昭和61年5月1日発行（毎月1回1日発行）第5巻第5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

May 1986 5

マイコンBASIC Magazine

わかる！動かせる！
プログラムが組める雑誌

マイコンBASIC Magazine 50 キャンペーン



定価¥380

48機種のパソコン用ソフト67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！ファイヤー・ボールをよけろ」サンプルプログラム付き

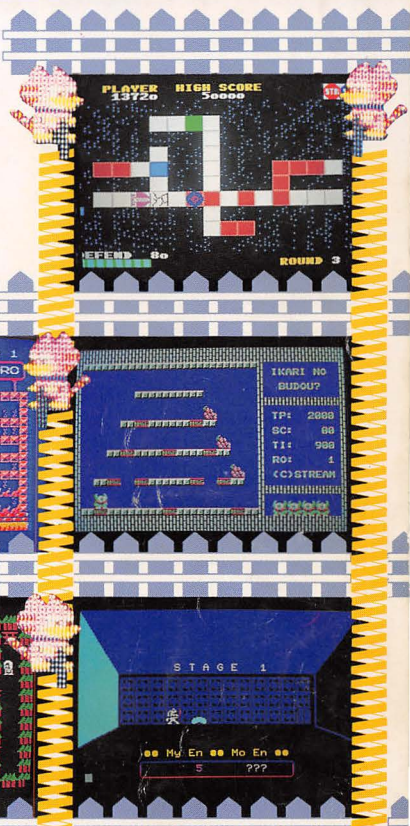
ゲームBASIC講座［移動ルーチンはこうして作ろう］

入門マシン語講座［マシン語で暗号文を作ってみよう］

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［FM77AVの巻］

新連載 ザ・ビデオゲーム・ミュージック・コレクション



- BM-Jr/LII2 TOSHI'S FOX
- BM-LIII/MK5 GOBLIN BUSTER/移植版クモベーター
- C1/ファミコン レンジャー・ヘリ/だるまさんがころんだ/地底戦車
- FM-7/77 AREA81/ボンバー落とし
- FP-1000/1100 YOKUARU KUNG-FU
- JR-100 TANK GAME/PARU2001
- JR-200 THE BOOKS/山岳救助隊
- M5 カブトムシとり/カニの秘宝
- MAXMACHINE 移植版いないいないバァ〜
- MSX ENPITU KUN CLUB/影さんのお百度参り/ACT
- MZ-1200/700 SLOW DOWN BALL
- MZ-700/1500 なめたん/綱ひき大会
- MZ-1500 りたあん
- MZ-2000/2200/2500 太陽対カミナリ雲/PHALANX
- MZ-2200/2500 MZ-CHANGE MAN
- PASOPIA(T)/5 Binary+1 Country
- PASOPIA7 GLOOM
- PC-6001/mkII/6601/SR タケちゃんタワー/赤い惑星
- PC-6001mkII/6601/SR 水道管
- PC-6001mkIISR/6601SR TOMOEちゃんを助けろ！
- PC-8001/mkII/SR TAIMAN/JUMP-BOY
- PC-8001mkII/SR STOP!
- PC-8001mkIISR 魔界館
- PC-8801/mkII/SR BLOCKこわし
- PC-8801mkIISR FUNCUL
- PC-9801/E/F ジャンケン
- びゅう太 MISSILE TANK
- S1 可変戦士Z-006
- SC-3000 ///FIGHTER
- X1/C/D/F/ターボ FATE-1/怒りの葡萄
- PB-100 XEL-ZARGE/ドンチャラゲーム
- PC-1245/51 バスケットボール
- PC-1500 タイムトライアルFIII
- PC-2001 スキーフェスティバル

ランダム・コーナー

- MSX Kimcoのぶっちぎりテクニック考−Let's Walk−
- PC-8801mkIISR ザ・ビデオゲーム・ミュージック・コレクション−グラディウス−

実用プログラム

- FM-7/77 円グラフエディタ
- MSX SCREEN2用キャラクター作成ツール−MOKO−

速報!! FC版グラディウス

- ビデオゲーム・ターウィン4078
- チャレンジAVG・トランシルバニアII/アルファ

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（デービーソフト）／ゼビウス（©ナムコ・電波新聞社）／テグザー（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



SuperMZ

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	ウスヰ
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	キャリーラボ
ハイドライド(MZ-2000用)	T 4,800円	キャリーラボ
夢幻の心臓	8,800円	クリスタルソフト
リザード	6,800円	クリスタルソフト
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	光栄
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	デービーソフト
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	電波新聞社
ギャラガ	6,500円	電波新聞社
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	ハドソン
デゼニワールド	6,800円	ハドソン
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	マイクロキャビン
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	近畿コンピュータサービス
実戦/販売管理	25,000円	近畿コンピュータサービス
実戦/株価分析	20,000円	近畿コンピュータサービス
独占/情報管理	20,000円	近畿コンピュータサービス
実戦/QC管理A	30,000円	近畿コンピュータサービス
実戦/QC管理A(UTY付)	40,000円	近畿コンピュータサービス
実戦/QC管理B	40,000円	近畿コンピュータサービス
実戦/QC管理B(UTY付)	50,000円	近畿コンピュータサービス
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	マイクロソフトウェアアソシエイツ
CIS COBOL*	220,000円	マイクロソフトウェアアソシエイツ
FORMS 2*	60,000円	マイクロソフトウェアアソシエイツ
C BASIC*	37,500円	マイクロソフトウェアアソシエイツ
C BASIC Compiler*	125,000円	マイクロソフトウェアアソシエイツ
PL/I*	137,500円	マイクロソフトウェアアソシエイツ
PASCAL/MT+*	87,500円	マイクロソフトウェアアソシエイツ
FIFTH Z80*	135,000円	マイクロソフトウェアアソシエイツ
IDT-Z80*	158,000円	マイクロソフトウェアアソシエイツ
TB-80/I*	80,000円	マイクロソフトウェアアソシエイツ
Access Manager*	75,000円	マイクロソフトウェアアソシエイツ
micro SSP*	80,000円	マイクロソフトウェアアソシエイツ
DR Assembler Plus Tools*	50,000円	マイクロソフトウェアアソシエイツ
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

★MZ-1X22をMZ-2500でご使用の場合、接続ケーブルCE-501L(標準価格7,800円)が必要です。

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

MZ-2500
資料請求券
Bマガ・5月

時代に応える、3つの能力。



パソコンテレビ
turbo II

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 慷喜 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 懌 臺 驩 懽 怡 歓 忻 意 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

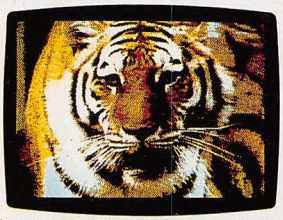
ターボの優れた日本語処理能力をBASICに活かした独自の応用機能です。やさしい日本語見出しの入力でBASICコマンドの用法や書式をすばやく検索でき、即実行できるサンプルプログラムも収録。初めての人やコマンドの読みのわからない年少者にも使え、また使っているうちに自然にBASICが身につきます。さらに上級者に対しても、頭文字によるコマンドやステートメントの検索ができるなど、プログラミング効率を考慮したシステム設計です。

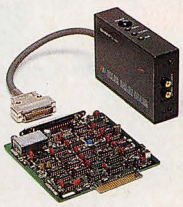
●円を描くコマンドを知りたいときの表示内容

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 ベーマガ 5月号

ゲームにC.G.に差をつける

高速グラフィック

実際使ってみるとその能力がよくわかる。立体感や遠近感もバッチリ、豊富なコマンドでオリジナルC.G.づくりにチャレンジ。

イメージで遊ぶか

スーパーインポーズ

実写映像にC.G.をプラスする、ご存知、パソコンテレビX1のお家芸。さらにビデオ編集にまで手を伸すか。イメージがどんどんふくらんでくる。

僕たちの情報メディアはもう

フロッピー(Model 20)

極秘情報といった感じの高感度メディアはもう絶対FD。スピードも容量も、僕たちのテンポにピッタリ合ってて、グー。

(5インチミニフロッピーディスクドライブ搭載)

● 写真のパソコン本体は、増設用ミニフロッピーディスクドライブCZ-52Fを装着した例です。



ようこそ、X1のワンダーランドへ。

SHARP

見たい番組は見逃さない

テレビコントロール

プログラミングの途中でも、ゲームに熱中していても、予約した番組がバッチリ見れる。マルチ人間の僕たちに。

豊富なソフト資産がうれしい

フルコンパチ設計

X1シリーズはソフトもハードもフルコンパチブル。ゲーム、ホビー、学習、と豊富に揃ったソフトがすべて使える、楽しめる。

まだまだ遊べる、楽しめる

ひろがる可能性

作曲・編曲にチャレンジしたり、RS-232Cなど周辺機器を駆使して仲間とネットワークをはってみる。そんな最先端の遊びも楽しめるよ。

躍り出す面白さ!!

僕らのアミューズメントワールドは
X1から始まった。
時代に応えて進化する。
創意あふれる機能が光る。
いま夢をのせて、Fがきた——。

NEW BASIC(V2.0)搭載

●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)。中間色表現も簡単です●10段階のNEW ON命令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バイトを実現●一字変換や音訓変換(Model 20)をサポート、漢字入力が手軽になって、プログラムにも日本語がどんどん使えます。

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



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

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!!

■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 マガ ページ 5係

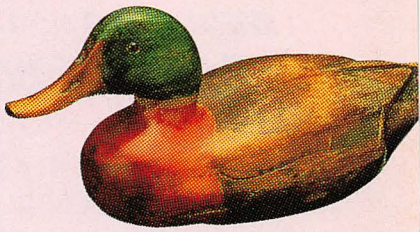
C&C
コンピュータ アンド コミュニケーション

1Mバイト FDD搭載の実力派。これが8ビット最新鋭機。

大容量メモリなど高機能を装備した、PC-8800シリーズの最上位機PC-8801mkIIMR。

不動のベストセラー機PC-8800シリーズが、あらゆるパーソナル領域のニーズに的確に対応する3機種で、新ラインナップを完成。なかでも新登場のPC-8801mkIIMRは、本体に1Mバイトタイプ5インチFDDを2台内蔵(320Kバイトタイプの読み取り/書き込みも可能)。メインメモリも192Kバイトと、抜群の記憶容量を実現しています。また、文節変換が可能なN88-日本語BASICと、JIS第1・第2水準漢字ROM標準実装で、日本語機能が大幅にパワーアップ。ワープロソフトや日本語シリアルプリンタとの組み合わせにより、レポートや企画書などの作成に威力を発揮します。グラフィック機能、サウンド機能も充実して、さらにパーソナルユースの世界を拡げる8ビットの最新鋭機、それがNECのPC-8801mkIIMRです。







88EXPRESS

高機能PC-8801mkⅡMRの魅力解剖。

●1Mバイト5インチFDD2台内蔵だから、大容量の辞書が使え、漢字変換も自由自在。

PC-8801mkⅡMRは、従来の320Kバイトタイプと比べて約3倍のディスク容量をもつ、1Mバイトタイプの5インチFDDを2台内蔵。したがって大量のデータ処理ができ、市販の日本語ワープロソフトなどの辞書も、大容量のものが利用できるので、漢字変換もスムーズに行なえます。加えて、1枚のフロッピィディスクに登録できる文書数がいままでと比較して大幅に増えるなど、より一層使いやすくなっています。

日本語ワープロ「ユーカラK2」の場合 ㈱東海クリエイト 03(456)4610		
	1Mバイトタイプ 2HD(ユーカラK2)	320Kバイトタイプ 2D(ユーカラK2)
辞書	約73,000語	約44,000語
短文登録	約23,000語	約 900語
1文書最大	A4 83ページ	A4 10ページ
登録文書数	118文書	37文書
登録可能外字数	8,000字	2,500字

日本語ワープロ「JET-8801A MR」の場合 ㈱キャリー・ラボ 096(363)0211		
	1Mバイトタイプ 2HD(JET-8801A MR)	320Kバイトタイプ 2D(JET-8801A)
辞書	約80,000語	約35,000語
登録文書数	192文書	64文書
登録可能外字数	192文字	192文字

データベース「日本語MY CARD 88MR」の場合 ㈱アバロン 03(476)0187		
	1Mバイトタイプ 2HD(日本語MY CARD 88MR)	320Kバイトタイプ 2D(日本語MY CARD)
辞書	約40,000語	約20,000語
ユーザ登録辞書	約30,000語	約 1,500語

データの検索時間を短縮(最大6倍、平均2倍程度に高速化)

●192Kバイトのメインメモリが、実質処理スピードをアップ。

PC-8801mkⅡMRの主記憶容量は、これまでの3倍の192Kバイト。したがって、辞書などのデータやプログラムを大量に読み込むことができます。また、データの検索時間を短縮するなど、高度なアプリケーションソフトの活用も可能にしています。

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

PC-8800シリーズ FR/MR/TR

たしかな技術で世界をむすぶ
NEC

記念すべき、高性能であります。



●大容量1Mバイトタイプ5インチFDD2台内蔵。(320Kバイトタイプの読み取り/書き込みも可能)●主記憶容量192Kバイト標準実装。●文節変換が可能なN_{88}-日本語BASICを標準実装。●JIS第1、第2水準の漢字ROMを標準実装。●512色中8色を選択できる高度なグラフィック機能。●HiFi6重和音を可能にする高次元のサウンド機能。(シンセサイザIC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-8801mkII MR

本体標準価格……238,000円(1Mバイトタイプ5インチFDD2台内蔵)

●JIS第2水準までカバーする漢字ROMで、人名・地名などの表示がさらに簡単。

PC-8801mkⅡMRは、JIS第1水準・第2水準漢字ROMを標準実装しています。したがって難しい人名・地名などの漢字も簡単に表示。また、豊富な日本語ワープロソフト、日本語シリアルプリンタなどと組み合わせることにより、多彩でユニークな文章表現がさらに手軽にできます。

第1水準のみの場合	第2水準を使用した場合
切さ琢磨	切磋琢磨
こう春	頌春
ハレーすい星	ハレー彗星
牛どん	牛丼
もう子	孟子
コーヒー	珈琲
みょう荷谷	茗荷谷

●ユーザの方々に認められた、PC-8801mkⅡMRの魅力。

PC-8801mkⅡMRをご購入いただいた方々に、アンケートにお応えいただきました。その結果、PC-8801mkⅡMRのもつ高機能や、対応ソフトの豊富さが、機種の魅力としてユーザの方々に認められているようです。

PC-8801mkⅡMR 機種選定理由 (複数回答・NEC調べ)

1. JIS第2水準の漢字ROM実装だから。 68%
2. 1MバイトFDDが内蔵だから。 63%
3. 流通ソフトが多いから。 57%
4. 大容量メモリが標準実装だから。 51%

0 50 100

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



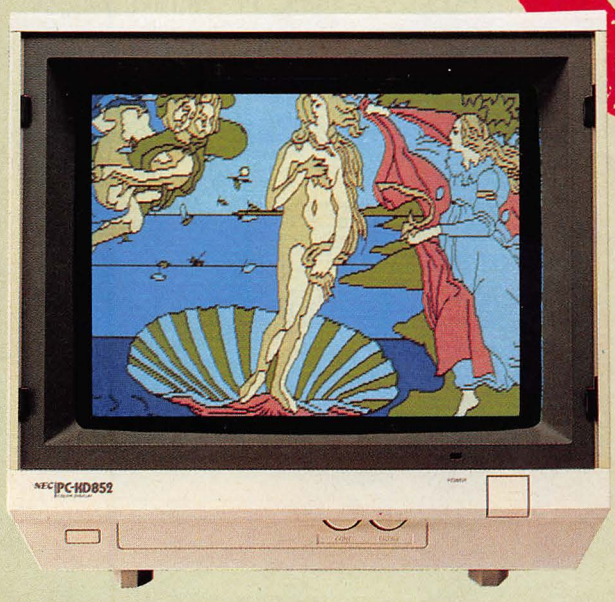
PC-8801mkIISRに接続すれば、
512色から自由に8色を表示可能。

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

原色ディスプレイ図鑑。

512色ものバリエーションを持つ
高解像度タイプから
コンパクトな普及タイプまで
見事にそろいぶみした
NECのディスプレイ。
国内No.1の実績を誇る
パソコンのNECだから
色鮮やかに見せるのです。



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

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

精鋭とりまとめて。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-KD351
標準価格……99,800円



❼12型カラーディスプレイ
PC-KD301
標準価格……89,800円



❽14型カラーディスプレイ
PC-KD252
標準価格……67,800円



❾14型カラーディスプレイ
PC-60M43
標準価格……65,800円



❿12型カラーディスプレイ
PC-KD201
標準価格……59,800円



⓫14型高解像度モノクロ
ディスプレイPC-MD651
標準価格……59,800円



⓬14型高解像度モノクロ
ディスプレイPC-8851
標準価格……58,800円



⓭12型高解像度モノクロ
ディスプレイPC-8841
標準価格……44,800円



⓮12型グリーンディスプレイ
PC-8050N
標準価格……29,800円



⓯12型アンバーイエロー
ディスプレイPC-8047
標準価格……46,800円



⓰9型グリーンディスプレイ
PC-8046
標準価格……35,800円



⓱15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

型式	サイズ	ブラウン管	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-9801 U.V.M.VF	PC-8801mkⅡ	PC-8801mkⅡ SR.FR.MR	PC-8801mkⅡ TR	PC-8001mkⅡ 8001mkⅡSR	PC-6601SR	PC-6001mkⅡ SR	☆高解像度は専用
① PC-KD851	14	カラー	2000(最大4050)	80×25	5×7	アナログ/デジタルRGB	0.31		○	□	○	○				☆
② PC-KD852	14	カラー	2000(最大4050)	80×25	5×7	アナログ	0.39		○		○	○				☆
③ PC-KD651	14	カラー	2880	横置80×32 縦置64×45	8×16	アナログ	0.31	○								☆
④ PC-8853N	14	カラー	2000(最大4050)	80×25	5×7	デジタル	0.31		○	○	○	○				☆
⑤ PC-KD551K	14	カラー	2000(最大4050)	80×25	5×7	デジタル	0.39		○	○	○	○				☆
⑥ PC-KD351	14	カラー	2000	80×25	5×7	デジタル	0.39		○1.2	○1	○1	○1	○	◑	◑	
⑦ PC-KD301	12	カラー	2000	80×25	5×7	デジタル	0.36		○1.2	○1	○1	○1	○	◑	◑	
⑧ PC-KD252	14	カラー	2000	80×25	7×7	デジタル	0.50		△1.2	△1	△1	△1	△	●	●	
⑨ PC-60M43	14	カラー	800	40×20	7×9	デジタル	0.70		△1.2	△1	△1	△1	△	●	●	
⑩ PC-KD201	12	カラー	800	40×20	7×9	デジタル	0.63		△1.2	△1	△1	△1	△	●	●	
⑪ PC-MD651	14	モノクロ	2880	横置80×32 縦置64×45	8×16	輝度・同期セパレート	——	○								☆
⑫ PC-8851	14	モノクロ	2000(最大4050)	80×25	5×7	コンポジット	——		○	○	○	○				☆
⑬ PC-8841	12	モノクロ	2000(最大4050)	80×25	5×7	コンポジット	——		○	○	○	○				☆
⑭ PC-8050N	12	グリーン	2000	80×25	5×7	コンポジット	——		○1.2	○1	○1	○1	○	○	○	
⑮ PC-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	○1	○	○	○	
⑯ PC-8046	9	グリーン	2000	80×25	5×7	コンポジット	——		○1.2	○1	○1	○1	○	○	○	
⑰ PC-TV151	15	カラー	2000	80×25	7×7	デジタル	0.49		△1.2	△1	△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)□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。

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



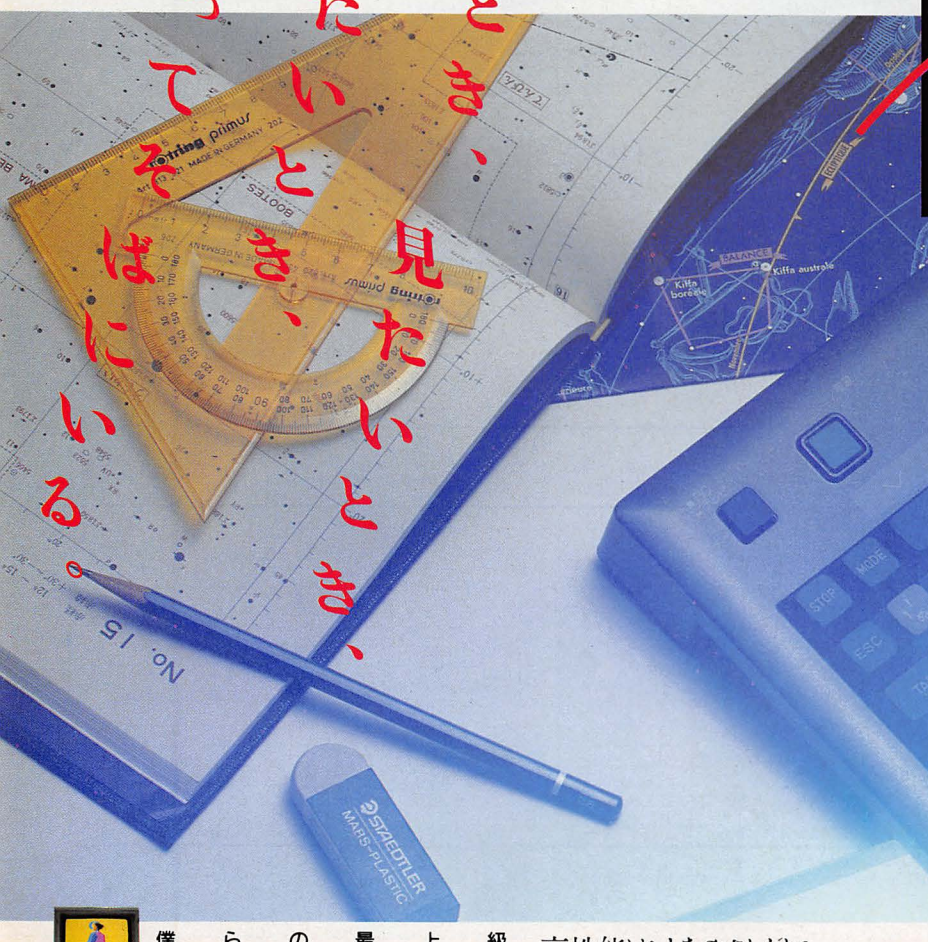
ミスターPCは、僕らのマルチタレント。
当然だけどテレビになる。ビデオのスーパーインポーズなんて高等技術だってOK。グラフィックが美しい。ワープロでラブレターも書けちゃう。ゲームソフトも面白い。FM音源でかっこいいシンセミュージックのライブができる。パソコン通信にもチャレンジできる※。みーんな、ワイヤレスキーボードで楽しめちゃうミスターPC。この未来児を手にしたら、もう夢中だね。君は、彼の才能をどこまで引き出してくれるかな。
●離れていてもコントロール自在のワイヤレスキーボード。●テレビとパソコンの画面を重ねて楽しめるスーパーインポーズ機能。●本格派日本語ワープロソフト付。●美しい15色カラー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

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。

テレビパソコン
Mr. PC

PC-6601SR パーソナルコンピュータ 標準価格……155,000円
PC-TV151 ディスプレイ 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



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。

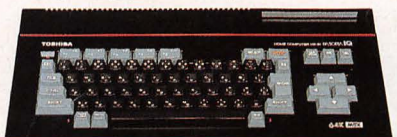
「3.5インチフロッピーディスク搭載。最初からベストを求める」という本格派マニアなら。



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。

ワープロソフト内蔵のMSXベーシックタイプ。
基本を重視するマニアなら。



HX-31 MSX RAM 64Kバイト ¥49,800

●日本語ワープロソフト内蔵。＋漢字ROM＋プリンタでワープロに。●64Kバイトがフルに使える拡張BASIC搭載。

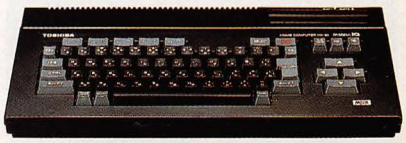
「MSXで十分。ワープロ、ゲーム、学習を64Kバイトで愉しもう」という堅実派マニアなら。



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

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 5月号

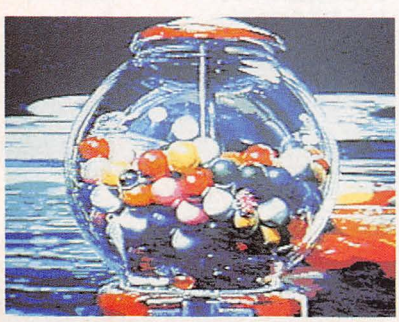
先端技術をくらしの中に…エネルギーとエレクトロニクス E&Eの東芝

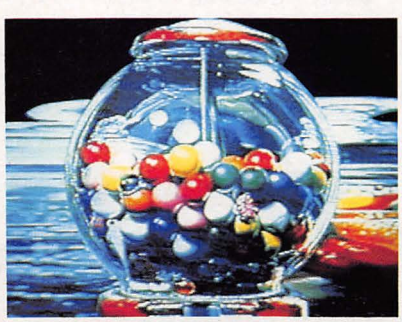
信頼と創造の富士通

総、天、然、ショック。



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代 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。



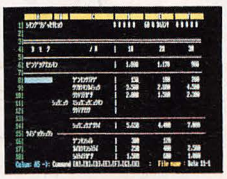
専用LSI搭載で、
ハイスピード・グラフィックスを実現。

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。



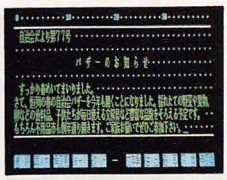
メインメモリは128KB。
最大192KBまで
拡張可能。

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。

¥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2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)

AVの可能性をひろげるオプションハード。

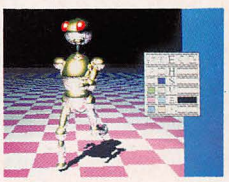
ディジタイズ画像をVTRに録画するためのビデオコンバータ(発売予定)、音声認識カード、音声合成カード、そして黒・青・赤・紫・緑・水色・黄・白=無印字の7色が使える静かで印字の美しいカラー漢字熱転写プリンタなど。



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。





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

キーボードもつながるぜ。

パソコン通信・・・。



HUMANICATION

コミュニケーション進歩派，集合！

「ハジメマシテ。コチラ オカヤマ ノ ヤックンデス……」 ボクのディスプレイにメッセージが表示された。やったぁー。今夜もCHAT成功。パソコン通信で会話を楽しむCHATが，いまボクの一番のお気に入りだ。

ボクもすかさずキーボードでメッセージを打ちこむ。面識のない岡山の仲間の人となりを想像しながら，ともすればキーをたたく手がうわづりがちだ。そういえば，ヤックンというのは1ヵ月位前までよくBBSに『瀬戸内情報』というレポートを掲示していたあのヤックンではないかな。ボクも電子掲示板といわれるBBSに，よく意見やらメッセージを載せているけれど，彼のも5，6回は見たことがあるなっ。「ヤックン，ヨロシク……」さあ，キーボードトークの始まりだ。楽しくなるぜ。ボクのディスプレイは，今夜もホットなホットなふれ合いの場なのだ。

気軽に通信できる便利メカ

通信パソコン〈S1〉は，電源ONですぐにパソコン通信の環境を整えてくれます。ログオンのためのめんどうな手続きはメカが処理するように工夫されているのです。

- ●10種類のデータベースへの通信諸条件設定済のプリセットメニュー
- ●同時に3メニューまでユーザー登録できるフリーセットメニュー
- ●オートログオン，※オートスタート，※オートダイアル機能
- ●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

※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

日立パーソナルコンピュータ
S1



※写真はMB-S1/45とカラーディスプレイ(C12-2121)，ハイブリッドホン(HP-12)の組合わせ例です。

MB-S1/45 本体標準価格 **298,000円**
ミニフロッピーディスク(1Mバイト/ドライブ)2基搭載

MB-S1/15 本体標準価格 **148,000円**

オプション機器

カラーディスプレイ(C12-2121) 標準価格 99,800円
モデムカード(MPC-MD01・近日発売) 標準価格 25,000円
ハイブリッドホン(HP-12) 標準価格 98,000円

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

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-B4

National

新しい、ワープロ・パソコンは、MSX2になって、ここが新しい。

ワープロ派のMSX2パソコン

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。



MSX2

ワープロ・パソコン

MSX2パーソナルコンピュータ

RAM 64K VRAM 128K RGB対応

FS-4500 標準価格108,000円

▶ボディカラーは2色…Wホワイト、Kブラック▶付属品：音声ケーブル、映像ケーブル、RFケーブル、アンテナ切換器、取扱説明書、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、RGB（21ピンのテレビの場合はRGBマルチケーブル（別売CF-2071／標準価格1,980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・職業をお書きのうえ、〒571-8503 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商標です。



（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）

FS-5500F1

MSX2パーソナルコンピュータ

RAM64K VRAM128K RGB対応

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）

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

feelin' YAMAHA

MUSIC MSX

ステージが、呼んでいる。

これからのMSXの3条件を備えた、マルチ機能増殖機。
これは、マルチ人間へのパスポートだ。これからのMSXの必要条件、①3スロット装備。(標準スロット×2＋サイドスロット)、②RGB出力装備※、③RAM64KB実装、をすべて満たし、発展性を一段と高めたYIS503II。しかもヤマハの超LSI技術でハイコストパフォーマンスを実現し、新登場。MSX仕様のソフトがすべて使えるのはもちろん、独自のサイドスロットに各種ユニットを装着して、個性的専用マシンに変身。例えば、FMサウンドシンセサイザユニットで、デジタルシンセに。FM音源8音ポリフォニックの本格派です。

最先端のデジタルシンセだ。
music system 503MII

このセットアップは、並みの楽器を超えたコンピュータシンセサイザだ。まず、FMサウンドシンセサイザユニットを、YIS503IIのサイドスロットに装着。さらにミュージックキーボードを接続すれば、46の楽器音、効果音から同時に2音色、6つのリズムパターンから1つを選んで本格的デジタルシンセが誕生。さらにYRM-15を使った楽譜入力による自動演奏や作曲もOK。オプションで●プレイカードの自動演奏●BASICプログラムでの演奏●音声合成も楽しめます。★SFG-01のFM音源は、32基の発振器内蔵。4基ずつ組合せて同時8音出力の本格派。大型スピーカーで真価発揮。

●ミュージックシステム503MII組合せ合計価格¥117,200

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



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

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

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

●漢字ワープロシステム503WII組合せ合計価格¥194,400

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



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

MSXマークはマイクロソフト社の商標です。

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

●上記の各システムは、パソコンと周辺商品の組合せ例です。

ヤマハ NEW MSX、デビュー。

TV画面は、僕らのキャンバス。

graphic system 503GII

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

●グラフィックシステム503GII 組合せ合計価格 ¥80,400

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



※ディスクドライブは、オプションです。



- MSXマウスMU-01¥12,800
- 大容量1Mバイト(フォーマット時720Kバイト)両面倍密ディスクドライブFD-05¥64,800
- FDインターフェースケーブルFD-05¥25,000

●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。

ホームパーソナルコンピュータ

YIS503II

(ワイズ)

本体価格 ¥59,800

MSX RAM 64KB RGB VIDEO RF

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

MSX Ver.1の可能性を追求したマークIIモデル。

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

●上記の製品のお求めは、もよりの電器店、パソコン専門店、オーディオ店、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 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。

feelin´ 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）

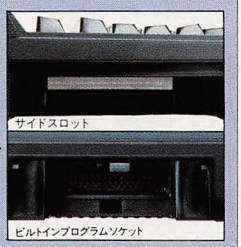


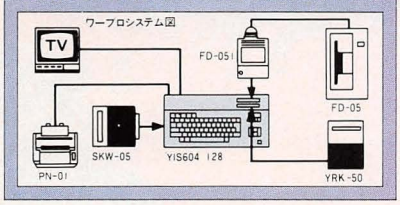
●写真のマウス、フロッピーディスクドライブ、ケーブルは別売です。

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

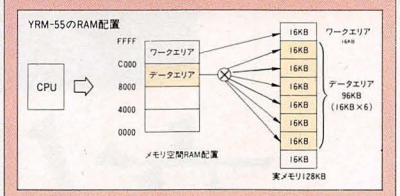
拡張性に、大きな差。ヤマハ独自の 3スロット＋1ソケット

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

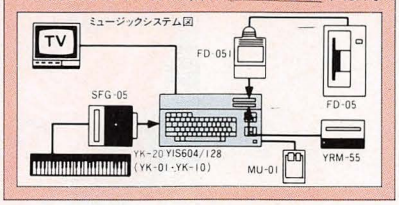




メモリマッパで情報量に大差 128KBのメインRAM



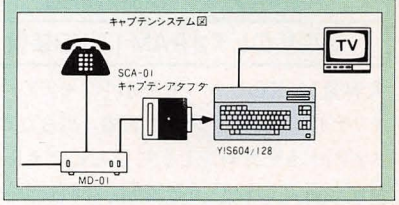
メインRAM128KB。この16bitパソコン並のメモリをフル活用するために採用されたメモリマッパ方式。これは8bitCPUのアドレス空間、64KBを16KBずつの4ページに分割し、ページ単位で実際のメモリデバイスに割り当てるというもの。この画期的な方法によりメモリを自由に使いこなすことができます。例えばミュージックシステム。膨大な音楽情報の処理には広大なメモリが必要です。FMサウンドシンセサイザユニットII（SFG-05）と新発売FMミュージックコンポーザII（YRM-55）を接続し、その機能をフルに発揮（ディスクと接続）させる場合には、データ量はマッパのない64KBのMSX2に比べ約6倍と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



ホーム・インテリジェント・ターミナル キャプテン対応、実現



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



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

Ver. 2. 0のMSX-BASIC搭載 48KBに拡張され、さらに多機能、高性能になりました。

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

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

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

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

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

新登場のソフトが、また世界を広くする。

FMサウンドシンセサイザユニットII SFG-05 ¥29,800
FMミュージックコンポーザII YRM-55 ¥9,800 NEW
ディスク日本語ワープロユニット SKW-05 ¥49,800
文節変換カートリッジ YRK-50 ¥25,800 NEW
ザ・ペインタ YRG-01 ¥15,800 NEW
ザ・ペインタ（マウス付） YRG-01M ¥25,800 NEW
MSXキャプテンアダプタユニット SCA-01 ¥40,000 NEW
キャプテンモデム MD-01 ¥98,000 NEW

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

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

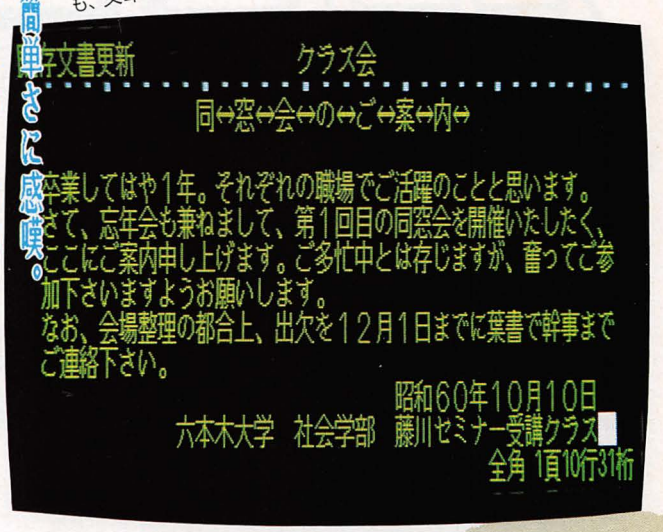
●商品内容についてのお問い合わせは、ヤマハMSXインフォメーションセンター 東京 TEL03(255)4487 大阪 TEL06(251)0535 ● MSX MSX2 の詳しい資料のご請求は、〒430-91 浜松市浜松郵便局私書箱3号日本楽器製造株式会社AY・XI係まで。

MITSUBISHI

ワープロ機能

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

簡単さに感嘆。幹事のための漢字ワープロ。

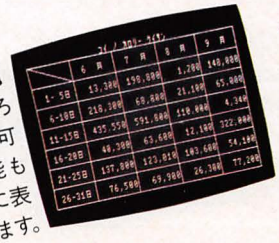


文化系のパソコン必修



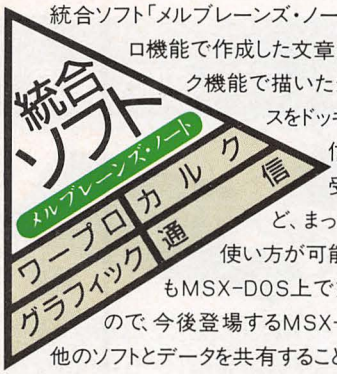
カルク機能

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



4つの機能を1つにした三菱統合ソフト「メルブレーンズ・ノート」付属。

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



大容量1MB3.5インチフロッピーディスクドライブ搭載。

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

余裕のメインRAM 128KB、最高級のビデオRAM 128KB装備。

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

AVボード(近日発売)装着可能な三菱独自のビジュアルインタフェース装備。

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

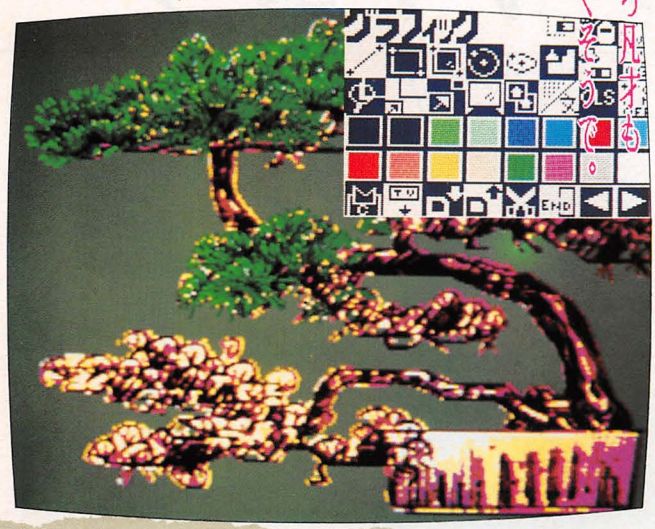
- JIS第1水準漢字ROM内蔵。
- RS-232Cインタフェース内蔵(model 2)。

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
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

世の中、ます

ザ・リンクス誕生。



ます面白い。

会員募集開始。

MSXパソコン通信。日本最大のネットワークサービスを開始。

MSXに、ちょっとモノ足りなさを感じはじめているあなたへ。あなたのパソコンを電話回線につなぐだけで、未知の世界が始まるパソコン通信、ザ・リンクスネットワークが開始されました。多彩なサービスメニューの利用はもちろんのこと。誰もがメッセージの送り手として参加できます。

面白さ広がる豊富なサービス

●メールボックス 会員同志やザ・リンクスが組織するスーパーエンジェルとのメール交換などの他に、CGによるグリーティングカード。さらにザ・リンクスやメーカーからのニュースなど楽しい情報を発信。

●テレコム広場 会員全員が何でも好きなことを連絡しあえる電子掲示板(BBS)です。フリーマーケット、コンファレンス、マニアの情報交換、パソコンニュース、プレゼント情報、タレントのリアルタイムな情報やレター交換などを企画しているアイドルおうえんだんコーナー、求職者が自己登録しておく人材バンクなど、話題いっぱいの広場です。



●NEWS&ニュース 独自の視点で収集したホットなニュースを提供します。



●テレコムライブラリー レジャー、トラベル、サイエンス、セキュリティなど、実用・面白情報をどしどし提供。

●テレコムスクール 幼児の電子絵本から、中高生の学習ソフト、基礎からわかるパソコン教室まで、豊富なソフトを揃えます。

●ザ・リンクスデパート 気に入った商品の電子ショッピングが楽しめます。またCGによるキャラクターの開発・販売なども行ないます。**●ゲームボックス** 高品質なプログラム転送機能により、ゲームソフトの低価格在宅販売を行ないます。オセロなどのスタンダードなゲームからアクションゲームや占いまで、人気ソフトを幅広く用意。定期的に新ソフトと入れ替え、オリジナルゲームも開発します。







29,800円の 高性能リンクスモデムで 1200bpsのハイスピード通信



ザ・リンクスの通信システムは、高度な通信ソフトをROMに搭載したリンクスモデムを、あなたのパソコン本体(MSX)に差込み、家庭の電話に接続するだけの簡単なシステムです。従来のカプラーを使ったシステムと比べて、RS232Cインターフェイスを不要とし、価格は約1/3と大幅に安く、通信スピードは4倍の1200bpsと高速です。また、独自に開発した高性能通信

パソコン通信システムの比較 (価格は当社調べ)	THE LINKS	従来カプラー	モデム付電話
通信速度	1,200bps	300bps	300bps/1,200bps
通信信頼性	○	△	○
価格 RS-232C	不要	約25,000円	約25,000円
価格 通信アダプター	29,800円	約50,000円	約100,000円
価格 システム価格(パソコン本体を除く)		約75,000円	約125,000円

ソフトは、文字情報だけでなく、美しいカラーグラフィック機能をもち、ゲーム、教育用ソフト、CGなどのプログラムやキャラクターのデータ転送ができるのが大きな特長です。一旦、あなたのパソコンに転送されたプログラムは、通常のアプリケーションソフトとして自由に走らせて、ジョブを行わせることができます。

さあ、体験しよう。会員募集中

ザ・リンクスモデムのお買い求めは、有名電気店・専門店でどうぞ。また通信販売も受けつけております。ぜひご利用ください。通信販売での組合せは下の表の通りです。

	モデム 29,800円	送料 500円	入会金 2,000円	年会費 3,000円	合計
Aセット	○	○	—	—	30,300円
Bセット	○	○	—	○	33,300円
Cセット	—	—	○	○	5,000円

※モデムとご入会をセットされる場合は、入会金はサービスとなります。通信販売の詳しい資料をお送りしますので、下記までご請求ください。

〒604 京都市中京区烏丸御池下ル リクルートビル8F
日本テレネット株式会社 通信販売MX係

THE LINKS

日本テレネット株式会社

本社:〒604 京都市中京区烏丸通御池下ル リクルートビル8F
TEL(075)211-3441(大代) FAX(075)221-1666

ザ・リンクスの詳しい資料をさしあげます。

ご希望の方は、ハガキに住所・氏名・年令・職業・電話番号をご記入の上、右記の資料請求券を貼ってお申込みください。

MSXは、マイクロソフト社の商標です。

資料請求券 マイコンBASICマガジン 5月号

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

重量 2kg

8801シリーズ インターフェイス

8801 MKII
8801 MKIISR
8001 MKIISR

●別売 ¥5,800
●パソコ共購入の場合 ¥4,800

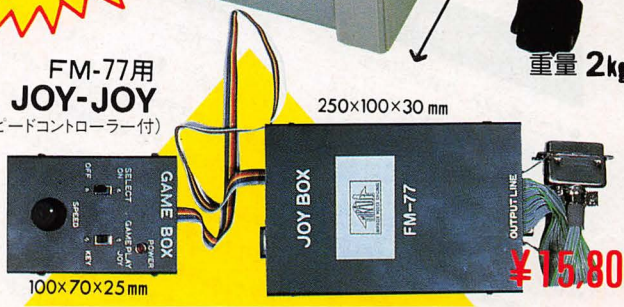


8方向対応
★8方向
★4方向にも使えます。

新発売

FM-77用 JOY-JOY

(スピードコントローラー付)



¥15,800

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

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。

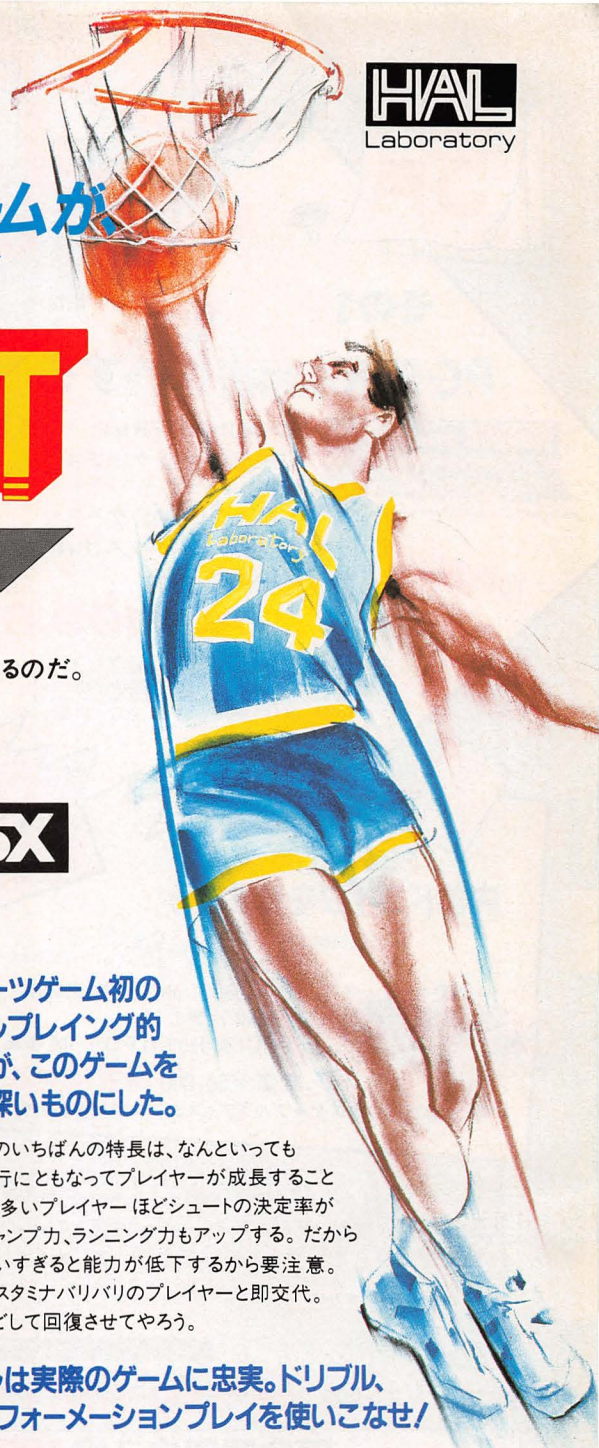
三和電子株式会社
〒173 東京都板橋区中丸町58番5号
☎03(955)9231

●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

HAL Laboratory

本格派バスケットボールゲームが、ついにそのベールを脱いだ！

SUPER PLAYERS DUNK SHOT



その名は“スーパープレイヤーズ ダンクショット”
なんと、スポーツゲーム初のロールプレイング的要素を持っているのだ。
ゲームの進行にともないプレイヤーがどんどん成長する。
まさに本格派ゲームの誕生だ！

能力でプレイヤーが選べる。ということは、キミには監督としての才能も求められる。

MSX

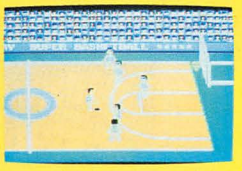
チームのメンバーには白人、黒人、東洋人などから8人を登録する。国際性に富んだチームづくりが可能なんだ。もちろんメンバーの名前は自由につけられる。そしてこの中から、ジャンプ力、シュート力、ランニング力などを判断し、3人のプレイヤーを出場させる。あとの5人は、ベンチで出番を待っている。同じプレイヤーに長時間プレイを続けさせると、体力は消耗するからスタミナの限界を考えて選手を交代させなくてはいけない。キミは監督として、すべてのメンバーのコンディションを把握していなければならないというわけだ。



スーパープレイヤーズ ダンクショット
■定価5,600円
ROM　HM-021
（ユーザーRAM16KB以上要）



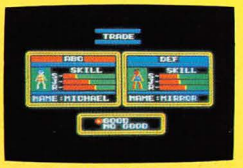
プレイヤーは8人まで登録可能。その中の3人が出場し、あとの5人はベンチで待機。ファールの回数や疲労度のチェックも重要だ。



コートの色、ユニフォームの色をカラフルに変えて楽しめる。フォーメーションプレイもいろいろあるぞ。



じっくりプレイするか、すぐに勝負をつけるか。試合時間は自由に選べる。



シュート力、ジャンプ力、ランニング力などプレイヤーの能力を把握できる。

スポーツゲーム初のロールプレイング的要素が、このゲームを奥の深いものにした。

このゲームのいちばんの特長は、なんといってもプレイの進行にともなってプレイヤーが成長することだ。経験の多いプレイヤーほどシュートの決定率が高くなり、ジャンプ力、ランニング力もアップする。だからといって使いすぎると能力が低下するから要注意。そんな時はスタミナバリバリのプレイヤーと即交代。ベンチにもどして回復させてやろう。

ルールは実際のゲームに忠実。ドリブル、パス、フォーメーションプレイを使いこなせ！

ルールは実際のゲームに忠実。コートの色、ユニフォームの色も選べる。さらに、相手チームの強さや試合時間も選べる。ドリブルで攻め込んですかさずパス。そして驚異のダンクショット。多彩なフォーメーションプレイで、ポイントを奪う。マンツーマンでディフェンス強化。と、スピード感あふれるゲーム展開は、確かな判断力と高度なテクニックが要求される。はたしてキミのチームはチャンピオンになれるか！

株式会社 HAL研究所
〒101 東京都千代田区神田須田町2-6-5 OS'85ビル
TEL 03-252-5561　FAX 03-252-8675

資料を差し上げます。 資料ご希望の方は、100円切手同封の上封書にてお申し込み下さい。

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

MSX はマイクロソフト社の商標です。

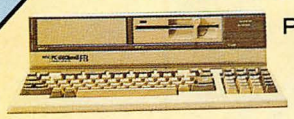
MAY
5月

金ピカのゴールデンウィークのために

ツクモからの提案

その1 PC-8801mkIIFRする

注番BM5-1



PC-8801mkIIFR M10…￥99,800
JA-551(1台) ケーブル付…
……￥65,000
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

台数限定!!

合計定価 ￥169,900
特価 ￥109,800

クレジット例　送料￥2,000別

頭金	1回目	2回目以降
なし	￥10,780	￥10,000×11回

その2 通信販売してみる

ツクモは生まれも育ちも秋葉原。もちろん価格も秋葉原。遠方の方にもそのままご利用いただけます。
○都内23区在住の方は代金引き換えと翌日配達ができます。
○遠方の方はお近くの「通販センター」へお申し込み下さい。
朝10時から夜10時まで毎日受付けています。
○お宅にいながら秋葉原価格でお買い物。
ツクモらくらくクレジットもご利用下さい。

詳しくは
03-251-9911通販部へ
どうぞ!

その3 良いモニターを選ぶ

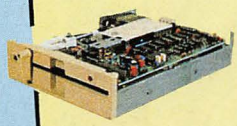
14インチ 2000文字モニター(DP.0.39)
大特価 ￥29,800より

詳しくはお電話で
お問い合わせ
下さい。

その4 内部ドライブを増設する

National JA-551

注番BM5-2



※PC-8801mkII/SR/FR用
増設ドライブ
※PC-8801mkIIFD1 同等品

定価 ￥60,000 特価￥24,800
☆FRをお持ちの方はケーブル(ディスク1本 特価￥2,000)が必要です。

その5 N用3インチゲームソフトで遊ぶ

注番BM5-3

ゴルフ狂・ジャン狂・詰将棋・
フライトシュミレーション
定価 各￥6,800 特価 ￥1,800

スーパーボール・メルヘンシリーズPart1・
メルヘンシリーズPart2戦争パック
定価 各￥4,800 特価 ￥1,300

その6 デジタルテロッパでC.Gする

コンピュータ画像、スーパーインポーズ画像のビデオ録画が豊富なコントロール機能で多様に楽しめます。

SHARP 注番BM5-4

CZ-8DT



定価 ￥89,800 特価 ￥19,800

現金書留申込書 BM5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

AM10時からPM10時まで受付け!!
ご注文専用 ツクモ通販センター

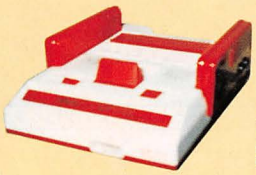
東京	☎ 03-251-9911
仙台	☎ 0222-63-0791
福島	☎ 0245-24-1491
新潟	☎ 0252-73-9911
金沢	☎ 0762-62-3611
松本	☎ 0263-36-0199
大阪	☎ 06-365-5691
広島	☎ 082-223-2741
福岡	☎ 092-474-8521
名古屋	☎ 052-251-1199
札幌	☎ 011-241-2299

＊但し札幌は午前10:30～午後7:30迄

お問い合わせはツクモ各店へ

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
名古屋1号店	052-263-1655
名古屋2号店	052-251-3399
ツクモ札幌	011-241-2299

その7
ファミコンに注目する



ファミコン取り扱い中!!

「忍者ハットリくん」、
「ポートピア連続殺人事件」など
新作ソフトもぞくぞく入荷！

お問い合わせは専用窓口へ

8　号　店　03-251-8998（原）
ニューセンター店　03-251-9977（半田）

その8
FM77 AVセットを楽しむ

注番BM5-6

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　￥251,850

特価 ￥189,800

クレジット例　　送料 ￥2,000別

頭金	1回目	2回目以降
なし	￥10,466	￥9,200×23回



その9
5号店売りつくしセール！



4/20〜5/14

5号店をからっぽにしてね！

☎ 03-251-0531

その10

注番BM5-8

FM77シリーズをグレードアップする



FM-77シリーズ用増設ドライブ
ツクモオリジナル

TS-FD

5インチ 1ドライブ 320KB、
電源内蔵、ケーブル別売

台数限定!!　**特価 ￥39,800**

※FM-7/NEW7のシングルドライブとしては使用不可。

その11
XVIわんぱくセットと友達になる

注番BM5-9

CZ-811C ……￥89,800
14インチ 2000文字カラーモニター……￥64,800
ジョイスティック……￥ 3,800
オリジナルソフト（3本）……￥ 9,800

合計定価　￥168,200　**特価 ￥89,800**

クレジット例　　送料 ￥2,000別

頭金	1回目	2回目以降
なし	￥10,584	￥9,600×9回

台数限定!!

その12

注番BM5-10

XVIなっとくセットで う〜ん、なっとく！

CZ-811C……￥89,800
14インチTV付 2000文字モニター…￥94,800
オリジナルソフト（3本）……￥ 9,800

合計定価　￥194,400

台数限定!!　**特価 ￥99,800**

クレジット例　　送料 ￥2,000別

頭金	1回目	2回目以降
なし	￥11,484	￥10,700×9回

その13

注番BM5-11



XVIでプリンターする

SHARP
CZ-8PD2

S（シルバー）と
R（ローズレッド）の2色

英数字、カタカナに加えて、ひらがなも印字可能。複雑な図形や繊細なグラフィックもプリントできます。また、ページ長の設定もできます。

定価　￥79,800　**特価 ￥29,800**

ケーブル付

あなたのパソコンライフをお手伝い

九十九電機（ツクモ）

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

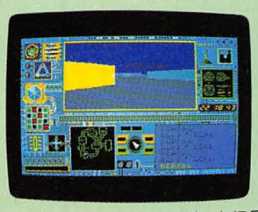
■ハイドライドII
T&E



さらにバージョンアップされて登場しました。14種の魔法が使えて、さらにマップはハイドライドIの約6倍。その他新アイデアも投入。

機種	メディア	価格	注文No
X-1	テープ	¥4,800	B5-1

■シーナ
システムソフト



ハイスピードリアルタイムゲームにロールプレイ風の迷路探索も加わって楽しさ倍増。迷路を走りぬけるスピード感は爽快。

機種	メディア	価格	注文No
PC-8801mkIISR	5″2D	¥6,800	B5-2

■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	B5-3
PC-9801M/VM	5″2HD	¥6,800	B5-4

タイトル	ロードランナー	ザナドゥ	テクザー	チャンピオンシップロードランナー	マクロスカウントダウン
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	ソフトプロ	ボーステック
価格(メディア)	¥4,800(テープ)	¥7,800(5″2D)	¥5,800(テープ)	¥6,800(5″2D)	¥4,500(テープ)
注文No	B5-5	B5-6	B5-7	B5-8	B5-9
タイトル	チョップリフター	スカーレット7	ブレインブレーカー	ザナドゥ	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	エニックス	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)	¥3,800(テープ)	¥6,800(テープ)	¥4,800(テープ)
注文No	B5-10	B5-11	B5-12	B5-13	B5-14
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	フリッキー	リグラス
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	ボーステック	マイクロネット	マイクロネット	ランダムハウス
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)	¥6,800(5″2D)
注文No	B5-15	B5-16	B5-17	B5-18	B5-19
タイトル	ウィル(デストラップII)	デゼニワールド	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	B5-20	B5-21	B5-22	B5-23	B5-24

タイトル	ハイドライドII	ザナドゥ	アルバトロス	テグザー	チャンピオンプロレススペシャル
機種	PC-8801/mkII/SR	PC-8801mkIISR	PC-8801mkIISR	PC-8801mkII/SR	PC-8801/mkII/SR
ソフトハウス	T&E	日本ファルコム	日本テレネット	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)	¥8,800(5″2D)	¥6,800(5″2D)	¥6,800(5″2D)
注文No	B5-25	B5-26	B5-27	B5-28	B5-29
タイトル	プロフェッショナル麻雀	リグラス	マクロスカウントダウン	ドロール	ゼビウス
機種	PC-8801/mkII/SR	PC-8801/mkII/SR	PC-8801mkIISR	PC-8801mkII/SR	PC-8801mkII/SR
ソフトハウス	シャノアール	ランダムハウス	ボーステック	ソフトプロ	エニックス
価格(メディア)	¥6,800(5″2D)	¥6,800(5″2D)	¥6,500(5″2D)	¥6,800(5″2D)	¥6,800(5″2D)
注文No	B5-30	B5-31	B5-32	B5-33	B5-34
タイトル	ロードランナー	デゼニワールド	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-8801mkIISR	PC-8801mkII/SR	PC-8801/mkII/SR	PC-8801/mkII/SR
ソフトハウス	システムソフト	ハドソン	光栄	エニックス	アスキー
価格(メディア)	¥6,800(5″2D)	¥6,800(5″2D)	¥14,800(5″2D)	¥6,400(5″2D)	¥6,800(5″2D)
注文No	B5-35	B5-36	B5-37	B5-38	B5-39
タイトル	アメリカントラック	ワールドゴルフ	ザ・スクリーマー	メルヘンベール	トリトーン
機種	PC-8801mkII/SR	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	B5-40	B5-41	B5-42	B5-43	B5-44
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	B5-45	B5-46	B5-47	B5-48	B5-49

タイトル	野球狂	ザ・ブラックオニキス	バックランド	マリオブラザースSP	チャンピオンプロレス
機種	PC-8001mkIISR	PC-8001mkII/SR	PC-8001mkIISR	PC-8001mkII/SR	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	B5-50	B5-51	B5-52	B5-53	B5-54

タイトル	はーりぃふぉっくす(雪の魔王編)	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	マイクロキャビン	B.P.S.	日本テレネット	T&E	ザインソフト
価格(メディア)	¥4,200(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	B5-55	B5-56	B5-57	B5-58	B5-59

タイトル	ザ・ナドゥ	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	対局囲碁
機種	PC-9801F/VF	PC-9801F/VF	PC-9801F/VF	PC-9801M/VM	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・B・S
価格(メディア)	¥7,800(5″2DD)	¥5,800(5″2DD)	¥8,700(5″2DD)	¥6,800(5″2HD)	¥14,800(5″2DD)
注文No	B5-60	B5-61	B5-62	B5-63	B5-64
タイトル	ウィザードリー	ギャプラス	ZONE	ゼビウス	レリクス
機種	PC-9801M/VM	PC-9801F/VF	PC-9801M/VM	PC-9801F/VF	PC-9801/F/VF
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	ボーステック
価格(メディア)	¥9,800(5″2HD)	¥6,800(5″2DD)	¥7,800(5″2HD)	¥6,800(5″2DD)	¥7,200(5″2DD)
注文No	B5-65	B5-66	B5-67	B5-68	B5-69

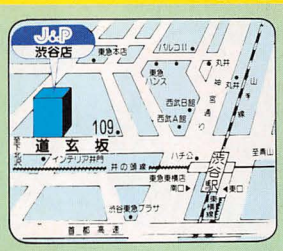
ピング



メールショッピングのお申し込みはJ&P渋谷店で承ります。

フロアーごあんない

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



Personal Computer Store
J&P 渋谷店
東京都渋谷区道玄坂2丁目28番4号(〒150)
☎(03)496-4148

■メイガス

ソフトプロ



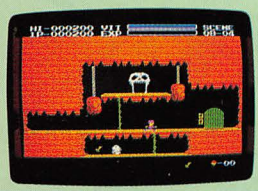
神秘の糸に繰られ、さまようはミステリアスピンボール。FM音源対応の本格ピンボールゲーム。

機種	メディア	価格	注文No
FM-7	テープ	¥3,800	B5-70

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	B5-71	B5-72	B5-73	B5-74	B5-75
タイトル	トリトーン	アメリカントラック	キャッスルエクセレント	ウィザードリー	野球狂
機種	FM-7	FM-7	FM-77	FM-77	FM-7
ソフトハウス	ザインソフト	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)	¥9,800(3.5D)	¥4,000(テープ)
注文No	B5-76	B5-77	B5-78	B5-79	B5-80
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	B5-81	B5-82	B5-83	B5-84	B5-85
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	テグザー
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	B5-86	B5-87	B5-88	B5-89	B5-90

■グーニーズ

コナミ



機種	メディア	価格	注文No
MSX	ROM	¥4,800	B5-91

■パチコン

東芝EMI



機種	メディア	価格	注文No
東芝EMI	ROM	¥4,800	B5-92

MSX

タイトル	ハイパーラリー	ベイロード	ランボー	はーりぃふぉっくす(雪の魔王編)	チャンピオンシップロードランナー
メーカー	コナミ	SONY	バックインビデオ	マイクロキャビン	SONY
価格(メディア)	¥4,800(ROM)	¥4,900(ROM)	¥5,800(ROM)	¥4,200(テープ32K)	¥5,800(ROM)
注文No	B5-93	B5-94	B5-95	B5-96	B5-97
タイトル	聖拳アチョー	野球狂	将棋名人	スターフォース	コナミのサッカー
メーカー	MSX	ハドソン	東芝EMI	ハドソン	コナミ
価格(メディア)	¥5,800(ROM)	¥4,800(カード)	¥5,800(ROM)	¥4,800(カード)	¥4,800(ROM)
注文No	B5-98	B5-99	B5-100	B5-101	B5-102
タイトル	森田和郎のオセロ	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	東芝EMI	コナミ	アスキー	ボーステック	HAL研究所
価格(メディア)	¥4,900(ROM)	¥4,800(ROM)	¥5,800(ROM)	¥5,800(ROM)	¥5,800(ROM)
注文No	B5-103	B5-104	B5-105	B5-106	B5-107
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	B5-108	B5-109	B5-110	B5-111	B5-112
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	B5-113	B5-114	B5-115	B5-116	B5-117

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
B5- ( )	本	円
B5- ( )	本	円
B5- ( )	本	円
B5- ( )	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



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

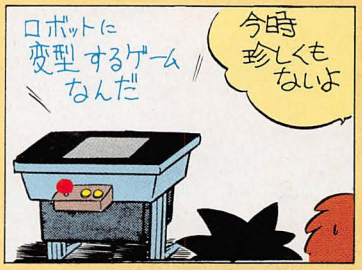
お求めはお近くの書店、または本社出版販売部まで…

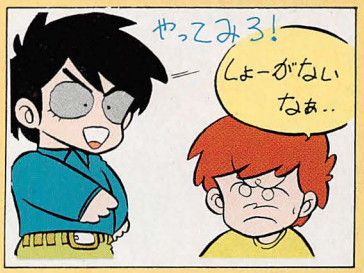
電波新聞社 出版販売部
東京本社 〒141東京都品川区東五反田1-11-15☎03-445-6111 大阪本社 〒530大阪市北区中之島3-2-4☎06-203-3361 西部本社 〒812福岡市博多区博多駅前2-13-23☎092-431-7411

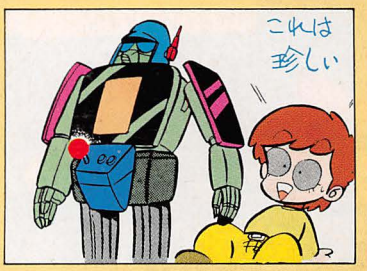
パーソナル・コンピュータ時代の情報誌

月刊マイコン
MICRO COMPUTER MAGAZINE









特集 FEATURE ARTICLE

パソコンハードウェア基礎知識
ソフトウェアだけがマイコンじゃない!

ハードウェアの基礎知識
Z-80CPUの内部動作

スーパーMZコンバータシリーズ 第2弾, 第3弾
PC-8001→MZ-2500
FM-7/77→MZ-2500
テキストコンバータ

ホビーコーナー HOBBY CORNER

マイコン特選 ゲーム&テクニック

Tabeta TIME エイプリールフール号
スーパーライター・テレホンインタビュー/パソコン売上げ倍増法/ファンタジーアクション コナン/See Na/他

迷作「オストリッチ」にコンストラクション版登場!!
OSTRICHII

X1シリーズ用
VAROS

PC-8801mkII/SR ハイスピード
パネラー

ゲーム作りの疑問100%クリア!
ゲームメイキングQ&A

グラフィックゲーム作りのための
Z80マシン語講座

最新情報ネットワーク INFORMATION NETWORK

MICOM HOTLINE
=シャープ・NEC・富士通編=

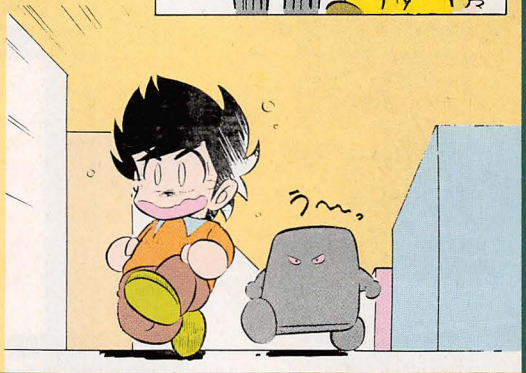
デザイナーズ プログラミング 2/3
(電話プログラミングのデザイン)

マイコン時代の新TOY
各種マイコンロボット集合

ビジネスコーナー BUSINESS CORNER

ちょっと気になる最新Soft情報

PC-9801のソフトをMZ-2500へコンバート
SUPER BASIC98コンバータ





テクニカルコーナー TECHNICAL CORNER

N-BASIC→N88BASIC プログラム移行テクニック

ちょっと便利なミニプログラム
PC-8801 One Touch Copy

●毎月18日発売
●定価 530円

4月号/大好評発売中

すぐ使える実用プログラム満載!!

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

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

パックランドファンのみなさん！お待たせしました。「パックランドファンタジーパック」が発売になりました。カンペンケース、ペンスタンド、鉛筆6本、シャープペンシル(パイロット製)、替芯1ケース(0.5㎜×40本)のセットです。カンペンケースは、ドルアーガの塔カンペンケースと同じ2層式です。
「パックランドファンタジーパック」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になれます。



新発売

PAC-LAND FANTASY PACK

パックランド ファンタジーパック

●カンペンケース●ペンスタンド●鉛筆6本●シャープペンシル●シャープ替芯1ケース(0.5㎜×40本)

標準価格1,800円(送料350円)



トレージャーボックスは、「ドルアーガの塔」熱狂的なゲーム・フリークのために用意しました。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、サンドイエローとバイオレットの2色どちらかを指定できます。鉛筆は12本別々のキャラクター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 標準価格1,500円(送料350円)

THE TOWER OF DRUAGA

TREASURE BOX

ナムコグッズ全国取扱店一覧

〔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〕●KONAN販売(水戸市)☎0292－43－8188〔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)☎045-251-8340〔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



新発売

パックランド トレーナー

●ホワイト　●イエロー
●シャーベットグリーン
サイズ：S/M/L

標準価格 4,300円



新発売

ナムコ・キャラクターバッジ 標準価格250円

通信販売は行なっておりません。

●パックマン ●マッピー ●ドルアーガの塔 ●パックランド ●ドラゴンバスター ●グロブダー ●ディグダグII ●スカイキッド
人気のナムコ・キャラクターが、バッジになりました。（直径60mm）
お近くの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



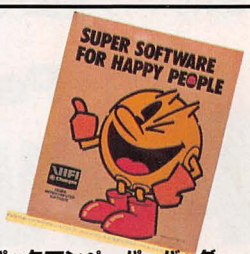
マッピーTシャツ
サイズ：S/M/L　標準価格1,700円



マッピーポーチ&タオル
標準価格1,800円



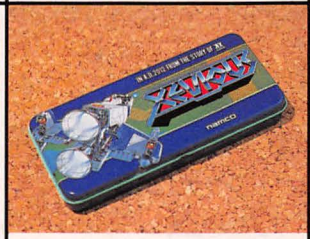
パックマンポーチ&タオル
標準価格1,800円



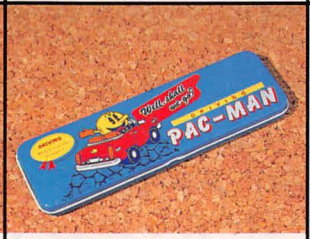
パックマンペーパーバッグ
標準価格150円



マッピーペーパーバッグ
標準価格150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。

-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〕●パソコンショップゑ（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

ALL ABOUT namco

SUPER Soft MAGAZINE DELUXE Vol.1

この1冊でナムコのすべてがわかる!!



第1章：ナムコゲームのみりょくをさぐる
第2章：パックマンとその仲間たち
第3章：ナムコ スペースゲ・ーム大研究
第4章：ナムコ キャラクター・ゲーム研究
第5章：ナムコ ニュータイプ・ゲーム研究
第6章：パソコンで楽しめるナムコゲーム
第7章：ナムコ グッズ総カタログ
第8章：ナムコ ゲーム・ミュージック全集
第9章：ナムコ キャラクター・データ集

第3刷好評発売中!

B5判440ページ 定価2,500円

★解説作品：ボムビー，キューティキュー，パックマン，スーパーパックマン，パック&パル，ギャラクシアン，ボスコニアン，ギャラガ，ギャプラス，ラリーX，ニューラリーX，タンクバリアン，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，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

CHALLENGE!! Personal Computer

Adventure Game

チャレンジ!! パソコン アドベンチャー・ゲーム

山下 章著

SUPER Soft MAGAZINE DELUXE Vol.2

パソコン・ゲームを100%+α楽しませてくれる本



第1章：実践アドベンチャーゲーム講座
第2章：チャレンジ秀作アドベンチャー・ゲーム
第3章：チャレンジ・ロールプレイング・ゲーム
第4章：アドベンチャー・ゲーム・ソフト総カタログ
第5章：アドベンチャー・ゲームはこうして創られる
第6章：レスキュー・アドベンチャー・ゲーム
資料集：攻略用ホワイト・マップ

■掲載ソフト■

▶サザンクロス▶新竹取物語▶ポートピア連続殺人事件▶ザース▶ウイングマン▶軽井沢誘拐案内▶エルドラド伝奇▶デゼニランド▶サラダの国のトマト姫▶黄金の墓▶ドリームランド▶続黄金の墓▶英雄伝説サーガ▶は〜りぃふぉっくす▶アステカ▶ガンダムI▶ガンダムII▶トランシルバニア▶リング・クエスト▶ウイル▶ミコとアケミのジャングル・アドベンチャー▶惑星メフィウス▶テラ4001▶VHD版惑星メフィウス▶ブラックオニキス▶ハイドライド▶ハイドライドII

B5判 340ページ 定価2,000円

キミのパソコンでナムコミュージックを演奏させよう!

namco

VIDEO GAME MUSIC PROGRAM

■対象機種

♬ファミリーコンピュータ♬FMシリーズ♬JR－200♬M5♬MZ－1500♬MZ－700♬MZ－80B／2000／2200／(2500)♬パソピア7♬PC－6000シリーズ♬PC－6001mkIISRシリーズ♬PC－8001♬PC－8801／mkII＋GSX8800♬PC－8801mkIISR♬VIC－1001♬S1

■曲目

♬ギャラクシアン♬パックマン♬ラリーX♬キング&バルーン♬マッピー♬ギャラガ♬ニューラリーX♬ワープ&ワープ♬ボスコニアン♬ポールポジション♬ゼビウス♬ディグダグ♬フォゾン♬パック&パル♬リブルラブル♬ポールポジションII♬ギャプラス♬ドルアーガの塔♬パックランド♬グロブダー♬ディグダグII♬ドラゴンバスター♬メトロクロス♬バトルシティ



全楽譜付き!

新譜 ♪ワープマン♪バトルシティ♪バラデューク♪スターラスター♪モトス♪スカイキッド 掲載

大好評発売中!!

B5判 468ページ　定価 1,800円

お求めはお近くの書店、または本社出版販売部まで…　書店に在庫がなくても、予約すれば取寄せてもらえます。

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

アマチュア無線 SWLの 必携書！

●市・郡・町名による索引は、ＱＳＯの楽しさを倍増してくれます。相手局のＱＴＨを詳密な地図でながめながらラグチューをお楽しみください。

●分県地図は各県見開きページのＡ３判。社会科学習に役立つ自然地名も刷込まれています。

●豪華・美麗な８色刷りです。地形も手にとるようにわかり、ページを開くだけで楽しくなります。

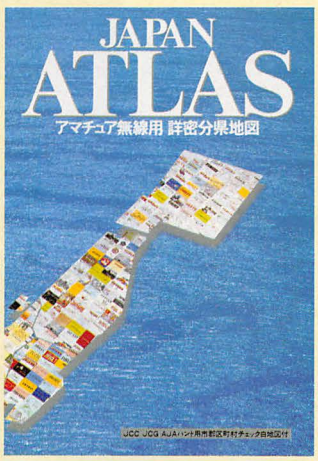
●白地図には、町村名と境も刷りこみました。より細かく、正確にハムライフの成果が記録できます。

●ＪＣＣ、ＪＣＧ、ＡＪＡハントに役立つ市・郡・区リストと、自分が交受信したところが一目でわかる２色刷り白地図付きです。ログ・ブックと共に、ハム・ライフの貴重な記録集として永久保存してください。

ハント用市郡区町村チェック白地図付

●白地図部分を色エンピツでぬっていけば、一目であなたのハム・ライフがわかります。

●都市区番号順のチェック・リスト(分県)も付いています。これでキミのアワード・ハントの準備は万全です！



アマチュア無線用 詳密分県地図
JAPAN ATLAS

定価3,800円(送料300円) A4判 286ページ 絶賛発売中！



ハム入門記事と無線情報満載！

- 定価630円
- B5判
- 毎月8日発売

月刊「ラジオの製作」



無線国試の受験指導書の決定版

- 定価1,500円
- B5判

付録：
実践問題集&受験申請書一式

「新アマチュア無線受験マニュアル」

お問合わせ お申込みは 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 (大代表)

全国パソコン買取センター

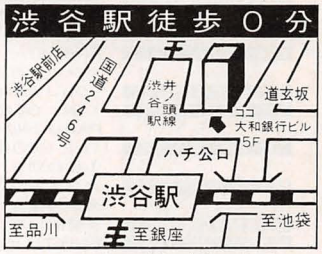
PCユーザーのための **PC専科**

NECPC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!!

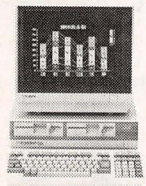
☎(03)463-2328

〒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

シャープ X1turboII

CZ856C（本体）
CZ855D（本体）



合計定価~~297,800円~~
特価¥224,000

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㊎6614110

★お申込みは今すぐお電話で……

☎03-477-7422

マイコンBASICマガジン 5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！⑤
—マリオ！ファイヤー・ボールをよけろ！ サンプル・プログラム付き— ……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2回：移動—……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②—……SHINGO……49
特別企画：人気パソコン性能機能大紹介…その②
—驚異の4,096色同時発色「FM77AV」の巻—……52
Dr. Dと影のパソコン・レクチャー……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ズバリ答える—……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$_2$	TOSHI'S FOX	変身するMOUSEをつかまえろ！	磯 利光……76
BM-L III/MK5	GOBLIN BUSTER	剣とファイヤー・ボールでモンスターを倒せ！	赤い彗星……79
	移植版クモベーダー	迫りくるクモをレモンのミサイルで撃ち落とそう	辻川 淳……81
C1/ファミコン	レンジャー・ヘリ	ビル火災から人々を助けだせ！	熊切 郁夫……83
	だるまさんがころんだ	マリオとレディ，そしてペンペンのだるまさんがころんだゲーム	どどんどどん加……85
	地底戦車	戦車と爆弾処理ロボットの二つを操作するスリリングなアクション・ゲーム	バイファマン……87
FM-7/77	AREA81	エンジン・パワーをコントロールして敵機をやっつけろ	山本 晃……88
	ボンバー落とし	爆弾の上を次から次へととび移ろう！	COCO……90
FP-1000/1100	YOKU ARU KUNG-FU	ご存知，FP版カンフー・ゲーム	SHINGO……92
JR-100	TANK GAME	敵爆撃機と歩兵を撃破せよ！	関 英夫……94
	PARU 2001	エイリアンを倒してワープせよ！	牧岡 大器……95
JR-200	THE BOOKS	立ち読みの好きなあなた，それをじゃまする店員とのおっかけっこ	林 邦彦……97
	山岳救助隊	あなたは山岳救助隊のヘリコプタ・パイロット，岩山の遭難者を救出しよう	大内 健次……99
M5	カブトムシとり	えいっ！と木に体当たり，落ちてくるカブトムシを取ってください	清野 智弘……101
	カニの秘宝	ヨコ歩きとエレベーターで宝をすべて取ろう	岩佐勘太郎……103
MAXMACHINE	移植版いないいないバアー	うまく操作しないと自分がいないいない	てつろうくん……105
MSX	ENPITU KUN CLUB	あなたはエンピツ，じゃま者にもめげず，どんどんぬりつぶそう	森沢 桃子……106
	影さんのお百度参り	Dr. Dの仕事光線をかいくぐり，お百度参りに必至な影さん	YU-TAKA……108
	ACT	ジャンプ一番，敵をかわして，タイルを取ろう	安田 充……110
MZ-1200/700	SLOW DOWN BALL	ボールを転がしてゴールイン！	上島 英樹……112
MZ-700/1500	なめたん	ピープホール型ロールプレイング・ゲームだ！	てるてるぼうず……114
	綱ひき大会	8人まで遊べるトーナメント式綱ひき	外川 勇……116
MZ-1500	りたあん	舌だけの化物がいるは，操作するキャラクターが二つだけで大変	曽谷 修二……118
MZ-2000/2200/2500	太陽対カミナリ雲	太陽が電球をさがす。しかし，カミナリ雲が	スコップ松本……120
	PHALANX	スピード感あふれるシューティング・ゲーム	ANPON……122
MZ-2200/2500	MZ-CHANGE MAN	私は右！じゃ私は左！信用をなくしたかな？	吉村 朋之……124
PASOPIA(T)/5	Binary＋1 Country	同色の家までうまく連れていくのだが	HINEMOSU……127
PASOPIA7	GLOOM	ピープホール型のRPG。宝を見つけられるか！	川町 兼弘……129
PC-6001/mkII/6601/SR	タケちゃんタワー	トンカチでカベをたたいて鍵をさがせ！	千葉 学……131
	赤い惑星	エイリアンをロケットに閉じ込めて発射！	平野 新一……133
PC-6001mkII/6601/SR	水道管	さて，水道管をつないで水をドドドーッ！	N.R.O.……136
PC-6001mkIISR/6601SR	TOMOEちゃんを助けろ！	さあ，たいへん！友絵ちゃんが誘かいされた	樋口 俊昭……138
PC-8001/mkII/SR	TAIMAN	1対1のシューティング・ゲームだ！	ないの＆ないの……140
	JUMP-BOY	レッドボールをとりもどしに悪魔にむかう	小原 孝士……142
PC-8001mkII/SR	STOP！	戦争を止めることがキミの仕事である	住吉 健一……144
PC-8001mkIISR	魔界館	ヨロイと剣を身につけ魔界館に旅立ったキミは？	松本 徳久……146
PC-8801/mkII/SR	BLOCKこわし	単なるブロックくずしと思いきや	井村屋の中華まん……149
PC-8801mkIISR	FUNCUL	警察のまいご課で働くキミの活躍はいかに！	永留 幸治……151
PC-9801/E/F	ジャンケン	グー・チョキ・パー・パネルを面内にはめ込もう	新明 謙二……154
ぴゅう太	MISSILE TANK	敵をやっつけてフードに変えろ！	友松 創……157
S1	可変戦士 Z-006	ビームを発射する宇宙戦士。おや？変身もするんだ	マクシミリアン・ジーナス……159
SC-3000	ff	♪を取って田中ブラザースに体当たり	岡 健二……162
	FIGHTER	スコープに入った敵は逃すな	三嶋 英一……163
X1/C/D/F/ターボ	FATE-1	エネルギー・ポイントを拾うタンクの運命は！	由良 利之……165
	怒りの葡萄	えっ？ぶどうがモンスターになっちゃうの？	小川真太郎……167
PB-100	XEL-ZARGE	王女を助けるため，君はゼルザークの城に向かった	横川憲太郎……169
	ドンチャラ・ゲーム	ポケコン版ミニ・マージャンだ	佐藤 文夫……170
PC-1245/51	バスケットボール	敵のボールをうばってシュートをきめろ	国竹 勝信……171
PC-1500	タイムトライアルF III	コーナリングがハイスコアの決め手だ	小坂 正弘……172
PC-2001	スキーフェスティバル	木にぶつからないようスキーを楽しんでね	懸 俊介……173

ランダム・コーナー

MSX	Kimcoのぷっちぎりテクニック考—Let's Walk—		木村 泰則……175
PC-8801mkIISR	ザ・ビデオゲーム・ミュージック・コレクション—グラディウス—		YK-2……177

実用プログラム・コーナー

FM-7/77	円グラフ エディタ	円グラフは色わけされてなくっちゃね	宮崎 正三……180
MSX	SCREEN 2 用キャラクター作成ツール—MOKO—		多部田俊雄……181

©マイコンBASICマガジン5月号

電波新聞社 1986Printed in Japan／編集発行人：平山秀雄

第5巻 第5号
昭和61年4月25日印刷
昭和61年5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



マリオ！ファイヤー・ボールをよけろ

断空我

前号のプログラムは入力してくれたかな？　わずか，あれだけのリストの長さでマリオが自由に動くのだから，いかにファミリーベーシックがすぐれているかわかるだろう。今回は，プログラムやフローチャート(流れ図)についてくわしく説明しよう。

ファミリーベーシックをセット！

ファミリーベーシックにはいろいろなバージョンがあります。V1.0，V2.0，V2.1，V3.0などがあり，V3.0のことをV3と呼んでいるよね。ここで説明していることは，すべてのバージョンに共通で，プログラムもすべてのバージョンで使用可能になっています。

ゲームの作りかた

いきなりむずかしいゲームを作るのではなく，最初に簡単なものを作って，そこから少しずつ肉付けをして，だんだん複雑なゲームにしていくほうが，流れもつかみやすく，失敗しにくいので，いいでしょう。

そこで，前号で作ったマリオ・ジャンプのプログラムから，どのようなゲームにするか考えてみることにしましょう。最も簡単に，ゲームにできることは…。そうだ！何かをよけるというのはどうでしょう。それでは，マリオがジャンプして，ウロウロしている火の玉をよけるというゲームにしてみましょう。

マリオ！　ファイヤー・ボールをよけろゲーム

リスト1がこのゲームのプログラムです。**280行**までは前回の「マリオ・ジャンプ」のプログラムを少し変えたままになっています。したがって，**290行**から**420行**までが，このプログラムをゲームにしているところです。

それでは，このプログラムを説明する前に，新しく使われている命令と，関数について説明してみましょう。

●乱数●

ゲームを作るとき必要なのが，乱数（でたらめな数）です。これがないと，ゲームがワンパターンになってしまうんですね。ファミリーベーシックでは，A＝RND(4)というように使います。このとき，変数Aには，0～3の数字が代入されるんですよ。それでは，ダイレクト・モード（キーボードから命令を直接使うこと）でつぎのことを実行してみましょう。

```
PRINT
RND
(6)+1
```

※1行で入力すること

↵（リターン・キー）を押すと，1から6までの数字がプリントされるでしょう。そう，サイコロのかわりになるね。

さて，カッコの中の数値が何を意味するかわかったかな？

つまり，RNDという関数は，0から指定した数値未満の数がでたらめになるということです。ここでは＋1してるから1～6がでたらめにでたんです。わかったかな。

●絶対値●

学校で絶対値というのは，習ったかな？　これは，数字から符号（＋とか－）を取ってしまえばいいんだ。－2なら2，－

《リスト1》マリオ！ファイヤー・ボールをよけろゲームのプログラム・リスト

```
10 CLS:SPRITE ON:CGSET 1,0:U=8
20 POSITION 0,128,128
30 POSITION 1,245,128
40 POSITION 2, 10,128
50 N=3:V=1:GOSUB 260
60 ON M GOTO 70,180,70,200,70,220,70,240
70 S=STICK(0)
80 IF S=1 THEN N=3:GOTO 130
90 IF S=2 THEN N=7:GOTO 130
100 T=STRIG(0)
110 IF T=8 THEN 150
120 GOTO 290
130 IF M=N THEN MOVE 0:GOTO 100
140 V=3:GOSUB 260:GOTO 290
150 IF M=3 THEN N=2
160 IF M=7 THEN N=8
170 V=U:GOSUB 260:GOTO 290
180 IF MOVE(0)=-1 THEN 290
190 N=4:V=U:GOSUB 260:GOTO 290
200 IF MOVE(0)=-1 THEN 290
210 N=3:V=3:GOSUB 260:GOTO 290
220 IF MOVE(0)=-1 THEN 290
230 N=7:V=3:GOSUB 260:GOTO 290
240 IF MOVE(0)=-1 THEN 290
250 N=6:V=U:GOSUB 260:GOTO 290
260 X=XPOS(0):Y=YPOS(0):M=N
270 DEF MOVE(0)=SPRITE(0,N,1,V,0,0)
280 POSITION 0,X,Y:MOVE 0:RETURN
290 I=1
300 IF MOVE(I)=-1 THEN 360
310 X=XPOS(I):Y=YPOS(I)
320 P=3:IF RND(10)<5 THEN P=7
330 W=RND(10)+20:C=RND(2)+1
340 DEF MOVE(I)=SPRITE(5,P,C,W,0,3)
350 POSITION I,X,Y:MOVE I
360 XX=ABS(XPOS(0)-XPOS(I))
370 YY=ABS(YPOS(0)-YPOS(I))
380 IF XX<8 AND YY<8 THEN 410
390 I=I+1:IF I<3 THEN 300
400 SC=SC+1:GOTO 60
410 LOCATE 10,5:PRINT "GAME OVER"
420 LOCATE 9,10:PRINT "SCORE=";SC;"0"
```

本誌で使用しているファミコンのプログラム・リストの印字は，すべてBeep誌'85年5月号掲載のソフト（原作者＝ＫＡＺ氏）のものを使わせていただいたものです。

《第1表》変数表

U	マリオのジャンプ量
V	マリオの移動量
M	マリオの進行方向
N	マリオの新しい進行方向
S	コントローラの向いている方向
T	押されているボタン
X	スプライトの水平座標
Y	スプライトの垂直座標
I	ファイヤー・ボールのカウント用
P	ファイヤー・ボールの進行方向
W	ファイヤー・ボールの移動量
C	ファイヤー・ボールの移動速度
XX	ファイヤー・ボールとマリオの水平距離
YY	ファイヤー・ボールとマリオの垂直距離
SC	スコア

3なら3というように…。

ファミリーベーシックでは，ABS（アブソリュート）という関数になっていて，A＝ABS(B)というように使います。この場合，変数Bの数値を絶対値にしてAに代入されるんです。

●LOCATE●

カーソルを決められた場所に移動する命令が，LOCATEです。この命令を使えば，画面の好きなところに，PRINTで表示できるんです。

LOCATE 3，2：PRINT〝A〟

とすると，水平座標で3，垂直座標で2のところに，Aを表示します。画面に対して，垂直，水平座標は第1図のようになっていますよ。

プログラムの説明

280行までは，前号のリストとほぼ同じですが，「ON GOTO」をうまく使って，IF文を減らしました。10行の「U＝8」は，ジャンプする高さを設定しています。

20行から40行までは，マリオとファイヤー・ボールの二つで，合計三つのスプライトの初期位置を設定しています。変数は第1表のようになっています。

それでは，290行からくわしく説明しましょう。

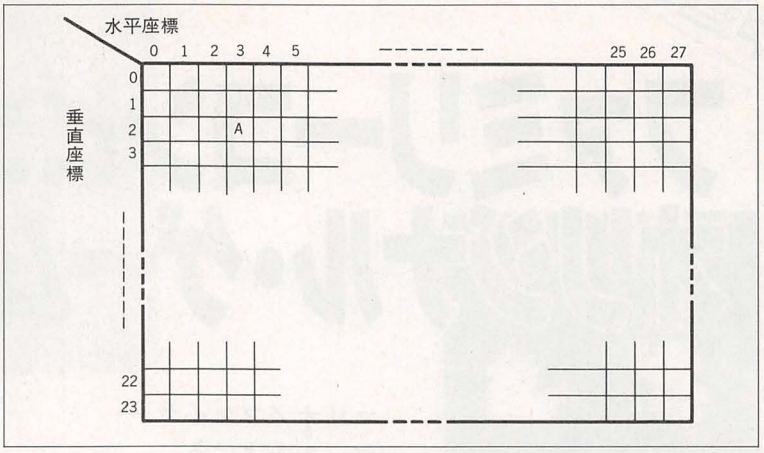
290行で，「I＝1」としています。この1とはスプライト番号のことで，1と2をファイヤー・ボールにしています。したがって，390行により，ループを作っているのです。

つまり，310行から380行までを2回実行するようになっているわけですね。

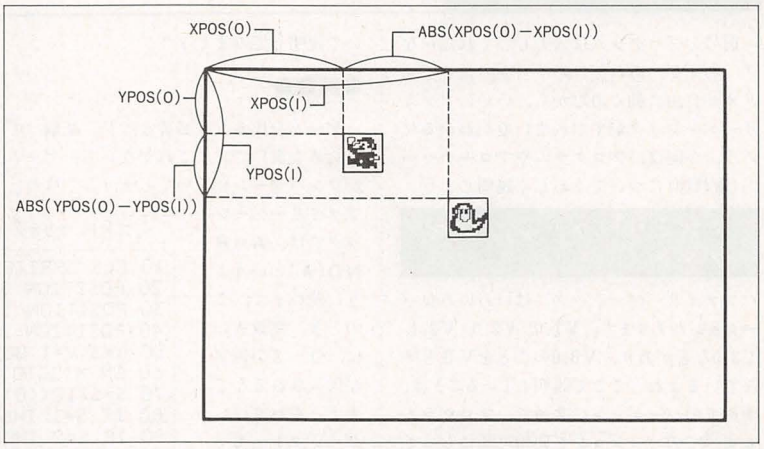
300行ではファイヤー・ボールが動いているかどうか調べます。動いているのなら，360行へジャンプします。

360行からは，マリオがファイヤー・ボールに当たっていないかを調べるルーチンになっています。310行ではスプライトの座標を調べ，変数X，Yに代入しています。

320行では，Pに3または，7の値を1/2の確率で代入しています。Pはファイヤー・ボールの方向で，3は右，7は左です。RND(10)は0から9の値になるので，「＜5」とすると，0，1，2，3，4と5，6，7，8，9にわけられるので，確率は1/2になるわけです。



《第1図》水平，垂直座標



《第2図》ぶつかりの判定の考えかた

330行では，ファイヤー・ボールの移動量と移動速度を乱数で決めています。Wは，20から29まで，Cは1から2まで変化するのがわかりますか？

340行では，スプライトの動きを定義しています。そして，350行で座標をセットして，MOVE Iでスプライトを動かしはじめています。

さて，360行からはぶつかりを調べていますが，360行と370行により，XX，YYに水平，垂直座標の差を代入しています（第2図）。

380行で，水平距離と垂直距離が8未満のとき，410行へジャンプするようになっています。つまり，410行からは，マリオとファイヤー・ボールがぶつかったときの処理があるわけです。

400行では，SC＝SC＋1とあるようにスコアをプラス1しています。そして，60行にもどっています。

410行からはGAME OVERの処理です。画面にGAME OVERを表示して，さらに，スコアを表示し，プログラムの実行を終えます。

ゲームの遊びかた

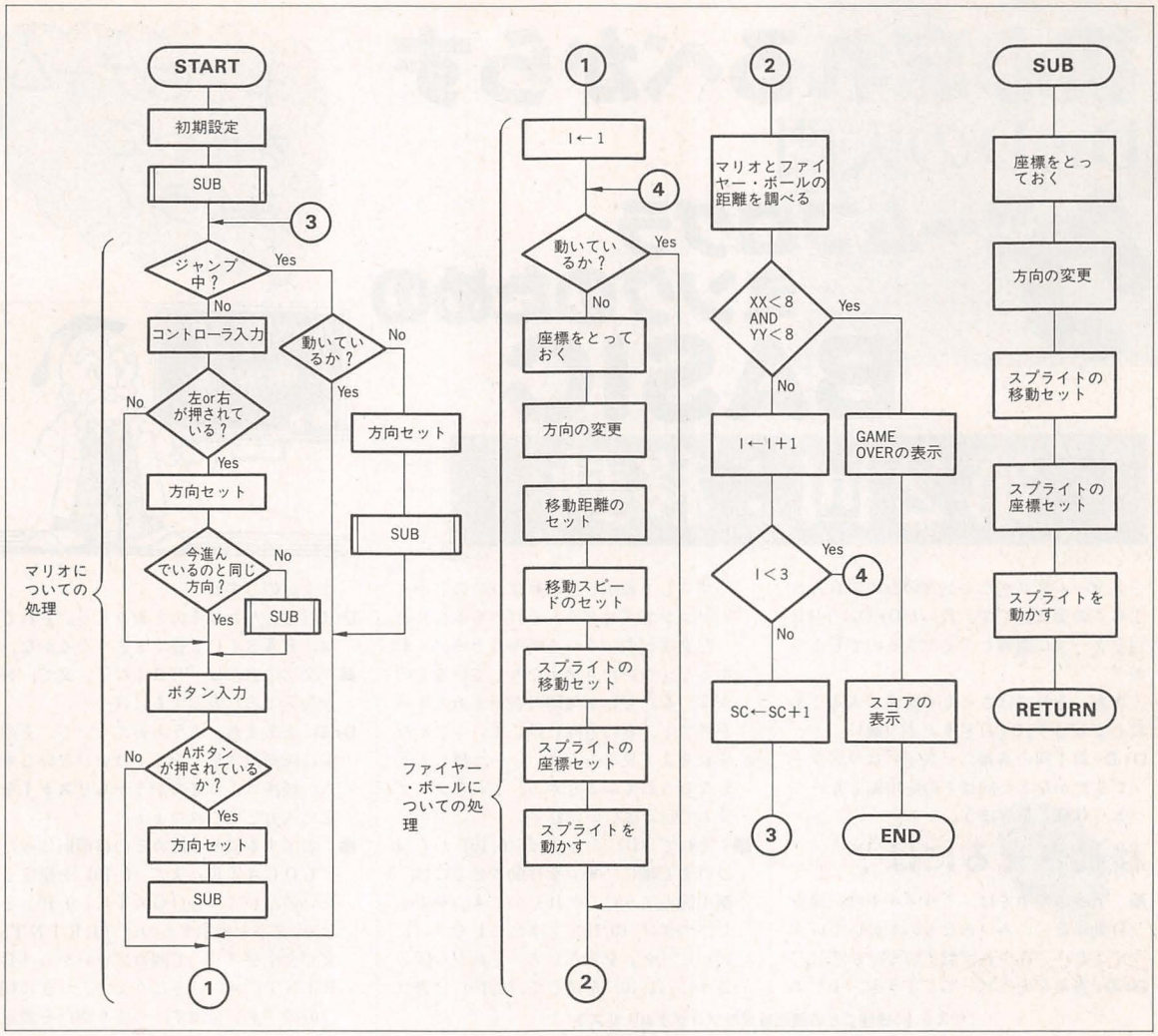
今月のゲームは，コントローラでマリオを操作して，ファイヤー・ボールをジャンプでよけるという単純なゲームです。ジャンプはⒶボタンです。BGグラフィックに，地面を描きたい人は，描いてみるといいでしょう。その場合，10行の最後に「：VIEW」を付け加えてください。

フローチャートについて

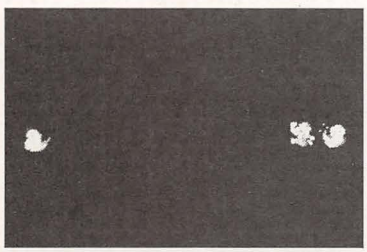
リスト1のプログラムをフローチャートにすると，第3図のようになります。フローチャートを見れば，実際に，プログラムがどのように動いているか，わかりやすいと思います。

なぜなら，行番号順にプログラムを見るより，矢印にそって，フローチャートを見たほうがわかりやすいでしょう。

また，フローチャートは細かいところをまとめて大まかに表現できるため，すっきりしています。



《第3図》リスト1のフローチャート



《写真1》マリオ！ ファイヤー・ボールをよけろゲームの実行画面

さて，くわしく説明してみましょうか。まず，ゲームの作りかたの基本ですが，それをフローチャートにすると，**第4図**のようになります。

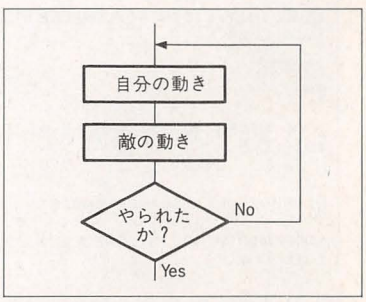
サブ・ルーチンはない場合もあります。さて，メイン・ルーチンはどうなっているかというと，たいていは，**第5図**のようになっています。

このように，大きな流れからしだいに細かくしていくと，**第3図**のフローチャートになり，そしてプログラムになるというわけです。



《第4図》ゲームの作りかたのフローチャート

こう考えると，プログラムは積木と同じですね。一つ一つ組み立てていくものなのです。ＢＡＳＩＣの命令は，パーツのようなものです。そして，変数は接着剤と考えられるのではないでしょうか。



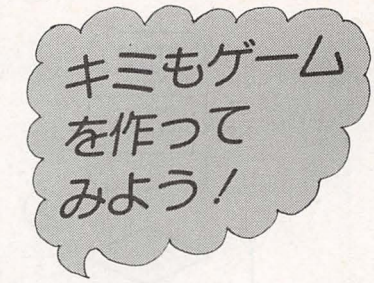
《第5図》メイン・ルーチンのフローチャート

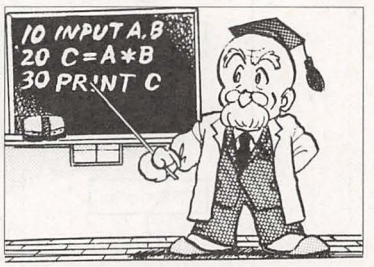
プラモデルなどで，細かいところを作ってから，全体を組み立てたり，大まかなところを作ってから，細かいところをしあげたりして，作るように，プログラムでも部分を作ってから，つなぎ合わせたり，大まかに作ってから，細かいところを作ったりすることができます。

さあ，キミもゲーム作りにチャレンジしてみよう！

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

第2回：移動





「ゲームプログラミングのためのＢＡＳＩＣ」の第２回です。我らがDr.Dは今月は何をテーマに講義してくださるのでしょうか？

さあ，それではさっそく講義に入ることにしましょう。Dr.Dどうぞ！（編）

Dr.D：第１回の講義，『表示』はマスターできたかな？今回はその応用編ともいうべき『移動』を学ぼう。

移動させるには？

編：ゲームの中では，ミサイルや飛行機や自動車などいろいろなものが動いていますよね。どうやれば動くのですか？

Dr.D：答えを先に言ってしまうと，少しずつずらして表示しなおせばいいのじゃ。パソコンでプログラムを打つときに，打った文字が表示される場所にカーソルがあるな。ついたり消えたりしているものが多いな。それが矢印の書いてあるキーを押すと，その方向に動いていくじゃろ。それをよく見てみなさい。一つ横に表示しなおされているじゃろ。これをプログラムで行えばいいのじゃ。

編：それではDr.，たとえば（0,10）から(4,10)まで横に「＊」を移動させるには，**第１図**のように（0,10）に「＊」を表示し，つぎに（0,10）を空白にして，（1,10）に「＊」を表示して，それから同じように（1,10）を消して，(2,10）に書けばよいのですね。

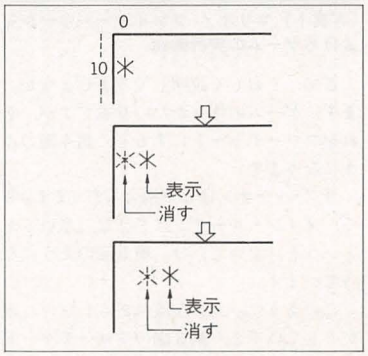
Dr.D：考えかたはそのとおりじゃ。それでは，ＢＡＳＩＣで書くとどうなるかな。

編：文字の表示は『ＰＲＩＮＴ』文で，好きなところに表示するには……。

Dr.D：まあまあ，そうあわてないで。その前に画面設定をしなくてはいけないじゃろ。機種によってちがうから**リスト１**を見て入力してくれたまえ。

編：表示する場所を決めるのは前回使った『ＬＯＣＡＴＥ』文で（0,10）を指定したいのだから「ＬＯＣＡＴＥ　0,10」となり，文字を表示するのは『ＰＲＩＮＴ』文で文字を「〝」で囲めばいいから「ＰＲＩＮＴ〝＊〝」となります。つぎに(0,10)の「＊」を消す，つまり空白を表示すればいいので，同じようにして「ＬＯＣＡＴＥ　0,10：ＰＲＩＮＴ〝　〝」とする。

続いて(1,10)に「＊」を表示するのだから「ＬＯＣＡＴＥ　1,10：ＰＲＩＮＴ〝＊〝」，それを消すために「ＬＯＣＡＴＥ　1,10：ＰＲＩＮＴ〝　〝」，最後に(2,10)に表示するのに「ＬＯＣＡＴＥ　2,10：ＰＲＩＮＴ〝＊〝」とする。もちろん，それぞれ行番号をつけてね。



《第１図》「＊」の移動

《リスト１》機種ごとの画面設定用プログラム・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


MSX

1000 SCREEN 0:KEY OFF
1010 CLS


PC-6001

1000 SCREEN 2,1,1:CONSOLE 0,25,0,1
1010 CLS
```

《リスト2》時間かせぎをする

```
1020 LOCATE 0,10:PRINT "*"
1030 FOR T=0 TO 100:NEXT
1040 LOCATE 0,10:PRINT " "
1050 LOCATE 1,10:PRINT "*"
1060 FOR T=0 TO 100:NEXT
1070 LOCATE 1,10:PRINT " "
1080 LOCATE 2,10:PRINT "*"
```

Dr.D：ふむ，確かに編くんの考えたプログラムで「＊」は動くのだけれども，ちょっと速すぎたりしないかな。それから「＊」がちかちかしたりしないかな。このままでは「＊」を表示している時間と，空白を表示して，つぎの位置で「＊」と，表示しはじめる時間が同じぐらいなのだ。そのために，表示→空白→移動→表示→空白ということになり，ちらついて見えてしまうんだ。

編：では，どうすればちょうどよい，見やすい移動ができるんですか。

Dr.D：「＊」を少し長く表示していればよいのじゃ。そこで，『ＦＯＲ～ＮＥＸＴ』で時間かせぎをするようにすると**リスト2**のようになるんだ。

1030行と**1060行**ではＴが0から1ずつ増えていって，100までＦＯＲ文からＮＥＸＴ文までを実行する。ＦＯＲ文もＮＥＸＴ文も実行にはある時間がかかるから，繰り返す回数によって時間かせぎをすることができるというわけだ。

FOR～NEXTを使う

Dr.D：**リスト2**のようなプログラムでは画面の端から端まで「＊」を移動させるときには大変じゃな。そこで，移動のためにＦＯＲ～ＮＥＸＴ文を使ったプログラムにしてみよう。ＬＯＣＡＴＥ文の横の位置の指定に注目すればできるだろう。

編：そうですね。**リスト2**の**1020～1040行**と**1050～1070行**はＬＯＣＡＴＥ文で横の位置を表している数字が0と1というように異なっているだけで，そのほかは同じ形になっています。だから横の位置をＸであらわすことにすると「ＦＯＲ　Ｘ＝０　ＴＯ　１」と「ＮＥＸＴ」に置き換えることができます。あとはそのままにして**リスト3**のようになります。

Dr.D：さて，今度は左端から右端まで移動して消えるようなプログラムを作ることにしようか。**リスト3**まで考えられれば，すごく簡単なことだぞ。

編：確かに簡単ですね。まず，最後に消えるのだから**リスト3**で言えば**1080行**として「ＬＯＣＡＴＥ　2,10：ＰＲＩＮＴ　〝　〟」をつけることになる。ということは，ＦＯＲ～ＮＥＸＴの中身と同じなのでＸを2まで変化するようにして，**1070行**を消すことと同じです。

だから，端から端まで「＊」を移動して消えるようにするにはＸを0から39まで変化させればいいんですね。また，**リスト3**の**1070行**にあたるものはいらないわけだから，**リスト4**のようになるわけです。

《リスト3》ＦＯＲ～ＮＥＸＴで表示

```
1020 FOR X=0 TO 1
1030 LOCATE X,10:PRINT "*"
1040 FOR T=0 TO 100:NEXT
1050 LOCATE X,10:PRINT " "
1060 NEXT
1070 LOCATE 2,10:PRINT "*"
```

《リスト5》右から左へ移動

```
1020 FOR X=39 TO 0 STEP -1
1030 LOCATE X,10:PRINT "*"
1040 FOR T=0 TO 100:NEXT
1050 LOCATE X,10:PRINT " "
1060 NEXT
```

逆方向の移動

Dr.D：もう左から右に移動させる方法はバッチリとわかったことだろう。それでは右から左にも動かしてみよう。どうすればいいか想像はつくと思うのだが，どうかな。

編：さっきは0から39までＸを変化させたから，逆に39から0まで変化させればいいんじゃないですか。

Dr.D：そのとおりじゃが，『ＦＯＲ　Ｘ＝39　ＴＯ　０』だけではいけないんだ。ＦＯＲ文の形は**第2図**のように『ＳＴＥＰ　増減文』がついているのじゃ。今まではＳＴＥＰ以下を省略，すなわち『ＳＴＥＰ　１』ということだったわけだ。

編：それでは右から左に移動させるためには横の位置を示す数が1ずつ減っていくのだから『ＳＴＥＰ　－１』とすればいいんですね。

Dr.D：そういうことだ。ＦＯＲ文以外は**リスト4**とまったく変わらないぞ（**リスト5**）。

いろいろな方向に動かす

Dr.D：他の方向にも動かしてみることにしようか。左上から斜め下に動かすときはどうするかな？

編：左上は(0,0)で，そこから斜め下にだから，(1,1)，(2,2)，…，(24,24)に動かせばいいわけですね。ということはＺをＦＯＲ文で0から24まで変化させて（Ｚ，Ｚ）で表示の場所を指定すればいいから，**リスト6**のようにすればいいんですね。

《リスト4》端で消すプログラム

```
1020 FOR X=0 TO 39
1030 LOCATE X,10:PRINT "*"
1040 FOR T=0 TO 100:NEXT
1050 LOCATE X,10:PRINT " "
1060 NEXT
```

《リスト6》ナナメに動かす

```
1020 FOR Z=0 TO 24
1030 LOCATE Z,Z:PRINT "*";
1040 FOR T=0 TO 100:NEXT
1050 LOCATE Z,Z:PRINT " ";
1060 NEXT
```

Dr.D：そのとおり。では，(24,24)から(0,0)に移動させるのはすぐわかるはずだな。

編：**1020行**を「ＦＯＲ　Ｚ＝24　ＴＯ　０　ＳＴＥＰ　－１」とするのです！

Dr.D：ちょっとこれは簡単すぎたかな。少しむずかしくして(30,24)から(6,0)に動かすプログラムを作ってみてくれるかな。

編：縦の位置は24から1ずつ減っていって0になっているから，「ＦＯＲ　Ｙ＝24　ＴＯ　０　ＳＴＥＰ　－１」としてＹで指定すればよし。横の位置はそのままではだめみたいですね。でも，これも1ずつ減っているから…，ああ！6をたせばできるんだ。つまり，「ＬＯＣＡＴＥ　Ｙ＋６，Ｘ」とすればいいんですね。

Dr.D：気がついてくれたね。では，まとめとして(39,0)から(15,24)まで「＊」を移動させるプログラムを作ってくれたまえ。

編：縦の位置は0から24まで1ずつ増えていって横は39から15まで1ずつ減っていっている。だから「ＦＯＲ　Ｙ＝０　ＴＯ　24」として「ＬＯＣＡＴＥ　39－Ｙ，Ｙ」で表示する場所を指定すればいいことになる。あとは今までのものと同じだから**リスト7**のようになります。

Dr.D：この他にもいろいろな動きを試してくれたまえ。

UFOを動かす

Dr.D：「＊」みたいに1文字を移動させることはできるようになったかな。今度は数文字をセットで動かすことをやってみよう。

編：数文字をいっしょに動かすということは，「ＰＲＩＮＴ〝＊〟」としていたところを「ＰＲＩＮＴ〝＜（○）＞〟」のようにするだけではないんですか？そうすれば，「＊」を移動させたのと同じようにできると思うのですけれど。

Dr.D：普通はそれで問題ないんじゃが，端からでて端に消えるような場合にはうまくいかないのじゃ。そこで文字列を使うことにするぞ。先に，左端からＵＦＯ「＜（○）＞」がでてきて，右端に消えていく（**第3図**）プログラムを紹介してしまお



《第2図》ＦＯＲ文の説明

う。実例をあげてしまったほうがわかりやすいからな(**リスト8**)。

編：1020行から何か今までと，ちょっとちがいますね。

Dr.D：今まで使っていたXやYなどには数を入れていたが，このXやYなどのことを変数という。この場合は数を扱うから数値型ということになるがな。これに対してA$のように「$」がついているものは文字型の変数といって，数ではなくて文字を入れておくことができるのじゃ。

編：1040行から1060行の「ＩＦ～」というのも前回はでてきませんでしたね。

Dr.D：これもＦＯＲ文と同じように重要でよく使う文なのだ。「ＩＦ」というのは「もし～ならば」という意味があるけれどもＢＡＳＩＣではそのあとにある「ＴＨＥＮ」をつけて使うのだぞ。ＩＦのすぐあとにある「X＜1」や「X＞34」というのは条件式でこの式が満足されるとＴＨＥＮのあとの文が実行されるのじゃ。つまり，それぞれ「Xが1より小さい」，「Xが34より大きい」ときにＴＨＥＮのあと，すなわちＬＯＣＡＴＥ文とＰＲＩＮＴ文を実行するのだ。

編：なるほど。それでは1060行の「ＡＮＤ」はどういうことですか。

Dr.D：これは「かつ」という意味で1060行でいえば「X＞0」かつ「X＜35」であればＴＨＥＮのあとが実行されるのだ。

《リスト7》(39,0)～(15,24)へ動かす

```
1020 FOR Y=0 TO 24
1030 LOCATE 39-Y,Y:PRINT "*";
1040 FOR T=0 TO 100:NEXT
1050 LOCATE 39-Y,Y:PRINT " ";
1060 NEXT
```

編：まだ見慣れないものがありますね。1040行の「ＲＩＧＨＴ$」と「ＬＥＦＴ$」は何なのですか。右と左という意味かなとも思うんですけど。

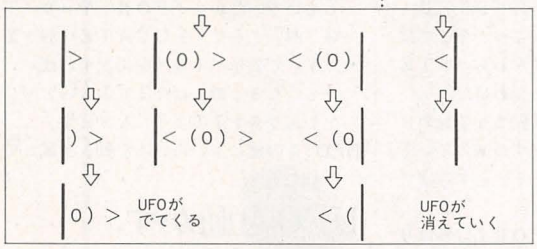
Dr.D：なかなか，さえているじゃないか。これらは文字列を操作するもので「ＲＩＧＨＴ$」は文字列の指定した場所から右を取りだし，「ＬＥＦＴ$」は左を取りだすのだ(**第4図**)。

編：新しくでてきたものについてはわかりましたけどなんでＩＦを三つも使っているのですか。

Dr.D：これはね，ＵＦＯがでてくるときと引っ込むときにはＵＦＯの一部しか表示されないじゃろ。そこにさっきの「ＲＩＧＨＴ$」と「ＬＥＦＴ$」を使って，他のときにはそれらを使わないで普通に表示するのだ。そのためにはどんなときに「ＲＩＧＨＴ$」を使ってどんなときに「ＬＥＦＴ$」を使うか判断しなくてはならないからじゃ。

編：つまり，Xが1より小さいときにはでてくるときで，文字列の右端から少しずつ表示して，34より大きいときには引っ込むときで，だんだん表示するのが左端だけになってくるんですね。「＜」の位置をXと考えているからＬＯＣＡＴＥで「X－1」となっているのですね。それから，ＵＦＯの文字列が「＜（○）＞」ではなくて「　＜(○)＞　」というように両側に空白が入っていることと，「＊」のときのような消すためのＰＲＩＮＴがないことは関係があるのですか。

Dr.D：いい質問だね。関係は大ありなんだよ。表示しなおすときはいつも1文字だけずれるから表示したい文字列の両側に空白が入っていると，余分に残ってしまうところも同時に消すことができるのだ(**第5図**)。



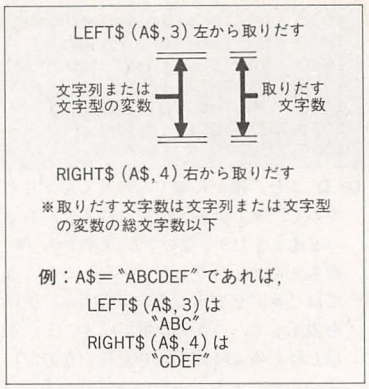
《第3図》ＵＦＯの出入り

《リスト8》文字列を使ったプログラム

```
1020 A$=" ＜(0)＞ "
1030 FOR X=-5 TO 40
1040 IF X<1 THEN LOCATE 0,10:PRINT RIGHT$(A$,X+6)
1050 IF X>34 THEN LOCATE X-1,10:PRINT LEFT$(A$,41-X)
1060 IF X>0 AND X<35 THEN LOCATE X-1,10:PRINT A$
1070 FOR T=0 TO 100:NEXT
1080 NEXT
```

《リスト9》ＭＩＤ$を使ったプログラム

```
1020 A$=" ＜(0)＞ "
1030 FOR I=4 TO 1 STEP -1
1040 LOCATE I+15,10:PRINT MID$(A$,I,(4-I)*2+1)
1050 FOR T=0 TO 100:NEXT
1060 NEXT
1070 FOR I=1 TO 4
1080 LOCATE I+14,10:PRINT " ";MID$(A$,I,(4-I)*2+1);" "
1090 FOR T=0 TO 100:NEXT
1100 NEXT
1110 LOCATE 19,10:PRINT " "
```



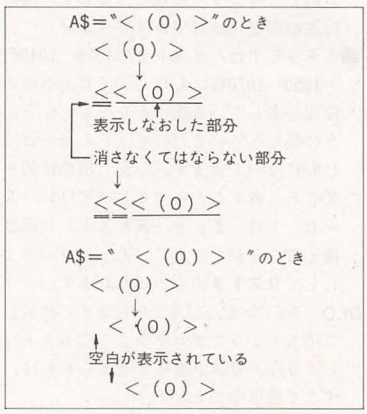
《第4図》ＬＥＦＴ$とＲＩＧＨＴ$

UFOの出現！

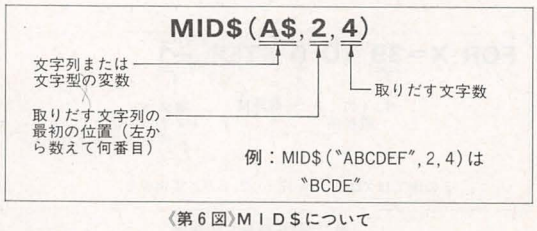
Dr.D：今回の最後としてもうひとつ，ＵＦＯの中心部分から出現したり消滅したりすることを考えてみよう。まず4文字目〝○〟から1文字〝○〟を表示し，つぎに3文字目から3文字〝(○)〟，2文字目から5文字〝＜（○）＞〟，1文字目から7文字全部を表示すれば，出現することになる。これに都合のいい「文字列の何文字目から何文字を取りだす」ものがあるのじゃ。これが「ＭＩＤ$」(**第6図**)で，実際の出現，消滅のプログラムが**リスト9**である。

編：ふむふむ，なるほど，こうやればこうなって出現するのか。**リスト9**を「最初は1が5だから…，つぎは4になって…」と見ていけばすぐわかるから，よく見て理解してくださいね。

それでは，また来月をお楽しみに！



《第5図》空白を入れる利点



《第6図》ＭＩＤ$について

これでマシン語がわかる！

入門者のためのマシン語講座②

SHINGO

互換性って何？

みなさんは，マシン語の基礎知識をかなりつけてきましたね。さっそく，プログラムの組みかたへと，進めていきたいところですが，少し，わき道へそれて『互換性』ということを説明します。もちろん，この『互換性』とは，マシン語におおいに関係がありますので，しっかり理解してください。

Aというパソコンで走るプログラムが，Bというパソコンでも使えるのなら，AとBとの間には，『互換性』があるということになります。しかし，実際にはPC－8001とPC－8801，MZ－2000とMZ－2500のように，旧タイプと新タイプの間の互換性はあるものの，PCとFMのように，他社の製品の間には，ほとんど互換性などないのです。なぜでしょう？

まず，BASICの場合ではつぎのことが考えられます。

1．BASICの文法のちがい

PCのBASICはマイクロソフト社が作ったものですが，MZはシャープで作ったBASICで，その文法には多少のちがいがあります。PCのLOCATE文はMZにはなく，そのかわりCURSOR文がある，というのはみなさんの中でも，多くの人が知ってますね。

2．ハードのちがい

PC－8001は画面に色を付けることができますが，MZ－80Bでは無理です。またPC－8001のグラフィックは，160×100までですが，MZ－80Bでは，320×200の細かい表示ができます。

では，マシン語プログラムの互換性はどうでしょう？

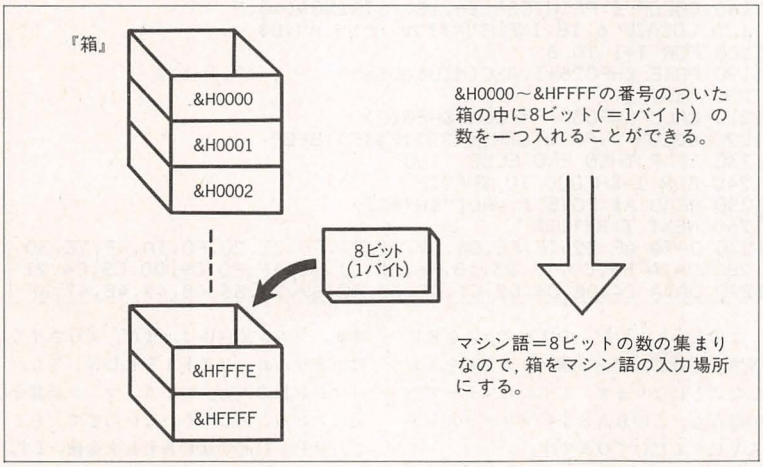
まず，CPUのちがいです。FP－1100のCPUはZ80ですが，FM－7は6809というCPUを使っています。このようにCPUがちがうと，そのマシン語の命令はまったくちがうのです。このちがいは，BASICの比ではありません。

では，同じCPUの機種，たとえばMZとPCとFP，パソピア，MSXのCPUは同じです。しかし，これらの機種の間にはマシン語プログラムの互換性は，ほとんどありません。

CPUが同じでも，8色しかだせない機種で16色を使うプログラムは，動きませんね。

また，先月号で説明した『箱』も，この互換性に関係があります。「マシン語用に使える『箱』は，機種によってちがう」ということでしたね。

この他にも，原因はいろいろありますが，CPUが同じでも，同じプログラムが走らない，ということがわかったでしょうか？



《第1図》一つの箱に，8ビットの数を一つ入れることができる

マシン語の入力と実行

BASICでプログラムを入力するとき，

```
10 CLS：PRINT "A"
```

のように，行番号のつぎに命令を付け，リターン・キーを押すだけですが，マシン語では，そうはいかないのです。では，どうするのでしょう？

パソコンには，数を入れるための『箱』が用意されています。『箱』の数はたいへん多く，それぞれに0～65535の番号がついています。その一つ一つに0～255の数を入れることができます。『箱』の番号は16進数にすると＆H0000～＆HFFFFの，16ビットの数です。また，入れることのできる数の大きさも，16進数にすると，＆H00～＆HFFの8ビットの数となっています。

マシン語の命令も，8ビットの数ですから，この『箱』はマシン語用にぴったりですね(第1，第2図)。それでは，マシン語の入力には，『箱』を利用しましょう。

この箱にCD，7E，07……などのマシン語を順番に，入れていきます。そして，全部入れ終わったら，パソコンに向かってこう言ってやるのです。「『箱』の中の数はマシン語プログラムだから実行してくれ～！」　これで，マシン語プログラムは，めでたく実行されるのです。

ところで『箱』にマシン語を入れるとき，何番の『箱』から入れはじめてもいいのですが，そのパソコンによって，使っていい『箱』，使ってはいけない『箱』があります。

また，使っていい箱でも，無断で使ってはだめなのです。たとえば，FP－1100の場合＆HA200～＆HF000～あたりが使ってもいい『箱』なのですが，ここで仮に＆HF000にプログラムを入れるとします。このときは，

《リスト1》マシン語入力のプログラム・リスト

```
1000 REM ***** ﾏｼﾝｺﾞ ﾉ ﾆｭｳﾘｮｸ *****
1010 CLEAR,&HEFFF                    '  &HF000 ﾊﾞﾝ ﾉ ﾊｺ ｶﾗ ﾂｶｳｺﾄ ﾇ ｾﾝｹﾞﾝ
1020 FOR I=&HF000 TO &HF02F          '  &HF000-&HF02F ﾊﾞﾝ ﾇ ﾂｶｳ
1030   READ A$:A=VAL("&H"+A$)        '  ﾃﾞｰﾀ ﾇ ﾓｼﾞ ｶﾗ ｶｽﾞ ﾆ ﾍﾝｶﾝ
1040   POKE I,A                      '  I ﾊﾞﾝ ﾉ ﾊｺ ﾆ A ﾇ ｲﾚﾙ
1050 NEXT I
1060 DATA AF,32,1F,F0,06,07,11,27,F0,21,20,F0,1A,4F,7E,3D
1070 DATA B9,C0,13,23,10,F6,3E,01,32,1F,F0,C9,D0,C5,C4,21
1080 DATA C4,DE,D4,DE,C1,DF,B3,42,59,20,53,48,49,4E,47,4F
```

CLEAR, &HEFFF ↵

を実行する必要があります。この意味は，「&HF000～をマシン語用に使うけど&HEFFFまでは使わないよ」ということです。使わない『箱』を，あまり残さず，ほとんどの『箱』をマシン語用に使ってしまうと，そのとき，いっしょに使えるBASICのプログラムは，長いものを使えなくなります。

この講座では，マシン語で，それほど長いプログラムは作りませんので，マシン語用の『箱』は，少なめにし，BASICのプログラムもたっぷり使えるようにします。

さて，『箱』にプログラムを入れる方法ですが，ここではBASICのPOKE文を使います（他の方法もあります）。

POKE〈箱の番号〉,〈マシン語〉

でOKです。たとえば，

POKE &HF000, &H3E

とすると，&HF000番の『箱』に&H3Eを入れたことになります。こういったことをくり返し，マシン語を入力するのですが，これでは日が暮れてしまいます。

そこで，マシン語入力用のプログラムをBASICでつくります。**リスト1**がそれです。前月号の似たようなプログラムで，メッセージを表示するものがありましたね。あのプログラムでは，16進数をキャラクター・コードとして扱い，文字の画面表示に使っていました。

しかし，今度のプログラムでの16進数(1060行～)は，マシン語プログラムです。それでは，プログラムの説明に入ります。

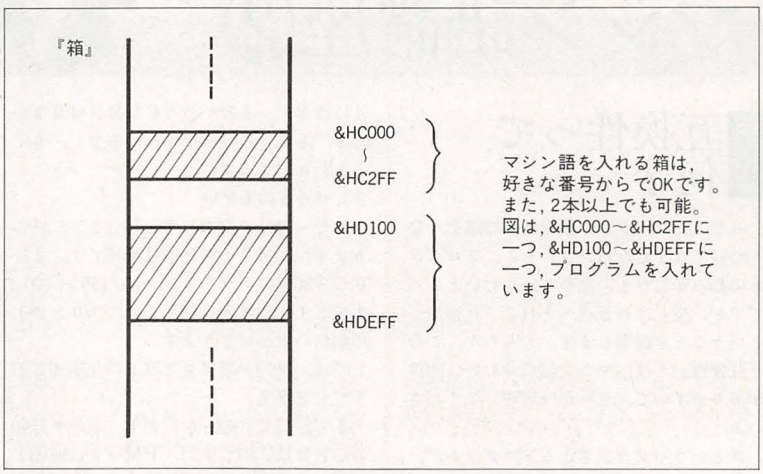
1010行：このCLEAR文でマシン語を入れる箱をパソコンに宣言します。ここでは，&HF000番の箱からを使うことを宣言していますね。

1020行：FOR～NEXTで変数Iの値を，マシン語を入れる箱の先頭番号から，終了番号まで一つずつ増やしていきます。

このプログラムは，箱番号&HF000～&HF02Fまでにマシン語を入れます。

1030行：データを文字列として読み，"&H" を付け，VAL関数で数値に変換しています。この部分は，メッセージ表示プログラムと同じことをしているのです。

1040行：ここのPOKE文で，Iが示す番号の箱に読み込んだデータを入れています。



《第2図》マシン語は，どの箱からでも，いくつでも入れられる

《リスト2》暗号文のプログラム・リスト

```
1000 REM ***** ｱﾝｺﾞｳ ﾌﾞﾝ  BY SHINGO *****
1010 SCREEN 0:WIDTH 40
1020 CLEAR,&HEFFF:DEFINT A-Z:GOSUB 1240
1030 A$="ﾃﾝｻｲﾉｶｹﾞﾀｲｲﾝｲﾂﾓﾉｼﾞｶﾝﾀﾞﾓﾝﾈ"
1040 B$="｢ﾅｲﾄ｣ ﾊ ﾄｹｲ ﾄﾞｵﾘ ﾆ ｳｺﾞｸ"
1050 C$=" 5,5,2,11,7,10"
1060 E$(0)="ｻﾞﾝﾈﾝﾅｶﾞﾗ ﾁｶﾞｲﾏｽ":E$(1)="ｿﾉ ﾄｵﾘ ! ﾅｶﾅｶ ﾔﾙﾅｰ !"
1070 FOR I=36 TO 116 STEP16
1080 PLOT(I,36)-(I,116),6:PLOT(36,I)-(116,I),6
1090 NEXT I
1100 COLOR 5
1110 FOR I=0 TO25
1120 PRINT CSR(I MOD5*2+5,I¥5*2+5)MID$(A$,I+1,1)
1130 NEXT I
1140 COLOR 4:PRINT CSR(3,5)">"
1150 COLOR 7:PRINT CSR(16,7);B$;CSR(16,11);C$
1160 COLOR 3:PRINTCSR (6,18);STRING$(40," ")
1170 LOCATE 6,18:INPUT"ﾏﾁｱﾜｾ ﾊﾞｼｮ ﾊﾞ";D$
1180 FOR I=1 TO 8
1190 POKE &HF026+I,ASC(MID$(D$+"          ",I,1))
1200 NEXT I
1210 CALL &HF000:F=PEEK(&HF01F)
1220 COLOR 7:PRINTCSR(6,20);E$(F):BEEP
1230 IF F THEN END ELSE 1160
1240 FOR I=&HF000 TO &HF02F
1250 READ A$:POKE I,VAL("&H"+A$)
1260 NEXT I:RETURN
1270 DATA AF,32,1F,F0,06,07,11,27,F0,21,20,F0,1A,4F,7E,3D
1280 DATA B9,C0,13,23,10,F6,3E,01,32,1F,F0,C9,D0,C5,C4,21
1290 DATA C4,DE,D4,DE,C1,DF,B3,42,59,20,53,48,49,4E,47,4F
```

このように，ただこのプログラムをRUNするだけで，マシン語プログラムを入力したことになります。ですから，テープへの保存も，このBASICプログラムをSAVEするだけでOKです。

これで，マシン語の入力ができたわけですが，マシン語自体は，まだ，実行させてはいませんね。**リスト1**をRUNしても，「マシン語の入力」つまり，マシン語群を箱に入れることしかされないのです。そこで，FP－1100ではCALL文を使います。

CALL〈先頭の箱の番号〉

が，その使いかたで，**リスト1**でマシン語が，＆ＨＦ０００番の箱から順々に入力されているので，ＣＡＬＬ＆ＨＦ０００とすれば，めでたく実行されるのです。それでは，**リスト1**に，

1055　ＣＡＬＬ＆ＨＦ０００

を追加して，ＲＵＮしてみましょう。今度は，「マシン語の入力」だけでなく，「マシン語の実行」もされるのです！

さあ，Ⓡ，Ⓤ，Ⓝ……ちょ，ちょっと待ってください！　ＲＵＮする前にこのプログラムをＳＡＶＥしておきましょう。万が一，1060行からのマシン語プログラムに入力ミスがあったら大変です。

マシン語というのは，前にのべたとおり，数そのものなのです。もし，０６となっているところを，まちがって７６と打ってしまっても，エラーなどはでずに，＆Ｈ７６の命令として正直に，そのまま実行してしまいます。

このように，人間のほうではまちがいであっても，パソコンにとってはちゃんとした命令となってしまい，人間の予想に反した実行をします。このとき，運が悪ければ『暴走』という現象が起きるのです。パソコンは一言も口をきかず，ＯＫとか，Ｒｅａｄｙといった文字もでず，ＳＴＯＰキーも，ＢＲＥＡＫキーもまったく，無視します。キーボードはその役目を失い，いくらたたいても画面に文字は映らないのです。スイッチを切るか，リセット・ボタンを押すしか，この，『パソコンのストライキ』とでも言うべき状態から抜けられないのです。もちろん，そんなことをしたら，プログラムはパーになります。

ですから，マシン語のプログラムは実行する前に必ず，ＳＡＶＥしましょう。

ところで，このプログラムは，入力ミスもなく，しっかり実行しても何も起こりません。ＲｅａｄｙとかＯＫと，プログラム終了の文字がでるだけです。

この，マシン語プログラムにはＢＡＳＩＣの手助けが必要で，その部分を加えたのが，**リスト2**になります。すべてをマシン語でプログラムする必要はないのです。タイトル表示のように，そのプログラムで，あまり重要でない部分は，ＢＡＳＩＣで十分です。

スピードを必要とする部分，つまり，メイン・ルーチンや，画面表示ルーチンのみ，マシン語にすればよいのです。

今回のプログラムは，「暗号プログラム」ですから，全部ＢＡＳＩＣでは，その答えが見ただけでバレてしまいます。そこで，わかりずらいマシン語を使ったわけです。

それでは，ＲＵＮ　↵

山下先生に挑戦!? 暗号プログラム

STORY

ベーマガの編集部員，『影さん』は，他の出版社のスパイだ。——という，うわさが流れ，探偵(たんてい)の君は真疑（しんぎ）を確かめることを依頼された。

調査の結果，疑いは増々高くなったが，決め手に欠けている。ただ，重要な手がかりとしてメモが１枚。このメモに，彼と他社との落ち合う場所が，記されているにちがいない。

遊びかた

ＲＵＮすると，メモの内容が表示されます(**写真1**)。解読できたなら，その場所名を入力してください。

プログラム

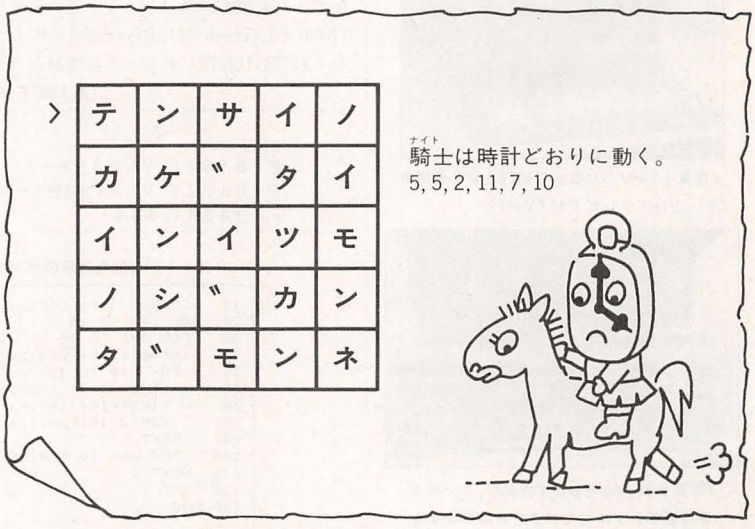
ＦＰ－1100用です。先ほどのマシン語は入力された場所が正しいか，どうかを調べていきます。その部分の説明は，むずかしすぎて今の君には，サッパリわからないと思いますが，いつの日か，必ず君にも理解できるようになるはずです。その日をめざしてガンバリましょう！

山下先生とＡＶＧファンの皆さんへ

ＡＶＧをたくさん解いてきた皆さんなら簡単に解読できるでしょう。ＦＰ以外のユーザーは，**第3図**を見て挑戦してください。解読結果と方法のレポート待っています。Ｐ．Ｓ．ＦＰ－1100用に市販アドベンチャー・ゲームはない!?



《写真1》リストの実行画面



《第3図》キミには，この暗号文が解けるかな？

創刊50号記念特別企画 ライバルには負けないゾ！

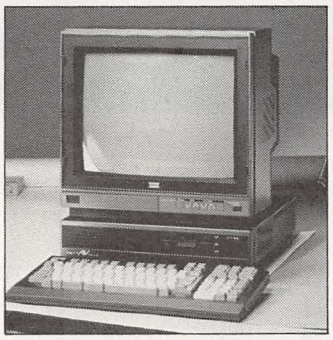
人気パソコン性能機能大紹介…その②

驚異の4096色同時発色 FM音源実装のAVパソコン 「FM77AV」の巻

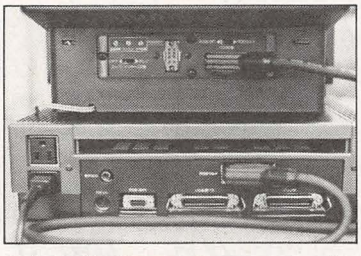
FM77AV

オーディオ・ヴジュアル・コンピュータ　FM77AV登場

今や時代はAV時代。テレビもビデオディスクなどもすべてAV対応。パソコンだってAVじゃないと話が進まない。そこで皆さんの熱い期待を集めて登場したのが，私FM77AV(**写真1**)。その名のとおりFM－7シリーズの兄弟です。誕生してまだ5か月なのに一躍スターの仲間入り。このベーシックマガジンの誌面をお借りしまして，自己紹介をさせていただけるとのこと。非常に感謝しております。厚かましいとは思いますが，自慢話なんぞをこれからさせてもらいますので，しばらくのあいだおつき合いをお願いいたします。



《写真1》AVパソコンFM77AVと専用カラーCRTテレビ FMTV-151



《写真2》4,096色をだすために，アナログRGBケーブルでモニタとFM77AVをつないだようす

Visual機能でクリエイティブな映像空間が楽しめるぞ

まずは，自慢のVisual機能から説明しましょう。

なんたって，すごいのは驚異の4,096色同時発色です。単に4,096色といってもピンとこないかもしれませんが，いままでのパソコンがほとんど8色とか16色，がんばっても256色を同時にだすのが精いっぱいで，いかにもパソコンの画像という感じだったでしょ。それに対し，私はテレビと見違えるほどのリアルな色がだせるのです。このクラスのパソコンでは，まったくはじめての快挙(かいきょ)であり，私の超目玉特徴でもあります。

4,096色をだすには，私の背中(**写真2**)にあるアナログマルチ端子と，21ピンアナログ対応のテレビを添付のアナログRGBケーブルで接続することによりできるのです。何でまた4,096なのかというと，光の3原色〔Red(赤)，Green(緑)，Blue(青)〕の明るさをそれぞれ16段階にわたって輝度制御（きどせいぎょ）することができるからなのです。これを組み合わせると，16×16×16＝4096。16の3乗なのであります。

また，96KBのグラフィックVRAMを持っており，**第1表**のようなグラフィック画面をサポートしています。

色の指定は，SCREENコマンドにより画面モードを設定し，PALETTEコマンドで色を指定します(**リスト1**)。

これらグラフィックの多色化は，今までのパソコンとちがった新しい世界をクリエイトしていきます。また，これらグラフィックを強化するものとしてオプションやソフトのほうも充実しています。

テレビ画面をそのままパソコンに取り込める

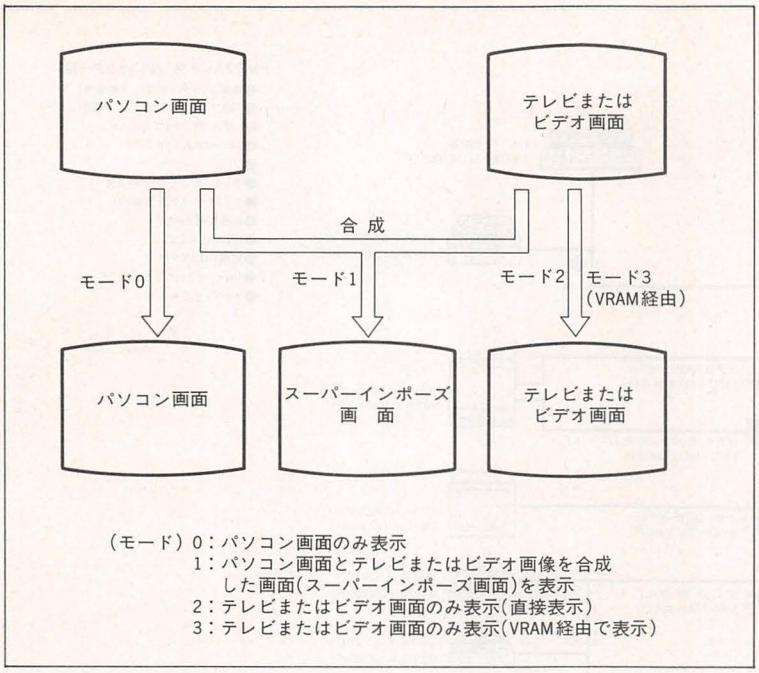
一つは，オプションのビデオ・デジタイズ・カードであり(**写真3**)，テレビ画面やVTR画像を1／60秒でそのまま本体内のVRAMに取り込むこともできるのです。取り込んで，デジタル信号に変換（デジタイズ）し，パソコン画面用のデータとしてVRAMに書き込む機能です。

《第1表》FM77AVの表示モード

システム	解像度	カラー	画面面
F－BASIC V3.3(8色モード)	640×200ドット	8色	2画面
F－BASIC V3.3(4,096色モード)	320×200ドット	4,096色	1画面
F－BASIC V3.0	640×200ドット	8色	1画面

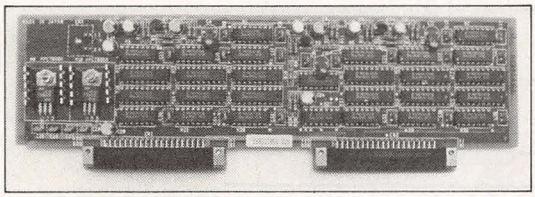
《リスト1》4,096色表示のサンプル・プログラム。F-BASIC V3.3用

```
10  SCREEN@ 1:PALETTE@:CLS
20  FOR I=0 TO 15
30   FOR J=0 TO 15
40    X1=0:Y1=0:X2=319:Y2=199
50    FOR K=0 TO 15
60     LINE(X1,Y1)-(X2,Y2),PSET,[I¥16,J¥16,K¥16],BF
70     X1=X1+10:Y1=Y1+6
80     X2=X2-10:Y2=Y2-6
90    NEXT K
100   FOR W=0 TO 500:NEXT W
110  NEXT J
120 NEXT I
130 END
```



（モード）0：パソコン画面のみ表示
1：パソコン画面とテレビまたはビデオ画像を合成した画面(スーパーインポーズ画面)を表示
2：テレビまたはビデオ画面のみ表示(直接表示)
3：テレビまたはビデオ画面のみ表示(VRAM経由で表示)

《第１図》ＦＭ77ＡＶのスーパーインポーズのしくみ



《写真３》ビデオ・デジタイズ・カード。
本体のスロットに差し込んで使う

これは，デジタル変換した画像のため，鮮明な画像をそのまま保存することもできます。テレビ番組の中の好きなアイドルをパソコンの中に取り込むこともできるのです。

ビデオ・デジタイズ機能は，専用テレビ(ＦＭＴＶ－151）使用時のみサポートされています。

スーパーインポーズやエディティングも可能

その他にはスーパーインポーズ機能も内蔵しています(**第１図**)。自分で作ったパソコン画面をＶＴＲ画面やテレビ画面のうえに重ねてドッキングして，テレビ画面にタイトルやキャプションをいれたり，ビデオ・スナップにイラストをはめこんだりと，オリジナルの映像作りが楽しめます。

さらに，別売のグラフィック・エディタがあれば，鬼に金棒。

このエディタを使えばテレビ画面やＶＴＲ画面から取り込んだ画像をいろいろと加工でき，たとえば人の顔にヒゲをつけたり，化粧したり，また文字をいれたり，拡大・縮小・移動なども思いのままなのです（**写真４，写真５**）。

また，みなさん待望のビデオコンバータ（パソコン画像をビデオに落とす）がもう少しで可能となりますのでもうしばらく待ってください。これにより,ビジュアル・クリエイトの世界ははてしなく広がるはずです。

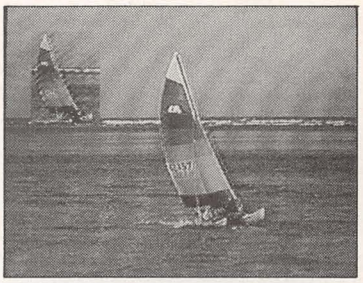
Audio機能で本格的なサウンド・メイキングが楽しめる

こんどは「ＡＶ」のＡ，充実したAudio機能を説明することにしましょう。私ＦＭ77ＡＶはＰＳＧ音源（３音）とＦＭ音源(3音）をサポートするＦＭ音源ＩＣを内蔵しており，ＰＳＧ音源（３音）とＦＭ音源(3音）の計６音による本格的な音作りができるんですよ。

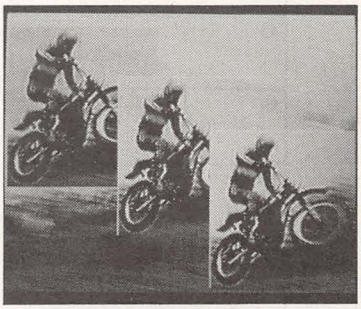
ＦＭ音源とは，内部に記憶されている音源データをいろいろなタイミングで読みだし〝再現〟した音を音源（デジタル音源）としたもので，読みだすタイミングを変えたり，音源の組み合わせを変えたりすることにより，いろいろな音を作りだすことができます。

プリセット音は77種

私にプリセットされている音色はＦＭ77ＡＶにもじって77音。金管・木管・弦・鍵盤等の他に鳥や犬，ＵＦＯなどの効果音も持っています（**第２表**)。そこで，これら登録された音やオリジナルで作った音声をゲーム等の効果音として使うと，よりリアルで臨場感(りんじょうかん)のある音が楽しめます。



《写真４》画像の好みの部分を拡大して使うこともできる

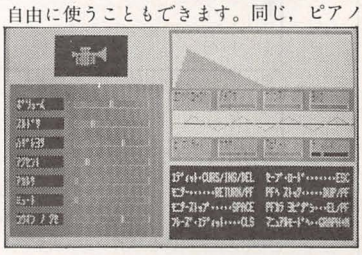


《写真５》移動を利用して，パソコン・グラフィクスにダイナミックな変化をつけられる

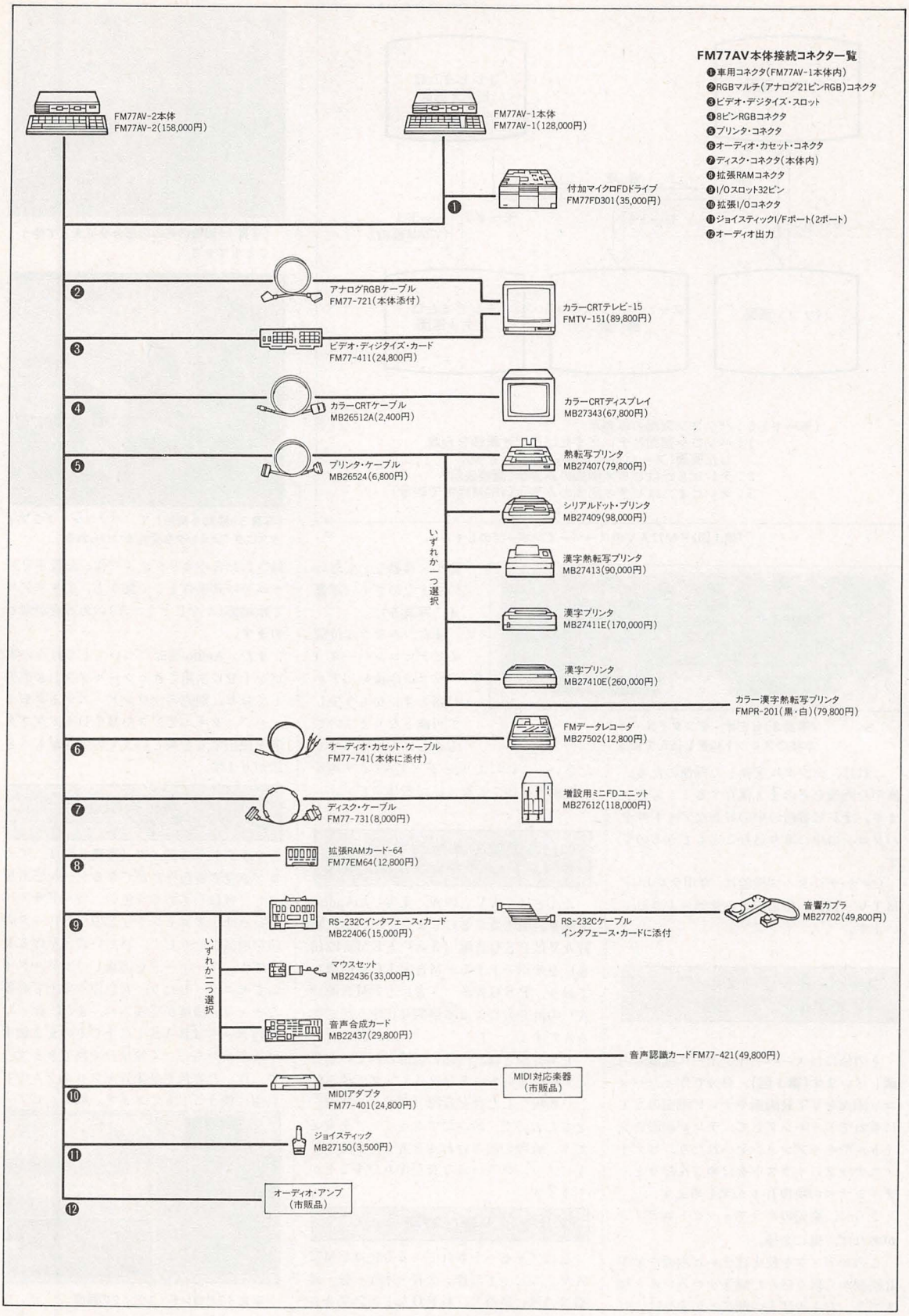
また，Audio機能についてもこれらの素材を十分に活用できるツールソフトも準備しており，別売のサウンド・エディタやミュージック・エディタやＭＩＤＩアダプタ等を使用すると楽しいＡＶの世界がもっと広がります。

活用したいサウンド，ミュージック・エディタ

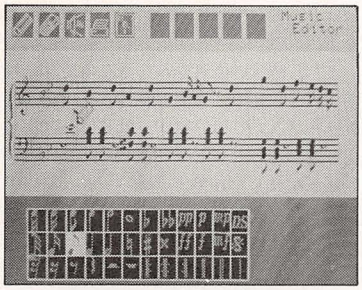
サウンド・エディタ（**写真６**）は，アナログ感覚で音色作りができるツールでありすでに登録してある音色の，スルドサ・ハギレヨサ・アクセントなどのパラメータの値を増減したりして，新しい音色を作るものです。キーボードを演奏してリアルタイムでモニターしたり，音色作りの上で必要なチェック機能が完備され，また，作った音色データはＢＡＳＩＣ上でそのまま使用できるかたちにごく簡単に変換できますので，作った音色や効果音をプログラム中で自由に使うこともできます。同じ，ピアノ



《写真６》サウンド・エディタの画面



《第2図》FM77AVのシステム構成図



《写真7》これならバッチリとナムコ・ミュージックを演奏させられるミュージック・エディタの画面

の音でも印象が変わってくるのがおもしろいですよ。

音楽が得意じゃなくてもOK!

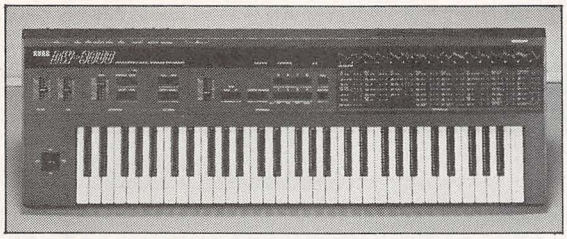
ミュージック・エディタ（写真7）は，画面上の五線紙にグラフィック・パターンで表された鉛筆や消しゴムを使って音符を次々と書き込むもので，音楽にくわしくない人でも簡単に作曲ができます。また，今流行の音楽の楽譜をそのまま入力し，自分なりにアレンジして作曲家気分で楽しむのもいいんじゃないかな。家庭でカラオケとして楽しむことができますよ。そして，サウンド・エディタで作ったオリジナルの音色や効果音をこのミュージック・エディタに組み込むこともできちゃいます。たとえば，今流行の音楽を犬に歌わせてみるとおもしろいよ。

MIDIともつなげる本格的ミュージックパソコンだ

この他に，Audio機能としての大きな特徴にはＭＩＤＩとの接続があります。ＭＩＤＩ規格のシンセサイザー（写真8）と接続し，自動演奏や本格的なミュージック演奏が可能となります。これで，きみも細野晴臣さんや富田　勲さんみたいになれる。音楽ってこんなに簡単で楽しいものだったのかと必ず感じるはずですよ。

《第2表》77ある音色番号表一覧

分類	音色番号	音色	解説	分類	音色番号	音色	解説
金管楽器	1	トランペット	派手な音のトランペット	ドラムス	40	クローズ・ハイハット	ハイハットを閉じた状態で叩いた音
	2	ホルン	マイルドな音のホルン		41	シンバル	トップシンバルの音
	3	チューバ	厚みのある低音のチューバ	パーカッション	42	ティンパニ	低音域の打楽器，02の音域で使用
	4	ブラス1	トランペット＋トロンボーン		43	カウベル	牛の首に付けるベルの形をした打楽器
	5	ブラス2	トロンボーン音		44	ベル1	ベル
	6	ベル／ブラス	鐘と金管楽器が重なった音		45	ベル2	チューブラ・ベル
木管楽器	7	ピッコロ	高音域の横笛		46	スティール・ドラム1	ドラム罐を叩いて弾く打楽器
	8	フルート	中音域の横笛		47	スティール・ドラム2	スティール・ドラムのバリエーション
	9	クラリネット	まろやかな音のクラリネット		48	パーカッション1	つまった感じのパーカッション
	10	オーボエ	叙情感のあるオーボエ		49	パーカッション2	金属的な音のパーカッション
	11	ファゴット	オーボエに似た低音域の楽器	効果音	50	トレイン1	汽車の音＋汽笛
弦楽器	12	ストリング1	音域の低いストリングス，チェロ風		51	トレイン2	汽車の音
	13	ストリング2	音域の高いストリングス，バイオリン風		52	カー	車のエンジン音
鍵盤楽器	14	ピアノ	一般的なピアノの音色		53	モーターサイクル	オートバイのエンジン音
	15	エレクトリック・ピアノ1	ポピュラー音楽で良く使われる		54	グランプリ	カーレースの音
	16	エレクトリック・ピアノ2	E.ピアノのバリエーション		55	パトロールカー	パトカーのサイレン
	17	エレクトリック・ピアノ3	E.ピアノのバリエーション		56	アンビュランス	救急車のサイレン
	18	パイプ・オルガン1	教会の賛美歌伴奏用パイプ・オルガン		57	ヘリコプター	ヘリコプターの音
	19	パイプ・オルガン2	大ホールの荘厳なパイプ・オルガン		58	シップ	船の汽笛
	20	エレクトリック・オルガン1	ポピュラー音楽で良く使われる		59	ウェイブ	波の音
	21	エレクトリック・オルガン2	E.オルガンのバリエーション		60	レイン・ドロップ	雨だれ
	22	ハープシコード	別名チェンバロ		61	バード	鳥のさえずり
	23	クラビネット	ディスコ音楽に良く使われるキーボード		62	ドッグ	犬の鳴き声
ギター&ベース	24	ギター	ジャズギター風		63	テレフォン	電話の呼びだし音
	25	エレクトリック・ベース1	かためのE.ベースでロック向きの音色		64	アラーム	目覚まし時計の音
	26	エレクトリック・ベース2	深みのある音色のE.ベース		65	ワイングラス	ワイングラスを叩いた音
	27	シンセベース	シンセサイザー奏者が好んで使うベース		66	クラッシュ	物が壊れる音
シロフォン	28	シロフォン	木琴		67	ハートビート	心臓の鼓動
	29	グロッケン	鉄琴		68	フット・ステップ	足音
	30	ビブラフォン	俗にいう「バイブ」の音		69	ユーフォー	ＵＦＯが飛来する音
その他	31	ハープ	たて琴		70	レーザー・ガン	レーザー・ガンの音
	32	リコーダー	たて笛		71	エクスプロージョン1	爆発音
	33	ハーモニカ	ハーモニカ		72	エクスプロージョン2	火山の爆発音
	34	チター	映画「第3の男」のテーマで有名な弦楽器		73	サウンド・エフェクト1	打撃音
	35	コト	代表的な和楽器の琴		74	サウンド・エフェクト2	ゲーム音①
ドラムス	36	スネアドラム1	ドラムセットのスネアの音		75	サウンド・エフェクト3	ゲーム音②
	37	スネアドラム2	マーチング・ドラム風の音色		76	サウンド・エフェクト4	金属的な打撃音
	38	バスドラム	足で踏んで鳴らす大太鼓		77	サイン・ウェーブ	正弦波の音，チューニング用に使用
	39	オープン・ハイハット	ハイハットを開いた状態で叩いた音				



《写真8》ＭＩＤＩ規格の楽器との接続も可能

強力なF-BASIC V3.3が強力機能をサポート

これら新しい機能をかげながら全面的にささえてくれているのがＦ－ＢＡＳＩＣ V3.3です。グラフィックでは，320×200ドット4,096色1画面のほか，640×200ドット8色2画面の二つをサポート。スーパーインポーズやビデオ・ディジタイズもコントロールします。また，サウンド機能としても，内蔵のＦＭ音源，MIDIインターフェースをサポートしています。充実した機能を十分に発揮できるのも良き妻「Ｆ－ＢＡＳＩＣ V3.3」のおかげだと思っております。

また，足の方も速く，16βで装備した直線補間・論理演算ＬＳＩを搭載しているため，直線での描画速度が飛躍的に向上されています。

メモリもこのクラスとしては，余裕の128KB（最大192KBまで拡張可能）を装備しており，Ｆ－ＢＡＳＩＣ V3.3使用時のフリーエリアは約56ＫＢと，これまでのV3.0にくらべ，2倍以上も広くなっており大きなプログラムの実行も可能になっています。

ＦＭシリーズの流れの中で，ＡＶ機能の他に大きく変更となった部分は，キーボードがあります。これまでのコード付きのものに対し，自由度の増したワイヤレス・キーボードになりました。キーボードをひざの上に乗せたり，ちょっと離れたところからの操作が可能です。また，キーボードがひらがな表示になっているため，使いやすくなっています。機能だけでなく，こういった使いやすさに関しても配慮しているのです。

当然Ｆ－ＢＡＳＩＣ V3.0のＲＯＭを内蔵しているので，ゲームから学習，ワープロ，ユーティリティ，通信までＦＭ－7，77用に開発された豊富なアプリケーションのほとんどを十分に活用することができますよ。

また，時代の流れやみなさんの要求に対応すべく，多くの仲間も準備しています。カラープリンタ（〝ＦＭＰＲ－201〟79,800円），音声認識カード（〝ＦＭ77－421〟49,800円），さっき紹介したビデオコンバータ（発売予定）やパソコン通信に対応したＡＴモデム（発売予定）等があり，ますます周辺機器も充実してきました。

ところで，機能面での説明をしてきましたが，最後に忘れてほしくないのは私のルックスです。きみも気がついたと思います。が，これまでの富士通では考えられない？そのセンスの良さ。一目ぼれした人も多いんじゃないかな。コンポサイズに黒を基調としたデザイン。オーディオといっしょにならべてもおかしくない！これからは，機能だけでなくデザインも注目してほしいな。

そろそろ誌面もつきそうです。最後まで，つきあってくれてどうもありがとう。少しは私のことを理解いただけたでしょうか。自慢話ばかりで申しわけなかったけど，もし興味がわいたら実際にお店に入って，じかに触れてみてください。では，またお会いしましょう。

★　　★

《第3表》ＦＭ77ＡＶの機能仕様表

型格		ＦＭ77ＡＶ－2	ＦＭ77ＡＶ－1
ＣＰＵ		メイン部・サブ部　MBL68B09E（クロック周波数 2MHz）	
ＲＯＭ		Ｆ－ＢＡＳＩＣ V3.0，イニシエータ，サブシステム　72ＫＢ	
ＲＡＭ		メインメモリ　128ＫＢ（最大192ＫＢ） グラフィックＶＲＡＭ　96ＫＢ	
英数カナ文字		英数字，特殊記号など　257種	
漢字		JIS第1水準漢字　2965種，非漢字，453種	
表示機能	文字表示	英数カナ文字　80字×25／20行，40字×25／20行 漢字　最大40字×12行	
	グラフィック表示	カラー　320×200ドット　1画面（4096色中4096色指定可能） 640×200ドット　2画面（8色中8色指定可能） モノクロ　640×200ドット　6画面	
	特殊機能	直線描画専用LSI，スーパーインポーズ，パレット，ビデオデジタイズ（オプション）	
サウンド機能		ＦＭ音源，ＰＳＧ，各3音・8オクターブ（音量調節可能）	
320KB 3.5インチフロッピーディスク・ドライブ		2ドライブ内蔵	1ドライブ内蔵
Ｉ／Ｏ インタフェース	標準装備	21ピンＲＧＢ/8ピンＲＧＢ ＣＲＴ，プリンタ，オーディオカセット，ジョイスティック 2ポート，Line Out	
	オプション	ＲＳ－232Ｃ，マウス，MIDI	
オプション・スロット		拡張メモリスロット，I/O 拡張コネクタ，ビデオデジタイズ・スロット各1，I/O スロット×2	
キーボード	形状・配列 インターフェース	分離型，JIS 配列準拠，総数100キー ワイヤレス　赤外線伝送方式 有効範囲：距離3ｍ，角度30度（上下・左右）まで ワイヤード　ケーブル長　30～150cm（カールコード）	
カレンダ・クロック		年月日，時分秒，うるう年サポート（バッテリ・バックアップ付）	
電源		ＡＣ100Ｖ　50/60Hz	
使用条件		温度5～35°C，湿度20～80%（　ただし結露しないこと）	
外形寸法・重量		本体　幅：363mm　奥行き：380mm　高さ：101.5mm　重さ：（ＡＶ-2 9.3kg，ＡＶ-1 8.5kg） キーボード　幅：410mm　奥行き：192mm　高さ：45mm　重さ：1.1kg	
標準添付ソフト		Ｆ－ＢＡＳＩＣ V3.3システム・ディスク（Ｆ－ＢＡＳＩＣ V3.0システム・ディスク作成可能）	
付属ケーブル		21ピンＲＧＢケーブル，オーディオ・カセット・ケーブル，キーボード・ケーブル	

Dr.Dと影のパソコン・レクチャー⑧

Illegal function Call

by くり ひろし

★今月は意外とよくでる，あのイリーガル・ファンクション・コールの話です。
★このエラーのでるステートメントや関数は機能的にだいたい見当がつきます。スクロールの行数設定のCONSOLE文やWIDTH文，SCREEN文等の機能設定をするステートメントや，引数が1以上に限定される対数関数等のような特殊な関数などに，多く発生するようです。
★原因としては，ステートメント内にx等の変数を使用したとき，xの中身が範囲外になってしまったり，また，単なる打ちまちがいなどです。PC−6001系のように，モードが多い機種の場合も，起こしやすいエラーです。
★ではまた来月もエラーの話です！



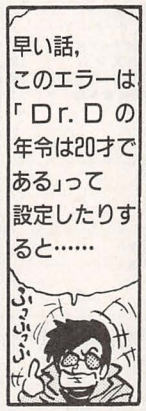
















広告さくいん

パソコンメーカー

シャープ……表2，前付カラー1～5
NEC……前付カラー6～10
東芝……前付カラー11
富士通……前付カラー12～13
日立……表4，前付カラー14～15
松下……前付カラー16～17
ヤマハ……前付カラー18～21
三菱……前付カラー22～23

周辺機器

アイワ……表3
日本テレネット……前付カラー24～25
三和電子……前付カラー26
ハル研……前付カラー27
グリーンハウス……後付 314
アクセス……後付 315

ソフトハウス

T&Eソフト……カラー188～191
ソフトプロ……カラー 192
ホットビイ……カラー 193
ハドソン……カラー194～195
エニックス……カラー196～199，後付292
日本テレネット……カラー200～201
日本ファルコム……カラー 202
日本デクスタ……カラー203～205
ビクター音産……カラー206～207
ニデコ……カラー 208
コスモスコンピューター……カラー 209
マイクロキャビン……カラー 210
システムソフト……カラー 211
バックインビデオ……カラー 212
セタ……カラー 213
アイレム……カラー 214
コナミ……カラー 226
ヒューマンソフト……後付 293
データウエスト……後付 294

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28～29
J&P渋谷店……前付カラー30～31
全国パソコン買取センター……前付39
コンセプト……前付39
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62～67
パシフィックコンピュータバンク……中付68～71
マルゼン……中付72～73
ジャスコCVA……中付74
あやめマイコンセンター……後付 291
ソフト・ショップ ラム……後付 291
大竹文具店……後付 291
トヨムラ……後付296～297
コスモス秋葉原……後付298～299
ワールドインアオヤマ……後付300～306
AVCフタバ……後付 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
NOVA情報機器……後付316～317
日本マイコン流通センター……後付318～321
関西・中国——
タクト……後付 291
オフィスエーワン……後付 291
全流通……後付 295
九州——
ベスト電器パソコン館……後付 291

その他

シーレックスサングラス……後付 313
ジェイペックス……後付 314

自社広告

ナムコグッズ/別冊ナムコゲーム／ミュージックプログラム他／ナムコット・ファミコン/DEMPA／マイコンソフト新作案内他……前付カラー32～38，カラー216～225
DEMPAマイコン取扱店一覧……後付284～229

★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

〒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 大阪市阿倍野区長池町22番22号 シャープ㈱国内情報システム営業本部「マイコンBASIC」係
MZ－1500……89,000円
MZ－2200……128,000円
MZ－2500……198,000円(モデル30)
MZ－5521……388,000円
MZ－6541A……650,000円
PC－1246……12,800円
PC－1247……16,800円
PC－1261……39,800円
PC－1402……34,800円
PC－1431……19,800円
PC－1440……17,800円
PC－1450……26,800円
PC－1350……36,800円
PC－2500S……85,000円
PC－1501……64,800円
PC－5000……350,000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㈱ハ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

東芝

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

パイオニアゼネラル

〒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
〒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 大歓迎!!

●送料着払い

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

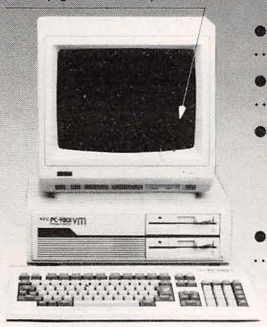
大好評
音声合声ボード(PC-8000/8800シリーズ用)……¥29,800

新発売!!

型名	標準価格	サイズ	入力信号	CRTピッチ	表示文字
FTC-1218	118,000円	12″	アナログRGB/RGBI/RGB	0.28mmドット	4,050文字
FTC-1475	83,500円	14″	アナログRGB	0.39mmドット	

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 +FTC-1475(東映、0.39mmドットピッチ、アナログ入力専用、14″カラーディスプレイ)+ディスケット10枚……¥277,500➡ 26%OFF ¥207,800

Ⓑ 富士通 FM-77AV-2 +15″パソコンTV(一流メーカー、ビデオデジタイズ機能対応)+ディスケット(3.5″)10枚……¥261,300➡ 25%OFF ¥197,800

Ⓒ NEC PC-9801VMO +FTC-1475(東映、0.39mmドットピッチ、アナログ入力専用、14″カラーディスプレイ)+増設FDD×2台+ディスケット(2HD)10枚 ¥560,500➡ 36%OFF ¥363,800

Ⓓ 富士通 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

Ⓔ 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+NM-9400S(NEC、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……¥860,600➡ 46%OFF ¥472,800

FM-77/16βシリーズ

Ⓐ FM-77L4+MB27331(富士通、0.39mmドットピッチ、14″カラーディスプレイ)+TR-24f(スター精密、熱転写プリンター)+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-16βFDI+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)+MS-DOS V.3.1+ディスケット(2HD)10枚……¥518,800➡ 31%OFF ¥362,800

Ⓒ FM-16βFDII+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……¥568,800➡ 30%OFF ¥403,800

Ⓓ FM-16βFDII+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-1024F(ブラザー、漢字プリンター)+MS-DOS V.3.1+ディスケット(2HD)10枚+プリンター用紙(10×11)1,000枚……¥699,800➡ 29%OFF ¥499,800

Ⓔ FM-16βHDI+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)+VP-130K(エプソン、漢字プリンター)+FM対応ROM+MS-DOS V.3.1+ディスケット(2HD)10枚+プリンター用紙(15×11)500枚……¥985,800➡ 26%OFF ¥738,800

PC-8801mkIIFR/MRシリーズ

Ⓐ PC-8801mkIIFR/10+FTC-1475(東映、0.39mmドットピッチ、アナログ入力専用、14″カラーディスプレイ)+MR-33DR(サンヨー、頭出し機構付、高速データレコーダ)……¥196,100➡ 26%OFF ¥146,800

Ⓑ PC-8801mkIIFR/20+FTC-1475(東映、0.39mmドットピッチ、アナログ入力専用、14″カラーディスプレイ)+ディスケット10枚……¥247,500➡ 27%OFF ¥182,800

Ⓒ PC-8801mkIIFR/30+PC-KD852(NEC、0.39mmドットピッチ、アナログ入力専用、14″カラーディスプレイ)+ディスケット10枚……¥293,800➡ 24%OFF ¥225,800

Ⓓ PC-8801mkIIFR/30+MB27331(富士通、0.39mmドットピッチ、14″カラーディスプレイ)+カラーケーブル+ディスケット10枚……¥305,600➡ 32%OFF ¥210,800

Ⓔ PC-8801mkIIFR/30+FTC-1475(東映、0.39mmドットピッチ、アナログ入力専用、14″カラーディスプレイ)+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……¥386,000➡ 39%OFF ¥238,800

Ⓕ 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-8801mkIIMR+FTC-1475(東映、0.39mmドットピッチ、アナログ入力専用、14″カラーディスプレイ)+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……¥414,100➡ 26%OFF ¥309,800

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+FTC-1475(東映、0.39mmドットピッチ、アナログ入力専用、14″カラーディスプレイ)+ディスケット(2DD)10枚……¥453,500➡ 23%OFF ¥352,800

Ⓒ 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-1024P(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……¥593,800➡ 25%OFF ¥450,800

Ⓓ 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+FTC-1475(東映、0.39mmドットピッチ、アナログ入力専用、14″カラーディスプレイ)+NM-9400S(NEC、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……¥832,500➡ 31%OFF ¥581,800

Ⓖ PC-9801VM0+PC-KD852(NEC、0.39mmドットピッチ、アナログ入力専用、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➡ 34%OFF ¥385,800

Ⓗ PC-9801VM0+FTC-1475(東映、0.39mmドットピッチ、アナログ入力専用、14″カラーディスプレイ)+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(15×11)500枚¥942,500➡ 33%OFF ¥640,800

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 2DD/2HD切替型 PC用)……¥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

Ⓗ 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PC用)……¥98,000➡ 70%OFF ¥29,800

Ⓛ PC-9801用増設256KBメモリーボード……¥18,000

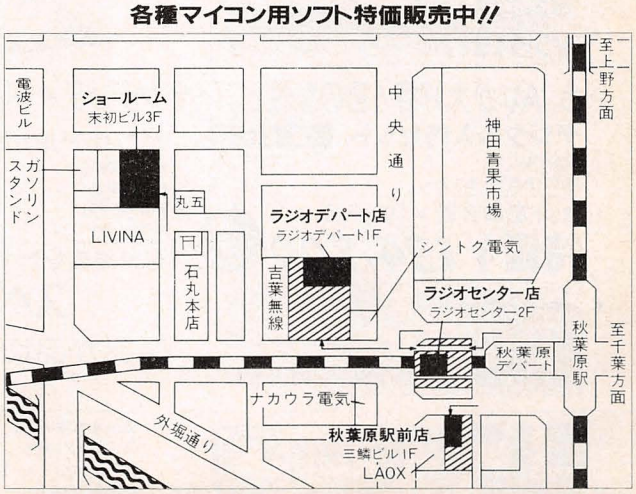
Ⓜ PC-9801用増設512KBメモリーボード……¥24,800

Ⓝ PC-9801用増設1MBメモリーボード……¥49,800

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 ミツウロコビル1F (オーディオ ビデオ CD, LD)
☎(253)5741(代) 無休





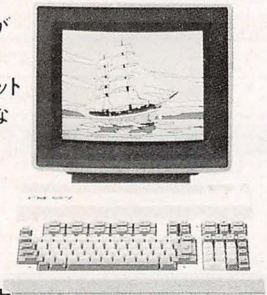


ホビーに凝る！連休に来る！シスペックに

得する気分のクレジット。夏のボーナス一括

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！



いつまでも
よいもの、BIGプライス！
FM-NEW7（本体） 注番 B5-7000
2000文字対応モニター
データレコーダー

限定大特価 ¥75,800

¥6,700×12回	㊍¥10,000×2回
¥3,260×18回	㊍¥15,000×3回
¥2,790×24回	㊍¥10,000×4回

上記のモニターをTV付にした場合
注番 B5-7001

限定大特価 ¥94,800

¥6,820×12回	㊍¥20,000×2回
¥3,370×20回	㊍¥20,000×3回
¥2,910×24回	㊍¥15,000×4回

新製品 FM-7、NEW7用 拡張マザーボード

富士通 FM-77L2

限定スペシャルセット 注番 B5-7705

FM-77L2	¥193,000
14インチカラーモニター	¥64,800

セット定価合計¥257,800
特価 ¥119,800 54% OFF

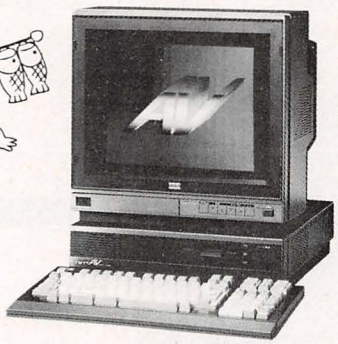
¥5,520×12回	㊍¥30,000×2回
¥3,110×24回	㊍¥15,000×4回
¥3,490×42回	ボーナスなし

上記セットをTV付モニターに変えた場合
定価合計¥292,800 注番 B5-7706
特価 ¥141,000 52% OFF

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





今、AVが大好評！君の感性とアイデンティティーにAVは必需品。

デジタル入門セット 注番 B5-7701

FM77AV-1	¥128,000
14インチカラーモニター	¥64,800

セット定価合計¥192,800
特価 ¥134,800 31% OFF

¥8,700×12回	㊍¥20,000×2回
¥4,740×24回	㊍¥20,000×4回
¥2,720×30回	㊍¥15,000×5回

ビジュアルセット 注番 B5-7704

FM77AV-2	¥158,000
FM-TV151	¥89,800
FMPR-201	¥79,800
プリンタケーブル	¥6,800

セット定価合計¥334,400
スペシャル特価

NEC PC-8801mkIIFR MR



得する気分の
クレジット。
夏のボーナス
一括払いで、
PCシリーズ
がお買得です。

MRセット 注番 B5-8801

PC-8801mkIIMR（本体）
1Mバイトがビッグプライス！
14インチデジタルカラーモニターとの組み合わせで、PC-8801mkIIMRが

限定大特価 ¥248,000

¥7,900×20回	㊍¥40,000×3回
¥5,120×24回	㊍¥40,000×4回
¥3,000×30回	㊍¥40,000×5回

FR30セット 注番 B5-8804

PC-8801mkIIFR/30
あっ！と驚く超プライス！
14インチデジタルカラーモニターとの組み合わせで、PC-8801mkIIFR/30が

限定大特価 ¥196,800

¥6,160×24回	㊍¥20,000×4回
¥5,000×36回	㊍¥10,000×6回
¥3,620×48回	㊍¥10,000×8回

2000文字モニターとの組み合わせ 注番 B5-8805

PC-8801mkIIFR/10	¥99,800
14インチカラーモニター	¥64,800
データーレコーダー	¥12,800

セット定価合計¥177,400
特価 ¥118,000

¥5,530×12回	㊍¥30,000×2回
¥3,600×20回	㊍¥20,000×3回
¥2,900×30回	㊍¥10,000×5回

製品が品切れの場合がございます。
ご注文の際は在庫をご確認下さい。

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

アルバイト、正社員募集中 詳細はお問合わせ下さい➡

コール！払い実施中！



ご注文、お問い合せは

TONEシステムズへ
札幌☎011(643)8345
仙台☎0222(71)8774
金沢☎0762(22)3006
大阪☎06(641)1967
徳島☎0886(53)8663
広島☎082(227)0157
熊本☎096(322)0995

テレフォンコールはTONEシステムズへ
★東京☎03(257)0281★名古屋☎052(263)1630

SHARP
X1turbo II

モデル10セット　注番 B5-1201

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¥82,800　45%off

¥9,700×6回	㊍¥30,000×1回
¥3,400×12回	㊍¥25,000×2回
¥2,400×24回	㊍¥10,000×4回



ターボが知的にパワーアップ

先見の日本語システム
日本語百科WORD POWER、
ターボ博士LEXICON搭載

モデル20セット　注番 B5-1202

CZ-812C X1Fモデル20　¥139,800
14インチTV付カラーモニター　¥99,800

セット定価合計¥239,600
特価¥154,800　35%off

¥8,800×12回	㊍¥30,000×2回
¥4,020×24回	㊍¥20,000×4回
¥2,660×36回	㊍¥15,000×6回

特に嬉しいディスカウントセット　注番 B5-1203

CZ-856C X1turboII　¥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¥218,000

¥4,640×24回	㊍¥40,000×4回
¥4,600×36回	㊍¥20,000×6回
¥4,530×42回	㊍¥15,000×7回

NEC PC-9801 VM2

VM2セット　注番 B5-9902

PC-9801Vm2
勝利のVプライス！
14インチデジタルカラーモニターとの
組み合わせで、PC-9801Vm2が
限定大特価¥375,000

¥14,000×15回	㊍¥100,000×2回
¥9,500×24回	㊍¥50,000×4回
¥4,200×36回	㊍¥50,000×6回

ワープロお買い得プライス！

本格的日本語パーソナルワープロ
My.RIPORT15



チルト機構の大型液晶ディスプレイ。常時レイアウト表示など、「道具」の条件を満たした。マイリポート15。
定価¥99,800
毎月¥4,440×12回
の超お買い得!!

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！

富士通 FM-7	¥39,800
200ラインCRTカラー	¥20,000
FM用サーマルプリンタ(ケーブル付)	¥19,800
NEC PC-6001	¥9,800

月々1,000円からシスペッククレジット

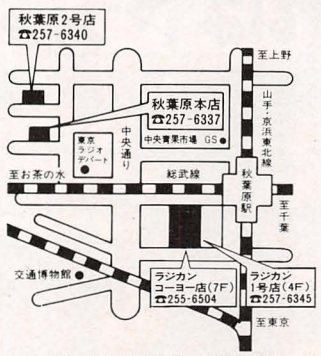
- 1〜60回までOK!!　●超低金利
- シスペック即決クレジット・スキップ支払（最長6ヶ月後支払開始）
- ボーナス1回払・2回払、お客様に応じた支払方法にて自由に設定できます。

シスペックTONEシステムズご利用方法

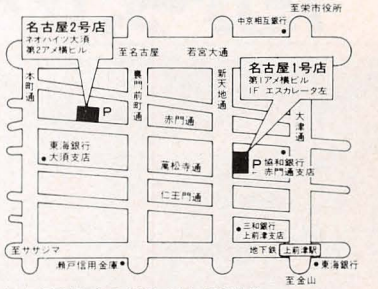
①クレジット
お電話にて、お気軽にお申込み下さい。
②現金書留
商品名・注番等ご明記の上、下記へご送金をお願い致します。ご送金の際は、あらかじめお電話にて在庫をご確認下さい。
〒101 東京都千代田区外神田1-8-11
シスペック㈱本店3F TONEシステムズ
③銀行振込
振込の際、商品名・注番等、お電話にてご連絡下さい。
★広告以外の商品、組み合わせ等の特別価格につきましては、お電話にて、お問い合わせ、ご確認下さい。

《シスペック各店ご案内》

P＝パーキング



年中無休　㊍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 ㊍AM10:00〜PM19:00
●2号店 定休日＝水曜日 ㊍AM10:00〜PM19:00

シスペックでお買い上げの方へ粗品プレゼント↓

●名古屋1号店　〒460 愛知県名古屋市中区大須3-30-86(第1アメ横ビル)　☎052-263-1629
●名古屋2号店　〒460 名古屋市中区大須3-14-43(第2アメ横ビル)　☎052-241-0921
●TONEシステムズ(通販部)　〒101 東京都千代田区外神田1-8-11(本店3F)　☎03-257-0281
●A.D.A.オフィス　〒101 東京都千代田区外神田1-8-11　☎03-257-6339

本社・人事担当：薄井まで。TEL.03-257-6341

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

21世紀に伝えたい。

安心できる12のサポート。



サポードが違う。安さが違う。店舗が違う。
だから、比べればやっぱりヨコヤマ!!

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。ご期待下さい。

社員一同





ご注文はフリーダイヤルで 0120-111188 無料通話

全品超特価でご奉仕！

本誌に掲載されていない商品でもお好きな組み合わせで超特価で提供致します。

全品完全保証付！

新品はメーカー保証1年間。初期不良は新品と交換させて頂きます。もちろん中古にも半年間の保証付き。

商品の組み合せ自由！

本誌に掲載してある以外の組み合わせも、お客様のプランに応じて行ないます。お気軽にお問合せ下さい。

全国無料配送！

一部地域を除き、1週間以内に無料で商品をおとどけ致します。

配達日指定OK！

留守がちの方の為に、お客様のご都合に合わせて配達致します。日曜・祭日の配達もOK！

高額下取りサービス！

お手持ちのパソコンを下取りしてわずかな予算で新製品と買い換えることが出来ます。

クレジットお支払い方法自由。

お客様のご予算に合わせてピッタリのお支払い方法を計算いたします。

超低金利クレジット。

お支払い回数が2回～72回までの超低金利クレジットが簡単に組めます。

頭金なし。ゆっくりクレジット。

商品は今すぐお届け、お支払いは6ヶ月後からスタートすることが出来ます。(この場合はお申込み時にお申し出下さい。)

ボーナス2回払いOK！

月々のお支払いはまったくナシ！お支払いは夏と冬のボーナスで……

代金引換システム。

現金でのお支払いの場合、商品到着時のお支払いでOK！

アフターサービス万全。

購入後、万一故障してもお気軽にお申し出下さい。万全の体制をとっております。

全国を完全サポートするヨコヤマ。電話一本即納。

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

お申込み受付時間 AM9:00▶PM9:00
年中無休

おハガキでのご注文もご利用下さい。

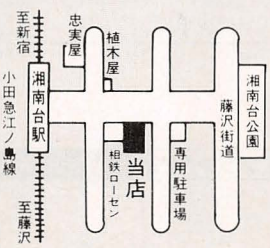
ヨコヤマではいそがしく、なかなかTELするひまがないという方のために、おハガキでのご注文も受け賜っております。
ハガキに下記事項をご記入の上お送り下さい。

〒252
藤沢市湘南台
一丁目十一番地一〇号
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

お近くの方はぜひ1度ご来店下さい。

ご自分の目で、ぜひ商品をたしかめたいという方は、ぜひ1度ご来店下さい。
社員一同、気持ちのよいサービスでおまちしております。



IC ワールド 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

ヨコヤマ 安心できる12のサポート体制

社団法人 日本通信販売協会会員

NEC PC-9801VM2 VF2 U2

その確かな実績をふまえ、さらにパワフルになりました。成熟のラインナップ。



プラン503 VM2基本セット 28%引

PC-9801VM2	415,000円
CU-14AG1(4,050文字アナログ対応CRT)	89,800円
ブランクディスケット 2HD×10枚	24,000円
定価合計	528,800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

プラン504 VM2発展型基本セット 電話にて

PC-9801VM2	415,000円
PC-KD852(4,050文字アナログ対応CRT)	99,800円
ブランクディスケット 2HD×10枚	24,000円
定価合計	538,800円

ヨコヤマ特価

7,000円×36回	ボーナス37,600円×6回
5,000円×48回	ボーナス32,600円×8回
3,000円×60回	ボーナス33,600円×10回
7,500円×72回	ボーナスなし

プラン507 VM2によるワープロ入門セット 26%引

PC-9801VM2	415,000円
4,050文字高解像度CRT(アナログ)	89,800円
M-1024P(ドットインパクトプリンター)	128,000円
プリンターケーブル	6,800円
一太郎(ワープロソフト)	58,000円
ブランクディスケット 2HD×10枚	24,000円
定価合計	721,600円

特価537,000円

12,000円×36回	ボーナス37,600円×6回
9,000円×48回	ボーナス32,200円×8回
6,000円×60回	ボーナス35,100円×10回
10,300円×72回	ボーナス なし

プラン508 VM2による実力派ワープロセット 34%引

PC-9801VM2	415,000円
4,050文字高解像度CRT(アナログ)	89,800円
PC-PR201CL	328,000円
一太郎	58,000円
ブランクディスケット 2HD×10枚	24,000円
プリンター用紙15"1,000枚	4,000円
定価合計	911,800円

特価598,000円

9,000円×48回	ボーナス42,000円×8回
7,000円×60回	ボーナス37,200円×10回
5,000円×72回	ボーナス39,000円×12回
11,500円×72回	ボーナスなし

プラン509 VF2発展型基本セット 28%引

PC-9801VF2	348,000円
CU-14AG1(4,050文字アナログ対応CRT)	89,800円
ブランクディスケット 2DD×10枚	18,000円
定価合計	455,800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
6,300円×72回	ボーナスなし

プラン512 超お買得ワープロセット 27%引

PC-9801VF2	348,000円
4,050文字高解像度CRT(アナログ)	89,800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	652,600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

プラン513 U2基本セット ズバリ

PC-9801U2(3.5"FDD2基内蔵)	298,000円
4,050文字高解像度CRT(アナログ)	89,800円
定価合計	387,800円

特価279,000円

7,000円×36回	ボーナス14,900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

プラン516 超お買得ワープロセット 27%引

PC-9801U2	298,000円
4,050文字高解像度CRT(アナログ)	89,800円
TR-24(24ドット熱転写漢字プリンター)	68,800円
テラ(ワープロソフト)	32,000円
プリンターケーブル	4,900円
定価合計	493,500円

特価358,000円

8,000円×36回	ボーナス25,000円×6回
5,000円×48回	ボーナス27,500円×8回
3,000円×60回	ボーナス29,400円×10回
7,900円×60回	ボーナスなし

NEC PC-6601SR PC-8001mkIISR

知りたいとき、見たいとき、いつき、遊びたいとき、だってそばにいる。僕らのマルチタレント。



プラン528 ミスターPC基本セット 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	

プラン529 ミスターPC純正フルセット 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28,600円×2回
5,000円×18回	ボーナス18,300円×3回
3,000円×24回	ボーナス19,400円×4回
4,300円×36回	ボーナスなし

プラン530 80基本セット 58%引

本体 PC-8001mkIISR	108,000円
ディスプレイ 2,000文字カラーCRT	79,800円
データーレコーダー RQ-8030	9,980円
定価合計	197,780円

特価83,000円

5,000円×12回	ボーナス15,400円×2回
3,000円×18回	ボーナス13,100円×3回
4,000円×24回	ボーナスなし



ご注文はフリーダイヤルで **0120-111188** 無料通話

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

NEC PC-8801mkIIFR MR

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。



プラン517 モデルIO 基本セット 38%引

PC-8801mkIIFRIO 99,800円
2,000文字14型カラーCRT 79,800円
データレコーダー 12,800円
定価合計 192,400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

プラン518 モデル20 基本セット 30%引

PC-8801mkIIFR20 148,000円
4,050文字高解像度CRT(アナログ) 89,800円
ブランクディスケット2D×10枚 17,000円
定価合計 254,800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

プラン519 モデル30 お買得基本セット 28%引

PC-8801mkIIFR30 178,000円
4,050文字高解像度CRT(アナログ) 89,800円
ブランクディスケット 2D×10 17,000円
定価合計 284,800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

プラン520 モデル30純正基本セット 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

プラン521 モデル30 ワープロセット 28%引

PC-8801mkIIFR30 178,000円
4,050文字高解像度CRT(アナログ) 89,800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 388,400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

プラン523 モデル30純正基本セット 電話にて

PC-8801mkIIFR/30 178,000円
PC-TV351(4,050文字カラーCRT・TV付) 129,800円
定価合計 307,800円

ヨコヤマ特価

8,000円×24回	ボーナス21,600円×4回
5,000円×36回	ボーナス19,000円×6回
3,000円×48回	ボーナス20,500円×8回
5,300円×60回	ボーナスなし

プラン524 88MR基本セット 29%引

PC-8801mkIIMR 238,000円
4,050文字高解像度CRT(アナログ) 89,800円
ブランクディスケット 2D×10枚 17,000円
定価合計 344,800円

特価 **245,000円**

8,000円×24回	ボーナス23,000円×4回
6,000円×36回	ボーナス14,000円×6回
4,000円×48回	ボーナス15,300円×8回
5,400円×60回	ボーナスなし

プラン525 88MR純正基本セット 電話にて

PC-8801mkIIMR 238,000円
PC-KD852(4,050文字高解像度CRT) 99,800円
定価合計 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

プラン526 88MRによるワープロセット 28%引

PC-8801mkIIMR 238,000円
4,050文字高解像度CRT(アナログ) 89,800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 441,600円

特価 **319,000円**

7,000円×36回	ボーナス23,100円×6回
5,000円×48回	ボーナス21,200円×8回
3,000円×60回	ボーナス24,200円×10回
7,000円×60回	ボーナスなし

プラン527 純正ワープロセット 電話にて

PC-8801mkIIMR 238,000円
PC-KD852 99,800円
PC-PR406 99,800円
春望(ワープロソフト) 34,800円
ブランクディスケット10枚(2D) 17,000円
定価合計 489,400円

ヨコヤマ特価

9,000円×36回	ボーナス23,500円×6回
7,000円×48回	ボーナス19,000円×8回
5,000円×60回	ボーナス20,300円×10回
8,300円×60回	ボーナスなし

お買換えの方はぜひご利用下さい。最新型パソコン高価下取りコーナー。

➡PC-9801Vm2
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-9801F2+18万3千円
PC-9801E+24万9千円

➡PC-9801VF2
PC-8001mkII+26万5千円
PC-8801+25万円
PC-8801mkII/30+19万8千円
PC-9801+21万8千円
(漢字ROM付)

➡PC-9801U2
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-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

➡FM77AV-2
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

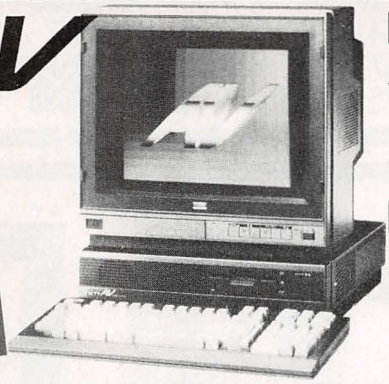
※下取り機種の程度により多少下取り価格が変わる場合があります。ご容赦下さい。

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

ヨコヤマ 安心できる12のサポート体制

社団法人 日本通信販売協会会員

富士通 FM77AV



パソコンの革命は、色彩からやって来た。4096色、同時発色。

プラン536 77AV-I 基本セット 25%引

FM77AV-I	128,000円
FMTV-151(カラーCRTテレビ)	89,800円
定価合計	217,800円

特価 163,000円

5,000円×24回	ボーナス17,200円×4回
3,000円×36回	ボーナス15,200円×6回
3,500円×60回	ボーナスなし

プラン537 77AV-2 基本セット 25%引

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

特価 185,000円

5,000円×24回	ボーナス23,600円×4回
3,000円×36回	ボーナス19,700円×6回
4,900円×48回	ボーナスなし

プラン535 77AV-2 お買得セット 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

特価 158,000円

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

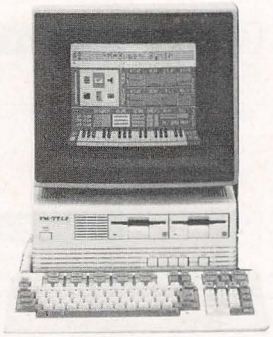
プラン538 77AV-2 ワープロセット 29%引

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259,000円

8,000円×24回	ボーナス27,100円×4回
5,000円×36回	ボーナス22,800円×6回
3,000円×48回	ボーナス23,600円×8回
5,700円×60回	ボーナスなし

富士通 FM-77/L2 FM-NEW7



明るく元気なホビーパソコンの決定版。これで遊びの免許皆伝です。

プラン540 FM77本格セット 49%引

FM-77L2	193,000円
CPD-14CDI(0.39ミリ2,000文字カラーCRT)	79,800円
TR-24f(スター・24ドット熱転写プリンター)	68,800円
CRTケーブル	1,800円
プリンターケーブル	6,800円
定価合計	350,200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

プラン541 NEW7入門基本セット 59%引

限定50セット

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79,000円

7,500円×12回	
4,000円×24回	

プラン539 FM77基本セット 55%引

FM-77L2	193,000円
CPD-14CDI(0.39ミリ2,000文字カラーCRT)	79,800円
CRTケーブル	1,800円
定価合計	274,600円

特価 123,000円

5,900円×24回	
4,100円×36回	
3,200円×48回	

プラン542 NEW7フルセット 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

日立 H2



エンジョイ派のプラン560

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561

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 ML-G10 MSX2



本格派にせまるプラン562

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563

標準価格49,800円の品

特価29,800円



ご注文はフリーダイヤルで0120-111188無料通話

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

SHARP X1 turbo II

時代に応える、3つの能力。X1ターボII、知的にパワーアップして新登場。



プラン550 X1ターボお買得セット 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

プラン551 X1ターボグラフィックセット 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

プラン549 X1ターボ基本セット 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

プラン552 X1ターボワープロセット 電話にて

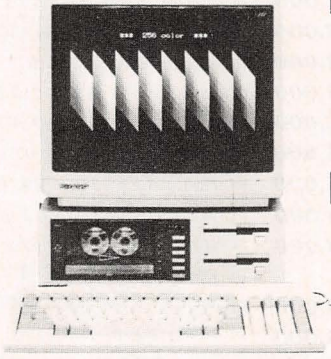
CZ-856CE(5ドライブ2基内蔵)	178,000円
CZ-855DE(15型カラーCRTテレビ)	119,800円
MZ-1P17(24ドット漢字プリンター)	79,800円
MZ-1C48	6,800円
プリンター用紙	4,000円
ブランクディスケット10枚	17,000円
テラ(ワープロソフト)	32,000円
定価合計	437,400円

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

視線は、いま、スーパーMZ。本格データベース機能がうれしい。



プラン554 スーパーMZワープロセット 電話にて

MZ-2521	198,000円
MZ-1D22(14型カラーCRT)	108,000円
MZ-1R28(漢字ROMボード)	22,800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K2スペシャル(ワープロソフト)	28,000円
定価合計	442,600円

ヨコヤマ特価

7,000円×36回	ボーナス23,300円×6回
5,000円×48回	ボーナス21,400円×8回
3,000円×60回	ボーナス24,400円×10回
7,000円×60回	ボーナスなし

プラン555 スーパーMZパソコン通信セット 電話にて

MZ-2521	198,000円
MZ-1D22(14型カラーCRT)	108,000円
MZ-1X22(モデムユニット)	21,800円
CE-501L(モデムケーブル)	7,800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
MZ-1C35(プリンターケーブル)	6,800円
定価合計	432,200円

ヨコヤマ特価

7,000円×36回	ボーナス20,800円×6回
5,000円×48回	ボーナス19,400円×8回
3,000円×60回	ボーナス22,800円×10回
6,800円×60回	ボーナスなし

プラン553 スーパーMZ基本セット 26%引

MZ-2521	198,000円
4,050文字高解像度CRT・TV付	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

プラン556 スーパーMzパソコン通信システム 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

十分満足出来ます。中古パソコン・周辺機器お買得コーナー。新品・新同多数あり。

NEC PC-6001	12,000円	NEC PC-8801mkII/30	102,000円	富士通 FM-77D2(新同)	90,000円	日立 MB-S1/10	55,000円
NEC PC-6001mkII	19,000円	NEC PC-9801	85,000円	富士通 FM-77L2(新品)	90,000円	キャノン CM-5(ワープロ)	65,000円
NEC PC-6001mkII SR(新同)	29,000円	NEC PC-9801(漢字ROM付)	95,000円	富士通 FM-11EX	109,000円	フロッピーディスクドライブ(2D)	48,000円
NEC PC-6601	40,000円	NEC PC-9801F2	198,000円	シャープ MZ-731	19,000円	精工舎 GP-250	10,000円
NEC PC-8001	15,000円	NEC PC-9801M2	238,000円	シャープ MZ-80B	35,000円	精工舎 GP-550E	29,000円
NEC PC-8001mkII	25,000円	NEC PC-100 モデル20	149,000円	シャープ MZ-2000	40,000円	シリアルドットプリンター	20,000円
NEC PC-8001mkII SR(新同)	45,000円	NEC PC-100 モデル30	198,000円	シャープ MZ-1500(新品)	38,000円	漢字プリンター	30,000円
NEC PC-8801	49,000円	富士通 FM-7	35,000円	シャープ X-1(ディスプレイ付)	78,000円	2,000文字カラーCRT(新品)	28,000円
NEC PC-8801mkII/10	55,000円	富士通 FM-NEW7(新同)	39,000円	シャープ X-1C(ディスプレイ付)	89,000円	4,000文字カラーCRT(新同)	40,000円
NEC PC-8801mkII/20	80,000円	富士通 FM-8	19,000円	シャープ X-1D(ディスプレイ付)	99,000円	万一品切れの際は、ご容赦下さい	

超優良中古パソコンが電話一本で買える!!

☎03(797)1221

COMPUTER BANK

JADMA 社団法人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-6001MK II
¥84,800➡¥22,000



PC-8801
¥228,000➡¥38,000



PC-9801
¥298,000➡¥78,000



PC-9801F2
¥398,000➡¥198,000

NEC

本体

PC-6001	¥ 89,800	¥ 12,000
PC-6001＋PC-6006(本体+ROM・RAMカードリッジ)	¥104,600	¥ 16,000
PC-6001MK II	¥ 84,800	¥ 22,000
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	¥ 38,000
PC-8801＋漢字ROM	¥266,000	¥ 48,000
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	¥ 78,000
PC-9801＋漢字ROM	¥338,000	¥ 90,000
PC-9801E	¥215,000	¥125,000
PC-9801F2	¥398,000	¥198,000
PC-100/10	¥398,000	¥125,000
PC-100/20	¥448,000	¥145,000
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	¥ 98,000

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	¥ 15,000
PC-8049(12インチ、2000字カラー)	¥158,000	¥ 18,000
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	¥ 18,000
PC-8054(14インチ、2000字カラー)	¥ 65,800	¥ 22,000
PC-8058(12インチ、2000字カラー)	¥ 99,800	¥ 22,000
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	¥ 35,000
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	¥ 80,000	¥ 35,000
PC-6031(PC-6001M II用 5インチ、片面倍密シングル)	¥ 89,800	¥ 32,000
PC-6031SR(PC-6001M IISR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-8032-2W(増設用両面倍密デュアル)	¥249,000	¥ 42,000
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

プリンタ

PC-2021(8ドット、10桁サーマルプリンタ) 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	¥ 45,000
PC-8822(10インチ、18ドット・漢字プリンタ)	¥234,000	¥ 52,000
PC-8825(10インチ熱転写漢字プリンタ)	¥176,000	¥ 52,000
PC-8826(10インチカラープロッタプリンタ)	¥148,000	¥ 48,000
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-PR401(80桁サーマルプリンタ) 新品	¥ 39,800	¥ 28,800
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
NK-3824CSC(PC-PR201フルコンパチ品 15インチ、24ドット漢字プリンタ) 新品	¥298,000	¥155,000
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

＊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

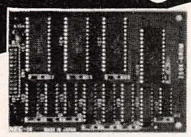
当社で商品をお買い上げの方全員に、C.B.クラブカードを無料でお送り致します。このカードをお持ちの方なら次の買い換え時や、周辺機器の購入時に会員特別価格でご購入になれます。

●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➡

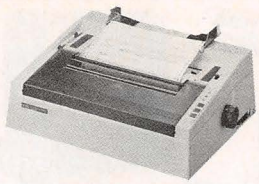
今月のお買得品



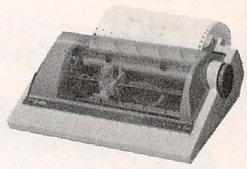
PC-8001MK II-01
(漢字ROMボード) 新品
¥32,000➡ ¥18,000



PC-2021 新品
(8ドット、10桁サーマルプリンタ)
¥23,800➡ ¥9,800



PC-8821
(10インチ、18ドットシリアルプリンタ)
¥198,000➡ ¥45,000



PC-8826
(10インチカラープロッタプリンタ)
¥148,000➡ ¥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

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
IMB超高速RAMディスク(PC-98用、5・8・10MHz対応) 新品	¥ 85,000➡	¥ 58,000
RAMディスク用ユーティリティソフト	¥ 14,800➡	¥ 13,500
PC-6011(拡張ユニット)	¥ 19,800➡	¥ 6,000
PC-60M55(FM音源カートリッヂ)	¥ 9,800➡	¥ 6,800
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-8011(拡張ユニット)	¥148,000➡	¥ 28,000
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) 新品同様	¥ 30,000➡	¥ 13,800
PC-8027-02(PC-8027用漢字ROM) 新品	¥ 30,000➡	¥ 15,000
PC-8033(I/Oポート)	¥ 17,000➡	¥ 7,000
PC-8045(ライトペン)	¥ 45,000➡	¥ 16,000
PC-8233(ミニフロッピーディスクアダプタ)	¥ 26,000➡	¥ 13,000
PC-8240(CRTアダプタ)	¥ 98,000➡	¥ 38,000
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
PC-10000-08(5インチ固定ディスクインタフェース)	¥ 23,000➡	¥ 12,800
PC-10000-09(ユニバーサルボード)	¥ 4,800➡	¥ 2,400
PC-10000-11(増設用フロッピーディスクドライブ)	¥ 60,000➡	¥ 38,000
N5233-92(プッシュトラクタ)	¥ 50,000➡	¥ 18,000
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-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-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シリーズ用トラクタケーブル(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-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
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

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。

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

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!!

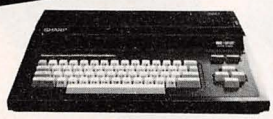
☎03(797)1221

COMPUTER BANK

JADMA 社団法人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

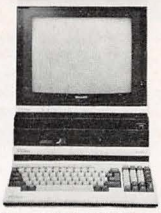
シャープお買得コーナー



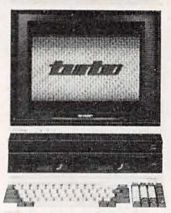
MZ-1500 新品同様
(クイックディスク内蔵 本体)
¥89,800➡ ***¥38,000***



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
(CZ851C+CZ51F+CZ850 TVディスプレイ 特選極上品)
¥417,600➡ ***¥198,000***



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



X-1F/20セット 特選極上品
(本体+CZ801D・TVディスプレイ)
¥239,000➡ ***¥144,000***



CU-14F1(14インチ、2000字カラー)
¥64,800➡ ***¥22,000*** 新品同様



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

SHARP

本体

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(128KBRAM ミニFD2ドライブ内蔵) 新品同様	¥410,000➡ ¥ 58,000
MZ-5521(16ビットCPU・256KB RAM ミニFD2ドライブ内蔵)	¥388,000➡ ¥ 98,000

X1シリーズ特選極上品コーナー

X-1Fモデル10(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FD 1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FD 1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➡ ¥ 18,000
14M141C(14インチ、2000字カラー)	¥ 69,800➡ ¥ 18,000
14M522C(14インチ、4050字カラー)	¥ 99,800➡ ¥ 52,000

特選極上品コーナー

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➡ ¥ 22,000
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-1P06(漢字プリンタ)	¥234,000➡ ¥ 75,000
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➡ ¥ 18,000
MB25010(FM-7本体)	¥126,000➡ ¥ 32,000

＊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。



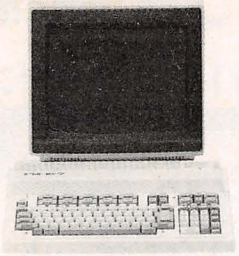
●コンピュータを売りたい方、査定をご希望の方、その他買取りに関するご相談は●

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**



HC-30(本体+アナログRGB端子付 32KB+ゲームソフト付) 新品同様
¥41,300➡ **¥24,800**



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

MB25015(FM-new7本体)……¥ 99,800➡ ¥ **35,000**
MB25015(FM-new7本体) 新品同様……¥ 99,800➡ ¥ **49,800**
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➡ ¥ **22,000**
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**

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➡ ¥ **15,000**
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-30(本体+アナログRGB端子付 32KB+ゲームソフト付) 新品同様¥ 41,300➡ ¥ **24,800**
VICTOR/HC-7(本体+64KB) 新品……¥ 84,800➡ ¥ **46,000**
VICTOR/HC-80(MSX2、128KRAM) 新品同様……¥ 84,800➡ ¥ **59,800**
TOSHIBA/HX-30(16K RAM) 新品……¥433,800➡ ¥ **29,800**
CASIO/PV-7(8KRAM)……¥ 29,800➡ ¥ **12,800**

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**

EPSON

TF-10(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**
RP-80F/TIIK(10インチドット漢字プリンタ) 新品同様…¥129,000➡ ¥ **55,000**
FP-80PC(10インチドットプリンタ)……¥189,800➡ ¥ **38,000**
FP-80K(10インチドット漢字プリンタ)……¥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**
P-80K(HC-88用80桁熱転写漢字プリンタ)……¥104,000➡ ¥ **48,000**
MP-100(15インチドットプリンタ)……¥192,800➡ ¥ **36,000**
MP-100III(15インチドットプリンタ)……¥192,800➡ ¥ **38,000**
MP-130(15インチドットプリンタ)……¥228,000➡ ¥ **48,000**
DP-20(デイジーホイールプリンタ)……¥210,000➡ ¥ **58,000**

その他

CENTURY/CM-30C(PC用モデム・ダイヤルソフト付) 新品……¥ 26,800➡ ¥ **19,800**
東京電子/LFD-550PC(PC用5インチFD2ドライブ)…¥148,000➡ ¥ **62,000**
東京電子/LFD-550IIPC(PC用5インチFD2ドライブ) 新品……¥148,000➡ ¥ **69,800**
東京電子/LFD-550IIFM(FM用5インチFD2ドライブ) 新品……¥148,000➡ ¥ **72,000**
東京電子/LPR24T(PC用80桁24ドット漢字熱転写プリンタ)……¥158,000➡ ¥ **58,000**
STAR/DPX510F(10インチ、9ピンドットプリンタ)…¥ 85,000➡ ¥ **25,000**
IBM/IBM5513(JX用80桁熱転写プリンタ)……¥ 45,000➡ ¥ **25,000**
NATIONAL/TX-12TI(12インチ、1000字カラーCRT)……¥ 64,800➡ ¥ **15,000**
NATIONAL/THI4NM2G(14インチ、2000字カラーCRT)……¥ 68,000➡ ¥ **18,000**
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(PC98用8インチ両面倍密2FD)¥255,000➡ **¥125,000**
ブラザー/HR-5(アップル用I/F付、サーマルプリンタ)…¥ 29,800➡ ¥ **16,000**
LOGITEC/KP-1000(サーマルプリンタ)……¥ 48,000➡ ¥ **12,000**
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/PHC-DR(データレコーダ) 新品……¥ 12,800➡ ¥ **9,800**
SANYO/CMT-141R(14インチ、1000字カラーCRT)……¥ 69,800➡ ¥ **15,000**

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。
クレジットでOK カレッジクレジットも取扱います。
全国無料配送 全国どこでも配達料はいただきません。
日曜配達可 留守の多い方でも安心です。
高額下取り 少ない予算で買いかえもラクラク。
高額買取り 電話1本で即、現金お支払い。
代金引換えシステム 商品到着時の代金支払いでOK。
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。

テクノショイ

ECCS エックス

マルゼンムセン

ビデオ(ハード&ソフト)レンタルショップ

Top 10秋葉原店

ECCS B1Fにオープン!!

マルゼンクレジット 好評取扱中

頭金なしのクレジット

夏のボーナス一括払い

●㊗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**



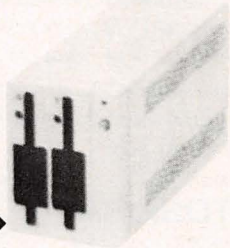
●富士通 MB-27611 純正フロッピーセット

MB-27611…… ¥148,000
(本体・5インチ2D・2ドライブ)
I/Fカード…… ¥14,800
(FM-7/FM-New7)

セット標準価格 ¥162,800

超特価!!

※価格はTELにてお問合せ下さい



●SHARP X1C(X1CK)セット

データレコーダー・漢字ROM・I/Oスロット2ヶ内蔵!!
CZ-804C(本体)…… ¥139,800
New BASIC(X-1Fと同じ機能になります。)…… ¥7,800

セット標準価格 ¥147,800

特価 **¥77,600**



●NEC PC-6601SR特別セット



FM音源つき6重和音8オクターブサウンド。2オクターブの音階つき音声合成機能。
実用漢字ROM内蔵。
3.5インチ1ドライブ実装。
PC-6000/6600シリーズのソフトが利用可能。
モニターは写真のものと異なります。

PC-6601(本体・キーボード)…¥155,000
14インチ16色カラーディスプレイ…¥64,800

セット標準価格 ¥219,800

特価 **¥77,500**

●SANYO ポータブルワープロ SWP-M5

ながーい言葉も一気に漢字変換!!ポータブル型初の複文節かな漢字変換機能・160種の定型句、JIS配列キーボードの実用機。

標準価格 ¥158,000

特価 **¥49,800**

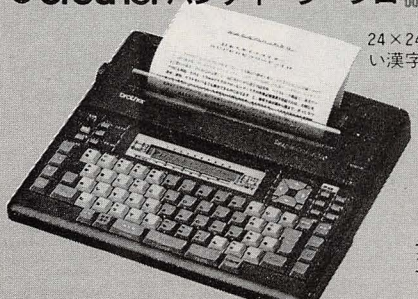


24×24ドット



●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。

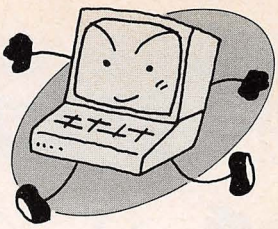
FM-77AV-2(本体価格・キーボード付)…… ¥158,000
FM-TV151(専用CRT)‥ ¥89,800
3.5インチ2Dディスケット10枚‥ ¥17,500

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

進歩人セール



●SHARP X1turbo II

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

●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。



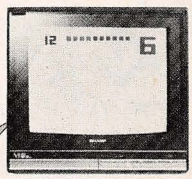
標準価格	¥278,000
セール特価	**¥158,000**

★クレジット例　頭金¥0　初回¥7,760 2回目以降¥7,700×23回

●SHARP ディスプレイテレビ 15C-D32

ビデオ入力・出力端子付でAV対応も可能。VHF/UHFプリセット式・くし形フィルター採用の15インチプロフェッショナルタイプ。

2000文字対応

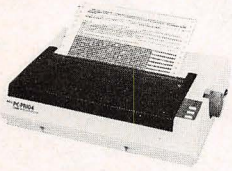


標準価格	¥98,000
特価	**¥49,800**(干共)

ケーブルサービス

●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

今月のお買得品コーナー

シャープ ポケコン PC-1500

4台限定!!

標準価格	¥59,800
特別価格	**¥19,800**(干共)

※台数限定品につき、葉書に住所・氏名・電話番号・ご覧の雑誌名・希望商品名をご記入の上、お申込み下さい。(5月10日必着)
尚、応募者多数の場合は抽選とさせて頂きます。

広告掲載以外の商品や値段のお問合せ、お申込みはお気軽に下記の電話番号へ。



マルゼンムセン通販部

☎03-251-6393

お電話お待ちしております。

お支払いは

●現金一括払い　送金 → 発送

送金方法

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。

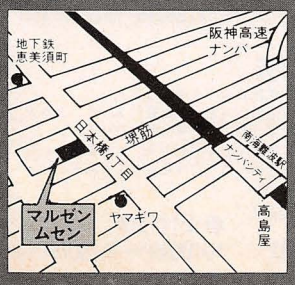
●マルゼンクレジット
分割・ボーナス一括払い

お電話でお申込み
↓
申込用紙記入
↓
発　送

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



名古屋支店〈第1アメ横店〉
☎052-263-1626
名古屋支店〈第2アメ横店〉
☎052-263-6162



〈立川ターミナルビル店〉
☎0425-27-6211





新会社設立記念

ジャスコグループ

CVA秋葉原店

日本ダイレクト株式会社

記念大セール

大容量、ハイパーフォーマンスの精鋭

1Mバイトタイプ5インチフロッピーディスクを本体に2ドライブ内蔵。

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

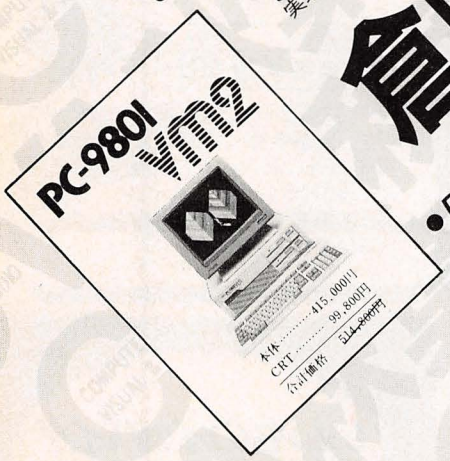
CPUは8086とのソフト互換性を持つ高性能16ビットプロセッサ、μPD70116−10(8/10MHz)を標準実装。また、ユーザーズメモリも大容量348Kバイトを標準搭載。

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。

倉庫在庫一掃 特価奉仕中!

にて、それぞれ大奉仕中でございます。
数に限りがありますので品切れの場合は
ご容赦願います。



- PC-6001mkIISR 定価¥89,900 が ¥29,800
- PC-8001mkII 定価¥128,000 が ¥34,800
- PC-8001mkIISR 定価¥108,000 が ¥39,800
- PC-9801F1 定価¥318,000 が なんと ¥140,000
- 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 が ¥198,000

上記の他、プリンター、ディスプレイ、FDDも用意しております。

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。

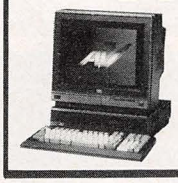
新製品 お買得品コーナー

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



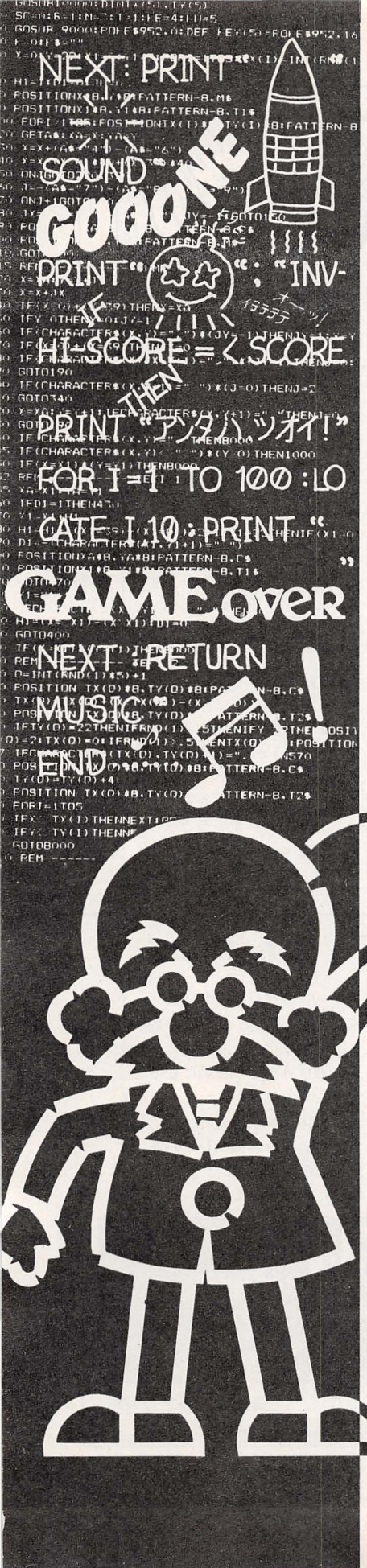
●営業時間／10:00AM〜7:00PM
〒101 東京都千代田区外神田4-4-2
●OAサプライセンター設置 TEL03(258)3705
「SPOT」

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№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

トシズ TOSHI'S フォックス FOX



エントリーコードBM① 磯　利光

すと〜り〜

FOXは，大好物のMOUSEをつかまえに森へ行きました。しかし，その森にいるMOUSEは，時々BEARに変身してしまいます。FOXはBEARが大きらい……。さあ，FOXは，うまくMOUSEをつかまえることができるでしょうか……。

あそびかた

FOXを，[A][Z][<][>]で動かして，うまくMOUSEをつかまえてください。MOUSE⇄BEARのように交互に変身します。MOUSEのときはつかまえることができますが，BEARのときは，つかまえるとミスになります。時間内（画面右の■が上の┫まで行く前）に，MOUSEを規定数だけつかまえてください。つかまえたMOUSEの数は，画面右の♥でわかります（写真3）。

♥が┫のところまでつかまえると，規定数つかまえたことになり，その面がクリアとなります（写真4）。時間がなくなってもミスとなり，3回ミスでゲーム・オーバーです。

びほ〜げ〜む

タイトル画面のとき，スペース・キーを押すと，MODEをあらわす数字が変わります。MODEは，1と2があって，1は森に木があり，2は木がありません（木がなかったら森ではない……）。はじめは，MODE2で遊んで，少し慣れてから，MODE1で遊んでみてください。そのほうが，ゲームのコツがわかります。

ぷろぐらむ

ベーシックマスターJr.のリストは，見ずらいことで定評があります。そのうえ，プログラムに，マルチステートメントを多用すると，よりいっそう見ずらくなってしまいます。それを避けるため，マルチステートメントは，できるだけ少なくし，REM文をたくさん入れました。そのため，少し長めになってしまいました。

キャラクターや音楽，タイトルなどは，DATAにしてあります。このほうが能率的です。参考にしてください（特にタイトルDATA）。

おわりい

このゲームに登場するキャラクターは，けっこうカワイイと思いませんか？私は，とても気にいっています。キャラクターを定義できなくても，こんなに，すばらしいキャラクターが作れます。みなさんも，ガンバリましょう。

★　　★

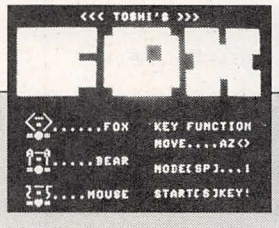
CHECKER FLAG

Dr.D：イマイチだな。
編：どうしてですか。
Dr.D：せっかく配列変数や論理式を使いこなしているのだから，もう少し短く，シンプルに作ってほしかったな。ゲーム内容の割にリストが長いというのはよくない。
影：でもBM-Jr.でよくキャラを作っていますね。
Dr.D：BM-Jr.はキャラ定義がむずかしいから，ノーマル・キャラの＄0〜＄Fをうまく使わんといかんな。表示方法は？　CHR＄(＄01，＄××）なんだ。
編：なるほど。でもDr.，ノーマル・キャラクターを使いわけるというのは，どうすればいいんですか？
Dr.D：それはつぎの機会に説明しよう。

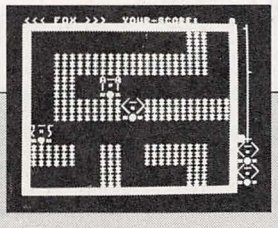
■お知らせ■

ベーシック・マスターJr.ユーザーのみなさん，最近，また応募数が減ってきていますよ！　みなさんの奮起により，再び月2本の掲載になるようにガンバッテください。

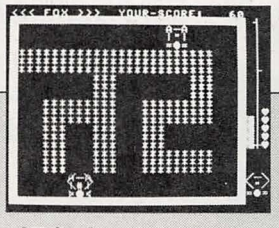
パソコン雑誌は数々あれど，Jr.のプログラムを毎月掲載しているのは，ベーマガだけであることを忘れないよう。期待していますよー!!



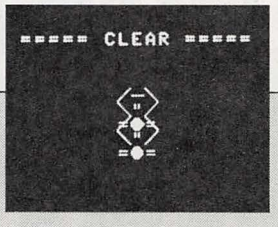
《写真1》キャラクター紹介をかねたタイトル



《写真2》それ！　MOUSEを追いかけろ！



《写真3》BEARのときにつかまえると…



《写真4》面クリアの画面

《OVER FLOW》いやー，春ですねぇ。桜も満開，世の中みんな楽しそうですね。キミもOFを読みながら花見——なんて風流(？)なことでもやってみない!?みなさんの春のオモシロ話題を待ってますよ!!

