBA
3C):A=USR(3):RETURN
40 REM ●●●　　ひょうじ　●●●
50 LOCATE PEEK(&HBCF1+N*4),PEEK(
&HBCF0+N*4):A=USR(4):RETURN
60 REM ●●● こうさくいん ひょうじ ●●●
70 LOCATE FX,FY:A=USR(5):RETURN
80 REM ●●● こうさくいん いどう ●●●
90 K=STICK(ST):IF K=0 THEN K=K0:
GOTO 170
100 K0=K:GOSUB 70
110 FX=FX+DX(K):FY=FY+DY(K)
120 ON PEEK(&H8200+FX+FY*11)+1 G
OTO 140,130,410
130 FX=FX-DX(K):FY=FY-DY(K)
140 GOSUB 70:PLAY "o6c"
150 IF (FX=PEEK(&HBA3D))*(FY=PEE
K(&HBA3C)) THEN 260
160 REM ●●●　　いどう ●●●
170 POKE &HBA45,FY:POKE &HBA46,F
X:EXEC &HBC70
180 N=PL-PEEK(&HBA48)+1:ON PEEK(
&HBA47) GOTO 430,300
190 REM ●●●　　いどう ●●●
200 EXEC &HBC00:ON PEEK(&HBA47)
GOTO 570,260,270
210 REM ●●● ばくだんを おく ●●●
220 IF (STRIG(ST)=0)+(BM=0) THEN
 90
230 BX=FX+DX(K):BY=FY+DY(K):AD=&
H8200+BX+BY*11:IF PEEK(AD) THEN
90
240 POKE AD,2:LOCATE BX,BY:A=USR
(0):PLAY "o5a":BM=BM-1:GOTO 90
250 REM ●●●　　しぼう ●●●
260 A=USR(3):PLAY "o5ec":GOTO 28
0
270 A=USR(3):A=USR(0):GOSUB 470:
BM=BM+1
280 GOSUB 510:SC=SC+100:GOTO 320

290 REM ●●●　　しぼう ●●●
300 A=USR(4):A=USR(0):GOSUB 470:
BM=BM+1
310 GOSUB 530:SC=SC+50
320 LINE (176,12)-(255,23),1,BF:
A=SC:GOSUB 550
330 COLOR 3:LOCATE 11,1:PRINT A$
:TT=TT-1:IF TT THEN 170
340 REM ●●● ﾗｳﾝﾄﾞ しゅうりょう ●●●
350 PL=PL-(PL<3)*(RD AND 1):RD=R
D+1:CLS:BN=RD*50+(4-JP)*250
360 COLOR 4:LOCATE 3,4:PRINT "WE
LL DONE!"
370 COLOR 3:PRINT TAB(3);"BONUS=
";CHR$(29);BN
380 PLAY "s9m10000o5c8o4b8a4g4b8
b8a8b4. g4a4. a4b8a8g8o5c2."
390 GOSUB 670:SC=SC+BN:TT=10:CLS
:GOTO 1010
400 REM ●●● こうさくいん しぼう ●●●
410 LOCATE FX,FY:A=USR(0):GOSUB
470:GOTO 440
420 REM ●●● こうさくいん たいほ ●●●
430 A=USR(4):A=USR(5):GOSUB 470:
GOSUB 530
440 IF AL THEN AL=AL-1:GOTO 1010

450 GOTO 610
460 REM ●●● ばくはつ ●●●
470 A=USR(1):SOUND 0,255:SOUND 1
,15:SOUND 6,31:SOUND 7,&H30
480 SOUND 8,16:SOUND 11,0:SOUND
12,64:SOUND 13,0
490 FOR T=0 TO 800:NEXT:SOUND 7,
&H38:A=USR(1):RETURN
500 REM ●●●　　しょきか ●●●
510 POKE &HBA3C,14:POKE &HBA3D,1
:GOSUB 30:RETURN
520 REM ●●●　　しょきか ●●●
530 POKE &HBCF0+N*4,PY(N):POKE &
HBCF1+N*4,PX(N):GOSUB 50:RETURN
540 REM ●●● すうち ひょうじ ●●●
550 A$=RIGHT$("00000"+RIGHT$(STR
$(A),LEN(STR$(A))-1),5):RETURN
560 REM ●●●　　●●●
570 PLAY "s9m10000o5rg4e2d4. a8g2
.":GOSUB 670
580 LOCATE 11+JP,13:A=USR(6):JP=
JP+1:IF JP<4 THEN 1010
590 LOCATE 15,13:A=USR(6)
600 REM ●●● GAME OVER ●●●
610 PLAY "s9m10000o4g4o5c4d4e2e2
r4a4g4e4d4e4d2c2r2":GOSUB 670
620 LINE (16,72)-(159,83),1,BF
630 COLOR 3:FOR I=1 TO 9:LOCATE
I,6:PRINT MID$("GAME OVER",I,1)
640 PLAY "v13o6f8":GOSUB 670:NEX
T:IF SC>HS THEN HS=SC
650 FOR T=0 TO 500:NEXT:GOTO 970
660 REM ●●● じかんまち ●●●
670 IF PEEK(&HFD1B) THEN 670
680 RETURN
690 REM ●●● しょきか ●●●
700 INPUT "Do you use a joystick
";A$
710 IF A$="n" THEN ST=0:GOTO 740

720 INPUT "Joystick 1 or 2";ST
730 IF (ST<1)+(ST>2) THEN 720
740 K=0:BX=0:BY=0:AD=0:SC=0:AL=0
:JP=0:RD=0:PL=0:TT=0
750 SCREEN 3,2,2:COLOR ,1,1:CLS:
CONSOLE ,,,0
760 COLOR 4:LOCATE 1,7:PRINT "WA
IT A MOMENT."
770 PLAY "t150v13l16":DIM S(10,1
5,6)
780 POKE &HFAEB,&H00:POKE &HFAEC
,&HBD:HS=0
790 POKE &HBA0B,INT(RND(1)*255)+
1:POKE &HBA0C,INT(RND(1)*255)+1
800 FOR I=0 TO 8:READ DX(I),DY(I
):NEXT
810 FOR I=0 TO 3:READ PX(I),PY(I
),WX(I),WY(I):NEXT
820 FOR I=0 TO 4:READ C(I),C$(I)
:NEXT
830 FOR Z=0 TO 6
840 FOR X=0 TO 10:S(X,0,Z)=1:S(X
,15,Z)=1:NEXT
850 FOR Y=1 TO 14:S(0,Y,Z)=1:S(1
0,Y,Z)=1:NEXT
860 FOR X=1 TO 9:READ A$:A=VAL("
&h"+A$):FOR Y=1 TO 14
870 IF A AND &H2000 THEN S(X,Y,Z
)=1
880 A=A AND &H1FFF:A=A+A:NEXT Y,
X,Z
890 REM ●●● ﾃﾞﾓﾝｽﾄﾚｰｼｮﾝ ●●●
900 SCREEN 3,3,2:COLOR ,1,1:CLS
910 FOR Y=0 TO 11:READ A$:FOR I=
0 TO 7:A=VAL("&h"+MID$(A$,I*2+1,
2))
920 FOR X=0 TO 7
930 IF A AND &H80 THEN LINE (X*4
+I*32,Y*4)-(X*4+I*32+3,Y*4+3),3,
BF
940 A=(A*2) AND &HFF:NEXT X,I,Y
950 FOR I=0 TO 6:READ C,X,Y,A$:C
OLOR C:LOCATE X,Y:PRINT A$:NEXT
960 FOR I=0 TO 2:READ X,Y,C:LOCA
TE X,Y:A=USR(C):NEXT
970 EXEC &H1058:SCREEN ,,3
980 IF INKEY$="" THEN 980
990 REM ●●● がめん さくせい ●●●
1000 SC=0:AL=2:JP=0:RD=0:PL=0:TT
=10
1010 SCREEN ,2,2:COLOR ,1,1:CLS
1020 FOR I=0 TO 4:COLOR C(I):LOC
ATE 11,I*3:PRINT C$(I):NEXT
1030 A=SC:GOSUB 550:COLOR 3:LOCA
TE 11,1:PRINT A$
1040 A=HS:GOSUB 550:COLOR 4:LOCA
TE 11,4:PRINT A$
1050 A=AL:GOSUB 550:COLOR 2:LOCA
TE 11,7:PRINT A$
1060 A=RD+1:GOSUB 550:COLOR 3:LO
CATE 11,10:PRINT A$
1070 LOCATE 11+JP,13:A=USR(6)
1080 Z=RD-INT(RD/7)*7
1090 FOR Y=0 TO 15:FOR X=0 TO 10
:C=0
1100 IF S(X,Y,Z) THEN C=1:LOCATE
 X,Y:A=USR(2)
1110 POKE &H8200+X+Y*11,C:NEXT X
,Y
1120 LOCATE 8,0:COLOR 3:PRINT TA
B(4);"┌┬┐"
1130 PRINT TAB(4);"├┼┤":PRINT TA
B(4);"└┴┘":BM=3
1140 FX=5:FY=8:POKE &HBC7F,PL+1
1150 A=INT(RND(1)*4):POKE &HBA3E
,WY(A):POKE &HBA3F,WX(A)
1160 FOR N=0 TO PL:GOSUB 530
1170 POKE &HBCF2+N*4,WY(N):POKE
&HBCF3+N*4,WX(N):NEXT
1180 GOSUB 510:GOSUB 70
1190 PLAY "s9m10000t150o4f4g4f8f
16f16a+8o5d8c8d8d+8e8f2v13"
1200 GOSUB 670:GOTO 90
1210 REM ●●● ﾃﾞｰﾀ ●●●
1220 DATA 0,0,0,-1,1,-1,1,0,1,1,
0,1,-1,1,-1,0,-1,-1
1230 DATA 9,14,0,255,1,1,0,1,9,1
,255,0,1,14,1,0
1240 DATA 3,SCORE,4,BEST,2,LEFT,
3,ROUND,4,JAPAN
1250 DATA 0000,177A,0408,35AA,21
20,356A,0408,17BA,0000
1260 DATA 0000,1FBE,07BE,37BE,20
00,37BE,07BE,1FBE,0000
1270 DATA 0800,1EEA,00AA,37AA,20
AA,3EAA,08AA,1DAA,0008
1280 DATA 0000,3FFE,0002,37FA,24
0A,35FA,0402,1FFE,0000
1290 DATA 1088,06AA,122A,3AE3,22
BA,3BAE,0AA8,2A8A,0022
1300 DATA 0000,17B6,0508,3736,20
00,37BA,0500,17BA,0000
1310 DATA 001E,1740,015D,37C5,25
1F,35D4,0017,1FC0,005E
1320 DATA 04FE88882802105F,0E824
848280924 44,44BA3E0844FC7C5F
1330 DATA 2E92EAE8540810E4,F4923
E3E9208FE5F,6EBA6A48A2E82844
1340 DATA 6E92FEE82044445F,6A964
8484044BA64,7E9248484454400C4
1350 DATA CABA48488C623844,0E824
848B4820044,0AFE487EC2023844
1360 DATA 3,3,5,・・・・AGENT,3,3,7,
・・・・PREMIER,3,3,10,・・・・POLICE
1370 DATA 2,12,3,ｹﾞｰﾑ,2,7,8,100
PTS,2,8,11,50 PTS
1380 DATA 4,1,13,PRESS ANY KEY,2
,5,5,2,7,3,2,10,4
1390 REM ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1400 REM ●　　　　　　　　　　●
1410 REM ●　　　　　　　　　　●
1420 REM ●　　　　　　　　　　●
1430 REM ●　　　　　　　　　　●
1440 REM ●　　　　　　　　　　●
1450 REM ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
```


自分の部屋
BASIC
ゲームプログラムを作ってるんだ。
ゲームプログラムを作ってるんだ。
ゲームプログラムを作ってるんだ。

PC-6001mkII/6601/SR用
（モード5，ページ4）

協賛：NEC，システムソフト

天国へのゴンドラ



エントリーコードP6③　水谷　嘉宏

●天国行き

花のあいだを天国からゴンドラが降りてきます。この世が乱れ，滅亡が近いので，地上の亡者(もうじゃ)を救うため，神様が遣(つか)わしたものです。

あなたは，←→キーで亡者を動かし，丸い屋根のついたこのゴンドラに乗せてください。のぼったあと，西の天国(極楽：画面左上)に降ります。

これとは別に，屋根のない悪魔のゴンドラも来ますが，これには乗らないようにしてください。乗ると一度は天国にのぼりますが，そのあと地獄に落ち，右上に青い影だけが残ります。

亡者10人が天国に並べば完了。その前に3人が地獄に落ちたら失敗です。

●隠し信号

ゴンドラの道はアミダクジの形で，1回ごとにBASICで作りますが，その際交叉点にこっそりブルーの点を打っておきます(たとえばリスト240行)。

ゴンドラが動くとき，これを検知して，つぎに動く方向が決まるので，画面を管理するテーブルは特に作らずにすんでいます。4色カラーモードでは，V－RAMは2面あり，COLOR 6の組み合わせならば，水色は第1面，マゼンタは第2面，オレンジは両面を用いて，色を作ります。

このゲームは，「動くものはマゼンタ」として第2面に統一しているので，ブルーの信号は破壊されません。

なお，メインはマシン語で，変数メモリの使いかたは**第1表**のとおりです。初期値を末尾にいっかつしていますので，亡者の数などは好みで変更してけっこうです。

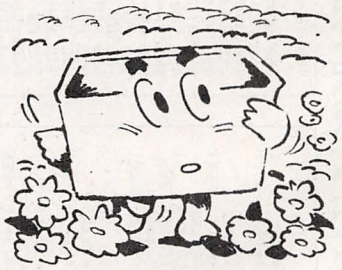
♥　♥　♥

《第1表》変数メモリの割付け表

アドレス	内　　容
E 260	第1ゴンドラのつぎの内容
bit 0	移動状態(上下0，左右1)
〃 1	移動方向(下へ0，上へ1)
〃 2	〃　(左へ0，右へ1)
〃 3	形　態(神様0，悪魔1)
〃 4	亡者有無(なし0，あり1)
E 261～	現在アドレスの上位・下位
E 263	現在のY座標(0～26)
E 264 ～E 273	同上第2～第5ゴンドラ用に各4バイトを使用
E 274	E 260のコピー
E 275	天国の亡者数(10の残り)
E 276	地獄の　〃　(3の残り)
E 277～	天国アドレスの下位・上位
E 279～	地獄　　〃

(注) このメモリ用の初期値はE240番地からこの順で書いてある。
(BASICリストでは1110行～)

❀　❀



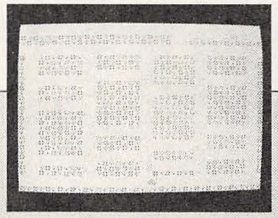
CHECKER FLAG

Dr.D：道の作りかたがうまいな。アミダクジのパターンが気にいってしまった。また見えない点をマーカーにしているところが心にくいぞ。

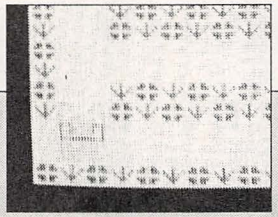
編：でも，グラフィック画面からデータを読み取ると，スピードがおそくなってしまうのではないのですか？

Dr.D：たしかにそのとおりだが，読み込む回数が少なければ，問題はない。もっとも，あいているメモリに，イメージを作ったほうがいいのだが，プログラムが少し長くなったり，定義したりしなければならないから，一長一短だな。カンタンなプログラムなら，このプログラムの方法でよい。

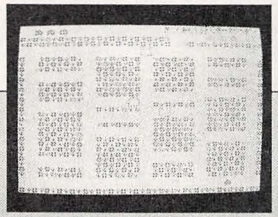
編：みなさん，わかりましたか。



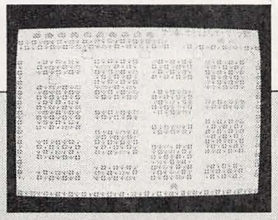
《写真1》は，速くてゴンドラがみ，見えない！



《写真2》悪魔のゴンドラに乗ってしまったー



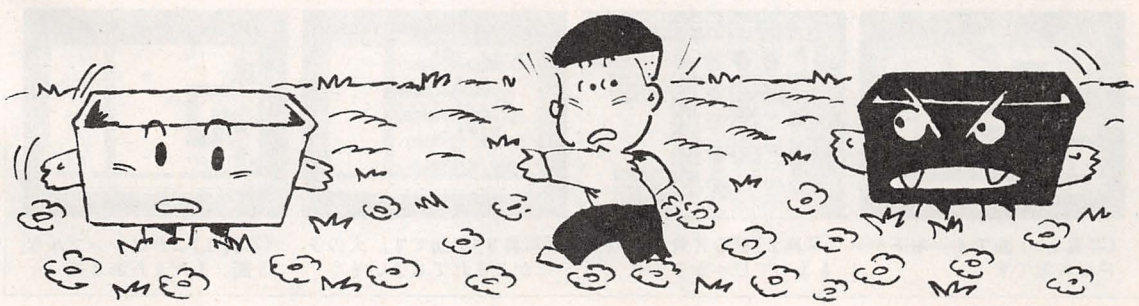
《写真3》3人が地獄に落ちてしまったー。ざんねん



《写真4》やりました。10人が天国に並びましたね

★影さん，影さん，影さん…。これを月にむかって100回ほえたら，アナタはみるみるうちに影さんに変身する～。(千葉市・**アイバトオル11才**)……【**影**：じゃ何か，私はフランケンシュタインとでも…。**編**：それは狼男です。】

```
10 REM ------------------------
20 REM   ﾃﾝｺﾞｸ ﾍﾉ ｺﾞﾝﾄﾞﾗ (61.1)
30 REM ------------------------
40 GOTO 310
50 :
90 REM [0] ｱｷﾐﾀﾞｻｸｾｲ
100 EXEC &HE000:RESTORE 130
110 FOR J=0 TO 4:READ X,Y,P,Q
120 LINE (8*X,Y)-(8*P-1,Q),1,BF:NEXT J
130 DATA 0,0,40,13,24,14,40,19,24,20
140 DATA 26,25,0,26,40,37,0,182,40,193
150 FOR I=1 TO 37 STEP 9:A=&H8410+I
160 LINE (8*I,38)-(8*I+15,181),1,BF
170 POKE A,128-32*(I=1):A=A+6240
180 POKE A,192-32*(I=37):NEXT I
190 FOR I=1 TO 28 STEP 9:D=&HA412+I:X=8*
I
200 FOR J=0 TO 2
210 R=INT(RND(1)*21)+4:P=D+240*R
220 FOR K=0 TO 5:IF PEEK(P+D(K))=0 THEN
210
230 NEXT K:Y=26+6*R:Q=P-&H2000
240 POKE Q-2,192:POKE Q+7,128
250 LINE (X+16,Y)-(X+71,Y+11),1,BF:NEXT
J,I
256 :
258 REM [1] ﾒｲﾝﾙｰﾁﾝ
260 EXEC &HE030:K=PEEK(&HE276)
270 A$="ぎんぬん" :IF K>0 THEN A$="やりました"
280 PLAY "C32","E32","G32"
290 LOCATE 23,0:PRINT A$"!SPCｷｰでﾂｷﾞへ"
300 ON STRIG(0)+1 GOTO 300,100
306 :
308 REM [2] ﾏｼﾝｺﾞｾｯﾃｲ
310 CLEAR 300,&HE000:L=&HE000
320 OUT &H93,2:RESTORE 390
330 FOR J=0 TO 75:T=0
340 FOR I=0 TO 7:READ M$:M=VAL("&H"+M$)
350 POKE L,M:T=T+M:L=L+1:NEXT I
360 READ C$:IF C$=RIGHT$(HEX$(T),2) THEN
 380
370 PRINT "ERR in";390+10*J:OUT &H93,3:E
ND
380 NEXT J:OUT &H93,3:GOTO 1150
386 :
388 REM a.ﾊﾅﾖ ﾅﾗﾍﾞﾙ [e000~]        == sum
390 DATA 21,30,82,CD,09,E0,21,30,DA
400 DATA A2,11,30,E2,0E,28,06,BA,BB
410 DATA E5,1A,FE,FF,20,04,11,30,61
420 DATA E2,1A,77,13,C5,01,28,00,74
430 DATA 09,C1,10,ED,E1,23,0D,20,F8
440 DATA E5,C9,00,00,00,00,00,00,AE
446 :
448 REM b.ｻｲｼｮﾉ ﾊｲﾁ [e030~]        ==
450 DATA DD,E5,21,40,E2,11,60,E2,58
460 DATA 01,1B,00,ED,B0,21,60,E2,1C
470 DATA 06,05,C5,7E,23,56,23,5E,48
480 DATA EB,D5,CD,B8,E1,E1,23,23,4D
490 DATA C1,10,EF,D9,21,83,BC,CD,C6
500 DATA C8,E1,D9,00,00,00,00,00,82
506 :
508 REM c.ｺﾞﾝﾄﾞﾗ ｲﾄﾞｳ [e060~]      ==
510 DATA DD,21,60,E2,06,05,C5,DD,ED
520 DATA 7E,00,DD,66,01,DD,6E,02,0F
530 DATA E5,CB,47,20,15,CB,4F,20,66
540 DATA 08,01,F0,00,DD,34,03,18,25
550 DATA 06,01,10,FF,DD,35,03,09,34
560 DATA 18,07,2B,CB,57,28,02,23,B9
570 DATA 23,E5,01,00,E0,09,11,7B,7E
580 DATA E2,ED,A0,E1,E3,CD,B8,E1,99
590 DATA E1,CD,B8,E1,00,00,00,00,47
596 :
598 REM d.ﾓｳｼﾞｬ ﾉﾙ [e0a8~]        ==
600 DATA CB,67,20,1C,3A,74,E2,B7,B5
610 DATA 20,6E,D9,E5,D9,D1,CD,20,E3
620 DATA 00,20,65,DD,CB,00,E6,3E,51
630 DATA 01,32,74,E2,18,5A,00,00,FB
636 :
638 REM e.ﾓｳｼﾞｬ ｵﾘﾙ [e0c8~]        ==
640 DATA DD,7E,03,B7,20,32,E5,CD,19
650 DATA C8,E1,DD,E5,E1,CB,A6,11,CE
660 DATA 75,E2,CB,5E,20,0A,2A,77,4B
670 DATA E2,23,23,22,77,E2,18,09,C4
680 DATA 13,2A,79,E2,2B,2B,22,79,89
690 DATA E2,D5,CD,C8,E1,E1,35,E1,24
700 DATA 20,06,C1,DD,E1,C9,00,00,6E
706 :
708 REM f.ﾓｳｼﾞｬ ﾃﾞﾙ [e100~]       ==
710 DATA DD,7E,03,FE,10,20,19,D9,86
720 DATA ED,5F,E6,1F,C6,04,21,70,AC
730 DATA BC,06,00,4F,09,7E,B7,20,6F
740 DATA EF,32,74,E2,CD,C8,E1,D9,C6
746 :
748 REM g.ｺﾞﾝﾄﾞﾗ ﾑｷﾍﾝｺｳ [e120~]   ==
750 DATA 3A,7B,E2,B7,28,41,4F,DD,E3
760 DATA 7E,00,EE,01,CB,47,20,16,B5
770 DATA 08,DD,7E,03,B7,28,07,FE,4A
780 DATA 1A,28,03,08,18,03,08,EE,5E
790 DATA 02,DD,77,00,18,21,CB,97,F1
800 DATA CB,71,28,02,CB,D7,DD,77,5C
810 DATA 00,CB,69,28,12,C5,CD,B8,B8
820 DATA E1,C1,21,36,A4,CB,71,28,01
830 DATA 03,21,70,BC,CD,B8,E1,DD,93
840 DATA 74,01,DD,75,02,01,04,00,CE
850 DATA DD,09,C1,05,C2,66,E0,00,B4
856 :
858 REM h.ﾓｳｼﾞｬ ｲﾄﾞｳ [e178~]       ==
860 DATA 3A,74,E2,B7,20,2D,D9,E5,52
870 DATA CD,61,18,FE,20,20,0B,11,98
880 DATA 71,BC,CD,20,00,28,1A,2B,87
890 DATA 18,0D,FE,18,20,13,11,95,0C
900 DATA BC,CD,20,00,28,0B,23,E3,E2
910 DATA CD,C8,E1,E1,CD,C8,E1,18,E5
920 DATA 01,E1,D9,0E,10,06,00,10,EF
930 DATA FE,0D,20,F9,C3,60,E0,00,27
936 :
938 REM i.ｷｬﾗｸﾀﾖ ｶｸsub [e1b8~]    ==
940 DATA 11,E8,E1,CB,5F,28,03,11,40
950 DATA 00,E2,CD,CB,E1,CB,67,C8,55
960 DATA 11,18,E2,E5,F5,0E,0B,06,04
970 DATA 02,1A,AE,77,13,23,10,F9,80
980 DATA C5,01,26,00,09,C1,0D,20,E3
990 DATA EE,F1,E1,C9,00,00,00,00,89
996 REM  *ｶﾐｻﾏﾉｺﾞﾝﾄﾞﾗ             ==
1000 DATA 07,E0,1C,38,30,0C,60,06,DD
1010 DATA 40,02,40,02,40,02,40,02,08
1020 DATA 40,02,40,02,7F,FE,00,00,01
1026 REM *ｱｸﾏﾉｺﾞﾝﾄﾞﾗ             ==
1030 DATA 78,1E,48,12,48,12,40,02,BC
1040 DATA 40,02,40,02,40,02,40,02,08
1050 DATA 40,02,40,02,7F,FE,00,00,01
1056 REM *ﾓｳｼﾞｬ                   ==
1060 DATA 00,00,00,00,00,00,03,C0,C3
1070 DATA 0F,F0,1F,F8,19,98,1F,F8,DE
1080 DATA 1F,F8,0C,30,00,00,00,00,53
1086 REM *ﾊﾅ                      ==
1090 DATA 36,77,00,77,36,00,08,49,AB
1100 DATA 2A,1C,08,00,FF,20,20,20,AD
1106 :
1108 REM j.ｼｮｷﾁ [e240~]           ==
1110 DATA 08,A4,11,00,00,A4,1A,00,7B
1120 DATA 08,A4,23,00,00,A4,2C,00,9F
1130 DATA 08,A4,35,00,00,0A,03,50,3E
1140 DATA A0,64,81,00,00,00,00,00,85
1146 :
1148 REM [3] ｼｮｷｾｯﾃｲ
1150 SCREEN 4,2,2:COLOR,,6:CONSOLE,,,0
1160 FOR I=1 TO 5:READ D(I):NEXT I:GOTO
100
1170 DATA -3,-240,-480,240,480
```

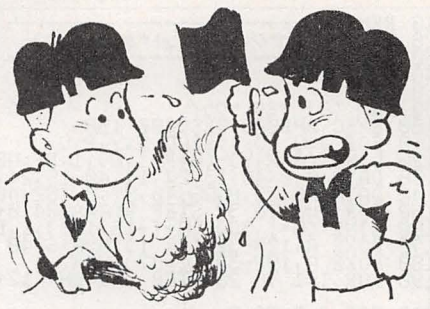


★こらっ，このハガキをボツにしたら，ベーマガなぐるぞ！…私はこれで，OFに載りました。(長野県上伊那郡・田畑智弘17才)……【影：危ない，危ない。私の出場回数が多いから，それだけ多くなぐられるってことだからな。】

PC-6001mkⅡSR/6601SR用
(N60SR-BASIC/N66SR-BASIC)

協賛：NEC，システムソフト

PUK POK
（プク　ポク）



エントリーコードP6④　福島　敦則

STORY

PUK君とPOK君は，とても仲のよい兄弟でした。しかし，小さなことから大げんかになりました。

そんなとき，PUK君は「道にあるハタを取ってきてくれないか」と父にお使いをたのまれたのでした。

PLAY

カーソル・キーを使い，PUK君(青いぼうし）を動かして，ハタを取ってください。

POK君(赤紫のぼうし)が火の子をまいてじゃまをしますが，火の子のところをもう一度POK君が通ると，火の子をひろっていきます。この火の子に当たらないよう，ハタを取ってください。

また，9面からは，青いブロックがでてきます。これはPOK君でしかやぶられないので，注意してください。

END

ある形でハタを取ると，つぎの面でSF（ただ黄色いだけのハタ）がでてきますので，これを取ってください。

SFを取っておかなければ，クリアできない面があります（17面だったと思います）。

こちら編集部

P6SR専用のプログラムも，最近じょじょに増えてきたようです。この調子でがんばってください。なお，P6シリーズの投稿には，モードとページをお忘れなく。



CHECKER FLAG

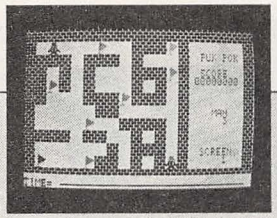
編：なかなか，じれったいゲームですね。火の子がなかなかなくなりませんよ。

Dr.D：ちょっと，さびしいゲームだな。敵の数が少ないとか，ハタを取るだけとかが原因だ。もう一つか二つ，なにか要素を加えるべきだな。

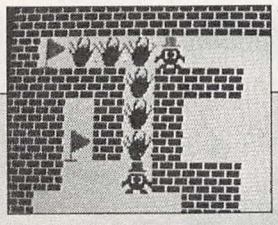
編：動きが特別変わっているわけでもないから，よけい単調になってしまうのでしょうね。スピードが，めちゃくちゃ速ければ，スリリングなゲームにもなりますが…。

Dr.D：つまり，このままでもおもしろいが，プログラム作りに自信のある人は，手を加えてみるべきだな。

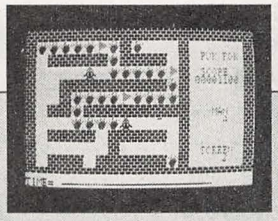




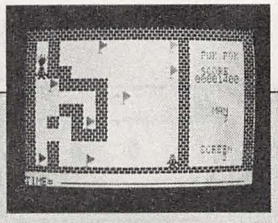
《写真1》1面です。右下がPUK君です



《写真2》POK君は火の子をまいてじゃまするぞ



《写真3》2面です。火の子にかこまれてしまいそう



《写真4》これはシンプルな3面。まだまだあるぞ

★編さんや影さんが成長したのか，僕が追いつけないのか…。最近，わけのわからないOFが増えました。でも，そこがまたいいですね。（岩手県盛岡市・**よしよし14才**）……【**影**：このペンネームもわけわからん。】

```
10 WIDTH 40,20:CLS:LOCATE 12,9:PRINT "ｼﾊﾞﾗｸ ｵﾏﾁ ｸﾀﾞｻｲ"
20 SCREEN 2,2,2:SCREEN 2,2,1
30 '---------------------------- ｼｮｷ ｾｯﾃｲ
40 DIM T(61),K(61),F(61),U(61),B(61),Z(61),L(61),H1(3),H2(3),N(15),OX(6),OY(6)
50 BGM 1:FOR A=0 TO 15:N(A)=2^A:NEXT
60 COLOR ,16:CLS:RESTORE 1130:FOR L=0 TO 6:F=0
70 READ H1(0),H1(1):FOR O=0 TO 15:READ J$:IF J$="0" THEN 150
80 B=VAL ("&h"+J$):IF B<0 THEN B=VAL ("&h"+MID$ (J$,2,3))+VAL ("&h"+MID$ (J$,1,1
))*4096
90 FOR A=15 TO 0 STEP -1
100 IF B-N(A)<0 THEN 140
110 B=INT (B-N(A)):IF O=6 THEN F=1
120 PSET (L*16+15-A,O),H1(F)
130 IF B=0 THEN A=0
140 NEXT
150 NEXT :NEXT :RESTORE 1020:FOR A=0 TO 6:READ BX,BY:OX(A)=BX*16:OY(A)=BY*16:NEX
T
160 GET (0,0)-(15,15),T:GET (16,0)-(31,15),K:GET (32,0)-(47,15),F
170 GET (96,0)-(111,15),L
180 GET (48,0)-(63,15),U:GET (64,0)-(79,15),B:GET (80,0)-(95,15),Z:CLS
190 RESTORE 1010:FOR A=0 TO 3:READ W:H1(A)=W:H2(3-A)=W:NEXT
200 '------------------------ ｶﾞﾒﾝ ｾｯﾃｲ 1
210 FOR BB=0 TO 19:PUT (BB*16,0),U,PSET :PUT (BB*16,176),U,PSET :NEXT
220 FOR BB=1 TO 10:PUT (0,BB*16),U,PSET :PUT (208,BB*16),U,PSET :PUT (303,BB*16)
,U,PSET :NEXT :DEMO=1
230 LINE (14*16,16)-(300,11*16-1),16,BF:COLOR 1:LOCATE 30,3:PRINT"PUK POK"
240 LOCATE 30,5:PRINT"SCORE"
250 LOCATE 29,6:PRINT"00000000"
260 LOCATE 32,10:PRINT"MAN"
270 LOCATE 34,11:PRINT"3"
280 LOCATE 30,15:PRINT"SCREEN"
290 LINE (0,191)-(319,199),1,BF
300 LINE (0,183)-(319,199),16,BF
310 '------------------------ ｶﾞﾒﾝ ｾｯﾃｲ 2
320 FOR FS=1 TO 100:RESTORE 1040:NI=3:FOR GS=1 TO 9:LINE (270,160)-(280,169),16,
BF:LOCATE 33,16:PRINT GS+(FS-1)*9
330 LINE (0,183)-(319,199),16,BF
340 READ A$ :IF LEN (A$)<10 THEN 340
350 LINE (16,16)-(207,175),16,BF
360 FOR Q=0 TO 23 STEP 2:C$=MID$(A$,Q+1,2):FOR FG=0 TO 1:KI$=MID$ (C$,FG+1,1)
370 C=ASC (KI$):IF C=>58 THEN C=C-39
380 C=C-48
390 FOR R=4 TO 0 STEP -1
400 IF C-N(R)=>0 THEN C=C-N(R):PUT (Q/2*16+16,(R+FG*5)*16+16),U,PSET
410 NEXT :NEXT :NEXT :READ A:IF FS=1 THEN 430
420 FOR CR=1 TO A:READ X,Y:PUT (X*16,Y*16),Z,PSET :NEXT
430 FOR A=0 TO 6:PUT (OX(A),OY(A)),B,PSET :NEXT
440 X=16:Y=0:G=0:TX=16:TY=16:KX=192:KY=160
450 PUT (TX,TY),T,PSET:PUT (KX,KY),K,PSET
460 IF HT=5 THEN PUT (KX,16),L,PSET:HT=0
470 IF DEMO=0 THEN LOCATE 0,19:PRINT "TIME=";:LINE (50,195)-(310,195),1:TI=310:L
OCATE ,1
480 IF DEMO=1 THEN 1200
490 '------------------------------ ﾒｲﾝ
500 PSET (TI,195),16:P=POINT (X+TX+6,Y+TY):IF P=9 OR P=6 THEN 950
510 IF TI=49 THEN E$="TIME":GOTO 910
520 TI=TI-1:IF 6=POINT (TX+6,TY) THEN M=2
530 PUT (TX+X,TY+Y),T,PSET
540 ON M+1 GOSUB 580,570,560,550:GOTO 590
550 PUT (TX,TY),B,PSET :RETURN
560 PUT (TX,TY),K,PSET :RETURN
570 LINE (TX,TY)-(TX+15,TY+15),16,BF :RETURN
580 PUT (TX,TY),F,PSET :RETURN
590 M=0:IF P=11 THEN M=1
600 IF P=7 THEN M=3
610 TX=TX+X:TY=TY+Y
620 NX=0:NY=0:IF DEMO=0 THEN A=INT ((STICK (0)+1)/2):IF A=0 THEN 500
630 IF DEMO=1 THEN TI=199:A=INT (RND (1)*4+1):IF STICK (0)<>0 THEN 1250
640 A=A-1:NX=H2(A):NY=H1(A)
650 P=POINT (KX+NX+6,KY+NY)
660 IF P=9 OR P=10 THEN 500
670 PLAY ,"@3T20006L8EG":PUT (KX+NX,KY+NY),K,PSET
680 LINE (KX,KY)-(KX+15,KY+15),16,BF
690 KX=KX+NX:KY=KY+NY
700 IF P=11 THEN 840
710 IF P=7 OR P=15 THEN 740
720 GOTO 500
730 '------------------------------ ﾌﾗｯｸﾞ
740 IF P=15 THEN PLAY "@3t200o618abco7defgabc":BGM 1:NI=NI+1:GOTO 860
750 IF TY=80 OR TX=80 THEN HT=5
760 G=G+1:IF G=7 THEN 780
770 PLAY "@3t200o618aaco7d"
780 SC=SC+100:SC$=RIGHT$("0000000"+MID$(STR$(SC),2),8)
790 LINE (230,60)-(290,69),16,BF:LOCATE 29,6:PRINT SC$
800 IF G<>7 OR DEMO=1 THEN 500
810 '------------------------------ ｸﾘｱｰ
820 BGM 0:PLAY "@12t200o618aa-afbb-bgo7cco6bo7c4":BGM 1:NEXT :NEXT
830 '------------------------------ ﾔﾗﾚﾀｰ
840 FOR A=1 TO 5:PLAY "@3t20018ga":PUT (KX,KY),K,PRESET
850 PUT (KX,KY),K,PSET:NEXT :NI=NI-1
860 IF DEMO=1 THEN 500
870 LINE (270,110)-(279,119),16,BF:LOCATE 33,11:PRINT NI
880 IF NI<>0 THEN 500
890 '------------------------ ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ
900 E$="GAME"
910 LINE (0,183)-(319,199),16,BF
920 BGM 0:PLAY "@12t100o618ddd4df4e4.rd4c4d2"
930 KANJI (50,184),6,E$," OVER":GOTO 1230
940 '--------------------- POP ｲﾄﾞｳ ﾊﾟﾀｰﾝ
950 RN=RND(1):IF Y=0 THEN 980
960 X=SGN (RND (1)-RN)*16:Y=0:J=POINT (TX+X+6,TY):IF J=9 OR J=6 THEN X=-X
970 GOTO 620
980 Y=SGN (RND (1)-RN)*16:X=0:J=POINT (TX+6,TY+Y):IF J=9 OR J=6 THEN Y=-Y
990 GOTO 620
1000 '------------------------------ ﾃﾞｰﾀｰ
1010 DATA -16,0,16,0
1020 DATA 2,4,6,1,1,10,5,7,5,10,8,5,12,3
1030 DATA 32,33,31,29,29,34,35
1040 DATAu4a4e400umilip02vulatu00,1,12,5
1050 DATA0021qlakalah8tblalala101,2,1,9,5,9
1060 DATA007qc18784o7000000000000,1,3,5
1070 DATA00nf29abe92ba8adia68ue00,2,6,8,12,5
1080 DATA401mah2tq10fd411tk4ieJ80,1,12,1
1090 DATAa022sq2a8108td00eqa3aa88,2,9,1,8,9
1100 DATA20if88abaaaaaaaa89b08uf00,2,12,4,12,2
1110 DATA006fa8aba92vu22aab88ud04,1,2,5
1120 DATA4c154km2s8a78i7oq2mek2h8,1,3,9
1130 DATA 4,9,7e0,7e0,7e0,7e0,1ff8,0,ff0,1998,1bd8,3bdd,f9a0,cff3,8ff1,7e0,1c38,
3c3d
1140 DATA 6,9,7e0,7e0,7e0,7e0,1ff8,0,ff0,1998,1bd8,3bdd,f9a0,cff3,8ff1,7e0,1c38,
3c3d
1150 DATA 11,11,320,210,4610,2453,25b2,97f2,4ff4,4ffc,3ff9,1ff8,1ff0,1ff0,fe1,fc
0,7c0,0
1160 DATA 9,9,eff0,eff0,eff0,0,feff,feff,feff,0,eff0,eff0,eff0,0,feff,feff,feff,
0
1170 DATA 7,7,e00,f00,fc0,ff0,ffc,ffe,ffc,ff8,fe0,f80,e00,800,800,800,800,7f01
1180 DATA 10,10,eff0,eff0,eff0,0,feff,feff,feff,0,eff0,eff0,eff0,0,feff,feff,fef
f,0
1190 DATA 15,15,e00,f00,fc0,ff0,ffc,ffe,ffc,ff8,fe0,f80,e00,800,800,800,800,7f01
1200 SCREEN 1,1,1:LOCATE 15,11:PRINT "hit any key"
1210 IF INKEY$="" THEN 1210
1220 SCREEN 2,2,2:KANJI (50,184),12,"HIT ｶｰｿﾙ KEY":GOTO 1230
1230 IF STICK (0)<>0 THEN 1230
1240 PLAY "V0":DEMO=1:GOTO 500
1250 PLAY "T100V7@12116o6cdedeffgabo7cdefg":SC=0:DEMO=0:GOTO 230
```

★(影さんが編さんに文句を言う編：なに／(影さんヒヒル)編：ぬねの。影：…。(静岡県焼津市・Mr.X'15才)
……【編：ト書きつきですね。影：映画の台本みたいだ。(影ねむる)。では，グー。編：自分で作らないでよ。】

PC-6001 mkII SR

PC-8001/mkII/ 8801/mkII/SR (N-BASIC)用 パッケージ PACKAGE

協賛：NEC，システム・ソフト



エントリーコードP8① 小熊喜代夫

STORY

あなたは先々月まで配送屋さんをしていましたが，隣国に国旗を届けに行く途中，すっころんで国旗を全部落としてしまい，それを全部回収することができずクビになりました。

しかたがないので，新しい仕事をさがしますが，なかなか見つかりません。とうとう1か月以上もかかって，やっと見つけた仕事が，他社が作ったジョイスティックのパッケージをする仕事でした（以上ベーマガ85年12月号からの連続物語）。

HOW TO PLAY

テンキーの8で上，2で下にWORKERが動き，スペース・キーでパッケージ発射です。スペース・キーを押すと，まず下からパッケージのふたにあたる部分があがってきますので，自分がパックしたいスティックのところにきたら（というよりY座標がWORKERと同じになったら），スペース・キーを離してください。すると，WORKERがパッケージの本体にあたる部分を投げます。

ふたと本体の位置が少しでもずれたり，スティックがまっすぐになっていないときにパックしたりすると，不良品をパッケージしたことになり，WORKERが1人クビになります。また，スティックが自分のところまできてしまっても，同様に1人減ります。

面をクリアするごとにふたのスピードが速くなり，止めるタイミングがむずかしくなりますが，左横にあるパックしたスティックを入れるダンボールが目盛りのかわりになると思うので，ためしてみてください。

♡

♡

CHECKER FLAG

編：シリーズもののゲームですよ。

Dr.D：シリーズといっても，ストーリーが続いているというだけではないか。

編：そうですが，このゲームもおもしろいですよ。

Dr.D：なるほど，シンプルだが，けっこういいぞ。プログラムも短いしな。

編：キャラクターの定義が前のほうにありますけど……。

Dr.D：たしかにメイン・ルーチンの前にいろいろあると，実行速度が落ちてしまうが，このプログラムは，流れにそって作られている。そんなに長くないのなら，このほうが見やすいので，いいだろう。

編：なるほど，見やすさ第一ですね。

EXTRA

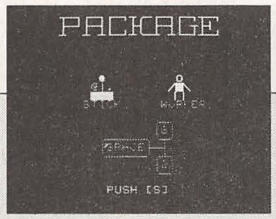
梶山英司という男が，最近ペーパー・アドベンチャーを作るのにこっていて，やらせてもらったらけっこうおもしろかった。それで，ベーマガに投稿するのをすすめました。彼も承知して投稿してくれたようなので，編集部の方どうかよろしくお願いします。

近いうちに私と彼の共作ペーアド『タイム トラベラー』を送るつもりですが，そちらのほうもよろしく……。

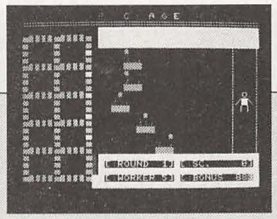
評…ありそうな話(編)



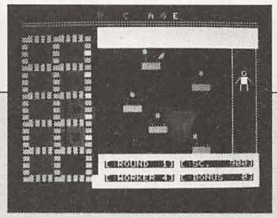
by TOHT



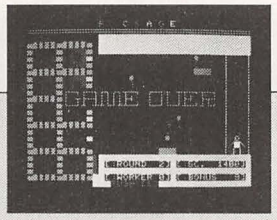
《写真1》タイトル画面。S キーでスタート



《写真2》ジョイスティックのパッケージがキミの仕事



《写真3》よし，あと一つ！なかなかできるやつだ



《写真4》ちょっと流れが速くなると，こうだもの

★やい！2月号の164ページのキミ。オレは，その話を信じてFM－7に水をやったら，ブッこわれてしまったじゃないか。オレのFM－7をかえせー。（愛知県師勝町・**吉田耕太郎12才**）……【**影**：酒だったらよかったのにね。】

```
10 REM ┌──────────┐
20 REM │          │
30 REM │  PACKAGE │
40 REM │          │
50 REM │ PROGRAMED│
60 REM │  K.Oguma │
70 REM │ (C) DEMPA│
80 REM └──────────┘
90 DEFINT A-Z :HS=0 :DIM X(4),Y(4),V(4)
100 WIDTH 40,25 :CONSOLE 0,25,0,1
110 COLOR  7,32 :PRINT CHR$(12);
120 REM ****** CHARACTER ******
130 BK$=    CHR$(31)+CHR$(29)
140 BK$=BK$+CHR$(29)+CHR$(29)
150 WK$=   " O "+BK$+"/■\"+BK$+" || "
160 PC$=   "■■■"+BK$+"■┼■"+BK$+"■■■"
170 ST$(0)="●  "+BK$+"@\."+BK$+"■■■"
180 ST$(1)=" ● "+BK$+"@|."+BK$+"■■■"
190 ST$(2)="  ●"+BK$+"@/."+BK$+"■■■"
200 BR$=    "   "+BK$+"   "+BK$+"    "
210 REM ****** TITLE ******
220 COLOR 5 :PRINT :PRINT :PRINT
230 PRINT SPC(8);"┌─┐ ┌─┐ ┌─┐┌┬┐┌─┐ ┌─┐ ┌┬┐┌─┐"
240 PRINT SPC(8);"└─┐ ├─┤ │   │ │ │ ├─┤ │ ├┤ "
250 PRINT SPC(8);"└─┘ ┴ ┴ └─┘┴ ┴└─┘ ┴ ┴ ┴ └─┘";
260 COLOR 4 :LOCATE 12,10 :PRINT ST$(1);
270 COLOR 7 :LOCATE 22,10 :PRINT WK$;
280 COLOR 2 :LOCATE 11,13 :PRINT "STICK";
290 LOCATE 21,13 :PRINT "WORKER";
300 LOCATE 20,15 :PRINT " ┌─┐"+BK$+"|8|"+BK$+" └┬┘"+BK$+" ┤ "+BK$+" ┌─┐"+BK$+"|2|"+BK$+" └─┘"
310 LOCATE 13,17 :PRINT " ┌──────┐"+BK$+BK$+CHR$(30)+CHR$(29)+    "|SPACE├─"+BK$+BK$+CHR$(30)+CHR$(29)+CHR$(29)+" └──────┘";
320 COLOR 1 :LOCATE 14,23 :PRINT "PUSH [S]";
330 IF INP(4)<>247 THEN 330
340 REM ****** GAME START ******
350 FOR I=30 TO 0 STEP -1
360 BEEP 1 :FOR J=0 TO I :NEXT J
370 BEEP 0 :FOR J=0 TO I :NEXT J
380 NEXT I
390 COLOR  7,32 :PRINT CHR$(12);
400 RO=1:SC=0 :WK=5
410 REM ****** SCREEN ******
420 LINE(0,1)-(37,1),"=",6
430 FOR I=3 TO 23 STEP 4 :LINE(0,I)-(10,I),"■",1 :NEXT I
440 FOR I=0 TO 10 STEP 5 :LINE(I,3)-(I,23),"■",1 :NEXT I
450 COLOR 3 :FOR I=5 TO 17 STEP 3 :LOCATE 10,I :PRINT "■";:NEXT I
460 LINE(33,4)-(37,20),"|",5,B
470 LINE(12,2)-(37,4),"■",5,BF
480 LINE(12,20)-(37,24),"■",5,BF
490 LINE(11,23)-(11,24),"■",5
500 TL$="P A C K A G E " :LOCATE 12,0
510 FOR I=1 TO 7 :COLOR I :PRINT MID$(TL$,I%2-1,2);:NEXT I
520 LINE(11,20)-(11,22),"■",2
530 COLOR 7 :LOCATE 13,21 :PRINT USING "[:ROUND ##]";RO;
540 LOCATE 25,21 :PRINT USING "[:SC. #####]";SC;
550 LOCATE 13,23 :PRINT USING "[:WORKER #]";WK;
560 LOCATE 25,23 :PRINT "[:BONUS 100]";
570 LOCATE 34,11 :PRINT WK$;
580 REM ****** ROUND START ******
590 X=11 :PC=0 :OT=0
600 FOR I=0 TO 4
610 X(I)=RND(1)%7+12 :Y(I)=3%(I+1)+2 :V(I)=RND(1)%3 :COLOR 4 :LOCATE X(I),Y(I) :PRINT ST$(V(I)); :NEXT I
620 REM ****** MAIN ******
630 FOR T=100 TO 0 STEP -1
640 V=(INP(1)=254)-(INP(0)=251) :V=V%3
650 IF X+V<5 OR X+V>17 THEN V=0
660 IF INP(9)=191 THEN GOSUB 780
670 A=T MOD 5
680 COLOR 7 :LOCATE X(A),Y(A) :PRINT BR$;
690 V(A)=V(A)+1+(V(A)=2)%3 :X(A)=X(A)+1 :IF X(A)=31 THEN GOSUB 1000 :X(A)=RND(1)%7+12 :V(A)=RND(1)%3
700 COLOR 4 :LOCATE X(A),Y(A) :PRINT ST$(V(A));
710 COLOR 7
720 IF V=0 THEN 750
730 LOCATE 34,X :PRINT BR$;
740 X=X+V :LOCATE 34,X :PRINT WK$;
750 IF OT-1 THEN LOCATE 33,23 :PRINT USING "###";T;
760 NEXT T :OT=1 :GOTO 630
770 REM ****** PACKAGE ******
780 Y=20
790 IF INP(9)=191 AND Y>2 THEN LINE(11,Y)-(11,Y+2)," ",7 :Y=Y-1 :LINE(11,Y)-(11,Y+2),"■",2
800 FOR I=0 TO 60-10%(RO+(RO>6)%RO)
810 IF INP(9)=191 AND Y>2 THEN NEXT I :GOTO 790
820 FOR I=30 TO 12 STEP -1
830 BEEP 1 :COLOR 2 :LOCATE I,X :PRINT PC$;
840 COLOR 7 :LOCATE I,X :PRINT BR$;
850 BEEP 0 :NEXT I :LINE(11,Y)-(11,Y+2)," ",7
860 COLOR 7 :IF Y=X AND V((X-2)/3-1)=1 THEN BEEP 1 :FOR J=0 TO 15 :NEXT J :BEEP 0 :SC=SC+100 :PC=PC+1 :LOCATE 31,21 :PRINT USING "######";SC;:GOSUB 890 ELSE GOSUB 1000
870 LINE(11,20)-(11,22),"■",2 :RETURN
880 REM ****** DOZEN ******
890 COLOR 2 :VX=2-(PC MOD 2=0)%5 :VY=(PC-(PC MOD 2=1))%2 :LOCATE VX,VY :PRINT PC$;:LINE(VX-1,VY)-(VX-1,VY+2),"■",2 :VV=(X-2)/3-1 :X(VV)=RND(1)%7+12 :IF PC=10 THEN 920 ELSE V(VV)=RND(1)%3
900 RETURN
910 REM ****** CLEAR ******
920 FOR I=0 TO 2 :BEEP 1 :FOR J=0 TO 50 :NEXT J :BEEP 0 :FOR J=0 TO 150 :NEXT J,I
930 FOR I=0 TO 1000 :NEXT I
940 LINE(0,2)-(37,24)," ",7,BF
950 COLOR 2 :LOCATE 5,11:PRINT USING "NICE PLAY ROUND ## CLEAR...";RO;
960 IF OT=0 THEN COLOR 5 :LOCATE 10,13 :PRINT USING "BONUS ###x100pts.";T+1;:SC=SC+(T+1)%100 ELSE COLOR 1 :LOCATE 14,13 :PRINT "NO BONUS";
970 FOR I=0 TO 2500 :NEXT I :RO=RO+1
980 COLOR 7,32 :PRINT CHR$(12);:GOTO 420
990 REM ****** MISS ******
1000 FOR I=0 TO 15 :BEEP 1 :BEEP 0 :NEXT I
1010 WK=WK-1 :LOCATE 22,23 :PRINT USING "#";WK;:IF WK=0 THEN 1040
1020 RETURN
1030 REM ****** OVER ******
1040 FOR I=0 TO 50 :WIDTH 40 :BEEP 1 :BEEP 0 :NEXT I
1050 COLOR 6
1060 LOCATE 6,10 :PRINT "┌─┐ ┌─┐ ┌─┐┌─┐┌┬┐  ┌─┐┌┬┐ ┌┬┐┌─┐┌┬┐"
1070 LOCATE 6,11 :PRINT "| ┬|┌─┤|||||H  | ||  |H  |┌┘"
1080 LOCATE 6,12 :PRINT "└─┘ ┴└─┘┴ ┴└─┘  └─┘└─┘┴ ┴└─┘";
1090 IF SC>HS THEN HS=SC
1100 COLOR 2 :LOCATE 9,16 :PRINT USING "[:YOUR SCORE #####]";SC;
1110 LOCATE 9,18 :PRINT USING "[:HIGH SCORE #####]";HS;
1120 COLOR 1 :LOCATE 14,24 :PRINT "PUSH [S]";
1130 IF INP(4)<>247 THEN 1130
1140 COLOR 7,32 :PRINT CHR$(12);:GOTO 220
```

★あったらこわいもの。タイムトラベルすると、タイムスーツだけ消えてしまう、タイムギャル。(千葉県銚子市・宮内康洋15才)……[影：こわいものではなく、よろこばしいものだろ。ニター。編：その顔がこわいんです。]

PC-8001 mk II

PC-8001/mkII/ 8801/mkII/SR
(N- BASIC)用

新聞配達ゲーム

協賛：NEC，システム・ソフト



エントリーコードP8② 阪神優勝

ストーリー

あなたは，パソコンを買おうとバイトをすることになりました。そこで，バイト料のとても高い新聞配達をすることになりました。

バイト料がとても高いので，不思議に思っていたあなたは，配達をしてみてなぜそんなに高いのかわかりました。なんと，この電磁波新聞社は，ライバル会社の電子新聞社に配達を妨害されていたのです。

さあ，あなたを殺しにくるキリスト，新聞を抜き取るステイリストなどをかわし，ブジ時間内に配り終えることができるか！

ゲームのやりかた

あなたは，6時から1時間以内に15件の家に新聞を配らなければいけません。あなたは，8246で上下左右に移動できます。また，2468のうちのどれかと，スペース・キーを同時に押すと，新聞を投げることができます。

家に新聞を配るときは，まず家の右側から，左に向けて新聞を投げます。そうすると，その家の新聞受けに新聞が入ったことになります。それからその家の左にまわり，右のほうへ向かってスペース・キーを押すと，その家の人が新聞を取り込んだことになります。投げ込んだままだと，その家の左右にステイリストがきて，新聞を抜きとってしまいます。

また，新聞を投げてステイリストを気絶させることができます。そのときは，当たっても死なず，ステイリストは，ワープしてしまいます。

気絶していないステイリストや，キリストに当たると，1人死んで，10分のロスになってしまいます。

敵の動きは，やってみればわかると思います。また，キリストは，進行方向に新聞があると，少し足止めされます。

自分が全員死ぬか，7時までに配って，新聞社にもどらないか，新聞を全部なくすと，ゲーム・オーバーになってしまいます。

言い忘れましたが，配り終わったら，右下の新聞社に戻り，右側を向きスペース・キーを押すと1面クリアで，ボーナスがあります。

それから，2，5，8……面に，ボ

《第1表》変数表

C$(6)	キャラクタ	NP	新聞数
H (5)	ステイリストY座標	X，Y	自分座標
HO(4,2)	家の状態	MX，MY	自分移動用
SC！	スコア	I，J	ループ用
HI！	ハイスコア	PE	何のキャラクタがあるか
MA	自分の数	CX，CY	キリスト座標
RO	画数	NX，NY	キリスト移動用
CH	ボーナス・ステージか	M	ステイリスト移動用
IN	配った数	BX，BY	新聞投げる場合に使用
T	時間	etc	

CHECKER FLAG

編：新聞配達のアルバイトは大変ですよね。朝は早いし，冬は寒いし。

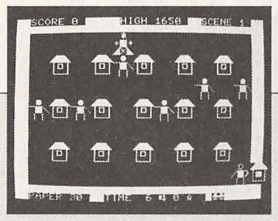
Dr.D：このゲームでは，いつ殺されるかわからんのだから大変どころではない。

編：アルバイト・シリーズでゲームを作ってみたらいいんじゃないでしょうか。

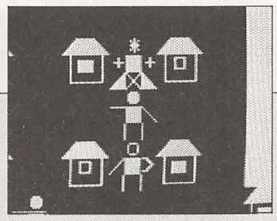
Dr.D：それはいい考えだ。ぜひ作って投稿してほしい。

編：それにしてもPC－8001は最近，また，おもしろいゲームがくるようになりましたね。

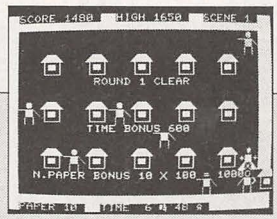
Dr.D：パソコンがゲームマシン化している中で，PC－8001はマニアの中に残ったからではないかな？グラフィックはひん弱だが，かえってさいわいしたのかもしれない。



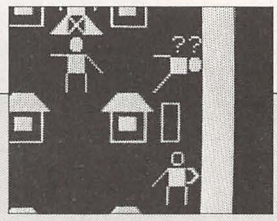
《写真1》右下があなたです。さあ1時間以内に配れ



《写真2》上がキリスト。まん中がステイリストだ



《写真3》みごと，新聞を配り終えて戻ると面クリア



《写真4》新聞を投げて気絶させることもできるんだ

★やあった～「ポートピア」と「タイムトンネル」を解いたぞ！やったね。菊川ちゃん，見てる－。これもチャレアベ別冊のおかげだ～。(北海道上川郡・**レスフィーナ樋口13才**)……**【影：よかった，よかった，めでて－な。】**

ーナス・ステージがあります。4分48秒以内にすべての新聞を取ると，ボーナスとして，自分がひとり増えます。

プログラムについて

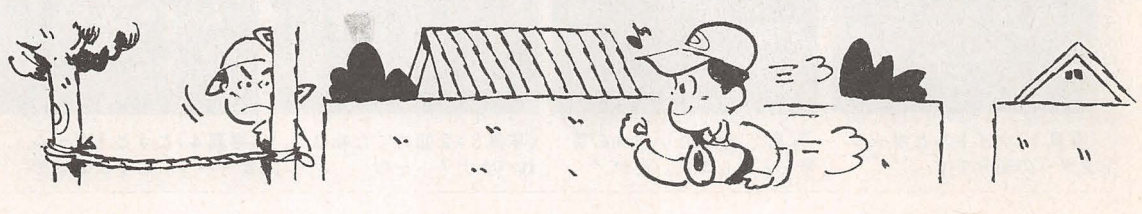
ノーマル・キャラクタで大きなキャラクターを作りました。どうでしょうか。

このゲームは，スピードはあまり速くありませんが，けっこう頭を使うと思います。

♡

新聞配達ゲームのプログラム・リスト

```
1 REM ××××××××××××××××××××××××××××××××
2 REM ｼｭﾜﾝﾊｲﾀｳ ｹｰｽﾞ Ver 0.0 For PC-8001
3 REM 1984/02/12 By HAMSHIN'S
4 REM ××××××××××××××××××××××××××××××××
10 '××××××××× ｼｭﾜﾄｳｲ 1 ××××××××××
20 WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1:COLOR 7,0,0
30 DEFINT A-Z:DIM C$(6),H(5),HO(4,2)
40 FOR I=0 TO 2:FOR J=0 TO6
50   READ C$:C$(J)=C$:C$=LF I=2 THEN 70
60   C$(J)=C$(J)+CHR$(31)+CHR$(3+I*2)
70 NEXT:I
80 GOSUB *1430
90 '××××××××× ｼｮｷﾄｳﾒﾝ 2 ××××××××××
100 SC!=0:MA=2:RO=1:CH=0
110 '××××××××× ｼｮｷﾄｳｲ 3 ××××××××××
120 FOR I=0 TO4:FOR J=0 TO2:HO(I,J)=0:NEXT J,I
130 IN=0:T=0:NP=31-RO:IF NP<20 THEN NP=20
140 CLS:PRINT CHR$(12) ××××××××××
150 COLOR 7:PRINT CHR$(12)
160 X=32:Y=20:CX=2:CY=2:HA=1:WA!=0
170 LINE(0,0)-(36,24),"■",4,B:LINE(1,1)-(35,23),"■",4,B
180 IF CH=0 THEN 210
190 FOR I=14 TO32 STEP3:FOR J=2 TO20 STEP3:LOCATE I,J:PRINT C$(4);:NEXT J,I
200 NP=11:T=552:SC!=SC!+100
210 FOR I=0 TO4:IF HO(I,0)=0 THEN 240 ELSE HO(I,0)=HO(I,0)-1:IF HO(I,0)=0 THEN C$(I*2)=C$(4)
220   IF HO(I,1)=0 THEN C$(I*2+1)=C$(4):COD=7 ELSE HO(I,1)=HO(I,1)-1:COD=5
230 LOCATE 1&I+5,J&+5:COLOR COD:PRINT C$(C);:NEXT:NEXT
240 IF CH=0 THEN FOR I=0 TO5:H(I)=1:I=COLOR 2:LOCATE 1&I+2,11:PRINT C$(2);:NEXT
250 COLOR 6:LOCATE 35,20:PRINT C$(6);:LOCATE 29,24:PRINT STRING$(MA,235);
260 COLOR 7:LOCATE 2,0:PRINT "SCORE";SC!;:LOCATE 15,0:PRINT "HIGH";HI!;:LOCATE 2
270 PRINT "SCENE";RO;
280 COLOR 4,0:LOCATE 2,24:PRINT "PAPER";NP;:LOCATE 13,24:PRINT "TIME  6 ■";
290 '××××××××× ﾒｲﾝ ﾙｰﾌﾟ ××××××××××
300 '××××××××× ｼﾞﾌﾟﾝ ﾊﾄｰﾝ ××××××××××
310 T=T+1:IF T>599 THEN 1310 ELSE COLOR 7:LOCATE 22,24:PRINT TW10;"■ ";
320 COLOR 7:LOCATE 22,24:PRINT TW10;"■ ";
330 MX=8:MY=8:10=INP(0)
340 IF INP(1)=254 THEN MY=-3:GOTO 380
350 IF INP(1)=253 THEN MY=3:GOTO 380
360 IF I0=239 THEN MX=-3:GOTO 380
370 IF I0=251 THEN MY=3
380 IF MX+MY=0 THEN 510
390 PE=PEEK(&HF304+(X+MX)*2+(Y+MY)*120)
400 IF INP(9)=191 AND X+MX>=55 THEN 1070
410 IF Y+MY=-1 OR Y+MY=23 OR X+MX=-1 OR X+MX=35 THEN 510
420 IF PE=32 THEN X=X+MX:Y=Y+MY:GOTO 510
430 IF PE=135 THEN 510 ELSE IF PE=237 THEN 810
440 LINE(X,Y)-(X+2,Y+2),"",7,BF
450 X=X+MX:Y=Y+MY
460 IF PE=&3 THEN 1010
470 IF PE=153 THEN BEEP1:NP=NP+1:SC!=SC!+10+CH*90:GOSUB 1390:GOSUB 1410:BEEP0:GO
TO 490 PE THEN !240
480 COLOR 6:LOCATE X,Y:PRINT C$(4);
490 COLOR &LOCATE X,Y:PRINT C$(0);
500 '××××××××× ﾍﾘｺﾌﾟ ××××××××××
510 W=1-W:IF W THEN &40
520 IF WI=5 THEN BEEP1:LINE(CX+NX,CY+NY)-(CX+NX+2,CY+NY+2),"",7,BF:WI=0:BEEP0
530 IF (CX-2)MOD4+(CY-2)MOD4 THEN 550
540 IF ABS(X-CX)>ABS(Y-CY) THEN NX=3*SGN(X-CX):NY=0 ELSE NY=3*SGN(Y-CY):NX=0
550 PE=PEEK(&HF304+(CX+NX)*2+(CY+NY)*120)
560 IF PE=&HF8A6 OR PE=153 THEN 310
570 IF PE=CH+153 THEN WI=WI+1:GOTO 310
580 LINE(CX,CY)-(CX+2,CY+2),"",7,BF
590 CX=CX+NX:CY=CY+NY
600 COLOR 1:LOCATE CX,CY:PRINT C$(1);
610 IF PE=237 THEN 1260
620 GOTO 310
630 '××××××××× ﾌﾀﾞﾝﾅﾄ ﾒｲﾝ ××××××××××
640 IF CH THEN 310
650 I=RND(1)*6
660 IF H(I)=2 THEN M=18 ELSE M=-3
670 IF PEEK(&HF380+I*12+(H(I)+M)*120)=42 THEN IF H(I)=20 THEN M=-18 ELSE M=3
680 PE=PEEK(&HF380+I*12+(H(I)+M)*120)
690 IF H(I)<0 THEN H(I)=-H(I):M=0
700 LINE(I*6+2,H(I))-(I*6+4,H(I)+2),"",7,BF
710 H(I)=H(I)+M:IF H(I)=0 THEN MY=3
720 COLOR 2:LOCATE I*6+2,H(I):PRINT C$(2)
730 IF PE=237 THEN 1260
740 IF H(I)MOD6=2 THEN 310
750 FOR J=-3 TO 3 STEP6
760   IF I+J=-3 OR I+J=8 THEN 780
770   IF HO(I+(J-3)/6,H(I)/6)=1 THEN BEEP1:LOCATE I*6+J+2,H(I):COLOR 5:PRINT C$(5
780 NEXT
790 GOTO 310
800 '××××××××× ｽﾍﾟｰｽ- ｶﾞ ｵﾜｯﾀﾉﾃﾞ ｼｭﾘ ××××××××××
810 IF MY OR PEC>135 THEN 980
820 '××××××××× ﾒﾆｭｰ ｼｭﾜﾝ ﾊﾙﾄ & ﾄﾘｺﾐ ××××××××××
830 HX=X+MX
840 IF MX<0 AND HO((HX-5)/6,(Y-5)/6)=0 THEN NP=NP-1:GOSUB 1390:BEEP1:LOCATE HX,Y
:COLOR 5:PRINT C$(6);:HO((HX-5)/6,(Y-5)/6)=1:SC!=SC!+30:GOSUB 1410:BEEP0:GOTO 31
0
850 IF MX>0 AND HO((HX-5)/6,(Y-5)/6)=1 THEN BEEP1:LOCATE HX,Y:COLOR 7:PRINT C$(6
):HO((HX-5)/6,(Y-5)/6)=2:IN=IN+1:SC!=SC!+60:GOSUB 1410:BEEP0:GOTO 310
860 GOTO 510
870 '××××××××× ｼｭﾜﾝ ﾅﾌﾞﾗ ××××××××××
880 COLOR 6:LOCATE X,Y+1:PRINT " ";:LOCATE X,Y:PRINT "\";
890 COLOR 7:NP=NP-1:GOSUB 1390
900 FOR I=1 TO3
910   PE=PEEK(&HF304+BX*2+BY*120)
920   IF PE=234 THEN BEEP1:HO((BX-2)/6)=-H:LOCATE BX,BY:PRINT C$
(3);:BEEP0:SC!=SC!+10:GOSUB 1410:GOTO 970
930 NEXT
940 IF PE=32 THEN 970
950 IF I<3 THEN LINE(BX-MX,BY-MY)-(BX-MX*2,BY-MY*2),"",7,BF
960 LOCATE BX,BY:PRINT C$(4);:GOTO 990
970 I=1 THEN NP=NP+1:GOSUB 1390
980 I=3
990 NEXT:GOTO 490
1000 '××××××××× ﾓﾋﾞｰﾙ ｽﾀｲﾙﾍｽﾄ ﾆ ｱﾀｯﾀ ｼｭﾘ ××××××××××
1010 BEEP0
1020 H=2+3*INT(RND(1)*7):IF H=Y OR H=CY THEN 1020
1030 BEEP1:H((X-2)/6)=-H:COLOR 3:LOCATE X,H:PRINT C$(3);:BEEP0
1040 SC!=SC!+50:GOSUB 1410
1050 GOTO 970
1060 '××××××××× ﾒﾝﾀﾘｱ ﾊﾝﾄｰﾝ ××××××××××
1070 IF INK>15 THEN 490
1080 BEEP1:COLOR 6:LOCATE 12,8:PRINT "ROUND"RO"CLEAR";
1090 BO=(600-(T*10)X10)X5:COLOR 4:LOCATE 11,14:PRINT "TIME BONUS";BO
1100 COLOR 5:I=16-RO:IF I<5 THEN I=5
1110 IF I>NP THEN LOCATE 4,20:PRINT USING"N.PAPER BONUS ## X 100 = #####";NP,NPX
101:BO=BO+100:GOTO 1130
1120 LOCATE 4,20:PRINT"N.PAPER PERFECT BONUS 5000 Pts";:B=5000
1130 SC!=SC!+BO+B:RO=RO+1
1140 FOR I=0 TO3000:NEXT:BEEP0:FOR I=0 TO 5000:NEXT
1150 IF RO MOD3=0 THEN CH=1:PRINT CHR$(12);:COLOR 6:LOCATE 13,10:PRINT "BONUS ST
AGE";:FOR I=0 TO1000:BEEP1:BEEP0:NEXT
1160 GOTO 120
1170 '××××××××× ｶﾞｰﾒｵｰﾊﾞｰ ｵﾜﾘ ××××××××××
1180 IF SC!>HI! THEN HI!=SC!
1190 COLOR 7:LOCATE 15,10:PRINT "PERFECT";
1200 COLOR 6:LOCATE 14,12:PRINT "BONUS MAN";:MA=MA+1
1210 FOR I=0 TO3000:BEEP1:FOR J=0 TO50:NEXT:BEEP0:NEXT
1220 FOR I=0 TO5000:NEXT:CH=0:GOTO 120
1230 COLOR 7:LOCATE 14,10:PRINT "NO BONUS"
1240 FOR I=0 TO300:BEEP1:BEEP0:NEXT:GOTO 1220
1250 '××××××××× ﾀｲﾑｱｯﾌﾟ ××××××××××
1260 FOR I=0 TO500:BEEP1:BEEP0:NEXT
1270 COLOR 6:LOCATE X,Y:PRINT C$(0);
1280 FOR I=0 TO100
1290 BEEP1:LOCATE X+1,Y:PRINT "+";:LOCATE X+1,Y:PRINT "X";:BEEP0:NEXT
1300 IF MA AND CH=0 THEN T=T+100:MA=MA-1:GOTO 150
1310 IF CH THEN 1180
1320 IF T<600 THEN HI!=SC!
1330 FOR I=0 TO200:BEEP1:BEEP0:BEEP0:NEXT
1340 COLOR 2:LOCATE 14,10:PRINT "GAME OVER";
1350 COLOR 7:LOCATE 11,22:PRINT "HIT RETURN KEY";
1360 IF INPUT$(1)=CHR$(13) THEN 100 ELSE 1360
1370 GOTO 150
1380 '××××××××× ｼｮｳﾒｲﾀﾞﾏ ﾋｮｳｼﾞ ××××××××××
1390 IF NP<0 THEN 1320 ELSE COLOR 7:LOCATE 7,24:PRINT NP;:RETURN
1400 '××××××××× ｽｺｱ ﾋｮｳｼﾞ ××××××××××
1410 COLOR 7:LOCATE 7,0:PRINT SC!;:RETURN
1420 '××××××××× ﾀｲﾄﾙ ××××××××××
1430 PRINT CHR$(12):RESTORE 10000:X=0:Y=1
1440 FOR I=0 TO11
1450   READ C$:H=VAL("&H"+C$)
1460   FOR J=0 TO7
1470     IF H AND 2^J THEN LOCATE X,Y:COLOR 1MOD6+1:PRINT C$(5);
1480     X=X+3:NEXT J,I
1490   IF X<39 THEN Y=Y+3:X=0
1500 NEXT J,I
1510 COLOR 7:LOCATE 0,0:PRINT "The";:LOCATE 25,22:PRINT "of ｼｭﾜﾝﾊｲﾀｳ";:LOCATE 1
1,24:PRINT "HIT RETURN KEY";
1520 IF INKEY$<>CHR$(13) THEN OUT 51,2:OUT 51,0:GOTO 1520
1530 RETURN
1540 '××××××××× ﾃｰﾀﾌﾟ ﾃﾞｰﾀ ××××××××××
1550 DATA "■","■","■","■","■","■","■","■","■","■","■","■"
1560 DATA "■","■","■","■","■","■","■","■","■","■","■","■"
1570 DATA "■","■","■","■","■","■","■","■","■","■","■","■"
1580 '××××××××× ﾀｲﾄﾙ ﾃｰﾀ ××××××××××
10000 DATA 01,28,28,85,A8,A9,5E,97,2A,D2,48,02
```

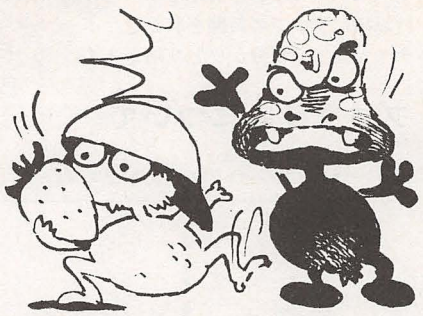


★影さんに一言。つぐ美さんのツメのあかでもせんじて飲みなさい！(岐阜県揖斐郡・林　大平13才)……【影：ゴックン！うまい！これはいける。編：それはDr.のフケです。影：ゲーッ！ん？そんなわけないだろう。】

PC-8001mkII/SR(N88-BASIC)用
ピクポク

協賛：NEC，システム・ソフト

エントリーコードP83　小川真太郎



STORY

今日も元気な「ピクポク」はくだ物を取りに「5103番地」へ行ったのサ。

ところがそこでは，3匹のモンスターがくだ物の番をしているのサ。

HOW TO PLAY

「ピクポク」をうまく操作して，画面のターゲットをすべて取ると，ラウンド×5000点が加算されて，クリアとなるのサ。

ターゲットはラウンドごとに変わり，得点も異なるのサ（詳しくは，タイトルを見ればわかるのサ）。

もちろん壁やモンスターに接触すると「BATAN－Q」となるのサ。

そうそう，操作は1 2 3 4 5 6 7 8 9のキー（テンキーでも，フルキーでも）を使い，そのキーを押すことにより，画面上のその数字に向かってピクポクが動くのサ（やってみれば，わかるのサ）。

モンスターについては**第1図**のとおりサ。

ENDING

「みんな，もっとがんばってマークIIのプログラムを月2本にもどそう!!」と思う今日この頃なのサ。

参考文献

ベーマガ85年5月号「QUETY KONG」

顔	なまえ	スピード	性　格
	ポッピー	1/3	先まわりする
	コッツン	1/2	追跡する
	カビゴン	1/6	先まわりする

《第1図》モンスターの種類

CHECKER FLAG

編：マルチステートメントの少ないプログラムですね。

Dr.D：見やすくていいな。こういうゲームはモンスターの追いかけルーチンで，おもしろさが決まると言っても過言でない。

編：モンスターの性格をだすというわけですね。

Dr.D：そうだ。全部のモンスターが同じ動きをしてしまうと，モンスターがかさなってしまったりする。そうしないために乱数を使ったりするが，そうするより性格を変えたほうが絶対にいい。

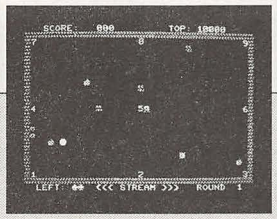
編：なるほど，そうですね。パターンも作れておもしろいですね。それにしても，なかなかのアイデア作品です。

ピクポクのプログラム・リスト

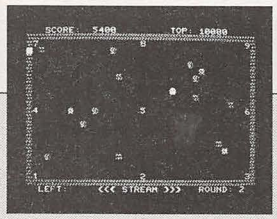
```
10 REM
20 REM       = PIC POK 4 =
30 REM
40 REM          STREAM ORIGINAL
50 REM
60 REM
70 REM
80 REM
90 CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 40,25
100 CMD SCREEN 2,0,7:CMD CLS 3
110 DEFINT A-Z:DEFUSR=&HE91A:TP=100
120 DIM C%(9,9),U(10),V(10),EN$(2)
130 FOR I=0 TO 9:FOR J=0 TO 9:READ A$
140 C%(J,I)=VAL("&H"+A$):NEXT J
150 READ L(I),M(I)
160 U(I)=8+L(I)*8:V(I)=M(I)*8:NEXT I
170 FOR I=&HE900 TO &HE923
```



《写真1》タイトルとキャラクターの紹介です



《写真2》進みたい方向の番号を入力して一。それ!



《写真3》2面のくだ物はこれバナナ？ふーむ



《写真4》とうとうゲーム・オーバー。むずかしいぞ

★影さん，編さん聞いてください。ある日，マイコン・ショップへ行って，ハイドライドを「ハイライトください」と言って，はじをかいてしまいました。（岩手県西磐井郡・**天才タロちゃん13才**）……**【影**：おつけします？プシュッ。】

```
180 READ A$:POKE I,VAL("&H"+A$):NEXT
190 FOR I=0 TO 2:READ EN$(I):NEXT
200 REM ■■■■■■■|  T I T L E  |■■■■■■■■
210 COLOR 7:CMD SCREEN 2,0,7:CMD CLS 3
220 POKE -3302,237:POKE -3280,237
230 B$=STRING$(10,29)+CHR$(31)+CHR$(31)
240 LOCATE 14,9:PRINT "... PICPOK";B$;
250 PRINT "... POPPY ";B$;"... KOTTUN";
260 PRINT B$;"... KABIGON";:COLOR 1
270 LOCATE 12,7:PRINT "= CHARACTER =";
280 COLOR 3:LOCATE 11,19
290 PRINT "= SCORE TABLE =";:COLOR 7
300 LOCATE 13,21:PRINT ".... 000 Pts.";
310 FOR I=0 TO 3:Y=72+I*16
320 CMD PUT(104,Y),C%(0,I):NEXT
330 RESTORE 1320:FOR I=1 TO 4:READ A$
340 FOR J=1 TO 20
350 IF VAL(MID$(A$,J,1)) THEN 370
360 CMD PUT(J*8+72,I*8),C%(0,9)
370 NEXT J:A=USR(I):NEXT
380 COLOR 6:LOCATE 13,24:LINE 24,1
390 PRINT "HIT [S] KEY";
400 FOR I=4 TO 8:POKE -770,45+I
410 CMD PUT(96,168),C%(0,I),PSET
420 FOR J=0 TO 150:I$=INKEY$
430 IF I$<>"s" THEN NEXT J,I:GOTO 400
440 SC=0:RO=1:LE=3
450 REM ■■■■■■■|  S T A G E  |■■■■■■■■
460 COLOR 7:CMD CLS 3:A(0)=RO+3:A(1)=9
470 GOSUB 1130:IF RO>5 THEN A(0)=8
480 CMD SCREEN 2,0,7:LOCATE 24,0
490 PRINT USING "TOP:####00";TP;
500 LOCATE 2,24
510 PRINT "LEFT:     <<< STREAM >>>";
520 PRINT USING "   ROUND:##";RO;
530 COLOR 5:LOCATE 7,24
540 PRINT LEFT$(" ●●",LE);:FORI=1 TO 9
550 LOCATE L(I)-1,M(I):PRINT I;:NEXT
560 FOR I=0 TO 1:FOR J=8 TO 312 STEP 8
570 CMD PUT(J,I*176+8),C%(0,9):NEXT
580 M=I*304+8:FOR J=16 TO 176 STEP 8
590 CMD PUT(M,J),C%(0,9):NEXT J,I
600 FOR I=1 TO RO*3:FOR J=0 TO 1
610 X=RND(1)*35+3:Y=RND(1)*19+3
620 S=STATUS POINT(8*X+5,8*Y+2)
630 IF S THEN 610
640 CMD PUT(8*X,8*Y),C%(0,A(J))
650 A=USR(5+J):NEXT J,I
660 REM ■■■■■■■|  R E A D Y  |■■■■■■■■
670 X=16:Y=X:CMD PUT(X,Y),C%(0,0)
680 FOR I=0 TO 2:X(I)=304:Y(I)=I*80+16
690 CMD PUT(X(I),Y(I)),C%(0,I+1):NEXT
700 FOR I=0 TO 4:FOR J=1 TO 10
710 A=USR(J):NEXT J,I:C=7:N=RO*3
720 REM ■■■■■■■|  PIC POK  |■■■■■■■■
730 P=1-P:I=VAL(INKEY$):IF I THEN C=I
740 U=X+8*SGN(U(C)-X):V=Y+8*SGN(V(C)-Y)
750 IF U=X AND V=Y THEN 800
760 S=STATUS POINT(U+5,V+2)
```

```
770 CMD PUT(X,Y),C%:CMD PUT(U,V),C%
780 BEEP 1:X=U:Y=V:BEEP 0
790 ON S GOTO 890,1010,890
800 REM ■■■■■■■|  MONSTER  |■■■■■■■■
810 S=P:L=X:M=Y:IF P=1 THEN 840
820 L=U(C):M=V(C)
830 Q=(Q+1)MOD3:IF Q=2 THEN S=2
840 U=X(S):V=Y(S)
850 X(S)=U+8*SGN(L-U):Y(S)=V+8*SGN(M-V)
860 CMD PUT(U,V),C%(0,S+1)
870 CMD PUT(X(S),Y(S)),C%(0,S+1)
880 IF X(>X(S) OR Y(>Y(S) THEN 720
890 REM ■■■■■■■|  O U T  |■■■■■■■■
900 CMD SCREEN 3,0,7:FOR I=5 TO 62
910 A=USR(I):NEXT:LE=LE-1
920 IF LE=0 THEN 940
930 FOR I=0 TO 3000:NEXT:GOTO 450
940 REM ■■■■■■■|  GAME OVER  |■■■■■■■■
950 FOR I=0TO31:FOR J=0TO2:COLOR IMOD8
960 LOCATE 3,11+J:PRINT EN$(J);
970 A=USR(IMOD5+1):NEXT J,I:COLOR 2
980 LOCATE 14,20:PRINT "HIT [S] KEY"
990 LINE 20,1:IF SC>TP THEN TP=SC
1000 WAIT 4,8,255:GOTO 200
1010 REM ■■■■■■■|  F R U I T  |■■■■■■■■
1020 CMD PUT(X,Y),C%(0,0),PSET:N=N-1
1030 FOR I=1 TO 10:A=USR(I):A=USR(20-I)
1040 NEXT:SC=SC+(A(0)-3)
1050 GOSUB 1130:IF N THEN 800
1060 REM ■■■■■■■|  C L E A R  |■■■■■■■■
1070 FOR I=0 TO 29:A=USR(30-I):NEXT
1080 B=RO*50:FORI=0 TO 50:COLORIMOD7+1
1090 LOCATE 14,12:A=USR(IMOD2+1)
1100 PRINT USING "BONUS:###00";B;:NEXT
1110 SC=SC+B:GOSUB 1130:RO=RO+1
1120 FOR I=0 TO 5000:NEXT:GOTO 450
1130 REM ■■■■■■■|  S C O R E  |■■■■■■■■
1140 COLOR 7:LOCATE 3,0:PRINT "SCORE:";
1150 PRINT USING "#####00";SC;:RETURN
1160 REM ■■■■■■■|  D A T A S  |■■■■■■■■
1170 DATA 10,8,4005,5455,F03E,38B2,38B2,A8AA,A02A,5454,00,00:' PICPOK
1180 DATA 10,8,5005,F43D,3571,3571,5415,2822,2282,2288,01,22:' POPPY
1190 DATA 10,8,F00F,FC3F,DFF7,D7D7,D7D7,FFFF,FC3F,CC33,19,22:' KOTTUN
1200 DATA 10,8,0A88,A82A,FABE,38B2,3A32,A8AA,AA2A, 88A,37,22:' KABIGON
1210 DATA 10,8,0002,8000,A416,55D5,5555,55D5,55D5,5435,01,12:' APPLE
1220 DATA 10,8,2008,A028,A2A0,82A2,82A2,8228,480B,5435,19,12:' SEAWEED
1230 DATA 10,8,2A00,8802,2008,2008,3435,D5D4,D5D4,1415,37,12:' CHERRY
1240 DATA 10,8,800A,0002,A02E,A8BB,F8EA,E8EE,A8BB,B02B,01,02:' MELON
1250 DATA 10,8,0A01,6A00,E800,F403,C10F,003F,00FC,00F0,19,02:' SWORD
1260 DATA 10,8,A8A8,9458,5454,0000,8A4A,4586,4545,0000,37,02:' WALL
1270 DATA 3E,20,D3,40,CD,13,E9,3E,00,D3,40,CD,13,E9,25,C2,00,E9
1280 DATA C9,E5,2D,C2,14,E9,E1,C9,E5,5E,23,66,6B,CD,00,E9,E1,C9
1290 DATA "
1300 DATA "
1310 DATA "
1320 DATA 01111100011101111000,00001011010000010110
1330 DATA 01111111011101111110,00001100110101011001
```

★50キャンペーン成功法…友達にOFコーナーのギャグを読ませる。(神奈川県横浜市・唐沢 健11才)……【影：OFで50万部達成するなら…。よし、まかせなさい。おい、このやろー。バシバシ。編：それは泣かせる。】

PC-8001mkIISR用
(N80SR-BASIC)

協賛：NEC，システムソフト

WONDER BATTLING
ワンダー バトリング

エントリーコードP8④　くりひろし



PROLOGUE

デンパ王国をおびやかす悪の魔王"マイコンダ"は，３人の勇士たちによって滅ぼされた。デンパ王国では，この勝利を記念して，「ワンダー・バトリング」と称する，モンスターと聖闘士たちの戦いを見せ物として，コロシアムで行うようになった。

聖闘士たちは，王からの称賛を受けるべく，コロシアムの非情な闘いにいどんだのであった。

FOR PLAY

このバトリングは３対３で，５×５のコロシアムの中で行われます。

移動はテンキーの[2][4][6][8]キーで，「ＭＯＶＥ」の表示のあるときに３人の聖闘士であるファイター，ウィザード，シーフを操作してやります。プレイヤー側のキャラクターは同じマスにいっしょに入れませんが，かわりに"魔法のワープ"と称して，コロシアムをサイクリックに，つまり右端から左端へ，上から下へとワープするように動かせます。敵は普通にしか動けません。

戦闘は，敵と同じマスに入ったときしかできません。それぞれ皆，ＦＩＧＨＴ（剣で闘う），ＳＰＥＬＬ（呪文を唱える），ＤＩＳＴＵＲＢ（かくらんする）の三つの行動が選べます。

「ＣＨＯＳＥ」の表示のときに選択しますが，他のキーを押すとよそ見をしていたことになるので，ダメージを受けてしまいます。

敵モンスターは３種属います。「ＤＥＡＤ」であるアンデッド・モンスター，「ＥＶＩＬ」であるヒューマノイド・モンスター，「ＢＥＡＳＴ」であるアニマル・モンスターです。それぞれ５匹ずついて，各ラウンド１匹ずつ出現します。もちろんラウンドが進むにつれて強くなっていきます。

《第１表》変数表

AAA%～PPP%	グラフィック配列
AA(I.J)	モンスター座標
PP(I.J)	プレイヤー座標
A～P(I.J)	ステイタス・ポイント
P1,P2	プレイヤー攻撃力
M1,M2	モンスター攻撃力
AM～PM$(I)	キャラクターネーム
K$	キー入力受けつけ
XX，YY	キャラクター移動量

EPILOGUE

戦いかたのコツとしては，聖闘士とモンスターの間には，それなりの相性があるので，よく相手を見てください。

また，聖闘士たちにも得意技というのがあるので，考えて行動を選んでください。

もし，敵が弱すぎると思った人は，モンスターのデータのうち，最初の五つの数字をあげていってください。なお，プレイの最初にでるプレイヤー側のステイタス・ポイントとは，順に強さ，すばやさ，魔力，かしこさ，えらさ，体力です。負けてばかりの人は，やはりプレイヤー・データの最初の五つをあげるか，６番目の値をあげてやってください。

★

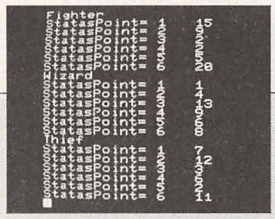
CHECKER FLAG

編：ロールプレイング・ゲームの戦闘だけを扱ったようなゲームですね。

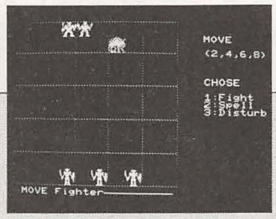
Dr.D：敵はかたまって攻撃できるので，ふくろだたきにあわないように，移動しなければならない。けっこうよくできたゲームだな。ただ，いろいろパラメータがあるが，はたして，十分にゲームで効果をあげているかが問題だな。

編：そうですね。ところで，くりひろし君は，パソコン・レクチャーでおなじみですね。Ｐ８ＳＲのユーザーがなかなか投稿してくれないもので，自ら，すすんで作ってくれました。Ｐ８ＳＲユーザー。がんばって！

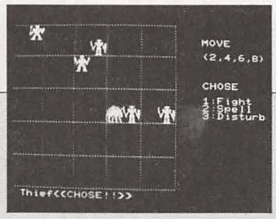
Dr.D：ぜひまた，おもしろいゲームを作ってもらいたいな。



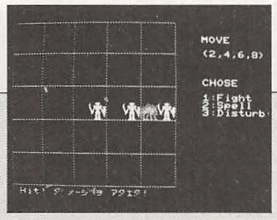
《写真１》これがステイタス・ポイントであーる



《写真２》まずは，ファイターの移動からはじめる



《写真３》シーフの戦闘だ！さあ，どれを選ぶ？



《写真４》最後の１匹だ。やった！ダメージを与えたぞ

★現在このＯＦコーナーは，使われておりません。もう一度ページ数をご確認のうえ，お開き直しください。（宮城県桃生郡・**エクスカリバー13才**）……【**編**：うわー，このページから先に進まないよー。**影**：困ったギャグだ。】

WONDER BATTLINGのプログラム・リスト

```
10 SCREEN 0,0:WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1,0:GOSUB 20:GOTO 50
20 BGM 1:PLAY "@11t150o4r12e6d12d12d12c6b6a+6","@11t150o4r12a6g12g12f6d6c+6",
"@11t130o5r12c6o4b12b12a6g6f+6","@11t130o2a1","@11t150o2a2o3g24o2g24o3g24o2g24o3
g24o2g24o3g24o2g24o3g24o2g24o3g24o2g24o3g24o2g24o3g24o2g24
```

PC-8801/mkII/SR(N88-BASIC)用

（※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。）

モスラ

協賛：NEC，システム・ソフト



エントリーコードP88①　リチャード岩永＋まつお

すとおりい

心地良く居眠りしていると，「モスラ〜やモスラ〜」と，どこからともなくこんな歌が流れてきました。ふと足もとを見ると，ザ・ピーナッツのお姉さんが必死に何か言っていました。私は起きあがり話を聞きました。

その話によると，地球の昆虫たちが「昆虫革命」を起こし，人類にかわり自分たちが地球を支配しようと考えているらしいのです。

早速私は地球に25か所あるという，昆虫たちの基地である「昆虫地帯」へ昆虫退治にでかけました。

はう とう ぷれい

タイトルがでたらスペース・キーを押してゲームをはじめましょう。あなたは，青虫に扮(ふん)したモスラを動かして，昆虫たちを退治してください。

退治の方法は，昆虫が自分のま上にいるとき，糸を吐（は）いて動けなくします。もちろん糸のとどく範囲は決まっています。糸はスペース・キーで吐き，移動は8 2 4 6です。

昆虫は全部で4種類（あり，てんとう虫，くも，かぶと虫）いて，それぞれ動きがちがいます。また，時間がたつと糸を切ってしまう昆虫もいます。

すべての昆虫を動けなくしたら面クリアで，25面クリアすると終わりです。もちろんモスラがすべて死んでしまったり，時間がなくなったりしてもGAME　OVERです。

ざ　あざあす

ある条件でクリアすると，モスラが1匹増えます。3面ごとにも増えます。

PUTルーチンにマシン語を使っていますが，5匹ぐらい動かすとすごく遅くなってしまいます。よって最後の面なんか悲惨なもんですが，我慢してください。

プログラムは特別むずかしいことはやっていないので，簡単に解読できると思います。　このゲームのアイデアを提供してくれたのは，大津高校1年1組の松尾という大バカものです。

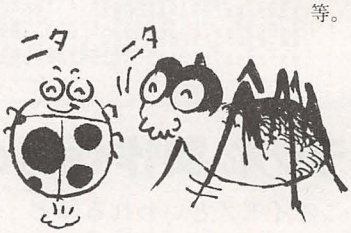
《第1表》変数表

X，Y…モスラの位置
X( )，Y( )…昆虫の位置
A( )…昆虫の数，種類
F(X，Y)…X，Yの位置が何か
（0…空，1…木，2…モスラ，3…昆虫，4…つかまえた昆虫）
A$( )…メッセージ等
L$( )…ラウンド・データ
L……ラウンド
HI……ハイスコア
S……スコア
M……残りのモスラ
—etc……

—参考にした本—

- ナツメ社，PC−8801＋mkII　アセンブリ言語プログラミング入門
- ナツメ社，PC−8801＋mkII　続アセンブリ言語プログラミング入門

等。



CHECKER FLAG

編：ザ・ピーナッツとはなつかしいですね。

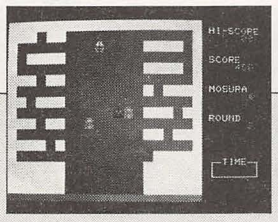
Dr.D：小美人と言っていたのをおぼえている。

編：そういう話は後にして，原稿に書いてあるイラストが最高におもしろい，みんなにも見せたかった。おっといけない。また横にそれてしまった。このゲームは，どうですか？

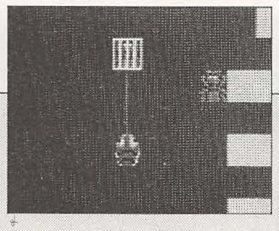
Dr.D：すべての敵を動けなくするというパターンのゲームだが，こういうゲームは，けっこういそがしい。特に敵が多くなると，手がつけられなくなってしまったりする。したがって，ここ一発というときに逆転するようなファクター（要素）を入れたほうがいいな。



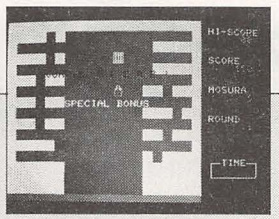
《写真1》タイトル画面。スペース・キーではじまる



《写真2》これは3面。さあ昆虫たちを退治できるか



《写真3》それ！糸を吐いて昆虫を退治するのだ



《写真4》すべての昆虫を退治すると面クリアです

★山下先生にもわからない文「オタポーッッシー8ポペーッワハPポ1ケポペ0ペピCO」**ヒント**：5×6でたてがき，わかった人は，OFまで。（神奈川県相模原市・**名取孝浩11才**）……**[影**：なにがオッペケペーだ。**]**



```
10 '/////////////////////////////////
20 '/          M O S U R A          /
30 '/   Programed ----- M.Iwanaga   /
40 '/   Cooperator ---- T.Matsuo    /
50 '/   Date ---------- S60.11.02.SAT /
60 '/////////////////////////////////
70 CLEAR ,&HAFFF:CONSOLE 0,25,0,1:RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2))
80 WIDTH 40,25:DEFINT A-Z:CLS:FOR I=0 TO 7:COLOR=(I,I,I):NEXT
90 DIM F(57,48),X(10),Y(10),A(9),K(9),A$(17),L$(25)
100 DEF USR0=&HB000:DEF USR1=&HB006:DEF USR2=&HB00C
110 DEF USR3=&HB012:DEF USR4=&HB018:DEF USR5=&HB01E
120 SCREEN 0,1:CLS 3:H=&HC000:P=320:GOSUB 1160:GOTO 1100
130 '/////// MAKE STAGE ///////
140 A(0)=LEN(L$(L))-1:FOR I=1 TO A(0):A(I)=VAL(MID$(L$(L),I,1)):NEXT
150 SCREEN 0,1:LINE (0,0)-(479,199),5,BF:CLS:GOSUB 890
160 LINE (144,12)-(335,191),2,BF:LINE (8,192)-(479,199),4,BF
170 FOR I=1 TO 12:X=312%(I MOD 2)+24:Y=I%12:LINE (X,Y)-(X+119,Y+11),2,BF
180 X=INT(RND%5)%24+(312%((I-1) MOD 2))+24:LINE (X,Y)-(X+23,Y+11),2,BF:NEXT
190 FOR I=0 TO 57 STEP 3:FOR J=3 TO 48 STEP 3
200 F(I,J)=-(POINT(I%8,J%4)=2):NEXT:NEXT
210 X=27:Y=6:B=H+X+Y%P:A=USR0(B):F(X,Y)=2:FOR I=1 TO A(0)
220 X(I)=INT(RND%8)%3+18:Y(I)=INT(RND%5)%3+15
230 IF F(X(I),Y(I))<>1 GOTO 220 ELSE B=H+X(I)+Y(I)%P
240 IF A(I)=1 THEN A=USR1(B) ELSE IF A(I)=2 THEN A=USR2(B)
250 IF A(I)=3 THEN A=USR3(B) ELSE IF A(I)=4 THEN A=USR4(B):E(I)=0:K(I)=K:K=-K
260 F(X(I),Y(I))=3:NEXT:SCREEN 0,0:T1=310-10%L:T2=T1%3:C=1:N=0:W=0
270 '/////// GAME START ///////
280 FOR I=0 TO 70:FOR J=0 TO 5:BEEP 1:NEXT:BEEP 0:NEXT
290 COLOR 6:T2=T2-1:T=T2 MOD T1
300 IF T=0 THEN C=C+1:C1=-(C=2)%6-(C=3)%1:COLOR=(5,C1)
310 LOCATE 34,20:PRINT USING "###";T2:IF T2=0 THEN O=15:GOTO 1060
320 '/////// MOVE MOSURA ///////
330 M2=0:M1=((INP(0)=239)-(INP(0)=191))%3:IF M1<>0 GOTO 350
340 M2=((INP(1)=254)-(INP(0)=251))%3:IF M2=0 GOTO 400
350 IF F(X+M1,Y+M2)=0 GOTO 400
360 B=H+X+Y%P:A=USR5(B):F(X,Y)=1:X=X+M1:Y=Y+M2
370 IF F(X,Y)=3 OR F(X,Y)=4 THEN O=14:GOTO 1030
380 B=H+X+Y%P:A=USR0(B):F(X,Y)=2:GOTO 510
390 '/////// SPIT YARN ///////
400 IF INP(9)<>191 GOTO 510 ELSE N=N+1:J=0
410 J=J+3:IF J=12 THEN Q=Q-3:GOTO 430
420 Q=Y-J:F=F(X,Q):IF F<>0 AND F<>4 GOTO 440
430 LINE (X%8+11,(Q+3)%4)-(X%8+12,Y%4),2,B:GOTO 500
440 IF F=1 THEN LINE (X%8+11,Y%4-1)-(X%8+12,Q%4),7,B
450 IF F<>3 GOTO 410 ELSE F(X,Q)=4:S=S+5:W=W+1
460 GOSUB 890:LINE (X%8,Q%4)-(X%8+23,Q%4+11),7,B
470 FOR I=X%8+5 TO X%8+17 STEP 6:LINE (I,Q%4)-(I+1,Q%4+11),7,B:NEXT
480 BEEP 1:FOR I=0 TO 25:BEEP 1:BEEP 0:NEXT:GOTO 430
490 '/////// MOVE INSECT ///////
500 IF W=A(0) GOTO 950
510 FOR I=1 TO A(0):G=A(I):IF G<>4 AND F(X(I),Y(I))=4 THEN G=0
520 B=H+X(I)+Y(I)%P:ON G GOSUB 550,610,670,800
530 NEXT:IF F(X,Y)=3 THEN O=14:GOTO 1030 ELSE 290
540 '/// 1 ///
550 R1=INT(RND%2):R2=(INT(RND%2)%2-1)%3:X1=X(I)+R2%(R1=0):Y1=Y(I)+R2%(R1=1)
560 IF X1=15 OR X1=42 GOTO 590 ELSE IF Y1=45 THEN Y1=3
570 F=F(X1,Y1):IF F<>1 AND F<>2 GOTO 590 ELSE F(X(I),Y(I))=1
580 A=USR5(B):B=H+X1+Y1%P:A=USR1(B):X(I)=X1:Y(I)=Y1:F(X1,Y1)=3
590 RETURN
600 '/// 2 ///
610 R1=(INT(RND%2)%2-1)%3:R2=(INT(RND%2)%2-1)%3:X1=X(I)+R1:Y1=Y(I)+R2
620 IF X1=15 OR X1=42 GOTO 650 ELSE IF Y1=45 THEN Y1=3
630 F=F(X1,Y1):IF F<>1 AND F<>2 GOTO 650 ELSE F(X(I),Y(I))=1
640 A=USR5(B):B=H+X1+Y1%P:A=USR2(B):X(I)=X1:Y(I)=Y1:F(X1,Y1)=3
650 RETURN
660 '/// 3 ///
670 X1=0:Y1=0:R=INT(RND%2):IF R=1 AND X=X(I) AND Y>Y(I) THEN J=8:GOTO 730
680 R1=INT(RND%2):R2=(INT(RND%2)%2-1)%3:X1=R2%(R1=0):Y1=R2%(R1=1)
690 X1=X(I)-X1:Y1=Y(I)-Y1:IF X1=15 OR X1=42 GOTO 720 ELSE IF Y1>44 THEN Y1=3
700 F=F(X1,Y1):IF F<>1 AND F<>2 GOTO 720 ELSE F(X(I),Y(I))=1
710 A=USR5(B):B=H+X1+Y1%P:A=USR3(B):X(I)=X1:Y(I)=Y1:F(X1,Y1)=3
720 RETURN
730 J=J+3:IF J>12 GOTO 750
740 Q=Y(I)+J:F=F(X,Q):IF F=1 OR F=2 GOTO 760 ELSE Q=Q-3
750 LINE (X%8+11,Y(I)%4)-(X%8+12,(Q%4)-1),2,B:Y(I)=Q:GOTO 720
760 B=H+X+(Q-3)%P:A=USR5(B):F(X,Q-3)=1:F(X,Q)=3:B=H+X+Q%P:A=USR3(B)
770 LINE (X%8+11,Y(I)%4)-(X%8+12,Q%4-1),6,B
780 BEEP 1:BEEP 0:IF F=1 GOTO 730 ELSE 750
790 '/// 4 ///
800 IF F(X(I),Y(I))<>4 GOTO 820
810 E(I)=E(I)+1:IF E(I)=16 THEN BEEP:E(I)=0:W=W-1:GOTO 860 ELSE 870
820 X1=0:Y1=SGN(Y(I)-Y)%3:F=F(X(I),Y(I)-Y1):Y1=Y1%(F=1 OR F=2)
830 IF Y1=0 THEN X1=K(I):F=F(X(I)+X1,Y(I))
840 IF F<>1 AND F<>2 THEN X1=0:K(I)=-K(I)
850 F(X(I),Y(I))=1:X(I)=X(I)+X1:Y(I)=Y(I)+Y1:A=USR5(B)
860 B=H+X(I)+Y(I)%P:A=USR4(B):F(X(I),Y(I))=3
870 RETURN
880 '/////// PRINT ///////
890 COLOR 7:FOR I=0 TO 3:LOCATE 31,I%4+1:PRINT A$(I);:NEXT
900 FOR I=4 TO 6:LOCATE 31,15+I:PRINT A$(I):NEXT
910 COLOR 6:P$=STRING$(4,31)+STRING$(5,29)
920 LOCATE 33,2:PRINT USING "######"+P$+"#####0"+P$+"   ##"+P$+"  ###";HI;S;M;L
930 RETURN
940 '/////// CLEAR ///////
950 COLOR=(5,5):LOCATE 5,7:COLOR 0:PRINT A$(3);L;A$(12);
960 BEEP:BEEP:BEEP:IF N<>A(0) GOTO 990 ELSE M=M+1
970 FOR I=0 TO 10:BEEP 1:FOR J=0 TO 7:BEEP 1:BEEP 0
980 LOCATE 9,11:COLOR J:PRINT A$(13):NEXT:NEXT
990 O=16:S=S+10%L:GOSUB 910:L=L+1:IF L<26 GOTO 140
1000 FOR J=0 TO 200:BEEP 1:BEEP 0:FOR I=0 TO 7
1010 COLOR=(5,I):NEXT:NEXT:COLOR=(5,5):GOTO 1060
1020 '/////// GAME OVER ///////
1030 B=H+X+Y%P:FOR I=0 TO 10:A=USR0(B):FOR J=0 TO 20:BEEP 1:BEEP 0:NEXT
1040 A=USR5(B):FOR J=0 TO 10:BEEP 1:BEEP 0:NEXT:NEXT:COLOR=(5,5)
1050 M=M-1:GOSUB 910:IF MC>0 GOTO 140
1060 IF S>HI THEN HI=S:LOCATE 6,12:COLOR 6:PRINT A$(17);
1070 BEEP 1:BEEP 0:LOCATE 7,9:C=C+1:IF C>7 THEN C=0
1080 COLOR C:PRINT A$(O);:IF INP(9)<>191 GOTO 1070
1090 '/////// DEMO ///////
1100 COLOR=(5,5):K=3:S=0:M=5:L=1:CLS:SCREEN 0,1:LINE (0,0)-(639,199),2,BF
1110 LINE (144,57)-(491,110),6,BF:LINE (150,60)-(485,107),0,BF
1120 R1=INT(RND%5)+7:R2=INT(RND%20)+1:T$=MID$(A$(R1),R2,1)
1130 LOCATE R2+9,R1+1:COLOR 7:PRINT T$;
1140 IF INP(9)=191 THEN CLS 3:GOTO 140 ELSE 1120
1150 '/////// READ DATA ///////
1160 LOCATE 26,24:PRINT "WAIT A MOMENT";
1170 E=1280:FOR I=&HB000 TO &HB85F STEP &H20
1180 A2=0:B=1:READ A$:FOR J=I TO I+&H20:B$=MID$(A$,B,2)
1190 A=VAL("&H"+B$):POKE J,A:B=B+2:A2=A2+A:NEXT
1200 READ A3:IF A2=A3 THEN E=E+10:NEXT:GOTO 1220
1210 PRINT "DATA ERROR IN";I:BEEP:END
1220 FOR I=&HB200 TO &HB49F STEP &H10
1230 B=1:READ A$:FOR J=I TO I+&H10:B$=MID$(A$,B,2)
1240 A=VAL("&H"+B$):POKE J,A:B=B+2:NEXT:NEXT
1250 FOR I=1 TO 25:READ L$(I):NEXT:FOR I=0 TO 17:READ A$(I):NEXT
1260 RETURN
1270 '/////// MACHIN DATA ///////
1280 DATA 1100B2C321B01170B2C321B011E0B2C321B01150B3C321B011C0B3C321B01130,3670
1290 DATA B42A41EC223BB0F3D35CCD3DB0D35DCD3DB0D35ECD3DB0D35FFBC900002A3BB0,4308
1300 DATA 010C03C51ABE7713231 0F9C1C53E5090856F3E000C67C10D20E9C9FF00FF00FF,3529
1310 '/////// CHARA DATA ///////
1320 DATA 00000000000001000800700E000000000,0000000000200004100000000000000
1330 DATA 10020040FFFFFFFF81FFF1C38FFFC3FF,CF81F3C00003C00003E00007F0000FF0
1340 DATA 000FF800 1FFE007F00E70003FFC001FF,801FFFF83FFFFC3FFFFC3E007C21FF04
1350 DATA 1FFFF80F00F000FF1003FFC000FF00FF,0300C00118003BFF1C31FF8C1CFF3807
1360 DATA 14E0017E801E287870FF0E0DFFB039FF,9C30FF0CFCFF3FFE817FC766E3CE0073
1370 DATA E300C7F8421FFE007FE1C3878F00F1F0,000FC60063CF00F3006600000000066
1380 DATA 00000000000000000000000000000000,0000000000000000000000FF00FF00
1390 DATA 000000003C0063FFC667FFE630000C00,0000600003C0000300000300000C6000
1400 DATA 0600000FFFFFFFE247F9DC3B99B0019,C7E7E3EFEFF70FF7F12FEFF4F7F7EFC3
1410 DATA EFC39C003 9FFFFFF0000000240001C3,0000000006300060030004190 0CE1C0
1420 DATA 04040000CC4000000000000FF00FF,000E000000000003D0000000007D002
1430 DATA 0040001C000007000407A000CB000024,00000000 9F00F9CFFFF330000C9FFFF9
1440 DATA C00003F9FF9FB381C13E007CE000078E,C3719F24F9FFFFFF0000003FFC00000
1450 DATA 0007FFE000000001FF80000000000000,0000000CC3000124000181B00FF00FF00
1460 DATA 0000000000000000004200038 1C000,001027FFE4001000200004001000000B
1470 DATA 10001000FF18FFFFC3FFFFC3FFFC423F,F381CF30000C000001E0000700000130
1480 DATA 000CC000039E0079000000000000000,0000420003B1C0000000000000000000
1490 DATA 00000000000000000000000000FF00FF,0000000000000000000000000000000
1500 DATA 00000000000000000000000000000000,0000000FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF
1510 DATA FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF,FFFFFFFFFFFFFFFF0000000000000000
1520 DATA 00000000000000000000000000000000,0000000000000000000000FF00FF00
1530 '/////// LEVEL DATA ///////
1540 DATA 1,11,114,1114,22,224,2224,1124,1224,33,334,3334,1134,2234,1334
1550 DATA 2334,1234,11234,12234,12334,12244,13344,22344,23344,1223344
1560 '/////// MESSAGE DATA ///////
1570 DATA HI-SCORE,SCORE,MOSURA,ROUND,┌TIME┐,,|          |,└────┘
1580 DATA "▀▀▀
```

PC-8801mkⅡSR(V2モード)用

(※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。)

RBくんのアドベンチャー ADVENTURE

協賛：NEC，システム・ソフト

エントリーコードP88② 永留 幸治



プロローグ

この物語は，あなたの手で作る物語。その物語の主人公"Red Ballon"を繰り，物語を完成させてください。

ただし，この物語を英雄伝説にするかコメディにするかはあなたの腕しだいなのです。さあ，Let's Try！

冒険方法

風船の動きを思いだしてくだされば，よくわかると思いますが，RBくんの特長は，①風の影響を受ける。②ガスの濃度により動きに変化がでる。③針に触れると割れるなどです。これらのことをよく考えて，最初の場所から☆印のところまで行ってください。

さてつぎは，画面上のキャラの説明を……。

まず扇風機（せんぷうき）は風の流れをつくります(あたりまえか？)。

《第1表》変数表

BAL%	風船（RB）	EX,EY	出口の座標
FUN%	扇風機	FX( ),FY( )	扇風機の座標
HAL%	ハリ	B	風船の数
WAL%	壁	GM	面数
BON%	ガスボンベ	GS	ガスの濃度
X，Y	風船の座標		

そしてボンベは上昇するためのガスを得るのに使います。また，ボンベは押すこともできます。最後に針はRBくんを割ってしまいます。

そんでもって，キー操作ですが，4 6で左右移動（空中では不可能），8でJUMP（ガスが一杯でもJUMPしないと上昇しないです）。

また，ガスはたえず少しずつ抜けていきますが，スペース・キーでもっと早く抜くことができます。このテクニックをうまく使ってください。

★

ワンポイント・アドバイス

このGAMEはガスの濃度を使ったテクニックや落とし穴があります。よって早くガスの濃度とRBくんの動きとの関係を見つけだすことです。

評…大ギャグの影さんでした（編）



by スカイバード

CHECKER FLAG

編：このゲームはキャラクターに力が入っていますね。

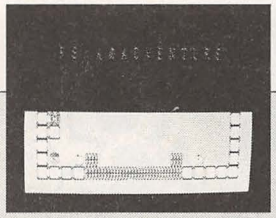
Dr.D：バックが白っぽいので，見ずらくなっている。バックは暗い色のほうがいい。

編：そうですね。せっかくのキャラクターがかわいそうです。

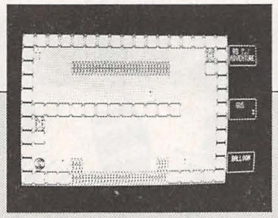
Dr.D：色の使いかたもテクの一つだぞ。SRの場合，パレットで512色使えるのだから，研究してくれ。キャラクターを作るときも影のつけかたによって，同じデザインとは思えないくらい，カッコのよいものができる。

編：それにしても，FM音源の音は，やはりいいですね。

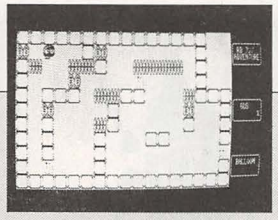
Dr.D：いかに使いこなすかが問題なのだ。



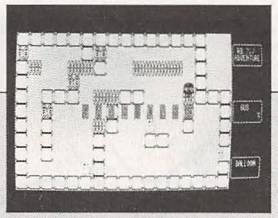
《写真1》デモ画面。RBくんがふわふわしています



《写真2》これが1面。ボンベと扇風機をうまく使え



《写真3》2面です。ガスをうまくぬくテクを使おう



《写真4》針にささってしまいました。ゲーム終了！

★年間購読にしたのを忘れて，50キャンペーンに協力だと2冊買い，全部で3冊にしたうつけものは私でーす。(北海道札幌市・QUOX & QIX13才)……【編：うつけもの？ゲームスタジオの大野木彦左衛門氏の影響か？】

