昭和61年6月1日発行(毎月1回1日発行)第5巻第6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

JUNE 1986

マイコンBASIC Magazine

わかる!動かせる!
プログラムが組める雑誌

マイコンBASIC Magazine 50 キャンペーン

定価¥380

47機種のパソコン用ソフト65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!ニットピッカーをやっつけろ」

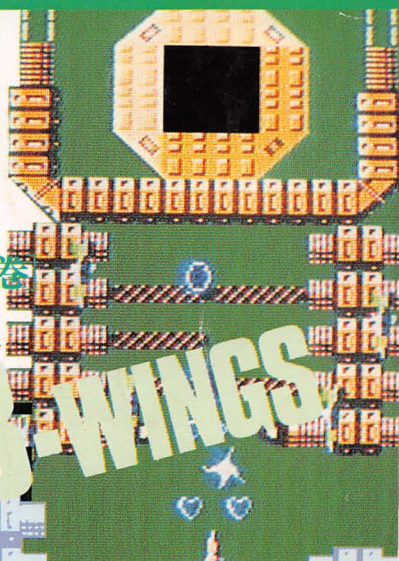
ゲームBASIC講座[命中と判定はこうなってるんだよ]

入門マシン語講座[ペアレジスタを使いこなそう]

ゲーム・プログラミング講座Ⅰパソコン公開質問状

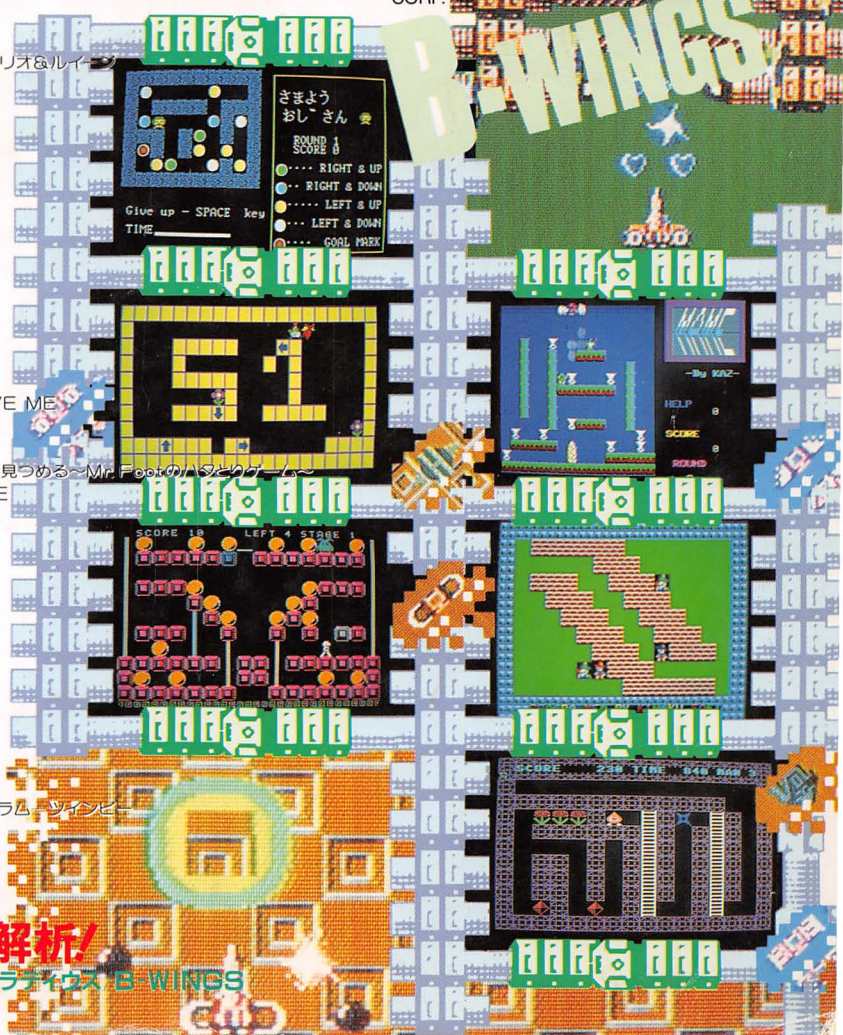
創刊50号記念特別企画 人気パソコン性能機能大紹介[X1ターボIIの巻]

注目連載 ザ・ビデオゲーム・ミュージック・コレクション コナミ♬ツインビーの巻



©DATA EAST CORP.

BM-Jr/LII2 BLUE-CRYSTAL
BM-LIII/MK5 BEMU/移植版PEKOPONII
C1/ファミコン コスモス・ファイター/天国に一番近い雲3/マリオ&ルイージ
FM-7/77 密室の夢幻紳士/まめ
FP-1000/1100 Whatクン
JR-100 無題/BATTLE FIELD
JR-200 SPACE CALION/ダイヤーンの塔
M5 おばけ/THE TOWER OF MONSTER
MSX 花泥棒大作戦/Deffon/SIGNAL BALL
MZ-1200/700 LODE PENGO
MZ-700/1500 S-ACT.M/PRISON BREAKER
MZ-1500 BLOCKMAN
MZ-2000/2200/2500 ARCADIA/NIKE CHAN
MZ-2200/2500 福ちゃんゲーム
MZ-2500 こうもりは大さわぎ
PASOPIA(T)/5 one key
PASOPIA7 移植版トンネルマン
PC-6001/mkII/6601/SR GROUND RUNNER/SAVE ME
PC-6001mkII/6601/SR 迷路にんじん畑
PC-6001mkIISR/6601SR さまようおじさん
PC-8001/mkII/SR PUNCHING BALLOON/明日を見つめる~Mr.Footのパズルゲーム~
PC-8001mkII/SR 移植版SPACE SHUTTLE GAME
PC-8001mkIISR レッドバロン
PC-8801/mkII/SR STRAY SHEEP
PC-8801mkIISR CHEMICAL WORLD
PC-980*/E/F 一筆書き
S1 PICK FLOWERS
SC-3000 EATR part2/アッチ・コッチ
X1/C/D/F/ターボ TEIKOR/やっちゃんWARS
PB-100 Heli Bomb/TABLE TENNIS
PC-1245/51 THE GARDEN
PC-1500 RETURN THREE
PC-2001 JUMP MAN
ランダム・コーナー
JX EGG TOWER
PC-8801mkIISR ザ・ビデオゲーム・ミュージック・プログラム ツインビー
実用プログラム
X1/C/D/F/ターボ MAZE EDITOR V1.0



ファンタジーゾーン徹底解析!

●チャレンジAVG:ウイングマンII ●FC版グラディウス B-WINGS

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）/カレイドスコープ（ホット・ビィ）/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）/夢幻の心臓（クリスタルソフト）

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		
ペンギンくんWARS	6,800円	アスキー
DANGER BOX	5,800円	ウスヰ
五目並べ	4,800円	
棋太平	7,000円	SPS
大脱走	6,800円	キャリーラボ
F2グランプリ	6,800円	
ハイドライド(MZ-2000用)	T 4,800円	
夢幻の心臓	8,800円	クリスタルソフト
リザード	6,800円	
テグザー	6,800円	ゲームアーツ
信長の野望	7,800円	光栄
蒼き狼と白き牝鹿	8,800円	
NOBO	6,800円	コムパック
トリトーン	6,800円	ザインソフト
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
コズミックソルジャー	8,800円	工画堂スタジオ
道化師殺人事件	7,800円	シンキングラビット
ロードランナー	6,800円	ソフトプロ
探険隊第二弾	7,800円	データーウエスト
キングフラッピー	6,800円	デービーソフト
マカダム	6,800円	
オービットIII	6,900円	テクノソフト
パックマン	6,500円	電波新聞社
ゼビウス	6,800円	
ゼビウス(JOYSTICK付)	8,800円	
マッピー	6,800円	
ドルアーガの塔	6,800円	
ギャラガ	6,500円	
エキサイトバイク	6,800円	ハドソン
バルーンファイト	6,800円	
地獄の練習問題	6,800円	ハミングバードソフト
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
バックトゥ・ザ・フューチャー	6,800円	ポニー
はーりぃふぉっくす	7,800円	マイクロキャビン
英雄伝説サーガ	9,800円	
チャンピオンプロレススペシャル	T 4,800円	マイクロネット
フリッキー	T 4,800円	

ソフト名	標準価格	会社名
ワープロ		
ユーカラK2/ユーカラ	各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		
ばれっと	30,000円	ダイナウェア
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
ビジレス	48,000円	
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
実戦ノ仕入管理	23,000円	近畿コンピュータサービス
実戦ノ在庫管理	21,000円	
実戦ノ販売管理	25,000円	
実戦ノ株価分析	20,000円	
実戦ノQC管理A(UTY付)	40,000円	
実戦ノQC管理B(UTY付)	50,000円	
トップマネジメント	19,800円	光栄
万能顧客管理(カードバンク3)	68,000円	コンピュータシティ
販売在庫管理システム「本格派」	128,000円	TCRインターナショナル
株価分析システムVer.D	150,000円	マイクロポート
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・通信ソフト		
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
スーパー修理屋さん	12,000円	ブルースカイ
H.S-コントローラー	9,600円	
TURBO PASCAL V3.0*	29,800円	マイクロソフトウェアアソシエイツ
FORMS 2*	60,000円	
SUPER BASIC98コンバータ	6,800円	ロータス
TOWN BBS(ホストソフト)	29,800円	シスポート
フリーコール	6,800円	

●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。

キミの街にもパソコン通信基地ができた!!

いまMZ-2500システムを使用した、ホスト局が全国110拠点で開設いたします。

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
ベーマガ・6月

素敵なターボ。

X1 turbo II パソコンテレビ

パーソナルコンピュータ＋キーボード	CZ-856C(E)オフィスグレー(B)ブラック……標準価格178,000円
15型カラーディスプレイテレビ	CZ-855D(E)オフィスグレー(B)ブラック……標準価格119,800円

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

SHARP

3つの新能力。

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

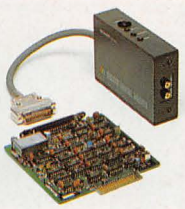
単なる漢字変換にとどまらず、表現を考えながら文章づくりができる新しい日本語処理機能です。一般熟語のほかにも関連する語句や表現を豊富に内蔵。たとえば類語、同義語、同音異義語、四文字成句、故事・ことわざ、手紙の慣用表現など、収録語数は約9万語。JIS第2水準漢字も強力にサポートしています(漢字ROM別売)。しかも使いやすさを考慮した多彩な検索方法を採用。正確な読み方や意味がわからなくても、表現したい語句が容易に探し出せます。

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。

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"ターボネットワーク"キャンペーン推進中!!

シャープは、全国のディーラーへ向けて、X1ターボ/ターボIIをホストシステムとしたパソコン通信ホスト局開設推進のキャンペーンを実施中。まもなく、あなたの街でBBSや電子メールが楽しめる……。お手持ちのパソコンならほとんどの機種でアクセスOK。

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。(6月末日までにお申し込みの場合、8月発行の12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 〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号 ☎(06)621-1221(大代表) 電子機器事業本部テレビ事業部第4商品企画部 〒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 X1 turbo II ページマガ 6係

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

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——。

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。

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 〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号 ☎(06)621-1221(大代表) 電子機器事業本部テレビ事業部 第4商品企画部 〒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

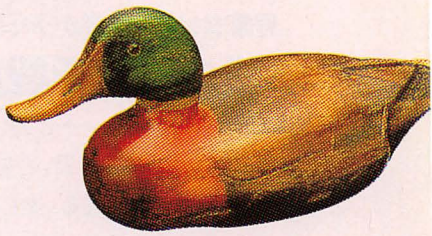
資料請求券 X1F マイコンベーマガ 6月号

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。



AMERICAN EAGLES

PC-VANのご紹介

(パソコン・コミュニケーションの新しい形態、PC-VANサービス開始。)

パソコンと電話回線を使ってネットワークに参加し、自由に情報を交換しあうNECのPC-VANが4月からサービスを開始。パソコンは、まったく新しいメディアになりました。

■PC-VANとは…

PC-VANは、NECが提供する新しいパソコンネットワークサービスです。加入ユーザは、パソコンと電話回線を使ってホストコンピュータにアクセスすることにより、誰もが情報の発信者であり、受信者となることができます。一度も会ったことのないユーザが互いにメッセージを交換したり、全ユーザへ向けて情報を発信したり、データベースを検索したり。PC-VANは限りない可能性を持っています。

■PC-VANのサービスメニューは…

①電子メール　個人から個人へ、まるで手紙をやりとりするようにメッセージを交換するのが電子メール。メッセージ内容は、発信者と受信者しか見ることができません。ホストコンピュータの中に自分の私書箱を設置したようなサービスです。

②電子掲示板　電子掲示板には、誰もがメッセージを書き込むことができ、また誰もがメッセージを読むことができます。掲示板にポスターを張るように、サークルのメンバー募集やイベント告知、また自分の意見を書き込むなど、内容は自由。それに対する返事が電子メールで届くなど、新しいコミュニケーションの輪が広がります。また特定のグループ内で自由にメッセージを交換できるプライベートメッセージボードもあります。

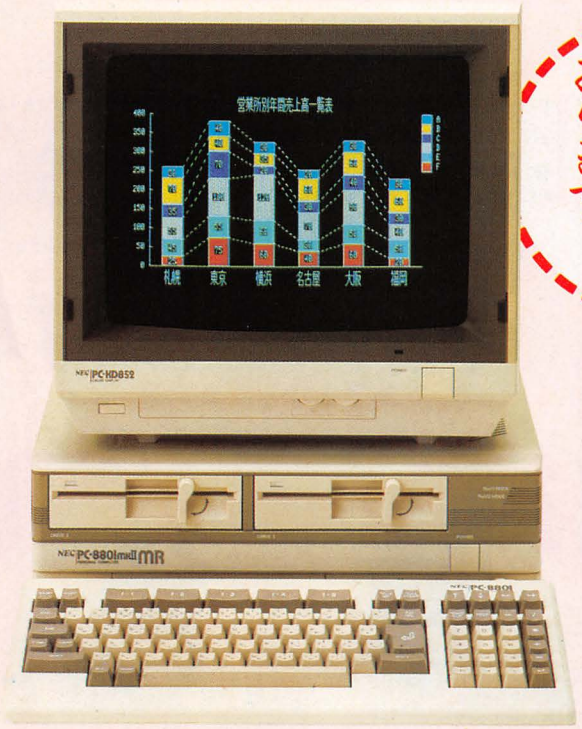
③情報提供　さまざまなIP(Information Provider=情報提供者)から提供されている最新情報を、自由に取り出すことができます。手軽なパーソナル情報源として活用できます。

④CUG(Closed User Group)　限られたグループだけで利用できるサービスがCUGです。企業内のプロジェクトや研究会、有料情報サービスなどに最適です。なおCUGサービスをご利用になる場合には、IPにご加入ください。

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N88-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)

■加入のお申し込みは…

①お申し込み方法

「PC-VANカタログ」に添付の「PC-VAN利用申し込み書」に必要事項をご記入のうえ、PC-VAN事務局までお送りください。あなたのユーザID・パスワード、「PC-VAN操作マニュアル」をお送りします。なお、「PC-VANカタログ」はNECのショールーム、Bit-INN、サントピア、マイコンショップ、販売店などに用意してあります。

②お申し込み・お問い合わせ先

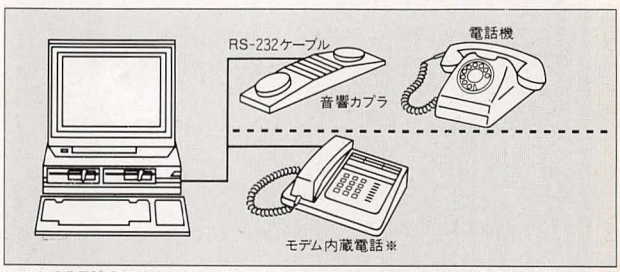
〒108 東京都港区芝5丁目33-1
日本電気㈱ PC-VAN事務局 TEL.(03)454-6909
なお、ご利用開始以降は下記へお問い合わせください。
NEC PC-VANクライアントサービスデスク (03)452-9800㈹
NEC パソコンインフォメーションセンター (03)452-8000㈹

③ご利用料金

4月から9月末までのサービス期間中はご利用料金は無料とします。ただし、NTT電話料金は アクセスポイントまでのユーザの自己負担となります。アクセスポイントは、全国に90ヵ所設置の予定です(61年6月)。

■PC-VANに接続するには…

①パソコン
PC-9800シリーズやPC-8800シリーズなど、RS-232Cインタフェースを持つパソコンなら、全て使用できます。
②音響カプラまたはモデム内蔵電話
300bps・全二重規格の音響カプラを、RS-232Cケーブルでパソコンに接続します。電話機は音響カプラの形状に合う600型か601型が適当です。またモデム内蔵電話の場合は、RS-232Cケーブルでパソコンと接続するだけでOKです。
③ソフトウェア
BASICの通信用コマンドが使用できます。通信用コマンドが使用できない場合は、市販または自作の通信用ソフトウェアが必要です。
④プロトコル
通信方式調歩同期式全二重/通信速度300bps/データ長8bit/ストップビット1bit/Xコントロールなし/パリティなし/Sパラメータなし/日本語シフトコード(KI)=ESC・K、(KO)=ESC・H



※モデム内蔵電話 PC-8269インテリジェントテレホン、PC-TL101オートホン、DATAX ITM1200(300bpsに切り替えて使用)などのモデム内蔵電話機を使用すれば、音響カプラは必要ありません。

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

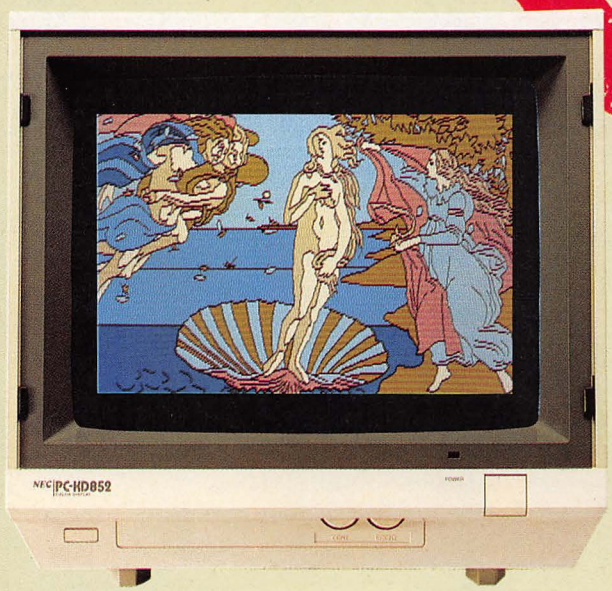
PC-8801mkIISRに接続すれば、
512色から自由に8色を表示可能。

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

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.VM.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
①PC-KD851	14	カラー	2000(最大4050)	80×25	5×7	アナログ/デジタルRGB	0.31		○	□	○	○				☆
②PC-KD852	14	カラー	2000(最大4050)	80×25	5×7	アナログ	0.39		○		○	○				☆
③PC-KD651	14	カラー	2880	横置90×32 縦置64×45	8×16	アナログ	0.31	○								☆
④PC-8853N	14	カラー	2000(最大4050)	80×25	5×7	デジタル	0.31		○	○	◑	◑				☆
⑤PC-KD551K	14	カラー	2000(最大4050)	80×25	5×7	デジタル	0.39		○	○	◑	◑				☆
⑥PC-KD351	14	カラー	2000	80×25	5×7	デジタル	0.39		○1.2	○1	○1	○1	○	◑	◑	
⑦PC-KD301	12	カラー	2000	80×25	5×7	デジタル	0.36		○1.2	○1	○1	○1	○	◑	◑	
⑧PC-KD252	14	カラー	2000	80×25	7×7	デジタル	0.50		△1.2	△1	△1	△1	△	●	●	
⑨PC-60M43	14	カラー	800	40×20	7×9	デジタル	0.70		△1.2	△1	△1	△1	△	●	●	
⑩PC-KD201	12	カラー	800	40×20	7×9	デジタル	0.63		△1.2	△1	△1	△1	△	●	●	
⑪PC-MD651	14	モノクロ	2880	横置90×32 縦置64×45	8×16	輝度・周期センスレート	——	○								☆
⑫PC-8851	14	モノクロ	2000(最大4050)	80×25	5×7	コンポジット	——		○	○	○	○				☆
⑬PC-8841	12	モノクロ	2000(最大4050)	80×25	5×7	コンポジット	——		○	○	○	○				☆
⑭PC-8050N	12	グリーン	2000	80×25	5×7	コンポジット	——		○1.2	○1	○1	○1	○	○	○	
⑮PC-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	○	○	○	
⑯PC-8046	9	グリーン	2000	80×25	5×7	コンポジット	——		○1.2	○1	○1	○1	○	○	○	
⑰PC-TV151	15	カラー	2000	80×25	7×7	デジタル	0.49		△1.2	△1	△1	△1	△	●	●	

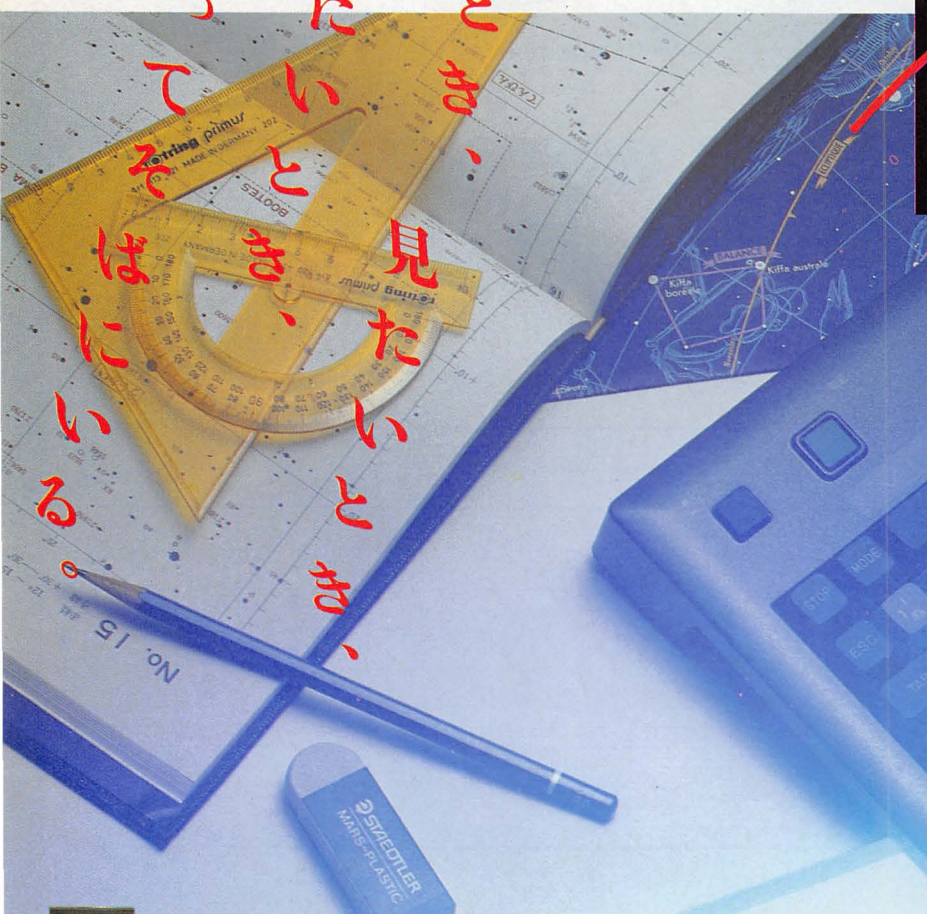
(注1)△印は別売ケーブルPC-8091Kが必要です。(注2)●印は15色表示が可能です。(注3)◑印は8色表示。
(注4)□は映像信号入力はデジタル方式で8色表示となります。1…縦200ライン表示です。2…Text画面での漢字の取扱いはできません。

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

知りたいとき、見たいとき、
遊びたいとき、いつだって
そばにいる。



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

テレビパソコン
Mr. PC

PC-6601SR パーソナルコンピュータ 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（マーク） 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

3.5インチFDD（フロッピーディスクドライブ）搭載。256色同時表示の美しい色と形。

使い方自由自在。高性能マルチファンクション MSX2。

●本格的ワープロ機能。

日本語ワープロソフト・漢字ROMを内蔵。プリンタをつなげば、即、本格ワープロに。別売の熟語ROMを使えば文節変換も可能。

●コンピュータグラフィックス機能。

128KバイトのVRAMを搭載。512×212ドットの高解像度・256色同時表示で、形くっきり、色あざやか。

●コンピュータコミュニケーション機能。

オプションのRS-232Cインタフェースキットを使えば、音響カプラと電話を通じて、文書やデータをやり取りすることができます。

マニアの夢を大きく広げる MSX2本格派タイプ

●ビデオRAM128Kバイト●メインRAM64Kバイト●日本語ワープロソフト・漢字ROM内蔵●512×212ドットの高解像度 HX-34 MSX2 ¥148,000

カンタン操作でゲーム・学習ワープロの MSX。

ワープロソフト内蔵の MSX ベーシックタイプ

●メインRAM64Kバイト●日本語ワープロソフト内蔵、別売の漢字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。 HX-31 MSX ¥49,800

ワープロソフト・漢字ROM内蔵の MSX 実力派タイプ

●メインRAM64Kバイト●プラスプリンタで、即、ワープロに●64Kバイトがフルに使える拡張BASIC搭載 HX-32 MSX ¥79,800

ゲーム・学習が気軽に愉める MSX ポピュラータイプ

●メインRAM16Kバイト●ふたりでゲームが愉しめる2個のジョイスティック端子付●8オクターブ、3重和音+1効果音 HX-30 MSX ¥43,800

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

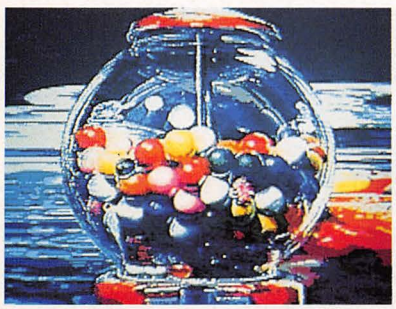
資料請求券 パソピアIQ マイコンBASICマガジン 6月号

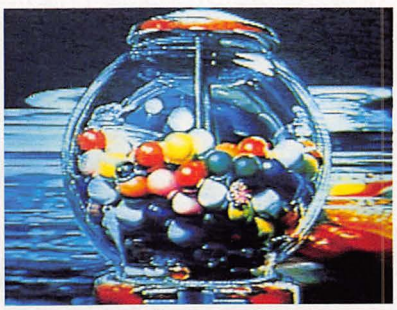
先端技術をくらしの中に… E&E（エネルギーとエレクトロニクス）の東芝

総、天、然、ショック。

(同時発色)

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


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1F)

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。画像データは3.5インチフロッピィまたはVTR*に保存しておくことができます。

※上記の機能は、専用テレビ(FMTV-151)使用時のみサポート。
＊オプションのビデオコンバータが必要。

画線の一部を拡大・縮小表示

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。

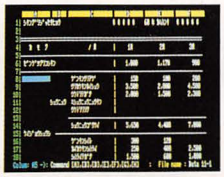
FM77AVのもつすぐれたハード機能を全面的に支えているのが、このF-BASIC V3.3。グラフィックスは、320×200ドット4096色1画面のほか、640×200ドット8色2画面の2つのモードをサポート。スーパーインポーズやビデオディジタイズといった高度な機能もコントロールします。また、サウンド機能としても、本体に内蔵されているFM音源はもとより、MIDIインタフェースもサポートする、先進の《AV BASIC》です。

専用LSI搭載で、高速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。

メモリは128KB。
最大192KBまで。

F-BASIC V3.3使用時のフリーエリアは、約56KBです。



JIS第1水準の漢字ROMを標準実装。

ワープロやデータファイルの管理などにも。

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。

レイアウトの自由度がぐんと大きくなりました。

AVの可能性をひろげるオプションハード。

表示されたパソコン画像をVTRに録画できるビデオコンバータ(発売予定)、パソコン通信に欠かせない自動発着信対応のATモデム-300(発売予定)、最大64種の単語を識別する音声認識カード、音声合成カードなど。

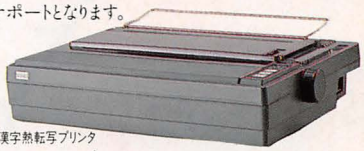
¥128,000(FM77AV-1 本体価格・キーボード付)
¥158,000(FM77AV-2 本体価格・キーボード付)
¥89,800(カラーCRTテレビ-15)別売

FM77AV専用テレビ〈カラーCRTテレビ-15(FMTV-151)〉
- 2000文字対応の15インチカラーテレビ(リモコン付)
- アナログ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)

待望の新発売、カラー漢字熱転写プリンタ。

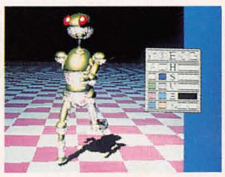
静かで、ビューティフル。黒・青・赤・紫・緑・黄・水色の7色のくみあわせによって、ツヤのある鮮やかなアウトプットが得られます。

※カラー及び漢字の使用はアプリケーションソフトでのサポートとなります。



カラー漢字熱転写プリンタ
FMPR-201 ¥79,800オプション

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。

天然色パソコン
FM77AV
AUDIO & VISUAL

ますます充実、FM77AV用オプションハード&ソフト

ハード・●ビデオコンバータ【発売予定】 ●マウスセット¥33,000 ●ATモデム-300【発売予定】 ●音声認識カード¥49,800

ソフト・●グラフィックエディタ*¥9,800 ●サウンドエディタ¥9,800 ●ミュージックエディタ¥9,800 ＊このソフトを動かすにはマウスが必須です。

☎(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

キーボードトークしなりぜ。
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

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2-15-12日立愛宕別館
日立家電販売株式会社・宣伝部パソコン係まで。

※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。

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-B5

National

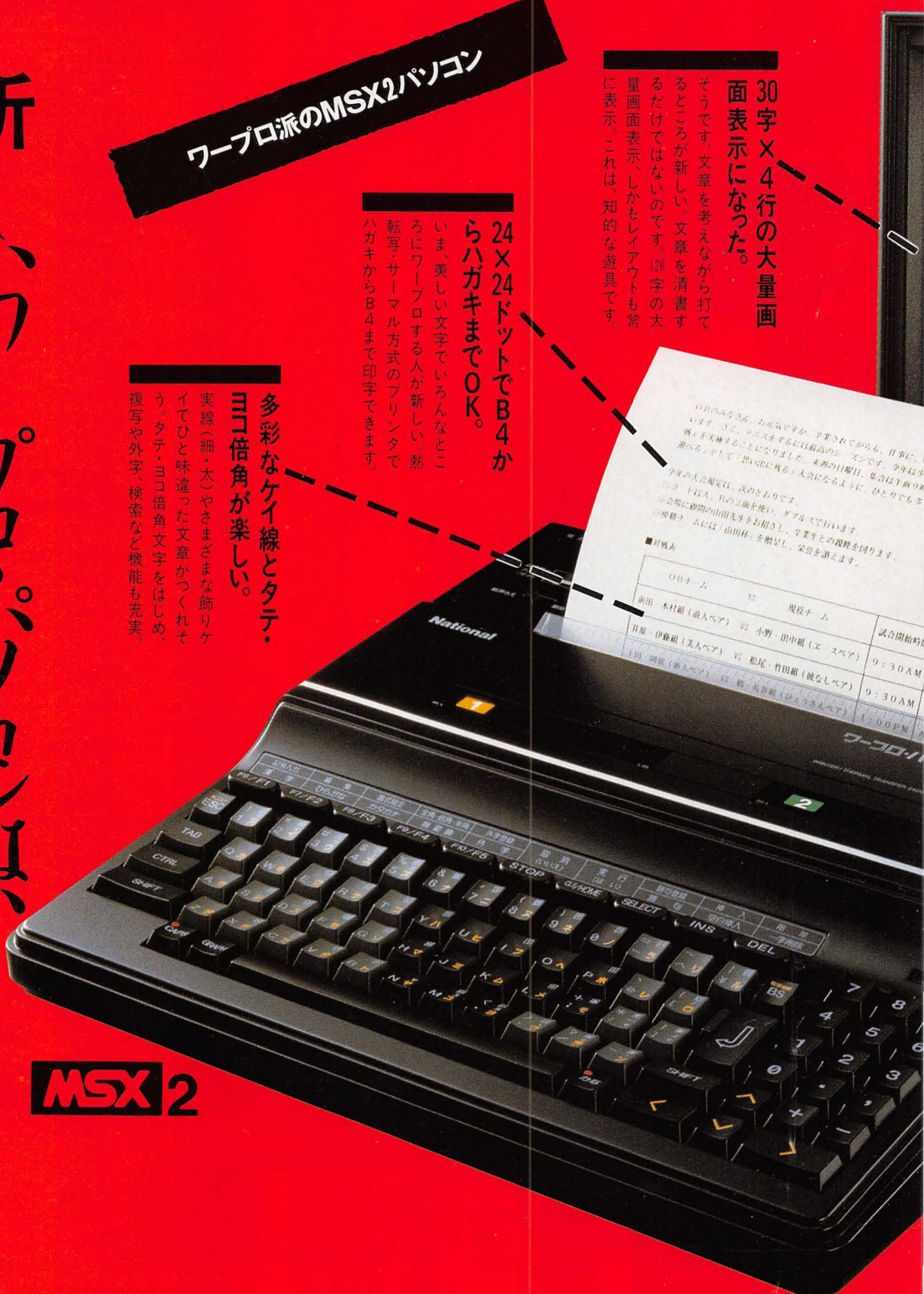
新しい、ワープロ・パソコンは、MSX2になって、ここが新しい。

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

（新発売）

▶RGB機能を楽しむために、RGB21ピンのテレビの場合はRGBマルチケーブル（別売CF-2500）標準価格6,000円）が必要です。
▶お支払いにはナショナルクレジットもご利用ください。▶お問い合わせやカタログご希望の方は、住所・氏名・年齢・職業をお書きの上、〒571 大阪府門真市大字門真1006番地 松下電器産業㈱ 情報機器部MBM係まで。MSX2はマイクロソフト社の登録です。

（テレビは別売）

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。

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。

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）

RAM64K VRAM128K RGB対応 **FS-5500F1** 標準価格 **188,000円**（3.5インチフロッピーディスクドライブ1基）

▶画面はユニペイント（FS-SD601 標準価格14,800円 近日発売）で作成したものです。▶付属品：RFケーブル、映像ケーブル、音声ケーブル、TVコントロールケーブル、ビデオグラフィックソフト、JIS配列カナシール、取扱説明書、リファレンスマニュアル（MSX2用）、DISK BASIC/DOS説明書、付属ソフト説明書

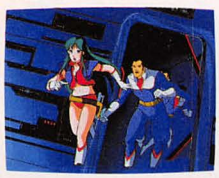
Victor
JVC
※JVCは、日本ビクターの世界ブランドです。

2大スーパー・ゲーム、

ビッグニュースだ。日本中のビデオゲーム・ファン
〈ロードブラスター〉がVHDで発売決定！

キュートなヒロイン、レイカが くり拡げるかつてなく壮大な タイム・アドベンチャー

西暦3001年、人類は長年の夢であるタイムマシンの開発に成功した。ところが、30世紀の大悪党ルーダがマシンを強奪。歴史に手を加え世界を狂わそうと、時空の彼方へ逃げてしまった。マシンの開発者カーモン博士の娘レイカ（タイムギャル）は、ルーダを追ってタイム・トラベルへと出発。紀元前/中世～現代/未来の3ステージすべてがスリルの連続。そしてラストは、ルーダとの息づまる決戦へ。君は、ハッピーエンドを迎えることができるか。


レイカちゃんは、これでも歴史保安警察のエースなのさっ。

こんなカワユい子をいじめるヤツは、ムムム許さん！

Vサインのエンディング。君はこの絵が見られるかな？

TIME GAL™

©TAITO CORP.

タイムギャル（MSX用プログラムカセット付）　¥9,800
（X-1用プログラムカセット付）　¥9,800
7月発売予定

LET'S TRY INTERACTION入賞者発表

〔審査員評〕 大橋太郎・久野義治・中村繁一・吉崎武　各氏

応募作品は、いずれも熱意にあふれ、タイトルにしても熟考されたものが多く、ビデオディスクとパソコンの連動に強い興味を持っているのがよく分る。

しかし、アイデアの発想の原点がパソコンソフト、アーケードゲーム、ファミコン等にあるものが多く、ビデオディスクの特長をつかみきれず、100%満足できるアイデアやプログラムの応募は両部門ともなかった。

そのため、残念ながら、アイデア部門の特賞とプログラム部門の入賞は「該当者なし」とさせていただき、応募者全員の熱意に対しては、アイデア部門に特別賞（2名）を設けて報いることにした。

応募総数　1124通

〔募集その1〕●特賞　入賞者なし

●特別賞－VHDインタラクティブ・システム一式
「KYON²誘拐事件」愛知県　西浦　充様/「The School」熊本県　岩永拓己様

●VHD賞－VHDpcプレーヤー1台/シャープ賞：〈マイディスク〉VP-2400
「内臓ADVENTURE」北海道　阿部淳史様/「the Concert」北海道　神谷信広様

東芝賞：〈マイドリーム〉VDP-881(K)
「トーカイドー　シュミレーター」岐阜県　木村高志様/「一発歌あてクイズ」愛知県　安藤圭一様

ビクター賞：〈ディスクワールド〉HD-8900
「結婚ゲーム」奈良県　安川絹代様/「Company Dream」静岡県　石川洋明様

松下賞：〈ディスクロード〉DP-950
「星座－THE STAR－」岐阜県　中里伸治様/「新米写真家　初出版」岐阜県　広瀬昭彦様

●入選－VHDディスク1枚
（宮城県）永田忠保様（福島県）鈴木一司様（栃木県）小林則克様/宇梶充章様（茨城県）生司雄一様（埼玉県）柏谷倫正様/松田健吾様/伊藤　優様（東京都）目崎寛隆様/草処勝彦様/田谷和之様/江藤真二郎様/小宮淳司様（千葉県）岡本　章様（神奈川県）早川正明様/岸本光平様/渡部泰玲様/青木克諭様（富山県）河原勝宗様/紫藤哲也様（愛知県）神田久仁彦様（滋賀県）萩尾明広様/福島義浩様（大阪府）藤川伸幸様/川上哲朗様/中西一郎様/村上雅浩様（兵庫県）葦田欣也様/吉永真理子様/岡田健史様（広島県）井上公雄様/谷口行規様（鳥取県）田村高広様（徳島県）山本靖司様（愛媛県）小池晃輝様（福岡県）渕上　勇様/高橋真次様/楠すなを様/鹿子島潔様（鹿児島県）間世田臣哉様

〔募集その2〕 入賞者なし

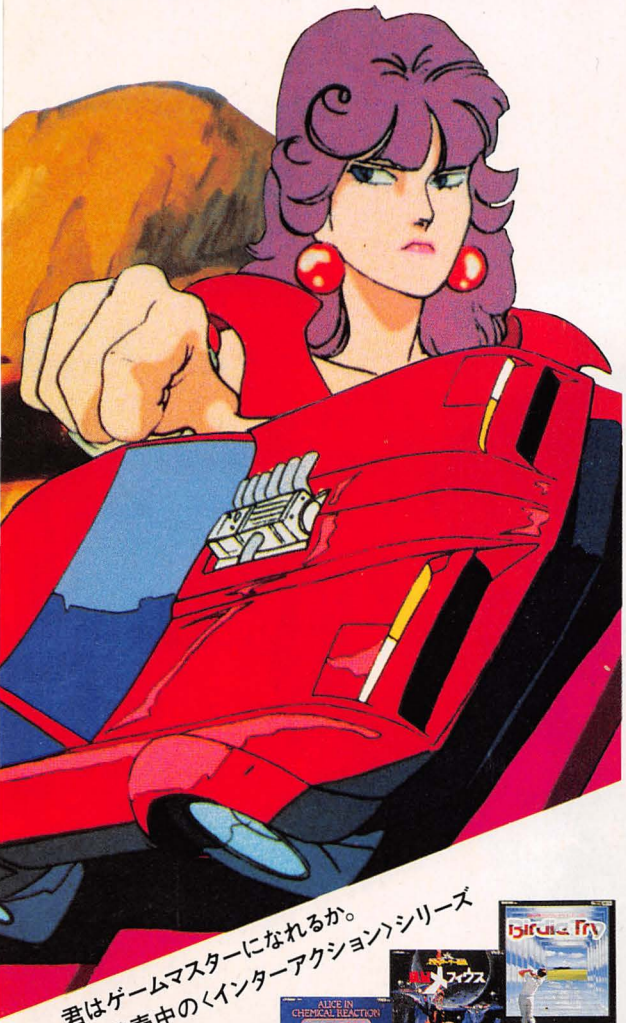
ご応募ありがとうございました。

VIDEO DISC VHD

ついにビデオディスク化!

VHD PC

を興奮のウズに巻き込んだ、あの〈タイムギャル〉
さあ、LET'S PLAY INTERACTION.



カーアクションを美学にまで高めた A級ドライビング・ゲーム

トランザムV8、エンジンを最大限にチューンナップした450馬力のマシーンが吼える。幸せを約束されていたオレたち2人を引き裂いた〝族〟のデビルどもに、復讐の闘いが始まるのだ。殺るか、殺られるか。ルールはたったひとつしかない…。これは、完成度の高いストーリー展開のスーパー・アクションゲームだ。

族のヤツらめ、貴様らは人間じゃない!

おっと、操作をミスするとクラッシュだぞ。

追いつめろ、こいつが、族のヘッドだ。

ROAD BLASTER

©データイースト株式会社 TM

ロードブラスター(MSX用プログラムカセット付) ¥9,800
(X-1用プログラムカセット付) ¥9,800
8月発売予定

君はゲームマスターになれるか。
好評発売中の〈インターアクション〉シリーズ

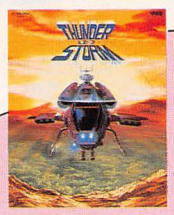
VROOM
VHDモーターサイクルレース
VHD言語 VIA-1 ¥9,800

The Players Club
VHD言語 VIA-2 ¥9,800

アリスの化学実験室
VHD言語 VIA-3 ¥9,800

スターアーサー伝説 惑星メフィウス
VHD言語 VIA-5 ¥9,800

バーディ・トライ(プログラムカセット付)
MSX用 MVIA-101 ¥9,800
X1用 XVIA-101 ¥9,800



ヘリの轟音、めくるめくスピード感。
反射神経が勝負のベスト・ヒットゲーム。

サンダーストーム VIA-1001 ¥6,800
プログラムカセット別売 MSX用 VIAM-1001 ¥3,000
X1用 VIAX-1001 ¥3,000

ゲームディスクが思う存分プレイできる、これがVHD PCインターアクションだ。

VHD PCインターアクション・システムは 1 ビデオゲームの興奮とVHDの高画質・高音質が合体 2 見るだけでなくテレビを相手にプレイできる双方向のAVシステム 3 VHD言語の開発により、幅広いパソコンに対応。

〈インターアクション〉シリーズのビデオディスクは、パソコンに接続したVHDシステム専用のソフトです。お楽しみいただくために、下記の機器が必要です。

1 VHDプレーヤー:VHD PCのマークが表示されているビデオディスクプレーヤーを使用してください。

2 パソコン:VHDインターフェースおよびVHD言語インタプリターが用意されているパソコンを使用してください(スーパーインポーズ機能付き)。

3 VHDインターフェース:VHDプレーヤーとパソコンの組み合わせによって各社あります。お手持ちのVHDプレーヤー取扱説明書をご参照ください。

発売 日本ビクター株式会社 販売 日本エイ・ブイ・シー株式会社 お問い合わせは 〒103 東京都中央区日本橋本町4-1 日本ビクター㈱ビデオソフト事業部 (TEL)03-270-2236 ●アイワ、赤井電機、NEC、オーディオテクニカ、山水電気、三洋電機、シャープ、東芝、トリオ、日本楽器製造、日本ビクター、富士通ゼネラル、松下電器産業、三菱電機(50音順)14社は、「VHDビデオディスク」を通して新しい映像生活を提案いたします。

先進の個性 日本ビクター株式会社

brother

ホットですが、

タイロン（ポリシー）

アタック4（パックスソフトニカ）

はーりぃふぉっくす 雪の魔王編（マイクロキャビン）

ハイドライドII（T＆E）

夢幻の心臓II（クリスタルソフト）

ばってんタヌキの大冒険（テクノソフト）

オービットIII（テクノソフト）

シオン（ザイン・ソフト）

ザイオン（ビクター）

スーパープレイヤーズダンクショット（HAL研）

カレイジアス・ペルセウス（コスモスコンピュータ）

アグレス（リバーヒルソフト）

未来（ザイン・ソフト）

ラリー TAKERU（ザップ）

マクロスカウントダウン（ボーステック）

ミスターバンブ（日本コンピュータ）

A列車で行こう（OAサービス）

メイガス（ソフトプロ）

スカーレット7（ソフトプロ）

リザード（クリスタルソフト）

エンジェル（ポリシー）

トリトーン（ザイン・ソフト）

ウルトラ物語（ウインキーソフト）

ぽょ～ん ぽょ～ん（キャリラボ）

マーベラス（データウェストジャパン）

道化師殺人事件（シンキングラビット）

ABYSS II（ハミングバード）

トリビアQ（ビクター）

モールモール（ビクター）

その他、最新ソフトがイロイロ

※ TAKERU マークつきソフトは〈武尊〉でのみ購入できます。

お買い求めは右記の〈武尊〉設置店へ。

●資料のご請求は右記ブラザー工業へ

TAKERU 資料請求券 〈武尊〉マイコン BASIC係（6月号）

●北海道
札　幌　そうご電器yes　☎(011)214-2850
●岩手県
盛　岡　エイトピア　☎(0196)23-4470
●宮城県
仙　台　電巧堂本店（6月）　☎(0222)61-8111
迫　町　コンピューターショップP&C　☎(0220)22-7198
●新潟県
長　岡　ICランドDJ　☎(0258)37-1346
●群馬県
高　崎　山田電機　☎(0273)61-9966
●栃木県
宇都宮　K&P宇都宮　☎(0286)62-0002
●埼玉県
大　宮　ダイエー大宮店7F　☎(0486)45-4147
所　沢　ダイエー所沢店6F（6月）　☎(0429)24-1147
●千葉県
船　橋　ダイエーららぽーと店2F　☎(0474)34-3181
　　そごう・ららぽーと店3F　☎(0474)33-3711
千　葉　ダイエー千葉店6F　☎(0472)47-2747
印　幡　ダイエー成田店2F（6月）　☎(0476)93-4711
松　戸　ダイエー新松戸店（6月）　☎(0473)46-3111
●東京都
秋葉原　九十九電機7号店　☎(03)253-4199
秋葉原　ミナミ電気　☎(03)255-4040
　　サトームセン（ラジオ会館5F）　☎(03)251-1464
　　CVA秋葉原　☎(03)258-3711
　　九善無線ECCS4F　☎(03)255-4911
　　コム　☎(03)251-1523
新　宿　ヨドバシカメラ西口本店5F　☎(03)346-1010
　　紀伊国屋書店本店　☎(03)354-0131
　　丸井メンズ館1F・4F「コムロード」　☎(03)352-6217
日本橋　高島屋　☎(03)211-4111
銀　座　マイコンベース銀座　☎(03)535-3381
池　袋　ビッグカメラ　☎(03)988-0002
渋　谷　上新電機J&P渋谷店　☎(03)496-4141

TAKERU

飲めません。

オンライン生録

ブラザーからホットなパソコンソフトの自販機新登場。

ソフトが豊富。ワイドなセレクションがOK。

最新ソフトから人気ソフトまで、ラインアップが豊富です。その上、選んだソフトの内容が、ディスプレイ画面でちゃんと確認できるので、安心してお買い求めいただけます。アクション、アドベンチャーから教育ソフトまであれこれ選べるワイドなセレクション。ソフト情報を一堂に揃えた〈武尊〉だけの強味。探していたソフト、チャレンジしてみたいソフトがきっと見つかる便利で、頼りになる〈武尊〉です。

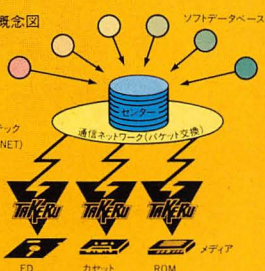
なんと！人気の最新ソフトが断然安く手に入る。

「君のパソコンライフをより楽しく、より安く」に、ブラザーがお答えします。センターからのオンラインによる自販機だから、流通コストが少なくてすみます。だから、そのぶんだけおトク。人気・最新ソフトが断然安く手に入ります。これで君のソフト購入計画も、ぐ～んと幅が広がる。〈武尊〉はうれしいパソコンソフトの自販機システム、〈武尊〉は君の強い味方です。

センターとオンライン。できたてのソフトもすぐセーブ。

〈武尊〉は、通信ネットワークでセンターとオンライン。最新、人気ソフトが豊富に登録、しかも品切れがありません。〈武尊〉オリジナルメディア(FD、カセット、ROM)へその場でセーブ。また、「ソフトコード販売」機能を使えば、センターの登録ソフトも直接購入できます。

システム概念図



PC-8801
PC-8801mk II
PC-8801mk IISR
PC-8001
PC-8001mk II
PC-8001mk IISR
PC-6601

PC-6001
PC-6001mk II
PC-6001mk IISR
FM-7
FM-NEW7
X-1
X-1 turbo
MSX

Step1 自分のパソコン機種、ほしいソフトをキー操作で選択。

Step2 選択したソフトの画面紹介がでますので確認します。

Step3 OKなら料金を投入口へ入れます。

Step4 メディアパッケージから、メディアを取出しセーブ口にIN&OUT。

Step5 セーブ中にマニュアルがプリントアウト。後はしまうだけ。

パソコンソフトの自販機

ソフトベンダー武尊

ブラザー工業株式会社

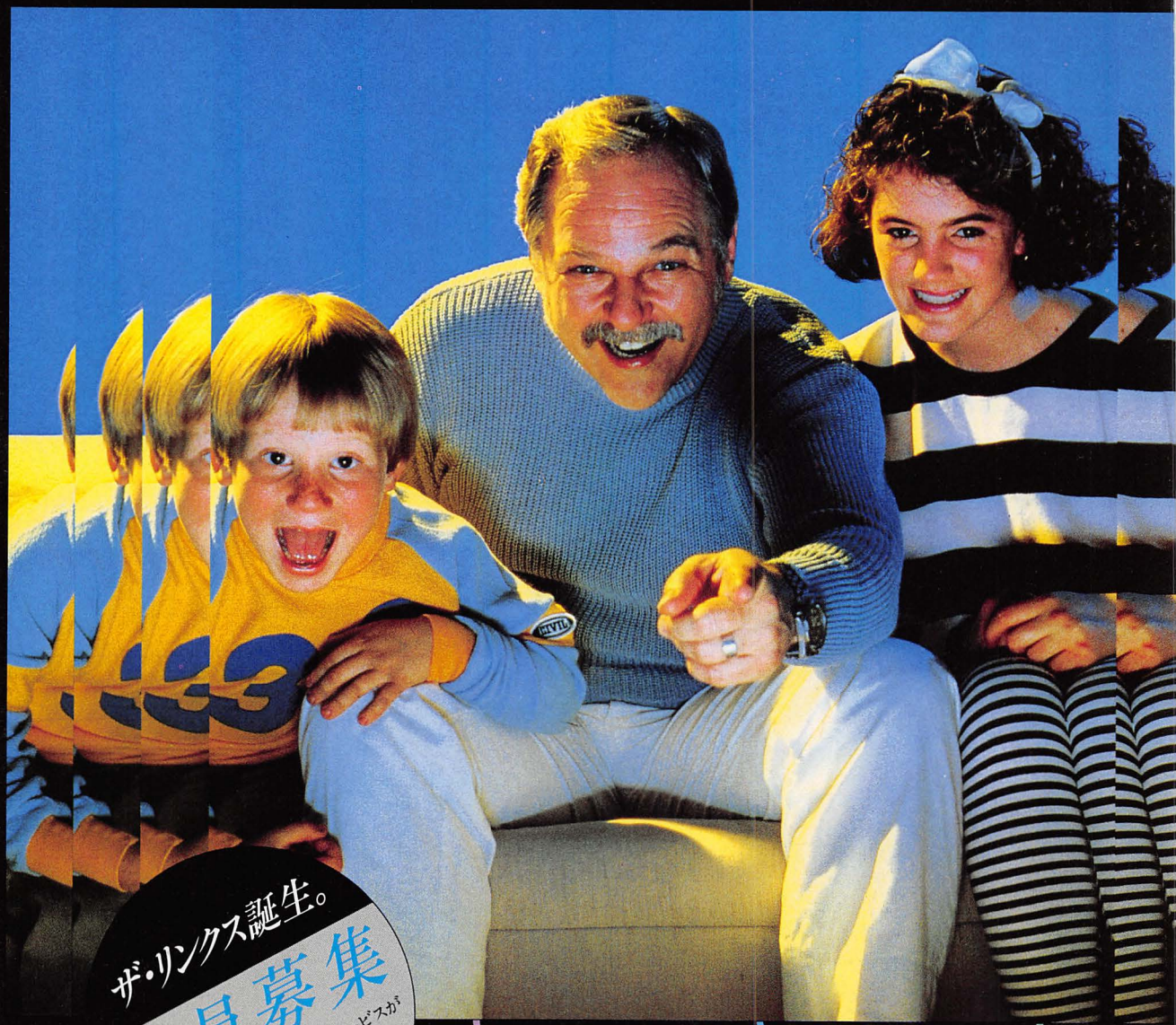
〒467 名古屋市瑞穂区堀田通9-35

目　黒 ダイエー碑文谷店7F	☎(03)710-1111	横　浜 ダイオーあさみ野店	☎(045)901-5462	豊　橋 中部ファミリーセンター	☎(0532)31-5081
足　立 コンピューターショップHOT	☎(03)870-7719	ダイオー鴨居店	☎(045)932-1155	●岐阜県	
江戸川 ダイエー西葛西店3F	☎(03)675-8111	川　崎 セキグチデンキ	☎(044)244-5421	岐　阜 岐阜マイコンセンター	☎(0582)51-6338
武蔵野 ラオックス吉祥寺店	☎(0422)21-3471	●静岡県		●三重県	
多　摩 東西書房	☎(0423)76-3557	浜　松 ホーエー家電有楽店	☎(0534)53-1441	津　　カワイＪ＆Ｐ津	☎(0592)26-0111
小金井 サンパード長崎屋	☎(0423)85-3810	浜松マイコンセンター	☎(0534)53-2762	四日市 カワイＪ＆Ｐ四日市	☎(0593)54-3366
立　川 Will 6F(丸善無線)	☎(0425)27-6211	●愛知県		●広島県	
八王子 ムラウチ電気	☎(0426)42-6211	名古屋 栄電社テクノIF	☎(052)581-7080	広　島 松本無線パーツ	☎(082)277-4422
●神奈川県		生活創庫アピタ名駅前店4F	☎(052)451-1511	●山口県	
横　浜 トヨムラ	☎(045)641-7741	パソコンショップコムロード	☎(052)263-5828	徳　山 上山事務機	☎(0834)22-0550
ダイエー戸塚店3F	☎(045)881-1261	ちくさ正文館書店ターミナル店	☎(052)732-3601	●香川県	
ダイエー港南台店1F	☎(045)832-1361	豊　橋 栄電社テクノ豊橋	☎(0532)52-1231	高　松 sound check MOVE	☎(0878)61-6171

●「ソフトベンダー武尊」についての詳しいことは、当社及び下記にお問合わせください。

名古屋	☎(052)263-5895
東京	☎(03)274-6911
大阪	☎(06)251-7265
札幌	☎(011)261-6631
仙台	☎(0222)21-6548
広島	☎(082)241-7060
福岡	☎(092)431-6521

世の中、ます



ザ・リンクス誕生。

会員募集

ザ・リンクスのネットワークサービスが
自由に受けられる会員を
募集します。

※詳しくは資料をご請求ください。

面白さ広がる豊富なサービス

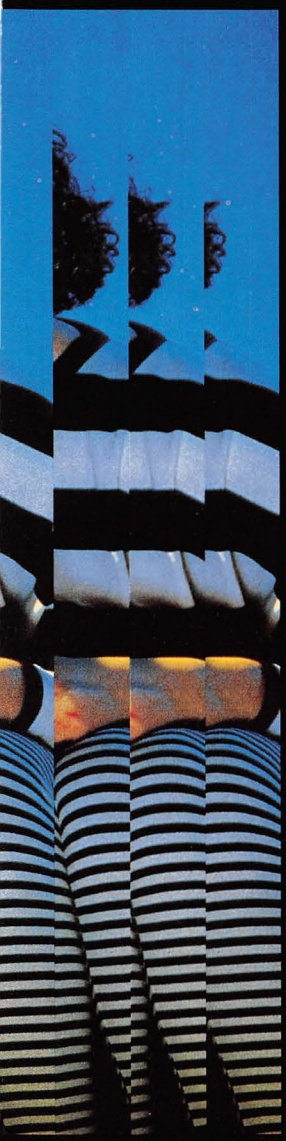
●メールボックス ザ・リンクスの中に用意されるあなたの専用私書箱です。会員同志やザ・リンクスが組織するスーパーエンジョルとの電子メール(手紙)交換などができます。

●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。色々なホビーやアイドルの情報、フリーマーケットやマニアの情報交換などの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。一般のニュースのほか、週末のレジャー情報(つり情報・サーフィンの波情報など)も提供します。

●テレコム ライブラリー レジャー、トラベル、サイエンス、セキュリティなどの最新実用情報、面白情報を新しいセンスでどしどし提供するパソコンによるイエローページです。

ます面白い。



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るザ・リンクス。面白さがどんどん広がります。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。

パソコン通信システムの比較（価格は当社調べ）		THE LINKS	音響カプラー	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
	通信アダプター	29,800円	約50,000円	約100,000円
	システム価格（パソコン本体を除く）		約75,000円	約125,000円

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

さあ、体験しよう。会員募集中

あなたもさっそくお申し込みください。ザ・リンクスのネットワークサービスを受けるには、ザ・リンクスモデムが必要です。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	○	○	サービス	○	33,300円
Cセット	—	—	○	○	5,000円

※モデムとご入会をセットでされる場合は、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

●テレコムスクール 幼児向け電子絵本から中高生のための教材プログラム、パソコン学習プログラムまで豊富な種類の教育プログラムを使って自宅で好きな時間に学べます。

●ザ・リンクス デパート ザ・リンクスの中にデパートがあり、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 ザ・リンクスならではの質の高い超面白ゲームを安価で提供します。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。

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）

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 6月号

ツクモはごきげん指数100!

BiGになった 5号店に 注目してね!

ツクモ5号店5月25日リフレッシュオープン!

——全店記念セール開催中です

VFわんぱくセット

- CZ-811C……¥89,800
- 14インチ2000文字モニター…¥64,800
- エキサイターX……¥ 3,800
- オリジナルソフト(3本)…¥ 9,800

注番 BM6-1　合計定価¥168,200

特価¥89,800〒別

★クレジット例

頭金	初回	2回目以降
なし	¥10,584	¥9,600×9回

VFなっとくセット〈台数限定〉

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

注番 BM6-2　合計定価¥194,400

特価¥99,800〒別

★クレジット例

頭金	初回	2回目以降
なし	¥9,680	¥9,100×11回

VFよくばりセット

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

注番 BM6-3　合計定価¥193,200

特価¥126,800〒別

★クレジット例

頭金	初回	2回目以降
なし	¥7,752	¥7,200×19回

本体をCZ-812Cに変更の場合¥38,000加算になります。

5号店新装開店記念
全国通販・東京店のみ

大感謝特価! VC

▼・CZ-803C 定価¥119,800
拡張I/Oポート内蔵
特価¥40,000
注番 BM6-4

・CZ-804C 定価¥139,800
注番 BM6-5
JIS第一水準漢字ROM標準装備
特価¥45,000

・CZ-801C▲
定価¥119,800
プロッタプリンタ装着可能
注番 BM6-6
特価¥30,000

★モニターとのセットをご希望の方は東京各店通信販売部までお問い合わせ下さい。色はレッドとシルバーの2色。尚、限定品につき売り切れの際はご容赦下さい。

周辺機器も安い!

台数限定!

・デジタルテロッパーCZ-8DT
注番 BM6-7
定価¥89,800 **特価¥19,800**

・80桁ドットプリンターCZ-8PD2
注番 BM6-8
定価¥79,800 **特価¥29,800**

・3インチフロッピーディスクCZ-82F
注番 BM6-9
定価¥59,800 **特価¥9,800**

通信販売ご希望の方は

- 入金確認後発送致します。
- 現金書留でご購入の方は申込書を添え通販部へお送り下さい。
- 銀行振込、又はクレジットをご希望の方は通販部へ事前にご連絡下さい。
- 都内23区の方は、代金引き換え、翌日配達もできます。
- 遠方の方はお近くの「通販センター」へお電話をどうぞ。
- 特別価格、ご案内以外のものは各店へお問い合わせ下さい。
- セットの送料は¥2,000になります。

現金書留申込書 BM-6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

AM10時からPM10時
受注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

《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

FM-77AV 特8色セット

注番 BM6-10

- FM-77AV2……￥158,000
- 14インチ2000文字モニター(ケーブル付)……￥ 64,800
- TS-M2D(3枚)……￥ 4,050
- オリジナルゲームパック(12種入)…サービス

合計定価￥226,850

台数限定

特価￥149,800

★クレジット例

頭金	初回	2回目以降
なし	￥9,272	￥8,500×19回

※このセットのモニターはスピーカー内蔵ではありません。

FM-77AV ツクモ特選セット

注番 BM6-11

- 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)…サービス

合計定価￥251,850

特価￥189,800

★クレジット例

頭金	初回	2回目以降
なし	￥10,466	￥9,200×23回

PC-8801mkIIFR スペシャルセット

注番 BM6-12

- PC-8801mkIIFR M-10……￥99,800
- JA-551(1台、ケーブル付)……￥65,000
- TS-2D(3枚)ケース付……￥ 5,100
- オリジナルゲームパック(11種入)…サービス

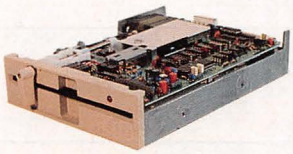
合計定価￥169,900

特価￥109,800

★クレジット例

頭金	初回	2回目以降
なし	￥7,322	￥6,200×19回

PC-8801mkII/SR/FR/MR用増設ドライブ



National **JA-551** 定価 BM6-13

PC-8801mkII-FD1同等品 定価￥64,800

今ならα-88(ジョイスティックI/F)がついて

特価￥26,800 〒1,000

※FRでお使いの方はケーブル(￥2,000)が必要。

※FR/MR用分岐アダプタ別売(￥2,800)

マイコンはじめてもう10年です

創立24周年を迎えたツクモはマイコンと歩んで10年め。オリジナル商品の開発をはじめ、幅広く商品を取り扱っています。ご購入の際のご相談、技術的なことなど何でもお気軽にお問い合わせ下さい。

ファミコンもやっています。

「忍者ハットリくん」・「ポートピア連続殺人事件」・「スーパーマリオブラザース」など新作ソフトもぞくぞく入荷!

お問い合せは専用窓口へどうぞ!

NC店 ☎03-251-9977(半田)

8号店 ☎03-251-8998(原)

ツクモオリジナル

5インチ1ドライブ拡張用ドライブ

TS-FD

定価 BM6-14

大特価￥39,800 〒1,000

● FM-77D2/L2/L4/AV用として…

接続ケーブル(別売￥9,800)で1ドライブめとしても3ドライブめとしてもワンタッチ切替可能。今までの5インチリフトもそのまま使えます。

(FM-7/NEW7のシングルドライブとしては使用不可)

● X1シリーズ用として…

I/F・ケーブル(別売￥5,000)で5インチディスクシステムがあなたのものに!

特選プリンター

セイコー **SP-800** (PC・FM用)

定価 BM6-15

9ピン80桁ドットプリンター

定価 ￥64,800

プリンター用紙、ケーブル付

54% OFF

特価￥32,800

ツクモ秋葉原各店

営業時間
AM10:00～PM7:00(平日)
AM9:30～PM6:30(日・祭日)
定休日
毎週木曜日・第3水曜日

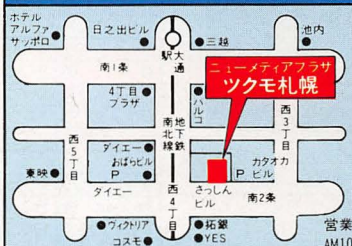
ニューセンター店 ☎03-251-0987
秋葉原5号店 ☎03-251-0531
秋葉原7号店 ☎03-253-4199

ツクモ名古屋店

営業時間
AM10：00～PM7：00

名古屋1号店 ☎052-263-1655(定休毎週月曜)
名古屋2号店 ☎052-251-3399(定休毎週水曜)

ニューメディアプラザツクモ札幌



営業時間
AM10:30～PM7:30(平日)
定休日
第2・第3木曜日

☎ 011-241-2299

九十九電機(ツクモ)

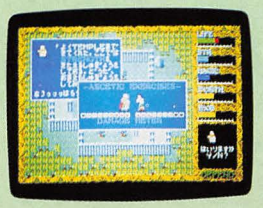
J&Pソフト通信販売

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

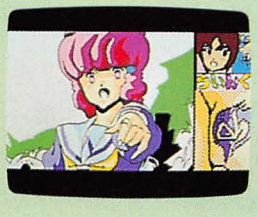
■ハイドライドII
T&E



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	5″2D	¥6,800	B6-1

■ウィングマン2
エニックス



前作ウィングマンを知らなくても、マンガのストーリーを知らなくても楽しく遊べる、おもしろアドベンチャー。

機種	メディア	価格	注文No
PC-8801/mkII/SR	5″2D	¥6,800	B6-2

■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	B6-3
PC-9801M/VM	5″2HD	¥6,800	B6-4

タイトル	アメリカントラック	サナドウ	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	日本テレネット	日本ファルコム	スクウェア	ソフトプロ	ポーステック
価格(メディア)	¥4,500(テープ)	¥7,800(5″2D)	¥5,800(テープ)	¥6,800(5″2D)	¥4,500(テープ)
注文No	B6-5	B6-6	B6-7	B6-8	B6-9
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	サナドウ	軽井沢誘拐案内
機種	X-1	X-1	X-1	X-1	X-1
ソフトハウス	ソフトプロ	ソフトプロ	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	B6-10	B6-11	B6-12	B6-13	B6-14
タイトル	夢幻の心臓II	爆走パギー発野郎	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	ポーステック	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	B6-15	B6-16	B6-17	B6-18	B6-19
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	サ・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	B6-20	B6-21	B6-22	B6-23	B6-24

タイトル	ハイドライドII	サナドウ	アルバトロス	テクザー	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	B6-25	B6-26	B6-27	B6-28	B6-29
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	トロール	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	ポーステック	ソフトプロ	エニックス
価格(メディア)	¥6,800(5″2D)	¥6,800(5″2D)	¥6,500(5″2D)	¥6,800(5″2D)	¥6,800(5″2D)
注文No	B6-30	B6-31	B6-32	B6-33	B6-34
タイトル	ぱ〜りいふぉっくす(雪の魔王編)	デゼニワールド	ペンギン君WARS	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-8801/mkII/SR	PC-8801/mkII/SR	PC-8801/mkII/SR
ソフトハウス	マイクロキャビン	ハドソン	アスキー	エニックス	アスキー
価格(メディア)	¥7,800(5″2D)	¥6,800(5″2D)	¥6,800(5″2D)	¥6,400(5″2D)	¥6,800(5″2D)
注文No	B6-35	B6-36	B6-37	B6-38	B6-39
タイトル	シーナ	ワールドゴルフ	ザ・スクリーマー	メルヘンベール	トリトーン
機種	PC-8801mkIISR	PC-8801/mkII/SR	PC-8801/mkII/SR	PC-8801/mkII/SR	PC-8801/mkII/SR
ソフトハウス	システムソフト	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	B6-40	B6-41	B6-42	B6-43	B6-44
タイトル	アグレス	夢幻の心臓II	マーベラス	コスモエンジェル	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	リバーヒルソフト	クリスタルソフト	データウェスト	PSK	BPS
価格(メディア)	¥7,800(5″2D)	¥7,800(5″2D)	¥6,800(5″2D)	¥6,800(5″2D)	¥7,300(5″2D)
注文No	B6-45	B6-46	B6-47	B6-48	B6-49

タイトル	野球狂	サナドウ	バックランド	フリッキー	チャンピオンプロレス
機種	PC-8801mkIISR	PC-8801mkIISR	PC-8001mkIISR	PC-8001mkIISR	PC-8001/mkII/SR
ソフトハウス	ハドソン	日本ファルコム	エニックス	マイクロネット	マイクロネット
価格(メディア)	¥4,000(テープ)	¥7,800(5″2D)	¥4,800(テープ)	¥4,800(テープ)	¥4,800(テープ)
注文No	B6-50	B6-51	B6-52	B6-53	B6-54

タイトル	ぱ〜りいふぉっくす(雪の魔王編)	ザ・ブラックオニキス	水道小僧	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.	ホットビィ	T&E	ザインソフト
価格(メディア)	¥4,200(テープ)	¥5,800(テープ)	¥4,200(テープ)	¥4,800(テープ)	¥4,800(テープ)
注文No	B6-55	B6-56	B6-57	B6-58	B6-59

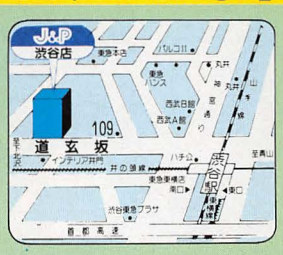
タイトル	ザ・ナドウ	ジェネシス	森田の将棋	チャンピオンシップロードランナー	対局囲碁
機種	PC-9801F/VF	PC-9801F/VF	PC-9801F/VF	PC-9801M/VM	PC-9801/F/VF
ソフトハウス	日本ファルコム	スクウェア	エニックス	システムソフト	B・B・S
価格(メディア)	¥7,800(5″2DD)	¥5,800(5″2DD)	¥8,700(5″2DD)	¥6,800(5″2HD)	¥14,8000(5″2DD)
注文No	B6-60	B6-61	B6-62	B6-63	B6-64
タイトル	ウィザードリー	カーマイン	ZONE	ゼビウス	レリクス
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	マイクロキャビン	システムサコム	エニックス	ポーステック
価格(メディア)	¥9,800(5″2HD)	¥7,800(5″2DD)	¥7,800(5″2HD)	¥6,800(5″2DD)	¥7,200(5″2DD)
注文No	B6-65	B6-66	B6-67	B6-68	B6-69

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



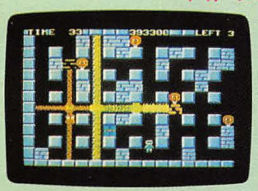
Personal Computer Store
J&P 渋谷店
東京都渋谷区道玄坂2丁目28番4号(〒150)
☎(03)496-4148

■ザナドゥ
日本ファルコム

ハイパーアクションRPG。旅立つにはまず道場で修行をつむ。使えば使うほど上手になる武具、魔法、アイテム…宿敵巨獣族との対決！

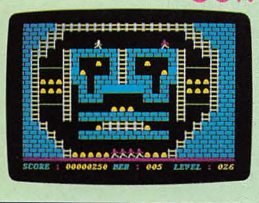
機種	メディア	価格	注文No
FM-77/AV	3.5"D	¥7,800	B6-70

■ボンバーマン スペシャル
ハドソン



機種	メディア	価格	注文No
ハドソン	カード	¥4,800	B6-91

チャンピオンシップ ■ロードランナー
SONY



機種	メディア	価格	注文No
SONY	ROM	¥5,800	B6-92

タイトル	ワールドゴルフ	メイガス	ハイドライドII	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-77/AV	FM-7	FM-77
ソフトハウス	エニックス	ソフトプロ	T&E	ソフトプロ	ソフトプロ
価格(メディア)	¥4,800(テープ)	¥3,800(テープ)	¥6,800(3.5"D)	¥4,800(テープ)	¥5,800(3.5"2D)
注文No	B6-71	B6-72	B6-73	B6-74	B6-75
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(3.5"D)	¥4,000(テープ)
注文No	B6-76	B6-77	B6-78	B6-79	B6-80
タイトル	らぶてっく	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-77AV	FM-77	FM-7	FM-7	FM-7
ソフトハウス	dBソフト	BPS	ホットビー	アートディンク	ソフトプロ
価格(メディア)	¥6,800(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	B6-81	B6-82	B6-83	B6-84	B6-85
タイトル	地球戦士ライーザ	ヒランヤの謎	ウィル	チャンピオンシップロードランナー	デグザー
機種	FM-77	FM-77/AV	FM-77	FM-77	FM-77
ソフトハウス	エニックス	ポニー	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	B6-86	B6-87	B6-88	B6-89	B6-90

MSX

タイトル	ハイパーラリー	ベイロード	ランボー	は~りぃふぉっくす(雪の魔王編)	パチコン
メーカー	コナミ	SONY	バックインビデオ	マイクロキャビン	ROM
価格(メディア)	¥4,800(ROM)	¥4,900(ROM)	¥5,800(ROM)	¥4,200(テープ32K)	¥4,800(ROM)
注文No	B6-93	B6-94	B6-95	B6-96	B6-97
タイトル	魔城伝説	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	コナミ	ハドソン	東芝EMI	ハドソン	コナミ
価格(メディア)	¥4,800(ROM)	¥4,800(カード)	¥5,800(ROM)	¥4,800(カード)	¥4,800(ROM)
注文No	B6-98	B6-99	B6-100	B6-101	B6-102
タイトル	森田和郎のオセロ	トリトーン	ウォーロード	ミッドナイトブラザーズ	ホールインワンプロフェッショナル
メーカー	東芝EMI	ザインソフト	アスキー	SONY	HAL研究所
価格(メディア)	¥4,900(ROM)	¥5,800(ROM)	¥5,800(ROM)	¥4,800(ROM)	¥5,800(ROM)
注文No	B6-103	B6-104	B6-105	B6-106	B6-107
タイトル	イーガー皇帝の逆襲	ザ・ブラックオニキス	アタックフォー	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.	バックスソフトニカ	ハドソン	アスキー
価格(メディア)	¥4,800(ROM)	¥6,800(ROM)	¥5,500(ROM)	¥4,800(カード)	¥3,800(テープ32K)
注文No	B6-108	B6-109	B6-110	B6-111	B6-112
タイトル	ペンギンくんWARS	ハングオン	ウィングマン	カレイジアスペルセウス	ハイドライド
メーカー	アスキー	ポニー	エニックス	コスモスコンピュータ	T&E
価格(メディア)	¥5,800(ROM)	¥4,900(ROM)	¥4,800(テープ32K)	¥5,800(ROM)	¥5,800(ROM)
注文No	B6-113	B6-114	B6-115	B6-116	B6-117

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	( )	

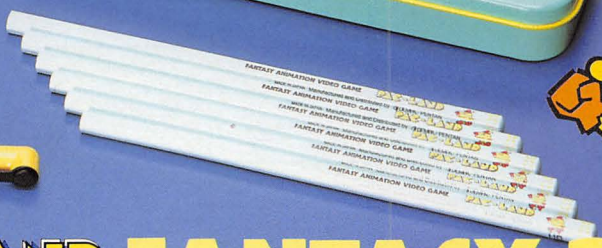
お申込み先：東京都渋谷区道玄坂2丁目28番4号(〒150) J&P 渋谷店メールショッピング係

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、全国のナムコグッズ取扱店でお求めになれます。



カンペンケースは2層式だよ！

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●ペンスタント●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)

TREASURE BOX

ドルアーガの塔トレージャーボックス

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。

標準価格1,500(送料350円)

01 ボードゲーム「ザ・タワーオブ ドルアーガ」

標準価格3,600円
(送料350円)

マッピーペーパーバッグ

標準価格150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

ドルアーガの塔トレーナー

●ホワイト
●グレー
●アイボリー
●シャーベットグリーン
サイズ：S/M/L
標準価格4,500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

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●ファミコンショップ任天堂(高崎市)☎0273-27-7282●(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●サンシャインゲームセンター(足立区)☎03-887-6060●東急ハンズ町田店(町田市)☎0427-28-2608●ロンアート(武蔵野市)☎0422-21-3666〔神奈川県〕●鎌倉書店(鎌倉市)☎0467-46-2619●プレイシャトー(横浜市)☎045-251-8341〔静岡県〕●すみやパソコンアイランド(静岡市)☎0542-55-8819●メルバⅡ(浜松市)☎0534-64-8412●すみや沼津バイパス店(浜松市)☎0559-22-6500●システムイン吉野(藤枝市)☎0546-36-0630〔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(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

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

パックマン カンペンケース
標準価格350円(送料240円)

パックマンペーパーバッグ
標準価格150円

パックマンポーチ&タオル
標準価格1,800円

新発売

02 ボードゲーム
「パックランド」 標準価格3,600円(送料350円)

不思議なことがあたりまえ。パックマンの住むファンタジック・アイランド＝「パックランド」。その島のどこかに謎の国フェアリーランド（妖精たちの住む国）があるという。そのとこかわからぬ謎の国から、ある日、妖精たちがワンサカ「パックランド」へ迷い込んだ。困ってしまったフェアリーランドのクィーン。妖精たちを無事送り届けてくれるよう、パックマンにお願いした。ところがドッコイ、フェアリーランドとやら何処にあるのか誰も知らない。おまけに妖精を狙うモンスターがうじゃうじゃ通せんぼ。「パックランド」で繰り広げられる、ファンタジックでスリリングな鬼ごっこ。君はパックマンとなって、未知のゴールをめざすのだ。

マッピートレーナー

●アイボリー
●ホワイト
●イエロー
サイズ：S/M/L
標準価格4,300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

ナムコ・キャラクターバッジ 標準価格250円

新発売

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)
お近くのナムコグッズ取扱店でお求め下さい。

龍馬くん
標準価格2,300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。

©株式会社ナムコ

(金沢市)☎0762-47-2524●ユニー加賀店パルザ(加賀市)☎07617-3-1141〔福井県〕●マイコンピット(福井市)☎0776-36-8536●マルツでんきらんどニの宮店(福井市)☎0776-27-3702●ぷらも(松任市)☎0762-76-6995●コマツパソコンセンター(小松市)☎0761-22-4672〔愛知県〕●パソコンショップΣ(名古屋市)☎052-251-8334●J&P栄店(名古屋市)☎052-261-9201●ユニー新城店1F(新城市)☎05362-3-3111〔岐阜県〕●小川無線(大垣市)☎0584-78-6387〔三重県〕●システムハウス・ラム(鈴鹿市)☎0593-82-0857〔大阪府〕●ニノミヤムセン駅前第4ビル店(大阪市)☎06-341-2031●ニノミヤムセンパソコンランドなんば(大阪市)☎06-643-3217●マイコンショップCSK(大阪市)☎06-345-2851●ニノミヤムセン本店(大阪市)☎06-643-2038●ニノミヤムセンぱそこん亭FMランド(大阪市)☎06-643-2039●ニノミヤムセンエレランド(大阪市)☎06-632-2038●ニノミヤムセン藤井寺店(藤井寺市)☎0729-39-9206●ワルツ堂ロンモール布施店(東大阪市)☎06-783-6545●(有)天勝コンピューター(東大阪市)☎06-746-1552〔奈良県〕●ニノミヤムセンパソコンランド奈良店(奈良市)☎0742-26-2003〔兵庫県〕●ニノミヤムセン姫路店(姫路市)☎0792-88-2363●ニノミヤムセン今宿店(姫路市)☎0792-94-5363●せいでん明石本店(明石市)☎078-917-5555〔和歌山県〕●ニノミヤムセン和歌山店(和歌山市)☎0734-32-5121〔広島県〕●松本無線パーツ(広島市)☎082-243-4451●ファミコンランドドンキー(広島市)☎082-248-0625●オフィースA1(呉市)☎0823-25-8086〔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

おもしろらんど

いろいろなセンサでスイッチをON/OFF

"なんでもかんでも"の製作

マンガとわかりやすい図解でエレクトロニクス工作できる!!

今月の特集

これがボクら流の使いこなしだ!!

モービルトランシーバ車載用徹底活用レポート

入門製作記事コーナー

●メロディが流れるユニークな貯金箱
メロディ・バンク

●テスタが温度計になっちゃう
温度センサ・アダプタ

●いい声&音楽をコントロール!!
ミキシング・アンプ

●フツ〜のテレビで2か国放送
テレビ音声多重アダプタ

マイコンコーナー

パソコンBASICゼミナール

レギュラーコーナー

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

エレホビー

50MHz帯A9トランシーバ
12.5V4A電源器
長電話防止用テレホン・カウンタ

大型製作記事コーナー

机から落ちないキャタピラ
家宝になる?うるし塗りスピーカ
2人で遊ぶ!!ドンケツゲーム

だれにもできるエレクトロニクス・ホビー

ラジオの製作

6月号 絶賛発売中!!