```
 10 REM ####################
 20 REM #                  #
 30 REM #     TOSHI'S      #
 40 REM #                  #
 50 REM #   ((( FOX )))    #
 60 REM #                  #
 70 REM ####################
 80 GOTO 140
 90 REM ===== CHR PRINT SUB =====
100 LET CURSOR=X7*3-5,Y7*3-4:PRINT C$(C7);
110 MUSIC M1$(C7)
120 RETURN
130 REM ===== START =====
140 GOSUB 1770
150 GOSUB 1600
160 REM ===== MEIN START =====
170 FOR I0=2 TO 10
180 FOR I1=2 TO 8
190 LET G(I0,I1)=1
200 NEXT I1
210 NEXT I0
220 IF M=2 THEN GOTO 410
230 REM ===== MAKE MAZE =====
240 FOR I0=3 TO 9 STEP 2
250 FOR I1=3 TO 7 STEP 2
260 IF G(I0,I1)()1 THEN GOTO 330
270 LET Z0=I0+I1*10:LET G(I0,I1)=Z0
280 LET X9=I0:LET Y9=I1
290 LET Z1=INT(RND(1)*4)+1:LET X9=X9+X0(Z1)*2:LET Y9=Y9+Y0(Z1)*2
300 LET G(X9-X0(Z1),Y9-Y0(Z1))=Z0
310 IF G(X9,Y9)=Z0 THEN GOTO 280
320 IF G(X9,Y9)=1 THEN LET G(X9,Y9)=Z0:GOTO 290
330 NEXT I1
340 NEXT I0
350 FOR I0=2 TO 10
360 FOR I1=2 TO 8
370 IF G(I0,I1)()1 THEN LET G(I0,I1)=2
380 NEXT I1
390 NEXT I0
400 REM ===== ROUND PRINT =====
410 CLEAR
420 PRINT "((( FOX )))  YOUR-SCORE:";RIGHT$("    "+STR$(S),5)
430 PRINT P0$
440 FOR I0=1 TO 21
450 PRINT P1$
460 NEXT I0
470 PRINT P0$;
480 FOR I0=2 TO 8
490 FOR I1=2 TO 10
500 LET CURSOR=I1*3-5,I0*3-4:PRINT C$(G(I1,I0));
510 NEXT I1
520 NEXT I0
530 LET CURSOR=30,1:PRINT CHR$($88);
540 FOR I0=2 TO 15
550 LET CURSOR=30,I0:PRINT CHR$($86);
560 NEXT I0
570 LET CURSOR=30,16:PRINT CHR$($80);
580 LET CURSOR=30,8-S1:PRINT CHR$($8A);
590 IF S2)1 THEN LET CURSOR=29,20:PRINT C$(3);
600 IF S2=3 THEN LET CURSOR=29,17:PRINT C$(3);
610 LET X5=6:LET Y5=5:LET G(6,5)=3
620 LET X7=6:LET Y7=5:LET C7=3:GOSUB 100
630 FOR I0=1 TO 4
640 LET X(I0)=X8(I0):LET Y(I0)=Y8(I0):LET I(I0)=G(X(I0),Y(I0))
650 LET J(I0)=5:LET G(X(I0),Y(I0))=5
660 LET X7=X(I0):LET Y7=Y(I0):GOSUB 1530
670 NEXT I0
680 LET S3=0:LET S4=1:LET S5=0:LET V=1
690 REM ===== FOX MOVE =====
700 LET S3=S3+1
710 LET CURSOR=29,16-INT(S3/30):PRINT P9$;
720 IF S3=450 THEN GOTO 1340
730 LET K=ASC(INKEY$):LET K0=(K=$41)+(K=$2E)*2+(K=$5A)*3+(K=$2C)*4
740 IF K0=0 THEN GOTO 1030
750 LET X7=X5:LET Y7=Y5:LET G(X5,Y5)=S4
760 LET X5=X5+X0(K0):LET Y5=Y5+Y0(K0)
770 ON G(X5,Y5) GOTO 780,780,10,10,850,1340,820
780 LET C7=S4:GOSUB 100
790 LET X7=X5:LET Y7=Y5
800 LET S4=G(X5,Y5):LET G(X5,Y5)=3:LET C7=3:GOSUB 100
810 GOTO 1030
820 LET X5=X7:LET Y5=Y7:LET G(X5,Y5)=3
830 GOTO 1030
840 REM ===== CATCH MOUSE =====
850 LET C7=1:GOSUB 100
860 LET X7=X5:LET Y7=Y5:LET C7=7:GOSUB 100
870 LET S=S+S1*10:LET S5=S5+1
880 LET CURSOR=24,0:PRINT RIGHT$("    "+STR$(S),5);
890 LET CURSOR=31,17-S5:PRINT CHR$($98);
900 IF S5=S1+9 THEN GOTO 1160
910 LET O=0
920 FOR I0=1 TO 4
930 IF (X5=X(I0))*(Y5=Y(I0)) THEN LET O=I0
940 NEXT I0
950 LET G(X5,Y5)=I(O):LET J(O)=4
960 LET X(O)=INT(RND(1)*9)+2:LET Y(O)=INT(RND(1)*7)+2
970 IF G(X(O),Y(O))-2)0 THEN GOTO 960
980 LET I0=O:LET I(O)=G(X(O),Y(O)):LET G(X(O),Y(O))=5:LET J(O)=5
990 LET X7=X(O):LET Y7=Y(O):GOSUB 1530
1000 LET X7=X5:LET Y7=Y5
1010 GOTO 800
1020 REM ===== BEAR&MOUSE MOVE =====
1030 LET V=V+1-(V=4)*4:LET W=INT(RND(1)*4)+1:LET J(V)=J(V)+1-(J(V)=6)*2
1040 LET X7=X(V):LET Y7=Y(V):LET G(X(V),Y(V))=I(V)
1050 LET X(V)=X(V)+X0(W):LET Y(V)=Y(V)+Y0(W)
1060 ON G(X(V),Y(V)) GOTO 1070,1070,1110,10,1130,1130,1130
1070 LET C7=I(V):GOSUB 100
1080 LET I(V)=G(X(V),Y(V)):LET G(X(V),Y(V))=J(V)
1090 LET X7=X(V):LET Y7=Y(V):LET C7=2+(I(V)=1)*(J(V)-2):GOSUB 100
1100 GOTO 700
1110 IF J(V)=5 THEN GOTO 1130
1120 GOTO 1340
1130 LET X(V)=X7:LET Y(V)=Y7:LET G(X(V),Y(V))=J(V)
1140 GOTO 1090
1150 REM ===== ROUND CLEAR =====
1160 CLEAR
1170 LET CURSOR=7,5:PRINT "===== CLEAR =====";
1180 FOR I0=1 TO 8
1190 LET CURSOR=I0*2+5,11:PRINT C$(3);
1200 MUSIC "Q3P4"+M0$(I0)
1210 LET CURSOR=I0*2+5,11:PRINT C$(1);
1220 NEXT I0
1230 FOR I0=1 TO 7
1240 LET CURSOR=14,9:PRINT C$(3);
```

★私は天災だ////////はは〜。(長野市・いいですへつに14才)……【影：ぬぬっ、こしゃくなノこれでは、どうだ////////(10個だぞ)。ところで、ナムコ・ビデオゲーム・ミュージック・プログラムP.173を見よノ】

```
1250 MUSIC Q4P2U5
1260 LET CURSOR=14,9:PRINT C$(1);
1270 LET CURSOR=14,11:PRINT C$(3);
1280 MUSIC Q1P4V
1290 LET CURSOR=14,11:PRINT C$(1);
1300 NEXT I0
1310 LET S1=S1+1-(S1=6)*6
1320 GOTO 170
1330 REM ===== FOX DEAD =====
1340 LET C7=1:GOSUB 100
1350 FOR I0=1 TO 5
1360 LET X7=X5:LET Y7=Y5:LET C7=6:GOSUB 100
1370 LET C7=4:GOSUB 100
1380 NEXT I0
1390 LET S2=S2-1
1400 IF S2>0 THEN GOTO 170
1410 REM ===== GAME OVER =====
1420 CLEAR
1430 LET CURSOR=8,7:PRINT "== GAME  OVER ==";
1440 LET CURSOR=8,10:PRINT "HIGH-SCORE:";RIGHT$("     "+STR$(S0),5);
1450 LET CURSOR=8,12:PRINT "YOUR-SCORE:";RIGHT$("     "+STR$(S),5);
1460 IF S<=S0 THEN GOTO 1480
1470 LET CURSOR=6,16:PRINT "YOU ARE BEST PLAYER.";
1480 LET CURSOR=11,19:PRINT "PUSH[S]KEY";
1490 LET K=ASC(INKEY$)
1500 IF K=$53 THEN GOTO 150
1510 GOTO 1490
1520 REM ===== CHR PUT SUB =====
1530 FOR I9=1 TO 3
1540 LET C7=5:GOSUB 100
1550 LET C7=1:GOSUB 100
1560 NEXT I9
1570 LET C7=I(I0)+(I(I0)=1)*4:GOSUB 100
1580 RETURN
1590 REM ===== TITLE =====
1600 CLEAR :LET M=1
1610 PRINT "         ((( TOSHI'S )))":PRINT
1620 FOR I0=1 TO 8
1630 PRINT T$(I0);
1640 NEXT I0
1650 LET CURSOR=2,12:PRINT C$(3);P5$;".....FOX   KEY FUNCTION";
1660 LET CURSOR=2,16:PRINT C$(6);P5$;".....BEAR  ";CHR$(10);"MODE[SP]...1";
1670 LET CURSOR=2,20:PRINT C$(5);P5$;"....MOUSE  START[S]KEY!";
1680 LET CURSOR=17,15:PRINT "MOVE....AZ()";
1690 LET K=ASC(INKEY$):LET K0=1+(K=$53)+(K=$20)*2
1700 ON K0 GOTO 1690,1740,1710
1710 LET M=M+1-(M=2)*2
1720 LET CURSOR=28,18:PRINT RIGHT$(STR$(M),1);
1730 GOTO 1690
1740 LET S=0:LET S1=1:LET S2=3
1750 CLEAR :RETURN
1760 REM ===== THE FIRST INSTITUTION =====
1770 CLEAR :RANDOMIZE :MUSIC T1
1780 DIM G(11,9),X(4),Y(4),J(4),I(4),H(8),M0$(8)
1790 DIM X0(4),Y0(4),T$(8),C$(7),X8(4),Y8(4),M1$(7)
1800 LET P$=CHR$($60):LET P9$=CHR$($9D):LET H(8)=1:LET P5$=CHR$(11):LET S0=0
1810 FOR I0=1 TO 7
1820 FOR I1=1 TO 3
1830 FOR I2=1 TO 3
1840 READ R$:LET C$(I0)=C$(I0)+CHR$(VAL("$"+R$))
1850 NEXT I2
1860 IF I1<3 THEN LET C$(I0)=C$(I0)+CHR$(10,8,8,8)
1870 NEXT I1
1880 NEXT I0
1890 FOR I0=1 TO 4
1900 READ X0(I0),Y0(I0)
1910 NEXT I0
1920 FOR I0=7 TO 1 STEP -1
1930 LET H(I0)=H(I0+1)*2
1940 NEXT I0
1950 FOR I0=1 TO 8
1960 FOR I1=1 TO 4
1970 READ R$:LET R0=VAL("$"+R$)
1980 FOR I2=1 TO 8
1990 LET T0$=" ":IF R0>=H(I2) THEN LET T0$=P9$:LET R0=R0-H(I2)
2000 LET T$(I0)=T$(I0)+T0$
2010 NEXT I2
2020 NEXT I1
2030 NEXT I0
2040 LET P0$=P$:LET P1$=P$
2050 FOR I0=1 TO 27
2060 LET P0$=P0$+P$:LET P1$=P1$+" "
2070 NEXT I0
2080 LET P0$=P0$+P$:LET P1$=P1$+P$
2090 FOR I0=1 TO 11
2100 LET G(I0,1)=7:LET G(I0,9)=7
2110 NEXT I0
2120 FOR I0=1 TO 9
2130 LET G(1,I0)=7:LET G(11,I0)=7
2140 NEXT I0
2150 FOR I0=1 TO 4
2160 READ X8(I0),Y8(I0)
2170 NEXT I0
2180 FOR I0=1 TO 8
2190 READ M0$(I0)
2200 NEXT I0
2210 FOR I0=1 TO 7
2220 READ M1$(I0)
2230 NEXT I0
2240 RETURN
2250 REM ===== CHR DATA =====
2260 DATA 20,20,20,20,20,20,20,20
2270 DATA 2A,2A,2A,2A,2A,2A,2A,2A
2280 DATA FC,85,FD,FD,22,FC,3D,95,3D
2290 DATA FC,85,FD,FD,23,FC,3E,95,3D
2300 DATA 83,85,84,28,22,29,3D,98,3D
2310 DATA 41,85,41,86,22,86,3D,95,3D
2320 DATA 8F,89,8E,8A,87,88,8C,8B,8D
2330 REM ===== MOVE DATA =====
2340 DATA 0,-1,1,0,0,1,-1,0
2350 REM ===== TITLE DATA =====
2360 DATA 7F,CF,E7,BC,7F,DF,F7,BC,7F,DF,37,FC,7F,1F,33,F8
2370 DATA 7F,DF,F3,F8,7F,DF,F7,FC,7F,DF,F7,BC,7F,0F,E7,BC
2380 REM ===== POSITION DATA =====
2390 DATA 3,3,3,7,9,3,9,7
2400 REM ===== MUSIC DATA =====
2410 DATA T,V,5,7,V,7,5,U
2420 DATA P0R,P0R,O3P1V,O0P2D7DV,O4P15,O4P15,O2P1U5D5
```

★OFのハガキの選びかたは、つぎのうちどれですか？①バラまく②内容を見て決める③桁の中から選びだす。（富山県高岡市・田口裕二14才）……【編：もちろん、答いの大きさで決めます。影：ウ～ン～ノ編：ん!?】

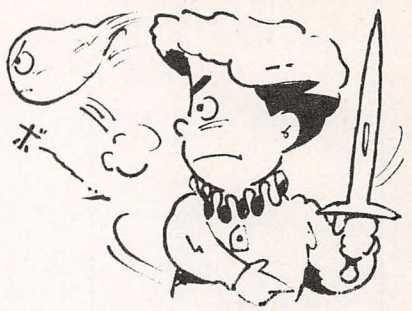
ベーシックマスターLIII/マーク5/S1用

協賛：日立

GOBLIN BUSTER

（ゴブリン　バスター）

エントリーコードBM② 赤い彗星



内　容

徳島県征服をくわだてるオザーキは強力な友人である「ピクスリン」と「コメッター」を呼び，徳島県征服計画を，いっそう確実なものとした。ことを重く見た徳島県知事は，剣術をマスターした君に計画阻止を依頼する。君は勇敢にも〝マジシャン・チーム〟を迎え撃つ！

遊びかた

自分のバイタリティがなくなる前に相手を倒す，いわばドラゴンバスターのようなゲームです。ただし相手は，「金しばりビーム」や「体当たり攻撃」などを使い，3種類います。ピクスリン→コメッター→オザーキの順に強くなります。

いっぽう，君は剣とファイヤ・ボールを装備しています。ボーナスは剣で相手を倒すと1,000点，ファイヤ・ボールでは100点です。自分のバイタリティが0になったらゲーム・オーバーとなります。

操作方法

シロービス（　）は4で左，6で右へ移動。スペース・キーで剣を振り，シフトキーでファイヤ・ボールを発射します。

《第1表》主な変数表

主な変数	内　容
MX，MY	プレイヤーのX，Y座標
RX，RY	敵のX，Y座標
MV	プレイヤーのバイタリティ
RV	敵のバイタリティ
RO	ラウンド数
G	ゲームをやった回数
RN	ルーム・ガーター・ナンバー 1…ピクスリン 2…コメッター 3…オザーキ
SC，HS	スコア，ハイスコア

ただし，ファイヤ・ボールを使うとバイタリティが16も減ってしまいます。考えて使いましょう。

剣の使いかたは相手の一歩手前で剣を振ります。相手にひっつくと体当たり攻撃をくらいますヨ(第1図)。

プログラムのしくみ

オール・ベーシックです。第1表，第2表を参照してください。

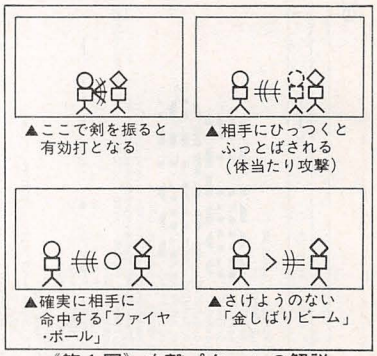
入力方法

NEWON 7モードでそのまま打ち込めばOKです。

†　†　†

《第2表》プログラムのしくみ

行　数	内　容
0～ 270	タイトル画面
270～ 380	背景の表示(実行画面)
390～ 455	変数定義
460～ 570	キャラクター表示
620～1135	キャラクターの移動処理，相手との攻防
1140～1320	プレイヤーが勝ったときの処理
1330～1440	GAME OVERの処理

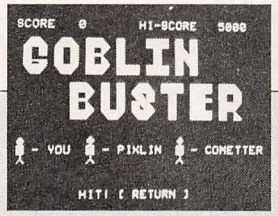


《第1図》攻撃パターンの解説

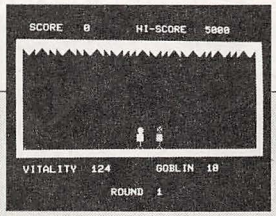
改造のアドバイス

1090行を剣を振るようにすれば相手も剣を振るようになります。

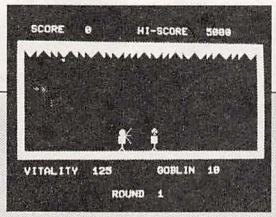
†　†　†



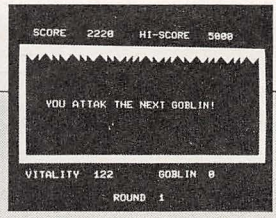
《写真1》GOBLIN BUSTERのタイトル



《写真2》PIXLINがせまってきた！



《写真3》トゥリャー！　剣術でやっつけろ



《写真4》つぎなる敵はいずれにある！

★A：つぐ美さんとかけて，FM77AVととく。B：その心は？A：どちらも多食多彩です。(大阪市・安並美杉 15才)……【影：ワッハッハッ，これは座ぶとん3枚！つぐ美：(ばかぁっ！)編：調子にのるから…。】

★ある日バイクでとばしていた。前方に子犬がいたので、徐行しようとしたら子犬は気が付いたようで、さっと歩道側へよけた。私は思った。「よっ都会者ノ」(福岡県山田市・電撃アタック)……【影：それがどうした！】

GOBLIN BUSTERのプログラム・リスト

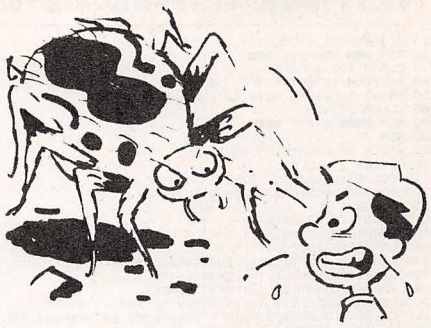
```
10 '
20 '  ┌──────────────────────────────────┐
30 '  │        GOBLIN  BUSTER !!       By RED♥COMET        │
40 CLS
50 WIDTH 40:SCREEN ,,1:COLOR 7
60 ' --- TITLE GAMEN ---
70 LOCATE 4,3:PRINT "▄▄▄
```

ベーシックマスターLIIIマーク5/S1用

協賛：日立

移植版

クモベーダー



エントリーコードBM③ 辻川 淳

内 容

チョウを操作して，攻めてくるクモに，レモンをぶっつけてたおすゲームです。だんだんとスピードが速くなります。

スピードはＳＣＯＲＥの横に表示されています。０までいったら，99にもどってまた，だんだん速くなります。クモは１匹につき，100点です。

使いかた，遊びかた

チョウはカーソルの←→で動き，レモンはスペース・キーで発射します。

プログラムのしくみ

ＢＡＳＩＣ＋マシン語で作られており，キャラクターはすべてＩＧです。ＢＡＳＩＣは初期設定，デモなどで，マシン語はゲーム本体，ＩＧ定義などです。メモリマップは第１図のとおりです。

マシン語部は，もう，めちゃくちゃになっていますので自分自身どうなっているのか知りません。

どうしてかというと，最初ＰＣ－8001とまったく同じようなしくみで作りました。すると，そこでＣＰＵのちがいがでました。そして，つぎに，ハードウエアのちがいで，とくに，アトビリュート方式とカラーＲＡＭ方式の差がはっきりでてしまいました。しかし，そのまま作りました。できたものはひさんなもので，スピードがおそろしくのろいものでした。

そこで，ゲーム部をすべてマシン語にしたけれど画面がへんなので，まず，アトビリュート方式から自分の機械にあったＰＵＴルーチンを作り，それを，サブ・ルーチンの中にくみこみました。

よって，一つのサブ・ルーチンの中にサブ・ルーチンがあるという，めためたなものになりました。

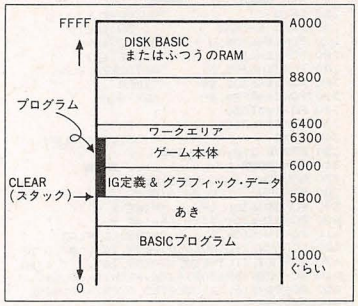
そしてメイン・ルーチンをつけ加えるともうなにがなんだかわかりません。つぎにスコアなどを足をひっぱってきて，あいているところを使って，作りました。

サブ・ルーチン以外のところ（プログラムのつなぎ）はハンド・アセンブルです。やっとのことで動きました。

そのつぎは画面をハデにと思い，クモをグラフィックで描いて，砲台はチョウに，ミサイルはレモンにしました。

CHECKER FLAG

Dr.D：速くておもしろい！しかし速すぎるゆえにキー入力に支障があり，スペース・キーが読めない場合が多い。せっかくマシン語で作ったのだからキースキャン・ルーチンをもっと強力にするべきだな。それから単調すぎるのでレベル調節用変数も用意すべきだな。



《第１図》移植版クモベーダーのメモリマップ

もう私には理解できません。ただし，ＩＧ設定ルーチンぐらいは各自で使えると思います。

入力方法

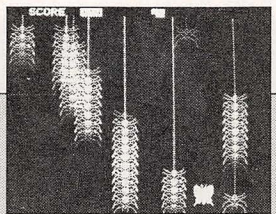
ＢＡＳＩＣはそのまま，マシン語はＣＬＥＡＲ 100，＆Ｈ５ＡＦＦを実行して，てきとうなモニタで入力してください。ディスク・ベーシックＭＡ－5320（両面倍密）上でも動きます。マシン語は，入力をミスすると暴走するので注意してください。

改造のアドバイス

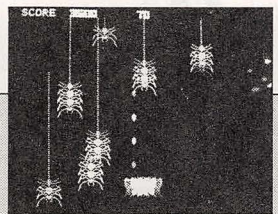
ＢＡＳＩＣのＲＥＭを見て，行なってください。マシン語は，ムリではないかと思います。



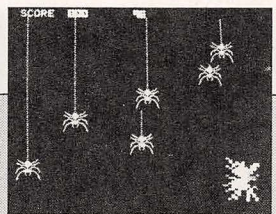
《写真１》移植版クモベーダーのタイトル



《写真２》チョウを左右に操作してクモの攻撃をかわせ！



《写真３》それ！レモンをくらえ！メルヘンだなあ？！



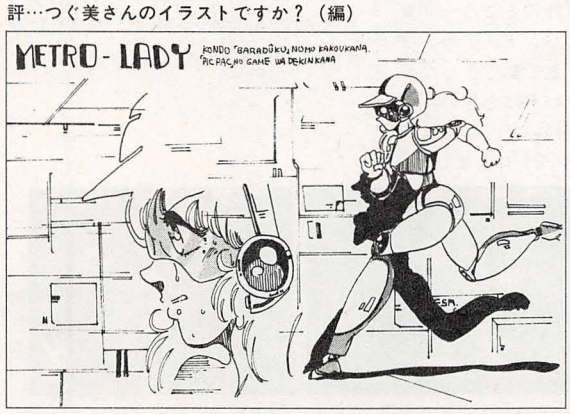
《写真４》フンギャ！やられてしもた

★最近，五百円札の存在が忘れられている。まるで影さんだ。（千葉市・影さん30才）……【影：こらっ！人の名前を無断で使うなよ。編：まあ，そうおこらずに！そのうち，きっと値打ちがでますよ。きっと……（ムリか）。】

《リスト1》移植版クモベーダーのBASIC部プログラム・リスト

```
10 SCREEN 0,1,1:COLOR 4,0
20 REM ■■■ MACHINE ■■■
30 CLEAR 100,&H5AFF
40 IF PEEK(&H5B01)=&HFC THEN 80
50 PRINT "Loading Machine Language !"
60 LOADM "KUMO"
70 REM ■■■■ START ■■■
80 REM
90 WIDTH 40:CONSOLE 0,25,0
100 COLOR 7,0:CLS
110 COLOR3:LOCATE15, 3:PRINT "ｳｴ ﾍﾟｰﾀﾞｰ"
120 COLOR7:LOCATE12,10:PRINT"Key Function
130 COLOR2
140 LOCATE10,13:PRINT"┌─┐ ┌─┐ ┌──┐"
150 LOCATE10,14:PRINT"│ │H│ │ │  │"
160 LOCATE10,15:PRINT"└─┘ └─┘ └──┘"
170 LINE(11,14)-(11,14),CHR$(&H1D),5
180 LINE(16,14)-(16,14),CHR$(&H1C),5
190 COLOR5:LOCATE22,14:PRINT"SPACE"
200 COLOR4:LOCATE10,16:PRINT"ﾋｮｳｼﾞ  ｴｷﾟ    ﾀﾏ
210 COLOR4:LOCATE3,5:PRINT"TRANSFERED BY ATSUSHI TSUJIKAWA
220 COLOR6:LOCATE11,20:PRINT"HIT RETURN KEY !"
230 IF INKEY$()CHR$(13)THEN 230
240 REM ■■■■ INIT. ■■■■
250 S=10              'BUTTERFLY
260 EXEC &H5EAB       'IG ON [SET]
270 POKE&H630B,0      'SCORE (H)
280 POKE&H630C,0      'SCORE (L)
290 POKE&H6305,0      'ATTACKED FLAG
300 POKE&H630D,99     'TIMER
310 POKE&HFFE0,4      'KEY SCAN
320 FORI=0TO50        'ﾝ
330 POKE&H6310+I,255 'ﾄｰ ERASE
340 NEXT              'ﾉ SPIDERS FLAG
350 GOSUB 370:GOTO 480
360 REM ■■■■ ｶﾞﾒﾝﾃﾝ ｶｳ etc. ■■■■
370 SCREEN ,1:COLOR 0:CLS
380 SCREEN ,2:COLOR 0:CLS
390 POKE&H6300,17     'MINE X
400 POKE&H6301,21     'MINE Y
410 POKE&H6304,0      'MISSILE FLAG
420 SCREEN,2:LINE(0,0)-(39,24),"■",0,BF
430 SCREEN,1:LINE(0,0)-(39,24)," ",4,BF
440 SC=PEEK(&H630B)*256+PEEK(&H630C)
450 POKE&H116,32:LOCATE3,0:PRINT"SCORE  ";CHR$(8);SC;CHR$(8);"00";
460 RETURN
470 REM ■■■■ ﾒｲﾝ ﾙｰﾁﾝ ■■■■
480 EXEC &H6297
490 REM ■■■■ GAME OVER ? ■■■
500 POKE &H6305,0       'ERASE FLAG
510 EXEC &H6211         'BOOOM
520 X=PEEK(&H6300)*16+25:Y=PEEK(&H6301)*8+10
530 FORI=0TO 30
540 LINE(X,Y)-(X+RND*100-50,Y+RND*50-25),PSET,INT(RND*6)+1
550 NEXT
560 FOR I=0 TO 3000:NEXT
570 FOR I=0 TO 8
580 POKE &H6310+I*2,255
590 NEXT
600 S=S-1:IFS=(0THEN660
610 CLS:COLOR 5
620 A$="ies are "
630 IF S=1 THENA$="y is "
640 LOCATE 5,13:PRINT"Your left butterfl"+A$;S;".";
650 FOR I=0 TO 1000:NEXT:GOTO 350
660 CLS:SC=PEEK(&H630B)*256+PEEK(&H630C)
670 LINE(0,0)-(39,24),"■",6,B
680 COLOR 3:LOCATE 10,10:A$="G A M E  O V E R"
690 FORI=1 TO LEN(A$):B$=MID$(A$,I,1):PRINT B$;
700 IF A$()" "THEN EXEC &H620B:FOR K=0 TO 30:NEXT:GOTO 720
710 FOR K=0 TO 50:NEXT
720 NEXT
730 POKE &HFFE0,&H64
740 COLOR 7:LOCATE 15,15:PRINT USING "SCORE #####00";SC
750 IF SC>HI THEN HI=SC
760 COLOR 5:LOCATE 12,17:PRINT USING "HI-SCORE #####00";HI
770 COLOR 12:LOCATE 12,22:PRINT"HIT RETURN KEY !!":COLOR 4
780 IF INKEY$()CHR$(13) THEN 780
790 GOTO 240
800 'SAVE"KUMO":SAVEM"KUMO",&H5B00,&H62FF,&H6000
```

評…つぐ美さんのイラストですか？（編）



by　寺町電人

《リスト2》移植版クモベーダーのマシン語部プログラム・リスト

```
5B00  00 FC B4 B4 C4 C4 C4 FC - FE FE C6 E6 E6 E6 FE FE (BC)
5B10  FE FE C6 E6 E6 E6 FE FE - 00 10 10 10 10 1B 1B 1B (FB)
5B20  1B 1B 1B 1B 1C 1C 1C 1C - 1B 1B 1B 1B 1C 1C 1C 1C (A0)
5B30  00 FC 04 04 FC C0 C0 FC - FE FE 06 FE FE E0 FE FE (56)
5B40  FE FE 06 FE FE E0 FE FE - 00 FC 04 04 7C 0C 0C FC (6E)
5B50  FE FE 06 7C 7E 0E FE FE - FE FE 06 7E 7E 0E FE FE (10)
5B60  00 B0 90 90 FC 1B 1B 1B - C0 DB DB DB FE 1C 1C 1C (DB)
5B70  C0 DB DB DB FE FE 1C 1C - 00 FC B0 B0 FC 0C 0C FC (BB)
5B80  FE FE C0 FE FE 0E FE FE - FE FE C0 FE FE 0E FE FE (84)
5B90  00 FC B0 B0 FC C4 C4 FC - FE FE B0 FE FE E6 FE FE (D6)
5BA0  FE FE B0 FE FE E6 FE FE - 00 FC 04 0B 10 10 1B 1B (B2)
5BB0  FE FE 06 0C 1B 1C 1C 1C - FE FE 06 0C 1B 1C 1C 1C (F4)
5BC0  00 FC B4 B4 FC C4 C4 FC - FE FE C6 FE FE E6 FE FE (24)
5BD0  FE FE C6 FE FE E6 FE FE - 00 FC B4 B4 FC 04 04 04 (AC)
5BE0  FE FE C6 FE FE 06 06 06 - FE FE C6 FE FE 06 06 06 (A0)
5BF0  7C 7E C4 C0 C0 C6 FE 7B - 00 7B B4 B0 B0 B0 B4 7B (F2)
5C00  00 00 00 00 00 00 00 00 - FE FE C0 FC FC C0 FE FE (70)
5C10  00 FC B0 B0 FB B0 B0 FC - 00 00 00 00 00 00 00 00 (F0)
5C20  7B 7C C6 C6 C6 C6 FE 7B - 00 7B B4 B4 B4 B4 B4 7B (06)
5C30  00 00 00 00 00 00 00 00 - FB FC C6 FE FB DB CC C6 (1A)
5C40  00 FB B4 B4 F8 90 BB B4 - 00 00 00 00 00 00 00 00 (94)
5C50  7C 7E C4 FB 7E B6 FE 7B - 00 7B B4 B0 7B 04 B4 7B (24)
5C60  00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 44 AE FE F6 BE 7C 10 (30)
5C70  7C 38 50 22 08 48 00 00 - 00 00 40 00 0B 40 20 00 (1E)
5C80  10 28 5C 5C 5C 7C 38 10 - 10 38 7C 7C 7C 7C 38 10 (90)
5C90  00 10 20 20 20 00 00 00 - 00 70 FE FF FF FF FF FF (D9)
5CA0  00 70 FE FD FE E7 F9 FE - 00 00 30 4C 40 00 40 00 (43)
5CB0  FF 7E 79 27 1E 1E 2D 33 - F7 7F 7F 3F 1D 01 12 0C (29)
5CC0  20 01 06 1B 02 1E 2D 22 - 1F 2E 40 B0 00 00 00 00 (BB)
5CD0  00 00 00 00 00 00 00 00 - 11 2E 40 B0 00 00 00 00 (FF)
5CE0  0B 04 03 20 1B 07 00 00 - 00 04 03 00 1B 07 00 00 (74)
5CF0  00 04 01 00 0B 02 00 00 - 00 07 0B 10 10 21 22 04 (B5)
5D00  00 07 0B 10 10 21 02 04 - 00 02 0B 00 10 01 00 04 (75)
5D10  08 0B 10 10 20 20 00 00 - 0B 0B 10 10 20 00 00 00 (D0)
5D20  00 0B 00 10 00 00 00 00 - 00 00 00 01 AB C7 C7 C7 (19)
5D30  00 00 00 01 92 7D BB BA - B2 44 44 28 2B 2B 2B 2B (57)
5D40  C7 C6 C7 C7 D6 C6 FF B3 - 7D FF BB 11 11 29 3B 2B (1B)
5D50  2B 29 6C C6 54 7C 7D BA - 39 10 10 00 00 00 00 00 (E3)
5D60  3B 2B 10 00 00 00 00 00 - 39 2B 10 00 00 00 00 00 (E1)
5D70  00 00 01 C3 3F 07 FF 03 - 00 00 00 C3 3B 07 FB 03 (09)
5D80  00 00 01 40 12 00 AD 00 - F1 0C 02 0E 72 B5 04 04 (0C)
5D90  F0 0C 02 0D 72 B4 04 04 - A0 0B 03 06 51 00 00 00 (0B)
5DA0  02 00 00 00 00 00 00 00 - 02 00 00 00 00 00 00 00 (04)
5DB0  00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 1C FE FE FE FE FE FE (10)
5DC0  00 1C FE 7E FE CE 3E FE - 00 00 1B 64 04 04 00 04 (28)
5DD0  FE FC 3C CB F0 F0 6B 98 - BE FC FC F8 70 00 90 60 (EC)
5DE0  00 0B C0 30 B0 F0 6B BB - F0 E8 04 02 00 00 00 00 (36)
5DF0  00 00 00 00 00 00 00 00 - 10 E8 04 02 00 00 00 00 (FE)
5E00  B0 00 B0 00 B0 00 B0 00 - B0 00 B0 00 B0 00 B0 00 (00)
5E10  B0 00 B0 00 B0 00 B0 00 - B0 00 C0 E1 FE F0 FF E0 (EE)
5E20  B0 00 00 E1 0E F0 0F E0 - B0 00 40 01 A4 00 5A 00 (0D)
5E30  C7 1B A0 3B 27 D0 10 10 - B7 9B 20 DB 27 90 10 10 (BC)
5E40  B2 0B 60 30 C5 B0 00 00 - 20 00 00 00 00 00 00 00 (7F)
5E50  20 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00 (20)
5E60  0B 10 20 C2 0C 70 B0 00 - 00 10 20 C0 0C 70 B0 00 (E2)
5E70  00 10 00 40 0B 20 B0 00 - B0 70 0B 04 04 C2 22 10 (EC)
5E80  B0 70 0B 04 04 C2 20 10 - B0 20 0B 00 04 40 00 10 (EE)
5E90  00 0B 04 04 02 00 00 00 - 0B 0B 04 04 02 00 00 00 (36)
5EA0  00 0B 00 04 00 00 00 00 - B6 01 B7 FF E9 BD 3E 4C (A9)
5EB0  BD 3B 4C 4C BD 37 CE 5F - 00 10 BE 5B 00 A6 C0 81 (31)
5EC0  FF 27 26 C6 02 BD 0A C6 - 04 BD 06 C6 01 BD 02 20 (7E)
5ED0  EC F7 FF EA 34 02 BE A0 - 00 C6 0B 3D 30 BB C6 0B (C4)
5EE0  A6 A0 A7 80 5A 26 F9 35 - B2 7F FF E9 39 B7 FF EA (DD)
5EF0  BE A0 00 6F 80 BC AB 00 - 26 F9 39 00 00 00 00 00 (89)
5F00  30 31 32 33 34 35 36 37 - 38 39 43 45 4F 52 53 89 (12)
5F10  BA CB C9 CA CC CD CE DB - D9 DA DC DD DE E8 E9 EA (29)
5F20  EB EC ED EE FC FD FE FF - 00 00 00 00 00 00 00 00 (AB)
5F30  00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00 (00)
5F40  00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00 (00)
5F50  00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00 (00)
5F60  00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00 (00)
5F70  00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00 (00)
5F80  00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00 (00)
5F90  00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00 (00)
5FA0  00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00 (00)
5FB0  00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00 (00)
5FC0  00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00 (00)
5FD0  00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00 (00)
5FE0  00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00 (00)
5FF0  00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00 (00)
6000  34 10 1F 01 B6 2B 3D 1E - 01 1E B9 3A CC 04 00 26 (4F)
6010  BB 1F 10 35 90 7F 63 0B - 7F 63 09 7F 63 0A C6 A0 (B6)
6020  B6 FF E0 B1 80 26 07 B6 - FF B7 63 0B 20 14 B1 B3 (A2)
6030  26 07 B6 FF B7 63 09 20 - 09 B1 B5 26 05 B6 FF B7 (6B)
6040  63 0A 5A 26 DB 7D 63 09 - 26 01 39 7D 63 0A 27 06 (28)
6050  7F 63 09 7F 63 0A 39 34 - 16 BD BA 35 96 BD F8 FC (ED)
6060  63 00 7D 63 09 27 0B B1 - 01 26 01 39 4A 20 0B 7F (4F)
6070  63 0A 27 09 B1 24 26 01 - 39 4C FD 63 00 BD 60 00 (6B)
6080  1F 01 12 31 CC 1B C6 03 - 34 04 C6 05 86 20 B7 FF (72)
6090  D8 A6 A0 A7 80 5A 26 F4 - 30 8B 23 35 04 5A 26 EB (35)
60A0  39 00 CB DB EB 00 00 C9 - D9 E9 00 00 CA DA EA 00 (DA)
60B0  00 00 39 7D 63 04 26 1B - BD 60 57 7D 63 0B 26 01 (E1)
60C0  39 BD 62 05 FC 63 00 12 - 4C 4C 5A FD 63 02 B6 FF (A7)
60D0  B7 63 04 FC 63 02 BD 60 - 00 1F 01 B6 A4 B7 FF DB (74)
60E0  6F B4 FC 63 02 5A C1 00 - 26 04 7F 63 04 39 FD 63 (1B)
60F0  02 BD 60 00 1F 01 B6 20 - B7 FF D8 B6 BA A7 B4 39 (E7)
6100  BE 63 10 BF 63 0E BE 63 - 0E EC B4 B1 FF 10 27 00 (B7)
6110  B9 BE 63 0E EC B4 BD 60 - 00 1F 02 C6 04 3A 04 C6 (2E)
6120  04 34 04 A6 A0 B1 BA 10 - 27 01 30 BD 61 F6 35 04 (42)
6130  5A 26 EE 31 AB 24 35 04 - 5A 26 E2 BE 63 0E EC B4 (A5)
6140  BD 60 00 1F 01 12 31 CC - 1C C6 04 34 04 C6 04 86 (BA)
6150  20 B7 FF DB A6 A0 A7 B0 - 5A 26 FA 30 8B 24 35 04 (A4)
6160  5A 26 EB 20 27 CB DB EB - FB CC DC EC FC CD DD ED (62)
6170  FD CE DE EE FE 34 02 B6 - 20 B7 FF DB 35 02 7E C6 (7A)
6180  82 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 A6 B4 B1 B7 (B4)
6190  27 2B BE 63 0E EC B4 5C - ED B4 8C 63 20 26 01 39 (2A)
61A0  30 02 BF 63 0E 16 FF 5E - BD 62 0B 7F 63 04 FC 63 (44)
61B0  02 BD 60 00 1F 01 B6 20 - A7 B4 BE 63 0E EC B4 4C (FB)
61C0  4C 12 34 06 BD 60 00 1F - 01 6F B6 25 06 5A 26 F1 (74)
61D0  BE 63 0E EC B4 BD 60 00 - 1F 01 B6 04 34 02 B6 04 (26)
61E0  6F B0 4A 26 FB 35 02 30 - B8 24 4A 26 EF BE 63 0E (FB)
61F0  B6 FF A7 B4 20 A4 B1 CA - 27 05 B1 EA 27 01 39 B6 (3D)
6200  FF B7 63 05 39 31 BD 00 - 1B 20 0A 31 BD 00 24 20 (5C)
6210  04 31 BD 00 2B EC A1 B1 - FF 26 01 39 B7 FF E5 F7 (EC)
6220  FF E4 20 F1 0B FF 0C 03 - 07 FE 50 01 00 0B 10 (7B)
6230  0D 09 FF 0B FF 0C 03 07 - F7 06 01 09 10 0D 09 FF (61)
6240  0C 50 0B 00 07 F7 06 15 - 0D 09 0B 16 FF 00 00 00 (B3)
6250  00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 35 06 BE 63 0B (67)
6260  30 01 BF 63 0B CC 0A 00 - FD 02 3B 1F 10 BD 61 75 (2D)
6270  4F BD DD 32 7E 61 AB 34 - 10 FC 02 1A BE 63 0E 35 (55)
6280  8B 1E 10 1E B9 3A 30 8B - 3D 30 8B 1F 10 FD 63 06 (E2)
6290  35 90 B6 63 B7 63 0D 5F - 34 04 BD 62 77 B1 23 25 (CB)
62A0  04 B0 23 20 F8 35 04 34 - 04 BE 63 10 30 B5 A7 B0 (0D)
62B0  B6 01 A7 B4 C6 02 34 04 - BD 60 5D BD 60 B3 BD 60 (1A)
62C0  B3 BD 60 B3 BD 61 00 BD - 27 F6 62 0D B6 50 4A 26 (01)
62D0  FD 5A 26 F8 35 04 5A 26 - DD 7D 63 05 26 0F 39 04 (5E)
62E0  5C 5C C1 10 26 B2 7A 63 - 0D 26 AC 20 A5 35 B4 00 (9B)
62F0  CC 14 00 FD 02 3B 4F F6 - 63 0D BD C6 B2 7E B1 16 (16)
```


★影さんをバカにしちゃ〜いけない。影さんあっての0Fコーナー，いやベーマガなんだ!!（千葉市・藍場崇之 15才）……【影：今ごろわかったのかね，明智君。ワッハッハッ。編集長：本人にもう少し自覚があれば……。】

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

レンジャー・ヘリ



エントリーコードC1① 熊切　郁夫

内容(STORY)

非常設備が万全でなかった「BORO社」のビルに，ある日1階から火災がおきてしまった。社員たちは身動きができなかった。そこで，特別救助隊のヘリを使って「BORO社」の社員全員を助けだすのである。

♥

操作方法

プログラムを入力し，RUNをすると，すぐにゲームがはじまります。あなたは画面左下のヘリコプタをあやつり「BORO社」のビルまで飛んで行き，人（クサリの形をしたもの）を1人ずつ乗せて（1人しか乗せることができません）もとの画面左下の病院のヘリポート（Hのところ）に着陸して人をおろしてください。

「BORO社」のビルの中(屋上以外)なら人をおろすこともできます。

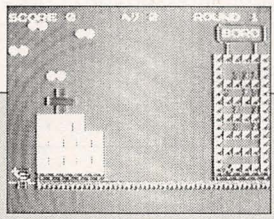
操作方法はコントローラ[1]の✚ボタンでヘリを左右に動かし，上下は人を乗りおりさせる（上が乗る，下がおろす）ことができます。

乗ったときと，ヘリポートにおろしたときは音が鳴ります。

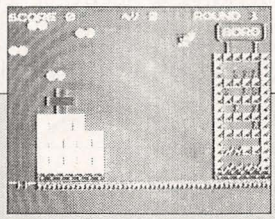
Ⓐボタンで上昇で，はなすと下降します。画面上までいってもⒶボタンを押し続けていると，押した分だけその高さからおりてきません。社員全員

Y\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
0																												
1																							K72	K52	K52	K52	K52	L02
2																							K62	**B**	**O**	**R**	**O**	K62
3																							L12	K22	K52	K52	K22	L22
4																								K62			K62	
5																							F02	F02	F02	F02	F02	F02
6																							F02					F02
7																							F02		H32	H32	H32	F02
8																							F02	F02	F02	F02	F02	F02
9						M72																	F02			H32	H32	F02
10					M72	M72	M72																F02	F02	F02	F02	F02	F02
11						M72																	F02		H32			F02
12				M52	M52	M52	M52	M52															F02	F02	F02	F02	F02	F02
13				M51	C61	L61	A21	M51															F02		H32		H32	F02
14				M51	M51	M51	M51	M51	M51	M51													F02	F02	F02	F02	F02	F02
15				M51	C61	A21	M51	C61	A21	M51													F02			H32		F02
16				M51	M51	M51	M51	M51	M51	M51													F02	F02	F02	F02	F02	F02
17				M51	C61	A21	M51	C61	A21	M51													F02				H32	F02
18				M51	M51	M51	M51	M51	M51	M51													F02	F02	F02	F02	F02	F02
19				F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33													F33	F33	F33	F33	F33	F33
20	E03	**H**	E03	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

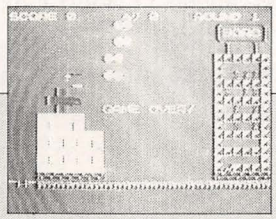
《第1図》レンジャー・ヘリのBGグラフィック



《写真1》さあ救出に出発だ！左下がレンジャー・ヘリ



《写真2》1人救出して病院に急行中



《写真3》オット！　建物にぶつかってゲーム・オーバー

★85年12月号で紹介された龍馬くんの，ニセモノ龍馬くんがでまわっています。ご注意ください。(熊本県八代市・満田千秋)……【編：編集部の龍馬くんは，メガネをかけ，ハチマキをした編集長の顔に改造されています。】

を助けると，ラウンド・クリアです。

ミスについて

病院の建物に当たったり，空に浮かんでいる雲に当たったり，ビルからでている火に当たったり，火がビルの屋上までいったり，落下速度が速いまま陸におりたりすると，ミスが1回になります。

3回ミスするとGAME OVERです。リプレイはコントローラのSTARTボタンではじまります。

プログラムのしくみ

変数はつぎのとおりです。

SC……スコア
HE……ヘリの数
X，Y…ヘリの座標
J，K…火の座標
RO……面数
WA……二つ組の雲の数

LISTについて

THENは，はぶけるところだけはぶいてあります。それから1220行の"©"はKEY1，CHR$(199) RETURN と押して，F1キーで打ち込めます。85行の続きに：PLAY "O0T1C1" を入れると，ヘリコプタの飛ぶ音がします。しかし，ヘリコプタの操作性が悪くなります。

最後に

BG画面については「BORO社」の社員数が10人（H3）ならば「BORO社」のビルの中（屋上以外）なら，どこに置いてもかまいません。V2の人はメモリがいっぱいなので改造はむりでしょう。

レンジャー・ヘリのプログラム・リスト

```
10 VIEW:CGEN3:SPRITEON:PALETS 1,2,50,25,50:PALETB 0,2,48,54,48:PALETB 1,2,48,33,
48:A=1:B=2:D=3:E=4:F=5:WA=F:HE=B:RO=A
20 DEFSPRITE0,(0,1,0,0,0)=CHR$(241)+CHR$(198):DEFSPRITE1,(1,1,0,0,0)="+"+CHR$(18
4)+" "+CHR$(237):DEFSPRITE2,(1,1,0,0,0)=CHR$(181)+CHR$(227)+" "+CHR$(237)
25 DEFSPRITE3,(0,1,0,0,0)=CHR$(196)+CHR$(242):DEFSPRITE4,(1,1,0,0,0)=CHR$(184)+"
"+CHR$(237):DEFSPRITE5,(1,1,0,0,0)=CHR$(227)+CHR$(181)+CHR$(237)
28 PALETS 0,2,48,13,33:FORI=1TOWA:LOCATERND(21),RND(9):PRINTCHR$(207)CHR$(207):N
EXT:LOCATE0,0:PRINT"SCORE"SC:LOCATE12,0:PRINT"ヘリ"HE:LOCATE20,0:PRINT"ROUND"RO:X=
18:Y=170:J=23:K=18
30 SPRITE C,X,Y:SPRITEA,X,Y-4:SPRITEB:SPRITED:SPRITEE:SPRITEF
40 S=STICK(0):T=STRIG(0)
50 YY=YY+1
60 IFT=8 YY=YY-2
70 Y=Y+YY
80 IFY>=174ANDYY>6THEN1100
85 IFY<174 SWAPA,B
90 IFY>=174 Y=174:YY=0:GOTO200
100 IFS=1 X=X+4:C=0:D=3:E=4:F=5:AA=AA+1:IFAA<=1 A=1:B=2:AA=1:BB=0
110 IFS=2 X=X-4:C=3:D=0:E=1:F=2:BB=BB+1:IFBB<=1 A=4:B=5:BB=1:AA=0
120 IFY<30 Y=30
130 IFX<10 X=10
140 IFX>230 X=230
200 XX=X/8-1:YA=Y/8-2
210 IFSCR$(XX,YA)<>" "ANDX<184ORSCR$(XX,YA)=CHR$(200)THEN1100
300 IFSCR$(XX,YA)=CHR$(211)ANDH=0ANDS=8 LOCATEXX,YA:PRINT" ":PLAY"O5T1C1D1E1":H=
1
310 IFH=1ANDX<50ANDY=174ANDS=4 H=0:PLAY"O2C1C1D2":SC=SC+10:LOCATE5,0:PRINTSC:PE=
PE+1:IFPE=10THEN1110
320 IFSCR$(XX,YA+1)=" "ANDH=1ANDX>182ANDS=4ANDY>64 H=0:LOCATEXX,YA+1:PRINTCHR$(2
11)
400 FI=FI+1:IFFI=65 FI=0:GOSUB1200
1000 GOTO30
1100 Y=Y+8:SPRITE0,X,Y:PALETS 0,2,22,22,22:PLAY":O2D2E2":HE=HE-1:IFHE=-1 LOCATE
10,11:PRINT"GAME OVER!":PLAY"O0T1F3R2G3R2F3R2E3R2D5":PAUSE100:GOTO1105
1104 H=0:YY=0:PE=0:VIEW:GOTO28
1105 LOCATE9,13:PRINT"PUSH [START]":IFSTRIG(0)<>1THEN1105
1106 RUN
1110 LOCATE10,12:PRINT"ROUND CLAER":PLAY"O4T3C2C2C2E5R1G2F2E2E2F2G2":RO=RO+1:PE=
0:WA=10:IFRO>2 WA=15:IFRO>3 WA=20
1120 VIEW:GOTO28
1200 LOCATEJ,K:PRINTCHR$(200):J=J+1:IFJ=27 K=K-2:J=23:IFK<3THEN1100
1210 RETURN
1220 'S60/12/31 NO.4 ©イクオ
```


★レクチャーのつぐ美ちゃんは，また一段と顔が大きくなりましたね。そろそろ爆発しませんか？（島根県益田市・namco好き！13才）……【影：ときどき，頭が爆発しています。編：さわらぬ神にたたりなし！】

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

だるまさんがころんだ

エントリーコードC1② どどんどどん加



STORY

ある日，影さんとつぐ美さんは，日曜日だというのに電波新聞社にきてしまいました。ふとつぐ美さんがよこを見ると，ペンペンがべっこうあめをなめていました。それを見て影さんが「てめーべっこうあめばっかなめてんじゃねーよ！」というと，つぐ美さんが「そうだ！だるまさんがころんだやろー」とにっちもさっちもいかないことをいいました。

あそびかた

2人用です。

マイクにむかって「だるまさんがころんだ！」とさけんでください。ゲームがスタートします。コントローラI，IIのⒶ，Ⓑボタンを交互にたたいてペンペンにさわってください。

ペンペンが「ダルマサンガコロンダ！」とさけんだときにⒶかⒷを押すとびっくりマークがでて，しばらく動けなくなります。

先に5POINT取ったほうが勝ちです。ちなみにペンペンは，ふりむいてから「ダルマサンガコロンダ！」というひきょうものです。

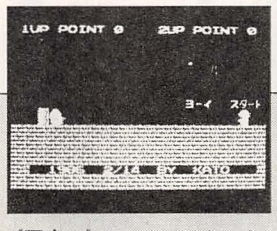
変数はつぎのとおりです。

GG…ペンペンがふりむく速さ
A1，A2，B1，B2…コントローラ用
I…ループ用
F…スプライト・ナンバー
Z，V…動けなくなったとき用
T，TT…ペンペンふりむき用
D…ペンペンがふりむくか，ふりむかないか用

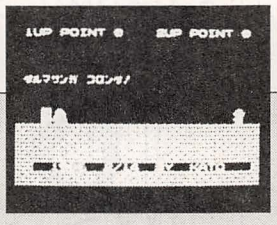
X:0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
Y:0	J40		J40	J40		J60	J30	J30	I70			J40					J40		J40					J40	J40	J40	J40
1	J60	J50	J70	J50	J50			J60	J30	J70	J60	J30	J50	J30	J70	J60	J30	J50	J70	J20			J60	J20	J30	I70	J50
2		J20	J60	J30	J70			J00	J30	I70	J60	J30	J50	J30	J70			J20		J20	J60	I70		J20		J20	
3		J20				J60	J70		J20	I60	J30	J50	J30	J70	J40			J50		J20	J20	J20	J40	J20		J20	
4		J50	J60	J30	J70		J00	J30	J30	J10	J00	J30	J10			J00	J30	J30	J70	J00	J10	J00	J10		J50	J60	J10	
5																										J40	J40
6	J60	J30	J30	J30	J30	J30	J70		J60	J30	J30	J30	J30	J70		J40						J40				J20	J20
7									J60	J30	J30	J30	J10			J20					J60	J50	J70			J50	J50
8									J00	J30	J30	J30	I70		J20	I60	I70					J20	J60	J30	J30	J70		
9													J20		J20	J20	J20					J20						
10	J40							J40					J20		J20	J20	J20		J40			J20		ゲ	ー	ム		
11	J00	J30	J30	J30	J30	J30	J70		J00	J30	J30	J30	J30	J10		J00	J10	J00	J30	J10		J50	J60	J30	J30	J70		
12											マ	イ	ク	ニ		サ	ケ	ベ										
13																												
14																												
15																												
16																												
17																												
18				1	9	8	6			2	／	1	4			B	Y			K	A	T	O					
19																												
20																												

すべてF30

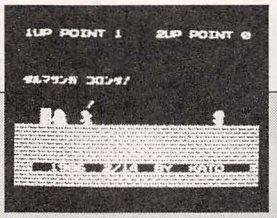
《第1図》BGグラフィックのパターン



《写真1》ヨーイ　スタート！



《写真2》シメシメ，近づいたゾ



《写真3》アリヤッ！見つかってしまった



《写真4》ゲーム・オーバーの画面

★やい！4月号140ページの影。オレは，それを信じてFM－7に酒をやった。そのつぎの日，PB－100になっていたぞー。(大阪府八尾市・PSSC会長小川15才)……【影：ポカリスエットをやれば，もとどおりになるさ。】

P1，P2…ポイント数
S1，S2…コントローラ入力用

さいごに

伊藤昌弘君，らっかせいありがとう！

だるまさんがころんだのプログラム・リスト

```
10 CLS:CGSET1,0:CGEN2:CLS:PALETB 0,13,44,48,0:VIEW:SPRITEON:GG=12:A1=4:A2=8:B1=4
:B2=8:GOSUB1000
15 POKE&H4015,15
20 MOVERND(2):POKE&H4008,10,10,10,RND(7):PAUSE2:IFPEEK(&H4016)<>68THEN20
30 FORI=0TO12:PRINT"                                    ":NEXT:LOCATE3,11:PRINTCHR$(213
):LOCATE3,12:PRINTCHR$(213)
35 F=0:D=0:V=0:Z=0:T=0:TT=0:LOCATE1,1:PRINT "1UP POINT";P1;"    2UP POINT";P2:IF
P1=50RP2=5LOCATE9,9:PRINT"GAME OVER":PLAY"T3Y2M1V5:T3Y2M1V5":FORI=0TO3:PLAY"O3D1
#F4:O3R3#A104D1":NEXT:PLAY"E1MOV10G3G8:R303B104MOV10E8R7":PAUSE99:RUN
36 GG=GG-2:IFGG<2THENGG=1
40 GOSUB1000:MOVE0,1:PAUSE99:FORI=1TO9:LOCATEI+18,10:PRINTMID$("ヨーイ　スタート",I,1);
:PLAY"T105D6":NEXT:LOCATE19,10:PRINT"          "
50 POKE&H4015,15
100 S1=STRIG(0):S2=STRIG(1)
110 V=V-1:IFV=-1V=1:IFS1=A1 SWAPA1,A2:MOVE0:POKE&H400C,0,0,0+A1,0
120 Z=Z-1:IFZ=-1Z=1:IFS2=B1 SWAPB1,B2:MOVE1:POKE&H4008,10,20,30+B1,40
130 IFXPOS(0)<58P1=P1+1:GOTO2000
140 IFXPOS(1)<58P2=P2+1:GOTO2000
150 IFD=0IFRND(50)=0D=1
160 IFD=1T=T+1:IFT=GG T=0:F=F+1:SPRITEF,48,112:SPRITEF-1:IFF=4GOSUB500
170 IFD=2TT=TT+1:IFTT=GG TT=0:F=F-1:SPRITEF,48,112:SPRITEF+1:IFF=0D=0
180 GOTO100
500 LOCATE1,7:PRINT"ﾀﾞﾙﾏｻﾝｶﾞ ｺﾛﾝﾀﾞ!":POKE&H4000,139,139,139,139
510 FORI=0TO200
515 IFSTRIG(0)<>0V=99:LOCATEXPOS(0)/8-1,10:PRINT"!"
520 IFSTRIG(1)<>0Z=99:LOCATEXPOS(1)/8-1,10:PRINT"!"
530 NEXT:LOCATE1,7:PRINT"              ":D=2:LOCATE0,10:PRINT"
        ":RETURN
1000 FORI=0TO1:DEFMOVE(I)=SPRITE(I,7,1,1,1,0):POSITIONI,215,112:NEXT:FORI=0TO4:D
EFSPRITEI,(0,1,0,-(I>2)*1,0)=MID$("ｱｲｳｴｹｺｳｴｹｺｻｼｶｵｼｻｶｵｸｷ",I*4+1,4):NEXT:SPRITE0,4
8,112:RETURN
2000 FORI=0TO1:X=XPOS(I):Y=YPOS(I):DEFMOVE(I)=SPRITE(I,3,1,ABS(XPOS(I)-215)/2,0,
0):POSITIONI,X,Y:NEXT:MOVE0,1
2010 IFMOVE(0)=-1ORMOVE(1)=-1THEN2010
2030 GOTO35
3000 'STAFF イトウ マサヒロ&イシイ ヒロシ
```



評…つぐ美ちゃんのイメージ・イラスト1等賞！（編）

by たけあ



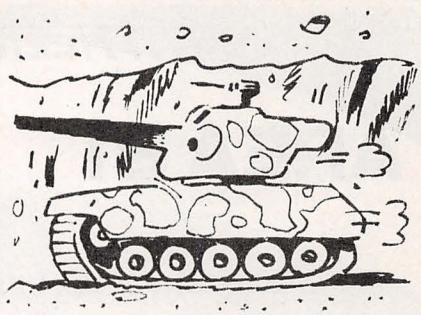
★影さん，福島にバンダイ山，中国にナム湖，カナダにハドソン湾，そして東京に電波新聞社があるのです。（兵庫県宝塚市・**コイエマン14才**）……【**影**：おまけに，東京にはタイトー区もあるでよ〜。】

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

地底戦車

エントリーコードC1③ バイファマン



ストーリー

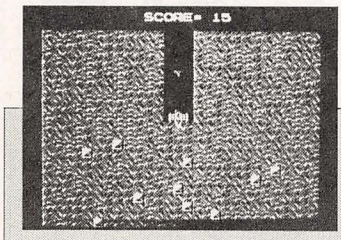
ある日，FB君が本を読んでいると，とつ然電話がかかってきた。「Z星探険をやめろ。さもなくば……」

Z星探険とはZ星の地底にもぐってZ星の秘密を解き明かそうというのだ。FB君はその電話が気になって，レーダーを見てみると，地下にバクダンがしかけられているのがわかった。しかし中止はできない。

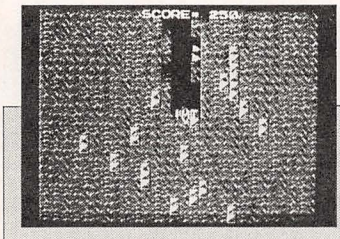
そこで地底戦車のほかにバクダン処理ロボットを開発した。そしてZ星へとのりこんでいったのだった。



《写真1》タイトル画面



《写真2》バクダン処理ロボットを引きつれて地底を進行中



《写真3》キワドイ！スリル満点だ

ゲーム説明

とにかく地下に進んでいってください。

遊びかた

✚ボタンの左右で地底戦車を左右に，Ⓐボタンで処理ロボットを右に，Ⓑボタンで左に動かしてください。

さて，バクダンの処理のしかたですが，地底戦車でバクダンを露出させて，処理ロボットを上にあててください。そのとき，バクダンのすぐとなりにいないと，ロボットが地面にぶつかってしまいゲーム・オーバーになります。

RUNするとタイトル画面がでます（写真1）。そこでスタート・ボタンを押してください。するとゲームがはじまります。

プログラムについて

420行からの画面データははぶいてもかまいません。それとこのプログラムはV3でも使えるので，V3の人はAUTOでやると楽でしょう。

改造したい人はどんどんしてください。そしてベーマガに投稿してください（たとえば地面表示をマシン語にしたり……。無理かなー，やっぱ）。

バクダンをよけていても点は増えていくので無理にバクダンを取ろうとしないほうがいいでしょう。また，このゲームはZUPも使えるので，戦車とロボットを友達とわけてやるのもいいでしょう。初投稿なのでムダなところがあると思います。そこんとこはよろしく。

地底戦車のプログラム・リスト

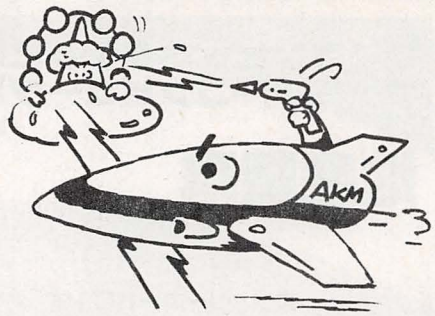
```
10 '■■■■■ ｿｯﾄｳｹ ■■■■■
20 CLS:CGEN 2:CGSET 1,1:SPRITE ON:PALETB 0,13,48,39,24
30 DEF SPRITE 0,(1,1,1,0,0,1)="ﾍﾟﾀﾍﾟﾀ":DEF SPRITE 1,(3,1,1,0,0,0)=CHR$(180)+CHR$(1
81)+CHR$(182)+CHR$(183)
40 S=0:X=12:Y=12
50 HS=100:S=0:X=12:Y=12:GOSUB440
60 LOCATE 7,20:PRINT"PUSH START KEY !!":IF STRIG(0)<>1 THEN 60
70 '■■■■■ MAIN ■■■■■
80 CLS:SPRITE 0
90 FOR I=12 TO 23:LOCATE 0,I:FOR J=0 TO 27 :PRINT CHR$(202+RND(3));:NEXT:NEXT
100 FOR I=Y-1 TO Y+1:IF SCR$(I,11)=CHR$(192) THEN 350
110 LOCATE 1,11:PRINT CHR$(32)::F=F+1
120 NEXT:IF F=10THENSC=SC+5:F=0
130 IF SCR$(X,6)=CHR$(192) THEN SC=SC+100:PLAY"O4E2":LOCATE 0,5:PRINTCHR$(1
99);:GOTO 160
140 IF SCR$(X,6)<>CHR$(32) THEN LOCATE 0,5:PRINT" ";:GOTO 360
150 LOCATE 0,5:PRINT" ";
160 LOCATE X,6:PRINT CHR$(234);
170 D=X
180 '■■■■ ｾﾝｼｬﾉ ｲﾄﾞｳ ■■■■
190 SPRITE 0,(1+Y)*8+4,108
200 S=STICK(0)OR STICK(1):T=STRIG(0)OR STRIG(1)
210 IF S=2 AND Y>1 THEN Y=Y-1
220 IF S=1 AND Y<26 THEN Y=Y+1
230 IF T=4 AND X>1 THEN X=X-1
240 IF T=8 AND X<27 THEN X=X+1
250 '■■■■■ ﾊﾞｸﾀﾞﾝ ｾｯﾁ ■■■■■
260 B=RND(20)+4
270 LOCATE 0,23:FOR I=0 TO 27:IF B=I THEN PRINT CHR$(192);:GOTO 300
280 '■■■■ ｾﾝｼｬﾉ ｸﾗｲﾄｳﾝ ■■■■
290 PRINT CHR$(202+RND(3));
300 NEXT
310 LOCATE 10,0:PRINT"SCORE=";SC
320 PLAY"DSCO"
330 GOTO 100
340 '■■■■ ｶﾒｰﾝ ■■■■
350 SPRITE 0:SPRITE 1,(14*)*8+4,108:GOTO 370
360 PLAY"DICAO2F2":LOCATE 10,15:PRINT"SCORE=";SC:LOCATE 10,17:PRINT"GAME OVER"
370 IF SC>HS THEN HS=SC
380 LOCATE 8,13:PRINT"HI-SCORE=";HS:POKE &H7800,HS/256:HS MOD 256
390 PAUSE150:SPRITE 0:CLS
400 SPRITE 1:SC=0:S=0:X=13:Y=13:GOSUB440
410 '■■■■■ ｶﾞﾒﾝ ■■■■■
420 LOCATE6,0:PRINT"-- HI/SCORE";HS;" --"
430 LOCATE7,2:PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■"
440 LOCATE7,3:PRINT"■ ﾁﾃｲ ｾﾝｼｬ ! ■"
450 LOCATE7,4:PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■"
460 LOCATE7,5:PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■"
470 LOCATE7,6:PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■"
480 SPRITE 0,80,100:LOCATE11,11:PRINT"--ﾁﾃｲ ｾﾝｼｬ !"
490 LOCATE9,13:PRINTCHR$(234)
500 LOCATE11,13:PRINT"--ｼｮﾘ ﾛﾎﾞｯﾄ"
510 LOCATE9,15:PRINTCHR$(192)
520 LOCATE11,15:PRINT"--ﾁｶ ﾊﾞｸﾀﾞﾝ":RETURN 60
530 '------ ﾁﾃｲ ｾﾝｼｬ ------
540 '
550 '      BY ﾊﾞｲﾌｧﾏﾝ
560 '
570 '
```

★影さんの影は，影で編さんの悪口を言っている影なのか，影で孤独にパソコンをいじくっている影なのか，ぼくは悩んでいる。（大阪市・**にしゅはら・け14才**）……**【編：影でいじけている影さんです。影：イジイジ～！】**

FM-7/NEW7/77/L2/L4/AV用

協賛：富士通

エリア AREA 81



エントリーコードFM① 山本 晃

STORY

ここはA国の空軍外人部隊。その名はエリア81。地球上でこれほどおそろしいところはないといわれている。ある，あらしの夜，おれは脱出をこころみたが…。エリア81を離陸直後にミサイルを撃ちこまれた。あいにく不発だったがエンジンの出力が一定しない。はたしてこのまま日本にたどりつけるか…。

遊びかた

4 6 キーで左右です。それと 5 でエンジン出力をDOWN，2 でUPです。エンジンのメーターのハリが上下いっぱいにならないように調節してください。なお，上下どちらかいっぱいになると自爆してしまいます。

メーターに注意しながら前から来る敵やカミナリを撃つのですが，敵のほうにはとくに注意してください。敵のビームに当たるか，カミナリの直撃をくらうと1機減り，3機死ぬとゲーム・オーバーです。また，3,000点になると日本の町の光がみえてゲームエンドです。

いいわすれましたが，スペース・キーでビーム発射です。もう一つゲーム・オーバーかゲームエンドになったらリターン・キーでタイトルにもどります。

改造について

むずかしいという人は410行のABS(X－TX)<30の30を小さくしてください。敵のビームに当たる確率が少なくなります。他には130行のESの値を小さくすると早く日本につき，その反対もあります。

最後に

自分のキャラクターの右下にある青い線はバグではなく，不発のミサイルがささっているのです。

❀ ❀ ❀

評…パロディをわかってあげなさい(編)



by TOHT

◆ ◆

CHECKER FLAG

編：敵の動きがめっぽう速くて，なかなかスピード感がありますね。

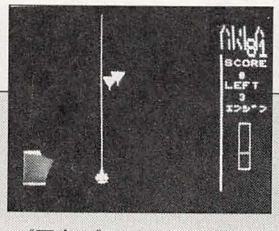
Dr.D：だが，自機の動きが鈍いな。キー反応が悪すぎるようじゃ。これはキー入力処理のところで，IF文で判断させているためじゃが，なんとかくふうをしてもらいたいものだ。

編：そうですね。ゲームとしては，エンジン・パワーをキーでコントロールしながら攻撃するという，あまりないタイプなので，けっこうおもしろいですよ。

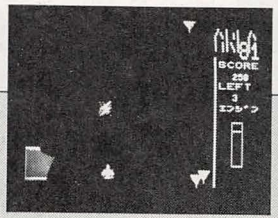
Dr.D：リストの最後のほうに変数を説明しているが，これは，まったく必要ない。こんなことでリストを長くすることは無意味じゃ。変数は原稿に書くように！



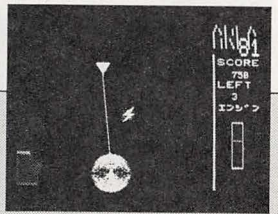
《写真1》AREA81のタイトル



《写真2》ビームを発射！



《写真3》みごと命中！



《写真4》くっ！ くらったあ!!

★僕の友だちのHは，13才でロリコンである。(群馬県渋川市・PS12才)……【編：13才でロリコンだったら，対象はヨチヨチ歩きのあかんぼうかな？影：(小声で)編くん，ラ製編集長もロリコンって，知ってる!?】

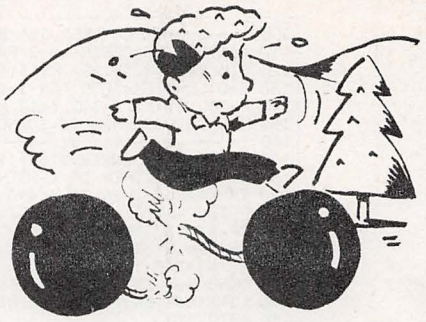
```
100 '----------[ 'AREA 81' By A.Yamamoto ]----------
110 WIDTH40,25:DEFINT A-Z:RANDOMIZE(TIME*2-100)
120 DIM M%(95),T%(95),K%(31):GOSUB 790:GOTO 730
130 S=0:LE=3:ES=3000:FOR I=1 TO 1000:NEXT I
140 X=200:MY=2:TX=340:Y=30:KX=100:KY=150:EA=1:EN=145:GOSUB 540
150 SOUND8,9:SOUND6,95:SOUND7,4:SOUND 5,9:SOUND4,99
160 '---------- ｷｰ ｼｮﾘ ----------
170 K$=INKEY$:LINE(X,170)-(X+31,185),PSET,0,BF
180 IF K$="4" THEN IF X>10THEN X=X-20
190 IF K$="6" THEN IF X<490 THEN X=X+20
200 PUT@A(X,170)-(X+31,185),M%,PSET
210 IF K$="8" THEN EA=-1
220 IF K$="5" THEN EA=1
230 IF K$=" " THEN 270
240 LINE(563,EN)-(587,EN),PSET,5:EN=EN+EA
250 LINE(563,EN)-(587,EN),PSET,2:IF EN<121 OR EN>169 THEN 610
260 GOTO 370
270 '---------- ﾋﾞｰﾑ ｼｮﾘ ----------
280 SOUND9,16:SOUND12,3:SOUND6,9:SOUND13,0:SOUND7,1:SOUND 3,5
290 IF ABS(TX-X)<31 THEN 310ELSE IF ABS(KX-X)<31 THEN 340
300 LINE(X+15,170)-(X+16,0),PSET,3,BF:LINE-(X+15,170),PSET,0,BF:GOTO 240
310 LINE(X+15,170)-(TX+15,Y+5),PSET,3:BEEP 1:PUT@(TX,Y)-(TX+28,Y+13),M%,PSET,2
320 LINE(TX,Y)-(TX+31,Y+15),PSET,0,BF:LINE(TX+15,Y+5)-(X+15,170),PSET,0:BEEP 0
330 TX=RND*460:Y=5:GOTO 360
340 LINE(X+15,170)-(KX+15,KY+5),PSET,3:BEEP:LINE(KX,KY)-(KX+31,KY+15),PSET,0,BF
350 BEEP:LINE(KX+15,KY+5)-(X+15,170),PSET,0:BEEP:S=S+50
360 S=S+50:LOCATE34,8:PRINT S:IF S=>ES THEN 660 ELSE 240
370 '---------- ﾃｷ ﾉ ｳｺﾞｷ & ｶﾐﾅﾘ ----------
380 ON RND*5 GOTO 390,390,390,490
390 ON RND*7 GOTO 400,440,460,440,460,440,460
400 SOUND9,16:SOUND12,1:SOUND6,9:SOUND13,0:SOUND7,1:SOUND 3,5
410 IF ABS(X-TX)<30 THEN LINE(TX+15,Y+15)-(X+15,175),PSET,6:GOTO 610
420 LINE(TX+15,Y+15)-(TX+15,199),PSET,6:LINE-(TX+15,Y+15),PSET,0
430 GOTO170
440 LINE(TX,Y)-(TX+31,Y+15),PSET,0,BF:IF TX>20 THEN TX=TX-20 ELSE 460
450 GOTO 470
460 LINE(TX,Y)-(TX+31,Y+15),PSET,0,BF:IF TX<460 THEN TX=TX+20 ELSE 440
470 Y=Y+5:IF Y>180 THEN Y=0
480 PUT@A(TX,Y)-(TX+31,Y+15),T%,PSET:GOTO 170
490 LINE(KX,KY)-(KX+31,KY+15),PSET,0,BF
500 SOUND9,16:SOUND12,25:SOUND6,85:SOUND13,0:SOUND7,3:SOUND 3,9:SOUND2,99
510 KX=RND*460:KY=RND*184:PUT@(KX,KY)-(KX+31,KY+15),K%,PSET,6
520 IF ABS(KX-X)<30 AND KY>160 THEN 610 ELSE 170
530 '---------- ｶﾞﾒﾝ ----------
540 CLS:LINE(510,45)-(514,195),PSET,4,BF
550 SYMBOL(520,50),"SCORE",3,1,7:SYMBOL(510,10),"AREA",4,4,3
560 SYMBOL(520,75),"LEFT",3,1,7:SYMBOL(513,10),"AREA",4,4,5
570 SYMBOL(520,100),"ｴﾝｼﾞﾝ",3,1,7:SYMBOL(580,25),"81",4,3,6
580 LINE(560,120)-(590,170),PSET,7,B:PAINT(565,130),5,7
590 LINE(563,145)-(587,145),PSET,2:LOCATE 34,8:PRINT S
600 LOCATE 34,11:PRINT LE:RETURN
610 '---------- ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ ----------
620 SOUND10,13:SOUND6,95:SOUND7,4:SOUND 5,5:SOUND4,180
630 FOR I=1 TO 50 STEP 2:CIRCLE(X+15,175),I,RND*7,,,,,XOR:SOUND 6,I*4:NEXT
640 LE=LE-1:IF LE>0 THEN 140ELSE PLAY"r"
650 SYMBOL(120,50),"G A M E  O V E R",2,3,2:IF INKEY$=CHR$(13) THEN 740 ELSE650
660 '---------- ｹﾞｰﾑ ｴﾝﾄﾞ ----------
670 MU$="l8o5t80gg4a-b-4b-o6c4co5b-4gf4ga-4o6co5b-2":PLAY "r"
680 LINE(0,0)-(500,200),PSET,0,BF:PUT@A(230,160)-(261,175),M%,PSET
690 FOR I=0 TO 300:PSET(RND*500,RND*50,RND*7):NEXT
700 LOCATE 8,14:COLOR6:PRINT"ｱｯ! ﾏﾁﾉ ｱｶﾘﾀﾞ!!":PLAY "v11"+MU$,"s0m6000"+MU$
710 LOCATE 5,16:COLOR5:PRINT"ﾂﾊﾞｻﾖ ｱﾚｶﾞ ﾆﾎﾝ ﾉ ｱｶﾘﾀﾞ"
720 SYMBOL(20,55),"END",18,6,3,,XOR:IF INKEY$<>CHR$(13) THEN 720
730 '---------- ﾀｲﾄﾙ ----------
740 GOSUB 530:FOR I=0 TO 490 STEP 9:CONNECT(I,10)-(I,170)-(250,0),1:NEXT I
750 SYMBOL(50,20),"AREA",10,9,4,,XOR:SYMBOL(55,20),"AREA",10,9,7,,XOR
760 SYMBOL(200,75),"81",19,12,2,,XOR:SYMBOL(120,180),"PUSH [RETURN] KEY",2,1,6
770 IF INKEY$=CHR$(13) THEN 130 ELSE PLAY"t110o2c16g64f64a16":GOTO 770
780 '---------- ｷｬﾗｸﾀ ----------
790 FOR I=0 TO 95:READ RE:M%(I)=RE:NEXT
800 FOR I=0 TO 95:READ RE:T%(I)=RE:NEXT
810 FOR I=0 TO 31:READ RE:K%(I)=RE:NEXT:CLS:RETURN
820 DATA 1,-32768,3,-16384,7,-8192,7,-8192,7,-8192,15,-4096,15,-4096,159,-1792,5
471,-1368,21855,-1707,-21857,-1366,21839,-2731,14,28672,6,24576,1,24570,2,16384
830 DATA 1,-32768,3,-16384,7,-8192,4,8192,4,8192,12,12288,3628,13424,3932,15088,
2719,-1712,-21857,-1366,21855,-1707,-21841,-3414,3599,-3984,3591,-8080
840 DATA 55,-5120,507,-8448,1,-32768,3,-16384,7,-8192,4,8192,4,8192,12,12288,44,
13312,476,15232,8159,-1032,-33,-1025,-33,-1025,-17,-2049,15,-4096
850 DATA 7,-8192,55,-5120,507,-8448
860 DATA 0,0,2,16384,32758,28670,16374,28668,4087,-4112,2039,-4128,503,-4224,247
,-4352,55,-5120,23,-6144,7,-8192,3,-16384,3,-32768,1,-32768,1,-32768
870 DATA 1,-32768,1,-32768,-13,-12289,-10921,-5461,27303,-6826,13655,-5460,2727,
-6832,1879,-5408,420,9600,212,11008,36,9216,22,26624,3,-16384,3,-32768,1,-32768
880 DATA 1,-32768,1,-32768,0,0,-14,20479,-21850,25941,21846,27306,15015,-6820,34
15,-5456,1730,-6816,340,10880,228,9984,52,11264,22,26624,3,-32768,1,-32768
890 DATA 1,-32768,1,-32768,1,-32768
900 DATA 0,28,8224,248,0,2016,1028,16320,1,-252,527,-992,127,-4096,1023,-2,8191,
-16,1,-128,1031,-1024,8479,-8560,127,0,16888,4352,1984,0,7168,4
910 '---------- ﾍﾝｽｳ --- ( ｺｺｶﾗ ｻｷ ﾊ ｳﾁｺﾑ ﾋﾂﾖｳ ﾊ ｱﾘﾏｾﾝ )----------
920 '       M%,T%,K%     ---> ｷｬﾗｸﾀ        S - ｽｺｱ , LE - ﾉｺﾘ , ES - ｴﾝﾄﾞｽｺｱ
930 '       X            ---> ｼﾞﾌﾞﾝ ﾉ ｻﾞﾋｮｳ (ﾌｧﾝﾄﾑ)
940 '       TX,Y  KX,KY ---> ﾃｷ ﾄ ｶﾐﾅﾘ ﾉ ｻﾞﾋｮｳ
950 '       EN,EA        ---> ﾒｰﾀｰ ﾉ ｻﾞﾋｮｳ ﾄ ﾒｰﾀｰ ﾉ UP DOWM
```

★ダジャレ：たまたま，たまがたまに当たって，たまがたまらなくいたくて，たまったもんじゃない！（宮城県・川村法由12才）……【影：そりゃまた，たまげた！編：えっ，どこがたまげたんですか？】

FM-7/NEW7/77/L2/L4/AV用

協賛：富士通

ボンバー落とし



エントリーコードFM② COCO

●STORY

異常事態発生！　突然バクダンが宙に浮いてしまった!!。爆弾の発火装置もONになってしまっている!!。早くバクダンを下の海に落とさなければ，バクダンが爆発してしまう。早くバクダンを海に落とせ。

●遊びかた

ただ，バクダンの上に乗って，バクダンを下まで落とすだけです。すべての爆弾を下に落としたら1面CLEARです(31面あります)。4 6 キーで左右に移動，7 9 キーで左右にかまえる，スペース・キーでジャンプ，5 キーでストップです。なお，TAB は自殺キーです。

●キャラクターの性質

自分はパタパタという名のキャラクターです。パタパタの性質が理解できなければ50面CLEARは，とても無理です。パタパタの性質を，いくつか紹介します。

①パタパタがジャンプするとき，上昇中だけ方向転換ができる。
②7 9 キーを押してかまえると，斜めジャンプができる。
③バクダンは横から押すことができる。
④ジャンプ中7 9 キーを押すと，横にある物に乗ることができる。

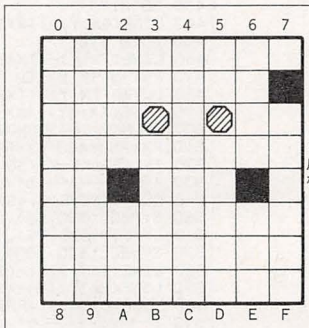
最後に

画面データなどは，変わった方法を使っています。**第1図**を見てください。カベを0～7であらわし，バクダンを8～Fであらわし，Gがリターン(Y座標を一つさげる)です。くわしいことは，自分で解読してください。

もし31面クリアした人がいたらOFのほうへ(送っても載らないと思うけど)。

《第1表》変数表

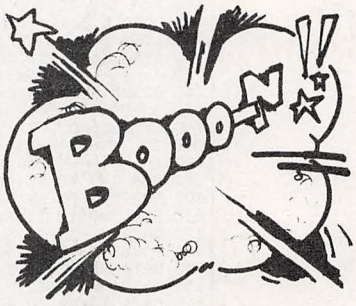
AX，AY	パタパタの座標
TI	タイマー
RO	ラウンド
MN	カベ・バクダン座標
CH	パタパタの残り
BO	バクダンの残り

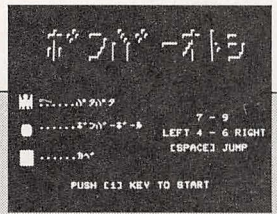


《第1図》画面データの解説図

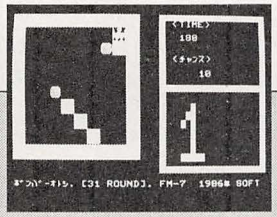
CHECKER FLAG

Dr.D：コースDATAは，じょうずにできている。しかし，グラフィックのDATAはいかんな。
編：でもリストが短めですね。
Dr.D：そうだな。コンパクトにうまくまとめていると言える。ゲーム・アイデアは単純だが，パタパタの移動に変化をもたせているため，ゲームに幅がでている。
編：だからハイテクの使えるゲームなのですね。
Dr.D：そうだ。このてのジャンプするゲームというのは，プログラミングのヤリガイがある。
編：そうですか。でもゲームをするのにある程度テクニックを使うゲームのほうがいいですね。
Dr.D：まったくだ。

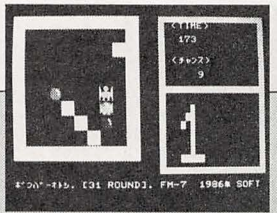




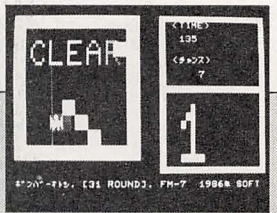
《写真1》ボンバー落としのタイトル画面



《写真2》ラウンド1の画面だぞ



《写真3》うまく乗って落とすのがコツ



《写真4》面クリアすると旗があがります

★ぼくは，影さんの足のウラが見てみたい。(北海道恵庭市・まっぴー14才)……【影：右足と左足，どちらを見たいんだ。編：両方いっぺんに！影：(ドタッ！)つぐ美：それは，ひょっとしてギャグのつもり？】

```
10 DIM AA%(107),BB%(107),MN(10,10),AA$(31)
20 COLOR7,0:WIDTH 40,25:CONSOLE0,25,0,0:RESTORE 740:GOTO 380
30 I$=INKEY$:FH=0:AX=8:AY=1:TI=200
40 REM ▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚ ﾒｲﾝ ﾙｰﾁﾝ ▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚
50 PUT@A(AX*32,AY*16)-(AX*32+32,AY*16+15),BB%,PSET:FX=AX:FY=AY
60 TI=TI-1:IF TI<0 THEN 320 ELSE LOCATE 25,3:PRINT TI
70 I$=INKEY$:IF K=0 THEN X=(I$="4")-(I$="6"):AX=AX+X
80 IF VAL(I$)>1 THEN EX=(I$="7")-(I$="9")
90 IF MN(AX,AY)<>0 THEN AX=AX-X
100 IF H=0 THEN AY=AY+1:IF MN(AX,AY)<>0 THEN AY=AY-1:K=0 ELSE K=1
110 IF (I$=" ")*(MN(AX,AY+1)<>0)*(H=0)*(K=0) THEN H=1
120 IF (H=1)*(MN(AX,AY-1)<>0) THEN H=0:X=0:E=0
130 IF (H=1)*(MN(AX+EX,AY-1)<>0) THEN AX=AX-EX:AY=AY+1
140 IF H=1 THEN IF V=0 THEN AY=AY-1:AX=AX+EX:E=E+1:IF E>2 THEN E=0:K=1:X=0:H=0
150 IF (V=0)*(MN(AX+X,AY)=2)*(MN(AX,AY+1)<>0) THEN IF MN(AX+X+X,AY)=0 THEN AX=AX
+X:MN(AX,AY)=0:MN(AX+X,AY)=2:PUT@A((AX+X)*32,AY*16)-((AX+X)*32+32,AY*16+15),AA%,
PSET:GOTO 170
160 IF MN(AX,AY+1)=2 AND X=0 THEN IF MN(AX,AY+2)=3 THEN 200 ELSE IF MN(AX,AY+2)=
0 THEN AY=AY+1:MN(AX,AY)=0:MN(AX,AY+1)=2:PUT@A(AX*32,(AY+1)*16)-(AX*32+32,(AY+1)
*16+15),AA%,PSET:BEEP1:BEEP1:BEEP1:BEEP0:V=1
170 LINE(FX*32,FY*16)-(FX*32+31,FY*16+15),PSET,0,BF
180 IF I$=CHR$(9) THEN 320 ELSE V=0:X=0:GOTO 50
190 REM ---------- ﾎﾞﾝﾊﾞｰﾎﾞｰﾙﾖ ｵﾄｼﾀ ----------
200 MN(AX,AY+1)=0:LINE(AX*32,(AY+1)*16)-(AX*32+32,(AY+1)*16),PSET,0,BF
210 LINE(AX*32,8*16)-(AX*32+31,8*16+15),PSET,0,BF
220 PLAY"L6404CEG":BO=BO-1:IF BO<>0 THEN 170
230 REM ▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚ ROUND ｸﾘｱ ▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚
240 SYMBOL(40,30),"CLEAR",6,4,1:LINE(100,144)-(100,60),PSET
250 PLAY"O4L32CEGCDFAFCEGE"
260 FOR I=110 TO 60 STEP -10:LINE(101,I)-(150,I+20),PSET,1,BF
270 LINE(101,I+21)-(150,I+30),PSET,0,BF:FOR J=1 TO 100:NEXT J,I
280 IF RO<>31 THEN RO=RO+1:LINE(384,88)-(600,164),PSET,0,BF:GOTO 530
290 CLS:LOCATE 10,10:PRINT"31 ROUND CLEAR !!!!"
300 LOCATE 12,12:PRINT"HAPPE END":END
310 REM ▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚ GAME OVER ▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚
320 SOUND 7,55:SOUND 6,10:SOUND 8,16:SOUND 11,10:SOUND 12,10:SOUND 13,0
330 LINE(32,16)-(288,144),PSET,2,BF:LINE(32,16)-(288,144),PSET,0,BF
340 BO=0:CH=CH-1:IF CH<>0 THEN 540
350 LOCATE 5,10:PRINT"GAME OVER":PLAY"O5L1RRRL16CO4GCO5CO4GCE2"
360 FOR I=1 TO 7000:NEXT
370 REM ▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚ ﾀｲﾄﾙ ▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚
380 RO=1:CH=10
390 RESTORE 690:FOR I=1 TO 31:READ AA$(I):NEXT
400 FOR I=0 TO 106:READ AA%(I):NEXT:FOR I=0 TO 106:READ BB%(I):NEXT:CLS
410 SYMBOL(60,20),"ﾎﾞﾝﾊﾞｰｵﾄｼ",7,5,5:SYMBOL(62,22),"ﾎﾞﾝﾊﾞｰｵﾄｼ",7,5,0
420 PUT@A(0,90)-(32,105),BB%,PSET:PUT@A(0,120)-(32,135),AA%,PSET
430 LINE(0,150)-(32,165),PSET,5,BF:LOCATE 3,12:PRINT".....ﾊﾟﾀﾊﾟﾀ"
440 LOCATE 3,15:PRINT".....ﾎﾞﾝﾊﾞｰﾎﾞｰﾙ":LOCATE 3,19:PRINT".....ｶﾍﾞ"
450 LOCATE 22,16:PRINT"LEFT 4 - 6 RIGHT":LOCATE 23,18:PRINT"[SPACE] JUMP"
460 LOCATE 27,14:PRINT"7 - 9"
470 LOCATE 8,23:PRINT"PUSH [1] KEY TO START"
480 IF INKEY$<>"1" THEN 480
490 REM ▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚ ｶﾞﾒﾝ ﾂﾞｸﾘ ▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚
500 CLS:LINE(0,0)-(320,160),PSET,5,BF:LINE(32,16)-(288,143),PSET,0,BF
510 LINE(23,0)-(39,10),"■",4,B:LINE(23,10)-(39,21),"■",4,B
520 LOCATE 0,23:PRINT"ﾎﾞﾝﾊﾞｰｵﾄｼ. [31 ROUND]. FM-7  1986年 SOFT"
530 B$=STR$(RO):SYMBOL(300,100),B$,12,9,1:LOCATE 25,1:PRINT"<TIME>"
540 LOCATE 25,6:PRINT"<ﾁｬﾝｽ>":LOCATE 28,8:PRINT CH
550 REM ---------- ｺｰｽ ﾂﾞｸﾘ ----------
560 DD=0:FOR I=0 TO 9:FOR J=0 TO 9:MN(I,J)=1:NEXT J,I
570 FOR I=1 TO 8:FOR J=1 TO 8:MN(I,J)=0:NEXT J,I
580 FOR I=0 TO 9:MN(I,9)=3:NEXT
590 LINE(32,16)-(288,144),PSET,0,BF:DD=1:FOR Y=1 TO 8
600 CC$=MID$(AA$(RO),DD,1):DD=DD+1:IF CC$="G" THEN NEXT:GOTO 660
610 FF=VAL("&H"+CC$):IF FF<8 THEN IJ=1 ELSE IJ=2
620 IF IJ=2 THEN BO=BO+1
630 ON IJ GOSUB 640,650:GOTO 600
640 MN(FF+1,Y)=1:LINE((FF+1)*32,Y*16)-((FF+1)*32+31,Y*16+15),PSET,5,BF:RETURN
650 MN(FF-7,Y)=2:PUT@A((FF-7)*32,Y*16)-((FF-7)*32+32,Y*16+15),AA%,PSET:RETURN
660 PLAY"V10O4L8CEFF+4O5L10CR32CR32CR32C4":FOR I=1 TO 4000:NEXT:GOTO 30
670 REM ▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚ DATA ▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚
680 REM ---------- ｺｰｽ DATA ----------
690 DATA GE7GGGAG3G4G5G,GE7G81GG3GG1GG,GCGGG7GGGG,GD7G456GGG23GGG,GGCE7GGGFGG92G
,G7GABDEGGGGGG,6G6FGGGGGGG,G7G135GACGOEGG1GG,GGG9D7G3GGGG,GGEGE7GGGGG
700 DATA GC567GGG9235EGGGG,GGAGGG3EGGG,GGEG9ABCD67GGGGG,G7G92EGDG467G4G24G4G,G7G
92EGDG46GG3GG,GDG56GCG567GGGG,G3G24DGG1G4GGG,GFGCGDGG1GGG,GGGAD7GG9BGGG
710 DATA GD7G456GGCGGGG,5GDE7GDGG3GGGG,GEGD67GGBGAG9GG,GD7G956GGGGGG,GB7GCGEG256
7GGGG,GE7GGDG9BDGGGG,GG81G9DGG4GGG,1GGG837GGGGG,G8GG9BD7GGGGG
720 DATA G89CFGGGGGGG,GGD7G9G01CG4GGG,GG9E7G8BDGCGGGG
730 REM ---------- ﾎﾞﾝﾊﾞｰﾎﾞｰﾙ ----------
740 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,240,0,60,0,15,0,0,0,0,0,-8192,0,28672,0,0,0,0,0,0
750 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,255,-16,511,-2,511,-1,-32257,-1,-7937,-1,-3969,-1
760 DATA -1985,-1,-993,-1,-497,-1,-249,-1,-127,-1,-128,32767,-128,4095,-256,0
770 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,240,0,60,0,15,0,0,0,0,0,-8192,0,28672,0,0,0,0,0,0
780 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
790 REM ---------- ﾊﾟﾀﾊﾟﾀ ----------
800 DATA-32753,-4095,16398,-21504,-20466,8960,-9210,-21632,-4352,-32256,-2176
810 DATA 10752,31680,0,15840,0,7920,0,3960,0,1980,0,990,0,494,0,118,1984
820 DATA -2022,992,31749,2032,16258,-32768,1,16387,-4096,-20478,9216,-9215
830 DATA -512,-4352,-256,-2176,16128,31680,0,15840,0,7920,0,3960,0,1980,0,990
840 DATA 0,494,0,118,0,26,0,5,0,2,-32768,1,16387,-20480,-20478,9216,-9215
850 DATA -17920,-4352,-15872,-2176,15104,31695,-1,15855,-1,-8449,-1,-129,-1
860 DATA -65,-1,-34,-1,-530,16383,-906,0,25,0,5,0,2,0,0,0,0,0,0,0,0
```

★よくしゃべっても"つぐみ"とは、これいかに!?目立ちたがりやでも"影"というがごとし!(福井県三方群・朝倉精吾13才)……【影：おぬし，なかなかやるな!編：いえいえ，朝めし前ですよ。影：君じゃない!!】

FP-1000/1100用
YOKU ARU KUNG-FU

SHINGO



★ストーリー

これは，まだ中国が『明』と呼ばれていたころの話です——。

この国に古くから伝わる拳法（けんぽう），『北斗魔神語拳』の極意が記されている巻物が，恐ろしい魔物『ウーズ』に奪われた。

青年拳士『カサーミ』は，平和のために魔物の屋敷に忍び込んだのだが……。

★遊びかた

Z X キーで左右に動き，8 5 2 キーで上，中，下段の攻撃です。よけることはできません。

1面：飛んでくるナイフを10個撃つと面クリア。

2面：ファイヤ・ボールを10個撃ってください。

3面：3本の指が秘孔を突こうとねらってきます。攻撃しながら前進し，巻物の下まで行ってください。

★プログラム

ゲーム内容同様，プログラムも単純です。プレイヤー表示にマシン語を使っていますが，FPのハード的理由のため，画面表示のスピードはいま一つです。

REMは，同格の処理別に模様を変えていますので参考にしてください。

《第1表》変数表

M：	残りの人数
X：	自分のX座標
PO：	やっつけたポイント
TX，TY：	敵のX，Y座標
T：	剣と火の玉の状態（0：飛行前，1：飛行中）
TT：	火の玉の上下の移動方向
P(1)：	上段の敵の位置
P(2)：	中段の敵の位置
P(3)：	下段の敵の位置

CHECKER FLAG

Dr.D：キャラの動きなど，なかなかよくできているぞ。ただ，どこかのゲームのコピーのようだが。

編：ゲームもシンプルですね。上中下に攻撃できるのは，いいと思います。

Dr.D：やはりゲームはアイデアといいたい。そしてグラフィックだ。

編：プログラム・テクニックがあるのだから，ぜひオリジナルのおもしろいゲームを作ってもらいたいですね。

Dr.D：そうだな。しかし，それにしてもキャラクターのデザインというのは，やはりたいへんだな。プログラムを作るぐらいにむずかしいと考えられる。

ちょっと一言

4月号から「入門者のためのマシン語講座」を執筆していただいているSHINGO君からプログラム・コーナーへの投稿がありました。

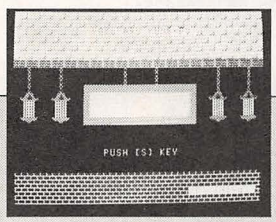
短時間で作ったということですが，さすがにうまくまとめてあります。キャラクター・データもきちっと16進できれいにプログラミングされていますね。

みなさんもマシン語講座をよく読んで，オリジナル・ゲームに取り入れてください。

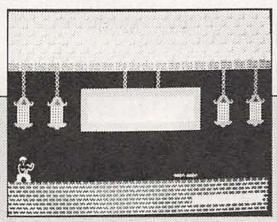
評…みんなも試してみよう（編）

by MRK

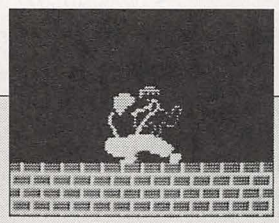




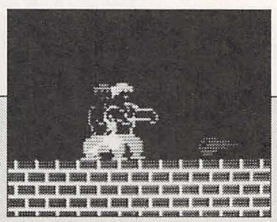
《写真1》それらしい背景画面ですね



《写真2》よけることはできない。攻撃あるのみ！



《写真3》きまった！ローキック!!



《写真4》この火の玉はくせものですぞ！

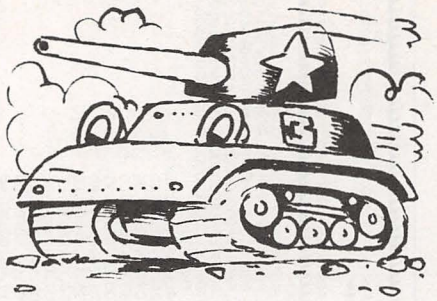
★テストで100番も順位があがって，つぎのテストで，また80番あがったのは，ぼくだけでしょうか？（鹿児島県西之表市・川野　務13才）……【編：えらい！影：まだ，上に200人いる，ということはないよね。】

```
 10 REM ／／／／／  YOKU ARU KUNG-FU  ＼＼＼＼＼
 20 REM ／／／／／ By SHINGO  FPトモノカイ ＼＼＼＼＼
 30 REM ／／／／／  1985/10/27 (SUN)  ＼＼＼＼＼
 40 '
 50 SCREEN 2:WIDTH40:BEEPOFF:CLEAR,&HEFFF:DEFINTA-Z:RANDOMIZE
 60 GOSUB790
 70 GOSUB1220
 80 COLOR 7,0:PRINTCSR(14,17)"PUSH [S] KEY"
 90 CALL&H0703:WHILE INKEY$<>"S":WEND:COLOR ,,,0
100 COLOR 5,7:PRINTCSR(14,11)"SCORE:      0":RO=0:SC=0:RR=0:M=3:PO=0
110 '
120 RO=RO+1:IF RO=4 THEN RO=1:RR=RR+1
130 COLOR 7,0,,0:PRINTCSR(0,17)STRING$(120,32);CSR(16,17)"ROUND"RO+RR*3
140 PRINTCSR(16,19)"LEFT "M
150 X=0:T=0:P(1)=40:P(2)=40:P(3)=40
160 LOCATE0,17:CALL&HF000,,&HF020:CALL&H0703
170 FORI=1 TO 1000:NEXT:PRINTCSR(16,17)SPC(9)CSR(16,19)SPC(7)CSR(29,15)SPC(5)
180 IF RO<3 THEN230
190 FORI=17TO19:COLOR6:PRINTCSR(20,I)"♣♥"':COLOR4:PRINTSTRING$(18,"♦")
200 P(I-16)=20:NEXT
210 COLOR 6:PRINTCSR(29,15)"■   "CHR$(255):COLOR 2:PRINTCSR(30,15)"■■"
220 ' ﾒｲﾝ ▲▲▲
```

JR-100用 タンク TANK ゲーム GAME

協賛：松下

エントリーコードJ1① 関　英夫



このゲームは，画面上方を左から飛んでくる爆撃機の爆弾のつくる穴をよけつつ，右からでてくる歩兵，トラック，戦車を自分の装甲車を操って破壊するというものです。

◎遊びかた

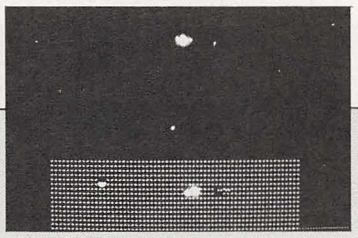
キー操作は[S]，[X]，[Z]，[C]がそれぞれ上，下，左，右に対応し，また，スペース・キーが弾です。

弾は右方向にでますが，あまり遠くまでとどきません。十分引きつけないと，その弾は地面に落ちて穴を作り，はまるとだめです。

また，上空を飛ぶ飛行機も弾を撃つと同時に，上方へ発砲される弾によってやっつけられます。



《写真１》キー操作とタイトル画面



《写真２》つき進む戦車の上空には爆撃機が……

◎最後に

このゲームは，昔まだＪＲ－100がもてはやされていたころ作ったものです。近所の人がこの雑誌に投稿したというので，「あぁ昔ＪＲ－100というのがあったなぁ」と思い起こして倉庫に眠っていたのを送りました。

※　※　※　※

TANK GAMEのプログラム・リスト

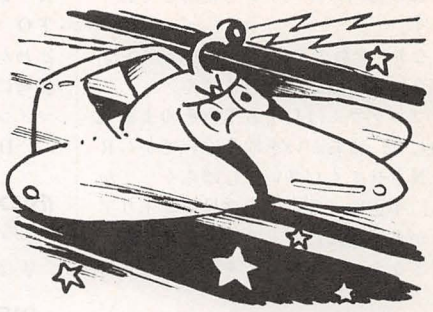
```
1 REM===TANK GAME  VERSION .9===
2 REM==BY H.S.=====
10 CLS:OPTIONCMODE1
20 GOSUB10000:GOSUB20000
25 GOSUB5000
30 F=0:S=0:B=0:W=#C380:W1=1:P=0:Y=70:C=#C120
50 CLS:FOR I=#C300 TO #C3FF
60 POKE I,#96
70 NEXT I:POKE#C808,#E0
100 PICKK:FORD=0TO(K=0)*5:NEXT
110 POKEW+W1,#9G:POKEW+W1-1,#96
120 GOTO130+(K=0)*30
130 W=W+((K=#58)*(W<#C3E0)-(K=#53)*(W>#C319))*#20
150 W1=W1+(W1<31)*(K=#43)-(W1>1)*(K=#5A)
160 U=USR(#3F00):POKE#C805,1
170 A1=PEEK(W+W1)
180 A2=PEEK(W+W1-1)
190 POKEW+W1,#91:POKEW+W1-1,#90
200 IFK=#20GOTO500
210 IF(A1+A2)-#12CGOTO600
220 Y=Y-(RND(10)=1)*(Y>4)
230 P=P+1
240 IFRND(Y)=1POKERND(8)*32+#C31F,#93+RND(4)
250 IFB=1POKE#C805,10:GOTO280
260 IF(RND(Y)=1)*(B=0)P=0:Z=RND(7)*32+C:POKEZ,#99:POKEZ+1,#9A:B=1
270 IFB<3GOTO100
280 POKEZ+P+T+31,0
290 T=T+#40
300 IFZ+P+31+T>#C300GOTO330
310 POKEZ+P+T+31,#E
320 GOTO100
330 POKERND(8)*32+#C300+P,#92
340 POKE#C805,6
360 T=0:IF(P>24)+(F=1)B=0:F=0
370 GOTO100
500 H=0:POKE#C805,15
510 IFW1=P+10-(Z-C)/32F=1:POKEZ+P+1,0:POKEZ+P+2,0:S=S+20
520 A=PEEK(W+W1+H)
530 GOTO540+(A=#93)+(A=#94)+(A=#95)
540 H=H+1:GOTO520+(H=4)*22
541 POKE(W+W1+H),#96:S=S+A-#92:GOTO210
542 POKE(W+W1+H),#97:GOTO210
600 POKEW+W1,#6D:POKEW+W1-1,#6D:LOCATE10,10:POKE#C80B,0
610 PRINT"YOUR SCORE=";S:FORK=0TO1000:NEXT:GOTO25
5000 LOCATE0,5:PRINT"***** TANK GAME *****"
5010 LOCATE6,15:PRINT"S";SPC(31);"↑";SPC(29);"Z-↓-C"
5020 LOCATE9,15:PRINT"X";SPC(26);"SPC.....FIRE"
5030 LOCATE13,12:PRINT"GOOD LUCK!"
5040 LOCATE20,10:PRINT"HIT ANY KEY":LOCATE21,25:PRINT"JR-100"
5050 PICKK:IFK=0GOTO5050
5060 CLS:RET
10000 RESTORE 10030
10010 FORI=#C080TO#C0D7
10020 READ J:POKE I,J:NEXT:RET
10030 DATA #00,#00,#01,#1F,#FF,#93,#6C,#6C
10040 DATA #00,#F0,#FF,#F8,#FE,#93,#6C,#6C
10050 DATA #00,#00,#00,#00,#00,#FE,#82,#7C
10060 DATA #0C,#1E,#FE,#1E,#FF,#7E,#D5,#7E
10070 DATA #00,#60,#60,#E1,#FF,#99,#66,#66
10080 DATA #07,#07,#F2,#1E,#06,#06,#0E,#13
10090 DATA #00,#00,#44,#00,#00,#00,#44,#00
10100 DATA #00,#00,#00,#12,#00,#00,#00,#00
10110 DATA #00,#00,#00,#00,#00,#00,#00,#00
10120 DATA#06,#83,#C1,#FF,#FF,#60,#4,#03
10130 DATA#00,#80,#C0,#FF,#FE,#E0,#C0,#80
20000 RESTORE20040
20010 FORI=#3F00TO#3F44
20020 READJ:POKEI,J
20030 NEXT:RET
20040 DATA#CE,#C2,#FF,#09,#A6,#00,#A7,#01
20050 DATA#8C,#C1,#06,#26,#F6,#CE,#C3,#00
20060 DATA#A6,#01,#A7,#00,#08,#8C,#C3,#FF
20070 DATA#26,#F6,#CE,#C1,#20,#06,#00,#A7
20080 DATA#00,#A7,#20,#A7,#40,#A7,#60,#A7
20090 DATA#80,#A7,#A0,#A7,#C0,#A7,#E0,#CE
20100 DATA#C3,#1F,#06,#96,#A7,#00,#A7,#20
20110 DATA#A7,#40,#A7,#60,#A7,#80,#A7,#A0
20120 DATA#A7,#C0,#A7,#E0,#39
```


★ぼくはいつものとおり，本屋にベーマガを買いに行ったら，新入りの店員が「99,800円になります」と，裏表紙のＨ３の値段を請求した。（福島市・卒業式が誕生日のゆうじ君12才）……【影：あぜん……!?】

JR-100用

協賛：松下

パル PARU 2001



エントリーコードJ1② 牧岡　大器

◎STORY

STAGE 1　A. D. 2001

時は，西暦2001年。人々は宇宙へとでていった。そして，ここは暗黒星雲No16のどまん中。そして，君は…。そう，「SPACE SHIP JR」の船長なのである。

ところが，12月6日メイン・コンピュータJR－100mkIIが突然暴走をはじめ，ワープ・ユニットが宇宙船ごと君を小惑星帯に放りだしたのだ。

まわりを見渡すと，そこには小惑星とエイリアンだけ。ワープ・エネルギーも底をついてしまっている。君に残された武器はただひとつ，ほぼ無限に伸びるエネルギー確保用のドリルパイプ。そして，君の機動性抜群の宇宙船だけだ。君は，エイリアンからできるだけエネルギーを奪い取り，この小惑星帯から脱出しなければならない。健闘を祈る。

◎HOW TO PLAY

A. D. 2001

このGAMEは4方向スクロールのGAMEである。君の使命は，宇宙船を[A][Z][・][・]の四つのKEYで操縦し，スペースKEYでドリルパイプを発射してエイリアンからエネルギーを奪いとりワープ・エネルギーを増やし脱出してもらう。

エイリアン何匹かからエネルギーを取ればフルオートでワープする。

君の宇宙船は5回までぶつかることにたえられるシールド・エネルギーを持っている。シールド・エネルギーがなくなると，誠に残念だが君は帰れなくなる。また，ワープのとき残ったシールド・エネルギーは1回分につき100 ptsスコアに加算される。また，小惑星にはドリルパイプは効かないことを断っておく。

GAMEはカーソルKEYを押すとはじまる。

なお，一度動きだしたら小惑星にぶつかるか，ワープするまでは止まらないことを断っておく。

◎STORY

STAGE 2　DOUBLE AREA

やあ，よく無事に帰ってこれたな。あの魔の空間から脱出できるとは。

まあ，そのことはいいとして君のつぎの任務はエリア33通称「DOUBLE AREA」に侵入してきたエイリアンを攻撃することである。幸い敵はまだ軍備を整えていないようなので反撃の心配はないが，小惑星にはくれぐれも注意してほしい。シールド・エネルギーは完全にないからな。GOOD LUCK！

◎HOW TO PLAY

DOUBLE AREA

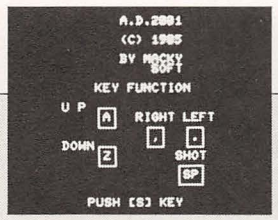
このGAMEは，ベーマガの中のDr. Dのマシン語寺小屋で紹介していた，横スクロールをうまく使った(と思う)，GAMEだ。君はLEFT FIGHTERを[T][V]で上下，[G]でビーム発射，RIGHT FIGHTERを[I][M]で上下，[J]でビーム発射という合計六つのKEYを使い，小惑星帯に身を隠しているエイリアンを攻撃してくれたまえ。1エリア中で10匹エイリアンを殺すとつぎのエリアに進む。画面表示が終わるとすぐにはじまるので，気を抜かないように。

なお，このGAMEも小惑星にビームは効かない。あしからず。

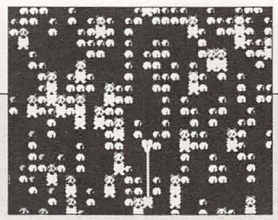
◎プログラムについて

このプログラムは，はっきり言ってスパゲティ・プログラムです。なにせ，以前作った二つのプログラムをひとつにまとめあげたものですから。まあ，そのことには目をつぶっていてください。

プログラムは全部で6,731バイト使用しております。また，プログラム中で使用しているマシン語の内，逆スクロール，左右スクロール，左右たがいちがいスクロールはベーマガDr. Dのマシン語寺小屋から。また，正スクロール



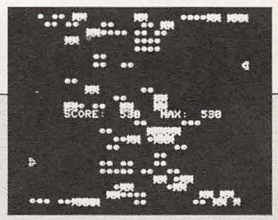
《写真1》ステージ1のキー操作方法



《写真2》ワープ・エネルギーを増やし脱出せよ！



《写真3》ステージ2のキー操作方法



《写真4》2機のファイターを操って攻撃

★影さん，僕はベーマガの読者を10人増やしたよー。でも，みんなベーマガを買わないで立ち読みなんだよーだ。
(埼玉県松伏町・中村和行)……【影：そういうのは読者とは言わない！買ってこそ，おもしろさがわかる。】

はROM内のルーチンを使用しております。

なお，変数表およびフローチャートは都合により公開いたしません。

プログラムはＬＩＳＴをそのまま入力して，まちがいを取り除いてからＲＵＮさせてください。しばらくしてから，宇宙船，そして小惑星とエイリアンが表示されたら，スタンバイＯＫ！好きなカーソルＫＥＹを押すとＧＡＭＥ　ＳＴＡＲＴです。あとは「ＨＯＷ　ＴＯ　ＰＬＡＹ」をよく読んでくれればわかると思います。

参考にした本

マイコン BASIC Magazine
　Dr. D のマシン語寺子屋

◎P. S.

実は，このプログラムには，隠れキャラクターがあるのです。ですから，フローチャートを公開できないのです。すこしだけそのキャラについて書くと，そのキャラはめったにでません。そして，それにドリルパイプを当てると何点かは書きませんが，かなりの点がはいり，つぎのＧＡＭＥに移ります。

Macky Softは永遠？に不滅です！

❖　　❖

PARU 2001のプログラム・リスト

```
100 GOSUB 1590
110 GOSUB1470
120 OPTIONCMODE1:M=0
130 RESTORE:FORI=&3000TO&302E:READA$:A$="&"+A$:POKEI,VAL(A$):NEXTI
140 DATACE,C3,DF,A6,00,A7,20,09,8C,C0,FF,26,F6,39
150 DATACE,C3,FE,A6,00,A7,01,09,8C,C0,FF,26,F6,39
160 DATACE,C1,00,A6,00,A7,01,94,A6,01,A7,00,08,8C,C3,FF,26,F6,39
170 S=0:N=5:Z=0
180 G=280:CLS:FORI=&C080TO&C0B7:POKEI,0:NEXTI
190 FORC=1TO200:LOCATERND(24),RND(32):PRINTFLD(1);"5";:NEXTC
200 FORC=1TO50:LOCATERND(24),RND(32):PRINTFLD(1);"4";:NEXTC
210 LOCATE12,16:PRINTFLD(1);"0"
220 RESTORE240:FORI=&C080TO&C0B7:READA$:A$="&"+A$:POKEI,VAL(A$)
230 FORC=1TO30:NEXTC:NEXTI
240 DATA18,24,3C,66,A5,A5,BD,E7,0F,11,7F,A2,A2,7F,11,0F
250 DATAF0,88,FE,45,45,FE,88,F0,E7,BD,A5,A5,66,3C,24,18
260 DATA42,BD,7E,DB,BB,7E,24,C3,00,00,3C,7A,72,32,00,00
270 DATAC3,BD,66,5A,5A,66,BD,C3
280 PICKK:IF(K<65)*(K<>44)*(K<>46)*(K<90)THENGOTOG
290 IFK=65THENU=&3000:B$="0":GOTO350
300 IFK=44THENU=&300E:B$="1":GOTO350
310 IFK=46THENU=&301C:B$="2":GOTO350
320 IFK=90THENU=&F777:B$="3":GOTO350
330 IFK=32THENGOSUB530
340 IFZ=1THENZ=0:GOTO780
350 G=330:LOCATE0,0:PRINT" ":LOCATE23,31:PRINT" ";
360 LOCATE12,16:PRINT" ":A=USR(U):LOCATE12,16:PRINTFLD(1);B$
370 IFU=&3000THENP=-1:Q=0:GOTO410
380 IFU=&F777THENP=1:Q=0:GOTO410
390 IFU=&301CTHENP=0:Q=1:GOTO410
400 P=0:Q=-1
410 F=PEEK(&C100+(16+Q)+(12+P)*32)
420 IF(F<&94)*(F<>&95)*(F<>&96)THEN460
430 LOCATE12,16:PRINT"X":POKE1,&FF:BEEP:POKE1,&AA:LOCATE12,16:PRINT" "
440 N=N-1:IFN=0THEN720
450 GOTO 180
460 IFF<>-1THEN490
470 LOCATE0,0:PRINTSPC(32):FORC=0TO2:LOCATE0,RND(32):PRINTFLD(1);"5"
480 LOCATE0,RND(32):PRINTFLD(1);"4":NEXTC:GOTO560
490 IFF<>1THEN520
500 FORC=0TO2:LOCATE23,RND(32):PRINTFLD(1);"5";
510 LOCATE23,RND(32):PRINTFLD(1);"4":NEXTC:GOTO560
520 R=RND(5):IFR=1THENLOCATE0,1:PRINTFLD(1);"5"
530 IFR=1THENLOCATE23,30:PRINTFLD(1);"5";
540 IFR=3THENLOCATE0,1:PRINTFLD(1);"4"
550 IFR=3THENLOCATE23,30:PRINTFLD(1);"4";
560 R=RND(10000):IFR<>3333THEN280
570 Y=RND(24):X=RND(32):IF(Y=12)*(X=16)THEN570
580 BEEP:LOCATEY,X:PRINTFLD(1);"6";:GOTO280
590 IFF=-1THENE=-32:L=90
600 IFF=1THENE=32:L=90
610 IFQ=-1THENE=-1:L=91
620 IFQ=1THENE=1:L=91
630 D=&C290+E
640 B=PEEK(D):IF(B=&94)+(B=&96)THENBEEP:GOTO670
650 IF(B=&95)+(D=&C110)+(D=&C3F0)+(D=&C280)+(D=&C29E)THENG90
660 POKED,L:D=D+E:GOTO640
670 POKED,10:POKED,0:IFB=&96THENS=S+RND(50)*10
680 S=S+10:IF S>=250 THEN Z=1
690 IFB=&95THENM=D-E:GOTO710
700 M=D
710 FORC=&C290+ETOMSTEPE:POKEC,0:NEXTC:RET
720 LOCATE11,10:PRINT"GAME OVER":LOCATE13,10:PRINT"TRY AGAIN?"
730 IFMKSTHENN=S
740 LOCATE7,11:PRINT"SCORE:";S:LOCATE9,8:PRINT"HI-SCORE:";M
750 PICKK:IF(K<>89)*(K<>78)THEN750
760 IFK=89THEN170
770 CLS:END
780 FORW=1TO3:FORV=0TO250:POKE1,V:BEEP1:NEXTV:NEXTW:BEEP0:S=S+N*100
790 FORJ=&C080TO&C09F:READA$:A$="&"+A$:POKEJ,VAL(A$):NEXTJ
800 DATA00,00,3C,7A,72,3C,00,00,42,BD,7E,DB,BB,7E,24,C3
810 DATAF0,88,FE,45,45,FE,88,F0,0F,11,7F,A2,A2,7F,11,0F
820 FORJ=&3000TO&301A:READA$:A$="&"+A$:POKEJ,VAL(A$):NEXTJ
830 DATACE,C2,7E,A6,00,A7,01,09,8C,C0,FF,26,F6,CE,C2,A1
840 DATAA6,01,A7,00,08,8C,C3,FF,26,F6,39
850 POKE1,170
860 S1=0:C=6:D=18:G=0:H=0:Z=0:GOSUB1310
870 FORN=1TO30:LOCATERND(12),RND(16):PRINTFLD(1);0:NEXTN
880 FORN=1TO30:LOCATERND(11)+13,RND(15)+16:PRINTFLD(1);0:NEXTN
890 FORN=1TO13:LOCATERND(12),RND(16):PRINTFLD(1);1:NEXTN
900 FORN=1TO13:LOCATERND(11)+13,RND(15)+16:PRINTFLD(1);1:NEXTN
910 POKE&C100,0:POKE&C3FF,0:GOSUB1230
920 LOCATEC,31:PRINTFLD(1);3:LOCATED,0:PRINTFLD(1);2
930 PICKK
940 LOCATEC,31:PRINT" ":LOCATED,0:PRINT" ";
950 IF(G=0)*(K=73)*(C>0)THENC=C-1:GOTO1010
960 IF(G=0)*(K=77)*(C<11)THENC=C+1:GOTO1010
970 IF(G=0)*(K=74)THENGOSUB1110:IFZ=1THENZ=0:S1=S1+10:GOTO 870
980 IF(H=0)*(K=84)*(D>13)THEND=D-1:GOTO1010
990 IF(H=0)*(K=86)*(D<23)THEND=D+1:GOTO1010
1000 IF(H=0)*(K=71)THENGOSUB1170:IFZ=1THENZ=0:S1=S1+10:GOTO 870
1010 I=USR(&3000):L=RND(10)
1020 IFL=3THENPOKE&C101,144:POKE&C3FE,145
1030 IFL=7THENPOKE&C101,145:POKE&C3FE,144
1040 E=PEEK(&C100+30+C*32):F=PEEK(&C100+1+D*32)
1050 IF(G=0)*((E=144)+(E=145))THENG=1:POKE1,255:BEEP:POKE1,170
1060 IF(H=0)*((F=144)+(F=145))THENH=1:POKE1,255:BEEP:POKE1,170
1070 IF(G=1)*(H=1)THEN1430
1080 IFG=0THENLOCATEC,31:PRINTFLD(1);3;
1090 IFH=0THENLOCATED,0:PRINTFLD(1);2;
1100 GOTO 930
1110 A=&C100+30+C*32:Q=A
1120 B=PEEK(A):IFB=145THENS1=S1+10:GOSUB1240:P=0:BEEP:GOTO1160
1130 IFB=144THENP=1:GOTO1160
1140 A=A-1:IFA=Q-31THENP=0:GOTO1160
1150 POKEA+1,91:GOTO1120
1160 A=A+P:FORO=0TOASTEP-1:POKEO,0:NEXTO:RET
1170 A=&C100+14+D*32:Q=A
1180 B=PEEK(A):IFB=145THENS1=S1+10:GOSUB1240:P=0:BEEP:GOTO1220
1190 IFB=144THENP=-1:GOTO1220
1200 A=A+1:IFA=Q+31THENP=0:GOTO1220
1210 POKEA-1,91:GOTO1180
1220 A=A+P:FORO=0TOR:POKEO,0:NEXTO:RET
1230 LOCATE12,5:PRINT"SCORE":LOCATE12,19:PRINT"MAX:"
1240 IFMKS+S1THENM=S+S1
1250 LOCATE12,11:PRINTSPC((S+S1<10)+(S+S1<100));
1260 PRINTSPC((S+S1<1000)+(S+S1<10000));S+S1
1270 LOCATE12,23:PRINTSPC((M<10)+(M<100)+(M<1000)+(M<10000));M
1280 IF(S1<>0)*(MOD(S1,100)=0)THEN1300
1290 RET
1300 FORV=1TO255:POKE1,V:BEEP1:NEXTV:CLS:POKE1,170:Z=1:RET
1310 CLS:LOCATE1,9:PRINT"DOUBLE  AREA":LOCATE3,12:PRINT"(C) 1985"
1320 LOCATE5,11:PRINT"MACKY SOFT":LOCATE7,9:PRINT"KEY FUNCTION"
1330 LOCATE9,2:PRINT"LEFT  FIGHTER  RIGHT FIGHTER":PRINT
1340 PRINT"      UP";SPC(16);"UP":PRINT"      ┌─┐";SPC(14);"┌─┐"
1350 PRINT"      IT I";SPC(14);"II I":PRINT"      └─┘";SPC(14);"└─┘"
1360 PRINTSPC(8);"┌─┐";SPC(10);"┌─┐":PRINT"    SHOT IG I";SPC(10);
1370 PRINT" IJ ISHOT"
1380 PRINTSPC(8);"└─┘";SPC(10);"└─┘":PRINT"      ┌─┐";SPC(14);"┌─┐"
1390 PRINT"      IV I";SPC(14);"IM I":PRINT"      └─┘";SPC(14);"└─┘"
1400 PRINT"    DOWN";SPC(14);"DOWN":PRINTSPC(11);"HIT [SJ KEY"
1410 PICKK:IFK<>83THEN1410
1420 CLS:RET
1430 LOCATE8,0:PRINT"    GAME OVER  TRY AGAIN?"
1440 PICKK:IF(K<>89)*(K<>78)THEN1440
1450 IFK=89THENGOSUB1470:GOTO130
1460 CLS:END
1470 CLS:PRINT:PRINT:PRINTSPC(12);"A.D.2001":PRINT:PRINTSPC(12);
1480 PRINT"(C) 1985":PRINT:PRINTSPC(12);"BY MACKY":PRINTSPC(16);"SOFT"
1490 LOCATE9,9:PRINT"KEY FUNCTION"
1500 PRINT:PRINTSPC(5);"U P ┌─┐":PRINTSPC(9);"IA I  RIGHT LEFT"
1510 PRINTSPC(9);"└─┘";SPC(3);"┌─┐";SPC(2);"┌─┐":PRINTSPC(15)
1520 PRINT"I,I";SPC(2);"I.I":PRINTSPC(5);"DOWN ┌─┐";SPC(3);"└─┘";SPC(2);
1530 PRINT"└─┘":PRINTSPC(9);"IZI":PRINTSPC(9);"└─┘"
1540 LOCATE16,19:PRINT"SHOT":LOCATE17,19:PRINT"┌─┐":LOCATE18,19
1550 PRINT"ISP I":LOCATE19,19:PRINT"└─┘"
1560 LOCATE21,8:PRINT"PUSH [SJ KEY"
1570 PICKK:IFK<>83THEN1570
1580 CLS:RET
1590 CLS:PRINT:PRINT
1600 PRINTSPC(3);"┌─┐ ┌─┐ ┌─┐ ┌─┐"
1610 PRINTSPC(3);"I  I I  I I  I I  I"
1620 PRINTSPC(3);"└─┘ └─┘ └─┘ └─┘"
1630 PRINTSPC(3);"I    I I └─┘ I  I"
1640 PRINTSPC(3);"I    I I  I I  I"
1650 PRINTSPC(3);"└─┘  ┴ ┴ ┴ ┴ └─┘"
1660 PRINTSPC(8);"┌─┐ ┌─┐ ┌─┐ ┌─┐"
1670 PRINTSPC(8);"I  I I  I I  I I  I"
1680 PRINTSPC(8);"└─┘ I  I I  I └─┘"
1690 PRINTSPC(8);"┌─┐ I  I I  I I  I"
1700 PRINTSPC(8);"I  I I  I I  I I  I"
1710 PRINTSPC(8);"└─┘ └─┘ └─┘ └─┘"
1720 PRINTSPC(4);"┌─┐ I  I"
1730 PRINTSPC(4);"I  I └─┘"
1740 PRINTSPC(4);"└─┘ I"
1750 PRINTSPC(8);"┌─┐ ┌─┐ ┌─┐ ┌─┐ I  I"
1760 PRINTSPC(8);"I └─┘ I─┘ I   I─┘ └─┘"
1770 PRINTSPC(8);"┴ ┴ ┴ ┴ └─┘ └─┘ I"
1780 PRINTSPC(13);"┌─┐ ┌─┐ ┌─┐ ┌─┐"
1790 PRINTSPC(13);"└─┐ I  I I  I  I"
1800 PRINTSPC(13);"└─┘ └─┘ ┴   ┴"
1810 LOCATE21,1:PRINT"PUSH[SJKEY"
1820 PICKK:IFK<>83THEN 1820
1830 CLS:RET
```


★初登場ダっ！「ブータハイぞっ！」影さん，この意味がかるかっ！（北海道根室市・**北明大洲13才**）……【影：それぐらいわかるさ！編くんはわかるかな？**編**：あっ，電話が鳴っている。（ドタドタッ！）】

JR-200用

ザ THE ブックス BOOKS

協賛：松下



エントリーコードJ2① 林 邦彦

STORY

200×年のある都市にて——ある用事でこの都市まできたのだが，用事が早くすんで時間が余ったので，このあたりを散歩することにした。

近くに本屋があった。昔，立ち読みのクセがあったためか，立ち読みをしたくなってきた。と，その本屋へ入ってみると，静かで客はだれもおらず，本の数も少ない。

これなら，ほとんどの本は読める，と思い，立ち読みで時間をつぶすことにした。

ところが，店主が立ち読みをさせないようにと，はたきをパタパタ……とはたく。このはたきには，なんと毒がぬってあるのだった。客がいないわけである。こうなったら，意地でも立ち読みをしようと，戦うのだった。

PLAY

カーソル・キーで4方向に移動，スペース・キーで左にキックできます。↑キーで上にある本を取り，押したままで読み続けます。一度↑キーをはなすと本をはなしてしまいます。本をはなしたとき，その本を全部読み終えたときはなぜか本が消えてしまいます。

下のＴＩＭＥが0になり，ＥＸＩＴからでれば1面クリア。また敵を攻撃すると，ＴＩＭＥが5増えます。

END

隠しテクのようなものを2種入れたので，探してみてもよいでしょう。また，店主がレジの前を通ったとき，カウンターに入ることがあります。

プログラムを短く，コンパクトにまとめようとしたのですが，かえってわかりにくいプログラムになってしまいました。

《第1表》変数表

A	You座標 X	
B	You座標 Y	
D	本読みカウンタ	
F	Enemy座標 X	
G	Enemy座標 Y	
I，J，K	汎用	
L	キー入力	
N	Enemy場所フラグ	
O，P	方向用	
S S	スコア加算点	
U	カウンタ	
V	Time	
W	19	定数
X	＄C100	定数
Y	＄C812	定数
Z	14	定数

CHECKER FLAG

Dr.D：このゲーム画面は，むかし見たことがあったような……。

編：万引きゲームじゃないですか？

Dr.D：そうだ。そのゲームだ。あのゲームもあぶないと思ったが，今度は立ち読みか。

編：それにしても店員がすごいですね。

Dr.D：ゲーム内容がすごいわりにはプログラムは，まともだな。常連の作品だけのことはある。

編：でもゲームは少しさびしいですね。

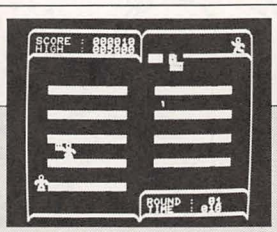
Dr.D：キャラクターが少ないからだろう。ほかに客をだしたりすれば，もっとおもしろくなったんじゃないかな。

編：第三者をだすわけですね。

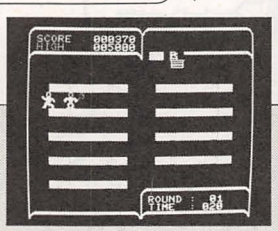




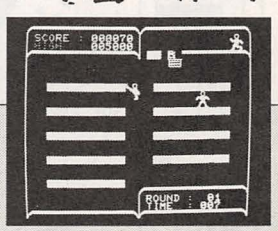
《写真1》ＴＨＥ　ＢＯＯＫＳのタイトル画面



《写真2》キミは何冊まで読み切れるか！

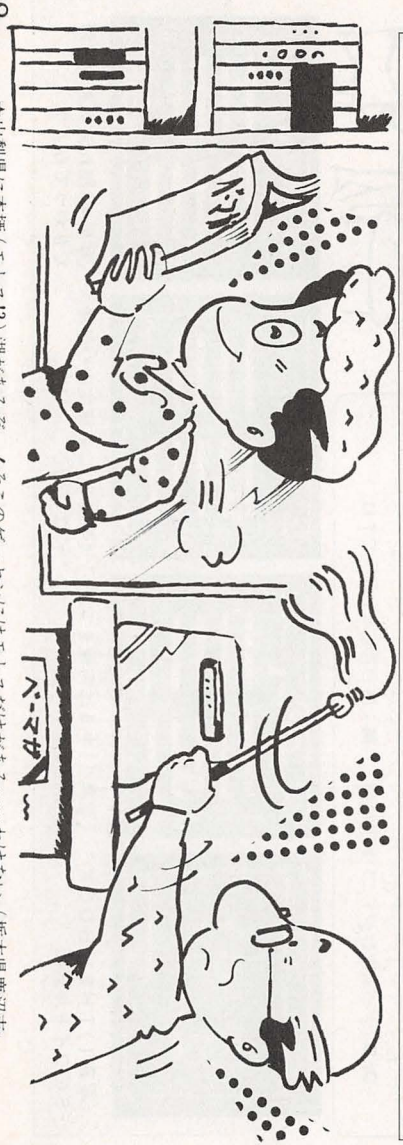


《写真3》この店主のハタキにはご用心



《写真4》隠れテクあり！何でもやってみよう

★さあー，第1回目のジャンプ！「とりゃー！」載るか？載ったー!!（島根県簸川郡・湖陵の人，読んでるか13才）……【影：おっーと！バランスをくずして転倒!!編：秋元さん，早く元気になってください。】



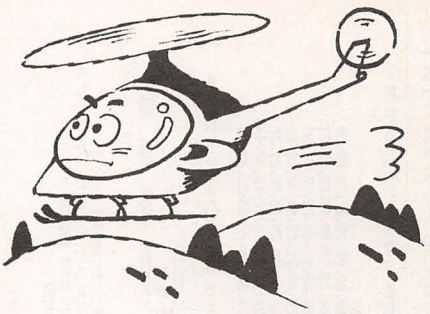
★山梨県に本棚（モトス!?）湖があるぞー！そこのゲーセンにはモトスだけがある……わけない。（栃木県鹿沼市・QDDのフタがニわれた14才）……【影：あっそう（ASO）。編：いっきにしらけました。】

```
10 REM       for JR.200                    [ The • Books ]
20 REM  date 5.60 / 08 / 25                memories 6053 bytes
100 REM ― START ―――――――――――――――――――
110 CLEAR $7FFF:RANDOMIZE:POKE 0,0:POKE &CA00,0:Q=100500
120 GOSUB 890
130 M=0:R=1:S=100000:T=3:DD=0:GOSUB 1150
140 GOSUB 1130:GOSUB 1250:GOSUB 720
150 REM ― YOU ―――――――――――――――――――
160 L=STICK(0):O=(L=28)-(L=29):P=(L=31)-(L=30):IF L=32 AND NOT FF THEN 400
170 FF=L=32:I=X+A+O+(B+P)*32:IF NOT (O OR P) THEN 200
180 POKE Z,64:LOCATE A,B:PRINT A$(0)
190 J=PEEK(I)<=W AND PEEK(I+1)<=W AND PEEK(I+32)<=W AND PEEK(I+33)<=W
200 IF PEEK(I)=18 OR D THEN 480
210 IF PEEK(I)=27 AND NOT V THEN 830
220 A=A+O*J:B=B+P*J:POKE Z,69:LOCATE A,B:PRINT A$(MOD(A+B,2)+1)
230 IF ABS(A-F)<2 AND ABS(B-G)<2 THEN 600
240 REM ― ENEMY ―――――――――――――――――――
250 IF N AND INT(RND(1)*12) THEN 360
260 IF N THEN F=22:G=5:O1=-1:P1=0:N=0:POKE $C175,0
270 K=X+F+O1*2+G*32:IF F<>1 AND (F<14 OR F>16) AND F<>29 THEN 300
280 O1=(PEEK(K)<=W AND PEEK(K+32)<=W AND ABS(B-G)<3)*SGN(A-F)
290 P1=((ABS(B-G)>1)*SGN(B-G)+(ABS(B-G)<2)*(INT(RND(1)*2)*2-1))*(NOT O1)
300 POKE Z,64:LOCATE F,G:PRINT A$(0):I=X+F+O1+(G+P1)*32
310 J=PEEK(I)<=W AND PEEK(I+1)<=W AND PEEK(I+32)<=W AND PEEK(I+33)<=W
320 F=F+O1*J:G=G+P1*J:IF F=22 AND G=5 AND INT(RND(1)*2) THEN 380
330 POKE Z,70:LOCATE F,G:PRINT B$(MOD(F+G,2)+1)
340 IF ABS(A-F)<8 AND B=G THEN 540
350 IF ABS(A-F)<2 AND ABS(B-G)<2 THEN 600
360 U=U+1:IF MOD(U,20)<6 AND MOD(U,2) AND R>5 THEN 240
370 GOTO 160
380 POKE $C175,8:F=0:G=0:N=1:V=V-(V>4)*5:GOSUB 720:GOTO 360
390 REM ― KICK ―――――――――――――――――――
400 POKE Z,69:LOCATE A,B:PRINT A$(3)
410 POKE Y,Z:FOR I=50 TO 80:POKE Y+1,I/2:NEXT:POKE Y,0
420 I=X-1+A+B*32:IF PEEK(I)=22 AND MOD(B,6)=1 THEN GOSUB 660
430 IF PEEK(I)=31 AND NOT M AND Q=5 THEN GOSUB 690
440 IF A-F<>2 OR B<>G THEN FF=STICK(0)=32:GOTO 250
450 REM ― KNOCK DOWN ―――――――――――――――――――
460 I=1:GOSUB 780:POKE $C175,8:F=0:G=0:N=1:SS=10:V=V+5:GOSUB 720:GOTO 360
470 REM ― READ ―――――――――――――――――――
480 POKE Z,71:LOCATE A-1,B:PRINT "3";:POKE Z,69:PRINT A$(MOD(A+B,2)+1)
490 POKE Z,102:LOCATE A,B-1:PRINT "6":SOUND 6000,1:I=0:IF L<>30 THEN 510
500 I=(A=8 OR A=23)+1:D=D+1:SS=MOD(D,2)*I+(D=20)*5:IF D<20 THEN 520
510 DD=DD+(D=20):D=0:POKE Z,64:LOCATE A-1,B:PRINT " ";
520 V=(V-I)*(V-I>0):GOSUB 720:GOTO 240
530 REM ― ATTACK ―――――――――――――――――――
540 IF (F=1 OR F=29 OR F>13 AND F<17) OR INT(RND(1)*10)>5+(D<>0)*2 THEN 360
550 I=INT(RND(1)*6/3):POKE Z,66:LOCATE F+I*3-1,G:PRINT CHR$(48+I)
560 FOR J=1 TO 3:SOUND 1200,1:SOUND 5000,2:NEXT
570 POKE Z,64:LOCATE F+I*3-1,G:PRINT " "
580 IF SGN(A-F)<>I*2-1 OR ABS(A-F)>=4-(D<>0) THEN 350
590 REM ― DEAD ―――――――――――――――――――
600 I=0:GOSUB 780:LOCATE A-1,B:PRINT CHR$((D<>0)*32):T=T-1:IF T THEN 140
610 REM ― GAME OVER ―――――――――――――――――――
620 FOR I=1 TO 13:POKE Z,2:SOUND 2000+I*200,1
630 LOCATE 17+I,1:PRINT MID$(F$,I,1):NEXT
640 Q=Q+(S>Q)*(S-Q):FOR I=1 TO 2000:NEXT:GOSUB 920:GOTO 130
650 REM ― SUB 1 ―――――――――――――――――――
660 POKE I,149:POKE I+1024,52:POKE Y,6:FOR J=1 TO 100
670 POKE Y+1,J*30:POKE I+1019,96+MOD(J,8):NEXT:POKE Y,0
680 POKE Z,121:LOCATE A-6,B:PRINT "2":SS=30:GOSUB 720:RETURN
690 POKE Y,14:FOR I=0 TO 255:POKE Y+1,3570-I*2:NEXT:POKE Y,0
700 M=1:T=T+1:POKE Z,69:LOCATE 25+(4-T)*2,1:PRINT A$(1):RETURN
710 REM ― SUB 2 ―――――――――――――――――――
720 S=S+SS:SS=0:LOCATE 9,1:J=S:GOSUB 760
730 LOCATE 9,2:J=Q:GOSUB 760
740 LOCATE 26,21:PRINT CHR$((R<10)*48);MID$(STR$(R),2)
750 POKE Z,7:LOCATE 25,22:PRINT RIGHT$(STR$(1000+V),3):RETURN
760 POKE Z,7:PRINT RIGHT$(STR$(J),5);"0":RETURN
770 REM ― SHOCK ―――――――――――――――――――
780 J=A:K=B:A=A%:A%=A$(MOD(A+B,2)+1):IF I THEN J=F:K=G:A%=B$(MOD(F+G,2)+1)
790 FOR I=1 TO 50:BEEP 1:POKE Z,65+MOD(I,7)
800 LOCATE J,K:PRINT A$:NEXT:BEEP 0
810 POKE Z,64:LOCATE A,B:PRINT A$(0):LOCATE F,G:PRINT A$(0):RETURN
820 REM ― CLEAR ―――――――――――――――――――
830 POKE Z,69:FOR I=0 TO 3:J=A:K=B-I:GOSUB 1300:NEXT
840 POKE Z,87:LOCATE 17,3:PRINT "ノ<"
850 FOR I=A TO 31-T*2:J=I:K=1:GOSUB 1300:NEXT
860 FOR I=1 TO 30:SOUND I*50+1000,1:NEXT:SS=50+R*50:GOSUB 720
870 FOR I=1 TO 2000:NEXT:DD=0:R=R+1:GOSUB 1150:GOTO 140
880 REM ― INITIALIZE ―――――――――――――――――――
890 RESTORE:DIM A$(4),B$(2):W=19:X=$C100:Y=$C812:Z=14:POKE Z,7:CLS
900 FOR I=$C000 TO $C0FF:READ A$:POKE I,VAL("&H"+A$):NEXT
910 REM ― FIELD SET ―――――――――――――――――――
920 POKE Z,71:B$=CHR$(29)+CHR$(31):C$=CHR$(29)+B$:A$=CHR$(28)
930 D$=A$+A$+A$:E$="666666666666":F$="● GAME OVER ●"
940 PRINT CHR$(11);"4";E$;"54";E$;"5";:LOCATE 0,23:PRINT "7";E$;"57";E$;"8";
950 FOR I=1 TO 22:LOCATE 0,I:PRINT "9";SPC(30);"";:NEXT
960 LOCATE 0,3:PRINT "7";E$;"8";"    ";RIGHT$(E$,11);"8"
970 LOCATE 16,20:PRINT "4";E$;"8"
980 LOCATE 15,1:PRINT ":";B$;":":LOCATE 16,21:PRINT "9";B$;"9"
990 POKE Z,4:LOCATE 1,1:PRINT "SCORE :"
1000 POKE Z,2:LOCATE 1,2:PRINT "HIGH  :"
1010 POKE Z,6:LOCATE 17,21:PRINT "ROUND :"
1020 POKE Z,3:LOCATE 17,22:PRINT "TIME  :"
1030 POKE Z,5:LOCATE 0,8
1040 PRINT D$;" ┌┬┬┬──┬┬┬┬──┬┬  ┌──┬┬┬┬──┐"
1050 PRINT D$;" │ ├┼┤ • ├┼┤ │ ├┼┤ │ ├┼┤ └─┤"
1060 PRINT D$;" ┴ ┴ ┴┴┴┘ └┴┘ └┴┘ └┴┴┴┘ └─┘"
1070 POKE Z,3:LOCATE 5,16:PRINT "▒▒▒▒ Hit any key! ▒▒▒▒"
1080 IF NOT STICK(0) THEN 1080
1090 REM ― CHARA SET ―――――――――――――――――――
1100 A$(0)="  "+C$+"  ":A$(1)="'|"+C$+"#$"
1110 A$(2)="'|"+C$+"%&":A$(3)="'("+C$+" )"
1120 B$(1)="¥+"+C$+",-":B$(2)="¥+"+C$+"./"
1130 A=16:B=5:C=1:D=0:F=0:G=0:H=0:N=1:O1=0:P1=0:V=10+R*10:RETURN
1140 REM ― FIELD 2 ―――――――――――――――――――
1150 POKE Z,69:LOCATE 25,1:PRINT MID$('    !"|"|"',T*2-1,6)
1160 LOCATE 25,2:PRINT MID$("    #$##$#$",T*2-1,6)
1170 POKE Z,64:FOR I=4 TO 22:LOCATE 1,I:PRINT SPC(30-15*(I>W));:NEXT
1180 FOR I=0 TO 4:J=3:GOSUB 1220:NEXT
1190 FOR I=0 TO 3:J=18:GOSUB 1220:NEXT
1200 POKE Z,69:LOCATE 20,3:PRINT "=";:POKE Z,70:PRINT "("
1210 POKE Z,67:LOCATE 20,4:PRINT ")?":RETURN
1220 POKE Z,102:LOCATE J,I*3+7:PRINT RIGHT$(E$,11)
1230 POKE Z,122:LOCATE J+2,I*3+7:PRINT "2":LOCATE J+8,I*3+7:PRINT "2":RETURN
1240 REM ― READY ―――――――――――――――――――
1250 POKE $C175,8:FOR I=0 TO 15-T*2:J=31-T*2-I:K=1:GOSUB 1300:NEXT
1260 FOR I=1 TO 5:J=17:K=I:GOSUB 1300:NEXT
1270 LOCATE A,B:PRINT A$(1):POKE Z,6:LOCATE W,2:PRINT "READY!"
1280 POKE Z,79:LOCATE 17,3:PRINT "ノ<"
1290 SOUND 1000,50:POKE Z,7:LOCATE W,2:PRINT SPC(6):RETURN
1300 POKE Z,69:LOCATE J,K:PRINT A$(MOD(I,2)+1):SOUND 600,5
1310 LOCATE J,K:PRINT A$(0):RETURN
1320 REM ― DATA ―――――――――――――――――――
1330 DATA  0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 ,  3, 4, 4, 4,c3,e7,7f,3f
1340 DATA 80,40,40,40,80,c0,f8,fc ,  7, 7, f,1e,1d,18,38,70
1350 DATA ce,c6, 0,c0,f8,fc, c,1c ,  7, 3, d,1e,1c, e, 7,1e
1360 DATA ce,c6,c0,e0,e0,70,30,f0 , 40,40,60,70,3c, e, 7, 3
1370 DATA 70,80,88,88,70,f8,fc,fe , f7,77,3b,18,1c,0c,1c,3c
1380 DATA  1, 2, 2, 2, 1,1f,3f,77 , c0,20,20,20,c0,fc,fe,f7
1390 DATA 63, 1, 3, 7, 6, c, c,3c , e3,c0,e0,70,30,18,18,1e
1400 DATA 73,31, 3, 7, 6, 6, 3, f , e7,c6,e0,70,30,30,60,70
1410 DATA b8,74,e2,d0,88,44,22, 1 , 1d,2e,27, b,11,22,44,80
1420 DATA ff,83,bb,83,83,83,83,fe , 36,49,49,49,49,7f,5d, 0
1430 DATA  3, f,1f,38,60,40,c0,80 , c0,f0,f8,1c, 4, 2, 3, 1
1440 DATA ff,ff,ff, 0, 0, 0, 0, 0 , 83,8f,9f,b8,e0,c0,c0,80
1450 DATA c1,f1,f9,1d, 5, 3, 3, 1 , 80,80,80,80,80,80,80,80
1460 DATA  1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1 ,  0,75,45,62,45,75, 0,ff
1470 DATA  1,5d,49,49,49,49, 1,ff , fc,85,fd,fc,c7,c1,ff,81
1480 DATA ff,40,5f,40,5b,5b,40,7f , ff, 2,fa, 2,6a,6a, 2,fe
1490 END  :  END  :  END  :  END  :  END  :  END  :  END  :  END  :  END  :  END
```

JR-200用
山岳救助隊

協賛：松下

エントリーコードJ22 大内　健次



内　容

○○登山隊から救助依頼がありました。

さあ，ヘリコプタで救助に行きましょう。

遊びかた

RUNしますと，デモ画面があります。リターン・キーで，救助開始です。

ヘリコプタ操作は↑↓でします。ヘリコプタに隊員を乗せて救助してください。救助しますと，5点，10点，15点の得点です。谷底の隊員救助は15点，頂上のほうは5点となります。

山にぶつかると，ヘリコプタは，爆発します。500リッターの燃料を使い切るとヘリコプタは帰って行きます。

3機のヘリコプタで，あなたは，何人救助できますか。得点は何点になりましたか。

GAME　OVER画面で，それが表示されます。

入力方法

BASICとマシン語を別々に入力してください。マシン語は$7000～$72EAに入力してください。

スピード調整は，310行でしてください。

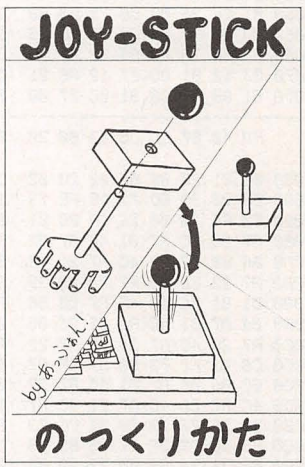
《第1表》変数表

HI	ハイスコア
S	スコア
H	ヘリコプタの数
M	救助した人数
F	燃料量
X	ヘリコプタの位置
XX	ヘリコプタの位置のアトリビュート・エリア

お知らせ

JRユーザーのみなさん，最近，優秀作品欠乏症にかかってしまったんですか!?　投稿本数が減少ぎみですよ。

優秀なゲームが多かったJRとしては，ちと，さみしいですよ。JRのプログラムを毎月2本ずつも掲載しているパソコン雑誌は，ベーマガを除いて他にありません。ベーマガがあるかぎり，JRは不滅です。幻の名機(？)といわれるJRの灯を消すことのないよう，どしどし投稿してください。待ってま～す！



評：実用新案申請中？(編)

by あっふぁん！

CHECKER FLAG

編：めずらしくマシン語のダンプリストがありますね。

Dr.D：モニタを使って入力するのだ。モニタの使いかたはナムコ・サウンド本にも載っているから，そちらのほうも見てもらいたい。

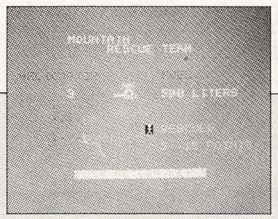
編：さりげなく，宣伝していますね。ところで，このゲームはどうですか？

Dr.D：いまいちと言ったところかな。ありきたりのゲームなのが残念だ。

編：やはりこのゲームもアイデアに問題があるのでしょうか？

Dr.D：まあ，そういうことだ。キャラクターをもう少し大きくしてみるのもいいのではないかな。

編：なるほど。そしてゲームの要素を増やしてみるといいですね。



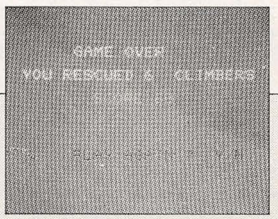
《写真1》山岳救助隊のタイトル画面



《写真2》岩場の人をヘリで救出してください



《写真3》岩山にぶつかると大爆発



《写真4》ヘリが3機なくなるとゲーム・オーバー

★☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆14勝1敗で優勝です。(石川県金沢市・**のんき君15才**)……【影：★★★ややややややややややや。編：影の山関，3敗後休場いたしました。引退も近いことでしょう。】

《リスト1》山岳救助隊のBASICプログラム・リスト

```
100 POKE 0,0:POKE &HCA00,1:CLEAR &H5FFF:HI=0:RANDOMIZE:TEMPO 50
110 FOR I=&HC000 TO &HC06F
120 READ A$:POKE I,VAL("&H"+A$):NEXT
130 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,07,00,00,00,00
140 DATA 00,02,02,02,FF,02,02,02,00,00,00,00,00,FF,00,00,00,00
150 DATA 00,10,00,04,0F,31,C0,00,00,00,18,E0,00,00,00,60,40,00
160 DATA 00,00,C0,31,0F,04,00,10,00,40,60,00,00,00,60,18,00,00
170 DATA 00,00,00,00,40,FF,FF,40,00,0F,1C,19,38,F8,FF,FF,01,3F
180 DATA C0,60,30,30,30,E2,02,FC,20,26,26,18,1F,10,20,44,44,44
190 DATA 3C,7E,66,E7,E7,E7,7E,18,82,C6,7C,3B,3B,6C,44,44,44,44
200 GOSUB 500:S=0:H=3:M=0
210 COLOR 3,1,1:CLS:POKE &H7300,0:POKE &H7302,#C2:POKE &H7303,#EA
220 POKE &H7300,#C3:POKE &H7309,#BF
230 FOR I=&HC7A0 TO &HC7FF:POKE I,#4C:NEXT
240 FOR I=&HC3A0 TO &HC3FF:POKE I,#C:NEXT
250 COLOR 7,1,0:LOCATE 2,2:PRINT "HI-SCORE  SCORE  FUEL  HELI"
260 LOCATE 3,4:PRINT HI:F=500
265 REM Main loop
270 COLOR 0,4:LOCATE 12,4:PRINT SPC(<S<100)+(S<10):S
280 LOCATE 19,4:PRINT SPC(<F<100)+(F<10):F:LOCATE 27,4:PRINT H
290 U=USR(#71A0,#4B):ON USR(&H7000) GOTO 300,350,400
300 U=USR(&H708B):PLAY "B",&H7270,&H7200
310 FOR I=0 TO 1:NEXT
320 R=INT(RND(1)*10):U=USR(&H7E65,R)
330 F=F-1:IF F=0 THEN 650
340 GOTO 270
350 PLAY "B",&H7290:M=M+1
360 S=S+(USR(&H7238))*&C28A)*5+(USR(&H7238))*&C30A)*5+5
370 GOTO 270
400 PLAY "B",&H72A0
410 X=USR(&H7238))*XX+X+&H400
420 FOR I=0 TO 4
430 POKE XX+I,#4E:POKE XX-I,#4E:POKE XX+(I*&H20),#4E:POKE XX-(I*&H20),#4E
440 POKE X+I,#D:POKE X-I,#D:POKE X+(I*&H20),#D:POKE X-(I*&H20),#D
450 FOR J=0 TO 100:NEXT J
460 POKE XX+I,#4A:POKE XX-I,#4A:POKE XX+(I*&H20),#4A:POKE XX-(I*&H20),#4A
470 NEXT I:H=H-1:IF H=0 THEN 750
480 GOTO 210
500 COLOR 7,1,1:CLS:I=0
510 COLOR 7,1,0:LOCATE 8,3:PRINT "MOUNTAIN"):SPC(29)),"RESCUE TEAM"
520 COLOR 4:I:LOCATE 2,7:PRINT "HELICOPTER"):SPC(8)),"FUEL"
530 COLOR 7,1:LOCATE 8,9:PRINT "$":LOCATE 28,9:PRINT "500 LITERS"
540 COLOR 4,1:LOCATE 6,12:PRINT "↑↓←→":LOCATE 6,14:PRINT "↓←→"
550 COLOR 6,1:LOCATE 10,12:PRINT "UP":LOCATE 10,14:PRINT "DOWN"
560 COLOR 7,0:LOCATE 18,13:PRINT "$":COLOR 3,1:PRINT " RESCUED"
570 LOCATE 20,15:PRINT "5-15 POINTS"
580 COLOR I,5:LOCATE 9,18:PRINT "PUSH RETERN KEY !":PLAY "B",&H7270,&H7280
590 POKE &H7302,#C2:POKE &H7303,#E:U=USR(&H708B):I=I+1:IF I=8 THEN I=1
600 PICK K!IF K=#D THEN RETURN
610 GOTO 560
650 PLAY "B",&H72D0
660 FOR I=0 TO 10
670 U=USR(&H708B):FOR J=0 TO 100:NEXT J
680 U=USR(&H71A8,#4B):U=USR(&H7250)
690 NEXT I:H=H-1:IF H=0 THEN 750
700 GOTO 210
745 REM GAME OVER
750 COLOR 3,1,1:CLS:U=USR(&H7155)
760 FOR J=0 TO 200:NEXT J
770 COLOR 7,1,0:LOCATE 5,9:PRINT "YOU RESCUED";M;" CLIMBERS"
780 COLOR 3,1:LOCATE 12,11:PRINT "SCORE";S
790 COLOR 4,1:LOCATE 10,16:PRINT "PLAY AGRIN ?  Y/N"
800 IF HI<S THEN HI=S
810 PICK K:R=INT(RND(1)*10):SOUND R*250,10:IF K=&H79 THEN 200
820 IF K=&H6E THEN 840
830 GOTO 810
840 POKE &HCA00,0:POKE 0,&H40:TEMPO 109:COLOR 7,0:CLS:END
```

《リスト2》マシン語プログラム・リスト

```
7000 CE C1 C0 FF 73 04 C6 1F 'AA
7008 A6 01 A7 00 08 5A 26 F8 'CE
7010 FE 73 04 BD 71 F0 C6 1F '70
7018 A6 01 A7 00 08 5A 26 F8 'CE
7020 FE 73 04 B6 73 05 8B 20 '4E
7028 B7 73 05 24 03 7C 73 04 '49
7030 FE 73 04 8C C3 A0 26 CB '55
7038 BD E8 CB 96 01 81 1E 26 'CC
7040 17 FE 73 02 8C C1 CA 27 'C8
7048 0D B6 73 03 80 20 B7 73 '03
7050 03 24 03 7A 73 02 20 11 '4A
7058 81 1F 26 0D B6 73 03 8B '8A
7060 20 B7 73 03 24 03 7C 73 '63
7068 02 FE 73 02 A6 22 81 08 'C9
7070 27 12 81 0C 27 12 A6 21 'C6
7078 81 0B 27 08 81 0C 27 08 '77
-----------------------------------
      FA 40 87 5D D5 E3 88 20 '7E

7080 86 01 20 06 86 02 20 02 '57
7088 86 03 39 BD 71 D0 FE 73 '31
7090 02 F6 73 00 26 1A 86 01 '32
7098 A7 00 4C A7 01 4C A7 02 '90
70A0 86 08 A7 20 4C A7 21 4C 'B5
70A8 A7 22 C6 01 F7 73 00 39 '33
70B0 C1 01 26 1A 4F A7 00 86 '7E
70B8 04 A7 01 4C A7 02 86 08 '2F
70C0 A7 20 4C A7 21 4C A7 22 'F0
70C8 C6 02 F7 73 00 39 4F A7 '61
70D0 00 86 06 A7 01 4C A7 02 '29
70D8 4C A7 20 4C A7 21 4C A7 '1A
70E0 22 5F F7 73 00 39 FE 73 '95
70E8 09 8C C2 5F 27 26 8C C3 '51
70F0 BF 27 34 36 BD 72 20 86 '25
70F8 00 A7 00 BD 71 F0 86 4B '96
-----------------------------------
      49 D4 02 C3 75 AE 0B 04 '14

7100 A7 00 32 FE 73 08 81 03 'D6
7108 2B 0A 81 07 2A 19 81 05 '86
7110 27 2B 20 3D 86 00 A7 00 'DC
7118 BD 71 F0 86 4C A7 00 FE '95
7120 73 08 BD 72 08 20 2A BD 'B9
7128 72 20 FF 73 0A 86 0C A7 '47
7130 00 BD 71 F0 86 4C A7 00 '97
7138 FE 73 0A 20 14 FF 73 0A '2B
7140 BD 72 20 86 0B A7 00 BD '44
7148 71 F0 86 48 A7 00 FE 73 '47
7150 0A FF 73 08 39 CE C1 C0 '0C
7158 FF 73 02 C6 0B 37 C6 00 '42
7160 BD 72 58 33 5A 26 F6 C6 'F6
7168 47 BD 72 58 C6 41 BD 72 '04
7170 58 C6 4D BD 72 58 C6 45 'FD
7178 BD 72 58 C6 00 BD 72 58 'D4
-----------------------------------
      E9 39 84 67 A3 E1 69 39 '33

7180 C6 4F BD 72 58 C6 56 BD '75
7188 72 58 C6 45 BD 72 58 C6 '22
7190 52 BD 72 58 C6 0A 37 C6 'A6
7198 00 BD 72 58 33 5A 26 F6 '30
71A0 39 01 01 01 01 01 01 01 '40
71A8 FE 73 02 BD 71 F0 A7 00 '38
71B0 A7 01 A7 02 A7 20 A7 21 'E0
71B8 A7 22 FE 73 02 4F A7 00 '32
71C0 A7 01 A7 02 A7 20 A7 21 'E0
71C8 A7 22 39 01 01 01 01 01 '07
71D0 FF 73 06 B6 73 06 8B 04 '36
71D8 B7 73 06 FE 73 06 86 4B '78
71E0 A7 00 A7 01 A7 02 A7 20 'BF
71E8 A7 21 A7 22 39 01 01 01 'CD
71F0 36 FF 73 0C B6 73 0C 8B '74
71F8 04 B7 73 0C FE 73 0C 32 'E9
-----------------------------------
      9B 98 2F 8C 4B 12 7A B0 '75

7200 39 01 01 01 01 01 01 01 '40
7208 FF 73 0C B6 73 0D 8B 20 '5F
7210 B7 73 0D 24 03 7C 73 0C '59
7218 FE 73 0C 39 01 01 01 01 'BA
7220 FF 73 0C B6 73 0D 80 20 '54
7228 B7 73 0D 24 03 7A 73 0C '57
7230 FE 73 0C 39 01 01 01 01 'BA
7238 F6 73 02 B6 73 03 39 01 'D1
7240 37 C6 5F 37 C6 FF 5A 26 'D8
7248 FD 33 5A 26 F6 33 39 01 '13
7250 B6 73 03 4A B7 73 03 39 'DC
7258 F7 73 01 BD 70 8B BD 72 '52
7260 40 86 0F BD 71 A8 F6 73 '14
7268 01 E7 1F 08 FF 73 02 39 'BC
7270 06 19 06 00 00 00 00 00 '25
7278 00 00 00 00 00 00 00 00 '00
-----------------------------------
      BF 8B 3E 06 B5 61 78 DA 'F6

7280 06 1D 06 00 00 00 00 00 '29
7288 00 00 00 00 00 00 00 00 '00
7290 06 25 06 31 00 00 00 00 '62
7298 00 00 00 00 00 00 00 00 '00
72A0 06 25 06 00 06 27 06 00 '64
72A8 06 29 06 00 06 2A 06 00 '6B
72B0 06 2C 06 00 09 2C 09 2B 'A1
72B8 09 2A 09 29 09 28 09 27 'C6
72C0 09 26 09 25 00 00 00 00 '5D
72C8 00 00 00 00 00 00 00 00 '00
72D0 0C 31 0C 30 0C 2F 0C 2E 'EE
72D8 0C 2D 0C 2C 0C 2B 0C 2A 'DE
72E0 0C 29 0C 28 0C 27 0C 26 'CE
72E8 0C 25 00 00 FF 00 FF 00 '2F
72F0 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 'FC
72F8 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 'FC
-----------------------------------
      5E B8 52 03 3F 26 3F D0 'DF
```


★卒業式に必ずでてくる歌ベスト3：3位・君が代，2位・校歌，1位・ほたるの光。（埼玉県和光市・人間以外の人15才）……【影：やっぱり，1位は軍艦マーチだろう。編：パチンコ屋のBGMじゃないですよ！】

M5(BASIC-I)用
カブトムシとり

協賛：ソード

エントリーコードM5① 清野　智弘



内容と遊びかた

落ちてくるカブトムシとクワガタムシを，カゴで受けとるゲームです。←→キーで，カゴを持った人を左右に動かしてプレイします。

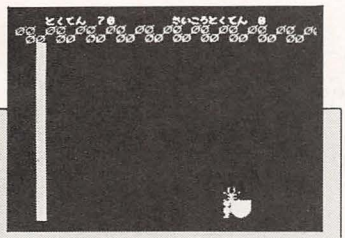
左端の木に体当たりをすると落下してくる虫の数が多くなりますが，おじゃま虫のクモをとってしまったり，クワガタやカブトを体に当ててしまってミスになる可能性も高くなります。

3回ミスするとゲーム・オーバーとなります。

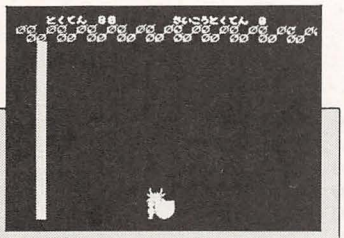
もう1回プレイしたいときは，Sキーを押してください。

得点はカブトムシが50点，クワガタムシは10点です。落下スピードは，だんだん速くなり，ある程度速くなるともとのスピードにもどります。

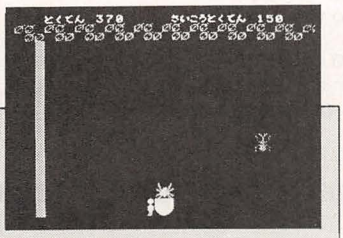
プログラム的には，700～720行に注目してください。M5の特長である，一瞬にして多くのキャラクターを別のかたちにするテクニックを使っています。



《写真1》クワガタをキャッチ失敗



《写真2》クモにやられた



《写真3》せっかくカブトがいるのに！

《第1表》変数表

X( ), Y( )	座標（0＝クモ，1＝クワガタ，2＝カブト）
Z( )	落下フラグ（1＝落下中）
HS	最高得点
S	得点
M	×の数
X	人のX座標
K	RND(K)＝0のとき，落下
G	ゲームの開始時刻
P	キー入力
Q	人がX＝8のところにいるかどうか（1＝いる）
T	木に体当たりした時刻
F	落下速度
R	何を落下させるか(0＝クモ，1＝クワガタ，2＝カブト)
O	音発生中か（1＝発生中）
AX	(クモ，クワガタ，カブト)と人のX座標の差

《第2表》プログラムの大ざっぱなしくみ

～100	キャラ，変数設定
105～150	画面設定，変数，初期値設定
200～270	人について
290～500	クモ，クワガタ，カブトについて
600～630	効果音
640～660	終了
700～	葉をゆり動かす



★編集部で「バグ，エラー，減給」とさけぶと影さんがノイローゼになる。(群馬県渋川市・影Jr.13才)……【影：(知らんぷり)。編：もう，なれっこになってますね。影：スポッ！この耳せん，よくきくなあ。】