```
10 REM            +++   RBクン/ADVENTURE   +++
20 REM            +++   ショキ   +++
30 NEW CMD:CMD BGM 1:CMD PLAY "@5v5t255o5","@5v4t255o5"
40 DIM BAL%(98),FUN%(98),HAL%(98),WAL%(98),BON%(98)
50 SCREEN 0:WIDTH 80,25:CLS 3:CONSOLE 0,25,0,1:DEFINT A-Z
60 REM            +++   キャラクター   +++
70 RESTORE 840
80  FOR I=0 TO 97:READ A$:BAL%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT
90  FOR I=0 TO 97:READ A$:FUN%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT
100 FOR I=0 TO 97:READ A$:HAL%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT
110 FOR I=0 TO 97:READ A$:WAL%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT
120 FOR I=0 TO 97:READ A$:BON%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT
130 REM           +++   デモ   +++
140 RESTORE 1430:FOR I=3 TO 16:READ A$:A=VAL("&H"+A$):FOR U=4 TO 2 STEP -2
150 PUT(I*32+U*2-16,1*16+U),KANJI(A),,,U,0:NEXT:NEXT
160 LINE(0,6*16)-(19*32,12*16),5,BF:RESTORE 1270:XX=1:YY=6:GOSUB 750
170 X=4:Y=18:V1=-1:PUT(X*16,Y*8),BAL%,PSET
180 FOR I=1 TO 2:LINE(X*16,Y*8)-((X+2)*16-1,(Y+2)*8-1),5,BF
190 Y=Y+V1:PUT(X*16,Y*8),BAL%,PSET:IF INP(1)=127 THEN 210
200 FOR U=1 TO 300:NEXT:NEXT:V1=-V1:GOTO 180
210 B=3:GM=1
220 GS=50:SP=0:SS=0:CLS 3:GOSUB 700:COLOR 7:RESTORE 1450
230 FOR I=0 TO 2:FOR O=1 TO 4:READ A$:LOCATE 68,I*8+O:PRINT A$;:NEXT:NEXT
240 RESTORE 1390
250 REM           +++   メイン   +++
260 IO=INP(0):VX=(IO=239)-(IO=191):GS=GS+(INP(9)=191)*20
270 IF INP(1)=254 AND SP=0 THEN SP=1:SS=10
280 VY=-(GS<35)-(GS>55)*(SP<>0):IF VY<0 THEN VX=0
290 P0=POINT(X*16+15,(Y+VY*2)*8+7):IF P0<>5 AND P0<>0 THEN VY=0 ELSE VX=0
300 P1=POINT((X+VX*2)*16+15,(Y+VY*2)*8+7):IF P1=0 THEN 620
310 IF P1=3 THEN GOSUB 470 ELSE IF P1<>5 THEN VX=0:VY=0
320 P3=POINT(X*16+15,(Y+2)*8+7):IF P3=5 THEN VX=0
330 FOR I=1 TO U:IF Y=FY(I) THEN GOSUB 420
340 NEXT:FOR I=1 TO 2:GOSUB 590:LINE(X*16,Y*8)-((X+2)*16-1,(Y+2)*8-1),5,BF
350 X=X+VX:Y=Y+VY:PUT(X*16,Y*8),BAL%,PSET:NEXT
360 IF EX=X AND EY=Y THEN 560
370 COLOR 2:GS=GS-4:IF GS<1 THEN GS=0
380 SS=SS-1:IF SS<1 THEN SP=0:SS=0
390 LOCATE 72,11:PRINT USING "###";GS;
400 LOCATE 72,19:PRINT B;:GOTO 260
410 REM           +++   センブーキ   +++
420 V=SGN(X-FX(I)):FOR L=FX(I) TO X STEP V*2
430 P=POINT(L*16+15,Y*8+7):IF P=3 OR P=4 OR P=7 THEN 450
440 NEXT:VX=V:P=POINT((X+VX*2)*16+15,(Y+VY*2)*8+7):IF P<>5 THEN VX=0
450 RETURN
460 REM           +++   ガス   +++
470 GS=100:XX=X+VX*2:YY=Y+VY*2
480 P=POINT((XX+VX*2)*16+15,(YY+VY*2)*8+7):IF P<>5 THEN VX=0:VY=0:GOTO 540
490 LINE(XX*16,YY*8)-((XX+2)*16-1,(YY+2)*8-1),5,BF
500 XX=XX+VX*2:YY=YY+VY*2:PUT(XX*16,YY*8),BON%,PSET
510 P=POINT(XX*16+15,(YY+2)*8+7):IF P<>5 THEN 540
520 LINE(XX*16,YY*8)-((XX+2)*16-1,(YY+2)*8-1),5,BF
530 YY=YY+2:PUT(XX*16,YY*8),BON%,PSET:GOTO 510
540 SP=0:SS=0:RETURN
550 REM           +++   クリア   +++
560 GM=GM+1:IF GM>3 THEN GM=1
570 MU=58:GS=50:GOSUB 700:GOTO 260
580 REM           +++   ミュージック   +++
590 MU=MU+1:IF MU>58 THEN RESTORE 1390:CMD PLAY "o5","o5":MU=1
600 READ C$:CMD PLAY C$,"r20"+C$:RETURN
610 REM           +++   ゲーム オーバー   +++
620 LINE(X*16,Y*8)-(X*16+31,Y*8+15),5,BF:Y=Y+VY:PUT(X*16,Y*8),BAL%,AND
630 BEEP 1:FOR I=1 TO 1000:NEXT:BEEP 0:B=B-1:IF B>0 THEN 670
640 RESTORE 680:FOR I=5 TO 13
650 READ A$:A=VAL("&H"+A$):PUT(I*32+6,5*16),KANJI(A),PSET,4,2:NEXT
660 FOR I=1 TO 4000:NEXT:RUN
670 MU=1:RESTORE 1390:CMD PLAY "o5","o5":GOTO 220
680 DATA 2347,2341,234D,2345,2340,234F,2356,2345,2352
690 REM           +++   フィールド テツクル   +++
700 CLS 2:LINE(0,0)-(17*32,11*16),5,BF
710 YY=0:XX=0:ON GM GOTO 720,730,740
720 RESTORE 1250:GOTO 750
730 RESTORE 1290:GOTO 750
740 RESTORE 1340
750 FOR Y=YY TO 10:READ A$:FOR X=0 TO 16:A=VAL(MID$(A$,X+1,1))
760 ON A GOSUB 790,800,810,820:NEXT:NEXT:IF XX<>0 THEN RETURN
770 READ EX,EY,X,Y,U:FOR I=1 TO U:READ FX(I),FY(I):NEXT
780 PUT(X*16,Y*8),BAL%,PSET:PUT(EX*16,EY*8),KANJI(&H2179),PSET,2,5:RETURN
790 PUT((X+XX)*32,Y*16),WAL%,PSET:RETURN
800 PUT((X+XX)*32,Y*16),HAL%,PSET:RETURN
810 PUT((X+XX)*32,Y*16),BON%,PSET:RETURN
820 PUT((X+XX)*32,Y*16),FUN%,PSET:RETURN
830 REM           +++   キャラ データ   +++
840 DATA 20  ,10  ,C0FF,FF03,0   ,0   ,C0FF,FF03,AFC ,3FA0,1F00,F8  ,FC
850 DATA 3F00,A8F0,F00 ,FF01,80FF,F0  ,F00 ,80E2,700 ,FF07,E0FF,E0  ,700
860 DATA CD  ,300 ,FF07,F0FF,C0  ,300 ,FFDC,CB3F,13  ,,30C0,C0  ,300 ,F3D7
870 DATA 7BFE,F218,401E,F2C0,431E,E2D7,731C,E11C,48EC,E0C0,430C,FEC9,E31F
880 DATA F91E,C8E7,F8C0,C307,F8C0,C307,70F ,10F8,C0  ,300 ,E0  ,700 ,FF07
890 DATA A0FA,E0  ,700 ,F0  ,F00 ,FF01,80AA,F0  ,F00 ,FC  ,3F00,1500,50
900 DATA FC  ,3F00,78FE,FFC7,7800,C0  ,78FE,FFC7,CFFE,FF9F,CF00,80  ,CFFE
910 DATA FF9F,FE  ,FF3F,0   ,0   ,FE  ,FF3F
920 DATA 20  ,10  ,3FFC,3FFC,0   ,0   ,3FFC,3FFC,8FF1,8FF1,1   ,1   ,8FF1
930 DATA 8FF1,E7E7,E7E7,4007,4007,C7E7,C7E7,33CC,33CC,200C,200C,23CC,23CC
940 DATA 1998,1998,1018,1018,1198,1198,CCB3,CD33,4833,4833,C8B3,C933,7CBE
950 DATA 7D3E,293E,283E,79BE,793E,1CB8,1D38,B38 ,858 ,1BB8,1978,FCBF,FD3F
960 DATA AB3F,A85F,FBBF,F97F,1CB8,1D38,B38 ,858 ,1BB8,1978,7CBE,7D3E,2B3E
970 DATA 285E,7BBE,797E,D89B,D91B,531B,505B,D39B,D15B,30CC,330C,230C,204C
980 DATA 23CC,234C,E0E7,E707,4707,40A7,47E7,47A7,80F1,8F01,F01 ,51  ,FF1
990 DATA F51 ,FC  ,3F00,3F00,54  ,3FFC,3F54
1000 DATA 20  ,10  ,C3C3,C3C3,0   ,0   ,C3C3,C3C3,DBDB,DBDB,1010,1010,DBDB
1010 DATA DBDB,9999,9999,1010,1010,9191,9191,BDBD,BDBD,3030,3030,B9B9,B9B9
1020 DATA 3C3C,3C3C,3030,3030,3838,3838,7E7E,7E7E,7070,7070,7878,7878,7E7E
1030 DATA 7E7E,7070,7070,7878,7878,0   ,0   ,0   ,0   ,AAAA,AAAA,0   ,0
1040 DATA 0   ,0   ,AAAA,AAAA,7E7E,7E7E,7070,7070,7878,7878,7E7E,7E7E,7070
1050 DATA 7070,7878,7878,3C3C,3C3C,3030,3030,3838,3838,BDBD,BDBD,3030,3030
1060 DATA B9B9,B9B9,9999,9999,1010,1010,9191,9191,DBDB,DBDB,1010,1010,DBDB
1070 DATA DBDB,C3C3,C3C3,0   ,0   ,C3C3,C3C3
1080 DATA 20  ,10  ,C0  ,300 ,C0  ,300 ,C0  ,300 ,FF33,CCFF,FF33,CCFF,FF33
1090 DATA CCFF,FF8F,F1FF,FF0F,F0FF,FF8F,F1FF,FFCF,F3FF,FF0F,E0FF,FFCF,E3FF
1100 DATA FFDF,FBFF,AA1E,A8AA,FFDF,EBFF,FFDF,FBFF,551D,6855,FFDF,EBFF,FFDF
1110 DATA FBFF,AA1E,A8AA,FFDF,EBFF,FFDF,FBFF,551D,6855,FFDF,EBFF,FFDF,FBFF
1120 DATA AA1E,A8AA,FFDF,EBFF,FFDF,FBFF,551D,6855,FFDF,EBFF,FFDF,FBFF,AA1E
1130 DATA A8AA,FFDF,EBFF,FFDF,FBFF,551D,6855,FFDF,EBFF,FFCF,F7FF,AA0E,A0AA
1140 DATA FFCF,E7FF,FF8F,F1FF,AA0A,B0AA,AA8A,B1AA,FF33,CCFF,5531,4C55,5531
1150 DATA 4C55,C0  ,300 ,C0  ,300 ,C0  ,300
1160 DATA 20  ,10  ,FFFF,FFFF,0   ,0   ,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,3F00,40  ,BFFF
1170 DATA FFE9,E1FF,FFFF,2100,78  ,A1FF,FF81,E1FF,FFEF,2100,6C  ,A1FF,FF81
1180 DATA FFFF,FFFF,1500,5C  ,D5FF,FF53,FFFF,FFFF,FF01,FC  ,FFFD,3FE5,FFFF
1190 DATA FFFF,FF07,FE  ,FFF7,8F8E,F3FF,FFFF,F30F,FE  ,F0EF,473F,FFFF,FFFF
1200 DATA FF0F,FE  ,FFEF,47FF,FFFF,FFFF,FF0F,FE  ,FFEF,47FF,FFFF,FFFF,FF0F
1210 DATA FC  ,FFEF,47FD,FFFF,FFFF,FF0F,F0  ,FFFF,47F5,FFFF,FFFF,FF07,C0
1220 DATA FFF7,FD5 ,FFFF,FFFF,0   ,0   ,15FC,3F50,FFFF,FFFF,0   ,0   ,C0FF
1230 DATA FF03,FFFF,FFFF,0   ,0   ,FFFF,FFFF
1240 REM           +++   フィールド データ   +++
1250 DATA 1111111111111111,1000000000000041,1000222222200011
1260 DATA 1000000000000001,1000000003000001,1111111111110001
1270 DATA 1400000000000001,1100000000000001,1000000000000001
1280 DATA 1003200000203001,1111222222221111,2,2,2,18,2,30,2,2,12
1290 DATA 1111111111111100,4000014000000100,1200221022220100
1300 DATA 1000400003000100,1011102211002111,1040000100004001
1310 DATA 1010002100000101,1010001001100001,1010001000000000
1320 DATA 1030001000000001,1111111111111111
1330 DATA 32,16,2,2,5,0,2,12,2,8,6,4,10,26,10
1340 DATA 1111111111111111,4000100004000301,1011121101001101
1350 DATA 1040030000100001,1010110000120001,1010003000000004
1360 DATA 1011101110103000,1022200200110001,1000000000000301
1370 DATA 1101101011101011,2222222222222222,6,2,30,16,4,0,2,20,2,4,6,32,10
1380 REM           +++   ミュージック データ   +++
1390 DATA c8,e4,e4,r8,d8,f4,f4,r8,e8,f8,g4,f4,e4,f8,d3,r8,c8,e4,e4,r8,d8,f4,f4
1400 DATA r8,e8,f8,g4,f4,e4,f8,b3,r8,>c2,d8,<b4,b4,r8,>c8,d8,e4,d4,c4,d8,c4,,r8
1410 DATA c2,d8,<b4,b4,r8,>c8,d8,e4,d4,c4,d8,f4,,r8
1420 REM           +++   タイトル データ   +++
1430 DATA 2352,2342,242F,2473,244E,2341,2344,2356,2345,234E,2354,2355,2352,2345
1440 REM           +++   ガメン データ   +++
1450 DATA ┌──────┐,┌──────┐,┌──────┐,┌──────┐,┌──────┐,┌──────┐
1460 DATA │  GUS  │,│  RB クン  │,│ADVENTURE│,└──────┘,└──────┘,│BALLOON │
1470 DATA └──────┘,└──────┘,└──────┘
```



★ベーマガは，カラーや特集等が多くなり，内容も充実しているので，毎月1ページも見のがさず愛読しています。今後もおもしろいプログラム，特集をお願いします。(広島県三次市・後藤博之15才)…【影：まかせなさい。】

PC-8801 mkII SR

PC-9801/E/F/M/Vm用
(N88(66)BASIC)

皿まわしに挑戦

駿河なおみ



●内容

サーテ！おたちあい！すべての棒の上でお皿がまわりましたら，拍手でかっさい！

すべての棒の上でお皿をまわし，すべてのお皿をおろすと満席の会場から拍手がとびます。

●操作方法

ＲＵＮすると皿の枚数を聞いてきます。６～16の数を入力し，リターン・キーを押してください。舞台(ぶたい)に人間が現れてゲーム・スタート！

最初は，十分に自信のある枚数から挑戦してください。

お皿は，人間が横にあげた手の先端と棒が接するようにしてスペース・キーを押すと，棒の上に乗ってまわりはじめます。

同様にシフトキーを押すと，お皿をおろすことができます。落ちそうになったら(お皿が黄色に変わります)，もう一度まわし直すと立ち直ります。

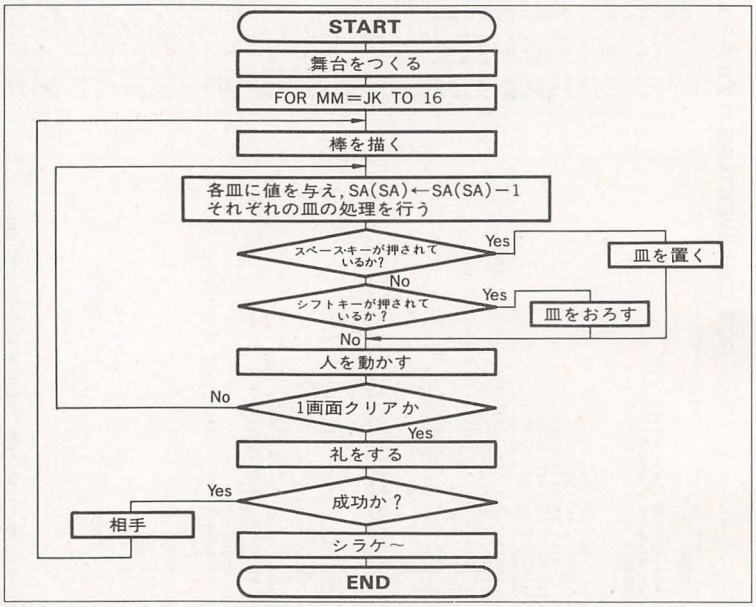
落ちそうになったお皿を，こまめにまわし直しながらゲームを進めるのがコツです。

すべての棒の上でお皿をまわし，すべてのお皿をおろすと１面クリア。つぎは１本棒が増えてはじまります。

お皿を１面で２枚落とすと，失格です。

《第１表》変数表

ＳＡ（17）	それぞれのお皿の残り時間を記録
Ｘ，Ｙ	芸人の位置
ＭＡＩ	現在まわっているお皿の数
ＳＡＩ	これまでにＭＡＩに記録した数の最高数
ＯＭ	落ちた皿数
ＳＡ	現在制御している皿の番号



《第１図》フローチャート

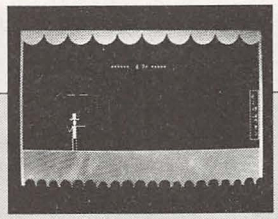
●改造のアドバイス

690行のＳＡ＝(ＦＦ)＝ＩＮＴ(ＲＮＤ＊20＋８)の20＋８を大きくすると，お皿は長時間まわり続けるようになります。

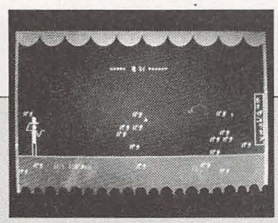
♥



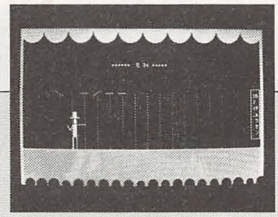
《写真１》初期画面でまわす本数を選びます



《写真２》手の先端を棒に合わせてプレイ！



《写真３》すべて取り終えると拍手かっさい！



《写真４》いよいよ，最高16皿に挑戦

★僕の友だちの弟は，自動ドアで首をはさんだそうだ。でも，どうやったら首をはさむのか不思議に思う。(東京都多摩市・**早乙女君13才**)……**【影：別に不思議じゃない。私なんか，頭突きしたことがある。】**

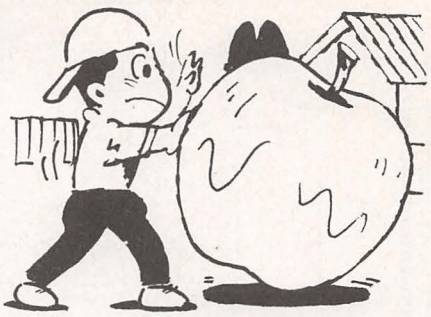
```
10 CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 80,25:COLOR 7:SCREEN 0,3:CLS 3
20 LOCATE 18,6:PRINT "♥♥♥    サラ マワシ ゲーム    ♥♥♥"
30 LOCATE 15,10:PRINT "･･･  アナタ ハ ナンナイ マワセルカ？  ･･･"
40 LOCATE 19,13:PRINT "SPACE  ･･･････････ オサラ ヲ マワス
50 LOCATE 19,15:PRINT "SHIFT  ･･･････････ オサラ ヲ オロス
60 X=1:Y=13:OY=1:RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2))
70 DIM SA(17)
80 FOR A=2 TO 17:SA(A)=-1:NEXT
90 GOSUB *BUTAI
100 LOCATE 15,22:INPUT "ナンマイ カラ チョウセン シマスカ  (6-16)";JK
110 IF JK>16 OR JK<6 THEN BEEP :GOTO 100
120 CLS 1:COLOR 7:SCREEN ,0
130 '**** main program ****
140 FOR MM=JK TO  16
150 OK$="off":OM=0
160 GOSUB *BOU
170 FOR SA=2 TO 17
180 GOSUB *SARA
190 IF INP(233)=191 THEN GOSUB *OKU: GOTO 220
200 IF INP(232)=191 THEN GOSUB *TORU:GOTO 220
210 GOSUB *ARUKU:GOSUB *ARUKU
220 IF OCHI$="on" THEN 250
230 IF SA!>=MM AND MA!=0 THEN 250
240 NEXT SA:GOTO 170
250 FOR JU=1 TO 50:BEEP 1:FOR JS=1 TO 30:NEXT JS:BEEP 0:NEXT JU:GOSUB *REI
260 IF OCHI$="on" OR MM=16 THEN GOSUB *OWARI: END ELSE GOSUB *TSUGI
270 NEXT MM
280 *BUTAI:'***************** ブタイ ***********************
290 FOR Y=1 TO 3
300 READ A,B,C,D,E,F,G,H,I,J
310 LINE(A,B)-(C,D),E,BF:LINE(F,G)-(H,I),J
320 NEXT
330 DATA 0,0,7,199,3,7,0,7,199,7,630,0,639,199,3,630,0,630,199,7,8,153,629,199,1,8,152,630,152,7
340 FOR A=32 TO 639 STEP 64
350 CIRCLE(A,0),32,7:CIRCLE(A-7,197),INT(RND*5)+10,4
360 CIRCLE(A+25,197),INT(RND*5)+10,4
370 PAINT (A,0),3,7:PAINT (A-7,197),0,4:PAINT(A+25,197),0,4
380 NEXT A:RETURN
390 *BOU
400 FOR A= 76 TO 44+32*MM STEP 32
410 LINE(A,80)-(A,151),5
420 NEXT A
430 LOCATE 20,9:PRINT MM;"マイ ニ チョウセンシテクダサイ"
440 FOR MS=1 TO 2000:NEXT:BEEP
450 PRINT CHR$(12):IF MM<10 THEN C=1 ELSE C=2
460 F$=RIGHT$(STR$(MM),C):IF MM<10 THEN F$=F$+" "
470 LOCATE 75,9:PRINT "┌──┐"
480 LOCATE 75,10:PRINT "│";F$;"│"
490 FOR J=11 TO 16:LOCATE 75,J:PRINT "│";MID$("マ イチニョ ウ セ ン ",(J-10)*2-1,2);"│":NEXT
500 LOCATE 75,17:PRINT "└──┘"
510 X=1:Y=13:GOSUB *MAWASU
520 RETURN
530 *ARUKU:'*********** アルク ***********************
540 I=INP(234):II=INP(232)
550 X=X+(I=251)-(II=251)+(X>64)-(X<1)
560 IF X=INT(X/2)*2 THEN GOSUB *WALK1 ELSE GOSUB *WALK2
570 RETURN
580 *SARA:'************* サラ ワ マワス ********************
590 IF SA(SA)=-1 THEN RETURN
600 IF SA(SA)=0 THEN GOSUB *OCHI:SA(SA)=-1:RETURN
610 IF SA(SA)>7 THEN 650
620 IF SA(SA)=7 THEN LINE(SA*32,80)-(SA*32+20,80),0
630 IF SA(SA)>3 THEN CO=5 ELSE CO=6
640 IF SA(SA)=INT(SA(SA)/2)*2  THEN LINE(SA*32,77)-(SA*32+20,83),0:LINE(SA*32,83)-(SA*32+20,77),CO ELSE LINE(SA*32,83)-(SA*32+20,77),0:LINE(SA*32,77)-(SA*32+20,83),CO
650 SA(SA)=SA(SA)-1
660 RETURN
670 *OKU:'********** サラ ヲ オク ****************
680 F=X+5 :FF=F/4:IF FF>MM+1 OR FF<=1 OR FF<>INT(FF) THEN RETURN
690 SA(FF)=INT(RND*20+8)
700 LINE(FF*32,77)-(FF*32+20,83),0:LINE(FF*32,83)-(FF*32+20,77),0
710 MA!=0:FOR MV=2 TO 17:IF SA(MV)>=1 THEN MA!=MA!+1
720 NEXT MV:LOCATE 30,5:PRINT "****** ";MA!;"マイ *****
730 IF MA!>SA! THEN SA!=MA!
```

```
740 LINE(FF*32,80)-(FF*32+20,80),5
750 BEEP 1:GOSUB *MAWASU:GOSUB *MAWASU2:GOSUB *MAWASU:GOSUB *MAWASU2:BEEP 0
760 RETURN
770 *OCHI:'******** サラ ガ オチル ************
780 OM=OM+1:MA!=MA!-1:LOCATE 30,5:PRINT "****** ";MA!;"マイ *****
790 LOCATE 60,4:PRINT "XXX ";OM ;"マイ オチ XXX "
800 IF OM=2 THEN OCHI$="on"
810 LINE(SA*32,77)-(SA*32+20,83),0:LINE(SA*32,83)-(SA*32+20,77),0
820 LOCATE SA*4,17:PRINT"＼||／"
830 LOCATE SA*4,18:PRINT"＝.／"
840 FOR BN=1 TO 180:BEEP 1:BEEP 0:NEXT
850 LOCATE SA*4,17:PRINT"    "
860 LOCATE SA*4,18:PRINT"    "
870 RETURN
880 *MAWASU:LOCATE X,Y:PRINT "  ▄▄  "
890 LOCATE X,Y+1:PRINT " ／●   "
900 LOCATE X,Y+2:PRINT "▀▀＼／ "
910 LOCATE X,Y+3:PRINT "  ■   "
920 LOCATE X,Y+4:PRINT "  ||  "
930 LOCATE X,Y+5:PRINT "  ||  ":RETURN
940 *MAWASU2:'LOCATE X,Y:PRINT "  ▄▄  "
950 LOCATE X,Y+2:PRINT " ▀▀▀▀ ":RETURN
960 *WALK1:LOCATE X,Y:PRINT "  ▄▄  "
970 LOCATE X,Y+1:PRINT "   ●  "
980 LOCATE X,Y+2:PRINT "  ／▀▀ "
990 LOCATE X,Y+3:PRINT " ／■   "
1000 LOCATE X,Y+4:PRINT "  ／＼  "
1010 LOCATE X,Y+5:PRINT "  ＼／  ":RETURN
1020 *WALK2:LOCATE X,Y:PRINT "  ▄▄  "
1030 LOCATE X,Y+1:PRINT "   ●  "
1040 LOCATE X,Y+2:PRINT "  ＼▀▀ "
1050 LOCATE X,Y+3:PRINT "   ■   "
1060 LOCATE X,Y+4:PRINT "   ||  "
1070 LOCATE X,Y+5:PRINT "   ||  ";:RETURN
1080 *REI:'PAINT (32,17),4,7
1090 LOCATE X,Y:PRINT "      "
1100 LOCATE X,Y+1:PRINT "   ●  "
1110 LOCATE X-3,Y+2:PRINT " ■＼／■ "
1120 LOCATE X,Y+3:PRINT "   ■   "
1130 LOCATE X,Y+4:PRINT "   ||  "
1140 LOCATE X,Y+5:PRINT "   ||  "
1150 IF OM>=2 THEN 1200
1160 FOR A=1 TO 20:FOR U=1 TO 100:NEXT U:BEEP 1
1170 LOCATE RND*78,RND*10+12:PRINT "バチ"
1180 BEEP 0:NEXT A
1190 GOTO 1210
1200 FOR TY=1 TO 1000:NEXT:LOCATE 30,21:PRINT "シ    ラ   ー   ー"
1210 LOCATE X-3,Y+2:PRINT "          "
1220 GOSUB *MAWASU
1230 RETURN
1240 *TSUGI:'********** ツギ ノ ジュンビ *********
1250 FOR AD=1 TO 600:NEXT
1260 FOR C=1 TO 50:BEEP 1:BEEP 0:NEXT C:COLOR 5:LOCATE 13,20:PRINT "Hit [S] key"
1270 A$=INKEY$
1280 IF A$="s" THEN 1290   ELSE GOTO 1270
1290 PAINT (50,150),0,7:PRINT CHR$(12)
1300 COLOR 7:RETURN
1310 *TORU:'********* サラ ヲ トル ***************
1320 F=X+5 :FF=F/4
1330 IF FF<>INT(FF) OR SA(FF)=-1 THEN RETURN
1340 LINE(FF*32,77)-(FF*32+20,83),0:LINE(FF*32,83)-(FF*32+20,77),0
1350 LINE(FF*32,80)-(FF*32+20,80),0
1360 GOSUB *TTRRU:SA(FF)=-1
1370  MA!=MA!-1:LOCATE 30,5:PRINT"***** ";MA!;"マイ *****
1380 FOR H=1 TO 4:BEEP 1:FOR GJ=1 TO 20:NEXT:BEEP 0:NEXT H
1390 RETURN
1400 *TTRRU
1410 COLOR 5:LOCATE X+4,Y+1:PRINT "  ┬─";:COLOR 7:RETURN
1420 *OWARI:'****** END ショリ *********
1430 FOR A=1 TO 500:NEXT
1440 COLOR 4:LOCATE 50,20
1450 FOR A=1 TO 25:PRINT MID$(">>> G A M E   O V E R <<<",A,1);
1460 FOR B=1 TO 150:NEXT B,A
1470 RETURN
```

★影さんが物かげに隠れていたら、つぐ美さんにつぐみつかってしまった。(埼玉県八潮市・あべっち13才)……【影：まるでへんそうにバレた編くんだ！編：♪それからどうしたの♪影：ウ〜ム。/あとが続かない。】

ぴゅう太(BASIC-1)用
移植版

Carrying Fluits
キャリング　フルーツ



渡辺　隆文

85年12月号のＭＺ－2200版の「Carrying Fluits」の画面データと遊びかたをもとに移植してみました。

おわび

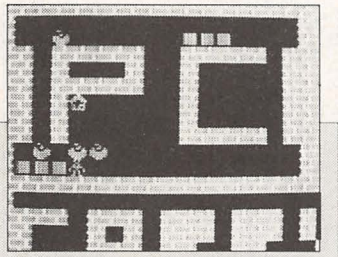
1．キャラが８×８である。実行画面がちがう。
理由…原作どおりキャラを16×16で作れば，座標が足りない。画面，まわりが空白だらけだったので，穴埋めで描きました。

2．キャラと色がちがう。
理由…キャラは８×８なので，自分なりに作りました。色は，Basicのマニュアルを見ればわかりますが，一度にだせる色が少ないのです。

3．音がなく，遅い。
理由…音を付けるとややこしくなるから（めんどうなだけです，あしからず）。遅いのは，Basicで画面表示のところで時間がかかっているせいです。



《写真１》ちらばったフルーツを小屋に集めよう

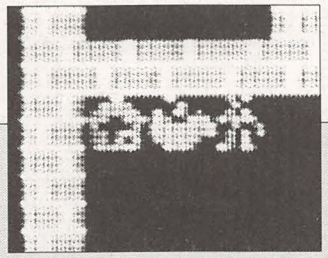


《写真２》氷やカベをうまく使わなくてはダメだ

遊びかた

たかチャン（ロボットの形をした水色のキャラ）を操作して，リンゴを４個すべて小屋（一応家の形をした水色のキャラ）まで運べば１面クリアです（全部で16面あります）。

1．たかチャンは，コントローラ１で上下左右に動きます。もちろん壁，氷(四角形の水色のキャラ)，リンゴ，小屋を乗り越えることはできません。



《写真３》最後のフルーツを押して面クリア！

2．リンゴは前に何もなければ押すことができます。ただし，一度押すと壁，氷，リンゴのどれかにぶつかるまで止まりません。

3．氷は，すぐ前に何かあるとき，その方向に押すとつぶれてなくなります。何もなければリンゴと同じです。

4．もしどうしようもなくなったら，コントローラ１の[SL]キーを押してＧＩＶＥ　ＵＰしてください。３回目でＧＡＭＥ　ＯＶＥＲです。ＧＡＭＥ　ＯＶＥＲのとき何かキーを押すと，もう一度最初からはじめられます。

5．ＭＺ－2200版では隠しコマンドになっていましたが，コントローラ１の[SR]キーを押すとつぎの面が現れます（たかチャンが現れてから押してください）。

最後に

ぴゅう太は，パソコン界からもゲーム界からもはずれてしまいましたね。でも，ぼくはこのマシンを手ばなさないので，他のユーザーもがんばってぴゅう太を復活させましょう。他のパソコン・ユーザーもぴゅう太をバカにするのはやめてください。

★

移植版Carrying Fluitsのプログラム・リスト

```
100 CLS :: RESTORE 680 :: RA
=0 :: R=0 :: SCREEN (2):: CO
LOR (1,9,2):: COLOR (2,8,2):
: COLOR (3,9,16)
110 DIM A$(16),LMP$(16),KMP$
(16),SMP$(16)
120 REM ---  READ DATA  ---
130 FOR B=0 TO 15 :: READ A$
(B):: NEXT B :: READ ZP$ ::
FOR I=1 TO 5 :: READ N,CA$ :
: MCELL (N,CA$):: NEXT I
140 FOR I=1 TO 16 :: READ LM
P$(I),KMP$(I),SMP$(I):: NEXT
I
150 REM --  GAMEN KAKU  --
160 SCELL (1,1,144,768):: FO
R I=13 TO 23 :: SCELL (1,2,3
2,30):: NEXT I :: SCELL (2,2
0,32,12):: YR=1 :: XR=23
170 Y$="ROUND" :: GOSUB 660
:: CMP$=ZP$ :: YQ=14 :: XR=1
: :: L=8 :: BA=144 :: GOSUB 5
30 :: GOSUB 190 :: GOTO 240
180 REM ---  MEN KAKU  ---
190 RA=RA+1 :: IF RA<17 THEN
 200 ELSE YR=2 :: XR=21 :: Y
$="ALL CLEAR!" :: GOSUB 660
:: GOTO 490
200 R=0 :: CH=3 :: TK=RA ::
YR=2 :: XR=28 :: GOSUB 650 :
: GOSUB 610
210 REM ---  L,K KAKU  ---
```


★(三重県名張市・はと♥ぽっぽ14才)……【ははは！まさかここに本文を書くとは思わなかっただろう！】
……[影：こら，はとぽっぽ！なわばりを守らないとイラストにらく書きしちゃうぞ!!編：コワ～。]

```
220 L=4 :: YQ=2 :: XR=2 :: C
MP$=LMP$(RA):: BA=144 :: GOS
UB 510 :: CMP$=KMP$(RA):: BA
=136 :: GOSUB 330
230 SCMP$=SMP$(RA):: GOSUB 5
80 :: RETURN
240 REM --- KEY (I,K) ---
250 IF R=4 THEN GOSUB 360
260 KEY (I,K)
270 K=K AND 63
280 IF K=0 THEN 260
290 IF K=32 THEN 460
300 IF K=16 THEN GOSUB 190
310 YK=(K=2)-(K=8):: XK=(K=4
)-(K=1):: YE=Y+YK :: XE=X+XK
:: GCELL (YE,XE,H)
320 IF H=136 THEN 380
330 IF H=128 THEN 420
340 IF H=32 THEN SCELL (Y,X,
32):: Y=YE :: X=XE :: SCELL
(0,X,137)
350 GOTO 250
360 R=0 :: YR=2 :: XR=22 ::
Y$="MEN CLEAR" :: GOSUB 660
:: FOR I=1 TO 400 :: NEXT I
:: SCELL (2,22,0,9)
370 GOSUB 190 :: RETURN
380 GCELL (YE+YK,XE+XK,J)::
IF J<>32 THEN SCELL (YE,XE,3
2):: GOTO 250
390 GOSUB 440 :: IF J<>32 TH
EN 250 ELSE Z=136 :: GOSUB 4
50
400 GOTO 390
410 SCELL (YE-YK,XE-XK,0)::
SCELL (YE,XE,136):: GOTO 400
420 GOSUB 440 :: IF J=138 TH
EN R=R+1 :: SCELL (YE-YK,XE-
XK,32):: GOTO 250
430 IF J<>32 THEN 250 ELSE Z
=128 :: GOSUB 450 :: GOTO 42
0
440 YE=YE+YK :: XE=XE+XK ::
GCELL (YE,XE,J):: RETURN
450 SCELL (YE-YK,XE-XK,32)::
SCELL (YE,XE,Z):: RETURN
460 REM --- GIVE UP ---
470 R=0 :: CH=CH-1 :: IF CH>
0 THEN GOSUB 220 :: GOTO 250
480 YR=2 :: XR=22 :: Y$="GAM
E OVER" :: GOSUB 660
490 KEY (1,K):: IF K=0 THEN
490 ELSE GOTO 100
500 REM -- PAZURU CLS --
510 FOR I=2 TO 11 :: SCELL (
1,2,32,16):: NEXT I
520 REM -- PAZURU KAKU --
530 Q=1-L :: FOR YR=YQ TO YQ
+9 :: V$="" :: Q=Q+L :: GP$=
SEG$(CMP$,Q,L)
540 FOR F=1 TO L :: V$=V$&A$
(ASC(SEG$(GP$,F,1)-65)):: NE
XT F
550 Z=LEN(V$):: FOR J=1 TO Z
:: W$=SEG$(V$,J,1):: U=VAL(
W$):: IF U=0 THEN 560 ELSE S
CELL (YR,XR+J-1,U*BA)
560 NEXT J :: NEXT YR :: RET
URN
570 REM -- R,H,M KAKU --
580 FOR U=1 TO 12 STEP 2 ::
BB=128+(U=9)*-10+(U=11)*-9
590 YY$=SEG$(SCMP$,U,1):: XX
$=SEG$(SCMP$,U+1,1):: YY=ASC
(YY$)-63 :: XX=ASC(XX$)-63 :
: Y=YY :: X=XX
600 SCELL (YY,XX,BB):: NEXT
U :: RETURN
610 REM --- KISYU KAKU ---
620 FOR I=4 TO 11 :: SCELL (
I,20,32,12):: NEXT I :: READ
N :: YR=4 :: XR=21
630 FOR D=1 TO N :: YR=YR+1
:: READ Y$ :: GOSUB 660 :: N
EXT D :: READ Y$ :: YR=10 ::
GOSUB 660 :: RETURN
640 REM -- SCORE MOJI KAKU -
650 Y$=STR$(TK)
660 Z=LEN(Y$):: FOR J=1 TO Z
:: U=ASC(SEG$(Y$,J,1))::: SC
ELL (YR,XR+J-1,U):: NEXT J :
: RETURN
670 REM --- MANY DATA ---
680 DATA 0000,0001,0010,0011
,0100,0101,0110,0111,1000,10
01,1010,1011,1100,1101,1110,
1111
690 DATA PHHHFFCPMFHHFFKIMHG
GCFGLPFFFCFCPIAAAAAABIHHFHHA
BIEHFCEABIGGFCDABIEFHCHABIAA
AAAAB,128,30085AE7FFFF7E3C
700 DATA 136,007E7E7E7E7E7E0
0,137,2810287C92AA286C,138,1
83C7EE7426E6A7E,144,FBFBFB00
DFDFDF00
710 DATA AAAAAAAALOHNKCEBLOE
BKAEBKAEBKAHNAAAAAAAA,AAAAAA
HAAAACAAAAAAAAAAAAAAAAAAAACAA
AAOAAA,BCDLIBIDFDFE
720 DATA AAAPAAAAHLGOECKIHKK
IAKKIAKCIHKCOAAAAOBOA,AAAAAA
AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAABC
CIAAAA,ELHAHIIOBABB
730 DATA APMAAAAABOGMAEDIAEB
AEBACEDIDMGMIAAAIAAD,AAAAAA
ABABAICAAAAAIAAAAABAAABAAIAAA
AAADMA,BEEGENHHGDGE
740 DATA AAAHAAAAABOHMAEEEAEH
MCEFACEFIDMEMAAAAAAAA,AAAAAA
AAAAABAAAAAAAAABAAEAAAEAAAEA
AAEEEA,EGGHIDIJGEFE
750 DATA AAAAAAAADGBIBMAIAIA
IAIAIBMAIDGAIAAAAAAAH,AAAAKK
BAAAAAAAAAMAIAAAAAAAAAAAAAAA
AAAAAA,DBEGFCGLHBHA
760 DATA AAAAAAAADOHMCAEADOE
BACEBACEBDOHMIAABIAAH,AAAAAA
AAABACAAAAEBBAAAAAAAAAAAAACC
AAAAAA,FDGLIEINGFFF
770 DATA AAAAAAAANLNLKKAOKLM
EKIEEIIEOILNLAAAAAAAA,AAAAAA
ANAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAACAAJ
AKAAAA,BOELGHIJCCBC
780 DATA AAAAAAAANLNLKKEOKLM
EKKEEIKEOIKFLAAAAAAAA,AICAAA
AIAAAAAAAAAAAAAAAAAAAADAAAAA
EBACCA,BBCFFLGIDBEB
790 DATA AAAAAAAADMGMCEFEDOF
EDCFEDCEEDOEEAAAAAAAH,ABAACE
AEAAIAAAAAAAAAIAIAAAAAAAIAAA
AAAAAA,BJCGIBILHMGM
800 DATA AAAAAAAADOGMCCDIDOB
ACIBACMDICGGMAAAAAAAA,AAAAAC
CAEAIBAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA
IAABAH,BCEOFBFJFMEM
810 DATA AAAAAAAAEFNOEEJAEEJ
AGMJACIJADJNOAAAAAAAA,AAAKAA
AAAACACIAEAAAAAAAAAAEAEAAAAA
ACECAA,BBDDEKHBGDFD
820 DATA AAAAAAAADGHMCKEACKH
MCKAECCAECCHMAAAAAAAA,AAAAAA
AAEAIAAAAAIAIAAAAAAAAAEAIAIA
EACBAA,BNCOFKHEGMFM
830 DATA OAAHIAAALGHMCKAFCKB
JCKDACCEACCHMAAAAAAAA,AAAAAA
AAAAAAAAEAEAAAAAAAAIAAAJAAAI
AAFDAA,FHFNGBIBCEBE
840 DATA AAAPAAAADOBICAAIDOA
IACAIACAIDOAIAAABAAAP,IAAAIB
AAIAAEAAACABAAAAAAAAAF IAAAIA
AIIAAA,BMGEGKGODDDE
850 DATA AAAAAAAADOGMCAEEDMF
ECAFECAEECAEEABIAAHOA,CEABIK
BAABAAAAAAAAAAEBAAAAAAEAAAAC
AAEAAB,DBGHHOILHGHF
860 DATA AAAAAAAADOHMCAEEDMH
MCAEACAEACAEAAAAAAAAA,AAAAEB
EEAAAAEEACAAAAAAAAAAAAAAIBEA
CEAAAA,EGFBFEFLDDDE
870 DATA 2,PC-8801mk2,PC-980
1F2,.....NEC,2,SMC-777,SMC
-777C,.....SONY,1,IBM-JX,..
....IBM
880 DATA 3,JR-100,JR-200,JR-
300,..NATIONAL,2,X1turb,X1-C
K,.....SHARP,1,SC-3000H,....
..SEGA,1,MSX,.MICROSOFT
890 DATA 2,MAX,__MACHINE,..C
OMODOLE,3,BASIC,__MASTER,---
_L3mk5,..HITACHI,1,RX-78,..
.BANDAI
900 DATA 1,VIC-1001,..COMODO
LE,2,M5,M5PRO,.....SORD,2,M
2-1500,M2-2500,.....SHARP
910 DATA 1,MB-S1,...HITACHI,
2,FM-NEW7,FM-77L4,...FUJITSU
,2,FP-1100,FP-3000,.....CASI
O
```

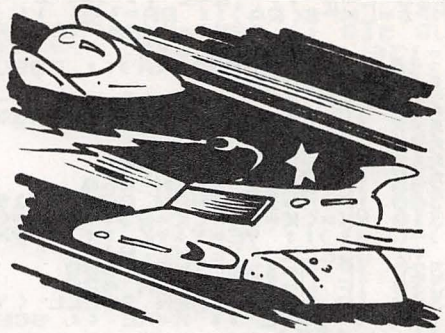
★みなさん。ガムは必ず紙に包んでくずかごに!!（ガムをふんでひさんな目にあった）（愛知県名古屋市・ＴＯＮ14才）……

【つぐ美：影さん，ガムをすてるのにいちいち原稿用紙使わないでください。編：それで減りが早いのか……。】

S1用

タイム
TIME
ファイター
FIGHTER

協賛：日立



エントリーコードBM④ Mr. Z

83年8月号にBM－Jr用に同名プログラムが載っていますが，S1用に移植してみました。

原作のイメージをできる限りこわさずに再現してあるので，**リスト1**（キャラ&マシン語データ），**リスト2**（メイン・プログラム）の順に打ち込んでみてください。

ロード方法は，**リスト1**をロード，ラン。そのつぎに**リスト2**をロード，ランです。

ゲームの説明

あなたは歴史を守るためにタイム・パイロットとなって各時代へ飛んで，未来から来た反乱軍と戦わなければなりません。8方向に移動できるファイターを操って，敵や機雷をよけながら，ビームを発射して敵を破壊してください。

ファイターはキー入力された方向へ少しずつ回転して向きを変え，画面は進行方向とは逆に8方向スクロールします。敵や機雷に当たると，戦況が，「BLUE～RED」とだんだん悪化し，1機失います。そして，全機なくなるとゲーム・オーバーです。

それから，ビームはどの方向にも発射でき，有効範囲なら串刺し式に同時に何機でも破壊できます。一定数破壊すると，1面クリアで，つぎの時代へワープします（アニメーション処理）。

プログラムの説明

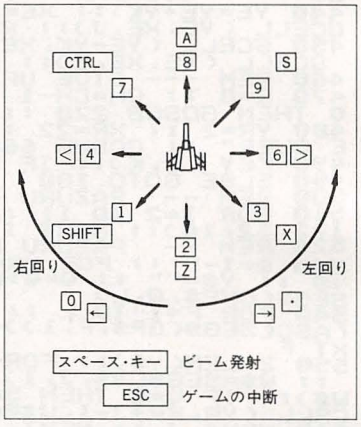
8方向対応のため，キャラは上，右上の2種のキャラから各方向を向いたキャラを計算させ，方向決定には多対応キー入力と重配列変換，移動は8方向スクロールを使用しています。

メイン・ルーチンの半分位はマシン語ですが，8方向スクロールはわかりやすくするため，あえてGET@C，PUT@Cを使っています。

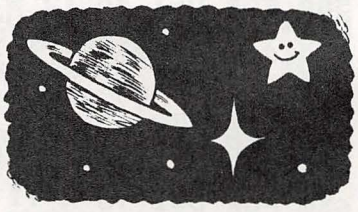
また，プログラムのデバッグ効率をあげるために，各ルーチンはブロック構造で，各ルーチンの先頭行は，「LIST先頭行，最終行：'注釈…」の形にし，RUN1520(PF3)で各ルーチンを選択して表示できるようになっています。

よって，このルーチンを先に打ち込んだほうがよいでしょう。

それと，S1特有の1文字単位のプライオリティで遊んでみたので，これも研究してみましょう！



《第1図》キー操作の説明



CHECKER FLAG

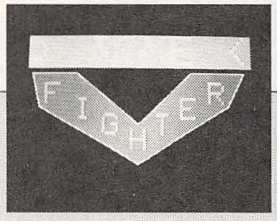
Dr.D：このゲームは過去に見たことがあるな。テクニック等もそのままのようだな。

編：移植作品ですか？

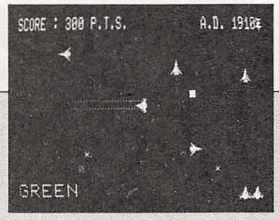
Dr.D：そうだ。このプログラムのように過去の良き作品をキャラをカラフルにし，バージョン・アップさせると，さらにおもしろいものができるぞ!!特にBM－Jr等は熟練者が多く，ゲームの質も高いから，ゲームのネタがないと言っている者は，昔のベーマガから探して，移植してみてはどうかな？

一同：なるほど！

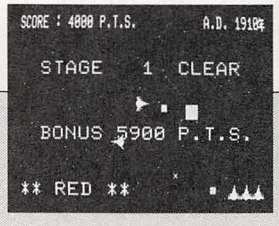
編：最近の投稿は移植が多いが，どこかしら変えることで，またおもしろさが変わってくるはずですよ。ぜひ，がんばってください。



《写真1》なぞの意味を秘めたタイトル画面だ



《写真2》ビーム発射！スクロールも速いぞ！



《写真3》ある数，敵機を破壊すると面クリア

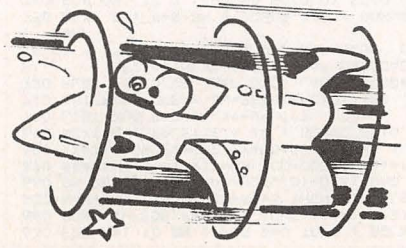


《写真4》うおーっ！全滅してゲーム・オーバー

★ゲームのプログラムはどうやって作るんですか。英語の不得意な人でもできるんですか。（岩手県雫石町・**高橋修一12才**）…【**編**：英語ができなくてもBASICは理解できますよ。1行プログラムなんてのも投稿待ってますよ。】

《リスト1》キャラクター＆マシン語データのプログラム・リスト

```
10 COLOR 7 : FOR A=0 TO 255 :SYMBOL(0,0),CHR$(A) :IMAGE(0,0),A: NEXT A
20 IG$(&H1)="0000001028100000","0000441028104400","0000441028104400"
30 IG$(128)="0101000002020205","0101010103030306","0000010103030307"
40 IG$(129)="0000000000000000","0000000000000080","00000000808080C0"
50 IG$(130)="072B2BAABA0ABAB2","040C0E1F3FFFEF03","062E0E8F0FCF4703"
60 IG$(131)="808B080A02002202","00404050585E6E00","4068E0E2E0E6C480"
70 IG$(132)="0000000140BB48B","0000000000063FF7E","0000000014637 0F"
80 IG$(133)="0306002040800C0C0","03060C3B70F02000","00000C3B78F8B020"
90 IG$(134)="152B302000040000","1E3E3D3B160C0000","1E3F1F3F1F0A0000"
100 IG$(135)="B000102010000C0","4040B040C0E0E040","60E0D080102060 00"
110 IG$(136)="0100000002030303","0101010103020200","0001010103030302"
120 IG$(137)="0000000000000080","0000000000000000","0000000080808000"
130 IG$(138)="060E060404008B00","050F1F1F3E76CE8A","0707070505010303"
140 IG$(139)="B020000000022200","002030B0B8DCE6A2","40C0C0404000B080"
150 CLEAR,&HC000 : DIM C%(50) : H=16
160 SCREEN 0,0,1 : COLOR 7,0,1 : WIDTH 40 : WINDOW(0,0)-(319,199)
170 FOR A=0 TO 2 : FOR B=0 TO 1 : FOR C=0 TO 1
180 SYMBOL(A*H+B*8,C*8),CHR$(&HB0+A*4+B+C*2) : NEXT C,B,A
190 FOR A=0 TO 2 : FOR D=0 TO 15 : FOR E=0 TO 15
200 P=POINT(A*H+D,E) : PSET(A*H-E+15,16+D),P : SUM=SUM+P : NEXT E,D,A
210 IF SUM()1192 THEN PRINT "CHARACTER DATA isn't correct !":BEEP:STOP
220 FOR A=0 TO 3 : FOR B=0 TO 1 : GET(A*H,B*H)-(A*H+15,B*H+15),C%
230 PUT(A*H,32+B*H),C%,PSET,-1,-1 : NEXT B,A
240 FOR A=0 TO 1 : FOR B=0 TO 3 : FOR C=0 TO 1 : FOR D=0 TO 1
250 IMAGE(A*H+C*8,B*H+D*8),&HB0+A*2+B*4+C+D*16 : NEXT D,C,B,A
260 FOR A=0 TO 3 : FOR B=0 TO 1 : FOR C=0 TO 1
270 IMAGE(32+B*8,A*16+C*8),&HC0+A*16+B+C*2 : NEXT C,B,A
280 FOR A=0 TO 15:FOR B=8 TO 15:SYMBOL(A*H+50,B*H-64),CHR$(A+B*H),2,2:NEXT B,A
290 FOR A=0 TO 6 : SUM=0 : FOR B=0 TO 15 : READ X$ : X=VAL("&H"+X$) : SUM=SUM+X
300 POKE &HC000+B+A*16,X : NEXT B : READ X : IF X()SUM THEN 340
310 NEXT A: FOR A=0 TO 4:SUM=0:FOR B=0 TO 15:READ X$:X=VAL("&H"+X$):SUM=SUM+X
320 POKE &HC100+B+A*16,X : NEXT B : READ X : IF X()SUM THEN 340
330 NEXT A:POKE &HC200,4:PRINT SPC(15);"LIST 1 END":END
340 PRINT "MACHINE LANGUAGE DATA isn't correct !":BEEP:STOP
350 DATA  4F,BB,41,CB,  BB,41,CC,BB,  41,F3,BB,41,  F4,B7,C1,00,  2357
360 DATA  BE,C1,36,C6,  08,A6,91,27,  03,7C,C1,01,  5A,26,F6,B6,  1822
370 DATA  C1,07,26,01,  39,CE,C1,10,  B6,C1,04,81,  03,27,09,81,  1399
380 DATA  07,27,05,8E,  C1,24,8D,11,  B6,C1,04,81,  01,27,09,81,  1266
390 DATA  05,27,05,8E,  C1,2D,8D,01,  39,E6,86,86,  04,3D,30,CB,  1442
400 DATA  10,AE,84,EC,  02,FD,C1,02,  BE,C1,05,F6,  C1,02,A6,84,  2135
410 DATA  84,01,A7,A4,  30,85,31,A5,  7A,C1,03,26,  F1,39,00,00,  1513
420 DATA  00,00,00,00,  01,40,00,00,  00,00,00,00,  00,00,00,00,  65
430 DATA  00,00,00,00,  40,29,01,26,  40,4E,28,17,  43,99,01,26,  608
440 DATA  40,29,28,17,  00,01,01,00,  03,03,03,00,  01,00,00,02,  182
450 DATA  02,02,00,04,  04,04,42,1B,  42,1C,41,A3,  41,A4,41,C9,  926
460 DATA  41,CD,41,F2,  41,F5,00,00,  00,00,00,00,  00,00,00,00,  887
```



《リスト2》メイン・プログラムのリスト

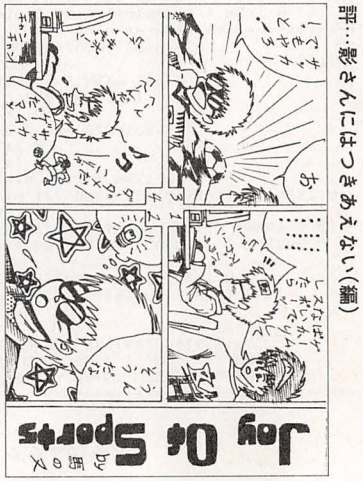
```
10 KEY 3,"RUN 1520"+CHR$(13):GOTO 30
20 LIST 20-230 :' ｼｮｷ ｾｯﾃｲ                    ************************************
30 DIM KY(255),SX(8),SY(8),EX(8),EY(8),TX(8),TY(8),AD(5),U(10,8),LX(8),LY(8)
40 DIM BS(8),BL(8),BF(8),B2(8,1),TA(22),PR(4),O(4),SD(7,1),SB(6,1),EM$(4)
50 DIM EM(4),CU%(4),CR%(4),CD%(4),CL%(4),SR%(40*25),SP%(60),PT(4,1)
60 ON ERROR GOTO 1210
70 SCREEN 0,0,1 : RANDOMIZE TIME : PALETTE
80 FOR A=0 TO 1:FOR B=1 TO 10 : READ X$ : KY(VAL("&H"+X$))=B : NEXT B,A
90 FOR A=1 TO 8 : READ SX(A),SY(A),EX(A),EY(A),TX(A),TY(A) : NEXT A
100 FOR A=1 TO 5 : READ AD(A) : NEXT
110 FOR A=1 TO 10 : FOR B=1 TO 8: READ U(A,B): NEXT B,A : COLOR ,,1 : SCREEN ,1
120 FOR A=0 TO 15 :FOR B=0 TO 1 :SYMBOL(A*8,B*8),CHR$(&HB0+A+B*16) :NEXT B,A
130 FOR A=1 TO 8 : READ LY(A),LX(A) : NEXT A
140 FOR A=1 TO 8 : READ BS(A),BL(A),BF(A),B2(A,1) :BS(A)=BS(A)+&H41CB :NEXT A
150 FOR A=0 TO 3 : READ O(A),X$ : PR(A)=VAL("&H"+X$) : NEXT A
160 FOR A=0 TO 7 : READ SD(A,0),SD(A,1) : NEXT A
170 FOR A=1 TO 6 : READ SB(A,0),SB(A,1) : NEXT A
180 FOR A=1 TO 4 : READ EM$(A),EM(A) : NEXT A : T$="FIGHTER"
190 FOR A=1 TO 4 : READ PT(A,0),PT(A,1) : NEXT A
200 COLOR ,,1 : FOR A=0 TO 3 : FOR B=0 TO 1 : FOR C=0 TO 1
210 LOCATE A*2+B,C : PRINT CHR$(&HC0+A*16+B+C*2); : NEXT C,B,A
220 GET@C(0,0)-(1,1),CU% : GET@C(2,0)-(3,1),CR%
230 GET@C(4,0)-(5,1),CD% : GET@C(6,0)-(7,1),CL%:C=10000:GOTO 950
240 LIST 240-430 :' ｼｮｷ ｼｮｳｹｲ                  ************************************
250 S=0:F=3:R=1:R1=1 : PI=3.14159/4 : FOR A=1 TO 40 : I$=INKEY$ : NEXT A
260 X$="O4L2C O3 B O4L2C. R8 L8D L1 D# R1 R2O4 L2 D L2D#.R8 L8 F L1F#":Y$="L805
CCR8C CR8 CR8":PLAY "T135V10MB"+X$,"T135V8"+Y$+Y$+Y$+Y$+Y$+Y$+Y$+Y$+Y$+Y$:GOTO 280
270 FOR A=1 TO 2:PLAY "T135 S13M200 MB O4 L4 FFFFFFFL8F  L4D#D#D#D#D#D#L8D#","
T135 S13 O4 L4A#A#A#A#A#A#A#A#L8A# L4G#G#G#G#G#G#G#L8G#":NEXT A
280 N=0:V=1:L=1:EM=0:B9=0 : TIME$="00:00:00": SCREEN ,0 : COLOR ,,0 : GOSUB 370
290 SYMBOL(240,0),"A.D."+STR$(AD(R1))+"ﾛﾘ",1,2,5 : GOSUB360
300 COLOR ,,1 : WIDTH 40 : DEFMAP=1 : POKE &HC101,0 : PALETTE 0,6
310 FOR A=1 TO 10+5*R1 : GOSUB1090 : NEXT A
320 FOR A=1 TO 10 : GOSUB 1060
330 NEXT A : POKE &HFFE0,4 : COLOR 7,0,0 : PUT(152,88),SP% : PALETTE
340 ON INTERVAL GOSUB 550 : INTERVAL 1 : INTERVAL ON
350 FOR A=15 TO 25 : FOR B=6 TO 15 : POKE &H4000+A+B*40,0 : NEXT B,A : GOTO 450
360 SCREEN ,0 : SYMBOL(0,0),"SCORE :"+STR$(S)+"00 P.T.S.",1,2,5 : RETURN
370 SCREEN ,0 : CLS : FOR A=1 TO 100 : PSET(RND*600,RND*200),RND*6 : NEXT A
380 F5=INT(F/5):F1=F-F5*5 : IF F5)5 THEN F5=5
390 SCREEN ,2 : GET(0,0)-(15,15),SP% : SCREEN ,0 : IF F=0 THEN RETURN
400 FOR A=1 TO F1 : PUT(320-A*16,182),SP% : NEXT A : XX=320-F1*16
410 IF F5=0 THEN RETURN
420 FOR A=1 TO F5:PUT(XX-A*32,168),SP%,,2,2:SYMBOL(XX-A*32,172),"5",4,3,3,PSET
430 NEXT A : RETURN
440 LIST 440-550 :' ﾒｲﾝ ﾙｰﾁﾝ                   ************************************
450 I=PEEK(&HFFE0):P=KY(I):IF P)0 THEN V=U(P,V):POKE &HC104,V:SCREEN ,2:GET(V*16
-16,0)-(V*16-1,15),SP%:SCREEN ,0:PUT(152,88),SP%
460 GET@C(SX(V),SY(V))-(EX(V),EY(V)),SR% :PUT@C(TX(V),TY(V)),SR%
470 EXEC &HC000 :IF PEEK(&HC100))0 THEN 860
480 IF RND(.2 THEN POKE &HC107,INT(RND*R1*R1/2):POKE &HC105,&H40+RND*2
490 IF I=&HB0 THEN 570
500 IF RND).4 THEN 450
510 IF RND(.5*R1 THEN GOSUB1080
520 IF TIME)N*RND*25 THEN GOSUB 1060
530 IF I=&H8C THEN POKE &HFFE0,&H44:STOP
540 GOTO 450
550 PALETTE 6,14+(PL=0)*4:PL=-(PL=0):RETURN
560 LIST 560,690 :' ﾋﾞｰﾑ ﾊｯｼｬ                  ************************************
570 GOSUB 670 : FOR A=1 TO 7 : SOUND SD(A,0),SD(A,1) : NEXT A
580 AR=BS(V):BN=0 : FOR A=1 TO BL(V) : FOR B=0 TO 1
590 XX=PEEK(AR+B2(V,B)) : IF XX)128 THEN 660
600 NEXT B : AR=AR+BF(V) : NEXT A : GOSUB670
610 KI=PEEK(&HFFE0) : IF BN=0 THEN 450
620 FOR A=1 TO 5 : SOUND SB(A,0),SB(A,1) : NEXT A :S=S+BN
```

★とてもたくさんいろんなことが載っているのに380円とは安い！プログラムなど僕は気に入った。今回はじめて買ったけど，今後毎月買うことにします。(神奈川県横浜市・岩崎友幸13才)……【影：集まれ！ベーマガ仲間！】

★2月号の「月刊カゲのファミコンを捜せ！」でカゲヤマのコマが見当たらない。あたりをさがしたら，本にはさまっていた。(神奈川県川崎市・**だれなんだ古川13才**)…【編：どう，おもしろかった？感想も聞かして。】

```
630 FOR A=1 TO BN : FOR B=0 TO 3 : SOUND SB(6,0),SB(6,1)
640 POKE &HFFD8,PR(B) : POKE TA(A)-O(B),0 : NEXT B,A : GOSUB 360
650 N=N+BN : IF N)=35+R1*5 THEN 710 ELSE 450
660 BN=BN+1:TA(BN)=AR+B2(V,B)+O(XX AND 3) : SOUND SD(0,0),SD(0,1) : GOTO 600
670 SS=SIN((V-3)*PI)*88 :CC=COS((V-3)*PI)*88: PALETTE 6,0: FOR A=-1 TO 1 STEP 2
680 XX=318-SS/20*A*2:YY=95+CC/40*A*2 : LINE(XX,YY)-(XX+CC*2,YY+SS),XOR,6
690 NEXT A : PALETTE 6,14 : SOUND SD(0,0),SD(0,1) : RETURN
700 LIST 700,840 :' ステージ クリア                    ************************************
710 INTERVAL OFF : BN=PEEK(&HC101)+50 : GOSUB 820 : FOR A=1 TO 1-(R1=5)
720 PLAY "T210 V8L204F O5C. L4CO4A#AGD#   L1C  L4CDL2D#A#.      L4 D#D# A# L8AGL1
F",      "T210V15L2O4A#O5F. L4F D#DCO4G#   L1O4FL4FGL2G#O5D#.    L4O4G#G#O5D#L8DCL
1O4A# " ,"T210 V8L205D# A#. L4A#G#GF  C#  L1O4 A#L4A#O5CL2C#G#.L4  C#C#  G#L8GFL
1  D#MF
730 NEXT A : S=S+BN : GOSUB 360 : GOSUB 820
740 FOR A=1 TO 7 : SOUND SD(A,0),SD(A,1) : NEXT A : SOUND 10,10
750 FOR A=1 TO 4 : PALETTE PT(A,0),PT(A,1) : NEXT A
760 FOR A=1 TO 16 : SCREEN ,2:GET(0,A)-(15,17),SP% : SCREEN ,0
770 FOR B=0 TO 3 STEP 2 : PUT(152,90-A*3-B),SP%
780 SOUND 4,50-B-A*3 : NEXT B,A : PALETTE : SOUND 7,223
790 CIRCLE(320,50),20,5:PAINT(320,50),5,5 : LINE(0,50)-(639,50),PSET,5
800 FOR A=1 TO 1000:NEXT A : CLS : FOR A=1 TO 2000:NEXT A
810 R=R+1:F=F+1:R1=R1+1+(R1=5)*5 : SOUND 10,0 : GOTO 270
820 SYMBOL(30,50),"STAGE  "+STR$(R)+"  CLEAR",2,2,4,XOR
830 IF R1=5 THEN SYMBOL(40,80),"CONGRATURATION",2,2,7
840 SYMBOL(30,120),"BONUS"+STR$(BN)+"00 P.T.S.",2,2,4,XOR : RETURN
850 LIST 850,980 :' ショウトツ & ゲーム オーバー        ************************************
860 PALETTE 0,2 : BEEP : PALETTE 0,0 : POKE &HC101,0
870 EM=EM+1: IF EM(5 THEN COLOR .,0: SYMBOL(0,180),EM$(EM),2,2,EM(EM): GOTO 450
880 FOR A=1 TO 6 : SOUND SB(A,0),SB(A,1) : NEXT A : SOUND 10,15
890 FOR A=1 TO 50 : LINE(320,100)-(120+RND*400,10+RND*180),PSET,2 : NEXT A
900 SOUND SD(0,0),SD(0,1) : F=F-1 : IF F)=0 THEN 270
910 SYMBOL(50,50),"GAME OVER",3,4,5,XOR : PLAY "V12 R8","V12 R8MF"
920 A$="T120 SOM1000 L802 F G# O3 C F G# O4 C":B$="O2D# G A# O3 D# G A#":PLAY "M
B T120 V12L4O5CFG# L4O6C. L8O5A#G# R8 L2A#L4 GL2D#. ",A$+A$+B$+B$
930  C$="O2 C#F G# O3C# F G#":D$="O1 B# O2 D# G B# O3 D# G" : PLAY "L2F L4 F G#.
 L8 G  F R8  L2 G L4 D L2 G.",C$+C$+D$+A$
940 POKE &HFFE0,&H44 : SYMBOL(80,150),"PUSH [ SPACE ] KEY",1,1,7 : C=0
950 C=C+1 : IF INKEY$=" " THEN 250
960 IF C)5000 THEN GOSUB1000:C=0
970 IF (C MOD 900)=0 THEN FOR A=1 TO 110:PALETTE 5,A MOD 15:NEXT A
980 GOTO 950
990 LIST 990,1040 :' タイトル ガメン                    ************************************
1000 SCREEN ,0:CLS:COLOR 7,1:SYMBOL(35,20),") TIME (",4,4,6:T$="FIGHTER":COLOR ,
0
1010 CONNECT(80,56)-(180,56)-(320,105)-(444,56)-(564,56)-(528,88)-(320,144)-(96,
88)-(80,56):PAINT(90,60),2,/
1020 FOR A=1 TO 4:SYMBOL(20+A*32,50+A*15),MID$(T$,A,1),3,3,5,PSET:NEXT A
1030 FOR A=5 TO 7:SYMBOL(15+A*32,170-A*15),MID$(T$,A,1),3,3,5,PSET:NEXT A
1040 RETURN
1050 LIST 1050,1210 :' ショート サブ ルーチン          ************************************
1060 RX=INT(RND*17)+INT(RND*2)*20+1:RY=INT(RND*8 )+INT(RND*2)*14+1
1070 ON INT(RND*4)+1 GOTO 1110,1120,1130,1140
1080 ON RND*3 GOTO 1090,1100,1150
1090 B=&H4029+INT(RND*37)+INT(RND*20)*40:POKE B,1:RETURN
1100 B=&H4029+INT(RND*37)+INT(RND*20)*40:POKE &HFFD8,88+RND*7:POKE B,0:RETURN
1110 PUT@C(RX,RY),CU%:RETURN
1120 PUT@C(RX,RY),CR%:RETURN
1130 PUT@C(RX,RY),CD%:RETURN
1140 PUT@C(RX,RY),CL%:RETURN
1150 FOR A=1 TO R1-1:ON LY(V) GOSUB1170,1190
1160 ON LY(V) GOSUB1180,1200 :NEXT A:RETURN
1170 B=&H4029+INT(RND*37):POKE B,1:RETURN
1180 B=&H404E+INT(RND*20)*40:POKE B,1:RETURN
1190 B=&H4399+INT(RND*37):POKE B,1:RETURN
1200 B=&H4399+INT(RND*20)*40:POKE B,1:RETURN
1210 POKE &HFFE0,&H44:ON ERROR GOTO 0
1220 LIST 1220,1370 :' データ エリア                    ************************************
1230 'KEY SCAN CODE
```

```
1240 DATA 8D,8E,8E,CE,CD,C7,B7,9D,A7,AD ,B8,BA,CC,CA,C8,87,C3,86,83,85
1250 'SCROLL DATA
1260 DATA 1,0,38,22,1,1 ,2,0,39,22,1,1 ,2,1,39,23,1,1 ,2,2,39,24,1,1
1270 DATA 1,2,38,24,1,1 ,0,2,37,24,1,1 ,0,1,37,23,1,1 ,0,0,37,22,1,1
1280 'A.D.
1290 DATA 1910,1942,1970,1986,2001
1300 'EACH VECTOR
1310 DATA 1,1,2,3,5,7,8,1 ,2,2,2,3,4,6,8,1
1320 DATA 2,3,3,3,4,5,7,1 ,2,3,4,4,4,5,6,8
1330 DATA 1,3,4,5,5,5,6,7 ,8,2,4,5,6,6,6,7
1340 DATA 8,1,3,5,6,7,7,7 ,8,1,2,4,6,7,8,8
1350 DATA 8,1,2,3,4,5,6,7 ,2,3,4,5,6,7,8,1
1360 'POKE HASI
1370 DATA 1,0, 1,1, 0,1, 2,1, 2,0, 2,2, 0,2, 1,2
1380 'BEAM'S DATA (START,LENGTH,OFFSET,2ND)
1390 DATA -40,10,-40,1 ,-39,8,-39,41 ,2,10,1,40    ,42,8,41,39
1400 DATA 81,10,40,-1   ,80,8,39,-41   ,39,10,-1,-40 ,-1,8,-41,-39
1410 'CHARA OFFSET
1420 DATA 0,4A ,-1,5A ,-40,5A ,-41,4A
1430 'SOUND
1440 DATA 10,0    ,7,248 ,10,16 ,12,0 ,11,50 ,13,10 ,4,22 ,3,0
1450 DATA 7,223 ,10,16 ,12,2 ,11,0 ,1,15 ,13,9
1460 'EMERGANCY MESSAGE,COLOR
1470 DATA "BLUE  ",1 ,"GREEN",4 ,"YELLOW",4 ,"** RED **",6
1480 'PALETTE
1490 DATA 1,10 ,4,11 ,5,10 ,7,14
1500 LIST 1380,1500 :
1510 LIST 1510,1610 :' プログラム カンリ & デバッカー          ************************
1520 WIDTH80: SCREEN 0: D$=CHR$(13)+CHR$(31)+CHR$(28): Y=PEEK(&HC200)
1530 PRINT "ROUTINE";D$;D$;"ショキ セッテイ";D$;"ショキ ジョウタイ";D$;"メイン ルーチン";D$;"ヒューム";
1540 PRINT D$;"クリアー";D$;"ショウトツ & ゲーム オーバー";D$;"タイトル";D$;"サブ ルーチン";D$;
1550 PRINT "データ 1";D$;"データ 2";D$;"デバッカー"
1560 I$=INPUT$(1): LOCATE 0,Y: PRINT " ";: POKE &HC200,Y
1570 IF I$=CHR$(30) AND Y)2 THEN Y=Y-1
1580 IF I$=CHR$(31) AND Y(12 THEN Y=Y+1
1590 LOCATE 0,Y: PRINT "*";
1600 IF I$()CHR$(13) THEN 1560 ELSE PRINT CHR$(31);CHR$(&H1A)
1610 ON Y-1 GOTO 20,240,440,560,700,850,990,1050,1220,1500,1510
```



評…影さんにはつきあえない(編)



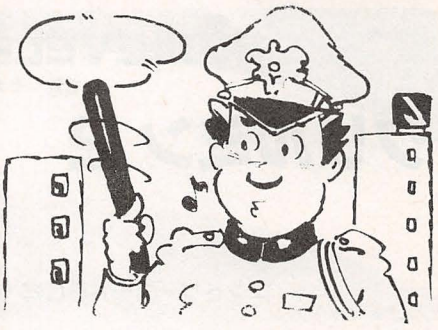
by 工藤 勇

評…現実ならうれしいが(一同)

SC-3000(LEVEL-II)用

協賛：セガ・エンタープライゼス

警備員



エントリーコードSC① 千葉　康一

STORY

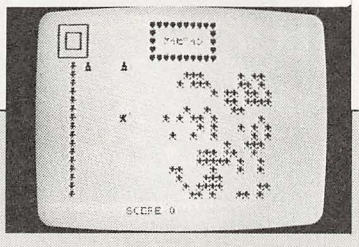
ここは映画館。あなたは警備員。今日封切りの映画のために，お客が並んでいます。ところが，そこに割り込もうとする人たちが…。そーゆーわけです。

どういうゲームか

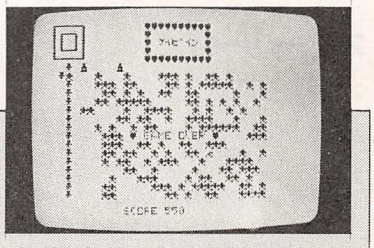
左に並んでいるのがお客さんです。右からくるのが割り込みしようとしてる人で，左に並んでる人のところまでくるとGAME　OVERです。

あなたは警備員なので割り込みしてくる人をつかまえなければいけません(10点)。それからあなたは「▲」から「▲」の間しか動けません。[A][Z][<][>]で上下左右です。

GAME　OVERになったら[S]で再ゲーム，[E]でENDです。



《写真1》右から押し寄せる群衆をくい止めるのは，あなたひとり



《写真2》とうとう列に割り込まれてしまった！

初心者のかたに

リスト1を打ち込んでRUNしたあとに，NEWと入力して[CR]キーを押してください。その後，**リスト2**を打ち込んでRUNするとゲームがはじまります。

最後に

難度を調整するのに苦労しました。必勝法は，とにかく人をつかまえまくることです。LEVELIIにしてはまあまあだと思いませんか？

❀　❀

《リスト1》背景のプログラム・リスト

```
10 PATTERNC#250,"3030307878487 8FC"
20 PATTERNC#251,"00B4B4783030 48CC"
30 PATTERNC#252,"0030B0FC34709 08C"
40 CLS:CURSOR0,0
50 PRINT"┌──┐　　♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥"
60 PRINT"│　┌┐　　♥♥　　♥♥"
70 PRINT"│　└┘　　♥♥　ｹｲﾋﾞｲﾝ　♥♥"
80 PRINT"└──┘　　♥♥　　♥♥"
90 PRINT"　　　　♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥"
100 PRINT"　　　　　　　　　"
110 CONSOLE6,18
120 REM ♥♥♥ by ﾁﾊﾞ　ｺｳｲﾁ ♥♥♥
```

《リスト2》メインのプログラム・リスト

```
10 S=0:X=4:Y=13:CLS:CURSOR10,22:PRINT"
SCORE 0"
20 FOR I=6 TO 20:CURSOR2,I:PRINT"ｷ":NE
XT:CURSORX,Y:PRINT"ﾛ"
30 IFINT(RND(1)*3)THENCURSOR30,INT(RND
(1)*15)+6:PRINT"ﾛ"
40 R=INT(RND(1)*16)+6:CURSORX,Y:PRINT"
 ":CURSOR4,R:PRINTCHR$(8)
50 IFVPEEK(&H3C05+R*40)=252THENCURSOR2
,R:PRINTCHR$(8):GOTO100
60 K$=INKEY$:X=X-(K$="")*(X>4)+(K$="
")*(X<9)
70 Y=Y-(K$="A")*(Y>6)+(K$="Z")*(Y<20)
80 IFVPEEK(&H3C02+Y*40+X)=252THENBEEP:
S=S+10:CURSOR15,22:PRINTS
90 CURSORX,Y:PRINT"ﾛ":GOTO30
100 BEEP2:CURSOR10,13:PRINT"　GAME OV
ER　"
110 IFINKEY$="S"THENGOTO10
120 IFINKEY$="E"THENEND
130 GOTO110
```

★影さんは，バカゲている。このネタを考えるのに10年かかった。(東京都品川区・新井栄智14才)……【影：君は4才のときからダジャレを言って遊んでたのか？おねしょをしたのはねぇーしょ，なんて言って…。】

SC-3000(LEVEL-III)用

協賛：セガ・エンタープライゼス

クリルミン2



エントリーコードSC② 高田 清一

ストーリー

あれから，やっとのことで着陸したクリルミンは，急いで村まで帰りました。しかし，そこにはじごくと食べ物だけが待っているのであった。

そして，クリルミンは村を見て，腹が減ってしまい，いざ，食べ物を食べようと思ったときに，あの難敵〝クレムリン〟が現れた。それと同時にワサビのきいたお寿司が迫ってきた。さあ，戦いのはじまりです。

ハウ トウ プレイ

カーソル・キーで4方向に移動します。

まず，画面にはクレムリン1匹，ワサビ寿司3匹が登場し，中央にクリルミンが現れます。

食べ物を食べてパワーを増やしたらクレムリンに体当たりしてください。なにしろ強いので，何回も当たらないとなかなか倒れないものですから。

それから，ワサビ寿司は無敵で，クリルミンにぶつかるとクリルミンのパワーは減ってしまいます。

忘れていましたが，食べ物を食べるときはスペース・キーを押してください。同じものばかり食べるとパワーが減りますよ。

その他いろいろありますが，ゲームをしながら理解してください。

プログラムのしくみ

だいぶ長いプログラムですが，どうか，がまんしてください。

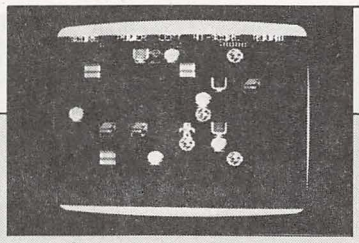
このプログラムではマシン語をかなり使用したのですが，動きの鋭いものになってしまいました。だけど，そのほうがイライラしたりしてスリルあるでしょ。

改 造

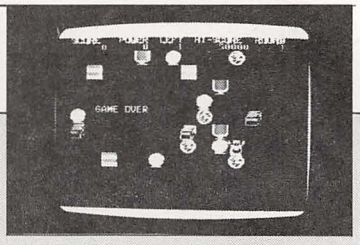
改造する場合はプログラムを解読してからにしたほうがいいでしょう(なんせ秘密が多いもんで…)。

苦労した点は，パソコンがリセットしてしまって，プログラムがパーになったことでした。べつに，カートリッジそう入口が固定してないからとか，マシン語が暴走したからではありません。こわれているからです。

◈ ◈ ◈



《写真1》梅ぼしやケーキを食べてパワーアップ！



《写真2》食べ合わせが悪いとパワーが減って，このとおり…

《第1表》主な変数表

HG	ハイスコア	AX(n) AY(n)	ワサビの位置
SE	スコア	Z	クリルミンのキャラクター名称
RN	ラウンド	PO	クリルミンのパワー増減
RL	ラウンド	S1 S2	周波数
LT	クリルミンのリザーブ	FE	クリルミンがその前に食べた物の種類
PW	クリルミンのパワー	MA(m, n)	仮想VRAM
EP	クレムリンのパワー		
X1 Y1	クリルミンの座標		
XP YP	クリルミンのアドレス		
P1(n) P2(n) PC	SOUND用		

クリルミン2のプログラム・リスト

```
10 DIM MA(16,11),P1(73),P2(29),AX(2),A
Y(2):HG=50000:GOSUB 1190
20 SE=0:RN=1:RL=1:LT=3:GOSUB 1040
30 MAG1:GOSUB 800
40 POKE&HEF00,96:POKE&HEF01,128:POKE&H
EF02,0
```

```
50 POKE&HEF10,16:POKE&HEF11,96:POKE&HE
F12,5:POKE&HEF13,24
60 POKE&HEF14,RND(1)*200+10:POKE&HEF15
,RND(1)*200+4:POKE&HEF16,2
70 POKE&HEF18,RND(1)*4:Z=0:XP=&HEF01:Y
P=&HEF00:KP=&HEF02
```


★サラトマのパッケージをよく見よ！なんと，キュウリ戦士がトマト姫のおっ○○をもんでいるではないか!?(長野県飯田市・**ゆ介**)……【**影**：よく見てるなあ。よーく見ることはアドベンチャーを解く基本だからな。】

```
80 FORI=0TO2:AX(I)=INT(RND(1)*14)*16+1
6:AY(I)=INT(RND(1)*9)*16+16:NEXT
90 PC=30:FE=0:PW=1:EP=INT(RND(1)*8)+3
100 TI=20000:GOSUB 390:GOSUB 430
110 REM ■■■■■■ MAIN LOOP ■■■■■■■■■■■■
120 TI=TI-100:CALL&HF000
130 X1=PEEK(XP)/16:Y1=PEEK(YP)/16:IFIN
KEY$<>" "GOTO160
140 ONMA(X1,Y1)GOSUB 260,290,320,350
150 IFPW<1THEN700
160 CALL&HF100
170 IFPEEK(&HEF17)=1THEN470
180 FORI=0TO2:POKE&HEF20,AY(I)
190 POKE&HEF21,AX(I):CALL&HF200
200 AX(I)=PEEK(&HEF21):AY(I)=PEEK(&HEF
20):IF TI<0 THEN BEEP1
210 SPRITEI+3,(AX(I),AY(I)),28,10
220 IF PEEK(&HEF22)=1 THEN 560
230 NEXT:SOUND1,P1(PC),11:PC=PC+1:IFPC
>63THENPC=30
240 POKE&HEF02,Z:Z=ZXOR8:GOTO 120
250 REM ■■■■■■ EAT LOOP ■■■■■■■■■■■■
260 PO=(FE=1)*.6-(FE=2)*.4-(FE=3)*.5-(
FE=4)*.9+(FE=5)*2:SE=SE+100
270 GOSUB 390:S1=600:S2=650:GOSUB 520
280 GOSUB 430:RETURN
290 PO=-(FE=1)*.6+(FE=2)*.3-(FE=3)*.7+
(FE=4)*.7-(FE=5)*.3:SE=SE+130
300 GOSUB 390:S1=430:S2=500:GOSUB 520
310 GOSUB 430:RETURN
320 PO=-(FE=1)*.3-(FE=2)*.4+(FE=3)*.2+
(FE=4)*.5-(FE=5)*1.5:SE=SE+60
330 GOSUB 390:S1=300:S2=330:GOSUB 520
340 GOSUB 430:RETURN
350 PO=-(FE=1)*.7+(FE=2)*.3+(FE=3)*.6-
(FE=4)*.1-(FE=5)*.2:SE=SE+200
360 GOSUB 390:S1=200:S2=220:GOSUB 520
370 GOSUB 430:RETURN
380 REM ■■■■■■ SCORE ■■■■■■■■■■■■■■
390 BLINE(16,8)-(61,15),13,BF
400 CURSOR16,8:PRINTRIGHT$("      "+STR
$(SE),6)
410 RETURN
420 REM ■■■■■■ POWER ■■■■■■■■■■■■■■
430 BLINE(82,8)-(95,15),9,BF:PW=PW+PO:
FE=MA(X1,Y1):IF PW>9 THEN PW=9
440 CURSOR82,8:PRINTINT(PW):PO=0
450 RETURN
460 REM ■■■■■■ POWER ﾍﾙ ■■■■■■■■■■■■
470 PW=PW-1:EP=EP-1:GOSUB 430
480 IF EP<1 THEN 610
490 IF PW<.1 THEN 700
500 POKE&HEF12,EP+2:GOTO 240
510 REM ■■■■■■ ﾀﾍﾞﾙﾄｷﾉ ｵﾄ ■■■■■■■■■■■
520 SOUND3,S1,15:FOR I=0 TO7:NEXT
530 SOUND3,S2,13:FORI=0TO3:NEXT:BEEP0
540 RETURN
550 REM ■■■■■■ ﾜｻﾋﾞﾀﾞｰ ■■■■■■■■■■■■
560 PO=-1
570 IFFE=2 AND INKEY$=" " THENPO=1.5
580 GOSUB 430:IF PW<.1 THEN 700
590 FE=5:GOTO180
600 REM ■■■■■■ ROUND CLEAR ■■■■■■■■■
610 BEEP0:SOUND4,2,15:FORI=0TO20:SPRIT
E2,(X1*16,Y1*16),24,5
620 SPRITE2,(0,209):NEXT
630 CURSOR66,72:COLOR15:PRINT"NICE ROU
ND CLEAR !"
640 FOR I=0 TO 19:SOUND1,I*45+542,15:N
EXT:BEEP0:LT=LT-(FE=4)
650 RN=RN+1:RL=RL+1:ERASEMA
660 IF RL>15THEN RL=1:SE=SE+20000:REST
ORE 2200
670 SE=SE+INT(PW*500)+TI:BEEP0:PW=1
680 DIM MA(16,11):GOTO 30
690 REM ■■■■■■ ｼﾝｼﾞｬｯﾀ ■■■■■■■■■■■■
700 FOR I=600 TO 300 STEP -10
710 SOUND1,I,15:NEXT:BEEP0
720 SOUND5,2,15:FOR I=0 TO 20
730 SPRITE1,(X1*16,Y1*16),4,13
740 SPRITE0,(X1*16,Y1*16),0,15:SPRITE0
,(0,209):SPRITE1,(0,209):NEXT
750 BEEP0:LT=LT-1:IF LT<1 THEN 1130
760 BLINE (124,8)-(131,15),11,BF
770 CURSOR118,8:PRINTLT
780 BEEP0:GOTO 40
790 REM ■■■■■■ GAME SCREEN ■■■■■■■■■■
800 SCREEN 2,2:COLOR,1:CLS
810 READC:FORI=1TOC:GOSUB 1000:MA(X,Y)
=1:X=X*16:Y=Y*16
820 COLOR8:CURSORX,Y:PRINT"ｷ":CURSORX,
Y+8:PRINT"ﾉ":CURSORX+8,Y:PRINT"ﾛ"
830 CURSORX+8,Y+8:PRINT"ﾒ":NEXT
840 READC:FORI=1TOC:GOSUB 1000:MA(X,Y)
=2:X=X*16:Y=Y*16
850 COLOR15,6,(X,Y)-(X+15,Y+15):CURSOR
X,Y:PRINT"ﾇ":CURSORX,Y+8:PRINT"ﾎ":CURS
ORX+8,Y:PRINT"ｷ"
860 CURSORX+8,Y+8:PRINT"ﾋ":NEXT
870 READC:FORI=1TOC:GOSUB 1000:MA(X,Y)
=3:X=X*16:Y=Y*16
880 COLOR15,7,(X,Y)-(X+15,Y+10):CURSOR
X,Y:PRINT"ﾑ":CURSORX,Y+8:PRINT"ﾍ":CURS
ORX+8,Y:PRINT"ﾄ"
890 CURSORX+8,Y+8:PRINT"ﾑ":NEXT
900 READC:FORI=1TOC:GOSUB 1000:MA(X,Y)
=4:X=X*16:Y=Y*16
910 COLOR15:CURSORX,Y:PRINT"ｾ":CURSORX
+8,Y:PRINT"ﾛ":COLOR4:CURSORX,Y+8:PRINT
"ｵ"
920 CURSORX+8,Y+8:PRINT"ﾓ":NEXT
930 CURSOR16,0:COLOR15:PRINT"SCORE   P
OWER  LEFT  HI-SCORE  ROUND":COLOR11
940 CURSOR118,8:PRINTLT:CURSOR154,8:PR
INTRIGHT$("      "+STR$(HG),7)
950 COLOR14:CURSOR220,8:PRINTRIGHT$("
"+STR$(RN),2)
960 FOR I=0 TO 14:SOUND1,P1(I),15
970 SOUND2,P1(I)/2,15:FORJ=0TOP2(I)
980 NEXT:NEXT:BEEP0
990 RETURN
1000 READ A$:X=VAL("&H"+MID$(A$,1,1))
1010 Y=VAL("&H"+MID$(A$,2,1))
1020 RETURN
1030 REM ■■■■■■ TITLE ■■■■■■■■■■■■■■
1040 SCREEN 2,2:COLOR,15:CLS:MAG1
1050 POKE&HEF10,96:POKE&HEF11,96:POKE&
HEF12,1:POKE&HEF13,24:PC=0
1060 CURSOR48,16:COLOR1:PRINTCHR$(17);
"ｸﾘﾘﾐﾝ 2";CHR$(16)
1070 CURSOR80,96:PRINT"HIT SPC KEY"
1080 IF INKEY$=" " THENSOUND0:RETURN
1090 SOUND1,P1(PC)/3,15:PC=PC+1:IF PC>
63 THEN PC=30
1100 CALL&HF100
1110 GOTO 1080
1120 REM ■■■■■■ GAME END ■■■■■■■■■■■
1130 CURSOR42,77:COLOR15:PRINT"GAME OV
ER":RESTORE2200:IFHG<SETHENHG=SE
1140 FOR I=15 TO 29:SOUND1,P1(I),15
1150 SOUND2,P1(I)/2,15:FORJ=0TOP2(I)
1160 NEXT:NEXT:BEEP0
1170 FOR I=0 TO 1000:NEXT:GOTO 20
1180 REM ■■■■■■ READ DATA ■■■■■■■■■■■
1190 A=&HF000:Q=0
1200 READ A$:IF A$="**" THEN 1220
1210 W=VAL("&h"+A$):Q=Q+W:POKEA,W:A=A+
1:GOTO 1200
1220 IF Q<>19108 THEN BEEP2:PRINT"? DA
TA ERROR IN A":END
1230 A=&HF100:Q=0
1240 READ A$:IF A$="**" THEN 1270
1250 W=VAL("&h"+A$):Q=Q+W:POKEA,W:A=A+
1:GOTO 1240
1260 IF Q<>21484 THEN BEEP2:PRINT"? DA
TA ERROR IN B ":END
```

★お願い！影をこの僕のところまで小包で送ってきて！しっかりと育てますから…。（京都府竹野郎・**パープルはどこだ！**）……【**編集長**：よーし，まかせた！一生めんどう見てくれよ。何でも食べるからだいじょうぶだ。】

```
1270 A=&HF200:Q=0
1280 READ A$:IF A$="**" THEN 1310
1290 W=VAL("&h"+A$):Q=Q+W:POKEA,W:A=A+
1:GOTO 1280
1300 IF Q<>15280 THEN BEEP2:PRINT"? DA
TA ERROR IN C ":END
1310 FOR I=0 TO 31:READ A$:PATTERN S#I
,A$:NEXT
1320 FOR I=237 TO 252:READ A$:PATTERN
C#I,A$:NEXT
1330 FORI=0TO29:READ P1(I),P2(I):NEXT
1340 FORI=30TO63:READP1(I):NEXT:RETURN
1350 REM ▙▙▙▙▙▙ ﾏｼﾝｺﾞDATAS A ▙▙▙▙▙▙▙▙
1360 DATA 2A,00,EF,3E,06,D3,DE,DB
1370 DATA DC,CB,77,20,0B,3E,F0,85
1380 DATA CA,68,F0,6F,C3,68,F0,00
1390 DATA 3E,04,D3,DE,DB,DC,CB,6F
1400 DATA 20,0E,3E,10,85,FE,C0,CA
1410 DATA 68,F0,6F,C3,68,F0,00,00
1420 DATA 3E,05,D3,DE,DB,DC,CB,6F
1430 DATA 20,0B,3E,F0,84,CA,68,F0
1440 DATA 67,C3,68,F0,00,00,00,00
1450 DATA 3E,06,D3,DE,DB,DC,CB,6F
1460 DATA 20,0E,3E,10,84,FE,F0,CA
1470 DATA 68,F0,67,C3,68,F0,00,00
1480 DATA 3E,10,32,02,EF,C3,70,F0
1490 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
1500 DATA 22,00,EF,21,00,3B,CD,C5
1510 DATA 2B,2A,00,EF,3A,02,EF,57
1520 DATA 1E,0F,CD,90,F0,1E,0D,3E
1530 DATA 04,82,57,CD,90,F0,C9,00
1540 DATA 7D,CD,C8,2B,7C,CD,C8,2B
1550 DATA 7A,CD,C8,2B,7B,CD,C8,2B
1560 DATA C9,**
1570 REM ▙▙▙▙▙▙ ﾏｼﾝｺﾞ DATAS B ▙▙▙▙▙▙▙
1580 DATA 3E,00,32,17,EF,3A,18,EF
1590 DATA 2A,10,EF,00,00,FE,03,20
1600 DATA 0F,3E,F0,85,CA,58,F1,6F
1610 DATA C3,70,F1,00,00,00,00,00
1620 DATA FE,02,20,13,3E,10,85,FE
1630 DATA C0,CA,58,F1,6F,C3,70,F1
1640 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
1650 DATA FE,01,20,0C,3E,F0,84,CA
1660 DATA 58,F1,67,C3,70,F1,00,00
1670 DATA A7,20,0D,3E,10,84,FE,F0
1680 DATA CA,58,F1,67,C3,70,F1,00
1690 DATA CD,B8,F1,E6,07,F6,01,32
1700 DATA 16,EF,CD,B8,F1,E6,03,32
1710 DATA 18,EF,C9,00,00,00,00,00
1720 DATA 22,10,EF,21,08,3B,CD,C5
1730 DATA 2B,2A,10,EF,ED,5B,12,EF
1740 DATA CD,90,F0,00,00,00,00,00
1750 DATA 2A,10,EF,3A,00,EF,95,E6
1760 DATA F0,28,02,18,0B,3A,01,EF
1770 DATA 94,E6,F8,CA,B0,F1,00,00
1780 DATA 3A,16,EF,3D,CA,58,F1,32
1790 DATA 16,EF,C9,00,00,00,00,00
1800 DATA 3E,01,32,17,EF,C9,00,00
1810 DATA C5,ED,4B,14,EF,ED,5F,81
1820 DATA 80,4B,47,ED,43,14,EF,C1
1830 DATA C9,**
1840 REM ▙▙▙▙▙▙ ﾏｼﾝｺﾞ DATA C ▙▙▙▙▙▙▙
1850 DATA 3E,00,32,22,EF,CD,B8,F1
1860 DATA E6,03,A7,C0,2A,20,EF,3A
1870 DATA 00,EF,BD,38,13,28,21,00
1880 DATA 3E,10,85,FE,00,CA,58,F2
1890 DATA 6F,C3,58,F2,00,00,00,00
1900 DATA 3E,F0,85,FE,B0,CA,58,F2
1910 DATA 6F,C3,58,F2,00,00,00,00
1920 DATA 3A,01,EF,BC,38,12,00,00
1930 DATA 3E,10,84,FE,F0,CA,58,F2
1940 DATA 67,C3,58,F2,00,00,00,00
1950 DATA 3E,F0,84,CA,58,F2,67,00
1960 DATA 22,20,EF,7C,E6,F0,67,7D
1970 DATA E6,F0,6F,3A,00,EF,E6,F0
1980 DATA 95,CA,6D,F2,C9,3A,01,EF
1990 DATA E6,F0,94,CA,78,F2,C9,00
2000 DATA 3E,01,32,22,EF,C9,**
```

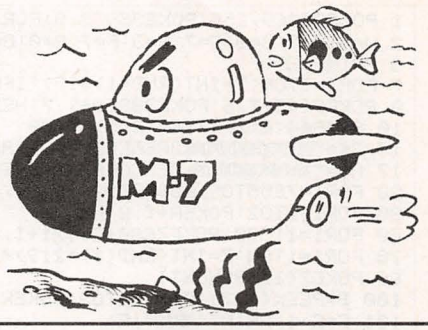
```
2010 REM ▙▙▙▙▙▙ DEFCHR ▙▙▙▙▙▙▙▙▙▙▙▙▙
2020 DATA 070F080F0F080601,000000000E0
E0E0E,E0F070F0F0106080,0000000070700000
2030 DATA 00007000077F9FE,EFCF0F0F000
00000,0000800000EE9F7F,F7F7F7F300000000
2040 DATA 070F0E0F0F080601,000000000E0
E0000,E0F010F0F0106080,0000000070707070
2050 DATA 000001000077F9FE,EFEFEFCF000
00000,0000E00000EE9F7F,F7F3F0F000000000
2060 DATA 070F0C0F0F080601,000000000E0
E0E0E,E0F030F0F0106080,0000000070707070
2070 DATA 000003000077F9FE,EFEFCF0F000
00000,0000C00000EE9F7F,F7F7F3F000000000
2080 DATA 8FCFEEED6D5C1F1F,17133230343
C3F3F,F1F377B7B63AF8F8,E8C84C0C2C3CFCF
C
2090 DATA 0F1F1F3F7F7FFF80,FFFFFF808080
80FF,FEFDFDFBF7F7ED0D,D9D1D224242828F0
2100 DATA 071F3D7B7BF7EFFD,FDFBFD737F3
E1F07,E0F8FCFEEEEFF7F7,FFFFEF9EBE78F8E0
2110 DATA 000000FFFFFFFFFF,000000FFFFF
FFFFF,000000FFFFFFFFFF,000000FFFFFFFFF
2120 DATA C0C0C0C0C0C0C0C0,C0C0E07F3F0
7031F,0303030303030303,030307FEFCE0C0F8
2130 DATA 030F3F7F7FFFFFFF,FFFFFF7F3F1
F0F3F,C0F0FCFEFEFFFFFF,FFFFFFFEFCF8F0FC
2140 REM ▙▙▙▙▙▙ SOUND DATA ▙▙▙▙▙▙▙▙▙
2150 DATA 659,3,587,6,523,7,523,2,1047
,7,988,6,988,5,880,6,880,6,784,6,659,3
,659,5,587,3,523,6,587,23
2160 DATA 587,5,659,5,784,4,523,9,659,
6,587,5,784,4,988,8,784,5,698,6,784,3,
988,3,880,4,698,5,784,49
2170 DATA 698,659,698,784,698,698,659,
698,659,687,587,784,698,659,587,523,52
3,523
2180 DATA 988,880,988,523,880,523,523,
1175,1175,523,988,880,831,880,880,880
2190 REM ▙▙▙▙▙▙ SCREEN DATA ▙▙▙▙▙▙▙▙
2200 DATA 4,B1,B8,95,87,3,22,38,82,3,5
1,A3,A6,5,71,94,A7,15,68
2210 DATA 4,11,E1,38,B8,3,64,84,B9,1,3
9,8,54,49,73,74,75,77,94,C9
2220 DATA 3,54,92,D5,1,D2,3,31,38,B9,2
,68,95
2230 DATA2,74,85,1,D3,2,23,51,2,26,D6
2240 DATA 3,74,85,94,4,24,35,39,83,4,4
6,82,86,D1,6,64,84,89,A4,D6,E4
2250 DATA 1,19,1,E9,1,71,1,74
2260 DATA 4,12,18,C1,D7,3,34,A1,A5,4,3
2,71,75,78,2,48,B8
2270 DATA 6,21,29,C1,C4,C7,C9,4,25,51,
69,81,6,23,27,71,99,C2,C8,3,49,79,A1
2280 DATA 2,A8,D9,3,C6,22,26,3,64,94,C
2,3,25,81,C5
2290 DATA 2,21,A9,2,29,A1,1,D5,1,65
2300 DATA 3,81,73,93,3,44,77,97,3,66,A
6,C4,2,86,88
2310 DATA 6,13,22,41,39,76,B3,4,58,61,
92,94,2,81,85,4,44,65,67,48
2320 DATA 5,13,39,61,89,A2,4,33,46,82,
B6,3,54,94,98,2,53,48
2330 DATA 6,14,19,41,84,D4,D5,4,34,45,
52,A4,4,63,66,A5,D3,5,32,38,47,75,A3
2340 DATA 1,1B,2,E8,EB,3,11,51,91,2,E1
,E5,EB
```


★パックマンの効果音ーバグバグバグバグバグバグバグバグ……どう，気分は？（滋賀県蒲生郡・**奥野義嗣14才**）
……【影：ゲプゲプゲプゲプゲプゲプゲプ……バグの食べすぎでゲップがでた。】

VIC-1001用

VIC♥VIC（ビック ビック）

佐々木　剛



ストーリー

別にこれといってないので，つぎの遊びかたを読もう！

遊びかた

水面に浮いているのが船（と思ってください）です。Lと;キーで左右に動かします。船のまん中にぶらさがっているのが潜水ていで，Zキーで浮上，Wキーで潜水します。

この潜水ていを使って海底の宝を船の上に運びあげるのが仕事です。

しかし，空にはＵＦＯが飛び，ミサイルを落としてくるし，海中には敵ロボットがうようよ！　両方を見ながら操作するように。

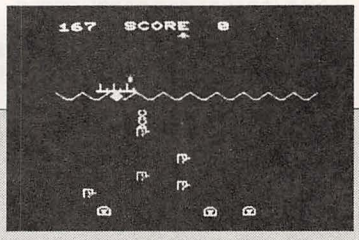
海の中と上，合わせて３回やられるとゲーム・オーバーです。

左上にある数字はエネルギーで，宝を３個すべて運びあげると，残ったエネルギーがボーナスとして加算されます。当然エネルギーが０でもこわれます。

宝を取ったら船のまん中の◆の下にいかないと，運びあげたことにはなりませんので注意してください。



《写真１》ＶＩＣ♥ＶＩＣのタイトル画面



《写真２》ミサイルとロボットをよけながら…

おまけ

ほこりのかぶったＶＩＣを１年半ぶりに触ったため，プログラムは簡単なのに，つぎはぎだらけになってしまいました。

それにしても，ＶＩＣって本当に使いにくい！　マシン語をもっと自由に使いたいと思いました。

メモリは，あと300バイトくらい残ってますが，ＲＡＭパックでも拡張しない限り，音楽なんかは付けられないと思います。

《リスト１》マシン語(DATA)のプログラム・リスト

```
10 CLR:POKE51,0:POKE52,26:POKE55,0:POKE56,26
20 FORI=7168TO7263:READA:POKEI,A:NEXT
30 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
40 DATA1,2,4,8,16,32,192,0
50 DATA32,32,32,32,34,34,255,255
60 DATA252,132,148,151,132,136,144,144
70 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
80 DATA128,64,32,16,8,4,3,0
90 DATA60,66,129,189,153,153,129,255
100 DATA40,68,68,68,40,16,40,68
110 DATA40,68,68,68,40,16,40,68
120 DATA24,60,126,255,255,126,60,24
130 DATA0,0,24,60,126,255,24,36
140 DATA42,42,28,28,28,28,28,8
1000 CLR:NEW
```

★ベーマガが50万部売れたとして，もうかった１億9000万円はどうなるのだろう…もちろん影さんが全部ネコババでしょ！（宮崎県都城市・**ウーパー島田14才**）……**【影：それに比べて私の給料は，ノミの涙だなあ。】**

《リスト2》メインのプログラム・リスト

```
1 POKE36869,255:POKE36879,8:FORI=7424TO7432:POKEI,0:NEXTI:GOTO10100
2 W=5:K=3:C=0:D=7:N=3:F=7:R=0:G=0:U=7702:T=1:E=200:M=1
5 PRINT"■"
7 FORI=1TOK:T=INT(RND(1)*17):IFPEEK(8145+T)<>32THENI=I-1
8 POKE8145+T,6:POKE38865+T,7:NEXTI
10 A=7844:R(2)=7867:R(3)=7869
16 B$="■■■■■■■■■■■DAEAEAEAEAEAEAEAEAEAEAED"
17 A$="■■■■■■■■■■■DEAEAEAEAEAEAEAEAEAEAED"
20 FORI=7855TO8163STEP22:POKEI,4:POKEI-21,4:NEXTI:PRINTA$
30 FORI=0TO2:POKEA+I,2:NEXTI
60 FORI=1TO22:POKE7680+23*21+I,4:NEXTI
70 FORI=1TOW:Z=INT(RND(1)*219)+1:Z(I)=Z+7899:IFPEEK(Z(I))<>32THENI=I-1
80 POKEZ(I),3:NEXTI
100 B=PEEK(197):FORH=2TO3:POKER(H),32:NEXT:POKEA+23,9:POKEA+30743,5
101 E=E-1:PRINT"■■■";E;
102 PRINT"■■■■■■■ SCORE ";P
103 IFE=0THEN10000
104 IFE<100THENPRINT"■■■■■ "
105 IFE<10THENPRINT"■■■■ "
110 IFB=64THEN140
120 IFB=21THENIFPEEK(A-1)=32THENPOKEA+2,32:A=A-1:IFR(2)<7877THENR(2)=R(2)-1:R(3)
=R(3)-1
130 IFB=22THENIFPEEK(A+3)=32THENPOKEA,32:A=A+1:IFR(2)<7877THENR(2)=R(2)+1:R(3)=R
(3)+1
140 FORI=0TO2:POKEA+I,2:NEXTI
150 FORI=2TO3:POKER(I),32:NEXTI:IFB=33THEN3000
160 IFB=9THENIFR(2)>7899THENFORQ=2TO3:POKER(Q),32:NEXTQ:FORH=2TO3:R(H)=R(H)-22:N
EXTH
170 IFPEEK(R(3)+22)=6THENF=6:POKER(3)+22,32:IFK=0THEN5000
180 IFPEEK(R(2)-22)=9THEN5000
190 FORH=2TO3:POKER(H),7:NEXTH:POKER(3),F
230 IFV=0THENV=1:L=A-133+INT(RND(1)*3)+1
240 IFU=LTHENZ=1
250 IFZ<>1THEN310
260 POKEL,32:IFL+22<7855THENL=L+22:POKEL,11:GOTO280
270 Z=0:POKEL,32:L=7685:V=0:GOTO500
280 IFPEEK(L+22)=2THEN10000
290 IFG=1THEN310
300 IFRND(1)<.9THEN500
310 G=1:POKEU,32:IFU+1<7723THENU=U+1:POKEU,10:GOTO500
315 G=0:U=7702
500 FORY=1TOW:POKEZ(Y),32:IFPEEK(Z(Y)+1)=32THENZ(Y)=Z(Y)+1:GOTO530
510 IFPEEK(Z(Y)+1)=7THEN10000
520 X=INT(RND(1)*10)+1:Z(Y)=X*22+7901
530 NEXTY
540 FORY=1TO10:POKEZ(Y),3:NEXTY
550 IFC=1THENPRINTA$
560 IFC=2THENPRINTB$:C=0
570 C=C+1:GOTO100
3000 POKER(2),32:IFR(3)<8118THENFORH=2TO3:R(H)=R(H)+22:POKER(H),D:NEXTH:GOTO170
3010 FORI=2TO3:R(I)=R(I)-22:NEXTI:GOTO170
4999 GOTO100
5000 R(2)=A+23:R(3)=R(2)+22:IFF=6THENP=P+100:F=7:K=K-1
5001 IFK<>0THEN190
5002 M=M+1:PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■OK TRY";M" ROUNDS■":K=3:W=W+1:IFW=11THENW=10
5019 FORI=1TO500:NEXTI:  PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■                    ";
5020 PRINT"■■■";E:PRINT"■■■■■■■ SCORE ";P:P=P+1:E=E-1:IFE=0THENPRINT"■■■000":GO
TO5040
5025 IFE<100THENPRINT"■■■■■ "
5030 GOTO5020
5040 E=200:FORI=1TO500:NEXTI:GOTO5
10000 FORI=255TO8STEP-1:POKE36879,I:NEXT:N=N-1:Z=0:E=E+100
10003 G=0:V=0:POKEU,32:POKEL,32
10010 FORI=1TOW:POKEZ(I),32:NEXT:FORI=0TO2:POKEA+I,32:NEXT:IFG=1THENPOKEU,32:POK
EL,32
10020 POKER(2),32:POKER(3),32:IFN<>0THEN10
10100 PRINT"■■■■       VIC ■ VIC "
10101 PRINT"■■■■■■■■■■■YOU = ■■BBB■■■■■■"
10102 PRINT"■■■■■■■ENEMIES= ■C J
10103 PRINT"■■■■■■■■■■■■■ ■■BBB■ ;■■■■■■■■■■■■■■■■■
```

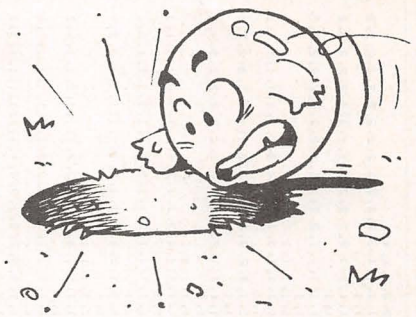
X1(G-RAM1)/C/D/F/ターボ/ターボII用

協賛：シャープ

リフレックス REFLEXES

ボール BALL

エントリーコードX1① 川口 洋



○ゲーム内容

ボールを操作し，グリーン上のハタをすべて取り，穴に入るという単純なゲームです。

○遊びかた

プログラムを打ち込んでRUNさせると，タイトルが表示されます。そのあと，レベルを聞いてきます。レベルは「0＝プロ，1＝ナミ，2＝初心者」とでも考えてください。つまり，0がスピードが速く，2は逆に遅くなります。

テンキーの8 2 4 6でボールを動かします。一度キーを押すと，つぎのキーを押すまで，ボールはキーを押した方向にころがり続けます。

グリーンからでる，あるいはハタをすべてとらずに穴に入ると，当然ゲーム中のボールの数が減っていきます。失敗は3回までです。

ハタをすべて取ってから，穴に入れると，面クリアです。

○改造など

むずかしいことはやってないので，レベル等いろいろかえて遊んでください。

○最後に

私はファンクション・キーのF1 F2，F3に“0，”“1，”“2，”を入れて打ち込みました。DATAの入力時に楽でしょう。“4，”は1行に一つしかないので，4のキーで打ち込みました。

★

★

《第1表》変数表

LE＝レベル0～2
RO＝ラウンド数
SC＝ハタを取った回数（1面ごと）
SO＝ゲーム中をとおしてハタを取った回数
TA＝残りボールの数
X，Y＝ボールX，Y座標
ST＝STICK
BL$＝ボールのキャラ
GG$＝グリーンのキャラ

プログラム中の矢印のだしかた

“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，X1ターボの場合，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ページからをよく読むこと）によって，X1カセットBASICを起動させてから実行してください。

★

CHECKER FLAG

編：スペシャル・フラッグの大安売りですね。

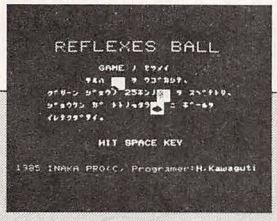
Dr.D：まったくだ。その他のキャラが少ないのもさびしい。それにしても，モトスのようなゲーム画面だな。

編：ゲームはまったく，異なりますね。でも，ボールのデザインはいいと思いますよ。

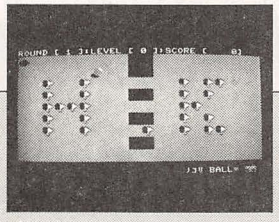
Dr.D：ボールなど，だれが作っても同じだろう。まあ，影の付けかたはうまいといえるがな。

編：プログラムはどうですか。

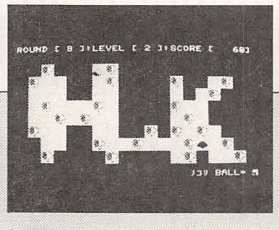
Dr.D：やはり，いつも言うことだがこのようなデータの作りかたは早くやめてほしい。590行から860行までのデータは打ち込む人のことをまったく考えていないぞ。



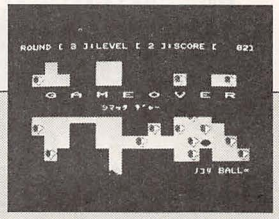
《写真1》タイトル画面。ゲームの説明です



《写真2》1面です。このへんは簡単に突破できるぞ



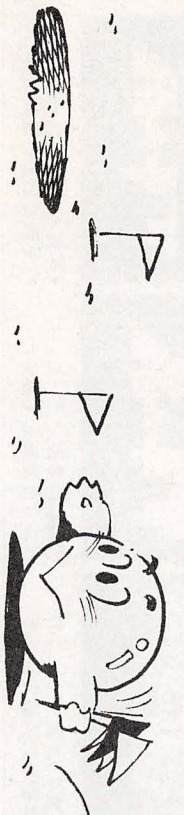
《写真3》3面。うーむ。レベル0で挑戦してみるか



《写真4》しまったー。道からそれてしまいました

★ベーマガぼうやの名前を考えました。名付けて「マイ太くん」です。どうです？（大阪府泉大津市・浜田尚志13才）……【影：そりゃー，まいったな。編：でも本当に名前がないですね。みんなで考えてください。】

REFLEXES BALLのプログラム・リスト



```
10 '------------------------------ ショキ セッテイ ナド ------------------------------
20 WIDTH 40:CLS:CLICK OFF:REPEATON:DEFINT A-Z:COLOR7,0:GOSUB870:GOSUB1040
30 CLS:LOCATE 10,10:PRINT"INPUT LEVEL(0-2)"
40 LOCATE 10,12:INPUT"YOUR LEVEL=";I
50 IF I<0 OR I>2 THEN GOTO30
60 LE=I
70 RO=1:SO=0:TA=3
80 ON RO RESTORE 590,630,670,710,750,790,830
90 CLS:VX=0:VY=0:SC=0
100 BL$="◆♥↓←→全水":GG$="■■↓←→■■"
110 '------------------------------ ｶﾞﾒﾝ ｶｸ ------------------------------
120 FOR I=2 TO 18 STEP 2:FOR J=0 TO 38 STEP 2
130 READ PO:CGEN1
140 ON PO GOSUB 540,550,560,570
150 NEXTJ:NEXT I
160 X=12:Y=4:GOSUB320:CGEN:LOCATE 27,21:PRINT"ﾉｺﾘ BALL=":CGEN1:FOR I=1 TO TA-1:L
OCATE 36+I,21:PRINT"●":NEXT
170 '------------------------------ ﾒｲﾝ ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ ------------------------------
180 ST=STICK(0)
190 IF ST=4 THEN VX=-2:VY=0
200 IF ST=6 THEN VX= 2:VY=0
210 IF ST=8 THEN VY=-2:VX=0
220 IF ST=2 THEN VY= 2:VX=0
230 IF VX=-2 AND X=0 THEN VX=0
240 IF VX= 2 AND X=38THEN VX=0
250 P$=CHARACTER$(X+VX,Y+VY)
260 IF P$=" " THEN 330
270 IF P$="X" AND SC=25 THEN "CLEAR" ELSE IF P$="X" AND SC<>25 THEN 330
280 IF P$="◢" THEN PLAY800:PLAY"O7C1:05C1:03C1":SC=SC+1:SO=SO+1:GOSUB320
290 IF VX<>0 OR VY<>0 THEN LOCATE X,Y:PRINTGG$
300 X=X+VX:Y=Y+VY:LOCATE X,Y:PRINTBL$
310 PAUSELE:GOTO180
320 CGEN:LOCATE 0,1:PRINTUSING"ROUND [ # ]:LEVEL [ # ]:SCORE [#####]";RO;LE;SO:C
GEN1:RETURN
330 '------------------------------ GAME OVER ------------------------------
340 LOCATEX,Y:PRINTGG$:X=X+VX:Y=Y+VY:LOCATE X,Y:PRINTBL$:CGEN:LINE(0,8)-(39,12),
" ",BF:SOUND 8,&HF:SOUND 7,&HFE:SOUND 1,0:LOCATE13,11:PRINT"ｼﾏｯﾀ ｵﾄｰ ～"
350 FOR I=0 TO 200 STEP5:FOR J=0TO49STEP25:SOUND0,255-J-I:FORK=0TO50:NEXT:NEXT:N
EXT:SOUND 0,0:TA=TA-1:IF TA=0 THEN 360 ELSE 80
360  FOR I=0 TO 20:CSIZE2:LOCATE 4,9:PRINT#0 LEFT$("G A M E O V E R",I):PAUSE2:N
EXT
370 CFLASH1:CSIZE:FOR I=0 TO 15:LOCATE 13,11:PRINT LEFT$("HIT SPACE KEY",I):PAUS
E2:NEXT:CFLASH
380 IF STRIG(0)THEN 20 ELSE 380
390 '------------------------------ ROUND CLEAR ------------------------------
400 LABEL"CLEAR"
410 IF RO=7 THEN GOSUB460:GOTO440
420 CLS:CGEN:CSIZE3:RO=RO+1
430 LOCATE 10,10:PRINT#0 RO;" ﾒﾝ ﾍ":COLOR7:CSIZE:CGEN1
440 PLAY500:PLAY"V1505E5RE3RER+C9:V1504E5RE3RER+C9:V1506E5RE3RER+C9"
450 CLS:GOTO80
460 CLS:CGEN:CSIZE2:LOCATE 6,10:PRINT#0"ALL ROUND CLEAR":PAUSE20:RO=1:CLS:IF LE=
0 THEN GOTO490 ELSE LE=LE-1
470 CSIZE1:CGEN:COLOR2:LOCATE 16,10:PRINT#0"LEVEL UP!":COLOR7:CGEN1:CSIZE:RETURN
480 '------------------------------ GAME END. ------------------------------
490 CLS:CGEN:COLOR3:FORI=0TO20:LOCATE 10,10:PRINTLEFT$("ﾓｳ ｱﾆﾓ ﾕｳｺﾄﾊ ｱﾘﾏｾﾝ",I):P
AUSE2:NEXT
500 COLOR5:FORI=0TO20:LOCATE 10,12:PRINTLEFT$("ｱﾅﾀﾊﾊ ﾊﾝｼｬｼﾝｸﾞｲｶﾞ ﾖｲ!",I):PAUSE2:NEX
T
510 CREV1: FORI=0TO20:LOCATE 10,14:PRINTLEFT$("    GAME END ﾃﾞｽ!    ",I):PAUSE2:NEX
T:CREV
520 COLOR6:FORI=0TO20:LOCATE 10,14:PRINTLEFT$("    ｵﾂｶﾚｻﾏﾃﾞｼﾀﾈ。    ",I):PAUSE2:NEX
T:END
530 '------------------------------ ｶﾞﾒﾝｶｸ SUB. ------------------------------
540 LOCATE J,I:PRINT"  ↓←→  ":RETURN
550 LOCATE J,I:PRINT"■■↓←→■■":RETURN
560 LOCATE J,I:PRINT"▲↓←→月日":RETURN
570 LOCATE J,I:PRINT"X↓←→時分":RETURN
580 '------------------------------ ﾒﾝ ﾉ DATA (1=ｸｳﾊｸ:2=ｸﾞﾘｰﾝ:3=ﾌﾗｯｸﾞ:4=ｱﾅ) ------------------------------
590 DATA 4,2,2,2,2,2,2,2,2,1,1,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,1,1,2,2,2,2,2
,2,2,2,2,2,2,3,2,2,3,2,2,2,2,2,2,2,2,3,2,3,3,2,2,2
600 DATA 2,2,3,2,2,3,2,2,2,1,1,2,2,3,3,2,2,2,2,2,2,2,2,3,3,3,3,2,2,2,2,2,2,2,3,3,2
,2,2,2,2,2,2,3,2,2,3,2,2,2,1,1,2,2,3,2,3,2,2,2,2
610 DATA 2,2,3,2,2,3,2,2,2,2,2,3,2,2,3,3,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,1,1,2,2,2,2,2
,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2
620 DATA 2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,1,1,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,4
630 DATA 1,1,1,1,1,1,1,3,1,1,1,1,1,2,2,2,3,1,1,1,1,1,1,3,2,2,2,2,2,2,2,2,2,3,2,3,2
,2,1,1,1,1,2,2,3,2,2,3,1,1,1,2,3,2,2,2,2,2,1,1,1
640 DATA 1,2,2,3,2,3,2,1,1,1,1,2,2,3,2,3,2,1,1,1,1,1,2,2,2,2,2,1,1,1,1,2,2,2,3,2
,2,1,1,1,1,1,2,2,3,2,3,1,1,1,2,3,3,4,3,3,2,1,1,1
650 DATA 1,1,1,3,2,2,3,2,3,2,2,2,2,2,2,1,1,1,1,1,1,1,1,2,2,1,1,1,2,2,2,2,2,2,2,3
,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,2,3,3,1,1,1,1,1,1,1
660 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,2,2,2,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
670 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,3,1,1,1,2,3,1,1,1,1,1,1,1,1
,1,1,1,1,1,3,2,2,1,1,2,3,1,1,1,1,3,1,1,2,3,1,1,1
680 DATA 1,2,2,2,1,1,2,2,1,1,1,1,2,1,2,3,1,1,1,1,1,2,3,2,2,2,3,2,1,1,1,1,3,2,2,1
,1,1,1,1,1,2,2,3,2,3,2,2,1,1,1,1,2,3,2,1,1,1,1,1
690 DATA 1,3,2,2,1,1,2,2,1,1,3,1,3,2,3,2,1,1,1,1,1,1,1,1,2,2,1,1,3,2,2,3,2,2,2,3,4,2
,3,1,1,1,1,1,3,1,1,1,1,3,1,1,1,2,3,1,2,2,3,1,1
700 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
710 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,3,1,1,2,1,1,1,1,3,1,1,1,1
,1,1,1,1,1,1,3,2,2,3,3,1,1,1,2,2,2,3,2,3,1,1,1,1
720 DATA 1,1,3,2,2,3,2,1,1,1,2,3,3,2,3,1,1,1,1,1,1,1,1,3,1,1,3,1,1,1,3,1,1,1,3,1
,4,1,2,1,1,1,1,2,1,1,1,2,1,1,1,1,1,1,1,2,2,3,1,1,1
730 DATA 1,1,1,2,1,1,2,1,1,2,1,1,1,1,1,1,1,3,2,1,1,1,1,1,1,3,1,2,1,1,2,1,1,1,1,1,1,2,3,1
,1,1,1,1,1,2,2,3,1,1,3,2,2,3,2,2,3,3,1,1,1,1,1,1
740 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
750 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,3,3,1,3,2,2,1,1,1,1,1,1,1,3
,3,1,1,1,1,1,2,2,3,1,3,2,1,1,1,1,1,3,2,2,2,1,1,1
760 DATA 1,1,3,2,3,1,1,2,1,1,1,1,1,1,1,3,2,2,1,1,1,1,1,1,1,1,2,3,2,3,1,1,1,1,1,1,1,2
,2,1,1,1,1,1,1,3,2,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,2,2,1,1,1
770 DATA 1,1,3,1,1,2,3,1,1,1,1,1,1,1,2,2,1,1,1,1,1,1,3,2,3,1,1,3,4,1,1,1,1,1,1,1,3,2
,2,1,1,1,3,2,2,2,2,2,3,2,3,2,3,2,2,2,2,2,3,1,1,1
780 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
790 DATA 1,1,1,1,1,1,1,2,1,1,1,1,2,2,3,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,2,1,1,1,2,3,1,1,1,1
,2,2,4,1,1,1,3,2,3,2,2,3,1,3,2,1,1,3,2,2,2,3,1,1
800 DATA 1,2,2,1,2,2,2,2,2,1,2,2,3,1,1,1,1,3,3,1,1,2,1,3,2,2,2,2,2,1,1,1,1
,1,1,1,2,1,1,3,2,1,2,1,2,1,1,3,1,1,3,2,2,2,3,1
810 DATA 3,1,3,2,1,2,3,1,2,1,1,2,1,1,1,1,2,2,1,1,3,2,1,1,3,1,1,2,1,3,2,2,2,3,2
,2,2,3,1,1,1,1,1,1,1,1,1,3,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
820 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
830 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,2,1,2,1,1,1,1,1,1,1,1,3,2,2,1,1,1,3,3,1,1,1
,1,1,1,1,1,1,3,2,2,2,3,2,1,1,2,3,1,3,3,1,1,3,1,1,1
840 DATA 3,2,1,1,1,1,2,1,3,3,1,1,1,2,1,1,1,2,1,1,1,1,1,1,1,1,1,2,1,2,1,1,1,3,1,1
,2,1,1,1,1,1,1,1,1,3,3,1,3,2,1,1,3,2,3,2,3,2,4,1
850 DATA 1,1,1,1,1,2,1,1,1,3,3,2,1,2,1,2,1,2,1,1,1,1,1,3,2,2,2,1,1,1,1,2,1,2,2,3,1
,3,1,1,1,1,1,1,1,1,3,2,2,2,2,2,2,3,1,1,1,1,1,1,1
860 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
870 '------------------------------ PCG ﾃﾞｰﾀｰ ------------------------------
880 DEFCHR$( 32)=HEXCHR$("0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000")
890 DEFCHR$(224)=HEXCHR$("0C1E3F3F1E0C0000000810000000000F3E9D8C0C183C7FFF")
900 DEFCHR$(226)=HEXCHR$("000003070F0F1F1F0000000000000000FFFFFCF8F0F0E0E0")
910 DEFCHR$(227)=HEXCHR$("00E0F8FCFEFEFFFF0000003018000400FF1F07331910400")
920 DEFCHR$(230)=HEXCHR$("0000000000000000000000001C36301C06FFFFE3C08080C0C0")
930 DEFCHR$(231)=HEXCHR$("0000000000000000000000C0F0FCFEFCFFFF3FCFF3FDFEFD")
940 DEFCHR$(232)=HEXCHR$("000000030F3C706800000000000000000FFFFFFFCF0C08080")
950 DEFCHR$(233)=HEXCHR$("000000C0F03C0E060000000000000000FFFFFF3F0F030101")
960 DEFCHR$(240)=HEXCHR$("0000000000000000000000000000000000FFFFFFFFFFFFFFFF")
970 DEFCHR$(242)=HEXCHR$("1F0F0F0703000000000000000000000E0F0E080000080E0")
980 DEFCHR$(243)=HEXCHR$("FFFEFEFCF8E0000000000000000000000010103071F1FFF")
990 DEFCHR$(246)=HEXCHR$("0000000000000000361C0000010000000C0E2FEFDFEFFFF")
1000 DEFCHR$(247)=HEXCHR$("00000000000000000F0C08080C0000000F3CFBFBFDF3FFFFF")
1010 DEFCHR$(248)=HEXCHR$("4000000000000000000000000000000080800C0F0FCFFFFFF")
1020 DEFCHR$(249)=HEXCHR$("020000000000000000000000000000000101030F3FFFFFFF")
1030 RETURN
1040 '------------------------------ ﾀｲﾄﾙ  ( REFLEXES BALL ) ------------------------------
1050 CLS:CGEN:COLOR2:CSIZE3:LOCATE 6,2:PRINT#0"REFLEXES BALL"
1060 CSIZE:COLOR3:LOCATE13,6:PRINT"GAME ﾉ ｾﾂﾒｲ"
1070 COLOR5:LOCATE 11,8:PRINT"ｷｴﾙ ";:CGEN1:PRINT"◆♥↓←→全水!";:CGEN:PRINT" ヲ ウゴｶｼﾃ
、"
1080 LOCATE5,10:PRINT"ｸﾞﾘｰﾝ ｼﾞｮｳﾉ 25ﾎﾝﾉ";:CGEN1:COLOR7:PRINT"▲↓←→月日!";:CGEN:COL
OR5:PRINT" ヲ ｽﾍﾟﾃﾄﾚ、"
1090 LOCATE5,12:PRINT"ｼﾞｮｳｹﾝ ｶﾞ ﾄﾄﾉｯﾀﾗ";:CGEN1:COLOR7:PRINT"X↓←→時分!";:CGEN:COLO
R5:PRINT" ﾆ ﾎﾞｰﾙｦ"
1100 LOCATE5,14:PRINT"ｲﾚﾃｸﾀﾞｻｲ。":COLOR1:LOCATE0,22:PRINT"1985 INAKA PRO(C) Progr
amer!";:COLOR6:PRINT"H.Kawaguti"
1110 COLOR7:CFLASH1:LOCATE 13,18:PRINT"HIT SPACE KEY":CFLASH:
1120 IF STRIG(0) THEN RETURN ELSE 1120
```

★食事を食べ終わって,すぐ「腹減った」と叫んでいる私は,影さんよりも変態でしょうか。(東京都国立市・中村達也14才)……【編:影さんなんか,食べ物と見るとマスクしたまま,かぶりつくんだから,たまったもんじゃない。】

X1(G-RAM1)/C/D/F/ターボ/ターボII用

GHOST BUSTER2

ゴースト　バスター

協賛：シャープ

エントリーコードX1② 日比野幸広



●内　容

GHOSTが出現し，荒れ果ててしまった街を復活させるために，YELLO君はがんばるのでした。あなたがYELLO君です。

●あそびかた

ジョイスティックでもテンキーでもいいです。2 4 6 8で移動，スペース・キーで，リングをだします。

自分はリングの上は歩けません。リングにGHOSTがはいるとGHOSTは死にます。すると，ゴールド・ボールか，ツボが出現します。ゴールド・ボールを三つ取るとクリアです。ツボからは2種類の毒ガスがでて，一つはゴーストが見えにくくなり，もう一つは，迷路が見えなくなります。いずれも，ハートを取るともとに戻ります。

リングは四つまでしかだせませんが，GHOSTがつかまったり，ハートを取ることによって，回復します。

リングを適当にだしていると，迷路との関係で，どうしようもなくなるときがあります（つまり，動けなくなる）。こんなときは，泣きながら9のキーを押してください。

●プログラム

たいしたものではありませんが，迷路データを2進数を使って，圧縮してみました。

左端の迷路データは，7ビット目を常時セットして，6ビット目から読みます。右端も同様です。

皆さんも，いいプログラムをじっくり解説されるといいと思います。

●参考にしたもの

ベーマが'85年1月号～3月号のX1のゲーム・プログラム。

GHOST BUSTER2のプログラム・リスト