定価 630円

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

02 ボードゲーム・パックランド

namco

FANTASY BOARD GAME

PAC-LAND

フェアリーからのプレゼント

ナムコ・ボードゲーム第二弾「パックランド」

迷子の妖精（フェアリー）を連れ戻せ。
おなじみパックランドで繰り広げられる、
ファンタジックでスリリングな鬼ごっこ。
お待たせナムコのボードゲームシリーズ
第二弾、「パックランド」

新・発・売！

¥3,600

01ボードゲーム「ザ・タワー オブ ドルアーガ」

¥3,600

カイは救いの騎士を待っていた……

その塔は，ドルアーガの魔力で支配されていた。彼が創造した邪悪な魔物に満ちていた。最上階に捕えられたカイは，黄金の騎士が，彼女を救い出してくれる日を夢見ていた……。

ボードゲーム「ザ・タワー オブ ドルアーガ」は本格的ロールプレイングゲーム。君は黄金の騎士「ギル」となって，ドルアーガの塔に捕えられた「カイ」を救い出すのだ。

「遊び」をクリエイトする 株式会社ナムコ

営業本部 〒146 東京都大田区多摩川2-8-5 TEL.03(756)2311(代)

広告・カタログの製品仕様は、改良のため予告なく変更することがあります。

マイコンBASICマガジン 6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！⑥
—マリオ／ニットピッカーをやっつけろ！— ……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3回：命中と判定— ……45
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③— ……SHINGO……48
特別企画：人気パソコン性能機能大紹介…その③
—ビジュアル・ワールドを拡げる多機能パソコンX1turboII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)…… 185
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— …… 273
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— …… 276
マイコンBASICマガジン・インフォメーション・コーナー…… 283

特選パソコン・ソフト……

BM-Jr/L II$_2$	BLUE-CRYSTAL	敵を倒してクリスタルを取ろう！	関根 元和 …76
BM-L III/MK5	BEMU	L III版モールモールもどきのパズルゲーム	めぞん一刻 …79
	移植版 PEKOPON II	ブロックをこわしてカギを取れ	T.H …81
C1/ファミコン	コスモス・ファイター	オリジナル・キャラばつぐんのシューテュングゲーム	谷本伸太郎 …83
	天国に一番近い雲3	またまた，マリオとルイージのプロポーズ合戦！	キャベツくん …85
	マリオ&ルイージ	がんばれ！マリオとルイージ，ビル火災を止めろ!!	桑名 淳也 …87
FM-7/77	密室の夢幻紳士	コインを集めるパズルゲーム	夢幻魔実也 …89
	まめ	逆さテルテル坊主を取って妹を助けよう	新井 一彦 …91
FP-1000/1100	Whatクン	ちょっと変わった加色合成パズルゲーム	高木 弘樹 …94
JR-100	無題	キミは強敵「伽瑠魔」を倒せるか!?	舞 蹴 …96
	BATTLE FIELD	超難度のフィールド・シューティング・ゲーム	森岡 伸夫 …98
JR-200	SPACE CALION	迎い来る敵を撃破せよ！超ハイ・スピードスペース・シューティング・ゲーム	迎夢超人 …100
	ダイヤーンの塔	各階の敵を倒して友だちを救おう！	磯 修 …102
M5	おばけ	バクダンをしかけて，おばけを一網打尽	清野 智弘 …104
	THE TOWER OF MONSTER	じゃまするモンスターも何のその，金の球を取って脱出しよう	岸本 卓也 …106
MSX	花泥棒大作戦	床を掘ったり，ハシゴをかけたり。あなたはうまく花を盗めるか!?	山下 修 …109
	Deffon	追りくるディフォンに，強力バズーカで立ちむかえ!!	待夢待心 …111
	SIGNAL BALL	飛びまわるボールを撃って色をそろえよう	高木 一 …113
MZ-1200	LODE PENGO	ブロックをこわして，ダイヤを運べ！	NORI-KUN …115
MZ-700/1500	S-ACT. M	うわー，流星が！シューティング・ゲーム	小林 賢一 …118
	PRISON BREAKER	ウォール・タウンからブジ脱出できるか！	久村 賢幸 …119
MZ-1500	BLOCKMAN	怪物から十字架をうばいとることができるか！	山口 尚宏 …121
MZ-2000/2200/2500	ARCADIA	敵に体当たりして倒すのだが	湯本 豊 …124
	NIKE CHAN	カンをけって敵をやっつけるニケ君の物語	小門前伸司 …125
MZ-2200/2500	福ちゃんゲーム	カギをドアの上にのせるパズルゲーム	たこぼうず …127
MZ-2500	こうもりは大さわぎ	B. B優秀作。ジャンプのかげんがポイントだ！	山内 修 …130
PASOPIA(T)/5	One Key	三つのショートプログラムが一つになったワンキー・ゲーム	コンピュータ買うなら …132
PASOPIA7	移植版 トンネルマン	地中の爆弾を地上にあげるのが君の使命	波田 純一 …134
PC-6001 mkII 6601 SR	GROUND RUNNER	取っても取っても増える金塊？	村崎 忍 …136
	SAVE ME	ヘリコプターにのって，気球のうさぎを助けろ！	新野 恵貴 …137
PC-6001mkII 6601 SR	迷路にんじん畑	にんじんが大好きなうさぎさんの物語	滝沢 栄司 …139
PC-6001mkII SR 6601SR	さまようおじさん	迷路の中でおじさんがさまよってるって？	平川 英樹 …141
PC-8001/mkII/SR	PUNCHING BALLOON	風船をパンチして，時間をきそう！	渡辺 博 …143
	明日を見つめる〜Mr. Footのハタとりゲーム〜	時間内にすべてのハタを取ることができるか！	柴森 義和 …145
PC-8001mkII/SR	移植版 SPACE SHUTTLE GAME	敵との1対1の戦いがはじまる	NESSIE …147
PC-8001mkII SR	レッドバロン	空中競技会でのレッドバロン号の活躍はいかに！	しらこのり …149
PC-8801/mkII/SR	STRAY SHEEP	ギャングからのがれて彼女とめぐり会えるか！	島口 秀悦 …151
PC-8801mkII SR	CHEMICAL WORLD	水素イオンとナトリウムイオンを水酸化物に合体させろ！	村上 義仁 …154
PC-9801/E/F	一筆書き	一筆書きの要領で星を集めよう	麻巳ちゃん大好き …157
S1	PICK FLOWERS	彼女の誕生日プレゼントに花をつもう！	唐沢 真一 …159
SC-3000	EATR part2	バクダンマンをよけてブドウを取ろう！	福島 敦則 …162
	アッチ・コッチ	あっちこっち移動するボールを出口に誘導しよう	松永 俊助 …163
X1/C/D/F/ターボ	TEIKOR	ウィザーをひきつれてすべての電源装置を切れ！	X1est …165
	やっちゃんWARS	やくざがキミを追ってくる。早く脱出せよ！	大竹 朗 …167
PB-100	Heli Bomb	敵機をかわして，数多くの敵基地を破壊しよう	土谷 之雄 …169
	TABLE TENNIS	スマッシュを決めて，PBをたおせ！	登山ぐつ …170
PC-1245/51	THE GARDEN	花とミツバチのほのぼのゲーム。クモに注意してネ！…なありのごんべえ	…171
PC-1500	RETURN THREE	よーく考えて。知的なヨミが必要。	山本 邦利 …172
PC-2001	JUMP MAN	遠すぎても近すぎても失敗！じょうずにジャンプ・ジャンプ!!	近藤 吉朗 …173

ランダム・コーナー

JX	EGG TOWER	タマゴを取って風船を出口に運べ！	Mr. JX …175
PC-8801mkII SR	ザ・ビデオゲーム・ミュージック・プログラム—ツインビー—		YK-2 …178

実用プログラム・コーナー

X1/C/D/F/ターボ	MAZE EDITOR V1.0	キミのゲーム作りに生かしてね	下谷 幸信 …182

©マイコンBASICマガジン6月号

第5巻 第6号
昭和61年5月25日印刷
昭和61年6月1日発行
定価380円

電波新聞社 1986Printed in Japan／編集発行人：平山秀雄
東京都品川区東五反田1－11－15 郵便番号141 電話 東京(03)445－6111
(大代表) 振替(東京)5-51961 印刷：奥村印刷 製本：株式会社 堅省堂

〈本誌掲載の記事，プログラムの無断使用を禁止します〉

集中連載！

ファミリーコンピュータで オリジナル・ゲームを作ろう

マリオ！ニットピッカーをやっつけろ!!

断空我

さてさて，前号のプログラムはどうだったかな？　でも，まだまだゲームとはいえないね。だってただ，ファイアー・ボールをよけるだけなんだから。

そこで，よりゲームらしくするために，今回はニットピッカー（トリさん）の登場となります。

ファミリーベーシックをセットしよう

今回のプログラムもすべてのバージョンに対応しているよ。読者の中には『Ｖ３用にして！』と言っている人もいるけれど，ゲームを十分作りなれてからでも遅くないし，いきなり，Ｖ３を使っても，使いこなせなければしょうがないからね。

プログラムの改造

『ゲーム作りの上達の早道は？』と聞かれたら，まっさきに『改造しなさい』と答えます。

ＢＡＳＩＣで作るプログラムですから，少しずつ手を加えながらプログラムを走らせることができるので，改造がうまくいったかどうか，すぐにわかります。

もし，エラーがでても，もとのとおりに直せばいいので心配いりません。

そこで，先月号の「マリオ！　ファイアー・ボールをよけろゲーム」を改造してみましょう。

ニットピッカーをやっつけろ

では，どのようにゲームを改造するか考えましょう。ファイアー・ボールをよけるだけではシンプルすぎるので，なにか取るような要素を入れましょう。つまり，ファイアー・ボールをよけながら取るというわけです。

せっかくジャンプすることができるのですから，ジャンプすることにより，何かを取るようにすると，ゲームがおもしろくなりそうですね。

さて，何を取るようにするかが問題になりますが，空中を飛んでいる物を取るのですから，ニットピッカーにしてみましょう（ファミリーベーシックならではですねー）。

そうすると，マリオがファイアー・ボールをジャンプでよけながら，飛んでいるニットピッカーをジャンプ・キックでやっつけるというゲームになります。

ゲームを作るときは，このようにして，少しずつ登場してくるキャラクターを決め，ゲームの内容を作りあげていきます。

プログラムについて

今回，付け加えたプログラムは，今までに使われてきたコマンドや関数ばかりですが，ここでは，「ＡＮＤ」と「ＯＲ」について説明しましょう。

ＡＮＤやＯＲはＩＦ文の中でよく使われます。日本語にすると，ＡＮＤは『なおかつ』ＯＲは『または』になります。

つまり，

```
IF A=0 AND B=0 THEN～
```

という場合，Ａが０で，なおかつＢも０のとき，ＴＨＥＮ以後が実行されます。

```
IF A=0 OR B=0 THEN～
```

という場合は，Ａが０またはＢが０のとき，ＴＨＥＮ以後が実行されます。

290行～320行と**440行～460行**が今回付け加えたところですが，**290行～320行**では，マリオとニットピッカーとの距離を調べ，水平方向が８以下で垂直方向も８以下のとき，ニットピッカーをけったことにします（**第１図**）。そのとき，スコアをプラス１してニットピッカーの動きを止めます。

440行～460行では，ニットピッカーが動いていないときに，ニットピッカーを動かすということをしています。水平座標はランダムに決めていることがわかると思います。

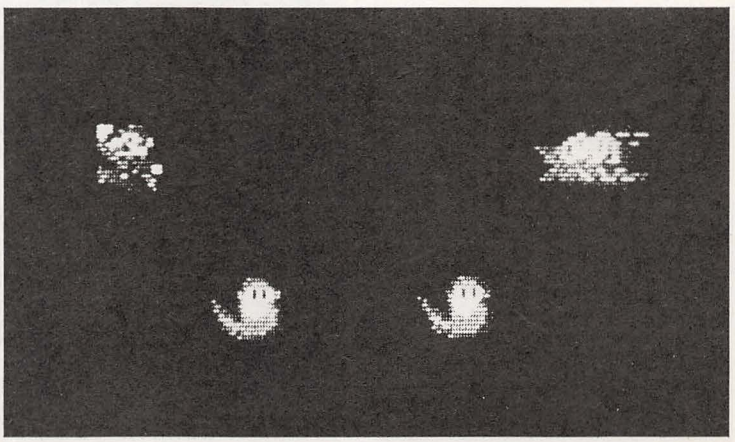
ゲームについて

このゲームは，マリオをコントローラーで左右に動かし，Ⓐボタンでジャンプさせて，ファイアー・ボールをよけ，ニットピッカーをジャンプ・キックするゲームです。

だいぶゲームらしくなったと思います。けっこうむずかしくて，おもしろいと思いますが，どうでしょうか？

ゲーム作りのコツ

変数は，プログラムを作るときに重要なはたらきをしますが，この変数の名前（変数名）をわかりやすくしないと，なんの変

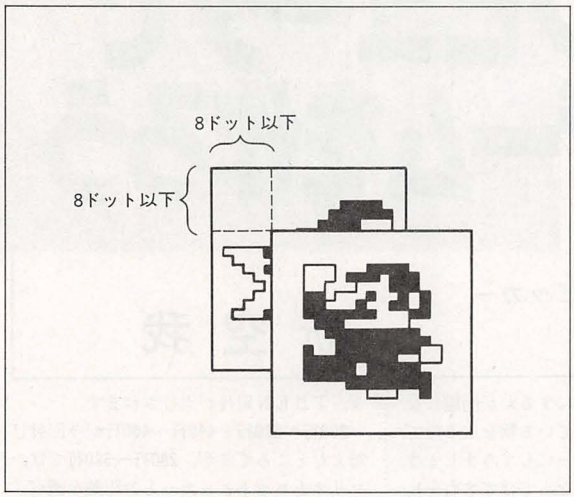


（写真１）それ，ジャンプ！　ニットピッカーはうしろだぞ。実行画面です

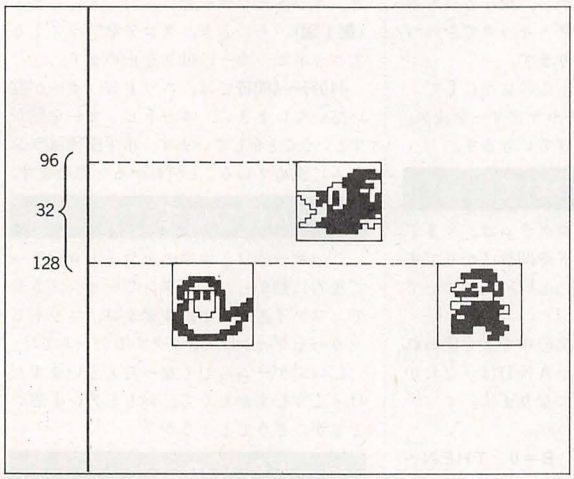
数かわからなくなってしまったりします。また，その変数は表にしておきましょう。

ゲームに直接関係ないところ（ゲームのはじめや終わりの画面を表示するプログラム）などは，プログラムの後のほうにもっていって，メイン・ルーチンからはなしましょう。そうすれば，プログラムが作りやすくなります。

そして，サブ・ルーチンをうまく使いましょう。ＩＦ文などで，ごちゃごちゃにしてしまうときに，サブ・ルーチンを使って整理することができます。



《第１図》この状態のとき，けったことにする



《第２図》ニットピッカーは32ドット上を動くようにする

《リスト１》マリオ！ ニットピッカーをやっつけろゲームのプログラム・リスト

```
10 CLS:SPRITE ON:CGSET 1,0:U=16
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 330
130 IF M=N THEN MOVE 0:GOTO 100
140 V=3:GOSUB 260:GOTO 330
150 IF M=3 THEN N=2
160 IF M=7 THEN N=8
170 V=U:GOSUB 260:GOTO 330
180 IF MOVE(0)=-1 THEN 290
190 N=4:V=U:GOSUB 260:GOTO 330
200 IF MOVE(0)=-1 THEN 290
210 N=3:V=3:GOSUB 260:GOTO 330
220 IF MOVE(0)=-1 THEN 290
230 N=7:V=3:GOSUB 260:GOTO 330
240 IF MOVE(0)=-1 THEN 290
250 N=6:V=U:GOSUB 260:GOTO 330
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 XX=ABS(XPOS(0)-XPOS(3))
300 YY=ABS(YPOS(0)-YPOS(3))
310 IF XX>8 OR YY>8 THEN 330
320 SC=SC+1:CUT 3
330 I=1
340 IF MOVE(I)=-1 THEN 400
350 X=XPOS(I):Y=YPOS(I)
360 P=3:IF RND(10)<5 THEN P=7
370 W=RND(10)+20:C=RND(2)+1
380 DEF MOVE(I)=SPRITE(5,P,C,W,0,3)
390 POSITION I,X,Y:MOVE I
400 XX=ABS(XPOS(0)-XPOS(I))
410 YY=ABS(YPOS(0)-YPOS(I))
420 IF XX<8 AND YY<8 THEN 480
430 I=I+1:IF I<3 THEN 340
440 IF MOVE(3)=-1 THEN 60
450 DEF MOVE(3)=SPRITE(15,7,2,128,0,3)
460 POSITION 3,RND(246),96:MOVE 3
470 GOTO 60
480 LOCATE 9,5:PRINT "GAME OVER !"
490 LOCATE 10,10:PRINT "SCORE";SC;"0"
```

《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	コントローラーの向いている方向
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	ファイアー・ボールのカウント用
P	ファイアー・ボールの進行方向
W	ファイアー・ボールの移動量
C	ファイアー・ボールの移動速度
XX	ファイアー・ボールとマリオとニットピッカーの水平距離
YY	ファイアー・ボールとマリオとニットピッカーの垂直距離
SC	スコア

●レスキューファミコン

ファミリーベーシックには，ＰＥＥＫという関数やＰＯＫＥ，ＣＡＬＬといったコマンドがあります。

ＰＲＩＮＴ　ＰＥＥＫ（＆Ｈ４０１６）

とすると，＆Ｈ４０１６番地のアドレス値を表示します。

＆Ｈとは，その後の数値が16進だということを表しているのです。私たちがふだん使っている数は，10進です。

16進は，〝０１２３４５６７８９ＡＢＣＤＥＦ〟となって，16(10進)で１ケタくりあがり，＆Ｈ10とは10進だと16になります。

ＰＯＫＥ　Ａ，Ｂ

とすると，Ａのアドレスに Ｂ値が書き込まれます。

ところで，アドレスとか番地というのは，メモリと関係しています。プログラムや変数などはメモリにしまわれているのです。メモリには，ＲＡＭとＲＯＭの２種類があります。

ＲＡＭは読み書きができるのに対し，ＲＯＭは読むだけです。しかし，ＲＯＭは電気を切っても，内容が消えることがありません。ゲーム・カートリッジに使われているのは，ＲＯＭのほうで，ファミリーベーシックの中にはＲＡＭも入っています。

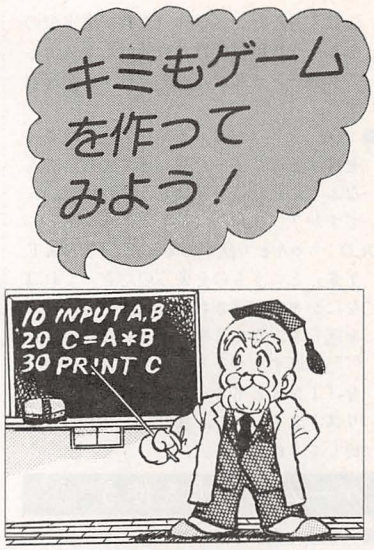
ＣＡＬＬ　Ａ

とすると，アドレスのＡ番地からのマシン語プログラムにジャンプします。ですから，マシン語プログラムを作らなければ，ＣＡＬＬを使うことはできません。

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。

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3回：入力と命中判定



編：「ゲームプログラミングのためのＢＡＳＩＣ」も早いもので，もう３回目となりました。今月も，はりきってゲーム作りを勉強しましょう。それでは，お待ちかねのDr.，どうぞ。

Dr.D：『表示』，『移動』と勉強してきて３回目の今回は『入力と命中判定』について学ぼう。

キーボードからの入力

編：Dr.，『入力と命中判定』というと，ミサイルやレーザーを発射して敵をやっつける方法を勉強するのですか？

Dr.D：そういうことだ。今までは画面にいろいろ表示して，それを移動させて見せているだけで，途中で方向を変えるということはできなかったな。

今度はキーを押したり，ジョイスティックを使ったりして動かそうというわけだ。とりあえず，いつものように**リスト１**を入力してくれたまえ。ＰＣ－6001とＭＳＸを使っている人は最後に説明するぞ。

編：たとえば，よくゲームのはじめに「セツメイガ　イリマスカ？」なんて表示されて，入力待ちの状態になるでしょう。あれはどんなふうにすればいいんですか？

Dr.D：そうだな，まず『ＩＮＰＵＴ』文を使ってみるとするかな。『ＩＮＰＵＴ』文というのは，**第１図**に示すように，入力前に表示する文字と入力する変数をつけて使うんだ。表示する文字と入力する変数との区切りは「，」と「；」のどちらでもよい機種と，「；」だけという機種があるので注意してくれたまえ。**リスト２**に例を示してあるが，この内容を編くんに説明してもらおうかな。

編：そうですね，**1020行**でつぎの表示の場所を（５，５）に決め，**1030行**で『ＩＮＰＵＴ』を使って文字型変数〝Ａ$〟に入力しています，そして，**1040行**ではその入力された文字が「Ｙ」か「ｙ」であったら，えーとつぎは…。

Dr.D：おっと，ここで，まだ使っていない文がでてきたな。それでは，少し説明するとしよう。**1040行**のなかの「ＯＲ」だが，編くんはわかっていたみたいだな。これは前回でてきた「ＡＮＤ」と似たようなもので，「ＡＮＤ」が「かつ」であったのに対して，「ＯＲ」は「または」ということで，どちらかが満足されれば「ＴＨＥＮ」のあとが実行されるというものだ。

もうひとつ，そのあとにまだやっていない文がでてきているな。これは『ＧＯＳＵＢ』文といって，サブ・ルーチンという，ひとかたまりのまとまった処理を呼びだして，そのまとまった処理をするときに使うのだ。サブ・ルーチンの処理は『ＲＥＴＵＲＮ』文で終わって，呼んだすぐ後に戻ってくるのだ。

編：つまり，**リスト２**では「ＧＯＳＵＢ1100」で**1100行**からのサブ・ルーチンを呼びだしているんですね。そして，**1100行**からのサブ・ルーチンは（０，10）から「Ｇ　Ａ　Ｍ　Ｅ」と表示するだけの処理というわけですね（**第２図**）。

Dr.D：編くん，なかなか理解するのが早くなったな。こんなふうにサブ・ルーチンを使うと**1020行**から**1050行**までのおおもとの流れ（メイン・ルーチン）がすっきりとさせられるのだ。

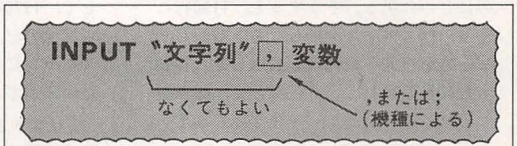
ところで「ＩＮＰＵＴ」での入力の方

《リスト２》INPUT文をゲームに使おう

```
1020 LOCATE 5,5
1030 INPUT "ｱﾅﾀ ﾊ ﾅﾘﾏｽｶ?",A$
1040 IF A$="Y" OR A$="y" THEN GOSUB 1100
1050 END
1100 CLS
1110 LOCATE 0,10:PRINT "G A M E"
1120 RETURN
```

《リスト１》各機種の初期設定

```
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(MASIC-M25)

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



,でも；でもよい
X1, FM-7, PC-8801の各シリーズ
MZ-2500

；のみ
MSX, PC-6001

；を使うと文字列のあとに〝？〟が表示され
，を使うと文字列のみ表示される。

《第１図》INPUT文とは？

法は入力したい文字列（変数が文字型のとき）や数値（変数が数値型）を入力してリターン・キー（↵）を押すのを忘れずに。

編：Dr.，ゲームでは，よくひとつだけキーを押すとはじまったりしますよね。あんなふうにしたいときはどうすればいいんですか？

Dr.D：ちゃんと方法があるんだ。『ＩＮＫＥＹ＄』というものを使うのだぞ。これはなにかキーが押されていれば，その文字を返して，なにも押されていなければ空「""」を返す。つまり，さっきの**リスト2**を「ＩＮＫＥＹ＄」を使う形にするには**リスト3**を入れて，**1020行**と**1030行**を変更してくれたまえ。

ゲームに入力を使う

編：では，そろそろ，ゲームらしいことをしてみたいですね。

Dr.D：うむ。**第3図**のように砲台「W」をキーボードの4と6で左右に動かしてみよう。**リスト2**の**1100行**からのサブ・ルーチンとして入れるとすると，**リスト4**のようになるぞ。**1120行**で「ＩＮＫＥＹ＄」で１文字を入力するほかは，前回やっているから編くんに説明してもらおうか。

編：はい。**1100行**で画面をクリアして，自分の位置を０(左端)に決めます。**1110行**で自分の移動量を０にしておいて，**1120行**でキー入力をします。**1130行**で左に動かすキーを押していて，かつ動ければ移動量を－１（左）にします。**1140行**では同じように右に関してやります。そして，**1150行**，**1160行**で表示しなおして，**1170行**で位置を更新します。これらを繰り返します。

敵を撃つには？

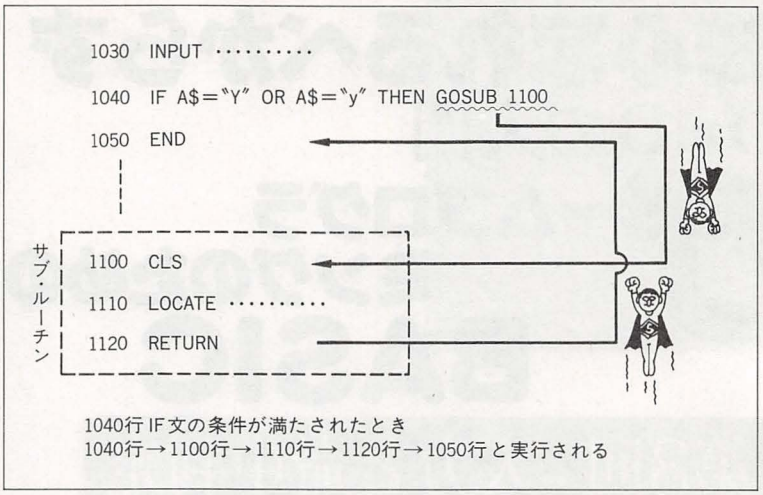
編：今度は，スペース・キーを押すとビームが発射されるようにしたいんですけど，押されたのがスペースかどうかチェックするように考えると，**リスト5**のようにすればいいんですか？

Dr.D：どれどれ。**1180行**でスペースかどうか調べて，スペースでなければ繰り返しのはじめに戻る。そうすると，**1190行**にくるのはスペースを押したときだから，ビームを**1190～1210行**で表示して，**1220～1240行**で消している。そして，繰り返しのはじめに戻る。バッチリとできているぞ。

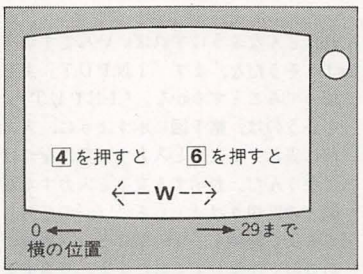
編：よかった！　今度は敵を動かして，命中の判定もつけようかな(**第4図**)。敵を動かす部分を入れるには…。うーん…。

Dr.D：繰り返しの中にあればいいんだから，**1120行**あたりに入れればいいんだ。

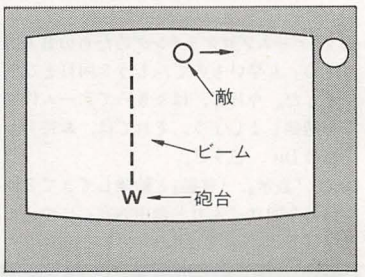
編：でも，何行になるか，まだわからないのにどういう行番号にすればいいんですか？　**1121**，**1122**，**1123**とつけていけばいいのかな，たりなくなると困るし…。



《第２図》サブ・ルーチンとGOSUB，RETURNの関係



《第３図》砲台の動き



《第４図》ビームと敵

Dr.D：そんなときこそサブ・ルーチンを使うといいのだ。そして，敵に命中した処理もつけると，**リスト6**のようになるぞ。

編：この場合，敵は一番上の行を左から右に動きます。そこで**1100行**で敵の位置ＴＸを０（左端）にしています。**1120行**に敵の動きのサブ・ルーチンを呼びだすように「ＧＯＳＵＢ　1300」といれているわけですね。

Dr.D：**1250行**からの部分はさっきのビームを撃った後で命中判定を**1250行**の「ＩＦ」文でやっているぞ。自分の(横方向の)位置と敵の（横方向の）位置を比較して，ちがっていればくり返しのはじめに戻るんだ。命中であれば**1260行**で爆発を表示して，**1270行**で時間かせぎをし，**1280行**で消すのだ。そして，**1290行**でメイン・ルーチンに戻っているぞ。**1300行**からは敵の表示で，１文字分ずつ右に移動しているというわけだ。

《リスト３》INPUT文をINKEY＄でおきかえる

```
1020 LOCATE 5,5:PRINT "ｹﾞｰﾑ ｦ ﾔﾘﾏｽｶ?"
1030 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 1030
```

《リスト４》砲台を動かす

```
1100 CLS:MX=0
1110 D=0
1120 A$=INKEY$
1130 IF A$="4" AND MX>0 THEN D=-1
1140 IF A$="6" AND MX<29 THEN D=1
1150 LOCATE MX,24:PRINT " ";
1160 LOCATE MX+D,24:PRINT "W";
1170 MX=MX+D
1180 GOTO 1110
```

ジョイスティックを使うには？

編：ゲームと言えば，ジョイスティックを使いたくなってしまうんですけど，プログラム上で，どうやったら使えるんですか？

Dr.D：どの機種でも使えるというわけではなくて，Ｘ１シリーズとＭＺ－2500，ＭＳＸとＰＣ－6001で使えるのだ。

《リスト５》ビームを撃つ

```
1180 IF A$<>" " THEN 1110
1190 FOR Y=23 TO 0 STEP -1
1200 LOCATE MX,Y:PRINT "I";
1210 NEXT
1220 FOR Y=23 TO 0 STEP -1
1230 LOCATE MX,Y:PRINT " ";
1240 NEXT
1250 GOTO 1110
```

《リスト６》敵をだして，その命中判定と爆発を表示

```
1100 CLS:MX=0:TX=0
1120 GOSUB 1300:A$=INKEY$
1250 IF MX<>TX THEN 1110
1260 LOCATE MX,0:PRINT "*"
1270 FOR T=0 TO 1000:NEXT
1280 LOCATE MX,0:PRINT " "
1290 RETURN
1300 LOCATE TX,0:PRINT " "
1310 TX=TX+1:IF TX=30 THEN TX=0
1320 LOCATE TX,0:PRINT "O"
1330 RETURN
```

《リスト７》ジョイスティックを使うには？

```
1120 GOSUB 1300:A=STICK(1)
1130 IF A=4 AND MX>0 THEN D=-1
1140 IF A=6 AND MX<29 THEN D=1
1180 IF STRIG(1)=0 THEN 1110
```

スティックの状態を読むのが『ＳＴＩＣＫ』で，ボタン（トリガー）の状態を読むのが『ＳＴＲＩＧ』なのだ。それぞれの機種によって**第５図**のように，微妙にちがうので注意してくれたまえ。

編：「ＩＮＫＥＹ＄」は文字で返ってきたけど「ＳＴＩＣＫ」，「ＳＴＲＩＧ」は数値なんですね。

Dr.D：そうなんだ。その点に注意してジョイスティック対応にすると，**リスト７**のようになるぞ。

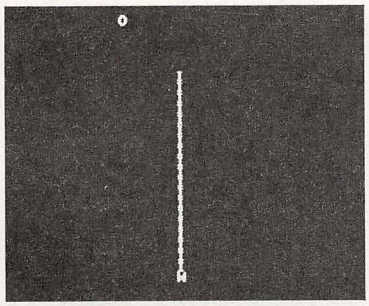
MSXとPC-6001

Dr.D：例によってＭＳＸとＰＣ－6001の場合は，画面の行数とケタ数がちがうので，ジョイスティック対応にしてあるプログラムを**リスト８，リスト９**に示してある。それぞれプログラムを解析してみてくれたまえ。

ＭＳＸでは，今回も前回同様グラフィックを使わないので，普通にＬＯＣＡＴＥ文とＰＲＩＮＴ文を使っているぞ。

それから今回は色は付けなかったが，ＣＯＬＯＲ文を使えばすぐなので，やってみてくれ。何ごとも勉強！

編：それでは，また来月をお楽しみに！



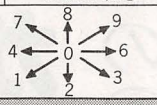
《写真１》こんなゲームになるぞ！

X1

STICK(n)

n：0	テンキーの状態
1	JOY1の状態
2	JOY2の状態

値



STRIG(n)

n：0	スペース・キー
1	JOY1のトリガ
2	JOY2のトリガ

値

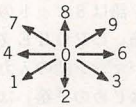
押している　−1
押していない　0

MZ-2500

STICK(n)

n：1	JOY1
2	JOY2

値



STRIG(n)

n：1	JOY1
2	JOY2

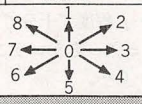
値＼n	1	2
0	OFF	OFF
1	ON	OFF
2	OFF	ON
3	ON	ON

PC-6001

STICK(n)

n：0	カーソル・キー
1	JOY1
2	JOY2

値



STRIG(n)

n：0	スペース・キー
1	JOY1
2	JOY2

値

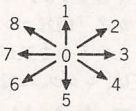
押している　1
押していない　0

MSX

STICK(n)

n：0	カーソル・キー
1	JOY1
2	JOY2

値



STRIG

n：0	スペース・キー
1	JOY1のトリガ1
2	JOY2のトリガ1
3	JOY1のトリガ2
4	JOY2のトリガ2

値

押している　−1
押していない　0

《第５図》STICK と STRIG

《リスト８》MSX版ジョイスティック対応リスト

```
1000 SCREEN 0:KEY OFF
1010 CLS
1020 LOCATE 5,5:PRINT "ｹﾞｰﾑ ｦ ﾔﾘﾏｽｶ?"
1030 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 1030
1040 IF A$="Y" OR A$="y" THEN GOSUB 1100
1050 END
1100 CLS:MX=0:TX=0
1110 D=0
1120 GOSUB 1300:A=STICK(1)
1130 IF A=7 AND MX>0 THEN D=-1
1140 IF A=3 AND MX<29 THEN D=1
1150 LOCATE MX,23:PRINT " ";
1160 LOCATE MX+D,23:PRINT "W";
1170 MX=MX+D
1180 IF STRIG(1)=0 THEN 1110
1190 FOR Y=22 TO 0 STEP -1
1200 LOCATE MX,Y:PRINT "I";
1210 NEXT
1220 FOR Y=22 TO 0 STEP -1
1230 LOCATE MX,Y:PRINT " ";
1240 NEXT
1250 IF MX<>TX THEN 1110
1260 LOCATE MX,0:PRINT "*"
1270 FOR T=0 TO 1000:NEXT
1280 LOCATE MX,0:PRINT " "
1290 RETURN
1300 LOCATE TX,0:PRINT " "
1310 TX=TX+1:IF TX=30 THEN TX=0
1320 LOCATE TX,0:PRINT "O"
1330 RETURN
```

《リスト９》PC-6001版ジョイスティック対応リスト

```
1000 SCREEN 2,1,1:CONSOLE 0,25,0,1
1010 CLS
1020 LOCATE 5,5:PRINT "ｹﾞｰﾑ ｦ ﾔﾘﾏｽｶ?"
1030 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 1030
1040 IF A$="Y" OR A$="y" THEN GOSUB 1100
1050 END
1100 CLS:MX=0:TX=0
1110 D=0
1120 GOSUB 1300:A=STICK(1)
1130 IF A=7 AND MX>0 THEN D=-1
1140 IF A=3 AND MX<29 THEN D=1
1150 LOCATE MX,15:PRINT " ";
1160 LOCATE MX+D,15:PRINT "W";
1170 MX=MX+D
1180 IF STRIG(1)=0 THEN 1110
1190 FOR Y=14 TO 0 STEP -1
1200 LOCATE MX,Y:PRINT "I";
1210 NEXT
1220 FOR Y=14 TO 0 STEP -1
1230 LOCATE MX,Y:PRINT " ";
1240 NEXT
1250 IF MX<>TX THEN 1110
1260 LOCATE MX,0:PRINT "*"
1270 FOR T=0 TO 1000:NEXT
1280 LOCATE MX,0:PRINT " "
1290 RETURN
1300 LOCATE TX,0:PRINT " "
1310 TX=TX+1:IF TX=30 THEN TX=0
1320 LOCATE TX,0:PRINT "O"
1330 RETURN
```

これでマシン語がわかる！

入門者のためのマシン語講座③

ーペアレジスタを使いこなそう！ー

SHINGO

いよいよ基礎から文法へ

みなさん，こんにちは！　今月からいよいよマシン語の『文法』についての説明に入ります。SHINGO流に，わかりやすく進めていきますが，みなさん！　自信のほどはいかがでしょうか？　エッ，少し不安ですか。それでは，心配な人のために今までの復習をしてみましょう。

今までの復習

細かい点はぬきにして，ポイントだけをおさえましょう。以下の10項目が重要点です。

①マシン語とは16進数の列であり，その数一つ一つが命令なのである。
②マシン語を人間用にわかりやすくしたのが，アセンブリ言語である。
③アセンブリ言語は，OPコード表という表を使い，マシン語に変換できる。
④我々は，アセンブリ言語をマスターすれば，結局マシン語をマスターしたことになる。
⑤16進数とは，0～9とA～Fの計16文字で表す数である。
⑥16進数には2ケタの数（8ビット＝1バイト）と，4ケタの数（16ビット＝2バイト）の2タイプがある。
⑦パソコンには，8ビット（＝1バイト）の数を入れることのできる『箱』(一般的にメモリと呼ぶ)がたくさんあり，それぞれに番号(&H0000～&HFFFF)が付いている。
⑧マシン語は8ビットの数の列なので，この『箱』にPOKE文で一つずつ入れることがマシン語の入力である。
⑨入れはじめの『箱』は何番からでもよいが，各機種で使えない『箱』がある。
⑩マシン語の実行は，CALL文やUSRという命令を用いる（機種によって異なる）。

と，まあ，こんなもんですね。今一つピンとこない人もだいじょうぶ，「なんとなくわかる…」程度で十分です。先へ進むうちに，「あっ！　そういうことか！」と思うでしょうから…。

今，君は燃えているか？

さあ，これから一歩押し進んで，マシン語(＝アセンブリ言語)の『文法』の説明に入っていくのですが，今，君は燃えているでしょうか？「絶対マシン語をマスターするぞ!!」というやる気が大切です。

それでは，レジスタの説明からスタート！

レジスタとは変数のことさ！

BASICの場合，変数はAやB1，MXのように，いくつでも使うことができますね。わが愛機FP－1100の場合，英大文字，小文字，数字，カナで変数をつくることができ，しかもその長さは255文字までOKということなので，実に多くの好きな名前の変数が使えるのです。

しかし，マシン語（＝アセンブリ言語）の場合，変数の数はたいへん少なく，名前も決められています。

A，B，C，D，E，H，L

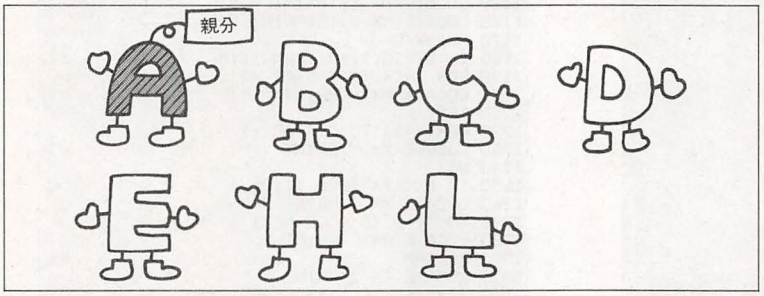
の七つしかないのです。実際は，他にもいくつかあるのですが，特殊なものなのでほとんど使いません(いずれ説明します)。

そして，マシン語（＝アセンブリ言語）では，変数と呼ばずに『レジスタ』と言います(第1図)。

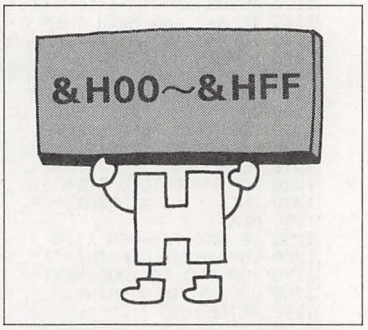
また，扱える数は，0～255まで，つまり8ビット（＝1バイト）の数です。16進数で表すと，&H00～&HFFまでの数です(第2図)。このように，マシン語では8ビットの数（＝1バイト）が基本になります(マシン語の命令も1バイト，『箱』(メモリ)に入れられる数も1バイトでしたね)。

ところで，これら七つのレジスタの中で，親分格なのがAレジスタです。別名，アキュームレータともいい，何かとひいきされます。たとえば，Aレジスタを使わないとできない命令などがたくさんあるのです。

さて，レジスタに入れられる数が8ビット(＝1バイト)の数では，いろいろと困ったことが起こるのです。0～255の数では，小さすぎてゲームのスコアを入れることもできません。また，マシン語プログラムの中で，『箱番号』(一般的にはアドレスと呼ばれている)を扱うときも，『箱番号』は&H0000～&HFFFFの16ビットの数ですから，これまた困ってしまいます。そこで，『レジスタペア』というものが登場します。



《第1図》レジスタには七つある



《第2図》レジスタに代入できる数は8ビット(1バイト)の数

助人レジスタペア登場！

この『レジスタペア』とは，いったい何者なんでしょう？　レジスタのペアですから，レジスタが二つで1組になったものなのです。

BC，DE，HL

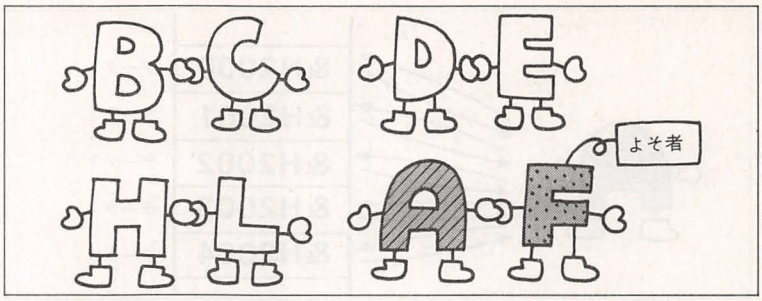
が，その『レジスタペア』です(第3図)。

BとC，DとE，HとLというように，そのコンビは決まっていて，BとD，EとLのような組み合わせはできません。

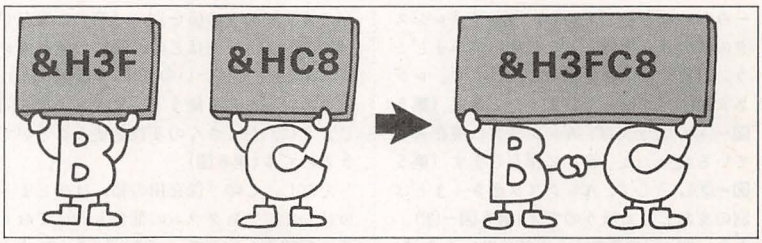
その使われかたですが，たとえば，Bレジスタに&H3F，Cレジスタに&HC8を入れた場合，BCレジスタの値は&H3FC8になるように素直にくっつけただけなのです。普通のレジスタには，8ビット(＝1バイト)の数が入れられたので，『レジスタペア』には，16ビット（＝2バイト）の数が入るのです(第4図)。16ビットの数とは，何度も言うようですが，&H0000～&HFFFFの数です。

ところで，レジスタにはA，B，C，D，E，H，Lがあると言いましたが，この『レジスタペア』の中にAレジスタを使ったものがありませんね。Aレジスタは先に説明したとおり，親分なので，仲間はずれにされてしまったのです。しかし，これでは，かわいそうすぎますよ。――ここでもう1人の仲間はずれ，『Fレジスタ』を紹介します。先ほど，『Fレジスタ』については一言も触れていませんでしたが，それは『Fレジスタ』を他のレジスタと同様に使うことができないからです。『Fレジスタ』は別名『フラグレジスタ』とも言い，別の機会に説明する『フラグ』に関係のあるもので，勝手に数を入れるようなことはできません。ですから，僕たちが使うことなどめったにないのです。この，FレジスタとAレジスタは，「仲間はずれ同士がんばろう！」と意気が合い，『AFレジスタ』というレジスタペアになったのです。もちろん，このレジスタペアは他のレジスタペアのように使うことはできません。Fレジスタが足を引っぱるのです。

結局，『レジスタペア』は，AF，BC，DE，HLの四つがあり，そのうちAFレジスタは，使用不可能――ということです。



《第3図》2人1組でレジスタペア

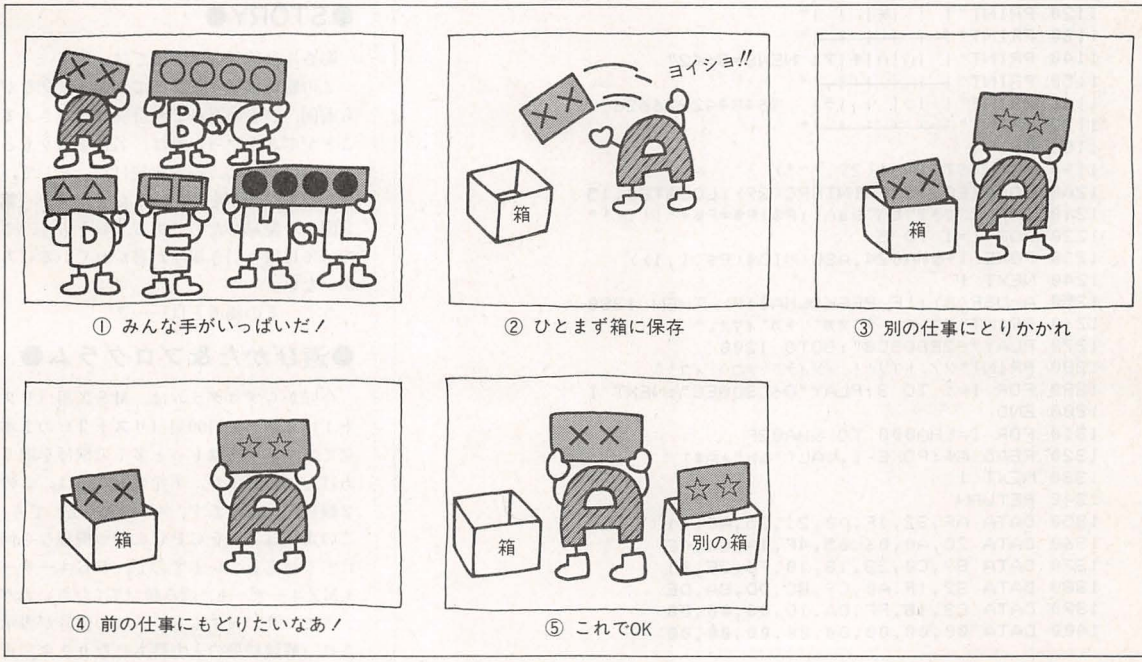


《第4》レジスタペアには16ビット(2バイト)の数が使える

『箱』も変数の代わりになる

マシン語(＝アセンブリ言語)の変数，つまりレジスタの数が7個（A，B，C，D，E，H，L）しかないのは，まいりましたねー。レジスタペアの数は実質3個(BC，DE，HL――AFはのぞく）というのも困ったことです。

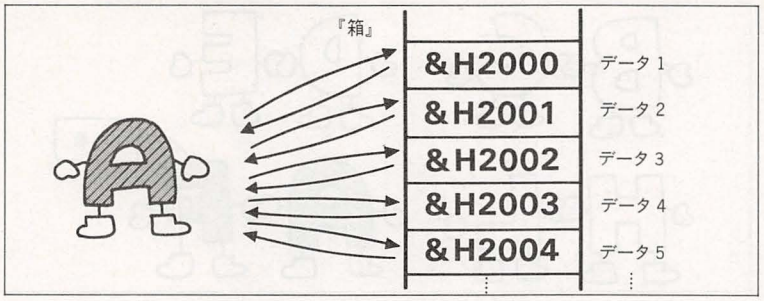
そこで，『箱』(メモリ)に再度がんばってもらいましょう。『箱』には，マシン語入力用の場所として活躍してもらっていますが，『箱』はもともと，数をしまっておくロッカ



① みんな手がいっぱいだ！　② ひとまず箱に保存　③ 別の仕事にとりかかれ

④ 前の仕事にもどりたいなあ！　⑤ これでOK

《第5図》7人でたりなくなったら『箱』に保存しよう！

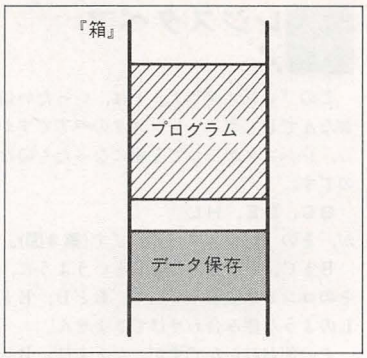


《第6図》おいら1人でも，たくさんのデータを扱えるぞ!!

ーみたいなものですから，『箱』を「レジスタの値の保存場所」として使ってみましょう。具体的には第5図のようにです。レジスタをすべて使ってしまったときは（第5図ー①），たとえば，Aレジスタに現在入っている数を一度『箱』に保存します（第5図ー②）。そして，Aレジスタをさっきとは別の変数として扱うのです（第5図ー③）。もう一度，前の変数として使いたいときは，今のAレジスタの値を別の『箱』に保存し（第5図ー④），先ほどの『箱』の値をAレジスタにもどせばいいのです（第5図ー⑤）。

このようにして使うと，BASICと同じように，たくさんの変数を使うことができるのです（第6図）。

ただし，この『保存用の箱』はひとまとめにして，プログラムの部分とわけておくことが望ましいので，ゴチャゴチャにすることのないように（第7図）！



《第7図》プログラム部とデータ部は区別すること

今回は少しむずかしかったでしょうか？次回は，LD（ロード）命令の説明です。いっしょにプログラムを作りながら，今回の復習も兼ねて進めていこうと思っています。

●山下先生に挑戦!? 暗号プログラムII●

《リスト1》MSX用のプログラム・リスト

```
1000 REM ××× ANGOU 2  for MSX    ×××
1010 REM ××× programed by SHINGO ×××
1020 SCREEN1:KEY OFF:WIDTH29
1030 CLEAR200,&H9FFF:DEFINTA-Z
1040 DEFUSR=&HA000:GOSUB1310
1050 VPOKE &H2005,&HB1:PLAY"L4T200"
1060 PRINT
1070 PRINT"┌┬┬┬┬┬┐"
1080 PRINT"│ │キ│ │ │ツ│ ｷ ｶﾗﾖﾐﾊｼﾞﾒﾙ"
1090 PRINT"├┼┼┼┼┼┤"
1100 PRINT"│サ│テ│ン│ナ│ヤ│ ﾆｭｳﾘｮｸﾊ ｶﾀｶﾅ ﾃﾞ"
1110 PRINT"├┼┼┼┼┼┤"
1120 PRINT"│ │ │ｷ│ │ │"
1130 PRINT"├┼┼┼┼┼┤"
1140 PRINT"│ﾞ│ﾊ│ﾊ│キ│ｱ│ NEWS=8642"
1150 PRINT"├┼┼┼┼┼┤"
1160 PRINT"│ │ﾝ│ │ │ﾗ│  8648442226626"
1170 PRINT"└┴┴┴┴┴┘"
1180 PRINT
1190 PRINTSTRING$(29,"~")
1200 LOCATE0,15:PRINTSPC(29):LOCATE0,15
1210 INPUT"ﾏﾁｱﾜｾﾊﾞｼｮﾊ";P$:P$=P$+"!!!!!!"
1220 FOR I=1 TO 5
1230 POKE I+&HA024,ASC(MID$(P$,I,1))
1240 NEXT I
1250 A=USR(0):IF PEEK(&HA01F) THEN 1280
1260 PRINT"ｻﾞﾝﾈﾝ ﾃﾞｽｶﾞ ﾁｶﾞｲﾏｽ。"
1270 PLAY"O2E8D8C8":GOTO 1200
1280 PRINT"ｿﾉ ﾄｵﾘ!! ｲｿｲﾃﾞ ｿｺﾍ ｲｹ!"
1290 FOR I=1 TO 3:PLAY"O6C8D8E8":NEXT I
1300 END
1310 FOR I=&HA000 TO &HA02F
1320 READ A$:POKE I,VAL("&h"+A$)
1330 NEXT I
1340 RETURN
1350 DATA AF,32,1F,A0,21,25,A0,11
1360 DATA 20,A0,06,05,4F,1A,81,4E
1370 DATA B9,C0,23,13,10,F6,3E,01
1380 DATA 32,1F,A0,C9,BC,DD,BA,DE
1390 DATA C3,1B,FF,DA,1D,00,00,00
1400 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
```

MSXが手に入り，AVGを少々やってみたのですが，むずかしいですねー！

今回も，おまけとして『暗号プログラム』をお届けします。前回の暗号は解けたでしょうか？　わからない人のために，ヒントをだしましょう。「ナイト（騎士）」は，チェスの駒です。もうわかったでしょう？

ところで，今回の暗号ですが，かなり簡単だと思います。AVGファンの人も，そうでない人も挑戦してみてください！

●STORY●

影さんは他社のスパイでは……？

この疑いは増々強まってきた。残念ながら前回，ひと足遅れで密会現場をおさえることができなかった君は，名誉を取りもどさんとばかりに，調査を続けた。そして，新たな手がかりとして，またまたメモ（第8図）を発見したのである。おそらく，このメモに取り引き場所が書かれているにちがいない。

さて，その場所とは……？

●遊びかた＆プログラム●

今回からプログラムは，MSX用（リスト1）とFP－1100用（リスト2）の2本立てです。本当はもっと多くの機種を取りあげたいのですが，手元にあるのは，この2機種だけなのです。スイマセン!!　でも，この講座はZ80をCPUに持つ機種なら何にでも対応していますので，PCユーザーもMZユーザーも，読み続けてくださいね!!

さて，RUNすると，メモの内容が表示され，解読結果の入力待ちになります。正解か不正解かをマシン語で判定します。

《第8図》またもや暗号文が……

プログラムについてですが，ＭＳＸ用とＦＰ用を比べてみてください。マシン語を格納している『箱』がちがうことに気がつきましたか(ＭＳＸ用：＆ＨＡ０００～＆ＨＡ０２Ｆ，ＦＰ用：＆ＨＦ０００～＆Ｆ０２Ｆ)？　これは，ＭＳＸとＦＰでは，『使ってもよい箱』(フリーメモリ)の位置(番号)がちがうからです。それに伴って，マシン語の部分も，ＭＳＸではＡ０のところが，ＦＰではＦ０になっていたりしていますね。

また，マシン語を実行させる命令も，ＭＳＸでは『ＵＳＲ関数』，ＦＰでは『ＣＡＬＬ文』を使っています。ＣＡＬＬ文の場合，単に，

ＣＡＬＬ〈実行開始の箱番号〉

でしたが，ＵＳＲ関数では，まずプログラムのはじめのほうに

ＤＥＦＵＳＲ＝〈実行開始の箱番号〉

としておき(リスト１では1040行)，実行のときに，

Ａ＝ＵＳＲ(０)

を行ないます。このとき，変数はＡでなくてもよいのですが，プログラムの他の部分で使っていないものにしてください。

ところで，マシン語の部分はどんなことをしているのでしょう？

はっきり言って，まったくむずかしいことはしていません。ＢＡＳＩＣにすると３～４行といったところでしょうか。ですから，マシン語のわかる人なら，プログラムを見て答えをだすこともできるでしょう(そんなセコイ手は使って欲しくありませんが……)。

●そして，結末●

「わかった！」――暗号をみごとに解いた君は，その場所へ直行した。

「やっぱり…」――そこでは，影さんとＫ社の社員が何やら話していた。

Ｋ社員：例の物，持って来たでしょうね？

影：そちらこそ，金はあるんだろうな。

影さんは，そう言うとすぐに，カバンの中から１枚のディスケットを取りだした。

「電波新聞社の極秘情報ディスケットだあ!!」――君は，そう直感し，走った。

Ｋ社員は，ディスケットと引きかえに，6,800円を影さんに渡した。

「ずいぶん安い情報だなあ」――こう感じながらも，君はそのディスケットに飛びついた。

「な，何をするんです！」

Ｋ社員は，君のボディ・アタックを受けて倒れた…。その手には，ディスケットが１枚――『スーパーＭＺ用ゼビウス』と書かれたディスケットが……。

☆・☆・☆・☆・☆・☆・☆・☆・☆

なんと，影さんは，借金返済のためにソフトの訪問販売のアルバイトをしていたんだってさ！

★　★　★　★

★　★　★　★

《リスト２》ＦＰ－1100用のプログラム・リスト

```
1000 REM ***** ｱﾝｺﾞｳ ﾌﾞﾝ 2 (FP-1100 ﾖｳ) BY SHINGO *****
1010 SCREEN 0:WIDTH 40
1020 CLEAR:DEFINT A-Z:GOSUB 1240
1030 A$=" ｷ  ﾂｻﾃﾝﾅﾔ      ﾞﾊﾊｷｱ ﾝ  ﾗ"
1040 B$="｢＊｣ ｶﾗ ﾖﾐﾊｼﾞﾒﾙ"
1050 C1$="NEWS=8642":C2$="8648442226626
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 ! ｿﾉ ﾊﾞｼｮﾍ ｲｿｹﾞ"
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 7:PRINT CSR(16,7);B$;CSR(16,10);C1$;CSR(16,12);C2$
1150 COLOR 4:PRINTCSR(9,9);"*";CSR(17,7);"*"
1160 COLOR 3:PRINTCSR (6,18);STRING$(40," ")
1170 LOCATE 6,18:INPUT"ﾏﾁｱﾜｾ ﾊﾞｼｮ ﾊ";D$
1180 FOR I=1 TO 5
1190 POKE I+&HF024,ASC(MID$(D$+"!!!!!",I,1))
1200 NEXT I
1210 CALL &HF000:F=PEEK(&HF01F)
1220 COLOR 7:PRINTCSR(6,20);E$(F):BEEP
1230 IF F THEN END ELSE 1150
1240 FOR I=&HF000 TO &HF02F
1250 READ A$:POKE I,VAL("&H"+A$)
1260 NEXT I:RETURN
1270 DATA AF,32,1F,F0,21,25,F0,11,20,F0,06,05,4F,1A,81,4E
1280 DATA B9,C0,23,13,10,F6,3E,01,32,1F,F0,C9,BC,DD,BA,DE
1290 DATA C3,1B,FF,DA,1D,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

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③

漢字処理を超えた新・日本語処理 ビジュアル・ワールドを拡げる多機能パソコン

「X1turboII」の巻

X1turboII

さわやかな初夏の風が，肌にここちよい季節になりました。みなさま，いかがお過ごしですか？私は，みなさまのアイドルをめざすX1turboIIです。このたびはベーマガの映えある創刊50号記念特別企画に登場できたことをうれしく思っています。

1 X1turboIIの魅力をすべて紹介します！

今回は，X1/X1turboシリーズ一族を代表して，私X1turboIIの自己紹介をさせていただきます。私の先祖（先祖といってもそんなに古いわけではないのですが…）のX1がうぶ声をあげたのが，昭和57年10月のこと。それから3年8か月，X1C，X1D，X1CS，X1CK，X1turbo，X1F，X1turboIIと登場してきたのですが，一貫してソフト・フルコンパチブルという基本理念にもとづき（X1turboシリーズはX1シリーズの兄貴分ですので，X1シリーズとは上位コンパチとなっています）今日に至っております。ですから，3年前に発売になったソフトをX1turboIIでも使えるし，今，発売されたばかりのソフトを，元祖X1で使うこともできるのです。これはX1シリーズ全ユーザーのみなさんにとって，大きなメリットと言えるはずです。

本体の色は，落ちついたふん囲気のオフィス・グレーとシャープな感じのブラック。どちらも，5インチ2Dフロッピーディスクを2ドライブ装備しています。オプションとして，2DD/2DDタイプ・ハードディスクもサポートしていますので，目的に合わせてお使いいただけます。その他，X1発売時より蓄積されています多くの周辺機器を第1図でご紹介します。

2 漢字処理を超えた新・日本語処理

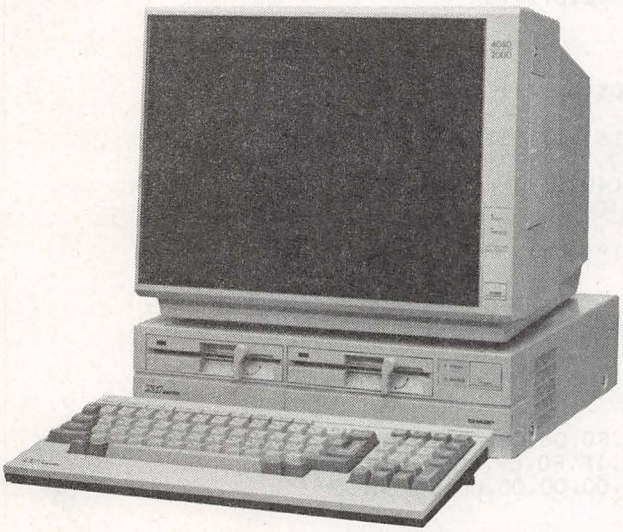
●応用範囲の広がった辞書機能

X1turboシリーズの日本語処理機能は，ご存じのとおりBASICプログラム上で漢字，ひらがなを扱えるという非常に便利なものですが，このX1turboIIには，さらに便利な辞書が2種類もついているのです。

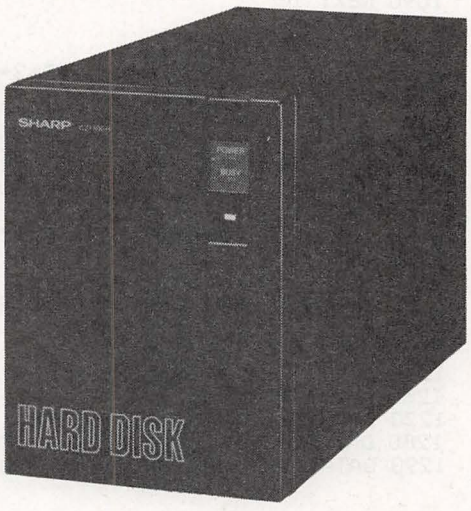
音訓変換などの単なる漢字変換に加えて，関連する語句や表現などを呼びだせてしまう辞書「日本語百科WORD POWER」がその一つ。類語，同義語，同音意義語，反意語，四文字成句，故事ことわざ，手紙の慣用表現など約9万語を収録していますので，表現を考えながらの文章づくりにはもってこいです。語彙(い)が乏(とぼ)しくて手紙の書けなかった人にとっては，心強い助人(すけっと)となるはずです。

たとえば「スキ」で語句を検索(けんさく)すると，第2図のように表示されます。今までラブレターに「好きです」としか書けなかった人も「床(ゆか)しいお人柄を思い…。」などと，急に文学青年(少女)してしまえるのです。

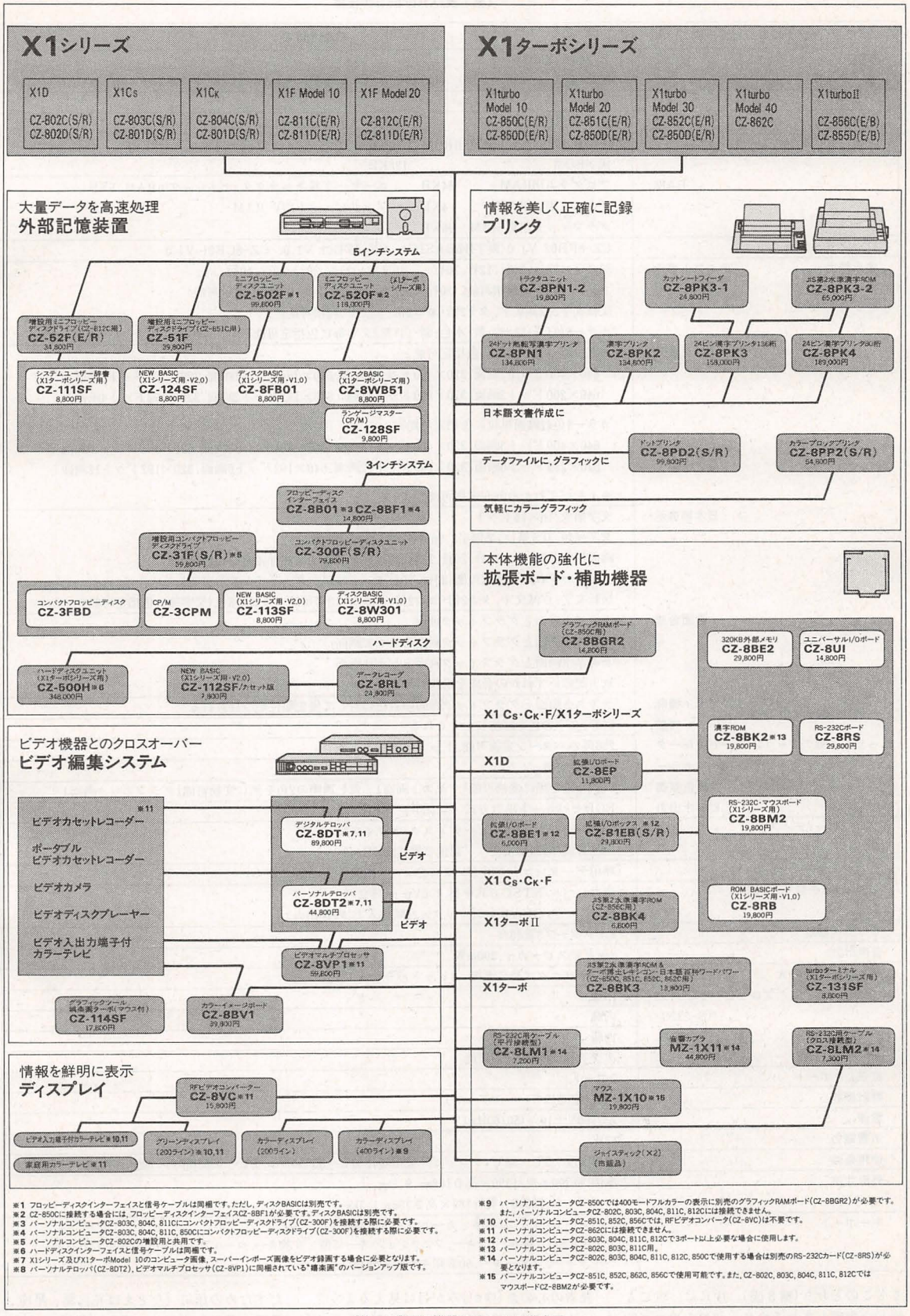
ご参考までに反対に「キラウ」で検索す



《写真1》X1シリーズの兄貴分X1turboII



《写真2》オプションのハード・ディスク



※1 フロッピーディスクインターフェイスと信号ケーブルは同梱です。ただし、ディスクBASICは別売です。
※2 CZ-850Cに接続する場合には、フロッピーディスクインターフェイスCZ-8BF1が必要です。ディスクBASICは別売です。
※3 パーソナルコンピュータCZ-803C, 804C, 811Cにコンパクトフロッピーディスクドライブ(CZ-300F)を接続する際に必要です。
※4 パーソナルコンピュータCZ-803C, 804C, 811C, 850Cにコンパクトフロッピーディスクドライブ(CZ-300F)を接続する際に必要です。
※5 パーソナルコンピュータCZ-802Cの増設用と共用です。
※6 ハードディスクインターフェイスと信号ケーブルは同梱です。
※7 X1シリーズ及びX1ターボModel 10のコンピュータ画像,スーパーインポーズ画像をビデオ録画する場合に必要となります。
※8 パーソナルテロッパ(CZ-8DT2),ビデオマルチプロセッサ(CZ-8VP1)に同梱されている"標楽面"のバージョンアップ版です。
※9 パーソナルコンピュータCZ-850Cでは400モードフルカラーの表示に別売のグラフィックRAMボード(CZ-8BGR2)が必要です。また,パーソナルコンピュータCZ-802C, 803C, 804C, 811C, 812Cには接続できません。
※10 パーソナルコンピュータCZ-851C, 852C, 856Cでは,RFビデオコンバータ(CZ-8VC)は不要です。
※11 パーソナルコンピュータCZ-862Cには接続できません。
※12 パーソナルコンピュータCZ-803C, 804C, 811C, 812Cで3ポート以上必要な場合に使用します。
※13 パーソナルコンピュータCZ-802C, 803C, 811C用。
※14 パーソナルコンピュータCZ-802C, 803C, 804C, 811C, 812C, 850Cで使用する場合は別売のRS-232Cカード(CZ-8RS)が必要となります。
※15 パーソナルコンピュータCZ-851C, 852C, 862C, 856Cで使用可能です。また,CZ-802C, 803C, 804C, 811C, 812Cではマウスボード CZ-8BM2が必要です。

《第1図》周辺機器のシステム構成図

《第1表》X1turboIIの仕様

パーソナルコンピュータ	CZ-856C
CPU	Z-80A、4MHz 80C49(キー・スキャン用)　80C49(テレビ・コントロール,カセット・コントロール用)
フロッピー・コントローラ	8877A
メモリ　ROM	BIOS　ROM　32KB(うちIPL4KB) キャラクタ・ゼネレータ用ROM　8KB 漢字ROM　128KB
RAM	プログラム用RAM　64KB　ユーザー定義キャラクタ・ゼネレータ用RAM　6KB テキスト用V-RAM　4KB　アトリビュート用V-RAM　2KB グラフィック用V-RAM　96KB
プログラム言語	CZ-8FB02 V1.0(漢字HuBASIC)　CZ-8FB01 V1.0、CZ-8CB01 V1.0
表示能力　テキスト表示	80文字×25行、20行、12行、10行　40文字×25行、20行、12行、10行 上記いずれかを選択可能。(20行、10行モードはアンダーライン表示可能) 反転文字、点滅文字、タテ2倍・ヨコ2倍・タテヨコ2倍可能。 カラー8色(赤・緑・青・黄・水色・紫・白・黒、文字毎に色指定可能)
グラフィック表示	カラー8色(ドット毎に色指定可能) 640×400ドット1画面、320×400ドット2画面、640×384ドット1画面、320×384ドット2画面 640×200ドット2画面、320×200ドット4画面、640×192ドット2画面、320×192ドット4画面 カラー8色(1画面単位に色指定可能) 640×400ドット3画面、320×400ドット 6画面、640×384ドット3画面、320×384ドット 6画面 640×200ドット6画面、320×200ドット12画面、640×192ドット6画面、320×192ドット12画面 ※上記いずれかの画面選択可能
日本語表示	文字構成/16×16ドット 文字種類/JIS第1水準漢字2,965種を含む約3,400種 画面構成/40文字×25行、20行、12行、10行　20文字×25行、20行、12行、10行 上記のいずれかを選択可能(20行、10行モードはアンダーライン表示可能) 反転文字、点滅文字、タテ2倍・ヨコ2倍・タテヨコ2倍可能　カラー8色(文字毎に色指定可能)
画面合成	テキスト画面とグラフィック画面 テキスト画面とグラフィック画面とテレビ画面 テキスト画面とグラフィック画面とビデオ画面 ※上記のいずれかの合成を選択可能
プライオリティ機能	テキスト画面とグラフィック画面の各色に対して優先順位がつけられる
パレット機能	図形、文字の色を瞬時にかえられる
ユーザー定義のキャラクター・ゼネレータ	256種のパターン定義可能、ドット単位指定可能
バック・グラウンド・カラー	8色指定可能
黒色制御	8色中1色を黒に変換可能(テキスト画面)　青と透明の2色を黒に変換可能(グラフィック画面)
ビデオ出力	RGBセパレート出力方式　コンポジット出力方式
フロッピー・ディスク	5インチ・ミニ・フロッピーディスク・ドライブ2基内蔵 記憶方式/両面倍密度　記憶容量/320KB×2
カセット・データレコーダ	専用データレコーダ用インターフェイス内蔵
デジタル・テロッパ機能	出力レベル/NTSC方式準拠、1.0Vp-p/75Ω 端　子/RCAピンジャック×2(映像入力、映像出力)
サウンド機能	8オクターブ3重和音
音声出力	8cm丸形スピーカー、300mW
インターフェース　プリンタ	セントロニクス社に準拠　8ビットパラレル
フロッピーディスク	内蔵
RS-232C	内蔵
マウス	内蔵
ジョイスティック	アタリ社仕様2個使用可能
拡張I/Oポート	2ポート
時計機能	内蔵(電池にてバックアップ)
電源	AC100V±10%(50/60Hz)
消費電力	47W
使用条件	使用温度　5℃～35℃(フロッピー使用時)、0℃～35℃(フロッピー未使用時)　使用湿度35～75%
外形寸法	本体:幅390×奥行390×高さ108mm、9.5kg キーボード:幅390×奥行189×高さ35mm、1.3kg
キーボード	セパレート・タイプ(本体とカールコードで接続) カナ付ASCII準拠　テンキー、ファクション・キー(5個)、変換キー、ロールアップ・キー、ロールダウン・キー ヘルプキー、コピーキー、50音順キー配列交換スイッチ

るとこのとおり(**第3図**)。中には，世にも恐しい表現もありますね。ソフトウエア開発者の心の歪(ゆが)みが目に見えるよう？　また，付録機能として，アイデアを生みだすための語句（たとえば花言葉，星座，手紙の書きかたについての知識など）も多

隙 鍬 鋤 漉き 好き 恋しい 首っ丈
慕わしい 懐かしい 床しい 望ましい
末頼もしい 有望 多望 有為 見所 望み

《第2図》「スキ」の語句の検索例

嫌い →キラウ
嫌毛 嫌い 憎む 嫌味 嫌気 嫌悪 嫌忌 忌避
忌避 厭う 倦厭 厭世 厭戦 厭軍 食傷 唾棄
真っ平 耳障り 飽き飽き 食わず嫌い
男嫌い 人見知り 忌み嫌う 煙たがる
胸が悪い 憎たらし 鼻持ちならない
虫が好かない 犬も食わない 虫酸が走る
蛇 の如く

《第3図》「キラウ」の語句の検索例

```
LIST*
        枕草子

                清少納言著  1000年ごろ

春はあけぼの  やうやうしろくなりゆく
山ぎはすこしあかりて
むらさきだちたる雲のほそくたなびきたる
夏は夜  月のころはさらなり  闇もなほ
蛍の多く飛びちがいたる  また
ただ一つ二つなど
ほのかにうち光りて行くもをかし
```

《第4図》簡単なワープロとしての使いかた例

```
 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) ｻﾝﾌﾟﾙ
INIT:CLS4:WIDTH80, 25:
CIRCLE(100,100),50,4,1,0,360
参照 ｴﾝ1
```

《第5図》円を描く場合の検索例

数収録してあります。文章を作成するときにだけ使用するのではなく，幅広く遊んでいただける辞書といえます。

つぎに，簡単なワープロとしての使いかたのご紹介をします。もちろん，ＬＬＩＳＴ＊でプリンタに出力することも可能，粋な文章を美しく印字してしまいましょう(第4図)。

●BASIC学習もこれでＯＫ

そして，文章作成もいいけれど，まずはＢＡＳＩＣを覚えたいという人には，「ターボ博士ＬＥＸＩＣＯＮ」がおすすめです。

この辞書は，日本語でＢＡＳＩＣコマンドの書式，用法が呼びだせ，その上，サンプル・プログラムまで収録してあるという親切な辞書(第5図参照)。

また，辞書の内容の追加，削除ができるユーティリティを内蔵していますので，辞書の書き変えをすることも可能。電話番号帳，アドレス帳など，あなただけのＬＥＸＩＣＯＮに作り変えることもできます。あとはあなたのアイデアしだいというところですね。

3 拡がるビジュアル・ワールド

私のビジュアル・ワールドをさらに拡げる装置，**カラー・イメージ・ボード**(ＣＺ－８ＢＶ１：価格39,800円)(写真3)をご紹介しましょう。

●テレビ，ビデオの映像で遊べる

このカラー・イメージ・ボードは，ビデオやテレビの映像を瞬時に(X1turboなら0.2秒)パソコンへ取り込むというスグレモノなのです。取り込んだ画像は，640×400，640×200のどちらのモードでも表示可能。また画面を16分割，４分割にして画像をコマ送りで表示，ストロボ・アクションも楽しめます。表示スピードも９段階に調節可能。スポーツのフォームの研究などに利用することができます。特にお父さんのゴルフのスウィング・フォームを撮ってあげれば，喜ばれることまちがいなしだと思いませんか。

●映像の中に映像を重ね合わせ

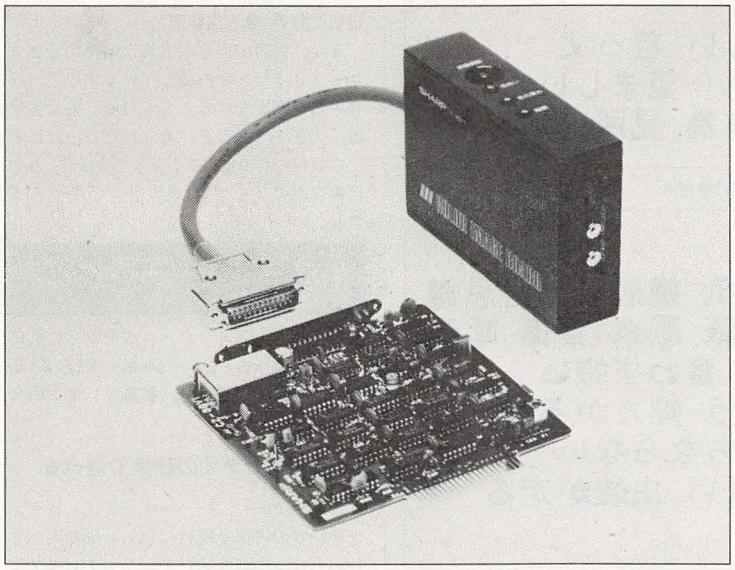
また，**テレビinテレビ機能**によって，ディスプレイにうつっているビデオやテレビの映像に，イメージボードから取り込んだ画像を約¼の画面で重ね合わせることができます。ビデオを見ながら野球中継を楽しむといったことも簡単にできるわけです。これも，私の大きな特徴の一つであるスーパーインポーズ機能があるからこそ，と自負しているのですが……。

●画像処理で君だけのオリジナル映像を

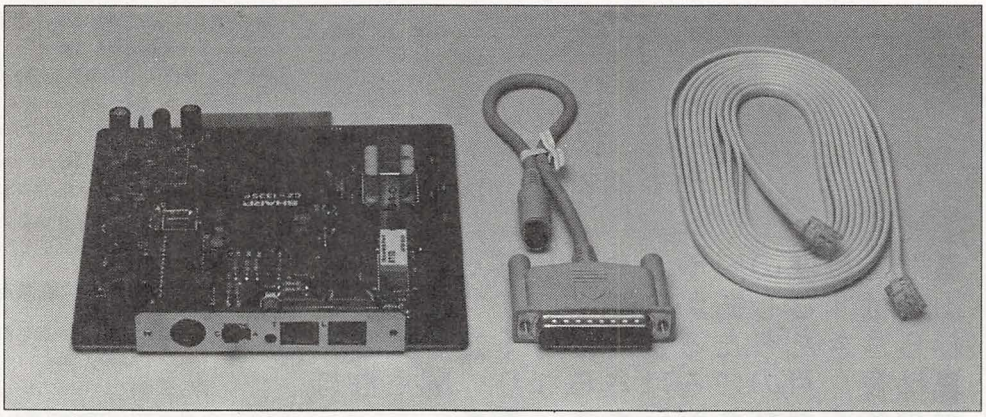
ところで，画像を取り込むだけではつまらないというかたもご安心を。取り込んだ画像を自由自在に修正・加工する画像処理ツールソフトが入っていますので，取り込んだ画像をもとにコンピュータ・グラフィックを堪能(たんのう)していただけます。たとえば，好きな部分を切り抜いたり，画面の一部を拡大・縮少コピーをして別の場所へ重ね合わせたり……。さらに「嬉楽画」や「楽々ぽっぷ漢単」などのソフトによって，絵や文字を書き加えることもできます。

●できた作品はオリジナル・カードに

こうして満足のいく画像をつくりあげたら，フロッピーディスクやテープにセーブして保存しておきましょう。カラー・イメージ・ボードは，ビデオやテレビの信号をパソコンの信号に変えているわけですから，フ



《写真3》カラー・イメージ・ボードCZ-8BV1。ビデオやテレビの映像を瞬時にパソコンに取り込み，画像のコマ送りができるなど，ビジュアル・ワールドをさらに拡げる



《写真4》モデム・ターミナルのボード

ロッピーディスクやテープにセーブすることはもちろん，プリント・アウトすることも可能です。プリンタは，カラーのハードコピーならMZ-IP17とI/0720をサポート，白黒ハードコピーならBASICディスクに入っているプリンタONFIG.utyで設定すればご自由にプリント・アウトできます。好きなシーンに言葉を入れたオリジナル・カードや，自分の顔入り年賀状，さらにはお気に入りの場面やアーティストの顔の入ったビデオやカセット・テープのラベルなどなど，みなさんのアイデアを発揮して，いろいろな使いかたを考えだしてみてください。

●極めつけは画面合成

さらに極めつけの機能として，クロマキー・モードというのがあります。これは，画面合成を行なうモードで，別の画像を合成することができます。これを利用すれば，好きなアイドルとの合成画像や，カナダの山々をバックにスキーをしている自分の画像など，さらにグラフィックの世界は拡がりますね。

●アイコン表示でカンタン操作

ところで，こんなにたくさんの機能があるにもかかわらず，操作はいたって簡単。コマンドはわかりやすいアイコン表示なので表示モードの選択や画像処理のツールもアイコンを選んでリターン・キーを押すだけという手軽さです。マニュアルとにらめっこしながら，などというわずらわしさはまったくありません。買ったその日から楽しめるというのもうれしいところです。

このような具合に，気軽に楽しむことのできるカラー・イメージ・ボードで，みなさんのオリジナリティを駆使して，私のビジュアル・ワールドをさらにさらに拡げてください。

4 パソコン通信に挑戦

夜中にディスプレイを見つめ，1人でひたすらキーボードをたたくのは，もうはやらない？時代は今，パソコン通信です。もちろん，X1/X1turboシリーズ用にも，通信ソフトが発売されています。すでにモデムホン，音響カプラなどを持っている人には，turboターミナル(CZ-131SF：価格8,800円)。電話回線とX1/X1turboしかないという人には，モデム・ターミナル(CZ-133SF価格25,800円)。モデム・ターミナル(**写真4**)には，モデムボード，モジュラー・ケーブル，RS-232Cケーブルにソフトがセットされていますので，すぐにパソコン通信の仲間入りができてしまいます。

話題のネットワークにアクセスして最新の映画情報を見たり，見知らぬ人と友達になれたり(CHAT)，ますます夜中にディスプレイに向かってしまいそう。そこでちょっと気になってくるのが，電話代。大規模なネットワークはほとんど東京などの大都市にあって，地方からかけると電話代も相当なものになります。そこで，ただ今X1turboによるホスト局"ターボネットワーク"を全国的に推進中。これはあなたの家の近くのパソコン専門店にX1turboによるホスト局を作ってもらって，X1/X1turboの情報をどんどん提供していこうというものです。BBS(電子掲示版)で情報交換したり，電子メールで手紙のやりとりをしたり，パソコンの仲間づくりをお手伝いします。もちろんX1/X1turboユーザー以外のかたにも利用していただけます。詳しい内容，設置店などはベーマガのカラー広告をご覧ください。

Dr.Dと影のパソコン・レクチャー⑨

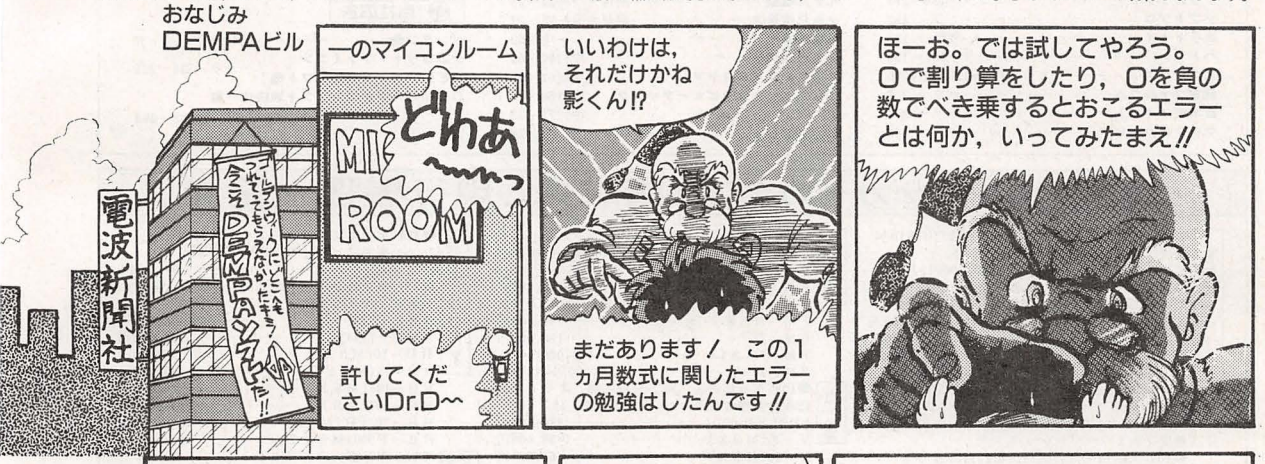
Over Flow & Division by Zero　by くり ひろし

★今月のパソコン・レクチャーは有名なオーバー・フローとディバイジョン・バイ・ゼロという二つの数学的なエラーです。

★ディバイジョン・バイ・ゼロとは，文字どおり「ゼロで割る」エラーですが，0を負の数でべき乗しても，このエラーがでることに注意してください。

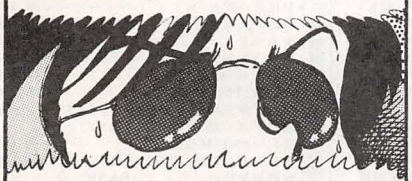
★オーバー・フローもやはり文字どおりのエラーです。ただし，注意したいのは，大きいだけではなく，負の数として大きい場合もエラーになることです。計算機内部では負数は一般に補数表現になるので，ケタ数は同じためなのです。計算のくふうをしましょう。

★どちらのエラーにしても，原因はたいがい変数を使用している場合です。プログラム上しかたのないときは，チェック・ルーチンをつくるなどしてエラー対策しましょう。



Division by Zero error
（もしくは?/0 Error，/0等と表示）

/0による割り算が実行されて，その\結果の値がオーバー・フローした/



割る数に変数を使った場合(10/AのAが0になっている)等におこりやすいです/

Over flow error
とは，計算の結果や，代入式の値がパソコンの扱える最大，最小の値を越す(Over)と，ケタあふれ(Flow)してしまうことをいうのです!!