```
10 Print "■■■":mag 2:view:dim X(3),Y(3),Z(3):let HS=0
20 for I=0 to 19:read A$,B:stchr A$ to B:next
30 scod 0,&FC:scol 0,&0D:scod 1,&F8:scol 1,&0B:scod 2,&EC:sc
ol 2,&07:scod 3,&F4:scol 3,&06:scod 4,&F0:scol 4,&06
40 data 10101008094533Od,&ec,030f33450810101O,&ed,04040408048
51e6d8,&ee,e0f8e6d1880404O4,&ef
50 data 0a06432121211130f,&f0,07011f27c71f27c3,&f1,a0c0840808
0890e0,&f2,c000f0c8c6f0c886,&f3
60 data 020406040462130f,&f4,03010f13630f1361,&f5,4020602020
46c8f0,&f6,c080f0c8c6f0c886,&f7
70 data ffffffffffffffff,&f8,ffff7f7f3f1f0f03,&f9,fffffffff
ffffff,&fa,fffffefefcf8f0c0,&fb
80 data 0000000000000000,&fc,0000000000000000,&fd,1c3e3e3e1c
081c3f,&fe,3e3e3f1c1c1c083c,&ff
90 stchr "013e468a92a2c4f8" to &FF,1:stchr "2020202020202020
" to &FF,4:for I=4 to 6:stchr "8080808080808080" to &80,I:ne
xt
100 cls:let S=0:let M=0
105 Print cursor(0,1);rPt$(21,"■■ "):for I=3 to 22:Print cur
sor(2,I);"■":next:Print cursor(16,0);"さいこうとくてん";HS
110 let X=120:for I=2 to 4:loc I to 300,300:let Z(I-2)=0:nex
t:let K=200:let G=time
150 Print cursor(3,0);"とくてん";S
200 let P=Peek(&702B)
210 if P=54 then let X=X-8:if X<8 then let X=8
220 if P=55 then let X=X+8:if X>224 then let X=224
250 loc 0 to X,168:loc 1 to X+16,168
260 if X<>8 then let Q=0
270 if X=8 and Q=0 then let K=1:let T=time:let Q=1:gosub 700
290 if time-T>5 then let K=200
300 let F=(time-G)/5 mod 14+1
390 if rnd(K)<>0 then goto 420
400 let R=rnd(2)*rnd(2)/2
410 if Z(R)=0 then let X(R)=rnd(30)*4+84:let Y(R)=0:let Z(R)
=1:if R=0 then let X(0)=X+8
420 for I=0 to 2:if Z(I)=0 then goto 490
425 out 32,&F0:if O=0 then out 32,&EC:let O=1 else out 32,&F
F:let O=0
430 loc I+2 to X(I),Y(I)
440 let AX=X-X(I):if AX<=4 and AX>=-20 and abs(161-Y(I))<8 t
hen else goto 470
450 if AX>=-8 or I=0 then let M=M+1:out 32,&FF:goto 600
460 loc I+2 to 300,300:let Z(I)=0:Print "■":out 32,&FF:if I=
1 then let S=S+10 else let S=S+50
470 let Y(I)=Y(I)+F:if I=0 then let Y(I)=Y(I)+F
480 if Y(I)>224 then let Z(I)=0:out 32,&FF
490 next I
500 goto 150
600 for I=0 to 2000:next
610 out 32,&90:out 32,&80:out 32,20:for I=0 to 600:next:out
32,27:for I=0 to 100:next:out 32,&9F:for I=0 to 100:next
620 out 32,&90:out 32,&80:out 32,27:for I=0 to 200:next:out
32,26:for I=0 to 600:next:out 32,27:for I=0 to 1000:next
630 out 32,21:for I=0 to 600:next:out 32,20:for I=0 to 600:n
ext:out 32,&9F
640 if M=3 then else goto 110
645 if S>HS then let HS=S
650 Print cursor(8,9);"♣♣♣ GAME OVER ♣♣♣";cursor(11,12);"PUS
H[S]KEY!"
660 if Peek(&702B)=26 then goto 100 else goto 660
700 stchr "807c625149452314" to &FF,1
710 for I=&F0 to &FF:out 32,I:for J=0 to 50:next:next
720 stchr "013e468a92a2c4f8" to &FF,1:return
```


★遠藤先生！2回も僕の質問に答えてくれてありがとうございます。あの…それから，遠藤さん最近太ってきましたよ。気をつけましょう。（福井県鯖江市・**ブーンドッカン14才**）……**【編**：編集部からも伝えておこう。】

M5(BASIC-G)用
（要ジョイパッド）

協賛：ソード

カニの秘宝



エントリーコードM5② 岩佐勘太郎

内容

ある日，カニ王国の秘宝がDr.ひょろに盗まれてしまいました。そして，王国の姫であるルナは，すっかり気を落としてしまい，それが原因で重い病気にかかってしまったのです。

勇敢な若者ツナは，姫の病気を治すため，秘宝を取りもどしにDr.ひょろの城に行くのでした。

遊びかた

ツナはカニだから左右にしか歩けません。上に行きたいときはエレベータ（ ◘ ）を使いましょう。ただし，エレベータは途中で降りれないので，よく考えてから乗ってください。

Dr.ひょろの城に住む幽霊（ゆうれい），ニシの攻撃をかわして16個の宝を取れば面クリア（全14面），1面クリアするごとにボーナス・ターゲットがあります。

操作方法

ジョイパッドでツナを左右に動かしてください。ボーナス・ターゲットのルーレットはアタック・ボタンを押してください。

苦労した点

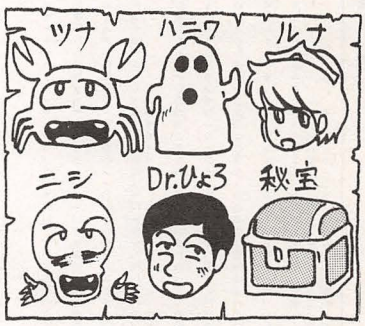
実は，僕はマイコンを持っていないのです。そこで友だちの水谷君の協力が必要だったわけです。

それに僕は中学3年生なので受験のこともあって，プログラムは週に1回，約2時間ぐらいしか作ることができませんでした。だから何回かにわけてプログラムを組んだので1ヵ月以上もかかってしまい，おまけに内容がゴチャゴチャになって，フローチャートも書けなくなってしまいました。

《第1表》変数表

X，Y＝ツナのX，Y座標
DX＝ニシのX，Y座標
DX，DY＝ニシのX，Y座標
N＝宝の数
T＝ツナの数
RO＝ラウンド数
SC＝スコア
HS＝ハイスコア
C＝エレベータの判断

登場人物



CHECKER FLAG

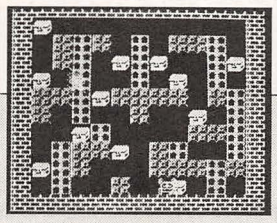
Dr.D：ちょっと見るとたいしたゲームでないように見えるが，実はこのゲームほどおもしろいのは，なかなかない。

編：つまり見かけによらないということですね。

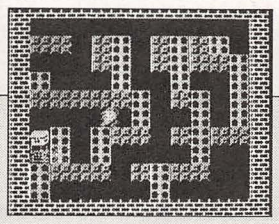
Dr.D：そうだ。このゲームは，リアルタイムのゲームと，パズルゲームのおもしろさを，うまくミックスさせている。またボーナス・ステージもいい。

影：いや一思わず〝ハニワ〟と呼んでしまいますよ。

Dr.D：また影がわけのわからんことを言っているが，ほっておこう。プログラムは別にたいしたことはない。これだけゲームがおもしろいのはアイデアなんだ。



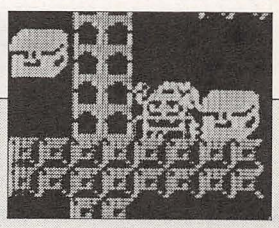
《写真1》ヨコ歩きで宝を集めてください



《写真2》この1個を取ると面クリア！



《写真3》ボーナス・ターゲットで1人追加もある



《写真4》ニシに追いつかれると死んじゃいます

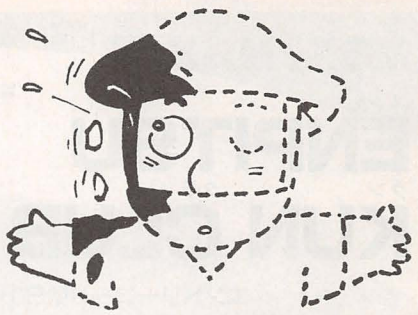
★あっ，だめだよ影さん，そんなところでゲームしちゃ。このページはペンキぬりたてなんだから。（愛知県岩倉市・**道のアキカン**）……**【影**：注意!!このページはインクが，まだ乾いておりません。】

カニの秘宝のプログラム・リスト

```
10 Print "■■■":mag 2:view 1,0,30,23:console 0,1
20 for I=124 to 143:read S$:stchr S$ to I,0:next
30 data0060d0a0efdf712b,2f31ffa4b0bfa0a0,000c160aeef61ca8,e818fe4a1afa0a0a
40 data40c090e0ef5f712b,2f317fa4b0df6010,0406120eeef41ca8,e818fc4e1af60c10
50 data0000000000000e14,100e001b0f000000,000000000000e050,10e000b0e0000000
60 data0f1f312b1f213f0f,0a0c033858285000,e0f018a8e808f8e0,a060803842814000
70 data00000e14101e0000,0503000020502000,0000e05010f00000,4080000008142800
80 for I=216 to 231:read S$:stchr S$ to I,1:next
90 data0000001f3f7fffff,ff05757e707f7f7f,000000fcfefefefa,f60efaf2f6fcf8f0
100 data01070f19191f1fff,dede1f3f3f3f3f3f,80e0f09898fbfbff,7878f8fcfcfcfcfc
110 data3f7fffffff06c424e,54908c8188463f00,feffffff7077787e5,5515630604884f000
120 data bf7fffffffdd4c40,5359998084423f00,f6fffffffffffff3f,1f9f9a161428c000
130 stchr "fefefe00efefef00" to 200,1
140 stchr "00183c7e3c3c3c00" to 208,1
150 stchr "ffffffffffffffff" to 215,1
160 stchr "8041231706b3d7e" to 199,1
170 stchr "8041031b13033d7e" to 184,1
180 scod 0,124:scod 1,132:scod 2,136:scod 3,140:scol 0,9:scol 1,1:scol 2,7:scol 3,1:dim M$(5),N$(10),P$(5)
190 goto 940
200 restore 210:for I=1 to 5:read P$(I):next
210 data●◆←←↑※,ん"←←↑わ",ノ×←←↑ヽ,●◆←←↑※,ろろ←←↑り
220 for I=0 to 7:read U,0$:0=val("&"+0$):color U,0:next
230 data216,a1,200,6e,208,15,226,71,192,47,184,c3,133,c1,142,c1
240 for I=0 to 5:read A$,B$:M$(I)=A$+"↑←←"+B$:next
250 data与与,与与,くく,くく,ろろ,り れ,みみ,みみ,くく,くく,与与,与与
260 SC=0:R0=0:T=4:restore 770
270 R0=R0+1:if R0=8 then 9osub 760
280 for I=1 to 10:read N$(I):next
290 N=16:DX=0:DY=0:X=24:Y=19::9osub 740
300 locate 9,6:Print "┌──────────┐":for I=7 to 12:locate 9,I:Print "|          |":next:locate 9,13:Print "└──────────┘"
310 if T>12 then G$="くゅゐみ!" else G$=rPt$(T,"♠")
320 locate 10,7:Print "SCORE";SC;"←0":locate 10,11:Print "LEFT":locate 10,9:Print "ROUND";R0:locate 10,12:Print G$
330 Play "o3ab9e99c","o4d15d15d15d15d15d15c15c15crd15d15d15d15d15c15c15c"
340 if Play(0)then 9oto 340
350 for I=1 to 10:for J=2 to 12:G=val(mid$(N$(I),J-1,1))
360 locate J*2,I*2:Print M$(G):next:next
370 loc 0 to X*8,Y*8:loc 1 to X*8,Y*8
380 S=Joy(0):C=0
390 if A=208 and B=208 then Play "o3d30":Y=Y-1:C=1
400 Y=Y+1:9osub 750
410 if A>214 and B>214 then 9oto 430
420 Y=Y-1:X=X+(S=3)*(C=0)-(S=7)*(C=0):9osub 750
430 X=X-(A<201)+(B<201):9osub 750
440 K=(K=0)*(S=3 or S=7)
450 scod 0,124+K*4
460 loc 0 to X*8,Y*8:loc 1 to X*8,Y*8
470 if A>215 and B>215 then 9oto 700
480 R=rnd(1)+1
490 DX=DX-sgn(DX-X*8)*R
500 DY=DY-sgn(DY-Y*8)*R
510 loc 2 to DX,DY:loc 3 to DX,DY
520 if abs(DX-X*8)<6 and abs(DY-Y*8)<6 then 9oto 540
530 9oto 380
540 Play "o4dc15c","o3cc":sleeP 1,120:T=T-1:if T=0 then 9oto 910
550 9oto 290
560 erase:cls:H=0:P=0
570 if R0=14 then 9oto 990
580 locate 9,11:Print "EXTRA.PRESENT":locate 9,13:Print "PUSH BUTTON"
590 locate 10,15:Print "┌──┐↓←←←←|  |↓←←←←|  |↓←←←←└──┘"
600 H=H+1:if P=5 then P=0
610 P=P+1:locate 11,17:Print P$(P)
620 if asw(0)or H=599 then 9oto 630 else 9oto 600
630 on P 9osub 660,690,680,660,670
640 locate 14,16:Print P$:Play "o5dcf","o3d8d8c8c8d":sleeP 1,180
650 if Play(0)=0 then 9oto 270 else 9oto 650
660 P$="NOTHING":return
670 SC=SC+100:P$="1000Pts":return
680 SC=SC+200:T=T+1:P$="2000Pts←←←←↓TUNA+1":return
690 SC=SC+150:P$="1500Pts":return
700 SC=SC-(A=217)*10-(A=221)*50
710 if A=217 or A=221 then locate X,Y:Print "与与←←↓与与":N=N-1:Play "o4a31d31a20"
720 if N=0 then 9oto 560
730 9oto 480
740 erase:for I=0 to 22:locate 2,I:Print rPt$(26,"■"):next:return
750 A=rcrt(X,Y+1):B=rcrt(X+1,Y+1):return
760 M$(2)="ん"←←↑わ":M$(1)="ゅゅ←←↑ゅゅ":M$(4)="与与←←↑与与":M$(5)="ゅ←←↑くゅ":color 208,&1D:restore 770:return
770 data00020020202,11013043430,20013243413,30253003003,11111321323
780 data00020320303,23231151311,03032002300,31110131100,30020530000
790 data20000000000,01310304130,01302320032,20300302030,14321111013
800 data10300100253,00230022113,03112013203,23100211131,03001002530
810 data00020002000,21413001130,30200300032,23030112314,30032020300
820 data30300034113,32101211503,30050020203,34200112131,30530200130
830 data00002200000,03200300230,23030303032,00302320300,31103230113
840 data30202320003,30414301013,30020302303,32143003003,30003143230
850 data00000200000,35003031132,32231111030,35110000232,30020323150
860 data03203003021,34053010300,30523210032,30131100311,32432023000
870 data01010020000,02303330320,03023003230,03030020302,23013032300
880 data00300300032,30030030330,00003003023,23233022333,31002303000
890 data20020002002,03003000310,30103113000,23032003030,32031323023
900 data23002300303,31203113003,30030021130,32301300203,30231303030
910 cls:erase:locate 10,11:Print "GAME OVER":Play "t116o4fcdd8fc8d","t116o3d8d8d8c8c8c8f8f8f8c":sleeP 1,180
920 if SC>HS then HS=SC
930 for I=0 to 10000:next
940 cls:L$=rPt$(14,"←")+"↓"
950 locate 8,9:Print "┌──────────┐";L$;"|The.Treasure|";L$;"|    of    |";L$;"|   KANI   |";L$;"└──────────┘"
960 locate 9,15:Print "PUSH.BUTTON!"
970 locate 9,17:Print "HI.SCORE";HS;"←0":Play "o4dfd10a911c15c15f","o3d15d15d15d15d15c15c15c15ca15d15f15a15d15f"
980 if Play(0)=0 and asw(0)then 9oto 200 else 9oto 980
990!♠♠♠♠♠END♠♠♠♠♠♠♠
1000 Play "t250o5feab9ed9aed9abo6cdcdco5bao5dt9s19s0"
1010 cls:locate 7,7:Print "CONGRATIURATIONS!!":scod 0,124:loc 0 to 113,96
1020 locate 5,15:Print "NOW TUNA HAS TAKEN":locate 3,16:Print "ALL TREASURES OF KANI!!":locate 10,17:Print "HAPPY END."
1030 locate 12,13:Print M$(2);"↓";N$(0);"↓";P$(2)
1040 locate 7,20:Print "THANKS↓←←←←FROM":locate 6,22:Print "MIZUTANI and IWASA":sleeP 3,180:9oto 910
```

★創刊号からの読者、狂い咲きピエロです。昔は、影さんがまじめで、編さんがバカだったんですよ。これほんと。（岩手県軽米町・**狂い咲きピエロ15才**）……**【編：最近とくに、狂い咲きの影さんですから。】**

MAXマシン(ミニ・ベーシック)用
移植版
いないいないバァ〜



てつろうくん

はじめに

このゲームは，昨年のベーマガ12月号に載っていた「いないいないバァ〜」の移植です。

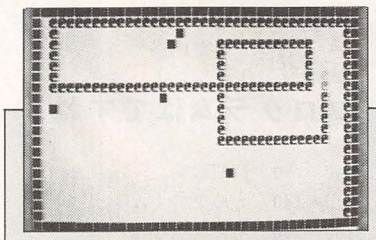
ゲームのやりかた

ゲームはとっても簡単。Zキーを押すたびに，左へ90°ずつ方向転換するキャラクターを上手に操作して，決められたぶんの地面をぬってください。

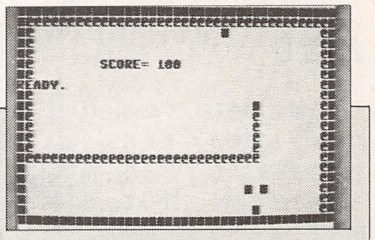
ここで注意してほしいのは，「自分が通ったところでも，また通れる」ということ。つまり，自分のキャラクターとぬった部分が同じなので，ヘタにぬると自分がどこにいるのかわからなくなってしまうのです。

ラウンドが進むと，障害物も多くなってくるので頭と指がパニックを起こすでしょう。

あなたは何面まで行けるでしょうか？



《写真1》自分がかくれないように注意して地面をぬっていこう



《写真2》障害物が多くなると，頭がパニック!!

評…掲載時期が遅れちゃったけど，来年受験の人はがんばってネ(つぐ美)



by 栃木県塩谷郡・阿久津勝幸15才

移植版 いないいないバァ〜のプログラム・リスト

```
1 PRINT"WWW":Z=1024:Q=5
2 S=0:FORI=1104TO1943:POKEI,71:NEXT
3 X=38:Y=21:C=4:D=0:A$="":FORI=1TO19:PRI
NT"";:SPC(38);"";:NEXT
4 FORI=1TO9:POKEZ+RND(1)*36+1+(RND(1)*19
+3)*40,71:NEXT
5 POKEZ+X+Y*40,0:GETA$:C=C-(A$="Z"):IFC=
5THENC=1
6 X=X+(C=1)-(C=3):Y=Y+(C=4)-(C=2)
7 IFPEEK(Z+X+Y*40)=71THEN12
8 IFPEEK(Z+X+Y*40)=32THENS=S+1:D=D+1
9 IFD<400THEN5
10 PRINT"WWWWWWWWWWWWWWCLEAR!!WWW":Q
=Q+5
11 FORI=0TO300:NEXT:GOTO3
12 PRINT"WWWWWWWWWWWWSCORE=";S
```

★有名人名言シリーズ★大野木彦左衛門氏が漬けものを食べていると石が入っていた。「ええい，このおつけものめが!!」(京都府八幡市・八幡のふぁみこん少年16才)……【影：大野木氏もいちやくOFで有名人。この〜!】

MSX/MSX2用

協賛：ＭＳＸメーカー各社

ENPITSU KUN CLUB

（エンピツ クン クラブ）

エントリーコードMS① 森沢 桃子



お話し

美術部で絵を描いてたら，私の制服のポケットの中からイタズラ小僧が顔をだしました。ひょいと外へ飛びだすと紙の上まで歩いて行って，ダンスを踊ってこまらせます。もうちょっとで〆切の時間になっちゃうのにー。

えんぴつくんでつっついちゃうわよ。

ベタぬり

えんぴつくんをカーソル・キーで動かします。ベタやえんぴつけずりの外へは行けません。ペケ印の上でスペースを押せばベタぬりしますが，まちがって白いところですると思いっきりシンが減っちゃいます。えんぴつけずりの左上でスペースを押せば長さがもどりますよ。

イタズラ小僧はぬったベタを消しちゃうから，スペースでつっついて，おとなしくさせちゃいましょう。シンが長いと，きくみたい。

プログラムはですね

40～ 90	初期設定
110～140	えんぴつくん
160～230	イタズラ小僧
250	タイム，ミス判定
270～280	ベタぬり
300～320	イタズラ小僧をつっついた
340	えんぴつけずり
360	まちがってスペースを押した
380～460	音楽
480	ラウンド・クリア
500～510	ミス
530～640	画面設定
660～720	タイトル
740～760	ゲーム・オーバー
780～840	データ読み込み
860～910	スプライト・パターン・データ
930～960	キャラクタ・パターン・データ
980	キャラクタ・カラー・データ

変数はですね

ＭＸ	えんぴつくんのＸ座標
ＭＹ	えんぴつくんのＹ座標
ＭＦ	えんぴつくんの長さ
ＭＴ	えんぴつくんの数
ＡＸ( )	イタズラ小僧のＸ座標
ＡＹ( )	イタズラ小僧のＹ座標
ＡＣ( )	イタズラ小僧の進んだ先のキャラクタ・コード
ＡＦ( )	イタズラ小僧のとまってるタイム
ＡＴ	イタズラ小僧の数
ＢＴ	ベタの数
ＴＩ	タイム
ＳＣ！	スコア
ＨＳ！	ハイスコア
ＨＮ＄	ネーム
ＲＯ	ラウンド
ＳＴ	キー入力
Ｐ	キャラクタ・コード
ＫＥ＄	えんぴつけずりのキャラクター
Ｘ	Ｘ座標でのワーク，ループ
Ｙ	Ｙ座標でのワーク，ループ
Ａ	各種雑用
Ｉ	ループ
ＪＪ	ループ
Ｄ＄	データ
Ｓ＄	スプライト設定用

CHECKER FLAG

Dr.D：地味なゲームだが，リストが短いのはいいぞ。

編：オリジナルのゲームは新鮮でいいですね。

Dr.D：最近は移植ものが多いからよけいそう思う。このゲームのアイデアも完全にオリジナルというわけではないぞ。前にエンピツを使ったゲームはあった。

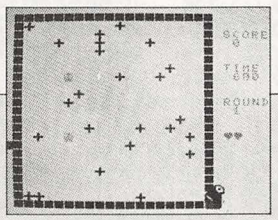
編：そうでしたか。ところで画面が少しさびしい気がしますが。

Dr.D：そうだな。キャラが四角とかハートなどで，大きさも８ドット×８ドットだからだろう。しかし，キャラに凝ると，リストが長くなるから，やむをえんだろう。

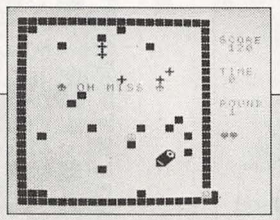
編：そうですね。



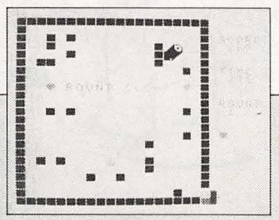
《写真１》ENPITSU KUN CLUBのタイトル画面



《写真２》ゲーム・スタート！



《写真３》白地でぬるとＯＨＭＩＳＳ！

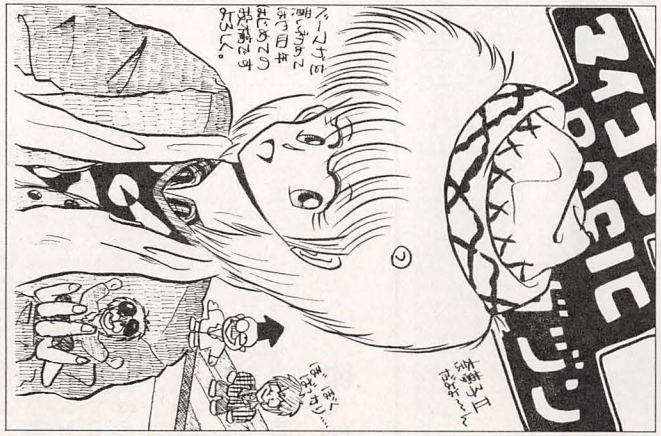


《写真４》すべての＋をぬりつぶせばゲーム・オーバー

★愛川欽也の探険レストランで，マスコミ食堂大戦争というのが放送されましたが，電波新聞社の社員食堂はどんなものでしょうか？（福島県郡山市・**熊谷武志**）……**【やすきよ：350円の奥村定食は最高だよー！】**

```
10 ' ♥ ENPITU KUN CLUB ♥♥♥♥♥
20 ' ♥ soft club SUMOMO ♥♥♥♥♥
30 ' ♥ INITIALIZE ♥♥♥♥♥
40 SCREEN 1,2,0:WIDTH 32:KEY OFF:COLOR 4,15,15:PLAY "t120s9"
50 DEFINT A-Z:DIM AX(2),AY(2),AC(2),AF(2):A=RND(-TIME)
60 DEF FNP=VPEEK(6144+X+Y*32):DEF FNHX=VAL("&h"+D$):GOSUB 780
70 HS!=380:HN$="KAZUYO NISITOMO"
80 GOSUB 660:SC!=0:RO=1:MT=2
90 MX=20:MY=20:MF=0:AT=1:BT=20+RO*4:TI=600:GOSUB 530
100 ' ♥ ENPITU KUN ♥♥♥♥♥
110 ST=STICK(0):X=MX+(ST=7)-(ST=3):Y=MY+1+(ST=1)-(ST=5)
120 P=FNP:IF INSTR("ｸｳﾉﾊﾆ",CHR$(P))` THEN 160
130 MX=X:MY=Y-1:PUT SPRITE 0,(MX*8,MY*8),1,MF*50
140 IF STRIG(0) THEN ON INSTR("ﾏﾀﾅ ",CHR$(P)) GOTO 270,300,340,360
150 ' ♥ ITAZURA ♥♥♥♥♥
160 FOR I=0 TO AT:IF AF(I) THEN AF(I)=AF(I)-1:GOTO 230
170 IF RND(1)<.5 THEN X=AX(I)+INT(RND(1)*3)-1:Y=AY(I):GOTO 190
180 X=AX(I):Y=AY(I)+INT(RND(1)*3)-1
190 P=FNP:IF P=184 THEN P=200:BT=BT+1:PLAY "m1000o4a64":GOSUB 460:GOTO 210
200 IF P<>32 THEN 230
210 LOCATE AX(I),AY(I):PRINT CHR$(AC(I)):AX(I)=X:AY(I)=Y:AC(I)=P
220 LOCATE AX(I),AY(I):PRINT "ﾀ"
230 NEXT
240 ' ♥ TIME ♥♥♥♥♥
250 TI=TI-1:LOCATE 22,7:PRINT TI;" ":IF TI=0 OR MF>149 THEN 500 ELSE 110
260 ' ♥ PAINT sub ♥♥♥♥
270 LOCATE X,Y:PRINT "ｱ":SC!=SC!+5:LOCATE 22,3:PRINT SC!
280 GOSUB 380:MF=MF+5:BT=BT-1:IF BT=0 THEN 480 ELSE 160
290 ' ♥ ITAZURA PUSH sub ♥♥♥♥♥
300 FOR I=0 TO AT:IF AX(I)=X AND AY(I)=Y THEN A=I
310 NEXT:IF AF(A) THEN 160
320 SC!=SC!+10:LOCATE 22,3:PRINT SC!:GOSUB 390:MF=MF+10:AF(A)=60-MF*5:GOTO 160
330 ' ♥ ENPITU KEZURI sub ♥♥♥♥♥
340 MF=0:PUT SPRITE 0,(MX*8,MY*8),1,0:GOSUB 400:GOTO 160
350 ' ♥ MISS PAINT sub ♥♥♥♥♥
360 MF=MF+30:GOSUB 410:GOTO 160
370 ' ♥ PLAY sub ♥♥♥♥♥
380 PLAY "m10001806e64a64":GOTO 460
390 PLAY "m5000o7a16r16a4":GOTO 460
400 PLAY "m500018o5e4dde4ddo6a4":GOTO 460
410 PLAY "m500013204cdce":GOTO 460
420 PLAY "m500018o5agegafdgeeegcde4":GOTO 460
430 PLAY "m500018o5feg4bae4defabec4r1":GOTO 460
440 PLAY "m500018o6ef16e.def16e.dgfe.d16g4r1":GOTO 460
450 PLAY "m500018o4e.g16fee.g16feb.a16gfd4r1":GOTO 460
460 IF PLAY(0) THEN 460 ELSE RETURN
470 ' ♥ ROUND CLEAR sub ♥♥♥♥♥
480 LOCATE 4,8:PRINT "♥ ROUND CLEAR ♥":GOSUB 440:RO=RO+1:GOTO 90
490 ' ♥ MISS sub ♥♥♥♥♥
500 IF MT=0 THEN 740
510 LOCATE 5,8:PRINT "♣ OH MISS ♣":GOSUB 450:MT=MT-1:GOTO 90
520 ' ♥ DRAW sub ♥♥♥♥♥
530 LOCATE 22,2:PRINT "SCORE";SPC(27);SC!:LOCATE 22,6:PRINT "TIME";SPC(28);TI
540 LOCATE 22,10:PRINT "ROUND";SPC(27);RO:LOCATE 22,14:PRINT LEFT$("♥♥♥",MT);" "
550 LOCATE 1,0:PRINT STRING$(20,"ｸ"):LOCATE 1,22:PRINT STRING$(20,"ｸ")
560 FOR Y=1 TO 21:LOCATE 1,Y:PRINT "ｸ";SPC(18);"ｸ":NEXT
570 LOCATE 20,21:PRINT KE$:PUT SPRITE 0,(MX*8,MY*8),1,MF*50
580 FOR I=1 TO BT
590 X=INT(RND(1)*18)+2:Y=INT(RND(1)*21)+1:IF FNP<>32 THEN 590
600 LOCATE X,Y:PRINT "ｱ":NEXT
610 FOR I=0 TO AT
620 X=INT(RND(1)*18)+2:Y=INT(RND(1)*21)+1:IF FNP<>32 THEN 620
630 LOCATE X,Y:PRINT "ﾀ":AX(I)=X:AY(I)=Y:AC(I)=32:AF(I)=0:NEXT
640 GOSUB 420:RETURN
```

```
650 ' ♥ TITLE sub ♥♥♥♥♥
660 CLS:LOCATE 0,6:PRINT "  ┌─┐┌┬┐┌─┐   ┌─┐┌┬┐┌─┐┌┬┐"
670 PRINT " ├─ │ │└─┐    │ │ ├┤ │ │ │"
680 PRINT " └─┘┴ └─┘    ┴ └─┘└─┘┴ └─┘"
690 PRINT SPC(24);"CLUB ﾀ":PUT SPRITE 0,(80,52),1,0
700 LOCATE 2,16:PRINT USING "#######:@";HS!;HN$
710 LOCATE 8,20:PRINT "PUSH [SPACE] KEY"
720 IF STRIG(0)=0 THEN 720 ELSE CLS:RETURN
730 ' ♥ GAME OVER sub ♥♥♥♥♥
740 LOCATE 4,8:PRINT "ﾀ GAME OVER ﾀ":GOSUB 430:IF SC!<=HS! THEN 80
750 IF INKEY$<>"" THEN 750
760 CLS:LOCATE 4,10:INPUT "ﾅﾏｴ:";HN$:HN$=LEFT$(HN$,16):HS!=SC!:GOTO 80
770 ' ♥ READ DATA sub ♥♥♥♥♥
780 PRINT "ﾃﾞｰﾀﾖﾐｺﾝﾃﾞﾏｽ"
790 FOR I=0 TO 2:S$="":FOR J=1 TO 32
800 READ D$:S$=S$+CHR$(FNHX):NEXT:SPRITE$(I)=S$:NEXT
810 FOR I=1 TO 8:READ D$:A=FNHX*8
820 FOR J=0 TO 7:READ D$:VPOKE A+J,FNHX:NEXT:NEXT
830 FOR I=1 TO 4:READ D$:A=FNHX+8192:READ D$:VPOKE A,FNHX:NEXT
840 KE$="ﾁﾉ"+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31)+"ﾆﾊ":RETURN
850 ' ♥ SPRITE DATA ♥♥♥♥♥
860 DATA 00,01,03,07,0f,1f,3f,7f,ff,bf,9f,cf,e7,f3,f9,ff
870 DATA f8,84,82,99,99,c1,e1,ff,fe,fc,f8,f0,e0,c0,80,00
880 DATA 00,01,03,07,0f,1f,3f,7f,ff,bf,9f,cf,e7,f3,79,3f
890 DATA 00,f0,08,04,32,32,82,c2,fe,fc,f8,f0,e0,c0,80,00
900 DATA 00,00,03,06,0e,1e,3e,7f,ff,bf,9f,cf,e7,73,39,1f
910 DATA 00,00,e0,10,08,64,64,04,84,fc,f8,f0,e0,c0,80,00
920 ' ♥ CHR data ♥♥♥♥♥
930 DATA b8,fe,fe,fe,fe,fe,fe,fe,00,c0,ba,7c,92,ba,d6,fe,7c,ee
940 DATA c1,2c,00,7d,ee,c6,c6,fe,fe,c8,18,18,18,ff,ff,18,18,18
950 DATA c9,00,00,f8,fc,fc,fc,fc,fc,ca,fd,fd,fc,fc,fc,fc,fc,f8
960 DATA d0,00,ff,ff,ff,ff,ff,ff,7f,b9,fe,fe,fe,fe,fe,fe,fe,00
970 ' ♥ CHR COLOR data ♥♥♥♥♥
980 DATA 17,1f,18,7f,19,9f,1a,af
```


ファンシーパズル
ぷよぷよ
ぷよぷよ
ぷよぷよ

MSX/MSX2用

協賛：MSXメーカー各社

影さんのお百度参り



エントリーコードMS② YU-TAKA

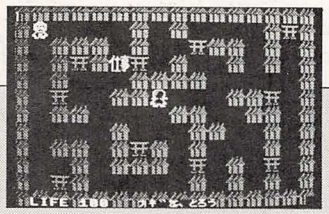
内　容

題名でわかるように，ただ単に，影さんが百回お参りするというゲームです。

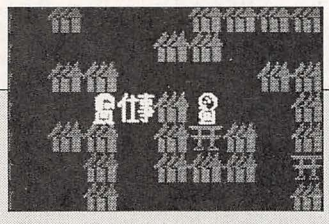
ストーリー

ある日，いつものように影さんとDr.はわいわいがやがやと追いかけっこをしていました。すると影さんの頭の中に神のお言葉が聞こえてきました。「影よ，いますぐお百度参りせよ。成功したら給料はあがり，Dr.もお前にはむかえなくなるだろう……」。

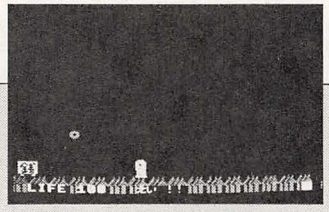
もちろん影さんはいちもくさんに，神社へむかうのであった。



《写真1》よし，カギが取れるぞ



《写真2》ウグッ！　仕事光線だ



《写真3》⛩に入るとこの場面に。それ！　コインを投げよう

《第1表》変数表

X, Y	影さんの座標
DX, DY	Dr.の座標
BX(n), BY(n)	ビームの座標
BE(n)	ビームはあるか？
H$(n)	ひとりごと
SC	スコア
	（おまけどうよう）

遊びかた

まずカギを二つ取らなければなりません。光線をだしたいほうのカーソル・キーとスペース・キーを押すと影さんからいや光線が発射されます。いや光線がDr.にあたるとカギが一つ手にはいります(三つは取れない)。

なお，カギの数は，下のひとりごとを見ればわかります（ちなみに各画面によってひとりごとがかわります）。

二つのカギを取ったら

さて，すぐに神社（⛩）に入りましょう。すると，いきなり画面がかわって影さんが左へ走っていきます。ボケーとしないで好きなところでスペース・キーを押してください。するとその場からコインを投げます。飛ぶ長さはランダムです（一定にすると，ようりょうがわかってしまうので……）。

うまく入ったら，あとのほうのボーナスで得します(いや光線がDr.にあたった数も)。

エネルギーは仕事光線にあたると2，Dr.にあたると5少なくなります（Dr.は横へしつこく追ってくる）。

《第2表》プログラムの内容

10～ 90	初期設定
100～ 140	メイン
150～ 200	Dr.動かす
210～ 250	ビーム
260～ 350	サブループ
360～ 440	入った
450～ 510	ラウンド・クリア
520～ 550	やられた
560～ 580	ゲーム・オーバー
590～ 620	スタート
630～ 650	全面クリア
660～ 740	キャラデータ
750～ 770	ひとりごと
780～1000	読み込み

プログラム入力

プログラムは二つにわかれていて，**リスト1**と**リスト2**を，同じテープにセーブします。**リスト1**をロードしてRUNすると，自動的に**リスト2**をロード，BEEPが鳴ってRUNされます。

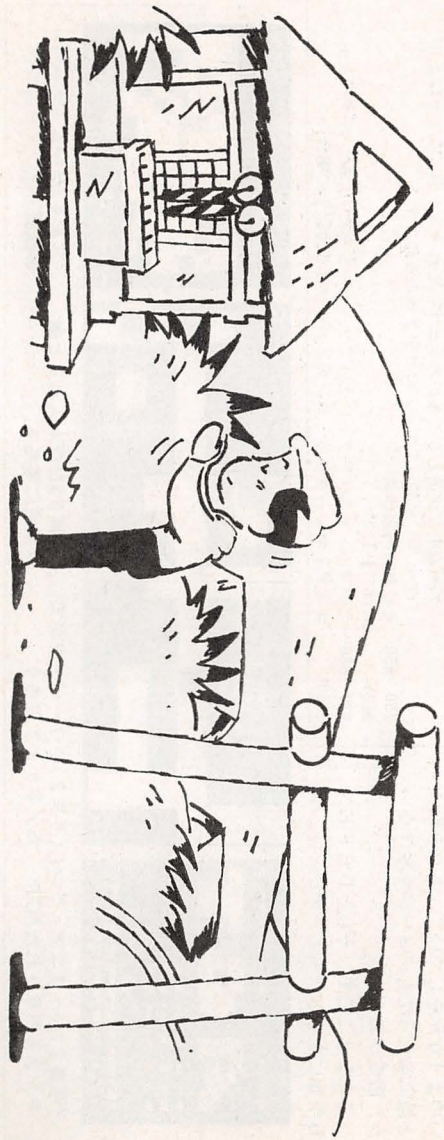
最後に

プログラムの関係により，ビームをすり抜けていくことがありますが，これを利用してもよいでしょう。

CHECKER FLAG

編：これはケッコウいいゲームですよ。
Dr.D：キャラよし，アイデアよしというところかな。
編：断空我先生が2回目にして10面クリアしてしまったということですが。
Dr.D：敵の移動ルーチンさえわかってしまえば，簡単だ。
編：ぜひ遊んでみてください。

★実験シリーズ：本文をナール体，ペンネームをスーボ体で印刷してください。(東京都町田市・**カブちゃん**)……
【影：おっ，専門用語できたな！では，今回だけの**特別サービス**!!編：今回だけですよ!!】



《リスト1》影さんのお百度参りのスプライト設定プログラム

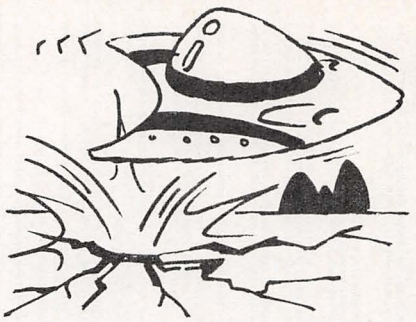
```
10 SCREEN 1,2:COLOR 15,1,1:WIDTH 32:CLS:KEY OFF
20 PRINT" F1 KEYを　もしかったら　もんで　ください":KEY 1,CHR$(7)+"BEEP:RUN"+CHR$(13):DEFINT I
30 IF INKEY$=CHR$(7) THEN CLS:LOCATE 8,10:PRINT"SETTING SPRITE" ELSE 30
40 FOR S=0 TO 12:B$="":FOR I=1 TO 32:READ A$:B$=B$+CHR$(VAL("&H"+A$)):COLOR RND(
1)*13+2:NEXT:SPRITE$(S)=B$:NEXT:CLOAD
50 ' ｶﾌﾞﾗﾓﾑﾁ　ﾊﾛｰｸﾆ　ｳｺﾞｶｽ　- SPRITE  DATA -
60 DATA 03,07,1F,1F,1F,1F,1F,0F,08,10,20,24,34,38,09,0E,C0,E0,F8,F8,F8,F8,F8,F0,
10,08,04,24,2C,1C,90,70:'ｶﾌﾞ(ｳｴﾛ)
70 DATA 00,01,03,03,03,03,03,03,03,01,02,02,02,02,03,07,F0,F8,FC,8C,84,B4,BC,B4,
00,F8,A8,E8,E8,08,B8,DC:'ｶﾌﾞ(ｴﾘ)
80 DATA 03,07,1F,1F,1F,1F,17,16,08,07,08,11,31,39,09,0E,C0,E0,F8,58,08,68,E8,68,
10,E0,10,48,8C,5C,90,70:'ｶﾌﾞ(ｼﾀﾛﾒﾝ)
90 DATA 0F,1F,3F,31,21,2D,3D,25,29,1F,15,17,17,10,1D,3B,00,80,C0,C0,C0,C0,C0,C0,
C0,80,40,40,40,40,C0,E0:'ｶﾌﾞ(ﾋﾀﾘ)
100 DATA 07,08,12,14,14,10,08,18,3E,08,10,20,78,69,0A,1E,E0,10,08,08,08,08,10,1C
,7E,10,10,08,1C,94,50,78:'Dr(ｳｴﾛ)
110 DATA 01,02,04,04,05,04,03,07,01,02,05,05,05,03,02,07,E0,30,98,58,48,08,08,10
,A0,10,D0,50,D0,F0,10,F0:'Dr(ﾋﾀﾘ)
120 DATA 07,08,12,14,12,11,0A,07,1F,3E,10,20,78,69,0A,1E,E0,10,48,28,48,88,50,C0
,F0,78,10,08,1C,94,50,78:'Dr(ｼﾀﾛﾒﾝ)
130 DATA 07,08,11,12,12,10,08,04,0A,0A,08,08,0F,08,0F,80,40,20,20,A0,20,C0,E0
,80,40,A0,A0,20,C0,40,E0:'Dr(ﾐｷﾞ)
140 DATA 00,00,00,00,00,00,88,88,89,88,80,A0,40,00,00,00,00,00,00,41,55,49,89,E5
,45,59,20,18,08,00,00,00:'ｲﾄﾞ ｺﾝﾄﾛｰﾙ
150 DATA 10,12,22,2F,62,A2,A2,22,22,22,22,22,22,2F,00,08,7F,08,BE,2A,3E,08,3E
,0A,7F,0A,3E,08,28,98,00:'ｼｮｯﾄ ｺﾝﾄﾛｰﾙ
160 DATA FF,ED,82,EF,AB,AB,CF,FF,FF,EF,EF,81,EF,EF,DF,FF,7F,BF,FF,FF,87,FF,FF,FF
,FF,FF,87,EF,DF,AF,77,FF:'ﾎﾞｰﾙ
170 DATA 00,00,FF,FB,F5,EE,CF,D1,FB,F1,FB,E8,F1,E7,38,38,00,00,FF,F7,DB,8F,DF,8F
,DF,07,D7,CF,97,EF,1C,1C:'ﾏｳｽﾎﾟｲﾝﾀ
180 DATA 18,7E,FF,E7,E7,FF,7E,18, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0,-0
, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0:'ﾎ
```

《リスト2》メイン・プログラム

```
 10 '********** ｶﾌﾞﾗﾓﾑ の ﾊﾛｰｸﾆ ｳｺﾞｶｽ ********************** FOR MSX ** BY YU-TAKA ******
20 SCREEN1,,0:WIDTH 32:KEY OFF:COLOR 1,1,1:CLS:DEFINT A-Z:DEF FNA(X,Y)=VPEEK(614
4+X+Y*32)::R=RND(-TIME):DIM H$(11)
30 FOR I=384 TO 720:VPOKE I,VPEEK(I)ORVPEEK(I/2):NEXT:GOSUB 590:RO=1:N=2
40 RESTORE 660:FOR S=102 TO 109:FOR I=SX8 TO SX8+7:READ A$:VPOKE I,VAL("&H"+A$):N
EXT:NEXT:EN=100
50 RESTORE 750:FOR I=0 TO 11:READ H$(I):NEXT:VPOKE 8205,17:VPOKE 8204,17
60 S$=CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31);A$(0)="  "+S$+"  ":A$(1)="fg"+S$+"hi"+CHR$(29):
GOSUB780:H=0:BE(0)=0:BE(1)=0
70 I=0:A$(0)=CHR$(28):A$(1)="jk"+S$+"lm":GOSUB 900
80 READ X,Y,DX,DY:PLAY"S1M5000T255L64":VPOKE 8204,193:VPOKE 8205,97:PUT SPRITE 0
,(X*8,Y*8),15,2:I=0:GOSUB 270
90 GOSUB 340
100 'ｵ ﾒｲﾝ ｵ                    110 S=STICK(0):X1=((S=7)-(S=3))*2:Y1=((S=1)-(S=5))*
2
110 S=STICK(0):X1=((S=7)-(S=3))*2:Y1=((S=1)-(S=5))*2
120 FA=FNA(X+X1,Y+Y1):IF FA<102 AND FA<>106 THEN X=X+X1:Y=Y+Y1 ELSE IF FA=106 A
ND H=2 THEN X=X+X1:Y=Y+Y1:GOSUB 360
130 IF SC>0 THEN PUTSPRITE 0,(X*8,Y*8),15,(S-1)/2
140 IF STRIG(0) AND BE(0)=0 AND (X1<>0 OR Y1<>0) THEN BE(0)=1:BX(0)=X:BY(0)=Y:X(
0)=X1:Y(0)=Y1
150 'ｵo Dr.MOVE oｵ
160 X2=SGN(X-DX)*2:Y2=SGN(Y-DY)*2:FA=FNA(DX+X2,DY)
170 IF X2=0 AND Y2=0 THEN EN=EN-5:GOSUB 300:I=0:GOTO 200 ELSE IF Y2=0 THEN S1=6+
X2/2 ELSE S1=5+Y2/2
180 IF FA<>102 THEN DX=DX+X2
190 I=RND(1)*2:FA=FNA(DX,DY+Y2):IF FA<>102 THEN DY=DY+Y2*I
200 PUTSPRITE 1,(DX*8,DY*8),15,S1:IF I AND BE(1)=0 THEN BE(1)=1:BX(1)=DX:BY(1)=D
Y:X(1)=X2:Y(1)=Y2
210 'ｵo BEAM oｵ
220 X1(0)=X(0)*(Y(0)=Y):X1(1)=DX:Y1(1)=DY:FOR I=0 TO 1:IF BE(I)=1 THEN BX(I)=BX(I)+X
(I):BY(I)=BY(I)+Y(I):PUT SPRITE 10+I,(BX(I)*8,BY(I)*8),15,8+I:J=I+14:PLAY"N=J;"
230 IF (BY(I)=<0 OR BY(I) >=24)OR(BX(I)=<0 OR BX(I)>=30) THEN A=10+I:GOSUB 350:B
E(I)=0 ELSE ELSE NEXT:GOTO 100
240 D=X(1+(I=1))-BX(I):D1=Y(1+(I=1))-BY(I):IF D=0 AND D1=0 THEN EN=EN-2*I:GOSU
B 300:A=10+I:GOSUB 350:BE(I)=0:BX(I)=0:BY(I)=0:AT(I)=AT(I)+1
250 NEXT:IF EN=<0 THEN 520 ELSE 100
260 'ｵo SUB oｵ
270 LOCATE 0,22:FOR II=0 TO 15:PRINT"fg";:NEXT
280 LOCATE 0,23:PRINT USING"hiLIFEh####hih0hihihih";EN;H$(I);:RETURN
290 LOCATE 15,23:PRINT USING"#####0";SC:RETURN
300 LOCATE 7,23:PRINT USING"####";EN;:IF I=0 AND BE(0)=1 THEN H=H+1+(H>10):N=H ELS
E RETURN
310 LOCATE 12,23:PRINT H$(H);"ihihih";:RETURN
320 FOR HZ=0 TO 1*100:NEXT:RETURN
330 BEEP:LOCATE 10,6:PRINT USING"SCORE #####0";SC;:RETURN
340 LOCATE 10,0:PRINT"ｶﾑｲ";ﾊﾝﾓｳﾃﾞｽ";:I=30:GOSUB 320:LOCATE 10,0:PRINT"fgfgfg
fgfgfgfg":RETURN
350 PUT SPRITE A,(-16,0),1:RETURN
360 'ｵo ﾋｶﾘﾀｲﾐﾝｸﾞ oｵ
370 POKE &HF923,8:CLS:FOR A=0 TO 12:GOSUB 350:NEXT:I=3:GOSUB 270:VDP(2)=2
380 PUT SPRITE 11,(8,159),2,11:PUTSPRITE 3,(240,159),15:X3=240
390 IF NOT STRIG(0) THEN X3=X3-1:PUTSPRITE 3,(X3,159),15:ON -(X3<16) GOTO 430:GO
TO 390 ELSE I=4:GOSUB 270
400 X4=RND(1)*40+30:FOR I=350 TO 180 STEP -10:X5=X3-X4+COS(IX3.1416/180)*X4:PUT
SPRITE 12,(X5,SIN(I*3.1416/180)*50+170),6,12:NEXT
410 IF X5>8 AND X5<20 THEN 420 ELSE I=6:GOSUB 270:GOTO 430
420 I=5:GOSUB 270:I$=I$+1:IF X5=14 THEN I=30:GOSUB 320:I=7:GOSUB 270:H$=H$+1:PLA
Y"V150SL64CDELC","V150SL64CDEDC"
430 I=20:GOSUB 320:VDP(2)=6:POKE &HF923,24:I=0:GOSUB 280:LOCATE X,Y:PRINT"  ":S$
:"  ":I=N+1:FOR A=0 TO 12:GOSUB 350:NEXT:H=0:IF I<N-10 THEN 450
440 RETURN
450 'ｵo ROUND CLEAR oｵ
460 FOR I=7 TO 16:LOCATE 8,I:PRINT STRING$(17," ");:NEXT
470 LOCATE 10,7:PRINT"ROUND CLEAR!":I=40:GOSUB 320:JJ=9
480 I=8:II=AT(0):B=1:GOSUB 510:I=11:II=I$:B=2:GOSUB 510:I=10:II=AT(0)+I$*2:B=100
:GOSUB 510
490 GOSUB 330:I=20:GOSUB 320:FOR I=88 TO 50 STEP -1:PUT SPRITE 10,(72,I),15:NEXT
:FOR I=0 TO 11:GOSUB 330:SC=SC+10:NEXT:IN=0:IS=0:AT(0)=0:AT(1)=0
500 I=30:GOSUB 320:FOR A=0 TO 12:GOSUB 350:NEXT:RO=RO+1:CLS:IF RO=11 THEN 630 EL
SE 50
510 PUT SPRITE I,(72,JJ*8),15,I:I=20:GOSUB 320:LOCATE 12,JJ+1:PRINT"X";II;"=";I
I=20:GOSUB 320:FOR I=0 TO 11*B STEP B:LOCATE 18,JJ+1:PRINT I;:BEEP:NEXT:JJ=JJ+3:
RETURN
520 'ｵo ﾄﾓﾀﾞｷ oｵ
530 FOR A=1 TO 12:GOSUB 350:NEXT:II=-1:I=8:GOSUB 280:I=20:GOSUB 320:PLAY "","V15
0SL8CDCDCDCDC","V150SL8CDCDCDCDC"
540 IF PLAY(0) THEN II=-II:PUT SPRITE 0,(XX8,YX8),,15,2+II:I=5:GOSUB 320:GOTO 540
 ELSE PUT SPRITE 0,(XX8,YX8),,15,2:PLAY"","ER8C","ER8C":I=10:GOSUB 320
550 A=0:GOSUB 350:M$=M$-1:I=40:GOSUB 320:IF MN<0 THEN 560 ELSE CLS:IS=0:IN=0:AT(
0)=0:AT(1)=0:EN=100:GOTO 50
560 'ｵo GAME OVER oｵ
570 LOCATE 11,12:PRINT"GAME OVER":PLAY "","V15L03F2.EGDF","V15L05F2.EGDF":I=9:GO
SUB 280
580 IF PLAY(0) THEN 580 ELSE I=90:GOSUB 320:BEEP:RUN
590 'ｵo START SCREEN oｵ
600 A=0:B=15:C=5:RESTORE 620:FOR J=1 TO 5:READ A$:FOR K=0 TO 1:LOCATE 10,10:PRIN
T A$;:FOR II=A TO B STEP C:COLOR II:I=8:GOSUB 320:NEXT:I=30:GOSUB 320:SWAP A,B:C
=-C:NEXT:NEXT
610 LOCATE 12,9:PRINT"ﾌﾞﾗﾓﾑﾝ":COLOR 15:PLAY"V15L03CD2L16EG","V15L05CD2L16EG":RE
TURN
620 DATA"BY YU-TAKA","  FOR MSX ","1986ｽ2ﾘ16ﾋ","  ﾌﾞﾗﾓﾑﾝ  ","ﾊﾛｰｸﾆ ｳｺﾞｶｽ "
630 'ｵo CONGRATULATIONS oｵ
640 CLS:LOCATE 0,23:PRINT H$(10);H$(11);:II=230:J=0:JJ=-1:PUT SPRITE 2,(105,16),
15,2:LOCATE 9,0:PRINT"ﾓｳｽｺﾞｲﾈｯ !!"
650 FOR I=II TO J STEP JJ:PUT SPRITE 0,(I,159),15,2+-JJ:PUT SPRITE 1,(I+16*JJ,15
9),15,6+JJ:BEEP:NEXT:SWAP II,J:JJ=-JJ:GOTO 650
660 'ｵo ｷｬﾗﾃﾞｰﾀ DATA oｵ
670 DATA 04,0C,0E,1C,3D,3B,7B,EE
680 DATA 44,4C,EC,DC,DE,BE,7F,FF
690 DATA B8,3B,3B,3B,3B,3B,3B,3B
700 DATA 1E,DE,DE,DE,DE,DE,DE,DE:'ｷ
710 DATA 00,00,FF,7F,0C,0C,0C,7F
720 DATA 00,00,FF,FE,3C,3C,3C,FE
730 DATA 3F,0C,0C,0C,0C,0C,12,3E,00
740 DATA FC,30,30,30,30,48,7C,00:'ﾋﾀﾘ
750 'ｵo ﾋﾄﾘﾓｼﾞ oｵ
760 DATA "ｶﾓﾝ!ﾋﾄﾂｽﾙﾖ!","ﾓｳｽｺﾓﾝﾀﾞﾖ!hihi","ｺﾚﾃﾞ ｵﾜﾘﾀﾞﾈ!","ﾊﾅｶﾞｻﾝﾆﾝﾃﾞｲﾙﾖ!hihi","ｳﾚｼｲﾅｰ!hihi","ｽｺｼﾔｽﾒﾃｸﾚﾙﾄ ｲｲﾅｰ!hihi","ﾓｳﾄﾞﾚﾓﾄﾞﾚﾓﾄﾞﾚﾓ
ﾄﾞﾚﾓﾄﾞﾚﾓﾄﾞﾚﾓ
```

MSX/MSX2用
ACT

協賛：MSXメーカー各社



エントリーコードMS③ 安田　充

これはとてもおもしろいゲームです（この言葉には気をつけましょう）。

STORY

2×××年，ＭＩＬＫＹ　ＷＡＹに異変がおきた。ＭＩＬＫＹ　ＷＡＹを謎の物体，ＳＰＥＡＣＥ　ＥＹＥが汚染していき，このままではＭＩＬＫＹ　ＷＡＹはブラックホールになってしまう。そこでキミはＡＣＴ号に乗り，ＳＰＥＡＣＥ　ＥＹＥからＭＩＬＫＹ　ＷＡＹを守ってほしいのだ。

GAME

赤いベース（ＳＰＥＡＣＥ　ＥＹＥのパワーの源となっている）をすべてつぶせばよい。すべてつぶしたら青いベースにもどればＲＯＵＮＤクリアとなる。緑のベースは得点となる。白いベースにはひびを入れることができて，そこにＳＰＥＡＣＥ　ＥＹＥがくると，素直に落っこちてくれる（ＥＳＣキーまたはＦ１キー）。

ＳＴＲベースはテキが落ちたところから出現して，３色それぞれにいろいろなことがおこる。パワーパーツというものがあり，ＡＣＴ号のできそこないのような形をしていて，これを取ると敵に当たってもダメージを受けないが，限度がある。

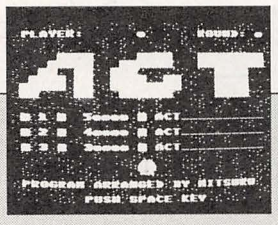
こんなとこです。それとＤＥＦＥＮＤが０になるとゲーム・オーバー。Ａ

《第１表》主な変数

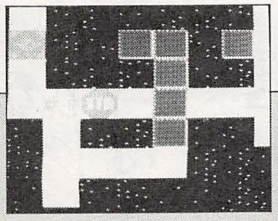
ＭＹ…自分のスプライト　　Ｏ…そのスプライトの色
ＸＸ，ＹＹ…自分の変化量
ＺＸ，ＺＹ，Ｘ，Ｙ…自分のもとの座標，自分の座標
ＴＸ，ＴＹ，ＥＸ，ＥＹ…上に同じ（敵）
ＭＴ…１以上なら敵はねむっている
Ｄ（ｎ，ｎ）…画面フラグ　０　　５　ＳＴＲ赤
１　白ベース　　６　ＳＴＲ青
２　赤ベース　　７　緑ベース
３　白ひびわれ　　８　青ベース
４　ＳＴＲ黄　　９　パーツ
Ｚ＄（ｎ）…１　ＳＴＲ黄キャラ
２　ＳＴＲ赤キャラ
３　ＳＴＲ青キャラ
４　パーツキャラ
Ｐ…たまったＳＴＲベースの数
ＤＥ…ＤＥＦＥＮＤ（20以下）
ＭＣ…パーツのパワー
ＣＴ…その面でパーツを取ったか！
ＳＣ，ＨＩ…スコアとハイスコア
ＲＯ…ラウンド
ＲＴ…ラウンドの番号１～16

《第２表》プログラムの説明

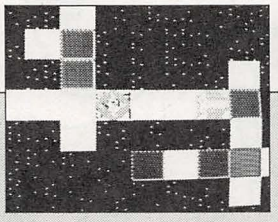
20～　…各サブ・ルーチンに飛ぶ（キー判定）
30～60　…各キーより
70～80　…ひびを入れる
100～190…敵ＭＯＶＥ
200～　…敵がねむっている
220～280…敵が宇宙のかなたに落っこちてＳＴＲベースやパーツがでてくる
310～420…Ｄ（ｎ，ｎ）より
430～480…ＳＴＲベースよりスペシャル・ボーナス
490～540…ジャンプ
550～560…スプライトのゲキトツ
580～610…クリア
620～640…クリアのあとの処理，ゲーム・スタート時
650～700…全面クリア
710～730…ディフエンドのメーターによって音をかえる
ゲーム中音が消えることがあります。これは音が消えることにより〝アセリ〟をだしてゲームに熱中させるためです
750～850…その面の画面作成
860～　…スコアＰＵＴ
870～880…ディフエンドのメーターによってメッセージをだす，またメーター表示
1060　…コンティニューさせる　コンティニューは３面以上の場合



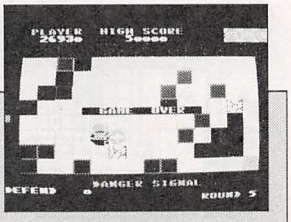
《写真１》ハイスコア・ランキングも用意されたACT



《写真２》パワーパーツがでた！すかさず取ろう



《写真３》ひびを入れると敵は素直に落ちる



《写真４》ゲーム・オーバーの画面

★僕は，いまだにＰＣ－88を眠らせている学校の先生方に，ベーマガをすすめたい。（富山県高岡市・南星中学２年７組上野死ね14才）……【影：ベーマガをすすめるのはいいが，ペンネームがよくないぞ！】

CTにリザーブはありません。ジャンプはスペース・キーで着地点にベースがなければジャンプできませんし，上下左右だけで，その場ジャンプはできません。

PROGRAM

フローチャートを作り，プログラミングしてできたと思い，改造しているうちにプログラムがグチャグチャになってしまいました。ゴメンナサイ。

なるべくならモトス（©namco）に似ていることをゴマかそうとしたんですが……。

マルチステートメントは，のろいゲームを少しでも速くし，プログラムを短くするため，ゴーインに……ということでゴメンなさい。

最終面は43面で，8面から16面を4周することになります。

わたくしのハイスコアは372,590点で全面クリアしました。それとF10キーでギブアップですが，ハイスコアなどすべてが消えてしまいます。

❖

ACTのプログラム・リスト

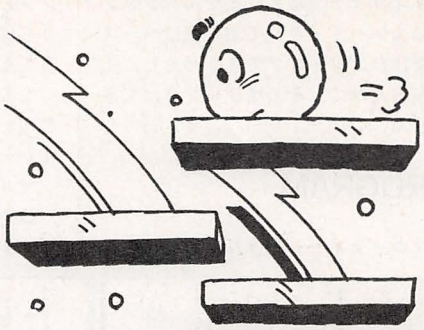
```
10 R=RND(-TIME):GOTO180
20 GOSUB70:GOSUB90:S=STICK(0):IFS=0THEN20ELSEON(S+1)%260TO30,50,40,60
30 YY=-1:XX=0:MV=0:GOSUB290:GOTO20
40 YY=1:XX=0:MV=0:GOSUB290:GOTO20
50 XX=-1:YY=0:MV=1:GOSUB290:GOTO20
60 XX=1:YY=0:MV=1:GOSUB290:GOTO20
70 IFINKEY$()CHR$(27)ORDX=XX*3+YY*3()1THENRETURN
80 LOCATE6,0:PRINTUSING"#####";DX=XX*3+YY*3:S=S+DX:RETURN
90 'TEKI
100 IFK=0THENRETURN
110 IFMT>0THENK=1:GOTO200
120 M=RND(1):IFM<.6THENK=0:GOTO200
130 M=M-.6:IFM>.2THENK=2ELSEK=3:GOTO200
140 IFDX(EX*MV)%0THENEY=EY+MV:IFEY<0ORY>17THENEY=EY-MV:MV=-MV
150 V1=-V1:HH=1:GOTO190
160 V1=SGN(X-EX+9)*(IFD(EX+V1,EY)%0THENIFX<>EX ORY()THENEX=EX+V1:GOTO190
170 M=M-.2:IFM<0THENK=1:GOTO200
180 M=-M:HH=1
190 PUTSPRITE1,(EX*16-16,EY*16-17),4,0:IFD(EX,EY-3)=3 THEN 210 ELSE RETURN
200 SPRITEOFF:PUTSPRITE1,(EX*16-16,EY*16-17),12,0:MT=MT-1:IFD=4!+(D=6)*3:RETURN
210 'TEKI DOWN
220 SC=SC+300:GOSUB840:LOCATE20,22:PUTSPRITE1,(EX*16-16,EY*16),15,P
230 SC=SC+300:GOSUB840:LOCATE20,22:PUTSPRITE1,(EX*16-16,EY*16),15,P
240 SC=SC+500:GOSUB840:GOTO420
250 'ACT
260 IFCT=0ANDCRT=9ORRT=9ORMT=0THENX=EX,EY=9:PRINT#24,4):CT=1:GOTO280
270 D(EX,EY)=F+4:PRINT#24,F+1)
280 GOSUB720:HT=32-RO:IFEX=TX:IFEY=TY:RETURN
290 'SUB(MOVEMENT)ETC.....
300 IFD(EX+XX,EY+YY)%0THENIFD(EX+XX,EY+YY)%3THENRETURNELSEIFD(EX+XX,EY+YY)=3GOTO320
310 ON D(EX+XX,EY+YY)GOTO 320,350,350,370,390,390,400,410:X=-XX:Y=-YY
320 X=XX:Y=YY:PUTSPRITE2,(XX16-16,YX16-1),0,MV:RETURN
330 GOSUB320:SOUND7,248:PLAY"U1007O64C64":LOCATEX/2-2,Y/2:PRINT"   ":B$="  "
340 SC=SC+30:GOSUB840:BA=BA-1:D(X,Y)=1:GOSUB720:RETURN
350 GOSUB320:SOUND7,248:PLAY"O1003C64F64":DE=DE-1:GOSUB870:GOSUB720:GOTO420
360 GOSUB320:GOSUB430:FORF=0TO3:DE=DE-1:GOSUB870:NEXT:GOSUB720:GOTO420
370 GOSUB320:GOSUB430:SC=SC+5000:GOSUB840:GOTO420
380 GOSUB320:GOSUB430:SC=SC+5000:GOSUB840:GOTO420
390 GOSUB320:SC=SC+500:GOSUB840:GOTO420
400 GOSUB320:IFBA=0THENRETURN570ELSERETURN
410 GOSUB320:H=-INT(RND(1)*4):GOTO420
420 LOCATEX/2-2,Y/2:PRINT"   ":B$="  ":D(X,Y)=1:RETURN
430 IFP=0THENP=1:SOUND7,248:PLAY"O1003C64F64":PRINT#24,F+1
440 IFP=1THENP=0:SOUND7,255:PLAY"O1003C64F64":GOSUB860:SEELSERETURN
450 LOCATE6,3:PRINT"SPECIAL BONUS":SOUND7,248:PLAY"V904O4l","V904O4l"
460 FORF=Z(0)%10000-100TOSTEP-100:SOUNDF,0:PRINTUSING"#####";F
470 SC=SC+100:GOSUB840:NEXT:LOCATE6,3:PRINTSPACE$(20)
480 FORF=0TO4:Z(F)=0:NEXT:P=0:LOCATE22,0:PRINTSPACE$(42):GOSUB660:RETURN
490 IFD(X+XX,Y+YY)%0THENSPRITEOFF:ON MV GOTO 510,520,530,490:ELSERETURN
500 PUTSPRITE3,(XX16-16,YX16-1),3:PUTSPRITE2,(XX16-8,YX16-16),0,2:GOTO540
510 PUTSPRITE3,(XX16-32,YX16),1,3:PUTSPRITE2,(XX16-32,YX16-8),0,3:GOTO540
520 PUTSPRITE3,(XX16-16,YX16+16),1,2:PUTSPRITE2,(XX16-8,YX16+16),0,2:GOTO540
530 PUTSPRITE3,(XX16-32,YX16),1,3:PUTSPRITE2,(XX16-32,YX16-8),0,3:GOTO540
540 GOSUB110:DE=DE-1:GOSUB870:X=X+XX:Y=Y+YY:PUTSPRITE3,(0,209):RETURN
550 SPRITEOFF:SOUND6,28:SOUND7,255:SOUND8,16:SOUND11,29:SOUND12,6:SOUND13,9
560 DE=DE-1-(NC>0)*NC+NC-1:GOSUB870:RETURN
570 SOUND6,1:SOUND7,248:SOUND8,16:SOUND11,29:SOUND12,6:SOUND13,9
580 SOUND7,248:PLAY"V10O5L12CFEFEFEFE4C4C":V1=0:A$="L12CCCCCCCCCCCCCCCC4C":CT=0
590 LOCATE8,11:PRINTUSING"CLEAR BONUS #####":DE#100:FORF=0TO500:NEXT
600 FORF=DE#100-50TOSTEP-50:LOCATE20,11:PRINTUSING"#####";F:SC=SC+50
610 GOSUB840:NEXT:DE=3:GOSUB870:RO=RO+1:IFRO>43THEN450ELSEGOSUB900:GOSUB740
620 GOSUB720:LOCATE13,21:PRINT"READY":FORF=0TO999:NEXT:LOCATE13,21:PRINT"  "
630 PUTSPRITE1,(EX*16-16,EY*16-17),15,P:PUTSPRITE2,(XX16-8,YX16-16),0,2
640 PUTSPRITE2,(XX16-32,YX16),1,3:PUTSPRITE3,(XX16-32,YX16-8),0,3
650 RESTORE1640:CLS:GOSUB1170:FORF=1TO2:STEP2:LOCATEA,F:PRINT"ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ":NEXT:NEXT
660 FORF=0TO17:READA$:LOCATE(32-LEN(A$))/2,F:PRINTA$:NEXT
670 FORF=0TO17:READA$:LOCATE32-LEN(A$),F:PRINTA$:NEXT
680 FORF=0TO17:PLAY"S1MF999O4L8CDEFGABC":NEXT:RETURN
690 FORF=DE#100-50TOSTEP-50:LOCATE20,11:PRINTUSING"####";F:SC=SC+50
700 FORF=0TO500:NEXT:GOTO1120
710 'SOUND OF DEFENDOR
720 BEEP:IFDE=0THENSOUND12,45ELSESOUND12,10
730 SOUND1,3:SOUND5,1:SOUND7,42:SOUND8,16:SOUND9,16:SOUND13,14:RETURN
740 BEEP:IFDE=0THENSOUND12,45ELSESOUND12,10
750 SOUND1,3:SOUND5,1:SOUND7,42:SOUND8,16:SOUND9,16:SOUND13,14:RETURN
760 RT=RT+1:BA=0:VPOKE8209,&H59:FORF=0TO7:READA$:IFA$="X"THENRESTORE1590:READA$
770 RT=0
780 V$=RIGHT$(STRING$(16,48)+BIN$(VAL("&h"+V$),16)
790 IFA$=B$THENA$=VAL(MID$(A$,F+1,1))*B$:LOCATEF*2+2,FY:A$
800 DI=A$:GOTO 830
810 FORF=1TO8STEP-1:A$=MID$(A$,F,1):IFA$="1"THENPRINT#2,"■";ELSEPRINT#2," ";
820 NEXT:PRINT#2,"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■";:RETURN
830 FORF=1TO8:A$=MID$(A$,F,1):IFA$="1"THENPRINT#2,"■";ELSEPRINT#2," ";
840 NEXT:RETURN:READ ZX,ZY,TX,TY:VPOKE8299,&HFE:VPOKE8216,&H20:VPOKE8217,&H54
850 BA=BA+(D(ZX,ZY)=2):LOCATE2*ZX+2,ZY:PRINT"■■":LOCATE2*ZX+2,ZY:PRINT"  ":RETURN
860 MI=MI-(SC>HI)*(SC-HI):LOCATE2,1:PRINTUSING"#####";HI:RETURN
870 DE=DE-1:DE(0:LOCATE7,22:PRINTUSING"###";DE#:IFDE#<0THENDE#=0:LOCATE10,22:PRINTSPACE$(21):RETURN
```

```
OCATE0,23:PRINT STRING$(DE,"("):IFDE>0THENDE=DE-1:GOTO870ELSELOCATE10,21:PRINT"
IFDE<5THENLOCATE10,21:PRINT"hiJKlm noPJip":GOSUB720ELSELOCATE10,21:PRINT"
RETURN
EY=1
FORF=0TO3:PRINTUSING"##";F:Q:RETURN
LOCATE3,23:PRINTUSING"##";F:Q:RETURN
'TITLE DISPLAY
GOSUB1170:CLS:FORF=0TO23:LOCATE1,F:PRINTMID$(A$,RND(1)%33+1,30):NEXT
LOCATE2,1:PRINTUSING"PLAYER:#########  "+F+1:S(F):PRINTM$(F)
LOCATE2,2:PRINTUSING"########  "+F+1:S(F):PRINTM$(F):NEXT
LOCATE2,21:PRINT"PROGRAM:NAKAMAGOME/OBI:NITSURU"
LOCATE2,22:PRINT"GRAPHIC:YASUDA/TAKEDA"
PRINT" ?  ??? ??????? ??????? ?????????? ?????????? ?????????? ??????????"
PRINT" ?  ??? ??(???)?????(???)? ?  ?????(??)? ??????(??)?  ?????(??)?"
SOUND8,30:SOUND7,62:SOUND8,16:SOUND11,105:SOUND12,94:SOUND13,8
PUTSPRITE1,(0,120),144,7:I=INP(0)
IFI=32ORI=48ORI=49ORI=50ORI=51ORI=52ORI=53ORI=54ORI=55ORI=56THENM=I-48ELSE1050
PLAY"L32O3P9CDFGCDFGBAGEGE8":PLAY"CDFGCDFGCDFGBAGFDCEGCDC":'L32
DAV10CCCDDDDEEEGAEDGR32EEEEEFFFBBAGFCE005CCC"
FORF=1+4*TD-17STEP-1:PUTSPRITE1,(.120,F),7,0:NEXT:LOCATE23,23
PRINT"ROUND":ILOCATE3,0:PRINT"PLAYER  HIGH SCORE":LOCATE9,22:PRINT"  abac"
RESTORE1480:IFQ=1ANDRO>2THENFORT=2TORT:FORF=0TO11:READV$:NEXT:NEXT:RT=RT-1
ELSERT=0:RO=1
FORF=0TO4:IFF=0THENT=0:NEXT:GOSUB840:GOSUB900
FORF=0TO4:Z(F)=0:NEXT:P=0:MT=0:CT=0:GOSUB 740:GOTO420
'GAME OVER
DDDEEEDEEEE
LOCATE7,11:PRINT"  GAME  OVER  ":FORF=0TO2300:NEXT
IFSC>HITHENHI=SC:GOSUB1120ELSEGOSUB1120:GOSUB1130:GOSUB1140:GOTO1150
COLOR5,1,1:SCREEN1,0:WIDTH32:KEYOFF:CLS:PRINT:PRINT:PRINT:IFINSTR(
1230 FORF=&H3800TO&H3BC0STEP32:READA$:FORT=FTOF+31:VPOKET,VAL("&h"+MID$(A$,
1240 FORF=&H1970TO2212:READA$:VPOKEF,VAL("&H"+A$):NEXT
1250 B=ASC(MID$(B$,T,1))*8:FORI=ATOA+7:VPOKEB,VPEEK(I):B=B+1:NEXT:NEXT
1260 FORF=&I97TO&221:READA$:VPOKEF,VAL("&H"+A$):NEXT
1270 A$="ÎÎÎ ÎÎÎ ÎÎÎ Î Î Î
```

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) 協賛：シャープ

SLOW DOWN BALL

スロー ダウン ボール



エントリーコードMK① 上島 英樹

◆はじめに

悪夢がはじまったのは，朝，起きてからだった。気がつくとそこは，わけもわからんところであった。

そこで，何をしたらよいかわからずとにかくぶらついてみた。すると，ブロックべいになにか書いてあるではないか…。

「この世界からでるには，八つのＭＡＺＥのボールをゴールに落とさなければならない」。

わたしは，ここからでたい一心で，このボールをゴールに落としはじめた。

◆遊びかた

まず，キャラは第１図をみてください。キー操作は上がU，下がM，右がK，左がHです。時間内にボールをゴールへ落としてください。

しかし，一度ボールが転がれば，ブロックを動かしたりこわしたりはできません。ボールがゴールに落ちる前に止まると，ＧＡＭＥ　ＯＶＥＲです。

１～４面は案外楽ですが，５面からはよく頭を使ってください。ではがんばって８面解きましょう。

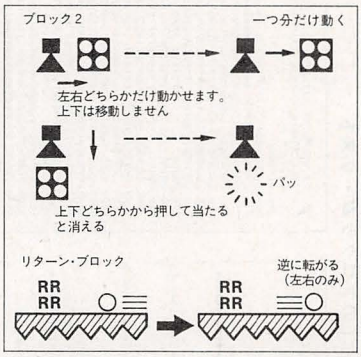
◆その他

このゲームのパワーアップ・バージョンを今作っています。さて，どの機種用でしょうか。

プログラムについては，あまりむずかしくないと思います。それから，ボールが転がっていても，自分は動けますが，どーもキー入力が悪い。だから，よけいにむずかしくなったりして…。



《第１図》キャラクターの説明



《第２図》ブロック２とリターン・ブロックの動き

CHECKER FLAG

Dr.D：新しいタイプの思考型ゲームだな。

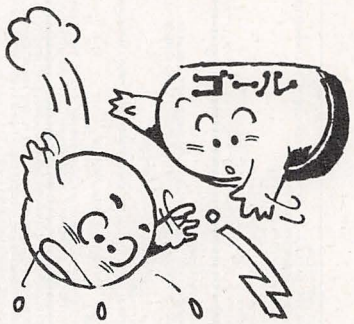
編：そうですね。ボールが転がるというのはいいですね。

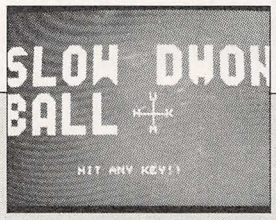
Dr.D：プログラムのほうは，まったく普通の作りかたで，可もなく不可もないと言ったところか。

編：ＭＺはグラフィックが使えないため，ノーマル・キャラをくふうするしかないので，アイデアが重要になると思うのですが。

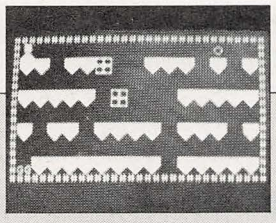
Dr.D：そうだな。そのかわり，ＢＡＳＩＣでも十分なスピードが得られるのだから，動きの楽しいゲームを作ってもらいたいぞ。できることなら，リアルタイムのゲームを作ってもらいたい。

編：ＭＺのユーザーはガンバッテ！

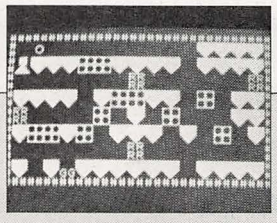




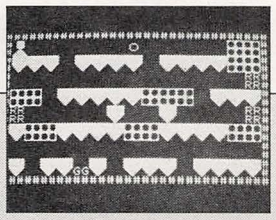
《写真１》タイトル画面。適当なキーでスタート



《写真２》１面です。これは簡単そうですね



《写真３》３面です。ボールを押す前によく考えて



《写真４》これは４面。８面まであるんですぞー

★影さん，影さん。僕の友人は，ベーマガを買うために塾の先生にお金を借りたんだぞ！しかも，まだそのお金を返していない。（京都市・浜田茂樹12才）……【影：ちゃっかりしたやつだ。でも，ここに載ったからは…。】

```
100 DIM CR$(6),MA$(8,8),X1(8),Y1(8),B1(8),B2(8),GX(8),GY(8),TM$(8):GOSUB 1080
120 GOSUB 870
130 M=1
140 REM ▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮ ﾊﾟﾀｰﾝヲ ｶｸ ▮▮▮▮▮▮▮▮▮
150 FOR CY=2 TO 16 STEP 2:FOR CX=2 TO 30 STEP 2
160 CURSOR CX,CY:PRINT CR$(VAL(MID$(MA$(M,CY/2),CX/2,1))):NEXT CX:NEXT CY
170 BX=B1(M):BY=B2(M):X=X1(M):Y=Y1(M)
180 CURSOR X,Y:PRINT CR$(5):CURSOR BX,BY:PRINT CR$(6)
190 CURSOR 34,2:PRINT "MAZE";M
200 CURSOR 35,5:PRINT"TIME"
210 CURSOR 34,7:PRINT TM$(M)
220 MUSIC"E1R5E1R5E1R5~E6":TIME$="000000":BF=0
230 REM ▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮ ﾒｲﾝ ▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮
240 IF (TI$=TM$(M))*(BF=0) THEN 780
250 CURSOR 34,10:PRINT TI$
260 GET A$:IF A$="" THEN 280
270 GOTO 300
280 IF BF=1 THEN 530
290 GOTO 240
300 REM ▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮ ｷｰﾊﾝﾃｲ ▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮
310 IF A$="U" THEN S=1:P1=53248+X+(Y-1)*40:GOTO 350
320 IF A$="M" THEN S=2:P1=53248+X+(Y+2)*40:GOTO 350
330 IF A$="K" THEN S=3:P1=53248+X+2+Y*40:GOTO 350
340 IF A$="H" THEN S=4:P1=53248+X-1+Y*40:GOTO 350
345 GOTO 280
350 PE=PEEK(P1)
360 IF PE<> 0 THEN 410
370 CURSOR X,Y:PRINT CR$(0)
380 N=-(S=3)+(S=4):Z=(S=1)-(S=2):X=X+N*2:Y=Y+Z*2
390 CURSOR X,Y:PRINT CR$(5)
400 GOTO 280
410 H=-(PE=74)-(PE=75)-(PE=76):ON H GOTO 420
415 GOTO 280
420 IF BF=1 THEN 280
425 BS=4+(S=3):IF(PE=75)+(PE=76) THEN BF=1:GOTO 280
429 IF (PE=75)+(PE=76) THEN 280
430 ON S GOTO 440,460,470,500
440 REM ▮▮▮▮▮▮▮▮▮ ﾌﾟﾛｯｸ ▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮
450 MUSIC"D0C":CURSOR X,Y-2:PRINT CR$(0):GOTO 280
460 MUSIC"C0D":CURSOR X,Y+2:PRINT CR$(0):GOTO 280
470 F=PEEK(P1+2)
480 IF F<>0 THEN 280
490 MUSIC"G0~D":CURSOR X+2,Y:PRINTCR$(0):CURSOR X+4,Y:PRINT CR$(2):GOTO 280
500 F=PEEK(P1-2)
510 IF F<>0 THEN 280
520 MUSIC"F0~D":CURSOR X-2,Y:PRINT CR$(0):CURSOR X-4,Y:PRINT CR$(2):GOTO 280
530 REM ▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮ BALL ▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮
540 PB=PEEK(53248+BX+(BY+2)*40)
550 IF PB<>0 THEN 585
560 CURSOR BX,BY:PRINT CR$(0):BY=BY+2:MUSIC"C0":CURSOR BX,BY:PRINT CR$(6)
570 O=-(BX=GX(M))-(BY=GY(M))+1
580 ON O GOTO 290,290,660
585 IF BS=3 THEN P1=PEEK(53248+BX+2+BY*40):GOTO 590
587 P1=PEEK(53248+BX-1+BY*40)
590 V=-(P1=18)+1:ON V GOTO 620,600
600 MUSIC"B0":IF BS=3 THEN BS=4:GOTO 585
610 BS=3:GOTO585
620 IF (P1=0)+(P1=18) THEN 640
630 GOTO 780
640 CURSOR BX,BY:PRINT CR$(0):W=-(BS=3)+(BS=4):BX=BX+W*2:MUSIC"C0"
650 CURSOR BX,BY:PRINT CR$(6):GOTO 290
660 REM ▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮ ﾒﾝﾌﾘ ▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮
670 CURSOR 5,5:PRINT"****************"
680 CURSOR 5,6:PRINT"*  ";M;"ﾒﾝ CLEAR!  *"
690 CURSOR 5,7:PRINT"****************"
700 MUSIC"G1R2G1R0G4A1R2A1R0A4R0GR0"
710 M=M+1:IF M<9 THEN 150
720 PRINT "E"
730 CURSOR 5,10:PRINT" ﾖｸ ｺﾉGAME ｦ ｸﾘｱｰ ｼﾏｼﾀﾈ"
740 PRINT:PRINTTAB(10);"ｺﾝｸﾞﾛｳｻ!!"
750 PRINT:PRINTTAB(10);"PROGRAMER H.K :1985/12"
760 MUSIC"D0RG4R0DRG4R0DRG4R0GRGR6"
770 END
780 REM ▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮ OVER ▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮
790 MUSIC"D0CDEDC4R0D2C":PRINT"E"
800 CURSOR 0,2
810 PRINT"  ▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮
```

MZ-700/1500(S-BASIC)用

（※1500で動かすには700用S-BASICが必要です）

協賛：シャープ

なめたん

エントリーコードMK② てるてるぼうず



★すとおりい

なめたんは，いつものように暗い湿地で遊んでいました。

遊び疲れたなめたんは，森へ帰ろうとしたとき，まわりのようすがいつもとちがうことに気づきました。人間たちによって，奇妙な建物が3軒，建てられていたのでした。

なめたんは仲間のいる森へ帰るため，勇気をふるって，建物の中へ入っていきました……。

★あすぉびくぁた

壁に囲まれた建物の中から家を捜しだし，なめたんをその家にたどり着かせるのが目的です。

ＭＡＰはなめたんのまわりが少ししか見えません（ようするに，ピープホールです）。

建物の中には，塩のまかれたところ（白いところで，そこに行くと死ぬ）や敵（みどりのところで，そこに行くと戦い，体力や力がないと死ぬ），そのほかに力や体力，時間が回復するアイテムがあります。

操作方法は，カーソル・キーで，なめたんを移動させることができ，スペース・キーで，体力，力を少し回復させることができますが，ＴＩＭＥが多く減ります。ようするに，力や体力，時間がなくならないうちに，家にたどりつけばよいのです（３面ある）。

★その他もろもろ

このプログラムは，バイトなどで忙がしい中(今もバイト中ですが)，少しずつ作ったために全体的にまとまりがありません（サブ・ルーチンのかたまりが，ごろごろしてる）。

しかし，自分なりにがんばりましたので，ぜひ遊んでください。

最後にあたり，ゲーム作成に協力？してくださった方々に感謝を申しあげます。

CHECKER FLAG

Dr.D：ロールプレイング・ゲーム的なゲームだな。

編：ピープホール型のゲームだから，スピードの問題はありませんね。

Dr.D：だが，見える範囲が少し小さいのではないかな。もっとも大きくすると，プログラムが大変になるが。

編：このゲームは，タイムとバイタリティをどう割りふるかが問題ですね。

Dr.D：そうだな。データも3面あるようだし，プログラムのほうはまとまりもあるので，いいんじゃないかな。

編：いろいろなメッセージがでてくると，もっとおもしろくなるんじゃないですか？

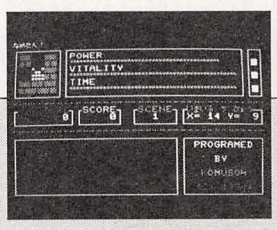
《第１表》変 数 表

ＫＧ( )	仮想画面
Ｘ，ＸＸ	なめたんのＸ座標
Ｙ，ＹＹ	なめたんのＹ座標
ＳＣ	スコア
ＨＩ	ハイスコア
ＳＮ	面数
ＮＰ	なめたんの力
ＮＶ	なめたんの体力
ＮＴ	なめたんの生命時間
ＣＲ$( )	各種キャラクター

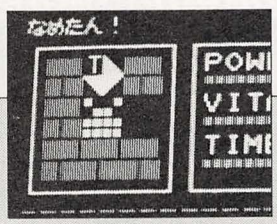
評…こ，これ私？(編)



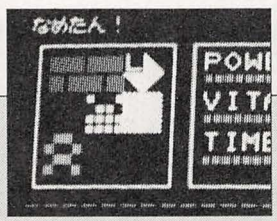
by Hokkun



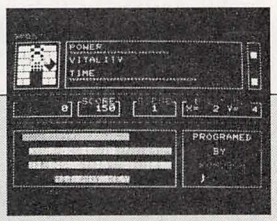
《写真１》さあ，なめたんの活躍のはじまりだ



《写真２》タイムを増やすアイテムを見つけた

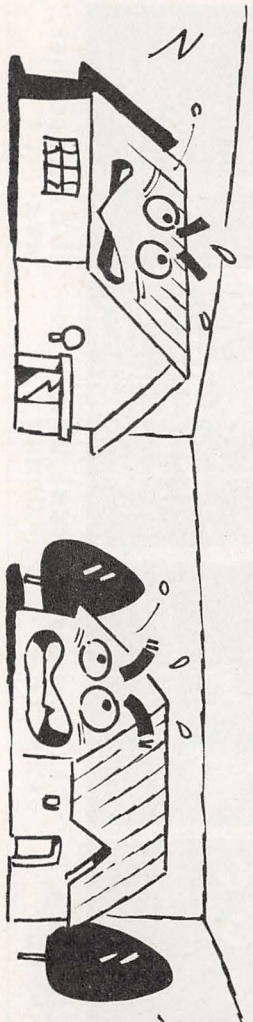


《写真３》下が敵，上がバイタリティのアイテムだ



《写真４》おっと，バイタリティがなくなって終了

★ベーマガ版ポートピア。Dr.D＝こうぞう。編＝ヤス。編集長＝ボス。影＝としゆき。つぐ美＝フミエ。(北海道旭川市・武藤和孝13才)……【編：誰が犯人なんだろう。影：ドーベルマン刑事なら，１時間で解決するぞ。】



```
10 REM ▼ ﾅﾒﾀﾝ ▼                    MZ-721 & 14M-111C ......
20 REM ▼ ｼｮｷｾｯﾃｲ ▼
30 CLR:DIM KG(3,15,10),CR$(7):GOSUB1370
40 TEMPO6:X=14:Y=9:NP=45:NV=50:NT=50:SN=1:SC=0
50 GOSUB730:COLOR,,7
60 COLOR,,7,0:CURSOR5,12:PRINTUSING"#####";HI:CURSOR12,12:PRINTUSING"#####";SC
70 CURSOR21,12:PRINTSN:CURSOR30,12:PRINTUSING"##";X:CURSOR36,12:PRINTY
80 FORI=20TO20+NP-1:SETI,8 ,4:NEXT:FORI=20+NP-1TO69:RESETI,8:NEXT
90 FORI=20TO20+NV-1:SETI,12,4:NEXT:FORI=20+NV-1TO69:RESETI,12:NEXT
100 FORI=20TO20+NT-1:SETI,16,4:NEXT:FORI=20+NT-1TO69:RESETI,16:NEXT:GOSUB550
110 REM ▼ MAP ▼
120 M1=KG(SN,X-1,Y-1):M2=KG(SN,X  ,Y-1):M3=KG(SN,X+1,Y-1)
130 M4=KG(SN,X-1,Y  ):M6=KG(SN,X+1,Y  )
140 M7=KG(SN,X-1,Y+1):M8=KG(SN,X  ,Y+1):M9=KG(SN,X+1,Y+1)
150 CURSOR2,3:ONM1+1GOSUB240,250,260,270,280,290,300,310
160 CURSOR4,3:ONM2+1GOSUB240,250,260,270,280,290,300,310
170 CURSOR6,3:ONM3+1GOSUB240,250,260,270,280,290,300,310
180 CURSOR2,5:ONM4+1GOSUB240,250,260,270,280,290,300,310
190 CURSOR6,5:ONM6+1GOSUB240,250,260,270,280,290,300,310
200 CURSOR2,7:ONM7+1GOSUB240,250,260,270,280,290,300,310
210 CURSOR4,7:ONM8+1GOSUB240,250,260,270,280,290,300,310
220 CURSOR6,7:ONM9+1GOSUB240,250,260,270,280,290,300,310
230 V=53452:GOSUB1330:FORI=4TO5:COLORI,5,6,0:COLORI,6,6,0:NEXT:GOTO330
240 COLOR,,0  :PRINTCR$(0):RETURN
250 COLOR,,0,2:PRINTCR$(1):RETURN
260 COLOR,,5,0:PRINTCR$(2):RETURN
270 COLOR,,4,0:PRINTCR$(3):RETURN
280 COLOR,,7,0:PRINTCR$(4):RETURN
290 COLOR,,6,0:PRINTCR$(5):RETURN
300 COLOR,,5,0:PRINTCR$(6):RETURN
310 COLOR,,6,0:PRINTCR$(7):RETURN
320 REM ▼ KEY ▼
330 POKE$3444,0:GETK$:XX=X:YY=Y
340 IFK$="■"THENX=X-1:GOTO450
350 IFK$="■"THENX=X+1:GOTO450
360 IFK$="■"THENY=Y-1:GOTO450
370 IFK$="■"THENY=Y+1:GOTO450
380 IFK$=" "THENNP=NP+5:NV=NV+10:NT=NT-3:GOTO410
390 KG(SN,XX,YY)=0:GOTO330
400 REM ▼ ﾊﾝﾃｲ ▼
410 IFNP>50THENNP=50
420 IFNV>50THENNV=50
430 IFNT<=0THENRESET20,17:RESET20,18:RESET21,18:GOTO620
440 GOTO60
450 NT=NT-1:NV=NV-1:IF(NT=<0)+(NV=<0)THEN620
460 M5=KG(SN,X,Y):ONM5+1GOTO60,470,650,480,620,510,520,530
470 MUSIC"-C":X=XX:Y=YY:GOTO60
480 MUSIC"-F#G-DA":NP=NP-(INT(RND(1)*11)+10):NV=NV-(INT(RND(1)*11)+10)
490 IF(NP=<0)+(NV=<0)THEN620
500 KG(SN,X,Y)=0:SC=SC+100:GOTO60
510 MUSIC"-D":NT=50:SC=SC+50:KG(SN,X,Y)=0:GOTO60
520 MUSIC"-E":NV=50:SC=SC+10:KG(SN,X,Y)=0:GOTO60
530 MUSIC"-F":NP=50:SC=SC+10:KG(SN,X,Y)=0:GOTO60
540 REM ▼ ｲﾝｼﾞｹｰﾀｰ SUB ▼
550 A=NP:GOSUB580:COLOR37,4,A
560 A=NV:GOSUB580:COLOR37,6,A
570 A=NT:GOSUB580:COLOR37,8,A:RETURN
580 IFA<10THENA=2:RETURN
590 IFA<20THENA=6:RETURN
600 A=5:RETURN
610 REM ▼ DEAD ▼
620 MUSIC"-CR-C-#C":FORI=2TO7:FORJ=3TO8:COLORI,J,0,7:NEXT:NEXT
630 GOTO980
640 REM ▼ MEN CLEAR ▼
650 MUSIC"+DDFF+DDFF+CC+DD+EE+FF+EE+EE+CRCR+CC+DD+CC":COLOR,,5:CURSOR3,16
660 PRINT"MEN CLEAR ------":COLOR,,7,1
670 MZ=30*NT:CURSOR4,19:PRINT"30 X";NT;" =";MZ:SC=SC+MZ
680 COLOR,,7:CURSOR12,12:PRINTUSING"#####";SC
690 COLOR,,2:CURSOR8,22:PRINT"HIT ANY KEY":SN=SN+1:IFSN=4THEN1070
700 GETA$:IFA$=""THEN700
710 X=14:Y=9:NT=50:GOTO50
720 REM ▼ MAKE DISPLAY ▼
730 COLOR,,6,0:CLS:PRINT"■ﾅﾒﾀﾝ!":COLOR,,5
740 PRINT"■┌──────┐┌──────────┐"
750 PRINT"■│      ||POWER";TAB(35);"||  |":PRINT"■|      ||";TAB(35);"||■|
760 PRINT"■|      ||VITALITY";TAB(35);"||  |":PRINT"■|      ||";TAB(35);"||■|
770 PRINT"■|      ||TIME";TAB(35);"||  |":PRINT"■|      ||";TAB(35);"||■|
780 PRINT"■└──────┘└──────────┘└──┘"
790 COLOR,,4:FORI=1TO38:CURSORI,10:PRINT"-":NEXT
800 COLOR,,4:FORI=1TO38:CURSORI,14:PRINT"-":NEXT:COLOR,,5
810 CURSOR1,11:PRINT"┌HI-SCORE┐┌SCORE┐ ┌SCENE┐┌ﾗｲﾌﾌﾙ ﾀﾞﾒｰｼﾞ┐
820 CURSOR1,12:PRINT"|        ||     | |     ||X=    Y=   |
830 CURSOR1,13:PRINT"└────────┘└─────┘ └─────┘└──────────┘":COLOR,,6
840 CURSOR1,15:PRINT"┌──────────────┐┌──────────┐
850 CURSOR1,16:PRINT"|";TAB(25);"||            |
860 CURSOR1,17:PRINT"|";TAB(25);"||            |
870 CURSOR1,18:PRINT"|";TAB(25);"||            |
880 CURSOR1,19:PRINT"|";TAB(25);"||            |
890 CURSOR1,20:PRINT"|";TAB(25);"||            |
900 CURSOR1,21:PRINT"|";TAB(25);"||            |
910 CURSOR1,22:PRINT"|";TAB(25);"||            |
920 CURSOR1,23:PRINT"└──────────────┘└──────────┘":COLOR,,5
930 CURSOR28,16:PRINT"PROGRAMED":COLOR,,3:CURSOR31,18:PRINT"BY":COLOR,,4
940 CURSOR29,20:PRINT"KOMUSOH":COLOR,,2:CURSOR28,22:PRINT"(C) 1986ﾈ
950 FORI=2TO9:COLORI,11,2:NEXT:FORI=12TO16:COLORI,11,6:NEXT
960 FORI=20TO24:COLORI,11,4:NEXT:FORI=27TO36:COLORI,11,4:NEXT:RETURN
970 REM ▼ GAME OVER ▼
980 MUSIC"-CRR-DRR-CRR-DRR-FR":COLOR,,4,1:CURSOR3,16:PRINT"GAME OVER ------
990 IFSC=>HITHENHI=SC
1000 COLOR,,5:CURSOR4,18:PRINT"YOUR-SCORE IS '      '":CURSOR4,20
1010 PRINT"HI-SCORE  IS '      '":COLOR,,6:CURSOR19,18
1020 PRINTUSING"#####";SC:CURSOR19,20:PRINTUSING"#####";HI:COLOR,,2
1030 CURSOR8,22:PRINT"HIT ANY KEY
1040 GETA$:IFA$=""THEN1040
1050 RUN
1060 REM ▼ HAPPY END ▼
1070 CLR:COLOR,,6,0:CLS:B1=3:B3=3:B4=3
1080 COLOR,,5:CURSOR1,1::PRINT"'ﾅﾒﾀﾝ' ﾀﾞﾖｰﾝ!":COLOR,,3
1090 CURSOR2,4:PRINT"PROGRAMED";TAB(27);"(C)1986":COLOR,,5
1100 CURSOR3,6:PRINT"BY 'KOMUSOH'";TAB(26);"IT'S A ENDING"
1110 CURSOR3,8:PRINT"FOR BEMAGA";TAB(34);"SCENE.
1120 COLOR,,6:CURSOR18,5:PRINT"■ [illegible]
1130 FORV=53692TO53704STEP3:GOSUB1350:NEXT
1140 FORV=53710TO53723STEP3:GOSUB1340:NEXT
1150 V=53904:GOSUB1350:V=53907:GOSUB1330:V=53910:GOSUB1340
1160 FORV=54089TO54104STEP3:GOSUB1350:NEXT:V=54107:GOSUB1330
1170 FORV=54110TO54125STEP3:GOSUB1340:NEXT
1180 MUSIC"+C+C+C+C+C+C+C"
1190 IFB1=3THENB1=2:GOTO1220
1200 FORV=53692TO53704STEP3:GOSUB1350:NEXT
1210 FORV=53710TO53722STEP3:GOSUB1340:NEXT:B1=3:GOTO1240
1220 FORV=53692TO53704STEP3:GOSUB1330:NEXT
1230 FORV=53710TO53722STEP3:GOSUB1330:NEXT
1240 MUSIC"C":IFB3=3THENB3=2:GOTO1260
1250 V=53904:GOSUB1330:V=53910:GOSUB1330:B3=3:GOTO1270
1260 V=53904:GOSUB1350:V=53910:GOSUB1340:MUSIC"D"
1270 MUSIC"E":IFB4=3THENB4=1:GOTO1300
1280 FORV=54089TO54105STEP3:GOSUB1340:NEXT
1290 FORV=54110TO54125STEP3:GOSUB1350:NEXT:B4=3:GOTO1190
1300 FORV=54089TO54105STEP3:GOSUB1350:NEXT
1310 FORV=54110TO54125STEP3:GOSUB1340:NEXT:GOTO1190
1320 REM ▼ ﾅﾒﾀﾝ ﾉ ｷｬﾗｸﾀ ▼
1330 POKEV,$F9,$F6:POKEV+40,$FF,$FF:RETURN
1340 POKEV,$F9,$F1:POKEV+40,$FB,$FD:RETURN
1350 POKEV,$F2,$F6:POKEV+40,$FE,$F7:RETURN
1360 REM ▼ CHARACTER ▼
1370 FORI=0TO7:READCR$(I):NEXT
1380 DATA [illegible]
1390 DATA [illegible]
1400 REM ▼ GAMEN DATA ▼
1410 FORI=1TO10:FORJ=1TO3:READA$:FORK=1TO15:A=VAL(MID$(A$,K,1))
1420 KG(J,K,I)=A:NEXT:NEXT:NEXT:RETURN
1430 DATA 111111111111111,111111111111111,111111111111111
1440 DATA 124774600000401,147440000000001,160034405000631
1450 DATA 131031010101131,103000641001151,101900001016101
1460 DATA 106101017100001,101110133040741,131011100014001
1470 DATA 101400310101161,101300121000131,100000000107131
1480 DATA 100001000000041,101010111400001,144401010001301
1490 DATA 140100011003001,101010000001611,160003001000121
1500 DATA 151101010010101,100011111100101,101043400110141
1510 DATA 103900470400001,174400000000001,105467640000001
1520 DATA 111111111111111,111111111111111,111111111111111
```

MZ-700/1500

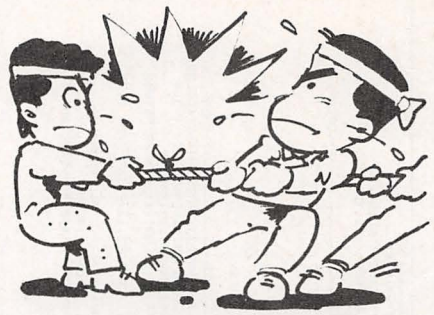
★クローピスは空手がうまいんですか？だって、くろおびする人でしょ。（福島県安達郡・安田典生13才）……【影：いや、そろばん2段かもな。編：どこに黒おびして、そろばんする人がいるんですか／影：じゃ、新体操か。】

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

綱ひき大会



エントリーコードMK③ 外川 勇

★内容

単なる綱引き大会です。パソコンのゲームはだいたい1人用か2人用ですね。そこで，多人数で遊べるものを作ってみました。

多人数といっても，大勢が小さいキーボードをたたくのは困難なので，トーナメント戦の形をとりました。

★遊びかた

8人まで遊べます。8人未満の人数でやるときは，パソコンも試合に加わってくれますので，もちろん1人でも遊べます。

1試合は3回の綱引きから成り，早く2回勝ったほうが，その試合に勝つことになります。

トーナメント表で，上側に名前がある人は最初左側，下側に名前のある人は右側から綱を引きます。1回ごとに左右は入れかわります。

綱の引きかたは，左側から引く人はZとXを交互に押し，右側から引く人は／と?を交互に押します。

特に，パソコンを相手にしたときは，パソコンが故意？に負けてくれて，何もキーを押さずに勝ってしまうこともあります。

試合がはじまると，まず「よういー」と表示がでます。そして，音が鳴ったらキーを押してください。

では，優勝めざしてがんばってください。

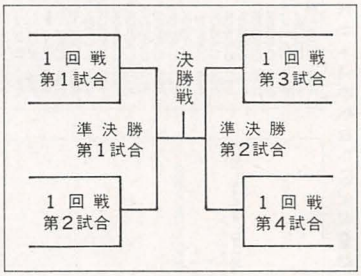
★その他

名前を入れるとき，最初の2文字が「MZ」になると，入力できません。

少人数でやるときは，だいたい初戦で戦うように組み合わせが決まりますが，気に入らない場合は，1010行から1050行を好きなように変えてください。

★プログラムについて

綱引きの勝敗の判定は，綱の赤い色を判定することによって，決めています。綱と人は，CHR$(8)とCHR$(18)で動かしています。



《第1図》試合の順序

《第1表》変数表

N	人数
N$( ) / N1$( )	名前
C1 / C2	人の色
T	1回戦→1，準決勝→2，決勝→3
C	各回戦の何試合めか
K	1試合における何戦めか
P / Q	1試合における両チームの勝数
A	トーナメント表の位置
L / R	綱を引くときの変数
I，K$，Z，Y，A1	雑用
A2	優勝チームの変数Aの値

CHECKER FLAG

Dr.D：スポーツ・ゲームにも，ついに綱ひきがでてきたか。

編：多人数で遊べるところがいいですね。

Dr.D：むかしは，オリンピックで綱ひきをやっていたのを知っているかな？

編：また，古いことを言って。プログラムのほうはどうですか？

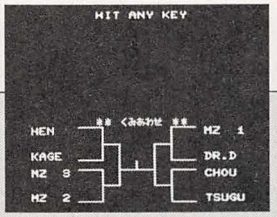
Dr.D：IF GOSUBが多すぎるぞ。こういうときは，ON GOTOを使ったほうがいいな。

編：そうですね。でも，トーナメント表の表示ですから，スピードは関係ないですね。

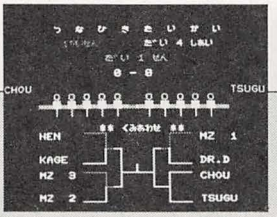
Dr.D：ウム。こういうときは，見やすいプログラムを作るようにしてもらいたい。



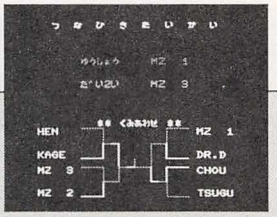
《写真1》タイトル画面。何人でゲームをする？



《写真2》組み合わせが決まったようですねー



《写真3》編集長とつぐ美ちゃんの対戦です



《写真4》決勝まで終わると，表彰式(？)です

★「孟子(もうし)は頭がうすいんだ」と先生が言った。あるヤツが「今，先生なんて言った？」「もうしわけありません（孟子は毛，ありません）」。（神奈川県横浜市・イーゴン茂13才）……【一同：なんつーシャレだ。】



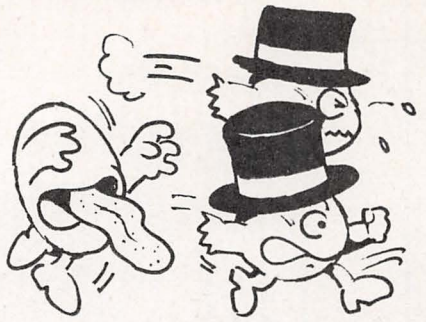
```
 10 CLEAR:DIM N$(15),N1$(8),R$(2)
 20 TEMPO7:GOSUB 1380:GOSUB 970
 30 K=1:C=1:C1=3:C2=6
 40 REM ********** MAIN ******************
 50 COLOR 7:LOCATE9,1:PRINT"ﾂ ﾅ ﾋ ｷ ﾀ ｲ ｶ ｲ!!"
 60 COLOR 2:LOCATE10,3:PRINT R$(T);
 70 IF T<2 THEN COLOR 5:LOCATE 21,3:PRINT "ﾀﾞｲ!!";C;"ｼｬｲ!!"
 80 COLOR 4:LOCATE16,5:PRINT "ﾀﾞｲ!!";K;"ｾﾝ!!"
 90 GOSUB 1350
100 IF K=2 THEN 130
110 COLOR 3:LOCATE2 ,9:PRINT N$(A)
120 COLOR 6:LOCATE32,9:PRINT N$(A+1):GOTO 150
130 COLOR 6:LOCATE2 ,9:PRINT N$(A+1)
140 COLOR 3:LOCATE32,9:PRINT N$(A)
150 REM ----------
160 FOR I=1 TO 3
170  PRINT SPC(40);
180 NEXT I
190 COLOR 1:LOCATE6,12:PRINTSTRING$(25,"▂")
200 COLOR2:LOCATE19,12:PRINT "▂"
210 FOR I=1 TO 5
220 COLOR C1:LOCATE 2*I+7,11:PRINT"o■■■"
230 NEXT I
240 FOR I=1 TO 5
250 COLOR C2:LOCATE 2*I+19,11:PRINT"o■■■"
260 NEXT I
270 FOR I=1 TO 1000:NEXT I
280 COLOR 7:LOCATE 18,9:PRINT"ﾖﾜｲ!!"
290 FOR I=1 TO 1500:NEXT I
300 PLAY"+C4":LOCATE 18,9:PRINT"    "
310 COLOR 1:LOCATE7,11:PRINTSTRING$(25,"▂")
320 COLOR2:LOCATE19,11:PRINT "▂"
330 LOCATE6,12:PRINTSTRING$(25," ")
340 FOR I=1 TO 5
350 COLOR C1:LOCATE 2*I+7,10:PRINT"o■■■■!"
360 NEXT I
370 FOR I=1 TO 5
380 COLOR C2:LOCATE 2*I+19,10:PRINT"o■■■■!"
390 NEXT I
400 REM ----------
410 K$=INKEY$
420 IF(L=0)*((K$="Z")+(RND>.5))THEN LOCATE 0,10:PRINT CHR$(8);:L=1
430 IF(LEFT$(N$(A),2)="MZ")*(RND>.5)THENL=0
440 IF K$="X" THEN L=0
450 IF(R=0)*((K$="?")+(RND>.5))THEN LOCATE 0,10:PRINT CHR$(18);:R=1
460 IF(LEFT$(N$(A+1),2)="MZ")*(RND>.5)THENR=0
470 IF K$="/" THEN R=0
480 IF PEEK(&HD800+1S+11*40)=32 THEN 510
490 IF PEEK(&HD800+23+11*40)=32 THEN 540
500 K$="":GOTO 410
510 IF(K=1)+(K=3)THEN P=P+1
520 IF K=2       THEN 0=0+1
530 GOTO 560
540 IF(K=1)+(K=3)THEN 0=0+1
550 IF K=2       THEN P=P+1
560 IF P=2 THEN A1=A  :GOTO 600
570 IF 0=2 THEN A1=A+1:GOTO 600
580 GOSUB1350:PLAY"+C9+C+C":K=K+1:SWAP C1,C2:GOTO 50
590 REM ----------
600 COLOR 2
610 IF(T=0)*(C=1)*(P=2)GOSUB 1210
620 IF(T=0)*(C=1)*(0=2)GOSUB 1220
630 IF(T=0)*(C=2)*(P=2)GOSUB 1230
640 IF(T=0)*(C=2)*(0=2)GOSUB 1240
650 IF(T=0)*(C=3)*(P=2)GOSUB 1250
660 IF(T=0)*(C=3)*(0=2)GOSUB 1260
670 IF(T=0)*(C=4)*(P=2)GOSUB 1270
680 IF(T=0)*(C=4)*(0=2)GOSUB 1280
690 IF(T=1)*(C=1)*(P=2)GOSUB 1290
700 IF(T=1)*(C=1)*(0=2)GOSUB 1300
710 IF(T=1)*(C=2)*(P=2)GOSUB 1310
720 IF(T=1)*(C=2)*(0=2)GOSUB 1320
730 IF(T=2)*(C=1)*(P=2)GOSUB 1330
740 IF(T=2)*(C=1)*(0=2)GOSUB 1340
750 LOCATE 15,8:PRINT N$(A1);"ﾉ ｶﾁ !!"
760 IF T=0 THEN N$(A+9-C)=N$(A1)
770 IF(T=1)*(C=1)THEN N$(12)=N$(A1)
780 IF(T=1)*(C=2)THEN N$(13)=N$(A1)
790 C=C+1:A=A+2:C1=3:C2=6
800 IF(A=8)+(A=12)+(A=14)THEN T=T+1:C=1
805 FOR I=1 TO 3
810 COLOR 7:GOSUB 1350
820 PLAY7,"D7E3@#EA5AR0A2B@#FG"
830 PLAY7,"E4R0E4R0E2G@#FEDAE@#FD5R"
835 NEXT I
840 IF T=3 THEN 870
850 LOCATE15,8:PRINT"                ":P=0:0=0:K=1:GOTO 50
860 REM ********** END ******************
870 CONSOLE3,11,2,35:CLS:CONSOLE
880 COLOR2:LOCATE13,6:PRINT"ｺﾞｰﾙ      ﾃﾝ!!";N$(A1);
890 IF A1=12 THEN A2=13 ELSE A2=12
900 COLOR4:LOCATE13,9:PRINT"ﾏｹ･ｽﾀｰﾄ      ﾃﾝ!!";N$(A2);
910 PLAY5,"A7#FG6SA7DE3#FGAG5#FE6R5"
920 PLAY5,"#F5GABA5R0A5+D7AG5#F3E3R0E6D2R0D8R5"
930 K$="":K$=INKEY$
940 IF K$=" " THEN RUN
950 IF K$=""  THEN 930
960 COLOR 7,0:     END
970 REM ********** ｸｽﾘｳｾ **************
980 CLS:FOR I=N+1 TO 8
990  N1$(I)="MZ "+STR$(9-I)
1000 NEXT I
1010 Z=INT(RND*9)+1
1020 FOR I=0 TO 7
1030  IF(I+Z)>8 THEN Y=I+Z-8 ELSE Y=I+Z
1040  N$(I)=N1$(Y)
1050 NEXT I
1060 LOCATE15,14:PRINT"** ｸｽﾘｳｾ!! **"
1070 COLOR 7
1080 LOCATE 7,15:PRINT N$(0);
1090 LOCATE 7,18:PRINT N$(1);
1100 LOCATE 7,20:PRINT N$(2);
1110 LOCATE 7,23:PRINT N$(3);
1120 LOCATE28,15:PRINT N$(4);
1130 LOCATE28,18:PRINT N$(5);
1140 LOCATE28,20:PRINT N$(6);
1150 LOCATE28,23:PRINT N$(7);
1160 GOSUB1210:GOSUB1220:GOSUB1230:GOSUB1240:GOSUB1250:GOSUB1260:GOSUB1270
1170 GOSUB1280:GOSUB1290:GOSUB1300:GOSUB1310:GOSUB1320:GOSUB1330:GOSUB1340
1180 LOCATE15,1:PRINT"HIT ANY KEY"
1190 K$=INKEY$:IF K$="" THEN 1180
1200 RETURN
1205 REM ********* ﾄｰﾅﾒﾝﾄ ﾉ ﾋｮｳ *********
1210 LOCATE13,15:PRINT"■■■ ■■":RETURN
1220 LOCATE13,18:PRINT"■■■ ■":RETURN
1230 LOCATE13,20:PRINT"■■■ ■":RETURN
1240 LOCATE13,23:PRINT"■■■ ■■":RETURN
1250 LOCATE23,17:PRINT"■■ ■■■■":RETURN
1260 LOCATE23,17:PRINT"■ ■■■■":RETURN
1270 LOCATE23,21:PRINT"■ ■■■■":RETURN
1280 LOCATE23,21:PRINT"■■ ■■■■":RETURN
1290 LOCATE17,17:PRINT"■■■ ■■■ ■■":RETURN
1300 LOCATE17,21:PRINT"■■■ ■":RETURN
1310 LOCATE21,20:PRINT"■■ ■■■ ■■■":RETURN
1320 LOCATE21,20:PRINT"■ ■■■■":RETURN
1330 LOCATE19,20:PRINT"■■■ ■":RETURN
1340 LOCATE20,20:PRINT"■■■■ ■":RETURN
1350 REM ********** ｽｺｱ ﾋｮｳｼﾞ **********
1360 COLOR 7:LOCATE16,7:IF K=2 THEN PRINT 0;"-"P; ELSE PRINT P;"-"0;
1370 RETURN
1380 REM ********** ｼｮｷ ｶﾞﾒﾝ **********
1390 CLS:COLOR 4
1400 LOCATE5,3:PRINT"■■■■
```

MZ-1500用

りたあん

協賛：シャープ

エントリーコードMK④ 曽谷 修二



はじめに

このゲームは，リアルタイム思考型ゲームです。

今までの思考型ゲームは，画面を止めてじっくり考えれば解けましたが，リアルタイム思考型ゲームは，敵などがいて，それらがゲームの進行に変化を与えていくものです。つまり，画面を止めても簡単に解くことはできません。

遊びかた

水色のチャップンと帽子をかぶったタップンを動かし，舌だけの化け物ペロペロにつかまらないように，チャップンを下のとびらまで連れていくというゲームです。

カーソル・キーでタップンが上下左右に動き，SHIFTキーを押しながらカーソル・キーを押すと，チャップンが動きます。

タップンはZキーでファイヤー・ボールを投げます（その方向のキーを押すこと）。それが敵に当たると，しばらく敵は動きません（＋100点）。

チャップンをとびらに連れていくと面クリアで，ボーナスで，つぎの面×1,000点が入り，その面で2,000点以上取っていると，その点数は引かれ，ボーナス点だけとなります。

それから，Zを押してもファイヤー・ボールがでなかったとき（その方向のキーを押していないか，横に床がある場合），敵が床を消すことがあります。注意しましょう。

CHECKER FLAG

Dr.D：画面データの作りかたはうまいぞ。MZ−1500のBASICは，ゲームを作りやすくできているので，マシン語を使わなくても，このくらいのゲームは容易に作れる。

編：シフトキーを押す，押さないによって，二つのキャラクターを操作するというのは，変わっていますね。

プログラムについて

工夫したところは，右下のメッセージ，タイトルのデモ，BGM，ネーミング，画面データ等です。

BGMは今までのゲームとちがい，完全な割り込みで鳴らしています。マシン語は使っていません。

画面データは，16進数→2進数の方法だと，遅すぎるので，少し変わった方法をとっています。データのはじめの五つの文字列は床で，つぎの四つはハシゴで，あとは，チャップンと敵1と敵2の座標です。

床とハシゴのデータは，画面の左はしから，1，2，3，4……9，A，B，C，Dとなっていて，段ごとにわけてあります。

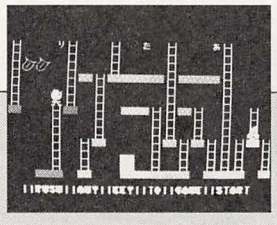
ネーミング

チャップンかタップンが0人になるとゲーム・オーバーで，ハイスコアだとネーミングになります。

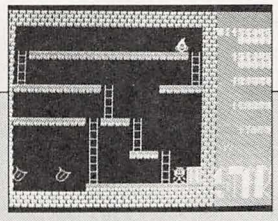
カーソル・キーでカーソルを動かし，上下で文字が変わっていきます。CRで終了，再ゲームはスペース・キーです。

りたあんのプログラム・リスト

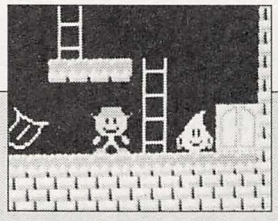
```
10 REM ********** RETURN GAME **********
20 GOSUB 1330:MUSIC STOP:CLS 3:CCOLOR ,,7,1:N$="AAAAAAAAAA"
30 R=11:S=0:TA=3:CH=3
40 FOR I=0 TO 23:CURSOR 30,I:PRINT [0,1] "                ";:NEXT
50 FOR I=0 TO 28 STEP 2:FPRINT [1,0] 29,29 [1,1] 29,29
60 FPRINT [1,23] 29,29:NEXT
70 FOR I=0 TO 22:FPRINT [28,1] 29,29:NEXT
80 FOR I=1 TO 5:FOR J=1 TO 13:FPRINT [J*2,I*4+1] 0,0:NEXT J,I
90 ON_R RESTORE 1170,1180,1190,1200,1210,1220,1230,1240,1250,1260
100 FOR I=1 TO 4:READ A$:FOR J=1 TO LEN(A$):A=VAL("$"+MID$(A$,J,1))*2
110 FPRINT [A,I*4+1] A,A:NEXT J,I
120 FOR I=1 TO 4:READ A$:FOR J=1 TO LEN(A$):A=VAL("$"+MID$(A$,J,1))*2
130 CURSOR A,I*4+1:PRINT [7,0] "H"+HEX$(A+1)+"H";:NEXT J,I
140 READ CX,CY,X1,Y1,X2,Y2:X=24:Y=19:F1=0:F2=0:FK=0
150 FPRINT [26,19] 25,26 [26,20] 27,28 [X,Y] 13,14
160 FPRINT [X,Y+1] 15,16 [CX,CY] 1,2 [CX,CY+1] 3,4
170 FPRINT [X1,Y1] 21,22 [X1,Y1+1] 23,24
180 FPRINT [X2,Y2] 21,22 [X2,Y2+1] 23,24
190 FX=30:FY=21:FS="HI-SCORE-":GOSUB 740:FX=32:FY=51:FS="-SCORE-":GOSUB 740
200 FX=32:FY=81:FS="-ROUND-":GOSUB 740:FX=32:FY=111:FS="-CHAPN-":GOSUB 740
210 FX=33:FY=14:FS="-CHAPN-":GOSUB 740
220 FX=33:FY=44:FS="-TAPPN-":GOSUB 740
230 FX=3B:FY=9:FS=STR$(HI):GOSUB 740:FX=3B:FY=41:FS=STR$(SC):GOSUB 740
240 FX=3B:FY=15:FS=STR$(TA):GOSUB 740:FX=3B:FY=12:FS=STR$(CH):GOSUB 740
250 FX=33:FY=65:FS=RIGHT$("000000"+STR$(S),6):GOSUB 740:GOSUB 890
```



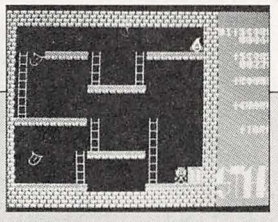
《写真1》デモ画面。適当なキーでスタートです



《写真2》右下がタップン，右上がチャップンです



《写真3》チャップンがとびらまでくると面クリア



《写真4》2面です。なかなかむずかしいぞ！

★僕の友達は，学校にベーマガを持ってきて，先生に見つかり，とりあげられた。ところが，そのおかげで有名になったベーマガです。（千葉県船橋市・佐田淳一12才）……【影：ベーマガはわんぱくに育ってます。ハイ！】

```
260 A$="T702S0M10-B3D5D3D7C3E5E3E7#F5#FE#FGAB7-B3D5D3D7C3E5E3E7#F5#FE#FAGG7"
270 A1$="B5BB7+C5+C+C7A3A5A3+D5+CB+C+D7B5BB7+C5+C+C7A3A5A3+D5+CBBB7R5"
280 B$="T702S0M10R3R5R3R7R3R5R3R7R5RRRRRR7R3R5R3R7R3R5R3R7R5RRRRRR7"
290 B1$="B5GD7C5EE7#F3#F5#F3E5#FGAB7B5GD7C5EE7#F3#F5#F3E5#FGGG7R5"
300 REM ++++++++++ MAIN ++++++++++++++++
310 POKE $61E,$E7:K=PEEK($E001):POKE $61E,$E8
320 IF PEEK($37E7)=0 THEN MUSIC A$+A1$;B$+B1$
330 XX=((K=251)-(K=247))*2:YY=((K=223)-(K=239))*2:K=PEEK($E001)
340 GET K$:IF K$="Z" THEN GOSUB 640
350 IF K=254 THEN V=CX:W=CY:Z=1:GOTO 370
360 V=X:W=Y:Z=13:IF XX THEN Z=((XX/2)+2)*2+3
370 A=PEEK($D000+V+XX+(W+YY+2)*40):B=PEEK($DC00+V+XX+(W+YY+2)*40)
380 C=PEEK($D000+V+XX+(W+YY)*40):D=PEEK($DC00+V+XX+(W+YY)*40)
390 IF A OR C THEN W=W+YY:YY=W-YY ELSE YY=W
400 IF (B OR A) AND D=0 THEN V=V+XX:XX=V-XX ELSE XX=V
410 FPRINT [XX,YY] 0,0 [XX,YY+1] 0,0
420 FPRINT [V,W] Z,Z+1 [V,W+1] Z+2,Z+3
430 IF K=254 THEN CX=V:CY=W ELSE X=V:Y=W
440 REM ---------- TEKI ---------------
450 IF (RND(.8)+(FF>0) THEN 580
460 XX=SGN(CX-X1)*2:YY=SGN(CY-Y1)*2:A=PEEK($D400+X1+XX+(Y1+YY)*40)
470 IF F1=1 THEN FPRINT [X1,Y1] 31,31 [X1,Y1+1] 0,0:F1=0:X1=X1+XX:Y1=Y1+YY:GOTO
520
480 IF A=30 THEN F1=1
490 FPRINT [X1,Y1] 0,0 [X1,Y1+1] 0,0
500 X1=X1+XX:Y1=Y1+YY:IF XX=0 THEN Z=21 ELSE Z=XX+19
510 FPRINT [X1,Y1] Z,Z+1 [X1,Y1+1] Z+2,Z+3
520 XX=SGN(X-X2)*2:YY=SGN(Y-Y2)*2:A=PEEK($D400+X2+XX+(Y2+YY)*40)
530 IF F2=1 THEN FPRINT [X2,Y2] 31,31 [X2,Y2+1] 0,0:F2=0:X2=X2+XX:Y2=Y2+YY:GOTO
580
540 IF A=30 THEN F2=1
550 FPRINT [X2,Y2] 0,0 [X2,Y2+1] 0,0
560 X2=X2+XX:Y2=Y2+YY:IF XX=0 THEN Z=21 ELSE Z=XX+19
570 FPRINT [X2,Y2] Z,Z+1 [X2,Y2+1] Z+2,Z+3
580 REM ---------- HANTEI -------------
590 IF F<>0 THEN FF=FF-1
600 IF (CX=X1)*(CY=Y1) THEN CH=CH-1:GOTO 820
610 IF (X=X2)*(Y=Y2) THEN TA=TA-1:GOTO 820
620 IF (CX=24)*(CY=19) THEN GOTO 760
630 GOTO 310
640 REM ++++++++++ FIRE ++++++++++++++++
650 FK=FK+1:IF XX=0 THEN RETURN
660 YF=Y:IF XX=-2 THEN XF=X-1 ELSE XF=X+2
670 E=PEEK($DC00+XF+XX/2+YF*40):F=PEEK($D400+XF+XX/2+YF*40)
680 IF ((F=24)+(F=25)+(F=28)+(F=30))*(E=8) THEN RETURN
690 XF=XF+XX/2:FPRINT [XF,YF] 30
700 IF (ABS(X1-XF)<2)*(Y1=YF)+(ABS(X2-XF)<2)*(Y2=YF) THEN FF=10:S=S+100 ELSE 720
710 FX=33:FY=6:F$=RIGHT$("000000"+STR$(S),6):GOSUB 740:RETURN
720 FPRINT [XF,YF] 0:GOTO 670
730 REM ********** SUBROUTINES ********
740 REM ++++++++++ FONT PRINT +++++++++
750 FOR I=1 TO LEN(F$):F=ASC(MID$(F$,I,1)):FPRINT [FX+I-1,FY] F:NEXT:RETURN
760 REM ++++++++++ CLEAR ++++++++++++++
770 CURSOR 30,19:PRINT "◢■■■◣";:CURSOR 30,20:PRINT "▐■■■■■▌";
780 CURSOR 30,21:PRINT "▐■▐■■▌";:CURSOR 30,22:PRINT "◥▙■■▟◤";
790 MUSIC STOP:MUSIC "T703G3ABGABGA+C":MUSIC WAIT:R=R+1:IF R=11 THEN 930
800 S=S+R*1000:IF FK>19 THEN S=S-FK*100
810 GOTO 880
820 REM ++++++++++ OUT! ++++++++++++++++
830 FX=5:FY=3:F$="HI-SCORE "+NA$:GOSUB 740:MUSIC STOP
840 CURSOR 30,19:PRINT "◢◣■ ■■■■";:CURSOR 30,20:PRINT "▐■ ■ ▌ ▌■";
850 CURSOR 30,21:PRINT "▐■ ■ ▌ ▌  ";:CURSOR 30,22:PRINT "◥◣◢◤ ▌ ▌■";
860 FOR I=60 TO 20 STEP -5:SOUND I,5:NEXT:SOUND 20,20:WAIT 1000
870 IF (CH=0)+(TA=0) THEN 930
880 WAIT 1000:CCOLOR ,,7,0:CLS 3:CCOLOR ,,7,1:GOTO 40
890 REM ++++++++++ START ++++++++++++++++
900 CURSOR 30,19:PRINT "◢■■■■■■";:CURSOR 30,20:PRINT "▐■ ▌■■■▌▌ ";
910 CURSOR 30,21:PRINT "◥▌▌■■▟ ▌";:CURSOR 30,22:PRINT "◥▌▌■■◣▌ ";
920 FOR I=21 TO 83 STEP 5:SOUND I,5:NEXT:RETURN
930 REM ++++++++++ GAME OVER ++++++++++
940 FOR I=2 TO 15:FPRINT [30,I] 0,0,0,0,0,0,0,0:NEXT
950 CONSOLE 0,24,1,0:RESTORE 1280:FOR I=0 TO 23:READ A$:CURSOR 30,23
960 PRINT [(I MOD 4)+4,1] A$;:NEXT:CONSOLE
970 A$="T5V15S0M10O3E3G5A3B4+#C1B3A5#F3D4E1#F3G5E3E4#D1E3#F5#D3-B5"
980 A1$="E3G5A3B4+#C1B3A5#F3D4E1#F3G4#F1E3#D4#C1#D3E5E3E5R3"
990 MUSIC A$+A1$:GOSUB 1120
1000 IF H<S THEN H=S:GOSUB 1030
1010 GET K$:IF K$=" " THEN MUSIC STOP:CCOLOR ,,7,0:CLS 3:CCOLOR ,,7,1:GOTO 30
1020 GOTO 1010
1030 REM ++++++++++ NAME STORE ++++++++
1040 CCOLOR ,,7,0:POKE $5C72,0
1050 FX=5:FY=3:F$="  YOU ARE HI-SCORE  ":GOSUB 740:X=10:Y=12
1060 FX=10:FY=11:F$=NA$:GOSUB 740
1070 CURSOR X-1,Y:PRINT " ";:GET K$:X=X+(K$="■")-(K$="■"):X=X+(X>19)-(X<10)
1080 NA=ASC(MID$(NA$,X-9,1)):NA=NA+(K$="■")-(K$="■"):NA=NA+(NA>90)-(NA<32)
1090 NA$=LEFT$(NA$,X-10)+CHR$(NA)+RIGHT$(NA$,19-X)
1100 IF F$<>NA$ THEN FX=X:FY=11:F$=CHR$(NA):GOSUB 740
1110 IF K$=CHR$(13) THEN CCOLOR ,,7,1:POKE $5C72,$FF:RETURN ELSE 1070
```

```
1120 REM ++++++++++ YOUR SCORE ++++++++
1130 CONSOLE 2,20,2,26:CCOLOR ,,7,0:PRINT "■":CCOLOR ,,7,1:CONSOLE
1140 FX=4:FY=19:F$="YOUR SCORE IS "+RIGHT$("000000"+STR$(S),6):GOSUB 740
1150 RETURN
1160 REM ---------- ROUND DATA --------
1170 DATA 2345678ABC,123456BCD,1234578,9A,6789ABCD,1D,7,69,6B,24,3,2,19,8,19
1180 DATA 2345ABCD,6789,12345,6789,12345ABCD,169,1,6A,5A,26,3,2,19,2,3
1190 DATA 12,45679AB,678CD,12389A,567BCD,3,3BC,35,57B,2,3,26,11,2,15
1200 DATA 56789ABCD,349A,237BBC,3467CD,2345678BCD,4,2BB,46D,2BB,26,3,2,15,2,13
1210 DATA 246789ABC,CD,3AB,89,1245789ABCD,135D,135B,159,157,4,19,26,3,2,3
1220 DATA 89AB,56BB,45,456789ABCD,123456789ABCD,C,3479AC,3679AC,3,16,3,2,15,2,3
1230 DATA 567B,4569AB,67AB,345C,129ABCD,49C,7C,59C,29B,2,19,26,3,2,11
1240 DATA 356789AB,456,367C,456789ABCD,23456789ABCD,4C,7C,24D,2,6,3,2,15,12,11
1250 DATA 23456789,1234B9D,2345ABCD,123489A,567BCD,18D,5AC,1,57B,22,3,2,19,2,3
1260 DATA 2349A,567B,456789AB,3459A,12678BCD,158B,1B,13,16BB,4,19,24,3,26,3
1270 REM ---------- GAME OVER DATA ----
1280 DATA "◢┐  ","■   PUSH ","■  ┐  ","◥┘SPACE ","◢┐  "
1290 DATA "■  │ KEY ","■┌─┘  ","■  │  ","◤┌◢┐ ","■  │ ■ │ "
1300 DATA "■  │ ■ │ ■","■└─┐ ","■  │ ■ │ ","■  └─┘ "
1310 DATA "■└─┘ ","■   ","■ TO ■  ","■   ","■GAME ■└─┘ "
1320 DATA "     ","■START■ ","■   ","■  "
1330 REM ++++++++++ TITLE SUB +++++++++
1340 CONSOLE:POKE$5C72,$FF
1350 CLS 3:INIT "CRT:I":PRTY 1:PAL:MUSIC INIT:TEMPO 7:CCOLOR ,,7,0:RESTORE 1690
1360 PRINT "■ ｺﾝﾊﾞﾝﾜ ｵｻｶﾀﾞﾃﾞｽ(.)"
1370 FOR I=1 TO 31:READ A$:FONT$(2,I)=HEXCHR$(A$):NEXT
1380 FOR I=$20 TO $5A:A$=HEXCHR$(LEFT$(ASCCHR$(FONT$(0,I)),16)):B$=""
1390 FOR J=1 TO 8:A=ASC(MID$(A$,J,1)):B=A OR A*2:B$=B$+CHR$(B):NEXT
1400 FONT$(2,I)=B$+B$+B$:NEXT:CLS 3:RESTORE 1590
1410 FOR I=0 TO 3:READ A$:FOR J=1 TO LEN(A$) STEP 2:A=VAL("$"+MID$(A$,J,2))*2
1420 CURSOR A,I&4+9:PRINT [A/10+4,0] "▒▒";:NEXT J,I
1430 FOR I=0 TO 3:READ A$:FOR J=1 TO LEN(A$) STEP 2:A=VAL("$"+MID$(A$,J,2))
1440 CURSOR A*2,I&4+5:PRINT [7,0] "H■H■H■H";:NEXT J,I
1450 CURSOR 0,5:PRINT TAB(7);"ﾚﾚ";TAB(19);"ｱ.";TAB(29);"ｱ.";TAB(38);"ﾝ.";
1460 A$="  PUSH  ANY  KEY  TO  GAME  START":FOR I=1 TO LEN(A$)
1470 A=ASC(MID$(A$,I,1)):PRINT [I+1,23] A:NEXT
1480 MUSIC "02T6S2M10";"02T6S2M10"
1490 A$="C5F6F3F5AB6F3G5AFFA+C+D7R5+D5+C6A3A5F6F3G5AF6D3D5CF7R5"
1500 A1$="+D5+C6A3A5FG6F3G5+D+C6A3A5+C+D7R5+D5+C6A3A5FG6F3G5AF6D3D5CF7"
1510 B$="R5-A6-A3-A5C-#A7-#A5C-ACF7FR5F5F6F3F5D-#A7-#A5ED6-#A3-#A7R5-A7R5"
1520 B1$="F5F6F3F5D-#A7-#A5#AA6F3F5FF7R5F5F6F3F5D-#A7-#A5ED6-#A3-#A7-A7R5"
1530 A$=A$+A1$:B$=B$+B1$:MUSIC A$;B$
1540 GET A$:IF A$<>"" THEN RETURN
1550 READ X,Y,Z:FPRINT [X,Y] Z,Z+1 [X,Y+1] Z+2,Z+3
1560 IF Z=100 THEN RESTORE 1610
1570 WAIT 50:GOTO 1540
1580 REM ---------- TITLE DATA --------
1590 DATA 05070B0908A0C0D0E,0004080B090C,060B0D11,020305080908A0B0C0E0F101213
1600 DATA 0004070B0F,000406080F,030604A0B0D0F11,03050A0C0E0F1012
1610 DATA 4,19,9,2,5,21,38,19,1,4,19,95,6,19,9,38,19,95,36,19,1,2,5,95,2,7,21
1620 DATA 6,19,95,6,17,13,36,19,95,36,17,1,6,17,95,6,15,13,36,17,95,36,15,1
1630 DATA 6,15,95,6,13,13,6,13,95,6,11,9,36,15,95,34,15,1,2,7,95,4,7,21
1640 DATA 34,15,95,32,15,1,6,11,95,8,11,9,32,15,95,30,15,1,8,11,95,8,9,13
1650 DATA 30,15,95,30,13,1,8,9,95,8,7,13,8,7,95,10,7,9,4,7,95,6,7,21,30,13,95
1660 DATA 30,11,1,10,7,95,12,7,9,6,7,95,8,7,21,8,7,95,10,7,21,30,11,95,30,9,1
1670 DATA 30,9,95,30,7,1,10,7,95,12,7,95,30,7,95,16,19,25,0,0,100
1680 REM ---------- PCG DATA ----------
1690 DATA 0000000000103070F 0000000000010000 000000000103070F
1700 DATA 000030E0E0E0E0F0 00000040B0000000 000030E0E0E0E0F0
1710 DATA 0E1E3E5F5D1E0F03 0000204040000000 0E1E3E5F5D7E4F03
1720 DATA B0B8BCFADA3BF0C0 0000040202000000 B0B8BCFADA3EF6C0
1730 DATA 0000000000000000 0000003437373F3B 03473F3737373F3B
1740 DATA 0000000000000000 00000000FCFCFCFC F0F8FAFCFCFCFCFC
1750 DATA 0000010101000000 170F011D1B060B00 170F011D1B063C7C
1760 DATA 0000B0B0B0000000 FBF0A0BBDB8601000 FBF0A0BBDB603C7C
1770 DATA 0000000000000000 000000003F3F3F3F 0F1F5F3F3F3F3F3F
1780 DATA 0000000000000000 0000002CECECFCDC C0E2FCECECECFCDC
1790 DATA 0000010101000000 1F0F051D1B060B00 1F0F051D1B063C3E
1800 DATA 0000B0B0B0000000 EBF0B0BBDB8601000 EBF0B0BBDB603C3E
1810 DATA 0000000000000000 000000003D3D3F3B 0F0F9F7F3D3D3F3B
1820 DATA 0000000000000000 00000000BCBCFCDC F0F0F9FBCBCFCDC
1830 DATA 0000010101000000 1C0F31716306040 1C0F31716306C7C
1840 DATA 0000B0B0B0000000 3BF0BC8EC6602000 3BF0BC8EC6603C3E
1850 DATA 0000000003FC2110 0000000003FC2110 0000000003FC2110
1860 DATA 0B1030D0100B04B2 0B1030D0100B04B2 0B1030D0100B04B2
1870 DATA 100B040201000000 100B040201000000 100B040201000000
1880 DATA 41211101867B0000 41211101867B0000 41211101867B0000
1890 DATA 100B0C0B0B102041 100B0C0B0B102041 100B0C0B0B102041
1900 DATA 00000000C03FB40B 00000000C03FB40B 00000000C03FB40B
1910 DATA B2B48BB0611E0000 B2B48BB0611E0000 B2B48BB0611E0000
1920 DATA 0B102040B0000000 0B102040B0000000 0B102040B0000000
1930 DATA FFFCF2EEDEDEDEDD F30C10200CAC4C40 F0E3CF1FBFBFBF3F
1940 DATA FF9FA7BBBDBDBDBD EF9B84B29999998I 0F657797C7E7E7E7E
1950 DATA DFDFDEDEDEDECOFF C04C4C4CCC40407F BEBEBF3FBFBFBF00
1960 DATA FDFDBBDBDBDBD81FF B199999999B181FF 3E3E7E7E7E7E7E00
1970 DATA DFDFDFDFFEFEFEFE 9F100000FCB00000 DF9F1000FEFCB000
1980 DATA 0000000000000000 001E397BFDFC7B30 0000000030300000
1990 DATA 5AB0000044EEFEFE 5AB00000044B00000 FFFFFFFFFFDB0000
```

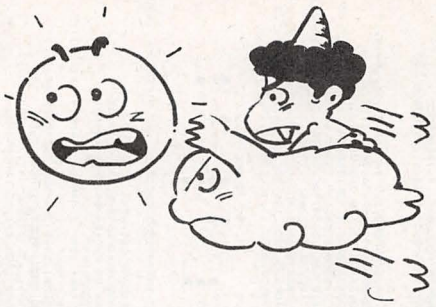


おかえりなさい
PART 16
ただいま
おかえり
ただいま
おかえり
ただいま
おかえり

MZ-2000/2200/2500(1Z001, G-RAM1, 2)用

太陽対カミナリ雲

協賛：シャープ



エントリーコードMB① スコップ松本

◎STORY

西暦200×年，太陽の絶対絶命のピンチがおとずれた。太陽は，年をとりすぎ，光が少ししかでない。そこで，地球の太陽後援会は，宇宙にむけて，電球を発射した。

そこで，今回のキミの任務は，いうまでもなく，太陽に乗りこみ電球を取り，地球に光を与えることにある。

しかし，暗やみ好きのカミナリ雲が，キミをねらっているぞ!!サァ，人類のためにがんばって挑戦してみたまえ！わっはっはっ……。

◎遊びかた

テンキーの2 4 6 8で，右下の太陽を移動させ，まずは，電球をさがしてください。電球は，最初は見えませんが，ある程度近づくと見えます。

その電球を取り，太陽エネルギーが100%を越えたら，スペース・キーを押します。すると，今まで暗やみだった地球にむけて，太陽エネルギー砲が発射され，カミナリ雲は死んで，つぎの面にいきます。

カミナリ雲は，太陽を追いかけ，つかれてくると，カミナリを太陽にむけて発射します。それに当たると，死んでしまいます。また，カミナリ雲も，電球をねらうこともあります。

カミナリをかわして，うまく生きのびてください。

◎得点のせつめい

電球を取ったとき…100点 エネルギー10%プラス

電球を敵に取られたとき…300点 エネルギー30%マイナス

面クリアのとき…得点×ラウンド数のBONUS!!

なお，太陽は3ひき，面は3面でつぎからはくり返しです。9面でおわりです。

《第1表》主な変数

X，Y	自分(太陽)の位置
XX，YY	敵(カミナリ雲)の位置
SC	スコア
M	自分の数
R	ラウンド数
C$	空白
R$	まわりのレンガ
RE$	内側のレンガ
M$	自分のキャラクター
T$	敵のキャラクター

CHECKER FLAG

編：なかなか読みやすそうなリストですね。キャラクター・データは4ケタごとに整理されているし，面データも読みやすくって。

Dr.D：どれどれ，確かにそうだが，どちらも16進数を使っていないのでよろしくない。たとえば，面データの圧縮方法は，

1110110110100101⇒$EDA5

というようにすればいいんだ。

編：ところで，キャラクターのできはなかなかいいですね。

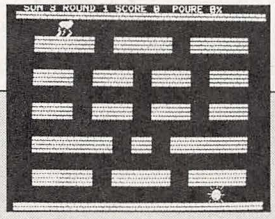
影：ゲーム的には，さすがの私でもちょっとむずかしいぞ。なんたって，敵の追いかけがきついんだもんなー。

Dr.D：精神力がきめてのゲームということか。

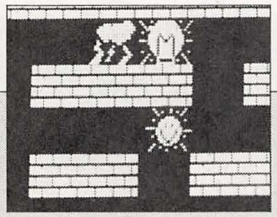
評…音がでるだけのUFPだって（編）



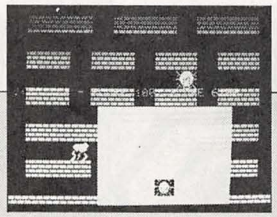
by Mr. たなんへ



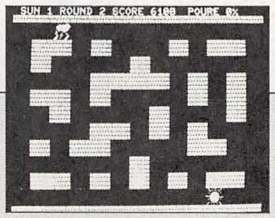
《写真1》太陽とカミナリ雲の追いかけっこだぞー



《写真2》よし，電球が見えたぞ。でもカミナリ雲が



《写真3》やった！太陽エネルギー砲が発射された



《写真4》2面です。人類のためにがんばれ太陽

★やった！やっと自分でゲームが作れたぞ！これも編集部のみなさんのおかげです。ありがとうございます。(石川県金沢市・横山真也11才)……【Dr.D：その作ったゲームをぜひ送ってくれないかな？編：これからもがんばってね。】

```
 10 CONSOLE50,24,0N,N,C40:GRAPHI2,C,I1,C,O12:PRINTCHR$(6)
 20 TEMPO7:X=10:Y=11:XX=2:YY=1:SC=0:M=3:R=1:P=0:F=0:W=0:MU=0
 30 C$=STRING$(CHR$(0),4B):R$="°°°"+CHR$(0)+"[ｶﾐﾅﾘ]"+CHR$(0)
 40 RE$=R$+R$+R$+R$+R$+R$+R$
 50 CC$=STRING$(CHR$(0),4B):POKE$952,0:DEF KEY(5)=POKE$952,1667
 60 RESTORE 1000:FOR I=1 TO 48:READ A:M$=M$+CHR$(A):NEXT I
 70 FOR I=1 TO 48:READ A:T$=T$+CHR$(A):NEXT I
 75 FOR I=1 TO 48:READ A:P$=P$+CHR$(A):NEXT I
 76 REM  ▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲  G A M E N  ▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲
 80 FOR I=0 TO 38:POSITION I*8,  8:PATTERN-8,R$:NEXT I
 90 FOR I=0 TO 38:POSITION I*8,192:PATTERN-8,R$:NEXT I
 100 FOR I=2 TO 10:FOR J=1 TO11:READ A:IF A=0 GOTO 130
 120 POSITION J*24,I*16:PATTERN-16,RE$:CURSOR J*3,I*2:PRINT"."
 130 NEXT J,I
 140 GRAPHI2:POSITION XX*24,YY*16:PATTERN-16,T$
 150 POSITION X*24,Y*16:PATTERN-16,M$
 160 CURSOR 1,0:PRINT"SUN";M1;" ROUND";R;" SCORE";SC;"  POURE";P;"%";"    "
 170 IF MU=0 THEN MUSIC"R9+C6-C+C-C+C4-C4+C4-C4+C9R9E3DC":MU=MU+1
 250 REM ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥  M A I N  ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
 260 GET K$:IF K$=""GOTO 350
 270 IF (K$="2")*(Y<11)*(CHARACTER$(X*3,(Y+1)*2)<>".")THEN Y1= 1:X1=0:GOTO 320
 280 IF (K$="6")*(X<12)*(CHARACTER$((X+1)*3,Y*2)<>".")THEN X1= 1:Y1=0:GOTO 320
 290 IF (K$="8")*(Y> 1)*(CHARACTER$(X*3,(Y-1)*2)<>".")THEN Y1=-1:X1=0:GOTO 320
 300 IF (K$=" ")*(P>90)THEN P=0:GOTO 650
 310 IF X=0 GOTO 350
 311 IF (K$="4")*(CHARACTER$((X-1)*3,Y*2)<>".")THEN X1=-1:Y1=0:GOTO 320
 315 GOTO 358
 320 POSITION X*24,Y*16:PATTERN-16,CC$
 330 X=X+X1:Y=Y+Y1:POSITION X*24,Y*16:PATTERN-16,M$:MUSIC"-C1"
 335 W=W+1:IF W=30 GOTO610
 340 IF CHARACTER$(X *3,Y *2)=":"THEN CURSOR X *3,Y *2:PRINT" ":MUSIC"A3E1A1G2":
P=P+10:SC=SC+100:GOTO 160
 350 IF CHARACTER$(XX*3,YY*2)=":"THEN CURSOR XX*3,YY*2:PRINT" ":MUSIC"E2EEC3"  :
P=P-30:SC=SC-300:GOTO 160
 355 REM ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦  T E K I  ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦
 358 PP=INT(RND(1)*2)+1:IF PP=1 GOTO380
 360 IF YY>Y THEN Y2=-1:X2=0:GOTO 410
 370 IF YY<Y THEN Y2= 1:X2=0:GOTO 410
 380 IF XX<X THEN Y2= 0:X2=1:GOTO 410
 390 IF XX>X THEN Y2=0:X2=-1:GOTO 410
 400 GOTO 430
 410 POSITION XX*24,YY*16:PATTERN-16,CC$:XX=XX+X2:YY=YY+Y2
 420 POSITION XX*24,YY*16:PATTERN-16,T$:F=F+1:IF F=70 GOTO 720
 430 IF (X=XX)*(Y=YY) GOTO 450
 435 GOTO 260
 440 REM ************** G A M E O V E R  ************
 450 MUSIC"E1EEC3":M=M-1:IF M=0 GOTO 470
 460 W=0:MU=0:POSITION XX*24,YY*16:PATTERN-16,CC$:X=10:Y=11:XX=2:YY=1:GOTO 140
 470 PRINTCHR$(6):GRAPHI1,C,I2,C:POKE$952,166
 480 GET O$:CURSOR 6,10:PRINT"ROUND=";R;"   SCORE=";SC;"  [Y/N]"
 490 IF O$="Y" THEN RUN
 500 IF O$="N" THEN POKE$952,166:POKE 3866,96:POKE 3863,48:END
 510 GOTO 480
 600 REM 000000000000000  D E N K Y U U  000000000000
 610 W=0:AA=INT(RND(1)*13)+0:BB=INT(RND(1)*11)+1
 615 IF CHARACTER$(AA*3,BB*2)="."  GOTO610
 620 POSITION AA*24,BB*16:PATTERN-16,P$
 630 CURSOR AA*3,BB*2:PRINT":":MUSIC"A2D3E1FG":GOTO340
 640 REM ################  SUNｽ ｺｳｾﾝ  ##############
 650 X=X*24:Y=Y*16:VV=X+24:ZZ=Y+16:POKE$F17,10
 655 FOR I=130 TO1 STEP -2:POKE$F1A,I:USR($F14):IF VV>319 THEN VV=319
 660 IF Y<0 THEN Y=0
 665 IF ZZ>199 THEN YY=199
 666 IF X<0 THEN X=0
 670 LINE X,Y,VV,Y,VV,ZZ,X,ZZ,X,Y
 680 X=X-1:Y=Y-1:VV=VV+1:ZZ=ZZ+1:NEXTI
 685 FOR I=1 TO 5:GRAPH O1:MUSIC"+C":GRAPHO12:MUSIC"+E":NEXT I
 690 POKE3866,60:PRINTCHR$(6):GRAPHI1,C,I2,C:SC=SC+5000*R:R=R+1
 700 CURSOR1,12:PRINT"ﾀｲﾖｳｴﾈﾙｷﾞｰ- POURE 100% SCORE";SC;"":MUSIC"R9RC1DEFGAB+CR"
 705 IF (R=4)+(R=7) THEN RESTORE 2000
 708 IF R=10 THEN CURSOR11,10:PRINT"You are Perfect":END
 710 X=10:Y=11:XX=2:YY=1:MU=0:PRINTCHR$(6):GRAPH I1:GOTO80
 715 REM ***************  I N A Z U M A  ***************
 720 F=0:IZ=INT(RND(1)*7)+11:IF IZ<14 THEN IZ=28
 730 IF IZ=16 THEN IZ=24
 750 GRAPHI2,O12:LINE XX*24+8,YY*16+10,X*IZ+8,Y*16+6:MUSIC"A0AAAAAAAA"
 760 BLINE XX*24+8,YY*16+10,X*IZ+8,Y*16+6
 770 IF IZ=24 THEN POSITION X*24,Y*16:PATTERN-16,CC$:GOTO 450
 780 GOTO 260
 800 REM %%%%%%%%%%%%%%% CHARACTER DATA  %%%%%%%%%%%%%
1000 DATA   8,  4,  2,  0,  8,  1,  1,123,  3,  3,  9,  1,  0,  4,  8, 16
1100 DATA   8,137,  0, 60,255,255,219,255,126,126,189,219,231, 60,129, 16
1200 DATA  16, 32, 64,  0, 16,128,128,192,222,192,144,128,  0, 32, 16,  8
1300 DATA   0,  0,  3,  7,  7,  3,  1,  4,  6, 12, 14,  3,  7, 14, 30, 60
1400 DATA   0,239,255,255,255,255,255,207,  3,  8, 16, 56, 16, 32, 96,  1
1500 DATA 112,248,252,252,248,240,240,192,  0, 64, 96, 48, 24,112,224,192
1600 DATA 132, 65, 35, 23, 71, 15, 15,239, 15,  7,  7, 67,  9, 16, 36, 64
1700 DATA255,255,255,255,255,189,90,102,126,126,126, 126, 126, 255, 129, 255
1800 DATA33,130,196,232,226,240, 240, 247, 240, 224, 224, 194, 144,  8, 68,  2
1900 REM¥¥¥¥¥¥¥¥¥¥¥¥¥¥¥  GAMEN .. DATA  ¥¥¥¥¥¥¥¥¥¥¥¥¥
2000 DATA 1,1,1,0,1,1,1,1,0,1,1,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,1,0,1,1,0,1,1,0,1,1
2100 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,1,0,1,1,0,1,1,0,1,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
2200 DATA 1,1,1,1,0,1,1,0,1,1,1,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,1,1,0,1,1,1,0,1,1,1
2300 DATA 1,1,0,1,1,0,0,0,1,1,0,1,1,1,0,0,0,0,0,1,0,0,0,0,0,0,1,1,1,1,1,0,1,1
2400 DATA 1,1,0,1,0,0,0,0,0,1,0,1,0,1,0,0,0,0,0,1,0,0,0,1,0,0,0,1,1,0,1,0,1,0,0
2500 DATA 1,0,1,1,0,0,0,0,0,1,1,1,0,0,0,0,0,0,0,1,0,0,0,0,0,1,1,0,1,0,1,0,1,1
2600 DATA 1,1,1,1,0,1,1,1,1,0,0,0,1,0,1,0,0,0,0,0,0,1,0,0,0,0,0,0,1,1,0,0,1,1,1
2700 DATA 0,1,1,0,1,0,1,0,0,0,0,0,1,0,0,0,1,0,0,1,1,1,0,0,0,0,1,0,0,1,0,0,0,0
2800 DATA 1,1,0,0,1,0,0,0,1,1,1,1,0,0,0,0,1,0,0,0,0,0,0,1,0,0,1,0,0,1,1,0,1,1
```


ぐぅ
ぐぅ
ぐぅ

MZ-2000/2200/2500(1Z001, G-RAM1, 2)用

協賛：シャープ

ファランクス

PHALANX

エントリーコードMB② ANPON



☆ストーリー

23世紀後半，宇宙開発もようやく一段落し，地球はそのとき13個の植民星をもっていた。その中でも，最も大きな星であるケープ星に，ある日「ファランクス」と呼ばれる宇宙海賊がやってきて，攻撃をはじめたのである。この事態を重くみた植民星保安委員会は，新型戦闘機「シルバー２号」を出撃させることにし，そのパイロットとしてキミを選んだのである。

☆あそびかた

ルールは簡単，「シルバー２号」を1で右，3で左へ動かし，スペース・キーでミサイルを発射します。

当然敵に接触するとミスになり，敵を全滅させると，面クリアでボーナスがもらえます。また，３面ごとに１機増えます。

☆ゲームの特徴

このゲームは，単純なシューティング・ゲームのように見えますが，実は奥が深く，敵のフォーメーションが30もあり，それだけでかなり楽しめると思います。特に後半の面には目をみはるような芸術的な面もありますよ。

☆プログラムについて

2000行からはラウンド・パターンのＤＡＴＡです。ここをまちがうとパターンがおかしくなってしまうので注意してください。

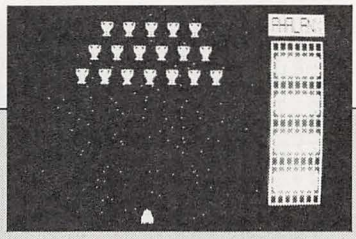
また，3000行からのマシン語ＤＡＴＡは，チェックサムがついていますので，かなり気楽に入力できるでしょう。

ＲＵＮするとしばらくは，マシン語の書き込みがあります。画面上にある数字が０になるまで待ってください。

それと，ゲームの中にCRを押すとポーズがかかります。メイン・ルーチンが，マシン語なのでゲームを中断したいときは，ポーズをかけてからにしてください。



《写真１》タイトル画面。適当なキーでスタートします



《写真２》ゲーム画面。面が進むと敵のフォーメーションも変化する

PHALANXのプログラム・リスト

```
10 REM ┌──────┐
20 REM │  PHALANX  │
30 REM │ 1986 Feb. 6 │
40 REM │  (C) ANPON  │
50 REM └──────┘
100 CONSOLE40,50,0,24:NGN:LIMIT$AFFF:TEMPO7:CLR
110 GOSUB2500:GOSUB1000:GRAPHIICI2CO12:PRINT"@";
120 DIM P$(4),H(3):H(0)=255:H(1)=0:H(2)=1:AD=47872
130 DEF FNP(A)=VAL(MID$(P$(I),A,K))
140 FORI=1TO100:SETRND(1)*129+RND(1)*129,RND(1)*100+RND(1)*100:NEXT
150 FORI=3TO21:LINE256,I,318,I:NEXT
160 BLINE260,18,260,6,266,6,266,12,260,12:BLINE268,6,268,18,268,12,274,12,274,6
,274,18:BLINE276,18,276,6,282,6,282,18,282,12,276,12
170 BLINE284,6,284,18,290,18:BLINE292,18,292,6,298,6,298,18,298,12,292,12:BLINE
300,18,300,6,306,18,306,6
180 BLINE308,6,308,9,314,15,314,18:BLINE314,6,314,9,308,15,308,18
200 POKE$BA02,0:POKE$BA03,0:RO=0:BO=0:SP=7:SH=3:RESTORE2000
210 PRINT"@";:CURSOR32,3:PRINT"┌──────┐";:CURSOR32,20:PRINT"└──────┘";
220 FORI=4TO19:CURSOR32,I:PRINT"│      │";:NEXT
230 CURSOR33,5:PRINT"HIGH ";:CURSOR33,9:PRINT"1UP  ";:USR($B12B)
240 CURSOR33,13:PRINT"SCENE ";:CURSOR33,17:PRINT"REST  ";
299 REM ■■■
```

```
599 REM ■■■ OUT ■■■
600 FORI=1TO23:POKE$B2BA,3:USR($B2B0):MUSIC"-C0":USR($B050)
610 POKE$B2BA,4:USR($B2B0):MUSIC"-D0":USR($B050):USR($B128):NEXT
620 POKE$B2BA,0:USR($B2B0):MUSIC"R9"
630 SH=SH-1:IFSH@TO350
640 CURSOR38,18:PRINT"■";:CURSOR8,10:PRINT"G A.M E  O V E R";
650 MUSIC"+D4+#CBEAA#GR2E#F4#F#GED2E#F#GA6R9"
660 FORI=1TO16:CURSOR8,12:PRINTLEFT$("TRY AGAIN-[Y/N]?",I);:MUSIC"+A1R":NEXT
670 GETA$:IFA$="Y"GOTO200
680 IFA$="N"THENGRAPHI2CI1CO12:LIMITMAX:CLR:PRINT"◉";:END
690 USR($B050):MUSIC"RO":GOTO670
699 REM ■■■ CLEAR ■■■
700 MUSIC"R7+C3+E+F+G+#A+G+F+E+G+F+E+D+C6R9"
710 BO=BO+1+(BO=3)*3:CURSOR11,10:A$="BONUS:"+STR$(BO)+"000":GOSUB770
720 SC=PEEK($BA02)+PEEK($BA03)*256:SC=SC+BO*100:IFSC>65536THENSC=SC-65536
730 POKE$BA03,SC/256:POKE$BA02,SC-INT(SC/256)*256
740 MUSIC"R7":USR($B128):MUSIC"R7RR"
750 IFBO=3THENCURSOR9,10:A$="AND ONE EXTEND":GOSUB770:MUSIC"R7RR":SH=SH+1
760 CURSOR9,10:PRINTSPACE$(14);:GOTO300
770 FORI=1TOLEN(A$):PRINTMID$(A$,I,1);:MUSIC"+"+CHR$(RND(1)*7+65)+"OR":NEXT:RE
URN
800 PRINT"■■■";:B=0:C=100:FORI=1TO3:IF(A<C)*(B=0)THENPRINT"■";:GOTO820
810 PRINTCHR$(240+A/C);:A=A-C*INT(A/C):B=1
820 C=C/10:NEXT:RETURN
999 REM ■■■ OPENING ■■■
1000 GRAPHI1CD1:PRINT"@▯▯ ";STRING$("-",38)
1010 PRINTTAB(7);"┌─ ┬ ┬ ┌─┐ ┬  ┌─┐ ┬ ┬ ─ ─
1020 PRINTTAB(7);"└─ ├─┤ ├─┤ │  ├─┤ │ │
1030 PRINTTAB(7);"┴  ┴ ┴ ┴ ┴ └─┘┴ ┴ ┴ ┴ ─ ─
1040 LINE243,27,259,43:LINE243,43,259,27:LINE211,27,227,43
1050 PRINT" ";STRING$("-",38)
1060 PRINTTAB(14);"▯▯▯KEY FUNCTION▯
1070 PRINT"          ┌─┐   ┌─┐          ┌─────┐
1080 PRINT"          |1|← →|3|    FIRE|SPACE|
1090 PRINT"          └─┘   └─┘          └─────┘
1100 PRINTTAB(14);"▯▯▯▯HIT ANY KEY!"
1110 GETA$:ON-(A$="")GOTO1110:RETURN
1999 REM ■■■ SOUND DATA ■■■ S.1~30
2000 DATA 1,031505040121510
2010 DATA 2,051805040120600,061510040120600
2020 DATA 1,041510005321015
2030 DATA 3,051803030020600,061508030020600,071213030020600
2040 DATA 1,150208040020400
2050 DATA 1,150210030020402
2060 DATA 1,150210030220402
2070 DATA 1,120810030220404
2080 DATA 2,080210040020804,07541004022-804
2090 DATA 4,050210010220300,051710020020300,053210030220300,054710040020300
2100 DATA 2,080210040220804,07541004002-804
2110 DATA 3,102902010020005,102902010220005,052902005120020
2120 DATA 2,080210040220808,07541003002-808
2130 DATA 4,063802030002-603,062402030220603,030307053220400,034907053020400
2140 DATA 1,200108001020308
2150 DATA 2,041510040101008,032020001011000
2160 DATA 1,150110010320410
2170 DATA 1,200108030220304
2180 DATA 2,080205080220800,070630060100800
2190 DATA 4,0502020402200-1,0558020400200-1,1030020201200-1,013002023120000
2200 DATA 3,080110061020802,070510061220802,080110060020802
2210 DATA 2,150110010320410,140306015320410
2220 DATA 3,070142020020326,07604203322-326,021942255102300
2230 DATA 1,040730030001510
2240 DATA 1,150130030200404
2250 DATA 3,101523030020300,101523030010300,101523030000300
2260 DATA 2,150110050100403,140310025100403
2270 DATA 4,080723030020603,080723030220603,080723030000603,080723030200603
2280 DATA 2,080110050020800,070510050220800
2290 DATA 4,08492305002-603,080723050220603,08492305000-603,080723050200603,99
2499 REM ■■■ MACHINE READ ■■■
2500 RESTORE3000:CURSOR12,10:PRINT"JUST A MOMENT!";
2510 FORI=0TO58:A=0:FORJ=0TO15:READA$:B=0:FORK=1TO2
2520 C=ASC(MID$(A$,K,1))-48:IFC>9THENC=C-7
2530 B=B+C*(1-(K=1)*15):NEXTK:A=A+B:POKE45056+I*16+J,B
2540 NEXTJ:READ D:IFA<>DTHENPRINT"ERROR IN";I*10+61000:END
2550 CURSOR26,10:PRINT58-I;" ":NEXTI
2560 RETURN
2998 REM ■■■ MACHINE DATAS ■■■ B000H~B3AFH
2999 REM 1ST DATA+1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F /C.S
3000 DATA DB,E8,CB,B7,CB,FF,D3,E8,C9,DB,E8,CB,F7,CB,BF,D3,3445
3010 DATA E8,C9,C5,CD,3B,B0,EB,D5,26,00,6F,29,29,54,5D,29,1967
3020 DATA 29,29,19,11,D0,B2,19,D1,06,0C,C5,01,03,00,ED,B0,1376
3030 DATA 01,4D,00,EB,09,EB,C1,10,F1,C1,C9,C5,26,00,68,29,1781
3040 DATA 29,29,29,29,29,54,5D,29,29,19,06,C0,09,C1,C9,00,1090
3050 DATA CD,00,B0,DD,21,00,BB,06,20,C5,DD,7E,00,FE,00,28,1698
3060 DATA 4E,DD,46,03,DD,4E,02,FE,10,3B,5B,DD,7E,01,FE,00,1689
3070 DATA 28,06,3D,DD,77,01,18,2B,3E,00,CD,12,B0,79,DD,86,1452
3080 DATA 04,4F,FE,00,20,04,DD,36,04,01,FE,3D,20,04,DD,36,1279
3090 DATA 04,FF,78,DD,86,05,47,FE,FF,20,02,06,2F,FE,30,20,1740
3100 DATA 02,06,00,3A,06,BA,CD,12,B0,DD,70,03,DD,71,02,01,1330
3110 DATA 06,00,DD,09,C1,10,A2,CD,09,B0,3A,06,BA,EE,03,32,1538
3120 DATA 06,BA,C9,3D,DD,77,00,FE,00,28,09,E6,01,C6,03,32,1579
3130 DATA 07,BA,18,D2,2A,02,BA,11,0F,00,19,22,02,BA,3A,05, 999
3140 DATA BA,3D,32,05,BA,AF,18,BE,CD,00,B0,06,2A,3A,04,BA,1554
3150 DATA 4F,DB,E8,E6,F0,F6,12,D3,E8,DB,EA,E6,0A,FE,08,20,2694
3159 REM 1ST DATA+1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F /C.S
3160 DATA 08,79,FE,00,28,15,3D,18,0A,FE,02,20,0E,79,FE,3D,1277
3170 DATA 28,09,3C,F5,3E,00,CD,12,B0,F1,4F,3E,05,CD,12,B0,1601
3180 DATA 79,32,04,BA,CD,09,B0,C9,DB,E8,F6,C0,D3,E8,2A,02,2328
3190 DATA BA,11,B1,D1,CD,51,B1,ED,5B,00,BA,EB,ED,52,30,04,2172
3200 DATA ED,53,00,BA,2A,00,BA,11,11,D1,CD,51,B1,CD,09,B0,1830
3210 DATA C9,E5,01,10,27,CD,74,B1,01,E8,03,CD,74,B1,01,64,1819
3220 DATA 00,CD,74,B1,01,0A,00,CD,74,B1,7D,C6,F0,12,13,3E,1669
3230 DATA F0,12,E1,C9,3E,EF,B7,3C,ED,42,30,FB,09,12,13,C9,2077
3240 DATA CD,00,B0,3A,09,BA,FE,FF,20,29,DB,E8,E6,F0,F6,13,2402
3250 DATA D3,E8,DB,EA,CB,4F,20,35,3A,04,BA,3C,4F,32,08,BA,1894
3260 DATA 3E,29,47,32,09,BA,C5,01,14,00,21,28,00,CD,22,0F, 964
3270 DATA C1,18,0C,ED,4B,08,BA,11,D0,B2,CD,D1,B1,05,78,ED,2091
3280 DATA 43,08,BA,FE,FF,28,06,11,A8,B3,CD,D1,B1,CD,09,B0,2161
3290 DATA C9,C5,D5,CD,3B,B0,D1,06,04,C5,1A,77,13,01,50,00,1712
3300 DATA 09,C1,10,F5,C1,C9,DD,21,00,BB,11,06,00,2A,08,BA,1557
3310 DATA 24,06,20,DD,7E,00,FE,10,38,19,7D,DD,9E,02,FE,03,1535
3319 REM 2ND DATA+1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F /C.S
3320 DATA 30,11,7C,DD,9E,03,FE,03,30,09,DD,36,00,0F,3E,FF,1492
3330 DATA 32,09,BA,DD,19,10,DC,C9,AF,32,0A,BA,DD,21,00,BB,1790
3340 DATA 11,06,00,06,20,DD,7E,00,FE,10,3B,1A,DD,7E,03,DE,1332
3350 DATA 28,FE,05,30,11,3A,04,BA,C6,02,DD,9E,02,FE,05,30,1500
3360 DATA 05,AF,3C,32,0A,BA,DD,19,10,DB,C9,3A,07,BA,FE,00,1673
3370 DATA C8,21,32,00,FE,03,28,03,21,46,00,01,0A,00,CD,22, 936
3380 DATA 0F,AF,32,07,BA,C9,01,00,05,0B,78,B1,20,FB,C9,00,1432
3390 DATA CD,50,B0,CD,4B,B2,CD,28,B1,3A,05,BA,FE,00,C8,CD,2249
3400 DATA E6,B1,CD,18,B2,3A,0A,BA,FE,01,C8,CD,80,B1,CD,E6,2468
3410 DATA B1,CD,66,B2,CD,E8,B0,CD,18,B2,3A,0A,BA,FE,01,C8,2391
3420 DATA CD,80,B1,CD,E6,B1,CD,C2,B2,C8,CD,66,B2,C3,70,B2,2869
3430 DATA CD,00,B0,06,2A,3A,04,BA,4F,3E,00,CD,12,B0,CD,09,1431
3440 DATA B0,C9,DB,E8,E6,F0,F6,13,D3,E8,DB,EA,E6,04,C9,00,2894
3450 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,   0
3460 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,   0
3470 DATA 00,00,00,00,F1,99,8F,03,7E,C0,87,FF,E1,C9,BD,93,2010
3479 REM 3RD DATA+1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F /C.S
3480 DATA EA,3C,57,3C,DB,3C,E0,3C,07,C0,7E,03,80,C3,01,00,1656
3490 DATA FF,00,B0,C3,01,F0,E7,0F,B0,99,01,00,7E,00,B0,FF,1856
3500 DATA 01,C0,7E,03,E0,3C,07,3C,DB,3C,EA,3C,57,C9,BD,93,1870
3510 DATA B9,E7,91,07,FF,E0,83,C3,C1,F1,E7,8F,03,DB,00,EC,2588
3520 DATA A6,33,98,DD,0C,AC,2A,19,92,55,32,4E,34,D9,13,99,1641
3530 DATA D6,A6,A9,44,4B,12,31,30,C9,0C,CC,56,33,00,CC,C0,1754
3540 DATA 00,40,00,00,10,00,00,65,03,C0,34,05,42,6A,0D,A8, 786
3550 DATA 11,2A,C0,64,B9,20,A9,14,40,53,06,00,A4,00,00,08,1034
3560 DATA 00,00,02,00,00,18,00,C0,3C,03,E0,7E,07,E0,7E,07, 995
3570 DATA F0,E7,0F,FC,DB,3F,FE,BD,7F,BF,DB,FD,9F,E7,F9,17,2915
3580 DATA FF,E8,C5,BD,A3,F1,00,8F,18,3C,7E,7E,00,00,00,00,1756
```

★影さん、おみやげがあります。このハガキに名古屋の空気をしみこませておきました。どうか、吸ってみてください。(愛知県名古屋市・**近藤展弘15才**)……**【影：こりゃ、うみゃーなー。編：名古屋弁がうみゃーなー。】**

MZ-2200/2500(1Z002)用

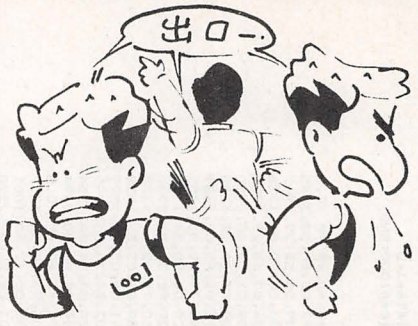
エムゼット　チェンジ

協賛：シャープ

MZ-CHANGE MAN

マン

エントリーコードMB③　吉村朋之



STORY

「ワナだ！」そう思ったときには，すでに遅かった……。

どうして，こんなことになってしまったんだろう。絶対の自信と，絶大な信用を受け，ここに乗り込んだっていうのに，それも，まだ何もしていないのに，こんな時空間をさまよっている。ふいに体が重くなる。どこかに着いたらしい……。

だんだんわかってきた。オレたちは，ヤツらの造った洞窟に閉じ込められたらしい。ここでは，「EALTH－FOLCE」も増えない。いや，そればかりか長くそこにいると，全員やられてしまう。

「さあ，右へ行くぞ！」とオレは声をかけた。「じゃあ，オレ左」，「私も左」，「私は右へ行くわ」。どうやらオレは，一番大切な信用をなくしたようだ。

《第1表》変数表

A$（，）	チェンジ　マンたちのキャラ
RC（，）	画面
X（），Y（）	それぞれの座標
C（），M（）	それぞれの移動量
TI（），T2（）	
Q（，）	テキの移動にもちいる
KE1（）	カギをもっているか
D（）	ドアの場所
G（）	ゴールしているか
S（）	フラグ

あそびかた

テンキーの[2][4][6][8]でそれらを動かし，1人に1枚ずつ「KEY CARD」を取らせ，ゴールさせてください。しかし，1人で2枚取ると，取った者も，ゴールできません。やりなおしもききませんので，GAME OVERを待つか，RUNしなおしてください。

ゴールは，1が竜，2が不死鳥，3が天馬，4が人魚となっています（チェンジ マンを知らない人へ。竜が赤，不死鳥がピンク，天馬が青，人魚が白い服を着た女の人となります）。

竜1人が，まだみんなをゴールさせていないのにゴールすると，責任問題となり，その場でGAME OVERとなります。

《第2表》隠れキャラのだしかたと取りかた

1面	竜以外をゴールさせ，竜で取る
2面	なし
3面	自分と目的の場所のY軸が同じときで，人魚で取る
4面	不死鳥と人魚をゴールさせ，天馬で取る
5面	不死鳥をゴールさせ，LIMITが100以下ででる。人魚で取る
6面	EALTH－FOLCEが10以下ででる，何で取るかは，乱数による
7面	LIMITが100以上ででる。不死鳥で取る
8面	ある場所を通るか，6面の宝を取っておく。竜で取る
9面	自分と目的のX軸が同じときにでて，不死鳥で取る
10面	なし

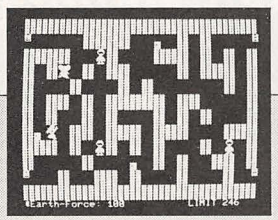
CHECKER FLAG

Dr.D：ちょっと読みにくいリストだな。REM文のキャラが目立たないからだろう。

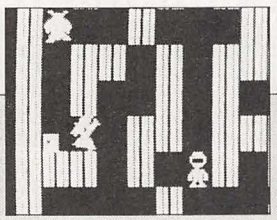
編：コントラストの関係上，リスト部より濃いキャラクタにしないと目立ちませんよ。

Dr.D：そうだな，キャラクタを"－"という，文字よりもコントラストのうすいキャラでREM文を書いているからだ。これは"＊"や"□"等のもっと目立つキャラクタにするべきだな。それと，マルチステートメントが多いのも見づらい原因であるようだ。キャラクタ・データは16進数で作ってほしいな。

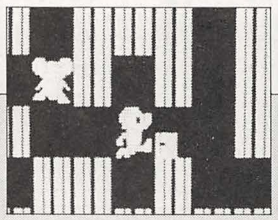
編：86年3月号を持ってる人は，データ圧縮手法を紹介してるので復習してください。



《写真1》ここは洞窟。さあ，ブジ脱出できるか！



《写真2》右下がチェンジマンの1人だ。敵もいるぞ



《写真3》それ！KEY CARDを1人1枚取れ



《写真4》ゲーム・オーバーのデモがまたおもしろい

★僕のクラスの担任の先生はメトロクロスに似ている。（群馬県勢多郡・**冬のオペロカラシリン15才**）……**【編：メトロクロスの㊗さんというほうが正しい。影：学校じゃ，その先生人気者なんだろう？我ながら，人気者はつらい！】**

終わりに

まことに遅くてすいません。これは「DRUAGA」をつくろうと思ったのですが，途中で挫折(ざせつ)し，こうなったわけで，そのなごりというか変なもの(隠れキャラ)がでます。

だしかたと取りかたは**第2表**のとおりですが，効果は自分でためしてください。

10面クリアすると，POWEL－BAZUCAになります。10匹倒せないと，また頭からやりなおしになります。

POWEL－BAZUCAはテンキーで，動かし，スペース・キーで，シ ョットとなります。

参考にしたもの

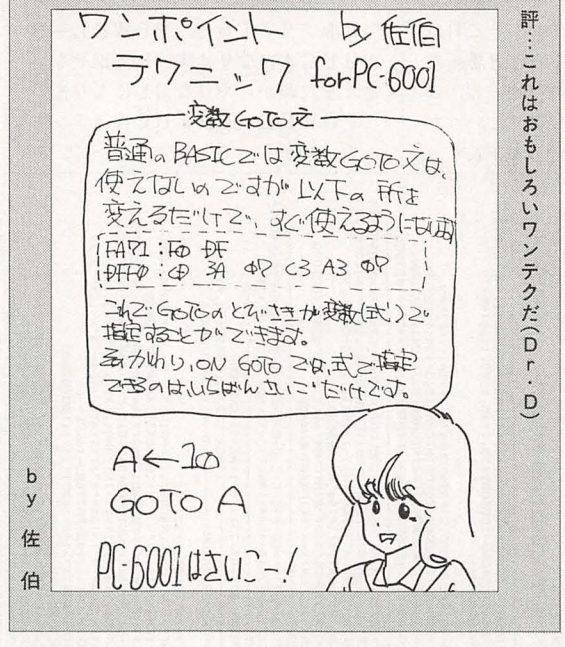
マイコンBASICマガジン
1985年　6月号
「移植テクニック・マスター大作戦　Dr.Dとつぐ美のプログラム・クッキング」

MZ-CHANGE MANのプログラム・リスト

```
 10 CLR:DIM A$(14,3),R(39,24),X(6),Y(6),C(4),M(4),T1(3),T2(3),D(1,3),KE(4),D(4),
 G(4),S(10):CONSOLEC40,0N:GRAPHC7:TEMPO7:GOSUB9500:TI$="000000":RD=0:GF=100
 20 GRAPHC7,0I23:L1=250:FOR1=1TO4:KE(I)=0:D(I)=0:NEXTI:RD=RD+1:IFRD>10GOTO2000
 30 SA=0:TR=0:CC0LOR6,0:FORX=0TO35STEP2:POSITIONX#8,0:PATTERN－16,L$:R(X,0)=1:R(X
 ,1)=1:POSITIONX#8,176:PATTERN－16,L$:R(X,22)=1:R(X,23)=1:NEXTX
 40 FORY=4TO18STEP2:POSITIONO,Y#8:PATTERN－16,L$:R(0,Y)=1:R(1,Y)=1:POSITIONO304,Y#
 8:PATTERN－16,L$:R(38,Y)=1:R(39,Y)=1:NEXTY:GOSUB1000:GOSUB900:TC=13:GOTO100
 50 REM－－－
```

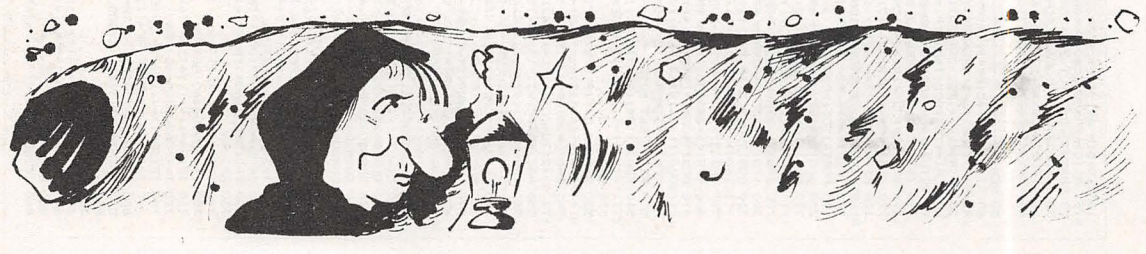
UFT（未確認テクニック）登場

評……これはおもしろいワンテクだ（D・D）




```
10500 DATA0,64,224,240,244,112,16,2,10,10,0,24,16,0,0,0,4,14,30,94,28,16,128,
160,160,0,32,16,32,0,0
10520 DATA0,48,11,7,15,63,127,255,255,127,79,15,23,27,120,0,0,24,160,192,224,24
8,252,254,254,252,228,240,220,158,0,0
10530 DATA0,48,11,1,5,49,115,254,250,90,15,8,16,28,60,0,0,24,160,0,64,24,156,25
4,190,180,224,48,28,30,0,0
10540 DATA0,0,0,0,4,48,112,242,234,90,0,8,16,8,0,0,0,0,0,0,64,24,28,158,174,164
,0,48,16,0,0,0
10550 REM MEN-DATA----------
10560 DATA 15400,231658,76846,17666,110512,75944,28387,215688,8358,39458
10570 DATA 82448,88134,17556,71754,119586,197898,18846,225954,16520
10580 DATA 86530,1578,225436,83906,80520,70175,18592,78986,99015,75920
10590 DATA 640,259754,549,188080,33365,88196,18030,5264,182871,33472
10600 DATA 5202,229718,89986,312,261386,8210,70825,35464,90546,67618
10610 DATA 16392,16392,0,196611,0,0,16392,16392
10620 DATA 83010,70934,94642,12824,261887,53326,169320,9474,230551,13392
10630 DATA 22560,197450,59538,136737,42196,100632,25922,69925,173720,4162
10640 DATA 33928,45611,67880,92750,34964,168721,21602,84360,75046,34912
10650 DATA 2560,240235,8468,122529,66570,107304,11434,172314,80930,8522
```

```
9530 DATA0,-1,3,1,1,0,0,2,0,1,1,3,-1,0,2,0
9540 REM CARACTER-DATA----------
10000 DATA0,0,48,52,36,0,3,0,2,2,35,48,56,48,0,0,0,0,0,0,0,0,32,64,64,226,6,0
,12,6,2
10010 DATA1,3,55,48,48,63,31,7,3,3,35,51,63,63,0,0,240,248,252,188,252,248,248,
224,248,252,230,230,224,224,252,254,50
10020 DATA1,2,55,48,48,7,3,0,2,2,35,48,56,48,0,0,128,0,192,160,224,192,0,32,64,
64,226,6,0,12,6,2
10040 DATA0,0,0,0,0,0,3,0,4,4,7,32,48,4,12,30,0,0,0,0,0,0,128,0,64,64,192,8,24,
64,96,240
10050 DATA7,15,31,16,16,15,7,3,15,31,55,55,55,6,12,30,192,224,240,16,16,224,192
,128,224,240,216,216,192,96,240
10060 DATA3,3,31,16,16,7,3,0,4,4,7,32,48,4,12,30,128,128,240,16,16,192,128,0,64
,64,192,8,24,64,96,240
10080 DATA0,0,0,0,0,0,4,2,2,71,96,0,48,96,64,0,0,12,44,36,0,192,0,64,64,196,1
2,28,12,0,0
10090 DATA15,31,63,61,63,31,31,7,31,63,103,103,7,63,127,76,128,192,236,12,12,25
2,248,224,192,192,196,204,252,252,0,0
10100 DATA1,0,3,5,7,3,0,4,2,2,71,96,0,48,96,64,128,64,236,12,12,224,192,0,64,64
,196,12,28,12,0,0
10120 DATA1,3,55,52,36,63,28,7,3,3,35,51,63,63,0,0,240,248,252,188,252,248,248,
224,248,252,230,230,224,224,252,254,50
10130 DATA1,3,55,48,48,63,31,7,3,3,35,51,63,63,0,0,240,248,252,188,252,248,248,
224,248,252,230,230,224,224,252,254,50
10140 DATA1,2,55,48,32,7,3,0,2,2,35,48,56,48,0,0,128,0,192,160,224,192,0,32,64,
64,226,6,0,12,6,2
10160 DATA7,15,31,16,16,15,4,3,15,31,55,55,55,6,12,30,192,224,240,16,16,224,192
,0,224,240,216,216,192,96,240
10170 DATA7,15,31,16,16,15,7,3,15,31,55,55,55,6,12,30,192,224,240,16,16,224,192
,128,224,240,216,216,192,96,240
10180 DATA3,3,31,16,16,7,3,0,4,4,7,32,48,4,12,30,128,128,240,16,16,192,128,0,64
,64,192,8,24,64,96,240
10200 DATA15,31,63,61,63,31,31,7,31,63,103,103,7,63,127,76,128,192,236,44,36,25
2,56,224,192,192,196,204,252,252,0,0
10210 DATA15,31,63,61,63,31,31,7,31,63,103,103,7,63,127,76,128,192,236,12,12,25
2,248,224,192,192,196,204,252,252,0,0
10220 DATA1,0,3,5,7,3,0,4,2,2,71,96,0,48,96,64,128,64,236,12,12,224,192,0,64,64
,196,12,28,12,0,0
10240 DATA0,1,48,52,52,56,31,7,3,3,35,51,63,63,0,0,112,248,60,28,28,56,248,224,
248,252,230,230,224,252,254,50
10250 DATA1,2,55,48,32,7,3,0,2,2,35,48,56,48,0,0,128,0,192,160,224,192,0,32,64,
64,226,6,0,12,6,2
10260 DATA1,2,55,48,32,7,3,0,2,2,35,48,56,48,0,0,128,0,192,160,224,192,0,32,64,
64,226,6,0,12,6,2
10280 DATA4,12,0,0,0,8,7,3,15,31,55,55,55,6,12,30,64,96,0,0,0,32,192,0,224,240,
216,216,216,192,96,240
10290 DATA3,3,31,16,16,7,3,0,4,4,7,32,48,4,12,30,128,128,240,16,16,192,128,0,64
,64,192,8,24,64,96,240
10300 DATA3,3,31,16,16,7,3,0,4,4,7,32,48,4,12,30,128,128,240,16,16,192,128,0,64
,64,192,8,24,64,96,240
10320 DATA14,31,60,56,56,28,31,7,31,63,103,103,7,63,127,76,0,0,0,12,44,44,28,248,
224,192,192,196,204,252,252,0,0
10330 DATA1,0,3,5,7,3,0,4,2,2,71,96,0,48,96,64,128,64,236,12,4,224,192,0,64,64,
196,12,28,12,0,0
10340 DATA1,0,3,5,7,3,0,4,2,2,71,96,0,48,96,64,128,64,236,12,4,224,192,0,64,64,
196,12,28,12,0,0
10360 DATA3,15,0,48,24,24,14,7,3,0,31,31,15,7,0,0,128,192,192,200,112,248,240,2
24,160,0,128,192,128,0,0
10370 DATA48,48,55,61,31,27,15,7,3,67,127,63,63,7,1,0,0,0,0,0,128,0,192,224,176
,176,128,160,192,224,240,144
10380 DATA48,48,55,61,31,27,15,7,3,0,31,31,15,7,1,0,0,0,0,0,128,0,192,224,176,4
8,128,160,192,128,192,128
10400 DATA3,7,5,41,28,60,60,14,3,0,15,31,15,3,0,0,208,224,32,72,60,56,48,96,192
,0,224,240,240,248,0,0
10410 DATA0,0,2,6,3,58,126,239,35,3,15,31,127,27,0,0,0,4,198,143,220,120,112,22
4,192,192,224,240,240,248,60,48
10420 DATA0,0,2,6,3,58,126,239,35,0,15,31,15,3,0,0,4,198,143,220,120,112,224,
192,0,224,240,240,248,0,0
10440 DATA1,3,3,19,14,31,15,7,5,0,1,5,3,1,0,0,192,240,0,12,24,24,112,224,192,0,
248,248,240,224,0,0
10450 DATA0,0,0,0,1,0,3,7,13,13,1,5,3,7,15,9,12,12,236,188,248,216,240,224,192,
194,254,252,252,224,128,0
10460 DATA0,0,0,0,1,0,3,7,13,12,1,5,3,1,3,1,12,12,236,188,248,216,240,224,192,
0,248,248,240,224,128,0
10480 DATA0,112,235,247,251,127,31,15,31,63,79,31,119,243,0,0,0,28,174,222,190,
252,240,224,240,248,228,224,208,184,60,0
10490 DATA0,112,235,241,245,113,19,14,26,26,15,24,112,240,0,0,0,28,174,30,94,28
,144,224,176,176,224,32,16,56,60,0
```



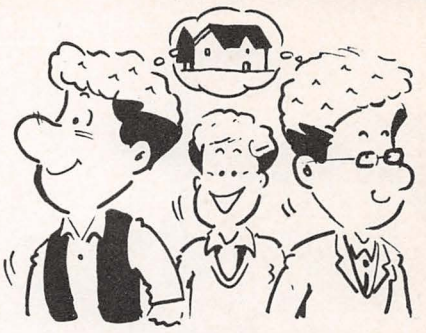
★あんぱんを買って中を見ると，な，なんと“あん”がはいっていない！店の人に聞くと，「はずれじゃない？」と言われた。なんなんだ？（埼玉県行田市・黒沢昌之12才）……【影：♪あんこ～はずれ～は～♪編：う，う～ん。】

PASOPIA T/5/7用

バイナリー
Binary+1
カントリー
Country

協賛：東芝

エントリーコードPA① HINEMOSU



★STORY

ここはBinary＋1 Country。ここは3人で1人という変わった国。

ある日，嵐がきて，みんなの家が飛ばされてしまいました。困った女王様は，そこを通りかかったあなたに魔法のジュウタンをさずけ，「空から指示をして，みんなを家に帰らせてください」とたのみました。そして……。

★HOW TO PLAY

テンキーの2468で下，左，右，上と動きます。同じ色の家に同時に帰してください。ESCキーで強制GAME ENDです。

また，画面右上のMOVEが0になったら，GAME ENDです。

省エネしないと10回クリアできませんよ。

★PROGRAM

パソピア歴4年です…の割にはなさけないプログラム・テクニックだと思っています。また，10面クリアしたときの音楽，グラフィックは自分の好きなように変えてください。

★END

はじめはバイナリーランド（FC）みたいのを作ろうと思ったら，敵を作るのがめんどい！よし，動くものを三つにしよう。

あれ？かんたんすぎる…で回数制をとり，このよーなGAMEになりました。

あと関係ないキーを押してもMOVEが減ってしまいます。それではパソピアを持っているみなさん！さよおなら〜〜〜っと。

Binary＋1 Countryのプログラム・リスト