```
10 '┌──────────────────────────────────────┐
20 '| [[ GHOST BUSTER 2 ]]   PROGRAMER  Y.HIBINO   MUSIC COMPOSER  S.MABUCHI |
30 '└──────────────────────────────────────┘
40 INIT:WIDTH 40:CLICK OFF:REPEAT ON:DEFINT A-Z:HS=50:CLS4:TEMPO1000
50 LOCATE 7,12:INPUT" [1] TEN KEY  [2] JOY STICK ",Q
60 IF Q<>1 AND Q<>2 THEN BEEP:GOTO 50 ELSE CLS:GOSUB 950
70 SCREEN 0,1:CLS:SCREEN 0,0:CLS:SC=0:M=9:S=1:BC=3:N=0:GOSUB 880
80 CGEN:COLOR 1:LINE(0,0)-(39,23),"■",B:LINE(1,1)-(38,22),"■",B
90 FOR X=2 TO 37:LOCATE X,23:PRINT" ":NEXT
100 COLOR 4:LOCATE 2,23:PRINT"STAGE    SCORE      YELLO   RING";
110 GOSUB 670:GOSUB 680:GOSUB 690:GOSUB 780
120 GX(1)=2:GY(1)=20:GX(2)=36:GY(2)=21:GX(3)=36:GY(3)=20:MX=20:MY=12
130 FOR I=1 TO 3:GT(I)=10:NEXT:GOSUB 720:CGEN1:LOCATE MX,MY:PRINT M$
140 FOR I=1 TO 3:LOCATE GX(I),GY(I):PRINT T$:NEXT
150 '------ MOVE YELLO ------------------------------------------
160 CGEN1:ST=STICK(Q-1)
170 IF STICK(0)=9 THEN 440
180 IF STRIG(Q-1) AND W<4 THEN PLAY"V1503C3":LOCATEMX,MY:PRINTR$:W=W+1:GOSUB690
```

CHECKER FLAG

Dr.D：ウーン，ゲームはまあまあといったところか。

編：キャラクターがいま一歩というところですね。

Dr.D：やはり，キャラクターは，プログラムを組む以上にむずかしいことだと思えるがな。

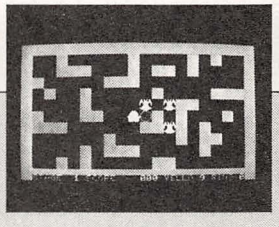
編：やはり，それなりの才能がないとダメでしょうね。

Dr.D：いや，そんなことはない。バッグンに良いキャラクターを作れなくても，まあまあのものなら作れるはずだ。キャラクターを作るときは，よく人の作ったものを参考にして，自分なりにアレンジしてみるといい。また，ドットに直すテクニックも重要だ。

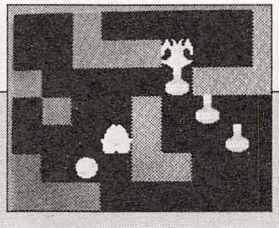
編：よくわかりました。



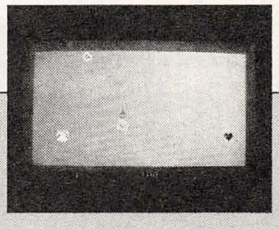
《写真1》タイトル。だまっていても，すぐはじまる



《写真2》リングをだしてGHOSTをうまく入れろ



《写真3》すると，ゴースト・ボールかツボが現れる

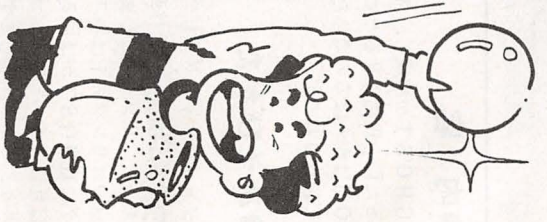


《写真4》現れるツボによって，迷路が見えなくなる

★簡易ペーパーアドベンチャー：影がいる。視線をそらす➡110　死んだふりをする➡119　キスをする➡地獄。（宮城県刈田郡・**大久保浩宗**）……【**影**：なんで私はこうなるんだ！**編**：人気があるってこと。**影**：そっか。**編**：単純。】

```
190 IF ST=0 THEN 290
200 VX=0:VY=0:VX=((ST=4)-(ST=6))*2:VY=((ST=8)-(ST=2))*2
210 C$=CHARACTER$(MX+VX,MY+VY)
220 IF C$="Q" THEN B=B+1:SC=SC+2:GOSUB 670:PLAY"05C4DE":IF B=BC THEN570 ELSE260
230 IF C$="U" THEN PALET5,0:SC=SC+3:GOSUB670:W=0:GOSUB690:PLAY"05C4DE":GOTO 250
240 IF C$<>" "THEN 290
250 IF CHARACTER$(MX,MY)<>"M" THEN 270
260 LOCATE MX,MY:PRINT S$
270 MX=MX+VX:MY=MY+VY:LOCATE MX,MY:PRINT M$
280 '------ MOVE GHOST ------
290 FOR I=1 TO 3
300 IF CHARACTER$(MX,MY)<>"M" THEN 410
310 IF GT(I)<>0 THEN GT(I)=GT(I)-1:GOTO410
320 VX=0:VY=0:IF RND>.4 THEN 340
330 IF RND>.5 THEN VX=SGN(MX-GX(I))*2:GOTO 350 ELSE VY=SGN(MY-GY(I))*2:GOTO 350
340 IF RND>.5 THEN VX=(INT(RND*3)-1)*2 ELSE VY=(INT(RND*3)-1)*2
350 C$=CHARACTER$(GX(I)+VX,GY(I)+VY)
360 IF C$="E" THEN SC=SC+1:GOSUB 670:W=W-1:GOSUB 690:GOTO 470
370 IF C$="M" THEN 430
380 IF C$<>" " THEN 410
390 LOCATE GX(I),GY(I):PRINT S$
400 GX(I)=GX(I)+VX:GY(I)=GY(I)+VY:LOCATE GX(I),GY(I):PRINT G$
410 NEXT:GOTO 160
420 '------ DEATH YELLO ------
430 LOCATE GX(I),GY(I):PRINT S$:LOCATE MX,MY:PRINT G$
440 PALET 5,0:PLAY"02A9EAEAE":M=M-1:W=0:GOSUB 690:GOSUB 700:PAUSE 20
450 IF M=0 THEN 600 ELSE 110
460 '------ DEATH GHOST ------
470 PLAY"04C5R3C:04E5R3E:03G5R3G":LOCATE GX(I),GY(I):PRINT S$
480 GX=GX(I)+VX:GY=GY(I)+VY:LOCATE GX,GY:PRINT S$
490 ON (INT(RND*10)+1) GOTO 530,500,510,530,530,500,500,530,510,500
500 LOCATE GX,GY:PRINT P$:PALET 5,5:GOTO 520
510 LOCATE GX,GY:PRINT P$:PALET 5,3
520 HX=(INT(RND*18)+1)*2:HY=(INT(RND*10)+1)*2:LOCATE HX,HY:PRINT H$:GOTO 540
530 BX=(INT(RND*18)+1)*2:BY=(INT(RND*10)+1)*2:LOCATE BX,BY:PRINT B$
540 GT(I)=50:GX(I)=(INT(RND*18)+1)*2:GY(I)=(INT(RND*10)+1)*2
550 LOCATE GX(I),GY(I):PRINT T$:GOTO 410
560 '------ CLEAR ------
570 LOCATE MX,MY:PRINT S$:LOCATE MX+VX,MY+VY:PRINT M$:SC=SC+S*10:S=S+1:B=0:W=0
580 PLAY"04C9CC-BCC:04E9FEDEE:04G9AGGGG":PAUSE20:IF S>10 THEN 1350 ELSE 110
590 '------ GAME OVER ------
600 PAUSE 20:CGEN:LINE(2,2)-(37,21)," ",BF
610 PALET5,0:CSIZE2:COLOR 2:LOCATE 16,6:PRINT#0"GAME":LOCATE 16,8:PRINT#0"OVER"
620 IF SC>HS THEN COLOR 6:LOCATE 10,12:PRINT" YOUR SCORE IS TOP !!"
630 IF SC>HS THEN HS=SC:GOSUB 1250 ELSE GOSUB 1290
640 FOR I=1 TO 7:COLOR I:LOCATE 9,14:PRINT" REPLAY HIT SPACE KEY !"
650 IF STRIG(0) THEN 70 ELSE PAUSE 1:NEXT:GOTO 640
660 '------ DISPLAY ------
670 CGEN:COLOR 6:LOCATE 17,23:PRINT USING"####00";SC:CGEN1:COLOR 7:RETURN
680 CGEN:COLOR 6:LOCATE  8,23:PRINT USING"##";S     :CGEN1:COLOR 7:RETURN
690 CGEN:COLOR 6:LOCATE 37,23:PRINT USING"#";4-W    :CGEN1:COLOR 7:RETURN
700 CGEN:COLOR 6:LOCATE 30,23:PRINT USING"#";M      :CGEN1:COLOR 7:RETURN
710 '------ SCREEN & ITS DATA ------
720 CGEN:LINE(2,2)-(37,21)," ",BF:COLOR 3:Z$=CHR$(240,240,31,29,29,240,240)
730 ON S RESTORE 770,780,790,800,810,820,830,840,850,860
740 FOR Y=1 TO 10:FOR I=0 TO 1:READ D$:D$=BIN$(VAL("&H"+D$))
750 FOR X=1 TO 15:IF MID$(D$,X+1,1)="1" THEN LOCATE X*2+I*30,Y*2:PRINT Z$
760 NEXT:NEXT:NEXT:COLOR 7:RETURN
770 DATA 9042,C,9C5A,8,C1C0,8,A410,F,8406,8,C614,A,F035,8,8105,C,85C1,8,9418,8
780 DATA 8210,C,B242,8,C148,8,E421,9,8209,8,B088,A,8884,C,E220,8,8892,8,8200,C
790 DATA 8040,8,9D57,8,A115,8,ADF5,8,A515,8,9D17,8,C000,E,E374,8,8221,8,8621,8
800 DATA 8088,C,B2A2,8,A612,C,80C8,E,F485,C,8210,9,8532,C,E482,E,8048,C,9C22,8
810 DATA 8810,8,ABD4,C,A257,E,AA12,8,8802,9,AA06,D,A200,D,AA25,8,8BAD,8,8821,8
820 DATA 8082,8,B9D0,8,889D,E,BDD1,A,809D,E,AA00,8,ABDB,E,B912,8,91B2,8,850B,C
830 DATA 8F0F,8,8168,8,F801,F,8294,8,9B9D,C,8090,8,F6F6,F,8000,8,9F9F,C,8000,8
840 DATA 8891,8,8A95,8,A204,A,AA05,A,8A95,8,A891,A,A204,A,AA05,A,8891,8,8294,8
850 DATA 8402,8,81F8,8,8402,8,8402,8,B402,E,B402,E,8402,8,8402,8,81F8,8,8402,8
860 DATA 8000,8,BA75,8,9255,8,9272,F,BB80,C,8000,E,95D4,C,9554,E,89D4,8,881C,8
```

```
870 '------ OPENING ------
880 SCREEN1,1:CLS:COLOR 3:CSIZE2:LOCATE 6,6:PRINT#0"GHOST BUSTER 2":PAUSE10
890 COLOR 1:LOCATE 12,10:PRINT"HI-SCORE  ";:PRINT USING"####00",HS:PAUSE10
900 CGEN1:COLOR 7:LOCATE 16,14:PRINT B$;:LOCATE 26,14:PRINT H$
910 FOR X=2 TO 30 STEP 2:IF X=10 OR X=20 THEN PLAY"05C4DE"
920 LOCATEX,14:PRINT"  AB  MN":LOCATEX,15:PRINT"  CD  OP":PAUSE1:NEXT:GOSUB1290
930 CGEN:COLOR 4:LOCATE 12,18:PRINT" NOW JUST START !":PAUSE20:SCREEN0,0:RETURN
940 '------ PCG SET etc ------
950 SCREEN1,1:LOCATE 7,12:PRINT" PLEASE WAIT FOR A MOMENT !  "
960 SCREEN1,0:LINE(16,16)-(303,175),PSET,5,BF:PALET 5,0:RESTORE 1030
970 DEFCHR$(32)=HEXCHR$("00000000000000000000000000000000000000000000000000000000")
980 FOR I=65 TO 92:READ A$,D$,E$:DEFCHR$(I)=HEXCHR$(A$+D$+E$):NEXT
990 G$=CHR$(65,66,31,29,29,67,68):R$=CHR$(69,70,31,29,29,71,72)
1000 P$=CHR$(73,74,31,29,29,75,76):M$=CHR$(77,78,31,29,29,79,80)
1010 B$=CHR$(81,82,31,29,29,83,84):H$=CHR$(85,86,31,29,29,87,88)
1020 S$=CHR$(32,32,31,29,29,32,32):T$=CHR$(89,90,31,29,29,91,92):RETURN
1030 DATA 24227273FFCD8585,0000000000000200,24227273FFCD8585,24444ECEFFB3A1A1
1040 DATA 0000000000004000,24444ECEFFB3A1A1,87070F1FFF7F1F87,0000000000000000
1050 DATA 87070F1FFF7F1F07,E1E0F0F8FFFEF8E0,0000000000000000,E1E0F0F8FFFEF8E0
1060 DATA 0000000000000000,071F386060C0C0C0,0000000000000000,0000000000000000
1070 DATA E0F81C0606030303,0000000000000000,0000000000000000,C0C0C06060381F07
1080 DATA 0000000000000000,0000000000000000,0303030606 1CF8E0,0000000000000000
1090 DATA 0000000000000000,0003030300000000,0303030303030307,0000000000000000
1100 DATA 00C000C000000000,C0C0C0C0C0C0C0E0,0000000000000000,00003F123F000000
1110 DATA 1F3F3F2D3F3F1F07,0000000000000000,0000FC48FC000000,F8FCFCB4FCFCF8E0
1120 DATA 0200000000020200,02070F1F1F3D3D3F,02070F1F1F3D3D3F,4000000004040000
1130 DATA 40E0F0F8F8BCBCFC,40E0F0F8F8BCBCFC,000000000000003E,FFFF7F7F7F7F7F00
1140 DATA F7FB7D7E7F7F7F3E,000000000000007C,FFFFFEFEFEFEFE00,EFDFBE7EFEFEFE7C
1150 DATA 0000000000060400,000000030F0F1F1F,0000030F1F1F3F3F,0000001008000C04
1160 DATA 000000C0E0E0E0E0,0000C0F0F8F8FCFC,0000001 00A030000,1F1F0F0000000000
1170 DATA 3F3F1F1F0F030000,0C142858B0C00000,E0C0800000000000,FCFCF8F8F0C00000
1180 DATA 0000000000040008,0000000C1E3F3F3F,0000000000040008,0000000000000000
1190 DATA 0000003078FCFCFC,0000000000000000,0800000000000000,3F1F0F0703010000
1200 DATA 0800000000000000,0000000000000000,FCF8F0E0C0800000,0000000000000000
1210 DATA 000103070F1C193B,0000000000030404,000103070F1C193B,0080C0E0F03898FC
1220 DATA 0000000000C06000,0080C0E0F03898FC,3B393C1F0F030000,0406030000000000
1230 DATA 3B393C1F0F030000,1C9C5CF8F0C00000,E060A00000000000,1C9C5CF8F0C00000
1240 '------ MUSIC ------
1250 A1$="V1505E1RC0RERGRF1RFRFRF0RA1RGRERC0RERGRF1RFRG0R-B1RC3R"
1260 A2$="V1503C1RCRCRCRCRCRCRCRCRCRCRCRCRCR-BRC3R"
1270 A3$="V1506C1R-G0RCRERD1RDRDRD0RF1RFRCR-G0RCRERD1RDRD0R-B1RC3R"
1280 TEMPO 130:FOR I=0 TO 1:PLAY A1$+":"+A2$+":"+A3$:NEXT:TEMPO 1000:RETURN
1290 B1$="V1505F5FRF3RFRFRF7FRA4ARF1FRA4ARF1FRG4GRE1ERG4GRE1ER"
1300 B2$="V1503F5RRCRRARRCRRFRRCRRERRCRR"
1310 B3$="V1506A5ARA3RARARA7ARF4FRA1ARF4FRA1ARE5EREER"
1320 TEMPO 550:FOR I=0 TO 1:PLAY B1$+":"+B2$+":"+B3$:NEXT:PLAY"F9FR:F9FR:A9AR"
1330 TEMPO 1000:RETURN
1340 '------ ENDING ------
1350 PALET 5,0:GOSUB 1250:CGEN:LINE(2,2)-(37,21)," ",BF
1360 FOR I=30 TO 40 STEP 10:LINE(I+4,I)-(315-I,191-I),PSET,1,B:NEXT
1370 FOR C=1 TO 7:COLOR C:LOCATE 10,10:PRINT" CONGRATULATIONS !"
1380 COLORC:LOCATE 8,12:PRINT"YOU CLEARED ALL STAGES !!":PALET1,C:NEXT:GOTO1370
```



★友人に、「ペーマガは続けて買わないとだめだよ」と言ったのに、マンガばっかり買って、ときどきしか買いません。（静岡県清水市・鈴木義史14才）……【影：よし来月も買いたくなるようにと。あのね、つぐ美ちゃんがね……。】

FX-750P用

侍コロシアム

浅野　毅



中世のローマに，ひょんなことからタイムワープしてしまった江戸の殺し屋，中村門戸さんは，ローマ人に引っぱられていき，コロシアム内の土俵の上で射手（いて）と戦わされることになったのだが……。

ルールと説明

中村門戸「＆！」を操作して，敵の射手「(¥」をやっつけてください。

どちらか先に，５ポイント取ったほうが勝ちです。

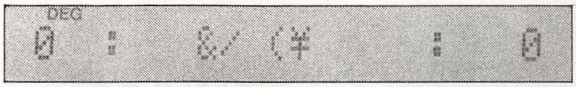
ライン「：」から外にだされると，相手(射手)に１ポイント取られます。逆に，相手をラインからだせば，１ポイント取れます。しかし，やはり相手をやっつけるのが正攻法です。そばに近よって刀を水平にすれば，両手にさささって１ポイント取れます。また，相手が矢を射ってきますので，中段のかまえ「＆／」をしてタイミングよくよけてください。矢が当たると，１ポイント取られます。

操作方法

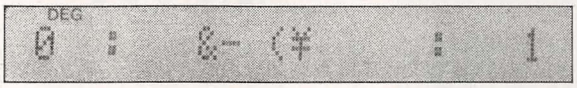
ＲＵＮして，敵のレベル（Ｈ：強い／Ｌ：普通）を入力したらはじまります。

スペース・キーで１歩前進，Ⓜキーで１歩後退，1キーで中段のかまえ(これで矢を払う)，2キーで水平突き(相手を倒す)です。

✣　　✣　　✣



《写真１》相手の矢は中段のかまえで受ける



《写真２》今だ！刀で刺せ

侍コロシアムのプログラム・リスト

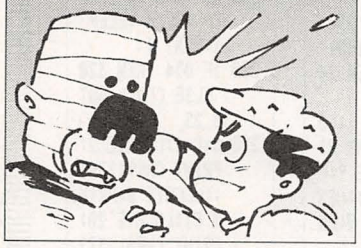
```
 1 LOCATE 2:PRINT
   "LEVEL H/L ?";:
   W$=INKEY$
 2 IF W$="H" THEN
   U=95:T=80:S=90
   ELSE IF W$="L"
   THEN U=85:T=50:
   S=55 ELSE 1
 3 CLS :WAIT 20:LO
   CATE 5:PRINT "R
   EADY?!"
10 C=0:D=0:DIM A$(
   2),B$(1)
20 A$(0)="&!":A$(1
   )="&/":A$(2)="&
   -":B$(0)="(¥":B
   $(1)="-¥"
25 X=8:Y=13:V=0
30 LOCATE 4:PRINT
   ":";:LOCATE 18:
   PRINT ":";:LOCA
   TE 0:PRINT C;:L
   OCATE 21:PRINT
   D;
32 IF Y=X+1 THEN 3
   3 ELSE IF Y=X T
   HEN 33 ELSE 35
33 R=INT(RND*100):
   IF R<S THEN LOC
   ATE Y:PRINT "
   ";:Y=Y+1:LOCATE
    Y:PRINT B$(0);
34 IF Y>18 THEN 29
   0
35 V=VAL(INKEY$):L
   OCATE X:PRINT A
   $(V);:IF Y>2 TH
   EN Y=0 ELSE IF
   X+1=Y THEN IF Y
   =2 THEN 290
40 LOCATE X:PRINT
   A$(Y);:LOCATE Y
   :PRINT B$(0);
50 IF INKEY$=" " T
   HEN LOCATE X:PR
   INT " ";:X=X+1:
   LOCATE X:PRINT
   A$(Y);
60 IF X=Y THEN Y=Y
   +1:IF Y>17 THEN
    290
70 IF INKEY$="M" T
   HEN LOCATE X+1:
   PRINT " ";:X=X-
   1:LOCATE X:PRIN
   T A$(Y);
80 IF X<4 THEN 260
90 V=VAL(INKEY$):I
   F Y>2 THEN Y=0
95 LOCATE X:PRINT
   A$(Y);
100 IF X+1=Y THEN I
   F Y=2 THEN 290
110 R=INT(RND*100)
120 IF R>30 THEN 24
   0
130 FOR I=0 TO 1:LO
   CATE Y:PRINT B$
   (0);:LOCATE Y:P
   RINT B$(1);:NEX
   T I:LOCATE Y:PR
   INT B$(0);
140 LOCATE Y-1:PRIN
   T "-";
150 V=VAL(INKEY$):I
   F V>2 THEN V=0:
   LOCATE X:PRINT
   A$(V);
160 IF X=Y-1 THEN 1
   70 ELSE 190
170 IF Y=1 THEN 180
    ELSE 260
180 LOCATE X+1:PRIN
   T "*";:BEEP 1:L
   OCATE X+1:PRINT
    " ";: GOTO 240
190 FOR I=Y-2 TO X+
   1 STEP -1:LOCAT
   E I:PRINT "- ";
200 V=VAL(INKEY$):L
   OCATE X:PRINT A
   $(V);:NEXT I
210 V=VAL(INKEY$):L
   OCATE X:PRINT A
   $(V);
220 IF Y=1 THEN 230
    ELSE 260
230 LOCATE X+1:PRIN
   T "*";:BEEP 1:L
   OCATE X+1:PRINT
    " ";
240 R=INT(RND*100)
245 IF R<T THEN LOC
   ATE Y:PRINT "
   ";:Y=Y-1:IF Y<X
   +1 THEN X=X-1:I
   F X<4 THEN 260
   ELSE 30
250 IF R>U THEN LOC
   ATE Y:PRINT "
   ";:Y=Y+1:IF Y>1
   7 THEN 290
255 GOTO 30
260 D=D+1:LOCATE 20
   :PRINT CHR$(236
   );:LOCATE 21:PR
   INT D;:LOCATE 2
   :PRINT CHR$(237
   );
270 FOR I=0 TO 2:BE
   EP :BEEP :BEEP
   1:NEXT I
280 IF D>4 THEN 320
    ELSE CLS : GOT
   O 25
290 C=C+1:LOCATE 2:
   PRINT CHR$(236)
   ;:LOCATE 0:PRIN
   T C;:LOCATE 20:
   PRINT CHR$(237)
   ;
300 FOR I=0 TO 2:BE
   EP 1:BEEP 1:BEE
   P :NEXT I
310 IF C>4 THEN 350
    ELSE CLS : GOT
   O 25
320 E$=CHR$(177)+CH
   R$(197)+CHR$(19
   2)+CHR$(201)+CH
   R$(207)+CHR$(18
   5)+CHR$(233)
330 CLS :WAIT 20:PR
   INT "C";C;":";D
   ;"D";CHR$(195);
   CHR$(222)
340 PRINT E$: GOTO
   380
350 F$=CHR$(177)+CH
   R$(197)+CHR$(19
   2)+CHR$(201)+CH
   R$(182)+CHR$(19
   3)+CHR$(33)
360 CLS :WAIT 20:PR
   INT "C";C;":";D
   ;"D";CHR$(195);
   CHR$(222)
370 PRINT F$
380 LOCATE 0:PRINT
   "REPLAY Y/N ?";
390 LOCATE 13:PRINT
    CHR$(135);
400 IF INKEY$="Y" T
   HEN CLS : GOTO
   1
410 IF INKEY$="N" T
   HEN END
420 LOCATE 13:PRINT
    " ";: GOTO 390
```

★北海道と滋賀県と佐賀県の人がいいました。北海道と佐賀県の間はさがありすぎる。それはしがたがない。(北海道伊達市・ミッちゃん12才)……【影：ほっか，いどでも。編：どうすんの？影：編ちゃん，わかんないから。】

PB-100用

エネミーズ ENEMY'S ランド LAND

内匠　進



状況設定

王様が大切にしていた宝石が，敵国のスパイに盗まれた。そこで，王様はあなたに「敵国に侵入して宝石を取りかえせ」と命令したのだ。

操作方法

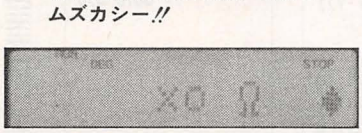
敵をよけて，右端の宝石の位置まで進んで行くゲームです。「Ω」があなたで，1を押すと右に一つ，2を押すと右に二つ動きます。左には動けません。敵は面数と同じ数だけいて（3面なら3人），不規則な動きをします（キャラクタは○×←＊＋＝□）。宝石の位置「◆」までぶじにたどりつくと面クリアで（7面まである），つぎの宝石を取りに行くことができます。得点は，早く宝石の位置に着くほど高くなり，ボーナス点は面数が増すごとに高くなります。敵につかまったり，宝石の位置より右に行こうとすると，ゲーム終了になります。ハイスコアをだすと，名前を登録することができます（7文字以内）。



《写真1》スタート。宝石を取りにいけ



《写真2》面ごとに敵が増えてムズカシー!!



《写真3》敵を追い抜いたぞ

《第1表》変数表

A～G	敵の位置
I	動く敵の選択
M	得点
P	ハイスコア
$	"○×←＊＋＝□"
J，O	ループ
H	時間
K	敵の数（面数）
N	自分の位置
R$	ハイスコア保持者
Q	A（I）

《第2表》プログラムの流れ

10	タイトル，ハイスコア
20	変数クリア
30	画面表示クリア
40	変数設定
50	敵表示
60	宝石，自分表示
70	宝石を取ったか？
80～ 90	敵とぶつかったか？
100～140	自分を動かす
150～180	敵の動き
190	スコア表示
200	再ゲーム

ENEMY'S LANDのプログラム・リスト

```
P0
 10 PRINT : PRINT "
    Enemy's Land","
    HIGH";P,"by ";R
    $
 20 K=0:M=0:$="ox←*
    +=□"
 30 FOR L=0 TO 11:
    PRINT CSRL;" ";
    : NEXT L
 40 A=4:B=6:C=10:D=
    2:E=8:F=5:G=7:K
    =K+1:H=0:N=0
 50 FOR J=1 TO K: P
    RINT CSRA(J-1);
     MID(J,1);: NEX
    T J
 60 PRINT CSRN;"Ω";
     CSR11;"◆";:I=
    INT( RAN#*K)
 70 IF N=11;M=M+K*(
    1060-H): PRINT
    : PRINT K;-M;:
    GOTO 30
 80 FOR O=1 TO K: I
    F A(O-1)=N THEN
     190
 90 NEXT O:H=H+10
100 IF KEY="" THEN
    150
110 PRINT CSRN;" ";
120 IF KEY="1";N=N+
    1
130 IF KEY="2";N=N+
    2
140 IF N>11 THEN 19
    0
150 Q=A(I): PRINT C
    SRQ;" ";:Q=Q+ I
    NT( RAN#*2-0.5)
160 IF Q<0;Q=11
170 IF Q>11;Q=0
180 PRINT CSRQ; MID
    (I+1,1);:A(I)=Q
    : GOTO 60
190 PRINT : PRINT "
    SCORE";M: IF M>
    P; INPUT "Name
    ",R$:P=M
200 GOTO 20
```


★コーラを飲んでスペースハリアーのローリング・タイプをやって，おもわずゲロをはいたのは…ぼくだ！（北海道札幌市・風見鶏さんま12才）……【影：はきそうになったら手で口をふさぐ。指の間からゲロが…（ボカッ!!）】

PB-100+増設RAM用

TR. ハンティング HUNTING

藤原　祐司



遊びかた

丸太「○」やワニ「≧」，サソリ「M」，ふん水「¥」，落とし穴「　」(スペース)をうまくジャンプでかわして，右端まで行ってください。それで1コース・クリアとなり，つぎのコースへ進めます。20コースをクリアすると，宝物が現れ，デモになります。

自分は「♣」で，キーは[4]で左，[6]で右，[Z]でジャンプです。[P]はポーズ・ボタンで，そのあとなにかキーを押すと，再スタートします。ジャンプ中も，左右へ移動可能です。

最後に

コース5，8，15，19にでてくるふうせん「，」は，ジャンプして重なるとつかまえることができます。コース7，12，18のスリップ・ゾーンは，ジャンプしながらすすんでください。立ったままだと，左へ流されます。

《第1表》変数表

J$	自分のキャラ
$	マップ，タイトルのロゴ文字など
R	コース・ナンバー
X	自分の座標
Y	敵の座標
N	ジャンプのフラグ
P	敵の種類
M	ふうせんのっている？
K$	敵のキャラ
S	スコア
B	ふん水のでる場所



《写真1》障害物をジャンプでよけて進んでいく



《写真2》エイッ！　ジャンプ中も前へ進めるぞ

TR. HUNTINGのプログラム・リスト

```
P0
  10 $=" TR.HUNTING
     "
  11 FOR I=0 TO 5
  12 PRINT CSR0; MID
     (6-I,I+1); CSR1
     1-I; MID(7,I+1)
     ;
  13 NEXT I
  14 IF KEY="" THEN
     14
  20 CLEAR
  21 FOR I=6 TO 11:
     PRINT CSR0;"♦♦♦
     ♦♦♦_____"; CSR
     I;"ｷ";
  22 FOR Y=1 TO 20:
     NEXT Y: NEXT I
  30 R=R+1: IF R=21
     THEN 8000
  40 RESTORE 5000+R*
     10: READ $,P
  50 X=0:J$="ｷ":K$="
     _":N=0
  51 GOSUB 7000
  55 Y=11: IF P=6;Y=
     0
  60 N=N-1: IF N≤0;J
     $="ｷ"
  65 PRINT CSR0;$; C
     SRY;K$; CSRX;J$
     ;
  66 IF P=7; PRINT C
     SRY;"¥";
  67 IF X=Y; IF N≤0;
      IF K$*"_" THEN
     500
  68 IF MID(X+1,1)*"
     _"; IF N≤0 THEN
     500
  69 IF X=Y; IF P=7
     THEN 502
  70 IF KEY="4";X=X-
     1: IF X<0;X=0
  80 IF KEY="6";X=X+
     1
  90 IF KEY="Z"; IF
     N≤0;J$="ﾛ":N=4
  95 IF KEY="P" THEN
      GOSUB 9000
 110 ON P GOTO 120,1
     010,1020,1030,1
     040,1050,1060
 120 IF X>11;S=S+100
     : GOTO 30
 130 GOTO 60
 500 IF P=6; IF MID(
     X+1,1)*" " THEN
      70
 502 PRINT CSRX;"*";
     : GOSUB #1
 503 $=" GAME OVER
     "
 510 FOR I=1 TO 12:
     PRINT CSRI-1; M
     ID(I,1);:Q=10↑9
     9
 520 NEXT I
 530 GOSUB #1: PRINT
      "SCORE=";S;
 540 GOSUB #1: GOTO
     10
1010 K$="o":Y=Y-1: I
     F Y<0 THEN 55
1015 GOTO 120
1020 K$="_": IF N≤0;
     X=X-1: IF X<0 T
     HEN X=0
1025 GOTO 120
1030 K$="_":Y=5: IF
     RAN#≥.7;K$="≧"
1035 GOTO 120
1040 K$="μ":Y=Y-2: I
     F Y<0;Y=11
1045 GOTO 120
1050 K$="'":Y=Y+1: I
     F Y>11;Y=0
1055 IF X+2=Y; IF N≥
     1;N=3:X=X+1:J$=
     "o":M=1
1056 IF MID(X+1,1)="
     _"; IF M=1;N=0
1057 GOTO 120
1060 K$=" ":B= INT(
     RAN#*12)+1: IF
     MID(B,1)=" ";K$
     ="¥":Y=B-1
1061 GOTO 120
5010 DATA"_____  ---
     __",2
5020 DATA"_____  ---
     _",2
5030 DATA"__ --- ---
     _",4
5040 DATA"__  ---  -
     __",2
5050 DATA"__
     __",6
5060 DATA"___ - - -
     __",7
5070 DATA"----------
     __",3
5080 DATA"_____
     __",6
5090 DATA"___ ---  -
     __",2
5100 DATA"_ ___  ---
     _",4
5110 DATA"__  ---  -
     __",5
5120 DATA"__ --- ---
     _",3
5130 DATA"__ --- ---
     __",2
5140 DATA"__ --- ---
     _ ",2
5150 DATA"__
      ",6
5160 DATA"_ - - - -
     _ ",2
5170 DATA"__ ---  --
     _ ",5
5180 DATA"_ - - - -
     _ ",3
5190 DATA"__ ---
      ",6
5200 DATA"_  -  -  -
     __",7
7000 M=0: PRINT CSR1
     1;"ｷ"; MID(2,11
     );: RETURN
8000 PRINT "ｷ_______
     _--♦";
8005 FOR I=0 TO 10:
     PRINT CSR0;"___
     _______--♦"; CSR
     I;"ｷ";
8010 FOR Y=1 TO 20:
     NEXT Y: NEXT I
8020 GOSUB #1
8030 S=S+5000:X=10:
     GOTO 502
9000 PRINT CSR3;"PAU
     SE !";
9010 FOR I=1 TO 20:
     IF KEY*"" THEN
     RETURN
9020 NEXT I
9030 PRINT CSR3; MID
     (4,7); CSRY;K$;
9040 FOR I=1 TO 20:
     IF KEY*"": RETU
     RN
9050 NEXT I: GOTO 90
     00

P1
  10 FOR I=1 TO 100:
      NEXT I: PRINT
     : RETURN
```

★ぼくはS1ユーザーです。今，ゲームを移植しています。できたら送るので，よろしく！(兵庫県加古川市・中村篤史12才)……【編：移植なんてみみっちいこと言わないでオリジナル・ゲームを作っておくれでないかい！】

PC-1245/51用

移植版
ゴジラ
GOZILLA

龍神　正人



85年5月号PC－1500用「GOZILLA」の移植版です。PC－1500にくらべて，PC－1245は画面表示範囲が狭いので，アイデアだけもらいました。

遊びかた

自機(スーパーX)を[4][6]で左右に移動させて，ゴジラを攻撃してください。

[Z]でバルカン砲，[X]でカドミウム砲を発射します。スーパーXはゴジラの火炎放射を受けると，ダメージが一つ増えます(ふみつぶされたときも同じ。ただし，ふみつぶされるのと火炎放射を受けるのが同時だと，二つダメージが増えます)。ダメージが4になると(左のグラフがいっぱいになる)，GAME OVERです。

バルカン砲は，左はしに「●」が表示されないと撃てません。しかし火炎放射を受けたときと，ふみつぶされたときは●が必ず表示されます(ふみつぶされたときは，自機は右はしからスタートします。何回もふまれないように)。

右のグラフがいっぱいになると，ゴジラは1回だけ動いて(最後の力で)倒れ，1面クリアです。

注：このときに，自機がダメージ3のときは，気をつけてください。ゴジラが最後に動くときにダメージを与えられたら，自分の負けで，ダメージ4となりGAME　OVERです。そして，カミナリがでてきてゴジラは生きかえります。

★参考

「マイコンBASICマガジン」
85年5月号

《第1表》自機のミサイルの性能

	射程距離	弾　数	連射	ゴジラに与えるダメージ
バルカン砲	制限なし	無　数	不可	1
カドミウム弾	二つ分	1面につき3発	可	3



《写真1》ゴジラ対スーパーXの一騎うちだ

移植版 GOZILLAのプログラム・リスト

```
 1:V=4576,Q=&6F6F,U=&F8
   0A,Z=&6F40,X=0,Y=45,
   C=3,M=0,K=0,T=0,R=0,
   S=0: RANDOM : WAIT 0
   : PRINT ""
 2:PRINT "  GOZILLA  12
   45": POKE &F805,64,1
   24,63,123,19: POKE &
   F805+40,19,123,63,12
   4,64: CALL V
 3:IF INKEY$ ="" THEN 3
 4:PRINT "": FOR I=0 TO
   15: POKE &F867+I,65:
   NEXT I: POKE &F877,5
   ,5,5,5,5
 5:IF R=5 THEN POKE &F8
   05,28,62,62,62,28:T=
   T+1: IF T=10 LET T=0
   :R=2: POKE &F805,0,0
   ,0,0,0
 6:IF Y<=X THEN 35
 7:IF M>=4 THEN 41
 8:IF K>=14 THEN FOR I=
   0 TO 14: POKE &F868+
   I,127: NEXT I: CALL
   V: GOTO 36
 9:POKE U+X,64,124,63,1
   23,19: POKE U+Y,32,1
   12,56,104,40
10:FOR I=0 TO M: POKE &
   F877+I,7: NEXT I:
   FOR I=K-3 TO K: POKE
   &F868+I,127: NEXT I:
   CALL V
11:A= VAL INKEY$ : IF A
   =4 AND Y<>0 LET A=Y:
   GOSUB 24:Y=Y-5:
   GOSUB 25
12:IF A=6 AND Y<>45 LET
   A=Y: GOSUB 24:Y=Y+5:
   GOSUB 25
13:IF INKEY$ ="Z" AND R
   =5 THEN GOSUB 26
14:IF INKEY$ ="X" AND C
   <>0 THEN GOSUB 28
15:W= RND 2: ON W GOSUB
   19,20
16:E= RND 4: IF E=2
   THEN 22
17:IF R<>5 LET R= RND 5
18:GOTO 5
19:IF X<>35 LET A=X:
   GOSUB 24:X=X+5:
   GOSUB 25: RETURN
20:IF X<>0 LET A=X:
   GOSUB 24:X=X-5:
   GOSUB 25: RETURN
21:RETURN
22:POKE U+X+5,1,2,1,2,5
   ,1,10,21,42,85: CALL
   V: IF X=Y OR X+5=Y
   OR X+10=Y THEN CALL
   Q:M=M+1:R=5
23:GOSUB 42: POKE U+X+5
   ,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
   : CALL V: GOTO 5
24:POKE U+A,0,0,0,0,0:
   RETURN
25:POKE U+X,64,124,63,1
   23,19: POKE U+Y,32,1
   12,56,104,40: RETURN
26:FOR I=1 TO Y-X-6:
   POKE U+Y-I-1,8,0:
   CALL V: NEXT I: POKE
   U+X+5,0: CALL V
27:POKE U+Y-X-6,0: CALL
   V: CALL Q:K=K+1:T=9:
   RETURN
28:G=Y-X-5: IF Y-X>=15
   LET G=10
29:IF Y-5=X THEN FOR I=
   1 TO 1: GOTO 32
30:FOR I=5 TO G STEP 5:
   POKE U+Y-I,8,8,8,8,2
   8: CALL V
31:GOSUB 42: IF G<>0
   POKE U+Y-5,0,0,0,0,0
   : CALL V
32:NEXT I: IF G<>5 THEN
   POKE U+Y-10,0,0,0,0,
   0: CALL V
33:IF Y=X OR Y-5=X OR Y
   -10=X THEN CALL Z:
   GOSUB 42:K=K+3
34:C=C-1: RETURN
35:POKE U+Y,64,64,64,64
   ,64: CALL V: CALL Q:
   GOSUB 42: GOSUB 43:
   CALL V:Y=45:M=M+1:R=
   5: GOTO 5
36:GOSUB 43: POKE U+X,8
   ,28,62,28,8: CALL V:
   CALL Z: GOSUB 42
37:POKE U+X,34,20,8,20,
   34: CALL V: CALL Q:
   GOSUB 42
38:FOR I=40 TO X STEP -
   1: POKE U+I,0,0,0,32
   ,16,8,4,4,2,1,0:
   CALL V: NEXT I
39:POKE U+X,64,124,63,1
   23,19,0,0,0,0,0:
   CALL V
40:CALL Q:S=S+K,X=0,Y=4
   5,C=3,M=0,L=0,T=0,R=
   0,K=0: GOTO 4
41:S=S+K: WAIT 150:
   PRINT "** GAME  OVER
   **": PRINT "SCORE:"
   ;S: INPUT "REPLAY(Y/
   N)";Y$: GOTO 44
42:FOR A=1 TO 15: NEXT
   A: RETURN
43:POKE U+Y,0,0,0,0,0:
   RETURN
44:IF Y$="Y" THEN 1
45:WAIT 0: PRINT " GOOD
   -BY FOR NOW": POKE &
   F828,16,107,31,107,1
   2: CALL V
46:IF INKEY$ ="" GOTO 4
   6
```

★ナムコ・キャラクター・グッズが各地のお店で大人気！★

DEMPA／ペンタン制作発売のナムコ・キャラクター・グッズが，各地で人気を呼び，パソコン・ショップを中心とした販売店から書店，ファンシー・グッズの専門店へと取り扱いが広がっています。

東海道線大船駅近くの鎌倉書店2Fは，土曜日の午後と日曜日には子どもたちで大にぎわい。下敷，ペーパー・バック，Tシャツなどを買い求めに，近郊からわざわざ電車に乗ってくる人もいて，担当の森泉さんはうれしい悲鳴をあげています。

また，高崎線の北鴻巣駅(埼玉県)から歩いて15分，長崎屋北鴻巣店の中にあるドリーマーにもナムコ・グッズ・コーナーができました。今までファンシー・コーナーは女子が中心でしたが，これからは男の子の開拓に力を入れていくと，お店の担当者もはりきっています。

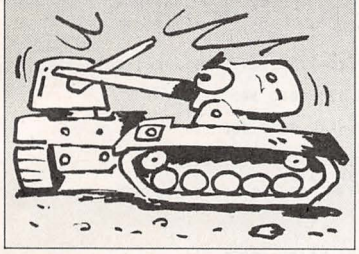


◀埼玉県鴻巣のドリーマー

★アッタマバッカリデモ　カラダバッカリデモダメヨネ　プ○ダノン!!(神奈川県相模原市・**菅原隆行12才**)……
【影：モットマジメニイキヨウ!!　トライ○ントシュ○ーレスガム♬。編：な，なんなんだ!?】

PC-1500用

バトル
BATTLE
タンク
TANK



内　容

自分のタンクを動かして，敵のタンクをやっつけてください。自分のタンクの移動は4 6で左右，SPACEで弾を撃ちます。得点は，当たった場所に応じて15から20点入ります。敵の弾(爆発)に当たるとダメージが一つ増え，左のダメージ・グラフがいっぱいになるとゲーム・オーバーです。

なお，スコアが1,000になると0と表示されますが，ちゃんと加算されています。

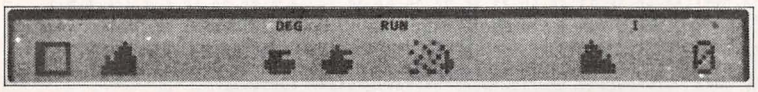
プログラムについて

1,850バイトを少しオーバーしてしまったので，拡張ＲＡＭのない人はタイトルなどを取り除いたりしてください。

プログラムにバグがでなくなったら，1行のＲＥＭを取ってください。

BATTLE TANKのプログラム・リスト

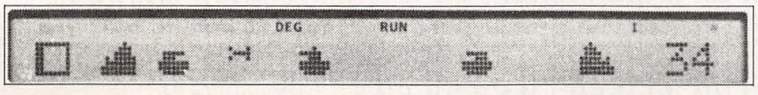
```
 1:REM ON ERROR
   GOTO 510
 2:CLEAR :RESTORE
   :RANDOM
 3:FOR I=1TO 9
   STEP 2:READ S$
   :@$(I)=S$:FOR
   J=LEN (S$)-1TO
   1STEP -2:@$(I+
   1)=@$(I+1)+
   MID$ (S$,J,2)
 4:NEXT J:NEXT I:
   FOR I=11TO 16:
   READ S$:@$(I)=
   S$:NEXT I
 5:DATA "34747C7E
   7C7030","30747
   47C7C7C30","04
   040E"
 6:DATA "04040A",
   "787E7F7E7C707
   860","00000000
   000000","44510
   822","00000000
   "
 7:DATA "42286030
   6440","24030A0
   41104","041100
   020411"
 8:"A"WAIT 0:T=1:
   S=0:X=0
10:PRINT "   ***
   BATTLE TANK **
   *":BEEP 2
20:IF INKEY$ =""
   GOTO 20
25:CLS
30:GCURSOR 0:
   GPRINT "7F4141
   41414141 7F"
40:A=25:B=115:C=7
   5:E=0:F=0:G=0:
   K=1:GOSUB 600
50:BEEP 1,1,1:IF
   EGOTO 250
55:Z$=INKEY$ :IF
   Z$=""GOTO 100
60:IF Z$=" "AND E
   =0GOTO 230
65:M=(Z$="6")-(Z$
   ="4"):IF M=0
   GOTO 100
70:K=(M=-1)+2*(M=
   1):IF L<>MLET
   L=M:GOTO 100
75:GCURSOR C:
   GPRINT K$
80:C=C+L*5:IF C<2
   5LET C=25
85:IF C>115LET C=
   115
100:GCURSOR C:
    GPRINT @$(K)
110:IF FGOTO 350
120:IF RND (5)=2
    GOTO 310
130:GCURSOR A:
    GPRINT K$:A=A+
    3
140:GCURSOR A:
    GPRINT D$:IF A
    >115GOTO 470
160:IF GGOTO 410
170:IF RND (5)=2
    GOTO 390
190:GCURSOR B:
    GPRINT K$:B=B-
    3
200:GCURSOR B:
    GPRINT C$:IF B
    <25GOTO 470
210:CURSOR 22:
    PRINT USING "#
    ###";S
220:GOTO 50
230:H=L:N=C+L*8:E=
    1:Q=K:IF N>115
    LET E=0:GOTO 1
    00
240:IF N<25LET E=0
    :GOTO 100
245:GCURSOR N:
    GPRINT @$(Q+4)
    :GOTO 100
250:GCURSOR N:
    GPRINT K$:N=N+
    H*6:E=E+1:IF N
    <25LET E=0:
    GOTO 100
260:IF N>155LET E=
    0:GOTO 100
270:GCURSOR N:
    GPRINT @$(4+Q)
    :IF E<3GOTO 55
280:BEEP 1:GCURSOR
    N:GPRINT L$;L$
    :IF ABS (N-A)<
    6LET W=A:GOSUB
    500:A=25
290:IF ABS (N-B)<6
    LET W=B:GOSUB
    500:B=115
300:GCURSOR N:
    GPRINT M$;M$:
    GOSUB 600:E=0:
    GOTO 100
310:O=A+8:IF O>115
    GOTO 140
320:F=1:GCURSOR O:
    GPRINT H$:GOTO
    140
350:GCURSOR O:
    GPRINT M$:O=O+
    4:IF O>155LET
    F=0:GOTO 140
360:F=F+1:IF F<5
    GCURSOR O:
    GPRINT H$:GOTO
    140
370:GCURSOR O-2:
    GPRINT L$;L$;L
    $:BEEP 1:IF
    ABS (C-O)<9LET
    U=380:GOTO 450
380:GCURSOR O-2:
    GPRINT M$;M$;M
    $:F=0:GOSUB 60
    0:GOTO 140
390:P=B-6:IF P<25
    GOTO 200
400:G=1:GCURSOR P:
    GPRINT G$:GOTO
    200
410:GCURSOR P:
    GPRINT M$:P=P-
    4:IF P<25LET G
    =0:GOTO 200
420:G=G+1:IF G<5
    GCURSOR P:
    GPRINT G$:GOTO
    200
430:GCURSOR P-2:
    GPRINT L$;L$;L
    $:BEEP 1:IF
    ABS (C-P)<9LET
    U=440:GOTO 450
440:GCURSOR P-2:
    GPRINT M$;M$;M
    $:G=0:GOSUB 60
    0:GOTO 200
450:GCURSOR T:
    GPRINT 127:
    BEEP 1,150,10:
    BEEP 1,150,10:
    T=T+1:IF T<7
    GOTO U
470:PAUSE :FOR I=0
    TO 47STEP 2:
    GCURSOR 25+I:
    GPRINT "2A55":
    GCURSOR 121-I:
    GPRINT "2A55":
    BEEP 1,I*5,5:
    NEXT I
480:PAUSE :PAUSE :
    CURSOR 7:PRINT
    "GAME OVER":
    PAUSE :PAUSE :
    PAUSE :CURSOR
    7:PRINT "SCORE
     ";X*1000+S
485:IF INKEY$ =""
    GOTO 485
490:IF INKEY$ =" "
    CLS :GOTO "A"
495:END
500:S=S+20-ABS (N-
    W):FOR I=0TO 2
    :GCURSOR W:
    GPRINT @$(14+I
    ):BEEP 1,150-(
    I*50),1:NEXT I
    :GCURSOR W:
    GPRINT K$:
    RETURN
510:X=X+1:S=S-1000
    :GOTO 210
600:GCURSOR 15:
    GPRINT J$:
    GCURSOR 124:
    GPRINT I$:
    RETURN
```



《写真１》戦車どうしの戦い。中央が自分だ



《写真２》両方から敵がくるのでいそがしいぞ



《写真３》弾を撃たれたらすかさず撃ちかえせ！

★大学生になってもまだベーマガを読んでいる僕はやっぱり幼稚なんだろーか？美子ちゅわ～ん♥(北海道室蘭市・東谷　徹22才)……【影：う～ん，この人も重症ですよ。Dr.D：今の医学では手のほどこしようが…。】

PC-2001用

ザ キャッスル THE CASTLE オブ ドラゴン OF DRAGON II

縣 俊介



1月号で救いだしたお姫さまが，またもやさらわれてしまいました。王子はお姫さまを助けるために，たった1人で魔物の住む洞窟(どうくつ)へでかけたのですが……。

HOW TO PLAY

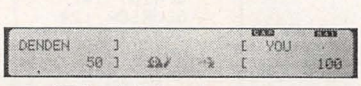
今回はアクション・ゲームです。1は剣を振って前進。2は盾で防御。3は後退。5はジャンプです。

攻撃のときは，敵との間が一つ空いていなければなりません。踏みこんでは引く動作が基本です。ただし，敵の真横でジャンプをして切る，必殺の「ジャンプ・アタック」の場合は例外です。

防御は盾かジャンプで行います。盾のときは，ダメージを2におさえることができます。ジャンプでかわせば，ダメージは受けませんが，上に錘乳(しょうにゅう)石があるときにはとべません。敵の攻撃を受けるとスタミナが減り，2歩うしろにさがります。

THIS PROGRAM IS

320行でのPEEKは仮想VRAMを読みこんで，ジャンプしたときの錘乳石の有無を調べています。USR文は，マシン語で，効果音をだしています。ですから，650行のDATAは慎重に入れてください。



《写真1》火をはくカタツムリ
怪獣との戦い

THE CASTLE OF DRAGONIIのプログラム・リスト

```
10 CLEAR 300,&HF7FF:DEFINT A-Z:CONSOLE 0,0,0:DEFUSR=&HF800:S=100
20 LOCATE 8:FOR J=0 TO 22:READ A$:IF A$="0" THEN PRINT " ";:NEXT
30 FOR I=0 TO 4:POKE &HFCAE+I,VAL("&H"+MID$(A$,2*I+1,2)):NEXT
40 PRINT CHR$(&HE0);:NEXT
50 FOR I=0 TO 11:READ A$:POKE &HF800+I,VAL("&H"+A$):NEXT
60 D$(0)=CHR$(&HE5)+CHR$(&HE6)+CHR$(&HE7):D$(1)=CHR$(&HE5)+"■"+CHR$(&HE7)
70 D$(2)="■■"+CHR$(&HE7):D$(7)="  ":FOR I=3 TO 6:READ D$(I):NEXT
80 FOR I=0 TO 24:READ A$:POKE &HFCAE+I,VAL("&H"+A$):NEXT
90 READ NA$,TS,DA,M1,M2,S$
100 T$(0)="":T$(1)="":T$(2)="":FOR I=0 TO 2:READ C$(I):FOR J=1 TO LEN(C$(I))¥2
110 T$(I)=T$(I)+CHR$(VAL("&H"+MID$(C$(I),J*2-1,2))):NEXT J,I
120 SY$="":FOR I=1 TO 14:S1$=MID$(S$,I,1)
130 IF S1$="V" THEN S1$=CHR$(&HE4)
140 SY$=SY$+S1$:NEXT
150 FOR I=0 TO 24:READ A$:POKE &HFCC7+I,VAL("&H"+A$):NEXT
160 FOR I=0 TO 3:Y$(I)=CHR$(&HE0+I):NEXT:X=66:Z=66:TX=56:TZ=56
170 LOCATE 0:PRINT USING " &          &  ]&            &[  YOU";NA$;SY$;
180 LOCATE 48:PRINT USING "### ]              [        ###";TS;S;
190 LOCATE TX:PRINT T$(0);
200 IF J=0 THEN 230
210 I$=INKEY$:J=0:LOCATE X-40:PRINT " ";:IF I$="1" THEN SP=5:X=X+1:GOTO 270
220 LOCATE X:PRINT Y$(0);:GOTO 350
230 B=1:ON VAL(INKEY$) GOTO 260,250,240,340,320:GOTO 340
240 X=X-(X<66):GOTO 340
250 B=0:LOCATE X:PRINT Y$(1);:FOR I=0 TO 30:NEXT:GOTO 350
260 IF TX+4>X THEN 350
270 LOCATE Z:PRINT " ";:X=X-1:Z=X:LOCATE X-1:PRINT Y$(2);Y$(0);
280 FOR I=0 TO 15:NEXT:LOCATE X-1:PRINT Y$(3);Y$(0);
290 IF TX+3=X THEN A=USR(150):A=USR(80):TS=TS-5-SP:F=0:GOSUB 510:GOTO 310
300 A=USR(11):A=USR(5)
310 LOCATE X-1:PRINT " ";:SP=0:GOTO 350
320 IF PEEK(X-424)>32 THEN 350
330 J=1:LOCATE X:PRINT " ";:LOCATE X-40:PRINT Y$(0);:GOTO 350
340 LOCATE Z:PRINT " ";:LOCATE X:PRINT Y$(0);:Z=X
350 IF F THEN 410
360 R=RND(1)*3+1:ON R GOTO 370,380,390
370 TX=TX+(TX>53):GOTO 400
380 TX=TX-(TX+3<X):GOTO 400
390 LOCATE TX:PRINT T$(1);:F=1:FOR I=0 TO 80:NEXT:GOTO 200
400 LOCATE TZ:PRINT "   ";:LOCATE TX:PRINT T$(0);:TZ=TX:GOTO 200
410 F=0:LOCATE TX+3:PRINT LEFT$(T$(2),X-TX-3+5*B);
420 A=USR(M1):A=USR(M2):A=USR(M1):A=USR(M2)
430 IF TX+2+LEN(T$(2))<X OR J THEN 480
440 S=S-2-B*DA:X=X-(X<65)*B-(X<66)*B:Z=X:GOSUB 500
450 IF S>0 THEN 480
460 FOR I=11 TO 4 STEP -1:BEEP I,1:NEXT:BEEP 4,6:BEEP 2,2:BEEP 2,10
470 LOCATE 15:PRINT"Game Over":END
480 LOCATE TX+3:PRINT LEFT$("      ",X-TX-3+5*B);
490 F=0:LOCATE 67:PRINT "[";:GOTO 200
500 LOCATE 76:PRINT USING "###";S;:RETURN
510 LOCATE 48:PRINT USING "###";TS;
520 IF TS>1 THEN RETURN
530 FOR I=0 TO 7:LOCATE TX:PRINT D$(I);:A=USR(I*3+5):NEXT
540 LOCATE 15:PRINT"You Win!!";:S=S+50:RO=RO+1
550 FOR I=X TO 53 STEP-1:LOCATE I:PRINT Y$(0);" ";:FOR J=0 TO 25:NEXT J,I
560 IF RO<8 THEN 90
570 FOR I=0 TO 19:READ A$:POKE &HFCB3+I,VAL("&H"+A$):NEXT
580 LOCATE 53:PRINT CHR$(&HE1);CHR$(&HE2);TAB(62);CHR$(&HE3);
590 FOR I=65 TO 56 STEP -1:LOCATE I:PRINT Y$(0);" ";:FOR J=0 TO 30:NEXT J,I
600 LOCATE 55:PRINT CHR$(&HE3);:FOR I=0 TO 50:NEXT
610 LOCATE 54:PRINT " ";CHR$(&HE0);" ";
620 FOR I=0 TO 28:READ A,B:BEEP A,B:NEXT
630 LOCATE 12:PRINT "Congratulations!";:LOCATE 54:PRINT CHR$(&HE4):END
640 REM ﾀｲﾄﾙ
650 DATA 03417F7F41,7F7F087F7F,7F7F496B63,0,3E7F417736,7E7F097F7E,366F5D7B36
660 DATA 03417F7F41,7F7F406060,7F7F496B63,0,3E7F417F3E,417F7F4903,0,7F7F417F3E
670 DATA 7F7F196B4E,7E7F097F7E,3E7F416B7A,3E7F417F3E,7F6F1C7B7F,0
680 DATA 00417F7F41,417F7F4100
690 REM ********** ﾏｼﾝｺﾞ ﾃﾞｰﾀ (F800-F80B)
700 DATA 2B,1A,6B,00,70,2F,01,00,44,A9,0C,08
710 REM ********** WIN **********
720 DATA ***,---,....,  .  .
730 REM ********** ｷｬﾗ 1 **********
740 DATA 9,6B,3F,7C,5C,1E,69,3B,7F,40,0,0,0,3,C,8,8,8,8,1C,3,7,3f,f,3
750 REM ********** ﾃｷ ｷｬﾗ **********
760 DATA DENDEN,50,5,130,140,"",E5E6E7,E5E6E8,E9E9
770 DATA 40,6C,7E,73,6D,6D,73,7E,7C,70,70,3C,18,04,0,70,78,3F,C,3,4,6,5,7,2
780 DATA IMORIN,60,7,50,60,"V V V VVVV  V ",E5E6E7,E5E6E8,E9E9E9
790 DATA E,39,6D,34,6C,6C,34,6C,34,6C,7C,3C,66,3A,10,3E,5E,13,1D,8,8,0.14,0,2A
800 DATA PRESION,80,9,150,200,"V   V   VVV V V ",E5E6E7,E8E6E7,E9E9E9E9
810 DATA 20,40,40,60,30,38,7c,5e,1e,3e,7c,5c,18,f,3,18,24,40,60,30,2,2,5,2,5
820 DATA OCTOPUS,150,13,140,160,"",E5E6E7,E5E6E8,E9E9E9E9
830 DATA 4F,59,70,66,2F,7F,2F,7E,2C,70,7E,5B,9,49,30,79,2D,22,58,44,20,70,38,38,
10
840 DATA CENTAUR,100,10,14,15,"V   V    V  V V ",E5E8E9,E5E6E7,2D202D202D
850 DATA 30,8,78,18,18,58,38,1F,6B,8,49,36,8,0,0,1F,78,1F,6B,8,8,41,3E,0,0
860 DATA SCORPION,130,12,4,5,"V  VV  VVVVV  ",E5E6E7,E5E8E7,E9E9E9E9E9
870 DATA 6,F,19,59,31,73,3A,78,5C,3C,5C,28,20,70,50,71,3B,7B,5A,3C,2,0,5,0,5
880 DATA ANGILAS,150,15,180,255,"  VVV VVV VVV ",E5E6E7,E5E6E8,E9E9E9E9E9
890 DATA 40,60,78,3E,3C,7F,7E,5F,3E,7F,7C,5E,18,18,10,7C,5E,1C,2C,8,10,10,28,10,
28
900 DATA DRAGON,200,18,200,255,"V VVVV VVVVVV ",E5E6E7,E8E6E7,E9E9E9E9E9
910 DATA 20,40,40,40,60,6A,75,3A,7D,5E,3E,7C,4E,7,5,18,24,40,40,60,2,2,5,2,5
920 REM ********** ｷｬﾗ 2 **********
930 DATA 44,66,7F,6B,8,7F,0,7F,18,7F,18,8,8,14,8,1C,3E,7C,3E,1C
940 REM ********** MUSIC **********
950 DATA 12,3,11,1,12,1,17,3,16,1,17,1,19,1,19,1,19,1,21,3,19,1,24,3
960 DATA 12,3,11,1,12,1,17,3,16,1,17,1,19,1,19,1,19,1,21,3
970 DATA 19,1,17,1,16,1,19,6,17,5,16,4,14,6
```


★2月号83ページのメンタニ君と編さん，今年のVは巨人と決まってます！全国の巨人ファンよ，立ちあがれ!!
(岩手県二戸市・**はつかり1号14才**)……**【編：いやだい！今年こそ中日だぜ！影：編ちゃん我ままだから。】**

BM特選ランダムコーナー

本コーナーは，特選プログラム・コーナーで紹介できなかったパソコンのソフト，ちょっと長めのソフト，オール・マシン語のソフトを，選んで掲載しています。

パソコンへの入力方法は簡単です。紹介してあるプログラム・リストをキー・ボードから入力していけばよいのです。

それぞれの記事には，プログラムを実行させるときの注意点や，プログラムの内容，プログラムの改造方法などが紹介されていますから，よく読んでください。

また，〝CHECKER FLAG〟というコーナーがあり，デバッグ博士ことDr.Dがそれぞれのプログラムについて批評を加えています。口が悪い人なので，かなりキツイこともいっていますが，自分でプログラムを作ったり，これから作ろうとしている人には役立つでしょう。

なお，このコーナーに，自分の作ったプログラムを投稿しようと考えている人は以下のようなきまりを守って投稿してください。



APPLEII・IIe／コモドール64／JX／RX-78／SMC-777／JR-800／PC-8201などの機種は，このコーナーで月がわり掲載していきますので，どしどしご応募ください。

プログラム投稿者へのお願い

住所・氏名・年令・職業(学校名)・学年・電話番号(連絡のつく時間も)を原稿にかならず書いておいてください。

また，プログラムの説明を四〇〇字づめの原稿用紙3枚～5枚くらいにまとめてください。説明には**①内容，②使いかた・遊びかた，③操作方法，④プログラムのしくみ，(変数表，フローチャートなども必ずつける)⑤プログラムの具体的な入力方法，⑥改造のアドバイス**などを書きます。Ⓐ**使用機種名，Ⓑ言語(モード(N66ベーシック等)，ページ数も書いてください)Ⓒメモリの容量**も忘れずに書いてください。原稿用紙は，なるべく横書きのものを使ってください。

プログラムはできるだけ**テープにセーブしたものを送ってください。**ミスを防ぐためにかならずチェックし，二～三回入れてもらえば安心です。テープのラベルにもプログラム名，自分の住所氏名を書き込み，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。フロッピーディスクによる投稿も可。

内容は，**オリジナル**のもので，**未発表**のものにかぎります。**もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名，書名，筆者名，号数，ページ数，記事のタイトルなど**を明記してください。

お送りいただいたテープや原稿はお返しできませんので，あらかじめコピーしておいてください。

掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。　編集部

★愛読者カードについている応募カードも，忘れずに同封してください。

あて先：〒141 **東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社出版部**

「マイコンBASICマガジン」係

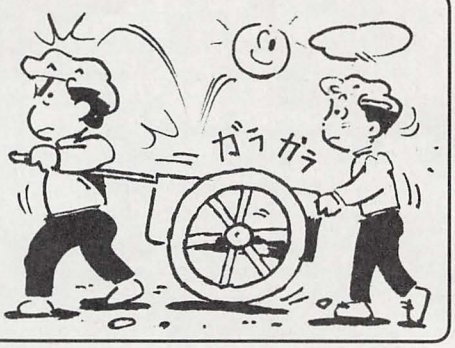
※封筒のウラ側に，機種名，タイトル，自分の住所，氏名，年令，電話番号を記入してください。

Apple IIc/e/plus(10K-BASIC)用

The Active Balls

ザ アクティブ ボールズ

南山　真爾



はじめに

プログラムが長いのでその分手短にいきます。

入力方法

プログラムはなんと2本にわかれていますので，よく読んでから入力してください。

STEP 1

まず，**リスト1**（データ書き込み用）を60行以外を入力し，RUNさせます。このときデータにまちがいがあるかチェックしますので，だいじょうぶだったら，60行を入力してディスクにセーブ！

STEP 2

リスト2（メイン）を入力して，デバグ&セーブ。このとき，ファイル名はBMAINとしてください（他の名がよければ，**リスト1**の60行を変更してください）。

STEP 3

あそぶ！

遊びかた

<|>キーで手押し車を左右に動かして，はねまわっているボールを割ってください。

最初にでてくるボールの数だけ割ると，ステージ・クリアよ♥（ボーナス200点）。

《第1表》マシン語のルーチン・アドレス

768	$300～	表示サブ・音階発生サブ用ワークエリア
784	$310～	表示サブ・ルーチン
880	$370～	音階発生サブ・ルーチン
16384	$4000～	HANDBARROW移動ルーチン
16487	$4067～	サウンド・ルーチン Skitter up
16506	$407A～	〃 Skitter down
16525	$408D～	〃 Noise
16550	$40A6～	BALL移動ルーチン
20480	$5000～	乱数読み出しルーチン
28672	$7000	ボールの数(1～8)
28673	$7001	ボールのレベル(0，1，3)
28674	$7002	やられフラグ(0／$FF)
28675	$7003	ボール破壊カウンタ(0～8)
28676	$7004	HANDBARROW X座標
28688	$7010～	ボールX座標($00～$24)
28720	$7030～	ボールY座標($00～$88)
28752	$7050～	ボールX速度($FF，$00，$01)
28784	$7070～	ボールY速度($00～$10)
28816	$7090～	ボールY加速度($01，$02，$04，$08)
28848	$70B0～	ボール状態($00～$12)

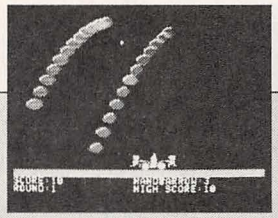
プログラムについて

ほとんどがマシン語です。**第1表**をごらんください。

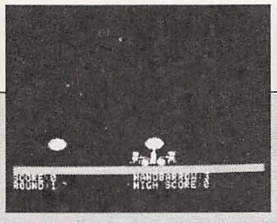
ゲーム・オーバーのときの処理がおもしろいと思った人は，POKE－16298，0とPOKE－16297を交互に実行してみてください（GR画面とHGR画面の切りかえ）。これを高速でくりかえすと，流れだします（多少のスピード調節が必要）。

CHECKER FLAG

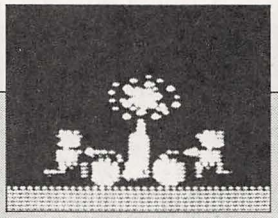
編：久びさにアップルの登場！
Dr.D：相変わらず，アップルの作品はおもしろいものがくるなー。
編：他機種でもおもしろいものはランダム・コーナーで紹介しますよ。投稿待ってます。



《写真1》こ，このボールの動きに注目！　すごい！



《写真2》手押し車の先っちょにうまく当てると…



《写真3》ホラ！　パーン，ボールが破れつしちゃうぞ



《写真4》人間に当たると，こーんなになっちゃうぞ

★ベーマガに初登場した16ビットはぴゅう太です。（東京都板橋区・志賀賢太13才）……【編：そういえばそうですね。影：意外と知られていない事実ですな。こりゃ。ぴゅう太って，かしこかったんだ。】

《リスト1》DATA書き込み用のプログラム・リスト

```
1  REM ^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^
       < Active Balls           >
       <       by S.Minamiyama  >
       vvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvv
2  REM _________________________
       }  DATA WRITER PROGRAM.  {
       }_________________________{
10  TEXT : HOME : POKE 770,16
20  VTAB 5: HTAB 10
30  PRINT "WAIT.....": INVERSE : POKE
    34,6
40  GOSUB 3000:.NORMAL
50  TEXT : HOME
60  PRINT  CHR$ (4);"RUNBMAIN"
90  END
2999  REM ::::::::::::::::::::::::
          :     DATA READER      :
          ::::::::::::::::::::::::
3000  FOR I = 0 TO 127: POKE 2457
    6 + I,0: NEXT :S = 0
3010 S = 24704: GOSUB 3500
3020 S = 784: GOSUB 3500
3030 S = 880: GOSUB 3500
3040 S = 16384: GOSUB 3500
3050 S = 16487: GOSUB 3500
3060 S = 20480: GOSUB 3500
3070 S = 16550: GOSUB 3500: GOSUB
    3500: GOSUB 3500: GOSUB 3500

3080  RETURN
3499  REM ======================
          =    DATA CHECKER    =
          ======================
3500 A = 0: HOME
3510  READ A$: PRINT "_";
3520  IF A$ = "*" THEN 3560
3530  POKE S, VAL (A$)
3540 S = S + 1:A = A +  VAL (A$)
3550  GOTO 3510
3560  READ I,A$
3570  IF A = I THEN  RETURN
3580  PRINT  CHR$ (7): SPEED= 100
    : HOME
3590  PRINT "Data Error in "A$"."

3600  PRINT : PRINT " Ready.";
3610  SPEED= 255: END
4999  REM !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
          ! DATA OF CHARACTERS !
          !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
5000  DATA   0,  0,  0,  0,  0,
      0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,
      0,  0,  0,  0,  0,  0,138,
      0,  0,208,170,129,  0,244,17
      5,133,  0,252,170,133,128,22
      3,170,149
5010  DATA 128,215,170,149,128,21
      5,170,149,128,213,170,149,
      0,212,170,133,  0,212,170,13
      3,  0,208,170,129,  0,  0,13
      8,  0
5020  DATA   0,  0,  0,  0,  0,
      0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,
      0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,
      0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,
      0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,20
      8,138,  0
5030  DATA 160,253,171,133,248,22
      3,170,149,190,213,170,213,17
      4,213,170,213,168,213,170,14
      9,160,213,170,133,  0,208,13
      8,  0
5040  DATA   0,  0,  0,  0,  0,
      0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,
      0,  0,  0,  0,  0,  0,  8,
      0,  0,224,  64,  0,  0,  2,14
      0,  0,  0,152, 33,134,192,11
      3,143,  0
5050  DATA   0,  0,127,  16,  0,10
      5,143,  0,  0,152,  63,  25,
      0,  66,  68,129,  0,  0,131,
      2,  0,152,176,  0,  0,  0,
      2,  0
5060  DATA   0,  0,131,  0,  0,
      0,  0,  0,  0,  2,  0,152,
      0,  0,  32,  0,  0,152,  1,
      0,192,129,176,  0,140,  4,
      8,  0,192,  33,  0,134,  16,
      0,  64,  32
5070  DATA   0,  0,131,  0,176,  1
      6,  0,134,  0,  0,  32,  0,
      0,  1,  1,  98,  2,134,192,12
      9,  0,  8,  32,  0,  64,  0,13
      1,  16
5080  DATA   0,  0,  0,  0,  0,  0,
      0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,
      0,  0,  0,  0,  0,  0,133,
      0,  0,168,213,128,  0,234,22
      3,130,  0,250,213,130,192,19
      0
5090  DATA 213,138,192,174,213,13
      8,192,174,213,138,192,170,21
      3,138,  0,170,213,130,  0,17
      0,213,130,  0,168,213,128,
      0,  0,133,  0
5100  DATA   0,  0,  0,  0,  0,
      0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,
      0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,
      0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,
      0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,16
      8
5110  DATA 133,  0,208,250,215,13
      0,244,191,213,138,253,170,21
      3,170,221,170,213,170,212,17
      0,213,138,208,170,213,130,
      0,168,133,  0
5120  DATA   0,  0,  0,  0,131,
      0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,13
      1,  0,  0,  0,128,149,  0,
      0,131,  0,160,133,128,213,
      0,224,133,  0,168,133,128,15
      9
5130  DATA   0,224,135,  0,240,13
      3,192,159,  0,224,133,  0,24
      0,135,  0,130,  0,224,135,
      0,192,128,192,170,171,225,13
      3,212,215,130,192,138,  0,22
      8
5140  DATA 135,129,208,130,192,13
      8,208,228,133,139,208,130,12
      8,213,212,242,231,170,168,13
      3,128,193,212,242,229,170,13
      6,132,168,193,212,211,234,17
      4
5150  DATA 136,212,  0,192,212,21
      0,234,170,136,  0,  0,  0,21
      2,130,192,170,  0,  0,  0,
      0,208,128,  0,138,  0,  0
5160  DATA   0,  0,  0,  0,192,12
      9,  0,  0,192,129,  0,152,
      0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,
      0,  0,  0,176,  0,  0,  0,
      0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,
      0
5170  DATA 131,224,  0,134,  0,
      0,  0,  0,  0,224,  0,  0,14
      0,  0,140,  0,  0,  0,131,
      0,  0,  0,  0,152,  0,  0,13
      1,  0,  0,134,  0,  0,  0,
      0
5180  DATA 135,  0,  0,  0,  0,
      0,  0,136,159,  0,176,  0,
      0,  0,  0,170,151,144,144,
      0,  0,224,160,173,159,192,14
      4,144,160,160,160,186,151,
      0
5190  DATA 214,215,232,167,165,17
      0,215,130,214,215,232,175,16
      5,170,245,210,214,213,168,16
      7,165,141,214,146,  0,  0

5200  DATA   0,  0,  0,224,  0,
      0,  0,  0,  0,  0,  0,224,
      0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,22
      4,  0,  0,  0,  0,  0,  0,
      0,216,130,  0,  0,  0,149,
      0
5210  DATA   0,248,130,  0,192,13
      8,213,128,  0,216,130,  0,20
      8,138,189,  0,  0,248,130,
      0,192,143,191,  0,  0,216,13
      0,  0,192,159,136,168,149,24
      8
5220  DATA 194,170,129,132,170,13
      5,192,216,146,  0,172,149,17
      0,  0,192,248,146,  0,128,14
      9,170,192,138,218,134,212,12
      8,149,149,208,170,170,133,21
      3
5230  DATA 194,138,145,208,235,17
      0,149,221,194,136,145,208,17
      0,  0,128,213,194,136,145,19
      2,138,  0,  0,212,192,136
5240  DATA   0,208,138,  0,  0,21
      2,170,  0,128,221,174,129,12
      8,231,179,129,130,221,174,19
      3,130,213,170,193,130,245,17
      1,193,136,156,172,144,160,15
      7,172,133
5250  DATA   0,244,171,  0,130,14
      5,136,193,130,145,136,193,16
      8,144,136,148,  0,144,136,
      0,  0,132,160,  0,168,129,12
      8,149
5255  DATA *,77650,5000-5250
5299  REM ,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,
          ,    MACHINE CODE    ,
          ,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,
5300  DATA 162,  0,173,  0,  3,13
      3,  4,173,  1,  3,133,  5,17
      3,  4,  3,133,  2,173,  5,
      3,133,  3,173,  2,  3,133,
      6,173,  3,  3,133,  7,165,
      5
5310  DATA 160,  0, 10,144,  2,16
      0,160, 10,144,  2,160, 80, 4
      1, 28,  9, 32,133,  1,132,
      0,165,  5, 74, 74, 74, 74,10
      2,  0, 41,  3,  5,  1,133,
      1
5320  DATA 164,  4,161,  2,145,
      0,200,230,  2,208,  2,230,
      3,198,  7,208,241,230,  5,19
      8,  6,208,192, 96
5325  DATA *,7328,5300-5320
5330  DATA 174,  7,  3,172,  8,
      3,136,208,253,173, 48,192,20
      2,208,244, 96
5335  DATA *,2127,5330
5340  DATA 162,  0,160,  0,173,
      0,192,142, 16,192,201,172,20
      8, 10,236,  4,112,176,  5,20
      6,  4,112,160,  8,201,174,20
      8, 12,174,  4,112,224, 32,17
      6
5350  DATA   5,238,  4,112,160,25
      5,169,136,141,  1,  3,152,24
      0, 25, 24,109,  4,112,141,
      0,  3,169,  1,141,  3,  3,16
      9,  0,141,  4,  3,169, 96,14
      1
5360  DATA   5,  3, 32, 16,  3,17
      3,  4,112,141,  0,  3,162, 9
      8, 41,  1,240,  1,232,142,
      5,  3,169,  0,141,  4,  3,16
      9,  8,141,  3,  3, 32, 16,
      3, 96
5365  DATA *,9247,5340-5360
5370  DATA 169,176,141,  8,  3,16
      9,  1,141,  7,  3, 32,112,
      3,206,  8,  3,208,248, 96,16
      9,  0,141,  8,  3,169,  1,14
      1,  7,  3, 32,112,  3,238,
      8
5380  DATA   3,208,248, 96,169,
      3,141,  7,  3,169, 48,133,
      0,166,  0,189,  0, 64,141,
      8,  3, 32,112,  3,198,  0,20
      8,241, 96
5385  DATA  *,5458,5370-5380
5390  DATA 172,  7,112,238,  7,11
      2,185,  0, 81, 96
5395  DATA *,1010,5090
5400  DATA 169,  0,141,  2,112,14
      1,  3,112,169,  4,141,  3,
      3,173,  0,112,141,  5,112,17
      4,  5,112,189, 16,112,141,
      0,  3,189, 48,112,141,  1,
```

★A君：早くこのふた開けて//B君：こらアカン……おそまつさまでした！（東京都世田谷区・キャーブー14才）

……【影：アイタッ！編：やったね影さん／影：いや、手がすべって机にぶつけて手が痛くって…。】

★さて、私はだれでしょう？（北海道札幌市・榊木克史12才）……【編：さて、この問題の答えはなんでしょう、というのが問題です。影：？？？なんだ？なんだ？えーと、問題が答えで、問題だから…？ハラホロヒレ。】

```
    3
5410  DATA 169,  0,141,  4,  3,16
      9, 96,141,  5,  3,189,176,11
      2,240,119,141,  6,112,201,  1
      8,208,  13,169,  0,141,  4,
      3,169, 97,141,  5,  3, 32,10
      3
5420  DATA  64,173,  6,112,201,
      3,144,  4,201, 16,144, 44,20
      1,  1,208, 13,169,255,141,
      7,  3,169, 16,141
5425  DATA *,8358,5400-5420
5430  DATA   8,  3, 32,112,  3,17
      3,  6,112,201,  2,240,  7,20
      1, 17,208, 13, 32,122, 64,16
      9, 64,141,  4,  3,169, 97,14
      1,  5,  3, 32, 16,  3,174,
      5
5440  DATA 112,222,176,112,169,
      2,221,176,112,208, 22,169,
      0,157, 48,112,157, 80,112,15
      7,112,112,169,  1,157,144,11
      2, 32,  0, 80,157, 16,112,20
      6
5450  DATA   5,112,240,  3, 76,18
      5, 64, 96, 32, 16,  3,174,
      5,112,189,112,112, 24,125, 4
      8,112,157, 48,112
5455  DATA *,8678,5430-5450
5460  DATA 189,144,112, 24,125,11
      2,112,157,112,112,189, 80,11
      2, 24,125, 16,112,157, 16,11
      2,201,255,240,  4,201, 37,20
      8, 16,169,  0, 56,253, 80,11
      2
```

```
5470  DATA 157, 80,112, 24,125, 1
      6,112,157, 16,112,169,128,14
      1,  4,  3,189, 48,112,201,13
      6,208, 66,169,192,141,  4,
      3,169,240,157,112,112,169,
      0
5480  DATA 157,144,112, 32,  0, 8
      0, 45,  1,112,168,200, 56, 6
      2,144,112,136,208,250, 32,
      0, 80, 41,  7,160
5485  DATA *,10097,5460-5480
5490  DATA   0,201,  2,144,  7,20
      0,201,  5,176,  2,160,255,15
      2,234,157, 80,112,169,  5,14
      1,  7,  3,169,255,141,  8,
      3, 32,112,  3,174,  5,112,18
      9
5500  DATA  48,112,141,  1,  3,18
      9, 16,112,141,  0,  3, 77,
      5,112,160, 96, 41,  1,240,
      1,200,140,  5,  3, 32, 16,
      3,174,  5,112,189, 16,112, 5
      6
5510  DATA 237,  4,112,168,189, 4
      8,112,201,120,208, 16,192,
      4,176, 12,234,234,234,234,16
      9, 18,157,176,112,238,  3,11
      2,189, 48,112,201,136,208, 1
      3
5520  DATA 152, 24,105,  3,201, 1
      1,176,  5,169,255,141,  2,11
      2,206,  5,112,240,  3, 76,18
      5, 64, 96
5525  DATA *,13148,5490-5520
```

《リスト2》メインのプログラム・リスト

```
1  REM ^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^
       < Active Balls            >
       <        by S.Minamiyama >
       vvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvv
10  GOSUB 980: POKE 770,16: LOMEM:
    28000
20 A$ = "00001000011100001110101
    11101000":SC = 0:B = 3:R = 1
    :F = 0: GOSUB 1000
29  REM ``````````````````````````
       `SETTING FOR M.LANGUAGE`
       ``````````````````````````
30 A = 28672: FOR I = 0 TO 7
40 POKE A + 16 + I, INT (RND (1
) * 37)
50 FOR L = 3 TO 7 STEP 2
60 POKE A + L * 16 + I,0: NEXT :
     POKE A + 16 * 9 + I,1
70 POKE A + 16 * 11 + I,16 - I *
    2: NEXT
80 POKE A + 4,18: GOSUB 1020
90 GOSUB 900
99 REM ========================
       =   MAIN   LOOP   =
       ========================
100 CALL 16550: CALL 16384
110 IF NOT (PEEK (A + 2) OR PEEK
    (A + 3)) THEN 100
```

```
120  IF  PEEK (A + 3) > 0 THEN 41
     0
129  REM **********************
          *       CRUSHED!      *
          **********************
130  POKE 771,8: POKE 772,0: FOR
     I = 0 TO 7
140  CALL 16525
150  GOSUB 240: NEXT
160  FOR I = 0 TO 2
170  FOR L = 0 TO 45: NEXT : GOSUB
     240
180  CALL 16506: NEXT : CALL 1652
     5: POKE  - 16298,0
190  POKE 772,128: POKE 773,98: CALL
     784
200  POKE  - 16297,0: CALL 16525
210  FOR I = 0 TO 500: NEXT
220 B = B - 1: IF B > 0 THEN 30
230  GOTO 270
240  POKE  - 16298,0:J = I -  INT
     (I / 2) * 2
250  POKE 773,98 + J: CALL 784: POKE
     - 16297,0
260  RETURN
269  REM ;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;
          ;     GAME    OVER     ;
          ;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;
```

```
270  POKE 34,0: FLASH : HOME : FOR
     I = 0 TO 19
280  PRINT "777777777777777777777
     77777777777777777";
290  NEXT : VTAB 8
300  PRINT "7;;;;7;;;;7;777;7;;;77
     ;;;;7;7;7;;;7;;;;"
310  PRINT "7;7777;7;7;;7;;7;7777
     ;7;7;7;7;777;77;"
320  PRINT "7;7;;7;;;;7;7;7;7;;;77
     ;7;7;7;7;;;;7;;;;"
330  PRINT "7;77;7;7;7;777;7;7777
     ;7;7;7;7;777;7;"
340  PRINT "7;;;;7;7;7;777;7;;;77
     ;;;77;77;;;7;77;"
350  NORMAL : GOSUB 1060
360  PRINT "  PUSH SPACE BAR TO S
     TAT.";
370  FOR I = 0 TO 30: POKE 49238,
     0: POKE 49239,0
375 :::::
380  NEXT
390  IF  PEEK (49152) <  > 160 THEN
     370
400  POKE 34,20: GOTO 20
409  REM %%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%
          %        explode        %
          %%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%
410 SC = SC +  PEEK (A + 3) * 10:
     IF SC > HS THEN HS = SC
420  GOSUB 1060
430 F = F + 1: IF F < N THEN 100
440  CALL 16550
449  REM ########################
          #   CLEAR  A  STAGE   #
          ########################
450  FOR I = 0 TO 7: CALL 16487: NEXT

460  FOR I = 0 TO 2: FOR L = 0 TO
     120: NEXT
470  CALL 16525: CALL 16525: NEXT
     : CALL 16525: CALL 16525
480  PRINT " Clear!!!! Let's go t
     o the next stage!!": HCOLOR=
     6
490  FOR I = 159 TO 0 STEP  - 1::
      HPLOT 0,I TO 279,I:: NEXT
500  POKE 775,160: POKE 776,16: FOR
     I = 0 TO 99:SC = SC + 2: IF
     SC > HS THEN HS = SC
510  CALL 880: GOSUB 1060: NEXT
520  HCOLOR= 5: FOR I = 0 TO 159:
      HPLOT 0,I TO 279,I: NEXT
530  HCOLOR= 0: FOR I = 0 TO 159:
      HPLOT 0,I TO 279,I: NEXT
540 R = R + 1:F = 0: GOTO 30
899  REM ;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;
          ;   GAME    STARTER    ;
          ;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;
900  FOR I = 1 TO 32
910  ON  VAL ( MID$ (A$,I,1)) GOTO
     940
920  FOR L = 0 TO 100: NEXT
930  NEXT : GOTO 950
940  CALL 16525: NEXT
950 L =  INT ((R - 1) / 3):N = L -
```

```
     INT (L / 6) * 6 + 2
960 L = R - 1:I = L -  INT (L / 3
    ) * 3: IF I = 2 THEN I = 3
970  POKE A,N: POKE A + 1,I: RETURN

979  REM ++++++++++++++++++++++
          +  INITIAL   SETTING  +
          ++++++++++++++++++++++
980  FOR I = 0 TO 255: POKE 20736
     + I, INT ( RND (1) * 37): NEXT

990  GR : HGR : RETURN
1000  POKE  - 16298,0: FOR I = 0 TO
     38: COLOR= 15: HLIN 0,39 AT
     I + 1: COLOR= 11
1010  HLIN 0,39 AT I: NEXT : HLIN
     0,39 AT I: RETURN
1020  HGR : HOME : HCOLOR= 1
1030  FOR I = 152 TO 161
1040  HPLOT 0,I TO 279,I
1050  NEXT
1060  VTAB 21: PRINT "SCORE:"SC;
1070  HTAB 20: PRINT "HANDBARROW:
     "B
1080  VTAB 22: PRINT "ROUND:"R;
1090  HTAB 20: PRINT "HIGH SCORE:
     "HS
1100  RETURN
8000  REM ---The Active Balls---
            Apple][/e/c/plus
           (Apple soft Basic)
         ------written by------
            S.Minamiyama
          on Apple][c
```

評…うわー、にぎやかー（つく美）



by Myのfun
```

ザ・ビデオゲーム ミュージック・コレクション

by YK-2

PC-8801 mkII SR

セガ　スペース・ハリアー　PC-8801mkⅡSR(V2モード)用

みなさん，はじめまして。YK-2です。突然だけど，きみはあのスペース・ハリアーのSTAGE17にでてくる「ウイウイジャンボ」を知ってるかい（まちがってもモビルスーツじゃないからね）？

そうそう，あの両側にこま犬を2匹かかえた人間(超能力者)のことなんだけど，あいつの名前はフランスのあいさつ「ウイ」とアフリカのあいさつ「ジャンボ」をくっつけてできたんだって。おもしろいでしょう！

とまあ，前書きはこれくらいにして，これからスペース・ハリアーのBGMプログラムの説明と，超初心者向けFM音源の使いかたなどを説明していくことにします。

プログラムの説明

このプログラムは，オールBASICでできています。多少なりくふうしてありますから，テンポがくるうことはないと思うので，正確に打ち込んでRUNしてみよう！

では，**リスト**を見てみよう。ちょっと，きたないけど，急いで作ったのでこれでゆるしてください（とは言ってもいつもきたないんだけどね）。また，かなり長いんだけど，よく見てみよう。

同じ文字が曲のデータの中にずらずらならんでいるでしょう。実はこれ，わざとやったんです。N88SRベーシックでミュージック・プログラムを作ったことがある人なら誰でも経験する「テンポのくるい」をこうすることによって解決しているからなんです。くわしいことは**リスト**と楽譜(259ページに掲載）を見くらべて，みなさんで研究してみてください。と言いたいところなんだけど，それでは悲しいからちょっとだけ教えるとしましょう。

テンポぐるいの直しかた

88SRは，「CMD　PLAY」文のTコマンドによって，テンポを調節しているが，このコマンドだと，テンポが大まかにしか調節できないのです。

そこで，$E21A番地（僕はこれを「イニチェ」と言っておぼえている)に，250以下の数を書き込んで，「CMD STOPM」を実行するのです。こうすれば，こまかいテンポ調節が可能なはずですよ。

ではつぎに，なんであんなに曲のデータが多いのか説明することにしましょう。実はあれ，ただ単にリズムを統一させただけなんです。たとえば，「L4＝L8＋L8，L2＝L8＋L8＋L8＋L8」というふうにね。ちょっとめんどくさいけど，この方法を使えば，テンポはくるわないはずなんです。

各リズムの長さの関係については，説明することはないと思うけど，もしわからなかったら音楽の教科書でもひろげて勉強しなさい！　言い忘れたけど，テンポぐるいはかならずしも，他機種でも起こるとはかぎらないので，テンポのくるわない機種を持ってる人は楽譜どおり，プログラムを作ってね！

初心者向け？ 簡易FMテク

ベーマガ投稿作品のほとんどが，内蔵されている音色を使っているものが多いらしいんだけど，たまには自分で音色を作ってみるのもいいんじゃない？　といっても最初はどうやって作ったらいいかわかんないだろうから，僕がいくつか方法を教えてあげよう。

★内蔵されている音色を変えていく

この方法がもっとも簡単で，初心者にはもってこいなんです。「CMD VOICE COPY」文で音色のコピーが全部で(4，9)＝50個のパラメータを持つ配列変数に入るから，それをちょこちょこ変えてみると良いでしょう。あ，そうそう。DIM文はかならず事前に実行しておくのを忘れないように…。

でも，いったい全体どこをどう変えればいいんだよ！　という人。耳をよーくひらいて聞いてみなさい。初心者がいちばん最初に理解すべきパラメータは，ただ一つ，「アルゴリズム」だっ!!

アルゴリズム…腕のいいプログラマーがよく口にする言葉ですが，FM音源のアルゴリズムとは，そんなにむずかしいものではない。いろいろ変えてみて，それぞれのアルゴリズムの特徴をつかんでしまおう。それがFM音源克服の第一歩だといっても過言ではありません。

アルゴリズムが理解できたらつぎに学ぶべきことは，「エンベロープ」，「アウトプット・レベル」，それに「マルチプル」の三つ，計28個のパラメータです。これらも音色作りにかかせない，重要な要素だということを忘れないでください。

くわしくは，後に機会ができたら説明することにしましょう（時間なかったんです。ごめんなさい)。

★ピアタイサウアエマオスカウキラク——さあ解読してください。(群馬県群馬郡・**牧野正洋17才**)……【編：？？？？影：よ，よめないよー。Dr.D：ま，牧野くん責任をもって編集部へ解答をよせるように。】

最後に

音色づくりのこつなど，どうしてもわからないところがあったら，お知らせください。

また，スペース・ハリアーだけでなく，こんなゲームの曲ものせてほしい！という人，どんどんお手紙ください。お待ちしております～。

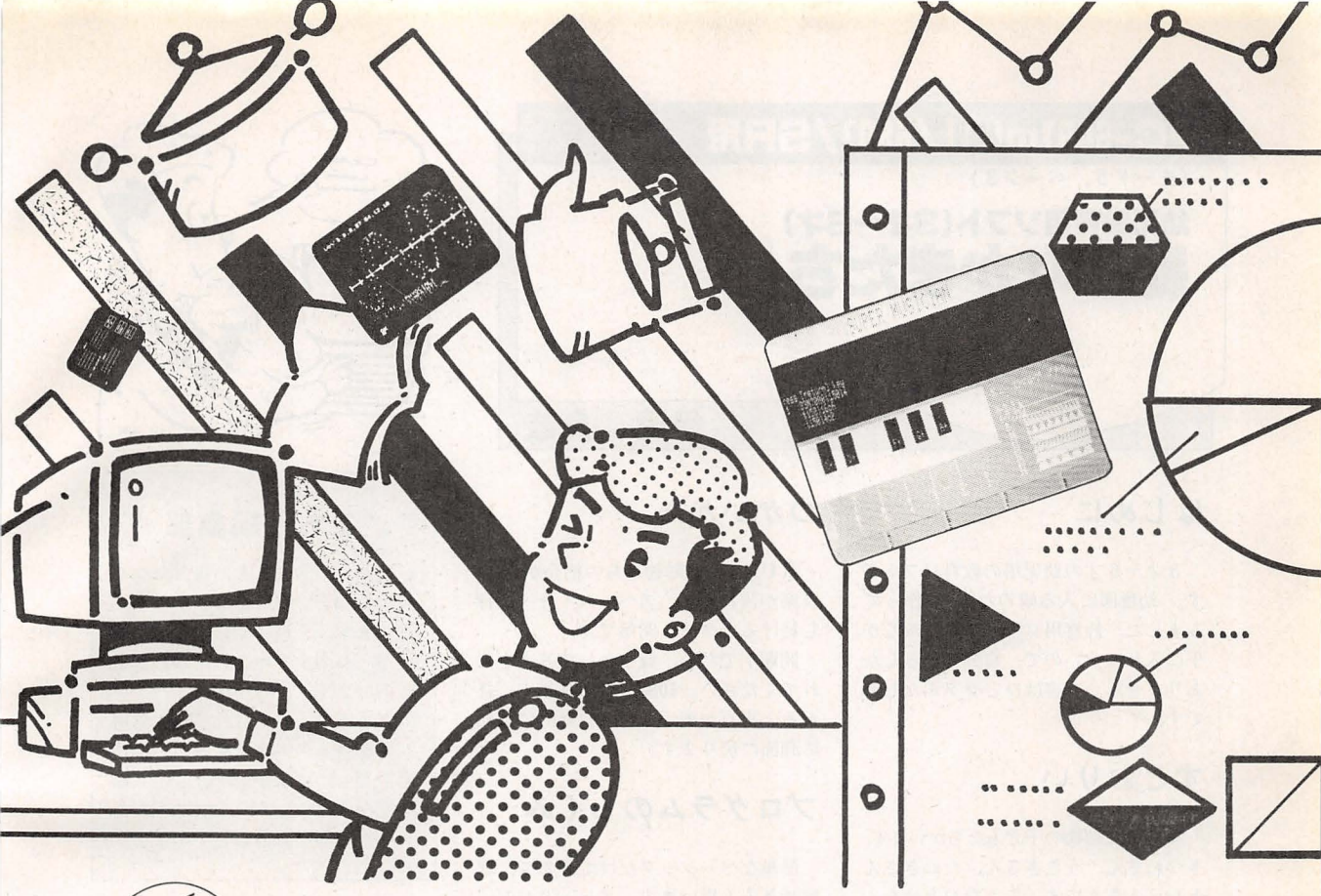
新連載

ザ・ビデオゲーム・ミュージック・コレクション楽譜集――スペース・ハリアーの巻――は，259ページに掲載しています。

スペース・ハリアーのＢＧＭのプログラム・リスト(for PC-8801mkⅡSR)

```
10 'SPACE HARRIER BGM
20 NEW CMD:POKE &HE21A,214:CMD STOPM
30 DIM BASS%(4,9),DRAM%(4,9)
40 CMD VOICE COPY 30,BASS%
50 BASS%(1,5)=40:BASS%(2,5)=41:BASS%(1,7)=9:BASS%(2,7)=2
60 BASS%(3,5)=39:BASS%(3,7)=1:BASS%(4,7)=1
70 FOR OP=1 TO 4:BASS%(OP,3)=5:NEXT OP
80 FOR OP=1 TO 4:BASS%(OP,1)=6:NEXT OP
90 BASS%(1,1)=22
100 RESTORE 880
110 FOR Y=0 TO 4
120 FOR X=0 TO 9
130 READ DRAM%(Y,X):NEXT X,Y
140 GOSUB 1350
150 A0$="08t12804V12
160 B0$="08t12803V12
170 C0$="08t12803V12
180 D0$="06t12804V12
190 A1$="S9M35000L8C&C&C&C&C&CCC&C&C&C&C&C&C&C&C&C&CCRC&C&C&C&C&C&C&C
200 E2$="L16V1505CV13O1CCCV1505CV13O1CCCV1505CV13O1CCCV1505CV13O1CCCV1505CV13O1C
CCV1505CV13O1CCCV1505CV13O1CCCV1505CV13O1CCCV1505CV13O1CCCV1505CV13O1CCCV1505CV1
3O1CCCV1505CV13O1CCCV1505CV13O1CCCV1505CV13O1CCC05C01CCC05C01CCC
210 E2B$="L16V1505CV13O1CCCV1505CV13O1CCCV1505CV13O1CCCV1505CV13O1CCCV1505CV1301
CCCV1505CV13O1CCCV1505CV13O1CCCV1505CV13O1CCCV1505CV13O1CCCV1505CV13O1CCCV1505CV
13O1CCCV1505CV13O1CCCV1505CV13O1CCC<B)C&CO4CC<B)C
220 A2$="S9M35000L8O5C&C&C&C&C&C&C&C&C&C&C&C&C&C&C<B&B&B&B&B&B&B&B)C&C&C&C&C&C&
C&C
230 B1$="S9M35000L8G&G&G&G&G&GGA&A&A&A&A&A&A&A&AA-&A-&A-&A-&A-&A-RG&G&G&G&G&G&G&G
&G
240 B2$="S9M35000L8O4G&G&G&G&G&G&G&GA&A&A&A&A&A&A&A&G&G&G&G&G&G&G&GG&G&G&G&G&G&G&
G
250 A3$="S9M35000L8O5C&C&C&C&C&CCC&C&C&C&C&C&C&C&CDDDRRRDRC
260 C1$="S9M35000L8E&E&E&E&E&E&EEF&F&F&F&F&F&F&F&F&F&FFRE&E&E&E&E&E&E&E&E
270 C3$="S9M35000L8E&E&E&E&E&E&EEF&F&F&F&F&F&F&F&FFFFRRFRE
280 C4$="L8O4V12C&C&C<B&B)RD&D&dC&C&C<B)C&C&CC&C&C<B-&B->RD&D&DC&C&C<B->C&C&C
290 C5$="L8O4C&C&C<B&B)RD&D&DC&C&C<B&B)C&CC&C&C&C&CDED&D&D&D&DC&CD&D
300 W4$="T12803V10L8G&G&GGRRG&G&GG&G&GGG&G&GG&G&GGRRG&G&GG&G&GGG&G&G
310 W5$="T12803L8A&A&AARRA&A&AA&A&AA&A&AF&F&F&FRAAAG+&G+&G+&G+F&FF&F
320 C6$="E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&EE&EE&ED&D
330 W6$="V11G&G&G&G&G&G&G&G&G&GG&GG&GG&G
340 C7$="C+&C+&C+&C+&C+&C+&C+C+&C<B-&B-&B-&B-A&A&G)D&D&D&D&D&D&D&DC&C&C&CD&D&D&D
350 W7$="E&E&E&E&E&E&E&EE&EE&E&E&E&EG&GF&F&F&F&F&FG&GF&F&F&FF&F&F&F
360 W8$="F&F&F&F&F&F&F&FA-&A-&A-&A-&A-&A-&A-
370 W8B$="F&F&F&F&F&FFV180&G&G&G&G&G&G&G&G&G
380 C8$="C&C&C&C&C&C&C&CD&D&D&DF&F&F&F
390 C8B$="C&C&C&C&C&C&CCG&G&G&G&G&G&G&G&G
400 E3$="V13L16Q1CCCCV1508CQ1V13CCCCCCCV1508CQ1V13CCCCCCCV1508CQ1V13CCCCCCCV1508
CV13Q1CCC@V12708<BRBRBRGC<G)RGRRRGRRRRR>@V125L24DDDL16DDL24CCCL16CCCL24GGGL16GG<
410 D1$="05@V12402L8C>C<C>C<C>C<C>C<C>C<C>C<C>C<C>C<C>C<C>C<C>C<C>C<C>C<C>C<C>C<C
C>C<
420 B3$="S9M35000L8G&G&G&G&G&GGA&A&A&A&A&A&A&A&AA-A-A-RRA-RG
430 E1$="V13L16Q1CCCC@V12708CQ1V13CCCCCCC@V12708CQ1V13CCCCCCC@V12708CQ1V13CCCCCC
C@V12708CV13Q1CCCCCCC@V12708CQ1V13CCCCCCC@V12708CQ1V13CCCCCCC@V12708CQ1V13CCCCCC
C@V12708CV13Q1CCC
440 D3$="C>C<C>C<C>C<C>C<C>C<C>C<C>C<C>C<CCCL16>02BGE<RQ6L8CRCRR@V1270604L24D-D-
D-L16D-D<L24B-B-B-L16B-B-L24F+F+F+L16F+F+
450 A4$="L8F&F&FM8000EM35000E&E&E&E&E&E&E&E<G&GA&A>F&F&FM8000EM35000E&E&E&E&E&E&
E&E&E&E&E&E
460 D4$="0502L8C>C<C>C<C>C<C>C<C>C<C>C<C>C<C>C<C>C<B-)B-(B->B-(B->B-(B->B-(B->B-(B->B-(B->
B-(B->B-(B->B-(
470 A5$="L8F&F&FM8000EM35000E&E&E&E&E&E&E&ED&DE&EF&F&F&F&F&F&FA-&A-&A-G&G&GF&F
480 D5$="L8A)A(A)A(A)A(A)A(A)A(A)A(A)A(A)A(A)A(A)A(F)F(F)F(F)F(F)F(F)F(F)F(F)F(F)F(F)F(F)F(F)F(
490 A6$="E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E<E&E6&G)D&D
500 D6$="E)E(E)E(E)E(E)E(E)E(E)E(E)E(E)E(E)E<
510 E6$="V13L16Q1CCCC@V12708CQ1V13CCCCCCC@V12708CQ1V13CCCCCCC@V12708CQ1V13CCCCCC
C@V12708CV13Q1CCC
520 E5$="V13L16Q1CCCC@V12708CQ1V13CCCCCCC@V12708CQ1V13CCCCCCC@V12708CQ1V13CCCCCC
C@V12708CV13Q1CCCCCCC@V12708CQ1V13CCCCCCC@V12708CQ1V13CCCCCCC@V12708CQ1V13CCCCCC
C@V12708FFFF
530 A7$="C+&C+&C+&C+&C+&C+<B-&B-A&A&A&A&A12&A12L12G&GF&FL8E&EFD&D&D&D&D&D&D&DDEF
&FG16.&G64
540 D7$="A)A(A)A(A)A(A)A(A)A(A)A(A)A(A)A(A)A(D)D(D)D(D)D(D)D(D)D(D)D(D)D(D)D(D)D<
550 A8$="A&A&A&A&A&AG+&G+)F&F&F&FD&D&D&D
560 D8$="F)F(F)F(F)F(F)F(F)F(F)F(F)F(F)F(F)F<
570 E8$="V13L16Q1CCCC@V12708CQ1V13CCCCCCC@V12708CQ1V13CCCCCCC@V12708CQ1V13CCC@V1
2706AAEEC(AEC)
580 A9$="C+&C+&C+&C+&C+&C+&C+&C+&C+EC+<B-AGFED&D&D&D&D&D&DE&EL12F&FE&EF&FG&GF&FG&G
16
590 AA$="L8A&A&A&A&A&A&AG)G&G&G&G&GL16AA+B)CC+DD+E)
600 AB$="L8A&A&A&A&A&A&AG)G&G&G&G&G&G&G&G&G
610 DA$="F)F(F)F(F)F(F)F(G)G(G)G(G)G(G)G
620 DAB$="F)F(F)F(F)F(F)F(G)G(G+)G+(A)A(B)B
630 EA$="V13L8Q1CCQ8CQ1CCCQ8CQ1CCCQ8CQ8L16CCCC(GGGG)
640 H1$="L8S9M5000O4AAGARRRRRRREEM20000E&E&EM5000AAGARRRRRRRAAM20000A&A&AM5000
650 I1$="L8S9M5000O4EEDERRRRRRRRCCM20000C&C&CM5000FFEFRRRRRRRFFM20000F&F&FM5000
660 J1$="L8S9M5000O4CC<B)CRRRRRRR<AB)C&C&CCC<B)CRRRRRRR<AB)C&C&C
670 G1$="V14CRCCCRCCQ8@V127)F<Q1V14RCCCRCCCCRCCCCRCCCR(@V12705AC)Q8)F<Q1V14RCCCRCC
CRCCQ8@V127)F<Q1V14RCCCRCC@V12705)F<RQ1V15CCCR@V12705)F<V14Q1CCR(@V12705AE)Q8)F<
Q1V14RCC
680 G1B$="V14CRCCCRCCQ8@V127)F<Q1V14RCCCRCCCRCCCRCCCR(@V12705AC)Q8)F<Q1V14RCCCRC
CCRCCQ8@V127)F<Q1V14RCCCRCCL16O5@V127)CCCCQ8FRQ5CCL8Q5CCL16O5FC<AQ1V14C
690 H2$="BBABRRRRRRRGGM20000G&G&GM5000AAGA
700 I2$="GGFGRRRRRRRDDM20000D&D&DM5000EEDE
710 J2$="DDCDRRRRRRR<B>CD&D&DCC<B>C
720 F2$="G)G(G)G(G)G(G)G(G)G(G)G(G)G(A)A(A)A(A)A(A)A(A)A(A)A(A)A(A)A(A)A(A)A<
730 H3$=">CC<B)CRRRRRRRRRRRRCC<B)C<
740 I3$="AAGARRRRRRRRRRRRAAGA
750 J3$="EEDERRRRRRRRRRRREEDE
760 K3$="Q8O5V12AA&A&A&A&A&A&A&A&A&ACDEGEDC&C&C&C&C&C&C&C&C&C&C&CG<A)CE<A)CD
770 H4$="BBABRRRRRRRM15000)C&C<B&B)C&CM5000(AAGA
780 I4$="GGFGRRRRRRM15000G&GG&GG&GM5000EEDE
790 J4$="DDCDRRRRRRQ7C&C<B&B)C&CQ4CC<B)C
800 K4$="D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&D
810 K5$="D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&D<RRRRRRRRRRRRRRFFRGS9M40000G&G&G
820 H5$="BBABRRRRRRM15000)C&C<B&B)C&CM7000(AAGARRRRRCCRDDO8G&G)
830 I5$="GGFGRRRRRRM15000G&GG&GG&GM7000EEDERRRRRAARBM40000B&B&B
840 J5$="DDCDRRRRRRQ7C&C<B&B)C&CO4CC<B)CRRRRRCCRDDO8G&G)
850 G5$="V14CRCCCRCCQ8@V127)F<Q1V14RCCCRCCCRCCCRCCCR(@V12705AC)Q8)F<Q1V14RCCCRCC
CRCCQ8@V127)F<Q1V14RCCCRCCL8C@V12708)AARAAL1605AFC<R
860 F5$="G)G(G)G(G)G(G)G(G)G(G)G(G)G(G)G(A)A(A)A(A)A(A)A(R@V127FFRGGL1603>)D<BGE
>>
870 '
880 DATA    60,   15,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0
890 DATA    31,   20,   13,    8,    0,    6,    0,   15,    0,    0
900 DATA    31,   20,   16,   12,    2,   11,    0,    0,    0,    0
910 DATA    28,   15,   16,    8,    1,    9,    1,    0,   -3,    0
920 DATA    28,   15,   16,    8,    1,    9,    1,    0,   -3,    0
930 CMD PLAY "@25":CMD VOICE LFO 1,1,1,5000,7,0,4
940 CMD VOICE BASS%,DRAM%,HARI%
950 CMD PLAY ,PB5%
960 CMD PLAY B0$,B0$,D0$,A0$,B0$,C0$
970 ¥START
980 L=2
990 CMD PLAY "O3"+D1$,"O3"+E2$,"O4"+A1$,"O4"+A1$,"O3"+B1$,"O3"+C1$
1000 CMD PLAY D1$,E2B$,A1$,A1$,B1$,C1$
1010 CMD PLAY D1$,">"+E1$,">"+A1$,">"+A1$,">"+B1$,">"+C1$
1020 CMD PLAY D3$,E3$,A3$,A3$,B3$,C3$
1030 CMD PLAY D4$,E1$,"V1305(*+A4$,"08S9M35000*+A4$,C4$,W4$
1040 CMD PLAY D5$,E1$,A5$,A5$,C5$,W5$
1050 CMD PLAY D4$,E1$,"V1305*+A4$,"08S9M35000*+A4$,C4$,W4$
1060 CMD PLAY D5$,E5$,A5$,A5$,C5$,W5$
1070 CMD PLAY D6$,E6$,A6$,A6$,C6$,W6$
1080 CMD PLAY D7$,E1$,A7$,A7$,C7$,W7$
1090 CMD PLAY D8$,E6$,A8$,A8$,C8$,W8$
1100 CMD PLAY D6$,E6$,A6$,A6$,C6$,W6$
1110 CMD PLAY D7$,E1$,A9$,A9$,C7$,W7$
1120 CMD PLAY DAB$,E8$,AA$,AA$+"(",C8B$,W8B$
1130 CMD PLAY D4$,E1$,"V1205(*+A4$,"08S9M35000*+A4$,C4$,W4$
1140 CMD PLAY D5$,E1$,A5$,A5$,C5$,W5$
1150 CMD PLAY D4$,E1$,"V1205*+A4$,"S9M35000*+A4$,C4$,W4$
1160 CMD PLAY D5$,E5$,A5$,A5$,C5$,W5$
1170 CMD PLAY D6$,E6$,A6$,A6$,C6$,W6$
1180 CMD PLAY D7$,E1$,A7$,A7$,C7$,W7$
1190 CMD PLAY D8$,E6$,A8$,A8$,C8$,W8$
1200 CMD PLAY D6$,E6$,A6$,A6$,C6$,W6$
1210 CMD PLAY D7$,E1$,A9$,A9$,C7$,W7$
1220 CMD PLAY DA$,E8$,AB$,AB$,C8B$,WBB$
1230 IF L=1 THEN ¥START
1240 CMD PLAY "<"+D5$,G1$,"O4O4V12"+J1$,"O4"+H1$,I1$,J1$
1250 CMD PLAY F2$,G1$,J2$,H2$,I2$,J2$
1260 CMD PLAY D5$,G1$,J1$,H1$,I1$,J1$
1270 CMD PLAY F2$,G1B$,J2$,H2$,I2$,J2$
1280 CMD PLAY D5$,G1$,"V1204"+J3$,H3$,I3$,K3$
1290 CMD PLAY F2$,G1$,J4$,H4$,I4$,K4$
1300 CMD PLAY D5$,G1$,J3$,H3$,I3$,K3$
1310 CMD PLAY F5$,G5$,J5$,H5$,I5$,K5$
1320 L=L-1:IF L=0 THEN ¥START ELSE 1130
1330 END
1340 '
1350 DIM HARI%(4,9)
1360 FOR X=0 TO 4
1370   FOR Y=0 TO 9
1380     READ HARI%(X,Y)
1390 NEXT Y,X
1400 DATA    58,   15,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0
1410 DATA    31,    1,    4,    4,    1,   24,    1,    2,    0,    0
1420 DATA    31,    1,    4,    4,    2,   24,    1,   10,    0,    0
1430 DATA    31,    0,    0,    4,    3,   22,    1,    2,    0,    0
1440 DATA    31,    1,    0,    4,    0,   10,    3,    2,    0,    0
1450 RETURN
```


★ＰＣ－6001を持っているため，友達にばかにされる。ＮＥＣのばか！なんで旧機種を見すてるんだ～（千葉県市川市・宮沢克明14才）……【編：なにをいうんだ！ベーマガがあるじゃあないか！見すてるもんか！】



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。

PC-6001mkII/6601/SR用

（モード5，ページ3）

幼児教育用ソフト（3才〜6才）
森のなかまたち

伊藤　良哉



はじめに

3才〜6才の幼児用の教育ソフトです。幼稚園に入る娘のため，作ってみました。教育用ソフトは，なかなか手に入りにくいので，自分で作るしかありません。内容はひとケタのたし算です。

すとおりい

森の中に動物の子どもたちがいます。きつねさん，うさぎさん，たぬきさんとかえるさんです。みんなお友達なんですね。

この動物たちがつぎつぎに広場に集まってきます。動物たちの数を当てるというものです。きつねさんが3びき，うさぎさんが1ぴき，合わせて何びき？

幼児用なので，音楽とグラフィックに凝ってみました。

つかいかた

RUNすると動物たちの紹介があり，音楽が流れます。スペース・キーを押し続けるとゲーム開始です。

問題がでたら，数字キーで答えを入れてください。10問まであります。終わると得点が表示され，自動的に最初の画面に戻ります。

プログラムのしくみ

簡単なベーシックだけですので，理解できると思います。スピードが遅いようですが，幼児用なので気にならないとおもいます。

おわりに

近所の子どもたちにも評判がいいのでぜひ弟や妹，あるいはお子さんのために打ち込んであげてください。

こちら編集部

実用プログラムも，毎月たくさんの投稿をいただきありがとうございます。それにくらべて，実用のページの少ないことをおわび申しあげます。

ところで，投稿されてくる実用プログラムの内容を見ると，どれも似たものばかりです。この「森のなかまたち」のようにくふうをこらした投稿をお待ちしています。

評…よろしく（一同）



by サザンクロス

CHECKER FLAG

編：これは，なかなか楽しいプログラムですね。

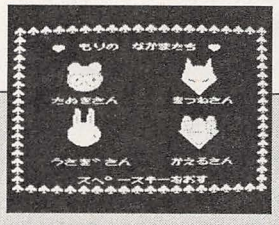
Dr.D：この作者の伊藤さんは，ちなみに37才じゃ。娘さんのために作ったということだが，さすがに子を思う親の心が，しみじみとでていて，大変よろしいぞ。

編：音楽とグラフィックに凝ってるということですが，これなら，よろこびますよねー。だって，ほら！

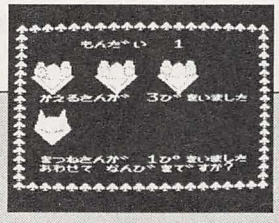
影：うわーっ！

編：BASICでやっている分，グラフィックを描くスピードが遅くて，数問めからはちょっとイライラしてきますね。

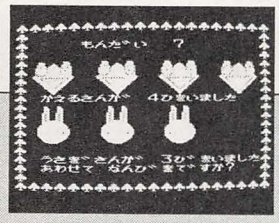
Dr.D：でも，幼児用ということで，できあがっていく絵を見てるのも楽しみじゃないかな。



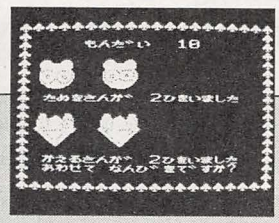
《写真1》森のなかまがせいぞろい！のデモ画面



《写真2》第1問です。さて，合わせて何びき？



《写真3》かえるさんが4ひき，うさぎさんが3びき



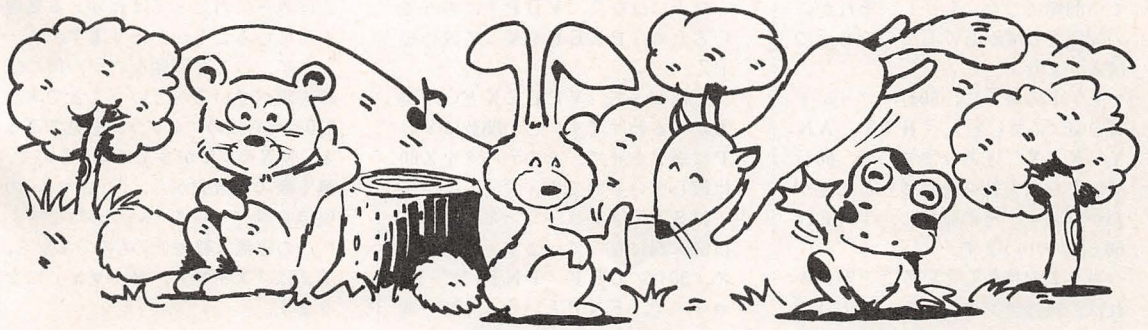
《写真4》最後の問題です。このあと得点が現れます

★みなさん知ってましたか？水戸黄門の曲と，どんぐりころころの歌詞ってとってもよく合うんですよ。ぜひ歌ってみてください。（兵庫県伊丹市・**上田の和ちゃん13才**）……【**影**：通(つう)はその逆をやるんだぜっ！】

```
10 SCREEN 3,2,2:COLOR 16,1,1:CONSOLE,,0,0:CLS:SC=0
20 M1$="t250s0m4000cegsfedefe1":M2$="cegsfedfo3bo4c1"
30 M5$="gecgecdefe1":M6$="o3cegcegsdfag1"

40 M4$="t250s0m4000o3cceedco2babo3c1":M5$="o3cceedco2babo3c1"
50 FOR J=0 TO18 STEP 18
60 FOR I=0 TO 19:LOCATEI,J:COLOR 5:PRINT "♠";:NEXT I:NEXT J
70 FOR I=0 TO 19 STEP 19
80 FOR J=1 TO 17 :LOCATEI,J:COLOR 5:PRINT "♣";:NEXTJ:NEXT I
90 COLOR 14:LOCATE 3,2:PRINT "♥ もりの なかまたち ♥"
100 COLOR 15
110 X= 86:Y=60:GOSUB630
120 LOCATE3,8:PRINT "たぬきさん"
130 X=226:Y=60:GOSUB 770
140 LOCATE12,8:PRINT "まつねさん"
150 X= 86:Y=120:GOSUB 850
160 LOCATE 3,15:PRINT "うさぎさん"
170 X=226:Y=120:GOSUB 930
180 LOCATE12,15:PRINT "かえるさん"
190 LOCATE5,17:COLOR 14:PRINT "スペースキーをおす"
200 FOR I=0 TO 100
210 IF STRIG(0)=1 THEN 250
220 PLAY M1$+M2$,M4$+M5$
225 IF STRIG(0)=1 THEN 250
230 PLAY M3$+M2$,M6$+M5$
240 NEXT I
250 REM **** メイン ****
260 FOR I=1 TO 10
270 LINE(16,10)-(300,180),1,BF
280 LOCATE5,2:COLOR 14:PRINT "もんだい ";I
290 A=INT(RND(1)*4)+1
300 B=INT(RND(1)*4)+1
310 FOR J=1 TO 8
320 X=46*J+30*(J-1):Y=60
330 ON A GOSUB 630,770,850,930
340 NEXTJ
350 IF B=1 THEN 380
360 IF B=3 THEN 390
370 LOCATE2,8:PRINT A$;"さんが ";B;"ひきいました":GOTO 400
380 LOCATE2,8:PRINT A$;"さんが ";B;"ひき いました":GOTO 400
390 LOCATE2,8:PRINT A$;"さんが ";B;"ひき いました":GOTO 400
400 C=INT(RND(1)*4)+1:IF C=A THEN 400
410 D=INT(RND(1)*4)+1
420 FOR Q=1 TO D
430 X=46*Q+30*(Q-1):Y=120
440 ON C GOSUB 630,770,850,930
450 NEXT Q
460 IF D=1 THEN 490
470 IF D=3 THEN 500
480 LOCATE2,15:PRINT A$;"さんが ";D;"ひきいました":GOTO 510
490 LOCATE2,15:PRINT A$;"さんが ";D;"ひき いました":GOTO 510
500 LOCATE2,15:PRINT A$;"さんが ";D;"ひき いました":GOTO 510
510 G=B+D
520 IF INKEY$<>"" THEN 520
530 FOR J=0 TO 70 :NEXT J
540 LOCATE2,16:COLOR 12:PRINT "あわせて なんびきですか?"
550 B$=INKEY$:IF B$="" THEN 550
560 IF B$=CHR$(48+G) THEN GOTO 580
570 LOCATE3,17:COLOR15:PLAY"dc+d":PRINT"* ";B$;" *";" まちがいです":GOTO590
580 LOCATE3,17:COLOR15:PLAY"c8e8g8":PRINT"*";G;" *";" せいかいです":SC=SC+10
590 FOR K=0 TO 300:NEXT K
600 NEXT I
610 PLAY M1$+M2$,M4$+M5$
611 SCREEN 3,2,2:COLOR 15,10,1:CLS
612 LOCATE 4,6:PRINT "あなたのとくてんは"
613 LOCATE 4,13:PRINT SC;"てんでした"
614 FOR Q=0 TO 2000:NEXT Q
620 GOTO 10
630 REM **** タヌキ ****
640 CIRCLE(X,Y),20,3,,,0.7:PSET(X-16,Y+7),3
650 CIRCLE(X+10,Y),10,3,3.7,2.7,0.7
660 CIRCLE(X-10,Y),10,3,0.5,5.7,0.7
670 CIRCLE(X-12,Y-12),7,3,0.3,4.7,0.8
680 CIRCLE(X+12,Y-12),7,3,5.0,3.4,0.8
690 PAINT(X,Y- 9),3,3
700 PAINT(X ,Y+ 9),3,3
710 PAINT(X-13,Y-12),3,3
720 PAINT(X+13,Y-12),3,3
730 PAINT(X,Y), 8,3:A$="たぬき"
740 PSET(X-10,Y),16
750 PSET(X+10,Y),16
760 RETURN
770 REM **** キツネ ****
780 CIRCLE(X,Y),20,15,0,3.14,0.7
790 LINE(X-22,Y)-(X,Y+18),15:LINE-(X+22,Y),15
800 LINE(X-5,Y-7)-(X-14,Y-22),15:LINE-(X-17,Y-5),15
810 LINE(X+5,Y-7)-(X+14,Y-22),15:LINE-(X+17,Y-5),15
820 PAINT(X,Y),15,15:PAINT(X-14,Y-15),15,15:PAINT(X+13,Y-16),15,15
830 LINE(X-13,Y)-(X-5,Y+3),11:LINE(X+13,Y)-(X+5,Y+3),11
840 A$="きつね":RETURN
850 REM **** ウサギ ****
860 CIRCLE(X,Y+3),18,16,,,0.7
870 CIRCLE(X- 8,Y-10),16,16,,,5
880 CIRCLE(X+ 8,Y-10),16,16,,,5
890 PAINT(X,Y),16,16:PAINT(X-10,Y-5),16,16:PAINT(X+ 8,Y-5),16,16
900 PAINT(X-10,Y-10),11,16:PAINT(X+ 8,Y-19),11,16
910 PSET(X+12,Y+4),11:PSET(X-12,Y+4),11
920 A$="うさぎ":RETURN
930 REM **** かえる ****
940 LINE(X,Y-15)-(X-25,Y),5:LINE-(X,Y+20),5:LINE-(X+25,Y),5
950 LINE-(X,Y-15),5
960 LINE(X-20,Y)-(X,Y+15),5:LINE-(X+20,Y),5:LINE-(X-20,Y),5
970 CIRCLE(X-15,Y-7),10,5,0,3.74,1.8:CIRCLE(X+15,Y-7),10,5,5.9,3.14,2
980 PAINT(X,Y-5),5,5:PAINT(X-15,Y-7),5,5:PAINT(X+15,Y-7),5,5
990 PAINT(X+19,Y+3),5,5:PAINT(X+21,Y+2),5,5:PSET(X+23,Y),5
1000 CIRCLE(X-15,Y-7),5,16:CIRCLE(X+15,Y-7),5,16
1010 PAINT(X-15,Y-7),16,16:PAINT(X+15,Y-7),16,16
1020 PSET(X-15,Y-7),11:PSET(X+15,Y-7),11

1030 PAINT(X,Y+3),12,5:A$="かえる"
1040 RETURN
```