あまり大きい数でべき乗したり（10Aのときa=100等）するとおこりやすいですっ!!

機種によってはオーバー・フローも，/0エラーも，扱える最大の数（170141E+38等）を変数にかえして実行をつづけることがあります

場合によっては，このためにエラーに気付かないこともあります

広告さくいん

パソコンメーカー

シャープ……表2，前付カラー1～5
NEC……前付カラー6～10
東芝……前付カラー11
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

周辺機器

日本ビクター……前付カラー18～19
ブラザー……前付カラー20～21
日本テレネット……前付カラー22～23
スピタル産業……後付 316
アクセス……後付 322
グリーンハウス……後付 322
フェニックス産業……後付 323

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296
日本ファルコム……カラー 200
日本テレネット……カラー 201
マイクロキャビン……カラー 202
ランダムハウス……カラー 203
バックインビデオ……カラー 204
日本デクスタ……カラー205～207
ビクター音産……カラー208～209
セタ……カラー 210
コスモスコンピューター……カラー 211
アイレム……カラー 212
レーベンプロ……カラー 213
カプコン……カラー 214
BPS……カラー 215
コナミ……カラー 226
ヒューマンソフト……後付 297
データウエスト……後付 298
ニデコ……表3

マイコンショップ

北海道・東北——
庄子デンキ……後付 330
関東・甲信越——
九十九電機……前付カラー24～25
J&P渋谷店……前付カラー26～27
東映無線……中付59
シスベック……中付60～61
ICワールドヨコヤマ……中付62～67
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
コンセプト……中付74
トヨムラ……後付300～301
コスモス秋葉原……後付302～303
ワールドインアオヤマ……後付304～310
AVCフタバ……後付 311
ウエムラオーディオ……後付312～313
サードウェーブ……後付 314
アイビット電子……後付 315
ファミリーメイト……後付 318
NOVA情報機器……後付319～321
日本マイコン流通センター……後付324～329
関西・中国——
オフィスA1……後付 285
全流通……後付 299

その他

ナムコオリジナル……前付カラー31
シーレックスサングラス……後付 317
ジェイベックス……後付 318
実務教育……後付 323

自社広告

ペンタン他……前付カラー28～30
ナムコット・ファミコン／DEMPAマイコンソフト他……カラー216～225
DEMPAマイコンソフト取扱店一覧……後付288～293

★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㈱パソコン販売推進統轄部パソコン販売推進部「マイコンBASIC」係
FM－7……126,000円
FM－11……298,000円(AD2)
FM－NEW7……99,800円
FM－77……198,000円
FM－77L2/L4……193,000円(L2)
FM－77AV……128,000円(AV－1)

キャン販売

☎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

バイオニア

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

ゼネラル

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

任天堂

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

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

安さ・サービス・丁寧 …… 秋葉原の東映無線

通信販売クレジット 大歓迎!!

●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

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

●2424D(CTS社、郵政省認可、300-1200-2400bps、全二重、ヘイズ社準コンパチ) …¥109,000 ➡ ??%OFF ¥???

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

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。

Ⓐ 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

Ⓔ 富士通 FM-16βFD +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、0.31mmドットピッチ) +MB27411E(富士通、漢字プリンター)+ディスケット(2HD)10枚+プリンター用紙(10×11)1,000枚 …… ¥775,000 ➡ 50%OFF ¥394,800

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-8801mkIITR/FR/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-22DR(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)+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-8801mkIITR+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 …… ¥387,500 ➡ 24%OFF ¥297,800

Ⓖ 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+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(2HD)10枚 …… ¥520,500 ➡ 23%OFF ¥405,800

Ⓔ 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-1218(東映、0.28mmドットピッチ、D/A対応、12"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 …… ¥977,000 ➡ 35%OFF ¥644,800

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-9801VM0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

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

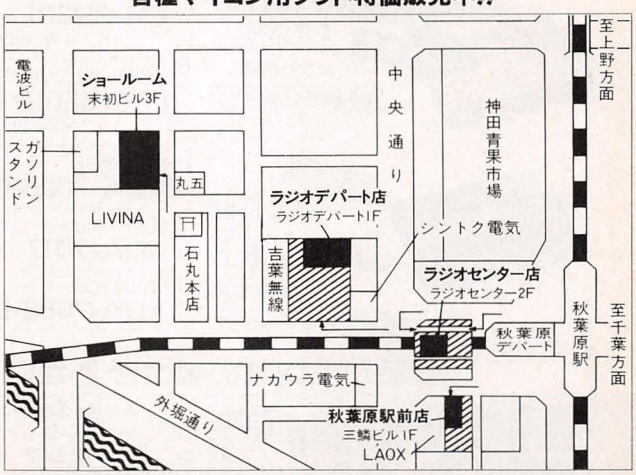
ショールーム 〒101 東京都千代田区外神田1−5−8 末初ビル3F (マイコン)
☎(253)9896(代) 無休

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

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)

夏のボーナス

得する気分のクレジット。
夏のボーナス一括払い実施中!

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。

富士通 FM77AV

基本セット 注番 B6-7702

FM77AV-1	¥128,000
FM-TV151	¥ 89,800

セット定価合計¥217,800

スペシャル特価

¥4,470×24回	㊍¥23,000×4回
¥3,330×36回	㊍¥15,000×6回
¥2,960×48回	㊍¥10,000×8回

4096色入門セット 注番 B6-7701

FM77AV-1	¥128,000
14インチカラーモニター	¥ 67,800

セット定価合計¥195,800

特価¥129,800 34% 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

TV付4096色入門セット 注番 B6-7703

FM77AV-2	¥158,000
14インチTV付カラーモニター	¥ 89,800

セット定価合計¥247,800

特価¥178,000 29% off

¥5,120×24回	㊍¥20,000×4回
¥3,440×36回	㊍¥15,000×6回
¥3,050×48回	㊍¥10,000×8回

NEC PC-8801mkIIFR MR

基本セット 注番 B6-8801

PC-8801mkIIMR(本体)
1Mバイトがビッグプライス!
14インチアナログカラーモニターとの組み合わせで、
PC-8801mkIIMRが

限定大特価

¥239,000

¥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 B6-8804

PC-8801mkIIFR/30
あっ!と驚く超プライス!
14インチアナログカラーモニターとの組み合わせで、
PC-8801mkIIFR/30が

限定大特価

¥205,000

¥6,880×24回	㊍¥20,000×4回
¥5,500×36回	㊍¥10,000×6回
¥4,030×48回	㊍¥10,000×8回

スターのTR-24との組み合わせセット 注番 B6-8806

PC-8801mkIIFR/30	¥178,000
14"高解像度モニター	¥99,800
TR-24 熱転写24ピン漢字プリンタ	¥68,800
プリンターケーブル	¥ 7,500

セット定価合計¥354,100

特価¥258,000

¥5,600×24回	㊍¥40,000×4回
¥3,600×36回	㊍¥30,000×6回
¥3,500×48回	㊍¥20,000×8回

今や、パーソナルワープロは必需品の一つ。ビジネスや趣味のライフスペースをワイドに!

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

MyRIPORT15

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!!**

英文も絵も、ハガキに打てる日本語ワープロ

MyRIPORT7

新発売

本体価格(ACアダプタ付)
~~¥53,800~~

¥3,800×12回 ㊍なし

新製品

東芝Rupo JW-R50FII

¥128,000

¥5,400×12回 ㊍¥20,000×2回

新製品

FM-7、NEW7用拡張マザーボード

(本体50ピン拡張バス使用)

大好評

定価¥6,800

低コスト、ハイパフォーマンス。スロット不足でお悩みの方に、漢字ROMボード、フロッピーI/F専用のマザーボードです。電源は本体内から供給。

24ピン カラー熱転写プリンター
FM-PR201
¥79,800➡特価¥6?,800

5インチ2Dミニフロッピーディスクユニット
LFD-550IIFM
¥98,000➡特価¥6?,800

マザーボード
ADA-7008-01 定価¥6,800

漢字ROMボード
ADA-7017 定価¥19,800

RS-232Cボード
ADA-7009-02 定価¥14,000

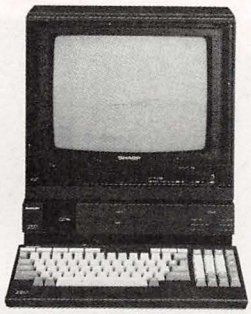
製品が品切れの場合がございます。ご注文の際は在庫をご確認下さい。

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

ドキドキフェアー

SHARP
パソコンテレビ X1F



ご注文、お問い合せは

TONE(トーン)システムズへ

札幌☎011(643)8345　大阪☎06(641)1967
仙台☎0222(71)8774　徳島☎0886(53)8663
金沢☎0762(22)3006　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
X1turboII
ターボが知的にパワーアップ

モデル10セット　注番 B6-1201

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

セット定価合計¥179,600
特価¥119,800　34% off

¥7,350×12回	㊍¥20,000×2回
¥4,030×24回	㊍¥10,000×4回
¥40,000×36回	ボーナスなし

モデル20セット　注番 B6-1202

CZ-812C X1Fモデル20	¥139,800
14インチTV付カラーモニター	¥89,800

セット定価合計¥229,600
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 B6-1203

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

上記セットにプリンターをセットした場合　注番 B6-1204

サーマルドットカラー漢字プリンタ MZ-1P17	¥79,800
ケーブル、カラーリボン&ペーパー	サービス

特価¥313,800

¥5,460×36回	㊍¥30,000×6回
¥4,300×42回	㊍¥30,000×7回
¥3,300×48回	㊍¥30,000×8回

X-1シリーズ MZ-2500対応
24ピン、熱転写漢字プリンター
MZ-1P17(B)
¥79,800➡**特価¥61,800**

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!

★ほんの一例

富士通 FM-7	¥34,800
PC-9801	¥98,000
200ラインCRTカラー(TV付)	¥50,000
プリンター各機種	¥19,800～

★おすすめ品
12インチモノクロモニター(新品)**¥12,800**

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(トーン)システムズご利用方法

1 クレジット
お電話にて、お気軽にお申込み下さい。

2 現金書留
商品名・注番等ご明記の上、下記へご送金をお願い致します。ご送金の際は、あらかじめお電話にて在庫をご確認下さい。
〒101 東京都千代田区外神田1-8-11
シスペック株本店3F TONEシステムズ

3 銀行振込
振込の際、商品名・注番等、お電話にてご連絡下さい。
★広告以外の商品、組み合わせ等の特別価格につきましては、お電話にて、お問い合わせ、ご確認下さい。

シスペックアラカルト

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

セット内容、組み合わせ自由自在
広告のセットは組み合わせの一例です。パソコン本体、周辺機器のみ、単体販売も大歓迎!お客様のお好みの組み合わせはもちろんOK!特別価格や組み合せは店頭係員に、テレフォンショッピングはお電話にてお問い合わせ下さい。

初期不良、輸送トラブルetc.
シスペックの販売スタッフは、お客様が満足してご使用できるよう、万全を期しています。万が一初期不良、輸送トラブルが発生しました際には、即交換させていただきます。

《シスペック各店ご案内》

P=パーキング

年中無休　営AM10:00～PM19:00

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

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

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。

サポートが違う。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

フリーダイヤルは大変込みあいますので転送電話もご利用下さい。

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。
（但し5万円以上の商品に限ります。）

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

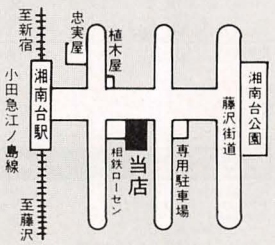
ヨコヤマではいそがしく、なかなかTELするひまがないという方のために、おハガキでのご注文も受け賜っております。
ハガキに下記事項をご記入の上お送り下さい。

〒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603 VM2基本セット 電話にて

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~~

ヨコヤマ特価

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604 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607 VM2によるワープロ入門セット 電話にて

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~~

ヨコヤマ特価

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608 VM2による実力派ワープロセット 電話にて

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~~

ヨコヤマ特価

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609 VF2発展型基本セット 電話にて

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~~

ヨコヤマ特価

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612 超お買得ワープロセット 電話にて

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~~

ヨコヤマ特価

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613 U2基本セット 電話にて

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~~

ヨコヤマ特価

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616 超お買得ワープロセット 電話にて

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~~

ヨコヤマ特価

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、遊びたいとき、いつだってそばにいる。僕らのマルチタレント。

プラン628 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629 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630 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

ご注文は無料通話のフリーダイヤルもどうぞ **0120-111188** (但し、フリーダイヤルはたいへんこみ合いますので確実な下記転送電話もご利用下さい。)

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617 モデル10 基本セット 電話にて

PC-8801mkIIFR10	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~~

ヨコヤマ特価

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618 モデル20 基本セット 電話にて

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~~

ヨコヤマ特価

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619 モデル30 お買得基本セット 電話にて

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~~

ヨコヤマ特価

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620 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621 モデル30 ワープロセット 電話にて

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~~

ヨコヤマ特価

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623 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624 88MR基本セット 電話にて

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~~

ヨコヤマ特価

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625 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626 88MRによるワープロセット 電話にて

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~~

ヨコヤマ特価

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627 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636 77AV-1 基本セット 25%引

FM77AV-1	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637 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635 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

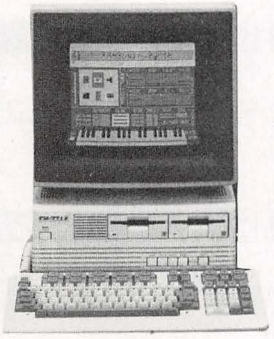
プラン638 77AV-2 ワープロセット 29%引

FM77AV-2	158,000円
FMTV-151(15型カラーCRTテレビ)	89,800円
TR-24i(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-77L2 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640 FM77本格セット 49%引

FM-77L2	193,000円
CPD-14CD1(0.39ミリ2,000文字カラーCRT)	79,800円
TR-24i(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641 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639 FM77基本セット 55%引

FM-77L2	193,000円
CPD-14CD1(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642 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660

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661

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

33%引 特価 118,000円

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

三菱 iO MSX2

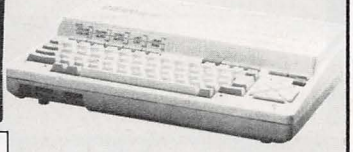
本格派にせまるプラン662

本体 ML-G10	98,000円
ディスプレイ (2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-H2I



絶対お買得なプラン663

標準価格49,800円の品

特価 29,800円

ご注文は無料通話のフリーダイヤルもどうぞ **0120-111188**
(但し、フリーダイヤルはたいへんこみ合いますので確実な下記転送電話もご利用下さい。)

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 パソコンテレビ 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649 X1ターボ基本セット 26%引

CZ-856CE	178,000円
4,050文字カラーCRT・TV付	109,000円
ブランクディスケット 2D×10枚	17,000円
定価合計	304,000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650 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651 X1ターボワープロセット 電話にて

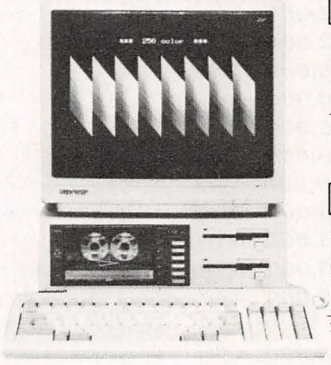
CZ-856CE(5ドライブ2基内蔵)	178,000円
CZ-855DE(15型カラーCRTテレビ)	119,800円
MZ-1P17(24ドット漢字プリンター)	79,800円
MZ-1C48	6,800円
プリンター用紙	4,000円
ブランクディスケット10枚	17,000円
テラ(ワープロソフト)	32,000円
定価合計	437,400円

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653 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)	22,000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654 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652 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655 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-6001mkIISR(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-8001mkIISR(新同)	49,000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	45,000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-77L4	119,000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-6001MKII
¥84,800➡ ¥18,000

PC-8801
¥228,000➡ ¥38,000

PC-9801
¥298,000➡ ¥78,000

PC-98XA/3
¥1,035,000➡ ¥578,000

NEC

本体

PC-6001	¥ 89,800	➡ ¥ 12,000
PC-6001＋PC-6006(本体＋ROM・RAMカートリッジ)	¥104,600	➡ ¥ 16,000
PC-6001MKII	¥ 84,800	➡ ¥ 18,000
PC-6001MKIISR	¥ 89,000	➡ ¥ 35,000
PC-6601	¥143,000	➡ ¥ 45,000
PC-6601SR	¥155,000	➡ ¥ 52,000
PC-8001	¥168,000	➡ ¥ 15,000
PC-8001MKII	¥123,000	➡ ¥ 25,000
PC-8001MKIISR	¥108,000	➡ ¥ 42,000
PC-8201	¥138,000	➡ ¥ 58,000
PC-8801	¥228,000	➡ ¥ 38,000
PC-8801＋漢字ROM	¥266,000	➡ ¥ 48,000
PC-8801MKII/10	¥168,000	➡ ¥ 52,000
PC-8801MKII/20	¥225,000	➡ ¥ 82,000
PC-8801MKII/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-98XA/3	¥1,035,000	➡ ¥578,000
PC-100/10	¥398,000	➡ ¥115,000
PC-100/20	¥448,000	➡ ¥135,000
PC-100/30	¥558,000	➡ ¥165,000
N5235-11(インテリジェントキーボード)	¥160,000	➡ ¥ 38,000

ディスプレイ

PC-6041(12インチ、2000字グリーン)	¥ 36,000	➡ ¥ 10,000
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	➡ ¥ 25,000
PC-KD551(14インチ、4050字カラー)	¥118,000	➡ ¥ 52,000
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
N5911(14インチ、4050字モノクロ)	¥ 65,000	➡ ¥ 38,000
N5923(PC98XA専用14インチカラー)	¥235,000	➡ ¥115,000

フロッピーディスク

TEAC FD55B(880IMKII増設用フロッピーディスク) 新品	¥ 80,000	➡ ¥ 35,000
PC-6031(PC-6001MII用5インチ、片面倍密シングル)	¥ 89,800	➡ ¥ 32,000
PC-6031SR(PC-6001MIISR用3.5インチ、片面倍密シングル)	¥ 59,800	➡ ¥ 38,000
PC-8031-1W(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
PC-8882(拡張用8インチフロッピーディスクユニット)	¥400,000	➡ ¥135,000
PC-98H31(5Mハードディスク)	¥448,000	➡ ¥128,000

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-8023C(10インチ、ドットプリンタ)	¥153,000	➡ ¥ 32,000
PC-8024(10インチ、漢字ROM内蔵ドットプリンタ)	¥158,000	➡ ¥ 42,000
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
NM-9200(10インチ、18ドット漢字プリンタ)	¥350,000	➡ ¥ 68,000
NM-9400(15インチ、24ドット漢字プリンタ)	¥310,000	➡ ¥135,000
NM9400S(15インチ、24ドット漢字プリンタ) 新品	¥310,000	➡ ¥198,000

＊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。

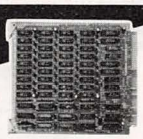
●コンピュータを売りたい方、査定をご希望の方、その他買取りに関するご相談は●

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➡

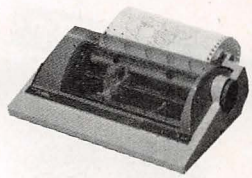
今月のお買得品

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



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RAMディスク用ユーティリティソフト付)
¥99,800➡¥49,800
※各、5・8・10MHz対応 新品

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



PC-8826
(10インチカラープロッタプリンタ)
¥148,000➡¥48,000

N5233-10(10インチシリアルドットプリンタ) 新品同様	¥198,000➡	¥ 28,000
N5233-20(10インチ漢字プリンタ)	¥234,000➡	¥ 68,000
N5233-30(15インチシリアルドットプリンタ)	¥470,000➡	¥ 48,000
データレコーダ		
PC-DR321	¥ 19,800➡	¥ 9,500
PC-6081	¥ 12,800➡	¥ 6,500
PC-6082	¥ 19,800➡	¥ 9,500
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 新品	¥ 99,800➡	¥ 49,800
(PC-98用、5・8・10MHz対応+RAMディスク用ユーティリティソフト付)		
PC-6001R(N60-拡張ベーシック)	¥ 9,800➡	¥ 5,800
PC-6006SR(PC6001MIISR用ROM・RAMカートリッジ)	¥ 9,800➡	¥ 5,800
PC-6011(拡張ユニット)	¥ 19,800➡	¥ 6,000
PC-6044SR(家庭テレビ用カラーアダプタ)	¥ 7,000➡	¥ 4,000
PC-6053(ボイスシンセサイザ) 新品同様	¥ 14,800➡	¥ 7,800
PC-8001MKII-01(漢字ROMボード) 新品	¥ 32,000➡	¥ 18,000
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-8045(ライトペン)	¥ 45,000➡	¥ 16,000
PC-8201-90(PC-8201用ニッカド電池パック)	¥ 3,500➡	¥ 1,900
PC-8233(ミニフロッピーディスクアダプタ) 新品同様	¥ 26,000➡	¥ 13,000
PC-8821-03(PC-8821用トラクタフィーダ)	¥ 16,000➡	¥ 7,800
PC-8824HD(PC-8824用サーマルヘッド)	¥ 32,000➡	¥ 14,500
PC-8863(PC-88用エミュレータ専用通信ボード)	¥ 68,000➡	¥ 32,000
PC-PR101-03(トラクタフィーダ) 新品	¥ 18,000➡	¥ 13,800
PC-PR101-05(PR-101用ピンフィーダ)	¥ 9,000➡	¥ 5,200
PC-9801-02L(128KB増設RAM) 新品同様	¥ 40,000➡	¥ 23,800
PC-9801U-02(PC-98U2用16色グラフィックボード)	¥ 20,000➡	¥ 11,000
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	¥ 8,000➡	¥ 3,500
PC-9881-01(PC-9881用パワーアダプタ) 新品同様	¥ 35,000➡	¥ 18,000
PC-9806(数値データプロセッサ)	¥ 69,000➡	¥ 31,000
PC-10000-05(PC-100用256K増設RAM)	¥ 86,000➡	¥ 41,000
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
PC-CA602(RS-232Cケーブル(リバース)) 新品同様	¥ 7,500➡	¥ 4,500
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	¥ 8,000➡	¥ 3,800
PC-8097(GP-IBインタフェースセット)	¥ 56,000➡	¥ 18,000
PC-8098(フロッピーケーブル) 新品	¥ 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	¥ 3,500➡	¥ 1,700
PC-8826-1B(カラーボールペン) 新品	¥ 3,500➡	¥ 1,700
PC-8826-2B(カラーボールペン) 新品	¥ 3,500➡	¥ 1,700
PC-8826-4B(カラーボールペン) 新品	¥ 3,500➡	¥ 1,700
PC-8826-1F(カラーサインペン) 新品	¥ 2,800➡	¥ 1,300
PC-8826-2F(カラーサインペン) 新品	¥ 2,800➡	¥ 1,300
PC-8826-4F(カラーサインペン) 新品	¥ 2,800➡	¥ 1,300
PC-8864-01(PC8001MKII、PC8801シリーズ用トランクケーブル(50m)) 新品	¥ 19,000➡	¥ 9,000
PC-8864-03(リピータ) 新品	¥ 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
PS98-201-CMT(PC9801用N88BASICコンパータ/カセット)	¥ 3,500➡	¥ 1,500
PS98-201-SF(PC9801用N88BASICコンパータ/8インチ)	¥ 7,500➡	¥ 2,000
PS98-201-IW(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
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-IW(N88DISK-BASIC86)	¥ 7,000➡	¥ 2,000
PC-9835-IW(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。

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。

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

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

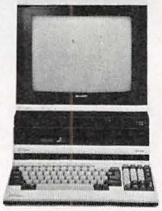
JADMA 社団法人日本通信販売協会会員

安心と信頼のシステムで新時代を切り開く

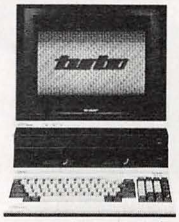
全商品6ヶ月保証付

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

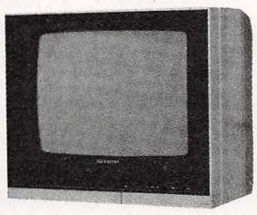
X-1Fモデル10セット 特選極上品
(本体＋CZ801D-TVディスプレイ)
¥189,600➡ ¥107,000



X-1ターボモデル20セット
(本体＋CZ-855D-TVディスプレイ) 特選極上品
¥367,800➡ ¥187,000

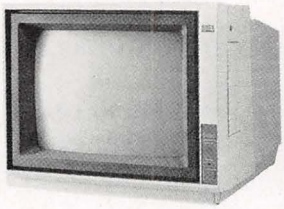


X-1ターボモデル30セット
(CZ851C＋CZ51F＋CZ855D・TVディスプレイ) 特選極上品
¥407,600➡ ¥209,000

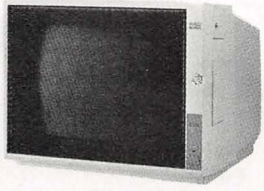


CZ-801D
(14インチ、2000字RGBTV)
¥99,800➡ ¥49,000 特上品

CU-14A2
(14インチ、4050字アナログカラー)
¥99,800➡ ¥59,800 新品同様



CR-550 (14インチ、2000字カラーCRT)
¥59,800➡ ¥25,000 新品



CR-531 (14インチ、4050字カラーCRT・ドットピッチ0.31)
¥134,800➡ ¥59,800 新品

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-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-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 ¥367,800➡ ¥187,000
(本体＋CZ-855D-TVディスプレイ)
X-1ターボ/30 特上品 ¥287,800➡ ¥120,000
-(CZ851C＋CZ51F漢字ROM5インチFD2基内蔵)
X-1ターボ/30セット 特上品 ¥407,600➡ ¥209,000
(CZ851C＋CZ51F＋CZ855D・TVディスプレイ)

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-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-855D(15インチ、4050字RGBTV) 特上品 ¥119,800➡ ¥ 89,000

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
CZ-8PP2(カラープロッタプリンタ) ¥ 54,800➡ ¥ 32,000
MZ-1P04(カラーインクジェットプリンタ) ¥228,000➡ ¥108,000
MZ-1P06(漢字プリンタ) ¥234,000➡ ¥ 75,000
MZ-1P09(MZ-1500用カラープロッタプリンタ、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
MB25015(FM-new7本体) ¥ 99,800➡ ¥ 35,000
MB25260(FM-77L4本体) 新品 ¥238,000➡ ¥165,000
MB25045(FM-11AD2本体) ¥298,000➡ ¥145,000
MB25050(FM-11EX本体) ¥398,000➡ ¥115,000
MB27304(12インチ、2000字グリーンCRT) ¥ 29,800➡ ¥ 12,000

＊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。

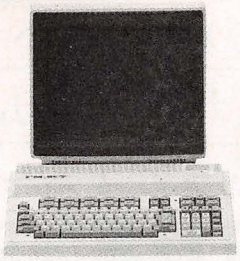
●コンピュータを売りたい方、査定をご希望の方、その他買取りに関するご相談は●

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

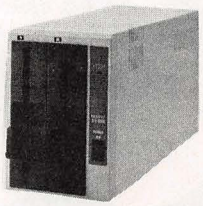
全商品6ヶ月保証付



MB25010(FM-7本体)
¥126,000➡ ***¥32,000***

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➡ ***¥19,800***

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



LFD-550IIPC(PC用5インチFD2ドライブ)
新品
¥148,000➡ ***¥68,000***

MB27305(12インチ、800字カラー) ……¥ 64,800➡ ¥ ***18,000***
MB27343(14インチ、2000字カラーCRT)……¥ 67,800➡ ¥ ***22,000***
MB27406(10インチドットプリンタ) ……¥ 89,000➡ ¥ ***38,000***
MB27405(10インチドットプリンタ) ……¥ 89,000➡ ¥ ***36,000***
MB27411(10インチ、24ドット漢字プリンタ)……¥198,000➡ ¥ ***98,000***
MB27502(FMデータレコーダ) ……¥ 12,800➡ ¥ ***6,500***

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***
PA7221(5インチ、両面倍密2FD-I/F付) ……¥158,000➡ ¥ ***55,000***
PA7250(10インチドットプリンタ)……¥ 69,000➡ ¥ ***35,000***

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➡ ¥ ***19,800***
VICTOR/HC-7(本体+64KB+ゲームソフト付) 新品 ……¥ 89,600➡ ¥ ***46,800***
VICTOR/HC-80(MSX2、128KRAM+ゲームソフト付) 新品同様 ……¥ 89,600➡ ¥ ***49,800***
TOSHIBA/HX-30(16K RAM) 新品 ……¥ 43,800➡ ¥ ***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-500Z(MZ-1500用10インチドットプリンタ)….¥ 49,800➡ ¥ ***18,000***
GP-500MX(MSX用10インチドットプリンタ) 新品同様…¥ 49,800➡ ¥ ***19,800***
GP-550E(PC用10インチ、18ドット漢字プリンタ)……¥119,800➡ ¥ ***28,000***

EPSON

HC-20(ハンドヘルドコンピュータ)……¥138,000➡ ¥ ***45,000***
HC-88(ハンドヘルドコンピュータ)……¥298,000➡ ***¥158,000***
TF-10(両面倍密デュアルフロッピーディスク)….¥129,800➡ ¥ ***55,000***
TF-10MZ(MZ-80K IIE専用、5インチ、FD2ドライブ、I/F別売)……¥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***
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) ……¥129,000➡ ¥ ***42,000***
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***
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(ディジーホイールプリンタ)……¥210,000➡ ¥ ***58,000***

その他

サンワサプライ/CR-550(14インチ、2000字カラーCRT) 新品¥ 59,800➡ ¥ ***25,000***
サンワサプライ/CR-531(14インチ、4050字カラーCRT・ドットピッチ0.31) 新品¥134,800➡ ¥ ***59,800***
日立/MB6890(レベルIII本体)……¥298,000➡ ¥ ***12,000***
日立/MP-1020(10インチ、感熱プリンタ)……¥ 59,800➡ ¥ ***15,000***
日立/MP-1050(10インチ、ドットプリンタ)……¥169,800➡ ¥ ***19,000***
APPLE/APPLE IIc(本体)……¥248,000➡ ¥ ***98,000***
APPLE/APPLE IIe(本体)……¥257,500➡ ¥ ***85,000***
APPLE/DISK II(5インチFD、1ドライブ、I/F付)……¥107,500➡ ¥ ***32,000***
SONY/SMC777+SMI720(本体+プリンタセット)‥¥232,800➡ ***¥138,000***
SONY/TCM-232(データレコーダ)……¥ 14,800➡ ¥ ***6,500***
横河/PL-1000(X-Yプロッタ)……¥148,000➡ ¥ ***68,000***
グラフテック/マイプロットII(X-Yプロッタ、8ビットパラレル)……¥148,000➡ ¥ ***88,000***
CENTURY/CM-30(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➡ ¥ ***68,000***
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***
LOGITEC/KP-1000(サーマルプリンタ)……¥ 48,000➡ ¥ ***12,000***
STAR/DPX510F(10インチ、9ピンドットプリンタ)……¥ 85,000➡ ¥ ***25,000***
NATIONAL/TH14NM2G(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***
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***
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-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***

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。

テクノジョイ

ECCS エックス

マルゼンムセン

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

ビデオ(ハード&ソフト)レンタルショップ

Top 10 秋葉原店

ECCS B1にオープン!

● National MSX CF-3000 キングコング

RAM64K、本体とキーボードが分離の本格派!!
16色マルチRGB対応の鮮明画像。しかも、ビデオ出力、RF出力も装備。

標準価格 ~~¥79,800~~

超特価 **¥39,800**(〒共)

50%引

★クレジット例 頭金¥0
初回¥4,180 2回目以降¥3,600×11回

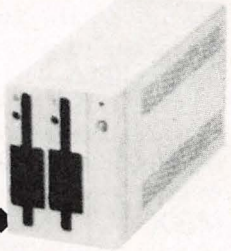
● 富士通 MB-27611 純正フロッピーセット

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**

● National ワープロ・パソコン MSX FS-4000

文節変換熟語ユニット付!!
ワープロもパソコンもこれ1台でOK!!
16ドット熱転写プリンタ、漢字ROMを内蔵。文節変換熟語ユニットをセット、文章がスラスラ打てます。
RGB(21ピン)・ビデオ・RF出力を内蔵。対応も万全!

FS-4000(本体)…… ¥106,000
FS-SR022…… ¥14,800
(文節変換熟語ユニット)

標準価格合計 ~~¥120,800~~

特別価格 **¥65,000**(〒共)

★クレジット例 頭金¥0
初回¥6,600 2回目以降¥5,900×11回

46%引

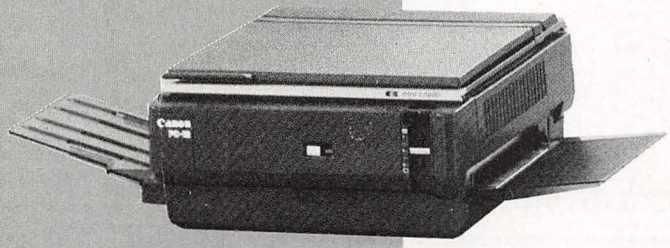
● Canon ミニコピアPC-12 (6色とれるパーソナルタイプ)

小さなボディながらA4から名刺サイズまでOK!
官製ハガキ・わら半紙・画用紙・色紙等、さまざまなサイズ・紙質の用紙にコピーできます。
また、PCカートリッジ(黒のみ付属)を交換するだけで6色が選べます。
チラシ・DM作りなどに威力を発揮!!

標準価格 ~~¥198,000~~

特別価格 **¥148,000**

★クレジット例
頭金¥0 初回¥11,680 2回目以降¥10,900×14回



● 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

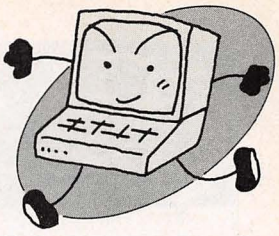
パソコンがオーディオにビジュアルツールに、総天然ショック。
FM-77AV-2(本体価格・キーボード付)…… ¥158,000
FM-TV151(専用CRT)‥ ¥89,800
3.5インチ2Dディスケット10枚‥ ¥17,500

セット標準価格 ~~¥265,300~~

特別価格 **¥189,000**

★クレジット例 頭金¥0
初回¥9,530 2回目以降¥9,200×23回

進歩人セール



●SHARP X1turboII

時代に応える3つの能力!!

日本語百科 WORD POWER
ターボ博士 LEXICON
搭載!!

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

セット標準価格 ~~¥314,800~~
さらに特価 **¥268,000**

★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

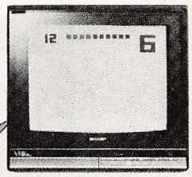
ビジネスマンのための本格ワープロ。IMバイト・3インチフロッピー マルチウィンドゥ付大型ディスプレイ、JIS第2水準漢字ROM内蔵、40字/秒の高速プリンター。

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**(〒共)

ケーブルサービス

●SEIKOSHA プリンタ SP-800M PC/FM

- カット紙が手軽に扱えるオートシートローダーが標準装備。
- NLQ文字機能の採用により、美しく鮮明な印字が可能。
- 5KBの大容量バッファメモリ内蔵。
- 紙送りは、変換自在な2方式。(フリクション/トラクタ)

※PC用・FM用の2種有りますので、ご指定下さい。
※プリンターケーブル別売。

標準価格 ~~¥64,800~~
特別価格 **¥29,800**(〒共)

今月のお買得品コーナー

●ナショナル 14型カラーディスプレイ TH14-NM3G

5×7ドット、1400字相当(表示能力最大2000文字)。RGB入力(角型8ピン)端子。

10台限定!!

標準価格 ~~¥79,800~~
特別価格 **¥19,800**(〒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。(6月5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㈱
郵便振替	口座番号 東京6-93996丸善無線電機㈱

※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

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

新品激安 価格で全国どこでも電話1本

クレジット3回～60回、月々3,000円より、ボーナス払いもOK、よい品をより安く!

PC-8801mkⅡFR・MR

FR30
定価178,000円
現金特価¥138,000

FR20
定価148,000円
現金特価¥114,000

FR10
定価99,000円
現金特価¥78,000

MR
定価238,000円
現金特価¥184,000

PC-9801VM・VF

VM2
定価415,000円
現金特価¥309,000

VM0
定価295,000円
現金特価¥224,000

VF2
定価348,000円
現金特価¥258,000

FM77AV

本体・純正(FM-TV151)セット
FM77AV2セット 合計定価247,000円
現金特価¥184,000

FM77AV1セット 合計定価217,000円
現金特価¥163,000

シャープ X1 turboⅡ

CZ856C (本体)
CZ855D (本体)
合計定価297,000円
現金特価¥223,000

NEC PC-9801U2

定価298,000円
現金特価¥198,000

NEC PC-KD852

アナログ4050文字カラーモニター
定価99,800円
現金特価¥68,000

NEC PC-TV452

新製品
定価128,000円
現金特価¥98,000

シャープ CU-14A2

4050文字カラーモニター(アナログ・デジタル)
定価99,800円
現金特価¥62,000

TOEI FTC-1475

4050文字カラーモニター
定価83,500円
現金特価¥59,800

star TR-24 PC FM用

24ドット 漢字プリンター
定価68,000円
現金特価¥49,800

brother M-1024P

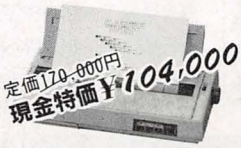
24ドット 漢字プリンター 割付名人
定価128,000円
現金特価¥93,000

NEC NM-9900

136桁カラー 日本語プリンター
定価298,000円
現金特価¥226,000

NEC PC-PR201

136桁熱転写 カラー日本語プリンター
定価170,000円
現金特価¥104,000



お申し込み方法

- 今すぐお電話でお申し込み下さい。
- 下取品、中古品は一切扱っておりません。
- お急ぎの方は、住所・氏名・電話番号・商品名を明記の上、下記宛まで直接代金を現金書留でお送り下さい。到着次第3日～5日程でスピード発送致します。
- 人気商品については多少遅れる場合があります。

●各社パソコン周辺機器激安でお届け

コンセプトパソコン販売
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

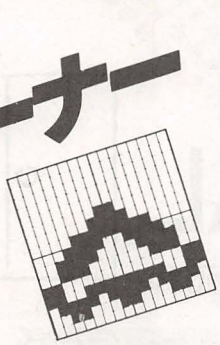
★お申込みは今すぐお電話で……

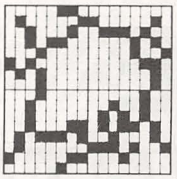
☎03-477-7422

各社パソコン格安情報 特別価格が電話で聞ける
24時間テレホンサービス03-463-4266

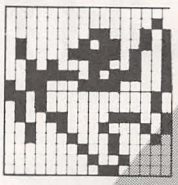
```
280 IF K$="6" THEN VX=1
290 CH$=CHARACTER$(X+VX,Y+VY)
300 IF CH$="■" AND VY=-1 THEN VX=0:VY=1
310 IF CH$="■" AND VY=1 THEN VX=0:VY=0
320 LOCATE X,Y:PRINT " ";
```

BM特選プログラムコーナー





BOM BOM



BROOO…!

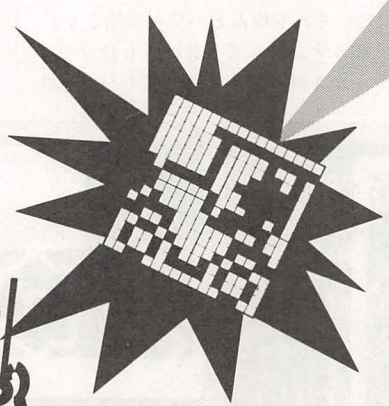
本コーナーは，ロードがしやすい，短く，しかも楽しい内容のソフトを選んで掲載しています。手近にあるパソコンに入力してください。

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。

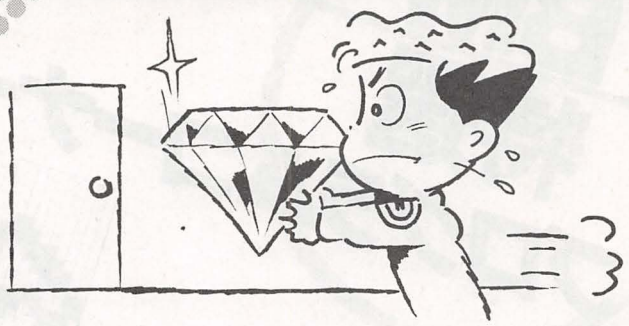
お送りいただいたテープや原稿はお返しできませんので，あらかじめコピーしておいてください。

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

ブルー
BLUE-
クリスタル
CRYSTAL



★関根　元和

STORY

とある国でのお話。その国の人々は，美しい姫のもとで平和に暮らしていました。が，人々に不幸がおとずれました。姫が何者かの手によって，さらわれてしまったのです。

そこで，ジムという少年が姫を連れもどしに行くことになったのです。姫は，怪物がうじゃうじゃいる塔の5階に閉じ込められています。姫を連れもどすためには，「BLUE－CRYSTAL」を五つ集めなければなりません。

そして，ジムの冒険ははじまったのです。

あなたは，姫を連れもどすことができるか!?

HOW TO PLAY

タイトルがでたらSキーでゲーム・スタートですよっ(パターンでしょ)!

怪物を倒しながらクリスタルを手に入れて，ドアを開ければ面クリアですよん。

敵と戦うのは簡単。敵の隣りに行って，その方向のキーを押せばいーんです。

自分のパワーが敵のパワーより大きければジムの勝ち。同じなら引き分け。負ければ，即ゲーム・オーバーですっ。そんときに剣を落としていくヤツがいますが，それを取るとパワーが増えます。

戦うと，勝っても負けても自分のパワーが1減ります。勝ってもパワーは増えませんよっ。

CRYSTALは，どこかの壁の中に隠してあるので，壁を破壊すればでてきます。BUT，なんもないところを破壊するとパワーが減りますんで，ご注意を。

パワーが0になっちゃうとゲーム・オーバーになっちゃうかんね。

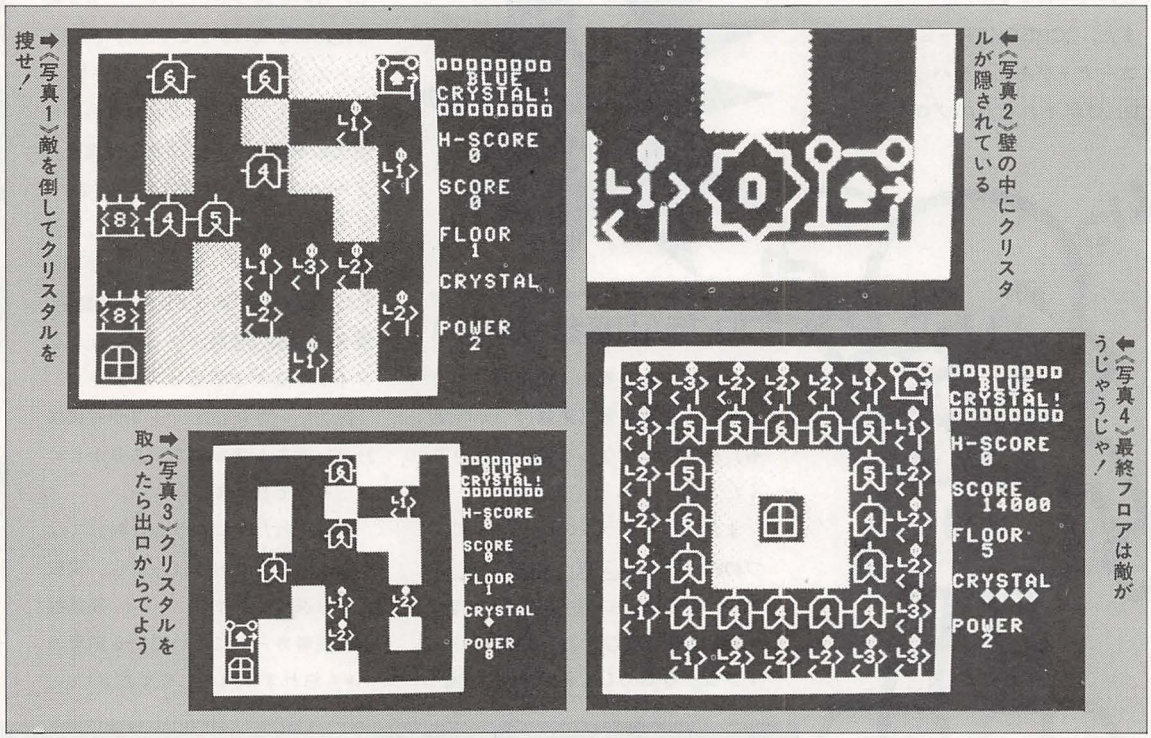
クリスタルを持ってないとドアは開きません。ドアを開けるとスコアが増えて面クリアです。

5面をクリアすれば姫に会えますよん。

マッピングすることをお忘れなく!

GAME OVER

なんか説明が長くなっちゃいました



➡〈写真1〉敵を倒してクリスタルを捜せ!

⬅〈写真2〉壁の中にクリスタルが隠されている

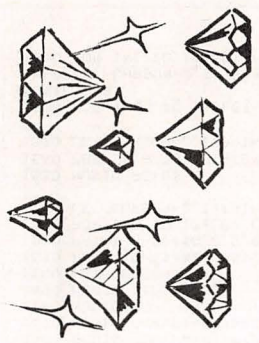
⬅〈写真4〉最終フロアは敵がうじゃうじゃ!

➡〈写真3〉クリスタルを取ったら出口からでよう

〈OVER FLOW〉 みなさん，ゴールデン・ウィークはどのようにすごしましたか？家族旅行に行った人もいるのではないかな。みなさんが体験したおもしろいこと，おかしなことをこのコーナーに送ってください。

```
  360 LET CURSOR=23,1:PRINT "ooooooooo";:LET CURSOR=23,2:PRINT "  BLUE";
  370 LET CURSOR=23,3:PRINT "CRYSTAL!";:LET CURSOR=23,4:PRINT "ooooooooo";
  380 LET CURSOR=23,6:PRINT "H-SCORE";
  390 LET CURSOR=24,7:PRINT H;
  400 LET CURSOR=23,9:PRINT "SCORE";:LET CURSOR=23,12:PRINT "FLOOR";
  410 LET CURSOR=24,10:PRINT S;:LET CURSOR=24,13:PRINT R;
  420 LET CURSOR=23,15:PRINT "CRYSTAL";:LET CURSOR=23,18:PRINT "POWER";
  430 LET CURSOR=25,19:PRINT W$;
  440 IF C0=0 THEN GOTO 460
  450 FOR I=25 TO 24+C0:LET CURSOR=I,16:PRINT CHR$($97);:NEXT I
  460 MUSIC T1@2P5ﾄP3#ﾚP5ﾌP3ﾄ#ﾚﾌP5ﾚP3ﾌP5ﾝP3ﾚﾌﾝP5ﾌP3#ﾝP5#ﾗP3ﾌ#ﾝ#ﾗP8Uﾄ
  470 LET X=7:LET Y=1:LET F=0:LET C9=0
  480 LET CURSOR=X*3-2,Y*3-2:PRINT C$(5);
  490 REM [[[[[ J I M ]]]]]
  500 LET X0=0:LET Y0=0:LET I0=ASC(INKEY$)
  510 IF I0=0 THEN GOTO 490
  520 LET Y0=(I0=$4D)-(I0=$49):LET X0=(I0=$4B)-(I0=$4A)
  530 LET X=X+X0:LET Y=Y+Y0
  540 IF (X(1)+(X)7) THEN LET X=X-X0:GOTO 490
  550 IF (Y(1)+(Y)7) THEN LET Y=Y-Y0:GOTO 490
  560 LET S0$=MID$(P$(Y),X,1)
  570 IF S0$="C" THEN GOTO 810
  580 IF S0$="E" THEN GOTO 900
  590 IF S0$="O" THEN GOTO 980
  600 REM [[[ B A T T L E ]]]
  610 IF W$)S0$ THEN GOTO 640
  620 IF W$(S0$ THEN GOTO 730
  630 IF W$=S0$ THEN GOTO 780
  640 REM +++++ W I N ! +++++
  650 MUSIC T1P1ﾄﾐﾝP2RP3ﾄ
  660 LET P$(Y)=LEFT$(P$(Y),X-1)+"O"+MID$(P$(Y),X+1,7-X)
  670 LET CURSOR=X*3-2,Y*3-2:PRINT C$(14);
  680 IF (VAL(MID$(P0$(Y),X,1)))0)*(VAL(MID$(P0$(Y),X,1))(4) THEN GOTO 700
  690 GOTO 710
  700 LET CURSOR=X*3-2,Y*3-2:PRINT C$(12);
  710 LET W0=-1:GOSUB 1120
  720 LET X=X-X0:LET Y=Y-Y0:GOTO 490
  730 REM ++++ L O S T ! ++++
  740 MUSIC T1P3ﾝ#ﾗﾗ#ﾝﾝ#ﾌﾌﾐ#ﾚ
  750 LET X=X-X0:LET Y=Y-Y0
  760 FOR I=1 TO 8:LET CURSOR=X*3-2,Y*3-2:PRINT C$(I);:MUSIC P4R:NEXT I
  770 GOTO 1790
  780 REM +++++ D R A W +++++
  790 MUSIC T1@2P5DﾐUﾐ
  800 LET X=X-X0:LET Y=Y-Y0:GOTO 490
  810 REM [[[[ W A L L ]]]]
  820 IF VAL(MID$(P0$(Y),X,1))=5 THEN GOTO 870
  830 LET W0=-1:GOSUB 1120
  840 GOSUB 1170
  850 LET P$(Y)=LEFT$(P$(Y),X-1)+"O"+MID$(P$(Y),X+1,7-X)
  860 MUSIC T1@2P5RDﾄDﾄ:GOTO 490
  870 LET CURSOR=X*3-2,Y*3-2:PRINT C$(13);:MUSIC T1P1ﾄ#ﾄﾚ#ﾚﾐﾌ#ﾌﾝ#ﾝﾗ#ﾗﾝUﾄ
  880 LET P$(Y)=LEFT$(P$(Y),X-1)+"O"+MID$(P$(Y),X+1,7-X)
  890 LET X=X-X0:LET Y=Y-Y0:GOTO 490
  900 REM [[[[ D O O R ]]]]
  910 IF C9=1 THEN GOTO 930
  920 LET X=X-X0:LET Y=Y-Y0:GOTO 490
  930 LET CURSOR=X*3-2,Y*3-2:PRINT CHR$($84,$85,$83,$A,8,8,8,$86,$DB,$86,$A,8,8,
8,$81,$85,$82)
  940 MUSIC T1@2P5ﾚP3ﾚP7ﾝP4ﾗﾝﾌP5ﾝP3ﾝP8ﾝP5RP3RP5ﾐP3ﾐP7ﾗP4ﾝﾗﾝP5ﾗP3ﾗP9Uﾚ
  950 LET R=R+1:LET S=S+1000*R
  960 IF R)5 THEN GOTO 1390
  970 LET W$="2":GOTO 220
  980 REM [[ N O T H I N G ]]
  990 GOSUB 1170
 1000 LET M$=MID$(P0$(Y),X,1)
```

が、ぜひ遊んでみてください。5面クリアした人は、OFコーナーにでも送ってくれるとうれしいです。では、また♡



Dr.D：データがじょうずにできているので、クリスタルがどこに隠されているか、わからないようになっている。

編：Jr.のBASICは速力ではないので、同じ処理でも少し長くなってしまいますね。

Dr.D：だからこそ、くふうしてプログラムのムダをなくすべきなのだ。

編：ムダをなくし、美しいプログラミングを心がけましょう。

BLUE-CRYSTALのプログラム・リスト

```
   10 REM [:::::::::::::::::]
   20 REM [:                :]
   30 REM [: (BLUE          :]
   40 REM [:      CRYSTAL)  :]
   50 REM [:                :]
   60 REM [:        BY      :]
   70 REM [:    M.SEKINE    :]
   80 REM [:                :]
   90 REM [:::::::::::::::::]
  100 CLEAR :RANDOMIZE :LET H=0
  110 DIM C$(14),T$(3),P$(7),P0$(7)
  120 CLEAR :LET CURSOR=3,12:PRINT "W A I T   A   M I N U T E"
  130 FOR I=1 TO 70:READ A$:NEXT I
  140 FOR I=1 TO 14:READ G$:LET C$(I)=""
  150 FOR J=0 TO 16 STEP 6:FOR K=J TO J+5 STEP 2
  160 LET G1$=CHR$(VAL("$"+MID$(G$,K+1,2))):LET C$(I)=C$(I)+G1$:NEXT K
  170 LET C$(I)=C$(I)+CHR$($A,8,8,8):NEXT J:NEXT I
  180 RESTORE :GOSUB 1870
  190 REM [[[[ S T A R T ]]]]
  200 LET S=0:LET R=1
  210 LET W$="2":LET C0=0
  220 REM [[[ S C R E E N ]]]
  230 CLEAR
  240 FOR I=1 TO 7:READ P$(I):NEXT I
  250 FOR I=1 TO 7:READ P0$(I):NEXT I
  260 FOR I=0 TO 22:LET CURSOR=I,0:PRINT CHR$($60);:LET CURSOR=I,22:PRINT CHR$($
60);:NEXT I
  270 FOR I=0 TO 22:LET CURSOR=0,I:PRINT CHR$($60);:LET CURSOR=22,I:PRINT CHR$($
60);:NEXT I
  280 FOR I=1 TO 19 STEP 3:FOR J=1 TO 19 STEP 3:LET CURSOR=J,I
  290 LET A=ASC(MID$(P$(INT(I/3+1)),J/3+1,1))
  300 IF (A)$30)*(A($34) THEN PRINT C$(9);:LET CURSOR=J+1,I+1:PRINT CHR$(A);
  310 IF (A)$33)*(A($37) THEN PRINT C$(10);:LET CURSOR=J+1,I+1:PRINT CHR$(A);
  320 IF (A)$36)*(A($3A) THEN PRINT C$(11);:LET CURSOR=J+1,I+1:PRINT CHR$(A);
  330 IF A=$43 THEN PRINT CHR$($9D,$9D,$9D,$A,8,8,8,$9D,$9D,$9D,$A,8,8,8,$9D,$9D
,$9D)
  340 IF A=$45 THEN PRINT CHR$($8F,$89,$8E,$A,8,8,8,$8A,$80,$88,$A,8,8,8,$81,$8B
,$82)
  350 NEXT J:NEXT I
```

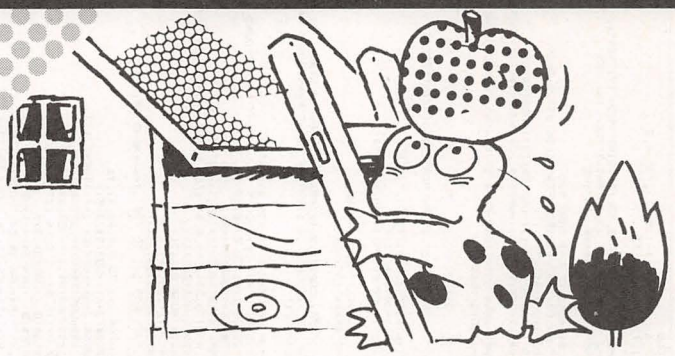
★学校ではやってる言葉「へ～あれがあなたのパンツ」わたしのパンツってわけじゃないのよ」（宮崎県えびの市・MZ－5　8才）……【影：まさか、共同ではいているってわけじゃないだろうね。】

★ぼくは、これを書いている最中、コードに足を引っかけてネタを忘れてしまった。（大阪府堺市・中林和彦11才）
【影：頭にバックアップ・メモリ用の電池ぐらい入れようぜ。編：するとDr.の頭は太陽電池??】

```
 1010 IF M$="0" THEN GOTO 490
 1020 IF M$="4" THEN LET CURSOR=X*3-3,Y*3-1:PRINT "TRAP!";:LET X=X+X0:LET Y=Y+Y0
:GOTO 730
 1030 IF (VAL(M$))0)*(VAL(M$)(4) THEN LET W0=VAL(M$)+1:MUSIC P3ﾄUﾄﾄVUﾚｴU±:GOTO 10
50
 1040 GOTO 1080
 1050 LET P0$(Y)=LEFT$(P0$(Y),X-1)+"0"+MID$(P0$(Y),X+1,7-X)
 1060 GOSUB 1120
 1070 GOTO 490
 1080 IF M$="5" THEN LET C9=1:LET C0=C0+1:MUSIC T1P102ﾄR±RﾝRﾚRｱR?R±RﾝRﾚRｱR?R±RP7Uﾄ
 1090 FOR I=25 TO 24+C0:LET CURSOR=I,16:PRINT CHR$($97);:NEXT I
 1100 LET P0$(Y)=LEFT$(P0$(Y),X-1)+"0"+MID$(P0$(Y),X+1,7-X)
 1110 GOTO 490
 1120 REM ** POWER **
 1130 LET W$=CHR$(ASC(W$)+W0)
 1140 IF ASC(W$)($31 THEN GOTO 1790
 1150 IF ASC(W$))$39 THEN LET W$=CHR$($39)
 1160 LET CURSOR=25,19:PRINT W$;:RETURN
 1170 REM ++++ M O V E ++++
 1180 IF ABS(X0)=1 THEN GOTO 1210
 1190 IF ABS(Y0)=1 THEN GOTO 1300
 1200 GOTO 490
 1210 REM *** LEFT & RIGHT ***
 1220 FOR I=(X-X0)*3-2 TO X*3-2 STEP X0
 1230 LET F=1-F
 1240 LET CURSOR=I,Y*3-2:PRINT C$(F+(X0=-1)+(X0=1)*3);
 1250 MUSIC P3Dﾄ
 1260 LET CURSOR=I,Y*3-2:PRINT C$(14);
 1270 NEXT I
 1280 LET CURSOR=I-X0,Y*3-2:PRINT C$(F+(X0=-1)+(X0=1)*3);
 1290 RETURN
 1300 REM **** UP & DOWN ****
 1310 FOR I=(Y-Y0)*3-2 TO Y*3-2 STEP Y0
 1320 LET F=1-F
 1330 LET CURSOR=X*3-2,I:PRINT C$(F+(Y0=-1)*7+(Y0=1)*5);
 1340 MUSIC P3D±
 1350 LET CURSOR=X*3-2,I:PRINT C$(14);
 1360 NEXT I
 1370 LET CURSOR=X*3-2,I-Y0:PRINT C$(F+(Y0=-1)*7+(Y0=1)*5);
 1380 RETURN
 1390 REM [[[[ HAPPY END ]]]]
 1400 CLEAR
 1410 FOR I=0 TO 30:LET CURSOR=I,20:PRINT CHR$($9D,$A,8,$9D);:NEXT I
 1420 FOR I=1 TO 9 STEP 2:LET CURSOR=I,18:PRINT CHR$($94,$A,8,$7D):NEXT I
 1430 LET CURSOR=26,17:PRINT C$(1);
 1440 FOR I=1 TO 50:LET CURSOR=RND(31),RND(15):PRINT "･";:NEXT I
 1450 LET CURSOR=2,1:PRINT CHR$($8F,$89,$8E,$A,8,8,8,$8A,$80,$88,$A,8,8,8,$81,$8
B,$82);
 1460 MUSIC T202P4ﾄP1ﾄP7ソP3Rラソ#ﾌP7±P5RP4レP1レP7ラP3Rミラソ#ﾌP5R
 1470 MUSIC P4#ﾌP1#ﾌP7ソP3RUﾄシラP5ラP6ソP3RP4レP1レP7#ﾌP3R#ﾌソラP7ソ
 1480 MUSIC RRR
 1490 MUSIC T1P1ﾄUﾄﾄVUレ
 1500 LET CURSOR=1,1
 1510 PRINT CHR$($B4,$91,$85,$91,$83,$A,8,8,8,8,8,$8A,$88,$20,$8A,$88);
 1520 PRINT CHR$($A,8,8,8,8,8,$81,$8B,$85,$8B,$82);
 1530 FOR I=5 TO 17:LET CURSOR=2,I-1:PRINT C$(14);
 1540 LET CURSOR=2,I:PRINT C$(3);:LET CURSOR=2,I:PRINT CHR$($FE);:MUSIC P4R:NEXT
I
 1550 MUSIC P3ﾄDﾄ
 1560 FOR I=16 TO 13 STEP -1:LET CURSOR=2,I+1:PRINT C$(14);
 1570 LET CURSOR=2,I:PRINT C$(3);:LET CURSOR=2,I:PRINT CHR$($FE);:MUSIC P4R:NEXT
I
 1580 FOR I=13 TO 16:LET CURSOR=2,I:PRINT C$(3);:LET CURSOR=2,I:PRINT CHR$($FE);
:MUSIC P4R
 1590 LET CURSOR=2,I-1:PRINT C$(14);:NEXT I
 1600 FOR I=1 TO 10:LET F=1-F
 1610 LET CURSOR=27-I,17:PRINT C$(14);
 1620 LET CURSOR=26-I,17:PRINT C$(1+F);
 1630 LET CURSOR=1+I,17:PRINT C$(14);
 1640 LET CURSOR=2+I,17:PRINT C$(3+F);:LET CURSOR=2+I,17:PRINT CHR$($FE);:MUSIC
P2R:NEXT I
 1650 MUSIC P3Uﾄ
 1660 FOR I=1 TO 20:LET CURSOR=RND(31),RND(15):PRINT CHR$($98);:NEXT I
 1670 MUSIC R
 1680 LET X=23:LET Y=0
 1690 LET CURSOR=X,Y:PRINT "+";:MUSIC P2R
 1700 LET CURSOR=X,Y:PRINT " ";
 1710 LET X=X-1:LET Y=Y+1
 1720 IF Y)19 THEN GOTO 1740
 1730 GOTO 1690
 1740 LET CURSOR=3,6:PRINT "G A M E   O V E R";
 1750 LET CURSOR=8,22:PRINT "P U S H [S] K E Y";
 1760 IF INKEY$()"S" THEN GOTO 1760
 1770 IF S)H THEN LET H=S
 1780 MUSIC T1P1DﾄUﾄDﾚVUレDﾚU±:GOTO 180
 1790 REM [[[[ GAME OVER ]]]]
 1800 FOR I=1 TO 21:LET CURSOR=1,I:PRINT SPC$(21);:NEXT I
 1810 LET CURSOR=3,6:PRINT "G A M E   O V E R";:LET CURSOR=24,19:PRINT 0;
 1820 MUSIC T302P4ﾚP2ﾚP6ソP3#ﾌP5±P3#ﾌソP7ラP5ﾚP4ﾚP2ﾚP5ソソP3#ﾌP5ソP3ラP7ソ
 1830 IF S)H THEN LET H=S:LET CURSOR=1,9:PRINT "YOUR SCORE IS HIGH !!";
 1840 LET CURSOR=3,20:PRINT "P U S H [S] K E Y";
 1850 IF INKEY$="S" THEN MUSIC P3Uﾄﾄ:GOTO 180
 1860 GOTO 1850
 1870 REM [[[[ T I T L E ]]]]
 1880 CLEAR
 1890 LET T$(1)="□□□□□□□□□□□□□□□□"
 1900 LET T$(2)="  BLUE CRYSTAL "
 1910 LET T$(3)="□□□□□□□□□□□□□□□□"
 1920 FOR I=1 TO 3
 1930 FOR J=23 TO I*2-1 STEP -1:LET CURSOR=8,J+1:PRINT SPC$(16);
 1940 LET CURSOR=8,J:PRINT T$(I);:MUSIC T1P0R:NEXT J
 1950 NEXT I
 1960 LET CURSOR=10,8:PRINT C$(1);:LET CURSOR=10,13:PRINT "JIM";
 1970 LET CURSOR=19,8:PRINT " I ";:LET CURSOR=19,9:PRINT "J+K";:LET CURSOR=19,10
:PRINT " M ";
 1980 LET CURSOR=15,15:PRINT C$(13);:LET CURSOR=10,19:PRINT "BLUE CRYSTAL";
 1990 LET CURSOR=8,21:PRINT "P U S H [S] K E Y"
 2000 LET I=8
 2010 LET CURSOR=I,21:PRINT " ";:LET I=I+1:IF I)24 THEN LET I=8
 2020 MUSIC T1P4R
 2030 LET CURSOR=8,21:PRINT "P U S H [S] K E Y";
 2040 IF INKEY$()"S" THEN GOTO 2010
 2050 LET CURSOR=7,21:PRINT "G O O D  L U C K !";:MUSIC T1P0ﾄ#ﾄレ#レ±ﾌ#ﾌソ#ソラ#ラP3RR
RR
 2060 FOR I=1 TO 23:LET CURSOR=0,23:PRINT :NEXT I
 2070 RETURN
 2080 DATA 0606CC0,0C0C010,0C04CC1,B4500C0,00C1320,8CC20C2,ECCC1C0
 2090 DATA 0200000,0000000,0004001,1110000,0001100,0004001,0000150
 2100 DATA CC00010,C20C0C0,102C100,0C0C21C,CC00303,5C0CC34,E65000C
 2110 DATA 0000040,0400000,1030100,0000400,0000104,0040011,0010005
 2120 DATA 300C010,002C0C1,5C0C200,0C030C0,604C802,2C0C0C0,EC43030
 2130 DATA 4000010,0010001,4000000,0000000,4040402,0000050,0010410
 2140 DATA E6C2C10,66C3C01,CCC0CCC,0005002,CCC0CCC,21C0C23,C0C0C4C
 2150 DATA 0404040,040042,0000000,0002042,0000000,0100011,0000025
 2160 DATA 3322210,3556551,25CCC52,26CEC42,2±CCC42,1444443,0122233
 2170 DATA 1141110,4010101,1100011,1150010,1400001,1111411,4104140
 2180 DATA 6F94BE7B8786B8B588,946FBE7B8786BA858B
 2190 DATA 8F946F868586B88588,8F6F94868E86BA858B
 2200 DATA 948594B6997C8E8588,6F856F8899868A858B
 2210 DATA 8F858E868E8BA88588,8F858E888F86BA858B
 2220 DATA 201920B19D3E3CF320,8F8B8E88FE8A819382
 2230 DATA 878B873C223E8B858B,207E2020B620B10782
 2240 DATA B49383904F92819182,2020202020202020
```

ベーシックマスターLIII/マーク5/S1用

BEMU（ベム）



★めぞん一刻

★はじめに

このゲームは，ベーマガ86年2月号のＪＲ-200用のモームをＬ３用に移植し，タイムをつけたものです。

★ストーリー

ある日，ベム君の家に１通の手紙がきました。手紙の内容は「今すぐリンゴを５個集めて迎えの車に乗せろ！さもないと車を家にぶつけるぞ！」と書いてありました。それを見てベム君は忙しいので土の中に隠しておいたリンゴを取りに行きました。

★遊びかた

ベム君はテンキーの[8][2][4][6]で上下左右に移動（ただし上へは，はしごがないと登れません）します。

なお，ギブアップ・キーがないので動けなくなったら，だまって車が家にぶつかるのを見ていてください。

★得点

ベム君がリンゴを一つ集めると100点，ベム君が口を開けてるときにリンゴを取ると200点で，リンゴを５個集めてドアに入ると車が家の前まで来ます。そのとき車が一つ動くごとに10点ずつプラスされます。

★プログラム

キャラクターは，モームとベーマガ別冊のＡＬＬ ＡＢＯＵＴ ＮＡＭＣＯを参考にしました。

リストが長くなってしまいましたが，ガンバッテ入力してください。

♥

CHECKER FLAG

編：どこかで見たようなキャラクターですね。

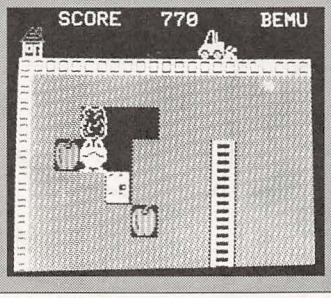
Dr.D：キャラクターを作るということは，ゲーム・プログラムを作るのと同じくらいむずかしいということは以前も言ったが，この作者はキャラクター作りが苦手らしい。

編：ＩＧは８色使えるのに，その性能を十分にだしつくしていませんね。

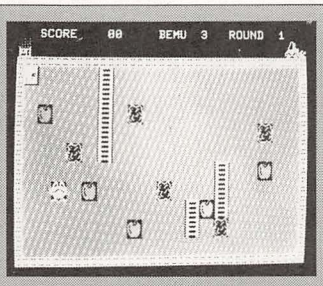
Dr.D：ただ，単にゲームを移植せず，手を加えているところは評価できる。

♥

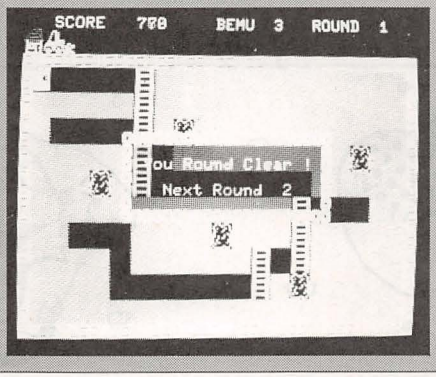
⬆《写真1》パズルゲーム「BEMU」のタイトル画面



➡《写真3》岩の下を掘ると岩は落下する

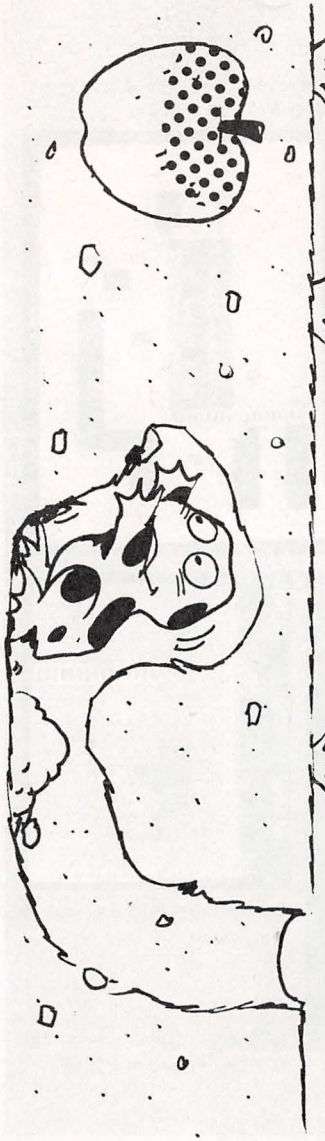


⬅《写真2》リンゴをすべて取ってドアからでよう！



⬅《写真4》やった！タイムギリギリでラウンド・クリア!!

★つぐ美さん！ぼくと交換ＯＦしませんか？「○月△日，今日影さんのプログラムが暴走して，スピード違反で警察につかまった」（滋賀県彦根市・**ホームズくん16才**）……**【影：△月×日，つぐ美が重量オーバーでつかまる。】**



```
10 GOTO 460
20 'ああああああああ メイン ああああああああ
30 A$=INKEY$:POKE&H4419,PEEK(&H41A)
40 IF A$()"" AND G THEN ELSE 80
50 IF GBB=1 THEN BR=36 ELSE BR=8
60 LOCATE X,Y  :S$=USR(S$(BR))+USR(S$(BR+1)):G=0
70 LOCATE X,Y+1:S$=USR(S$(BR))+USR(S$(BR+1)):GOTO 90
80 IF A$()"" THEN LINE(X,Y)-(X+1,Y+1)," ",B
90 X=X+((A$="6")+(X(37)-(A$="4")*(X)1))*2
100 Y=Y+((A$="2")+(Y(22)+(A$="8")*(Y)6)+(SCREEN(X,Y)=127))*2
110 IF RO=10 AND GL=5 THEN GOSUB 1410:RO=11
120 IF SCREEN(X,Y)=255 THEN ON -(GL=5) GOTO 1060:GOSUB 430
130 SN=SCREEN(X,Y):ON -(SN=12B)-(SN=2B)*2 GOSUB 390,430
140 IF G=0 THEN IF SCREEN(X,Y)=127 THEN G=1:SET=0
150 IF (TIME MOD 2)=0 THEN MA=30 ELSE MA=0
160 LOCATE X,Y  :S$=USR(S$(MA  ))+USR(S$(MA+1))
170 LOCATE X,Y+1:S$=USR(S$(MA+2))+USR(S$(MA+3))
180 IF G=0 THEN IF SCREEN(X,Y+2)=32 THEN IF SCREEN(X,Y-2)=28 THEN ST=1:XA=X:YA=Y
-2:GOTO 290 ELSE ST=0:GOTO 290
190 IF G=0 THEN ON -(SET=1) GOTO 340:IF SCREEN(X,Y-2)=28 THEN SET=1:XA=X:YA=Y-2
ELSE SET=0
200 IF SCREEN(XA,YA+2)=32 THEN ST=0:GOTO 340
210 '^^^^ ｸﾙﾏ ^^^^
220 IF TIME)1 THEN LINE(CA,1)-(CA+2,2)," ",B:CA=CA-1 ELSE 30
230 LOCATE CA,1:S$=USR(S$(20))+USR(S$(21))
240 LOCATE CA,2:S$=USR(S$(22))+USR(S$(23))+USR(S$(19)):TIME$="00:00:00"
250 IF CA=1 THEN BEEP:BE=BE-1:IF BE=0 THEN LW=RO:GOTO840 ELSE 1170
260 GOTO 30
270 '^^^^ ｼﾌﾄﾝ or ｲｼ ﾉ DOWN ^^^^
280 IF SCREEN(X,Y+2)=32 THEN ELSE 180
290 LINE(X,Y)-(X+1,Y+1)," ",B:Y=Y+2
300 LOCATE X,Y  :S$=USR(S$(0))+USR(S$(1))
310 LOCATE X,Y+1:S$=USR(S$(2))+USR(S$(3))
320 IF ST=1 THEN ELSE 280
330 '
340 IF SCREEN(XA,YA+2)=32 THEN LINE(XA,YA)-(XA+1,YA+1)," ",B:YA=YA+2 ELSE 200
350 LOCATE XA,YA  :S$=USR(S$(4))+USR(S$(5))
360 LOCATE XA,YA+1:S$=USR(S$(6))+USR(S$(7)):SET=0
370 IF ST=1 THEN 280 ELSE 340
380 '^^^^ ｽｺｱ- ^^^^
390 GL=GL+1:IF MA=30 THEN SC=SC+100 ELSE SC=SC+200
400 IF SC)HS THEN LOCATE 0,0:PRINT"HI-";:HS=SC
410 LOCATE 9,0:PRINT USING"#####";SC:RETURN
420 '^^^^
430 X=X+((A$="6")-(A$="4"))*2
440 Y=Y+((A$="2")-(A$="8"))*2:RETURN
450 'あああああああ ｼｮｷ ﾋｮｳｼﾞ あああああああ
460 CLEAR 300,&H6FFF:WIDTH 40:SCREEN 1,,1
470 RANDOMIZE TIME:DEFUSR=&H7000:KEY 1,CHR$(&H7E)
480 DEFINT A-Z:DIM S$(37):HS=3000
490 '^^^^ ｷｬﾗｸﾀｰ DATA ^^^^
500 S$(0)="0C1E223273FFFF9C,5":S$(1)="307B444CCEFFFF39,5"      ' ｼﾌﾄﾝ (ｳｴ7ｳﾀ)
510 S$(2)="BCC04060301C37E1,5":S$(3)="310302060C3BECB7,5"      '
520 S$(4)="1C33404B203040A0,6":S$(5)="1B64B232428102925,6"      ' ｲｼ
530 S$(6)="A4B4488BA690403F,6":S$(7)="22C1050509016297C,6"      '
540 S$(8)="7F7F70707F7F7070,1":S$(9)="FEFE0E0EFEFE0E0E,1"      ' ﾊｼｺﾟ
550 S$(10)="01020408102FA0FF,2":S$(11)="9C5424D40CF402FF,2"    ' ｲｴ
560 S$(12)="202F29292F20203F,7":S$(13)="047C4444C4444FC,7"     '
570 S$(14)="B0001E3D7E6F6F7F,2":S$(15)="304098DC3EFEFEFE,2"    ' ﾘﾝｺﾟ
580 S$(16)="6F6F77373F1F0F00,2":S$(17)="FEFEFEFCFCFB7000,2"    '
590 S$(18)="9900660099006600,4":S$(19)="0018334738?CD5B3,7"    ' ﾂﾁ : ﾊｲｷｶﾞｽ
600 S$(20)="0001020204040808,6":S$(21)="00C0505050505050F,6"   ' ｸﾙﾏ
610 S$(22)="1F3F7FC399AD341B,6":S$(23)="FFFFFFC399AD341B,6"    '
620 S$(24)="FF475F5D7B7F556B,7":S$(25)="FC1C7C74ECFFC0414,7"   ' ﾄﾞｱ
630 S$(26)="557F475F5D7B7F00,7":S$(27)="04FC1C7C74DCFC000,7"   '
640 S$(28)="0000000000000000,7":S$(29)="0000000000000000,7"    '
650 S$(30)="0C1E32226FFFFCF1,5":S$(31)="307B4C44F6FF3FBF,5"    ' ｼﾌﾄﾝ(ｳｴﾄｼﾀ)
660 S$(32)="B7FFFF3F1F0D1BFE,5":S$(33)="E1FFFFFCFBB00C7F,5"    '
670 S$(34)="0003061D5F373E1C,7":S$(35)="71FC70E0C0B80000,7"    ' ｸﾚﾘ
680 S$(36)="7F7F70707F7F7070,6":S$(37)="FEFE0E0EFEFE0E0E,6"    '
690 '^^^^ ｷｬﾗｸﾀｰ ﾃｲｷﾞ ﾉ DATA ^^^^ とﾘ ﾃﾞｰﾀ ﾊ 59 ｶﾞ 1 ﾓ ｺﾟｳ 「ﾒﾃﾞｨｭｰ ﾄ ｵﾅｼﾞﾃﾞｽ。とﾘ
700 IF PEEK(&H7000)=&H33 THEN B60 ELSE RESTORE 720
710 FOR I=0 TO 160:READ A$:K=VAL("&H"+A$):POKE &H7000+I,K:NEXT:GOTO 860
720 DATA 33,BD,00,BD,B1,03,26,2F,  B6,00,A7,B1,02,25,28,A6
730 DATA B0,B1,12,26,26,AE,B6,10,  BE,00,10,BD,67,C1,FF,27
740 DATA 1A,31,3F,26,F6,A6,B0,B1,  2C,26,10,C6,07,A6,B4,BD
750 DATA 57,C1,FF,27,06,20,09,C6,  0D,20,02,C6,02,7E,A3,A7
760 DATA 34,50,BD,F4,57,1F,12,35,  50,A6,84,BA,90,30,88,EF
770 DATA 34,02,BD,30,B6,10,3D,34,  04,BD,29,EA,E0,35,02,B7
780 DATA FF,DB,E7,A4,E6,84,C1,2C,  26,07,FC,02,3B,BD,F1,BE
790 DATA 39,F6,00,A2,C1,2B,26,06,  31,A9,04,00,20,D2,31,A9
800 DATA 0B,00,20,CC,C6,0F,A6,B0,  A1,C5,27,04,C0,01,24,F8
810 DATA 39,30,31,32,33,34,35,36,  37,38,39,41,42,43,44,45,46
820 'あああああああ ラウンド or テキモ カメン ブリント あああああああ
830 '^^^^ ﾃｷﾓ ^^^^
840 LINE(14,12)-(26,14)," ",BF:LOCATE 16,13:PRINT"GAME OVER";
```

```
850 FOR I=0 TO 5000:NEXT:CLS
860 LINE(0,10)-(39,10),"■",6:LINE(0,11)-(39,12),"■",4,B
870 LOCATE 0,8:S$=USR(S$(10))+USR(S$(11))
880 LOCATE 0,9:S$=USR(S$(12))+USR(S$(13))
890 LOCATE 14,15:PRINT"GAME START";:LOCATE 13,17:PRINT"PUSH [Y] KEY";
900 LOCATE 15,20:PRINT"GAME END";:LOCATE 13,22:PRINT"PUSH [N] KEY";
910 LOCATE 11,5:PRINT USING"HI-SCORE ##### pts";HS
920 L=36:LINE(L,8)-(L+4,9)," ",B
930 LINE(L,8)-(L+4,9)," ",B:L=L-1:IF L=1 THEN 920
940 D2=(L MOD 2):IF D2=0 THEN D3=34:0=0:EXEC&HF7A9 ELSE D3=28:0=30
950 LOCATE 1,7:S$=USR(S$(D3))+USR(S$(D3+1))
960 LOCATE L,8:S$=USR(S$(0  ))+USR(S$(0+1))+USR(S$(20))+USR(S$(21))
970 LOCATE L,9:S$=USR(S$(0+2))+USR(S$(0+3))+USR(S$(22))+USR(S$(23))+USR(S$(19))
980 FOR I=0 TO 20
990 A$=INKEY$:IF A$="Y" THEN RO=0:GOTO 1040 ELSE IF A$="N" THEN CLS:END
1000 IF A$="^" THEN RO=LW-1:GOTO 1040
1010 NEXT
1020 GOTO 930
1030 '^^^^ ﾗｳﾝﾄﾞ ｸﾘｱ ^^^^
1040 BE=3:SC=0:CLS:LINE(0,3)-(39,24),"□",15,B:LOCATE 3,0:PRINT"SCORE    00";
1050 IF RO=0 THEN 1150
1060 FOR I=CA TO 2 STEP -1:LINE(I+1,1)-(I+3,2)," ",B
1070 LOCATE I,1:S$=USR(S$(20))+USR(S$(21))
1080 LOCATE I,2:S$=USR(S$(22))+USR(S$(23))+USR(S$(19))
1090 SC=SC+10:BEEP
1100 IF SC)HS THEN LOCATE 0,0:PRINT"HI-";:HS=SC
1110 LOCATE 9,0:PRINT USING"#####";SC:NEXT
1120 IF RO=11 THEN 1440
1130 LINE(10,10)-(29,14)," ",BF:LOCATE 12,11:PRINT"You Round Clear !";
1140 LINE(10,9)-(30,15),"a",13,B:LOCATE 14,13:PRINT USING"Next Round ##";RO+1
1150 RO=RO+1:FOR I=0 TO 3000:NEXT
1160 '
1170 CA=38:G=0:YA=23:GL=0:SET=0:LINE(0,1)-(39,2)," ",B
1180 LOCATE 19,0:PRINT USING"BEMU ##";BE:LOCATE 29,0:PRINT USING"ROUND ##";RO
1190 'FOR IY=4 TO 22 STEP 2:FOR IX=1 TO 37 STEP 2
1200 'LOCATE IX,IY:S$=USR(S$(18))+USR(S$(18))
1210 'LOCATE IX,IY+1:S$=USR(S$(18))+USR(S$(10)):NEXT IX,IY
1220 IF RO=10 THEN LINE(1,4)-(38,23),"■",B,BF ELSE LINE(1,4)-(38,23),"■",4,BF
1230 LOCATE 0,1:S$=USR(S$(10))+USR(S$(11))
1240 LOCATE 0,2:S$=USR(S$(12))+USR(S$(13))
1250 LOCATE 38,1:S$=USR(S$(20))+USR(S$(21))
1260 LOCATE 38,2:S$=USR(S$(22))+USR(S$(23))
1270 RESTORE 1520:IF RO)0 THEN FOR I=1 TO (RO-1)*44:READ A$:NEXT
1280 '
1290 FOR J=0 TO 10 STEP 10:FOR I=1 TO 5:READ X1,Y1
1300 LOCATE X1,Y1  :S$=USR(S$(J+6))+USR(S$(J+5))
1310 LOCATE X1,Y1+1:S$=USR(S$(J+6))+USR(S$(J+7)):NEXT I,J
1320 READ X,Y:LOCATE X,Y  :S$=USR(S$(0))+USR(S$(1))
1330          LOCATE X,Y+1:S$=USR(S$(2))+USR(S$(3))
1340 FOR I=1 TO 10:READ BX,BY:IF BX=-1 THEN 1370
1350 LOCATE BX,BY  :S$=USR(S$(8))+USR(S$(9))
1360 LOCATE BX,BY+1:S$=USR(S$(8))+USR(S$(9)):NEXT
1370 READ HX,HY:LOCATE HX,HY  :S$=USR(S$(24))+USR(S$(25))
1380          LOCATE HX,HY+1:S$=USR(S$(26))+USR(S$(27))
1390 TIME$="00:00:00":GOTO 30
1400 '
1410 FOR I=6 TO 22 STEP 2
1420 LOCATE 1,I  :S$=USR(S$(36))+USR(S$(37)):GBB=1
1430 LOCATE 1,I+1:S$=USR(S$(36))+USR(S$(37)):NEXT:RETURN
1440 LINE(1,4)-(38,23)," ",B,BF
1450 RESTORE 1480:FOR I=0 TO 4:READ A,B,C$:LOCATE A,B:PRINT C$;:NEXT
1460 LOCATE 16,17:PRINT USING"[#####]";HS:LOCATE 16,21:PRINT USING"[#####]";SC
1470 FOR I=0 TO 9000:NEXT:CLS:GOTO B60
1480 DATA 15,7,Nise Jobs !, 16,11,Today's, 17,12,Score
1490 DATA 15,15,High Score, 15,19,Your Score
1500 '   5▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ ｲ ｼ (5) ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ ﾘ ﾝ ｺﾟ (5) ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ｼﾌﾄﾝ(ｳ
1510 '   5▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
```