```
10 ' ## Let's input this program!!
20 ' ｼｮｷﾋﾟｸｾﾞ
30 CLEAR:GOSUB &60:DEFINT A-Z
40 FOR I=0 TO 7:C$(I)=CHR$(248+I):NEXT
50 SCREEN 1:T=100:DIM A(17,10),S(30):RESTORE 1340:COLOR 7
60 ' ??
70 LINE(0,8)-(71,95),5,BF:LINE(1,10)-(70,93),1,BF
80 LINE(3,14)-(68,89),5,BF:LINE(4,16)-(67,87),0,BF
90 ' ｶﾞﾒﾝ
100 LOCATE 0,0:PRINT C$(4)"●● BINARY+1 LAND ●●"C$(5)"  ++ MOVE ++"
110 LOCATE 26,1:PRINT C$(2);USING "####";T:PRESET(0,0):PRESET(0,3)
120 F=F+1:LOCATE 14,10:PRINT "FIELD";F
130 FOR I=0 TO 20:SOUND RND*30+10,8:NEXT
140 LINE(4,16)-(67,87),0,BF
150 FOR I=1 TO 9:J=0:GOSUB 890:GOSUB 890:NEXT
160 FOR I=1 TO 3:READ A$
170 A=VAL("&H"+MID$(A$,1,1))+1:B=VAL("&H"+MID$(A$,2,1))+1
180 C=VAL("&H"+MID$(A$,3,1))+1:D=VAL("&H"+MID$(A$,4,1))+1
190 A(A,B)=I+1:X(I)=C:Y(I)=D
```

CHECKER FLAG

Dr.D：オッ！リストが短いな。しかし，このグラフィック・データはいただけないぞ。

編：それにしても三ついっぺんに動くのは大変むずかしいですね。影さんにはムリでしょうね。

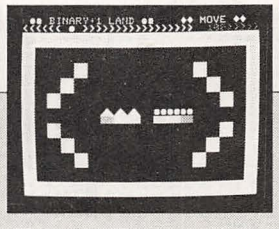
Dr.D：編くんも，だんだんひどいことを言うようになったな。それにしても敵をだせないというのはなさけない。そういう，おっくうなことを言わないで，ぜひ敵をだすようなプログラムにチャレンジしてもらいたい。

編：パズルゲームでも，敵をだすべきですよね。そうすればもっとおもしろいゲームになるかもしれませんよ。

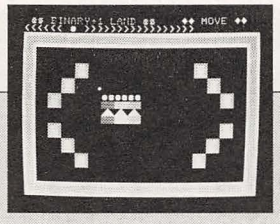
Dr.D：そうだな。



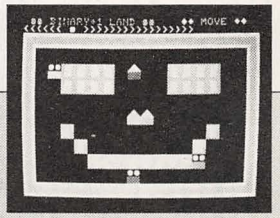
《写真1》タイトル画面。スペース・キーでスタート



《写真2》1面です。3人それぞれの家に帰してネ



《写真3》よし，同時に帰してやると面クリアだ



《写真4》こんなのどうしたら…。頭を使ってと！

★僕は友人の榎本クンを呼ぶとき，せきこんでしまって，〝ゲロモト〟と呼んでしまい，なぐられました。(埼玉県浦和市・**べんじろう13才**)……【影：指を口に入れて「学級文庫（がっきゅうぶんこ）」。編：きったなー。】

★Look at the ma／影さんに、この意味がわかるか？（愛知県岡崎市・ＣＫ命14才）……【影：うるせー。私なんか、この間プロレス見てきたんだぜー。どうだまいったか。このワザを破れるか／編：それ新体操？】

```
200 LINE(A*4,B*8+8)-(A*4+3,B*8+15),I+1,BF:LOCATE A*2,B*2+2:PRINT"▲";
210 LINE(C*4,D*8+8)-(C*4+3,D*8+15),I+1,BF:LOCATE C*2,D*2+2:PRINT"●●";
220 NEXT:WHILE INKEY$<>"":WEND
230 ' ■■■■■■■■■■■■■■■■■■ ｷｰ ｲﾝﾌﾟｯﾄ
240 A$=INKEY$:CL=0:X=0:Y=0
250 IF A$="6" THEN X=+1 ELSE IF A$="4" THEN X=-1
260 IF A$="8" THEN Y=-1 ELSE IF A$="2" THEN Y=+1
270 IF A$=CHR$(0) THEN CL=3 ELSE IF A$=CHR$(27) OR T=0 THEN 460
280 IF A$="" GOTO 240 ELSE T=T-1
290 LOCATE 27,1:PRINT USING "####";T:SOUND VAL(A$)*10,5
300 FOR I=1 TO 3:IF A(X(I)+X,Y(I)+Y)=I+1 THEN CL=CL+1
310 LINE(X(I)*4,Y(I)*8+8)-(X(I)*4+3,Y(I)*8+15),0,BF:NEXT
320 IF CL=3 THEN 390
330 FOR I=1 TO 3
340 X(I)=X(I)-(A(X(I)+X,Y(I))=1)*X:Y(I)=Y(I)-(A(X(I),Y(I)+Y)=1)*Y
350 LINE(X(I)*4,Y(I)*8+12)-(X(I)*4+3,Y(I)*8+15),I+1,BF
360 LOCATE X(I)*2,Y(I)*2+2:PRINT "●●"
370 NEXT:WHILE INKEY$<>"":WEND:GOTO 240
380 ' ■■■■■■■■■■■■■■■■■■ 1 ﾒﾝ ｸﾘｱ
390 SOUND 20,10:SOUND 50,5
400 LOCATE 11,6:PRINT C$(7)"Thank you !!"
410 LOCATE 10,9:PRINT C$(5)"You saved us !!"
420 LOCATE 8,12:PRINT "LETS TRY NEXT FIELD!"
430 FOR I=0 TO 50:SOUND I,0:SOUND 50-I,0:NEXT
440 IF F=10 THEN 510 ELSE T=T+50:GOTO 70
450 ' ■■■■■■■■■■■■■■■■■■ ｹﾞｰﾑ ｴﾝﾄﾞ
460 FOR I=1 TO 120:SOUND I MOD 40,1:COLOR 7,(I MOD 6):NEXT
470 LOCATE 12,12:PRINT " GAME OVER "
480 FOR I=1 TO 350:LOCATE 11,12:PRINT CHR$(248+(I MOD 7)):NEXT
490 RUN
500 ' ■■■■■■■■■■■■■■■■■■ ｾﾝﾒﾝ ｸﾘｱ
510 CLS:RESTORE 1000:K=1
520 FOR I=1 TO 31:READ A$
530 FOR J=1 TO 28:A=VAL(MID$(A$,J,1))
540 LINE(J,I*2+30)-(J,I*2+31),A,BF
550 NEXT J,I
560 FOR I=1 TO 26:READ A$:A=VAL("&H"+A$):S(I)=A:NEXT
570 LINE(15,70)-(16,70),2:COLOR 7
580 LOCATE 17,2:PRINT C$(5)" THANK YOU !!":COLOR 6
590 LOCATE 14,7:PRINT " YOU SAVED ALL PEOPLE.
600 LOCATE 15,11:PRINT " YOUR JOB IS OVER .
610 LOCATE 15,15:PRINT " SEE YOU NEXT AGAIN !
620 LOCATE 22,20:PRINT C$(2)" BYE-BYE ...
630 FOR I=1 TO 26:SOUND S(I)+J*(1+(S(I)=0)),12:NEXT:J=J+12*K:K=-K
640 SOUND 0,48:IF INKEY$=" " THEN RUN ELSE 630
650 ' ■■■■■■■■■■■■■■■■■■ ﾀｲﾄﾙ
660 CLS:WIDTH 36:SCREEN 1:J=1:LOCATE 0,3:COLOR 5
670 PRINT" ■■■■                    ■■      ■
680 PRINT" ■■ ■                    ■■      ■
690 PRINT" ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
700 PRINT" ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
710 PRINT" ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
720 PRINT" ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
730 PRINT"                    ■■
740 PRINT:PRINT:COLOR 4
750 PRINT"          (C) HINEMOSU SOFT
760 PRINT:COLOR 1
770 PRINT
780 PRINT"             MCMLXXXVI II":COLOR 5
790 PRINT
800 PRINT"       ●●    (MOVE:2･4･6･8)":COLOR 2
810 PRINT"       ■■ ":COLOR 4
820 PRINT"        ([ESC]:KILL YOURSELF)":COLOR 2
830 PRINT"           HIT [SPACE] BAR
840 FOR I=1 TO 1000:LOCATE 0,11:COLOR(I MOD 7)+1:PRINT
850 COLOR 6:A=A+J:LOCATE A,1:PRINT "< ● >";:IF A<1 OR A>30 THEN J=-J
860 LOCATE 31-A,22:PRINT "< ● >";
```

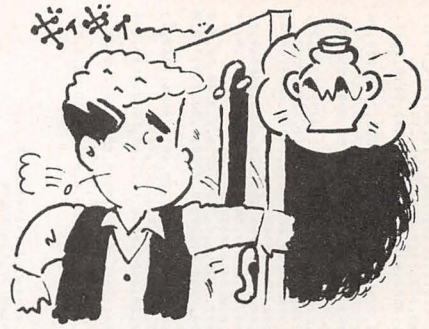
```
870 IF INKEY$=" " THEN RETURN ELSE NEXT:GOTO 840
880 ' ■■■■■■■■■■■■■■■■■■ ｶﾞﾒﾝ ﾃﾞｰﾀ ｦｴｺﾖ
890 READ A$:A=VAL("&H"+A$)
900 FOR J=1 TO 8
910 JJ=JJ+1:A(JJ,I)=1
920 A=A*2:IF A<255 THEN 960
930 LINE(JJ*4  ,I*8+8)-(JJ*4+3,I*8+15),1,BF
940 LINE(JJ*4+1,I*8+9)-(JJ*4+2,I*8+14),5,BF
950 A=A-256:A(JJ,I)=0
960 NEXT J:RETURN
970 ' ■■■■■■■■■■■■■■■■■■ ｸﾞﾗﾌｨｯｸ ﾃﾞｰﾀ
980 '                1         2
990 '      12345678901234567890123456789
1000 DATA 00000000000044444400000000000
1010 DATA 00000000004444444444400000000
1020 DATA 00000000444444444444444000000
1030 DATA 00000044444444444444444400000
1040 DATA 00000044444444444444444440000
1050 DATA 00000044441444444441444440000
1060 DATA 00000441441444114441441440000
1070 DATA 00004441441411751141441440000
1080 DATA 00004411441411551141441140000
1090 DATA 00004411441111111111441140000
1100 DATA 00044111111116666111111111400
1110 DATA 00444114446666666666664411440
1120 DATA 00444444466666666666666444440
1130 DATA 00444444666711661176664444440
1140 DATA 00444444666711661176664444440
1150 DATA 00444444666711661176664444440
1160 DATA 00444443666666666666663444440
1170 DATA 00444443666666666666663444440
1180 DATA 44444444666666666666664444440
1190 DATA 44444444466666666666664444440
1200 DATA 44444444466666666666664444440
1210 DATA 44444444446666666666444444440
1220 DATA 04444444444466666666444444400
1230 DATA 04444444444444666444444444000
1240 DATA 04444444444444666444444444000
1250 DATA 04444444444433333444444444000
1260 DATA 00444444333333753222244000
1270 DATA 00433333222223553222222222200
1280 DATA 00332222222222332222222222222
1290 DATA 03222222222222222222222222222
1300 DATA 03222222222222332222222222222
1310 ' ■■■■■■■■■■■■■■■■■■ ｵﾝｶﾞｸ ﾃﾞｰﾀ
1320 DATA 18,0,18,18,0,18,1A,1C,1D,1D,0,1D,0,0,0,0,21,21,21,0,1F,1D,1C,1D,0,1D,1D
1330 ' ■■■■■■■■■■■■■■■■■■ ｶﾞﾒﾝ ﾃﾞｰﾀ
1340 DATA 00,00,10,08,20,04,40,02,00,00,40,02,20,04,10,08,00,00,54B4,64A4,7494
1350 DATA 00,00,3C,3C,3C,3C,00,00,00,00,20,04,10,08,0F,F0,00,00,7178,7411,84C7
1360 DATA 10,00,28,08,12,14,01,08,41,04,A0,84,41,4A,08,84,00,01,0044,5453,E564
1370 DATA 00,11,55,55,00,44,55,11,00,55,55,44,00,11,55,55,00,44,2146,48E0,E120
1380 DATA FF,81,FC,01,F0,01,E0,03,C8,03,C0,07,80,0F,80,3F,81,FF,A018,C017,E016
1390 DATA 00,02,40,00,00,00,01,00,00,80,00,40,00,00,20,00,00,02,71F8,85F7,A6F0
1400 DATA 00,00,03,C0,07,E0,0D,B0,0F,F0,0F,F0,0F,F0,02,40,0E,70,2751,A742,B257
1410 DATA 00,00,7E,7E,62,62,62,62,6E,62,6E,6E,60,62,60,62,00,00,10F0,53D6,F808
1420 DATA 00,40,38,41,00,FD,20,40,20,40,3E,C0,02,C4,3E,7C,00,00,11A6,B134,3600
1430 DATA 00,00,7A,5E,42,51,43,51,5B,C1,42,D1,42,51,7A,5E,00,00,2475,7286,D576
1440 ' THANK YOU VERY MUCH !
1450 ' BYE-BYE!!
1460 ' MCMLXXXVI II VI TUESDAY
1470 '  - Programed by T.HAGIYAMA
```

PASOPIA7用

グルーム

GLOOM

協賛：東芝



エントリーコードPA② 川町兼弘

★ストーリー

不老不死の秘宝を求めて，あなたはユウカンにも単身で，ある館(やかた)に乗り込んでいった。

★内　容

体力がなくならないうちに，宝を見つけてください。それが目的なのです。スライム，ガイコツ，魔術師と戦うと体力が減るので，リンゴを食べて体力を回復してください。

宝箱は鍵が三つそろわないと開きません。また，ツルハシを取ると壁も壊せますが，体力をとても消耗します。

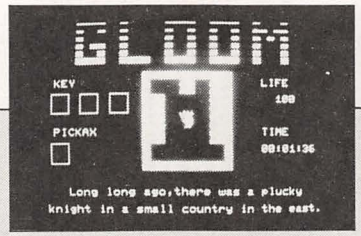
キーはテンキーだけです。

★ヒント

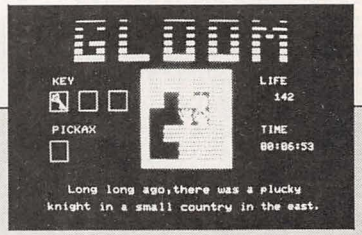
戦いの後のリンゴはうまい。

《第1表》変数表

X，Y：	自分の座標
HX，HY：	自分の進行方向
K：	鍵の数
P：	ツルハシの有無
S1，S2：	画面切りかえ用
S：	キー入力
L：	体力



《写真1》さあ，キミは宝をさがしだすことができるか！



《写真2》おっ！ガイコツとリンゴだ！鍵を取ると左に表示される

CHECKER FLAG

Dr.D：けっこうよくできたゲームだな。

編：こういうゲームをするときはマッピングが大事ですね。

Dr.D：そうだな。大きなマップになるぞ。プログラムについてだが，キャラクター・データは，16進になおしてもらいたかったな。データを見ればわかるように，同じ数字が多い。こういう場合は，よくある数値をAやBなどの文字におきかえるといい。

GLOOMのプログラム・リスト

```
10 WIDTH 40:SCREEN 2:CLS:DEFINT A-Z
20 GOTO 910
30 ' ｼｮｷｾｯ
40 L=100:K=0:P=0:X=16:Y=16:S1=0:S2=1:S=1:G=1
50 TIME$="00:00:00":COLOR 5
60 ' MAIN
70 FOR I=-2 TO 2:FOR J=-2 TO 2
80 ON M(X+J,Y+I) GOTO 820,830,840,850,860,870,880,890,900
90 LINE(152+J*16,96+I*16)-(152+J*16+15,96+I*16+15),0,BF
100 NEXT J,I:PUT@(152,96),A10,PSET:SCREEN ,,,,S1:SWAP S1,S2
110 LOCATE 30,10:PRINT USING"#####";L:IF L<1 THEN 700
120 S=STICK(0):LOCATE 30,16:PRINT TIME$:IF S=0 THEN 110
130 HX=(S=7)-(S=3):HY=(S=1)-(S=5)
140 ON M(X+HX,Y+HY) GOTO 110,200,260,310,350,410,470,530,590
150 Q$=CHR$(&H43+G):G=G+1+(G=4)*4
160 PLAY"O4L16Xq$;O5Xq$;","O1L16C"
170 X=X+HX:Y=Y+HY
180 L=L-1:SCREEN ,,,,S1
190 GOTO 60
200 ' WALL
210 IF P=0 THEN 110
220 LINE(152+HX*16,96+HY*16)-(152+HX*16+15,96+HY*16+15),0,BF
230 FOR I=0 TO 100:SOUND=(4,1):SOUND=(7,I*16):NEXT:SOUND=(7,15)
240 L=L-250
250 M(X+HX,Y+HY)=0:GOTO 110
260 ' ｶｷﾉｷ
270 FOR I=800 TO 1000 STEP 2:SOUND=(1,15):SOUND=(1,0)
280 PSET(152+HX*16+RND*15,96+HY*16+RND*15),0
290 SOUND=(8,1):NEXT:SOUND=(1,15)
300 L=L-20:B=B+3:GOTO 390
310 ' ﾏｯｼｭ
320 NOISE"S0M15L2N38":FOR I=1 TO 20
330 COLOR=(0,7):COLOR=(0,0):NEXT:NOISE"S0M15L1N38"
340 L=L-60:B=B+9:GOTO 390
350 ' ｶﾞｲｺﾂ
360 FOR I=1 TO 8
370 NOISE"S3M1L1IN18":LINE(152+HX*16+RND*15,96+HY*16)-(152+HX*16+RND*15,96+HY*16
+15),0
380 NEXT:L=L-40:B=B+6
390 LINE(152+HX*16,96+HY*16)-(152+HX*16+15,96+HY*16+15),0,BF
400 M(X+HX,Y+HY)=0:GOTO 110
410 ' APPLE
420 LINE(152,96)-(167,111),0,BF
430 PUT@(152+HX*16,96+HY*16),A10,PSET
440 SOUND=(1,0): FOR I=250 TO 10 STEP -2 :SOUND=(0,1):NEXT:SOUND=(1,15)
450 L=L+B*8
460 M(X+HX,Y+HY)=0:GOTO 170
```



★このページから影さんにかわって，編集長がOFの担当をします。それでは，編集長どうぞ。(埼玉県久喜市・早川　学13才)……【**編集長**：うぐぐぐぐ…。**影**：OFコーナーだけは私の独壇場だ。**編**：編集長が…。】

```
470 ' KEY
480 K=K+1:FOR I=0 TO 1:SCREEN ,,,,I:PUT@(-16+K*32,80),A7:NEXT
490 LINE(152,96)-(167,111),0,BF
500 PUT@(152+HX*16,96+HY*16),A10,PSET
510 PLAY"O3L8CL16DEFGABO4LL8CL16DEFGABO5C","O3L8CO2L16BAGFEDL8CO1L16BAGFEDC"
520 M(X+HX,Y+HY)=0:GOTO 170
530 ' PICKAX
540 P=1:FOR I=0 TO 1:SCREEN ,,,,I:PUT@(16,128),A8:NEXT
550 LINE(152,96)-(167,111),0,BF
560 PUT@(152+HX*16,96+HY*16),A10,PSET
570 PLAY"L16O3CEGO4CO3CEGO4CO3C","O1L2C"
580 M(X+HX,Y+HY)=0:GOTO 170
590 ' GOAL
600 IF K()3 THEN GOTO 110
610 PLAY"S0M10","S0M10","S0M10","S0M10"
620 PLAY"L4O3GFA#O4L8CFL4DL8CFL4DO3A#O4CO3GF","L4O2A#AO3DFFFFDEO2A#A","O1L4GAGFDFA#GCEF","P4P2O3AA#AA#GGE"
630 COLOR=(3,7):LINE(80,38)-(240,150),7,BF:COLOR 0
640 LOCATE 12,7:PRINT"ｱﾅﾀ ﾁｮｳｼﾞｮ ﾉ ﾋﾂﾌﾟ"
650 LOCATE 15,10:PRINT"ﾊｻﾐ"
660 LOCATE 15,12:PRINT"ﾊｶﾅｲ"
670 LOCATE 15,14:PRINT"ﾊﾗ ﾊﾁﾌﾞﾝﾒ"
680 COLOR 7
690 END
700 ' DEAD
710 PLAY"O4L16AGAFAEADAC#ADAEAFAO3AO4AO3BO4AC#ADAC#ADAEAFO5DCD","P16P8L8O2AGFEFGAC#DEFEFGP4"
720 PLAY"O4A#O5DO4AO5DO4GO5DO4F#O5DO4GO5DO4AO5DO4A#O5DO4DO5DO4EO5DO4F#O5DO4GO5DO4F#O5DO4GO5DO4AO5D","O3DCO2A#AA#O3CDO2F#GAA#AA#O3C"
730 PLAY"L4O4G","L4O4D","L4O3A#"
740 LINE(120,64)-(199,143),1,BF
750 COLOR 7:LOCATE 15,11:PRINT"TRY AGAIN?"
760 LOCATE 18,14:PRINT"Y/N"
770 K$=INKEY$:IF (K$="ｙ")+(K$="Y") THEN GOTO 1270
780 IF (K$="N")+(K$="n") THEN WIDTH 80:END
790 GOTO 770
800 END
810 ' PUT
820 PUT@(152+J*16,96+I*16),A1,PSET:GOTO 100
830 PUT@(152+J*16,96+I*16),A2,PSET:GOTO 100
840 PUT@(152+J*16,96+I*16),A3,PSET:GOTO 100
850 PUT@(152+J*16,96+I*16),A4,PSET:GOTO 100
860 PUT@(152+J*16,96+I*16),A5,PSET:GOTO 100
870 PUT@(152+J*16,96+I*16),A6,PSET:GOTO 100
880 PUT@(152+J*16,96+I*16),A7,PSET:GOTO 100
890 PUT@(152+J*16,96+I*16),A8,PSET:GOTO 100
900 PUT@(152+J*16,96+I*16),A9,PSET:GOTO 100
910 ' ｷｬﾗｸﾀ ﾃｲｷﾞ
920 COLOR 6:LOCATE 14,10:PRINT"W A I T ! "
930 DIM A1(65),A2(65),A3(65),A4(65),A5(65),A6(65),A7(65),A8(65),A9(65),M(31,31),A10(65)
940 COLOR=(1,1,2):COLOR=(3,2,7):COLOR=(4,4,6):COLOR=(5,2,5)
950 FOR J=1 TO 10
960 FOR I=0 TO 65:READ D$
970 ON J GOSUB 990,1000,1010,1020,1030,1040,1050,1060,1070,1080
980 NEXT I,J:GOTO 1270
990 A1(I)=VAL("&H"+D$):RETURN
1000 A2(I)=VAL("&H"+D$):RETURN
1010 A3(I)=VAL("&H"+D$):RETURN
1020 A4(I)=VAL("&H"+D$):RETURN
1030 A5(I)=VAL("&H"+D$):RETURN
1040 A6(I)=VAL("&H"+D$):RETURN
1050 A7(I)=VAL("&H"+D$):RETURN
1060 A8(I)=VAL("&H"+D$):RETURN
1070 A9(I)=VAL("&H"+D$):RETURN
1080 A10(I)=VAL("&H"+D$):RETURN
1090 ' ｷｬﾗｸﾀ ﾃﾞｰﾀ
1100 DATA 40,10,5505,5555,5505,5555,5505,5555,5505,5555,5505,5555,5505,5555,5505,5555,0,0,0,0,5555,5505,5555,5505,5555,5505,5555,5505,5555,5505,5555,5505,5555,5505,0,0,0,0,5505
1110 DATA 5555,5505,5555,5505,5555,5505,5555,5505,5555,5505,5555,5505,5555,0,0,0,0,5555,5505,5555,5505,5555,5505,5555,5505,5555,5505,5555,5505,0,0,0,0
1120 DATA 40,10,2202,2222,2202,2222,2202,2222,2202,2222,2202,2222,2202,2222,2202,2222,0,0,0,0,2222,2202,2222,2202,2222,2202,2222,2202,2222,2202,2222,2202,2222,2202,0,0,0,0,2202
1130 DATA 2222,2202,2222,2202,2222,2202,2222,2202,2222,2202,2222,2202,2222,0,0,0,0,2222,2202,2202,2222,2202,2222,2202,2222,2202,2222,2202,2222,2202,0,0,0,0
1140 DATA 40,10,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,4444,4444,0,4400,4444,7744,44,4404,4444,4444,4077,4404,4444,4444,4044,4444,4444,4444,4444,4444,4444,44
```

```
44,4444,4404,4444,4444,4044,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1150 DATA 40,10,0,100,6000,0,0,1100,616,0,0,1101,11,60,3,1101,11,3,33,3311,1031,6003,33,313,1003,3,1001,3313,1033,11,1111,3703,173,1011,1111,7711,1171
1160 DATA 1011,1011,7711,1071,1011,11,1701,11,1001,0,1101,11,0,0,1101,11,0,0,1111,1011,0,0,1111,1011,0,0,1101,11,0
1170 DATA 40,10,0,7707,7077,0,700,7777,7777,0,7700,7000,7700,70,7000,7000,700,7075,7070,7000,700,7775,7070,7707,700,5575,7750,7777,7777,7550,770,7007,7577
1180 DATA 7500,750,7777,5075,5000,507,5555,5057,77,7505,777,7577,55,5000,555,5555,70,0,5707,7575,57,0,5507,5557,50,0,5505,705,77,0,7577,500,55
1190 DATA 40,10,0,0,40,0,0,400,0,0,0,400,0,0,2200,422,2202,20,2202,4422,2242,22,2202,2222,2222,22,2222,2222,2222,2022,2222,2222,2222,2022,2222,2222,2222,2022
1200 DATA 6222,6222,2622,2022,6226,6226,2662,2026,6626,6626,6662,6066,6606,6666,6662,66,6606,6666,6666,66,6600,6666,6666,60,600,6066,6666,0
1210 DATA 40,10,0,6006,0,0,606,6666,0,0,6400,640,0,0,6006,600,0,0,6006,6606,0,0,66,2266,0,0,46,2262,50,0,4404,2242,20,0,0,2200,65,0,0,0,5046,0,0,0,6504,0,0,0,4600,50,0,0,6606,65,0,0,4606,5066,0,0,660,6546,0,0,6400,4600
1220 DATA 40,10,0,7777,0,0,0,7700,77,2,0,0,7077,2022,0,0,7707,22,0,0,7700,70,0,0,2702,77,0,0,2022,7077,0,200,22,7007,0,2200,20,7700,0,2202,0,7700,0,2022,0,700,200,22,0,700,2200,20,0,0,2202,0,0,0,2022,0,0,0,2,0,0,0
1230 DATA 40,10,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,6666,0,0,6600,7222,60,0,6606,1262,26,600,2766,6326,26,6600,6622,6622,66,2206,1212,2662,26,2706,2227,6666
1240 DATA 26,6606,6666,6662,26,2106,1266,6262,26,6606,6666,1262,60,1206,2166,1662,0,2106,1266,6062,0,6606,6666,66,0
1250 DATA 40,10,0,60,50,60,0,60,50,60,670,5560,5005,66,670,5365,5533,66,7,3065,3530,60,7,3305,3533,0,7000,7705,7577,0,7000,5700,5577,50,700,5505,5215
1260 DATA 55,300,5555,5215,55,0,1565,2255,25,0,1105,5215,55,0,5500,5255,55,0,5500,5505,50,0,5500,5005,0,0,6606,6606,0
1270 ' Maze data
1280 RESTORE 1340
1290 FOR I=1 TO 30 STEP 29:FOR J=1 TO 31:M(J,I)=1:M(J,I+1)=1:NEXT J,I
1300 FOR I=3 TO 29:M(1,I)=1:M(2,I)=1:M(30,I)=1:M(31,I)=1:NEXT
1310 FOR I=3 TO 29:READ D$:FOR J=3 TO 29
1320 M(J,I)=VAL(MID$(D$,J-2,1))
1330 NEXT J,I
1340 DATA "72000062000062003000S000408","2000000202220242222222222222"
1350 DATA "00000000002020000500030000","0004000222000222222222222224"
1360 DATA "00000000200200000300050000","0000000202022222222222222222"
1370 DATA "00000020000202020202020202026","2202200022000000000000000005"
1380 DATA "3000202020002620220022220222","0020000020202020222022000022"
1390 DATA "2000002022022000000000000002","2022020260000202022020202030"
1400 DATA "2022020222020002020620202002","0002000200020002022000000202"
1410 DATA "0002000020002000202200000202","0200020000000000002002020200"
1420 DATA "2220222220202220020200202025","3020000020200022000200000200"
1430 DATA "2022202000202020020000200270","0600262004002000000022222222"
1440 DATA "2020222222022020322303030030","0000000032000020022022222222"
1450 DATA "0202020202202000022232050505","0003000000200020022022522222"
1460 DATA "2020202020220222022320242422","0000000000020002002025222202"
1470 DATA "0000000000020002002025222222","0202020202020202022320242000"
1480 DATA "7000003000040200022025222097"
1490 ' ﾀｲﾄﾙ etc.
1500 CLS:LOCATE 5,0:COLOR 1
1510          PRINT"▀▀▀▀  ▄    ▄▀▀▀▀  ▄▀▀▀▀  ▄   ▄";
1520 PRINT TAB(5);"▄  ▄  ▄    ▄  ▄  ▄  ▄  ▄▀▀▀▀";
1530 PRINT TAB(5);"▄  ▄  ▄    ▄  ▄  ▄  ▄  ▄▀▀▀▀";
1540 PRINT TAB(5);"▄▀▀▄  ▄    ▄  ▄  ▄  ▄  ▄▀▀▀▀";
1550 PRINT TAB(5);"▄  ▄  ▄    ▄  ▄  ▄  ▄  ▄";
1560 PRINT TAB(5);"▀▀▀▀  ▀▀▀▀ ▀▀▀▀  ▀▀▀▀  ▀  ▀▀▀▀";
1570 LOCATE 14,7:COLOR 5:PRINT"▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀"
1580 FOR I=8 TO 17:LOCATE 14,I:PRINT"▌              ▐":NEXT
1590 PRINT TAB(14);"▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀";
1600 LOCATE 2,8:COLOR 6:PRINT"KEY"
1610 LOCATE 2,14:COLOR 4:PRINT"PICKAX"
1620 FOR J=1 TO 0 STEP -1:SCREEN ,,,,J,1:CLS 2
1630 FOR I=14 TO 78 STEP 32:LINE(I,78)-(I+19,97),6,B:NEXT
1640 LINE(14,126)-(33,145),6,B:NEXT
1650 LOCATE 30,8:PRINT"LIFE":LOCATE 30,14:COLOR 6:PRINT"TIME"
1660 COLOR 3:LOCATE 4,21:PRINT"Long long ago,there was a plucky"
1670 PRINT:PRINT" knight in a small country in the east.";
1680 LOCATE 32,10:COLOR 5:PRINT"100":LOCATE 30,16:PRINT"00:00:00"
1690 COLOR 6:LOCATE 17,12:PRINT"READY !"
1700 PLAY"S0M4L16","S0M0"
1710 P1$="O3GO4CDG"
1720 PLAY P1$+P1$+P1$+P1$+P1$+P1$+P1$+P1$+P1$+P1$+P1$+P1$+P1$+P1$+P1$+P1$+P1$+P1$,"O2L1CO1A#GHG"
1730 FOR I=1 TO 9999:NEXT
1740 GOTO 30
```

★影さんにクイズだ！やおやのむすこは男か女か？(岩手県陸前高田市・ガオー13才)……【影：うーむ、むずかしいなー。編：むすこっていってるから男でしょ！影：いや、むす子さんだったら女だからな。一同：ギャフン。】

PC-6001/mkII/6601/SR用
(モード1,ページ2)

協賛：NEC，システムソフト

タケちゃんタワー



エントリーコードP6①　千葉　学

◎すとうりー

キミは「ひょうちん王国」の王子「さんちゃん」である。

数年前より侵略を開始している「タケちゃん軍団」をたおすため，正面からつっこんでいったが，不覚にもつかまってしまい，7階のタワーにいれられてしまった。

そこで，キミはトンカチをたたいて，各階のドアのカギを見つけ，ドアを抜けて脱出をこころみるのだったが，「ベーダ」が追いかけてくるし，生命維持装置の耐久時間はなくなるし，……。

◎あそびかた

カーソル・キーで「さんちゃん」を動かし，スペース・キーでトンカチをたたきます。トンカチは「カクシカベ」の上からたたきます。もし，そこにカギがあれば，ポンとでます（もう一度たたくと消える）。

カギは上下ともにすきまのあるカクシカベに隠してあります。

カギを取るとドアがでるので，ドアにつっこんでください。なお，カギを取ったときから，「ベーダ」はカベをすりぬけてきます。

カギの位置を知るには，「ベーダ」のX，Y座標のいずれかが合うと画面がフラッシュします。これを利用してください。

ラウンドは7面までで，ゲーム・オーバーはＴＩＭＥがなくなったとき，ベーダにつかまったときです。

ラウンドがすすむとＴＩＭＥの減り具合が大きくなります。

そうそう，カギをだしたところに，ベーダがいると，ボーナスとして10,000 ptsはいり，すぐにラウンド・クリアとなります（ハイスコアの重要なテク）。

《第1表》変数表

ＨＩ	ハイスコア
ＳＣ	スコア
Ｍ(　)	マップのサイズ
ＲＯ	ラウンド
Ｔ	タイム
ＫＫ	タイムの補助
Ｘ，Ｙ	自分の座標
ＫＸ，ＫＹ	自分の座標の補助
ＭＸ，ＭＹ	ベーダの座標
ＮＸ，ＮＹ	ベーダの座標の補助
ＱＸ，ＱＹ	カギの位置
ＫＪ	カギを取ったかどうかのフラグ
Ｊ	カギをだしたかどうかのフラグ
ＧＦ	ゲーム・オーバーのフラグ

◎プログラムの入力，実行

リスト1を入力し，テープにセーブしてください。つぎに**リスト2**を入力し，テープにセーブしてください。

ロード方法は，**リスト1**をロード，ランしてください。すると，自動的に**リスト2**をロードしてくれます。そして，ランでスタートです。

◎かいぞうは？

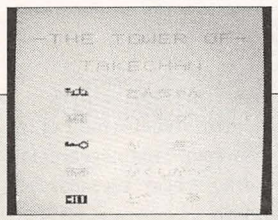
ＫＫという変数を1.1～1.5位まで変えてみてください。

CHECKER FLAG

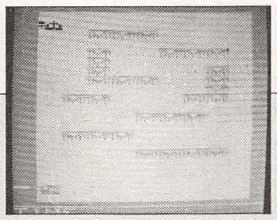
Dr.D：スペースの関係でフローチャートは載せれなかったようだが，フローチャートの書きかたが少し誤まっているぞ。基本的に上から下に流れなければいけないし，処理の横から入ることはないぞ。

プログラムについてだが，マシン語でキャラを表示しているのは流石だ。しかし，そのわりには，スピードが遅いのは残念だ。この手のゲームは敵の追いかけルーチンが最も重要だが，このプログラムでは，単純にＳＧＮしているだけだ。これではおもしろ味がない。

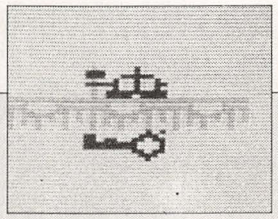
編：そうですね。特に敵が1匹のときは，その追いかけルーチンでおもしろさが決まりますからね。



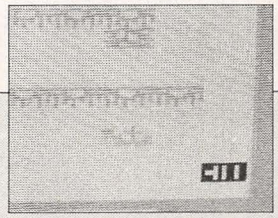
《写真1》タイトル画面。キャラクターの説明



《写真2》ここがタケちゃんタワーだ。がんばれ！



《写真3》カギを見つけたぞ。さすが，さんちゃん



《写真4》カギを取ると，ドアが現れる。急げ！

★ＢＭ科学センターより：Dr.D様，頼まれていた移植増加病の原因究明ですが，なにわのばらまいた移植ソフトのおもしろさだということがわかりました。(兵庫県神戸市・**影山一夫13才**)……**【Dr.D：ふむ？そ，そうか。】**

ONRO GOTO−RESTOREをいじってラウンド・データを増やしてください。

●作成後記

1ドットずつで，くるってしまうPOINTの調整が大変でした。

今までプログラムをたくさん作ってきましたが，これが一番おもしろくできたようです。

《リスト1》キャラクター定義のプログラム・リスト

```
10 REM
20 REM  キャラクター「PUT」プログラム
30 REM
40 CLEAR 50,&HDDFF
50 REM ――― マシンゴよみこみ ―――
60 CLS:LOCATE11,9:PRINT"すこし おまちください"
70 RESTORE 260
80 AD=&HDE00:DT=0:S=0
90 FOR I=0 TO 179
100 READ DT$:DT=VAL("&H"+DT$)
110 POKE AD+I,DT
120 S=S+DT
130 NEXT I
140 IF S=17643 THEN POKE&HFAEB,0:POKE&HFAEC,&HDE:GOTO 180
150 PRINT "DATA に まちがいが あります !!"
160 PLAY"V1506BBB":END
170 REM ――― キャラクターよみこみ ―――

180 RESTORE380
190 AD=&HDF00:DT=0
200 FOR I=0 TO143
210 READ DT$:DT=VAL("&H"+DT$)
220 POKE AD+I,DT
230 NEXT I:LOCATE11,11:PRINT"CLOAD SAN2"
240 CLOAD
250 REM ――― マシンゴ データ ―――

260 DATA DD,21,B5,DE,CD,41,07,DD,73,06,D1,E1,E5,D5,CF,2C
270 DATA CD,E4,0D,1F,DD,77,08,CF,2C,CD,E4,0D,DD,77,07,C1
280 DATA D1,E5,C5,DD,36,00,08,DD,36,01,08,DD,36,02,03,DD
290 DATA 36,03,00,DD,7E,06,07,07,07,47,07,80,4F,E5,21,00
300 DATA DF,06,00,09,EB,E1,D5,DD,6E,07,26,00,29,29,29,29
310 DATA 29,16,00,DD,5E,08,7B,CB,3B,CB,3B,E6,03,4F,0C,19
320 DATA 11,00,E2,19,D1,22,B9,DE,1A,D5,1E,00,41,05,28,09
330 DATA B7,1F,CB,1B,1F,CB,1B,10,F8,57,7E,A2,28,04,DD,36
340 DATA 03,01,7E,AA,77,23,7E,A3,28,04,DD,36,03,01,7E,AB
350 DATA 77,11,1F,00,19,DD,35,01,D1,13,20,CC,DD,7E,00,DD
360 DATA 77,01,DD,35,02,28,06,2A,B9,DE,23,18,B8,AF,DD,46

370 DATA 03,C3,16,0D
380 REM ――― さんちゃん DATA ―――
390 DATA 20,FC,FC,20,FF,20,23,23
400 DATA 03,03,3F,C3,C7,C7,FF,FC
410 DATA 00,00,F0,0C,4F,4C,FF,FF
420 REM ――― ペーた゛ DATA ―――
430 DATA 02,A9,09,29,0A,AA,0A,AA
440 DATA AA,2A,21,21,A1,AA,55,AA
450 DATA AA,80,A8,80,AA,80,A8,AA
460 REM ――― カベ DATA ―――
470 DATA 00,F0,F3,FF,FF,00,00,00
480 DATA 00,00,C3,FF,FF,03,00,00
490 DATA 33,FC,CF,03,03,CF,FC,30
500 REM ――― カベ DATA ―――
510 DATA AA,56,AA,22,22,22,22,20
520 DATA AA,00,00,82,AA,22,20,20
530 DATA AA,95,AA,A2,22,22,20,20
540 REM ――― トア DATA ―――
550 DATA FF,FD,FD,C1,C1,FD,FD,FF
560 DATA FF,DF,DF,DF,DF,DF,DF,FF
570 DATA FD,7D,7D,7D,7D,7D,7D,FD
580 REM ――― しんた゛ DATA ―――
590 DATA 80,28,0A,0A,02,0A,20,80
600 DATA 20,08,0A,AA,AA,AA,A8,02
610 DATA 00,02,28,A8,A0,A8,28,02
```

《リスト2》メインのプログラム・リスト

```
10 REM
20 REM  ♥♥♥♥ タケチャン タワー ♥♥♥♥
30 REM
40 CONSOLE0,16,1,0
50 HI=300:KK=1.2:DIMM(8,19),C(8)

60 GOTO 1340
70 RO=RO+1:GOSUB530
80 REM ――― START !! ―――
90 PLAY "s4145o5ccddeeefffggaaabbbo6ccc"
100 Z=USR(0),X,Y:Z=USR(1),MX,MY
110 REM ――― MAIN !! ―――
120 REM ――― ベーた゛ー ―――
130 Z=USR(1),MX,MY
140 NX=SGN(X−MX):NY=SGN(Y−MY)
150 P=POINT(MX+NX*24+11,MY+NY*8+4)
160 IF (P=3)*(KI=0)THENNX=0:NY=0

170 IF P=4 THEN GF=1
180 MX=MX+NX*24:MY=MY+NY*8
190 Z=USR(1),MX,MY:IF(MX=X)*(MY=Y)THENGF=1
200 IF(MX=QX)+(MY=QY)THENCOLOR,,1:COLOR,,2
210 REM ――― さんちゃん ―――
220 FORI=0TO1:Z=USR(0),X,Y
230 ST=STICK(0):SS=STRIG(0)
240 KX=(ST=7)−(ST=3):KY=(ST=1)−(ST=5)
250 P=POINT(X+KX*24+11,Y+KY*8+4)

260 IF P=1 THEN 300
270 IF P=3 THEN KX=0:KY=0
280 IF P=4 THEN GOSUB 370
290 IF P=2 THEN 470
300 PLAY P$:X=X+KX*24:Y=Y+KY*8
310 IF(SS=1)*(KI=0)THENGOSUB400
320 Z=USR(0),X,Y:NEXTI
330 T=T−RO*KK:IFT<0THENGF=1
340 IFGF=1THEN1210
350 LINE(T,179)−(253,179),3:GOTO 130
360 REM ――― かき゛とった ―――
370 Z=USR(4),216,160:Z=USR(2),QX,QY+8:KI=1

380 PLAY"L4506CCEEEAA":RETURN
390 REM ――― すへ゜ーすおした ―――
400 IFKI=0ANDQX=XANDQY=Y+8THENZ=USR(2),QX,QY+8:PLAY"S804L32DFF":J=1
410 IFJ=1THENIF(QX=MX)*(QY+8=MY)THENSC=SC+10000:PLAY"L1203DD":GOTO450
420 PLAY"L4402AAF","L4403AAF","L4406AAF"
430 RETURN
440 REM ――― ラウント゛ クリア ―――
450 COLOR 4:LINE(24,70)−(240,90),2,BF
460 LOCATE 2,6:PRINT"* B O N U S *":FORI=1TO800:NEXT
470 PLAY"L2505CCCR8DEFGGG","L2504CCCR8DEFGGG"
480 LINE(24,8)−(239,174),1,BF
490 SC=SC+INT(T*20):COLOR 3
500 LOCATE 3,5:PRINT"CLEAR !!"
510 FORI=0TO20:COLORI,1,2:LOCATE3,7:PRINT"SCORE";SC:NEXTI
520 FORI=0TO700:NEXTI:GOTO 70
530 REM ――― ラウント゛ かく ―――
540 SCREEN3,2,2:COLOR1,1,2:LINE(0,0)−(254,192),3,BF
550 LINE(24,8)−(239,174),1,BF
560 REMLINE(0,178)−(253,178),4
570 LOCATE0,15:PRINT"TIME";
580 FOR I=1 TO RO
590 LOCATE0,14−I:PRINT"−"
600 NEXT I
610 REM ――― ROUND せってい ―――
620 LINE(0,179)−(253,179),1
630 ONRO GOTO 640,650,660,670,680,690,700,710
640 RESTORE 900:GOTO 720
650 RESTORE 920:GOTO 720
660 RESTORE 940:GOTO 720
670 RESTORE 960:GOTO 720
680 RESTORE 980:GOTO 720
690 RESTORE 1000:GOTO 720
700 RESTORE 1020:GOTO 720
710 GOTO 1040
720 READ A$:FORJ=1TO19:A=VAL("&H"+MID$(A$,J+J,2))

730 FORI=1TO8:IFA−C(I)<0 THEN750

740 A=A−C(I):Z=USR(3),I*24,J*8:M(I,J)=1
750 NEXTI,J
760 KI=0:DR=0:T=255:KI=0:GF=0
770 X=24:Y=16:MX=24:MY=168
780 P$="S0L6405A"
790 REM ――― カキ゛ハト゛コ? ―――
800 QX=INT(RND(1)*7)+2
810 QY=INT(RND(1)*18)+2
820 QX=QX*24 :QY=QY*8
830 IFPOINT(QX,QY+8)<>1THEN800
840 IFPOINT(QX,QY−7)<>1THEN800
850 IFPOINT(QX,QY)<>3THEN800
860 RETURN
870 REM♥♥♥♥♥♥♥ ラウント゛データ ♥♥♥♥♥♥♥
880 REM 1122334455667788990011223344556677889 9
890 REM ――― 1 ROUND ―――
900 DATA" 0000380027202139016300 0E0070000F000000"
910 REM ――― 2 ROUND ―――
920 DATA" 0C0524164620000000150020A0000002A001500"
930 REM ――― 3 ROUND ―――
940 DATA" 00017C455D405D447D0144456C6D5555545400"
950 REM ――― 4 ROUND ―――
960 DATA" 0041221422410014224122 1400555555553E00"
970 REM ――― 5 ROUND ―――
980 DATA" FC21142624080644 0D2406480131021A0000AB"
990 REM ――― 6 ROUND ―――
1000 DATA" 000C292DA4A495B58005B0318A208B40120841"
1010 REM ―― FINAL ROUND ――
1020 DATA" 010BC9CF0700A324A0034 45003841081100404"
1030 REM ――― せ゛んめんくりあ ―――
1040 PA$="L24s0m3000GGFFEGGFFEGGFFEGGFFEGGFFE"
1050 PB$="L24s2m3000GGFFEGGFFEGGFFEGGFFEGGFFE"
1060 PC$="L24s6m3000GGFFEGGFFEGGFFEGGFFEGGFFEF"
1070 FORI=0TO2:PLAY PA$,PB$,PC$
1080 NEXTI:PLAY"S10CCCCCCCC"
1090 SCREEN 3,2,2:CLS:COLOR3,1,2

1100 LOCATE2,1:PRINT"あなたはみごと゛とに"
1110 LOCATE3,3:PRINT"たけちゃんタワー かう"

1120 LOCATE4,5:PRINT"めけました。"
1130 LOCATE2,11:PRINT"アナタハ ";SC
1140 FOR CL=0TO20
1150 COLORCL,1,2:LOCATE0,7:PRINT"CONGRATULATIONS!"
1160 NEXTCL
1170 IFHI<SCTHENHI=SC
1180 LOCATE2,12:PRINT"HIT SPACE KEY"
1190 IFSTRIG(0)=1THEN 1490
1200 GOTO 1190
1210 REM ――― GAME OVER ―――
1220 PLAY"l402BCCC"
1230 IF(MX=X)*(MY=Y)THENZ=USR(1),MX,MY
1240 Z=USR(0),X,Y:Z=USR(5),X,Y
1250 FORI=0TO1000:NEXTI
1260 IFHI<SCTHENHI=SC
1270 PLAY"s5l28o5ccc04bbaaggffeeddcc"
1280 COLOR 4,1,2:CLS
1290 LOCATE3,5:PRINT"GAME OVER"
1300 LOCATE1,10:PRINT"SCORE";SC
1310 LOCATE1,8:PRINT"いちば゛んは゛";HI
1320 LOCATE8,14:PRINT"BY LEARN";

1330 GOTO 1170
1340 REM ――― タイトル ―――
1350 SCREEN3,2,2:COLOR,,2:CLS
1360 COLOR3:LOCATE1,2:PRINT"−THE TOWER OF−"
1370 LOCATE4,4:PRINT"TAKECHAN"
1380 Z=USR(0),50,72
1390 Z=USR(1),50,96
1400 Z=USR(2),50,120
1410 Z=USR(3),50,145
1420 Z=USR(4),50,170
1430 RESTORE 1510
1440 FOR T=1 TO 5 :READT$
1450 LOCATE7,4+(T*2):PRINTT$
1460 NEXT T:FORI=0TO100:NEXTI
1470 FORJ=1TO19:FORI=1TO8:M(I,J)=0:NEXTI,J
1480 C=256:FORI=1TO8:C=C/2:C(I)=C:NEXT
1490 SC=0:RO=0:PLAY"S0L5405BCBCBCBCBC"
1500 GOTO 70
1510 DATA "さんちゃん","ペーた゛","か きゃ","かくしかへ゛","と゛ あ"
```

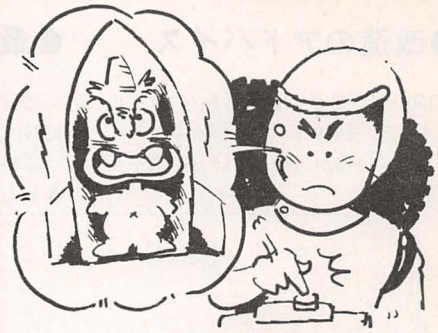

★コロンでつな(長野県阿智村・765号12才)：げてみました。(長野県阿智村・ZERO12才)……【編：GOTO文で答え GOTO影した。影：てみまRETURN。Dr.D：BASICの勉強か。よろしい。影：つかれるだけ！】

PC-6001/mkII/6601/SR用
(モード2，ページ2)

※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

赤い惑星



エントリーコードP6② 平野新一

●内容

時は西暦199X年，人類は火星に到達。そこに観測基地を建設し，種々の探査に乗りだした。

ところがある日，火星の凶暴な原住生物が基地内に侵入，観測隊員達をつぎつぎに食い殺し，生存者はキミ1人になってしまった。

何とかしなければ，まちがいなく殺されてしまう。しかし，基地内には武器らしい武器はなく，あるのは旧式のマスイ銃と，地下サイロに格納されている小型ロケットだけだ。

キミは危険をかくごで，自ら怪物をロケットに閉じ込めて，宇宙に放りだすことを決意するのであった。

●遊びかた

まずRUNすると，ジョイスティックを使用するかどうかを聞いてくるので，使うなら[y]キー，使わないなら[n]キーを押してください。

カーソル・キー（または，ジョイスティック）を使って，宇宙飛行士を操り，怪物をロケットの中へ誘導してロケットもろとも打ちあげてしまいましょう。

ロケットを打ちあげるには，管制装置のところへ行って，[SHIFT]キー（ジョイスティック使用時はトリガー2。なお，このとき[SHIFT]キーも同時に受け付けます）を押せばよいのですが，その前に，基地内に散らばっている，管制装置の始動キーをすべて拾わなければなりません。

怪物に対する反撃として，スペース・キー（ジョイスティック使用時はトリガー1）で自分が最後に進んだ方向に1発，マスイ弾を発射することができます。これが命中すると，怪物は気絶して，一定時間動きません。

これはあくまでもマスイなのですから，当然いずれ目がさめます。マスイを撃つごとに，また面が進むにつれ，目がさめるまでの時間は短くなり，最悪の場合，ほとんど効かなくなってしまう場合があります。もうこうなったら，あきらめていさぎよく怪物に食われましょう。

基地内には重力があり，下に何もないと宇宙飛行士は下に落ちますが，火星の重力は小さいので落ちても別に死ぬようなことにはなりません。怪物は重力などおかまいなしにあなたを追いかけてきます。

3回怪物につかまるか，怪物を乗せずにロケットを打ちあげた場合，GAME OVERとなります。

なお，全部で面数は10面あり，10面クリアすると1面にもどります。

得点は，怪物にマスイをかけているとき，1面10点，そうでないときは50点入ります。

●プログラム

別にたいしたことはしていません。620～650行は，本来BASICでサポートされていない，[SHIFT]キーとトリガー2の入力を行っているものです。他機種への応用も十分考えられるので，皆さん研究してみるとよいでしょう。

●上達するコツ

怪物とすれちがいざまにマスイ弾を撃ち込むことです。これがうまくできないと，ゲームは非常にむずかしくなります。

あなたは重力を使ってすばやく動けるので，これを利用して怪物をふり切ってみるのもよいでしょう。

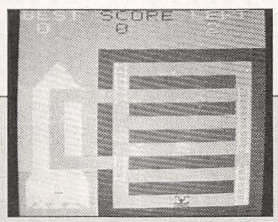
マスイ弾は撃ち過ぎないように，また，ロケットを打ちあげるときは，ちゃんと怪物がロケットの中にいるかどうかを確認するように心がけましょう。

●入力方法

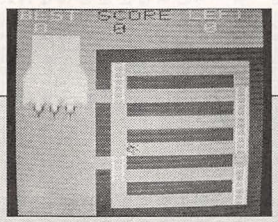
まず，**リスト1**を入力。CSAVEした後，**リスト2**を入力し，続けてCSAVEしてください。その後，**リスト1**をCLOAD，RUNすると，自動的に**リスト2**をCLOAD，RUNします。



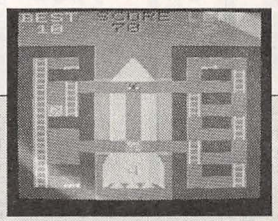
《写真1》タイトル画面。適当なキーでスタート



《写真2》これは，怪物と宇宙飛行士の物語である



《写真3》怪物を閉じ込めたロケットを打ちあげた



《写真4》4面では，こんなかっこいい基地も登場

★ショート・コント―影：これください。店員：いやです。(静岡県焼津市，Mr.X³ 15才)……【影：それなら，あれください。編：こっちならいいですが。影：えっ？それですか？編：いや，そっちです。つぐ美：？？？】

《リスト1》機械語書き込みのプログラム・リスト

```
10 REM ■■■
```

```
650 IF (A=0)*(B=0) THEN 420
660 FOR I=1 TO 3:LOCATE I+SL,15:A=USR(12):NEXT
670 LINE (L,69)-(L+14,146),1,BF:LINE (L+64,69)-(L+78,146),1,BF
680 LINE (L+16,72)-(L+62,144),2,BF:POKE &HDA35,SL*2
690 SOUND 0,255:SOUND 1,0:SOUND 6,31:SOUND 7,&H36:SOUND 8,12
700 FOR I=0 TO 167:SOUND 0,255-I:EXEC &HDA30:NEXT
710 SOUND 8,0:SOUND 7,&H3C
720 A=EX-SL:IF (A<1)+(A>3) THEN 780
730 SC=SC+10-(TR=0)*40:IF INT(RD/10)=RD/10 THEN RESTORE 1510
740 CR=CR-1:IF CR<10 THEN CR=10
750 PLAY "o5d4f+4a4.b8a8s8f+8e8d2","o3d2a4.r8a8r8a8r8d2":GOSUB 830
760 RD=RD+1:CLS:GOTO 1080
770 REM ■■■■■ ﾆﾝｹﾑ ｼｭﾘｮｳ ■■■■■
780 CLS:RESTORE 1480:GOSUB 810
790 RESTORE 1500:GOTO 560
800 REM ■■■■■ ﾓｼﾞﾚﾂ ﾋｮｳｼﾞ ■■■■■
810 READ C,X,Y,A$:COLOR C:LOCATE X,Y:PRINT A$;:RETURN
820 REM ■■■■■ PLAY ｼﾞｶﾝﾏﾁ ■■■■■
830 IF PEEK(&HFD1B) THEN 830
840 RETURN
850 REM ■■■■■■■ ｼｮｷｶ ■■■■■■■
860 CLS:INPUT "Do you use a Joystick";A$
870 IF A$="n" THEN ST=0:GOTO 910
880 IF A$<>"y" THEN 860
890 INPUT "Joystick 1 or 2";ST
900 IF (ST<1)+(ST>2) THEN 890
910 SCREEN 3,2,2:COLOR ,1,1:CONSOLE 0,16,0,0:CLS
920 POKE &HFAEB,0:POKE &HFAEC,&HDA
930 PLAY "t150o1v12","t150o1v11":HS=0
940 DIM S(15,12),DX(8),DY(8),SH(8),RX(22),RY(22)
950 FOR I=1 TO 8:READ DX(I),DY(I),SH(I):NEXT
960 FOR I=0 TO 22:READ RX(I),RY(I):NEXT
970 REM ■■■■■ ﾃﾞﾓﾝｽﾄﾚｰｼｮﾝ ■■■■■
980 CLS:RESTORE 1430
990 FOR Y=0 TO 11:READ A$
1000 FOR C=0 TO 3:A=VAL("&h"+MID$(A$,C*2+1,2)):FOR X=0 TO 7
1010 IF A AND &H80 THEN LINE (X*8+C*64,Y*4)-(X*8+C*64+7,Y*4+3),4,BF
1020 A=(A*2) AND &HFF:NEXT X,C,Y
1030 FOR I=0 TO 5:GOSUB 810:NEXT:EXEC &H1058
1040 LOCATE 2,5:A=USR(0):LOCATE 2,7:A=USR(5)
1050 IF INKEY$="" THEN 1050
1060 REM ■■■■■ ｶﾞﾒﾝ ｻｸｾｲ ■■■■■
1070 CLS:RESTORE 1510:SC=0:LF=3:RD=1:CR=30
1080 COLOR 2:LOCATE 0,0:PRINT "BEST":LOCATE 0,1:PRINT HS
1090 COLOR 4:LOCATE 5,0:PRINT "SCORE":LOCATE 5,1:PRINT SC
1100 COLOR 3:LOCATE 11,0:PRINT "LEFT"
1110 READ SL:L=SL*16
1120 LINE (0,36)-(255,191),4,BF:LINE (L,36)-(L+78,191),1,BF
1130 LINE (L,69)-(L+14,146),3,BF:LINE (L+64,69)-(L+78,146),3,BF
1140 PSET (38+L,48),2:FOR I=0 TO 22:LINE -(RX(I)+L,RY(I)),2:NEXT
1150 PAINT (38+L,120),2,2
1160 FOR X=0 TO 15:S(X,0)=1:S(X,12)=1:NEXT
1170 FOR Y=1 TO 11:READ A$:FOR C=0 TO 1:A=VAL("&h"+MID$(A$,C*2+1,2))
1180 FOR X=0 TO 7:IF A AND &H80 THEN B=1:GOTO 1200
1190 LINE (X*16+C*128,Y*12+36)-(X*16++C*128+14,Y*12+47),1,BF:B=0
1200 S(X+C*8,Y)=B:A=(A*2) AND &HFF:NEXT X,C,Y
1210 READ J:FOR I=1 TO J:READ A$:X=VAL("&h"+LEFT$(A$,1))
1220 Y=VAL("&h"+MID$(A$,2,1)):C=VAL("&h"+RIGHT$(A$,1))
1230 FOR H=0 TO C-1:LOCATE X,Y+H+3:A=USR(9):S(X,Y+H)=2:NEXT H,I
1240 READ KN:FOR I=1 TO KN:READ A$
1250 X=VAL("&h"+LEFT$(A$,1)):Y=VAL("&h"+RIGHT$(A$,1))
1260 S(X,Y)=4:LOCATE X,Y+3:A=USR(10):NEXT
1270 READ X,Y:S(X,Y)=3:LOCATE X,Y+3:A=USR(11)
1280 READ X0,Y0,X1,Y1
1290 COLOR 3:LOCATE SL+1,13:PRINT RD
1300 KY=0:TR=0
1310 COLOR 3:LOCATE 11,1:PRINT LF-1
```

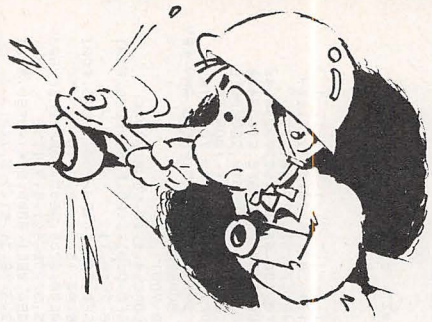
```
1320 FX=X0:FY=Y0:EX=X1:EY=Y1:K0=5:BC=0:CS=CR
1330 LOCATE FX,FY+3:A=USR(0)
1340 LOCATE EX,EY+3:A=USR(5)
1350 PLAY "o4g4g8.o5e16d4c12o4b12a12b2g2","o3l9egegfeg"
1360 PLAY "e4e8.g16a8.r16a12o5c12e12d1","ecegdegf"
1370 GOSUB 830:GOTO 30
1380 REM ■■■■■ ｶﾞﾒﾝ ﾃﾞｰﾀ ■■■■■
1390 DATA 0,-1,1,1,-1,3,1,0,3,1,1,3,0,1,0,-1,1,2,-1,0,2,-1,-1,2
1400 DATA 16,72,16,144,8,156,8,179,16,174,20,174,16,179,28,179
1410 DATA 24,174,36,174,32,179,44,179,40,174,52,174,48,179
1420 DATA 60,179,56,174,60,174,70,179,70,156,62,144,62,72,40,48
1430 DATA 10000AFE,7C00FC82,100008FE,1044E882,FE42AAFE,2842E400
1440 DATA 28420C90,AA40D6FE,AA500010,AA20AA7C,AA00A010,28009EFE
1450 DATA 2,3,2,RED PLANET,2,3,5,･･･ASTRONAUT,2,3,7,･･･MONSTER
1460 DATA 3,1,9,THE ACCIDENT    HAPPENED IN THE BASE ON THE 4TH
1470 DATA 3,0,12,PLANET OF THE    SOLAR SYSTEM.,4,1,15,PRESS ANY KEY
1480 DATA 3,0,3,LIFT-OFF WITHOUT ASTRO MONSTER!
1490 DATA 3,1,3,ASTRO MONSTER    KILLED YOU!
1500 DATA 4,3,6,GAME OVER,2,1,8,BEST SCORE,4,1,10,YOUR SCORE
1510 DATA 0,FC01,FDFD,C001,DDFD,DC01,DDFD,DC01,C1FD,FC01,FDFD,FC01
1520 DATA 4,613,E35,682,E93,1,91,7,7,10,7,10,11
1530 DATA 0,FC01,FDFD,C001,DDF9,DC01,DCFD,DC01,C1F9,FC01,FCFD,FC01
1540 DATA 5,613,753,793,D33,D73,3,D1,8B,A3,13,11,10,7,10,11
1550 DATA 11,803F,AEBF,A883,AEBB,A2BB,AEBB,A8BB,AE83,A0BF,BFBF,803F
1560 DATA 5,11B,343,728,913,D36,4,53,55,57,5B,6,1,5,9,1,1
1570 DATA 5,8FE1,BFED,8001,8EED,8EE1,BEED,8EE1,800D,8FE1,BFED,8FE1
1580 DATA 7,11B,333,B42,B82,E22,E62,EA2,3,3B,31,C1,2,5,7,8,7,3
1590 DATA 11,803F,ADBF,A083,A0BB,A6BB,A0BB,A0BB,AE83,A0BF,BFBF,803F
1600 DATA 6,11B,453,623,782,922,D36,2,41,8B,5,4,5,9,6,1
1610 DATA 0,FC01,FDDD,C1DD,DDDD,DC01,DCF9,DC01,C1DD,FDDD,FDDD,FC01
1620 DATA 6,613,753,A15,A75,D53,E13,4,7B,81,95,DB,8,7,11,7,9,11
1630 DATA 0,FC01,FDDD,C001,DDDD,DC01,DDDD,DC01,C1DD,FC01,FDDD,FC01
1640 DATA 8,622,662,6A2,A42,A82,E22,E62,EA2,5,91,B1,64,E4,AB
1650 DATA 12,5,10,7,10,3
1660 DATA 11,803F,803F,8003,FBFB,803B,803B,8003,FBFF,803F,803F,803F
1670 DATA 1,51B,4,13,2B,77,9B,2,7,4,7,9,3
1680 DATA 5,8FE1,BFFD,8001,EEEF,8EE1,BEFD,8EE1,E00F,8FE1,BFFD,8FE1
1690 DATA 10,113,153,193,333,373,B33,B73,E13,E53,E93,4,31,3B,B1,BB
1700 DATA 13,5,7,8,4,3
1710 DATA 11,803F,BBBF,8003,8E3B,803B,9B3B,803B,8E03,803F,9B3F,803F
1720 DATA 2,11B,91B,6,41,45,49,61,65,69,6,3,5,7,8,1
1730 REM ■■■■■■■
```

PC-6001mkII/6601/SR用
(モード5，ページ4)

協賛：NEC，システムソフト

すいどうかん
水道管

エントリーコードP6③ N.R.O.



◁内容▷

『カンバツ』に見舞われた都市の『水道管』をつなぐという一見何の『ヘンテツ』もないゲームですが……，はっきり言って，そのとおりです（**一同**：ドテーツ!!）。

◁操作▷

RUNすると『しばらくお待ちください…』。画面中央の“♠”が『工事人』で，例のごとく『カーソル・キー』で操作します。『スペース・キー』を押すと工事人の右下の水道管が『右に90°』回転します。

水のあるところにつながると，『ドドドドーッ』と音がして，水が流れます。“@”が追って来ますが，これは『水道ヘビ』で，つかまるともちろん『ゲーム・オーバー』です。たまに，『すりぬけ』られることはありますが……。

『制限時間』が一応ありまして，残り少なくなると，警報が鳴ります（**影**：それだけ？？）。

◁プログラムについて▷

『キャラクタ・コード』が31以下の文字はつぎのように書いています。

PRINT CHR$(20)+CHR$(表示したい文字のコード+48)

320行は，何をしているかと言いますと，グラフィック画面では『SCREEN関数』が役に立たないので，画面3に『水道管』のデータを書いているわけです。『水道管』がどっちへつながっているかは570～590行で，『論理式のビット』で判断させています。こういったことを除けばあとは何も『むずかしいこと』はありません。

（**編**：全部やさしいけど…）

♡

《第1表》変数表

X，Y…『自分』の座標
V，W…『敵』の座標
S……スコア
HS……ハイスコア
T1，T2，T3…TIME
T……残り時間
ST……STICK(0)
I$……INKEY$
N( )…『水道管』がどこにつながるか？
R( )…回転した『水道管』の状態
OX( )，OY( )…上下左右
F……フラグ
I，J，P，Z，C，PK…その他

◁最後に▷

はっきり言ってこんなに『スコア』の入るゲームもないでしょう。自慢できるこっちゃないけど…。ゲームの後の『あとしまつ』はキチンとしたほうがいいと思うんですが。

♡

♡

CHECKER FLAG

編：あれ？N．R．O．君は，いつもイラストを送ってきてくれる人ですよね。

影：ぐはは…。そうそう，あの「CRUSHはるみくん」を描いてくれる人だろ！

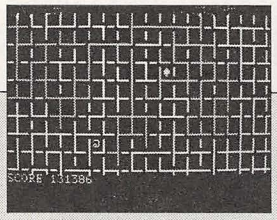
Dr.D：ほほう，プログラムまで作ってくれたんだな。なかなかの作品だぞ。

編：ゲームとしては，単純なんだけど，思わず熱中しますよね。

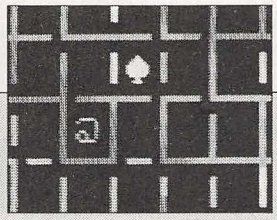
影：水道管をたくさんつなげて，一気に水を流すと，とんでもない高得点がとれるんだぜ。

編：もっと，パイプらしいキャラにすると，おもしろさも増すんじゃないですか？

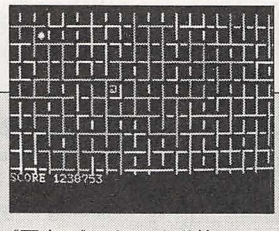
Dr.D：今後に期待しよう。



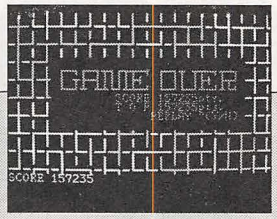
《写真1》水道管をうまくつないで水を流すのが目的



《写真2》♠が自分，@がじゃま物の敵である

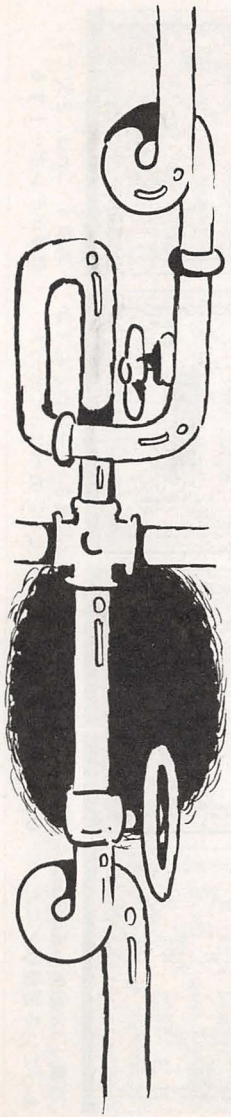


《写真3》一気に水道管をつなげるとこんな点数が…



《写真4》時間切れか，敵につかまるとゲーム終了

★おい，佐藤！テク○○リスにハガキが載ったくらいでいばるな！オレは天下のベーマガに載ったぞ。まいったか!!（東京都国立市・**モリッタブーモリッタブー13才**）……【**影**：天下って，あのラーメン屋のこと？**編**：ずずー。】



```
10 REM
20 REM
30 REM   [[[ WATER  PIPE ]]]
40 REM
50 REM                1985.10.27
60 REM                  by. N.R.O.
70 REM
80 REM
90 REM ------------------------
100 REM <Early creation>
110 DIM N(27),R(27)
120 FOR I=17 TO 27:READ N(I):NEXT
130 DATA11,14,13, 7,15, 5,10, 6,12, 3, 9

140 FOR I=17 TO 27:READ R(I):NEXT
150 DATA20,19,17,18,21,23,22,25,27,24,26

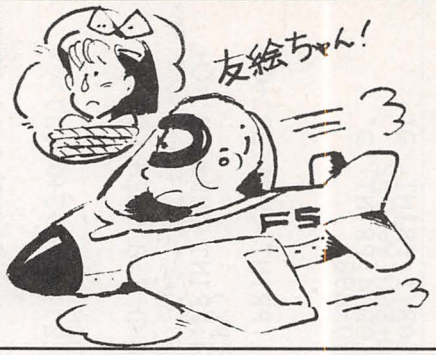
160 FOR I=0 TO 3:READ OX(I),OY(I):NEXT
170 DATA 0,-10,8,0,0,10,-8,0
180 S=0:X=19:Y=10:V=1:W=2:T=200
190 REM <Make screen>
200 OUT&H93,2
210 SCREEN 1,3,3:CONSOLE 0,20,0,0:CLS
220 SCREEN 4,2,2:CONSOLE 0,20,0,0
230 COLOR 4,1,1:CLS:PRINT
240 FOR I=1 TO 9
250 PRINT "  |  |  |
```

PC-6001mkⅡSR/6601SR用
(N60SR-BASIC/N66SR-BASIC)

協賛：NEC，システムソフト

TOMOE(トモエ)ちゃんを助けろ！

エントリーコードP6④　樋口俊昭



STORY

ある日，あなたのガール・フレンドのTomoe(友絵)ちゃんが，巨大誘かい組織(Kidnap団)にさらわれてしまったのです。

そこで，あなたは愛機コスモスに乗って，Kidnap団基地に，友絵ちゃんをとりもどしに，乗り込むのであった……。

HOW TO PLAY

カーソル・キーで自機を動かして(4方向)，友絵ちゃんが，とらえられている部屋(黄色い四角)に，とび込んでください。そうすれば，面クリアです。

ただし，その部屋は，ときどきテレポートします。このゲームは，全5面で，5面目をクリアすると，1面目にもどります。

MISS & GAME OVER

①"カベ"にぶつかった場合，MISS！
②侵入者対策に数か所にはられている電磁まく(かすかに印がある)にぶつかった場合，MISS！
③右上に表示されるENERGY計の色が黄色からすべて青になった場合，MISS！
☆3回"MISS！"するとGame Over！

AT LAST

電磁まくは，ランダムにだしているので，面クリアできない場合があります。そういうときは，運が悪かったと思ってあきらめてくだサイ…。ただし場所によっては，友絵ちゃんがつかまってる部屋がテレポートしてくるかもしれません！

《第1表》変数表

HS	Hi-SCORE
SC	SCORE
LE	自機コスモスの残数
EN	ENERGY
R	面数
ST	STICK入力
T	前に入力されたカーソル・キーの判定
KX	コスモスのX座標
KY	コスモスのY座標
TX	TOMOEちゃんのX座標
TY	TOMOEちゃんのY座標
WA( )	WALLの配列
EP( )	電磁まくの配列
K1( ) to K4( )	コスモスの配列
RD	ROUND DATAの数

ROUND DATA

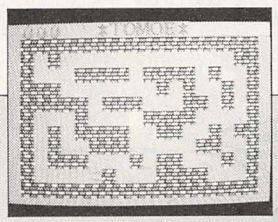
面数が5面までじゃ物たりないという人は，かってにROUND DATAをつけ加えてください。ROUND DATA 5の後に，自分で作ったDATAを入力してから，40行目のRD＝5の5を自分で作った面数値に変えてください。

参考：ベーマガ85年10月号116ページの「FORMATION」
ベーマガ85年11月号111ページの「KAGEさんの編集部復活日記」

★　★

CHECKER FLAG

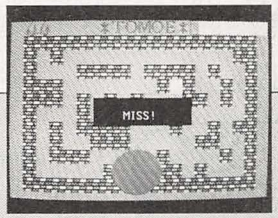
Dr.D：ふむ。なかなかきれいな画面だな。では，ゲームのほうは，どうかな？
編：黄色の四角に自機をとびこませればいいというゲームですが，つぎのキー入力があるまで押した方向に動き続けるため，ちょっとむずかしいですね。
Dr.D：敵がぜんぜんいないんだから，そのくらいじゃないと，ゲームにならないだろう。
編：まあ，そうですね。また，四角いところがテレポートするという点も，なかなか，ゲームらしさを増していますね。
Dr.D：少しずつアイデアをつみかさねていくことで，ゲームらしくなっていくもんだな。



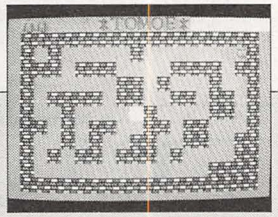
《写真1》友絵ちゃんがつかまっている部屋はどこだ



《写真2》やった！部屋にとびこむと面クリアです



《写真3》キー操作がむずかしい。カベにぶつかった



《写真4》これは，2面です。部屋がテレポートする

★2月号の80ページで，影さんは菊池桃子を菊地桃子と言っていた。桃子ちゃんにあやまれ！ネ，山下センセー。(奈良県生駒郡・チャーリーもまや)……【影：机の上に桃子ちゃんの写真を置いて原稿書いてる山下先生，ごめん。】

```
10 ' ___ TOMOE _ By Toshiaki __
20 ' ___ October 25, 1985 ___
30 ' *** FUNCTION SET ***
40 HS=0:SC=0:LE=3:EN=100:R=1:DEFFNA(Z)=INT(RND(1)*Z)+1:RD=5
50 ' *** CHARACTER GET ***
60 DIMK1(55),K2(55),K3(55),K4(55),WA(55),EP(55),RO$(RD,11)
70 SCREEN 2,2,2:CONSOLE,,,0:COLOR12,13
80 FORA=1TO5:CLS:FORX=1TO16:READA$
90 FORY=1TO16:PSET(Y,X),VAL("&H"+MID$(A$,Y,1))+1:NEXTY:NEXTX
100 IF A=1 THEN GET@(1,1)-(16,16),K1
110 IF A=2 THEN GET@(1,1)-(16,16),K2
120 IF A=3 THEN GET@(1,1)-(16,16),K3
130 IF A=4 THEN GET@(1,1)-(16,16),K4
140 IF A=5 THEN GET@(1,1)-(16,16),WA:CLS
150 NEXTA:FORI=1TO6:FORB=1TO2:READA
160 IF B=1 THEN X=A
170 IF B=2 THEN Y=A ELSENEXTB
180 PSET(X,Y),7:NEXTI:GET@(1,1)-(16,16),EP
190 ' *** ROUND SET ***
200 FORY=1TORD:FORX=1TO11:READA$
210 RO$(Y,X)=A$:NEXTX:NEXTY
220 ' *** MAKING SCREEN ***
230 CLS:IF R>RD THEN R=1
240 FORY=1TO11:FORX=1TO18:R$=MID$(RO$(R,Y),X,1)
250 IFR$="1" THEN KX=X:KY=Y:PUT@(KX*16,KY*16),K4,PSET
260 IFR$="2" THEN TX=X:TY=Y:LINE(TX*16,TY*16)-(TX*16+15,TY*16+15),15,BF
270 IFR$="3" THEN PUT@(X*16,Y*16),WA,PSET
280 IFR$="4" THEN PUT@(X*16,Y*16),EP,PSET
290 NEXT X:NEXT Y
300 FORI=1TOFNA(10):PUT@((INT(RND(1)*15)+3)*16,(INT(RND(1)*8)+3)*16),EP,PSET:NEX
T
310 FORI=1TOLE:PUT@(I*16,0),K1,PSET:NEXT
320 FORI=103TO105:KANJI(I,0),11,"*TOMOE*":NEXT
330 LINE(217,0)-(319,15),11,B:LINE(218,1)-(318,14),15,BF
340 LOCATE10,0:COLOR 10:PRINT R
350 ' *** MAIN ***
360 FORI=1TO3:PLAY "@3o4L4v15T255CD#EF8R64EF8R64EF8R64D":NEXT:PLAY "F.E.D#1"
370 FORI=1TO1200:NEXTI:T=7
380 ST=STICK(0)
390 IF ST<>0 THEN T=ST
400 GOSUB430:IFFNA(15)=1THENGOSUB550
410 GOTO 380
420 ' *** KOSMOS SUB ***
430 LINE(KX*16,KY*16)-(KX*16+15,KY*16+15),13,BF
440 KX=KX+(T=7)-(T=3):KY=KY+(T=1)-(T=5)
450 P=POINT(KX*16,KY*16):IFP=7 OR P=9 THEN 700
460 IF P=15 THEN 650
470 ONTGOTO480,520,490,520,500,520,510,520
480 PUT@(KX*16,KY*16),K1,PSET:GOTO520
490 PUT@(KX*16,KY*16),K3,PSET:GOTO520
500 PUT@(KX*16,KY*16),K2,PSET:GOTO520
510 PUT@(KX*16,KY*16),K4,PSET
520 EN=EN-1:LINE(218,1)-(318-EN,14),10,BF:IF EN=0 THEN GOTO 700
530 RETURN
540 ' *** TOMOE SUB ***
550 LINE(TX*16,TY*16)-(TX*16+15,TY*16+15),13,BF
560 ONFNA(5)GOTO570,580,590,600,610
570 TX=9:TY=6:GOTO 620
580 TX=12:TY=4:GOTO 620
590 TX=5:TY=8:GOTO 620
600 TX=16:TY=8:GOTO 620
610 TX=2:TY=2
620 LINE(TX*16,TY*16)-(TX*16+15,TY*16+15),15,BF
630 IFTX=KXANDTY=KYTHEN650 ELSE RETURN
640 ' *** CLEAR! ***
650 LINE(100,85)-(219,115),9,BF
660 PLAY "@5v9L6T120CFFGGA3F"
670 LOCATE17,10:COLOR 16:PRINT "CLEAR!"
680 FORI=1TO1000:NEXT
690 R=R+1:SC=SC+50+EN:EN=100:GOTO 230
700 ' *** MISS! ***
710 CIRCLE(KX*16+8,KY*16+8),30,11:PAINT(KX*16+8,KY*16+8),11,11
720 SOUND8,12:SOUND9,10
730 SOUND9,11:SOUND7,1
740 FORI=31TO0STEP-.5:SOUND6,I:NEXT
750 FORI=1TO250:NEXT
760 PLAY "@2L1v15T255o2Ao3Co2Bo3D#C"
770 LINE(100,85)-(219,115),9,BF
780 LE=LE-1:IF LE=0 THEN 830
790 LOCATE17,10:COLOR16:PRINT "MISS!"
800 FORI=1TO2900:NEXT
810 EN=100:GOTO 230
820 ' *** GAME OVER! ***
830 LOCATE15,10:COLOR16:PRINT"Game Over!"
840 FORI=1TO1000:NEXT:CLS
850 IF SC>HS THEN HS=SC
860 FORI=87TO89:KANJI(I,3),10,"**TOMOE**":NEXT
870 COLOR 11:LOCATE16,7:PRINT"Hi-SCORE"SPC(34):HS
880 LOCATE18,10:PRINT "SCORE"SPC(35);SC
890 COLOR 6:LOCATE15,13:PRINT "GAME OVER!"
900 FORC=1TO16:COLORC:LOCATE3,16:PRINT"Do you want to do once again(Y/N)?"
910 F$=INKEY$:IFF$="Y"ORF$="y" THEN R=1:SC=0:EN=100:LE=3:GOTO 230
920 IFF$="N"ORF$="n"THEN END ELSE NEXTC:GOTO 900
930 ' *** KOSMOS1(K1)***
940 DATACCCCCCCCCACCCCCCC,CCCCCCCCACCCCCCC,CCCCCCC999CCCCCC,CCCCCC99999CCCCC
950 DATACCCCAC99999CACCC,CCCCAC99599CACCC,CCCCA2955592ACCC,CCC2A2955592A2CC
960 DATACCC2A2955592A2CC,CC22A2955592A22C,CC22A2999992A22C,C222A299C992A222
970 DATAC222A299C992A222,C222A299C992A222,CCCCAC77777CACCC,CCCCCC77777CCCCC
980 ' *** KOSMOS2(K2)***
990 DATACCCCCC77777CCCCC,CCCCAC77777CACCC,C222A299C992A222,C222A299C992A222
1000 DATAC222A299C992A222,CC22A2999992A22C,CC22A2955592A22C,CCC2A2955592A2CC
1010 DATACCC2A2955592A2CC,CCCCA2955592ACCC,CCCCAC99599CACCC,CCCCAC99999CACCC
1020 DATACCCCCC99999CCCCC,CCCCCCC999CCCCCC,CCCCCCCCACCCCCCC,CCCCCCCCACCCCCCC
1030 ' *** KOSMOS3(K3)***
1040 DATACC222CCCCCCCCCCC,CC22222CCCCCCCCC,CC2222222CCCCCCC,CAAAAAAAAAAACCCC
1050 DATACC22222222CCCCCC,77999999999999CC,779999555599999CC,77CCC9555555999EE
1060 DATA779999555559999CC,77999999999999CC,CC22222222CCCCCC,CAAAAAAAAAAACCCC
1070 DATACC2222222CCCCCCC,CC22222CCCCCCCCC,CC22CCCCCCCCCCC,CCCCCCCCCCCCCCCC
1080 ' *** KOSMOS4(K4)***
1090 DATACCCCCCCCCCC222CC,CCCCCCCCC22222CC,CCCCCCC2222222CC,CCCCAAAAAAAAAAAC
1100 DATACCCCCC22222222CC,CCC9999999999977,CC99995555999977,EE9995555559CCC77
1110 DATACC99995555999977,CCCCC9999999999977,CCCCCC22222222CC,CCCCAAAAAAAAAAC
1120 DATACCCCCCC2222222CC,CCCCCCCCC22222CC,CCCCCCCCCCC222CC,CCCCCCCCCCCCCCCC
1130 ' *** WALL(WA) ***
1140 DATA88888888888888888,AAAA8EEEEEEE8AAA,AAAA8EEEEEEE8AAA,AAAA8EEEEEEE8AAA
1150 DATA88888888888888888,AA822222228AAAAA,AA822222228AAAAA,AA822222228AAAAA
1160 DATA88888888888888888,EEEE822222228EEE,EEEE822222228EEE,EEEE822222228EEE
1170 DATA88888888888888888,AA866666668AAAAA,AA866666668AAAAA,AA866666668AAAAA
1180 ' *** BEEM ***
1190 DATA1,1,16,1,8,8,9,8,1,16,16,16
1200 ' *** ROUND 1 ***
1210 DATA3333333333333333333,3030000000000033,3000333303333303003
1220 DATA3333000000030300303,3333303330003303,3000300023333000303
1230 DATA3030333300330033033,3030033340000330003,3033330003300030303
1240 DATA3000013000333300003,3333333333333333333
1250 ' *** ROUND 2 ***
1260 DATA3333333333333333333,3030000030000000013,3330333000333333033
1270 DATA3000000033030003003,3033330330033303303,3003000320000333033
1280 DATA3330333003303330400033,3003030033003300033,3033330333034004433
1290 DATA3000000000000003333,3333333333333333333
1300 ' *** ROUND 3 ***
1310 DATA3333333333333333333,3000300003000000033,3030003300033333033
1320 DATA3003030003330000003,3303000333003333003,3330033230333300033
1330 DATA3333030030303300333,3000030300000033033,3033330033333333033
1340 DATA3000003000000010033,3333333333333333333
1350 ' *** ROUND 4 ***
1360 DATA3333333333333333333,3030000300033000333,3330330003000300033
1370 DATA3000033033303330003,3033003003340003003,3003300323333033003
1380 DATA3303330033300003033,3003033003033330003,3033000300033033003
1390 DATA3000130003000300003,3333333333333333333
1400 ' *** ROUND 5 ***
1410 DATA3333333333333333333,3030003000000300033,3330300033330003033
1420 DATA3300330333330333003,3003000300330003333,3033033423030033003
1430 DATA3033033033000033303,3003033033330330003,3300330003000343033
1440 DATA3330001300030000003,3333333333333333333
```

★このOFは奥が深い！（愛知県名古屋市・てめえ，MSXのグラフィックはめちゃくちゃきたねえぞとおっしゃる名古屋市にお住まいの稲垣哲也さん15才）……［影：このペンネームのほうが奥深いような気もするが……。］

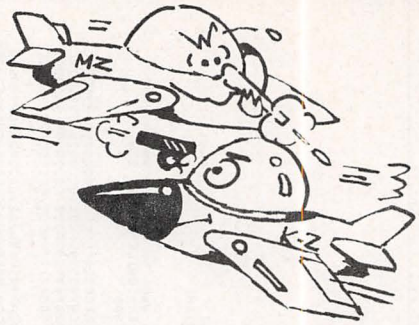
LOGIN
6001 mkII

PC-8001/mkII/8801/mkII/SR
(N-BASIC)用

協賛：NEC，システムソフト

タイマン TAIMAN

エントリーコードP8① ないの＆ないの



ノンフィクションストーリー

ベーマガ界には，ある1人の非常連投稿者がいた。彼の名は“ないの&ないの”。

彼は，アイデアがろくにないくせに，常連を目ざしていたのである。

そんな彼の言う言葉は，

「アイデアがないときは，スリルとテクニックで勝負だ！」なのであった。

そういうわけで，彼は「ツイン・ミサイル3連射」のシューティング・ゲームを完成させたのだった。

遊びかた

4と6とスペース・キーで，下のほうにいる自機を操作してください。

ミサイルは，ツイン式で連射ができます。そして，自機の動く方向になめに飛びます（止まっていれば，まっすぐ飛びます）。

CHECKER FLAG

編：まあ，よくある1対1のシューティング・ゲームですね。

Dr.D：こういうゲームは，スピードがおもしろさを決定するな。そういう点では，いまいちだが自機の動く方向にミサイルがなめにも飛ぶという点など，がんばったようだな。

このゲームは，「1対1シューティング」ですので，敵は1機で自分と対等の戦力です。

中央にある5本のラインは，ブロックですので，ミサイルで撃ちくずしましょう。

スコアは，ブロックが50点，敵を撃つと，1,000点，敵に撃たれると−1,000点です。

3分たつと「GAME OVER」です。30,000点いけば，かなりうまいといえるでしょう。

プログラム

再ゲームがRUNではじまっているのは，速度が遅くなるのを防ぐためです。そこで，ハイスコアは，変数に入れずに，メモリに入れています。

これは，マシン語のプログラムを入れるのと同じようなもので，PEEKとPOKEで呼びだしています。

オールBASICで，REMも多いので，解読は，むずかしくないと思います。

移植は，VRAMのアクセスのできる機種ならできると思います。

それと，改造は2人用にすることを，おすすめします。

最後に

このゲームは，スコアが重視されるということを覚えておいてください。

グリーン・ディスプレイを使用しているので，色がきたないかもしれません。

《第1表》変数表

自分：

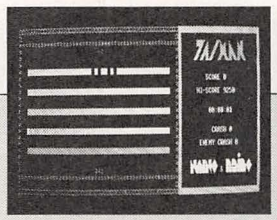
	X	自機のX座標
	A	自機の移動量
	A$	自機のキャラクター
	V( )	ミサイルのVRAMアドレス
	M( )	ミサイルがあるかどうかのフラグ
	W( )	ミサイルの移動量
	C	やられた数

敵：

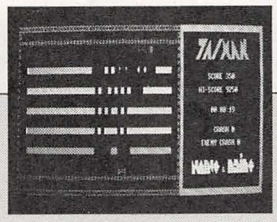
	TX	敵機のX座標
	TA	敵機の移動量
	T$	敵機のキャラクター
	TV( )	ミサイルのVRAMアドレス
	TM( )	ミサイルがあるかのフラグ
	TW( )	ミサイルの移動量
	TC	敵のやられた数

その他：

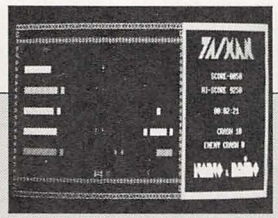
CX，CY	やられたほうのX，Y座標
Z1，Z2，ZA，ZB	VRAMの値
SP	加算されるスコア
S	スコア
HS	ハイスコア
I	連射ループ・カウンタ
S$	スペースとは別の空白
N	連射する数（N＋1連射）



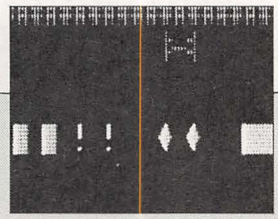
《写真1》1対1のシューティング・ゲームだ



《写真2》まずはブロックを撃ち破れ！下が自機だぞ



《写真3》時間内にさてどちらが撃ち勝つか！



《写真4》敵機のミサイルが右で，自機のは左です

★兄はハクジョウ者です。OFに一度載せてもらったのに，ベーマガをやめました。でも，私が買うので安心してください。（北海道札幌市・**てなあさっくす12才**）……【**影**：このふとどき者が！この㊿マークが目に入らぬか！】

```
10 ' ●●●●●●●●●● SYOKI SETTEI ●●●●●●●●●●
20 CLEAR:CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 80,25:DEFINT A-Z
30 DIM V(2),TV(2),M(2),TM(2),W(2),TW(2)
40 HS=VAL("&H"+HEX$(PEEK(&HD040))+HEX$(PEEK(&HD041)))
50 S$=CHR$(255):A$=S$+"ﾄﾆ"+S$:T$=S$+"ﾄﾆ"+S$
60 N=2:X=23:TX=RND(1)*41+3:TA=SGN(X-TX)
70 ' ●●●●●●●●●● GAMEN ZUKURI ●●●●●●●●●●
80 COLOR 7,32,0:PRINT CHR$(12);
90 LINE(0,3)-(50,21),S$,B
100 LINE(51,0)-(78,24),"■",3,B
110 LINE(0,0)-(50,24),"□",6,B
120 LINE(0,2)-(50,22),"#",4,B
130 FOR I=6 TO 18 STEP 3:A=RND(1)*7+1
140 LINE(3,I)-(47,I),"■",A:NEXT
150 COLOR 1
160 LOCATE 56,2:PRINT "▗▀▖▗▄▖▗▖ ▗▖";
170 LOCATE 56,3:PRINT "▐▀▀▘▐▀▜▖▐▙▄▟▌";
180 LOCATE 56,4:PRINT "▝▀▀▘▝▀ ▝▘▝▘ ▝▘";
190 COLOR 7
200 LOCATE 60, 7:PRINT "SCORE 0";
210 LOCATE 57, 9:PRINT "HI-SCORE";HS*10
220 LOCATE 61,12:PRINT "00:00:00";
230 LOCATE 62,15:PRINT "CRASH 0";
240 LOCATE 58,17:PRINT "ENEMY CRASH 0";
250 COLOR 5:LOCATE 71,19:PRINT "●";
260 LOCATE 55,20:PRINT "▚▞▗▖▗▖▗▖  ▗▖▗▖▗▖▗▖";
270 LOCATE 55,21:PRINT "▐▛▜▌▐▛▜▖ &  ▐▛▜▌▐▛▜▖";
280 ' ●●●●●●●●●● GAME START ●●●●●●●●●●
290 BEEP:TIME$="00:00:00"
300 ' ●●●●●●●●●● MAIN LOOP ●●●●●●●●●●
310 ' ---------- MY MOVE ----------
320 A=(INP(0)=191)*(X<45)-(INP(0)=239)*(X>1)
330 X=X+A:COLOR 6:LOCATE X,21:PRINT A$;
340 IF INP(9)<>191 GOTO 430
350 ' ---------- MY MISSILE 1 ----------
360 FOR I=0 TO N:IF M(I)=1 GOTO 410
370 BEEP 1:M(I)=1:V(I)=&HFCDA+X
380 W(I)=-360+A:BEEP 0
390 IF I=0 THEN TA=-TA
400 GOTO 430
410 NEXT
420 ' ---------- MY MISSILE 2 ----------
430 FOR I=0 TO N:IF M(I)=0 GOTO 540
440 POKE V(I),32:POKE V(I)+2,32
450 V(I)=V(I)+W(I):Z1=PEEK(V(I)):Z2=PEEK(V(I)+2)
460 POKE V(I),33:POKE V(I)+2,33
470 IF Z1=32 AND Z2=32 GOTO 540
480 IF Z1=33 OR Z2=33 OR Z1=234 OR Z2=234 GOTO 540
490 IF Z1=255 AND Z2=255 THEN ZA=Z1:ZB=Z2:GOTO 530
500 IF Z1=35 OR Z2=35 THEN ZA=Z1:ZB=Z2:GOTO 530
510 IF Z1=135 OR Z2=135 THEN ZA=32:ZB=32:SP=5:GOSUB 840:GOTO 530
520 SP=100:CX=TX:CY=3:TC=TC+1:GOSUB 860:TX=RND(1)*41+3
530 POKE V(I),ZA:POKE V(I)+2,ZB:M(I)=0
540 NEXT
550 ' ---------- ENEMY MOVE ----------
560 IF RND(1)<.2 THEN TA=SGN(X-TX)
570 IF TX+TA<1 OR TX+TA>45 THEN TA=-TA
580 TX=TX+TA:COLOR 2:LOCATE TX,3:PRINT T$;
590 IF RND(1)>.5 GOTO 660
600 ' ---------- ENEMY MISSILE 1 ----------
610 FOR I=0 TO N:IF TM(I)=1 GOTO 640
620 BEEP 1:TM(I)=1:TV(I)=&HF46A+TX
630 TW(I)=360+TA:BEEP 0:GOTO 660
640 NEXT
650 ' ---------- ENEMY MISSILE 2 ----------
660 FOR I=0 TO N:IF TM(I)=0 GOTO 770
670 POKE TV(I),32 :POKE TV(I)+2,32
680 TV(I)=TV(I)+TW(I):Z1=PEEK(TV(I)):Z2=PEEK(TV(I)+2)
690 POKE TV(I),234:POKE TV(I)+2,234
700 IF Z1=32 AND Z2=32 GOTO 770
710 IF Z1=33 OR Z2=33 OR Z1=234 OR Z2=234 GOTO 770
720 IF Z1=255 AND Z2=255 THEN ZA=Z1:ZB=Z2:GOTO 760
730 IF Z1=35 OR Z2=35 THEN ZA=Z1:ZB=Z2:GOTO 760
740 IF Z1=135 OR Z2=135 THEN ZA=32:ZB=32:GOTO 760
750 SP=-100:CX=X:CY=21:C=C+1:GOSUB 860:X=23
760 POKE TV(I),ZA:POKE TV(I)+2,ZB:TM(I)=0
770 NEXT
780 ' ---------- TIME ----------
790 IF INP(1)=127 GOTO 940
800 COLOR 7:LOCATE 61,12:PRINT TIME$;
810 IF TIME$<"00:03:00" GOTO 320
820 GOTO 940
830 ' ●●●●●●●●●● SCORE PRINT SUB ●●●●●●●●●●
840 S=S+SP:COLOR 7:LOCATE 65,7:PRINT S*10;:RETURN
850 ' ●●●●●●●●●● CRASH SUB ●●●●●●●●●●
860 COLOR 6:FOR J=0 TO 20:BEEP 1
870 LOCATE CX,CY:PRINT " \X/ ";
880 LOCATE CX,CY:PRINT " /+\ ";:BEEP 0:NEXT
890 LINE(1,CY)-(49,CY),S$:GOSUB 840
900 LOCATE 67,15:PRINT C;:LOCATE 69,17:PRINT TC;
910 ZA=255:ZB=255:IF Z1=ASC("□") THEN ZA=Z1:ZB=Z2
920 RETURN
930 ' ●●●●●●●●●● GAME OVER ●●●●●●●●●●
940 FOR I=0 TO 70:BEEP 1:FOR J=0 TO 5:NEXT:BEEP 0:NEXT
950 COLOR 7:LOCATE 18,11:PRINT "** GAME OVER **";
960 LOCATE 17,13:PRINT "PLAY AGAIN  (Y/N)";
970 ' ---------- HI-SCORE ----------
980 IF S<=HS GOTO 1040
990 A$=HEX$(S):A=LEN(A$):A$=STRING$(4-A,"0")+A$
1000 POKE &HD040,VAL("&H"+LEFT$(A$,2))
1010 POKE &HD041,VAL("&H"+RIGHT$(A$,2))
1020 LOCATE 65,9:PRINT S*10;
1030 ' ---------- KEY ----------
1040 A$=INKEY$:IF A$="n" THEN END
1050 IF A$<>"y" THEN GOTO 1040 ELSE RUN
```

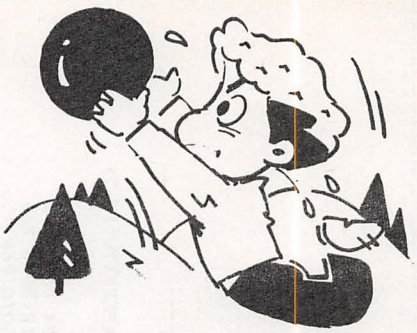
★ヒラリッ。おっ！やばい、このページからヘソクリが……。(長崎県諫早市・谷口勝秋14才)……【編：あーっ！影さん、このページやぶっちゃいけませんよ。あー……。影：ヘソクリなんてありゃしない。ノリではっとこ。】

PC-8001/mkII/8801/mkII/SR
(N-BASIC)用

協賛：NEC，システムソフト

JUMP-BOY
ジャンプ　ボーイ

エントリーコードP8② 小原　孝士



STORY

その世界には，いくつものレッドボールがちらばっていました。各国は，レッドボールを一つずつ持っていて，すべての国は，平和を呼ぶレッドボールのおかげで，争いもなく平和でした。

しかしある日，悪魔が，レッドボールをすべて取ってしまいました。たちまち争いがおこり，多くの人々が死んでいったのでした。

そこで，あなたは決意しました。

「レッドボールをとりもどしてやる!!」

PLAY

4と6で♣を左右に動かします。一度動くとつぎのキー入力まで止まることができません。

□（ゆか）にぶつかると，□をこわしていきます。自分の下に□がないと下に落ちます。♣にいきおいがついて，下に落ちないときもあります。

それとスペース・キーでジャンプします。ジャンプ中，□にぶつかると□をこわして，下に落ちていきます。うまく□にのったり，□をこわして，●（レッドボール）をとりもどしてください。

しかし，悪魔がレッドボールを隠した館（やかた）は，だんだん複雑になり，しかも，ぶつかると死んでしまう◆（JAMA・JAMA），悪魔にはなたれた♠（MONSTAR）がいるのだ……。

さあ，レッドボールをとりもどせ!!そして，世界に平和を……!!

さいごに

やってみれば，どういうGAMEかわかります。

できるだけ速くしましたが，遅いと思う人は，REMの行をけずってみてください。そして，610行をREMにして，モンスターの移動をなくしてください。

《第1表》変数表

YY,YT	自分のタテ，横座標
SY,ST	PEEKするタテ，横座標
SC	スコア
RO	ラウンド
TY,TT	敵のタテ，横座標
YK	自分がミスした数
TK,Y	◆を取る数，取った数
R	進行方向(1：左，2：右)
D	進行方向(1：上，2：下，3：そのまま)
P	PEEKしたところのキャラクターNO.
Z,B,Q,S,O	雑用

CHECKER FLAG

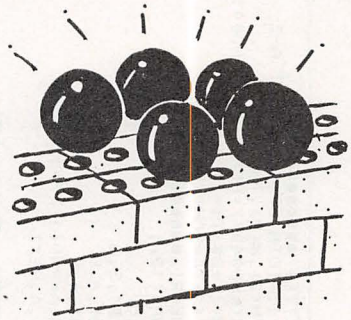
編：マルチステートメントが少なく，見やすいプログラムですね。

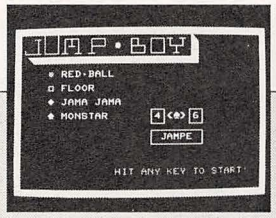
Dr.D：ふむ。REM文をもっと目立つようにすると，もっとよかったんじゃないかな？

影：ところで，ゲームのほうは，こんなの簡単だと思ったが，ところがどっこい，なかなかむずかしいんだよなー。

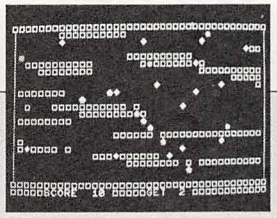
編：影さんも腕が落ちたもんだなと思いながら，ゲームをやってみたが，やはり，むずかしい〜。

Dr.D：ほほう。やっぱり，単純なゲームほど，スピード感があると，それなりにおもしろさを増し，熱中できるんだ。ノーマル・キャラでも十分おもしろいゲームができるということだな。

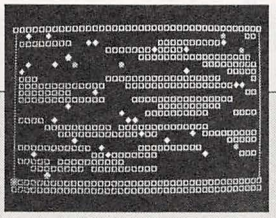




《写真1》タイトル画面。各キャラクターの紹介です



《写真2》さあ，レッドボールをうばいかえせるか



《写真3》面が進むとゆかも増えてくるぞー



《写真4》ゲーム・オーバー。もう1回やってみる？

★ベーマガも，やっとやってくれました!「ビデオゲーム・ミュージック・コレクション」。私も首を長くして待っていたわけなんだ，これが!（千葉県我孫子市・**阿部利彦17才**）……**【編**：さっそく，リクエスト待ってます。**】**

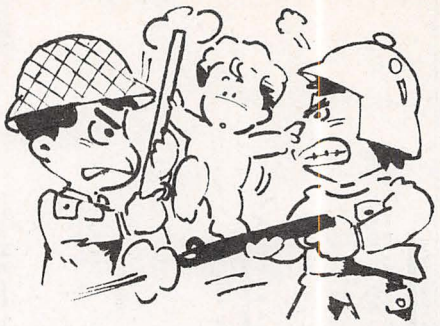
```
10 '*** SCREEN SET ***
20 DEFINT A-Z
30 CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 40,25:PRINT CHR$(12)
40 GOTO 1140
50 '*** HENSU SET ***
60 SC=0:YK=1:PRINT CHR$(12):RO=1
70 TK=5:K=1
80 TY=INT(RND(1)*38)+1:TT=INT(RND(1)*20)+1
90 '*** SCREEN MAKE ***
100 OUT 81,0
110 FOR Z=1 TO RO*20:BEEP 1
120 Y=INT(RND(1)*39)+1
130 T=INT(RND(1)*20)+1
140 LOCATE Y,T:COLOR 6:PRINT "□□□□□□□□□□":BEEP 0
150 Y=INT(RND(1)*38)+1:T=INT(RND(1)*18)+1
160 LOCATE Y,T:COLOR 3:PRINT "♣"
170 NEXT Z
180 LINE(0,0)-(39,0),"■",5:BEEP 1
190 LINE(0,1)-(0,21),"|",4
200 LINE(39,1)-(39,21),"|",4
210 LINE(0,22)-(39,23),"□",6,BF:BEEP 0
220 FOR Z=1 TO TK
230 Y=INT(RND(1)*37)+1:T=INT(RND(1)*20)+1:LOCATE Y,T:COLOR 2:PRINT "●":NEXT Z
240 WIDTH 40,25
250 GOSUB 1430
260 R=1:D=1
270 YY=20:YT=21
280 '*** MAIN START ***
290 LOCATE YY,YT:COLOR 5:PRINT "♠"
300 H=INP(0):IF H=255 THEN 330
310 IF H=239 THEN R=1:GOTO 330
320 IF H=191  THEN R=2
330 SY=YY:ST=YT
340 ON R GOTO 350,360
350 SY=YY-1:GOTO 370
360 SY=YY+1
370 P=PEEK(&HF302+(YT+1)*120+SY*2)
380 IF D=2 THEN 420
390 J=INP(9):IF J=255 THEN 420
400 IF P=32 THEN 430
410 IF J=191 AND P=219 THEN D=1:FOR Z=1 TO 3:BEEP 1:FOR Q=1 TO 5:NEXT Q:BEEP 0:F
OR Q=1 TO 5:BEEP 1:BEEP 0:NEXT Q:NEXT Z:GOTO 440
420 IF P=219 THEN D=3:GOTO 470
430 ON D GOTO 440,460,470
440 IF YT>1 THEN ST=YT-1:GOTO 490
450 IF YT<2 THEN D=2
460 ST=YT+1:GOTO 490
470 IF P=32 THEN D=2:GOTO 460
480 ST=YT
490 P=PEEK(&HF302+ST*120+SY*2)
500 IF P=32 THEN 560
510 IF P=236 THEN 640
520 IF P=150 AND R=1 THEN R=2:GOTO 360
530 IF P=150 AND R=2 THEN R=1:GOTO 350
540 IF P=219 THEN D=2:FOR Z=1 TO 5:BEEP 1:FOR Q=1 TO 2:NEXT Q:BEEP 0:NEXT Z:'LOC
ATE SY,ST:'COLOR 6:'PRINT "□":GOTO 460
550 IF P=234 OR P=232 THEN 720
560 LOCATE YY,YT:PRINT " "
570 YY=SY:YT=ST
580 LOCATE YY,YT:COLOR 5:PRINT "♠"
590 IF YT=1 THEN LINE(0,0)-(39,0),"□",5
600 BEEP 1:::BEEP 0
610 IF INT(RND(1)*(30-RO))+1=1 THEN 1020
620 GOTO 290
630 '*** GET ***
640 K=K+1:SC=SC+10
650 FOR B=1 TO 50:BEEP 1:BEEP 0:NEXT B
660 LOCATE 5,23:COLOR 7:PRINT "SCORE ";SC
670 LOCATE 20,23:COLOR 3:PRINT "GET ";K
680 IF K=TK THEN 940
690 LINE(0,0)-(39,0),"□",5
700 GOTO 520
710 '*** TOUCH TO MONSTAR!! ***
720 YK=YK+1
730 FOR Z=1 TO 50:COLOR 2:LOCATE YY,YT:PRINT "X":BEEP 1:BEEP 0:COLOR 7:LOCATE YY
,YT:PRINT "+":NEXT Z
740 IF YK<5 THEN PRINT CHR$(12):GOTO 70
750 PRINT CHR$(12)
760 GOSUB 1480
770 '*** GAME OVER ***
780 C=1
790 COLOR C
800 LOCATE 0,0:PRINT "┌──────────────────────┐"
810 LOCATE 0,1:PRINT "│ ▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀ │"
820 LOCATE 0,2:PRINT "└──────────────────────┘"
830 LOCATE 0,3:PRINT "┌──────────────────────┐"
840 LOCATE 0,4:PRINT "└──────────────────────┘"
850 COLOR 7:LOCATE 10,5:PRINT "SCORE";SC
860 COLOR 5:LOCATE 5,7:PRINT "HIT [SHIFT] AND [S] TO PLAY AGAIN"
870 COLOR 2:LOCATE 5,8:PRINT "HIT [SHIFT] AND [E] TO END"
880 E$=INKEY$
890 IF E$="E" THEN END
900 IF E$="S" THEN RUN
910 C=C+1:IF C>7 THEN C=1
920 GOTO 790
930 '*** CLEAR ***
940 IF RO>4 THEN 1550
950 PRINT CHR$(12)
960 LOCATE 5,5:COLOR 5:PRINT RO;"  R O U N D ● C L E A R ! !"
970 LOCATE 5,7:COLOR 6:PRINT " HIT [RETURN] KEY !!"
980 SC=SC+RO*100:RO=RO+1
990 IF INKEY$=CHR$(13) THEN PRINT CHR$(12):GOTO 70
1000 GOTO 990
1010 '*** MOSTAR ***
1020 LOCATE TY,TT:COLOR 4:PRINT "♣"
1030 VY=SGN(YY-TY):VT=SGN(YT-TT)
1040 SY=TY+VY:ST=TT+VT
1050 P=PEEK(&HF302+ST*120+SY*2)
1060 IF P=32 THEN 1090
1070 IF P=219 OR P=236 OR P=150 OR P=234 THEN 1100
1080 IF P=235 THEN 720
1090 LOCATE TY,TT:PRINT " "
1100 TY=SY:TT=ST
1110 LOCATE TY,TT:COLOR 5:PRINT "♣"
1120 GOTO 620
1130 '*** TITLE ***
1140 COLOR 6
1150 COLOR 6
1160 LOCATE 1,1:PRINT "  ▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀"
1170 LOCATE 1,2:PRINT "  ▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀"
1180 LOCATE 1,3:PRINT "  ▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀"
1190 LOCATE 1,4:PRINT "  ▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀"
1200 LOCATE 5,6:COLOR 2:PRINT"●"
1210 LOCATE 5,8:COLOR 6:PRINT "□"
1220 LOCATE 5,10:COLOR 3:PRINT "♦"
1230 LOCATE 5,12:COLOR 5:PRINT "♣"
1240 COLOR 7
1250 LOCATE 7,6:PRINT "RED･BALL"
1260 LOCATE 7,8:PRINT "FLOOR"
1270 LOCATE 7,10:PRINT "JAMA JAMA"
1280 LOCATE 7,12:PRINT "MONSTAR"
1290 COLOR 5
1300 LOCATE 20,11:PRINT "┌    ┐"
1310 LOCATE 20,12:PRINT "|4|(♣)|6|"
1320 LOCATE 20,13:PRINT "└    ┘"
1330 LOCATE 20,14:PRINT "┌      ┐"
1340 LOCATE 20,15:PRINT "| JAMPE |"
1350 LOCATE 20,16:PRINT "└      ┘"
1360 C=1
1370 COLOR C:LOCATE 15,20:PRINT "HIT ANY KEY TO START!"
1380 LINE(0,0)-(39,23),"■",C,B
1390 C=C+1:IF C>7 THEN C=1
1400 IF INKEY$<>"" THEN 60
1410 GOTO 1300
1420 '*** MUSIC ***
1430 FOR Z=1 TO 5
1440 BEEP 1:FOR B=1 TO 50:NEXT B:BEEP 1
1450 FOR B=1 TO 50:BEEP 1:BEEP 0:NEXT B
1460 NEXT Z
1470 RETURN
1480 FOR Z=1 TO 5
1490 FOR B=1 TO 100
1500 BEEP 1:BEEP 0:NEXT B
1510 BEEP 1:FOR B=1 TO Z*10
1520 NEXT B:BEEP 0
1530 NEXT Z
1540 RETURN
1550 '*** HAPPY END !! ***
1560 FOR T=0 TO 23
1570 FOR Y=1 TO 38 STEP 2:LOCATE Y,T:COLOR 3:PRINT "♥♥"
1580 BEEP 1:FOR B=1 TO 1:NEXT B:BEEP 0
1590 NEXT Y:NEXT T
1600 LOCATE 5,5:COLOR 7:PRINT "YOU GET ALL RED･BALL!!"
1610 LOCATE 5,7:PRINT "RETURN THE PEACE!!"
1620 LOCATE 5,9:PRINT "THANK YOU VERY MUCH!!"
1630 FOR Z=1 TO 100:BEEP 1:FOR B=1 TO 3:NEXT B:BEEP 0:NEXT Z
1640 END
```


少年雑誌
僕ら君のパロディ
作・本社一同
なんてこったい
ちくしょう
ハハハ
ほほう
ハハハ
ちくしょう
ハハハ
ハハハ
ハハハ

PC-8001mkⅡ/SR
(N80-BASIC)用 協賛：NEC，システムソフト

ストップ
STOP！

エントリーコードP8③ 住吉　健一



内　容

キミはピース君。戦争を止めることがキミの仕事だ。しかし，アクマ君がキミの仕事をジャマしてくる。アクマ君の手からのがれ，戦争を止めるのだ！

遊びかた

RUNすると，デモがはじまります。好きなキーを押して，ゲーム開始。

移動は4 6で左右，8で上昇，何も押さないと下降です。キーを二つ一度に押すとななめ移動ができます。

戦争の止めかたは，弾が飛んでいるところの兵士の間に入って，スペース・キーを押してください。下のメーターがいっぱいになるまで，戦争を止めると1面クリアです。画面は六つあり，全部クリアすると，また1面からです。

ゲーム・オーバーになる場合は，アクマ君に3回つかまるか，兵士の飛ばした弾が，もう片一方の兵士に3回当たるときです。

また，ヨロイを着ると（必ず下，または横から着る。上だとヨロイの上に乗ってしまう），アクマ君につかまっても，アクマ君は右に飛ばされてしまいます。

飛ばされた方向になにかあると，当然止まってしまいます。

他には，ワープも使えます。たとえば，右のはしに行くと，左はしからでる。

プログラムについて

別にむずかしいことは何もしていません。勉強のつもりで，論理式を少し使ってみました。"(　)"の中が，成りたてば－1，なりたたなければ0になるので，これを組み合わせて使いました。うまくやると，130行のYの進行方行を決めるときも，ＩＦ文なしでやっていきます。

打ち込むときは，似たような変数がたくさんあるので，気をつけてください。

《第1表》変数表

X，Y	自分の座標
TX，TY	アクマ君の座標
HX(？)，HY(？)	兵士の座標
BX(？)，BY(？)	兵士の飛ばす弾の座標
VX，VY	自分の移動量
SX，SY	アクマ君の移動量
YF	ヨロイを着ているかどうかのフラグ
MF	ミスフラグ

フローチャートはまったく書けないので，許してください。でも，スパゲッティにはなっていないと思うので，解読するのは，そうむずかしくないと思います。

最後に

必殺，バグ公開。

○あるところにつっ込むと，かってにヨロイを着る。

○アクマ君をはじき飛ばしたとき，右横に何かあるとそのまま死んでしまう。

○最大のバグ，上からヨロイを取れない。しかし，このバグがけっこうゲームをおもしろくしていると思います。

★
★

CHECKER FLAG

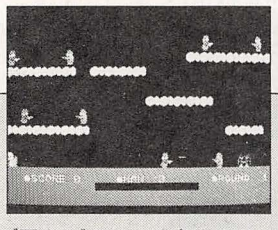
編：これは変わったゲームですね。追いかけゲームの変形タイプといえますね。

Dr.D：そうだな。やはり，基本は敵の移動ルーチンだ。いろいろな動きのパターンを作るべきだな。

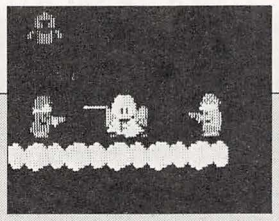
編：Dr.，なにか新しい追いかけルーチンを，教えてくださいよ。

Dr.D：そうだな。たいていの追いかけルーチンは，自分と敵の座標から移動方向を決めるが，このとき，自分の座標を直接調べるのでなく，水平，垂直方向に1～3ぐらいずらした値で，移動方向を決めるといいと思う。

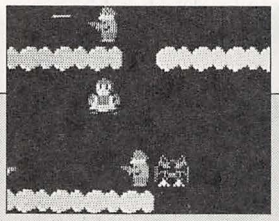
編：そうすれば，あまり追いかけがきびしくなくていいですね。



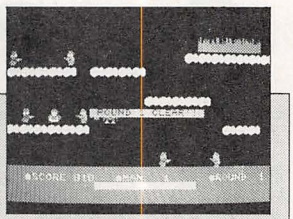
《写真1》さあ，戦争を止めるために立ちあがるのだ



《写真2》兵士の間に入って「戦争はいけません」



《写真3》ヨロイを着たピース君。これなら安心！



《写真4》下のメーターがいっぱいになると面クリア

★最近，つぐ美さんは，影さんたちにバカにされているようですが，本当にアイドルなのかわからなくなってきた。（千葉市・**つぐ美の味方12才**）……**【一同**：つぐ美ちゃんは，いつまでたってもアイドルです。**つぐ美**：調子いい―。】

```
10 WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1:CMD SCREEN 2,0,7:CMD CLS3:DEFINT A-Z
20 DIM H%(33),H2%(33),G%(33),P%(33,1),O%(33),Y%(33)
30 DIM HX(4),HY(4),BX(4),BY(4),M$(9,5):R=1:S=0:M=3:GOTO 770
40 '■■■■■.START
50 MS=0:ST=11:X=0:Y=144:TX=304:TY=144:SX=-16:YF=0:RX=-1:RY=-1
60 CMD LINE(0,160)-(319,199),1,BF:CMD PUT@(X,Y),P%:CMD PUT@(TX,TY),O%
70 LOCATE 2,21:PRINT "●SCORE";S:LOCATE 15,21:PRINT "●MAN ";M
80 LOCATE 29,21:PRINT "●ROUND ";R
90 LINE(12,22)-(26,22),"■",0:FOR I=0 TO 300:BEEP1:BEEP0:NEXT I
100 '■■■■■.MAIN
110 K=INP(0):K1=INP(1):K9=INP(9):IF K9=191 THEN 360
120 VX=((K=239)-(K=191))¥16
130 VY=((K1=254)-(K1<>254 AND STATUSPOINT(X+VX+8,Y+24)=0))¥16
140 IF X+VX<0 OR X+VX>304 THEN VX=304-X¥2
150 IF STATUSPOINT(X+VX+1,Y+VY+9)=1 THEN YF=1:GOTO 190
160 IF X+VX=TX AND Y+VY=TY THEN MF=1
170 IF STATUSPOINT(X+VX+8,Y+VY+8)<>0 THEN VX=0:VY=0
180 IF VX=0 AND VY=0 THEN 210
190 CMD LINE(X,Y)-(X+15,Y+15),0,BF:X=X+VX:Y=Y+VY
200 CMD PUT@(X,Y),P%(0,YF)
210 IF RND(1)>R/10 AND STATUSPOINT(TX+SX+8,TY+SY+8)=0 THEN 270
220 SX=SGN(X-TX)¥16:SY=SGN(Y-TY)¥16
230 IF X=TX+SX AND Y=TY+SY THEN MF=1:GOTO 270
240 IF STATUSPOINT(TX+SX+8,TY+SY+8)=0 THEN 270
250 IF STATUSPOINT(TX+8,TY+SY+8)=0 THEN SX=0:GOTO 270
260 IF STATUSPOINT(TX+SX+8,TY+8)=0 THEN SY=0 ELSE SX=0:SY=0
270 CMD LINE (TX,TY)-(TX+15,TY+15),0,BF:TX=TX+SX:TY=TY+SY
280 CMD PUT@ (TX,TY),O%
290 IF MF=1 THEN 500
300 IF RND(1)>.3 THEN 110
310 F=RND(1)¥4:IF HX(F)=-1 THEN 110
320 BX(F)=BX(F)+1:LOCATE BX(F),BY(F):PRINT " —":BEEP1:BEEP0
330 IF BX(F)-HX(F)/8=6 THEN 450
340 GOTO 110
350 '■■■■■.STOP WAR
360 FOR I=0 TO 10:BEEP1:FOR I1=0 TO 20:BEEP1:BEEP0:NEXT:BEEP0:NEXT:F=0
370 IF HX(F)<X AND HX(F)+48>=X AND HY(F)=Y AND BX(F)<>HX(F)/8 THEN 390
380 F=F+1:IF F=4 THEN 210 ELSE 370
390 LOCATE BX(F)+1,BY(F):PRINT" ":ST=ST+1:S=S+(BX(F)-HX(F)/8)¥10:BX(F)=HX(F)/8
400 LOCATE 8,21:PRINT S:COLOR 5:LOCATE ST,22:PRINT "■":COLOR 7
410 IF RND(1)>.7 THEN RX=INT(RND(1)¥19)¥16:RY=INT(RND(1)¥9)¥16 ELSE 430
420 IF STATUSPOINT(RX+8,RY+8)<>0 THEN 410 ELSE CMD PUT@(RX,RY),Y%
430 IF ST=26 THEN 650 ELSE 210
440 '■■■■■.START WAR
450 LOCATE BX(F)+1,BY(F):PRINT " "
460 CMD LINE(HX(F),HY(F))-(HX(F)+79,HY(F)+15),0,BF:FOR I=HX(F) TO HX(F)+79
470 BEEP1:BEEP0:RY=RND(1)¥8:CMD LINE(I,HY(F)+RY)-(I,HY(F)+15),1
480 NEXT:HX(F)=-1:MS=MS+1:IF MS=3 THEN 710 ELSE 110
490 '■■■■■.ｼﾝﾀﾞｰ
500 IF YF=1 THEN 580
510 FOR I=0 TO 100:BEEP1:RY=Y+RND(1)¥16:RX=X+RND(1)¥13
520 CMD LINE(RX,RY)-(RX+3,RY),0:BEEP0:NEXT
530 CMD LINE(X,Y)-(X+15,Y+15),0,BF:CMD LINE(TX,TY)-(TX+15,TY+15),0,BF
540 M=M-1:LOCATE 21,21:PRINT M:IF M=0 THEN 710
550 MF=0:X=0:Y=144:TX=304:TY=144:CMD PUT@(X,Y),P%:CMD PUT@(TX,TY),O%
560 FOR I=0 TO 200:BEEP1:BEEP0:NEXT:GOTO 110
570 '■■■■■.YOROI
580 BEEP:CMD PUT@(X,Y),P%(0,0),PSET:FOR IX=TX+16 TO TX+80 STEP 16
590 IF STATUSPOINT(IX+8,TY+8)<>0 THEN 610 ELSE CMD PUT@(IX,TY),O%
600 CMD PUT@(IX,TY),O%:BEEP1:BEEP0:NEXT:TX=IX:YF=0:MF=0:GOTO 300
610 BEEP:LOCATE IX/8,TY/8:COLOR 1:PRINT "200":FOR I=0 TO 1000:NEXT
620 LOCATE IX/8,TY/8:PRINT "    ":S=S+200:COLOR 7:LOCATE 8,21:PRINT S
630 TX=IX-16:MF=0:YF=0:GOTO 300
640 '■■■■■.CLEAR
650 BEEP:CMD LINE(96,96)-(231,104),2,BF
660 COLOR 0:LOCATE 12,12:PRINT "ROUND";R;"CLEAR!!":FOR I=0 TO 3000:NEXT
670 B=0:FOR I=0 TO 3:IF HX(I)>-1 THEN B=B+50
680 NEXT:CMD CLS3:S=S+B¥R:LOCATE 15,12:COLOR 7:PRINT "BONUS";B¥R
690 FOR I=0 TO 6000:NEXT:R=R+1:CMD CLS1:GOTO 1230
700 '■■■■■.GAME OVER
710 FOR I=0 TO 20:BEEP1:FOR I1=0 TO 30:BEEP1:BEEP0:NEXT:BEEP0:NEXT
720 COLOR 3:LOCATE 13,1:PRINT "[ GAME OVER ]"
730 LOCATE 13,3:PRINT "REPLAY (y/n)?"
740 LINE(12,0)-(26,4),"¥",3,B
750 I$=INKEY$:IF I$="y" THEN RUN ELSE IF I$="n" THEN END ELSE 750
760 '■■■■■.READ DATA
770 DATA 32,16,5376,80,21760,80,21760,84,21760,112,21761,252,-256,252,21761,80,21760,20,21760,-21946,20736,-5547,21505,-8171,21761,-32672,21765,160,21765,160,-2016,128,21760,80
780 DATA 32,16,512,96,2304,152,1536,102,6400,-32615,3840,255,16128,255,2560,170,18517,-32598,-21996,-32598,-22015,-32630,18432,-32726,2560,-32598,1280,16469,1280,16469,256,85,2560,170
790 DATA 32,16,0,0,0,0,0,-256,-4096,-241,-817,-193,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-193,-13,-241,-1024,-4096,0,0,0,0,0,0,0,0
800 DATA 32,16,16128,240,-256,252,-256,252,-253,255,-125,2303,-3165,10815,-3157,-21953,-86,-21762,16298,-22798,-16218,-26353,-2661,27007,-2139,-14881,-2801,-3969,-2241,-769,32512,-12033,5,1535
810 DATA 32,16,0,0,0,0,0,1,16384,16388,4097,4356,4164,5146,-23532,-24558,-31734,-22464,298,64,256,24645,20745,19024,1441,17728,337,4161,16644,-16320,259,-4093,-16369,-13300,12339
820 DATA 32,16,256,64,5376,84,21760,85,20480,5,21504,21,21504,21,0,0,4101,20484,5396,5204,5396,5204,5376,84,5376,84,0,0,0,0,0,0,0,0
830 DATA 32,16,256,64,5376,84,21760,85,29440,205,29440,205,24320,245,16128,252,7941,20724,-10986,-27561,-10988,5207,-10968,10327,-10965,-4057,-253,-16129,-241,-3841,24320,245,16389,20480
840  DATA 0000000000000000000,00000000000000000000,0000011111111100000:'┐
850  DATA 0000000000000200000,02000000000000200000,0000000111110200000:'|
860  DATA 2000000000001111111,01111110000001111110,0200000000000000000:'|
870  DATA 1111101111000000000,00000000110000000000,0000000011000000000:'|
880  DATA 0000000000000000000,01111000000000011110,0000000011110200000:'|
890  DATA 0000000001111100000,00000011111100000000,0111110000000011110:'|
900  DATA 0200000000000000000,00000000000000000000,0000000011110000000:'|
910  DATA 1111110000000000110,02000000000000200000,0000000011110000000:'|
920  DATA 0000000000000000000,01000100011000100010,0200000011111000000:'|
930  DATA 0000000000020000000,00000000000000000000,0000001111110000000:'┘
940  DATA 1112000000002000011,00111100000000111100,1011100111111001110:'┐
950  DATA 1100000111110000011,00100010000001000010,1002000011020000001:'|
960  DATA 1000000000000000001,00100012000001000000,1000111000000110001:'|
970  DATA 1000110110011001001,00111100111101000000,1000000011000000001:'|
980  DATA 1110000000000000111,00100000000001000010,1001110011110011001:'|
990  DATA 1111110000000111111,00100000000000111100,1000000011000000001:'|
1000 DATA 0000000011110000000,00000000000000000000,1000111001100110001:'|
1010 DATA 1111000000000001111,00000000000000000000,1020000000000200001:'|
1020 DATA 0002000000002000000,00200000000002000000,0001110011110011000:'┘
1030 FOR I=0 TO 33:READ H1%(I):NEXT:FOR I=0 TO 33:READ H2%(I):NEXT
1040 FOR I=0 TO 33:READ G%(I):NEXT:FOR I=0 TO 33:READ P%(I,0):NEXT
1050 FOR I=0 TO 33:READ O%(I):NEXT:FOR I=0 TO 33:READ Y%(I):NEXT
1060 FOR I=0 TO 33:READ P%(I,1):NEXT
1070 FOR I=0 TO 9:READ M$(I,0),M$(I,1),M$(I,2):NEXT
1080 FOR I=0 TO 9:READ M$(I,3),M$(I,4),M$(I,5):NEXT
1090 '■■■■■.DEMO
1100 DATA 80,128,112,96,144,112,176,80,256,128,272,96,360,128
1110 RESTORE 1100:FOR RX=0 TO 319 STEP 32:RY=RND(1)¥40+16
1120 CMD LINE(RX,199-RY)-(RX+30,199),1,B:NEXT
1130 CMD LINE(0,128)-(64,96),1:FOR I=0 TO 6:READ RX,RY
1140 CMD LINE -(RX,RY),1:NEXT
1150 CMD LINE(0,120)-(64,88),1:RESTORE 1100:FOR I=0 TO 6:READ RX,RY
1160 CMD LINE -(RX,RY-8),1:NEXT
1170 CMD PAINT(0,129),1:CMD PAINT(0,121),2,1:COLOR 7
1180 BEEP1:LOCATE 13,25:PRINT "S T O P !!":LOCATE 15,25:PRINT "by K.S":BEEP0
1190 FOR I=0 TO 19:PRINT "":NEXT:FOR I=0 TO 300:BEEP1:BEEP0:NEXT
1200 CMD PUT@(80,48),P%(0,0):CMD PUT@(144,48),Y%:CMD PUT@(208,48),O%
1210 LOCATE 9,8:PRINT "YOU     YOROI   AKUMA"
1220 LOCATE 12,15:PRINT "HIT ANY KEY!":IF INKEY$="" THEN 1220
1230 '■■■■■.ﾒｲﾝ ｶﾀ
1240 CMD CLS3:B=0:IF R-INT(R/6)¥6=1 THEN A=0
1250 FOR RY=0 TO 9:FOR RX=0 TO 19
1260 C=VAL(MID$(M$(RY,A),RX+1,1)):IF C=1 THEN CMD PUT@(RX¥16,RY¥16),G%
1270 IF C=2 THEN CMD PUT@(RX¥16,RY¥16),H1%:CMD PUT@(RX¥16+64,RY¥16),H2%:HX(B)=RX¥16:HY(B)=RY¥16:B=B+1
1280 NEXT RX,RY
1290 A=A+1:FOR I=0 TO 3:BX(I)=HX(I)/8:BY(I)=HY(I)/8:NEXT:GOTO 50
```

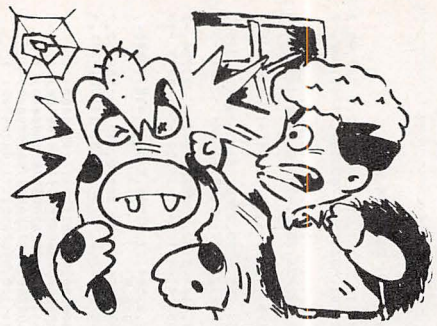
★ペンネームを「○○大好き少年」と，好きな女の子の名前をだしてしまい，ＯＦコーナーに贈ったことを誰にも自慢できなかった僕の親友。(大阪府豊中市・**ドラゴン鉢巻きほしい15才**)……**【影：うーん，青春してるな。】**

PC-8001mkⅡSR (N80SR-BASIC)用

協賛：NEC，システム・ソフト

魔界館（まかいかん）

エントリーコードP8④ 松本 徳久



STORY

これは，かなり昔の話である。"オク"という名の国は，平和な毎日を送っていた。

しかし，ある晴れた日，突然宇宙からの侵略者である"トーンガリー"が地上に不気味な館を建て，そこを基点として世界支配を企(くわだ)てていた。

そこで，オク国最強といわれている戦士"ノーリ"が，自ら"トーンガリー"の野望をはばむため，最も硬いヨロイと剣を身につけ，"トーンガリー"の住む館"魔界館"へと旅立ったのであった。

HOW TO PLAY

ステージごとに，いろんな化け物がいます。剣で刺して殺してください。

しかし，同じところばかり刺していても，敵は死にません。敵は全身にスタミナを持っています。たとえば，頭に3，腹に3，足に3のスタミナを持っているとします。いくら頭のスタミナをゼロにしたからといって，腹と足に3ずつ計6のスタミナが残っているので，敵は死にません。

敵に近づきすぎると自分のスタミナが減ります。少しはなれて剣をふってください。

敵には，接近して，"ノーリ"のスタミナをじわじわ減らしていく攻撃と，ビームを放射して，一瞬にしてノーリを溶かしてしまう攻撃があります。

このビームは，地をはうので，少しでもジャンプしていればかわせます。もう一つビームをかわす方法がありますが，それは，地にもぐることです（一種のバグ）。しかし，あることをしないとできません。やりかたは，自分でみつけてください。

操作は，テンキーの4で左，6で右移動，8 5 2で剣を上中下にふります。そして，スペース・キーでジャンプですが，このとき左右に移動できますし，剣をふれば下にすぐ降りれます。

ステージは，10まであり，最後のステージの大きな化け物"トーンガリー"に勝つとハッピー・エンドです。

《第1表》変数表

YM，XM	……ノーリのY，X座標
YT，XT	……敵のY，X座標
MDA	自分のスタミナ
DAM	敵のスタミナ
PAT(L)	敵の動きのパターン

最後に

このゲームは，パレット機能を多分に使用してあるので，動きがきれいです。

反面，色が8色フルに生かせず残念です。

データ文が多くてすみません。



CHECKER FLAG

Dr.D：おそらく，このゲームはPC88には移植できないだろう。

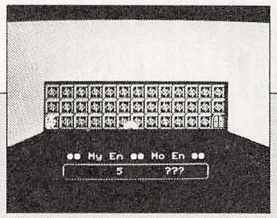
編：え！ 88といったら80の兄のようなもんじゃないですか。

Dr.D：しかし，PC8001mkⅡSRは，320×200のグラフィック画面を2面持っていて，さらに重ね合わせもできるのだ。したがって，88への移植は，できないといってもよい。まあ，マシン語を使えば，できないこともないが…。

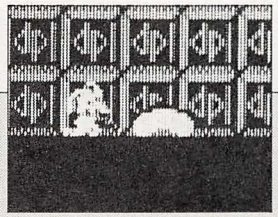
編：なるほどね。ところで，ゲームとしてはどうですか？

Dr.D：なかなかgoodだ！ただ，データが大変だがな。キャラクターも凝ってておもしろい。

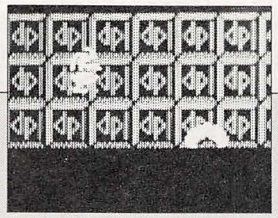
編：剣がおもしろいですね。それに音楽も最高ですね。



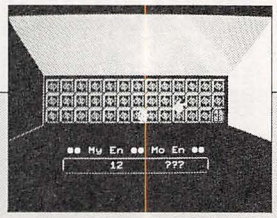
《写真1》ステージ1。まずはこんな化け物が相手だ



《写真2》えい！足をねらってー。この音がまたいい



《写真3》ジャンプで敵のビームをよけられるのだ



《写真4》ステージ5では空飛ぶ化け物が現れるぞ

★一生続く会話—**先生**：すいませんですむと思ってるのか！**生徒**：すいません。**先生**：だから，すいませんですむと思ってるのか！**生徒**：すいません。**先生**：だから…。(北海道札幌市・**福田巨希夫13才**)……【**一同**：ポカーン。】

```
10 CLS 3:SCREEN 2:WIDTH 40,25:COLOR=(1,1):COLOR=(2,7):COLOR=(4,2):COLOR=(3,4)
20 DEFINT A-Z:XM=48:YM=102:DIM DA(20),PAT(20)
30 BGM 1:PLAY"t100":CONSOLE ,,0,1,1
40 DIM FA%(80),MM%(80),M1%(80),M2%(80),M3%(80),T1%(80),T2%(80),T3%(80),T4%(80),D
O%(80),T5%(320)
50 RESTORE 160:FOR I=0 TO 70:READ FA:FA%(I)=FA:NEXT I
60 RESTORE 190:FOR I=0 TO 70:READ MM:MM%(I)=MM:NEXT I
70 RESTORE 230:FOR I=0 TO 70:READ M1:M1%(I)=M1:NEXT I
80 RESTORE 250:FOR I=0 TO 70:READ M2:M2%(I)=M2:NEXT I
90 RESTORE 260:FOR I=0 TO 70:READ M3:M3%(I)=M3:NEXT I
100 RESTORE 280:FOR I=0 TO 70:READ T1:T1%(I)=T1:NEXT I
110 RESTORE 300:FOR I=0 TO 70:READ DO:DO%(I)=DO:NEXT I
120 RESTORE 310:FOR I=0 TO 70:READ T2:T2%(I)=T2:NEXT I
130 RESTORE 340:FOR I=0 TO 70:READ T3:T3%(I)=T3:NEXT I
140 RESTORE 370:FOR I=0 TO 70:READ T4:T4%(I)=T4:NEXT I
150 RESTORE 380:FOR I=0 TO 280:READ T5:T5%(I)=T5:NEXT I
160 DATA  16,16,-385,,,-833,,,192,,,1218,,,  1218  ,,,-15162,,,-23350,,,-27438,,,-
27438,,,-23350,,,-15162,,,-31552,,,-31552,,,192,,,21653,,,-21974,,,,,,,,,,,,
170 DATA 16384,,24703,-32768,,-16324,,,  19,  12,-32767,-32759,48
180 DATA  -32767,-32751,192,-8192,-8130,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,
190 DATA 16,16,,3,,,-32768,,,-16354,,,-16345,,,  79,,-16384,-16308,,,-8113,,,1236
1,,,,,,-32737
200 DATA 16384,,24703,-32768,,-16324,3,,19,12,-32767,-32759,48
210 DATA  -32767,-32751,192,-8192,-8130,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,
220 DATA 96,99,24576,,6,16384,,,,,,,,,,,,,,,,,,
230 DATA 16,16,,-32767,512,,16384,512,,24591,256,,-8173,256,,-32729,256,24576,24
614,256,,-4057,512,,-26588,512,,,1024,,-4089,2048,,-32657,,,-16185,,,-16313,,, 2
8684,,,6168,,,7228,,,,,,,,,,,,,,,,
240 DATA  256,16653,,256,269,,,-7423,,,3076,,256,-3833,,,24576,,,24579,,,-16377,
,,28678,,,-25597,,,14351,,,28732 ,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,
250 DATA 16,16,,,,,-32767,,,  16384,,,24591,,,-8173,,,-32729,,24576,24614,,,-4057
,,,-26588,,,,  512,,28,-255,,-16369,,,-16377,,,-1017,,,3180,,,3932,,,,,,,,
260 DATA  16,16,,,,,,,,-32767,,,  16384,,,  24591,,,-8173,,,-32729,,  24576,  24614
,,,-4057,,,-26588,,,,,,-32761,28672,,-32753,3072,,-16377,512,0
270 DATA  24687,256,,-16292,256,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,
280 DATA  16,16,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,-32767,-32767,,-4081,-4081,-8185,7224,-961
,-961
290 DATA  576,-385,-385,,-385,-1,-32767,-1,-1,-8185,-1,16380,12300,16380,3696,,3
696,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,
300 DATA  16,16,-8161,,,  1056,,,28750,,,29262,,,30878,,,23190,,,22678,,,19090,,,
18578,,,23190,,,22678,,,23190,,,18578,,,31390,,,128,,,-21846,,,,,,,,,,,,
310 DATA 16,16,,,,15360,,15360,-4096,1024,-3072,-16381, 6144
320 DATA -10237,15,30720,30735,1594,-6655,-6597,31865,-1024,-903,-8071
330 DATA -8192,-8071,179,,179,254,,254,121,,121,-8137,-8128,-8073,6339,6340,6343
,2048,2052,2052,4096,4104,4104,-8191,-7951,-7951,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,
340 DATA 16,16,-13311 ,-13311 ,-13311 ,-8702 ,-25086 ,-8702 ,-22783 , 9985 ,-227
83
350 DATA  26371,26370,26371,29191,29440,29447,-2041,257,-1785,31770,512,32282,-9
62,3072,-962,1080,-1024,-968,608,31235,31331,384
360 DATA  30983,31111,256,28935,28935,512,29191,29191,,-8190,-8190,,-32767,-3276
7,,1,1,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,
370 DATA 16,16,-32767,,-32767,-4081,,-4081,-21441,,-961,-11681,36,-385,-3489,40,
-385,-5697,88,-1,-3649,88,-1,-5697,88,-1,-1,,-1,-5633,,-1,-18835,,-18835,-28124,
-18835,-18835,3417,-24707,-24707,930,32702,32702,-9875,-1,-1,9747,-129,-129,,,,,
,,,,,,,,,,,,,,,
380 DATA  32,32,-953,,-185,255,-185,255,824,510,1848,-31234,1848
390 DATA  -31234,,2801,-2033,-29183,-2033,-28943,-255,29747,48,31744,-207,31795,
-19961,-32655,64,-3327,-19897,-3215,25724,12512,,-17405,25724,-17173,-6913,-1308
7,,-9215,-6913,-8991,-5775,706,126
400 DATA -7680,-5761,-5422,-5887,-1598,114,-256,-5773,-38,-11277,1154,196,-1024,
-11273,-894,-11497,-7035,200,-7167,-11297,-6731,-6385,7176,112,-767,-6273,-759,7
935,-13293,,-8701,7935,-8621,31984,8704,,-20977,31984,-20977,,8448,,24832,,24976
410 DATA -241,16895,,30976,-177,31231,-225,24576,,25600,-225,25600,-32705,4223,,
4864,-32705,4991,575,-30720,,2048,575,-30720,4735,17408,,1024,4735,17692,4990,17
536,,1024,-27778,17540,4222
420 DATA -31680,,1024,4222,-31680,25056,1087,,1024,26080,9535,510,1024,,1024,510
,1024,32480,2082,,2048,32480,18466,254,2082,,2048,254,2082,32736,4290,,4096,3273
6,4290,254,2,,,254,17410,32736,252,,,32736,4348,254,,,,254,1024,7904,30,32512,-7
937,32736
430 DATA  -7937 , 25086 ,-7967 , 32512 ,-7937 , 32766 ,-7937 ,,,,,,,,,,,,,,,,,,
,,,,,,,,,,,,,,,,,,
440 GOTO 570
450 ' put sub
460 PUT@(XM,YM),MM%:RETURN
470 PUT@(XT,YT),T1%:RETURN
480 PUT@(XT,YT),T2%:RETURN
490 PUT@(XT,YT),T3%:RETURN
500 PUT@(XT,YT),T4%:RETURN
510 PUT@(XT,YT),T5%,PSET  :RETURN
520 PUT@(XM,YM),M1%:D=D0+3:RETURN
530 PUT@(XM,YM),M2%:D=D0+2:RETURN
540 PUT@(XM,YM),M3%:D=D0+1:RETURN
550 LINE(XM,YM)-(XM+15,YM+15),0,BF:RETURN
560 LINE(XT,YT)-(XT+15,YT+15),0,BF:RETURN
570 ' make screen
580 SCREEN ,,0:CLS 3:SY=0: GOSUB 1400:SCREEN ,,1:CLS 2:RESTORE 1220
590 GOSUB 1470:GOSUB 1510:MDA=5:JP=0
600 FOR YF=1 TO 3
610 FOR XF=1 TO 13
620 PUT@(XF%16+32,YF%16+54),FA%
630 NEXT:NEXT:XEN=(XF-1)%16+32:YEN=(YF-1)%16+54
640 PUT@(XEN,YEN),DO%,PSET:GOSUB 1730
650 COLOR0:LOCATE 5,15:PRINT"[redacted]":COLOR7
660 SCREEN ,,0:GOSUB 1440
670 PLAY"@58l20o6crcccrcccrcccrcccrcccrcccrcccrcccrccdfeddfeddfeddfedd"
680 GOSUB 930
690 ' [redacted] main
700 GOSUB 990:K0=INP(0):K1=INP(1):K9=INP(9)
710 IF JP=1 THEN GOSUB 840 ELSE OU=0:DO=0
720 GG=0:IF K1=254 THEN 820
730 GG=1:IF K0=223 THEN 820
740 GG=2:IF K0=251 THEN 820
750 IF K9=191 THEN GOSUB 840
760 IF (XM<XT-16)%(K0=191) THEN XE=4:GOTO 780
770 IF (XM>50)%(K0=239) THEN XE=-4  ELSE 700
```

★えっ？1行プログラムでいいんですか？それでは,「影たいじ」のプログラム……「10　BEEP：GOTO10」。（山口県下松市・縄田秀男）……【編：これは，エラー音ですね。影：だって，私，エラーイモン。編：げっ！】

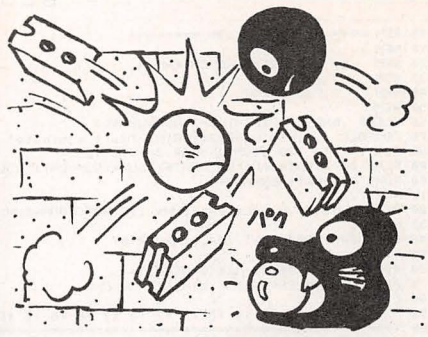
```
780 GOSUB 550:XM=XM+XE
790 IF CC=1 THEN CC=5 ELSE CC=1
800 COLOR=(3,CC):GOSUB 460
810 GOTO 780
820 DO=1:G=-(GG=0)*1-(GG=1)*2-(GG=2)*3
830 GOSUB 550:ON G GOSUB 520,530,540:GOSUB 1320:GOSUB 990:XE=0:GOTO 780
840 '_____ jump sub
850 IF OU=1 THEN 890
860 IF YM<70 OR DO=1 THEN OU=1:GOTO 890
870 YY=-5:D0=D0+1
880 GOTO 900
890 YY=5:D0=D0-1
900 GOSUB 550:YM=YM+YY:GOSUB 460
910 IF YM>99 THEN JP=0 ELSE JP=1
920 RETURN
930 '_____ alien
940 BB=0:BE=0:D0=0:SY=SY+1:GOSUB 1510:LOCATE 22,20:PRINT"???"
950 READ XT,YT:FOR L=1 TO 10:READ PAT(L):NEXT:L=0
960 FOR D=1 TO 12:READ DA(D):NEXT:READ C9:GOSUB 1440
970 COLOR=(6,C9):COLOR=(7,0):COLOR=(5,C9)
980 BE=0: RETURN
990 '_____ alien main sub
1000 IF BE=1 THEN GOTO 1060
1010 L=L+1:ON PAT(L)+1 GOTO 1140,1020,1030,1040,1050
1020 GOSUB 560:XT=XT+(XT>XM+16)*4:GOTO 1130
1030 GOSUB 560:XT=XT-(XT<200)*4:GOTO 1130
1040 GOSUB 560:X1=INT(RND(1)*3)-1:XT=XT+X1*(XT>XM+17)*(XT<200)*4:GOTO 1130
1050 BE=INT(RND(1)*2):IF BE=0 THEN 1140
1060 BB=BB+1:IF CB=2 THEN CB=C9 ELSE CB=2
1070 COLOR=(5,CB)
1080 IF BB>9 THEN LINE(XT,YT+8)-(XT-15,110),4:BE=0 ELSE 1120
1090 LINE(XT-15,109)-(50,111),4,BF:BGM0:PLAY"o6l30@5a":BGM1
1100 LINE(XT,YT+8)-(XT-15,110),0: LINE(XT-15,109)-(45,111),0,BF:BB=0:CB=C9
1110 COLOR=(5,CB):IF YM=102 THEN 1680 ELSE 1140
1120 BE=1:GOTO 1140
1130 ON SY GOSUB 470,470,480,480,490,500,490,490,500,510
1140 IF L>10 THEN L=0
1150 IF (C1=C9)*(C2=0) THEN 1170
1160 C1=C9:C2=0 :GOTO 1180
1170 C1=0:C2=C9
1180 COLOR=(6,C1):COLOR=(7,C2)
1190 IF (XM=XT-16)*(YM=YT) THEN MDA=MDA-1:GOSUB 1510 ELSE 1210
1200 PLAY"o3@40a":IF MDA=0 THEN 1680
1210 RETURN
1220 DATA 144,102,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,5
1230 DATA 144,102,1,0,2,0,0,0,0,1,4,0,3,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,3
1240 DATA 192,102,1,0,0,0,3,4,0,0,0,0,2,2,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,4
1250 DATA 144,102,1,0,0,0,3,4,2,2,2,2,3,3,3,0,0,0,0,0,0,0,0,0,5
1260 DATA 192,92 ,2,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,3,1,1,0,0,0,0,0,0,0,7
1270 DATA 192,102,1,3,3,3,4,0,0,0,0,0,4,4,4,0,0,0,0,0,0,0,0,0,4
1280 DATA 208,82 ,1,0,0,0,0,4,0,0,3,0,0,0,0,0,0,0,3,0,0,0,0,0,3
1290 DATA 192,72 ,1,0,0,0,0,0,0,4,4,3,2,0,0,0,0,0,0,0,0,8,0,0,0,5
1300 DATA 144,102,1,1,1,1,1,1,1,1,1,2,4,1,1,1,0,0,0,0,0,0,0,0,7
1310 DATA 208,87 ,1,4,4,4,4,4,4,4,4,4,6,6,6,3,3,3,0,0,0,0,0,0,4
1320 '_____ hit ?
1330 DD1=DA(D):IF (XM=XT-20) THEN DA(D)=DA(D)+(DA(D)>0) ELSE RETURN
1340 DAM=0:D1=0:FORD=1TO12:D1=DA(D):DAM=DAM+D1:NEXT :BGM 1
1350 IF DD1<>DA(D) THEN PLAY"@53140o6v14a":GOSUB 1510
1360 IF DAM<1 THEN 1370 ELSE 1390
1370 IF SY>9 THEN 1520
1380 GOSUB 1400:MDA=MDA+5:GOTO 680
1390 RETURN
1400 '_____ screen change (cover)
1410 GOSUB 550:XM=XM+4:GOSUB 460:PLAY"o8@20l60a":IF 240>XM THEN 1410
1420 SCREEN,1:LOCATE 12,7:PRINT "S T A G E  ";SY+1:OU=0:JP=0
1430 CLS 2:XM=48:YM=102:GOSUB 460 :RETURN
1440 '_____ ''  (open)
1450 SCREEN ,0:RETURN
1460 RETURN
1470 '_____ damage output
1480 COLOR 6:LOCATE7,18:PRINT  " ●● My En ●● Mo En ●●"
1490 COLOR 1:LOCATE7,19:PRINT  "┌──────────────────────┐"
1500 COLOR 2:LOCATE7,21:PRINT  "└──────────────────────┘":RETURN
1510 COLOR 3:LOCATE7,20:PRINT USING "|    ###    ###   |";MDA,DAM:COLOR 7:RET
URN
1520 '_____ ENDing
1530 BGM 1: FOR H=1 TO 10
1540 CX=INT(RND(1)*32)+XT:CY=INT(RND(1)*32)+YT:CB=INT(RND(1)*10)+1
1550 PLAY"o8 @1712a": FOR K=1 TO CB
1560 CIRCLE(CX,CY),K,4:NEXT   :NEXT
1570 PLAY"o1@1711a":CIRCLE(XT+16,YT+16),30,2:PAINT(XT+16,YT+16),4,2
1580 PAINT(XT+16,YT+16),0:CLS 2:GOSUB 460
1590 COLOR=(1,7):FOR W=1000 TO 0 STEP -20
1600 COLOR=(1,1):FOR WW=1 TO W:NEXT:COLOR=(1,7):PLAY"o4@40 160a"
1610 NEXT:BGM 0
1620 COLOR=(0,6):PLAY"@6o711a":COLOR=(0,0):COLOR 0
1630 FOR V=1 TO 300:XC=INT(RND(1)*38):YC=INT(RND(1)*23)
1640 LOCATE XC,YC:PRINT"■":PLAY"@17o8160a": NEXT:COLOR 4
1650 SCREEN ,,1:CLS 3:LOCATE 5,10:PRINT"ｵﾒﾃﾞﾄｳ ｱﾅﾀﾊ ｼﾒｲﾗ ﾊﾀｼﾏｼﾀ!"
1660 PLAY"v8@6l16o1cde1r2r4o4cde2","t100v9@2l16o2r2cde1r2","t100v10@2l16o3r1cde1
":PLAY"l16o3eee8f1","o1eee8d1","o4eee8f1"
1670 LOCATE 10,12:PRINT " T H E  E N D "  :GOTO 1670
1680 '_____ Game Over
1690 YA=YM:FOR YM=YA TO YA+8:GOSUB 460:PLAY"o1@40c":GOSUB 550:NEXT
1700 GOSUB 460:FOR B=1 TO 2000:NEXT:CLS 3:SCREEN ,,1:CLS 3:LOCATE 10,10:PRINT"G
A M E  O V E R"
1710 LOCATE 10,19:PRINT"A g a i n ? [ y ]"
1720 IF INKEY$="y" THEN 570 ELSE 1720
1730 '_____ screen
1740 LINE(0,0)-(45,65),1:LINE-(260,65),1:LINE-(319,0),1
1750 LINE-(319,140),1:LINE-(260,120),1:LINE-(260,65),1
1760 LINE(45,65)-(45,120),1:LINE-(0,140),1
1770 PAINT(10,10),3,1:PAINT(300,80),6,1:PAINT(10,80),7,1
1780 RETURN
1790 ' ***      1985 / 12 / 18   N.Matsumoto      ***
```


★僕は，ＲＸ－78に水をやって，ガンダムＭＫⅡ→Ｚガンダム→ガンダムＺＺと，４段階に変型させて，自由に使ってるよ。(千葉県船橋市・**こんどはエルガイムにさせたい子**)……**【影：エロガエルとはちがうな，こりゃ。】**

PC-8801/mkII/SR (N88-BASIC)用

協賛：NEC，システムソフト

ブロックBLOCKこわし



エントリーコードP88① 井村屋の中華まん

ゲーム内容と遊びかた

「ブロックくずし」を知らない人は少ないと思いますが，よーするにアレなんです。ただ，動かすバーは正方形になっていて，その四つの辺でボールをはじくことができるのです。

また，ボールが画面の外にでることはなく，かわりに「ボール・イーター」というヤツがうろついており，こいつにボールを食べられると負けです。

ブロックには4種類あって，

水色…カベ

青……くずせるブロック。

赤……名づけて「バンパー・ブロック」。ボールが当たると一時的にボールのスピードがあがります。

ピンク…くずせるブロックで，このブロックをすべてくずすと面クリアとなります。

バーはテンキーで上下左右ななめに動き，ボール・イーターと重なっても死ぬことはありません。

また，バーと壁との間にボールをはさんでとめておくことができますが，くずせるブロックとの間にはさむと，ブロックを掘り進むことができます。

なお，面は5面まで作りました。

入力の注意

当然のことながら，runする前にセーブしておいてください（N88DISK－BASIC上でも動きますので，フロッピーにセーブできます）。

今回は，タイトル表示もマシン語ですので，一度GAMEがはじまると，もうBASICにはもどってきません。ホット・スタートしてください（STOPキーを押しながらリセットする）。

また，データ・エラーが起こったときに表示される行番号が狂いますので，リナンバー等をしないでください。

プログラムの解説

今回のプログラムは，わりときれいにできたと思います。こんなゲームを作りたいと前から考えてはいたんですが，はねかえりや，ブロックをくずすなどの判定がややこしいので作れませんでした。このプログラムも，そのへんの判定にかなり，気を使っています。

あとがき

プログラムもよくできた（自己満足？）と思いますが，ゲームのほうもなかなか楽しめます。ただ，5面だけというのが少しものたりないような気もしますが…。

ところで，ナムコゲームに『ボムビー』というのがありました。あれは今でもデパートの屋上なんかで，1回20円でできるんです。今回のゲームもボムビーを少し意識して作ったはずなんですが，完成してみるとまったくちがうゲームになっていました（そのほうがオリジナリティーがあっていい！）。

♡

♡

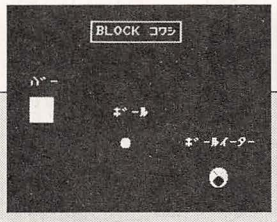
CHECKER FLAG

Dr.D：シンプルなゲームだが，マシン語でプログラムを作っているのには，感心する。

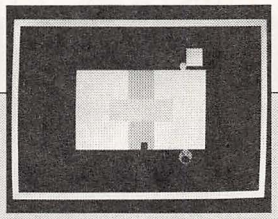
編：BASICにマシン語をリンクしたゲームなら，投稿にも多いですが，ほとんどマシン語のゲームというのはめずらしいですね。

Dr.D：メイン・ルーチンをマシン語で組むのは，なかなか大変だぞ。このプログラムでも仮想VRAMでプログラムが安易になるようにしている。グラフィック画面からデータを読み込んで，当たり判定を行うより，仮想VRAMによる判定のほうが，はるかに簡単で速く行えるからだ。

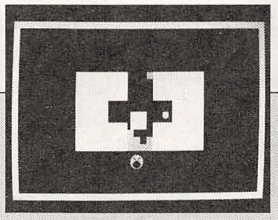
編：マシン語でプログラムを作るのにも，テクニックがあるんですね。



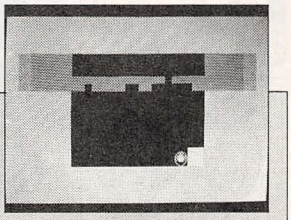
《写真1》スペース・キーを押すとゲーム画面に！



《写真2》1面です。動きが速くて目がまわるぞ



《写真3》まん中のピンク色のカベをすべてこわした



《写真4》これは2面。おっとボールを食べられたー

★■黒い部分をこすってください。当たった人はOFまで…。（東京都江戸川区・PC11才）……【影：では，ゴシゴシ。やったー，大当たり！今日は仕事しなくていいって！編集長：何か言ったか？影：…。】

```
1000 REM ======== BLOCK コワシ ========
1010 REM
1020 REM    by . IMURAYA NO CHUKAMAN
1030 REM
1040 REM        60/02/11
1050 REM
1060 CLEAR ,&HB9FF:DEFINT A-Z:ADR=&HBAB0
1070 CONSOLE ,,0:WIDTH 40,25:PRINT "Wait a minute"
1080 FOR I=1 TO 138 :SUM=0 :FOR J=1 TO 16
1090 READ DAT$:DAT=VAL("&H"+DAT$):SUM=(SUM+DAT) MOD &H100
1100 POKE ADR,DAT:ADR=ADR+1
1110 NEXT J
1120 READ SUM$:CSUM=VAL("&H"+SUM$):IF NOT(CSUM=SUM) THEN ¥ERROR
1130 NEXT I
1140 DEF USR=&HBB00:OUT 104,0:M=USR(0)
1150 '
1160 ¥EROR:LIN=1210+(I-1)¥10:BEEP 1
1170 PRINT "DATA ERROR IN";LIN:BEEP 0:END
1180 '
1190 '     +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F SUM
1200 '=================================================
1210 DATA 1F,F8,7F,FE,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,7F,FE,1F,F8,20
1220 DATA 00,3F,FC,00,03,FF,FF,C0,0F,FF,FF,F0,3E,7F,FE,7C,30
1230 DATA 3F,9F,F9,FC,FF,E7,E7,FF,FF,FF,FF,FF,F8,0F,FF,98
1240 DATA FF,80,01,FF,FE,00,00,7F,FC,00,00,3F,3C,00,00,3C,AF
1250 DATA 3E,00,00,7C,0F,80,01,F0,03,F0,0F,C0,00,3F,FC,00,37
1260 DATA C3,18,BE,DD,E5,FD,E5,C5,F5,CD,9C,BB,DD,61,CB,47,6B
1270 DATA 0E,5C,C4,2C,BB,CB,4F,0E,5D,C4,2C,BB,CB,57,0E,5E,D3
1280 DATA C4,2C,BB,D3,5F,F1,C1,FD,E1,DD,E1,C9,08,D5,ED,79,37
1290 DATA DD,4C,DD,6A,C5,DD,55,C5,7E,02,03,23,15,20,F9,C1,C1
1300 DATA 79,C6,50,30,01,04,4F,1D,20,EB,C1,D1,08,C9,3E,87,E3
1310 DATA DD,E5,FD,E5,C5,F5,CD,9C,BB,DD,61,0E,5C,CB,47,C4,80
1320 DATA 79,BB,0E,5D,CB,4F,C4,79,BB,0E,5E,CB,57,C4,79,BB,37
1330 DATA D3,5F,F1,C1,FD,E1,DD,E1,C9,08,D5,ED,79,DD,4C,DD,92
1340 DATA 6A,C5,DD,55,C5,3E,00,02,03,23,15,20,F8,C1,79,C6,B9
1350 DATA 50,30,01,04,4F,1D,20,EA,C1,D1,08,C9,E5,D5,69,26,A7
1360 DATA 00,29,29,29,29,54,5D,29,29,19,29,29,11,00,C0,19,FC
1370 DATA 16,00,5B,19,44,4D,D1,E1,C9,26,00,69,29,29,29,29,C6
1380 DATA 54,5D,29,29,19,16,00,5B,19,11,00,D0,19,C9,DD,E5,28
1390 DATA FD,E5,E5,C5,FD,62,FD,6B,CD,B9,BB,11,50,00,FD,45,37
1400 DATA FD,4C,E5,77,23,0D,20,FB,E1,19,10,F4,C1,E1,FD,E1,6E
1410 DATA DD,E1,C9,DD,E5,FD,E5,E5,C5,D5,D5,CD,B9,BB,D1,4B,DC
1420 DATA FD,62,AF,11,50,00,FD,44,E5,B6,23,10,FC,E1,19,0D,81
1430 DATA 20,F4,D1,C1,E1,FD,E1,DD,E1,C9,21,86,BB,36,FF,E5,68
1440 DATA CD,50,BB,E1,36,00,C9,FD,E5,C5,21,52,C3,ED,4B,45,12
1450 DATA C3,11,07,01,05,0D,CD,F3,BB,CB,67,28,09,3E,FF,32,3B
1460 DATA 4F,C3,CB,CE,18,12,78,C6,06,47,CD,F3,BB,CB,67,28,35
1470 DATA 07,3E,01,32,4F,C3,CB,CE,11,01,07,78,D6,06,47,CD,A4
1480 DATA F3,BB,CB,67,28,09,3E,FF,32,4E,C3,CB,C6,18,12,79,C5
1490 DATA C6,06,4F,CD,F3,BB,CB,67,28,07,3E,01,32,4E,C3,CB,44
1500 DATA C6,C1,FD,E1,C9,C5,FD,E5,11,01,01,CD,F3,BB,B7,28,42
1510 DATA 46,CB,4F,C4,FD,BC,CB,57,C4,03,BD,CB,5F,C4,0C,BD,3A
1520 DATA 2A,47,C3,16,00,78,BC,28,16,3E,00,8A,87,3D,32,4F,C9
1530 DATA C3,3A,52,C3,CB,4F,28,1F,CB,D7,32,52,C3,18,18,79,05
1540 DATA BD,28,14,3E,00,8A,87,3D,32,4E,C3,3A,52,C3,CB,47,29
1550 DATA 28,05,CB,D7,32,52,C3,FD,E1,C1,C9,3A,C1,E6,CB,EF,19
1560 DATA D3,40,C5,CB,80,CB,81,11,08,02,CD,4E,BB,11,02,02,75
1570 DATA AF,CD,CE,BB,C1,3A,C1,E6,CB,AF,D3,40,C9,F5,CD,DB,9A
1580 DATA BC,F1,C9,21,53,C3,36,14,23,36,01,C9,F5,CD,DB,BC,73
1590 DATA F1,21,4D,C3,35,C0,3E,01,32,56,C3,C9,21,51,C3,36,D5
1600 DATA 00,DB,00,CB,67,20,02,36,FF,CB,77,20,02,36,01,2B,2A
1610 DATA 36,00,CB,57,20,02,36,01,DB,01,CB,47,20,02,36,FF,F6
1620 DATA C9,CD,9F,BD,CD,7E,BD,3E,06,D3,57,21,4C,C3,35,C2,8F
1630 DATA B0,BE,F3,01,00,00,11,C8,50,CD,4E,BB,01,19,28,CD,70
1640 DATA 6B,6F,21,09,0B,22,86,EF,21,7C,C2,CD,50,55,CD,99,DD
1650 DATA BD,CD,77,BD,C3,18,BE,DB,09,FE,BF,20,FA,C9,06,80,61
1660 DATA 3E,0C,DF,10,FB,C9,21,4B,C3,34,CD,7E,BD,3E,06,D3,7F
1670 DATA 57,7E,FE,05,28,35,C3,24,BF,DD,21,0D,05,18,0A,DD,EA
1680 DATA 21,07,0B,18,04,DD,21,0A,04,DD,55,DD,44,0E,C8,3A,BE
1690 DATA C1,E6,CB,EF,D3,40,58,00,1D,20,FC,3A,C1,E6,CB,AF,60
1700 DATA D3,40,0D,20,EA,10,E6,15,20,E1,C9,01,19,28,CD,4B,79
1710 DATA 6F,F3,01,00,00,11,C8,50,CD,4E,BB,21,07,0D,22,86,3F
1720 DATA EF,21,0F,C3,CD,50,55,01,20,26,11,18,04,21,C8,BA,5B
1730 DATA 3E,04,CD,03,BB,21,00,80,11,C1,E6,1A,CB,EF,D3,40,0D
1740 DATA 3E,06,D3,54,1A,CB,AF,D3,40,3E,02,D3,54,2B,7C,B5,D5
1750 DATA 20,E9,AF,D3,54,CD,77,BD,F3,01,00,00,11,C8,50,CD,CA
1760 DATA 4E,BB,01,19,28,CD,4B,6F,F3,CD,0E,5F,21,04,0F,22,75
1770 DATA 86,EF,21,C1,C2,CD,50,55,3E,00,D3,54,3C,D3,59,3C,94
1780 DATA D3,5A,3C,D3,5B,3C,D3,55,3C,D3,58,3C,D3,57,3C,D3,D7
1790 DATA 56,21,0A,09,22,86,EF,21,EF,C2,CD,50,55,21,0C,C3,55
```

```
1800 DATA CD,DE,6E,F3,21,B0,BA,11,A0,BA,01,10,00,ED,B0,01,B1
1810 DATA 16,10,11,14,05,3E,02,CD,1A,BC,01,1E,24,11,08,02,91
1820 DATA 21,A0,BA,3E,03,CD,03,BB,01,24,38,11,10,04,21,C0,AA
1830 DATA BA,3E,01,CD,03,BB,21,09,C3,CD,DE,6E,CD,77,BD,CD,58
1840 DATA A5,BD,CD,0E,5F,F3,3E,03,32,4C,C3,3E,00,32,4B,C3,8F
1850 DATA F3,3A,C1,E6,CB,E7,D3,40,01,00,00,11,C8,50,CD,4E,DE
1860 DATA BB,CD,0E,5F,01,19,28,CD,6B,6F,21,06,09,22,86,EF,A5
1870 DATA AF,32,4C,E6,21,3D,C2,CD,50,55,3A,4C,C3,3D,87,87,39
1880 DATA 87,5F,16,00,21,42,C2,19,CD,50,55,21,5A,C2,CD,50,06
1890 DATA 55,21,0A,0C,22,86,EF,21,64,C2,CD,50,55,3A,4C,C3,25
1900 DATA C6,30,DF,21,6E,C2,CD,50,55,3A,4C,C3,3D,3E,73,C4,93
1910 DATA 0D,3E,21,10,0F,22,86,EF,21,74,C2,CD,50,55,CD,77,2F
1920 DATA BD,AF,D3,68,F3,3A,4B,C3,87,5F,16,00,21,13,0D,19,0D
1930 DATA 5E,23,56,EB,01,06,00,11,45,C3,ED,B0,7E,32,4D,C3,3F
1940 DATA 23,E5,21,0C,C3,CD,DE,6E,E1,F3,7E,FE,FF,28,39,23,E4
1950 DATA 46,23,4E,23,56,23,5E,23,E5,CB,20,CB,21,CB,22,CB,48
1960 DATA 23,CB,23,CB,23,C6,03,FE,03,F5,CD,4E,BB,F1,C4,1A,63
1970 DATA BC,CB,3B,CB,3B,D6,03,28,09,FD,67,3E,80,07,FD,25,1D
1980 DATA 20,FB,CD,CE,BB,E1,18,C2,ED,4B,45,C3,11,14,05,3E,D4
1990 DATA 02,CD,1A,BC,ED,4B,47,C3,11,08,02,21,A0,BA,3E,03,BE
2000 DATA CD,03,BB,ED,4B,49,C3,11,10,04,21,C0,BA,3E,01,CD,9B
2010 DATA 03,BB,21,09,C3,CD,DE,6E,CD,83,35,F3,AF,32,54,C3,34
2020 DATA 32,53,C3,32,52,C3,32,56,C3,3C,32,4F,C3,32,4E,C3,9D
2030 DATA AF,32,52,C3,FD,2E,02,CD,27,BC,ED,4B,45,C3,11,14,38
2040 DATA 05,3E,02,CD,50,BB,CD,1C,BD,ED,4B,45,C3,3A,51,C3,51
2050 DATA 00,47,3A,50,C3,81,4F,11,05,05,CD,F3,BB,B7,20,04,55
2060 DATA ED,43,45,C3,ED,4B,45,C3,11,14,05,3E,02,CD,1A,BC,85
2070 DATA FD,2D,C2,D7,BF,CD,1C,BD,FD,2E,02,CD,27,BC,ED,4B,3D
2080 DATA 47,C3,3A,4F,C3,3C,CB,3F,67,87,84,3D,80,47,CD,85,64
2090 DATA BC,3A,4E,C3,3C,CB,3F,67,87,84,3D,81,4F,3A,4B,C3,11
2100 DATA 47,CD,85,BC,3A,52,C3,CB,57,C2,D1,C0,ED,4B,47,C3,5B
2110 DATA 11,08,02,3E,03,CD,50,BB,11,02,02,AF,CD,CE,BB,ED,3B
2120 DATA 4B,47,C3,3A,4F,C3,80,47,3A,4E,C3,81,4F,11,02,02,98
2130 DATA CD,F3,BB,B7,28,31,3A,4F,C3,80,47,3A,4E,C3,81,4F,B9
2140 DATA 11,01,01,CD,F3,BB,CB,4F,C4,FD,BC,CB,57,C4,03,BD,CB
2150 DATA CB,5F,C4,0C,BD,ED,4B,4E,C3,78,ED,44,47,79,ED,44,9A
2160 DATA 4F,ED,43,4E,C3,18,04,ED,43,47,C3,ED,4B,47,C3,11,39
2170 DATA 08,02,21,A0,BA,3E,03,CD,03,BB,11,02,02,3E,10,CD,81
2180 DATA CE,BB,3A,54,C3,B7,28,09,3E,02,D3,57,FD,2D,C2,1B,33
2190 DATA C0,3A,54,C3,B7,28,0D,21,53,C3,35,20,07,23,36,00,E9
2200 DATA 3E,06,D3,57,ED,4B,49,C3,11,10,04,3E,01,CD,50,BB,EE
2210 DATA ED,5F,21,55,C3,AE,32,55,C3,47,2A,45,C3,3A,4A,C3,3D
2220 DATA BC,3E,00,CE,00,87,3D,67,3A,49,C3,BD,3E,00,CE,00,02
2230 DATA 87,3D,6F,78,FE,55,3E,00,DE,00,87,AC,67,78,EE,C8,E2
2240 DATA FE,55,3E,00,DE,00,87,AD,6F,3A,4A,C3,84,47,3A,49,A7
2250 DATA C3,85,4F,11,04,04,CD,F3,BB,B7,20,04,ED,43,49,C3,42
2260 DATA ED,4B,49,C3,11,10,04,21,C0,BA,3E,01,CD,03,BB,ED,BB
2270 DATA 4B,49,C3,04,0C,0C,11,01,02,CD,F3,BB,CB,67,C2,41,37
2280 DATA BD,3A,55,C3,C6,4D,32,55,C3,21,56,C3,7E,B7,28,07,0A
2290 DATA 34,3C,FE,0F,CA,86,BD,C3,D0,BF,0E,16,1E,1E,14,32,82
2300 DATA 54,01,00,00,28,19,03,01,01,26,17,00,02,02,24,15,15
2310 DATA 04,05,02,1E,15,02,07,02,1A,15,00,0A,05,14,0F,FF,A9
2320 DATA 26,0A,1D,0B,06,16,0C,01,00,00,28,19,03,01,01,26,ED
2330 DATA 17,00,02,01,24,17,02,0F,05,0A,0F,02,0A,07,14,0B,B6
2340 DATA 01,12,0A,04,05,04,12,0B,04,03,FF,04,05,16,0A,28,9E
2350 DATA 28,1E,01,00,00,28,19,00,01,01,26,17,01,0A,07,14,ED
2360 DATA 0B,02,12,07,04,0B,04,0F,0B,0A,03,FF,06,06,0E,0E,87
2370 DATA 1F,24,13,01,00,00,28,19,00,01,01,26,17,02,01,0C,E6
2380 DATA 0C,0C,04,01,0E,0A,0A,03,01,0F,09,09,01,1A,01,0D,8D
2390 DATA 17,FF,19,28,1E,29,19,2E,14,01,00,00,28,19,04,02,41
2400 DATA 05,24,05,02,04,05,20,05,03,0A,05,14,03,00,0A,0A,9B
2410 DATA 14,0A,FF,CB,C1,12,C2,7A,C1,EC,C1,A0,C1,54,68,65,E7
2420 DATA 20,00,74,68,69,72,64,20,20,00,73,65,63,6F,6E,64,F7
2430 DATA 20,00,20,66,69,72,73,74,20,00,63,68,61,6C,6C,65,F1
2440 DATA 6E,67,65,00,59,6F,75,20,68,61,76,65,20,00,20,62,DD
2450 DATA 61,6C,6C,00,52,45,41,44,59,21,21,00,59,6F,75,20,4D
2460 DATA 68,61,76,65,20,6C,6F,73,74,20,33,20,62,61,6C,6C,94
2470 DATA 73,0A,0A,0A,0D,09,09,47,41,4D,45,20,4F,56,45,52,26
2480 DATA 21,21,0A,0A,0A,0A,0D,09,1C,4B,69,74,20,73,70,61,25
2490 DATA 63,65,20,74,6F,20,70,6C,61,79,20,61,67,61,69,6E,C1
2500 DATA 00,98,95,95,95,95,95,95,95,95,99,1F,0D,09,09,AC
2510 DATA 1D,1D,96,42,4C,4F,43,4B,20,BA,DC,BC,96,1F,0D,09,78
2520 DATA 09,1D,1D,9A,95,95,95,95,95,95,95,95,9B,00,CA,7F
2530 DATA DE,B0,1F,1F,1F,09,20,CE,DE,B0,D9,1F,1F,1F,09,20,CF
2540 DATA CE,DE,B0,D9,B2,B0,C0,B0,00,2C,30,00,2C,33,00,43,05
2550 DATA 4F,4E,47,52,41,54,55,4C,41,54,49,4F,4E,21,0D,0A,1F
2560 DATA 0A,0A,0A,0A,20,20,20,41,6C,6C,20,62,6C,6F,63,6B,CC
2570 DATA 73,20,77,65,72,65,20,62,72,6F,6B,65,6E,20,62,79,E2
2580 DATA 20,79,6F,75,00,BC,BC,BC,BC,BC,BC,BC,BC,BC,BC,91
```

評…プッ！見ちゃった(影)



by　NRO

評…そういや，似てるなー(編)



by　茶柱辺たつや

★2月号127ページの4コマまんがの編さんは，影さんがコショウをかける前に，ラーメンを食べ終わっている。
（千葉県市原市・本吉章郎18才）……【編：しかし，よく細かいところまで見るもんですね。まいりました。】

PC-8801mkⅡSR(V2モード)用

協賛：NEC，システムソフト

ファンクル

FUNCUL

エントリーコードP88② 永留　幸治



ストーリーです

ここは，とある星の中の一つの国。その名をＦＵＮ王国といいました。

この国には仕事に情熱を燃やす１人の若者がおりまして，その若者は，名前をファンクルといい，警察のまいご課で働いておりました。

ある日，ファンクルは，とある町でまいごを見つけて，その子を家へ送っていくことになりました。しかし，悪者とはどこにでもいるもので，ＦＵＮ王国もその例外ではありませんでした。

かくして，あなたは悪者ファニットから逃れて，まいごに笑顔をとりもどすことができるかな？

PUSH F5 KEY

とにかく３人のまいごを押したり，ジャンプさせたりして，家へそれぞれ入れてしまえば，面クリアとなります。

ジャンプさせるには，矢を当てればいいのです。

キー操作は，**第１図**に示してあるとおりです。ただ，自分のジャンプは超ジャンプなので，頭がつかえるとジャンプできません。

また，まいごをジャンプさせるには，矢を当てます。

改造の方法だよ

むずかしいと思う人は，つぎのようにしてみてください。

①300 ＬＦ＝３：ＳＣ＝０……

下線部の値を大きくする。

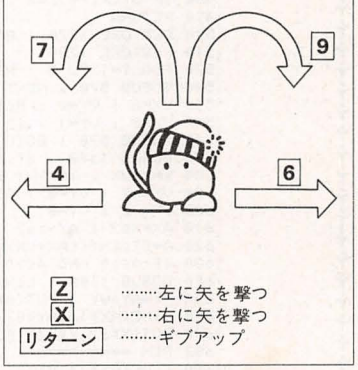
②370 ……ＧＯＳＵＢ　900……

下線部を消す。



《第１表》変数表

ＳＣ	スコア
ＬＦ	残りのファンクル
ＭＮ	面数
ＬＳ	残りのまいごの数
ＭＵ＄(ＭＶ)	ミュージック用
ＳＴ(Ｘ,Ｙ)	仮想ＶＲＡＭ
Ｘ，Ｙ	ファンクルの座標
ＦＸ，ＦＹ	ファニットの座標
ＭＹ，ＭＹ	まいごの座標
ＡＸ，ＡＹ	矢の座標



《第１図》キー操作

CHECKER FLAG

編：なかなか変わった思考型ゲームですね。

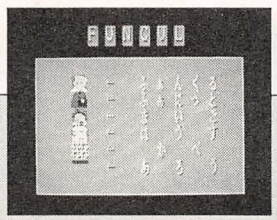
Dr.D：ほほう，よくできてるではないか。キャラクターも凝っているし，色の使いかたもおもしろい。ＰＣ－88ＳＲのパレット機能をいかしているぞ。

編：バックの色にもうひとくふうほしかったようにも思えますが。

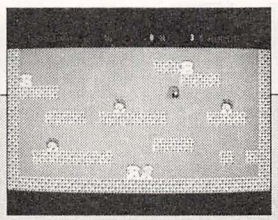
Dr.D：これが永留君の特徴なのかもしれんな。

編：それと，かわいらしいゲームには，やっぱりかわいらしい効果音にしてほしいですね。

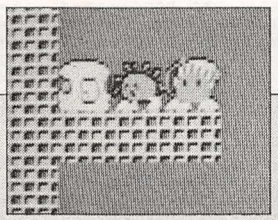
Dr.D：ゲームにあった音というのが大事なことだな。何はともあれ，このゲームはVery　Good！だ。



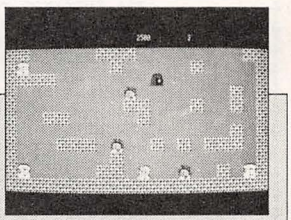
《写真１》タイトル。登場キャラクターの紹介です



《写真２》さあ，まいごを家に送っていってね



《写真３》ほら，ほら，ちゃんと家に帰ってね



《写真４》２面です。よーく考えないと大変なことに

★影さんは，玉ネギが土の中にあって，ネギがそこからはえていると思ったでしょう。……やっぱり！（群馬県方田市・柳田　宏11才）……【影：玉ネギは，チューリップの球根なんでしょ。編：ウソを教えちゃいけません。】

```
10 REM ==========    FUNCUL    ==========
20 NEW CMD : CMD PLAY "@5t255v12o5":RANDOMIZE VAL(LEFT$(TIME$,1))
30 DIM FUN%(97),FAN%(97),LST%(97),HUS%(97),WAL%(97),ARW%(50)
40 SCREEN 0,0 : CLS 3 : WIDTH 80,25 : CONSOLE 0,25,0,1 : DEFINT A-E,G-Z
50 REM ==========    ｷｬﾗｸﾀｰ    ==========
60  FOR I=0 TO 97 : READ A$ : FUN%(I)=VAL("&H"+A$) : NEXT
70  FOR I=0 TO 97 : READ A$ : FAN%(I)=VAL("&H"+A$) : NEXT
80  FOR I=0 TO 97 : READ A$ : LST%(I)=VAL("&H"+A$) : NEXT
90  FOR I=0 TO 97 : READ A$ : HUS%(I)=VAL("&H"+A$) : NEXT
100 FOR I=0 TO 97 : READ A$ : WAL%(I)=VAL("&H"+A$) : NEXT
110 FOR I=0 TO 50 : READ A$ : ARW%(I)=VAL("&H"+A$) : NEXT
120 REM ==========    ﾃﾞﾓﾝｽﾄﾚｰｼｮﾝ    ==========
130 DIM ST(20,11),MU$(34)
140 RESTORE 1750 : FOR I=1 TO 34 : READ MU$(I) : NEXT
150 RESTORE 1730 : FOR I=7 TO 12 : LINE(I*32,16)-(I*32+19,16+19),4,BF
160 READ A$ : A=&H2340+VAL("&H"+A$) : PUT(I*32+2,18),KANJI(A),PSET,0,1
170 PUT(I*32,16),KANJI(A),OR,6,0 : NEXT : X1=4*32:X2=16*32:Y1=3*16:Y2=11*16
180 LINE(X1-2,Y1-1)-(X2+2,Y2+1),5,BF:LINE(X1,Y1)-(X2,Y2),1,BF
190 PUT(6*32, 4*16),FUN%,PSET : PUT(6*32,5*16),FAN%,PSET
200 PUT(6*32, 6*16),LST%,PSET : PUT(6*32,7*16),HUS%,PSET
210 PUT(6*32, 8*16),WAL%,PSET : PUT(6*32,9*16),ARW%,PSET
220 FOR I=4 TO 9 : PUT(8*32+2,I*16+1),KANJI(&H222B),PSET,0,1
230               : PUT(8*32  ,I*16  ),KANJI(&H222B),OR  ,5,0 : NEXT
240 FOR Y=4 TO 9 : FOR X=10 TO 14 : READ A$ : A=&H2420+VAL("&H"+A$)
250 PUT(X*32+2,Y*16+1),KANJI(A),PSET,0,1 : PUT(X*32,Y*16),KANJI(A),OR,7,0
260 NEXT : NEXT : COLOR 2 : LOCATE 32,23 : PRINT "Push RETURN Key" : MU=34
270 GOSUB 1100 : IF INP(1)=127 THEN 280 ELSE 270
280 CLS : FOR I=0 TO 25 : ROLL 8 : NEXT : LINE(0,16)-(20*32,12*16),1,BF
290 REM ==========    ｽﾀｰﾄ    ==========
300 LF=3 : SC=0 : MN=1
310 LS=3 : MU=34 : X=10 : Y=10 : FX=10 : FY=2 : GOSUB 1140
320 PUT( X*32, Y*16),FUN%,PSET : ST( X, Y)=5
330 PUT(FX*32,FY*16),FAN%,PSET : ST(FX,FY)=4
340 A$=STRING$(79,"■") : COLOR 2 : LOCATE 0,0 : PRINT A$;
350 LOCATE 20,0:PRINT "◣ FUNCUL ◥◤ Score     0 ◥◤ Left  3 ◥"
360 REM ==========    ﾒｲﾝ ﾙｰﾌﾟ    ==========
370 GOSUB 430 : GOSUB 1100 : GOSUB 900 : GOSUB 390 : GOTO 370
380 REM ==========    ﾌﾟﾘﾝﾄ ｽｺｱ    ==========
390 COLOR 7 : LOCATE 39,0 : PRINT USING "######";SC
400           LOCATE 54,0 : PRINT LF
410 IF INP(1)=127 THEN 1040 ELSE RETURN
420 REM ==========    ﾌｧﾝｸﾙ    ==========
430 I0=INP(0) : I1=INP(1) : I5=INP(5) : VX=(I0=239)-(I0=191)
440 IF ST(X+VX,Y) =3 THEN GOSUB 830
450 IF ST(X+VX,Y)<>0 THEN       460 ELSE GOSUB 570
460 A=ABS(I5=251)+ABS(I5=254)*2+ABS(I0=127)*3+ABS(I1=253)*4
470 ON A GOSUB 590,600,500,510
480 IF ST(X,Y+1)=0 THEN GOSUB 550
490 RETURN
500 RESTORE 1770 : GOTO 520
510 RESTORE 1780
520 FOR I=1 TO 5 : READ VX,VY : IF ST(X+VX,Y+VY)<>0 OR Y+VY<1 THEN 540
530 GOSUB 570 : NEXT
540 VX=0 : VY=0 : RETURN
550 VX=0 : VY=1 : IF ST(X+VX,Y+VY)<>0 THEN VY=0 : RETURN
560 GOSUB 570 : GOTO 550
570 GOSUB 1100 : ST(X,Y)=0 : LINE(X*32,Y*16)-(X*32+31,Y*16+15),1,BF
580 X=X+VX : Y=Y+VY : PUT(X*32,Y*16),FUN%,PSET : ST(X,Y)=5 : RETURN
590 VX=-2 : VY=0 : GOTO 610
600 VX= 2 : VY=0
610 AX=X*2 : AY=Y*2 : FOR I=4 TO 1 STEP -1 : FOR U=1 TO I
620 A=ST(INT((AX+VX)/2),INT((AY+VY)/2)) : IF A=3 THEN 690
630 IF A<>0 AND A<>5 THEN 660
640 GOSUB 1100 : LINE(AX*16,AY*8)-(AX*16+31,AY*8+7),1,BF : AX=AX+VX
650 AY=AY+VY : PUT(AX*16,AY*8),ARW%,PSET : VY=0 : NEXT : VY=1 : NEXT
660 LINE(AX*16,AY*8)-(AX*16+31,AY*8+7),1,BF : VX=0 : VY=0
670 PUT(X*32,Y*16),FUN%,PSET : RETURN
680 REM ==========    ﾏｲｺﾞ    ==========
690 LINE(AX*16,AY*8)-(AX*16+31,AY*8+7),1,BF
700 A=ABS(VX<0)+ABS(VX>0)*2 : ON A GOTO 710,720
710 RESTORE 1770 : GOTO 730
720 RESTORE 1780
730 MX=INT((AX+VX)/2):MY=INT((AY+VY)/2) : FOR I=1 TO 5
740 READ VX,VY : IF ST(MX+VX,MY+VY)<>0 OR MY+VY<1 THEN 760
750 GOSUB 810 : NEXT
760 IF ST(MX,MY+1)=0 THEN GOSUB 790
770 LINE(AX*16,AY*8)-(AX*16+31,AY*8+7),1,BF
780 PUT(X*32,Y*16),FUN%,PSET : VX=0 : VY=0 : RETURN
790 VX=0 : VY=1 : IF ST(MX+VX,MY+VY)=2 THEN GOSUB 870
800 IF ST(MX+VX,MY+VY)<>0 THEN VY=0 : RETURN ELSE GOSUB 810 :GOTO 790
810 GOSUB 1100 : ST(MX,MY)=0 : LINE(MX*32,MY*16)-(MX*32+31,MY*16+15),1,BF
820 MX=MX+VX : MY=MY+VY : PUT(MX*32,MY*16),LST%,PSET : ST(MX,MY)=3 : RETURN
830 IF ST(X+VX*2,Y)=2 THEN 860 ELSE IF ST(X+VX*2,Y   )<>0 THEN       850
840 MX=X+VX : MY=Y : GOSUB 810    : IF ST(MX    ,MY+1)= 0 THEN GOSUB 790
850 RETURN
860 MX=X+VX : MY=Y+VY
870 SC=SC+500 : ST(MX+VX,MY+VY)=1 : ST(MX,MY)=0 : LS=LS-1
880 LINE(MX*32,MY*16)-(MX*32+31,MY*16+15),1,BF : IF LS<1 THEN 1010 ELSE RETURN
890 REM ==========    ﾌｧﾆｯﾄ    ==========
900 FT=0 : G=(ABS(X-FX)<5)*(ABS(Y-FY)<5)*2+1
910 IR=INT(RND(1)*2) : ON G+IR GOTO 920,930,940,950
920 VX=INT(RND(1)*3)-1 : VY=0 : GOTO 960
```


★僕ははっきり言って，ナムコのソフトより，雪印のネオソフトのほうが好きだ。（東京都板橋区・**吉井慎一郎12才**）……【**つぐ美**：私は，ソフトクリーム♪**編**：私は，ソフトボールだーい。**影**：私はソフトタッチ。ヒヒヒ。】