★★←今月のＯＦは二つ星です。だが，私を載せてくれたら三つ星をあげましょう!!(岩手県二戸市・★★★はつかり１号)……【影：１か月待ってくれ。私が本当におもしろいＯＦってやつを読ませてやる！】

クイズに答えて、すてきなプレゼントを！

つぐ美のホワイトルームWHITE ROOM



もんだい

今回は，ＰＣ－8001用（Ｎ－ＢＡＳＩＣ）に「追いかけミサイル・ゲーム」を作ってみました。

いつものとおり，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，この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

〝<〟，〝Ａ〟，〝>〟，〝Ｖ〟が自機で，それぞれ，左，上，右，下むきを表しています。4 8 6 2キーで左上右下に動きます。

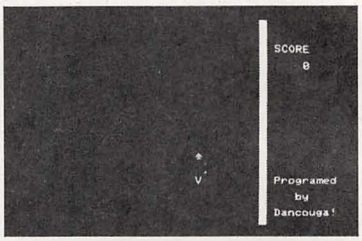
そして，スペース・キーを押すと，むいている方向にミサイルを発射します。このミサイルは，自機のむいている方向に進むようになっています。ミサイルを発射した後，誘導できるということです。

敵は，〝@〟，〝&〟，〝♠〟の３種類で，自機のほうにむかってきますので，うまくかわして，ミサイルを当ててください。

ミサイルが当たれば，10ポイントになりますが，敵が自機に当たってしまうと，ＧＡＭＥ ＯＶＥＲになります。

《第１表》変数表

Ｘ，Ｙ	自機の水平，垂直座標
ＴＸ，ＴＹ	敵機の水平，垂直座標
ＶＸ，ＶＹ	敵機の水平，垂直移動量
Ｚ	自機の方向
Ｃ$	自機のキャラクター
Ｔ$	敵機のキャラクター
ＭＸ，ＭＹ	ミサイルの水平，垂直座標
ＴＦ	敵が画面にいるかどうかのフラグ
ＭＦ	ミサイルが飛んでいるかどうかのフラグ
ＳＣ	スコア



▲追いかけミサイル・ゲームの実行画面

プログラムについて

ＯＮ ＧＯＴＯを効果的に使っています。300行と310行はカンタンながら，なかなかいいルーチンだと思います。

ヒント

①移動する方向を考えて！
②数字１文字
③メイン・ルーチンの頭にもどります

３月号の正解と解説

正解：① ＩＮＫＥＹ$＝〝 〟
② Ｘ＋ＶＸ，Ｙ＋ＶＹ
③ ＷＸ＊ＷＹ

解説：

先月よりも少しむずかしかったかな？でも，正解率は高かったので，比較的やさしかったと思います。

① ＭＺユーザーなどの人には答えにくい問題でした。しかし，それがこの問題をむずかしくしているわけではありません。

ヒントのように，50行のプリント文を見てみましょう。〝ＨＩＴ ＡＮＹ ＫＥＹ〟とありますので，60行ではキー入力待ちをしていることがわかります。その証拠に，ＴＨＥＮ 60となっています。

キー入力待ちしていることがわかれば，後はカンタン。キー入力はＩＮＫＥＹ$を使えばＯＫ。キー入力があるまで，ループするようにするのだから，ＩＮＫＥＹ$がヌルストリングのときにＴＨＥＮ60が実行されればいいので，答えは「ＩＮＫＥＹ$＝〝 〟」となります。

② ＭＳＸでは，画面のキャラクタを調べるのにＶＰＥＥＫという関数を使います。なぜなら，ＶＲＡＭは，メインＣＰＵであるＺ80のメモリマップ上にはなく，ＶＤＰ上にのっているため，ＰＥＥＫを使って読めません。

したがって，ＶＰＥＥＫという関数があるわけです。この関数はＶＤＰに調べさせて，そのデータをＺ80に渡しているのです。

ＭＳＸのスクリーン・モードの１は32×24になっています。したがって，30行のＤＥＦ ＦＮＰ(Ｘ，Ｙ)＝……で，ＦＮＰというユーザー関数に，キャラクタの水平座標と垂直座標をＸ，Ｙにセットすれば，キャラクタを調べられるように定義しています。

ところで，320行ですが，ある座標を調べて，それが〝□〟（カベ）でないなら390行に飛ぶようになっています。

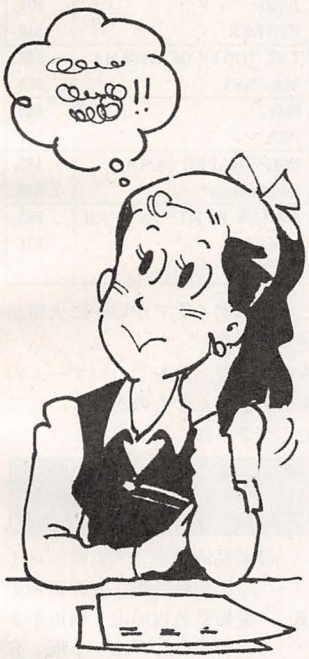
もし〝□〟なら，330行からのプログラムを実行します。このプログラムはカベに当たってはねかえる処理をしていることがわかりますか？

さて，ここで問題なのが，何の座標を調べているかということです。320行から後のプログラムを見てみると，ＶＸやＶＹが多くでてくるので，**第１表**の変数表から，○（白マル）の座標を調べているというわけです。

この座標は移動先のものですから，答えは「Ｘ＋ＶＸ，Ｙ＋ＶＹ」になります。

③ ヒントは〝440行を参考にしましょう〟だけですね。これからたぶん，ある水平移動量とある垂直移動量をかけたのが答えであると，想像できませんか？

つまり，これは敵の水平移動量と垂直移動量なのですが，これを説明するには，移動ルーチンの説明をしなければなりません。あくまでクイズなのですから，省略させてもらいます。まあ，推理力があれば解けるでしょう。答えは「ＷＸ＊ＷＹ」となるはずです。



追いかけミサイル・ゲームのプログラム・リスト（PC-8001N-BASIC用）

```
10 CONSOLE 0,25,0,1
20 WIDTH 40,25:PRINT CHR$(12);
30 COLOR 7:FOR I=0 TO 24:LOCATE 25,I:PRINT "■";:NEXT
40 LOCATE 27,3:PRINT "SCORE"
50 GOSUB 500
60 Z=0:C$="A":X=12:Y=12
70 LOCATE 27,19:PRINT "Programed";
80 LOCATE 30,21:PRINT "by";
90 LOCATE 27,23:PRINT "Dancouga!";
100 I=INP(0)
110 IF I=191 THEN Z=1:C$=">":IF X<24 THEN XX=1:YY=0:GOTO 160
120 IF I=239 THEN Z=3:C$="<":IF X>0 THEN XX=-1:YY=0:GOTO 160
130 IF I=251 THEN Z=2:C$="V":IF Y<24 THEN ①          :GOTO 160
140 IF INP(1)=254 THEN Z=0:C$="A":IF Y>0 THEN XX=0:YY=-1:GOTO 160
150 GOTO 170
160 LOCATE X,Y:PRINT " ";:X=X+XX:Y=Y+YY
170 COLOR 5:LOCATE X,Y:PRINT C$;
180 IF MF THEN 400
190 IF INP(9)<>255 THEN MX=X:MY=Y:MF=1
200 IF TF THEN 300
210 TF=1:I=INT(RND(1)*4):ON I GOTO 230,240,250
220 TX=INT(RND(1)*25):TY=0:GOTO 260
230 TX=INT(RND(1)*25):TY=24:GOTO 260
240 TY=INT(RND(1)*25):TX=24:GOTO 260
250 TY=INT(RND(1)*25):TX=0
260 I=INT(RND(1)*②):ON I GOTO 280,290
270 T$="@":GOTO 300
280 T$="&":GOTO 300
290 T$="♠"
300 XX=ABS(X-TX):IF XX>INT(RND(1)*7) THEN VX=SGN(X-TX)
310 YY=ABS(Y-TY):IF YY>INT(RND(1)*7) THEN VY=SGN(Y-TY)
320 LOCATE TX,TY:PRINT " ";
330 TX=TX+VX:TY=TY+VY
340 IF TX>24 OR TX<0 OR TY>24 OR TY<0 THEN TF=0:GOTO 100
350 COLOR 4:LOCATE TX,TY:PRINT T$;
360 IF TX=X AND TY=Y THEN 600
370 IF TX<>MX OR TY<>MY OR MF=0 THEN 100
380 COLOR 2:LOCATE TX,TY:PRINT "*";:SC=SC+10:GOSUB 500
390 BEEP:TF=0:MF=0:LOCATE TX,TY:PRINT " ";:GOTO ③
400 LOCATE MX,MY:PRINT " ";:ON Z GOTO 420,430,440
410 MY=MY-1:IF MY<0 THEN 470 ELSE 450
420 MX=MX+1:IF MX>24 THEN 470 ELSE 450
430 MY=MY+1:IF MY>24 THEN 470 ELSE 450
440 MX=MX-1:IF MX<0 THEN 470 ELSE 450
450 COLOR 6:LOCATE MX,MY:PRINT "・";
460 GOTO 200
470 MF=0:GOTO 190
500 COLOR 7:LOCATE 27,5:PRINT USING"######";SC;
510 RETURN
600 FOR I=0 TO 9:COLOR 2:LOCATE TX,TY:PRINT "*";:GOSUB 700
610 LOCATE TX,TY:PRINT " ";:GOSUB 700:NEXT
620 COLOR 7:LOCATE 10,10:PRINT "GAME OVER !";
630 FOR I=0 TO 3000:NEXT:RUN
700 BEEP 1:FOR J=0 TO 99:NEXT:BEEP 0:RETURN
```

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。



3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。

伊藤栄男（大阪府吹田市）／高原雄一郎（千葉県松戸市）／高橋芳也（埼玉県入間郡）／渡辺洋介（静岡県富士市）／小沢清二（埼玉県大宮市）／内山良輔（東京都大田区）／遠藤敏夫（千葉県茂原市）／市川正猛（岐阜県大垣市）／小坂　有（東京都大田区）／小山　勉（宮城県仙台市）以上10名のみなさんです。

★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」４月号係
- **しめ切り**：３月25日
- **発表は本誌５月号（４月８日発売）**

応募券 ベーマガW.R 4月号

第2回 THEベストプログラマー得票速報

編：はいっ！「ザ・ベストプログラマー」第2回めの得票速報ですよ。今回は2月号掲載のプログラムの得票数(2月10日現在)の中間報告です。

影：第1回の速報では，激しいデッドヒートを展開している機種が多かったけれど，今月はどうですかね。

編集長：得票数が伯仲(はくちゅう)しているということは，それだけレベルの高いプログラムが投稿されているということにもなるから，ひじょうにいい傾向といえるのじゃないかな。

編：ところで，読者のみんなは投票するときに，どんな基準で選んでいるんでしょうかね？

影：そうですね。掲載しているプログラムをすべて入力しているわけはないでしょうし，ナイコン族の人もけっこういるようですからね。

つぐ美：それは，載っているプログラムを解せきしたり，写真やストーリーや遊びかたなどを基準に選んでいるんじゃないんですか？

編集長：まあ，そうだろうね。実際にプレイして選んでいるわけではないから，ゲーム・アイデアが選ぶ基準のウエイトをしめていることは確かだな。

編：それでも，やっぱり，私たちがプログラム・チェックをやって，おもしろいと思うものに票が集まるということは，アイデアがいかに大切かわかりますね。

影：みなさんも，おもしろいゲームのアイデアはどんなものか参考にしてみてくださいね。

エントリーコード	タイトル	得票数	エントリーコード	タイトル	得票数
BM①	3D-TENNIS	351	MB①	ジャッキー君のぶどう狩り	305
BM②	シュガー	328	MB②	くぎうち	687
BM③	HYPER TANK	1,135	MB③	エキサイト・スゴロクリン	966
BM④	3D-SHOOTING	223	PA①	しおこぶ	593
C1①	MARBLE-WARS 2	288	PA②	SUPER TOP SECRET	1,165
C1②	STAR DUST 2	665	P6①	SEA LAND STORY	169
C1③	KAMEGON BUSTER	1,085	P6②	CLEAR！	348
FM①	YAKZAR	1,433	P6③	回転運河	485
FM②	DOCKING & CRASH	503	P6④	魔物の住む村	1,038
J1①	BOBIN 4	1,012	P8①	オトーサンノシゴト	299
J1②	ROLL BALL	918	P8②	怪獣だぁぁぁ～	551
J2①	DRIVE GAMEII	1,179	P8③	Jungleハンター	601
J2②	MORM	737	P8④	PENDER	543
M5①	ENYAKORAMAN	764	P88①	THE TOWER OF SAYAMA	997
M5②	天と地	1,199	P88②	MAGNET	979
MS①	ANIMAL PANIC	271	SC①	橋掛人	685
MS②	Super Block Maze	628	SC②	PEAマン	1,281
MS③	悟空	1,168	X1①	EGG-SHAPED PLANE	465
MK①	ダイヤ・ランナー	444	X1②	Sweet Heart	1,532
MK②	キー＆ホール	378	PB①	田舎村主催 第1回アーチェリー大会	965
MK③	IGORON	299	PB②	LUCKY	981
MK④	パーパーマンはそこにいる	887			

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!!——

パズル
KABU 700　千葉市　井上誠一郎
FIELD RALLY　京都府相楽郡　森山　修
RPG　No. 1　北海道小樽市　MAROBI
おはかまいりは危険がいっぱい　千葉市　秋沢好孝
大阪府枚方市　山本海司

コンバット・スーツ　静岡県沼津市　アムロ・レイ
VEDEMDA　広島県呉市　和津田啓史
SPACE COMANDER　愛知県名古屋市　岡田幸泰
こんにちは赤ちゃん　岩手県二戸市　小坂　有
ゴンさんは65才　東京都世田谷区　町井　健

投稿ありがとうコーナー

★61年1月中にプログラムを送ってくれた人たちです★

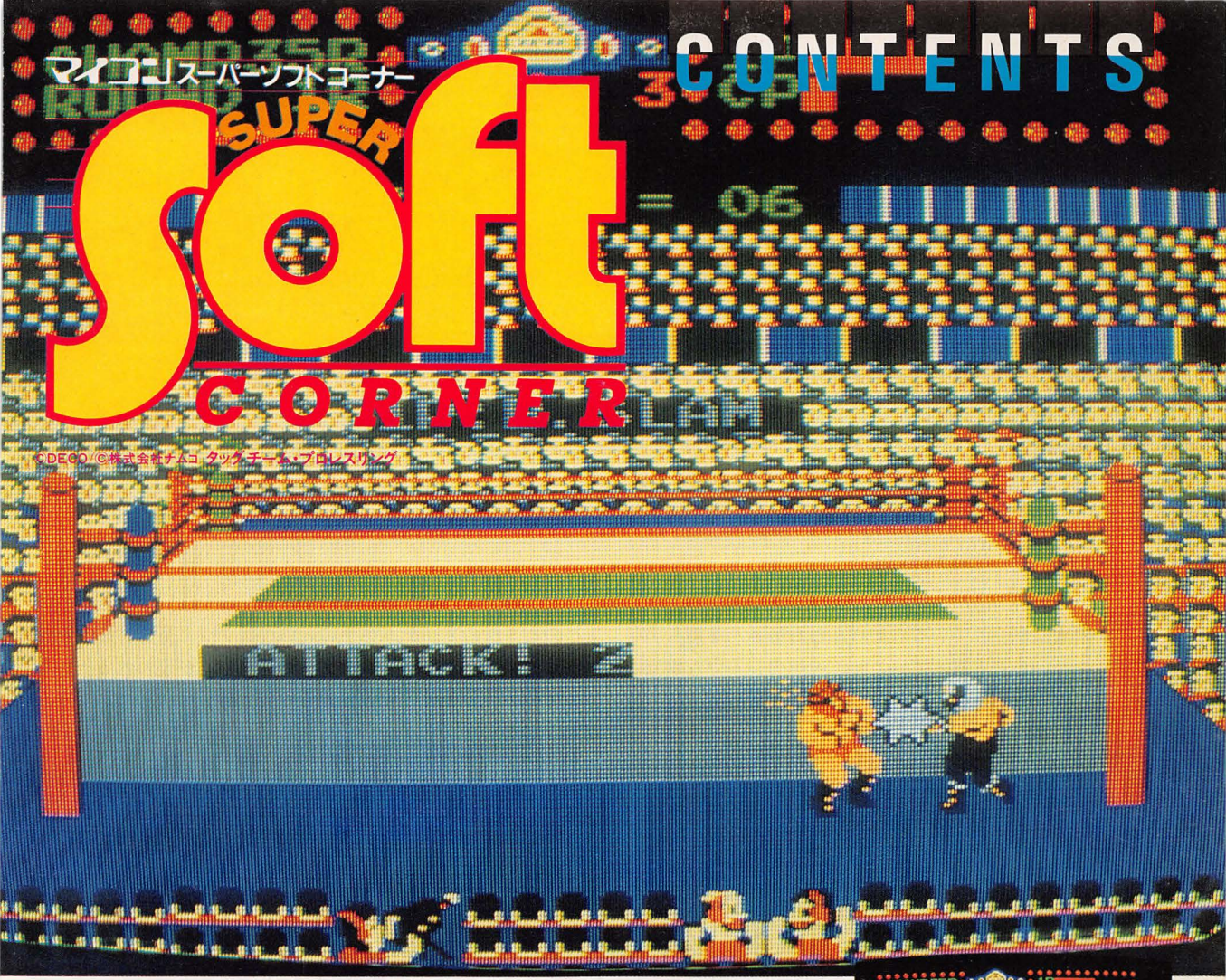
谷口直幸／前田孝信／アルペンSOFT／菊地広和／戸塚義一／らっしゃあひろのみや／新野恵貴／土居隆志／BMW／中村吉孝／大越章由／白井建夫／EFET／中村　理／霜村光洋／谷野信吾／N.R.O／岡　義朗／久富英一郎／Mr.スランプ／益永達則／武藤正三／千葉　学／井上圭司／田中浩一／宮武宏典／鈴木晃圭／DIRTEA PEAR／小網幹広／松原修一郎／IWAKAN／水谷嘉宏／川口　洋／森貴博／須藤英明／佐々木孝司／山田正信／新村裕司／沢崎正光／本田勇一／山田徳弥／堀川豊史／万木正史／ホームズくん／千葉建二／柳幸　真／青木英男／柳岡正春／永留幸治／努力もち／和泉勇治／佐藤恵一／岩崎篤史／中山賢治／長谷川雅明／黒田広視／松村伸利／河田　修／高木謙一郎／高橋吾郎／秋山和徳／村本寿明／谷本伸太郎／小熊喜代夫／渡辺虎吉／渡辺一志／熊渕直司／佐久美義勝／原田直人／鎌田　秀／大島竜次／栗原　昭／ななせほくと／ジャイアン／C.H.／坂上太一／松林治彦／石田　智／神尾宏光／国竹勝信／塩津量一／葉山洋平／山口友三／藤原光利／ワイン／矢野　誠／黒岩朋之／藤枝のだれかな？／三井　潔／高橋慎一／伊藤完二／みっちゃん／ホワイト・ジャック／Mr.Tom／小国　健／花見直希／石飛　彰／井村屋の中華まん／横堀伸也／矢部富雄

★まだまだ，たくさんの人たちの投稿がありました。全員紹介できなくてゴメンネ！　これからもどんどん投稿してくださいネ!!

マイコンスーパーソフトコーナー

SUPER Soft CORNER

CONTENTS



©DECO ©株式会社ナムコ タッグチーム・プロレスリング

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。



今、戦いはミステリアスに **ARGUS** —アーガス— 235

迫りくる3Dグラフィック/会心の秀作ソフト **SeeNa** —シーナ— 239

チャレンジ/ ロールプレイング・ゲーム
メルヘン・ヴェール/カレイド・スコープ 240

チャレンジ・アドベンチャー・ゲーム
はーりぃふぉっくすII《雪の魔王編》 244

最新アドベンチャー・ゲーム速報 **北斗の拳/カーマイン** 247

スゴイッ/ 元祖スーパーソフト
ルーカス・フイルム・ゲーム特集 248

ナムコット・ファミコン情報
ディグダグII/タッグチーム・プロレスリング 250

ペーパーアドベンチャー・コーナー **ピラミッドの秘宝はいずこに?** 251

隠れキャラいっぱいの楽しいゲーム **スカイキッド大解析** 253

KNIGHT LORE —ナイトロアー— 256

「ゲームを10倍楽しむカートリッジ」で遊んでみた 258

人気ゲームのサウンド・データを掲載
ザ・ビデオゲーム・ミュージック・コレクション **スペース・ハリアー** 259

レスキュー・アドベンチャー・コーナー 262

CHALLENGE HIGH SCORE 267





バック・トゥ・ザ・フューチャー™

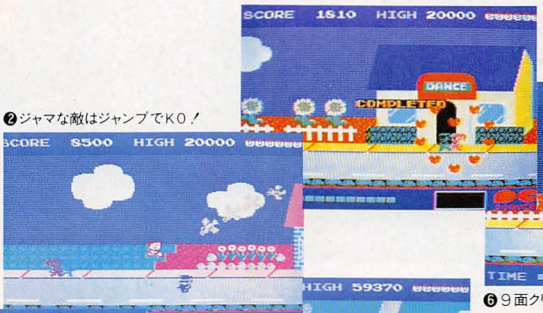
アクション VS アドベンチャー

★アクションゲーム（MSX：R49X5090￥4,900　PC-8801mkⅡSR：M48R5090￥4,800）

どこかの家にかくれているお父さんとお母さんを捜し出してダンスホールまで連れて行こう。途中のジャマな敵はジャンプでやっつけちゃえ。ジャンプシューズやスケボーなどのヒミツのアイテムを手に入れればグッと有利。9面をクリアするとタイムマシン「デロリアン」が現われるぞ。ヒミツのアイテム、かくれキャラも満載。



❶お父さんとお母さんを見つけだそう。



❷ジャマな敵はジャンプでKO！

❹ジャンプシューズでハイジャンプ！



❺ダンスホールで面クリア。

❻9面クリアで出現するデロリアン。



❸スケボーを手に入れると無敵。





●PC-8801mkⅡSR用

★アドベンチャーゲーム（PC-8801：M68C5095￥6,800　FM-7：M68M5095／L68M5095各￥6,800）

きみも簡単に映画の主人公になれるぞ。きみがマーティーになりかわってストーリーを進めよう。基本的には映画のストーリーに沿って作ってあるので、誰でも気軽に映画の面白さを味わえるぞ。



■コマンド選択式入力だから簡単
■画像入力式鮮明グラフィック
■進行次第で結末が5つに分かれるマルチエンド型

4・5発売
- MSX：L68Y5095￥6,800
- X1：M68J5095￥6,800
- MZ-2500：L68G5095￥6,800

BACK TO THE FUTURE™
© 1985 Universal City Studios, Inc. All rights reserved.
Japanese Agent-Stik International Inc.
COMPUTER PROGRAM © 1986 PONY, INC.

■ストーリー

マーティー少年は30年前の過去にタイムスリップ。そして、自分の両親の出会いを邪魔してしまった。なんとか両親をうまく結びつけないと運命がかわってしまう。さて、2人をうまく結びつけられるかな。



HANG-ON

TM

大地を猛スピードで駆け抜けろ。
マシンはキミの一部だ。

3・21発売

きみはオートバイレーサーだ。自分のマシンを操ってゴールまで突っ走れ。ハンドル操作はもち論のこと、ギアチェンジやブレーキのタイミングをマスターしてライバルのマシンをぶっちぎろう。コースは5つのステージに分かれている。サーキット➡シーサイド➡モニュメントバレー➡シティナイト➡サーキットの順にクリアすれば栄光のゴールだ。



サーキット



シーサイド



モニュメントバレー



シティナイト

MSX 解説書付　R49 X 5806 ¥4,900

© 1985 Sega Enterprises, Ltd.

安心して選べるPONYCAのソフト　充実した内容と良心的価格がポニカの顔です。

株式会社ポニー
PONYCA
〒102 東京都千代田区九段北4-1-3 日本ビルディング TEL03-265-6377

販売元/ 株式会社ポニー・キャニオン販売
〒102 東京都千代田区九段北4-3-8 TEL03-265-8241
札幌支店TEL011-511-5151　東京支店TEL 03-265-8241　大阪支店TEL 06-541-1601　福岡支店TEL092-751-9631
仙台支店TEL0222-61-1741　名古屋支店TEL052-322-4001　広島支店TEL082-243-2915　ニッパンポニーTEL 03-667-3741

PONYCA PERSONAL COMPUTER SOFTWARE

from U.S.A. THESE THRILLING GAMES INVITE YOU TO THE MOST EXCITING GAME WORLD

重ね重ねオモシロ

Drol™

NEC PC-8800シリーズ
8801・8801mkⅡ・8801mkⅡSR.FR
NEC PC-9800シリーズ
U2・F2・VF2・M2・VM2・VM4
テープ版 ¥4,800 フロッピィ版 ¥6,800



大切なお友だちが妖術使いにさらわれた、君は勇敢にも魔窟に挑む。しかしそこには恐ろしい妖術使いが…。とにかく大勢いるキャラクターがかわいい。

DAM BUSTERS™

PC-9800シリーズ
U2・F2・VF2・M2・VM2・VM4
フロッピィ版 ¥6,800
豪華マニュアル付

FM音源対応



1943年5月に行われた、イギリス空軍のルール・ダム爆撃を完全シミュレートしたダムバスターズ。離陸→飛行→迎撃→爆撃と、フライトのすべての要素をリアル再現。

Apollo Technica

MAGUS

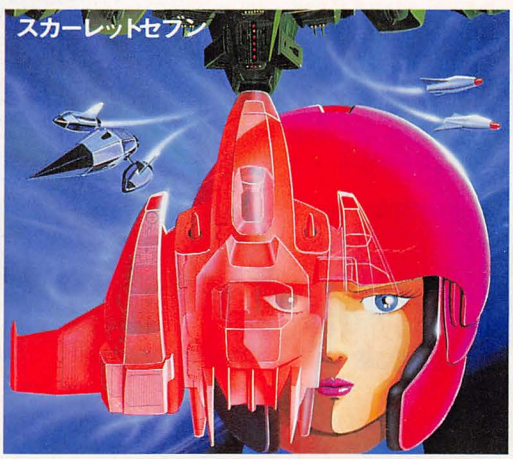
FM-7シリーズ
テープ版 ¥3,800 フロッピィ版 ¥5,800
重力計算、軌道計算は実際通りシミュレート。4つのフリッパーの動きもリアルそのもの。台ゆらしだってできるんだ。そのうえ、ボールが3つも飛びかう迫力満点のトリプルボールや、ターゲットツリーのまわりに星が飛びかう流星落しなど、本物では絶対味わえないメイガス・エンターテイメントもある。

AVキー FM音源対応
純正ジョイスティック ノーマルキー
富士通純正マウス ハミングバード
ソフトSN-BOX電波新聞社
ゼビウスジョイスティック
などに対応できます



SCARLET 7

X1シリーズ
テープ版 ¥3,800 フロッピィ版 ¥5,800
NUN第3軍第18機甲歩兵連隊所属の君への指令だ。君の任務はホワイトシティへ向けて、最新鋭輸送攻撃機、トランスポーター・CTS001を操り、コードネーム〝スカーレット7・赤い悪魔〟を運ぶことにある。〝スカーレット7〟は工作隊救出のための切り札だ。トランスポーターは、途中のNUN中継基地を経由することにより、状況に応じた機体・武器を組みこめる、陸海空万能の輸送攻撃機である。



SOFT PRO INC.
ソフトプロインターナショナル事業部・アポロテクニカ事業部
〒530 大阪市北区西天満6-7-2 梅新東ビル5F TEL.06(363)1221

第2弾



チューガの星。

恐怖？の発汗惑星デファンク。そして、その地表に、はかなげにたたずむチューガ。これは、世にも稀なるロールプレイングゲーム、2つの真実である。基本世界も広がって、ぐんと充実のSF満鑑飾、カレイドスコープシリーズ第2弾『発・汗・惑・星』coming soon！

※

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。この奇妙な惑星の原住種族がチューガである。チューガは宇宙の珍獣として、連盟中の富豪家たちの注目を集めていた……

SFロールプレイングゲーム

発・汗・惑・星

第1弾

SFロールプレイングゲーム

7万光年の胞子たち

突如、惑星ナセルに出現した謎の機械化部隊。彼らを倒すために、戦闘(コンバット)スーツに乗り込んだ少数の精鋭たちが出撃した…。

推薦文　SF作家、**大原まり子**

私－ブロンスキー人－200才－両性具有－戦闘パフォーマー設定がまさにSF。さまざまな異星人たちと共に宇宙軍に入隊し、機械化部隊をうち破る！

対応機種

FM-7/NEW-7/77	T/5″2D, 3.5″2D
PC-8801/mkII/SR	T/5″2D
X1/turbo	T/5″2D
S1(要RAM拡張)	T/5″2D, 5″2HD
SUPER MZ(MZ-2500)	3.5″2DD
PC-9801シリーズ※開発中	5″2DD

価　格

	テープ版	ディスク版
ローダーセット	¥3,800	¥5,200
①7万光年の胞子たち	¥4,800	¥6,200
セット価格	¥7,800	¥9,800

kaleidoscope
カレイドスコープ

GA夢からのお知らせ

其ノ一：ゲームを終了した方へ

ワハハハ飛んで火に入る鴨とネギ。何のことはない、オレはもう「7万光年の胞子たち」の冒険世界を最後までクリアしてしまったぞ、という方へお願いです。最後のメッセージ(冒険世界)の出だし、パーティ全員の人種・年令・個人Level、ゲームにかかった日数および機種名とメディアをハガキに書いて、こちらまでお送り下さい。抽選でステキな粗品をプレゼントします。

(〆切4月30日、当日消印まで有効)

其ノ二：モニター大募集

紆余曲折の躍進を続けるGA夢。今後さらなるソフトの充実を図るため、というよくありそうな名目のもと、この度、製品モニターを新規募集することになりました。モニターになるとGA夢のソフトが送られてきますので(もちろん貰える)、それについて何か意見を言っていただければいいのです。

パソコンの機種は問いません。ファミコンもOKです。応募方法は、官製ハガキに住所・氏名・年令・職業・お持ちの機種名・周辺機器の種類を明記の上、「モニター大募集係」までお送り下さい。当選者には、書面でお知らせします。

(〆切4月30日、当日消印まで有効)

GA夢ガム
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

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。)

御詫び

当社で発売を予定いたしていましたMSX版ブラックバスは発売時期が大幅に延期されました。ユーザの方には、多大の御迷惑をおかけしましたことを、つつしんで御詫びいたします。

T&ESOFT®

お待たせしました!!!!

ハイドライド・II

X-1(5FD版), FM-7(FD版 まもなく発売)

PC-8801(5FD版)は、絶賛発売中!

(FM-7, X-1のテープ版は今しばらくお待ちください。下記テレフォンサービスでお知らせしております。)

新発売

ファミコン版 ハイドライド・スペシャル 3月21日新登場! 希望小売価格 ¥4,900



★ハイドライドとハイドライドIIの合体スペシャル版!

★魔法も使え、マルチウィンドウ表示もあり、パスワード機能もついてるぞ!!

ハイドライドイメージソング
エンジェル・ブルーも同時発売!

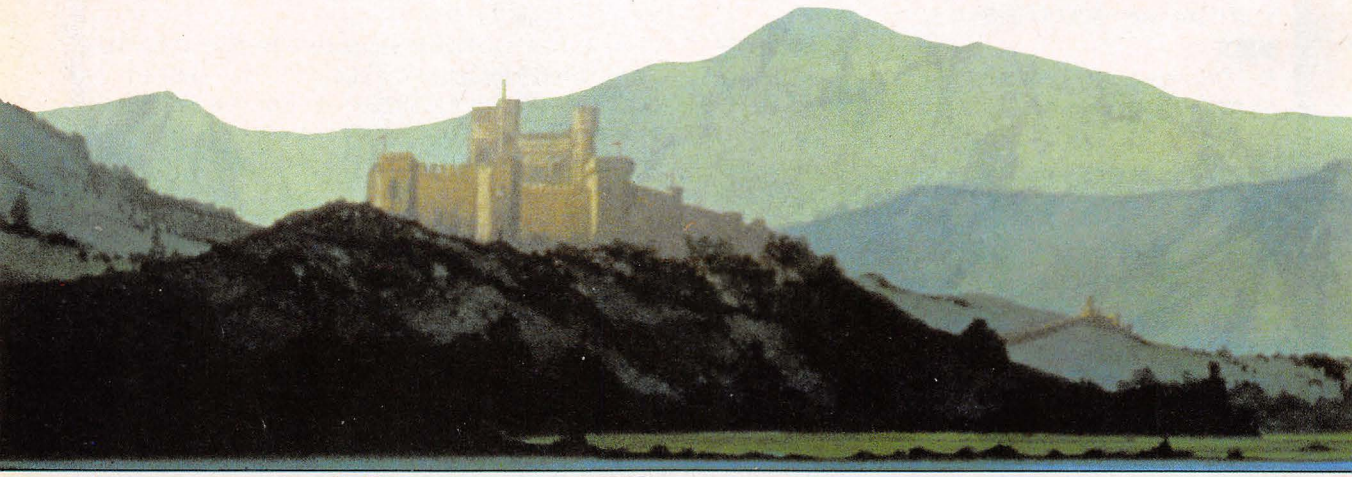


作詞・作曲・歌
ちわきまゆみ
WTP-17838
発売／東芝EMI
¥700

発売●トエミランド(東芝EMI)
著作・開発●T&E SOFT INC.

*ファミリーコンピューター(ファミコン)は、任天堂の登録商標です。

ACTIVE ROLE PLAYING GAMEが



ゲームフリークのおもしろ情報誌

T&Eマガジン No.9 3/20発行



最新情報はテレフォンサービスで!!

TEL:052-776-8500

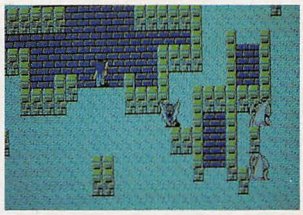
★新製品の最新情報(発売予定日・開発状況等)をお知らせします。

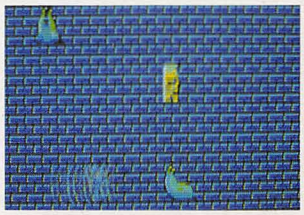
★本格R.P.G.！しかもリアルタイムの操作性はそのままです。
★14種の魔法が使用可能。
★極限のデータ圧縮技術により、マップはハイドライドIの約6倍。（エリア計算によれば138,000エリア）
★登場キャラクターやアイテムも大幅増。
★見やすいマルチウィンドゥ表示。
★会話・アイテムの売買・着がえ等、新アイディアを投入。
★ゲームスピードはプレーヤーのレベルに合せ、自由に設定可能。
★もちろん、途中データのセーブ・ロード可能。

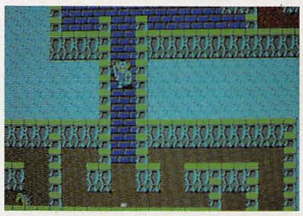




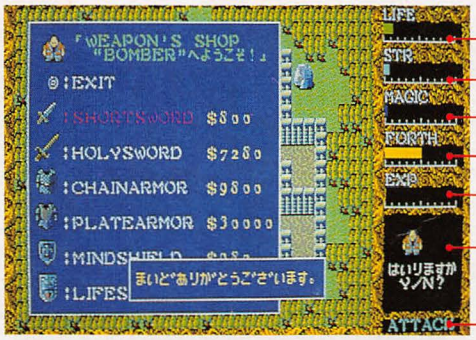








★マルチウィンドゥ表示中



生命力
腕力
魔力
心
経験値
STATUSウィンドゥ
アタック ディフェンド 会話

認定証発行中
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）を発行いたします。

ここまで進化——!!



プロローグ／これは私たちが住んでいる世界とは、まったく次元の異なった世界でのお話です。伝説や神話とかが、単なるお話としてではなく現実になったような、そんな不思議な世界です。剣と魔法がすべての世界。その世界をそこに住む人々はフェアリーランドと呼びました。かって怪物たちに支配されていた時代は終わりを告げ、人々は平和な時代に陶酔していました。

同じ頃、地の底深くで異変が起こりつつありました。ひとつの「意識」が覚醒したのです。その「意識」は、邪悪に満ちていました。新たな怪物を創造し、死んだ者を蘇生させて、地下にひとつの世界と呼べるような物を作り上げてしまったのです。地下を征服した「意識」は、それだけでは満足せず、地上のフェアリーランドにまで、その力を拡大しようとしていました。

この地下の異変に、修道僧たちは早くから気付き、フェアリーランドの人々に説いたのです。しかし、平和な世界に生きる人々には、まったく聞きいれてはもらえませんでした。修道僧たちは、そんなフェアリーランドの人々に失望しました。このままでは怪物が地上に現われる日も近いのです。誰か救世主はいないのか。そんな修道僧たちの願いに心打たれた神は、時空をねじまげ人間の世界とつなげたのです。神は人間の中から、まだ心の汚れていない一人の男の子を選んだのでした。

※テープ版はFD版と内容が異ります。

●PC-8801/mkII/SR/FR/MR対応……5″2D版 ¥6,800
●X-1/C/F/turbo/turboII……5″2D版 ¥6,800
●FM-7/NEW7/77/AV……5FD,3.5FD版 ¥6,800
●X-1/C,FM-7/NEW7（4月中旬発売）……テープ2本組 ¥4,800

T&Eマガジン No.8 '86総合カタログ 発行中!



T&E SOFT 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

T&Eマガジン No.9 請求券 ベーマガ4月号

'86総合カタログ 請求券 ベーマガ4月号

T&ESOFT®



MSX2版 ピクセル2を使用して描いたタイトル画面

▲MSX ROM（パスワード表示中）



▲MSX ROM・テープ版

MSX 8K以上、ROM版登場!

- マップやグラフィック等の内容はテープ版（32K）と変わりません。
- 5段階スピード調整機能が付きました。
- 業界初！テープやディスケットを使わずデーターセーブが可能です。
  電源を切る前に画面のパスワードを書く。
  電源を入れた後、パスワードを入力して続きから開始。
- もちろん、テープ版同様、メモリーセーブ機能有り。

MSX　ROM版（8K以上）……¥5,800
　　テープ版（32K以上）…¥4,800

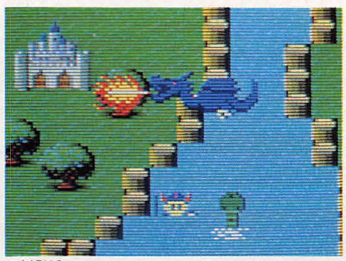
MSX2　RAM64K
　　VRAM128K・64K…¥6,800
　　テープ版……¥4,800

PC-9801版発売中

- 5″2DD版 ● 3.5″2DD版……各¥6,800
- PC-6001mkII/6601/SR……テープ版¥4,800
- PC-6601……3.5″ID版¥6,800
- PC-6601……3.5″IDD版¥6,800
- PC-8801/mkII/SR/FR/MR……5FD版¥6,800
- X-1/C/F/turbo/II…テープ版¥4,800・5FD版¥6,800
- FM-7/NEW7/77/AV……テープ版¥4,800
- FM-7/NEW7/77/AV……3.5FD版・5FD版¥6,800
- MSX(32K)……テープ版¥4,800



▲PC-9801



▲MSX2

Active Role Playing Game

ハイドライド

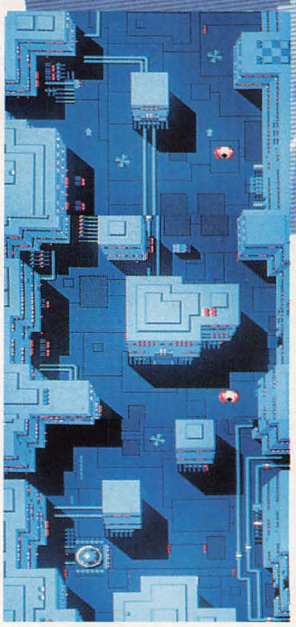
T&E SOFTユーザーズクラブ会員募集

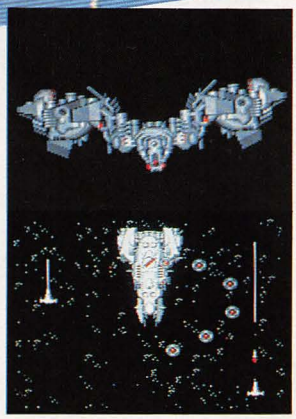
①T&ESOFTユーザーズクラブ会員証の発行②T&Eマガジンの無料送付（年4回）③T&Eソフトカタログの無料送付（年2～3回）④新製品情報などを満載、T&EPRESS（新聞）を隔月発刊⑤オリジナルグッズ（Tシャツ）等の割引き販売⑥会員の中から抽選で、新製品のモニターになっていただきます。⑦その他会員だけの楽しい特典を企画しています。応募要領●住所（TEL）●氏名（フリガナを必ず）●年齢（生年月日も記入のこと）●職業（学校名）●所有のパソコン機種名及びシステム（パソコンを持っていない方でも結構です。）を明記のうえ入会金300円、年会費1,000円を必ず現金書留で下記までお送り下さい。〒465 名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

新発売



ピクセル2を使用して描いたタイトル画面





★魅せてあげよう、1ドットのエクスタシー――――!

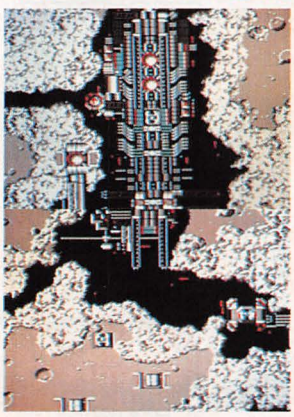
- 細かく書き込まれた72画面分の背景が、1ドット毎のなめらかスクロール。
- 機体の動きは、一機最高16パターン切りかえのリアルアニメーション。
- ドット単位で弾をよけ敵機をかわす。命中の判定もドット単位。

★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が狙い撃ち用秘兵器。(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、得点とは別で、階級で示します。
- レベルアップに供い、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階級章を進呈します。
- 敵は50種(300パターン)、巨大戦艦・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・宇宙基地・敵基地内の4パターン、計12シーン。



フルグラフィックス72画面分がなめらかにスクロール!!

MOVIE SPACE SHOOTING GAME

レ・イ・ド・ッ・ク

LAYDOCK

MSX2

RAM64K
VRAM128K専用
3.5″1DD版

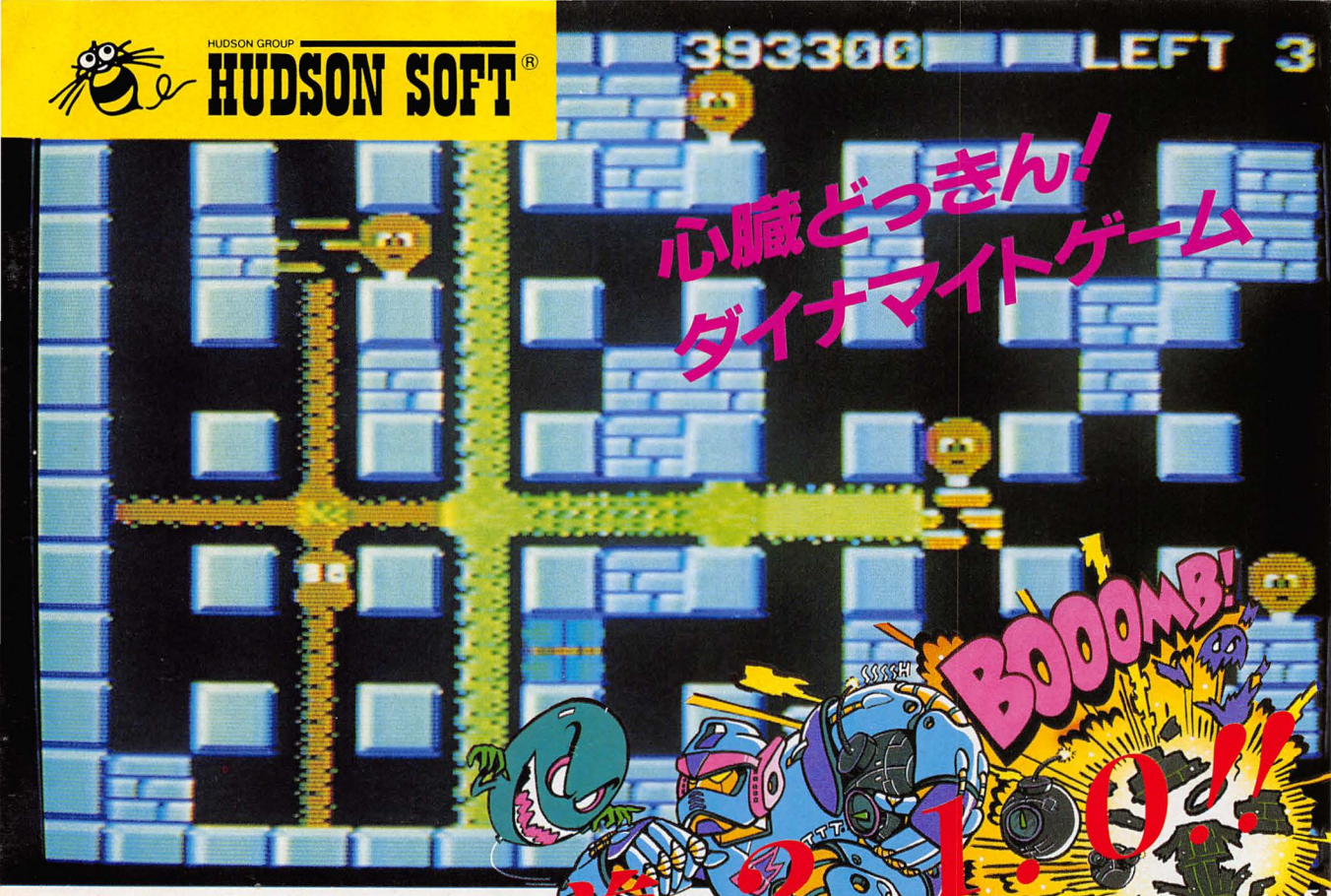
¥6,800

■通信販売ご希望の方は現金書留て料金と商品名・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.9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）
■86年カタログ 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&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

HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®



心臓どっきん!
ダイナマイトゲーム



爆破3秒前、2.1.0!!

BEECARD®で
近日発売予定!

バクダンをセットして風船オバケをつぎつぎに爆破! 爆弾の強さは15段階だ。
さあ迷路にかくれた宝物をうばい取って、つき進んでくれ。

BOMBER MAN
ボンバーマン・スペシャル
Special

ハドソンのカードソフト
BEE CARD®
BC-M7
ボンバーマン・スペシャル
MSX
4,800円 BEE PACK 価格980円

© M.P.I. HUDSON SOFT

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。
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・広島・福岡・沖縄



ニュータイプ

もうストーリーは追えない！あなたは、証拠の品々とデータベースを頼りに、リアルに捜査し、推理する名探偵になる。

犯罪シミュレーション登場。

現場は人里離れた貸別荘。
被害者は、結婚をひかえた小泉小百合。
容疑者は7人。手がかりは、遺留品と現場写真、
見取図、調書のデータベース…。
証拠は、すべてそろった！



本物の土塊、メモ
遺留品の写真
現場写真
全容疑者のスナップ
現場見取図
捜査依頼書つき。

本格推理マニア向け「コンピュート・ミステリー」第1弾



「暗闇の視点」

——バニーガール殺人事件——

FD版　¥6,800

適応機種●〔NEC〕PC-9801E/F/VF/VM、PC-8801/mkⅡ/mkⅡSR・FR・TR・MR（PC-8801をお持ちの方は漢字ROMが必要です。）●〔SHARP〕×1turbo専用、×1F（×1、×1Cをお持ちの方は漢字ROMが必要です。）

好評発売中！

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・広島・福岡・沖縄
ハドソンの商品は、全国有名デパートおよびパソコンショップでお求めください。

※PC-8801mkSRと表示されているものは、TR、MR、FRですべて動きます。尚、テープ版の場合、MRを除きます。

あのスーパーヒーローが帰ってきた！

3月下旬 新・発・売

ヒーローコミックアドベンチャー

ウイングマン2

キータクラーの復活

PC-8801mkⅡSR(TR、FR、MR)※V2モード
PC-8801mkⅡ、PC-8801
5インチディスク版2枚組(1ドライブ使用可)
￥6,800





親切機能満載の
ニュータイプマルチ画面
さらにオリジナルに近づいた
新しい
グラフィック

★おもしろアドベンチャーを追求した新機能満載★

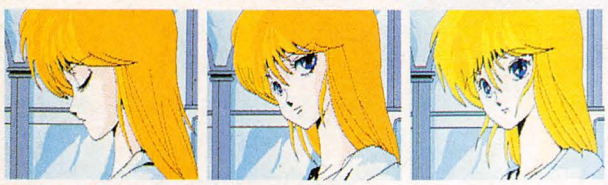
- パワーアップ戦闘モード／130パターンのグラフィックを使用したアニメーションリアルタイムゲーム。健太の変身シーンのリアリズムにドキッ!!「ヒートショック」「デルタエンド」等、10種類の必殺技が、乱れ飛び、エリアもグーンと広くなって画面いっぱいのびのびと戦闘が楽しめます。
- 音声モード(ＳＲ御使用の場合)／「チェイング！」等、キャラクタが君に呼びかけてきます。
- 前作よりもさらにオリジナルに近づけた美しいグラフィック
- チョークモード／君の入力する文字を健太と美紅ちゃんがチョーク書きしてくれます。あんまり、考え込むと健太は寝てしまうし、美紅ちゃんは泣き出しちゃうぞ。
- さらにスピーディになった「なんですか？」モード／君のわからない物(所)に ﾏｳｽ 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。君のゲームの時間にあわせたリアクションも出てくる。



前作ウイングマンを知らなくても遊べます。もちろん、マンガのストーリーを知らなくてもプレイできます。

作者 TAMTAM
©集英社 桂正和

パソコンゲーム界初の完全アニメアドベンチャー！



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

作者 マスカット

- 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。



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



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

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

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

緊急特報

救世主末伝説

ほくとのけん

北斗の拳

近日公開

マンガ界史上最強のヒーロー
ケンシロウが遂に
パソコンゲームに登場！
構想6ヶ月、制作日数1年5ヶ月の
超大型劇画アドベンチャー!!

全編に仕掛けられたショッキングなアニメーション処理・迫力満点劇画グラフィック・1シーン何種類もの重ねあわせ処理をとり入れ、リアリズムを追求したストーリー性！　アドベンチャーは新世代を迎えた!!
※詳しくは次号の広告を待て！



©集英社　武論尊　原　哲夫

イラスト　広井哲雄

SFサスペンスアニメ不朽の名作

ザース

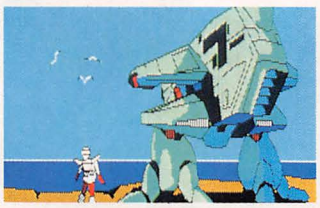
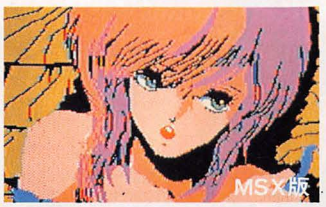
SFサスペンスアドベンチャー

美！
グラフィック

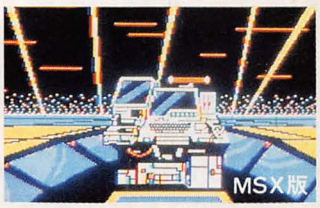
★人類愛をテーマに繰り広げられるサスペンススペースウォー★

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墓地へと向った。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 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





少年ジャンプから飛び出したビックヒーロー!!

ウイングマン

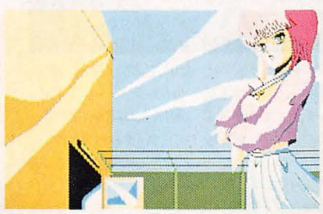
ヒーローコミックアドベンチャー

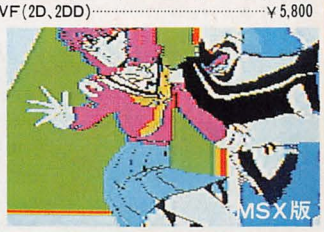
作者TAMTAM ©集英社 桂正和

大ヒット
アドベンチャー

★ニュータイプマルチ画面★
指先カーソルで何でも見れる。女の子の胸ばかり見ても、ドリムノートはみつからないゾ！
★リアクション豊富な対話型アドベンチャー★
原作の登場人物が本当に話してるって感じがもう最高！
★戦闘モード付の親切設計★
リアルタイムでのキータクラーとの闘い。これがまたなんとも楽しい。

MSX カセットテープ2本組(RAM32K以上)……￥4,800
■〔テープ版(2本組)〕FM-7全シリーズ、シャープX1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

※ MSX マークはマイクロソフト社の商標です。

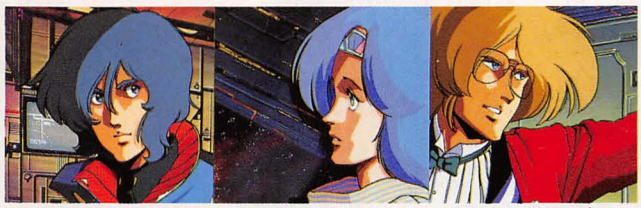
販売元　株式会社 小西六エニックス

発行元　株式会社 エニックス

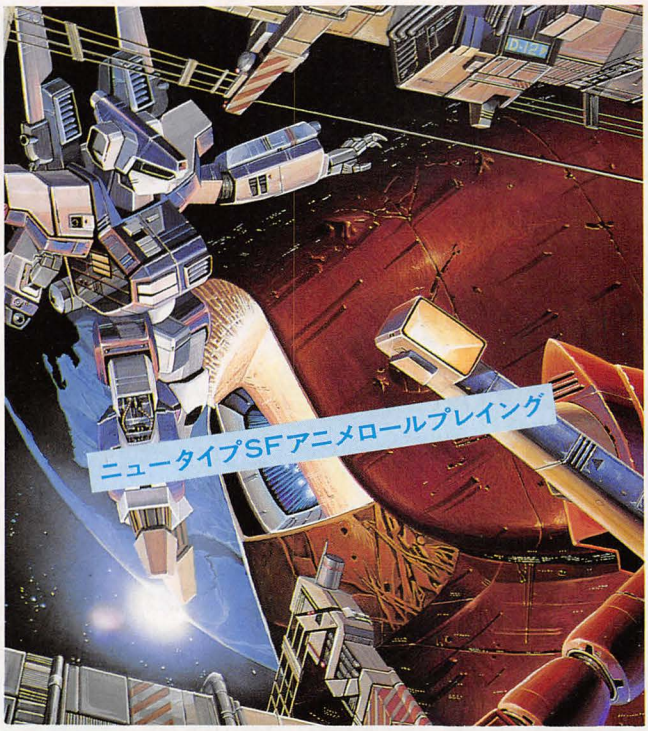
〒160　東京都新宿区西新宿7丁目1番8号　TEL03-366-4345

哀・戦士達、おまえの墓標は俺の胸にきざむ！

痛快！興奮！感動！そして涙！衝撃のラストシーンに話題騒然！



主人公はキミだ　リミ（16才）　ブルー（18才）



好評発売中

ライザ 地球戦士

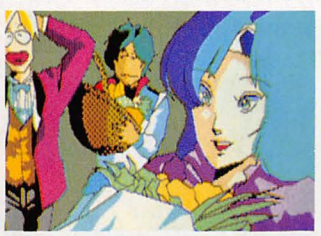
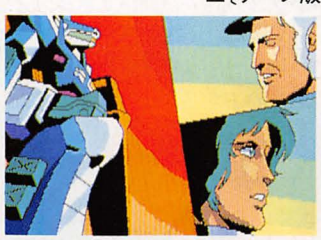
作者　九葉 真
イラスト 真島真太郎



『我々は放浪の民・ガルム人。劣かなる戦争によって我が大地ガルム星を失った。我々は第2のガルム星を見つけるべく、2億6千万光年の旅を続けてきた。そして、今、ここに安息の地を見つけたのだ。その名は地球……。』

《コスモスクリーン》星のスクロールする大宇宙の彼方から、敵メカがアニメ効果で出現。戦闘シーン（ビームミサイル・接近戦・サイコ）も10数種のアニメ効果を楽しめます。
《メッセージウィンドウ》それぞれの個性を重視したおもしろリアクション続出。
《メンバーエリア》状況によって、キャラクターの表情が変り、キミに話かける。
《ライーザエリア》キミとブルーの乗るメカ〝ライーザ〟の武器装備状況が一目でわかる。
《オペレータエリア》オペレータ・ミオが敵の強さ、地球の状況等を教えてくれる。
《選択肢エリア》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。

■〔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


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

登場美女55人

★このリアルなナンパ体験がキミをプレイボーイにする★



★限りなく人工知能に近づいた女の豊富なリアクション★
女性心理学文献と作者の実体験から割り出した女性心理をプログラム化した画期的シミュレーションゲーム。
★ナンパのノウハウを完全シミュレート★
楽しい会話で、相手の性格を見きわめ、プレイボーイになるためのテクニックを探し出せ。
★特定の女の子とデートできるデートモード付★
君のデートしたい女の子のデータを入力すれば、その子と実際のデートを楽しめる。もちろん、明菜・キョンキョン・隣のクラスのかわいい子ちゃんとだってデートOK。

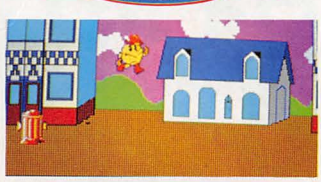
作者　関野ひかる



■〔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シリーズ……￥4,800

©㈱ナムコ　パックランド

PAC-LAND



PC-8001mkIISR
5インチディスク版￥6,800
テープ（2本組）……￥4,800

キャラクターのオリジナルそのものの動きとFM音源を使った軽快なミュージックはかならず君を満足させる。

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13回フレッシュ・エニックス賞係

発表　第11回 **フレッシュエニックス賞**

入選　該当作品なし
佳作　該当作品なし

〔総評〕いつもながら、安易な作品が、目につく、自分の主張をもったユニークな作品を期待します。

明るくなって登場!!
エニックス通信

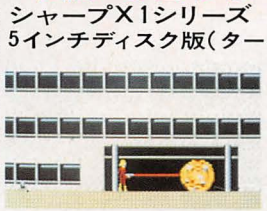
紙面一新!!
今回は"エニックスアイドルコンテスト"開催の
お知らせです。応募のしかたはP 292 です。

スーパーリアリズムロールプレイングゲーム

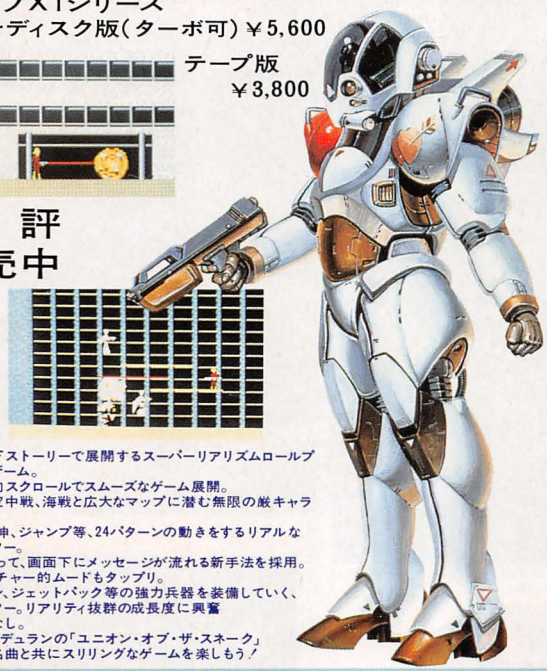
ブレインブレイカー

母船からの
メッセージで展開
する新感覚ゲーム

シャープX1シリーズ
5インチディスク版(ターボ可) ¥5,600
テープ版
¥3,800



好　評
発売中



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!

ゴルフゲームの最高峰!　作者 村守将志

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-8801mkIISR、PC-8801mkII、PC-8801、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-8801mkIISR、PC-8801mkII、PC-8801、シャープX1シリーズ、FM-7全シリーズ……¥4,800

★リアリズムを追求した本格的機能★

●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。
●1人～3人までのプレイが、可能。



『ポートピア連続殺人事件』の作者・堀井雄二の最新作!



★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♡

キミは
軽井沢に愛を
見たか!?

軽井沢誘拐案内

ロマンチックミステリーアドベンチャー



恋人・久美子の妹が、いつまでも帰ってこない。まさか誘拐では……?　キミは久美子をつれてさっそく捜査を開始した!

■〔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

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



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

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。(送料無料)

□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/U	128K以上の増設RAM
PC-9801、PC-9801E	128K以上の増設RAM及び漢字ROM

※商品改良の為、予告なく商品の発売日・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。

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

GYRODINE™

ジャイロダイン

NIDECOM for Better Computer Living SOFT

TAITO

史上最強の戦闘ヘリ、ジャイロダイン。スクランブル緊急発進!

西暦2000年。エイリアンと手を結んだS国は、世界征服のため秘密兵器を開発中だった。それを知った各国は、あらかじめ侵入させておいたスパイの救出と、S国の秘密兵器完成を阻止するため、最強のヘリコプター「ジャイロダイン」の緊急発進を決定した。戦いの最中に、次々と起こるミステリアスな現象。一刻も早く、アジアの某国に隠された敵巨大基地を破壊しろ。秘密兵器の完成は、もう間近に迫っている。S国の野望を打ち砕いて世界を救え!

■ジャイロダイン 新発売

定価6,800円(5"2D)
●PC-8801mkIISR/FR/MR/TR (PC-8801mkII(従来))
●X-1シリーズ



ジャイロダインの画面はテーブルゲーム用ですので、実際の画面とは異なります。

ソフト感覚が、熱くて楽しい。個性派ゲームの勢揃い!



■エレベーターアクション

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!

定価4,500円(カセット版) 定価6,800円(5"FD版) ●PC-8801シリーズ●X-1シリーズ
定価4,900円 ● MSX (ROM版)





■ビクトリアスナイン

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//

タイトーならではの本格3Dゲーム。ピッチャーが投げるボールが、Zoomタッチで目の前に迫ります。三振か、ホームランか。ダイビングキャッチあり、クロスプレーありの、迫力あるプレイを存分に楽しめます。さあ、プレイボール!

定価4,500円(カセット版) 定価7,500円(5"FD版) ●PC-8801シリーズ ●PC-9801U2●FM-7シリーズ●PC-9801シリーズ●PC-6601シリーズ●X-1シリーズ●MZ-2200/2000シリーズ
音声発生機種 ※アウト・セーフなどのイロイロな声が飛び出します。
●PC-8801mkIISR以上(ディスク版) ●X-1ターボModel10(ディスク版)GRAM(CZ-8BGR2)増設で可
●X-1ターボModel20、30、40(ディスク版) ●FM-77/-77L2(ディスク版)→ MB-28121又はMB-28122増設で可 ●FM-77L4(ディスク版) ●PC-9801U2



■スペースインベーダー/PartII

20××年、地球侵略の命を受けたインベーダー前線部隊が、地球へ到来した。無気味に響くインベーダーの足音は、地球壊滅への足音なのか? 定価4,800円● MSX (ROM版)

■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
●X-1シリーズ●FM-7シリーズ 定価3,800円 ●PC-6001mkII(カセット版のみ)



■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●X-1シリーズ●FM-7シリーズ 定価3,800円 ●PC-6001mkII/-6601(カセット版のみ)
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●X-1シリーズ●FM-7シリーズ
▲「フロントライン」、「スペースクルーザー」、「ワイルドウェスタン」の5"FD版をPC-88SR以上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 はマイクロソフト社の商標です。

株式会社 ニデコ

〒101 東京都千代田区外神田1-3-7
■システムコンピュータ営業部/☎03-(253)-0761代 FAX03-(253)-0984
■コンピュータプラザ・ニデコ/☎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。

アナログ/デジタルR・G・B14型カラーディスプレイ
NH-14DV ¥99,800
4050文字、4096色表示のアナログ/デジタル対応タイプ。

新発売

アルバトロス

TOURNAMENT GOLF

スクリーンがボールを追って
全方向スクロール



ゴルフ・ゲーム初の
マルチウィンドウ

ゴルフ・ゲーム初の
ディスク3枚組

他機種移植進行中！



- 9ホールごとに軽快なメロディーでティーブレイク、スコアを集計表示。
- プレイは1人から3人までのパーティーで進行。
- 各コース18ホール。海岸コース(初級)、丘陵コース(中級)、山間コース(上級)を設定。計54ホール。
- キー操作は楽らく、進行もスムース。
- フック、スライスに加えてトップスピン、バックスピンが自由自在。
- 極端な地形がないので、アベレージ・プレイが可能。上達ぶりが、明確に判断できます。



PC-8801mkIISR/FR/MR専用
ディスク版￥8,800
(ディスケット3枚組)

日立S-1
新発売！



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車線へと、激しく変化する道路。ついてこれるか、このスピードに！

- 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

シリーズ最強!!
X1、PC-9801シリーズ版、登場！

PC-8801mkIISR/FR/MR	5"D	6,800円	FM-7/new77/77	T	4,500円
PC-8801mkII	5"D	6,800円	FM-7/new77/77	3.5"D,5"D	6,800円
PC-6001mkII/6601/SR	T	4,500円	MSX	T	3,800円
PC-6601/SR	3.5"D	6,800円	MSX	ROMカートリッジ	5,800円
PC-9801シリーズ	5"2D・2DD,2HD	6,800円	S-1	T	4,500円
X-1/X-1C/X-1ターボ	T	4,500円	S-1	5"2D	6,800円
X-1/X-1C/X-1ターボ	5"D	6,800円	S-1	5"2HD	7,200円



新発売

他機種移植
進行中！

複数行動モード
シューティング・ゲーム



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(個別行動の"フリー・アタック"と隊列行動の"フォーメイション・アタック"モード)
PC-8801mkIISR/FR/MR専用　ディスク版　￥6,800(ディスケット2枚組)

FINAL ZONE
ファイナル・ゾーン

オリジナル テレホンカードプレゼント

いま、アルバトロスかファイナルゾーンをお買い上げいただくと、抽選で300名の方に、「オリジナル・テレホンカード」(新製品イラスト入り、50度数)を差し上げます。

パッケージ裏の銀シールをハガキにはり、住所、氏名、年齢、お買い上げ店名を記入の上、当社「テレホンカードプレゼント係」までお送りください。3月25日(火)の消印有効。なお、発表は発送をもって代えさせていただきます

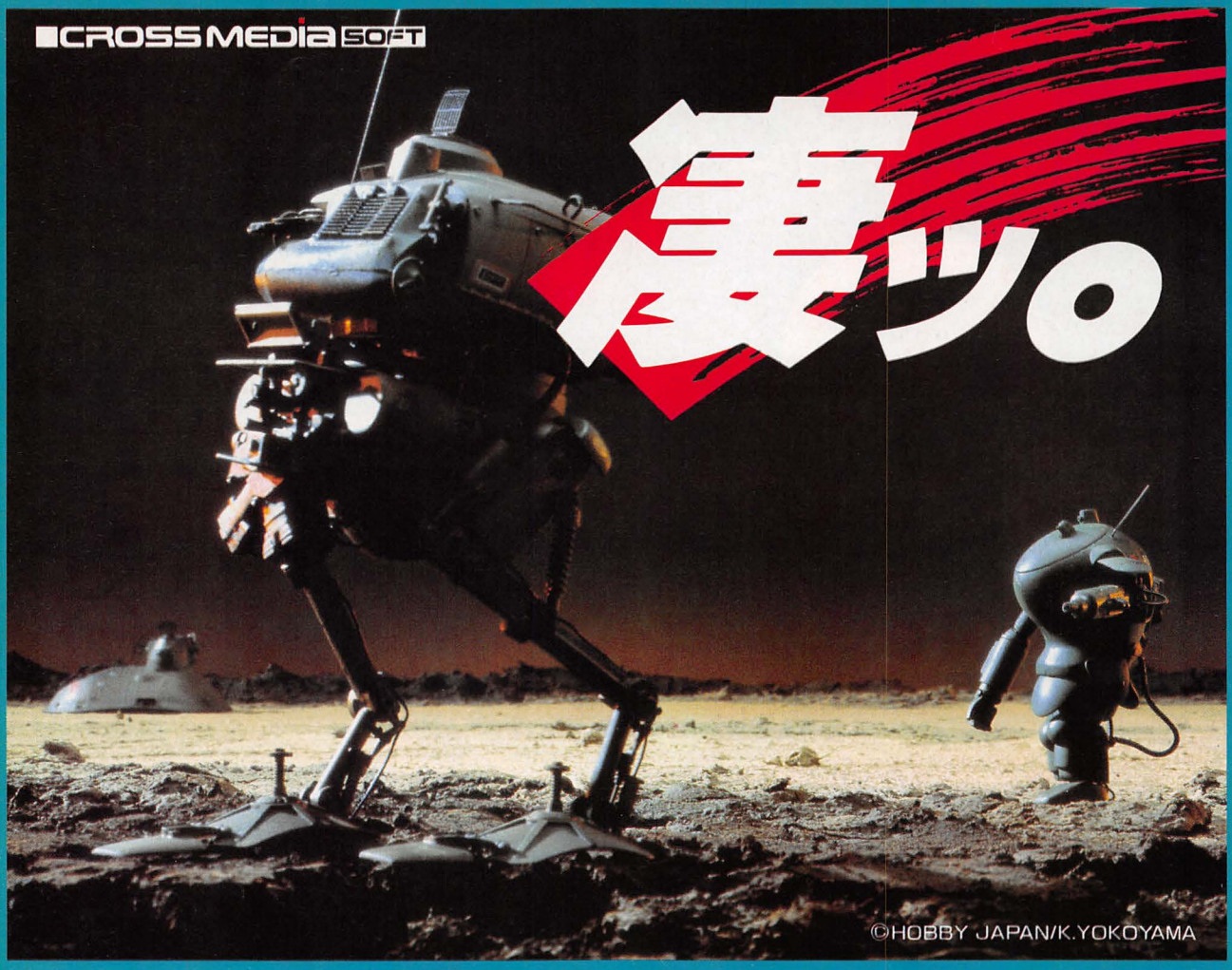
株式会社日本テレネット
〒162 東京都新宿区下宮比町8番地 グランドメゾン飯田橋209号
TEL 03(268)1159

※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。

資料請求券
ベーマガ
4月号

CROSS MEDIA SOFT

震ッ。



バトル・シミュレーション

S.F.3.D ORIGINAL

OPERATION Vヴィ



PC-8801シリーズ　5インチFD
PC-9801シリーズ
5インチ・3.5インチFD
FM-7/77シリーズ
5インチ・3.5インチFD
※すべて　ディスク版　¥6,800

必ず、強くなる。S.F.3.Dユニット

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、戦略はリアルになった。

- 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, SANDSTALKER, 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, KRÖTE, 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。



❶プレーヤーが中隊名を登録。その他現時点の面数、ターン数、中隊の攻撃力が表示される。
❷司令部からの情報、命令を表示。
❸各ユニットの強さや移動能力の残量などを表示。
❹補修、指示、キャンセル、指令再確認、移動攻撃などをテン・キーその他で指定。

お詫び　X-1シリーズ対応の「ZION(ザイオン)」で、一部商品がジョイスティック対応になっておらず、大変御迷惑をおかけ致しました。不良品をお持ちの方は下記住所までお送りください。当社送料負担で良品と交換いたします。
〒150 東京都渋谷区渋谷1-7-5 青山セブンハイツ701号　ビクター音楽産業株式会社 PS制作部

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

春だぞッと。2大キャンペーン実施中

これはよい！
クロスメディアだもんね。

さらにおもしろくなって、モール・モール2登場

ついに出ました、「モール・モール2」。新考案の難解画面に加え、お酒や指輪を集めるモール仲間考案のオモシロ面、チビッ子もチャレンジOKのケーキやソフトクリームをならべたラクラク面がいっぱい。また、ステップ数を自動記録するパーソナルレコード機能、道順を記憶し、好きな所から再トライできるメモリー機能など新機能も充実。コンストラクション機能も付いているからオリジナル面も作れちゃう。これはもう、やるっきゃないね。

モール君の活躍のしかた

- 上の中をドンドン掘って、おイモやフルーツ、ケーキなどを食べよう。全部食べて、ドアに行けば1面クリア！
- モール君は上へ進めないうえ、土のない所では下に落ちてしまう。上へ進むにはハシゴを使おう。
- 岩の下を掘ると岩が落ちてくるけれど、モール君は大丈夫。
- モール君は岩を動かせない。岩の下を掘ったり、遠まわりしたりして、コースを考えよう。
- 全80面。全面クリアをめざせ！

いろいろもらえる「モール・モール2」キャンペーンだいっ。

1 「モール・モール2」お買い上げの方に……

お買い上げ先着3,000名様（各機種それぞれ）に、キーホルダー付オリジナル小銭入れをプレゼント。

2 「モール・モール・クラブ」に入ろう！

会員になったあなたには、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・プレス最新号を差しあげます。

3 「モール・モールクラブ」会員の皆様には……

これはうれしいダブルプレゼント！小銭入れに加え、ロゴ入りオリジナルポーチを差しあげます（各機種それぞれ）お買い上げ先着1,000名様。

MOLE MOLE 2

モール・モール2 ●熱中型思考パズル・ゲーム



FM-7/77シリーズ　5インチ・3.5インチFD
PC-8801シリーズ　5インチFD
ディスク版　¥5,800
FMシリーズカセット版3月下旬発売予定
¥3,800
PC-98シリーズ、X1シリーズ、MSX
5月下旬発売予定

締切迫る！「50面解けたあなたは天才だ」キャンペーン
「モール・モール」の50面を解けた方にジャンパーをプレゼント中（抽選で200名様）。3月末日までの消印有効です。ガンバッテ、チャレンジしよう。

4 悩める会員を救えキャンペーン、「モール・エイド」

「モール・モール」の1～45画面のうち、解けない面の解法を教えます。詳しくはモール・モール・クラブ会報をご覧ください。
★「モール・モール」を買って、まだ「モール・モール・クラブ」に入っていないあなた！すぐ入会しましょう。

僕のパソコンが楽機になった。

〔1〕ミュージック・エディター

〈音色設定〉1音単位で設定・変更可能（FM音源パートは1曲中32音色、PSGパート・エンベロープパターンは1曲中70種類まで）。
〈スペシャル・コマンド〉曲途中でのテンポ、音量、音色など楽譜に表わせない微妙な音をダイレクト入力。
〈データ情報〉入力中の各種情報を常時表示。
〈演奏〉パート単位の演奏が随時可能。
〈登録〉曲データに40文字までのコメント登録可能。

〔2〕FMサウンド・エディター

〈操作〉カーソル・キーで音色パラメータ値、スロットの変更。〈プリセット音〉32音色を搭載。〈音色モニター〉キーボードを使って随時可能。〈登録〉各音色に10文字までのネーム登録。音色コピー機能付。

〔3〕グラフィック・プレーヤー

〈演奏モード〉

SINGLE PLAY——テンポ、キーなどを変えて、1曲ずつ演奏。JUKE BOX——指定した曲順で複数曲を演奏。AUTO PLAY——ディスク上の曲をランダムに呼び出し演奏。

〈ユーティリティ〉

FILE COPY——ディスク間の曲ファイルのコピー。
FILE KILLER——不要の曲ファイルを消去。

「MUSIUM2 コンテスト」で、CDプレーヤーをいただきっ！

「MUSIUM2」はPSG3声、FM音源3声の計6声シンクロを実現した画期的なミュージックツール。クロスメディアではこの「MUSIUM2」で作った曲を募集中です。32のプリセット音でオーケストラ風に編曲したり、モニター音を聴きながら作曲したり、自分だけの音色を使ってキミも自信作を応募しよう。

応募要項

「MUSIUM2」上で作成した曲データを、フロッピーディスク、またはカセットテープにセーブして、住所・氏名・年令・職業・使用機種名を明記の上お送りください。作品は審査が終り次第返却します。

〈部門〉
- オリジナル作品アレンジ部門（最優秀賞1名・優秀賞5名）
- 既成曲アレンジ部門（最優秀賞1名・優秀賞5名）

〈賞品〉
- 最優秀賞　ビクターCDプレーヤーXL-V77
- 優秀賞　ビクターから発売中のCD、レコードまたは音楽テープ（4,000円以内）1点
- 参加賞　クロス・メディア特製ボールペン

※参加賞はあくまで審査対象者のみとなります。

〈応募期間〉昭和61年3月1日～5月末日
〈あて先・お問合せ〉〒150 東京都渋谷区渋谷1-7-5 青山セブンハイツ605号 ビクター音楽産業株式会社PS制作部03(486)9470
〈結果発表〉7月上旬発売の雑誌広告

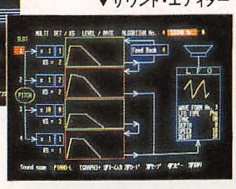
▼グラフィック・プレーヤー

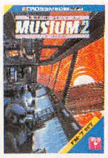




▲ミュージック・エディター

▼サウンド・エディター





FM音源対応・音楽のワープロ

MUSIUM 2

ミュージアム2

FM-7/77シリーズ5インチ・3.5インチFD/カセット
PC-8801シリーズ　5インチFD
※すべて　ディスク版　¥8,800
カセット版　¥6,800
（FM-77AV・L2、PC-8801mkIISR・FR・MR以外はFM音源ボードが必要です。）

●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。
詳しいパンフレット御希望の方は右の資料請求券を下記までお送りください。
〒150 東京都渋谷区渋谷1-7-5 青山セブンハイツ701号 ビクター音楽産業株式会社PS制作部

資料請求券
86-4
BASICマガジン

dexter soft

飛び出す勢い！この熱

「忍者くん」が手裏剣を投げ、「ピピ」がおおあばれ、そして「フォーメーションZ」が激しい戦いを繰り拡げる。さらにヨーロッパを狼男シンドロームに巻きこんだ「KNIGHT LORE」が加わり、デクスタソフトは、いま興奮度200%！面白さはますますビッグ&ワイド。
キャパを越える興奮で、コンピュータのオーバーヒートにご用心。



ピピ

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。

フォーメーションZ

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。
★CT版 各¥4,500●X-I/C/F/Turbo●PC-8801/mkII/SR/FR/MR●FM-7/NEW7/77
★FD版 各¥6,800●X-I/C/F/Turbo(5"FD)●PC-8801/mkII/SR/FR/MR(5"FD)●FM-7/NEW7/77(5"FD)●FM-7/NEW7/77/77AV(3.5"FD)

MSX はマイクロソフト社の商標です。

さ！只今人気沸騰中！

JALECO®
株式会社ジャレコ

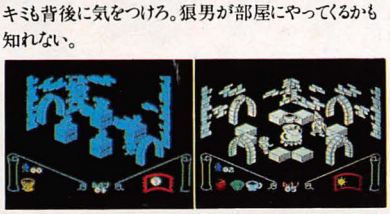


KNIGHT LORE

ナイト・ロアー　伝説の狼男

世界を襲う、狼男の呪い。

イギリスでセンセーションを起こした、怪奇と幻想が繰りなすニュータイプのロールプレイングアドベンチャーゲーム「ナイト・ロアー」が日本上陸！ナイトロアー城内は何が起こるかわからない未知の世界。狼男になってしまう呪いをかけられた兵士は、40日の間に、魔法使いへ14種類の貢ぎものを持っていかなければ、人間にもどることはできない。あせる兵士にゴーストや火の玉が襲いかかる！3D構成の立体的な画面で、キミは兵士になりきれる筈だ。襲いかかる障害やワナは、キミ自身の推理力・記憶力・判断力だけで乗り越えろ！キミも背後に気をつけろ。狼男が部屋にやってくるかも知れない。



★ MSX ROM版¥5,700(16KB)

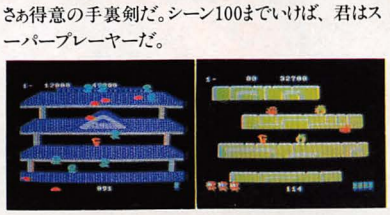
©1985 LICENSED BY ASHBY COMPUTERS AND GRAPHICS LTD.

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。



©1985 LICENSED BY UPL CO., LTD.

★ MSX ROM版¥5,700(16KB)
★CT版 各¥4,500●X-1/C/F/Turbo●PC-8801/mkII/SR/FR/MR●FM-7/NEW7/77
★FD版 各¥6,800●X-1/C/F/Turbo(5"FD)●PC-8801/mkII/SR/FR/MR(5"FD)●FM-7/NEW7/77(5"FD)●FM-7/NEW7/77/77AV(3.5"FD)

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、日本デクスタ宛に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

ザナドゥ

XANADU™

FALCOM ORIGINAL ROLE-PLAYING GAME
DRAGON SLAYER II

-A new type real time role-playing game by Falcom-



4/11 新発売

FM-7/77
FM77AV
5"ディスク
3.5"ディスク 各¥7,800
予約受付中

好評発売中！

X1/C/F X1turbo/turboII	テープ版(2本組) ¥6,800 5"ディスク(2枚組) ●シングルディスクでも使えます ¥7,800
PC-8001mkIISR 専用 PC-8801/mkII(SR,FR,MRは不可) PC-8801mkIISR/FR/MR専用	5"ディスク(2枚組) ●シングルディスクでも使えます 各¥7,800
PC-9801E/F/M/U/VF/VM	5"ディスク 2DD,2HD 3.5"ディスク 2DD 8"ディスク2D 各¥7,800

●テープ版はDISK版と画面の絵が異なります。●X1Dはテープ、3インチとも使用できません。●カセット版・X1以外の発売予定はありません。

Produce and Supervision: Kow Yokoyama Photo: Masaki Okumura





Falcom
日本ファルコム株式会社

SST

通信販売 送料無料

▶通信販売ご希望の方は、品名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記の上、現金書留で日本ファルコム・ベーマガ 係宛までお申し込みください。

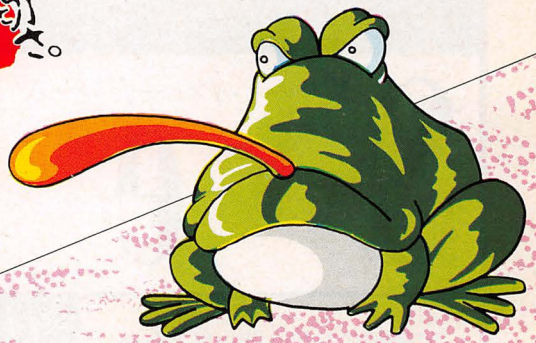
スタッフ募集：君もプロフェッショナルになってみないか？ あなたのオリジナリティを大切にします。(バイト可)

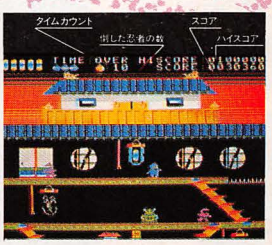
〒190 東京都立川市柴崎町2-2-19 カトービル TEL.0425(27)4121代

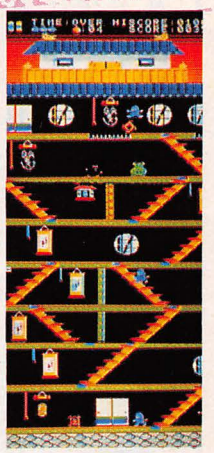
CASIO

MSX











これぞ、伊賀忍法帖の秘伝!

時は戦国。盗まれた忍法帖全四巻を取り戻すべく、伊賀丸は手ごわい敵の待つ甲賀の城へ…。

パターンは全部で5つ。まずは城の門前で腕だめし。城に忍び込む伊賀丸を襲うお庭番、そして塀からは火の玉が…。秘伝・其ノ一…火の玉の届かない場所を探せ! 第2〜第4面の城内では、よこスクロールに挑戦。めざす巻物は掛軸の裏に、掛軸を全部めくらないと出てこないぞ。秘伝・其ノ二…出口のフスマを確認せよ。いよいよ第5面はたてスクロールの天守閣。敵は総攻撃をかけてくるから油断は禁物。秘伝・其ノ三…飾ってある巻物をとれ! シビレの術・マキビシの術・隠れ身の術のどれかが使える。他にも秘伝がいっぱい、自分の力で見つけてみよう…。さあ、天守閣をめざしてガンバレ伊賀丸、健闘を祈る。

絶賛発売中!



伊賀忍法帖

MSX ROM GPM-117

©CASIO ¥4,800

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

※上記のソフトは、8KB以上のMSXパソコンで使えます。 ●MSXはマイクロソフト社の商標です。

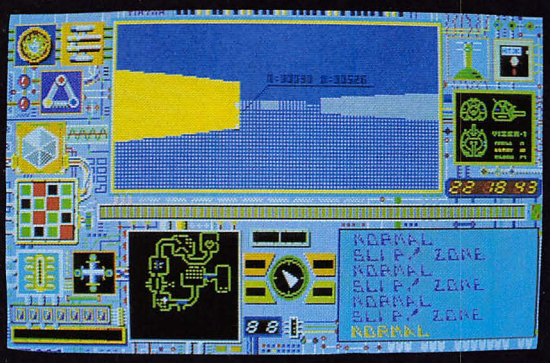


リアル・ハイスピードゲーム「シーナ」新発売

TINYAN PRESENTS

SeeNa

この鮮烈なスリル。リアルなスピード感。行く手は、壁また壁のはてしない迷路都市。敵が立ちはだかる。動く道路に流される。コンパスがきかなくなる。…多くの難関が君を待ち受ける、未体験ゾーンだ。さぁ、ここに座ってごらん。SeeNaが君を乗せて、興奮のまっただ中へと突っ走る。



未来が気になるなら、ここへおいで。
SeeNaは、ゲームの未来形。







速報！

「大戦略パワーアップセット」(仮称)

大戦略を数倍手ごわく、面白く、新マップも沢山。

近日発売

ウォーシミュレーション 現代大戦略

●PC-8801mkIISR/TR/FR/MR
5"-2D (2枚組 2ドライブ必要です)
※PC-8801,PC-8801mkIIでは使用できません

定価6,800円

■ユーザーズ・ポスト　商品の詳しい資料請求、お問い合せ、ご要望などがございましたら、ハガキに資料請求券を貼り、住所、氏名、年令、職業、使用機種を明記のうえ、弊社まで、お寄せ下さい。

■商品のお申し込み方法　現金書留、郵便為替、または郵便振替(福岡3-37311)で、商品名、機種、メディア名を明記のうえ送料を添えて㈱システムソフトまでお申し込み下さい。

■送料について　400円、送料は切手も可。

※この製品の仕様は、機能・性能の改善のため将来予告なしに変更することがあります。

SystemSoft 株式会社 システムソフト
〒810 福岡市中央区渡辺通2丁目4-8小学館ビル
☎092-714-6236

資料請求券
マイコンBASIC
マガジン
4

namcot

クーソーしてから、寝てください。



©NAMCO, ALL RIGHTS RESERVED



予定価格¥4,500

4月中旬発売

14 ディグダグII

あのディグダグが、より強く、面白くなって再登場。宿敵プーカ&ファイガーと、今度は72の島で対決だ。新テクニックは「島くずし」。モンスターなんか、まとめて海に落としちゃえ。前作をしのぐ迫力の戦略的コミカル・アクションゲームです。

4月上旬13タッグチームプロレスリングいよいよ登場。

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 10パックランド 11バーガータイム 12スターラスター

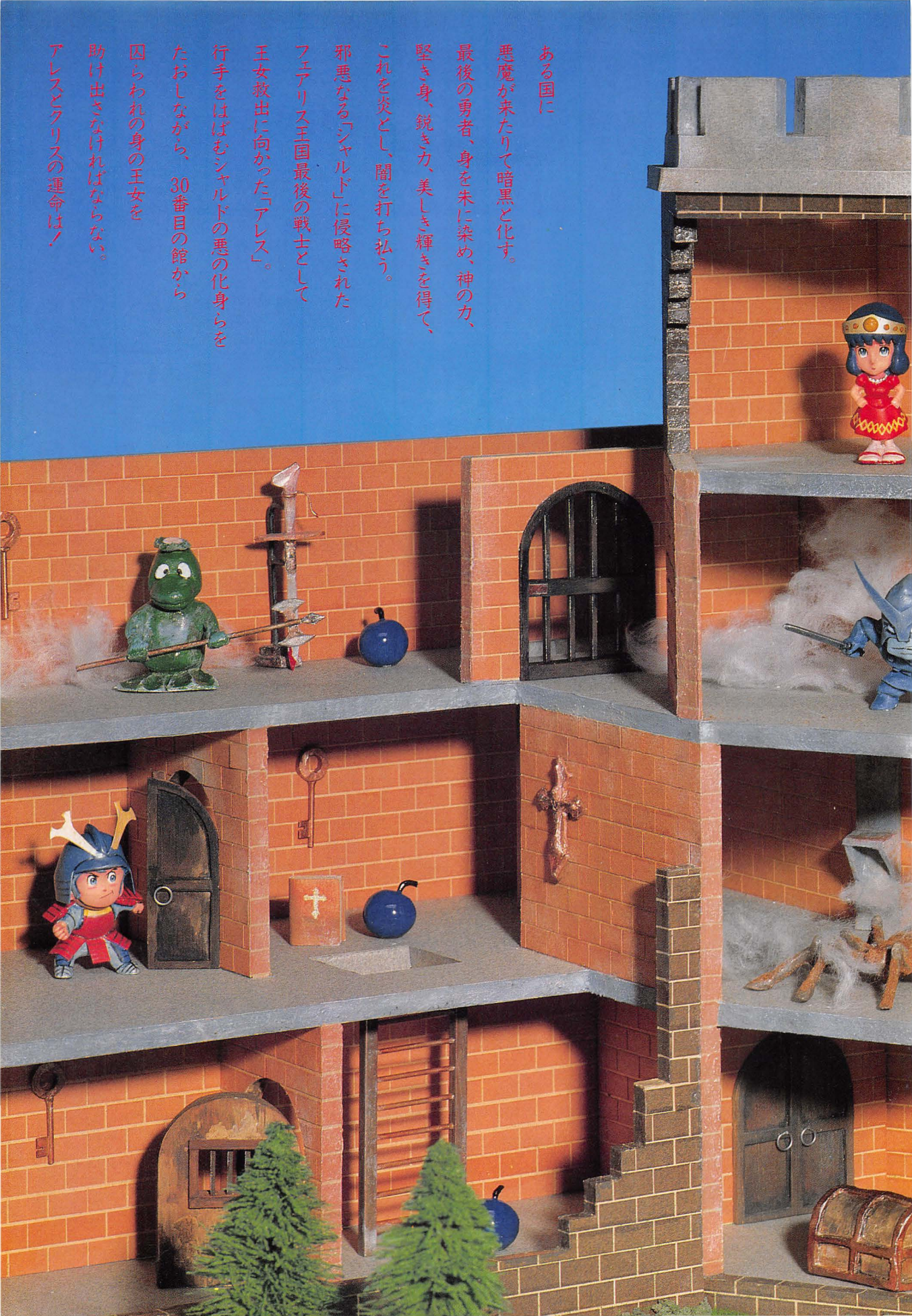
お求めは電波新聞社(本社、各支局)ソフト販売部に現金書留もしくは郵便振替にてお申込み下さい。送料1本200円、2本300円、3本400円、5本以上送料サービス。尚、販売店様の御注文も下記支社・支局にお問合せ下さい。

ファミリーコンピュータ™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

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！



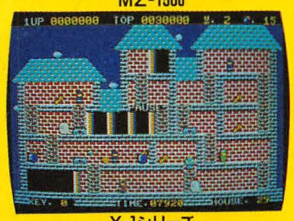
マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111



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

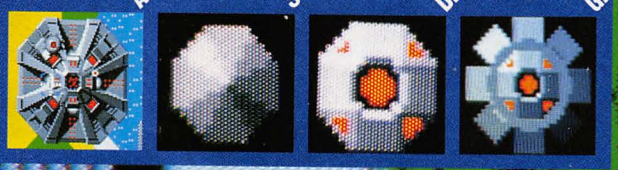
PC-8801/mkII/mkIISR……5ディスク版 定価6,200円
……テープ版 定価4,000円
PC-8001mkIISR専用版……テープ版 定価4,000円

※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☎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

マイクロソフト









MZ-2500ゼビウスお求めの方へ

MZ-2500ゼビウス（ディスクのみ）を購入した方は、ジョイスティック付(8,800円で発売予定）との差額分でジョイスティック単体（XE-1B）を購入することができます。その際パッケージに付いている交換シールを添えて電波新聞社出版販売部もしくは各支局へお申し込み下さい。

Super mz

©株式会社 ナムコ

完ぺきなスムーズ・スクロール、オリジナルにあくまでも忠実なキャラクターの色表現、そして、ゲーム性、神秘性をSuper MZで再現しました。

色モードは三つ。デジタルRGB、アナログRGB、パレットボードを使用した特別設定色モードと、お手持ちのハードに合わせて選べます。

XE-1など、アタリ仕様のジョイスティックも使用可。特別仕様のオリジナル・ジョイスティック付きのソフトも用意いたしました。リアルタイム・ゲームの最高峰XEVIOUSを心ゆくまでお楽しみください。



（写真は、特別設定色モードです。）





Super mz

XEVIOUS ゼビウス

3.5インチディスク版……定価6,800円
ソフト＋ジョイスティック……近日発売

Let's PLAY SUPER XEVIOUS

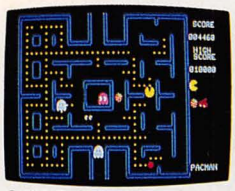
XEVIOUS for Super MZには，SUPER XEVIOUSモードが設定されています。デモ時にESCキーを押し，エリア選たくモードにした状態で，アルゴキーを押すと，17面以降のSUPERモードが選べるようになります。

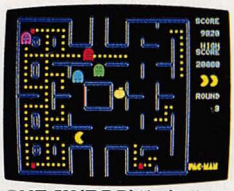
なお，以下のリストをはじめ，全国の有力パソコンショップでは，このSUPER XEVIOUS for MZ-2500をはじめ，MZ-2500のソフトを実演中です。

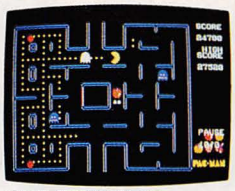
東京地区 ▶九十九電機(株)7号店☎03-253-4199▶ヤマギワ本店☎03-253-2111▶サトー無線本店☎03-253-5879▶石丸電気マイコンセンター☎03-255-3111▶シントク電気本店☎03-255-0271▶ロケット本店☎03-257-0606▶ロケット3号店☎03-257-0345▶ラオックス本店☎03-253-7111▶第一家電本店☎03-258-4101▶ミナミ電気☎03-257-0373 名古屋地区 ▶栄電社☎052-581-1231▶九十九電機☎052-263-1681▶河合無線☎0592-26-0111 大阪地区 ▶上新電機(株)テクノランド☎06-644-1413▶上新電機(株)メディアランド☎06-644-1613▶二宮無線エレランド☎06-632-2038▶二宮無線パソコンランド☎06-643-3217▶中川無線電機本店☎06-463-2850▶せいでん三宮本店☎078-391-8171

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

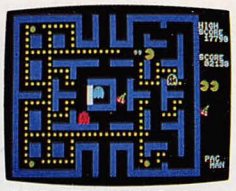
XEVIOUS


①FM-7パックマン

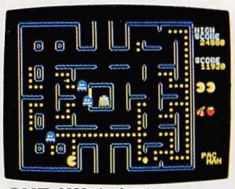

②MZ-700(PCG)パックマン

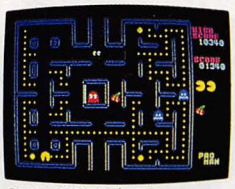

③MZ-1500パックマン

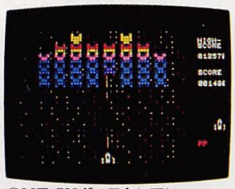

④PC-6001mkⅡパックマン

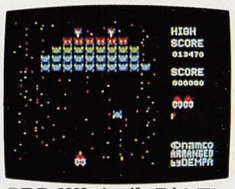

⑤PC-8001mkⅡパックマン

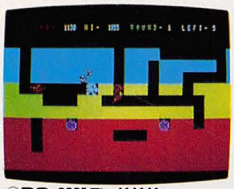

⑨X1パックマン


⑩MZ-2200パックマン


⑪MZ-2500パックマン


⑫MZ-700ギャラクシアン

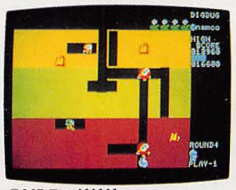

⑬PC-6001mkⅡギャラクシアン

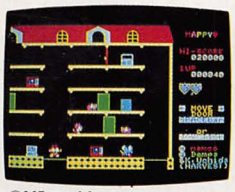

⑲PC-8001ディグダグ


⑳PC-8001mkⅡSRディグダグ


㉑PC-8801ディグダグ


㉒PC-8801mkⅡSRディグダグ


㉓X1ディグダグ

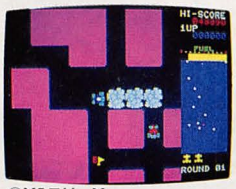

㉙X1マッピー


㉚FM-7マッピー


㉛PC-8001mkⅡSRマッピー


㉜PC-8801ギャラガ


㉝MZ-1500ギャラガ


㉙X1ラリーX


㉚PC-6001mkⅡグロブダー


㉛MZ-1500グロブダー


㉜PC-6001タイニーゼビウス


㉝X1ゼビウス

「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。

遊気



PAC-MAN パックマン

① FM-7テープ……定価3,500円
FM-77 3.5インチ……定価5,800円
② MZ-700(1200/K/C(48K))
PCG共用テープ……定価3,000円
③ MZ-1500 QD……定価4,300円
④ PC-6001mkⅡ/PC-6601
テープ……定価3,000円
⑤ PC-8001mkⅡ テープ……定価3,500円
⑥ PC-8001mkⅡSRテープ 定価3,500円
⑦ PC-8801/mkⅡ/SR
テープ……定価3,500円
⑦ PC-8801/mkⅡ/mkⅡSR
5インチ……定価5,800円
⑧ PC8801mkⅡSRテープ…定価3,500円
⑧ PC-8801mkⅡSR
5インチ……定価5,800円

⑨ X1/C/CS/CKテープ……定価3,500円
⑨ X1D 3インチ……定価5,800円
⑨ X1turbo/Fモデル20 (200ラインモード)
5インチ……定価5,800円
⑩ MZ-2000/MZ-2200
テープ……定価3,500円
⑪ MZ-2500 3.5インチ……定価6,500円

GALAXIAN ギャラクシアン

⑫ MZ-700/1200 (48K)
テープ……定価3,000円
⑬ PC-6001mkⅡ テープ……定価3,000円
⑭ PC-8001mkⅡ テープ……定価3,500円
⑮ PC-8801/mkⅡ/mkⅡSR
テープ……定価3,500円
⑮ PC-8801/mkⅡ/mkⅡSR
5インチ……定価5,800円

⑯ X1/C/CS/CK
テープ……定価3,500円
⑯ X1D 3インチ……定価5,800円
⑯ X1turbo/Fモデル20 (200ラインモード)
5インチ……定価5,800円
⑰ FM-7 テープ……定価3,500円
⑰ FM-77 3.5インチ……定価5,800円

DIG DUG ディグダグ

⑱ MZ-1500 QD……定価4,300円
⑲ PC-8001/mkⅡ/mkⅡSR(Nモード)
テープ……定価3,000円
⑳ PC-8001mkⅡSR
テープ……定価3,800円
㉑ PC-8801/mkⅡ テープ…定価3,500円
㉑ PC-8801/mkⅡ5インチ…定価5,800円
㉒ PC-8801mkⅡSR テープ…定価3,800円
㉒ PC-8801mkⅡSR 5インチ…定価6,000円

㉓ X1/C/CS/CK テープ……定価3,500円
㉓ X1D 3インチ……定価5,800円
㉓ X1turbo/Fモデル20 (200ラインモード)
5インチ……定価5,800円
㉔ FM-7 テープ……定価3,500円
㉔ FM-77 3.5インチ……定価5,800円
㉕ FM-77AV 3.5インチ……近日発売
㉖ PC-6001mkⅡ/SR テープ…定価3,500円
㉖ PC-6601/SR 3.5インチ…定価5,800円

MAPPY マッピー

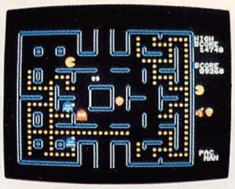
㉗ MZ-700(1200/K/C(48K))
PCG共用テープ……定価3,000円
㉘ MZ-1500 QD……定価4,300円
㉙ X1/C/CS/CK テープ……定価3,500円
㉙ X1D 3インチ……定価5,800円
㉙ X1turbo/Fモデル20 (200ラインモード)
5インチ……定価5,800円

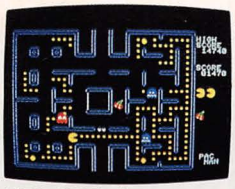
namcoオリジナル・ゲーム・シリーズ

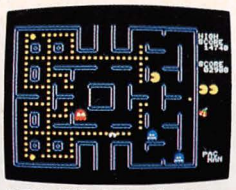
●全国マイコンショップ及び電波新聞社本社・支局でお求め下さい。

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

★は新作ソフトです。


⑥PC-8001mkIISRバックマン


⑦PC-8801バックマン

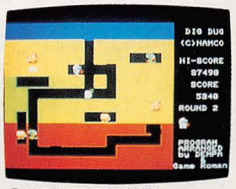

⑧PC-8801mkIISRバックマン


⑭PC-8001mkIIギャラクシアン


⑮PC-8801ギャラクシアン

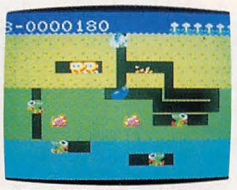

⑯X1ギャラクシアン

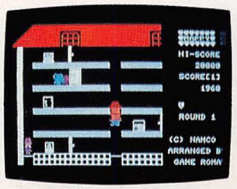

⑰FM-7ギャラクシアン

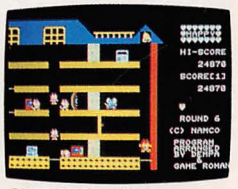

⑱MZ-1500ディグダグ


㉔FM-7ディグダグ


㉕FM-77AVディグダグ


㉖PC-6001mkIIディグダグ


㉗MZ-700(PCG)マッピー

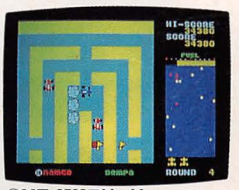

㉘MZ-1500マッピー

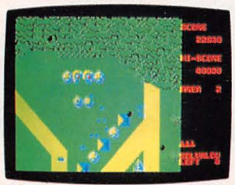

㉞FM-7ギャラガ

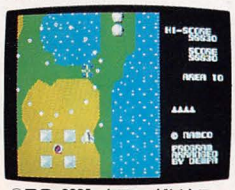

㉟X1ギャラガ


㊱MZ-2500ギャラガ


㊲FM-7ラリーX

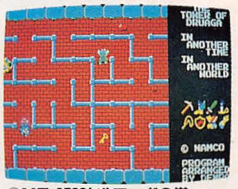

㊳MZ-1500ラリーX


㊹FM-7ゼビウス


㊺PC-8001mkIISRゼビウス


㊻MZ-2500ゼビウス


㊼PC-6001mkIIタイニーゼビウス


㊽MZ-1500ドルアーガの塔

凛凛

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


MZ-2500
THE TOWER OF DRUAGAより

㉚FM-7 テープ……近日発売
㉚FM-77 3.5インチ……近日発売
㉛PC-8001mkIISR テープ……近日発売

GALAGA ギャラガ

㉜PC-9801/E/F/m/U
5インチ……各定価6,800円
3.5インチ……定価6,800円
㉝MZ-1500 QD……定価4,500円
㉞FM-7 テープ……定価3,800円
㉞FM-77 3.5インチ……定価6,000円
㉟X1 テープ……定価3,800円
㉟X1turbo/Fモデル20 (200ラインモード)
5インチ……定価6,000円
㊱MZ-2500 3.5インチ……定価6,500円

RALLY-X ラリーX

㊲FM-7/NEW7 テープ……定価3,500円
㊲FM-77 3.5インチ……定価5,800円
㊳MZ-1500 QD……定価4,300円
㊴X1/C/CS/CK テープ……定価3,800円
㊴X1turbo/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

㊵PC-6001mkII/SR/6601/SR
テープ……定価3,800円
㊵PC-6601/SR 3.5インチ…定価6,000円
㊶MZ-1500 QD……定価4,500円

TINY XEVIOUS タイニーゼビウス

㊷PC-6001/mkII/6601/SR
テープ……定価3,500円

XEVIOUS ゼビウス

㊸X1/C/CS/CK テープ
ソフト+ジョイスティック……定価5,900円
㊸X1D 3インチ
ソフト+ジョイスティック……定価7,500円
㊸X1turbo (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
㊹FM-NEW7/FM-7 5インチ
ソフト+ジョイスティック……定価9,300円
㊹FM-77 3.5インチ
ソフト+ジョイスティック……定価9,300円
㊺PC-8001mkIISR テープ 定価4,300円
㊻MZ-2500 3.5インチ……定価6,800円
(ジョイスティック付は近日発売)

TINY XEVIOUS mkII タイニーゼビウスマークII

㊼PC-6001mkII/SR/6601/SR
テープ……定価3,500円
㊼PC-6601/SR
3.5インチ……定価5,800円

THE TOWER OF DRUAGA ドルアーガの塔

㊽MZ-1500 QD……定価4,800円
● MZ-2500 3.5インチ……近日発売

MZ-2500ゼビウスお求めの方へ

MZ-2500ゼビウス(ディスクのみ)を購入した方は、ジョイスティック付(8,800円で発売予定)との差額分でジョイスティック単体(XE-1B)を購入することができます。その際パッケージに付いている交換シールを添えて電波新聞社出版販売部もしくは各支局へお申し込み下さい。

在庫がない場合は取寄せてもらえます。また、通信販売も行なっていますので293ページを参照して下さい。

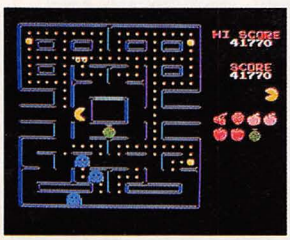
© 株式会社ナムコ

マイコンソフト

©株式会社ナムコ



MINI GOLFを買うと成績



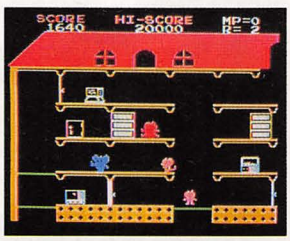
パックマン

namcot



迷路に並んだエサをどんどん食べる、パックマン。それをジャマする4匹のモンスターとの手に汗握る追撃戦。パワーエサで立場が逆転。モンスターをやっつけろ！

MSX 定価4,500円



マッピー

namcot



正義感あふれる元気なポリス、マッピー！盗品さがして行ったり来たり追いかけっこ。うろうろしてるとニャームコやミューキーズにつかまっちゃうぞ。

MSX 定価4,500円



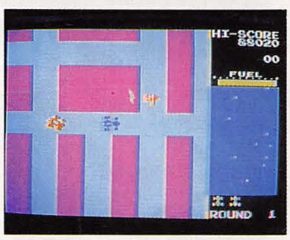
キング&バルーン

namcot



風船編隊が王様をさらいに急降下。大砲で風船をやっつけろ。あれ、王様がさらわれちゃった。大砲一発！うまく当たれば王様フワフワ降りてきて"THANK YOU"

MSX 定価4,500円



ラリーX

namcot



迷路に隠されたチェックポイント。それをレーダー頼りにクリアしていくラリーゲーム。対抗車の妨害あり、岩が落ちていたりの、なかなか難コース。煙幕一発ピンチ脱出！

MSX 定価4,500円



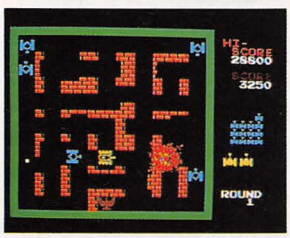
ボスコニアン

namcot



360度全方向からせまりくる敵ミサイルをかわし、レーダーをたよりに敵基地を破壊するスペース・ゲームの決定版。驚異の音声合成付き!!

MSX 定価4,500円



タンクバタリアン

namcot

不気味な地響きをたてて迫りくる戦車隊、彼らの総攻撃をくいとめ、司令部を死守する壮絶な市街戦。危険をおかして接近戦にもちこみ、正面攻撃をかけるスリル。連射砲で敵を粉砕する興奮。勇気と不屈の闘志を要求される過激な戦闘ゲームだ。

MSX 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078-391-0445









MINI GOLF

全国のパソコンゴルファーの皆さん、ナムコットのMSXソフト「MINI GOLF」でもうラウンドされましたか？ これを知らないではパソコンゴルファーじゃないよ。ストローク・プレイ、マッチプレイもでき、2倍楽しめる内容になっています。

コース構成も本格的。バンカー、フェアウェイ、ラフ、ティーグラウンド、OB区域、芝目、ウォーターハザード、立木風など、本物のゴルフプレイそのままの設定がしてあります。

■ミニゴルフ三つの特長

1. 操作がわかりやすく、手順は常にコメントとして画面に表示されます。
2. グリーンの芝目が複雑に構成され、より本物に忠実なパッティング感覚を生みます。
3. クラブや打球の方向の基準はコンピュータが、指示してくれます。

MINI GOLF namcot ミニゴルフ

MSX用ROMカートリッジ 定価4,500円

使用上のお願い：お父さん！パソコンの独占はおやめください。

が上がります?!

MSX・キャラクタグッズ当選者発表

特別賞（オリジナル・トレーナー）

竹原市 渡辺 幸雄	姶良郡	宮地 竜治
愛甲郡 鈴木 潤	神戸市	合田 政義
宝塚市 山田 博和	札幌市	小林 貴史
新潟市 渡辺 恒至	加賀市	小田 親幸
岐阜市 佐藤 俊治	宮津市	中立 洋志

他 90名

ナムコ賞（Tシャツ）

臼杵市 西森 健二	寝屋川市	阪口 昌則
一志郡 北出 良仁	奈良市	内田 秀哉
佐波郡 大島 輝久	大阪市	草木 明延
富田林市 宮下 義信	網走郡	菅原 彰
札幌市 末永 勝己	横浜市	平田 真生

他 90名

ナムコ賞（ポーチ＆タオル）

大阪市 田中 清二	江戸川区	野口 雅広
横浜市 中西 祐悟	川崎市	福井 捷介
習志野市 池田 達彦	大阪市	中本 満
飾磨郡 太田 陽二	札幌市	西川 直美
瀬棚郡 植村 暁	大阪市	藤岡 義典

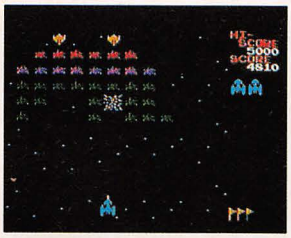
他 90名

残念賞（ペーパーバック）

松戸市 小川 一広	田無市	皆川 浩
三島市 小磯 和正	南秋郡	小山 央
福岡市 筒井由美子	取手市	佐々木尚征
駿東郡 富松 祐範	西春日井郡	清水弥寿子
盛岡市 佐々木 隆	摂津市	津田 憲司

他 290名

たくさんの御応募ありがとうございました。



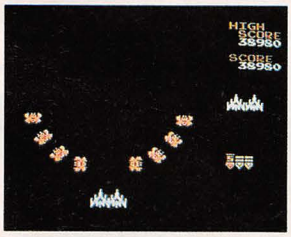
ギャラクシアン

namcot



宇宙空間をひた進むエイリアンの大編隊。ギャラクシップで迎撃だ。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。

MSX 定価4,500円



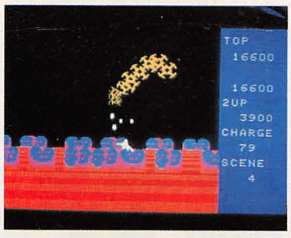
ギャラガ

namcot



相手は宇宙最強のギャラガ軍団。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！エコー付きサウンドにも感動!!

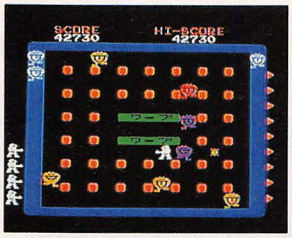
MSX 定価4,500円



エクセリオン

「ゾル二軍撲滅のため、エクセリオン軍の新鋭迎撃機ファイターEXは発進した」。武器は二つのビームを同時発射できるデュアルビームと、連射可能のシングルビーム。MSXゲーム初の慣性飛行感覚のリアルなフライト・フィーリングに人気集中！

BYジャレコ MSX 定価4,500円



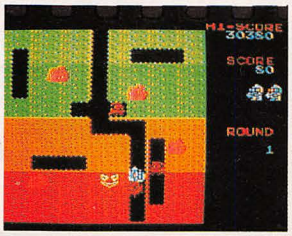
ワープ&ワープ

namcot



おもしろキャラクターの楽しさと、思考性の高いゲームソフトがミックス！2つの戦場をワープで移動。トコトコせまりくるベロベロたちをやっつける。

MSX 定価4,500円



ディグダグ

namcot



地中にもぐって掘りまくれ！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・バッチン！上手に穴を掘ってさそい込み、岩落としで一網打尽！

MSX 定価4,500円

売り切れ続出!!