ベーシックマスターLIIIマーク5/S1用

移植版

PEKO-PON II

★T. H

STORY

ペコポンは，ある館に忍び込んだ。しかしそこは魔女の住家だったのだ。ペコポンは特殊（とくしゅ）爆弾を使って無限の階の魔女を倒すんだと決意した。

PLAY

その階に落ちているカギを拾ってください。そうすると，どこかに出口が現れます。その出口に行けば1面クリアです。

動きは，テンキーの[2]，[4]，[6]，[8]です。なお，1面クリアごとにペコポンが1人増えます。

爆弾の使いかた

スペース・キーを押すと，ペコポンが爆弾を持ちます。そこでテンキーを押すと，その方向に爆弾を置きます。そして，再びスペース・キーを押すと爆発します。

この爆弾は，爆発したまわりにブロックがあると，そのブロックは消えてなくなり，何もないところには，なぜかブロックが現れます。

ここで，もし敵がいたら，その敵をたおしたことになります。得点は赤，緑，紫の魔女の順に50，100，150点です。なお，ペコポンはなんの影響も受けません。

直接攻撃

[GRAPH]キーを押しながら[2]，[4]，[6]，[8]のいずれかを押すと，その方向のとなりの敵を倒すことができます。このときの得点は爆弾のときの2倍です。

爆弾箱のだしかた

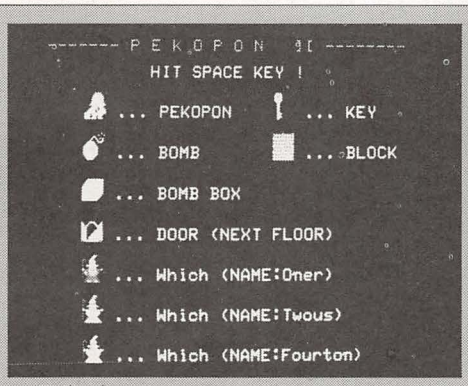
あることをすると黄色の箱がでてきて，これを取ると爆弾が10個増えます。また，敵の出現位置は，4すみから一つ中に入ったところです。敵を倒してすぐ，このまわりを通るときは，突然死ぬことがあります。十分注意してください。

その他のキー操作・改造

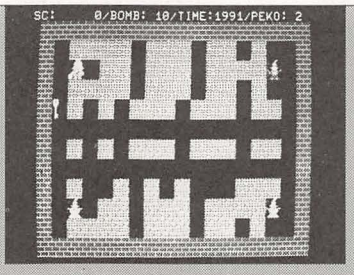
[G]を押すと自爆です。また[R]はゲーム・オーバーです。1030行の変数ARを0＜AR＜1の間で変えると全然ちがったパターンになります。

入力について

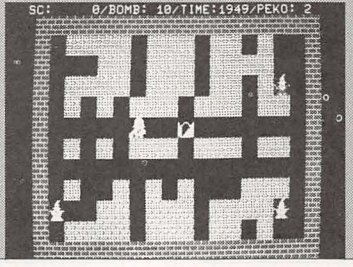
リスト1を入力し，セーブしたあとに，**リスト2**をセーブしてください。



⬆《写真1》ペコポンIIのキャラクター紹介

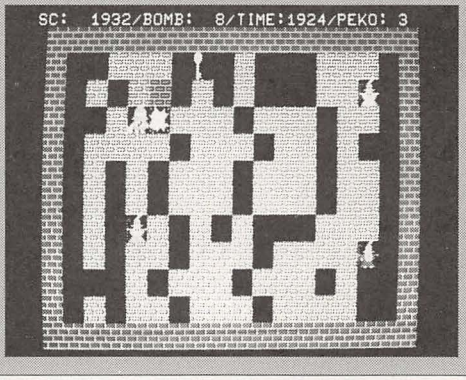


⬅《写真2》魔女に気を付けてカギを取ろう！



➡《写真3》カギを取ると出口が現れ，ここをでると面クリア

⬇《写真4》爆弾をうまく使ってカベを破ろう！



★このごろの「ゲーム・プログラミング講座」は恐ろしくてハガキがだせない。（神奈川県横浜市・ピー(ロク)2 SR）……【影：聞くは一時の恥，恐れるなかれ。編：一時の恥が続くと一生の恥になります。ねえ，影さん。】

リスト2のファイル名は，"MAINP."にしてください。**リスト1**をロード，ランすると**リスト2**をロードしてゲームがはじまります。

終わりに

ベーマガ'85年9月号のペコポンIIの移植版です。変数はそれを参考にしてください。

MUSICは，'85年3月号のMSRを参考にして，自分で作ってください。

★　　★　　★

CHECKER FLAG

Dr.D：X1やレベルIIIマーク5などでは，フルカラーのキャラクターが作れるのでゲームに向いている。

編：グラフィック画面のPUTは時間がかかりますからね。

Dr.D：そうだ。S1にはIGキャラをVRAMにシンボル文で落とすこともできるぞ。

《リスト1》キャラクター定義のプログラム・リスト

```
5 ' IG SET PROGRAM For LEVEL-3/mark5/S1(LEVEL-3 BASIC)
10 WIDTH40:LOCATE15,10:PRINT"IG SET PROGRAM!!"
20 POKE&HFFE9,11:FOR A=&HA000 TO &HFFE9:A=37:DIM C(X):POKE9,7:FOR I= TO P+B:POKEI,0:NE
XT
30 FOR A=1 TO X:READ I$:C(A)=VAL("&H"+I$):C=C+1:GOSUB50:C=C+C(A):NEXT:IF C<>0 THEN PRI
NT"DATA ERROR":STOP
40 C=A:GOSUB50:NEXT:POKE&HFFE9,0:PRINT"LOADING MAIN (PEKOPON 23)":MOTOR:RUN"MAINP
."
50 POKED,C:LOCATE20,20:PRINTA:READ A:A=I:FOR E=P+C(A)+B TO P+C(A)+B+7
60 POKE E,VAL("&H"+MID$(A$,M,2)):M=M+2:NEXT:RETURN
70 DATA 7E,C3,00,00,00,00,00,00
80 DATA 7C,C6,CE,D6,E6,C6,7C,00
90 DATA 18,78,18,18,18,18,7E,00
100 DATA 7C,C6,0E,3C,78,E0,FE,00
110 DATA 7C,C6,0E,3C,0E,C6,7C,00
120 DATA 1C,3C,6C,CC,FE,0C,1E,00
130 DATA FC,C0,FC,06,06,C6,7C,00
140 DATA 3C,60,C0,FC,C6,C6,7C,00
150 DATA FE,C6,0C,18,30,30,30,00
160 DATA 7C,C6,C6,7C,C6,C6,7C,00
170 DATA 7C,C6,C6,7E,06,0C,78,00
180 DATA FF,00,00,00,00,00,00,00
190 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
200 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
210 DATA 00,00,00,00,00,00,FF,FF
220 DATA C0,C0,C0,C0,C0,C0,C0,C0
230 DATA 03,03,03,03,03,03,03,03
240 DATA FF,FF,FF,FF,00,00,00,00
250 DATA 00,00,00,00,FF,FF,FF,FF
260 DATA FF,FF,FF,FF,00,00,00,00
270 DATA 00,00,00,00,FF,FF,FF,FF
280 DATA 18,18,18,18,18,18,18,18
290 DATA 00,00,00,00,1F,1F,1F,1F
300 DATA 18,18,18,18,F8,F8,F8,F8
310 DATA 00,00,00,00,F8,F8,F8,F8
320 DATA 18,18,18,18,1F,1F,1F,1F
330 '---------- GAME START ----------
340 TI=TI-1:IF TI<0 THEN 730
350 COLOR 7:LOCATE 1,0:PRINT USING"SC:########/HI:########/BOMB:###/PEKO:##";SC;BB;T
I:PK-1:POKE&H116,32
360 EM=600
370 '---------- KEY INPUT ----------
380 IF BF=2 THEN 570
390 K$=INKEY$
400 IF INSTR("2468",K$)<>0 THEN 460
410 IF INSTR("WEAX",K$)<>0 THEN 530
420 IF K$="Q" THEN 730
430 IF K$="R" THEN 760
440 IF K$="" THEN BF=1 THEN 830 ELSE 570 ELSE 630
460 ST=VAL(K$):XX=PX+2*((ST=6)-(ST=4)):YY=PY+2*((ST=8)-(ST=2))
470 ON INSTR("2?F",CHR$(SCREEN(XX,YY)))+1 GOTO 630,480,930,490,500,510
480 LOCATE PX,PY:PRINT SP$:PX=XX:PY=YY:GOTO730
490 GOSUB120:BB=BB+10:HF=2:GOTO510
500 GOSUB120:LOCATE XD,YD:PRINT" ":DF=1
510 LOCATE PX,PY:PRINT SP$:PX=XX:PY=YY:LOCATE PX,PY:PRINT P1$:GOTO630
520 '
530 XX=PX+2*(INSTR("W?X",K$)-2):YY=PY+((K$="A")-(K$="E"))
540 IF CHR$(SCREEN(XX,YY))<>"?" THEN 630
550 S=2:GOSUB 50:GOTO340
560 '---------- PUT BOMB ----------
570 IF EB=0 THEN 630 ELSE LOCATE PX,PY:PRINT"ﾏﾌ"+CHR$(7+2*(ST=8)+(ST=2));"ﾂﾃ":ST=VAL(INKEY$):BF=2
580 IF ST=2 OR ST=4 OR ST=6 OR ST=8 THEN 570 ELSE 630
590 BX=SCREEN(PX,PY)-(ST=2)-2*(ST=4):BY=BX+(ST=4)-(ST=6):BF=1:BB=BB-1
600 LOCATE BX,BY:PRINT"ﾏﾌ":FOR I=0 TO 200:NEXT:IF BX=PX AND BY=PY THEN BF=2:GOTO 570 ELSE LOCATEBX,BY:PRINT BX$:BF=1:BB=BB-1
610 LOCATE PX,PY:PRINT P1$
620 '---------- ﾏﾌ MOVE ----------
630 I=RND(1)*2
640 XX=SGN(PX-TXM(I)):YY=SGN(PY-TYM(I))
650 IF XX<>0 AND YY<>0 THEN D=RND(1)*2:IF D=1 THEN XX=0 ELSE YY=0
660 D=INSTR("?F",CHR$(SCREEN(TXM(I)+2*XX,TYM(I)+2*YY)))
670 ON D+1 GOTO 340,680,690
680 W=1:GOTO 700
690 LOCATE TXM(I),TYM(I):PRINT SP$:TXM(I)=TXM(I)+2*XX:TYM(I)=TYM(I)+2*YY
700 LOCATE TXM(I),TYM(I):PRINT TK$(I)
710 IF W=1 THEN 730 ELSE GOTO 340
720 '---------- PEKOPON DIE ----------
730 FOR I=0 TO 400:NEXT:PRINT"ﾏﾌ"+CHR$(4/4,9"BEEP:LOCATE PX,PY:PRINT" "+CHR$(7)"ﾏﾌ":FO
R I=0 TO 1000:NEXT
740 PK=PK-1:IF PK<0 THEN 170
750 '---------- GAME OVER ----------
760 COLOR 5:LINE(14,10)-(24,12),"",,B
770 COLOR 15,11:PRINT"GAME OVER":COLOR 7
780 LOCATE 12,2:PRINT"TRY AGAIN ?(Y/N)":K$=INKEY$
790 IF K$="Y" THEN RUN
800 IF K$="N" THEN END
810 GOTO790
820 '---------- ﾕｷﾀﾞﾙﾏ ----------
830 LOCATE BX,BY:PRINT"ﾊﾞﾑ":CHR$(7)"ﾊﾞﾑ"
840 BEEP
850 FOR J=-1 TO 1:FOR I=-1 TO 1
860 XX=BX+2*I:YY=BY+2*J
870 ON INSTR("?F",CHR$(SCREEN(XX,YY)))+1 GOTO 910,880,890,900
880 LOCATE XX,YY:PRINT BL$:GOTO910
890 LOCATE XX,YY:PRINT SP$:GOTO910
900 S=1:GOSUB 50
910 NEXT I,J:LOCATE BX,BY:PRINT SP$:BF=0:GOTO340
920 '---------- STAGE CLEAR ----------
930 COLOR 2:LINE(13,8)-(24,17),"B",,B:LINE(14,9)-(23,16)," ",,BF
940 COLOR 15,11:PRINTUSING"## ### pts";TI
950 LOCATE 15,13:PRINT"BOUNS"
960 ME=ME+1:ZC=ZC+TI:PK=PK+1
970 BEEP:FORI=0TO2000:NEXT:GOTO140
980 '---------- ﾑﾒﾃﾓｳﾋﾄﾂ ----------
990 '---------- P E K O P O N IC ----------
1000 TK$(0)="ﾌﾍ"+CHR$(7)+"ﾌﾋ":TK$(1)="ﾌﾍ"+CHR$(2)+"ﾊﾌ":TK$(2)="ﾌﾍ"+CHR$(4)+"ﾊﾌ"
1010 P1$="ﾌﾌ"+CHR$(7)+"ﾂﾂ":HK$="ﾅﾅ"+CHR$(7)+"ﾂﾂ":SP$=" "+CHR$(7)+" "
1020 DR$="ﾏﾏ"+CHR$(7)+"ﾊﾊ":BL$="ﾏﾏ"+CHR$(7)+"ﾊﾊ":BM$="ﾂﾂ"+CHR$(7)+"ﾊﾊ":EL$="ﾃﾃ"+CHR$(7)+"ﾃﾃ"
1030 FOR I=0 TO 2:TXM(I)=14+I*2:TYM(I)=12:TK$(I)=TK$(0):NEXT:PK=3
1040 TX(0)=4:TY(0)=4:TX(1)=25:TY(1)=4:TX(2)=4:TY(2)=20:TX(3)=25:TY(3)=20
1050 GD$(0)="0000000000000000":GD$(1)="0101010111011101":GD$(2)="0111101111011010"
1060 '---------- TITLE ----------
1070 COLOR 4,0:PRINT"  ------- P E K O P O N IC --------"
1080 COLOR 7:POKE&H116,32:LOCATE 6,4:PRINTP1$
1090 LOCATE 6,7:PRINT BM$:LOCATE 6,10:PRINT HK$:LOCATE 6,13:PRINT DR$
1100 LOCATE 6,16:PRINT BL$:LOCATE 6,19:PRINT EL$:LOCATE 6,22:PRINT TK$(2)
1110 LOCATE 24,4:PRINT KY$:LOCATE 24,7:PRINT BL$:COLOR 7
1120 LOCATE 9,5:PRINT"... PEKOPON":LOCATE 9,8:PRINT"... BOMB"
1130 LOCATE 9,11:PRINT"... BOMB BOX":LOCATE 9,14:PRINT"... DOOR (NEXT FLOOR)
1140 LOCATE 9,17:PRINT"... Which (NAME:Owner)":LOCATE 9,20
1150 PRINT"... Which (NAME:Tenous)":LOCATE9,23:PRINT"... Which (NAME:Fourton)"
1160 LOCATE 27,5:PRINT"... KEY":LOCATE 27,8:PRINT"... BLOCK"
1170 LOCATE 22,22:PRINT"SPACE KEY !"
1180 IF INKEY$="" THEN RETURN
1190 GOTO 1180
1200 'X1--------- LEVEL IS.61.3.31 MONDAY :BY T.H
```

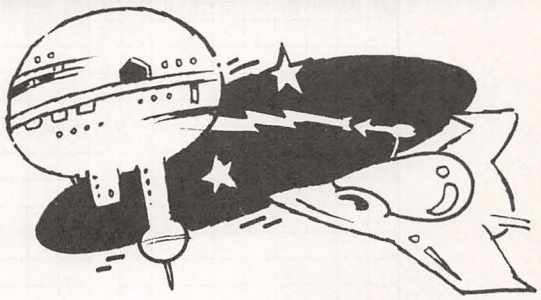
《リスト2》メインのプログラム・リスト

```
10 'PEKOPON_2 ..................X1(G-ROM1)/C/D/turbo/IC ---) LEVEL-3/mark 5/S1
20 CLS:WIDTH 40:CLEAR:DIM TK$(2),GD$(4),TX(2),TY(2),DP(2),TXM(2),TYM(2),GD1$(4)
30 DEFINT B-Y:C$=CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29):GOSUB1000:GOTO 140
40 '---------- ﾃｷｬﾗｸﾀｰ/ SUB ----------
50 I=0
60 IF XX=TXM(I) AND YY=TYM(I) THEN ZC=ZC+(I+1)*50+S ELSE I=I+1:GOTO60
70 IF DP(I)<0 THEN C=CP+DP(I):DP(I)=0:GOSUB120:LOCATE XX,YY:PRINTSP$:TXM(I)=
80 POKE&H116,32:LOCATE XX,YY:PRINT TK$(I):GOSUB120:LOCATE XH,YH:PRINT HK$
90 IF (CP MOD ME)=0 AND HF<2 THEN GOSUB120:LOCATE XH,YH:PRINT HK$
100 RETURN
110 AR=RND(23*AR):I=AR+RR:RETURN
120 BEEP:RETURN
130 '---------- MAIN ----------
140 FOR I=0 TO 2:DP(I)=0:NEXT:GOSUB120:CLS
150 FOR I=0 TO 3:GD$(I)="":NEXT:GD$(4)="0000000000000000"
160 FOR I=0 TO 2:TXM(I)=TX(I):TYM(I)=TY(I):NEXT
170 CLS:AR=AD
180 '---------- DRAW SCREEN ----------
190 FOR I=0 TO 2:LOCATE TX(I),TY(I):PRINT TK$(I):NEXT:PF=0
200 COLOR 7:PX=6:PY=5:TI=2000:LOCATE 15,11:PRINT ME1" FLOOR":FORI=0TO2000:NEXT
210 POKE&H116,32:CLS:LINE(2,1)-(37,24),,B:LINE(3,2)-(36,23),,B
220 FOR I=0TO4:NEXT:GD$(I)=GD$(I):X=24
230 IF L-1)0 THEN L=L-1:X=X-2:GOTO240
240 LOCATE X,Y:IF H=0 THEN PRINT BL$ ELSE PRINT SP$
250 IF L-1)0 THEN L=L-1:X=X-2:GOTO240
260 Y=Y+2:IF Y<22 THEN 230
270 AR=15:GOSUB110:XH=I*2+4:GOSUB110:YH=I*2+4:GOSUB110:XD=I*2+4
280 AR=9:GOSUB110:YD=I*2+3:GOSUB110:YH=I*2+3:GOSUB110:YH=I*2+3
290 IF XH=XD AND YH=YD THEN 270
300 IF XH<4 OR XH>36 OR YH<5 OR YH>20 THEN270
310 FOR I=0 TO2:LOCATE TX(I),TY(I):PRINT TK$(I):NEXT:BF=0:HF=0:CP=0:GP=0
320 LOCATE PX,PY:PRINT P1$:LOCATE XH,YH:PRINT KY$:W=0:LINE(0,0)-(1,25),,"",BF
330 '---------- GAME START ----------
340 TI=TI-1:IF TI<0 THEN 730
350 COLOR 7:LOCATE 1,0:PRINT USING"SC:########/HI:########/BOMB:###/PEKO:##";SC;BB;T
I:PK-1:POKE&H116,32
360 EM=600
370 '---------- KEY INPUT ----------
380 IF BF=2 THEN 570
390 K$=INKEY$
400 IF INSTR("2468",K$)<>0 THEN 460
410 IF INSTR("WEAX",K$)<>0 THEN 530
420 IF K$="Q" THEN 730
430 IF K$="R" THEN 760
440 IF K$="" THEN BF=1 THEN 830 ELSE 570 ELSE 630
460 ST=VAL(K$):XX=PX+2*((ST=6)-(ST=4)):YY=PY+2*((ST=8)-(ST=2))
470 ON INSTR("?F",CHR$(SCREEN(XX,YY)))+1 GOTO 630,480,930,490,500,510
480 LOCATE PX,PY:PRINT SP$:PX=XX:PY=YY:GOTO730
490 GOSUB120:BB=BB+10:HF=2:GOTO510
500 GOSUB120:LOCATE XD,YD:PRINT" ":DF=1
510 LOCATE PX,PY:PRINT SP$:PX=XX:PY=YY:LOCATE PX,PY:PRINT P1$:GOTO630
520 '
530 XX=PX+2*(INSTR("W?X",K$)-2):YY=PY+((K$="A")-(K$="E"))
540 IF CHR$(SCREEN(XX,YY))<>"?" THEN 630
550 S=2:GOSUB 50:GOTO340
560 '---------- PUT BOMB ----------
570 IF EB=0 THEN 630 ELSE LOCATE PX,PY:PRINT"ﾏﾌ"+CHR$(7+2*(ST=8)+(ST=2));"ﾂﾃ":ST=VAL(INKEY$):BF=2
580 IF ST=2 OR ST=4 OR ST=6 OR ST=8 THEN 570 ELSE 630
590 BX=SCREEN(PX,PY)-(ST=2)-2*(ST=4):BY=BX+(ST=4)-(ST=6):BF=1:BB=BB-1
600 LOCATE BX,BY:PRINT"ﾏﾌ":FOR I=0 TO 200:NEXT:IF BX=PX AND BY=PY THEN BF=2:GOTO 570 ELSE LOCATEBX,BY:PRINT BX$:BF=1:BB=BB-1
610 LOCATE PX,PY:PRINT P1$
620 '---------- ﾏﾌ MOVE ----------
630 I=RND(1)*2
640 XX=SGN(PX-TXM(I)):YY=SGN(PY-TYM(I))
650 IF XX<>0 AND YY<>0 THEN D=RND(1)*2:IF D=1 THEN XX=0 ELSE YY=0
660 D=INSTR("?F",CHR$(SCREEN(TXM(I)+2*XX,TYM(I)+2*YY)))
670 ON D+1 GOTO 340,680,690
680 W=1:GOTO 700
690 LOCATE TXM(I),TYM(I):PRINT SP$:TXM(I)=TXM(I)+2*XX:TYM(I)=TYM(I)+2*YY
700 LOCATE TXM(I),TYM(I):PRINT TK$(I)
710 IF W=1 THEN 730 ELSE GOTO 340
720 '---------- PEKOPON DIE ----------
730 FOR I=0 TO 400:NEXT:PRINT"ﾏﾌ"+CHR$(4/4,9"BEEP:LOCATE PX,PY:PRINT" "+CHR$(7)"ﾏﾌ":FO
R I=0 TO 1000:NEXT
740 PK=PK-1:IF PK<0 THEN 170
750 '---------- GAME OVER ----------
760 COLOR 5:LINE(14,10)-(24,12),"",,B
770 COLOR 15,11:PRINT"GAME OVER":COLOR 7
780 LOCATE 12,2:PRINT"TRY AGAIN ?(Y/N)":K$=INKEY$
790 IF K$="Y" THEN RUN
800 IF K$="N" THEN END
810 GOTO790
820 '---------- ﾕｷﾀﾞﾙﾏ ----------
830 LOCATE BX,BY:PRINT"ﾊﾞﾑ":CHR$(7)"ﾊﾞﾑ"
840 BEEP
850 FOR J=-1 TO 1:FOR I=-1 TO 1
860 XX=BX+2*I:YY=BY+2*J
870 ON INSTR("?F",CHR$(SCREEN(XX,YY)))+1 GOTO 910,880,890,900
880 LOCATE XX,YY:PRINT BL$:GOTO910
890 LOCATE XX,YY:PRINT SP$:GOTO910
900 S=1:GOSUB 50
910 NEXT I,J:LOCATE BX,BY:PRINT SP$:BF=0:GOTO340
920 '---------- STAGE CLEAR ----------
930 COLOR 2:LINE(13,8)-(24,17),"B",,B:LINE(14,9)-(23,16)," ",,BF
940 COLOR 15,11:PRINTUSING"## ### pts";TI
950 LOCATE 15,13:PRINT"BOUNS"
960 ME=ME+1:ZC=ZC+TI:PK=PK+1
970 BEEP:FORI=0TO2000:NEXT:GOTO140
980 '---------- ﾑﾒﾃﾓｳﾋﾄﾂ ----------
990 '---------- P E K O P O N IC ----------
1000 TK$(0)="ﾌﾍ"+CHR$(7)+"ﾌﾋ":TK$(1)="ﾌﾍ"+CHR$(2)+"ﾊﾌ":TK$(2)="ﾌﾍ"+CHR$(4)+"ﾊﾌ"
1010 P1$="ﾌﾌ"+CHR$(7)+"ﾂﾂ":HK$="ﾅﾅ"+CHR$(7)+"ﾂﾂ":SP$=" "+CHR$(7)+" "
1020 DR$="ﾏﾏ"+CHR$(7)+"ﾊﾊ":BL$="ﾏﾏ"+CHR$(7)+"ﾊﾊ":BM$="ﾂﾂ"+CHR$(7)+"ﾊﾊ":EL$="ﾃﾃ"+CHR$(7)+"ﾃﾃ"
1030 FOR I=0 TO 2:TXM(I)=14+I*2:TYM(I)=12:TK$(I)=TK$(0):NEXT:PK=3
1040 TX(0)=4:TY(0)=4:TX(1)=25:TY(1)=4:TX(2)=4:TY(2)=20:TX(3)=25:TY(3)=20
1050 GD$(0)="0000000000000000":GD$(1)="0101010111011101":GD$(2)="0111101111011010"
1060 '---------- TITLE ----------
1070 COLOR 4,0:PRINT"  ------- P E K O P O N IC --------"
1080 COLOR 7:POKE&H116,32:LOCATE 6,4:PRINTP1$
1090 LOCATE 6,7:PRINT BM$:LOCATE 6,10:PRINT HK$:LOCATE 6,13:PRINT DR$
1100 LOCATE 6,16:PRINT BL$:LOCATE 6,19:PRINT EL$:LOCATE 6,22:PRINT TK$(2)
1110 LOCATE 24,4:PRINT KY$:LOCATE 24,7:PRINT BL$:COLOR 7
1120 LOCATE 9,5:PRINT"... PEKOPON":LOCATE 9,8:PRINT"... BOMB"
1130 LOCATE 9,11:PRINT"... BOMB BOX":LOCATE 9,14:PRINT"... DOOR (NEXT FLOOR)
1140 LOCATE 9,17:PRINT"... Which (NAME:Owner)":LOCATE 9,20
1150 PRINT"... Which (NAME:Tenous)":LOCATE9,23:PRINT"... Which (NAME:Fourton)"
1160 LOCATE 27,5:PRINT"... KEY":LOCATE 27,8:PRINT"... BLOCK"
1170 LOCATE 22,22:PRINT"SPACE KEY !"
1180 IF INKEY$="" THEN RETURN
1190 GOTO 1180
1200 'X1--------- LEVEL IS.61.3.31 MONDAY :BY T.H
```


★ベーマガ川柳：18才。OFコーナーでは，はやオジサン。（群馬県榛名町・**牧野天洋18才**）……【**編**：ということは，編集部は老人ホームになっちゃうな。**影**：じゃあDr.は棺桶(かんおけ)に片足を……。**Dr.D**：（ボカッ！）】

マイコンピュータテレビC1/ファミリーコンピュータ用

コスモス・ファイター



★谷本伸太郎

緊急指令！

自機はコントローラーの左右で移動し，Ⓐボタンでビームを発射する。敵機はラウンドごとに性能がちがうが常に画面上中央から出現する。

なお，ラウンドは7まであり，ラウンドの最後には大型戦闘機が現れる。自機5機ですべての敵を撃破せよ！

キャラクタ紹介！

小型戦闘機：ラウンドごとに攻撃力，耐久力が異なるが，移動パターンは変わらない。

大型戦闘機：ラウンドの最後に現れる。小型のものよりも攻撃力，耐久力，機動力がすぐれ，移動パターンもさまざまである。

最後に！

今回はスピードと効果音を重点に作ってみたのですが，スピードは敵のだすビームが増えるとどうしてもおそくなってしまいます。

効果音では，簡単なBGMを2種類使ってみました。POKE命令を使っているので，PLAY文とはくらべものにならないほど音を速くだせるし，PLAY文でだせない音もだせます。

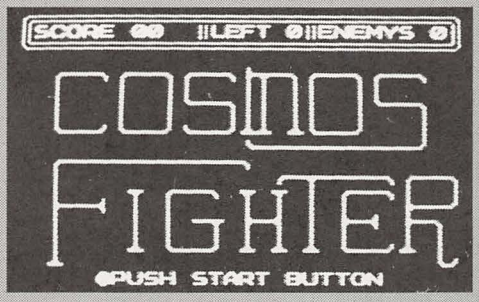
みなさんも260行を参考に使ってみてください（書き込むアドレスによって暴走する可能性あり）。

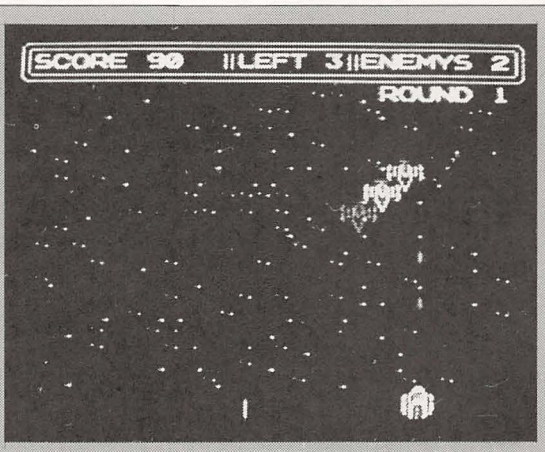
プログラムの最後にあるDATAは，変数を確かめながら改造して敵キャラの性能を変えてみるのもおもしろいと思います。

おまけ！

制作に半年かかったV.3用本格的ロールプレイングゲーム「GODON」（仮題）公開間近！ベーマガ7月号を待て！（載ってなかったら笑ってやってください）以上。

⬇〈写真1〉タイトルはこの写真を参考にしよう

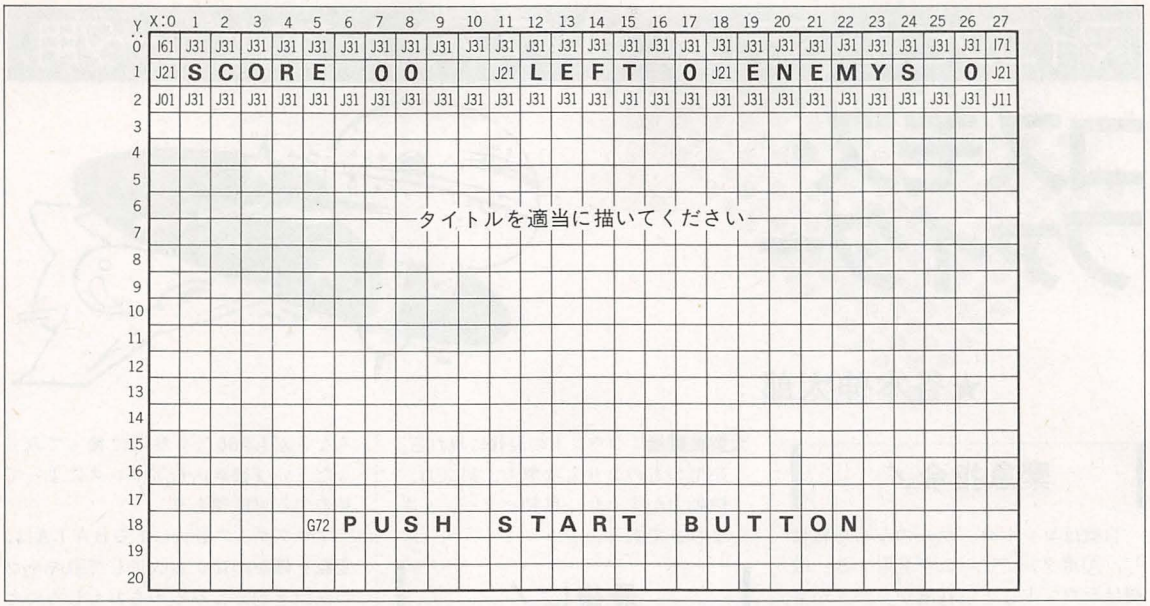




⬆〈写真2〉不規則な動きに注意してやっつけろ！

⬅〈写真3〉ラウンドの最後には巨大宇宙船が出現する

★遊園地のゲーム・センターであの「ハングオン」で遊んだら，わずか42キロの私の体ではなかなか元にもどれず，非常に大変でございました。（東京都文京区・**ウルトラハウ太郎12才**）……【影：ぼうや大きく育ちなさい。】



《第１図》コスモス・ファイターのＢＧ画面

コスモス・ファイターのプログラム・リスト

```
10 SPRITEON:CGSET1,1:VIEW
20 SC=0:LF=4:RO=0:X=114:Y=190:C=10:D=10:A=7
30 IFSTRIG(0)<>1THEN30
40 FORI=4TO21:FORJ=0TO7:LOCATERND(26)+1,I-1:PRINT CHR$(205+RND(2)):NEXT:LOCATE1,
I:PRINT"                    ":NEXT
100 DEFSPRITE0,(1,1,0,0,0)="ｿﾞﾀﾞﾁﾞﾂﾞ"
110 DEFSPRITE1,(1,0,0,0,0)=CHR$(213)
120 DEFSPRITE2,(0,1,0,0,1)="ﾍﾟﾎﾟﾋﾟﾌﾟ"
130 DEFSPRITE3,(0,1,0,0,1)="ﾍﾟﾁﾞﾋﾟｿﾞ"
140 DEFSPRITE4,(0,1,0,0,1)="ﾂﾞﾎﾟﾀﾞﾌﾟ"
150 DEFSPRITE5,(3,1,0,0,0)=CHR$(180)+CHR$(181)+CHR$(182)+CHR$(183)
170 RO=RO+1:LOCATE20,3:PRINT"ROUND";RO:PLAY"T103C4R9"
180 ON RO RESTORE1000,1010,1020,1030,1040,1050,1060:READ EN,SH,MS,C1,D1
190 XA=108:YA=71:DS=0:LOCATE16,1:PRINT LF:GOSUB900
200 S=STICK(0)
210 IFS=1ANDX<216THENX=X+10
220 IFS=2ANDX>24 THENX=X-10
230 SPRITE0,X,Y
240 IFSTRIG(0)=8AND E=0THENX1=X+5:Y1=190:E=1
250 IFE=1THENY1=Y1-22:SPRITE1,X1,Y1:IFY1<30THENE=0:SPRITE1
260 POKE &H4015,15:POKE &H4000,139,22,63,A
300 IFXA<24ORXA>216THENC=-C
310 IFYA<70ORYA>190THEND=-D
320 XA=XA+C:YA=YA+D
330 IFABS(X-XA)<15AND ABS(Y-YA)<15THEN800
340 FORI=0TO MS
350 IF MOVE(I)=0ANDRND(5)=0THENDEFMOVE(I)=SPRITE(12,5,1,(200-YA)/2,0,3):POSITION
I,XA+5,YA+16:MOVEI
360 IFABS(X-XPOS(I)+6)<8AND ABS(Y-YPOS(I)+6)<8THEN800
370 IFMOVE(I)=0THENERAI
380 NEXT
390 IF EN=1THEN500
400 SPRITE2,XA,YA
410 IFE=1AND ABS(XA-X1+5)<20AND ABS(YA-Y1+5)<20THENPLAY"O5C0":E=0:SPRITE1:DS=DS+
1:IFSH=DS THEN700
420 GOTO200
500 SPRITE2,XA,YA:SPRITE3,XA-8,YA-11:SPRITE4,XA+8,YA-11
510 IFE=1AND ABS(XA-X1+9)<24AND ABS(YA-Y1-2)<30THEN PLAY"O3C0":E=0:DS=DS+1:SPRIT
E1:IF DS=SH*2THEN600
520 GOTO200
600 SPRITE2:SPRITE3:SPRITE4:SPRITE5,XA,YA:PLAY"O3C2EGAG"
610 LOCATE11,10:PRINT"CLEAR!":SC=SC+RO*10:GOSUB900:BEEP:PAUSE200:SPRITE5:C=10:D=
10:A=7
620 IFRO=7THENLOCATE4,10:PRINT"ALL ENEMYS DESTROYED!":PLAY"C3DEFG":RO=0:GOTO30
630 GOTO40
700 SPRITE2:SPRITE5,XA,YA:PLAY"O0C0G01GC":SC=SC+SH:EN=EN-1:SPRITE5:IF EN=1THENSW
AP C,C1:SWAP D,D1:A=6
710 GOTO190
800 SPRITE0:PLAY"O1G0RG":SPRITE5,X,Y:PAUSE150:SPRITE5:LF=LF-1:X=114:IFLF<>-1THEN
190
810 LOCATE9,12:PRINT"GAME OVER":SPRITEOFF:PAUSE200:RUN
900 LOCATE6,1:PRINT SC"0":LOCATE25,1:PRINT EN:RETURN
1000 DATA 5,3,0,16,0
1010 DATA 5,9,0,1,16
1020 DATA 9,5,3,16,16
1030 DATA 5,3,7,16,0
1040 DATA 5,9,7,2,16
1050 DATA 9,9,0,16,2
1060 DATA 5,9,7,16,1
```


★おーい影さん，どこにいるんだー。いるんだったら，これＯＦコーナーに載せてくれー。(埼玉県入間郡・**大石貴也15才**)……【**影**：はい。私はいつでもあなたにぴったりよりそっております。**編**：影さん電話ですよ～，どこだ？】

マイコンピュータテレビC1／ファミリーコンピュータ用

天国に一番近い雲3

★キャベツくん

おはなし

任天村のレディちゃんは，天国にある電波植物園に遊びに行きました。

が，そこでマリオとルイージにプロポーズされました。レディちゃんいわく，「強い人と結婚してあげる…」。

ルール・操作方法

プレイヤー1はマリオ，プレイヤー2はルイージです。最初マリオが地上でルイージが天国側です。どちらかがレディちゃんと会うか，落下するファイヤー・ボールに当たると地上と天国側が交替し，それぞれ4回ずつの交替で点数の多いほうが勝ち！

地上側の操作は✚ボタンで移動のみ，天国側は，✚ボタンでファイヤー・ボールを移動，Ⓐボタンでファイヤー・ボールを落下，Ⓑボタンでカラスの動きを止めます。

地上側は，つるを登って天国へ行けばいいのですが，1歩進むごとにスタミナが1減るので（0になると動けない），ニタニタを取ってください。スタミナが補給できます。なるべくたくさんのスタミナを取ってください。

ただし，カラスに当たるとスタミナは減ってしまいますし，ほどほどにしないと天国側に先をこされたり，ファイヤー・ボールに当たったりしてしまいます。天国まで無事に着いてレディちゃんと会ったら，今まで取ったスタミナが得点に加算されます。

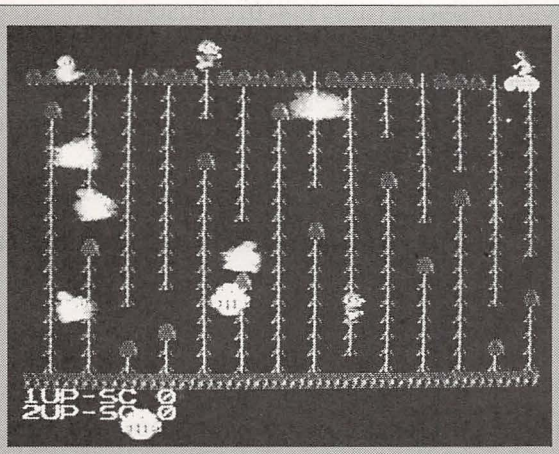
天国側は，ファイヤー・ボールを動かし，好きなところにファイヤー・ボールを落下させてください。ただし，たくさん落とすと地上側にスタミナが入るので，ほどほどに（1発落とすごとに20スタミナが入る）。

天国側は時間とともにレディちゃんのほうへ移動します。カラスをうまく止めて，地上側が登ってくるのを阻止（そし）してください。

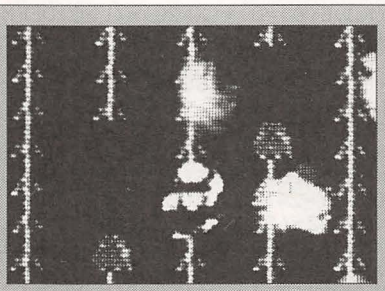
プログラムについて

メモリをギリギリまで使っていますので，余分なスペースは開けないように！ また，IF THENのTHENは省略してあります。

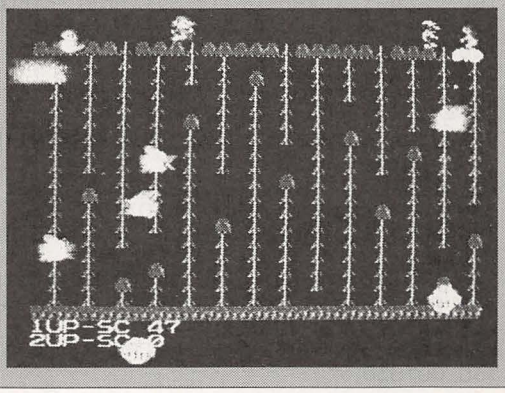
参考：86年4月号の前作
86年4月号「STAR DUST Ⅳ」の効果音



⬆《写真1》マリオとルイージ，どちらが先にレディちゃんに会えるか!?



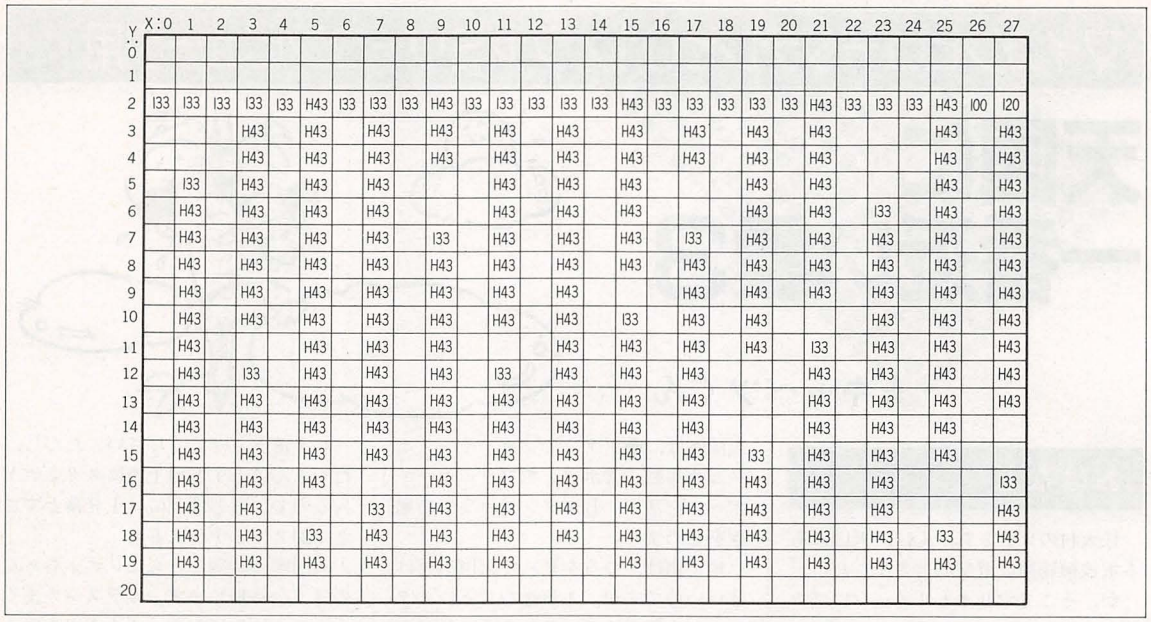
⬅《写真2》おっと，あぶない！ファイヤー・ボールが…



➡《写真3》無事に天国に着き，ルイージの勝ち

★はじめてだしたものですから，あがってしまい何も書けませんでした。（静岡県富士市・下川伸一13才）……

【つぐ美：んまあ～なんて良い子なんでしょう。ういういしいわ。編さんも影さんも見習ってほしいです。】



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																												
2	I33	I33	I33	I33	I33	H43	I33	I33	I33	H43	I33	I33	I33	I33	I33	H43	I33	I33	I33	I33	I33	H43	I33	I33	I33	H43	I00	I20
3				H43		H43		H43		H43		H43		H43		H43		H43		H43		H43				H43		H43
4				H43		H43		H43		H43		H43		H43		H43		H43		H43		H43				H43		H43
5		I33		H43		H43		H43				H43		H43		H43				H43		H43				H43		H43
6		H43		H43		H43		H43				H43		H43		H43				H43		H43		I33		H43		H43
7		H43		H43		H43		H43		I33		H43		H43		H43		I33		H43		H43		H43		H43		H43
8		H43		H43		H43		H43		H43		H43		H43		H43		H43		H43		H43		H43		H43		H43
9		H43		H43		H43		H43		H43		H43		H43				H43		H43		H43		H43		H43		H43
10		H43		H43		H43		H43		H43		H43		H43		I33		H43		H43				H43		H43		H43
11		H43				H43		H43		H43				H43		H43		H43		H43		I33		H43		H43		H43
12		H43		I33		H43		H43		H43		I33		H43		H43		H43				H43		H43		H43		H43
13		H43		H43		H43		H43		H43		H43		H43		H43		H43				H43		H43		H43		H43
14		H43		H43		H43		H43		H43		H43		H43		H43		H43				H43		H43		H43		
15		H43		H43		H43		H43		H43		H43		H43		H43		H43		I33		H43		H43		H43		
16		H43		H43		H43				H43		H43		H43		H43		H43		H43		H43		H43				I33
17		H43		H43				I33		H43		H43		H43		H43		H43		H43		H43		H43				H43
18		H43		H43		I33		H43		H43		H43		H43		H43		H43		H43		H43		H43		I33		H43
19		H43		H43		H43		H43		H43		H43				H43		H43		H43		H43		H43		H43		H43
20																												

《第１図》天国に一番近い雲３のＢＧ画面

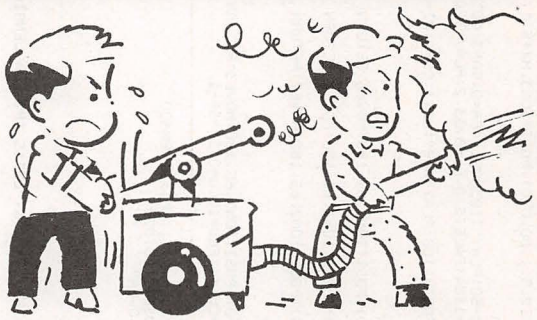
天国に一番近い雲３のプログラム・リスト

```
10 H=100CGSET,0PALETS 3,0,48,38,18FORI=2TO6:DEFMOVE(I)=SPRITE(15,(I MOD2)*4+3,I-
1,255,0,3)POSITIONI,24*I,I*24NEXTDEFMOVE(7)=SPRITE(5,5,1,106,0,2)POSITION7,0,0SP
RITEON
20 DEFSPRITE0,(2,1,0,0,0)="$%&'":FORI=1TO2:DEFSPRITEI,(3,1,0,0,0)="XYZ["NEXTDEFS
PRITE3,(2,1,0,0,0)="ﾅﾆﾇﾈ
30 C=0D=1Q=0W=0K=0VIEWPOKE&H4015,105:POKE&H4000,161,107,81,160:LOCATE5,7PRINT"ﾃﾝ
ｺﾞｸﾆ ｲﾁﾊﾞﾝ ﾁｶｲｸﾓ 3":LOCATE7,15PRINT CHR$(180)1986 CABETSU
40 CGSET0:CGSET1:IFSTRIG(0)<>1GOTO40
50 X1=124Y1=168Z=28L=50SPRITE0,226,24VIEWPALETB 0,30,48,48,48LOCATE0,21PRINT"1UP
-SC"Q:LOCATE0,22PRINT"2UP-SC"W:DEFMOVE(1)=SPRITE(0,3,30,100,0,D)POSITION1,12,24P
OSITION0,124,168MOVE1
60 S=STICK(C)X=XPOS(0)Y=YPOS(0)IF(S=1)*(MOVE(0)=0)*(X<224)*(L>0)DEFMOVE(0)=SPRIT
E(0,3,1,4,0,C)GOSUB180
70 IF(S=2)*(MOVE(0)=0)*(X>20)*(L>0)DEFMOVE(0)=SPRITE(0,7,1,4,0,C)GOSUB180
80 IF(S=4)*(MOVE(0)=0)*(SCR$(X/8-1,Y/8-1)=CHR$(212))*(L>0)DEFMOVE(0)=SPRITE(0,5,
1,4,0,C)GOSUB180
90 IF(S=8)*(MOVE(0)=0)*(SCR$(X/8-1,Y/8-2)=CHR$(212))*(L>0)DEFMOVE(0)=SPRITE(0,1,
1,4,0,C)GOSUB180
100 I=Y/24IF(ABS(X-XPOS(I))<12)*(ABS(Y-YPOS(I))<12)L=L-10PALETB 0,22,0,0,0POKE&H
4015,43:POKE&H4000,222,166,111,9:PALETB 0,30,48,33,2
110 IF(ABS(X-X1)<16)*(ABS(Y-Y1)<16)GOSUB190
120 IF(X>210)*(Y=24)GOTO300
130 S=STICK(D)Z=Z-(S=2)*(Z>24)*4+(S=1)*(Z<214)*4SPRITE3,Z,30
140 S=STRIG(D)IF(S=8)*(MOVE(7)=0)POSITION7,Z,30L=L+20MOVE7:POKE&H4015,33:POKE&H4
000,226,167,110,50
150 IF(ABS(X-XPOS(7))<16)*(ABS(Y-YPOS(7))<16)GOTO310
155 IFMOVE(1)=0GOTO310
160 IFS=4CUT2,3,4,5,6:GOTO60
170 MOVE2,3,4,5,6:GOTO60
180 L=L-1POSITION0,X,Y:MOVE0:SPRITE2,L MOD256,200POKE&H4015,51:POKE&H4004,70,91,
40,57+S/2:RETURN
190 X1=RND(180)+40Y1=RND(80)+95SPRITE1,X1,Y1:L=L+15POKE&H4015,41:POKE&H4000,233,
133,104,58:RETURN
300 Q=Q+L:IFC=1Q=Q-L:W=W+L
310 K=K+1SWAPC,D:IFK=8GOTO330
320 LOCATE10,9PRINT"CHANGE !":POKE&H4015,3:POKE&H4000,106,219,235,73:PAUSE250GOT
O50
330 S=Q:A$="MARIO":IFW>Q S=W:A$="LUIGI"
340 POKE&H4015,119:POKE&H4000,155,243,184,65:LOCATE10,7PRINT"GAME OVER":LOCATE6,
11PRINTA$" IS WINNER!":IFS>H H=S
350 LOCATE7,16PRINT"HI-SCORE"H:IFSTRIG(0)<>2GOTO350
360 GOTO30
```


★これで３通目だぞ，チロルチョコ12個もがまんして，だしたんだから載せてくれ～。（富山市・**下森 昇14才**）…
【影：ふむっ。ＯＦは虫歯予防にも，太りすぎの防止にも役立ってるのか。りっぱなコーナーだなあ。】

マイコンピュータテレビC1/ファミリーコンピュータ(V3.0)用

マリオ&ルイージ



★桑名　淳也

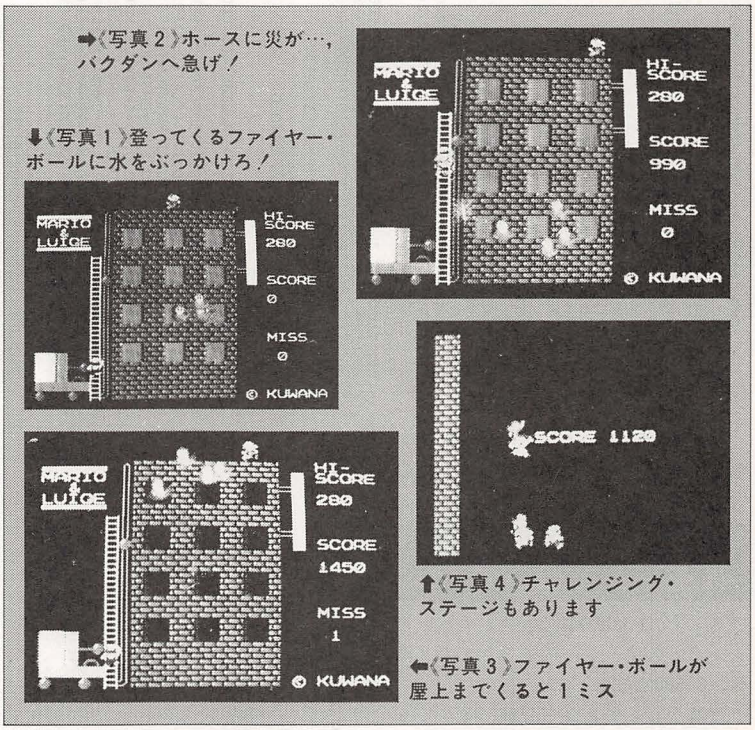
ゲーム&ウォッチ・シリーズ第1弾。おなじみのファイヤーとミッキー&ドナルドのミックス版です。

遊びかた

あなたはマリオブラザーズを操作して，ビルの火災を封じ込んでください。まず，コントローラーIの✚ボタンの下を押して，ルイージを消防車の横へもってきます。そして✚ボタンの左を何度もたたいて，ビルの横に通っているホースに水を送ってください。水はつぎつぎとホースを登っていきます。

水が一番上まで行くと，マリオは水を落とします。ⒶⒷボタンでマリオを左右に操作して，うまく水をファイヤー・ボールに当ててください。

ときどき火花がホースを走るときがあります。ルイージを✚ボタンの上を押して，はしごを登らせ，バクダンのあるところにタッチをしてください。もしバクダンに火花がつくと，ホースに穴があき，水が送られなくなるので注意してください。



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	E40	E40	E40	E40	E40			J42	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32				H	I	-			
2	M	A	R	I	O			J22	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32		M52		S	C	O	R	E	
3			&					J22	F32	M63	M63	F32	F32	M63	M63	F32	F32	M63	M63	F32	M52							
4	L	U	I	G	E			J22	F32	M63	M63	F32	F32	M63	M63	F32	F32	M63	M63	F32		M52						
5	E50	E50	E50	E50	E50			J22	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32		M52						
6							H20	J22	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32			M52						
7							H20	J22	F32	M63	M63	F32	F32	M63	M63	F32	F32	M63	M63	F32	J32	M52						
8							H20	G72	F32	M63	M63	F32	F32	M63	M63	F32	F32	M63	M63	F32		M52		S	C	O	R	E	
9							H20	J22	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32								
10							H20	J22	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32								
11							H20	J22	F32	M63	M63	F32	F32	M63	M63	F32	F32	M63	M63	F32								
12							H20	J22	F32	M63	M63	F32	F32	M63	M63	F32	F32	M63	M63	F32								
13							H20	J22	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32								
14							H20	J22	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32			M	I	S	S		
15							H20	J22	F32	M63	M63	F32	F32	M63	M63	F32	F32	M63	M63	F32								
16	M60	M60	M62				H20	J22	F32	M63	M63	F32	F32	M63	M63	F32	F32	M63	M63	F32								
17	M60	M60	M62	K52	G72		H20	J22	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32								
18	M60	M60	M62	K72	L02		H20	J22	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32								
19	M62	M62	M62	M62	M62		H20	J12	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32								
20	G72			G72			H20		F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32								

《第1図》マリオ&ルイージのBG画面

★影さん，ぼくをあなたの弟子にしてください！ぼくは影さんが大好きです。(大阪府八尾市・佐川浩之13才)…
【影：弟子入りしたい？10年修業してきなさい。編：そのころには，影さんいないかも…。】

ファイヤー・ボールが一番上に達すると，1回ミスです。3回ミスになると，GAME OVERです。

チャレンジング・ステージについて

スコアが1,000点になると，チャレンジング・ステージに挑戦できます（以後，3,500点ごと）。

ビルからレディたちが飛び降りてくるので，マリオとルイージで受けとめてください。レディたちは，そのままバウンドしていきます。レディを落とすか，一定時間がすぎると終わりです。

エキストラについて

スコアが2,000点になると，いままでのミスが0になります。

作者より

押入れをそうじしていたら，むかし懐（なつか）しいゲーム・ウォッチがでてきました。ネタに困っていたので，「これはいける！」と思い作ってみました。

参考：ゲーム&ウォッチ「ミッキーマウスとドナルドダック」，「ファイヤー」

★OFばっかりでも，でばぐばっかりでもダメよね！影さん！！（和歌山県御坊市・ぴーし－6001マークIIをもっている森ちゃん13才）……【影：プログラムを送ってください！編：キョン²のつもりなのでしょうか？】

マリオ&ルイージのプログラム・リスト

```
 10 SC=0:MI=0:SP=12:CS=0:CU=1000
 20 VIEW:SPRITEON:CGSET1,0
 30 MX=110:LY=155:BA=0:PF=0:B=3
 40 DEFSPRITE0,(0,1,0,1,0)=CHR$(1)+CHR$(0)+CHR$(3)+CHR$(2):SPRITE0,MX,15
 50 DEFSPRITE1,(1,1,0,0,0)=CHR$(20)+CHR$(21)+CHR$(22)+CHR$(23):SPRITE1,52,LY
 60 LOCATE20,20:PRINTCHR$(180)" KUWANA"
 70 PLAY"T302M1V7Y2:T302M1V5Y1:T301M1"
 80 PLAY"G303CCC:E3EEE:G4RG3"
 90 PLAY"02FAAAGF:DFFFED:A4RA3G1RG"
100 PLAY"EDC5:C01B02C5:FRDRC5"
110 LOCATE21,4:PRINTHI
120 LOCATE22,16:PRINTMI
130 LOCATE21,10:PRINTSC
140 A=A+1:IFA=13A=1
150 PALETB 3,0,0,A,0
160 B=B+1:IFB=8THENB=4
170 IFMOVE(B)=0DEFMOVE(B)=SPRITE(5,1,RND(3)+SP,73,0,3):POSITION8,RND(65)+80,162:
MOVEB
180 IFMOVE(4)=-1ANDYPOS(4)<18THEN580
190 IFMOVE(5)=-1ANDYPOS(5)<18THEN580
200 IFMOVE(6)=-1ANDYPOS(6)<18THEN580
210 IFMOVE(7)=-1ANDYPOS(7)<18THEN580
220 SPRITE0,MX,15:SPRITE1,52,LY
230 S=STICK(0):T=STRIG(0)
240 IFT=4ANDMX>72MX=MX-5
250 IFT=8ANDMX<150MX=MX+5
260 IFS=0CK=0
270 IFS=2ANDCK=0ANDLY>150ANDPF=0CK=1:PLAY"T103C0#F":GOSUB450
280 IFS=4ANDLY<160LY=LY+5
290 IFS=8ANDLY>60LY=LY-5
300 C=C+1:IFC=4C=0
310 IFCRASH(C)=4CAN4,C:GOTO550
320 IFCRASH(C)=5CAN5,C:GOTO550
330 IFCRASH(C)=6CAN6,C:GOTO550
340 IFCRASH(C)=7CAN7,C:GOTO550
350 IFMOVE(C)=0CANC
360 IFM0=1ANDMOVE(0)=0DEFMOVE(0)=SPRITE(12,5,1,80,0,0):POSITION0,MX+5,17:MOVE0:M
0=0
370 IFM1=1ANDMOVE(1)=0DEFMOVE(1)=SPRITE(12,5,1,80,0,0):POSITION1,MX+5,17:MOVE1:M
1=0
380 IFM2=1ANDMOVE(2)=0DEFMOVE(2)=SPRITE(12,5,1,80,0,0):POSITION2,MX+5,17:MOVE2:M
2=0
390 IFM3=1ANDMOVE(3)=0DEFMOVE(3)=SPRITE(12,5,1,80,0,0):POSITION3,MX+5,17:MOVE3:M
3=0
400 IFBA=0THEN650
410 IFLY>80AND LY9<95AND YPOS(3)>80SC=SC+50:PLAY"T103C0EC":BA=0:CAN3:GOTO130
420 IFYPOS(3)<75CUT0,1,2,3,4,5,6,7:FORI=1TO4:PALETS 0,F,48,33,2:PLAY"T202C3E#G":
PF=1:BA=0:PALETS 0,13,54,22,2
430 IFSC>2000ANDCS=0CUT0,1,2,3,4,5,6,7:FORI=1TO8:PLAY"A4R":NEXT:CS=1:MI=0:GOTO12
0
440 GOTO650
450 IFM0=1OR MOVE(0)=-1THEN470
460 M0=1:DEFMOVE(0)=SPRITE(12,1,1,75,0,0):POSITION0,65,180:MOVE0:RETURN
470 IFM1=1OR MOVE(1)=-1THEN490
480 M1=1:DEFMOVE(1)=SPRITE(12,1,1,75,0,0):POSITION1,65,180:MOVE1:RETURN
490 IFM2=1OR MOVE(2)=-1THEN510
500 M2=1:DEFMOVE(2)=SPRITE(12,1,1,75,0,0):POSITION2,65,180:MOVE2:RETURN
510 IFM3=1OR MOVE(3)=-1RETURN
520 E=RND(SP+3):IFE<>0CA=12:FS=1:GOTO540
530 PLAY"T102C0#DC#D":CA=10:BA=1:FS=2
540 M3=1:DEFMOVE(3)=SPRITE(CA,1,FS,75,0,0):POSITION3,65,180:MOVE3:RETURN
550 PLAY"T103E0GC:T103G0GE":SC=SC+10:CU=CU+1:IFCU=10CU=0:SP=SP-1
560 IFSP<1SP=RND(10)+1
570 GOTO130
580 CUT0,1,2,3,4,5,6,7:PLAY"T303M1V15C5":MI=MI+1:IFMI=3THEN600
590 SPRITEOFF:CLS:CAN0,1,2,3,4,5,6,7:PAUSE80:GOTO20
600 CLS:SPRITEOFF:LOCATE9,10:PRINT"GAME OVER"
610 IFHI<SC HI=SC
620 LOCATE8,17:PRINT"PUSH [START]"
630 IFSTRIG(0)<>1THEN630
640 CAN0,1,2,3,4,5,6,7:GOTO10
650 IFSC>=CU THEN670
660 GOTO140
670 CU=CU+3500:SPRITEOFFPAUSE80:CLS:LOCATE1,10:PRINT"LET'S TRY CHALLENGING STAGE
":CAN0,1,2,3,4,5,6,7
680 PLAY"T303E3EEFFFGGG:T302C3CCDDDEEER8":CLS
690 FORI=1TO20:COLOR0,I,2:LOCATE0,I:PRINTCHR$(195):NEXT
700 FORI=1TO20:LOCATE1,I:PRINTCHR$(195):NEXT:PAUSE50
710 DEFSPRITE0,(0,1,0,1,0)=CHR$(1)+CHR$(0)+CHR$(3)+CHR$(2)
720 DEFSPRITE1,(1,1,0,0,0)=CHR$(0)+CHR$(1)+CHR$(2)+CHR$(3)
730 DEFSPRITE2,(2,1,0,0,0)=CHR$(52)+CHR$(53)+CHR$(54)+CHR$(55)
740 DEFSPRITE3,(3,1,0,1,0)=CHR$(45)+CHR$(44)+CHR$(47)+CHR$(46)
750 DEFSPRITE4,(0,1,0,1,0)=CHR$(41)+CHR$(40)+CHR$(43)+CHR$(42)
760 SPRITEON:AX=30:AY=50:BX=30:BY=50:CX=30:CY=50:A1=0:B1=0:C1=0
770 S=STICK(0)
780 IFS=1ANDMX<200MX=MX+8
790 IFS=2ANDMX>30MX=MX-8
800 SPRITE0,MX,170:SPRITE1,MX+20,170
840 SPRITE2,AX,AY:AY=AY+A1:A1=A1+1:AX=AX+3
850 IFABS((MX+10)-AX)<12ANDAY>150SC=SC+10:PLAY"T103C0":A1=-15
860 IFAX>200SC=SC+100:PLAY"T105C0DEFG":A1=0:AX=30:AY=50
870 IFAY>180THEN990
880 SPRITE3,BX,BY:BY=BY+B1:B1=B1+2:BX=BX+3
890 IFABS((MX+10)-BX)<12ANDBY>150SC=SC+10:PLAY"T103C0":B1=-23
900 IFBX>200SC=SC+100:PLAY"T105C0DEFG":B1=0:BX=30:BY=50
910 IFBY>180THEN990
920 SPRITE4,CX,CY:CY=CY+C1:C1=C1+1:CX=CX+3
930 IFABS((MX+10)-CX)<12ANDCY>150SC=SC+10:PLAY"T103C0":C1=RND((3)+15)*-1
940 IFCX>200SC=SC+100:PLAY"T105C0DEFG":C1=0:CX=30:CY=50
950 IFCY>180THEN990
960 TI=TI+1:IFTI=400THEN980
970 GOTO770
980 LOCATE10,10:PRINT"TIME UP":GOTO1000
990 PLAY"T303C5":PAUSE80
1000 LOCATE8,10:PRINT"SCORE"SC
1010 PLAY"T303G5G3F5F3E6:T303E5E3D5D3C6"
1020 PLAY"D5E6:02B503C6R"
1030 SPRITEOFF:SPRITE2,0,0:SPRITE3,0,0:SPRITE4,0,0
1040 PAUSE50:GOTO20
```

FM-7/NEW7/77/L2/L4/AV用

密室(みっしつ)の夢幻紳士(むげんしんし)

★夢幻魔実也

物語

少年探偵の夢幻魔実也は，大富豪からの依頼を受け，盗みだされた大量の金貨のゆくえを追っていた。捜査の結果，老（ラオ）博士のアジトに金貨が隠されていると知った夢幻紳士は，単身，アジトへ乗り込んでいった。

ところが，紳士がアジトに侵入すると，「夢幻君，そこまであるよ。この部屋密室，私，外から空気抜くしかけ作って，おまえ待ってたある。おまえ，窒息（ちっそく）してあの世行きあるね」と，老博士の声が。

あやうし夢幻紳士！金貨をすべて集めて脱出できるか！

遊戯(ゆうぎ)方法

プログラムを走らせると，テーマ音楽とともに画面を描きはじめます。

2 4 6 8 キーで紳士を操作し，壁や金貨の配置をじょうずに利用して，中央の青い部分へ金貨をすべて運べば1面終了です。

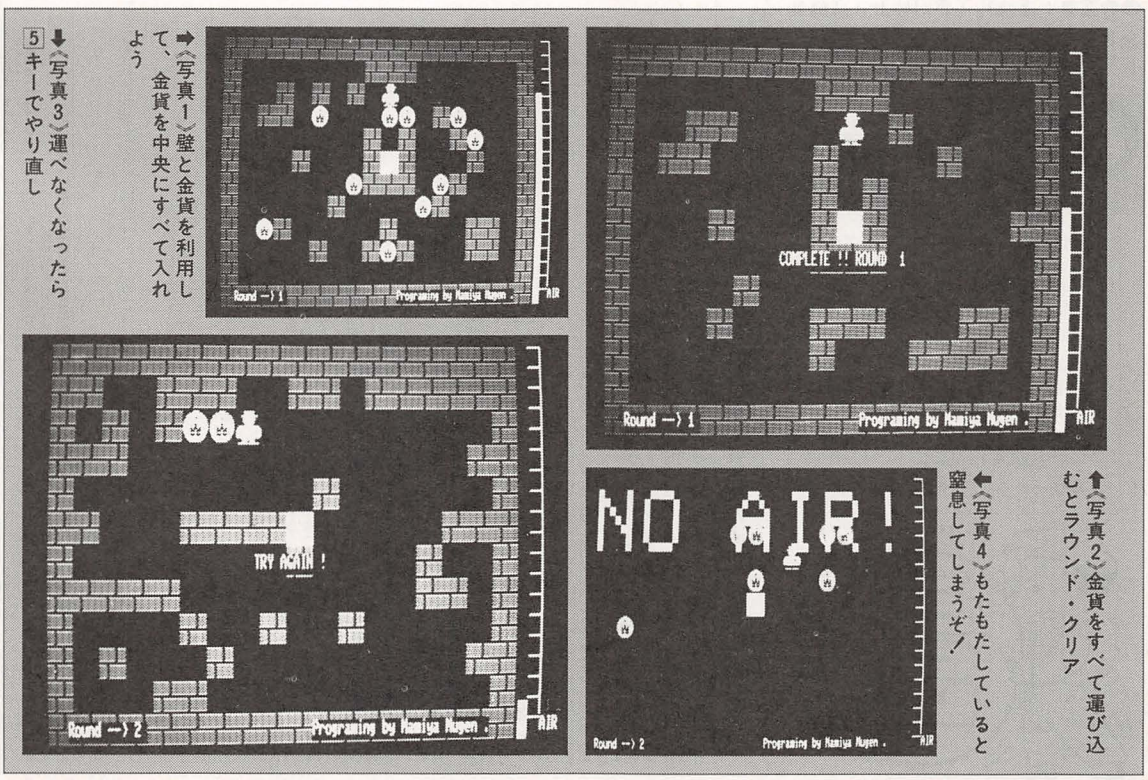
ただし，壁は一度押すと一つ動きますが，金貨は一度押すと障害物があるところまで動き続けます。また，空気の消費量は面が進むにつれて激しくなり，なくなると面の最初からやり直しです。

もし，金貨を絶対に中央へ運べなくなったときには，5 キーを押すと初期画面にもどることができますが，一度押すごとに空気の基本値（190）が10ずつ減ってしまいます（面をクリアすればもどります）。

プログラムについて

使えるルーチンを何度もムリに使ったので変数がむちゃくちゃです。V－RAMのDATAは16進から2進数に変換する方法です。

最後に，一応パズルゲームなので，得点はなしにしてみました。1面，2面は練習のようなものですが，3面以後は空気の消費量が激しくなるので，考えるときには止まって考えてください（動いたり，壁を押したりすると空気の



★僕はなぜかバカ笑いをした後，数分間息ができなくなってしまう。だからOFが読めない。影さん，どうしよう。（愛知県知多市・ワハハ11才）……【編：いっそのこと，息を止めてからOFを読んでごらん。】

```
420 PLAY "l8o4ggggagecо5ccccdco4af","l4o4co3go4co3gfo4co3ee"
430 PLAY "ggggagecо5ccccdco4afgo5cr4","o4co3go4co3gfo4co3eel8go4cr4":GOTO410
440 REM +++++++ ﾃﾓ
450 LOCATE26,5:PRINT"+++++++ ﾐｯｼﾂ ﾉ ﾑｹﾞﾝｼﾝｼ +++++++"
460 LOCATE23,7:PRINT"Programed by Mamiya Mugen(1986.3.4)"
470 PLAY"l4ar4ar4l8eeg+g+bbo5ddl4er4o4eo5co4l1al2a.","l4aaaal8eo3eo4eo3eo4eo3eo4
el4er4o4g+g+l8o2ao3ar4o2ao3ao2ao3ao2ao3ar4o2ao3ao2ao3ao2a":RETURN
480 REM +++++++ ﾀｲﾑ ｱｯﾌﾟ
490 SYMBOL(17,10),"NO AIR!",10,6,7
500 FOR I=0 TO 666:H=1^I:NEXT:SCREEN5,3:LOCATE0,7:BEEP0:END
510 REM +++++++ ﾅﾘﾅｵｼ ﾙｰﾁﾝ
520 LOCATE 31,10:PRINT "TRY AGAIN !":RO=RO-1:T=1:AR=AR+10
530 FOR I=0 TO 6000:NEXT:GOSUB 640:GOTO 110
540 REM +++++++ ｹﾞｰﾑ ｽﾀｰﾄ ﾄ ｼｮｷｶﾞﾒﾝ
550 X=2:Y=2:T=4:LOCATE43,18:PRINT "PUSH ANY KEY TO START":GOTO740
560 LOCATE3,18:PRINT"Round -->";RO
570 ST$=INPUT$(1):T=8:CC=1:E=9:F=5:GOTO 770
580 MP(9,5)=3:CC=0:LOCATE40,18:PRINT "Programing by Mamiya Mugen ."
590 FOR I=0 TO 18:LOCATE74,I:PRINT"￣":NEXT:LOCATE76,18:PRINT"AIR"
600 LINE(580,0)-(590,190),PSET,5,BF:LINE(607,0)-(607,178),PSET,7:RETURN
610 REM +++++++ ﾃﾞｰﾀｰﾘｰﾄﾞ
620 FOR I=0 TO 95:READ M%(I):NEXT:FOR I=0 TO 31:READ W%(I):NEXT
630 FOR I=0 TO 31:READ G%(I):NEXT:FOR I=0 TO 11:READ L$(I):NEXT
640 CLS:FOR I=0 TO 11:FOR J=0 TO 17:MP(J,I)=1:GOTO 750
650 REM +++++++ ﾏｯﾌﾟ ﾖ ｶｸ
660 GK=0:T=2:FOR L=0 TO 1:A=1:B=1:Y=1:FOR J=1 TO 40
670 Q=ASC(MID$(L$(N+L),J,1))-48:IF Q>16 THEN Q=Q-7
680 R=Q:FOR I=3 TO 0 STEP -1:R=Q/2:X=A+I
690 IF R=INT(Q/2) AND L=0 THEN E=X:F=Y:GOTO 770
700 IF R<>INT(Q/2) AND L=1 THEN G=X:H=Y:GK=GK+1:GOTO 760
710 R=INT(R):Q=R:NEXT I:A=A+4:IF A>16 THEN A=1:Y=B+1:B=Y
720 E=19:F=0:NEXT:CC=0:NEXT:RETURN
730 REM +++++++ ｸﾞﾗﾌｨｯｸｽ ﾌﾟｯﾄ ﾙｰﾁﾝ
740 PUT@A(X*32,Y*16)-(X*32+31,Y*16+15),M%,XOR:GOTO 770
750 MP(J,I)=1:PUT@(J*32,I*16)-(J*32+31,I*16+15),W%,PSET,2:GOTO 770
760 MP(G,H)=2:PUT@(G*32,H*16)-(G*32+31,H*16+15),G%,PSET,6
770 MP(E,F)=0:LINE(E*32,F*16)-(E*32+31,F*16+15),PSET,CC,BF
780 ON T GOTO 720,710,320,560,280,290,300,580
790 REM +++++++ ﾑｹﾞﾝｼﾝｼ ﾉ ﾃﾞｰﾀｰ
800 DATA 63,-1024,42,-22528,511,-64,121,-25088,127,-512,62,31744,15,-4096,4091,-
8208,16383,-4,32767,-7682,32767,-2,32510,32638,15103,-164,0,0,0,0,0,0,0,0,21,215
04,0,0,9,-28672,79,-3584,30,30720,3,-16384,11,-12288,15,-4096,7,-512,0,0,1,-3276
8,14848
810 DATA 92,255,-256,254,32512,4094,32752,63,-1024,0,0,511,-64,9,-28672,79,-3584
,30,30720,15,-4096,4088,8176,16382,32764,32766,25086,32767,-2,32510,32638,15103,
-164,0,0,0,0,4094,32752
820 REM +++++++ ｶﾍﾞﾉ ﾃﾞｰﾀｰ
830 DATA -1,-7169,21845,20821,-21846,-23894,21845,20821,-21846,-23894,21845,2082
1,-1,-7169,0,0,-113,-1,21829,21845,-21878,-21846,21829,21845,-21878,-21846,21829
,21845,-113,-1,0,0
840 REM +++++++ ｷｬﾗ ﾉ ﾃﾞｰﾀｰ
850 DATA 15,-8192,234,-16896,1886,-10816,2804,32416,14299,-18472,12278,-8216,279
96,30068,24212,21244,23944,9076,27265,748,13715,-27816,6785,688,3415,-10912,938,
-21632,127,-1024,0,0
860 REM +++++++ ｶｲﾜ V-RAM ﾃﾞｰﾀｰ
870 DATA 01C020006410094811440 9C80410208601460000
880 DATA 0000000009C810040000041022205000208000 00
890 DATA 55550000AAAA000055550000AAAA000055550000
900 DATA 000015540000100800001008000 02AAA00000000
910 DATA 5554A4455554A5555554A55555D0A4155396A050
920 DATA 00000000000000080002000000001000000000 00
930 DATA 00002004000000002004200400000000021440080
940 DATA 000002A0055002A005500AA0055002A004900000
950 DATA DFF78EA3C041A348D151E822A5449A0A491427A8
960 DATA 00000000800001000000004008002000000020000
970 DATA 00007BA24132712A412643A20000000000000000
980 DATA 00000000000000000000000000000000000000000
```

消費は一段と激しくなります)。

参考図書：講談社「夢幻紳士」(高橋葉介著)

CHECKER FLAG

Dr.D：このゲームもパズルゲームだな。ただ、リストが比較的短いのには感心する。

編：最近は地味なゲームが多いですね。もう少しハデなゲームがやりたいですね。

Dr.D：そうだな。投稿チェックも大変だろう。とくにパズルゲームのようなものは頭も使うし時間もかかる。

編：そうなんですよ。

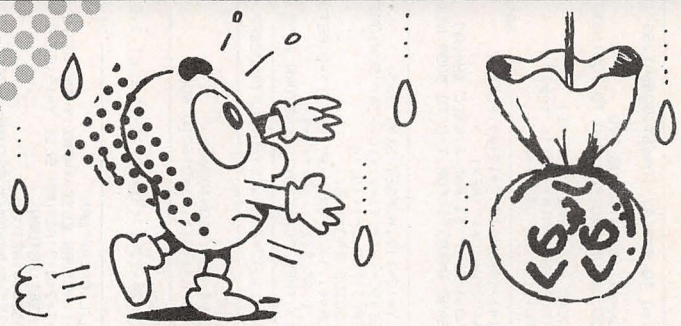
密室の夢幻紳士のプログラム・リスト

```
 10 REM ХХХХХХХХХХХХХХХХХХХХХХХХХХХХХХХХХХХХХХХХХХХХХХХХХХХХХХХХХХ
 20 REM Х                ﾐｯｼﾂ ﾉ ﾑｹﾞﾝｼﾝｼ                Х
 30 REM Х  Programed by Mamiya Mugen(JO1IHV)           ХХ
 40 REM Х                1986 ﾈﾝ 3 ｶﾞﾂ 4 ﾆﾁ              ХХ
 50 REM ХХХХХХХХХХХХХХХХХХХХХХХХХХХХХХХХХХХХХХХХХХХХХХХХХХХХХХХХХХ
 60 REM ++++++ ｼｮｷｾｯﾃｲ
 70 WIDTH80,20:SCREEN 7,7:COLOR7
 80 DIM M%(95),W%(31),G%(31),MP(19,12),L$(11)
 90 PLAY"t150s13m50o4","t150s13m50o3"
100 GOSUB 440:T=1:E=19:F=0:GOSUB 620
110 A1=0:RO=RO+1:A2=AR:X1=2:Y1=2
120 IF N>9 THEN 390 ELSE GOSUB660:GOSUB 540
130 REM +++++++ ﾑｹﾞﾝｼﾝｼ ｲﾄﾞｳ ﾙｰﾁﾝ
140 C=ASC(INKEY$+" "):A2=A2+(RO/200)
150 IF C<50 OR C>56 THEN 320 ELSE IF C=53 THEN 510
160 T=3:E=X:F=Y:X1=X:Y1=Y:A2=A2+(RO/70)
170 XC=-(C=54)+(C=52):YC=-(C=50)+(C=56)
180 XX=X+XC:YY=Y+YC:XL=XX+XC:YL=YY+YC
190 IF MP(XX,YY)=0 THEN PLAY"v8o5d","v8o5b":GOTO 280
200 REM +++++++ ｷﾝｶ ﾄ ｶﾍﾞ ｲﾄﾞｳ ﾙｰﾁﾝ
210 IF XL<0 OR XL>17 OR YL<0 OR YL>11 THEN X=X1:Y=Y1:GOTO 320
220 SOUND 7,&HF7:SOUND 8,16:SOUND 11,0:SOUND 12,8:SOUND13,0
230 E=XX:F=YY:A2=A2+(RO/30)
240 IF MP(XL,YL)=3 AND MP(XX,YY)=2 THEN T=7:BEEP1:GOTO 770
250 IF MP(XL,YL)=0 AND MP(XX,YY)=1 THEN T=5:J=XL:I=YL:GOTO 750
260 IF MP(XL,YL)=0 AND MP(XX,YY)=2 THEN T=6:G=XL:H=YL:GOTO 760
270 X=X1:Y=Y1:GOTO 320
280 E=X:F=Y:X=XX:Y=YY:T=3:GOTO 740
290 X=E:Y=F:GOTO 170
300 BEEP0:GK=GK-1:IF GK=0 THEN 350 ELSE MP(9,5)=3:X=X1:Y=Y1:GOTO 320
310 REM ++++++++ ｸﾜｷ ﾖ ﾍﾗｽ
320 A3=A1:A1=A1+A2:IF A1>190 THEN SCREEN3,5:BEEP1:GOTO 480
330 LINE(580,A3)-(590,0+INT(A1)),PSET,0,BF:A2=0:GOTO 130
340 REM +++++++ ﾒﾝｸﾘｱｰ ﾙｰﾁﾝ
350 LOCATE27,10:PRINT "COMPLETE !! ROUND ";RO
360 PLAY"s13m50l4o4cagfl8edl2d.l8ddddel4el8fl2fl8f","s13m50l8o4ffao5ccco4afddfaa
afal4ggl8o3cl4co4l8ffffffr8o5"
370 N=N+2:T=1:XA=19:YA=0:AR=0:GOTO 530
380 REM +++++++ ｹﾞｰﾑ ｴﾝﾄﾞ ﾙｰﾁﾝ
390 N=10:CC=7:COLOR3:GOSUB 660:LOCATE28,13:PRINT"CONGRATURATION !!"
400 COLOR5:LOCATE24,15:PRINT"Programed by Mamiya Mugen."
410 PLAY"o4l2g.l8eco5l2cl8cco4bal2go5l4co4el8dgl2g.r4r4","l1oefedr8o3l8gab"
```

★私はテストで私鉄のことを市鉄と書いてしまったバカものです。(大阪市・岡田有希子命15才)……【影：編集部一同，ご冥福を祈っております。君も力を落とさずガンバレよ！編集長：影くん，キミもだ！】

FM-7/NEW7/77/L2/L4/AV用

まめ



★新井一彦

内容

あなた(マメ)は，雲に捕(とら)われた妹のマメを救うために，すべての逆さテルテル坊主を取らなければならなくなった。

しかし，雲が水滴を落として攻撃してくる。この水滴に当たると，マメの身体に異変が起きて死んでしまう。だからといって，何もしないでいると，タケノコが妹のマメを串刺しにしてしまう。

さあ，テルテル坊主を取ろう。

使いかた・遊びかた

3000行からはチェックサムのルーチンです。〝RUN3000〟を実行すると，まちがいのある場合はエラーがでて，正しい場合はOKがでます。

DATAのチェックが終わり，DATAが正しいことがわかったら〝DELETE3000,〟を実行してチェックサム・ルーチンを削除してください（これを実行しないとエラーがでます）。