```
930 VY=INT(RND(1)*3)-1 : VX=0 : GOTO 960
940 VX=SGN(X-FX)       : VY=0 : GOTO 960
950 VY=SGN(Y-FY)       : VX=0
960 SS=ST(FX+VX,FY+VY) : IF SS=5 THEN 1040 ELSE IF SS<>0 OR FY+VY<1 THEN 990
970 GOSUB 1100 : ST(FX,FY)=0 : LINE(FX*32,FY*16)-(FX*32+31,FY*16+15),1,BF
980 FX=FX+VX : FY=FY+VY : PUT(FX*32,FY*16),FAN%,PSET : ST(FX,FY)=4
990 VX=0 : VY=0 : RETURN
1000 REM ==========      ｸﾘｱ      ==========
1010 SC=SC+1000+INT(RND(1)*5)*100 : MN=MN+1 : IF MN>3 THEN MN=1
1020 CLS 3 : LINE(0,16)-(20*32,12*16),1,BF : GOTO 310
1030 REM ==========    ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ     ==========
1040 FOR I=1 TO 100 : NEXT : CMD BGM 0 : CMD PLAY "o4c4e8d8c4&d2c4c4"
1050 CMD BGM 1 : LF=LF-1 : IF LF<1 THEN 1070
1060 CLS 3 : LINE(0,16)-(20*32,12*16),1,BF : GOTO 310
1070 COLOR 2 : LOCATE 31,12 : PRINT "G a m e  O v e r" : SCREEN ,2
1080 FOR I=1 TO 4000 : NEXT : CLS 3 : SCREEN ,0 : GOTO 140
1090 REM ==========      B G M     ==========
1100 MM=MM+1 : IF MM<2 THEN RETURN
1110 MM=0 : MU=MU+1 : IF MU>33 THEN MU=1 : CMD PLAY "o5"
1120 CMD PLAY MU$(MU) : RETURN
1130 REM ==========      ｽﾃｰｼﾞ      ==========
1140 ON MN GOSUB 1260,1270,1280
1150 FOR YY=1 TO 11 : READ A$
1160 FOR XX=0 TO  4 : A=VAL("&h"+MID$(A$,XX+1,1)) : F=8 : V=0
1170 V=V+1 : IF 1=SGN(F AND A) THEN GOSUB 1240 ELSE GOSUB 1250
1180 F=F/2 : IF 1<F            THEN        1170
1190 NEXT : NEXT
1200 FOR I=1 TO 3 : READ A$ : XX=VAL(MID$(A$,1,2)) : YY=VAL(MID$(A$,3,2))
1210 PUT(XX*32,YY*16),HUS%,PSET : ST(XX,YY)=2 : NEXT
1220 FOR I=1 TO 3 : READ A$ : XX=VAL(MID$(A$,1,2)) : YY=VAL(MID$(A$,3,2))
1230 PUT(XX*32,YY*16),LST%,PSET : ST(XX,YY)=3 : NEXT : RETURN
1240 PUT((XX*4+V-1)*32,YY*16),WAL%,PSET : ST(XX*4+V-1,YY)=1 : RETURN
1250                                      ST(XX*4+V-1,YY)=0 : RETURN
1260 RESTORE 1790 : RETURN
1270 RESTORE 1810 : RETURN
1280 RESTORE 1830 : RETURN
1290 DATA 20  ,10  ,7CFF,FF00,6000,0   ,0   ,0   ,E3F8,FFF ,C300,FF  ,2300
1300 DATA FF  ,2EE7,F77F,1F07,F0FF,2E00,F07F,CC98,F9E7,FF18,F8FF,CC00,F8E7
1310 DATA CC64,6ACE,FF61,EEFF,CC00,6ACE,C0D8,E50C,FFC3,FFFF,FF00,E5EC,D4
1320 DATA CA00,FFC7,FEFF,FF04,CAFF,D6  ,1100,CFC7,F0CF,CF07,90CF,D4  ,3700
1330 DATA CFC7,F0CF,CF07,F0CF,D8  ,2F00,FFC3,E0FF,FF03,E0FF,60  ,1F00,FF63
1340 DATA C0FF,FF03,C0FF,98  ,1F00,FF1B,C0FF,FF03,C0FF,E6  ,F00 ,FF07,80FF
1350 DATA FF01,80FF,9F  ,F303,7F1F,F0FF,7F1F,F0FF,FD7F,FDEF,FC7F,FC0F,FC7F
1360 DATA FC0F,FEFF,FEDF,FEFF,FE1F,FEFF,FE1F
1370 DATA 20  ,10  ,C1FF,FFC1,1C00,1C  ,0   ,0   ,FF  ,7F00,3E00,1E  ,0
1380 DATA 0   ,FC  ,3F00,FF00,80FF,0   ,0   ,F8  ,1F00,FF03,C0FF,0   ,0
1390 DATA F0  ,F00 ,FF07,E0FF,0   ,0   ,E0  ,F00 ,F80F,C07F,0   ,0   ,E0
1400 DATA 700 ,FF0F,309F,0   ,0   ,C0  ,700 ,FF1F,F0FF,0   ,0   ,C0  ,31B
1410 DATA FC1F,381B,0   ,1B  ,80  ,31B ,F83F,181B,0   ,1B  ,80  ,30A ,F83F
1420 DATA 180A,0   ,A   ,80  ,300 ,F83F,1800,0   ,0   ,80  ,700 ,F83F,1000
1430 DATA 0   ,0   ,80  ,700 ,FC3F,3018,0   ,0   ,0   ,300 ,FF7F,F8FF,0
1440 DATA 0   ,0   ,300 ,7CFE,38FF,0   ,0
1450 DATA 20  ,10  ,FFFF,FFFF,0   ,0   ,0   ,0   ,11FE,FFE1,0   ,0   ,0
1460 DATA 0   ,C5FE,FFCD,0   ,0   ,C400,C   ,21FE,87D1,0   ,0   ,2000,10
1470 DATA 80FF,3707,0   ,0   ,0   ,3000,C2  ,4700,3F00,F0  ,3F00,40F0,80DA
1480 DATA 1F00,7F00,FE  ,FF18,FE  ,C0  ,2302,FF01,80FD,FF01,80FF,C0  ,900
1490 DATA 3903,C0FF,3903,C8FF,90  ,600 ,FE02,C0FF,FE12,C6FF,1A0 ,9000,E603
1500 DATA 40FF,E723,C0FF,18C ,780 ,F201,807F,F301,80FF,FC  ,FB03,3F00,F8FF
1510 DATA 3F00,F8FF,C6F3,FB00,C603,F800,C603,F800,FEEF,FBFB,FE0F,F803,FE0F
1520 DATA F803,FFDF,F777,FF1F,F007,FF1F,F007
1530 DATA 20  ,10  ,FF  ,FF00,0   ,0   ,0   ,0   ,FFF0,FFF ,FF00,FF  ,FF00
1540 DATA FF  ,FFCF,F3FF,FF0F,F0FF,FF0F,F0FF,FFBF,FDFF,FF3F,FCFF,FF3F,FCFF
1550 DATA FF7F,FEFF,FF7F,FEFF,FF7F,FEFF,FF0F,FCFF,FF0F,FCFF,FF0F,FCFF,FE70
1560 DATA FA01,FE00,F801,FE00,F801,7D7F,F6FE,7D00,F0FE,7D0D,F0FE,7D7F,76FF
1570 DATA 7D00,70FF,7D1A,70FF,7D1F,76FF,7D00,70FF,7D14,70FF,FD60,783F,FD60
1580 DATA 783F,FD60,783F,FD7F,7EFF,FD7F,7EFF,FD7F,7EFF,FD7F,FEFE,FD7F,FEFE
1590 DATA FD7F,FEFE,FE3F,FC01,FE3F,FC01,FE3F,FC01,FF7F,FEFF,FF7F,FEFF,FF7F
1600 DATA FEFF,FFBF,FDFF,FF3F,FCFF,FF3F,FCFF
1610 DATA 20  ,10  ,F013,F013,1010,1010,F3F3,F3F3,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF
1620 DATA FFFF,1010,1010,1010,1010,1010,1010,13F0,13F0,1010,1010,F3F3,F3F3
1630 DATA 13F0,13F0,1010,1010,F3F3,F3F3,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,1010,1010
1640 DATA 1010,1010,1010,1010,1010,F013,F013,1010,1010,F3F3,F3F3,F013,F013
1650 DATA 1010,1010,F3F3,F3F3,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,1010,1010,1010
1660 DATA 1010,1010,1010,13F0,13F0,1010,1010,F3F3,F3F3,13F0,13F0,1010,1010
1670 DATA F3F3,F3F3,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,1010,1010,1010,1010,1010
1680 DATA 1010,F013,F013,1010,1010,F3F3,F3F3
1690 DATA 20  ,8   ,FFFF,FFFF,0   ,0   ,0   ,0   ,FFFF,FFFF,0   ,0   ,0
1700 DATA 0   ,80  ,100 ,0   ,0   ,0   ,0   ,0   ,0   ,FF7F,FEFF,0   ,0
1710 DATA 80  ,100 ,0   ,0   ,0   ,0   ,FFFF,FFFF,0   ,0   ,0   ,0   ,FFFF
1720 DATA FFFF,0   ,0   ,0   ,0   ,FFFF,FFFF,0   ,0   ,0   ,0   ,0
1730 DATA 06,15,0E,03,15,0C,35,01,53,0F,4B,35,01,2B,23,28,3E,00
1740 DATA 04,00,14,2F,00,06,00,19,00,0B,00,39,00,02,00,4D,00,06
1750 DATA <g8,>c2.,g4,g4,g4,a4,g4,c4,<g4,>c4,c4,g4,g4,a4,g4 ,a4, g4
1760 DATA  r4, a4 ,a4,a4,b4,a4,b4,b4, r4, a4,a4,a4,b4,a4,b4>,c4
1770 DATA  0,-1, 0,-1, 0,-1,-1,-1,-1, 1
1780 DATA  0,-1, 0,-1, 0,-1, 1,-1, 1, 1
1790 DATA 80001,80181,80071,F0001,80001,9DF1D,80001,801C1,BF00B,80001,FFFFF
1800 DATA  1302, 0103, 0910, 0805, 1605, 0308
1810 DATA C1C03,80821,F0001,80005,80625,98201,80005,8E15D,80801,81809,FFFFF
1820 DATA  0102, 0110, 1810, 0904, 0808, 1310
1830 DATA 80001,C1C1D,80081,80001,80001,86603,94031,85267,E4201,84021,FFFFF
1840 DATA  1510, 0306, 0110, 1601, 0710, 0801
```


★ここから先は，影さんのアゴがはずれましたので，読者のみなさん，申しわけありませんが，通行止めです。
（大阪府堺市・**ボーイング747ＳＲ12才**）……**【影**：フガフガ，ホレへ。**編**：あっ，クシャおじさん(古い)！**】**

PC-9801/E/F/M/Vm用
(N88(86)BASIC) ※DISK-BASIC可

ジャンケン



新明　謙二

内　容

8×4のマスに，4辺にグー・チョキ・パーが書いてあるコマをはめていきます。

しかし，ジャンケンがあいこになるようには，コマがはめられません。

遊びかた

カーソル・キーでカーソルを上下左右に動かし，1～9のキーで，画面の下半分に表示されているものと同じコマをはめます。

コマは4辺に，グー(G)，チョキ(C)，パー(P)，があり，ジャンケンがあいこにならないようにコマをはめていきます。

もし，途中で行きづまったなら，スペース・キーを押してください。MENが，1人減って，その面のはじめからやり直しです。MENがすべて死ぬと，ゲーム・オーバーです。

すべてのマスにコマをはめたら，スペース・キーを押してください。すると，つぎの面にいけます。5面まであります。

改造のアドバイス

コンストラクションを付けようと思ったのですが，リストが長くなりすぎるため，やめました。しかし，簡単に面を増やせます。

はじめに1030行のHMを，増やした面＋4にします。

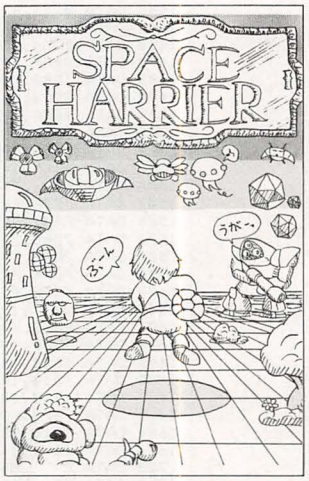
つぎにデータの作りかたですが，3250行から9000行までの間に入れてください。コマは，上右下左の順に入っており，0が空白，1がグー，2がチョキ，3がパーです。必ず，9個作ってください。もしたりないときは，同じのを二つ作ればいいでしょう。

マップは，9が空白，0が1のコマ，1が2のコマ…というふうになっています。

《第1表》変数表

KO	コマのデータ
MA	コップのデータ
MI	汎用のマップのデータ (コマを置くと変えられる)
MN	面数
ME	MENの数
HM	何ラウンドまであるか
GX	自分のX座標
GY	自分のY座標
ABC	汎用
D$	キー入力
CO$	ジャンケンの種類(G.C.D.)

P．S．
一中電気技術部バンザイ!!



by NOBA

評…コミック版スペースハリアーというところだね(編)

CHECKER FLAG

編：ジャンケンをテーマにしたゲームがきましたよ。

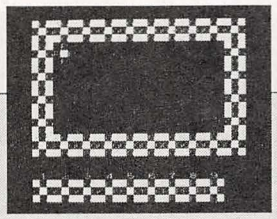
Dr.D：うむ，またパズルゲームだな。ゲーム・タイトルを見ただけで，パズルゲームとわかってしまう。それほどジャンケンというのは，ゲーム・アイデアとしては応用しにくいものなんだ。

編：そうですね。いまだに移植があとをたたないROCKERも，ジャンケンをテーマにしたパズルゲームですね。

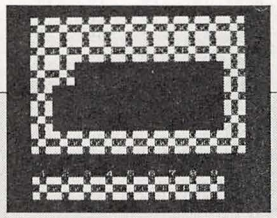
Dr.D：ゲームのほうは，いまいちアイデア不足だな。ちょっと単純すぎる気がする。それに，面データは，誰にも作り変えられるようにしたつもりだろうが，やはり圧縮すべきじゃ。



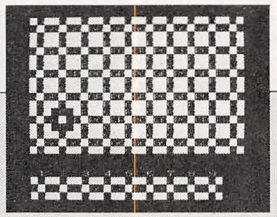
《写真1》ジャンケンのタイトル画面



《写真2》まわりとあいこにならないように並べる



《写真3》周囲をよく見て置こう!



《写真4》はいっ，この1枚で面クリア

★ラ製や月刊マイコンの「売ります」コーナーに，「ケンカ」と書いて送ると，どうなるでしょうか？（神奈川県藤沢市・JS1IUE石井俊平14才）……【影：私が，「買います」コーナーで受けて立とう!】

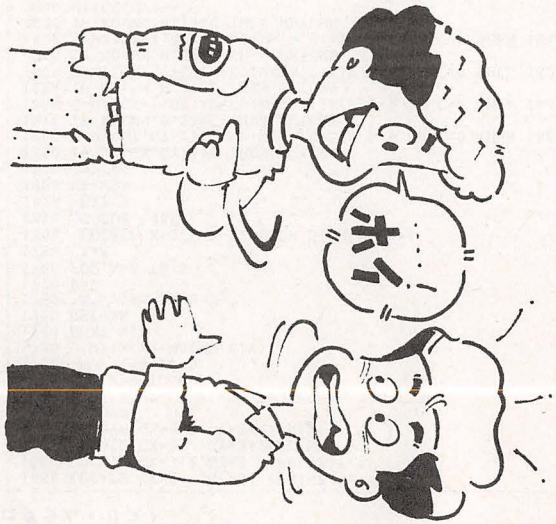
```
1000 'ショキ ------------------------------------------------------------------------
1010 DEFINT A-Z:KEY 2,"WIDTH 80,25"+CHR$(13)
1020 WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1:SCREEN 0,0,0,0
1030 HM=4:DIM KO(HM,8,3),MA(HM,9,5),M1(9,5),CO$(3)
1040 'ｸﾞｰﾁｮｷﾊﾟｰ ﾉ ﾓｼﾞﾃﾞｰﾀｰ ﾘｰﾄﾞ
1050 FOR A=0 TO 3:READ CO$(A):NEXT A
1060 DATA ■,G,C,P
1070 'ｺﾏ ﾄ ﾏｯﾌﾟ ﾉ ﾃﾞｰﾀｰ ﾘｰﾄﾞ
1080 RESTORE 2470
1090 FOR Z=0 TO HM
1100  FOR X=0 TO 8
1110   FOR Y=0 TO 3
1120    READ KO(Z,X,Y)
1130  NEXT Y,X
1140  FOR Y=0 TO 5
1150   FOR X=0 TO 9
1160    READ MA(Z,X,Y)
1170 NEXT X,Y,Z:GOTO 2200
1180 MN=0:ME=5
1190 'ﾗｳﾝﾄﾞ ｽﾀｰﾄ
1200 CLS
1210 GOSUB 1580
1220 GOSUB 1700
1230 GOSUB 1760
1240 GOSUB 1400
1250 GX=1:GY=1
1260 GOSUB 1640
1270 'ｹﾞｰﾑ ｽﾀｰﾄ
1280 IF (INP(&HE8) OR &HFD)=&HFD AND GY>1 THEN GOSUB 1390:GY=GY-1:GOSUB 1640
1290 IF (INP(&HEA) OR &HFB)=&HFB AND GX>1 THEN GOSUB 1390:GX=GX-1:GOSUB 1640
1300 IF (INP(&HEA) OR &HFD)=&HFD AND GY<4 THEN GOSUB 1390:GY=GY+1:GOSUB 1640
1310 IF (INP(&HE8) OR &HFB)=&HFB AND GX<8 THEN GOSUB 1390:GX=GX+1:GOSUB 1640
1320 IF (INP(&HE9) OR &HBF)=&HBF THEN 2000
1330 D$=INKEY$:IF D$="" THEN 1280 ELSE A=ASC(D$)
1340 IF A<&H31 OR A>&H39 THEN 1280
1350 A=A-&H31:GOSUB 1850
1360 GOTO 1280
1370 'ｻﾌﾞ ﾙｰﾁﾝ ----------------------------------------------------------------------
1380 'ｼﾞﾌﾞﾝﾉ ﾊﾞｼｮﾆ ﾌﾞﾛｯｸ ﾋｮｳｼﾞ
1390 X=GX:Y=GY:A=M1(GX,GY):GOTO 1480
1400 'ﾏｯﾌﾟ ﾋｮｳｼﾞ
1410 FOR X=0 TO 9
1420  FOR Y=0 TO 5
1430   A=M1(X,Y)
1440   GOSUB 1480
1450 NEXT Y,X
1460 RETURN
1470 'ｺﾏ ﾋｮｳｼﾞ
1480 COLOR 7
1490 IF A=9 THEN FOR B=0 TO 2:LOCATE X*3,Y*3+B:PRINT "    ";:NEXT B:RETURN
1500 FOR B=0 TO 2:LOCATE X*3,Y*3+B:PRINT "■■■";:NEXT B
1510 COLOR 1
1520 LOCATE X*3+1,Y*3  :PRINT CO$(KO(MN,A,0));
1530 LOCATE X*3+2,Y*3+1:PRINT CO$(KO(MN,A,1));
1540 LOCATE X*3+1,Y*3+2:PRINT CO$(KO(MN,A,2));
1550 LOCATE X*3  ,Y*3+1:PRINT CO$(KO(MN,A,3));
1560 RETURN
1570 'ﾗｳﾝﾄﾞﾄ ﾉｺﾘﾉﾋﾄ ﾋｮｳｼﾞ
1580 LOCATE 32,5:COLOR 2:PRINT "ROUND"
1590 LOCATE 34,6:COLOR 1:PRINT MN+1
1600 LOCATE 32,12:COLOR 4:PRINT "MEN"
1610 LOCATE 34,13:COLOR 5:PRINT ME
1620 RETURN
1630 'ｶｰｿﾙ ﾋｮｳｼﾞ
1640 COLOR 2
```

```
1650 LOCATE GX*3  ,GY*3  :PRINT "┌"
1660 LOCATE GX*3+2,GY*3  :PRINT "┐"
1670 LOCATE GX*3  ,GY*3+2:PRINT "└"
1680 LOCATE GX*3+2,GY*3+2:PRINT "┘"
1690 RETURN
1700 'ﾏｯﾌﾟﾃﾞｰﾀｰ ヲ ﾎﾝﾖｳ ﾏｯﾌﾟﾃﾞｰﾀｰ ﾆ ﾛｰﾄﾞｽﾙ
1710 FOR X=0 TO 9
1720  FOR Y=0 TO 5
1730   M1(X,Y)=MA(MN,X,Y)
1740 NEXT Y,X
1750 RETURN
1760 'ｶﾞﾒﾝﾀﾆ ｺﾏ ﾋｮｳｼﾞ
1770 Y=7
1780 FOR A=0 TO 8
1790  X=A
1800  LOCATE X*3,Y*3-1:COLOR 5:PRINT A+1
1810  GOSUB 1480
1820 NEXT A
1830 RETURN
1840 'ｺﾏ ｵｸ
1850 IF M1(GX,GY)<>9 THEN RETURN
1860 B=M1(GX,GY-1):C=KO(MN,A,0):IF B=9 OR C=0 THEN 1880
1870 IF KO(MN,B,2)=C THEN RETURN
1880 B=M1(GX+1,GY):C=KO(MN,A,1):IF B=9 OR C=0 THEN 1900
1890 IF KO(MN,B,3)=C THEN RETURN
1900 B=M1(GX,GY+1):C=KO(MN,A,2):IF B=9 OR C=0 THEN 1920
1910 IF KO(MN,B,0)=C THEN RETURN
1920 B=M1(GX-1,GY):C=KO(MN,A,3):IF B=9 OR C=0 THEN 1940
1930 IF KO(MN,B,1)=C THEN RETURN
1940 M1(GX,GY)=A
1950 IF GX=1 AND GY=4 AND A=5 AND M1(2,2)=5 THEN GOSUB 2430
1960 IF M1(1,1)=4 AND GX=2 AND GY=2 AND A=7 AND MN=HM THEN GOSUB 2350
1970 GOSUB 1390
1980 GOTO 1640
1990 'ｸﾘｱ ｼﾀｶ
2000 A=0
2010 FOR X=0 TO 9
2020  FOR Y=0 TO 5
2030   IF M1(X,Y)=9 THEN X=9:Y=5:A=1
2040 NEXT Y,X
2050 IF A=1 THEN GOTO 2120
2060 COLOR 2:LOCATE 10,10:PRINT "CLEAR !!"
2070 MN=MN+1:IF MN>HM THEN RESTORE 9030:GOSUB 2370:GOTO 2170
2080 IF MN=HM/2 THEN RESTORE 9020:GOSUB 2370
2090 FOR A=0 TO 500:BEEP 1:BEEP 0:NEXT
2100 GOTO 1200
2110 'ｼｯﾊﾟｲ
2120 COLOR 5:LOCATE 10,10:PRINT "MISS !!"
2130 ME=ME-1:IF ME=0 THEN 2170
2140 FOR A=0 TO 500:BEEP 1:FOR B=0 TO 5:BEEP 0:NEXT B,A
2150 GOTO 1200
2160 'ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ
2170 COLOR 2:LOCATE 10,12:PRINT "GAME OVER !!"
2180 FOR A=0 TO 500:BEEP 1:FOR B=0 TO 8:BEEP 0:NEXT B,A
2190 GOTO 2210
2200 'ﾃﾞﾓ
2210 CLS:COLOR 2:LOCATE 0,5
2220 PRINT "       ▗▄▖   ▗▄▖   ▗ ▗
2230 PRINT "       ▌ ▐   ▌ ▐   ▌▗▘▗
2240 PRINT "       ▌ ▗▖  ▌ ▐   ▌▗▘▗
2250 PRINT "       ▝▄▘   ▝▄▘   ▗ ▗
2260 COLOR 1:PRINT
2270 PRINT SPC(15);"▌ ／    ▗▄▖   ▗ ▗
2280 PRINT SPC(15);"▌／     ▌ ▐   ▌▗▘▗
2290 PRINT SPC(15);"▌       ▌ ▐   ▌▗▘▗
```

PC-9801 マシン語

★ほとんどの雑誌には，影さんのように，編集部や読者にバカにされるやつが必ずいる。(岩手県東磐井郡・I am 00X)……【影：そうだ！いじめを追放しよう!!　編：その前にバカにされるようなことは慎みましょう。】

```
2300 PRINT SPC(15);"■ ＼    ■■■■    ■ ■
2310 PRINT
2320 COLOR 7:PRINT "         Hit Space to game start"
2330 LOCATE 12,20:COLOR INT(RND(1)*8):PRINT " by K.Shinmyo
2340 IF (INP(&HE9) OR &HBF)=&HBF THEN 1180 ELSE 2330
2350 RESTORE 9000:GOSUB 2370
2360 GOSUB 1400:GOSUB 1580:GOTO 1640
2370 COLOR 7:FOR A=0 TO 15
2380  READ D$:D$=CHR$(VAL("&h"+D$))
2390  LOCATE A+9,8:PRINT D$
2400  FOR B=0 TO 40:BEEP 1:BEEP 0:NEXT B
2410 NEXT A
2420 ME=ME+1:RETURN
2430 RESTORE 9010:GOSUB 2370
2440 GOSUB 1400:GOSUB 1580:GOTO 1640
2450 'ﾗｳﾝﾄﾞ ﾃﾞｰﾀｰ ------------------------------------------------------------------
2460 REM 1ﾒﾝ
2470 DATA 1,1,1,1 '1ﾒﾝﾉ 1ｺﾒﾉ ｺﾏﾃﾞｰﾀｰ (ｳｴ,ﾐｷﾞ,ｼﾀ,ﾋﾀﾞﾘ ﾉ ｼﾞｭﾝ)
2480 DATA 1,1,1,1 '1ﾒﾝﾉ 2ｺﾒﾉ ｺﾏﾃﾞｰﾀｰ (0ﾊ"■" 1ﾊ"G" 2ﾊ"H" 3ﾊ"P")
2490 DATA 1,1,1,1
2500 DATA 2,2,2,2
2510 DATA 2,2,2,2
2520 DATA 2,2,2,2
2530 DATA 3,3,3,3
2540 DATA 3,3,3,3
2550 DATA 3,3,3,3
2560 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0 '1ﾒﾝﾉ ﾏｯﾌﾟ ﾃﾞｰﾀｰ
2570 DATA 0,9,9,9,9,9,9,9,9,0
2580 DATA 0,9,9,9,9,9,9,9,9,0
2590 DATA 0,9,9,9,9,9,9,9,9,0
2600 DATA 0,9,9,9,9,9,9,9,9,0
2610 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
2620 REM 2ﾒﾝ
2630 DATA 1,1,1,1
2640 DATA 1,1,1,1
2650 DATA 1,1,1,1
2660 DATA 2,2,2,2
2670 DATA 2,2,2,2
2680 DATA 2,2,2,2
2690 DATA 3,3,3,3
2700 DATA 3,3,3,3
2710 DATA 3,3,3,3
2720 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
2730 DATA 0,9,9,9,9,9,9,9,9,0
2740 DATA 0,9,9,9,8,9,9,9,8,0
2750 DATA 0,0,9,8,9,0,9,0,9,0
2760 DATA 0,9,9,9,9,9,9,9,9,0
2770 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
2780 REM 3ﾒﾝ
2790 DATA 1,1,1,2
2800 DATA 2,1,2,2
2810 DATA 2,3,2,2
2820 DATA 1,3,1,2
2830 DATA 2,3,1,3
2840 DATA 2,1,2,2
2850 DATA 1,2,3,3
2860 DATA 1,1,1,2
2870 DATA 2,1,2,2
2880 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
2890 DATA 0,9,9,9,9,9,9,9,9,0
2900 DATA 0,9,9,9,9,9,9,9,9,0
2910 DATA 0,9,9,9,9,9,9,9,9,0
2920 DATA 0,9,9,9,5,9,9,9,9,0
2930 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
2940 REM 4ﾒﾝ
2950 DATA 1,3,1,3
2960 DATA 2,3,2,3
2970 DATA 1,2,1,2
2980 DATA 1,3,1,2
2990 DATA 2,1,2,1
3000 DATA 3,2,3,2
3010 DATA 2,2,3,2
3020 DATA 2,2,3,2
3030 DATA 2,2,3,2
3040 DATA 0,0,1,1,1,0,0,1,4,0
3050 DATA 0,9,9,9,9,3,9,9,9,2
3060 DATA 0,9,9,9,9,9,9,2,9,0
3070 DATA 0,9,9,2,9,9,9,9,9,4
3080 DATA 0,9,9,9,9,9,9,9,9,4
3090 DATA 0,1,0,4,5,1,1,5,0,0
3100 REM 5ﾒﾝ
3110 DATA 1,1,1,2
3120 DATA 2,1,2,2
3130 DATA 2,3,2,2
3140 DATA 1,3,1,2
3150 DATA 2,3,1,3
3160 DATA 2,1,2,2
3170 DATA 1,2,3,3
3180 DATA 1,1,1,2
3190 DATA 2,1,2,2
3200 DATA 0,0,0,0,1,1,1,1,1,1
3210 DATA 1,9,9,9,9,9,9,9,9,0
3220 DATA 1,9,9,9,9,9,9,9,9,0
3230 DATA 1,9,9,9,9,9,9,9,9,0
3240 DATA 1,9,9,9,5,9,9,9,9,0
3250 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
9000 DATA 49,20,4C,4F,56,45,20,41,4b,45,4d,49,20,20,20,20
9010 DATA 49,20,4C,4F,56,45,20,4B,41,49,4B,4F,20,20,20,20
9020 DATA 59,6F,75,20,61,72,65,20,67,6F,6F,20,21,21,20,20
9030 DATA 57,68,61,74,20,61,20,67,6F,6F,64,20,68,65,61,64
```



★家の近くのポストに入れると，ほんとに届いているか，ハガキをだすたびに思っています。(兵庫県明石市
・のせてくれー／12才)……【編：そんなに不安だったら，一度ハガキを尾行してごらん。】

ぴゅう太(G-BASIC)用

MISSILE(ミサイル) TANK(タンク)

村松　創



自機TANKを操作して，敵ECTERをミサイルで全滅させるというゲームです。敵にぶつかるとミスで，4回ミスするとGAME OVERです。全部で6面あります。

ゲームの説明

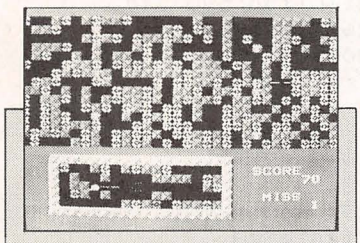
このゲームが実際に行われるのは，黄色のピラミッドの中です。はじめにでてくるTが，自機の位置です。画面制作がおわると，きちんとした自機の形に変わります（自機の向いている方向は，面クリアしたときの方向と同じ）。

ミサイルはSLキーで，今，自機が向いている方向へ飛びます。ミサイルが敵にうまく当たるとFOODに変わり(下のほうほど点は高い)，取るとポイントになります（面数が高いほど点は高い)。敵は，どこから動きだすかわかりません。体当たりをしかけてきます。しかし，動く敵は1画面に1台ですから，その間に動かない敵をやっつけるという安全な方法があります。敵に追いかけられたり，先を急いだりするときにはSRキーを押しながらコントロールしてください。向きをかえるところが省かれて，速くうごけます。

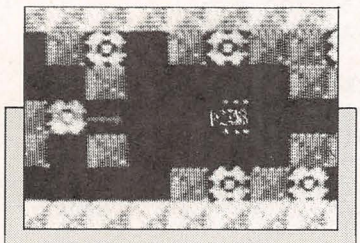
FOODやカベは破壊できません。敵のパターンは早くおぼえてください。あとは，やってみればわかります。

では，がんばって！

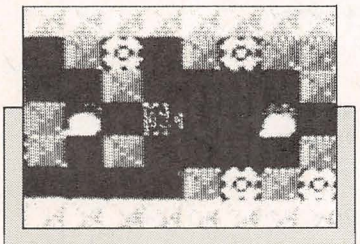
★　　★



《写真1》タンクで敵を撃つ。フィールドは下の四角の中だ



《写真2》近くの敵からどんどんやっつけろ



《写真3》敵を撃つとフードに変われるぞ。いただきっ!!

プログラムについて

空白はスペース・キーでとらず，カーソル・キーの→でとってください。もし，まちがえたなら↑か↓を押して，その行を消して，またその行番号からやりなおしてください(パンク防止のため)。

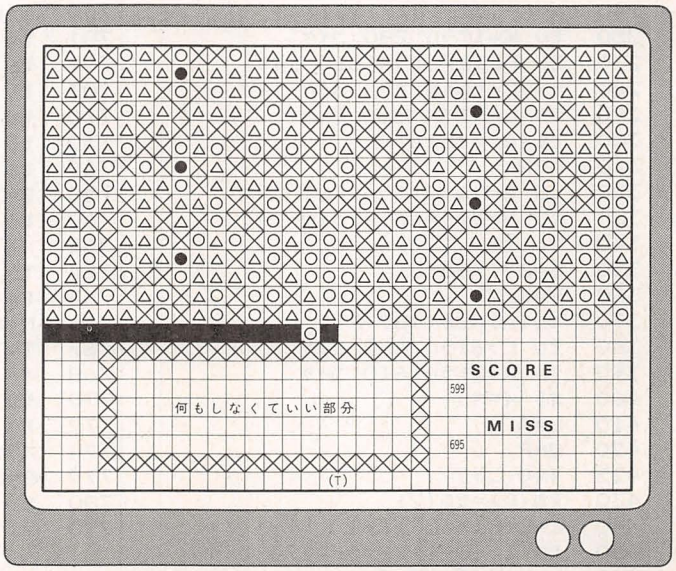
774 オワリ は，その先の行を入力してから，最後に入力してください。

全体的な参考

ベーマガ'85年6月号　ぴゅう太
「AILLAGRE KLAW」

グラフィックの描きかた

画面を，**第1図**のとおりに作ってください。「●」「○」「△」「×」の位置は，絶対にまちがえないでください。「△」は黒1色です。「○」が，セル(495)の場合，(3)を(W)に，(4)を(Q)に，「×」は，セル(479)より下の場合，(R)

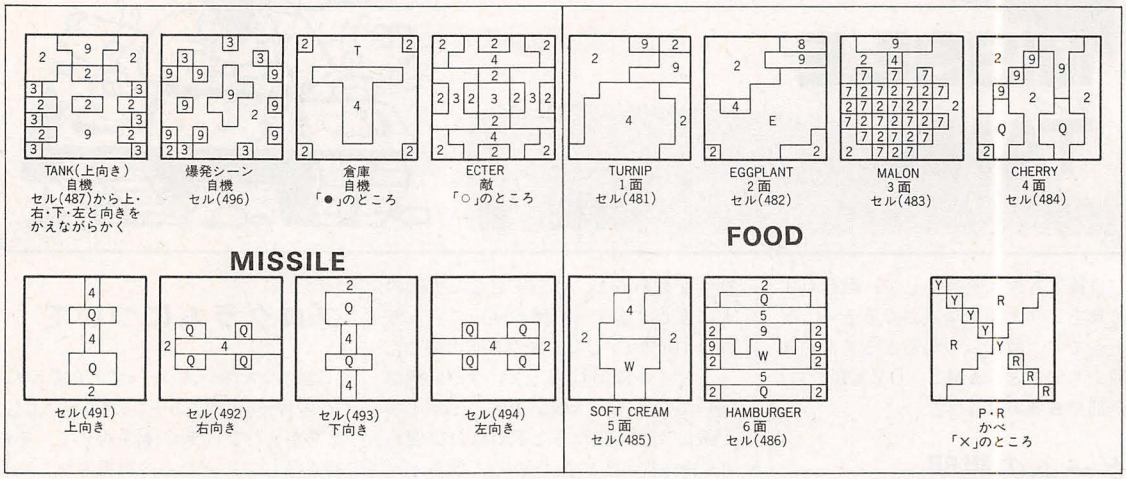


《第1図》画面の描きかた

★友人との会話「ベーマガの発売日，8日になったんだって」「そりゃ，ようかった」(新潟県上越市・**タコイカタヌキ15才**)……【**編集長**：読者も増えてもうかった，といきたいもんだ。**編**：…ちょっと表現がロコツですよ。】

を(4)に，(Y)を(6)というように色を変えてください。

バックカラーは(T)にして，アニメは，セル(481)からセル(496)まで，キャラの絵かくしに利用すればいいと思います。



《第2図》セルの描きかた

MISSILE TANKのプログラム・リスト

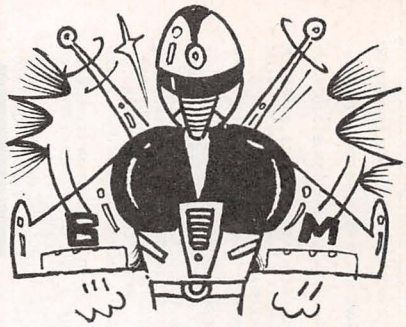
```
 10  H=セル(2)
 20  E=セル(1)
 25  C=セル(4)
 30  T=1
 40  モシ T=481ナラハ゛30ニイケ
 50  カケ 695,M
130  A=620
140  マワレ 200 D=548カラ676カンカ732
150  マワレ 190 R=1カラ16カンカ71
160  セル(D+R)=セル(T)
170  T=T+1
190  トシ゛ル
200  トシ゛ル
210  キイ 1 J,K
220  モシ 0=J-J/2*2ナラハ゛370 ニイケ
230  N=A+62/(J-3)+1
235  モシ 1=J/3ナラハ゛250 ニイケ
240  N=A-(32-(J/7)*31)
250  モシ K=1ナラハ゛280 ニイケ
270  モシ P<>J/2ナラハ゛360 ニイケ
280  モシ C=セル(N)ナラハ゛360 ニイケ
290  モシ L=Nナラハ゛360 ニイケ
300  セル(A)=セル(2)
310  A=N
320  モシ E=セル(A)ナラハ゛765 ニイケ
330  モシ H=セル(A)ナラハ゛360 ニイケ
340  オト ニオン
350  S=S+T/80*5
360  P=J/2
370  セル(A)=セル(487+P)
380  モシ L>6ナラハ゛430 ニイケ
390  モシ K<2ナラハ゛610 ニイケ
400  オト イチオン
410  L=A
420  Q=P
425  440 ニイケ
430  セル(L)=セル(2)
440  L=L+31*(Q-1)+1
450  モシ 1=(Q+1)/2ナラハ゛470 ニイケ
460  L=L-(186/Q+2)
470  モシ H=セル(L)ナラハ゛600 ニイケ
480  モシ C=セル(L)ナラハ゛585 ニイケ
490  モシ E<>セル(L)ナラハ゛590 ニイケ
560  セル(L)=セル(T/80+480)
570  S=S+L/80*10
580  R=R+1
585  オト シオン
590  L=0
600  セル(L)=セル(Q+491)
610  カケ 599,S
630  モシ B>6ナラハ゛660 ニイケ
640  B=ランスウ(144)+548
650  W=0
660  モシ E<>セル(B)ナラハ゛779 ニイケ
670  Y=B-(ランスウ(1)*31+1)
680  モシ A<Bナラハ゛700 ニイケ
690  Y=B+(ランスウ(1)*31+1)
700  W=W+1
701  セル(B)=セル(1)
702  モシ W=30ナラハ゛779 ニイケ
703  モシ C=セル(Y)ナラハ゛760 ニイケ
710  モシ L=Yナラハ゛760 ニイケ
730  モシ E=セル(Y)ナラハ゛750 ニイケ
740  セル(B)=セル(2)
750  B=Y
760  セル(B)=セル(495)
762  オト イチオン
764  モシ B<>Aナラハ゛210 ニイケ
765  セル(A)=セル(496)
766  M=M+1
767  T=T-80
768  オト サンオン
770  モシ M<4ナラハ゛50 ニイケ
772  カケ 617,"GAMEOVER"
774  オワリ
779  B=0
780  モシ R=T/20+24ナラハ゛40 ニイケ
790  210 ニイケ
```


★ベーマガを買ってから1年もたつのに，まだ一度もOFに載ったことがない。(岐阜県揖斐郡・WWWA—234—KEI)……【編：もしかして1年間この内容のハガキを送ってたわけじゃ…。影：影のOF講座でも開くかな。】

S1用

可変戦士Z-006

協賛：日立



エントリーコードBM④　マクシリアン・ジーナス

遊びかた

LOAD後,「POKE&HD000,0」を実行してからRUNすると，原形のキャラクターから各方向をむいたキャラクターを計算して，32×24ドットのキャラ×3×上下左右が作られ，デモ画面（アニメーション処理）を経てゲーム・スタートです。

戦闘形態（M.S）と飛行形態（W.R）に変形する，三つのモードを持った自機，Z-006を操って，ビームで攻撃するゲームです。自機には三つのモード（回避，回転，移動）があり，それぞれ，6×6キャラ内の移動（回避，追尾用），上下左右の回転（攻撃用，移動不能），長距離移動用（直線移動，高度保持用）で，長所，短所を持ち，ゲーム性を高めています。

また，自機は常に画面左下の惑星の重力にひかれていて，やがて，惑星の大気圏へ突入して，燃えつきてしまいます。敵のビームによるダメージが100％になっても，爆発します。

これらの状態を表しているのが，高度計（自機と大気圏の距離）と，ダメージ・メータで，モードは右下のゲージに形で表れます。

そして，自機を失うごとに，開発番号の若い，性能が多少劣る機体が与えられ，むずかしくなります。全機やられると，ゲームENDです。

敵を全滅させると，1面クリアで，自動的にW.Rに変形して飛び去り（アニメーション処理），つぎの戦場へ行き，クリアごとにどんどんむずかしくなっていきます。

それから，あることをすると，自機が黄金に輝く機体になり，しばらく不死身になります。

書き忘れましたが，高度はW.Rに変形している間，上昇し続け，こまめに変形しないとクリアはむずかしいです。

ゲージ	機能	用途	使用キー	2468キー	説明
	短距離移動	回避運動，攻撃	X	入力方向に移動	攻撃回避には有効だが，せまい範囲しか移動できない。
	方向転換	回転，攻撃	Z	入力方向に回転	1点から各方向への強力攻撃ができる。
	長距離移動高度保持	移動，追尾	C	M.Sに変形後，入力方向を向く	攻撃不能，直進移動のみだが，高度をあげることができる。

他のキー

ESC	中断
SPACE	ビーム
5	変形準備

《第1図》キャラクターとキー操作

プログラムの説明

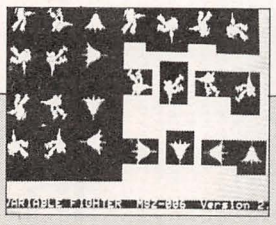
上下左右への攻撃やアニメーション処理は,「TIME FIGHTER」（2月号Mr.氏）の画面写真のアイデアを参考にしました。

テクは，今までのベーマガのS1ユーザーの方々のテクを使っています。

キャラとデモ画面には，感動するぐらい凝っていて，しかも速いのですが，マルチステートメントが多くて読みずらくなってしまいました。が，X1やMZには，ハードウエア的に移植可能なので，移植してみてください。

S1で15色用のモニタを持っている人は，カラー・パレットのルーチンを改造すると，リアルタイプ，フルアマー・タイプの着色が楽しめます。

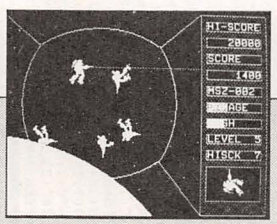
♡



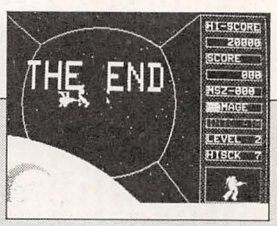
《写真1》RUNする前にPOKE…とするとほら！



《写真2》アニメーション処理のタイトルデモ画面



《写真3》ビーム発射！なかなかのゲーム画面



《写真4》END画面は爆発煙がカッコイイですぞ

★OFコーナーにハガキをだして，一度は必ず行くところ→ボツという名の愛読者の地獄。（神奈川県大和市・高田　純13才）……【友達がいっぱいいて，楽しいところだと思うけどなー。影：編くん，きつーい。】

```
1000 IFPEEK(&HD000)()1THEN1980ELSE1690
1010 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ MAIN ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1020 K=PEEK(&HFFE0)
1030 IFFZ=1THENDX=DX+(K=&HBE)*(DX(3)-(K=&HB7)*(DX)-3)+(K=&HBD)*SGN(DX):DY=DY+(K=
&HCD)*(DY(3)-(K=&H8D)*(DY)-3)+(K=&HBD)*SGN(DY):ZX=X+DX:ZY=Y+DY:ONVZ GOSUB1230,12
40,1250,1260
1040 IFFW=1THENHI=HI+AL:X=X+DX:X=X+DX*((X(4)+(X)21)):Y=Y+DY:Y=Y+DY*((Y(4)+(Y)16)
):ZX=X:ZY=Y:SOUND 8,5:ONVZ GOSUB1270,1280,1290,1300:VV=(K=&HBE)+(K=&HCD)*2+(K=&H
B7)*3+(K=&HBD)*4+(K=&H80)*VZ:IFVV(0 THEN VZ=-VV:K=&HC8
1050 IFFR=1THENVV=(K=&HBE)+(K=&HCD)*2+(K=&HB7)*3+(K=&H8D)*4:IF VV(0 THENVZ=-VV:O
NVZ GOSUB1230,1240,1250,1260
1060 IFKK(K)=0THENIFRND(.5THEN1120ELSE1020
1070 IF K=&HC8 THEN FR=1:FZ=0:PUT@C(32,18),ZU:ZX=X+DX:ZY=Y+DY:IF FW=1 THEN FW=0:
ZX=X:ZY=Y:PUT@C(X,Y),C:DX=0:DY=0:FOR I=0 TO 3:FOR J=0 TO 100:NEXT:ON(I+VZ)MOD4+1
 GOSUB1230,1240,1250,1260:NEXT:SOUND 8,0
1080 IF K=&HCA THEN FZ=1:FR=0:FV=0:PUT@C(32,19),ZR:ZX=X+DX:ZY=Y+DY:IF FW=1 THEN
FW=0:ZX=X:ZY=Y:PUT@C(X,Y),C:FOR I=0 TO 3:FOR J=0 TO 100:NEXT:ON(I+VZ)MOD4+1 GOSU
B1230,1240,1250,1260:NEXT:SOUND 8,0
1090 IF K=&HCB THEN IF DX=0 AND DY=0 THEN FW=0:PUT@C(32,19),C:PUT@C(33,20),WU:DX
=DX(VZ):DY=DY(VZ):FW=1:FR=0:FZ=0:FV=0:FOR I=0 TO 3:ON(I+VZ)MOD4+1 GOSUB1230,1240
,1250,1260:FOR J=1 TO 100:NEXT:NEXT:PUT@C(X,Y),C:ON VZ GOSUB1270,1280,1290,1300
1100 IF K=&H80 THEN IF FW=0 THEN GOSUB1450
1110 IFK=&HBC THEN POKE&HFFE0,&H44:STOP
1120 N=RND*AL:KX(N)=KX(N)+KA(N):KY(N)=KY(N)+KB(N):ONVK(N) GOSUB1310,1320,1330,13
40:KC=KC-1:IFKC(0THEN GOSUB1580
1130 IFFG=0THEN1020
1140 X=X+(K=&HBE)*(X(21)-(K=&HB7)*(X)4):Y=Y+(K=&HCD)*(Y(16)-(K=&H8D)*(Y)4):ZX=X+
DX:ZY=Y+DY:ONVZ GOSUB1230,1240,1250,1260
1150 FG=FG-1:LOCATE32,22:PRINTFG;:IFFG(1OTHEN PALETTE7,14+((FG+1) MOD2):IF FG=0
THEN PUT@C(31,19),C:LOCATE31,9:PRINTUSING"MSZ-00#";MSZ;:GOTO 1020
1160 K=PEEK(&HFFE0):IFKK(K)=0THEN 1140 ELSE 1100
1170 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ INTERVAL ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1180 HI=HI+(AL+2)*(FG=0)/2:IFHI(0THENHI=0ELSEIFHI)126THENHI=126
1190 SCREEN ,0:LINE(496,104)-(496+HI,111),PSET,1,BF:LINE(497+HI,104)-(622,111),P
SET,0,BF
1200 IFHI)0THENRETURNELSEI=ZY:FOR ZY=I TO 19:PUT@C(ZX,ZY),ZL:NEXT:LOCATE31,13:CO
LOR 2:PRINT "INTO AIR";:COLOR 7:RETURN1920
1210 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ SUB ROUTINES ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1220 POKE&HFFE0,&H44:COLOR7,0,0:TIME$="00:00:00":PALETTE:ONERRORGOTO0
1230 PUT@C(ZX,ZY),ZR:RETURN
1240 PUT@C(ZX,ZY),ZD:RETURN
1250 PUT@C(ZX,ZY),ZL:RETURN
1260 PUT@C(ZX,ZY),ZU:RETURN
1270 PUT@C(X  ,Y+1),WR:RETURN
1280 PUT@C(X+1,Y  ),WD:RETURN
1290 PUT@C(X+1,Y+1),WL:RETURN
1300 PUT@C(X+1,Y+1),WU:RETURN
1310 PUT@C(KX(N)-1,KY(N)),KR:RETURN
1320 PUT@C(KX(N),KY(N)-1),KD:RETURN
1330 PUT@C(KX(N),KY(N)),KL:RETURN
1340 PUT@C(KX(N),KY(N)),KU:RETURN
1350 KA(N)=1:KB(N)=0:KC(N)=RND*(24-KX(N)):RETURN
1360 KA(N)=0:KB(N)=1:KC(N)=RND*(18-KY(N)):RETURN
1370 KA(N)=-1:KB(N)=0:KC(N)=RND*(KX(N)-1):RETURN
1380 KA(N)=0:KB(N)=-1:KC(N)=RND*(KY(N)-1):RETURN
1390 LINE(ZX*16+SX(VZ),ZY*8+SY(VZ))-(XX,YY),XOR,5,,65534!:RETURN
1400 LINE(KX(N)*16+MX(VK(N)),KY(N)*8+MY(VK(N)))-(XX,YY),XOR ,2,,61423!:RETURN
1410 VK(N)=SGN(KX(N)-ZX)+2:ON VK(N) GOTO1310,1320,1330,1340
1420 VK(N)=SGN(KY(N)-ZY)+3:ON VK(N) GOTO1310,1320,1330,1340
1430 PUT@C(KX(N),KY(N)),C:VK(N)=VK:ON VK GOTO1310,1320,1330,1340,1350
1440 PLAY "MFL1604  F L8 G L8 A+G FL16 F L8 G","L1604 A+ L8 B+L8 O5D+O4B+ A+L16
F+L8 B+ ":PLAY "MB":FOR I=0 TO 100:NEXT:SOUND 7,241:SOUND 6,0 :RETURN
1450 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ BEAM ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1460 SCREEN,0:IF EX(VZ)=-1 THEN XX=ZX*16+SX(VZ):YY=EY(VZ) ELSE XX=EX(VZ):YY=ZY*8
+SY(VZ)
1470 GOSUB1390:BEEP:GOSUB1390:DH=-1:FOR I=0 TO AL:IF EX(VZ)=-1 THEN IF KX(I)*16(
ZX*16+FR+SX(VZ)-4 AND KX(I)*16)ZX*16-FR*6+SX(VZ)-53 AND SGN(EY(VZ)-SY(VZ))=SGN(K
Y(I)-ZY) THEN DH=I
1480 IF EY(VZ)=-1 THEN IF KY(I)*8(ZY*8+FR*4+SY(VZ) AND KY(I)*8)ZY*8-FR*7+SY(VZ)-
18+1 AND SGN(EX(VZ)-SX(VZ))=SGN(KX(I)-ZX) THEN DH=I
1490 NEXT:K=PEEK(&HFFE0):IF DH=-1 THEN RETURN ELSE N=DH:ON VK(DH) GOSUB1310,1320
,1330,1340
1500 SOUND 8,10:FOR I=0 TO 50 STEP 2:CIRCLE(KX(DH)*16+32,KY(DH)*8+12),I,6:NEXT:F
OR I=1 TO 50:CIRCLE(KX(DH)*16+82-I,KY(DH)*8+12),I,0:NEXT:LINE(KX(DH)*16-20,KY(DH
)*8-10)-(KX(DH)*16+80,KY(DH)*8+40),PSET,0,BF:PUT@C(KX(DH),KY(DH)),C:SOUND 8,0
1510 SC=SC+1+FR:HSK=HSK-1:LOCATE31,7:PRINTUSING"######00";SC;:LOCATE31,17:PRINTU
SING"HISCK ##";HSK;:N=DH
1520 IF HSK-1(AL THEN KX(N)=KA(AL):KY(N)=KY(AL):AL=HSK-1:GOTO 1540
1530 KX(N)=RND*20+2:KY(N)=RND*15+2:IF (KX(N))X-5 AND KX(N)(X+5)OR(KY(N))Y-5 AND
KY(N)(Y+5) THEN 1530 ELSE FOR N=0 TO AL:ON VK(N) GOSUB1310,1320,1330,1340:NEXT
1540 IF FR=1 THEN FV=FV+1:IF FV=4 THEN FG=50+D:PALETTE7,14:SC=SC+20:FR=0:PUT@C(3
2,18),ZR:LOCATE31,9:PRINT"MSN-100";:LOCATE31,7:PRINTUSING"######";SC;:GOSUB1440
1550 IF HSK)0 THEN RETURN ELSE COLOR 7:SYMBOL(40,70),"REST",5,5,5:POKE &HFFE0,&H
44:PLAY "V15MSL804A L8G-.  L16A05CE","V15MSL8 05D L8D-.L16DFA R4MF":SOUND7,241:S
OUND8,15:SOUND6,31
1560 FOR I=1 TO 4:ON I GOSUB1230,1240,1250,1260:FOR J=0 TO 100:NEXT:NEXT:PUT@C(Z
X,ZY),C:IF ZY(10 THEN FOR I=ZX TO 25:PUT@C(I,ZY),WR:FOR J=0 TO 100:NEXT:NEXT:FOR
 I=27 TO 25-ZX STEP -1:PUT@C(I,ZY),WL:FOR J=0 TO 100:NEXT:NEXT:ZX=I+1
1570 FOR I=ZY TO OSTEP-1:FOR J=0 TO 100:NEXT::PUT@C(ZX,I),WU:NEXT:SOUND8,0:PUT@C
(ZX,0),C:SC=SC+HI/9:LOCATE31,7:PRINTUSING"######00";SC;:I$=INPUT$(1):RETURN1830
1580 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ HIZACK'S VECTOR ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1590 VK(N)=INT(RND*4+1):ON VK(N) GOSUB1350,1360,1370,1380
1600 XX=KA(N)*KC(N)+KX(N):YY=KB(N)*KC(N)+KY(N):IF KC(N)(5 OR XX)23 OR XX(1 OR YY
)18 OR YY(1 OR (AL)3 AND (YY+3)ZY AND YY-3(ZY) AND RND(.8)THEN 1590
1610 PUT@C(KX(N),KY(N)),C:VK=VK(N):ONVK(N) GOSUB1310,1320,1330,1340
1620 IFRND*AL(1 THENRETURN
1630 IFKY(N)-(VK(N)=1)+2)ZY AND KY(N)-2+(VK(N)=3)-2(ZY AND SGN(EX(VK(N))-X)=SGN(
ZX-KX(N))THEN GOSUB1410:XX=EX(VK(N)):YY=KY(N)*8+MY(VK(N)):GOTO 1660
1640 IFKX(N)+1+(VK(N)=2)+2 )ZX AND KX(N)-2+(VK(N)=2)-2(ZX AND SGN(EY(VK(N))-Y)=S
GN(ZY-KY(N))THEN GOSUB1420:XX=KX(N)*16+MX(VK(N)):YY=EY(VK(N)):GOTO 1660
1650 RETURN
1660 GOSUB1400:BEEP:IFFZ=1THENK=PEEK(&HFFE0):FOR I=0 TO RND+3:DX=DX+(K=&HBE)*(DX
(3)-(K=&HB7)*(DX)-3)+(K(&H80)*SGN(DX):DY=DY+(K=&HCD)*(DY(3)-(K=&H8D)*(DY)-3)+(K(
&H80)*SGN(DY):ZX=X+DX:ZY=Y+DY:ONVZ GOSUB1230,1240,1250,1260:NEXT
1670 GOSUB1400:IF((EY(VK(N))=-1 AND KY(N)-(VK(N)=1))ZY AND KY(N)-2+(VK(N)=3)(ZY)
OR(EX(VK(N))=-1 AND KX(N)+1+(VK(N)=2))ZX AND KX(N)-2+(VK(N)=2)(ZX) ) AND FG=OTHE
N PALETTE7,10:FOR I=0 TO 500:NEXT:PALETTE7,15 ELSE 1430
1680 GOSUB1430:D=ABS(D-KC(N)*(AL+1)*(FG=0)):D=-D*(D(127)-128+(D)127):HI=HI-AL*2:
LINE(496,88)-(496+D,95),PSET,2,BF:IF D)127THEN LOCATE39,11:RETURN1920ELSERETURN
1690 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ SHOKI JUMBI ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1700  DEFINT A-Z:DIM ZR(30),ZD(36),ZL(30),ZU(36),WU(16),WR(20),WD(16),WL(20),KR(
15),KD(20),KL(15),KU(20),C(30) ,DX(4),DY(4),KK(255)
1710 WIDTH40:GOSUB2050:RANDOMIZE TIME:PALETTE
1720 FOR I=1 TO 4:READ DX(I),DY(I):NEXT:FORI=1 TO 4:READ SX(I),SY(I),EX(I),EY(I)
:SX(I)=SX(I)*2+16:SY(I)=SY(I)+8:NEXT:FOR I=1 TO 4:READ MX(I),MY(I):MX(I)=MX(I)*2
:NEXT
1730 FOR I=1 TO 5:READ X$:KK(VAL("&H"+X$))=1:NEXT:HSC=200
1740 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ GAME START ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1750 WIDTH40:CLS :CONNECT(0,170)- (450,170)-(600,173)-(600,187)-(350,200),5:PAIN
T(0,180),CHR$(85)+CHR$(0)+CHR$(85)+CHR$(170)+CHR$(0)+CHR$(170),5:LINE(0,180)-(53
0,182),PSET,0,BF
1760 CONNECT(0,160)-(50,150)-(30,115)-(10,105)-(130,105)-( 70,115)-(170,160)-(32
0,170)-(0,170),7:PAINT(0,165),CHR$(0)+CHR$(85)+CHR$(85)+CHR$(0)+CHR$(170)+CHR$(1
70),7
1770 LINE(45,105)-(12,85),PSET,7:LINE(38,105)-(0,85),PSET,7:FOR I=0 TO 20:PSET(R
ND*600,RND*80),RND*7:NEXT
1780 SYMBOL(80,50),"READY",3,3,5:PUT@C(0,19),ZR:FOR I=0 TO 200:I$=INKEY$:NEXT:LO
CATE2,22:I$=INPUT$(1):ONERROR GOTO1220
1790 PLAY "","V10MNL1604EFV10 R16 O3B+B+R16B+R8 O4FR16F L8AO5CL4 DO4L8BR8L16 O5C
04B BL8GAL1A","V15MNL1604G+A V10R1603G+G+R16G+R8 O4G+R16G+L805CE-L4FL8DR8L16 E-D
 DL804B-O5C L1 C MB":FOR I=0 TO 1000:NEXT
```

★本当のOFってのは、くさりかけがおもしろいんだよ。おっと、焼きすぎに注意しなよ。(山形市・茶柱也たつや18才)……[影：イラスト常連のたっちゃんじゃないか。OFも書けるんだ。編：そろそろくさってきたかな？]

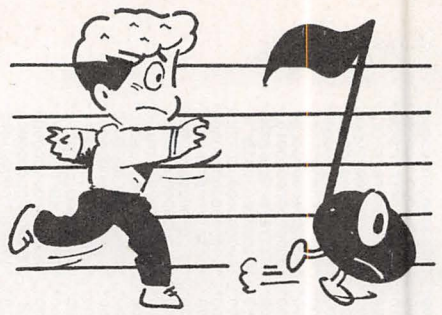
```
1800 SYMBOL(80,50),"START",4,3,2:FOR I=0 TO 1000:NEXT:SOUND 6,0:SOUND 8,10:SOUND
 7,241
1810 FOR I=0 TO 10:SOUND 6,22-I:FOR J=0 TO (12-I)*(12-I)*2:NEXT:PUT@C(I,19),ZR:N
EXT:FOR I=11 TO 22:SOUND 6,22-I:PUT@C(I,19),ZR:NEXT:FOR I=23 TO 34:PUT@C(I,42-I)
,ZR:NEXT:PUT@C(34,8),C:
1820 SC=0:MSZ=6:LV=0:D=0
1830 X=5:Y=5:VZ=1:FZ=1:FW=0:FR=0:HI=80:FG=0:FV=0:D=0:FOR I=0 TO 6:KX(I)=RND*20+2
:KY(I)=RND*15+2:VK(I)=RND*4:KA(I)=0:KB(I)=0:NEXT:PALETTE:INTERVALOFF
1840 SCREEN0,0,1:WIDTH40:POKE&HFE24,1:LINE(480,0)-(639,199),PSET,4,B:X$=CHR$(0):
PAINT(500,1),X$+X$+CHR$(136)+X$+X$+X$+X$+X$+CHR$(34)+X$+X$+X$,4:LV=LV+1:AL=LV/2+
1:IF LV>99 THEN LV=99
1850 FOR I=1 TO 17 STEP 2:LINE(495,I*8-1)-(624,I*8+8),PSET,0,BF:LINE(495,I*8-1)-
(624,I*8+8),PSET,4,B:NEXT:LINE(495,151)-(624,185),PSET,0,BF:LINE(495,151)-(624,1
85),PSET,4,B
1860 LOCATE31,15:PRINTUSING"LEVEL ##";LV;:PUT@C(32,19),ZR:HSK=LV/2+6:IF AL)6 THE
N AL=6
1870 LOCATE31,1:PRINT"HI-SCORE":LOCATE31,3:PRINTUSING"#######00";HSC;:LOCATE31,5:
PRINT"SCORE":LOCATE31,7:PRINTUSING"#######00";SC;:LOCATE31,9:PRINTUSING"MSZ-00#";
MSZ;:LOCATE31,11:PRINT"DAMAGE":LOCATE31,13:PRINT"HIGH":LOCATE31,17:PRINTUSING"HI
SCK ##";HSK;
1880 SCREEN,1:CIRCLE(-50 ,350),550,5 :PAINT(0,190),CHR$(255)+CHR$(0)+CHR$(85)+CH
R$(255)+CHR$(0)+CHR$(170),5:FOR I=0 TO 50:PSET(RND*480,RND*200),RND*7:NEXT
1890 P!=3.14159265#/180:CIRCLE(240,120),250,1,57*P!,123*P!:CIRCLE(240,60),250,1,
237*P!,303*P!:CIRCLE(310,90),250,1,147*P!,213*P!:CIRCLE(170,90),250,1,327*P!,33*
P!
1900 LINE(0,0)-(100,34),PSET,1:LINE(382,34)-(480,0),PSET,1:LINE(378,147)-(480,19
9),PSET,1:LINE(0,199)-(104,147),PSET,1:INTERVAL2:ONINTERVALGOSUB1180:INTERVALON
1910 SOUND 8,0:SOUND 6,0:SOUND 7,241:POKE &HFFE0,4:SCREEN,0:GOTO 1010
1920 '■■■
```

SC-3000(LEVEL-II)用

協賛：セガ・エンタープライゼス

フォルテシモ

f f



エントリーコードSC① 岡 健二

内　容

いつも田中ブラザーズにいじめられるケンゴ君の復讐（ふくしゅう）！

遊びかた

A Z ・ ・で移動，時間内に何人田中ブラザーズに復讐できるか？

倒しかたはＢＧＭ(？)が大きい音のとき，音符を取ると３秒間だけ体当たりができる（１人10点）。小さい音のとき，音符に当たるか，ノーマルで田中ブラザーズに当たるか，時間オーバーでＥＮＤ。得点はダイレクト・モード〝？Ｓ〟で見れる。

超現象

メモリ不足のため４スミには恐しい現象がある。右スミ…左スミにワープ。左スミ…右スミにワープ。上スミ…果てしなく続く。下スミ…しばらくしてエラー（スミというより端）。

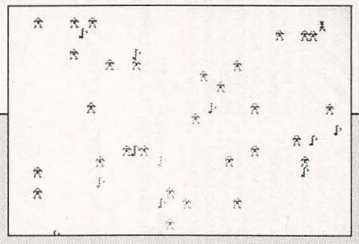
ＰＳ

このゲームはテスト終了１日後に，フローチャートなしで3時間で作ったため，プログロムがぐちゃぐちゃ。しかしアイデアは自作。

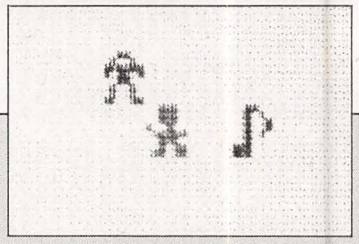
参考

○84年７月「菊葡食い」
○ハウンドドック「ｆｆ(フォルテシモ)」
○友人ケンゴ・Ｏ君





《写真１》田中ブラザーズをやっつけよう



《写真２》音が大きいときに音符を取るのです

《リスト１》キャラクター定義のプログラム・リスト

```
10 COLOR1,6
20 PATTERNC#90,"383838907C382C6C"
30 PATTERNC#91,"3028242428202E0E0"
40 PATTERNC#92,"3048FCB4304848CC"
```

《リスト２》メインのプログラム・リスト

```
1 CLS:S=0:V=15436
2 FORO=1TO50:GOSUB15:PRINT"["
3 E=INT(RND(1)*10)+1:IFE<3THENG=1:SOUN
D1,740,15:GOTO5
4 G=2:SOUND1,659,5
5 FORI=1TO3:I$=INKEY$:IFF=1THENGOSUB13
6 K=(I$=",")-(I$=".")-((I$="Z")-(I$="A
"))*40:VPOKEV,32:V=V+K:A=VPEEK(V):VPOK
EV,90
7 IFA=91THENONGGOTO12,16
8 IFF=0THEN10
9 IFA=92THENS=S+10:GOTO11
10 IFA=92THEN16
11 GOSUB15:PRINT"¥":NEXTI:NEXTO:GOTO16
12 F=1:TIME$="00:00:00":GOTO8
13 IFTIME$>="00:00:03"THENF=0
14 RETURN
15 A=INT(RND(1)*37):B=INT(RND(1)*22):C
URSORA,B:RETURN
16 CLS:END
```

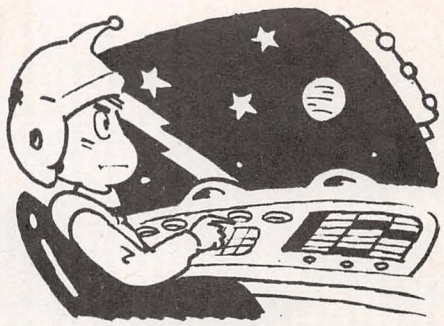

★載ってやるぜ！（山梨県甲府市・◎バーになったカミーユ２世塩沢大12才）……【断空我：やってやるぜ!!
編：おーっと！いきなり断空我先生の乱入です。先生，遊んでないで，早く原稿をあげてください。】

SC-3000(LEVELIII)用

協賛：セガ・エンタープライゼス

ファイター

FIGHTER



エントリーコードSC② 三嶋英一

ストーリー

あなたの星ファンタ星は，ふとしたことからアクエリアス星と交戦状態におちいった。

戦争は長期化し，軍の物資も底をついてきた。軍の参謀長官コカ・コーラの命令で，あなたが率いるネクター軍は出陣することになった。

操作方法

このゲームは，ジョイスティックがないと遊べません！ジョイスティックをＪＯＹ１にさして，ＲＵＮします。あなたは戦闘機に乗っているので，ジョイスティックを右に傾ければ敵は左に移動します。

トリガボタンを押すと，ファンタリュウム光線が発射され，命中すれば150点のＳＣＯＲＥです。ちなみにＵＦＯは500 点です。

《第１表》変数表

ＳＣ	ＳＣＯＲＥ	Ｗ	ＵＦＯのＸ座標
ＦＵ	ＦＵＥＬ	ＣＸ／ＣＹ	敵の攻撃のさいの円の中心座標
ＴＡ	弾		
Ｘ	敵のＸ座標	Ｍ１	敵の１動作のドット数
Ｙ	敵のＹ座標	Ｍ２	自分の１動作のドット数
ＴＩ＄	敵の攻撃間かく	Ｍ３	ＵＦＯのでる確率1／M3
ＳＴ	ジョイスティックを押した向き	Ｍ４／Ｍ５	光線を発射したときのＸ座標の制限
ＳＳ	敵と自分を交互に生かすため		
ＸＸ	敵の移動方向	Ｍ６／Ｍ７	光線を発射したときのＹ座標の制限
ＸＩ	敵の攻撃パターン		
ＡＴ	敵を破壊した数	ＦＮＳ	敵のＸ座標の割りだし

ＦＵＥＬはスティックを動かすごとに減り，弾は１度撃つごとに減ります。

参謀長官コカ・コーラは，ケチなんでして，ＵＦＯをやっつけないとＦＵＥＬと弾の補給ができません！

敵がときどき振動弾を撃ってきますが，スティックを動かしてさけてください。

ＲＯＵＮＤが進むにつれて，バックの同期ノイズに変化がおきます。進むにつれてまん中に当てないかぎり，やっつけられなくなります。ご注意を!!

プログラムのしくみ

ＢＥＥＰかＳＯＵＮＤが多くて見にくいと思いますが，かんべんしてください。おわびに変数表を書いときます。



CHECKER FLAG

編：本格的シューティング・ゲームですよ。

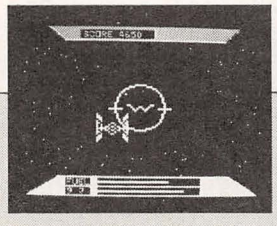
Dr.D：スターファイター・タイプのゲームだな。どれどれ，なるほど，なかなかよくできているぞ。ＳＣ－3000も，このくらいのグラフィック・ゲームがＢＡＳＩＣで作れるのだからりっぱなものだ。

編：ドットがあらい感じがしますがおもしろいゲームですね。

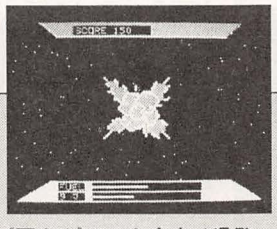
Dr.D：しかし，少し敵の動きに問題があるな。もっとダイナミックに動くようにするべきだ。ただ単に乱数で動かしているのではおもしろくならない。

編：なるほど。やはり敵の移動ルーチンが大切になるのですね。

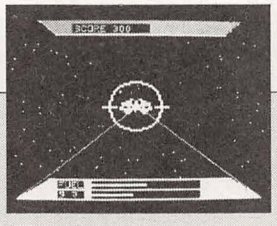
Dr.D：そうだ。



《写真１》中央の照準に合わせて攻撃



《写真２》みごと命中！爆発パターンもすばらしい！



《写真３》ときどき出現するＵＦＯはのがすな！



《写真４》敵の振動弾にやれてしまった!!

★カッター買ったら，安カッターから助カッターけど，使えなカッターから悲しカッター，でも泣かなカッター。影さんどうですか，このギャグは？（千葉市・**首藤将之12才**）……【**影**：あーぁ！つまんなカッター。】

FIGHTERのプログラム・リスト

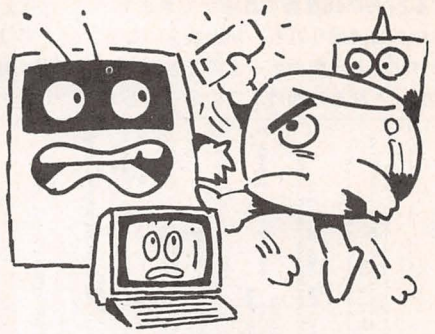
```
1 REM ♥♥♥
```

X1(G-RAM)/C/D/F/ターボ/ターボII用

協賛：シャープ

FATE-1

フェイト



エントリーコードX1①　由良利之

PROLOGUE

宇宙世紀WO79，人類はすでに超機械化文明を迎え，すべてを機械に依存し，機械によって世界は動いていた。政治までもが，Brain Workerと呼ばれる各界専門コンピュータ集合体により，管理運営されていた。

その結果，世界は平和を保ち続けた。しかし，その反面，人々は活力を失い「生ける屍（しかばね）」と化していった。

STORY

やがて，Brain Workerは，支配者となり，機械だけの世界を造ろうとした。

すなわち，それは人類まっ殺である。それをソシするため，地下組織SHADOWは，GROW MACHINE（生体機械）FATE-1の開発を急いだ。

指　令

キミは，FATE－1に乗り込み，各ブロックに点在するTRAP（ワナ）をかいくぐり，コンピュータのエネルギー源であるEN.PACを奪取することにある。以上，成功を祈る!!

HOW TO PLAY

●FATE-1の移動は，テンキー（or JOY　STICK）で上下左右です。

●スペース・キー（or トリガー）を押すと，向いている方向にFIRE!!

●点滅しているEN．PACをすべて取ると，クリアです。

●エネルギー，またはTIMEが0になると，あの世行きです。

●再プレイはYキーで，コンティニューは，何でしょう!?探してください。

DES.Pについて

DES．Pとは，破壊力のことで，エネルギーを貯めるとUPし，逆にやられると，DOWNします。

DES．Pが変わると，破壊できるものが変わります。

EN.PACについて

EN.PACは，エネルギー体であるため，撃つと反射するので，逆にやられます。気を付けてください（DES.P＜7の場合）。

穏れキャラについて

ブロックを壊したとき，たまにでてくるものを取ると，いろいろなことが起こります（一様にいいものばかりではないので，あしからず!!）。

敵キャラについて

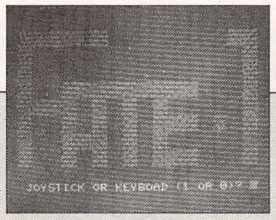
敵キャラのだすものは油で，その上にFATE－1が乗るとすべります。すべった先に何かキャラクターがあると，激突して死にますから気を付けてください。

EDITもどき

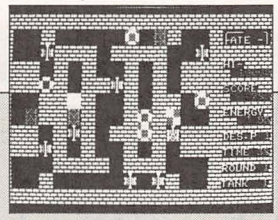
1480行は，僕が画面を作るときに使ったプログラムです。使いかたは，1がブロック，0が空白としてRUN 1480とすると，"？"とでるので，1か0を16ケタ入力してください。

《第1表》プログラムの説明

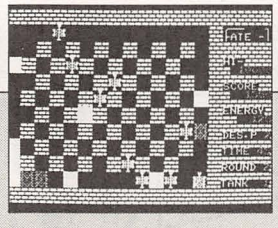
10～　80	初期設定
90～ 160	画面書き込み
170～ 280	MAIN
290～ 320	移動ルーチン（自機）
330～ 450	敵移動ルーチン
460～ 560	爆破ルーチン
570～ 600	SOUND
610～ 680	SCORE
690～ 780	穏れキャラ処理
790～ 870	キャラ書き込み
880～ 920	CLEAR処理
930～ 970	死んだときの処理
980～1070	文字書き込み
1080～1470	DATA
1480	EDITもどき（おまけ）



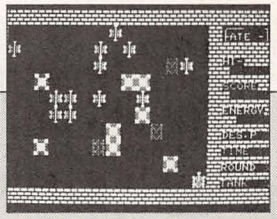
《写真1》ジョイスティックでも遊べますよ



《写真2》点滅しているEN．PACを取るのだが



《写真3》2面はあれ？FIREでカベをこわしていこう



《写真4》3面はカベがない！敵に気をつけろ！

★香桂銀金王　皇桂香　王手！（千葉県君津市・ステイブ改めTAMA15才）……【編：おや？　突然そう言われても，持ちゴマはと…。影：では，こうしてと，よし，四三だ！編：五目並べじゃない！もう。】

すると，右に16進数で数値ができます。これを12回繰り返し，16進数をつなぎ合わせると，画面データのできあがりです。これを1120行からのデータと入れ換えると，自分だけの画面が楽しめます(1110行はいじらないでください)。

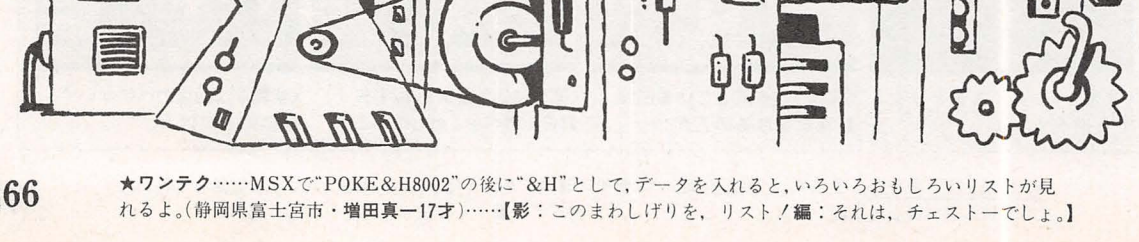
(注)画面の端は必ずブロック(1)にしてください。

参考

マイコンBASIC Magazine
12月号 27～31ページ
(パソコンゲームは効果音の時代だ！)

FATE-1のプログラム・リスト

```
10 DEFINTA-Z:CLS:WIDTH40:HS=10000:CLICKOFF:TIME=0:PLAY160
20 DIM M$(9),F(20),MU(50,1),ZE2(10,1)
30 SCREEN0,0,0:GOSUB1100:CGEN=1:GOSUB110:RE=1:GOSUB1000:IF RE=1 THEN 40
40 LOCATE23,23:PRINT"PUSH TRIGGER BUTTON ":IF STRIG(0) #0 THEN 50 ELSE PALET0,0
50 X(4)=-11:X(6)=-1:RO=1:BY=1:EN=100:TI=50:SC=0:MY=3:P=2:FE=100
60 GOSUB990:GOSUB620:GOSUB830:GOSUB840:GOSUB450
70 '
80 X=14:Y=10:B=8:N=10:M=10:DA=0:PL=0:TIME=0:GOSUB3440:GOSUB670:GOSUB630:GOSUB680:GOSUB460
90 '
100 CGEN:LINE(0,0)-(31,23),"G",BF:CGEN:CSIZE2:PRINT#0," ROUND";RO:CSIZE0:CGEN1
110 FOR I=0TO11:FOR J=0TO15:ZE(J,I)=VAL("&H0"+MID$("ZE2",2+I,1)):J=J+1:I=I:NEXT:NEXT
120 IF ZE(J,I)=0 AND RE=0 THEN A$=G1$:ZE(J,I)=4
130 IF ZE(J,I)=0 AND RE=1 THEN RETURN
140 LOCATE2,2:PRINT#8,"LIFE";EN:LOCATE32,2:PRINT"ENERGY";EN:LOCATE2,3:PRINT"SCORE";SC
150 COLOR7:LOCATE2,4:PRINT"TIME";TI:LOCATE32,3:PRINT"HATE ";HS
160 IF BY=1 THEN BEEP0:PLAY "V15"+I$+"!U10R0"+I$+"!U6R1"+I$:TIME=0
170 '
180 ST=STICK(JD):UX=(ST=4)-(ST=8):UY=(ST=6)-(ST=2):R=ZE(X+UX,Y+UY):GOSUB660
190 IF R=0 THEN GOSUB300
200 IF R=-1 THEN IF DA=0 THEN PLAY"C!MC":GOSUB310 ELSE 940
210 IF R=4 THEN GOSUB300:GOSUB590:SC=SC+100:EP=EP-1:EN=EN+5:GOSUB640:GOSUB630
220 IF R=8 THEN GOSUB300:TIME=0:GOSUB700:EN=EN+50:GOSUB640
230 IF R=8 THEN GOSUB300:TIME=0:GOSUB700:EN=EN+50:GOSUB640
240 IF EP=0 THEN 890
250 IF EN<1 OR TIME>TI THEN EN=0:DA=0:GOTO940
260 PL=PL+1:IF PL>30 THEN SOUND6,MU(PL,DA):SOUND1,0:SOUND7,28:SOUND9,11+(DA*5):SOUND1,0:SOUND7,0:SOUND9,0:GOTO
UND11:SOUND12,26:SOUND13,0:IF PL>23 THEN PL=0
270 IF STR(JD) THEN GOSUB580:GOSUB470
280 GOSUB340:GOTO180
290 '
300 B=ST:ZE(X,Y)=0:LOCATEX*2,Y:PRINTCR$;X=X+UX:Y=Y+UY:ZE(X,Y)=-2:LOCATEX*2,Y
:PRINT#8,ST+DA:RETURN
310 B=ST:ZE(X,Y)=0:LOCATEX*2,Y:PRINTCR$;X=X+2*UX:Y=Y+2*UY:IF ZE(X,Y)=0 THEN ZE
(X,Y)=-2:LOCATEX*2,Y:PRINT#8,ST+DA):RETURN ELSE IF ZE(X,Y)>0 THEN UX=0:UY=0:GO
TO940 ELSE 320
320 X=X+UX:Y=Y+UY:IF ZE(X,Y)>0 THEN ZE(X,Y)=-2:LOCATEX*2,Y*2:PRINT#8,(ST+DA):RETU
RN ELSE IF ZE(X,Y)>0 THEN UX=0:UY=0:GOTO940 ELSE 320
330 '
340 IF F(1)=F(2)=F(3)=5 THEN GOSUB800
350 I=RND(1)*3:IF F(I)>3 THEN 450
360 ON RND(1)*2 GOTO 380
370 TX=SGN(X-KX(1)):TY=0:GOTO390
380 TY=SGN(Y-KY(1)):TX=0
390 XC=KX(1)+TX:YC=KY(1)+TY
400 IF ZE(XC,YC)>0 THEN RETURN
410 IF RND(1)>.3 LOCATEKX(1)*2,KY(1):PRINTO1$:ZE(KX(1),KY(1))=-1:GOTO440
420 IF RND(1)>.5 LOCATEKX(1)*2,KY(1):PRINTCR$:ZE(KX(1),KY(1))=0
430 IF X*XC AND Y*YC THEN 940
440 KX(1)=XC:KY(1)=YC:ZE(XC,YC)=4:LOCATEXC*2,YC:PRINT#4,B
450 RETURN
460 '
470 XB=X+YB=Y:EN=EN-5:GOSUB640
480 XB=XB+X(B):YB=YB+Y(B)
490 IF ZE(XB,YB)<4 THEN ZE(XB,YB)=-2:GOTO940 ELSE EP=EP-1
500 IF ZE(XB,YB)=6 THEN PLAY"O3C":GOTO940 ELSE PAUSE1:GOTO940
510 IF ZE(XB,YB)=-6 THEN CFLASH:COLOR3:LOCATEXB*2,YB*2:PRINT1T$:CFLASH:COL
OR7:CGEN1:ZE(XB,YB)=8:IF P<3 THEN RETURN ELSE 430
520 IF ZE(XB,YB)=-1 THEN IF P>4 THEN ZE(XB,YB)=2 ELSE RETURN
530 IF ZE(XB,YB)>0 LOCATEXB*2,YB*2:PRINTNTO$:ZE(XB,YB)=0:GOSUB580 ELSE 480
540 FOR I=1TO3:IF KX(I)=XB AND KY(I)=YB THEN F(I)=5:SC=SC+80:GOSUB630
550 NEXT:LOCATEXB*2,YB*2:PRINTCR$:IF P<3 THEN RETURN
560 GOTO480
570 '
580 SOUND8,31:SOUND7,55:SOUND8,16:SOUND11,0:SOUND12,50:SOUND13,0:PALET0,2:PALET0
,0:PLAY"<BCDEFGAB>"
590 SOUND8,15:SOUND7,254:SOUND1,0:FOR I=200TO60STEP-10:EN=EN-5:GOSUB640:FORJ=49TO0
STEP-5:SOUND0,255-J-I:NEXT:NEXT:BEEP0:RETURN
600 '
610 '
620 LOCATE 33,7:PRINTUSING"########";HS:RETURN
630 LOCATE 33,13:PRINTUSING"########";SC:RETURN
640 LOCATE 33,13:PRINTUSING"########";EN:RETURN
650 LOCATE 37,15:PRINTUSING"##";P:RETURN
660 LOCATE 37,17:PRINTUSING"##";TI-TIME:RETURN
670 LOCATE 37,19:PRINTUSING"##";RO:RETURN
680 LOCATE 37,21:PRINTUSING"##";MY:RETURN
690 '
700 ON RND(1)*7+1 GOTO 710,710,720,730,740,750,770
710 P=P+1:PLAY"O3GBAGEDEFGAB":GOSUB620:RETURN
720 P=P+2:PLAY"O3GBAGEDEFGAB":GOSUB620:RETURN
730 IF RND(1)>.6 THEN PLAY"C2DEFGAB":MY=MY+1:GOSUB680:RETURN
740 IF F(1)>F(2)+F(3) THEN SOUND8,15:SOUND7,254:SOUND1,0:FOR I=0TO20:F(I)=4:FOR
J=1TO7:SOUND0,255-I*J:COLORJ:LOCATEX*2,Y*2:PRINT#4:NEXT:NEXT:COLOR7:DA=1:BEE
P0:RETURN
750 PLAY"A8ABBC":FOR I=1TO3:IF F(I)=0 THEN LOCATEKX(I)*2,KY(I)*2:PRINTB0$:GOSUB58
0:SC=SC+150:GOSUB630:PAUSE1:LOCATEKX(I)*2,KY(I)*2:PRINTCR$:ZE(KX(I),KY(I))=0:NEXT
:RETURN
770 '
780 NEXT:RETURN
790 '
800 ZE(X,Y)=1:FOR I=1TO3:F(I)=0
810 ZE(KX(I),KY(I))=2:NEXT:FOR I=1TO14:IF ZE(I,R)=1 OR ZE(I,R)=7 THEN LOCATEI*2,
R*2:PRINTBG$:GOSUB580:PAUSE.3:LOCATEI*2,R*2:PRINTCR$:ZE(I,R)=0
820 ZE(KX(I),KY(I))=1:PLAY"O0:E8":LOCATEKX(I)*2,KY(I)*2:PRINT#8,B:NEXT:RETURN
830 '
840 CGEN:CFLASH:IF P=RND(1)*5+5:COLORRND(1)*5+1:FOR I=1TO EP
850 EX(I)=RND(1)*14+1:EY(I)=RND(1)*9+1:IF ZE(EX(I),EY(I))=1 AND RND(1)>.5 THEN Z
E(EX(I),EY(I))=7:GOTO850 ELSE IF ZE(EX(I),EY(I))>0 THEN 850
860 LOCATEEX(I)*2,EY(I)*2:PRINTEP$:ZE(EX(I),EY(I))=6
870 NEXT:CGEN1:CFLASH1:COLOR7:RETURN
880 '
890 NT$=NTO$:CLS:CLEAR:BEEP:TONT:SC=SC+(1+P)*5:PLAY"D8":GOSUB630:NEXT
900 EN=EN+5:GOSUB470:FOR I=0TO5:GOSUB580:PAUSE2:NEXT
910 IF EN>=FE THEN P=P-(P<10):FE=FE+50:BEEP0:PLAY"EFE4R1":GOSUB450
920 RO=RO+1:BY=0:IF RO=10 THEN RO=1:MY=MY+1:TI=TI-10:GOTO 80 ELSE80
930 '
940 GOSUB300:GOSUB580:LOCATEX*2,Y*2:PRINTB0$:IF DA=1 THEN280
950 PAUSE2:EP=0:MY=MY-1:P=P+(P>1):GOSUB580:GOSUB650:IF MY<0 THEN BY=1:GOTO80 EL
SE CGEN:LOCATE6,12:CSIZE2:PRINT#0"GAME OVER":CSIZE0:PAUSE30:IF SC>HS THEN HS=SC
960 LOCATE6,15:PRINT#0"PUSH TRIGGER AGAIN TO PLAY":COLOR7
970 IF STRIG(0)THEN TIME=0:IF TI<5 THEN 60 ELSE IF J$="c" THEN MY=3:CGEN1:GOTO80
ELSE IF J$<>"N" THEN 970 ELSE CLS4:END
980 '
990 '
CGEN:LINE(30,0)-(39,23),"G",BF:CGEN
1000 LOCATE 32, 2:COLOR3:PRINT"SCORE"
1010 LOCATE 32, 3:COLOR5:PRINT"HI-"
1020 LOCATE 32, 9:COLOR7:PRINT"ENERGY"
1030 LOCATE 32,11:COLOR4:PRINT"LIFE"
1040 LOCATE 32,17:COLOR6:PRINT"TIME"
1050 LOCATE 32,19:COLOR5:PRINT"ROUND"
1060 LOCATE 32,21:COLOR4:PRINT"TANK"
1070 '
1080 '
1090 '
1100 RESTORE1110:FOR I=0TO9:FORJ=0TO11:READA$:ZE2(I,J)=VAL("&H"+A$):NEXT:NEXT
1110 DATA 0000,FC03,6001,8001,9FF1,F541,9575,9041,9571,0000,0000,0000
1120 DATA FFFF,9009,9EE1,EA57,BE57,9A59,9A59,EA07,EA57,BF71,9009,FFFF
1130 DATA FFFF,8001,8001,8001,8001,8001,8001,8001,8001,8001,8001,FFFF
1140 DATA FFFF,8001,8001,8001,8001,8001,8001,8001,8001,8001,8001,FFFF
1150 DATA FFFF,8001,8001,8001,F39F,BB0F,9C1D,8E39,B771,F3E1,8001,FFFF
1160 DATA FFFF,87E1,83C1,E187,F81F,FE7F,F81F,E187,83C1,87E1,FFFF,FFFF
1170 DATA FFFF,8001,8FF1,9819,B24D,A185,A185,B24D,9819,8FF1,8001,FFFF
1180 DATA FFFF,8991,8991,9999,F66F,9999,8991,F66F,9999,8991,8991,FFFF
1190 DATA FFFF,8001,8DF1,A0F5,A0E5,AFF5,A1B5,AFB5,AFB5,8FB1,8001,FFFF
1200 DATA FFFF,8001,AEEF,AA85,AA95,AE45,AA25,AAE5,A801,BFF9,8001,FFFF
1210 '
1220 RESTORE1230:READ D$:FOR I=0TO7:READA$:ZE2(I,J)=VAL("&H"+A$):NEXT:NEXT
1230 DATA 0000000000000000,7573367D7D367375,AECE6CBEBE6CCEAE
1240 DATA 0303010175757D35,C0C0800AEAEBEAC,357D757501010303
1250 DATA ACBEAEAE8080C0C0,80DBFFFF18BD6A0B,80DBFFFF18BD6A0B
1260 DATA 0070F0F040F003FF,DBA68D10FFFD000,FF03F040F0F07000
1270 DATA 000E0F0F020F0FE0,FFC00F020F0FE000
1280 DEFCHR$(32)=HEXCHR$(0000000000000000)
1290 DEFCHR$(33)=HEXCHR$(0000000000000000)
1300 DEFCHR$(34)=HEXCHR$(0000000000000000)
1310 DEFCHR$(48)=HEXCHR$(0000000000000000)
1320 DEFCHR$(64)=HEXCHR$(0000000000000000)
1330 DEFCHR$(65)=HEXCHR$(0000000000000000)
1340 DEFCHR$(82)=HEXCHR$(FFFFFFFFFFFFFFFF)
1350 CR$=CHR$(31,29):BO$="NO"+CR$+"PO":BI$="cO"+CR$+"eF":
O1$="RR"+CR$+"RR":BR$="GG"+CR$+"EF$=":"_":"_":I1T$="▀▀"+CR$+" ▀"
M$(0)="CO"+CR$+"AB":M$(1)="AO"+CR$+"EF":M$(2)="KE"+CR$+"KE":
M$(3)="CO"+CR$+"AB":M$(4)="LH"+CR$+"MJ":M$(5)="hi"+CR$+"mj":
M$(6)="hi"+CR$+"jK":M$(7)="1h"+CR$+"mJ":M$(8)="LH"+CR$+"MJ":
M$(9)="cd"+CR$+"ab":M$(3)="ai"+CR$+"ef":
M$(4)="ai"+CR$+"ab":M$(5)="1h"+CR$+"mJ":M$(6)="hi"+CR$+"jK":
1360 M$(7)="hi"+CR$+"mJ":M$(8)="LH"+CR$+"MJ":M$(9)="cd"+CR$+"ef":
M$(3)="ai"+CR$+"ef":
1370 ▀▀▀▀▀▀▀▀ FONT MOJI DATA ▀▀▀▀▀▀▀▀
1380 RESTORE1390:FOR I=48TO57:READD$:IDEFCHR$(I)=HEXCHR$(C$+S$+C$+A$):NEXT
1390 DATA 1C2643433432C100,8C1C0C0C0C0E380,3E63071E3C707F00,3F0606C1E03633E00
1400 DATA 0E1E3663760606000,7E607E0303633E00,1E3060706363633E00,7F6306060C181800
1410 DATA 3C427C3C4F433E00,3E633E7C6363633E00
1420 '
1430 RESTORE1440:FOR A=0TO11:READ A$:MU(I,R)=VAL("&H"+A$):NEXT:NEXT
1440 DATA D7,FF,D7,FF,D7,FF,D7,64,96,84,96,84,96,84,96,7D,69,7D,69,7D,69,7D,69
1450 DATA 7D,96,84,D7,FF,00,FF,00,FF,00,69,7D,96,84,D7,FF,00,FF,00,69,7D,96,84,D7,FF
1460 I$="F!GFGFG3F!GHGFGFF5F!GFGF2R!F3+F180RBRBRCRARA2"
1470 RETURN
1480 FOR I=1TO12:LOCATE6,I:INPUTA$:LOCATE30,I:PRINTHEX$(VAL("&B"+A$)):NEXT:GOTO14
80 '
490 '
1500 '
```

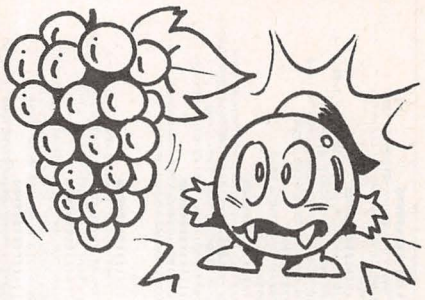


★ワンテク……MSXで"POKE&H8002"の後に"&H"として，データを入れると，いろいろおもしろいリストが見れるよ。(静岡県富士宮市・**増田真一17才**)……【**影**：このまわしげりを，リスト！**編**：それは，チェストーでしょ。】

X1(G-RAM)/C/D/F/ターボ/ターボII用

協賛：シャープ

怒りの葡萄（いか ぶどう）



エントリーコードX1② 小川真太郎

○タロウの物語

「何だこりゃ？」タロウはとってもキレイな箱を見つけました。

「こりゃ，きっと宝物だ！へへっ，やった！」わくわくしながらそれを開けると，思ったとおり…にはいかず，腐ったぶどうが一杯つまっていた。

「あらら，これじゃ食えもしないや」タロウがあきれていると，急にぶどうが鋭い光を放ち，タロウを包んだ。「うわー！」。

ポツンと残された箱にはこう印されていた『パンドラの箱』。

○タロウの目的

敵を『WAVE』でぶどうにして，つぶしてください。ただし，ぶどうは，そのままにしておくと動きだし，さらに，少したつともとに戻ってしまいます。

このようにして，8匹殺すとクリアとなります。面は15面まであり，3面ごとに得点が2倍になる『PINK FLOOR』があります。

もちろん，敵に触れたり，時間がなくなるとミスになります。

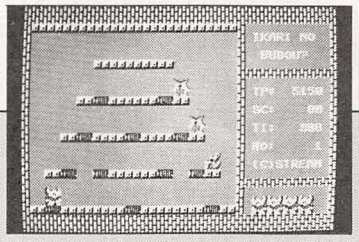
キー操作は，4 6で左右，『JUMPマーク』の上で，8キーを押すことにより，上移動できます。

また，スペース・キーを押すことにより『WAVE』をだせます（再ゲームもこのキー）。

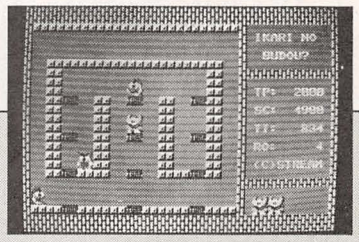
そうそうジョイスティックを使用の人は，120行のICの値を1にしてください（1だとジョイスティック専用です）。

○タロウの忠告

RUNしたら約1分待ってください。PCGのセッティングをします。また，隠しフューチャーとして，すべて，直接つぶすと，『WAVE』の距離が伸びます。



《写真1》ぶどうが敵に変わるなんて…。きれいな画面です



《写真2》面が進むとなかなかむずかしいー。これは4面



サブラ　1面から登場する　なんの特徴もない敵

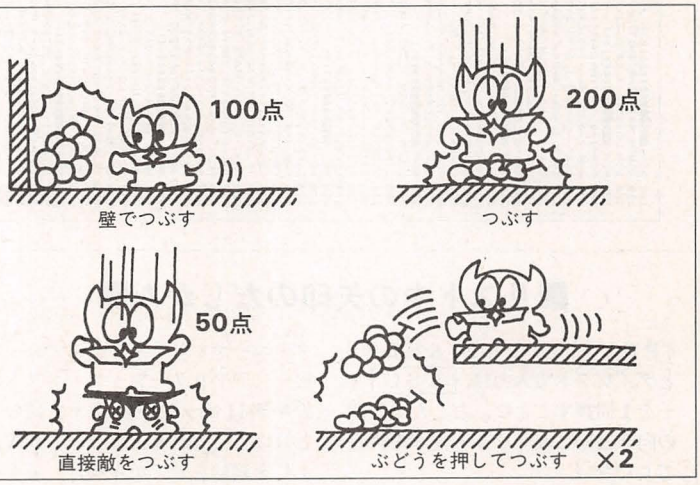


マリモ　タロウを見つけると，口をあけ，つぎの瞬間WAVEをだす



レッドイヤー　WAVEがきかない。ただし，マリモのWAVEは有効

《第1図》敵のキャラクター



《第2図》ぶどうのつぶしかたによる得点

★影さん！僕は，OFのネタにはぜんぜん困っていません。どんなときでも，うかんだアイデアは，ノートに書いておくのです。（東京都豊島区・**けんじ14才**）……【**影**：ということは，これがノートに書いておいたことか！】

```
100 REM ■■■
```

PB-100+増設RAM用

ゼル XEL ザーグ ZARGE

横川　憲太郎



STORY

ある国の王女「♥」が，XEL ZARGEの城につれさられてしまいました。最後の勇者となってしまったあなたは，最上階にいる王女を助けなくてはなりません。

遊びかた

このゲームは，ナムコの大好きなぼくが，あの「ドルアーガの塔」を参考にして作ったものです。だから，もちろん宝もでます。宝は奇数のフロアにでます。ちなみに，フロア1は敵を剣で3回さすとでます。宝の効果はそれぞれちがいます。

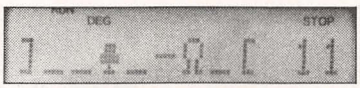
操作方法

SHIFT 0でスタートです。各階にいる敵を，剣を使って倒していってください。敵は呪文をだしてきます。これは，たてでよけることができます。呪文をうけてしまうと体力が2減り，体当たりだと1減ります。4のキーで左，6のキーで右，Zのキーで剣，Xのキーでたてがでます。左右のはしは自分だけワープできます。あと，たまに出現する「■」をとると体力が3増えます。

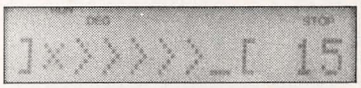
ゲーム・オーバー ラウンド・クリア

一つのフロアに長くいたり，体力が0になるとゲーム・オーバーです。

ラウンドをクリアするには，そのフロアにいる敵を決まった数だけ剣でさすとクリアできます。ただし，フロア10だけは敵がおらず，王女のとらわれているカベがあるだけです。それと，フロア10は，ある宝をもっていないとZAPしてフロア1にもどされてしまい，行くことはできません（その他にもZAPの条件があります）。ラウンドをクリアすると体力はもとにもどり，敵の体力と呪文をだす率が高くなります。



〈写真1〉エイッ，敵を剣でやっつけて王女さまを助けだせ



〈写真2〉イテテ，敵の呪文はたてをだしてよけなくては

XEL ZARGEのプログラム・リスト

```
P0
  10 A=1:B=15:E=5:I=
     .92:N=1:S=0:P=0
     :L=0:K=0:M=0
  20 PRINT : PRINT "
     XEL-ZARGE";: G
     OSUB #1
  30 $="┼♦♠▲○@Σπ↑■"
  35 PRINT : PRINT "
     HI";D;" F";U;:
     GOSUB #1
  36 PRINT " by ";H$
     ;: GOSUB #1
  40 PRINT "  FLOOR"
     ;A;: GOSUB #1
  50 X=1:Z=7:G=1:C=E
     :J=0:O=0:R=0:V=
     0:W=0
  60 PRINT CSR0;"]__
     _____[    "; CSR
     X;"Q"; CSRZ; MI
     D(A,1); CSR9;B;
  65 IF X=Z; PRINT C
     SRX;"x";:B=B-1:
     O=O+1
  67 IF RAN#>I THEN
     280
  70 IF R≠0; IF KEY=
     "Z"; PRINT CSRX
     -R;"-";: IF N=2
     ; PRINT CSRX-R;
     "=";
  75 IF R≠0; IF Z=X-
     R; IF KEY="Z";
     PRINT CSRZ;"*";
     :C=C-N:S=S+5
  80 IF R≠0; IF KEY=
     "X"; PRINT CSRX
     -R;"I";
  90 IF KEY="4";X=X-
     1: IF X<1;X=7
 100 IF KEY="6";X=X+
     1: IF X>7;X=1
 110 IF V=0; IF RAN#
     >.99;V=1:Y= INT
     ( RAN#*6+1)
 120 IF V=1; PRINT C
     SRY;".";: IF X=
     Y;B=B+3:V=0
 121 W=W+1: IF W=99;
      PRINT CSR1;"Ti
     me...";: GOSUB
     #1: GOSUB #1: G
     OTO 380
 125 IF C≤0; GOSUB 4
     80: PRINT "  Yo
     u win!";: GOSUB
      #1: GOTO 320
 126 IF B≤0; GOSUB #
     1: PRINT " You
     lose...";: GOSU
     B #1: GOTO 380
 127 IF A=10;I=10:R=
     -1
 130 IF A=10; IF X=6
     ; IF KEY="X" TH
     EN 390
 140 IF A=10; IF X=7
      THEN 360
 145 IF A=10; IF P≠1
      THEN 360
 150 IF A=10; IF KEY
     ="Z" THEN 360
 160 IF A=10 THEN 60
 165 R= SGN(X-Z)
 180 Z=Z+ INT( RAN#*
     3-1)
 190 IF Z>7;Z=7
 200 IF Z<1;Z=1
 230 IF A=1; IF C=2;
      PRINT : PRINT
     " Get ruby!";:
     GOSUB #1:S=S+20
     0:C=1
 240 IF A=3; IF J=3;
      PRINT : PRINT
     " Get power!";:
      GOSUB #1:K=9:J
     =4:B=B+9
 250 IF A=5; IF L=0;
      IF KEY="C" THE
     N 278
 260 IF A=7; IF B=9;
      IF N≠2; PRINT
     : PRINT " Get s
     word!";: GOSUB
     #1:N=2
 270 IF A=9; IF O=9;
      PRINT : PRINT
     "  Get rod!";:
     GOSUB #1:P=1:O=
     10
 276 GOTO 60
 278 PRINT : PRINT "
      Get armor!";:
     GOSUB #1:L=1:M=
     3: GOTO 60
 280 IF R=0 THEN 70
 286 IF Z=X THEN 70
 290 FOR Q=Z TO X ST
     EP R: IF R=1; P
     RINT CSRQ;"(";
 295 IF R=-1; PRINT
     CSRQ;")";
 300 IF Q=X-R; IF KE
     Y="X"; PRINT CS
     RX-R;"I";:J=J+1
     :S=S+10: GOTO 2
     30
 305 IF M>0; IF X=Q;
     M=M-1: PRINT CS
     RX;"■";: GOTO 2
     30
 310 NEXT Q: PRINT C
     SRX;"x";:B=B-2:
      GOTO 70
 320 S=S+B*10+A*100:
      IF S>9999;S=99
     99
 330 PRINT "Score";S
     ;: GOSUB #1
 340 I=I-.02:A=A+1:B
     =15+K:E=E+1: IF
      L=1;M=3
 350 GOTO 40
 360 PRINT CSR1;" ZA
     P...";: GOSUB #
     1:A=1:E=5:I=.92
     :P=0
 370 GOSUB #1: GOTO
     40
 380 PRINT " Game ov
     er  ";: GOSUB #
     1: GOTO 410
 390 PRINT CSR7;"♥";
     : GOSUB #1
 400 A=11: PRINT CSR
     11;"You are gre
     at!  Game End
     ";: GOSUB #1
 410 PRINT "Score";S
     ;: GOSUB #1
 415 IF S≥D THEN 460
 420 PRINT : END
 460 D=S:U=A: PRINT
     " HI-SCORE!";:
     GOSUB #1
 470 INPUT "NAME",H$
     : END
 480 FOR T=0 TO 25:
     PRINT CSRZ;"■";
 490 PRINT CSRZ;"*";
 500 NEXT T: PRINT :
      RETURN

P1
  10 FOR T=0 TO 250:
      NEXT T: PRINT
     : RETURN
```

★「みなさん」って書くのはやめろーっ！美奈って女の子のことでなやんでるんだ。卒業生だし…，影さんどうしよう！（東京都町田市・いえくん15才）……【影：男なら当たってくだけろ！編：あまり何度もくだけないように。】

PB-100+増設RAM用

ドンチャラ・ゲーム



ドンジャラ・ゲームの，ポケコン版を作ってみました。

遊びかた

9種類のパイが，6個ずつあります。同じパイを3個ずつ3組そろえるゲームです。

はじめに，パイが8個ずつくばられます。（　）内のパイが必要ならば，[−]を押してその後，何番目のパイと交換するかを入力してください。

必要なければ，[+]を押してパイをすててください。まちがって[−]を押したときは，0を入力してください。

あと1個でロンするときには，リーチを宣言しなければなりません。

[／]を押すとリーチ，もう一度押すとロンです。

第1図の場合，[／]を押してリーチを宣言してから6を入力してください。

第2図のような場合は，[／]を押して0を入力してください。

いったんリーチを宣言すると，手持ちのパイを変えることはできません。

リーチをすると，相手がすてたパイでもロンできます（あがりパイでない場合は，[+]を押してください）。

第3図のような場合，ロンできます。

持ち点は200点ずつで，0点になったほうが負けです。



《写真1》コンピュータとミニ・マージャンをやろう

ロンすると20点，♠が入っていれば，プラス20点，同じパイが6個あればプラス40点です。チョンボは，40点ひかれます。

♥　♥　♥　○　○　□　×　×　（×）

《第1図》よし，□をすててリーチだ！

♥　♥　♥　○　○　×　×　×　（÷）

《第2図》リーチ！÷はいらない

♥　♥　♥　○　○　×　×　×　（○）

《第3図》よし，ロンだ！

ドンチャラ・ゲームのプログラム・リスト

```
P0
  5 YAC :$="♠♥♦†□▲
    x÷":J=200
 10 PRINT "))DONCHA
    RA(("
 20 I=8:D=1:G=0:H=0
 30 FOR A=1 TO 8
 40 E=6: GOSUB #3
 45 J(A)=C
 50 PRINT MID(J(A),
    1);
 60 NEXT A: PRINT "
     you": GOSUB #7
    : PRINT " com";
 70 E=3: GOSUB #3
 80 S=C:T=C:U=C
 90 GOSUB #3
100 Y=C:W=C:X=C
110 GOSUB #3:Y=C
120 GOSUB #3:Z=C
125 GOSUB #5
130 IF G*1 THEN 135
132 IF KEY="/":D=1:
     GOTO 400
133 IF KEY="+" THEN
    135
134 GOTO 132
135 D=1: GOSUB #2:E
    =6: GOSUB #3: G
    OSUB #9
140 PRINT " ("; MID
    (C,1);")";
150 F$= KEY
160 IF F$="" THEN 1
    50
170 IF F$="/" THEN
    197
180 IF F$="-" THEN
    200
190 IF F$="+" THEN
    300
195 GOTO 150
197 IF G=0;G=1: GOT
    O 205
198 GOTO 400
200 IF G>0 THEN 150
205 PRINT : INPUT "
    (1-8)",A
207 IF A=0 THEN 300
210 IF A≥1; IF A≤8
    THEN 230
220 GOTO 205
230 D=C:C=J(A):J(A)
    =D
240 GOSUB #5:D=1: G
    OSUB #2
250 PRINT " ("; MID
    (C,1);")"
300 IF H=1; IF J(15
    )=C THEN 350
310 GOSUB #7: PRINT
     " (■)";
320 GOSUB #3
330 IF J(15)=C THEN
     340
335 GOSUB #7: PRINT
     " ("; MID(C,1)
    ;")";: GOSUB #9
    : GOTO 130
340 IF H=0 THEN 370
350 PRINT : PRINT "
       LON!!": GOS
    UB #9
360 D=9: GOSUB #2:
    PRINT MID(C,1):
     GOTO 430
370 H=1:D=J(16):J(1
    6)=C:C=D: GOSUB
     #7: PRINT " ("
    ; MID(C,1);")";
380 GOSUB #9: PRINT
     : PRINT "   re
    ach!!": GOTO 33
    5
400 S=C:I=9: GOSUB
    #5
410 FOR A=1 TO 9 ST
    EP 3
414 IF J(A)=J(A+1);
     IF J(A)=J(A+2)
     THEN 420
416 GOTO 570
420 NEXT A
430 F=0
435 IF J(D)=J(D+3);
    F=F+40
440 IF J(D+3)=J(D+6
    );F=F+40
450 IF J(D)=J(D+6);
    F=F+40
460 IF J(D)=1;F=F+2
    0
470 IF J(D+3)=1;F=F
    +20
480 IF J(D+6)=1;F=F
    +20
485 F=F+20
490 IF D=9;F=-F
500 J=J+F
510 PRINT : PRINT "
    YOU";J;"(";F;")
    "
520 IF J≥400;F$="Wi
    n!!": GOTO 550
530 IF J≤0;F$="Lose
    !!": GOTO 550
540 GOTO 20
550 PRINT : PRINT "
    YOU ";F$: END
570 PRINT : PRINT "
      CHONBO",:F=-4
    0: GOTO 500

P2
  5 PRINT
 10 FOR A=D TO D+7
 20 PRINT MID(J(A),
    1);
 30 NEXT A
 40 RETURN

P3
 10 F=0:C= INT( RAN
    #*9)+1
 20 FOR B=1 TO 16
 30 IF J(B)=C;F=F+1
 40 IF F=E THEN 10
 50 NEXT B
 60 RETURN

P5
 10 FOR A=1 TO I
 20 FOR B=A TO I
 30 IF J(A)>J(B);F=
    J(A):J(A)=J(B):
    J(B)=F
 40 NEXT B: NEXT A
 50 RETURN

P7
 10 PRINT : PRINT "
    ▮▮▮▮▮▮▮▮";
 20 RETURN

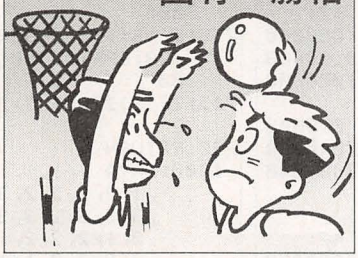
P9
 10 FOR A=1 TO 100:
     NEXT A
 20 RETURN
```


★断空我って我を空にして煩脳(ぼんのう)を断つって意味なんでしょ？(愛媛県 西宇和郡・**髪慰諭美男14才**)……
【影：断空我先生は原稿しっ筆中のためＯＦに出演できませんが，一言「断ちゃんと呼んで♥」と申しております。】

PC-1245/51用

バスケット・ボール

国竹　勝信



昔PB用で見たゲームを参考にして，作ってみました。

ゲームの説明

RUNか[DEF]＋Aでゲーム・スタートです。最初は，自分のボールです。[4]のキーを使って左側にある敵ゴールまでドリブルしてください。すると，右側にある数字が減っていき，1になるとゴールが見えます。そこで[8]を押し，シュートします。入ると〝IN GOAL〟と表示され，1点入ります。はずれると〝NO GOAL〟と表示され，相手ボールで再開します。ドリブルしているとき，ピーッと音がなるとボールを取られます。すると，どんどん自分のゴールへもって行かれるので[6]のキーを使って取り返してください。

[5]キーでパスをすることもできます。これは，自分がボールを持ってるときで，右側の数字が5以上のときだけできます。ただし失敗もあり，相手のボールになります。もちろん，敵もパスします。このように試合を進め，3点先取すると勝ちで，3点先取されると負けです。そして5回勝ちぬくとメッセージがでて，おわりです。

最後に

まだメモリが少しあまっているので，パスのときの表示とかを変えるなり，てきとうに改造するのもいいと思います。

なお，PC－1251などで，プログラムが暴走してしまう人は，つぎの行の音だしのCALL文を抜いてください。

10行　CALL　&6F41
270行　CALL　&6F41
280行　CALL　&6F31
290行　CALL　&6F41



《写真1》PC用バスケット・ボールだ



《写真2》ドリブルやシュートをしているようすがリアルなのだ

バスケット・ボールのプログラム・リスト

```
 10:"A" CLEAR : RANDOM :
    C=4576: CALL &6F41:
    WAIT 0: PRINT "  MIN
    I": GOSUB "G":A=1,B=
    5.5,N=5,F=2.5
 20:WAIT 99: PRINT STR$
    A;" KAIME": BEEP 1:D
    =48,E=57
 30:WAIT 0: PRINT N:
    CALL C
 40:POKE &F805,127,127,1
    27,127,127: POKE &F8
    1E,127,127,127,127,1
    27
 45:IF N=1 POKE &F80A,12
    7,2,5,5,2
 50:FOR I=1 TO 2: CALL C
    : POKE &F80F,D,E,107
    ,31,104,0,73,43,31,1
    04:D=96,E=113: NEXT
    I
 60:M= VAL INKEY$ : IF M
    =4 AND N>1 LET N=N-1
 70:IF M=8 AND N=1 POKE
    &F80F,2,4,107,31,96:
    FOR I=1 TO 20: NEXT
    I: GOTO "B"
 75:IF M=5 AND N>4 LET G
    =3,H=160:J=30: POKE
    &F80F,8,9: GOTO "F"
 80:X= RND B: IF X=2
    BEEP 1: GOTO "C"
100:D=48,E=57: GOTO 30
110:"B"X= RND 3: IF X=2
    BEEP 1: PAUSE "NO GO
    AL!":N= RND 3+2:
    GOTO "C"
120:POKE &F80C,7: FOR I=
    1 TO 20: NEXT I:
    BEEP 2: PAUSE "IN GO
    AL!":Q=Q+1
130:IF Q=3 BEEP 5: PAUSE
    "YOU WIN!":A=A+1,B=B
    -.5,F=F+.5,Q=0,R=0
140:IF A=6 BEEP 10: WAIT
    99: PRINT "YOUR VERY
     PLAYER": PRINT "CON
    GRATULATIONS!": END
150:WAIT 99: PRINT STR$
    Q;"-"; STR$ R:N=5:
    GOTO 20
160:"C" WAIT 0: PRINT N:
    CALL C
170:POKE &F805,127,127,1
    27,127,127: POKE &F8
    1E,127,127,127,127,1
    27
190:FOR I=1 TO 2: CALL C
    : POKE &F80F,104,31,
    43,73,0,104,31,107,E
    ,D:D=96,E=113: NEXT
    I
200:N=N+1: IF N=11 POKE
    &F814,96,31,107,4,2,
    2,5,5,2,127: FOR I=1
    TO 20: NEXT I: GOTO
    "D"
210:IF INKEY$ ="6" AND
    RND F=2 BEEP 1: GOTO
    30
215:IF RND 2=2 AND N<7
    LET G=-3,H=30,J=160:
    POKE &F817,9,8: GOTO
    "F"
220:D=48,E=57: GOTO "C"
230:"D"X= RND 3: IF X=2
    BEEP 1: PAUSE "NO GO
    AL!":N=( RND 5+2):
    GOTO 30
240:POKE &F81B,7: FOR I=
    1 TO 20: NEXT I:
    BEEP 2: PAUSE "IN GO
    AL!":R=R+1
250:IF R=3 BEEP 5: PAUSE
    "I WIN!": WAIT :
    PRINT "KACHINUKI SUU
     "; STR$ (A-1): END
260:WAIT 99: PRINT STR$
    Q;"-"; STR$ R:N=5:
    GOTO 20
270:"F"X= RND 2: IF X=1
    CALL &6F41:N=N-G:
    GOTO J
280:CALL &6F31: GOTO H
290:"G" RESTORE : FOR I=
    0 TO 11 STEP 5: READ
    K,L,S,T,U: CALL C:
    POKE &F823+I,K,L,S,T
    ,U: NEXT I: FOR I=1
    TO 30: CALL &6F41:
    CALL C: NEXT I:
    RETURN
300:DATA 56,4,0,5,58,33,
    17,9,21,35,15,2,62,2
    ,2,0,0,95,95,0
```

★べんとう作ってえいがに行けばまんが祭りでがきばかり。（東京都港区・NRO）……【編：NROくんおなじみのベーマガどどいつですね。影：いっそのこと大々的に募集しようか。来月のテーマはおおえふだ！】

PC-1500用

タイム・トライアルFIII

小坂　正弘



内容について

ポケット・コンピュータでハングオンができないか？　やっぱりできませんでしたので，タイム・トライアルという形にアレンジしなおしました。

あなたは，FIIIマシンをあやつって，FUELの続くかぎりコースを回ってください。FUELが0になるとGAME OVERです。操作方法は[Z]：ブレーキ，[SPACE]：アクセル，[1]：左，[3]：右です。

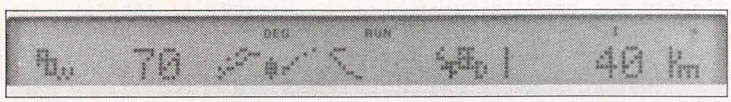
コースを1周クリアすると，FUELが80分プラスされます。

0～4周　　ノービス
5～9周　　B級
10～　周　　A級

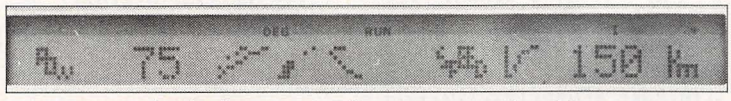
じょうずになるためには，コースを体で覚えるしかないでしょう。基本的には100km/h～140km/hで走行すれば無難ですが，コーナーでの切り返しのタイミングをほんの少々あやまれば，クラッシュします。あと，180km/h以上にすると，ターボになりハンドルの切れがぐ～んとアップします。180km/hをめざそう!!　はっきりいってこのゲームはむずかしいです。私は最高21周でA級でした。

タイム・トライアルFIIIのプログラム・リスト

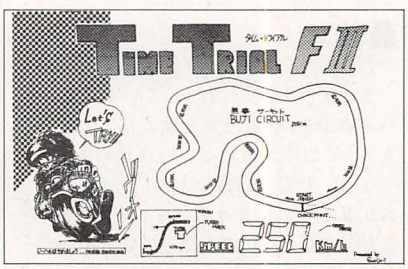
```
 1:CLEAR :PAUSE "
      TIME TRIAL
    /F3":BEEP 7
   :PAUSE :PAUSE
   "      ENGINE S
   TART":GOTO "A"
 2:BEEP 10,255,3:
   BEEP 3,230,2:
   BEEP 5,229,2:
   BEEP 12,223,2
 3:T=57:BR$="0040
   70781800":BL$=
   "00187870400"
 5:RETURN
 6:F=100
 7:RETURN
10:"A"WAIT 0:S=1:
   GOSUB 2:GOSUB
   6
15:GPRINT "000F05
   3F243C40304030
   ":GCURSOR 149:
   GPRINT "7F0876
   10701070"
20:FOR I=1TO INT
   20/(S+4):
   CURSOR 2:PRINT
   USING "####";F
21:CURSOR 20:
   PRINT (S+3)*10
22:IF T<46OR T>72
   THEN 2000
23:GCURSOR 95:
   GPRINT "061518
   78281F151F1578
   4830":R$="7F09
   0976007E11117E
   007F0E307F00"
25:GCURSOR 111:
   GPRINT "7F"
30:F=F-1
35:IF F<=0BEEP 1,
   250,250:GOTO 3
   900
40:ON AGOSUB 100,
   110,120
50:I$=INKEY$ :
   GCURSOR T:
   GPRINT "00387C
   3800"
60:IF I$="3"LET T
   =T+1:GCURSOR T
   :GPRINT BR$:IF
   S>14LET T=T+2
65:IF I$="1"LET T
   =T-1:GCURSOR T
   :GPRINT BL$:IF
   S>14LET T=T-2
70:IF S>14GCURSOR
   121:GPRINT "79
   79417979"
80:BEEP 1,255,1
90:IF I$=" "LET S
   =S+1:GOSUB 700
92:IF I$="Z"LET S
   =S-4:GOSUB 700
95:IF F<=9THEN
   BEEP 1,5,100
98:NEXT I:READ A:
   IF A=0RESTORE
   1000:BEEP 8:F=
   F+80:P=P+1
99:GOTO 20
100:GCURSOR 42:
   GPRINT "000040
   40402020100808
   040402010000000
   0035";
102:GPRINT "000000
   00000102040408
   08102020404040
   0000"
105:RETURN
110:GCURSOR 42:
   GPRINT "000050
   2014100A090502
   02020101010141
   ";
112:GPRINT "301008
   04000200010000
   00020509112020
   40400000"
114:T=T-(RND (0)*S
   /1.9+(S*P)/128
   )
115:RETURN
120:GCURSOR 42:
   GPRINT "002040
   4020201009050200
   0010002000400
   0810304101010
   1020202040509
   0A";
122:GPRINT "101024
   20401000"
124:T=T+(RND (0)*S
   /1.9+(S*P)/132
   )
125:RETURN
700:IF S<=2GCURSOR
   112:GPRINT "40
   4000000000000
   0000"
701:IF S<0LET S=0
702:IF S=3GCURSOR
   113:GPRINT "30
   0000000000000"
703:IF S=4GCURSOR
   114:GPRINT "0C
   0000000000"
704:IF S=6GCURSOR
   115:GPRINT "02
   00000000"
705:IF S=8GCURSOR
   116:GPRINT "02
   00000000"
706:IF S=10GCURSOR
   117:GPRINT "01
   00"
708:IF S=12GCURSOR
   118:GPRINT "01
   00"
709:IF S=14GCURSOR
   119:GPRINT "01
   00"
710:IF S=16GCURSOR
   120:GPRINT "01
   00"
715:IF S>22LET S=2
   2
720:RETURN
1000:DATA 1,1,1,1
   ,1,2,2,2,2,3
   ,3,3,3,1,3,3
   ,3,1,2,2,2,1
   ,2,2,2,2,1,1
   ,2,2,3,3,2,2
   ,2,2
1001:DATA 2,2,1,1
   ,1,1,1,1,1,2
   ,1,3,3,3,3,3
   ,1,2,2,2,1,1
   ,1,1,2,2,1,1
   ,1,0
2000:CLS :PAUSE "
        CRAS
   H !!":F=F-5:
   BEEP 3,150,5
   0
2010:GOSUB 2
2020:S=0:BEEP 1:
   GOTO 15
3900:IF P<5LET L$
   ="CLASS  N"
3901:IF P>=5AND P
   <10LET L$="C
   LASS  B"
3902:IF P>=10LET
   L$="CLASS  A
   "
4000:FOR I=1TO 3:
   BEEP 1,65,22
   0:PAUSE " Yo
   u are ";L$;"
    Rank";P
4010:BEEP 5,90,28
   0
4020:NEXT I
4030:BEEP 1,65,65
   0:END
```



《写真1》マシンをあやつってコースをまわれ！



《写真2》コーナリングがハイスコアの決め手だ

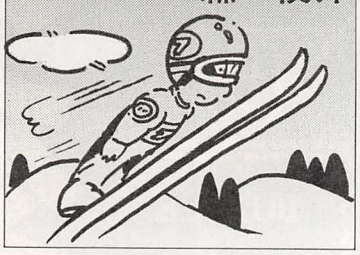


★ウィスキーのびんにベーマガを買うお金を入れておいたらカビてしまった。（長野県飯田市・たっくん11才）…
【影：その金が書店→取次→電波新聞社→経理部→私の給料袋ときたら困るからちゃんと洗ってから貯金箱にしよう！】

PC-2001用

スキー
SKI
フェスティバル
FESTIVAL

縣　俊介



あなたは，4年に1回行われるという，スキー・フェスティバルにでます。この大会には，ポイント通過と，2種類の滑降の合計3種のレースがあります。その三つの合計点で勝利を争います。まあ，がんばってください。

HOW TO PLAY

1と3のキーで左右に移動し，2で斜滑降，5で直滑降をします。当然のことながら，斜滑降は遅く，直滑降は速くすべります。なお，このゲームでは，一度左右に動いたら，2か5のキーを押すまで横に動き続けます。左右の壁か，第2，第3レースの木にぶつかると，ミスが一つ増えます。一つのレースで5回以上ぶつかると，GAME　OVERです。

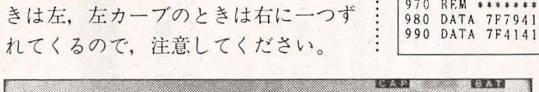
第1のレースは，すべりながらポイントを通過します。スキーがポイントの上をぴったり通過しないと，得点にはなりません。得点はポイント通過ごとに5点，あとはゴールまでの時間です。

第2，第3レースは，ひたすら前からくる木をよけてすべってください。ゴールまでの時間が短いほど得点になります。

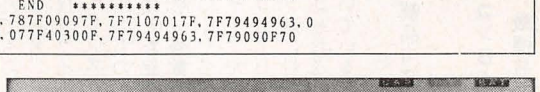
なお，木やポイントは右カーブのときは左，左カーブのときは右に一つずれてくるので，注意してください。

SKI FESTIVALのプログラム・リスト

```
 10 DEFINT A-Z:CONSOLE 0,1,0:GOTO 640
20 ON VAL(INKEY$) GOTO 30,40,50,120,60:GOTO 70
30 Q=1:XX=-1:GOTO 70
40 Q=3:XX=0:SP=1:GOTO 70
50 Q=2:XX=1:GOTO 70
60 Q=0:XX=0:SP=2
70 IF XX=0 THEN 110
80 LOCATE X:PRINT "  ";:X=X+XX:IF X>58 AND X<65 THEN 110
90 GOSUB 570:X=62
100 LOCATE 54:PRINT F$;"/        "+CHR$(&HE3);F$;
110 LOCATE X:PRINT Y$(Q);
120 ON ST GOTO 250,370:IF RO THEN 140
130 R=RND*3:LOCATE 19:PRINT A$(R);:IF R=1 THEN Y=RND*3+21 ELSE Y=RND*2+20+R
140 LOCATE Y:PRINT B$(RO);:RO=RO+SP:IF RO<8 THEN 20
150 LOCATE Y:PRINT "  ";:LOCATE Y+41-R:PRINT B$(7);
160 IF X=Y+41-R THEN P=P+1
170 Z=Z+1:IF Z<30 THEN LOCATE Y+41-R:PRINT "  ";:RO=0:GOTO 20
180 GOSUB 540:SC=P*5+60-VAL(MID$(T$,7,2))
190 LOCATE 14:PRINTUSING "Point  ##      Time &       &";P;T$;
200 LOCATE 54:PRINTUSING "Score ###     ";SC;
210 FOR I=0 TO 3:READ A$:FOR J=0 TO 4
220 POKE &HFCCC-I*5+J,VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):NEXT J,I
230 FOR I=0 TO 7:B$(I)=CHR$(&HE6+I¥2):NEXT
240 ST=1:X=62:RO=0:Z=0:MI=0:GOSUB 600:LOCATE 31:PRINT "           ";:GOTO 810
250 IF RO THEN 270
260 R=RND*3:LOCATE 19:PRINT A$(R);:IF R=1 THEN Y=RND*5+20 ELSE Y=RND*4+20+R¥2
270 LOCATE Y:PRINT B$(RO);:RO=RO+SP:IF RO<8 THEN 20
280 LOCATE Y:PRINT "  ";:LOCATE Y+41-R:PRINT B$(7);
290 IF X=Y+41-R OR X=Y+40-R THEN GOSUB 570
300 Z=Z+1:IF Z<30 THEN LOCATE Y+41-R:PRINT "  ";:RO=0:GOTO 20
310 GOSUB 540:T1=VAL(MID$(T$,4,2)):T2=VAL(MID$(T$,7,2))
320 S1=240-T1*120-T2*2:::SC=SC+S1
330 LOCATE 14:PRINTUSING "Score ###     Time &       &";S1;T$;
340 LOCATE 54:PRINTUSING "Total Score #### ";SC;:FOR I=0 TO 1000:NEXT
350 ST=2:X=62:YY=20:RO=0:R1=3:Z=0:MI=0:GOSUB 600
360 LOCATE 31:PRINT "           ";:GOTO 810
370 IF RO THEN 400
380 R=RND*3:LOCATE 19:PRINT A$(R);:IF R=1 THEN Y=RND*5+20 ELSE Y=RND*4+20+R¥2
390 IF Y=YY THEN 440
400 LOCATE Y:PRINT B$(RO);:RO=RO+SP:IF RO<8 THEN 440
410 LOCATE Y:PRINT "  ";:LOCATE Y+41-R:PRINT B$(7);
420 IF X=Y+41-R OR X=Y+40-R THEN GOSUB 570
430 Z=Z+1:IF Z<30 THEN LOCATE Y+41-R:PRINT "  ";:RO=0:GOTO 440 ELSE 500
440 IF R1 THEN 460
450 YY=RND*3+21:IF Y=YY THEN R1=0:GOTO 20
460 LOCATE YY:PRINT B$(R1);:R1=R1+SP:IF R1<8 THEN 20
470 LOCATE YY:PRINT "  ";:LOCATE YY+41-R:PRINT B$(7);
480 IF X=YY+41-R OR X=YY+40-R THEN GOSUB 570
490 LOCATE YY+41-R:PRINT "  ";:R1=0:GOTO 20
500 GOSUB 540:T1=VAL(MID$(T$,4,2)):T2=VAL(MID$(T$,7,2))
510 S1=360-T1*180-T2*3:SC=SC+S1
520 LOCATE 14:PRINTUSING "Score ###     Time &       &";S1;T$;
530 LOCATE 54:PRINTUSING "Total Score #### ";SC:END
540 LOCATE Y+41-R:PRINT "  ";:LOCATE X:PRINT Y$(Q);
550 LOCATE 19:PRINT A$(1);:FOR I=0 TO 50:NEXT
560 FOR I=0 TO 2:LOCATE 20:PRINT D$(I);:FOR J=0 TO 50:NEXT J,I:T$=TIME$:RETURN
570 LOCATE X:PRINT CHR$(&HE2);CHR$(&HE5);CHR$(&HE1);
580 FOR I=0 TO 3:BEEP 1,1:BEEP 2,1:NEXT:MI=MI+1
590 LOCATE 54:PRINT F$;"/        "+CHR$(&HE3);F$;
600 LOCATE 19:PRINTUSING "#";MI;:IF MI<5 THEN RETURN
610 RESTORE 980:LOCATE 18:FOR I=0 TO 8:READ A$:IF A$="0" THEN PRINT "  ";:NEXT
620 FOR J=0 TO 4:POKE &HFCAE+J,VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):NEXT
630 PRINT CHR$(&HE0);:NEXT:LOCATE 58:PRINTUSING "SCORE ###";SC:END
640 FOR I=0 TO 2:READ D$(I):NEXT
650 FOR I=0 TO 12:READ A$:IF A$="0" THEN PRINT "  ";:NEXT
660 FOR J=0 TO 4:POKE &HFCAE+J,VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):NEXT
670 PRINT CHR$(&HE0);:NEXT:PRINT "  ";
680 LOCATE 41:FOR I=0 TO 6:READ A$:IF A$="0" THEN PRINT "  ";:NEXT
690 FOR J=0 TO 4:POKE &HFCAE+J,VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):NEXT
700 PRINT CHR$(&HE0);:NEXT:PRINT "=0";
710 FOR I=0 TO 9:READ A$:FOR J=0 TO 4
720 POKE &HFCAE+I*5+J,VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):NEXT J,I
730 FOR I=0 TO 20:READ A,B:BEEP A,B:NEXT
740 A$(0)="0"     "+CHR$(&HE3)+CHR$(&HE4):A$(1)="/      "+CHR$(&HE3)
750 A$(2)=CHR$(&HE4)+"/      (*
760 Y$(0)=CHR$(&HE0)+CHR$(&HE0):Y$(1)=CHR$(&HE2)+CHR$(&HE2)
770 Y$(2)=CHR$(&HE1)+CHR$(&HE1):Y$(3)=CHR$(&HE1)+CHR$(&HE2)
780 FOR I=0 TO 7:B$(I)=CHR$(&HE6+I¥2)+CHR$(&HE6+I¥2):NEXT
790 X=62:Y=20:Y$=CHR$(&HE1)+CHR$(&HE2):SP=1
800 FOR I=0 TO 3:F$=F$+CHR$(&HE4):NEXT
810 LOCATE 14:FOR I=0 TO 16:PRINT CHR$(&HE4);:NEXT
820 LOCATE 19:PRINT A$(1);
830 Q=3:LOCATE 54:PRINT F$;"/        "+CHR$(&HE3);F$;:TIME$="00:00:00":GOTO 20
840 DATA -----,_____,Goal!
850 REM **********    ﾀｲﾄﾙ    **********
860 DATA 0,6F4949797B,7F78080F78,00007F7800,0,7F79090903,7F7949496 3,6F4949797B
870 DATA 01017F7901,00007F7800,077F40300F,787F09097F,7F78404040
880 DATA 7F7107017F,00007F7800,6F4949797B,6F4949797B,0,70740E0703,70740E0703
890 REM **********    ｷｬﾗ1    **********
900 DATA 007E7F7E00,60783E0F03,030F3E7860,0204081020,181E7F1E18,487B7F7B48
910 DATA 0100010001,0500050005,1400140014,5000500050
920 REM **********    MUSIC    **********
930 DATA 4,4,7,12,9,3,12,2,19,11,16,2,23,14,24,1,23,7
940 DATA 21,3,20,2,21,2,21,9,23,1,24,1,23,8,16,3,26,3,24,11,23,1,24,4
950 REM **********    ｷｬﾗ2    **********
960 DATA 0000010000,0000070000,00061F0600,181E7F1E18
970 REM **********    END    **********
980 DATA 7F7941497B,787F09097F,7F7107017F,7F79494963,0
990 DATA 7F41414F7F,077F40300F,7F79494963,7F79090F70
```



《写真1》ウインター・スポーツの決定版
スキー・ゲームだ！



《写真2》ポイントを通過して
得点をかせげ

★しりとりしよう！しりとり，リンゴ，ゴマ，マンザイ，イト，トカゲ，あ！カゲがついたから負け。（石川県金沢市・米殻II13才）……【影：ひどいなあ。トカゲ，ゲ…，ゲーッ。つぐ美：きたなーい。やっぱり負けですね。】

BM特選 ランダムコーナー

本コーナーは，特選プログラム・コーナーで紹介できなかったパソコンのソフト，ちょっと長めのソフト，オール・マシン語のソフトを，選んで掲載しています。

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

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

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

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



APPLEII・IIe／コモドール64／JX／RX-78／SMC-777／JR-800／PC-8201などの機種は，このコーナーで月がわり掲載していきますので，どしどしご応募ください。

プログラム投稿者へのお願い

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

また，プログラムの説明を四〇〇字づめの原稿用紙3枚～5枚くらいにまとめてください。説明には**①内容，②使いかた・遊びかた，③操作方法，④プログラムのしくみ，(変数表，フローチャートなども必ずつける)⑤プログラムの具体的な入力方法，⑥改造のアドバイス**などを書きます。Ⓐ**使用機種名**，Ⓑ**言語(モード(N66ベーシック等)，ページ数も書いてください)**Ⓒ**メモリの容量**も忘れずに書いてください。原稿用紙は，なるべく横書きのものを使ってください。

プログラムはできるだけ**テープにセーブしたものを送ってください。**ミスを防ぐためにかならずチェックし，二～三回入れてもらえば安心です。テープのラベルにもプログラム名，自分の住所氏名を書き込み，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。フロッピーディスクによる投稿も可。

内容は，**オリジナル**のもので，**未発表**のものにかぎります。**もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名，書名，筆者名，号数，ページ数，記事のタイトル**などを明記してください。

お送りいただいたテープや原稿はお返しできませんので，あらかじめコピーしておいてください。

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

★愛読者カードについている応募カードも，忘れずに同封してください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1－11－15 電波新聞社出版部

「マイコンBASICマガジン」係

※封筒のウラ側に，機種名，タイトル，自分の住所，氏名，年令，電話番号を記入してください。

Kimcoのぶっちぎりテクニック考
for MSX/MSX2

木村　泰則

お久しぶりです。いやあ，編集部にも忘れられかけているKimcoです。
今回は，3月号に掲載されたPC-8001の〝PAC－WORLD〟をMSXに移植してみました。と言っても，そのまま移植したのでは，Kimcoの名がすたるので，少しばかり手を加えてあります。

LET'S WALK for MSX

遊びかた

カーソル・キーで左右，スペース・キーでジャンプです，加速，減速はありません。穴から落ちたりしないように，うまくジャンプ，前進，後退をしながら，ひたすら前進してください。

床は2段あって，数種類のキャラクターが埋まっていますよ。そのキャラクターは以下のとおりです。

$，[$]…得点増加です。[$]のほうは，取ったあとに穴があきます。

[E]……エネルギー増加です。エネルギーはどんどん減るので，これを取らないでいるとOUTです。

[J]……ジャンプ台です。この上でジャンプすると，高く（遠く）とべます。


……エネルギー減少です。なるべく避けて進みましょう。


……爆弾です。ふんずけたら，OUTです。

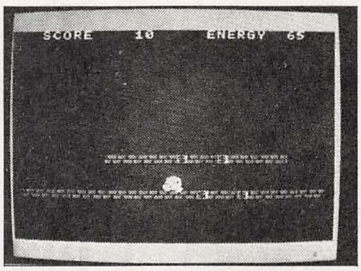
上記のキャラクターはすべて，自分がふんだときに作用します。安全なものと危険なものは，色わけしてあるので，すぐ見わけがつくでしょう。

ぶじにゴールまでたどりついてください。健闘を祈ります。

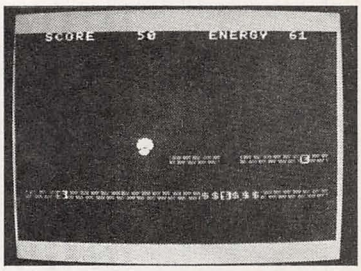
プログラム

床のスクロールは，例によってMID$を使っています。この場合，X$(n)に1面全部の床のパターンを入れておけば楽なのですが，あいにく，文字変数に255文字以上は入りません。

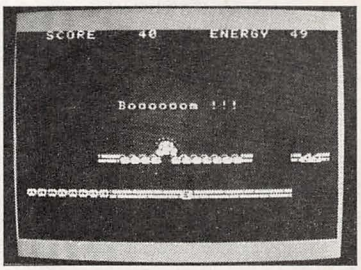
そこで，長い面を表現したいときは，360行のような手段を使うのです（PAC－WORLDでは別の方法を使っている）。



《写真1》この歩きかたがおもしろいぞー



《写真2》それ，ジャーンプ！



《写真3》爆弾をふんずけると，ホラ！

360行では，通過していらなくなったパターンを切り捨てて，新しいパターンをつぎたします（第1図参照）。

新しいパターンは350行の〝RND(1)＊14＋1〟で決めます。一見，「なんだ乱数か」と思うかもしれませんが，プログラム中で〝RND(－TIME)〟を実行していないため，この〝RND(1)…〟は，一定のパターンの数列をだしてくるのです。

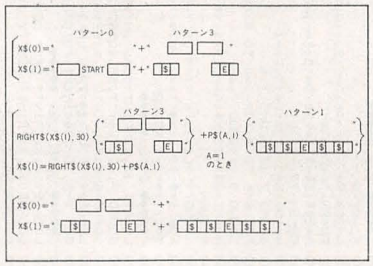
このため，各面のパターンのデータはどこにもないのに，いつも同じパターンでゲームが進行します。

もう一つ，PAC－WORLDでは$を取っても消えませんでしたが，このゲームは取ったものは消えます。

MID$でスクロールをさせるときに，取ったキャラクターを消すのは，少々やっかいです。なぜなら，取った

《第1表》変数表

MX	MX×4でスプライト，MX÷2でキャラクターにおける自分のX座標	TC	床スクロールのタイミング・カウンター
MY	自分のスプライトのY座標	T	床スクロールのカウンター
YV	自分のY方向の速度	SC	スコア
MC	自分のアニメーションのカウンター	EN	エネルギー
		TT	床パターンのカウンター
		LE	レベル



《第1図》長い面を表現したいとき

たとえば，
A$＝〝123436789〟
だとして
5番目の3を5に直すには，
A$＝LEFT$(A$,5－1)＋〝5〟＋MID$(A$,5＋1)※
で
A$＝〝123456789〟
となる
※MID$(A$,5＋1,4)でもよいが，最後の数値を省略すれば，残りの文字列すべてがとりだせるのでこうしてある。

《第2図》文字列を直接操作する例

★ふふふ……。私は知っている。影さんの素顔がまるでピ○ソの描いたような顔であることを…。（栃木県宇都宮市・**大野泰広11才**）……【**影**：まわりくどい言いかたをせず，芸術的な顔と言ってくれよ。**編**：ブーッ！】

LET'S WALKのプログラム・リスト

```
10 SCREEN 1,2,0:GOTO 600
20 '♥♥♥♥♥♥♥ GAME ♥♥♥♥♥♥♥
30 '♥♥♥♥♥ FLOOR ♥♥♥♥♥
40 T=T+1:IF T>30 THEN GOSUB 350
50 LOCATE 1,14:PRINT MID$(X$(0),T,30)
60 LOCATE 1,18:PRINT MID$(X$(1),T,30)
70 EN=EN-1:IF EN<=0 THEN 460
80 LOCATE 3,0:PRINTUSING"SCORE #####     ENERGY ###";SC;EN
90 '♥♥♥♥♥ I ♥♥♥♥♥
100 K=STICK(0):MX=MX+(K=3)¥(MX<58)-2¥(K=7)¥(MX>4):X=MX¥2
110 K=STRIG(0):Z=6144+(MY AND 248)¥4+X:P=VPEEK(Z+32)
120 YV=YV+(YV-(5-3¥(P=47))¥K)¥(P<>32)+(P=32)¥(YV<4)-YV¥(VPEEK(Z-32)<>32)¥(YV<0)
130 MY=(MY+YV¥2)AND(255+7¥(P<>32))
140 MC=(MC+1)MOD 6:C=1-(1+MC)¥(YV=0)+(YV<0):PUTSPRITE 0,(MX¥4-7,MY-8),15,C
150 IF P=43 THEN A=10:A$="#":GOSUB 240
160 IF P=44 THEN GOSUB 260
170 IF P=98 THEN GOSUB 280
180 IF P=97 THEN GOTO 510
190 IF P=42 THEN A=20:A$=" ":GOSUB 240
200 IF MID$(X$(1),22,4)="GOAL" THEN 390
210 IF MY>176 THEN 450
220 TC=(TC+1)AND 3:IF TC THEN 40 ELSE 60
230 '♥♥♥♥♥ SUB ♥♥♥♥♥
240 SC=SC+A
250 A=200:B=-3:C=-40:D=5:E=1:GOTO 300
260 EN=EN+50:A$="#"
270 A=200:B=-5:C=-20:D=15:E=-1:GOTO 300
280 EN=EN-90:A$="b"
290 A=150:B=5:C=20:D=15:E=-1
300 SOUND 7,62:SOUND 1,0
310 FOR K=0 TO 3:FOR I=0 TO 9:SOUND 0,A+I¥B+K¥C:SOUND8,D+I¥E:NEXT I,K
320 SOUND 8,0:SOUND 7,63
330 A=(MY-88)¥32:X$(A)=LEFT$(X$(A),T+X-2)+A$+MID$(X$(A),T+X)
340 RETURN
350 A=RND(1)¥LE+1:IF TT=5+LE THEN A=15
360 FOR I=0 TO 1:X$(I)=RIGHT$(X$(I),30)+P$(A,I):NEXT
370 T=1:TT=TT+1:RETURN
380 '♥♥♥♥♥ GOAL ♥♥♥♥♥
390 LOCATE 12,8:PRINT"GOAL IN":FOR I=0 TO 2000:NEXT
400 SOUND 7,62:PLAY"T255L805S9M7000CEGDFED6C1"
410 SC=SC+EN¥10:LOCATE 3,0:PRINTUSING"SCORE #####";SC
420 LE=LE+4:IF LE>14 THEN LE=14
430 FOR I=0 TO 3000:NEXT:PUTSPRITE 0,(0,209):GOTO 730
440 '♥♥♥♥♥ GAME OVER ♥♥♥♥♥
450 LOCATE 10,8:PRINT" DROP OUT":GOTO 470
460 LOCATE 10,8:PRINT"  EMPTY ":LOCATE 26,0:PRINT"  0"
470 PUTSPRITE 0,,,8
480 SOUND 7,62:SOUND 1,1
490 FOR K=0 TO 7:FOR I=0 TO 6:SOUND 0,15+I¥0+K¥25:SOUND 8,15-I¥2:NEXT I,K
500 SOUND 7,63:SOUND 8,0:GOTO 550
510 LOCATE 10,8:PRINT"Booooooom !!!":SOUND7,55
520 LOCATE X,MY¥8+1:PRINT" ";:PUTSPRITE 0,,,8
530 FORK=0TO29:FORI=0TO30-K:SOUND6,50+I-0¥50:SOUND8,15-I¥4:NEXT I:COLOR,RND(1)¥1
5:NEXT
540 COLOR 15,4,7:SOUND 8,0:SOUND 7,63
550 FOR I=0 TO 900:A$=INKEY$:NEXT
560 LOCATE 10,8:PRINT" GAME OVER  "
570 LOCATE 10,16:PRINT"LET'S WALK";:A$=INPUT$(1):IF A$=" " THEN RUN 670
580 FOR I=0 TO 1:X$(I)=P$(0,I)+RIGHT$(X$(I),30):NEXT:GOTO 740
590 '♥♥♥♥♥♥♥ ♥♥♥♥♥♥♥
600 DEFINT A-Z:RESTORE 770
610 FOR I=35 TO 98:I=I-6¥(I=36)-2¥(I=45)-49¥(I=48)
620 FOR J=0 TO 7:READ A$:VPOKE I¥8+J,VAL("&H"+A$):NEXT J,I
630 RESTORE 850:FOR I=0 TO 8:B$=""
640 FOR J=0 TO 31:READ A$:B$=B$+CHR$(VAL("&H"+A$)):NEXT
650 SPRITE$(I)=B$:NEXT
660 '♥♥♥♥♥♥♥ ♥♥♥♥♥♥♥
670 CLEAR 900:DEFINT A-Z:DIM P$(15,1):COLOR 15,4,7
680 WIDTH 32:KEYOFF
690 RESTORE 1120
700 FOR I=0 TO 15:FOR J=0 TO 1:READ P$:IF P$="SP" THEN P$=STRING$(30,32)
710 P$(I,J)=P$:NEXT J,I
720 SC=0:LE=6
730 TT=0:FOR I=0 TO 1:X$(I)=P$(0,I)+P$(1,I):NEXT
740 VPOKE 8196,&HD4:VPOKE 8197,&H74:VPOKE 8204,&H94
750 EN=100:MX=10:MY=136:YV=0:MC=0:T=1
760 CLS:GOTO 40
770 DATA BF,BF,BF,00,FB,FB,FB,00:'BRK
780 DATA 10,7C,50,7C,14,7C,10,00:'PT¥
790 DATA EF,83,AF,83,EB,83,EF,00:'PT+
800 DATA 7E,C3,DF,C7,DF,C3,FF,7E:'EN,
810 DATA 03,0F,3F,F1,FB,DB,E7,FF:'JMP
820 DATA 70,88,3E,7B,7D,7F,7F,3E:'BOM
830 DATA 7C,FE,D6,92,FE,7C,54,00:'E-b
840 '♥♥♥ UP
850 DATA 00,03,0F,1F,1F,3F,3F,3F,3F,1C,13,07,0F,0F,0F,07
860 DATA 00,C0,F0,F8,D8,EC,FC,FC,FC,38,D8,E0,E0,E0,C0,80
870 '♥♥♥ DOWN
880 DATA 00,00,00,03,0F,1F,1F,3F,3F,3E,3D,1B,17,07,07,03
890 DATA 00,00,00,C0,F0,F8,F8,FC,F4,34,DC,E8,F0,F0,F0,E0
900 '♥♥♥ ST0
910 DATA 00,00,03,0F,1F,1F,3F,3F,0F,77,FB,FB,FD,7D,38,00
920 DATA 00,00,C0,F0,F8,F8,6C,6C,FC,FC,F8,F8,F6,CE,3C,38
930 '♥♥♥ ST1
940 DATA 00,00,03,0F,1F,1F,3F,3F,3C,3B,17,17,07,07,03,00
950 DATA 00,00,C0,F0,F8,F8,EC,EC,3C,DC,E8,E8,E0,E0,C0,00
960 '♥♥♥ ST2
970 DATA 00,00,03,0F,1F,1F,3F,3F,3F,3F,1F,1F,2F,33,1C,0C
980 DATA 00,00,C0,F0,F8,F8,FC,FC,E0,DC,BE,7E,7E,7C,38,00
990 '♥♥♥ ST3
1000 DATA 00,00,03,0F,1F,1F,3F,3F,3F,3F,DF,DF,6F,33,00,00
1010 DATA 00,00,C0,F0,F8,F8,FC,FC,FC,FC,F0,EE,9F,7F,7E,3C
1020 '♥♥♥ ST4
1030 DATA 00,00,03,0F,1F,1F,3F,3F,3F,3F,1E,19,07,07,07,03
1040 DATA 00,00,C0,F0,F8,F8,EC,EC,FC,FC,38,D8,E0,F0,F0,E0
1050 '♥♥♥ ST5
1060 DATA 00,00,03,0F,1F,1F,3F,3F,3F,3F,07,39,7E,7E,7E,3C
1070 DATA 00,00,C0,F0,F8,F8,AC,AC,FC,FC,FA,FA,F6,CC,00,00
1080 '♥♥♥ CRY
1090 DATA 04,20,00,03,8F,1F,15,3B,35,1F,67,FB,FD,FD,7D,38
1100 DATA 40,08,00,C2,F0,58,B8,5C,F8,F6,EF,EF,DF,DE,DE,0C
1110 '♥♥♥♥♥♥♥ DATA ♥♥♥♥♥♥♥
1120 DATA SP
1130 DATA"#####START######################"
1140 DATA SP
1150 DATA"####+####+####,####+####+######"
1160 DATA"   # + ### ¥ ### ¥ ### + #    "
1170 DATA"########   ####,#####   ########"
1180 DATA"      ######   ######          "
1190 DATA"##+##                  ####,###"
1200 DATA"             ########+###+#######"
1210 DATA"#########,#########+###+####+####"
1220 DATA"#####  ######,##################"
1230 DATA"###¥¥+¥¥¥################bbb###bbb"
1240 DATA SP
1250 DATA"#,#//##bbbbbbbbbbbbbbbbbbbbb###"
1260 DATA"####   ###   ##,##   ###   ###"
1270 DATA SP
1280 DATA" ##¥¥+###                 #####"
1290 DATA"  ##++#############             "
1300 DATA SP
1310 DATA"##//#                      ##,#"
1320 DATA"                           ####"
1330 DATA"#,#//####//#                   "
1340 DATA"#,#//##                        "
1350 DATA"          ##bbbbbbbbbbbbbbbb##"
1360 DATA"                ##aaaaaaaaaaaa#"
1370 DATA"###//#########bbbbbbbb#######,#######"
1380 DATA SP
1390 DATA"#bbbbbbb,//    aaa#aaa    #bb#"
1400 DATA"    #//#    a##a    a##a      "
1410 DATA"####    #bb#    #bb#    #bb#,#"
1420 DATA SP
1430 DATA"######################GOAL#####"
```

あとにスペース（CHR$(32)など）を書いて消しても，つぎに，スクロールしてMID$を表示したときに，また現れてしまうからです。

そこで，表示する文字列（この場合はX$(n)）を直接操作して消す方法を考えたのです。330行がそれです。

Aは自分のY座標からX$(n)のn 20，n 21のどちらの上にのってるかを求めています。T＋X－1が自分の真下にあるキャラクターのX$(n)上の位置にあたるので，その部分をA$(スペースやブロックが入る)に置きかえるのです。

これはけっこう広く応用がきくので，**第2図**にもう少しわかりやすく説明しておきます。

★北斗の拳のケンシロウに，パソコンを教え，百レツ拳でキーインしてもらったら？(石川県金沢市・中島英昭13才)……**[影：あたたたー。ケンシロウ様がいなくても，この私が／編：ハイ／またパソコン1台弁償ね。]**

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

コナミ グラディウス　PC-8801mkⅡSR(V2モード)用

やあ，こんにちは。大雪と花粉アレルギーでさんざんなやまされたＹＫ－２です。前回の「スペース・ハリアー」いかがでしたか？　今回は，今人気絶頂！コナミのスーパー・シューティング・ゲーム「グラディウス」でいきたいと思います。

ゲーム・センターに行って音をじっくり聞いて作ったプログラムです。

プログラムの説明

まず，最初は簡単にプログラムの説明といきましょう。

これらのプログラムは，それぞれ，音色設定，変数代入（Ａｎ＄からはじまるアルファベットで，ｎは整数），演奏の三つから成り立っています。実に簡単な構造でしょ？

音色データは各プログラムともかなり似ているところがあるので，そこに気をつければ入力がぐんと楽になりますヨ。正確に打ち込んで(特に演奏データの部分)，ＲＵＮしてみてください。ＲＵＮすると，あの，ゲーム・センターで流れているグラディウスのＢＧＭそっくり？の音楽が流れてきます。

また，プログラム実行中は，カナキーをロックしておくと，ループ演奏するようになっています。演奏が終わったら，リターン・キーで再スタート，F1キーで終わりです。

このグラディウスのＢＧＭ，オリジナルもびっくり？のできだと思うので，88ＳＲ以降のユーザーや，88/mkⅡのＦＭカードつきユーザーは，ぜひとも打ち込んでください。

前回のスペース・ハリアーほど長くないんだし…。

あ，それから88/mkⅡのユーザーは，プログラムの冒頭の「ＮＥＷ　ＣＭＤ」

《リスト１》グラディウスのステージ１のＢＧＭ

```
10 CLS:LOCATE 5,9:PRINT"GRADIUS STAGE 1 MUSIC
20 NEW CMD:POKE &HE21A,200:CMD STOPM
30 DIM GRD4%(4,9):CMD VOICE COPY 48,GRD4%
40 GRD4%(1,5)=27:GRD4%(2,5)=35:GRD4%(3,5)=43
50 FOR OP=1 TO 4:FOR PM=1 TO 2:GRD4%(OP,PM)=1:NEXT PM,OP
60 FOR OP=1 TO 4:GRD4%(OP,3)=4:NEXT OP
70 A0$="t150V14O5":B0$="T150":C0$="Q7T150V15"
80 A1$="M8000L8GRL16G&G&G)CFRE8&R8CRL16G&GR<B-L8B-&B-RL16GA-B->E-FG
90 B1$="V12Q8L16D8C<BAGFGAB>C<BAGFGAB>C<BAGFGAB>C<BAGFGAB>
100 C1$="Q2O4L16C8>CC<C8>CC<C8>CC<C8>CC<E-8>E-E-<E-8>E-E-<E-8>E-E-<E-8>E-E-
110 A2$="C&CR<ARR>C8&C16RFR<AB->CDE-RC<A-R>E-RCFRD<B-R>DFR<
120 B2$="L16O8C<BAGFGAB>C<BAGFGAB>C<BAGFGAB>CDE-DC<BAB>
130 C2$="O4L16F8>FF<F8>FF<F8>FF<F8>FF<A-8>A-A-<A-8>A-A-<B-8>B-B-<B-8>B-B-
140 A3$="ARC8&CRFRGRARRRFRD&D&DGM40000L8G&G&G&G&G&GM10000
150 B3$="L16O8C<BAGFGAB>C<BAGFGAB>DC<BAGAB>CDC<BAGB>DG
160 C3$="O4L16F8>FF<F8>FF<F8>FF<F8>FF<GB>GG<GB>GG<GB>GG<GB>GG
170 A4$="L16E-&E-RC&CRL8E-&E-&E-L16CDE-RD&DR<B-&B-RL8G&G&G&G&G
180 B4$="V15O4L16C&CR<A-&A-R>L8A-&A-&A-&A-&A-L16<B-&B->RD&DRL8E-&E-&E-&E-&E-
190 C4$="L16<<A->A-E-A-<A->A-E-A-<A->A-E-A-<A->A-E-A-<E->E-<B->E-<E->E-<B->E-<E-
>E-<B->E-<E->E-<B->E-
200 A5$=">L16C&C&R<A&AR>CRD&DR<B&BR>DRE-&E-RC&CRE-F&F&FRD&D&DM50000L8G&G&G&G&G&G&G&G&G<
210 C5$="L16<F>FCF<F>FCF<G>GDG<G>GDG<A->A-E-A-<A->A-E-A-<B->B-FB-<B->B-FB-<GB>GG
<GB>GG<GB>GG<GB>GG
220 B5$="L16<AB>CF&F8&FR<B>CDG&GB&GRCDE-A-&A-8&A-RDE-FB-&B-&B->L8C&C&C&C&C<B&B&B
&B
230 CMD VOICE GRD4%,GRD4%,GRD4%
240 CMD VOICE LFO 4,1,1,9000,0,127,0
250 CMD PLAY A0$,B0$,C0$,"T150V12O4S9"
260 CMD PLAY A1$,B1$,C1$,A1$
270 CMD PLAY A2$,B2$,C2$,A2$
280 CMD PLAY A1$,B1$,C1$,A1$
290 CMD PLAY A3$,B3$,C3$,A3$
300 CMD PLAY A4$,B4$,C4$,">"+A4$
310 CMD PLAY A5$,B5$,C5$,A5$+"<"
320 IF INP(8)=&HDF THEN 260
330 LOCATE 4,10:PRINT"REPLAY? YES ... RETURN / NO ... [F.1]
340  IF INP(9)=&HFD THEN END
350  IF INP(1)=&H7F THEN RUN
360  GOTO 330
```

《リスト２》グラディウスのステージ４のＢＧＭ

```
10 CLS:LOCATE 5,9:PRINT"GRADIUS STAGE 4 MUSIC
20 NEW CMD:POKE &HE21A,200:CMD STOPM
30 DIM GRD4%(4,9):CMD VOICE COPY 48,GRD4%
40 GRD4%(1,5)=27:GRD4%(2,5)=35:GRD4%(3,5)=43
50 FOR OP=1 TO 4:FOR PM=1 TO 2:GRD4%(OP,PM)=3:NEXT PM,OP
60 FOR OP=1 TO 4:GRD4%(OP,3)=4:NEXT OP
70 FOR OP=1 TO 4:GRD4%(OP,9)=1:NEXT OP
80 GRD4%(0,3)=1 :GRD4%(0,4)=13500:GRD4%(0,5)=70:GRD4%(0,7)=1
90 FOR OP=1 TO 4:GRD4%(OP,9)=1:NEXT OP
100 A0$="t150O7":B0$="T150":C0$="Q5T150V13"
110 A1$="L16C&CRCRCRRDRDRRRRRE-&E-RE-&E-RFRF
120 K1$="<<s9m9000L16C&C&CC&CC&CrD&Dm6000D&D&Drrrm9000E-&E-&E-E-&E-&E-F&Fm6000F&
F&F
130 B1$="O5L16V14A&ARARARRBRBR<GRGR>>C&CRC&CRDRDR<<GRGGRG>>
140 C1$="L16F&FRFRFF&FGRGR<<GRGR>>A-&A-RA-&A-RB-RB-R<<GRGGRG>>
150 A2$="v12s9m6000L8G&G&G&GL16FEC<M10500G&G&GRRM21000FECM10500<G&G&GRR>M21000E&
E&EG&G&G>C&C
160 B2$="L8E&E&E&EL16V12FEC<G&G&G&GRFEC<G&G&G&GR>@V127D&D&DE&E&EG&G>
170 C2$="L8<C>C<C>C<C>C<C>C<C>C<C>C<C>C<C>C
180 A3$="L8G&G&G&GL16FEC<M10500G&G&GRRM21000FEC<M10500G&G&GRR>M21000G&G&G>C&C&CE
&E
190 B3$="L8E&E&E&EL16V12FEC<G&G&G&GRFEC<G&G&G&GR>@V127C&C&CE&E&EG&G
200 C3$="<<B->B-<B->B-<B->B-<B->B-<B->B-<B->B-<B->B-<B->B-
210 A4$="L8G&G&G&GL16FEC<F&F&FDEFB&<E&EF&F&FG8&GF&FG&G&G>
220 K4$="L8G&G&G&GL16FEC<F&F&FDEv15Fv14fv13fv15Ev14Ev15Fv14Fv13Fv15Gv14gv13Gv15F
v14Fv15Gv14Gv13Gs9m21000>
230 B4$="L8>C&C&C&CL16V12FEC<F&F&FDE@V127L8C&C&C&CC&C&C&C
240 C4$="L8<A>A<A>A<A>A<A>A<D>D<D>D<E>E<E>E
250 A5$="<A-B->CDE-DC<B-A-B-A-GFGFE-D&D&DF&F&FB-&B-&B->E-&E-&E-M10500A-&A-RRM210
00
260 B5$="C&C&C&C&C&C&C&CL16C&C&CC&C&CF&F&FB-&B-&B->E-&E-
270 C5$="L8<F>F<F>F<F>F<F>FG>G<G>G<G>G<G>G
280 A6$="L8G&G&G&GL16FEC<G&GG>C&Cm10500DE-RE-&E-RRRE-FRF&FRRRm21000FGRGRFL8G&G&G&
&G
290 B6$="L8E&E&E&EL16V13FEC<G&GG>C&C<@V127FGRG&GRRRGARA&ARRR>DERERDL8E&E&E&E<
300 C6$="L8<C>C<C>C<C>C<C>C<E->E-<E->E-<F>F<F>FL16M8000CC&CC&CCL8M30000C&C&C&C&C
310 CMD VOICE GRD4%,GRD4%,GRD4%
320 CMD VOICE LFO 4,2,1,10000,1,0,1
330 CMD PLAY A0$,B0$,C0$,A0$,C0$
```

★僕はＯＦコーナーを読まないと，毎日が暗くなってしまう。影教授，これが，有名なＯＦ病なのですか？（長野県中野市・**土屋明広13才**）……**【編：ＯＦを思いだして，ニヤニヤしだすと，これこそＯＦ重病なんだな。】**

を取ってください。そうすればちゃんと走ると思います。

他機種への移植のアドバイス等

他機種への移植等は，プログラムを見て自力で行ってください。

これらのプログラムは，一見4声以上使っているように見えますが，実際，譜面にすると，ほとんど3声になってしまいます。

なぜこんなことをしたかというと，同じ音を重ねてうねりをだしたり，オクターブ上のものを重ねたりして，音に厚みをつけているからです。オリジナルを聞くと，そう聞こえるのでそうして見ました。

コナミのバブルシステムは，7声1ボイス，これだけやっても余裕だからでしょう。ですから，PSG3声でもできるはずです。がんばってください。

FM音源の上手な使いかた

グラディウスの場合，オリジナルの音がとってもPSGの音に似ていたので，まず，FM音源でPSGっぽい音を作ろう！ということにしました。

プログラムを見ればわかると思いますが，これは〝@48〟の音から作りだしています。

〝CMD VOICE COPY〟でこれを配列変数にコピーして，それからアタック，ディケイ，リリース等の値を小さくして音に伸びをつけました。

あとは，アウトプット・レベルを各オペレータ（1～4）ごとに調整して，はい！できあがり！という感じで作っちゃいました。この音，PSGと似ているだけでなく，音に厚みや伸びがあって，簡単に作ったわりには，なかなか気に入っているんです。

みなさんも，こういう作業はコツさえつかんでしまえば，好みの音が簡単に作れるようになると思います。

おもに変えるパラメータは前号で述べたぐらいで，だいたい決まっているし…，あとは忍耐！ひたすらがんばりましょう。

次号予告

はっきり言ってまだ決まっていません。ですから，みなさんのご意見等をお待ちしております。編集部あてに，よろしくおねがいしま～す！

```
340 CMD PLAY "V13"+A1$,B1$,"O5V15"+C1$,K1$
350 CMD PLAY A2$,B2$,"O6V14"+C2$,A2$,"O4Q8S9M22000"+C2$
360 CMD PLAY A3$,B3$,C3$,A3$,C3$
370 CMD PLAY A4$,B4$,C4$,K4$,C4$
380 CMD PLAY A5$,B5$,C5$,A5$,C5$
390 CMD PLAY A6$,B6$,"Q1"+C6$,A6$+">>",C6$
400 IF INP(8)=&HDF THEN 340
410 LOCATE 4,10:PRINT"REPLAY? YES ... RETURN / NO ... [F.1]
420  IF INP(9)=&HFD THEN END
430  IF INP(1)=&H7F THEN RUN
440  GOTO 420
```

《リスト3》グラディウスのステージ6のBGM

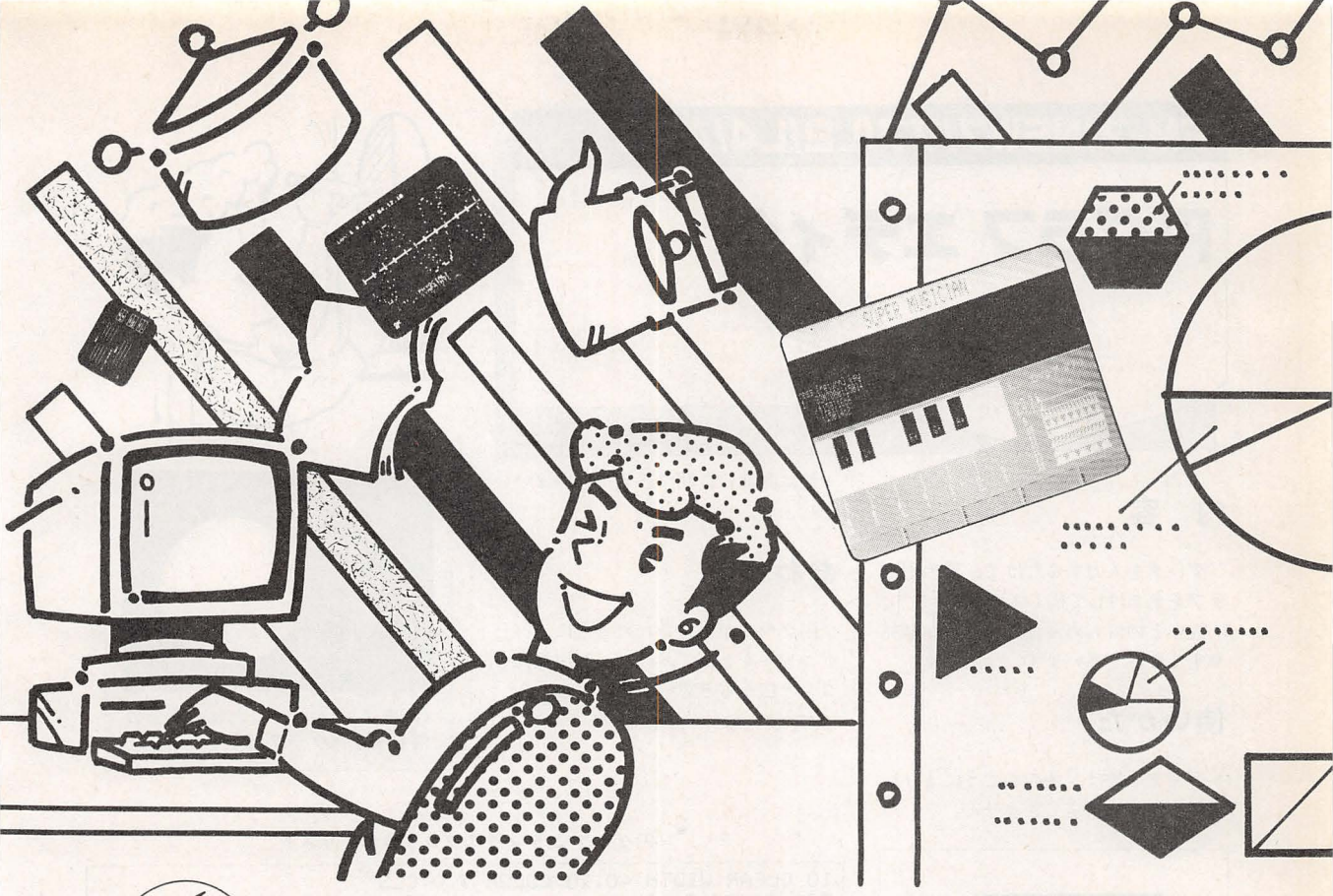
```
10 CLS:LOCATE 5,9:PRINT"GRADIUS STAGE 6 MUSIC
20 NEW CMD:POKE &HE21A,197:CMD STOPM
30 DIM GRD4%(4,9):CMD VOICE COPY 48,GRD4%
40 GRD4%(1,5)=27:GRD4%(2,5)=35:GRD4%(3,5)=43
50 FOR OP=1 TO 4:FOR PM=1 TO 2:GRD4%(OP,PM)=1:NEXT PM,OP
60 FOR OP=1 TO 4:GRD4%(OP,3)=4:NEXT OP
65 FOR OP=1 TO 4:GRD4%(OP,8)=3:NEXT OP
70 A0$="V14T100":B0$="T100":C0$="V14T100":D0$="V14T100Q6"
80 A1$="Q4V1405L16EAEARV15E&E&Ev14EF+RG&G&G&G&G&G&G&G&GvQ12ev14L16F+GF+
90 B1$="Q5V1104L16E&E&E&E&E&E<EREF+R)G&G&G&G&G&G&G&GcL16DED
100 C1$="Q3V1405L16C&C&C&C&C&C<A&A&AV13B&B>RCECERC&C&C&C<B>C<B>
110 D1$="O4L16<A>E<A>E<A>E<A>E<A>ECGCGCGCGC<B>F+<B>
120 A2$="EAEARE&E&EABR>C&C&C&C&C&C&C&C<B>C<BAG
130 B2$="O4L16E&E&E&E&E&E<ERABR>>C&C&C&C&C&C&C<B>C<BAG
140 C2$="O5L16C&C&C&C&C&C<ARv12Av14>C&CREGEGRE&EGAGF+E
150 D2$="L16<A>E<A>E<A>E<A>E<A>ECGCGCGCGCGCG
160 A3$="Q4A>D<A>D<RA&A&A>DC<BA>CFCFRC&C&CFEDCE&E&E&E&E&E&E&EDGCF<B>E&E&E&E&E&E&ERRRRR
170 C3$="F+&F+&F+DRD&DRD&D&D&DA&A&AFRF&FRF&F&F&FQ3ABABABA&A&A&A&A&A&ABABAB<B>E<B>D<B>E
180 B3$="Q7V12AAAAAAA&ARRRAA>CCCCCC&CV11
190 D3$="DADADADADADAF>C<F>C<F>C<F>C<F>C<F>C<EBEBEBEBEBEBEBEBEB<B>E<B>D<B>E
200 A4$="Q5CCRC&C&CRE-RE-RD<Q4CRDRE-RDRCRDRQ5
210 D4$=">A-A-RA-&A-&A-R>CRCR<B-<Q4A-RB-R>CR<B-RA-RB-R>Q5
220 C4$="<F>C<F>E-<F>F<F>C<F>E-<F>F<F>C<G>D<A->E-<G>D<A->E-<G>D
230 A5$="RBRBR>DC+RDC+<BA<Q4BR>C+RDRC+RDRC+Q5
240 D5$="RGRGRBARBAGF+<Q4GRARBRARBRAR>Q5
250 C5$="<EBE>D<E>E<EBE>D<E>E<EBF+>C+<G>D<F+>C+<G>D<F+>C+
260 A6$=">JRCRC&CRG&G&GGF+G<Q4CRDRE-RDRE-R>FR
270 D6$="RA-RA-&A-R>E-&E-&E-E-DE-<<Q4A-RB-R>CR<B-R>CR>DR
280 C6$="<F>C<F>E-<F>F<F>C<F>E-<F>F<F>C<G>D<A->E-<G>D<A->E-<B->F
290 B6$="<F>C<F>E-<F>F<F>C<F>E-<F>F<F>C<G>D<A->E-<G>D<A->E-<B>F
300 A7$="A&A&A&A&A&AF+&F+&F+&F+&F+F+D+&D+&D+&D+DC+CR<BRB-RA&A&A&A&A&A&A&A&A&A&A&A&A&A
310 D7$="E&E&E&E&E&EC+&C+&C+&C+&C+C+<A+&A+&A+&A+AG+GRF+RFRE&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E
320 C7$="<A>E<A>G<A>A<F+>C+<F+>E<F+>F+<E-B-E->C+<E->E-<CGCB-C><A>E<A>G<A>E<A>E<A>G<A>E
330 CMD VOICE GRD4%,GRD4%,GRD4%
340 CMD VOICE LFO 1,1,1,12000,15,127,4
350 CMD PLAY A0$,D0$,C0$,B0$
360 CMD PLAY A1$,D1$,C1$,B1$
370 CMD PLAY A2$,D2$,C2$,B2$
380 CMD PLAY A3$,D3$,C3$,B3$
390 CMD PLAY A4$,D4$,C4$,"<<V12Q6"+C4$
400 CMD PLAY A5$,D5$,C5$,C5$
410 CMD PLAY A6$,D6$,C6$,C6$
420 CMD PLAY A7$,D7$,C7$,C7$
430 IF INP(8)=&HDF THEN 360
440 LOCATE 4,10:PRINT"REPLAY? YES ... RETURN / NO ... [F.1]
450  IF INP(9)=&HFD THEN END
460  IF INP(1)=&H7F THEN RUN
470  GOTO 450
```

《リスト4》グラディウスのステージ7のBGM

```
10 CLS:LOCATE 5,9:PRINT"GRADIUS STAGE 7 MUSIC
20 NEW CMD:POKE &HE21A,219:CMD STOPM
30 DIM GRD4%(4,9):CMD VOICE COPY 48,GRD4%
40 GRD4%(3,5)=40:GRD4%(2,5)=35
50 FOR OP=1 TO 4:FOR PM=1 TO 2:GRD4%(OP,PM)=1:NEXT PM,OP
60 FOR OP=1 TO 4:GRD4%(OP,3)=3:NEXT OP
70 A0$="Q6t128V1406":B0$="T128V1207":C0$="Q6T128V15"
80 A1$="L8C&C&C<G&G&G>CR<B-&B-&B-G&G&GFR)C&C&C<G&G&GL16EG)CEL8F&F&F&F&FERD
90 B1$="L8D&DRE&E&E&E&EC&CRD&D&D&D&D&DD&DRE&E&E&E&EG&GRA&A&AFR
100 C1$="S9O3L8C<BAG>C<BAGB-A-GFB-A-GF>C<BAG>C<BAGFEDCFEDC>
110 A2$="L8C&C&C<G&G&G>CR<B-&B-&B-G&G&GFG&G&G&G&G&G&G&G16L16DE-FL8G16&G&G&G&G&G&G16L16DE-FGAB
120 B2$="L8D&DRE&E&E&E&EC&CRD&D&D&D&D<B-R>E-<B->RE-<B->E-<A>D<AB&BL16B->CDEFG
130 C2$="O3L8C<BAG>C<BAGB-A-GFB-A-GFE-DC<B->E-DCDC<BA>DGFED
140 A3$="L8>C&C&C<G&G&G>CR<B-&B-&B-G&G&GFR)C&C&C<G&G&GL16CEG>CL8D&D&D&D&D&D<L16A-B->CD
150 B3$="L8DRGE&E&E&E&ECRFD&D&D&D&DDRGE&E&E&E&EFRB-FRB-L16B-A-GF
160 C3$="<L8C<BAG>C<BAGB-A-GFB-A-GF>C<BAG>C<BAGB-A-GFB-A-GF>
170 A4$="L8E-&E-&E-<B-&B-&B-16R16L16B->CDE-L8F&F&FC+&C+&CL16C+E-FR
180 B4$="L8FRB-G&G&G&G&GA-R>C+<A-&A-R>C+R
190 C4$="L8E-DC<B->E-DC<B->C+C<B-A>C+C<B-A>
200 A5$="L8G&G&G&G&G&GL16CDE-FL8G&G&G&G&G&GL16CDE-F
210 C5$="<GDG>D<G>D<G>D<GDG>D<G>D<G>D<
220 B5$="C&C&C<B&BR116ab>cdl8C&C&C<B&BR116ab>cd<
230 A6$="Q8L12B-RARA-RGRF+RFRL16EE-RDL12D-&D-&D-&D-&D-&D-
240 C6$="L12G&GRG&GRG&GRG&GRL16GG&GGM50000L12G&G&G&G&G&G
250 B6$=">JL12CR<BRB-RARA-RGRL16F+FREL12E-&E-&E-&E-&E-&E-
260 CMD VOICE GRD4%,GRD4%,GRD4%
270 CMD VOICE LFO 1,1,1,9000,18,127,4
280 CMD PLAY A0$,B0$,B0$,C0$,A0$
290 CMD PLAY "Q3"+A1$,B1$,"<<"+B1$,C1$,"Q6<S9M8000"+A1$
300 CMD PLAY A2$,B2$,B2$,C2$,A2$
310 CMD PLAY A3$,B3$,B3$,C3$,A3$
320 CMD PLAY A4$,B4$,B4$,C4$,A4$
330 CMD PLAY A5$,B5$,B5$,C5$,A5$
340 CMD PLAY A6$,B6$,B6$+">>",C6$,A6$+">"
350 IF INP(8)=&HDF THEN 290
360 LOCATE 4,10:PRINT"REPLAY? YES ... RETURN / NO ... [F.1]
370  IF INP(9)=&HFD THEN END
380  IF INP(1)=&H7F THEN RUN
390  GOTO 370
```

また，自分で作ったビデオゲーム・ミュージック・プログラムの投稿も待ってますよ。

★かえ歌♪柱の傷はおとと－しの一，大工がまちがえたクギのあ－と－♪影さん，これからもがんばってください。（埼玉県新座市・**アシマイッキ13才**）……【影：私の家なんて，大工の手ちがいで柱1本で建ってんだぞ。】



BM特選 実用プログラムコーナー

本コーナーでは，身近なところで活用できる実用ソフトを選んで掲載しています。内容は，あくまでもパーソナル・ユースに重点を置き，かつアイデアに富んだ作品ばかりです。また，プログラムはどれも短くてわかりやすく，工夫しだいで十分に応用が効くものです。

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

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

なお，このコーナーではみなさんのアイデアに富んだ実用プログラムの投稿をお待ちしています。教育用，業務用，家庭内の雑務，パソコンの機能アップなど，なんでもかまいません。作品には，おなじみのデバッグ博士ことDr.Dが批評を加えてくれます。口が悪く，かなりキツイこともいっていますが，プログラム作成のポイントをズバリ指摘してくれます。

プログラム投稿者へのお願い

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

また，プログラムの説明を400字づめ原稿用紙3枚～5枚くらいにまとめてください。説明には①内容，②使いかた・遊びかた，③操作方法，④プログラムのしくみ，⑤プログラムの具体的な入力方法，⑥改造のアドバイスなどを書きます。

Ⓐ使用機種名，Ⓑ言語，Ⓒメモリの容量も忘れずに書いてください。

プログラムはできるだけテープにセーブしたものを送ってください。ミスを防ぐためにかならずチェックし，2～3回入れてもらえば安心です。テープのラベルにもプログラム名，自分の住所，氏名を書き込み，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。

内容は，**オリジナル**のもので，未発表のものにかぎります。もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名，書名，筆者名，号数，ページ数，記事のタイトルなどを明記してください。

お送りいただいたテープや原稿はお返しできませんので，あらかじめコピーしておいてください。

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

★愛読者カードについている応募カードも，忘れずに同封してください。

★フロッピーディスクによる投稿も可

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社出版部「マイコンBASICマガジン」実用係

※封筒のウラ側に，機種名，タイトル，自分の住所，氏名，年令，電話番号を記入してください。

FM-7/NEW7/77/L2/L4/AV用

円グラフ エディタ

宮崎　正三



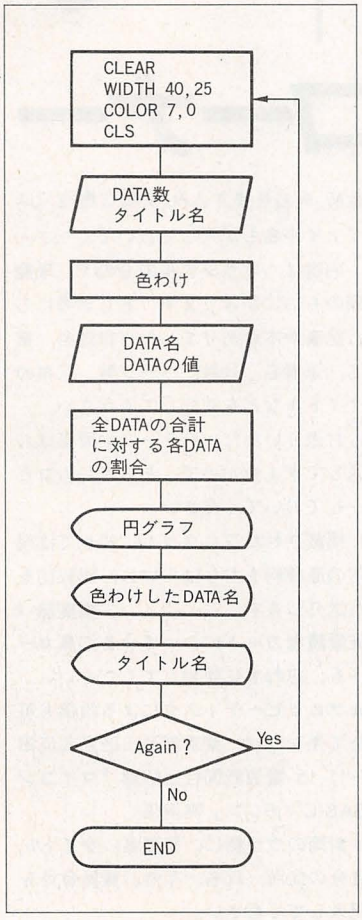
内　容

データを入力するだけで，その円グラフを色わけして描くプログラムです。

数字とのにらめっこより，かなり見やすくなると思います。

使いかた

データの数は，色のつごうにより，7個までしか指定できません。



《第1図》フローチャート

他は画面の質問に答えていけばいいでしょう。

おわりに

円グラフが出力されたときに，ハードコピーをとっておけば，利用範囲もグンと広がると思います。



《写真1》おや？　これは編集部の何を表す円グラフだろう？

円グラフ エディタのプログラム・リスト

```
10 CLEAR:WIDTH 40,20:COLOR 7,0:CLS
20 LOCATE 5,10
30 INPUT "Data ｽｳﾊ ? ",Q
40 IF Q<1 OR Q>7 THEN 20
50 LOCATE 5,10
60 INPUT "ｸﾞﾗﾌﾉ ﾀｲﾄﾙﾒｲﾊ ? ",TITLE$
70 ' ---- ｲﾛﾜｹ ----
80 C$(1)="ｱｵ":C$(2)="ｱｶ":C$(3)="ﾑﾗｻｷ":C$(4)="ﾐﾄﾞﾘ"
90 C$(5)="ﾐｽﾞｲﾛ":C$(6)="ｷｲﾛ":C$(7)="ｼﾛ"
100 CLS:' ---- Data ﾒｲﾉ ﾆｭｳﾘｮｸ ----
110 FOR I=1 TO Q
120 PRINT C$(I);" ﾉ Data ﾒｲ ﾊ ? - - - - - - - - - - - "
130 INPUT D$(I):PRINT:INPUT "ｼﾞｮｳｷﾉ Dataﾉ ｱﾀｲﾊ ? ",B(I)
140 PRINT
150 NEXT I
160 ' ---- ｼｮﾘ ----
170 FOR J=1 TO Q
180 T=T+B(J)
190 NEXT J
200 A(0)=0
210 FOR K=1 TO Q
220 A(K)=A(K-1)+B(K)/T
230 NEXT K
240 CLS:'---- 円 ｸﾞﾗﾌ ----
250 FOR L=1 TO Q
260 CIRCLE(380,110),190,L,,A(L-1),A(L),F
270 NEXT L
280 ' ---- etc.. ----
290 FOR M=1 TO Q
300 LOCATE 0,9+M
310 COLOR M:PRINT "■";"  ";D$(M)
320 NEXT M
330 COLOR 7,0
340 SYMBOL (150,3),TITLE$,2,3,7
350 LOCATE 0,18
360 PRINT "AGAIN ? Y/N ":O$=INKEY$
370 IF O$="Y" OR O$="y" THEN 10
380 IF O$="N" OR O$="n" THEN 400
390 GOTO 350
400 END
```


★僕は，50キャンペーンで，読者を3人増やしたため，自分の分の2月号を買いそこねたバカです。（石川県珠洲郡・真木徹也13才）……【影：我を忘れてまでのその努力，私めはしかと心に感じておくぞ。チャンチャン。】

松田浩のキャラクター・ダンシング －番外編－

SCREEN2モード用キャラクター作成ツール「MOKO」

多部田 俊雄

ごあいさつ

光りあれば影があり，誕生あれば死ある。女子高生いればタベタ君あり，出会いあれば別れある……そう，長い間MSXユーザーに愛されたこの「松田浩のキャラクター・ダンシング」も今回で終わり。

これだけでも驚くべきことなのに，最終回の主役は松田浩ではなくて，何とこの僕，多部田俊雄がつとめるんです。「いつの間にか主役が変わる」なんて，まるで某アニメのようですが，それが最終回っていうのは，ちょっとイカさないお話ですね。ま，有終の美を飾れるようにがんばります。

スプライトの欠点

MSXでゲームを作っている人に「MSXの最大の欠点はどこだと思う？」
とたずねると，たいていの人は
「スプライトを五つ以上横に並べると優先順位の低いスプライトが消えてしまうところ」
と答えるでしょう。スプライトは初心者でも簡単にキャラクターをドット単位で動かせる，とても便利な機能ではあるのですが，反面そういった大きな欠点も持っているのです。

この問題はマシン語で細工をすればある程度解決できるのですが，それにもやはり限界があり，最近ではスプライトをほとんど使っていないアクション・ゲームも市販されているのです。

「え？ スプライトを使わずにゲームを作る!?」と驚いた人もいることでしょう。でも本当のことなのです。MSXの画面表示機能はスプライトだけとは限りません。あの立派なPCG機能を使いこなせば，スプライト以上の効果がだせるのです。

PCGと表示モード

PCG機能とは「A」とか「B」などのキャラクター（フォントとも言います）の色や形をプログラムで作り直せるというもので，MSXをはじめ，MZ－1500，X1，SuperMZなどがこの機能を持っています。

ベーマガMSXコーナーの作品もたいていPCGを使っていて，とても美しい画面を作っているのですが，残念なことにそのどれもがSCREEN1の画面モードで作られているために「8文字単位でしか色を変えられない」という制約を受けてしまっています。

しかしSCREEN2の機能を利用すると，何とキャラクター1文字の1ラインごとに最大8色が使えるのです。つまり「A」などの文字の上部を赤に，下部を青にして，PRINTで画面に表示することも可能なのです。

What's MOKO

さて，ここまで書くと初心者の人は「うっそだーっ！ SCREEN2ではPRINTは使えないよ！」と思うでしょうし，中級の人でも「SCREEN2だとOPENした後にPRINTは使えるけど，PCGで作ったキャラクターは表示できないハズだ」と思うでしょう。実際そのとおり。正式なSCREEN2モードではPCG機能は使えません。PCGを使えるのはSCREEN1モードだけなのです。

では一体，どうやってSCREEN2でSCREEN1の機能を使うのかと言うと，何と「MSXをだます」のです。くわしく話すと長くなるのでここでは省略しますが，簡単に言うと「本当はSCREEN2モードなのにMSXにはSCREEN1だと思い込ませる」ということができるのです。

前書きが長くなりましたが，この「MOKO」とは，そのニセSCREEN2モード用のキャラクター作成ツールで，以下のような機能を持っています。

① 簡単にPCG用のカラー・キャラクターを作れる。
② 作ったキャラクターを，テープやディスクに保存できる。
③ キャラクター・データをBASICのDATA文に直せる。
④ ニセSCREEN2モードの設定とDATA文からのキャラクター定義も自動的にやってくれる。

とにかくMSXゲーム・プログラマーには絶対のおすすめ。入力しても損はさせません。

使用方法

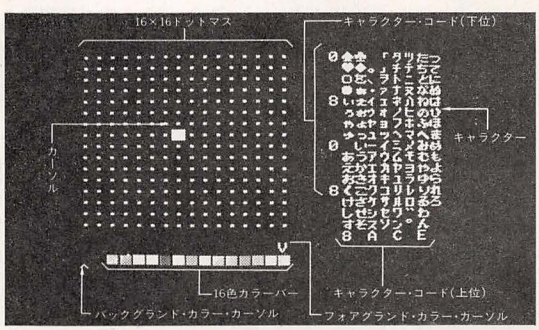
MOKOを使ってゲームを作るには，だいたいつぎのような順序で行います。

① エディター（**リスト1**）でキャラクターを作成。
② データ・メイカー（**リスト2**）でキャラクターのデータをBASICのDATA文にする（データ・メイカーの中にはDATA文からキャラクターを作るキャラクター・メイカーも含まれています）。
③ DATA文以前の行番号中にあなたがゲームをプログラミング。VPOKEやPRINTでキャラクターを表示する。

百聞は一見にしかずと言いますから，まずは試してみてください。

エディター

エディター（**リスト1**）をRUNすると約30秒後に**写真1**のような画面にな

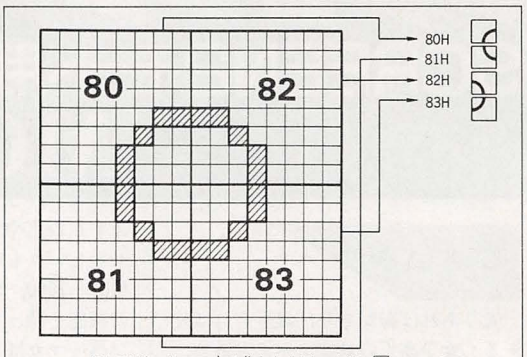


《写真1》エディター画面の説明

★影さんに質問！ローパーは刺身にするとおいしいんですか？（長崎県西彼杵郡・サラダの国のカボチャ姫13才）
……【影：刺身よりは唐揚げのほうがうまそうだぞ。編：ラーメンライスにはちょっと合いませんね。】

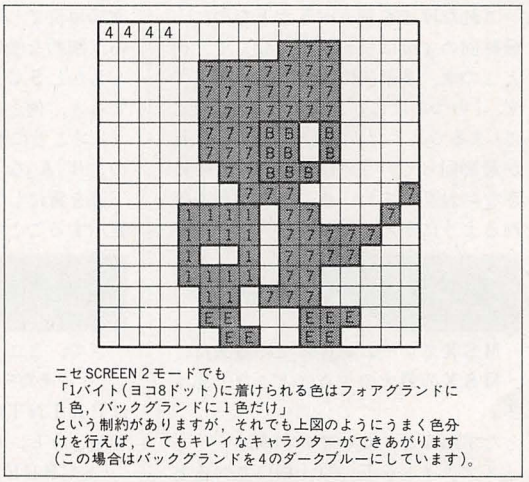
《第1表》エディット・コマンド表

モード	操作キー	内　　容
エディット・モード	↑	カーソル上へ
	↓	カーソル下へ
	←	カーソル左へ
	→	カーソル右へ
	スペース	カラー・カーソルの示す色でカーソルの位置に点をセットする
	W	16×16ドットマス内のデータをキャラクターに書き込む。キャラクター・コードをたずねてくるので，80H～FCHを入れる
	G	キャラクターからデータを読み込み16×16ドットマスに表示する
	Q	カーソル下の1バイト（横8ドット）のフォアグランド・カラーとバックグランド・カラーをカラー・カーソルの指す色に変える
	Z	セットモードに切り変える
セットモード	←	フォアグランド・カラー・カーソルを左へ
	→	フォアグランド・カラー・カーソルを右へ
	1	バックグランド・カラー・カーソルを左へ
	3	バックグランド・カラー・カーソルを右へ
	X	ドットマス内のデータを左右反転させる
	Y	ドットマス内のデータを上下反転させる
	S	キャラクター・データをカセットテープもしくはディスケットにセーブする
	L	キャラクター・データをテープやディスケットから読み込む
	R	エディット・モードに切り変える
	!	エディターからぬけでる。この後にデータ・メイカーをロードする



16×16ドットマス内で作られたデータは，Wコマンドでキャラクターに書き込まれる。
たとえば，Wの後に80を指定したとすると，左上8×8ドットのデータがコード80Hに，左下がコード81Hに，右上がコード82Hに，右下がコード83Hに書き込まれる。

《第1図》キャラクターの並び



ニセSCREEN 2モードでも
「1バイト（ヨコ8ドット）に着けられる色はフォアグランドに1色，バックグランドに1色だけ」
という制約がありますが，それでも上図のようにうまく色分けを行えば，とてもキレイなキャラクターができあがります（この場合はバックグランドを4のダークブルーにしています）。

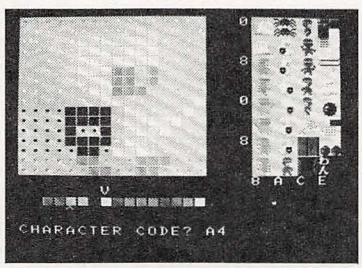
《第2図》色付けのサンプル

り，**第1表**のコマンドを使ってコード80H～FFHまでのキャラクターを作れますが，つぎのことには注意してください。

① このエディターは16×16ドット，つまり2×2キャラクタを1ブロックとしてキャラクターを作ります。ですからWでキャラクタ・コード80を指定したとすると，81，82，83も設定されます（**第1図**）。

② 1キャラクターのパターンは8バイトのデータから作りますが，ニセSCREEN 2モードではこの1バイトずつにフォアグランド・カラー（点のあるところの色）とバックグランド・カラー（点のないところの色）を指定できます（**第2図**）。

③ バックグランド・カラー・カーソルの移動キーは1と3になっていますが，これはオリジナル・プログラムがテンキー付きのMSX用に作られたためで，テンキーのないMSXではNとMや<と>などにするとよいでしょう。

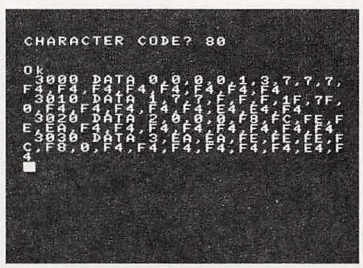


《写真2》実際の作成例

第2図のサンプルを実際に作成しているのが**写真2**です。

データ・メイカー

エディターから!で抜けだし，データ・メイカー（**リスト2**）をロードします。RUNするとDATA文を作るキャラクター・コードをたずねてくるので，80～FCまでの数を入力します。DATA文を画面に表示するので（**写真3**），OKがでたらリターン・キーを4回たたいてください。つぎのDATA文を



《写真3》DATA文を表示した画面

作るには，もう一度RUNさせます。

フィニッシュ

DATA文のかたまりのようなプログラムができあがったら，5行と1500～1560行までをDELETEします。

こうして完成したプログラムはRUNさせると自動的にニセSCREEN 2モードの設定とキャラクター定義をやってくれるようになっているので，後は11行から999行の間にゲームプログラムを組めばいいのです。見ちがえる

★とうとう多部田さんがベーマガに登場しましたね。じきにK子さんが来てくれるといいんだけれど。（東京都町田市・**山下秀人**）……【**影**：多部田先生の原稿の下に載せた，このニクイ配慮！**編**：1人で感心しないの！】

《リスト1》エディターのプログラム・リスト