ナムコットゲームシリーズをお求めの際一部の商品が品薄もしくは売り切れでひじょうにご迷惑をおかけしております。近日中に次期商品が入荷いたしますのでご了承下さい。

お求めは巻末に掲載の全国有力パソコンショップ、電気店または電波新聞社各支局のマイコンソフト販売部へどうぞ。通信販売の送料は1本200円、2本300円、3本400円、5本以上サービスです。

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

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

ALL ABOUT Na

ナムコゲームのすべて





第1章：ナムコゲームのみりょくをさぐる
★ボムビー★キューティキュー

第2章：パックマンとその仲間たち
★パックマン★スーパーパックマン★パック＆パル

第3章：ナムコ スペース・ゲーム大研究
★ギャラクシアン★ボスコニアン★ギャラガ★ギャプラス

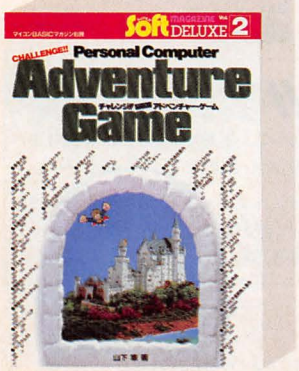
第4章：ナムコ キャラクター・ゲーム研究
★ラリーX★ニューラリーX★タンクバタリアン★キング＆バルーン★ワープ＆ワープ★ディグダグ★マッピー★グロブダー★ディグダグII

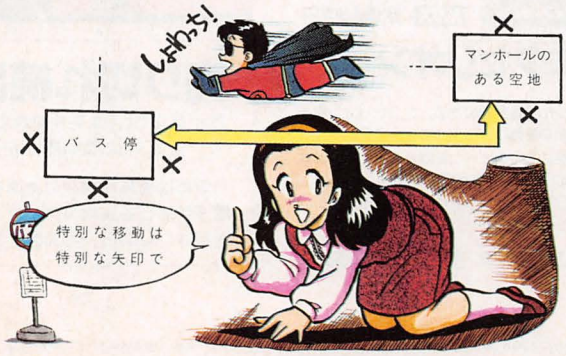
第5章：ナムコ ニュータイプ・ゲーム研究
★ポールポジション★ポールポジションII★ゼビウス★フォゾン★リブルラブル★ドルアーガの塔★パックランド★ドラゴンバスター★メトロクロス

ご愛読ありがとう！貴重な意見もありがとう！

★おもしろくてためになる。相模原市・西村竜一君★わからなかったゲームが理解できた。千葉市・大久保　淳君★カラーが多く読みやすい。名古屋市・内海公彦君★ナムコ　ミュージック全集が気にいった。南埼玉郡・浜野幸一君★ナムコグッズのカタログがいい。鳥羽市・小原教和君★キャラクター・パターン！これは資料になります。京都市・小早川辰久君★これを読んでナムコゲームに目ざめてしまった。草加市・牧野　茂君★すごくいい。特にスーパーテクが気にいった。矢板市・福田泰久君★少し不満もあるが，よくこれだけまとめたと思う。調布市・中村武郎君★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

みー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

ー・ゲーム

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



©株式会社ナムコ

定価2,000円

発売中

書店にない場合は予約してください。

タウザー

作・絵/トニー・ロス　訳/山脇 恭



「お月さまが欲しいの」ガールフレンドのにゃんこのために、タウザーは大張り切り/ お月様まで手が届くかな？（「タウザーのおくりもの」より）やんちゃで愉快な小犬のタウザーが大活躍。ちょっぴりおませな小猫のにゃんこ、物知りのスメリー先生や魔法使い等々、愉快な登場人物が勢揃い/ 4歳ぐらいのお子様から大人まで、楽しめる絵本。（全6巻）

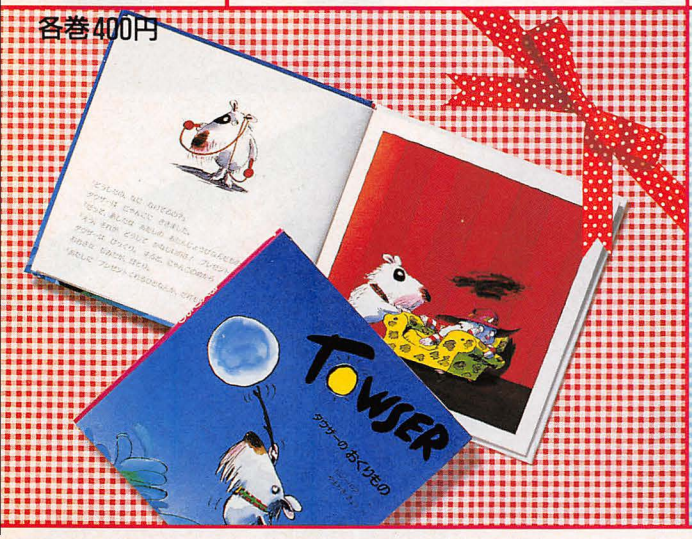
くまくんの絵本

作/ミシュリーヌ・ベルトラン
絵/リーズ・マラン　訳/辻 昶



生まれて初めて本を手に取る子供たちにおすすめの、幼児向け絵本。ご飯を食べる、遊ぶ、 着替える、おつかいをする…。生活の基本動作を、くまくんがやさしい言葉で教えてくれます。第1集・第2集とも、4冊セット・ケース入りで好評発売中/（全8巻－「くまくんのきれいにしようね！」「くまくんのたんじょうび」「くまくんのおもちゃばこ」他）

各巻400円



4巻セット定価1,600円(各巻400円)



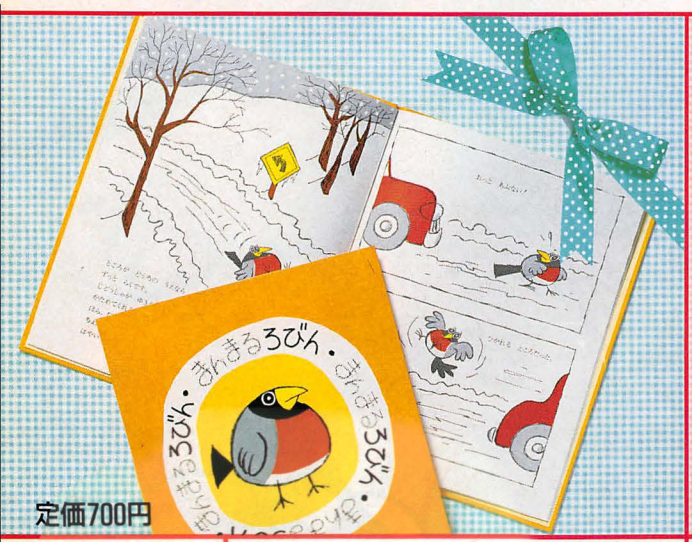
DEMPA/ペンタン

電波新聞社 出版販売部

〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 ☎(03)445-6111

欲しい！贈りた

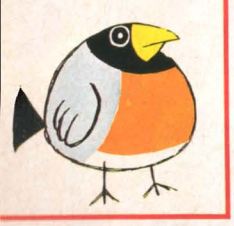
幼児向けから大人向けまで、可愛



定価700円



各巻700円



小鳥のろびんは、食べるのが大好き。食べて食べて、とうとうボールみたいな太っちょの小鳥に…。だから、みんなから「まんまるろびん」と呼ばれます。もう空も飛べません。でも、もうすぐ寒い寒い冬。南国へ行かなければ、食べ物だってなくなってしまいます。飛べないろびんは、仕方なく、跳ねていくことにしました。ピョンピョン、チョンチョン、バタバタ、ドシーン。3歳～6歳児向き。

まんまるろびん

作・絵/ジャック・ケント　訳/石沢泰子



生まれたばかりのひよこのピープ。庭の王様おんどりに、敢然と挑戦します－「僕だって、おんどりみたいに"コケコッコー"って鳴いてみせるさ！」（「ちいさなピープ」より）3歳～6歳児向き。
きつねががちょうに向って言いました－「物の名前もよく知らないなんて馬鹿な奴だ」だけど、本当のお利口さんとお馬鹿さん、どっちがどっち？（「きつねとがちょう」より）3歳から6歳児向き。

ちいさなピープ/がちょうときつね

作・絵/ジャック・ケント
訳/石沢泰子

●全国の書店及び電波新聞社本社・支局でお求め下さい。

ナターンのもりのなかまたち



作/アラン・グレ　絵/ルイ・カン　訳/辻　昶、庄司和子、井原淳子

ナターンの森を舞台に、13種類の動物達が大活躍/穴ほり名人・うさぎのロマラン、ケーキ作りの達人・みつばちのアデリーヌ、木登り上手はりすのピルエット…。物語を楽しく読み進むうちに、自然と動物たちの生活や特徴もわかってきて、あなたも今日から動物博士/3歳～6歳向き。(全13巻 既刊7巻「うさぎのロマラン」「みつばちのアデリーヌ」他)

みんなでさがしてみよう

「かくれんぼ」
「ベニーのボール」
「ペンギンはどこ」



作/ニール・モリス、ティン・モリス　絵/アンナ・クラーク　訳/大野澄子

エマとサムの仲良し姉弟とその仲間たちの、愉快でちょっとミステリアスな冒険物語。ストーリーとは別に、各ページに必ず「捜し物ゲーム」が付いています。左ページの挿絵を手がかりに、右ページの絵の中から、10の物体を見つけます。物語とゲームの両方が楽しめておトクな「2倍楽しい絵本」/ 全3巻　3歳～6歳児向き。

各巻800円



各巻800円



い！ペンタンの絵本

い絵本が勢揃い。プレゼントに！コレクションに！

DEMPA/ペンタン
PICTURE BOOKS

各巻400円





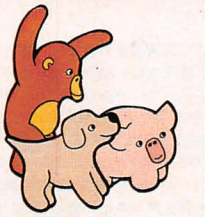
「言葉のない絵本"マックス"」は、今世界中で人気者/ねずみのマックスが、ちょっとおどけた愛らしいしぐさであなたの心に語りかけます。押しつけの言葉でなく、あなた自身の言葉で読んでみては？子供から大人まで、誰にでも楽しめる絵本。贈り物としても最適/(全14巻－「マックスの記念写真」「ハッピーバースデーマックス」「マックスとちょうちょ」他)

マックスの絵本

作・絵/ハンネ・テュルク

各巻680円





形や大きさ、色、数などの知識を身につけるために工夫された、2・3歳幼児向けの「おけいこ絵本」。「おけいこ」ぬきで、物語としても読めるように作られています。各巻とも、かわいい動物が主人公。親しみやすく、ためになる絵本/(全6巻－「ぶっしーのあさごはん」「ばすたーのみずあそび」「とろったーはどこいった」「さみーおよげるよ」「でしーのべっど」「まいごのはりー」

おけいこ絵本

作/ニール・モリス　絵/ジョフリー・ブッチャー
訳/大野澄子

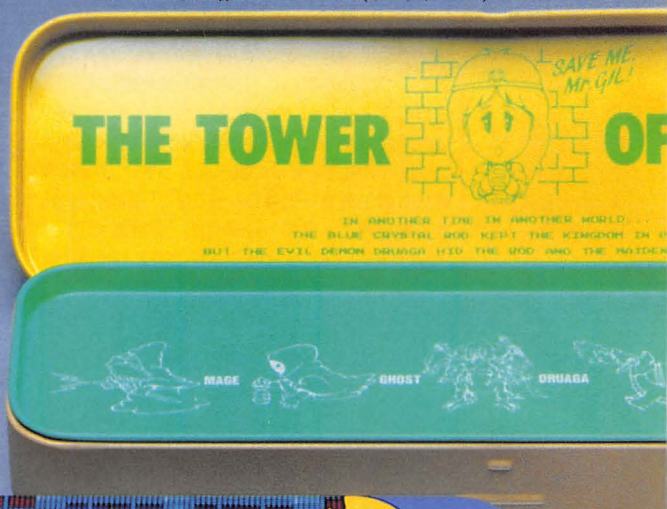
●絵本取扱店募集中　DEMPA/ペンタンでは絵本の取扱い店を募集しています。お問い合わせは、電波新聞社本社及び各支局にお願い致します。

DEMPA/ペンタン

電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1－11－15 ☎03-445-6111

「ドルアーガの塔」熱狂的ファンのみなさん！「ドルアーガの塔トレージャーボックス」（宝箱）が**DEMPA/ペンタン**から発売されました。トレージャーボックスは、カンペンケース1カン、鉛筆12本、消しゴム2個が入ったセットです。カンペンケースは、2層式になっています。色は、バイオレットとサンドイエローの2色を用意しました。また、鉛筆12本にはそれぞれ別々のキャラクター（ギル、カイ、ハイパーナイト…etc）が印刷されています。
「ドルアーガの塔トレージャーボックス」は、電波新聞社出版販売部または、全国ナムコグッズ取扱店でお求め下さい。

▼ドルアーガの塔カンペンケース（サンドイエロー）

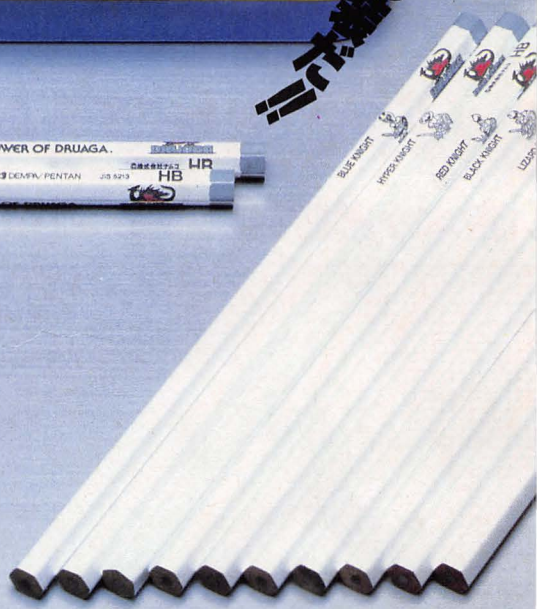




▲ドルアーガの塔カンペンケース（バイオレット）

カンペンケース





ドルアーガの塔 トレージャーボックス

セット内容 ●カンペンケース●消ゴム2個 ●鉛筆12本（12キャラクター）

カンペンケースは、サンドイエロー／バイオレットどちらかの色を指定して下さい。

標準価格 1,500円（送料350円）



THE TOWER OF DRUAGA
TREASURE B

ナムコグッズ全国取扱店一覧

新製品情報 ●パックランドファンタジーパック 3月中旬発売予定 標準価格1,800円（パ

〔北海道〕●（株）藤丸（滝川市）☎0125-22-2403●YESそうご電器5F（札幌市）☎011-214-2850●九十九電機札幌店（札幌市）☎011-241-2299〔青森県〕●電巧堂チェーン八戸本店（八戸市）☎0178-44-4111〔岩手県〕●電巧堂チェーン盛岡本店（盛岡市）☎0196-54-2772〔秋田県〕●緑屋そうご電器秋田店（秋田市）☎0188-32-1951●ばあすでい（大館市）☎0186-43-3467〔宮城県〕●庄子デンキコンピュータ中央（仙台市）☎0222-24-5591●電巧堂チェーンDAC東口店（仙台市）☎0222-91-4744〔福島県〕●オリエンタルパソコンショップ（福島市）☎0245-21-2101●粉又・コンピュータ駅前店（福島市）☎0245-21-2011●大竹商会（会津若松市）☎0242-26-2244●郡山西武（郡山市）☎0249-34-6161〔新潟県〕●（株）三和商会（新発田市）☎0254-22-3079●（株）三和商会新潟営業所（新潟市）☎0252-83-5155〔茨城県〕●マルスズ電気（取手市）☎0297-74-1311〔栃木県〕●小林電気（足利市）☎0284-21-0131〔山梨県〕●システムインナカゴミ甲府（甲府市）☎0552-28-3333〔群馬県〕●パソコンランド21前橋店（前橋市）☎0272-21-2721●パソコンランド21高崎店（高崎市）☎0273-26-5221●TECHNO（高崎市）☎0273-22-1300●（株）松野屋書店（藤岡市）☎0274-22-0344〔埼玉県〕●長崎屋北鴻巣店ドリーマー（鴻巣市）☎0485-96-6218〔千葉県〕●アイブックス市川店（市川市）☎0473-26-2661●多田屋サンピア店（東金市）☎04755-2-5561〔東京都〕●池袋西武マイコンショップ（豊島区）☎03-981-0111●アイブックス目黒店（品川区）☎03-473-4791●ヤマギワテクニカ店（千代田区）☎03-253-0121●クロスポイント（港区）☎03-445-8778●東急ハンズ町田店（町田市）☎0427-28-2608●ロンアート（武蔵野市）☎0422-21-3666〔神奈川県〕●鎌倉書店（鎌倉市）☎0467-46-2619●プレイシャトー（横浜市）☎045-251-8341〔静岡県〕●すみやパソコンアイランド（静岡市）☎0542-55-8819〔長野県〕●シマコーシステム（松本市）☎0263-26-0071●パソコンシティ2000（伊奈市）☎0265-73-6226●リッチランドRAC（佐久市）☎0267-62-7522〔富山県〕●三共とやま本店（富山市）☎0764-42-2131●三共とよた店（富山市）☎0764-37-7733〔石川県〕●三共てらじ店（金沢市）☎0762-47-2524●ユニー加賀店パルザ（加賀市）☎07617



ドルアーガの塔グッズ




◀消ゴム
（2個も入っている）



◀鉛筆
- ギル
- カイ
- ハイパーナイト
- ミラーナイト
- レッドナイト
- ブラックナイト
- ブルーナイト
- リザードマン
- メイジ
- ドルイド
- ソーサラー
- ウイザード

ドルアーガの塔トレーナー

●グレー●アイボリー●シャーベットグリーン●ホワイト
サイズ：S/M/L　標準価格4,500円






ドルアーガの塔ペーパーバッグ
標準価格150円



マッピーペーパーバック
標準価格150円

マッピートレーナー

●イエロー●アイボリー●ホワイト
サイズ：S/M/L　標準価格4,300円

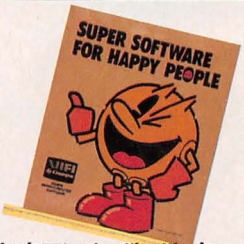





ドルアーガの塔Tシャツ A
サイズ：S/M/L　標準価格1,800円



ドルアーガの塔Tシャツ B
サイズ：S/M/L　標準価格1,800円



パックマンペーパーバック
標準価格150円



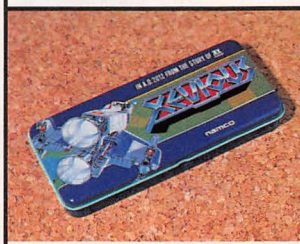
マッピーポーチ&タオル
標準価格1,800円



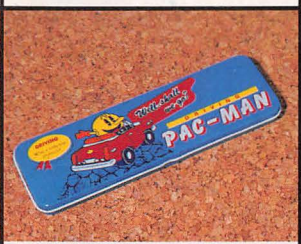
パックマンポーチ&タオル
標準価格1,800円



マッピーTシャツ
サイズ：S/M/L　標準価格1,700円



ゼビウス カンペンケース
標準価格500円（送料240円）



パックマン カンペンケース
標準価格350円（送料240円）

■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)

■申し込み方法

295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。

ランドカンペンケース，鉛筆6本，ペンスタンド，シャープペンシル，シャープ替芯0.5㎜×30本のセットです。）●パックランドトレーナー3月中旬発売予定 標準価格4,300円

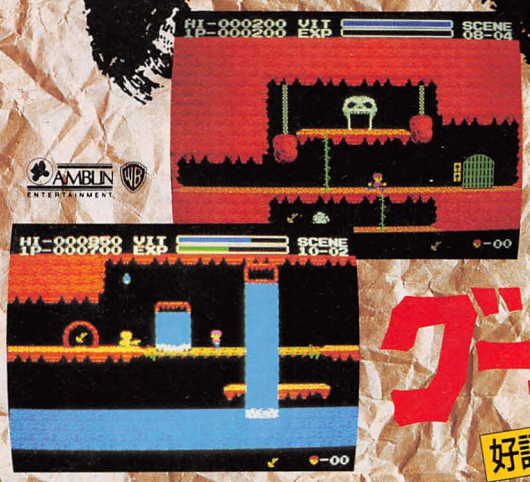
-3-1141〔福井県〕●マイコンピット（福井市）☎0776-36-8536●マルツでんきらんどニの宮店（福井市）☎0776-27-3702●ぷらも（松任市）☎0762-76-6995●コマツパソコンセンター（小松市）☎0761-22-4672〔愛知県〕●パソコンショップΣ（名古屋市）☎052-251-8334●J＆P栄店（名古屋市）☎052-261-9201●ユニー新城店1F（新城市）☎05362-3-3111〔岐阜県〕●小川無線（大垣市）☎0584-78-6387〔三重県〕●システムハウス・ラム（鈴鹿市）☎0593-82-0857〔大阪府〕●ニノミヤムセン駅前第4ビル店（大阪市）☎06-341-2031●ニノミヤムセンパソコンランドなんば（大阪市）☎06-643-3217●マイコンショップCSK（大阪市）☎06-345-2851●ニノミヤムセン本店（大阪市）☎06-643-2038●ニノミヤムセンぱそこん亭FMランド（大阪市）☎06-643-2039●ニノミヤムセンエレランド（大阪市）☎06-632-2038●ニノミヤムセン藤井寺店（藤井寺市）☎0729-39-9206●ワルツ堂ロンモール布施店（東大阪市）☎06-783-6545●（有）天勝コンピューター（東大阪市）☎06-746-1552〔奈良県〕●ニノミヤムセンパソコンランド奈良店（奈良市）☎0742-26-2003〔兵庫県〕●ニノミヤムセン姫路店（姫路市）☎0792-88-2363●ニノミヤムセン今宿店（姫路市）☎0792-94-5363●せいでん明石本店（明石市）☎078-917-5555〔和歌山県〕●ニノミヤムセン和歌山店（和歌山市）☎0734-32-5121〔広島県〕●シナプス1（広島市）☎082-245-8833〔島根県〕●石見電業社（益田市）☎08562-2-0396〔山口県〕●ヨツキテレホン（新南陽市）☎0834-62-4111内76〔香川県〕●野田屋電機（高松市）☎0878-51-4545〔徳島県〕●都電機商会（徳島市）☎0886-22-2134〔愛媛県〕●マイコンハウス（松山市）☎0899-47-0765〔高知県〕●マイコンショップボーイズ（中村市）☎08803-4-2184〔福岡県〕●（株）デオニー（北九州市）☎093-551-6339●MYパソコンショップ王条（太宰府市）☎092-923-3434〔佐賀県〕●ZERO1（唐津市）☎09557-2-5883〔長崎県〕●石丸文行堂（長崎市）☎0958-28-0140〔大分県〕●（株）トキハマイコンコーナー（大分市）☎0975-38-1111〔鹿児島県〕●ベスト電器パソコン館（鹿児島市）☎0992-23-2081●スーパーエキスプレスdo-ing木場茶屋（川内市）☎0996-20-5335

©株式会社ナムコ

MSX

冒険は、危険なほど面白い。

THE GOONIES TM



AMBLIN ENTERTAINMENT

グーニーズ

好評発売中

¥4,800

こっそり教えてあげるグーニーズ攻略法。

ポイントは、洞窟の中にある宝袋。集めれば集めるほど有利になる。また、敵のフラッテリー・ギャングの特長を早くつかむこと。ラクに戦うことができる。何度もチャレンジしゲーム・マップをつくると、ゲームのたびにハイスコアーも夢ではない。さあー、グーニーズが君の助けを待っている。





ファミ・コン用のゲームソフトもあります。

¥4,900

上手な文章を書くにはラブレターが一番。

MSXワープロコナミEC700

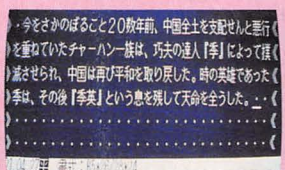
パソコンがワープロに変身。手紙だって、スケジュール表だって、思いのまま。この知的ソフトと思いきって遊ぼう。友だちから見直されること確実だ。

●単語も熟語も漢字変換。後から変換機能付●このクラス最大の42,000語以上の辞書を内蔵●ローマ字、カナの2ウェイ入力方式●独自の文書が作成できるさまざまな編集機能を内蔵●一度つくった文書は大切に保管●定型文書が100種内蔵



好評発売中

¥34,800



エンドレスキャンペーン'86 実施中!!

さすがコナミのオリジナル。これで、もてなきゃ男じゃない。



■MSXは、通信販売できます。■

●住所・氏名・電話番号・商品名をご記入の上商品代金を現金書留でお送り下さい。

※ファミリーコンピュータ用カセットは取り扱っていません。

いま新製品（1月以降発売）を買うと、スピードくじがついてきます。当りなら、オリジナルグッズをプレゼント。ハズレても、リンゴがでると、集めたリンゴの数で希望のグッズがもらえます。

KIDS CLUB™
KONAMI SOFTWARE

■コスロットゲーム得点表

★Tシャツ……リンゴ4点	★ヨットパーカー……リンゴ8点
★キャップ(帽子)……リンゴ6点	★ウィンドブレーカー……リンゴ10点
★ウェストバッグ……リンゴ6点	★スタジアムジャンパー……リンゴ12点
★トレーナー……リンゴ7点	★ラジコンカー(100台限り)…リンゴ12点
★腕時計(ベラ)……リンゴ7点	※リンゴの点数をまちがえないでね。

Konami® SOFTWARE

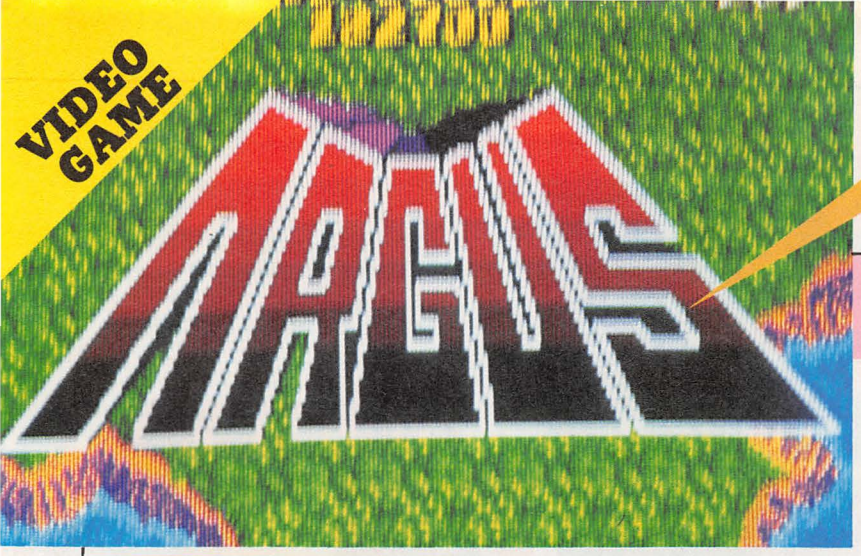
コナミ株式会社

〒102 東京都千代田区九段南2丁目3番14号 請国九段南ビル

●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)の承諾なしに海外への出荷はできません。

●新製品情報は TEL.03-262-9110

VIDEO GAME



今、戦いはミステリアスゾーンへ……

by ジャレコ
Written by FUL

ジャレコから，上下左右のスクロール型戦闘ゲーム『アーガス』が，発売になっています。8方向レバーと対空砲，対地砲で自機のヴォル・アーグを操作し，敵をやっつけていきます。全16面で構成され，16面のあとは，12～16面のくりかえしです。

STORY

ギリシャ神話の百眼巨神〝アーガス〟がメガ・アーガスとして現代によみがえった。メガ・アーガスはつぎつぎと兵器をおくりだし，各地にある連合軍基地を占拠（せんきょ）していた……。

窮地（きゅうち）に立たされた連合軍は，ある遺跡から発掘された設計図をもとに造った未知の兵器〝ウォル・アーグ〟を使ってメガ・アーガスを破壊することを決意した。

果たして，ウォル・アーグは巨大なるメガ・アーガスの力の前に倒れてしまうのか？あるいは，隠された未知の力によってメガ・アーガスを撃破することができるのか!?

※ウォル・アーグ……巨大なものに立ち向かう力

スペシャル・ウェポン

①エネルギー・ボール・E

画面上のⒺを取ると，画面上のすべての敵と弾が消滅し，ボーナスとして，〔1,000点〕〔敵数〕がプラスされる



◀エネルギー・ボールだ！

②次元シールド・B

ウォル・アーグが10秒間無敵になる。要塞などで有効に使おう。反撃のチャンスをつかむキッカケになるだろう



◀次元シールドをはった状態

③デュアルパワー・P

ウォル・アーグに，パワーアップ・パーツが付き破壊力が2倍になる。スピードもアップする

（レーザーミサイル）

ミサイル（レーザー）の弾まくをはることができる。押し続けると，黄色・赤色と変色し，エネルギーがきれるとミサイル（レーザー）がでなくなってしまう

（ビーム型ミサイル）

最も有効で，使いやすいミサイル。まるで空中物を破壊するように，地上物を破壊できる

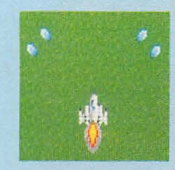
（誘導ミサイル）

―要塞を攻撃するときだけ誘導―

ミサイルをだしたあと，ウォル・アーグを右や左へ操作すると，それに合わせてミサイルも移動する。欠点は連続的にミサイルがでないこと。一回地上につかないと，つぎのミサイルはでない

（特殊ビーム）

前方にビームがでず，左右斜め前方にビームがでる。左右のスクロールを利用して，攻撃するのがコツである。正面からの攻撃に弱いため，敵を左右に散らすとよいでしょう



◀左右に弾のでる特殊ビーム

（キャノンビーム）

自機の前方をほとんどカバーできるビームで，威力抜群。接近戦にも強く，障害物（破壊可能の物）をまたたくまに消滅させる



▶これは強い！キャノン・ビーム

（波動レーザー）

破壊力が強く，敵に対する当たり判定が大きいため，敵はすぐ消滅してしまう



▶波動レーザー攻撃

L-ブロック



このL-ブロックは，各AREAの終了時のランディングが成功したときのみ撃ったブロック数×着陸タイムがスコアに加算されます。

スペシャル・ウェポンのだしかた

地上にある同じ色のパワー・ブロックをそれぞれ3個撃つと，スペシャル・ウェポンが出現！



×3個 ⇒エネルギー・ボール（イエロー）



×3個 ⇒次元シールド（ブルー）



×3個 ⇒デュアル・パワー（レッド）
（画面下にB・E・Pで表示）



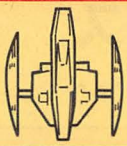
▶スペシャル・ウェポンを使って反撃だ

	AREA＝1	AREA＝2
対空砲	ビーム⇒デュアル・ビーム	レーザー⇒波動レーザー
対地砲	レーザー型ミサイル	ビーム型ミサイル
AREA＝3	AREA＝4	AREA＝5
ビーム⇒デュアル・ビーム	特殊ビーム⇒特殊デュアル・ビーム	ビーム⇒キャノン・ビーム
誘導ミサイル	誘導ミサイル	レーザー型ミサイル

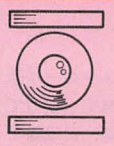
デュアルパワーでのパワーアップ例

※「アーガス」では，通常の地上物を撃つときには，ミサイルを撃ったときの標的の位置に弾が落ちるのですが，メガ・アーガス（要塞）出現の場面では自機といっしょに弾が動くようになっています。そのため，要塞の面でてくる地上物に対しては，弾が誘導されるようになります。

マイシップ



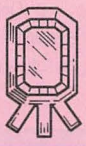
主な敵キャラクター



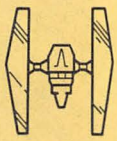
ニュート



オ・ルグーノム



ノヴナス



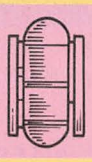
ライア



タオ



ノーマス



ノシド



エイリップ



アマート



アイトラム

行く手をはばむ障害物！



◀エリア1



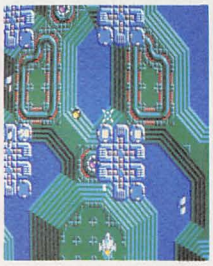
◀エリア1…パワーアップしていれば、ボーナスを全部取れる

『アーガス』では，休みなく攻撃してくる地上物・空中物のほかに，壁のように立ちふさがる障害物が登場してきます。中には，まるで迷路のようなものもあり，うっかり進んでいくと立ち往生してしまうのもしばしばなのです。

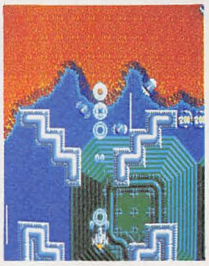
障害物



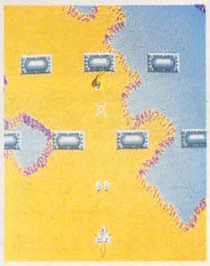
▲エリア1…Nの形



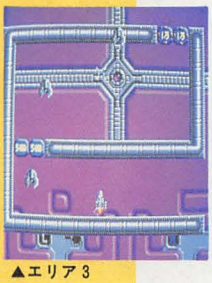
▲エリア2



▲エリア2…Mの形



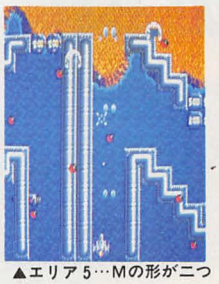
▲エリア3



▲エリア3



▲エリア4…右上の山を撃てば，1機増える



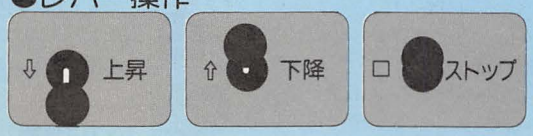
▲エリア5…Mの形が二つ横にくっついている



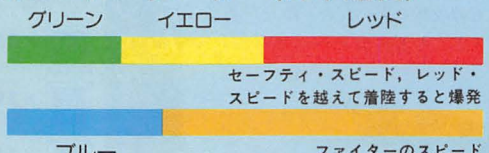
▲エリア7…横スクロール攻撃をすることができない場所

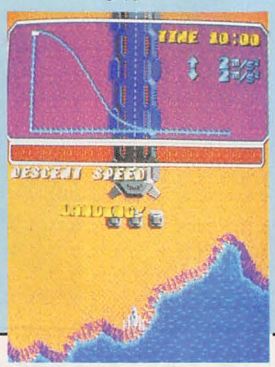
ランディング

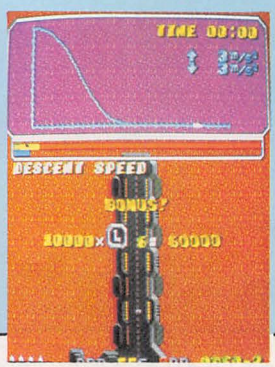
●レバー操作



●スピード・メーター(降下速度)







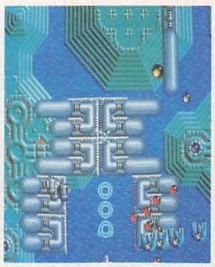
- 滑走路に自機を合わせ，スピード・メーターを見ながら着陸させます。
- このスピード・メーターは，上のメーターがそのときのセーフティ・スピードを示し，下が自機の降下スピードを示しています。
- レッドゾーンで着陸すると，自機は爆発をするので，要注意！　着陸に失敗してもプレイヤー数は減ることはないが，パワーアップしていた状態だったなら，パワーがダウンしてしまいます。
- 成功すると，(残りタイムの1,000倍)×(取ったLの数)のボーナスがもらえます。
- エリアが進むにつれて上昇スピードや下降スピードが変化し，だんだんむずかしくなるので，前のエリアの感覚でやると失敗するゾ！
- 写真右のボーナスを見てください。TIMEが0なのに，なぜか1万×Lの数となっています。これは，隠れボーナスでどのエリアでも通用するのです。やりかたは，高度表の自機の位置に着陸すればよいワケです。ちょうどこの位置は，自機が進むことができる限界点なのです。



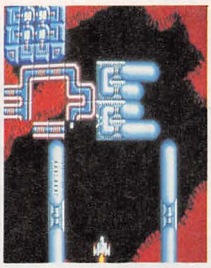
▲エリア7…Kの形



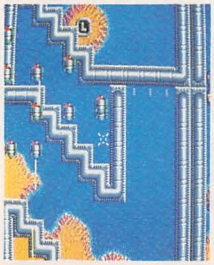
▲エリア8…行く道が限定されてしまう恐ろしい障害物



▲エリア10…行き止まりになっている



▲エリア12…破壊できる物とできない物とのコンビネーション



▲エリア15…Nの形が縦横無尽にくっついていて袋小路になっている。ほかにKの形でつながっているのもある(14面)





▲怪しげなロボットが2体。単なるレーザーしか撃てないときは，むやみにロボットを撃つな！レーザーを垂直にはじき返して自分のレーザーで死ぬことになるぞ



▲アマートの弾まく攻撃。接近するとほとんど勝めがないので，早目に横スクロールさせて，全滅させるのが手である。弾まく攻撃がはじまる前に自機が前にでていると最初の体当たり攻撃で死ぬので，後方にいよう



▲オ・ルグーノムのフォーメーション攻撃。斜めからのいやらしい動きをするので，なかなか手ごわい



▲エリア15のきれいな地形。敵のだすレーザーには細心の注意を！



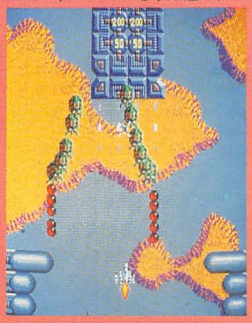
▲アイトラムがレーザーをはじき返してしまうところ。わずかなすきまに，レーザーを撃ち込め！



▲エィリップの巧みな攻撃。自機のまわりをいきなり取り囲み，いっせいに弾を撃ってくる。ここを攻略するには，かなりのテクニックを要する



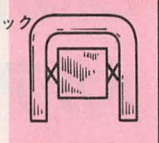
▲エリア16の最終防衛網。ここまでこれれば，あとは気合いでなんとかなるかも……



▲バックアタックをしかけてきたノブナス。動きを見きわめろ！

主な敵キャラクター

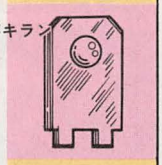
エザック



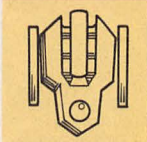
ストナック



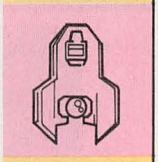
エバキラン



コム



クフ



カイ



〔謎のロボット〕
規則的な動きをし，右や左に向いたりする。何発か弾があたると頭がハゲるのだ



▼エリア3の顔見せ（画面最下段）



〔機雷〕 敵がまきこまれると1機につき1,000点ずつはいる。

これが敵浮遊要塞
メガ・アーガスの全貌だ

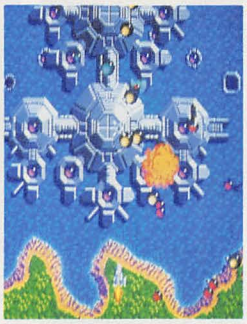
各面の最終には，浮遊要塞が待ちうけています。中心部のコアが開いたときにミサイルを撃ち込めばやっつけられるのですが，攻撃に手まどって時間がかかっても，勝手に消え去って面クリアとなります。

まわりの砲台をすべて破壊してからコアを破壊すると，スペシャル・ボーナスがもらえます。

コアを撃つと，画面上にいた敵が一しゅんで消え，１機につき1,000点のボーナスが入ります。

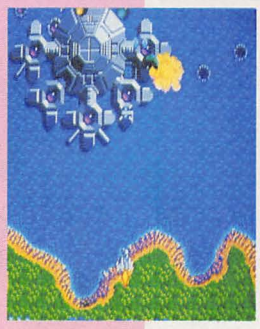
この要塞には12種類あり，12面以降はずっと12面の要塞が続きます。

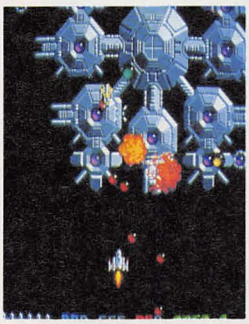


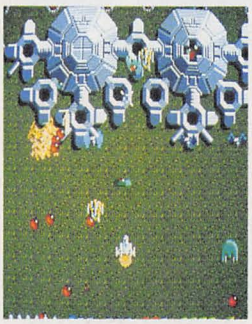

▶9面…スペシャル・ボーナス30万点

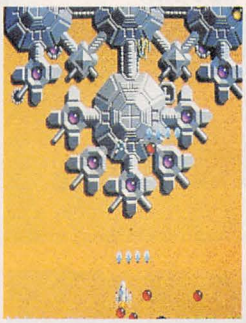

▶6面…スペシャル・ボーナス15万点

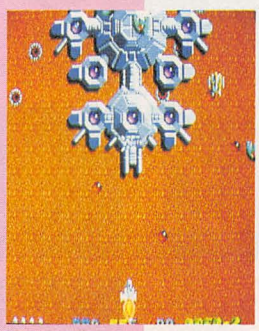

▶10面…スペシャル・ボーナス40万点

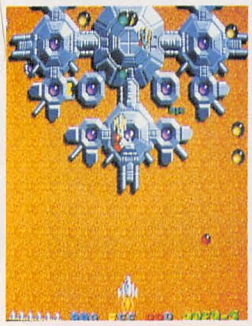

▶1面…スペシャル・ボーナス1万点

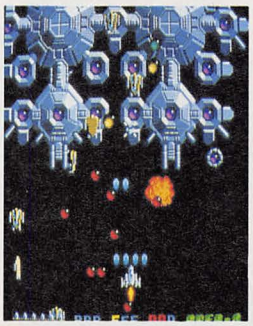

▶4面…スペシャル・ボーナス7万点

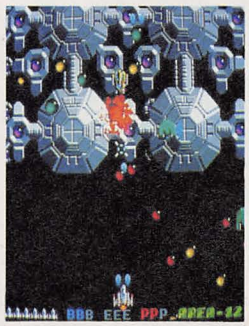

▶7面…スペシャル・ボーナス20万点

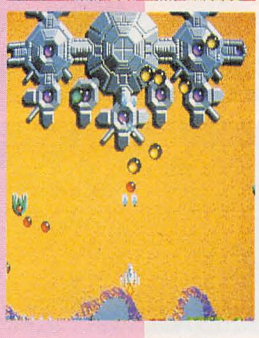

▶11面…スペシャル・ボーナス50万点


▶2面…スペシャル・ボーナス3万点


▶5面…スペシャル・ボーナス10万点


▶8面…スペシャル・ボーナス25万点


▶12～16面…スペシャル・ボーナス60～100万点


▶3面…スペシャル・ボーナス5万点

あとがき

『アーガス』は，ジャレコが，自信を持ってだした，すばらしいゲームです。グラフィックや，サウンドはもちろんのこと，キャラクター数も豊富で，奥が深く，面ごとに自機の攻撃力が変化したり，障害物，要塞，敵の弾などいろいろな部分で凝って内容が充実しています。

しかし，残念なことに，このゲームにも永久パターンがあります。これは，わりと簡単なものなので，一部では，すでにこれでハイスコアをだしている人もいると聞きます。

そこで，プレイヤーのみなさんにあえて言うのですが，これだけの良いゲームに対して，永久パターンなどのくだらないことで時間をつぶすのは意味がありません。点数かせぎの作業を続けて，何がおもしろいのでしょう！　それよりも，むしろ先の面へ挑戦するほうが，ずっとおもしろいと思うのです。お互いにゲーム・プレイヤーとしての良心を持って，ビデオゲームをもりあげていきたいですネ！

※隠れキャラクター情報　地上の何もないところから，いきなり弾を撃ってくることがごくまれにあります。それは隠れ砲台で，対地砲で撃つと破壊することが可能です。

パソコンソフト



君よ、光速の風になれ

SeeNAシーナ

for PC-8801mkⅡSR(専用)

by システムソフト

written by 響あきら

すごーいゲームができたゾ!! その名も『シーナ』ビデオゲーム・ファンの僕が，パソコンのアクション・ゲームに感動したのは，ゲームアーツのテクザーと，この『シーナ』の2本だけといってもいい。ゼッタイに，お勧めのソフトだよ。

ゲーム内容は，迷路の中を走りまわり出口を見つける〝迷路脱出ゲーム〟とでも言うべきだろうか。これだけならよくあるソフト内容なのですが，『シーナ』のスゴイ点は超ハイ・スピード3Dであること。プレイヤー自身が迷路に入り込み，壁が流れるように動くのです。壁にぶつかりそうになると，思わず体がのけぞってしまうほどのリアルさ。今までに，これほどみごとに3Dに成功したソフトはないかもしれません。さらに，メチャクチャ乗りのいいBGMが迷路をクリアするごとに変わるし，パーツを拾ってパワーアップするRPG的な要素もあるというおそろしく凝ったゲームなのです。

トレーニング・モードで腕をきたえる

『シーナ』には，シナリオ1（Side B）とシナリオ2（Side A）があります。シナリオ1はトレーニング・ゲームで，時間内にコースを決められた回数まわりきればクリアする，タイム・トライアルのカーレースだと思っていいでしょう。当然，ハイ・スピード3D。最初は，ここで腕をみがきましょう。

アドベンチャー・モードにチャレンジ!

シナリオ2は，アドベンチャー・サイドと呼ぶべきもの。敵を体当たりで粉砕し，エネルギーやパーツを取りつつ都市迷路をクリアしていきます。最終目標は，どこかの都市にある巨大コンピュータを破壊すること。しかし，スリップやダメージ・ゾーン，動く壁や動く道路，それに磁気地帯などの特殊空間がキミの行く手をはばんできます。

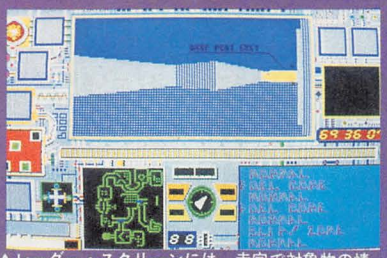
さあ，迷路を脱出せよ!巨大コンピュータはどこだ!

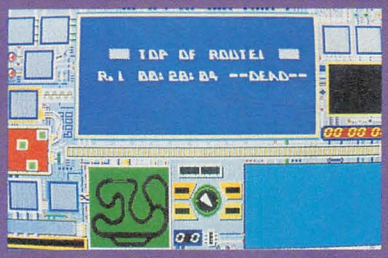
最近，広告ばかりが先行して，内容の薄いソフトがあったりしますが，この『SeeNA』は，まるでハレーすい星のごとく現れた，おもしろいソフトだと思います。

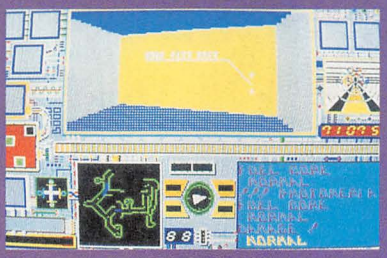

▲体当たりで敵を破壊するとエネルギーが増えるヨ。あとに道が隠れていることだってある



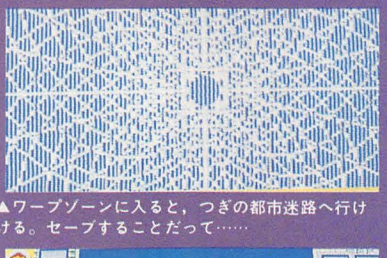
▲一見の価値はあるデモ画面。本当に，ものすごいスピードなんだ。さすが天才TINYANさん!

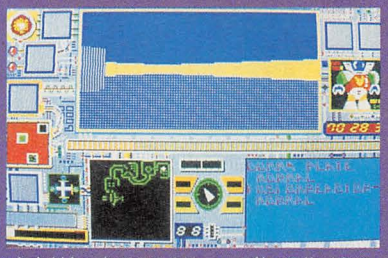

▲レーダー・スクリーンには，赤字で対象物の情報が表示される。よく見るべし!

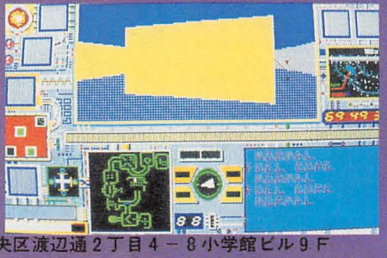





▲これはトレーニング・モードだよ。キミは何レースまでいけるかな?

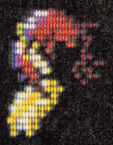

▲ワープゾーンに入ると，つぎの都市迷路へ行ける。セーブすることだって……


▲ときどき，なぜかスクリーンに敵の正体が表示される。⬆コイツは強いゾ!!


◀テンポのいいBGMは福岡の「日の丸ファクトリー」という女の子2人グループの作品だ

★「SeeNA」の問い合わせ先…… 〒810 福岡市中央区渡辺通2丁目4－8小学館ビル9F
㈱システムソフト「マイコンBASICマガジン」係

パソコンソフト



Märchen Veil I

チャレンジ！ロールプレイングゲーム

for
PC-9801シリーズ
PC-8801シリーズ
X1シリーズ
MZ-2500

メルヘン・ヴェールⅠ

by システムサコム

Written by 手塚一郎

フェリクスの森の国の姫と，愛を誓い合った湖の国の王子。それをねたんだ悪い魔法使いは，自分が王子になりすまして姫を自分のものにしようとしました。あわれなことに王子は，魔法使いに「ヴェール」という醜（みにく）い生きものに変えられて，世界の果てへと飛ばされてしまいました。はたして王子は，愛する姫の待つフェリクスへ帰ることができるでしょうか……。

ファンタジーと呼ぶよりも，メルヘンと呼ぶにふさわしい「メルヘン・ヴェールⅠ」。読者の中には「また，RT－RPG（リアルタイム・ロールプレイング・ゲーム）か……」と思う人がいるかもしれませんが，そのとおりです（？）。しかし，このゲームはストーリー性，キャラクター，音楽，ゲーム性など，どれをとっても超一級のできなのです。ハイドライドを超えたといっても過言ではない！　ぜひプレイしてみてください。



▲メルヘン・ヴェールでは，各シーン（面）の前にビジュアル・ステージというのがあって，つぎのアクション・ステージへのストーリーを絵と文で表示してくれるんだ。ところが，このビジュアル・ステージがクセ者で，ところどころに謎解きのヒントが隠されていたりする。心して読むよーに！

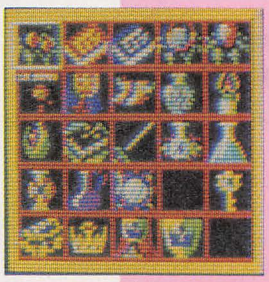
▼これはゲーム・スタート直後の画面。薄い緑色のところは普通の速度で歩けるけど，砂地では歩くスピードが遅くなるので注意しよう。それから，敵と戦う場合だけど，なるべくはなれて攻撃するのがコツだよ







◀ヴェールの操作方法はとても簡単。テンキーで上下左右の4方向へ移動、スペース・キーで弾（？）を乱射する。ヴェールの下に水色の丸い場所があるでしょ。そこでHELPキーを押すとアイテム・ディスプレイとなる



◀アイテム・ディスプレイを見てみた。どのアイテムにどういう効果があるのかは「アイテム・マニュアル」が必要なんだ。キャラクター・マニュアルや，持っていないと途中セーブができないなんていうアイテムもあるソ



◀シーン1「目覚め」での難関が，この場面だ。月の女神ルナから「マント」を奪うのが目的なんだけど，サフィルスや流れ星がジャマしてくる。盾を上手に使うのがコツだ



◀シーン2では，はじめに「ストゥルーシオ」というキャラクターを全滅させてブーツを取ろう（砂地でも速く歩ける）。さらに進むと，魔獣ギアスに出会うだろう。このシーンの目的はこいつを倒すことなんだ。

★「メルヘン・ヴェールⅠ」の問い合わせ先……〒130 東京都墨田区両国3－22－8細田ビル2F　システム・サコム「マイコンBASICマガジン」係



◀キャラクター・マニュアルで調べていたら、こんなキャラクターもいた。どこかで見たことがあると思ったら、ゲームアーツのテグザーにでてきたヤツだったとは……



◀シーン5からは海がでてくるんだ。ところが、ヴェールはそのままでは海に入ることができない。このシーンに隠されている「霊薬」が必要なんだ。それから、中央上でパソコンをいじっている人物「ヤン・トモリ」は殺しちゃダメだヨ



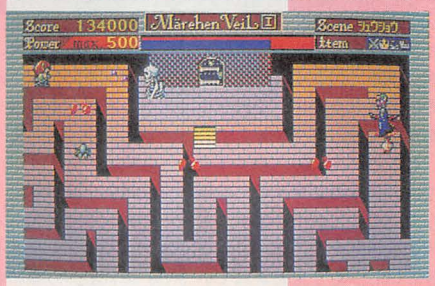
◀シーン6ではやらなければならないことが二つもあるんだ。一つは女神ディーパに「神々の酒」を返すこと、もう一つは海の神の娘を助けだすことだ。ところで、女神ディーパに会うということは、シーンを戻らなければならないということでは？



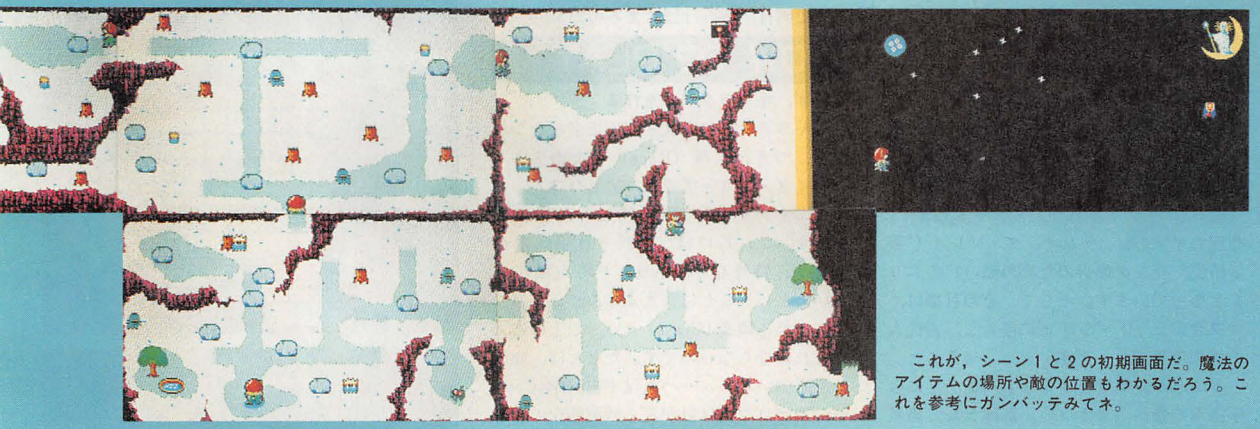
◀シーン7では、渦巻や急流に注意して進んでいくと、左上の画面に穴があるのがわかると思う。そこへ入ると、画面は写真のようになるんだ。ここでは聖書が手に入るヨ！



◀いよいよ最終シーンだ。この画面の向こうには迷路になっている上に1回通ると消えてしまう橋や、敵を倒すと出現する橋など地形を使ったトリックもでてくる。マッピングしながら進んだほうが確実だネ



◀これが最終シーンの最終場面。画面中央上部にある門は？　その横にいるガイコツ（ディアボルス）は？　これらの謎は、ぜひ自分でプレイして見つけてください。



これが、シーン1と2の初期画面だ。魔法のアイテムの場所や敵の位置もわかるだろう。これを参考にガンバッテみてネ。



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シリーズ
FM-7/NEW7/77
X1/ターボ
S1，MZ-2500

カレイド・スコープ

by ＧＡ夢(ホット・ビイ)

written by 手塚一郎

今までに発売されているＲＰＧの中には，「ブラック・オニキス」のようにシリーズ化されているものもありますが，これらはシリーズの最初からとおしてプレイしていくものでした。ところが，この「カレイド・スコープ」では，自分のプレイしたいシナリオから遊んでいくことができます。もうすぐ発売されるシナリオ２，３……などからはじめてもいいし，もう発売されているシナリオ１からはじめてもいいというわけ。自分の作ったキャラクターたちが，つぎつぎと変化する世界を冒険するという楽しさをキミにも味わってほしいなあ。

第１弾は「７万光年の胞子たち」だ!!

物語は，オノト星域からスタートします。今回のオノトは，ランキング・プレイ（〝第３市民〟ランク獲得のための戦い）のエリアとなっています。そして，その目標は，サフラジェット・シティに侵入し，古代人の娯楽道具「ヴィダオ」を持ち帰ること。

ところが，サフラジェット・シティには宇宙軍の傭兵（ようへい）部隊として惑星ナセルでの任務を果たしてきた者しか，入ることができないのです。

キミは，まず兵士として，惑星ナセルに侵入した敵の戦闘部隊と戦わなくてはなりません。その敵とは…。

―――○―――○―――

はるかな過去，資源を求めて，おびただしい数の無人探索船が飛び立っていきました。そして，目的の惑星を見つけると，その惑星との間に巨大な次元チューブを設置して，資源採掘隊とそれを保護する戦闘部隊を送りこんだのです。やがてその種族が滅亡しても，彼らが残したさまざまな機構は生きつづけ，動きつづけていたのです。

〈当惑星ニ豊富ナ資源ヲ確認。採掘隊オヨビ機械化部隊ノ派遣ヲ要請スル。距離７万光年。繰り返ス……〉

ランキング・プレイへの参加をはたすべく，連盟宇宙軍の兵士としてやとわれたキミ達には，敵のスペシャル・パーツを奪って使用することができるように設計された戦闘スーツが与えられ，惑星ナセルのイースタン・ベースへと配置されました。

いっぽう，オノト星域には，ランキング・プレイへの参加者がぞくぞく集結しつつありました。オノト星域の主星「アルコ」，ここで明日，戦いははじまるのです。

HOW TO PLAY

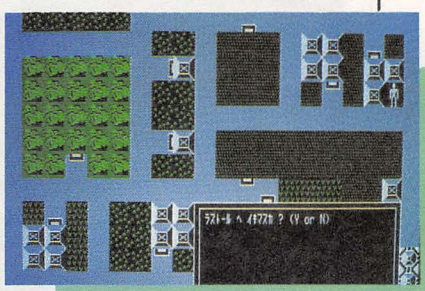
●まず，キャラクターを作る

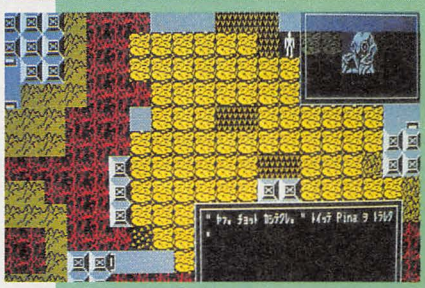
キャラクターに８文字以内で名前をつけたら，つぎは人種（Race）を決めます。カレイド・スコープでは，アビコワ人，テラ人，ミンガス人など８種類の人種があります。これらには，それぞれ平均寿命や能力，特性などがあり，どの人種が一番いいということは言えません。これはつぎに決める職業（Class）といっしょに考えなければならないのです。たとえば，知的で忍耐強いスキューバ人は宇宙科学（Cosmos），アビコワ人は気が荒く戦闘的なので戦闘科学（Strategy）に向いているなどなど。他に注意することは性別について。同じ人種でも性別によって能力がかなりちがってくることもあるのです。気をつけて！

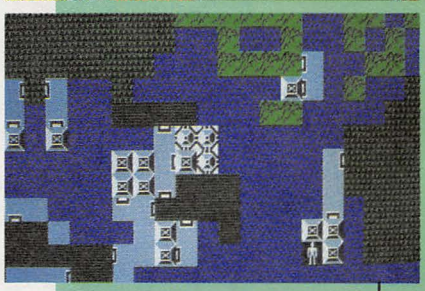
●GAME START

このゲームでは，ゲーム・フィールドが大きく二つにわけられています。一つはオノト星域を舞台とした「基本世界」で，もう一つは惑星ナセルを舞台とした「冒険世界」。

新しくキャラクターを作った人は，まず基本世界を旅してみます。ここでは，いくつかのアイテムが手に入りますが，この「７万光年の胞子たち」ではあまり重要な意味がないのです。これらのアイテムは，第２弾，３弾……で必要になってくるというしかけ（わっ！バラしちゃった）。まあ，メディカーやクォリファイ，宇宙パブなどをまわってみて，ひととおりのことが頭に入ればＯＫでしょう。それでは，連盟宇宙軍に入隊して冒険世界へとLet's Go!







基本世界の三つのマップがこれだ。マッピングしないと手こずるゾ！

●オープン・モード

冒険世界は，ベース基地から出撃することからはじまります。３Ｄで表現されてい

★「カレイド・スコープ」の問い合わせ先……〒164 東京都中野区東中野４－４－１　丸新ビル５Ｆ㈱ホット・ビイ「マイコンBASICマガジン」係

る暗闇がオープン・モード。このオープン・モードでは，前方の1ターン分の地形だけしか見ることができないため，まさに手さぐりで進むといった感じです。もちろん敵の姿も見えないので，戦闘を未然に防ぐこともできません。もし，敵に遭遇（そうぐう）してしまったら，場面はファイト・モードに入るのです。

●ファイト・モード

ファイト・モードは，9×9ブロックのスクロールしないフィールドで行います。このファイト・モードは，カレイド・スコープの売りものの一つで，敵の武器，位置，味方の武器，地形などの要素から作戦を立てて戦うものです。他のRPGのような単調なものではなく，しかも，これにかける時間もかなり長くなっています。つまり個人的に非常に好きなわけ。

さて，オープン・モードにはゲートや他のベース基地の入り口，クローズ・モードへの入口があります。ゲートはパスナンバーを知らないと通れないので，どこかで調べることが（聞く？）必要です。

●クローズ・モード

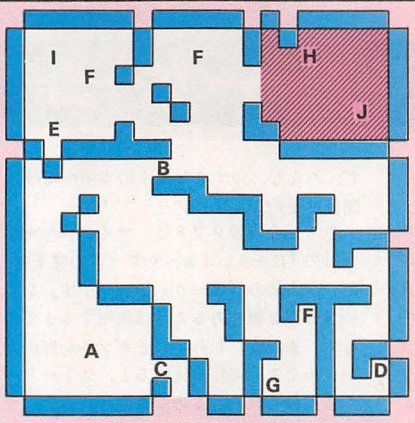
このクローズ・モードは，オープン・モードとちがって，上から見た感じ（スクロールする基本世界という感じかナ）のマップになっています。ここにいる敵は，オープン・モードの敵の比じゃないほど強い！

でも，タウンへの入口やファクトリィ(工場)，別のクローズ・モードへの入口(！)などもあるので，歩きまわらなければなりません。まずは，ファクトリィを見つけてパーツをチェンジしないと，今の武器じゃ互角に戦えないですゾ！

タウンでは，コンバット・スーツをぬいで移動することになります。そこで住民と話しをしたり，物を買ったり，売ったり，交換したりして情報を得ていくのです。ここでは，はじめに決めたキャラクターの職業が重要になってきますヨ（また，バラしてしまった……）。

カレイド・スコープ第2弾は？

開発の栗山さんにTELしたところ……『第2弾は「発・汗・惑・星」といいまして，この原住種族チューガが活躍するというストーリーです。くわしく言うと，このチューガは準主人公という感じで，冒険世界をいっしょに旅していくというゲームになると思います。』とのこと。タイトルどおり，「水」が重要な要素となりそうな「発・汗・惑・星」。発売は4月予定だそうです。GA夢さん，期待してますヨ。

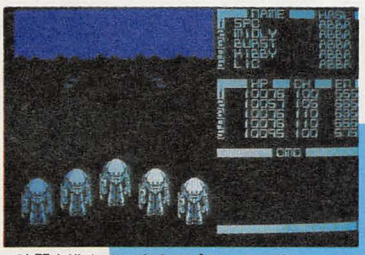


カレイド・スコープ マップ

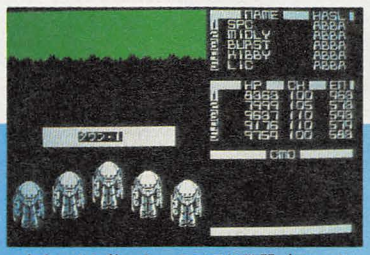
⇒モヤがかかっている場所

⇒穴があいていて通れない場所

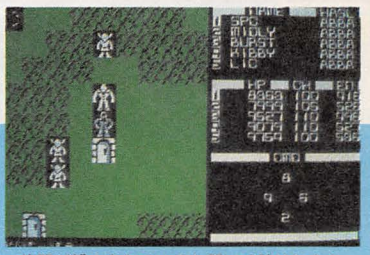
A：スタート地点(イースタン・ベース)
B：ゲート1
C：ゲート2
D：タウン1
E：タウン2
F：エネルギー・ベース(3ヶ所)
G：クローズ1
H：クローズ2
I：？？？
J：？？？



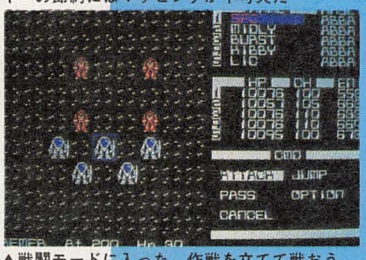
▲暗闇を進んでいくオープン・モード。エネルギーの節約にはマッピングが不可欠だ



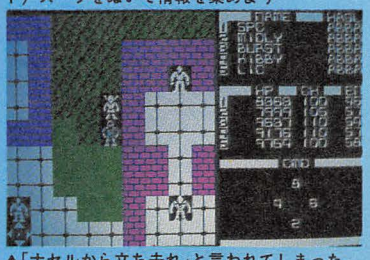
▲タウン1に着いた。ここでは戦闘（コンバット）スーツをぬいで情報を集めよう



▲仲間が捕えられていると聞いて助けにきた。しかし彼は気が狂っていて「ラリパッパラー」と言うだけ。何か重要なことを知ってそうなのに……



▲戦闘モードに入った。作戦を立てて戦おう

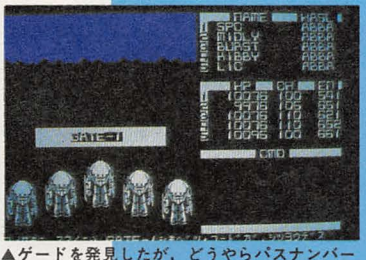


▲「ナセルから立ち去れ」と言われてしまった。何か持ち物がたりないのかな

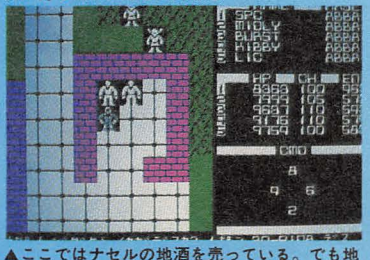


▲クローズ1を見つけた。ここには敵がウジャウジャいるので気をつけて！

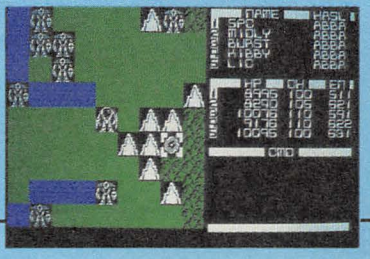
▼山のむこうに敵のファクトリィ（工場）発見。パーツ・チェンジしてパワーアップだ！



▲ゲートを発見したが，どうやらパスナンバーがないと通れないらしい



▲ここではナセルの地酒を売っている。でも地酒なんか何に使うのだろう



パソコンソフト

対応機種

MSX（テープ）
PC-6001mkII/SR（テープ）
PC-8801シリーズ（近日発売）
PC-9801シリーズ（近日発売）

価格：4,200円

マイクロキャビン

はーりぃふぉっくす 雪の魔王編



チャレンジ！アドベンチャー・ゲーム

Written by 山下 章

Hello！

チャレ・アベ別冊の第2弾がついにベールをぬいだ。AVG20本，RPG10本を一挙に掲載した「チャレンジ！ AVG&RPG」がそれだ。今回はRPG中心の構成になっていて，前作に負けずおとらずスゴイ企画を満載している。4月下旬の発売予定で，前作以上の売り切れが予想されるので，みんな，今すぐお近くの本屋か電波新聞社に予約しよう！

さて，今月のソフトは，マイクロキャビン社の『はーりぃふぉっくす～雪の魔王編』だ。大人気の『はーりぃふぉっくす』シリーズの第2弾であることは説明するまでもなく，またまたかわいい子ギツネが野山をかけめぐる。前作に比べると，ストーリーがよく練られているのが特徴だ。また，ヤンキーザル，うそつきタヌキやお地蔵さんまでが再び登場して活躍してくれるから，ファンにはたまらないネ。初心者から上級者まで，だれにでもおすすめできる1作だ。

マイクロキャビンでは，今後もこの『はーりぃふぉっくす』シリーズを継続していくそうなので，十分に期待していいだろう。P.S.私に解けないアドベンチャー・ゲームはない!!

プロローグ

長い長い冬がロムスの森を襲った。寒さにうち震え，つぎつぎと倒れていく動物たち。そして，その中にあの母ギツネもいた。

母ギツネに死なれた子ギツネは，やり場のない悲しみをひとりの少女に託そうとした。その少女の名はマリ。1年前，母を追って雪の中に倒れた子ギツネを祖父ジークの病院へ運び，やさしく看護してくれた少女だ。

ところが，子ギツネがシタンの町に着いてみると，マリはそこにはいなかった。雪の魔王へのいけにえとして，連れ去られてしまったというのだ。子ギツネは今，マリを救いだすために，降りつもった雪の中を走りだした……。

（注：今回の画面写真はMSX版です）

シタンの町

ゲームは，前作のラスト・ステージ「シタンの町」からスタート。ここのモール街にある病院に，ロムス病にかかった子ギツネが入院していたんだよね。



シタンの町の中は，雪の魔王のせいで雪におおわれて，人っ子ひとりいない。この町はほぼ4×4のエリアで構成されているので，全場面を歩き回るのもそれほど大変な仕事ではないだろう。マニュアルに付いてくるデータ・シートにマッピングしてみるべし。



雪道の上にハトがいる。うまい具合に体の色が保護色になっているようだ。この世界では動物語というのは共通語らしいから，とにかく話しかけてみよう。ひたすら何度も「ハナス」こと，それがこのゲームの必勝法だぜ！



小説「フランダースの犬」にもでてきそうな犬が現れたけど，この犬はそう簡単には会話をしてくれない。だけど，ここである情報を聞いておかないと，町から脱出することができないし……。すべてはキミの態度にかかっているのサ。



オッ，カワイイ女の子がいるゾ。彼女の名前はさとみ（たぶん恵規という字だろう）という。ちなみに，「サトミ ハナス」以外に，「フクナガ ハナス」と入力してもちゃんと受けつけてくれるんだ。このゲームの作者は，おニャン子クラブのファンにちがいない。



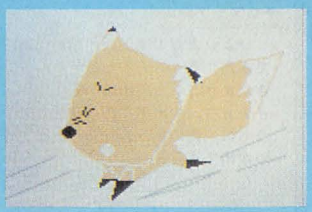




ヒェ〜，捕われているはずのマリさんが見える！　これはユーレイなんだろうか？　でも，目をそらしてばかりじゃいけない。そのあとの物をちゃんと見なくっちゃ。



ようやくシタンの町を抜けだして，野山をかけるキツネくん。ＭＳＸのグラフィックでも，それなりにかわいらしく描かれているネ。さあ，マリさんを助けに，ＨＵＲＲＹ，ＦＯＸ！



パロの山

雪山に入っていくと，元気のいいキツネがキミの前に登場した。「ガキンチョがこの先，旅を続けるのはムリだ」と言われてしまうが，おとなしく引きさがるわけにはいかない。ムリかどうかは，ボクを見ててくれってんだ！



パロの山の中では，例によってお地蔵さんも登場する。前作では，彼が非常に重要な意味を持ってたんだけど，果たして今回は？







コイツが謎のクロギツネ。ふだんはやさしいヤツなのだが，同じキツネ族であるキミになぜか突然襲いかかってくる。どうやら，子供が死んでしまって以来，気がたっているようだ。





⬇前作では何の意味もなかったオサルさんも，今回は大切な役割を果たしてくれる。だけど，あいかわらずタバコが好きなんて，困ったヤツだねェ。オサルいわく，「がんばって，チョンマゲ！」――「ドモアリガト」



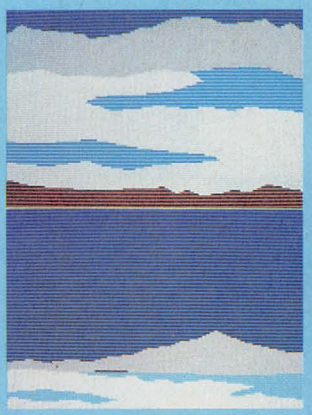
オヤオヤ，さっきはいばっていたキツネくんが，道ばたにダウンしているゾ。どうやら，どこかをケガしてしまっているようだ。治してあげられれば問題はないんだろうけど，単純に「ケガ　ナオス」じゃダメダヨ。

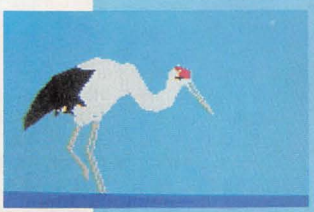


ポロトの湖

パロの山をぬけると，そこは広大なポロトの湖。しかし，ここも雪の魔王の魔力のために，ほとんど氷となってしまっている。どうせなら，歩いて湖の上を渡れるくらいカチカチにこおっていてくれるといいんだけどなあ。

⬇湖のほとりに，ツルと白鳥が静かにたたずんでいる。このへんはあまりにも寒いためにエサがなく，彼らはおなかをペコペコにすかしているようだ。彼らを助けてあげるかどうかは，キミの判断しだいだ。

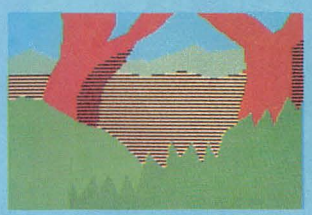


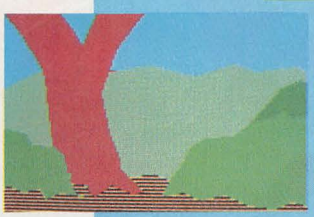


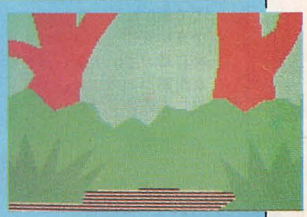


キッドの森

ここがこのゲーム中もっとも広大なエリアを持つ（といっても，16場面だけど）キッドの森だ。ここはまだ雪の魔王の影響を受けていないらしく，たくさんの動物たちが住んでいる。いろいろと話を聞いてみよう。





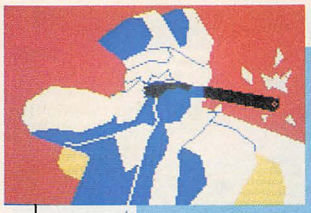


でました，おなじみのうそつきタヌキ！　なになに，クストの山からここへきて，改心して良い子になったんだって？　また，だましたりしたら，承知しないからな！



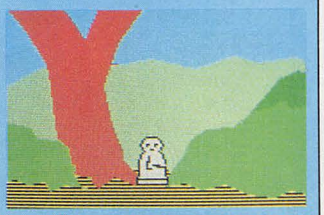
動物たちの敵であるハンターが現れた。彼は大ワシを狙っている密猟者なのだそうだが，いくらキミがキツネだからって，ヘタにウロチョロしないほうがいい。マリさんを助けるまでは，うかつな行動は禁物だゾ。





草むらの中にポツンと仏像が置いてある。はっきり言って，この場面はムズカシイ。今まで得た情報をフルに活用してみよう。だ〜れ，「ブツゾウ　タタク」なんて前作のようなことをやってるのは!?

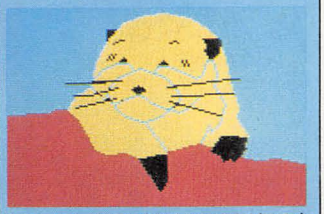






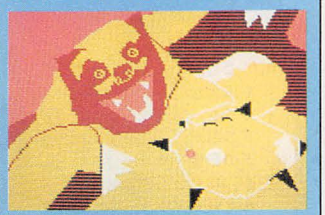


⬇ムササビ，フクロウ，カワウソなどがいるけど，それほどたいした情報は聞きだせないかもしれない。まあとにかく，この森はテシという人によって守られているのだそうだ。

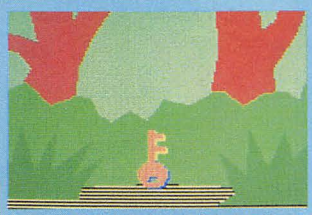


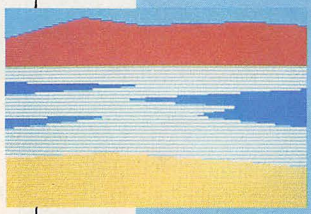
⬇まったく，どこの森にもクマさんがいるもんだねえ。こんなところでエジキになるなんて，ジョ〜ダンじゃナイヨ！　さあ，みなさんもご一緒に，右手を前にだして首をふりながら，「ジョ〜ダンじゃナイヨ！」





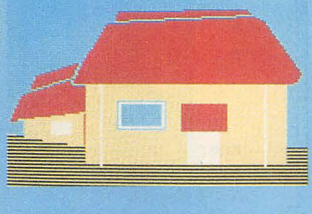
➡ムムッ，こんなところに木でできたカギが落ちているゾ。そういえば，アソコへ入るためにはカギが必要だってだれかが言ってたっけ。でも，本当にこのカギでいいのかな？





⬅キッドの森からぬけだすためには，この川を渡らなくちゃいけない。だけど，キツネのキミにはとうていムリな話。ボロト湖のときと同じ手は使えないゾ。

キッドの村



➡ここがテシさんのいるキッドの村。ほら，目の前にテシさんの家が見える。まずは入ってみるもよし，横道に行ってみるのもよし——。



⬅横道にいたのは，大きなネコ。なんと，「ネコ　ハナス」以外にも，「オニャンコ　ハナス」でも通じるんだ。さらに，このネコは子ニャン子クラブの会員ナンバーまでも答えてくれる。ウーム，だいたん！



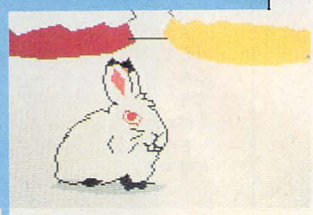
彼がうわさのテシさんだ。一見すると，ただの人のよさそうな青年に見えるけど，じつはちがう。彼は，このゲーム中で非常に重要な意味を持つキャラクターなのだ。

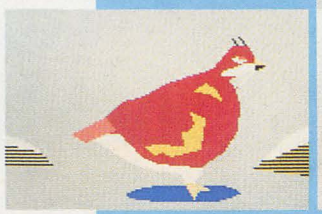




チロヌップの山

いよいよ雪の魔王の本拠地に近づいてきた。寒さも一段ときびしくなってきたようだ。この山にいるウサギ，ライチョウ，オオカミたちと話していくうちに，雪の魔王の正体がおぼろげにつかめてくるんだ。







⬇密猟者に撃たれて，ケガをしたワシがいる。かわいそうだからって，うかつに近づかないほうがいい。ただし，そのまま見捨てていってはダメ。このワシくんは，とても義理がたいのダヨ。





さて，今度こそ本物のマリさんなのか？　それとも雪の魔王のワナなのだろうか？　キミはこの場面で，意外なニュー・キャラクターと出会うことになるだろう。



氷の城

ついに氷の城に到着！　この中にマリさんが捕われているのだ。今までの長かった旅路を思いだして，一気に城の中に踏みこもう。持ち物と呪文は，ちゃんと全部そろっているかな？



でた！　雪の魔王だ!!　果たして，キミはヤツを退治することができるだろうか？　そして，雪の魔王とテシと黒ギツネの間の謎とは何？　ここから先は，キミ自身の手で見てネ。なお，近日発売のチャレ・アベ別冊[2]には，もっとくわしく載ってマ〜ス。



新作アドベンチャー・ゲーム速報!!

最近，ＡＶＧの発売本数が，ずいぶん減ってきた。その理由には，もちろんＲＰＧの人気なども考えられるが，最大の原因は，各メーカーが１本のソフトに費す開発期間が伸びたこと。おかげで，どのＡＶＧでもかなり遊べるようになり，一時期のようなハズレソフトを買わされることも少なくなった。今回このページで紹介した２作も，それぞれＳＦとアニメの頂点を行くような完成度の高い作品だぞ。

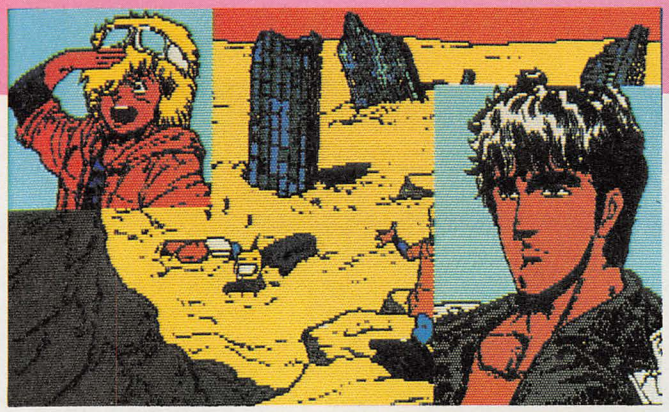
北斗の拳
for PC-8801/mkⅡ/SR

エニックス

あの人気マンガ「北斗の拳」がアドベンチャー・ゲームになります。

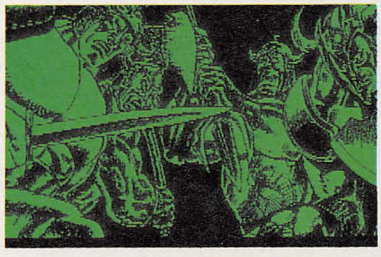
ケンシロウがラオウと対決するまでの，比較的はじめの頃のストーリーを追ったもので，しゅん間表示グラフィック，重ね合わせによるマルチ画面，そして，コマンド選択式入力で，スピーディなゲーム進行ができます。

そして，〝タタカウ〟というコマンドを選択すれば，あの「秘孔」モードに早変わり。ゲーム中に得た情報をもとにみごとに相手の秘孔をつくことができれば，血がふきだす，頭がとぶ(!?)などのハデ～なリアクションが見られるのです。とにかく，アニメ気分でゲームに没入できることはまちがいありません。現在，ディスク４枚につまったデータを２枚組に押しこめようと必死とのこと。中身の濃いものが期待できそうです。



▶完全版では人物のまわりの四角いカコミがとれて完全な切リヌキになる
▼敵に出会ったら〝タタカウ〟で秘孔モードに







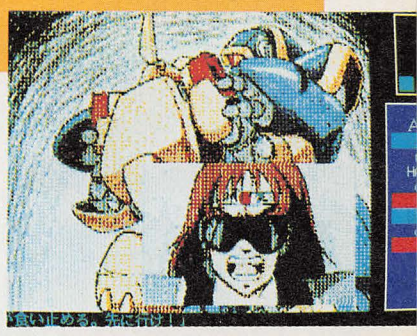
▲あの「北斗の拳」がＡＶＧになるぞ

カーマイン
for PC-9801/F/M/U/VF/VM

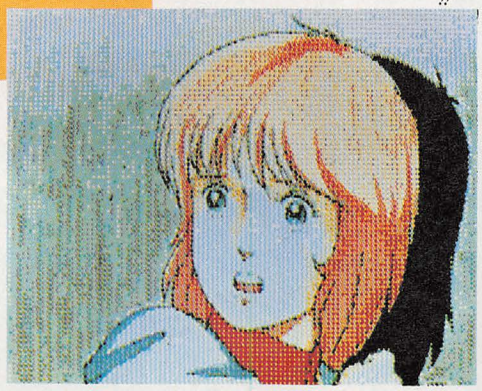
マイクロキャビン

近未来の軍部の地下施設を舞台に，くり広げられるバトル・アクション。「ゲームを越えたアドベンチャー・ゲーム」というキャッチ・フレーズの「カーマイン」はＳＦハードアクション・アドベンチャー・ゲームです。部屋の中を調べる，人と会話して情報を得るなどのアドベンチャー的要素はもちろん，敵と戦うとか，リアルタイムで変化する３Ｄスクリーンでのシミュレーション感覚も味わうことができます。

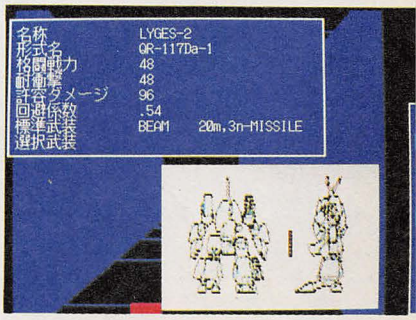
そして，ゲームの目的は，軍の作りだした究極の歩行兵器（人間と見わけがつかない!?）〝ドール〟を倒すこと。大小あわせて158枚のカラースキャン・グラフィックにより描きだされるキャラクターや精巧なメカニックは，アニメ大好き，ＳＦ大好きのキミには見のがせないものになりそうですよ。



▶▲戦闘モードに突入!!



▶超戦闘兵器ドールに隠された謎とは？



★「北斗の拳」の問い合わせ先……〒160 東京都新宿区西新宿7 -1-8 ヒノデビル３階(株)エニックス「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」係
★「カーマイン」の問い合わせ先……〒150 三重県四日市市鵜の森1-2-15メゾンヴァンベール２Ｆ マイクロキャビン「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」係

パソコンソフト

スゴイッ!! 元祖スーパーソフト

ルーカスフィルムのおもしろゲームたち

ボール・ブレイザー／アイドロン／コロニス・リフト

お待たせしました！　ベーマガを古くから愛読してくれている読者の皆さんのアンコールにお答えして，あのあの「Appleのスーパーソフト」コーナーが復活しました。

「Appleのソフトなんて知らないや」という人のために説明すると，米国Apple社の名機Apple（AppleII/IIC）をはじめとするUSAパソコンのソフトには，いろいろとスゴーイ作品があります。ご存じロードランナーやチョップリフター，ウルティマ，ウィザードリィ，ドロール…。PCシリーズなどの国産機に移植されているものも数知れないほどです。日本でヒットしたパソコン・ゲームのほとんどが，USAソフトの影響を受けているといっても過言ではないでしょう。そんなソフトたちを紹介していたのが，ベーマガの「Appleのスーパーソフト」コーナーだったのです。

新装開店ということで，今月からはじめる「元祖スーパーソフト」コーナーでは，Appleソフトに限らず，コモドール版，アタリ版の新作ソフトもバシバシ紹介してしまいます。楽しみにしてください。

fromパイナップル

アメリカの代表的パソコンというと，まずAppleII シリーズがあげられるが，これにCOMMODORE64／128とATARI 800 XLを加えたものが，アメリカのゲーム・フリークたちに人気のあるパソコン御三家といえるだろう。

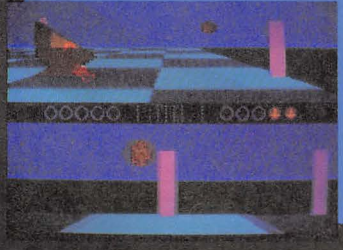
今回特集した3本は，この御三家のどれでも遊べて人気のあるソフト。「スターウォーズ」シリーズや「アメリカングラフィティ」などの映画で有名なジョージ・ルーカス率いる〝ルーカス・フィルム〟のスーパー・ソフトだ。

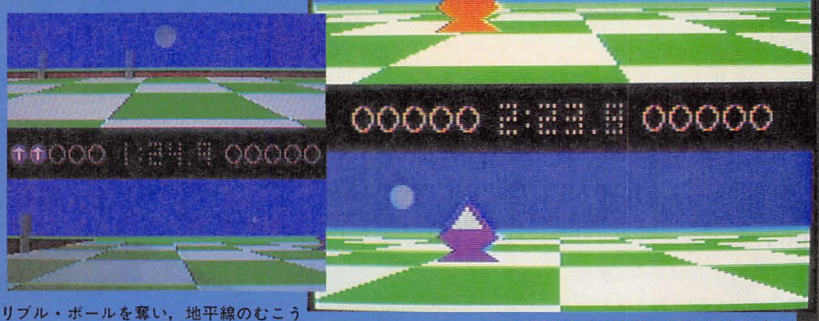
このルーカス・フィルムのソフト開発グループのメンバーは，スターウォーズなどでSFX（特撮技術）を担当していてパソコンのプログラムが書きたくなり，映画をやめてソフトウエア・チームを組んでしまったという，創造力のかたまりのような人。当然，できあがってくるものはスゴイよね。

ボール・ブレイザー

全宇宙から選ばれたボール・ブレイザーの代表選手がある星に集められ，チャンピオン・シップを争う。今回は，めずらしく地球からも選手が出場した。それが，このゲームをプレイするキミたちというわけ。

内容はシンプルで，サッカーのようなゲームなのだが，3Dが高速で動きまわるので，のめりこむことはまちがいない。





▲敵のドリブル・ボールを奪い，地平線のむこうのゴールにむかってまっしぐら！　めまぐるしく動く3Dに，キミはついていけるかな？

◀アタリ版のゲーム画面。上下の画面には，それぞれのマシンから見たフィールドが映しだされている。下のプレイヤーのシュートを防害しようと，上のプレイヤーが迫る！

▲正面からぶつかり，にらみあう（コモドール版）

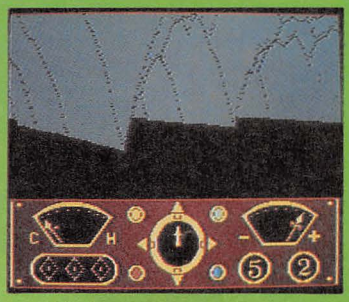
アイドロン

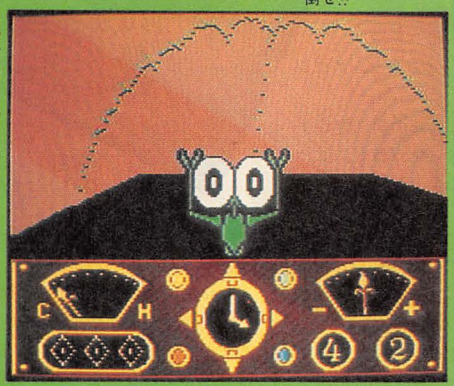
2～3年前にApple用としてだされていた「ウェイアウト」の洞くつ版とでもいうべきもの。コモドール64版では，3Dグラフィックがパソコンとは思えぬほどなめらかに動くから，長時間プレイすると酔ってしまうかもしれないぞ。



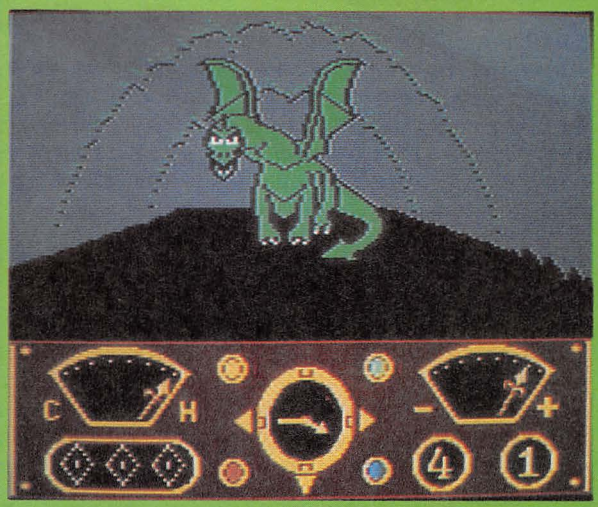
▲コモドール版アイドロンのタイトル。いろいろな計器類があるが，すべて重要な意味を持ったメーターなのだ。三つの宝石を集めて敵を倒せ!!

▼こんな複雑な迷路が高速スクロールするのだから思わずのめりこんでしまうね。マッピングと，空中に浮いているボールを効果的に使うことが大切だ





▶モンスターが迫ってきた。キャラはみんな表情がユニークでファイヤー・ボールを撃ったらこんな顔をしてオドロイタのだ



▶でた！　これがレベルをクリアするために倒さなくてはならないドラゴンだ。宝石でバリアを解いたら，ファイヤー・ボール連打でやっつけろ

コロニス・リフト

フライトシミュレータ＋アドベンチャー的要素を持つゲーム。コロニス星に不時着しておきざりにされている宇宙船から，使用可能な部品を取りだし，自分の宇宙船をどんどん改造していくといった内容だ。このソフトが，ルーカス・フィルムの最新作となっている。

▶起伏の多い地形をはい進む感じがかなりリアル。UFOが襲ってきたぞ。ミサイルで応戦しろ！



▼まずは自機の装備をかためよう。中央のロボットがパーツののったベルトコンベアを操作してくれるのだ



▼コモドール版コロニス・リフトのタイトル画面。3Dグラフィックと，細かく設定されたゲーム内容が上級者にも評判だ



★　★　★

今回取りあげたのは，どれも，映画の迫力そのままの力作だ。これらのソフトが，まだごく一部のUSAパソコン・ユーザーにしか楽しめないとは残念！

このコーナーて紹介するソフトおよびハートは，パイナップル6502で取り扱っています

〒101 東京都千代田区神田駿河台2－1－19 アルヘルコお茶の水718

Pineapple 6502（☎03－294－6502）

営業時間は1：00～9：00てす



ナムコット新作情報 NO.13・14はこれだ!!



タッグチーム・プロレスリング & ディグダグII

お待たせ! ナムコット・ファミコン・ゲームの新作は，ドリルでダダダッと島をくずし，プクプクポンで敵をパンクさせるくずし，プクプクポンで敵をパンクさせる，業務用ビデオゲームとしておなじみの「ディグダグII」と，格闘技の王様，プロレスが本格的に楽しめる「タッグチーム・プロレスリング」です。

4月中にかけて，みなさんの前に登場するということですが，ベーマガ読者には，一足先に情報をお届けしましょう。

©株式会社ナムコ
©DATA EAST CORP.

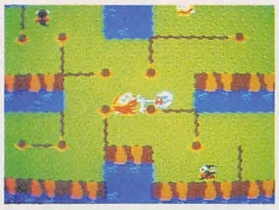
オリジナルそのまま! 面数も増えて楽しさ倍増!! ディグダグII

地上にでてきたディグダグ君が，手にした武器はドリル2種類。近寄ってくる敵は，ドリルパンクさせればやっつけることができますが，ハイスコアをねらうキミなら，ドリルを活用しなくてはいけません。ドリルで，プーカやファイガーたちの動きを止めながら逃げまわり，ドリルで島をくずして，イッキに海に沈めてしまいましょう。うまくまとめて10匹落とせば，80,000点のボーナスで高得点がねらえます。島をくずすとでてくるナスやスイカなどのベジタブル・ターゲットも重要なポイントです。

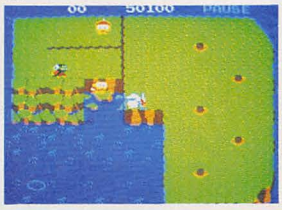
ファミコン版では，オリジナルそのままに遊べるゲーム内容に加えて，オリジナルより40面も多い72のステージが特徴です。

中には，なかなか複雑に入り組んだ島もありますから，敵を落とすつもりで自分が落ちてしまわないように，攻略パターンを考えましょう。また，背景の色がちがっている面もあります。16面ごとに見られるデモ"ディグダグ・シアター"も楽しいですヨ。

▼プクプクでプーカァをパンクさせろ



▼ドリルで島くずし。高得点をねらえ!



▼火を吹くファイガー。おや，海が黒いゾ



▼こちらはコンクリートの島か?



14種類の技と場外乱闘で敵をリングに沈めよう! タッグチーム・プロレスリング

熱気をはらんだリング上で戦う4人のレスラー，リッキーファイターズとストロングバット。今，世紀の一戦の火ぶたが，切って落とされた——。

プロレス番組のスポンサーもやっているナコムから，プロレス・ゲームがでます!

あのおもしろさを，ファミコンでも味わうことができるようになりました。

正義の味方リッキーファイターズは，リッキーとウルトラマシーンの2人組。一方のストロングバッドは，ウォーリーとマスクロスの悪役コンビです。ボディー・スラムやドロップ・キックなどの共通技7種のほか，それぞれの必殺ワザも持っていて（たとえばリッキーのサソリガタメ，マスクロスのエンズイギリなど），バラエティにとんだ攻撃をしかけることができます。場外戦にもちこんで鉄柱攻撃なんかもスゴイですゾ!

1人でコンピュータと技を競うのもよし。友だちと2人なら，善玉と悪役の二手にわかれて遊ぶこともできます。キミも，スーパー・チャンピオンを目指してください。

▼お父さんも喜ぶ本格的プロレス・ゲーム



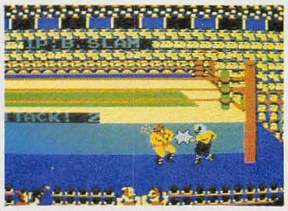
▼フライング・ヘッドバット攻撃だっ!



▼必殺ワザ，サソリガタメもでた

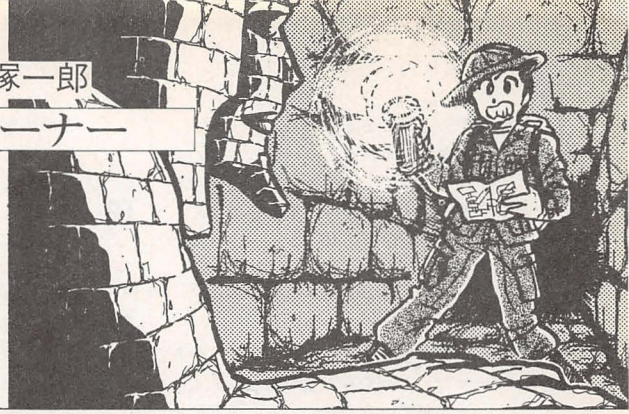


▼場外乱闘にもちこむか



★ナムコットのファミコン・カセットは，電波新聞社でも取り扱っています。お問い合わせは，〒141 東京都品川区東五反田1－11－15 電波新聞社出版販売部（☎03－445－6111）まで。

©手塚一郎



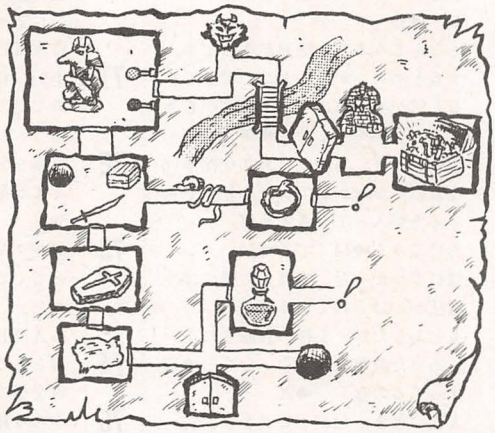
ペーパー・アドベンチャー・コーナー

ピラミッドの秘宝はいずこに？

作：じゅんや

STORY

あなたは，数々の秘宝がかくされているという，ピラミッドの内部の地図を手に入れてしまったのだ。数千年もの永きにわたってこの秘宝を守り続けていたのは，想像もつかないほど巧妙にしくまれたガード・システムであったのだ…。



遊びかた

1から100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「HAPPY 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。

1 あなたは今ピラミッドの前にいる。前方には大きな扉がたちはだかっている。
扉をあけて中へ入る。➡29

2 ➡76！

3 東へ進んでいく。そして南へ曲がり，10mほど進んだ。すると川が流れている。なぜピラミッドの中に？川には橋がかかっている。
➡43

4 あなたは壁から離れる。すると一部分が動きだす。
じっと見守っている➡81
そこをおさえつける➡26

5 あなたは無事通り抜け，扉の前につく。
➡85

6 手さぐりで進むと箱のような物に手をふれた。
手さぐりであけてみる➡75
出口をさがす ➡46

7 鍵を差しこむと，音と共に扉がゆれだす。見ていると，扉がおかしくなった。➡28

8 こんどは5mほど進むと東へ曲がった。進んでいくと扉にでた。
入る➡53 見る➡18

9 立派な石像だ。高級品である。
もう少しながめる➡31 こわす➡32

10 なにもわからない。➡97

11 金の鍵を取りレバーのほうへ行く。
青いレバーを引く➡30
赤いレバーを引く➡27

12 もしわからないのなら，あなたの冒険もおしまいだ。
GAME OVER

13 落とし穴だ！あなたはその穴に落ちた。冒険を続けることは不可能となった。
GAME OVER

14 力を入れるがあかない。よく見ると錠がかかっている。
もしパピルスに書いてあった数字がわかるなら，それと同じ番号へ➡！
持ってないならここをでる。➡59

15 大男の手がのびあなたの首をひっつかむ，もう生き残ることは不可能となった。
GAME OVER

16 あなたが剣をふると蛇はひるんだ。そのスキに扉の中へ入ることができた。➡34

17 西へ進むと，するどく東へ曲がった。そこからしばらく進む。➡20

18 別になにもない。➡8

19 その前にクモの毒牙にかかってしまう。
GAME OVER

20 1本道だ。ずっと東へ進む。すると扉に着いた。あけて中に入る。5m四方の小さな部屋だ。➡88

21 よく見ると上にも下にもついている。
上につける➡91 下につける➡7

22 さあどうする？まっすぐ進む➡57
右端に進む➡6 左端に進む➡13

23 あなたが少し動くと蛇はこれぞとばかりに飛びかかってきた。蛇はあなたの首にかみつく。
GAME OVER

24 飾りが消えてしまった。不思議に思いながら部屋をでる。➡59

25 壁がゆれだした。そして中央がくずれる。その中に紙が入っている。パピルスの紙だ。「66」と書いてある。
部屋をでる。➡64

26 あなたが必死になっておさえてもかなわない。はねとばされる。➡47

27 大きな音とともに壁が上にあがり，通路ができる。➡90

28 扉があいた。あなたはそこからでる。
➡89

29 目の前には1本の道が続いている。しばらく進むと十字路にでた。
北➡8 東➡45 西➡17

30 青いレバーを引く。すると上から大岩が落ちてきた。よける前につぶされる。
GAME OVER

31 大理石の石像が動きだす。そして，いきなりあなたの頭をつかみ，にぎりつぶした。
GAME OVER

32 やっとのことでこわし，よく見ると，金色に光る物がある。鍵らしい。
➡11

33 飾りの上部があき，中から暗号文がでてきた。「5×10＋5」と書いてある。
外のボタンをためすなら…➡42
扉からでるなら…➡59

34 部屋の中には，いろいろなものがあった。どうやら王室のようだ。それらを見ているうちに，ふと後方を見ると毒グモが迫ってくる。
戦う➡19　逃げる➡52

35 あなたは剣を持っているか。
持っている➡16　持っていない➡23

36 石畳の大きな廊下だ。あなたはずっと進んでいく。➡69

37 壁がとけだす。やった!!脱出成功だ。➡20

38 小ビンのようなものが見つかった。「王の香水」と書いてある。それを拾って…➡77

39 鍵がないからこれ以上進めない。
GAME　OVER

40 何か数字が書いてある。「94」と読める。
もう少し調べる➡51　もどる➡98

41 別に何ともない。普通のミイラだ。
首飾りを見る➡42　部屋をでる➡59

42 とてもキレイなものだ。ボタンが三つある。
青を押す➡33　黄➡54　紫➡24

43 橋はボロボロで今にもくずれそうだ。
走ってわたる➡65　歩いてわたる➡50

44 一息つく。でようと思い扉を押すが，ひらかない。しかたなしに壁を見る。➡97

45 少し歩くと首に何かが巻きついた。とても大きく太い。ギリギリとしめつけられ，あなたはチッ息してしまう。GAME　OVER

46 あなたは，いっしょうけんめい出口をさがした。すると小さな脱出用ドアが見つかった。➡87

47 むこうからでてきたのは，3mはあろうかと思われる大男だった。そいつは壁をぶちこわしてこちらへ入ってきた。➡61

48 閉じこめられてしまった。
必死にさがす➡62
（持ってるなら）王の香水をかける➡37

49 まともに頭へ直撃する。
GAME　OVER

50 ゆれにゆれる。すると目前でロープが切れる。あなたは川に落ち，おぼれ死んでしまう。
GAME　OVER

51 顔の目が光る。と思った瞬間，あなたの体を光線がつきぬける。あっという間にあなたは焼け死んでしまう。
GAME　OVER

52 あわてていたので，おいてあった酒だるをこぼしてしまった。すると急に毒グモが苦しみだし，死んでしまった。➡44

53 いやな音をたてて扉がひらく。中を見るとガランとしている。中に足を入れ，進む。
よく見回す➡38　扉からでる➡77

54 飾りの部分から，黄色の毒ガスが吹きだす。あなたは急いで，扉からでる。➡59

55 となえてみると，地面がゆれだす。するとボタンがでてきた。押してみると壁がくずれはじめ，通路ができた。そこからでる。　➡36

56 中へ入ると，目の前に大きな棺桶(かんおけ)がおかれていた。どうやらミイラが入っているようだ。
あけてみる➡14　でる➡59

57 壁にぶつかった。実はこの壁には，魔法がかけられているのだ。
もしあなたが，王様の首飾りに書いてあった数字を知らないなら…➡12
知ってるのなら…➡95

58 大男にきまったが，ピクともしない。➡15

59 カビのはえている古めかしい廊下にでた。ふと下を見ると足型がある。
足型どおりに進む➡5
足型を踏まないように進む➡82

60 扉全体が光りだす。そして上の穴から「暗号を言え」という声がした。
もし顔面岩に書いてあった番号を知ってるのなら，それと同じ番号へ➡！
知らないのなら➡68

61 あなたは，扉から離れたとき，どこかのスイッチにふれ，大男を呼びよせてしまったのだ。➡15

62 よく見ると壁に穴があいている。そこからのぞくと廊下が見えた。さっそくぶちやぶるため，壁にタックルするとみごとにこわれた。
廊下へでる。➡20

63 うまくよけられた。その後，壁はくずれ，中からでてきたのは大男であった。
逃げる➡15　戦う➡83

64 部屋をでるとまたすぐ扉が続いている。中へ入ってみる。➡56

65 激しくゆれたが，どうにかわたれた。そこから，しばらく歩くと，とてつもなく大きく，それでいて，がんじょうな扉の前にでた。➡92

66 合わせると錠がひらく。やっとフタを取りのぞき，中を見ると1体のミイラが横たわっていた。見ると首飾りをつけている。➡72

67 手が届かない。胴をねらうしかない。➡58

68 「この侵入者めっ」声と同時にスフィンクスが扉をぶち破ってでてきた。あっという間に，のどぶえをくいちぎられた。
GAME　OVER

69 光が見えてきた。何時間ぶりに，見る光だろう。あなたはそのほうへ走っていった。そこはものすごく広い部屋だった。➡96

70 スフィンクスは目ざとく君を見つけ，蛇の指輪を投げる前に君をかみ殺してしまった。
GAME　OVER

71 中から音が聞こえる。すると突然，あなたの後方の壁が光りだした。➡99

72 首飾りを調べる➡42
ミイラを調べる➡41　扉からでる➡59

73 扉がグングンとあなたのほうへせまってくる。とうとうあなたはつぶされた。
GAME　OVER

74 青と赤のレバーがある。
青を引く➡30　赤を引く➡27

75 中には鍵のような物が入っていた。あなたはそれを持った。➡46

76 前進する。すると北へ曲がる。わかれ道にでた。
北➡84　東➡3

77 部屋をでることにする。しかしよく見るといつの間にか密閉されていた。➡48

78 剣を持った。あなたは扉をあけて中へ入る。すると中は真っ暗だった。➡22

79 これはまずい。うかつに動けばやられてしまう。
そーっと通り抜ける➡23
追いはらう　➡35

80 どうする？
王の香水を自分にふりかける➡86
蛇の指輪を投げる➡70

81 壁がくずれ，あなたのほうへ落ちてくる。
右へよける➡63　左へよける➡49

83 大男のどこをねらう？
顔➡69　胴➡58

84 前方に何かが見えてきた。岩に顔が描かれている。鬼の顔だ。
近づく➡40　わかれ道へもどる➡98

85 扉を見ると剣がかかっている。➡78

86 スフィンクスはあなたに寄ってきて，においをかいだ。「合格です」。あなたは助かった。➡100

87 道を3mばかり進んだところに扉があった。しかしその間に現れたのは蛇であった。かなり大きい。➡79

VIDEO GAME

隠しフィーチャーどっさりの楽しいゲーム

SKY KID大解析

スカイ キッド ©㈱ナムコ



written by KUD/YUU!

勇かんなパイロットとなって大空を飛びまわり，敵や敵の要塞を撃破していくゲーム，ナムコの「スカイキッド」が好評です。かわいい隠れキャラもたくさん入っていて，すでに編集部には，各地のゲーム・プレイヤーからの発見レポートがぞくぞくと届いています。

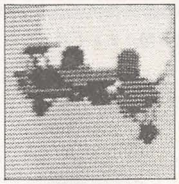
今月は，「スカイキッド」の隠しフィーチャーと，各面ごとの必勝テクニックを大公開しましょう。

キャラクター・インフォメーション
CHARACTOR INFORMATION

空中物



戦闘機（200pts）



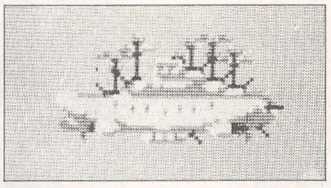
大型戦闘機（300pts）…前となな め右下に弾をだす。うしろにまわりこんで，小さいパラシュートを撃とう



パラシュート（50pts）…大型戦闘機から対角線上に出現。これを撃つと，ミッション・ボーナスに加算される



気球…上または下を撃って分裂させてしまったとき（200pts）うまく両方一度に撃ったとき（500pts）



空中戦艦（50,000pts）…ミッション・11・21にでてきて，四方八方に弾をだす

（ペーパー・アドベンチャー・コーナーに続く）

88 扉からでるなら…➡64　赤レンガを押すなら…➡25

89 水の音がする。歩いていくと川にでた。橋がかかっており，そこをわたっていくことにする。➡65

90 すると目の前にハニワのあるのが見つかった。
手を持っていく➡76
ぼうしを持っていく➡2
目を持っていく➡98

91 しばらくの間は，何も起こらない。
扉から離れる➡4　見ている➡71

92 扉には小さな穴があいており，何かをはめられるようになっている。
もし蛇の指輪があるなら…➡94
ないなら……
ハニワの目をつける➡60
ぼうしをつける　➡93
手をつける　➡73

93 あなたはハニワのぼうしをつけてみる。いきなり火が吹きだして焼け死んでしまう。
GAME　OVER

94 「入ってよし」そう声がして扉が左右に動く。そこを抜けて中へ入るとスフィンクスが座っていた。どうやら最終関門らしい➡80

95 知ってるならその暗号と同じ数字の番号へ➡！

96 見まわしてみると真ん中に石像が立っている。右には大きなレバーが二つある。
石像を見る➡9　レバーを見る➡74

97 あなたは鍵を持っているか？
持っているなら…➡21　持ってないなら…➡39　扉を調べるなら…➡10

98 あなたは前進する。すると北へ曲がりそこからわかれ道にでた。
北へ行く➡84　東へ曲がる➡3

99 その光の熱であなたは焼け死んだ。
GAME　OVER

100 VERY　GOOD!!財宝の扉をあけ，中の何億，何兆円もする宝を手に入れたのだ。おめでとう！HAPPY　END

●投稿待ってまーす

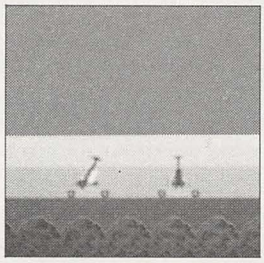
本コーナーへの，読者の投稿をお待ちしています。ていさい，行数などは本記事を参考にして，原稿用紙に書いてお送りください。

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。

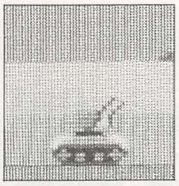
また，全体のあらすじやフローチャート，正しい行きかたの順序も必ず書きそえてください。

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「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。

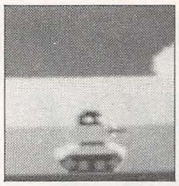
地上物



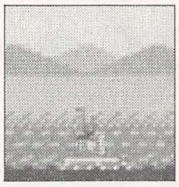
大砲(200pts)…3方向に弾をだす。射程距離は画面の一番上まであるので注意



対空戦車(200pts)…3方向に弾を撃ってくる。無理して撃たないこと



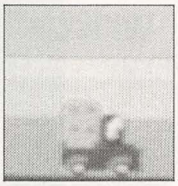
戦車(200pts)…真横に弾を撃つ。宙返りでよけよう



潜水艦(1,000pts)…海の中から，決まった位置にヒョコッとでてくる



爆撃ターゲット…沈ぼつさせたとき(1,000pts)命中しなかったとき(500pts)



トラック(200pts)➡

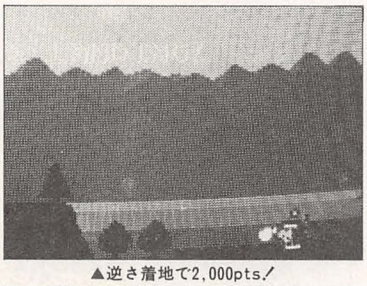
作戦ボーナス

各ミッションを終えてぶじ着陸すると，ボーナスが与えられます。

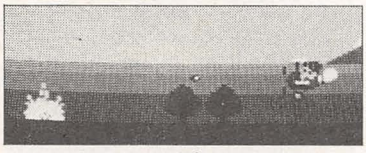
- 空中物ボーナス（戦闘機・パラシュート・気球）
- 対地物ボーナス（大砲・戦車・トラック）
  ボーナス点は空中物と同じ
- 作戦ボーナス
  指令ターゲットを沈ぼつさせたとき…10,000pts
  指令ターゲット以外のターゲットを沈ぼつさせたとき一つに付き2,000＋αpts
  爆撃ターゲットを沈ぼつしてないとき 0pts

空中物ボーナス点

やっつけた敵の数		勲　章
0機～9機	ノーボーナス。0点	
10　～　19	1,000点	★
20　～　29	3,000点	★★
30　～　39	5,000点	★★★
40　～　49	10,000点	★★★★
50　～　59	15,000点	★★★★★
60～90以上	20,000点	★★★★★



▲逆さ着地で2,000pts.!



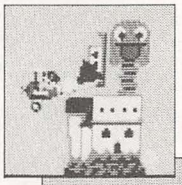
▲木のむこうの敵はこうして撃つ



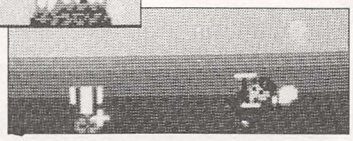
◀お陽さまかと思ったら…



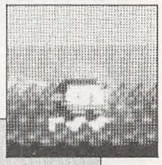
▼ハ，ハズカシー
〃 自由の女神



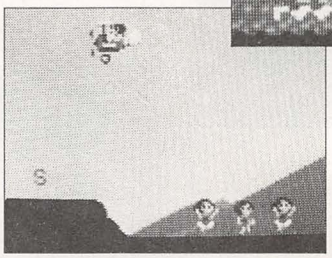
◀屋根にふれるとビックリ箱に



▲勲章もあるぞ



▶プーカァ，こんなところに



◀▼おなじみのスペシャル・フラッグ



スカイキッド隠しフィーチャー表

	出現ミッション	得　点	やりかた
太陽	4・13・15	0	通過すると電球になる
自由の女神	8・15	0	足元を通過するとスカートめくりになる
お城	7・15	0	屋根のところを通過するとびっくり箱になる
勲章	5・12・19	1,000	地面の決まったところに弾を撃つと出現
プーカァ	10	体力が回復する	1回目の気球の下あたりに弾を撃つ
スペシャル・フラッグ	4・8・14・19	1機増える	決まったところに弾を撃つ
隠れ飛行機	7・19	200	雲の中に隠れていて近づくと出現
パックマン，モンスター		1,000/取ると死ぬ	パックマンのかんばんの上で宙返りをする
ハート，ダイナマイト		1,000/取ると死ぬ	ボンバーガールのかんばんの上で宙返りをする
十字架	1・21	0	十字架を撃つと動く
チアガール	2～20	0	チアガールを撃つとうんちに変わる

必勝テクニック

★つい落したときは，レバーを上にあげてボタンをたたきましょう。このとき，左右のボタンを交互にパタパタしてたたくと，復帰の可能性が非常に高くなります。

★宙返りしているときも弾を撃てるので，両方のボタンを使って宙返りしましょう。

★着陸するとき，レバーを右ななめ下にして宙返りボタンを押すと，飛行機がひっくり返って2,000pts入るゾ！

★つい落してうまく復帰したら，両方のボタンを使って上へ上へと宙返りしましょう。

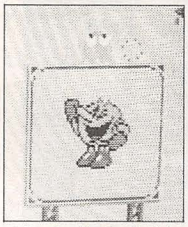
★対地物を撃つときに，目の前に木などがあってジャマな場合がありますが，木のこずえすれすれの位置で弾を撃つと，やっつけられます。

★横に弾をだす戦車は，接近してレバーをニュートラルにし，両方のボタンを押しながら近づいてやっつけましょう。

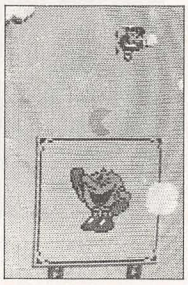
★爆弾を持ったまま宙返りはできませんが，爆弾を取ったしゅん間には1回だけ宙返りすることができます。

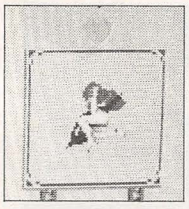
★ミッション4からは，指令ターゲットとはちがう爆撃ターゲットもでます。スタート時の〝BOMB THIS TARGET〟と表示される絵をよく見て，覚えてからやっつけましょう。

★このゲームは，ミッション21で終了します。最終面には，ピンク色をした空中戦艦がでてきます。この戦艦に爆弾を命中させればラウンド・クリアなのですが，うまく命中させられないと，かっ走路には木が並んで，着陸することもできなくなってしまいます。残機ボーナスや，全面クリアのマークもでません。

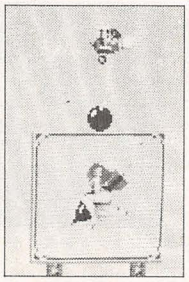


▲▶パックマンのかんばんにはこんな秘密が！





▲▶これも楽しい隠れキャラ



ミッション別攻略法

MISSION 1

対地物をたくさん撃って点をかせごう。爆弾を取ったらすぐ軍艦があります。

MISSION 2

爆弾を取ったらすぐ海に入って対地物を全部やっつけてから軍艦をやっつけましょう。

MISSION 3

軍艦をやっつけたら，対地物を連続してやっつけましょう。富士山のところの気球は，弾をだすので上へ行ってやっつけます。

MISSION 4

スペシャル・フラッグがあります。一つめの軍艦のちょっと先の海の中です。

MISSION 5

最初のビルのところはきついので，パターンをつくるべし。気球集団は下からやっつけます。

MISSION 6

最初のほうの対地物はきついので一番上にいたほうが安全です。

MISSION 7

対地物で点をかせげます。ターゲットをよくみて爆弾を落としましょう。

MISSION 8

自由の女神のちょっと先に弾を撃つとスペシャルがでます。自由の女神にさわっても死にません。

MISSION 9

かんばんがたくさんでてくるので，無理してあとからくる飛行機に当たらないように。パックマンと，ボンバーガールのかんばん以外は，何もでません。

MISSION 10

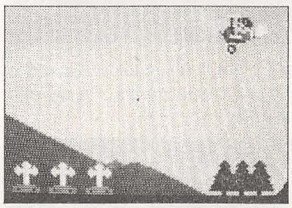
一つだけ浮いている気球の下にプーカァがいます。取ろう！

MISSION 11

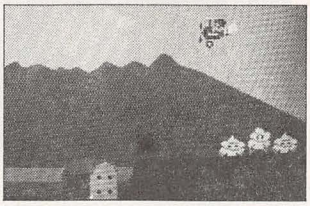
ラウンドの最初にピンクの浮遊戦艦が出現。一番うしろの真中にいると当たりません。やっつけることはできないので，そのままにしていると逃げてしまいます。

MISSION 12

対地物の攻撃がきびしいので，一番上で攻めたほうが有利です。



◀十字架を撃つと動く



▶女の子を撃つと…

MISSION 13

爆弾は，取りにくいので，無理して取らないように。下にさがるのは危険です。

MISSION 14

一番短いラウンドです。軍艦は必ず，沈めましょう。かっ走路の先にスペシャル・フラッグがありますが，取ってもスコアは±0なので意味ありません。

MISSION 15

最初の大砲はきついので，タイミングよく宙返りしてよけます。GET THE BOMBの指示ですぐ前進して爆弾を取らないと，あとからスピードのある飛行機がきます。

MISSION 16

最後のところが難関。とにかく前へ前へとすすんで一番上にいないことです。

MISSION 17

軍艦を沈ぼつさせるのはむずかしいので，このあたりからBOMBは取らないほうがいいでしょう。

MISSION 18

ビルの下の大砲のパターンを覚えよう。かんばんのターゲットは無理して取らないように。最後の飛行機は，あともどりしてきます。

MISSION 19

一番長い面です。

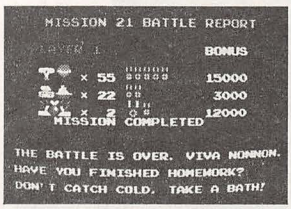
MISSION 20

トイレかんばんのBOMBを取ると前方のトイレかんばんに当たって死んでしまいます。一番上にいましょう。

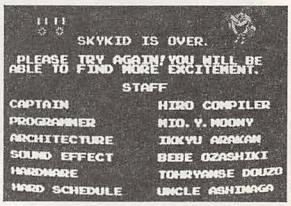
MISSION 21

最後のラウンドです。最初はとてもむずかしいので，一番上で一番うしろにさがり，両方のボタンを同時にたたいて進みます。パラシュートの下の爆弾を取らないとクリア不可です。急降下と宙返りして，BOMBを取りましょう。

爆弾を取ったら，すぐうしろから猛スピードで飛行機がくるので，うしろにさがって待ちます。うしろの飛行機に注意しながら少しずつ上へ行き，空中戦艦が下にきたら真上まで移動し，爆弾を落とします。



◀みごと21面クリア！下のメッセージがおもしろいぞ!!



▶スタッフ紹介もある

パソコンソフト

ナイト・ロアー
KNIGHT LORE

by 日本デクスタ for MSX(ROM)5,700円

written by 多部田俊雄

ごあいさつっ！

やたらポカポカと暖かくなり頭の中まで春がきそうな今日この頃，みなさんいかがお過ごしでしょうか。月刊マイコンの担当さんにナイショでこの原稿を書いている私多部田俊雄です（だって，つぐ美さんに頼まれたんだもん）。

さてベーマガ登場1発目はあの「ナイト・ロアー」です。

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

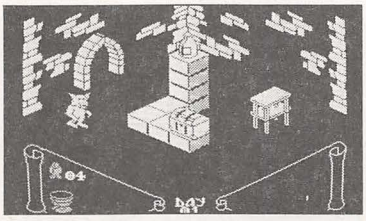
▶ナイト・ロアーのコツは，動かせるものをうまく利用することと，ジャンプを使いわけることにある。動かせるものにはオブジェクト，箱，机の3種類があり，押したり乗ったりすることができる。また，ジャンプカはタテ方向，ヨコ方向ともにブロックにして最大2枚ぶんまで飛ぶことができる。

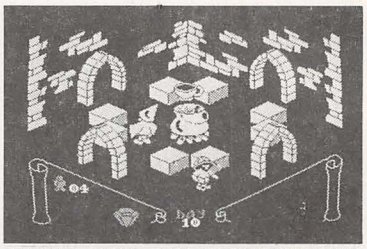
★ストーリー

あなたがもし，夜になると狼に変身してしまう奇病にとりつかれたとしたらどうしますか？　日が落ちたとたんに体じゅうから毛が生え，ツメはとがり，牙がのびて……。そんな姿ではアルバイトもできないし，遊びにもいけません。女の子に声をかけたとしても，文字どおりのオオカミ男ではお友達になれるなんてことは決してありません。これは考えただけでも恐ろしいことです。

その恐ろしい状態に追い込まれてしまったのが，このゲームの主人公。どこで人の恨みをかったのか知らないけれど，狼男の呪いをかけられてしまったのです。そしてこの最悪の状態から抜け出す方法はただひとつ。ナイト・ロアー城の内に住む魔法使いに，城の中に落ちているオブジェクトを14個貢(みつ)いでゴキゲンをとり，その魔力で呪いを解いてもらうしかないのです。

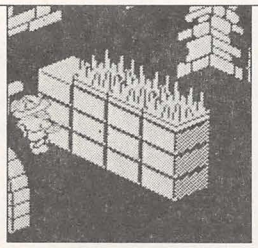
ところが，城の中はトラップでいっぱい！　バウンドしている鉄球やロボット番兵，鉄棚，スライムみたいなゴーストもいたりして，なかなか貢ぎ物が手に入りません。お



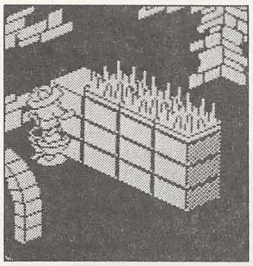


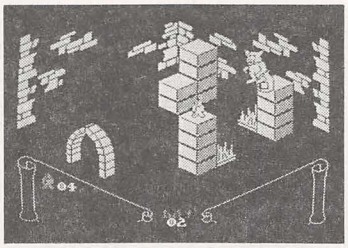
▲魔法使いの部屋。ツボの上には魔法使いがほしがっているオブジェクトが投影されている

オブジェクトの利用法

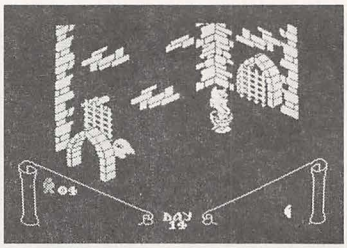


▶▼普通なら飛び越せない壁もオブジェクトをふみ台にして越えることができる

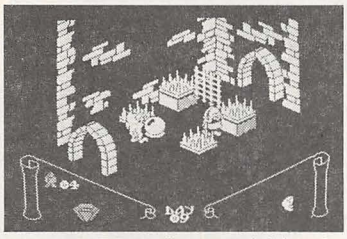


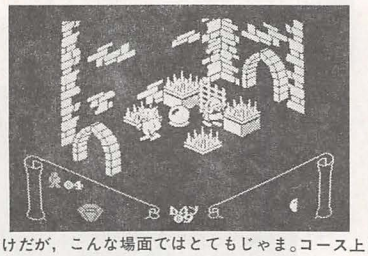


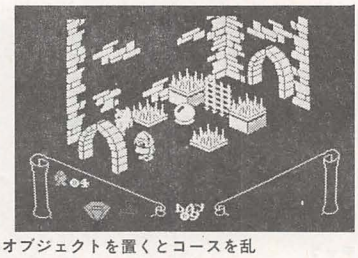
▲オブジェクトをブロックなどからはみださせ，その上からジャンプすると，ヨコ方向の飛距離をのばすこともできる



▲ゴーストが床をはっている部屋では，オブジェクトの上に乗って待ち，スキをみて進む。このくり返しで安全に通過できる



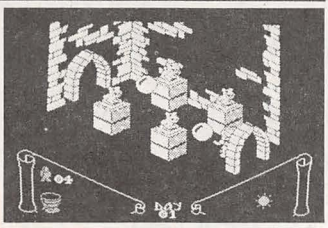




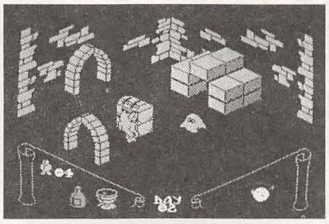
▲番兵は一定のコースをまわっているだけだが，こんな場面ではとてもじゃま。コース上にオブジェクトを置くとコースを乱された番兵は外に飛びだし，安全に通れるようになる

トラップ・アラカルト

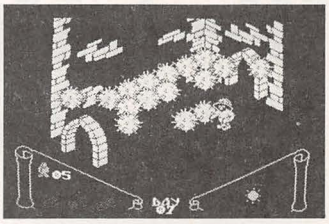
プレイヤーの行く手をはばむトラップは鉄球，スライム，機雷，ケンザンとバラエティに富んでいます。中には，心理のスキをついてくるトラップ，目のさっかくを起こさせるトラップなどもあって要注意です。



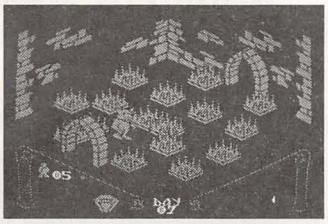
▲上下移動する鉄球



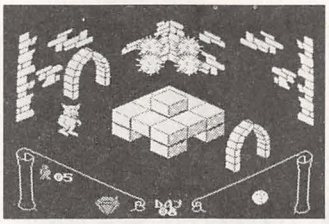
▲すばしこいスライム



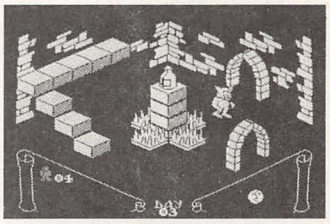
▲痛そ～な機雷



▲ケンザンで足のふみ場もない!!



▲うっかり箱の上に乗ると…



▲真ん中の箱の高さはどのくらい？

まけに，日没や日の出の変身している数秒は身動きがとれなくなってしまうのです。

こんなにも不利な条件の中で与えられた時間はたったの40日。果たして彼の運命はいかに!?