以上のことが終わったらSAVEしてRUNしてください。

デモ画面になってから[PF1]を押せばゲームがはじまります。

操作方法

テンキーの[4]，[5]，[6]で左，停止，右，[7]，[8]，[9]で左上，上，右上にジャンプします。

また，マメがジャンプ中にブロックに当たると反対にジャンプ（はねかえる）します。

[0]キーを押すと，マメの下のブロックが消え，リターン・キーを押すと，マメのところにブロックが現れ，マメは1段上に移動します。ただし，「HELP」が0のときは使えません（5面までは0）。

タケノコにくっつくとタケノコはちぢみます。

このゲームは一応ラウンド5まであります。

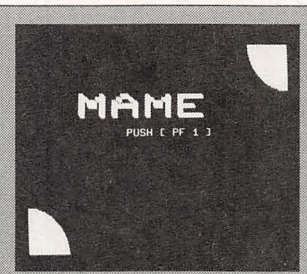
プログラムの具体的な入力方法

まず最初に，長いキャラクターDATAやマシン語DATA，画面DATAを入力し，チェックサムを入力してチェックをしてしまうといいでしょう。

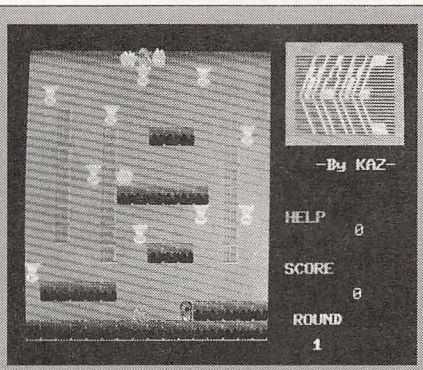
マシン語があるので，RUNする前に必ずSAVEしてください。

変数名をまちがわずに入力してください（キャラクターがまともに出力されなくなったり，暴走したりします）。

♥

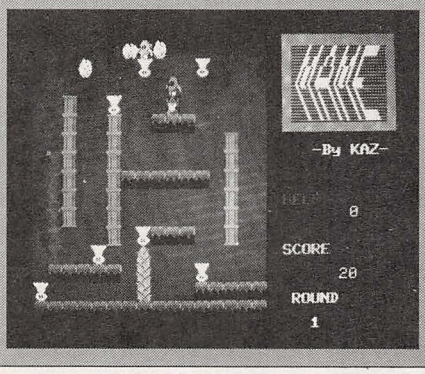


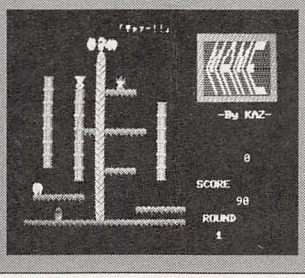
➡〈写真1〉まめのタイトル画面。[PF1]キーでスタート



⬆〈写真2〉逆さテルテル坊主を取って妹を助けよう

⬇〈写真3〉テルテル坊主を落下させる隠れキャラも出現！





⬅〈写真4〉あと一つのところでタケノコに串刺しにされてしまった

★久しぶりにベーマガの生みの親，「ラ製」を読んだ。すると今だに影さんがいた。相変わらずヘンなやつだった。
（岐阜県美濃加茂市・MC－A18才）……【編：ふた子なのかも？影：別にバイトをしてるわけじゃないよ。】

```
10 ' ―――――――――――――――――――――――――――――――――――――――― START,ｾｯﾃｲ, etc.
20 WIDTH40,25:CLEAR,&H5FFF:DEFINT A-Z:DEF FNX=INT(RND(1)*16)+1
30 DEF FNY=INT(RND(1)*13)+3:DEF FNA=VAL("&H"+A$)+(VAL("&H"+A$))&H7FFF)*2^16
40 ON KEY(1) GOSUB 710:ON ERROR GOTO 1990
50 DIM R1(53),R2(53),L1(53),L2(53),T1(17),T2(17),B(17),S(18,15),X(4),Y(4),S$(4)
60 DIM G(53),T(17),D(17),M(53),TU(17),TD(17),L(54),SY(5),C(4),XX(8),YY(8)
70 DIM A(110)
80 FOR I=0 TO 4:READ SY(I):NEXT:FOR I=0 TO 7:READ XX(I),YY(I):NEXT
90 FOR I=0 TO 4:READ X(I),Y(I),S$(I),C(I):NEXT
100 DATA 1,1,0,-1,-1,-1,0,-1,-1,0,-1,1,-1,1,0,1,1,0,1,-1,1
110 DATA 30,10,-By KAZ-,5,27,14,HELP,1,27,18,SCORE,6,28,22,ROUND,3,30,24,,7
120 RESTORE 1550:GOSUB 1380
130 SC=0:BC=0:BX=0:BY=0:BYY=0:HL=0:DEMO=1:GOSUB 180:GOSUB 1900:GOSUB 1280
140 KEY(1) OFF:COLOR=(1,1):IF DEMO THEN RESTORE 2020:DEMO=0
150 ERASE S:DIM S(18,16):RD=RD+1:HL=HL-(RD>5)*10:BC=1:GOSUB 180:GOSUB 1900
160 GOSUB 1180:X=9:Y=14:XX=X:YY=Y:CXX=CX:CYY=CY:GOSUB 1900
170 EXEC &H6000:GOSUB 440:PLAY"T255L8V15O6M1000","T255L8V15O4M1000":GOTO 220
180 DX=0:DY=0:X=0:Y=15:SX=0:SY=0:J=0:B=0:P=1:TP=0:MC=0:LL=0:H$=CHR$(13)+"0"
190 PS=1:L=0:T=0:TY=14:TYY=0:XX=X:YY=Y:CX=25:CY=1:CXX=CX:CYY=CY:GX=25:GY=0
200 RETURN
210 ' ―――――――――――――――――――――――――――――――――――――――― ﾒｲﾝ ﾙｰﾁﾝ
220 LL=9:IF RD<6 THEN LL=6-RD
230 FOR L=0 TO LL:K$=INKEY$:IF K$<"3" THEN 270
240 I=INSTR("475869",K$):IF I<(J<4) THEN ON I MOD 2+1 GOTO 250,260 ELSE 270
250 IF J=0 THEN J=-(S(X,Y+1)>1)*5
260 SX=(I<3)-(I>4)
270 IF J THEN J=J-1:SY=SY(J) ELSE SY=-(S(X,Y+1)<2)
280 X=X+SX:Y=Y+SY:IF S(X,Y)>2 THEN X=XX:J=0:SX=0
290 Y=Y+SY*(S(X,Y)>2):IF S(X,Y)=1 THEN GOSUB 590
300 IF DX THEN GOSUB 550
310 IF (X-XX=0)*(Y-YY=0) THEN 330 ELSE PS=-(SX>0):P=P+1+(P=1)*2
320 P=-P*(SY=0):EXEC &H6000
330 GOSUB 490
340 IF (S(X+SX,Y)>1)*J THEN J=5:SX=-SX:PLAY"S0N30"
350 IF S(X,Y+1)>3 THEN ON S(X,Y+1)-3 GOSUB 790,870,460
360 IF S(X,Y)=2 THEN 750
370 IF (K$>"") THEN ON INSTR(H$,K$) GOSUB 890,930
380 XX=X:YY=Y:NEXT:GOSUB 400:GOTO 230
390 ' ―――――――――――――――――――――――――――――――――――――――― ﾀｹﾉｺ
400 COLOR=(1,1-(TY<7))-(ABS(X-8)<2)*(Y)TY-2)-(S(8,TY-1)=1) THEN 460
410 TYY=TY:TY=TY-1:PLAY"S4N10","S4N9":IF TY=1 THEN 730
420 LINE(192,TYY*12)-(215,TYY*12+11),PSET,1,BF
430 PUT@(192,TYY*12)-(215,TYY*12+11),TD,PSET,6:COLOR=(1,1-(TY<7))
440 LINE(192,TY*12)-(215,TY*12+11),PSET,1,BF
450 PUT@(192,TY*12)-(215,TY*12+11),TU,PSET,6:S(8,TY)=3:RETURN
460 PLAY"M100S0N70N69M1000":IF TY=14 THEN RETURN
470 LINE(192,TY*12)-(215,TY*12+11),PSET,1,BF:S(8,TY)=0:TY=TY+1:GOTO 440
480 ' ―――――――――――――――――――――――――――――――――――――――― ｸﾓ
490 CXX=CX:CYY=CY:T=0:TP=TP+1+(TP=1)*2
500 CX=CX+INT(RND(1)*3)-1:CY=CY+INT(RND(1)*3)-1
510 IF S(CX,CY) THEN CX=CXX:CY=CYY
520 IF (DX=0)*(INT(RND(1)*9)=0) THEN DX=CX:DY=CY:PLAY"S0N20","S0N19"
530 S(CXX,CYY)=0:S(CX,CY)=2:EXEC &H6032:RETURN
540 ' ―――――――――――――――――――――――――――――――――――――――― ｽｲﾃｷ
550 LINE(DX*24,DY*12)-(DX*24+23,DY*12+11),PSET,1,BF:S(DX,DY)=0
560 DY=DY+1:IF S(DX,DY) THEN DX=0:PLAY"S0N90":RETURN
570 PUT@(DX*24,DY*12)-(DX*24+23,DY*12+11),D,PSET,5:S(DX,DY)=2:RETURN
580 ' ―――――――――――――――――――――――――――――――――――――――― SCORE
590 SC=SC+10:BC=BC-1:S(X,Y)=0:PLAY"S0N65T100N61T255"
600 LOCATE28,20:PRINTUSING"########";SC;:LOCATE28,15:PRINTUSING"########";HL
610 IF BC THEN RETURN
620 ' ―――――――――――――――――――――――――――――――――――――――― CLEAR
630 EXEC &H6000:XX=8:YY=1
640 LOCATE15,0:PRINT"｢THANK YOU ♥｣";:FOR I=0 TO 9:PLAY"S0N65T100N64T255":NEXT
650 FOR I=1 TO 300:SC=SC+10:NEXT
660 LOCATE15,0:PRINT" CLEAR !!    ":PS=1:GX=X+1:GY=Y:GOSUB 970
670 FOR I=0 TO 10:P=(P+1) AND 1:EXEC &H6000:GOSUB 590:FOR J=0 TO 100:NEXT J,I
680 IF RD<>5 THEN RETURN140
690 LOCATE0,0:A$=INPUT$(1):FOR I=0 TO 41:READ A$:J=VAL("&H"+A$)
700 PRINT CHR$(J/256);CHR$(J AND 255);:NEXT:PRINT:PRINT"Let's try!"
710 LOCATE 10,12:PRINT"HIT ANY KEY":A$=INPUT$(1):RETURN 140
720 ' ―――――――――――――――――――――――――――――――――――――――― GAME OVER
730 LOCATE15,0:PRINT"｢ｷｬｱｰ!!｣";:LINE(195,14)-(X*24+12,Y*12+6),PSET,2
740 COLOR=(1,0):FOR I=0 TO 10:PLAY"O8A64C64","A64C64":NEXT
750 COLOR=(1,0):FOR I=0 TO 50:PS=(PS+1) AND 1:P=(P+1) AND 1:EXEC &H6000
760 PLAY"S008A64":NEXT:LOCATE15,0:PRINT"｢GAME OVER｣";:FOR I=0 TO 3000:NEXT
770 PLAY"O6N40N20":COLOR=(1,1):GOTO 130
780 ' ―――――――――――――――――――――――――――――――――――――――― FLASH
790 COLOR=(1,6):PUT@A(X*24,Y*12)-(X*24+23,Y*12+11),M,PSET:S(X,Y)=3
800 Y=Y-1:J=5:BX=X:BY=Y:BC=BC+(S(X,Y)=1):SC=SC-(S(X,Y)=1)*10:PLAY"S0N10N50N90"
810 EXEC &H6000:S(X,Y)=3:FOR Y=14 TO 2 STEP-1:FOR X=1 TO 16
820 IF (S(X,Y)=1)*(S(X,Y+1)=0) THEN BYY=Y:GOSUB 840:Y=BYY
830 COLOR=(1,INT(RND(1)*8)):NEXT:NEXT:COLOR=(1,1):X=BX:Y=BY:S(X,Y)=0:RETURN
840 LINE(X*24,Y*12)-(X*24+23,Y*12+11),PSET,1,BF:S(X,Y)=0:Y=Y+1
850 GOSUB 1020:BC=BC-1:S(X,Y)=1:IF S(X,Y+1) THEN PLAY"S0N10":RETURN ELSE 840
860 ' ―――――――――――――――――――――――――――――――――――――――― FLASH 2
870 COLOR=(1,0):SWAP X,CX:SWAP Y,CY:COLOR=(1,1):J=5:S(X,Y)=0:PLAY"S0CBF":RETURN
880 ' ―――――――――――――――――――――――――――――――――――――――― HELP
890 IF S(X,Y-1)=1 OR Y<3 OR HL=0 THEN RETURN
900 LINE(X*24,Y*12)-(X*24+23,Y*12+11),OR,2,BF:PLAY"S0N30N60"
910 S(X,Y)=3:Y=Y-1:XX=X:YY=Y:EXEC &H6000:HL=HL-1:S(X,Y)=0:GOTO 600
920 ' ―――――――――――――――――――――――――――――――――――――――― DIG
930 IF S(X,Y+1)<>3 OR Y=14 OR X=8 THEN RETURN
940 FOR I=0 TO 6:LINE(X*24+I,(Y+1)*12+I)-(X*24+23-I,(Y)*12+23-I),PSET,1,B:NEXT
950 S(X,Y+1)=0:PLAY"S0N30N20N10":RETURN
960 ' ―――――――――――――――――――――――――――――――――――――――― ﾌﾟｯﾄ ﾙｰﾁﾝ
970 PUT@A(GX*24,GY*12)-(GX*24+23,GY*12+11),L,OR:RETURN
980 IF (S(X,Y-1)=0)*(Y<15) THEN CX=X:CY=Y-1:RETURN ELSE X=FNX:Y=FNY:GOTO 980
990 Y=Y+(Y>15)*4:IF S(X,Y)<>1 THEN S(X,Y)=I*2+J+3:RETURN ELSE Y=15:GOTO 990
1000 PUT@A(X*24,Y*12)-(X*24+23,Y*12+11),G,PSET:RETURN
1010 PUT@(X*24,Y*12)-(X*24+23,Y*12+11),T,PSET,4:RETURN
1020 PUT@(X*24,Y*12)-(X*24+23,Y*12+11),B,PSET,7:BC=BC+1:RETURN
1030 ' ―――――――――――――――――――――――――――――――――――――――― ｶﾒﾝ
1040 LINE(24,22)-(407,192),PSET,1,BF:Y=15:FOR X=1 TO 16:GOSUB 1000:NEXT
1050 SYMBOL(24,14),STRING$(48,254),1,1,1:SYMBOL(24,18),STRING$(24,254),2,1,1
1060 CXX=1:CYY=3:CY=1:CX=7:EXEC &H6032:CX=9:EXEC &H6032:GX=8:GY=1:GOSUB 970
1070 FOR X=0 TO 17:S(X,0)=3:S(X,1)=3:S(X,15)=3:NEXT
1080 FOR Y=0 TO 15:S(0,Y)=3:S(17,Y)=3:NEXT
1090 BC=0:FOR Y=2 TO 14:FOR U=0 TO 1:READ A$:FOR L=0 TO 1
1100 A=VAL("&H"+MID$(A$,L*2+1,2)):FOR S=0TO3:B=A:X=S+L*4+U*8+1:B=INT(B*4^(S-3))
1110 B=B AND 3:ON B GOSUB 1000,1010,1020:S(X,Y)=-(B=1 OR B=2)*3-(B=3)
1120 NEXT S,L,U,Y
1130 FOR I=0 TO 1:READ A$:FOR J=0 TO 1:B$=MID$(A$,J*2+1,2):FOR L=0 TO 1
1140 X=VAL("&H"+LEFT$(B$,1))+1:Y=VAL("&H"+RIGHT$(B$,1))+4
1150 ON I*2+J+1 GOSUB 980,990,990,990:NEXT L,J,I
1160 BC=BC+(S(8,14)=1)+(S(9,14)=1):S(9,14)=0:RETURN
1170 ' ―――――――――――――――――――――――――――――――――――――――― ｶﾒﾝ2
1180 CLS:LINE(27,1)-(38,8),CHR$(254),2,B:LINE(432,8)-(623,71),OR,1,BF
1190 SYMBOL(475,16),"MAME",4,7,7:FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 24
1200 GET@(475,I*25+J+16)-(602,I*25+J+16),A,G,7
1210 LINE(448,I*25+J+16)-(607,I*25+J+16),PSET,1+(J MOD 2)*3
1220 PUT@(475-J+I*(J*2-25),I*25+J+16)-(602-J+I*(J*2-25),I*25+J+16),A,PSET,7
1230 NEXT:NEXT:S$(4)=HEX$(RD)
1240 GET@(448,36)-(607,46),A,G,7:PUT@(448,36)-(607,46),A,PSET,5
1250 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 3:SYMBOL(X(I)*16+J,Y(I)*8),S$(I),2,1,C(I)
1260 NEXT J,I:GOSUB 600:GOTO 1040
```

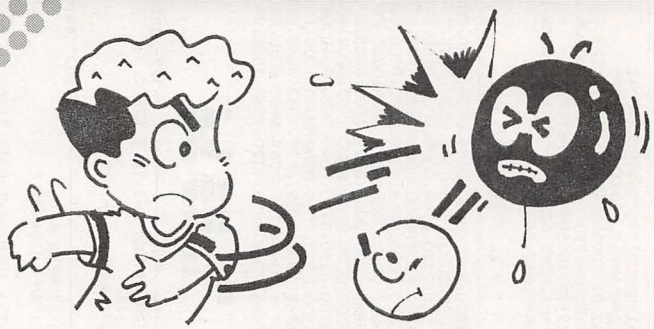
★5月号131ページのCHECKER FLAG中にある『流石』を『さすが』と読める人は50%以下だと思いませんか？（埼玉県行田市・井上 謙16才）……【影：エッ？『りゅうせき』じゃない!?つく妻：影さんなら納得？】

```
1270 ' ------------------------------ ﾃﾞﾓ ｶﾞﾒﾝ
1280 KEY(1) ON:CLS:LOCATE15,10:PRINT"PUSH [ PF 1 ]"
1290 CIRCLE(0,199),100,1:PAINT(1,198),1,1
1300 CIRCLE(639,0),100,1:PAINT(638,1),1,1:GX=25:GY=0:GOSUB 970
1310 PLAY"T10004V8L1","T10003V7L8":FOR J=-1 TO 1 STEP 2:FOR I=1 TO 10
1320 SYMBOL(120+I*J*2,50+(J=1)*10-I),"MAME",10,3,3+J*2-(I*J=10)*2:NEXT I,J
1330 FOR J=0 TO 4:FOR I=0 TO 99:PSET(RND*639,199-RND*(5-J)*10,1):NEXT I,J
1340 RESTORE 1360:FOR I=0 TO 15:READ A$
1350 PLAY A$,"ADADADAD":P=(P+1) AND 1:EXEC &H6000:EXEC &H6032:NEXT:GOTO 1340
1360 DATA D,F,G,C,D,F,G,E,A,F,G,F,E,F,G,C
1370 ' ------------------------------ ｷｬﾗｸﾀｰ ﾖ ﾂｸﾙ
1380 FOR I=0 TO 53:READ A$:L1(I)=FNA:NEXT:FOR I=0 TO 53:READ A$:L2(I)=FNA:NEXT
1390 FOR I=0 TO 53:READ A$:G(I)=FNA:NEXT:FOR I=0 TO 17:READ A$:T(I)=FNA:NEXT
1400 FOR I=0 TO 17:READ A$:D(I)=FNA:NEXT:FOR I=0 TO 17:READ A$:B(I)=FNA:NEXT
1410 FOR I=0 TO 17:READ A$:T1(I)=FNA:NEXT:FOR I=0 TO 17:READ A$:T2(I)=FNA:NEXT
1420 FOR I=0 TO 17:READ A$:TU(I)=FNA:NEXT:FOR I=0 TO 17:READ A$:TD(I)=FNA:NEXT
1430 FOR I=0 TO 53:READ A$:M(I)=FNA:NEXT
1440 PUT@A(0,0)-(23,11),L1,PSET:PUT@A(0,12)-(23,23),L2,PSET
1450 FOR I=0 TO 23:GET@A(I,0)-(I,23),R1,G:PUT@A(47-I,0)-(47-I,23),R1,PSET:NEXT
1460 GET@A(24,0)-(47,11),R1,G:GET@A(24,12)-(47,23),R2,G
1470 GET@A(0,12)-(23,23),L,G,1:PUT@A(0,12)-(23,23),L,PSET,0
1480 GET@A(0,12)-(23,23),L,G,4:PUT@A(0,12)-(23,23),L,PSET,3
1490 CONNECT(16,12)-(22,16)-(22,14)-(14,14)-(16,12),2
1500 GET@A(0,12)-(23,23),L,G:CLS
1510 ' ------------------------------ ﾏｼﾝｺﾞ ﾉ ｶｷｺﾐ
1520 FOR I=0 TO 111:READ A$:FOR J=0 TO 1:K$=MID$(A$,J*2+1,2)
1530 POKE &H6000+I*2+J,VAL("&H"+K$):NEXT J,I:RETURN
1540 ' ------------------------------ ｷｬﾗｸﾀｰ DATA
1550 DATA FC00,7FF0,001F,E000,0C20,0000,8000,01C0,0003,E000,07C0,0007,C000,279C
1560 DATA 00E7,CF8F,CFF3,A79F,0000,0000,0000,0000,03C0,0007,7000,0E30,001C,0000
1570 DATA 1000,0000,0000,201C,00C0,0F0F,8003,0500,00FE,0003,FF80,07FF,C3C7,27E7
1580 DATA 7223,EE33,27FC,07FF,700F,FEA0,0FF5,601F,AAE0,0F8F,C003,8780,F800,7FE0
1590 DATA 001F,C000,0FC0,0007,E000,0780,0007,0000,0300,0001,8000,08E0,007C,E67F
1600 DATA 3FF3,3E7F,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0060,0010,C000,1C80,000E
1610 DATA 0000,0700,0003,047E,0002,3400,01FE,0007,FF80,0FFF,C00E,4FE0,0447,E066
1620 DATA 4FF0,CFFF,7C9F,FEAE,1FF5,4707,AB03,067F,0003,3E00,A014,0500,0000,0000
1630 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,00C0,0003
1640 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,8280,208A,A0AA,AAA8,AAAA
1650 DATA AAAA,2AAA,A800,0000,5FEB,FAB8,BBBB,EEEE,EFAA,AAAB,AAAA,AB58,2A8A,200A
1660 DATA 0000,0200,0000,0000,0000,0000,0000,0000,FFFF,FF35,5554,2F7F,D42F,7FD4
1670 DATA 2F7F,D42F,7FD4,2F7F,D42F,7FD4,2F7F,D42F,7FD4,2F7F,D4FF,FFFF,0018,0000
1680 DATA 7E00,01FF,8007,FEE0,1FFF,583F,FFAC,7FFF,56FF,FFAB,FFFD,557F,F6AA,3FDD
1690 DATA 5403,EAC0,D7A7,977F,FFEA,1FFF,D807,FEA0,03FD,4001,AA80,00FF,0007,FFA0
1700 DATA 1F11,A81F,11A8,07FE,A000,D500,0000,0000,0000,078E,001F,E3B8,7FFF,FCFF
1710 DATA FF7F,FFEF,EDFF,F3FB,FF8F,DE7F,9538,1D2C,A805,40A0,00E0,0003,F3C0,07F3
1720 DATA F00F,FF88,1FFE,783F,DFFC,3FCF,FC3F,FFCC,1FFC,D80F,6E50,0394,A000,A580
1730 DATA 0018,0000,7600,01FD,9003,FB20,27EC,E019,F380,166E,F81D,9BE3,3F67,1C3F
1740 DATA 78F4,3FE7,5C07,9DBC,F8FF,DC2F,1FFC,3AE7,E13F,BB1E,3FF8,F487,E75C,78DD
1750 DATA FC2F,1FE0,3AE7,1F3F,B8F4,3FE7,5C07,9DBC,FD41,F8EA,0AA0,1405,4008,0280
1760 DATA 1001,810A,2301,0C8B,012F,F741,D1E8,A1A0,6051,C000,3180,001F,0000,0200
1770 DATA 0007,0000,0500,0004,0000,040F,7704,0DDF,0407,F604,01E8,0400,6004,0000
1780 DATA 0000,0000,0034,0000,D000,C1A8,30E3,5470,A6AA,50DD,55B0,AD57,5087,F610
1790 DATA 0FEE,101F,FE80,3FF5,407E,AAA0
1800 ' ------------------------------ ﾏｼﾝｺﾞ DATA
1810 DATA 1A50,8660,1F8B,8E60,DA10,8E60,C19D,619D,61E6,9158,EB91,58EE,85DF,FACC
1820 DATA 1E00,97C0,D7C9,866C,97CB,8636,97FC,9D93,4F1F,8B1C,AF39,1A50,8660,1F8B
1830 DATA 8E60,EE10,8E60,C19D,619D,610C,FDD6,FDC4,0158,EE85,DFFA,CC1C,0797,C0D7
1840 DATA C986,2497,CB86,1297,FC9D,930E,2CEC,9186,183D,EDA4,C300,17ED,24EC,9186
1850 DATA 0C3D,ED22,C300,0BED,2631,A810,398E,60BE,CEFC,80C6,079D,A49D,B49E,FAD6
1860 DATA FC9D,B47F,FD05,398E,60CC,CEFC,80C6,079D,A49D,B47F,FD05,0E7D,B6FD,052B
1870 DATA FB86,80B7,FD05,B6FD,052A,FB39,10AE,8110,AFC1,5A26,F739,0000,1E1E,0000
1880 DATA 0000,0000,0007,0000,0000,1501,0000,0000,0000,0000,0002,0200,0000,0000
1890 ' ------------------------------ ﾍﾝｽｳ ｶｸﾉｳｱﾄﾞﾚｽ ﾉ ﾃｲｷﾞ
1900 K$="":I=0:ADR=&H6DDA
1910 I=VARPTR(X):GOSUB1970:I=VARPTR(Y):GOSUB1970:I=VARPTR(XX):GOSUB1970
1920 I=VARPTR(YY):GOSUB1970:I=VARPTR(PS)+1:GOSUB1970:I=VARPTR(P)+1
1930 GOSUB1970:I=VARPTR(L1(0)):GOSUB1970:I=VARPTR(L2(0)):GOSUB1970
1940 I=VARPTR(R1(0)):GOSUB1970:I=VARPTR(R2(0)):GOSUB1970:I=VARPTR(CX):GOSUB1970
1950 I=VARPTR(CY):GOSUB1970:I=VARPTR(CXX):GOSUB1970:I=VARPTR(CYY):GOSUB 1970
1960 I=VARPTR(T1(0)):GOSUB1970:I=VARPTR(T2(0)):GOSUB 1970:RETURN
1970 K$=HEX$(I):K$=STRING$(4-LEN(K$),"0")+K$:POKE ADR,VAL("&H"+LEFT$(K$,2))
1980 POKE ADR+1,VAL("&H"+RIGHT$(K$,2)):ADR=ADR+2:RETURN
1990 IF ERR=4 THEN RESTORE 1550:RESUME
2000 EL=ERL:ERROR ERR ' Error ﾉ ﾃﾞﾀ ｷｮｳﾊ ｽ ? EL ' ﾃﾞ ﾜｶﾘﾏｽ。
2010 ' ------------------------------ ｶﾞﾒﾝ DATA
2020 DATA 0003,0300,3000,0000,0830,0000,0820,540C,0820,0020,08E0,0020,0825,5520
2030 DATA 0820,032C,0823,0020,0020,5420,C000,0000,1550,0000,0000,0155,8391,20AB
2040 DATA 0000,0000,0C00,0000,C200,2020,020C,2320,0204,0000,0000,0230,5400,3200
2050 DATA C000,3008,0055,7008,41C0,3200,8000,320C,8000,0008,5500,0159,17FA,3704
2060 DATA 0000,0000,FFFF,FFFF,5D55,5555,0000,0000,5555,7555,0000,0000,0000,5000
2070 DATA 0000,0000,0818,0950,0808,0800,0808,0800,0808,0820,0000,0000,F2C6,02D9
2080 DATA 0000,0000,0C00,C000,0000,000C,5555,D500,0000,0020,3003,0020,0320,0320
2090 DATA 0000,C023,5000,0020,5400,0020,550C,0C20,5500,002C,5540,0000,9011,4A5B
2100 DATA 8000,0002,0300,0300,0057,5400,3100,0130,0400,0040,042C,E040,042C,E040
2110 DATA 04C0,0C40,313F,F130,0055,5700,4300,00C0,4000,00D0,5000,00D0,1060,FB53
2120 DATA 436F,6E67,7261,7475,6C61,7469,6F6E,7321,2059,6F75,2063,6C65,6172,6564
2130 DATA 2060,3527,2072,6F75,6E64,2E59,6F75,2063,616E,2063,6861,6C6C,656E,6765
2140 DATA 2061,6E6F,7468,6572,206D,7973,7465,7269,6F75,7320,726F,756E,6473,2E20
3000 '
3010 '  ▄▄▄  ▄▄▄ ▄▄▄ ▄▄▄▄ ▄▄▄ ▄▄▄
3020 '  ▀▄▄  ▀▄▄ ▀▄▄ ▀▄▄▀ ▀▄▄ ▀▄▄
3030 '  ▄▄▀  ▄▄▀ ▄▄▀ ▄▄▀▄ ▄▄▀ ▄▄▀
3040 '
3050 ' ------------------------------ ｷｬﾗｸﾀｰ data Check
3060 RESTORE 1550:SUM=0:FOR I=0 TO 341:READ A$:FOR J=1 TO 3 STEP2
3070 SUM=SUM+VAL("&H"+MID$(A$,J,2)):NEXT J,I
3080 IF SUM<>63959! THEN BEEP:PRINT"ｷｬﾗｸﾀｰ data error!":END
3090 PRINT"* ｷｬﾗｸﾀｰ data OK !":RUN 3110
3100 ' ------------------------------ ﾏｼﾝｺﾞ data Check
3110 RESTORE 1810:FOR I=0 TO 7:FOR J=0 TO 13:READ A$
3120 FOR K=1 TO 3 STEP2:SUM(I)=SUM(I)+VAL("&H"+MID$(A$,K,2))
3130 NEXT K,J,I:RESTORE 3150
3140 FOR I=0 TO 7:READ A$:IF A$=HEX$(SUM(I)) THEN NEXT:GOTO 3170
3150 BEEP:PRINT" ﾏｼﾝｺﾞ data error in ";1800+I*10:END
3160 DATA F38,CDF,FF9,E41,E1E,F59,B7B,21
3170 PRINT"** ﾏｼﾝｺﾞ data OK !":RUN 3190
3180 ' ------------------------------ ｶﾞﾒﾝ data Check
3190 RESTORE 2020:DIM SUM(12):FOR I=0 TO 12:FOR J=0 TO 13:READ A$
3200 FOR K=1 TO 3 STEP2:SUM(I)=SUM(I)+VAL("&H"+MID$(A$,K,2))
3210 NEXT K,J,I:RESTORE 3240
3220 FOR I=0 TO 12:READ A$:IF A$=HEX$(SUM(I)) THEN NEXT:GOTO 3250
3230 BEEP:PRINT" ｶﾞﾒﾝ data error in ";2000+I*10:END
3240 DATA 2E8,490,21D,639,71C,374,310,4B0,479,83E,AAB,9A4,A9E
3250 PRINT"*** ｶﾞﾒﾝ data OK !":END
```

★ぼくの組には，ベーマガを買ってる人がぼくしかいない。だっていなかだも～ん。(福岡県久留米市・沖　和重　11才)……【編：じゃあ，君が10冊買って，友だちにあげたらどうかな。】

FP-1000／1100用

ホワットWhatクン



★高木　弘樹

●STORY

おやっ…。あなたは気が付くと不思議なところにいた。あたりはすべて色のついたブロックばかりに囲まれていた。

色はためしと思い，そのブロックを動かしてみると，何と色のついたブロックが二つ重なると，その色がまざった色になってしまったのでした。

●MOVE

キー操作は例によって[2][4][6][8]で上下左右に動きます。[E]キーは，すべてのブロックを白にしたときに押してください。これで面クリアです。また，[G]キーはどうにもならなくなったときのＧＩＶＥ　ＵＰ用です。

●GAME

ただ単に，色のついたブロックどうしを重ねると，たとえば青と赤なら紫色というように，２色が合成された色に変わります。そして白色になるとブロックは動かせなくなります。

また，重なったとき白色以上になる場合，つまり緑(４)と黄(６)を重ねることはできません。

●その他

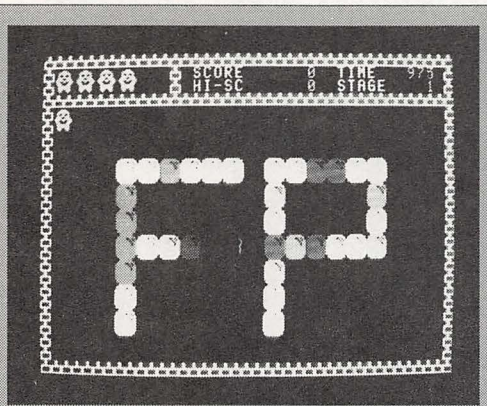
タイトル画面中に[ＥＳＣ]キーを押すと，ＳＴＡＧＥ　ＳＥＬＥＣＴができます。ステージ数を聞いてきますので，１～10のトライしたい面数を入力してください。

●P. S.

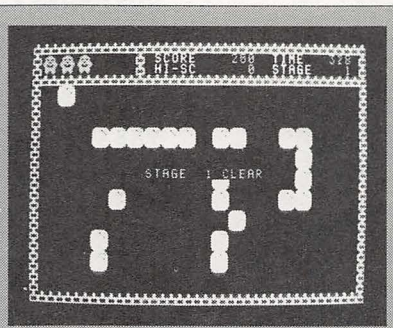
面のパターンについてのことですが，「ＦＰ」は当然のこととして作りました。「ＰＣ」は，今度ＰＣ－8801mkⅡＭＲを買う予定なので作ってみました。その他Ｘ１，ＭＺはturboやSuper ＭＺとして残されていったものです。それ以外は友情出演です。

●CAUTION!!

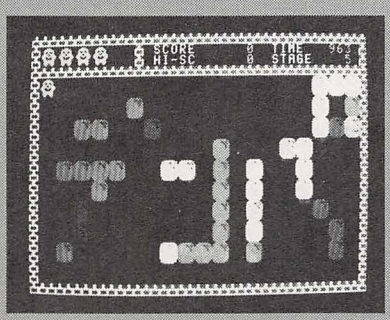
ブロックをすべて白色にしないうちに[ＥＳＣ]キーを押すと，とんでもないこと（プログラムがすべて消滅！）が起こるので，絶対ウソはつかないように！



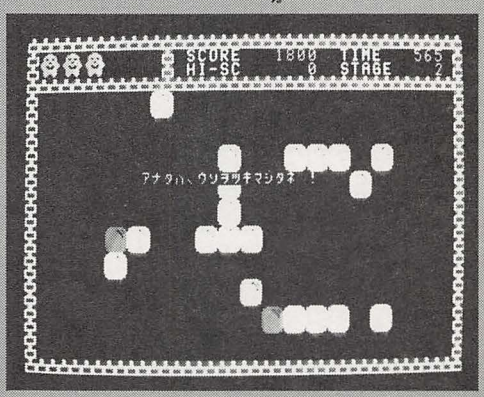
⬆〈写真１〉まずはＦＰの面から。色の組み合わせを考えて押そう



⬅〈写真２〉すべて白色に変えて[ＥＳＣ]を押すと面クリア



➡〈写真３〉なんと「デンパ」の面も…。ほかにもキャンペーンにちなんで「50」の面もある



⬇〈写真４〉「アナタハ，ウソヲツキマシタネ！」のあとに恐ろしいことが…

★ある会話。Ａ：影と聞いただけで…。Ｂ：影と聞いただけで？Ａ：ゲロゲロゲロ，Ｂ：…。（埼玉県富士見市・新田恵利ちゃんが好きな陸田君13才）……【影：はて？カエルが鳴くには，ちと早いが…。】

```
 10 '*********************************
 20 '*** What クン for FP-1100 ONLY ***
 30 '*** by ﾀｶｷ",ﾋﾛｷ    5.61.3.9   ***
 40 '*********************************
 50 '<<<<<<<<<<  ｼｮｷ ｾｯﾃｲ  >>>>>>>>>>
 60 CLEAR:WIDTH 40:RANDOMIZE:SCREEN 0
 70 DEFINT A-Z:RESTORE:BEEP OFF
 80 DIM A%(100)
 90 Z$=CHR$(&H1F)+CHR$(&H1D)+CHR$(&H1D)
100 MB$="ﾆﾄﾞ"+Z$+"ｺﾛ":M2$="▲"+Z$+"▼":M4$="♣♥"+Z$+"♠♦":M6$="●o"+Z$+"/＼"
110 B$="ｳﾜ"+Z$+"ﾀﾘ":C$="  "+Z$+"  "
115 RESTORE 1400:FOR I=&hE0 TO &HF4:READ A$:DEFCHR$(I)=A$:NEXT
120 ST=1:ME=5:TI=1000:X=1:Y=4
130 GOSUB 690
140 '<<<<<<<<<< ﾒｲﾝ >>>>>>>>>>
150 K$="":LO=0:WHILE (K$="" AND LO<15)
160 K$=INKEY$:LO=LO+1
170 WEND:CALL&H703
180 TI=TI-1:GOSUB 1100:IF TI=<0 THEN 630
190 ON VAL(K$) GOTO ,230,,290,,350,,410
200 ON ASC(K$)-68 GOTO 480,,580
210 GOTO 150
220 '<<<<<<<<<< ｲﾄﾞｳ 2,4,6,8 >>>>>>>>>>
230 P1=POINT(X*8+8,Y*8+19)
240 P2=POINT(X*8+8,Y*8+35)
250 IF P1+P2>7 OR P1=7 THEN 150
260 PRINTCSR(X,Y)C$:Y=Y+2
270 IF P1<>0 THEN COLOR P1+P2:PRINTCSR(X,Y+2)B$:BEEPON:BEEPOFF
280 COLOR 6,0:PRINTCSR(X,Y)M2$:GOTO 150
290 P1=POINT(X*8- 8,Y*8+3)
300 P2=POINT(X*8-24,Y*8+3)
310 IF P1+P2>7 OR P1=7 THEN 150
320 PRINTCSR(X,Y)C$:X=X-2
330 IF P1<>0 THEN COLOR P1+P2:PRINTCSR(X-2,Y)B$:BEEPON:BEEPOFF
340 COLOR 6,0:PRINTCSR(X,Y)M4$:GOTO 150
350 P1=POINT(X*8+20,Y*8+3)
360 P2=POINT(X*8+35,Y*8+3)
370 IF P1+P2>7 OR P1=7 THEN 150
380 PRINTCSR(X,Y)C$:X=X+2
390 IF P1<>0 THEN COLOR P1+P2:PRINTCSR(X+2,Y)B$:BEEPON:BEEPOFF
400 COLOR 6,0:PRINTCSR(X,Y)M6$:GOTO 150
410 P1=POINT(X*8+8,Y*8-3 )
420 P2=POINT(X*8+8,Y*8-19)
430 IF P1+P2>7 OR P1=7 THEN 150
440 PRINTCSR(X,Y)C$:Y=Y-2
450 IF P1<>0 THEN COLOR P1+P2:PRINTCSR(X,Y-2)B$:BEEPON:BEEPOFF
460 COLOR 6,0:PRINTCSR(X,Y)MB$:GOTO 150
470 '<<<<<<<<<< CLEAR !? >>>>>>>>>>
480 PRINTCSR(X,Y)C$
490 TE$="":TE=0:FOR I=16 TO 304 STEP 16:FOR O=40 TO 192 STEP 16
500 P=POINT(I,O):TE$=TE$+RIGHT$(STR$(P),1):IF P<>0 AND P<>7 THEN TE=1
510 NEXT O,I
520 IF INSTR(TE$,STRING$(10,"7"))<>0 THEN COLOR 7:PRINTCSR(14,10)"BONUS 10000"
:SC=SC+10000
530 IF TE<>0 THEN PRINTCSR(10,10)"ｱﾅﾀﾊ,ｳﾜﾘﾂﾐｷﾏｼﾀﾈ !":FOR I=0 TO 1000:BEEP:NEXT:
CALL&HFO:END
540 PRINTCSR(13,12)"STAGE ";ST;"CLEAR":FOR I=TI TO 0 STEP -10:SC=SC+50:TI=TI-1
0:BEEPON:BEEPOFF:GOSUB 1070:NEXT:TI=0:GOSUB 1070
550 FOR I=0 TO 1000:BEEP:NEXT:GOSUB 930
560 TI=1000:ST=ST+1:IF ST=>11 THEN 910
570 GOSUB 1130:X=1:Y=4:COLOR 6:PRINTCSR(X,Y)M2$:GOTO 150
580 '<<<<<<<<<< GIVE UP >>>>>>>>>>
590 COLOR 7:PRINTCSR(14,10)"GIVE  UP":FOR I=0 TO 1000:BEEP:NEXT:TI=1000
600 ME=ME-1:GOSUB 650:IF ME=<0 THEN 860
610 GOSUB 930:GOSUB 1130:COLOR 6:X=1:Y=4:PRINTCSR(X,Y)M2$:GOTO 150
620 '<<<<<<<<<< TIME UP >>>>>>>>>>
630 PRINTCSR(14,10)"TIME UP":FOR I=0 TO 1000:BEEP:NEXT:TI=1000:GOTO 600
640 '<<<<<<<<<< What クン カク >>>>>>>>>>
650 PRINTCSR(1,1)SPC(11):CSR(1,2)SPC(11)
660 COLOR 6:FOR I=0 TO ME-2
670 PRINTCSR(1+I*2,1)M2$:NEXT:RETURN
680 '<<<<<<<<<< ﾀｲﾄﾙ ｶﾒﾝ >>>>>>>>>>
690 ST=1:CLS
700 GOSUB 950:GOSUB 1070
710 COLOR 7:PRINTCSR(16,6)"What クン":CSR(14,12)"COLOR BLOCK"
720 COLOR 6:PRINTCSR(14,8)M2$:CSR(17,8)M4$:CSR(20,8)M6$:CSR(23,8)MB$
730 FOR I=1 TO 7:COLOR I:PRINTCSR(7+I*3,16)B$:NEXT:COLOR 6,1
740 PRINTCSR(15,19)REV"HIT ANY KEY":K$=INKEY$:IF K$<>"" THEN 760
750 PRINTCSR(15,19)   "HIT ANY KEY":K$=INKEY$:IF K$="" THEN 740
760 IF K$=CHR$(&H1B) THEN 790
770 COLOR 7,0:GOSUB 930:X=1:Y=4:GOSUB1130:COLOR 6:PRINTCSR(X,Y)M2$:GOTO 150
780 '<<<<<<<<<< STAGE SELECT >>>>>>>>>>
790 SE$="":PRINTCSR(13,21)"INPUT STAGE No.?";
800 K$=INPUT$(1):IF K$=CHR$(13) THEN 830
810 IF K$<"0" OR K$>"9" THEN 800
820 PRINTCSR(29+LEN(SE$),21):K$;:SE$=SE$+K$:BEEPON:BEEPOFF:GOTO 800
```

```
830 IF VAL(SE$)>10 OR VAL(SE$)<1 THEN ST=1 ELSE ST=VAL(SE$)
840 GOTO 770
850 '<<<<<<<<<< GAME OVER >>>>>>>>>>
860 PRINTCSR(15,14)"GAME OVER"
870 IF SC>HI THEN PRINTCSR(14,16)"HIGH  SCORE":HI=SC
880 FOR I=0 TO 2000:NEXT:SC=0:ME=5
890 GOSUB 1070:GOTO 690
900 '<<<<<<<<<< ALL STAGE CLEAR >>>>>>>>>>
910 CLS:COLOR 5:PRINTCSR(10,10)"Congratulations !!!":CSR(12,12)"ALL STAGE CLEA
R":FOR I=0 TO 1000:BEEP:NEXT:GOTO 860
920 '<<<<<<<<<< SCREEN CLS >>>>>>>>>>
930 FOR I=4 TO 23:PRINTCSR(1,I)SPC(38):NEXT:RETURN
940 '<<<<<<<<<< ｽﾃｰｼﾞ ｴｶｸ >>>>>>>>>>
950 COLOR 2,7
960 PRINTCSR(0, 0)STRING$(40,"B");
970 PRINTCSR(0,24)STRING$(39,"B");
980 PRINTCSR(0, 3)STRING$(40,"B");
990 GET@(0  ,  0)-(7  ,  7),A%
1000 PUT@(312,192)-(319,199),A%
1010 FOR I=1 TO 23:PRINTCSR(0,I):"B":CSR(39,I)"B"::NEXT
1020 PRINTCSR(12,1)"B":CSR(12,2)"B";
1030 COLOR 7,0
1040 PRINTCSR(14,1)"SCORE":SPC(9)"TIME"
1050 PRINTCSR(14,2)"HI-SC":SPC(9)"STAGE":GOSUB 650:RETURN
1060 '<<<<<<<<<< SC,HI,ST,TI >>>>>>>>>>
1070 LOCATE 20,1:PRINTUSING"#######":SC
1080 LOCATE 20,2:PRINTUSING"#######":HI
1090 LOCATE 36,2:PRINTUSING"##":ST
1100 LOCATE 34,1:PRINTUSING"#####":TI
1110 RETURN
1120 '<<<<<<<<<< ﾊﾟﾀｰﾝ ｴｶｸ >>>>>>>>>>
1130 RESTORE (1190+(ST-1)*20)
1140 READ X1$:IF X1$="Q" THEN READ C:COLOR C:GOTO 1140
1150 IF X1$="O" THEN COLOR 6:GOSUB 1070:RETURN
1160 READ Y1:PRINTCSR(VAL(X1$)*2-1,Y1*2+2):B$
1170 GOTO 1140
1180 '<<<<<<<<<< ﾊﾟﾀｰﾝ ﾃﾞｰﾀ >>>>>>>>>>
1190 DATA Q,1,4,4,4,5,4,6,4,7,6,3,Q,2,7,6,11,6,13,3,13,6,14,3,Q,3,11,4,11,7,14,
6,Q,4,12,6,16,4,Q,5,7,3
1200 DATA Q,6,6,6,16,6,Q,7,4,3,4,8,4,9,5,3,5,6,8,3,9,3,11,3,11,5,11,8,11,9,12,3
,15,3,15,6,16,3,16,5,O
1210 DATA Q,1,4,3,6,6,7,3,7,6,11,3,11,4,11,5,11,6,11,7,11,9,15,3,15,9,16,4,Q,2,
4,4,4,5,4,6,4,8,4,9,6,3,8,6,11,8,16,8,Q,3,8,3,Q,4,5,3,Q,5,16,3
1220 DATA Q,6,9,4,Q,7,4,7,5,6,9,3,9,5,9,6,12,3,12,9,13,3,13,9,14,3,14,9,16,9,O
1230 DATA Q,1,4,6,5,5,6,5,6,6,7,5,7,6,8,4,9,3,9,4,9,5,9,9,11,3,11,9,12,3,12,8,1
2,9,13,3,13,7,13,9,14,3,Q,2,15,3,15,9,16,4,Q,3,4,4,5,4,6,7,Q,4,9,6,Q,5,14,6,15,5
1240 DATA Q,7,4,3,4,5,4,7,4,8,4,9,7,7,8,5,9,7,9,8,14,9,16,3,16,9,O
1250 DATA Q,1,4,4,5,7,5,9,7,7,7,9,8,4,9,4,9,9,10,7,10,9,11,2,11,4,11,7,11,8,13,
7,Q,2,3,3,14,3,14,7,Q,3,3,5,9,8,Q,4,4,2,8,5,15,3,Q,5,9,2,16,3
1260 DATA Q,7,5,2,3,4,5,2,5,4,5,8,6,2,7,8,8,2,8,3,9,7,10,2,10,4,11,3,11,9,13,8,
13,9,14,9,15,7,15,8,15,9,O
1270 DATA Q,1,2,5,2,9,3,3,3,5,4,3,4,5,4,6,5,5,6,2,9,9,10,9,11,4,11,5,11,6,11,7,
11,8,11,9,13,9,Q,2,3,7,3,8,7,3,17,7,18,8,18,9,18,3,Q,3,13,7,15,4,19,3,Q,4,19,2,Q
,5,8,5
1280 DATA Q,6,9,5,Q,7,8,9,13,5,13,6,13,8,16,4,16,5,16,6,17,1,17,2,17,3,18,1,19,
1,O
1290 DATA Q,1,4,4,4,5,5,9,6,3,6,9,9,5,9,6,13,3,16,9,Q,2,9,7,9,8,11,4,11,7,16,6,
Q,3,7,3,8,5,11,6,13,9,Q,4,5,5,16,4,Q,5,6,5,9,9
1300 DATA Q,7,4,3,4,9,5,3,7,5,7,9,8,3,8,9,9,3,11,3,11,5,11,8,11,9,12,3,12,9,14,
3,14,9,15,3,15,9,16,3,16,5,16,7,16,8,O
1310 DATA Q,1,7,5,7,6,7,7,9,3,13,3,13,4,14,3,14,4,14,5,14,6,14,7,Q,2,6,6,6,7,13
,9,14,9,15,7,Q,3,14,8,15,3,15,4
1320 DATA Q,6,5,4,12,4,Q,7,4,3,4,9,5,8,6,5,8,4,8,8,9,9,12,9,15,5,15,6,15,8,15,9
,16,9,O
1330 DATA Q,1,3,3,3,4,3,5,3,6,5,5,7,3,7,4,7,5,7,6,9,5,9,7,12,3,12,8,16,3,16,8,Q
,2,3,7,5,7,7,7,11,7,15,7,Q,3,5,6,13,7,Q,5,11,3
1340 DATA Q,6,11,5,Q,7,3,8,4,3,4,8,5,3,5,4,5,8,7,8,8,3,8,8,9,3,9,4,9,6,9,8,11,4
,11,6,11,8,13,3,13,4,13,5,13,6,13,8,15,3,15,4,15,5,15,6,15,8,17,3,17,4,17,5,17,6
,17,7,17,8,O
1350 DATA Q,1,8,6,10,3,10,4,10,7,11,3,11,6,14,6,16,3,16,8,18,5,Q,2,11,7,16,6,17
,8,Q,3,5,5,16,5,Q,4,3,5,10,8,Q,5,5,3,10,5,11,8,14,5
1360 DATA Q,6,8,5,Q,7,3,3,3,4,3,6,3,7,3,8,4,3,4,8,5,6,5,8,6,5,6,6,7,5,7,6,9,5,9
,6,10,6,11,4,11,5,12,5,12,6,13,5,13,6,15,5,15,6,17,3,18,3,18,4,18,6,18,7,18,8,O
1370 DATA Q,1,2,8,2,9,3,6,3,9,4,2,4,6,4,9,5,6,5,9,8,7,8,8,8,9,11,8,12,5,12,8,14
,4,14,5,14,6,14,7,14,8,14,9,18,5,Q,2,9,4,10,5,Q,3,4,5,5,5,6,9,8,4,Q,4,12,3,16,9,
Q,5,11,7
1380 DATA Q,6,2,6,18,4,Q,7,2,2,2,3,2,4,2,5,2,7,3,2,3,5,5,2,6,2,8,2,8,3,8,5,8,6,
9,3,10,6,12,2,12,4,12,6,12,7,12,9,14,2,14,3,15,2,15,9,16,2,17,3,17,8,18,6,18,7,O
1390 '<<<<<<<<<< ｷｬﾗｸﾀｰ ﾃﾞｰﾀ >>>>>>>>>>
1400 DATA 00C0F0F8F8F8FCFE,00030F1F1F1F3F7F,FEFCF8F8F8783000,7F3F1F1F1F1E0C00
1410 DATA 00C0F0F898F87CFE,00030F1F191F3E7F,9E3CF8F8F8783000,793C1F1F1F1E0C00
1420 DATA 00C0F0F80D8D8FCFC,00030F1F1F1F1E1D,DB8878F8F8783000,1B1D1E1F1F1E0C00
1430 DATA 00C0F0F8F8F87888,00030F1F1B1B3F3D,DB38F8F8F8783000,1E1F1F1F1F1E0C00
1440 DATA F8FEFEFFFFFFFFFF,1F7F6CDBF7EFEFFF,FFFFFFFFFFFEFEF8,FFFFFFFFFF7F7F1F
1450 DATA E7E7E7007E7E7E00
1460 ' What クン ｳｼﾛﾑｷ,ﾏｴﾑｷ,ﾋﾀﾞﾘﾑｷ,ﾐｷﾞﾑｷ,ﾌﾞﾛｯｸ,ｶﾊﾞ"
```

Dr.D：このゲームもパズル的だが光の加色合成を取り入れているところがざん新だな。

編：そうですね。とくにパソコンでは、こういうゲームが作りやすいのではないでしょうか。

Dr.D：BASICでは、それほど作りやすいわけでないが、マシン語で作る場合は簡単だろう。それにしてもパターン・データが多いな。面を多くするのはけっこうだが、データがあまり長いのはいただけない。

編：そうですね。データの間にあるコンマを減らすくふうをしてみてはどうかな。

JR-100用

無題

★舞蹴（マイケル）

物語

いつの間にやら，ぼくはそこにいた。なぜかは知らぬが，とてもイヤな予感がした。

遊戯方法

MNで左右に移動，Zでジャンプします。斜めジャンプ，空中での方向転換もできます。

画面は絶えずスクロールしているので，上へ上へ行かないと，下にあるナイフの大群に飲み込まれてしまいます。

Aキーはナイフで，これで天井（床？）に穴を開けることができます。

敵は宙を飛びかう「燐鳥（りんちょう）」，毒手を持った「達磨（だるま）」です。燐鳥はナイフで殺せます(100点)。達磨は手をだす前にふれると殺せます(50点)。

しばらく行くと，スクロールが止まり，この世界で最もえらい「伽瑠魔（かるま）」と戦わなければなりません。

伽瑠魔の剣に4回刺されると死んでしまいますので，その前にナイフで数回突いてください。

伽瑠魔が死んで1面クリアになります。

プログラムについて

基本的にはＢＡＳＩＣですが，自分の移動，燐鳥の移動，スクロールはマシン語です。簡単なチェックは付けましたが，打ち込んだらＳＡＶＥしておきましょう。

はじめてＲＵＮするときは，必ずマシン語ＯＫ？　の問いにＹＥＳ以外を打ち込んでください。マシン語をメモリに書き込みます。

2回目からはＹＥＳと打ち込むと，あまり待たなくてすみます。

くふうした点では，ゲーム・オーバーになるたびにハイスコアをメモリにＰＯＫＥしているので，途中でブレイクしてもハイスコアが消えないようにしているところが参考になると思います。

エピローグ

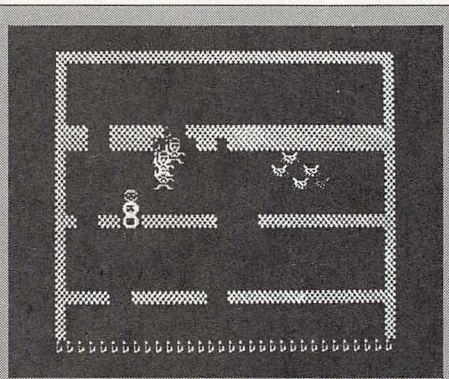
1,000点の位が奇数のとき，自分が1人増えます。

リナンバーしてあるのでＡＵＴＯで一気に入力できます。

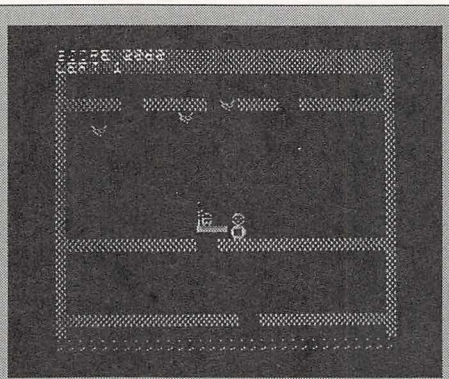
改造のポイント

170行　ＦＯＲ～ＮＥＸＴ→これを取ると全体のスピードＵＰ。

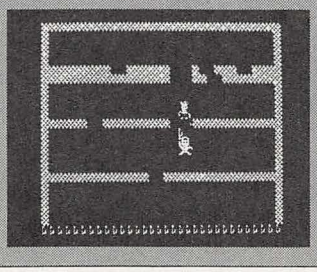
220行　ＩＦ　ＲＮＤ(30)＝0→30を小さくすると達磨の出現率ＵＰ。



⬆〈写真1〉燐鳥や達磨をよけてつき進め！



⬅〈写真2〉達磨の毒手にあえなくやられてしまった



➡〈写真3〉いよいよ伽瑠魔との対決だ！

⬇〈写真4〉4人やられるとゲーム・オーバー

★ぼくはパソコンを買って1年たちましたが，ベーマガを読んでいるのにプログラムが組めません。影さーん！（愛知県西春日井郡・石川昌伸12才）……【影：2冊ずつ買えば組めるようになるかも――じょうだんですよ。】

《第1表》マシン語のアドレス・マップ

$3000～	PLAYERの動き
$3105～	スクロール
$3120～	燐鳥の動き
$31C0～	ナイフの大群を描く
ワークエリア	
$3500～$3501	HI-SCORE
$3502	マシン語チェック
$3A02～$3AFF	燐鳥の位置

《第2表》主な変数，定数

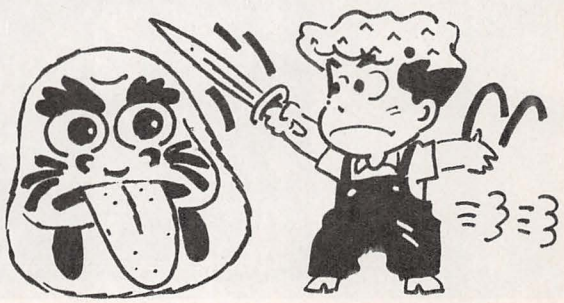
S：SCORE
T：伽瑠魔出現までの時間
H：PLAYERの位置
R：LEVEL大きい程離
L：PLAYER数
N：BONUS
X，Y：伽瑠魔，達磨のX，Y座標
V：$C100

CHECKER FLAG

Dr.D：ＪＲにはユーザー定義文字が付いているので，キャラクターをスピーディに動かせるが，さらにマシン語を使っているため，まさにスリリングなリアルタイム・ゲームにできあがっている。
編：こんなゲームがたくさん投稿されるといいですね。

無題のプログラム・リスト

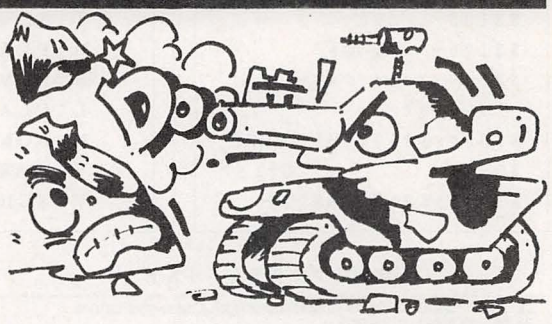
```
10 INPUT "MACHINGO OK"A$:IFA$="YES"IFPEEK(&3502)=$99 GOTO40
20 OPTIONCMODE1:GOSUB1020
30 POKE&3500,0:POKE&3501,0
40 B$=CHR$(17)+CHR$(20)+CHR$(20):K$="  "+B$+"  "
50 D$="'("+B$+")&":U$="+,"+B$+"-,"
60 POKE&AA,PEEK(&3500):POKE&AB,PEEK(&3501):V=&C100
70 CLS:LOCATE15,8:PRINT"HIT 【RETURN】 !!":PICKK:IFK()13 BEEP:GOTO70
80 N=100:S=0:L=5:R=1:FORI=&3A00TO&3AFF:POKEI,0:NEXT
90 T=500
100 E=5:H=&C2AF:D=0:POKE1,72
110 FORI=&3A02TO&3A03+(R*2)STEP2:POKEI,&C3:POKEI+1,&F0:NEXT
120 POKE&312A,R*2+4
130 GOSUB 740:B=1
140 A=RND(2):A=USR(&3000):IF(B()1)+(H(&C13F) GOTO 830
150 A=USR(&31C0):IFS)N GOSUB340
160 IFT=0 Q=0:GOSUB580:GOTO140
170 FORI=0TO10:NEXT:IFMOD(T,7)=0PRINTCHR$(12);S;"0";:GOSUB240
180 T=T-1:IFMOD(T,3))0 A=USR(&3120):IFJ)&FF GOSUB310
190 IFT=0 GOTO530
200 IFD)0GOSUB390:GOTO140
210 FORI=0TO40:NEXT
220 IFRND(30)=0 IFD=0 IFT)40 GOSUB360
230 GOTO140
240 S=S+1:A=U8R(&3105):Y=Y+1:H=H+32:FORI=&3A02TO&3A03+(R*2)STEP2
250 POKE&82,PEEK(I):POKE&83,PEEK(I+1):A=A+32:IFA)&C3FFGOTO270
260 POKEI,PEEK(&82):POKEI+1,PEEK(&83)
270 NEXT:IF(Q)8)+(RND(6)=0)GOTO290
280 Q=Q+1:PRINTCHR$(12);"%%%%%%%%%%";:RET
290 Q=0:FORI=&C121TO&C13E:POKEI,&6D:NEXT:A=RND(3):IFA=0RET
300 FORI=0TOR:LOCATE1,RND(29)+1:PRINT"  ";:NEXT:RET
310 IFPEEK(J+1)(&E0GOSUB330
320 POKEJ,&C1:POKEJ+1,&21+RND(29):RET
330 BEEP:S=S+10:RET
340 N=N+200:L=L+1:R=R+1:POKE&312A,R*2+4:POKE&3A02+R*2,&C3
350 POKE&3A03+R*2,&F0:POKE1,170:BEEP:BEEP:POKE1,72:RET
360 X=RND(28)+2:Y=RND(2)*20+1:D=1:LOCATEY,X:PRINTFLD(1);D$:RET
370 D=2:A=(32+MOD(H,32)-X):W=SGN(A):O=X+2:IFW(0 O=X-1
380 RET
390 IFD)1 GOTO440
400 LOCATEY,X:PRINTK$;:I=RND(3)
410 IFRND(3)=0 X=X+RND(3)-1:X=X+(X(1)-(X)29)
420 A=V+Y*32+X:Y=Y+(A(H)-(A)H):J=(H-V)/32:IFABS(Y-J)(I GOSUB370
430 LOCATEY,X:PRINTFLD(1);D$;:RET
440 BEEP1:BEEP0:IFD)2GOTO480
450 FORI=0TO2:POKEV+(Y+1)*32+O,&6E
460 O=O+W:IF(RND(9)=0)+(O(2)+(O)30) D=3:I=3:O=O-W
470 NEXT:RET
480 FORI=0TO3:POKEV+(Y+1)*32+O,0
490 O=O-W:IFABS(O-X)(1 I=4:NEXT:GOTO510
500 NEXT:RET
510 LOCATEY,X:PRINTK$;:D=0:IFW=1 LOCATEY+1,X:PRINT" ";
520 RET
530 FORI=0TO100:POKE1,I*20:BEEP1:NEXT:BEEP0:POKE1,72
540 FORI=&3A02TO&3A03+(R*2)STEP2:POKE&94,PEEK(I):POKE&95,PEEK(I+1)
550 POKEJ,0:POKEJ+1,0:NEXT:IFD)0 LOCATEY,X:PRINTK$
560 X=RND(29)+1:Y=1:LOCATEY,X:PRINTFLD(1);U$
570 F=5+R*2:GOTO140
580 IFW=1 W=0:LOCATEY+2,X+1:PRINT" ";
590 J=V+(Y+1)*32+X:IF(PEEK(J)=&84)+(PEEK(J+1)=&84)GOTO690
600 J=MOD((H-V),32):A=(J)X)-(JCX)
610 IFRND(2)=0 A=RND(3)-1
620 A=A+(X+A(1)-(X+A)29):P=RND(3)-1:IFRND(3)=0 P=1
630 J=(H-V)/32:IFJ-Y(3 P=-1
640 P=P+(Y+P(1):LOCATEY,X:PRINTK$;:X=X+A:Y=Y+P
650 LOCATEY,X:PRINTFLD(1);U$;:IFRND(15))R RET
660 W=1:LOCATEY+2,X+1:PRINTFLD(1);"/";:FORI=0TO20:NEXT
670 IFRND(10)(R IFQ=0 Q=1:GOTO580
680 RET
690 F=F-1:IFF(1 LOCATEY,X:PRINTK$;:GOTO720
700 FORI=100TO74STEP-1:POKE1,I:BEEP1:NEXT:BEEP0
710 Z=2:S=S+1:GOTO600
720 S=S+E*10:LOCATEY,X:PRINTE;"00";:FORI=0TO40
730 POKE1,I*50:BEEP:NEXT:FORI=0TO1000:NEXT:POKE1,72:GOTO90
740 CLS:PRINT"SCORE ";S;"0":PRINT"LEFT ";L:FORI=0TO1000:NEXT
750 FORI=$C100TO$C3DF:POKEI,&6D:NEXT
760 FORI=1TO22:LOCATEI,1:PRINTSPC(30):NEXT
770 FORI=5TO21STEP6:FORJ=1TO30:LOCATEI,J:PRINT"%";:NEXT
780 NEXT:A=USR(&31C0)
790 POKEH,&80:POKEH+1,&81:POKEH+32,&82:POKEH+33,&83:RET
800 IFB=&8F POKE1,255:BEEP:POKE1,74:BEEP:E=E-1:IFE=1GOTO 820
810 Z=2:POKEH,0:POKEH+1,0:H=H+32:GOTO 890
820 FORI=0TO100:BEEP1:BEEP0:NEXT:GOTO 850
830 IF(B)&86)*(B(&8B)GOTO 870
840 IF T=0 IFB()&84 GOTO 800
850 L=L-1:IFL(1 GOTO 900
860 GOTO100
870 LOCATEY,X:PRINTK$:D=0:S=S+5
880 FORI=0TO170STEP8:POKE1,I*5:BEEP1:NEXT:BEEP
890 B=1:POKEH,&80:POKEH+1,&81:POKEH+32,&82:POKEH+33,&83:GOTO140
900 CLS
910 A$="GAME OVER"
920 B$="
930 FORI=1TO24
940 LOCATE5,3:PRINTLEFT$(A$,I):LOCATE6,27-I:PRINTRIGHT$(B$,I)
950 POKE1,I*5:BEEP:POKE1,I*10:BEEP:NEXT
960 PRINT:PRINT"YOUR SCORE ";S;"0":IFS)U U=S
970 PRINT:PRINT"HIGH SCORE ";U;"0"
980 POKE&3500,PEEK(&AA):POKE&3501,PEEK(&AB)
990 PRINT:PRINT:PRINT"   PUSH ANY KEY"
1000 PICKP:IFP=0GOTO1000
1010 GOTO80
1020 POKE&12,&2F:POKE&13,&FF:A=0:OPTIONOVF1:RESTORE1050
1030 FORI=&3000TO&31CF:READA$:A$="$"+A$:J=VAL(A$):POKEI,J
1040 A=A+J:NEXT:IFA()&A518 PRINT"MACHINGO MACHIGAI":END
1050 DATADE,90,A6,00,81,00,26,12,A6,01,81,81,26,0C,A6,20
1060 DATA81,82,26,06,A6,21,81,83,27,06,97,85,39,00,00,00
1070 DATA96,87,81,01,26,0F,4F,97,87,4F,4C,09,81,20,26,FA
1080 DATA4F,A7,00,DE,90,4F,A7,00,A7,01,A7,20,A7,21,86,07
1090 DATAB7,C8,01,B6,C8,00,81,F7,26,09,08,A6,01,81,00,27
1100 DATA02,DE,90,81,FB,26,09,09,A6,00,81,00,27,02,DE,90
1110 DATABD,E5,0C,81,5A,26,0C,96,B5,81,00,26,10,86,01,97
1120 DATAB5,20,0A,96,B5,81,01,26,04,86,02,97,B5,96,B5,81
1130 DATA01,26,17,4F,4C,09,81,20,26,FA,A6,00,81,00,26,06
1140 DATAA6,01,81,00,27,04,86,02,97,B5,96,B5,81,02,26,1D
1150 DATA4F,4C,08,81,20,26,FA,A6,20,81,00,26,06,A6,21,81
1160 DATA00,27,0A,4F,97,B5,4F,4C,09,81,20,26,FA,86,80,A7
1170 DATA00,4C,A7,01,4C,A7,20,4C,A7,21,DF,90,86,01,B7,C8
1180 DATA01,B6,C8,00,81,FE,26,11,86,01,97,87,4F,4C,09,81
1190 DATA20,26,FA,86,84,A7,00,DE,90,A6,40,81,00,27,07,A6
1200 DATA41,81,00,27,01,39,96,B5,81,00,27,01,39,86,02,97
1210 DATAB5,39,00,00,00,CE,C3,BE,A6,00,A7,20,09,8C,C1,20
1220 DATA26,F6,4F,08,A7,00,8C,C1,3E,26,F8,39,00,00,00,00
1230 DATACE,3A,00,DF,94,96,95,4C,4C,81,04,26,04,4F,97,94
1240 DATA39,97,95,DE,94,A6,00,81,00,26,01,39,DE,94,EE,00
1250 DATAA6,00,81,84,27,06,A6,01,81,84,26,0A,4F,A7,00,A7
1260 DATA01,DE,94,A7,00,39,4F,A7,00,A7,01,96,02,8B,80,24
1270 DATA03,08,20,01,09,E6,00,C1,6D,27,06,E6,01,C1,6D,26
1280 DATA04,DE,94,EE,00,8B,33,97,02,96,03,8B,60,24,09,5F
1290 DATA5C,08,C1,20,26,FA,20,07,5F,5C,09,C1,20,26,FA,8B
1300 DATA33,97,03,A6,00,81,6D,27,06,A6,01,81,6D,26,04,DE
1310 DATA94,EE,00,86,85,A7,00,4C,A7,01,FF,3B,00,DE,94,B6
1320 DATA3B,00,F6,3B,01,A7,00,E7,01,7E,31,25,00,00,00,00
1330 DATACE,C3,E0,86,84,A7,00,08,8C,C4,00,26,F8,39,00,00
1340 RESTORE1350:POKE&3502,&99
1350 FORI=$C000TO$C07F:READA$:A$="$"+A$:POKEI,VAL(A$):NEXT:RET
1360 DATA03,6C,48,0F,6C,6D,6F,66,C0,30,10,F0,90,B0,F0,60
1370 DATA33,1E,0D,07,02,0F,1C,78,C0,7E,B3,E0,40,F0,38,1E
1380 DATA40,60,50,50,48,48,58,60,00,30,18,0F,19,2E,4B,12
1390 DATA00,0C,18,F0,98,F4,52,C8,07,0F,18,16,10,19,0E,03
1400 DATAE0,F0,18,68,08,98,70,C0,0F,1F,3A,3A,3A,3A,1F,0F
1410 DATAF0,F8,BC,BC,BC,BC,F8,F0,15,1A,0D,0F,0B,0D,0F,05
1420 DATAA8,50,A0,E0,A0,60,E0,40,07,31,4F,41,61,A2,04,1C
1430 DATAC0,00,E0,18,0C,84,4C,EA,02,12,2A,2A,26,26,2A,12
```



★ひろいもんだ。(兵庫県神戸市・**白井くん見てるか10才**)……【**影**：ムッ(しーん)！**編**：影さん，どうしたんですか？**影**：いや，いきなり広々としたスペースなんで絶句してしまった。】

JR-100用

BATTLE FIELD
（バトル フィールド）



★森岡伸夫

STORY

君はホバータンクの操縦士である。暴走したコンピュータ〝ＩＱ－99〟のコントロールするホバータンクを破壊することが，君の使命である。

敵タンクのほうが性能がいいけれど，君のうでで，その分をカバーして欲しい。

それでは，君の健闘を祈る。

HOW TO PLAY

A Z , . のキーで白いホバーを操り，スペース・キーで敵タンクをねらい撃ってください。

ゲームのコツとしては，敵に接近しないということと，なるべく外壁に沿って移動するということです。

◆

PROGRAM

最近ＪＲのキーの調子が悪くなってしまい，なかなかプログラムが作れません。というわけで，このゲームは昔作ったものを引っぱりだしたものです。

たまには，これくらいむずかしくてもいいんじゃないでしょうか。

今回は，変数表とかはありません。ごめんなさ～い。

参考：ベーマガ'83年5月号　葉留丹星仁氏「ＢＥＭ　ＡＴＴＡＫ」

CHECKER FLAG

編：シューティング・ゲームですね。

Dr.D：あまり頭を使うゲームよりも，ルールが単純で，スピーディなゲームのほうが楽しめるんじゃないかな。

編：そうですね。影さんみたいな人もいることだし。

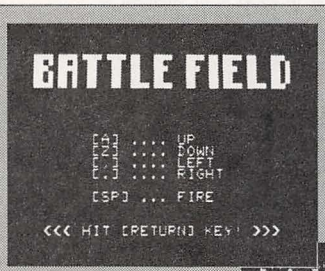
影：なんか言いました。

編：いやー，影さんの好きそうなゲームだなって言ったんですよ。

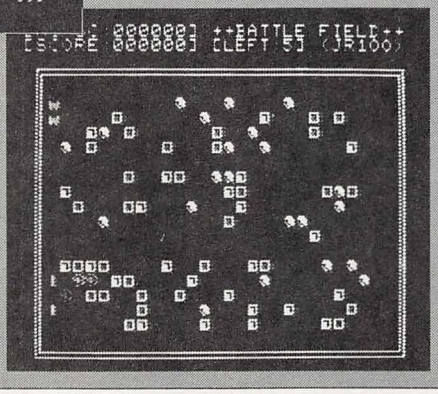
影：ほんとだ，おもしろそう。

Dr.D：リストも短いし，まあまあだな。ゲーム・プログラムを作りなれているなら，高度なテクニックをプログラムに取り入れてほしいな。

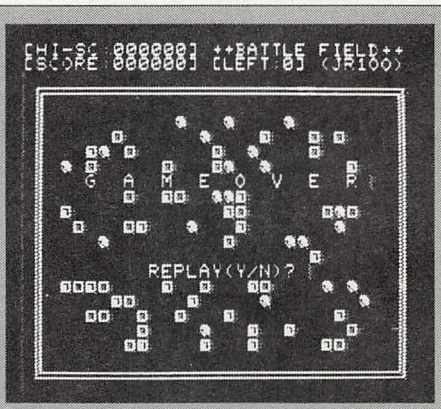
編：なるほど。でもDr.をうならせるようなテクニックは，むずかしいですね。



←〈写真１〉バトル・フィールドのタイトル画面



←〈写真２〉左はしで戦っているのが自機と敵戦車。外壁をうまく使うのがコツ



↑〈写真３〉難易度は相当なもの。あえなくゲーム・オーバー

★うーむ，ここがベーマガの一等地かあ。土地はせまいが都心だから……はい130円！（埼玉県大宮市・ストロングマシーン１号12才）……【編：ただ今，投稿ハガキ多数のため，地価が急騰（きゅうとう）しています。】

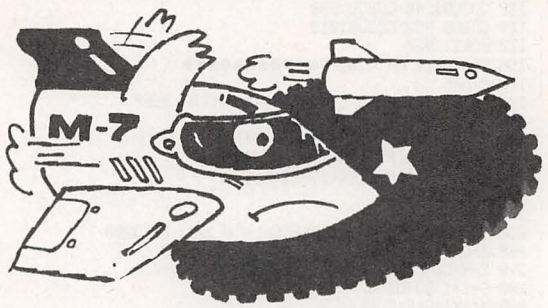
BATTLE FIELDのプログラム・リスト

```
100 REM ●●● BATTLE FIELD ●●●●●●
110 OPTIONCMODE1:H=0:CLS
120 DIMA(4),B(4),C(4)
130 GOSUB1240:GOSUB 900
140 GOSUB 830:GOSUB1010
150 POKE1,$20
160 REM ●●● MAIN ●●●●●●●●●●●●●●●
170 PICKK
180 IF(K=32)*(F=0) F=A(M):X1=X:P=C(M):BEEP
190 IF(K=65)*(PEEK(X-32)=Q) M=4
200 IF(K=90)*(PEEK(X+32)=Q) M=3
210 IF(K=44)*(PEEK(X-1)=Q) M=2
220 IF(K=46)*(PEEK(X+1)=Q) M=1
230 IFF=0GOTO310
240 POKEX1,Q
250 IF(PEEK(X1+F)=Q)*(PEEK(X1+F+F)=Q) GOTO290
260 IF(X1+F<>Y)*(X1+F+F<>Y) F=0:GOTO310
270 Z=Y:GOSUB520
280 S=S+1:GOTO590
290 X1=X1+F+F:POKEX1,P
300 REM ●●● MOVE ●●●●●●●●●●●●●●●
310 POKEX,Q:X=X+A(M)
320 IFPEEK(X)<>Q X=X-A(M)
330 POKEX,B(M)
340 POKEY,Q:T=T-1
350 IFT<0GOTO370
360 IFPEEK(Y+O)=QGOTO380
370 O=RND(3)-1+(RND(3)-1)*32:T=6:GOTO360
380 Y=Y+O:POKEY,$89
390 REM ●●● FIRE ●●●●●●●●●●●●●●●
400 IFF1<>0GOTO440
410 IFX/32=Y/32 D=X-Y:F1=SGN(D):Y1=Y+F:GOTO450
420 IFMOD(X,32)=MOD(Y,32) D=X-Y:F1=SGN(D)*32:Y1=Y:GOTO450
430 IFF1=0GOTO170
440 POKEY1,Q
450 IF(PEEK(Y1+F1)=Q)*(PEEK(Y1+F1+F1)=Q)GOTO490
460 IF(Y1+F1<>X)*(Y1+F1+F1<>X) F1=0:GOTO170
470 Z=X:GOSUB520
480 GOTO680
490 Y1=Y1+F1+F1:POKEY1,$93
500 GOTO170
510 REM ●●● BAKUHATHU ●●●●●●●●●●
520 POKEX1,$80:POKEY1,$80
530 POKE$C80B,$E0:FORI=1TO15
540 FORJ=0TOISTEP1
550 POKE$C804,J:POKE$C805,J
560 POKEZ,$93:POKEZ,10:POKEZ,Q
570 NEXTJ:NEXTI:BEEP0
580 RET
590 REM ●●● CLEAR ●●●●●●●●●●●●●●●
600 POKE$C140+R0+R,$89
610 R=R+1:R0=(R>31)*$2A0
620 LOCATE1,7+(S<10000)+(S<1000)+(S<100)+(S<10):PRINTS
630 FORI=1TO3:FORJ=$FFTO$F0STEP-1
640 POKE1,J:BEEP1:NEXT:NEXT:BEEP0
650 POKEX,Q:POKEX1,Q
660 GOSUB 870:GOTO150
670 REM ●●● DEATH ●●●●●●●●●●●●●●●
680 L=L-1:LOCATE1,21:PRINTL
690 IFL=0GOTO 750
700 FORI=$F8TO$F0STEP-1:FORJ=ITOI/2STEP-$20
710 POKE1,J:BEEP1:NEXT:NEXT:BEEP0
720 POKEY,Q:POKEY1,Q
730 GOSUB 870:GOTO150
740 REM ●●● GAME OVER ●●●●●●●●●●
750 IFH<S H=S
760 LOCATE0,7+(H<10000)+(H<1000)+(H<100)+(H<10):PRINTH
770 FORI=0TO1000:NEXTI:LOCATE9,4
780 PRINT" G A M E O V E R "
790 LOCATE15,9:PRINT" REPLAY(Y/N)? "
800 PICKK:IFK=78 END
810 IFK<>89 R=0:R0=0:GOTO 800
820 GOSUB 860:LOCATE1,0:GOSUB1040:GOTO150
830 REM ●●● START ●●●●●●●●●●●●●●●
840 FORI=1TO4:READA0,B0,C0
850 A(I)=A0:B(I)=B0:C(I)=C0:NEXTI
860 S=0:L=5:Q=$80
870 X=$C3BD:M=1:Y=$C182:T=6
880 F=0:F1=0
890 RET
900 REM ●●● TITLE ●●●●●●●●●●●●●●●
910 CLS:LOCATE4,0
920 PRINTTAB(3);"■■■
```

JR-200用

スペース SPACE キャリオン CALION

★迎夢超人



プロローグ

あなたは，リバリズ軍を制圧するために局地戦闘機「キャリオン」に乗り込み，敵と戦います。

メイン・ルーチンはすべてマシン語で高速，キャラや効果音にも細かな配慮を徹底させているので，きっと満足いただけると思いますよ。

ゲーム内容について

←→キーで移動し，スペース・キーで熱弾発射です。100機の敵を相手にすると１面クリアで，同時にその面での撃

《第１表》変数表

HI	ハイスコア
SC	スコア
AR	エリア数
CA	キャリオン数
MA	最高撃破率(%)

《第２表》アドレス・マップ

4012	敵ルーチン
406E	点数加算
4270	キャリオン・ルーチン
434C	味方弾ルーチン
4384	敵ミサイル発射
43C4	敵ミサイル・ルーチン
4414	面クリア，判定
44A2	敵爆発音
44C5	音楽データ①
4501	〃 ②
4551	敵発生ルーチン
45C2	各動作処理

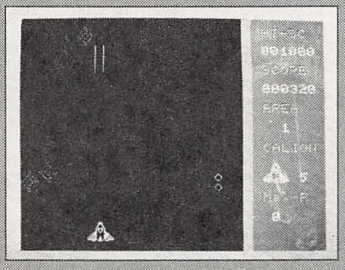
CHECKER FLAG

編：キャラクターがよくできていますね。

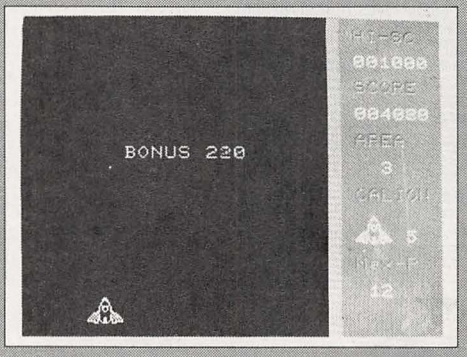
Dr.D：うむ，円などを組み合わせたキャラか。これはこのままでもよいのだが，三角関数等を用いてキャラクターを計算させると30°回転や60°回転，形の変形したものなどを作りだすことができるぞ！　そうすれば，少ない関数でぼう大なキャラクターを作りだすことができる。さらに色で着色するとキャラクターだけでも最高のものになるはずじゃ！

編：動きについても，マシン語を使っていることで相当速い動きをしていますね。ゲーム性はイマイチですが…。

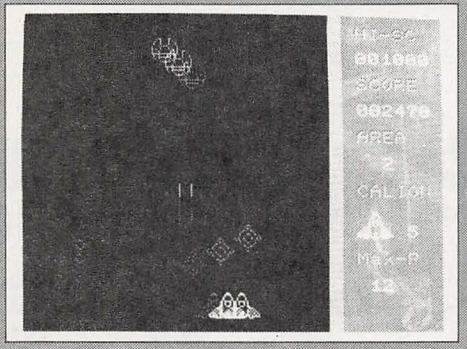
➡〈写真１〉敵の動きの速さについていけるかな？



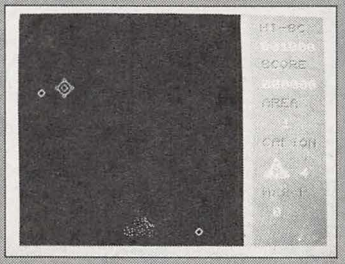
⬅〈写真２〉エリアをクリアするとボーナスがもらえる



➡〈写真３〉エリアが進むと敵は増え，動きも速くなる



⬅〈写真４〉敵の動きについていけず，やられてしまった！



★ベーマガの読者が増えると，ますますぼくのはがきは載らないな～。（京都府宇治市・88ＳＲ伊丹15才）……【編：はげしい競争率の中で載ることこそ意義があるんですよ。つぐ美：おもしろい話題を待ってま～す。】