```
10 CLEAR 100,&HBFFF:DEFINT A-Z:COLOR ,0,0:SCREEN 1,0:KEY OFF:ON ERROR GOTO 890
20 DIM CC(31),BC(31),DE(15,15)
30 DEFUSR=&HC000:DEFUSR1=&HC019:DEFUSR2=&HC04A:DEFUSR3=&HC0EE:DEFUSR4=&H7E
40 RESTORE 930:FOR D=&HC000 TO &HC11D:READ A$:A=VAL("&H"+A$):POKE D,A:NEXT D
50 A=USR3(0)
60 FOR D=0 TO 31:RESTORE 900:FOR DD=0 TO 7:READ A:VPOKE DD+D*8,A:VPOKE DD+&H800+
D*8,A:NEXT DD:NEXT D
70 FOR D=0 TO 31:RESTORE 910:FOR DD=0 TO 7:READ A:VPOKE DD+D*8+&H800,A
80 VPOKE DD+D*8+&HB00,A:VPOKE DD+D*8+&H1300,A:NEXT DD:NEXT D
90 FOR D=0 TO 15:FOR DD=0 TO 7:VPOKE &H3300+DD+D*8,D*16:NEXT DD:NEXT D
100 A=USR4(0)
110 VPOKE &H37FF,&HFF
120 A$="":FOR D=0 TO 7:A$=A$+CHR$(255):NEXT D:SPRITE$(0)=A$
130 CLS:FOR D=0TO5:FOR DD=0TO7:VPOKE &H1816+D%2+DD%64,128+DD%4+D%32
140 VPOKE &H1836+D%2+DD%64,129+DD%4+D%32:VPOKE &H1817+D%2+DD%64,130+DD%4+D%32
150 VPOKE &H1837+D%2+DD%64,131+DD%4+D%32:NEXT DD:NEXT D
160 FOR D=0 TO 15:FOR DD=0 TO 7:VPOKE &H1802+D%32+DD,D:NEXTDD:NEXT D
170 FOR D=0 TO 15:FOR DD=0 TO 7:VPOKE &H180A+D%32+DD,D+16:NEXTDD:NEXT D
180 LOCATE 20,16:PRINT"8 A C E"
190 LOCATE 19,0:PRINT"0":LOCATE 19,4:PRINT"8":LOCATE 19,8:PRINT"0":LOCATE 19,12:
PRINT"8"
200 FOR D=0 TO 15:VPOKE &H1A42+D,D*96:NEXT D
210 X=7:Y=7:UX=15:DX=0:GOSUB 820
220 LOCATE UX,17:PRINT"U":LOCATE DX,19:PRINT"^":PUT SPRITE 0,(X%8+16,Y%8-1),15,0
230 S=STICK(0)
240 IF S=1 THEN Y=Y-1:IF Y=-1 THEN Y=15
250 IF S=3 THEN X=X+1:IF X=16 THEN X=0
260 IF S=5 THEN Y=Y+1:IF Y=16 THEN Y=0
270 IF S=7 THEN X=X-1:IF X=-1 THEN X=15
280 WW=0:IF STRIG(0)=0 THEN WW=1:GOTO 340
290 S=INT(X/8)*16+Y:SE=S%8+&H2000:PO=&H1802+X+Y%32:IF UX<>0 THEN 320
300 DE(X,Y)=0:VPOKE PO,S:X=X+1:IF X=16 THEN X=0
310 WW=1:GOTO 340
320 CC(S)=UX:BC(S)=DX:DE(X,Y)=1:VPOKE PO,S+&H60:X=X+1:IF X=16 THEN X=0
330 A=UX*16+DX:FOR D=0 TO 7:VPOKE SE+D,A:VPOKE SE+D+&H800,A:VPOKE SE+D+&H300,A:V
POKE SE+D+&HB00,A:NEXT D
340 PUT SPRITE 0,(X%8+16,Y%8-1),15,0:IF WW=1 THEN FOR D=0 TO 55:NEXT D
350 GE$=INKEY$
360 IF GE$<>"W" THEN 430
370 LOCATE 0,21:INPUT "CHARACTER CODE";LL$:LL=VAL("&H"+LL$):IF LL>252 OR LL<128
THEN 440
380 SE=LL*8
390 FOR D=0 TO 15:PO=0:RESTORE 920:FOR DD=0 TO 7:READ A:PO=PO+A*DE(DD,D):NEXT DD
400 VPOKE SE+D,PO:VPOKE SE+D+&H800,PO:S=CC(D)*16+BC(D):VPOKE SE+D+&H2000,S:VPOKE
 SE+D+&H2800,S:NEXT D
410 FOR D=0 TO 15:PO=0:RESTORE 920:FOR DD=0 TO 7:READ A:PO=PO+A*DE(DD+8,D):NEXT
DD
420 VPOKE SE+D+16,PO:VPOKE SE+D+&H810,PO:S=CC(D+16)*16+BC(D+16):VPOKE SE+D+&H201
0,S:VPOKE SE+D+&H2810,S:NEXT D
430 IF GE$<>"G" THEN GOTO 500
440 LOCATE 0,21:INPUT "CHARACTER CODE";LL$:LL=VAL("&H"+LL$):IF LL>252 OR LL<128
THEN 440
450 POKE &HCFFF,LL:A=USR2(0)
460 FOR D=0 TO 15:FOR DD=0 TO 7:DE(DD,D)=PEEK(&HCE00+DD+8*D):NEXT DD:NEXT D
470 FOR D=0 TO 15:FOR DD=0 TO 7:DE(DD+8,D)=PEEK(&HCE80+DD+8*D):NEXT DD:NEXT D
480 SE=&H2800+LL*8:FOR D=0 TO 31:A=VPEEK(SE+D):CC(D)=A%16:BC(D)=A AND 15:NEXT D
490 GOSUB 830
500 IF GE$<>"Q" THEN GOTO 530
510 IF UX<>0 THEN S=INT(X/8)*16+Y:SE=S%8+&H2000:ELSE 530
520 BC(S)=DX:CC(S)=UX:A=UX*16+DX:FOR D=0 TO 7:VPOKE SE+D,A:VPOKE SE+D+&H800,A:VP
OKE SE+D+&H300,A:VPOKE SE+D+&HB00,A:NEXT D
530 IF GE$<>"Z" THEN GOTO 230
540 S=STICK(0):GE$=INKEY$
550 IF S=3 THEN LOCATE UX,17:PRINT" ":UX=UX+1:IF UX=16 THEN UX=0
560 IF S=7 THEN LOCATE UX,17:PRINT" ":UX=UX-1:IF UX=-1 THEN UX=15
570 LOCATE UX,17:PRINT"U"
580 IF GE$="3" THEN LOCATE DX,19:PRINT" ":DX=DX+1:IF DX=16 THEN DX=0
590 IF GE$="1" THEN LOCATE DX,19:PRINT" ":DX=DX-1:IF DX=-1 THEN DX=15
600 LOCATE DX,19:PRINT"^"
610 IF GE$<>"X" THEN 650
620 FOR D=0 TO15:FOR DD=0 TO7:A=DE(DD,D):DE(DD,D)=DE(15-DD,D)
630 DE(15-DD,D)=A:NEXT DD:A=CC(D):CC(D)=CC(D+16):CC(D+16)=A:A=BC(D):BC(D)=BC(D+1
6)
640 BC(D+16)=A:NEXT D:GOSUB 830
650 IF GE$<>"Y" THEN 690
660 FOR D=0 TO15:FOR DD=0 TO7:A=DE(D,DD):DE(D,DD)=DE(D,15-DD)
670 DE(D,15-DD)=A:NEXT DD:NEXT D:FOR D=0 TO 7:FOR DD=0 TO 1:A=CC(DD*16+D):CC(DD*
16+D)=CC(DD*16+15-D)
680 CC(DD*16+15-D)=A:A=BC(DD*16+D):BC(DD*16+D)=BC(DD*16+15-D):BC(DD*16+15-D)=A:N
EXT DD:NEXTD:GOSUB 830
690 IF GE$="C" AND UX<>0 THEN GOSUB 820
700 IF GE$="R" THEN 280
710 IF GE$<>"S" THEN 750
720 LOCATE 0,21:PRINT "FILE NAME           ":LOCATE 11,21:INPUT TT$
730 IF TT$="N" THEN 790
740 A=USR(0):BSAVE TT$,&HD000,&HD7FF:GOTO 790
750 IF GE$<>"L" THEN 800
760 LOCATE 0,21:PRINT "FILE NAME           ":LOCATE 11,21:INPUT TT$
770 IF TT$="N" THEN 790
780 BLOAD TT$:A=USR1(0)
790 LOCATE 0,21:PRINT "
800 IF GE$="!" THEN A=USR(0):SCREEN 1:END
810 FOR D=0 TO 45:NEXT D:GOTO 540
820 FOR D=0 TO 15:FOR DD=0 TO 15:DE(DD,D)=0:NEXT DD:NEXT D:FOR D=0 TO 31:CC(D)=U
X:BC(D)=DX:NEXT D
830 FOR D=0 TO 1:FOR DD=0 TO 15:SE=&H2000+(D*16+DD)*8:A=CC(D*16+DD)*16+BC(D*16+D
D)
840 FOR E=0 TO 7:VPOKE SE+E,A:VPOKE SE+E+&H800,A:VPOKE SE+E+&H300,A:VPOKE SE+E+&
HB00,A
850 NEXT E:NEXT DD:NEXT D
860 FOR D=0 TO 15:FOR DD=0 TO 15:S=INT(DD/8)*16+D:IF DE(DD,D)=1 THEN VPOKE &H180
2+DD+D*32,S+&H60:GOTO 880
870 VPOKE &H1802+DD+D*32,S
880 NEXT DD:NEXT D:RETURN
890 LOCATE 0,21:PRINT "BAD FILE NAME !             ":GOTO 540
900 DATA 0,0,0,24,24,0,0,0
910 DATA 0,254,254,254,254,254,254,254
920 DATA 128,64,32,16,8,4,2,1
930 DATA 21,0,C,11,0,D0,1,0,4,CD,59,0,21,0,2C,11,0,D4,1,0,4,CD,59,0,C9,21,0,D4,1
1,0,24,1
940 DATA 0,4,CD,5C,0,21,0,D4,11,0,2C,1,0,4,CD,5C,0,21,0,D0,11,0,4,1,0,4,CD,5C,0,
21,0,D0
950 DATA 11,0,C,1,0,4,CD,5C,0,C9,3A,FF,CF,6F,26,0,29,29,29,11,0,8,19,DD,21,0,CE,
E,20,CD,4A,0
960 DATA CB,7F,C2,6C,C0,DD,36,0,0,C8,70,C0,DD,36,0,1,CB,77,C2,7C,C0,DD,36,1,0,C3
,80,C0,DD,36,1,1
970 DATA CB,6F,C2,8C,C0,DD,36,2,0,C8,90,C0,DD,36,2,1,CB,67,C2,9C,C0,DD,36,3,0,C3
,A0,C0,DD,36,3,1
980 DATA CB,5F,C2,AC,C0,DD,36,4,0,C8,B0,C0,DD,36,4,1,CB,57,C2,BC,C0,DD,36,5,0,C3
,C0,C0,DD,36,5,1
990 DATA CB,4F,C2,CC,C0,DD,36,6,0,C8,D0,C0,DD,36,6,1,CB,47,C2,DC,C0,DD,36,7,0,C3
,E0,C0,DD,36,7,1
1000 DATA 11,8,0,DD,19,23,79,D6,1,4F,C2,5D,C0,C9,21,0,0,11,0,D0,1,0,8,CD,59,0,21
,0,D0,11,0,8
1010 DATA 1,0,8,CD,5C,0,21,0,D0,11,0,10,1,0,8,CD,5C,0,21,0,20,3E,F0,1,0,18,CD,56
,0,C9
```

《リスト2》データ・メイカーのプログラム・リスト

```
5 GOTO 1500
10 CLEAR 100,&HCFFF:SCREEN 1,0:KEY OFF:DEFUSR=&H7E:DEFUSR1=&HDF00:GOSUB 1000
1000 RESTORE 2000:FOR D=&HDF00 TO &HDF2F:READ A$:A=VAL("&H"+A$):POKE D,A:NEXT D:
A=USR1(0)
1010 READ A$:A=VAL("&H"+A$):IF A=256 THEN A=USR(0):RETURN
1020 TP=A*8+&H400:FOR D=0 TO 7:READ B$:B=VAL("&H"+B$):VPOKE TP+D,B
1030 VPOKE TP+D+&H800,B:VPOKE TP+D+&H1000,B:NEXT D
1040 TP=TP+&H2000:FOR D=0 TO 7:READ B$:B=VAL("&H"+B$):VPOKE TP+D,B
1050 VPOKE TP+D+&H800,B:VPOKE TP+D+&H1000,B:NEXT D
1060 GOTO 1010
1500 CLS:INPUT"CHARACTER CODE";LL$
1510 LL=VAL("&H"+LL$)-128:IF LL<0 OR LL>124 THEN 1500
1520 RD=&HD000+8*LL:LOCATE 0,4
1530 FOR D=0 TO 8:PRINT 3000+(LL+D)*10;"DATA ";HEX$(LL+D);",";
1540 FOR DD=0 TO 7:PRINT HEX$(PEEK(RD+DD+D*8));",";:NEXT DD:CC=0
1550 PRINT HEX$(PEEK(RD+CC+D*8+&H400));:CC=CC+1:IF CC=8 THEN 1560:ELSE PRINT",";
:GOTO 1550
1560 PRINT:NEXT D:LOCATE 0,3:END
2000 DATA 21,0,0,11,0,D0,1,0,8,CD,59,0,21,0,D0,11,0,8
2010 DATA 1,0,8,CD,5C,0,21,0,D0,11,0,10,1,0,8,CD,5C,0,21,0,20,3E,F0,1,0,18,CD,56
,0,C9
5000 DATA 100
```

ほどのきれいなキャラクターをPRINTやVPOKEで画面表示できます。

プログラミングのときの注意

ニセSCREEN2モードでは，つぎのことに注意しながらプログラミングしてください。

① 画面表示関係の命令はSCREEN1のときと同じで，LINEやGETなどのグラフィック関係の命令はいっさい使えません。

② COLOR命令によるフォアグランドとバックグランドの指定はできません。ですから，たとえば「画面全体を赤で埋めたい」などというときは，赤色のキャラクターを作っておいて，それで画面を埋めるようにします。

③ プログラムを直すときは，一度SCREEN1を実行して普通のモードにしてから行います。

★読者の挑戦に，ここことくうち勝っている奥村印刷さんも，OFの字を赤にはできないだろう。（北海道上川郡・アリオン蟬口14才）……**【やすきよ：くやしいが，それだけはできない。影：勝手に登場するな！】**

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，Ｘ１用に，「アップアップ・ゲーム」を作ってみました。このプログラム・リストの空白（①～③）の部分を埋めてください。そして，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

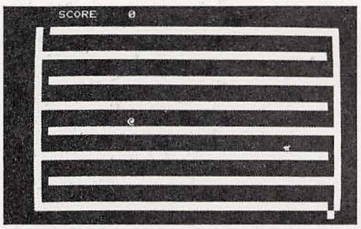
自分（π）を[4]，[5]，スペース・キーを使って操作し，画面の左上までとうたつさせてください。しかし，エイリアン（@）が上から流れてくるので，うまくよけてください。

[4]，[5]キーで左右に動き，スペース・キーを押せばジャンプすることができます。ただ，ジャンプしたときに，カベ（■）にぶつかると，落ちてしまいます。

得点は，エイリアンをジャンプでよけると10点，１面クリアするごとに100点入ります。では，「アップアップ」と言いながら，ゲームをしてください（それを言いながらするとさらにむずかしくなります。なんてことはない）。

《第１表》変数表

Ｘ，Ｙ：自分の水平，垂直座標
ＴＸ，ＴＹ：エイリアンの水平，垂直座標
ＶＸ，ＶＹ：自分の水平，垂直移動量
ＴＶＸ，ＴＶＹ：エイリアンの水平，垂直移動量
ＳＣ：スコア



《写真１》アップアップ・ゲームの実行画面

ヒント

今回の問題の答えはすべて３文字です。

① 文字変数です。
② 論理記号です。
③ エイリアンの移動先を調べているのだから……。

４月号の正解と解説

正解：① ＸＸ＝０：ＹＹ＝１
② ３
③ 100

解説：

だいぶやさしかったので，ほとんどの人が答えられたと思います。解説など必要ないと思いますが，念のためしましょう。

① 移動方向さえわかれば，簡単に答えを導きだせるでしょう。

110行から**140行**までのＬＩＳＴを見てください。ＸＸ＝１でＹＹ＝０だとキャラクターは，右に動きますし，ＸＸ＝－１でＹＹ＝０だとキャラクターは左に動きます。ＸＸ＝０でＹＹ＝－１なら，キャラクターは上に動きますね。

そうすると，のこった動きは下だけです。ということは，変数に何を代入すればよいかわかると思います。

そうです。「ＸＸ＝０：ＹＹ＝１」となるはずです。

② 少しひねったところがありますが，ＯＮ　ＧＯＴＯがわかっていれば，問題ないといえます。

変数Ｉは，０からある値－１まで変わります。ＯＮ　ＧＯＴＯは，０のときにつぎの行を実行させますから，**260行**の場合は，３とおりにわかれます。

したがって，**270行**から**290行**があるわけです。つまり，変数Ｉは０から２まで変化すればよいので，答えは，２＋１で，「**３**」になります。

これがわからない人は，たぶんＲＮＤをよく知らない人だと思います。ＲＮＤ（１）は，０から１にかぎりなく近い値まで変化します。つまり，０～0.999…となるのです。

したがって，ＲＮＤ（１）＊３は０から2.999…まで変化します。これをＩＮＴすると小数点から下をカットするので，０から２までの変化になるのです。わかりましたか。

③ さて，この問題は，要するにメイン・ルーチンの頭がどこかということです。ゲーム・プログラムというのは，たいてい，初期設定の後にメイン・ルーチンがきます。

そして，ループになっているのですが，一般的なメイン・ルーチンの作りかたは，まず自分（自機）を動かすルーチンがあって，その後に敵を動かすルーチンがきます。

自分を動かすルーチンは，一般的に，まず，キーの読み込みからはじまりますので，ＩＮＫＥＹ＄などの関数をさがせばわかります。

ＰＣ－8001のＢＡＳＩＣでは，ゲームを作るときに便利なＩＮＰという関数がありますね。この関数は，複数のキー入力を読めるので，リアルタイム・ゲームには好んで使われます。

したがって，**100行**あたりがメイン・ルーチンの頭なのではないかと思えます。その前の行を見てみると，単に文字を表示するルーチンですので，

メイン・ルーチンは，やはり100行からはじまっているといえます。

したがって，答えは「100」となります。

♥



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(写真上)をプレゼントします。ふるってご応募ください。

4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。

蒔田裕二（静岡県焼津市）／伊藤大（新潟市）／横尾武文（新潟県上越市）／大庭　大（石川県加賀市）／佐々木隆一(山形県米沢市)／樋口　進（鳥取県西伯郡）／八木一郎（鹿児島県川内市）／河合茂樹（岐阜県高山市）／大倉　修（栃木県大田原市)／石塚賢治（広島市）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」5月号係
- **しめ切り**：4月25日
- **発表は本誌6月号(5月8日発売)**

アップアップ・ゲームのプログラム・リスト（X1用）