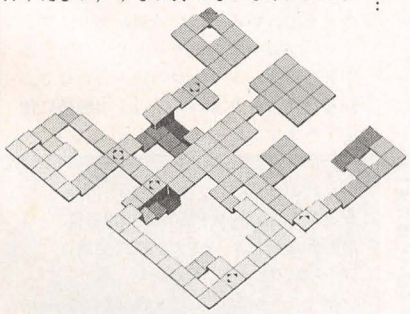
★基本動作

主人公のコントロール方法は数種類ありプレイヤーが最も使いやすい操作方法が選べるようになっています。ここではとくにふれませんが，とにかく主人公ができる動作は右上，右下，左上，左下の斜め4方向移動と，ジャンプとオブジェクトの拾い捨てだけです。

ジャンプはキーを押している時間で，ショート・ジャンプとロング・ジャンプを使いわけできますが，もちろんロング・ジャンプにも限界があり，どうしても越えられない壁にぶつかることもあります。こういった場合には，持っているオブジェクトを踏み台にしてきりぬけることもできます。

各部屋に落ちているオブジェクトは，一度に3個までしか持てません。拾うキーを押すたびに，すでに持っているオブジェクトの表示が右にシフト(移動)して，新しいものを拾うようになっています。右端までシフトしたオブジェクトがあると足元にそのオブジェクトが捨てられ，主人公はその上に乗ることになります。これを利用してジャンプの高さ，飛距離を伸ばすのです。

こうしてオブジェクトを集め，障害を乗り越え，魔法使いのいる部屋に向かいます。部屋の中央には魔法のつぼがあり，その上に魔法使いが欲しがっているオブジェクトが映しだされています。もし，そのオブジェクトを持っていたら，つぼの上に乗ってオブジェクトをだします。ここまでして，はじめて貢ぎ物を一つしたことになるのです。しかし，魔法使いが欲しがっているオブジェクトを持っていなかったら……，かくて冒険はエンエンと続くのです。



▲これがナイト・ロアー城の見取図。でも各部屋の位置は毎回ちがっているぞ

★やってはいけない3カ条

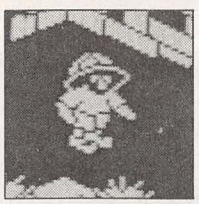
ふじに呪いを解きたければ，やってはいけないことがいくつかあります。以下はそのうちの一部です。どうしていけないかはあえて書きません。ためしてみるのも面白いでしょう。

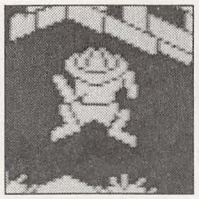
★狼の姿のまま魔法使いの部屋に入る。
★上下する鉄棚の近くにオブジェクトを置いたまま部屋をでる。
★魔法使いが欲しがっているオブジェクトではないものをつぼの中に入れる。

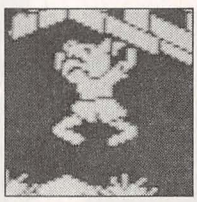
さて，最後になりましたが，ゲームを進めるためのコツをお教えしましょう。それはなんと，「気にくわないことがあったらすかさずリセットしてやり直す」

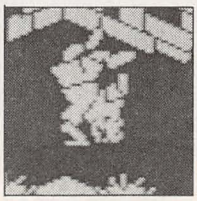
ということなのです。何度やり直したってお金がかかるわけでもなし，ROMだからスタートも速いし。とにかく，パーフェクトを目指す心が大切ですよネ！

変身









◀変身中の数秒は身動きできません。人でいるときと狼でいるときとで自分の能力には差は生じませんが，行動パターンを変えてくる敵はいます。

パソコンソフト

コナミの「ゲームを10倍楽しむカートリッジ」で遊んでみた！



©コナミ(株)
Written by 断空我

コナミのMSXソフトと同時に使って，ゲーム設定などを変えることのできる「ゲームを10倍たのしむカートリッジ」が発売されています。実際にどんな使いかたができるのか，ちょっと遊んでみました。

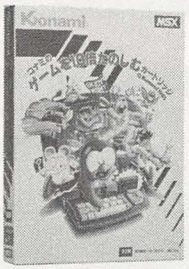
ゲーム設定を変えて遊ぶ！

メニュー画面でMODIFYを選ぶと，ステージ・ナンバーや，プレイヤー・ナンバーなどの設定ができます。

ランキング・モードを選ぶと，データのセーブ，ロードができます。すごい高得点をだしたので，友だちにも自慢したい！　などというときは，テープにとっておくといいですね。

カラーテスト・パターンを選ぶと，ディスプレイの調整ができます。シアン（青）がキレイにうつるようにすると，調整しやすいですよ。

プレイヤー人数を99人ぐらいにしてしまえば，いくら死んでもしばらくはGAME OVERになりませんから，裏ワザや隠れキャラの発掘にも専念できます。また，ステージ数を変えて，先の面をプレイすることもできます。ゲームがあまり上手でない人には，文字どおりゲームが10倍楽しめるでしょう。



▶「ゲームを10倍～」のパッケージ

コマ送りもできますよ！

そのほか，ゲーム中にはポーズ（一時停止），コマ送り，スロー動作などができますから，敵キャラクターの攻撃パターンの研究や隠れキャラの発見にも役立てることができます。

自分でもプログラミングをしている人なら，キャラクターのドット・パターンの研究などにも一役買ってくれるかもしれませんよ。

この「ゲームを10倍楽しむカートリッジ」は，コナミのMSXソフト専用で，ゲームソフトと同時に使うので，カートリッジ・スロットが二つあるMSXでないと使用できません。1スロットのMSXを持っている人は，拡張ユニットをつければよいでしょう。

★　　★



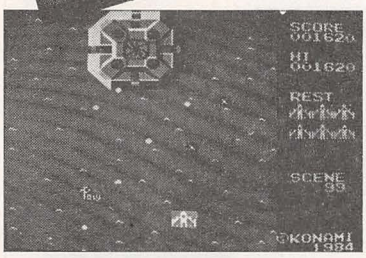
▲メニュー画面で，モードを選ぶ。最終面を見てみようかな？



▲カラー調整もできる。美しい画面で遊びたいからネ



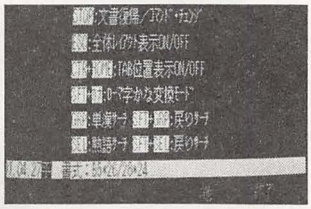
▲「イーガー皇帝の逆襲」

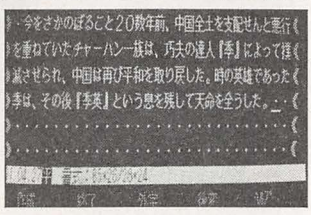


▲「スカイジャガー」の99面に挑戦。残機はいっぱいあるぞ

MSX用ワープロ「EC700」(34,800円)

ゲームばかりではありません。コナミから，MSX／MSX2用のワープロ・ユニットが発売されています。


◀便利な機能いろいろ


◀一気に書いて漢字に直せる

1）ひらがなで全部打ち終えてから漢字にしたいところだけ変換できる，2）ローマ字でもカナでも入力できる，3）定型文（あいさつなどの決まり文句）を100種類も内蔵，さらに自分で作った255文字以内の文章を最大3,000個まで登録できるなど，いろいろな特徴があります。

ワープロソフト・カートリッジと，漢字ROMカートリッジの組み合わせで，16Kバイト・2スロット以上の機種に使用できます。

コナミの製品に関するお問い合わせは〒102 東京都千代田区九段南2丁目3－14 靖国九段南ビル　コナミ株式会社「マイコンBASICマガジン」係まで。新製品情報は，☎ 03-262-9110でもお知らせしています。

ソフト・プレゼント！　このページで紹介した「ゲームを10倍楽しむカートリッジ」（2本）と「EC700」（1本）をベーマガ読者にプレゼントします。住所，氏名，年令を記入して，編集部「コナミ・ソフト・プレゼント」係まで（3月25日必着）

VIDEO GAME

ザ・ビデオゲーム・ミュージック・コレクション1

SPACE HARRIER

——スペース・ハリアー——

©/楽譜提供：セガ・エンタープライゼス

ビデオゲームのＢＧＭや効果音が，コンピュータ・ミュージックの一分野として，音楽ファンの間でも人気を呼んでいます。ベーマガでも，今月からすばらしいゲーム・サウンドを選んで，楽譜の形で紹介していくことになりました。

第一弾はセガ・エンタープライゼスの「スペース・ハリアー」をお届けしましょう。

イントロ





メインBGM













サブBGM

ゲーム中では，イントロ→メインBGM→8vaメインBGM→サブBGM
くり返しになります。



敵出現のBGM①



敵出現のBGM②





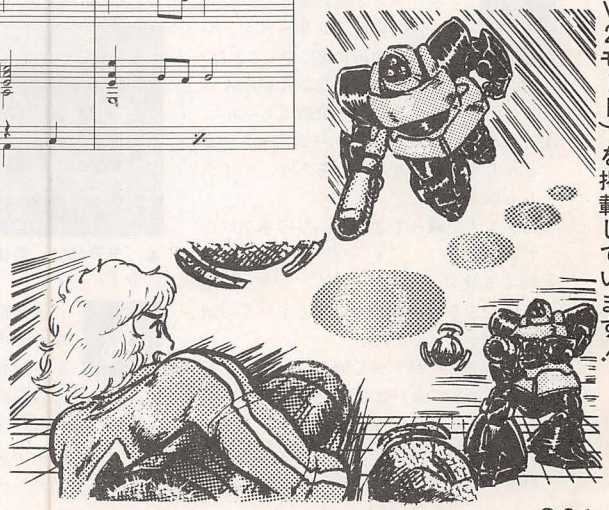


NAME入れ





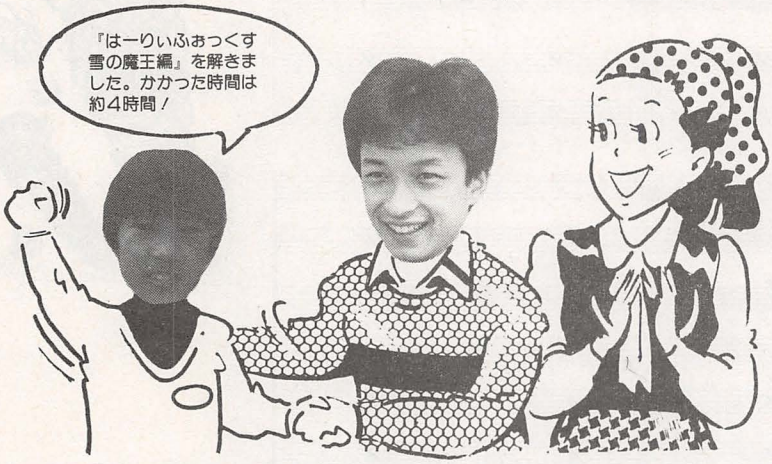




★本誌179～180ページに、「スペースハリアー」のパソコン入力用サウンド・データ（PC-8801mkIISR・V2モード）を掲載しています！

※掲載されている楽譜は，㈱セガ・エンター・プライゼスの許可なしに転載・使用することはできません。

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，タイトルでは，アドベンチャー・ゲームを解き終わった人の「攻略おめでとう！」写真を掲載しています。本コーナーに登場したい人は，できるだけアップで顔が写っている写真と，解いたゲーム名，かかった時間数（日数），感想を記入してお送りください。今月のヒーローは，埼玉県北葛飾郡の中村隆志君です。

Q&Aコーナー

AVG編

Q はじめてお手紙をだします。今まで何度もハガキをだそうと思いましたが，なんとか自力で解いてきました。しかし，『軽井沢誘拐案内』だけはわかりません。謎解きの部分（第6章のまん中まで）は2日で終わりましたが，そのあとのRPGモードで困っています。すべての値は99になっているのですが，最後の敵にどうしても勝てないのです。今まで使っていた最強のフォーメーション（北斗神拳とキスとパンチラ）でも，与えられるダメージは10くらい。先生，どうか教えてください！

〔新潟県北蒲原郡・西元洋史？才〕

A エンエンと続いてきた『軽井沢～』のQ&Aシリーズも，ついに最後の第6章にやってきた。西元クンの他にも多くのみなさんが悩んでいるこの章のコツをズバリ公開しちゃおう。

①とにかく敵を倒して，各パラメーターをどんどんUPさせる。もちろん，アイテムも取る

②スタミナが減ってきたら，泉の水を飲んで回復する

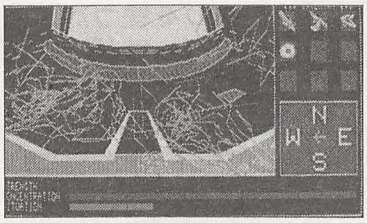
③勝てる敵がいなくなったら，スタート地点にもどる。すると，なんとすべての敵が復活しているのだ！

④パラメーターがすべて99になったら（べつにそこまで強くなくてもいいが），右下の湖のところにいる敵にひたすらダメージを与える。しかし，いくら攻撃しても倒すことができないので，ちょっと話しかけてみると……

⑤最後の武器を手に入れて，湖中央の最後の敵と対決！　勝てば感動のエンディングが見られるゾ！

Q こんにちは，山下先生。はじめてのお手紙です。パソコンサンデー見ましたヨ。さて，本題に入りますが，ボクは現在FM－7版の『テラ4001』をプレイしています。シーン3のカセリアを倒したところまでは進んだのですが，そのあとの脱出艇のところでつまずいてしまいました。脱出艇の入口にカーソルを置き「ハイル」と入力したのですが，「レイソードとともに死にました」とでて，ゲーム・オーバーになってしまうのです。時間にはまだ余裕がありました。いったいナゼ？P.S.これからずっとハガキをだして常連になりたいと思っているので，ヨロシク。

〔京都市伏見区・シャア・アズナブル13才〕

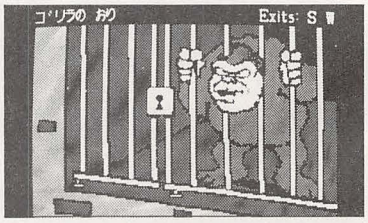


▲『テラ4001』最後の山場をどう乗りこえる？

A 海上都市のコンピュータを破壊し，カセリアも倒した。しかし，爆発に巻きこまれて死んでしまう――この場面で悩んでいる人が多いようだけど，なぜ爆発してしまうのかを考えてほしい。すべての爆発は，レイソードとミステリウムに端を発しているんだ。だから，レイソードが誘爆してしまうのもあたりまえ。長いつきあいだったレイソードにお別れを告げるしかないのだヨ。

Q 山下先生，こんにちは!!　突然ですが，ボクの悩んでいるAVGは，スタークラフトの『マスカレイド』です。今，動物園の中にいるのですが，どこで何をしたらよいのか見当もつきません。ポップコーンを買いたくてもお金がないし，目の見えない男に何をあげたらいいのかもわからないし，オフィスに入ろうとしても係員に殺されてしまうし，そのうえ，もたもたしているとあやしい男に殺されてしまいます。持ち物は，財布，名刺，マスク，ボタンのついた箱（何に使うのかな？），カギ，鳥，時計，ピストル，カバンだけです。持ち物が足りないのでしょうか？　もう本当に行きづまってしまいました。お力をお借しください。

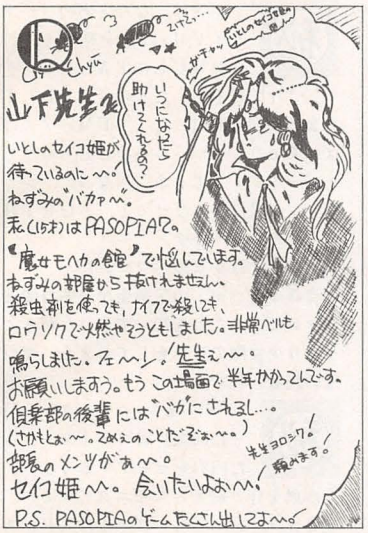
〔栃木市泉町・中田　章14才〕



▲『マスカレイド』動物園では何をするのかな？

A ウ～ム，ついに『マスカレイド』の質問がきてしまったか。このゲームは史上1，2位を争うくらいにむずかしくて，ボクもかなり苦しめられた思い出がある。まず中田クン，キミは動物園に入るのが早すぎたようだ。おそらく最初のホテルの電話ボックスの謎

をまだ解いていないんじゃないかな？　ある時間になるとどこからか電話がかかってきて，正しい合い言葉を言えば，大切な情報を聞きだすことができるんだ。さらに，この電話ボックスにはもうひとつ仕掛けがあって，ホテルの地下へ行くことだって…。



〔広島市南区・匿名希望15才〕

A　『魔女モヘカの館』といえば，かなり昔の作品だけど，この頃のＡＶＧは非常に不条理な設定の物が多かった。この場面もそうで，なんといきなり上を見るのが正解。ほら，ネコのぶらさがった×××が見つかったでしょ。持ち物をうまく利用して，ネコを解放してあげればいいんだ。だけど，何のまえぶれもなしに「ウエヲミロ」なんて，わかるわけないヨ！　ＡＶＧはむずかしければいいってもんじゃありません。

Q　フッフッフ……，久しぶりだな，リチャード・ベンソン君。キミもトリニア島の件以来，長い休暇を楽しんでいることだろう。さて，今回の指令だが，「帝王の涙」を探しに行ったモズ・シバット君を助けてもらいたい。なんでも彼は，ライト星のウィンチのこわれたクサビのなおしかたがわからないそうだ。ただちにライト星へ行ってくれたまえ。なお，今回の給料はこれでがまんしてくれ(**筆者注**：ここに菊池桃子の写真が張ってあった)。それでは，健闘をいのる！

〔宮崎市末広・田上敬一13才〕

A　ホゥ，わざわざオレを呼びだすとはいい度胸だ。オレに仕事を頼むには，それなりの報酬(ほうしゅう)が――オオッ，これは！　よろしい，その仕事確かにこのリチャード・ベンソンが引き受けた。では，モズ・シバットにこうアドバイスしてやってくれ。「クサビはアブナブの死体の下にある」と。それから，今後オレに仕事を依頼する際には，新田恵利か菊池桃子のブロマイド等(できれば本人)を報酬として用意しておいてくれ(なーんちゃって！)。それでは諸君，また会おう！

Q　山下先生～～～!!　ボクはファミコン版の『ポートピア連続殺人事件』をやってるんですけど，としゆきの部屋にあったメモに書いてある「こめいちご」という言葉の意味がわかりません。あれは暗号なんですか，それともダミーなんですか？　暗号ならば，どのように解けばいいのかを教えてください(ボクはＡＶＧはあまり得意じゃないんだけど，好きなんだよなあ)。

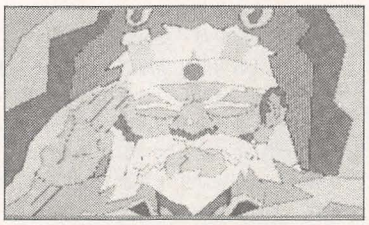
〔広島県世羅郡・メロンを食べたんだい？才〕

A　それは立派に意味のある暗号だ。その暗号を解かないことには，としゆきを逮捕することができないんだ。では，「こめいちご」とはいったいどんな意味なんだろう？　「いちご」は「１５」でいいんだけど，「こめ」が問題。ヒントはプッシュホンの電話――ここまで言えば，だれにでもわかるよね。

それから，先月号でボクがまだファミコン版『ポートピア』を解いていないと書いたけど，それもそのはず，ボクがプレイしたのは開発中の〝解けないバージョン〟だったらしいんだ。おかげさまで，ちゃんと完成したヤツをプレイして，解くことができマシタ(たくさんの㊙ハガキ，どうもありがとう)。

Q　ボクは『デゼニワールド』を解き終えたのですが，広告にあるハチマキをしたおじいさん(？)の画面を見ることができませんでした。あれは広告用の画面なんですか，それとも隠れ画面なんですか？　教えてください。

〔兵庫県伊丹市・中島浩平13才〕



▲『デゼニワールド』このいさましいオジーサンはゲームにでてくるんでしょうか

A　ボクも中島クンと同じ疑問を持ったので，さっそくハドソンの鈴木さんにＴＥＬしてみた。すると，やっぱりあの画面は広告用に作られた物なのだそうだ。そういえば，以前に『サラトマ』にも同じような画面があったよね。

RPG編

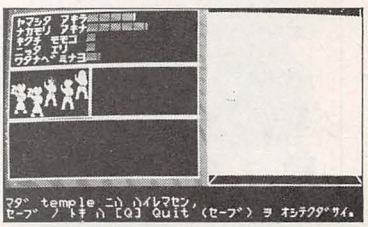
Q　山下先生！　ボクは悲しい受験生です。今，と～っても悩んでいるのは，あの『ウルティマII』(ＦＭ－７版)なんです。レベルが30までがあがったのに，キャラクターの強さのパラメータがひとつもあがりません。ボクのゲーム・ディスクがおかしいのでしょうか？　これがわからないと，落ちついて受験もできません。どうかお助けを。

〔横浜市港南区・星野敬如14才〕

A　星野クンは，まだまだゲームの中の住人たちと会話をすることが足りないようだね。くまなく話しかけていけば，「ホテル・カルフォルニアに行ったか？」とか「ホテルの従業員に……」などの情報を得ることができるんだ。それにしたがってあることをすると，ほら，強さ・すばやさ・体力などの値(属性値という)をあげることができただろ？

Q　山下先生，ごきげんいかがですか？　ボクたちはとても困っています。ＰＣ－6001mkIIの『ブラック・オニキス』をプレイしていて，せっかくオニキスを発見したのですが，この先どうすればいいのかわかりません。どうか，良きヒントをお与えくださいませ。

〔宮城県仙台市・YAS & Minoru？才〕



▲『ブラックオニキス』このままゲームは『ファイヤークリスタル』に続くの？

A　たしかに「オニキス」を発見しても，このゲームは終わりにならない。それは，このゲームが第２弾『ファイアー・クリスタル』へと続いていくからなんだ。だから，とにかくウツロの町へ帰って，ＴＥＭＰＬＥの入口の前でキャラクターをセーブしておこう。そうしておけば，『ファイアー・クリスタル』からキャラクターを呼びだすことができる。



〔東京都足立区・渡辺正義？才〕

A パスワードを探すのが，この『ザ・スクリーマー』で最大の難関だ。その多くは，渡辺クンの言うとおり，迷宮の壁に書かれているのだが，中には特殊なものもある。ハンターのひとりが教えてくれたり，マニュアルのどこかに書いてあったり……。渡辺クン，努力を惜しまないでがんばってくれ。みんな，ここで苦労するのダヨ。

ちなみに，ＥＸカードは３階のどこかに落ちているゾ。

今月のおハガキNo.1



〔神奈川県伊勢原市・山下先生大好き♥17才〕

A 絶望しかけている彼女の耳に，神よりの声が聞こえてきた。「ヘビは矢がなければ倒せない」――それを聞いた彼女は，その場面をクリアすることをあきらめ，再び冒険へと旅立った。死んだふりをしてクマを通りぬけ，小鳥にリンゴをあたえ，天上界にのぼり，秘密の本を読むことができた。しかし，まだまだ彼女の道のりは，長くけわしい。

そして，神はこうも教えてくれた――今度冒険に行きづまったときは，つぎのように入力しなさい。「チャレアベ別冊2 ヨム」と――。

P.S. ペンネームなんか使わなくてもいいじゃない，伊地知ちゃん！

読者の広場

秘 これはＭＳＸ版の『はーりぃふぉっくす～雪の魔王編』の㊙コマンドです。ヒマな人は一度プレイしてみてください。

①さとみに「アホ」と言う
②町で「アホ」と言う
③オマモリ，ハッパ，カンバンを「ナグル」
④「オマモリ　ナゲル」
⑤さとみや犬，ハトを「コロス」「ナグル」

〔秋田市・鈴木　誠13才〕

秘 ＭＳＸ版『ミステリーハウスII』について㊙をレポートします。プレイ中，スペース・キーをずっと押しっぱなしにすると，しばらくして音が小さくなり，いきなりすべての画面がつぎからつぎへと表示されてしまうのです!!　邪道ですが，どーしても解けないという人には，いいんじゃないかな……。

〔福島県会津若松市・おきた★きお(女)15才〕

秘 ボクは，『デゼニワールド』でいくつかの㊙を見つけました。

①パブ・ヨーダの前で「ミル　カンバン」
②パブ・ヨーダのバーデンの前で「トル　ライフル」「ミル　ライフル」「ミル　バーテン」
③自然公園の銅像の前で「ミル」「ノボル　ドウゾウ」「ハナス」
④自然公園のサルヤマで「サワル　イタ」とすると，ＴＶ「タッチ」のかえ歌が…。
⑤タクシーの運転手の前で「ミル　バット」「ミル　マスク」
⑥スターシップナゴヤのシャチホコの前で「タタク　ゾウ」

〔北海道札幌市・デゼニマン？才〕

秘 ①『軽井沢』の名前を入れるとき，ただリターン・キーを押す
②『デゼニ』の姉ちゃんにおせじを言う
③『ＷＩＬＬ』のエレベーターを降りたところで「トブ」
④『ＷＩＬＬ』で「ネル」
⑤『ウイングマン』の登場人物に鏡を見せる
⑥『ＷＩＬＬ』のスタート画面で，穴を掘ったりうめたりする
――以上，ＰＣ－8801用です

〔新潟県北蒲原郡・nameco？才〕

秘 ＡＶＧのヘタな私も，少しの協力をのぞいた他は自力で，あのファミコン版『ポートピア』を解いた（期間は１か月と７日）ので，㊙を教えましょう。

①どこでもいいから物を見せまくると，ときどきむかつく言葉が……
②ヤスのでている画面で虫メガネをヤスの口に合わせると，キン肉マンになる（どこがじゃ！）
③フミエに「みせる　ナイフ」「たたく」，虫めがねをあてる
④オコイに「とる　しゃしん」「とる　ふく」
⑤適当なところへ電話する
⑥ユキコに「とる　ふく」すると，アブナイ言葉が……
⑦ヤスに取れそうもない物を取らせようとすると，一応努力する
⑧京都で「なにかしらべる　とうのなか」とすると，ヤスが光の速さで塔の中を調べに行く（どこが㊙だ！）
⑨ある場所でカワムラに虫めがねをあてると，あたりまえの言葉が！
⑩港で観覧車に虫めがねをあてると，どうして題名が「ポートピア」なのかわかる

〔千葉県山武郡・滝口智亮12才〕

秘 ボクは，なんとあの『ハイドライドII』の㊙を見つけました。ＧＨＯＵＬにＴＡＬＫモードでつっこんで行くと，たまに「ＨＹＤＬＩＤＥ２はＰＣ－8801，Ｘ１，ＦＭ－７ではつばいちゅう」とか「ＧＨＯＵＬちゃんでぇぇぇーす！」とでます。ちなみに，ショップマンに魔法をあびせると，ＦＯＲＴＨがどんどんさがります。

Ｐ.Ｓ.ボクは少女隊のファンだ～！

〔青森県むつ市・山下先生がモモコ隊長のファンであることを知っておりながら，しっかり少女隊のＰＲをしてしまう，ボツ覚悟の読者・12才〕

秘 『デーモン・クリスタル』(ＭＺ－1500版）のエディターで作った内容をセーブする方法！

①画面を作り終えたらモニタにする
②ＱＳコマンドでセーブする。アドレスは２Ｃ００，ＣＦＦＦ，２Ｃ００です
③セーブしたものをロードする。そして，『デーモン』のＢ面（メイン・プログラム）をロードする。これでいつでも，オリジナルの『デーモン』ができる！

〔東京都世田谷区・チョコチップクッキー15才〕

秘 これはめずらしい，アクション・ゲームの㊙です。

①Ｘ１版『ハイパーオリンピック』で，100m水泳でターンをするときに 4 キーをたたくと，反対を向いたまま泳いでいく
②Ｘ１版『マクロス・カウントダウン』で，リセット・ボタンを押すとバルキリーが無敵になり，ミンメイを見ることができる
③ＰＣ－8801版『野球狂』で，f・1，f・2 でスピードを変えることができる

〔福島県東白川郡・鈴木富裕？才〕

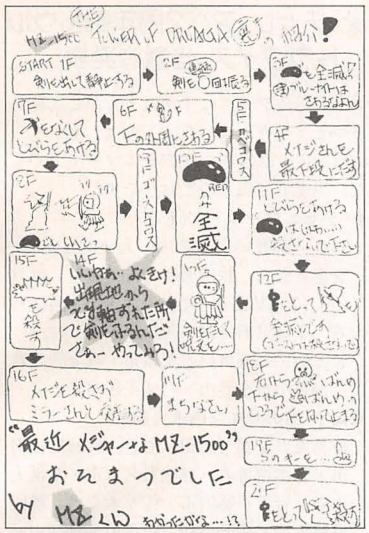


〔山口県岩国市・すぁでい〕

影：本当にこんなことがあったりして……

★

★



〔北海道・MZくん？才〕

秘 私は発見した！　あのファミコン版『ボンバーマン』の裏技を！コンティニュー・モードで下のシークレット・コードを入力すると，謎の面をプレイすることができるのだ！

```
BOMNIHCPCHLOBAK
LOAAA
```

その面では，パワーアップ・パネルはほとんどでないが，そのかわりに1,000点隠れキャラが出現する。

〔福岡県遠賀郡・原口幸也？才〕

秘 山下先生，ボクは『キャッスル・エクセレント』で不思議なことを発見したので報告します。

①青いカギが五つになると，♥（命）と同じ形の物に変化する

②黄色のビームをあびると，不死身になる（これを使わないと助けられない妖精もいる）

③パスワードは何に使うのだろう？

〔埼玉県上尾市・本間潤一13才〕

秘 チャレ・アベ別冊の秘密!!

①表紙にコマンド一覧表（英語編）がある

②目次のふちにコマンド一覧表(日本語編)がある

③84ページの下のイラスト『デゼニ』の三月磨臼のありかを示している

④220ページの下のイラストは『ザース』のマキストン岬であるコマンドを入力したときの反応を絵にしたものである

——山下先生，ボクが見つけたのは，これだけです。まだありますか？

〔岐阜県高山市・佐藤正宏15才〕

山下：まだまだあるヨ！　みんなでどんどんレポートしてネ。

Q 山下先生，X1版『テグザー』は何面で終わるのですか？　ボクは2時間かけて50面へ行きましたが，いっこうに終わるけはいがありません。〔埼玉県上尾市・本間潤一13才〕

A 『テグザー』は16面で1周し，つぎは1面へもどされるんだ。だから，いつまでやっても終局はないヨ。それにしても，1回のレス・アベに2枚もハガキが載るなんて，本間クン，キミはスゴイ！

紹 いつも楽しく読ませていただいております。じつは，ボクたちは，「山下　章ファースト・ファンクラブ」を結成しました。現在，全部で18人の会員がいます。先生，これからもがんばってください。

〔神奈川県海老名市・鈴木だいご13才〕

山下：ゲゲッ，とうとうファンクラブができてしまった！　ますますがんばらねば……。

発見 3月号のチャレ・アベの最後の問題のこたえをいくつか見つけました。（見つけた順で）

① およしになってねTEACHER
② 冬のオヤラダラス
③ バナナの涙
④ 歌謡曲
⑤ なぜ？の嵐
⑥ バレンタイン・キッス

——以上タコヤン出演者の歌でした。

〔愛知県名古屋市・しょうでんそふと15才〕

山下：ウーム，これはスゴイ!!　みごとに全問正解だ！　とくに⑤⑥はスズキシールで隠されてしまったので，絶対にわかる人はいないだろうと思ってたのに…。④もよく気がついたネ。よーし，来月号のチャレ・アベではもっとむずかしいクイズをだすゾ!!

今月の秘情報大賞

DAIGA

隠し設定発見！さあ，君もやろう!!

α. BATTLING 24, 34, 92 で，メッセージが出る！
?92の"MA2 TOA1 56 SO 27-26"とは，何ぞや？

β. BATTLING 50, 76 で，ポイントが入る!!
——出し方はオリジナル34のものと，ほぼ同じよーです。

δ. BATTLING 99 を満すと，(てきヒーに) 100 ー 109 が増えます！
これらの面では，ドモグラムが出る!!
109 を終えると…

AND…
DAIGA の CONTINUE で，SHIFT＋田（＝£）を押すと…
（ウラをやりたい時，便利です！）

For MZ-1500 By KEMBUN MIKAWAKA

〔東京都小平市・KEMBUM MIKAWAKA？才〕

山下：発売されたばかりのMZ－1500版『グロブダー』の秘情報だ。なにわさんたちも，あまりの早さにビックリしてたヨ。109面をクリアすると，『ドラゴンバスター』の未使用ミュージックが聞けるのサ！　でも，このゲームには，まだまだアッと驚く隠れキャラが……。

秘情報応募規定

パソコンゲームなら，ジャンルは問いません。AVGの隠しコマンド，RPGの秘テク，アクション・ゲームの必勝法など，なんでもOK。「レス・アベ～秘情報」係まで送ってください。ただし，プログラムを改造したりするような邪道な行為は厳禁。また，他誌の記事を写したものも無効となります。あくまでも，キミが発見した秘情報だけに限ります。



〔兵庫県津名郡・梅原多美子14才〕

山下：初心者には，やっぱり『軽井沢誘拐案内』や『デゼニワールド』『はーりぃふぉっくす』あたりがおすすめだろうね。ストーリーがおもしろいゲームが一番さ！

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，イラストは必ず黒インクを使用し，左上に空き部分（2×2cm）を作ってください。

なお，電話による問合わせに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。

NEW GAME情報!!

魔界王—ボンドソフト

「タイムトンネル」,「タイムシークレット」に続く，BONDソフトの新作AVGが，この魔界王だ。人間と神とに永遠の幸福をもたらすという不思議な力を持った王女フェリア。そのフェリアが，世界の支配をもくろむ魔界王サタンに連れ去られてしまったのだ。魔界王を倒すため，神の啓示をうけた1人の若者エレスの冒険がはじまった—。

ゲームは，大きく八つのブロックにわかれていて，それぞれAVG要素の強いものやRPGになっているものなどもある。コマンドは，ファンクション・キーによる選択式で，使える名詞も公開されているから，言葉探しがないぶんだけゲームに集中できるだろう。

対応機種：X1シリーズ（X1ターボ／IIのみ5″FD版）

価　格：DISK版5,800円，テープ版4,800円

問い合わせ先：〒432 静岡県浜松市佐鳴台4—9—10㈱パスカルII「マイコンBASICマガジン」係

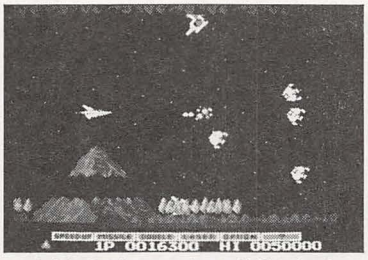


▲ボンドソフトの新作「魔界王」

★　　★

グラディウス—コナミ—

AVGではないけれど，ファミコン版「グラディウス」の紹介もしちゃおう。ご存じ業務用ビデオゲームからの移植だが，写真を見てのとおりホンモノそっくりのできなのだ！　ファミコンのROM容量の関係で，オプションの数などが変わるというウワサもあるけど，まずは期待していいといえるだろう。



▲とうとうでた。ファミコン版グラディウス

★「チャレ・アベ2周年御礼ウルトラクイズ」当選者発表

2月号のクイズに千通以上ものご応募ありがとうございました。正解は，(1)ドリームランド，(2)20本，(3)デゼニワールドでした。当選者は以下のとおりです。

●「デゼニワールド」（6名）

PC—8801mkIISR版…大分県大分市・安達貴弘君，秋田県鹿角市・豊口　敬君

FM—77AV版……北海道旭川市・阿部裕司君，千葉県君津市・西村崇重君

X1版……茨城県北茨城市・我妻智之君，神奈川県横浜市・石井正宏君

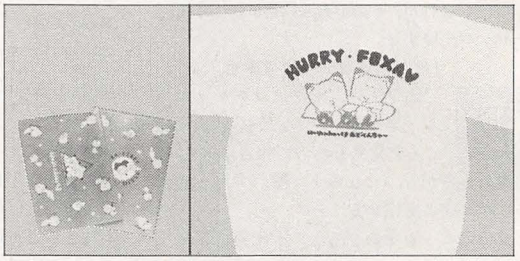
●山下 章のサイン色紙（10名）

群馬県吾妻郡・山田　進君，宮城県仙台市・宮本靖博君，宮城県名取市・常世大史君，岩手県盛岡市・佐々木卓君，静岡県磐田郡・播磨啓功，埼玉県春日部市・谷口祐二，岐阜県益田郡・山口敦士，秋田県雄勝郡・沓沢宏樹君，ほか2名。

はーりぃふぉっくす キャラクター・グッズもヨロシク！

今月のチャレンジAVGでも特集している「はーりぃふぉっくす」のキャラクター・グッズがマイクロキャビンから発売されています。かわいい子ギツネちゃんを背中にプリントしたトレーナーと，A5版のノートで，それぞれ価格は，3,500円と200円となっています。現在，現金書留にてて通信販売受けつけ中（送料無料ですが，ノートは5冊まとめて申しこんでくださいとのこと）です。DEMPA／ベンタンのキャラクター・グッズ同様，よろしく！

申し込み(問い合わせ)先：〒150 三重県四日市市鵜の森1-2-15マイクロキャビン



▶トレーナーの色は黄色のみ。シンプルなデザインだ

近日発売！「チャレンジ！パソコン アドベンチャー&ロールプレイング・ゲーム

いよいよチャレ・アベ別冊PART2「チャレンジ！AVG&RPG」の発売が近づいてきました。今回の本は，よりみなさんにお求め安い値段で，そしてより充実した内容でお届けしようと思っています。ここにその全内容を紹介しましょう。

第1章：チャレンジ！AVG

前作よりも1歩踏みこんだ解説つきのチャレ・アベ・掲載予定ソフトは，デゼニワールド，オホーツクに消ゆ，ラグランジュL2，アビス，アビスII～帝王の涙，暗黒城，セイバー，ウイングマン2，ファミコン版ポートピア，コロニーオデッセイ(冒険編&対決編)，ミステリーハウスII，WORRY，はーりぃふぉっくす～雪の魔王編，デス・トラップ，デーモンズ・リング，ナナちゃんのスター誕生，ゴルゴ13～狼の巣，ムー大陸の謎，の計18本！

第2章：チャレンジ！RPG

ザ・ファイアー・クリスタル，ザ・スクリーマー，ブラスティ，リザード，ファンタジアン，夢幻の心臓II，コズミック・ソルジャーなどの人気RPGを徹底解剖！もちろん，全マップ付き!!

第3章：チャレンジ！ARPG

この章はハンパじゃない！『ハイドライドII』は地下4階まで，『ザナドゥ』は全10面を，『メルヘンヴェールI』『トリトーン』『デーモン・クリスタル』も各全面をカラー写真で大公開!!

第4章：RPG総カタログ

これを見れば，どのRPGを買えばいいか，一発でわかっちゃう保存版カタログ。

第5章：RPGはこうして創られる

あのT&Eの内藤時浩氏が執筆を担当。『ハイドライドII』ができるまでの制作㊙日誌を公開。未公開㊙資料も満載ダヨ!!

第6章：1発即答！レスキュー・アドベンチャー・ゲームSpecial

第1章で紹介した以外にもあらゆるAVGについてのQ&Aを，即答形式で見やすく掲載。Q&Aの数はなんと300以上!!

———いかがですか？　みなさんお待ちかねのこの1冊は，4月下旬に発売になります。楽しみに待っていてくださいネ。

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
ASO (SNK)	4,582,780	BROS(ルート2) …愛知	12面クリア
スカイキッド (ナムコ)	全面クリア 爆撃数21	全国4名の皆さん	
ロードランナーIII (アイレム)	10,000,000+α	全国4名の皆さん	
ガンスモーク (カプコン)	4,250,600	NFC. ZEUS …福岡	10面クリア
ファイナライザー (コナミ)	6,975,700	LOVERY♥ANGEL …東京	ノーマル設定
グラディウス (コナミ)	10,000,000+α	全国3名の皆さん	各 23-4, 22-3, 22-4
アーガス (ジャレコ)	15面	BROS(ルート2) FULVS山中哲也…愛知	※スコアは規準外
スターラスター (ナムコ)	3,937	近藤早美 …宮崎	アドベンチャー
スペランカー (アイレム)	1,000,000+α	全国16名の皆さん	
RF2 (コナミ)	227,310	ACU-TECCHI浜岡	ノーミス ゴールイン

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スペースハリアー (セガ)	43,236,490	野崎敬二 …東京	1CREDIT 全面クリア 3ミス
インディジョーンズ (アタリ)	4,576,260	SAY みつ …新潟	3LIVES ハード
モトス (ナムコ)	2,652,300	風見 螢 …東京	全面クリア 3機設定
テラクレスタ (日物)	10,000,000+α	全国6名の皆さん	
ハングオン (セガ)	40,517,680	山中誠一 …千葉	シットダウン 4'37"96
影の伝説 (タイトー)	100,000,000+α	全国3名の皆さん	
ギャリバン (日物)	10,000,000+α	全国7名の皆さん	
チョップリフター (セガ)	2,315,500	え～ごえごS'A-TEMPLE…東京	ノーマル26面
セクションZ (カプコン)	1,710,260	SPM …三重	7周目4面 ノーマル
4-Dウォーリアーズ (コアランド)	999,999	JJ_2QAU …三重	10面

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
北海道函館市美原町2-5-1　☎0138-46-4336

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ハングオン	21,792,420	丸山考行	シットダウン ノーマル
ファイナライザー	1,513,100	UTT	ノーマル
スカイキッド	161,380	梶原 一平	ノーマル
エキサイティングアワー	1,611,150	高橋勝治	ノーマル
影の伝説	67,572,500	三上&谷田	ノーマル
グリーンベレー	328,720	梶原 一平	ノーマル
ASO	469,990	清水&ヴァンダー	ノーマル
バラデューク	212,370	F-48	ノーマル
魔界村	2,164,500	UTT	ノーマル
RF2	194,240	佐藤圭司	ノーマル

ゲームコーナーロン　北海道
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	1,368,400	安藤敏哉	14面
ガンスモーク	2,872,950	川 田	10面
スカイキッド	257,100	安藤敏哉	8面
ASO	662,000	松本のりお	9面
魔界村	652,900	佐々木	2周6面
セクションZ	1,363,650	妖星のゆだ	6周クリア
バラデューク		安藤敏哉 蛇川英彦	48面クリア
ロードランナーII	230,940	妖星のゆだ	9面
チョップリフター	402,350	飯 山	6面
テラクレスタ	226,300	中 里	

澄川キャロットハウス　北海道
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
アーガス	1,664,750	MR.	4面
★ロードランナーII	9,999,990	ふかい	260面 クリア
スカイキッド	509,720	かねこたつや	19面
グラディウス	1,723,100	つきだて	4周17面
ASO	2,217,050	つきだて	クリア
ガンスモーク	1,353,250	ふかい	10面
ギャリバン	300,000	MR.	3周12面
テラクレスタ	322,700	ふかい	2周19面
RF2	220,900	INKA-TMR	ノーミス ゴールイン
モトス	2,432,500	かねこたつや	62面クリア

プレイシティキャロット小樽店　北海道
北海道小樽市花園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
★スペランカー	999,900	BELPY	1コイン ノーマル
モトス	2,630,000	のりよし	ノーミス ノーマル
ファイナライザー	1,644,000	たけの	Every左し 最難
ASO	2,356,800	大 島	クリア ノーマル
ロードランナーII	5,193,300	BELPY	ノーマル
インディジョーンズ	702,190	内村&のりよし	3人 ノーマル
ガンスモーク	1,150,000	村尾 鈴	全面クリア ノーマル
スターラスター	2,764	MAS	アドベンチャー モード
RF2	216,870	内 村	ノーミス ゴールイン
グラディウス	1,542,100	たけの	ノーマル 4周目の4面

ゲームセンタープラザ114　北海道
北海道札幌市北区北11条西4丁目　第三東文堂ビル1F　☎011-737-3363

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ハレー彗星	4,781,660	ACE-NO-G	30面
ASO	2,271,180	ザマミロつきだて	最終面クリア
グラディウス	810,200	T・M	3周目
タイムギャル	1,278,950	MIM	最終面クリア
ガンスモーク	2,302,100	川田康一	最終面クリア
セクションZ	458,390	ACE-NO-G	2周目セクションZ
4-Dウォーリアーズ	252,600	相原健一郎	4面
スペランカー	106,200	SOS	3面
ワイバーンF-0	556,190	ACE-NO-G	2周目
ロードランナーII	1,652,210	LOVE	46面

川沿キャロットハウス　北海道
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
グリーンベレー	98,750	EGG	
ファイナライザー	1,008,400	上村和幸	
スカイキッド	306,570	清水正道	
インディジョーンズ	562,640	HYPER内村&つきだて	
影の伝説	7,968,500	小 玉	
ASO	2,049,680	つきだて	
バトルシティー	154,200	万野浩也	
RF2	219,380	清水正道	
グラディウス	1,944,700	上田 一彦	
スペランカー	83,900	からあげ弁当¥380	

プレイシティキャロット琴似店
北海道
北海道札幌市西区琴似2条2丁目　琴似グリーンビル1F　☎011-621-1110

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スカイキッド	471.020	清水正道	15面
モトス	2.321.700	中川　剛	最終面クリア
スペースハリアー	33.339.700	三好幸司	最終面クリア シートダウン
ASO	2.221.060	大島　満	最終面クリア ノーマル
ファイナライザー	2.060.200	中川　剛	ノーマル
アーガス	756.800	中川　剛	ノーマル
ガンスモーク	1.860.200	北山幸一	最終面クリア ノーマル
ロードランナーII	1.695.270	田加　勇	49面 1コイン
グラディウス	1.797.000	中川　剛	ノーマル
RF2	221.320	宇佐美まさし	ノーマル

プレイシティキャロット八戸店
青森
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
ASO	2.041.830	磯　島	全面クリア
インディジョーンズ	521.180	赤坂　守	
スカイキッド	452.420	SUPER HEN　TAI	16面
ファイナライザー	2.222.100	越　後	
スターラスター	1.699	PAL	
ロードランナーII	2.743.770	NEJO	87面
アーガス	836.460	赤坂　守	5面
ガンスモーク	2.160.250	赤坂　守	10面 全面クリア
NYキャプター	9.999.990	赤坂　守 磯島	107面
モトス	1.922.400	磯　島	62面

日立キャロットハウス
茨城
茨城県日立市鮎川町6-7-4　☎0294-34-1010

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウス	1.212.700	川　和	ノーマル 3周12面
ASO	2.191.680	AIRA-VN	イージー 12面クリア
アーガス	479.950		4面 ノーマル
ロードランナーII	6.390.680	MBX	180面
スカイキッド	143.800	GAIJIN	爆撃数5
インディジョーンズ	340.150	AIRA-VN	イージー
ガンスモーク	1.410.150	NOO	最終面クリア
影の伝説	49.528.500	坂本のりちゃん	永久使用
チョップリフター	591.900	ドナルド　カリー	8面
ギャリバン	5.503.200	MSG	4時30分 打ち切り

西野ナムコランド
北海道
北海道札幌市西区西野1条3丁目　西宝ビル1F　☎011-665-5221

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウス	1.715.800	鈴子田政順	ノーマル
ASO	1.835.020	鈴子田政順	最終面クリア
テラクレスタ	251.800	K・Y	ノーマル
モトス	2.222.500	中川　剛	ノーマル
スカイキッド	409.170	清水正道	ノーマル
RF2	221.350	清水正道	ノーマル
チョップリフター	676.600	清水正道	ノーマル
エキサイティングアワー	479.300	メトロ公務員	ノーマル
バトルシティー	535.300	中西信幸 鈴子田政順	2Pトータル 73面
魔界村	251.100	公務員	ノーマル

プレイシティキャロット仙台店
宮城
宮城県仙台市中央1-2-3　第一ビル2F　☎022-23-8382

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スカイキッド	560.820	FKS(FAC)	18面
スターラスター	6.297	M・S(FAC)	アドベンチャー
モトス	2.541.800	SOL(FAC)	62面クリア
バトルシティー	549.600	M・S&佐古(FAC)	2人用トータル 73面
スペースハリアー	33.641.640	SOL(FAC)	1コイン
アーガス	1.138.730	FKS(FAC)	6面
ASO	2.334.770	FKS(FAC)	12面
ガンスモーク	3.000.000	K・W(FAC)	10面クリア
インディジョーンズ	1.165.650	FKS(FAC)	3LIVES ハード
ファイナライザー	3.915.300	SOL(FAC)	

水戸サントピアナムコランド
茨城
茨城県水戸市南町1-2-22　サントピア7F　☎0292-26-3131

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウス	438.900	としくん	2周13面 ノーマル
ASO	1.532.800	愛田　恵	最終面クリア ノーマル
スターラスター	1.757	としくん	コマンド
スターラスター	1.940	としくん	アドベンチャー
スカイキッド	145.290	あらちゃん	爆撃数5 8面
バトルシティー	447.900	としくん&おおあらいすいぞくかん	2P　65面
RF2	168.540	Blue　Chip	ゴールイン
バックランド	1.068.230	きみてん	トリップ1から　39面
バラデューク	156.800	としくん	48面クリア ハード残1人
ドラゴンバスター	1.923.760	フッチュ	1コイン ハード

ブレイタウン赤い風車
北海道
北海道札幌市中央区南23条西11丁目　☎011-562-1354

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ASO	695.420	～N～	
スペランカー	83.900	YATTA	
ロードランナーII	2.095.850	西　岡	
ウエスタンエキスプレス	89.000	AIO	
スカイキッド	113.580	TOYOO	
スターラスター	2.283	飯岡武寿	アドベンチャー
インディジョーンズ	575.060	HYPER内村	ハード 3設定
グラディウス	800.000	NSR	ノーマル
バトルシティー	253.400	ICしちゃん	
ガンスモーク	549.750	ACT	

ブックセンタースクラム
宮城
宮城県泉市松森宇様田43　☎0222?-3-3887

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スペースハリアー	32.259.320	K・W(FAC)	18面クリア
ASO	2.309.160	J・O	12面クリア
ガンスモーク	1.783.800	K・W(FAC)	全10面クリア
ファイナライザー	1.880.900	佐古(FAC)	3面クリア
スターラスター	2.538	K・W(FAC)	アドベンチャー
ハングオン	37.108.130	RSC	4'45"72
女三四郎	132.230	I・M・O	
スカイキッド	149.970	富　沢	8面クリア
バトルシティー	352.000	佐古&M・S	2P(1Pのスコア68面)
RF2	214.960	M・S(FAC)	ゴールイン

宇都宮キャロットハウス
栃木
栃木県宇都宮市駅前通り1-3-10　☎0286-25-6652

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スペースハリアー	32.459.660	SOL FAC都山	
アーガス	534.350	命知らずの冒険野郎	4面
バックランド	1.601.310	闇色ゆずる	33面
グラディウス	1.645.900	命知らずの冒険野郎	3周11面
ガンスモーク	2.580.300	SOL FAC都山	最終面クリア
モトス	2.841.500	SOL FAC都山	5機設定 最終面クリア
RF2	219.870	FOR FAC都山	ゴールイン ノーミス
スカイキッド	530.420	FKS FAC静岡	ミッション16
ASO	2.125.650	FOR FAC都山	最終面クリア
ロードランナーII	1.688.060	WINGMAN VG2	1コイン 49面

室蘭キャロットハウス
北海道
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
ASO	1.800.600	Lee	最終面クリア
アーガス	1.051.220	RPM	6面
ガンスモーク	2.334.950	RPM	最終面クリア
スカイキッド	215.540	カラムーチョ	9面6周
ロードランナーII	1.995.570	佐藤智文	72面
スターラスター	3.046	Lee	アドベンチャー
ギャリバン	1.651.300	PC.FM.MSX	
インディジョーンズ	211.090	NEC	
テラクレスタ	359.900	カラメンテ	
グリーンベレー	231.870	高橋　圭	

宮城野原キャロットハウス
宮城
宮城県仙台市五輪1-10-7　☎0222-99-2817

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スカイキッド	583.460	FKS(FAC静岡)	1コイン 19面
スターラスター	3.019	K・W(FAC)	アドベンチャー クリア
RF2	217.450	M・S(FAC)	ゴールイン
スペースハリアー	32.167.620	SOL(FAC)	1コイン 最終面クリア
ファイナライザー	4.460.600	SOL(FAC)	7面
ガンスモーク	2.220.350	SOL(FAC)	1コイン 最終面クリア
ASO	2.232.850	FKS(FAC静岡)	最終面クリア
ギャリバン	2.545.500	J・K	
ロードランナーII	2.750.530	万　作	1コイン 81面
影の伝説	21.854.500	M.ENDO	

今市ゲームセンター
栃木
栃木県今市市今市1111　☎0288-21-1429

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウス	1.013.900	NAM(EUC)	ハード 3周11面
ハングオン	26.761.320	NAM(EUC)	シフトダウン 4'53"
スカイキッド	314.160	GIL(EUC)	12面
フェアリーランドストーリー	5.498.000	MRX(EUC)	101面クリア
ファイナライザー	1.561.000	AFB	ノーマル
ウォーボール	4.231.300	SBS(EUC)	25面
テラクレスタ	453.200	NAM(EUC)	ノーマル
影の伝説	19.284.500	T・Y	ノーマル
魔界村	1.084.900	GIL(EUC)	ノーマル
ロードランナーII	445.150	MIN(EUC)	20面

ゲームプラザ月光仮面
北海道
北海道小樽市花園1-9-2　☎0134-23-9973

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スペースハリアー	33.555.660	HYPER-村石	ノーマル
ワールドカップ	6thGAME 4:1	熊谷裕司	1P-2分 モデレート
ASO	2.649.660	大島　満	ノーマル 全面クリア
★スペランカー	999.900+α	BELPY	ノーマル ギアアップ
ウエスタンエキスプレス	558.400	HYPER"T"	13面
ガンスモーク	1.563.850	HYPER-村石	ノーマル 10面
ロードブラスター	883.200	BELPY	3方スプリ 全面クリア
ロードランナーII	7.515.560	MINKEY	218面
★テラクレスタ	10.000.000+α	Seena　T	ノーマル
グラディウス	1.323.200	T・M	ノーマル 点き・せず

スペースキャンパスステーション
宮城
宮城県仙台市東一番町2-7-1　☎0222-23-4021

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ハングオン	40.807.660	RSC	
NYキャプター	2.068.250	K・HOSI	
ASO	1.730.000	Q・P・MAN	
ロードブラスター	382.000	C・P・U	
グリーンベレー	266.400	MEKODO	
ガンスモーク	1.298.450	Q・P・MAN	
フェアリーランドストーリー	4.085.500	MRK-2	
ロードランナーII	2.000.000	I・Z	
タイガーヘリ	951.050	NAO	
チョップリフター	212.250	H・K・F	

ファンフル
群馬
群馬県前橋市千代田町4-12-3　☎0272-34-7457

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ハレー彗星	5.120.000	MYC	残8機
グラディウス	985.000	ヨーグルト	
スペランカー	115.000	鈴　木	
ASO	1.915.030	オットト	最終面クリア
ツインビー	1.692.650	佐藤一市(FAC)	
スーパーデッドヒート	9.626.300	MUS	
ガンスモーク	1.229.700	佐藤一市(FAC)	
影の伝説	6.420.500	佐藤一市(FAC)	
タイガーヘリ	153.620	高　木	
エキサイティングアワー	275.200		

ゲームプラザNTK恵庭店
北海道
北海道恵庭市末広町153　☎0123-33-2271

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ワールドカップ	6thGAME	MMM-村木　誠 NTK役員　758	1PLAY対コンピュータ
アーガス	725.410	TMTJR 石井映介	4面
グラディウス	763.000	なすたけし NTK会員1032	ハードランク設定
ASO	302.520	土井川和男 NTK会員　580	ノーマル
ファイナライザー	1.275.800	すっぱいカレーの豚 NTK会員　376	ノーマル 1コイン
スカイキッド	176.520	高橋孝治 NTK会員　289	ノーマル 1コイン
ガンスモーク	1.444.700	Bir NTK役員　352	1コイン 10面
バラデューク	231.490	ARI NTK役員　336	48面クリア
フェアリーランドストーリー	1.922.470	千歳高校2年 佐藤宏行　1067	101面クリア 1コイン
ツインビー	6.851.450	TUKA-平塚聖司 NTK役員　335	1PLAY ノーマル

ゲームセンタータイリョウ
宮城
宮城県角田市角田字牛舘6　☎02246-2-1384

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バラデューク	71.950	ナッチョコ	
スカイキッド	191.400	ズズ	爆撃数4
ASO	465.340	MZ.	6面
エキサイティングアワー	751.050	菅野仁子	
4-Dウォーリアーズ		N・A・O	7面エリア1
メジャーリーグ			
ロードランナーII	1.951.290	N・A・O	59面
女三四郎	531.720	ABC.	
シティーコネクション	582.700	H・K	
影の伝説	3.121.000	N・A・O	

ゲームシティジル
群馬
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
ロードランナーII	1.751.920	CBR	59面
ASO	384.980	S・K	
NYキャプター	9.999.990	T・I	
グリーンベレー	523.760	H・M	
ハレー彗星	455.500	S・K	
テラクレスタ	604.320	CBR	5面
ガンスモーク	1.669.100	M・SAITO	10面
バトルーン	293.650	CBR	4面
スカイキッド	283.900	TSK	
スペランカー	527.500	M・M	

ゲーム中央プラザ　東京

東京都三鷹市下連雀3-43-28　創英ビル1F　☎0422-46-4407

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ワールドカップ	1-1	鈴木知宏	7面
アーガス	849,570	LEE	6面
スカイキッド	976,700	おやじ	ノーマル
ガンスモーク	1,528,150	藤　村	全面クリア
ロードランナーⅢ	5,000,000＋α	NEO	ノーマル
★テラクレスタ	9,999,990＋α	ヨシモトムネオ	ノーマル
ファイナライザー	4,966,900	LEE	ノーマル
ピンボールアクション	61,366,530	T・S	ノーマル
ＡＳＯ	2,042,310	やる気0	ノーマル
ＲＦ２	221,310	やる気0	ノーマル

上福岡ビッグキャロット　埼玉

埼玉県上福岡市上福岡1-7　☎0492-64-9966

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイナライザー	1,871,500	N・Y	
ＡＳＯ	3,050,960	YEN	12面クリア
ロードランナーⅢ	2,612,450	ILM	56面
スカイキッド	529,810	ミスター・キッド	19面
ギャリバン	10,000,000	グロブダー	途中
スターラスター	2,652	ミスター・キッド	アドベンチャークリア
モトス	2,435,600	ILM	5機全面クリア
アーガス	1,177,830	YEN	6面
ＲＦ２	210,000	キョセン	
フェアリーランドストーリー	4,557,870	GIL	全面クリア

プレイタウンユー＆ユー駒沢店　東京

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
アーガス	112,670	安田　雄	
スペランカー	775,800	鳥　山	
ファイナライザー	1,228,100	BLAFMMER	
スーパークロス	342,400	三宅正夫	
ガンスモーク	384,060	渡辺利男	
ロードランナーⅢ	734,560	吉井英治	
チョップリフター	483,290	片　岡	
スーパースティングレー	227,730	菊　池	
バトルレーン	234,700	山口弘司	
ＡＳＯ	868,600	CIRCULAR	

プレイシティキャロット伊勢佐木町店　神奈川

神奈川県横浜市中区伊勢佐木町3-25　☎045-252-1164

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイナライザー	898,800	ASC田中	ノーマル
アーガス	500,710	GIL	5面目
グラディウス	4,200,000	鈴木直孝	ノーマル
ＡＳＯ	2,440,320	越智越人	自己最高291万点
スカイキッド	754,640	RED. BARON TAOYAGI	最終面クリア8万エブリ
ロードランナーⅢ	2,064,380	○HIO義	ノーマル
チョップリフター	911,950	○HIO義	ノーマル
ガンスモーク	2,429,300	GAK. NMD ルーメリ(宮田中)	ノーマル
ペーパーボーイ	137,127	VDS-XTC-SPM	イージー・ストリート
インディジョーンズ	14,880	K・K	ノーマル

セントラルゲーム・ラッキー　千葉

千葉県千葉市富士見2-4-16　☎0472-24-0052

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スペースハリアー	32,984,300	FOX	シットダウン最終面クリア
★ハングオン	40,517,680	山中誠・	シットダウン4'37"96
★スペランカー	999,900	KEN FOX	ノーマル7周目
ロードランナーⅢ	9,868,940	FOX	261面
ガンスモーク	2,188,950	POP	ノーマル最終面クリア
アーガス	1,416,500	WINNER～LMT～BAW	ノーマル6面
グラディウス	2,389,700	WINNER～LMT～SAM	5機設定ベリーハード
スカイキッド	467,680	WINNER～LMT～BAW	ノーマル11面
バトルレーンＶｏｌ．５	1,445,550	FOX	1コイン最終面クリア
どきどきペンギンランド	189,970	FOX	13面

プレイシティキャロット駒沢店　東京

東京都世田谷区駒沢5-1-1　第2山国ビル1F　☎03-424-5272

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ＡＳＯ	2,225,330	CIRCULAR	「R」イ使用最終面クリア
ロードランナーⅢ	6,326,680	武田　淳	191面
スペランカー	668,900	武田　淳	4周目3面
グラディウス	6,800,000	松尾康知	17周目4面
バトルシティー	481,000	CIRCULAR& BLAFMMER	2P 68面
スカイキッド	477,380	空飛ぶおとり	17面
スターラスター	3,241	ぬらりひょん	アドベンチャー
ペーパーボーイ	139,951	CIRCULAR	イージー配達終了
グリーンベレー	309,610	横内威至	8面
モトス	2,838,000	武田　淳	5機最終面クリア

ゲームセンタープレイシャトー　神奈川

神奈川県横浜市中区伊勢佐木町4-109蓬光ビル2F　☎045-251-8340

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ワールドカップ	全7面クリア	大坪の田中ですけど	ノーマル
メジャーリーグ	678,550	ゲームのおじさん	ノーマル1コイン
ハングオンシットダウンタイプ	24,879,520	渡辺浩二	ノーマル4'53"28
スカイキッド	153,790	大坪の田中ですけど	ノーマル1プレイ
スペランカー	250,000	坂下康孝	ノーマル1コイン3周
アーガス	872,900	浜　直幸	ノーマル6面
ギャラクティックウォーリアーズ	108,600	関根　也	ノーマル11面
ファイナライザー	1,731,400	茂木純孝	ノーマル
セクションZ	246,560	浜　直幸	ノーマル
フェアリーランドストーリー	4,877,680	沢田亜樹 岩本圭司	101面クリア

Ｐｉｔ　Ｉｎｎ　湖北台店　千葉

千葉県我孫子市湖北台1-14-12　☎0471-88-9897

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ガンスモーク	1,362,050	URQUIDEZ	10面
ＲＦ２	194,930	佐々木浩文	7面
アーガス	553,240	KON	4面
ファイナライザー	4,137,400	佐々木浩文	
ロードランナーⅢ	4,990,670	FAMK-HOX	129面
ＡＳＯ	1,529,600	FAMK-CAP	12面クリア
魔界村	470,400	J・M	2周目4面

プレイタウンＹＯＵ＆ＹＯＵ三軒茶屋店　東京

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
ＲＦ２	165,450	若井米二	
アーガス	460,950	石川琢也	
影の伝説	4,711,500	FORTH　ARAGON	
ＡＳＯ	582,000	ITP-SYD	
ロードランナーⅢ	2,759,240	新井進太郎	
ガンスモーク	1,463,150	香港SHANAI	
ファイナライザー	1,616,700	荒井ジャイ	
グリーンベレー	171,150	海川孝史	
魔界村	733,200	山下神児	
４－Ｄウォーリアーズ	655,800	海老原敏之	

大船キャロットハウス　神奈川

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
スペースハリアー	36,741,940	ECM　LIP-Service	1コイン最終面クリア
アーガス	1,525,260	ECM　APAPA	R-6
スターラスター	3,348	ECM　ZENJI	アドベンチャー
スターラスター	2,036	ECM　ZENJI	コマンド
スカイキッド	312,850	謎のロックンシガーXEKU(ECM)	R-?
ＡＳＯ	2,880,220	R-Warriors　Jr.	12面クリア
ガンスモーク	2,328,750	小高啓・	10面クリア
ファイナライザー	3,337,200	CCV	8面
インディジョーンズ	1,200,990	ECM　ZENJI	
モトス	2,651,000	ECM　ZENJI	62面5機設定

亀戸キャロットハウス　東京

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
★スカイキッド	944,020	WINNER-LMT-(RGB)	爆撃数21最終面クリア
★ファイナライザー	6,975,700	LOVERY♡ ANGEL	ノーマル設定
ＡＳＯ	3,089,500	寂!妙ヘな寂!!	最終面クリアノーマル設定
★テラクレスタ	10,000,000	WINNER-FAM	60周＋α残機40
★グラディウス	10,000,000	あなたは神を信じますか?人類消えるぞ!!	22周目3面
★ロードランナーⅢ	10,000,000	WINNER LMT-(CHA)	279面クリア
魔界村	7,452,500	ATAULI(アトーム13人衆)	18周目4面ノーマル設定
★チョップリフター	2,315,500	えへごえごS' A-TEMPLE	ノーマル設定26面
ＲＦ２	223,570	えへごえごS' (END)	ゴールインノーマル設定
スターラスター	2,541	えへごえごS' (END)	アドベンチャータイプ

プレイシティキャロット鳥山店　東京

東京都世田谷区南鳥山6-5-15駅前中央ビル1F　☎03-309-1848

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★スカイキッド	1,038,860	CHN-KOBA (S.K.Y.)	21面爆撃数21
スターラスター	3,104	・堂　零	アドベンチャー
モトス	2,727,100	VERTEX-AKR	62面クリア
グロブダー	290,680	CHN-KOBA (S.K.Y.)	5機設定77面
キューティーQ	1,057,840	WSF-V.R	GREAT!!
インディジョーンズ	1,084,570	やる気0	
ＲＦ２	221,320	やる気0	7面
キャンバスクロッキー	445,880	ポーパルバニー	19面
ハングオン	33,724,420	GIL-HAMAD	5面クリア
ＡＳＯ	4,364,360	HIRAISHI	12面クリア

ジョイプラザ上大岡タイトー　神奈川

神奈川県横浜市港南区上大岡西1-10-14　☎045-843-7560

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ハレー彗星	4,365,110	白石明生	
スペランカー	947,400	尾川幸成	
セクションZ	308,540	尾川幸成	
スカイキッド	192,460	RED　Y.Y.	
ロードランナーⅢ	2,822,340	寺　本	
ＡＳＯ	1,885,950	RED　Y.Y.	
ガンスモーク	2,036,700	小高　啓	
グリーンベレー	338,770	M.島田	
チョップリフター	680,800	YAE	
４－Ｄウォーリアーズ	380,700	関屋　元	

プレイシティキャロット田町店　東京

東京都港区芝5-27-12　☎03-452-8349

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ロードランナーⅢ	690,620	CONTINUE なるみ　りえ	21面
スカイキッド	470,420	CONTINUE FAM	19面
グラディウス	830,000	CONTINUE H-R-C	
ウエスタンエキスプレス	100,650	CONTINUE GCM-BAB	4面
１９４２	11,850,380	杉浦 TOSHIJOE	最終面クリア
ドルアーガの塔	1,117,690	CONTINUE 元締	1コイン60階クリア
スターラスター	1,553	福　田	
ＡＳＯ	525,240	三軒茶屋北村	永久パターン使用せず
バラデューク	233,160	杉浦 TOSHI　JOE	ノーミスクリア残機10
エキサイティングアワー	1,244,350	三浦修治	

プレイシティキャロット経堂店　東京

東京都世田谷区経堂1-4-9　☎03-427-4824

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アーガス	922,870	LTD	AREA5
スカイキッド	607,340	Teas-D	爆撃数11
ＡＳＯ	4,141,810	HIRA	
スターラスター	3,096	LTD	ノーミス
インディジョーンズ	484,220	LTD	イージー
チョップリフター	979,800	No. FIVE	
ハングオン	35,310,820	GIL-HAMAD	4'44"13
★ロードランナーⅢ	9,999,990＋α	ACU-TH成國	273面
ボスコニアン	1,098,990	私が小林だ!	
ニューラリーX	236,500	FBI	

プレイ・アイシー鶴巻店　神奈川

神奈川県寒野市鶴巻1153　☎0463-77-1972

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スターラスター	3,021	ECM-ZENJI	アドベンチャークリア
ハレー彗星	3,524,540	伊　藤	24面ノーマル
アーガス	1,551,290	伊　藤	6面4機イージー
ロードランナーⅢ	1,674,110	小　川	54面
スーパークロス	306,900	久保寺	
★スペランカー	1,666,600	小　川	2セットクリア
スカイキッド	182,280	伊　藤	4機
ファイナライザー	1,888,900	ECM-ZENJI	ノーマル
ＡＳＯ	754,600	久保寺	
４－Ｄウォーリアーズ	185,900	伊藤Jr.	ノーマル

ビックキャロットＴＯＣ店　東京

東京都品川区西五反田7-22-17　TOC内　☎03-494-2610

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ＡＳＯ	2,428,600	GIL-HAMAD	最終面クリア
スペースハリアー	31,860,000	asc11822	1コイン
グラディウス	5,325,000	松尾康知	13周目7面
ロードランナー	2,328,890	北隅淳・	66面
スカイキッド	351,950	北隅淳・	16面
ハングオン	35,504,150	GIL-HAMAD	4'43"
ガンスモーク	2,411,500	VG2-GMP-BRK	
テラクレスタ	332,600	P　B　D	
スペランカー	559,500	JAN軍曹	
ファイナライザー	761,300	JAN軍曹	

ゲームセンタートロン　東京

東京都目黒区祐町1-9-9　☎03-792-6726

タイトル	スコア	スコアラー	備考
リアル麻雀	145,900	P	3回
ツインビー	1,003,300	O	
グラディウス	692,000	777	
ピンボールアクション	2,102,830	K・T	
ラブリーカード	30,675	M・K	
エキサイティングアワー	457,100	MAT. ABU 777	
タイガーヘリ	263,920	M7H	
ロードランナーⅢ	1,360,040	MAT. ABU	最終面クリア
テラクレスタ	298,600	777	

GAMESPOT21
東京
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
スペランカー	168,400	DAMAX	
アーガス	342,750	蛸葉晃三	
スーパースティングレー	225,500	磯貝	
ASO	2,384,580	浜豊秋	最終面クリア
ウォーボール	710,780	神保	
ガンスモーク	2,292,150	加藤久典	バグなし 10面クリア
ファイナライザー	1,754,300	OCF-KOO	
ラフレシア	133,600	佐藤ふう野	
バトルレーンVol.5	290,950	小杉	
ロードランナーII	4,893,720	GIL-HAMAD	

ブレインシティキャロット西荻店
東京
東京都杉並区西荻北3-1-9 ☎03-397-4090

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スペースハリアー（ローリングタイプ）	32,130,470	EXCHANGER	5人設定 継続プレイ
ファイナライザー	4,022,700	やる気0	9面
ASO	2,855,480	やる気0	13面
スーパーデッドヒート	10,000,000	MIWA 他数名	ノーミス ノーエフェクト
スペランカー	640,200	B・L・H	4周13面
スカイキッド	801,630	やる気0	20面 爆撃数
テラクレスタ	2,000,000	やる気0	
★RF2	227,310	ACU-TECCHI 浜岡	ノーミスゴール
ペーパーボーイ	172,119	EXCHANGER	イージーストリート
ペーパーボーイ	348,543	EXCHANGER	ミドルロード

長岡キャロットハウス
新潟
新潟県長岡市大手通1-4-9メゾン大手1F ☎0258-36-0991

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スペースハリアー			
アーガス	809,040	音無響子	ノーマル
スペランカー	149,300	TEN	ノーマル
ASO	1,909,310	音無響子	ノーマル
ガンスモーク	1,643,050	HIKINGJr	最終面クリア
ファイナライザー	1,912,700		ノーマル
ロードランナーII	3,342,020	GGP	ノーマル
スカイキッド	427,930	GGP	ノーマル
ハングオン	30,838,690	RS	ノーマル
★インディジョーンズ	4,576,260	SAYみつ	3Lives ハード

ブレインシティキャロット笹塚店
東京
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
★ギャリバン	1,000,000+α	やる気0	ロム交換済 残人多数
ASO	2,412,950	GIL-HAMAD	13面 最終面クリア
ロードランナーII	4,604,500	GIL-HAMAD	109面
スカイキッド	716,010	CHN-KOBA(SKY)	17面
インディジョーンズ	675,100	HAPPY AMO	ハード
ガンスモーク	2,015,550	くりいむレモン	
スターラスター	2,367		
ハングオン	20,856,650	GIL-HAMAD	4'55"99 ハードランク
RF2	221,860	ACU-TECCHI	
★スペランカー	1,000,000+α	EICHAN	

サンシャインゲームセンター
東京
東京都立立区西新井栄町2-3-4 ☎03-887-6060

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マーブルマッドネス	214,640	ANN+ANN+ANN=3ANN??	1P 98秒 無死
ペーパーボーイ	384,796	ATARI-MTR-AKI	ハード
インディジョーンズ	1,452,560	ATARI-MTR-AKI	ハード 3ライフ
スペースハリアー	38,926,380	LUM	ノーマル 1コイン
ワールドカップ	5向戦	MTR(fansie-PEL+KSD	ノーマル
アーガス	10,000,000+α	CIY	ノーマル 9面
ASO	2,685,280	CPM-KOM	ノーマル
ハングオン	27,675,680	ATARI-MTR-AKI	ノーマル 4'52"
RF2	223,330	ATARI-村木屋-AYA&HKD	ノーマル
モトス	2,421,200	MTR-PEL+庫+MAD=ANN	ノーマル 残17機

カミーノ古町プレイハウス
新潟
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
スカイキッド	1,618,340	長	1プレイ 21面クリア
ASO	2,048,400	DEL	12面クリア
ロードランナーII	7,438,430	つきだて	
チョップリフター	249,150	WIZmarkII	
テラクレスタ	291,100	クリ丸	
影の伝説	1,166,500	DEL	
RF2	217,860	CM1	ゴールイン
モトス	2,018,400	クラリス	62面クリア
ガンスモーク	2,114,400	ZAA	
グリーンベレー	154,870	クラリス	

ブレインシティキャロット新宿店
東京
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
ガントレット	671,031	VAN-YA	ノーマル
スペースハリアー	32,454,630	OFC-KOO	ENDIコイン 1ライフ
スカイキッド	454,380	SKY-KID	ノーマル
メジャーリーグ	414,250	へっぴ	ノーマル
ASO	1,864,000	ラブラブミシキー坂井だよーん	ノーマル 最終面クリア
バトルバード	1,241,700	福山聖一	ノーマル
ツインビー	9,999,990	DAD	ノーマル
★テラクレスタ	9,999,990	つかれし！	ノーマル
1942	9,999,990	つかれし！	ノーマル
エクセリオン	889,600	福山聖一	ノーマル

ゲームインフォルム
東京
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
シューティングマスター	396,200	小山則之	
ロードランナーII	4,000,080	S・N	117面
ガンスモーク	1,482,300	GIL・永土	最終面クリア
ギャリバン	2,500,600	PECCHI ACU	面数は数えられなかった
グリーンベレー	287,050	NMS	
タイガーヘリ	208,820	Gle・WWER	
ファイナライザー	1,964,000	ヨシモト	
スカイキッド	541,980	シュウジ、K	15面
スペースハリアー	2,018,000	永上志郎	1コイン 全面クリア
スペランカー	89,300	田中 全	

ダイエーレジャーランド高岡店
富山
富山県高岡市駅南1-2-1 ダイエー高岡店内 ☎0766-25-1611

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ハングオン	18,889,120	J・A	
ファイナライザー	1,694,800	ELIXIR・CRUX	5面
テラクレスタ	2,000,000	ELIXIR・XEF、CRUX	オレに1万円をくれ(背広)
スカイキッド	501,360	OBABA&T.E.	16面・5機 残命11
グラディウス	1,967,900	ELIXIR・T2(ELI)	5周14面 ボタン故障
★スペランカー	1,000,000+α	とーもやーん	6周11面
インディジョーンズ	914,600	OBABA&T.E.	ハード 5人設定
バレー彗星	4,340,010	とーもやーん	28面
タイムギャル	1,281,200	タツヤ	ノーミス 最終面クリア
ガンスモーク	1,602,200	FUK	最終面クリア

ブレインシティキャロット早稲田店
東京
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
シューティングマスター	1,310,700	田中浩之	
スカイキッド	308,520	伊藤 敦	10面爆撃数6
エキサイティングアワー	560,000	馬渡文明	
スターラスター	1,410	Taron	
RF2	222,790	ACU-TECCHI	ノーミスクリア
パラデューク	250,030	秋葉雅美	ノーミス
プギーマナー	1,925,640	ふじ吉井	27面
メトロクロス	667,700	ACE	SIR
フリッキー	680,360	ACE	33面
青春スキャンダル	168,560	猛虎	

GAMESPOT21国分寺店
東京
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
エキサイティングアワー	852,100	三宮正岩	
チョップリフター	544,300	八木英樹	
ハングオン	11,051,800	KEN	ライドオン
影の伝説	2,339,500	菊池	
T・A・N・K	9,999,990+α	LUM&闇谷どえーす	
1942	12,020,520	平田正志	
シティーコネクション	3,695,700	平田正志	
バックランド	941,270	日比野靖	
エグゼドエグゼス	719,300	Mr.まこと	
キングオブボクサー	471,000	LUM&闇谷だよ	

ダイエーレジャーランド金沢店
石川
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	32,059,440	LEGEND	
タイムギャル	1,279,850	Miu	
ロードランナーII	2,574,460	AH.	
スカイキッド	1,087,220	田島h保教頭	
テラクレスタ	2,923,600	SAKAUE/	
★グラディウス	10,000,000	Miu	
スペランカー	1,020,500	いもむら先生	
★影の伝説	99,999,990	ヒュータロー	
チョップリフター	895,600	Miu	
セクションZ	438,760	ぱわっちILL	

ブレインシティキャロット巣鴨店
東京
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
★スペースハリアー	43,236,490	野崎敬	全面クリア 3ミス
スカイキッド	873,930	あああじいぶう	全21面クリア 爆撃数18
ASO	3,960,650	HIRAISHI	全面クリア
スターラスター	3,082	ECM-ZENJI	アドベンチャー
ファイナライザー	5,031,700	やる気0	8面
★モトス	2,652,300	城見 塾	全面クリア (1ミス)
ギャラクティッククウォーリアーズ	9,999,990+α	CPM&間ヒロNIN	1ミス 6時間30分
魔界村	1,298,200	やまざき宏	7周11面
ウエスタンエキスプレス	303,050	ガンセキ	8面
クイズでピンチ	70,400	ガンセキ	マノタコくらぶ公認

ゲームセンターセントラル鷹ノ台店
東京
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
チョップリフター	810,650	もん吉	11面
魔界村	1,226,000	小野	3周13面
影の伝説	401,500	マッタ命	難易度2
ロードランナーII	3,555,380	関分寺 YBA	104面
ギャリバン	243,000	T・S	
RF2	128,860	HIROKO-KAZ	6面
スターフォース	6,737,100	AMUSETTE-AKI	
スーパークロス	305,500	T・S	5面
撃墜王	275,080	野 田	
アイスクライマー	1,364,890	GPZ	

ブレインシティキャロット金沢店
石川
石川県金沢市片町2-8-20 児玉ビル1F ☎0762-21-9457

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ASO	2,086,710	ゆみやん	12面クリア
スペースハリアー	29,176,400	コナミマン	1コイン 18面クリア
スカイキッド	715,600	田島h保教頭	21面クリア 爆撃13回
★ギャリバン	10,000,000	快刀剣士	
インディジョーンズ	909,010	遊星ガ光V3	
アーガス	635,820	遊星くん	5面
モトス	1,654,400	ぐっちゃめ	
RF2	203,330	NSC	ゴールイン
ガンスモーク	2,312,000	TOMITAN	10面
テラクレスタ	2,773,000	DEN	

ブレインシティキャロット椎名町店
東京
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
スペースハリアー	3,981,950	新田恵利	18面
ファイナライザー	3,223,400	GCC-SAW	7面
スカイキッド	40,000	ITAGAKI-DEHEHE-IWO	
4-Dウォーリアーズ	999,999	西谷	
ASO	2,628,440	AIRA-VN	最終面クリア
スターラスター	3,036	ECM-ZENJI	
★スペランカー	999,900	AIRA-VN	1コイン 21面
ロードランナーII	6,360,620	GOD	178面
ガンスモーク	1,641,050	MNO	10面
インディジョーンズ	558,940	GCC-SAW	

花小金井キャロットハウス
東京
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
RF2	222,830	RX-7	ノーミスゴール
スペースハリアー	36,005,640	AMS-IRC	1コイン 最終面クリア
インディジョーンズ	636,180	GCC-SAW	ハード
スカイキッド	608,030	やる気0	19面 撃墜数11
ASO	2,685,120	GIL-HAMAD	最終面クリア
ロードランナーII	5,796,400	KOT	137面
ギャリバン	4,000,200	やる気0	
テラクレスタ	1,895,600	AMS-IRC	
モトス	2,713,700	AMS-IRC	62面クリア
チョップリフター	576,700	B・L・H	10面

ゲームインカナザワ
石川
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
魔界村	405,600	XXX	2周11
ファイナライザー	938,000	M.K	永久パターン
ハングオン	18,357,300	M.K	5面
4-Dウォーリアーズ	89,700	M.K	
ロードランナー	99,800	IIO	5面
シューティングマスター	690,600	Y.Y	12面
ガンスモーク	1,739,650	TINTIRO	10面クリア
影の伝説	311,500	XYZ	
ピンボールアクション	214,840	M.S	
リアル麻雀	98,200	たかお	

ゲームセンター大野プレイランド
福井

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
モトス	2.413.400	OUT(T.E)	2ミス62面クリア
★スペランカー	2.103.200	OUT(T.E)	10周13面
スターフォース	4.289.100	OUT(T.E)	31面
ロードランナーⅢ	2.284.330	佐藤彰片	Round77
パラデューク	212.320	ZAP	全48面クリア
タイガーヘリ	1.228.160	スミチャン	148エリア
セクションZ	191.350	THE UIC	1コイン4面
ハングオン	10.559.640	TECH21	
ミステリアスストーンズ	1.510.914.890	FGO	
スカイキッド	128.750	佐藤彰片	爆撃数4

ゲームプラザニュー日の出
長野

長野県上田市中央2-7-9　☎0268-25-0835

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スペースハリアー（ローリングタイプ）	32.334.970	AKIKO	1人クリアレベルふつう
アーガス	2.194.460	AKIKO	8面4機設定レベルふつう
ワールドカップ	7試合負け	AKINA	レベルイージー
ガンスモーク	1.658.200	HITOMI	最終面クリアレベルふつう
ペーパーボーイ	146.135	C.S	イージーのみ3機設定
ファイナライザー	1.593.900	・・・	
ロードランナーⅢ	1.547.890	R.Y	
4-Dウォーリアーズ	435.800	AKIKO	4面クリアレベルふつう3機設定
スカイキッド	245.800	MAD	
ギャリバン	836.500	KKK	

プレイシティキャロットアピア店
静岡

静岡県静岡市中吉田川原田310-1　☎0542-63-8604

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スターラスター	2.817	MOL	アドベンチャー
スターラスター	1.999	KOS	コマンド
スカイキッド	432.680	B.G.U	15面
インディジョーンズ	564.540	はらたつや	3LIVES
ペーパーボーイ	516.684	P.Rの友R.X	
マッピー	379.940	名古屋北高バレー部乙	
バックランド	2.302.080	2中の小田んちょ（VAN）	58ラウンド
ニュートラーX	307.290	AKATSUKA（MSX）	
ギャプラス	1.725.600	KOS	
モトス	177.600	COMFLU	

パンダナ福井店
福井

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
ワールドカップ		T.S	
スペランカー	116.500	KIPI	
メジャーリーグ	53.250	ABE	
グラディウス	2.370.300	Y.O	
ファイナライザー	165.200	SSS	
ASO	372.600	KIPI	
ガンスモーク	756.200	V.F	
スカイキッド	127.000	TOA	
モトス	162.700	RUY	
エキサイティングアワー	175.600	YTS	

YPエンゼル
岐阜

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
メジャーリーグ	277.900	DOUBLE Z	
タイガーヘリ	188.550	IZA	
ロードランナーⅢ	2.729.960	MAC	75面
グラディウス	2.199.300	K.G	前回と同じハイスコアなし
ASO	2.138.520	上杉達也 浅倉南	前回と同じハイスコアなし
スカイキッド	814.600	CCV&BEE	前回と同じハイスコアなし
RF2	219.860	A.M	前回と同じハイスコアなし
ツインビー	6.198.300	SDI	
パラデューク	239.880	MOLE	前回と同じハイスコアなし
魔界村	2.383.600	CCV&BEE	ハイスコアなし

プレイシティーキャロット豊橋店
愛知

愛知県豊橋市駅前大通り1-12　☎0532-54-3195

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ASO	2.520.130	篠原頌人（FromShizuoka）	
スカイキッド	1.478.010	IMM/&AGE/（S.U.P）	
★ギャリバン	10.000.000	BIG BLAST（S.U.P）	スコア+α Rd.160
ロードランナーⅢ 魔神の復活	3.036.800	JACS, MAC.	
スターラスター	2.186	MSH	オールクリア
スペースハリアー	34.016.900	かおる	
RF2（アクションシート）	226.880	IMM/&AGE/（S.U.P）	
ガンスモーク	1.629.850	ROBERT.Y	
インディジョーンズ	700.150	FCC&IMM（S.U.P）	ハードスタートボーナスS
スペランカー	266.500	MR.X（KIP）	1コイン29周

朝日町キャロットハウス
山梨

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
スカイキッド	332.420	DAZZLE(UMI)	1コイン1P
アーガス	1.536.620	DAZZLE(マナビー)	ノーマル
★ギャリバン	10.000.000+α	DAZZLE(マナビー+REO)	残98機85周2面
ASO	2.987.330	DAZZLE(RUN)	ノーマル
スターラスター	3.009	DAZZLE(HST)	アドベンチャー
スターラスター	2.008	DAZZLE(UMI)	コマンド
モトス	2.625.300	DAZZLE(マナビー+小泉)	ノーミス62面クリア
RF2	221.320	SET	
ガンスモーク	1.483.750	DAZZLE(ぱちや)	1コイン10面クリア
ファイナライザー	3.742.200	DAZZLE(RUN)	ノーマル

ゲームコーナーアップル
静岡

静岡県静岡市東千代田1-7-8　☎0542-61-9109

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ワールドカップ	FINALGAME終了	UCX(清商高) EXPLOIT2	得点39 失点0
スカイキッド	534.810	UCX(清商高) EXPLOIT2	1プレイヤー16面クリア
セクションZ	979.180	キャンパスこぞう	
ファイナライザー	3.453.720	UCX(清商高) EXPLOIT2	6面クリア
ガンスモーク	3.347.550	UCX(清商高) EXPLOIT2	10面クリア
スペースハリアー	41.629.110	RZV RGP& KNY(東海大工)	1コイン最終面クリア
ASO	2.602.500	篠原頌人from. PCC豊橋	
アーガス	1.053.650	UCX(清商高) EXPLOIT2	エリア10
ロードランナーⅢ	8.894.460	HAM HAD	1コイン26 1面クリア
メジャーリーグ	556.100	KNY(東海大工) RGP	144打 1コイン

星ヶ丘キャロットハウス
愛知

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
スカイキッド	926.460	CCV&BEE	20面
スターラスター	2.463	KUS&ANC	アドベンチャークリア
インディジョーンズ	938.150	TITTA	1コイン
スペースハリアー	33.702.150	NIX!!	1コインクリア
ファイナライザー	3.205.600	ANN	7面
ASO	2.153.830	NIX!!	クリア
ギャリバン	1.803.200	KIL&なかじ〜&えり〜	
グラディウス	1.942.000	オイむらせ、不幸の手紙送ってやる！	5-4ハードラック
ウエスタンエキスプレス	234.500	MOLE&春美	
メジャーリーグ	691.980	CCV&BEE	ゲームセット14対0

善光寺キャロットハウス
山梨

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
ガンスモーク	2.235.650	T・N	1コイン最終面クリア
アーガス	1.910.330	DAZZLE 赤魔隆	ノーマル
ASO	2.772.770	佐野	ノーマル最終面クリア
魔界村	2.377.000	DAZZLE FLICKER	1コイン88周16面
モトス	2.649.000	DAZZLE FLICKER	63面クリアノーミス
モトス	2.650.200	DAZZLE すべらすまなビー	凸がせぎのため1ミス
ハングオン	40.134.110	NS250R シムヤン仕様	ライドオン4'42"4
影の伝説	11.082.100	DAZZLE FLICKER	5人設定5周13面
スチャラカ空中戦	456.100	DAZZLE FLICKER	ノーマル
ロードランナーⅢ	2.785.440	DAZZLE HST	ノーマル1コイン77面

(株)ナムコプレイシティキャロット静岡店
静岡

静岡県静岡市紺屋町8-17　田中屋食堂ビル1・2F　☎0542-51-4653

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スカイキッド	322.800	HAM HAD	
テラクレスタ	1.298.500	2中の小田んちょ	
エキサイティングアワー	735.600	K.N.Y(東海大工)	
ギャリバン	230.100	GIYAMAN	
ロードランナーⅢ	2.826.510	UCX(清商高) EXPLOIT2	80面
RF2	221.790		ノーミスゴールインアドベンチャー
スターラスター	2.830	MOL	
1942	12.364.580	XPDラウンドネス	
ASO	2.105.000		
バトルシティー	69.900	2中の小田ちょ	

ドンキーハウス
愛知

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
スペースハリアー	30.367.770	SCR	1コインSI&SCR
ASO	2.033.850	NST	12面クリア
スカイキッド	569.030	Kiss	1〜17面
ファイナライザー	2.051.000	GIMY	
グラディウス	2.874.900	SCR	7周14面
テラクレスタ	430.100	ナナシ	
セクションZ	216.600	水嶋田広	5面
ガンスモーク	2.163.100	水嶋田広	10面
魔界村	2.024.600	磯江英児	1コイン4周4面

プレイシティキャロット甲府中央店
山梨

山梨県甲府市中央2-12-22　☎0552-32-2429

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スカイキッド	568.160	My'NAME IS"R"	18面
スペースハリアー	33.881.060	SET	1コイン18面クリア
ウエスタンエキスプレス	292.100	デブゴン	
ファイナライザー	3.100.900	DAZZLE(RUN)	ノーマル
ガンスモーク	2.033.350	中沢	ノーマル1コインクリア
ASO	2.751.840	佐野	ノーマル
スターラスター	2.981	DAZZLE(HST)	アドベンチャー
ロードランナーⅢ	2.221.900	DAZZLE(HST)	59面
モトス	2.540.500	DAZZLE(小泉)	ノーマル62面クリア
エキサイティングアワー	1.458.300	井上淳	86人

プレイシティキャロット両替町店
静岡

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
ガンスモーク	2.893.050	4SRPM GT(JFX)	10面クリア
アーガス	5.332.160	あまからMH	
★テラクレスタ	10.000.000	FUN	タイムUP
ハングオン シットダウン	50.012.780	TUN	4'46"91
ASO	2.549.580	篠原頌人 from PCC豊橋	
ロードランナー	5.009.560	GOD from PCC豊橋	
★スペランカー	1.645.400	4SRPM	
ファイナライザー	3.956.600	あまからMH JFX2台目	
スカイキッド	549.900	THE RIDDLE	19面
グラディウス	4.807.400	GT(JFX)	

ビデオインパズル
静岡

静岡県浜松市佐鳴台5-27-3　☎0534-48-4999

タイトル	スコア	スコアラー	備考
NYキャプター	9.999.990	CR-X	133面クリア
グラディウス	929.300	T.N	3周1面
★影の伝説	100.000.000+α	VIX	正攻法残294人
ASO	613.960	LLL	
ロードブラスター	999.990	M.N	END
ロードランナーⅢ 魔神の復活	7.530.500	???	END218面
スペランカー	109.900	?	
魔界村	2.936.600	?!	
バトルレーン	312.300		
ガンスモーク	1.392.150	FAIRY from 富山	1コイン10面クリア

ゲームコーナーエース
愛知

愛知県江南市赤童子町大堀101　☎0587-5-9048

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★アーガス	10.000.520+α	BROS(ルート2)(FULVS日中哲也)	15面ランクバード
★ASO	4.582.780	BROS(ルート2)	12面クリア
★スカイキッド	1.186.200	BROS(EXR)	21面クリア動章21コ
★スペランカー	10.000.000+α	BROS(ルート2)(CHAIN)	6A周11の2面ノーマル
ワールドカップ	全面クリア	BROS(ルート2)	西ドイツ2:1
ガンスモーク	4.127.650	BROS(ルート2)	10面クリアノーマル
★グラディウス	10.000.000+α	BROS(PUMPKIN)	23周11の4面ノーマル
メジャーリーグ	1.382.530	あほちゃいまんねんバーでんねん(み)	5試合ノーヒットノーラン
ウエスタンエキスプレス	10.000.000+α	(み)=ACE (しっとるケのケ)	終わらない13時間
★ギャリバン	10.000.000+α	BROS(ATCH&ルート2)	9A周11分ノーマル

プレイシティキャロット松本店
長野

長野県松本市中央1-3-7　セントラルビルBF　☎0263-35-6744

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ASO	1.956.310	Lucky? (Now Win!)	全面クリア
ファイナライザー	1.711.400	DAZZLE(RUN)	
スカイキッド	243.490	DAZZLE(REOYY+RUN)	10面
ロードランナーⅢ	1.996.950	GNO	59面
ガンスモーク	1.690.500	Lucky? (Now Win!)	全面クリア
4-Dウォーリアーズ	496.400	SR	
エキサイティングアワー	2.545.750	KOJI.Y	90面
インディジョーンズ	347.180	RIE	イージーインディ5人

プレイプラザ・ハスラー
愛知

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
スペランカー	368.000	岡田正治	
アーガス	2.518.640	古田 忠	
ビットフォールⅡ	1.540.230	山仲哲也	
ピンボールアクション	2.204.400	水野和之	
ASO	2.250.470	水野達也	
グラディウス	1.117.400	山仲哲也	
影の伝説	12.032.000	永山正彦	
スカイキッド	854.650	水野達也	
T・A・N・K	2.768.120	石田純也	
ナックルジョー	95.720	舟橋達也	

ゲームセンターニュースター　三重

三重県津市江戸橋1-130-7　☎0592-32-0233

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ハレー彗星	2.289.730	ロリータまつもとひろし	
アーガス	312.060	LUM	
ウエスタンエキスプレス	113.960	?	
スカイキッド	274.470	YMO	13面
ASO	772.790	KA.	
ファイナライザー	1.930.400	久保道昭	
エキサイティングアワー	965.150	佐野　卓	56面
RF2	125.400	I.K	6面
★4-Dウォーリアーズ	999.999	JJ2QAU	10面
★セクションZ	1.710.260	SPM	7周114面ノーマル

プレイシティキャロット道頓堀店　大阪

大阪府大阪市南区道頓堀1-5-9　☎06-212-2530

タイトル	スコア	スコアラー	備考
モトス	2.728.400	DREAMERS	全面クリア
スカイキッド	669.370	家高周司	
スターラスター	1.933	吉田剛	
グラディウス	1.282.900	KCW. ER. & SOB. YI	
ASO	2.438.530	KCW-SECRET	最終面クリア
アーガス	575.440	KLM-UEPAR（長吉西中）	エリア4
ロードランナーII.	3.595.070	柏木. H・K	
ガンスモーク	2.747.950	DREAMERS	10面クリア
ハングオン	14.040.670	DREAMERS	
インディジョーンズ	987.290	DREAMERS	

ゲームスポットイーストサイド　大阪

大阪府堺市北耳町2-1-28　☎0772-29-9366

タイトル	スコア	スコアラー	備考
メジャーリーグ	295.300	阪神タイガースV2	9イニング得点
スカイキッド	132.500	青木武彦	
スペランカー	85.300	松田正志	
ファイナライザー	252.300	SSS	
4-Dウォーリアーズ	134.100	AI. メンバーの神野	
影の伝説	50.408.500	山本小鉄	
スペースハリアー	3.243.240	ウドン　いのち	最終面までの得点
ワールドカップ	3ラウンド	高校生　A・Y	
ウォーボール	311.100	青木武彦	
チョップリフター	543.900	ナント　ユウコ	

ビッグキャロット京都　京都

京都府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
ASO	2.696.250	ドルアーガの塔	難易度I 12面クリア
アーガス	948.700	LarG　QS	6面
ロードランナーII.	6.692.050	長本真司	ノーマル
ウエスタンエキスプレス	141.150	JAM	面数4周 難易度やや易 5面
テラクレスタ	3.500.100	LarG　QS &堀口辰征	ノーマル
ガンスモーク	2.910.650	奥村重生	10面クリア
ファイナライザー	2.521.500	JAM	ノーマル
スカイキッド	648.220	DREAMERS	21面クリア 爆撃数4周
インディジョーンズ	995.090	堀口辰征	ボーナスステージ(3人)
スターラスター	3.001	イカ反入りモダン焼	アドベンチャー　クリア

ゲームセンターニュー光　大阪

大阪府大阪市南区心斎橋筋2-33　☎06-213-1262

タイトル	スコア	スコアラー	備考
メジャーリーグ	226.900	山本義則	
スペランカー	435.000	三宮清一	
バトルレーン	186.500	藤田昭夫	
ウエスタンエキスプレス	226.900	山口竜二	
ファイナライザー	242.800	プロフェッサー山口	
ラフレシア	223.200	吉本　満	
ギャラクティックウォーリアーズ	112.650	水野俊介	
アーガス	687.200	小林敏英	
ガンスモーク	127.400	沢田二郎	
スカイキッド	237.550	バラマウント清	

プレイシティキャロット京橋店　大阪

大阪府大阪市都島区東野田町5-1-19　☎06-358-1555

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スペースハリアー	32.995.870	SACHI　JR	1コイン 18面クリア
スカイキッド	714.710	DREAMERS	21面クリア 5機設定
ASO	2.401.250	ドルアーガの塔	12面クリア
インディジョーンズ	805.470	DREAMERS	1コイン
グラディウス	1.360.600	STAC-X	
ロードランナーII.	7.564.760	柏木秀幸	208面
モトス	2.630.400	DREAMERS	62面クリア 5機設定
スターラスター	2.242	L. FIXOR	
★スペランカー	999.990+α	速&柿平	
★テラクレスタ	1.000.000+α	DREAMERS	

ビデオインマツヤ丸太町店　京都

京都府京都市中京区烏丸丸太田町四入ル北側　☎075-211-8669

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウス	2.455.100	STAC-DRU	
ASO	2.091.690	堀口辰征	12面クリア
★スペランカー	999.990+α	LARGQS アンド北野	最終面クリア
エキサイティングアワー	2.666.600	NECのはまだ崎	
魔界村	2.345.600	北野さん	
ロードランナーII.	4.509.550	DREAMERS	86面
セクションZ	1.567.890	それちゃん	6周11Hマデ
フェアリーランドストーリー	9.197.180	宮本伸一	最終面クリア
ウエスタンエキスプレス	186.050	FNY	
ロードブラスター	382.000	YOU. HAL 原田芳彦	最終面クリア

プレイシティキャロット難波店　大阪

大阪府大阪市南区難波3-6-17　☎06-633-8030

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ハングオン	35.580.630	BC京都　SGP BOBBY	
インディジョーンズ	902.600	金箱のヨッちゃん!	
スペースハリアー	31.608.840	諸星あたる	
ASO	2.864.000	Good　bey My　アオヤコ!	12面クリア
ロードランナーII.	4.867.250	DON&Miki の HOT な冬♥♥♥	86面
テラクレスタ	5.000.000+α	DREAMER'S	4周2機
グラディウス	811.520	"さんちゃん凄い" 恐怖の小転女!	
ガンスモーク	2.000.620	尼川武敏本さん。 やったしないか	
ギャリバン	221.900	こたつねこTM	
スカイキッド	656.990	家高周司くん	21面クリア

ゲームセンターNASA　大阪

大阪府和泉市府中町1-10-13　☎0725-45-6992

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スペランカー	372.100	平林SJ	ノーマル
アーガス	1.322.400	K. かずひろ	ノーマル
ウエスタンエキスプレス	269.800	K. かずひろ	ノーマル
ファイナライザー	3.403.300	K. かずひろ	ノーマル
RF2	217.310	清水雅雄	ノーマル
グラディウス	685.800	清水雅雄	ノーマル
鎖刑鉄士	433.300	K. かずひろ	2機設定
セクションZ	197.080	S・H	ノーマル
チョップリフター	224.050	A・中西	レベルアップ
グリーンベレー	182.220	T・M	レベルアップ

モンテカルロ山科店　京都

京都市山科区竹鼻竹ノ街道町39-2　☎075-594-5587

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ピンボールアクション	3.255.710	MON-II	1コインでスペシャル3回
アーガス	2.337.990	KYS	
影の伝説	11.196.500	MSK	
ガンスモーク	2.183.400	平　克明	
★ロードランナーII.	10.000.000+α	MON-II KYS	
スペランカー	344.000	MON-II	
バトルレーン5	924.500	がんちゃん	
ファイナライザー	3.479.600	MSK	
ハングオン	32.742.510	将軍塚のイカンガ	
ナックルジョー	952.400	MON-I	

プレイシティキャロットガムガム　大阪

大阪府吹田市岸部南1-24-9　☎06-383-8564

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スターラスター	3.364	パSTAC-MSB	アドベンチャー
スターラスター	2.068	杉本修（和歌山）	コマンド
影の伝説	13.430.000	KLM-AMACHI	
インディジョーンズ	2.674.800	NSB	
ASO	2.368.200	マリオ	
スカイキッド	1.076.380	NSB	
RF2	204.940	小百合ちゃん	
ハングオン	4.173.280	タンちゃん	
魔界村	4.075.380	谷本雅徳	
ロードランナーII.	528.300	大谷博明	

ビデオインシャトー　大阪

大阪府松原市天美南3-15-67　☎0723-35-4253

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ASO	2.208.640	高橋君	レベル1
ガンスモーク	2.084.150	A・I MEMBER-TK	レベル1 エクリ10万
バトルレーンVol.5	1.237.700	またがり　ぼうや	全面クリア
影の伝説	53.800.000	永久君!!	レベル1 点止ゼダ
スペランカー	767.300	A・I MEMBER-川本	5人設定
ナックルジョー	237.130	A・I MEMBER-増井	5人設定
魔界村	1.094.000	Y・T　タコ	5人設定
ロードブラスター	922.000	A・I MEMBER-神野	ノーミス エクリ5万
エキサイティングアワー	147.450	A. IMEMBER 大魔王	レベル3
タイガーヘリ	998.270	ムー太郎	8機設定

ダイエーレジャーランド藤ノ森店　京都

京都府京都市伏見区深草キトロ町82　ダイエー店内　☎075-642-4100

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ハングオン	15.829.050	TAKO	シットダウン 4'59"62
スペースハリアー	28.200.910	H. K	シットダウン
グラディウス	619.900	Mr. ベースマン	最強
魔界村	1.443.000	DLL	最強
エキサイティングアワー	265.400	MASAMI	
バックランド	312.810	BBC	
ASO	1.860.000	カリメロ	最終面クリア
1942	10.158.010	NOBODY	33面
フェアリーランドストーリー	3.123.750	DECOチャン	全面クリア
ファイナライザー	355.600	T. F	

プレイシティキャロット関大前店　大阪

大阪府吹田市千里山東1-7-29　☎06-380-6087

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スペースハリアー	31.470.770	CHACHA.FS	18面クリア 1コイン
アーガス	1.343.560	うしろからさされ組	6面
ロードランナーII.	2.532.390	原くんですよ	82面
スカイキッド	443.390	ZAPMAN35	爆撃数11
ファイナライザー	2.915.000	WWWA-宇宙戦士ヤマト	要塞7
スターラスター	2.633	STAC-NSB	暗黒惑星破壊
ASO	1.980.600	SECRETの弟子KLM	最終面クリア
インディジョーンズ	842.500	DREAMERS	ボーナスステージ
パラデューク	241.190	石田アキラ&民子	ノーミス48面クリア
ナックルジョー	113.150	万本ミッチョン!	11面

マイコンゲームI，B　&　ZONE　兵庫

兵庫県尼崎市東園田町5-46-10　☎06-494-2373

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ワールドカップ	決勝戦2-0で勝利	IZU POO	ノーマル
スカイキッド	183.700	PON	
スペランカー	334.500	STRE-T・M	
テラクレスタ	1.082.900	FUGA. C	
グラディウス	952.000	RUN	
フェアリーランドストーリー	1.631.540	BOO-IKEDA	
魔神の復活	2.787.730	松山成永松	
魔界村	1.869.300	「?」	
エキサイティングアワー	635.400	ペンペロペエ	
ピンボールアクション	3.085.200	MARGGI	

プレイシティキャロット第4ビル店　大阪

大阪府大阪市北区梅田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
スペースハリアー	32.303.700	STACろる星BAB	18面
ガンスモーク	2.423.300	ANO16	
ASO	2.777.670	KLM-AMACHI	
グラディウス	7.070.700	STAC-DRU	
アーガス	4.008.700	KLM-AMACHI	
ファイナライザー	3.206.300	EQU大&JUN	5面
ロードランナーII.	5.288.270	松山&角田	
★スカイキッド	852.750	DREAMERS	21　21面
スターラスター	3.078	L. FIXOR	
バトルシティー	129.000	中島信泰	

ビデオゲームレーダー　大阪

大阪府東大阪市吉松2-1-1　☎06-729-0726

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ワールドカップ	24	CKY-ATM	6回1コイン
グラディウス	1.783.700	ATM-富雄のMIK	
テラクレスタ	1.030.000	ATM-OPN	
ロードランナーII.	3.388.850	CKY-ATM	8面
ツインビー	4.578.000	ATM-T・K	
エキサイティングサッカー	91.000	松永健太	
ASO	2.311.880	KCW-SECRET	全面クリア
スカイキッド	229.620	ゲームセンター清志バトル18	
タイガーヘリ	244.680	ATM-T・K	
グリーンベレー	219.310	ATM-T・K	

アミューズメントファンシティローレンI　和歌山

和歌山県和歌山市光寺町1-8-3　☎0734-28-0003

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ASO	2.653.190	津田泰寛	12面クリア ノーマル
ハレー彗星	4.366.420	加納雅子	27面クリア
★スペランカー	999.900+α	渡多秀起	23面クリア ノーマル
ファイナライザー	1.407.400	芝崎敏和	ノーマル
ガンスモーク	1.536.200	小松裕樹	ノーマル
インディジョーンズ	857.470	Sinya-Sinzu	イージー
影の伝説	2.278.000	中垣勝紀	ノーマル
ツインビー	4.822.250	鎌田敏弘	ノーマル
スカイキッド	172.440	Mr. Scop	5面クリア1P
ロードランナーII.	4.292.330	渡多秀起	ノーマル 137面

オートスナック・パーク
和歌山県田辺市新庄町1586-5 ☎0739-25-0307

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ASO	477,410	YOU	6面 ノーマル
ガンスモーク	1,350,000	AKIRA&BE&MOR	10面 ノーマル
テラクレスタ	3,500,000	K・M	ノーマル
スカイキッド	170,000	A・M	10面 ノーマル
タイムギャル	1,230,200	MOR	ノーミス 最終面クリア
エキサイティングアワー	400,000	AKIRA	35面 ノーマル
ロードランナーⅢ	965,200	B・C	29面 ノーマル
★影の伝説	10,000,000＋α	MOR	200周以上 89人残
4－Dウォーリアーズ	336,000	MOR	5周目 ノーマル
スペランカー	133,600	TOM	3面 ノーマル

ジョイランド松山
愛媛県松山市大街道1-6-4 ☎0899-33-6806

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ハレー彗星	4,694,270	SURPASSER ・R・T	30面
スカイキッド	309,490	MNS(今治)	12面
バトルレーン	1,166,400	SURPASSER ・RANE	
セクションZ	200,890	SURPASSER ・R・T	5面
ASO	2,018,550	SURPASSER ・R・T	12面クリア
ピンボールアクション	1,854,220	岡田 博	ノーマル
ガンスモーク	1,620,750	SURPASSER ・R・T	10面
チョップリフター	582,100	URUSEIF・C No.159467	6面
ロードブラスター	382,000	LUM	ノーマル
スペランカー	117,500	SURPASSER ・ELF・1	ノーマル

プレイシティキャロット佐世保店
長崎県佐世保市下京町8-2 ☎0956-24-0786

タイトル	スコア	スコアラー	備考
RF2	239,980	山口 健	最終面クリア
エキサイティングアワー	9,999,990	山口 健	99面以上
グラディウス	1,175,210	山口 健	
スカイキッド	479,740	山口 健	18面
モトス	326,000	あらまき	58面
ハングオン	39,854,210	山口 健	シュトダウン 4'39"4
魔界村	1,361,800	ROS	
テラクレスタ	3,877,050	江頭秀孝	
チョップリフター	425,970	山口 健	
ASO	313,340	江頭秀孝	7面

TVプレイハウスミッキーマウス
岡山県岡山市国富4-26-1 ☎0862-72-6734

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スペースハリアー	29,855,430	まつうら	最終面クリア
グラディウス	1,348,100	塩 田	ノーマル
ASO	172,560	津 家	ノーマル
魔界村	1,797,900	つるみ	ノーマル 最終面クリア
ガンスモーク	495,000	CBX	ノーマル
グリーンベレー	123,600	影 山	ノーマル
ロードランナーⅢ	2,041,720	森 隆一	1コイン 66面クリア
影の伝説	12,517,500	軸 原	ノーマル
4－Dウォーリアーズ	244,600	板 [illegible]	ノーマル
スカイキッド	199,810	x	ノーマル

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
ハレー彗星	5,972,060	SURPASSER ・R・T	38面クリア
スペランカー	183,000	SURPASSER ・ELFI	
1942	12,263,960	K・T	
チョップリフター	1,596,550	TOMOKI TAKAHASHI	
フェアリーランドストーリー	3,177,000	SURPER-いなしマン, Vol.1	
ASO	2,015,540	SURPASSER ・R・T	13面
ロードランナーⅡ	3,008,740	I. L. Y	97面
グリーンベレー	304,990	GRU	
4－Dウォーリアーズ	537,100	TA2・8810LIVINGDEAD	
ロードブラスター	382,000	堅かおる	

ゲームスポット大橋
長崎県長崎市大橋町7-17 森田ビル ☎0958-45-9619

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ワールドカップ	6GAME WIN	安田 満	ノーマル
グラディウス	442,200	栗原 徹	イージー 3方点のみ
スペースハリアー	30,079,420	岩永好正	シュトダウン 1コイン
ギャラクティックウォーリアーズ	99,500	田中秀敏	イージー ＋α1機
スカイキッド	450,040	橋本佳浩 上田和成	17面
ギャリバン	884,300	吉谷茂雄	ノーマル
テラクレスタ	524,300	久保山修	ノーマル
ハレー彗星	3,628,410	和泉利久	18面
★スペランカー	6,260,300	和泉利久	時間切れ 75機残し
スターラスター	2,032	通園真俊	アドベンチャー

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
スペランカー	281,600	B	ノーマル
スカイキッド	542,570	HAN	17面
ASO	2,419,600	明楽二夏	全面クリア (ノーマル)
アーガス	1,113,610	T・K	ノーマル
ファイナライザー	2,461,400	明楽二夏	ノーマル
ロードランナーⅢ	782,150	CHIIKO	ノーマル
ガンスモーク	1,712,400	HAN	全面クリア
モトス	2,719,700	由紀子命	全面クリア 5機設定
スターウォーズ	13,162,298	WAVE81, 水嶋	
テラクレスタ	1,824,600	明楽二夏	ノーマル

プレイハウスイン高知店
高知県高知市追廻屋町1-1-7 ☎0888-22-3443

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウス	2,469,900	S‥	レベル最強 5周116面
リアル麻雀	119,300	SEI	
RF2	212,920	中 島	
テラクレスタ	341,600	早 川	ノーマル
ハングオン	34,496,520	M・Y	ライドオンタイプ
ロードランナーⅡ	2,263,010	LUM	
ファイナライザー	1,451,500	GAP	
魔界村	1,370,500	沢 田	レベル最強
スターフォース	1,933,620	K・Y	レベルディフィカルト1
ギャラクティックウォーリアーズ	47,200	?	

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2F ☎096-326-0725

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スペースハリアー	40,061,580	GMCえるす	全面クリア プレイヤー3
ASO	3,853,270	GMCえるす	全面クリア
モトス	2,140,000	DGM	ラウンド 62クリア
グラディウス	1,360,900	な す	
ドルアーガの塔	1,239,680	TECNOO	
アーガス	1,161,930	GMCえるす	
★スペランカー	999,900	NOM&TOSHI	5周目
スカイキッド	980,160	NOM&TOSHI	21面クリア
インディジョーンズ	364,480	PZN松本	
メジャーリーグ	136,850	ASCII	7回表3-1 1コイン

PLAY SPOT KING
広島県広島市中区流川町1-11 ☎085-243-7752

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スペースハリアー	31,220,480	MNC	1コイン 最終面クリア
アーガス	185,900	Z‥‥	
ASO	2,645,980	MNC	最終面クリア
スペランカー	369,900	PRO	
ワールドカップ	Final Game	MSG	
ハングオン	38,379,780	CCR	ライドオンタイプ
テラクレスタ	720,100	MPM	
グラディウス	514,200	KGB	
ファイナライザー	464,500	KGB	
ハレー彗星	7,748,820	MPM	1周クリア

サクセス香椎店
福岡県福岡市東区香椎駅前1-10-18 ☎092-662-8181

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ASO	3,422,970	NFC. ZEUS	12面クリア
★ガンスモーク	4,250,600	NFC. ZEUS	10面クリア
ファイナライザー	3,317,000	NFC. KBC ROPER	ランクアップ
スカイキッド	554,630	NFC. RIZ	17面爆撃数11
★ギャリバン	10,000,000	KBC&DRG (パロムクン)	10周目20分
アーガス	1,168,350	NFC. DRG	6面
ロードランナーⅡ	5,935,640	NFC. RIZ	173面
★グラディウス	10,000,000	NFC. ZEUS (良の力)	22周14面
ウエスタンエキスプレス	480,000	NFC. どらごん	
★テラクレスタ	10,000,000	NFC. KBC ROPER	98周56分

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
ASO	2,225,030	NYAMCO	最終面クリア
スカイキッド	564,690	TAYO	19面
グラディウス	2,536,700	NYAMCO	6周14面
ロードランナーⅢ	3,563,710	CAN	106面
インディジョーンズ	478,280	湯 野	ミディアム13 LIVE
ファイナライザー	3,318,100	NYAMCO	
モトス	2,627,700	TAYO	62面クリア
魔界村	837,800	近藤早美	4周13面
★スターラスター	3,937	近藤早美	暗黒惑星クリア
フェアリーランドストーリー	101面クリア	CBC, バ南田	

ビッグキャロット高松
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	30,080,250	高尾敏生	
スペースハリアー	4,920,420	FLYING V	1コイン
アーガス	436,870	江今, アルバイト募集中!	
ファイナライザー	1,174,000	近藤高行	
ASO	1,744,280	TOM S.	最終面クリア
スカイキッド	137,640	にんじんは、大嫌い	
ガンスモーク	1,153,800	山内(一)	
ロードランナーⅢ	4,655,280	スロット木ド	73面
インディジョーンズ	134,850	リバティ桑田	
1942	5,879,300	TZRが欲しい	

プレイシティキャロット久留米店
福岡県久留米市六ツ門町2-34 三信ビル2F ☎0942-35-4212

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スペースハリアー	40,956,500	まみちゃん&森沢優	1コイン 18面クリア
グラディウス	1,265,000	森沢マミ&森沢優	
ASO	2,695,000	森沢 優	最終面クリア
魔界村	9,999,990	森沢 優	43周13面
ドルアーガの塔	1,376,510	森沢 優	60面クリア ノーミス
★ギャリバン	10,000,000	森沢優&?	
マーブルマッドネス	64,320	森沢 優	6面
ディグダグⅡ	1,000,000	AKAGI	41面 残機4
バラデューク	310,640	森沢 優	48面クリア ノーミス
スカイキッド	1,496,550	森沢 優	21面クリア 撃墜19コ

旭サービス都城店6Fプレイランド
宮崎県都城市栄町20-1 ☎0985-24-3300

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ロードブラスター	862,000	NT, YK, YAN LUN	
ガンスモーク	2,400,000		10面クリア
フェアリーランドストーリー	10,000,000	YAN	101面クリア
エキサイティングアワー	3,000,000	NAKAMURA	
エグゼドエグゼス	9,770,000	YAN	
メトロクロス	558,850	YAN	
ドラゴンバスター	3,200,000	YAN	
タイムギャル	1,227,600	YAN	
ハレー彗星	2,000,000	YAN	
飛竜の拳	2,172,700	YAN	

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
ガンスモーク	612,100	TOM	6面
ロードランナーⅡ	3,999,270	CON	111面
ギャリバン	151,300	土居拓也	4面
ASO	1,913,190	TOM.S	12面
アーガス	199,290	連井 洋 オジン	2面
ハングオン	8,320,070	NNN	
テラクレスタ	608,200	RUN	4周目
グリーンベレー	193,970	ツボさん	4面
魔界村	521,600	六 車	2周目の6
エキサイティングアワー	3,546,450	Yums	99面以上

ゲームキャロット住吉
長崎県長崎市千歳町11-6 ☎0958-47-3352

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイナライザー	1,862,300	片山直久	ノーマル
バラデューク	214,440	上田和哉	ノーマル
ガンスモーク	222,200	片山直久	ノーマル
グラディウス	809,900	林田 久	スモールハード
ツインビー	2,025,750	浜口利紀	ノーマル
RF2	202,370	中村保晴	ノーマル
ASO	435,010	森 尚重	ノーマル
影の伝説	49,562,300	古川真一	ノーマル
スターラスター	1,878	通園真俊	ノーマル
スカイキッド	157,950	前田英幸	ノーマル

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 X1でオール・マシン語のプログラムを作ろうと思うのですが，画面を80×25にするのをマシン語だけでやるにはどうしたらよいのですか？　ぜひ教えてください！

P.S. ゲームスタジオのNEW GAMEに期待しています。

〔広島県呉市・**平本光博17才**〕

A おいおい，平本大丈夫かよ？　オール・マシン語のプログラムを作ろうってぇ奴が，画面の初期設定ができないってのは一体どういうわけなんだ？

一応自分ではいろいろ調べたようなことも書いてあるけどさ，こんな質問を人に頼っているようじゃ先行き真っ暗だぜっ。

チャーリーの調べでは，WIDTH80はIOCS(システム・サブルーチン)の98C番地をコールすればいい，なんてこたぁ一撃でわかったぜっ!!　X1ユーザーならこんなことは常識だろうがっ!?

この解答に満足できない，つまりIOCSを利用しない『完全オール・マシン語』にしたいという場合はどうするんだ？　という「とんでもない罰(ばち)当たりな声」がかすかに聞こえたような気がするな……。

その場合一番良い方法は，IOCSから必要なサブ・ルーチンを抜きだしてそのまま使えばいいんだ。それらのサブ・ルーチンはメーカーが考えた最も確かで使い易いものであり，それ以上のプログラムが君たちに作れるというのは大変な思いあがりだぜ。

上記の作業，すなわちプロのプログラムを自分の目で追ってみて必要な部分のみ利用することをくり返していれば，自然に「何をどうすればどうなる」という知識が根底から身についてくる。そこまで到達すればもう後はいくらでも応用がきくはずだ。

それができない人は『完全オール・マシン語』のプログラムはやめておいたほうがよい。

〔回答者：**チャーリーやまも**〕

Q PC－6001mkⅡでBASICで自分のキャラクターを動かして，敵のキャラクターも別に動かすにはどうしたらいいですか？

また，敵が自分のキャラクターに襲（おそ）って来るようにするにはどうしたらいいですか？　なるべくプログラムを載せて教えてください。

自分のキャラクター　〝大〟

敵のキャラクター　〝◆〟

〔埼玉県南埼玉郡・**浅野剛史14才**〕

A 1度に二つの質問をしている『綻破り』はとりあえず許そう。

第1の質問は，自分のキャラクターと敵のキャラクターを同時に動かすにはどうすればよいか，と聞いているらしく，それぞれを動かすプログラムを交互に実行させればよい，と答えるしかない。

第2の質問は敵の動きに「自分を襲って来るように」という考えかたを加える方法についてだが，これは何とも答えられない。

なぜなら，一口に「自分を襲って来るように」と言われても，どのように襲って行けばよいのか具体的なことは何も書かれていないからだ。

だいたいゲームの内容や基本的な敵の動きさえどうなっているのかわからないのだから，勝手に想像することさえむずかしいと思わないかえ？

もっとも単純に「自分の位置に近づくように」というのだったら，敵の位置と比較してその間の距離が短くなるように位置あるいは進行方向を変えてやればよいのだが，浅野君がどうしてほしいのかさっぱりわからないから，これ以上は何も答えたくない。

思い過ごしかもしれないが，浅野君の質問はもしかすると，「使用するキャラクターを指定しましたから，あとは自分の動き，敵の動き，敵の追跡アルゴリズムなどをすべて適当に考えてひとつのゲーム・プログラムを作ってくれ」と言っているのではないだろうか。

万一そうであるなら，私は「何も考えてねーで甘たれてんじゃねーよ」と言いたい。なんだかとっても怒ってしまいました。

〔回答者：**チャーリーやまも**〕

Q **その1**：MSXのSCREEN1でVPOKEやVPEEKを使ってキャラクターを作るのは1月号でよくわかりました。そのキャラクターに色をつける（たとえばAは赤，Bは青など）にはどのようにすればいいのですか？　〔群馬県利根郡・**野田伸一14才**〕

その2：ぼくはMSXを持っています。SCREEN1でキャラクターひとつひとつの色を変えるにはどうしたらよいのでしょう。たとえば86年2月号のMSX用『悟空』の画面の左上を見てください。〝×××〟は紫色で〝LOUND〟は白です。なんでこんなことができるのでしょう。

〔神戸市すま区・**武田信孝12才**〕

A 「MSXのテキスト・モードの文字は，1字ごとに色を変えることはできません」とマニュアルには書いてあるだよ。これは実際そのとおりなんだから，野田君の言うAは赤，Bは青などという設定は不可能なんだぜ。

どっこい，武田君が疑問に思ったように特定の文字を特定の色で表示することが完全に不可能というわけではないんだな。

「1字ごと」の色設定はダメだけど「8字ごと」ならば，内部的に自由に設定できることなど私はとっくに知っているのだ。

この場合の色設定というのは，他のパソコンのように表示する位置で何度も色を変えられるものではなく，「文字そのものに色を持たせてしまう」ものと考えるだよ。

では，キャラクター・コードを0～7，8～15というように8個ずつ区切ってみませう。それぞれのブロックで1種類ずつ，合計32ブロックの色が任意に設定できるのだ。

A（&H41）とB（&H42）は同じブロックだから同じ色にしかできないけど，AとH（&H48）とを別の色にすることはできるわけだ。

リスト1が色設定のプログラム例だ。16進数のデータは上位4ビットがボーダー・カラーで下位4ビットがバック・グラウンド・カラーだから適当に変えて利用するやうに。

ただし，COLOR命令を使ってしまうとその効果はなくなるので注意しませう。

もうひとつおまけに「今までの説明はい

ったい何だったんだろう…」というプログラムを**リスト2**に載せておこうか。

これはテキスト・モードを「こっそりと高解像度モードにして」しまい，豊富な色設定のみいただいてしまおうという大技だ。

走らせた後，しばらくの間待つがよい。「なんじゃこれは！」というカラフルな画面が除々に作成されていくのであった!!