破率に応じてボーナスがもらえ，その撃破率が自己最高なら〝ＭＡＸ－Ｐ〟として表示されます。

なお，敵は近距離で撃破するほど高得点になります。

プログラムについて

マシン語データが多くて，暴走を恐れるあなたへ！　当プログラムは，自動チェックサムを完備し『暴走』という現象をタブーとしました。どうぞ気楽に入力してください。

ただし，ＵＳＲの実行番地はまちがわないようにしてください。

マシン語は68系で組んでいますが，とくにクセがないので，アドレス・マップをもとに参考にしてください。

また，速すぎると思う人は410行の30－ＭＡの30の値を大きくしてください。

最後に

これは，ベーマガのゲームには珍しくタイトル表示がありませんが，ゲーム・オーバー時にデモンストレーションを行なうため，このほうが良いと思います。

ああ，それから，このゲームには撮影用に『無敵モード』もありますが，それは各自で捜してください。

SPACE CALIONのプログラム・リスト

```
100 REM ************************
110 REM *                      *
120 REM *   SPACE CALION       *
130 REM *                      *
140 REM *     for JR-200       *
150 REM *                      *
160 REM *  by CYOJIN-GAME      *
170 REM *                      *
180 REM ************************
190 REM
200 POKE $CA00,0:CLS:IF PEEK(&7654)=$32 THEN 280
210 RESTORE 600:R=0:FOR F=$4000 TO $45E6:READ A$:POKE F,VAL("$"+A$)
220 R=R+VAL(A$):POKE $C11F,R:NEXT:IF R<>35165 THEN PRINT "Ma... data error":END
230 PRINT "Machine data is OK"
240 RESTORE 1270:R=0:FOR F=$D400 TO $D4D7:READ A$:POKE F,VAL("$"+A$)
250 R=R+VAL(A$):POKE $C11F,R:NEXT:IF R<>6843 THEN PRINT "Chr.. data error":END
260 PRINT "Char.. data is OK":FOR G=0 TO 2000:NEXT
270 POKE &7654,$32
280 HI=1000 :TEMPO 80 :POKE 0,0
290 SC=0:AA=1:CA=5:MM=0
300 COLOR 7,0:CLS:POKE $CA00,5:FOR Y=0 TO 23:LOCATE 23,Y:COLOR ,6:PRINT " "
310 COLOR ,1
320 PRINT "                ";:NEXT:JR=USR($45B1):RESTORE 340:FOR UC=1 TO 5:READ Y,PA$
330 COLOR 6:LOCATE 25,Y:PRINT PA$:NEXT :COLOR 7:LOCATE 25,7:PRINT "000000"
340 DATA 1,"HI-SC",5,"SCORE",9,"AREA",13,"CALION",18,"Max-P"
350 LOCATE 25,3:PRINT RIGHT$("00000"+RIGHT$(STR$(HI),LEN(STR$(HI))-1),6)
360 LOCATE 26,11:PRINT AR
370 LOCATE 25,20:PRINT MA:LOCATE 25,15:PRINT "▄▄▄";CA:LOCATE 26,15:PRINT " ┌"
380 A=$7012:POKE A,$C3:POKE A+1,$6B:POKE A+2,$B:POKE A+3,$15:POKE $7503,0
390 POKE $7502,((24-AR)*.6)
400 COLOR 7,0:LOCATE 12,21:PRINT " ┌":LOCATE 11,22:PRINT " ▄▄▄"
410 RZ=USR($45C2):FOR Y=0 TO 30-MA:NEXT :IF PEEK($7011)=0 THEN 410
420 IF PEEK($7011)=1 THEN PLAY "F",$4501,$4525:CA=CA-1:GOTO 440
430 IF PEEK($7011)=2 THEN POKE $7011,0:AR=AR+1:GOTO 530
440 FOR G=1 TO 30:JB=USR($45DA):NEXT:COLOR 7,1:LOCATE 28,16:PRINT CA
450 POKE $7011,0:POKE $7503,0:IF CA<0 THEN 580
460 SC=0:FOR A=1 TO 5:D=1:FOR T=1 TO R:D=D*10:NEXT:SC=SC+D*(PEEK($C1FE-A)-$30)
470 NEXT
480 IF SC>HI THEN HI=SC
490 COLOR 7:LOCATE 6,14:PRINT "AGAIN  SPACE":PICK D:IF D=32 THEN 290
500 POKE $7001,0:POKE $7502,5:COLOR 3,0:LOCATE 7,9:PRINT "GAME  OVER"
510 WU=USR($45C2):GOTO 490
520 PLAY "F",$44C5,$4409,$44ED:COLOR 7,1:LOCATE 26,11:PRINT AR
530 R=INT(PEEK($7000)/PEEK($7001)*100):POKE $7000,0:POKE $7001,0:FOR U=0 TO R
540 POKE $7023,1:SP=USR($40BE):COLOR 3,0:LOCATE 8,10:PRINT "BONUS";(R-U)*10
550 SOUND 261,1:SOUND 396,1:SOUND 523,1:NEXT :LOCATE 8,10:PRINT "       "
560 IF R>MA THEN MA=R:COLOR 7,1:LOCATE 25,20:PRINT MA;
570 GOTO 410
580 AP=USR($4431):GOTO 410
590 REM ***** MACHINE DATA ***** by UMC-Factory 1986
600 DATA EE,02,B6,70,22,08,4A,81,00,26,FA,FF,70,02,39,01,01,01,FE,70,20,A6,00
610 DATA 81,00,26,01,39,A6,01,01,02,26,0F,86,00,A7,00,EE,02,A7,00,A7,01,A7,20
620 DATA A7,21,39,81,01,26,5A,86,02,A7,00,A7,01,A7,20,A7,21
630 DATA FF,70,24,B6,70,24,B8,04,B7,70,24,FE,70,24,8B,04,B7,70,24,FE,70,24,B6,70,27,A7,00,A7,01,A7,20,A7
640 DATA 21,FE,70,20,A6,05,B7,70,23,BD,44,A2,7C,70,00,7C,70,01,CE,C1,FD,A6,00
650 DATA 4C,81,3A,26,07,86,30,A7,00,03,20,F2,A7,00,7A,70,23,B6,70,23,81,00,27
660 DATA 03,7E,40,6E,39,FE,70,20,6C,05,A6,05,81,17,26,06,7C,70,01,7E,40,22,EE
670 DATA 02,86,00,A7,00,A7,01,A7,20,A7,21,FE,70,20,A6,06,81,00,26,0C,01,01,01
680 DATA 01,86,20,B7,70,22,BD,40,00,81,01,26,0C,01,01,81,01,86,20,B7,70,22,BD
690 DATA 40,00,81,02,26,0C,01,01,6A,04,86,1F,B7,70,22,BD,40,00,81,03,26,0C,6C
700 DATA 04,01,01,86,21,B7,70,22,BD,40,00,81,04,26,0C,6A,04,6A,04,86,1E,B7,70
710 DATA 22,BD,40,00,81,05,26,0C,6C,04,6C,04,86,22,B7,70,22,BD,40,00,FE,70,20
720 DATA A6,06,81,00,26,20,A6,07,86,20,0C,6C,07,86,20,B7,70,22,BD,40,00,20
730 DATA 0E,86,00,A7,07,6A,04,86,1F,B7,70,22,BD,40,00,FE,70,20,A6,06,81,07,26
740 DATA 20,A6,07,81,00,26,0C,6C,07,86,20,B7,70,22,BD,40,00,20,0E,86,00,A7,07
750 DATA 6C,04,86,21,B7,70,22,BD,40,00,FE,70,20,B6,70,22,A7,02,B6,70,83,A7,03
760 DATA A6,04,81,00,26,04,7E,44,5D,01,7E,44,66,01,01,EE,02,A6,00,81,98,27
770 DATA 14,A6,01,01,81,98,27,0E,A6,20,81,98,27,08,A6,21,81,98,27,02,20,0C,FE,70
780 DATA 20,86,01,A7,01,86,00,BD,44,83,FE,70,20,A6,06,81,00,26,0C,86,94,B7,70
790 DATA 26,86,03,B7,70,27,86,FF,81,01,26,0C,86,04,B7,70,27,86,FF,81,05,26,0C,86
800 DATA FF,81,02,26,0C,86,80,B7,70,26,86,05,B7,70,27,86,FF,81,03,26,0C,86,80
810 DATA B7,70,26,86,05,B7,70,27,86,FF,81,04,26,0C,86,08,B7,70,26,86,03,B7,70
820 DATA 27,86,FF,81,05,26,0C,86,80,B7,70,26,86,03,B7,70,27,86,FF,81,05,26,0C
830 DATA 86,8C,B7,70,26,86,06,B7,70,27,86,FF,81,07,26,0C,86,8C,B7,70,26,86,06
840 DATA B7,70,27,86,FF,FE,70,20,EE,02,B6,70,24,4C,A7,01,4C,A7,20,4C,A7
850 DATA 21,FF,70,24,B6,70,24,8B,04,B7,70,24,FE,70,24,B6,70,27,A7,00,A7,01,A7
860 DATA 20,A7,21,B6,70,26,81,94,26,07,01,86,05,A7,01,A7,21,7E,43,84,01,01,01
870 DATA 01,01,01,01,FE,70,12,A6,01,01,90,01,01,A6,20,81,91,26,06,A6,21,81,92,26
880 DATA 08,A6,22,81,93,26,02,20,17,B6,70,04,81,01,27,F7,86,9A,A7,01,A7,20,A7
890 DATA 21,A7,22,86,01,B7,70,11,39,BD,EB,CB,B6,00,01,B6,00,01,05,81,00,26,01,39
900 DATA 86,00,FE,70,12,A7,01,A7,20,A7,21,A7,22,B6,70,05,81,31,26,05,86,01,B7
910 DATA 70,04,81,1C,26,37,B6,70,14,81,14,27,F5,7C,70,14,FE,70,12,00,FF,70,12
920 DATA 86,90,A7,01,4C,A7,20,4C,A7,21,4C,A7,22,FF,70,24,B6,70,24,88,04,B7,70
930 DATA 24,FE,70,24,B6,07,A7,01,A7,20,A7,21,A7,22,39,81,1D,26,14,B6,70,14,81
940 DATA 00,27,F5,7A,70,14,FE,70,12,09,FF,70,12,7E,42,E0,81,20,26,1B,B6,70,16
950 DATA 81,00,27,02,20,12,B6,70,15,B7,70,19,86,01,B7,70,16,FE,70,12,08,FF,70
960 DATA 17,FE,70,12,7E,42,E0,01,01,01,12,7E,42,E0,01,01,B6,70,15,17,86,00,26,01
970 DATA 39,B6,70,19,81,FE,26,06,86,00,B7,70,16,39,7A,70,19,FE,70,17,A6,00,81
980 DATA 90,27,04,BD,44,79,01,86,20,09,4A,81,00,26,FA,FF,70,17,86,98,A7,00,A7
990 DATA 20,01,01,FE,70,20,A6,06,81,00,26,01,39,A6,05,81,06,27
1000 DATA 01,39,EE,02,FF,70,05,CE,71,B0,A6,00,81,00,27,06,00,08,08,08,20,F4,86
1010 DATA 01,A7,00,B6,70,06,A7,01,B6,70,07,A7,02,86,06,A7,03,39,01,01,01,CE,71
1020 DATA B0,FF,70,28,A6,00,81,01,27,0D,08,08,08,08,FF,70,06,86,99,A7,00,FE,70
1030 DATA EE,01,86,00,A7,00,86,20,08,4A,81,00,26,FA,FF,70,06,86,99,A7,00,FE,70
1040 DATA 20,B6,70,05,A7,01,B6,70,07,A7,02,6C,03,A6,03,81,18,26,04,86,00,A7
1050 DATA FE,70,28,7E,43,D0,01,01,01,B6,70,01,81,64,27,01,39,86,02,B7,70,11,86
1060 DATA 00,B7,70,16,CE,70,30,6F,00,08,8C,72,10,26,FB,CE,C1,00,FF,70,06,86,8C
1070 DATA 6F,00,08,4A,81,00,26,FB,FE,70,06,86,20,08,4A,81,00,26,FA,FF,70,06,86,8C
1080 DATA C4,00,26,E3,FE,70,12,7E,42,E0,00,00,FF,6C,06,86,01,B7,07,7E,41,80,01
1090 DATA 14,27,03,7E,41,80,6A,06,86,01,A7,07,7E,41,80,01,01,01,86,00,A7
1100 DATA 20,39,01,01,01,B7,70,16,FE,70,17,6F,00,6F,20,39,18,27,18,2E,18,2F,18
1110 DATA 36,00,00,18,16,18,0F,18,11,18,0A,00,00,CE,44,8E,FF,00,30,CE,44,98,FE
1120 DATA 00,32,CE,44,A0,FF,00,34,86,01,CE,00,2D,A7,00,A7,01,A7,02,86,57,B7,C8
1130 DATA 10,39,30,2D,30,26,12,2D,06,00,09,2D,03,00,18,29,18,2C,28,2E,00,00,30,30,29
1140 DATA 29,30,22,12,29,06,00,09,29,03,00,18,29,18,2C,28,2E,00,00,30,30,30,29
1150 DATA 12,30,06,00,09,30,03,00,18,30,18,33,48,3A,00,00,0C,2E,0C,2D,24,29,0C
1160 DATA 2E,0C,2D,0C,29,12,25,06,24,48,26,0C,2E,0C,2D,24,29,0C,2E,0C,2D,0C,29
1170 DATA 18,2A,30,2D,00,00,60,0F,60,0E,60,0F,18,0E,30,12,00,00,CE,70,30,FF,75
1180 DATA 00,FF,70,20,BD,40,12,FE,75,00,86,00,08,4C,81,10,26,FA,8C,71,B7,75,03,86
1190 DATA 39,01,01,01,B6,75,03,4C,81,75,02,27,04,B7,75,03,39,86,00,B7,75,03,B6
1200 DATA 00,07,B7,75,04,CE,70,30,A6,00,81,00,27,0E,86,00,08,4C,81,10,26,FA,8C
1210 DATA 71,B0,26,ED,39,86,01,A7,00,A7,07,4F,A7,01,A7,05,86,C1,A7,02,86,75,04
1220 DATA 48,44,44,44,44,44,48,01,01,8B,04,A7,03,A7,04,B6,75,04,48,48,48,48,48,48
1230 DATA 44,44,44,44,44,A7,06,39,CE,70,00,86,00,A7,00,00,8C,76,00,26,F8,39,01
1240 DATA 01,01,BD,43,4C,01,01,01,BD,45,51,BD,45,31,BD,43,C4,BD,42,70,BD,44,14
1250 DATA 39,01,01,FE,BD,45,31,BD,43,4C,BD,43,C4,39,01,01,01
1260 REM ***** CHR$ DATA ***** by UMC-Factory 1986
1270 DATA 0C,14,24,44,44,44,83,84,84,30,28,24,22,22,C1,21,2D,88,88,FF,48,4F,28,14
1280 DATA 03,11,11,FF,12,F2,14,28,C0,18,29,4B,4A,8B,8E,85,A4,18,94,D2,52,D1,71
1290 DATA A1,25,A4,84,8C,92,51,38,84,03,25,21,31,49,8A,1C,20,60,01,02,01,06,08
1300 DATA 11,52,A4,80,40,80,60,10,88,4A,25,A4,52,11,08,06,01,02,01,25,4A,88,10
1310 DATA 60,80,40,80,20,86,06,1A,22,44,48,90,93,92,60,78,44,22,12,09,C9,49,92,93,92
1320 DATA 4A,47,20,18,07,49,C9,49,52,E2,04,18,E0,18,3C,24,42,42,BD,A5,A5,01,07
1330 DATA 00,15,2A,55,7D,07,99,00,81,81,99,99,5A,3C,80,E0,50,A8,54,AA,BE,E0,07
1340 DATA 18,22,42,42,86,80,32,E0,18,04,42,62,51,49,45,A2,92,80,46,42,20,18,07
1350 DATA 49,51,61,42,42,44,18,E0,81,81,81,81,81,81,81,80,18,24,42,42,24,18
1360 DATA 00,20,02,90,02,00,80,22,08
1370 SAVE "SPACE_CALION"
```

★ベーマガ５月号の裏から９ページ目のところにある，アイガードの広告に，断空我先生の子どものときの絵(?)がある。（兵庫県神戸市・**さいとゆき13才**）……**【編：ちょっとかわいすぎる気もしますが…。】**

JR-200用

ダイヤーンの塔

★磯　修

■ストーリー

ある晴れた日，あなたは友だちとキャッチ・ボールをしていました。ところが，あなたの投げたボールが気味悪い塔の中に入ってしまったのです。

「しょうがねえなあ！　俺がとってきてやるから少し待ってろ！」

友だちはそう言って塔に入っていってしまいました。しかし友だちは5分たっても10分たっても，1時間たっても帰ってきません。あなたは心配して塔の入口で，「おーい」「おーい」と何回も叫(さけ)びました。しかし，友だちから返事はありませんでした。

「オレのせいでこんなことに……」と思った君は，1人で友だちを助けに塔の中に入っていくのでした……。

■このゲームの目的

カーソル・キーで自分を動かし，迷路の中をさまよい歩きながら，敵が現れたら戦い，宝がでたら奪(うば)い，パワーアップしていき，5階にいる親玉「ダイヤーン」を倒して友だちを助けだすのが目的です。

■やりかた（KEYはキーを押す）

RUNしてタイトルがでた後，あなたの技術点（STR）と体力点（LIFE）をきめるKEY（体力点は25までしかあがらない）。

それからは迷路のシーンになります。自分を動かして，タイム内に出口からつぎの階に行ってください（迷路は上半分，下半分合わせて2画面分ありますので，下半分のほうを忘れないこと。下半分の右下につぎの階への出口がある）。

面をクリアすると，体力が＋5される。また，つぎの階へ行くことはできますが，前の階へもどることはできません。

迷路内のところどころに敵がいます（いる位置はいつも同じで動かない）。あなたが敵のいる場所に行くと，その敵と戦わなければなりません。そのときは**【敵との戦いかた】**を見てください。各階に1匹ずつ宝を持っている敵がいて，その敵を倒すとその宝を奪うことができます。宝を持っている敵は，迷路のスミに隠れていることが多いのでそれをよく頭に入れてプレイしてください！

注： 5階にいるダイヤーンを倒して友だちを助けだすのがこのゲームの目的ですが，4階にでる宝を取っておかないと，ダイヤーンと戦えません。注意してください。

◆

■敵との戦いかた

場面は戦闘モードになり，あなたと敵の技術・体力点が表示されます。

戦闘の手順

①あなたの攻撃力を決めるKEY（範囲は1≦あなたの技術点）。

②敵の攻撃力を決めるKEY（範囲は1≦敵の技術点）。

③二つの攻撃力を比べ，小さいほうがダメージを負ったことになり，体力点から1引かれる。二つとも同じときは何もなし。

④どちらかの体力点が0になるまで①へ。

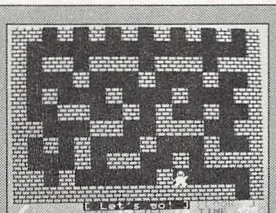
敵の体力点が0になったら敵は死んだことになり，もし宝を持っていたらその宝を奪えます。そして，また迷路にもどります。もしもあなたが死んでしまったら即ゲーム・オーバーです。

■プログラムについて

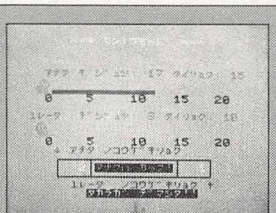
迷路データは圧縮してあります（2行で1面分）。また，1面分に1個チェックサムがついています（6～7ケタの数字）ので，RUNしてピーとなったら，でた行を直してください。

B.G.Mは奥行きのあるよーな音楽になっているでしょう？これはおなじ音楽を二つ鳴らすのですが，片方をほんの少し遅らせて鳴らすのです。どう

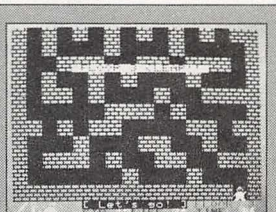
⇑〈写真1〉ダイヤーンの塔のタイトルとストーリー説明



⇑〈写真2〉目に見えない敵と戦いながら，フロア5までたどり着こう



⇑〈写真3〉戦闘モードの画面。宝を持っている敵もいる



⇑〈写真4〉フロアをクリア。画面左下に取った宝を表示

★5月号91ページの編さんはいつ朝めしを食べるのですか？（愛知県西春日井郡・晩めしまだか16才）……【編：何でも朝めし前にできちゃう私に聞かないでください。影：要するに，朝めしというものを食べたことがない！】

ですか？

■最後に

自分で言うのはなんですが，迷路がとてもよくできていると思います。どうですか？

各階にでる宝物の表を載せておきますので，参考にしてください。

参考文献

「火吹山の魔法使い」
社会思想社
ベーマガ84年９月号
「ＤＲＡＣＵＬＡ」

《第１表》宝物出現表

階	宝　物	効　果
1	剣	技術点が＋５される
2	キャンドル	迷路が明るくなる
3	スーパー・オレンジ	体力点が一気に25になる
4	セブンカード	ダイヤーンを倒せるようになる
5	友　達	ＨＡＰＰＹ　ＥＮＤ!!

ダイヤーンの塔のプログラム・リスト

```
100 REM ■■■■ ショキ ■■■■
```

M5(BASIC-I)用

おばけ

★清野　智弘

●内容

プーヤンが，青いおばけを爆弾で吹き飛ばしてやっつけるという，どっかで見たような(？)ゲームです。

●遊びかた

赤いのがプーヤン，青いのがおばけです。プーヤンを動かしておばけの近くに行き，爆弾を置いてください。爆弾はプーヤンと重なって置かれるので，見えにくいこともあるので注意してください。

置いて約1秒後に爆発し，4方向に爆風が広がっていきます。この爆風におばけが巻き込まれると，おばけは死んで1匹やっつけたことになります。

プーヤンは，おばけにつかまったり，爆風を受けたりすると死んでしまいます。ですから，爆弾を置いたら，いちもくさんに爆風の届かないところまで逃げなくてはなりません。3人やられるとゲーム・オーバーです。

おばけ1匹をやっつけると10点，4匹全部やっつけると面クリア。

一つの面でプーヤンが1人も死なずにクリアすると，面数×100点のボーナスが入ります。

10面をクリアするとプーヤンが1人増えて1面にもどります。

●操作方法

プーヤンの移動はカーソル・キーを使い，爆弾を置くときは[A]キーを押します。ゲームの再スタートは[S]キーです。

●入力方法

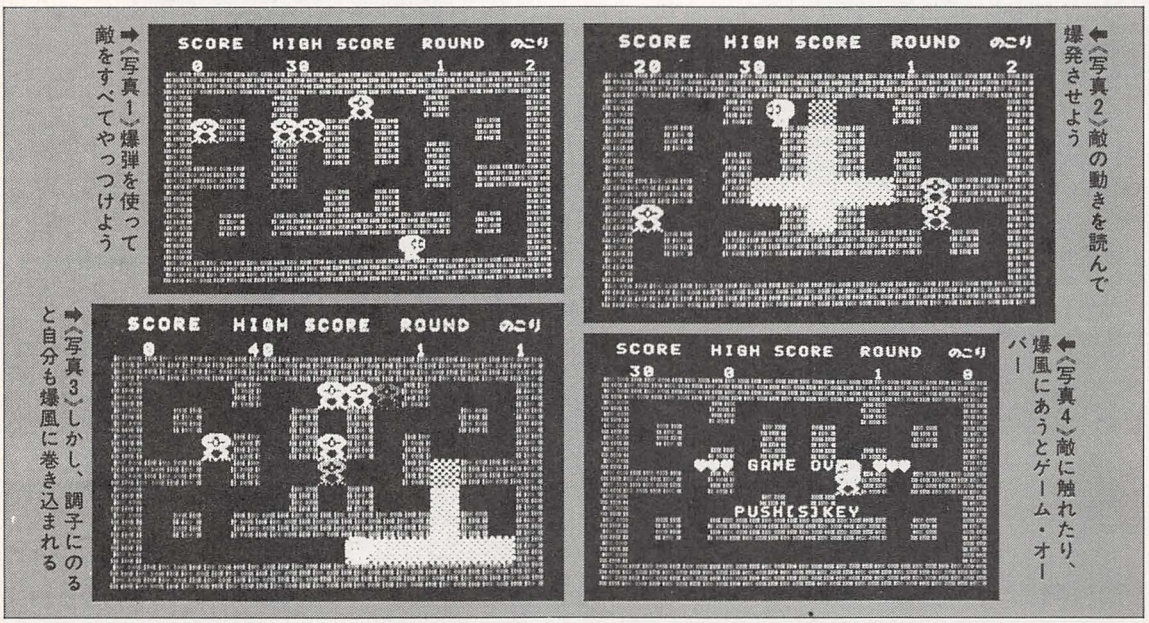
リスト1，**リスト2**をSAVEしたら，**リスト1**をOLDしてRUNし，モードを変えずに**リスト2**をOLD，RUNしてください。

●わかる人へ

G－Iモードにすると，V－RAMの0000番地から2000番地までは空きエリアになり，そこに画面パターンのデータを**リスト1**で記録し，**リスト2**で面数に応じて読みだしています。

CHECKER FLAG

Dr.D：編君，このリストは，1と2にわかれているが，リスト1にはよくない点がある。
編：私にはわかりませんが。
Dr.D：少ないデータだから今回は救われるものの，データが多くなるとチェックサムを付けんと，打ちこむ読者がデバグにたいへん苦労するんだ！



★このページは味がないので，他のページを食べてください。(東京都世田谷区・名なしのごんべえ)……【影：ラーメンライスのスープの味がするはずだ。編：どうしてですか？影：原稿用紙にスープをこぼしてしまった。】

《リスト1》キャラクター定義のプログラム・リスト

```
10 Print "[CLR]":mag 2:view
20 for I=0 to 19:read A$:stchr A$ to I:next
30 data 0f3f5d8888888888,885c3f0f00000000,f0fcfaf1f1e1c307,0
f0e1cf000000000
40 data 0000000000666600,0101000007070e1d,0000040e0e1e3cf8,f
0f0e0007070f0f0
50 data 0f3f5f8f8f87c3e0,f070380f00000000,f0fcba1111111111,1
13afcf000000000
60 data 0000207070783c1f,0f0f07000e0e0f0f,0000000000666600,8
0800000e0e070b8
70 data 0f3e7efce1e17c3e,0f1c3870381c6a89,f07c7e3f87873e7c,f
0381c0e1c385691
100 for I=0 to 129:read A$:vPoke I,val("&"+A$):next
110 data 08,2a,00,5a,02,36,02,36,02,5a,00,2a,08
120 data 08,22,3e,00,55,14,36,14,55,00,3e,22,08
130 data 00,2a,00,2a,00,2a,00,2a,00,2a,00,2a,00
140 data 22,08,22,08,22,08,22,08,22,08,22,08,22
150 data 00,3e,20,3e,20,3e,00,3a,2a,2a,2a,2e,00
160 data 22,08,2a,08,5d,08,3e,08,5d,08,2a,08,22
170 data 00,2a,08,3e,08,22,36,22,08,3e,08,2a,00
180 data 00,3e,00,3e,00,3e,00,3e,00,3e,00,3e,00
190 data 00,3e,00,3a,02,6a,0a,6a,02,3a,00,3e,00
200 data 00,55,00,2a,00,57,00,57,00,2a,00,55,00
210 stchr "7f7f7f00f7f7f700" to &80,1:vPoke &3B90,&C0:vPoke
&3B9F,&40
220 scod 0,0:scod 1,4:scol 0,8:scol 1,10
230 for I=2 to 5:scod I,16:scol I,7:next
```

《リスト2》メインのプログラム・リスト

```
10 dim X(3),Y(3),B(3):let A$="[■]↓←←[▼]"
20 for I=0 to 3:let X(I)=120:let Y(I)=40:next:let Q=0:let N=
1
30 if M=10 then let M=0:let U=U-1
40 Print "[HOME]":cursor(1,3):rPt$(28,"[■]↓←[■]↑"):rPt$(18,"[■]↓←←"):c
ursor(1,5):rPt$(14,"[■]↓←←"):rPt$(28,"[■]↓←[■]↑")
50 for I=M*13 to M*13+12:let A=vPeek(I):for J=6 to 0 steP-1:
let B=A/2^J
60 if B then let A=A-2^J:Print cursor(3+(I mod 13)*2,5+(6-J)
*2);"[■]↓←←[■]"
70 next:next:Print "[■] SCORE HIGH SCORE ROUND のこり":cursor
(9,2);H:cursor(21,2);M+1:cursor(28,2);2-U:gosub 500
80 let B=0:let C=1:let G=0:let X=120:let Y=136
90 for I=0 to 3:let B(I)=0:next
100 let P=Peek(&702B):let E=(P=54)-(P=55):let F=(P=51)-(P=46
)
110 let V=&3800+X/8+E+Y*4+F*32
120 if vPeek(V)=&80 or vPeek(V+1)=&80 or vPeek(V+32)=&80 or
vPeek(V+33)=&80 then let E=0:let F=0
140 let X=X+E*8:let Y=Y+F*8
150 if P=54 then scod 0,0:scod 1,4 else if P=55 then scod 0,
8:scod 1,12
160 for I=0 to 1:loc I to X,Y:next
170 if vPeek(V)=&E0 and vPeek(V+1)=&E0 and vPeek(V+32)=&E0 a
nd vPeek(V+33)=&E0 then goto 430
180 if inP(&33)=1 and B=0 then let T=time+1:let B=1:let BX=(
X-8)/16*2+1:let BY=(Y-8)/16*2+1:Print cursor(BX,BY);A$
190 if T<time and B=1 then gosub 300
200 for I=0 to 3:if X(I)=300 then goto 270
210 let J=rnd(3):let XX=(J=0)-(J=1):let YY=(J=2)-(J=3)
230 let VP=vPeek(&3800+X(I)/8+XX*2+(Y(I)/8+YY*2)*32)
240 if VP<>&80 then let X(I)=X(I)+XX*16:let Y(I)=Y(I)+YY*16:
if VP=&E0 then gosub 400
250 loc I+2 to X(I),Y(I)
260 if abs(X-X(I))<16 and abs(Y-Y(I))<16 then goto 430
270 next
280 if Q=4 then let M=M+1:let S=S+M*100*N:out &20,&FF:goto 2
0 else goto 100
300 for I=0 to 3:let XX=((I=0)-(I=1))*2*G:let YY=((I=2)-(I=3
))*2*G
310 if vPeek(&3800+BX+XX+BY*32+YY*32)=&80 then let B(I)=1
320 if B(I)=0 then Print cursor(BX+XX,BY+YY);:if C then Prin
t "[▒]↓←←[▒]" else Print "  ↓←←  "
330 next:out &20,&E6:out &20,&F8+G*2-C*8
350 let G=G+1
360 if G=4 then for I=0 to 3:let B(I)=0:next:let G=0:if C th
en let C=0 else let C=1:let B=0:out &20,&FF
370 return
400 loc I+2 to X(I),Y(I):scol I+2,8:out &20,&E4:out &20,&F0:
for J=0 to 1000:next
410 scol I+2,7:let X(I)=300:let S=S+10:let Q=Q+1:gosub 500:r
eturn
430 out &20,&FF:for J=0 to 100:out &20,&80:out &20,rnd(63):o
ut &20,&90:for I=0 to 5:next:next:out &20,&9F
440 let U=U+1:if U>2 then goto 470
450 for I=0 to 3:if X(I)<>300 then let X(I)=120:let Y(I)=40
460 next:let N=0:goto 40
470 if S>H then let H=S
480 Print cursor(8,10);"♥♥♥ GAME OVER ♥♥♥":cursor(11,14);"PU
SH[SJKEY"
490 if inP(&33)=2 then let U=0:let M=0:let S=0:goto 20 else
goto 490
500 Print cursor(2,2);S:return
```

M5

★僕の親戚は，プログラムを入力するとき，メッセージをすべて大阪弁に書き変えてしまう。(兵庫県加東郡・**アダム＝セレーネ15才**)……**【影**：今度，名古屋弁でメッセージを入れたプログラムを作ってみゃー。】

M5(BASIC-G)用

THE TOWER OF MONSTER

★岸本　卓也

ストーリー

ある日，あなたは退屈しのぎに散歩をしていました。すると，知らないうちに大きな塔がそびえ建っているのを見つけました。好奇心の強いあなたは，さっそく，中に入ることにしました。

そこには，たくさんの金の球が置いてありました。君は，それらの金を取りたいのだが塔の主であるMONSTERが襲(おそ)ってきました。

遊びかた

自分をカーソル・キーで上下左右に動かします。Z キーで自分の左下，X キーで右下の床を探ることと，白，緑，青の床からブロックをだすことができます。

C キーで左，V キーで右にMONSTER消滅器を置くことができます。しかし，消滅器は画面上に一つしかだせないので，MONSTERが消滅器に当たらない場合，自分が消滅器に当たって消滅器を消してください。

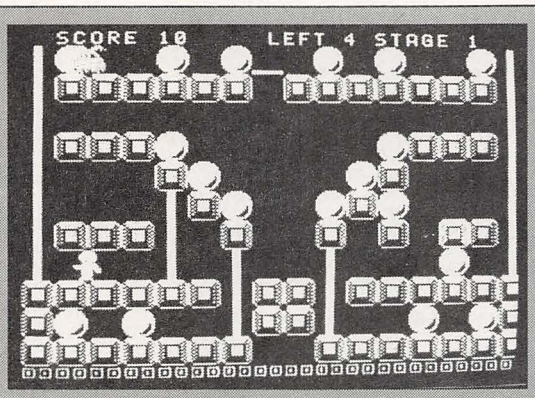
配点は，金の球が10点，床からでてくるダイヤが100点です。

面をクリアするには，金の球を全部取るとドアがでてくるので，どこかの床の中にある鍵を取ってドアまで行ってください。

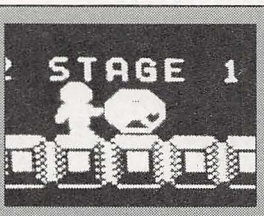
金の球を取るのにブロックを使うところがあります。白の床は一つ，緑は二つ，青は三つのブロックをだせるので，うまく利用してください。

《第1表》主な変数表

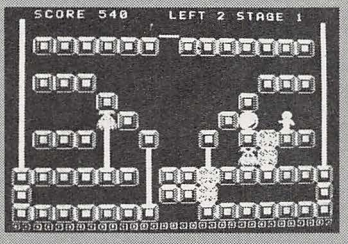
SC	：	スコア
S	：	面数－1
Q	：	自分の残り数
X，Y	：	〃　X，Y座標
A	：	キー入力用
B	：	消滅器使用判定用
N，O	：	スプライト衝突判定用
D	：	鍵を取ったか？
P	：	金の球の数



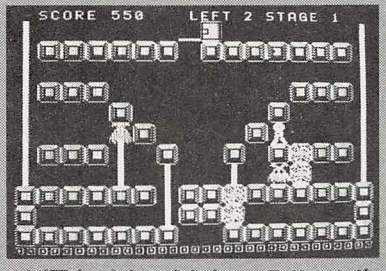
⬆《写真1》まずは金の球をすべて取ろう！



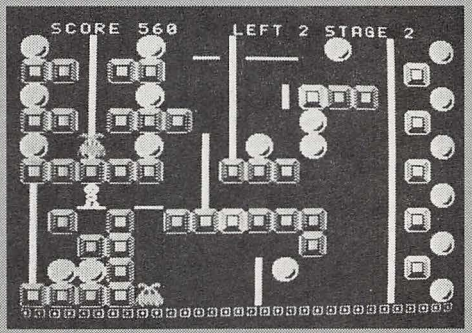
⬅《写真2》床からダイヤが出現！



⬅《写真3》ブロックを移動して取らなければならないところもある



⬆《写真4》金の球をすべて取り，カギを取るとドアが出現(写真上部)



➡《写真5》ステージ2はなかなかむずかしい

★ファミコン事件：BOY「ファミコンやってんの？仲間に入れて」BOYS「お前なんかおかまにでも入ってろ!!」(埼玉県和光市・**おたのしみ弁当はまずいぞと15才**)……【**影**：どうせ私は，おかまはずれですよ！】

床を探る際，MONSTERがでてくることがあるので注意してください。

MONSTERにつかまるか，どうにもならなくなって[1]キーを押すとミスになり，5回ミスをするとGAME OVERです。

画数は5面で，全部クリアすると1面にもどります。

入力方法

リスト1をSAVEした後に，**リスト2**をSAVEしてください。LOADは，CHAINでOK。

最後に

プログラムを短くするため，マルチステートメントを多用しましたが，おもしろいゲームなのでがんばって打ち込んでください。

画面データは，V－RAMに書き込んでいるので，20面は作れるでしょう。オリジナル画面でも作って遊んでみよう。

吹田東高校の生徒でパソコンに興味がある人は，ぜひ「パソコン同好会」に入ってください!!

CHECKER FLAG

編：パズルゲームとリアルタイムがミックスされたゲームですね。

Dr.D：最近この手のゲームが多いな。まあ，盛り込まれているゲーム要素が問題じゃが。

編：そうですね。その点，このゲームは，敵の誘導やカギを見つけだすこと，ブロックを使った金の取りかたなど，多彩ですね。

Dr.D：モンスター消滅器が付いているのも，なかなかおもしろい。

```
430 data 203020434402030 2,113180030000035 0,203020030351130 2,
113111030002003 0
440 data 203020320200302,889910318100035 0,304040302000030 2,
380101151110035 0
450 data 301100001003002,322100003200035 0,a1110000300003 02,
112,104,0,56,20
460 data 202003020020444 0,188113191510002 2,002003002201001 8,
018113501a002023
470 data 002203021081063,010063511110002 3,200003020200051 3,
811511881000023
480 data 344444443000351 0,302020231083222,118191111101011 0,
96,104,224,168,25
490 data 020444320344000,916000318030280 0,200020320035001 0,
801010311030120 2
500 data 202020328344000,805051381030059 0,223100300030200 3,
053202380211a13
510 data 113185100130020 3,203220020031811 0,905118111010000 0,
112,72,16,24,23
520 data 340002300220004 3,301501370910860 3,312000300022222 3,
301058311100022 3
530 data 340002300000a00 3,301801311188181 3,300200304000044 3,
309061370111520 3
540 data 300003322222003,300223830000003,118111111911118,
32,152,160,24,21
550 print cursor(0,23)rpt$(32,"-");"[CLR]";cursor(2,0)"SCORE
    LEFT    STAGE"
560 chain
```

《リスト1》キャラクター定義のプログラム・リスト

```
10 print "[CLR]":console 0
20 mag 2:for I=0 to 51:read A$:stchr A$ to I:next
30 data 03070f0b0f040307,0403050607 0e0e1c,c0e0f070f0e0c0e0,6
0e0c0207070381c
40 data 03070f0b0f040307,7f3f0707050307 0f,c0e0f070f0e0c0f0,f
8f8dccc0c0c08040
50 data 03070f0e0f070307,0607030402e0e1c38,c0e0f0d0f020c0e0,2
0c0a06e0e0707038
60 data 03070f0e0f070307,1f1f3b3303030102,c0e0f0d0f020c0f0,f
efce00a0c0e0f0
70 data 03070f0f0f070307,0f0707060606602,c0e0f0f0f0e0c0f0,f
0e0e0606060604
80 data 03070f0f0f070307,0f0f07060602000 0,c0e0f0f0f0e0c0e0,f
0f0e0606040000
90 data 3f7bfddeb7dd f7ff,ffdff5bffddb6f3f,fcfeabf7fddd f7ff,f
ffddffbb9ff6fc
100 data ff80bfbfbfbf83bb,abbb83bfbfbf80ff,ff01fdfdfdfdfdfd,
fdfdfdfdfdfd01ff
110 data 387e8f03070d1939,7f7fffffbfb69200,1c7ef1c0e0b0989c,
fefeffffbdb52000
120 data 1c3c23070d1d193f,3f3f3f3f2c351908,387cc4e0b0b898fc,
fcfcfcfcb4ac2808
130 data 0000000000000000,071f3535353d7fff,0000000000000000,
e0f8aeacacbcfeff
140 data 0103070307030303,0303070e0c0f0701,80c0c0c0c0c0c0c0,
f8c0e0703030e080
150 data 0000f1f2f74fbf7,afd7ab5428100f00,0000f0f8f42ad5eb,
f5e1c221408f000
160 for I=0 to 3:stchr rdchr$(24+I,0)to 184+I,1:next
170 stchr "3f7fbfdfa0d7ad7" to 192,1
180 stchr "a7d7a7d0a0c0403" to 193,1
190 stchr "fcfefbf50be5ee5" to 194,1
200 stchr "ebe5eb050b0502c" to 195,1
210 stchr "007e425a5a42700" to 176,1
220 stchr "071f3f7f7f7f7f" to 248,1
230 stchr "ffffff7f7f3f107" to 249,1
240 stchr "e0f8fcfefeffffff" to 250,1
250 stchr "fbfbf3e2c60c68e0" to 251,1
260 stchr rdchr$(32,1)to 241,1
270 stchr rdchr$(245,1)to 232,1
280 stchr rdchr$(149,1)to 233,1
290 stchr rdchr$(145,1)to 234,1
300 color 184,&D0:color 192,&80:color 176,&30:color 248,&A0:
color 216,&20
310 color 224,&50
320 scol 0,15:for I=1 to 2:scol I,7:next:scol 4,9:for I=5 to
 6:scol I,4:scod I,40:next:scod 9,28:scol 9,5
330 scod 11,24:scol 11,13:scod 1,32:scod 2,32
340 for I=198 to 204 step 2:stchr rdchr$(192,1)to I,1:next:c
olor 200,&80
350 for I=199 to 205 step 2:stchr rdchr$(194,1)to I,1:next:c
olor 208,&E0
360 for A=1 to 3:for I=0 to 3:stchr rdchr$(192+I,1)to 208+B+
I,1:next:B=B+8:next
370 for A=1 to 5:for B=1 to 11:read A$:for I=1 to 16:B$=mid$
(A$,I,1)
380 C=asc(i(B$):vpoke D,C:D=D+1:next I,B
390 for B=1 to 5:read C:vpoke D,C:D=D+1:next B,A
400 data 32002024020020 3,311811701111881 3,300000000000000 3,
311100000029183
410 data 3000120000210003,300031200212 0003,319130100101051 3,
302030300030002 03
420 data 881181311318191a,120200311300202 1,191118001191811,
112,120,128,24,19
```

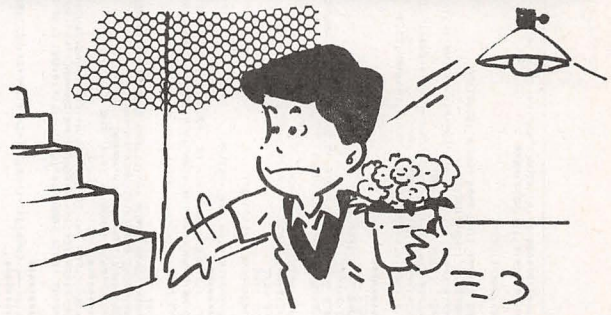

★5月号の143ページの右側のイラストはまちがってる！なんと4コマ目のDr. Dの頭の毛がふさふさだ！（東京都世田谷区・FM77カニ12才）……【つぐ美：Dr.，足もとに何か落ちてますよ！Dr.D：アデラ…いやなにも。】

〈リスト2〉メインのプログラム・リスト

```
10 dim A$(10),A(3),B(1):event 11:on event gosub 80:F=8:G=16:
B(0)=32:B(1)=32:Z=1:on coinc gosub 640
20 for I=0 to 10:read A$(I):next:view 0,1,31,22:cls:view:data
 ――――,たっろて,"■■■
```

MSX/MSX2用

花泥棒大作戦



★山下　修

ストーリー

トコちゃんはとても花が好きなのです。花を見ていると，時のたつのを忘れてしまうほどです。家も花でいっぱいです。

ある日，トコちゃんはとても珍しい花の取り引きが成立したのを知りました。その珍しい花はキラキラ輝くのです。花が大好きなトコちゃんはその花が欲しくてたまりませんでした。

10日後，トコちゃんの耳にある情報が入りました。その輝く花を買ったのは大金持ちの人で，地下室に大切に保存してあるというのです（地下室じゃ花が枯れてしまうということが，その大金持ちにはわからなかった）。

そして，ついにトコちゃんは決心しました。悪いこととは知りながら，その花を盗むことを……。

その日の夜，うまく地下室に忍び込んだトコちゃんでしたが…。

遊びかた

カーソル・キーの↑↓←→かジョイスティックで花をすべて取ってください。

ところどころに落ちている◆はパワーで，取った回数だけ自分の下に穴を開けたり，はしごをかけたりできます。

はしごをだすには，上に何もないところで↑を押すと，はしごがするすると登っていき，上に何かあるところまではしごがかかります。下が壁でないとだめです。

穴を開けるには，下に壁のあるところで↓を押すとできます。一番下では穴は開きません。

両方とも，1個のパワーで一つの作業です。

パワーは二つ一度に持つことはできません。また，パワーを持っているとき花は取れません。

ときどき，音もなくしゅり剣が飛んできます。これは大金持ち（名前は考えていない）が泥棒よけにセットしたのです。しゅり剣に当たるとトコちゃんを1人失います。タイムが0になっても同じです。トコちゃんは5人います。

なお，しゅり剣が飛んでいるときと，はしごをかけているときはタイムがカウントされません。後者の場合はしゅり剣も止まります。

また，しゅり剣が飛んでいるときに面クリアすると，つぎの面でしゅり剣がそこから飛んでくるので注意してください。

面は全部で6面あります。

プログラムのしくみ

未熟ながらもチェックサムが付いています。キャラクター，スプライト，画面データと，すべての数値データにチェックサムを付けました。

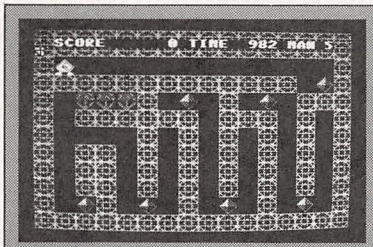
それが理由か，ムダがあったか，だいぶ長いプログラムになってしまいました。ごめんなさい。

最後に

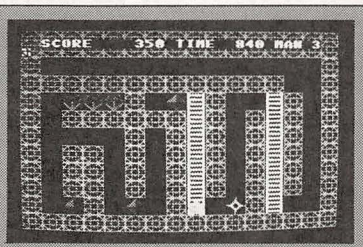
このゲームは思考型ゲームなのですが，とても簡単になってしまいました。それは作者がバカだからだ，と笑って許してください。

参考

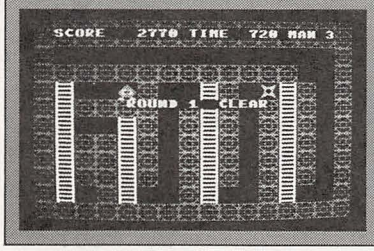
アスキー「ポケットバンクシリーズ」



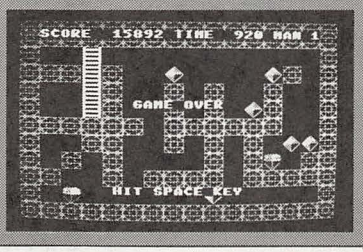
〈写真1〉地下室に置かれた花をすべて取るゲームです



〈写真2〉パワーを取ると，はしごをかけたり，床をやぶったりできます



〈写真3〉無事に花を全部取るとラウンド・クリア

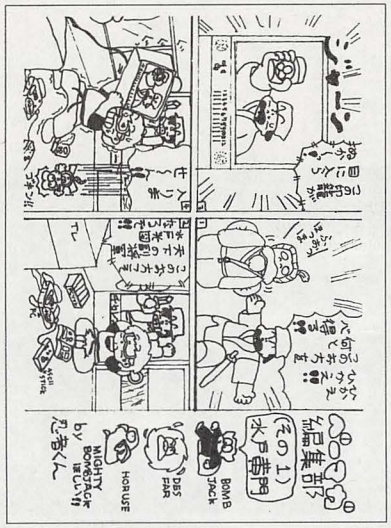


〈写真4〉トコをめがけて飛んでくるしゅり剣に当たると（3回）ゲーム・オーバー

★ショート・コント：影「ねこふんじゃった」編「またふんでますよ」影「こんどは，ねこのふんじゃった」ちゃんちゃん!!（大阪府泉南郡・**村瀬弘毅13才**）……【影：タマがかわいそう。えっ，タマって名前じゃない!?】

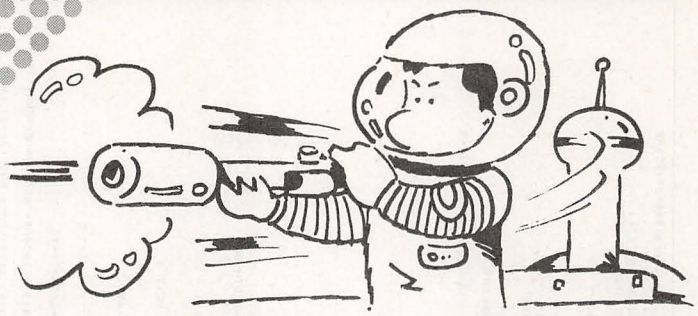
★このハガキは去年のものですが、よかったらのせてください。（大阪府吹田市・私の実家は高井県//14才）……

【編：賞味期限すぎてるけど、どうしますか影さん。影：消毒すればだいじょうぶ。つぐ美：食べ物じゃない！】


ジョーン
ボーン
ボーン
ボ

MSX/MSX2用

ディフォン
Deffon



★待夢(たいむ)　待心(ましん)

◎STORY

核実験の失敗により「ディフォン」が生まれました。プラスとマイナスの2種類があり，その二つが合体すると強大な力を得る。

あなたはファイターとなりディフォンの合体を防がねばならない。

◎GAME

RUNしてからしばらく待つとタイトルがでます。スペース・キーまたはトリガー・ボタンでスタートです。

中央の緑色のがファイター，左右にいるのがディフォンです。

カーソル・キーかジョイスティックで移動，スペース・キーかトリガー・ボタンで向いている方向にビーム発射。ビームを撃つと反動でうしろにさがります。

もちろん敵に触れるとゲーム・オーバーです。

また，左右の敵が合体すると増殖がはじまります。こうなると死ぬのは時間の問題です。

◎PROGRAM

ディフォンの動きは，あらかじめV－RAMにパターン・ジェネレータ・テーブルを二つ作っておき，VDP命令で切り変えて表現しています。

パターン・ジェネレータの内容を書き変えるのとちがい，スピードが速く画面上のキャラクターをいっきに動かせます。そのため，このプログラムを CTRL ＋ STOP で止めるとカーソルが見えなくなっていることがある（システムが記憶するアドレスがちがう）ので，そのときは F1 キーを押してください。

◎その他

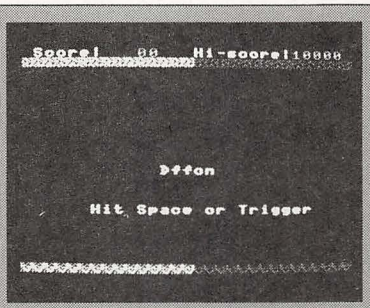
なにせMSXではじめて作ったゲームなので，勝手がわからず，いろいろ苦労しました。とくにBGMルーチンがいまいちで，ときどき，聞き苦しいところがありますが，かんべんしてやってください。

◎参考文献

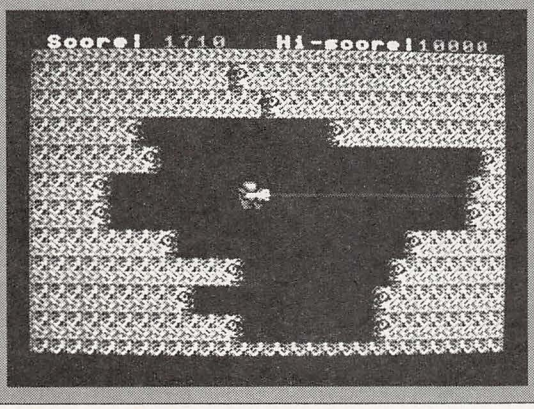
MSXポケットバンク「グラフィックス秘伝」(アスキー)/マイコン・サウンドパック（アスキー）

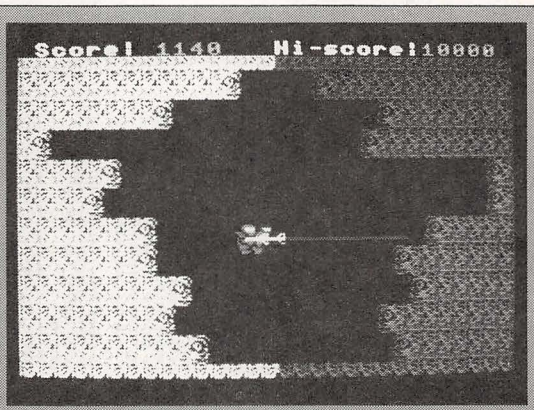
♠　♠

➡〈写真1〉タイトル画面ができるまでしばらく時間がかかります

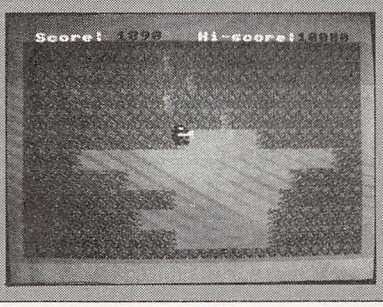


⬇〈写真3〉両方の敵が接触すると増殖がはじまる





⬆〈写真2〉パラデュークもどきのキャラクター



⬅〈写真4〉急激な増殖にたえ切れず，あえなくゲーム・オーバー

★おふに載ったらお赤飯たいてえん会開いてふろ場で泳ぐ。P.S.私にできないどどいつは，あんまりない！（佐賀県唐津市・**セニョール・パ13才**）……【**影**：何だ。私の日常生活じゃないか。**編**：ホラもここまでくると…。】

★突然ですが…山下センセ、"恋のロープをほどかないで"は買いましたか？（新潟市・**オームの法則新田ＥＲＩ14才**）……**【編：突然ですが、影さんのクサリをはずさないで。つく美：あばれます!!】**

Deffonのプログラム・リスト

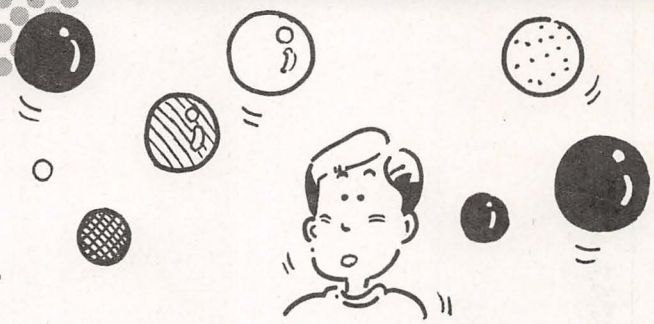
```
10 GOSUB 1090
20 GOSUB 790:INTERVAL ON:GOSUB 510
30 ’ﾄﾚｰﾗｰ ﾒｲﾝ･ﾙｰﾁﾝ ﾄﾚｰﾗｰ
40 IF CN THEN 230
50 R=RND(1)¥10:DE(U,R)=DE(U,R)-(U=0)+(U=1)
60 LOCATE DE(U,R),R¥2+2:PRINTDE$(U)
70 IF DE(1,R)-DE(0,R)<1 THEN CN=1:VPOKE BASE(6)+18,&HD0:VPOKE BASE(6)+19,&HD0
80 U=U XOR 1:VDP(4)=U
90 ST=STICK(JY)
100 TR=STRIG(JY):TR=NOT TR
110 FY=FY+(ST=1)-(ST=5)
120 FX=FX+((ST=3)-(ST=7))¥TR
130 FS=(ST=3)-(ST=7)
140 IF FS<>0 THEN FF=FS
150 X=FX¥8-4:Y=FY¥8-5
160 PUT SPRITE0,(X,Y),12,1+FF
170 PUT SPRITE1,(X,Y),7,2+FF
180 IF VPEEK(BASE(5)+32¥FY+FX)<>32 THEN 530
190 IF NOT TR THEN 360
200 FOR I=0 TO 300¥-(CN=0):NEXT
210 GOTO 40
220 ’ﾄﾚｰﾗｰ ｿﾞｳｶﾙｰﾁﾝ ﾄﾚｰﾗｰ
230 C1=R-CN:C2=R+CN:FOR I=0 TO 1
240 IF C1<0 OR CU THEN 270
250 DE(I,C1)=DE(I,C1)-(I=0)+(I=1)
260 LOCATE DE(I,C1),C1¥2+2:PRINTDE$(I)
270 IF C2>9 OR CD THEN 300
280 DE(I,C2)=DE(I,C2)-(I=0)+(I=1)
290 LOCATE DE(I,C2),C2¥2+2:PRINTDE$(I)
300 NEXT
310 IF C1>=0 THEN CU=(DE(1,C1)-DE(0,C1)<1) ELSE CU=-1
320 IF C2<=9 THEN CD=(DE(1,C2)-DE(0,C2)<1) ELSE CD=-1
330 IF CU AND CD THEN CN=CN+1
340 GOTO 80
350 ’ﾄﾚｰﾗｰ ﾋﾞｰﾑ ﾄﾚｰﾗｰ
360 SOUND4,25:SOUND5,0:SOUND10,16:SOUND11,200:SOUND12,0:SOUND13,8:SOUND7,184
370 SF=(FF=1)+1:DY=(FY-2)/2
380 DX=DE(SF,DY):LE=DX-FX
390 LOCATE FX+LE¥(SF XOR 1),FY:PRINTSTRING$(ABS(LE),"ｱ")
400 LOCATE DX,DY¥2+2:PRINT" ";CHR$(29);CHR$(31);" ";
410 IF DX>1 AND DX<28 THENDE(SF,DY)=DE(SF,DY)-FF
420 SC=SC+ABS(DE(SF,DY)-1-27¥SF):LOCATE7,0:PRINTUSING"#####";SC
430 LOCATE FX+LE¥(SF XOR 1),FY:PRINTSPC(ABS(LE))
440 LOCATE DE(SF,DY),DY¥2+2:PRINTDE$(SF)
450 FX=FX+FF:X=FX¥8-4:Y=FY¥8-5
460 PUT SPRITE0,(X,Y),12,1+FF
470 PUT SPRITE1,(X,Y),7,2+FF
480 SOUND7,188:SOUND10,0
490 GOTO 40
500 ’ﾄﾚｰﾗｰ BGM ﾄﾚｰﾗｰ
510 PLAY "CD+FG8F8","D+GCGDAED":RETURN
520 ’ﾄﾚｰﾗｰ ｹﾞｰﾑ･ｵｰﾊﾞｰ ﾄﾚｰﾗｰ
530 INTERVAL OFF
540 FOR K=0 TO 5
550 FOR J=15 TO 1 STEP-1
560 SOUND 7,184:SOUND 8,15:SOUND9,15:SOUND10,15
570 VDP(7)=240+J
580 SOUND1,15-J:SOUND0,0
590 SOUND3,15-J:SOUND2,1
600 SOUND5,15-J:SOUND4,2
610 FOR I=0 TO 10:NEXT1,J,K
620 FOR I=15 TO 0 STEP-1
630 SOUND1,15-I:SOUND3,15-I:SOUND5,15-I
640 PUT SPRITE0,(X,Y),I,1+FF
650 PUT SPRITE1,(X,Y),I,2+FF
660 FOR J=1 TO 254 STEP24
670 SOUND0,J:SOUND2,J-1:SOUND4,J+1
680 NEXTJ,I
690  LOCATE10,12:PRINT"GAME OVER"
700 IF SC>HS THEN HS=SC
710 LOCATE0,0:PRINTUSING" Score!#####   Hi-score!#####0";SC;HS
720 FOR I=48 TO 86 STEP-1:J=I-2
730 PLAY "L64N=I;","L64N=J;"
740 NEXT:PLAY"RRRRRR","RRRRRR","RRRRRR"
750 SOUND11,172:SOUND12,13
760 IF PLAY(0) THEN 760
770 GOTO 20
780 ’ﾄﾚｰﾗｰ ｹﾞｰﾑ･ｽﾀｰﾄ ﾄﾚｰﾗｰ
```

```
790 LOCATE0,0:PRINTUSING" Score!#####   Hi-score!#####0";SC;HS
800 VPOKEBASE(6)+18,&H60:VPOKE BASE(6)+19,&H40
810 LOCATE0,1:PRINTSTRING$(15,"ﾛ");STRING$(15,"ｽ");
820 LOCATE 0,22:PRINTSTRING$(15,"(");STRING$(15,"ﾛ");
830 LOCATE10,12:PRINT"  Dffon  "
840 LOCATE6,16:PRINT"Hit Space or Trigger"
850 JY=STRIG(0)+STRIG(1)¥2+STRIG(3)¥3
860 IF JY=0 THEN 850
870 JY=ABS(JY)-1
880 P1$="T150S0M3500L8GDFG4DFGCCDDDF4"
890 P2$="T150O2S0L8CR8BR8CR8BR8CR8BR8BBB"
900 FOR I=4 TO 5
910 PLAY "O3XP1$;","O=I;XP1$;",P2$:NEXT
920 LOCATE0,2:FOR I=0 TO 19:PRINTSPC(30);:NEXT
930 SC=0:FX=15:FY=10:U=0:FF=-1:CN=0
940 LOCATE0,0:PRINTUSING" Score!#####   Hi-score!#####0";SC;HS
950 FOR I=0 TO 9
960 DE(0,I)=1:DE(1,I)=28
970 NEXT I
980 FOR J=0 TO 1
990 FOR I=0 TO 9
1000 LOCATE DE(J,I),I¥2+2:PRINTDE$(J);
1010 NEXT I
1020 NEXT J
1030 PUT SPRITE0,(FX¥8-4,FY¥8-4),12,0
1040 PUT SPRITE1,(FX¥8-4,FY¥8-4),7,1
1050 PLAY"T15002L4V12","T15003L8V10"
1060 IF PLAY(0) THEN 1060
1070 RETURN
1080 ’ﾄﾚｰﾗｰ ｲﾆｼｬﾗｲｽﾞ ﾄﾚｰﾗｰ
1090 DEFINT A-Z:A=RND(-TIME)
1100 KEY1,CHR$(12)+"VDP(4)=0"+CHR$(13)
1110 SCREEN 1,2,0:COLOR15,0,1:KEY OFF:WIDTH 30
1120 LOCATE 6,10:PRINT"Wait a Minite!!"
1130 DIM DE(1,9),DE$(1):HS=1000
1140 FOR I=256 TO 1016:P=VPEEK(BASE(7)+I)
1150 VPOKE BASE(7)+1,P OR P/2:NEXT I
1160 FOR I=0 TO 3:A$="":FOR J=0 TO 31
1170 READ B$:A$=A$+CHR$(VAL("&H"+B$)):NEXT J
1180 SPRITE$(I)=A$:NEXT I
1190 FOR I=1536 TO 1543
1200 READ A$:VPOKE BASE(7)+I,VAL("&H"+A$)
1210 NEXT I
1220 FOR I=0 TO 2047
1230 VPOKE BASE(7)+2048+I,VPEEK(BASE(7)+I):NEXT I
1240 FOR J=0 TO 1:FOR I=1184 TO 1247
1250 READ A$:VPOKE BASE(7)+I+J¥2048,VAL("&H"+A$)
1260 NEXT I:NEXT J
1270 A$=CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29):DE$(1)="ｴﾙ"+A$+"ｵ3":DE$(0)=CHR$(29)+"(ﾆ"+A$+"
ﾛ5"
1280 VPOKE BASE(6)+6,&H80:VPOKE BASE(6)+7,&H80:VPOKE BASE(6)+24,&H90
1290 ON INTERVAL=99 GOSUB510
1300 CLS:RETURN
1310 ’ Fihgter Sprite Data
1320 DATA 0F,1F,18,0C,F7,7B,38,40,58,5F,63,3D,3E,3C,1F,1E
1330 DATA 80,C0,40,40,D8,B0,20,00,00,B8,B8,10,C0,F8,78,70
1340 DATA 00,00,07,03,00,00,00,07,07,00,00,00,00,00,00,00
1350 DATA 00,00,80,80,00,07,0D,FF,FF,04,03,00,00,00,00,00
1360 DATA 01,03,02,02,1B,0D,04,00,00,1D,1D,08,03,1F,1E,0E
1370 DATA F0,F8,18,38,EF,DE,1C,0A,1A,FA,C6,BC,7C,3C,F8,78
1380 DATA 00,00,01,01,00,E0,B0,FF,FF,20,C0,00,00,00,00,00
1390 DATA 00,00,E0,C0,00,00,00,E0,E0,00,00,00,00,00,00,00
1400 ’ Beam Chr Data
1410 DATA 00,00,00,FF,FF,00,00,00
1420 ’ Deffon Chr Data
1430 DATA 20,4F,37,B9,46,0B,0B,2E,54,13,0F,67,9D,01,2D,13
1440 DATA A5,D3,8D,F7,D5,6E,7D,35,EF,DE,BB,EB,9D,DE,FB,56
1450 DATA A5,CB,B1,EF,AB,76,BE,AC,F7,7B,DD,D7,B9,7B,DF,6A
1460 DATA 04,F2,EC,9D,62,D0,D0,74,2A,C8,F0,E6,B9,80,B4,C0
1470 DATA 3C,43,9F,21,26,4B,0B,6E,44,23,DF,47,6F,11,48,3C
1480 DATA C5,BE,C9,F4,DD,6F,7B,3C,7D,D9,BC,E5,EA,63,FE,6D
1490 DATA A3,7D,93,2F,BB,F6,DE,3C,BE,9B,3D,A7,57,C6,7F,B6
1500 DATA 3C,C2,F9,84,64,D2,D0,76,22,C4,FB,E2,F6,88,C2,3C
1510 ’
1520 ’  1986,January
1530 ’ Copyrighted by
1540 ’           Time machine
1550 ’
```

MSX/MSX 2用

シグナル・ボール

SIGNAL BALL



★高木　一

●はじめに

このゲームは，もともと，シューティング・ゲームを作ろうとしたのだが，なぜか意図したものとはちがうゲームになってしまった。

だから，ストーリーはとくにない。だけど，ハッキリ言っておもしろいと思うので入力してみてください!!

●遊びかた

あなたは，画面中央下の戦闘機を，←と→キーによってコントロールし，スペース・キーを押すとミサイル発射となります。

赤，青，黄色のボールがいくつか，勝手にバウンドしながら動きまわっています。このボールにミサイルを当てると，青→黄→赤→青と色が変わっていきます。面内のすべてのボールの色をどれか1色にすれば，そこで面クリアになります。

スコアは新しい面をはじめたときからの時間によって決まり，面クリア時に加算されます。当然，早くクリアするほど高得点となります。

自機がボールに衝突するとミスになり，すべてやられるとTHE END。

1面ではボールの数は3個で，面クリアごとに一つずつ増えていきます。10面ぐらいまでは，なるべく早くクリアするようにしますが，それ以後では戦法を変えてすべてのボールを一度撃って，上下運動だけにしてから色を統一させるのがいいでしょう。

●プログラムについて

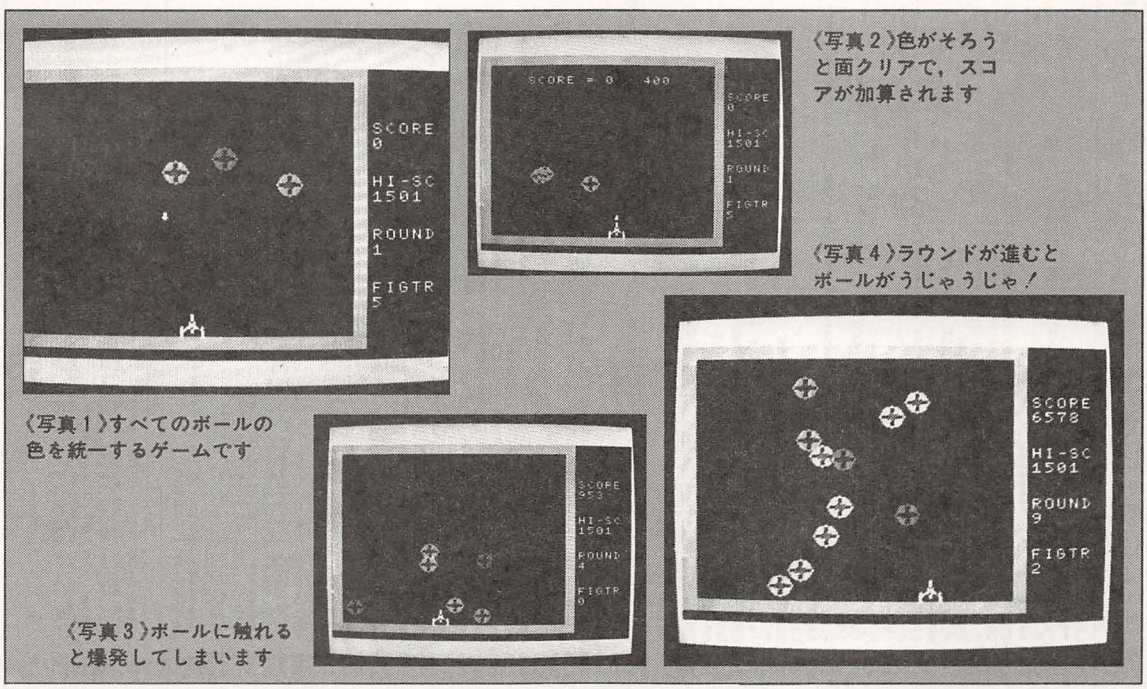
メイン・ルーチンはマシン語で，スプライトの動きと判定をやっています。マシン語のくせに遅いと思う人は，30行のFOR－NEXT文を除けばいいでしょう。

マシン語データには，チェックサムが付いていますが，すべて入力したら，まずセーブしておきましょう。

●最後に

まともにマシン語を使ったのは，これが初めてですが，それほど問題なくできました。やはり，ちゃんとしたアセンブラを使えば大幅に労力が減少するようです。

ところで，マシン語データの入力をするときは，SCREEN 0にして行うと楽ですよ。



〈写真1〉すべてのボールの色を統一するゲームです

〈写真2〉色がそろうと面クリアで，スコアが加算されます

〈写真3〉ボールに触れると爆発してしまいます

〈写真4〉ラウンドが進むとボールがうじゃうじゃ！

★「赤いきつね」「緑のたぬき」に続く新製品，「黄色いイタチ」（栃木県宇都宮市・Mr.ラディッシュ精神年齢14才）…【影：強烈なニオイがしそうだな。編：直接火にかけると爆発したりして。】

SIGNAL BALLのプログラム・リスト

```
10 CLEAR 100,&HE9FF:GOSUB 230:TIME=0
20 '******** MAIN ********
30 X=USR2(0):FORT=0TOTM:NEXT:IFX=1ORX=2THEN40ELSE30
40 IF X=1 THEN MF=MF-1 ELSE150
50 '******** ﾄﾓﾓﾋﾄ ********
60 RESTORE 750:FOR I=1 TO 6: READ A,B:SOUND A,B:NEXT
70 FOR I=1 TO NUM:PUTSPRITEI,,0:NEXT:PUTSPRITE0,,8
80 IF MF>0 THEN 130 ELSE IF SC>HISC THEN HISC=SC
90  PSET(50,60),1 :PRINT #1,"GAME OVER !!"
100 PSET(40,100),1:PRINT #1,"PUSH SPACE KEY !!"
110 MF=6:NUM=4:SC=0
120 IF STRIG(0)=0 THEN 120 ELSE LINE(40,60)-(180,110),1,BF
130 GOSUB 420:TIME=0:GOTO 30
140 '******** ROUND CLEAR ********
150 NUM=NUM+1:CC=200*(NUM-4)+200:ADD=CC-TIME/3:IF ADD<0 THEN ADD=0
160 PSET(40,20),1:PRINT#1,"SCORE =";ADD;"/";CC :FOR T=0 TO 500:NEXT
170 SOUND 7,&HFE
180 PLAY"O6T200L8S0M3000GA#GAA#4R4D#GD#FG4R4O5A#O6D#O5A#O6DD#4D#D#D#4D#4D4"
190 IF PLAY(0)=-1 THEN 190
200 LINE(40,20)-(190,30),1,BF
210 SC=SC+ADD:GOSUB 420:TIME=0:GOTO 30
220 '
230 '******** ｼｮｷ ｾｯﾃｲ ONLY GAME START ********
240 COLOR 15,1:SCREEN 2,2,0:R=RND(-TIME)
250 OPEN"GRP:"FOR OUTPUT AS#1
260 DEF USR2=&HEA00:DEFINT A-Z
270 DIM X(32), DX(32), Y(32), DY(32), CL(32)
280 NUM=3:NUM=NUM+1:MF=6:SC=0:HISC=0
290 '**** SPRIT ****
300 FOR S=0 TO 2:B$=""
310 FOR I=1 TO 32 :READ A$:B$=B$+CHR$(VAL("&h"+A$)):NEXT:SPRITE$(S)=B$: NEXT
320 '**** ﾏｼﾝｺﾞDATA READ&WRITE ****
330 'GOTO 890
340 RESTORE 770:L=1000:FOR I=&HEA00 TO &HEBE5 STEP8:C=0
350 FOR J=I TO I+7:READ A$:S=VAL("&H"+A$):C=C+S:POKEJ,S:NEXT
360 READ G$:G=VAL("&h"+G$)
370 IF G=C THEN L=L+10:NEXT ELSE SCREEN0:PRINT"ERORR IN";L:END
380 '**** ｶﾞﾒﾝ ****
390 LINE(8,8)-(196,176),14,B:LINE(0,0)-(204,184),14,B
400 PAINT(1,1),14:RESTORE 730
410 FOR I=1 TO 4:READ C$:PSET(208,I*35),1:PRINT #1,C$: NEXT
420 '******** POKE DATA FOR ﾏｼﾝｺﾞﾜｰｸ･ｴﾘｱ WHEN START&ROUND CLEAR ********
430 FOR C=2 TO NUM
440 X(C)=RND(1)*150+15:Y(C)=RND(1)*100+20
450 DX(C)=INT(RND(1)*2)*254+1:DY(C)=INT(RND(1)*2)*254+1
460 R=RND(1)*10:CL(C)=5-(R>3)*4-(R>6)*2
470 PUT SPRITE C,(X(C),Y(C)),CL(C),2:    NEXT
480 PUT SPRITE0,(100,160),15,0 : PUT SPRITE1,(100,250),15,1
490 '**** POKE DATA ****
500 ADD=&HEC10
510 POKE ADD,100:POKE ADD+1,160:POKE ADD+2,100:POKE ADD+4,NUMBER
520 ADD=&HEC16
530 FOR C=2 TO NUM
540 POKE ADD,Y(C):POKE ADD+1,DY(C):POKE ADD+2,X(C):POKE ADD+3,DX(C)
550 POKE ADD+4,CL(C):ADD=ADD+5: NEXT C
560 '******** SCORE HI-SC ETC ﾋｮｳｼﾞ ********
570 A(1)=SC:A(2)=HISC:A(3)=NUM-3:A(4)=MF-1
580 FOR I=1 TO 4:LINE(207,35*I+10)-(254,35*I+20),1,BF
590 PSET(200,35*I+10),14:PRINT #1,A(I):NEXT
600 '******** RETURN TO MAIN ********
610 TM=(NUM-4)*2: RETURN
620 '-------------------------------------------------------------------------
630 '**** DATA FOR FIGHTER ****
640 DATA 03,03,03,03,03,04,07,07, 4F,DC,F3,E3,C3,C0,C0,C0
650 DATA 00,00,00,00,00,80,80,80, C8,EC,18,0C,0C,0C,0C,0C
660 '**** DATA FOR MISILE ****
670 DATA 03,03,03,07,03,00,00,00, 00,00,00,00,00,00,00,00
680 DATA 00,00,00,80,00,00,00,00 ,00,00,00,00,00,00,00,00
690 '**** DATA FOR CIRCLE ****
700 DATA 1,F,1E,3E,3E,7E,7D,C2 ,C5,7A,7F,3E,3E,1E,F,1
710 DATA 80,F0,78,7C,7C,FE,5E,A8 ,43,BE,7E,7C,7C,78,F0,80
720 '**** ｶﾞﾒﾝ DATA ****
730 DATA SCORE,HI-SC,ROUND,FIGTR
740 '**** SOUND DATA ****
750 DATA 6,5,7,247,8,16,11,0,12,48,13,0
760 '**** MACHINE DATA ****
770 DATA 23,23,E5,3E,00,32,08,EC,28F
780 DATA 32,02,EC,32,07,EC,3E,02,285
790 DATA 32,01,EC,21,16,EC,22,03,267
800 DATA EC,01,04,00,09,7E,32,00,1AA
810 DATA EC,3E,00,CD,D5,00,FE,03,3CD
820 DATA 28,06,FE,07,28,0F,18,26,1A8
830 DATA 3A,10,EC,FE,B4,28,1F,3C,36B
840 DATA 32,10,EC,18,0D,3A,10,EC,289
850 DATA FE,0A,28,12,3D,32,10,EC,2AD
860 DATA 18,00,3E,00,CD,87,00,23,1CD
870 DATA 3A,10,EC,CD,4D,00,3A,13,29D
880 DATA EC,FE,F9,28,16,FE,F8,28,53F
890 DATA 12,D6,02,32,13,EC,3E,01,25A
900 DATA CD,87,00,3A,13,EC,CD,4D,3A7
910 DATA 00,18,29,3E,00,CD,D8,00,224
920 DATA FE,00,28,20,3A,11,EC,D6,353
930 DATA 07,32,13,EC,3A,10,EC,32,2A0
940 DATA 12,EC,3E,01,CD,87,00,3A,2CB
950 DATA 13,EC,CD,4D,00,23,3A,12,288
960 DATA EC,CD,4D,00,ED,5B,03,EC,43D
970 DATA 1A,47,13,1A,80,FE,0A,28,23E
980 DATA 16,F5,21,CB,EB,3A,02,EC,40A
990 DATA FE,00,28,01,23,F1,BE,28,321
1000 DATA 0B,2A,03,EC,77,18,08,3E,1F9
1010 DATA 01,12,18,03,3E,FF,12,3A,1B7
1020 DATA 01,EC,CD,87,00,E5,2A,03,353
1030 DATA EC,7E,E1,F5,3A,02,EC,FE,566
1040 DATA 00,28,01,23,F1,CD,4D,00,257
1050 DATA 3A,02,EC,FE,01,28,12,3E,29F
1060 DATA 01,32,02,EC,ED,5B,03,EC,358
1070 DATA 13,13,ED,53,03,EC,C3,9C,3B4
1080 DATA EA,2A,03,EC,3A,10,EC,CD,406
1090 DATA CD,EB,FE,00,20,12,2B,2B,33E
1100 DATA 3A,11,EC,CD,CD,EB,FE,00,4BA
1110 DATA 20,06,3E,02,E1,36,01,C9,247
1120 DATA 2A,03,EC,3A,12,EC,CD,CD,3EB
1130 DATA EB,FE,00,20,64,2B,2B,3A,2FD
1140 DATA 13,EC,CD,CD,EB,FE,00,C2,544
1150 DATA 89,EB,CD,90,00,06,01,21,2F9
1160 DATA DA,EB,7E,23,5E,23,CD,93,447
1170 DATA 00,04,78,FE,07,20,F8,3E,2D2
1180 DATA F9,32,13,EC,3E,01,CD,87,3BD
1190 DATA 00,3E,F9,CD,4D,00,2A,03,27E
1200 DATA EC,23,23,7E,FE,05,28,08,2E3
1210 DATA FE,09,28,08,3E,09,18,06,19C
1220 DATA 3E,0B,18,02,3E,05,77,F5,212
1230 DATA 3A,01,EC,CD,87,00,23,23,2C1
1240 DATA 23,F1,CD,4D,00,2A,03,EC,347
1250 DATA 2B,3E,FF,77,23,23,3E,00,243
1260 DATA 77,2A,03,EC,23,23,7E,47,29B
1270 DATA 3A,00,EC,B8,28,05,3E,01,24A
1280 DATA 32,08,EC,3A,14,EC,47,3A,2E1
1290 DATA 01,EC,B8,28,17,3C,32,01,253
1300 DATA EC,3E,00,32,02,EC,ED,5B,392
1310 DATA 03,EC,13,13,13,ED,53,03,26B
1320 DATA EC,C3,9C,EA,3A,08,EC,FE,561
1330 DATA 00,20,06,3E,02,E1,36,02,17F
1340 DATA C9,E1,C9,A0,B4,47,7E,C6,552
1350 DATA 0C,B8,D8,D6,18,B8,D0,3E,450
1360 DATA 00,C9,06,03,07,F7,08,10,1E8
1370 DATA 0B,00,0C,06,0D,00,00,08,2A
```

★奥村印刷さん，ＯＦＦだけをすべてあぶりだしにすることはできないだろう!!ハッハッハ，わたしの勝ちだ。（神奈川県逗子市・結城宏元13才）……【影：ＯＯＯＯ，この丸の中に隠れ文字がある。水でぬらしてごらん。】

MZ-80K/C/1200(SP-5030)用

ロード
LODE
ペンゴ
PENGO

★NORI-KUN

はじめに

ベーマガ'85年10月号のMZ－700用の「ROCKER」を見て，思わず愛機MZ－1200に移植してみたらおもしろかったので，自分でもパズルゲームを作ってみようと思い，そんなわけで作りました（といっても全然ちゃいます！）。

遊びかた

思考型ゲームです。人間を動かしてブロックをこわしながら，ダイヤを穴まで運んでください。

ただし，クレジット(隠れキャラ！)がブロックのどこかに隠されているので，それを取ってからでないと，穴にいれてもダメです(ミスになる)。

キー操作は**第1図**を見てください。なお，ななめ上にも行けますので，これをうまく利用してください。

◩はほれるブロック，▦は掘れないブロックです。Z で左下，C で右下を掘ることができますが，ブロックの上に何かあると掘れません(**第2図**)。

人間とダイヤには重力がかかっているので，下に何もないと，勝手に落っこちます。ギブアップは SHIFT ＋ DEL です。3回ミスをするとGAME OVERです（制限時間は3分です)。

プログラムについて

RUNするとチェックサムを取るか聞いてくるので，Y を押せば各面データのチェックをして，SUMを表示します(行単位です)。OKだったら107行は取ってもかまいません。

997行は貴重なデータです。何に使っているか研究してみてください（簡単です)。

画面データは，◩＝1，□＝2，🚹＝3，◈＝4です。

最後に

たいへん長いプログラムですが，おもしろいので，ぜひ入力してください(とくに4，5面はパズルの好きな弟が作ったので，すごい)。

また，タイトル表示のときに，あるキーを押すと，好きな面にいくことができます。

《第1表》変数表

X，Y	自分の位置
IX，IY	ダイヤの位置
G(，)	面1個1個のデータ
M$(，)	各面の横1行のデータ
R$( )	ラウンド・ナンバー
K$( )	クレジットのキャラクター
RD	ラウンド用(＋1)
HX	穴の位置
KX，KY	クレジットの位置
CD	クレジット・チェック用
KE$	KEY入力用
LX，LY	掘るブロックの位置

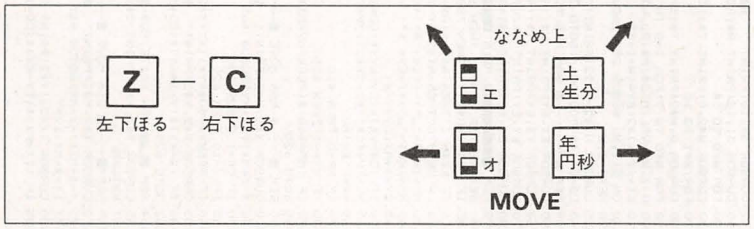
つけたし

書き忘れましたが，クレジットは，ダイヤを落として取ることもできます。本当はそれを利用した面を作るつもりだったんですが，うっかりして，作りませんでした。

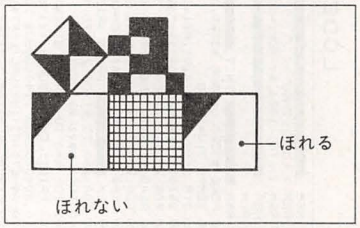
また，クレジットは各面に一つしかありません。コンストラクションのときの参考にしてください。