```
10 INIT:WIDTH 40
20 A$=STRING$(37,"■")
30 CLS 4:LOCATE 3,0:PRINT "SCORE";
40 GOSUB 660
50 FOR I=2 TO 23
60 LOCATE 0,I:PRINT "■";:LOCATE 39,I:PRINT "■";
70 NEXT
80 FOR I=0 TO 3:FOR J=0 TO 1
90 LOCATE 1-(J=0),(I*2+J)*3+2:PRINT A$;
100 NEXT:NEXT
110 LOCATE 38,24:PRINT "■";
120 X=38:Y=22
130 IF VY THEN 260
140 K$=INKEY$
150 IF K$="4" THEN VX=-1:GOTO 180
160 IF K$="6" THEN VX=1:GOTO 180
170 IF K$=" " THEN VY=-1:GOTO 290
180 ①=CHARACTER$(X+VX,Y)
190 IF CH$="■" THEN VX=0
200 CH1$=CHARACTER$(X+VX,Y+1)
210 IF CH1$<>"■" THEN VY=1
220 LOCATE X,Y:PRINT " ";
230 X=X+VX:Y=Y+VY
240 LOCATE X,Y:PRINT "π";
250 GOTO 360
260 K$=INKEY$
270 IF K$="4" THEN VX=-1:GOTO 290
280 IF K$="6" THEN VX=1
290 CH$=CHARACTER$(X+VX,Y+VY)
300 IF CH$="■" AND VY=-1 THEN VX=0:VY=1
310 IF CH$="■" AND VY=1 THEN VX=0:VY=0
320 LOCATE X,Y:PRINT " ";
330 X=X+VX:Y=Y+VY
340 LOCATE X,Y:PRINT "π";
350 IF X=1 ②Y=2 THEN 560
360 IF CH$="∋" THEN 580
370 IF TX<>0 THEN 390
380 TX=1:TY=2
390 CH$=CHARACTER$(TX,TY-1)
400 IF CH$="π" THEN SC=SC+10:GOSUB 660
410 CH$=CHARACTER$(TX,TY+1)
420 IF CH$="■" THEN 470
430 LOCATE TX,TY:PRINT " ";
440 TY=TY+1
450 IF TY>Y THEN TX=0:GOTO 130
460 GOTO 510
470 TVX=1+((TY-4)¥6<>(TY-4)/6)*2
480 CH$=CHARACTER$(TX+③,TY)
490 LOCATE TX,TY:PRINT " ";
500 TX=TX+TVX
510 LOCATE TX,TY:PRINT "∋";
520 IF CH$="π" THEN 580
530 CH$=CHARACTER$(TX,TY-1)
540 IF CH$="π" THEN SC=SC+10:GOSUB 660
550 GOTO 130
560 SC=SC+100:GOSUB 660:FOR I=0 TO 1000:NEXT
570 GOTO 30
580 FOR I=0 TO 10
590 LOCATE X,Y:PRINT "*";
600 FOR J=0 TO 100:NEXT
610 LOCATE X,Y:PRINT "X";
620 FOR J=0 TO 100:NEXT
630 NEXT
640 LOCATE 12,13:PRINT "GAME OVER";
650 END
660 LOCATE 9,0:PRINT USING"#####";SC;
670 RETURN
```

応募券 ベーマガW.R 5月号

第3回 THEベストプログラマー得票速報

影：（ガタッ，ゴソッ！）

編：影さん，一体何やってるんですか？そんな物カゲで。

影：いやいや。ベストプログラマーの各社の賞品が，ちょっと気になってきたもんで…。編集長にはないしょだよ。

編：そうですね。50キャンペーンのTHEベストプログラマーのエントリー作品も今月号が最後になりましたからね。ぼくも賞品が気になりだしましたよ。

影：（ガサッ）何々，シャープさんはゲームソフトか。これはどこかな？トレーナーもあるぞ。おお――っ！なんと，セガさんはセガ・マークIIIをソフト付で提供していただいているぞっ！

編：これは，エントリーされた人はとても楽しみですね。

ということで，今月の得票速報は3月号にエントリーされた作品の中間報告ですね。例によって，3月10日現在の得票数ですが，またまた伯仲している機種がありますね。

影：得票数を見ると，シューティング・ゲームの票が意外に少ないね。

編：そうですね。シューティング・ゲームだと，盛り込めるアイデアに限界があり，いまいちおもしろさに欠けたものが多いからじゃないですか。

影：Dr.がいつも言っているようにアイデアとグラフィックスがよくできた作品がベストだからね。みんなもいい作品を参考にして，おもしろいプログラムを投稿してくださいね。

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	DANCING BEADS	243	MB①	FAR WAY	1,052
BM②	STICK ON	365	MB②	レーダーウォーズ	699
BM③	惑星T	1,321	MB③	ダウンタウンすと～り～	607
BM④	3D-反射衛星砲	573	PA①	PLANT ADVENTURE	1,120
C1①	OTOS	1,170	PA②	GHOST LAND	998
C1②	SPACE ROCKY II	394	P6①	まてっ！	419
C1③	FIGHTING MARIO	908	P6②	FIRE SCOPEII	365
FM①	CASTLE	1,290	P6③	きのこ狩り	242
FM②	STAR & BALL	1,105	P6④	MYSTERY ROOM	無効
J1①	CAT	1,112	P8①	かいとうたかちゃん	541
J1②	HAPPY CATTY	1,295	P8②	PAC-WORLD	615
J2①	EXPLODER	1,308	P8③	ガンバレ!! お手伝いさん	630
J2②	BATTLE ZONEII	901	P8④	TORE TORE	365
M5①	BLOCK くずし	1,082	P88①	RAZE1	1,035
M5②	ATACK BALL	1,380	P88②	MAGIC BALL	996
MS①	青空大相撲	899	SC①	Mr. カラテ	756
MS②	MAGNET BALL	691	SC②	にじの国	1,351
MS③	ボクソン-チュウメイ	845	X1①	PECCON	695
MK①	SURFACE WEAPON	781	X1②	FENCING	1,382
MK②	タークン1	395	PB①	CHECK CARD	655
MK③	FIGHTER I 号	668	PB②	Gaia	1,019
MK④	DYNAMITE BUILDING	579			

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!!――

BOM BAM BOM	広島県安芸郡　猛　虎	ムラアーガ塔	兵庫県伊丹市　小西慎一郎
PAIR MATCH	北海道白光町　岡本浩司	Cristalの力	神奈川県川崎市　高本謙一郎
アクマくん	神奈川県平塚市　Y. YAHARA	ODYSSEY	香川県高松市　長谷一徳
REACTOR	大阪府堺市　神前幸造	GALIOS	大阪市　堀川豊史
ペンペン・ワールド	埼玉県越谷市　飛田昌彦	BALL & BALL	青森県上北郡　四戸友喜

投稿ありがとうコーナー

★61年2月中にプログラムを送ってくれた人たちです★

龍神正人／五反田顕／小林昭仁／阪田光幸／北野哲正／井村屋の中華まん／杉山茂雄／海部浩司／向　良幸／橋本尚久／羽立一正／ぬりカベ／田上栄樹／坂本純一郎／Timine／米村　久／永留幸治／松田浩一／東山卓也／由良利之／小川真太郎／RU一／衣笠耕史／高峰勇一／粕谷英人／中谷孝幸／石原盛規／綾部剣之介／杉山哲也／服部篤志／MAKOBE／玉利一成／牧野知行／G. Winston／水戸匡茂／飯尾真也／山田克也／三河賢治／北崎弘樹／渡辺健治／吉村朋之／細野信明／澤田耕二／野瀬真一／板橋　斉／高橋浩二／前田晃宏／石田智康／井上康史／米山和久／穂高勇輝／石川正明／森田哲朗／木村和幸／猪川　一／石川尊光／橘木直也／川畑　修／新井国充／高橋吾郎／鎌形智史／中村直人／寺沢和弘／佐藤文夫／準優勝のカン／藤岡健智／横川憲太郎／渡辺高嗣／柴田浩実／国竹勝信／HIDEMI. U／たこまるくん／三浦賢二／小原孝士／住吉健一／松本徳久／渡辺　博／ALFEES

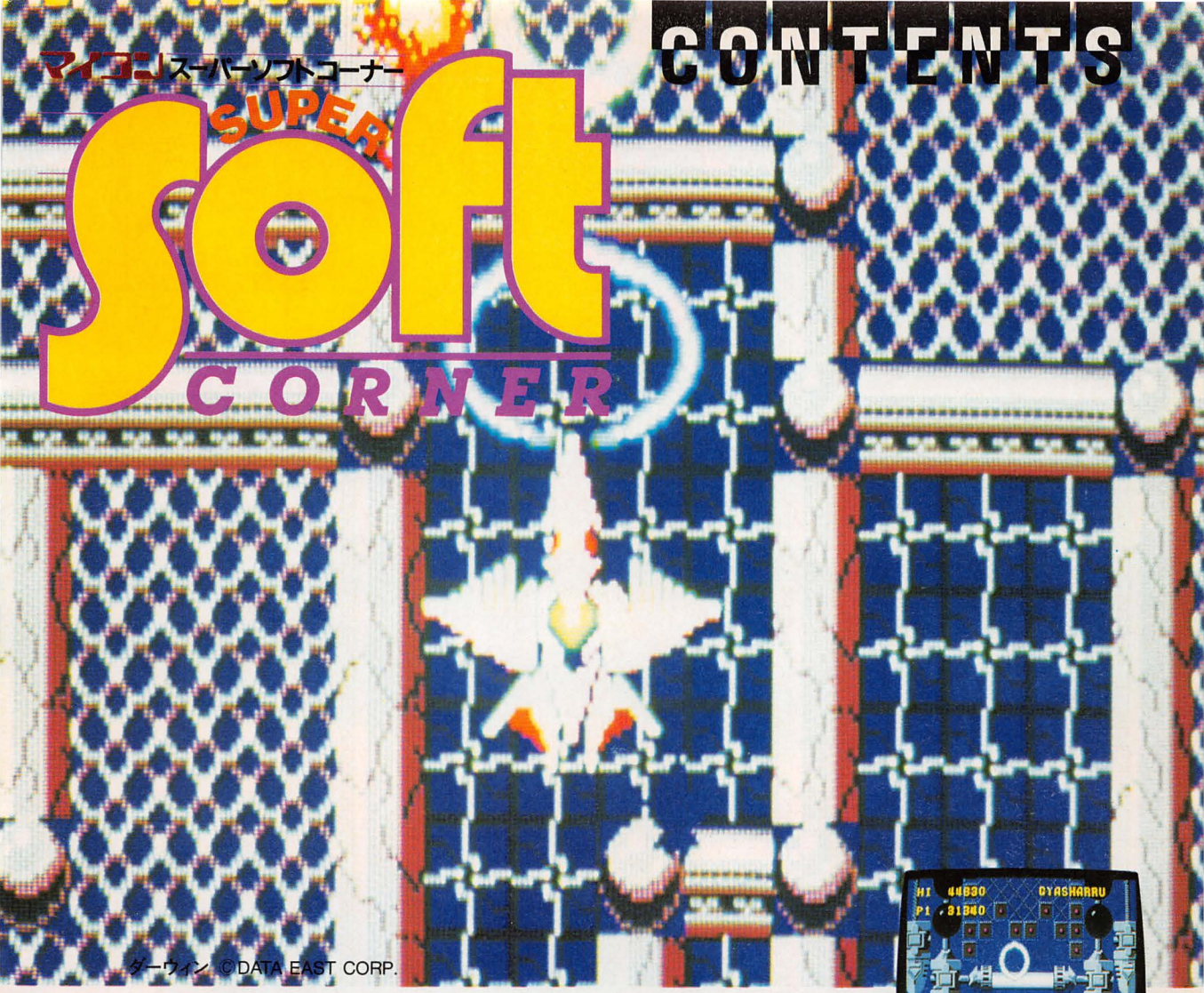
CREW／ないの&ないの／伊藤栄男／川町兼弘／HINEMOSU／土屋拓也／瀬頭信幸／白岩次郎／伊藤良哉／佐井川師治／飯田博之／西関武敏／下佐粉昭／内川　仁／清野智弘／内山敬次／稲沢鐘吾／稲田隆之／白井建夫／加藤淳一／熊切郁夫／たかはしいさお／酒寄政章／COCO

★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！　これからもどしどし投稿してくださいネ!!

マイコンJスーパーソフトコーナー

SUPER Soft CORNER

CONTENTS



ダーウィン ©DATA EAST CORP.



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・コーナー情報で創る「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。

ファミコン・ゲーム・ホット・レポート ——グラディウス—— GRADIUS 235

あのマッピーがホッピングに乗って帰ってきた！ HOPPING MAPPY—ホッピング・マッピー— 236

超戦闘的進化型シューティング・ゲーム DARWIN4078 ——ダーウィン—— 238

ニューゲームがめじろ押し アミューズメント・エキスポ速報 240

チャレンジ/ロールプレイング・ゲーム マーベラス 244

チャレンジ・アドベンチャーゲーム トランシルバニアII 246

高速3D・ロールプレイング・ゲームを解析 Seena—シーナ— 250

ペーパー・アドベンチャー・ゲーム レイザー 252

MSXをフルに生かした秀作シューティング・ゲーム 魔城伝説——ナイト・メアー 254

セガ・マークIII新作情報 マシンガン・ジョー/ゴースト・ハウス 256

河野光の ナムコット情報局—ベーマガ支局 1 258

ザ・ビデオゲーム・ミュージック・コレクション2 魔界村 259

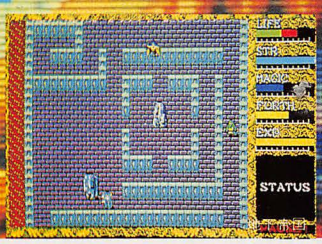
レスキュー・アドベンチャー・ゲーム 262

CHALLENGE HIGH SCORE 267

T&ESOFT®

語り尽くせぬ

その昔、ジムという青年が悪魔を倒して
復興したフェアリーランド。永く続いた
平和な日々に地上の人々はなれてしまい
地下の異変に気がつかない。



地下帝国に広がる
大きな地底湖。

地底湖の下には、さらに強力な
モンスター達が…
そしてその下には……

Active Role P

★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)

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

奥深さ。

Active Role Playing Game

ハイドライド・II

SHINE OF DARKNESS



FM-7 (3.5FD版 5FD版), X-1 (5FD版) 発売中!

FM-7, X-1 (テープ3本組) まもなく発売

★テープ版はFD版と少し内容が異なります。
詳細は下記テレフォンサービスにてお知らせしております。

- PC-8801/mkII/SR/FR/MR対応 …… 5"2D
- X-1/C/F/turbo/turboII …… 5"2D, テープ3本組
- FM-7/NEW7/77/AV …… 5"2D, 3.5"2D, テープ3本組

★5"2D, 3.5"2D …… ¥6,800　★テープ版 …… ¥4,800

認定証発行

終了者各機種先着100名、計300名様にハイドライドTシャツと終了認定証(順位入り)発行。





ファミコン版 ハイドライド スペシャル 発売中—!!



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、マルチウィンドゥ表示もあり、パスワード機能も付いてるぞ!

発売/トエミランド(東芝EMI)　製作・著作/T&E SOFT INC.

aying Gameがここまで進化!

- ★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。

ハイドライド スペシャル 必勝本発売!

発売日●4月10日(木)

- カラー110ページ
- 大型イラストマップ付き

発売/ジャンプ・コミックス・デラックス
¥380 集英社

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

ゲームフリークのおもしろ情報誌——
T&Eマガジン No.9 発行中!



T&E SOFT テレフォンサービス
PHONE:052-776-8500
●新製品の発売予定日などをお知らせいたします。

T&ESOFT®

永遠のベストセラー

Active Role Playing Game
ハイドライド

MSX 8K以上、ROM版登場! すべてのMSXで作動!

●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。
●その上……5段階スピード調節機能が付きました。
さらに……テープやディスケットを使わずにデータセーブが可能です。
○電源を切る前に画面のパスワードをノートに書く。
○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

PC-9801シリーズ発売中!

●5″2DD版 ●3.5″2DD版……各¥6,800

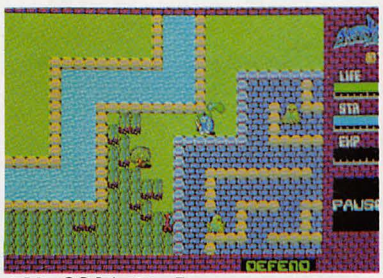


▲PC-9801


▲MSX2



▲X-1



▲PC-8801 FM-7



▲MSX, ROM版・テープ版



▲MSX,ROM版(パスワード表示中)



▲PC-6001mkII

■A.R.P.G(アクティブロールプレイングゲーム)とは

●アクションゲームのリアルタイム処理に…
●ロールプレイングゲームのキャラクターを成長させる楽しさと……
●アドベンチャーゲームの秘密捜しの面白さを融合!

■ハイドライドの伝説(プロローグ)

これは別次元、別空間の美しい妖精の住む王国“フェアリーランド”での物語です。

■A.R.P.Gのストーリーはあなたが作ります。

あなたは主人公を操って、森、草原、砂漠、城、水中、地下迷路を宝を求めて探険します。

■特徴

★画面瞬時切り換え(X-1は四方向スクロール)
★フルメモリー、オールマシン語
★一括ロード、アクセス無し
★さらに、高度な重ね合わせ処理により、下半身が木にかくれ、水に没する立体画面
★フルグラフィックの広大な画面上を、流れるようになめらかに動くキャラクター
★全キャラクターは20種以上
★ゲーム途中でのデータセーブロード可能
★ジョイスティック対応(X-1, MSX)
★BGM同時進行

PC-6001mkII/6601/SR	テープ版	¥4,800
PC-6601	3.5″1DD版	¥6,800
PC-6601SR	3.5″1DD版	¥6,800
PC-8801/mkII/SR/FR/MR	5FD版	¥6,800
X-1/C/turbo/F/turboII	テープ版	¥4,800
	5FD版	¥6,800
FM-7/NEW7/77/AV	テープ版	¥4,800
	3.5FD版5FD版	¥6,800
MSX(32K)	テープ版	¥4,800
MSX(8K)	ROM版	¥5,800
MSX2(VRAM128K・64K)	3.5″1DD版	¥6,800
MSX2(VRAM128K・64K)	テープ版	¥4,800

ピクセルツー
PIXEL2
MSX2用CG製作ツールボックス

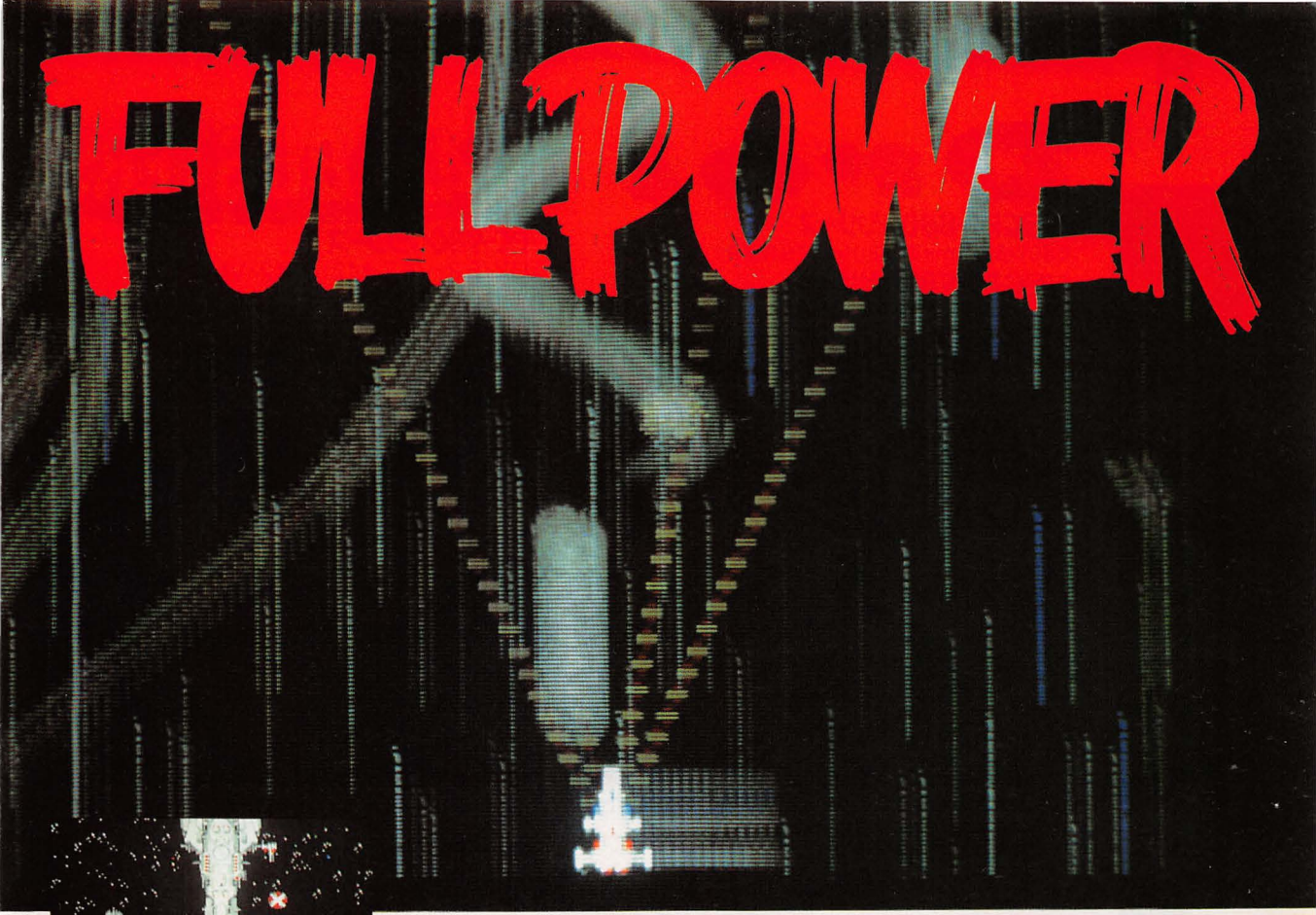
MSX2 VRAM64K・128K 3.5″1DD版 ¥6,800

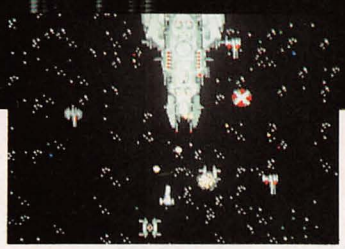
レイドック・ハイドライドの画面は、すべてこのツールを使用して開発。

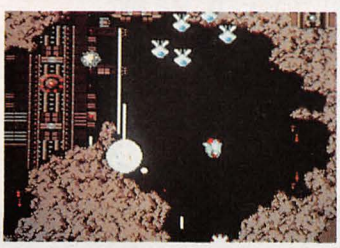
グラフィックエディター・スプライトエディター・パターンエディターの3種類のプログラムを収録。
プロ仕様の内容で、かつ、キー操作はパソコン初心者でもOKの簡単さです。



FULL POWER





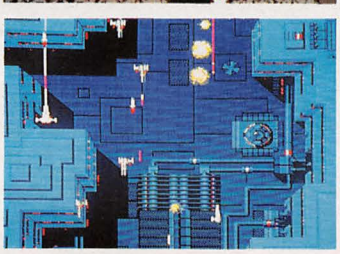


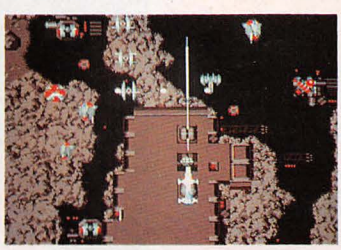
MOVIE SPACE SHOOTING GAME

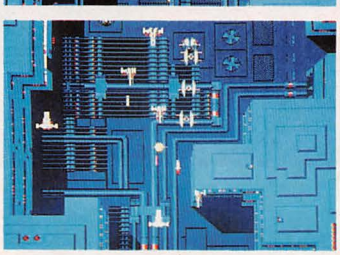
LAYDOCK

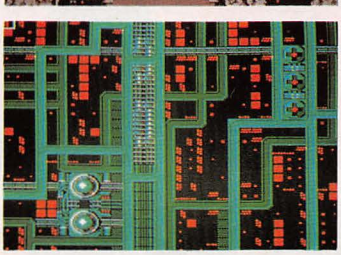
レ・イ・ド・ッ・ク

フルグラフィックス72画面分がスムーズスクロール!!









★魅せてあげよう、1ドットのエクスタシー――――!

- 細かく書き込まれた72画面分の背景が、1ドット毎のなめらかスクロール
- 機体の動きは、1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――――!

- 二人はとちらも主役!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が狙い撃ち用秘密兵器（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



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で料金と商品名・機種名を明記の上、当社宛お送りください。（送料サービス・速達希望の方は 300円プラス）
■マガジンNo.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。（業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。（業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

T&Eマガジン No.9請求券 ベーマガ5月号

'86総合カタログ 請求券 ベーマガ5月号

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。

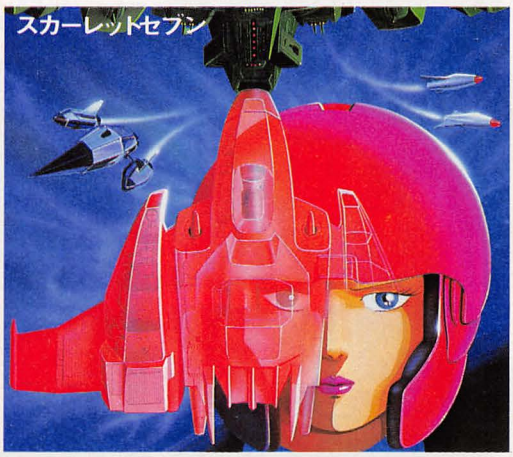
AVキー FM音源対応
純正ジョイスティック・ノーマルキー・富士通純正マウス・ハミングバード・ソフト・SW-BOX電波新聞社・ゼビウスジョイスティック などに対応できます。



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。

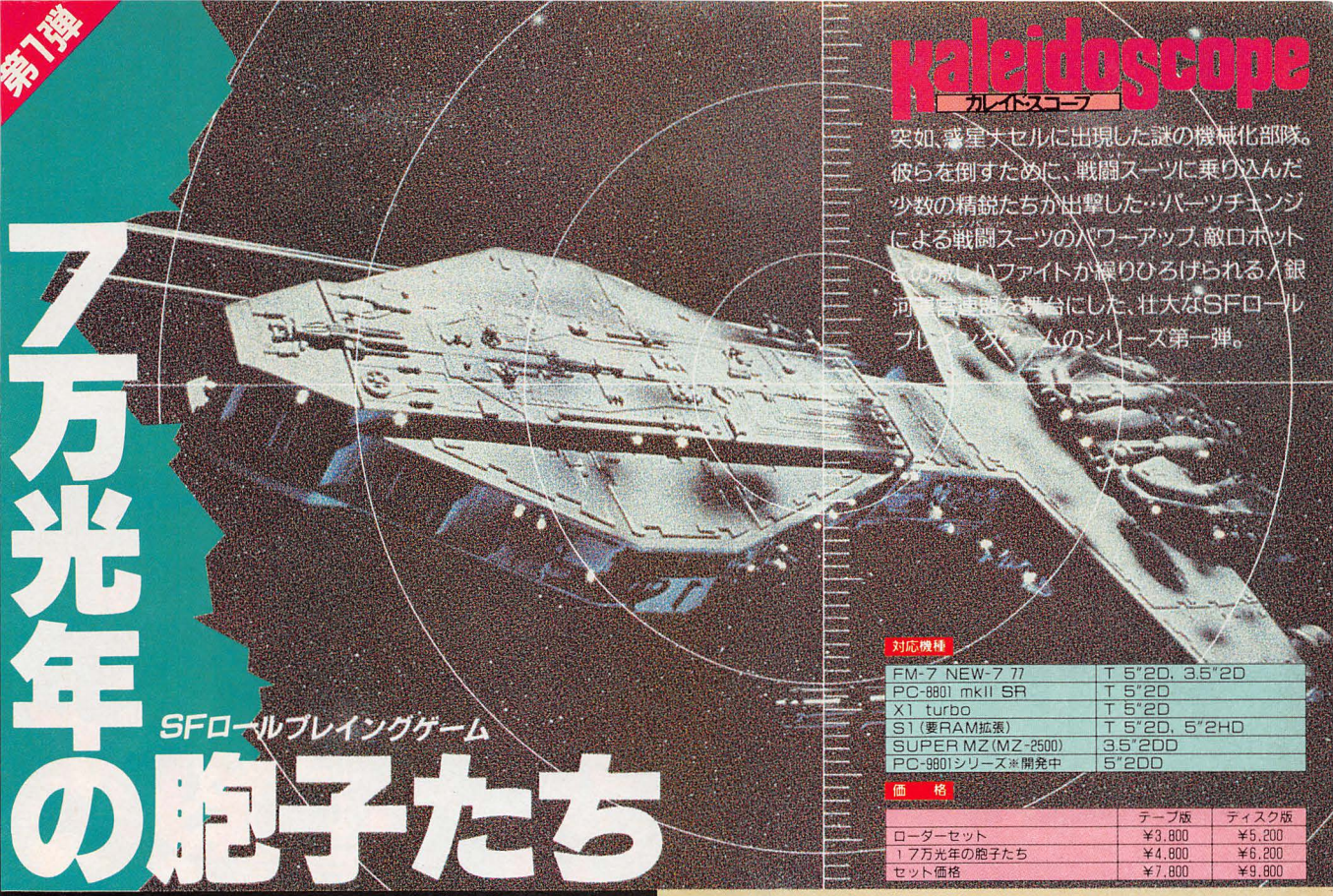


SOFT PRO INC.
ソフトプロインターナショナル事業部・アポロテクニカ事業部
〒530 大阪市北区西天満6-7-2 梅新東ビル5F TEL.06(363)1221

第1弾

7万光年の胞子たち

SFロールプレイングゲーム



kaleidoscope
カレイドスコープ

突如、惑星大セルに出現した謎の機械化部隊。彼らを倒すために、戦闘スーツに乗り込んだ少数の精鋭たちが出撃した…パーツチェンジによる戦闘スーツのパワーアップ、敵ロボットとの激しいファイトが繰りひろげられる！銀河[illegible]を舞台にした、壮大なSFロールプレイングゲームのシリーズ第一弾。

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
1 7万光年の胞子たち	¥4,800	¥6,200
セット価格	¥7,800	¥9,800

精鋭たちの帰還

好評発売中

『7万光年の胞子たち』が発売されてから、約4ヶ月。「ゲームを終了した」というユーザーの方からのおたよりが、次第に増えてきました。京都市の綿越さん、名古屋市の栗田さん、横浜市の岡田さん他、大ぜいの方々、ハガキをどうもありがとう。そして、おめでとう。君たちの育てた精鋭は、シリーズ第2弾『発・汗・惑・星』発売のその日まで、ゆっくりと休養させ、力をたくわえておいて下さい。

第2弾

発・汗・惑・星

SFロールプレイングゲーム

チューガの星



恐怖？の発汗惑星デファンク。そして、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満艦飾、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……

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)

推薦文

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！

SF作家　大原まり子

御詫び

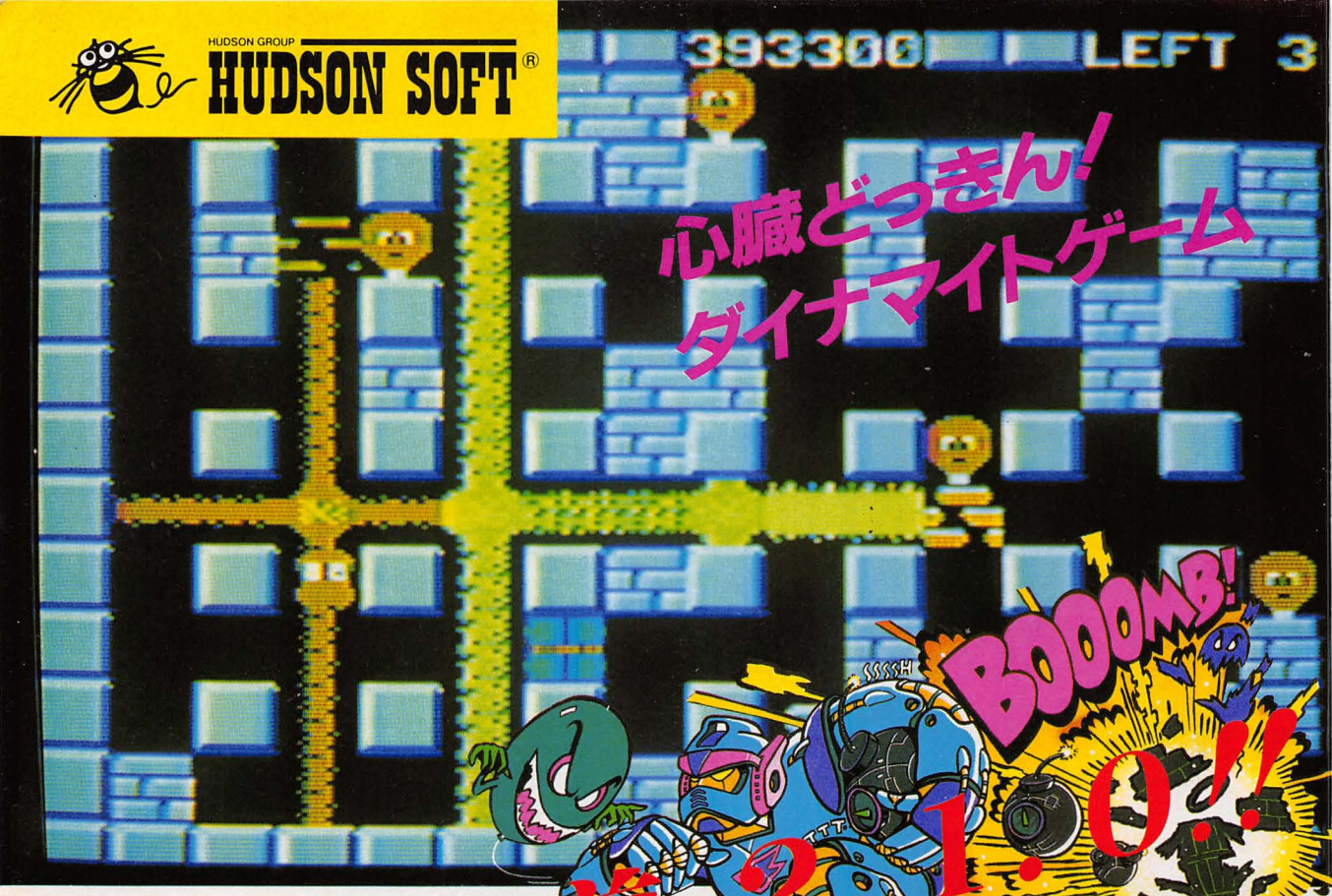
当社で発売を予定いたしていましたMSX版ブラックパスは発売時期が大幅に延期されました。ユーザの方には、多大の御迷惑をおかけしましたことを、つつしんで御詫びいたします。

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
TEL. 03-360-3623

当社の製品は全国の有名デパート、パソコンショップでお求めになれます。尚、お求めになれない場合、郵便局にてお申し込み下さい。●口座番号／東京2-190317●加入者名／株ホットビィ●金額／代金合計●通信欄(裏面)／ご希望ゲームソフト名、数量、代金合計、年令、氏名、機種名、Tape or Disk.（1週間以上かかりますので、お急ぎの方は現金書留を御利用下さい。）

資料請求券
マイコン
BASIC

HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®



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。

北斗の拳

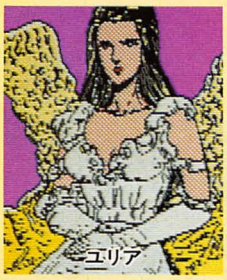
4月下旬新発売



199×年……、世界は核の炎につつまれた。
海はかれ、大地はさけ、あらゆる生き物が死滅したかに見えた……。



だが、人類は死滅していなかった。そこには、力のあるものが生き残る弱肉強食の世界が生れていた。



シンに連れ去られたユリアを奪い返すために、ケンシロウは、バットとともにサザンクロスへと向った。次々に襲いかかる悪党共！ケンシロウの怒りの鉄拳が吼える!!





PC-8801mkIISR(TR、FR、MR)
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
作者/折茂賢司、日高徹、シナリオ/武石正道
©集英社　武論尊　原　哲夫

少年ジャンプから飛び出したビッグヒーロー!!

ウイングマン

ヒーローコミックアドベンチャー







★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。

作者TAMTAM©集英社 桂正和

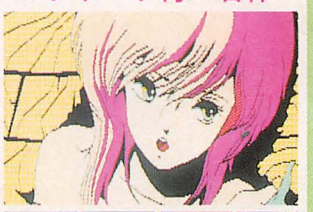
MSX カセットテープ2本組(RAM32K以上)……￥4,800
■〔テープ版(2本組)〕FM-7全シリーズ、シャープX1全シリーズ、PC-6001mkII、PC-6001mkIISR、PC-6601、PC-6601SR、PC-8801mkIISR(TR、FR)、PC-8801mkII、PC-8801……￥4,800
■〔5インチディスク版〕PC-8801mkIISR(TR、FR、MR)、PC-8801mkII、PC-8801、FM-7、FM-NEW7、PC-9801/E/F/VM/VF(2D、2DD)……￥5,800

SFサスペンスアニメアドベンチャー不朽の名作！

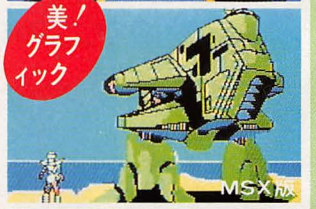
ザース

SFサスペンスアドベンチャー

人類愛をテーマに
繰り広げられる
サスペンスウォーズ!!







再びの世界破滅を防ぐには、狂ったオリオンを敵の手から奪還することが必要だ。宇宙科学者ザース達は月にあるオリオン基地へと向った。オリオンの秘密とは？敵の策略と解明すべき難問の数々。息詰る興奮と意外な展開。

作者 スタジオ・ジャンドラ

MSX 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(TR、FR、MR)、PC-8801mkII、PC-8801、PC-9801/E/F/VM/VF(2D、2DD)、FM-7、FM-NEW7……￥5,800

通信販売の御案内

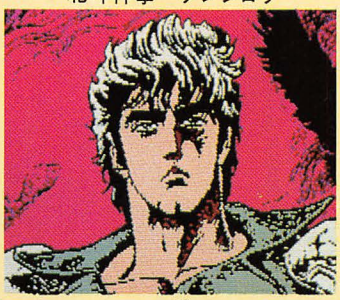
御注文は現金書留にて、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上、お申し込み下さい。(送料無料)
〒160 東京都新宿区西新宿7-1-8
㈱エニックス「通信販売」係

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

構想6ヶ月、製作1年5ヶ月の超大型劇画アドベンチャー!!

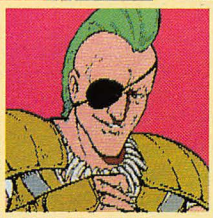
北斗神拳　ケンシロウ



南斗聖拳　シン



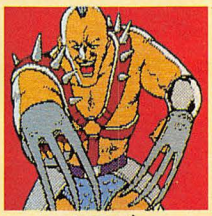
天空に2つの極星あり
すなわち北斗と南斗!!
愛ゆえに、友情ゆえに…、
そして野望ゆえに…、
男達の悲しき宿命の
死闘が、今、始まる!



アイパッチ



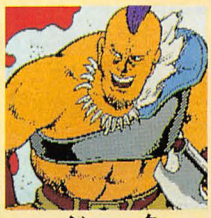
コング



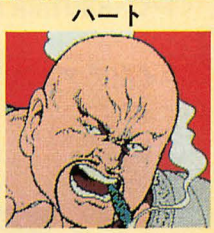
クラブ



ダイヤ



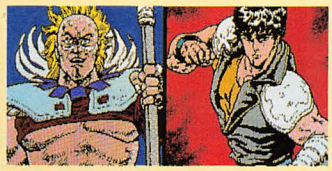
ジャック



ハート

★衝撃のアニメーション・バイオレンスグラフィック！これが話題の秘孔モードだ★

アニメーション処理で、バイオレンスシーンが展開。「アタタタ…!!」等、断末魔サウンド（SRのみ）付で、臨場感抜群。もちろん、敵のキャラクタによって、バイオレンスシーンはすべてちがいます。



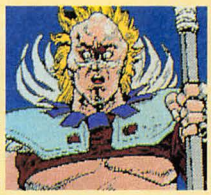
↑迫り来る敵の鉄拳をかいくぐり、秘孔を突け！



↑北斗の拳、炸裂！きさまはもうすでに死んでいる。



↑内部からの激痛に表情が変わる。



↑そして、頭がボコボコと変型していく。



↑「ひでぶっ！」こっぱみじんに吹っ飛ぶ頭。

★驚異の描き換え処理！★

1シーン最高15カットの描き換え処理と豊富なリアクションを取り入れ、限りなく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むかえた。

★オリジナルに忠実な劇画グラフィック★

オリジナルのド迫力劇画を忠実に再現。その他、ワンキー入力なので、きみは、推理とシンを倒すことのみに集中できるのだ。バイオレンスシーンは必見！

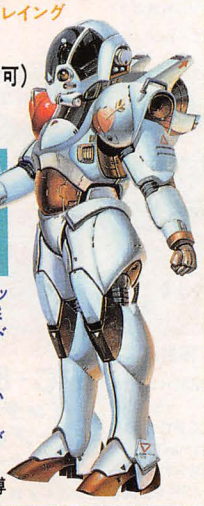
母船からのメッセージで
展開する新感覚ロールプレイングゲーム

ブレインブレイカー

スーパーリアリズムロールプレイング

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





■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。

作者　石川 博



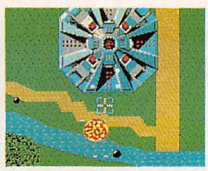
好評発売中

ゼビウス

ビッグタイトルゲームを
君のディスプレイに再現!!



PC-8801シリーズ



PC-9801シリーズ

両シリーズ、あの浮遊要塞アンドアジェネシスが実際に浮遊します。

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（TR、FR、MR）、
PC-8801mkII、PC-8801……￥6,800

©株式会社ナムコ

パソコン史上最強の将棋ソフト！

森田和郎の将棋



8インチディスク版、3.5インチU2版（￥9,800）御希望の方は現金書留にて直接、当社まで御申し込み下さい。（送料無料）

©ランダムハウス

PC-9801/E/F/M/VM/VF
5インチディスク版
2HD……￥9,800　2DD……￥8,700

■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

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8丁目20番2号 新宿アイリスビル7F TEL03-366-4345
（※住所が変わりました。）

感動の完結編

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

好評発売中



PC-8801mkIISR(TR、FR、MR)、
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

ウイングマンの戦いにより、平和の訪れた3次元世界に再び、リメルの刺客が送られてきた。
次々にあばかれていくリメルの陰謀……。そして、復活なったキータクラーの出現……がんばれ、ウイングマン!

※前作ウイングマン、マンガのストーリーを知らなくても、プレイできます。

©集英社 桂正和

作者TAMTAM 作曲/音楽構成 すぎやまこういち

新キャラクター続々登場

ユーモアいっぱい新機能満載

宿敵キータクラーとの最後の決戦



★話題のパワーアップ戦闘モード! これはアニメーションリアルタイムゲームだ★



⬆チェイング! これがウイングマンの変身シーンだ。

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、数々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。



⬆きみはシードマンを倒せるか!?

★さらにオリジナルに近づいた美しいグラフィック★









⬆キータクラー復活! さあ、いよいよ最後の決戦だ! キータクラーをやっつけろ!

★おもしろアドベンチャーを追求した新機能満載★

- 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、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)に健太カーソルを指定すれば、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。

TOKYO ナンパストリート

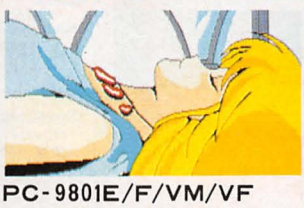
人工知能型シミュレーションゲーム



このリアルなナンパ体験が君をプレイボーイにする 作者 関野ひかる

■〔5インチディスク版〕PC-9801/E/F/M/VM/VF 2D、2DD……￥6,400 2HD……￥7,400
■〔5インチディスク版〕PC-8801/mkII/SR(TR、FR、MR)、FM-7、FM-NEW7、シャープX1シリーズ(ターボ可)……￥6,400
■〔テープ版(2本組)〕PC-8801/mkII/SR(TR、FR)、FM-7全シリーズ、シャープX1全シリーズ……￥4,800

セイバー 完全アニメアドベンチャー



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

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。 作者 マスカット

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/mkII/SR(TR、FR)、PC-8001mkII/SR、シャープX1全シリーズ、PC-6001〈32K〉、PC-6001mkII/SR、PC-6601/SR￥3,600

©㈱ナムコ バックランド

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、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。
商品化の際には、当社規定の印税をお支払いします。シナリオだけでも受け付けます。
詳しくは、担当・石川迄 TEL(03)366-4345

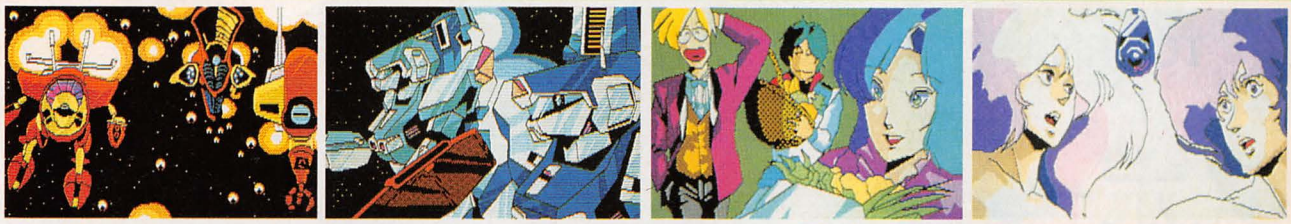
発表 第12回 **フレッシュエニックス賞**

入選 該当作品なし
佳作 該当作品なし

〔総評〕なかなかこれだという新鮮な作品がない。ユニークな作品を望む。

とりたて新鮮!! エニックス通信

おまたせ「ウイングマン2」
作者のTAMTAMの事務所初公開。
ライーザ・ラフ原稿当選者発表!!P292です。



哀・戦士達、おまえの墓標は俺の胸にきざむ!



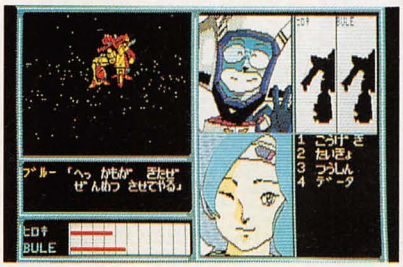
ニュータイプSFアニメロールプレイング

『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……。』



作者 九葉真 イラスト真島真太郎

痛快!興奮!感動!そして涙!衝撃のラストシーンに話題騒然!



《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(TR、FR、MR)、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



ファンレター殺倒!

- ラストシーンには思わず涙が出ました。すごーく感動しましたよ。(山口潤・岐阜)
- ラストの展開には、ただ驚き! エンディングの音楽がなっているときはボケ〜となってしまった。(村尾昭彦・東京)
- 私はブルーの行動に感動しました。彼こそ地球の誇り、日本男児じゃ〜!(柴田航・鳥取)
- 「すごいゲームだ!」ブルー、ミオ、リミ、ミンスクおやじのメッセージは楽しく、やっていて夢中になりました。(三輪明・愛知)等々、たくさんのファンレター!!

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

シャープX1シリーズ好評発売中





トーナメントゴルフのおもしろさを完全シミュレート!君はエニックスオープンの覇者となれるか!?

作者 村守将志

■〔3.5インチディスク版〕FM77AV、FM-77……¥5,800
■〔5インチディスク版〕シャープX1シリーズ(ターボ可)、PC-8801mkIISR(TR、FR、MR)、PC-8801mkII、PC-8801……¥5,800
■〔テープ版(2本組)〕シャープX1全シリーズ、FM-7全シリーズ、PC-8801mkIISR(TR、FR)、PC-8801mkII、PC-8801……¥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人までプレイできます。

軽井沢誘拐案内

キミは軽井沢に愛を見たか!!



恋人・久美子の妹が、いつまでも帰ってこない。まさか誘拐では?キミは久美子をつれてさっそく捜査を開始した!

★膨大なセリフデータをもち、つぎつぎかわってゆく登場人物たちのリアクション!
★画面数約100枚+スクロールマップ3エリア!
★楽ちんなワンキー入力で、ともかく、めちゃめちゃ楽しい娯楽大作なのだ!
★読みやすい、ひらがな・カタカナ混合文。
★主人公の名前はキミ。おもわずてれてしまうボクなのだ。
★なぎさのオマケ写真もついて全6章。あふ♡



■〔5インチディスク版〕シャープX1シリーズ(ターボ可)、FM-7、FM-NEW7、PC-8801mkIISR(TR、FR、MR)、PC-8801mkII、PC-8801……¥5,800
■〔テープ版(2本組)〕シャープX1全シリーズ、FM-7全シリーズ、PC-8801mkIISR(TR、FR)、PC-8801mkII、PC-8801……¥4,800

※ MSX マークはマイクロソフト社の商標です。

通信販売の御案内

御注文は現金書留にて、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上、お申し込み下さい。(送料無料)
〒160 東京都新宿区西新宿7-1-8
㈱エニックス「通信販売」係

販売元 株式会社 小西六エニックス
発行元 株式会社 エニックス

〒160 東京都新宿区西新宿8丁目20番2号 新宿アイリスビル7F TEL03-366-4345
(※住所が変わりました。)

アルバトロス
TOURNAMENT GOLF
トーナメント・ゴルフ

新発売

スポーツ・アクション!





MSX、
X1シリーズ用
近日発売!

あたかもTVカメラがとらえたように、打球を追って、画面が高速スクロール。木に当たってはねかえる、グリーンの縁からバンカーへ転がり落ちるなど、さまざまなボールの動きをシミュレート。スムーズな動きとすばやい反応で、リアル・タイム・プレーが可能。もうイライラ待つことはない。初めての興奮、初めての感動。究極のゴルフ。!

- 海岸コース(初級)、丘陵コース(中級)、山間コース(上級)の各18ホール、合計54ホール
- 9ホールごとに軽快なメロディでティーブレイク。スコアを集計表示
- プレイは3人のパーティまでOK
- バンカーやフェアウェイなど16段階の抵抗値を設定
- コースの凹凸を5cm刻みで再現
- フック、スライスに加えてトップスピン、バックスピンも自由自在
- 極端な地形がないので、アベレージ・プレイが可能
- キー操作は簡単、進行もスムース

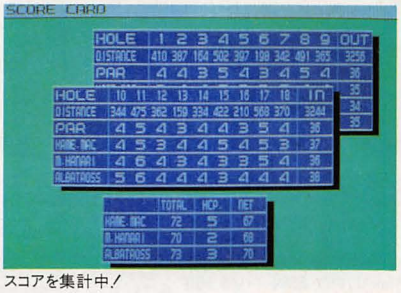




このほか、何種類かのティーブレイク画面が用意されている



打球が木に当たると、実際のゴルフのようにバウンドしてしまう



スコアを集計中!



上級コースでは、カップの縁でボールが弾かれることも



打球の高さによってボールの大きさがリアル・タイムに変化



エンディング。まわりはもうすっかり夜だ

PC-8801mkIISR/FR/MR専用
ディスク版 ¥8,800(ディスケット3枚組)

他機種移植進行中!

※お求めは、お近くのパソコン・ショップで。通信販売ご希望の場合は、使用機種名を明記のうえ、送料200円を加算して、現金書留で直接当社にお申し込みください。

FINAL ZONE
ファイナル・ゾーン

新発売

シューティング・アクション!



特殊行動隊"ブラックコブラ"のボウイ大尉に、コードナンバー166の緊急指令が発せられた。太平洋上に浮かぶ赤道直下の島、マウカ島にあるファラオ軍の要塞に配備されたスーパーウェポン"GN-16B"を破壊することが今回の任務である。完全作動開始前に、4名のスペシャリストと合流して、マウカ島奥深くにある要塞に侵入、これを破壊しなければならない。はたして、小火器のみで"GN-16B"を破壊できるか……。



いよいよゲーム開始!ボウイ大尉に緊急指令が出た!



フォーメイション・アタックが高得点のヒケツ



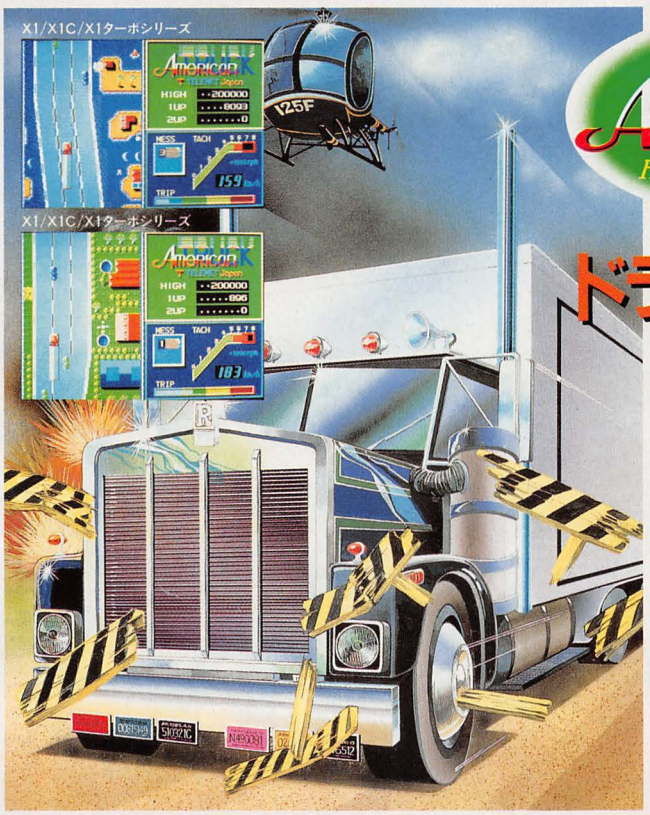
美しいグラフィック処理と高度な重ね合わせ処理



反射神経のほかに、状況判断も重要なファクターになる

PC-8801mkIISR/FR/MR専用
ディスク版 ¥6,800(ディスケット2枚組)

他機種移植進行中!

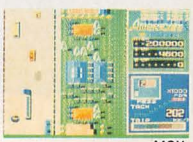


AMERICAN TRUCK
Hi-Speed Scroll Action
アメリカントラック

好評発売中

ドライビング・アクション!

- 美しいグラフィック画面が高速スクロール
- 運転に必要な情報を表示する、マルチ表示パネル
- 臨場感あふれるサウンド・エフェクト
- 救急車、タンクローリー、スクールバス、消防車を始めとした豊富なキャラクター
- 映画気分のエンディングと美しい音楽



MSX



PC-8801mkIISR/FR/MR



PC-6001mkII/6601/SR



FM-7

PC-8801mkIISR/FR/MR(専用)	5'D	6,800円	FM-7/neW7/77	T	4,500円
PC-8801/mkII	5'D	6,800円	FM-7/neW7/77	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	S1	T	4,500円
X1/X1C/X1ターボシリーズ	T	4,500円	S1	5'2D	6,800円
X1/X1C/X1ターボシリーズ	5'D	6,800円	S1	5'2HD	7,200円

株式会社日本テレネット
〒162 東京都新宿区下宮比町8番地 グランドメゾン飯田橋209号
TEL 03(268)1159

資料請求券 ベーマガ 5月号

ザナドゥ

XANADU™

FALCOM ORIGINAL ROLE-PLAYING GAME
DRAGON SLAYER II

-A new type real time role-playing game by Falcom-



Produce and Supervision: Kow Yokoyama　Photo: Masaki Okumura

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
FM-7/77 FM77AV (FM音源)	5ディスク 3.5ディスク 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。





Falcom
日本ファルコム株式会社

〒190 東京都立川市柴崎町2-2-19 カトービル TEL.0425(27)6501(代)

SSI

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：モノを創り出す仕事はオモシロイ！（プログラマー・イラストレーター・音楽担当・編集担当）アルバイト可

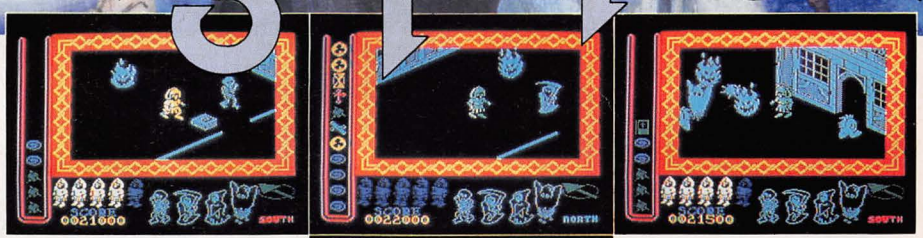
dexter soft

JALECO®
株式会社ジャレコ

ナイトシェードは悪魔の囁き。

絶賛発売中

Nightshade



「聞いていただけますか。ナイトシェードはウェールズの宿場町でした。毎日多くの旅人や巡礼が立ち寄り、それは栄えた町でした。ところが今は、悪魔の棲くう恐ろしい町と化してしまったのです。この町を救えることができるのはたったひとり、あなた様だけでございます。」

町を訪れた正義の騎士(ナイト)を迎える者は誰もいない。荒れ果て、我もの顔で徘徊するのは地獄の使者、すなわち死神、幽霊、骸骨それに狂った修道士だという。しかし、奴らは一体どこにいる?奴らを倒すための聖書や十字架はどこにある?絶え間なく現われる配下のモンスターたちの魔の手は迫る。300もの建物の中を駆け巡り、奴らを葬れ!君は勇敢な騎士だ。大地が裂け、地獄の使者たちが地底へ堕ちてゆく感動のラストシーンを君は見ることができるか。3D・ロールプレイング・アクション・アドベンチャーゲームは、ドラマを超えた。



これがナイトシェードの町並みだ。

立体アクションそして推理、思考、未知との遭遇…。難解なゲーム展開はベテランも悲鳴をあげる。敵を見つけること、それぞれの敵に対抗するための武器を見つけることさえ容易ではない。しかも武器の使用を誤まると逆に相手は変身したり、分身する。画面はすばらしい3D構成。しかもチェンジビューボタンをワンプッシュで、画面が一瞬のうちにスクロール。現在地を反対側から見ることさえできる。史上最高のプログラムと自負する「ナイトシェード」、絶賛発売中!

ナイトシェード 地獄の使者

MSX (ROM版) 16KB ND-05MR ¥5,700

©アッシュピー・コンピュータ・アンド・グラフィックLTD

dexter
Designers & Experts Computer Software
日本デクスタ株式会社 〒101東京都千代田区外神田2-9-3ユニオンビル花家3F☎03(255)9761(代)

日本デクスタのソフトウェアは、全国の有名パソコンショップでお求めください。また、通信販売で直接オーダーされる際は、現金書留にて、日本デクスタ宛お申し込みください。

MSXは、マイクロソフト社の商標です。

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)

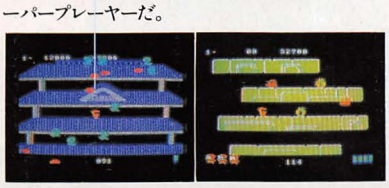
©1985 LICENSED BY ASHBY COMPUTERS AND GRAPHICS LTD.

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

CROSS MEDIA SOFT





未体験アドベンチャー、デイ・ドリーム。

俺にかわった。

DAY DREAM

4月末発売予定 PC-8801/mkII/SR・FR・MR・TR……5インチFD　5月末発売予定 FM-7/NEW7/77/AV……3.5インチ・5インチFD　※すべてディスク版……¥7,800(2枚組)

突然、強い光に包まれ、意識を失った。

ふと、気がつくと、あなたは見たこともない部屋にいた。時間も場所もわからない。それを知る手がかりさえつかめない。これからどうすればよいのだろうか。あなたは、未だ体験したことのない奇妙な世界へ、迷い込んだのだ……。

日本初! 3タイプのマルチキャスト方式で、ゲームの難易度が異なり、さらに選択したキャストによって、ストーリー展開も3通りに変化。まさに、1本のソフトで3倍楽しめます。

錯綜するマップ。 従来の安易なマッピングでは解決不可能な未知のアドベンチャーゲームだ。

選択したキャラクター への適応能力を問われる、高度なゲームシナリオ。

300シーン を超える、迫力ある画面。

FM音源対応 の多彩なオリジナル曲、効果音で臨場感も十分。もちろん、FM音源なしでも楽しめます。

● 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

当社の商品は純正品以外のドライブで正常に作動しないことがありますのでご注意下さい。当社の商品に対する御問合せ、御質問は下記まで直接御連絡下さい。
〒150 東京都渋谷区渋谷1-7-5 青山セブンハイツ701 ビクター音楽産業㈱ PS制作部　TEL.03-406-0002

資料請求券 86-5 BASICマガジン

GYRODINE™
ジャイロダイン

NIDECOM NDC 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は未定)
●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秘書類を手に入れることにある。成功のカギは上下に動くエレベーターとエスカレーターを巧みにコントロールすることだ。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。

		カレイジアスペルセウス	サイター　ペガス編	聖女伝説	サイター　ユング編
PC-8801	Disk版	¥6,800発売中	発売予定	¥6,800発売中	発売予定
	Tape版	¥4,800発売中	発売予定	¥4,800発売中	発売予定
FM-7	Disk版	¥6,800発売中	発売予定	発売予定	¥7,800発売中
	Tape版	¥4,800発売中	発売予定	発売予定	¥6,800発売中
X-1	Disk版		発売予定	発売予定	発売予定
	Tape版	¥4,800発売中	発売予定	¥4,800発売中	発売予定
MSX	ROM版	¥5,800発売中	¥5,800発売中	発売予定	
	Tape版	¥4,800発売中			

惑星ペガス…バトルの予感

魅力満載、新ジャンル、面白さと奥の深さが合体だ

スクロールシューティング＋リアルタイムロールプレイングアドベンチャー

ZAIDER

BATTLE OF PEGUSS

超戦士ザイダー惑星ペガス編

●傑作スクロールシューティング＆快感バトルロールプレイング
●必殺トリプルカノン砲で、襲いくる敵機を撃墜し、ナパーム弾で敵の地上施設や要塞を破壊せよ!!
●味方戦士達を助け出すと、彼らに命令を与え自由に動かす事ができる。
●敵エイリアン及び敵ロボット、攻撃兵器対、超戦士軍団の集団バトルモード!!
●その他盛りだくさん!!

宇宙暦一〇一〇年…銀河…あらゆる惑星は宇宙連合に加盟……直属特殊軍隊、宇宙連合軍は、超能力者、特殊技能者達により構成され、宇宙間組織犯罪及び、惑星紛争解決の役割りを果たしている。惑星ペガス……現在ある犯罪組織に対する調査中……しかし、任務遂行中の戦士達、次々と連絡を絶つ……異常事態発生か?宇宙連合軍司令長官エイブは、事態究明のため、重鎮者の超能力戦士ザイダーに指令を出した。惑星ペガス、そこでは一体何が起っているのか……。そう絶な戦い（バトル）の予感を秘め、ザイダーはペガスへと向かう……、何が待つ

ROM版 MSX ¥5800

超戦士ザイダーシリーズ

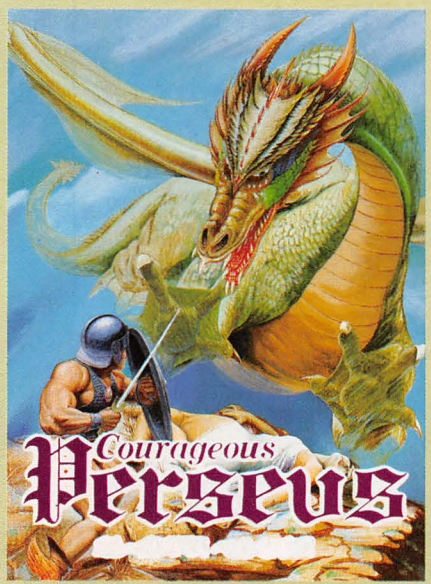
ザイダーオリジナルグッズプレゼント

●FM7シリーズ(AV対応)/5、3.5 Disk版¥7,800・Tape版¥6,800



圧巻のグラフィックと要所をしめるアニメーション、リアルなアイコン機能をたずさえエロティックに繰り広げられるGirlie Mistery(愛しき謎の事件)!!今夜も眠れそうにない。

PC88シリーズ5"Disk版¥6,800　Tape版¥4,800
X-1シリーズ/Tape版¥4,800



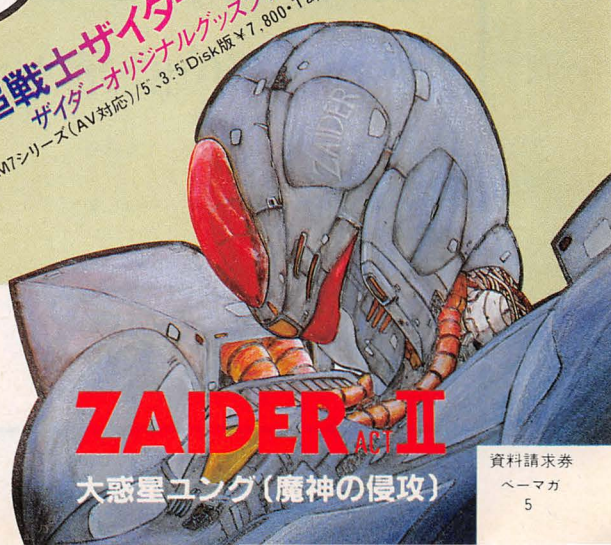
待望のリアルタイムロールプレイングゲームの元祖

MSX　(MSXマガジン61年2月号掲載)

テープ版(32K)¥4800好評発売中

ROM版(8K)¥5800新発売

MSXは、マイクロソフト社の商標です。



ZAIDER ACT II

大惑星ユング(魔神の侵攻)

COSMOS
未知との調和と創造
株式会社コスモス・コンピューター
〒150 東京都渋谷区桜ヶ丘29-24 秀和桜ヶ丘レジデンス611
☎03(770)1821代

コスモスの通信販売システム(送料無料)
ゲーム名、機種名、住所、電話番号を明記の上、現金書留でお申し込み下さい。その日のうちにお送りします。

SST

資料請求券
ベーマガ
5

マイクロキャビン

★パートナーズ　キャリーラボ
マイコンハウスSPS

株式会社 マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市鵜の森1-2-15
メゾンヴァンベール2F TEL 0593(51)6482

アドベンチャーゲームシリーズ

はーりーふぉっくす 雪の魔王編

新発売
PC-8801シリーズ　5 2D 2枚組　¥7,800

4月発売予定
PC-9801F/VF/M　5FDD　¥7,800
PC-9801M/VM　5FHD　¥7,800
MSX カセットテープ(要32K RAM)　¥4,200
PC-6001mkII SR カセットテープ　¥4,200



雪の中に消えた足跡！

いまだマリさん帰らず

雪の魔王のイケニエに!?

〔ロムス町〕例年にない大雪でひっそりと静まりかえっているロムス町で、少女ひとりが行方不明となった。一部の町人たちがムリやりに雪の魔王のイケニエとしたとの疑いが出ており、マイクロ県警ロムス署では、特別捜査本部を設置し、本格的な捜査に乗り出した。

行方不明になっているのは、町内に住むマリさんで、同署の調べによると、この冬の異常気象が魔王の力であると考える一部の町人たちが、イケニエとして魔王にマリさんを差し出したものとの見方が強く、現在目撃者捜しに全力をあげている。

マリさんは、病気で倒れたキツネを助けるなど、とても心優しく、その愛らしさも近所で評判だったという。

またすでに行方不明になってから、数日が過ぎているため、マリさんの安否が気づかわれる。



アドベンチャーゲーム初のROM版登場!
はーりーふぉっくす 雪の魔王編
●ROM版発売決定

飛車

"ROM版で新登場"

「本格的対局将棋」として、高い評価を受けているマイクロキャビン社の「飛車」のROM版が発売されるとの発表があった。

エディット機能搭載で、盤設定が自由自在に変えられる上、テープロード時間なしにすぐにゲームをはじめられる手軽さで大きなブームを呼びそうな気配。

将棋ファンには、見のがせない1本となりそうだ。

発売中 アドベンチャーゲーム
はーりーふぉっくす

好評発売中	X-1シリーズ カセットテープ	¥4,200
	X-1シリーズ 5FD(2D)	¥7,800
	PC-9801U2 3.5FD(2DD)	¥7,800
	PC-6601SR 3.5FD(2D)	¥7,800
	PC-8801/mkII/mkIISR 5FD(2D)	¥7,800
	PC-9801F5FD(2DD)	¥7,800
	PC-9801M2 5FD(2HD)	¥7,800
	MZ-2500 3.5FD(2DD)	¥7,800

ギャルッぽクラブ

CAMPUS ROLL-PLAYING GAME
—キャンパス編—

女の子って不・思・議だネ。

モテるBoyの第一条件は誘い上手。
このテのテクニックは、なんといっても研究心＋チャレンジ精神がものを言うんだ。
といっても、街中でやたらとNA・N・PAしまくるほどの勇気もヒマもないというパソコンBoyにおすすめしたいのがこのゲーム。
気まぐれなGALたちに、ほんろうさせられながらも、キミを一人前のCity Boyに育ててくれる。
年頃のBoyたち「ギャルッぽクラブ」で女ゴコロのお勉強しなさい!!

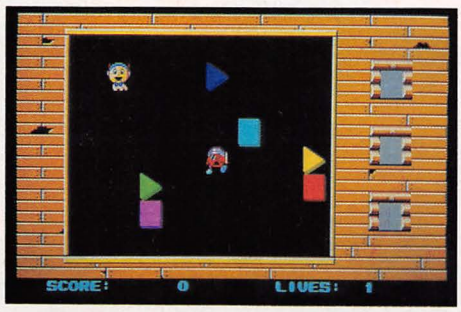


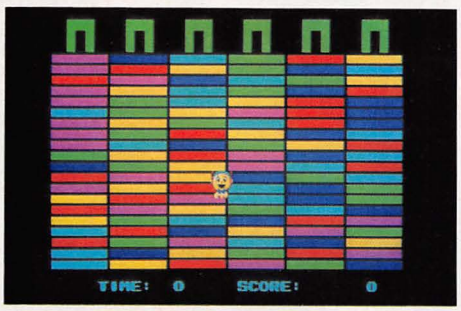
★4月発売

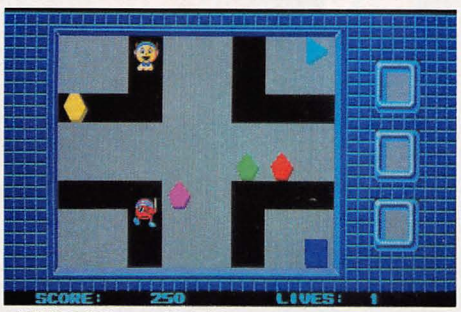
PC-8801シリーズ　2D　¥6,800
PC-9801F/VF　5"2DD　¥6,800
PC-9801M/VM　5"2HD　¥6,800
FM-77/AV　¥6,800

中毒させてあげる。

近日発売
MSX ROM版(16KB)
予価4,900円
※MSX I、IIどちらにも対応します。
※MSXはマイクロソフト社の商標です。







※写真はPC-8801 mkII版の画面です。



**オトナもマイった、世界的ムズカシ面白パズル
アクションゲームに、MSX版ついに登場!**

パズルはムズカシイし、モンスターは襲ってくるし……アタマの中はほとんどパニック! 手をつけたが最後、君はもう中毒してしまう。君のかわいいベニー君は、うまくパズルの鍵にたどり着けるカナ? このアメリカ生まれの殺人的なムズカシ面白ゲーム。征服できたら、君の頭はきっと世界的レベル。でっかいタイコ判あげちゃおう。

- PC-8801/mkII(SR可) 5"-2D
- PC-9801/E/F/M/U/VF/VM 5"-2DD,5"-2HD,3.5"-2DD

定価6,800円

PUZZLE PANIC
パズルパニック

新発売
8801/mkII
専用版

君よ、光速の風になれ。





リアル・ハイスピードゲーム「シーナ」TINYAN PRESENTS

Sea 壁が、敵が、興奮が、めくるめくスピードでせまってくるリアルタイムゲーム"SeeNa"。走りだしたとたんに君は、時空を超えたシュールなゾーンに突入する。この強烈な美しさとスピード。その初体験に君は、おののき、しりごみしてしまうのか。それとも。SeeNaの永遠の微笑を求めて、超エクスタシーに達するのか。あの天才TINYANが君を挑発している。Na

絶賛発売中

- 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、年齢、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、これ以外の送料については、商品毎に記載しております。送料は切手も可。
※これらの製品の仕様は、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 福岡市中央区清川通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 5

捕虜を救出せよ！

緊急指令

高速ロールプレイングゲームの決定版！

激ゲーム。

MSXのスーパーヒーロー人気独占!!

ランボー戦士がぞくぞく誕生!!
戦闘状況に応じてナイフからロケット砲まで5種類の武器を使い分け敵陣を激破する痛快なゲーム。米軍VIPを救出し、無事に生還できれば"君はランボー"だ!!



★食料を補給してパワーをつけよう!!

★弓矢で身をたてずに敵をやっつけよう。

★ブルメーターで30発もやてるよ!!

★必需品だからムダはしないで!!

★これぞ最強の武器。

ジャングルの謎を解け!!

ナイフ1本でスタート。



もっとも手慣れた武器はナイフだ。弓矢兵も接近戦で突破!!

手榴弾を奪え。



小屋を爆破して武器をさがせ!!

Mガンを撃ちまくる。



とかく浮かれてブッぱなしがちだが、銃の音で敵兵がどっとでてくるぞ!!

超科学兵器レーザー。



さすがのランボーも対人レーザーには近づけない。破壊する武器は？

リアルタイム・ロールプレイング・ゲーム

RAMBO™

ランボー

地獄のヒーロー！激闘救出作戦

MSX ROM カートリッジ版
16KB以上に対応
(32KB ROM使用)

2トリガータイプ・ジョイスティック&キーボード対応 | 1人用

定価¥5,800 MS-1

MSX は、マイクロソフト社の商標です。
© 1985 ANABASIS INVESTMENTS N.V.
TM OWNED BY CAROLCO SALES, INC.
AND USED BY PACK-IN-VIDEO UNDER AUTHORIZATION

企画・開発・発売元
PACK-IN-VIDEO CO.,LTD.
株パック・イン・ビデオ
〒105 東京都港区新橋1-7-1 ☎03(571)6734(直)

好評発売中!!

SETA

ワタシニカテルカナ?



ソフト協力会社募集
(ゲームソフトに限る・個人でも可)
㈱セタ(723)6681



これはもう、本将棋。

- プレイヤーの先手・後手・飛車落ち・二枚落ち、コンピュータの飛車落ち・二枚落ちが選べます。
- すべての対戦条件に、時間制限のアリ・ナシが選べます。
- 遊び方が12通りありますので、初心者からマニアまで幅広く楽しめます。

〈標準小売価格〉¥4,500

●全国の百貨店、量販店、専門店でお買い求めください。

株式会社セタ
〒152 東京都目黒区中根1-9-9
(アルュメビル)

ファミリーコンピュータ™用カセット

01 本将棋

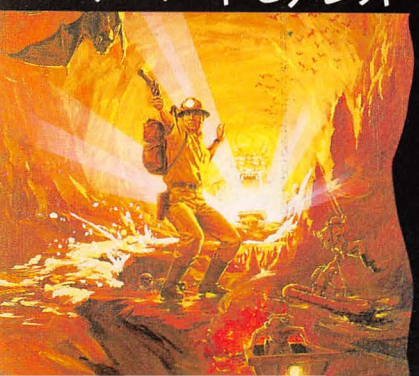
内藤九段将棋秘伝

※ファミリーコンピュータ™は任天堂の商標です。

MSX FROM IREM

発熱ソフト、ゾクゾク。

アーケードで大ヒット



MSX ROM

FIRST SOFT WARE

スペランカー近日発売予定

地底探険ゲーム

SPELUNKER™

©1985 IREM Licensed from Broderbund

MSXは、マイクロソフト社の登録商標です。

Innovations in Recreational Electronic Media

irem

アイレム販売株式会社
〒550 大阪市西区西本町1-11-9 岡本興産ビル
☎06(534)1060 アイレム・パーティ係

namcot



力とワザの激突に
リングサイドも大熱狂！
こくこくと迫るカウント20…。キョーキ攻撃、場外乱闘にウルトラマシーンの怒り爆発。行け、無敵の必殺ワザで反撃だ！

クーソーしてから、
寝てください。

スピード！ワザ！タッチワーク！
これがプロレスゲームの決定版!!



決まるか!?
リッキーの必殺サソリガタメ
目ざせ、スーパーチャンピオン。敵にパンチをくらわせ、ワザをかけろ。タッチワークが勝敗のポイントだ！



モンスターなんか
まとめて海に落としちゃえ！
ディグダグの必殺武器はドリル。72の島を自由自在に動きまわって、新テクニック「島くずし」を決めろ！

好評発売中

Tag Team
PRO-WRESTLING

4月中旬発売

DIG DUG II



13 タッグチームプロレスリング

がんばれ、リッキーファイターズ。華麗な大ワザの数々で、ストロングバッドをマットに沈めろ。とどめは必殺サソリガタメ。本格的プロレスゲーム。

©DATAEAST CORP

¥4,900



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、72の島で対決だ。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。

¥4,500

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。
© NAMCO, ALL RIGHTS RESERVED

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

春一番 DEMPA MICOM SOFT新作＆人気SOFT案内

待ちに待った春がやってきました。DEMPA MICOM SOFTから，続々と新作が発売になります。そこで今月は「新作＆人気SOFT案内」と題してご紹介しましょう。

新作としてはPC-6001mkII/SR用の「ボスコニアン」，PC-8001mkIISR専用の「マッピー」，PC-8801mkIISR専用の「ガンマー5」，FM-7シリーズ用の「マッピー」，FM77AV専用の「ディグダグ」，MZ-1500用の「グロブダー」，X-1用の「グロブダー」，MZ-2500用の「マッピー」，をとりあげました。

また，MSX用の「ハンバーガー」も発売になりましたが，こちらのほうはMSXの広告ページに掲載してありますので，ぜひお読みください。

開発室からのお知らせ

みなさんお元気ですか？開発室のなにわです。今月もガンバッテ，たくさんの新作ソフトをお届けしましたが，来月発売する予定のソフトをご紹介します。

★デーモンクリスタルII!!

大人気のデーモンクリスタルの続編「ナイザー… デーモンクリスタルII」が完成しました(写真)。現在，ミュージック関係の最終作業を行なっています。登場キャラクターも多く，主人公アレスの使える武器やアイテムもグーンと増えました。

MZ－1500版から順次発売になりますのでお楽しみに！

★デーモン for MSX!!

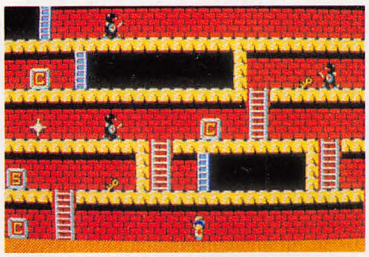
MSXユーザーのみなさんからご要望の多かったデーモンクリスタルのMSX版も



開発中です。基本ストーリーは原作に忠実ですが，例によって，新たな設定も加えられています。ご期待ください。

★ドルアーガの塔も進行中

MZ－1500版が好評のドルアーガの塔は，現在各機種用に移植中ですが，MZ－2500版，X－1版，がほぼ完成に近づきました。例によって，ナムコ開発部の，きびしいチェックが待っていますので，ハッキリしたことはいえませんが，我ながらすばらしい



しあがりですので，次号では発売日をお知らせできると思います。

★WE NEED YOU!

さて，みなさんの中で，アセンブラが得意で，ゲームプログラミングならおまかせ！という人はいませんか？ナムコ・シリーズなど，世界的に有名なゲームの移植や，オリジナル・ソフトの開発など，みなさんの力をぜひお借りしたいのです。我と思わんかたは☎03－445－6111へTEL下さい。

PC-6001mkII/SRボスコニアン

■テープ版：3,800円
■3.5インチFD版：6,000円
■PC-6001mkII，mkIISR，6601，6601SR用

宇宙空間に浮かぶ敵要塞をレーダーで発見して破壊しながらラウンドをクリアし，得点を加算します。

★敵を制すテクニック

シェルターが開いたら要塞から離れるように飛びながら攻撃してください。また，砲台を破壊するときは真下よりもナナメから攻撃したほうが安全です。編隊攻撃中は他の敵ミサイルの攻撃がほとんどありません。このときを利用して敵基地を破壊すればとても効果的です。

また，PC版ボスコニアンにもコンピュータ・ボイスが入っています。BLAST OFF(ブラスト・オフ！)発進せよ！といっています。それではキミもさっそく〝BLAST OFF!!



PC-6001mkII/SRグロブダー

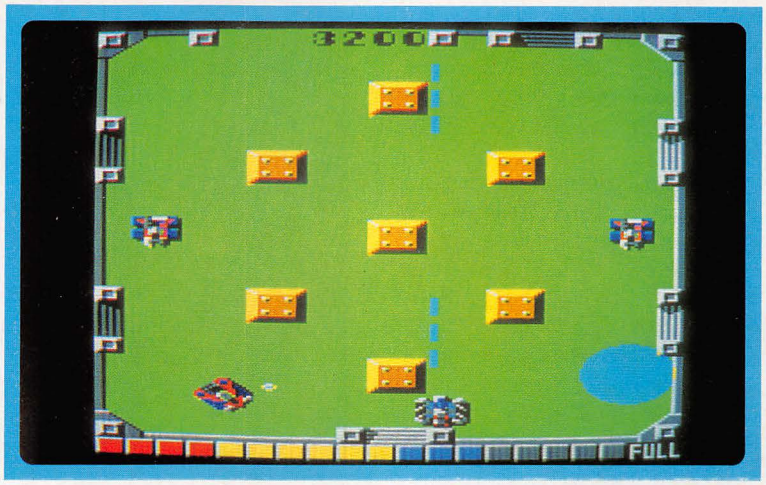
■テープ版：3,800円
■3.5インチFD版：6,000円
■PC-6001mkII, mkII SR, 6601, 6601SR用

8方向レバーでグロブダーを操作して，バトリング。フィールド内にいるフロッサーやタンクを全滅させればラウンド・クリアになります。得点は1機1機やっつけるよりも誘爆を利用し，連続的に爆発させると高くなります。99面もあるラウンドを50面まで自由に選べるラウンド・セレクトもあり，自分のテクニックに合わせて楽しむこともできます。

★2プレイは最高!!

またこのソフトは，ラウンドがはじまるときにしゃべるのです。「ゲット・レディ」音声機能もバッチリです。

本ソフトには，2プレイヤー・モードも用意されています。1対1で遊ぶのですがこれは最高！ぜったいおもしろいですよ！



PC-6001mkII/SRディグダグ

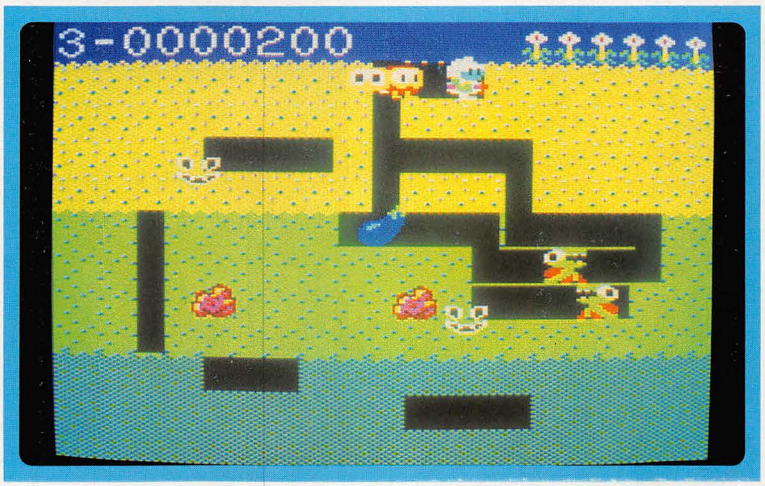
■テープ版：3,500円
■3.5インチFD版：5,800円
■PC-6001mkII, mkII SR, 6601, 6601SR用

ディグダグの基本得点は掘ることによって得られます。また，モンスターたちをモリで刺し，パンクさせたり，岩でつぶすことによっても得点が上がります。

しかし時間のかけすぎはいけません。敵がスパートしてくるからです。モンスターを刺し殺すときは，できるだけ深いところでやったほうがスコアがアップします。

ファイガーは横方向から刺すとスコアが倍になりますが，炎を吐くことがあるため危険です。そこでこれを刺すときは，たてから刺して動けなくしておいて横から刺しなおしましょう。

ＰＣ－6001シリーズのハードの限界を越えた，プログラム・テクニックについてもぜひ注目してほしい自信作です。

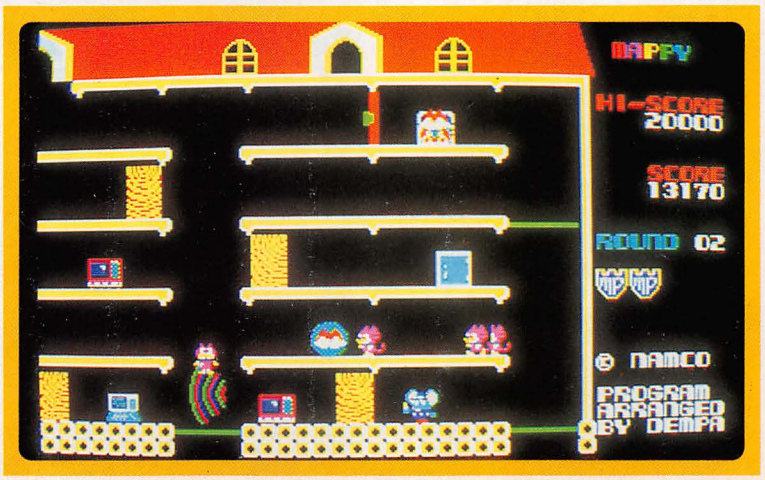


PC-8001mkII SR マッピー

■テープ版：3,800円

ゲームの内容は，もちろんオリジナルのまんまで，正義感あふれるポリス，マッピーが，ニャームコ屋敷の中にある盗品を取りもどすという設定です。パワー・ドアのオープンによるマイクロウェーブ飛ばしなど，さまざまなテクニックがそのまま使えたり，風船をＢＧＭが鳴っている間に割っていくチャレンジング・ステージも付いており，オリジナルの楽しさは，そのまま再現されています。

ＭＺ－2500やＸ１などと同じように面画が3枚使えたり，サウンド的にはＦＭ音源を内蔵したシンセサイザーを持つなど，パソコンの基本性能がアップするとすごいゲームソフトが作れるよい例が，このＰＣ－8001mkＩＩＳＲ用マッピーです。



新作＆人気SOFT案内

ガンマー5（ファイブ）

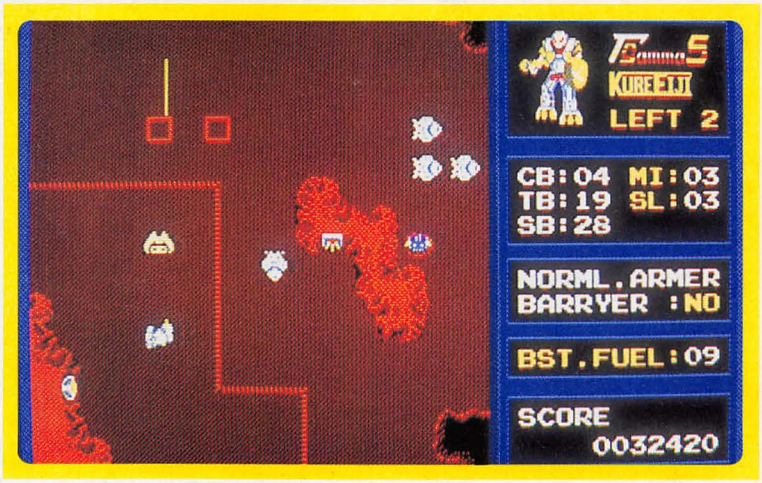
■PC-8801mkⅡSR
■5インチFD版：6,500円
■X-1用5インチFD版：6,500円（5月発売）

M3星人が反陽子爆弾をセットした強力兵器，すい星ミサイルが地球に発射され，接近しつつある。防衛軍のすい星ミサイルの起爆装置破壊の使命を受けて，最強無敵の重装歩兵小隊〝GAMMA5〟がこの星に降りたった。

ニュータイプのリアルタイム・アクション・ゲームです。全31面，256種のキャラクターの迫力。高速たてスクロールの美しい画面。隠れキャラクター。おもしろい画面がいっぱいあります。迷路を解き，謎を解明して目的を遂行してください。

ガンマー5は数種類の武器を使い分けることができます。ディスク・フルのデータはキミをアキさせることがないでしょう。

製作・著作：㈲呉ソフトウェア工房



FM-7シリーズ マッピー

■テープ版：3,800円
■3.5インチFD版：6,000円
■FM77AVでも動きます。

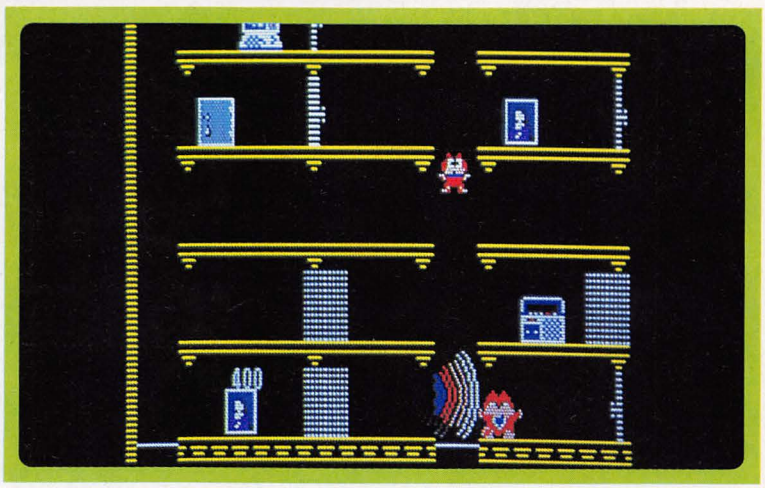
ナムコゲームのなかでもゼビウスと並んで人気のあるキャット・チェイス・ゲーム『マッピー』。

これまでのX－1，MZ－1500，MSX，ファミコンの4シリーズに加え，新しくFM－7，77シリーズ用が登場しました。

今回の新作でも正義感あふれるねずみのポリス，マッピーが大活躍するぞ！

ニャームコたちを追っかけて，金庫，モナリザ，マイコン……と高価な盗品を取り返し，ボーナス・ラウンドで一気に得点アップをねらおう！

このソフトは，〝XE－1b〟などアタリ仕様のジョイスティック（77AV）か，FM専用の〝XE－7〟，〝XE－77〟ジョイスティックに対応しています。ぜひ使ってスムーズなプレイを楽しんでください。



FM-77AV ディグダグ

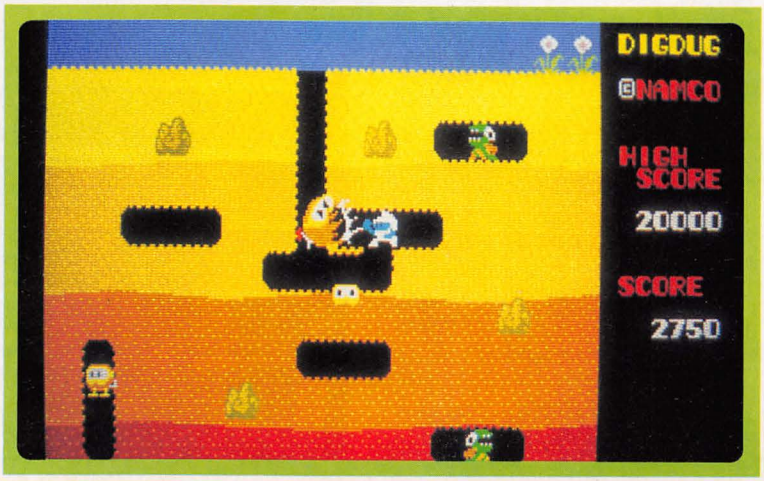
■3.5インチFD版：6,000円
■FM77AV専用

77AVの4096色，FM音源機能を十分活かしたソフトです。

モンスターの動きのアルゴリズムは他パソコン・バージョンのディグダグとくらべてもたいへんオリジナルに近くなっていますから，ディグダグならではの「作戦プレイ」を楽しむことができます。

一見むずかしそうに見えるモンスターの動きも，落ちついてゲームプレイをしたり，人のプレイをじっくりと見るとわかってくるものです。少しでも早く慣れて，ディグダグを思いどおりにあやつれるようになってください。

なお，このソフトは電波新聞社オリジナルの〝XE－1b〟などアタリ仕様のものか，〝XE－77専用〟ジョイスティックを使ってスムーズなプレイができます。



MZ-1500 グロブダー

■QD版：4,500円

超戦略的シューティング・ゲーム〝グロブダー〟がキミのＭＺ－1500でもできるようになりました。ＰＣ－60シリーズでも大人気のバトリング・ゲームです。

シールドをうまく利用し，エナミータンク，ハイパータンク，フロッサー，フォートレスをキャノン砲で破壊してください。バトリング・フィールドは99面，ハイテクニックを駆使しないとクリアはむずかしいゾ！攻撃目標を決めて作戦をたてながら，１面ごとにクリアしていきましょう。誘爆を利用すると高得点が得られます。

1500版では途中でゲーム・オーバーになっても安心。ラウンド・セレクト　モードでラウンド選択は自由にできます。そしてキミは99面をクリアした後に何を発見するだろうか？



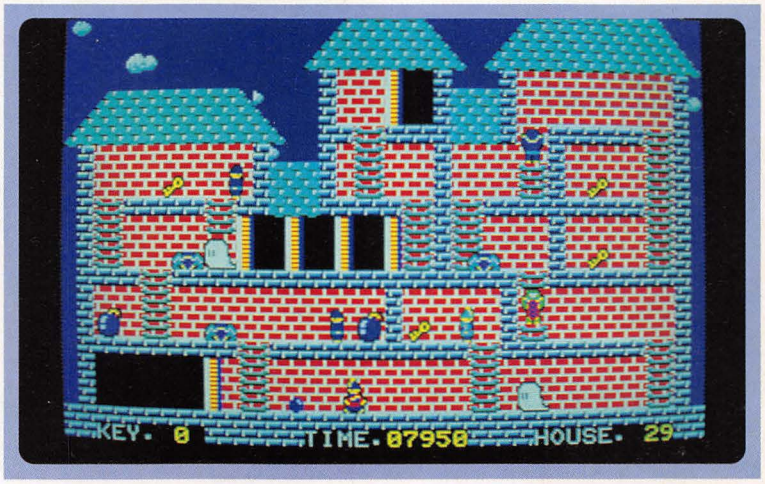
MZ-1500デーモンクリスタル

■QD版：4,500円

悪魔「シャルド」に囚らわれたクリス王女を助けるべく勇者「アレス」は悪魔の潜む館へとむかった！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。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唯一の武器「ファイヤー・ボール」で倒して30番目の館へ急げ！

宝も隠されており，プレイすればするほど謎が深まります。キミも「アレス」になって「シャルド」に挑み，クリス王女を救ってください。

コンテニュー・モードも隠されています。探してみては？



X-1 グロブダー

■テープ版：3,800円
■５インチFD版：6,000円

西暦２０××年。人間はマシーンによる戦闘競技〝バトリング〟を生みだした。４種のロボット・マシーンと競技用マシーンによって〝バトリング〟し，得点をきそいあうのだ。

このバトリング・ゲーム〝グロブダー〟が待望のＸ－１版で新発売。

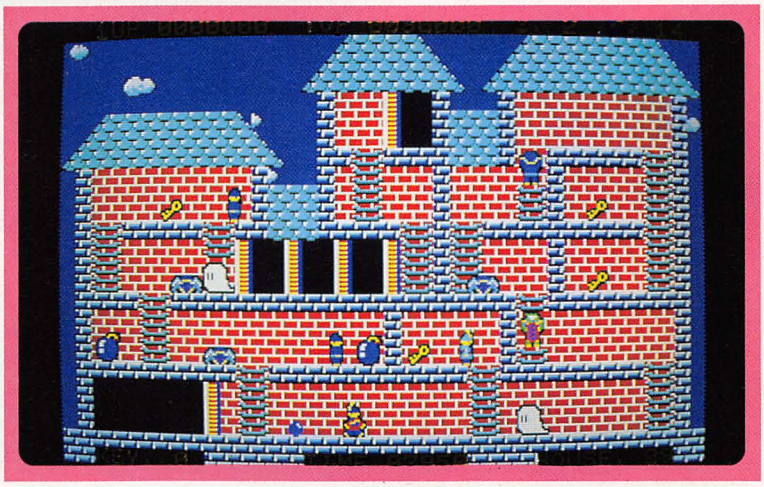
シールドをはり，キャノン砲で敵ロボット・マシーンを破壊してください。敵は種類によって強さが違います。作戦をうまくたてて敵を攻略してください。誘爆によって敵をまとめて破壊すると得点が高くなります。また，ＭＺ－1500版と同様，ラウンド・セレクトモードも付いており，50面までは好きな面を選択できます。99ラウンドをキミはクリアできるか？　パズル的な面もあります。頭脳プレイも楽しんでください。



新作＆人気SOFT案内

X1 デーモンクリスタル

■テープ版：4,000円
■5インチFD版：6,200円



ＭＺ－1500版，ＰＣ－8801版と，つぎつぎに発表されたデーモンクリスタルは，X1のバージョンでも大人気です。。

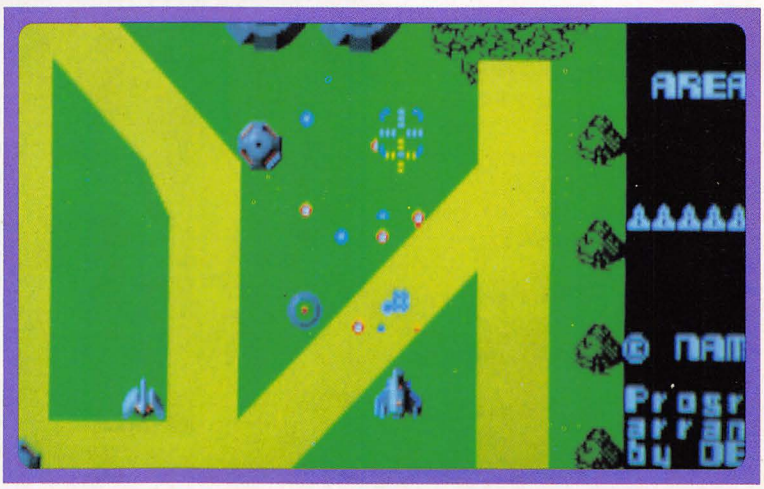
各バージョンによって，びみょうに（イジワルに）変えられている宝物などのアイテム設定があり，どの機種でも新しいゲームのように楽しむことができます。

ゲームの内容は，「シャルド」にとらわれてしまった王女「クリス」を，主人公の「アレス」が唯一の武器である「ファイヤー・ボール」を手に助けだすというもの。

各面には見えない部屋を開くカギや，つぎの館へ行くための大きなカギ，「アレス」の持つ力を強めたり，弱めたりするアイテムがかくされています。最大の難関は30面。とらわれの「クリス」を救出すべくトビラをたたけるのは，キミだけだ！

MZ-2500 ゼビウス(JOY付)

■3.5インチFD版：6,800円
■3.5インチFD＋ジョイスティック：8,800円



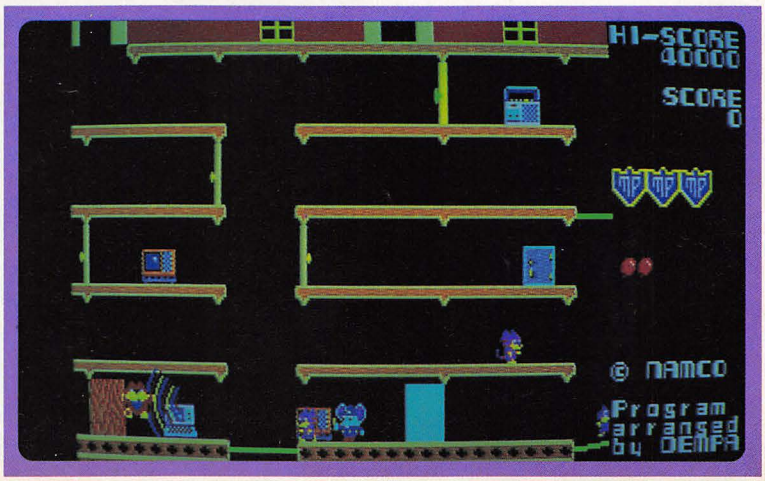
完ぺきなスムーズ・スクロール，オリジナルにあくまでも忠実なキャラクターの色表現，そして，ゲーム性，神秘性。このSuper MZのXEVIOUSはパソコン版ソフトの中で最高の仕上がりです。20種以上のキャラクターと神秘的な映像で構成される新感覚リアルタイム・ゲーム。キミも今すぐソルバルウで発進だ。

Super MZのXEVIOUSにはSUPER XEVIOUSモードが設定されており，17面以降がそれにあたります。

面設定中にアルゴキーを押すと17面以降が選べるようになっているのです。一度チャレンジしてください。また新発売ジョイスティック付の製品には，ＮＥＷバージョンの改良型ジョイスティック〝XE－1b〟がセットとして入っています。

MZ-2500 マッピー

■3.5インチFD版：6,500円(予価)



正義感あふれる元気なポリス，マッピーが軽快な音楽と共にSuper MZ版で発売されます。フレッシュ・ポリス，マッピーがニャームコ屋敷でミューキーズたちとキャット・チェイス。盗まれた品物を取りもどすため，トランポリンで上へいったり下へいったり，ピンチのときにはパワードアで大量得点だ！

キャラクター，ボーナス・ラウンド，ベル，落とし穴，サウンド，どれをとってもオリジナルにあくまで近く，また，すべてのテクニックが使えます。①ボディ・アタック，②ワープ，③バックワープ，④ワープ1000pts取り，等々。キミはいくつ使えるかな？一度プレイするとやみつきです。

特に，スムーズなスクロールはＭＺ－2500ならではのものですよ。

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

重厚なブラックボディで新登場。



●好評XEシリーズのジョイスティックにNEWタイプ登場。XE-1の改良型で、
①2トリガーが大きくなり、指にフィットするようにした。
②少し離れて操作できるようにコードを長めにした。これが大きな変更点です。
カラーリングも見ての通りカッコよくなっています。これでハイスコア確実!

また以前から評判の良い操作性と耐久性は失っておらず、切り換えてスイッチでレバーを右手、左手どちらでも使用できるようになっています。

●適応機種はPC-6000シリーズ、X-1シリーズ、MSX、FM-77AV、MZ-2500シリーズなど、アタリ仕様のジョイスティック・ポートのあるパソコンです。

Super MZのゼビウスのジョイスティック付きソフトにはこのジョイスティックが入っています。

オリジナル 2トリガー ジョイスティック

XE-1/b

定価 3,900円

対応機種:X-1シリーズ/MZ-2500シリーズ/PC-6001シリーズ/FM77AV/MSX/MSX2

業務用ジョイスティックを設計基本にした
優れた操作性と耐久性を備えた
ポイントのかせげる
8方向ジョイスティックです。



直径14㎜の2トリガーボタンで
セパレート・ショットのソフトを
より高度なフィーリングで楽しめます。

底面のスライド・スイッチを切替えることで
レバー操作を右手
左手に持替えることのできる
マニア向け設定がされています。

さらに!!

ハイスコア重視設計

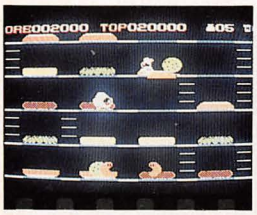
マイコンソフト

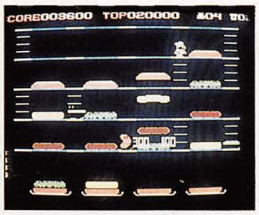
BurgerTime

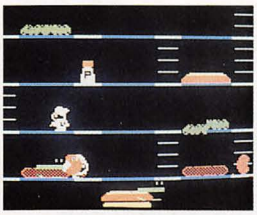
ハンバーガー

MSX ROMカートリッジ 定価4,500円
オリジナルジョイスティック XE-1b対応

© DATA EAST CORP.







MSXソフト待望の新作は，X1，MZ-1500，PC-8001mkIISRとファミコンでしか楽しめなかったバーガータイム(ハンバーガー)です。

あなたはバーガーショップのチーフ，Mr. Peter Pepper。

この忙しいときに，Mr. Hotdog，Mr. Pickle，Mr. Egg がじゃまをしにキッチンに乱入してきたのです。彼等の追撃をふりきってハンバーガーを作るためにガンバロー。

個性的なキャラクターの多彩な動きをMSXバージョンのスプライト機能を生かしたスムーズさでお届けします。

コミカルな楽しさに思わず熱中するビデオゲームです。さあ，テクニックを駆使して頭脳プレーでハンバーガーを完成させてください。

ゲームのすすめかたは……

Mr. Peter Pepperをカーソル移動キーまたはジョイスティックでコントロールしてパン，ハンバーグ，レタスなどの上を歩いて落とします。敵(Mr. Pickle，Mr. Hotdog，Mr. Egg)につかまらないように，すべての材料を皿の上に落としすべてのハンバーガーを完成させると1面クリアです。

キャラクター・インフォメーション

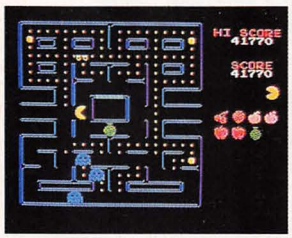
★Mr. Peter Pepper

バーガーショップのチーフ。足とコショーを巧みに使いわけハンバーガーを完成させるのが使命です。

★ボーナス・キャラクター

各面で現われる，アイスクリーム，フライドポテトなど。これを取ると得点が与えられるとともに，Mr. Peter Pepper の武器で敵を一定時間動けなくさせる，コショーが一つ増えます。

パン，ハンバーグなどを下に落としたり，



パックマン 入荷

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



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



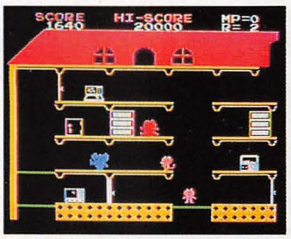
ボスコニアン

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



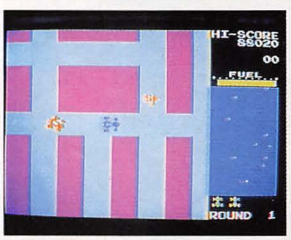
マッピー 入荷

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



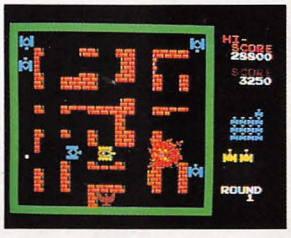
ラリーX

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



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

©株式会社ナムコ

お求めは巻末に掲載

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

SXソフト新作登場 発売開始

敵をパンなどの上に乗せて同時に落としたり，ボーナス・キャラクターを取ることでそれぞれに見合った得点が得られます。

★隠れキャラクター

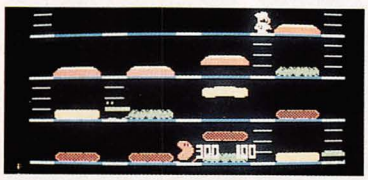
なんと，このハンバーガーには隠れキャラクターがあります。詳しくはナイショ。

★基本テクニック

敵のいる方向に向き，ボタンを押すとコショーを振りかけて敵の動きを止めることができます。敵が止まっている間は，すりぬけることも可能。

★必殺テクニック　バーガー・ツブシ

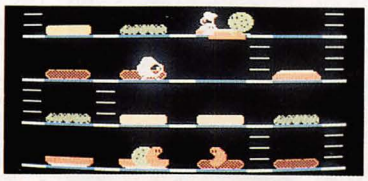
ちょうど下を通っている敵に向かって材



料を落とすと，相手はツブされて，しばらく動けません。まとめてツブせば高得点です。敵の足止めにもなるワザですから有効に使いましょう。

★必殺さそいこみ落とし

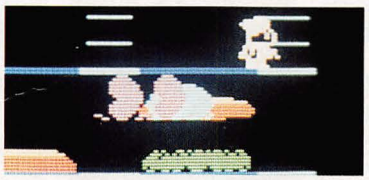
材料が落ちる寸前まで進み，そこへ敵を



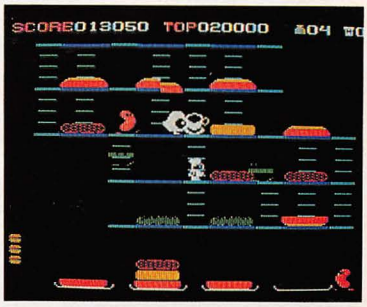
さそいこむハイテクニックです。相手が乗ったらすかさず落下させる！ふだんは1段しか落ちない材料も，相手の重みで2段，3段とまとまって落下します。

★必殺超テクニック

さそいこみ・まとめ落とし



高得点を得るにはまさしくこれ！コショーを使ったり，うまく敵を動かして相手をまとめ，いっぺんに「さそいこみ・まとめ落とし」をするとすごい！得点もグーンとアップ。



■お知らせ

MSXソフトで品切れになっていた，パックマン，マッピー，ギャラガ，ディグダグが入荷しました。ご迷惑をかけました。

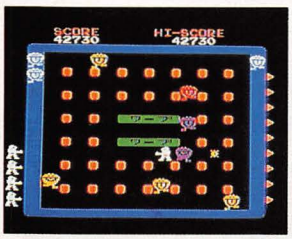


ギャラクシアン

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

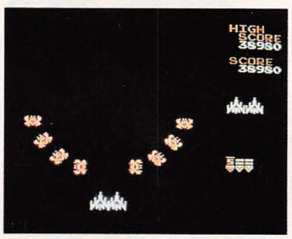


ワープ&ワープ

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



ギャラガ 入荷

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

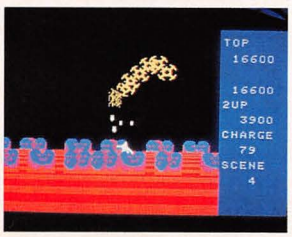


ディグダグ 入荷

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・パッチン！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



エクセリオン

「ゾルニ軍撲滅のため、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



ミニゴルフ

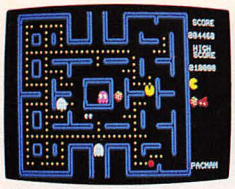
namcot

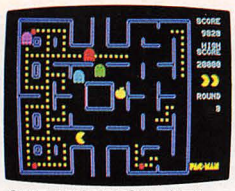
コース構成も本格的。バンカー、フェアウエイ、ラフ、ティーグランド、OB区域などリアルなゴルフプレイが楽しめます。

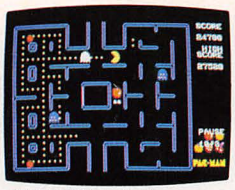
MSX 定価4,500円

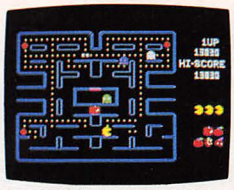
全国有力パソコンショップ、電気店または電波新聞社各支局のマイコンソフト販売部へどうぞ。通信販売の送料は1本200円、2本300円、3本400円、5本以上サービスです。

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


①FM-7バックマン

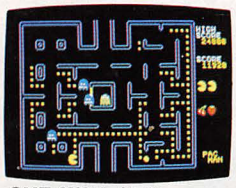

②MZ-700(PCG)バックマン


③MZ-1500バックマン


④PC-8001mkⅡバックマン


⑤PC-8001mkⅡバックマン


⑨X1バックマン


⑩MZ-2200バックマン


⑪MZ-2500バックマン


⑫MZ-700ギャラクシアン


⑬PC-8001mkⅡギャラクシアン


⑲PC-8001ディグダグ


⑳PC-8001mkⅡSRディグダグ

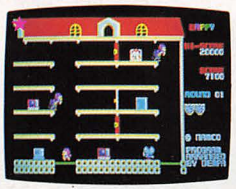

㉑PC-8801ディグダグ


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


㊵PC-6001mkⅡグロブダー


㊶MZ-1500グロブダー


㊷PC-6001タイニーゼビウス


㊸X1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

①FM-7テープ……定価3,500円
FM-77 3.5インチ……定価5,800円
②MZ-700(1200/K/C(48K))
PCG共用テープ……定価3,000円
③MZ-1500 QD……定価4,300円
④PC-6001mkⅡ/PC-6601
テープ……定価3,000円
⑤PC-8001mkⅡテープ……定価3,500円
⑥PC-8001mkⅡSRテープ 定価3,500円
⑦PC-8801/mkⅡ/SR
テープ……定価3,500円
⑦PC-8801/mkⅡ/mkⅡSR
5インチ……定価5,800円
⑧PC8801mkⅡSRテープ…定価3,500円
⑧PC-8801mkⅡSR
5インチ……定価5,800円

⑨X1/C/CS/CKテープ……定価3,500円
⑨X1D 3インチ……定価5,800円
⑨X1turbo/Fモデル20 (200ラインモード)
5インチ……定価5,800円
⑩MZ-2000/MZ-2200
テープ……定価3,500円
⑪MZ-2500 3.5インチ……定価6,500円

GALAXIAN ギャラクシアン

⑫MZ-700/1200 (48K)
テープ……定価3,000円
⑬PC-6001mkⅡテープ……定価3,000円
⑭PC-8001mkⅡテープ……定価3,500円
⑮PC-8801/mkⅡ/mkⅡSR
テープ……定価3,500円
⑮PC-8801/mkⅡ/mkⅡSR
5インチ……定価5,800円

⑯X1/C/CS/CK
テープ……定価3,500円
⑯X1D 3インチ……定価5,800円
⑯X1turbo/Fモデル20 (200ラインモード)
5インチ……定価5,800円
⑰FM-7 テープ……定価3,500円
⑰FM-77 3.5インチ……定価5,800円

DIG DUG ディグダグ

⑱MZ-1500 QD……定価4,300円
⑲PC-8001/mkⅡ/mkⅡSR(Nモード)
テープ……定価3,000円
⑳PC-8001mkⅡSR
テープ……定価3,800円
㉑PC-8801/mkⅡテープ…定価3,500円
㉑PC-8801/mkⅡ5インチ…定価5,800円
㉒PC-8801mkⅡSRテープ…定価3,800円
㉒PC-8801mkⅡSR 5インチ…定価6,000円

㉓X1/C/CS/CK テープ……定価3,500円
㉓X1D 3インチ……定価5,800円
㉓X1turbo/Fモデル20 (200ラインモード)
5インチ……定価5,800円
㉔FM-7 テープ……定価3,500円
㉔FM-77 3.5インチ……定価5,800円
㉕FM-77AV 3.5インチ……定価5,800円
㉖PC-6001mkⅡ/SR テープ…定価3,500円
㉖PC-6601/SR 3.5インチ…定価5,800円

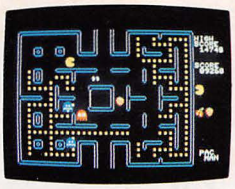
MAPPY マッピー

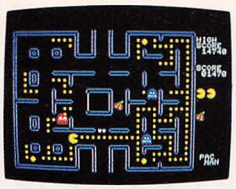
㉗MZ-700(1200/K/C(48K))
PCG共用テープ……定価3,000円
㉘MZ-1500 QD……定価4,300円
㉙X1/C/CS/CK テープ……定価3,500円
㉙X1D 3インチ……定価5,800円
㉙X1turbo/Fモデル20 (200ラインモード)
5インチ……定価5,800円

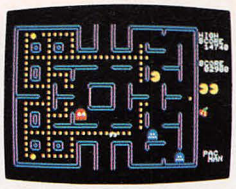
namcoオリジナル・ゲーム・シリーズ　●全国マイコンショップ及び電波新聞社本社・支局でお求め下さい。

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

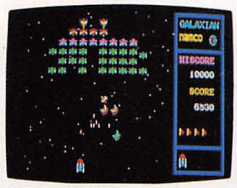
★は新作ソフトです。


⑥PC-8001mkIISRバックマン

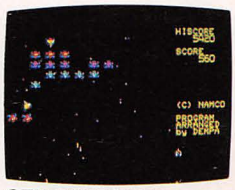

⑦PC-8801バックマン

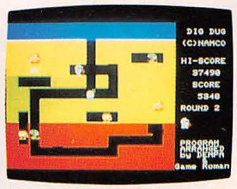

⑧PC-8801mkIISRバックマン


⑭PC-8001mkIIギャラクシアン


⑮PC-8801ギャラクシアン

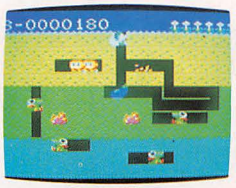

⑯X1ギャラクシアン

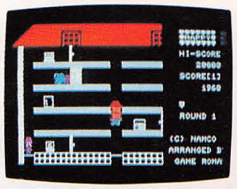

⑰FM-7ギャラクシアン

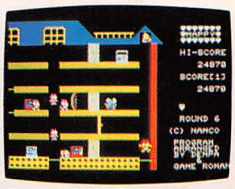

⑱MZ-1500ディグダグ

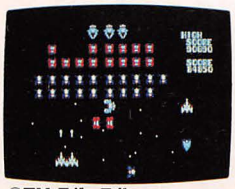

㉔FM-7ディグダグ


㉕FM-77AVディグダグ


㉖PC-8001mkII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

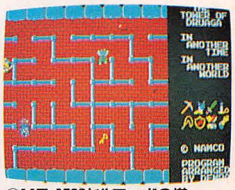

㊳MZ-1500ラリーX


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

凄凄

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

㉚**FM-7** テープ……定価3,800円
㉚**FM-77** 3.5インチ……定価6,000円
㉛**PC-8001mkIISR** テープ定価4,000円

GALAGA ギャラガ

㉜**PC-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
㉝**MZ-1500** QD……定価4,500円
㉞**FM-7** テープ……定価3,800円
㉞**FM-77** 3.5インチ……定価6,000円
㉟**X1** テープ……定価3,800円
㉟**X1turbo/Fモデル20** (200ラインモード)
5インチ……定価6,000円
㊱**MZ-2500** 3.5インチ……定価6,500円

RALLY-X ラリーX

㊲**FM-7/NEW7** テープ……定価3,500円
㊲**FM-77** 3.5インチ……定価5,800円
㊳**MZ-1500** QD……定価4,300円
㊴**X1/C/CS/CK** テープ……定価3,800円
㊴**X1turbo/Fモデル20** (200ラインモード)
5インチ……定価6,000円

GROBDA グロブダー

㊵**PC-6001mkII/SR/6601/SR**
テープ……定価3,800円
㊵**PC-6601/SR** 3.5インチ…定価6,000円
㊶**MZ-1500** QD……定価4,500円
新 **X1/C/CS/CK**テープ……定価3,800円
新 **X1turbo/Fモデル20**(200ラインモード)
5インチ……定価6,000円

TINY XEVIOUS タイニーゼビウス

㊷**PC-6001/mkII/6601/SR**
テープ……定価3,500円

XEVIOUS ゼビウス

㊸**X1/C/CS/CK** テープ
ソフト+ジョイスティック……定価5,900円
㊸**X1D** 3インチ
ソフト+ジョイスティック……定価7,500円
㊸**X1turbo** (200ラインモード) 5インチ
ソフト+ジョイスティック……定価7,500円
㊹**FM-NEW7/FM-7** 5インチ
ソフト+ジョイスティック……定価9,300円
㊹**FM-77** 3.5インチ
ソフト+ジョイスティック……定価9,300円
㊺**PC-8001mkIISR** テープ 定価4,300円
㊻**MZ-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

㊼**PC-6001mkII/SR/6601/SR**
テープ……定価3,500円
㊼**PC-6601/SR**
3.5インチ……定価5,800円

THE TOWER OF DRUAGA ドルアーガの塔

㊽**MZ-1500** QD……定価4,800円
● **MZ-2500** 3.5インチ……近日発売

BOSCONIAN

新 **PC-6001/mkIISR/6601/SR**
テープ……定価3,800円
新 **PC-6601/SR** 3.5インチ…定価6,000円



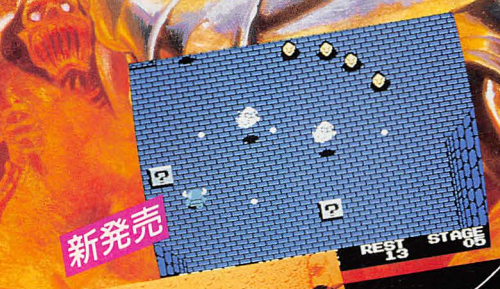
在庫がない場合は取寄せてもらえます。また、通信販売も行なっていますので293ページを参照して下さい。

©株式会社ナムコ

MSX

かつて、これほど美しい
純愛物語があっただろうか。

コナミのMSX用ソフトの新作「魔城伝説」が、いよいよ発売。
悪の大魔王ヒュドノスにとらえられた美しい姫アフロディテを救えるのは、
ポポロンだけだ。彼の行手には、想像を絶する困難が待っている。
まごまごしていると「正義」が「悪」に負けてしまう。
こんなこと、許せるはずがない。すべては君にかかっている。責任は重大だ。



新発売



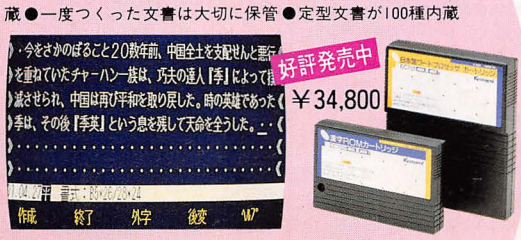
Knightmare
魔城伝説™

©Konami 1986

￥4,800

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!!

なんたってオシャレ
後すがたがバッチリ決まるぜ。



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™

■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。

■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。

Konami® SOFTWARE

コナミ株式会社
〒102 東京都千代田区九段南2丁目3番14号 靖国九段南ビル
●MSXマークはマイクロソフト社の商標です。
●この商品は、弊社(コナミ)の承認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

GRADIUS

ついにでた！ ファミコン版グラディウス

チャレンジ・レポート

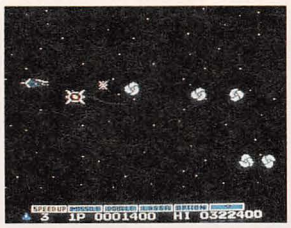
by コナミ
Written by 手塚一郎

コナミの「ツインビー」に続く，バブル・システム(業務用ハード)の第2弾「グラディウス」が，ついにファミコンに移植されました！　ボク自身バブル・システム(16ビットだよ)を使いこなしたグラディウスを，ファミコンでどこまで忠実に移植できるのか心配でした。しかしそこはさすがコナミ。簡略された部分はありますが，とても楽しくプレイできるソフトにしあげています。では，さっそく，発表会場で遊んでみた感じを，実況中継風にレポートしていきましょう。

STAGE 1 火山地帯

ゲームをスタートさせると，さぁパワーアップしてくれ！　といわんばかりに，雑魚(ザコ)の編隊が上下交互に飛行してきた。

「たわばっ！」そういえば，グラディウスってボタンが三つ必要なのに……。すると，横でコナミのお姉さんが「ボタンは，パワーアップ・ボタンとショット・ボタン（対空，対地兼用。つまり弾とミサイルが同時に発射されるってわけ）の二つですョ」と教えてくれた。まぁ，それぐらいしょうがないと思っていると……，



◀敵を撃ってエネルギー・カプセルを取ろう



◀空中物と地上物の混合攻撃がキツイソ！



◀四方八方に吹きでる火山弾の攻撃だ



◀1面の最後で待ち受ける要塞。オプションを利用し、真ん中のエネルギーしゃ断板に弾を撃ち込め

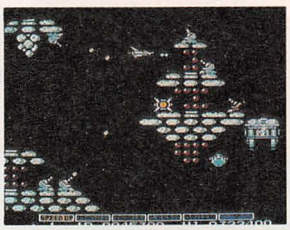
「あべしっ！」。敵と敵との攻撃の間が，異様に短いではないか！　ボクは，あの十字ボタンが苦手だという事実も加わって，パワーアップが思うようにいかない。どうせうまく動けないんだったら，最初から動くのやめた！　なんて開き直ったのがよかったのか，急にカプセルが集まるようになった。つまり，ゲームがスタートしたら，動かずに弾を連射すると楽にパワーアップができるってわけ。パワーアップできれば，こっちのもの。本物と同じように噴火する火山に感動しつつ，少々ダサい小型要塞を撃破して，ステージ2へと進むのだった。

STAGE2 ストーン・ヘンジ

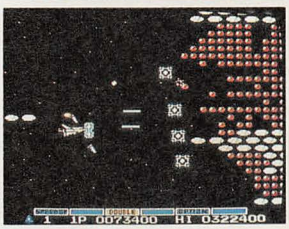
「ひでぶっ！」。ストーン・ヘンジに進もうとしたボクは，すでに死んでしまった(？)。オプションが二つしか装備できない……。ま，まぁ，ハードの制約もあるし，ハハハハ……。なんて笑ってはみたものの，ショックは隠しきれない。しかたがないから，バリアでも装備しよう。どこからともなく現れたバリアは少し小さめだったけど，それらしい形をしていたので一応マル。

やがて，浮遊岩盤による迷路のようなストーン・ヘンジへとたどり着いた。

「あわびゅっ！」。上下のスクロールがない！　が，コナミは，やっぱりスゴイ。あえて業務用のグラディウスに似せようとしないで，上下スクロールしないでも楽しめるようにと再構成するとは……。ラストの敵機がウジャウジャわいてくるところは，オプションで自機を包みこむようにしてレーザーを連射！　で，なんとか切り抜けた。さて，おつぎは，ステージ3だ。もしかして，上下スクロールはなしかな？



◀2面に突入。岩の間をすりぬけて地上物をやっつけろ



◀バリア装着。オプションを上手に振って難関を突破しろ

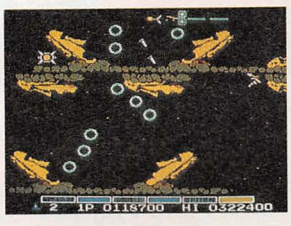
STAGE 3 モアイ

やっぱりスクロールしなかったステージ3。ここまでくると自機の装備によるランク・アップとタイムによるランク・アップで敵機がムチャクチャ強い。とくにモアイの吐くドーナツのようなエネルギー弾が，これでもか，これでもかっ！　と襲いかかってくるのだ。モアイの口に弾を撃ちこむとモアイを破壊できるけど，慣れないうちは安全に進んでいくほうがいいと思うョ。

◇

残念ですが，とてもむずかしいこのゲーム（業務用でもそうですが，ファミコンでは，ちょっと難度をあげたんではないかな？），ボクは3面までしか自力でクリアできませんでした。でも，全部見てしまうより，買ってからのお楽しみがあったほうがいいですよネ。

いろいろと書きたいことを書いちゃったけど，よくできてるし，本当に楽しめるソフトだと断言しましょう。発売は4月下旬ということですから，お金を貯めて待っていようね。買ってソンはないと思いますョ。



◀口から弾を吐くモアイ像の3面。キミはこの面をクリアできるか!?

VIDEO GAME

ホッピング マッピー



マッピー再び！

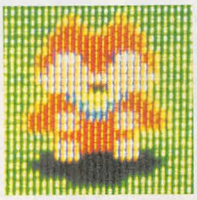
ゲーム・フリークならずとも，知らない人はいないといえる伝説的ナムコゲーム「マッピー」が，再びゲーマーの前に姿をあらわした！　ニャームコ屋敷を飛びだしたマッピーやニャームコたちが，緑の芝生の上でくり広げる追いかけっこ。今度のマッピーは，なんと新兵器ホッピングに乗っての登場です。

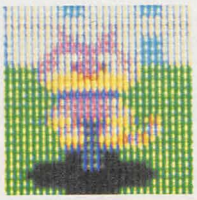


マッピーをジャンプさせながら，四角いフィールド内を移動させ，ニャームコやミューキーズにつかまらないようにターゲット（品物）を集めましょう。すべての物を拾い集めれば，ラウンド・クリアとなります。

マッピーは，レバーで４方向に移動でき，ジャンプ中に後もどりすることができます。また，ボタンでスピード・アップすることもできます。


◀ホッピングに乗ったマッピー


◀にくたらしいニャームコ

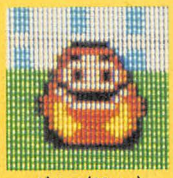

◀おじゃま虫ミューキーズ

ターゲットはいろいろ

同じターゲットを連続して取ると，２倍３倍，４，５，６倍…と得点があがります。


キツネ（10pts）


マネキネコ（20pts）


ダルマ（30pts）

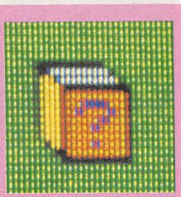

雪ダルマ（40pts）



▶びっくり箱を開けるとアイテムいっぱい!!

びっくり箱を開けよう！

ターゲットを拾っていくと，?マークのびっくり箱がでてきます。この上でジャンプすると，中からいろいろなアイテムが飛びだしてきます。



▼赤ダイヤを取るとスロットマシンが



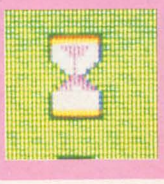

◀敵に体当たりできるアイテムもある

▼赤ダイヤ
取ると３ケタのスロットマシンがでてきて，ボタンを押して止まったときの点数が加算される




▲黄ダイヤ

▼砂時計（ピンク）
敵の動きが一定時間止まる




▲砂時計（青）

▼赤ハート




▲黄ハート

※各アイテムの効果は，今のところ秘密です。キミ自身で見つけてみてくださいネ！

敵の行動パターン大研究

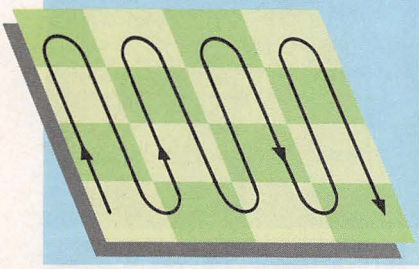
★ミューキーズの動き

たてか横をいったりきたりします。

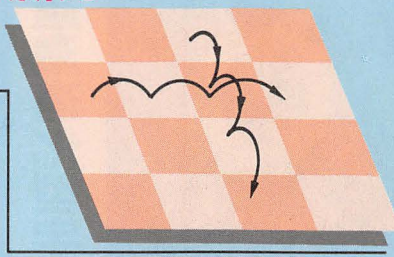
★ニャームコの動き

第2図のように動くが、途中で移動をやめて深呼吸します。このときにはふむことができ、ニャームコは100点カンバンをだして倒れます。

《第2図》ニャームコの行動パターン



《第1図》ミューキーズの行動パターン





▼のんびりしているとやられちゃうぞ



ある程度，時間がたつと，Hurry up（ハリーアップ）と表示され，例によって音楽やミューキーズの動きが速くなります。

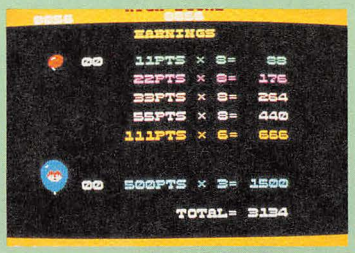
◀やったネ。100ptsカンバンをだしたニャームコ

ボーナス・ステージ

右から左へ画面が流れていくので，画面外へ押しだされないように右に進みながら，赤い風船を割っていきます。ニャームコ風船を割ると，500pts入ります。

▼風船をどんどんふみつぶしていこう





▲配点表のときの音楽がまた最高！　昔のマッピーの曲をアレンジしたものなんだ

また，ある面では「M」「A」「P」「P」「Y」という文字が飛びだしてきて，全部そろえるとマッピーが1人増えます。

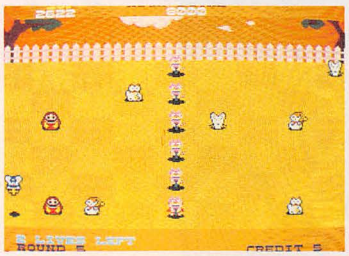
▼飛びだした文字をみんな集めろ！



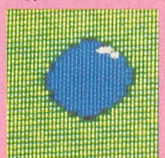
▼ラウンド9の初期画面。ミューキーズの配置に注意

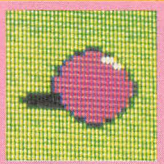


▼ラウンド5の初期画面。1直線に並んだぞ



▼青ボール

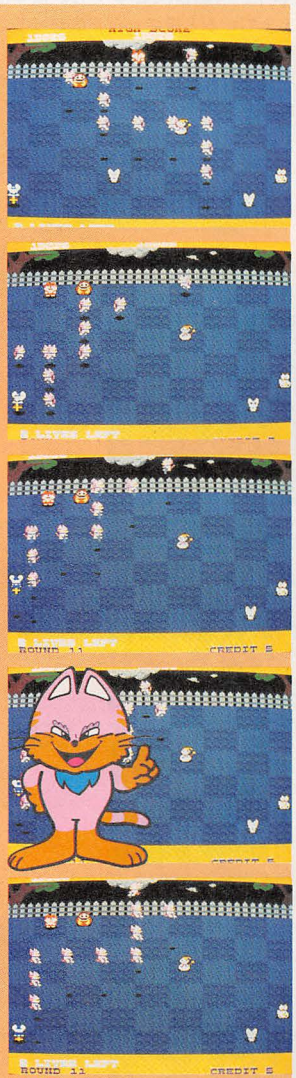




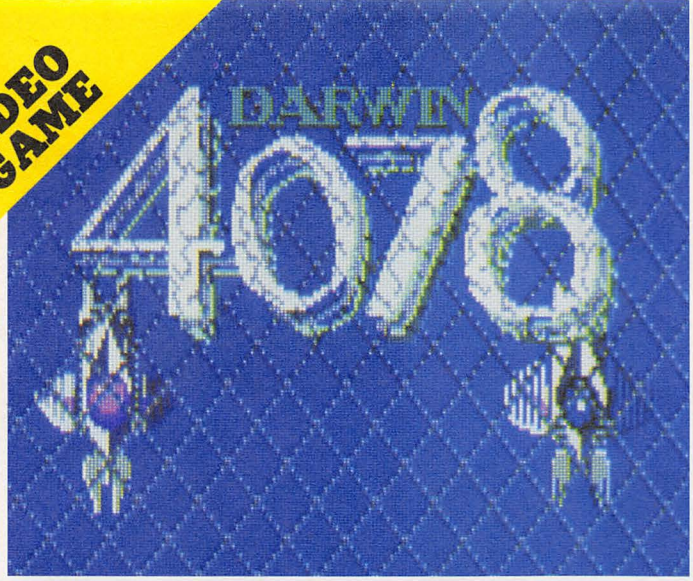
▲ムラサキのボール

対ミューキーズ必勝テク！

11面などのように、ズラリと並んだミューキーズが押しよせてきて、万事休す！となってしまうところがあります。こんな場面を切りぬけるコツをつかむのが、このゲームを制するポイントでもあるのです。さあ、キミもこの画面写真を見て、危機脱出方法を考えてみてください



VIDEO GAME



超過激進化型宇宙戦闘伝説

ダーウィン4078

データイーストの新作ビデオゲーム「ダーウィン4078」が発売になりました。先日行なわれたAOUアミューズメント・エキスポ（240ページより取材記事掲載）でも一番人気だったシューティング・ゲームです。

「ダーウィン4078」の最大の特徴は、自機のパワーアップが，タイトルからもわかるように，〝進化〟のかたちをとることにあります。通常の進化パターンのほかに，突然変異や逆進化など，ダーウィンの進化論をモチーフにしたかなり複雑な変化が可能なのです。

今月は，ゲーム攻略のカギになるともいえる自機の変化パターンを中心に紹介していきましょう。

©データイースト

Written by FUL

STORY

ある異常惑星に，成長エネルギーのみの知的生命体(EVOL)がいた。彼らは，そのままでいると果てしなく広がってしまい，結局は無になってしまうため，自らをコンパクトな丸いケースに入れ，生活するのであった。

彼らは，そのケースをはずすことによって，生命体なら何にでも寄生することができた。そして，そのエネルギーは，その生物を，最終形態にまで高めることができるのだ。しかし，その彼らを完全に収容するだけの生物がいないため，ＥＶＯＬは自分たちの本当の体を収容するために，強力生命体を作りあげたのであった。

人々は，その強力生命体をDEAME（ディーム）という名でよんだ。そしてDEAMEには，狂暴な性格と絶対的なパワーが秘められていたのであった。

人々は，ＤＥＡＭＥをあやつるべく研究し，ひとつの結論に達した。

その結論とは……。

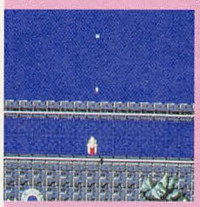
HOW TO PLAY

8方向レバーで進化型コスモハリアー(DEAME)をあやつり，対地上用レーザーと対空中用レーザーを駆使し，敵を撃破せよ！

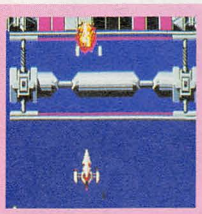
★ある特定の敵機を破壊すると，自機のエネルギーとなる生物（EVOL）がでてきます。それを取ると，自機はつぎつぎに進化していきます。

★敵の弾に当たると自機は退化し，もう一度敵レーザーや弾に当たった場合と敵機が

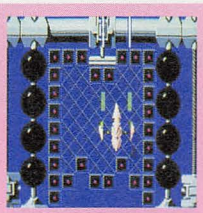
〈通常進化〉 番号順に進化



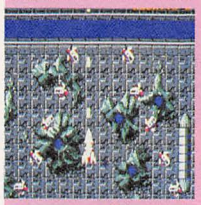
1. PISTER
初期の形態



5. MISEAVE
BEASの３倍の攻撃力



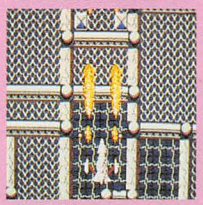
9. KUES
ツインの強力なレーザーをだす



2. BEAS
スタート時の形態



6. TWIPET
レーザーがある一定の距離まで凝縮されて飛び，そこから普通のレーザーとなるので時間差攻撃ができる



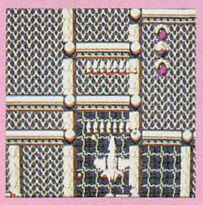
10. SHASUEM
威力はバツグンのファイター・ビーム



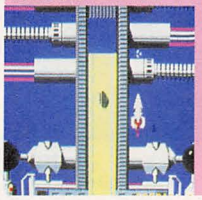
3. BASUM
横にも弾がでるようになる



7. DODOK
強力な弾で，敵を貫通して破壊するため、敵のうしろにいる敵も破壊してしまう



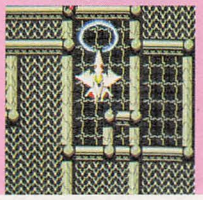
11. ZUGOGA
弾の幅があるため敵に当たりやすいが，威力はあまり強くない



4. SHARRU
敵に弾が当たると弾が二つに分裂し別の敵を攻撃できる



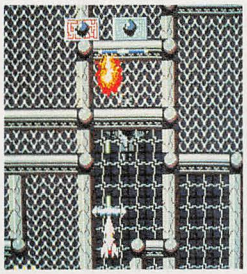
8. ZUGAU
弾を少し誘導することができる。弾の威力は強くない

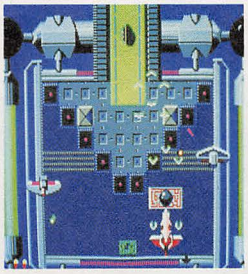


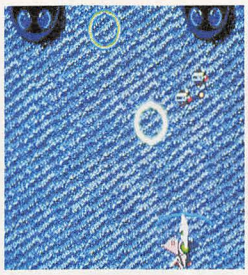
12. GYASHARRU
リング状のビームで最強の破壊力を持ち，敵に当たった場合，二つに弾が分裂する

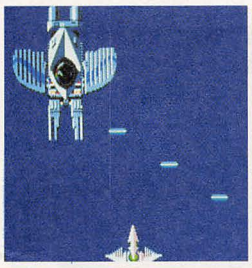
当たった場合は，自機は破壊されます。また，やられて進化がもどる間は自機は無敵になっています(後半の面では重要テクに)。
★進化の過程で，一定時間EVOLを取らないと，1ランク退化してしまいます。

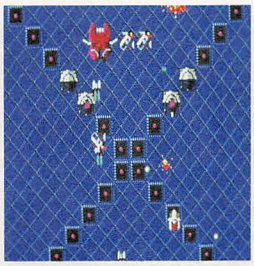
★敵機のニョイアレイとザンゾーは，仮死状態のときに限って自機の前方に装着することができ，地上攻撃が強くなります。
★自機が突然変異した場合，EVOLを取らないでいるとPISTERに退化します。

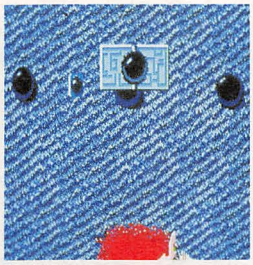

▲ニヨイアレイを装着した状態

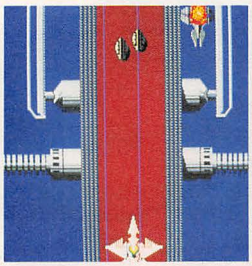

▲ザンゾーを装着した状態

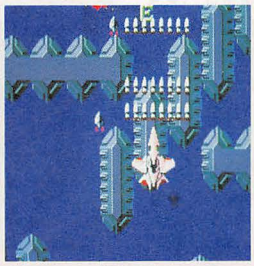

▲異様な雰囲気がただよう砂漠地帯


▲敵浮遊要塞（面によって攻撃が変化する）


▲タットのしつような攻撃


▲巨大化したザンゾー


▲PATA F（要塞が地面の下を飛び，こちらの様子をうかがっているもの。ふんか炎をだす不思議なやつ）

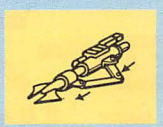

▲きれいな地形が続いていく

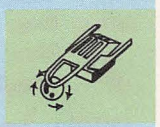

▲このあたりの面から，そろそろ高度なテクニックと記憶力が必要になってくるぞ

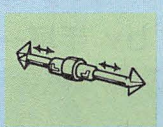
●敵キャラクター紹介…敵キャラは全部で数10種類。ここにあるのはほんの一部です。

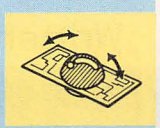

グア
(50pts)


ナムグリ
(80pts)


オートボーガン
(100pts)

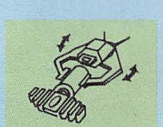

スミイト
(100pts)


ニョイアレイ
(1,000pts)

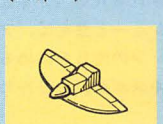

ザンゾー
(500pts)

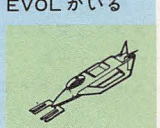

リトル・ザンゾー
(100pts)


タット
(1,000pts)


グルガ
(100pts)


ドウアンガン
(150pts)
EVOLがいる

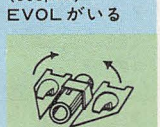

ポルフ
(150pts)
EVOLがいる


ヤリイカ
(150pts)
EVOLがいる

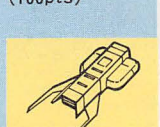

ヤリイカII
(150pts)
EVOLがいる


イソギン
(800pts)
EVOLがいる


イソギンII
(800pts)
EVOLがいる


ウオンバット
(100pts)


ウグイII
(150pts)
EVOLがいる


ピエース
(200pts)

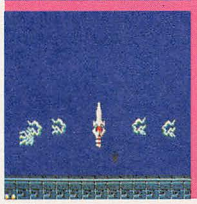
〈突然変異〉※変化のしかたは今のところ公表できません

通常と異なった形態の変化



1. SUPPUAATE

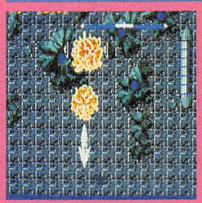
敵の弾に当たっても死なない。弾のだしかたが変わっていて，常に撃った方向がちがう



2. LAYSPER

横からのレーザー攻撃ができる。目には見えないが，前にも一応弾はでている。

3. 進化型突然変異　ア→エと進化



◀ア.MEASA
(イ.MALTO
ウ.SEAS
エ.DEAME)

イからエの型態は，写真でお見せできません。自力で突然変異させてみましょう。

4. 逆進化

BLACK DEAME　自分の分身を無限に増殖させ，前方に放出する。敵をまたたくまに全滅させる。敵の体当たり以外では死ぬことはない。EVOLを取らないと，PISTERになってしまう。



隠れボーナス

★点数が100万になると1機増える(0～45万までは5万点で1機ずつ増える)
★200万点で100万ボーナス，400万で300万ボーナス，800万で200万ボーナスが入って1,000万となる（スコアは百万ケタに？が表示される）

VIDEO GAME

●ニューゲームを満載!!

AOU1986 アミューズメント・エキスポ速報!!

Written by 手塚一郎





◀ゲームに熱中…もとい，取材にはげむ手塚先生

毎年10月に開催されるＡＭ（アミューズメント・マシン）ショーと並んで，アーケード・ゲーム・ファンの注目を集めるアミューズメント・エキスポが，先日行われました。

昨年まで，ＮＡＯ（日本アミューズメント・オペレーター協会）という団体が主催していたのですが，今年からは，新しく結成されたＡＯＵ（全日本アミューズメントマシン・オペレーター連合会）が運営しています。まあ，どちらにしても，アーケード・ゲームや，娯楽機械のメーカーの集まりで，新しいゲームがいち早く見られるショーであることには変わりありません。

日時は，３月５日と６日。場所は，東京・新宿のＮＳビルです。秋のＡＭショーとちがって，一般の人も入場できるので，オペレーターやメーカーの人にまじって，ゲーム少年たちの姿もチラホラ（コラコラ，学校サボっちゃダメだゾ！）。

それでは，つぐ美さんや他の筆者のかたがたと取材してきた成果に，手塚　某の独断と偏見に満ちた傍若無人（ぼうじゃくぶじん）な評価を加えて各社の新作ゲームをレポートしていきましょう。

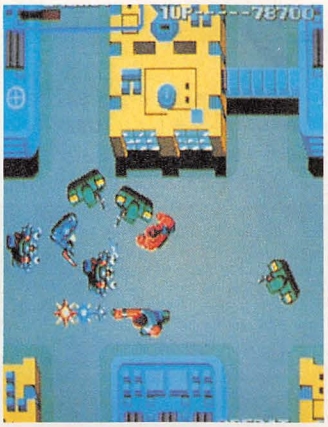


▼ビデオゲームではないが，ナムコの新作「ロボサッカー」

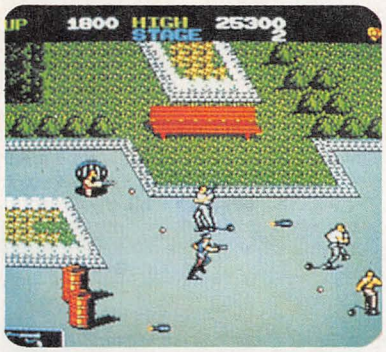
メーカー名	タイトル	ゲーム内容	コメント	評価
ジャレコ	マイティ・エンジェル	悪魔の力によって閉ざされた空間を，かわいい天使がつぎつぎに打ち破っていくシューティング・ゲーム。天使に取りつく敵（アミバ）はレバーを左右に動かして振り払え！	多くの要素を盛り込みすぎて失敗したみたい。昨年10月のＡＭショーにでていたアルカードのバージョン・アップ版	★★
	忍者じゃじゃ丸くん	ファミコンで有名なゲームが任天堂のＶＳシステムに入ってゲーム・センターに登場した	ファミコンで特訓した技がゲーム・センターで使えるのが魅力的	★★
ユニバーサル	トップギア	レーザーディスクのレーシング・ゲーム。最近のショーでは，毎回バージョン・アップして出品されている。ほとんど名物？	とにかく画面が美しい。登り坂などがあってギア・チェンジが必要だ	★★
テクモ	グリダイアン・ファイト	トラックボールを使用した，アメフトのゲーム。今までは海外でのみ販売していた。数々のフォーメーションを使ってタッチダウンを奪え！	フォーメーションの数が多くてとっつきにくいけど，なれてしまえば楽しいョ	★★★
カプコン	闘いの挽歌	魔界村のキャラクターを大きくしたようなゲーム。攻撃ボタンと盾ボタンを上手に使って，悪の軍団に立ち向かおう	とにかく難易度が高すぎた。絵はキレイだけど，内容的には進歩していないといえる	★★
コナミ	マンハッタン24分署	拳銃，ロケット弾，催涙（さいるい）弾をうまく選択して，囚人達から市民や所長を助けだすゲーム。ステージは全部で五つあります	撃ってはダメなキャラクター（市民）がいたり，市民を助けると武器を増やせる点が特徴	★★★
日本物産	クリスタル・ギャル	日物の麻雀シリーズの最新作。参考出品のためプレイできませんでした	グラフィックが非常にリアル！	
	レディース・カップ	女性が主人公のスポーツ・ゲーム。陸上競技や水泳などのレースで順位を競う	あれ？　これはコイン・ゲームだった……	★★
	マイティ・ガイ	人類を生体改造して独裁を企てる巨大コンピュータ“ゼルダ”。バイオ・エネルギーを使って“ゼルダ”を破壊せよ	ビーム，ジャンプ，バイオの三つのボタンを使いわけることが，ハイスコアへの道だ	★★★
ナムコ	ガントレット	紹介ずみ。他にホッピング・マッピーも出品されていました	４人でプレイすれば盛りあがる！	★★★★
タイトー	ビッグ・イベント・ゴルフ	クラブ，風向，風速，芝目などの要素を取り入れたリアルなゴルフ・ゲーム。トラックボールを使って微妙な操作が可能になったョ	各コースのはじめにコンピュータがアドバイスしてくれる点や，バンカー・ショット，カップインのときのグラフィックが最高	★★★



▲4人で遊べる「カルテット」（セガ・エンタープライゼス



▲強〜い新人類が主人公「マイティガイ」（日本物産）



◀脱獄囚から市民を守れ「マンハッタン24分署」（コナミ）



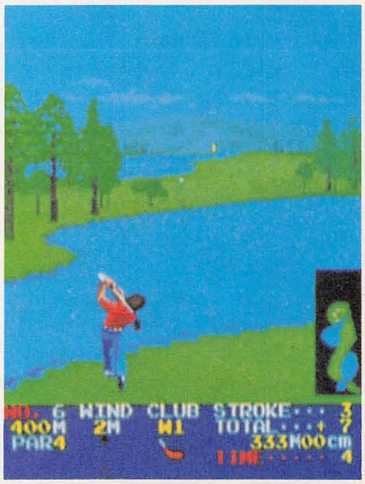


▲2人プレイのシューティング・ゲーム「怒（いかり）」（SNK）

◀剣と盾を操って悪の軍団に立ち向かう「闘いの挽歌」（カプコン）

▶見ごたえのあるゲームが多く，かなり盛りあがるエキスポとなった

▼グラフィックがきれい！
「ビック・イベント・ゴルフ」（タイトー）





タイトー	ローンウルフ	モニターを2台使用した，立体画面が売り物のドッグファイト・ゲーム。TIMEがゼロになる前に，敵機を規定数撃墜せよ	画面はアルファのハイボルテージそっくり。TANKERなどのボーナス・キャラを見のがすな！	★★★
	黄金の城	ときは紀元前，主人公ガリアノスが暗黒の支配者に1人立ち向かっていくというのをテーマにしたゲーム。剣と盾をそれぞれ上段，中段，下段にかまえられるのがミソ	巨大なキャラクターと，変化に富んだステージ構成がプレイヤーを引きつける	★★★
	ゲットスター	スパルタンXタイプのロボット・ゲーム。パターンは夜の惑星，氷の惑星森の惑星など全部で六つ。ターゲットを取ると，主人公がパワーアップする	惑星ごとに，出現する敵や攻撃方法などがちがい，なかなか楽しい	★★★
セガ	アストロフラッシュ	セガマークIIIのものと同名のゲーム。横スクロールのシューティング・タイプで，エネルギーを貯めるとパワーアップできる	個人的には，マークIII版のアストロフラッシュのほうが好き。何をかくそう，マークIIIフリークなんだよね	★★
	スラップシューター	アイス・ホッケーのビデオゲーム版。2年前に発売されたブルファイターのほうが楽しい	スピード感がなく，新しいくふうもこらされていない。なぜ，今どき，こんなゲームを……	★
	カルテット	セガが作ったガントレット。パーツを拾うとパワーアップできるけど，ダメージを与えられると今まで集めたパーツが自分のまわりに散らばってしまう。このときのパーツの奪い合いが最高です	ガントレットよりハデで，わかりやすい点がいい。個人的には，ガントレットのほうが好きなんだけど……	★★★★
	ワンダー・ブック	スーパーマリオ・タイプのゲーム。原始人の子どもが走りまわってバナナなどのフルーツを取っていきます	オリジナリティはないものの，けっこう楽しめるゲームです	★★★
	スーパー・スティングレイ（アルファ電子）	8方向レバーとボタン2個でタンクを操作し，敵の指令部を壊滅させるのが目的。左右のボタンは撃てる武器（兵器）がちがい，自分の基地でセレクトできる	各面が変化に富んでおり，何の武器（兵器）を選ぶかが重要なポイントになる	★★★
	ウォーボール	ロボット版アメフト・ゲーム。ロング・パスとショート・パスを上手に使ってファースト・ダウンを奪おう	最大の特徴は敵がパスしたボールを弾で撃ち落とせる点。ただのアメフトではなく＋αに力を入れた秀作	★★★★
SNK	怒（IKARI）	2人同時プレイが可能なT・A・N・Kという感じのゲーム。歩兵を倒すとPOWがでるので，それを取ってガソリンや弾を補給しよう	ゲーム内容はT・A・N・Kに比べて，ほとんど進歩が感じられない。もう8方向回転レバーはかんべんしておくれ	★★
データイースト	強行突破	横スクロールで弾が撃てるバーニンラバーという感じのゲーム。地形を覚えれば楽勝さっ！ 他にダーウィン4078も出品されていました	地形や出現する敵に変化をもたせているけど，プレイしていて単調なんだよね	★★

ファンタジーゾーン

《セガ・エンタープライゼス》

B・G1422年。惑星間における通貨のバランスが乱れ，エリダス第九惑星は大恐慌にみまわれた。宇宙協会（スペースギルド）の調査によれば，何者かがメノン星人を操って外貨を奪い，「ファンタジーゾーン」に巨大要塞を建造しているというのだ。

さっそくオパオパは，ファンタジーゾーンへむかったのだが……。

左右にスクロールするファンタジー・シューティング・ゲーム「ファンタジーゾーン」。舞台はプラリーフ（緑の惑星），タバスコーダ（火の惑星），ラデューン（砂の惑星），ドリミッカ（超惑星），ポーラリア（氷の惑星），モクスター（雲の惑星），ポカリアス（水の惑星），そしてサルファ（悪霊の凝縮した星）へと移ります。

まず，敵前線基地を10個やっつけると，敵の親玉が出現します。そこで，この親玉もやっつけると，つぎの惑星へと進むようになっています。

ところで，このゲームの特徴は，敵編隊や前線基地，親玉をやっつけたときに出現するＧＯＬＤを集めることでしょう。このＧＯＬＤを貯めれば，パーツ・ショップでパーツを購入することができるのです。これらのパーツを装着して，自機オパオパをパワーアップさせていきましょう。また，パーツ・ショップにあるのは，パーツだけではありません。「EXTRA SHIP」といって自機を１機購入したりもできるのです。

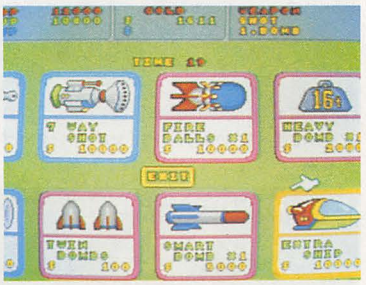
グラフィックもゲーム内容も，今までとはちがった流れを持ったシューティング・ゲームです。一度プレイしてみる価値はありますゾ（★★★★★）。



▲とにかく，敵のキャラクターがユニークなのだ。こいつは上空から弾を降らせてくるゾ



▲ワイド・ショットを装着した。エネルギーの残量に注意して，ムダ撃ちしないように気をつけよう



▲SHOPに入ったところ。持ち金（GOLD）と相談して，何を購入するのか決めること

▼グラディウスに登場する細胞のようなキャラクターだ。他にも奇想天外なキャラクターがたくさんいる。新鮮な驚きがあるゲームだネ



▼ここはどこだかわかるよね。背景ばかり見ていてゲームを忘れないように……



スクランブルフォーメーション
SCRAMBLE FORMATION

《タイトー》

美しいグラフィックと，多彩なフォーメーションが売り物のシューティング・ゲームが，タイトーから発売されました。

操作はとっても簡単。８方向レバーとショット・ボタン，フォーメーション・ボタンで自機を操作して，つぎつぎと敵機を破壊していってください。敵は，空中だけではなく地上にもいるので，注意すること(ショット・ボタンで空中，地上を攻撃可能)。

途中で，赤い色をした敵機が出現しますので，それを撃つと友軍機が出現します。これは触れて取得することができます。

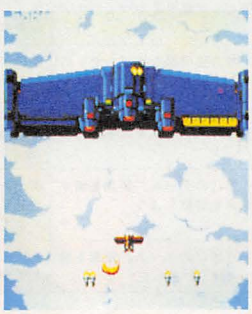
友軍機を２機以上取得すると，フォーメーション・ボタンでさまざまなフォーメーション形態をとることができます（くわしくは第１図を見て！）。

ところで，美しいグラフィックで描かれている背景ですが，これはすべて東京の名所(？)なのです。ゲームをしながら東京めぐりをするなんてのも，なかなかオツなものですゾ。

やがて，キミは，雲の中から浮上してくる敵大型戦艦を見るでしょう。こいつの弱点は，中央部の三つのエンジンです。得点以外にも，どの名所まで進んだかで競うこともできるゲームです（★★★★）。



◀スタート画面。バックには，かの国会議事堂がそびえたっている



◀雲の中からでてきた敵大型戦艦。フォーメーションを上手に使ってやっつけろ！

《第１図》友軍機の数とフォーメーション形態

	F1 対地空両用	F2 対空用	F3 対地用
＋２機			
＋３機			
＋４機			

※武器はF2は空中ミサイルのみ多数発射，F3は地上ミサイルのみ多数発射。F1は空中，地上両ミサイル同時発射ですが，弾数が極端に少なくなる

大列車強盗

《コナミ》

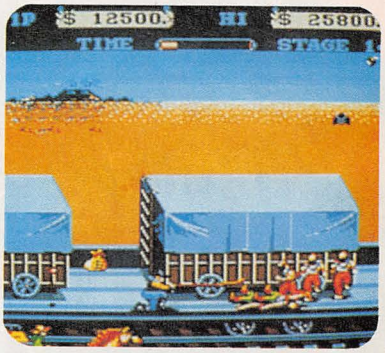
金塊を積みこんだ列車が，まるごと強盗団に乗っ取られた。やつらは，西部中を震えあがらせている極悪非道の無法者なのだ。そこで，金塊と人質を取りもどすために，すごウデの保安官ハリーホークスが１人，列車に飛び乗ったのである。

列車には，ピストル，投げ縄，爆弾などをもった連中が，派手にドンパチをしかけてくる。危ない，シェリフ！　やつらをしとめ，西部の英雄になれるか。

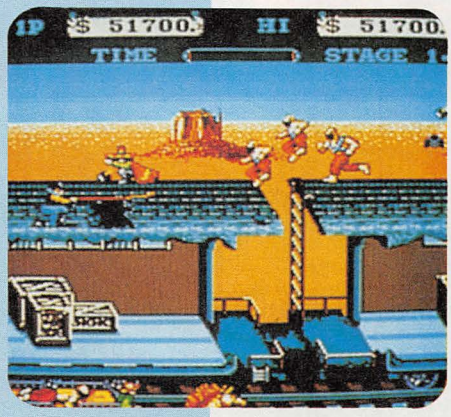
ゲームがはじまるとプレイヤーはピストル，ムチ，パンチ(素手)のどれかを選択できます。この攻撃方法は，一度決めてしまうと途中で変えることができないので，慎重に決めましょう。これらの攻撃は，それぞれに長所や短所があるようですが，はじめてプレイする人は，敵をまとめてやっつけることができるムチがいいかもしれません。

４方向レバーで保安官を操作し，列車を右へ右へと進んでいきましょう。列車の屋根にあがったり，物かげに隠れたりして進んでいくと，やがてスクロールが止まり敵の総攻撃がはじまります。これを抜けると，ステージ・クリアです。ステージ数は全部で五つあり，最後の機関車でボスと対決します。

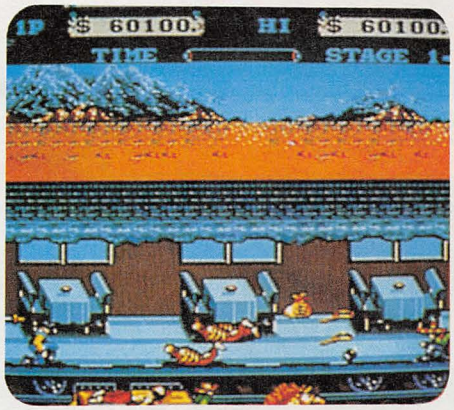
ゲームのコツは「しゃがむ」を上手に使うことかな(★★★)？



▶武器で「ムチ」を選んだ。うまくなると、一撃でたくさんの敵をやっつけることもできる



▶舞台は列車の中だけじゃない。屋根に登ることだってできるんだ



▶投げ縄で敵をしばってしまった。やつらの子守唄はオレが唄ってやるぞ！

ソロモンの鍵
SOLOMON'S KEY

《テクモ》

スターフォースでおなじみのテーカンが，テクモと社名を変えて発売するゲームです。

１画面内でゲームを進めていくパズルもので，基本的には，鍵を取って出口へ行けば１面クリアになります。

マジック・ボタンを押すと，主人公は真横かななめ下にブロックを出現させることができ，すでにブロックのある地点では，ブロックを消すこともできます。レバーでジャンプもできるので，これらの動きを組み合わせて，迷路脱出をしてください。

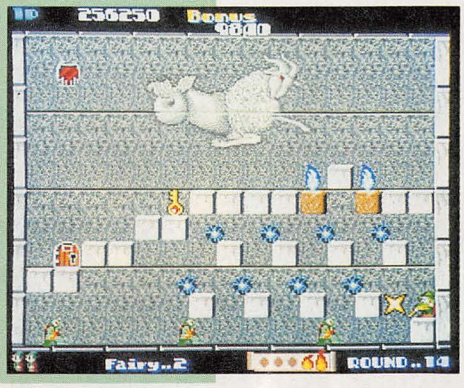
このタイプのゲームでは，何といっても敵の誘導がおもしろいのですが，「ソロモンの鍵」にでてくる敵キャラクターの数は総勢10種類。それもみんな個性があり，攻略法がちがうので，深〜いテクが必要になってくるのです。

アイテム類も豊富で，自分の武器であるファイヤー・ボールに関するだけでも，ストックを増やしたり，容量を増やしたり，強力なものが手に入るなど，いろいろあります。アーケード・ゲームではめずらしい隠れ○○○○もあります。この手のパズルものが好きな人には，こたえられないゲーム内容といえるでしょう。全面クリアは，感動ものだそうですよ(★★★★★)！

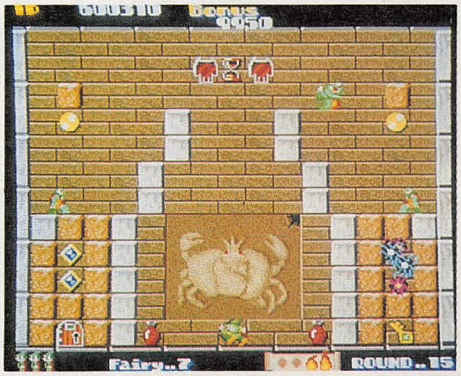
※「ソロモンの鍵」は，業務用，ファミコン・カートリッジとも，６月中に同時発売が予定されています。

▼画面中央のベルを取ると妖情に変わる。これを10人取ると……



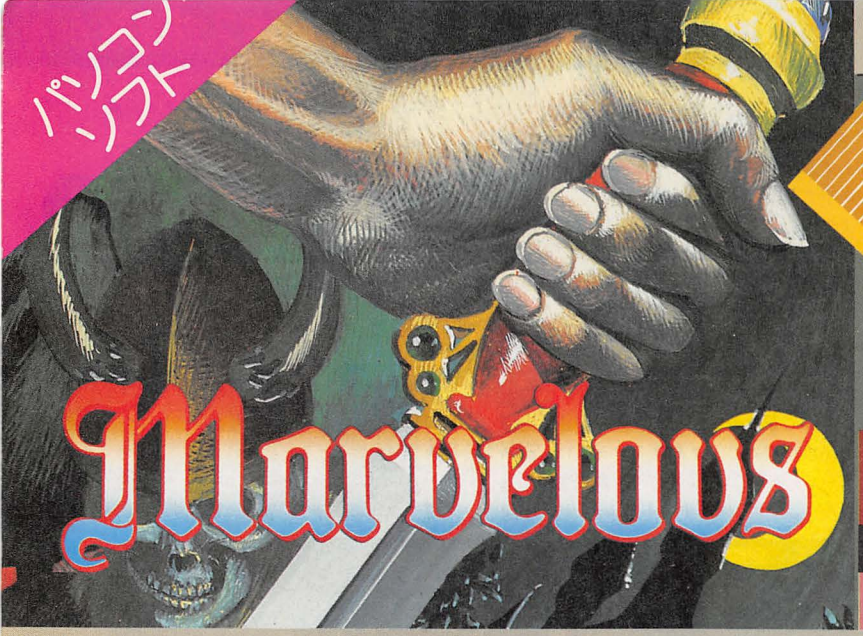


▶キャラクターはかわいいけど、ゲームはむずかしいぞ！



▶隠しキャラや隠し部屋もある。ヒントはボーナス・ステージに？

パソコンソフト



チャレンジ！ロールプレイングゲーム

for PC-8801/mkII/SR
FM-7/NEW7/77 価格：6,800円

マーベラス

by データウエスト

Written by 手塚一郎

プロローグ

アルドレームという国は，病んでいた。それというのもこの国の王が，魔法使いにその心を支配されているからだった。

アルドレームはかつて，平和と自由の国として栄えていた。国王は，深く人民の心を解し，人民は王を信頼し愛していた。

あるとき，国中に疫病が流行(はや)った。人も家畜も，つぎつぎに倒れていった。王は心を痛め，この病いを治すことができるなら，望む物を与えることを約束した。

そのとき，男がやってきた。その男が治療すると，街のどんな医者も手に負えぬといった患者が，みるみる回復していった。人々は奇跡だといい，男をほめたたえ，男に感謝した。だが，じつは男は魔法使いであり，疫病もその男がひろめたものだったのだ。

やがて，国王の耳にも男のウワサが入るようになった。王は，その男を城に招き，その功績に対し男の望みを聞いた。男はバーディックと名のった。

バーディックは，王の主治医になることを望み，王もその家臣たちもよろこんで彼を迎えたのだった。

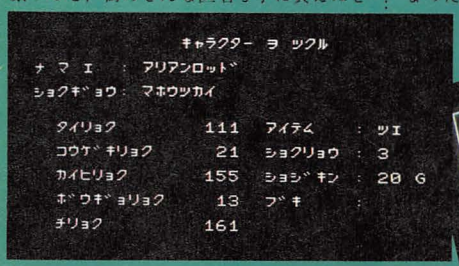
そのつぎの年から，王の心は変わってしまった。重税と圧政をしき，自由と平和の国は，恐怖の地獄と化してしまった。この変化がバーディックのしわざだと気づいたときには，すでにこの国すべてがバーディックの手中に落ちたあとであった。

「勇気ある者よ，誰か王の目をさましてくれ！」

それが，この国の人すべての心の叫びだった。

RPGとは何か？

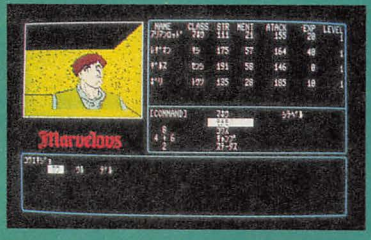
RPG（ロールプレイング・ゲーム）と



▲キャラクターを作っている画面だ。各種パラメータはルーレットで決定されるので，気にいらなかったら何度もやり直そう



◀スタート直後、君は「アローハン」という酒場にいることになる。これがその場面の写真だ。まずは、この酒場で情報を集めよう



▼交易所を見つけた。ここではイクイップメント（装備）やアイテム，食料などを売り買いすることができる。何が必要なのかは自分で調べること



▲城へ入ると王様に会うことができたけど，彼の態度はとっても冷たい。だからといって攻撃をしたりすると……



▼街を歩いていると魔法使い（ドルイダス）に出会った。街には悪い人間がいないのでとにかく話しをしてみよう。悲しそうな彼女の口からでた言葉とは？

★「マーベラス」の問い合わせ先：〒538 大阪市鶴見区放出東3丁目21—40
サンスイビル3F　データウエスト「マイコンBASICマガジン」係

いうのは，パソコンからはじまったものじゃないということを，君は知っているかナ。実はこのゲームはボードゲームからスタートしたものなんだ（有名なＲＰＧとしては「Ｄ＆Ｄ（ダンジョンズ・アンド・ドラゴンズ）」や「トラベラー」，「ルーン・クエスト」などがある）。そして，本当のＲＰＧを１回でもプレイしたことがある人ならわかると思うが，これはパソコンのものとは全然ちがうものなのだ。ボードゲームのＲＰＧというのは，登場するキャラクターたち（もちろん敵を含む）がそれぞれに意思と意味を持っているし，各種イベントの数も非常に多い。

現在市販されているパソコンＲＰＧの中にはボードゲームの「戦い（バトル）」のみを移植しただけにすぎないものもある。もちろん，ボードゲームのすべてをパソコンに移植することは不可能に近いけど，ボードゲームに近い，迫力あるパソコンＲＰＧをやりたいものだよね。

ボードゲームに近いパソコンＲＰＧといえば，ボクが思いつくのは「ウルティマ」や「夢幻の心臓Ⅱ」などがあるし，今回紹介する「マーベラス」もけっこういいデキだと思うのだが……。

キャラクターを創造する

例によって，キャラクターの名前と職業（マーベラスでは戦士，騎士，僧侶，盗賊，魔法使いの五つ）を選択する。つぎにキャラクターのパラメータとして体力(STR)，攻撃力（ATTACK），回避力（EVA），防御力（DEF），知力（MENT）をルーレット（/）で決定しよう。

街を歩きまわる

パーティを組んだら，さっそくゲーム・スタート。はじめに自分がいる街には「アルーム」，「ケナイ」という二つの宿屋と，「アローハン」（スタート地点だョ），「ミズレム」という二つの酒場のほかに交易所や城（？）などもある。まずは，マッピングしながら酒場などをまわって情報を得ていこう。それらの情報が全部ホントかどうか知らないけど，とにかくメモしていくことが大切だ。

やがて，地下迷宮への入り口を見つけるだろうが，スグに入ってはダメ。迷宮の中にはいろいろな怪物や魔物がウジャウジャいるため，それなりの準備が必要なんだ。こう書くとそうとうの武器や防具をそろえなければならないような感じがするけど，じつは「食料」と「キズ薬」を買っておけばOK。食料は体力を回復されるのに，キズ薬は解毒剤として使用するように（体力を回復させることもできるけど，それだったら安い食料を使用したほうが得だネ）。

また，注意しなければならないのは，１人が持てるアイテムの数は８個までということ。その中に，武器や防具などは含まれていないけど，職業によって持つことのできる武器や防具の数が決められている（戦士は五つ，魔法使いは三つなど）ということの２点だ。

地下迷宮へ

地下の洞窟の中には，数々の部屋，モンスター，トレジャー・ボックス，各種のアイテムなどが存在する。それらが，自分たちにとって有益であるか，また危険であるのかは，少しずつ調べていくしかないようだ。

戦闘モード

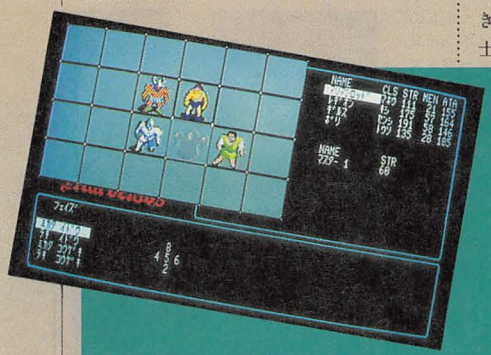
自分または相手のキャラクターが戦闘を望んだ場合，画面は戦闘画面となる。この戦闘モードは，他のＲＰＧとちがって，四つのフェイズ（段階）から構成されているんだ。

①キャラクター移動フェイズ
②モンスター移動フェイズ
③キャラクター攻撃フェイズ
④モンスター攻撃フェイズ

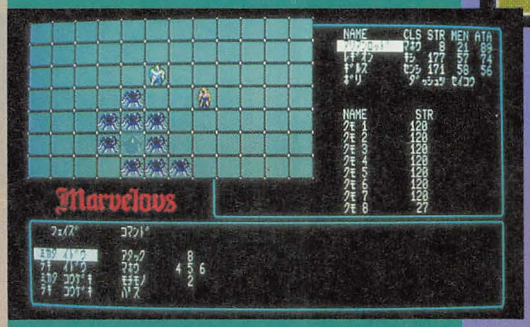
これらのフェイズは①から④までがくり返される。戦闘が終了するのは，敵または味方が画面からいなくなる（殺される）ときだ。また，パーティ全員が画面外へ移動（脱出）すると，逃亡することができる。

マーベラスのコツは？

やっぱり，何度もセーブをくり返して，確実にゲームを進めていくことだろう。戦闘が終了したら，パーティ全員のパラメータに注意して，必要だと思ったら食料やキズ薬をドンドン使っていこう。



▲▼戦闘モードに入ると，この写真のようになる。敵の数が少ないときと多いときは画面がちがうことに注目してほしい



これが，「マーベラス」で君を悩ませるモンスターたちだ







パソコンソフト

対応機種
PC−9801/F/M/U(5"FD)
PC−8801シリーズ(5"FD)
F M-7/NEW7/77(5"FD,3.5"FD)
価格：4,800円

スタークラフト©ペンギン社

トランシルバニアII



チャレンジ！アドベンチャー・ゲーム

Written by 山下　章

Hello！

イヤ〜，忙しい，忙しい。チャレ・アベ別冊2のしめ切りが迫るわ，パソコンサンデーのレギュラーになるわ，その他いろんな仕事が重なって，今月のボクは芸能人なみの(？)ハード・スケジュールだ。そのあい間をぬってこのチャレ・アベを書いたわけだけど，3月号のクイズをみごとに正解されてしまった屈辱(くつじょく)を晴らすため，今月はさらにむずかしいミーハー・クイズを作ってみた。自信のある人は挑戦してみてくれ。それと，ようやく「チャレンジ！AVG&RPG」が完成するのでヨロシク!!

さて，今月のソフトは，スタークラフト社（原作ペンギン社）の『トランシルバニアII』だ。このゲームは，以前に本誌で紹介した『トランシルバニア』の続編で，平和になったはずのトランシルバニアの地に吸血鬼（バンパイヤ）がよみがえったところからはじまる。内容はエリック王子とサブリナ姫という2人を連れて冒険するペンギン社お得意のパターン。グラフィックがかなりレベルアップしているのはウレシイが，謎が非常にむずかしくなっている。いわゆる"不条理"と思われるようなトリックが何か所かで見られるのは残念だ。エンディングでは，なんとなく『〜III』を予感させる。全体的に見ると，中の上のできのAVGといえるだろう。

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

エリック王子とサブリナ姫は，再びよみがえったあの卑劣(ひれつ)な吸血鬼から，真紅の王冠「クリムゾン・クラウン」を取りもどすため，キミとともに旅立った。あの王冠に宿った偉大な力を悪用されたらどんなことになるか……。一刻も早く吸血鬼を倒して王冠を取りもどし，このワラキアの地に永遠の平和を築かねばならない。それは，選ばれた勇者であるキミの使命でもあるのだ。



ここがゲームのスタート地点。この画面を見て，アレ？と思った人はいないかな？そう，前作『トランシルバニア』にもでてきた湖のほとりだ。つまり，ここトランシルバニア地方は，以前とほとんど変わっていないんだ。

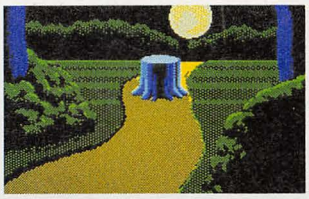


ゲームをプレイしているとときどき「賢者」と呼ばれる人物が現れる。彼の助言なしでゲームを解き終えることは不可能だ。彼が現れたら必ず「ケンジャ　ハナス」と入力しよう。



木の上に登ると，そこにはフクロウがいた。♪ようこそここへ〜とは歌ってくれないが，彼は人間の言葉がわかるようだ。おなかがすいているようだから，何かをプレゼントしてあげるといいことが起こるかもしれない。

知る人ぞ知る，なつかしの切り株！　前作ではポンポンとたたくと別の場所へワープできたんだけど，果たして今回は？　前作をプレイしたことがある人はみな，ここで笑えると思うヨ。

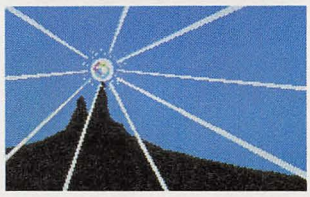




先に進んでいこうとするとドーンと落とし穴に落ちてしまった。ガッシリと閉まった大きなドアと石碑がある地下室だ。このドアは魔法の呪文がないと開かない。とりあえずまわりを歩きまわってみよう。



ヤヤ，これまたなつかしのクリスタル！　前作ではのぞきこむと，正しい行動のしかたの見本(みほん)が見られたんだよね。



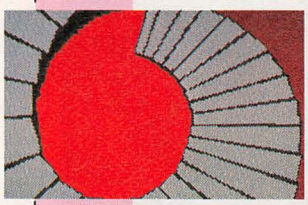
★『トランシルバニアII』の問い合わせ先：〒171 東京都豊島区雑司が谷3−22−3
㈱スタークラフト「マイコンBASICマガジン」係

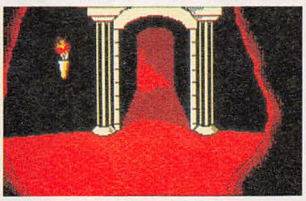
クリスタルを見てみると，とつぜんバンパイヤがキミたちの目の前に現れた。「フフフ……そこまでだ」という不気味な声とともに，キミたちは別の場所にワープさせられてしまう。



気がつくと，キミたちは霧のかかった洞窟の中にいた。ローレゾっぽいグラフィックがとてもキレイだね。この霧のどこかに，出口が隠されているにちがいないゾ。

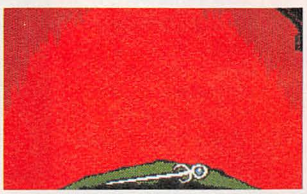






さて，この場面が最高にムズカシイ。グリフォンが出題してくる3問のナゾナゾにすべて正解しないと，大切なアイテムが手に入らないのだ。とてもハイレベルなナゾナゾだけど，まああきないでやってみてくださいナ。





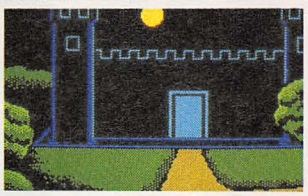
この写真のとおり，トランシルバニアは昔のまんま。なんと驚くべきことにマップも前作とほとんど同じなんだ。だからと言って，甘くみちゃいけない。ゲームの難度は数倍にアップしてるんだから。





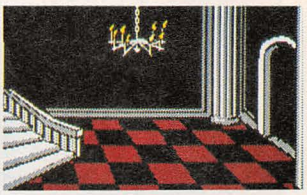


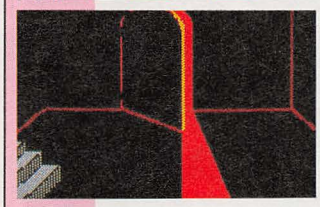
ここは，以前にバンパイヤが住んでいたトランシルバニア城。今はジンという魔法使いが住んでいるのだそうだ。しかし，まだジンに会うことはできない。とりあえず，ここでは××を知っておこう。





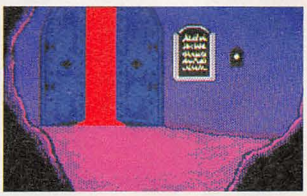






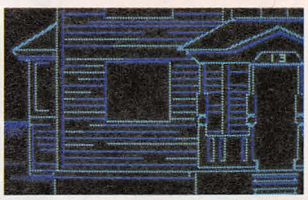


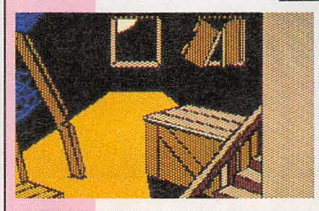
ムフフ，さっきは開かなかったトビラを開けることができたゾ。この中にバンパイヤが隠れているのだろうか？―いいえ，利用価値のある品物が隠されているのサ。





「13」という数字のついた例のオンボロの家だ。この中で手に入れられる品物はひとつ。ただ，家のグラフィックがちょっぴり手を抜かれている(？)のが残念だネ。



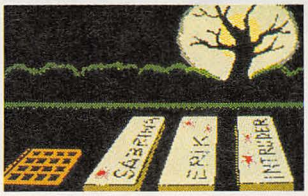




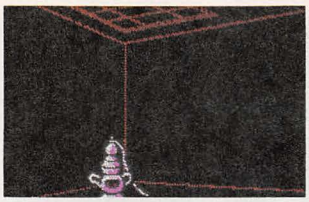
家の中の箱を開けてみるとモコモコとゾンビーがはいだしてきた！　どうやらこのゾンビーは火をきらっているようだ。キミも，モコモコとはいだしてみれば，ゾンビーの気持ちが味わえるかも。



シーンと静まりかえった墓場にやってきた。なんとサブリナとエリック，さらにはキミ（INTRUDER＝じゃま者）の墓まで用意してあるのだ。オッ，この鉄格子は……!!



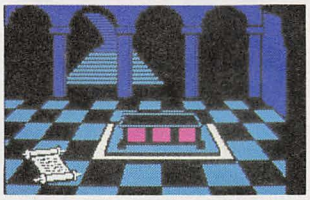
墓場の下へおりてみると，鉄格子が大きな音をたててしまり，キミたちは閉じこめられてしまった。これはバンパイヤのワナだったのだ！　エ～イ，いっそのことここでゲームをやめちゃおうか？――そうゆう不純な考えを起こしてはいけません。



ついに魔法使いのジンとご対面！　ジンは自分の石板を魔女に取られてしまって困っているのだそうだ。石板を取りかえしてくれれば，バンパイヤの城へ行く方法を教えてくれるというのだが……。



城の地下室では，巻き物を手に入れることができる。もちろん，もらっておくに越したことはないのだが，このゲームには持ち物の数に制限があるので注意が必要だ。袋をうまく利用してみよう。



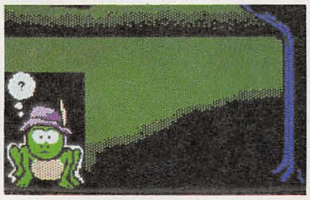
大きな黒ネコがキミたちの行く手をはばんできた。コイツをクリアしないことには，魔女のところへ行くことができない。よし，さっき手に入れた××で，チチンプイプイのプイ！



でた!!　いかにも妖気がただよう魔女だ！　ここでは魔法で対抗するしかない。マハリクマハリタ，ヤンバラヤンヤンヤン――。ラミパスラミパスルルルルル――。ピピルマピピルマプリリンパ――オヤァ？



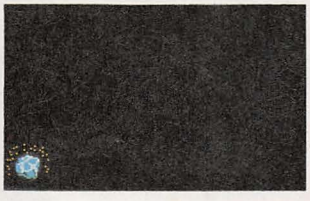
魔女の魔力によって，エリックがカエルに変えられてしまった。でも，それほど悲しむことはない。カエルでないと取れない物だってあるし……。人間でいられて本当によかったなあと思う，今日この頃のボクです。



暗闇の中にうごめく目・目・目。前作ではこの洞窟の中へ入れなかったんだけど，今回は「キタ」と入力すれば入ることができる。洞窟の中でキミたちを待ち受けていたのは，巨大なコブラ！　さ～て，キミはどうする？







洞窟の中には，正直者の(?)サムの店というのもある。お店というんだから，何をあげればいいのかはすぐにわかる。はたして，サムは本当に正直者なんでしょうかねえ？





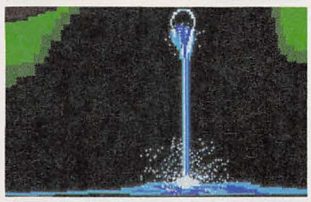
ついに，バンパイヤの城が見える崖の上までやってきた。ここで，ジンに教わった方法を使えばいいのだ。バンパイヤ城ゆきの列車なんてのがあると便利なんだけど……。

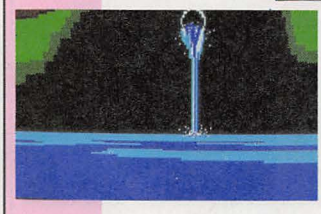


さあ，とうとうバンパイヤが姿を現わした。しかし，キミたちはまだバンパイヤと戦うことはできない。「おまえたちは私の手のひらで動いていたにすぎないのだ」と不敵な笑みを浮かべるバンパイヤ～。



バンパイヤの魔力により，キミたちは深い井戸の底へと落とされてしまった。エリックとは，はなればなれになり，サブリナは気絶してしまっている。ここから脱出するためには，かなり気転をきかせないとダメダヨ。

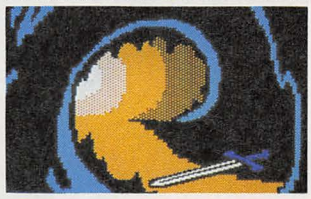




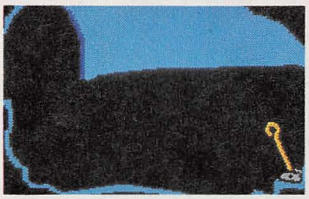


井戸から脱出できたら，今度は各場面に散らばってしまったアイテムを拾い集めなければならない。また，キミの行動を防害してくるゴブリンも退治しなくちゃならないから，けっこうメンドウだ。

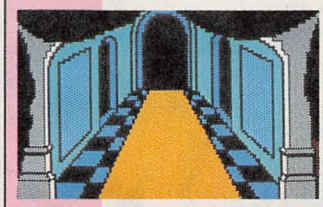


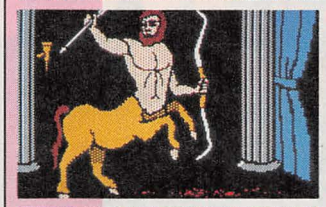












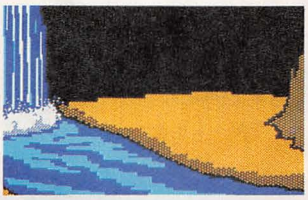


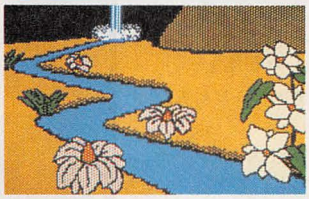


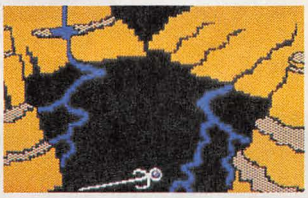


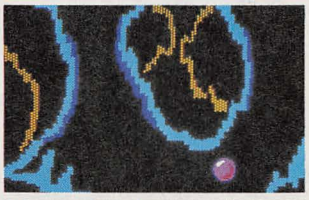
バンパイヤ城の中では，ドラゴン，ケンタウロス，黒騎士といった怪物たちが番人をつとめている。コイツらを倒したら，いよいよバンパイヤとの決戦だ！　ここから先はキミが自分で解き明かしてみてくれ。

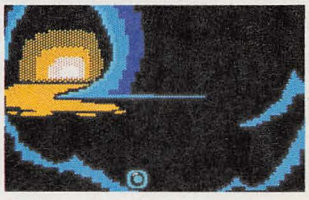
ゴブリンを倒せたら，再びアイテムを集めてバンパイヤ城の中へ乗りこもう。滝にもしかけがあるから見落とさないように。



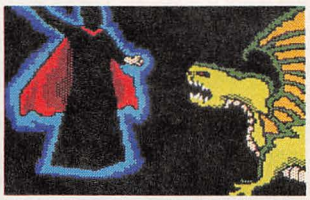








さて，ここで問題です。今月のチャレ・アベの文章の中に隠れている10人の女性アイドル歌手の名前をすべて当ててください。(例：松田聖子なら「せいこ」)。すべて正解した人は，名前をレス・アベで発表させてもらいます（たぶん全部わかる人はいないだろうなあ)。



新作アドベンチャー・ゲーム速報

●アルファ《スクウェア》

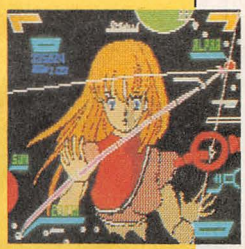
つぎつぎと大作を発表するスクウェアの新作は，お得意のアニメーションAVG『アルファ』です。

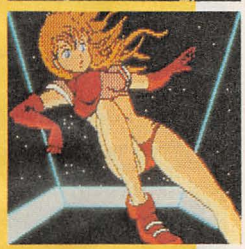
西暦2101年の未来。何世代もの年月を経て恒星間を旅する宇宙船「ダイタロス号」の最終目的地は，エリダヌス座イプシロン星系の惑星α（アルファ)。

すでに先祖たちの抱いていた希望や目的も失い，怠惰(たいだ)な毎日をすごす船内の子孫たちの１人，クリスという名の少女によってこの物語ははじまっていく――。

『Will』『プラスティ』とリアル・アニメを目指してきたスクウェアだけあって，この「アルファ」でもアニメーションはかなり期待できるものといえそうだ。そして，もちろん，FM音源対応のリアルな効果音やBGMつき！

機種は，PC-8801シリーズ，PC-9801シリーズ，XIシリーズ，FMシリーズなど。予価5,900円で，４月中の発売が予定されている。

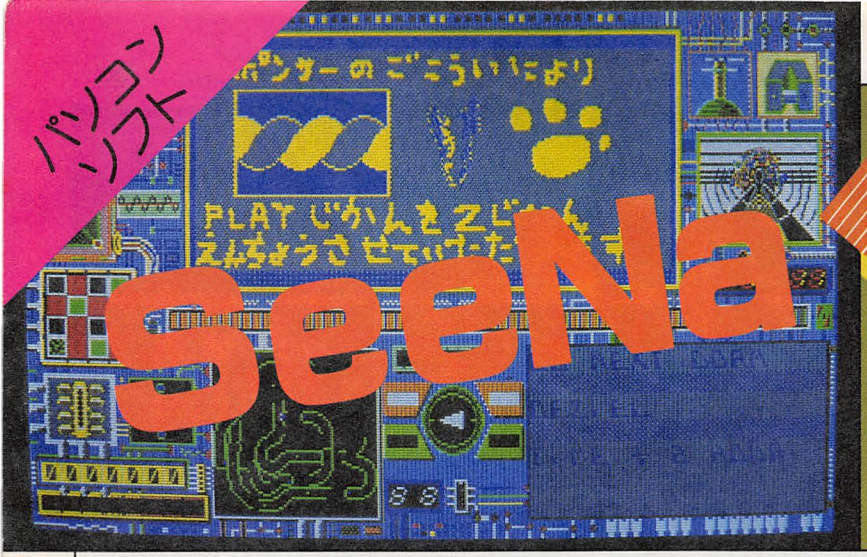






★『アルファ』の問い合わせ先：〒223 神奈川県横浜市港北区日吉本町1776 小島ビル スクウェア「マイコンBASICマガジン」係

パソコンソフト



チャレンジ！ロールプレイングゲーム

シーナ

for PC-8801mkⅡSR専用 （価格6,800円）

by システムソフト

Written by EXCHANGER

先月号で紹介したシステムソフトの「SeeNa」。このゲームは，かなり奥が深いということで，今，ぞくぞくとファンを増やしつつあります。今月は，このゲームのおもしろさを徹底的に追求していこうと思います。

「SeeNa」には，シナリオAとBがあります。シナリオAは，各面が迷路状になった都市を車で走りまわりながら，つぎの面につながる出口をさがしていく迷路ゲーム。高速3Dで動く迷路がこのゲームの特徴ですが，RPGの要素も，十二分に取り込まれているのです。

最終目的は，すべての都市を管理している中枢コンピュータを破壊すること。60以上もある迷路都市のどこにコンピュータがひそんでいるのかわかりません。さらに，一つの迷路に出口が複数あるものもあり，それぞれの出口で，つながっている都市がちがっていたりするから大変です。

★シナリオA克服のための予備知識★

ゲーム中の迷路には，いろいろなトラップ（ワナ）があります。

★SLIP ZONE(スリップ・ゾーン)

ハンドルがあまりきかなくなり，ブレーキやアクセルさえきかなくなる。目印などないので，一度は通ってみなくてはわからないが，以後入るときは，スピードを落としてからにしよう。

★BRAKE ZONE（ブレーキ・ゾーン）

ここに入ると，ブレーキがかかってしまう。アクセルを全開にしよう。

★GRAW（グロー）

強制的に，ある方向に移動させられてしまう。表示される矢印一つと二つのところがあり，それぞれ強さがちがう。もちろん，スピードがだせるようになれば，反対方向にも進める。

★ANTI NEWTRAL（アンチ・ニュートラル）

エネルギーを吸いとられてしまう。

★PHOTONEREA（フォトネリア）

エネルギー床。

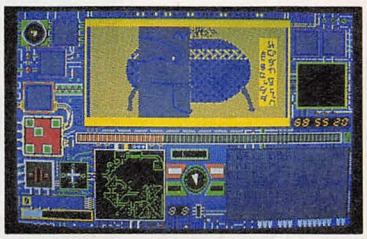
通常ではダメージをくらうが，エネルギー吸収装置を持っていれば，エネルギーを吸収することができる。

★エネルギーその他に関する予備知識★

プレイヤーは，つぎの四つの条件で，ゲーム・オーバーになってしまいます。

1．エネルギーがなくなる
2．ダメージがいっぱいになる
3．CITY-CONTROLLER破壊後，60秒以内に迷路を脱出できない
4．最後の敵を倒した（！）

とくに，エネルギーを補給していくこと



▲各面をクリアすると4枚のバラバラなパネルが表示される。うまく絵がそろうと……？



































は，ゲーム進行上で大切なことです。エネルギーは，画面左の中央にある大きいマスの中に表示されているタンクに，緑色であらわされています。プレイヤーは，はじめ，タンク二つと，そのタンクいっぱいのエネルギーを持っています。タンクの数を増やさないと，いくらエネルギーを取っても，タンクにたまりません。ちなみに，シナリオAの最初の迷路では，タンクを2個取ることができます。

また，加速するとエネルギーが早く減るので，なるべく同じ速度でまわることも大切です。

★CITY CONTROLLER（シティ・コントローラー）について★

後半の面にいくと，ほとんどの面でシティ・コントローラーというのがあります。こいつを倒すと，その迷路内にある動く壁や点滅する壁がすべて消滅してしまうというスゴイやつです。しかし倒したあとは，60秒以内に迷路から脱出しなければ，迷路が爆発してしまうのです。急げっ！

★パワーアップ・ユニットに関する基礎知識★

ゲームのはじめのころは，自分のスピードも遅いし，ほとんど手ぶらに近いので，いろいろ装備が必要になってきます。

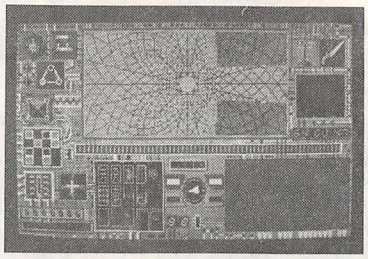


◀MAPPER（マッパー）
自分の位置から見える範囲の地図を書いてくれる。絶対に取るべし！

▼FUSION REACTOR（フュージョン・リアクター）
自分の最高速度が速くなる。4種類ある。







▲ムムッ，この面の迷路はなんとマージャン・パイだ。遊び心がウレシイね





▲▶ENGINE（エンジン）
加速がよくなる。1気筒から4気筒まで4種類ある（エンジン・タイプ233，347，621，621A）。もちろん，4気筒が一番いい。



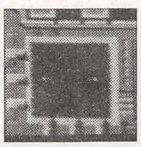




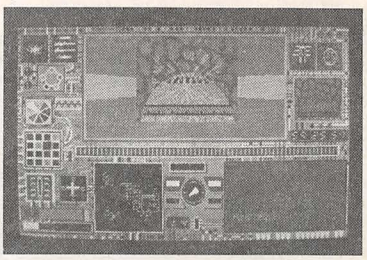
▲▶SENSER（センサー）
点滅している壁の中にいる敵の種類がわかる。α（アルファ）から△（デルタ）まで四つある。



▼REPAIR UNIT（リペア・ユニット）
修理してくれる。もちろん，リペアメタルがなくてはダメ。T（タイプ）-F，T-D，T-S，T-Cの4種類がある。







▲はたしてキミは，この光景を見ることができるだろうか。ここまでくれば終局はまじかなのだが

▶CHARGER（チャージャー）
一つ取るたびに，最高速度があがっていく。



▼BRAKE SHOE（ブレーキ・シュー）
ブレーキの性能がよくなる。4種類。







PHO-DRAINER（フォー・ドレイナー）
エネルギーを吸収できる。これも4種類。

DISK（ディスク）▶
ゲームをセーブできる。

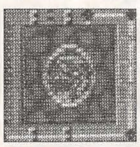




◀MAUVAISGOUT
意味不明（？）

MOOCAH▶
このゲームを解くための重要な意味を持っている。

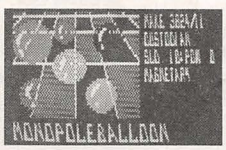




◀KLINEUM-105
このゲームを解くための重要な意味がある。

※ユニットにはさらに多くの種類があるようです。発見してみよう！















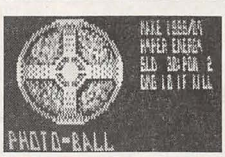




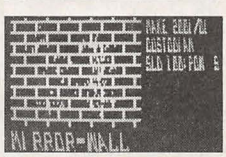




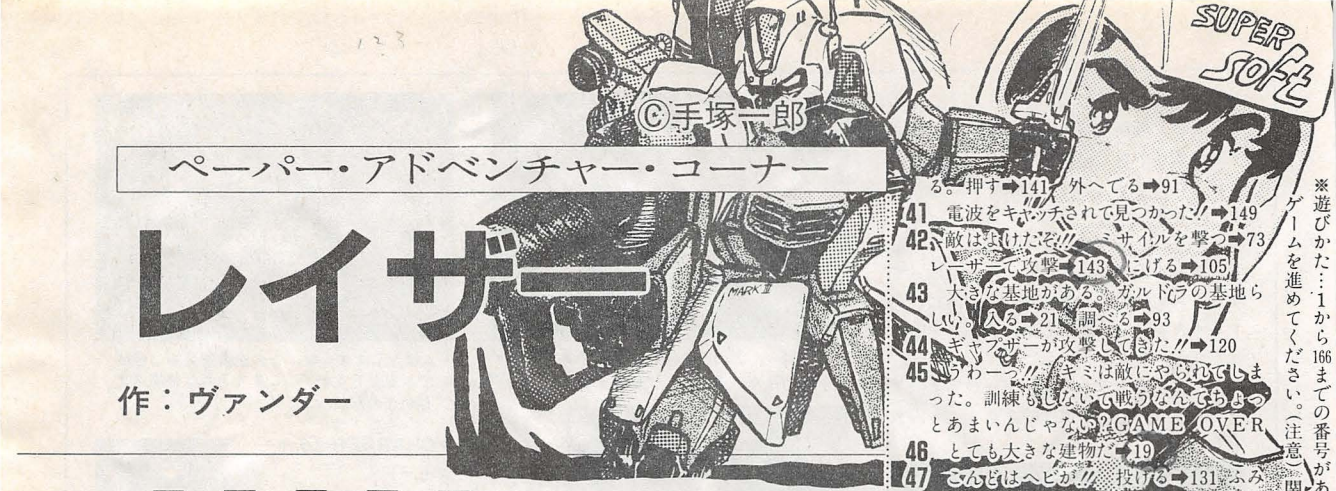








★「SeeNa」のPC-8801/mkII用が近日発売になります。また，画面全部が迷路になった「SeeNaワイド・スクリーン版」も，開発中とのことです（PC-8801mkIISR専用）。くわしくは，〒810 福岡市中央区渡辺通4-8 小学館ビル9Fシステムソフト「マイコンBASICマガジン」係まで。



ペーパー・アドベンチャー・コーナー

レイザー

作：ヴァンダー

STORY

ここは，250年後の地球。科学が発達し，人々は平和な日々を過ごしていた。が，ある日，惑星ガルドラが地球に攻めてきたのである…。キミはファイターとなって，地球をガルドラから救ってください。

ガルドラ軍基地には，うばわれた地球軍の高性能可変バトル・アーマー「レイザー」がかくされています。キミは，それをうばい返して乗りこみ，敵ガルドラの要塞内部へ入り，敵の最終兵器バトルアーマーと対決，メイン・コンピュータを破壊してください。

1 さて，まずはどうするんだい？まずは訓練してから戦いにでよう➡5　そんなことしなくていい➡17

2 キミは，バトルシップに乗りこむと，「レイザー」のかくされている惑星へ向かった➡80

3 うわわ!!　敵がミサイルを撃ってきたぞ。ドガガーン！うわーぶつかった➡45

4 うまくねらえない！それより，敵がビームを…うわーっ!!➡92

5 よし，訓練だ！この訓練は，小型バトルシップに乗って敵をやっつけるというシミュレーションだ➡38

6 きかない!!　うわーっ，ズガガーン!!　キミはやられてしまった。キミのバトルシップは落ちていった➡71

7 キミは逃げてきた。ヘビにかまれずにすみ，砂ばくを歩いていった➡91

8 あたらない!!　うわーっ，キミはシミュレーションでみごとにやられた➡53

9 ミサイルにやられた。ダメージが大きいぞ！　敵を攻撃➡4　にげる➡57

10 キミは敵に見つかり殺されてしまった。GAME OVER

11 敵はよけたぞ！　上からつっこんできた!!　にげる➡82　攻撃➡111

12 敵はワープしてにげた！　ワープして追いかける➡32　基地へもどる➡66

13 よけたにもかかわらず，敵は追いかけ攻撃してきた➡120

14 よし，拾ったぞ！➡100

15 ドガーン!!ミサイルは敵に命中！キミは敵をみごとにやっつけた➡98

16 やった！サソリは死んだ➡43

17 キミはいま戦いにきている。敵が目の前に現れた！　レイザーで攻撃➡22　上へせん回する➡3

18 あれ？さっきの場所だ➡133

19 「レイザー」はもしかしたらこの中かも。中に入る➡36　先へ進む➡21

20 キミはハッチをこわして外へでた➡163

21 基地の中にはNo.1～3の部屋がある。1に入る➡94　2に入る➡67　3に入る➡101　素通り➡65

22 あれ？よけられた!!　ズガガーン➡45

23 キミは「レイザー」を見つけることができなかった。GAME OVER

24 ドアが閉まった。閉じこめられた➡149

25 うわっ!!毒ヘビがおそってきた➡35

26 しばらく行くと，大きな建物があった。どうやらガルドラ軍の基地らしい。中に入る➡93　素通り➡129　調べる➡46

27 キミはシミュレーションに合格した。しかし，それだけではだめなんだヨ➡50

28 けっとばしたってなんにもならない➡129

29 キミはついにレイザーを見つけた。乗る➡49　マニュアルをさがす➡99

30 どうする？　ななめからつっこんで攻撃➡88　ミサイルを撃つ➡11　にげる➡70

31 ギャプザーが現われた!!　しかえしをしてやろう➡103

32 追いついた！しかし敵がいっきに攻撃してきた！　攻撃➡82　にげる➡57　一度，基地へもどる➡66

33 通信機はぶじだった。しかし，キミは大変なことを忘れている➡104

34 ドアがあかない!!閉じこめられた➡149

35 キミは死んでしまった。GAMEOVER

36 敵の兵士に見つかってしまった!!　戦う➡137　にげる➡157　話しかける➡72

37 キミは操縦の方法を知らない。レイザーは操縦不能におちいった➡134

38 シミュレーションははじまっている。敵ミサイルが目の前に!!　上へせん回➡75　横へにげる➡9　攻撃➡86

39 キミは敵につっこんでいった➡62

40 コクピットの赤いボタンが点滅している。押す➡141　外へでる➡91

41 電波をキャッチされて見つかった!!➡149

42 敵はよけたぞ!!!　ミサイルを撃つ➡73　レーザーで攻撃➡143　にげる➡105

43 大きな基地がある。ガルドラの基地らしい。入る➡21　調べる➡93

44 ギャプザーが攻撃してきた!!➡120

45 うわーっ!!　キミは敵にやられてしまった。訓練もしないで戦うなんてちょっとあまいんじゃない？GAME OVER

46 とても大きな建物だ➡19

47 こんどはヘビが!!　投げる➡131　ふみつぶす➡90　にげる➡7

48 さて，これからどうしようかな？先へ進む➡93　たおれている敵の持ち物を調べる➡83　銃をうばう➡142

49 キミはレイザーに乗りこんで出発だ…➡37

50 それには「レイザー」をさがさなくっちゃ。「レイザー」は，ある惑星にかくされているらしい➡115

51 やった!!ギャプザーはだいぶダメージをうけた。今がチャンスだ!!➡96

52 キミは宇宙服を着て脱出した➡166

53 訓練で不合格になったキミには戦うなんてむりだよ。GAME OVER

54 キミはバトルシップで惑星アリオスへ向かった➡87

55 ぶじに着陸した！まわりは砂ばくだ。歩く➡89　あたりを調べる➡133

56 うわーっ，毒ガスだ!!苦しいっ!!➡35

57 追いつかれた!!うわー!!ドカーン➡53

58 これは地球軍のものらしい。どうしてこんなところに…➡129

59 銃で撃ったら兵士はたおれた。しかし他の兵士が集まってきた➡149

60 キミは見はりを倒し，中へ入った➡29

61 キミは「レイザー」のかくされている惑星がどこかを調べるため，コンピュータ・ルームへ行った➡108

62 ギャプザーもろとも大爆発してふっとんでしまった。GAME OVER

63 ロボットに変形したっ!!　キミはみごとにギャプザーをやっつけた➡112

64 がちょーん!!　2機は破壊したけどあと1機が目の前に。攻撃➡8　ミサイルを撃ちこむ➡15

65 ドアがある。ける➡93　中へ入る➡24　素通り➡153

66 味方基地へワープしてエネルギーを補給した!!さて，どうする？敵のところへ行く➡102　敵がくるのを待つ➡78

67 兵士に見つかった！まずい!!➡149

68 エネルギーが切れた!!　うわーっ!!➡92

69 あれっ!?　落とし穴だあ!!　➡91

70 敵は追いかけてくる！　おもいきって戦う➡4　それでもにげる➡57

71 気がつくと，まわりは砂ばくだった。どうやら，ここは惑星アリオスらしい。バトルシップはこわれていて使えない。進む➡26　地球へ通信する➡33

※遊びかた…1から166までの番号があります。それぞれ、今のあなたの様子が書いてあります。あなたの考えで行き先を選び、ゲームを進めてください。注意　関係のない番号は見ないでください。あなた自身がつまらない思いをするだけですから。

72 言葉が通じない!! わーっ➡149
73 やった!!やっつけたぞ➡154
74 だめだ!通信機は使えない。そのときコクピットの計器がくるいだした!!だめだっ,レイザーは爆発する!!➡141
75 ふうっ,ぶじによけられた➡12
76 撃ったら敵が集まってきた!!➡120
77 ドアが開いたぞ! 入る➡24 素通り➡153
78 さっそく敵がきた。2機いるぞ!!攻撃➡95 つっこむ➡11
79 操縦の方法がわかったキミはレイザーに乗りこみ,出発した➡121
80 あ,しまった!!どこの惑星かを調べておくのを忘れていた➡122
81 ギャプザーはよけたぞ!!➡44
82 よけられないっ,うわーっ!!➡92
83 小型通信機を持っている。スイッチを入れる➡41 投げる➡119 銃をうばう➡142 素通り➡69
84 なぜか助かった!!➡144
85 バリアのカベが!! ビームで破壊➡117 もどる➡139 つっこむ➡35
86 敵によけられた!! といっている間にミサイルが…うわーっ!!➡92
87 とつぜん敵の大型バトルシップ「ギャプザー」が攻撃してきた!!攻撃する➡6 にげる➡131 よけて進む➡13
88 そうしたにもかかわらず,キミはみごとにやられた➡53
89 サソリがいる!ふみつぶす➡16 にげる➡47
90 それでも,ヘビは死なない➡47
91 きみは,落とし穴に落ちて死んでしまった。GAME OVER
92 やられた!! ズガガーン!!シミュレーションは終わった…➡53
93 とつぜん非常ベルがなった。どうやら見つかったらしい➡149
94 カードが落ちている 拾う➡14 部屋からでて先へ進む➡34
95 レーザーはみごとに命中した。しかし敵はもう1機いる➡30
96 "変形OK"のメッセージがでた! 今なら変形できるぞ!! 変形する➡63 さらにミサイルで攻撃➡113
97 ドガーン!!敵は大爆発した!!➡155
98 エネルギーがきれたよー!!➡53
99 キミは,レイザーの操縦方法のマニュアルを見つけた➡79
100 ドアがある。何かを入れる穴があるぞ。カードを入れる➡77 素通り➡91
101 この部屋には,何もないぞ➡21
102 ワープしたら,まわりは全部敵だ…!!➡92
103 どのように攻撃する?ビームを撃つ➡81 ミサイル➡51 体当たりする➡39
104 ここは敵基地のある惑星だ!通信なんかすれば電波をキャッチされ,見つかってしまう。しかしもうおそい!!➡10
105 しまった!!ブラックホールにすいこまれたああぁぁぁ……➡35
106 敵がたくさん集まってきた。だめだ!!➡120
107 キミは操縦不能のまま,敵要塞から脱出した。地球へ帰らなくては…➡151
108 キミがコンピュータで調べているととつぜん"ピー"と音がして何も映らなくなった。キーを押す➡136 電源を切る➡126 けっとばす➡141
109 こちらからも敵が…ズガガーン!!➡35
110 キミはレイザーに乗ったまま,敵要塞内部へ入っていった➡85
111 やったぜ!みごとにやっつけた➡27
112 敵要塞が目の前にある。攻撃➡76 中に入る➡135 もどる➡85 素通り➡105
113 ドガーン!!ギャプザーはふっとんでしまった。先へ進む➡154 もどる➡109
114 変形しているひまもなく敵の攻撃だ!!➡120
115 キミはその惑星へバトルシップに乗っていくことにした。格のう庫へ行く➡2 マニュアルをさがす➡146 コンピュータ・ルームへ行く➡61
116 うわー!! キミはバリアのかべにつっこんでいった➡84
117 うわーっ,きかない!!➡35
118 やった!敵は全滅した!!しかし…➡150
119 ガガービビビ…バキッ!キミは通信機を投げつけた。通信機はこわれた➡93
120 うわーっ,ズガガーン!GAME OVER
121 さっそく敵が現われた!!今,レイザーは戦とう機の状態だ。攻撃➡42 にげる!!➡109
122 どこの惑星かも知らないうちに宇宙へ行くなんてキミにはこのゲームをやる資格はありません。GAME OVER
123 さて,どうする? うばった銃で撃つ➡59 話しかける➡72 けとばす➡60
124 やった!!敵はだいぶダメージを受けた。さらにミサイルを撃ちこむ➡76 ビームで破壊➡127 ビームサーベルを使う➡97
125 どうやってこのピンチを切りぬけるか。ビームで攻撃➡118 バリアをはって体当たり➡152 ミサイルを撃ちこむ➡117
126 キミは電源を切った。これで「レイザー」のありかはわからなくなった➡23
127 敵がつっこんできてよけきれない!➡120
128 ハッチが閉められている。これは破壊するしかない。何を使う? ビーム➡20 ミサイル➡156 ビームサーベル➡148 もどる➡159
129 しばらく行くと砂ばくの上にこわれた宇宙船があった。中に入る➡40 調べる➡58 けとばす➡28 もどる➡89
130 だめだっ!!破壊できない➡134
131 やった!にげられたぞ!目の前には惑星アリオスが見える。着陸する➡55 星に向けて攻撃➡76 ひき返す➡109
132 ヘビに手をかまれた!!➡35
133 森がある。中に入る➡25 素通り➡18 もどる➡91
134 キミはいん石にぶつかって死んでしまった。GAME OVER
135 キミはレイザーに乗ったまま,敵要塞内部へ入っていった➡161
136 キーを押すと「レイザー」のことが表示された。どうやら惑星アリオスにかくされているらしい➡54
137 敵は意外に弱かった。倒したぞ!!➡48
138 いきどまりだあ!!➡106
139 敵が現われた!! 変形して戦う➡114 ミサイルを撃つ➡117 にげる➡106
140 だめだ!よけきれない➡134
141 うわーっ!!爆発したっ!!➡35
142 格のう庫がある。きっとこの中にはレイザーがかくされているんだろう。しかし入口には見はりがいる➡123
143 やった!!やっつけたぞ➡31
144 敵の最終兵器モビルスーツがおそってきた!! 攻撃➡117 ビームサーベルで切る➡160 にげる➡158
145 流星群だ!!どうする? よける➡140 ひき返す➡139 撃ちながら進む➡130
146 マニュアルをさがさなくても訓練に合格しているキミにはバトルシップの操縦くらいできるはずだ➡115
147 こわしたぞ!もうすぐこの要塞は爆発するだろう。脱出しなければ…➡128
148 キミは外へでた。しかしまわりは敵にかこまれている➡125
149 キミは殺されてしまった。GAME OVER
150 もたもたしていて敵要塞の爆発にまきこまれて死んでしまった。GAME OVER
151 キミは地球へ帰ることはできなかった。5時間後,地球軍基地のレーダーからレイザーは消えた…。GAME OVER
152 キミはバリアをはって敵につっこんでいった➡165
153 わかれみちだ! 右へ行く➡56 左へ行く➡69 もどる➡93
154 敵要塞がある 攻撃➡76 入る➡110 素通り➡105
155 メイン・コンピュータがある。破壊➡147 ビームサーベルで切る➡141 素通り➡138
156 キミはハッチをこわして脱出した➡145
157 こちらからも敵が…➡149
158 追いかけてきたゾ!! ビームサーベルを使う➡160 ミサイルを撃つ➡124 にげる➡120
159 もたもたしているうちに要塞もろともふっとんでしまった。GAME OVER
160 敵もビームサーベルで攻撃してきた。うわーっ!! コンピュータをやられた!これでは操縦不能になってしまう➡107
161 バリアのかべがある。ビームで破壊➡117 もどる➡127 つっこむ➡116
162 レイザーはだいぶダメージを受けた。もう使えないだろう。脱出する➡52 地球へ連絡する➡74
163 やばい!!敵にかこまれた…➡120
164 レイザーは完全にこわれている。もうだめだ,レイザーは爆発するっ!!➡141
165 ドカーン!! なぜかキミはきせき的に助かった➡162
166 それから数時間後,きみは地球軍のシャトルに助けられた。レイザーは爆発をし,敵ガルドラは全滅した。きみは地球の平和を守ったのだ…THE END!

パソコンソフト

for MSX (ROM)

© コナミ

Written by 断空我

魔城伝説 =ナイト・メア=

ファミコンにMSXにと大活躍のコナミから，MSX用ゲームソフト「魔城伝説(ナイト・メア)」が発売されました。コナミといえば，ハードの性能を十分に知りつくしてゲームを作るメーカーというイメージがあります。この「魔城伝説」も，MSXの性能を極限まで生かした秀作と言えるでしょう。それでは，魔城伝説の世界へ！

ストーリー

遠い遠い昔から語り継がれた伝説——

地には自然があふれ，人々は神を敬い，神の奇跡が信じられていた平和な時代だった。グリーク王国の姫アフロディテも，神々の女王ヘラを信奉する心のやさしい少女だった。

ところが，神の国を追放され地獄におちた悪の大魔王ヒュドノスが，彼女の心の光に魅了されてしまった。彼は，自分自身にないその光を我がものにしようと，手下に命じ，彼女をさらい，この世と地獄との境界にそびえる幻の館“魔城”に隠してしまったのだ。

グリーク王国は騒然となったが，幻の魔城への道を知る者は誰1人いなかった。

君(ポポロン)は，アフロディテを救うべく，一路アトスを目指すのだった。

HOW TO PLAY

このゲームは，スクロール・シューティング・ゲームの1種で，ポポロンをカーソル・キーかジョイスティックで8方向にあやつり，スペース・キーかショット・ボタンによりウェポン（武器）を発射。敵をやっつけながら前に進んでいくゲームです。ゲーム画面は平面的で，空中物と地上物の両方ともウェポンで当てることができます。とは言っても，グラフィックはとても立体的につくられていますよ。

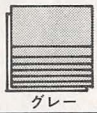
●パワーアップ

★地面には?マークの描かれた四角形の台のようなものが表われます。これはジュエル・パワーといって，数発ショットすると，宝物が出現します。これを取る（この上を通る）と，パワーアップできます。

★前方から飛んでくる丸いものは，パワー・クリスタルかウェポン・クリスタルといい，種類によりパワーアップを得ることができます。

★このゲームは8ステージから成っていて，各ステージの終りにはボス敵が待ち受けて

第1図 ジュエル・パワー

NO.	①	②	③	④	⑤
ネーム	ルーク	ナイト	クイーン	キング	オブスタクル
キャラクター	 水色	 ブルー	 レッド	 イエロー	 グレー
効力	ボーナス得点 500PTS。	画面内の敵全滅。	タイムストップ。敵の動きが止まる。時間制。ただし敵の体にふれるとアウト。タイマーは画面右上に表示。	プレイヤー残り数1人増加。	障害。プレイヤーはここを通れない。

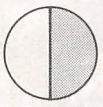
※オブスタクルがプレイヤーと重なって出現した時，プレイヤーが足をとられて動けなくなる時があります。こんな時はジョイスティック(カーソル)を前後左右に動かして脱出してください。

第2図 パワー・クリスタル

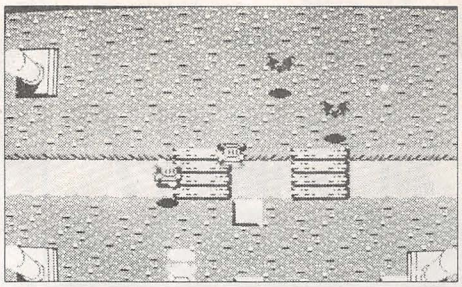
NO.	①	②	③	④	⑤
ネーム	ボーナス	スピード	シールド	トランスペアランス	クラッシュ
カラー	 ブラック	 ブルー	 水色	 ホワイト	 レッド
効力	ボーナス得点。	スピードアップ全4段階。	正面からの敵の弾を防ぐ。30発まで。ただしボス敵の弾は1発で4発分の威力。	敵や敵の弾が体を通り抜ける。時間制。タイマーは画面左上に表示。	体当たりで敵を倒せる。この間武器は使えない。時間制。タイマーは画面左上に表示。
得点	1000 PTS	200 PTS	200 PTS	200 PTS	200 PTS

※③の時，④⑤をとると③④のタイマー終了後，③に戻ります。
※④の時，③をとると，その時点で④は終了です。

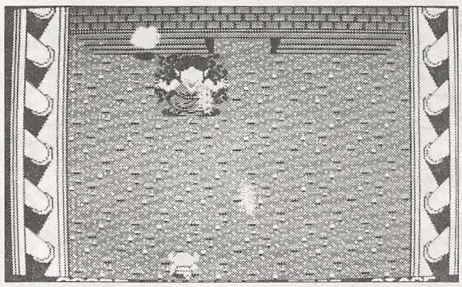
第3図 ウェポン・クリスタル

NO.	①	②	③	④	⑤	⑥
ネーム	ボーナス	ツインアロー	ファイヤー	ブーメラン	ソード	ファイヤーアロー
ウェポン						
効力	ボーナス得点。	矢が2本になる。	3方向にとぶ炎。敵をつき抜ける。	敵をつき抜け，手元に帰ってくる。	スピードがあり3連射できる。	敵をつき抜ける。
ダブルパワー	〃	2連射可 ↓ 3連射可	3方向に拡散 ↓ 3列並行	2連射可 ↓ 3連射可	ソード1本 ↓ ソード2本	2連射可 ↓ 3連射可
得点	1000 PTS	200 PTS	200 PTS	200 PTS	200 PTS	200 PTS

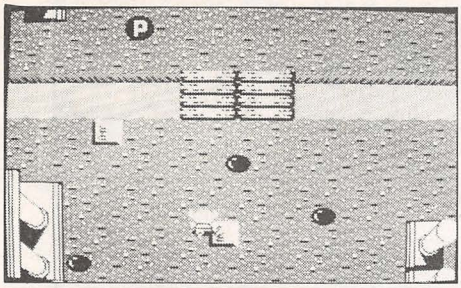
※ダブルパワーとは，同じ武器を2度続けてとった時に起こるパワーです。(例：1度ツインアローをとり，2度目もツインアローをとると3連射が可能になります。)ただし，3度目以降は変わりません。



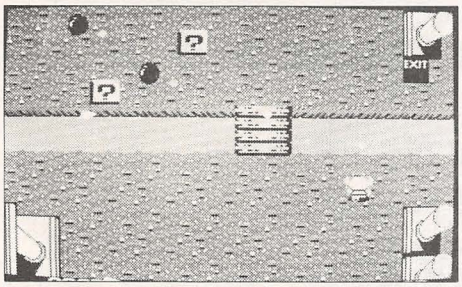
◀むむ！この敵はプレートメイルをきているので、1発ぐらいウェポンが当たったって死んでくれないのだ！



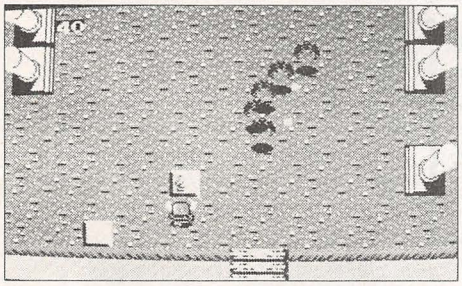
◀これがボス敵だ！　ステージ1はメドゥーサのおばけだぞ。左右からでてくる雲みたいな敵がやっかいだが、そんなにむずかしくないよ



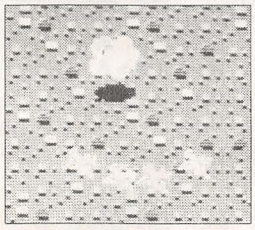
◀おっ！　パワー・クリスタルだ。ポポロンの右下の馬のマークは、ジュエル・パワーのナイトで、これを取れば画面内の敵を全滅できるぞ



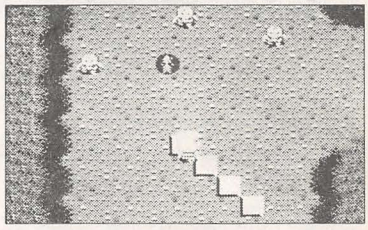
◀一見なんの変てつもない画面だが、オヤ！あんなところに××があるぞ



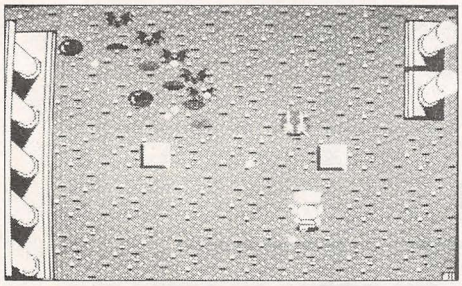
◀ポポロンが消えちゃった？　これはパワー・クリスタルのトランスペアランスを取った状態で、左上には残り時間が表示されているね



▲四方に弾を投げては消えてしまう敵もいるぞ

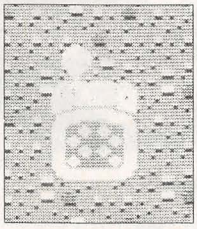


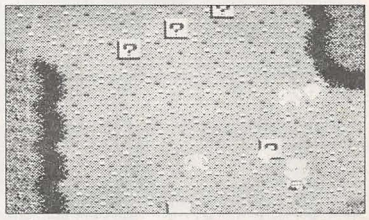
▲この敵が，けっこう強い。いくらやっつけても生きかえってしまうのだ



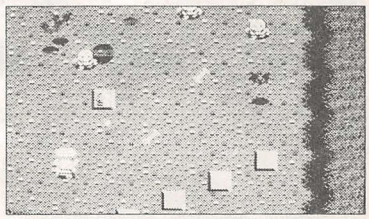
◀ウェポン・クリスタルがポポロンの上にでている。ウェポンでヒットするたびに、順番に変化するんだ。この写真ではツインアローになっている。ポポロンのすぐ上にある丸い板のようなものはシールドで、パワー・クリスタルの水色を取ると現れる

▼これが，お昼寝ポポロンだ





▲敵をやっつけた。骨がバラバラだ！



▲ギョギョ！　骨まで投げてきた。こうなったらナイトを取るしかない

います。この敵を倒すことにより，つぎのステージに進むことができます。ポポロンは最初3人いて，10万点ごとに1人増えます。

また，F1キーを押すとポーズがかかるので，電話がきたときや，トイレに行くときには便利ですね。このポーズがかかったときのポポロンの様子が大変かわいく，どこからだしてきたのか知りませんが，ふとんをひいてねます。しばらくすると鼻ちょうちんまでだすほどの，凝りようなのです。

●見て見てハイテク

★ウェポンをうまく使いわけましょう。ファイヤーを2回取ればボス敵と戦いやすくなりますが，連射ができないとか，ファイヤー・アローは，一度に敵を何匹か倒せますが，撃ちたいとき撃てなかったりなどします。筆者の好みとしては，ソード2本の連射が最高です。

★シールドがあるときは，積極的に敵の弾に当たりましょう。へたによけて死んでしまったらシールドを取った意味がありません。

★画面で，一部左右がサイクリック（右から左または左から右にワープできる）になっているところがあります。上手に利用しましょう。ただし，画面がスクロールしているので，ヘタをすると死んでしまうかも？

★かくれテクにステージ・ワープがあります。これは，あるところに30発の弾を撃ち込むと，出口（EXIT）が出現して，そこから他の面へワープできるもの。ただし，コンティニューのようなもので，一度クリア（その面まで行っているか）していなければ，でてこないのです。

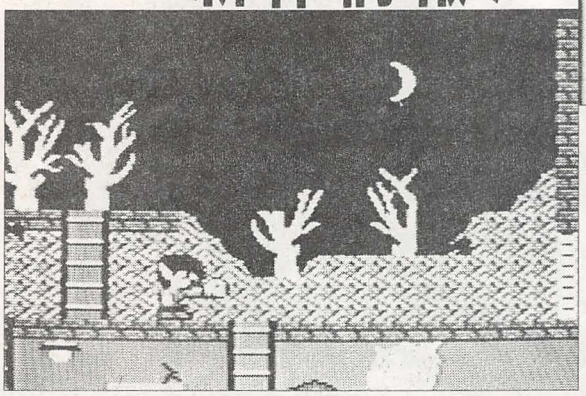
おわりに

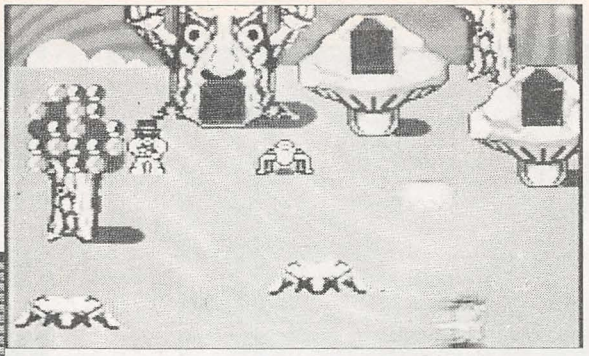
このゲームは，MSXのシューティング・ゲームとして，たぶん代表的なものになるでしょう。MSXのユーザーならば，やるだけの価値があると思います。ぜひ，君も一度プレイしてみてください。とくにジョイボール（HAL研）のような連射機能の付いたコントローラでプレイすれば，かなり楽しくプレイできるんじゃないかな。また，ゲームが苦手な人でも，ベーマガで先月紹介した「コナミのゲームを10倍楽しむカートリッジ」を使用すれば，さらにおもしろくなるでしょう。

PS.　やって やるぜ！

パソコンソフト

セガマークIII 新作情報！





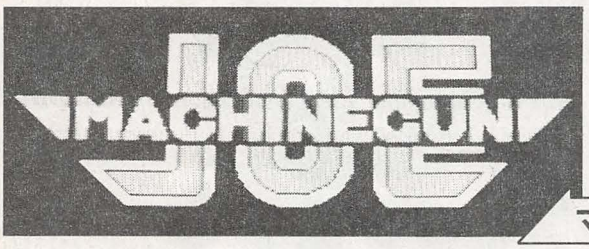
このソフトを狙え!!

◎マシンガン・ジョー
◎ゴースト・ハウス

©セガ・エンタープライゼス
Written by 手塚一郎

今，大ブームを巻き起こしているファミコンの影に隠れながらも，根強い人気を保っているセガマークIII。ファミコンなんか目じゃないハードウエアを持っているのに，ナゼもっと売れないのか？ それはやはり，ソフトの数がファミコンに比べて少ないからなのだろう。

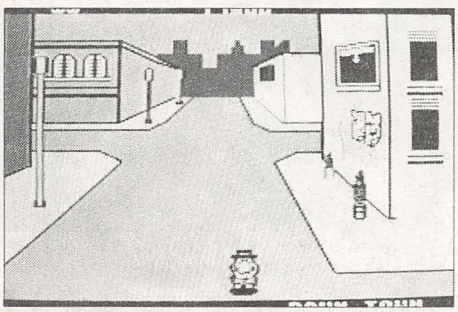
ところが，最近になって急にソフトの量質ともに赤丸急上昇！そこで，自他ともに認めるマークIIIフリークの筆者が，そんなオモシロ・ソフトを毎月紹介していくことになりました。ファミコンにどこまで対抗できるのかは，まだわからないけど，とにかく応援してネ。



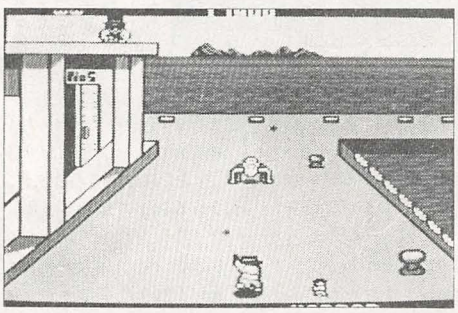
マークIII専用

舞台は1920年代。平和だった港やダウンタウン，酒場，墓地(！)，フエアリー・ランドは，にっくきならず者たちに荒らされてしまった。君の使命は，マシンガンを連射してならず者をやっつけることなのだ。

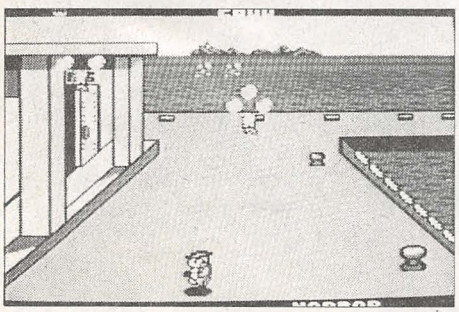
操作方法は，レバーでジョーを左右に移動，ショット・ボタンで弾を撃ち，ジャンプ・ボタンでジャンプできる。こんなに簡単な操作なのに，ゲームの内容は鼻血がでるほどむずかしい。ジョーは，自分の正面だけではなく，横やナナメにも撃つことができるのだが，弾はちっとも敵に当たってくれない。敵が正面や横にでてくればいいのだがと，ナナメ上にでたりすると近づいて撃つべきか，遠ざかって撃つべきか，おもわず考えてしまうのだ。さらに，敵のでかたは神出鬼没。いきなり横からでてきたかと思



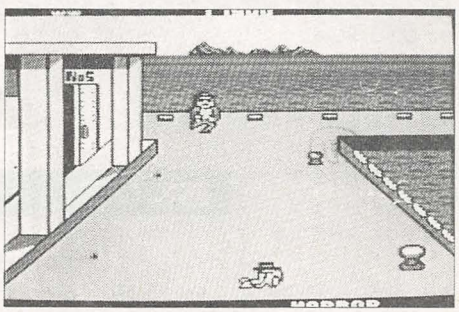
◀ゲーム・スタート！ 敵はどこからでてくるのだろう？



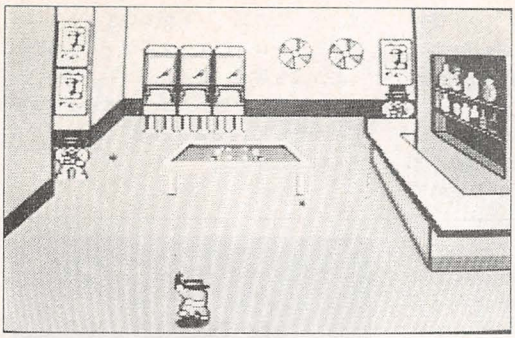
◀クモがでてきてジャマをしている。屋根にも敵がいるぞ



◀クリスタルを投げたっ！ 画面上の敵は全滅だ



◀ついにボスが登場したが，あえなくやられてしまった



◀面が進むごとに敵の出現パターンが変化するヨ

うと，今度は屋根の上から撃ってくるなどなど。ようするに，今までのシューティング・タイプのゲームとは全然ちがうと思ったほうがいいだろう。

敵の帽子を取ると，ピストルからマシンガンにパワーアップして連射ができるようになったり，ブタを撃つと落としていく「クリスタル」を投げて（ジャンプ・ボタンで投げられる）画面上の敵を一瞬にして全滅させるなんてこともできるゾ。

P．S．データイーストのシュートアウトにソックリな感じがするんですけど……。

GHOST HOUSE

マークIII専用

古びた西洋館の中に，隠された世界の五大宝石（サファイヤ，ルビー，オパール，ダイヤモンド，エメラルド）を求めて入り込んだ少年がいた。ところが，その宝石はドラキュラに守られているうえに，館の中には手下の怪物たちが大勢ひそんでいたのだ。

主人公の少年をレバーとボタン二つ（パンチとジャンプ）で操作して，宝石を集めよう。それには，まず怪物たちをやっつけて，カギを手に入れなければダメ。パワーの残量（ダメージを与えられるごとにパワーが減少し，ゼロになると１人死んでしまう）に注意してカギを見つけたら，ひつぎを開けてドラキュラをたたき起こせ！　ドラキュラは，巨大なコウモリに変身して体当たりをしてくるゾ。動きを読んで早めに攻撃しよう。

５匹のドラキュラを倒して宝石を手に入れたら，つぎのラウンドへ進むことができるのだ。

また，このゲームはゴースト・ハウス（お化け屋敷）というタイトルどおり，たくさんのトリックやトラップ，隠しフィーチャーなどがあるので（これらを見つけだすとハイスコアやドラキュラ退治が楽になる），そちらを捜す楽しみもあるだろう。

テクニックをいくつか紹介すると，まず敵を倒す方法だ。少しプレイしてみただけではパンチだけしかないようにみえるが，じつはジャンプを上手に使って敵をやっつけることができるのだ。やりかたは簡単。ジャンプして（本当はしなくてもＯＫ）敵の真上からぶつかるだけ。なかなか役に立つのでマスターしよう。

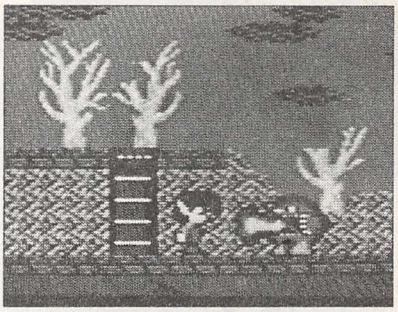
つぎは，少しの時間だけ全部の敵の動きをストップさせる方法だ。これはテクニックではなく隠しフィーチャーで，ちょっと見ると背景のようにみえる電燈の下でジャンプするだけでいい。すると，画面がピカピカとフラッシュして敵の動きがストップしてくれるゾ。使用できる回数が限られているので，ドラキュラと対決するとき以外は使わないようにしよう。

最後に，敵から逃げる方法。どの敵でも画面から１回消せば消滅してしまうことに注目したテクニックだ。ピンチのときや戦いたくない敵がいるときは迷わず画面をスクロールさせて逃げろ！

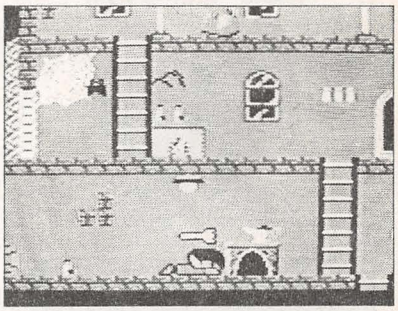
最後に

マシンガン・ジョーとゴースト・ハウスは，４月下旬にマイカード（4,300円）で発売が予定されている。

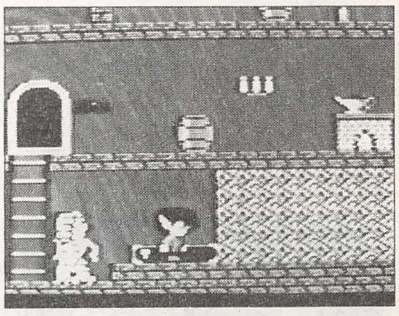
今回は，マークIII専用ソフトばかりだったが，もちろんＳＣやＳＧシリーズのソフトも紹介する予定だ。お楽しみに！



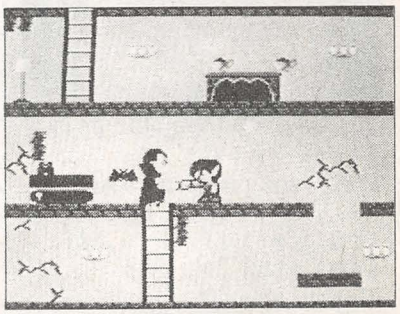
▲火を吐く怪物だ！「パンチして逃げる」をくり返せ！



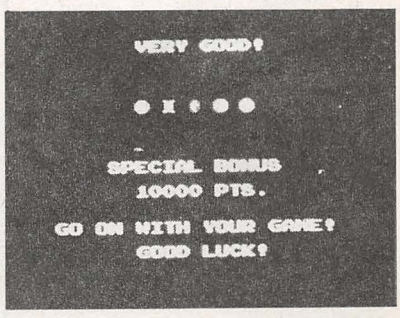
▲いきなり矢が飛んできた。ふせてよけるのがベストだ



▲ミイラ男登場。戦わずに逃げたほうが得だヨ



▲ついにドラキュラが！　一撃では倒せないほど強いゾ！



▲五つの宝石を集めるとラウンド・クリアだ

新連載！
河野　光の
ナムコット情報局
—ベーマガ支局—1

今月からはじまった「ナムコット情報局」。このコーナーでは，キミたちのナムコット・ゲームに関する質問にずばり答えます。

まず，ナムコットについて話をしましょう。ＮＡＭＣＯＴとは，会社名ではありません。（株）ナムコのブランド名なのです。今，このブランドがついているのは，ファミリーコンピュータ用ゲーム・カセットとＭＳＸ用ゲーム・カセット。他のパソコンのナムコ・ゲームは，ほとんど電波新聞社が作っているんですよ（ＤＥＭＰＡさんはスゴイ！）。

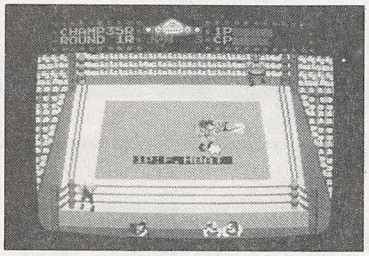


ファミコン・コーナー

このコーナーでは，ファミコンの最新情報，㊙情報などを教えちゃいます。

★「タッグチームプロレスリング」4月2日より好評発売中！

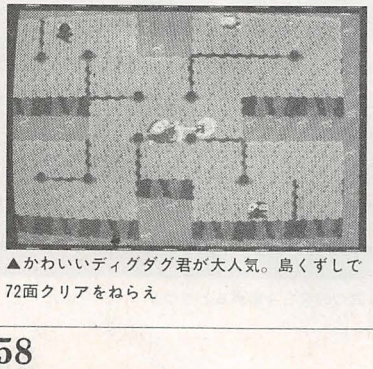
このゲームにも，じつはいろいろの㊙ワザがあるのです（ヒント：×××機能など）見つけた人は，すぐハガキをほしいな。



▲必殺ワザがさくれつ！　このゲームにも隠しフィーチャーがあるゾ

★「ディグダグII」4月19日より発売

ゲームセンターでプレイしたことのある人も多いと思うけど，ファミコン版はゲーセン版よりてごわいぞ。72面すべて，キミにクリアできるかな？　こちらも，いろいろ㊙ワザがありますから，捜してみてください。



▲かわいいディグダグ君が大人気。島くずしで72面クリアをねらえ

★ 今月の㊙情報「スターラスター」

数字で見るスターラスター。いろいろな数字で，スターラスターを解析してみましょう。

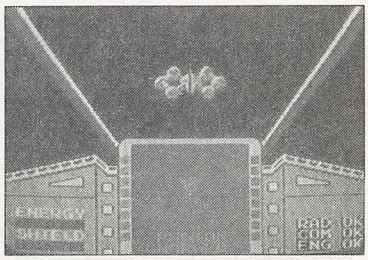
(1) **エネルギー・バーグラフのエネルギー量**：フル・チャージで24,567〔P〕

(2) **エネルギー消費量**：マップの端から端までワープすると，2,304〔P〕消費する。また，プラズマ・ビームは1発につき8〔P〕

(3) **シールド**：フル・チャージで1,536〔P〕ベースでハイパワー・シールドのパワーアップ・モジュールをもらうと，エネルギー量が3,072〔P〕になる。

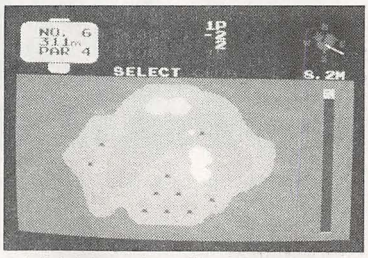
回復力は，一秒間に240〔P〕で，フル・チャージになるには約7秒かかる。その間に攻撃されると危険だ。

また，1,536〔P〕までのダメージには耐えられる。ちなみに，敵の攻撃力は，ブルーのラグラ512〔P〕，グレーのアレフが1,536〔P〕だ。バイオレットのディスラプターは4,096〔P〕だ。ディスラプターには，パワーアップしていてもやられてしまうゾ。



▲頭を使わないと「スターラスター」の攻略はむずかしい！

スターラスターは，数字に強くないと上達しないゲームといっていい。キミも，この数字をもとにして，スターラスター攻略を考えてみてください。



▲お父さんといっしょに遊べる「ミニ・ゴルフ」

ＭＳＸコーナー

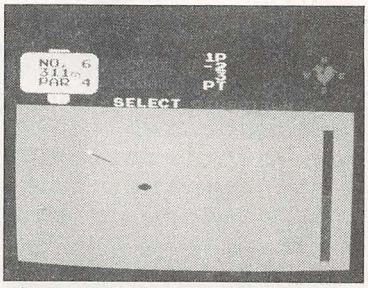
現在，ナムコットからは11種類のＭＳＸ用ソフトがでています。キミは全部わかるかな？　もしわからなかったら（ナムコファンならわかると思うけど），ベーマガの中にカラー広告がでているから，よく覚えておいてくださいね（お願いします～）。

★「ミニ・ゴルフ」

今回は，第11番のＭＳＸ用ゲーム・カートリッジ「ミニゴルフ」を紹介しましょう。

ミニゴルフといっても，小さいコースでもコースの数が少ないわけでもありません。ちゃんと18ホールあるし同じコースでも，毎回風の方向や強さがちがうのです。この「風の読み」が，コンスタントなスコアをだす条件にもなっているわけです。

また，他のゴルフゲームとちがうところは，グリーン上での芝目の複雑さだろうか。



▲“芝目の読み”がゲームの決め手だ

グリーン・オンはしても，なかなかパットが決まりません。さすが，ナムコが作ると，ゴルフのゲームも一味ちがうのだ！

そのうちに，ミニゴルフのゲーム大会なんかができるといいなあ。そのときのために，ＭＳＸユーザーはウデをみがいておいてください。

※今回は，みなさんからのハガキがないので，質問コーナーはありません。次回から，どんどん質問やキミのテクニックなどを載せていきたいと思います。お便りお待ちしていますよ。

あて先：〒146 東京都大田区多摩川2－8－5
㈱ナムコ内　ナムコット情報局（ＢＭ）
河野　光　まで

魔界村

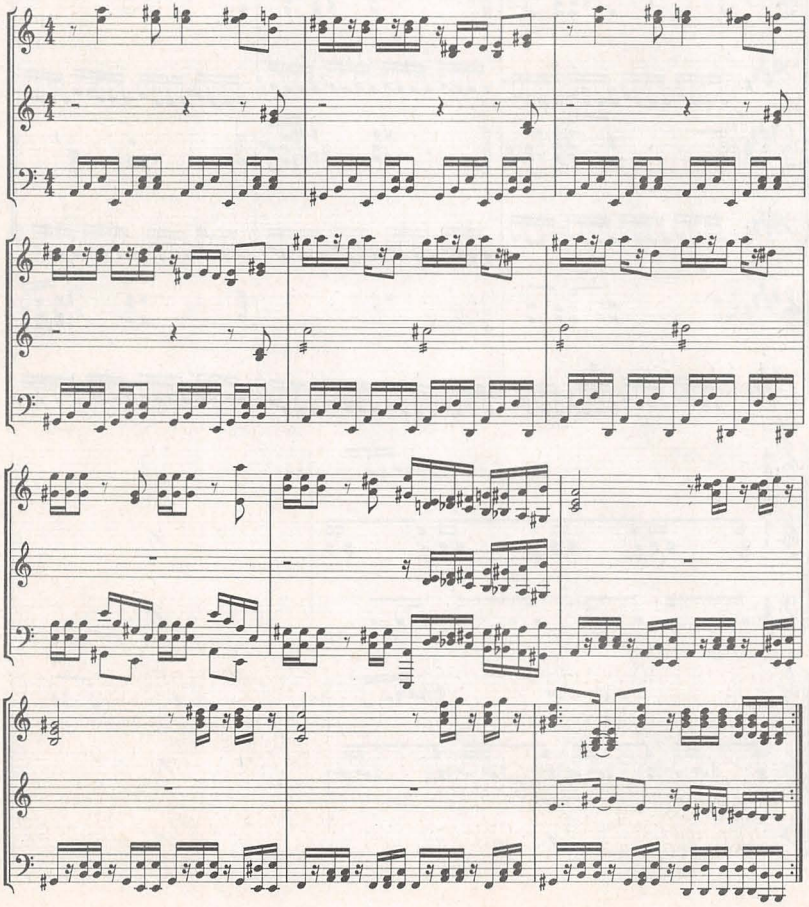
©カプコン

―まかいむら―

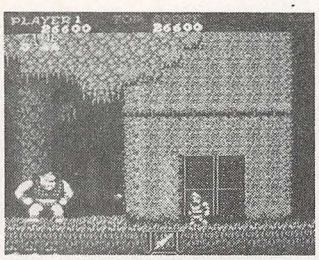
Game Start



平地BGM



平地BGM
大男のテーマ

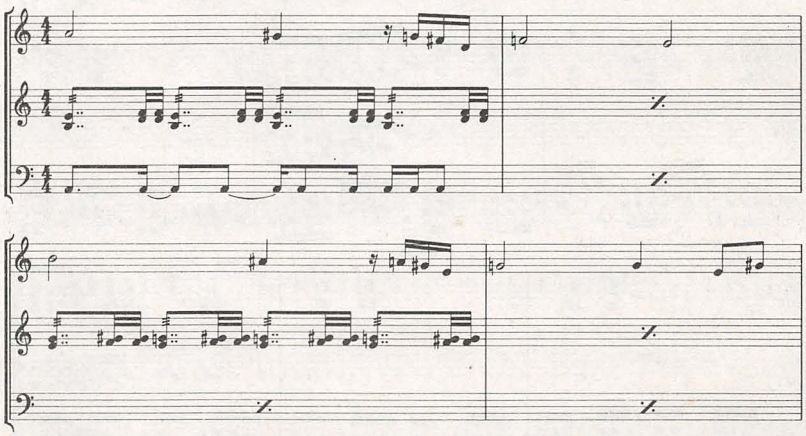


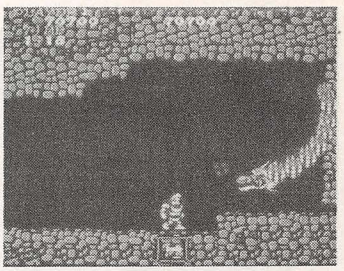


洞窟BGM



洞窟BGM
竜のテーマ



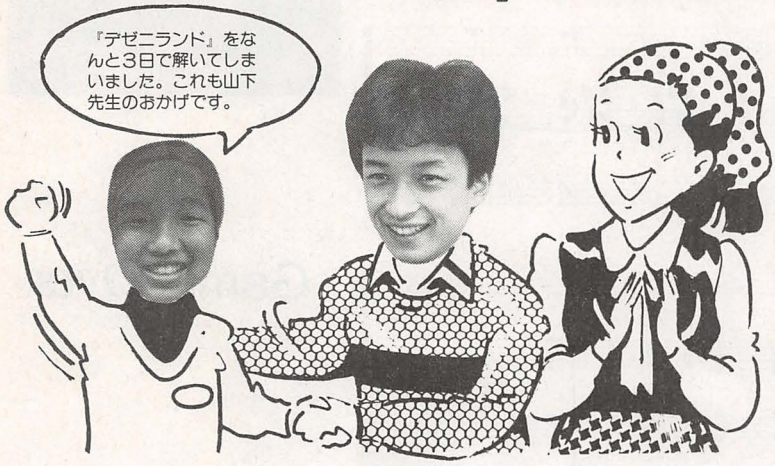


Game Over

Ranking II

※掲載されている楽譜は，カプコンの許可なしに
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，東京都調布市の岸山桜人君です。

Q&Aコーナー

AVG編

Q 長編小説「解決への道」198X年○月×△日，友人Aが自殺した。俺がかけつけたとき，彼はこう言った。「池の底……板……道具くれ……われない……」Aはそのまま息をひきとった。つぎの日の夜，俺の目の前にAの亡霊が現れて，こう告げた。「あのゲームが解けないことには成仏(じょうぶつ)できない。ボクのかわりに解いてくれ。困ったことがあったら，これを読め。それでもダメなら，AVGの神様，山下先生に聞くとよい」そして，チャレ・アベ別冊を置いて消えた。しかし，俺にはかんじんのゲーム名さえわからない。俺もあの日以来，眠ることができない。助けてくれ!!

〔香川県三豊郡・ネコジャラシ二世15才〕

A 「池の底」ということは『サザンクロス』？　イヤ，板があるんだから『タイムトンネル』だろうネ。池の底の板をこわすためには，ハンマーが必要なんだ。では，ハンマーがどこにあるのかってことなんだけど，ネコジャラシ二世クンはウイーンでやり忘れていることがあるんじゃないかな？　ベートーンの部屋へ入る前の部屋で×××を開けけてみると……。

Q ショーウ，アータタタタタ～，ヒデブ～，タワバー!!

me　：南斗ＡＶＧ水鳥拳奥技，「ライフル　ウツ」，「ウォーキー　ノル」……ウッ，げほっ……。

ナバ：ハーハッハー，うぬの拳はまだまだ甘いわ～，そんな入力ごときでこのウォーキーに乗ることはできん!

me　：くっ，くそ～……げほっ。ウッ，ウァ～，キサマ，私に何をした？

ナバ：フフフ……，今しがた「ＧＡＭＥ　ＯＶＥＲ」という秘孔を突いた。もはやうぬに残された道は「ＬＯＡＤ」あるのみ!

me　：ま，また「ＬＯＡＤ」か。オレはいったい，いつになったら『ザース』を極めることができるんだ？　こ，こうなったら，北斗ＡＶＧ神拳伝承者，山下先生にアドバイスをしてもらおう。山下先生，頼みます!　うっ，ひでぶっ!!

〔福島県双葉部・meのことですか？14才〕

A 山下：よくもレイを!　オマエに明日を生きる資格はない!!——ブチッ，ブチッ（服が引きちぎれる）。北斗ＡＶＧ神拳究極奥義「アスタ村地下コンピュータ」!!

ナバ：グワッ，キサマ，いつの間にそこまで腕をあげたのだ!?

山下：レス・アベでボツにされて死んでいったハガキたちがオレに力をくれた。ナバよ，オマエの時代は終わったのだ!

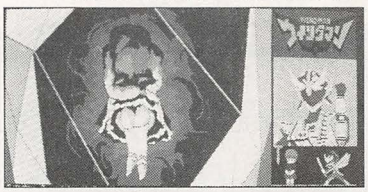
ナバ：バカな，このオレが恐怖を感じているというのか？クソッ，死ねえ～い!!

山下：ムダだ，オマエのライトはすでについている。

ナバ：あべしっ!!

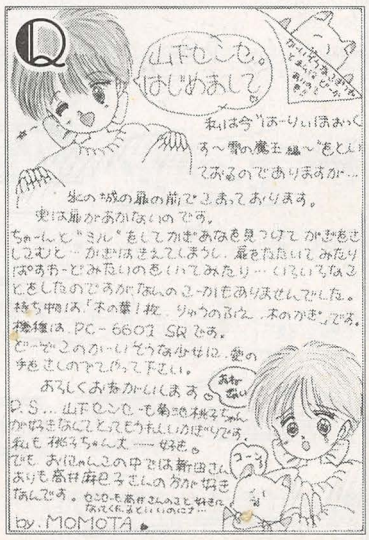
Q 山下先生，こんにちは。ボクはＭＳＸ版の『ウィングマン』をプレイしている，太陽系第三惑星地球ユーラシア大陸アジア州日本国九州地方に住んでいる人間です。お願いです，捕えられているミクちゃんを助けだす方法を教えてください。

〔福岡県筑紫野市・白水隆史13才〕



▲ミクちゃんを助けだせないよ!

A そろそろ『ウイングマンII』も発売されることだし，この質問には大ヒントをあげちゃおう。ミクちゃんのいる牢屋の前で，ブレスレットを××しちゃえばいいのだ。まあ，不条理といえば不条理な設定だけど……。



〔栃木県宇都宮市・MOMOTA14才〕

A ボクも最初にこのゲームをプレイしたときには，MOMOTAちゃんと同じワナにひっかかってしまった。城の扉を開けるためには確かにカギが必要なんだけど，カギはカギでも「氷のカギ」というヤツじゃないとダメなんだ。つまり「木のカギ」はダミーの品。キッドの森をもう1度よく歩きまわって，本物のカギを探してみてね。

Q ボクは今，ハミングバードの『アビス』をやっているのですが，竹がある場面がわかりません。いろいろやったんですが，どうしても竹が取れません。山下先生，どうかボクに愛の手を——。

〔神奈川県横浜市・佐々木浩？才〕

A 竹を手に入れるためには，虫のバケモノを倒したのと同じ道具を使えばいい。ただし，単に「GET TREE」ではダメ。竹を取る前に，「竹取物語」のおじいさんのように……。結婚式のウェディング・ケーキにも同じことをするヨ。

Q HELP ME〜〜〜！ APPLEで『トランシルバニア』をやっていますが，城の上のカンオケみたいなところに眠っているDAMSEL（少女）の場面までやってこれました。この人がサブリナ姫だと思うのですがどうやっても目をさましてくれません。「KISS DAMSEL」や「POUR ELIXIR」「USE PICK」などあらゆる手を使いましたがダメでした。山下先生，どうか助けてください。ちなみに持ち物はウィザードのマント，黒い箱，魔法の薬などです。

P.S.ちゃんと魔法の本とクリスタル・ボールは見てますよ。でも英語が弱いから…。

〔徳島県板野郡・佐野 亘16才〕

A 英語でAVGをやっているのはエライ！ だけど，やっぱり英語はハンディになってしまっているようだね。サブリナ姫を生きかえらす方法は，魔法の本に書かれているんだ。薬をただかけるだけじゃなくて……。もう1度辞書をひいて単語をよく調べてみよう。

ところで，サブリナ姫の入っているカンオケのフタを開けられずに困っている人も多いようだから，そちらについてもお答えしよう。フタを開けるためには，宇宙人からもらったある物を使えばいいんだ。ただし，その品は，キミがUFOに乗ると同時にキミの持ち物に加えられ「××ヲテニイレマシタ」というメッセージもでてこないので，ついつい見落としてしまいがちだ。「モチモノ」と入力して確認するしかないだろう。

なかなか珍しいトリックだね。

RPG編

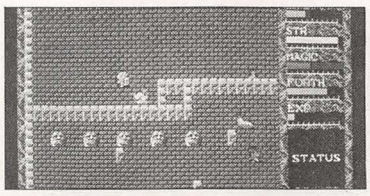
Q ボクは友達のPC−88SRで『ザナドゥ』をプレイしている青少年どぇーす。なんとかLEVEL8までやってきたのですが，ある城の中へ入ると出口がなくなって外へでられなくなってしまいました。いったいどうすればよいのでしょう？ ヘタに動きまわると食料がなくなってしまうので，1歩も動けません。悲惨だよー。

〔大阪府交野市・ジャギーひろゆき15才〕

A そう，確かにLEVEL8には出口のない城がある。万一ここへ入ってしまったら，Mantleを使って壁を通り抜ける以外に脱出する方法はない。でも，Mantleは一番たいせつなアイテムだから，ムダ使いは禁物だ。この城の中には強力な武器が落ちてはいるがなるべくなら入らないようにしたほうがいいだろう。しかし，この程度のトリックで驚いていちゃいけない。なにしろ，LEVEL10の城には……。

Q 山下先生，こんにちは！ ボクは『ハイドライドII』にはげんでいる12才の少年です。ようやく地下帝国に入ることができたのでいろいろと「SEARCH」をしてみると，B1Fの右上の壁やB2Fのモアイ像(?)が光りました。そこに精霊がいるのかと思って，TALKモードでつっこんでみたりしたのですが，何の変化も起こりません。先生，良きヒントを！

〔千葉県佐倉市・渡辺知孝12才〕



▲モアイの像がわからないよ？

A ウ〜ム，これについてのヒントを書くのはムズカシイ。モアイ像が光るのは，たくさんあるモアイ像のうちのどれかひとつにしかけがあるからだろうし，B1Fの右上が光るのは，そこに精霊がいるからだ。でも，地下2，3階をウロウロしているうちは，精霊に会うことなど考えないほうがいい。精霊が必要になるのはもっと地下深くでのことであって，今の渡辺クンにとっては関係のないことだからだ。

Q ボクは今，ファミコン・ディスクの『ゼルダの伝説』をやっています。やっとの思いでLEVEL7まで行ったのですが，どうしてもトライフォースのある部屋を含んだ三つの部屋へ行くことができません。これさえわかれば，LEVEL9のガノンを倒しに行けるのですが……。

〔岡山県総社市・豪くんマン？才〕

A このゲームはとてもオモシロかった。ボクも発売日にディスクを買って，3日で解いてしまったんだけど，ファミコンでよくここまでやったなあというのが実感だ。さて，質問のきているのはLEVEL7の迷宮だけどこの迷宮をクリアできれば，とりあえずゲームは解けたと考えてもいい。というのもここには今までの迷宮にはなかったようなトリックが使われているからだ。まあ，ひとことヒントを言わせてもらうならば——Don't believe "map" !!

今月のおハガキNo.1

Q



〔神奈川県川崎市・ドラえもん15才〕

A このハガキがNo.1に選ばれた理由は，ボクが大のプロレスファンだからだ。なかなかいいネライをしてるネ。

ちなみに，編さんはこの前，全日本の武道館6対6決戦を見に行ったそうだ。ボクも行きたかったヨ〜。

さて，ドラえもんクンの質問に答えるとこの場面が『デゼニワールド』で最大の難関。

いつものハドソンのパターンで，この場面ではたった1語しか許容単語がないのだ。たとえば「なぜる」と「なでる」は同じ意味なのに，「なぜる」はOKで「なでる」はダメ，といったような不条理な判定があるんだ。

切れてしまっているケーブルをどうしたらいいのかを考えてみよう。

最後にひとこと言わせてもらうと，キツい言いかたかもしれないけれど，こんな言葉探しのトリックは，AVGのゲーム性とはあまり関係がないように思う。

みなさんはどんなふうに考えるかな？意見を聞かせてほしい。

読者の広場

秘 FM-7版『Zガンダム』の隠しコマンドを発見しました！ CTRLキーを押しながら、ZAQWSXEDCVの順に押すと，音が止まり次の面に進みます。

〔千葉県松戸市・中村比呂人？才〕

山下：だれかPC－8801版も見つけて！

秘 ついに見つけた!! 『ゼビウス』のワープする方法とメッセージをだす方法（PC-8001mkⅡSR用）。

その①：ワープする方法

エリア11で川をはさんでソルのでる場所をすぎたところ（バーラとゾルバグがななめに並んでいる場所）で，ブラグザカートにやられると13エリアの最初にワープできる。

その②：メッセージをだす方法

1エリアで，スペース・キーを押しまくっているとときどきでる（はっきりしたことはわからない）。

〔山口県阿武郡・広兼健一14才〕

秘 MSX版『忍者くん』で必殺の〝忍法〟をあみだしました。最初にSTOPキーを押し，つぎにESCキーとF1キーを同時に押せばよいのです。これで忍者くんは不死身になり，ボーナス・シーンで音楽が鳴り終わっても赤玉を取りつづけることができます。

P.S.大阪でも「ATTACK' 87」のようなイベントをやってほしいヨ～。

〔大阪府泉大津市・温井和之14才〕

秘 『ドラゴンスレイヤー』（MSX版）必勝法！

①STRが50万以上あれば，EXPが5万ぐらいでもドラゴンを倒せる。その方法は，FLYでドラゴンのシッポに乗って，ななめの首を二つとも倒す。つぎに，真ん中の首をななめから倒して，FLYで王冠を探す。見つけたら，FLASHをして家に持ち帰る（注：FLASHをしないと，すぐに敵に囲まれてしまう）。

②ドラゴンのシッポに体当たりをすると，家にワープできる（6面はこの方法を使わないとキツイ）。

③BREAK，KICKの魔法を使ってもツボが減らない（KICKは敵に当たるとツボが減る）。

④箱の中のパワー・ストーンは，8歩ごとに出現する。

⑤敵が墓の上にいるときにFREEZEをすると，墓から敵がでてこなくなる。

〔埼玉県飯能市・高島賢司？才〕

秘 ボクの見つけた㊙を発表いたします。

①『ぐっちゃんバンク』のタイトル画面で，PF6キーを何度も押すと，「music Library」とでる。そうしたら，PF7キーを何度も押すと，音楽が変わる（FM音源カードがないとダメかもしれない）。

②『軽井沢』の駅前スーパーで，レジを「とる」。

③同じく『軽井沢』の第6章の台所で，冷蔵庫の下を「しらべる」。

――以上すべてFM－7版です。山下先生，これからもガンバッてください。

〔東京都調布市・西森隆晃13才〕

秘 PC－9801の『道化師殺人事件』でいくつかの㊙を見つけましたので，ここに発表します。

①ライオンのシッポをひっぱる

②動物のエサを食べる

③町の東のはずれにある車を見る

④ワゴンのそばの木に登る

⑤PUBの中でナイフを投げる

⑥カメラ屋で「BUY CAMERA」

⑦だれでもいいから人に会ったら「KILL」「バカ」「アホ」

⑧ドアの前で「カギアナ ノゾク」

⑨不二子のいる酒場でドアのポスターを見る

⑩歌を歌う

〔三重県津市・カール・ドキャ14才〕

秘 私は『ザ・スクリーマー』で，おもしろいバグ(?)を発見した！ ピーストシティに入ったら，すぐにデータDISK1を2に入れかえ，酒場へ行く（そのときも変な画面になってはいるが）。中のスクリーマーたちに話しかけてみると，なんと彼らはモンスターになっているのだ!!

〔東京都大田区・SUPER 』FR？才〕

秘 私はX1の『ミルキーウェイ』で㊙を見つけました。ゲームをはじめるときにSHIFTと＊を押していると，自機が20機になっているのです！ ちなみに，テープ版でしか確認していません。

〔静岡県浜松市・千晴にゾッコン？才〕

秘 MZ－1500版の『バーニンラバー』で，敵を1機も殺さずに最後のチェック・ポイントまで行くと，ボーナス5万点がもらえます。ちなみに，このゲームは30万点までいくとこれ以上点数は増えません。

〔熊本市清水・松尾英和13才〕

山下：オリジナルにもあったスペシャル・ボーナスだね。

秘 私の知っているいろいろなことを紹介します。（すべてPC60版）

①『野球狂』はジョイスティックなしでも2人用で遊べる。

②『グロブダー』は，SHIFT＋STOPで自殺ができる。

③『トリトーン』で，空中に浮いている物体にタイミングをあわせてななめジャンプをすると，より遠くへ飛べる。

④『テラ4001』で，ある人にキスをすると，集中力が減って体力が増える。

⑤『ディグダグ』は，ハイパーオリンピックのつもりでやっていたら，絶対にプクプクポンができない。

――以上，ボツでけっこうです。

〔長野市吉田・小林康夫14才〕

秘



〔広島市安佐南区・坂本純一14才〕

秘 MSXのアクションゲーム『プロテクター』の㊙を教えます。ゲームがはじまったら，IとOのキーを同時に押すのです。

すると，つぎの面へワープができます（スゴイ発見だ！）。

〔鹿児島県姶良郡・永岩久人14才〕

秘 発見！『バック・トゥ・ザ・フューチャー』の隠れキャラ，隠れポイント！

①ブドウ（ある範囲をジャンプしまくっていると出現）

②リンゴ（だしかたはブドウと同じだが，ジャンプ・シューズを持ってないと取れない）

③ポリスを2匹同時にふむと1000pts.。

④ラウンド・クリアのとき，あるタイミングでジャンプすると1000pts.。

⑤スケート・ボード（だしかた不明）

〔宮城県白石市・日本隠れキャラ協会？才〕

秘 PC－8001mkⅡSR用の『パックランド』でコンティニューができる!! ゲーム・オーバーの音楽のときに，ドライブ1に他のディスク（なんでもよい）を入れる。そうすると，死んだところからゲームが続けられるのだ。

〔神奈川県茅ヶ崎市・牧瀬能彦14才〕

秘 大発見!! MSX用『マクロス』で隠しコマンドがありました。

①ゲームをスタートし，「SCENE 01」と表示されているときに，CTRLとSHIFTとHOMEを同時に押しながら↑を押すと，自分の好きな面が選

べます(スタートはスペース・キー)。
②ゲーム中にCTRL, SHIFT, INS, DEL, SELECT, HOME, ↑, ↓, ←, →を同時に押すと，無敵モードになります。
P．S．私にわからない隠しコマンドはない!!

〔埼玉県川越市・伊藤　識？才〕

秘 MZ－1500版『グロブダー』の裏ワザを発見!
①SHIFTを押しながらスタートをすると，無敵モードになる。
②5面で敵をできるだけ多く誘爆すると，マッピーでおなじみのニャームコが!
③17面で一定時間敵を無視していると，グロブダーがいきなり黄色い光をはなち，リブルラブルのBGMが流れて……。
——他にもあるかもしれないので，みなさんで探してみてください。

〔福島県郡山市・白坂善典14才〕

解 3月号のクイズの答えをわかったところだけ書きます。
①タイトル画面で「LOOK」
②電気屋で「EAT　CHESTNUT」
③古道具屋で「EAT　PEAR」
④最初の池で「SWIM」
⑤？
⑥ワナを出てから「LOOK　ROAD」
⑦ニンジンの小屋で「LOOK　PAPER」
⑧同じくニンジンの小屋で「GET　SAKE」
⑨ワナをでてから「LOOK　WATER」
⑩？
⑪？
⑫シャワールームで「トイレ　ツカウ」
——だれか，⑤⑩⑪を考えて!

〔北海道旭川市・南　賢一？才〕

意 私はT&E　SOFTに断固抗議します。なぜ『ハイドライドII』をPC60シリーズに移植するのを中止したのですか？　PC88やFM7，X1と差別しているのでしょうか？いくらPC60シリーズが落ち目になってきたからといって見捨てないでください。ボクはメフィウスシリーズや『ハイドライド』をすべて買って解いてきたのに……。山下先生，どうかT&E社から理由を聞いてきてください。

〔名古屋市中村区・光田智史13才〕

山下：ウーム。たしかに60シリーズは，最新機種にくらべると，今一という感じがするけれど，ユーザーも多くソフトを発売するには欠かせないパソコンだ。T&Eに確認してみたところ，ボクが考えていたとおり，「ソフトの内容が，ハードの限界を超えている」というところにあった。タイニー版ならできるけどそれでは原作の本質的なところが表現できない，そこでナミダをのんで……ということだそうだ。

発見 1月号のチャレ・アベを見れよくわかるが，『セイバー』のオフューリア姫がねているシーンをよく見ると，はっきり言って「デブ」に見える!!　ウ～ン，イメージが……。まあ，他にも彼女のイメージのくずれるシーンはいくつもあるが……。
P．S．みんなもオモシロイ発見があったら，この発見にどんどん応募しよう!

〔山形県西村山郡・山形本べぇ？才〕

山下：ゴメン!　実をいうと，撮影のときにTV画面の垂直の幅がズレていて，写真が全部タテ長になってしまったんだ。こんどの別冊ではちゃんとした写真になおしてあるので，ファンのみなさん，お許しを。

秘 チャレ・アベ別冊1の最後の秘密を解明!!
①表紙にAVGのキャラ(『デゼニ』のダフ屋のオッさん，『エルドラド』のアマゾネコ，『サザクロ』のケフェウス城の眠っている兵士，『ガンダム1』のザク，『アステカ』のククルカンの像，『ミコ・アケ』のおぼれているミコ）がいる。
②目次には『オホーツク』の第1発見者と警官が増えている。
③ちなみに，掲載写真点数は2203!（広告をのぞく）

〔大阪府羽曳野市・ブローズンサンセット12才〕

山下：こんどの別冊にもまたまた秘があるヨ!



〔大阪府高槻市・翔　飛鳥15才〕

秘 突然ですが，ボクはおニャン子クラブがキライです。なぜかと言うと，中山美穂ちゃんの大ファンだからです。山下先生は中山美穂ちゃんをどう思いますか？

〔兵庫県神戸市・
コーヒー・ホワイト・ブレンド？才〕

山下：桃子ちゃん，新田ちゃんがベストだけど，美穂ちゃんも好きだヨ。なんてったって，ボクは本物の美穂ちゃんと見つめあってる写真と握手してる写真を持ってるんだから（そのうちベーマガ誌上でお見せしようかな）!ちなみに最近の注目株は，会員番号29番の渡辺美奈代ちゃん(要するに，ボクはミーハーなんデス)!

今月の秘情報大賞

秘 隠しコマンドが少ないと思われていた『オホーツクに消ゆ』ですが，こんなにたくさんの秘電話番号を見つけることができました（MSX版です)。

0：「プーッ，プーッ」
0000000000（その他メチャクチャを入力する）：「この番号は現在使われておりません」
1111111111：かないさんの家
2222222222：たにもとさんの家
3333333333：みとめさんの家
4444444444：うえきさんの家
5555555555：ほりいさんの家
6666666666：のせさんの家
3451264：もとやまさんの家
8523163：うえのさんの家
8735421：しおざきさんの家
8484407：はやさかさんの家
1562422：みやのさんの家

——ボクはこれだけしか見つけられませんでしたが，たぶんまだあると思います。みなさん，探してみてください。

〔大阪府豊中市・ランボーのカギが見つからなくてとってもこまっている16才の少年〕

山下：しっかし，こんなのどうやって見つけたんだろう？　いずれにせよ，努力賞ものだね。

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。

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，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。

山下　章，「パソコンサンデー」のレギュラー解説者に

これは大ニュース!!　なんと，ボクが4月からＴＶ番組「パソコンサンデー」（ＴＶ大阪，ＴＶ東京，ＴＶ愛知，びわ湖放送，ＴＶ和歌山，奈良ＴＶ，ＫＢＳ京都，ＴＶせとうち，日曜ＡＭ９：30～）のレギュラー解説者になったのだ!!

この番組の中でボクは毎週１本，人気ゲームの必勝法や㊙テクを紹介していく予定だ。また，月末の日曜の放送では，ゲームソフト・ベスト10とともにＴＶではじめてＡＶＧ，ＲＰＧの徹底研究をやってしまおうという大胆な企画もある（４月27日の放送では『ザナドゥ』を大解剖しちゃうヨ!）。

さらに，番組内ではチャレ・アペ別冊2のプレゼントもあるし，月刊マイコンでおなじみの高橋雄一先生もレギュラー解説者として貴重なハードに関する情報を聞かせてくれる。

ボクとしては，この番組で必ず「女性アイドル・ゲーム大会」を実現させるつもりだ。ベーマガ本誌同様，みなさん，ぜひこの番組を見てやってくださいネ（ご意見，ご感想もお聞かせください）。



▲山下先生出演第１回目の「パソコンサンデー」収録風景。左から順に，パソコン界の長老Dr.宮永さん，番組レポーターの目黒祐子さん，我らが山下　章先生，司会の小倉智昭さん，月刊マイコンの高橋雄一先生

お願い!!

毎号本コーナーにたくさんのお便りを送ってくれているみなさん，ありがとう。

なにしろ，月に5,000通ほどのお便りがくるから，当然ボツも多くなるのだけれど，ボクは，すべてのハガキに目をとおしているので，もし掲載されなくてもガッカリしないでほしい。

もちろん，記事を書くときは，質問の多いものを中心にまとめているから，もし自分のハガキじゃなくても，ぜひ読んで参考にしてもらいたい。

それから，ハガキをそのまんま誌面に載せることもあるので，ハガキの左上のコーナーには，2cm×2cmくらいのスペースをあけておいてほしい。

また，青やミドリ色やエンピツで書いたものは，うまく印刷できないので，黒インクのペンか，ボールペン，サインペンなどで書いてもらうとありがたい。

それと，応募のきまりに書いてあることをよく読んでお便りを送ってほしい。特に，編集部やボク自身，個人的な直接質問にはいっさい答えていないのでよろしく。

5,000通というと，１日160～170通になるから，それぞれのお便りを読んで，記事用のものを選びだすだけでも，たいへんな作業なんだ。ほんとは，１通１通答えたいんだけど，読者のみんなに喜んでもらう誌面を創るためには，どうしてもこうせざるを得ない。ボクもガンバルので，みなさんもぜひガンバッテ，自力でゲームを解くようにしてもらいたい。

では６月号で会おう!

４月中旬発売!!　「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」

みなさん，お待たせ!!　ついにチャレ・アペ別冊2「チャレンジ！ＡＶＧ&ＲＰＧ」が４月の中旬に発売になる予定！まずはその全内容を紹介しよう。

第１章：チャレンジ！ＡＶＧ

ベーマガ誌上よりもグ～ンとワイドになったチャレ・アペ。もちろん，ヒントもビシバシ書かれているし，マップも豊富に載っている。掲載ソフトは，暗黒城，セイバー，デーモンズ・リング，デゼニワールド，アビス，アビスII～帝王の涙，オホーツクに消ゆ!，ムー大陸の謎，ミステリーハウスII，ＷＯＲＲＹ，はーりいふぉっくす～雪の魔王編，コロニーオデッセイ，ナナちゃんのスター誕生，ゴルゴ13～狼の巣。さらに，どこよりも早く，２大作『ウィングマン２～キータクラーの復活』と『北斗の拳』の必勝法を大公開しちゃうゾ!!

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，ファンタジアン，リザード，ブラスティの人気５大ＲＰＧを，最後の最後まで徹底解析！　全アイテム，全キャラクターの紹介から，攻略法，全マップ紹介まで，知りたいことのすべてがわかっちゃうぞ!!

第３章：チャレンジ！ＡＲＰＧ

この章はハンパじゃない！

★『デーモン・クリスタル』…全30面の攻略法，隠れアイテム，機種別コンティニュー・モード紹介

★『ザナドゥ』…史上初の全10面地上&迷宮内完全マップ公開

★『メルヘン・ヴェールＩ』…全８面の隠れアイテムの位置，全アイテムの効用とすべての謎を解き明かす

★『ハイドライドII』…これまた史上初の地下４階までの完全マップと95%のヒントを掲載

第４章：ＲＰＧ総カタログ

前回大好評だったＡＶＧ総カタログのＲＰＧ版。これを見れば，どのＲＰＧを買えばいいのか一発でわかる！

第５章：ＲＰＧはこうして創られる

あのＴ&Ｅのプログラマー，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㊙日誌を公開してくれる。ふだんはお目にかかれない未公開㊙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

『デゼニランド』から『デゼニワールド』まで，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，１問１答形式で見やすく掲載。Ｑ&Ａの数はなんと300以上!!

第７章：サウンド・オブ・ＲＰＧ

人気ゲームの楽譜を一挙に掲載！　これを打ちこめば，キミのパソコンでも他機種用ＲＰＧのＢＧＭが楽しめる!!

どう？　スゴイ本でしょ？　先月号の広告とは多少変更された部分もあるけれど，これもみなさんにお求めやすい値段を考えてのこと（この本で紹介しきれなかった作品は，８～９月に発売予定の「チャレンジ！　ＡＶＧ&ＲＰＧ2」に掲載するから，ガマンしてネ）。近くの書店か電波新聞社に予約しよう！〔予価：1,700円〕

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)	4,770,910	BROS(ルート2) …愛知	12面クリア
スカイキッド (ナムコ)	21面クリア 爆撃数21	全国7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	
怒 (SNK)	1,543,800	STAC-NSB	1P1コイン 最終面クリア
アーガス (ジャレコ)	22面	BROS(PUMPKIN) …愛知	面数優先
スペランカー (アイレム)	999,900+α	全国33名の皆さん	
インディジョーンズ (アタリ)	6,194,400	BROS(ルート2) …愛知	ハードクリア 3ライブ
グラディウス (コナミ)	10,000,000+α	Miu/阿修羅極楽 宇都宮 …栃木	
ガンスモーク (カプコン)	4,520,600	NFC・ZEUS …福岡	10面クリア
ファイナライザー (コナミ)	6,218,800	CIY……東京	

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スペースハリアー (セガ)	49,328,110	AKKAN BEE …大阪	※永久パターン不可
陸海空 (タイトー)	4,728,780	芳本麻巳子♪ …大阪	227面 面数優先
スターラスター (ナムコ)	3,573	ECM-ZENJI …神奈川	※暗黒惑星に護衛なしのバージョン
メジャーリーグ (セガ)	3,887,200	BROS(ぞみちゃん) …愛知	92−0
テラクレスタ (日本物産)	10,000,000+α	全国5名の皆さん	
強行突破 (データイースト)	1,633,600	DAZZLE HS …山梨	10面クリア
RF2 (コナミ)	224,000	走り屋極楽-宇都宮 …栃木	ノーミス ゴールイン
ワールドカップ (テクモ)	ワールドチャンピオン	全国19名の皆さん	
ハレー彗星 (タイトー)	9,357,000	祖谷昌弘 …東京	64面
ハングオン (セガ)	44,976,900	PCあんさん …広島	ライドオンタイプ

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
ファイナライザー	1.895.600	UTT	ノーマル
魔界村	2.517.000	UTT	ノーマル
エキサイティングアワー	3.261.100	高橋勝治	ノーマル
スカイキッド	214.180	広瀬	ノーマル
ギャリバン	468.300	アベ君	ノーマル
ガンスモーク	2.157.500	I-C	ノーマル
グリーンベレー	336.160	梶原 一平	ノーマル
チョップリフター	504.650	関 英考	ノーマル
ASO	469.990	清水&ヴァンダー	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	1.588.200	Takahiro, Mamiko	4周4面
ガントレット	136.120	とんとんはけえびゆーくん,みやぎ	
ASO	1.844.020	安藤敏哉	12面クリア
インディジョーンズ	318.880	川田康一	ハード12面
スーパースティングレー	755.100	タクだよ	10面
ロードランナーII	1.179.840	妖星のユダ	33面
ガンスモーク	1.157.350	TAKAHIRO・MAMIKO	10面クリア
セクションZ	1.494.220	妖星のユダ	6周11
スカイキッド	564.440	佐野 賢&LUM	19面 爆撃数14
チョップリフター	437.200	高松直輝	7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
ASO	2.049.680	つきだて	
ツインビー	6.518.900	つきだて	
アーガス	182.700	佐々木剛之	
インディジョーンズ	562.640	HYPER 内村 & つきだて	
グラディウス	1.944.700	上田 一彦	
スカイキッド	306.570	清水正道	
RF2	219.380	清水正道	
ファイナライザー	994.000	やっちゃん &しんちゃん	
ロードランナーII	415.230	ミスターサラリー	
スペランカー	329.300	伊藤 蘭	

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　☎011-23-9596

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ガントレット	165.651	たけのあ内村&はまだ&キガヤス	4人プレイ PERCOIN
怒	204.400	HYPER 村居(はまだ)	ノーマル 1人プレイ
メジャーリーグ	603.100	PRIVATE APO	ノーマル 1コイン
強行突破	426.900	HYPER BELPY	ノーマル1コインクリア
スカイキッド	399.990	HYPER つきだて	1人プレイ 16面で11回
インディジョーンズ	790.930	HYPER のりよし	ハード 1コイン
ロードランナーII	6.176.560	HYPER BELPY	185面 ノーマル
ASO	2.356.800	大島 満	全面クリア ノーマル
★スペランカー	999.900+α	HYPER BELPY&のりよし	2人とも全面クリア
ペーパーボーイ	642.131	HYPER MAD (キガヤス)	グランドスラム

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	9.242.770	MIM	2周11 29面
ロードランナーII	3.947.800	パターン開発事業社	94面 1コイン
ゲットスター	273.400	WHO?	BASE
陸海空	259.600	WHO?	29エリア
メジャーリーグ	42.750	CCB	
スペランカー	502.200	LOVE, ABC	
ウエスタンエキスプレス	123.700	WHO?	3周11
怒	245.400	ランボー	1人プレイ
スカイデストロイヤー	130.700	SOS	
★ワールドカップ	FINALGAME クリア	ゴロイのマモル＋人推しい田中くん	

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
スペースハリアー	34.719.340	千葉孝之	最終面クリア ニュートダウン
RF2	221.780	宇佐美将史	ゴールイン
怒	311.300	福井範幸	ノーマル
ASO	2.394.040	中川 剛	最終面クリア
スカイキッド	733.320	中居 愛	ノーマル
ガントレット	125.705	鈴子田政昭	10面 1コイン
グラディウス	2.828.300	中川 剛	7周4面
ロードランナーII	4.423.500	橋 卓哉	1コイン 126面
アーガス	1.365.650	上村和幸	ノーマル
陸海空	351.300	堀野千春	ノーマル

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　西宏ビル1F　☎011-665-5221

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スカイキッド	611.510	清水正道	19面14回
RF2	221.340	清水正道	ゴールイン
モトス	1.614.700	清水正道	62面クリア
グラディウス	1.836.100	砂子田政順	5周目の1面
ASO	2.242.600	砂子田政順	最終面クリア
エキサイティングアワー	675.200	清水修二	42面
インディジョーンズ	690.990	内村誠助	1コイン
テラクレスタ	369.100	K.Y	ノーマル
強行突破	65.200	西野(K.T)	3面
チョップリフター	282.050	西野(K.T)	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1-2-8　第一ビル2F　☎0222-23-8382

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スカイキッド	650.150	SOL(FAC)	18面 爆撃数13
怒	230.500	16番	1プレイ
スターラスター	8.830	K.W(FAC)	時里惑星クリア
ガントレット	523.468	A.E.K(AVC)	レベル24
インディジョーンズ	1.173.480	K.W(FAC)	3ライフ ハード
隊海空	489.550	Q.P-MAN	47エリア
スペースハリアー	38.679.010	SOL(FAC)	1コイン 最終面クリア
アーガス	1.057.460	K.W(FAC)	エリア6
ASO	2.726.530	AGS	最終面クリア
ボムビー	80.940	ZAB	

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	595.700	ミナカワ&カミムラ	ノーマル
ASO	2.002.080	ミナカワ&カミムラ	
インディジョーンズ	143.500	石川君?	3周目2面 ミディアム
魔界村	653.300	タキエ	ノーマル
スターラスター	1.890	Aiちゃん	コマンドモード
スターラスター	2.312	としくん	アドベンチャーモード
いっき	171.380	おおあらいすいそくかん	2周目15面 1人用
RF2	194.540	福　地	最終面クリア
ごんべえのアイムソーリー	155.195	ごんちゃん	
パンチアウト	188.610	なみうちまわめぐろうし	2周目4面

プ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　☎011-562-1384

タイトル	スコア	スコアラー	備考
怒	1.003.000	よしだくん	継続プレイ 最終面クリア
メジャーリーグ	843.050	けんちゃん	1コイン,対コンピューター
ASO	825.110	N	
スターラスター	3.019	飯岡武寿	アドベンチャー
ファイナライザー	1.451.500	N	
グラディウス	1.723.500	よしだくん	
スペランカー	373.700	ENCHI	
ロードランナーII	3.082.210	にしちゃん	
ガンスモーク	814.650	さいとう	
影の伝説	1.385.500	よっちゃん	

アビリティーズジャスコスクラム
宮城

宮城県泉市松森字陸田45-1　☎02237-3-3887

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ガントレット	95.848	鷲尾・山下・大沢・新田	4P1コイン 4人合計面
ガンスモーク	2.260.300	寺沢郎	全10面クリア
スペースハリアー	32.259.320	K.W(FAC)	1コイン 18面クリア
ロードランナーII	2.171.290	BEAKER	71面クリア
ASO	2.469.290	J・O	12面クリア
ファイナライザー	1.880.900	佐吉(FAC)	3面クリア
女三四郎	149.180	I・M・O	
スカイキッド	439.610	相原　隆	1コイン 19面クリア
バトルシティー	352.000	佐吉&M.S(FAC)	2P(1Pのスコア)
スターラスター	2.538	K.W(FAC)	アドベンチャー

宇都宮キャロットハウス
栃木

栃木県宇都宮市駅前通り1-5-10　☎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	34.512.730	阿修羅(仮来) 梅宮 宇都宮	ステージ18 1コイン
アーガス	564.470	阿修羅 梅宮 宇都宮	ラウンド4
バックランド	2.279.050	DREAMER.S S.I.O	ラウンド73
★グラディウス	9.999.900	阿修羅 梅宮 宇都宮	18周11面
ガンスモーク	3.612.600	柔師親子 梅宮 宇都宮	最終面クリア 10面
モトス	2.534.100	柔師親子 梅宮 宇都宮	最終面クリア 62面
スカイキッド	207.160	ラッ 梅宮 宇都宮	4面
★RF2	224.000	走り屋 梅宮 宇都宮	ノーミス ゴールイン
テラクレスタ	302.400	飲み屋 梅宮 宇都宮	
ロードランナーII	2.835.960	Y.T	93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-和尾	ノーマル
ワールドカップ	6thGAME 4:1	谷沢智行	1P 2分
ASO	2.649.660	ザマミロっきだて	ノーマル 全面クリア
怒	202.300	HYPER-和尾	ノーマル
強行突破	513.500	BELPY	ノーマル 全面クリア
ガンスモーク	2.411.550	HYPER-和尾	ノーマル 10面
★テラクレスタ	10.000.000+α	Seena一下	全面クリア ノーマル
グラディウス	1.340.200	大島　満	ノーマル 3周11面
ロードランナーII	7.515.560	MINKEY	ノーマル 21面
1942	12.289.660	坂本　要	ノーマル 全面クリア

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
ガントレット	770.642	A.E.K (AVC)	1コイン45 ウィザード
スカイキッド	621.010	T.AHARA (AVC)	最終面クリア
スターラスター	3.019	K.W(FAC)	時里惑星クリア
インディジョーンズ	1.025.260	K.W(FAC)	3ライフ 正攻法
スペースハリアー	36.776.620	K.W(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	2.861.000	SOL(FAC)	1コイン 最終面クリア
ASO	2.539.160	K.W(FAC)	最終面クリア
グラディウス	4.000.000	K.W(FAC)	10周13面
強行突破	551.200	SEIRAN	最終面クリア

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
★ワールドカップ	STAGE7クリア	スーパースター T.Y	2:00(1試合)
メジャーリーグ	897.000	MIN(EUC)	9回終了パーフェクト試合
ハングオンシットダウンタイプ	23.030.790	MAY "EUC" BE HAPPY	4'57"42 ハード
グラディウス	926.100	NAM(EUC)	3周11面 ベリーハード
★スペランカー	1.000.000+α	NAM(EUC)	7周12面で連続ノーマル
インディジョーンズ	148.510	MIN(EUC)	イージーランク
スカイキッド	326.800	GIL(EUC)	12面
ファイナライザー	1.243.900	GIL(EUC)	ノーマル
フェアリーランドストーリー	6.540.390	MIN(EUC)	101面クリア ノーマル
テラクレスタ	200.400	GIL(EUC)	ノーマル

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
怒	224.300	SEX　ひろし	1PLAY ノーマル
隊海空	440.900	けんじ　F NTK会員　334	エリア42
スペランカー	117.900	中田　仁住人 NTK会員　492	ノーマル
★ワールドカップ	7th GAME 2:0	ガントレット　おもしろいぜ!!	ファイナルゲーム終了
アーガス	763.650	カクホーライヨーつぶす会　TMJ	ノーマル 5面
グラディウス	934.400	和田ちん NTK会員　411	ハードランク
ASO	591.260	BMW下北沢24年一ノ瀬義孝	ノーマル
ファイナライザー	1.378.900	SEX　ひろし	ノーマル
スカイキッド	190.760	MAX　たかなお 北広島高校だよ	爆撃数6
ガンスモーク	1.488.150	岡　敏広 NTK会員　465	10面クリア

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
★スペランカー	999.900	Mr.I.Z	
ハレー彗星	4.148.030	Mr.?	循環度Bランク
ハレー彗星	4.178.000	Mr.K.Y	循環度Bランク
1942	701.210	Mr.A.N	
魔界村	1.234.000	Mr.I.Z	
グラディウス	582.200	Mr.I.Z	
テラクレスタ	130.700	ワタナベ	
セクションZ	209.500	Mr.I.Z	
ロードランナーII	1.628.760	ハンガー岩林	
ロードブラスター	352.300	S.I.R	

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	5.391.640	関口直樹	
★スペランカー	1.000.000	RAGNA	
ツインビー	3.333.300	DREAMER'S S.I.O	時間切れ
グラディウス	1.241.300	MYO	
ガンスモーク	1.226.000	佐藤一君 FAC	
NYキャプター	6.176.180	IYO	
隊海空	1.551.270	?	
ASO	2.329.150	DREAMER'S S.I.O	
アーガス	3.219.000	MYO	
影の伝説	10.555.000	佐藤一君 (FAC)	

ゲームプラザヴィクトリア
北海道

北海道札幌市南区澄川4条3丁目　☎011-813-6025

タイトル	スコア	スコアラー	備考
RF2	149.950	松　見	
ガンスモーク	390.500	上　川	
テラクレスタ	250.600	大　島	
ロードブラスター	574.800	川　中	
1942	601.210	駒　井	
ロードランナー	627.290	戯	18面クリア
強行突破	59.800	北　島	
ウエスタンエキスプレス	111.200	さん君	
チョップリフター	152.500	すうちゃん	
ピンボールアクション	2.391.540	奥　崎	

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	118.180	シュビルマン	
スカイキッド	226.020	ズ　ズ	爆撃数4
ASO	1.807.440	N・A・O	最終面クリア
エキサイティングアワー	751.050	宮野杜・	
4-Dウォーリアーズ	7面エリア1	N・A・O	
メジャーリーグ	139.050	みちわ	
ラフレシア	566.100	N・A・O	7面
ロードランナーII	1.951.290	N・A・O	59面
ファイナライザー	1.009.700	N・A・O	
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
ハレー彗星	1.759.670	T・SATO	
ASO	486.250	S・K	
ロードランナーII	955.830	CBR	29面
スペランカー	175.000	CBR	4面
グリーンベレー	146.970	サトウ　カズハル (FAC)	
ガンスモーク	1.540.850	サトウ　カズハル (FAC)	10面
バトルレーン	302.650	S・K	5面
テラクレスタ	574.300	H・M	5面
スカイキッド	147.610	MASASHI T	
隊海空	82.100	MURANO	

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	2.195.690	大川邦夫 TKO	全面クリア
ガントレット	126.580	FAN	ウィザード
スカイキッド	479.050	SUPER VGM	13面
アーガス	1.213.660	PAL	7面
★スペランカー	9.999.900	機　創	4周目の4面
スターラスター	3.296	たつんと	
怒	1.002.800	ゆ　じ	
ギャラクティックウォーリアーズ	485.200	機　創	
ロードランナーII	3.542.720	長州　力	
ファイナライザー	3.628.600	機　創	

筑波学園キャロットハウス
茨城

茨城県新治郡桜村天久保1-5-3　☎0298-51-7561

タイトル	スコア	スコアラー	備考
怒	163.200	SIN	第3ゲート面
ガントレット	104.945	MAGICAL SIN&TEN	
インディジョーンズ	203.100	やる?	
強行突破	466.800	ZOO	
スカイキッド	173.450	MAGICAL SIN	
アーガス	430.880	MAGICAL SIN&TEN	4面
ガンスモーク	2.234.000	MAGICAL SIN&TEN	10面クリア
ASO	1.809.650	S.Y	ノーマル
ロードランナーII	4.214.800	TER	
ウイズ	1.126.710	佐山雅次	5面

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
怒	1.010.300	MAX	
ASO	3.731.210	ACT EPS	
アーガス	2.011.820	AAC ABU	11面
ロードランナー	4.691.410	ILM	75面
スペランカー	329.000	MIX	
強行突破	351.300	MAX	全面クリア
スターラスター	2.125	ACU KEI	
RF2	212.320	ILM	
ギャリバン	233.700	TAKE	
インディジョーンズ	4.278.260	BAD	

セントラルゲーム・ラッキー

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
★ワールドカップ	FinalGameWin	MIE	起止 50-0
ガントレット	1,002,440	WIZ	単独プレイ PERコイン
スペースハリアー	88,518,050	FOX	シットダウン 最終面クリア
ハングオン	40,761,030	SEY	シットダウン 4'37"66
スーパースティングレー	9,999,990+α	FOX	AREA12 4時間で達成
怒	2,036,400	FOX&SEY	最終面クリア 1P+2P戦
強行突破	621,000	KEN	3機設定 全2周クリア
ガンスモーク	2,775,550	POP	最終面クリア
マンハッタン24分署	124,500	SST	3面 銀行初日1日
どきどきペンギンランド	5,718,140	FOX	6周目124面 浮沈壺出攻撃

プレイタウンYOU&YOU三軒茶屋店

東京都世田谷区三軒茶屋1-33-19　☎03-410-8781

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バトルレーン	201,300	木村一八	
ガンスモーク	2,379,600	AMP・LUM&ERI	
ロードランナーⅢ	4,952,000	YUI大沢	
魔界村	1,220,300	海川孝史	
アーガス	660,320	AUA	
RF2	217,000	福永雅介	
ASO	482,000	山下伸果	
スーパークロス	353,300	宮崎朋宏	
★スペランカー	1,000,000	EXPRESS WARRIOR	100万点以上クリア2名
スーパースティングレー	515,500	AUA	

プレイシティキャロット早稲田店

東京都新宿区西早稲田1-8-14　☎03-208-4036

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ASO	3,140,120	GIL・HAMAD	最終面クリア
スーパードンキホーテ	362,500	マルチャンマン	
ロードランナーⅢ	6,655,410	AMS-IRC	150面 ノーマル
シューティングマスター	1,654,800	田中浩之	
スカイキッド	680,120	伊藤　敦	爆撃数11
RF2	223,330	あいきゃー=FANCY AYA&HKD	
ミラックス	215,920	マルチャンマン	
パラデューク	101,180	P.M.A	
魔界村	2,883,800	中村　勤&小林正典	8周1面
クイズでピンチ	123,400	PSI	

プレイハウスニューオリンピア

東京都品川区荏原3-4-13　☎03-787-5682

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ASO	568,930	宮崎正則	
アーガス	245,910	坂本紀生	
ワールドカップ	6試合勝ち	田中　伸	
グラディウス	1,004,800	伊藤善幸	
ハングオン	17,101,910	福永雅介	
RF2	220,780	福永雅介	
インディジョーンズ	224,600	谷口明人	
ロードランナーⅢ	369,200	大山嘉夫	
テラクレスタ	477,100	大久保仁	
1942	11,808,890	笠田雄一郎	

プレイシティキャロット経堂店

東京都世田谷区経堂1-4-9　☎03-427-4324

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパークロス	408,300	DAZZLE (HST)	ノーマル
★スペランカー	2,000,000	ATZ・VF	14周11面 ストップ
アーガス	10,000,000+α	LTD	16面クリア
ASO	4,141,810	HIRA	
スターラスター	3,572	LTD	ノーミス
スカイキッド	607,340	Tea・S・D	21面クリア
インディジョーンズ	484,220	LTD	ノーマル
T・A・N・K	575,110	よっぱらいカラムーチョ	
★ロードランナーⅢ	9,999,990+α	ACH_TH 武　岡	
ハングオン	35,310,820	GIL・HAMAD	

プレイシティキャロット巣鴨店

東京都豊島区巣鴨1-15-1　宮田ビルB1　☎03-943-6735

ダイトル	スコア	スコアラー	備考
スペースハリアー	44,901,860	野崎敬二	5人設定3ミスクリア賞金
アーガス	2,141,330	のじぇき	8面
★スカイキッド	1,065,050	CHN・KOBA	全21面クリア 爆撃数21
スターラスター	3,527	ECM ZENJI	アドベンチャークリア
インディジョーンズ	1,781,570	ATARI・AKI	3ライフ ハード
ファイナライザー	5,489,500	やるZ0	13面
陸海空	913,100	ITP・由野陽子	エリア88
スラップシューター	184,700	QUIZRA	3面
魔界村	2,076,700	やまざき圭	10周12面
スーパーデッドヒート	9,999,900	里帰り常連8名の各種(個別プレイ)	パーフェクトを含む

プレイシティキャロット田町店

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
ガントレット	132,595	CONTINUE T.C	ウィザード
ロードランナーⅢ	2,354,680	森　谷	71面
スカイキッド	615,960	伊藤　敦	爆撃数11
グラディウス	1,000,000	伊藤　敦	18面
1942	1,192,670	移動 TOSHI TOE	最終面クリア
ウエスタンエキスプレス	266,500	KOT	6面
インディジョーンズ	456,090	K.K(イナズマ) 川口敦之	
スターラスター	2,115	星野野球小好会	
ASO	1,846,270	舌田　勲	
バトルシティー	268,300	SKB	69面

ゲームセンタートロン

東京都目黒区原町1-9-9　☎03-792-6726

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ワールドカップ	優勝7全面クリア	SUZUKI GSX-R400	西ドイツ戦3対2
ツインビー	2,860,200	テル	14面 ラング最高
リアル麻雀	55,300	テル	4回上がり
ピンボールアクション	2,223,660	由宮伸也 ホーク	3ゲームクレジット
ハングオン	11,091,920	SUZUKI RG50E4型	4コース
グラディウス	923,500	MAT・ABU	3周11面
チョップリフター	118,950	777	3面
タイガーヘリ	245,310	丸　山	エリア30
ロードランナーⅢ	1,565,120	MAT・ABU	45面 ラスアップ
ラブリーカード	13,460	N.C.S	ラスベガス3

ファンファクトリー中野

東京都中野区中野2-25-4　☎03-382-4535

タイトル	スコア	スコアラー	備考
メジャーリーグ	264,450	久保雄太	ノーマル
ハレー彗星	759,600	山崎A男	難易度B
陸海空	604,000	川田一志	ノーマル
スペランカー	704,100	山崎B雄	難易度50秒
タイガーヘリ	1,458,900	LUM&留谷	難易度1
タイムギャル	3,701,800	吉玉　宏	難易度2
テラクレスタ	1,164,200	菊地　明	ノーマル
1942	2,203,600	山室明之	ノーマル
ロードランナーⅡ	4,101,600	斉藤純明	ノーマル
魔界村	2,001,500	TIMEGAL	7周6面

ビックキャロットTOC店

東京都品川区西五反田7-22-17　TOC内　☎03-494-2616

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ASO	2,182,240	EXPRESS WARRIOR	
怒	280,400	S・G・A	1コインだけ1P
グラディウス	5,325,000	松尾康知	13周117面
ロードランナーⅢ	3,668,100	EXPRESS WARRIOR	117面
スペースハリアー	28,179,900	あんどーこうじ	1コイン
T・A・N・K	10,000,000+α	S・G・A	
ウエスタンエキスプレス	193,500	S・G・A	
テラクレスタ	332,600	S・G・A	
スカイキッド	421,930	CONTINUE MNA	16面 爆撃数11
ファイナライザー	1,149,300	NORRY+伊吉見	フェイスオープンがよい

GAMESPOT21

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
怒	290,200	清　水	
陸海空	825,700	古　賀	
ハレー彗星	6,557,030	AMS・IRC	
スペースハリアー	4,593,300	稲葉晃二	
ワンダーボーイ	134,500	稲葉晃二	
スラップシューター	300,450	村　上	
ASO	3,226,770	GIL・HAMAD	特A基 最終面クリア
アーガス	526,670	W.P.M	
★スペランカー	1,167,400	はへい・HAY	
エキサイティングアワー	1,484,450	白井宏文	

プレイシティキャロット西荻店

東京都杉並区西荻北3-1-9　☎03-397-4090

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ガントレット	96,512	ぶーやん	ウィザード
スカイキッド	1,022,980	AMS・IRC	21面クリア 爆撃数18
陸海空	1,223,450	RUN	10周
アーガス	2,717,900	LEE	10面
ASO	3,028,700	やるZ0	8面
ファイナライザー	4,864,800	新田恵利	
★スペランカー	1,000,000	やるZ0	8周13面
スペースハリアー（ローリングタイプ）	32,210,260	A.IandK.A	最終面クリア
グラディウス	2,456,400	新田恵利	6周14面
ペーパーボーイ（ミドルロード）	367,332	EXCHANGER	

プレイタウンユー&ユー駒沢店

東京都世田谷区駒沢4-18-20　☎03-410-6960

タイトル	スコア	スコアラー	備考
怒	316,900	結城　登	
スペランカー	98,500	高橋正義	
スーパークロス	437,700	須　藤	
スーパースティングレー	327,850	菊　地	
テラクレスタ	1,293,600	今田勝利	
ロードランナーⅢ	2,547,460	日下部	
タイガーヘリ	308,820	小山田明宏	
ガンスモーク	1,446,650	片　山	
アーガス	908,040	仲　野	
ASO	2,216,980	松尾康知	

プレイシティキャロット笹塚店

東京都渋谷区笹塚1-56-28　ルミエール笹塚　☎03-378-1208

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アーガス	498,800	ATARI KAD	
ASO	3,454,230	GIL・HAMAD	最終面クリア
ロードランナーⅢ	4,675,100	GIL・HAMAD	114面
★スカイキッド	1,045,760	CHN・KOBA	21面クリア 爆撃数21
ガントレット	100,290	SASA	
メジャーリーグ	428,000	HAPPY・AMO	
怒	246,700	ATARI KAD	
ハングオン	25,586,300	GIL・HAMAD	152"38 ハードランク
★スペランカー	1,000,000+α	XAA	
インディジョーンズ	1,099,720	ECM・ZENJI	

亀戸キャロットハウス

東京都江東区亀戸2-20-3　☎03-683-4465

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ガントレット	534,350	亀戸徒歩一分店 ともくん	4人プレイ ノーマル
インディジョーンズ	2,586,980	亀戸徒歩一分店 ともくん	ハード 3人設定
★スカイキッド	932,400	ああるヒーぶ〜	21面クリア 爆撃数21
ファイナライザー	6,775,900	LOVELY ANGEL	ノーマル 10面クリア
強行突破	456,750	亀戸徒歩一分店 まるくん	2周 ラウンドクリア
ASO	3,580,600	チェックゆきこといてます	最終面クリア
★テラクレスタ	10,000,000+α	ああるヒーぶ〜	60周+α 残機40以上
★ロードランナーⅢ	10,000,000+α	WINNER LMT・CHA	279面
スターラスター	3,537	亀戸徒歩一分店 ともくん	アドベンチャータイプ
ガンスモーク	4,125,500	やっちゃうかー? やっちゃえ〜	10面 ノーマル

プレイシティキャロット駒沢店

東京都世田谷区駒沢2-1-1　第2山国ビル1F　☎03-424-5272

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ハングオン	34,140,360	GIL・HAMAD	シットダウン 4'44"26
ASO	2,541,430	EXPRESS WARRIOR	【裏】4使用 最終面クリア
陸海空	582,080	PHOENIX	AREA47
★スペランカー	999,900+α	EXP.WARRIOR武田　淳	共に6周目で達成
ニューラリーX	222,010	PHOENIX	16面
フラッシュギャル	402,020	CIRCULAR	2周14面
バトルシティー	484,700	CIRCULAR& BLAFMMER	2P 1〜6面
ペーパーボーイ	122,482	CIRCULAR	イージー 配達終了
グリーンベレー	293,080	CIRCULAR	7面
モトス	2,845,000	EXPRESS WARRIOR	5機仕様 最終面クリア

ゲームプティック高田馬場

東京都新宿区高田馬場3-2-15　第26東京ビル　☎03-362-9300

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ガントレット	215,195	MIT	1コイン ウィザード
スペースハリアー	42,938,210	VERTEX・AXV	1コイン全面クリア
アーガス	4,273,550	FUL	エリア14
強行突破	706,900	FUL	全面クリア
★スカイキッド	1,057,890	CHN・KOBA	1コイン全面クリア21周
スターラスター	2,972	EVA	
マーブルマッドネス	204,520	VERTEX・AXV	91秒残りミス
ファイナライザー	3,335,900	AMS・IRC	ノーマル
マウストラップ	439,380	OSA・DAXIDY	
クイズでピンチ	195,700	ADH	トライアル42

サンシャインゲームセンター

東京都足立区西新井栄町2-3-4　☎03-887-6060

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ガントレット	517,395	CTY	1コイン ウィザード
マーブルマッドネス	216,090	ATARI・MTR・AKI	1P 99秒 ノービス
スペースハリアー	48,372,600	野崎敬二	1コイン
ペーパーボーイ	426,996	ATARI・MTR・AKI	ハード
インディジョーンズ	1,427,260	ATARI・MTR・AKI	ハード 3ライフ
★ワールドカップ	7m戦全勝	RZV	
ASO	3,001,500	CPM・KOM	残7機
メジャーリーグ	974,200	MTRfansic・KSD	1コイン
グラディウス	4,137,600	LUM	9-7
★ファイナライザー	6,218,800	CTY	3-2

ゲームインフォルム
東京都武蔵野市境南町2-7-20　☎0422-31-3473　東京

タイトル	スコア	スコアラー	備考
インディジョーンズ	138.000	カトウヒロシ	
怒	78.350	イトウカズヒロ	
スーパースティングレー	223.750	ヤマグチ	
テラクレスタ	1.790.000	J.K.F	
スペースハリアー	20.180.000	ミズカミシロウ	1コイン全面クリア
スペランカー	89.300	タナカミノル	
グリーンベレー	209.260	16MT	5面クリア
スカイキッド	541.980	ジュウジK	15面
ロードランナーII	3.290.000	Sex	98面
隆海空	893.000	シノハラ	

ブレイシティキャロット伊勢佐木町店
神奈川県横浜市中区伊勢佐木町3-95　☎045-252-1164　神奈川

タイトル	スコア	スコアラー	備考
怒	290.500	鈴木直孝	ノーマル
ASO	2.469.800	鈴木直孝	ノーマル
ファイナライザー	2.578.500	アッキョー山崎 868-25	6面
アーガス	1.890.020	WING・・	ノーマル
グラディウス	1.170.000	TEO・X	3周目4面自しょぼい方
ロードランナーII	1.580.580	WON	点かせぎなし
インディジョーンズ	11.600	K・K	
エキサイティングアワー	803.650	VIS・XTC・SPM	FIGHT 29
スカイキッド	206.360	FANTASY	8面
ハングオン	27.870.600	FANTASY	4'51"17

長岡キャロットハウス
新潟県長岡市大手通1-4-9メゾン大手1F　☎0258-36-0991　新潟

タイトル	スコア	スコアラー	備考
怒	229.100	ACE	ノーマル
ガンスモーク	1.594.800	ナムッII	ノーマル
スペースハリアー	30.067.050	キヨロウ	1コイン全面クリア
アーガス	2.132.800	吉無騎子	ステージ8
スペランカー	757.100	TEN	ノーマル
ギャリバン	10.000.000	SAYみつ	ノーマル
モトス	2.427.300	SONOKO	
ガントレット	105.750	SAYみつ	バルキリー
ファイナライザー	2.328.100	モララムII	ノーマル
ASO	2.022.300		ノーマル

東久留米キャロットハウス
東京都東久留米市東本町6-1-1　大幸ビル1F　☎0424-75-7585　東京

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スカイキッド	1.039.060	AMS IRC	21面クリア 残撃数18
ASO	2.434.040	ITP 山河悠理	最終面クリア
スターラスター	3.195	BG	アドベンチャークリア
強行突破	338.700	L.R	全面クリア
ビーターバックラット	818.849	SURPASSER	ウェーブ24
★ロードランナーII	9.999.990	VERTEX AQU	カウンター・ストップ279
グラディウス	3.657.200	めぎん・剣	
モトス	2.647.000	L.R	全面クリア ノーミス
バラデューク	235.500	AMS IRC	48面クリア ノーミス
アーガス	1.439.690	ILS	6面

ゲームセンターブレイシャトー
神奈川県横浜市中区伊勢佐木町4-109泰光ビル2F　☎045-251-8340　神奈川

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ガントレット	264.320	ABA, GSK, ASO, MKK	ノーマル 4人プレイ
★ワールドカップ	7面クリア 3-0	稚名 学(稚野 大・辻 W之助 直介)	ノーマル 優勝
ハングオン（シットダウン）	22.175.930	古敷谷	ノーマル 456"32
怒	218.700	杉本哲一郎	ノーマル 1コイン
ゲットスター	286.110	坂下康幸	ノーマル 6面
マンハッタン24分署	53.200	荒木田智宏	ノーマル 2面
隆海空	216.550	KIDの剛	ノーマル エリア21
インディジョーンズ（テーブル）	274.300	大野の田中ですけど	ノーマル
強行突破	32.500	川上　純	ノーマル 2面
スペランカー	465.700	佐久間淳木	ノーマル1コイン3周2面

カミーノ古町プレイハウス
新潟県新潟市古町7-938　☎0252-24-4433　新潟

タイトル	スコア	スコアラー	備考
インディジョーンズ	568.350	朝高陽子	ハード
スカイキッド	1.487.330	CEN	1プレイ21面クリア
ASO	1.991.720	朝高陽子	12面クリア
ロードランナーII	2.619.800	JEN	
チョップリフター	885.400	ZEP	11面
テラクレスタ	353.800	クラリス	
RF2	220.420	CMI	ゴールイン
モトス	2.326.800	CEN	62面クリア
ガンスモーク	1.237.800	Ymo	
グリーンベレー	199.720	クラリス	

GAMESPOT21国分寺店
東京都国分寺市本町2-9-2　☎0423-23-9764　東京

タイトル	スコア	スコアラー	備考
メジャーリーグ	1.239.850	No.1　ザブ	
スペランカー	384.550	えいじはエイズ(SDF)	2周目の4番目
フラッシュギャル	276.610	佐藤純也	
1942	1.285.400	一野君はイヤリングが好き	
影の伝説	99.999.000	深沢政樹	
シティーコネクション	719.800	佐藤昌宏	
ハングオン（ライドオン）	9.253.690	塚本　博	
エキサイティングアワー	666.660	東村山市民代表 Mr.まさと	
T・A・N・K	9.990.000+α	革命戦士	
スペースハリアー	32.606.100	SURPASSER	1コイン18面クリア

大船キャロットハウス
神奈川県鎌倉市大船2-16-45　☎0467-47-4814　神奈川

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）	45.197.960	ECM　LIP Service	3機
アーガス	1.278.990	ECM　APAPA	6面
★スターラスター	3.573	ECM　ZENJI	アドベンチャー
メジャーリーグ	1.039.500	ECM　Bobby	25-0 8試合終了
スカイキッド	248.620	FANTASY	10面5周
ASO	3.437.590	SUMIE・A	12面クリア
ガンスモーク	3.250.400	DJ 平田	10面
ファイナライザー	3.494.400	アッキョー山崎 868-25	7面
インディジョーンズ	1.100.340	ECM　ZENJI	ボーナス・ステージ
ロードランナーII	887.770	VMT・MAL	31面

ダイエーレジャーランド高岡店
富山県高岡市駅南1-2-1　ダイエー高岡店内　☎0766-25-1611　富山

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ハングオン	23.919.220	GPZ	
グラディウス	1.815.500	中村武司	4周目7面
ファイナライザー	2.006.400	ELIXIR CRUN	5面
テラクレスタ	2.424.200+α	FALCT'LAM	つかれた
★スペランカー	1.000.000+α	とーもやへん	5周目1面
怒	268.900	タツヤ　おにぐんこCLUB(おばば)	4面クリア
隆海空	542.500	SAC・ELIXIR CRUN	65面
★ハレー彗星	9.357.000	相沢片宏	64面
アーガス	2.028.760	タカ・チ A.H.O.	8面
スカイキッド	708.530	MANJI	21面クリア 残撃数13

ゲームセンターセントラル鷹ノ台店
東京都小平市小川町1-738-11　☎0423-45-6878　東京

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グリーンベレー	115.190	AMUSETTE O.Y	
チョップリフター	810.650	もん吉	11面
RF2	216.010	SEI	ノーミス ゴールイン
魔界村	1.542.200	NOVU・TAKA AMS	
ギャリバン	5.000.000	AMUSETTE KEN	
ロードランナーII	3.555.380	国分寺YBA	104面
スターフォース	6.737.100	AMUSETTE AKI	
ヘビーメタル	640.900	T・S	
スーパークロス	370.600	T・S	6面クリア
銀河銃士	50.000		

ジョイプラザ上大岡タイトー
神奈川県横浜市港南区上大岡西1-10-14　☎045-843-7560　神奈川

タイトル	スコア	スコアラー	備考
隆海空	428.650	穴水　亮	1プレイ5人
アーガス	748.150	REO　Y.Y	
ウエスタンエキスプレス	191.450	関谷　元	
ハレー彗星	5.860.140	江田孝英	
★スペランカー	2.121.400	中　島	
セクションZ	308.540	地川幸成	
ロードランナーII	2.822.340	寺　本	
ASO	2.076.360	REO　Y.Y	
ガンスモーク	2.667.800	DJ　平田	
グリーンベレー	338.770	M.島田	

ダイエーレジャーランド金沢店
石川県金沢市尾張町2-1-1　ダイエー金沢店　☎0762-23-7111　石川

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ハングオン	43.944.940	LEGEND	4'53"49
★グラディウス	10.000.000+α	Miu	
スカイキッド	1.087.220	田島市(保教頭・・	mission21クリア
ハレー彗星	4.275.960	ミルキーいもむし	AREA29クリア
メジャーリーグ	1.024.050	「ロッテバンザイ」GER!!	1コイン
テラクレスタ	2.923.600	SAKAUEI	
タイムギャル	1.279.850	Miu	
怒	245.100	POX	
★スペランカー	2.463.900	Miu	14周目
隆海空	314.300	ぼくはのりひこでーす	

花小金井キャロットハウス
東京都小平市花小金井1-9-20　☎0424-63-5177　東京

タイトル	スコア	スコアラー	備考
怒	278.700	BeBOW	第5ゲート通過1コイン
アーガス	439.000	SURPASSER	エリア3
スペースハリアー	16.140.360	VERTEX・AXV	1コインクリア・疲れた！
★スペランカー	1.000.000+α	KOT	5-2 残10
ウエスタンエキスプレス	415.850	KOT	9EXPRESS
RF2	222.350	・発	ゴール・ガイコツ人好き
テラクレスタ	115.400	・発	火の鳥はガッチャンだ
ギャリバン	68.050	・発	カーブ優勝
スカイキッド	1.032.490	AMS・IRC	MISSION21クリア
インディジョーンズ	1.125.770	GCC・SAW	ハード 7人設定

プレイ・アイシー鶴巻店
神奈川県秦野市鶴巻1183　☎0463-77-1972　神奈川

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スターラスター	3.034	DAZZLE(HST)	アドベンチャークリア
ハレー彗星	5.203.450	伊　藤	エリア33ノーマル
アーガス	1.551.290	伊　藤	エリア6イージー4機
怒	133.200	DOO?	強烈度1クラクション
インディジョーンズ	1.058.700	ECM　ZENJI	ハード
★スペランカー	1.666.600	フリティー小川	
ガントレット	267.170	IKE　IYE	ELF
ゲットスター	257.460	IKE　IYE	6面ノーマル
ASO	1.171.750	久保寺	最終面クリア
4-Dウォーリアーズ	277.700	フリティー小川	4機

プレイシティキャロット金沢店
石川県金沢市片町2-8-20　堤玉ビル1F　☎0762-21-9457　石川

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ASO	2.194.870	ゆみやん	12面クリア
ガントレット	139.763	パッチ・ILL	ウィザード3P
強行突破	136.000	パッチ・ILL	
ガンスモーク	1.973.100	コチミツ	
インディジョーンズ	2.218.070	小島くん	ハード
スペースハリアー	29.831.110	B.L.T	
スカイキッド	1.265.240	田島市(保教頭	21面 残撃数19
モトス	2.649.200	田島市(保教頭	62面クリア
グロブダー	107.400	かけすっこ	

ゲーム中央プラザ
東京都三鷹市下連雀3-43-28　創英ビル1F　☎0422-46-4407　東京

タイトル	スコア	スコアラー	備考
怒	6.605.700	LEE	
メジャーリーグ	635.950	ヨシモトムNEO	16対0
★ワールドカップ	2-0	大　内	ワールドチャンピオン
ハレー彗星	5.860.080	LEE	35面
セクションZ	1.098.420	菊　地	4周目の最終面
アーガス	1.804.470	LEE	6面
ファイナライザー	5.044.700	LEE	6面
ASO	2.734.330	やるぞ0	13面
ガンスモーク	1.852.450	EXGANDER	最終面クリア
★スペランカー	1.000.000+α	NEO	6周目2面

パソピアード　イセザキ
神奈川県横浜市中区伊勢佐木町2-11-11　☎045-251-8294　神奈川

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ハングオン	72.366.550	小　沢	ゴールイン
ロードランナーII	1.450.000	松浦英伍	全面クリア
ロードランナーII	2.416.500	阪　井	
魔界村	2.279.900	原　雄	
ゼビウス	1.029.720	山　内	
ラフレシア	825.600	木　村	
隆海空	789.000	広　上	
スカイキッド	644.900	佐　藤	
怒	524.200	秋　本	
べんざんくんウォーズ	388.000	吉　川	

ゲームインカナザワ
石川県金沢市安江町3-4　☎0762-31-3526　石川

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ハングオン	23.004.950	YOU	シットダウン
メジャーリーグ	586.050	M.K	1コイン10000スタート
スラップシューター	152.750	T.K	
ラフレシア	192.900	T.K	
ロードランナーII	296.300	Y.M	
ガンスモーク	1.739.650	TINTIRO	
グリーンベレー	375.740	S.K	
ファイナライザー	1.155.300	その子	
シューティングマスター	962.700	Y・Y	
魔界村	595.300	ISO	2周5面5人プレー

ゲームセンター大野プレイランド
福井県
福井県大野市城明町1-1401 ☎07796-5-1146

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スカイキッド	296,430	THE A.S	爆撃数7
セクションZ	237,890	THE UIC	4面
★スペランカー	999,900	OUT(T.E)	水久使用
モトス	2,341,700	OUT(T.E)	62面クリア
ガンスモーク	1,678,100	THE A.S	最終面クリア
グラディウス	741,100	THE A.S	2周目最終面
ファイナライザー	878,000	THE UIC	2周目の要塞
ピンボールアクション	256,010	M.N	
ワールドカップ		ハーデンオン	ファイナル・ゲーム

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
怒	309,800	KOH	
メジャーリーグ	1,217,500	Z Z	
インディジョーンズ	707,400	ZAP & BEE	
スカイキッド	1,010,400	CCV & BEE	
ASO	2,410,060	上杉正也(我信一由	
RF2	193,540	KNIGHT OF GOLF	
タイガーヘリ	193,030	ACT	

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	2,927,990	篠原順人(from SU)	
スカイキッド	1,362,150	IMM/&AGE/(S.U.P)	全21面クリア 爆撃数18
ガントレット	68,203	ZAP	1コイン ウォーリアー
怒	201,200	SUG(S.U.P)	第4ゲートクリア
アーガス	711,710	ANDANTINO	6面
メジャーリーグ	1,117,150	SUG(S.U.P)	G-D32-UHR-3
スペースハリアー	36,120,040	かおる	
★スペランカー	999,900	Mr.X(KID) Intrigve	スコア+α 3周目以上
スターラスター	2,590	MSH	アドベンチャークリア
強行突破	350,600	Mr.X(KID)	残り5人

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
ガントレット	131,635	DAZZLE I.MI	1コイン ウォーリアー
怒	314,200	DAZZLE RUN	1コイン
インディジョーンズ	475,550	DAZZLE REO・Y.Y.	ハード
★強行突破	1,633,600	DAZZLE IIST	ノーマル 10面クリア
ASO	3,043,990	DAZZLE RUN	ノーマル
スーパークロスII	141,900	DAZZLE BAB	ノーマル
★テラクレスタ	10,000,000	DAZZLE RUN	ノーマル
魔界村	3,710,500	DAZZLE Chiefぼちゃ	点かせぎなし 19周2面
スターラスター	3,274	DAZZLE IIST	アドベンチャー
モトス	2,652,500	DAZZLE Chiefぼちゃ	62面クリア

(有)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 田中屋貴堂ビル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	435,650	BRU 60hz	16面 爆撃数10
ガントレット	60,180	Chor the Worrior	ウォリアー
インディジョーンズ	166,810	GPZ1000RX	
ロードランナーII	2,962,120	DNY	
怒	108,000	AMIBA	
スターラスター	2,877	ECM+ZENJI	
1942	12,364,580	XPUラウンドネス	
ASO	2,855,820	DNY	
バトルシティ	95,300	つきじ/豊橋	
スーパークロス	236,600	DNY	

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
スペースハリアー	38,798,910	NIX!!	1コインクリア
ASO	2,644,310	NIX!!	クリア
メジャーリーグ	1,773,900	KPS!!	G.W.46-0
★スカイキッド	1,056,970	PEROJUE	爆撃数21
ペーパーボーイ	739,339	もうのせるものがないTITTA	グランドスラム・
インディジョーンズ	700,320	TITTA	3人ハード
強行突破	442,700	CCV&BEE	最終面クリア
ウエスタンエキスプレス	401,900	MOLE(化字95点)	11面
怒	256,900	NIX!!	1コイン1人
スターラスター	2,800	T S	アドベンチャークリア

蓄光寺キャロットハウス
山梨
山梨県甲府市蓄光寺町1-18-16 ☎0552-32-5964

タイトル	スコア	スコアラー	備考
インディジョーンズ	398,390	DAZZLE REO・Y.Y	ハード 4人設定
隊海空	577,700	YAN	ノーマル
強行突破	640,600	DAZZLE REO・Y.Y	10面クリア
魔界村	1,658,100	DAZZLE FLICKER	16周11面 ノーマル
ASO	3,512,410	佐野	3機 12面クリア
モトス	2,649,000	DAZZLE FLICKER	ノーマル ノーミス完璧
アーガス	2,165,900	YAN	ノーマル 4面 永久
スカイキッド	247,580	DAZZLE FLICKER	ノーマル
ハングオン（ライドオンタイプ）	12,421,310	NS250R シムサンだ様	ライドオン 4'41"5
ガントレット	99,400	DAZZLE FLICKER	1コイン 1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
強行突破	587,100	あまから.M.H (JFX)	最終面クリア
アーガス	2,300,000	あまから.M.H (JFX)	10面
怒	319,700	あまから.M.H (JFX)	
ファイナライザー	3,956,600	あまから.M.H JFX2よ	
ASO	2,562,310	G.T (JFX)	最終面クリア
グラディウス	1,807,400	G.T (JFX)	STAGE 77
★テラクレスタ	10,097,700+α	FUN& 両替町BROS	TIME UP
ハングオン シットダウンタイプ	50,012,780	FUN	4'46"91
スカイキッド	547,900	THE RIDDLE	MISSION 19
ロードランナー	5,009,560	GOD fromPC里帰	クリス 131面

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
ガントレット	81,505	ナナン	ウィザード
インディジョーンズ	622,770	DESKISS	
スペースハリアー	32,915,390	MMCSCR	1コイン 18面クリア
ASO	2,044,550	水嶋由広	12面クリア
スカイキッド	733,510	IMM(SUP)	1コイン19面 爆撃数19
ファイナライザー	2,208,300	ナナン	
テラクレスタ	3,000,000+α	水嶋由広	
グラディウス	1,131,600	MMCSCR	
ガンスモーク	2,217,050	水嶋由広	10面
魔界村	1,225,600	MMCSCR	

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
ガントレット	192,978	RBA "Jr"	1コイン ウィザード
インディジョーンズ	374,810	DAZZLE（ぼちゃ）	イージー
怒	1,082,600	SET	ノーマル
スカイキッド	568,180	MY NAME IS "R"	ノーマル 18面
メジャーリーグ	1,125,600	DAZZLE（マナビー）	30周&3回まで 1コイン
ファイナライザー	3,100,900	DAZZLE (RUN)	ノーマル
ウエスタンエキスプレス	311,350	デブゴン	ノーマル
スペースハリアー	10,113,680	SET	1コイン 18面クリア
ASO	3,703,590	DAZZLE (RUN)	1コインクリア
スターラスター	3,035	DAZZLE (HST)	アドベンチャー

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
アーガス	396,830	END	4面
グラディウス	1,058,400	レバーハード	
影の伝説	100,000,000	VIX	正攻法 残254人
ロードランナーII	7,350,500	END	218面
ハレー彗星	6,864,350	KKK R45	
ガンスモーク	1,474,500	EXCHUNGER	10面
フェアリーランドストーリー	9,999,990	END	101面クリア
隊海空	159,300	うしろゆびさされ組 AREA17	
テラクレスタ	25,000	S.FUJIWARA	
メジャーリーグ	90,000	ISKU	

ゲームコーナーエース
愛知
愛知県江南市赤童子町大堤101 ☎05875-5-9048

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ガントレット	738,816	BROS(EXR&ぞみちゃん)	1コイン ウィザード
怒	1,479,200	BRO(ルート2)	10万,20万エブリ
★アーガス	25,387,200	BROS(PUMPKIN)	ハードランク(22面)
★インディジョーンズ	6,194,400	BROS(ルート2)	ハードクリア 3ライフ
スーパースティングレー	10,000,000+α	BROS(そみちゃん)	ハード
隊海空	918,020	BROS(CHUCK)	ノーマル
★メジャーリーグ	3,887,200	BROS(ぞみちゃん)	92-0
★ASO	4,770,910	BROS(ルート2)	12面クリア
強行突破	972,000	BROS(DAI&EXR)	5面クリア
★スカイキッド	1,523,620	BROS(EXR)	21面クリア 爆撃数21

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
怒	239,800	?	
ASO	2,039,000	LUCKY7 (NOW WIN)	全面クリア
強行突破	613,800	EMI	
隊海空	417,800	EMI	
アーガス	555,460	A.F	AREA4
ロードランナーII	3,726,510	TAM	79面
ガンスモーク	2,087,300	KOG	
インディジョーンズ	410,560	RIE	イージー インディ5人

プレイシティキャロットアビア店
静岡
静岡県静岡市中吉田川原田310-1 ☎0542-63-4604

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スターラスター	2,932	MOL	アドベンチャー
スターラスター	2,024	FLZ	コマンド
インディジョーンズ	481,970	はらたつや	3ライフ
ペーパーボーイ	525,693	六甲おろし Mr.X	グランドスラム
スカイキッド	96,480	六甲おろし Mr.X	
モトス	234,800	COMFLU	
ディグダグII	236,600	関垂地ぞう	
ドラゴンバスター	3,373,630	POO	46面
ニューラリーX	299,560	旧ラリーX ニューラリーX	
ギャプラス	3,333,300	河内英樹(VGM) No.1077	残り33機

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
怒	1,030,200	田中晶博	最終クリア時
★スペランカー	1,000,000+α	長谷川・舟橋(茂)・中崎・山仲	
ピンボールアクション	5,165,860	久留 浩	
グラディウス	1,682,400	山仲哲也	少し難
ASO	2,686,600	吉池将彦	
セクションZ	297,380	谷畑 淳	
アーガス	353,870	半井禎彦	
影の伝説	41,042,500	水山正彦	
魔界村	574,800	松山英豊	
テラクレスタ	157,700	水野和之	

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	33,431,520	LUM(AMI)	ノーマル シットダウン
メジャーリーグ	1,058,200	AKIKO	
インディジョーンズ	343,130	AHA	ハード
★ワールドカップ	Finalゲームクリア	HITOMI	ディフィカルト
ビッグイベントゴルフ	418Hクリア	POKE	2コイン
怒	141,320	BRB	
アーガス	2,057,470	AKINA	
スペランカー	275,300	AHA	ノーマル
ロードランナー	2,700,000	BRV	1コイン
グロブダー	553,500	MASAKI	99面のみクリア

ゲームランドウイング
静岡
静岡県島田市御仮屋町8788-1 ☎05473-6-1991

タイトル	スコア	スコアラー	備考
怒	217,100	T.N!	ノーマル
ガントレット	101,791	AOI	エルフ
★ワールドカップ	FINALGAME 1-0	BMW	ノーマル
アーガス	1,226,390	ALU	7面
スペースハリアー	31,728,680	JET	最終面クリア
スペランカー	471,600	DNY	ノーマル
スカイキッド	574,980	T.N!	19面
ASO	3,024,890	DNY	ノーマル
ロードランナーII	2,703,370	S.I	83面
インディジョーンズ	619,180	M.	ハード

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
怒	1,002,800	?	
メジャーリーグ	634,700	RON	
ハレー彗星	5,059,920	K.NAREA 31	
ASO	1,740,000	たっつん	
インディジョーンズ	172,500	DRGAI	イージー
隊海空	1,523,770	えらいー	
スカイキッド	369,130	CCV&BEERDB	
バラデューク	65,630	中村泰久&HEH	23面クリア
モトス	902,200	福田圭吉	62面クリア
ロードランナーII	1,576,530	DRGAI	

ビデオインスポーツタッチダウン
三重県津市栗真町屋町字東之内1614-4 ☎0592-31-0027

タイトル	スコア	スコアラー	備考
チョップリフター	262.000	小野 -夫	
リアル麻雀	64.000	タイヨー	
タイガーヘリ	640.330	エミちゃん	
フェアリーランドストーリー	4.899.990	鈴木 明	
ROCK	390.000	T・O	
ピンボールアクション	1.673.000	トロピカーナ	
グラディウス	1.540.000	リアルボーイ	
ASO	502.730	山田たけし	
影の伝説	4.526.000	スパークボーイ	
ロングピッター	6.050	TENちゃん	

プレイシティキャロット道頓堀店
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	2.820.800	DREAMERS	ノーミス5機設定 62面
スターラスター	1.321	木田英二	
魔界村	1.149.700	ウォーレン芝	
ロードランナーII	5.241.010	木田悟二	
スカイキッド	1.079.700	DREAMERS	爆撃数19
ガンスモーク	1.344.550	FNR	
怒	1.241.100	ファンがしつこくてこまっている今井君	
1942	1.116.300	ハードロックは木造に不滅です	
ASO	3.026.000	やっぱり道頓堀が、No.1/周用機	
ガントレット	53.000	川中清子	1コインウィザード

ゲームスポットイーストサイド
大阪府堺市北区町2-1-28 ☎0722-29-9366

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スペースハリアー	32.860.550	ウドン 命	1コイン最終面クリア
メジャーリーグ	1.681.350	SNS	1コインで終りまで
陸海空	154.500	K.A	
怒	10.035.300	K.A	
テラクレスタ	4.526.500	MASAYUKI	
★ロードランナーII	10.000.000+α	SNSC 深井	1コイン
ファイナライザー	1.214.400	A.I MEMBER 深井	
4-Dウォーリアーズ	287.400	けいちゃん だよ!	
ラフレシア	157.300	SNS	
スラップシューター	152.300	青木武彦	

ビッグキャロット京都
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
怒	216.800	ギーーーーJACK	ノーマル
陸海空	655.750	堀口辰征	49面
ロードランナーII	7.318.910	ELO	160面
ASO	3.943.600	堀口辰征	難易度1 12面クリア
ハングオン	13.606.170	無面BOBBY	ライデオン 4'39"34
強行突破	480.400	堀口辰征	全面クリア
スーパークロスII	381.000	DISIR BOBBY	7面
スターラスター	3.160	BILL	アドベンチャークリア
ウエスタンエキスプレス	738.350	KACHU & LOCUST	19面
ギャリバン	10.372.900	仲田秀夫	100面以上

なんばＣＩＴＹビッグキャロット
大阪市南区難波5-1-60 なんばCITY内 ☎06-644-2810

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スカイキッド	343.290	木田新次	
インディジョーンズ	682.160	EP ROM	
怒	231.300	TAXMAN	
ファイナライザー	1.827.900	K.K.K.	
ロードランナーII	3.103.290	DREAMERS	
ASO	1.890.830	K.K.K.	
グラディウス	943.500	プロフェッサー.M	
スペランカー	992.200	VALKYRIE	
ガントレット	819.300	WARRIOR	ウォーリアー
陸海空	296.400	C.P.U.	

ビデオインマツヤ丸太町店
京都府京都市中京区鳥丸丸太田町西入ル北側 ☎075-211-8069

タイトル	スコア	スコアラー	備考
怒	1.326.200	KDLとその他2人	最終面クリア1コイン
グラディウス	2.455.100	STAC DRU	
ASO	2.091.690	堀口辰征	最終面クリア
魔界村	2.345.600	北野さん	
フェアリーランドストーリー	9.999.990	ペットン	最終面クリア
メジャーリーグ	1.677.250	ABAアンドFNY	
テラクレスタ	3.291.400	LARGなど分	
ロードランナーII	4.538.890	LAYZNER	85面
★スペランカー	999.900+α	LARGQSと北野	最終面クリア
セクションZ	1.567.890	それちゃん	6周目αまで

プレイシティキャロット難波店
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	13.486.490	ハクション大魔王	
インディジョーンズ	115.600	KIMIKO	
スペースハリアー	36.814.590	あいきィーFANCY AYA&HKD	
ASO	312.030	KLM TERER	全面クリア
ロードランナーII	5.264.080	A.N 河野	
テラクレスタ	185.200	わがままなんだから	
グラディウス	660.000	Wizerd Peanuts	
ガンスモーク	1.262.350	FNR	
ギャリバン	100.100	親にはナイショで	
強行突破	210.070	けたちゃん	

ゲームセンターＮＡＳＡ
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
ワールドカップ	西ドイツ0-0	T.いとう	イタリア、クリア
怒	197.100	中西晃	
インディジョーンズ	474.100	千林冴二	ハード
ファイナライザー	3.089.900	かずひろ	
アーガス	1.575.180	かずひろ	ノーマル
★スペランカー	1.566.500	T.いとう	8周クリア
グラディウス	1.106.200	清水雅雄	ノーマル
ウエスタンエキスプレス	760.700	名倉正彦	16面クリア
ギャラクティックウォーリアーズ	614.900	かずひろ	3P設定 16面クリア
RF2	219.880	かずひろ	全面クリア

モンテカルロ山科店
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
★スペランカー	999.900+α	MON II	残機 48 全面クリア
強行突破	460.260		残機 5 全面クリア
陸海空	1.038.290	MSK	エリア 65
アーガス	10.623.940	KYS	
スーパークロスII	409.400	HEBEREKEのMON I	6面クリア
★ワールドカップ	5対0	MSK	ファイナルゲーム クリア
影の伝説	99.999.000+α	佐久間 HYDE LIDE さとう	残機 234
怒	274.900	KYS	
ピンボールアクション	5.009.280	Mon II	1コイン スペシャル5回
ウォーボール	797.360	Mon II	

プレイシティキャロットガムガム
大阪府吹田市岸部南1-24-9 ☎06-383-0964

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★怒	1.543.800	STAC NSB	最終面クリア1コイン
強行突破	567.800	STAC NSB	2周クリア
スーパークロスII	632.700	宮山美	
ASO	2.768.920	モゲラ田上	12面クリア
★スカイキッド	1.053.690	STAC NSB&THE	2面クリア 爆撃数21
グラディウス	4.776.900	STAC THE	12周4面
チョップリフター	2.436.700	マリオ	28面
魔界村	1.783.700	STAC アメマ	3周3面
スターラスター	3.899	STAC アメマ	アドベンチャー
RF2	197.360	由 美	

ビデオインシャトー
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	2.901.680	高 橋	レベル1 5機設定
魔界村	2.314.600	A.IMEMBER IPL	レベル2 5人
ガンスモーク	2.630.600	A.IMEMBER 川本	レベル1 全面クリア
影の伝説	41.288.000	A.IMEMBER 川本	レベル2 5人
★スペランカー	999.900	MATAGARI BOYA	終わらない5人
エキサイティングアワー	1.154.700	A.IMEMBER マガラス高橋	レベル3 73面
バトルレーンVol.5	2.023.000	A.IMEMBER やまた人 晃さん	全面クリア
タイガーヘリ	986.700	A.IMEMBER 竹ガラス高橋	5機設定
ナックルジョー	678.300	A.IMEMBER 大魔王	ノーマル
エグゼドエグゼス	10.000.000	A.IMEMBER 神野	

ダイエーレジャーランド藤ノ森店
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
スペースハリアー	32.872.360	堀口辰征	シットダウン1コイン
ハングオン	19.177.140	TAKO	シットダウン 4'55"80
グラディウス	836.100	ターボ	難易度最強 2周11面目
スペランカー	180.800	H.Y	
魔界村	591.200	ターボ	難易度最強
テラクレスタ	100.900	ARZASS	ハード
エキサイティングアワー	330.800	ターボ	
メジャーリーグ	232.250	SAKURAKO	
ファイナライザー	1.294.700	宮地宗徳	
フェアリーランドストーリー	5.062.790	ターボ	全面クリア

プレイシティキャロット関大前店
大阪府吹田市千里山東1-7-20 ☎06-380-8087

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スペースハリアー	32.945.840	STAC ケイン・マクドガル	18面クリア
怒	1.401.800	STAC VII ゲームオバー買って	最終面クリア
★陸海空	4.728.780	芳本麻巳子	227面
★スペランカー	1.000.000	VG2 STAC VII&THE	7周目3面
強行突破	517.000	D・H	全面クリア
スカイキッド	546.560	STAC THE&VII.	爆撃数14
スターラスター	1.758	うしろからさされ組	アドベンチャークリア
ファイナライザー	3.398.100	WWWA 百い戦士 ヤマト	8面
アーガス	2.357.500	STAC AAY	8面
スーパークロスII	449.300	うしろからさされ組	7面

マイコンゲームＩ．Ｂ ＆ ＺＯＮＥ
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4-0優勝	IZU	ノーマル
ガンスモーク	593.800	街かどエンジェル	ノーマル
グラディウス	896.500	PINKY S	〃
テラクレスタ	1.082.900	FUGA	ノーマル
魔界村	1.869.300	〃	
★スペランカー	2.338.050	NHK＝結城	
スカイキッド	183.700	PON	
フェアリーランドストーリー	2.934.460	POO	
ピンボールアクション	2.038.500	岸上浩二	
アーガス	675.450	IB KIDS	

プレイシティキャロット第4ビル店
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
ガントレット	117.290	IOO&KOI&NKM	
怒	1.512.670	ZAMA MIRO	最終面クリア
強行突破	525.000	Momo&Yui	
ASO	2.541.370	DREAMERS	
スターラスター	5.348	STAC NSB	アドベンチャークリア
ロードランナーII	4.275.210	STAC VBF	
★スペースハリアー	49.328.110	AKKAN BEE	
★スペランカー	999.900	杉山 ドナルド 辻&柿手	
アーガス	841.170	EGR	
グラディウス	939.800	EGR	

ビデオゲームレーダー
大阪府東大阪市吉松2-1-1 ☎06-729-6726

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ワールドカップ	40	川口貞男	7対戦
ハレー彗星	7.294.530	ATM 宮建のEXP	47面
ハレー彗星	6.466.830	ATM 宮建のEXP	42面
グラディウス	2.909.100	ATM 宮建のMIK	10周目ステージ7
怒	204.800	ATM 宮建のEXP	
ロードランナーII	4.536.290	ATM 渡辺美里	
ツインビー	571.600	ATM T.K	
スカイキッド	263.230	ATM CKY	10面
ASO	2.457.970	スーパーマルオブラザーズ	
テラクレスタ	794.000	あきんべえ	

アミューズメントファンシティローレンＩ
和歌山県和歌山市元寺町1-8-3 ☎0734-28-0003

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ハレー彗星	6.304.176	岸田研一	1周と10面クリアノーマル
怒	211.900	加納雅子	第4ゲートクリアノーマル
陸海空	280.150	1面の夜は関西テレビエンドレスナイト	5面クリアノーマル
ASO	2.962.270	津田安夫	12面クリアノーマル
★スペランカー	999.900+α	渡邊、野々村、森口、岸田	23回 ノーマル
ガントレット	115.141	ヘリーキャラハン	20面クリア女戦1/ノーマル
メジャーリーグ	175.900	ウォーリアー	1コイン60試合 ノーマル
スカイキッド	338.800	A.G.C	12面クリア ノーマル
チョップリフター	225.750	きのこくん	5面クリア ノーマル
グラディウス	927.300	宇田雅義	1周と半分 ノーマル

オートスナック・パーク
和歌山県田辺市新庄町1580-5　☎0739-25-0307　和歌山

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ワールドカップ	WORLD CHAMPION 4:1	E・EYE MOR	7面クリア
ハレー彗星	5,963,000	E・EYE RAN&Mr.X	30面クリア
陸海空	10,000,000+α	E・EYE RAN	87面+α
ASO	3,096,900	E・EYE MOR&RAN	最終面クリア
★テラクレスタ	10,000,000+α	E・EYE Mr.X	10時間3分
影の伝説	100,000,000+α	E・EYE MOR	7時間47分
★ロードランナーII	10,000,000+α	E・EYE おっさん&Mr.X	259面+α
ガンスモーク	3,426,200	E・EYE MOR&RAN	10面クリア
メジャーリーグ	1,034,620	E・EYE おっさん	9回終了
タイムギャル	1,231,950	E・EYE MOR	最終面クリア

プレイシティキャロット常盤店
香川県高松市常磐町1-5-9　☎0878-34-3686　香川

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ギャリバン	131,800	立石正秀	
ロードランナーII	7,151,580	YUM	218面
ASO	277,000	梶原茂	6面
ガンスモーク	1,102,600	渡辺美里	ESP10面クリア
魔界村	799,000	END	3時3面
ハングオン	28,868,530	TZR	ゴール
スカイキッド	163,720	太田誠	10面
エキサイティングアワー	160,000	渡辺美里	30面
バックランド	951,290	渡辺美里	38面
テラクレスタ	220,300	SY	

ゲームキャロット住吉
長崎県長崎市千歳町11-6　☎0958-47-3352　長崎

タイトル	スコア	スコアラー	備考
怒	261,000	片山直久	ノーマル
ファイナライザー	818,100	片山直久	ノーマル
ピンボールアクション	720,420	別所和宏	ノーマル
グラディウス	463,500	山下邦人	ノーマル
メジャーリーグ	316,600	長嶋 彰	ノーマル
1942	898,840	永谷 康晃	やや難
ロードランナーII	1,097,830	吉野 裕志	43面
スカイキッド	193,720	実原 徹	ノーマル
エキサイティングアワー	1,252,200	吉川隆宏(店)	ノーマル
RF2	184,300	崎原正明	ノーマル

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　岡山

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ハレー彗星	2,141,240	梶田 浩	ノーマル
スペースハリアー	31,928,130	T.K	全面クリア
メジャーリーグ	525,750	梶田 浩	1コインノーマル
グラディウス	1,794,900	NEC	ノーマル
ASO	830,200	山口	ノーマル
ガンスモーク	1,084,450	河 口	ノーマル
ロードランナーII	8,422,630	渡邊伸二	1コイン2時4面
4-Dウォーリアーズ	999,999	入 道 大川浩人	ノーマル
魔界村	1,717,400	田 中	ノーマル
影の伝説	107,905,500	岩 佐	12時5面

ジョイランド松山
愛媛県松山市大街道1-6-4　☎0899-33-6806　愛媛

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ハレー彗星	8,804,760	SURPASSER・R.T	53面
アーガス	1,193,740	SURPASSER上園	8面
ガンスモーク	1,620,750	SURPASSER・T	10面
ピンボールアクション	2,127,330	岡田 博	
★スペランカー	999,900	TA2 8810よいずのかたくら	2名の方
陸海空	729,530	SURPASSER R・T	17エリア
★ワールドカップ	5対1	SURPASSERELFI	最終面クリア
ASO	2,039,270	SURPASSERR・RT	12面クリア
ミスタードウ	952,550	小野山百(高松市)	
スターウォーズ	7,653,319	梶谷博之	

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　長崎

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ASO	502,100	柳利光	ノーマル
アーガス	824,700	岩永好正	イージー6面
ワールドカップ	7戦1　1 2	安田満	ノーマルオリジナルセレクタ
スカイキッド	322,870	橋本佳浩 上田和成	16面 爆撃数12
メガゾーン	127,420	大川正智浩	イージー1機設定
ハレー彗星	8,670,550	松本幸也	57面
魔界村	1,726,900	浅野淳	5週目の4面
ガンスモーク	1,103,650	浅野淳	10面クリア
テラクレスタ	287,000	大田正智	イージー
グリーンベレー	627,000	久保山雄一	イージー

ゲームセンターカントリーボーイ
広島県広島市安佐南区長束3-1-37　☎082-872-1605　広島

タイトル	スコア	スコアラー	備考
メジャーリーグ			ノーマル
ワールドカップ		幸 本	全試合勝ちノーマル
怒	185,400	桐 田(兄)	3ゲームクリア
ASO			5機
グリーンベレー	129,020	木 山	1周4"2"女の子1周
1942			ノーマル
インディジョーンズ	112,360	木 谷	ノーマル
グラディウス			ノーマル
陸海空	332,100	山 根	ノーマル
スペランカー	305,700	BAD 中塚	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　愛媛

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ワールドカップ	2:0	かくまたろう	最終面クリア
フェラリーランドストーリー	5,847,100	L.L.Y	全面クリア
ハレー彗星	8,092,900	やっちゃんandマー太郎	
エキサイティングアワー	2,204,800	HYPER LEE	
マスターズゴルフ	−8.28打	K.T	1コイン
変姫	194文	高橋正樹	
グリーンベレー	128,360	みっちゃん	
★スペランカー	999,990+α	TA2 8810LIVINGDEAD	
ASO	3,654,000	SURPASSER.R.T	最終面クリア
ウエスタンエキスプレス	192,850	にんじくん	

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　☎096-326-6725　熊本

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ガントレット	138,512	PZN	1コインウォーリアー
ガントレット	108,825	AmiSKI	1コインバルキリー
ガントレット	103,778	倉坊	1コインウィザード
ガントレット	134,460	NOM&TOSHI	1コインエルフ
スカイキッド	1,031,590	NOM&TOSHI	ワンミス爆撃数21
スペースハリアー	39,872,420	NOM&TOSHI	ワンコイン18面クリア
メジャーリーグ	1,516,100	NOM&TOSHI	6試合39-0
アーガス	845,030	DGM	
ロードランナーII	2,232,270	里瀬光彦	58面
メタルクラッシュ	604,196	HSF	

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　広島

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ガントレット	100,000	佐藤君	ノーマル1コイン
スーパークロス	213,100	へろちゃん	
陸海空	627,300	オカバ	
インディジョーンズ	665,600	HAN	
メジャーリーグ	2,983,350	T.K	1コイン(1試合)
ASO	3,369,210	山上明美	
ロードランナーII	3,319,790	HAN	89面
アーガス	1,361,550	T.K	
★ハングオン	44,976,900	PCあんさん	ライドオンタイプ
モトス	2,634,600	ALBM	5機設定

高知プレイハウスウイン
高知県高知市播磨屋町1-1-7　☎0888-22-3443　高知

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スペースハリアー	21,044,120	DAN	1コイン17面
グラディウス	2,084,800	・V・	レベル最強13面
ハングオン	33,881,510	WIN	ライドオンタイプ
RF2	208,980	HMN	ゴール イン
エキサイティングアワー	925,450	100YEN??	
ファイナライザー	2,380,000	T.N	
スターフォース	968,400	小松 一恵	レベルディフィカルト2
ロードランナーII	1,198,920	BIG DON	
スペランカー	854,600	S.K	
魔界村	2,005,700	小松 一恵	レベル最強

分大キャロットハウス
大分県大分市且ノ原サザコエ　☎0975-69-9851　大分

タイトル	スコア	スコアラー	備考
強行突破	349,000	実進サム 三宅	
ガントレット	84,735	ADL	エルフ
メジャーリーグ	646,250	Saito定村	
アーガス	953,020	最低男	
スカイキッド	156,850	IDE	
ロードランナーII	732,300	H ヤン	
ガンスモーク	1,165,600	足立祐美	
スターラスター	2,361	暗黒惑星撃破	
ASO	1,578,470	OZZY	最終面クリア
RF2	216,360	3A	

PLAY SPOT KING
広島県広島市中区流川町1-11　☎085-243-7752　広島

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スペースハリアー	32,195,210	MNC	1コイン
ハレー彗星	4,522,960	MPM	
★ワールドカップ	Final1:0でWIN	OH!	
ASO	760,380	MNC	
ハングオン	44,376,990	UFO	ライド・オン
グラディウス	714,100	RX	
★スペランカー	999,900	PRO.LUM.MPM	
アーガス	853,220	ANG	
スーパークロスII	390,700	MNC	
テラクレスタ	823,900	MNC	

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　福岡

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ガンスモーク	1,520,600	NFC・ZEUS	10面クリア
ASO	3,664,190	NFC・ZEUS	12面クリア
スカイキッド	592,270	NFC・RIZ	12面
強行突破	517,300	NFC・KBC	最終面クリア
ギャリバン	10,000,000	NFC・KBC&HRG	
スペランカー	183,600	NFC・KBC	
アーガス	1,786,200	NFC・HRG	8面
怒	1,016,800	NFC・HRG&KBC	最終面クリアCPあり
★テラクレスタ	10,000,000	NFC・KBC	
ファイナライザー	3,317,000	NFC・KBC	

神宮前キャロットハウス
宮崎県宮崎市神宮2-1-39　神宮前プラザビル　☎0985-29-3967　宮崎

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイナライザー	5,335,500	NYAMCO	
ロードランナーII	5,253,560	CAN	139面
陸海空	539,030	KAZUKO!!	
ASO	2,209,230	TAYO	全12面クリア
★スペランカー	999,900+α	直海早美	
ガントレット	54,910	ZINTA	ウィザード
アーガス	622,140	緒方健一	
グラディウス	3,153,700	NYAMCO	8周17面
インディジョーンズ	741,960	武野大輔	
強行突破	647,700	TAYO	全面クリア

ビッグキャロット高松
香川県高松市片原町2-4　☎0878-22-4555　香川

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スペースハリアー	17,859,820	H.S	15面1コイン
強行突破	342,100	K.S	
アーガス	533,060	U	
ファイナライザー	464,300	EMI	
A善O	469,610	VIP	
ガンスモーク	1,356,350	K.S	10面1コイン
怒	95,700	GAL	
ロードランナーII	2,140,100	TOM	59面1コイン
スカイキッド	167,530	VIP	
1942	12,026,930	K.K	

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　福岡

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ガントレット	84,190	ささささの森出陣	ウォリアー1コイン
スペースハリアー	30,167,400	ハルのCHX	最終面クリア1コイン
グラディウス	3,000,000	めぞん一刻	
怒	1,364,500	TWINCAM T.K	最終面クリア1P
インディジョーンズ	161,290	ASCII	テープルタイプ
★スカイキッド	297,810	森出陣	爆撃数21
いっき	530,580	森出陣	43面
ドルアーガの塔	1,163,500	亀井竜治	60面クリアノーミス
マーブルマッドネス	55,670	3.19で1ざいのとかみHOY	43面残機7
ディグダグII	1,000,000	SINANO	

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　宮崎

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ハレー彗星	6,700,000	YAN	42面ロランク
スペランカー	383,290	YAN	2周11、1面
ガンスモーク	1,000,000	YAN	最終面クリア
エキサイティングアワー	3,000,000	NAKAMURA	普通ランク
ロードブラスター	862,000	NT,YK,YAN,LUN	最終面クリア
タイムギャル	1,228,400	ターミネーター	ノーミス
メトロクロス	751,900	YAN	32面クリア、1コイン
ドラゴンバスター	7,310,000	YAN	ノーマル
フェアリーランドストーリー	10,000,000	YAN	101面
エグゼドエグゼス	9,770,000	YAN	1コインプレイヤー3

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 スクロール・ゲームを作る際に空中物が巨大な場合，地上とのAND，ORをとるのに処理速度を速くする画期的な方法は（2画面合成ができない場合で地上，空中共に8色表示の場合）？　私は98を持っています。

〔岡山市・**ぶうぶ命19才**〕

A まいったな～。ひじょうに簡潔でムダのない質問だけど，これはちょっとハイレベルだぜ…。

BASICを覚えたばかりの多くの読者には，おそらくこの質問が何を言っているのかさっぱりわからないんじゃないか。

ゲーム用語を使って通訳すると，およそこうなります。「98のグラフィック画面でゼビウスのアンドアジェネシスを美しく浮遊させる良い方法は？」

グラフィック画面上の任意の位置に特定の大きさのパターンを書き込むときには，あらかじめ書かれていた背景のデータと，パターンのデータの中で，透明にあたる部分とを合成する作業が必要になります。

この作業を省略して単に書き込んでしまうと，パターンのまわりに黒いわくができてしまいます。

以上の作業はもちろん機械語で行うわけで，合成する際にANDやOR命令が当然必要になるというわけです。

さて，ぶうぶ命君の質問から考えると，小さなパターン（16×16ドット程度）の背景との合成ルーチンはすでにできているものと思われます。

そして，大きなパターンの場合にはアルゴリズムは同じでサイズのみ拡大してみて処理速度に，満足できなかったのではないでしょうか。

大きなパターンの中には，合成の必要がなく単に書き込むだけでよい部分がかなりあるはずですから，その部分の処理を省略して必要な部分のみ合成を行う「巨大な空中物」表示専用のルーチンを作ってみたらどうでしょう。

ゲームのプログラムを考えるときには処理速度がもっとも気になるところで，一般のプログラムのように汎用（はんよう）のサブ・ルーチンを利用するばかりでなく，状況に応じて1クロックでも処理時間を短縮するために努力することが大切です。

条件がかなり厳しく限定されているのでこのような答えかたしかできません。もし満足できないようでしたら，やはりハードの仕様を考えた上で98ならではの設定を決めるべきです。

〔回答者：**チャーリーやまも**〕

Q 僕はPC－6001でゲームを作ろうと思ったのですが，乱数発生ルーチンをマシン語で作ることができません。乱数の初期設定をしたあと，同じパターンの乱数がでるようなものを作りたいのですがアルゴリズムが思いつかないので，アルゴリズムの例を紹介してください。

〔神奈川県横浜市・**山本茂樹15才**〕

A 乱数発生ルーチンというのは不確定な値を得るプログラムですが，この「不確定な値を得る」という作業を「素直でまじめで融通のきかない」コンピュータにやらせるのは，ひじょうに困難です。

「何でもいいから君の思いついた数を言ってごらん」と聞くプログラムは不可能であり，たとえ聞けたとしても答えられるコンピュータは今のところないでしょう。

結局，彼らにできる範囲でなんらかの方法を考えねばなりません。

具体的には，なるべくパターン化しないような関数を考えるのが一般的で，もっとも簡単なのは「1バイトの値を5倍して1を加える（キャリーは無視する）」という作業を呼びだすごとに行うものです。

とりあえずこの方法で，初期設定値により一定の乱数（!?）を得ることができますので試してください。

もっとパターン化までの周期が長く，より乱数に近いものが必要なんだという人はまたお便りをください。現在誰かが使っているものを紹介することにします。

また，別の方法として，「乱数のテーブルを自分で作成する」というのも実際に使われている手です。この場合，面の多いサイコロがあるとひじょうに便利です。

高級なコンピュータのかたわらで，せっせとサイコロを振っている光景は，なかなか妙なものです。

そのうち「サイコロ機能」を本体内部に標準装備にしたパソコンが発売される日が…くるわけねーかな。

〔回答者：**チャーリーやまも**〕

Q ゼビウスをやっていて，ふと疑問に思ったことがあります。敵のエネルギー弾（スパリオ）が，どうやってナナメに飛んでいるのかがわからないのです。

どうかアルゴリズムを教えてください。

〔栃木県宇都宮市・**高橋一浩13才**〕

A ゲームの画面上で動くものについては，それぞれに位置を示す「座標データ」をもたせています。

一般的にX，Yなどの変数名をもちいて水平位置と垂直位置を表しているものがそれです。

画面上のパターンを動かすということは，「座標データの値を少しずつ変化させてその位置にパターンを書き込む」という処理をくり返しているということです。

たとえば，水平方向に動かしたい場合はXの値を，垂直方向の場合はYの値を少しずつ増減させてやるわけです。

「少しずつ」という変化の量は，動きのスピードに関するもので，大きいほど速く，小さいほど遅く動きますので，変化させるタイミングによって適当に決めるものです。

さて，ナナメに動かす場合ですが，XとYの値を同時に変化させればOKです。

それぞれの変化の量をいろいろ細かく変えてみれば，さまざまな方向，角度で動かすことが可能です。

そのためには，X，Yの変数にBASICならば実数を，機械語ならば小数点以下に必要なバッファをもちいることが大切です。

その理由は，右に1ドット，下に0.3ドットなどのように変化させる場合に楽だからで，画面に書き込む際に必要なデータと

は別に，内部的に記憶しておくデータがいるということです。

シューティング・ゲームの敵の動きなどはこのように，さまざまな角度で直線的に動かす他に，円を描くような動きもさせていますが，基本的には「座標データ」の変化量をいかに設定するかという問題だけですので，いろいろと良い方法を考えてみてください。

〔回答者：**チャーリーやまも**〕

Q 僕はX1でフラッピーのように面数がとても多いゲームを作ろうとしています。その画面データの圧縮のことですが，2月号の2進→16進変換を使うと一応圧縮できるのですが，面数の多いゲームを作ると結構ダラダラとDATAが続いてしまうでしょう。だからもっと効率のよい圧縮方法を教えてほしいのですが…。

〔高知県南国市・**P.X.13才**〕

Q 2月号の2進数から16進数への直しかた，さらにそれを画面にだすという望月君の質問の回答はひじょうに勉強になりました。

ただ，この方法だと単色の壁しか指定できないので，なんかモノさみしい…。

ここには赤い壁，ここには青い壁というように色つきの画面データの圧縮をしたいのでよきアドバイスをお願いします。

機種名はパソピア7です。

〔岐阜県郡上郡・**島崎利雄14才**〕

A 面画データの圧縮に関する手紙が他にもかなりきています。おおまかにわけた結果，P.X.君と島崎君の二つの意見に「圧縮」できたので，答えてみませう。

まずはP.X.君。2月号で1ビットをひとつのキャラクター・ブロックの有無にみたてた場合，8分の1にデータを圧縮する方法を紹介したわけですが，もっと圧縮してくれという『わがまま』な意見です。

フラッピーなどの場合は1ブロックが4キャラクター（2×2）で構成されているんだから，さらに4分の1に圧縮できるというぐらいの応用力は持っていてほしい。

リスト1に24バイト（12個）のデータで32×24の画面を構成するプログラムを作ったので，参考にしなさい。100面で240バイトなら文句はあるまい（あれ？前の方法でも1キロ弱じゃないの。たいした量じゃないぜっ!?）。

今回のビットテストはホワイトルームのつぐ美さん風にしてみました。BASICだとこんな方法が使えるんだって感動しちゃったのさ。

さて，つぎは島崎君の意見だ。色という新しい情報をデータに追加したい，という気持ちはわかるんだけど，情報が増えればデータも当然増えます。

前記の方法は単色という条件付きで実現

《リスト1》 続・画面データの圧縮

```
 10 PRINT CHR$(12)
 20 FOR I=0 TO 11
 30 READ A$:A=VAL("&H"+A$)
 40 FOR J=0 TO 15
 50 IF (A AND 2^(15-J))=0 THEN 80
 60 LOCATE J*2,I*2:  PRINT"##"
 70 LOCATE J*2,I*2+1:PRINT"##";
 80 NEXTJ:NEXTI
 90 GOTO 90
100 DATA FC82,82C6,82AA,8292
110 DATA 8282,FC82,8282,8282
120 DATA 8282,8282,FC82,0000
```

しているものなので，色のデータをまったく別にもって併用することもできますが，わかりやすさと汎用性を考えて，まったく別のデータ形式を使った例を紹介します。

リスト2のデータ列を見てください。連続した2バイトが1ブロックのデータです。

最初が位置のデータ（上位4ビットがX，下位4ビットがY）で，2番目が色のデータです。色のデータは8色なら3ビット，16色でも4ビットが最大だから8ビットも使ったらもったいないじゃない，と思う人はいませんか？　私もそう思いますが，ここはわかりやすいようにぜいたくしました。

あまったビットをブロック内に書くキャラクターの種類（書きたいのは1パターンだけじゃあるまい…）などに使えばムダがなくなります。

走らせると**リスト1**と同じものが色付きで表示されます。

画面データの圧縮というのは，最小単位のブロックのサイズや，パターンの種類，使う色の数などにより，どう圧縮すればもっとも効率が良くなるかが異なるものです。

たとえ1ビットもムダにせずに圧縮できたとしても，それを画面に表示するプログラムが異様に長くなってしまったり，データ化に時間がかかったりするようではあまり良い形式とは言えないでしょう。

自分の作りたいゲームの画面データが，どうすれば良い圧縮ができるか，その形式は仕様がわからないと他人にはまず決められないものですので，今後は具体的な質問以外は没にします。

〔回答者：**チャーリーやまも**〕

Q マシン語でプログラミングをしているのですが，スコアなどの表示のしかたがわかりません。マシン語で10進数の数字を表示するにはどうしたらいいでしょうか。機種はMZ-700です。

〔静岡県田方郡・**山崎浩太14才**〕

A ゲームのスコアを表示する場合，BASICではPRINT文でスコアの変数の値を簡単に表示することができます。

機械語ではスコアの値をどこかのRAMにしまっておき，その値を読み込んで画面に「数値のコードを書き込む」処理をするルーチンを自分で作らねばなりません。

10進数のRAMへのしまいかたは，作る人の自由ですが，一般に1バイトを10進の2ケタに割り当てる場合（4ビットずつ）と，1ケタに割り当てる場合の二つがあります。

山崎君の場合には，どちらの形式を使っているのかわからないので，この二つの形式について8ケタのスコアを画面に表示するプログラムを考えてみました。

リスト3が前者（1バイト2ケタ）の場合のスコア表示用プログラムです。RAM上のSCORE番地から4バイトがスコアをしまっておくバッファで，SCORE番地が8，7ケタ目，SCORE+3番地が2，1ケタ目にあたります。

RLDというのは，AレジスタとHL番地の値とで4ビット単位のデータ交換をするおもしろい命令です。

リスト4は後者（1バイト1ケタ）の場合のプログラムで，こちらは単に読み込んだ値に30Hを加えて画面に数値コードを書き込む処理を8ケタ分行うだけの簡単なものです。

ADDRESS番地にはスコアの8ケタ目を書き込む画面上のアドレスを設定してください。

MZ－700以外の機種については，LD（BC），AをOUT(C)，Aに変更する，などとしてください。

スコアの加算ルーチンとかは，自分で利用しやすいものを考えてみてください（本当はこちらも合わせて知りたいのでしょうが，考える楽しみは残しておきます…）。

《リスト2》 新・画面データの圧縮