この方法では1文字1色どころか，「それ以上」の色設定も可能なんだぜ!?

ちなみにプログラムを抜けて，SCREEN1を実行すれば元にもどるだよ！

〔回答者：**チャーリーやまも**〕

《リスト1》SCREEN1の色設定

```
 10 SCREEN 1
 20 FOR I=0 TO 31:READ A$
 30 VPOKE BASE(6)+I,VAL("&H"+A$)
 40 NEXTI
 50 FOR I=0 TO &HFF
 60 PRINT CHR$(I);
 70 NEXTI:END
100 DATA 17,27,37,47,57,67,87,97
110 DATA A7,B7,C7,D7,E7,F7,12,13
120 DATA 14,15,16,17,18,19,1A,1B
130 DATA 1C,1D,1E,1F,23,45,67,89
```

《リスト2》続SCREEN1の色設定

```
 10 SCREEN 1
 20 FOR I=0 TO 7:READ A$
 30 VDP(I)=VAL("&H"+A$)
 40 NEXTI
 50 FOR I=0 TO 2:FOR J=0 TO &HFF
 60 VPOKE BASE(5)+I*&H100+J,J
 70 NEXTJ:NEXTI
 80 FOR I=0 TO &H7FF:A=VPEEK(I)
 90 VPOKE BASE(7)+&H800,A
100 VPOKE BASE(7)+&H1000,A
110 NEXTI
120 FOR I=0TO &H7FF STEP 8
130 A=INT(RND(0)*256)
140 FOR J=0 TO 7
150 VPOKE BASE(6)+I+J,A
160 NEXTJ:NEXTI:GOTO 120
170 DATA 03,E0,06,FF,03,36,07,07
```

Q 僕はMSXのマシン語の質問をします。マシン語の作成段階の一つに「アセンブルする」というのがあります。それを僕は本を見てやっているのですが，DEFMというニーモニックの擬似（ぎじ）命令は本を見てもアセンブルできません。

例として，『DEFM〝ベーマガ〟』というのをアセンブルしてください。そして〝ベーマガ〟をどういうふうに16進数におきかえるのかを，くわしく教えてください。お願いします！

〔岡山県倉敷市・**みつくんSoft16才**〕

A アセンブラ言語で書かれたプログラムを即実行できる機械語に変調する作業をアセンブルと言い，それをコード対照表などを見ながら手作業で行うことをハンド・アセンブルと言うんだ。長いプログラムの場合は非常に大変な作業で，通常は市販のアセンブラのシステム・プログラムでそれを代行させるわけだけど，ちょっとした短いサブ・ルーチンなどは慣れれば簡単に変換できるので，興味がある人はどんどんやってみるとよい。

『DEFM』というのは，ディファイン・メッセージという擬似命令で文字列のアスキー・コードをそのまま機械語データに変換するものなんだ。

だからニーモニック自体は変換する必要はなくオペランドの〝ベーマガ〟という文字列のみをキャラクターのアスキー・コード表を見ながら，

CD，DE，2D，CF，B6，DE

と変換すればよいのです。

市販のアセンブラの擬似命令のニーモニックはそのシステムごとに異なる場合があるので，わからなかったのかもしれないね。

〔回答者：**チャーリーやまも**〕

Q ベーマガのプログラムを見ると，VDP，BASEという命令を使っているのがありますがどんなものですか？

意味と利用法などを教えてください。機種はMSXです。

〔神奈川県相模原市・**米山和久14才**〕

A 本来はメーカー行きの質問ですが，私も気になってうっかり調べてしまったので簡単に説明してあげませう。

先にBASE命令について，これは各モードでの，キャラクター・パターンやスプライト・パターンなどのテーブルの先頭アドレスを調べるものなんだよ。

？HEX$（BASE(n)）などとして，nの値を0から19まで変えてみましょう。意味するアドレスにわかるものがあったかな。

これらは通常SCREEN命令によって勝手にセットされるアドレスだから，それを知っている人は，わざわざ見たってどうってことないと思うだろうね。

ところが，何を考えているのかそのアドレスを，つぎのVDP命令を使って好き勝手に変えてしまうヤツが中にはいたりするんだ。

そんな場合に備えて，確認するための命令なんだろうな。

さて，VDP命令というのは「VDPのレジスタに値を書き込む命令です」。

と言っても，どういうことかわからないという人は使うとひじょうに危険です。

VDP(レジスタ番号：0～7)＝nという使いかたをします。と書けば，絶対みんないろいろやってみるだろうな……。へっへっへっ。知ーらないっと！

どちらも通常のご使用の場合には使う必要のない命令です。異常な使いかたをして世間をあっと言わせたい人のみ，関連文書を隅から隅まで調べてみましょう。

そういえば，今月号の**リスト2**で私も使っていたような気がするなあ……。

〔回答者：**チャーリーやまも**〕

Q エブゾーオEND様，2月号では明解な解答をお書きくださってありがとうございます。

さて話は変わって，今私が悩んでおりますのは，ミサイルの連射のことでございます。

私が考えたのは**リスト3**でございます。しかし，これでははじめに撃つと画面外にでるまでつぎの弾が撃てません。どうか良きアドバイスを！　私の機種はP6mkIIでございます。〔京都府相楽郡・**浜川茂15才**〕

A 昨今の若いかたには珍しいひじょうに丁寧（ていねい）なお言葉使いに，チャーリーは心が洗われるような感動をおぼえたのでございます。

このしつこいほどの「ございます」攻撃に，大部分の人は知っているはずのありふれたテクニックをあえて紹介しよう，いえ，させていただこう，という気持ちになってしまったのでございます。

リスト3の浜川君（「くん」ではなく「ぎみ」とお読みくださいまし）のプログラム，LOCATE MY，15のMYと15は逆では？　という疑惑も見られますが，なかなか立派なものでございます。

ここで浜川君がお作りになったミサイル処理ルーチンをなるべく壊さずに連射できるようにするためには，やはり「共通できる変数を配列変数に」変更することが一番簡単なのでございます。

私めが作りました**リスト4**のようにしますれば，じつにN発までの連射が可能でありますが，あまり多くすると処理時間がか

《リスト3》浜川君のミサイル処理

```
 10 MS=0:Y=12
 20 REM      メイン
              …
 40 REM      ミサイル
 50 IF MS=1 THEN 80
 60 IF STRIG(0)=0 THEN 20
 70 MS=1:MY=Y
 80 LOCATE MY,15:PRINT" "
 90 MY=MY-1
100 IF MY(OTHEN MS=0:GOTO 20
110 LOCATE MY,15:PRINT"!"
120 GOTO 20
```

《リスト4》ミサイルを連射に

```
 10 N=5:DIM MS(N),MY(N):Y=12
 15 FOR I=1 TO N:MS(I)=0:NEXTI
 20 REM      メイン
              …
 40 REM      ミサイル
 50 FOR I=1 TO N:IF MS(I)=0 THEN 100
 60 LOCATE MY(I),15:PRINT" "
 70 MY(I)=MY(I)-1
 80 IF MY(I)<0 THEN MS(I)=0:GOTO 100
 90 LOCATE MY(I),15:PRINT"!"
100 NEXTI
110 IF STRIG(0)=0 THEN 20
120 I=0
130 I=I+1:IF I=N THEN 20
140 IF MS(I)=1 THEN 130
150 MS(I)=1:MY(I)=Y:GOTO 20
```

さみますので10行のNの値は適度な数に設定してくださいますよう，爺（じい）やは秘かに余計な心配をしているのでございます。　〔回答者：**チャーリーやまも**〕

Q　2月号で三連符についての質問がありましたが，〝大野木彦左衛門〟さん，あなたははっきり言ってアマイ！

ボクは，吹奏楽部に入っていますが，三連符は〝12分音符〟とも言うのです。コレは本当ですよ！

だから，4/4拍子をわざわざ6/8拍子にしなくてもよいのです。

具体的に書くと，たとえば〝ド〟の三連符は，〝C12C12C12〟でもよいのです。

ぼくはまだパソコンを持っていませんから，X1についてはよくわかりませんが，少なくともMSXではOKです。

①たしかMSXやP6，FM，X1（？）は，同じPSGを使っていますよね。だから，X1でもいいはずですよ。

〝音程＋音の長さ〟というふうに指定していくでしょ。

おまけに，**②音の長さは音符の読み（たとえば♪＝64分音符）と同じだから，〝C12〟としてもよいはずです。**

そちらにあるパソコンでためしてみてください。

では，カゼをひかないよう，元気で仕事をしてください。

P.S. 〝大野木彦左衛門〟さん，ボクはこのことをつい1年前にしったことですから，気を落とさずに！〔岩手県・**久慈典生15才**〕

A　ええぃ，このうつけものめが！！！

（おっと，今回はいきなりでましたね。しかも，！が3個もついてますよ）。

むむむ…いかんいかん，怒ってはいかん，血圧が…はーっ，はーっ。

さてさて，岩手の久慈氏，貴殿は音楽に燃える優秀な御仁と見た。いかがじゃ？

しかしじゃ，今回はちと勇み足のようじゃな。①のようなことを言っておるとたいがいのパソコン少年たちの物笑いの種となってしまうぞ。考えてもみなされ。同じ楽器を持っていれば，みな同じ音がだせるというわけにはいかんじゃろうが。ん？

知ったかぶりのそしりはまぬがれぬぞ！

くわしいことが知りたければ，御自分で調べてみなされ。この彦左もな，先月号を見てもらえばわかると思うが，ちゃんと自分で確かめてから回答致しておるのじゃ。

また，②に，「音の長さは音符の読みと同じ」と書いてあるが，三連符＝12で，16分音符＝64となるのなら，3×4＝12，16×4＝64でよろしいのかな？（もしちがう場合は御手紙をくだされ）。だとすればじゃ，これもまたまちがいじゃ。MSXではな，大きな数字の場合のほうが長い音となるのじゃ。

拙者はこのことを，ずうっと前から知っていたのじゃが，ま，気を落とさずにな。

ところで，実を言うとな，わしも中学生時代には吹奏楽部に入っておってな，ユーフォニュームとトランペットを吹いておったんじゃよ。もう，遠い遠い昔のできごとじゃ……。などと感傷にひたっている場合ではない。

久慈氏，貴殿の御指摘，もっともである。勇み足の分を差し引いても〝するどい！〟といわねばなるまい。

君子豹変（ぼうへん）す，改むるにはばかることなかれじゃ。

32分音符を1とすると，問題となっている楽譜（ALL ABOUT NAMCOの353ページの⑪の楽譜じゃ）の3小節めは，8/3，8/3，8/3，（三連符）8/3，8/3，8/3，6，2，6，2となるわけじゃ。

そこで，分母をはらうため3倍してみなされ。すると，各音符の長さは，それぞれ8，8，8，8，8，8，18，6，18，6となるわけじゃ。ところが，困ったことに，X1には18の長さはないのじゃ。

しかし，ここであきらめてはいけないのじゃ。幸い（？）なことに，X1のPLAY文で演奏した場合のエンベロープは，うーむ，どう言えばよいのじゃろうか，そうじゃ，ためしに〝C5G5C5C5G5C5〟と〝C5G5C7G5C5〟をくらべてみなされ。どうじゃな，どちらも同じじゃったろう。**〝C5C5〟と〝C7〟が，同じになってしまうのじゃ**（調べてみたところ，MSXもおなじじゃった）。

さて，賢明な読者諸兄はすでに御気付きのことと思うが，そのとおり！　18＝12＋6あるいは16＋2とすればよいわけじゃ。

秋田の進藤氏，**リスト5**を入力してみなされ。100行目からが6/8拍子，400行目からが4/4拍子じゃ。ようく聞き比べてみなされい。

また，岩手の久慈氏，彦左，海よりも深く感謝致すぞ。

〔回答者：**大野木彦左衛門**〕

Q　「あなたはこの，2タイプに変形できるロボット，『フォスターmkII』のパイロットになり，オプションパーツを取ってパワーアップしながら，人々を助ける」という設定とキャラクターをヒントに，ひと味ちがうシューティング・ゲームを作ってください。

〔兵庫県加古川市・**藤池くん**〕

A　ということで，プレイヤーのキャラクターや敵のキャラクターを，いろいろと書いてきてくれたのだけれども，はっきり言ってゲーム・デザインのことは何も書いてない。

藤池君，ゲームは自分で作ることが大切なのだから，もっとしっかりとした構成のものを送ってきてほしい。ただキャラクターだけ書いてきてくれるんじゃ，ゲーム・

《リスト5》大野木氏のプログラム・リスト

```
10 TEMPO 250
20 RESTORE 100
30 READ A$
40 IF A$="X" THEN TEMPO 500 : GOTO 30 E
LSE IF A$="XXX" THEN END
50 READ B$
60 C$=A$+":"+B$
70 PLAY C$
80 GOTO 30
90 '
100 DATA V15O4G6O5C5D3E5C3F5E3
110 DATA V15O4C6O3GO4CO3G
120 '
130 DATA O5D5E3D5C3O4B5A3G5R3
140 DATA O4C6O3GBG
150 '
160 DATA O4G3O5CDO4GO5CDG5F3E5F3
170 DATA O3G6#GAB
180 '
190 DATA O5E5C3D5O4B3O5C3R3C3E5G3
200 DATA O3B5G3A5B3O4C3RCDRE
210 '
220 DATA O5A3RAGRFGRECRR
230 DATA O4F3RFERDERCO3GRR
240 '
250 DATA O5F3RFERDERCO4ARR
260 DATA O4D3RDCRO3BO4CRO3AERR
270 '
280 DATA O5F3RFERDERCO4ARO4F
290 DATA O4D3RDERDCRO3BAR#G
300 '
310 DATA O5E3RCDRO4BO5CRGO6C5R
320 DATA O3G3R#GARBO4CRO3GO4CRR
330 '
340 DATA X
350 '
360 '
370 '
380 '
390 '
400 DATA V15O4G8O5C6C4D4E6E4C4F6F4E4
410 DATA V15O4C8O3GO4CO3G
420 '
430 DATA O5D6D4E4D6D4C4O4R6B4A4G7R5
440 DATA O4C8O3GBG
450 '
460 DATA O4G5O5CDO4GO5CDG6G4F4E6E4F4
470 DATA O3G8#GAB
480 '
490 DATA O5E6E4C4D6D4O4B4O5C6R4C4E6R4G4
500 DATA O3B6B4G4A6A4B4O4C6R4CD6R4E
510 '
520 DATA O5A6R4AG6R4FG6R4EC7R5
530 DATA O4F6R4FE6R4DE6R4CO3G7R5
540 '
550 DATA O5F6R4FE6R4DE6R4CO4A7R5
560 DATA O4D6R4DC6R4O3BO4C6R4O3AE7R5
570 '
580 DATA O5F6R4FE6R4DE6R4CO4A6R4O4F
590 DATA O4D6R4DE6R4DC6R4O3BA6R4#G
600 '
610 DATA O5E6R4CD6R4O4BO5C5EGO6C8R5
620 DATA O3G6R4#GA6R4BO4C6R4O3GO4C8R5
630 '
640 DATA XXX
```

メーカーに「ボクが考えたキャラクターを，新しいゲームに使ってください」と送る，ゲームが好きなだけの少年と変わらない。他にも北海道の山田君などゲームデザイン部門への投書はあったが，ゲームの企画を伝えるという点で，どれも自分だけがわかっている自己満足なものが多かった。

しかし，ゲームデザインを人に伝えるにはどうしたらいいかを知っている人は少ないと思うから，今回はゲームデザインを形

にする方法を説明しよう。

まず，アイデアの段階でそのゲームがどういうふうにおもしろいかを伝える『企画書』が必要だ。これはどんな形であってもいいから，ゲームがいかにおもしろいかをダイレクトに相手にイメージさせるモノでなければならない。たとえば，絵コンテを書くというのが一般的な方法だが，これは一つ一つのキャラクターを書き込むのではなく，ゲームの画面全体をゲームの進む順番に書いていく。そのゲームの中でおもしろさの要素となる部分をきちんと抜きだして，できるだけ短くまとめるのがよい。もし自分でプログラムが書けないんだったら，この企画書のできによって自分の考えているゲームが実現できるかできないかが決まるワケだから，ゲームの『ミソ』になる部分はしっかり押さえなければダメだ。だからといってくどくどと説明が長くなったり，自分の世界にひたっていたんでは，せっかく書いたものも読んでる人があきてしまって，本当はおもしろいゲームでもボツになってしまう。

もしプログラムができるんだったら，画面の感じだけでも作ってみるとより効果的だ。実際にゲームはできなくても，キャラクターの動きなどが画面で表現されていれば，イメージを伝える力はコンテなんかとはくらべものにならないほど強くなる。もちろん完璧をもとめるのだったら，ゲームを作ってしまうのが最高だが，そこまでしなくてもゲームのおもしろさはわかるはずだ。

というわけで，ゲームデザイン部門に応募の人は，『絵コンテ』の形式で送ってくるようにすること。また，ゲームスタジオにはアップル，MSX，X1，SMC－777(FMやPCはなぜかない)があるので，この機種用であれば現物も評価できると思う。

〔回答者：END〕

Q ゼビウスのジェミニ誘導の動きはどのようになっているのでしょうか？

〔鯖江市・匿名希望の吉沢くん〕

A 最近プログラムから遠ざかっていたから，プログラム部門には出番がないと思っていたけど，これはむずかしいようで簡単だからボクでもわかるゾ。

まず弾の位置をＸＹ座標でXa，Ya，その速度（1回のループで弾が進む）をVx，Vyとし，自分の位置をXb，Ybとすると，

```
Sx＝Xb－Xa
ＩＦ　Sx＜0　ＴＨＥＮ
  Vx＝Vx＋1
ＩＦ　Sx＞0　ＴＨＥＮ
  Vx＝Vx－1
Sy＝Yb－Ya
ＩＦ　Sy＜0　ＴＨＥＮ
  Vy＝Vy＋1
ＩＦ　Sy＞0　ＴＨＥＮ
Vy＝Vy－1
Xa＝Xa＋Vx
Ya＝Ya＋Vy
```

という計算を入れればよいわけだ。実にいい加減な方法なんだけど，ゲームはまじめな数値計算じゃないんだから，それっぽく見えれば十分だということを考えよう。

〔回答者：END〕

※　※

遠藤雅伸先生の特別講座 －プログラマーになるには②－

さあ，今月の特別講座は，先月号に続き『プログラマーになるには』の第2回め。

先月号では。プログラマーと呼ばれる職業にはどんな種類があるかを紹介した。

今回は，もう一つ残された（まだ，いろいろあるのだが…）ゲーム・プログラマーについて。ところが，これはあっても直接役には立たない，お遊びのプログラマーである。趣味のプログラマーなどがこの仲間に入るが，プロとして存在するのはゲーム・プログラマーぐらいである。プログラマーの世界を音楽にたとえると，前号の三つはクラシックなどの本当の音楽で，これは歌謡曲やアイドルなどの色物にあたり，歌がうまいよりもかわいいほうが受けるように，本質のプログラムのできよりもおもしろさが優先する。

さて，ここで四つのプログラムを比較してみよう。まず1のプログラムは一番高級でむずかしく，バグが許されないうえに常により使いやすいようにバージョンアップしなければならない。2のプログラムはまず正確であることが必要で，しかもより高速なことが望ましい。3のプログラムは正確でバグのないことがあたりまえで，プログラマーにかかる責任は重大なものになる。4のプログラムはプログラムとしては最低で，バグがあってもいいし正確でなくてもいいうえに，まちがっていてもＯＫといういいかげんな物である（ただしそれが許されるのはおもしろい場合に限るが…）。

プログラマーをめざしている人には，コンピュータが好きで，コンピュータのことがもっとよく知りたくて，優れたプログラマーになりたい人と，プログラマーがカッコいいからなりたい人がいると思う。

もしキミが本当のプログラマーをめざしているのなら，コンピュータの勉強をしてＯＳを作るようなプログラマーになるべきだ。そのためには電気工学や電子工学などの大学を卒業してコンピュータ・メーカーに入るのが一番だ。

もしキミがプロのプログラマーになりたいならば，プログラムの勉強をしてフォートランやコボルなどのコンピュータ言語を覚えることが必要だ。

しかし，プロのプログラマーは常に自分の作ったプログラムを使う人のことを考え，使いやすく正確なプログラムを作ることを忘れてはいけないぞ。

もしキミがゲーム・プログラマーになりたいんだったら，本当にプログラマーになりたいのかどうかもう一度よく考えてみることだ。ゲーム・プログラマーになるという決断は学校をでてからでも遅くはないし，ゲーム・プログラマーだったらなにもプログラムの勉強をする必要なんかない。ゲーム・プログラマーになれるかなれないかは，『運』にかかっている。だったら他のことを勉強しておいて，ゲーム・プログラマーになってからプログラムの勉強をすればいいわけだ。

ゲーム・プログラマーの勉強だけをしてきて，運悪くなれなかったらもう手遅れになってしまう。

だいたいプログラマーのことがわかったと思うけど，趣味でプログラムを作るのと仕事でプログラムを作るのはちがうから，まじめに考えて勉強は勉強，コンピュータはコンピュータでやってほしいと思う。

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自分の住所，氏名，年令，電話番号は必ず書くこと。
③質問は封書かハガキにきちんと書き，係名と部門名を必ず書いてください。

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(いずれかを記入)

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 カシオのMSXパソコン「PV−16では，なぜ拡張BOXを通してじゃないと64Kバイト増設RAMカートリッジは使えないのですか？

また，SELECT KEYは何に使うのですか？ 〔広島市・**田中真一郎12才**〕

A PV−16は，64KBの大容量RAMを使用する場合についてのみ，その電源供給やメモリ保護などの点から，本体ではなく，拡張ボックスを使用するしくみになっています。

また，SELECTキーは，ESCキーと同様に，MSXが将来，通信端末として使われる場合に備えて配置されたものです。

〔回答者：**サンダース軍曹**〕

Q カシオのMSXパソコン「PV−7」のことで，友だちが，「PV−7ではカードソフトが使えない」と言っているのですが，本当に使えないのでしょうか？

〔山口県下松市・**坂井 勲12才**〕

A PV−7はMSX仕様ですので，カードソフトがMSX用であれば，当然使用できます。ただし，カードソフトの場合，カートリッジ・スロットへ差し込むための専用コネクタが必要になると思います。

〔回答者：**サンダース軍曹**〕

Q パソピア7でFM音源を使用できますか？

また，パソピア7でカラー機能をアップさせるソフトはありますか？あるとしたら，何という名で，どんな内容ですか？それはいくらぐらいで，どこで売っていますか？

〔秋田県仙北郡・**泉 利育15才**〕

A パソピア7は，FM音源を備えていないので，外部のハードウエアが必要となります。しかしパソピア7用のFM音源アダプタは市販されていないからムリですネ。

カラー機能を使うソフトは，125色が使える「GRAPHIC 7」（価格4,800円）と4,600色が使える「DIGITAL PAINTER」（価格5,800円）の2本があります。このソフトの詳細についての問い合わせは，下記でお受けしています。

パソコンサロン秋葉原：☎03−255−0901

パソコンサロン大阪：☎06−344−0765

〔回答者：**picのBell**〕

Q ぼくは，昨年TOSHIBAのMSX$_2$（HX−23）を購入しましたがVRAMは64Kバイトです。VRAM128Kバイトのソフトは動かすことができるのでしょうか？また，VRAMを128Kバイトに拡張することができるのでしょうか？教えてください。

〔三重県三好郡・**中浦俊治17才**〕

A HX−23は，VRAM64Kバイトですから128Kバイト用のソフトは動かせません。

動かすためには，VRAMを128Kに増設することです。最寄りの東芝サービスステーションで対応しますのでご相談してください。

〔回答者：**IQスター**〕

Q ファミコンに，ディスク・システムが発売されますが，ファミリーベーシックといっしょに使えますか？使えないのなら，使えるようにベーシックの形を変えるなりしてくれるのですか？ 〔静岡市・**山田貴弘13才**〕

A ファミコン・ユーザーのかたがたの，ご要望を知って，検討したいと思っています。現在は調査中の段階です。

〔回答者：**ヤスベェー**〕

Q ファミリーベーシックのPOKE文で音楽を鳴らす方法を教えてください。

〔神奈川県相模原市・**EFG13才**〕

A カスタムCPUの内部構造を熟知して使わないと，暴走するなど，他の各部の働きをそこなう場合があります。そのため，一般の人には，マシン語に関わる事項は公開していません。 〔回答者：**ヤマベェー**〕

影：このような質問は断空我先生の「レスキュー・ファミコン」コーナーに送ってくださいね！

Q FM−NEW7には漢字がほんの少ししかありませんが，オプションの漢字ROMというのは付けられますか？もし，付けられるとしたら価格はいくらぐらいですか？

〔福岡県田川郡・**村上邦夫13才**〕

A FM−NEW7は，本体にオプションの漢字ROMカード（MB22405 価格3,500円）を付けると日本語処理が可能になります。JIS第1水準2,965種の漢字のほか，カタカナ，英数字など合計3,418字が使用できます。

〔回答者：**FM−77エビ**〕

Q FM−7で中間色をだすには，どうすればいいのですか？教えてください。

〔長野県岡谷市・**遠藤貴幸15才**〕

A FM−NEW7では8色しか指定できませんので，複数の色を1ドットずつ交互に配置して中間色のイメージを作ります。

リスト1にプログラム例をご紹介しますので，試してみてください。

〔回答者：**FM−77エビ**〕

Q 富士通のFM−77D2とFM−7のBASIC，マシン語はフルコンパチですか？

コンパチでないのなら，どんな点が異なっているのか教えてください。

〔岐阜県高山市・**安田博昭14才**〕

A FM−77D2とFM−7のBASICはフルコンパチブルです。マシン語レベルでもほとんど互換性がありますが，BIOS関係のアドレスが多少ちがいますので，サブROM，モニタ，ブートROM，イニシエータなどのアドレスを使うと正常に動作しない場合がありますので，購入の際は，ショップの人に相談してください。

なお，FM−77D2とFM−77L2／L4は完全互換です。

また，FM−77AVは，FM−77D2と上位互換がありますので，FM−77D2上で動くプログラムは77AV上でも動きます。

〔回答者：**FM−77エビ**〕

《リスト1》中間色表現のサンプル・プログラム・リスト

```
10 DEFINT P
20 DIM PX(100),PY(100)
30 '
40 '
100 '*****MAIN*****
110 CLS:CIRCLE(319,99),50
120 PX=319:PY=99:C1=1:C2=7
130 GOSUB 1000
140 END
150 '
160 '
1000 '*****TILE PAINT SUBROUTIN*****
1010 TSP=0
1020 UFLG=0:DFLG=0
1030 IF NOT POINT(PX,PY) THEN PX=PX-1:GOTO 1030 ELSE PX=PX+1
1040 IF POINT(PX,PY) THEN 1110
1050 IF (PX+PY)MOD2=1 THEN PSET(PX,PY,C1) ELSE PSET (PX,PY,C2)
1060 IF NOT POINT(PX,PY-1) AND UFLG=0 THEN 1065 ELSE 1070
1065 UFLG=1:PX(TSP)=PX:PY(TSP)=PY-1:TSP=TSP+1:GOTO 1080
1070 IF POINT(PX,PY-1) AND UFLG=1 THEN UFLG=0
1080 IF NOT POINT(PX,PY+1) AND DFLG=0 THEN 1085 ELSE 1090
1085 DFLG=1:PX(TSP)=PX:PY(TSP)=PY+1:TSP=TSP+1:GOTO 1100
1090 IF POINT(PX,PY+1) AND DFLG=1 THEN DFLG=0
1100 PX=PX+1:GOTO 1040
1110 IF TSP>0 THEN TSP=TSP-1:PX=PX(TSP):PY=PY(TSP):GOTO 1020
1120 RETURN
```

Q FM77AVでは，パソコン通信をすることはできないのですか？もし，できないなら，パソコン通信ができる機種を発売する予定はありますか？

〔埼玉県和光市・**大久保健志16才**〕

A FM77AVは，パソコン通信にも使用することができます。オプションのRS－232Cインターフェース・カード（MB22406 価格15,000円）と音響カプラ（MB27702 価格49,800円）を利用すれば，一般の電話回線を使って，手軽にパソコン通信を楽しむことができます。通信用ソフトも数多くそろっていますので，用途により選べます。

〔回答者：**FM－77エビ**〕

Q NECさんに質問します。ぼくはPC－6601SRでパソコン通信をやりたいんですけど，どういうシステムが必要になりますか？なるべくお金がかからないほうがいいんですけど。

〔大阪府茨木市・**鄭　正一13才**〕

A パソコン通信にもいろいろな種類がありますが，一般的なものとしては，300bps無手順で行うものですね。

PC－6601SRで必要になるハードウエアとしてはつぎのものです。

①RS－232Cインターフェース
PC－6061SR　価格6,500円

②RS－232Cケーブル
PC－CA601　価格7,500円

③音響カプラ
PC－8268　価格48,900円

PC－6061SRはジャンパ・スイッチを1番に差し込んでください。これで300bpsの指定になります。

さて，つぎはソフトウエアが必要なわけですね。もし自分が接続したいネットワークでPC－6601SR用の通信ソフトを販売していればそれを購入してください。

それ以外はご自分でBASICで作ることもむずかしくはありません。その他にはPC－6001用のターミナル・ソフトPCS－6002R（価格9,800円）を使う手もありますが画面表示が32文字×16行になってしまいますので，画面表示指定のできるネットワークの場合には有効だと思います。

〔回答者：**Mr.66**〕

Q PC－8801FR/MRには，Nモードがなくなってしまいましたが，PC－8001のCP/Mは使えるのでしょうか？

〔埼玉県南埼玉郡・**浜野幸一**〕

A PC－8801mkIIFR/MRでもPC－8001のCP/M（PCS－101－1W，PS80－101－2W）を使うことができます。FR/MRは仕様上にはN－BASICはありませんが，従来の8800シリーズ用ソフトでN－BASIC上で動作するソフトがあるため，それらの互換性を考慮してN－BASICのROMを残しています。

ただし，N－BASICへはスイッチでは切りかえられません。ソフトで切りかえることになります。手順はつぎのとおりです。

①N_{88}－BASICとV1，Sモードで立ちあげます。

②CP/Mのシステム・ディスクをセットします。

③NEW ON 1を入力します。

以上の操作で立ちあがります。

〔回答者：**PC－88浩**〕

Q PC－9801VM2についての質問です。PC－9801VM2は2HD，2DD自動切りかえができるそうですが，2DDのソフト（98F，M用）も使用できるのですか？

また，PC－9801VM2用のジョイスティックはあるのですか？あったらその名と会社名を一つあげてください。

〔香川県高松市・**松田慎一12才**〕

A PC－9801VM2のCPUはPC－9801E/F/MのCPUと上位互換性を持っていますので，PC－9801F/M用のソフトは5″ 2HD，5″ 2DDの区別なく，ほとんど使用できます。ただし，8086に比べてCPU実行速度が速いためPC－9801E/F/M用ソフトのうちCPU実行速度に依存したソフトにROMの絶対番地を使ったものには一部正常動作しないものがありますので，十分注意してください。

また，ジョイスティックは，サウンドボード（PC－9801－26）を使えば接続できます。ジョイスティック本体は，PC－6052が使用できます。ただし，この構成は，ハードウエアのみで，コマンド・レベルでのサポートはされていませんので，MSX仕様ジョイスティック・サポートの市販ソフトをお使いください。

〔回答者：**PC－98聖奈**〕

Q NECさんに質問！PC－8801mkIISRで動く通信ソフトはどんなものがありますか。

〔千葉県松戸市・**増田正史12才**〕

A PC－8801シリーズでパソコン通信を楽しむのに必要なソフトは，予算に応じて，つぎの中からお選びください。

①タダ，のコース
N_{88}－BASICを立ちあげて，TERM″××××××″（ターム文）でアクセスする。

②25,000円コース
コンピュータアプリケーションズ（☎03－263－7241）から発売されている商用DB検索システム（漢字対応）というソフトを買う。

③30,000円＋αコース
NECが発売しているモデムボード（PC－8801－12 価格30,000円ただし，工事費別）を買って，それに添付（てんぷ）されている漢字ターミナル・ソフトを使う。

①，②の方法では，RS－232Cケーブル（PC－CA601 価格7,500円）と音響カプラ（PC－8268 価格48,900円）が必要になりますから，何も持っていない人は，③の方法が一番割り安になると思います。

〔回答者：**PC－88かほる**〕

Q PC－8801mkIIFR用の漢字BASIC（付属品）をPC－8801mkIISRで使うことは可能なのでしょうか。また，漢字BASICの価格を教えてください。

〔北海道札幌市・**海沼大輔15才**〕

A PC－8801mkIIFRに添付されているのは漢字BASICではなくN_{88}－日本語BASICと言います。この日本語BASICはPC

－8801mkIISRでも問題なく動作します(日本語BASICはN88－BASICのV2モードで動くため，このモードがないPC－8801/mkIIでは残念ながら動きません)。

SRをお持ちのユーザーのために日本語BASICを別売しています。

PC－8834FR－2W(K) 価格10,000円

この中にはN88－日本語BASICマニュアルとユーティリティ・マニュアルが一冊ずつ付いています。

〔回答者：PC－88かほる〕

Q MB－H1は96Kバイトまで拡張できると広告に書いてありますが，拡張BASICは64Kバイトまでしかできないんじゃないですか。本当にできるとしたら，どうやるのですか。

〔岡山県真庭郡・畑中　実15才〕

A 96KBまで拡張できるのはRAM容量のみであり，MSX規格の64KBの拡張RAMのカートリッジを使用すれば利用できます。BASIC容量としては32KB以内です。

〔回答者：グッドS1〕

Q S1シリーズにはX1ターボなどのような漢字BASICが使える機能，またはソフトがありますか。ないとすれば，そのような機能が使えるようになるものを日立さんで発売する予定はありますか。

〔千葉県館山市・平田幸男14才〕

A 「漢字DISK BASIC」というソフトがあり，2D版，2HD版，8インチ版の3種類のソフトを発売しています。

機種名，価格はつぎのとおりです。

MA－S104(2D版) 価格10,000円

MA－S105(8インチ版) 価格15,000円

MA－S106(2HD版) 価格10,000円

〔回答者：グッドS1〕

Q 日立のS1には2HDと2Dタイプのディスク・ドライブがありますが，2HDのドライブで2Dのディスケットを使用することができますか。〔東京都豊島区・鵜飼　淳15才〕

A 直接，使用することはできません。ただし，データについては，本体に2Dと2HDのディスク・ドライブを接続して「DISK BASIC」のソフトを使用すれば，変換して使用できます。

品名：DISK BASIC (S1/30, 40には付属)

機種名：MA－S103　**価格**：15,000円

〔回答者：グッドS1〕

Q MZ－2500のボイスレコーダは，ユーティリティ・ソフトを使うと，カセットへのコピーが可能とマニュアルに書いてありますが，実行したらどうしても「失敗」となってしまいます。どうしてでしょうか？

《リスト2》MZ-2500のユーティリティ・ソフトの修正プログラム・リスト

――― 追加　～～～ 変更

BASIC-M25の場合

(変更前)
```
10 verify on:option screen 2:clear &HC000:init "crt2:320,200,16":
   if LO=0 then bload "ﾌｫｰﾏｯﾄ&ｺﾋﾟｰ.obj"
```

(変更後)
```
10 new on 3:verify on:option screen 3:clear &HC000:init
   "crt2:320,200,16":poke $561,$20,$B0,$20,$B0,$20,$B0,$20:if
   LO=0 then bload "ﾌｫｰﾏｯﾄ&ｺﾋﾟｰ.obj":poke $F2DE,$31:poke $F053,$44
```

BASIC-S25の場合

(変更前)
```
10 verify on:option screen 2:clear &HC000:init "crt2:320,200,16":
   if LO=0 then load "ﾌｫｰﾏｯﾄ&ｺﾋﾟｰ.obj"
```

(変更後)
```
10 new on 3:verify on:option screen 3:clear &HC000:init
   "crt2:320,200,16":poke $561,$20,$B0,$20,$B0,$20,$B0,$20,:if LO=0
   then load "ﾌｫｰﾏｯﾄ&ｺﾋﾟｰ.obj":poke $F2DE,$31,:poke $F053,$44
```

注) BASIC-M25において「poke $561,$20,」を正式には「poke &H561,&H20,」と表しますが，上記でも問題ありません。

〔富山県魚津市・岡本信治14才〕

A いつも完璧を目指しているスーパーMZですが，残念ながらご指摘の「フォーマット＆コピーユーティリティ」に不具合が発生してしまいました。誌上をおかりして深くおわびいたします。

さて肝心の対応方法ですが，BASICを使って修正できますので，早速お試しください。まずBASIC－M25かS25のどちらか，使用しているほうを起動します。それから〝フォーマット＆コピー〟ユーティリティをロードして行番号10の部分を**リスト2**のように変更してください。

今後もさらに完璧なスーパーMZに育てていきたいと思いますので，たくさんの情報をお待ちしています。

〔回答者：MZいちばん〕

Q MZ－2500で，アイワのモデム「PV－2123」を使ってパソコン通信ができますが，「ボイスコミュニケーション」を使用し，留守番電話ができるのでしょうか。もしできるとしたら，RS－232CのA，Bどちらのチャンネルに接続するのですか？

〔大阪府高槻市・歌丸茂雄14才〕

A 残念ながらできません。MZ－2500用のボイスコミュニケーション・インターフェース(MZ－1E26)を使って留守番電話を行うためには，専用モデムホン(MZ－1X19)が必要です。

なぜかといいますと，まず「PV－2123」にはボイス・コネクタがありません。MZ－2500で留守番電話を行うときには，当然内蔵のボイスレコーダを使用しますので，ボイスコミュニケーション・インターフェースには，これをコントロールするための端子(コネクタ)が付いています。このコネクタと接続するためのコネクタがモデム側にも必要なわけです。

もう一つの理由はモデム側からパソコン側にCI信号(電話呼びだし)を送れるものでなければならないということです。ボイスコミュニケーション・インターフェースには，留守録ROMというROMが付属してあり，このROMをMZ－2500本体に装着しておきますと，MZ－2500システムの電源をリモート状態（電源をほぼ切った状態）にしておいても，電話がかかると自動的にシステムの電源が入るようになっています。このときMZ－2500に電話がかかってきたよと教えてくれるのがCI信号なのです。

これらの機能を備えているのはモデム電話(MZ－1X19)しかありません。なお，同様に留守番電話はできませんが，パソコン通信を手軽に楽しむための低価格なモデム・ユニット(MZ－1X22 価格21,800円)が発売になりました。

〔回答者：MZいちばん〕

Q MZ－1500で，64KバイトのRAMを増やすことができますか(NEW ON命令以外で)。もし，できるとしたらどうやってやるのですか。

また，MZ－1500用のフロッピーディスク・ドライブはありますか。

〔北海道登別市・大高　淳15才〕

A MZ－1500のメインメモリである64KBを増設することは，残念ながらできません。ただし，64KBの容量を持つRAMファイル(MZ－1R18)がオプションとしてありますので，データ部分をこのRAMファイルにセーブすれば，メインメモリはプログラムのみに使用できますので効率があがります。

また，MZ－1500用のフロッピーディスク・ドライブは，MZ－1F07（価格158,000円)が準備されています。このフロッピーディスク・ドライブには，インターフェースおよび接続ケーブルが付属されていますので，MZ－1500本体の内蔵スロットを使って接続できます。

〔回答者：MZいちばん〕

Q ぼくはMZ－700のS－BASICをQDに転送したのですがこのS－BASICでゲームを作って，それをQDにSAVEできるのですか？方法を教えてください。

もう一つ，PCGの意味がどうしても理解できません。教えてください。

〔神奈川県横浜市・ミスターX〕

A MZ－700のS－BASICはQDをコントロールする命令を持っていませんので，S－BASICで作ったプログラムをQDにSAVEすることはできません。

しかしながら，MZ－1500に付属のQD－BASICを使用すれば，MZ－700用S－BASICのアッパー・コンパチ（上位互換）であり，かつQDにも当然SAVEできますので，こちらの使用をおすすめします。

もう一つの質問については，数百種類もの文字や記号などのキャラクタ・パターンをMZ－1500は覚えています。ところが，その中にもないようなキャラクタを使いたいときは，自分でそのキャラクタを作ることができます。そのときに使うのがPCG（プログラマブル・キャラクタ・ジェネレータ）です。

PCGを使う利点は，文字を表示する速さと同じ速さで自由なパターンを表示できることです。1ドットずつ描いていくグラフィック命令を使うよりは速く同じパターンが，PCGを使って描けるわけです。MZ－1500には，このPCGを手軽に定義できるユーティリティ「パターン・エディタ」が付属していて，「パターン・エディタ」で使ったPCGを，BASICで使うこともできますので大変便利です。

〔回答者：MZいちばん〕

Q ベーマガ2月号にMZ－2500用のゼビウスのことが載っていましたが，テンキーで操作するところで，7 9 1 3のキーで斜めに移動するらしいですが，もしかしてMZ－2500はX1と同じで同時にキー判断できないのではないでしょうか。MZ－2000のように8と4キーで斜めに移動しないのでしょうか？

〔秋田市・加藤直人17才〕

A ご心配なく。MZ－2500でもMZ－2000同様，二つのキーから同時に入力することができます。ちなみにMZ－2500用ゼビウスも，8と4のキーを同時に押せばソルバルウが左斜め上に移動します。

〔回答者：MZいちばん〕

Q パソコン通信について質問ですが，X1Fモデル20で，周辺機器を使ってパソコン通信はできますか？また，パソコン通信用のソフトはありますか？

〔千葉県市川市・鈴木秀明13才〕

A シャープは昨年12月にX1turboシリーズ用のパソコン通信ソフト〝turboターミナル〟を発売し，ご好評をいただいております。X1シリーズ用通信ソフトのご要望も多く，開発をすすめております。

〈予定仕様〉

パソコン通信用ソフトウエアに，簡易モデム，RS－232Cケーブル，モジュラー・ケーブルをセット。

X1シリーズだけでなく，X1turboシリーズでも使用可能。

なお，「モデムターミナル」の詳細については**シャープ(株)ソフト開発部「マイコンBASICマガジン」係 ☎03－260－1161(大代表)**までお問い合わせください。

〔回答者：多田太郎〕

Q X1Fでは，X1のソフトが使えるようですが，X1ターボIIで，X1やX1ターボなどX1シリーズのソフトが使えますか？

〔長野県諏訪郡・久保田裕敬12才〕

1月号で，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，と多田太郎さんはお答えになられましたが，実際は使えないものがあるようです。本当はどうなんですか？

〔京都府城陽市・新　勝18才〕

X1turboとX1turboIIのソフトの互換性はどうなっているのですか？

〔神奈川県相模原市・千喜良稔12才〕

X1turboでX1用のソフトは使えますか？また，turboIIではどうですか？

〔長崎市・吉木　茂15才〕

X1ターボIIではX1ターボのソフトは使えないのですか？

〔三重県桑名市・サルとアモイ15才〕

ぼくは，将来X1turboIIを買おうとしている者ですが，X1turboIIで，X1turbo用のソフトが使えますか？また，X1turboIIはグラフィックが何ラインモードなのでしょうか？

〔新潟県柏崎市・相澤政彦15才〕

影：1月号で，同様の質問についてお答えしましたが，回答が不十分だったせいか，今だに多くの質問が届いています。今月号の回答をよく読んで，同じ質問はくり返さないようにお願いします。それでは回答をどうぞ!!

A X1turboシリーズは，X1シリーズの上位コンパチブルとなっています。X1turboシリーズは，X1シリーズのソフトウエアはすべてご使用いただけますが，X1シリーズではX1turbo専用のソフトウエアはご使用いただけません。ゲームソフトでも，X1turboシリーズ特有の機能400ライン・グラフィックス等を使用したものがあり，これらのソフトウエアは，X1シリーズでは動作しません。X1シリーズ（X1Fも含む）をご使用のかたは，X1turbo＆X1シリーズ用と明記してあるソフトウエアをお買い求めください。

〔回答者：多田太郎〕

Q X1turboモデル30で，初期モード・スイッチや，DEVICE命令，Disk Type）設定ユーティリティで内蔵の5インチ・ドライブ0または1を2DD，または2HDに設定して使用できるのですか？

〔山梨市・平山哲也15才〕

A X1turboシリーズは，5″フロッピーディスクを4ドライブ接続することが可能です。モデル30に内蔵されているフロッピーディスクは，2D専用タイプですので，2DDや2HDタイプとしては使用できません。

2DD，2HDタイプのディスク・ドライブCZ－520Fが発売予定になっていますが，このタイプの設定は，BASIC付属のユーティリティ・ソフト，またはDEVICE命令にて設定できます。

なお，CZ－520Fの詳細については未定です。

〔回答者：多田太郎〕

Q X1Fモデル20で使えるマウスはありますか？また，X1専用のマウスはありますか？

そのマウスに対応するグラフィック・ツール，またはゲームはありますか？

〔埼玉県川越市・鳴野安哲14才〕

A 現在，RS－232Cマウスボードの発売を予定しております。このインターフェースを装着すると，マウスが使用できます。使用できるマウスとしては下記のものがあります。

①CZ－114SF：「嬉楽画ターボ」に付属しているマウス。標準価格17,800円（ただし，X1シリーズでは，グラフィック・ツール「嬉楽画ターボ」は使用できません。）

②MZ－1X10：マウスのみ標準価格19,800円。

なお，X1シリーズ用RS－232Cマウスボードの価格，詳細については未定です。

〔回答者：多田太郎〕

■応募のきまり

①質問するメーカーは，1ハガキに1社とし，かならずハガキに書いてください。

②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。

③ハガキには，一番上に質問するメーカー名，つぎに質問内容を書き，下に自分の住所，氏名，年令，電話番号を書いてください。

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

すすんだデータ・レコーダ!? アイワの3機種

パソコン・ユーザーを悩ませる問題の一つに，プログラム・データのロード，セーブ不調があります。

せっかく買ったソフト・テープがロードしない，不良品だ!! なんて投げてしまう前にご一考。あんがい，データ・レコーダに原因があるのかもしれませんよ。

新しく発売されるアイワのデータ・レコーダには3機種あります。

●DR-20(価格：12,800円)　(写真1)

すでに発売されているDR－2のデジタル波形処理，2倍速ロードなどを生かし，新しい機能をつけ加えた機種です。まず，最近では，ゲームの効果音として，声やサウンドの入ったソフトが増えていますが，そんなソフトに対応できる音声再生機能つき。

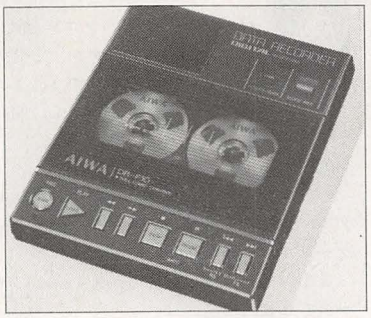
モーター・ボタンを使ってセーブ時に不要な部分の音をカットするレック（レコーディング）・ミュート機能や，データの有無がわかるデータ・インジケータ，いろいろな市販ソフト・テープに対応できるようフェーズ切り替えもついています。



《写真1》 DR－20



《写真2》 DR－150



《写真3》 DR－F10

●DR－150(価格：75,000円)　(写真2)

こちらは，RS-232Cインターフェースとカセット・インターフェースを持ったことで，広範囲に使用できます。左チャンネルに入った音声と，右チャンネルに入ったデータとを同時に再生できる音声再生機能，前後1ファイルの頭だしとデータの終わりを検出できるファイル・サーチ，データのセーブ終了後自動的に約6秒間の無録音状態をつくるオートレック・ミュート機能もついています。

ほかにも，オート・ブランク機構（約5秒テープを走行させてブランクの状態をつくる），4電圧対応などで，かなり使いやすくくふうされているといえます。

●DR-F10(価格：20,600円)　(写真3)

ビジネスにも使えるデータ・レコーダとして企画されたのがこれ。コンデンサー・マイクを内蔵し，VOICE RECボタンでファイル名を音声で録音。なんと，声によるファイル検索ができるのです！ 小型・薄型タイプなので，そのまま会議に持ちこんでメモとしても使えます。

仕事や家庭でワープロを使う人も増えていますが，作ったデータをしまっておくのにもこんなデータ・レコーダなら使いやすそうです。ちなみに，60分テープ1巻にA4版原稿でだいたい約24枚（うらおもて使用）分のデータが入るそうですから，ためしてみてはいかがかな？

問い合わせ先：〒110 東京都千代田区神田須田町2-9 アイワ株式会社宣伝課「マイコンBASICマガジン」係

シャープからディスプレイ2機種

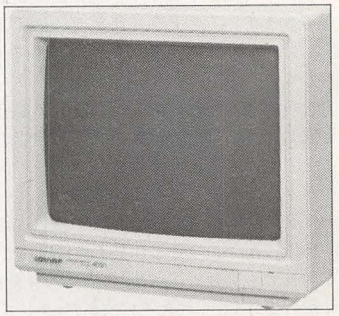
シャープから，14型カラー・ディスプレイ「CU－14AG1」と9型ペーパ・ホワイト・ディスプレイ「MD－9P1」が発売になりました。

●CU－14AG1(価格：89,800円)(写真4)

これは，高解像度（ドットピッチ：0.39ミリ）ハイコントラスト・ブラウン管を搭載。解像度640×400ライン，4,050文字です。カラー表示は，無限色対応のアナログ入力信号方式。4,096色の表示能力を持つパソコンが増えていますが，それらの色彩を忠実に表現できます。

●MD－9P1(価格：34,800円)

ワープロ専用なら，白黒画面のほうが目もつかれません。こちらは，ペーパ・ホワイト螢光体の高解像度ノングレア・ハイコントラスト・ブラウン管を採用。平面に近い画面で見やすくなっています。解像度は640×400ライン，最大4,050文字を表現。映像補正スイッチがついていて，表示文字の縦線と横線の明るさを適正な状態に設定できます。



《写真4》CU14AG1

問い合わせ先：〒329-21栃木県矢板市早川町174 シャープ電子機器事業本部テレビ事業部「マイコンBASICマガジン」係

シャープX1/ターボ用周辺機器新発売

「CZ－8PK3」(写真5)は，X1／ターボ用で漢字，英数字，ひらがな，カタカナに加え，スーパー，サブ・スクリプト文字も印字できる24ピンドット・マトリクス・インパクト・プリンタです。

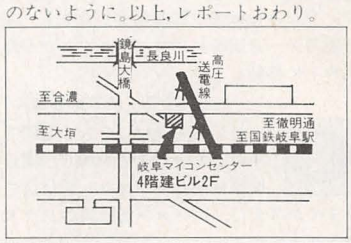
岐阜マイコンセンター

●〒500 岐阜県岐阜市鹿島町8－43 錦声ビル2F　☎0582－51－6338
●営業時間10：00～20：00　●定休日 水曜日

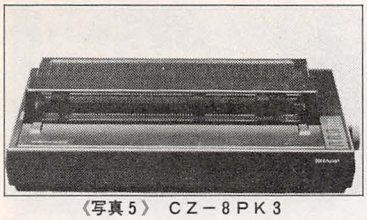
ハード，ソフト，ナムコグッズと3拍子そろったパソコンショップは，そうあるものではありません。岐阜マイコンセンターは，そんなパソコンショップの一つだ。つまり，このショップに来れば，パソコンに必要なものは何でもそろうというわけ。

間もなく進入学のお祝いの時期で，みんなのパソコンに向けるまなざしも一段と輝きを増すころでしょう。

そこで，担当の坂さんに，近く行われるイベントについて聞いてみました。答えは非常に簡単。「当店は，1年中バーゲン・セールを行っています。どのお店よりもお値打ちにいたしますので，ぜひ一度お出掛けください」ということでした。何とたのもしい一言でしょう。あ，それから岐阜マイコンセンターでは，坂さんにたのめば，パソコンは店で使えるが，レンタルはしていないのでまちがいのないように。以上，レポートおわり。



※3月号256～264ページの「ロードランナーIII大解析」にあやまりがありました。12面の写真10で，下にいる敵は右下に移動することはできません。また，16面と26面では2万点ボーナスを取ることはできません。おわびして，てい正いたします。



《写真5》 CZ－8PK3

印字は高速で，ふつう文字なら120文字/秒(通常60文字／秒)，漢字は80文字／秒(通常40文字／秒) が可能です。なお，漢字は第1水準3,489文字 (JISコード準拠) が印字できます。価格は189,000円です。

また，印字幅のせまい「CZ－8PK4」は価格158,000円です。

同時発売のハード・ディスク「CZ-500H」は，5.25インチの小型設計。最大10.27メガバイトの記憶容量で高速アクセスが可能です。価格は348,000円です。

問い合わせ先：〒545 大阪市阿倍野区長池町22-22シャープ株式会社ソフト開発部「マイコンBASICマガジン」係

英和辞書＋ワープロつき！ソニーの新しいヒットビット

ソニーのMSX，ヒットビット・シリーズの新製品は，**「HB-11(ヒットビット「U」)」**です。まず第1の特徴は，中学1～3年までの英語教科書にでてくる英単語約2000文字が，英語辞書として収められていること。英単語を使ったゲーム・ソフト(テープ版)も付属されていて，英語学習ができます。

また，日本語ワープロ・ソフトと標準漢字ROMを内蔵しているので，プリンタ(別売) と組み合わせれば日本語ワープロとしても使えます。



《写真6》 HB－11

メイン・メモリは64Kバイト。内蔵ROMは256Kバイト (英和辞書，ワープロなど含む) です。ゲームに便利なカーソル・ジョイスティック，二つのカートリッジ・スロットつき。CRTインターフェースは，RFとビデオ出力の二つです。価格は48,000円です。

問い合わせ先：〒131 東京都品川区大崎局内ソニー(株)国内営業本部「マイコンBASICマガジン」係

DEMPA／ペンタン新製品のご案内

知る人ぞ知る，DEMPA／ペンタンのキャラクター・グッズ・プロデューサー，SUZUKI君から新製品を紹介してもらいましょう。

『こんにちは！SUZUKIです。ボクがプロデュースしたナムコグッズを愛用してくれてありがとう。

さて，進入学シーズンにピッタリの新製品をご紹介します。

★パックランド・ファンタジー・パック

カンペン＋ペン・スタンド＋エンピツ6本＋シャープ・ペン＋替えシンのごうかセット(価格1,800円)。

★パックランドのトレーナー

お待たせしました(価格4,300円)。

★ナムコ・キャラクター・バッジ

パックマン，マッピー，パックランド，ドラゴンバスター，ディグダグII，ドルアーガの塔，グロブダー，スカイキッド……とズラリとりそろえます。くわしくはカラー広告ページを見てください。

みなさんからの希望にも応じます。「こんなもの作ってほしいなあ」なんていう意見をハガキに書いて，電波新聞社デザイン部のSUZUKIまで送ってください。』

ルパン3世・カリオストロの城 PC－8801版発売

すでにFM－7版で発売中のソフト「ルパン3世―カリオストロの城―」が，PC－8801シリーズで発売になりました。

これは，ご存じ，同名アニメをロールプレイング・ゲームにしたもの。ルパン，五右エ門などのキャラクターになって，カリオストロ城に忍びこみます。当然，各キャラクターともアニメどおりの個性を持ち，同じイメージで再現されていきます。



《写真7》 一見の価値はあるクラリスのCG



《写真8》 城の内部は3D画面で表示される

また，ゲームのはじめにでてくるグラフィック・デモは，なかなかのもの。アニメ界の永遠のヒロイン，クラリスちゃんがCGで画面いっぱいに表示されて，ファンなら思わず感動!!ものです。ディスク2枚組で，価格は7,800円です。

問い合わせ先：〒100 東京都千代田区有楽町1-2-1 東宝株式会社ソフト事業部「マイコンBASICマガジン」係

ラジアメ・ナムコファンの集い福岡大会のお知らせ

ナムコ提供の人気ラジオ番組〝ラジオはアメリカン〟(TBS，RKB毎日，他15局)の公開録音を中心とした，ナムコファンの集いが，いよいよ福岡で開かれます！

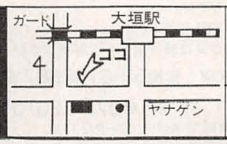
日時： 4月4日(金) 13:00～15:30

場所： 都久志会館 (福岡市中央区天神4－8－10 地下鉄天神駅歩8分)

※入場方法： 抽選で650名に入場券をさしあげます。

あて先：〒102 東京都千代田区麹町郵便局私書箱36号 ラジアメ・ナムコファンの集い福岡大会「M・B・M」係

官製ハガキに住所・氏名・年令をかいて

進入学 就職 おめでとうセール 3月21日㈷▶4月29日㈷
決算棚卸しセール
●NEC、シャープ、富士通、他 人気パソコン特選セット 限定特価販売！
●ファミコン・セガゲームソフト、各機種パソコンソフト10～20%引
～詳しくは、おたずね下さい。～
ナムコグッズ好評販売中
マイコンパーツショップ 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)


買い替え希望の方歓迎！
お気軽に御相談下さい。下取り交換します。

で・ば・ぐ 3月号251ページ ペーパーアドベンチャーに訂正があります。
92……女と再び話す➡109としてください。すいませんでした。

HOT INFORMATION

このあて先に送ってください。しめ切りは3月25日(必着)です。

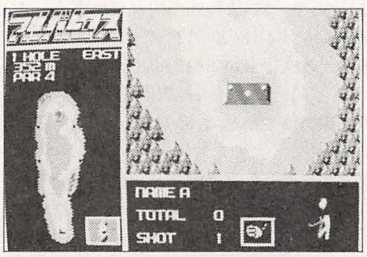
パーソナリティの斉藤洋美さんや鶴間政行さん，そしてナムコの社長さんらとともに，ゲーム大会，ビデオゲーム・ミュージック・コンサート（3月21日発売のレコード「ビデオゲーム・グラフィティ」の生演奏会とカラオケのど自慢大会）などの企画が用意されています。また，新作ゲームのプロモーション・ビデオや，ナムコグッズ即売会など，当日だけの限定品もあるそうですので，九州地区のナムコファンはぜひ応募してみてください。

日本テレネットから新作ソフト2本

大型トレーラーが主役のレース・ゲーム「アメリカン・トラック」が好評の日本テレネットから，新作ソフト2本がお目見えします。

●アルバトロス(for PC-8801mkⅡSR/FR/MR用，5インチFD3枚組8,800円)

全方向スクロールのゴルフ・ゲームで，全54ホール（3コース各18ホール）のロング・コースがデータとして組みこまれています。最大の特徴は，美しいグラフィックとなめらかなスクロールで，かなり本物に近い感覚のゴルフを楽しむことができるでしょう。クラブは14種類の中から選択でき，風向きや風速，打ちかた（スライス，フック，トップスピン，バックスピン）も選択することができます。また，「アメ・トラ」でもおなじみのオープニング・テーマ，エンディング・テーマも，FM音源でバッチり入っています。一度は，聞いてみる価値がありますゾ。



《写真9》ゴルフゲームの本格派「アルバトロス」



《写真10》こんなテレホン・カードが当たる！

●ファイナル・ゾーン(for PC-8801mkⅡSR/FR/MR用，5インチFD6,800円)

こちらは，アドベンチャー的な要素を持ったアクション・ゲーム。あなたと行動をともにする味方の数は何と4人で，状況に応じてそれぞれ個人行動をとらせたり，フォーメーションを組んで攻撃することもできます。画面ごとに変わるBGMは，全10曲(FM音源)が用意されています。

※今回発売のこの2本のソフトを買うと，先着順にお店で，日本テレネット特製のテレホン・カードをもらうことができますが，もらえなかった人のために抽選で300枚があたります。ハガキに，住所・氏名・年令を記入，パッケージのうらについている価格シールを添付して

〒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（株)日本テレネット「マイコンBASICマガジン」係

までお送りください。しめ切りは3月25日(消印有効)です。

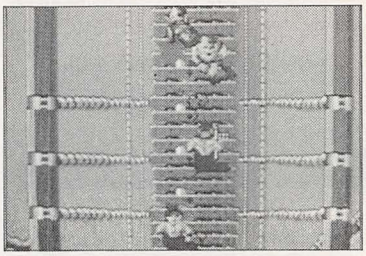
ニュー・ビデオゲームSNKの「怒(いかり)」

「T・A・N・K」「ASO」とたてつづけにヒットをとばしている業務用ビデオゲームのメーカーSNKから，新しいゲームが発売になりました。2プレイヤーで敵を撃破していく，スクロール型シューティング・ゲーム「怒(いかり)」がそれです。

操作は「T・A・N・K」のときと同様の8方向回転レバーで，ボタン二つにより銃と手投げ弾を使いわけます。敵を倒すとでてくるPOWなど，パワーパーツをひろって強くなっていき，途中からは戦車に乗ることもできます。

注意しなくてはいけないのは地中にうめこまれた地雷で，これは破壊範囲がかなり広く，誘爆することもあります。

全エリアは五つのゲートで区切られており，そこを突破するには，手投げ弾と戦車で戦うようになっています。


《写真11》ユニークなゲーム名の「怒(いかり)」

中盤から後半にかけては，敵の弾と地上物などが混じってメチャクチャにむずかしいゲーム設定。「1コインで最終面クリアは不可能！」という開発部の話ですが，さて，挑戦してみてはいかがですか？

DPマイコンソフト新作のご案内

いよいよ春ですね。進級進学シーズンになりました。特に受験生のみなさんは，暗い冬からぬけだして，パッ！と明るい生活を楽しんでおられることでしょう。

さて，DPマイコンソフトでは，3月下旬発売を目標に，新しいソフトの開発を急いでいます。その一部をざっとご紹介しておきましょう。

■MSX用ハンバーガー(ROM)

久々のMSX用ソフトの登場です。原作のおもしろさを十分に表現し，さらに一味も二味もちがうゲーム性を盛り込んで，おいしく焼きあがりました。

ぜったいにおもしろいことうけあい！くわしくは，月刊マイコンの4月号，ベーマガの5月号でご紹介します。

なお，MSX用ソフトとしてはあのデーモン・クリスタルも近く発売になります。

■X1用グロブダー

近未来のバトリングの世界がX1バージョンで登場します。50面までは，自由に面設定ができますが，51面から99面までは1歩1歩クリアしていかなければなりません。パズル的要素もあり，攻略には頭も使わなくてはなりません。ご期待ください。

■X1用マッピー(V.2)

人気を博したX1用マッピーのバージョン2が発売になります。オリジナルにあくまでも近い，超グレード・アップ版で，自信作の一つです。

■MZ-2500用マッピー

スムーズなスクローリング，楽しいFMサウンドがゲーム性を高めます。

■PC-6001mkⅡ用ボスコニアン

松島　徹氏の最新作です。例によって，アッとおどろくプログラム・テクニックでボスコニアンを移植しました。

■MZ-1500用NITHER(デーモン・クリスタルⅡ)

ワールドが五つ，51面にのぼる場面設定です。これしか今は言えません！

シャープ認定 X1ショップ TACT 宇治 タクト 小倉

X1F10	89,800	PC-8801mkⅡFR 30	178,000
RFコンバータ	15,800	14カラーディスプレイ(PC-KD852)	99,800
ソフトTHE・YOKOZUNA	15,800		¥277,800
	¥121,400		
タクト特価¥89,800		タクト特価¥228,000	

○その他の機種等はTELにておたずね下さい。
通信販売のご案内　1．まず送金の前にTEL下さい。
2．送金には現金書留又は銀行振込をご利用下さい。
振込先 京都中央信用金庫 西小倉支店 ㊟No53-0162687 タクト
〒611 宇治市小倉町南浦30－114　☎0774(20)0784
西宇治高校東へ200m 定休 水曜日 営業時間 AM11:00～PM8:30

★東芝EMI㈱では，ファミコン「ハイドライド・スペシャル」の発売を記念して「大チャレンジ大会」を開催します。いろいろおもしろい企画が用意されていますよ

東　京：3/21 10:00～5:00 銀座三越デパート屋上
大　阪：3/25 10:00～5:00 阪急ファイブ8F オレンジ・ルーム
名古屋：3/30 10:00～5:00 吹上ホール3F

全国 マイコンソフト取扱店一覧

★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。

《北 海 道》

★電波新聞社・札幌支局：札幌市中央区大通西17-2 扇寿ビル ☎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7丁目17 ☎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2条南10丁目13 ☎0155-22-7003
★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
★そうご電器さいか店：函館市松風町11-2 彩華デパート ☎0138-23-3111
★そうご電器岩見沢店：岩見沢市4条西3丁目 ☎01262-2-2300
★棒二森屋マイコン・コーナー：函館市若松町17 ☎0138-26-1211
★函館西武：函館市梁川町9-3 ☎0138-55-5511

《青 森 県》

★電巧堂チェーン十和田Ｄａｃ：十和田市稲生町17-2 ☎0176-23-7440
★電巧堂チェーン・八戸本店Ｄａｃ：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》

★マイコンショップ・エルドラード：釜石市上中島町1-1-33 ☎0193-23-7058
★電巧堂チェーン・盛岡本店Ｄａｃ：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
★電巧堂チェーン一関店Ｄａｃ：一ノ関市山目字大槻62 ☎0191-25-2440

《宮 城 県》

★電巧堂チェーン・石巻バイパスＤａｃ：石巻市南中里2-9-54 ☎0225-94-3663
★電波新聞社・仙台支局：仙台市一番町1-1-31 ☎0222-27-7211
★電巧堂チェーン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Ｄａｃ：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・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・コンピュータ・石巻バイパス：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

《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 ☎0188-64-3-61
★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 ☎01842-4-5211

《山 形 県》

★電巧堂チェーン天童店：天童市老野森1-11-6 ☎0236-53-0622
★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
★庄子デンキコンピュータ・山形：山形市七日町2-7-43 ☎0236-42-1222
★庄子デンキコンピュータ寒河江：寒河江市西根字石川西255-2 ☎0237-86-0131
★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

《福 島 県》

★庄子デンキコンピュータ・中町：郡山市中町7-15 ☎0249-22-7655
★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
★粉又・コンピュータ駅前店：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
★カトーデンキ販売(株)駅南オーディオセンター：水戸市城南2-7-6 ☎0292-21-4732
★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：日立市新峰町4-21-8 ☎0294-23-0555
★丸善無線電気(株)土浦ターミナルビル店：土浦市有明町1-30 ☎0298-22-7601

《栃 木 県》

★計測技研：宇都宮市桜3-2-17 ☎0286-33-1994
★マイコンプラザビック１：宇都宮市宮町1-14 ☎0286-21-5150
★宇都宮西武：宇都宮市馬場通り2-3-12 ☎0286-35-0111
★小林電気：足利市通り2 ☎0284-21-0131
★ビジネスフロアロクスイ：鹿沼市上野町299-28 タイメイビル2F ☎0289-65-3488
★ラオックス小山店：小山市城山町3-3-22 ☎0285-23-4652

《群 馬 県》

★電波新聞社・関東総局：高崎市高砂町48 ☎0273-26-3206
★民生電気（コムポート）：高崎市鶴見町5-5 ウスタム高橋1F ☎0273-27-5580
★青木電気サービス：高崎市新町80 ☎0273-23-9275
★アサヒ商会：高崎市問屋町2-8-2 ☎0273-63-1111
★パソコンショップマエハラ：大田市本町21-3 ☎0276-25-3410
★あやめ模型：渋川市長塚町1801-1 ☎0279-23-3732
★クリマデンキ：前橋市表町2-10-23 ☎0272-24-0110
★大竹文具店：伊勢崎市本町1 ☎0270-25-5550
★ソフトショップラム：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
★ギャムズ：高崎市中居町4-17-2 ☎0273-53-0813
★パソコンランド２１高崎店：高崎市栄町3-14 栄光ビル1F ☎0273-26-5221
★サカキ：高崎市問屋町1-10-26 ☎0273-62-1500
★ＴＥＣＨＮＯ：高崎市連雀町BIBI高崎地階 ☎0273-22-1300
★前橋西武：前橋市本町2 ☎0272-34-1011
★パソコンランド２１：前橋市表町1-1-14 ☎0272-23-4462
★両毛ＯＡサービス(株)：桐生市仲町3-14-5 ☎0277-47-5432

《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 ☎0486-43-0111
★福岡無線：川口市連雀町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

全国マイコンソフト取扱店一覧

★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
★英弘チェーン川越店：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
★フューチャーランド北本店：北本市本宿2-40 ☎0485-91-2199

《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） ☎03-9-5-0221
★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
★小田急百貨店8Fマイコンコーナー：新宿区西新宿1-1-3 ☎03-348-0269
★ラオックス本店：千代田区外神田1-2-9 ☎03-253-7111
★ラオックス中央店：千代田区外神田1-13-3 ☎03-253-1341
★ラオックス新宿店：新宿区新宿3-15-16 ☎03-350-1241
★ラオックス調布店：調布市小島町1-35-15 ☎0424-84-0211
★ラオックス三鷹店：三鷹市野崎198 ☎0422-32-3741
★ラオックス吉祥寺店：武蔵野市吉祥寺本町1-20-3 ☎0422-21-3471
★ラオックス荻窪店：杉並区上荻窪1-19-11 ☎03-398-5100
★ラオックス錦糸町店：墨田区江東橋3-14-5 ☎03-634-2131
★ラオックス蒲田店：大田区西蒲田7-66-3 ☎03-734-5171
★電化プラザセルコ：町田市南成瀬1-3 相高ショッピングセンタ ☎0427-28-7090（代）
★ムラウチ電気：八王子市大和田町5-1-21 ☎0426-42-6211
★(株)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(株)7号店：千代田区外神田1-9-9 ☎03-253-4199
★東洋電機(株)門前仲町店：江東区富岡1-8-5 ☎03-630-5151
★丸善無線電機(株)本店：千代田区神田佐久間町1-6-4 ☎03-255-4911
★丸善無線電機(株)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 ☎03-253-121
★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(株)：千代田区外神田1-15-16 秋葉原ラジオ会館6F ☎03-255-0450
★(株)富士音響マイコンセンターRAM：千代田区外神田1-15-16 秋葉原ラジオ会館7F ☎03-255-7820
★ロケット本店：千代田区神田佐久間町1-14-1 ☎03-257-0606
★ロケット2号店：千代田区外神田1-15-9 ☎03-257-0233
★ロケット3号店：千代田区外神田1-4-6 ☎03-257-0345
★ロケット5号店：千代田区外神田1-13-1 ☎03-255-1531
★ロケット6号店：千代田区外神田4-3-2 ☎03-251-2051
★ミナミ電気：千代田区外神田1-15-2 ☎03-257-0373
★西川無線：千代田区外神田1-16-10 ☎03-253-2713
★シントク電気本店：千代田区外神田1-10-9 ☎03-255-0271
★シントクエコー店：千代田区外神田1-16-9 ☎03-255-0271
★マイコンベース銀座：中央区銀座1-8-21 ☎03-535-3381
★CVAジャスコ秋葉原本店：千代田区外神田4-4-2 ☎03-258-3711
★東急ハンズ渋谷店6A：渋谷区宇田川町12-18 ☎03-476-5461
★東急ハンズ町田店：町田市原町田4-1-17 ☎0427-28-2608
★池袋東武：豊島区西池袋1 ☎03-981-2211
★ダイナミックオーディオ池袋店：豊島区南池袋1-28-2 パルコ5F ☎03-987-3081
★上新電機みたか店：三鷹市野崎100 ☎0422-31-6251
★ダイクマ町田トキワ店：町田市常盤町3170-1 ☎0427-97-1831
★ソフトクリエイト渋谷店：渋谷区渋谷1-12-7 ☎03-486-6541
★日本テレネット：新宿区下宮比町8 グランドメゾン207号・209号 ☎03-268-1159

《神奈川県》

★ビブレ海老名マイコンランド：海老名市関免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(株)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
★(株)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 ☎045-9-1-5462
★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
★ラオックス山和店：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
★プレイシャトー：横浜市中区伊勢佐木町4-109 秦光ビル2F ☎045-251-8340
★ダイクマ平塚店：平塚市上平塚1-61 ☎0463-34-7111
★ダイクマ山和店：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

《新潟県》

★北越テクニカ：新発田市諏訪町2-4-19 ☎0254-22-1741
★電波新聞社・新潟支局：新潟市東幸町13-31 ☎0252-45-2526
★真電本店：新潟市万代2-2-2 ☎0252-43-6500
★東京石丸電気新潟店：新潟市東大通1-8-32 ☎0252-43-1400
★でんきのアイコー：上越市本町5-4-8 ☎0255-23-4040
★マイコンショップアルファー：上越市西本町2-1-25 ☎0255-43-485-
★星光ベーシック：南魚沼郡湯沢町駅通り ☎0257-85-5067
★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

《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(株)：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
★三共とよた店：富山市豊田250-1 ☎0764-37-7733

《石川県》

★電波新聞社・金沢支局：金沢市鱗町81-1 ☎0762-63-8661
★ユニー金沢店：金沢市中村町10-20 ☎0762-42-7878
★ユニー加賀店：加賀市大聖寺東町1-30 ☎07617-3-1141
★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

《福井県》

★マルツ電波：福井市豊島2-7-4 ☎0776-21-2360

全国㊙マイコンソフト取扱店一覧

★マルツでんきらんど二の宮店：福井市二の宮2-3-7
★WAC渡辺商会：敦賀市中央町2-5
★丸の内カラー福井店：福井市二の宮1-112
☎0776-27-1563

《山　梨　県》

★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

《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
★リッチランドRAC：佐久市大字取手町183
☎0267-62-7522
★パソコンシティ２０００：伊那市大字伊那3446-21
☎0265-73-6226
★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

《岐　阜　県》

★岐阜マイコンセンター：岐阜市鹿島町8-43
☎0582-51-6338
★ダイイチカネダ電気：各務原市蘇原三柿野町2-10
☎0583-89-2288
★ダイイチニシオ電器：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

《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
★マルツ電波でんきランド高林店：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
★エレクトロハウススガヤ：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
☎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

《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
★カトー無線パーツセンター：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
★栄電社テクノ１Ｆホビーフロアー：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：春日井市鳥居松町5-86
☎0568-83-2515
★Ｊ＆Ｐ：名古屋市中区栄3-4-5　☎052-261-9201
★ジャスコＣＶＡ岡崎店：岡崎市康生通西2-20-2
☎0564-21-0211
★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
★パソコンショップシグマ：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：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
★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
★ユニー一宮バルザ：一宮市両郷町1-6
☎0586-24-1581
★サンテラス刈谷バルザ：刈谷市南桜町2-56-1
☎0566-23-6811
★ギャラリエ・ピタ豊田：豊田市喜田町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
★ジャスコ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
★河合無線ＥＬＦＡ：伊勢市一之木1-2-21
☎0596-24-8111
★システムハウスラム：鈴鹿市神戸1-10-1
☎0593-82-0857
★河合無線松坂テクノ：松坂市末広町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
★河合無線名張店：名張市蔵持町原出566
☎05956-4-0811

《滋　賀　県》

★ＣＢワールド・フジノ：彦根市平田町152-2
☎0749-24-6561
★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
★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
★イズミヤ京都店：京都市南区東九条西山王寺町31
☎075-671-8998
★小野電化亀岡店：亀岡市追分町馬場通り24-6
☎07712-3-3385
★システムハウス福知山：福知山市北本町90-1
☎0773-23-8110
★ニノミヤムセン京都店：京都市下京区寺町通四条下ル　☎075-361-9166
★タクト：宇治市小倉町南浦30-114
☎0774-20-0784
★上新電機京都近鉄店：京都市下京区烏丸通七条下ル　東塩小路町702　☎075-341-5769
★Ｊ＆Ｐ京都寺町店：京都市下京区寺町通仏光寺下ル　恵美須之町549　☎075-341-3571
★上新電機山科店：京都市山科区音羽野田町24-1
☎075-593-5777
★上新電機大久保店：宇治市広野町西裏90-1
☎0774-44-0337
★上新電機ながおか店：長岡京市長岡2-1-30
☎075-922-5413
★上新電機ろくじぞう店：宇治市六地蔵奈良町21-6
☎0774-32-4011

《大　阪　府》

★電波新聞社・大阪本社：大阪市北区中之島3-2-4
☎06-203-3361
★ニノミヤムセン本店：大阪市浪速区日本橋4-11-4
☎06-643-2038
★ニノミヤムセン別館：大阪市浪速区日本橋4-12-6
☎06-633-2038
★ニノミヤムセンエレランド：大阪市浪速区日本橋5-6-19　☎06-632-2038
★ぱそこん亭ＦＭランド：大阪市浪速区日本橋4-19-14　☎06-643-2039
★ぱそこん亭ＰＣランド：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：藤井寺市岡一丁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2-59 ☎06-781-6865
★中川無線電機中店：大阪市浪速区日本橋4-10-4 ☎06-463-2850
★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：大阪市区市梅田1-1-3　大阪駅前第3ビルB1 ☎03-345-3351
★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
★(株)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(株)：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8ばん館：大阪市浪速区日本橋5-7-14 ☎06-644-5011
★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：枚方市禁野町1-16 ☎0720-56-7295
★上新電機いばらぎ店：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：豊中市庄内町3-2-9 ☎06-334-3356
★上新電機いけだ店：池田市満寿美町4-3 ☎0727-51-2321
★上新電機はりなかの店：大阪市東住吉区湯里1-2-2 ☎06-703-2211
★上新電機いずみさの店：泉佐野市高松東1-1-11 ☎0724-64-3833
★マツヤデンキ日本橋店：大阪市浪速区日本橋筋3-27 ☎06-631-3045
★マツヤデンキ寝屋川店：寝屋川市緑町3-5 ☎0720-34-5005
★マツヤデンキ枚方店：枚方市禁野本町1-894-4 ☎0720-47-6475
★マツヤデンキ八尾店：八尾市本町7-15-25 ☎0729-91-3901
★マツヤデンキ藤井寺店：藤井寺市岡2-226-4 ☎0729-39-8100
★天勝コンピューター：東大阪市鴻池元町11-1 ☎06-746-1552
★パソコンランドなんば：大阪市浪速区難波中2-2-15 ☎06-643-3217
★ミドリ電化三国ケ丘店：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
★紀伊國屋書店京橋店：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1-10 ☎0720-74-9201
★J＆P高槻店：高槻市高槻町11-16 ☎0726-85-1212

《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　伊丹セントラルビル2F ☎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：明石市大明石町1-7-4　白菊グラウンドビル内 ☎078-917-5555
★J＆P姫路本店：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
★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
★せいでん芦屋店：芦屋市大原町9-1 ☎0797-32-1581
★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：神戸市長田区松町5-5-1 ☎078-643-3962
★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
★(株)イナハラ大丸店：神戸市中央区明石町40　大丸神戸店内 ☎078-331-8121
★マイコンショップWAIDA：加古川市平岡町新在家615-1　ニチイ加古川ショッピングデパート3F ☎0794-25-3090
★マイコンプラザオージス三宮：神戸市中央区三宮町2-11-1-215　センタープラザ西館2F ☎078-331-8444
★山崎楽器：多紀郡西紀町宮田220 ☎07959-3-1180
★チロル：神戸市中央区中島通2-3-2 ☎078-231-7853
★ミドリ電化伊丹店：伊丹市大鹿7-62-1 ☎0727-72-0337
★ミドリ電化西明石店：明石市藤江字中谷928 ☎078-922-6425
★ミドリ電化加古川店：加古川市野口町坂元字坂下38-7 ☎0794-23-5202
★ミドリ電化園田店：尼崎市園田町4-6-22 ☎06-492-4708
★ミドリ電化有野店：神戸市北区有野町有野字長堀2388-1 ☎078-981-1591
★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：姫路市東郷町字大糊場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

《奈　良　県》

★パソコンランド奈良店：奈良市三条町497-1 ☎0742-26-2003
★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

全国マイコンソフト取扱店一覧

★上新電機おうじ店：北葛城郡王寺町王寺2-12-12 ☎0745-32-1311
★上新電機大和高田店：大和高田市磯野東町4-1 ☎0745-22-3646

《和歌山県》

★ニノミヤ無線和歌山店：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
★J&P和歌山店：和歌山市元寺町4-3 ☎0734-28-1441
★上新電機わかやま店：和歌山市中島368 ☎0734-25-1414

《島根県》

★益田パソコンランド：益田市駅前町29-5 ☎08562-2-0396
★MISA：邑智郡石見町矢上

《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
★ベスト電器東岡山店：岡山市乙多見91-2 ☎0862-79-7120
★山陽電器研究所：赤磐郡瀬戸町瀬戸 ☎08695-2-2176
★ベルビーチ生々堂：倉敷市児島下の町1-2880-5 ☎0864-72-0252

《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
★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 今本ビル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2-1-4-1 ☎0849-24-7122
★ファミコンランドドンキー：広島市中区大手町3-2-25 ☎082-248-0625
★岩本無線瀬野川店：広島市安芸区瀬野川町中野東3-6-31 ☎082-893-1151
★上杉電機：東広島市西条岡町4-17 ☎0824-23-3535
★システムサンワールド広島店：広島市中区堺町1-8-16 ☎082-291-7295
★ジョイフルヤマムラ：広島市安芸区中野2-17-16 ☎082-892-2155
★中国電化サービス：広島市西区庚午北2-9-7 ☎082-271-3511
★ベスト電器府中店：府中市市中須町大字ヒズメ129-1 ☎0847-52-3110
★ベスト電器呉店：呉市中通4-1-24
★ベスト電器高陽店：広島市安佐北区高陽町大字玖1625-1 ☎082-842-5011

《山口県》

★電波新聞社・下関支局：下関市東大和町1-1-7 山口新聞会館4F ☎0832-67-7478
★ベスト電器萩店：萩市土原川島沖田464 ☎08382-5-6600
★エレパーツニシマル：宇部市上町1-3-2 ☎0336-21-0010
★ベスト電器光店：光市虹ケ浜1-12-25 ☎0833-72-6075
★ベスト電器岩国店：岩国市麻里布町3-16-22
★OAセンターヒロケン：下関市岬之町9-6 ☎0832-24-0707
★ベスト電器山の田店：下関市武久町1-445-4 ☎0832-54-2080
★ベスト電器小野田店：小野田市大字小野田字古開作15の割5981-1 ☎08368-3-9238
★ベスト電器宇部恩田店：宇部市大字沖宇部長沢3179-1 ☎0836-34-3550
★ベスト電器山口店：山口市駅通り1-298-1 ☎0839-24-0850
★ベスト電器防府店：防府市鋳物師町9-36 ☎0835-23-5333
★ダイイチ産業徳山店：徳山市平和通り2-40 ☎0834-21-1590

《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：八幡浜市昭和通り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：中村市右山天神町4-26 ☎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 ☎092-923-3434
★そごうELEHOBBYマイコンセンター：北九州市八幡区黒崎1-1-1 ☎093-641-7080
★岩田屋：福岡市中央区天神2-11-1 ☎092-721-1111
★Daiichiナンバーワン久留米店：久留米市六ッ門7-1 ☎0942-39-4701
★ベスト電器黒崎パソコン館：北九州市八幡西区熊手町2-3 ☎093-621-3541
★八幡井筒屋マイコンコーナー：北九州市八幡西区黒崎2-3-15 ☎093-641-0131
★ベスト電器筑後店：筑後市大字山の井2334 ☎09425-2-6774
★ベスト電器大橋店：福岡市南区大橋1-10-6 ☎092-512-3468
★ベスト電器福間店：宗像郡津屋崎町大字宮司字土井手592-1 ☎0940-52-4077
★ベスト電器八女店：八女市大字納埜万上田695-1 ☎09432-3-5181
★ベスト電器二日市店：筑紫野市二日市581-13 ☎092-923-5521
★ベスト電器甘木店：甘木市甘木1813 ☎09462-2-8484
★ベスト電器瀬高店：山門郡瀬高町下庄2198 ☎09446-3-4422
★Daiichナンバーワン石丸店：福岡市西区姪の浜1072 ☎092-882-1521
★Daiichナンバーワン長尾店：福岡市城南区神松寺1-22-31 ☎092-871-3903
★Daiich周船寺店：福岡市西区大字周船寺414-6 ☎092-807-1728
★Daiichナンバーワン古賀店：粕屋郡古賀町1196-7 ☎092-942-7501
★エレデ博多寿屋：福岡市博多区上呉服町10-10 ☎092-281-4411
★ベストメディアショップ：福岡市博多区千代6-52 ☎092-641-7990
★ベスト電器田川店：田川市上本町1262-1 ☎09474-4-8664
★セイデンサケミ駅前本店：久留米市東町40-16 ☎0942-34-9940

《佐賀県》

★ベスト電器佐賀店：佐賀市松原1-2-22 ☎0952-24-7205
★ZEROL：唐津市和多田用尺2978-1 ☎09557-2-5883
★ベスト電器伊万里店：伊万里市伊万里町甲564 ☎09552-2-5236
★ベスト電器鳥栖店：鳥栖市元町字丁の坪1353-1 ☎09428-2-0335

《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 ☎0958-36-4151
★ベスト電器諫早店：諫早市東本町88-1 ☎09572-3-3860
★ベスト電器佐世保店：佐世保市島瀬町9-4 ☎0956-23-0729
★ベスト電器大村店：大村市本町1-465 ☎09575-3-5578
★石丸文行堂：長崎市浜町8-32 ☎0958-28-0140

《熊本県》

★電波新聞社・熊本支局：熊本市小山町503-2 ☎096-380-7500
★マツフジ銀座通店：熊本市下通1-9-1 ☎096-354-9111
★ベスト電器熊本パソコン館：熊本市下通1-9-4 ☎096-322-4180

★寿屋本荘店：熊本市本荘3-3-3　☎096-372-5412
★マツフジ東バイパス店：熊本市保田窪2-12-20　☎096-381-1133
★ベスト電器下通店：熊本市下通2-2-31　☎096-324-6161
★マツフジ楠店：熊本市竜田町上立田1344-5　☎076-338-5800
★マツフジ八代店：八代市本町1-10-43　☎0965-32-7575

《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
★ベスト電器日田店：日田市三本松2-218　☎09732-3-8131

《宮　崎　県》

★宮崎寿屋百貨店：宮崎市橘通東4-8-1　☎0985-27-4111
★寿電器都城店：都城市中町14-20　☎0986-22-1258

《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　☎0992-27-6093
★千年堂：鹿児島中町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
★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
★マイコンランド加世田：加世田市本町41-10　☎09935-3-6555

《沖　縄　県》

★沖縄電子：宜野湾市大山1531-1　☎09889-8-2358
★パソコンショップ大山：那覇市長田2-12-5　☎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
★ハイテックス沖縄：沖縄市中央4-12-2　☎09893-9-4870
★沖縄エジソン設備：那覇市壺屋2-14-33　☎0988-54-5181
★ＩＣランド沖縄電子：那覇市泊2-5-7　☎0988-63-1613
★パソコンショップオオヤマ前島店：那覇市前島1-13-12　☎0988-62-2857

お店への注文は，この注文書をご利用ください。

注文書

お取あつかい店名，住所，TEL

商品名	発売元
①	〒101 東京都品川区東五反田一―十一―三 TEL〇三―四四五―六一一一 (株)電波新聞社出版販売部
②	
③	

部

注文日　月　日

注文者住所氏名

namco

キャラクター・グッズ

続々，登場！〈通信販売〉

ナムコファンの皆さん。キャラクター・グッズにまた新製品が登場しましたよ！

ペンタン（電波新聞社の姉妹会社）からドルアーガ・マッピートレーナーに続き，新製品“トレジャーボックス”（宝箱）が発売されました。これはナムコファンの声を集めた結果，人気第一位のキャラクター商品です。その中味は，①ドルアーガの塔のカンペン（筆箱だぜ！），②ドルアーガの塔の鉛筆１ダース（ナイトやメイジなどのキャラクターが印刷されているんだ！），③ドルアーガの塔の消しゴム２個というごうか版。定価はセットで1,500円（色はサンドイエロー・バイオレットの２色あり）です。

ドルアーガの塔Ｔシャツ（２種類）とマッピーＴシャツも好評で，今冬も続々と新製品を企画，発売する予定です。期待してください。今すぐ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。

また，ペンタンでは皆様の声を広く募集しております。こういうキャラクター商品が欲しい等のご意見がありましたら電波新聞社ペンタン係（住所同じ）までお願いいたします。

購読申込書

昭和　年　月　日

定期購読誌名	購読期間	通金額（送料共前金）
新規継続	年　号より　年間	円
購読雑誌・ソフトテープ名	冊数	通金額（送料共）
	4	4,100円
		円

フリガナ　トウキョウトシナガワクデンパチョウ　　産業分類　所属又は職種
通信先住所　〒141-　東京都品川区電波町1-11-15
フリガナ　デンパ　コタロウ　　電話　03（445）6111　年令　15才　性別　男・女
通信先住所　電波　小太郎　㊞

通信欄			
	トレジャーボックス（サンドイエロー）	1個	1,500円
	ドルアーガの塔　ギルTシャツ	Sサイズ 1枚	1,800円
	パックマン・マッピー　ペーパーバック	各1枚	300円
	送料　500円	合計	4,100円

通常払込料金加入者負担　払込通知票

口座番号	金額
東京 5 51961	4100

加入者名　株式会社 電波新聞社　　料金　払込み　特殊

（郵便番号 141）
払込人住所氏名　東京都品川区電波町 1-11-15　電波 小太郎　　備考

読者整理番号　　受付局日附印

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（希望する色やサイズをお忘れなく）。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。

遊等生になっちゃうぞ。

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。ご注文は右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。

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006(203)3361　金沢支局0762(63)8661
西部本社092(431)7411　京都支局075(221)8021
札幌支局011(641)5591　神戸支局078(391)5885
仙台支局0222(27)7211　広島支局082(228)5581
新潟支局0252(45)2526　高松支局0878(61)3111
関東総局0273(26)3206　下関支局0832(67)7478
松本支局0263(36)0445　熊本支局096(380)7500
静岡支局0542(54)6405　鹿児島支局0992(26)3630
名古屋支局052(261)4541

	機種	メディア	定価	商品名	その他適合機種
PC-9800シリーズ	PC-9801	FD(5'2D)	6,800円	ギャラガ	ミュージックボード
	PC-9801F	FD(5'2DD)	6,800円	ギャラガ	(PC-9801-14)
	PC-9801M	FD(5'2HD)	6,800円	ギャラガ	対応
	PC-9801U	FD(3.5")	6,800円	ギャラガ	PC-9801U-03
PC-8800シリズ	PC-8801mkII	テープ	3,800円	ゼノン	PC-8801
	PC-8801mkII	テープ	3,500円	ギャラクシアン	PC-8801/SR
	PC-8801mkII	テープ	3,500円	バックマン	PC-8801/SR
	PC-8801	テープ	3,500円	ディグダグ	PC-8801mkII
	PC-8801mkII SR	テープ	3,500円	バックマン	
	PC-8801mkII SR	FD(5")	5,800円	バックマン	
	PC-8801	FD(5")	5,800円	バックマン	PC-8801/mkII
	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-8801mkII/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-8001mkII SR
	PC-8801mkII SR	FD(5")	5,800円	ゼノン	
	PC-8801mkII SR	テープ	3,800円	ディグダグ	
	PC-8801mkII SR	FD(5")	6,000円	ディグダグ	
PC-8000シリーズ	PC-8801	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	バックマン	
	PC-8001mkII	テープ	3,800円	U-Boat	
	PC-8001mkII SR	テープ	3,500円	バックマン	
	PC-8001mkII SR	テープ	3,800円	ゼノン	PC-8801mkII SR
	PC-8001mkII SR	テープ	3,800円	ディグダグ	
	PC-8001mkII SR	テープ	4,000円	デーモンクリスタル	
	PC-8001mkII SR	テープ	4,300円	ゼビウス	
	PC-8001mkII SR	テープ	4,000円	ハンバーガー	
PC-6000シリーズ ※すべてXE-1対応	PC-6001	テープ	3,500円	タイニーゼビウス	PC-6001mkII/SR PC-6601/SR
	PC-6001mkII	テープ	3,000円	バックマン	PC-6001/SR PC-6001mkII/SR
	PC-6001mkII	テープ	3,000円	ギャラクシアン	PC-6601/SR PC-6001mkII/SR
	PC-6001mkII	テープ	3,500円	タイニーゼビウスマークII	PC-6601/SR PC-6001mkII/SR
	PC-6001mkII	テープ	3,500円	ディグダグ	PC-6001mkII SR PC-6601/SR
	PC-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-6001mkII SR 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	バックマン	FM-NEW7
	FM-7	テープ	3,500円	ラリーX	FM-NEW7
	FM-7	テープ	3,800円	U-Boat	FM-NEW7
	FM-7	テープ	3,800円	ミッドウェイ	FM-NEW7
	FM-7	テープ	5,800円	Pコンパイラ	FM-NEW7
	FM-7	テープ	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	テープ	3,800円	マッピー	FM-NEW7
	FM-7	FD(5")	7,800円	Pコンパイラ	FM-NEW7 ※XE-7対応
	FM-7	FD(5")	5,900円	ゼビウス	FM-NEW7
	FM-7	FD(5")	9,300円	ゼビウス(XE-7付)	FM-NEW7
FM-77	FM-77	FD(3.5")	5,800円	バックマン	FM-NEW7
	FM-77	FD(3.5")	5,800円	ラリーX	FM-NEW7
	FM-77	FD(3.5")	7,800円	Pコンパイラ	FM-NEW7
	FM-77	FD(3.5")	5,800円	ディグダグ	FM-NEW7 ※XE-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-77対応
	FM-77	FD(3.5")	6,000円	ギャラガ	FM-NEW7 XE-77対応
	FM-77	FD(3.5")	6,000円	マッピー	FM-NEW7 XE-77対応
MZ-700	MZ-700	テープ	3,000円	バックマン	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	バックマン	MZ-2000
MZ-1500	MZ-1500	QD	4,300円	バックマン	
	MZ-1500	QD	4,300円	ディグダグ	
	MZ-1500	QD	4,300円	マッピー	
	MZ-1500	QD	4,300円	ラリーX	
	MZ-1500	QD	4,500円	ギャラガ	
	MZ-1500	QD	4,500円	デーモンクリスタル	
	MZ-1500	QD	4,300円	ハンバーガー	

	機種	メディア	定価	商品名	その他適合機種
MZ-1500	MZ-1500	QD	4,300円	バーニン ラバー	
	MZ-1500	QD	4,500円	グロブダー	
MZ-2500	MZ-2500	FD(3.5")	6,500円	バックマン	
	MZ-2500	FD(3.5")	6,800円	ゼビウス	
	MZ-2500	FD(3.5")	6,500円	ギャラガ	
X-1	X-1	テープ	3,500円	バックマン	X-1/C,CS,CK X-1D,ターボ,F
	X-1	テープ	3,500円	ディグダグ	X-1/C,CS,CK X-1D,ターボ,F
	X-1	テープ	3,800円	ゼノン	X-1/C,CS,CK X-1D,ターボ,F
	X-1	テープ	5,900円	ゼビウス(XE-1付)	
	X-1	テープ	4,300円	ゼビウス	
	X-1	テープ	4,300円	ギャラクシアン	X-1/C,CS,CK X-1D,ターボ,F
	X-1	テープ	3,500円	マッピー	X-1/C,CS,CK X-1D,ターボ,F
	X-1	テープ	3,800円	花　札	X-1/C,CS,CK X-1D,ターボ,F
	X-1	テープ	3,800円	ハンバーガー	X-1/C/D/CS/CK X-1ターボ,X-1F
	X-1	テープ	4,000円	デーモンクリスタル	X-1/C/D/CS/CK X-1ターボ,X-1F
	X-1	テープ	3,800円	ギャラガ	X-1C,D,CS/CK X-1ターボ,F
X-1D	X-1D	FD(3")	5,800円	バックマン	
	X-1D	FD(3")	5,800円	ディグダグ	
	X-1D	FD(3")	5,800円	マッピー	
	X-1D	FD(3")	5,800円	ゼノン	
	X-1D	FD(3")	5,800円	ギャラクシアン	
	X-1D	FD(3")	7,500円	ゼビウス(XE-1付)	
	X-1D	FD(3")	5,900円	ゼビウス	
X-1 ターボ	X-1 200ラインモード	(FD(5")	7,500円	ゼビウス(XE-1付)	X-1Fモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5")	5,800円	バックマン	X-1Fモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5")	5,800円	ディグダグ	X-1モデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5")	5,800円	マッピー	X-1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	バックマン	
	MSX	ROM	4,500円	マッピー	
	MSX	ROM	4,500円	ギャラクシアン	
	MSX	ROM	4,500円	ワープ&ワープ	
	MSX	ROM	4,500円	キング&バルーン	
	MSX	ROM	4,500円	ラリーX	
	MSX	ROM	4,500円	ディグダグ	
	MSX	ROM	4,500円	エクセリオン	
	MSX	ROM	4,500円	ギャラガ	
	MSX	ROM	4,500円	タンクバタリアン	
	MSX	ROM	4,500円	ボスコニアン	
	MSX	ROM	4,500円	MINIゴルフ	
	MSX	テープ	6,800円	MARS(ケイサンヤサン)	
	MSX	テープ	6,800円	ミュージックツール(オンガクヤサン)	
ファミリーコンピュータ用ソフト	ファミリーコンピュータ	ROM	4,500円	バックマン	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,500円	マッピー	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,500円	ギャラクシアン	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,900円	ゼビウス	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,500円	ギャラガ	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,500円	ディグダグ	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,500円	ワープマン	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,900円	ドルアーガの塔	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,500円	バトルシティ	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,500円	バックランド	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,500円	バーガータイム	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,900円	スターラスター	
オリジナルジョイスティック	X-1 PC-9801U-03対応		3,900円	XE-1	X-1シリーズ MSX PC-6000シリーズ
	FM-7		6,800円	XE-7	FM-7/NEW7
	FM-77		6,800円	XE-77	FM-77/77AV
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
	バックマンTシャツ	S・M・L	各1,800円	バックマンポーチ&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		
	バ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		
	トレジャーボックス		サンドイエロー、バイオレット		1,500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。

エニックス通信

発行元：㈱エニックス
〒160
東京都新宿区西新宿7-1-8

エニックスアイドルコンテスト

新装開店：エニックス通信でございます。

編集担当も未央さんから私メに変わりました。よろしくお願いいたします。

さて、今回は〝エニックスアイドルコンテスト〟開催のお知らせ。

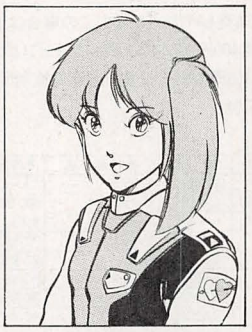
というわけで、エニックスのソフトの中でお気にいりのキャラクターの熱烈ファンレターをお待ちしとります。

まあ、なんといっても、女の子のキャラに票が集ってしまうだろーとは思いますが……。

個人的趣味としましては、『軽井沢誘拐案内』の刑事さん！一瞬しかでてこないけど、迫力ですネ～。でも、女の子のキャラも好きですよー。ザースのミリカちゃんとか…とあまり主体性のない私メでございます。

だけど、読者のみなさまは悩んでも一人に決めて下さいネ。

応援してくれた方には抽選でインデックスプレゼントがあります。よろしくネ。





▲『セイバー』オフェーリア

◀人気急上昇！『プレイングプレイカー』サヤカ

直訴状

「どうしてPC-60mkⅡ／PC-66用『軽井沢』を出してくれへんの？

確かに以前、雑誌にPC-60mkⅡ／PC-66版移植順調と書いてあったのに、突然書かなくなった。ひどいよお～。」と軽井沢＆ポートピアを買いたい少年くん。ご心配をかけておりますが、現在移植中です。春頃には発売されると思います。もうしばらくお持ちくださいネ。

今月のハイスコア

毎月、エニックスのソフトにファンレターをお送ってくれた人に、熱烈度によってステッカーの枚数が増える—というしくみです。

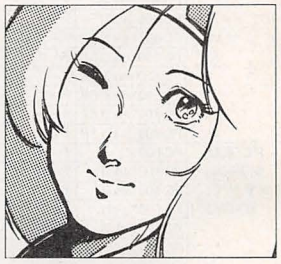
今日は、千葉県勝浦の本庄直司くんの「やい、やい九葉and真島、地球戦士ライーザおもしろいじゃないかっ！でっでもなあーストーリーにけってんありだぞっ。

だって、リミちゃんを。

かわいそーじゃないかっ。

そこで、キミ達にもう一度チャンスをあげよう。それはライーザの続へんをつくることだ。そして、ハッピーエンドになるよーにするんだ。

ねっ、お願いっ！」というわけで、得点7万点!!ステッカー7枚プレゼント。ありがとっ!!



▲リミ

先着 エニックス展

力作ぞろい!!次回作も期待してマス。

女の子もいいけど美しげな男の子もよろしく。



▲岩手県岩手群 ちゃっぴい



▲福島県原町市 山崎潤一



▲静岡県磐田郡 古川　修



▲神奈川県横浜市 丸藤俊之



▲愛知県稲沢市 平松　悟

お手紙ください

アイドル・コンテスト、直訴状などなど幅広く募集しております。応募はなるべくハガキでお願いしますネ。イラストの場合は、白黒で、濃淡の強いものをお願いします。白黒ページなのでパステルカラーは色が出にくいのです。

採用分には、エニックス特製ステッカーとパンフレットをプレゼント。よろしくっ。

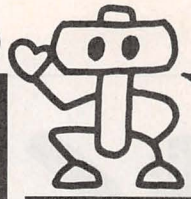
編集後記

このたび、お茶くみより編集長(?)に昇格いたしました。『リキ』です。以後よろしくお願いします。今月は大好きなミュージシャンが亡くなってしまって、暗い気分です。あの人とともに、私の青春時代はあった…。おばさんくさいですが……なので最近のBGMはシン・リジィのSTILL IN LOVE WITH YOU。くすん。

期末テストもこれで安心！
君の教科書・参考書から

自分の教材がつくれる 数学大工さん

中学生・高校生向きの大工さんシリーズ!!

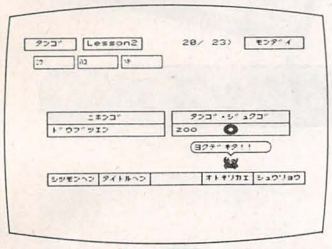


小中生向の計算大工さんには自動生成機能がつきましたよ。

家庭で、学校で、塾でご利用いただいています。

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。

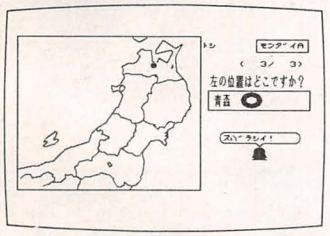
英語大工さん



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。

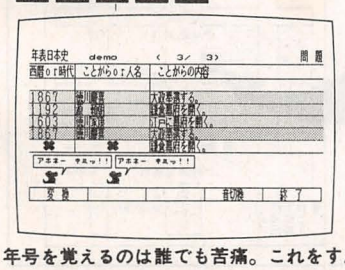
プログラムは〔単語熟語／不規則動詞変化／形容詞副詞の比較変化／名詞代名詞の単数複数形／基本英文〕の５本。

地理大工さん



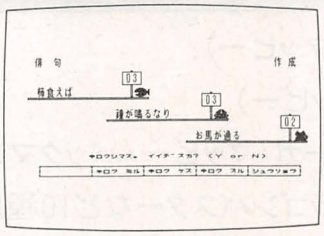
プログラムにセットされている地図をつかってデータを入れるのもいいし、新しく自分で地図を描くのも自由。地図入力は、点を打つ・線をひく・四角をかく・円をかく…などの８つの機能を持っています。地理大工さんの特徴は何と言ってもこの地図登録。誰でも簡単に地図が作れ、マウスもデジタイザーも使わずに１枚がおよそ30分ぐらいで「できあがり！」。プログラムは〔日本地図あり／地図なし／世界地図あり／地図なし〕の４本。

歴史大工さん



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。

国語大工さん

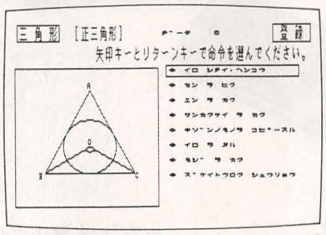


国語の基本は漢字。そこで国語大工さんの最初のプログラムは漢字の読み・書きです。読みはいいとしても、書きはパソコンでどうする？　ワープロの要領で漢字を答えます。

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遊ぶ俳句プログラム(付録)も付いています。

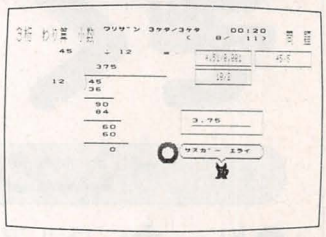
数学大工さん　図形編



グラフィック・エディターを内蔵しているので、自分の好きな図形を描くことができる。このあと問題文を簡易ワープロで登録。ヒントの登録は図形の中にでも文章でもどちらでもOK。すでに基本問題が登録してあるのでこれをコピーして応用問題にすることもできる。問題集や試験でまちがえた問題を入れておくと抜群の効果があります。

プログラムは三角形・円・自由テーマ等５本。ワープロには分数・２乗・ルート・不等号などの数学記号も入っていて容易に使える。

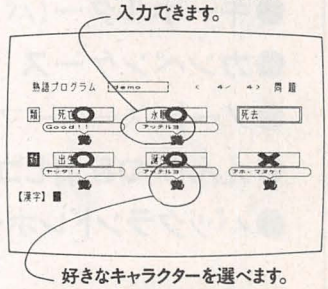
計算大工さん　小学生の勉強に中学生の復習に



整数・小数・分数の四則計算を豊富なコースで訓練できるソフト。問題をパソコンに自動生成させることもできる。特長は、筆算か暗算か選べる・記録に挑戦するコースがある・くり上りくり下りの有無、余りの有無が選べるなど。ＦＤは上巻下巻の２枚セット。

はげまし文＆キャラクター

自分の好きなことばを入力できます。



好きなキャラクターを選べます。

ご案内

○：発売中　開：開発中　※教科名、構成、定価に一部変更があります。

機種＼教科＼対象	中学生・高校生							小学生中学生	
	英語大工さん	地理大工さん	歴史大工さん	国語大工さん	数学大工さん 図形編	数学大工さん グラフ編	数学大工さん 数と式編	計算大工さん	漢字大工さん
PC-88/mII/SR/FR/MR	○	○	○	○	○	開	開	○	開
FM-7/77/AV	○	○	○	○	開	開	開	開	開
PC-98/F2/VF2/VM2	○	○	○	○	○	開	開	○	開
構成	5"FD1枚(又は3.5FD)＋詳細マニュアル＋上質ケース							各FD2枚他は左に同じ	
定価	各5000円							各8000円	

※送料240円、2点以上のご注文は無料

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。

学校・塾の先生へ：ご来社くだされば試用の用意もございます。

Mather Duck Typing マザーダック・タイピング

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。FMシリーズFDのみ￥3000

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

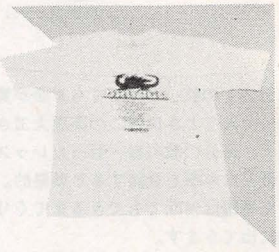
ぞくぞく 登場

あまりの反響に品切続出!