最初はコンテストモードをつける予定でしたが，プログラムが巨大になるのを恐れて，今回はつけませんでした。根性のある人はがんばって！

編：ノーマル・キャラクターの使いかたがうまいですね。
Dr.D：そうだな。タイトル画面もうまく作っている。
編：ゲームもよくできていますね。
Dr.D：そうだな。さすがにMZ1200のユーザーだけあって，ベテランだ。プログラムの作りかたもうまい。
編：データもきれいにまとまっていますね。
Dr.D：そうだな。マルチステートメントもほどほどでいい。
編：ぜひともまたおもしろいゲームを作ってください。



《第1図》キー操作



《第2図》上に何かあると掘れないぞ

★このページを読んでいる人はつぎのページに行ってください。…影さんこのページにいちゃダメ！ここは「つぐ美さんのためのページ」なんだからぁ。(東京都足立区・**フレミングの左手の法則15才**)……【影：そういうお前は？】

←〈写真1〉タイトル画面。S キーでスタート！

↓〈写真2〉さあ，1面だ！うまくブロックをこわして運べ

↑〈写真3〉クレジットを取ってからダイヤを穴に運ぶとホラ！

→〈写真4〉2面です。ブロックのこわしかたが決め手だ

LODE PENGOのプログラム・リスト

```
1 REM ┌──────────┐
2 REM │ LODE PENGO │
3 REM │ (C) 1986 BY NOKI-SOFT. │
4 REM └──────────┘
5 REM
9 REM ■■■■■■■■ INIT ■■■■■■■■
10 POKE &3CEC,0:POKE &3CED,0:POKE &3CEE,0:POKE &2B4B,0
20 TEMPO 7:V=5324B
30 DIM G(12,9),M$(4,9),R$(4),K$(4),D$(1),ST$(4)
40 D$(0)="■[■■■■■■■■]D$(1)="■[■■■■■■■■]":S$="↑↓←→":T$="■■■■■■■■":U$="◤■■■■■■■■◥"
50 FOR W=0 TO 4:FOR Z=0 TO 3
60 READ A$:R$(W)=R$(W)+A$+"■■■":NEXT Z,W
70 FOR W=0 TO 4:FOR Z=0 TO 1
80 READ A,B:K$(W)=K$(W)+CHR$(A)+CHR$(B)+"■■■":NEXT Z,W
89 REM ■■■■■■■■ GAMEN WRITE ■■■■■■■■
90 FOR W=0 TO 9:FOR Z=0 TO 4
100 READ M$(Z,W):NEXT Z,W
105 FOR W=0 TO 4:READ ST$(W):NEXT W
107 PRINT" CHECK SUM ? (Y)";:USR(2483):GET KE$:IF KE$="Y" THEN PRINT:GOTO 1330
110 RD=0:GOSUB 1140:GOSUB 1000
120 A$=ST$(RD):HX=VAL(LEFT$(A$,2))+1
130 KX=VAL(MID$(A$,3,2))+1:KY=VAL(RIGHT$(A$,2))+1:MI=0
135 CURSOR 36,14:PRINTSPC(3);
140 FOR W=0 TO 24:CURSOR 0,W:PRINT SPC(30);:NEXT W
142 CURSOR 34,10:PRINT " ■■■ ";
145 CURSOR 31,18:PRINT R$(RD);
150 FOR W=0 TO 14
160 CURSOR W*2,0:PRINT T$;:CURSOR W*2,22:PRINT T$;:NEXT W
170 FOR W=1 TO 10
180 CURSOR 0,W*2:PRINT T$;SPC(26);"■";T$;:NEXT
190 FOR W=0 TO 9:FOR Z=0 TO 12
200 G(Z,W)=VAL(MID$(M$(RD),W),Z+1,1))
210 EX=(Z+1)*2:EY=(W+1)*2
220 ON G(Z,W) GOSUB 250,260,270,280
230 NEXT Z,W
235 CURSOR HX*2-1,22:PRINT"┐ ┌■■■■■■■■┘";
240 CD=0:TI$="000000":GOTO 300
249 REM ■■■■■■■■ GAMEN SUB. ■■■■■■■■
250 CURSOR EX,EY:PRINT U$;:RETURN
260 CURSOR EX,EY:PRINT T$;:RETURN
270 CURSOR EX,EY:PRINT D$(0);:X=EX/2:Y=EY/2:RETURN
280 CURSOR EX,EY:PRINT S$;:RETURN
299 REM ■■■■■■■■ MAIN ■■■■■■■■
300 GET KE$:IF KE$="" THEN 620
305 IF KE$=CHR$(97) THEN 780
310 IF KE$="Z"THEN AX=-1:AY=1:GOTO 530
320 IF KE$="C"THEN AX=1:AY=1:GOTO 530
330 MX=(KE$="←")-(KE$="→")+(KE$="■")-(KE$="■")
340 MY=(KE$="↑")+(KE$="↓")
345 CX=X+MX:CY=Y+MY
350 IF (CX=KX)*(CY=KY)*(CD=1) THEN CK=1:GOTO 410
360 MV=(V+40*CY*2+CX*2):MP=PEEK(MV)
365 MP=PEEK(MV)
370 IF MP=0 THEN 410
380 IF MY=-1 THEN 620
390 IF (MP=11B)*(PEEK(MV+MX*2)=0) THEN 470
395 GOTO 620
400 REM ■■■■■■■■ MAN MOVE ■■■■■■■■
410 CURSOR X*2,Y*2:PRINT" ■■■ ";
420 X=X+MX:Y=Y+MY:GOSUB 465
430 IF CK=1 GOSUB 680
435 IF Y=10 THEN 620
440 IF PEEK(V+40*(Y+1)*2+X*2)<>0 THEN 460
450 CURSOR X*2,Y*2:PRINT" ■■■ ";:Y=Y+1:GOSUB 465:GOTO 430
460 IF (X=KX)*(Y+1=KY)*(CD=1) THEN CK=1:GOTO 450
462 GOTO 620
464 REM ■■■■■■■■ MAN WRITE SUB ■■■■■■■■
465 CURSOR X*2,Y*2:PRINT D$((MX+1)/2);
467 RETURN
469 REM ■■■■■■■■ DIA MOVE ■■■■■■■■
470 CURSOR X*2,Y*2:PRINT" ■■■ ";
475 X=X+MX:Y=Y+MY:GOSUB 465
477 IX=X+MX:IY=Y
480 CURSOR IX*2,IY*2:PRINT S$;:MUSIC"■O"FO"
485 IF (IX=KX)*(IY=KY)*(CD=1) GOSUB680
```

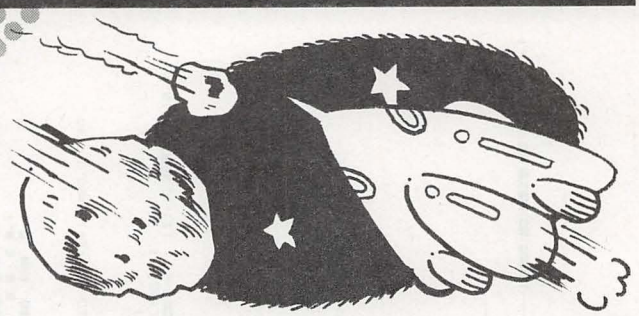

★影さんと編さんの名前はなんというのですか？ぜひ教えて!!（東京都練馬区・ＹＺＲ15才）……【影：♪ぼくの名前はべーぼう。編：ぼくの名前はマガぼう。影・編：２人合わせてべーマガ!?つぐ美：いい年して…春ね！】

```
490 IF PEEK(V+40*(IY+1)*2+IX*2)<>0 THEN  520
495 IF IY=11 THEN 700
500 CURSOR IX*2,IY*2:PRINT "  ■■■  ";
510 IY=IY+1:GOTO 480
520 IF (IX=KX)*(IY+1=KY)*(CD=1) THEN 500
522 GOTO 620
525 REM ■----■ BREAK STONE ■----■
530 MX=AX:GOSUB 465
535 LX=X+AX:LY=Y+AY:QX=LX*2:QY=LY*2
540 IF PEEK(V+40*QY+QX)<>86 THEN 620
545 IF PEEK(V+40*(QY-2)+QX)<>0 THEN 620
550 CURSOR QX,QY:PRINT "■■■■■";:MUSIC"~B1~A1"
560 CURSOR QX,QY:PRINT "  ■■■■";:MUSIC"~B1~A1"
570 IF (LX=KX)*(LY=KY) THEN 600
580 CURSOR QX,QY:PRINT "  ■■■  ";:MUSIC"~A1~G1"
590 GOTO 620
600 CURSOR QX,QY:PRINT K$(RD);:MUSIC"CODOCODOEOGO"
610 CD=1
615 REM ■----■ TIME CHECK ■----■
620 T1=2-VAL(MID$(TI$,4,1)):T2=60-VAL(RIGHT$(TI$,2))
630 IF T2=60 THEN T2$="00":T3=T1-(T1>-2):GOTO650
640 T2$=STR$(T2):T3=T1
650 CURSOR 36,16:PRINT STR$(T3);":";LEFT$("0",2-LEN(T2$));T2$;
660 IF VAL(TI$)>=300 THEN CURSOR 36,16:PRINT "0:00":GOTO 760
670 GOTO 300
675 REM ■■■■■■■■ CREDIT CHECK ■■■■■■■■
680 CURSOR 34,10:PRINT K$(RD);
690 FOR W=0 TO 2:MUSIC"~C0~D0~E0":NEXT
695 CD=2:CK=0:RETURN
699 REM ■■■■■■■■ CLEAR CHECK ■■■■■■■■
700 IF CD=2 THEN 1200
710 MUSIC"C0_C5~C2_C5R5"
720 CURSOR 6,6:PRINT"** NO CREDIT !! **"
730 CURSOR 4,10:PRINT"SORRY! ----> REPLAY!!!"
740 MUSIC"_A5R0_A5R0_A5R9R9"
750 GOTO 780
755 REM ■■■■■■■■ MISS CHECK ■■■■■■■■
760 FOR W=2 TO 21:CURSOR 2,W:PRINT SPC(26);:NEXT
770 CURSOR 7,10:PRINT "** TIME OUT!! **";
780 MI=MI+1:CURSOR 35+MI,14:PRINT CHR$(104);:MUSIC"_D4R0_D4R9R9"
790 IF MI<3 THEN 140
795 GOTO 1300
798 REM ■■■■■■■■ ROUND DATA ■■■■■■■■
799 REM---12---12---12---12---
800 DATA "  ","/ ","  ","~~"  :REM '1'
810 DATA "__","_ ","  ","~~"  :REM '2'
820 DATA "__","_ ","~ ","~~"  :REM '3'
830 DATA "  ","  ","~ ","~ "  :REM '4'
840 DATA "__","  ","~ ","~~"  :REM '5'
845 REM---12---12---12---12---
848 REM ■■■■■■■■ KAKURE CHR. DATA ! ■■■■■■■■
849 REM
850 DATA 241,206,205,221
860 DATA 193,198,193,239
870 DATA 219,241,241,235
880 DATA 203,220,241,241
890 DATA 245,220,234,201
895 REM
898 REM ■■■■■■■■ GAMEN DATA ■■■■■■■■
899 REM  123456789ABCD-123456789ABCD-123456789ABCD-123456789ABCD-123456789ABCD-123456789ABCD
900 DATA 2000043000200,0000003000000,2000300400001,0000000403000,0040020002030
910 DATA 0110111221011,1111114111111,0021111111210,1112101122101,0110011120211
920 DATA 2022000002200,2110011100112,1112000001002,1202110020110,1001101101011
930 DATA 0112211112220,1101110111011,1002111110110,1002012201111,2221111010100
940 DATA 2010002222220,0011102011100,2110111222211,1120110021110,0001102002122
950 DATA 0122100000000,1111020201111,0002211000200,0002022221100,1111000110000
960 DATA 1000222222121,2100200020012,1120001121221,1110200000000,1121112200000
970 DATA 0122000000000,2112000002112,1101122221000,1100021221211,2102100021111
980 DATA 2102212222221,0120111110210,1221200021111,1011000200211,0112221100111
990 DATA 0110000000001,1001111111002,0000001021111,0110110011001,1000000101110
992 REM  123456789ABCD-123456789ABCD-123456789ABCD-123456789ABCD-123456789ABCD
995 REM ■---------■ SECRET DATA ETC.■---------■
997 DATA 100803,060909,011209,000909,120009
998 REM--*A*B*C-*D*E*F-*G*H*I-*J*K*L-*M*N*O--
999 REM ■■■■■■■■ TITLE & SCREEN ■■■■■■■■
1000 REM                -123456789-
1010 CURSOR 31,0:PRINT"♥▌      ♥";
```

```
1020 CURSOR 31,1:PRINT"♥▌      ♥";
1030 CURSOR 31,2:PRINT"♥▙ODE  ♥";
1040 CURSOR 31,3:PRINT"♥       ♥";
1050 CURSOR 31,4:PRINT"♥◤   TM♥";
1060 CURSOR 31,5:PRINT"♥◣      ♥";
1070 CURSOR 31,6:PRINT"♥▌ ENGO ♥";
1080 REM
1090 CURSOR 31,8:PRINT"[CREDIT]■■■■■■■■
```

MZ-700/1500(S-BASIC)用

(※1500で動かすには，700用S-BASICが必要です)



S-ACT.M

エス　アクト　エム

★小林　賢一

操作方法

カーソル・キーで自機を上（白色）下（青色）左右に動かし，シフトキーで弾を撃ちます。流星には三つの種類があり，塗りつぶされた丸い流星は，弾では破壊できません。

丸い流星は弾を受けると，三つの小流星に分裂しますが，得点にはなりません。

小流星は一つ命中させるごとに，10点ずつ得点に加算されます。

得点が2,560点の倍数になると，自機が1機増えますが，流星の量もしだいに多くなっていきます。

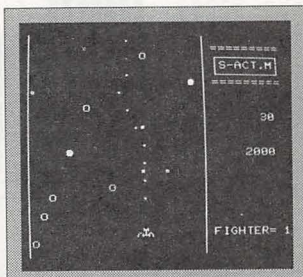
プログラムについて

ゲームをしていると，多分気がつくと思いますが，このゲームには裏ワザがあります。流星の量が多くなったときに，この技を多用してください。

それから，後に付け加えたマシン語のサブ・ルーチン（アドレス開始番地＄C195：リスト・ナンバー1270行の＄3以後）は，少しためになると思いますので，マニュアルを参照しながら考えてみてください。

変数などについて

Lは自機の数，Kはスコア，Hはハイスコア，Dは流星の量，Pは自機の上下座標。＄C000から＄C001が自機の座標，＄C002から＄C003がスコア，＄C004が自機がやられたかどうかを表します。



《写真1》流星を弾で撃ち進む、スクロール・ゲームだ

S-ACT.Mのプログラム・リスト

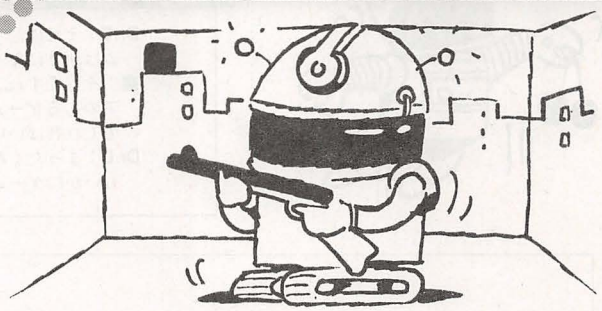
```
100 LIMIT $BFFF:COLOR,,7,0:CLR:CLS:L=3:H=2000:R=0:PRINT(6,1"■■■■          WAIT A MIN
UTE,PLEASE":GOSUB 1000:GOSUB 500
110 D=1:P=0:POKE $3444,$0:TEMPO 7:CURSOR 37,22:PRINTUSING"##";L:USR($C04F)
120 '----------
130 W=PEEK($C002)+PEEK($C003):K=(256*Z+W)*10:CURSOR 31,9:PRINTUSING"######";K
140 USR($47):IF K>H THEN H=K:CURSOR 31,13:PRINTUSING"######";H
150 IF Z>R THEN MUSIC"+B0":USR($44):L=L+1:R=Z:CURSOR 37,22:PRINTUSING"##";L
160 G=INT(K/1000):IF (K>N)*(G>F) THEN D=D+1:N=K:F=G
170 '----------
180 FOR I=1 TO D:Q=INT(RND(1)*5+$47):IF Q>$48 THEN Q=$BD
190 X=INT(RND(1)*21):Y=INT(RND(1)*3):IF Y=2 THEN Y=0
200 POKE $D007+40*Y+X,Q:NEXT I
210 GET A$:B=ASC(A$)-16:IF (B<1)+(B>4) THEN FOR I=1 TO 9:NEXT I:GOTO 260
220 IF (P=0)*(B=1) THEN USR($C060):P=1:GOTO 260
230 IF (P=1)*(B=2) THEN USR($C067):P=0:GOTO 260
240 IF B=3 THEN USR($C02A):GOTO 260
250 IF B=4 THEN USR($C016)
260 USR($C195):IF PEEK($C1A7)=$EF THEN USR($C097)
270 USR($C0A6):USR($C105):IF PEEK($C004)<>$1 GOTO 120
300 '----------
310 U=PEEK($C000):V=PEEK($C001):T=(256*V+U):FOR J=$10 TO $70 STEP $10
320 POKE T+$7FF,J:POKE T+$800,J:POKE T+$801,J:MUSIC"+GO+ER-CRGERCR-C2":NEXT J
330 L=L-1:CURSOR 37,22:PRINTUSING"##";L:IF L>0 THEN POKE $C000,$81:POKE $C004,$0
:GOSUB 500:GOTO 110
340 USR($3E):CURSOR 29,15:PRINT(6,1"GAME-OVER":CURSOR 29,17:INPUT"AGAIN?";S$:IF
S$<>"Y" THEN END
350 POKE $C000,$81:POKE $C002,$0:POKE $C003,$0:POKE $C004,$0:CLS:F=0:L=3:N=0:R=0
:GOSUB 500:GOTO 110
500 '----------
510 FOR I=$D006 TO $D3C6 STEP $50:POKE I,$7D:POKE I+$16,$71:POKE I+$28,$7D:POKE
I+$3E,$71
520 FOR J=1 TO 21:POKE I+J,$0:POKE I+$2B+J,$0:POKE I+$800+J,$70:POKE I+$828+J,$5
0:NEXT J,I
530 CONSOLE 0,25,29,9:CLS:PRINT"■■■■■■■■■ ┌──────┐S-ACT.M┘└──────┘■■■■■■■■■":
CONSOLE
540 CURSOR 30,7:PRINT(2,1"-SCORE-":CURSOR 29,22:PRINT"FIGHTER="
550 CURSOR 29,11:PRINT(2,1"-HISCORE-":CURSOR 31,13:PRINTUSING"######":H:RETURN
1000 '----------
1010 FOR I=$C000 TO $C1AF:READ E$:M=VAL("$"+E$):POKE I,M:NEXT I:RETURN
1020 DATA B1,D3,00,00,00,D3,E3,2A,00,C0,2B,3E,00,00,77,23,77
1030 DATA 23,77,2B,D3,E1,E9,3E,2B,32,41,C0,32,42,C0,3E,7D
1040 DATA 32,45,C0,3E,23,32,4B,C0,18,12,3E,23,32,41,C0,32
1050 DATA 42,C0,3E,71,32,45,C0,3E,2B,32,4B,C0,CD,05,C0,D3
1060 DATA E3,00,00,7E,FE,00,2B,09,CD,86,C0,00,22,00,C0,D3
1070 DATA E3,2A,00,C0,2B,36,4B,23,36,C9,23,36,4C,D3,E1,C9
1080 DATA 3E,85,32,76,C0,18,05,3E,95,32,76,C0,CD,05,C0,D3
1090 DATA E3,06,03,7D,2E,28,00,6F,2B,7E,CD,86,C0,05,2B,03
1100 DATA 23,18,F6,2B,18,C6,FE,47,28,07,FE,48,28,03,FE,BD
1110 DATA C0,3E,01,32,04,C0,C9,D3,E3,2A,00,C0,7D,2E,50,95
1120 DATA 6F,36,2E,D3,E1,C9,D3,E3,06,16,21,08,D0,0E,13,11
1130 DATA 50,00,7E,FE,2E,20,21,36,00,B7,ED,52,7E,FE,47,28
1140 DATA 14,FE,48,20,05,CD,EC,C0,18,0B,FE,BD,20,05,CD,F6
1150 DATA C0,18,02,36,2E,19,18,06,FE,6D,20,02,36,00,23,0D
1160 DATA 20,D0,11,15,00,19,05,20,C4,D3,E1,C9,3E,BD,2B,77
1170 DATA 23,77,23,77,2B,C9,36,6D,E5,CD,3E,00,2A,02,C0,23
1180 DATA 22,02,C0,E1,C9,D3,E3,06,05,21,DB,D3,0E,15,11,50
1190 DATA 00,7E,FE,47,2B,08,FE,48,28,04,FE,BD,20,1C,F5,36
1200 DATA 00,19,7E,FE,48,2B,08,FE,C9,2B,04,FE,4C,20,06,CD
1210 DATA 91,C0,F1,18,02,F1,77,B7,ED,52,2B,0D,20,D3,11,13
1220 DATA 00,B7,ED,52,05,20,C5,06,14,0E,15,11,50,00,7E,FE
1230 DATA 47,20,07,36,00,19,36,47,18,28,FE,48,20,11,36,00
1240 DATA 19,7E,FE,2E,20,05,CD,EC,C0,18,17,36,48,18,13,FE
1250 DATA BD,20,12,36,00,19,7E,FE,2E,20,05,CD,F6,C0,18,02
1260 DATA 36,BD,B7,ED,52,2B,0D,20,C5,11,13,00,B7,ED,52,05
1270 DATA 20,B7,D3,E1,C9,D3,E3,3E,06,21,A7,C1,32,00,E0,3A
1280 DATA 01,E0,77,D3,E1,C9,00,00,00,00,00,00,00,00,00,76
```


★2か月前，ＦＳ－4000を買うと宣言し，2週間前にＦＳ－4500を買おうかと相談した。するとつい2日前妹に「お兄ちゃん口先ばっかり」と言われた。みじめ。(岐阜県土岐郡・**てんむす15才**)……**【編：影さんそっくり。】**

MZ-700/1500(Hu-BASIC)用

(※1500で動かすには，700用Hu-BACICが必要です)

PRISON BREAKER
プリズン　ブレイカー



★久村　賢幸

STORY

宇宙歴999年，小型ロボットMIL-3が生命致死の罪でつかまった。

この時代，すでに地球の資源はなくなり，宇宙空間をさまよいながらロボットを開発した人類も，ついに全滅の危機におちいっていた。

ところがMIL-3は，連続殺傷事件を引き起こし，『星流し』の刑に処されてしまった。

そこで総帥のあなたは，ロボット新時代を築くべく，MIL-3を無事救助するために立ちあがったのだった。

RULE

壁の都市『ウォール・タウン』の中へ閉じ込められたMIL-3を，愛用のライフル1本で脱出させなくてはなりません。

移動キーは，フルキー右下の／?で左右，ライフルは，左下のZXで発射です。ただし，グリーンの壁はくずせません。これらのキーで，うまく黄色のドアまで行けばクリアです。

しかし，上に行くことができないといけないですね。下に落ちてしまったら，ジャンプを使えます。最初はとべませんが，途中にある『チェリー』(横からしか取れません)を1個取るごとに，1段ずつ高くとべるようになります。

キーは，SHIFT＋移動キーです。クリアすると，また，とべない状態にもどります。

PROGRAM

ウォール・タウンは7面あります。5面ぐらいは適当でも解けます(すべての面においてチェックずみです。念のため)。

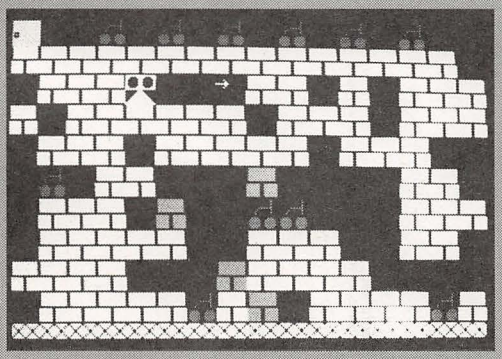
もし，『もうダメだ！』と思ったらQキーを押してください。もう一度押すと，リプレイです。

面データは2行ごとに区切り，16進4ケタ×10段で三つ用意します。はじめはくずせる壁，つぎはくずせない壁，最後はチェリーです。

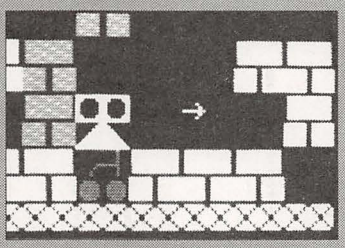
そして，自分の位置(X，Y)，ドア(X，Y)です。面の作成が一番大変でした。

LAST

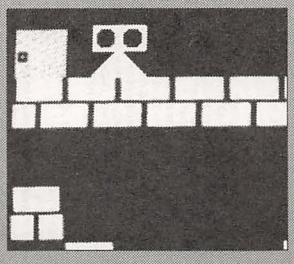
もし，7面をクリアするとパスワードが表示されます。さて，いったい何でしょう。MZ-700ユーザーのみのチャンスだ!!



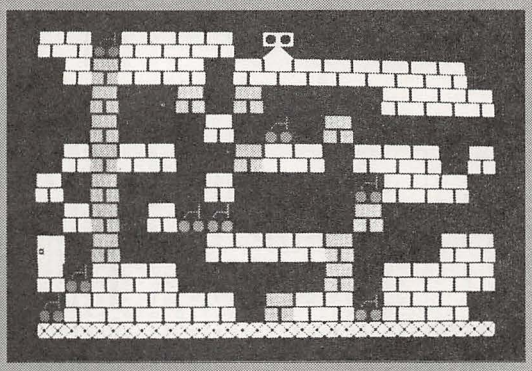
⬆〈写真1〉ここは，ウォール・タウン。さあブジ脱出できるか



⬅〈写真2〉ライフルでうまく壁をくずしていこう



➡〈写真3〉やった！ドアのところにブジ到着。ごくろうさん



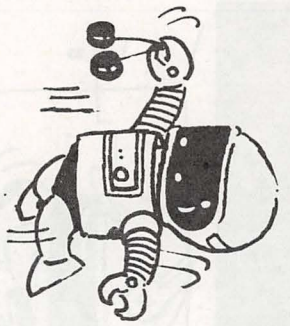
⬇〈写真4〉さて，2面だぞ。がんばれ！

★電話になにげなくでて，おもわず「はい！もしもし！ごめんなさい」と言ったのは私だ!!(滋賀県伊香郡・**ケンシロウ13才**)……【**編**：リカちゃん電話に返事をしていたのは何をかくそう影さんです。**影**：もちもち〜〜。】

PRISON BREAKERのプログラム・リスト

```
10 REM ┌──────────────┐
20 REM └┬─────────────┬┘
30 REM  |PRISON BREAKER|
40 REM  |             |
50 REM  | 1986. 3.22.SAT. |
60 REM  |             |
70 REM  |  (C) M.HASAMURA |
80 REM ┌┴─────────────┴┐
90 REM └┘             └┘
100 DEFINT A-Z :PLAY 7
110 COLOR ,0:CLS:GOSUB 610
120 JP=0:X=SX:Y=SY:VR=&HD000:COLOR ,0
130 REM ■■■■■■■■ MAIN ROUTINE
140 LOCATE X,Y:PRINT "  ■■  "
150 S$=SCRN$(X,Y+2,2)
160 IF S$="  " THEN Y=Y+1:PLAY "+E0":GOTO 270
170 K$=INKEY$(0) :IF K$="Q" THEN 860
180 W=(K$="/")-(K$="?")
190 P1=PEEK(VR+X+W+Y*40)
200 P2=PEEK(VR+X+W+Y*40+1)
210 IF P1=112 OR P2=112 THEN 920
220 IF P1>0 OR P2>0 OR X+W<0 OR X+W>30 THEN P=W:W=0
230 IF P1=94 OR P2=75 THEN PLAY "A5":JP=JP+1:LOCATE X+P*2,Y:PRINT "  ■■  "
240 IF P1=51 OR P2=50 THEN PLAY "C1"
250 X=X+W:IF W<>0 THEN PLAY "F0"
260 IF K$="←" OR K$="→" GOSUB 450
270 COLOR 7:LOCATE X,Y:PRINT "□□■■▲"
280 D$=INKEY$(0)
290 IF D$="Z" OR D$="X" GOSUB 320
300 IF K$="" AND S$<>"  " THEN 150
310 GOTO 140
320 REM ■■■■■■■■ BREAK
330 IF Y MOD 2=1 THEN 440
340 IF D$="Z" AND X>1 THEN D$="←":SP=-1:N=X-1 ELSE D$="→":SP=1:N=X+2
350 FOR N=N TO -32*(SP=1) STEP SP
360 P1=PEEK(VR+N+Y*40)
370 P2=PEEK(VR+N+Y*40+&HB00)
380 IF P1>0 AND P2<>4 THEN COLOR 2:LOCATE N+(SP=-1),Y:PRINT "  ■■  ":PLAY "C1ED
FEGFAGBA+C":GOTO 440
390 IF P1>0 THEN PLAY "-E5":GOTO 440
400 COLOR 6:LOCATE N,Y:PRINT D$
410 PLAY "D0R"
420 LOCATE N,Y:PRINT " "
430 NEXT
440 RETURN
450 REM ■■■■■■■■ JUMP
460 IF K$="←" AND X>1THEN W=-1 ELSE W=2
470 K$=SCRN$(X,ABS(Y-1),2)
480 IF JP=0 OR Y=0 OR K$<>"  " THEN 600
490 LOCATE X,Y+1:PRINT " "
500 FOR Y=Y-1 TO Y-JP*2+1 STEP -1
510 D$=SCRN$(X,ABS(Y-1),2)
520 P$=SCRN$(X+W,Y,1)+SCRN$(X+W,Y+1,1)
530 P2=PEEK(VR+X+Y*40+W+80)
540 IF P$="  " AND P2>0 THEN X=X+SGN(W):GOTO 600
550 IF D$<>"  " OR Y=0 THEN PLAY "+C3":LOCATE X,Y:PRINT "  ■■  ":Y=Y+1:GOTO 600
560 COLOR 7:LOCATE X,Y:PRINT "□□■■▲"
570 PLAY "-E1R0"
580         LOCATE X,Y:PRINT "  ■■  "
590 NEXT:Y=Y+1
600 RETURN 130
610 REM ■■■■■■■■ NEW STAGE
620 R=R+1 :IF R=8 THEN 990
630 FOR M=0 TO 2:FOR N=0 TO 9
640 READ D$(N,M)
650 NEXT N,M
660 READ SX,SY,DX,DY
670 REM ■■■■■■■■ DRAW STAGE
680 FOR M=0 TO 2:FOR N=0 TO 9
690 D$=BIN$(VAL("&H"+D$(N,M)))
700 D$=STRING$(16-LEN(D$),"0")+D$
710 FOR K=1 TO 16
720 P$=MID$(D$,K,1)
730 LOCATE K*2-2,N*2
740 IF P$="1" GOSUB 810
750 NEXT K,N,M
760 COLOR 0,6
770 LOCATE DX*2,DY*2:PRINT "■■* "
780 COLOR 0,3
790 LOCATE 0,20:PRINT STRING$(32,"X")
800 RETURN
810 ON M+1 GOSUB 830,840,850
820 RETURN
830 COLOR 0,5:PRINT "└■■┘":RETURN
840 COLOR 0,4:PRINT "└■■┘":RETURN
850 COLOR 2,0:PRINT "ﾍ■■●●":RETURN
860 REM ■■■■■■■■ GIVE UP
870 PLAY "A7GE9"
880 COLOR 6,1
890 LOCATE 10,10:PRINT"¶¶¶ GIVE UP ┌┌┌"
900 IF INKEY$(0)="Q" THEN COLOR ,0:CLS:GOSUB 670:GOTO 120
910 GOTO 900
920 REM ■■■■■■■■ CLEAR
930 FOR I=0 TO 24
940 LOCATE 0,I:PRINT SPC(39);
950 PLAY "F0"
960 NEXT
970 PLAY "G5AB+C7B3AGFE3BE7C3EGEDFAFAGFED5EC9"
980 GOTO 110
990 REM ■■■■■■■■ LAST
1000 PLAY "G9F5EGFE9+C5BA7B5AGFE5FC9
1010 READ A1$,A2$
1020 FOR I=1 TO 8
1030 A1=   ASC(MID$(A1$,I,1))
1040 A1=A1+ASC(MID$(A2$,I,1))
1050 A3$=A3$+CHR$(A1)
1060 NEXT
1070 COLOR 6,0
1080 LOCATE 10,10:PRINT "CONGRATULATIONS!!"
1090 COLOR 7,1
1100 LOCATE 10,12:PRINT "PASSWORD:";A3$
1110 END
1120 REM ■■■■■■■■ STAGE DATA
1130 DATA 0000,FFFE,76D7,BF77,77DC
1140 DATA 1806,7007,7CE6,F0F0,7D3D
1150 DATA 0000,0000,0000,0000,0000
1160 DATA 00B0,0400,0000,0100,00B0
1170 DATA 1554,0000,0000,0000,0000
1180 DATA 4000,00C0,0000,0000,0202
1190 DATA 08,04,00,00
1200 DATA DE00,5DFE,000F,0200,5BDD
1210 DATA B20E,4B00,03C3,BB0F,7E6E
1220 DATA 0000,2000,2500,2020,2100
1230 DATA 2000,2010,2020,0020,00B0
1240 DATA 2000,0000,0000,00B0,0000
1250 DATA 0010,0600,0000,4000,B010
1260 DATA 16,00,00,07
1270 DATA B400,33CB,3360,0FE4,100B
1280 DATA 0317,37BF,1DFF,7FFF,9556
1290 DATA 0008,4000,4002,4000,4000
1300 DATA 4000,4000,4000,0000,0000
1310 DATA 4000,0000,0000,0001,00B0
1320 DATA 0000,0B00,0200,0000,2AAB
1330 DATA 14,00,15,09
1340 DATA 0005,F0AC,B9CC,6060,1A00
1350 DATA C020,136C,746B,F6BB,7B70
1360 DATA 0000,0002,0002,040A,0402
1370 DATA 10B2,0002,0102,0102,0104
1380 DATA 0102,0040,0000,0B00,4000
1390 DATA 0040,0000,00B0,0004,B2B0
1400 DATA 02,00,14,09
1410 DATA 0000,BBFE,00B0,3F3F,3511
1420 DATA 6BF9,7137,DD7F,5416,4D5E
1430 DATA 0400,0400,0100,0000,B000
1440 DATA 0400,0400,0000,20B0,02B0
1450 DATA 0000,0000,0200,0000,0044
1460 DATA 0000,0B00,0000,0000,2020
1470 DATA 00,00,04,00
1480 DATA 0336,6D96,DEF7,0030,0078
1490 DATA 0ABE,E306,2526,EFDF,F730
1500 DATA 0000,1000,000B,3C00,0B00
1510 DATA 0470,0000,0210,0000,0000
1520 DATA 0000,0001,0000,0000,0400
1530 DATA 0000,0000,B001,0000,0B00
1540 DATA 02,00,15,00
1550 DATA B21C,5987,00E2,1DB0,7214
1560 DATA 3B37,FF5B,0E60,6041,A3B1
1570 DATA 0000,0000,0000,0004,01B0
1580 DATA 0000,0000,1014,0220,0010
1590 DATA 1000,0020,0000,0000,0002
1600 DATA 0000,0000,B000,0100,0000
1610 DATA 02,00,15,00
1620 DATA "+#&!%U#(","(2*$-*$2"
```

わかった人は，ＯＦコーナーまで。



CHECKER FLAG

Dr.D：それにしてもパズルゲームばかりになってしまったな。

編：そうですね。もっとアイデアのあるゲームの投稿が増えてくれればいいのですが。

Dr.D：まったくだ。それにしてもいかにゲームのアイデアを作るのがむずかしいかは，ブラック・ボックスの投稿がほとんどないということからもわかる。そのおかげで影くんは１ひまでしょうがないようだ。

影：そうなんですよ。

★ぼくの友だちはパズルゲームを作ったが，Dr.Dに何をいわれるのかこわくてベーマガにだしていない。影さんどうしよう。(福島県相馬郡・馬様12才)……【影：失敗は成功の母というだろ。早くポストに入れるんだ。】

MZ-1500用

ブロックマン
BLOCKMAN

★山口　尚宏

内容

ある日のこと，町はずれの墓場で，墓の中に埋め込まれてあった十（十字架）を2(怪物)に盗まれてしまった。

正義感に目覚めたあなたは，BLOCKMANとなって立ちむかって行きました。

遊びかた

カーソル・キーの←→で左右，↑でジャンプ，↓でブロックを落としてください。

ジャンプは，カーソル三つ分ジャンプすることができ，その勢いでブロックをつきぬけ，上に行くことができます。真上だけにしかジャンプできないので，気をつけてブロックを落とさないと，先の面へ進まなくなってしまいます。

怪物をブロックで殺すと100点で，ブロック一つ落とすと10点です。

怪物を殺すと同時に，十字架が一つ手に入り，墓のところまで行って，左右に1歩動くと，墓の中に十字架を埋めたことになり，墓が消えます。墓を全部消すと面クリアとなります。

また，ブロックといっしょではなく，下に落ちると，カーソル一つ分につき，ケガを一つし，ケガが30になると1人減ってしまいます。

ちなみに，ブロックとBLOCKMANがいっしょに落ちるとケガはしないので，うまく使って面クリアしてください。

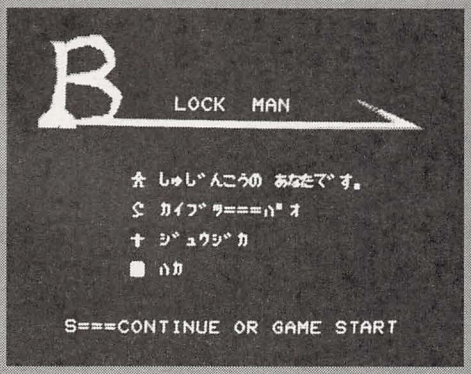
Gキー（GIVE UP）を押すと，1人減って，再度その面からスタートです。

墓の上に乗ることもできます。しかし，墓とその下のブロックは，落とすことはできません。

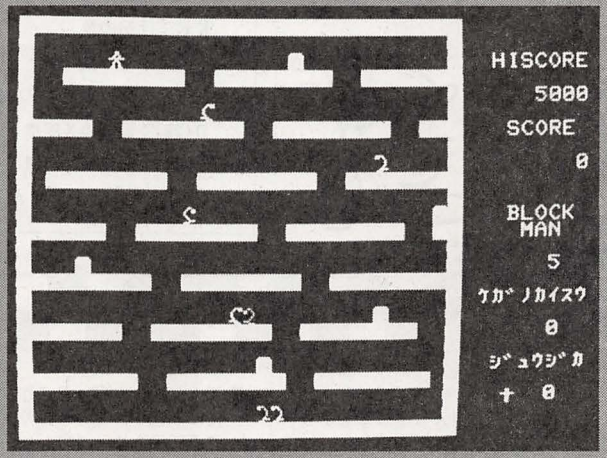
1，2面は簡単ですが，3面以後はとてもむずかしく，全部解けるのに何日かかるかといった感じです。

改造のアドバイス・作ったとき苦労した点

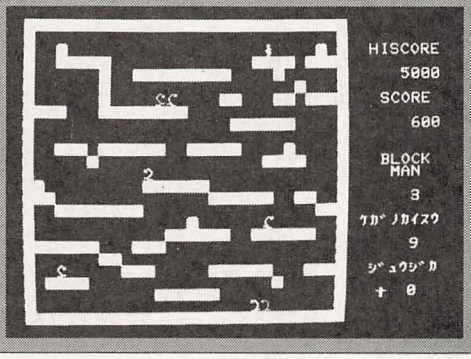
画面のDATAは0～4の数字を使



←〈写真1〉タイトル画面。キャラクターの説明です



↑〈写真2〉1面です。怪物がウロウロしてるぞ。がんばれ！



←〈写真3〉これは2面。ブロックをただ落とすだけじゃ…

★歌手の田原さんは，とても良い歌を歌っています。その名も「ハードに優しく」です。そう，そのとおりパソコン・ユーザーのみなさん，ハードウエアは大切にしましょう。（香川県大川郡・田岡靖紀12才）……【影：はい。】

```
200 FOR A=1 TO 2:FOR B=2 TO 14+C:E=E+2:LINE [2,0] A(E-3),A(E-2),A(E-1),A(E):NEXT
  B:C=13:E=30:NEXT A:B=6:C=1
210 PAINT[1,0]52,38,2:PAINT[1,0]71,38,2
220 CURSOR 15,6:PRINT [5,0]"LOCK  MAN"
230 CURSOR 14,11:PRINT"ショジ"ンコウノ アナタデ"ス."
240 CURSOR 14,13:PRINT"カイデ"ツ==ハ"ネ"
250 CURSOR 14,15:PRINT"ショ"ンコウジカ"
260 CURSOR 14,17:PRINT"ハカ"
270 FPRINT[12,11],11[12,15],11[12,17],12
280 FPRINT[12,13]B:B=B+1:IF B>9 THENB=6
290 FOR A=1 TO 20:CURSOR 7,21:PRINT [C,0]"S===CONTINUE OR GAME START"
300 C=C+1:IF C>7 THEN C=1
310 GET A$:IF A$="S" THEN 330 ELSE NEXT A:GOTO 280
320 'ロロロロロロロロ カ"メンセッテイ ロロロロロロロロ
330 CLS3:ON ERROR GOTO 1010
340 KE=0:E1=0:E2=0:D=11:I=0:FOR A=1 TO 5:F(A)=1:NEXT A:A$="S":CURSOR15,12:PRINT N
  O]"メン"
350 FOR A=0 TO 24:IF B$<>"ト"ンジ"ヤエ" THEN READ B$(A)
360 FOR B=0 TO 30:C(B,A)=VAL(MID$(B$(A),B+1,1))
370 IF C(B,A)=0 THEN C=0:GOTO 420
380 IF C(B,A)=1 THEN C=13:GOTO420
390 IF C(B,A)=2 THEN C=6:D(D)=B:E(D)=A:C(B,A)=0:D=D+1:GOTO 420
400 IF C(B,A)=3 THEN C=12:E1=E1+1:GOTO420
410 IF C(B,A)=4 THEN C=1:X=B:Y=A:C(B,A)=0:GOTO 420
420 FPRINTC[B,A]C:NEXT B,A:C=1:A=1:CLS 1:B$="ハ"ナイ"
430 CURSOR 32,2:PRINT"HISCORE"
440 CURSOR 33,6:PRINT"SCORE"
450 CURSOR 33,11:PRINT"BLOCK"
460 CURSOR 34,12:PRINT"MAN"
470 CURSOR 31,16:PRINT"カ"ンケイカイズ"
480 CURSOR 32,20:PRINT"ショ"ンコウカ":FPRINTC33,22]11
490 'ロロロロロロロロ GAME START ロロロロロロロロ
500 ONERRORGOTO 510:CURSOR 36,14:PRINTUSING"#";BM:RETURN
510 ONERRORGOTO 520:CURSOR 35,18:PRINTUSING"###";KE:RETURN
520 ONERRORGOTO 530:CURSOR 36,22:PRINTUSING"#";I:RETURN
530 IF HI<SC THEN HI=SC:GOTO 550
540 IF HI=5000 THEN 550:ELSE 560
550 CURSOR 33,4:PRINTUSING"#######";HI
560 CURSOR 33,8:PRINTUSING"#######";SC
570 GET A$:IF BM=0 THEN 1000
580 IF A$<>"■" IF A$<>"■" IF A$<>"■" THEN 630
590 IF A$="■" AND X>0 IF C(X-1,Y)=0 OR C(X-1,Y)=3 OR C(X,Y+1)=3 THEN:FPRINTC[X,Y]
  0:GOTO 700
600 IF A$="■" AND X<29 IF C(X+1,Y)=0 OR C(X+1,Y)=3 OR C(X,Y+1)=3 THEN:FPRINTC[X,Y
  ]0:GOTO710
610 IF A$="■" THEN 910
620 IF A$="■" AND C(X,Y+1)=1 AND C(X,Y+2)=0 AND Y<24 AND C(X,Y)<>3 THEN C(X,Y+1)
  =0:SC=SC+10:GOTO 850
630 IF A$="G" THEN BM=BM-1:IF BM=0 THEN 1000 ELSE KE=0:B$="ト"ンジ"ヤエ":GOTO 340
640 FPRINTC[X,Y]C:FOR A=1 TO 5:IF E(A)=74 THEN NEXT A:GOTO 570
650 IF X=D(A) AND Y=E(A) THEN SOUND 39,10:BM=BM-1:IF BM=0 THEN 1000 ELSE GOSUB 5
  00
660 IF C(D(A)+F(A),E(A))=1 OR C(D(A)+F(A),E(A)+1)=0 IF C(D(A)+(-1*F(A)),E(A))=1
  OR C(D(A)+(-1*F(A)),E(A)+1)=0 THEN F(A)=0:GOTO 680
670 IF C(D(A)+F(A),E(A))=1 OR C(D(A)+F(A),E(A)+1)=0 THEN F(A)=-1*F(A)
680 FPRINTC[D(A),E(A)]0:D(A)=D(A)+F(A):KI=INT(RND(1)*4)+6:FPRINTC[D(A),E(A)]KI
690 NEXT A:GOTO 570
700 GOSUB 720:X=X-1:U=1:IF C>3 THEN C=2:GOTO 770 ELSE 770
710 GOSUB 720:X=X+1:U=-1:IF C>5 OR C<4 THEN C=4:GOTO 770 ELSE 770
720 FOR A=1 TO 5:IF X=D(A) AND Y=E(A) THEN SOUND 39,10:BM=BM-1:GOSUB 500
  =I-1:E2=E2+1
730 NEXT A:C=C+1:IF C(X,Y)=3 AND I>0 THENQ=1:SOUND 67,10:FPRINTC[X,Y]0:C(X,Y)=0:I
740 IF C(X,Y)=3 THEN FPRINTC[X,Y]12
750 IF C(X,Y)=1 THEN FPRINTC[X,Y]13
760 RETURN
770 IF E1=E2 THEN ND=NO+1:GOTO 330
```

います。●0は何もない●1はブロック●2は怪物●3は墓●4はBLOCKMANになっていて，コンピュータのメモリのあるかぎりDATA文を後につなげて，何面でもできるようにしてあります。

最終面が終わったときはメッセージを入れてあります。

《第1表》変数表

NO	面数
BM	BLOCKMANの人数
HI	ハイスコア
SC	自分のスコア
KE	けがの数
I	十字架の数
X，Y	自分のX，Y座標
D(29)	怪物のX座標
E(24)	怪物のY座標
C(30, 24)	面DATA

BLOCKMANのプログラム・リスト

```
10 INIT"CRT:G":DIMA(85),A$(15),B$(24),C(30,26),D(5),E(6),F(6):D=0:KI=6:BM=5:I=0:
HI=5000:SC=0:E1=0:ND=1:POKE23666,0
20 'ロロロロロロロロ PCG ﾃﾞｰﾀ" ロロロロロロロロ
30 A$(0)="00000000000000000"
40 FOR A=1 TO 5:READ A$(A)
50 A$(A)=A$(A)+A$(A)+A$(A)
60 FONT$(3,A)=HEXCHR$(A$(A)):NEXT A
70 FOR A=6 TO 9:READ A$(A)
80 A$(A)=A$(A)+A$(0)+A$(A)
90 FONT$(3,A)=HEXCHR$(A$(A)):NEXT A:C=0
100 FOR A=10 TO 14:READ A$(A):NEXT A
110 A$(10)=A$(10)+A$(11)+A$(10)
120 A$(11)=A$(0)+A$(12)+A$(12)
130 FOR A=1 TO 2:FOR B=10+C TO 11+C
140 FONT$(3,B-E)=HEXCHR$(A$(B))
150 NEXT B:C=3:D=2:E=11:NEXT A
160 'ロロロロロロロロ ﾀｲﾄﾙｶﾞﾒﾝ ロロロロロロロロ
170 A(1)=44:A(2)=20:A(29)=53:A(30)=25:C=0:D=0
180 FOR A=1 TO 2:FOR B=3+D TO 28+C:READ A(B):NEXT B:C=54:D=28:NEXT A
190 CLS3:BM=5:I=0:SC=0:C=0:D=0:E=2:E1=0
```

Dr.D：リアルタイムのパズルゲームだな。キャラクターが小さいので，BASICでも十分なスピードになる。

編：でも少しキャラクターがさびしいですね。

Dr.D：キャラクターのデザインがいまいちなのは，残念だな。ただ，ゲームとしてはいい線いっているようだ。

編：面は五つあるので，楽しめますね。

Dr.D：しかし，データの作りかたに問題がある。やはりデータの圧縮をやってほしい。

編：そうですね。プログラムの半分はデータですからね。

Dr.D：あとは敵の移動ルーチンに変化をもたせてほしかった。もっともゲームがむずかしくなりすぎるかもしれないが。

★影さん。影って言っちゃだめだよ。ずばり，君の名は？影さん答えてよ。(大阪府堺市・**笹川裕史13才**)……**【影**：……。**編**：？ 影さんどうしたんですか？**影**：わーい，編くんの負けだー。影って言っちまっいやがんの。**】**

```
780 IF Q=1 THEN Q=0:GOSUB 520
790 SOUND 59,10:IF C(X,Y+1)=0 THEN 810
800 GOTO 640
810 SOUND 59,10:GOSUB 510:IF KE>29 THEN KE=0:BM=BM-1:IF BM=0 THEN 1000 ELSE GOSU
B 500
820 IF C(X,Y+1)=1 THEN 500
830 FPRINT[X,Y]0:KE=KE+1:IF Y<24 THEN Y=Y+1:FPRINT[X,Y]1
840 GOTO 810
850 IF C(X,Y)=1 THEN FPRINT[X,Y]13:GOTO 870
860 C(X,Y)=0:FPRINT[X,Y]0
870 Y=Y+1:FPRINT[X,Y]1[X,Y+1]13
880 SOUND 59,10:FOR A=1 TO 5:IF D(A)=X AND E(A)=Y+1 THEN E(A)=74:MZ=1:GOSUB 990
890 NEXT A:IF MZ=1 THEN MZ=0:GOTO 520
900 IF C(X,Y+2)=1 OR C(X,Y+2)=3 THEN C(X,Y+1)=1:GOTO 530 ELSE 860
910 IF Y<1 THEN J=4:FPRINT[X,Y]13
920 IF J<3 THEN FPRINT[X,Y]0:GOSUB 970:Y=Y-1
930 IF J>2 THEN FPRINT[X,Y]0:GOSUB 970:Y=Y+1
940 J=J+1:FPRINT[X,Y]1:IF C(X,Y+1)=1 THEN FPRINT[X,Y+1]13:J=0:GOTO 570
950 IF C(X,Y+1)=3 THEN FPRINT[X,Y+1]12:J=0:GOTO 570
960 SOUND 59,10:WAIT 100:GOTO 910
970 IF C(X,Y)=1 THEN:FPRINT[X,Y]13
980 RETURN
990 SOUND 22,1:FPRINT[X,Y+1]10:WAIT 300:FPRINT[X,Y+1]13:C(X,Y+1)=1:SC=SC+100:I=I
+1:RETURN
1000 MUSIC"D1C0C0C0A0A0C0C0A0A0A0C0C0A0A0";"O2B0A0B0A0B0B0B0A0B0A0B0A0A0","O3B1"
;"C1","D1C4":B$="ﾄﾝｼﾞｬｴｲ":GOTO 190
1010 CURSOR 12,10:PRINT HEXCHR$("059ABE98BB939BAFA3BE9CA006")
1020 CURSOR 15,12:PRINT HEXCHR$("454449542005A9209C96A006")
1030 CURSOR 8,14:PRINT HEXCHR$("303D3D3D05A5A6B3A5922013D3D3D06ACBEBB8F9820323D
3D3DAABF95")
1040 CURSOR 10,16:PRINT HEXCHR$("333D3D3DAA9620343D3D3D424C4F434B4D414E")
1050 CURSOR 15,18:PRINT HEXCHR$("0586200644415441054CBEBDA62092BAB906")
1060 CURSOR 10,20:PRINT HEXCHR$("AABF952005B42006AA962005AA2035A220AFA3BEA0BE96B
7AB06")
1070 CURSOR 10,22:PRINTHEXCHR$("05AFBCB8AA2006ACBEBB8F982005A3BE969AB19AA406")
1080 CURSOR 3,24:PRINT HEXCHR$("4259204E414F4849524F2059414D414755434849")
1090 FOR A=1 TO 3:WAIT 1000:PRINT "■":NEXT A:PRINT"■":END
1100 DATA 181824DB18242466,1818083C5A141236,18180B1C3B140C18,1818103B5A2B486C
1110 DATA 18181038IC2B3018,1864620204087006E,F0CB0404040B1E70,1826464020100E70
1120 DATA 0F132020201078OE,0099FF99007CC7DB,FFFFFFFFFF000000,001818FF18181818
1130 DATA 7EFFFFFFFFFFFFFF 0000000000000000 7EE7E781E7E7E7FF
1140 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF 0018BDDBDBBD1800 0018BDDBDBBD1800
1150 DATA 47,23,48,27,49,40,46,55,39,61,39,65,61,65,61,61,54,55,54,40,54,28,52,2
0,44,20
1160 DATA 58,23,67,21,76,24,79,30,72,35,54,38,54,41,74,43,83,49,81,58,61,61,61,6
3,264
1170 DATA 63,275,63,234,48,257,60,82,60,86,54,88,48,85,44,77,38,83,32,82,24,74,1
6,61,17,52,21
1180 '■■■■■■■■■ 1 ﾒﾝ ■■■■■■■■■
1190 DATA 11111111111111111111111111111111,10000000000000000000000000000001,10000040
0000000003000000000001,10011111111001111111111001111111
1200 DATA 10000000000000000000000000000001,10000000002000000000000000000001,11111001
1111111001111111100111
1210 DATA 10000000000000000000000000000001,10000000000000000000000200001,10111111
1100111111110111111111
1220 DATA 10000000000000000000000000000001,10000000000002000000000000031,11111100
1111111100111111110011
1230 DATA 10000000000000000000000000000001,10003000000000000000000000001,11111111
1001111111100111111111
1240 DATA 10000000000000000000000000000001,10000000000020000000000300001,11111110
0111111110011111111001
1250 DATA 10000000000000000000000000000001,10000000000000030000000000001,11111111
0011111111001111111101
1260 DATA 10000000000000000000000000000001,10000000000000000002000000001,11111111
1111111111111111111111
1270 '■■■■■■■■■ 2 ﾒﾝ ■■■■■■■■■
```

```
1280 DATA 11111111111111111111111111111111,10000000000000000000000000000001,10030000
0000000000000040000301
1290 DATA 10011111000000000000111101111,10000001001111111110001000001,10000001
0000000000000000010001
1300 DATA 10000001000200000011001101111,11110001111111100000000000001,10000000
0000000000011111100001
1310 DATA 10000000000000000000000000000001,10011101111100111110000300001,10000010
0000000000000011110001
1320 DATA 10000000000002000000000000001,13000000000111111000000000001,11100000
0000000001111110011001
1330 DATA 10011111110000000000000000111,10000000000000300000000200001,10000000
0000011111100111111001
1340 DATA 11111110001110000000000000001,10000001100000000000000000001,10020000
0111000001111110001111
1350 DATA 10111100000000000000001000001,10000000000011111100000000001,10000000
0000000002000000001,11111111111111111111111111111111
1360 '■■■■■■■■■ 3 ﾒﾝ ■■■■■■■■■
1370 DATA 11111111111111111111111111111111,10000000000000000000000000001,10000300
0000000000000000000001
1380 DATA 10011111111001111111000004001,10000000000020000000000111111,10000001
1111111000000300000001
1390 DATA 10000000000000000001110002001,10111100000000000300001001111,10000000
0000000111100001100001
1400 DATA 10000000000001000000000000031,10011111111100000000000000001111,10000000
0000011110111111110001
1410 DATA 13000000000000000000000000001,11111100111110020000000000001,10000000
0000011110000001111111
1420 DATA 10000000000000000000000000001,10000111111000000111100000001,10000000
0000000000000000000001
1430 DATA 10000000000020000000000001111,11111110001111110110111111110001,10000000
0000000000000000000001
1440 DATA 10000000000000000110000011111,10000111111100001001000000001,10000000
0000002000000000110001,11111111111111111111111111111111
1450 '■■■■■■■■■ 4 ﾒﾝ ■■■■■■■■■
1460 DATA 11111111111111111111111111111111,10003000300000030000000000001,10111000
1000001100011001000101
1470 DATA 10100100100001001010010101001001,10100100100001101010000101000l,10111000
1000010010101111100001
1480 DATA 10100100111001001010000110000l,10100010100001011010010100l001,10100010
1020012010100101001001
1490 DATA 10111100111100110001100100010l,10000000000000000100000000001,10000200
0000110000000000000001
1500 DATA 11101110110000111000010111101l,11110001110000101000011000001l,11010001
0100010001000101000011
1510 DATA 11011010100010201000100101111,11001110010010111010010001001l,11000100
0100100001001001010111
1520 DATA 11000000010100000001010010011l,11001110010100110001110001001l,10000000
0000113000010001101101
1530 DATA 10011111000000100111110130000l,10000000111000011001000010200l,10000000
0000000001411101111l,11111111111111111111111111111111
1540 '■■■■■■■■■ ｻｲｼｮｳﾉ 5 ﾒﾝ ■■■■■■■■■
1550 DATA 11111111111111111111111111111111,10000010000000000000014000001,10000111
1000000000000011100001
1560 DATA 10001000210000000030000011111l,10000111111110111111111111000001,10000030
0000000000000001000001
1570 DATA 10000011000000000000000011111101,10000100110011111111110101101l,10000000
0110000000000001000001
1580 DATA 10000000001110000000001100011,10000000000000000000011100000l,11100000
0111111111100001111111
1590 DATA 13000000100002000000001011001,11100000031111100000011102000l,10000000
1100000000000111111111
1600 DATA 10000000000000000000013000000l,11100000001111110111011100000l,10000000
0000000000000000000001
1610 DATA 10000100000010000002001101111l,11110000020010001111110000000l,10011111
1111000000000011101
1620 DATA 10000000000000000000000000000001,11100000000011100000000000001,11111111
1111101001110011100001,11111111111111111111111111111111
```

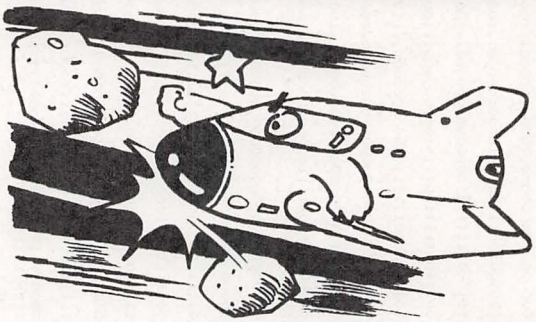
★影さんは，子どものころどんな子でしたか？私はよい子だと思います。（新潟県新井市・まぁ～ちゃん13才）……

【影：今でこそ，よい子に見えるけど，子どものころはガキ大将だったんだよ。編：弱い者いじめはいけません。】

MZ-80B/2000/2200/2500(80Bモード)用

アルカディア

ARCADIA



★湯本　豊

内　容

敵に体当たりして倒すゲームです。…といっても，ただ体当たりするだけではだめなんですね。

遊びかた

テンキーで操作します。押しっぱなしにするとその方向に加速します。

敵を倒すには，敵の倍のスピードで体当たりしなくてはいけません。

自分がやられるのは，

1)敵の倍以下のスピードで敵にぶつかったとき

2)星“○”にぶつかったとき(“■”は，単なる背景で，関係ありません)

3)上下にあるバリア（見えない）にぶつかったとき

の3とおりです。

それから，敵を1機倒すごとに50点入り，自分も1機増えます（最初は1機だけです)。

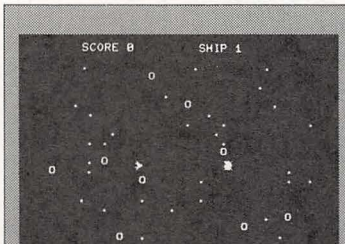
ただし，15機まで増やすと，GIVE UPになるので注意してください。

敵に勝つには，敵のふりむきざまにぶつかることと，ななめに進むのがコツです。

最初はむずかしいと思いますが，なれれば簡単です。

《第1表》主な変数表

A$，A$(1)～A$(4)	自機のキャラクター
A$(5)	敵のキャラクター
A$(6)	爆発のキャラクター
M	自機の数
CR$	クウハク
X，Y	自機の座標
XG，YG	敵の座標
XA，YA	自機の動き
XB，YB	敵の動き
XC，YC	敵と自機の距離
XR，YR	星の位置



《写真1》敵の倍のスピードで体当たりするんだって！

ARCADIAのプログラム・リスト

```
 10 REM ▒▒▒▒▒▒▒▒ ARCADIA ▒▒▒▒▒▒▒▒
 20 REM ▒▒▒▒▒▒▒ ショキ セッテイ 1 ▒▒▒▒▒▒▒
 40 DIM A$(6):M=1:TEMPO 7:DEF KEY(5)=POKE &952,166
 50 REM ▒▒▒▒▒▒▒ キャラクター ▒▒▒▒▒▒▒
 60 FOR I=1 TO 6:FOR J=1 TO 8
 70 READ A:A$(I)=A$(I)+CHR$(A)
 80 NEXT J:NEXT I
 90 CR$=STRING$(CHR$(0),8)
100 REM ▒▒▒▒▒▒▒ ガメン ショリ ▒▒▒▒▒▒▒
110 CONSOLE C40,S0,24,N:GRAPH C,I1,O1:PRINT CHR$(6)
120 FOR I=1 TO 35
130 XR=INT(RND(1)*38)+1:YR=INT(RND(1)*22)+2
140 CURSOR XR,YR:PRINT ".":NEXT
150 FOR I=1 TO 10
160 XR=INT(RND(1)*38)+1:YR=INT(RND(1)*22)+2
170 CURSOR XR,YR:PRINT "o":NEXT
180 REM ▒▒▒▒▒▒▒ サ゛ヒョウ ▒▒▒▒▒▒▒
190 X=100:Y=100:XG=200:YG=100:A$=A$(4)
200 REM ▒▒▒▒▒▒▒ メイン ルーチン ▒▒▒▒▒▒▒
210 POKE &952,0:GET K:POKE &952,166
220 IF K=8 THEN YA=YA-0.4:A$=A$(1)
230 IF K=4 THEN XA=XA-0.4:A$=A$(2)
240 IF K=2 THEN YA=YA+0.4:A$=A$(3)
250 IF K=6 THEN XA=XA+0.4:A$=A$(4)
260 POSITION X,Y:PATTERN -8,CR$
270 X=X+XA:Y=Y+YA
280 IF X<0 THEN X=0:XA=0
290 IF X>312 THEN X=312:XA=0
300 IF Y=<8 THEN Y=8:GOTO 540
310 IF Y=>192 THEN Y=192:GOTO 540
320 POSITION X,Y:PATTERN -8,A$
330 IF XG<X THEN XB=XB+0.2
340 IF XG>X THEN XB=XB-0.2
350 IF YG<Y THEN YB=YB+0.2
360 IF YG>Y THEN YB=YB-0.2
370 POSITION XG,YG:PATTERN -8,CR$
380 XG=XG+XB:YG=YG+YB
390 IF XG<0 THEN XG=0:XB=0
400 IF XG>312 THEN XG=312:XB=0
410 IF YG<9 THEN YG=9:YB=0
420 IF YG>191 THEN YG=191:YB=0
430 POSITION XG,YG:PATTERN -8,A$(5)
440 XC=X-XG:YC=Y-YG
450 IF (XC<8)*(XC>-8)*(YC<8)*(YC>-8) GOTO 510
460 XR=INT(X/8):YR=INT(Y/8):R$=CHARACTER$(XR,YR)
470 IF R$="o" GOTO 540
480 CURSOR 5,0:PRINT"SCORE";SC;"          SHIP";M;" "
490 GOTO 210
500 REM ▒▒▒▒▒▒▒ ブツカッタ!? ▒▒▒▒▒▒▒
510 IF (XA+YA=0)+(XB+YB=0) GOTO 540
520 IF ((XA+YA)/((XB+YB)*-1))>(2/1) GOTO 590
530 REM ▒▒▒▒▒▒▒ ハズバツ ▒▒▒▒▒▒▒
540 POSITION X,Y:PATTERN -8,A$(6)
550 FOR I=1 TO 10:MUSIC "DOO":NEXT
560 M=M-1:IF M=0 GOTO 650
570 X=100:Y=100:XA=0:YA=0
580 GRAPH C:GOTO 210
590 POSITION XG,YG:PATTERN -8,A$(6)
600 FOR I=1 TO 10:MUSIC "-DO-O":NEXT
610 M=M+1:SC=SC+50:IF M=15 GOTO 670
620 XG=200:YG=100:XB=0:YB=0
630 GRAPH C:GOTO 210
640 REM ▒▒▒▒▒▒▒ GAME OVER ▒▒▒▒▒▒▒
650 CURSOR 10,10:PRINT "♠♥♦♣ GAME OVER ♥♦♣♠♥":MUSIC "C5DEF7"
660 GRAPH C:PRINT CHR$(6):END
670 CURSOR 5,10:PRINT"♥♦♣♠♥ GIVE UP !! アナタ ノ カチ ♦♣♠♥♦":MUSIC "G6FEDC9"
680 GRAPH C:PRINTCHR$(6):END
690 REM ▒▒▒▒▒▒▒ デ゛ータ゛ー ▒▒▒▒▒▒▒
700 DATA 24,24,60,60,126,231,36,36,4,12,63,248,248,63,12,4,36,36,231,126,60,60,
24,24
710 DATA 32,48,252,31,31,252,48,32,153,126,94,191,255,126,126,153,146,45,66,146
,69,194,44,82
```


★おふろにはいりながら，OFを読んでいたら，影さんがのぼせてOFから鼻血がでた。つぐ美さん，どーしよう？(北海道留萌市・**桐谷栄希14才**)……【**影**：血でそまったOFもなかなかのもんだろう。ウハハハ，ハナ血がほんとに…。】

NIKE CHAN

(ニケ チャン)

★小門前　伸司

物　語

ＮＩＫＥのニケ君は，なんの理由もなく，ただひたすら，ほとんどアホみたいに，終わりなどない戦いをするのであった。

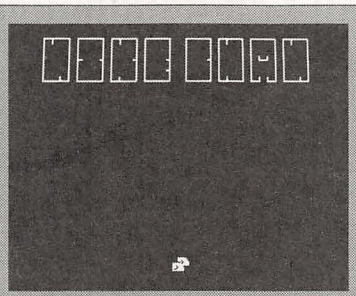
遊びかた

8 2 4 6 キーで上下左右へ移動。スペース・キーでむいている方向にジャンプします。

敵は3種類いて，ニケ君を追ってきます。こいつらをジャンプでかわし，カンをけって敵に当ててやっつけましょう。ある程度やっつけると面クリアです。

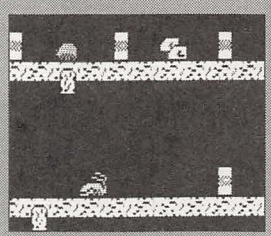
裏として，8面ワープ，コンティニュー，すりぬけ，パワーアップがあります。さがしてみてください。

なお，サソリはジャンプでは越えられません。また，上下に移動するには，上下ワープゾーンを利用しなければいけません。

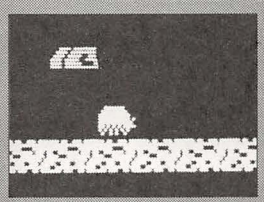


⬆〈写真1〉タイトルです。適当なキーでスタート

⬇〈写真2〉敵にカンをぶつけてやっつけよう！



⬅〈写真3〉いろんな敵がいるぞ。3種類いるんですよ



⬅〈写真4〉おっと，ジャンプで敵をかわすのもテクの一つ

CHECKER FLAG

Dr.D：いろいろなワザが使えるようだが，やはりゲームはこうでなくてはいかん。

編：裏ワザまであるみたいですよ。

Dr.D：プログラムがＢＡＳＩＣで作られているので，リストを見ればわかってしまうが，なるべく解析しないようにしたほうがゲームのおもしろ味がなくならなくていいだろう。

編：やっぱり，リアルタイム・ゲームはいいですね。

NIKE CHANのプログラム・リスト

```
10 CLR:CONSOLE 50,24,0,0:WIDTH40:GRAPHIC1,0:TEMPO 7
20 DIM TE(6,2),FE(19,12),C$(2,12)
30 GOSUB 5010:HS=0:R=1
40 GOSUB 4010
50 REM <<<<<<<<<< ﾒｲﾝ ﾙｰﾁﾝ >>>>>>>>>>
60 SC=0:NL=3:NF=100
70 T=-T+INT(RND(1)*8):IF TT>7 THEN TT=7
75 TK=T+TT
80 GOSUB 3510:X=10:Y=10:HD=2:NK=1:GX=2:CK=1:JU=0:PD=0
90 GOSUB 3610:GOSUB 8500:GOTO 1000
100 REM <<<<<<<<<< ﾋﾞｰﾑ ｻﾌﾞ >>>>>>>>>>
110 X=X+3-HD*2:Y=Y+JU-2:CC=3:JU=JU+1
120 JU=JU*-(JU<4):GOTO 1050
130 REM <<<<<<<<<< ｷｬﾗ ｻﾌﾞ >>>>>>>>>>
140 CH=3-HD*2:CX=X:CA=5:CN=1:FE(X,Y)=0
150 CC$=C$(1):IF FE(CX,Y)=3 THEN CC$=C$(1,11)
160 IF CA<5 THEN POSITION CX#16,Y#16:PATTERN#16,CC$
170 IF CA=5 THEN PUT SPRITE 1,(CX*16,Y*16),CC(0)*19
180 POSITION C$(4,16):PATTERN#16,C$(CN,11)
190 CN=3-CN:MUSIC "+EO+G":GOSUB 580
200 CA=CA-1:IF CA=0 GOTO 230
210 GOTO 150
220 REM <<<<<<<<<< ｷｬﾗ ｵﾜﾘ ｻﾌﾞ >>>>>
230 IF TK=0 GOTO 3310
235 IF (FE(CX,Y)=3)+(FE(CX,Y+1)=0) THEN CA=4:CN=2:GOTO 150
240 FE(CX,Y)=3:GOTO 1090
250 REM <<<<<<<<<< ｷｬﾗ ｼｭﾂｹﾞﾝ >>>>>>>>>>
260 TX=-(RND(1)<.5)*19:TY=INT(RND(1)*3)*4+2:TH=1-(TX=19):TS=INT(RND(1)*20):TS=1
-(TS<7):TZ=-(TS=5)*19+TY*Y GOTO 260
270 TZ=0:GOTO 2090
290 REM <<<<<<<<<< ｷｬﾗ ｷｮﾋｮｳ >>>>>>>>>>
300 ON TE(5,1) GOTO 310,320,340
310 CC$=C$(TE(3,1),3+CK):RETURN
320 CC$=C$(TE(3,1),5+CK):IF TE(6,1)=1 THEN C$(TE(3,1),8)
330 RETURN
340 CC$=C$(TE(3,1),8+CK):RETURN
350 REM <<<<<<<<<< ｷｬﾗ ﾍﾝｶｰ >>>>>>>>>>
360 TX=TE(1,1):TY=TE(2,1):TH=TE(3,1):TS=TE(5,1):TZ=TE(6,1):XA=TX:YA=TY:RETURN
370 TE(1,1)=TX:TE(2,1)=TY:TE(3,1)=TH:TE(4,1)=0:TE(5,1)=TS:TE(6,1)=TZ:RETURN
380 REM <<<<<<<<<< ﾃｷ ｲﾄﾞｳ >>>>>>>>>>
410 UD=1:TE=-(TY>2)*(TY>Y)*(RND(1)<.3)-(TY<10)*(TY<=Y)*(RND(1)<.3)*2
420 IF TE=5 THEN TE=INT(RND(1)*2)+1
430 IF TE=0 THEN RETURN
440 VY=1+(TE=1)*4
450 IF FE(TX,TY+VY)=2 THEN TY=TY-4-(VY=1)*8:UD=0:TH=1-(X<=TX)
460 RETURN
470 REM <<<<<<<<<< ｶﾝ >>>>>>>>>>
480 XA=PX:PX=PX+PH:CC$=CL$:IF FE(XA,Y)=3 GOTO 500
490 POSITION XA#16,Y#16:PATTERN#16,CC$
500 POSITION X#16,Y#16:PATTERN#16,C$(1,11)
510 POSITION PX#16,Y#16:PATTERN#16,C$(1,11)
520 RETURN
530 REM <<<<<<<<<< ﾃｷ ﾄ ｶﾌﾄｯﾌﾟ >>>>>>
540 PS=0:FOR I=1 TO 2:IF TE(4,I) GOTO 560
```

★エイプリルフールに，「5月号で影さんの顔が公開されるってよー」と言ったら，みんながおどろいた。(大阪府守口市・ベーマガこぞう12才)……【影：なんだ！おどろいただけで，喜びもしなかったのか！ムムムム…，いいもん。】

```
550 IF (TF(1,1)=PX)*(TE(2,1)=PY)+(TE(1,1)=PX)*(TE(5,1)=3)*(CA=0
THEN PS=1:I=2
560 NEXT:RETURN
570 REM <<<<<<<<<< ﾃｷ ﾄｰﾂﾌﾟ >>>>>>>>>>
580 PX=CX:PY=Y:GOSUB 540
590 IF FS THEN TE(4,PS)=1:CA=1:TK=TK-1:CN=1:MUSIC "AO+E+#A":POSITION PX#16,Y#16
:PATTERN-16,C$(1,11):GOSUB B70:SC=SC+TE(5,PS)*10:GOSUB 850
600 RETURN
610 REM <<<<<<<<<< ﾃｷ ﾄｰ ﾊﾝﾃﾝ >>>>>
620 IF TS=2 GOTO 640
630 TH=3-TH:TE=XA:TZ=0:RETURN
640 IF TE(4,TY+21)>0 THEN TH=TY+11:TZ=0:RETURN
650 TY=TE(4,TY+21):TZ=TE(5,TY+21):RETURN
660 REM <<<<<<<<<< ﾄﾗﾌﾞﾙ >>>>>>>>>>
670 MUSIC "+E7R3"
680 FOR I=1 TO 30:POSITION X#16,Y#16:PATTERN-16,C$(INT(RND(1)#2)+1,INT(RND(1)*3
)+1)
690 NEXT:POSITION X#16,Y#16:PATTERN-16,CL$:RETURN
700 REM <<<<<<<<<< ﾏｴﾒ >>>>>>>>>>
710 IF FE(X,Y+1)>0 THEN RETURN
720 POSITION X#16,Y#16:PATTERN-16,CL$
730 Y=Y+1:POSITION X#16,Y#16:PATTERN-16,C$(HD,3):MUSIC "-EO-D-C"
740 GOTO 720
745 PS=1:RETURN
750 REM <<<<<<<<<< ﾏｽﾀｰ ｶﾝ >>>>>>>>>>
760 IF (CK=1)*(RND(1)<.1) THEN RETURN
770 CC$=CL$:IF FE(BX,BY)=3 THEN CC$=C$(1,11)
780 POSITION BX#16,BY#16:PATTERN-16,CC$
790 BX=BX+1:IF BX>19 THEN PO=0:RETURN
800 POSITION X#16,Y#16:PATTERN-16,C$(2,11):RETURN
810 REM <<<<<<<<<< ﾄﾞｯｶﾝﾃﾞｽ >>>>>>>>>>
820 IF PO=2 GOSUB 590:GOTO 230
830 RETURN
840 REM <<<<<<<<<< ｺｳｹﾞｷ ｶﾉｳ >>>>>>>>>>
850 IF NF=<SC THEN MUSIC "+G5+F!+E+A5+G!+F+E2+G+A+B+#B5":NI=NI+1:NF=NF+200
851 CURSOR 0,0:PRINT "SCORE";SC;TAB(28);"HI-SCORE";HS;TAB(28);"NIKE";NI;TAB(36)
;"ﾋﾞﾙ";STR$(R);"ﾌﾝ";
852 RETURN
860 REM <<<<<<<<<< ｶﾝ ﾃﾞｷﾙ? >>>>>>>>>>
870 IF (TK=TT-1)*(RND(1)<.3) THEN PO=1:BX=0:BY=Y
880 RETURN
1000 REM <<<<<<<<<< ﾆｹﾞﾁﾝ >>>>>>>>>>
1010 POKE#952,0:GET A$:POKE#952,166:XA=X:YA=Y:CK=3-CK
1020 IF (A$="")*(JU=0) THEN JU=1:GOTO 110
1030 VV=(A$="8")*(Y>0)-(A$="2")*(Y<21):YY=(FE(X,Y+VV)=2)#4$BN(VV)
1040 X=X+(A$="4")*(X>0)-(A$="6")*(X<XA):CC=CK:HD=#B*-(X=XA)-(X<XA)*2
1050 X=X-(X<0)+(X>19)
1060 POSITION XA#16,YA#16:PATTERN-16,CL$
1070 POSITION X#16,Y#16:PATTERN-16,C$(HD,CC)
1080 IF FE(X,Y)=3 GOTO 140
1090 IF (FE(X,Y+1)=0)*(JU=0) GOSUB 710:IF PS GOTO 820
1100 IF (BX=>X)*(BY=Y) THEN MUSIC "CDDEFGAB+C+D+E+F+G+A+B+#B1":PO=2:BY=0
2000 REM <<<<<<<<<< ﾃｷ >>>>>>>>>>
2010 IF TE(4,1)=0 GOTO 260
2020 GOSUB 360:IF TE(4,1)=2 THEN CH=2:GOTO 2100
2030 CC$=CL$:IF FE(XA,YA)=3 THEN CC$=C$(1,11)
2040 POSITION XA#16,YA#16:PATTERN-16,CC$
2050 IF (TX<0)+(TX>19) THEN TE(4,1)=1:GOTO 2100
2060 IF (FE(TX,TY+1)=0)-TZ-(RND(1)<.3)*(TS=2) THEN TZ=-1-(TZ=1)*2:GOSUB 620
2070 CC=3+CK-(TS>1)*2-(TS=3)*3:IF TZ<>0 THEN CC=8
2080 POSITION TX#16,TY#16:PATTERN-16,C$(TH,CC)
2090 GOSUB 370
2100 NEXT
2110 IF (PO=1)*(CK=1) GOSUB 480
2120 IF X=PX*(Y=PY)GOSUB 540:IF JU=0 GOSUB 710
2130 IF PS GOTO 820
2140 IF PO=2 GOSUB 760
2150 GOTO 1010
3000 REM <<<<<<<<<< ﾄﾗﾙﾌ >>>>>>>>>>
3010 GOSUB 670:MUSIC "-E1-D-C5"
3020 NI=NI-1:IF NI>0 GOTO 70
3030 IF HS<SC THEN HS=SC
3040 GOTO 40
3300 REM <<<<<<<<<< ｸﾘｱ >>>>>>>>>>
3310 MUSIC "+FO+G+A+F+G+A+#B5R"
3320 REM +1:GOTO <<<<< ｶﾞﾒﾝ ﾀｲﾄﾙ >>>>>
3510 FOR I=0 TO 12:FOR J=0 TO 19:FE(J,I)=-((I-3)/4=INT((I-3)/4))*(J<I):NEXT J,I
3520 FOR I=3 TO 7 STEP 4:FOR J=1 TO 3*(R>5)
3530 GX=INT(RND(1)*20):IF FE(GX,1)=2 GOTO 3530
3540 FE(GX,1)=2*(R>3)-(R>7)*(R>11):IF GA=0 GOTO 3571
3550 FOR I=1 TO 3-(R>11)*3
3560 GX=INT(RND(1)*14)+4-GA:GY=INT(RND(1)*3)*4+3:IF (FE(GX,GY)=0)+(GX=10) GOTO
3560
3570 FOR J=1 TO GA:FE(GX+J-1,GY)=0:NEXT J,I
3571 FOR I=1 TO 6+(R>3)*2+(R>6)
3572 GX=INT(RND(1)*20):GY=INT(RND(1)*3)*4+2:IF (FE(GX,1)=3)+(FE(GX,GY+1)=0) GOT
O 3572
3580 FE(GX,GY)=3:NEXT
3590 RETURN:RETURN
3600 REM <<<<<<<<<< ｶﾞﾒﾝ ﾒｲﾝ >>>>>>>>>>
3610 GRAPH I1,C,DO:PRINT CHR$(6)
3620 FOR I=0 TO 19:FOR J=0 TO 12
3630 POSITION I#16,J#16
3640 ON FE(I,J) GOTO 3650,3660,3670:GOTO 3680
3650 PATTERN-16,C$(1,12):GOTO 3680
3660 PATTERN-16,C$(2,12):GOTO 3680
3670 PATTERN-16,C$(1,11)
3680 NEXT J,I:GRAPH O1
3690 FOR I=1 TO 2:TE(4,I)=1:NEXT
3700 RETURN
4000 REM <<<<<<<<<< ﾀｲﾄﾙ ﾄｳﾛｸ >>>>>>>>>>
4010 PRINT CHR$(6):GRAPH C:A1=1
4020 CURSOR 0,0:PRINT "  ┌┬┐ ┌┬┐ ┌┬┐ ┌┬┐ ┌┬┐ ┌┬┐"
4030 PRINT "  │ ┌┘ │ │ │ │ │ │ │ │ │ │ │ │ │ │"
4040 PRINT "  │ └┐ ├┼┤ ├┼┤ ├┼┤ ├┼┤ ├┘ └┐ ├┘ └┐"
4050 PRINT "  └┘ └┘ └┘ └┘ └┘ └┘ └┘ └┘ └┘ └┘ └┘ └┘"
4060 PRINT "
4070 POSITION 19*8,20*8:PATTERN-16,C$(1,A1)
4080 GET A$:IF A$="" THEN A1=3-A1:GOTO 4070
4090 IF A1=1 THEN R=1-(A$=CHR$(6))*7
4100 RETURN
5000 REM <<<<<<<<<< ｷｬﾗｸﾀｰ ﾃｰﾌﾞﾙ >>>>>>
5010 FOR I=1 TO 12:FOR J=1 TO 2:FOR I1=1 TO 16
5020 READ A$:FOR JJ=1 TO 3 STEP 2
5030 A1$=MID$(A$,JJ,2)
5040 A2=ASC(LEFT$(A1$,1)):A3=ASC(RIGHT$(A1$,1))
5050 A2=A2-48+(A2>64)*7:A3=A3-48+(A3>64)*7:A4=A2#16+A3
5060 C$(J,I)=C$(J,I)+CHR$(A4)
5070 NEXT JJ,I1,J,I
5080 CL$=STRING$(CHR$(0),32)
5090 READ FA$
5100 RETURN
5200 REM <<<<<<<<<< ｷｬﾗｸﾀｰ ﾃﾞｰﾀ >>>>>>
5210 DATA 0000,0000,0000,0000,0707,0700,FFFF,E7F3,87FF
5220 DATA 0000,0000,0000,0000,FBFC,3E9F,3FBF,C0E0,E0E0
5230 DATA 0000,0000,0000,0000,1F3F,7CF9,FCFD,0307,0707
5240 DATA 0000,0000,0000,0000,E0E0,E000,FFFF,E7CF,E1FF
5250 DATA 0000,0000,0000,0000,FFFF,E7F3,87FF,0007,0407
5260 DATA 0000,0000,0000,0000,00B0,C0E0,EBEC,1E9F,3FFF
5270 DATA 0000,0000,0000,0000,0001,0307,1737,78F9,FCFF
5280 DATA 0000,0000,0000,0000,FFFF,E7CF,E1FF,00E0,20E0
5290 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,FBFF,E7F3,87FF,0000
5300 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,1E3D,78F7,E7F7,0000
5310 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,1E3D,78F7,E7F7,0000
5320 DATA 0000,0000,0000,0000,FFFF,E7CF,E1FF,0000,0000
5330 DATA 0000,0000,0000,0000,1F3F,7F7F,7F6A,5525,0000
5340 DATA 0000,0000,0000,0000,C0E0,F0F4,FBBC,5020,0000
5350 DATA 0000,0000,0000,0000,0307,0F2F,1F3D,0A04,0000
5360 DATA 0000,0000,0000,0000,F8FC,FEFE,FE56,AAA4,0000
5370 DATA 0000,0000,0000,0000,1F3F,7F7F,7F6A,5515,0000
5380 DATA 0000,0000,0000,0000,C0E0,F0F4,FBBC,5040,0000
5390 DATA 0000,0000,0000,0000,0307,0F2F,1F3D,0A02,0000
5400 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,FBFF,E7F3,87FF,0000
5410 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,FBFF,E7F3,87FF,0000
5420 DATA 0000,0000,0000,0070,0EC1,3D02,F2F9,FD2F,5754
5430 DATA 0000,0000,0000,00E0,7087,BC40,4F9F,BFF4,EA29
5440 DATA 0000,0000,0000,0000,00B0,0000,F0FC,3ECF,F01F
5450 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0F3F,7CF3,EFDB,0000
5460 DATA 0000,0000,0000,001C,02E2,1905,F2F9,FD2F,5748
5470 DATA 0000,0000,0039,4047,98A0,4F9F,BFF4,EA12,0000
5480 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,F0FC,3ECF,F71B,0000
5490 DATA 0000,0000,0000,0000,7FFF,FB07,7CF3,0F38,0000
5500 DATA 0000,0000,0000,0000,99C3,32F9,FD2F,5754,0000
5510 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,FBFF,E7F3,87FF,0000
5520 DATA 0000,0000,0000,0000,FEFF,1FE0,3ECF,F01A,0000
5530 DATA 0000,0000,1B0D,3518,6B30,D0E0,FFEA,5504,0000
5540 DATA 0000,0000,00B0,B040,0000,00FB,F3CE,3CBF,0000
5550 DATA 0000,0000,0000,0001,0102,0000,001F,CF73,3CFD
5560 DATA 0000,0000,DBB0,AC1B,160C,0B07,FF57,AA50,0000
5570 DATA 0000,0000,0000,061B,6D34,D0E0,FFEA,5515,0000
5580 DATA 0000,0000,0000,C060,6010,00FB,F0CF,3C3F,0000
5590 DATA 0000,0000,0000,0306,0608,001F,0FF3,3CFC,0000
5600 DATA 0000,0000,0000,60DB,B62C,0B07,FF57,AA4B,0000
5610 DATA 0000,0000,0000,0000,0405,0A05,0AFF,0FCF,0000
5620 DATA 0000,00FC,F0FC,F0C0,0A05,0AFF,0FCF,0FCF,0000
5630 DATA 0000,0000,7A7D,7A7D,7A7D,7A7D,0000,0000,0000
5640 DATA 0000,0000,BC7C,BC7C,BC7C,BC7C,0000,0000,0000
5650 DATA 00EC,FFFC,9FE3,FFCE,3FF7,0000,0000,0000,0000
5660 DATA 00EF,FF3F,DDFD,FB77,FF37,0000,0000,0000,0000
5670 DATA 00EF,FFFF,9BF7,EFED,26EE,0D0D,0F07,040F,0000
5680 DATA 00EF,FFFF,1DED,B7B7,E7E7,F0B0,7070,E0F0,0000
5700 DATA 1111131415926535897932384626433832 79
```