```
 10 PRINT CHR$(12)
 20 READ A$:A=VAL("&H"+A$)
 30 IF A$="FF" THEN 30
 40 X=INT(A/16):Y=(A AND &H0F)
 50 LOCATE X*2,Y*2:  PRINT"##"
 60 LOCATE X*2,Y*2+1:PRINT"##";
 70 READ B$:COLOR VAL(B$)
 80 GOTO 20
100 DATA 00,01,01,02,02,03,03,04
110 DATA 04,05,05,06,06,07,07,01
120 DATA 08,02,09,03,0A,04,10,05
130 DATA 20,06,30,07,40,01,50,02
140 DATA 61,03,62,04,63,05,64,06
150 DATA 55,07,45,01,35,02,25,03
160 DATA 15,04,66,05,67,06,68,07
170 DATA 69,01,5A,02,4A,03,3A,04
180 DATA 2A,05,1A,06
190 DATA 80,01,81,02,82,03,83,04
200 DATA 84,05,85,06,86,07,87,01
210 DATA 88,02,89,03,8A,04,91,05
220 DATA A2,06,B3,07,C2,01,D1,02
230 DATA E0,03,E1,04,E2,05,E3,06
240 DATA E4,07,E5,01,E6,02,E7,03
250 DATA E8,04,E9,05,EA,06
260 DATA FF
```

《リスト3》 スコア表示用プログラム ①

```
SCORE WRITE   LD   HL,SCORE
              LD   BC,ADDRESS
              LD   E,4
              LD   A,30H
LOOP          RLD
              LD   (BC),A
              INC  BC
              RLD
              LD    (BC),A
              INC  BC
              RLD
              INC  HL
              DEC  E
              JR   NZ,LOOP
              RET
```

《リスト4》 スコア表示用プログラム ②

```
SCORE WRITE   LD   HL,SCORE
              LD   BC,ADDRESS
              LD   E,8
LOOP          LD   A,(HL)
              ADD  A,30H
              LD   (BC),A
              INC  HL
              INC  BC
              DEC  E
              JR   NZ,LOOP
              RET
```

〔回答者：**チャーリーやまも**〕

Q 僕はＰＣ－8801mkⅡＦＲを持っています。よくベーマガのプログラムのところに「ＲＯＭ－ＢＡＳＩＣを立ちあげてください」と書いてあるけど，ど～いう意味なのでしょうか？

また，長いプログラムを打っていて途中でやめる時はどうすればいいんですか？

僕がやったらSAVEはできたのですが，LOADができません。くわしく教えてください！ 〔埼玉県北葛飾郡・**山崎新吾**〕

A うへ～っ！ このハガキは悲惨だなぁ…。

保証書を持ってメーカーさんに文句を言いに行くか，ベーマガの人に何らかの責任を取ってもらいなさい。

いったいそんな状態で山崎君はパソコンで何をしているんだろう，と心配になってしまうほど悲惨な文面なんだものね。

それでは，半分あきれながら答えてあげましょう。

「ＲＯＭ－ＢＡＳＩＣを立ちあげて」というのは，パソコンでＢＡＳＩＣのプログラムが組めるような初期状態にするということで，具体的には電源を入れることと，機種によっては「モードを設定する」などの手続きをすることでＯＫのはずです。

このへんはマニュアルの「準備」にあたる項目のところにきっと載っているはずです。

さて，「SAVEはできたのにLOADができない」というのは不思議なようですが，十分ありえることです。

それはおそらくSAVE時とLOAD時のフリーエリアの大きさが異なっている場合で，機械語ルーチンの使用などでフリーエリアが狭くなっているときには，それ以上の大きさのプログラムは読み込めない，というわけです。

これはLOAD前の初期設定をしっかりやれば良いのですからきっと大丈夫ですよね？ それでもダメな場合は，「LOADができない」についてもう少しヒントをください。

何かのエラー・メッセージがでるとか，読み込めても走らないとか，LOADING状態のままテープが止らないとか…。

テープがくさってた，なんてのは私は知りませんからねっ！

〔回答者：**チャーリーやまも**〕

Q ファミリー・ベーシックで簡単なアドベンチャー・ゲームを作りたいと思っているんですが，リストを見てもわからないようにするにはどうしたらいいのですか？

〔東京都新宿区・**K.H. 15才**〕

A こういったつまらない質問が意外に何通かきています。

確かに，ＢＡＳＩＣのみでアドベンチャー・ゲームを作った場合には，リストを簡単に見られるために，その気になればゲームをする前に答えを知ることもできてしまいます。

ゲームを作る側にとっては，いやなものにはちがいないけれど，それ以前に大事なことはまずおもしろいゲームを作りあげることじゃないですか？

アドベンチャー・ゲームはある意味で推理小説に似ています。

推理小説の結末を先に読んでしまう人はまずいませんけれど，おもしろい推理小説ほどその途中の過程を楽しみたいと思うもので，たとえ可能であっても「とばし読み」

さえしないものです。

だから，たとえ見えるところに答えがあったとしても，遊ぶ人が目をそむけたくなるほどのおもしろいアドベンチャー・ゲームを作ることが第一です。

という意見をはっきり言ったうえで，「リストを見てもわからなくする」を技術的に考えてみます。

ある種のハードではリスト自体の表示を行わなくする方法もありますが，解除の方法もあるのでこれはダメですね。

要はわかりにくくすれば良いのですから，キーワードとなる文字列などをコード化し，数値として判別したり，さらにその数値を特定の関数をとおしてから扱う，などのいわば暗号解読のようなプログラムを組むといいでしょう。

しかし，どんなに凝った暗号でもプロの手にかかってはあっさり解読されてしまいますので，気休めにしかすぎません。

つまんないところに凝りすぎて，自分でもわけがわからなくなったりすると大笑いなので気をつけましょう。

〔回答者：**チャーリーやまも**〕

Q 僕は今ＰＣ－8801mkⅡＳＲを持っていて，ＢＡＳＩＣもほとんど覚えたんですが，つぎにどうしてもマシン語を覚えたいんです。

ゲームを作る人はどうやってマシン語を覚えたんですか？　変な質問ですがどうか答えてください！

〔神奈川県横浜市・**CYCLONE**〕

A 正確に言うと，私たちが覚え，みんなが覚えたがっているのはアセンブラというプログラム言語だと思います。

アセンブラで使う命令は，ＣＰＵが直接理解できる機械語コードに１対１に対応しているので，プログラムはひじょうに効率良く，また簡単に機械語コードに変換することができます。

機械語コードのみになったプログラムはＢＡＳＩＣのように，あいだに通訳をおくのではなく，直接ＣＰＵと話せるわけですから，格段に速い処理時間を得ることができるわけです。

ゲーム・プログラムの場合，最近はどうか知りませんが，リアルタイムのゲームが大部分をしめているために短時間に膨大な量の処理を実行する必要があり，アセンブラを覚えておけば，まずまちがいないでしょう。

さて，私たちはどうやってアセンブラを覚えたんでしょうかね…。

それまでまったくプログラムの知識がなかった人については，案外みんながＢＡＳＩＣを覚えるのと同じくらい楽(!?)だったんじゃないかな。それしか手段がなかったとしたらしかたないもんね。

でもって，なまじＢＡＳＩＣとか他の言語を先にやってた場合はやっかいなんだよ。

私の場合もそうだったんだけど，ＢＡＳＩＣなら１命令ですむ処理もアセンブラで同じことやらすと何行もかかるんだよね。

こんなに面倒なものかと最初は思って何度もあきらめようとするんだけど，ぶつぶつ文句言いながら作ったルーチンは異常なくらい速いわけよ。

結局，「やめられまへんな～」という状態になってアセンブラのとりこになっていったのです。

「ＢＡＳＩＣなんて面倒くさいのきらいだねっ」と言えるようになったら，あなたは立派なゲーム・プログラマーです。

アセンブラで使える命令は，メモリやレジスタへの読み書きと，加減算などの簡単な演算，条件分岐（ぶんき）くらいで，「ＣＰＵはこんなことしかできなかったんだ」と思うほどシンプルなものですので，それ自体を覚えるのは全然むずかしくありません。

では，実際の壁となるものは一体何でしょうか。

16進，２進の数値を自分の思いどおりに扱えるようになるまでが，まず第1の壁です。

しかし，これは時間の問題でしょう。何も複雑な技術計算をするわけじゃない。ゲームに必要な範囲で十分なのですから。

最大最後の壁はハードとのやりとりです。

アセンブラを完全に習得していても，画面にキャラクターを書き込んだりするにはハードにどのようにアクセスすれば良いかを知らないとまったく宝の持ちぐされです。

これはそれぞれのパソコンのＩ／Ｏアドレスを調べて，「こうすればああなる」ということをひとつひとつ理解していかねばなりません。

この努力をするかしないかで，機械語とのおつきあいが今後どうなるか決定するといっても過言ではないでしょう。

現在では参考になる書籍が必ずあるはずですし，わからないところも「アセンブラをある程度理解していれば」メーカーさんとの対話もスムーズに進むはずです。

以上，満足できる回答になりましたでしょうか。ご意見，ご感想をお待ちしています。

〔回答者：**チャーリーやまも**〕

Q 我が師匠，大野木彦左衛門殿。ＦＭ－７で「ＡＬＬ ＡＢＯＵＴ ＮＡＭＣＯ」に載っている♪＝１／60秒などとしてあるのはどうやってテンポや音符に直せばよいのですか？

〔愛知県春日井市・**内ヶ島裕成14才**〕
他５名

A うぉっほん，わしじゃ。このところゲーム・ミュージックのレコーディングでなかなか忙しくてな，本当はおやすみにしたかったのじゃが，全国のコンピュータ・ミュージックに燃える子どもたちのことを思うとそうも言っておれん。がんばってお答えいたそう。

そもそもテレビのブラウン管にはな，１秒間に60枚のスピードで絵が描かれておってな，家庭にあるテレビでは同じ絵を２回描くので１秒間に30枚の絵があるわけなんじゃが（これを１秒間に30フレームと言うのじゃ。ちなみに映画は１秒間に24フレームだそうな），ゲーム・センターなどにある，いわゆる「業務用」のビデオゲーム，それからファミコンもそうじゃな。それらは同じ絵を２回描くということはせんのでな，１秒間に60フレームというわけじゃ。ビデオゲームではこの１／60秒が時間の基準となるわけじゃ。つまりじゃ，ゲームのプログラムというものは１／60秒の間にすべての処理を終わらせないといけないのじゃ。１／60秒というとそれこそ「ほんの一瞬」なんじゃが，コンピュータ（プロセッサ）にとってはけっこう長い時間なんじゃ（なにしろゲームができるくらいじゃからのぅ）。しかしじゃ，プログラマーにとってはやっぱり「もうちょっと長ければなぁ」というくらいの時間なんじゃな，これが。

ま，そんなことはどうでもよろしい。

♪＝１／60というのはつまりじゃ，♪の長さ（演奏時間）が１／60秒ということじゃ。ということはじゃ，♪が１秒間に60個，ということは，♩が60÷２＝30，すなわち，30×60＝1800。どうじゃ，わかったかな？　そう♩＝1800というテンポになるわけじゃ。

なになに，「ぼくのコンピュータではどうすればいいの？」そのくらいのことはマニュアルを見て，自分で調べなされ。

では，今回はこれまで。拙者はレコーディングにでかけるといたすぞ。

さらばじゃ！

〔回答者：**大野木彦左衛門**〕

♥　♥

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 ぼくはSK−1100を持っていますが，ＳＣベーシックでの「ＣＡＬＬ」命令の使いかた，つまりベーシックのプログラムの中でマシン語を使うにはどうすればよいのかわかりません。よきアドバイスを！

〔兵庫県神戸市・**澤田和宏14才**〕

A ＳＣ−3000のベーシックでマシン語を使う場合，書き込む番地が重要です。**リスト1**のプログラムを実行してから，他のマシン語のプログラムに応用してください。

リスト1のプログラムは〝A〟がたてにスクロールします。ＲＵＮした後，約5秒でＡが現れます。

〔回答者：**セガ三千夫**〕

Q ＳＣ−3000のＢＡＳＩＣは，ＭＳＸとよく似た構造だと聞きましたが，それは本当でしょうか？もし本当だとしたら，ＭＳＸのプログラムはＳＣ−3000で動くのでしょうか？

〔新潟県三嶋郡・**中村秀行15才**〕

A ＳＣ−3000とＭＳＸは，ＣＰＵがＺ80，ＶＤＰがＴＩ9918相当ですから，たいへんよく似ています。ＢＡＳＩＣも座標を指定する命令文がＣＵＲＳＯＲとＬＯＣＡＴＥなどのちがいの他に，命令文の数がちがいます。くふう次第でＭＳＸのプログラムを使うことができます。〔回答者：**セガ三千夫**〕

《リスト1》ＣＡＬＬ文を使ったプログラム

```
10 CLS
20 FOR A=&HE000 TO &HE082
30 READ D$:D=VAL("&H"+D$)
40 POKE A,D
50 NEXT A
60 CALL &HE000
70 CURSOR 0,2:PRINT TAB(30*RND(1));"A"
80 GOTO 60
100 DATA F3,C5,D5,E5,F5,06,16,0E
110 DATA 00,CD,3D,E0,CD,5B,E0,EB
120 DATA 21,83,E0,0E,27,CD,66,E0
130 DATA 77,23,0D,20,FB,EB,7D,C6
140 DATA 28,6F,30,01,24,CD,6D,E0
150 DATA 21,83,E0,0E,27,7E,CD,7D
160 DATA E0,23,0D,20,F8,10,D0,F1
170 DATA E1,D1,C1,FB,C9,C5,D5,26
180 DATA 00,68,29,29,29,54,5D,29
190 DATA 29,19,16,00,59,19,11,00
200 DATA 3C,19,D1,C1,C9,DB,BF,C9
210 DATA F5,CD,55,E0,7D,D3,BF,7C
220 DATA E6,3F,D3,BF,F1,C9,00,00
230 DATA 00,00,DB,BE,C9,F5,CD,55
240 DATA E0,7D,D3,BF,7C,E6,3F,F6
250 DATA 40,D3,BF,F1,C9,00,00,00
260 DATA D3,BE,C9
```

Q セガのベーシック・レベルⅢのプログラムは，ホームベーシックで使えますか？使えないのならなぜですか？

〔石川県鳥越村・**田原清悟13才**〕

A セガのベーシック・レベルⅢとホームベーシックでは基本構成がちがいます。レベルⅢでセーブしたテープのプログラムを，ホームベーシックでロードしても，そのまま使えません。しかし，命令文はほぼ同じですから，いくつかの命令文の使いかたに注意すれば，キーボードから打ち込めます。

ホームベーシックは，整数型ですから小数点は使えません。そのため，小数以下を指定する命令文はすべて10倍した数に直して使います(サークル文など)。

文字も6×8ドットから8×8ドットになり，レベルⅢのテキスト画面は使っていませんので，画面構成を修正して使う必要があります。グラフィックス処理はレベルⅢより強化してあり，命令文も追加しました。そのかわり，三角関数などの数値関数がなくなりました。以上の点に注意すれば移植できます。〔回答者：**セガ三千夫**〕

Q ファミリーコンピュータのディスクシステムの最大メモリは何Ｋバイトですか？ドット数は，？×？ですか，また最大何色表示できますか？P.S.ゲームのしすぎでアホになってしまった。〔大阪府泉南郡・**中村義則14才**〕

A 最大メモリは，表裏合わせて110Ｋバイト。ドット数は256×240ドット。表現色数は52色です。P.S.頭を使ったゲームをして，賢くなってください。〔回答者：**マリオ**〕

Q 任天堂さんは，今年の秋に，ＦＣＮというファミコン通信ネットワークをＮＥＣの協力ではじめるそうですが，具体的な内容を教えてください。〔千葉県銚子市・**小林靖周13才**〕

A ＦＣＮとは，ファミコンを端末装置とした，電話回線を利用するネットワーク・システムのことです。

家庭の電話機に取り付けたディスク・ファックスに，電話線を通じて送られてきた情報（友だちからのメッセージ，ゲーム，学習，健康管理，株式，旅行案内，買物等）をディスクカードに記録します。

このカードをディスクシステムにセットすると，情報がテレビ画面に映しだされます。また，ディスクカードに情報を書き込んで，ディスク・ファックスを通じて送ったりできます。

なお，ミサワホームが中心になって設立したイマジニアという会社が，ＮＥＣと共同で，ファミリーコンピュータ・ネットワーク・システムを利用し，教育の情報を提供する計画があります。

ＮＥＣ以外のパソコン・メーカーと共同で，いろいろな情報をファミリーコンピュータ・ネットワーク・システムを利用して提供しようという会社が，他にもたくさんあります。〔回答者：**マリオ**〕

Q ファミコンどうしで通信ができるようになりますか？

また，今後ファミコン本体にディスクシステムとファミリーベーシックをつないで，アドベンチャー・ゲームなどができるようになるでしょうか？

〔北海道札幌市・**鳥潟　周13才**〕

A ファミリーコンピュータ・ネットワーク・システムをご利用いただきますと，ファミコン間の通信ができます。

ファミコン本体にディスクシステムとファミリーベーシックを接続する予定は，現在のところありません。しかし，技術的には可能ですので，今後ソフトの種類，性質上で必要とあれば，ファミリーベーシックを使用する場合もあります。

〔回答者：**マリオ**〕

Q ベーマガ86年1月号のホット・インフォメーションで，ＨＢ−Ｆ500にゲームが付属されているとありましたが何というゲームですか？

また，ＨＢ−Ｆ500には，何の映像出力端子が付いていますか？

もう1点。ＭＳＸ2はＲＧＢで512色中

16色や256色表示するときに，きちんとした色で表示されますか？

〔大阪府吹田市・**古市隆一11才**〕

A 「プリンセス」という名前のゲームが付属されています。

出力端子には，ＲＧＢ出力，ビデオ出力，ＲＦ出力の三つが付いています。

ＭＳＸ２では，カラーパレットを使って，はっきりと512色中16色表示可能です。また，256×212ドットでは，256色同時表示が可能です。

〔回答者：**HiT BiTのツルちゃん**〕

Q ＨＢ－Ｆ500を買おうと思っているのですが，ＳＯＮＹからデジタイズやスーパーインポーズができるアダプタのようなものは発売されるのですが？また，それはビデオ出力端子やＲＧＢ出力端子などが付いたモニタＴＶじゃなくちゃだめなのでしょうか？

〔群馬県富岡市・**須賀清文16才**〕

A ＨＢ－Ｆ500では，デジタイズやスーパーインポーズはできません。アダプタはまだ検討中であり，ご返事はできません。

また，テレビは，ＲＧＢでもビデオでもＲＦでもきれいにでますが，80キャラクタ表示するときは，ＲＧＢのほうがずっときれいです。

〔回答者：**HiT BiTのツルちゃん**〕

Q アイワのデータ・レコーダＤＲ－２についてですが，ＤＲ－２の底にM.S.LとM.S.Hと書かれたものがありますが，あれは何のことですか？ 〔広島県安芸郡・**下垣内泰15才**〕

A 当社のＤＲ－２の底にあいている二つの穴の側に，M.S.L.，M.S.H.とありますが，これはモーター・スピードＬｏｗとHighを表します。この穴は，サービス，工場などで，モーター・スピードを調整するときに使いますので，一般ユーザーのかたは，さわらないでください。 〔回答者：**ま～いっいか**〕

Q 僕は，ＰＨＣ－30（ＭＳＸ）を使っています。ところで説明書にはＲＡＭ容量を最大32Ｋバイトまで拡張可能とあるのですが，64Ｋバイトにすることはできないのですか？

また，ワープロ用に使える，漢字対応のプリンタを教えてください。

〔長野県上水内郡・**宮脇一雄15才**〕

A 64Ｋバイトに拡張することはできます。方法は64Ｋバイト拡張ＲＡＭカートリッジをＰＨＣ－30のカートリッジ・スロットに差し込むだけです。当社では64Ｋバイト拡張ＲＡＭカートリッジを作っていませんので，市販品をご使用願います。「ＲＡＭは最大32Ｋバイトまで拡張できます」と取扱い説明書に書いてありますが，これはＢＡＳＩＣが使用できる最大の容量が32Ｋバイトであるという意味です。

ＰＨＣ－30はＭＳＸパソコンですので，ＭＳＸ対応のプリンタならどのメーカーでも使用できます。当社では，ＭＰＴ－Ｔ５（価格49,800円），ＭＰＴ－Ｃ10（価格74,800円）があります。ただし，使用できないワープロ・ソフトもありますので，ご購入の際はそれぞれのワープロ・ソフトに応じた推奨（すいしょう）プリンタをご使用ください。 〔回答者：**M.S**〕

Q ぼくはサンヨーのＰＨＣ－27を買おうとしている男の子ですが，ＭＳＸではＲＳ－232Ｃケーブル用のモデムホン，カプラに接続できるようにならないのでしょうか？

〔香川県大川郡・**友国伸保12才**〕

A 接続できます。使いかたはごく簡単で，ＰＨＣ－27のカートリッジ・スロットにＲＳ－232Ｃインターフェース・カートリッジを差し込み，音響カプラまたはモデム内蔵電話と接続すればＯＫ。ＲＳ－232Ｃインターフェース・カートリッジは，ソニー㈱より，接続ケーブル付で発売（ＨＢＩ－232価格19,800円）されています。

〔回答者：**M.S**〕

Q ぼくは，サンヨーのＷＡＶＹ10（ＭＳＸ）を持っていますが，ＷＡＶＹ10でスーパーインポーズはできないでしょうか，教えてください。

〔東京都世田谷区・**按田勝彦11才**〕

A ＷＡＶＹ10にはスーパーインポーズ機能は付いていませんので，スーパーインポーズはできません。

でもＷＡＶＹ10にサンヨー・グラフィック拡張ユニット（ＭＰＣ－Ｘ価格89,800円）を接続すれば，スーパーインポーズが楽しめるようになります（ただし，テレビはＲＧＢ21ピン端子付きテレビが必要）。

ＭＰＣ－Ｘをつなぐとスーパーインポーズだけでなく，解像度もぐんとあがり，画像がきれいになりますし，カラーも512色の中から16色選べるようになります。その他，ＴＶやＶＴＲの画像をパソコンの画像に変換して記憶させたりできる機能（スチル機能とかデジタイズ機能とか呼ばれます）も付いています。しかもライトペンを使って，これらの機能を使った高度なグラフィックスが簡単に作れるようになっているのです。 〔回答者：**Mr.ウェイビー**〕

Q ＭＳＸ用で，ＭＳＸ２なみのグラフィック解像度が得られる「ＭＰＣ－Ｘ」というユニットが発売されているようですが，どの程度レベルアップしますか？また，カセット式インターフェースは双方を両立しないとだめなんですか？

〔兵庫県宝塚市・**吉田利章11才**〕

A グラフィック拡張ユニット（ＭＰＣ－Ｘ定価89,800円）はＭＳＸのグラフィック機能をレベルアップできるように作られたものです。

解像度は512×212ドットに，カラーは，512色中16色選択できるようになり，スーパーインポーズ機能，８階調スチル機能（デジタイズ機能），ライトペン機能などが楽しめます。グラフィックス関連に興味のある人にはぴったりのユニットです。

ただ，どのＭＳＸパソコンに接続するかによってライトペンやコネクタが必要になってきますので，ご注意ください。ライトペンの付いているＭＳＸパソコンならソフトや拡張ボックスを含めて117,400円，ライトペンの付いていないサンヨー以外のＭＳＸパソコンなら全部で139,200円になります。 〔回答者：**Mr.ウェイビー**〕

Q 日立のＳ１用の音声合成ユニットは発売されていますか？発売されているのでしたら，紹介してください。

〔岐阜県中津市・**小林清志13才**〕

A Ｓ１用としては，とくに発売していませんが，Ｌ３モードとして動く音声合成ユニットを下記のメーカーから発売しています。

メーカー名：サイプレス（☎092－472－9066）

品名：音声合成ユニット「ＣＳ－603」

価格：19,800円 〔回答者・**グッドＳ１**〕

Q ＣＦ－3000に内蔵できる3.5インチＦＤＤはありますか？また，ＣＦ－3000に使えるカラー・プリンタはありますか，あるとしたらいくらぐらいですか？

〔栃木県足利市・**新浜 弘12才**〕

A ＣＦ－3000に内蔵できる3.5インチＦＤＤはありません。フロッピーディスク・コントローラＦＳ－ＣＦ351（価格25,000円）と3.5インチ・フロッピーディスク・ドライブＦＳ－ＦＤ351（価格64,800円）をご利用ください。

また，ＣＦ－3000で使用できるカラー・プリンタとしては，７カラー・グラフィック・プロッタ・プリンタＦＳ－Ｐ200（価格54,800円）があります。このプリンタには画面コピー・ユニット（ＲＯＭカートリッジ）が付属していますので，ゲームなどの画面を一時停止して，画面のカラーコピーを取ることができます（ゲームソフトの種類によっては，画面コピーできないものもあります）。

〔回答者：**デジロイド**〕

Q 僕はナショナル「ＦＳ－4000」のユーザーですが，内蔵のプリンタをプログラムで動かせますか？プログラムなどを教えてください。

〔山口県防府市・**中村康弘12才**〕

《第1表》プリンタ・コマンド一覧表

名称		コマンド	内容	例
キャリッジ・リターン		CR(0D H)	ライン・バッファ内のデータを印字	LPRINT CHR $ (13);
ライン・フィード		LF(0A H)	ライン・バッファ内のデータ印字後改行する	LPRINT CHR $ (10);
フォーム・フィード		FF(0C H)	ライン・バッファ内のデータを印字後改行。ただし1ページは66行固定	LPRINT CHR $ (12);
ホリゾンタル・タブ		HT(09 H)	8文字ごとの固定位置までスキップ	LPRINT CHR $ (9);
シフトアウト		SO(0E H)	拡大文字モードの設定	LPRINT CHR $ (14); "SO"
シフトイン		SI(0F H)	拡大文字モードの解除	LPRINT CHR $ (15); "SI"
キャンセル		CAN(18 H)	ライン・バッファ内のデータを消去	LPRINT CHR $ (24);
改行ピッチ指定	1/6"＊	ESC+"A"	改行ピッチを1/6インチに設定	LPRINT CHR $ (27)+"A"
	1/8"	ESC+"B"	改行ピッチを1/8インチに設定	LPRINT CHR $ (27)+"B";
	N/128"	ESC+"T"+n^1n^0	改行ピッチをn^1n^0/128インチに設定 ($1 \leqq n^1n^0 \leqq 85$)	LPRINT CHR $ (27)+"T64";
アンダー・ライン指定	設定	ESC+"X"	アンダー・ラインの設定	LPRINT CHR $ (27)+"X"; "ABC";
	解除＊	ESC+"Y"	アンダー・ラインの解除	LPRINT CHR $ (27)+"Y";
片方向印字指定	設定	ESC+">"	片方向印字モードの設定	LPRINT CHR $ (27)+">";
	解除＊	ESC+"]"	片方向印字モードの解除	LPRINT CHR $ (27)+"]";
レフト・マージン指定		ESC+"L"+$n^2n^1n^0$	左側印字開始位置の設定	LPRINT CHR $ (27)+"L005";"A"
ビットイメージ指定	8単	ESC+"S"+$n^3n^2n^1n^0$	8ビット単密度イメージ・モード指定	10 POKE & EHF418, 1 20 LPRINT CHR $ (27)+"S0002"; 30 LPRINT CHR $ (7); CHR $ (31)
	16	ESC+"l"+$n^3n^2n^1n^0$	16ビット・イメージ指定	10 POKE & HF418, 1 20 LPRINT CHR $ (27)+"l 0003"; 30 LPRINT CHR $ (7); CHR $ (0); 40 LPRINT CHR $ (31); CHR $ (0); 50 LPRINT CHR $ (127); CHR $ (0)
ビット・イメージ指定	設定	ESC+"P"	イメージ・モード倍密度の設定（960ドット/行）	
	解除＊	ESC+"N" または ESC+"D"	イメージ・モード倍密度の解除（480ドット/行）	
8ビットイメージ(1 Bit-1 Dot)指定	設定	ESC+"y"	8ビット・イメージにおいて，データ1ビットに対して1ドット（奇数ドット）の印字をおこなう	
	解除＊	ESC+"x"	8ビット・イメージにおいて，データ1ビットに対し，縦方向2ドット印字をおこなう	

＊印は，電源「入」時にセットされているモードです。
n^3～n^0は，以下の意味です。
n^3……1000ケタ目　n^1……10ケタ目
n^2……100ケタ目　n^0……1ケタ目

注意
ESCコマンド・シーケンス中は，CAN（キャンセル）コマンドでデータを抹消することはできません。

〔回答者：デジロイド〕

Q FM－NEW7に使えるフロッピーとプリンタ，それに必要なI／Fを教えてください。

〔岐阜県加茂郡・山口　潤13才〕

A FM－NEW7に使える富士通のフロッピーとプリンタは，つぎのものがあります。

〈フロッピーディスク・ユニット〉

●**マイクロフロッピーディスク・ユニット**：MB27631 価格85,000円

●**ミニフロッピーディスク・ユニット**：MB27611 価格128,000円

MB27611を使うときは，**ミニフロッピー・インターフェース・カード**（MB22407 価格14,800円）が必要です。

〈プリンタ〉

●**漢字プリンタ**：MB27410E（価格260,000円），MB27410E（価格170,000円）

●**シリアル・ドットプリンタ**：MB27407（ 価格98,000円）

●**熱転写プリンタ**：MB27407（価格79,800円）

●**カラー漢字熱転写プリンタ**：FMPR－201（価格79,800円）

〔回答者：FM77エビ〕

Q ぼくはFM－77L4を持っています。今度，FM音源カードを買いたいと思うのですが，FM音源カードの価格と，付属されているものを教えてください。

〔愛知県名古屋市・ただいま修業中14才〕

A FM音源カード（MB22459）の価格は18,000円です。添付（てんぷ）品は，FM音源カード1枚，インターフェース・ケーブル1本，スピーカ1個，ジョイスティック1個，カセットテープ（FM音源ライブラリー）1本，FM音源カード取扱説明書1冊です。

〔回答者：FM77エビ〕

Q 僕は，FM77AVとMB27343（ディスプレイ）を持っていますが，4,096色を表示できません。なんとか表示させたいのですが……。

〔広島県安芸郡・仏門英二14才〕

A MB27343では4,096色をだすことはできません。よってAV用で4,096色を使っているソフトは使用することができません。21ピンアナログRGB対応のテレビをご使用ください。MB27343では最高8色までの表示です。

〔回答者：FM77エビ〕

A FS－4000には16ドット熱転写プリンタが内蔵されています。このプリンタはFS－4000のワープロ・ソフトでの使用はもちろん，MSX－BASICでも16ドットのプリンタとしてご活用いただけます。もっとも一般的な使いかたは，BASICプログラムのリスト表示でしょう。LLIST↵と入力することによって，本体内のプログラムのリストを印字できます。プログラム中でプリンタに印字する場合にはLPRINT命令を使います。この二つの命令は本体付属のBASIC説明書のサンプル・プログラムで試してみてください。

（例）LPRINT "MSXパソコン"↵
　　A＝1234500↵
　　LPRINT A↵
とキーボードから入力すると
　　MSXパソコン
　　1234500
と印字されます。

その他にもいろいろな印字ができます。より細かい制御をするには**第1表**のプリンタ・コマンドを使ってください。

Q　PC－6001mkIISRに，漢字増設RAMが発売されているということを聞きましたが，いくらぐらいですか？また，それは何文字ぐらい増え，プログラムの中に組み込めるのでしょうか。

〔埼玉県浦和市・**佐藤義典13才**〕

A　PC－6001mkIISRの拡張漢字ROMカートリッジは2種類あります。

PC－6601－01（価格24,800円）とPC－6007SR（価格27,000円）です。この二つはいずれも，JIS第1水準をサポートする漢字と非漢字で合計約3,500字を持っています。使いかたはBASICのKANJI文でそのまま使えますが，注意しなければいけない点が一つあります。漢字コードが，内蔵のコードとちがってJISコードを使うようになる点です。ですから，今のプログラムはコードを変更しないとエラーになってしまいます。

それから，PC－6007SRのほうは，裏RAMを64Kバイト持っていて，たとえばプライムの「N_{66}漢字BASIC」なんかが使えます。　〔回答者：**Mr. 60**〕

Q　PC－6001mkIIのMONモードでQコマンドがありますが，説明書を見てもQコマンドは載っていませんでした。このQコマンドは，いったい何ですか？意味を教えてください。

〔宮崎県延岡市・**森　貴博14才**〕

A　PC－6001mkIIのN_{60m}－BASICモードではマシン語モニタが使えるわけですが，隠しコマンドが二つあります。

一つは森君のいうQコマンドです。Qコマンドはメモリのアスキーダンプです。わからない人もいると思いますので説明しますと，メモリ内のモードをアスキーコードと見なして，それに対応する文字をダンプしてきます。たとえばFB3D番地からは，ファンクション・キーに格納される文字列が入っているので，それを見ることができます。

もう一つのコマンドは，？コマンドです。これは？マークを入力するだけでパラメータは付きません。しかし見かけ上はエラーが出力されるだけでダメに見えます。しかしこれで0番地から7FFF番地のROMとRAMが切りかわります。もう一度，？コマンドを入力すると，もとにもどります。これでDコマンドやQコマンドでROMの中を見ることができます。

〔回答者：**Mr. 60**〕

Q　僕はMZ－700を持っているのですが，ベーマガ86年3月号を見て，パソコン通信をやってみようと思いました。ところがMZ－700で，パソコン通信に必要なオプション機器がよくわかりません。どうか教えてください。〔山形県東根市・**じゃがいもんすたー12才**〕

A　ハードウエア的には，以下のシステムをそろえれば可能です。

①MZ－700シリーズ本体
②CRTディスプレイ
③拡張ユニット（MZ－1U08価格25,000円）
④フロッピーディスク・ドライブ（MZ－1F07価格158,000円）
⑤ディスクBASIC（MZ－2Z009 価格12,000円）
⑥RS－232Cインターフェース（MZ－1E24価格19,800円）

ただし，MZ－700用の通信ソフトが発売されていませんので，通信用プログラムを自分で作る必要があります。

〔回答者：**MZいちばん**〕

Q　MZ－1500のプリンタで，漢字も印字できて，ハードコピーも取れるプリンタはありますか。あるならば，できるだけ安いものを教えてください。〔愛知県渥見郡・**森下富夫15才**〕

A　カラー漢字サーマル・プリンタ（MZ－1P17価格79,800円）をおすすめします。

24ドットの熱転写／感熱方式で，JIS第1水準の漢字ROMを内蔵しています。

なお，MZ－1500で漢字を印字する場合は，MZ－1P17を漢字モードに設定した後，漢字コードを送ることにより印字可能になります。　〔回答者：**MZいちばん**〕

Q　MZ－1500は，MZ－700のソフトがみんな使えるそうですが，よくゲームソフトでMZ－700/1200という共用のゲームソフトもすべて使えるのでしょうか？

〔千葉市・**高橋雅史**〕

A　MZ－700とMZ－1200用のソフトはテープ版ですので，MZ－1500で使用する場合にはデータ・レコーダ（MZ－1T03価格12,000円）が必要です。

なお，オールマシン語のソフトは，ほぼそのままで動作しますが，BASICを使って作成されたソフトは，それぞれの機種用のBASICが必要な場合があります。

〔回答者：**MZいちばん**〕

Q　MZ－2500用のソフトを使用する場合，家庭用テレビ，または，200ライン系のカラー・ディスプレイでのグラフィック表示では，

①640×400ドットで，各点ごとに16色
②640×200ドットで，各点ごとに16色
③320×200ドットで，各点ごとに16色
④320×200ドットで，各点ごとに256色

という表示は可能ですか？

〔秋田市・**ゲゲゲの期他労15才**〕

A　まず，家庭用TV，または200ライン対応ディスプレイに限定されるのであれば，当然640×400ドットモードは使用できません。

つぎに640×200ドット，320×200ドットモードの場合ですが，16色表示をするためにはRGBI入力方式，256色表示をするためにはアナログRGB入力方式のディスプレイが必要になります。

いずれにせよMZ－2500のグラフィック能力を最大限に生かすためには，専用ディスプレイMZ－1D22（価格108,000円）の使用をおすすめします。

〔回答者：**MZいちばん**〕

Q　X1用のRS－232Cインターフェースがあるのは知っているのですが，turboを除くX1用の通信ソフトがあるのかどうか，わかりません。あるのでしたら，そのソフトについてくわしく教えてください。

ぼくの機種はX1Fモデル20です。

〔埼玉県川越市・**嶋野安哲14才**〕

A　X1シリーズ用通信ソフトとしては，「モデムターミナル(CZ－133SF)」があります。概要は，つぎのとおりです。

〈商品名〉 モデムターミナル
〈機種名〉 CZ－133SF
〈適応機種〉 X1 turbo/X1シリーズ（X1 turboシリーズ用ソフトウエアも添付）
〈セット内容〉 通信ソフトウエア（2D・5″FD），RS－232Cケーブル1本，モジュラー・ケーブル1本
〈価格〉 25,800円

パソコン通信用ソフトウエアにモデムをセットしたので，モジュラー・ジャック式の電話機と，本体にRS－232Cカードがあれば，すぐにパソコン通信をお楽しみいただけます。すでに，六つのネットワークのデータが登録されていますので，簡単にネットワークにアクセスすることができます。

また，ファイルの送受信も行え，交信内容のファイルを作成し，プリント・アウトすることもできますので，パソコン通信の初心者からマニアまで幅広く使用できます。

〔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

富士通からFMシリーズ用周辺機器

富士通から，ＦＭシリーズ用のカラー漢字熱転写プリンタや音声認識カードなど各種周辺機器が発売されました。

〔カラー漢字熱転写プリンタ（ＦＭＰＲ－201)写真１〕

ＦＭＰＲ－201(価格79,800円）は，カラー７色(黒，青，赤，紫，緑，黄，水色)の印字ができる24ドットの熱転写方式80ケタ漢字プリンタで，第１水準漢字ＲＯＭを標準装備しています。

印字機能は，漢字，英数カナ文字の拡大，アンダーライン，英数カナ文字のスーパースクリプト（a^3の３など），サブスクリプト（H_2Oの２など），縮小印字ができる上に，最大 188文字までの外字登録が可能です。

また，第２水準漢字ＲＯＭもオプションとして用意されています。

適応機種はＦＭシリーズ全機種。

〔音声認識カード（ＦＭ77－421)写真２〕

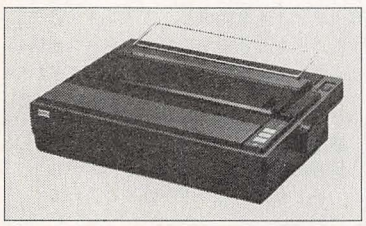
ＦＭ77－421(価格49,800円）は，Ｉ／Ｏスロットに実装し，付属のマイクからの音声入力を認識できるもので，特定話者の最大64種類の単語（ユーザー登録）を識別できるものです。

この音声認識カードでアプリケーション開発を行えば，ポーカーやマージャン・ゲームなど，オリジナルのゲーム上でキー操作をしなくてもプレイするということもできちゃうわけです。

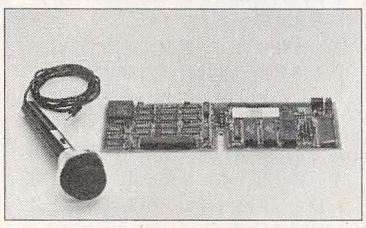
適応機種は，ＦＭ77ＡＶをはじめとするＦＭ－77シリーズ全機種です。

富士通では，このほかにもビデオ・コンバータやパソコン通信用モデムなど各種の周辺機器の発売を予定しているそうです。

問い合わせ先：〒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(株)「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」係



《写真１》富士通のカラー漢字プリンタ



《写真２》富士通の音声認識カード

シャープからミニＦＤＤ２機種発売

シャープからＸ１／Ｘ1turboシリーズ用のミニフロッピーディスク・ユニットＣＺ－520Ｆ（価格118,000円），ＣＺ－502Ｆ（価格99,800円）の２機種が発売になりました。

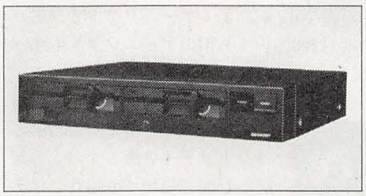
ＣＺ－520Ｆは，Ｘ１turboシリーズにダイレクト接続（モデル10はインターフェースＣＺ－８ＢＦ１が必要）できる１Ｍバイトの５インチＦＤＤを２基搭載。２ＨＤ／２ＤＤの兼用タイプで，ソフトウエアによって切りかえができます。また，２Ｄタイプのフロッピーディスクは読み込みのみ可能です。記憶容量は，２ＨＤタイプで１Ｍバイト，２ＤＤタイプで 640Ｋバイトです（いずれも１ドライブ当たり）。

ＣＺ－502Ｆは，Ｘ１，Ｘ１turbo両シリーズにインターフェース（付属）を通して接続する，５インチ２ドライブのＦＤＤ。

記憶容量は，２Ｄタイプで 320Ｋバイト（１ドライブ当たり）です。

また，シャープは同時に，ＲＳ－232 Ｃマウスボード，モデムターミナル，turboＣＰ／Ｍ（漢字版），Ｘ１ ＬＯＧＯなども，発売しました。

問い合わせ先：〒162 東京都新宿区市谷八幡町８ シャープ(株)「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」係



《写真３》シャープのＣＺ－520Ｆ

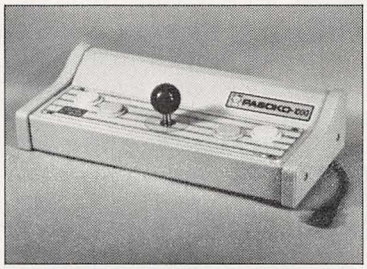
三和電子からPASOKO-1000のプレゼント

パソコンゲームの強い味方！ジョイスティックの三和電子から，連射機能をプラスした「ＰＡＳＯＫＯ－1000」をベーマガ読者にプレゼントします。

「ＰＡＳＯＫＯ－1000」は業務用ビデオゲーム機のパーツを使った本格派。これに連射機能（ＮＯＲＭＡＬ↔ＨＩＧＨ切り変え）をプラスして，もう鬼に金棒!!

ご希望のかたは，ハガキに①持っているパソコン名②住所，氏名，年令，電話番号をハッキリ記入の上，〒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「ＰＡＳＯＫＯほしいよ！」係までお送りください。

抽選により３名のかたにプレゼントします。〆切りは５月８日(消印有効)です。



《写真４》三和電子のPASOKO－1000

全国どこでも電話１本

ＮＯＶＡ情報機器は，キミたちの声に応える日本一の品ぞろえ。全メーカーのパソコン，ワープロが，中古から新製品まで何でもそろっているお店です。

日本一の在庫量，日本一の迅速配達，日本一のアフターサービスということですが，日本一かどうか，さあ，今すぐ電話して申し込んでみては？

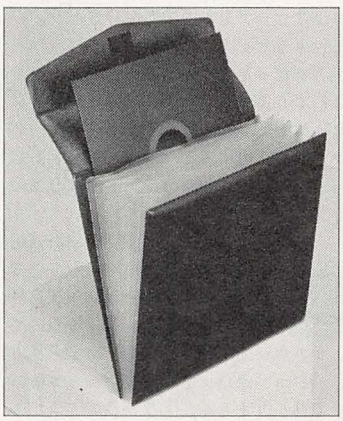
※ＮＯＶＡ情報機器についてのくわしい内容は，後付広告316～317ページを見てください。

ハンディなディスク入れ DISK HOLDER

大切なデータを保管しておいたディスケットが，持ち歩いているうちにこわれちゃった！なんて，泣くに泣けない思いをしている人も多いことでしょう。

酒田情報開発(株)から新しく発売された「ディスク・ホルダー」は，持ち運びにかさばらない，取りだすのにラベルが見やすいなどの利点をもったアコーディオン収納方式のディスケット・ケースです。材質は，静電気を防止する塩化ビニールを採用。ケースそのものの幅がありませんから，ディスケットをいっぱい（６ポケットで12枚収納できる）に入れても，厚みは１～２センチにしかなりません。

サイズは3.5インチ(1,600円)，5.25インチ(1,800円)，8インチ(2,000円)です。



◀酒田情報開発のディスク・ホルダー

★３月号コナミソフト・プレゼント当選者発表……「ゲームを10倍楽しむカートリッジ」：鳥取県倉吉市・山口知一君。／静岡県富士市・大島章寛君。「ＥＣ700」：東京都新宿区・江東真二郎君。たくさんのご応募ありがとうございました！

※新発売を記念して，ベーマガ読者20名にこのディスク・ホルダーをプレゼントします(3.5インチ，5.25インチ各10名ずつ)。

ご希望のかたは，

〒104 東京都中央区入船3－1－2 新富町第2ビル5F 酒田情報開発株式会社「マイコンBASICマガジン」係まで。

しめきりは，5月10日です。

VHD+パソコンでリアルなゴルフ!「バーディ・トライ」

とにかく，実写ですからリアルさはあたり前。VHDディスクとパソコンをつないで楽しむゴルフ・ゲーム，「バーディ・トライ」が，ビクターから発売になりました。

実際のホールを撮影した映像の上に，風向き，打つ方向，打つ強弱などがグラフィックで表示されゲームを進めていきます。またコースは，ショート・ホール，ミドル・ホール，ロング・ホールの3種類から選択できます。



▲ビクターの「バーディ・トライ」

機種はMSX，X1用で，ともにゲーム・カセット＋VHDディスクで 9,800円です。

※このソフトを楽しむためには，つぎのシステムが必要です。

- VHDプレーヤー（VHDpcのマークが入ったもの）
- パソコン（MSX，X1）
- VHDインターフェース

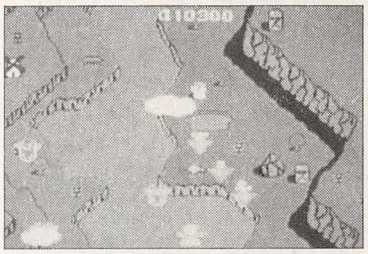
問い合わせ先：〒103 東京都中央区日本橋本町4－1 日本ビクター(株)ビデオソフト事業部「マイコンBASICマガジン」係

これは大ニュース MSXでツインビーができるぞ

2人同時にプレイでき，フォークやオナベ，タコなどのかわいいキャラクターを撃ち落としていくというおなじみのゲーム「ツインビー」が，コナミの手でMSXに移植されました。今年はじめにファミコン版が発売になり，そのできあがりの良さで大ヒットした商品ですから，MSXユーザーには夢にまで見ていた人も多いのではないでしょうか。

機種はMSX，ROMカートリッジで5月末発売予定（価格未定）です。

現在，最終のチェックを行っているとのこと。画面写真等をお見せすることはできませんでしたが，次号でくわしくご紹介しますので，楽しみにしていてください。



▲「ツインビー」(写真はファミコン版です)

ナムコの「パックランド」がボードゲームになりました

(株)ナムコから，ボードゲーム・シリーズ第2弾「パックランド」が発売されます。

昨年の10月に「ザ・タワー・オブ・ドルアーガ」を発売して好評を得ましたが，今回はそれに続く第2弾として，業務用ビデオゲームやファミコン・カセットでおなじみの人気ゲームを，盤ゲーム化したものです。

2人から8人までで遊ぶことができ，目的地カード，パックマンレベル・カード，フェアリー・チップなどを使ってボードの上でゲームを進めていきます。くわしい内容は次号のベーマガで，紹介することにしましょう。

発売日は4月25日。価格は3,600円です。

なお，ボードゲーム版「パックランド」は，本誌のカラー広告ページに掲載しているナムコグッズ取扱店および，電波新聞社で取り扱っています(通信販売もできます)。

問い合わせ先：〒141 東京都品川区1－11－15電波新聞社出版販売部まで

で・ば・ぐ

★4月号109ページMSX用「ハンバーグを焼こう」のプログラム・リスト中で漢字などが化けていました。**70行から470行をリスト1**のように修正してください。

★4月号171ページのPB－100用「TR・HUNTING」は，PB－110以上の機種でしか使用することができませんでした。おわびして，てい正いたします。

★4月号 251ページのペーパーアドベンチャー「ピラミッドの秘宝はいずこに？」で59行の足型を踏まないように進む ➡82 を ➡87 に変更してください。

★ナムコ・ビデオゲーム・ミュージック・プログラム大全集のでばぐ

★93ページMSX用「パック&パル」のリスト中，390行はREM文にしてください。

★108ページMSX用「リブルラブルの完全演奏」のリスト中で，1130行のU３＄＝〃以降のUはすべてOに修正してください。

★125ページの**写真1**と133ページの**写真1**が入れ変わっていました。

★175ページPC－6001シリーズ用「ギャラクシアン」の**リスト1**と**リスト2**の説明が入れ変わっていました。**リスト1**がX1用**リスト2**がPC－6001用です。

以上。ごめんなさい！(編集部)

《リスト1》ハンバーグを焼こうのてい正リスト

```
70 PRINT TAB(16);"大大";TAB(28);"大大"
80 PRINT "  木 木  木木  木  木 木          木木木木"
90 PRINT " 木   木     木 木   木 木木木木 木   木"
100 PRINT " 木   木 木木木木  木   木            木木 "
110 PRINT
120 PRINT TAB(13);"┐   "
130 PRINT TAB(13);"┐┐┐┐┐"
140 PRINT TAB(13);"┐ ┐  "
150 PRINT TAB(13);"┐ ┐┐"
160 PRINT TAB(13);"┐┐  "
170 PRINT TAB(13);"┐ ┐┐"
180 PRINT TAB(13);"┐   "
190 PRINT TAB(13);"┐┐┐┐┐"
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 "┬"
330 PRINT "   月木木木木
```

全国マイコンソフト取扱店一覧

《北　海　道》

★電波新聞社・札幌支局：札幌市中央区大通西17-2 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10-1 1　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
★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：太田市本町21-3 ☎0276-25-3410
★あやめ模型：渋川市長塚町1801-1 ☎0279-23-3732
★クリマデンキ：前橋市表町2-10-23 ☎0272-24-0110
★大竹文具店：伊勢崎市本町1 ☎0270-25-5550
★ソフトショップラム：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 ☎0278-22-3653
★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
★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
★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：大里郡江南町押切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　泰光ビル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
★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

全国㊙マイコンソフト取扱店一覧

《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
★メルパⅡ：浜松市大浦町85-11　☎0534-64-8412
★コンピュータハウス・ザ・ミクロ：三島市栄町11-6　栄ビル1F　☎0559-71-9217
★伊東マイコンソフトセンター：伊東市和田1-7-11　☎0557-36-8490
★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
★メルパ静岡店：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
★ユニー吉原店パルザ：富士市国久保　☎0545-53-1040
★ユニー駿東店パルザ：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
★ユニー一宮パルザ：一宮市両郷町1-6　☎0586-24-1581
★サンテラス刈谷パルザ：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
★坂ロテレビ：大津市大萱1-2-29　☎0775-43-1212
★西武百貨店関西大津店：大津市におの浜2-3-1　☎0775-25-0111
★関西エイト：栗太郡栗東町霊仙寺761　☎0775-52-4703

《京　都　府》

★電波新聞社・京都支局：京都市中京区柳馬場御池下ル8-65　☎075-221-8021
★ベストショップ・レオナ：宇治市小幡御蔵山商店街　☎0774-32-3003
★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
★パソコンプラザニ条：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
★髪々堂書店京橋店：大阪市都島区東野田町2-1-38 ☎06-353-2413
★大洋商会：大阪市浪速区日本橋3丁目6-4 ☎06-643-0175
★イズミヤ松原店：松原市上田6丁目4-8 ☎0723-32-2251
★イズミヤ大東店：大東市住道2丁目1-10 ☎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：姫路市東郷町字大縄場1452-20 ☎0792-88-2363
★ニノミヤムセン今宿店：姫路市西今宿3-9-3 ☎0792-94-5363
★ミドリマイコンランド西宮：西宮市両度町7-17 ☎0798-64-8810
★ミドリ電化尼崎本店：尼崎市昭和南通7-186 ☎06-412-1830
★ミドリ電化塚口本店：尼崎市南塚口町1-1-14 ☎06-429-2137
★上新電機にしのみや店：西宮市河原町5-11 ☎0798-71-1171
★上新電機いたみ店：伊丹市昆陽池1-69 ☎0727-77-5101
★上新電機尼崎三和店：尼崎市神田中通6-222 ☎06-412-2681

《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
★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

全国マイコンソフト取扱店一覧

《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
★オフィスA1：呉市中央1-5-4 ☎0823-25-8086

《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》

★メルバ高知店：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：八女市大字納楚万上田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
★Daiichiナンバーワン石丸店：福岡市西区姪の浜1072 ☎092-882-1521
★Daiichiナンバーワン長尾店：福岡市城南区神松寺1-22-31 ☎092-871-3903
★Daiichi周船寺店：福岡市西区大字周船寺414-6 ☎092-807-1728
★Daiichi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16-2 01　☎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

namco

キャラクター・グッズ

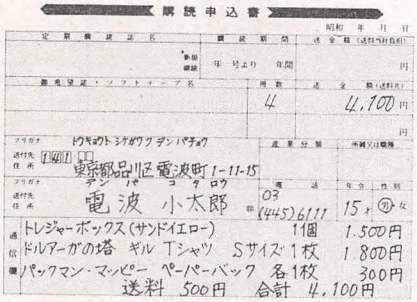
続々,登場!〈通信販売〉

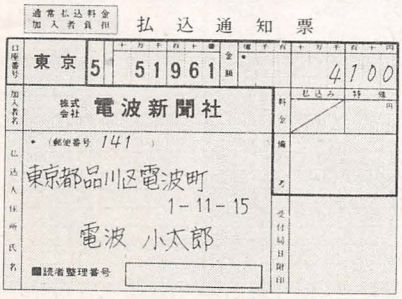
ナムコファンの皆さん。キャラクター・グッズにまた新製品が登場しましたよ！

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。





手数料なしの郵便振替による方法

○商品をお申し込みになる場合には，郵便振替が便利です。その方法は……。

①ベーマガの愛読者ハガキといっしょに折り込みされている払込通知表（赤い印字のもの）を切り取る。②払込者の欄にあなたの住所・氏名・電話番号を記入・／③裏の通信欄に注文商品・個数・サイズ・合計金額を明記（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！

遊等生になっちゃうぞ。

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	〒141 東京都品川区東五反田一―十一―十五 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

ナムコグッズの送料は商品代金が5,000円以下の場合→送料500円，5,001円以上の場合→700円です。
※ただしペーパーバッグだけを注文する場合は２枚まで240円。３～５枚350円。６枚以上500円です。

DEMPAマイコンソフト製品一覧表

DEMPAマイコンソフトでは、下表の製品を発売しています。取扱店一覧表に載っているお店なら、たいてい在庫していますが、手に入らない場合は、右の注文書に欲しい製品名を書いてお店の人に申し込んでください。

1週間くらいで、お店に届きます。友人と相談してまとめて注文してもらうと、発送作業がはかどります。

なお、この他に、ニデコ、キャリーラボ、ハドソン、ベーシック・ハウス、データポップ、バンダイ等の製品もあつかっています。それぞれの広告を見て注文してください。

お近くにお店のないかたは、通信販売も行なっています。この場合は、送料が1本240円、2本340円、3本440円(MSX、ファミコンソフトは1本200円、2本300円、3本400円)、5本以上送料サービスとなっています。なお、ゼビウスのジョイスティック付き製品及びジョイスティックの送料は1本350円です。ご注文は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	パックマン	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	パックマン	
	PC-8801mkII SR	FD(5")	5,800円	パックマン	
	PC-8801	FD(5")	5,800円	パックマン	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	パックマン	
	PC-8001mkII	テープ	3,800円	U-Boat	
	PC-8001mkII SR	テープ	3,500円	パックマン	
	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	パックマン	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	パックマン	FM-NEW7
	FM-7	テープ	3,500円	ラリーX	FM-NEW7
	FM-7	テープ	3,800円	U-Boat	FM-NEW7
	FM-7	テープ	3,800円	ミッドウェイ	FM-NEW7
	FM-7	テープ	5,800円	Pコンパイラ	FM-NEW7
	FM-7	テープ	5,800円	花　札	FM-NEW7
	FM-7	テープ	3,500円	ディグダグ	FM-NEW7 ※XE-7対応
	FM-7	テープ	3,800円	ギャラガ	FM-NEW7 ※XE-7対応
	FM-7	テープ	3,500円	ギャラクシアン	FM-NEW7 ※XE-7対応
	FM-7	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	パックマン	FM-NEW7
	FM-77	FD(3.5")	5,800円	ラリーX	FM-NEW7
	FM-77	FD(3.5")	7,800円	Pコンパイラ	FM-NEW7
	FM-77	FD(3.5")	5,800円	ディグダグ	FM-NEW7 ※XE-7対応
	FM-77	FD(3.5")	5,900円	ゼビウス	FM-NEW7 ※XE-7対応
	FM-77	FD(3.5")	9,300円	ゼビウス(XE-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	パックマン	MZ-1200,MZ-80KC
	MZ-700	テープ	3,000円	ギャラクシアン	MZ-1200
	MZ-700	テープ	3,000円	マッピー	MZ-1200,MZ-80KC
MZ-2200	MZ-2200	テープ	3,500円	パックマン	MZ-2000
MZ-1500	MZ-1500	QD	4,300円	パックマン	
	MZ-1500	QD	4,300円	ディグダグ	
	MZ-1500	QD	4,300円	マッピー	
	MZ-1500	QD	4,300円	ラリーX	
	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	パックマン	
	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	パックマン	X-1/C,CS,CK X-1D,ターボ,F
	X-1	テープ	3,500円	ディグダグ	X-1/C,CS,CK X-1D,ターボ,F
	X-1	テープ	3,800円	ゼノン	X-1/C,CS,CK X-1D,ターボ,F
	X-1	テープ	5,900円	ゼビウス(XE-1付)	
	X-1	テープ	4,300円	ゼビウス	
	X-1	テープ	4,300円	ギャラクシアン	X-1/C,CS,CK X-1D,ターボ,F
	X-1	テープ	3,500円	マッピー	X-1/C,CS,CK X-1D,ターボ,F
	X-1	テープ	3,800円	花　札	X-1/C,CS,CK X-1D,ターボ,F
	X-1	テープ	3,800円	ハンバーガー	X-1/C/D/CS/CK X-1ターボ,X-1F
	X-1	テープ	4,000円	デーモンクリスタル	X-1/C/D/CS/CK X-1ターボ,X-1F
	X-1	テープ	3,800円	ギャラガ	X-1C,D,CS/CK X-1ターボ,F
X-1D	X-1D	FD(3")	5,800円	パックマン	
	X-1D	FD(3")	5,800円	ディグダグ	
	X-1D	FD(3")	5,800円	マッピー	
	X-1D	FD(3")	5,800円	ゼノン	
	X-1D	FD(3")	5,800円	ギャラクシアン	
	X-1D	FD(3")	7,500円	ゼビウス(XE-1付)	
	X-1D	FD(3")	5,900円	ゼビウス	
X-1ターボ	X-1 200ラインモード	(FD(5")	7,500円	ゼビウス(XE-1付)	X-1Fモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5")	5,800円	パックマン	X-1Fモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5")	5,800円	ディグダグ	X-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	パックマン	
	MSX	ROM	4,500円	マッピー	
	MSX	ROM	4,500円	ギャラクシアン	
	MSX	ROM	4,500円	ワープ&ワープ	
	MSX	ROM	4,500円	キング&バルーン	
	MSX	ROM	4,500円	ラリーX	
	MSX	ROM	4,500円	ディグダグ	
	MSX	ROM	4,500円	エクセリオン	
	MSX	ROM	4,500円	ギャラガ	
	MSX	ROM	4,500円	タンクバタリアン	
	MSX	ROM	4,500円	ボスコニアン	
	MSX	ROM	4,500円	MINIゴルフ	
	MSX	テープ	6,800円	MARS(ケイサンヤサン)	
	MSX	テープ	6,800円	ミュージックツール(オンガクヤサン)	
ファミリーコンピュータ用ソフト	ファミリーコンピュータ	ROM	4,500円	パックマン	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,500円	マッピー	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,500円	ギャラクシアン	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,900円	ゼビウス	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,500円	ギャラガ	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,500円	ディグダグ	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,500円	ワープマン	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,900円	ドルアーガの塔	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,500円	バトルシティ	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,500円	パックランド	
	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
	パックマンTシャツ	S・M・L	各1,800円	パックマンポーチ&タオル	1,800円
	ドルアーガの塔Tシャツ	S・M・L	各1,800円	マッピーポーチ&タオル	1,800円
	ドルアーガのギルTシャツ	S・M・L	各1,800円		
	マッピーTシャツ	S・M・L	各1,700円		
	パックマンペーパーバッグ		150円		
	ドルアーガの塔ペーパーバッグ		150円		
	マッピーペーパーバッグ		150円		
	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。

みんな集まれ！
ベーマガ読者へ
パソコン・ショップ情報

最新人気ソフト在庫豊富

各機種取扱い。ソフト開発設計

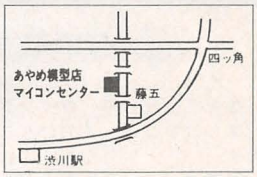
★通信販売OK，送料無料

（現金書留にてお願いします）

あやめ マイコンセンター

〒377 渋川市長塚町1801（平沢川通り）

TEL 0279(23) 3 7 3 2



パーソナルコンピュータ・日本語ワープロなら当店におまかせ下さい

MSX・X-1・8801・9801ソフト大量展示

ビジネスソフト常時DEMO中！

パソコンネットワーク **O-NET**

5月開局

只今会員募集中

TELにて申込書

ご請求下さい。

OA機器・マイコンショップ

大竹文具店

コンピュータ事業部

伊勢崎市本町1－18　☎0270（25）5550

（営業時間）AM 10：00～PM 8：00　（月曜定休日）

楽しさ・エキサイティング！ 春のゴールデンセール中

新製品パソコンが **安い**

ソフト均一超特価

ファミコン・MSX 980円　各種パソコン 1,980円

ソフト通信販売・割引価格でお手元へ。TEL待ってまーす

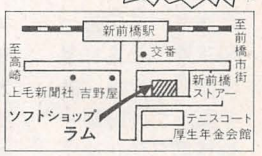
必ず見つかるソフトが **7000本!!**

パソコン・ワープロ・ビデオ LD・VHD専門店

ソフト・ショップ ラム

☎0272(53)7594　新前橋駅より歩2分 厚生年金テニスコート西側

営業時間 平日12:00～20:00・日・祭日9:00～19:00（月曜定休日）



シャープ認定 X1ショップ **TACT** 宇治 **タクト** 小倉

X1F20（CZ812C）	139,800
専用カラーディスプレイ（CZ811D）	89,800
ブランクディスケット	17,000
	¥246,600
タクト特価	¥159,800

◎ハードお買い上げの方もれなく2大特典付

1. 永久ソフト割引会員証進呈（御来店出来る方のみ使用可）
2. ？プレゼント有り

○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　普No.53-0162687 タクト

〒611 宇治市小倉町南浦30－114　☎0774(20)0784

西宇治高校東へ200m　定休日 水曜日　営業時間 AM11:00－PM8:30

OFFICE **A1**

MSXからビジネスパソコンまで

ナムコグッズ発売中

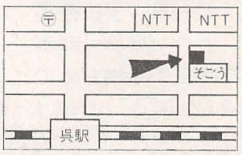
ファミコン中古ソフト売買会員募集中

オフィスエーワン

呉市中央1丁目5-4

TEL 0823-25-8086

時間 12:00～19:30 火曜日休



ベスト電器

南九州最大規模の展示と全国ネットを誇る

鹿児島 & 出水

パソコン館

KAGOSHIMA & IZUMI PASOCON HOUSE

鹿児島市加治屋町1－38　TEL0992(23)2081・出水市本町11－30　TEL09966(3)3591

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8-20-2
新宿アイリスビル7F

おまたせしました『ウイングマン2　キータクラーの復活』

なんてったって『ウイングマン2』はすごいっ！のひとことです。

戦闘モード・音声モード・チョークモードなどなど……夜も寝むれないおもしろさでございます。(詳しくは広告のページを見てネ)

また、前作のウイングマンもマンガもな～んにも知らなくても遊べます。

作者のTAMTAM（タムタム）の制作秘話を〝エニックス通信〟を読んでくれているキミ!!だけに……と思ったのですが、いま最終の追いこみでお話を聞けませんでした。

ただ、一言、おくれてごめんなさ～い』とのことです。そのかわりにTAMTAMの事務所を初公開いたします。こーいうところでプログラムを組んでいるのですネ。牛井の箱が…　……。





▲タムタムのメンバーです。



◀初公開！
キミの部屋よりきれいかな？

ライーザ・ラフ原稿当選者発売

千葉県	島田浩二	栃木県	国井秀人
新潟県	楠慶太郎	福岡県	武藤裕樹
茨城県	吉田知幸	千葉県	本間幸次
佐賀県	内野剛志	埼玉県	小泉芳央
兵庫県	西田哲也	神奈川県	長洲信征
埼玉県	松島祥晃	岐阜県	山口　潤
千葉県	片野　徹	大阪府	植山裕之
千葉県	岡野順一	石川県	坂爪陽介
群馬県	伊藤健児	秋田県	永井一英
千葉県	来栖和人	東京都	村尾昭彦
栃木県	入江康之	鳥取県	柴田　航
山形県	日向　満	茨城県	内海　誠
愛知県	犬飼隆也	三重県	白井　彰
滋賀県	福永秀之	神奈川県	芳賀公洋
愛知県	三輪　明	山口県	蔵澄　仁
愛知県	栗田哲男	千葉県	武藤嘉彦
神奈川県	林　和孝		

以上33名様おめでとうございます。

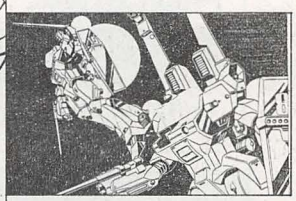
応募総数682通！あたらなかった人のためにボツイラストの1部を公開します。また、好評につき、ボツイラストプレゼントを継続することにしました。応募方法は、説明書裏表紙のE-G153、154、155の記号部を一点、ハガキの裏に張り、エンディングのキーワードを書いて下記まで送って下さい。

〆切　毎月月末　　抽選で10名様

〒160 東京都新宿区西新宿8-20-2新宿アイリスビル7F
㈱エニックス「ライーザのイラストが見たいぜ」係



◀　ラストの○○○○○を撃つ決定的シーンだ！
解いたキミならわかるよね。



▲
ライーザの全体像だ！よく見ると顔がない。なぜなんだろう？
それはこの時点でまだ顔部が決定してなかったのだ。

エニックス展

相変らず女の子の絵が多いネ。



▲福島県
山崎潤一



▲愛知県
Nakkey

常連組がんばってる。
これからもよろしく。



▲
千葉県 VIVIDときた

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

4月に温泉旅行を計画中です。温泉まんじゅうを食べて、一日中、おふろにつかっていたいなぁ～。

あと、プロレス（長州さま♡）とHeavy Metalがあれば天国だ～っ!!とノー天気な「リキ」でございます。

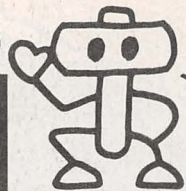
P.S　エニックスが引越しました。お手紙は住所を確認してネ。

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

中学生・高校生向きの
大工さんシリーズ!!

数学大工さん

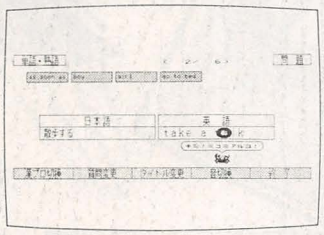


小中生向の計算大工さんには自動生成機能がつきましたよ。

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。

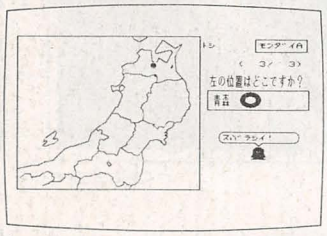
英語大工さん



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。

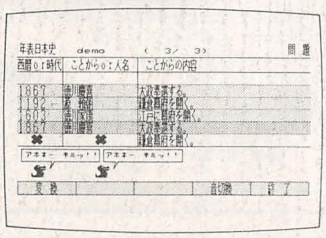
プログラムは〔単語熟語／不規則動詞変化／形容詞副詞の比較変化／名詞代名詞の単数複数形／基本英文〕の５本。

地理大工さん



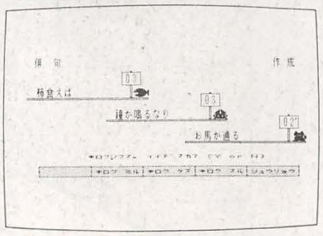
プログラムにセットされている地図をつかってデータを入れるのもいいし、新しく自分で地図を描くのも自由。地図入力は、点を打つ・線をひく・四角をかく・円をかく…などの８つの機能を持っています。地理大工さんの特徴は何と言ってもこの地図登録。誰でも簡単に地図が作れ、マウスもデジタイザーも使わずに１枚がおよそ30分ぐらいで「できあがり！」。プログラムは〔日本地図あり／地図なし／世界地図あり／地図なし〕の４本。

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

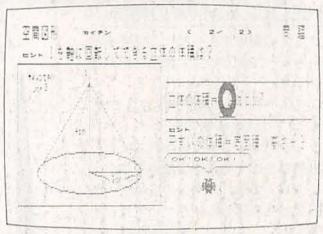


国語の基本は漢字。そこで国語大工さんの最初のプログラムは漢字の読み・書きです。読みはいいとしても、書きはパソコンでどうする？　ワープロの要領で漢字を答えます。

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



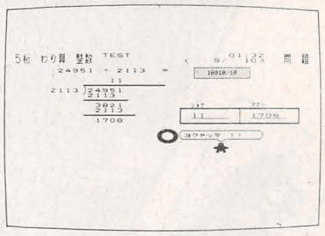
グラフィック・エディターを内蔵しているので、自分の好きな図形を描くことができる。このあと問題文を簡易ワープロで登録。ヒントの登録は図形の中にでも文章でもどちらでもＯＫ。すでに基本問題が登録してあるのでこれをコピーして応用問題にすることもできる。問題集や試験でまちがえた問題を入れておくと抜群の効果があります。

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。

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

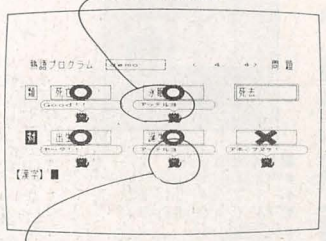
計算大工さん　小学生の勉強に中学生の復習に



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。

対象	中学生・高校生							小学生中学生	
教科	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
機種									
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。)

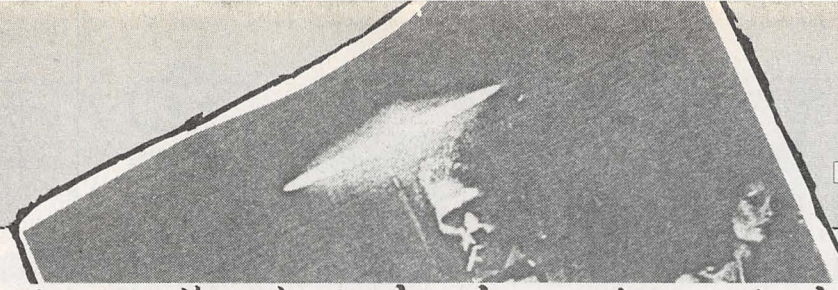
購入申込：ハガキまたは電話で当社に直接ご注文ください。代金は商品到着後のお支払いで結構です。

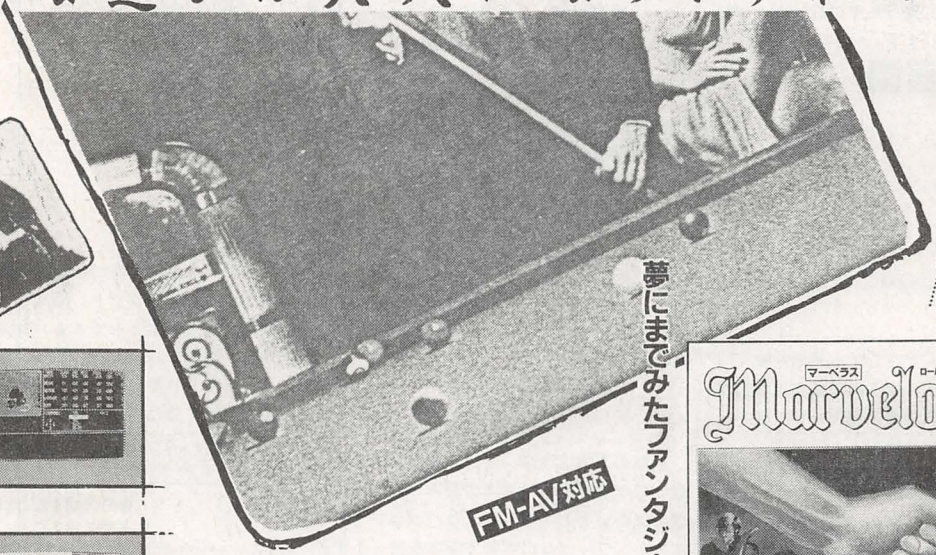
学校・塾の先生へ：ご来社くだされば試用の用意もございます。

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

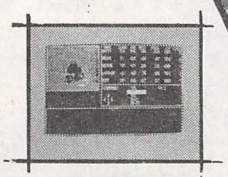
DataWest
データウエスト
〒538 大阪市鶴見区放出東3丁目21番40号(サンスイビル3F)
TEL.(06)968-1236 FAX.(06)968-2792

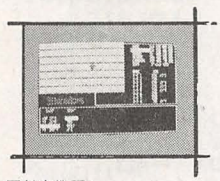
こんな遊びは大人になってすればいい











■対応機種:
- PC-8801/mkII/SR(5インチ・2D)
- FM-7/New7(5インチ)
- FM-77/AV(3.5インチ)
- MZ-2500(3.5インチ・2DD)
- FM-11(5インチ・2HD・2D)

〈通信販売のみ〉

FM-AV対応

夢にまでみたファンタジーロールプレイングゲーム

ゲームの3大特徴

このゲームは、ファンタジーロールプレイングゲームの特徴であるキャラクターの創造や成長、パーティーを組んでの戦闘に加えて、100を越える謎とイベント、美しいグラフィックで描かれる迷路など、データウエストならではの数々の新しい試みを加えた、新鮮なシステムによる、すばらしいゲームです。

1. いままでのロールプレイにない100を越えるイベント。
2. 迷路は複雑であり、美しいグラフィックで描かれます。
3. 迷路画面と戦闘画面をわけることにより、リアルな戦闘シーンを再現。

前途有望人も悦ぶ面白さ

進歩人も慌てる素晴しさ



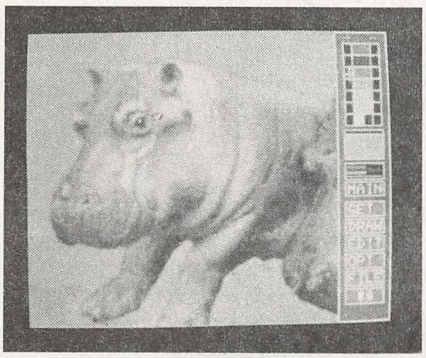
定価:6,800円

G-EDIT FMAVの特徴

1. マウスの使用で、手軽に4096色もの色を使って美しい油彩画風の絵が描けます。
2. G-EDIT FMAVではFMマウス又は、MSXマウスが必要です。※ジョイスティックでもご使用になれますが、出来るだけマウスをご使用下さい。
3. ビデオ入力された画像のSAVE・修正なども簡易画像処理が出来理が出来ます。　容易で、簡易画像処
4. シンプルでムダの少ない操作方法。
5. 従来のC.P.U.フォーマットの絵のデータもグレードアップすることが出来ます。
6. 互換性のあるG-EDIT7モードも兼備。

■対応機種: FM-77AV専用　定価:¥8,000

FM-AV専用





多機能・高速グラフィックエディタ

C.P.U. FORMAT

G-EDIT7

従来のグラフィックエディタにない8大特徴

- 専用DOS上で動作する豊富なコマンド群
- 画面拡大によるドット単位のエディットが可能
- エアブラシ効果、クレヨン風ライン描画などの多彩な表現
- タイルペイントとクロマキー法による2種類の中間色ペイントをサポート
- C.P.U.フォーマットによる画面DATAの圧縮SAVEが可能
- 別々に作成した2枚の画面を重ね合わせるオーバレイ機能を装備
- メインメモリー上に画面と同サイズのバッファを用意することにより作成中の画面の一時退避が可能。(ペイントミスにより色もれした画面の復活などに使用できます。)
- 附属のC.P.U.フォーマットローダーの使用によりアドベンチャーなどの開発に使用可能

■ディスクドライブ1台以上必要

- 対応機種:FM-7/New7(5D)
  FM-77/AV(3.5D)
  定価:¥8,000

FM-AV対応

●G-EDIT FMAVセット(ソフト G-EDIT FMAV+ ハード マウス)

本格派にお薦めしたいお買い得セット¥19,800

●マーベラスをお買い求め下さった方へ、おわび

PC-88/mkII/SRに一部不良品が出荷されました。お手持のディスケットナンバーが(8№0533～8№2533)の方は良品と交換致しますので電話でご連絡をいただくか、ユーザーハガキのみご返送下さい。ナンバーを確認の上、良品を発送させていただきます。尚、不良ディスケットの返却は不必要です。お手数ですがよろしくおねがい致します。

通信販売のお申し込みは
現金書留で右記の住所にご注文下さい。
送金は当社負担いたします。

親切・ていねい・スピーディー

全流通

〒542 大阪市南区高津1丁目2番11号(大和ビル4F)

全国どこへでも無料配送でお届け。

この春、全流通で商品をお買い上げの方に抽選でプレゼント。

春休みわくわくセール

1等	ソニー・コンパクトディスクプレイヤー	1名
2等	任天堂ファミリーコンピュータ	2名
3等	3M(5.2D)ディスケット(10枚組)	20名

●期間:3月1日～5月末日まで●抽選日:6月8日●発表:8月号のI・O、ベーシックマガジン誌上にて。

品揃え2万本、これらはほんの一例です。リスト以外の新作ソフト等のお問い合せもお気軽に!

最新ヒット情報

MSX

日本デクスタ	(ROM)忍者くん	¥5,700
コナミ	(ROM)イーガー皇帝の逆襲	¥4,800
アスキー	(ROM)ブラックオニキス	¥6,800
ハドソン	(BC)スターフォース	¥4,800
コナミ	(20M)魔城伝説	¥4,800
ウイング	(T)新白と黒の伝説	¥5,000
日本デクスタ	(ROM)伝説の狼男	¥5,700
コナミ	(ROM)クーニース	¥4,800
ポーステック	(T)レリクス	¥5,800
ポーステック	(ROM)マクロスカウントダウン	¥5,800
dBソフト	(ROM)クロスブレイム	¥4,900
バックスソフト	(ROM)アタックフォー	¥5,500
コナミ	(ROM)サッカー	¥4,800
ハドソン	(BC)ボンバーマン・スペシャル	¥4,800
T&E	(3.5 1DD)レ・イ・トックMSX2	¥6,800

前回の紙面中コナミのツインビーについては当社の誤りです。

ファミコン

ナムコ	(ROM)ドルアーカの塔	¥4,900
	タックチームプロレスリンク	¥4,900

FM-7/New7

T&E	(5D)ハイドライドII	¥6,800
T&E	(3.5D)ハイドライドII	¥6,800
東宝	(3.5D)カリオストロの城	¥7,800
JAST	(5D)天使たちの午後	¥6,800
ポーステック	(5D)レリクス	¥7,200
日本ファルコム	(5D)サナドウ	¥7,800
日本ファルコム	(3.5D)サナドウ	¥7,800
マイクロネット	(5D)プロレス	¥6,800

FM-77AV

ポーステック	(3.5D)レリクス	¥7,200
データウエスト	(3.5D)G-EDIT・AV	¥8,000
データウエスト	(3.5D)G-EDIT・AV(マウス付)	¥19,800
ウインキー	(3.5D)ショ/キングクロスワード	¥7,800

PC-6001/mkII

★日本テレネット	(T)アメリカントラック	¥4,500
★電波新聞	(T)クロフター	¥3,800
★アスキー	(T)ブラックオニキス	¥5,800

PC-6601/SR

★電波新聞	(3.5D)クロフター	¥6,000

X-1

BPS	(T)ファイヤークリスタル	¥4,800
ハスカル	(T)魔界王	¥4,000
JAST	(T)天使たちの午後	¥4,800
T&E	(5D)ハイドライドII	¥6,800
マイクロネット	(T)プロレス	¥4,800
ポーステック	(5D)レリクス	¥7,200
クレイトソフト	(5D)フェアリース・レジテンス	¥7,800

PC-8801/mkII

★印はSR可です。

JAST	(5D)(新)天使たちの午後	¥6,800
T&E	(5D)ハイドライドII	¥6,800
★データウエスト	(5D)マーベラス	¥6,800
★ハドソン	(5D)デゼニワールド	¥6,800
★日本ファルコム	(5D)サナドウ	¥7,800
ポーステック	(5D)レリクス	¥7,200
★マジカルズ	(5D)サ スクリーマー	¥7,500
★スクウェア	(5D)プラスティ	¥7,900
★JAST	(5D)エリカ	¥6,800
★バックス	(5D)舞臓魔	¥6,800
★東宝	(5D)カリオストロの城	¥7,800
★dBソフト	(5D)春望	¥34,800

PC-98F/M

ポーステック	(2HD)レリクス	¥7,200
スクウェア	(2HD)フラスティ	¥7,900
JASTシステム	(2HD)一太郎	¥58,000

MZ-1500

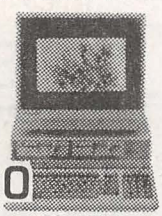
電波新聞	(QD)ドルアーガの塔	¥4,800
	(QD)テーモンクリスタル	¥4,500

ハード

JAST	シャストサウンド(音声合成装置)	¥12,800

キ リ ト リ 線

NEC



セット価格
277,800円
特別奉仕価格
¥222,240

PC-8801mkIIFR

- 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
- 日本語機能も大幅に強化
- 高性能グラフィック&クリア・サウンド

富士通



セット価格
247,800円
特別奉仕価格
¥198,240

FM77AV

- 4096色同時発色
- FM音源標準実装
- AV機能を大幅パワーアップ

SHARP



セット価格
297,800円
特別奉仕価格
¥238,240

AV turboII

- 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
- パソコン通信をサポートするturboターミナル(別売)

●上記のハードをお買い上げの場合は、希望のハードを切り取り線で切り、下記の申込用紙にご記入の上、お送り下さい。

ハッピーニューイヤーセール 当選者発表

(岡山県)	恒本　進
(福島県)	頓宮　明弥
(鹿児島県)	白澤　智之
(宮城県)	八巻　ユミ
(福岡県)	入間　和美
(北海道)	久保田　晋也
(栃木県)	稲沢　伸幸
(三重県)	溝口　秀樹
(広島県)	中島　康宣
(佐賀県)	藤田　正二

(順不同)

●お申し込み方法

①現金書留
②郵便為替
③銀行振込み

●銀行振込み口座
三菱銀行(鶴橋支店)
普 No.4347305(全流通)

※ご注文は下記の申し込み用紙にご記入の上、全流通宛にお送り下さい。

■フロッピーディスク

お申し込みは10枚単位から

メディア＼メーカー	マクセル	フ ジ	3 M	ノーブランド
5″2D	520	480	380	270
5″2DD	750	610	500	350
5″2HD	950	760	690	650
3.5″2D	——	830	750	650

キ リ ト リ 線

申込用紙

フリガナ					
住所	□□□-□□ ☎( ) —				
フリガナ					
氏名	様				
年令	職業	機種			

メーカー名	商品名	メディア(5D、3.5D、T)その他	金額
郵送料金			送料無料
合計金額			

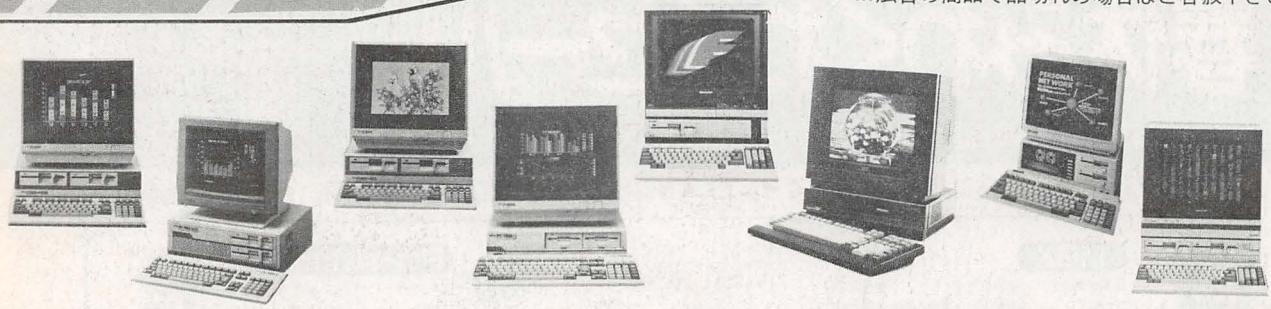
※リストに無いものでもみつけますので、お電話でお問合せ下さい。

お電話によるお問合せ・お申し込みは TEL.06(761)5271

●全流通からのお知らせ
1 任天堂ファミリーコンピュータ電話予約受付中!
2 全流通ではハードもお取扱いしております。

満足感に添える安さが

※広告の商品で品切れの場合はご容赦下さい。



NEC PC-9801 VM2

PC-9801VM2	¥415,000
PC-KD852	¥ 99,800
定価合計	¥514,800
大特価	お問い合せ下さい
PC-9801VM2	¥415,000
CU-14A2	¥ 99,800
定価合計	¥514,800
大特価	¥384,000

NEC PC-8801mkII FR

PC-8801MKII FR M-30	¥178,000
PC-KD852	¥ 99,800
定価合計	¥277,800
大特価	お問い合せ下さい
PC-8801MKII FR M-30	¥178,000
CU-14A2	¥ 99,800
定価合計	¥277,800
大特価	¥198,000

富士通 FM-77 AV2

FM-77AV2	¥158,000
FMTV-151	¥ 89,800
定価合計	¥247,800
大特価	お問い合せ下さい

SHARP Super MZ

MZ-2500 M-30	¥198,000
MZ-1D22	¥108,000
定価合計	¥306,000
大特価	お問い合せ下さい

NEC PC-8801mkII MR

PC-8801MKII MR	¥238,000
PC-KD852	¥ 99,800
定価合計	¥337,800
大特価	お問い合せ下さい
PC-8801MKII MK	¥238,000
CU-14A2	¥ 99,800
定価合計	¥337,800
大特価	¥245,800

NEC PC-9801U2

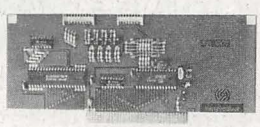
PC-9801U2	¥298,000
PC-KD852	¥ 99,800
定価合計	¥397,800
大特価	お問い合せ下さい
PC-9801U2	¥298,000
CU-14A2	¥ 99,800
定価合計	¥397,800
大特価	¥292,000

SHARP X1 turbo II

CZ-856C	¥178,000
CZ-855D	¥119,800
定価合計	¥297,800
大特価	お問い合せ下さい

汎用アナログ・デジタルインターフェイス基板

PC-8001 MKII・PC-8801用 KR-001 ¥15,900



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

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

TmdSoft Tmd顧客管理 データベース型 DX版

NEW ¥37,800

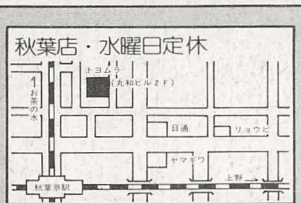


好評発売中のTmd顧客管理に計算集計・更新・データ転送機能が加わりました。
PC-9800シリーズ

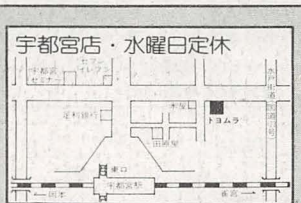
トヨムラ 各店案内図

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

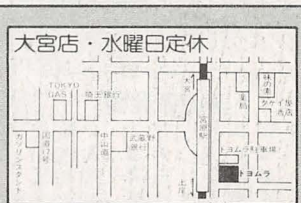
秋葉店・水曜日定休



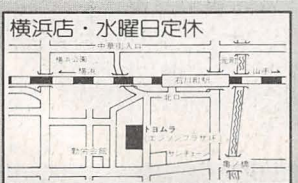
宇都宮店・水曜日定休



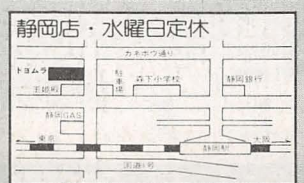
大宮店・水曜日定休



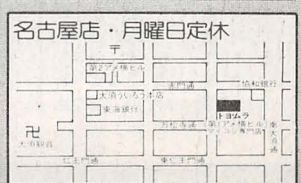
横浜店・水曜日定休



静岡店・水曜日定休



名古屋店・月曜日定休



本当の安さなのです。

※広告の商品以外も取り扱っております。



SHARP X1F Model 10

CZ-811C	¥ 89,800
CZ-811D	¥ 89,800
定価合計	¥179,600

大特価 ¥1?8,000 お問い合せ下さい

SHARP X1F Model 20

CZ-812C	¥139,800
CZ-811D	¥ 89,800
定価合計	¥229,600

大特価 ¥1?0,000 お問い合せ下さい

富士通FM-77L4

FM-77L4	¥238,000
MB-27331	¥109,800
定価合計	¥347,800

大特価 ¥1?9,000 お問い合せ下さい

ワープロ各機種大特価販売中です。お問い合せ下さい。

カシオ	HW-700 ¥69,800
富士通	OASYS LiteK ¥79,800
SEIKO	Com-media SX-6000 ¥99,800 / SX-7000 ¥138,000
東芝	RUPO JW-R50F ¥128,000
NEC	文豪 mini 7 ¥198,000
SHARP	ミニ書院 WD-590 ¥220,000

富士通FM-NEW7

FM-NeW 7	¥ 99,800
MB-27343	¥ 67,800
RGBカラーケーブル	¥ 1,800
PHC-DRII	¥ 12,800
定価合計	¥182,200

大特価 ¥81,000

EPSON

VP-130K	¥177,000
PC対応ROMII	¥ 13,000
プリンターケーブル	¥ 3,500
定価合計	¥193,500

大特価 お問い合せ下さい

VP-80K	¥147,000
PC対応ROMII	¥ 13,000
プリンターケーブル	¥ 3,500
定価合計	¥163,500

大特価 お問い合せ下さい

MSX対応プリンター

EPSON

プリントアイリス	¥39,800
プリンターケーブル	¥3,500

定価合計¥43,300 大特価¥33,800

SEIKO

GP-500MX	¥49,800
プリンターケーブル	¥3,500
用紙 1,000枚	サービス

定価合計¥53,300 大特価¥39,800

brother

M-1024X	¥128,000
プリンターケーブル	¥3,500
用紙 1,000枚	サービス

定価合計¥131,500 大特価¥95,800

brother

M-1024P	¥128,000
プリンターケーブル	¥ 3,500
定価合計	¥131,500

大特価 ¥94,800

star

TR-24	¥ 68,800
プリンターケーブル	¥ 3,500
定価合計	¥ 72,300

大特価 ¥51,800

富士通

MB-27413	¥ 90,000
プリンターケーブル	¥ 4,000
定価合計	¥ 94,000

大特価 ¥64,800

※プリンターのEPSON・ブラザー・スターはFM対応もあります。ただし、ケーブルは定価4,000円になります。お問い合せ下さい。

データーレコーダー・モデム

SANYO PHC-DRII 定価¥12,800

大特価¥8,980

アイワ PV-2123 300ボー全二重・1200ボー半二重・簡易NCU内蔵

定価合計¥29,800 大特価販売中

サンワ S MODEM-300 300ボー全二重・AA自動発着信・NCU内蔵

定価合計¥29,800 大特価販売中

センチュリー CM-300 300ボー全二重・簡易NCU内蔵

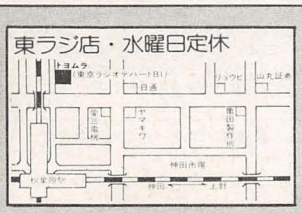
定価合計¥24,800 大特価¥19,800

通信販売

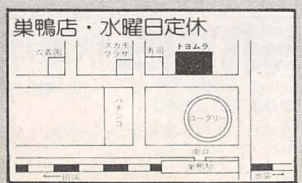
トヨムラ各店において、広告の商品が通信販売で購入できます。(広告の商品以外も取り扱っております。)

お問い合せ・ご注文は下記のトヨムラ各店へどうぞ。ご注文の時は、注文商品名・お名前、ご住所、電話番号を忘れずに名記のうえ、現金書留でどうぞ。

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(253)5751
●宇都宮店	〒320 宇都宮市宿郷町365-7	☎0286(36)5315
●大宮店	〒330 大宮市宮原町3-515-2	☎0486(52)1831
●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

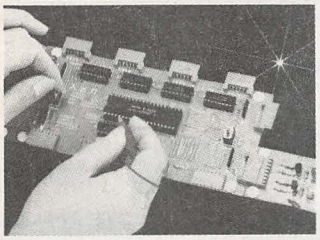
ニーズに合わせて選べる
ワイドなコース

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
ベーシックマガジン
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。
5月号

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I機能I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

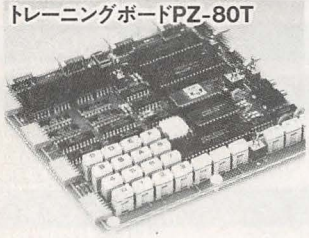
マイコンの実践的応用に最適

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)

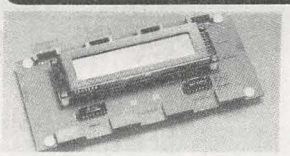
トレーニング応用セットPZ-80TS



〈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

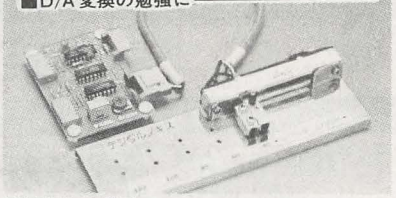


演奏ロボット

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
(株)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

ハイパフォーマンスの結実
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
特別価格¥2?5,000

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¥3?8,000

富士通

天然色、AUDIO & VISIUAL COMPUTER

FM77AV 2

FM-7, FM-77のソフトを継承



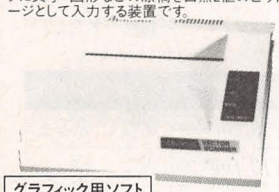
FM-77AV-2+FMTV-151+3.5″ディスケット

特別価格¥198,000

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OASYS Lite



・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-S

文章一括変換



コスモス特価

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。



特価 ¥34,800

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内蔵で自動発送信もOK！ニューメディア対応多機能電話。



●MP-1200 ●MP-300
特価¥79,000 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 ¥19,800

(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 ・ボーレート…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)



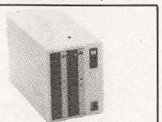
特価 ¥168,000 (セントロニクス RS-232C標準装備)
初 ¥7,700 月々¥6,500×23回
ボ ¥10,000×4回

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114㎜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

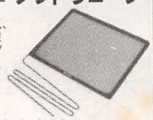
電磁波によるテクノストレスの不安を解消。



●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 前面布帛面 (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 ベーシックマシン 5月号

ワールドインアオヤマのパソコン

HOTLINE



PC-8801/IIMRAコース

PC-8801/IIMR…… ¥238,000
PC-KD852…… ¥ 99,800

定価合計¥337,800➡現金特価	
¥ 7,200×48回	㊎なし ㊏なし
¥ 9,000×36回	㊎なし ㊏なし
¥13,000×24回	㊎なし ㊏なし

8801/IIMRBコース

PC-8801/IIMR…… ¥238,000
PC-KD852…… ¥ 99,800
PC-PR406…… ¥ 99,800
日本語ワープロ「春望」… ¥ 34,800

定価合計¥472,400➡¥377,000	
¥10,300×48回	㊎なし ㊏なし
¥12,900×36回	㊎なし ㊏なし
¥18,400×24回	㊎なし ㊏なし

8801/IIMRCコース

PC-8801/IIMR…… ¥238,000

定価合計¥238,000➡現金特価	
¥ 6,500×36回	㊎なし ㊏なし
¥ 9,200×24回	㊎なし ㊏なし
¥17,400×12回	㊎なし ㊏なし

8801/IIMRDコース

PC-8801/IIMR…… ¥238,000
CU-14A2[Sharp]…… ¥ 99,800
ブランクディスケット10枚… ¥ 24,000
CU-14A2＝4050文字　256色表示可能

定価合計¥361,800➡¥262,000	
¥ 9,200×36回	㊎なし ㊏なし
¥13,100×24回	㊎なし ㊏なし
¥24,600×12回	㊎なし ㊏なし

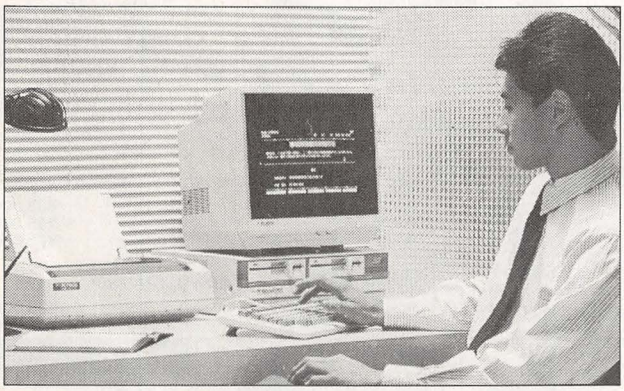
NECパーソナルコンピュータ PC-8800シリーズ

PC-8801mkIIMR

群を抜く記憶容量、充実の日本語機能。
パーソナル領域のあらゆるニーズを満たす
高性能パソコン
PC-8801mkIIMR。

PC9801・PC8801シリーズ　周辺機器

メーカー名	型　番	標準価格	現金特価	24回均等払い	36回均等払い	
NEC	PC-PR201T	¥170,000	~~¥139,000~~	¥ 6,630	¥4,646	24ピン15インチプリンター
NEC	PC-PR201H	¥288,000	~~¥236,000~~	¥11,310	¥7,926	24ドット15インチプリンター
NEC	PC-PR201HC	¥308,000	~~¥252,000~~	¥12,090	¥8,473	24ドットカラープリンター
NEC	PC-PR101L	¥170,000	¥136,000	¥ 6,630	¥4,646	24ドット10インチプリンター
NEC	PC-PR406	¥ 99,800	¥ 80,000	¥ 3,900	——	24ピン10インチプリンター
EPSON	VP80K＋PCロム	¥163,900	¥135,000	¥ 6,581	¥4,612	24ドット10インチプリンター
EPSON	VP130K＋PCロム	¥190,000	¥156,000	¥ 7,605	¥5,330	24ドット15インチプリンター
ブラザー	M1024P＋ケーブル	¥134,500	現金特価	¥ 5,100	¥3,700	24ドット10インチプリンター
横河北辰電機	NP510	¥175,000	¥140,000	——	——	24ピンカラー第2水準漢字熱転写、ケーブル付。





NEC
PC-PR406
24ドット熱転写プリンター
8色のカラーコピー可能

PC-PR406…… ¥ 99,800

定価合計¥99,800➡80,000	
¥3,900×24回	㊎なし ㊏なし
¥7,400×12回	㊎なし ㊏なし

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24×24ドット
PC-88、98対応・X1・turbo対応

M-1024P…… ¥128,000
プリンターケーブル…… ¥ 7,500

定価合計¥135,500➡現金特価	
¥5,100×24回	㊎なし ㊏なし
¥9,500×12回	㊎なし ㊏なし

PC-8801MKIIFR-MRシリーズをコースでお申し込みいただいたお客様にディスケットをサービスさせていただきます。
今、ワールド イン アオヤマでパソコンを買うと徳間書店発行の「プログラム ポシェット7」をプレゼント！

買い替えませんか。　今だから……買い替えがお得な高額下取制度 PC-8801/IIFR・MRを購入の場合。

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	下取り機種	購入機種	下取り差額	24回均等払い	36回均等払い
PC-6001/II	PC-8801FR10	¥ 67,000	¥3,266	——	FM-7	PC-8801FR10	¥ 61,000	——	——
PC-6001/II	PC-8801FR30	¥131,000	¥6,386	¥4,475	FM-7	PC-8801FR30	¥123,000	¥5,996	¥4,202
PC-6001/IISR	PC-8801FR30	¥125,000	¥6,093	¥4,270	FM-7	PC-8801MR	¥175,000	¥8,531	¥5,979
PC-8001/II	PC-8801FR30	¥136,000	¥6,630	¥4,646	MZ1500	PC-8801FR10	¥ 69,000	¥3,363	——

本　社　東京都豊島区要町3-38-1 〒171　下取り品送付先　東京都豊島区東池袋1-28-2 TOビル3F 〒170　池袋店　東京都豊島区東池袋1-28-6 〒170

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。



24時間電話受付中

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

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。

8801/IIFRAコース

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コース

PC-8801/IIFR30……¥178,000
PC-KD852…… ¥ 99,800

定価合計¥277,800➡現金特価	
¥ 5,800×48回	㊎なし ㊐なし
¥ 7,300×36回	㊎なし ㊐なし
¥10,700×24回	㊎なし ㊐なし

8801/IIFR30Cコース

PC-8801/IIFR30…… ¥178,000
PC-KD852…… ¥ 99,800
PC-PR406〔24ピンプリンター〕‥¥ 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/IIFRDコース

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コース

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

8801/IIFRFコース

ビジネスワープロセット

PC-8801/IIFR30……¥178,000
PCKD852…… ¥ 99,800
M-1024P〔プラザー〕…… ¥134,500
ケーブル付24ドットプリンター
日本語ワープロ「春望」… ¥ 34,800

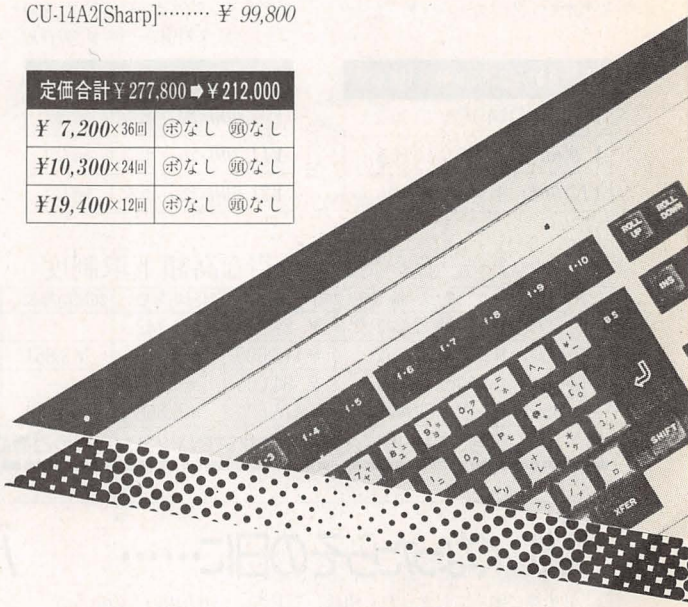
定価合計¥447,100➡¥350,000	
¥12,000×36回	㊎なし ㊐なし
¥17,100×24回	㊎なし ㊐なし
¥22,100×18回	㊎なし ㊐なし

8801/IIFRGコース

TVもよく映るよくばりコース

PC-8801/IIFR30……¥178,000
PC-TV351…… ¥129,800

定価合計¥307,800➡現金特価	
¥ 8,300×36回	㊎なし ㊐なし
¥11,800×24回	㊎なし ㊐なし
¥15,300×18回	㊎なし ㊐なし



今だから……買い替えがお得な高額下取制度　4月29日まで有効　PC-8801/IIFR・MRを購入の場合

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	下取り機種	購入機種	下取り差額	24回均等払い	36回均等払い
PC-8001/IISR	PC-8801FR30	¥115,000	¥5,606	¥3,929	MZ1500	PC-8801FR30	¥133,000	¥6,483	¥4,544
PC-8801	PC-8801FR30	¥113,000	¥5,508	¥3,860	PC-8801/II30	PC-8801FR30	¥ 67,000	¥3,266	——
PC-8801/II10	PC-8801FR20	¥ 78,000	¥3,802	——	PC-8801/II30	PC-8801MR	¥117,000	¥5,703	¥3,997
PC-8801/II20	PC-8801FR30	¥ 93,000	¥4,533	¥3,177	PC-8801/IISR30	PC-8801MR	¥ 95,000	¥4,631	¥3,245

今、ワールド イン アオヤマでパソコンを買うと徳間書店発行の「プログラム ボシェット7」をプレゼント！

現金購入のお客様

ワールド イン アオヤマでは、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





大容量122Kバイト RAM標準実装
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

新・発・売
FM77AV
AUDIO & VISUAL

4096色 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塗り変えた。

FM77AVAコース

FM-77AV-1…… ¥128,000

定価合計¥128,000➡現金特価	
¥3,500×36回	㊎なし ㊏なし
¥5,100×24回	㊎なし ㊏なし
¥9,500×12回	㊎なし ㊏なし

FM77AVCコース

FM-77AV2…… ¥158,000

定価合計¥158,000➡現金特価	
¥4,400×36回	㊎なし ㊏なし
¥6,300×24回	㊎なし ㊏なし
¥8,100×18回	㊎なし ㊏なし

FM77AVEコース

FM-77AV1…… ¥128,000
FM-TV151…… ¥ 89,800

定価合計¥217,800➡現金特価	
¥ 5,900×36回	㊎なし ㊏なし
¥ 8,300×24回	㊎なし ㊏なし
¥15,900×12回	㊎なし ㊏なし

FM77AVFコース

FM-77AV2…… ¥158,000
FM-TV151…… ¥ 89,800

定価合計¥247,800➡現金特価	
¥ 6,700×36回	㊎なし ㊏なし
¥ 9,600×24回	㊎なし ㊏なし
¥18,100×12回	㊎なし ㊏なし

FM-77AVGコース

FM-77AV1…… ¥128,000
FM-TV151…… ¥ 89,800
スーパージョイスティック…¥ 3,500
ビデオディジタイズカード…¥ 24,800

定価合計¥246,100➡¥196,000	
¥ 6,700×36回	㊎なし ㊏なし
¥ 9,600×24回	㊎なし ㊏なし
¥17,900×12回	㊎なし ㊏なし

FM-77AVHコース

FM-77AV2…… ¥158,000
FM-TV151…… ¥ 89,800
スーパージョイスティック…¥ 3,500
ビデオディジタイズカード…¥ 24,800
ブランクディスク10枚…… ¥ 20,000

定価合計¥296,100➡¥230,000	
¥ 7,900×36回	㊎なし ㊏なし
¥11,200×24回	㊎なし ㊏なし
¥21,000×12回	㊎なし ㊏なし

FM-77AVシリーズ 周辺機器

メーカー	商品名	標準価格	現金特価	12回均等払い	型番
富士通	ビデオディジターズカード	¥24,800	¥19,800	¥1,815	FM77-411
富士通	熱転写プリンター+ケーブル	¥86,600	¥66,000	¥6,050	MB27407
サンヨー	データレコーダー	¥12,800	¥ 9,800	¥ 898	PHC-DRII
富士通	PS232Cインターフェースカード	¥15,000	¥12,300	¥1,127	MB22406
富士通	音響カプラ	¥49,800	¥39,800	¥3,648	MB27702
富士通	マウスセット	¥33,000	¥27,000	¥2,475	MB22436
富士通	音声合成カード	¥29,800	¥24,000	¥2,200	MB22437

クレジットご希望のお客様は月々3,000円以上となるようにお申し込み下さい。

今だから……買い替えがお得な高額下取制度

4月29日まで有効　FM-77AVシリーズを購入の場合

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	下取り機種	購入機種	下取り差額	24回均等払い	36回均等払い
PC-6001/II	FM-77AV1	¥ 87,000	¥4,242	——	FM-7	FM-77AV2	¥107,000	¥5,217	¥3,656
PC-6001/II	FM-77AV2	¥113,000	¥5,509	¥3,861	FM-n7	FM-77AV2	¥106,000	¥5,168	¥3,622
FM-7	FM-77AV1	¥ 84,000	¥4,095	——	MZ1500	FM-77AV1	¥ 88,000	¥4,290	——
PC-8001/II	FM-77AV2	¥116,000	¥5,655	¥3,964	FM-77D2	FM-77AV2	¥ 80,000	¥3,900	——

今、ワールド イン アオヤマでパソコンを買うと徳間書店発行の「プログラム ポシェット7」をプレゼント！

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、FM77AV、X-1TurboII、PC8801/IIFR、PC8801/IImR、SuperMZ、MSX2などの新製品からPC8801/IISR、FMnew7、PC6001/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。

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。

本社 東京都豊島区要町3-38-1 〒171　下取り品送付先 東京都豊島区東池袋1-28-2 TOビル3F 〒170　池袋店 東京都豊島区東池袋1-28-6 〒170



パソコンテレビ X1F

X-1F20Aコース

CZ812C……¥139,800
CZ811D……¥ 89,800
ソフトウェアパック〔6本セット〕……¥ 19,800

定価合計¥249,800➡¥169,000	
¥ 5,800×36回	㊕なし ㊖なし
¥ 8,200×24回	㊕なし ㊖なし
¥15,400×12回	㊕なし ㊖なし

X-1F10Aコース

CZ811C……¥ 89,800
CZ811D……¥ 89,800
ソフトウェアパック〔6本セット〕……¥ 15,800

定価合計¥195,400➡¥130,000	
¥4,400×36回	㊕なし ㊖なし
¥6,300×24回	㊕なし ㊖なし
¥8,100×18回	㊕なし ㊖なし

X-1F10Bコース

CZ-811C……¥ 89,800
CZ-801D……¥ 89,800

定価合計¥179,600➡¥107,000	
¥ 3,700×36回	㊕なし ㊖なし
¥ 5,200×24回	㊕なし ㊖なし
¥ 9,800×12回	㊕なし ㊖なし

X-1F20Bコース

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➡¥154,000	
¥ 5,300×36回	㊕なし ㊖なし
¥ 7,500×24回	㊕なし ㊖なし
¥14,100×12回	㊕なし ㊖なし

株式会社 ワールド イン アオヤマ
WORLD IN AOYAMA

AMC AOYAMA MICOM CLUB MEMBER SHIP CARD

ワールド イン アオヤマでパソコン買って
マイコンクラブの会員になろう！

X-1F20Cコース

ワープロセット 30%引

CZ812C……¥139,800
CZ811D……¥ 89,800
ソフトウェアパック〔6本セット〕……¥ 19,800
MZ1P17……¥ 79,800
ケーブル……¥ 7,500

定価合計¥336,700➡¥230,000	
¥ 8,100×36回	㊕なし ㊖なし
¥11,600×24回	㊕なし ㊖なし
¥21,700×12回	㊕なし ㊖なし

今だから……買い替えがお得な高額下取制度　4月29日まで有効　X-1ターボII、X-1Fを購入の場合

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	下取り機種	購入機種	下取り差額	24回均等払い	36回均等払い
PC-8001/II	X-1F20	¥85,000	¥4,144	—	MZ1500	X-1F10	¥48,000	—	—
PC-8801/II	X-1F20	¥64,000	¥3,120	—	CZ800C+Gラム	X-1F20	¥87,000	¥4,241	—
FM-7	X-1F10	¥46,000	—	—	X-1F20	X-1ターボII(本体)	¥93,000	¥4,534	¥3,178
FM-7	X-1F20	¥80,000	¥3,900	—	CZ852	CZ856	¥86,000	¥4,193	—



X1 turbo II

先見の日本語システム

CZ-856CE……¥178,000
CZ-855DE……¥119,800

定価合計¥297,800➡¥228,000	
¥ 6,200×48回	㊕なし ㊖なし
¥ 7,900×36回	㊕なし ㊖なし
¥11,200×24回	㊕なし ㊖なし

X-1 turbo IIシリーズ 周辺機器					
型番	商品名	標準価格	現金特価	24回均等払い	36回均等払い
CZ-8BV1	カラーイメージボード	¥ 39,800	¥ 33,800	—	—
CZ-131SF	turboターミナル	¥ 8,800	現金特価	—	—
CZ-8PK3	24ピン15インチプリンター	¥189,000	¥150,000	¥7,312	¥5,125
CZ-8PN1	熱転写漢字プリンター	¥134,800	¥105,000	¥5,118	¥3,587
MZ-1P17	80桁カラープリンター+ケーブル	¥ 86,300	¥ 67,000	¥3,266	—
MZ-1X19	モデムホン	¥ 98,000	¥ 76,000	¥3,705	—
CZ-8VP1	ビデオマルチプロセッサー	¥ 59,800	現金特価	—	—

日本語百科WORD POWER(ワードパワー)、ターボ博士LEXICON(レキシコン)搭載

今だから……買い替えがお得な高額下取制度　4月29日まで有効　MZ2500、9801Vm2を購入の場合

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	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
MZ2000①②③	MZ2500/30	¥130,000	¥6,338	¥4,442	PC-8801/II30	PC-9801Vm2	¥260,000	¥12,675	¥8,884
MZ2000①②③	MZ2500/20	¥ 98,000	¥4,778	¥3,349	PC-8801 IISR30	PC-9801Vm2	¥236,000	¥11,505	¥8,064
MZ80B①	MZ2500/30	¥128,000	¥6,240	¥4,374	PC-9801F2	PC-9801Vm2	¥170,000	¥ 8,288	¥5,809
MZ80B①	MZ2500/20	¥115,000	¥5,607	¥3,930	PC-9801M2	PC-9801Vm2	¥168,000	¥ 8,190	¥5,740

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



特選中古パソコン

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。
- 休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。

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→	¥ 13,000
PC-6001MK II	¥ 84,800→	¥ 22,000
PC-6001MK II SR+RF付	¥ 97,600→	¥ 32,000
PC-6001MK II SR+RF付…〔新品〕	¥ 97,600→	¥ 39,000
PC-6601	¥143,000→	¥ 45,000
PC-6601SR	¥155,000→	¥ 58,000
PC-6601SR…〔新品〕	¥155,000→	¥ 84,000
PC-8001	¥168,000→	¥ 13,000
PC-8001MK II	¥123,000→	¥ 20,000
PC-8001MK II SR	¥108,000→	¥ 50,000
PC-8001MK II SR…〔新品〕	¥108,000→	¥ 60,000
PC-DR312…〔新品〕	¥ 13,800→	¥ 10,500
PHC-DR…〔新品〕	¥ 12,800→	¥ 9,800
PC-6082	¥ 19,800→	¥ 9,000
PC-60M43…〔15色ディスプレー〕	¥ 65,800→	¥ 27,000
PC-KD251…〔カラーディスプレー〕	¥ 64,800→	¥ 28,000
PC-KD301…〔カラーディスプレー〕	¥ 54,800→	¥ 28,000
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-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-8853N…〔4050文字0.31ディスプレー〕	¥168,000→	¥ 74,000
PC-8853N…〔新品〕	¥168,000→	¥ 89,800
N-5913…〔4050文字ディスプレー〕	¥165,000→	¥123,000
N-5923…〔4050文字ディスプレー〕	¥235,000→	¥165,000
PC-80S31…〔フロッピーディスク〕	¥168,000→	¥ 65,000
PC-80S31K…〔フロッピーディスク〕〔新品〕	¥168,000→	¥ 89,800
システムディスク・ケーブル付		
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〕〔新品〕	¥ 80,000→	¥ 35,000
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→	¥ 83,000
PC-8801	¥228,000→	¥ 40,000
PC-8801＋漢ロム	¥266,000→	¥ 50,000
PC-8801/II10	¥168,000→	¥ 66,000
PC-8801/II30	¥275,000→	¥108,000
PC-8801/II SR20	¥213,000→	¥113,000
PC-8801/II SR30	¥258,000→	¥134,000
PC-8801/II TR…〔新品同様〕	¥288,000→	¥220,000
PC-8801/II FR10…〔新品〕	¥ 99,800→	¥ 80,000
PC-8801/II FR20	¥148,000→	¥115,000
PC-8801/II FR30	¥178,000→	¥134,000
PC-8801/II MR	¥238,000→	¥179,000
CU-14A2…〔4050文字アナログディスプレー〕〔新品〕	¥ 99,800→	¥ 69,800
PC8801/II SR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		
フロッピーディスク・ティアック・FD55BV…〔新品〕	¥ 80,000→	¥ 35,000
〔PC-8801MK II用フロッピーディスク〕		
PC-8031 1W…〔ディアルフロッピーディスク〕	¥198,000→	¥ 39,000
PC-80S31K…〔両面倍密ディアルフロッピー〕〔新品〕	¥168,000→	¥ 89,800
K-305…〔両面倍密ディアルフロッピー〕	¥148,000→	¥ 65,000
K-276A…〔両面倍密ディアルフロッピー〕	¥148,000→	¥ 58,000
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-PR405…〔24漢字プリンター〕	¥ 77,300→	¥ 55,400
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
RP-80F/TII	¥ 89,000→	¥ 52,000
GP-500M	¥ 49,800→	¥ 19,800
GP-700M	¥ 99,800→	¥ 28,000
GP-550M	¥ 89,800→	¥ 42,000
NM-9300	¥253,000→	¥139,000
NM-9400	¥310,000→	¥148,000
PC8826	¥148,000→	¥ 48,000
UP130K…〔NEC用〕	¥298,000→	¥115,000

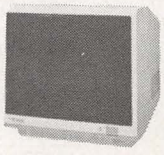
今、ワールド イン アオヤマでパソコンを買うと徳間書店発行の「プログラムポシェット7」をプレゼント！

プログラムポシェット

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-9801Vm2
¥415,000➡ ¥308,000



新品 PC-8853N
¥168,000➡ ¥89,800
4050文字カラーディスプレー0.31ピッチ

本 社 東京都豊島区要町3-38-1 〒171　下取り品送付先 東京都豊島区東池袋1-28-2 TOビル3F 〒170　池 袋 店 東京都豊島区東池袋1-28-6 〒170

パソコン保険導入の為、お客様に¥1,300の負担をお願いいたしております。

ワールド イン アオヤマのパソコンは全商品一年間の保険付

商品が、火災、落雷、爆発、破曲損、盗難、水濡れ等の
ような損害を受けた場合に保険金が支払われます。

株式会社 ワールド イン アオヤマ

WORLD IN AOYAMA

FUJITSU

FM-7…〔本体〕	¥126,000→	¥ 34,000
FM-NEW7…〔本体〕	¥ 99,800→	¥ 37,000
FM-8…〔本体〕〔漢・非漢付〕	¥253,000→	¥ 18,000
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-77AV2…〔本体〕	¥158,000→	¥120,000
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-77AV1…〔本体〕〔新品同様〕	¥128,000→	¥ 99,000
FM-TV151…〔ディスプレー〕〔中古〕	¥ 89,800→	¥ 69,000
FM-16π …〔イチロク パイ〕	¥195,000→	¥146,000
GPX510J…〔プリンター〕	¥ 89,000→	¥ 42,000
GIOXF II…〔プリンター〕	¥ 98,000→	¥ 42,000

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-1500…〔本体〕〔新品同様〕	¥ 89,800→	¥ 38,000
MZ-2000＋Gラム①②③	¥257,000→	¥ 38,000
MZ-2200＋DR	¥147,800→	¥ 27,000
MZ-1200…〔本体〕	¥148,000→	¥ 18,000
MZ-2500/30	¥198,000→	¥139,000
MZ-2500/30…〔新品〕	¥198,000→	¥142,000
X-1…〔本体、ディスプレー、Gラム〕	¥300,000→	¥ 82,000
X-1C…〔本体、ディスプレー、G内蔵〕	¥219,600→	¥ 82,000
X-1D…〔本体、ディスプレー、G内蔵〕	¥326,000→	¥ 92,000
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→	¥188,000
X-1Turbo II…〔本体〕	¥178,000→	¥128,000
X-1F/10…〔CZ811本体〕	¥ 89,800→	¥ 58,000
X-1F/20…〔CZ812本体〕	¥139,800→	¥ 95,000
X-1F/20…〔CZ812本体〕〔新品〕	¥139,800→	¥ 98,000
CZ801C	¥ 99,800→	¥ 40,000
CZ802C	¥198,000→	¥ 44,000
CZ802C…〔新品〕	¥198,000→	¥ 48,000
X-1シリーズ用ディスプレー…〔CZ801D〕	¥ 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→	¥ 78,000
CZ852C…〔X-1ターボ/30本体〕〔新品〕	¥278,000→	¥120,000
CZ-8RL1	¥ 24,800→	¥ 18,000
CZ-8RL1…〔新品〕	¥ 24,800→	¥ 19,800
CZ-8PK2…〔プリンター〕	¥134,800→	¥ 84,000
CZ-8PK2…〔プリンター〕〔新品〕	¥134,800→	¥102,000
CZ-8PP2…〔プリンター〕	¥ 54,800→	¥ 32,000
MZ80BP5…〔プリンター〕〔新品〕1/F付	¥168,000→	¥ 58,000
MZ-1P17…〔プリンター〕	¥ 79,800→	¥ 56,000
MZ-1D04…〔モノクロディスプレー〕〔新品〕	¥ 32,800→	¥ 14,500
MZ-1D05…〔カラーディスプレー〕〔新品〕	¥ 69,800→	¥ 28,500
MZ-1D15…〔カラーディスプレー〕	¥ 72,000→	¥ 28,000
CZ-300F…〔3 フロッピーディスク〕	¥ 98,000→	¥ 38,000
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
PC-1501…〔ポケコン〕〔新品〕	¥ 64,800→	¥ 29,800

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。

今月のお買得品〔新品〕

Sharp CU14 AG1 <新製品> 定価 89,800円 **¥59,800**
〔4050文字カラーディスプレー、PC8801SR・FRシリーズ用〕

Sharp CU-14A2 <新製品>限定50本 定価 99,800円 **¥59,800**
〔4050文字カラーディスプレー、NEC PCKD852同様品〕

32K ビクターMSX HC-30<限定品> 定価 36,800円 **¥29,800**

ビクターMSX HC-95 MSX_2 定価 198,000円 **¥24,800**

パソコンの下取り・買取り

今お持ちのパソコンを下取りに出したり、買取りに出す場合のシステムや送り方をこの電話にて説明しております。

☎03-986-6103

EPSON・日立・SONY

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
トミービュー太JR	¥ 12,800→	¥ 3,000
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→	¥ 20,000
CF2000〔RF、16K〕ナショナル	¥ 64,800→	¥ 20,000
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-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→	¥ 27,800
HB-55〔RF、16K〕SONY	¥ 59,800→	¥ 20,000
HB-75〔RF、64K〕SONY	¥ 79,800→	¥ 34,000
HB-101〔RF、16K〕SONY	¥ 46,800→	¥ 24,000
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
MX-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。

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



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	3,540
ウィングマン	T/B	4,800	4,470
ドアドアmkII	T/B	3,800	3,540
ポートピア連続殺人事件	T/B	3,600	3,350
ディグダグ	T/B	3,500	3,260
AX-10アウトロー	T/B	3,800	3,540
オホーツクに消ゆ	T/B	3,800	3,540
屋子ちゃんの秘密	T/B	3,800	3,540
トリトーン	T/B	4,800	4,470
ハイドライド（S可）	T/B	4,800	4,470
ブラックオニキス	T/B	5,800	5,400
タイニーゼビウスマークII	T/B	3,500	3,260
ジャン狂	T/B	4,000	3,720
ジャン狂 S専	3.5D	6,800	6,400
アメリカントラック	T/B	4,500	4,200
ちまちま	T/B	4,800	4,470
リザート	T/B	4,800	4,470
信長の野望	T/B	4,500	4,200
～りぃふぉっく雪の魔王	T/B	4,200	3,920
水道小僧	T/B	4,200	3,920
飛車	T/B	4,200	3,920
暗黒星雲	T/B	4,800	4,470
テラ4001	T/B	4,800	4,470

S可はSR可能：S専はSR専用です。

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	7,050
ハイドライド2	5'2D	6,800	6,400
チャンピオンプロレス(X1可)	5'2D	6,800	6,400
ザ スクリーマー(2ドライブ)	5'2D	7,200	6,760
ウィザドリー	5'2D	9,200	8,640
三国志	5'2D	14,800	13,900
ファイナルロリーター	5'2D	6,800	6,400
リグラス	5'2D	6,800	6,400
トリトーン	5'2D	6,800	6,400
ヌーガンダム	5'2D	6,800	6,400
キャッスル・エクセレント	5'2D	6,800	6,400
蒼き狼と白き牝鹿	5'2D	7,800	7,330
道化師殺人事件	5'2D	7,800	7,330
棋太平	5'2D	6,500	6,100
夢幻の心臓-2	5'2D	7,800	7,330
ウィル	5'2D	5,800	5,400
始皇帝	5'2D	6,800	6,400
デゼニーワールド	5'2D	6,800	6,400
プラスティー・ガンナー	5'2D	7,900	7,420
マカダム	5'2D	6,800	6,420
信長の野望	5'2D	6,800	6,420
ABYSS-2帝王の涙	5'2D	6,800	6,420
ザナドゥ	5'2D	7,800	7,330
ザナドゥSR	5'2D	7,800	7,330
メルヘンベールSR	5'2D	7,900	7,420
マクロスカウントダウン	5'2D	6,500	6,100
プラスティSR	5'2D	7,900	7,330
バックマンSR	5'2D	5,800	5,400
ディグダグ	5'2D	5,800	5,400
ホットドック	5'2D	6,800	6,420
忍者くん(SR可)	T/B	4,500	4,200
忍者くん(SR可)	5'2D	6,800	6,400
リグラス(SR可)	5'2D	6,800	6,400
忍者くん	5'2D	6,800	6,400
ゼビウス	5'2D	6,800	6,400
地球戦士ライザー	5'2D	6,400	6,010
バックランドSR	5'2D	6,800	6,400
エルドラド伝奇(SR可)	5'2D	7,800	7,330
ナンパストリート	T/B	4,800	4,470
ナンパストリート(SR可)	5'2D	6,400	6,010
軽井沢誘拐案内	5'2D	5,800	5,400
ワールドゴルフ	T/B	4,800	4,470
ワールドゴルフ	5'2D	5,800	5,400
ウィングマン	5'2D	5,800	5,400
ザース	5'2D	5,800	5,400
ドアドアmkII	5'2D	5,800	5,400
ビーイングスキャンダル	5'2D	6,800	6,400
任天堂のテニス	5'2D	6,800	6,400
ポコスカウォーズ	5'2D	5,800	5,400
トリトーン	5'2D	6,800	6,400
信長の野望	5'2D	6,800	6,400
ファンタジアン	5'2D	6,800	6,400
ロードランナー	5'2D	6,800	6,400
アステカ	5'2D	7,200	6,760
オホーツクに消ゆ	5'2D	6,800	6,400
ザ ブラックオニキス	5'2D	7,800	7,330
ファイヤークリスタル	5'2D	7,800	7,330
シルフィード	5'2D	6,800	6,400
自己中心派(SR可)	5'2D	6,800	6,400
コナン	5'2D	6,800	6,400
メーベルマンション	5'2D	6,800	6,400
モールモール2	5'2D	5,800	5,400
トリビアQ	5'2D	6,800	6,400
S.F.3Dバトルシミュレーション	5'2D	6,800	6,400
ミュージアム2	5'2D	8,800	8,270

PC-8801/IISR専用

商品名	メディア	価格	割引価格
テグザー	5'2D	6,800	6,400
ポンジャック	5'2D	5,800	5,400
アメリカンドラック	5'2D	6,800	6,400
ザ ブラックオニキス	5'2D	7,800	7,330
サンダーフォースコンストラクション	5'2D	6,900	6,480
キューピーパニック	5'2D	6,800	6,400
3Dゴルフシミュレーション	5'2D	6,900	6,480
プラズマライン	5'2D	6,800	6,400
ゼビウス	5'2D	6,800	6,400
F2グランプリー	5'2D	5,800	5,400
ビクトリアスナイン	5'2D	7,500	7,050
ザ・コックピット	5'2D	5,800	5,400
走れスカイライン	5'2D	5,800	5,400
オービットIII	5'2D	6,900	6,480
シルクロード横断ゲーム	5'2D	9,000	8,460
ゼノン	5'2D	5,800	5,400
バックマン	5'2D	5,800	5,400
ディグダグ	5'2D	6,000	5,580

SR専用はFR、MR可

FM-7/77シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
バックマン	3.5D	5,800	5,400
ディグダグ	3.5D	5,800	5,400
チャンピオンプロレス	T/B	4,800	4,470
ゼビウス(3.5FDJOYセット)	3.5D	9,300	8,740
忍者くん	5'2D	6,800	6,400
忍者くん	3.5D	6,800	6,400
リザート	T/B	4,800	4,470
フロントライン	T/B	5,000	4,200
地球戦士ライザー	3.5D	6,400	6,010
地球戦士ライザー	T/B	4,800	4,470
ワールドゴルフ	T/B	4,800	4,470
ワールドゴルフ	3.5D	5,800	5,400
軽井沢誘拐案内	5'2D	5,800	5,400
軽井沢誘拐案内	T/B	4,800	4,470
ナンパストリート	T/B	4,800	4,470
ナンパストリート	5'2D	6,400	6,010
エルドラド伝奇	5'2D	7,800	7,330
エルドラド伝奇	T/B	4,800	4,470
ウィングマン	5'2D	5,800	5,400
ザース	5'2D	5,800	5,400
ドアドアmkII	3.5D	5,800	5,400
ドアドアmkII	T/B	4,800	4,470
ドラゴンスレイヤー	T/B	4,800	4,470
ちまちま	T/B	4,800	4,470
大脱走	T/B	4,200	3,920
コリドール	T/B	4,500	4,200
デゼニランド	T/B	4,800	4,470
ポートピア連続殺人事件	T/B	3,600	3,350
暗黒城	T/B	3,800	3,540
ザース	T/B	3,800	3,540
ウィングマン	T/B	4,800	4,470
スーパー・プリンター	T/B	5,800	5,400
モールモール	T/B	3,800	3,540
ザイオン	T/B	5,800	5,400
トリトーン	3.5D	6,800	6,400
ファイナルロリーター	3.5D	6,800	6,400
カレイジアスコープ7万光年	T/B	7,800	7,330
フリッキー	5'2D	6,800	6,400

PC-8001/IIシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
チャンピオンプロレス(S可)	T/B	4,800	4,470
バックランド	T/B	4,800	4,470
バックランド	5'2D	6,800	6,400
ザクサス	T/B	3,800	3,540
ポートピア連続殺人事件	T/B	3,600	3,350
任天堂のテニス	T/B	4,000	3,720
テグザーSR	5'2D	6,800	6,400
ファンタジアンSR	T/B	5,800	5,400
ロードランナー(S可)	T/B	4,800	4,470
サラダの国のトマト姫	T/B	4,800	4,470
野球狂	T/B	4,000	3,720

X-1シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
バックマン T可	5'2D	5,800	4,470
ディグダグ	5'2D	5,800	4,470
マッピー T可	5'2D	5,800	4,470
ギャラガ T可	T/B	3,800	3,540
ギャラガ	5'2D	6,000	5,580
ラリーX	5'2D	6,000	5,580
ゼビウス＋JOY付	T/B	5,900	5,500
ゼビウス＋JOY付	5'2D	7,500	7,050
ザナドゥ	T/B	6,800	6,400
ザナドゥ	5'2D	7,800	7,330
一発野郎	5'2D	6,200	5,820
ホットドック	5'2D	6,800	6,400
マクロスカウントダウン	5'2D	6,500	6,100
マクロスカウントダウン	T/B	4,500	4,200
忍者くん	T/B	4,500	4,200
忍者くん T可	5'2D	6,800	6,400
リグラス T可	5'2D	6,800	6,400
フロントライン	T/B	4,500	4,200
舞麗魔	T/B	4,200	3,920
バルーンファイト	T/B	4,000	3,720
アズテックス	T/B	4,800	4,470
オービットIII	T/B	4,800	4,470
テグザー	5'2D	6,800	6,400
テグザー	T/B	5,800	5,400
棋太平	T/B	4,500	4,200
棋太平	5'2D	6,500	6,100
エキサイトバイク	T/B	4,000	3,720
ハイドライドII	5'2D	6,800	6,400
ハイドライドII	T/B	4,800	4,470
ファンタジアン	T/B	5,800	5,400
マカダム	T/B	4,800	4,470
暗黒城	T/B	3,800	3,540
ウィングマン	T/B	4,800	4,470
TOKYOナンパストリート	T/B	4,800	4,470
TOKYOナンパストリート	5'2D	6,400	6,010
軽井沢誘拐案内	T/B	4,800	4,470
軽井沢誘拐案内	5'2D	5,800	5,400
ブレインブレイカー	T/B	3,800	3,540
ブレインブレイカー	5'2D	5,600	5,220
夢幻の心臓II	5'2D	7,800	7,330
リザート	T/B	4,800	4,470
リザート	5'2D	6,800	6,400
始皇帝	T/B	4,500	4,200
始皇帝	5'2D	6,800	6,400
ウィル T専用	5'2D	5,800	5,400
メルヘンベイルI	5'2D	7,900	7,420
アメリカントラック	T/B	4,500	4,200
アメリカントラック	5'2D	6,800	6,420
トリトーン	T/B	4,800	4,470
トリトーン	5'2D	6,800	6,400
ぱってんタヌキの大冒険	5'2D	6,900	6,480
団地妻の誘惑	T/B	4,800	4,470
団地妻の誘惑	5'2D	6,800	6,400
新竹取物語	5'2D	9,800	9,220
モールモール	5'2D	5,800	5,400
信長の野望	T/B	4,500	4,200
フリッキー	T/B	4,800	4,470
デゼニーワールド	5'2D	6,800	6,400
チャンピオンプロレス	T/B	4,800	4,470
Zガンダム	T/B	4,800	4,470
シオン	5'2D	6,800	6,400
ザイオン	T/B	5,800	5,400

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	4,200
マッピー	ROM	4,500	4,200
ギャラクシアン	ROM	4,500	4,200
ワープ＆ワープ	ROM	4,500	4,200
キング＆バルーン	ROM	4,500	4,200
ラリーX	ROM	4,500	4,200
ディグダグ	ROM	4,500	4,200
エクセリオン	ROM	4,500	4,200
ギャラガ	ROM	4,500	4,200
タンクバタリアン	ROM	4,500	4,200
ポスコニアン	ROM	4,500	4,200
ミニゴルフ	ROM	4,500	4,200
ハイドライド	ROM	5,800	5,400
ロードランナーII	ROM	5,800	5,400
ブラックオニキス	ROM	6,800	6,400
ぺんぎんくんウォーズ	ROM	5,800	5,400
ウォーロイド	ROM	5,800	5,400
ハイパーラリー	ROM	4,800	4,470
F16ファイティングファルコン	ROM	5,800	5,400
イーガー皇帝の逆襲	ROM	4,800	4,470
コナミのサッカー	ROM	4,800	4,470
グーニーズ	ROM	4,800	4,470
MSXワープロコナミEC700	ROM	34,800	32,700
ちまちま	ROM	5,600	5,220
プロフェッショナル麻雀	ROM	6,800	6,400
ウォーロイド	ROM	5,800	5,400
忍者くん	ROM	5,700	5,310
マクロスカウントダウン	ROM	5,800	5,400
オウムのピピの大冒険	ROM	4,800	4,470
ナイト・ロアー	ROM	5,700	5,310
ゴジラくん	ROM	4,800	4,470
ランボー	ROM	5,800	5,400
ホールインワンプロフェッショナル	ROM	5,800	5,400
アメリカントラック	ROM	5,800	5,400
オイルズ・ウェル	ROM	5,900	5,500
クルセーダー	ROM	4,900	4,560
ハイドライド	T/B	4,800	4,470
青い宇宙の冒険	T/B	5,200	4,840
カレイジアスペルセウス	T/B	4,800	4,470
惑星メフィウス	T/B	4,800	4,470
信長の野望	T/B	4,800	4,470
団地妻の誘惑	T/B	4,800	4,470
麻雀狂と将棋狂セット	T/B	5,800	5,800
ブルースリー	ROM	5,900	5,900
王家の谷	ROM	4,800	4,870
ヴォルガード	ROM	5,800	5,800
コナミのテニス	ROM	4,800	4,870
コナミのサッカー	ROM	4,800	4,870
スカイジャガー	ROM	4,800	4,870
野球狂	カード	4,800	4,870
スターフォース	カード	4,800	4,870
ブーマン	カード	4,800	4,870
ジェットセットウィリー	カード	4,800	4,870

MZ1500シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
ミステリーハウス/ウォーリー	QD	4,800	4,470
信長の野望	QD	5,800	5,400
ロードランナー	QD	5,200	4,840
JOY JOY PACKスペッシャル	QD	9,800	9,220
エキサイト4人麻雀	QD	4,800	4,470
バックマン	QD	4,300	4,000
マッピー	QD	4,300	4,000
ギャラガ	QD	4,500	4,200
ラリーX	QD	4,300	4,000
ドルアーガの塔	QD	4,800	4,470
ミステリーハウス/ウォーリー	QD	4,800	4,470
惑星メフィウス	QD	4,800	4,470
ヴォルガード	QD	4,800	4,470
サンダーフォース	QD	4,800	4,470
デゼニランド	QD	5,000	4,650
野球狂	QD	5,800	5,400
MILKY WAY	QD	4,800	4,470
任天堂のテニス	QD	5,800	5,400
ポイポス	QD	4,600	4,280
サラダの国のトマト姫	QD	5,800	5,400
フラッピー	QD	4,800	4,470
ジャン狂	QD	4,800	4,470
ディグダグ	QD	4,300	4,000
内藤国男の詰将棋	QD	4,800	4,470
バルーンファイト	QD	5,800	5,400
3Dゴルフシミュレーション	QD	4,000	3,720
ドンファン	QD	6,800	6,400
ザ・コックピット	QD	5,800	5,400
ゼクサス光速2000光年	QD	4,800	4,470
チャンピオンシップロードランナー	QD	5,000	4,650

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	4,470
棋太平	T/B	4,500	4,200
チャンピオンプロレス2500専	T/B	4,800	4,470
フリッキー	T/B	4,800	4,470
～りぃふぉっく2500専	3.5D	7,800	7,330
英雄伝説サーカ2500専	3.5D	9,800	9,220
マカダム 2500専	3.5D	6,800	6,400

2500専はMZ2500専用です。

MSXの必需品

16K拡張カートリッヂ(新品)	7,800	6,200
(16KパソコンをX2Kにします)		
サンヨーデータレコーダー		
PHC-DR (新品)	12,800	8,500
PHC-DRII(新品)	12,800	9,800
NECデータレコーダー		
PC-DR312(新品)	13,800	10,500
PC-DR321(新品)	19,800	14,800

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。

03-973-5578

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。

郵送料を忘れずに御注文下さい。

郵送料

合計金額

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

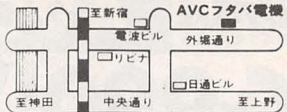
AUDIO VIDEO COMPUTER

☎03(253)7661



AVC Hikari Scope 8000
あなたのモニターを
80インチ
スクリーンで
希望小売価格￥163,000
特別価格￥128,000

同時発売
5000 50インチ
希望小売価格￥113,000
特別価格￥90,000
●分割払いもできます。



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

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 PC-8801mkIIMR

注文No.052



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 mz

注文No.044



MZ-2521(本体)
￥198,000
MZ-1D22(モニター)
￥108,000

現金特価￥255,000
標準定価合計￥306,000

初　回	2回目以降
￥11,700	￥8,700×35回
￥ 7,200	￥6,900×47回

NEC PC-8800シリーズ PC-8801mkIIFR/30

注文No.051



PC-8801mkIIFR/30(本体)
￥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 YF

注文No.CP-033

特価



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 パソコンテレビ X1 turbo II

注文No.050



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
FM16βFDI	￥355,000	￥306,000	￥10,540	￥8,288
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-KD851	￥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	￥260,000	￥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
yis503II	￥59,800	￥51,000	￥4,718	￥2,508
yis604/128(MSX2)	￥99,800	￥84,000	￥7,770	￥4,130
ソニー				
HB-F5	￥84,800	￥72,000	￥6,660	￥3,540
HB-F500	￥128,000	￥108,000	￥9,990	￥5,310
東芝				
HX-34(MSX2)	￥148,000	￥125,000	￥11,563	￥6,146
HX-33(MSX2)	￥99,800	￥84,000	￥7,770	￥4,130
三菱				
ML-G30 model 2	￥208,000	￥178,000	￥16,465	￥8,752
ML-G30 model 1	￥168,000	￥143,000	￥13,228	￥7,031
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。但し満20才以上の学生の方。	納　期 通常の場合、当社に申込書が到着後1週間以内。特に人気のある商品で品薄の場合、少々納期が遅れる場合もありますので御了承下さい。	
製品先取り お支払いは初1・2カ月後から。	低金利クレジット 1回の支払は2,700円以上で3・48回。ボーナス併用も可	完全保証 すべてメーカー保証書付アフターケア万全。	AM10時からPM11時まで受付 日曜・祝日も営業
無料配送 全国どこでも無料配送。	全国セッティング ご注文の際、お申し付け下さい。別途料金	18才未満の方 ご両親が代理購入者としてお申し込み下さい。	

●セットの組合せは自由！広告に出ていない他の機種はお問合せ下さい。

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 秘特価

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

ウエムラ大特価

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



★初回金に端数がプラスされます。

2 ウエムラオリジナル組合せ PC-9801VM2相当品 秘特価

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

ウエムラ大特価

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 秘特価

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

ウエムラ大特価

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 秘特価

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 秘特価

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 秘特価

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 秘特価

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-8801MK II / PC-8801MK II SR / PC-8801MK II 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（FRの場合は1ドライブにつきコード1本が必要です）
FD-55BV NEC PC-8801MK II-FD1 相当品
特価¥30,000

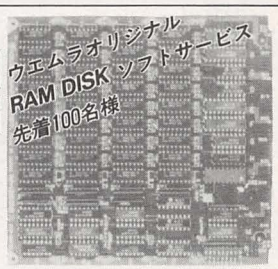
NEC PC-9801F1用
ミニフロッピーディスクユニット
FD-55FV NEC PC-9831-FD4 相当品
特価¥38,000

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）

あなたの日本語ワープロが 変換速度パワーUP!

PC-9801VM 対応10M可 RAM DISK CARD
〈パリティチェック付〉

- 128KBから256KBを、バンク・サイズ切換え自由!!（128KB単位）
- バンクの開始アドレスは、128KB単位で自由設定!!
- 10MHZ対応、高速RAM（41464）使用のためVM2の使用に最適!!
- 2MBまでラムディスク構成可能。（VM2）

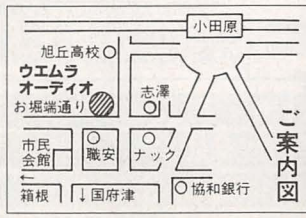


- 256KB実装済……大特価 **42,800円**
- 512KB実装済……大特価 **49,800円**
- 1MB実装済……大特価 **59,800円**
- 専用RAM DISKソフト〈MS-DOS用〉……**9,800円**
- リセットしても消去しない特別仕様

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-8801mk II/30	＋¥238,000
PC-8801mk II SR/30	＋¥216,000



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

秘 特価

PC-8801MKⅡFR/30	178,000円
カラーCRT(アナログRGB)	89,800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	287,800円

ウエムラ大特価

6,200円×24回	ボーナス20,000円×4回
4,100円×36回	〃 15,000円×6回
3,600円×48回	〃 10,000円×8回
4,400円×60回	ボーナスなし



9 PC-8801MKⅡMR

秘 特価

PC-8801MKⅡMR	238,000円
カラーCRT(アナログRGB)	89,800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	353,800円

ウエムラ大特価

6,000円×24回	ボーナス35,000円×4回
4,900円×36回	〃 20,000円×6回
4,000円×48回	〃 15,000円×8回
3,800円×60回	〃 10,000円×10回

10 PC-8801MKⅡFRワープロセット

秘 特価

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

ウエムラ大特価

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

秘 特価

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

ウエムラ大特価

6,000円×24回	ボーナス30,000円×4回
4,300円×36回	〃 20,000円×6回
3,600円×48回	〃 15,000円×8回
5,100円×60回	ボーナスなし

12 スーパーMZワープロセット

秘 特価

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

ウエムラ大特価

9,100円×24回	ボーナス40,000円×4回
6,000円×36回	〃 30,000円×6回
5,400円×48回	〃 20,000円×8回
7,300円×60回	ボーナスなし

13 X1-turbo Ⅱ

秘 特価

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

ウエムラ大特価

6,500円×24回	ボーナス30,000円×4回
4,600円×36回	〃 20,000円×6回
3,800円×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

秘 特価

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

ウエムラ大特価

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-8801mkⅡ/30	+¥ 75,000
	PC-8801mkⅡSR/30	+¥ 56,000
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-8801mkⅡ/30	+¥120,000
	PC-8801mkⅡSR/30	+¥105,000
スーパーMZモデル30の場合 (MZ-1D22付)	X1(CRT付)	+¥170,000
	X1C(CRT付)	+¥163,000
	MZ-80B	+¥213,000
	MZ-2000	+¥208,000
	MZ-2200	+¥205,000
X1-turbo Ⅱの場合 (CZ-855D付)	X1(CRT付)	+¥168,000
	X1C(CRT付)	+¥155,000
	MZ-80B	+¥235,000
	MZ-2000	+¥228,000
	MZ-2200	+¥225,000
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

秘 特価

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

ウエムラ大特価

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

秘 特価

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

ウエムラ大特価

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

- 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
  太陽神戸銀行小田原支店(当座) 55677
  (有)ウエムラオーディオ
- 低金利クレジット

●広島 082(246)5901 ●福岡 092(864)3321 ●小田原 0465(23)359

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	¥ 15,000
NEC	PC-6001MKⅡSR	¥ 29,000
NEC	PC-6601	¥ 42,000
NEC	PC-8001MKⅡ	¥ 32,000
NEC	PC-8801	¥ 42,000
NEC	PC-8801MKⅡ/10	¥ 55,000
NEC	PC-8801MKⅡ/30	¥ 99,000
NEC	PC-8801MKⅡSR/20	¥138,000
NEC	PC-8801MKⅡSR/30	¥155,000
富士通	FM-7	¥ 32,000
富士通	FM-NEW7	¥ 35,000
富士通	FM-77D2	¥ 79,000
富士通	FM-77L4	¥112,000
シャープ	CZ-800C	¥ 37,000
シャープ	CZ-802C	¥ 42,000
シャープ	CZ-803C	¥ 45,000
シャープ	CZ-811C	¥ 48,000
シャープ	CZ-852C	¥108,000
シャープ	MZ-1500	¥ 25,000
シャープ	MZ-2000	¥ 29,000
シャープ	MZ-2200	¥ 38,000
★モニター		
NEC	PC-8851	¥ 19,000
NEC	PC-8054K	¥ 28,000
NEC	PC-KD301	¥ 25,000
NEC	PC-KD551K	¥ 55,000
NEC	PC-KD852	¥ 59,000
富士通	MB-27304	¥ 9,000
富士通	MB-27303	¥ 28,000
富士通	MB-27343	¥ 25,000
富士通	MB-27331	¥ 55,000
富士通	MB-27333	¥ 58,000
シャープ	MZ-1D15	¥ 26,000
シャープ	CZ-811D	¥ 48,000
シャープ	CZ-850D	¥ 65,000
ニデコ	NH-12D9	¥ 23,000
ニデコ	NH-12DJ	¥ 25,000
東芝	PA-7160	¥ 23,000
日立	C12-2120	¥ 25,000
東映	FTC1435H	¥ 53,000
★プリンター		
NEC	PC-8023C	¥ 35,000
NEC	PC-PR406	¥ 52,000
NEC	PC-PR201T	¥115,000
富士通	MB-27407	¥ 39,000
富士通	MB-27413	¥ 58,000
富士通	MB-27410A	¥169,000
シャープ	CZ-8PP2	¥ 38,000
シャープ	MZ-80P6	¥ 39,000
エプソン	RP-80FTⅡ	¥ 32,000
エプソン	P-80K	¥ 55,000
エプソン	MP-80K	¥ 39,000
エプソン	MP-130K	¥ 48,000
エプソン	UP-130K(PC)	¥169,000
セイコー	GP-700M(PC)	¥ 28,000
スター	G-10XP2	¥ 28,000
スター	TR-24(PC)	¥ 39,000
SONY	PRN-C41	¥ 19,000
YEW	PL-1000	¥ 58,000
ロジテック	KP-3000(FM)	¥ 28,000
★ディスクドライブ		
NEC	PC-80S31	¥ 59,000
NEC	PC-6031	¥ 32,000
エプソン	TF-20(MZ)	¥ 49,000
エプソン	TF-10(PC)	¥ 55,000
ロジテック	LFD-550(PC)	¥ 53,000
ロジテック	LFD-590(PC)	¥ 98,000
★ワープロ		
リコー	マイリポート10	¥ 28,000
リコー	マイリポート20	¥ 38,000

★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-8801MKⅡFR/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	＋¥ 54,000

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	＋¥ 96,000
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	＋¥126,000
PC-8801	＋¥125,000
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	＋¥ 79,000
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いたします。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

●ゲームソフト買い取ります!!

パソコン、MSX、ファミコンのソフト高く買い取ります。
詳しくは、お電話でお問い合わせ下さい。☎03(257)0490

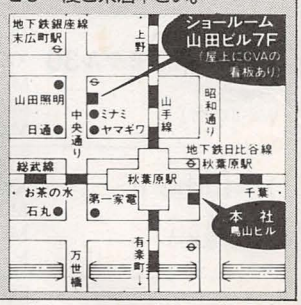
●大特価ディスケット

5 2D(10枚)一流ブランド…¥3,400
ノーブランド…¥1,100

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文字カラーCRT

	36回払い	48回払い
初回	7,000×1	7,600×1
毎回	6,600×35	5,200×47

②FM-77AV-2＋専用CRT

	36回払い	48回払い
初回	9,310×1	6,340×1
毎回	6,500×35	5,200×47

③X1-F/20＋専用CRT

	36回払い	48回払い
初回	5,880×1	8,220×1
毎回	5,000×35	3,900×47

④MZ-2521＋MZ-1D22

	36回払い	48回払い
初回	7,700×1	7,800×1
毎回	7,600×35	6,000×47

新製品コーナー

本体	
PC-8801mkIIFR/30	¥140,000
PC-9801VM2コンパチ	¥306,000
ワープロ	
①NEC	
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文字カラー	¥60,000～
2000文字カラー	¥42,000～
プリンタ	
PC-PR201CL(限定品)	¥155,000
10"漢字ドット	¥96,000～
10"漢字熱転写	¥53,500～
15"漢字ドット	¥157,000～
15"漢字熱転写	¥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～
512KB	¥33,000～
1MB	¥50,000～
モデム	
300bps	¥17,500～

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-6001MK2＋60M43	CRTセット	40,000～
PC-6601SR（現品限）	Missワープロ付	92,800～
PC-8001		22,000～
PC-8801（漢）		60,000～
PC-9801（漢）	-01、-02(128K)付	
PWP-100（PR103付）	ワープロ16pinドットPRN付	128,000～
MZ-5521	漢ROM、マウス付	115,000～
MZ-2200	専用CMT	35,000～
WD-800	書院24pinサーマルPRN付	130,000～
PC-1500（セット販売）	以下7点セットで　¥80,000	20,000～
(CE-150)	フロッタプリンタ(PC-1500用)	17,000～
(CE-152)	データレコーター(PC-1500用)	9,000～
(CE-153)	ソフトウェアポート(PC-1500用)	15,000～
(CE-157)	カナモジュール(PC-1500用)	10,000～
(CE-159)	8KRAM（PC-1500用）	10,000～
(PC-1500用ケース)		8,000～
FM-77D2＋400ラインカート	L4間等（400Line II）	105,000～
FM-77D2		95,000～
FM-77L2	新品同様	80,000～
FM16β SD	JIS キーボード、MS-DOS付	200,000～
OASYS100J＋PRN	B4自動給紙器PRN付	380,000～
OASYS100J＋PRN	プリンタはG123CI（A3版）	270,000～
Apple II plus	ソフト付	
Apple II C		120,000～
HC-88(第二漢)セット	7点セット（バラ売り不可）	265,000～
(＋P-80K(第二漢))	24pin漢字熱転写	
(＋CP-20)	音響カプラ　新古品	
(＋RSケーブル ノーマル)	HC-88 RS232C用	
(＋RSケーブル リバース)	HC-88 RS232C用	
(＋ソフト)	オンライン検索プログラム	
(＋ソフト)	文書一括登録プログラム	
JW-I	ワープロ24pin熱転写PRN付	130,000～
Multi16（ソフト付）	カラー 5inchFDD＊2	195,000～
IF800/30	8inch＊2、カラー	250,000～
S-10	電子タイプライター	19,800～
HC-6＋FM音源		33,000～
HC-6		26,000～
HC-7	本社展示中	
【CRT】		
PC-8050N	12inch2000文字クリーン	10,000～
CZ-800DR（多少難有）	14inch2000TV付カラー	40,000～
C14-2180	14inch2000文字カラー	30,000～
【FDD】		
MZ-80F　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～
ディスクII＋I/F	5inch2Dシングル Apple用	
TF-20(PC)	5inch2Dデュアル PC用	55,000～
【プリンタ】		
PC-8023-C	9pinドットマトリックス PC用	39,000～
NK-3618-22	16pin漢字ドットマトリックス	70,000～
MB27405	9pinドットマトリックス FM用	38,000～
FP-80(FM)	9pinドットマトリックス FM用	38,000～
MP-80F/TIII(PC)	9pinドットマトリックス PC用	30,000～
MP-80F/TIII(PC)	9pinドットマトリックス PC用	35,000～
RP-80F/TII(ESC/P)	9pinドットマトリックス ESC/P	30,300～
RP-80F/TII(ESC/P)	9pinドットマトリックス ESC/P	30,000～
GP-700M＋ビデオI/F	9pinドットマトリックス　カラー PC用	45,000～
【その他】		
PC-6081	データレコーダー	7,500～
PC-WORD88	I/Fのみ	3,000～
CZ-8DT	デジタルテロッパー	28,000～
CZ-8EF（セット購入で）	拡張I/Oポート	3,000～
＝8302	I/F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〉3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



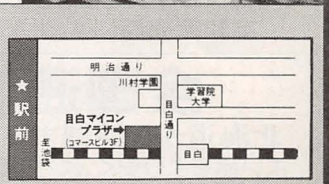
全国無料配送　**保証付**
日曜配送可　**超低金利クレジット**

★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!!(ディスケットは50枚以上)

〈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・通帳)
9 ご覧になった雑誌名



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

限定50台! X1 turbo モデル40(本体) 下取り分+ を¥98,000で。

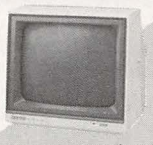
開設予定 パソコン通信回線番号 0426-45-6006

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

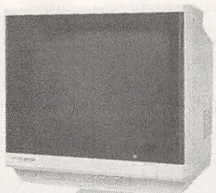
特価で選べる各種ディスプレイ&TV



シャープCU-14H2(14インチ)(4050)
(正)¥99,800→
¥55,000



グリーンモニターMD-12P1(4050)
(正)¥39,800→**¥28,000**





シャープMZ-1D10
(正)¥41,800→
¥28,000

シャープMZ-1D22
2500用モニター
(14インチ)(4050)
(正)¥108,000→
¥75,000



NEC PC-KD552K
(14インチ)(4050)
(正)¥ 84,800→
¥59,800

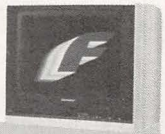
ディスプレイTV

ゼネラルDM-405
(14インチ)(2000)
(アナログ21P、MSX使用可 8P RGB両用)
(正)¥ 67,800→
¥38,500



シャープ15M412C
(カラー/15インチ/0.39)
(正)¥118,000→
¥44,800





NEC PC-TV451(15インチ)(4050)
(正)¥168,800→ **¥128,000**



シャープCZ-802D(2000)
(14インチ)(正)¥128,000→
¥58,000

CZ-811D(14インチ)(2000)
(正)¥89,800→**¥61,000**



シャープCZ-801D
(2000)(14インチ)
(正)¥ 99,800→
¥48,000



シャープ
CZ-855D
(正)¥119,800→
¥95,000

大特価セット!

MZ-2521(正)¥198,000)+ユーカラスペシャル(正)¥28,000)
+システムプログラム(正)¥25,000)
……合計¥251,000→**特価¥158,000**

【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40(本体)……¥258,000→¥119,000
- 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
- X1C(CZ-801C)+CZ-81P……¥154,600→¥45,000

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¥20,000
- シャープMZ-2000/2200用キーボード……¥10,000
- CZ-81P(X1C用カラープロッタープリンタ)¥34,800→¥13,800
- X1用CPM(ランゲージマスター)……¥8,400
- CZ-300F(X1用1ドライブ、3"フロッピー)¥79,800→¥39,800
- CZ-82F(CZ-802C増設用ドライブ)¥59,800→¥25,000
- 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
- シャープモデムホーン(MZ-1X19)¥98,000→¥75,000

※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

パソコン人間の目を守る。

SEELEX COMPUTER GLASS

技術の東レが開発したコンピュータ専用
ハイコントラストレンズ使用

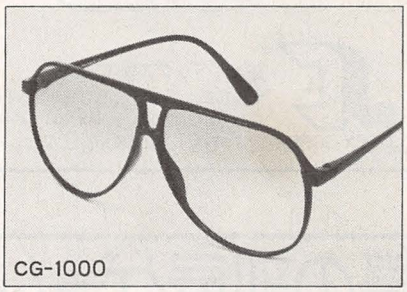
●コントラストの向上によって明るさを60%にセーブした
見やすく、疲れない画面が得られます。
●文字の揺れ(フリッカー)現象がなくなります。
●家庭用テレビにも大いに効果があります。

視力障害解消!

オフィスコンピュータやパソコンの急速な普及にともない、それらのディスプレイ装置（VDT＝ビジュアル・ディスプレイ・ターミナル）の操作による目の疲れや肩こり、また精神障害まで、新しい職業病として注目を集め、新聞・テレビなどでもとりあげられて社会問題となっています。
シーレックスでは、東レ・レンズ開発研究所との共同開発による「ハイコントラストレンズ」を完成。快適なコンピュータ・ディスプレイ操作を、可能にしたのが『シーレックス・コンピュータグラス』です。その優れた特徴は、レンズ基材内部とレンズ表面に特殊加工を施し、ディスプレイから発散される目に有害な光線を、完全に吸収カットします。文字のちらつき(フリッカー)をなくし、カラー画像の色相をそこねないレンズ色です。また、装着感のよいフレームで、メガネをかけなれない人にも安心。眼精疲労を防ぐ、画期的なメガネです。

軽る〜いカーボン新登場!

カーボンファイバー（炭素繊維）は、宇宙工学材料として開発された素材で、軽さと強さ、しなやかさが特性です。いまやロケットをはじめ、さまざまなスポーツ用品にも活用されています。まさに、コンピュータグラスフレームにもぴったりの特性です。



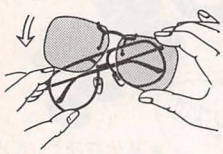
CG-1000

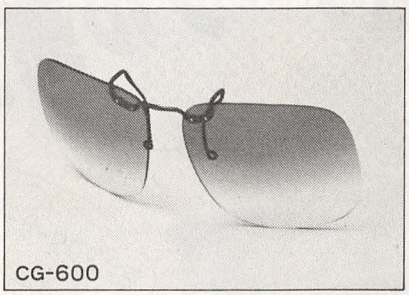
（小学生までのお子様及び中学生・女性の方でも顔の小さい方は、Sサイズとご指定下さい。）
CG-1000￥13,000を**特別価格￥9,800**（ハードケース付 送料込）

度付きメガネにクリップレンズ

●取り付け取り外しがワンタッチ

新発売





CG-600

（どんな形の眼鏡にも装着できるフリーサイズです。）
CG-600￥6,000を**特別価格￥4,800** 布製ケース付（送料込）

コンピュータグラスのベストセラー



CG-400

（男性・女性・大人・子供の区別なくご使用出来るフリーサイズです。）
CG-400￥6,000を**特別価格￥4,800** ハードケース付（送料込）

●郵便番号
●住　所
●氏名・捺印
●年　齢
●TEL

CG-400、CG-1000或いはCG-600購入と明記の上お送り下さい。

□ 〒910 福井市二の宮5丁目14−3 ㈱シーレックス サングラス CG事業部M係

通信販売をご利用下さい!!

お申し込みは左記要領でハガキでどうぞ。
商品到着後、郵便振替で1週間以内にお支払い下さい。

seelex
株式会社 シーレックスサングラス
本社/〒910 福井市二の宮5丁目14-3 ☎(0776)25-2111(代)
営業所/東京・大阪・名古屋・九州・福井・東北・新潟・北海道

君の目は大丈夫?

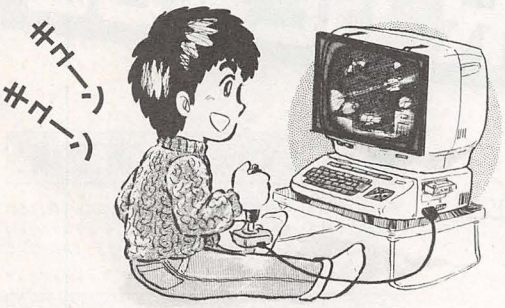
アイガード 新登場 デビュー

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

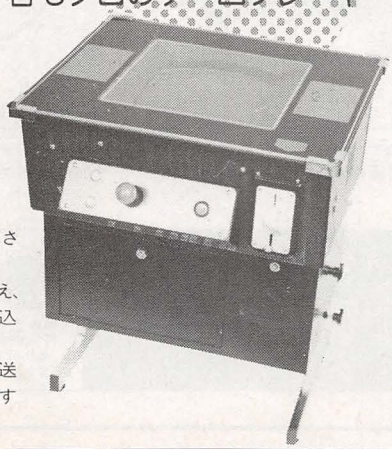
●お求めは通信販売で!(送料は負担します)
●現金書留●銀行振込先 富士銀行神田支店当座No.10008●郵便振替口座番号 東京7-89498
●商品の注文は、ハガキに住所・氏名・年齢・電話番号・商品名をハッキリ書いてお申し込み下さい。

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
★全品純正品
★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

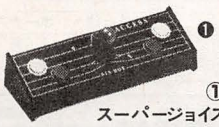
アクセスのオリジナル製品はここが違う

★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

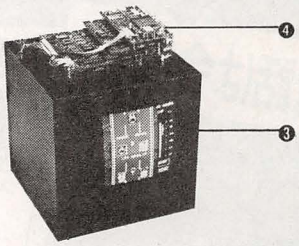
従来のパソコン用ジョイスティックやゲーム機からはずした操作パネルでは不安定で腕が上がらないと感じてきた君に!!

＊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、XI、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
＊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㈹営11:00AM～6:00PM

アクセス BM5係

マイコンBASICマガジン別冊シリーズ

森巧尚のBASIC MAGIC/パソコン移植テクニック

入門編・活用編・応用編



❖ゲーム・アイデア集

定価 980円

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

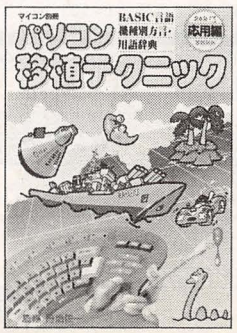
好評発売中



❖BASIC大研究



❖UFOゲーム大作戦



❖BASIC言語辞典

定価 各800円

日本一

お申し込みは今すぐ、お電話か下記の申込書で！

NOVA ノバ 情報機器㈱

日本一の大特価

日本一の在庫量

通販革命！話題の新製品を日本一のプライスで！

電話は今すぐ！

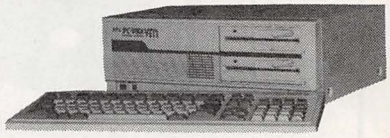


東京本社 ☎03-591-8761
大阪 ☎ 06-365-5202
福岡 ☎092-471-7474

NEC PC-9801VM2フルコンパチブルセット

注文No. A-1

PC-9801VMO(本体)
5インチ内蔵FDD×2基 ＝ PC-9801VM2同等品



限定50セット

秘 大特価

頭金	1回目	2回目以降	ボーナス加算
0	9,000	8,100×23	3.6万×4回
0	6,200	5,900×35	2.4万×6回

任天堂ファミリーコンピュータ

注文No. A-2



新発売

ファミリーコンピュータ……￥14,800
ディスクシステム……￥15,000
ゼルダの伝説……￥2,600
TVゲームカセットケース…￥500

限定100セット 即納

特価 **32,900円**

フロッピーディスケット 5インチMD-2D(10枚)

注文No. A-4

大特価 品質最高

◎プラスチックケース付
◎インデックスラベル付



特価 **1,300円**

各メディア有り

特選人気ソフトウェアシリーズ

注文NO. A-5
日本語ワープロ(PC-9801シリーズ用) 30%OFF ズバリ ￥58,000円の品 **40,600円**

注文NO. A-6
漢字顧客管理(PC-9801シリーズ用) 20%OFF ズバリ ￥38,000円の品 **30,400円**

注文NO. A-7
日本語ワープロ(PC-8801シリーズ用) 25%OFF ズバリ ￥28,000円の品 **21,000円**

わずかな差額でグレードアップ 高額下取交換実施中 今がチャンス!!

FM77AV2(新品)をご購入の場合
下取機種 FMnew7……＋差額￥98,000
FM-7……＋差額￥100,000

X1F/20(新品)をご購入の場合
下取機種 X1C……＋差額￥75,000
MZ1500……＋差額￥85,000

X1turboII CZ855セット(新品)をご購入の場合
下取機種 X1C/専用CRTセット……＋差額￥165,000
PC8801mkII/30+カラーモニター……＋差額￥130,000

PC8801mkIIFR 30(新品)をご購入の場合
下取機種 PC8801mkII/20……＋差額￥79,000
PC8801mkIISR/30……＋差額￥64,000

PC8801mkIIMR(新品)をご購入の場合
下取機種 PC8801mkII/30……＋差額￥110,000
PC8801mkIISR/30……＋差額￥89,000

PC9801VM2(新品)をご購入の場合
下取機種 PC9801F2……＋差額￥159,000
PC9801M2……＋差額￥139,000

キリトリ線

商品申込用紙

昭和　年　月　日

注文NO.		お支払方法	現金・クレジット
品名			
合計金額			
フリガナ			
お名前		TEL	
フリガナ			
ご住所	〒		

日本一の大特価　日本一の在庫量
日本一の迅速配達　日本一の品揃え
日本一のアフターサービス

あなたのニーズに全てお応えいたします。
お気軽にご相談下さい。

★あなたも日本一の事務所で働いてみませんか？
ノバ情報機器㈱ 求人係 ☎03(591)876

〒105 東京都港区西新橋1-19-6桔梗備前ビル40

■組み合わせ自由自在 ■万全のアフターサービス

全国どこでも電話一本！ 日・祭日配達指定OK！

全メーカー パソコン ワープロ ★ 中古 新品 何でもOK！

日本一

日本一の迅速配達

日本一の品揃え

NEC PC-9801VM2

注文No. A-8

新製品



NEC PC-9801VM2（本体）
SHARP CU-14AG1……（4050文字カラーディスプレイ）
日本語ワープロ太郎

合計価格 ￥562,800

NOVA特価 415,000円

クレジット	回数	1回目	2回目以降
	24	20,950	20,200
	48	16,950	14,100

NEC PC-8801mkIIFR

注文No. A-9

新製品



NEC PC-8801mk2FR/30（本体）
SHARP CU-14AG1……（4050文字カラーディスプレイ）

合計価格 ￥267,800

NOVA特価 199,800円

クレジット	回数	1回目	2回目以降
	24	10,700	9,700
	36	7,800	6,800
	48	6,000	5,400

NEC PC-8801mkIIMR

注文No. A-10

新製品



NEC PC-8801mk2MR（本体）
SHARP CU-14AG1…（4050文字カラーディスプレイ）

合計価格 ￥327,800

NOVA特価 248,900円

クレジット	回数	1回目	2回目以降
	24	12,900	12,100
	36	8,700	8,500
	48	8,700	6,700

富士通 FM77AV2

注文No. A-11

新製品



富士通FM-77AV2（本体：ドライブ2基付）
富士通FM-TV151（カラー純正ディスプレイ）

合計価格 ￥247,800

NOVA特価 189,800円

クレジット	回数	1回目	2回目以降
	24	10,500	9,200
	36	9,500	6,400
	48	7,100	5,100

SHARP 中古カラーディスプレイ大特価

注文No. A-12

高解像度2000文字対応カラーディスプレイ

限定100台 大特価 **19,800円より**

注文No. A-13

1000文字対応カラーディスプレイ
シャープ14M-111C ￥67,500の品

限定50台 大特価 **12,000円**

TOSHIBA 日本語ワープロ

注文No. A-14 新発売

RUPO50FII

人気ワープロ・ルポ50Fがグレードアップ
40桁4行表示・35"フロッピー表示

JW-R50FII
~~￥128,000~~

限定50セット **￥秘密特価**

初心者向 注文No. A-15

RUPO10

JW-R10
~~￥99,800~~

32,800円

超特価優良中古パソコン

全商品新品同様・完全保証付・常時在庫豊富
クレジットOK、お気軽にお問合せ下さい。

本体

注文No. A-16 PC-9801E …… ￥215,000 ➡ ￥123,000
A-17 PC-8801mkII/10 …… ￥168,000 ➡ ￥ 50,000
A-18 PC-100/30 …… ￥558,000 ➡ ￥183,000
A-19 PC-6001mkIISR …… ￥ 89,000 ➡ ￥ 34,800

掲載商品はほんの一例です

プリンター

注文No. A-20 PC-PR201CL（カラー・漢字・24ピン）￥328,000 ➡ ￥185,000
A-21 PC-PR401（サーマル・10"）…… ￥ 39,800 ➡ ￥ 25,000

ディスプレイ

注文No. A-22 PC-8050K（12"2000文字・グリーン）…￥ 29,800 ➡ ￥11,500
A-23 PC-KD651（14"カラー・PC100用）…￥198,000 ➡ ￥93,000
A-24 PC-KD351（14"カラー）……￥129,800 ➡ ￥85,000
A-25 PC-KD252（14"カラー）……￥ 64,800 ➡ ￥32,000
A-26 PC-TV151（15"カラー・チューナー付）￥ 94,800 ➡ ￥56,000

その他

注文No. A-27 PC-6031SR（6001mkIISR用FD）…￥ 59,800 ➡ ￥35,000
A-28 PC-8045K（ライトペン）……￥ 45,000 ➡ ￥15,500

ご注文・お支払い方法

お申込みは今すぐお電話か左記の商品申込み用紙にご記入の上お送り下さい。

●現金書留・銀行振込をご利用いただく場合
電話か、左記の商品申込み書にご記入の上お送り下さい。
ご入金後ただちに商品を発送致します。振込先：三菱銀行虎ノ門支店普通預金 4808732

●代引きシステムをご利用いただく場合 ノバ情報機器㈱
電話でお申込みください。ただちに商品を発送致します。
代金は商品到着時に商品と引替にお支払いください。

●クレジットをご利用いただく場合
1～60回までご予算に合せたクレジットがご利用になれます。電話でお申しつけください。

当社の取扱い商品は全て完璧な品質保証及びアフターサービスをお約束いたします。
中古から新品まで全メーカーパソコン・ワープロ・その他消耗品全てOK。
あなたのニーズに全てお応えいたします。

☎電話一本で即納

受付時間10：00～20：00★年中無休

東京本社 ☎03-**591-8761**
大阪 ☎ 06-**365-5202**
福岡 ☎092-**471-7474**

NOVA 情報機器㈱
東京本社 〒105 港区西新橋1-19-6
桔梗備前ビル404 ☎03(591)8761(代)

大特価

新製品・超人気パソコンが勢揃い

渋谷駅前 ハチ公口 徒歩0分



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-E1 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-E2 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-14A2（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-E3 本体・ディスプレイ格安セット

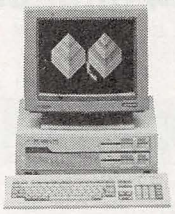
NEC PC-8801mkII FR30
シャープ CU-14A2（4000文字ディスプレイ）

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-9801VM2 セット



注文番号 B-E4 本体・純正ディスプレイセット

NEC PC-9801VM2（本体）
NEC PC-KD852（4000文字ディスプレイ）

合計定価 ¥511,800

特価 ¥387,000

回数	1回目	2回目以降
36回	¥14,750	¥13,400
48回	¥13,470	¥10,500
60回	¥ 8,960	¥ 8,900

注文番号 B-E5 本体・プリンター・ディスプレイセット

NEC PC-9801VM2（本体）
シャープ CU-14A2（4000文字ディスプレイ）
スター TR-24（ケーブル付24ドット漢字プリンタ）

合計定価 ¥591,110

特価 ¥436,000

回数	1回目	2回目以降
36回	¥16,500	¥15,100
48回	¥16,560	¥11,800
60回	¥11,680	¥10,000

注文番号 B-E6 本体・ディスプレイ格安セット

NEC PC-9801VM2（本体）
シャープ CU-14A2（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

今話題の新製品が全国どこでも超特価でお届け！

SHARP X1turboII



注文番号 B-E7 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

注文番号 B-E8 本体・ディスプレイ格安セット

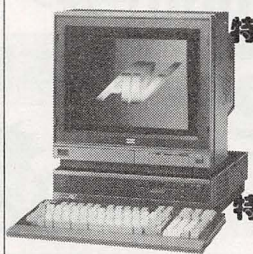
シャープCZ-856C（本体）
シャープ4000文字高解像カラーモニター

合計定価 ¥277,800

特価 ¥188,000

回数	1回目	2回目以降
24回	¥10,240	¥ 9,200
36回	¥ 7,500	¥ 6,500
48回	¥ 6,580	¥ 5,100

富士通 FM77AV



注文番号 B-E9 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-E10 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-E11

Canonキヤノワード PEN 24



ズバリ34%引

定価¥74,800

本格的日本語ワープロ

特価 ¥49,800

回数	1回目	2回目以降
12回	¥ 4,678	¥ 4,600
18回	¥ 4,072	¥ 3,100

●英文・和文両用
●24×24ドット

注文番号B-E12

新製品 EPSON WORD BANK-S



定価¥99,800

文章一括変換

特価 ¥79,800

回数	1回目	2回目以降
12回	¥ 8,278	¥ 7,300
24回	¥ 4,464	¥ 3,900

●24×24ドット
●15字×4行大型表示
辞書・12万語収録

注文番号B-E13

新製品 東芝 Rupo JW-R50FII



定価¥128,000

特価 ¥107,000

回数	1回目	2回目以降
12回	¥10,970	¥ 9,800
24回	¥ 6,660	¥ 5,200
36回	¥ 4,250	¥ 3,700

●フロッピー内蔵型
●B4横位置まで印字可能
●40文字×4行大型表示
●ハカキ印字可能

★お申し込みは今すぐお電話か右ページ申込書で！

株式会社
日本マイコン流通センター

〈申込用紙送り先〉
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル
(株)日本マイコン流通センター
振込先 大和銀行渋谷支店普 6400197

東京 本社受付 03 (463) 4455（ヨシココ）
大阪受付 06 (364) 1258
福岡受付 092 (751) 3901

※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは東京本社までお電話下さい。

●受付 午前10時～午後7時 年中無休

月々3,000円より

日本マイコン流通センター

全品保証付

お電話一本で
頭金なし
簡単クレジット

テレホンショッピング!

お申込は今すぐお電話か下記の申込書でOK!

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-E14 PF-6

新製品 パソコンフリーデスク

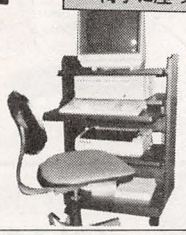
定価￥29,800
発売記念特価 ¥22,800

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!

椅子に座って



フロアの上て



机の上て



- 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、5段棚(20m/m間隔)
- 収納幅59cm

注文番号B-E15

NEC PC-8801mkIIMR

NEC PC-8801mkIIMR
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-E16

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 ¥306,800

特価 224,000

回数	1回目	2回目以降
24回	¥11,320	¥11,000
36回	¥10,500	¥7,700
48回	¥6,740	¥6,100

注文番号B-E17

HITACHI MB-H21 MSX 32K H21

特別サービス品 定価 ~~¥49,800~~

限定7台
新製品
激安



¥29,800

- 音楽ソフト・グラフィックソフト・ゲームソフト内蔵

回数	1回目	2回目以降
3回	¥10,392	¥10,300
6回	¥5,588	¥5,200
10回	¥3,682	¥3,200

注文番号B-E18

NEC PC-9801VF2 セット



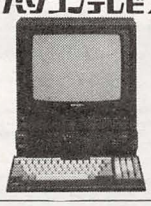
NEC PC-9801VF2(本体)
シャープ CU-14A2(4000文字カラーモニター)
合計定価 ~~¥447,800~~

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-E19

SHARP パソコンテレビ AV F/10セット



CZ-811C(本体・モデル10)
2000文字カラーモニター
合計定価 ~~¥149,600~~

特価 ¥99,800

回数	1回目	2回目以降
12回	¥9,578	¥9,200
24回	¥5,064	¥4,900
36回	¥5,750	¥3,400

注文番号B-E20

NEC PC-PR104 24ピン漢字プリンタ



ナント55%引

定価 ~~¥148,000~~

特価 ¥66,800

- PC-8822とソフトの互換性があります

回数	1回目	2回目以降
12回	¥7,048	¥6,100
24回	¥5,224	¥3,200

今お持ちの機種から新製品への買替をお考えの方、今すぐお電話!

全国下取交換セール

頭金なし。追加金クレジットOK!

★下取価格は変動が激しいため、お電話で確認して下さい

お申込み方法

- 今すぐ下記のハソコン申込書に記入の上お送り下さい
  クレジットの手続きが済み次第5日前後で商品がお手元に届きます
- 現金一括払いの方は、下記のハ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
- 人気商品については多少納期が遅れる場合があります。
- 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てきますのでご相談下さい
- 単体での販売、セット以外の商品も取扱っておりますのでご相談下さい

★尚、お急ぎの方は今すぐお電話でお申込下さい。

●お申込みは今すぐお電話か下記の申込書で!

東京 本社受付 03(463)4455 (ヨシココ)

大阪受付 06 (364)1258
福岡受付 092 (751)3901

※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは東京本社までお電話下さい

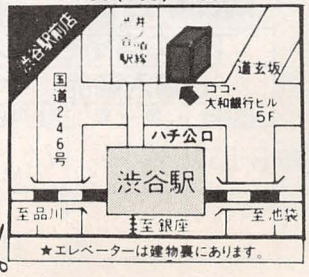
●送り先 (株)日本マイコン流通センター
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル
●振込先/大和銀行渋谷支店 普通6400197

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-E1	216,000円	24回	フリガナ	
			ご住所	
	円	回	生・年月・日	年 月 日 才

社員・アルバイト募集中!
03(463)4455



B 5月号

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!

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!

みんな集まれ! ファミコン祭り

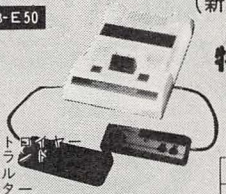
ファミコン本体
ファミコンソフト 買います

★ファミコン中古ソフト市 ナント! 980円より各種

そろそろハイレベルへのグレードアップ
ファミコンからパソコンへ買いかえOK!
お問合せ／ファミコン買取センター 03(463)2328

電話によるソフトのお問合せ、ソフトの通信販売はできません。

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B-E50
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
- タウボーイ

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!!

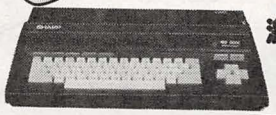
NEC PC-6001mkII セット
注文番号B-E51
限定9台



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)
ナント70%引

回数	1回目	2回目以降
10回	¥3,760	¥3,700

SHARP MZ-1500
(クイックディスク内蔵)
注文番号B-E52
限定10台
定価 ~~¥89,800~~
激安特価 ¥30,000 (中古)



●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
10回	¥3,900	¥3,200

SHARP MZ-2200 セット
注文番号B-23
限定7台



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 | 強度バツクン | 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-E54 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-E55 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-E56 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㊎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。
- ●人気商品については多少納期が遅れる場合があります。
- ●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。

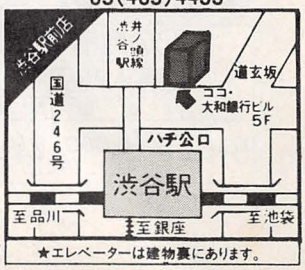
キリトリ線

《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-E50	34,800円	10回	フリガナ		
	円	回	ご住所		年齢 才

Ⓑ 5月号

社員・アルバイト募集中!
03(463)4455



マイコン・ワープロ・周辺機器・ソフト・書籍などまとめて

全国ネットであなたのマイコンを

TOKYO 在庫 03(463)4455 日本一 日本マイコン流通センター

激安中古マイコン月々3,000円よりクレジットOK！全国通信販売OK！

ハイクォリティパソコン 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	定価(円)	特価(円)
N E C	PC-9801VM2（展示品）	415,000	298,000
〃	PC-9801VF2（展示品）	348,000	248,000
〃	PC-9801VM0（展示品）	298,000	214,000
〃	PC-9801M2	415,000	228,000
〃	PC-9801F2	398,000	198,000
〃	PC-9801	298,000	78,000
〃	PC-8801FR30	178,000	136,000
〃	PC-8801MKII10,20,30	――	64,800ヵ
〃	PC-8801MKIISR30（新同）	258,000	138,000
〃	PC-8801	228,000	39,800
〃	PC-8001SR	108,000	36,000
〃	PC-8001MKII	123,000	22,000
〃	PC-8001	168,000	14,000
〃	PC-6601SR	155,000	46,000
〃	PC-6601	143,000	39,800
〃	PC-6001MKIISR	89,800	34,000
〃	PC-6001MKII	84,800	23,000
〃	PC-6001	89,800	17,000
〃	PC-8822（漢字プリンタ）	234,000	58,000
〃	PC-8824（漢字ROM、第二水準付）	322,000	59,800
〃	NK3618-22（漢字ROM、第二水準付）	234,000	59,000
〃	PWP-100（ディスプレイ付ワープロ）	260,000	69,800
〃	PC-98H32（5Mハードディスク）増設用	398,000	86,000
〃	文豪5NII（プリンター付ワープロ）(新品)	438,000	298,000
シャープ	MZ-2200（専用レコーダ付）	147,800	42,000
〃	MZ-2000	228,000	39,000
〃	MZ-5521	388,000	98,000
〃	MZ-721	89,800	19,800
〃	MZ-1500	89,800	28,000
〃	X1シリース（X1、C、CS、CK、ターボ 他）	――	44,000ヵ
〃	MZ-1P03（136桁漢字プリンタ）	345,000	89,000
富士通	FM-7、FM-NEW7	99,800	37,800
〃	FM-8	228,000	28,000
〃	FM-77、D1、D2、L2、L4	――	68,000ヵ
東芝	JW-P20(ルポモデル20/プリンタ付ワープロ)	119,800	49,800
APPLE	APPLE J-PLUS	――	42,000
カシオ	FP-1100	128,000	29,000
エプソン	MP-80シリーズ、80K（漢字プリンタ）	――	19,800ヵ
〃	MP-130K（136桁漢字プリンタ）	510,000	98,000
〃	VP-130K（136桁漢字プリンタ）	177,000	114,000
キャノン	キャノワードミニ3（プリンタ付ワープロ）	189,000	27,800
サンヨー	サンワードSWP-W1(プリンタ付ワープロ)	――	29,800
ナショナル	JR-200	79,800	6,800
精工舎	GP-550F、M、E（漢字プリンタ）	89,800	32,000
〃	GP-80（プリンタ）	89,800	6,800
各社	1000文字カラーモニター	――	18,000ヵ
〃	2000文字カラーモニター	――	19,800ヵ
〃	4000文字カラーモニター	――	54,000ヵ
〃	グリーンモニター	――	12,000ヵ
〃	フロッピーディスク(PC、MZ、FM、パソピア用)	――	42,000ヵ
〃	MSX	――	9,800ヵ

★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。

●下取・売却・中古マイコンのお求めは今すぐお電話で!!

中古受付 03(463)4455 (ヨシコ)

●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

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。 Ⓑ5月号

新入学おめでとうセール!!





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
5月からでOK!

仙台(0222)24-5591

① NEC テレビパソコン Mr. PC PC-6601SR



カラーディスプレイは含みません。

●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、御家庭用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 本体・キーボード
●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

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

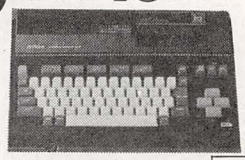
② テレビパソコン PC-6601SR



●NEC〈PC-6601SR〉 ¥155,000
●NEC15型カラーディスプレイテレビ〈PC-TV151〉 ¥94,800
●合計¥249,800を
現金特価109,800円

頭金なし 第1回目6,860円 月々3,600円×35回
お支払い合計……132,860円

③ ビクター i AV PERSONAL COMPUTER HC-80 MSX2

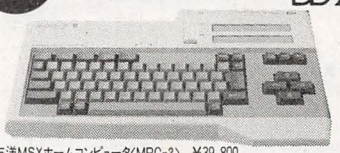


●話題のMSX2パソコン。MSX用ソフトや周辺機器がそのまま使える。
●表示能力、大幅にアップ。V-RAM128KBだから、256色が一度に楽しめる。しかも2,000文字表示テレビに対応した80桁文字表示。

●ビクターMSX2ホームコンピュータ〈HC-80〉 ¥84,800
現金特価49,800円

頭金なし 第1回目2,570円 月々2,400円×23回
お支払い合計……57,770円

④ SANYO WAVY 2



RAM64KBの大容量。システム拡張端子も豊富。8オクターブ・3重和音+効果音のサウンド機能。

●三洋MSXホームコンピュータ〈MPC-2〉 ¥39,800
●ROMソフト1本 サービス
現金特価34,800円

頭金なし 第1回目3,280円 月々2,500円×14回
お支払い合計……38,280円

⑤ SONY. MSX HiT BiT HB-201



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。

●ソニーMSXホームコンピュータ〈HB-201〉
●ROMソフト1本
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

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

受付時間 AM10:00▶PM7:00〈年中無休〉

全国どこでも **無料配達**/ご注文は **商品NOでどうぞ**

低金利でお得な **OAクレジット**/手軽なクレジット **頭金なし**

らくらくお支払い 長期**60回払**までOK!/ゆっくりお支払い **5月**からのお支払いでOK!

クレジット又は現金でのお申し込みはお電話でお問い合わせ下さい。



パソコンの大型専門店 **コンピュータ・中央**

Audio & Video
AIWA®

音声でファイル名が入れられるから

ワープロの文書保存に、大活躍。

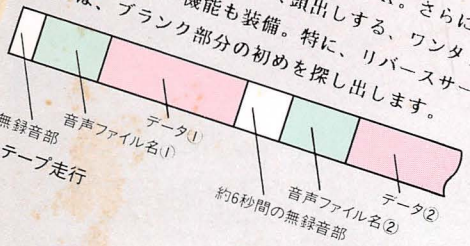
いま、ワープロのために。
ビジネスデータレコーダDR-F10。

エラー激減。加えて、レベル完全無調整を実現。

DR-F10は、アイワ独自のデジタル信号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実現するなど、高い信頼性と操作性を確保しています。

データは、デジタル波形録再。ファイル名は音声録再。会議などのメモ録にもOKです。

DR-F10は、音声録再ができる内蔵マイクを装備。例えば、ワープロ文書やパソコン・データの保存時に本文をデジタル記録で、ファイル名を音声録音で、といった、離れワザもラクラク。これなら、ファイル検索もファイル名を聞くだけでOK。さらにローダしたいファイルを素早く頭出しする、ワンタッチファイルサーチ機能も装備。特に、リバースサーチ時では、ブランク部分の初めを探し出します。



操作性に優れた、電池で使えるフルロジックプランジャメカ採用。

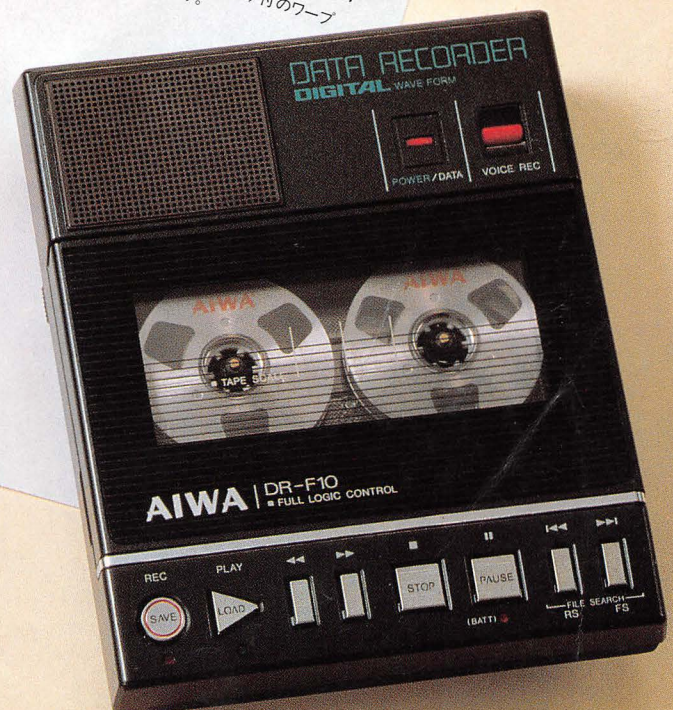
軽快なワンタッチ操作で、スムーズかつスピーディーな処理を実現しています。

コンパクトサイズに、機能を凝縮。

DR-F10は持ち運びに便利な、小型かつ薄型サイズ。バッグやアタッシュケースに入れてもスペースを取りません。しかも、電源は単3電池×4とACアダプターの2電源方式を採用。●データの有無がわかる、データインジケータ●市販ソフトに幅広く対応する、位相切換スイッチ●オートレックミュート機構●クイックキューレビュー機構●フルオートストップ機構

※DR-F10は、CMT端子(カセット・テープ端子)付のワープロ、またはパソコンにのみ接続できます。

新製品



DR-F10の規格●トラック方式:4トラック1チャンネル●録音方式:デジタル記録(データ)、ACバイアス録音(音声)●消去方式:AC消去●テープスピード:4.75cm/sec●使用テープ:ノーマルテープ(TYPE I)●対応転送速度:300～2,400bps●端子:CMT入力3.5φミニタイプ、CMT出力3.5φミニタイプ、リモート2.5φミニタイプ、イヤホン3.5φミニタイプ、DCジャック●最大外形寸法:幅110×高さ34×奥行136mm●重量:350g(電池含む)●電源:DC-6V(単3電池×4)、AC100V別売AC-621(¥2,200)使用●付属品:単3電池×4

ビジネスデータレコーダ
DR-F10
¥20,600

パソコンに、ワープロに、データレコーダDR-20。

●デジタル波形処理回路を採用し、エラー激減●レベル完全無調整●音声再生機能、レックミュート機能●MSX1200ボーのテープ2倍速ロード●MSX2400ボー対応●データインジケータ●位相切換スイッチ●サブアウト端子

データレコーダ
DR-20
¥12,800



●カタログの請求は、〒101東京都千代田区神田須田町2-9 アイワ株式会社宣伝課マイコン係まで☎03(253)9671●製品に関するお問合せは、☎03(834)3351

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
B4-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