ナムコグッズ&ファミコンキャラクタグッズ

- **トレーナー**(ドルアーガ/マッピー)
- **Tシャツ**(ドルアーガ/マッピー)
- **ペーパーバック**(ドルアーガ/マッピー/パックマン)
- **したじき**(パックランド/ドラゴンバスターなど10種以上)
- **ドルアーガ塔のトレージャーボックス**
- **キーホルダー**(パックマン/マッピーなど)
- **カンペンケース**(ゼビウス/スーパーマリオなど)
- **ノート**(スーパーマリオ/忍者じゃじゃ丸君など)
- **えんぴつ&消しゴム**
- **パックランドレポート用紙&ポストカード**

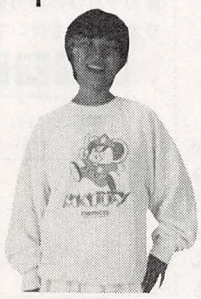






その他いろいろあります。





◆取　扱◆
- パソコン雑誌
- パソコン書籍
- 雑誌バックナンバー&洋雑誌
- ソフトテープ(ゲーム&ビジネス)
- サプライ用品
- ファミリー・コンピュータ用品

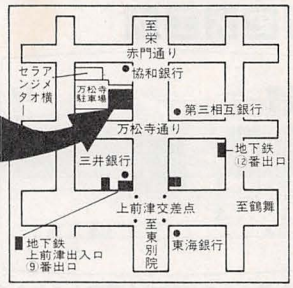
※三洋堂書店グループでも販売及び御注文受付けておりますので御利用下さい。
(現在通信販売は行っておりません)

●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



いい価格でお手もとに

※広告の商品以外も取り扱っております。

Super MZ

MZ-2500
M-30 ¥198,000
MZ-1D22 ¥108,000
MZ-1P17 ¥79,800
MZ-1C35 ¥6,800
定価 ¥392,600

大特価販売中



ワープロソフト & プリンター

FM-77AV

三和ビジネス「ワープロ君」 ¥18,000
スター精密 TR24f ¥68,800
接続ケーブル ¥4,000
合計 ¥90,800

大特価 ¥69,800

PC-8801mkIIMR

キャリーラボ
「JET-8801A-MR専用」 ¥35,800
EPSON VP-80K ¥147,000
PC対応ROMII ¥13,000
第2水準ROM ¥15,000
カットシートフィーダ ¥15,000
接続ケーブル ¥3,500
合計 ¥229,300

大特価 ¥182,000

PC-8801mkIIFR

東海クリエイト「ユーカラK2」 ¥28,000
ブラザー M-1024P ¥128,000
接続ケーブル ¥3,500
合計 ¥159,500

大特価 ¥124,000

X1turbo

日本マイコン販売「テラ」 ¥32,000
シャープ MZ-1P17 ¥79,800
接続ケーブル ¥4,000
合計 ¥115,800

大特価 ¥94,800

THE CONTESTER

アマチュア無線国内コンテスト処理プログラム
☆マシン語を使用し，高速処理
☆デュープチェック，マルチチェック，JARL提出用ログ打ち出し
FM-7シリーズ5インチFD版 ¥6,900

SHARP

X1F Model 10

X-1F Model10
CZ-811C ¥89,800
CZ-811D ¥89,800
合計¥179,600



びっくり大特価

X1F Model 20

X-1F Model20
CZ-812C ¥139,800
CZ-811D ¥89,800
合計¥229,600



びっくり大特価

秋葉店特価セール 03-251-1477

下記商品のご注文は現金書留にて秋葉店にお願いします。
●在庫の確認をしてから送金して下さい。
●住所・氏名・電話番号・注文商品名を忘れずに！

展示品・棚ズレ品・新品処分セール

シャープ
X-1 turbo M30セット ¥407,800➡特価¥205,000

富士通
FM-77L4
14"カラー4050文字0.39ピッチ ¥347,800➡特価¥179,000

シャープ
MZ-1500 ……¥89,800➡特価 ¥39,800
CZ-802C ……¥198,000➡特価 ¥89,800
CZ-803C ……¥119,800➡特価 ¥47,800
CZ-804C ……¥139,800➡特価 ¥79,800

NEC
PC-PR201 ……¥298,000➡特価¥198,000
NM-9400S(第2水準ROM付) ¥338,000➡特価¥198,000

シャープ
MZ-1R24(MZ-1500用辞書ROM) ¥22,000➡特価 ¥16,500
CZ-8VP1(ビデオマルチプロセッサー)¥59,800➡特価 ¥56,000

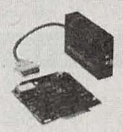
CU-14A2

14型カラー
ディスプレイ
¥99,800
※実使用4,050文字表示(0.39mmピッチ)
※アナログ・デジタルRGB対応(ケーブル15DS-9DS同梱)
PC-8801MKIIFR，MR，PC-9801U2，VM2の組み合せが出来ます。

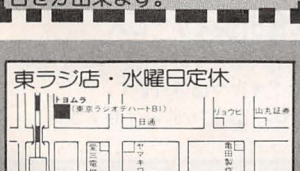


CZ-8BV1

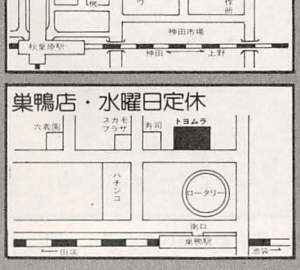
カラーイメージボード
¥39,800
※テレビ・ビデオ・ビデオディスクの画像が，カラー静止画でX-1，X-1turboシリーズに取り込めます。プリントアウトも出来ます。(別売カラープリンタが必要です。)



東ラジ店・水曜日定休



巣鴨店・水曜日定休



トヨムラ 即決クレジット

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

トヨムラ

●秋葉店 〒101 東京都千代田区外神田1-8-6 (丸和ビル2F) ☎ 03(251)1477
●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
●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
●巣鴨店 〒170 東京都豊島区巣鴨1-12-6 ☎ 03(941)8621

※通信販売をご希望の方は最寄りの各店へどうぞ

ワールドインアオヤマのパソコン

HOTLINE



★欲しくなったらその日に……

御予算に困ってしまったら相談して下さい。10万円のものを5万円には出来ませんがそれなりにおまかせ下さい。お手持ちがなくても安心！ 月々1,000円から、ソフト、本体、ディスプレー、プリンター、何でもまとめてクレジット。その日の受付でその日の持ち帰り。お客様に合わせた支払方法をオーダークレジット。どんなことでもお気軽にご相談下さい。

※クレジットご希望のお客様は身分証明書とご印鑑をお持ち下さい。広告掲載商品に関しましては割引は原則としてしかねます。

★ハード、ソフト共に豊富……

協力会社であるソフトアーデンの力強いバックアップ体制のもと、新作ソフトがズラリ勢揃い。また、PC9801／Vm2を始め、FM 77AV、X-1TurboII、PC8801／IIFR、PC8801／IImR、Super MZ、MSX2などの新製品からPC8801／IISR、FMnew7、PC 6001／II、X-1といったベストセラー機種まで、ハード面においてもあらゆる本体を取り揃えてあります。

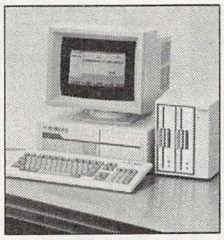
新製品バザール

NECパーソナルコンピュータ
PC-9800シリーズ

PC-9801VM2

ビジネスパソコンの新機軸

大容量、ハイパフォーマンスの精鋭2機種。
高性能16ビットCPU搭載で、余裕のスピードとパワーを実現。



9801Vm2Aセット

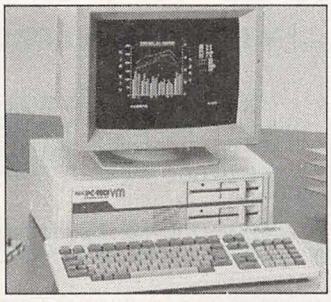
PC-9801Vm2……¥415,000

定価合計¥415,000➡現金特価	
¥ 9,000×48回	㊎ なし ㊏なし
¥11,200×36回	㊎ なし ㊏なし
¥16,200×24回	㊎ なし ㊏なし

9801Vm2Bセット

PC-9801Vm2……¥415,000
CU-14H1(シャープ)……¥ 99,800

定価合計¥514,800➡¥390,000	
¥ 7,500×48回	㊎19000 ㊏なし
¥ 9,000×48回	㊎11000 ㊏なし
¥12,000×36回	㊎10000 ㊏なし



9801Vm2Cセット

PC-9801Vm2…… ¥415,000
PC-KD852…… ¥ 99,800
PC-PR201HC…… ¥308,000

定価合計¥822,800➡¥653,000	
¥12,000×48回	㊎35000 ㊏なし
¥22,400×36回	㊎なし ㊏なし
¥32,000×24回	㊎なし ㊏なし

9801Vm2Dセット

PC-9801Vm2…… ¥415,000
PC-KD852…… ¥ 99,800
PC-PR406…… ¥ 99,800
ワープロソフト[一太郎]…¥ 58,000

定価合計¥672,600➡¥538,000	
¥14,600×48回	㊎なし ㊏なし
¥15,800×36回	㊎16000 ㊏なし
¥26,200×24回	㊎なし ㊏なし

9801Vm2Eセット

PC-9801Vm2…… ¥415,000
CU-14A2[Sharp]…… ¥ 99,800
PC-9872[マウス]…… ¥ 20,000
VP-130K[EPSON]…… ¥190,000
24ドットプリンター・PCロム付
CU-14A2＝4050文字 アナログRGB対応 256色表示可能

定価合計¥724,800➡¥570,000	
¥16,100×36回	㊎20000 ㊏なし
¥24,400×24回	㊎なし ㊏なし
¥32,600×18回	㊎なし ㊏なし

●月々3000円からの低金利クレジット

クレジットでも今すぐ電話で…商品が格安なうえに金利も低金利と合っては今すぐ最新機種を使うしか……
お客様の条件に合わせて金額、支払い回数自由に……
フリープラン。

●全国体制の電話受注制度 代金引換えサービス

全国各地をネットした電話受注体制。お客様のお近くのＴＥＬへダイヤルして下さい。全国どこでもワールド イン アオヤマは7771です。
※中古商品在庫に関しましては、東京受注センターにお問い合せ下さい。

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

本　社　東京都豊島区要町３－38－１　〒171　サポート　東京都豊島区要町３－38－８　〒171　池 袋 店　東京都豊島区東池袋１－28－６　〒17

★パソコン通信だって……

ショールームではその日のニュースや政治、経済とはば広いネットワークサービスを行っております。アスキーネットを始め、データベース通信についてはショールームにてお気軽にお問い合わせ下さい。

★見て、触れて選べる……

池袋ショールームは、各コースに合った総合コンピューター・ショールーム。ＭＳＸからビジネスコースの9801、N5200シリーズまで、ゲームソフトからデータ通信まで、初心者、上級者を問わず、あらゆるお客様のご要望にお答えします。また、ショールームではお客様に一切声をかけないことをモットーにしております。見て、触れて、納得ゆくまでお確め下さい。

★全品、コンピューター総合保険付……

ワールド・イン・アオヤマは、東京海上火災保険と提携し、すべての製品を一年間の保険付で販売しています。これは業界で唯一のもの。アフターサービスが万全ですから中古パソコンでも安心してご使用いただけます。

手に入れたい物を、手に入れたい人のために

NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ

PC-8801mkIIFR

ベストセラーの実力を受け継いで、
さらに魅力的になりました。



8801/IIFR30Cセット

PC-8801/IIFR30……¥178,000
PC-KD852……¥ 99,800
PC-PR406〔24ﾌﾟﾘﾝﾀｰ〕‥¥ 99,800

定価合計¥377,600➡¥299,000	
¥ 7,800×36回	㊎15000㊐なし
¥14,600×24回	㊎なし ㊐なし
¥18,900×18回	㊎なし ㊐なし

8801/IIFRAセット

PC-8801/IIFR30……¥178,000

定価合計¥178,000➡現金特価	
¥ 5,000×36回	㊎なし㊐なし
¥ 7,100×24回	㊎なし㊐なし
¥13,400×12回	㊎なし㊐なし

8801/IIFRBセット

PC-8801/IIFR30……¥178,000
PC-KD852…… ¥ 99,800

定価合計¥277,800➡現金特価	
¥ 4,300×48回	㊎10000㊐なし
¥ 7,600×36回	㊎なし ㊐なし
¥10,700×24回	㊎なし ㊐なし

8801/IIFRDセット

PC-8801/IIFR10…… ¥ 99,800

定価合計¥99,800➡現金特価	
¥3,300×30回	㊎なし㊐なし
¥4,000×24回	㊎なし㊐なし
¥7,500×12回	㊎なし㊐なし

8801/IIFREセット

PC-8801/IIFR30……¥178,000
CU-14A2[Sharp]…… ¥ 99,800

定価合計¥277,800➡¥212,000	
¥ 7,200×36回	㊎なし ㊐なし
¥10,300×24回	㊎なし ㊐なし
¥19,400×12回	㊎なし ㊐なし

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

本　　社／東京都豊島区要町３－38－１　〒171
サポート／東京都豊島区要町３－38－８　〒171
池袋店／東京都豊島区東池袋１－28－６　〒170

FM77AV・X-1Fを始め新製品は全て池袋店に展示中です。是非御来店下さい。
営業時間／10:30～19:00木曜日定休

ワープロ店/東京都豊島区池袋パールシティー 〒170　AV事業部/東京都豊島区東池袋1-28-6 〒170



株式会社　ワールド　イン　アオヤマ
WORLD IN AOYAMA

ワープロ店　東京都豊島区池袋パールシティー 〒170　　AV事業部　東京都豊島区東池袋１－28－６ 〒170　　株式会社 ワールド イン アオヤマ

お買い得新製品バザール





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。

FM-77AV用ソフトは、「ソフトアーデン」にて多数扱っております。

FM77AVEセット

FM-77AV1 …… ¥128,000
FM-TV151 …… ¥ 89,800

定価合計¥217,800➡現金特価	
¥ 5,900×36回	㊎なし 頭なし
¥ 8,400×24回	㊎なし 頭なし
¥15,900×12回	㊎なし 頭なし

FM77AVFセット

FM-77AV2 …… ¥158,000
FM-TV151 …… ¥ 89,800

定価合計¥247,800➡現金特価	
¥ 6,700×36回	㊎なし 頭なし
¥ 9,600×24回	㊎なし 頭なし
¥18,100×12回	㊎なし 頭なし

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 頭なし
¥5,100×24回	㊎なし 頭なし
¥9,500×12回	㊎なし 頭なし

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➡¥167,000	
¥5,800×36回	㊎なし 頭なし
¥8,300×24回	㊎なし 頭なし
¥9,700×20回	㊎なし 頭なし

FM77AVCセット

FM-77AV2 …… ¥158,000

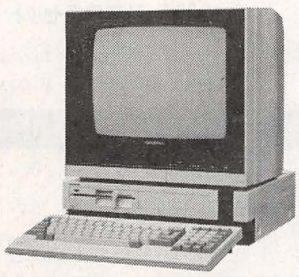
定価合計¥158,000➡現金特価	
¥4,400×36回	㊎なし 頭なし
¥6,300×24回	㊎なし 頭なし
¥8,100×18回	㊎なし 頭なし

FM77AVD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➡¥189,000	
¥ 6,600×36回	㊎なし 頭なし
¥ 9,400×24回	㊎なし 頭なし
¥12,100×18回	㊎なし 頭なし

パソコンテレビ
X1F



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

X-1F10Aセット

CZ811C …… ¥ 89,800
CZ811D …… ¥ 89,800
ザナドゥ …… ¥ 6,800

定価合計¥186,400➡¥130,000	
¥4,400×36回	㊎なし 頭なし
¥6,400×24回	㊎なし 頭なし
¥8,300×18回	㊎なし 頭なし

X-1F20Aセット

CZ812C …… ¥139,800
CZ811D …… ¥ 89,800
ザナドゥ …… ¥ 7,800

定価合計¥237,400➡¥170,000	
¥ 6,000×36回	㊎なし 頭なし
¥ 8,500×24回	㊎なし 頭なし
¥16,500×12回	㊎なし 頭なし

X-1F10Bセット

CZ-811C …… ¥ 89,800
CZ-801D …… ¥ 89,800

定価合計¥179,600➡¥107,000	
¥ 4,100×36回	㊎なし 頭なし
¥ 6,000×24回	㊎なし 頭なし
¥11,000×12回	㊎なし 頭なし

X-1F20Bセット

CZ-812C …… ¥139,800
CZ-801D …… ¥ 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➡¥159,000	
¥ 5,900×36回	㊎なし 頭なし
¥ 8,300×24回	㊎なし 頭なし
¥15,800×12回	㊎なし 頭なし

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
大阪 06-264-7771
札幌 011-727-7771
仙台 0222-27-7131
長野 0262-84-7771
広島 082-261-7771
福岡 092-672-7771
問い合せ 03-987-7795

本　社　東京都豊島区要町3－38－1　〒171　サポート　東京都豊島区要町3－38－8　〒171　池袋店　東京都豊島区東池袋1－28－6　〒1

買い替えバザール

買い替えませんか。

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の買い替えを行っております
是非一度……

2月28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
6001 II	6001 IISR	26,000	—	—
6001 II	MZ1500	25,000	—	—
6001 II	8801 IIFR10	65,000	3,168	—
6001 II	8801 IIFR20	105,000	5,118	3,587
6001 II	8801 IIMR	179,000	8,726	6,115
6001 II	8801 IITR	214,000	10,432	7,311
6001 II	FM-77AV1	87,000	4,241	—
6001 II	FM-77AV2	110,000	5,362	3,758
6001 II	X-F10	51,000	—	—
6001 II	X-1F20	91,000	4,436	3,109
8001 II	8001 IISR	46,000	—	—
8001 II	8801 IIFR10	65,000	3,168	—
8001 II	8801 IIFR30	131,000	6,386	4,475
8001 II	X-1F20	92,000	4,485	3,143
8001 II	FM-77AV2	110,000	5,362	3,758
8801 II10	8801 IIFR30	102,000	4,972	3,485
8801 II10	8801 IIMR	152,000	7,410	5,193
8801 II10	FM-77AV2	83,000	4,046	—
8801 II10	X-1F20	64,000	3,120	—
8801 II30	8801 IIFR30	68,000	3,315	—
8801 II30	8801 IIMR	120,000	5,850	4,100
8801 II30	FM-77AV2	52,000	—	—
8801 II30	X-1ターボII(CZ856)	62,000	3,022	—
8801 IISR10	8801 IIMR	147,000	7,166	5,022
8801 IISR10	8801 IIFR30	99,000	4,826	3,382
8801 IISR10	FM-77AV2	83,000	4,046	—
8801 IISR30	8801 IIMR	90,000	4,387	3,075
8801 IISR30	9801VF2	178,000	8,677	6,081
8801 IISR30	9801Vm2	232,000	11,310	7,926
8801 IISR30	mZ2500/30	49,000	—	—
9801F2	9801VF2	123,000	5,996	4,202
9801F2	9801Vm2	173,000	8,433	5,910
9801m2	9801Vm2	162,000	7,897	5,535
9801U2	9801Vm2	202,000	9,847	6,901
FM-7	FM-77AV1	82,000	3,997	—
FM-7	FM-77AV2	106,000	5,167	3,621
FM-m7	FM-77AV2	105,000	5,118	3,587
FM-7	X-1F10	47,000	—	—
FM-7	X-1F20	87,000	4,241	—
FM-7	8801 IIFR10	61,000	—	—
FM-7	8801 IIFR30	123,000	5,996	4,202
FM-m7	mZ2500/20	111,000	5,411	3,792
FM-7	mZ2500/30	130,000	6,337	4,441
FM-7	X-1ターボII(CZ856)	118,000	5,752	4,031
MZ1500	X-1F10	49,000	—	—
MZ1500	X-1F20	89,000	4,338	3,040
MZ1500	MZ2500/30	132,000	6,435	4,510
MZ1500	FM-77AV2	108,000	5,265	3,690
MZ1500	8801 IIFR30	127,000	6,191	4,339
X-1セット	X-1ターボIIセット	182,000	8,872	6,218
X-1Cdセット	X-1F20セット	124,000	6,045	4,236
CZ800C+Gラム	CZ812(X-1F20)	87,000	4,241	—
CZ852C	CZ856C	70,000	3,412	—
X-1ターボ30	X-1ターボIIセット	132,000	6,435	4,510
FM-77D2	FM-77AV2	74,000	3,607	—
FM-77L2	FM-77AV2	72,000	3,510	—
FM-77L2	CZ856C	88,000	4,290	3,006
MB27343	NEC-TV151	60,000	—	—
KD-551	TV-451	104,000	5,070	3,553
KD-551	N5913	102,000	4,972	3,485
14M131C	NEC-TV151	59,000	—	—
14M141C	KD-852	63,000	3,071	—
PC8822	PR101L	115,000	5,606	3,929
UP-130K(PC)	PR201HC	166,000	8,092	5,671
MZ2000(I)2/3)	MZ2500/20	166,000	8,092	5,671
MZ2000(I)2/3)	MZ2500/30	166,000	8,092	5,671
MZ80B(I)	MZ2500/20	166,000	8,092	5,671
MZ80B(I)	MZ2500/30	166,000	8,092	5,671



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 頭なし
¥11,000×24回	㊥なし 頭なし



brother

割付名人 M-1024

世界初！ブラザー発！

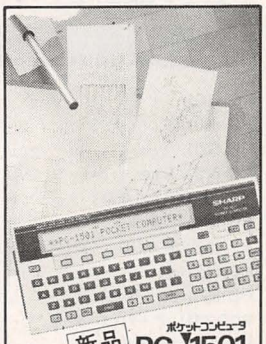
インテリジェント漢字プリンター

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 頭なし
¥9,500×12回	㊥なし 頭なし



新品

ポケットコンピュータ **PC-1501**

¥64,800➡**¥29,800**



限定40本

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 頭なし
¥7,000×24回	㊥なし 頭なし

X1 マニアタイプ

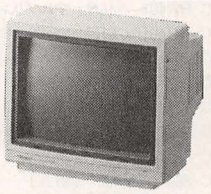


パーソナルコンピュータに新領域を拓いた ベストセラー機！ バランスのとれたシステム発展性。
高速カセット内蔵 サブCPU搭載独立キーボードでスピーディな処理能力。 ファインピッチブラウン管(0.5mmピッチ)採用の14型カラーディスプレイテレビ。

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 頭なし
¥6,300×24回	㊥なし 頭なし

新品



CU-14A2

(14インチ、4050文字カラー)

¥99,800➡~~¥69,800~~

新品



MZ-1500

(クイックディスク内蔵 本体)

¥89,800➡**¥38,000**



NEC

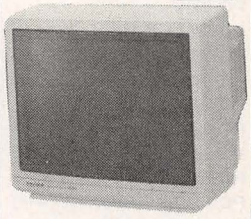
PC-PR406

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 頭なし
¥7,400×12回	㊥なし 頭なし

新品



CU-14H2

(14インチ、4050字カラー)

¥99,800➡**¥59,800**

現金購入のお客様

私共では、総額¥300,000円以上の御購入のお客様には、大変お手数では御ざいますが、お振込みをお願いいたしております。
なお、¥300,000円以下のお客様には通常通り代金引換になります。
¥300,000円以上でも代金引換御希望のお客様は代金引換も行っております。
※お振込みいただいたお客様にはブランクディスク10枚をサービスさせていただきます。

●三井銀行要町支店 普5052013 ㈱ワールド イン アオヤマ

株式会社 ワールド イン アオヤマ

WORLD IN AOYAMA

ワープロ店 東京都豊島区池袋パールシティー 〒170 AV事業部 東京都豊島区東池袋1－28－6 〒170 株式会社 ワールド イン アオヤマ

中古パソコンバザール



特選中古パソコン

代金は商品到着時に配送にお支払い下さい。銀行振込みは不用です。

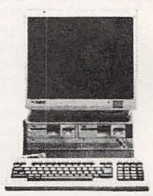
NEC

PC-6001	¥ 89,800→	¥ 15,000	
PC-6001/II	¥ 84,800→	¥ 25,000	
PC-6601	¥143,000→	¥ 50,000	
PC-6001/IISR	¥ 89,800→	¥ 32,000	
PC-6001/IISR〔新品〕	¥ 89,800→	¥ 39,000	
PC-6044…〔新品〕	¥ 7,000→	¥ 5,800	
PC-6001/IISR、PC-6601SRを家庭用テレビに接続する時に必要になります。			
PC-6601/SR	¥155,000→	¥ 59,000	
PC-6601/SR〔新品〕	¥155,000→	¥ 84,000	
PCDR311(データレコーダー)	¥ 13,800→	¥ 7,000	
PC-DR312〔新品〕	¥ 13,800→	¥ 10,500	
PHC-DRII〔新品〕	¥ 12,800→	¥ 9,800	
PC-60M43…〔15色ディスプレー〕	¥ 65,800→	¥ 28,000	
PC-KD-252…〔15色ディスプレー〕	¥ 64,800→	¥ 32,000	
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	
PC-6021…〔プリンター〕	¥ 49,800→	¥ 18,000	
PC-6001/II…〔本体〕〔新品〕	¥ 84,800→	¥ 39,000	
PC-6042	¥ 56,000→	¥ 27,000	
PC-8801/IIFR10…〔新品〕	¥ 99,800→	~~¥ 84,000~~	
PC-8801/IIFR20…〔新品〕	¥148,000→	¥122,000	
PC-8801/IIFR30…〔新品〕	¥178,000→	¥147,000	
PC-8801/IIMR…〔新品〕	¥238,000→	¥195,000	
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→	¥ 20,000	
PC-8001/II	¥123,000→	¥ 20,000	
PC-8001/IISR	¥108,000→	¥ 50,000	
PC-8001/IISR…〔新品〕	¥108,000→	¥ 62,000	
PC-8801	¥228,000→	¥ 46,000	
PC-8801+漢ロム	¥266,000→	¥ 56,000	
PC-8801/II10	¥168,000→	¥ 66,000	
PC-8801/II30	¥275,000→	¥108,000	
PC-8801/IISR20	¥213,000→	¥113,000	
PC-8801/IISR30	¥258,000→	¥134,000	
PC-8801/IISR30…〔新品同様〕	¥258,000→	¥178,000	
PC-8801/IITR…〔新品同様〕	¥288,000→	¥220,000	
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	
PC-KD852〔4050ディスプレー〕	¥ 99,800→	¥ 68,000	
PC-KD852〔新品同様〕	¥ 99,800→	¥ 76,000	
PC-80S31〔フロッピーディスク〕	¥168,000→	¥ 65,000	
PC-80S31K〔新品同様〕	¥120,000→	¥ 89,800	
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→	¥ 58,000	
PC-8201〔新品〕	¥138,000→	¥ 80,000	
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	
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→	¥ 55,400	(新品)
PC-PR201…〔24'漢字プリンター〕	¥298,000→	¥172,000	
NM-9300S…〔24'漢字プリンター新品〕	¥253,000→	¥158,000	
NM-9400S…〔24'漢字プリンター新品〕	¥310,000→	¥186,000	
PC-PR201…〔24'漢字プリンター新品〕	¥298,000→	¥220,000	
PC-PR104	¥148,000→	¥103,000	
CU-14H2…〔4050文字カラーディスプレー〕〔新品〕	¥ 99,800→	¥ 59,800	
PC8801/II:PC9801F2用ディスプレー			
CU-14A2…〔4050文字アナログディスプレー〕〔新品〕	¥ 99,800→	~~¥ 69,800~~	
PC8801/IISR及びFR用ディスプレー			
CZ-801D…〔2000文字カラーテレビ〕〔新品〕	¥ 99,800→	¥ 48,000	
NECの全ての本体に接続可能ディスプレー			

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



PC-8801MKIIモデル30(本体)
¥275,000➡ ¥110,000

当社はパソコンの専門会社としてアスキーネット、データベースを行っております。パソコンには初心者である方も是非お問い合せ下さい。

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。

本　社 東京都豊島区要町3－38－1 〒171　サポート　東京都豊島区要町3－38－8 〒171　池 袋 店　東京都豊島区東池袋1－28－6 〒170

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

全商品一年間の保険付

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→	¥ 36,000
FM-NEW7〔本体〕	¥ 99,800→	¥ 39,000
FM-8〔本体〕〔漢・非漢付〕	¥253,000→	¥ 34,000
FM-77L2〔本体〕	¥193,000→	¥ 82,000
FM-77L4〔本体〕	¥238,000→	¥128,000
FM-77D2〔本体〕	¥228,000→	¥ 78,000
FM-77L2〔本体〕〔新品同様〕	¥193,000→	¥ 98,000
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→	¥ 98,000
MB-27343〔2000文字カラーディスプレー〕	¥ 67,800→	¥ 32,000
FM-11BS〔本体〕	¥398,000→	¥160,000
CU-14F1〔2000文字ディスプレー〕新品	¥ 64,800→	¥ 30,000

SHARP

MZ-721〔本体〕	¥ 89,800→	¥ 18,000
MZ-731〔本体〕	¥128,000→	¥ 28,000
MZ-1500〔本体〕	¥ 89,800→	¥ 28,000
MZ-2000＋Gラム①②③	¥257,000→	¥ 38,000
MZ-2200＋DR	¥147,800→	¥ 27,000
MZ-2500/30	¥198,000→	¥139,000
MZ-1500〔本体〕〔新品同様〕	¥ 89,800→	¥ 38,000
X1シリーズ		
X-1〔本体、ディスプレー、Gラム〕	¥300,000→	¥ 98,000
X-1C〔本体、ディスプレー、G内蔵〕	¥219,600→	¥ 98,000
X-1D〔本体、ディスプレー、G内蔵〕	¥326,000→	¥100,000
X-1Turbo/20〔本体・ディスプレー〕	¥377,800→	¥174,000
X-1Turbo/30〔本体・ディスプレー〕	¥407,800→	¥198,000
X-1F/10〔CZ811本体〕	¥ 89,800→	¥ 58,000
X-1F/20〔CZ812本体〕	¥139,800→	¥ 90,000
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→	¥ 48,000
CZ8KR〔漢字ロム新品〕	¥ 38,000→	¥ 17,000
CZ850D〔X-1ターボディスプレー新品〕	¥129,800→	¥ 80,000
PC-1247〔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
CU-14F1〔2000文字ディスプレー新品〕	¥ 64,800→	¥ 30,000
CU-14H2〔4050文字ディスプレー新品〕	¥ 99,800→	¥ 59,800
CU-14F1〔2000文字ディスプレー〕	¥ 64,800→	¥ 26,800
CU-14A2…〔4050文字アナログRGB〕	¥ 99,800→	¥ 69,800（新品）

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〕

Sharp CU-14H2 〈新製品〉
〔4050文字カラーディスプレー〕
定価 ¥99,800　限定20本　¥ 59,800

Sharp CU-14A2 〈新製品〉
〔4050文字カラーディスプレー〕〔NEC PCKD852同様品〕
定価 ¥99,800　限定50本　¥ 69,800

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　¥ 39,000

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→	¥148,000
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→	¥ 65,000
LFD550〔フロッピーディスク〕	¥140,000→	¥ 60,000
SMC-777〔本体〕	¥168,000→	¥ 48,000

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→	¥ 24,000
HC-60〔RF、32K〕ビクター〔新品〕	¥ 64,800→	¥ 29,800
HC-60新品にはソフト付		
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〔新品〕	¥ 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
PX-10〔RF、16K〕カシオ〔新品〕	¥ 19,800→	¥ 15,000
★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。

24時間サポート体制	いつでもどこでも24時間受付中！	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
高額下取制度	買替は絶対にお得！下取は今すぐここで、	低金利クレジット	月々3,000円からの低金利クレジット
支払はゆっくり後払い	商品発着翌月からのお支払	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
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	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

ワープロ店　東京都豊島区池袋パールシティー 〒170　AV事業部　東京都豊島区東池袋１－28－６ 〒170　株式会社 ワールド イン アオヤマ

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。

SOFT ARDEN



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
グロブダー	T/B	3,800	3,500 S可
ウイングマン	T/B	4,800	4,420 S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	3,220 S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	3,500 S可
慶子ちゃんの秘密	T/B	3,800	3,500
トリトーン	T/B	4,800	4,420
ハイドライド	T/B	4,800	4,420
ブラックオニキス	T/B	5,800	5,340
バックマン	T/B	3,000	2,760
ディグダグSR	T/B	3,500	3,220
グロブダー	T/B	3,800	3,500
タイニーゼビウスマークII	T/B	3,500	3,220
ちまちまSR	T/B	4,800	4,420
はーりぃふぉっくSR	T/B	4,200	3,870
ちゃくんぽっぷ	T/B	3,800	3,500
フロントライン	T/B	3,800	3,500
ウイングマン	T/B	4,800	4,420
ポートピア連続殺人事件	T/B	3,600	3,320

PC-8801/IIシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
フロントライン	5'2D	7,500	6,900
ハイドライド-2	5'2D	6,800	6,260
チャンピオンプロレススーIIマ	5'2D	6,800	6,260
THE SCREAMER2ドライブ	5'2D	7,200	6,630
ウィザードリー	5'2D	9,200	8,460
三国志	5'2D	14,800	13,620
ファイナルロリータ	5'2D	6,800	6,260
RIGLS	5'2D	6,800	6,260
トリトーン	5'2D	6,800	6,260
Z-ガンダム	5'2D	6,800	6,260
キャッスル・エクセレント	5'2D	6,800	6,260
青き狼と白き牝鹿	5'2D	7,800	7,180
道化師殺人事件	5'2D	7,800	7,180
棋太平	5'2D	6,500	5,980
夢幻の心臓-2	5'2D	7,800	7,180
ウィル	5'2D	5,800	5,510
始皇帝	5'2D	6,800	6,260
デゼニワールド	5'2D	6,800	6,260
㊙プラスティ	5'2D	7,900	
マカダム	5'2D	6,800	6,260
信長の野望	5'2D	6,800	6,260
ABYSS-2帝王の涙	5'2D	6,800	6,260
ザナドゥ	5'2D	7,800	7,180
ザナドゥSR	5'2D	7,800	7,180
メルヘンベールSR	5'2D	7,900	7,270
マクロスカウントダウン	5'2D	6,500	5,980
デゼニワールド	5'2D	6,800	6,260
プラスティSR	5'2D	7,900	7,270
バックマンSR	5'2D	5,800	5,340
ディグダグ	5'2D	5,800	5,340
ディグダグSR	5'2D	6,000	5,520
パラディン	5'2D	4,800	4,420
ホットドッグ	5'2D	6,800	6,260
忍者くん(SR可)	T/B	4,500	4,140
忍者くん(SR可)	5'2D	6,800	6,260
リグラス(SR可)	5'2D	6,800	6,260
ゼビウス	5'2D	6,800	6,260
ライザー	5'2D	6,400	5,890
バックランドSR	5'2D	6,800	6,260
エルドラド伝奇(SR可)	5'2D	7,800	7,180
ナンバストリート(SR可)	5'2D	6,400	5,890
軽井沢誘拐案内	5'2D	5,800	5,510
ワールドゴルフ	5'2D	5,800	5,510
ウイングマン	5'2D	5,800	5,510
ザース	5'2D	5,800	5,510
ドアドアmkII	5'2D	5,800	5,510
ビーピングスキャンダル	5'2D	6,800	6,260
任天堂のテニス	5'2D	6,800	6,260
ポコスカウォーズ	5'2D	5,800	5,340
任天堂のテニス	5'2D	6,800	6,250
トリトーン	5'2D	6,800	6,260
信長の野望	5'2D	6,800	6,260
ファンタジアン	5'2D	6,800	6,260
ホールインワン	5'2D	5,800	5,340
ロードランナー	5'2D	6,800	6,260
アステカ	5'2D	7,200	6,630
オホーツクに消ゆ	5'2D	6,800	6,260
THE BLACK ONYX	5'2D	7,800	7,180
ファイヤークリスタル	5'2D	7,800	7,180
キングフラッピー	5'2D	6,800	6,260
野球狂	5'2D	6,800	6,260
ベストナインプロ野球	5'2D	5,800	5,340
サラダの国のトマト姫	5'2D	6,800	6,260
ドラゴンスレイヤー	5'2D	7,200	6,630
デゼニランド	5'2D	6,800	6,260
大脱走	5'2D	6,400	5,890

PC-8801/IISR専用

SR専用はFR、MRでもOK

商品名	メディア	価格	割引価格
テクザー	5'2D	6,800	6,260
ポンジャック	5'2D	5,800	5,340
アメリカントラック	5'2D	6,800	6,260
THE BLACK ONYX	5'2D	7,800	7,180
サンダーフォースコンストラクション	5'2D	6,900	6,350
キューピーパニック	5'2D	6,800	6,260
3Dゴルフシュミレーション	5'2D	6,900	6,350
プラズマライン	5'2D	6,800	6,260
ホールインワン	5'2D	5,800	5,340
ゼビウス	5'2D	6,800	6,260
F2グランプリー	5'2D	5,800	5,340
ピクトリアスナイン	5'2D	7,500	6,900
ザ・コックピット	5'2D	5,800	5,340
走れスカイライン	5'2D	5,800	5,340
オーピットIII	5'2D	6,900	6,350
シルクロード横断ゲーム	5'2D	9,000	8,280
バックマン	5'2D	5,800	5,340
ゼノン	5'2D	5,800	5,340
ディグダグ	5'2D	6,000	5,520

FM-7/77シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
バックンマン	3'5D	5,800	5,340
ディグダグ	3'5D	5,800	5,340
ギャラガ	T/B	3,800	3,500
ギャラガ	3'5D	6,000	5,520
ラリー	T/B	3,500	3,220
ラリー	3'5D	5,800	5,340
ゼビウス	3'5D	9,300	8,560
忍者くん	5'2D	6,800	6,260
忍者くん	3'5D	6,800	6,260
リザード	T/B	4,800	4,220
フロントライン	T/B	4,500	4,140
ライザー	3'5D	6,400	5,890
ライザー	T/B	4,800	4,420
ワールドゴルフ	T/B	4,800	4,420
ワールドゴルフ	3'5D	5,800	5,340
軽井沢誘拐案内	5'2D	5,800	5,340
軽井沢誘拐案内	T/B	4,800	4,420
ナンバストリート	T/B	4,800	4,420
ナンバストリート	5'2D	6,400	5,890
エルドラド伝奇	5'2D	7,800	7,180
エルドラド伝奇	T/B	4,800	4,420
ウイングマン	5'2D	5,800	5,340
ザース	5'2D	5,800	5,340
ドアドアmkII	3'5D	5,800	5,340
ドアドアmkII	T/B	4,800	4,420
ドラゴンスレイヤー	T/B	4,800	4,420
ちまちま	T/B	4,800	4,420
大脱走	T/B	4,200	3,870
コリドール	T/B	4,500	4,140
デゼニランド	T/B	4,800	4,420
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	4,800	4,420
エルドラド伝奇	T/B	4,800	4,420
TOKYOナンバストリート	T/B	4,800	4,420
ウイングマン	T/B	4,800	4,420
軽井沢誘拐案内	T/B	4,800	4,420
スーパー・プリンター	T/B	5,800	5,340
モール・モール	T/B	3,800	3,500
ザイオン	T/B	5,800	5,340

PC-8001/IIシリーズ

商品名	メディア	定価	価格
チャンピオンプロレス	T/B	4,800	4,420
マリオブラザーズSPECIAL	T/B	3,600	3,320
野球狂	T/B	4,000	3,680
ロードランナー	T/B	4,800	4,420
サラダの国のトマト姫	T/B	4,800	4,420
任天堂のテニス	T/B	4,000	3,680
テグザーSR	5'2D	6,800	6,260
ファンタジアンSR	T/B	5,800	5,340
ドラゴンスレイヤーSR	T/B	4,800	4,420
ドラゴンスレイヤーSR	5'2D	7,200	6,630
ザナドゥ2枚組SR	5'2D	7,800	7,180

X-1シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
バックンマン	T/B	3,500	3,220
バックンマン T可	5'2D	5,800	5,340
ディグダグ	T/B	3,500	3,220
ディグダグ	5'2D	5,800	5,340
マッピー T可	5'2D	5,800	5,340
ギャラガ	T/B	3,800	3,500
ギャラガ T可	5'2D	6,000	5,520
ラリーX	T/B	3,800	3,500
ラリーX T可	5'2D	6,000	5,520
ゼビウス+ジョイスティク	5'2D	5,900	5,430
ゼビウス+ジョイスティク	3'5D	7,500	5,900
ゼビウス+ジョイスティク	5'2D	7,500	5,900
ザナドゥ	T/B	6,800	6,260
ザナドゥ	5'2D	7,800	7,180
一発野郎	5'2D	6,200	5,710
ホットドッグ	5'2D	6,800	6,260
マクロス	5'2D	6,500	6,980
忍者くん	T/B	4,500	4,140
忍者くん T可	5'2D	6,800	6,260
リグラス T可	5'2D	6,800	6,260
フロントライン	T/B	4,500	4,140
プレインプレイカー+	T/B	4,200	3,870
軽井沢誘拐案内 T可	T/B	3,800	3,500
軽井沢誘拐案内	5'2D	5,800	5,340
ナンバストリート	T/B	4,800	4,420
ナンバストリート	5'2D	6,400	5,890
ナンバストリート	T/B	4,800	4,420
マクロスカウントダウン	T/B	4,500	4,140
舞猫魔	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	4,420
オーピットIII	T/B	4,800	4,420
テクザー	5'2D	6,800	6,260
棋太平	T/B	4,500	4,140
エキサイトバイク	T/B	4,000	3,680
ハイドライド	T/B	4,800	4,420
ファンタジアン	T/B	5,800	5,340
マカダム	T/B	4,800	4,420
棋太平	5'2D	6,500	5,980
暗黒城	T/B	3,800	3,500
ウイングマン	T/B	4,800	4,420
TOKYOナンバストリート	T/B	4,800	4,420
TOKYOナンバストリート	5'2D	6,400	5,890
軽井沢誘拐案内	T/B	4,800	4,420
軽井沢誘拐案内	5'2D	5,800	5,340
ロードランナー	T/B	4,800	4,420
ロードランナー	5'2D	5,800	5,340
チョップリフター	T/B	4,800	4,420
チョップリフター	5'2D	5,800	5,340
新竹取物語	5'2D	9,800	9,020F可
モール・モール	5'2D	5,800	5,340F可
モール・モール	T/B	3,800	3,500
ウィル	5'2D	5,800	5,340F不
プウマ	T/B	4,200	3,870
信長の野望	T/B	4,500	4,140
ホールインワン	T/B	5,800	5,340
ザ・ブラックオニキス	T/B	5,800	5,340
サラダの国のトマト姫	T/B	4,800	4,420
ウォルガード	T/B	4,500	4,140
野球狂	T/B	4,000	3,680

MSXシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
バックマン	ROM	4,500	4,140
マッピー	ROM	4,500	4,140
ギャラクシアン	ROM	4,500	4,140
ワープ&ワープ	ROM	4,500	4,140
キング&バルーン	ROM	4,500	4,140
タンクバタリアン	ROM	4,500	4,140
ラリーX	ROM	4,500	4,140
ギャラガ	ROM	4,500	4,140
ディグダグ	ROM	4,500	4,140
ポスコニアン	ROM	4,500	4,140
MINI GOLF	ROM	4,500	4,140
エクセリオン	ROM	4,500	4,140
コナミのサッカー	ROM	4,800	4,420
イーガ皇帝の逆襲	ROM	4,800	4,420
グーニーズ	ROM	4,800	4,420
ゲーム10連だのしんカートリッジ	ROM	4,800	4,420
MSXワープロコナミEC700	ROM	34,800	
ちまちま	ROM	5,600	5,160
マクロス	ROM	5,800	5,340
忍者くん	ROM	5,700	5,250
オウムのピピの大冒険	ROM	4,800	4,420
ナイト・アロー	ROM	5,700	5,250
リザード	ROM	4,800	4,420
はーりぃふぉっくす	ROM	4,200	3,870
ウォーリィ	ROM	3,800	3,500
ザース	ROM	4,800	4,420
ウイングマン	ROM	4,800	4,420
ドアドアmkII	ROM	4,800	4,420
ファランクス	ROM	3,800	3,500
ポリス・ストーリー	ROM	4,900	4,510
プロテクター	ROM	4,800	4,420
アルカザール	ROM	4,800	4,420
クルセーダー	ROM	4,900	4,510
イーアールカンフー	ROM	4,800	4,420
ハイドライド	T/B	4,800	4,420
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	4,420
惑星メフィウス	T/B	4,800	4,420
王家の谷	ROM	4,800	4,420
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	4,420
ホールインワン	ROM	4,800	4,420
ハイパーオリンピック2	ROM	4,800	4,420
団地妻の誘惑	T/B	4,800	4,420
コナミのテニス	ROM	4,800	4,420
コナミのピンポン	ROM	4,800	4,420
ドア・ドアmkII	ROM	4,800	4,420
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	4,420
ウィングマン	T/B	4,800	4,420
PIPPOLS	ROM	4,800	4,420
ポスコニアン	ROM	4,500	4,140
ラリーX	ROM	4,500	4,140
マッピー	ROM	4,500	4,140
アウトロイド	ROM	4,800	4,420
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	4,420

MZ1500シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
3Dゴルフシュミレーション	QD	4,000	3,680
信長の野望	QD	5,800	5,340
ロードランナー	QD	5,200	4,790
JOY JOY PACK SPECIAL	QD	9,800	9,010
エキサイト4人マージャン	QD	4,800	4,420
バックマン	QD	4,300	3,960
マッピー	QD	4,300	3,960
ギャラガ	QD	4,500	4,140
ラリー	QD	4,300	3,960
ドルアーガの塔	QD	4,800	4,420
ミステリーハウス/ウォーリー	QD	4,800	4,420
惑星メフィウス	QD	4,800	4,420
3Dゴルフシミュレーション	QD	4,000	3,680
信長の野望	QD	5,800	5,340
ヴォルガード	QD	4,800	4,420
サンダーフォース	QD	4,800	4,420
デゼニランド	QD	5,000	4,600
野球狂	QD	5,800	5,340
MILKY WAY	QD	4,800	4,420
任天堂のテニス	QD	5,800	5,340
ポイポス	QD	4,600	4,210
サラダの国のトマト姫	QD	5,800	5,340
フラッピー	QD	4,800	4,420
ロードランナー	QD	5,200	4,790
ジャン狂	QD	4,800	4,420
マリオブラザーズSPECIAL	QD	5,200	4,790
バックマン	QD	4,300	3,960
ディグダグ	QD	4,300	3,960
ラリーX	QD	4,300	3,960
内藤国男の詰将棋	QD	4,800	4,420

MZ2000/2500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	4,420
棋太平	T/B	4,500	4,140
チャンピオンプロレス2500専	T/B	4,800	4,420
フリッキー2500専	T/B	4,800	4,420
ハーリィフォックス2500専	3'52DD	7,800	7,180
英雄伝説サーガ2500専	3'52DD	9,800	9,020
マカダム2500専	3'52DD	6,800	6,260

2500専＝MZ2500専用になります。

MSXの必需品

16K拡張カートリッチ(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

差のつくデータバンク

	商品名	定価	割引価格
新製品	PF-7100	¥13,800	¥10,300
	ポケットサイズの大容量、カナ文字タイプ		
新製品	PF-8000	¥12,800	¥ 9,800
	指で書く未来派タイプ		

データ機能：デンワ・メモの記憶/呼び出し

データバンクは限定販売の為送料無料で受付けます。

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。

03-987-7799

営業時間、月～金、10:30～16:00

ソフトは、新作新製品の取扱いになりますので中古・新古は一切取扱いいたしておりません。

注文書

氏名

御住所

本体機種

商品名	割引金額

郵送料は、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

合計金額

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

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!!

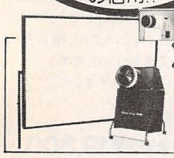
AVCフタバ

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



Hikariビデオ Scope 8000

あなたのモニターを80インチスクリーンで

同時発売 50インチ 5000

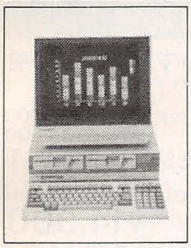
希望小売価格¥163,000 特別価格¥128,000

希望小売価格¥113,000 特別価格¥90,000

●分割払いもできます。

今すぐ もよりの電話から			
札幌	011-611-5104	名古屋	052-452-3271
仙台	0222-64-3704	大阪	06-311-3931
新潟	0252-75-4175	広島	082-295-6873
		福岡	092-481-2494

NEC PC-8800シリーズ 注文No.052
PC-8801mkIIMR



PC-8801mkIIMR(本体)
¥238,000
PC-KD852(モニター)
¥99,800

現金特価¥278,000

標準定価合計¥337,800

初回	2回目以降
¥12,220	¥9,500×35回
¥8,900	¥7,500×47回

SHARP Superマイコンピュータ 注文No.044
MZ



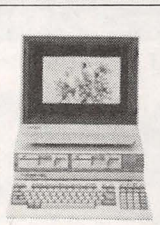
MZ-2521(本体)
¥198,000
MZ-1D22(モニター)
¥108,000

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 注文No.051
PC-8801mkIIFR／30



PC-8801mkIIFR/30(本体)
¥178,000
PC-KD852(モニター)
¥99,800

現金特価¥223,000

標準定価合計¥277,800

初回	2回目以降
¥10,520	¥7,600×35回
¥7,900	¥6,000×47回

SHARP パソコンテレビ 注文No.CP-033
X1F



Model20

CZ812C(本体)
¥139,800
CZ811D(モニター)
¥89,800

現金特価¥158,000

標準定価合計¥229,600

初回	2回目以降
¥6,920	¥5,400×35回
¥8,000	¥4,200×47回

SHARP 注文No.050
X1 turbo II



Model 31

CZ856C(本体)
¥178,000
CZ855D(モニター)
¥119,800

現金特価¥250,000

標準定価合計¥297,800

初回	2回目以降
¥9,000	¥8,600×35回
¥10,100	¥6,700×47回

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

パソコン本体

NEC	標準価格	現金特価	36回均等	48回均等
PC-8801mkIIFR20	¥148,000	¥124,000	¥4,306	¥3,385
PC-8801mkIIFR30	¥178,000	¥150,000	¥5,167	¥4,063
PC-8801mkIIMR	¥238,000	¥200,000	¥6,889	¥5,417
PC-9801VF2	¥348,000	¥285,000	¥9,817	¥7,719
PC-9801VM2	¥415,000	¥338,000	¥11,642	¥9,154
富士通				
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	¥99,000	¥3,410	¥2,681
X1ターボ M40	¥258,000	¥116,000	¥3,996	¥3,142
X1ターボ M30	¥278,000	¥136,000	¥4,684	¥3,683
X1ターボII M31	¥178,000	¥150,000	¥5,167	¥4,063
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-TV851	¥158,000	¥123,000	¥6,048	¥4,237
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				
CZ-811D	¥89,800	¥62,000	¥3,048	¥2,136
CU-14A2	¥99,800	¥68,000	¥3,343	¥2,342
CU-14H2	¥99,800	¥62,000	¥3,048	¥2,136
CU-14D1	¥108,000	¥78,000	¥3,835	¥2,687
SONY				
KV-27XBR1(27インチ)	¥298,000	¥250,000	¥12,783	¥8,956
KV-21XBR1(21インチ)	¥218,000	¥185,000	¥9,096	¥6,372
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
エプソン				
PI40 (ROMカートリッジ付)	¥51,300	¥45,000	¥2,213	¥1,550
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(ケーブル付)	¥55,800	¥39,000	¥1,918	¥1,343
GP-800M/F(ケーブル付)	¥70,800	¥53,000	¥2,606	¥1,826
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

●RICOH MyRIPORT 7

現金特価 ¥45,000

標準定価合計¥53,800

初回	2回目以降
¥4,850	¥4,100×11回
¥3,925	¥2,800×17回

●CASIO HW-700

現金特価 ¥58,000

標準定価合計¥69,800

初回	2回目以降
¥6,080	¥5,300×11回
¥4,040	¥2,800×23回

●SEIKO Com·media SX-6000 外部記憶ICカード付

現金特価 ¥80,000

標準定価合計¥99,800

初回	2回目以降
¥7,400	¥7,400×11回
¥4,700	¥3,900×23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
¥3,200	¥3,000×14回

●NEC PWP-30 文豪MiNi3

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
yis50311	¥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-34(MSX2)	¥148,000	¥125,000	¥11,563	¥6,146
HX-33(MSX2)	¥99,800	¥84,000	¥7,770	¥4,130
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
ナショナル				
FS-1300	¥39,800	¥32,000	¥2,960	¥1,573
FS-4000	¥106,000	¥85,000	¥7,863	¥4,179
FS-5500F2	¥228,000	¥183,000	¥16,928	¥8,998

●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。同じ高20才以上の学生の方。

納期 通常の場合、当社に申込書が到着後1週間以内。特に人気のある商品で品薄の場合、少々納期が遅れる場合もありますので御了承下さい。

製品先取り お支払いは約1～2カ月後から。

低金利クレジット 1回の支払は2,700円以上で3～48回。ボーナス併用も可。

完全保証 すべてメーカー保証書付。アフターケア万全。

無料配送 全国どこでも無料配送。

全国セッティング ご注文の際、お申し付け下さい。別途料金

18才未満の方 ご両親が代理購入者としてお申し込み下さい。

AM10時からPM11時まで受付 日曜・祝日も営業

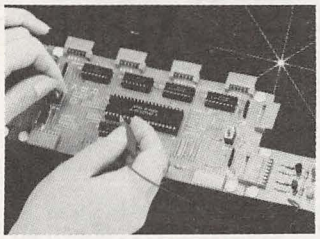
ニーズに合わせて選べる
ワイドなコース

メカトロトレーニングシステム

マイコンの利用を、その初歩から応用までを、基礎編・実践編・応用編と順に、制作と実験をくり返しながらマスターしていただくための教材です。

メカトロカタログ請求券
掲載のベーシックマガジン4月号
掲載の他に多彩な機器が豊富に揃って居りますのでカタログをご請求下さい。

マイコン教育モジュール



基礎編

基礎編では、マイコンを実用化する上で不可欠な基的回路を、半田付けの練習も兼ねて1機能1基板をモットーに製作と実験をくり返してマスターします。

・組立キット/PZ-80AK
標準価格¥49,800
・完成品セット/PZ-80AH
標準価格¥57,800

実践編

実践編では、マイコン・システムを構成する中央処理部や記憶部などを機能単位毎に製作し、これらの機能基板を組み合せたマイコン・システムでソフトウェアの学習や基礎編で製作したモジュールを使った簡単な応用研究をします。

・組立キット/PZ-80BK
標準価格¥49,800
・完成品セット/PZ-80BH
標準価格¥57,800

応用編

応用編では、光センサ・音センサ・温度センサなどのセンサモジュールとリレー、DCモータ、圧電ブザー、スピーカ、7セグメントLEDなどの駆動部品モジュールを用いて実用的な応用研究をします。

・組立キット/PZ-80CK
標準価格¥36,800
・完成品セット/PZ-80CH
標準価格¥42,800

ワンボードマイコン

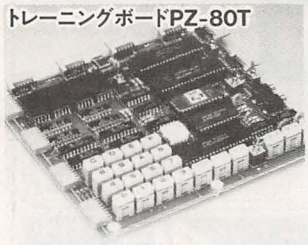
マイコンの実践的応用に最適

コンパクトサイズのワンボードマイコン。入出力のコネクタと相互接続可能で実用化のためのシミュレーションが容易です。

・PZ-S1
標準価格¥19,800

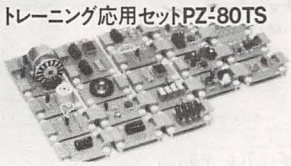
トレーニングボード

トレーニングボードPZ-80T



標準価格¥49,000(電源付)

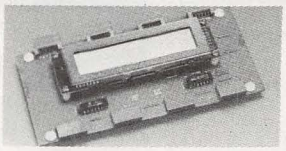
トレーニング応用セットPZ-80TS



〈21モジュール〉●押ボタンスイッチ●波形スイッチ●インバータ●接続変更●H/L信号表示●2進→7セグメント●数字表示●H/L信号確認●メロディ●アンプ●スピーカ●光スイッチ●リレー●圧電ブザー●記号表示●音スイッチ●可変幅一発パルス●DCモータ●温度センサ●コンパレータ●D/A変換
〈接続リード線〉

標準価格¥49,000

エレクトロニクス教材



・液晶モジュールPZ-LC1

マイコン教育モジュールと組合せ、液晶の駆動方法を習得する学習教材です。(液晶への文字の出し方の基礎がマスターできます。)

標準価格¥28,000

・デジタルマイコンサーモ

専用ワンチップマイコンを使用したデジタルマイコンサーモ。
PT-200K……標準価格¥22,000
PT-200H……標準価格¥35,000

・音声合成モジュールPZ-VS1

マイコン教育モジュールと組合せ、音声合成・音階発生LSIの駆動方法を習得する学習教材です。

標準価格¥14,000

・光通信モジュールPZ-OT1

マイコン教育モジュールと組合せ、光ファイバーによる多重伝送の基礎を習得する学習教材です。

標準価格¥28,000

メカニカル教材

■スカラ型ロボットの勉強に



・搬送ロボットPZ-AH1

一般に言うスカラ型のロボットで、肩モータから構成されています。移動したい位置毎の肩・肘両モータの回転パルス数をあらかじめメモリに書き込んでおき、このデータにより、ハンドが自動移動する定位置自動移動と、いくつかの動作が教示再生できる機能を有します。

標準価格¥98,000

■リレー・ソレノイド制御回路の勉強に

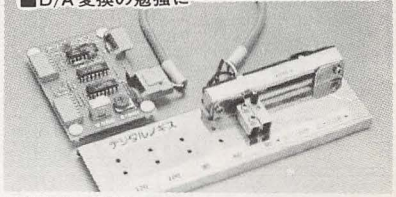


演奏ロボット

プログラムの作り方の実践的な練習を行う事例研究用として最適です。(マイコン教育モジュールと接続して使用)

標準価格¥82,000

■D/A変換の勉強に



デジタルノギス

D/A変換の応用方法が習得でき、部品の寸法測定を行ない、部品などの自動検査に応用することを目的とします。

標準価格¥9,800

さらに充実PMAシリーズ。ご使用パソコンに合わせてお選びください。

■インターフェイスセットの内容と適応パソコン

項目 / 型番		セット内容 1.テキスト	2.フロッピー又はテキスト	3.インターフェイス	4.基本入出力モジュール	適用パソコン
PC-88用	PMA-PC	PC-88用	5インチ両面倍密度フロッピーディスク	PC-88用	波形スイッチ インバーター 押しボタンスイッチ LED・ブザー H/L信号表示	PC-8001mkII　PC-8801　PC-8801mkIISR PC-8001mkIISR　PC-8801mkII
PC-98用	PMA-98-2DD3.5	PC-98用	3.5インチ2DD	PC-98用		PC-9801U2
	PMA-98-2D5		5インチ2D			PC-9801　PC-9801E
	PMA-98-2DD5		5インチ2DD			PC-9801VF2※　PC-9801F1, F2, F3
	PMA-98-2HD5		5インチ2HD			PC-9801M2, M3　PC-9801VM2※
	PMA-98-2D8		8インチ2HD			PC-9801　PC-9801E
FM用	PMA-FM	FM用		FM用		FM-7　FM-NEW7　FM-77
MSX用	PMA-MS	MSX用	カセットテープ5巻 3.5インチ両面倍密度のフロッピーディスクPMA-MS-1D3.5を別売価格10,000円にて準備しています。	MSX用		松下/CF-3000, -2700, -2000　ソニー/HB-701FD, -101, -75, -55 東芝/HX-20, -21, -22, -10DPN, -10DP, -10D, -10S　三菱/ML-F110, -F120, -F120D, -8000　三洋/MPC-5, -6, -10, -10MK2, -11 日立/MB-H2, HB-H1　ヤマハ/YIS503, 303　パイオニア/PX-7　ビクター/HC-60　キャノン/V-10, -20　ゼネラル/PCT-50, -55　カシオ/PV-7

注(1):※印のパソコンに適用する場合はプログラムの定数の一部変更(ユーザー対応)が必要です。　注(2):MSXパソコンのアンダーラインを付した機種はフロッピー対応が可能です。

クレジット

- 希望の商品を葉書、電話にて御連絡下さい。〈くわしい資料をお送り致します。
- 頭金なし、ボーナス併用、ボーナス一括支払希望指定支払開始もできる便利なコスモスクレジットを御利用下さい。
- 支払いはご希望に依り1～60回迄ご利用になれます。

通信販売

住所・氏名・TEL・商品名・合計金額をハッキリ記入の上、下記の所へお送り下さい。

〒101 東京都千代田区外神田2-14-10
(第二電波ビル 4F)
(株)アスターインターナショナル
COSMOS秋葉原

銀行振込

- 富士銀行神田支店
当座No.817
にお願いいたします。

※当座名
㈱アスターインターナショナル

振込入金確認後ご本人に連絡の上、商品の発送を致します。

COSMOS秋葉原
本社 〒101 東京都千代田区外神田2-14-10(第二電波ビル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

NEC

PC-9801VM2

ハイパフォーマンの結実
ビジネスの理想形

定評あるPC-9801E/F/M用の豊富な市販ソフトウェアや多彩な周辺機器などが活用できるためハードウェアの優秀さと相まって、ビジネス領域は限りなく拡がります



PC-9801VM2+PC-KD551K
+PC-PR201H

頭¥50,000 初¥13,700
月々¥8,600×59回 ボ¥30,000×10回

PC-8801mkIIFR modl30

メインメモリ64KB
5″320KB FDD
2台内蔵



PC-8801mkIIFR……¥178,000
PC-KD852……¥99,800
JOYSTICK
PASOKO-1000+PC-88 I/F
……¥15,600
マクセルMD-2D……¥17,000

標準価格 ¥310,400
特別価価格¥245,000

PC-8801mkIIMR

メインメモリ192KB
5″1MB FDD
2台内蔵



PC-8801mkII MR……¥238,000
PC-KD-851……¥158,000
JOYSTICK
PASOKO-1000+PC-88 I/F
……¥15,600
マクセルMD-2HD……¥23,000

標準価格¥434,600
特別価格¥338,000

富士通

天然色、AUDIO & VISIUAL COMPUTER

FM77AV2

FM-7, FM-77の
ソフトを継承



FM-77AV-2+FMTV-151+3.5″ディスケット

頭¥20,000 初¥8,400
月々¥7,700×19回 ボ¥20,000×3回

株式会社マーカス

ベクタースキャナRA-408

ベクタースキャナRA-408は、パーソナルコンピュータに文字・図形などの原稿を白黒2値のビットイメージとして入力する装置です。



グラフィック用ソフト
近日発売予定

標準価格¥185,000

頭¥20,000 初¥6,500
月々¥6,300×23回 ボ¥10,000×4回

ワープロ

富士通OASYSLite



・機能充実のパーソナルワープロ
OASYS Lite M 特価 ¥68,000
・ビジネスに強いパーソナルワープロ
OASYS Lite F 特価 ¥135,000

NEC文豪mini



●文豪ミニ3… 特価 ¥68,000
●文豪ミニ5… 特価 ¥128,000
●文豪ミニ7… 特価 ¥168,000

EPSON WORD BANK

文章一括変換



頭¥20,000 初¥9,000
月々¥8,100×11回

プリンター

EPSONコーナー

VP-80K 特価 ¥118,000

印字方式に24ピンヘッドによるインパクトドットマトリクス方式を採用。高速高印字品質はもとより高耐久性を確保し、パーソナルからビジネスユースにも、最適な80桁の本格的漢字プリンタ。



初¥8,300
月々¥7,500×11回 ボ¥20,000×2回

VP-130K

特価 ¥141,000



初¥8,400 月々¥7,200×23回 ボなし

インクドットカラープロッタプリンタ
プリントアイリスPI-40

MSX対応

カラフルなディスプレイ画面を簡単コピー、世界初インクドット方式採用。



本体価格 ¥39,800

star TR-24・TR-24f

24ドット熱転写
漢字プリンター



特価 ¥55,000

brother M-1024

割付名人



M-1024P
M-1024X
M-1024F
初¥10,000 月々¥9,500×11回

通信機器

ACTAM システムホン

MP1200A モデムホン

モデム・NCU内蔵で自動発送もOK！ニューメディア対応多機能電話。



●MP-1200 特価¥79,000
●MP-300 特価¥46,400

ACTAM ポータブルカプラ

C343A

NICD電池内蔵、AC電源のない屋外でも使用。通信速度300ビット。



特価 ¥39,800

CM-300 (モデム)



標準価格¥24,800
特価¥21,500
(RS-232Cケーブル/ADアダプタ/電話ケーブル)付
・通信方法…全二重 ・ポーレート…300ボー
・NCU…内蔵 ・インターフェース…RS-232C

Roland DG DXY-980

高速、高品質な作図処理が可能。幅広いニーズに対応するフラットベッドタイプ、X,Yプロッタ。

8ペンタイプ(A-3サイズ)



セントロニクス RS-232C標準装備

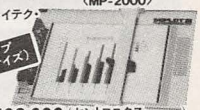
特価¥200,000 初¥8,300
月々¥6,500×23回 ボ¥20,000×4回

GRAPHTEC マイプロットIII

〈MP-2000〉

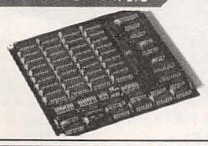
未来派ハイテク・プロッタ

8ペンタイプ(A-3サイズ)



特価 ¥168,000 (セントロニクス RS-232C標準装備)
初¥7,700 月々¥6,500×23回
ボ¥10,000×4回

PC-9801Vシリーズ対応



■I/Oデータ機器■
新発売

・256KB増設RAMボード
PIO-9034A-2
……¥30,000
・384KB増設RAMボード
PIO-9034-3
……¥38,000
・512K増設RAMボード
PIO-9134B
……¥42,000
・1MB増設RAMボード
PIO-9234-1MB
……¥62,000
・2MB増設RAMボード
PIO-9234-2MB
……¥98,000



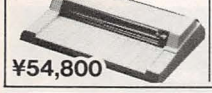
・8インチフロッピーディスクドライブ
PFD-8E ¥208,000

コマス 日本語ワードプロセッサ、コマスWPV3シリーズ
● V3E パーソナルユースに応えるワープロ……¥33,000
● V3G ビジネスユースに応える本格派ワープロ……¥55,000
● V3S あらゆるニーズに応えるパワフルワープロ……¥75,000
※対応機種/FM-7、77、8、11(B,Sを除く)FM-16β

星光電子 FMシリーズ OS-9ソフトウェア
● 漢字DYNASTAR……¥38,000
● デバッガー ERINA……¥28,000

コスモスオリジナル製品

4色プリンタープロッター MCP-80
官製葉書からA4サイズまで多様な種類の紙を使用。



¥54,800

4色プリンタープロッター
MCP-40X〈MSX対応〉

驚くほどの精密さで図形、直線、グラフなどを描きます。用紙は114mm幅の普通紙が使用できます。



¥34,800

電磁波シールドOAユニフォーム
コンプロン

電磁波によるテクノストレスの不安を解消。

●TYPEI 両面布帛(前面のみシールド)
標準価格 ¥7,800
●TYPEII 両面布帛(両面シールド)
標準価格 ¥9,800



●TYPEIII 前面布帛(前面シールド)(M・Lのみ) 標準価格 ¥6,800

電磁波シールドVDTフィルター
ソフトウェーブ

電磁波、静電気、紫外線、赤外線をカットしかもノングレアー処理で効果抜群。



・12インチ用 ¥12,000
・14インチ用 ¥14,000

特選品

FDDメカ
・3.5″2DD……¥19,800
・5″2DD……¥38,000
・PC-9801増設メモリ(256KB)
……¥19,800

通販カタログ無料進呈中!!

●通販のお問い合わせは通販専用電話

03-251-8540



cosmos 秋葉原

本社:〒101 東京都千代田区外神田2-14-10(第二電波ビル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

カタログ請求券 ニックカタログ 4月号

社団法人日本通信販売協会会員

AVCC店 ウエムラオーディオ ☎0465-23-3591

PC-9801VMシリーズがお買得!!送料無料

●札幌 011(865)3751 ●仙台 0222(52)2631 ●大阪 06(271)4081

1 ウエムラオリジナル PC-9801VM2互換機 特選品

PC-9801VMO	295,000円
FD-55GFV（2台）	180,000円
フロッピーディスク 5'2HD×10枚	23,000円
クリーニングディスク	3,000円
定価合計	501,000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組合せ PC-9801VM2相当品 特選品

PC-9801VMO	295,000円
FD-55GFV（2台）	180,000円
カラーCRT（4,050字・アナログRGB）	99,800円
フロッピーディスク 5'2HD×10枚	23,000円
クリーニングディスク	3,000円
定価合計	600,800円

大特価 369,000円

7,400円×36回	ボーナス30,000円×7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

3 ウエムラオリジナル組合せ PC-9801VM2 特選品

PC-9801VM2	415,000円
カラーCRT（4,050字・アナログRGB）	99,800円
フロッピーディスク 5'2HD×10枚	23,000円
クリーニングディスク	3,000円
定価合計	540,800円

大特価 383,000円

9,900円×24回	ボーナス50,000円×4回
7,700円×36回	〃 30,000円×6回
5,900円×48回	〃 25,000円×8回
5,100円×60回	〃 20,000円×10回

4 ウエムラオリジナル PC-9801VM2 ㊙特価

PC-9801VM2	415,000円
PC-KD852	99,800円
フロッピーディスク 5'2HD×10枚	23,000円
クリーニングディスク	3,000円
定価合計	540,800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

5 PC-9801VM2ワープロセット ㊙特価

PC-9801VM2	415,000円
14インチカラーCRT（アナログRGB）	99,800円
PC-PR101T	108,000円
ワープロソフト一太郎	58,000円
フロッピーディスク 5'2HD×10枚	23,000円
クリーニングディスク	3,000円
定価合計	706,800円

ウエムラ大特価

14,300円×24回	ボーナス65,000円×4回
10,800円×36回	〃 40,000円×6回
8,800円×48回	〃 30,000円×8回
11,700円×60回	ボーナスなし

6 PC-9801VM2ビジネスセット PC-9801VM2 ㊙特価

PC-9801VM2	415,000円
14インチカラーCRT（アナログRGB）	99,800円
PC-PR201HC	308,000円
ソフトマルチプラン	68,000円
フロッピーディスク 5'2HD×10枚	23,000円
クリーニングディスク	3,000円
定価合計	916,800円

ウエムラ大特価

20,600円×24回	ボーナス80,000円×4回
13,600円×36回	〃 60,000円×6回
12,000円×48回	〃 40,000円×8回
15,800円×60回	ボーナスなし

7 PC-9801VM2 データベースセット ㊙特価

PC-9801VM2	415,000円
14インチカラーCRT（アナログRGB）	99,800円
PC-PR101L	175,000円
ソフトdBASE II	148,000円
フロッピーディスク 5'2HD×10枚	23,000円
クリーニングディスク	3,000円
定価合計	863,800円

ウエムラ大特価

19,900円×24回	ボーナス 75,000円×4回
13,300円×36回	〃 55,000円×6回
11,200円×48回	〃 40,000円×8回
15,000円×60回	ボーナスなし

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
各機種下取り品が大特価で奉仕中!! 組合せ自由

NEC PC-8801MKII / PC-8801MKII SR / PC-8801MKII FR 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

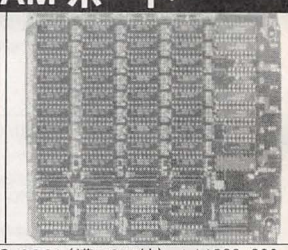
NEC PC-9801F1用

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 各シリーズ用

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
（システムディスク付・ケーブル付）

PC-9801用・増設RAMボード



PC-9801U2用
128K RAMボード 定価19,800円 **大特価 14,500円**

PC-9801シリーズ
256K RAMボード 定価42,000円 **大特価 24,000円**

PC-9801シリーズ
512K RAMボード 定価64,800円 **大特価 32,500円**

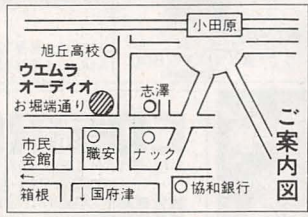
高値下取りコーナー
PC-9801VM2の場合
（当店オリジナル互換機の場合はさらに10,000円引）

PC-9801（漢ROM付）	＋¥260,000
PC-9801F1	＋¥190,000
PC-9801F2	＋¥178,000
PC-9801M2	＋¥140,000
PC-8801mkII 30	＋¥238,000
PC-8801mkII SR/30	＋¥216,000

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 神奈川県小田原市城内2-21
TEL(0465)23-3591㈹FAX(0465)23-4195

●全国無料配達 ●アフターサービス万全 ●保証人なし（但し20歳以上） ●お振込先：第一勧業銀行小田原支店（当座）0117861
●低金利クレジット ●現金特価は電話でお問い合せください。 太陽神戸銀行小田原支店（当座）55677
（有）ウエムラオーディオ

AVCC店 ウエムラオーディオ 0465(23)3591

社団法人日本通信販売協会会員

NEC・FM SHARP どれでもお買得!!

電話一本で即お届け!! 送料無料

まず、お電話下さい。

●札幌	011(865)3751
●仙台	0222(52)2631
●大阪	06(271)4081
●広島	082(246)5901
●福岡	092(864)3321
●小田原	0465(23)3591

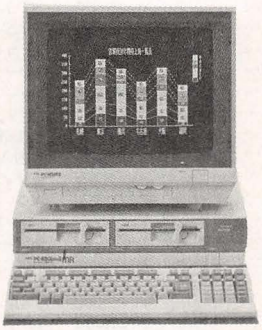
8 PC-8801MKⅡFR/30

特選品

PC-8801MKⅡFR/30	178,000円
カラーCRT(アナログRGB)	99,800円
フロッピーディスク5'2D×10枚	17,000円
クリーニングディスク	3,000円
定価合計	297,800円

大特価 **203,000円**

4,800円×24回	ボーナス30,000円×4回
3,400円×36回	〃 20,000円×6回
2,900円×48回	〃 15,000円×8回
4,500円×60回	ボーナスなし



9 PC-8801MKⅡMR

特選品

PC-8801MKⅡMR	238,000円
カラーCRT(アナログRGB)	99,800円
フロッピーディスク5'2HD×10枚	23,000円
クリーニングディスク	3,000円
定価合計	363,800円

大特価 **259,000円**

6,600円×24回	ボーナス35,000円×4回
4,500円×36回	〃 25,000円×6回
3,500円×48回	〃 20,000円×8回
3,300円×60回	〃 15,000円×10回

10 PC-8801MKⅡFRワープロセット

特選品

MODEL 30	178,000円
カラーCRT(アナログRGB)	99,800円
ワープロソフト	34,800円
TR-24(ケーブル付)	73,700円
フロッピーディスク5'2D×10枚	17,000円
クリーニングディスク	3,000円
定価合計	406,300円

大特価 **305,000円**

15,200円×12回	ボーナス75,000円×2回
8,900円×24回	〃 35,000円×4回
6,000円×36回	〃 25,000円×6回
4,800円×48回	〃 20,000円×8回

11 スーパーMZモデル30

特選品

MZ-2521/30	198,000円
カラーCRT(アナログRGB)	108,000円
フロッピーディスク3.5'2DD×10枚	17,500円
クリーニングディスク	3,000円
定価合計	326,500円

大特価 **228,000円**

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

12 スーパーMZワープロセット

特選品

MZ-2521/30	198,000円
MZ-1D22(14型カラーCRT)	108,000円
MZ-1R28(辞書ROMボード)	22,000円
MZ-1P17(24ドットカラープリンター)	79,800円
MZ-1C35(プリンターケーブル)	6,800円
ユーカラ(ワープロソフト)	28,000円
フロッピーディスク3.5'2DD×10枚	17,500円
クリーニングディスク	3,000円
定価合計	463,100円

大特価 **332,000円**

9,800円×24回	ボーナス40,000円×4回
6,100円×36回	〃 30,000円×6回
5,500円×48回	〃 20,000円×8回
7,400円×60回	ボーナスなし

13 X1-turbo Ⅱ

特選品

CZ-856CE	178,000円
カラーCRT	119,800円
フロッピーディスク5'2D×10枚	17,000円
クリーニングディスク	3,000円
定価合計	317,800円

大特価 **223,000円**

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×46回	〃 15,000円×8回
5,300円×60回	ボーナスなし

14 X1-turbo Ⅱ 実用セット

特選品

CZ-856CE	178,000円
CZ-855DE	119,800円
MZ-1P17プリンター	79,800円
MZ-1C48ケーブル	6,800円
ソフト(JET-X1)	35,800円
フロッピーディスク5'2D×10枚	17,000円
クリーニングディスク	3,000円
定価合計	440,200円

大特価 **327,200円**

9,100円×24回	ボーナス40,000円×4回
5,900円×36回	〃 30,000円×6回
5,300円×48回	〃 20,000円×8回
7,300円×60回	ボーナスなし

高値下取りコーナー…

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)	PC-8001mkⅡ	+¥130,000
	PC-8801	+¥120,000
	PC-8801mkⅡ30	+¥ 75,000
PC-8801mkⅡMRの場合 (当店オリジナル互換機の場合はさらに10,000円引)	PC-8001mkⅡ	+¥190,000
	PC-8801	+¥165,000
	PC-8801mkⅡ30	+¥120,000
スーパーMZモデル30の場合 (MZ-1D22付)	MZ-80B	+¥213,000
	MZ-2000	+¥208,000
	MZ-2200	+¥205,000
	X1C(CRT付)	+¥163,000
	X1(CRT付)	+¥170,000
X1-turbo Ⅱの場合 (CZ-855D付)	X1(CRT付)	+¥168,000
	X1C(CRT付)	+¥155,000
	MZ-2200	+¥225,000
	MZ-80B	+¥235,000
	MZ-2000	+¥228,000
FM77AV-2の場合	FM-7	+¥111,000
	PC-6001mkⅡ	+¥118,000
	PC-6601	+¥110,000
	PC-8001mkⅡ	+¥105,000

15 FM-77AV-2

特選品

FM-77AV-2	158,000円
FMTV-151	89,800円
フロッピーディスク3.5'2D×10枚	13,500円
クリーニングディスク	3,000円
定価合計	264,300円

大特価 **180,000円**

4,700円×24回	ボーナス25,000円×4回
3,700円×36回	〃 15,000円×6回
2,900円×48回	〃 12,000円×8回
4,100円×60回	ボーナスなし

16 FM-77AVワープロセット

特選品

FM-77AV-2	158,000円
FMTV-151	89,800円
TR-24f+ケーブル	73,700円
ソフトPN-101Ⅱ(日本語)	38,000円
フロッピーディスク3.5'2D×10枚	13,500円
クリーニングディスク	3,000円
定価合計	376,000円

大特価 **273,000円**

8,200円×24回	ボーナス30,000円×4回
5,000円×36回	〃 25,000円×6回
4,000円×48回	〃 20,000円×8回
6,100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 神奈川県小田原市城内2-21

TEL(0465)23-3591㈹FAX(0465)23-4195

●広島 082(246)5901 ●福岡 092(864)3321 ●小田原 0465(23)3591

●全国無料配達 ●アフターサービス万全 ●保証人なし(但し20歳以上) ●お振込先：第一勧業銀行小田原支店(当座) 0117861
●低金利クレジット 太陽神戸銀行小田原支店(当座) 55677
(有)ウエムラオーディオ

THIRD WAVE CORPORATION

JADMA 社団法人日本通信販売協会会員

電話一本でOK！全国どこでも秋葉原価格でお届けします。

秋葉原パソコン・ソフト・周辺機器専門店

本体から書籍まで何でも買い取ります！

特価優良中古品

		販売価格
★本体		
NEC	PC-6001	¥ 19,000
NEC	PC-6601	¥ 42,000
NEC	PC-8801	¥ 42,000
NEC	PC-8801MKII/30	¥ 99,000
NEC	PC-8801MKII SR/30	¥149,000
富士通	FM-7	¥ 37,000
富士通	FM-NEW7	¥ 39,000
富士通	FM-77D2	¥ 78,000
富士通	FM-77L4	¥115,000
シャープ	CZ-800C	¥ 39,000
シャープ	CZ-811C	¥ 48,000
シャープ	CZ-812C	¥ 87,000
シャープ	CZ-852C	¥108,000
シャープ	CZ-856C	¥118,000
シャープ	MZ-1500	¥ 25,000
シャープ	MZ-2000	¥ 29,000
シャープ	MZ-2200（ITO2付）	¥ 32,000
シャープ	MZ-2521（新同品）	¥125,000
シャープ	MZ-711	¥ 14,000
シャープ	MZ-721	¥ 18,000
SONY	SMC-777	¥ 35,000
SONY	SMC-777C	¥ 39,000
★モニター		
NEC	PC-60M43	¥ 23,000
NEC	PC-8048	¥ 28,000
NEC	PC-8048K	¥ 29,000
NEC	PC-8049K	¥ 30,000
NEC	PC-8052	¥ 28,000
NEC	PC-KD251	¥ 28,000
シャープ	14M-141C	¥ 25,000
シャープ	14M-511C	¥ 28,000
シャープ	CZ-802D	¥ 49,000
シャープ	CZ-850D	¥ 65,000
シャープ	CZ-855D	¥ 68,000
シャープ	CU-14F1	¥ 29,000
シャープ	MZ-1DO1	¥ 28,000
ニデコ	NH-12DJ	¥ 25,000
ニデコ	NH-14D8	¥ 28,000
ニデコ	NH-14DK	¥ 26,000
SONY	KX-13CD1	¥ 29,000
東映	FTC-1420	¥ 28,000
ロジテック	K-114F	¥ 23,000
東芝	PA-7160	¥ 23,000
ナショナル	TX-12M2	¥ 25,000
ナショナル	TX-12T1	¥ 25,000
★プリンター		
NEC	PR-401	¥ 15,000
シャープ	CZ-81PR	¥ 18,000
シャープ	MZ-80P6	¥ 39,000
エプソン	FP-80K	¥ 42,000
エプソン	RP-80II	¥ 39,000
エプソン	MP-80K	¥ 31,000
エプソン	MP-130K	¥ 59,000
エプソン	UP-130K（PC用）	¥169,000
セイコー	GP-500Z（MZ用）	¥ 28,000
セイコー	GP-700M（PC用）	¥ 38,000
セイコー	GP-550E	¥ 28,000
スター	G-10XP2	¥ 29,000
スター	DPX-510F	¥ 38,000
ロジテック	KP-1000	¥ 28,000
富士通	MB-27410A	¥169,000
横河北辰	PL-1000	¥ 78,000
★ディスクドライブ		
NEC	PC-80S31	¥ 58,000
エプソン	TF-20（MZ用）	¥ 54,000
★ワープロ		
キヤノン	キヤノワードミニ3	¥ 29,000
リコー	マイリポート20	¥ 38,000
ブラザー	NP-100	¥ 29,000

★この他、各社パソコン、ワープロ、周辺機器の在庫多数ございます。尚、詳細な在庫状況・価格等は、直接お電話にておたずね下さい。

サードウェーブの安心システム

- ●代金は商品到着時でOK！
- ●全品整備済、保証書付
- ●低金利クレジット
  月々¥3,000より60回払いまでOK！
- ●技術サポート体制完備
- ●クーリング・オフ制度有

■クーリング・オフ制度

万が一、到着した中古品がお気に召さない場合は、
到着日より3日以内にご連絡下さい。
商品の返品をお受けいたします。
但し、返送料等はご負担願います。

お得な下取交換例

購入機種PC-8801MKII FR/30（新品）

下取機種	追加金額
FM-7	＋¥112,000
PC-8001MKII	＋¥115,000
PC-8801	＋¥115,000
PC-8801MKII/30	＋¥ 56,000

購入機種 FM-77AV2（新品）

下取機種	追加金額
FM-7	＋¥ 92,000
PC-8001MKII	＋¥ 97,000
PC-8801	＋¥ 97,000
CZ-800C（G-RAM付）	＋¥ 91,000

購入機種 MZ-2521（新品）

下取機種	追加金額
FM-7	＋¥122,000
PC-8001MKII	＋¥128,000
PC-8801	＋¥128,000
CZ-800C（G-RAM付）	＋¥121,000

購入機種 PC-8801MKII/30（中古品）

下取機種	追加金額
FM-7	＋¥ 76,000
PC-8001MKII	＋¥ 80,000
PC-8801	＋¥ 80,000
CZ-800C（G-RAM付）	＋¥ 74,000

★追加金額は変動することがございます。詳しくはお電話でおたずね下さい。
尚、新製品、中古品については納期をご確認下さい。

〈下取交換・単純買取方法〉

- ●下取交換、単純買取いずれの場合も、お電話で無料査定を受けて下さい。
  ※取引の決定権はお客様にありますので、こちらから催促するようなことは、ございません。
- ●お取引きをお決めいただく場合は、査定有効期間中にお電話でご確認の上、宅急便等で本社（鳥山ビル）宛に中古品をお送り下さい。
  ※発送の際は、あらかじめ付属していたマニュアル・ケーブル類・デモテープ、保証書等をお忘れになりませぬ様ご注意下さい。
- ●単純買取の場合は、中古品到着後検品の上、即ちに現金をお送りいたします。下取交換の場合は、中古品到着後検品の上、商品をお送りいたします。

〈ご注文・お支払い方法〉

- ●代引き制度をご利用いただく場合。
  電話にてご注文の際、代引き制度利用とお申し出下さい。ただちに商品を発送します。尚、代金は商品到着時にお支払い下さい。
- ●現金書留・銀行振込をご利用いただく場合。
  電話にてご注文の上、当社宛にご送金下さい。ご入金後、即ちに商品を発送いたします。
  振込先：三和銀行新橋支店 当座322371
- ●クレジットをご利用いただく場合。
  便利な、分割払いもご利用になれます。詳しくは、お電話でご説明いたします。（但し、18歳未満の方は、ご両親を通してお願いします。）

見て、触れて、確かめるなら、ショールーム。

在庫300台　展示ソフト10,000本

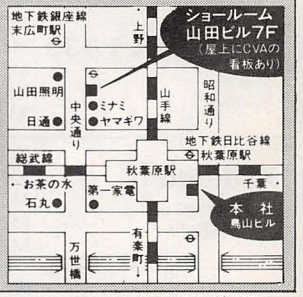
●ソフト高く買い取ります！
箱、説明書完備のゲームソフトを高く買い取ります。
（但し、郵送なさる方は20本以上まとめて下さい。）
詳しくは、お電話でお問い合わせ下さい。☎03(257)0490

●大特価ディスケット
5"2D（10枚）一流ブランド…¥3,800
ノーブランド…¥1,500

営業時間
AM10:30～PM7:00（木曜定休）

〒101 東京都千代田区外神田4-4-2
山田ビル7F TEL.03(257)0490

各社本体、周辺機器、中古ソフト、超特価掘出品など豊富な品揃え。
ぜひ一度ご来店下さい。



（注）下取、買取は本社へお越し下さい。

人とコンピューターの間に

JADMA 社団法人日本通信販売協会会員

(株)サードウェーブ

☎03(257)0565
AM10:30～PM7:00（年中無休）
本社：〒101 東京都千代田区神田佐久間町1-21 鳥山ビル

全国どこでもお申込みはお電話一本で!!

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**

木曜定休 木曜受付は03(952)1287

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。

クレジットコーナー(例)全品サービス付

組み合せ自由自在

①PC-8801mkⅡFR/30＋4050字CRT

	36回払	48回払
初回	9,100×1	6,680×1
毎回	6,700×35	5,300×47

②FM-77AV-2＋専用CRT

	36回払	48回払
初回	7,800×1	6,340×1
毎回	6,600×35	5,200×47

③X1-F/20＋専用CRT

	36回払	48回払
初回	7,400×1	8,220×1
毎回	5,000×35	3,900×47

④HR-D470（ビクターハイファイビデオ）

	36回払	48回払
初回	5,000×1	5,700×1
毎回	5,000×35	3,900×47

新製品コーナー

パソコン	
XIF/10	¥60,000
8801mkⅡ/mR	~~¥238,000~~
プリンター限定5台	
PC-PR201CL(カラー136ケタ)	¥155,000
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-590	~~¥220,000~~
CRT	
4050字カラー	¥60,000～
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	¥123,000～
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	¥ 19,500～
1MB	¥ 50,000～

パソコンソフトもお問い合せを!
複写機・ビデオも各社メーカー品あります。

中古コーナー例

【本体】		
PC-6001	JOY STICK付	18,000～
PC-6601SR（現品限）	Missワープロ付	92,800～
PC-8001	32K	20,000～
PC-8801（漢）		60,000～
PC-8801MKⅡ/30		105,000～
PC-9801（漢）		90,000～
PWP-100（PR103付）	ワープロ16pinドットPRN付	128,000～
CZ-852CE＋CZ-850DE	X1turbo/30＋専用CRT展示品	190,000～
MZ-552I	漢ROM，マウス付	115,000～
CZ-800CR	G-RAM付（CRTセット歓迎）	48,000～
MZ-2200	専用CMT付	30,000～
MZ-2000		29,800～
WD-800	書院24pinサーマルPRN付	130,000～
PC-1500セット	7点セット（プリンタ，カナモジュール他）	80,000～
FM-NEW7		40,000～
FM-77D2＋400ラインカード	L4同等（400LineⅡ内蔵）	105,000～
FM-77D2		95,000～
FM-77L2	展示処分品	97,000～
FM16β SD	JISキーボード，MS-DOS付	200,000～
OASYS100J＋PRN	プリンタは6123CI（A3版）	270,000～
AppleⅡplusセットHC-88（第2漢）セット	FDD，CRT，ソフト付	120,000～
JW-I	PRN（第2漢），カプラ，ソフト付	265,000～
Multi16（ソフト付）	ワープロ24pin熱転写PRN付	130,000～
Apple コンパチセット	カラー 5inchFDD＊2	130,000～
IF800/30	本体＋FDD（シングル）＋ソフト	70,000～
S-10	8inch＊2，カラー	250,000～
	電子タイプライター	19,800～

【CRT】		
PC-8050N	12inch2000文字グリーン	10,000～
PC-8851	14inch4050文字ホワイト	28,000～
JC-1202D	12inch2000文字カラー	28,000～
14M-141C	14inch2000文字カラー	30,000～
14M-511C	14inch2000文字カラー	30,000～
CZ-850DE	14inch4050/2000 TV付カラー	62,000～
CZ-800CR	14inch2000 TV付カラー	40,000～
MB27303	12inch2000文字カラー	30,000～
CI4-2180	14inch2000文字カラー	30,000～
【FDD】		
MZ-80BF	5inch2Dデュアル MZ用	45,000～
CZ-800F（CZ用I/F付）	5inch2Dデュアル CZ用	70,000～
【プリンタ】		
NK-3618-22	16pin漢字ドットマトリックス	70,000～
NM-9400	24pin漢字ドットマトリックス	125,000～
PC-8822	16pin漢字ドットマトリックス	60,000～
FP-80（FM）	9pinドットマトリックス FM用	49,800～
MP-80F/TⅢ（PC）	9pinドットマトリックス PC用	30,000～
RP-80F/TⅡ（ESC/P）	9pinドットマトリックス ESC/P	30,000～
KXP-1091M	9pinドットマトリックス FM用	28,000～
GP-700M＋ビデオI/F	9pinドットマトリックス，カラー PC用	45,000～
GP-550M	9pin漢字ドットマトリックス PC用	45,000～
M-1009X	9pinドットマトリックス PC/MSX用	25,000～
【その他】		
PC-6081	データレコーダー	7,500～
PC-8801-01	漢字ROM	10,000～
PC-9801-01	漢字ROM	13,000～
PC-WORD88	I/Fのみ	3,000～
CZ-8DT	デジタルテロッパー	28,000～
#8302	I.P用 トラクタフィーダ	5,000～

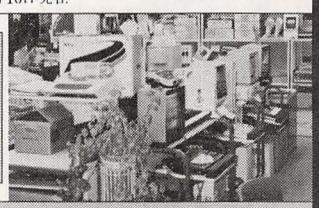
※数に限りがあります、お早めに。品切れの際はご容赦下さい。〈古物商登録番号第633号〉 2月10日現在

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	5"2HD
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)

ショールーム展示中



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!!

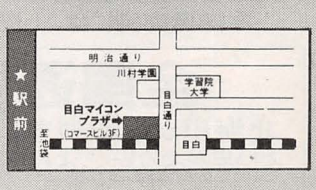
〈お申込み要領〉

40円

〒171
東京都豊島区目白
2-39-3
目白マイコンプラザ宛

1 郵便番号
2 住所
3 氏名
4 年令
5 TEL
6 買いたい・売りたい機種
7 希望価格
8 支払方法
（一括・分割・振込・振替）
9 ご覧になった雑誌名

★駅前



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

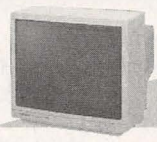
X1

手軽に選べる システム・アップの 特価製品!

開設予定 パソコン通信回線番号 0426-45-6006

通信ソフト
- MZ-1500用(5Z013)……¥ 6,500
- MZ-2000/2200用(5Z052)……¥ 9,000
- RS-232CカードMZ1E29(ケーブル付)……¥15,200

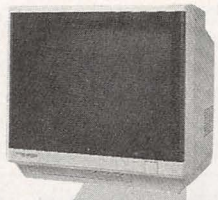
特価で選べる各種ディスプレイ&TV

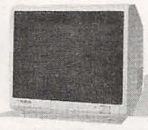


シャープCU-14H2(14インチ)(4050)
㊟¥99,800→
¥58,000



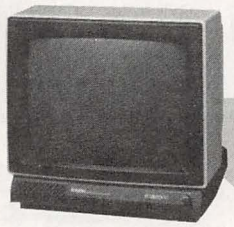
グリーンモニターMD-12P1(4050)
㊟¥39,800→ **¥28,000**





NEC PC-KD551K(4050)
(14インチ) ㊟¥ 99,800→
¥69,800

シャープMZ-1D22
2500用モニター
(14インチ)(4050)
㊟¥108,000→
¥75,000



NEC PC-KD552K
(14インチ)(4050)
㊟¥ 84,800→
¥59,800

ディスプレイTV

ゼネラルDM-405
(14インチ)(2000)
(アナログ21P、
MSX使用可
8P RGB両用)
㊟¥ 67,800→
¥38,800

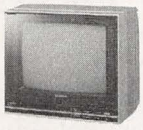


NEC PC-TV351
(15インチ)(4050)
㊟¥129,800→
¥79,800



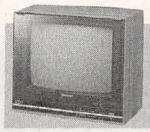
NEC PC-TV451(15インチ)(4050)
㊟¥168,800→ **¥128,000**





シャープCZ-802D(2000)
(14インチ)㊟¥128,000→
¥58,000

CZ-811D(14インチ)(2000)
㊟¥89,800→ **¥61,000**



シャープCZ-801D
(2000)(14インチ)
㊟¥ 99,800→
¥48,000



シャープ
CZ-850DE
(4050)
(15インチ)
㊟¥129,800→
¥80,000

【お得なセット商品】

- X1Fモデル10+KD-251K(カラー)¥149,600→ ¥ 84,800
- X1Fモデル10+CZ-801D(ディスプレイTV)……¥189,600→ ¥104,800
- X1Fモデル20+KD-251K……¥199,600→ ¥122,000
- X1Fモデル20+CZ-801D……¥239,600→ ¥142,000
- X1ターボモデル10+CZ-801D‥¥267,800→ ¥120,000
- X1ターボモデル10+KD-251(14インチ/2000文字)……¥227,800→ ¥ 99,000
- X1ターボモデル20+CZ-850D(純正)……¥377,800→ ¥193,000
- X1ターボモデル40(本体)……¥258,000→ ¥119,800
- X1ターボモデル40+CU-14D1(400、200ライン、自動切かえ)……¥366,000→ ¥194,800
- X1ターボモデル40+CU-14H2(400ライン、カラー)……¥357,800→ ¥176,800
- X1CS(CZ-803C)+KD-251…¥179,600→ ¥ 69,800
- X1CK(CZ-804C)+KD-251…¥199,600→ ¥ 72,800
- X1D(CZ-801C)+KD-251……¥178,800→ ¥ 52,000

X1シリーズ各機種在庫処分特価品あります。

■MZ-2200+MZ-1T02+2000文字カラーモニター+LOGO…… ¥222,400→¥65,000

※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

- CZ-8IEB(X1用拡張I/Oボックス)……¥29,800→¥14,800
- CZ-8IP(X1C用カラープロッタープリンタ)¥34,800→¥13,800
- XI用CPM(ランゲージマスター)……¥8,400
- CZ-501F(X1用2ドライブ、5"フロッピー)¥129,800→¥98,000
- CZ-300F(X1用1ドライブ、3"フロッピー) ¥79,800→¥45,000
- CZ-82F(CZ-802C増設用ドライブ)¥59,800→¥25,000
- MZ-2521(スーパーMZ)……¥198,000→ 大特価!!
- CZ-8DT(デジタルテロッパー)…¥ 89,800→¥ 48,000
- CZ-8DT2(パーソナルテロッパ)…¥44,800→¥38,100
- 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→¥22,000
- CZ-8BK2(漢字ROM)……¥19,800→¥16,800
- CZ-8RS(RS-232Cカード)……¥29,800→¥25,000
- CZ-51F(X1ターボモデル増設フロッピー)¥39,800→¥33,800
- CZ-52F(X1モデル20増設フロッピー)¥34,800→¥29,600
- CZ-8PD2(ドットプリンター80桁)¥79,800→¥49,800
- MZ-1P17(ケーブル付)……¥83,300→¥69,800
- CZ-8BV1(カラーイメージボード)‥¥39,800→¥33,800
- シャープモデム(MZ-1X22)……¥21,800→¥18,600
- シャープMZ-2000/2200用キーボード……¥10,000

※正価は発売時のメーカー標準価格です。

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——信用をモットーに、よい品をより安く、より迅速にお届けします。

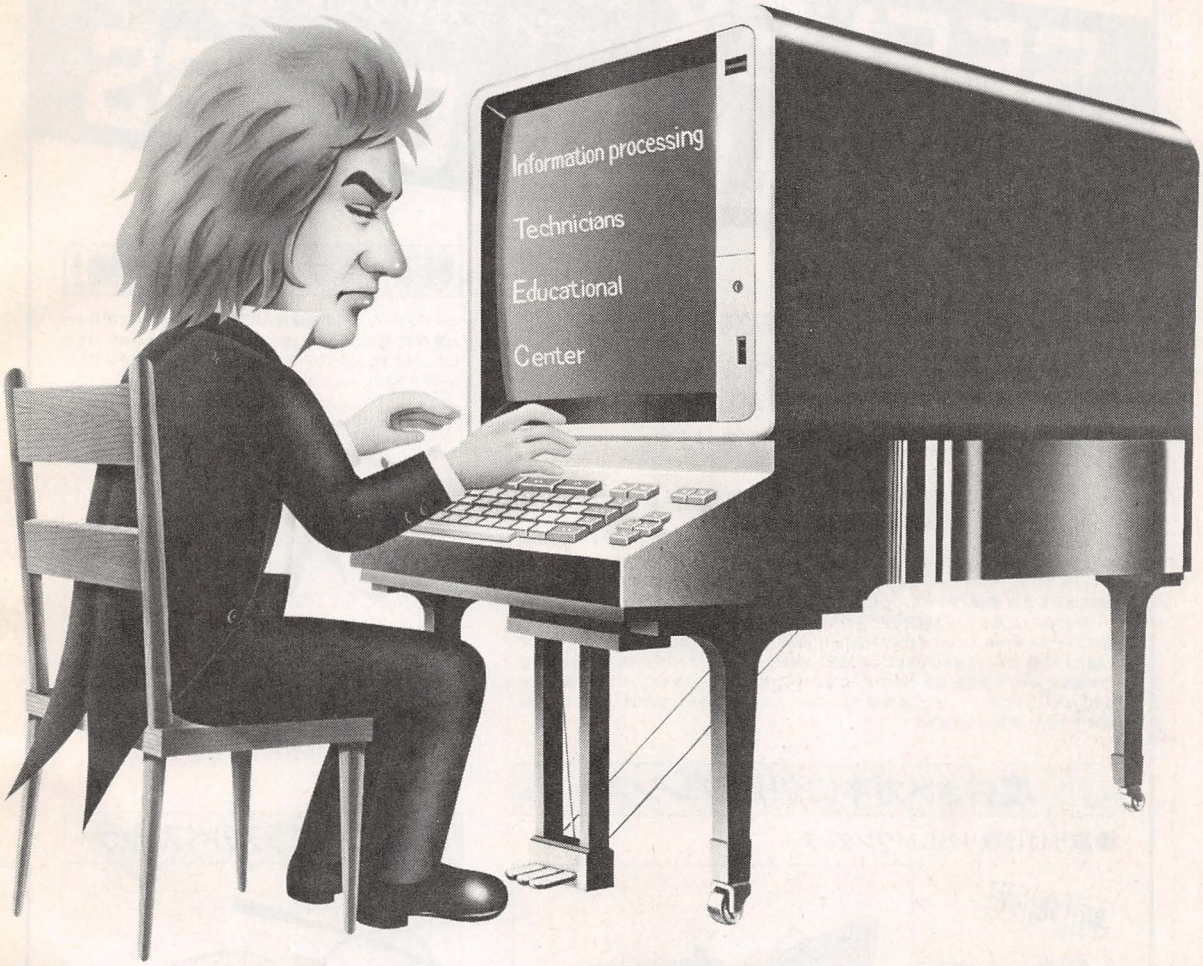
★当店では中古品は扱っておりません。 ★ご注文は在庫を確認の上、現金書留または銀行振込でお申込下さい。全商品、クレジットでも扱っております。 ★お申込みの際は必ず電話番号を明記して下さい。 ★送料についてはご注文の際お問い合せ下さい。

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

腕あり、資格なし!?

「能力さえあればね」なんてイバッてる人。これからのコンピュータ社会、通用しません。
もう「国家資格がなけりゃ半人前」の時代です。



通産省認定試験

情報処理技術者通信講座、アイテック。

通産省認定の第2種・第1種・特種情報処理技術者試験合格をめざす「アイテック」は、受講企業1,500社、受講者40,000人の実績を誇る受験通信講座。実務能力にも直結する、大きくなりたい人のための、体系的即戦力教育講座です。

1. 国家資格対策と日常実務教育をドッキング。
2. さまざまな新システムで、体系的知識を習得。
3. 実力チェックテストで、能力に対応した教育。
4. 本番さながらの模試で100%合格実力養成。
5. 第2種から特種まで選択できる、一貫講座。

アイテックの受験通信コース

●第2種コース(随時開講)
毎月開講で6ヵ月間(標準)。初心者でも安心。

●第2種マスターコース
受験前4ヵ月。模試をメインに短期集中学習。

●第1種マスターコース(6月開講)
受験前4ヵ月の合格講座。実務能力もアップ。

●特種マスターコース(6月開講)
実戦派SE養成。受験直前4ヵ月で合格対策。

●情報システム監査基礎コース(4月開講)
情報システム監査人のための基礎コース。6ヵ月。

受講生募集中

企業による集団受講も、個人受講もできます。

●詳しい案内カタログ、差しあげます。

ハガキに①住所・②氏名(フリガナ)・③年齢・④企業名(または職業)・⑤電話番号・⑥希望コースをご明記のうえ、下記へお送りください。

ITEC アイテック
情報処理技術者教育センター
〒104 東京都中央区銀座8-10-17 サザンビルMB3係
お電話でのお申し込みは **03-573-7735**

パソコン人間の目を守る。

SEELEX COMPUTER GLASS

技術の東レが開発したコンピュータ専用
ハイコントラストレンズ使用

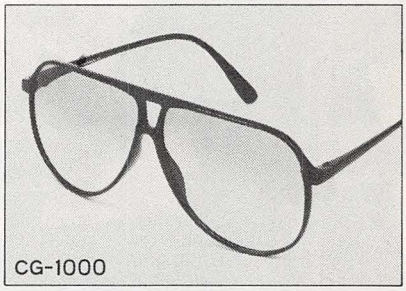
●コントラストの向上によって明るさを60%にセーブした
見やすく、疲れない画面が得られます。
●文字の揺れ(フリッカー)現象がなくなります。
●家庭用テレビにも大いに効果があります。

視力障害解消!

オフィスコンピュータやパソコンの急速な普及にともない、それらのディスプレイ装置（VDT＝ビジュアル・ディスプレイ・ターミナル）の操作による目の疲れや肩こり、また精神障害まで、新しい職業病として注目を集め、新聞・テレビなどでもとりあげられて社会問題となっています。
シーレックスでは、東レ・レンズ開発研究所との共同開発による「ハイコントラストレンズ」を完成。快適なコンピュータ・ディスプレイ操作を、可能にしたのが『シーレックス・コンピュータグラス』です。その優れた特徴は、レンズ基材内部とレンズ表面に特殊加工を施し、ディスプレイから発散される目に有害な光線を、完全に吸収カットします。文字のちらつき（フリッカー）をなくし、カラー画像の色相をそこねないレンズ色です。また、装着感のよいフレームで、メガネをかけなれない人にも安心。眼精疲労を防ぐ、画期的なメガネです。

軽る〜いカーボン新登場!

カーボンファイバー（炭素繊維）は、宇宙工学材料として開発された素材で、軽さと強さ、しなやかさが特性です。いまやロケットをはじめ、さまざまなスポーツ用品にも活用されています。まさに、コンピュータグラスフレームにもぴったりの特性です。

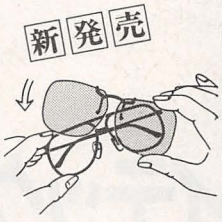


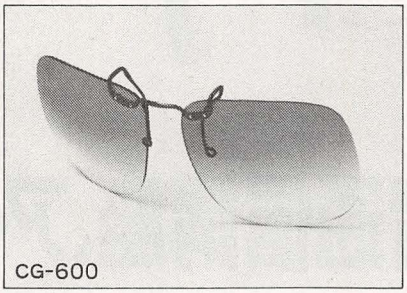
CG-1000

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

度付きメガネにクリップレンズ

●取り付け取り外しがワンタッチ

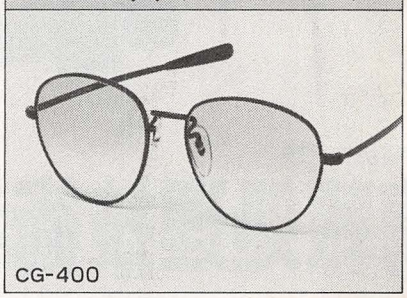




CG-600

（どんな形の眼鏡にも装着できるフリーサイズです。）
CG-600￥6,000を**特別価格￥4,800** 布製ケース付（送料込）

コンピュータグラスのベストセラー



CG-400

（男性・女性・大人・子供の区別なくご使用出来るフリーサイズです。）
CG-400￥6,000を**特別価格￥4,800** ハードケース付（送料込）

●郵便番号
●住　所
●氏名・捺印
●年　齢
●TEL

CG-400,CG-1000或いはCG-600購入と明記の上お送り下さい。

□ 〒910
福井市二の宮5丁目14-3
㈱シーレックスサングラス
CG事業部M係

通信販売をご利用下さい!!

お申し込みは左記要領でハガキでどうぞ。
商品到着後、郵便振替で1週間以内にお支払い下さい。

seelex
株式会社 シーレックスサングラス
本社/〒910 福井市二の宮5丁目14-3 ☎(0776)25-2111(代)
営業所/東京・大阪・名古屋・九州・福井・東北・新潟・北海道

君の目は大丈夫？

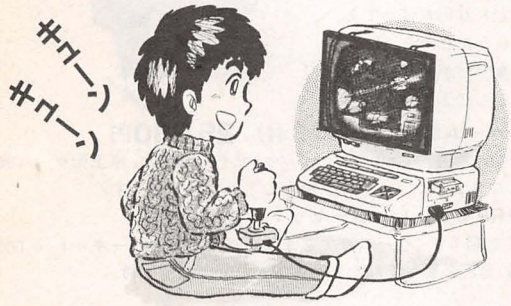
アイガード 新登場 デビュー

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。

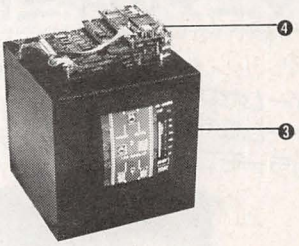
アクセスのオリジナル製品はここが違う

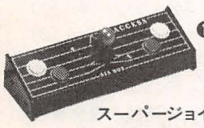
*JOYSTICK*TV-GAME*

●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(代)営11:00AM～6:00PM

アクセス BM4係

マニアの君も そうでない君も みんなで ゲームしようよ!!

Usedテーブルゲーム機。Used P.C.B.格安大放出

家庭用ゲームなんてメじゃない! 本物を知らなければ、ゲーム通じゃないよね? ゲーム機の中身ってどんな構造になっているか知ってる? ゲームP.C.B.ってどんなICが使ってあるかちょっと興味あるでしょう。遊びながらハードの勉強までできちゃうんだから……。ゲーム機の使い道は、君のアイデア次第。CRTもRGBタイプ14吋中解像度だから、RGBタイプのマイコンに接続できて、君の作ったオリジナルゲームも楽しめるんだよ!
もちろんP.C.B.の交換で他のゲームもOK!



今月のお買得ゲーム機 2,000円より
●お楽しみゲーム機 ●ミスターDo ●ギャラガ 他

今月のお買得P.C.B. 5,000円より
●ザ・ビッグプロレス●マリオ ブラザーズ●新入社員とおる君 他

●ゲームボックス(P.C.B.付) 25,000円
CRT、電源、パネル等をコンパクトサイズにまとめ、卓上型ゲーム機になりました。パソコン用としても使用できます。

●RFモジュレーターセット 10,000円
家庭用TVでゲームができます。モジュレーターキット(4,000円)他、必要な部品がすべて含まれ組立結線図付。

在庫はその他多く取り揃えております。カタログは 〒60×3枚同封の上お申し込み下さい。

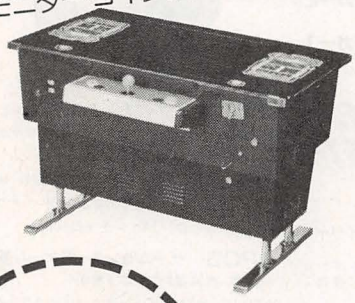
商品注文は、住所・氏名・電話番号をハッキリ書いて、商品価格送料の合計額を現金書留・郵便振替(東京7-130152)にて、お願いします。送料は、注文合計8千円以上は無料、未満は一律800円加算して下さい。

㈱キョーワインターナショナルBM4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

パソコンやファミリーコンピューターのゲームではものたりない。

マニアのキミに本物のTVゲームを!

ゲームセンターで営業中の中古TV
ゲーム機を超安価で売ります。14インチ
カラーモニター・コインシステム・金庫・鍵付。



☆在庫常時100台直営店で稼動中の完動品
●ニューラリーX、ディグダグ…￥43,000より
●グロブダー、マッピー……￥53,000より
●ゼビウス、ドルアーガの塔…￥80,000より
●その他各社の人気ゲーム機・基板・部品あり。基板下取り交換可。



☆ナムコキャラクター商品通信販売(送料含む) namco

予約受付中

Aセット:ドルアーガの塔、ゼビウス、グロブダーの下敷 ……￥1,000
Bセット:ドラゴンバスター、モトス、PKランドの下敷 ……￥1,000
Cセット:スカイキッド、バラデューク、ディグダグIIの下敷……￥1,000
ノートセット:ゼビウスノート、PKマンレポート用紙、下敷1枚……￥1,000
カンペンセット:ゼビウスのカンペン、鉛筆、消ゴム、定規入 ……￥1,500
ステッカーセット:スカイキッド、PKマン、セビウス、ロゴステッカー ……￥1,500
ポストカードセット:ゼビウス関係6枚、ロゴステッカー……￥1,500
その他、ナムコ字体キーホルダー￥1,200 ゲームポスター￥1,700
ゼビウスTシャツ￥1,500
※数量限定早いもの勝ち、注文はハッキリ書いて郵便小為替か現金書留で、一部品切れの時は他の品と入替えます。

中古TVゲーム機の基板(こわれていても可)、EP・ロム(2716・2732・2764)も、買います。

注文の場合は現金封筒に料金・送料と機種名・住所氏名・電話番号をハッキリ書いて下記まで。

ナムコ商品取扱店
フェニックス産業 ハヤシ
〒151 東京都渋谷区西原1-9-5☎03-466-4734
カタログ、価格表、回路説明図希望の時は返信用封筒に切手150円分を同封して下さい。

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

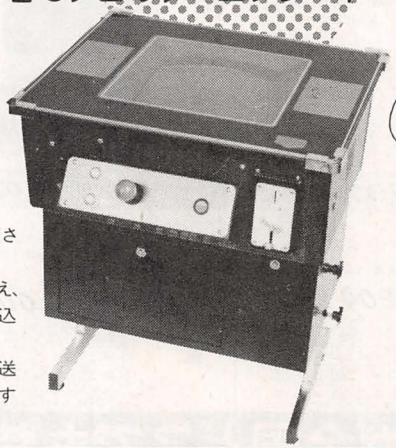
ゲームセンター **フォーカス・フォーカス**
〒156 東京都世田谷区赤提4-48-11
☎03-325-8946 夜12時まで営業

僕の部屋ゲームセンターになっちゃった。

ゲームコーナーで使った

中古基板・中古テーブル売ります。

君もプロのゲームプレーヤーに!!



完全アフターサービス付

★基板在庫1,000枚
★専用ハーネス、遊び方カード付き。
★品質保障付（3ヶ月）
★各種部品取扱います。

14インチテーブル/20,000円

（モニター回転できるので、タテ画面、ヨコ画面両方に対応できます。1レバー2ボタン付）

●電源を入れるだけですぐ使えます。

任天堂

ファミリーコンピューター買取ります。

- ファミコン売りたい方、すぐお電話下さい。現金でお支払いいたします。
- 資料請求は、60円切手1枚同封のうえ、住所、電話番号を明記して、お申し込み下さい。
- 注文は現金書留で、送料を加えてお送り下さい。尚送料は地方により異りますので、電話で確認して下さい。

Green HOUSE

お問合せは　〒420 静岡市東千代田1-7-8

0542(63)6720

マイコンBASICマガジン別冊シリーズ

森 巧尚のBASIC MAGIC/パソコン移植テクニック

入門編・活用編・応用編

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

好評発売中



❖ゲーム・アイデア集

定価 980円



❖BASIC大研究



❖UFOゲーム大作戦



❖BASIC言語辞典

定価 各800円

大特価

新製品・超人気パソコンが勢揃い



全国どこでも即、お届け！

全国オンライン人気パソコンフェアー

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-G1 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 ¥216,000

回数	1回目	2回目以降
24回	¥11,080	¥10,600
36回	¥ 7,500	¥ 7,500
48回	¥10,360	¥ 5,800

注文番号 B-G2 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-14H2（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 ¥254,000

回数	1回目	2回目以降
24回	¥14,520	¥12,400
36回	¥ 9,500	¥ 8,800
48回	¥ 8,440	¥ 6,900

注文番号 B-G3 本体・ディスプレイ格安セット

NEC PC-8801mkII FR30
シャープ CU-14H2（4000文字ディスプレイ）

合計定価 ~~¥277,800~~

特価 ¥204,800

回数	1回目	2回目以降
24回	¥11,664	¥10,000
36回	¥ 7,500	¥ 7,100
48回	¥ 9,788	¥ 5,500

NEC PC-8801mkII MR セット

新製品



注文番号 B-G4 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 ¥263,000

回数	1回目	2回目以降
24回	¥13,640	¥12,900
36回	¥10,250	¥ 9,100
48回	¥10,830	¥ 7,100

注文番号 B-G5 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-14H2（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 ~~¥414,100~~

特価 ¥303,000

回数	1回目	2回目以降
36回	¥11,250	¥10,500
48回	¥11,530	¥ 8,200
60回	¥11,040	¥ 6,900

注文番号 B-G6 本体・ディスプレイ格安セット

NEC PC-8801mkII MR
シャープ CU-14H2（4000文字ディスプレイ）

合計定価 ~~¥337,800~~

特価 ¥253,800

回数	1回目	2回目以降
24回	¥14,284	¥12,400
36回	¥ 9,250	¥ 8,800
48回	¥ 8,178	¥ 6,900

今話題の新製品が全国どこでも特価でお届け！

SHARP X1turboII



注文番号 B-G7 本体・純正ディスプレイセット

シャープ CZ-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 ¥229,000

回数	1回目	2回目以降
24回	¥12,620	¥11,200
36回	¥ 9,750	¥ 7,900
48回	¥ 8,590	¥ 6,200

富士通 FM77AV

注文番号 B-G8 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 ¥169,800

回数	1回目	2回目以降
24回	¥9,464	¥8,300
36回	¥9,250	¥5,800
48回	¥6,238	¥4,600

注文番号 B-G9 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 ¥193,800

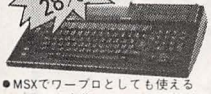
回数	1回目	2回目以降
24回	¥10,184	¥ 9,500
36回	¥ 7,750	¥ 6,700
48回	¥ 9,478	¥ 5,200

●4,096色同時発色、サウンド機能 FM音源

台数限定 人気機種 激安 大バーゲン

注文番号B-G10 National FS-4000 MSX 64K

ズバリ28%引！



ワープロパソコン 定価 ~~¥106,000~~

特価 ¥76,800

- MSXでワープロとしても使える
- プリンタ内蔵・ワープロ機能付
- そのまま家庭用テレビにつなげます（ケーブル付）

回数	1回目	2回目以降
12回	¥7,148	¥7,100
24回	¥5,524	¥3,700

注文番号B-G11 NEC PC-9801U2セット

激安29%引！



NEC PC-9801U2（本体）
シャープ CU-14H2（4000文字ディスプレイ）
合計定価 ~~¥397,800~~

特価 ¥286,000

回数	1回目	2回目以降
24回	¥15,480	¥14,000
36回	¥11,000	¥ 9,900
48回	¥ 8,060	¥ 7,800

注文番号B-G12 SHARP X1turbo モデル40

半額



シャープ CZ-862C（本体）
シャープ CU-14H2
（4000文字ディスプレイ）

合計定価 ~~¥357,800~~

特価 ¥179,000

- 熟語、地名、人名など約3,000語を収録
- プログラム中に漢字が使える漢字BASIC
- 漢字1,000文字表示
- 640×400ドットフルカラー

回数	1回目	2回目以降
24回	¥8,820	¥8,800
36回	¥6,750	¥6,200
48回	¥8,890	¥4,800

★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

東京本社受付☎03 ヨシココ **(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。

●受付 午前10時～午後7時 年中無休

〈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

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!

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-G13 PF-6

新製品 パソコンフリーデスク

定価 ¥29,800
発売記念特価 ¥22,800
1台3役 これ1台で3タイプの組立

新機能を加えて
より便利に!
(PR-5改良型)
全機種対応

全国配送

渋谷駅前店にて
展示中!







- キーボードがラック内に収納できる引出し棚付。
- 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。(コンセント4連)
- 高級木目調。(ワインローズウッド)
- コンパクトで場所をとらない
- 強化木材なので強度バツグン
- 棚の高さは自由自在(20m/m間隔)
- 収納幅59cm

注文番号 B-G14

NEC PC-9801VM2



NEC PC-9801VM2(本体)
シャープ CU-14H2(4000文字ディスプレイ)
合計定価 ~~¥514,800~~

特価 ¥376,800

回数	1回目	2回目以降
36回	¥16,000	¥13,000
48回	¥14,208	¥10,200
60回	¥12,584	¥8,600

注文番号 B-G15

SHARP 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 ~~¥308,000~~

特価 ¥229,000

回数	1回目	2回目以降
24回	¥12,620	¥11,200
36回	¥9,750	¥7,900
48回	¥8,590	¥6,200

注文番号 B-G16

SONY HB-201

MSX

限定10台 64K 激安36%引



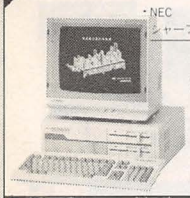
特別サービス品
定価 ~~¥59,800~~

特価 ¥38,800

回数	1回目	2回目以降
3回	¥14,352	¥13,000
6回	¥7,128	¥6,800
12回	¥4,568	¥3,500

注文番号 B-G17

NEC PC-9801VF2 セット



NEC PC-9801VF2(本体)
シャープ CU-14H2(4000文字カラーモニター)
合計定価 ~~¥417,000~~

特価 ¥329,000

回数	1回目	2回目以降
36回	¥12,250	¥11,400
48回	¥12,690	¥8,900
60回	¥11,520	¥7,500

注文番号 B-G18

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 ¥166,000

回数	1回目	2回目以降
24回	¥9,580	¥8,100
36回	¥8,000	¥5,700
48回	¥5,960	¥4,500

注文番号 B-G19

HITACHI MB-H2 MSX 64K H2

限定10台 激安42%引



定価 ~~¥79,800~~

特価 ¥46,800

- 2スロット
- カセットデッキ内蔵
- そのまま御家庭のテレビにつなげます(ケーブル付)

回数	1回目	2回目以降
16回	¥8,608	¥8,200
15回	¥4,816	¥3,400

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!

●お申込みは今すぐお電話か下記の申込書で!

ヨシココ
(463)4455

東京本社受付 ☎03
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

★下取価格は変動が激しいため、お電話で確認して下さい

お申込み方法

- 今すぐ下記のパソコン申込書に記入の上お送り下さい。クレジットの手続きが済み次第5日前後で商品がお手元に届きます。
- 現金一括払いの方は、下記のパソコン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てご相談下さい。
- 単体での販売、セット以外の商品も取扱っておりますのてご相談下さい。

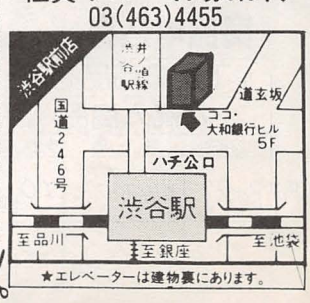
★尚、お急ぎの方は今すぐお電話でお申込下さい。

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-G1.	216,000 円	36 回	フリガナ	
	円	回	ご住所	
			年齢	オ

社員・アルバイト募集中!
03(463)4455



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！

渋谷駅前 ハチ公口 徒歩0分

日本マイコン流通センター

全国どこでもお電話一本で即、お届け！

みんな集まれ！ファミコン祭り

ファミコン本体 ファミコンソフト 買います

★ファミコン中古ソフト市 ナント！980円より各種

新しいソフトへの買換えもOK！
ソフトの本数がまとまると更いお得です

今すぐ送ろう、持って行こう

お問合せ／ファミコン買取センター 03(463)2328

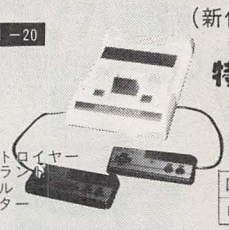
限定50台 **新品ファミコン本体入荷 !!**

（新作ソフト５本付）

注文番号 I－20

合計定価 ~~¥39,300~~

特価 ¥34,800



- スカイデストロイヤー
- バイナリーランド
- 頭脳戦艦ガル
- スターラスター
- ダウボーイ

回数	1回目	2回目以降
12回	¥3,428	¥3,200

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-21　限定9台

NEC PC-6001mkII セット



NEC PC-6001mkII
他社 データレコーダー

合計定価 ~~¥97,600~~

激安特価 ¥34,000（中古）

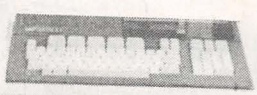
66%引

回数	1回目	2回目以降
10回	¥3,760	¥3,700

注文番号B-22　限定8台

富士通 FM-8

定価 ~~¥228,000~~



激安特価 ¥30,000（中古）

●640×200フルグラフィック

回数	1回目	2回目以降
10回	¥3,900	¥3,200

注文番号B-23　限定7台

SHARP MZ-2200 セット



MZ-2200（本体）
専用レコーダ
MZ-2200対応カラーモニター（他社）

合計定価 ~~¥207,600~~

激安特価 ¥69,800（中古）

回数	1回目	2回目以降
24回	¥4,164	¥3,400

新品 高級パソコンデスク

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）

パソコンデスク 激安 セール

全国配送

渋谷駅前店にて展示中！

クレジットOK！

注文番号B-24　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-25　PC-2



特価 ¥39,800

定価 ¥49,000

クレジット支払例 月々¥3,700×12回

1200(幅)×930(高さ)/700(〃)×740(奥行)

注文番号B-26　PC-3



特価 ¥34,800

定価 ¥42,000

クレジット支払例 月々¥3,200×12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！

ヨシココ
(463)4455

東京本体受付 ☎03
大阪受付 ☎06 (364)1258
福岡受付 ☎092 (751)3901

※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは東京本社までお電話下さい

●送り先 (株)日本マイコン流通センター
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル

●振込先 大和銀行渋谷支店 普 6400197

お申込み方法

- ●今すぐ下記の商品申込書に記入の上お送り下さい
  クレジットの手続きが済み次第5日前後で商品がお手元に届きます
- ●現金一括払いの方は、下記の商品申込書にご記入の上、代金を同封して現金書留にてお送り下さい 到着後3日前後で商品がお手元に届きます
- ●クレジットの場合、学生・未青年の方は保護者の代理申込みになります
- ●クレジットのお支払いは回数、ボーナス併用払いなどご自由に組み合せできますのでご相談下さい

★尚、お急ぎの方は今すぐお電話でお申込下さい。

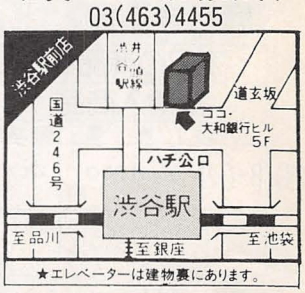
キリトリ線

《商品申込書》　昭和　年　月　日　日本マイコン流通センター 御中

下記の商品を申し込みます			支払方法	クレジット：現金
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-21	34,000 円	10 回	フリガナ	
			ご住所	
	円	回	年齢	才

Ⓑ 4月号

社員・アルバイト募集中！
03(463)4455



★エレベーターは建物裏にあります。

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

限定台数ですのでお早めに!

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-8801FR30（新同）	136,000
〃	PC-8801MKII 10、20、30	69,800㌦
〃	PC-8801MKIISRモデル30（新同）	138,000
〃	PC-8801	42,000
〃	PC-8001MKII	24,000
〃	PC-8001	15,000
〃	PC-6601	42,000
〃	PC-6001MKIISR	35,000
〃	PC-6001MKII	28,000
〃	PC-6001	14,800
〃	NK-3618-22(漢字プリンタ)	59,000
〃	PC-8822(漢字プリンタ)	58,000
〃	PC-98H32(10メガハードディスク）増設用	128,000
〃	PWP-100(プリンタ付ワープロ)	79,800
〃	PC-PR104(24ピン漢字プリンタ)	66,000
〃	PC-8825(24ドット漢字プリンタ)	49,800
〃	NM-9100(漢字プリンタ)	52,000
〃	文豪5NII（プリンタ付ワープロ）新品	339,000
各社	中解像度モニター	19,000㌦
〃	高解像度モニター	24,000㌦
〃	超高解像(640×400) モニター	54,000㌦
〃	クリーンモニター	12,000㌦
シャープ	MZ-2200(専用レコーダー付)	42,000
〃	MZ-2000	39,000
〃	MZ-5521	108,000
〃	MZ-700シリース	19,800㌦
〃	X1シリーズ	48,000㌦
〃	MZ-1500	34,000
〃	WD-500(32ドットプリンタ付ワープロ)	89,000
〃	WD-100(プリンタ付ワープロ)	29,800
〃	MZ-1P03(136桁漢字プリンタ)	99,800
東芝	パソピア(PA-7010)	19,800
富士通	FM-7	39,800
〃	FM-8	30,000
日立	ベーシックマスターレベル3マーク5	28,000
〃	MB3540(2ドライブDISK)	39,000
APPLE	APPLE J-PLUS	42,000
精工舎	GP-550F・M・E(漢字プリンタ)	34,000
〃	GP-80（プリンタ）	9,800
カシオ	FP-1100	29,000
エプソン	MP-80シリーズ(プリンタ)	22,000
〃	MP-80K（漢字プリンタ）	39,800
キャノン	PW-10 （プリンタ付ワープロ）	22,000
東芝	JW-P20(ルポモデル20/プリンタ付ワープロ)	59,800
各社	フロッピーディスク(PC、FM、パソピア用)	48,000㌦
〃	MSX	9,800㌦
〃	MZ-2000、80B用ディスク（新同）	42,000

★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 (ヨンコロコ)

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。 Ⓑ4月号

新入学プレゼントセール!!





これでキミもカン全武装だ

お買い上げの方全員に
ドルアーガの塔トレージャーボックスプレゼント中!!

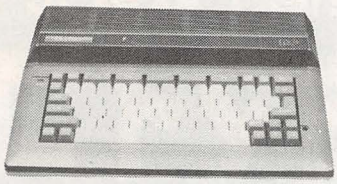
今、すぐお電話ください。
パーソナルコンピュータ テレホンショッピング

お支払いは
4月からでOK!



仙台(0222)24-5591

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.!! 多機能パソコンがオールセットで49,800円分割もOK。



本体 + データレコーダー

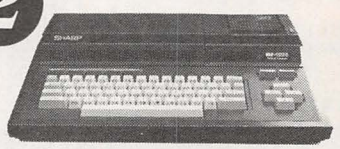
NEC・PC-6000シリーズ

●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
現金特価49,800円

頭金なし / 第1回目2,570円 / 月々2,400円×23回
お支払い合計……57,770円

② SHARP MZ-1500



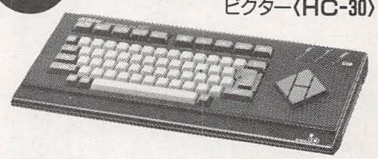
●あなたの上達に応えるニューパソコン●両面128KバイトのクイックディスクでデータBASE管理やプログラムSAVEが高速で使いやすさバツグン●6オクターブ2チャンネル3重和音でサウンド機能もバツグン●きわだつグラフィック能力(320×200ドット)で楽しいグラフィックも楽しめます。
あなたのパソコンライフは、これ1台でOK.!! 分割払いもOK.!!

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
現金特価49,800円

頭金なし / 第1回目2,570円 / 月々2,400円×23回
お支払い合計……57,770円

③ ●MSXホームコンピュータ… ビクター〈HC-30〉



RAM32KBの遊びのプロ新登場,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。

●ビクターMSXホームコンピュータ〈HC-30〉¥36,800
●ROMソフト コナミ〈イーガー皇帝の逆襲〉 ¥4,800
合計¥41,600を **現金特価29,800円**

頭金なし / 第1回目2,790円 / 月々2,700円×11回
お支払い合計……32,490円

④ NEC テレビパソコン NEC Mr.PC PC-6601SR



●実力の日本語ワープロソフト標準装備●320KバイトFDDユニット搭載●美しくなった15色細密グラフィック(専用モニター使用の場合)●生の迫力FM音源シンセ内蔵。
今、御家庭のカラーテレビにそのまま接続出来るアダプターをセットして特別提供.!!

NEC PC6600シリーズ
●NEC〈PC-6601SR〉 ¥155,000円
●カラーテレビアダプター ¥7,000円
合計¥162,000を **現金特価60,000円**
カラーディスプレイテレビ(PC-TV151)セットの場合109,800円

頭金なし / 第1回目5,100円 / 月々3,300円×19回
お支払い合計……67,800円

⑤ SONY. MSX HIT BIT



メインRAM64KB大容量。コンパクトサイズ,今人気のソニーのヒットビット。誰にでも簡単に住所録,メモ等がつくれるヒットビットノート機能搭載。

HB-201

●ソニーMSXホームコンピュータ〈HB-201〉
●ROMソフト コナミ〈イーガー皇帝の逆襲〉
をセットで **現金特価39,800円**

頭金なし / 第1回目3,780円 / 月々2,400円×17回
お支払い合計……44,580円

ELECTRIC & LIVING

受付時間 AM10:00▶PM7:00 〈年中無休〉

全国どこでも ご注文は
無料配達/商品NOでどうぞ

低金利でお得な 手軽なクレジット
OAクレジット/頭金なし

らくらくお支払い ゆっくりお支払い
長期**60回払**までOK!/ **4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



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

コンピュータ石巻バイパス
石巻市東中里三丁目2-5 ☎0225(93)3211

コンピュータ・山形
山形市七日町二丁目7-43 ☎0236(42)1222

コンピュータ・中町
郡山市中町7-15 ☎0249(22)7655

ギャプラス

©株式会社ナムコ
Produced by Carry lab and ㈱日本ソフトバンク

ゲームセンターでおなじみの〝ギャプラス〟
を、あの興奮そのままに、自分の部屋でプレ
イできるなんて……、ちょっとリッチな気分
グレードアップしたギャプラス軍団は、かな
りの強者（つわもの）。でも、ここで手をこまねいている
ようじゃ〝銀河戦士〟の名がすたる。
多彩な攻撃パターンで、一気にCLASH（クラッシュ）！



PC-9801E/F/M/VF/VM/U
3.5インチ(2DD)　5インチ(2DD)
5インチ(2HD)　各定価6,800円
※注：PC-9801では使用できません。



フライト イン ハワイ
Flight in Hawaii

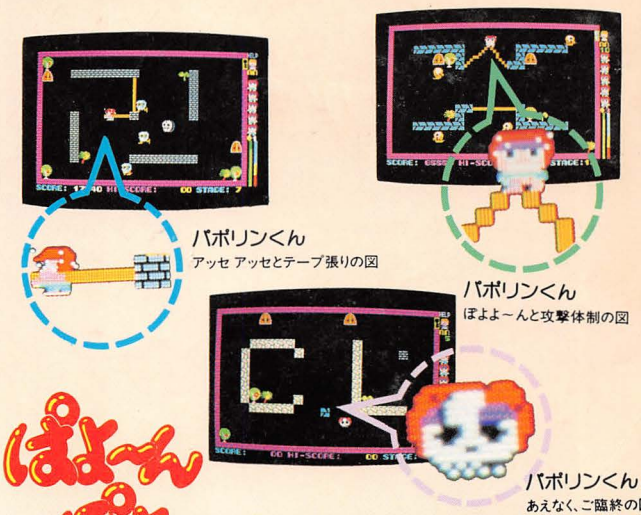
ダヴィンチだって、
ライト兄弟だって、
みんな鳥になりたかったんだ。



"空を翔びたい！"って誰でも一度は見る夢だヨネ。とびきり青い空を自由気ままに…。おまかせ下さい。
ダヴィンチやライト兄弟も、泣いて喜ぶくらいに思い切り、パイロット気分に透らせてくれる本格派のフライトシミュレーションゲーム。
「リアル」「ハイスピード」なんて陳腐な言葉じゃ表現しきれない、スグレもの！
とにかく、"Let's Flight"するしかないネ。
※フライトインハワイの発売が遅れましたことをお詫び申し上げます

新発売
PC-9801 F/U/VF/VM
3.5インチ(2DD)
5インチ(2HD)(2DD)　7,800円

なんてったって、コミカルアクション！



バポリンくん
アッセ アッセとテープ張りの図

バポリンくん
ぽよよ～んと攻撃体制の図

バポリンくん
あえなく、ご臨終の図

ぽよ～ん ぽよよ～ん

PC-8800シリーズ(FR/MR対応)
5FD ¥5,800　CT ¥3,800

好評発売中！





★パートナーズ
キャリーラボ
マイコンハウスSPS

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

品質を大切にする〈技術の日立〉

HITACHI



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。

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。

HINT
HITACHI
NEW TECHNOLOGY

HUMANICATION

資料請求券
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

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

電波新聞社〒141東京都品川区東五反田1-11-15電話03(445)6111 定価380円(送料70円)雑誌18361-4