ラジオの製作5月号　これはすごい！ファミコン・ジョイスティック・アダプタの製作

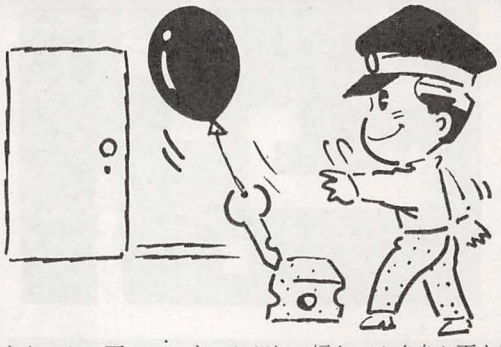
ファミコン・ファンのみなさん，ＭＳＸ用ジョイスティックをファミコンに接続して，より一層ゲームを楽しんでみませんか。ラジオの製作５月号(4月8日発売)では，だれもが簡単に製作できるよう，実体配線図付きの「ファミコン・ジョイスティック・アダプタ」の製作記事を紹介しています。

ファミコンにもっと興奮してみたいみなさんには，たまらない魅力です。製作費は4,500円くらいかな。

★うわ～目をはなしたすきに，影が分裂した！ついに編集部ものっとられてしまったのだ――ＧＡＭＥ　ＯＶＥＲ
――(新潟県新津市・**石川和雄13才**)……**【編**：安心しなさい。最後の切り札，編集長ががんばってます。**】**

MZ-2200/2500(1Z002)用

福ちゃんゲーム



★たこぼうず

内　容

福ちゃんを使って鍵をドアの上にのせるという，パズルゲームです。

解きかたと説明

8 2 4 6 で福ちゃん（だるま）は動きます。鍵を押していって，ドアの上にのせるといいんですが，ただ鍵を押していくだけではクリアできません。そこで，ブロックや風船やダイヤモンドを使うわけです。

●ブロックと鍵

・押すと一つだけ進みます。

・進んだ先の下に何もないと，下に落ちていってしまいます。

●風船

・押すと何かにさえぎられるまで進みます。

・進めないのに押すと割れます。

●ダイヤモンド

・これを三つ取らねばなりません（鍵をドアの上にのせた後でもよい）。

●ブロック，鍵，風船，ダイヤモンドに共通の注意

たとえば**第2図**のように風船を押すと，上にあったものが下に落ちてきます。ただし，福ちゃん自身が下を通りぬけても何事もありません。

1面につき，持ち時間は5分です。また，福ちゃんがつぶされてもアウトです。

むずかしそうに見えますが，なれてくるとすぐ理解できます。

全部で，20面あります。スコアも付いていますが，あまり関係ありません。

なお，自爆するときはS キーを押してください。

挑戦者の成績は，平均して3～5時間で6～8面クリアというところです。みなさん，がんばってください。

CHECKER FLAG

編：このゲームもパズルタイプですが，キャラクターがきれいですね。

Dr.D：パズルゲームもいろいろあるが，このゲームは，引力が要素に入っているのがミソだな。

編：なるほどね。でも，このプログラムはデータが多いなー。

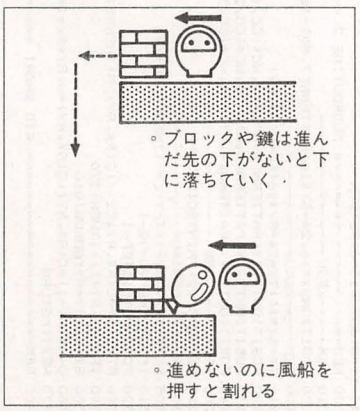
Dr.D：そうだな。画面のキャラクターを単に数字におきかえてデータにしているだけだからな。

編：ええ，ではどうやって，データを減らすのですか？

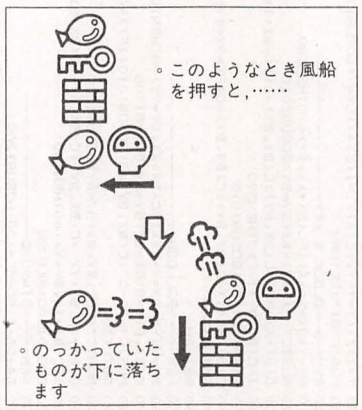
Dr.D：キャラクターとビットを対応させて16進数に直してデータにするのだ。

《第1表》主要変数表

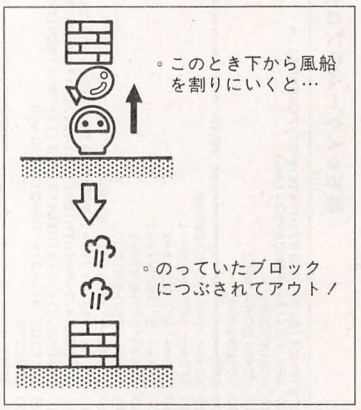
WC$(I，J)	キャラクター
	1…福ちゃん，2…ダイヤ，3…鍵，4…ブロック，5…風船，6…岩，7…ドア，8…風船の割れた形
C(I，J)	画面データ
X，Y	福ちゃんの座標
DA	ダイヤモンド取得数
SC	スコア
MZ	福ちゃんの数
RN	ページ数
BX，BY	ブロック等の動きに関係



《第1図》ブロック，風船の性質その①

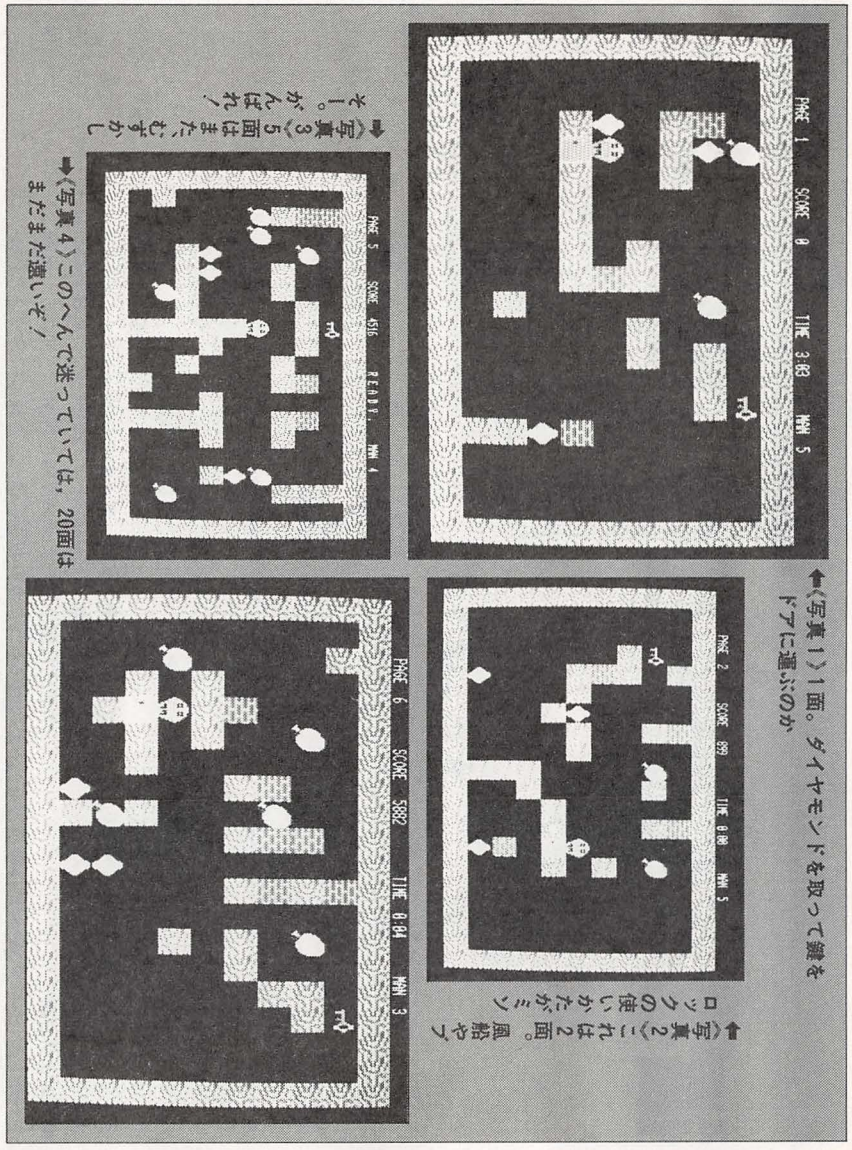


《第2図》ブロック，風船の性質その②



《第3図》ブロック，風船の性質その③

★ぼくの誕生日は，菊地桃子と同じ5月4日です。山下先生，載せてください！（兵庫県揖保郡・KINGRR AKEN14才）……【**編**：山下先生は今，桃子ちゃんへの誕生日プレゼントについて検討中です。シー，しずかに！】



⬅《写真1》1面。ダイヤモンドを取って鍵をドアに運ぶのか

⬅《写真2》これは2面。風船やブロックの使いかたがミソ

⬅《写真3》5面はまたむずかしそー。がんばれ！

⬅《写真4》このへんで迷っていては，20面はまだまだ遠いぞ！

福ちゃんゲームのプログラム・リスト

```
50 DIMWC$(8,3),C(19,10):TEMPO7:POKE$952,0
100 DEF KEY(1)=POKE$952,1667
110 GOSUB2300
115 MZ=5:SC=0:RN=1
120 GOSUB2000
200 REM==================== MAIN ========================
220 XX=0:YY=0:DC=0:GETA$
230 IFA$="4"THENXX=-1
240 IFA$="6"THENXX=1
250 IFA$="8"THENYY=-1
260 IFA$="2"THENYY=1
270 IFA$="S"THEN1500
280 IF(XX=0)*(YY=0)THEN300
290 ON C(X+XX,Y+YY)+1 GOSUB 410,0,800,500,500,650
300 CURSOR49,2:PRINTMID$(TI$,4,1);":";RIGHT$(TI$,2)
310 IF(C(X,Y)<>1)+(MID$(TI$,4,1)="5")THEN1500
320 IF(C(GX,GY)=3)*(DA=3)THEN1600
330 GOTO220
400 REM==================== SUBROUTINE 1 ====================
410 REM-----MOVE---------------
420 C(X,Y)=0:SX=X:SY=Y:GOSUB1010
430 X=X+XX:Y=Y+YY:C(X,Y)=1:SX=X:SY=Y:GOSUB1100
440 MUSIC"G1":RETURN
500 REM-----BLOCK & KEY---------------
510 BY=Y:BX=X+XX:IFC(BX+XX,BY)<>0THEN580
520 MUSIC"-E1":SX=BX:SY=BY:GOSUB1010
530 C(BX+XX,BY)=C(BX,BY):C(BX,BY)=0:BX=BX+XX:SX=BX:SY=BY:GOSUB1100
540 IFC(BX,BY+1)<>0THEN570
550 SX=BX:SY=BY:GOSUB1010
560 C(BX,BY+1)=C(BX,BY):C(BX,BY)=0:BY=BY+1:SX=BX:SY=BY:GOSUB1100:GOTO540
570 GOSUB1300
580 RETURN
650 REM-----BALLOON---------------
660 BY=Y+YY:BX=X+XX:IFC(BX+XX,BY+YY)=0THEN700
670 C(BX,BY)=8:SX=BX:SY=BY:GOSUB1100
680 MUSIC"-DO-C":C(BX,BY)=0:GOSUB1010:IFXX=0THENDC=1
690 GOTO730
700 MUSIC"+CO":SX=BX:SY=BY:GOSUB1010
710 C(BX+XX,BY+YY)=C(BX,BY):C(BX,BY)=0:BX=BX+XX:BY=BY+YY:SX=BX:SY=BY:GOSUB1100
720 IFC(BX+XX,BY+YY)=0THEN700
730 GOSUB1300:RETURN
800 REM-----DIAMOND---------------
810 DA=DA+1:SC=SC+100:GOSUB1200
820 MUSIC"+C1+E+G":C(X,Y)=0:SX=X:SY=Y:GOSUB1010
830 X=X+XX:Y=Y+YY:C(X,Y)=1:SX=X:SY=Y:GOSUB1100
840 XX=0:GOSUB1300:RETURN
1000 REM==================== SUBROUTINE 2 ==================
1010 REM-----KESU---------------
1020 POSITIONSX*16,24+SY*16:PATTERN[7,WO]-16,KE$:RETURN
1100 REM-----KAKU---------------
1110 TX=SX*16:TY=24+SY*16:CC=C(SX,SY)
1120 POSITIONTX,TY:PATTERN[1,WO]-16,WC$(CC,1)
1130 POSITIONTX,TY:PATTERN[2,W1]-16,WC$(CC,2)
1140 POSITIONTX,TY:PATTERN[4,W1]-16,WC$(CC,3):RETURN
1200 REM-----SCORE---------------
1210 CURSOR30,2:PRINTSC:RETURN
1300 REM-----OCHIRU---------------
1305 RX=X+XX:VQ=Y-1:IFYY<>-1THENVQ=VQ+YY
1310 IFDC=1THENVQ=VQ-1
1320 FORI=VQTO1STEP-1
1330 RY=I:IF(C(RX,RY)<2)+(C(RX,RY)>5)THENRETURN
1340 IFC(RX,RY+1)>1THEN1370
1350 SX=RX:SY=RY:GOSUB1010
1360 C(RX,RY+1)=C(RX,RY):C(RX,RY)=0:RY=RY+1:SX=RX:SY=RY:GOSUB1100:GOTO1340
1370 NEXT:RETURN
1400 REM==================== ATO SHORI ====================
```

★影さん。しんけんな話だよ。本当にしんけんな話！♪し～んけ～んぜミ!!（大阪府池田市・FM－NEW7ばんざい12才）……【影：歌の終わりに2度手をたたかなきゃツウとはいえない。しんけんにたたいてください。】

```
 1500 REM-----DEATH---------------
 1505 MUSIC"+C4GEDCR-B7":FORI=1TO2000:NEXT
 1510 MZ=MZ-1:IFMZ=0THEN1700
 1520 GOTO120
 1600 REM-----CLR---------------
 1610 MUSIC"C5EG+C3R+C+C+C
 1620 RN=RN+1:SC=SC+500+500-VAL(TI$):FORI=1TO2000:NEXT
 1630 IFRN=21THEN1650
 1640 GOTO120
 1650 CURSOR30,10:PRINT"YOU CLEARED ALL PAGE.":CURSOR23,2:PRINT"SCORE  ";SC:MUSI
C"E5DC-B+C7R+C3+D+C":GOTO1720
 1700 REM-----GAME OVER---------------
 1710 CURSOR43,2:PRINT"G A M E    O V E R      ":MUSIC"E5GE3EERGRGGG"
 1720 GETA$:IFA$="Y"THEN115
 1730 IFA$="N"THENPOKE$952,166:END
 1740 GOTO1720
 2000 REM==================== PAGE MAKING ===============
 2010 PRINTCHR$(6):GRAPHI1,C,I2,C,I3,C,0123
 2020 PRINT:PRINTTAB(9);"PAGE ";RN;TAB(23);"SCORE  ";SC;TAB(59);"MAN ";MZ
 2030 FORSY=0TO10STEP10:FORSX=0TO19:C(SX,SY)=6:GOSUB1100:NEXTSX,SY
 2035 FORSX=0TO19STEP19:FORSY=1TO9:C(SX,SY)=6:GOSUB1100:NEXTSY,SX
 2040 RESTORE3000:IFRN=1THEN2045
 2042 FORI=1TORN-1:FORJ=1TO3:READQ$:NEXTJ,I
 2045 READQ1$:READQ2$:READQ3$:Q$=Q1$+Q2$+Q3$:ZA=0
 2050 FORSY=1TO9:FORSX=1TO18
 2060 ZA=ZA+1:C(SX,SY)=VAL(MID$(Q$,ZA,1)):GOSUB1100
 2070 IFC(SX,SY)=1THENX=SX:Y=SY
 2075 IFC(SX,SY)=7THENGX=SX:GY=SY-1
 2080 NEXTSX,SY
 2085 CURSOR43,2:PRINT"R E A D Y .":MUSIC"+C3RGGAGEG+C":FORI=1TO2000:NEXT:CURSOR
43,2:PRINT"TIME  0:00 "
 2090 DA=0:TI$="000000":RETURN
 2300 REM==================== CHARA MAKING ====================
 2301 CONSOLEC80:CCOLOR7,0:CURSOR32,17:PRINT"WAIT A MOMENT."
 2305 FORI=1TO8:CURSOR27,20:PRINT"  O . . . . . O":CURSOR29+2*I,20:PRINT"→
":MUSIC"+C1"
 2310 FORJ=1TO3:READQ$:FORK=1TO32:Q1$=MID$(Q$,2*K-1,2)
 2320 Q2$=LEFT$(Q1$,1):Q2=VAL(Q2$):IFASC(Q2$)>=65THENQ2=ASC(Q2$)-55
 2330 Q3$=RIGHT$(Q1$,1):Q3=VAL(Q3$):IFASC(Q3$)>=65THENQ3=ASC(Q3$)-55
 2340 Q=Q2*16+Q3:WC$(I,J)=WC$(I,J)+CHR$(Q):NEXTK,J,I
 2350 KE$=STRING$(CHR$(0),32):RETURN
 2400 REM==================== CHARA DATA ====================
 2410 REM ========+========+========+========+========+========+========+====
 2500 DATA0000001070115313F202F000000000000000B0E080A88CFC04F4000000000000
 2501 DATA0000001070115313F3F3F000000000000000B0E080A88CFCFCFC000000000000
 2502 DATA000030F1F317571FFE06F7F3F311D1D0F00C0F0F88CAE8EFF07F6FEFC1C58D8F0
 2510 DATA000010303070F1F3F3F3F1F0F0703030100C0E0E0F0F8FCFEFEFEFCF8F0E0E0C0
 2511 DATA0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000
 2512 DATA000010202050D1B3B003B1B0D0502020100402020505B6C6E006E6C58502020400
 2520 DATA0000000000000000000000000000000000000001C1C3C262727263C1C1C0000000
 2521 DATA0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000
 2522 DATA000000000000007F7F313331000000000000000000040C0C0400000000000000
 2530 DATA0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000
 2531 DATAFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF
 2532 DATA01FF1010FF0101FF1010FF0101FF101001FF1010FF0101FF1010FF0101FF1010
 2540 DATA0001070F1F1F3F3F3F3F1F0F23F16020FCFEFFFFFFFFFFFFFEFEFCF8E00000
 2541 DATA0000000000000000000000101B04040B0000000000000000000000000000000000
 2542 DATA0001070F1F1F3F3F3F3F1F0F23F16020FCFEFFFFFFFFF3F3E3C6BEFCF8E00000
 2550 DATA0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000
 2551 DATAFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF
 2552 DATADFE3FC0F03FB1FC3FBC31FF8C31EF0F7DDDC67D6CF6F20BFBF3B636FCF18F7CF
 2560 DATA8080808080808080808080808080FF0101010101010101010101010101010101FF
 2561 DATA8080808080808080808080808080FF0101010101010101010101010101010101FF
 2562 DATA7F7F7F7F7F7F7F7F4F4F7F7F7F7F7F00FEFEFEFEFEFEFEFEFEFEFEFEFEFEFE00
 2570 DATA0060701B0901000600000B1B7060000000060E1B1003000000009090B0E060000
 2571 DATA0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000
 2572 DATA0060701B0901000600000B1B7060000000060E1B1003000000009090B0E060000
 3000 REM==================== PATTERN DATA ====================
```

```
 3005 REM  ========+========+========+========+========+========+====
 3010 DATA"000500000000030000004200000506660000006660000000000000":REM  1
 3020 DATA"000000066066000000021000040000000006766666000004000"
 3030 DATA"000000000000002000000000006000600000000000000006000"
 3040 DATA"000600400004000000030006056060500000066000000000000":REM  2
 3050 DATA"000400000000600000006626600001000000000600006676000"
 3060 DATA"000000006600000000000000060004000000020006000200000"
 3070 DATA"000000030006606000000666200000000066604060000000000":REM  3
 3080 DATA"000000620660606000040000000000600066000500002600000"
 3090 DATA"004000000060000006660500010000050000000007000600000"
 3100 DATA"000000000040400600030000406020400006662000606060600":REM  4
 3110 DATA"000006060000600000400000000000006065000660005001500"
 3120 DATA"000000600006460706000500000600400000000050000206000"
 3130 DATA"040000030000000060040500666040400060606066000660660060":REM  5
 3140 DATA"055000010000005000000007000000020000220066006606600"
 3150 DATA"006666606006000006000506000060005000000060606060000"
 3160 DATA"060000000400003000000500040605066000000045404006000":REM  6
 3170 DATA"000400606060660000006660000000000005010000000600000"
 3180 DATA"006766060000000006000502000000000000000260200000000"
 3190 DATA"000000400626000000503004050004000066606606000666000":REM  7
 3200 DATA"040000000500000004000065660000000060660620000000000"
 3210 DATA"000006000000000000056006606600010000000006000076626"
 3220 DATA"600000050000003000000000000020600000005040000660000":REM  8
 3230 DATA"000004004000005000000600600600060001000020000040"
 3240 DATA"006760004056660650600050666006006000000000606000620"
 3250 DATA"000000000006000000020060060055000000050040060000030000":REM  9
 3260 DATA"006606000006660000006000500040000004041000000606600"
 3270 DATA"066676000066050400000060004000002600505000062000060O"
 3280 DATA"000660000000000060600000040003005000040000606666000":REM 10
 3290 DATA"000060500005000000200606040060000000000000606000000000"
 3300 DATA"100404040002000000700666060000000066600050000000020"
 3310 DATA"000000030400000006040506660000500062666600100500026":REM 11
 3320 DATA"000000027000000000000000600000000000500000000600000"
 3330 DATA"000000006000000000000000000000500000004600000000"
 3340 DATA"060000060000000006040060005000300060600006000005050":REM 12
 3350 DATA"626005004006000005000604006620000505060006060600000"
 3360 DATA"000000006000000500000100020000000000060070006000006600"
 3370 DATA"000626260000003000000000000006600000000006466000000":REM 13
 3380 DATA"000000006000000000000000010066006600000000700000000"
 3390 DATA"000004004000000000500020045060066006006000640060066000"
 3400 DATA"000000000000020000030405000400000106666666066066700":REM 14
 3410 DATA"004000000620006000600005050000060006666600000000600"
 3420 DATA"000006060000052600000060060000060000000006060000000"
 3430 DATA"004000000000602006050000000000506000000030000000":REM 15
 3440 DATA"000040002000000000000060602060600000000600010006000000"
 3450 DATA"000000007000000000000006050000000000000006000100600000"
 3460 DATA"020000060000000666060066060050030000060400060050066600":REM 16
 3470 DATA"006600000000000000000000000000000000600100040000000000"
 3480 DATA"006706660666066000000000600000000006000020000000200006"
 3490 DATA"000060060202000000000000060404042640000050000606660050":REM 17
 3500 DATA"030000000000000000600000000050000006040400000000010"
 3510 DATA"066606066606506706000006006006006000050500006000060"
 3520 DATA"000000060000200000000006505005203065560006004000560":REM 18
 3530 DATA"000000005040006000000000040200605000006660606660000"
 3540 DATA"000000040000000001006600606066000607000000000000060"
 3550 DATA"060000030000000006000026660000000060000000000005000":REM 19
 3560 DATA"050000006000000000020000616000000020005067600000000"
 3570 DATA"000000060000000000000006000000000000000006000000000"
 3580 DATA"066200620060000000005000500600000005300000000400000":REM 20
 3590 DATA"006052506066666600006600606066000060606066000660"
 3600 DATA"006060065060001000606000060666667000000000000000006"
 10000 REM-----------------------------------------
 10010 REM-                                       -
 10020 REM-              FUKU CHAN GAME           -
 10030 REM-                                       -
 10040 REM-          MZ-2200 (MZ-1Z002 BASIC)     -
 10070 REM-----------------------------------------
```

MZ-2500(M25)用

B・B優秀作品

こうもりは大さわぎ

★山　内　　修

内容

内容は，影さんの作ったとおりです。それに少しアイデアを加えて，〝■〟を入れました。〝■〟は10点です。アイテムは取らなくてもかまいませんが，カギは，かならず取らなければなりません。カギを取らずにドアに行くと，ドアは消えてしまいます。

遊びかた

遊びかたは，4と6のキーで左右に移動です。スペース・キーでジャンプです。それから4面のところで，カベとはりが隣り合っているところがありますが，そこに行くと死んでしまいます。

プログラムの入力方法

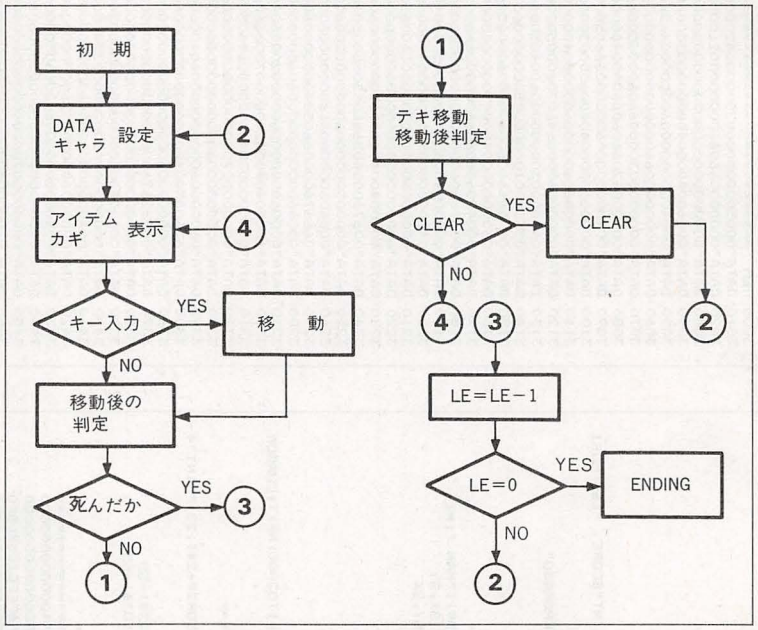
ＢＡＳＩＣですから，べつにありません。ＫＬＩＳＴ　０としてください。

改造のアドバイス

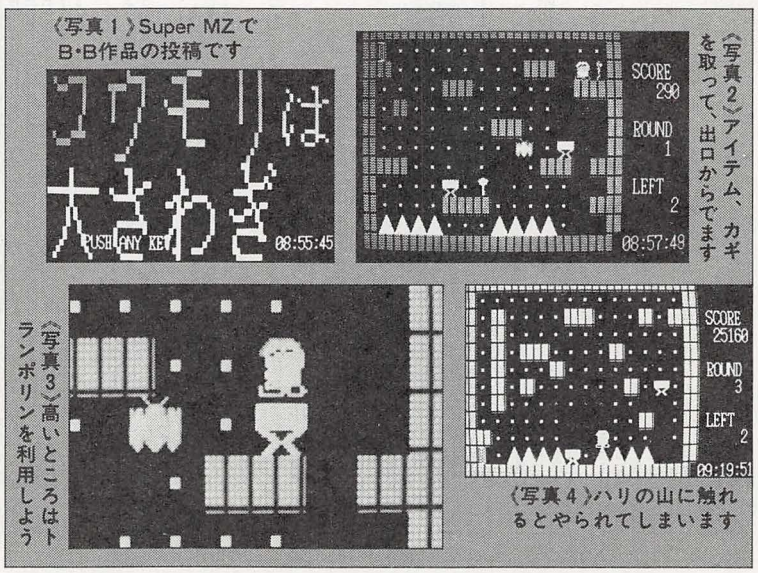
14面になると，とてもＣＬＥＡＲできません。そこで，むずかしくても，ＣＬＥＡＲできるようにしたらいいと思うのですが…。

《第１表》変数表

ＲＡ	ラウンド(１の位)
ＲＥ	ラウンド(10の位)
ＡＸ，ＡＹ	アイテム座標
ＫＸ，ＫＹ	カギ座標
ＡＱ	アイテムの種類
Ｄ＄	自分の下
Ｃ＄	自分の位置
ＴＸ，ＴＹ	コウモリの座標
ＳＣ	スコア
Ａ＄	キー入力
ＬＥ	残り



《第１図》フローチャート



★おっ！ここはどこだ？見なれぬページだなぁ。（東京都葛飾区・**おやまさか13才**）……【**影**：何を隠そう，新設Super MZコーナーだ！ひさびさに新機種がプログラム・コーナーに加わった。**編**：どしどし投稿してネ！】

```
  10 clear:init "crt:40,12,1,1":init "crt2:320,200,16":cls 3:repeat on ,5:click off:tone lfo 3,0,1,255,1
27,127:X=27:Y=10:RE=1
  20 def FNC$=scrn$(V,0,2):def FND$=scrn$(V,0+1,2):def FNT$=scrn$(TA,TB,2):dim AT$(7):gosub *OPENING:gos
ub *PCG:goto *SCREEN
  30 'アイテム表示
  40 if M=0 then locate AX,AY:print AT$(AQ)
  50 'k e y表示
  60 if KE=0 then locate KX,KY:print "EF";
  70 '自機表示
  80  sound 0,&H1F
  90 A$=inkey$:if A$<>"" then gosub *INKEY
  92 D$=FND$
  94  if left$(D$,1)="X" or left$(D$,1)="_" or left$(D$,1)="`" or right$(D$,1)="X" or right$(D$,1)="_" o
r right$(D$,1)="`" then if A$=" " then J=-1: else J=0:O=Y: else goto 98
  96  if D$="_`" then JK=4 else JK=3
  98 if left$(D$,1)="g" or left$(D$,1)="h" or right$(D$,1)="g" or right$(D$,1)="h" then locate V,O:print
"mn";:LE=LE-1:goto *SCREEN
 100 O=Y+J:if J=-1 and I<JK then I=I+1 else J=1:I=0:JK=0
 110 C$=FNC$:MF$=left$(C$,1):MR$=right$(C$,1):if O>10 then O=10:Y=10
 130 if MF$="X" or MR$="X" or MF$="`" or MR$="_" or C$="_`" then V=X:O=Y:J=0:I=0:play ,,"o6e32f12"
 140 if MF$="j" or MR$="j" then SC=SC+10:play ,,"o4c32"
 150 if C$="gh" or C$="hg" or C$="[¥" then LE=LE-1:goto *SCREEN
 155 if MF$="g" or MF$="h" or MR$="g" or MR$="h" then V=X:play ,,"o5d12"
 160 if C$=AT$(AQ) then SC=SC+1000:M=1:play ,,"o4c8d12"
 165 if C$="EF" then SC=SC+10000:KE=1:play ,,"G12E32"
 170 if left$(C$,1)="h" and KE=1 then goto *CLEAR
 180 locate X,Y:print "  ";:locate V,O:print "mn";:X=V:Y=O
 190 sound 0,&H59
 210 'テキ表示
 220 locate TX,TY:print "  ";:sound 0,&H5E
 230 if Y>TY then TB=TY+.125*RA*RE else TB=TY-.125*RA*RE
 240 if X>TX then TA=TX+.125*RA*RE else TA=TX-.125*RA*RE
 250 TA$=left$(FNT$,1):TB$=right$(FNT$,1)
 260 if TA$="X" or TA$="_" or TA$="`" or TA$="b" or TB$="X" or TB$="_" or TB$="g" or TB$="`" then TA=0:T
B=0: else TX=TA:TY=TB
 270 locate TX,TY:print "[¥";:sound 0,&H5E
 280 ogen 0:locate 33,3:print using "######",SC;:locate 35,6:print using "###";RA*RE;
 290 locate 33,9:print using "######",LE;:ogen 1
 300 goto 30
 400 *INKEY
 410 if A$="4" then V=X-1:return
 420 if A$="6" then V=X+1:return
 460 return
 500 *CLEAR
 510 ogen 0:locate 10,5:print RA;"面クリア":locate 6,7:print "次の面へ Let's go":play "g8f8e4e4r4e4f4f4r
4f8e8d4d4r4d4e2","o8d8c4c4r4c4d4r4d8c8o3b4b4r4b4c4o2"
 520 X=DI-1:X-30:KE=0:M=0:RA=RA+1:sound 8,0
 530 if RA/5=int(RA/5) then AQ=0:LE=LE+1
 540 AQ=AQ+1:SC=SC+1000:goto *SCREEN
 600 *ENDING
 610 cls 3:ogen :symbol (0,0),"END",14,11,7
 630 PA$="C4E4G4C4G8A8B8O5C8O4A8G4G4C4E4G4A8G8F8E8F8C2C8E8C8E8E8D4D8F8D8F8F4D4A8B8O5C8O4A8G8A8G8F8E4D4C2"
 640 PB$="RC4E4F8G8A8F8E8D8E4RC4D8F8E8O3A8G8B8O4C8O3G8O4C4RO3G4O4C4O3G4B4RA8O4DBO3A8O4C8F4F8E8F8E8D8C4O3
B4C2"
 650 play PA$,PB$:locate 7,4:print "YOUR SCORE",SC:locate 6,7:print "TRY AGAIN (Y/N)"
 660 A$=inkey$:if A$="" then goto 660
 670 if A$="n" or A$="N" then repeat on ,1:cls 3:end
 680 pause 20: goto 10
 700 *OPENING
 710 ogen 0:symbol (2,5),"コウモリ",4,7,8:X=15:Y=10:DI=10:DO=1
 720 symbol (255,34),"は",4,4,10
 730 symbol (5,110),"大きわぎ",4,6,11
 740 locate 8,11:print "      PUSH ANY KEY                    "
 750 play "d4d8e16d8e16f4f8g16f8g16e4a8g16e8f16d4d8c16o3a4o4"
 755 sound 6,15:sound 8,0:sound 11,20:sound 12,20:sound 13,8
 760 A$=inkey$:if A$="" then goto 760
 770 play wait:sound 8,16:AQ=1:RA=1:LE=3:TX=10:TY=5:cls 3: return
 800 *SCREEN
 805 ogen 1: restore 1310
 810 read A:if RA=A or A>10 then goto 830
 820 read A$:for I=1 to 11:read B:next:goto 810
 830 if A>10 then RA=1:SC=SC+100000:LE=LE+1:RE=RE+1:goto 805
 840 read A$
 850 for L=1 to len(A$) step 4:B$=mid$(A$,L,4)
 860 B=val("&h"+B$):P$=bin$(B):X$=right$("00000000"+P$,16)
 870 for R=0 to 15:P=val(mid$(X$,R+1,1))
 880 if P=0 then Q$="j "
 890 if P=1 then Q$="XX"
 900 locate R*2,int(L/4):print Q$;
 910 next R:next L
 920 read AX,AY,KX,KY,H1,H2,T1X,T1Y,T2X,T2Y,DY
 930 locate H1,10:print string$(4,"gh");:locate H2,10:print string$(4,"gh");
 940 ogen:locate 33,2:print "SCORE";:locate 33,5:print "ROUND";:locate 33,8:print "LEFT";:ogen 1:TX=10:T
Y=5:V=28:O=10:X=28:Y=10:locate 2,DY:print "b";
 950 if LE=0 then goto *ENDING
 960 locate T1X,T1Y:print "_`";:locate T2X,T2Y:print "_`";
 970 goto 30
1000 *PCG
1010 def chr$(&H140)=hexchr$("0102020200010200010101000103020201030303010103010101010001030202000000000
0000000000000000000000")
1020 def chr$(&H142)=hexchr$("8000A0604000808080000080800000000C0E0E0C0000808080000080800000000000000000
0000000000000000000000")
1030 def chr$(&H144)=hexchr$("0000000000000000000000000000030F1F1F0F0F0301010101010101010000030F1F1F0F
0F0301010101010101010100")
1040 def chr$(&H146)=hexchr$("0060301000000000000000000000000C090C8E8F0F0C0808080800C080C08000C0F0F8F8F0
FAC08080808C080C08000")
1050 def chr$(&H148)=hexchr$("0103070707070707070000003030700000000000000000000039070303030701030604040
4040404040607020202000")
1060 def chr$(&H14A)=hexchr$("0080C0C0C0C0C0C0C0000080808C0000000000000000000000F8E0808080C0000000000
0000000000E0800000000")
1070 def chr$(&H14C)=hexchr$("000003070F0F0F0F0F0F0F0703000000000003000101090709010101010000000000300
0000000000000000000000")
1080 def chr$(&H14E)=hexchr$("0000C0E0D0D0F0F0F0F0F0F0E0C0000000000C020A08090E0908080808000000000C020
2000000000000000000000")
1090 def chr$(&H150)=hexchr$("0000000000000000000000000000000003070F0F0F0F0F0F0F0703000000000000000
0000000000000000000000")
1100 def chr$(&H152)=hexchr$("0000000020301000000000000000000000C0E0D0C0E0F0F0F0F0F0E0C0000000000020
3010000000000000000000")
1110 def chr$(&H158)=hexchr$("0000000000000000000000000000FDFDFDFDFDFDFDFDFDFDFDFDFDFDFDA800A800A8
00A800A800A800A800A000")
1120 def chr$(&H15A)=hexchr$("080403B7F7FFFFFFFFFFFFFF7732100000000000000000000000000000000000000123
277F7F7F7F7F7763232100000")
1130 def chr$(&H15C)=hexchr$("1020C0EDEFFFFFFFFFFFFFFEFCE840000000000000000000000000000000000000C4
E4FEFEFEFEEEC6C4840000")
1140 def chr$(&H15E)=hexchr$("0000FFFFFFFFFFFFF703C0E070E1C3800000000000000000000000000000000FFFFFF
FFFFFFF0000000000000")
1150 def chr$(&H160)=hexchr$("0000FFFFFFFFFFFFF0E3C70E070381C0000000000000000000000000000000FFFFFF
FFFFFFF0000000000000")
1160 def chr$(&H162)=hexchr$("0000000000000000000000000000FE15555555555555555555555515FEFE15555555
555555555555555515FE")
1180 def chr$(&H166)=hexchr$("0101030307070F0F1F1F3F3F7F7FFFFF0101030307070F0F1F1F3F3F7F7FFFFF0101030307
070F0F1F1F3F3F7F7FFFFF")
1190 def chr$(&H168)=hexchr$("8080C0C0E0E0F0F0F8F8FCFCFEFEFFFF8080C0C0E0E0F0F0F8F8FCFCFEFEFFFF8080C0C0E0
E0F0F0F8F8FCFCFEFEFFFF")
1200 def chr$(&H16A)=hexchr$("0000000000000020000000000000000000000000000070507000000000000000000000
0007050700000000000000")
1210 def chr$(&H120)=hexchr$("0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000
0000000000000000000000")
1220 def chr$(&H16C)=hexchr$("00060F1C131E1F1E001F1F0F105040400F1F3F7C730100010F1F1F0F1710000000000000
010C010F1F1F0F070F003F")
1230 def chr$(&H16E)=hexchr$("00F0F88C7EF6F2F600F0F0F80002010F0FCFC8E7E0E0E0E0EFCFCFCFCFC0000000000000000
086C08FCFCFCFCFCE0E2BE")
1240 restore 1260
1250 for U=1 to 4 :read A1$:AT$(U)=A1$:next
1260 data AB,IJ,MN,QR
1270 return
1300 '面      p a t t e r n
1310 data 1,ffff8001c0318607a00180c18009e01b8401870380001ffff,28,2,14,8,2,16,10,8,24,6,1
1320 data 2,FFFF8001801387918001F891809DAF858081C9898181FFFF,28,1,8,8,6,18,20,8,26,4,10
1330 data 3,FFFF8001A1BBA081AC21A201A811A0018009C0018001FFFF,28,1,8,5,6,18,14,10,26,6,10
1340 data 4,FFFF8001810382018C24F82418241C9818031800180005FFFF,28,1,2,1,2,18,8,6,20,7,6
1350 data 5,FFFF8001A011B0838001800989019001800 5E0018001FFFF,28,2,4,2,8,18,2,8,16,10,10
1360 data 6,FFFF8081A38580938881C0818081801C1C2858081800 1FFFF,28,2,14,2,6,20,10,8,24,8,4
1370 data 7,FFFF8201820182018201BA8188818FB38081C2019001800 5FFFF,28,5,12,7,6,18,18,10,26,8,10
1380 data 8,FFFF80018FF1E8118BD9C8518F4180479EC180298001FFFF,20,1,12,9,4,16,2,10,20,8,4
1390 data 9,FFFF8081C00182A1C7F1800184094651800191018101FFFF,20,5,10,10,2,18,4,6,26,10,3
1400 data 10,FFFF8001800188158BD18811CBD9881183C18025C001FFFF,14,5,16,7,8,16,28,7,4,10,5
1410 data 11
```

PASOPIA T/5/(7)用

One Key（ワン キー）

★コンピュータ買うなら…

⊙ストーリー

あなたは，むかいのビルまで，ある用事で行かなければなりません。しかし，家とビルの間の橋は“穴”が住んでいて（？），あなたを底のないガケに落としてしまおうとしています。

この底なしガケには，未知の空間への入り口が口を開けてあなたをのみこもうとしているのです。

未知の空間では，左右の画面の軸が少しずつズレを生じ，右上に“願いをかなえる宝石”があります。それを取ると，あなたは元の世界にもどれます。

しかし，そこでもまた，あなたは…。

⊙遊びかた

操作キーは，キーボード中のどれか一つのキーです（別に何個押してもかまわないけど）。

Seen 1の「ゴートゥー・ザ・ビルディング」では，キーを押すと右に動き，穴に落ちるまで，永遠に続きます。

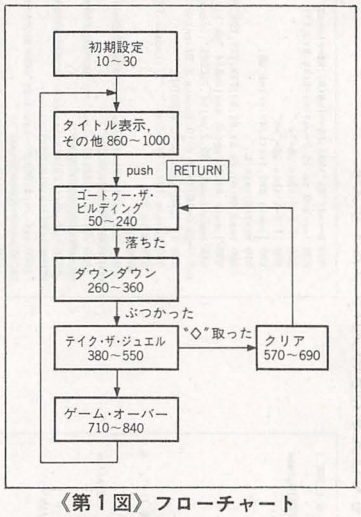
Seen 2の「ダウン　ダウン」では，スクロールする障害物をかわし，底なしのガケを下っていきます。キーを押すと左に，はなすと右に動きます。

Seen 3の「テイク・ザ・ジュエル」では，落ちてくる障害物をよけ，右上の宝石までたどり着いてください。キーを押すと右に移動します。

この宝石を取ると，クリアで，また元の世界であるSeen 1にもどります。

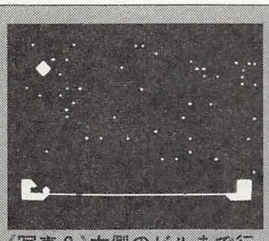
⊙プログラムについて

短いプログラムを三つくっつけただけです。そして，それにむりやりストーリーをつけました。というわけで，とくにかわったことはしていません。リストを見ればわかるでしょう。

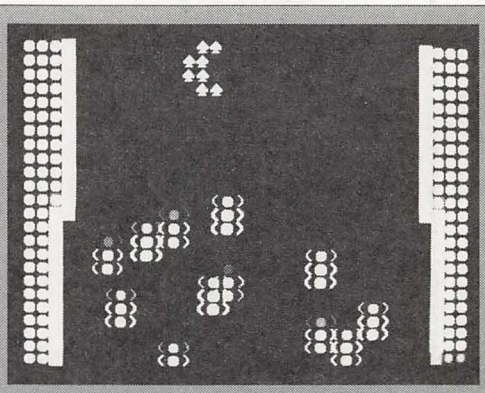


《第1図》フローチャート

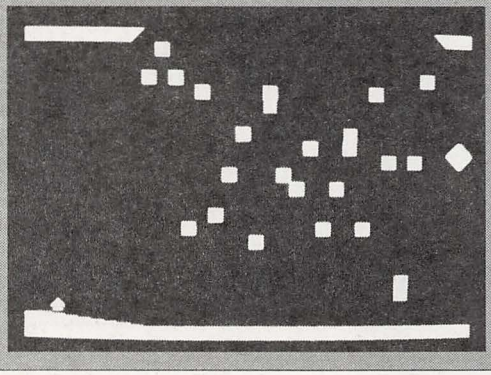
《写真1》ショート・プログラム3本をつないだゲームだ



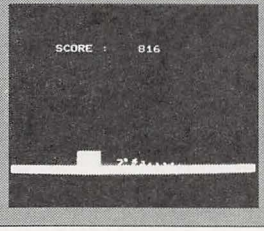
《写真2》右側のビルまで行くという「ゴートゥ・ザ・ビルディング」



《写真3》穴に落ちると，「ダウン・ダウン」というゲームになる



《写真4》障害物にぶつかると，「テイク・ザ・ジュエル」の画面に



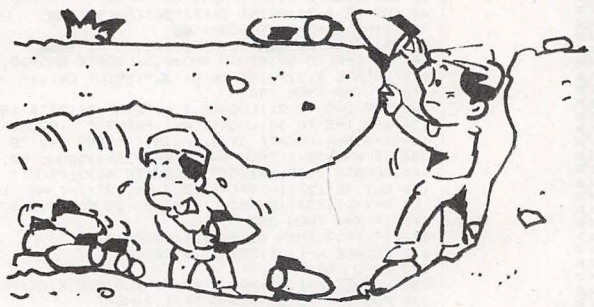
《写真5》そこで障害物に当たると，プチュ…。こんな画面が…

★わたしは影のことを知っているが，影はわたしが影のことを知っていることを知らない。（神奈川県横浜市・**ナリーしけ田しよ12才**）……**【影：あなたは私があなたを知ってるかもしれないことを知らない。野菜には塩！】**

```
10 ' ■■■ ショキ セッテイ
20 SCREEN 1:WIDTH 36:DEFINT A-Z:DIM A(34)
30 GOSUB 860
40 ' ■■■ ゴー トゥー サ゛ ヒ゛ルテ゛ィング゛
50 CLS:LOCATE 12,10:PRINT"LET'S GO !!":SOUND 0,50:SOUND 40,2:CLS
60 LOCATE 0,20:PRINT C$(5)"■"TAB(33)"■"
70 PRINT C$(5)"■"TAB(33)"■"
80 PRINT C$(1)"■■■"STRING$(26,"▔");"■■■"
90 FOR I=0 TO 50:SOUND RND*9,2:LOCATE RND*35,RND*18:PRINT C$(RND*4+1)".";:NEXT
100 LOCATE 2,3:PRINT C$(6)"▲":PRINT C$(6)"  ▼"
110 IF T=0 THEN 140
120 FOR I=5 TO 21:LOCATE 3,I:PRINT C$(5)"♠":SOUND 50+I,3:NEXT
130 FOR I=5 TO 20:LOCATE 4,I:PRINT " ":SOUND 80-I,3:NEXT
140 X=4:B=A:LOCATE 31,21:PRINT" ":FOR I=0 TO 20:SOUND 30+I,2:NEXT
150 IF RND*50<9 THEN B=A:A=RND*25+6:SOUND 50,2
160 LOCATE B,22:PRINT"▔";:LOCATE A,22:PRINT" ";
170 OUT 48,127:I=INP(49):OUT 48,127:I=I AND INP(49)
180 X=X-(I<255):SC=SC-(I<255)*5:SOUND 10,2:SOUND -(I<255)*50,2
190 IF X=A THEN 230
200 IF X=32 THEN SC=SC+100:GOTO 140
210 LOCATE X-1,21:PRINT" ♠"C$(5)
220 GOTO 150
230 LOCATE X-1,21:PRINT"シマッタ!":LOCATE X,22:PRINT"♠":COLOR 2
240 FOR I=0 TO 30:SOUND 50-I,2:NEXT
250 ' ■■■ タ゛ウン タ゛ウン
260 FOR I=0 TO 19:PRINT" ●●●■"TAB(31)"■●●●":NEXT
270 LOCATE 15,10:PRINT "DOWN!":LOCATE 12,11:PRINT "ON <-♠-> OFF"
280 SOUND 50,2:SOUND 0,80:SOUND 80,5
290 LOCATE 15,10:PRINT"      ":LOCATE 10,11:PRINT SPC(16)
300 OUT 48,127:I=INP(49):OUT 48,127:I=I AND INP(49)
310 X=X+1+(I<255)*2:SC=SC+2:SOUND RND*40,1
320 LOCATE 0,23:PRINT" ●●■"C$(RND*4+2)TAB(RND*23+5)"(●)"TAB(31)+C$(2)"■●●"
330 IF(SCREEN(X,3)<>ASC(" "))*(SCREEN(X,3)<248)THEN 350
340 LOCATE X,3:PRINT "♠";:GOTO 300
350 LOCATE X-1,2:PRINT C$(7)"ワァー!"C$(2);
360 FOR I=20 TO 70:SOUND I,2:NEXT
370 ' ■■■ テイク サ゛ シ゛ュエル
380 CLS:LOCATE 10,10:PRINT" TAKE THE"C$(6)"'◆'":SOUND 0,80:SOUND 50,2
390 CLS:COLOR 1:X=3:Y=20:PRINT C$(4)"■■■■■■"TAB(32)"■■■"
400 LOCATE 0,21:PRINT C$(4)"■■■■■■■■■■"
410 PRINT C$(4)STRING$(34,"■")
420 LOCATE 32,8:PRINT C$(6)"▲"
430 LOCATE 32,9:PRINT C$(6)"▼"
440 FOR I=10 TO 31:A(I)=RND*15+1:LOCATE I,A(I):PRINT"■":NEXT
450 A=RND*21+10:SOUND 20,1
460 LOCATE A,A(A):PRINT" ";:A(A)=A(A)+1
470 LOCATE A,A(A):PRINT"■";
480 IF A(A)>Y THEN LOCATE A,A(A):PRINT" ":A(A)=0
490 OUT 48,127:I=INP(49):OUT 48,127:I=I AND INP(49)
500 X=X-(I<>255):SOUND -(I<>255)*70,4:SC=SC-(I<>255)*(25-Y)
510 IF A(X)=Y THEN 710
520 IF X=34 THEN LOCATE X-1,Y:PRINT" ":Y=Y-1:X=3
530 LOCATE X-1,Y:PRINT C$(5)"♠";
540 IF (X=32)*(Y=9) THEN 570
550 GOTO 450
560 ' ■■■ クリアー
570 CLS:T=1:SC=SC+5000:COLOR 5
580 LOCATE 8,13:PRINT C$(3)"SUPER BONUS 5000 pts.":LOCATE 0,15
590 PRINT TAB(16)"      /▲\"
600 PRINT TAB(16)"ヤッタ /■■■\"
610 PRINT TAB(16)"    /■■■■■\"
620 PRINT TAB(16)"\●/ ■■■■■■■"
630 PRINT TAB(16)" ■    ■■■"
640 PRINT TAB(16)" ||    ▼"
650 FOR I=15 TO 20:LOCATE 19,I:PRINT C$(6):NEXT
660 PRINT C$(1)STRING$(35,"■");C$(1)STRING$(35,"X");
670 FOR I=0 TO 15: LOCATE 16,18:PRINT" |●| ":SOUND 20,3:SOUND 0,15
680 LOCATE 16,18:PRINT"\●/":SOUND 30,3:SOUND 0,15:NEXT
690 FOR I=0 TO 30:FOR J=0 TO 2:SOUND I,1:SOUND I+42,1:NEXT J,I:GOTO 50
700 ' ■■■ スマッシュ
710 CLS:COLOR 4:LOCATE 0,18
720 PRINT TAB(10)" ●
730 PRINT TAB(10)"/■■\
740 PRINT TAB(10)"||"
750 PRINT C$(5)STRING$(33,"■"):COLOR 1
760 FOR I=1 TO 18:LOCATE 10,I:PRINT"    ":LOCATE 10,I+1:PRINT"■■■"
770 LOCATE 10,I+2:PRINT"■■■":LOCATE 10,I+3:PRINT"■■■":SOUND 20-I,4:NEXT
780 LOCATE 14,20:PRINT C$(2)"ﾌﾟﾁｭ...."
790 SOUND 40,3:SOUND 45,5
800 SOUND 0,100:SOUND 80,3
810 ' ■■■ エンド
820 IF HI<SC THEN HI=SC:SC$="HI-SCORE" ELSE SC$="SCORE"
830 LOCATE 6,5:PRINT C$(6)SC$" :"C$(4)USING"#######";SC
840 SOUND 0,200:SOUND 30,5:GOTO 30
850 ' ■■■ タイトル
860 CLS:COLOR 6:FOR I=1 TO 7:C$(I)=CHR$(248+I):NEXT:PRINT:PRINT
870 PRINT "  ■■■■■■■■■■
```

PASOPIA7用

移植版 トンネルマン



★波田　純一

①内　容

あなたは，トンネルマンです。地中の爆弾を，エイリアンの防害にもめげず，地上に持ちあげてください。

②遊びかた

トンネルを掘って，爆弾を地上にあげてください。爆弾は押せば動きますが，それはトンネル内だけです。もし，トンネルがないのに押すと爆発します。

また，1個爆弾を持ちあげると，トンネルを埋めてしまうことができます。エイリアンをトンネルに埋めると，高ポイントを取ることができます。

その面にある半分の爆弾を持ちあげると，面クリアです。7回トンネルマンがやられると，GAME　OVERです。

なお，ある場所（1面に1か所）に爆弾を持ちあげると，あるものがでます。さて，それはなんでしょう。

また，エイリアンには，2種類いて，せっかく掘ったトンネルを埋めながら追いかけてくるものがいるので，注意してください。

③操作方法

トンネルマンは，8 2 4 6 で上下左右に移動します。爆弾を1個持ちあげたときにできるトンネル埋めは，スペース・キーです。

CHECKER FLAG

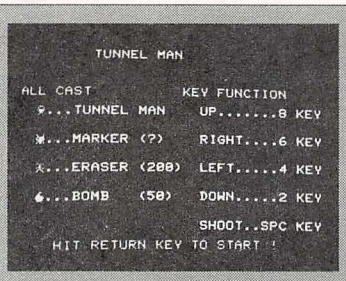
Dr.D：リアルタイム・ゲームとパズルゲームをうまくミックスしているといえる。

編：でも，キャラクターが小さいですね。

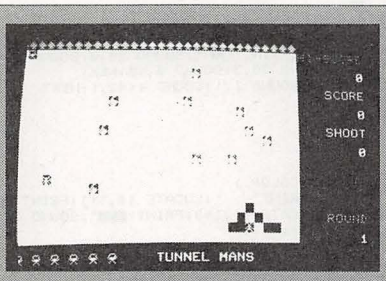
Dr.D：そうだな。キャラクターを16×16ドットのグラフィック・キャラクターにして，マシン語でキャラクターをPUTするようにするといい。

編：でも，キャラクターを大きくすると相対的に画面が小さくなってしまいますよ。

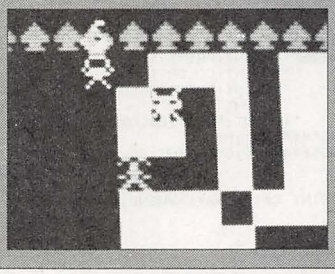
Dr.D：そのようなときは，画面をスクロールさせればいい。16ドットぐらいのあらいスクロールだから，スピードは問題ないぞ。



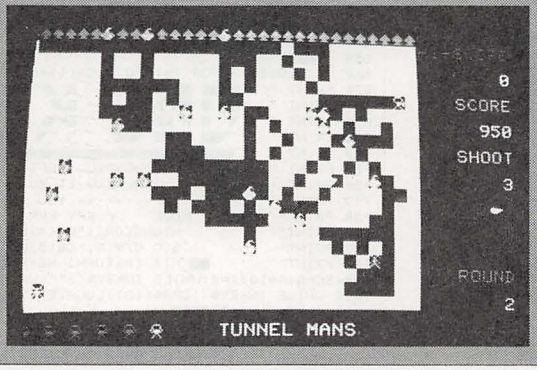
⬆〈写真1〉タイトル画面。リターン・キーでスタート



⬅〈写真2〉さあ，トンネルを掘って爆弾を持ちあげろ！



➡〈写真3〉よし，まず1個。でも，エイリアンがせまってる



⬇〈写真4〉2面は爆弾がいっぱい！トンネルを掘ってるだけじゃ……

★影さんとかけて，ローソクと解きます。その心は，わが身をけずって世の中を明るくしてくれる。単なるおせじでした。（神奈川県相模原市・**ビビンバ16才**）……【編：単にえんぴつけずって，ちらかすだけだが…。】

```
10 '----- ｼｮｷ 1 -----
20 WIDTH 40:CONSOLE 0,25,0,8:SCREEN 2:RANDOMIZE TIME/3:DEFINT A-Z
30 DIM A(17),B(17),C(17),D(17),E(17),G(17),H(17),I(17),S(17)
40 FOR I=0 TO 7:COLOR=(I,I):NEXT:GOSUB 1140
50 '----- DEMO -----
60 CLS:COLOR 5:LOCATE 9,3:PRINT"TUNNEL MAN"
70 COLOR 3:LOCATE 1,7:PRINT"ALL CAST          KEY FUNCTION"
80 PUT(24,72),D:PUT(24,96),C:PUT(24,120),A:PUT(24,144),E
90 COLOR 7:LOCATE 4,9:PRINT"...TUNNEL MAN    UP.......8 KEY"
100 LOCATE 4,12:PRINT"...MARKER (?)    RIGHT....6 KEY"
110 LOCATE 4,15:PRINT"...ERASER (200)  LEFT.....4 KEY"
120 LOCATE 4,18:PRINT"...BOMB   (50)   DOWN.....2 KEY"
130 LOCATE 21,21:PRINT"SHOOT..SPC KEY"
140 COLOR 6:LOCATE 5,23:PRINT"HIT RETURN KEY TO START !"
150 PLAY"V15T180O5S2M10L4GL8DL8FL8GL8GL8B-L8GL16FL16DL8D-L4CL8DL4P4"
160 IF INKEY$<>CHR$(13) THEN 160
170 '----- ｼｮｷ 2 -----
180 CLS:M=1:SC=0:D=6
190 COLOR 4:LOCATE 0,0:PRINT STRING$(31,"♠"):FOR I=1 TO 20:COLOR 5:LOCATE 0,I:PR
INT STRING$(31,"■"):NEXT
200 FOR I=1 TO M*10:RX=RND*27+2:RY=RND*17+1:PUT(RX*8,RY*8),E,PSET:NEXT
210 COLOR 2:LOCATE 31,1:PRINT"HI-SCORE":COLOR 6:LOCATE 34,5:PRINT"SCORE"
220 COLOR 3:LOCATE 34,9:PRINT"SHOOT":COLOR 4:LOCATE 34,18:PRINT"ROUND"
230 COLOR 7:LOCATE 15,22:PRINT"TUNNEL MANS":LOCATE 34,3:PRINT USING"#####";HI
240 FOR I=0 TO 10 STEP 2:PUT(I*8,176),D:NEXT
250 X=1:Y=1:XZ=0:YZ=0:PX=28:PY=19:TX=1:TY=19:B=M*10:V=0:H=1:PS=0:SP=RND*27+2:GOS
UB 1040:GOSUB 1130
260 '----- TUNNEL MAN -----
270 LINE((X-XZ)*8,(Y-YZ)*8)-((X-XZ)*8+7,(Y-YZ)*8+7),0,BF
280 SOUND 55+H*2,2:ON H GOTO 290,300,310,320
290 PUT(X*8,Y*8),D:GOTO 330
300 PUT(X*8,Y*8),H:GOTO 330
310 PUT(X*8,Y*8),G:GOTO 330
320 PUT(X*8,Y*8),I
330 GOSUB 690
340 '----- KEY SCAN -----
350 Q=STICK(0):IF Q=0 THEN 400
360 IF Q=5 THEN YZ= 1:XZ=0:H=4
370 IF Q=7 THEN XZ=-1:YZ=0:H=2
380 IF Q=3 THEN XZ= 1:YZ=0:H=3
390 IF Q=1 THEN YZ=-1:XZ=0:H=1
400 IF STRIG(0)=-1 THEN GOSUB 560
410 IF (X+XZ(1)+(X+XZ)29)+(Y+YZ(1)+(Y+YZ)19) THEN XZ=0:YZ=0
420 IF POINT((X+XZ)*8+1,(Y+YZ)*8)=2 THEN GOSUB 1110
430 X=X+XZ:Y=Y+YZ
440 '----- BOMB -----
450 IF POINT(X*8,Y*8+5)=1 THEN SOUND 70,3 ELSE 270
460 LINE(X*8,Y*8)-(X*8+7,Y*8+7),0,BF
470 IF Y+YZ=0 THEN SC=SC+50:B=B-1:V=V+1:GOSUB 1080:GOSUB 1050:SOUND 30,3:SOUND 3
5,3
480 IF B=M*5 THEN 950
490 IF SCREEN(X+XZ,Y+YZ)=135 THEN 510
500 PUT((X+XZ)*8,(Y+YZ)*8),E,PSET:GOTO 270
510 BX=X:BY=Y:GOSUB 1000:D=D-1:GOSUB 1130
520 B=B-1:IF D=-1 THEN 890
530 IF B=M*5 THEN 950
540 GOTO 270
550 '----- ﾐｻｲﾙ -----
560 IF SCREEN(X+XZ,Y+YZ)=135 THEN RETURN
570 IF SCREEN(X+XZ,Y+YZ)=32 THEN DX=X+XZ:DY=Y+YZ ELSE RETURN
580 IF V=0 THEN RETURN ELSE V=V-1:GOSUB 1050
590 COLOR 5:LOCATE DX,DY:PRINT"■"
600 DX=DX+XZ:DY=DY+YZ
610 IF (DX=TX)*(DY=TY) THEN BX=TX:BY=TY:GOSUB 1000:SC=SC+RND*400:GOTO 660
620 IF (DX=PX)*(DY=PY) THEN BX=PX:BY=PY:GOSUB 1000:SC=SC+200:GOTO 670
630 IF SCREEN(DX,DY)=135 THEN RETURN
640 IF (DX+XZ(0)+(DX+XZ)30)+(DY+YZ(0)+(DY+YZ)20) THEN RETURN
650 SOUND 63,2:GOTO 590
660 GOSUB 1060:LOCATE TX,TY:PRINT" ":TX=1:TY=19:RETURN
670 GOSUB 1060:LOCATE PX,PY:PRINT" ":PX=28:PY=19:RETURN
680 '----- ﾃｷ MOVE -----
690 ON RND*7 GOTO 700,710,710,720,720,730
700 TXZ=(1-INT(RND*3)):TYZ=(1-INT(RND*3)):GOTO 740
710 TXZ=SGN(X-TX):TYZ=SGN(Y-TY):GOTO 740
720 PXZ=(1-INT(RND*3)):PYZ=(1-INT(RND*3)):GOTO 740
730 PXZ=SGN(X-PX):PYZ=SGN(Y-PY)
740 IF POINT((TX+TXZ)*8,(TY+TYZ)*8+5)=1 THEN TXZ=0:TYZ=0
750 IF POINT((PX+PXZ)*8,(PY+PYZ)*8+5)=1 THEN PXZ=0:PYZ=0
760 IF (TX+TXZ(1)+(TX+TXZ)29)+(TY+TYZ(1)+(TY+TYZ)19) THEN TXZ=0:TYZ=0
770 IF (PX+PXZ(1)+(PX+PXZ)29)+(PY+PYZ(1)+(PY+PYZ)19) THEN PXZ=0:PYZ=0
780 LINE(TX*8,TY*8)-(TX*8+7,TY*8+7),0,BF:COLOR 5:LOCATE TX,TY:PRINT"■"
790 LOCATE PX,PY:PRINT" "
800 TX=TX+TXZ:TY=TY+TYZ:PX=PX+PXZ:PY=PY+PYZ
810 PUT(TX*8,TY*8),C:PUT(PX*8,PY*8),A
820 IF (TX=X)*(TY=Y)+(PX=X)*(PY=Y) THEN D=D-1:GOTO 840
830 RETURN
840 GOSUB 1130:BX=X:BY=Y:GOSUB 1000
850 LINE(TX*8,TY*8)-(TX*8+7,TY*8+7),0,BF:TX=1:TY=19
860 COLOR 5:LOCATE PX,PY:PRINT"■":PX=28:PY=19
870 IF D<>-1 THEN RETURN
880 '----- GAME OVER -----
890 IF HI<SC THEN HI=SC
900 COLOR 3:LOCATE 10,9:PRINT"GAME OVER"
910 FOR I=1 TO 2
920 PLAY"V15T180S2M7L404E-L8E-D-L403B-L8B-O4D-L404E-L8E-D-L4E-P4L404B-L8B-B-L4A-
L8G-D-L804E-E-E-D-L404E-P4Z"
930 NEXT:SOUND 60,5:GOTO 60
940 '----- ROUND CLEAR -----
950 SC=SC+M*700:M=M+1
960 D=D+1:GOSUB 1040:GOSUB 1130
970 PLAY"V15S2M403L4BL4GL4EL4DL4F#L8F#L8F#L8F#L8GL8F#L8GL8Z":CLS 2
980 IF M=8 THEN 890 ELSE 190
990 '----- ﾊﾞｸﾊﾂ -----
1000 PUT(BX*8,BY*8),B,PSET
1010 SOUND 70,5:NOISE"P20S4M5L3N15","P20S4M5L3N15"
1020 FOR I=1 TO 2000:NEXT:LINE(BX*8,BY*8)-(BX*8+7,BY*8+7),0,BF:RETURN
1030 '----- SCORE DISPLY -----
1040 COLOR 7:LOCATE 34,20:PRINT USING"#####";M
1050 COLOR 7:LOCATE 34,11:PRINT USING"#####";V
1060 COLOR 7:LOCATE 34,7:PRINT USING"#####";SC:RETURN
1070 '----- SPECIAL -----
1080 IF (X+XZ<>SP)+(PS=1) THEN RETURN
1090 SX=RND*27+2:SY=RND*17+1
1100 PUT(SX*8,SY*8),S%:PS=1:RETURN
1110 FOR I=1 TO 3:PLAY"V15S4M504L30DFG":NEXT:D=D+1
1120 FOR I=0 TO 10 STEP 2:PUT(J*8,176),D,PSET:NEXT
1130 LOCATE 0,22:PRINT SPC((6-D)*2):RETURN
1140 '----- ｷｬﾗｸﾀ DATA -----
1150 FOR I=0 TO 17:READ A(I),B(I),C(I),D(I),E(I),G(I),H(I),I(I),S(I):NEXT:RETURN
1160 DATA 32,32,32,32,32,32,32,32,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,16388,544,48,26112,
1170 DATA 26112,26112,26112,8706,16388,512,768,102,119,102,102,102,,1088,2,3,6
1180 DATA 1792,6,6,6,32,1088,8224,12288,24576,8192,24576,24576,24576,96,1024
1190 DATA 8192,13059,6,4352,6,6,6,8706,64,2,12339,24576,16,24576,24576,24576
1200 DATA 24678,17408,8224,816,26208,4353,26112,26208,26112,512,68,610,816,1638
1210 DATA 4113,1638,102,102,26214,1092,9730,13107,26118,4369,1536,26214,1542
1220 DATA 8706,17472,8198,13107,24678,4375,26214,96,24672,102,17408,8224,13056
1230 DATA 1536,4369,1536,1632,1632,,68,610,51,96,4375,1632,96,1632,96,16388,2
1240 DATA 771,24576,4353,24576,24576,24576,,16388,8224,12336,6,4209,6,6,6,96,68
1250 DATA 32,816,6,4352,6,6,6,1536,17408,544,816,24576,17,24576,24576,24576,102
```

★うわ～！あと3か月で定期購読が終わってしまう！どうしよう。そーだコンティニューすればいいんだ！50円入れてショット・ボタン押して，1Pボタン押してと…。(東京都足立区・佐藤憲14才)……【一同：まいった。】

ﾚﾍﾞﾙｱｯﾌﾟ

PC-6001/mkII/6601/SR用（モード1，ページ2）

グランド GROUND ランナー RUNNER

★村崎　忍

★Let's KEY IN

マシン語を使ってますので，入力後一応SAVEしてからRUNしてください。

RUN後，約18秒で入力待ちとなります。このとき，スペース・キーを押すとゲーム開始，[STOP]キーを押すとBASICにもどります。

DATAがごちゃごちゃして入力しづらいでしょうが，チェックサムも付けておいたので，それほど苦労せず入力できると思います。

★Let's PLAY

カーソル・キーでグランドランナー"♡"を操作して，金塊(きんかい)"◇"を取ってください。"◇"を取ると10点，取るごとに"◇"が二つでてきます。敵"♧"につかまるとGAME OVERです。

また，敵の作る壁をグランドランナーは通ることができません。

高得点のコツは"♧"をうまく誘導することです。これができれば1000点ぐらいすぐです。

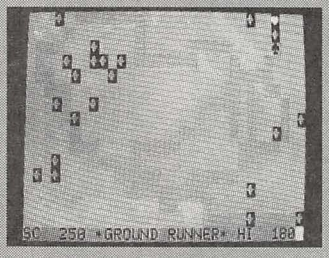
★PROGRAMについて

ゲーム中に[STOP]キーを押すと，ゲームを一時中断することができます。これは特にそういうプログラムに組んでいるわけではないのですが，多分PLAYのROM内ルーチンを使っているためだと思います。[ESC]キーを押すと再開できます。

《第1表》メモリマップ

D000 ～D02C	ダイヤ発生
D02D ～D083	キー入力
D084 ～D0E1	敵移動
D0E2～D106	スコア
D107 ～D12D	MUSIC
D12E ～D154	キー入力サブ・ルーチン
D155 ～D160	SOUNDルーチン
D161 ～D170	アドレス計算
D171 ～D186	ランダム発生
D187 ～D198	GAME OVER
D199 ～D1E5	初期設定
D1E6～D1ED	ワークエリア
D1EE～D1FF	時間かせぎ
D200 ～D25C	MUSIC DATA
D25D ～D283	SOUND DATA
D284 ～D295	その他DATA

《写真1》♡がグランドランナーのあなたですぞ



《写真2》こ，これは，きつい〰。ハイスコアを競ってね

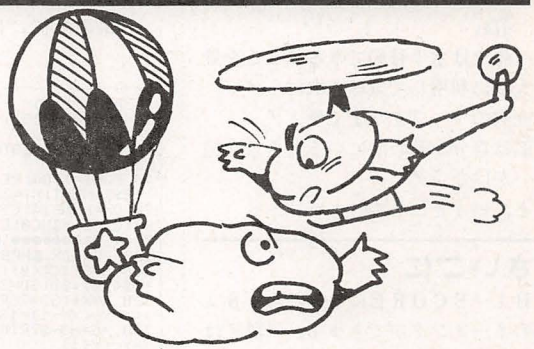
GROUND RUNNERのプログラム・リスト

```
10 CLEAR50,&HD000:SCREEN2,2,2:CONSOLE0,16,0,0:COLOR2,1:CLS
20 LOCATE0,15:PRINT"SC     0 *GROUND RUNNER* HI     0";:COLOR,3
30 CONSOLE,15:CLS:OUT&H93,2
40 N=100:A=&HD000:FORI=0TO27:S=0:READD$,T:FORJ=1TO24
50 D=VAL("&H"+MID$(D$,J*2-1,2)):POKEA,D:S=S+D:A=A+1:NEXTJ
60 IFT<>STHENOUT&H93,3:PRINT"ERROR IN";N:END
70 N=N+10:NEXTI:OUT&H93,3
80 EXEC&HD199:END
100 DATA0602c5cd71d1cb3fcb3fcb3f4fc5cd71d1cb3fcb3fcb3fcb,3334
110 DATA3ffe0f28f1c147cd61d13620110002193683c110d5ed4be6,2667
120 DATAd12ae8d1112000cd6110e63cfe04cc2ed1fe08cc38d1fe10,3067
130 DATAcc42d1fe20cc4cd17ef5fe6220072ae8d1ed4be6d1110002,3269
140 DATAe52ae8d136601936bfe1ed43e6d122e8d13622193681f1fe,3366
150 DATA20cae2d0fe21ca87d1cd07d1dd21e6d12aecd11100023662,3273
160 DATA1936bfcd71d1fec0dd7e00dd4e043808b9280538020c0c0d,2282
170 DATAc5cd71d1c1fec0dd7e01dd46053808b828053802040405c5,2568
180 DATAcd61d1c17eed43ead122ecd10000003621110002193682fe,2625
190 DATA22ca87d1cd07d1c32dd0216ad2cd55d121e5e37efe202004,3234
200 DATA3631180afe39200536302b18ee34215dd2cdeed1c300d006,2341
210 DATA040effc53a1bfda720152100d27e3cfe1020023e01467723,2048
220 DATA10fd6ea7cdb31ec10d20e010dcc9f578a72803ed5205f1c9,3200
230 DATAf53e0eb828021904f1c9f53e1fb92802230cf1c9f579a728,2645
240 DATA022b0df1c9060d78d3a07ed3a12310f7c921dfdf11200004,2539
250 DATA1910fd0c230d20fcc91100002a28fa26001a1901ff3fed42,1899
260 DATA3001092272d1c92177d2cd55d1210b0ccd6d112184d2cdcf,2651
270 DATA30cd6110cb4fc0cb7f28f611e2e321fae306041abe380e20,2764
280 DATA06231310f618061a77132310facdfb1d21e2e30604362023,1919
290 DATA10fb218ed211e6d106087e12231310fa3e013200d2215dd2,2245
300 DATAcd55d1c300d0000000000000000006400eff0d20fd10f9cd,2009
310 DATA55d1c90000000000001101b26313c101b26313c4747525247,1253
320 DATA226c3863656365673422002265676161676167342200226 5,1743
330 DATA3467656765656422002265646c31366466422002 26c3863,1772
340 DATA6463347234220022 6c31366666666731220022 6c33326666,1635
350 DATA666734220000270f000000fe0000006400000e0000001000,729
360 DATAfd0000000000000006400000010f70a00000000047414d45,908
370 DATA204f56455200000ec0e11f0edfe1000000000000000000000,1272
```


★OFスゴロク。ここを読んだ人は歌をうたいましょう。さぁご一緒に♬～かげさん音頭でヨイヨイヨイ。(東京都稲城市・柳沢秀夫12才)……【影：ナニ！1回休みときたか！しょうがないなー。編：とか言って，すぐさぼる！】

PC-6001/mkII/6601/SR用 (モード1,ページ2)

SAVE ME
セーブ　ミー



★新野　恵貴

ストーリー

"アダモス森のうさぎ達が悪人「ブーパー」によって気球で空に飛ばされたっ！"

この知らせをうけた森林けいび隊員であるあなたは，ヘリコプターに乗って飛びたった。

しかし，長い間使っていないヘリは，垂直移動はできないし，そのうえ，エンジンがいたんで長期の飛行はできないっ！

さぁて，あなたの運命は……。

遊びかた

はっきりいって，ありふれた古典ゲームです。ルールは，

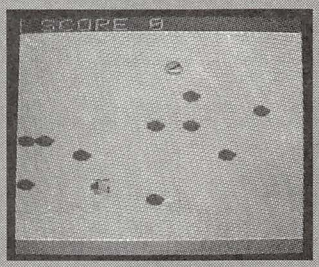
- ○気球を全部取って，地上へおりると面クリア。
- ○雲や敵にぶつかったり，気球を全部取らずに，地上にげきとつしたとき，OUTになる(敵は10面以降にでてくる)。
- ○3OUTでGAME OVER。
- ○6,000点ごとに1機増える。
- ○左右はワープできる。
- ○TIMEがスコアの下のラインであらわされていて，なくなればOUT。
- ○面クリアで残りTIMEがボーナスになる。

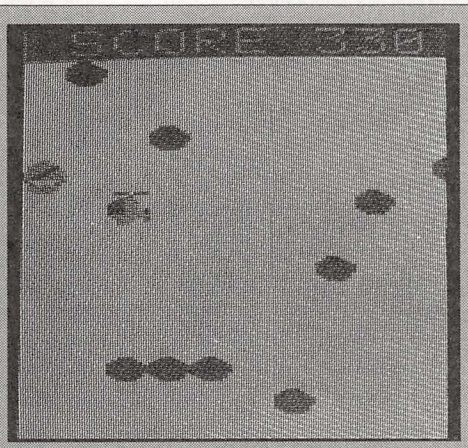
《第1表》主な変数表

SC……スコア	X，Y……自分の座標
RO……ラウンド	V，W……敵の座標
M……自分の残り	TF……敵が出現するとき1になる
CR……雲の数	TM……タイム
P（X，Y）……&HE200＋X×2＋Y×384	G……気球をいくつ取ったか？

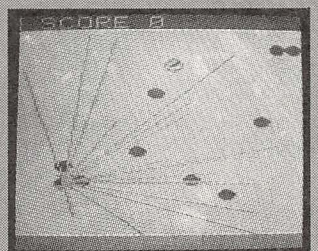
⬇《写真1》リターン・キーでゲームがはじまるぞ

⬇《写真2》気球を取ればいいのだが，それがなかなか





⬆《写真3》これがヘリコプターと気球だ！



⬆《写真5》雲にぶつかると，ほら，うわ〜っ！

➡《写真4》気球を取ってブジ着陸すると面クリア

★5月号159ページの人。ぼくはそれを経験したことがないのだよ。ケッケッケ！（神奈川県横浜市・唐沢　健12才）

……【影：いつかボツの来る日の不安を思うと…。編：みんなを載せるよう努力します。はがきください。】

○キー操作は←→で左右，スペース・キーで逆に動く（上昇していれば下降）。

また，このゲームの高得点の秘訣（ひけつ）は，

○一番上は水平移動できる！ここを最大限に利用して気球を取れっ！

○左右のワープをうまく使え！

○敵は自分が敵の前にいるときしか追いかけない！

と，いうところでしょう。

さいごに

HI－SCOREになったら，6文字のネーミングができます。（訂正はできないっ！）

このゲームには，隠れBONUSなど，いろいろあります。なるべくプログラムを見ずにみつけてください。

もし，万が一，今度あうことがあったら，パピコンでFMにはりあおうとしているアホな少年，新野恵貴をヨロシク！

では，さようならっ！

P．S

気球の配置には，パターンがあります。また，ネーム登録のとき，CTRL＋Gでドラムの音が音楽になります。

《リスト1》キャラクター定義のプログラム・リスト

```
10 CLEAR50,&HDCFF:CLS:PRINT"まてっ!
":C$=CHR$(7)
20 FORI=&HDE00TO&HDE1F:READA$:A=
VAL("&H"+A$):POKEI,A:M=M+A:NEXT
30 IF M<>3463 THEN PRINT"300-330
のどこかがちがいます。":C$:END
40 M=0:AD=&HDD00:FORL=1TO4
50 FORI=ADTOAD+&H17:READA$:A=VAL
("&H"+A$):POKEI,A:M=M+A:NEXT
60 AD=AD+&H20:NEXT
70 IF M<>8866 THEN PRINT"800-910
のどこかがちがいます。":C$:END
80 POKE&HFAEB,&H0F:POKE&HFAEC,&H
DE:DX=&HDE14
90 SCREEN 3,2:CLS:A=USR(&HE200):
AD=&HDD80:GOSUB200
110 POKEDX,&H60:A=USR(&HE200):AD
=&HDDC8:GOSUB200
120 SCREEN 1,1,1:CLS
130 PRINT"OK!でかしたっ!LIST2ロードしてっ
!":PLAY "SM5000L10","SM5000L10"
140 A$="EDEDFFGFG":PLAY"O","O7":
PLAY A$,A$:END
200 FORY=0TO11:V=31:FORX=0TO15ST
EP2:PSET(V,Y),POINT(X,Y):V=V-2
210 NEXT:NEXT
250 FORI=&HE202TO&HE372STEP32:PO
KEAD,PEEK(I):AD=AD+1:NEXT
260 FORI=&HE203TO&HE373STEP32:PO
KE AD,PEEK(I):AD=AD+1:NEXT:RETUR
N
295 REM●●●●●● ﾏｼﾝｺﾞ ﾃﾞｰﾀ ●●●●●●
296 REM          CHR PUT
300 DATA06,0C,1A,77,D5,11,20,00
310 DATA19,D1,13,05,20,F4,C9,CD
320 DATA41,07,EB,11,00,DD,E5,CD
330 DATA00,DE,E1,2C,CD,00,DE,C9
335 REM●●●●●● ｷｬﾗｸﾀｰ ﾃﾞｰﾀ ●●●●●
336 REM
800 DATA40,55,52,42,02,02,02,02
810 DATAAA,6A,5F,5F,40,15,95,A5
820 DATAA5,A5,A4,A8,AA,A8,94,55
825 REM
830 DATA57,5F,7F,7F,FC,F0,C3,15
840 DATA45,6A,6A,5A,D5,F5,C1,0D
850 DATA3F,FF,FF,54,51,A9,A9,A5
855 REM
860 DATA50,40,00,00,00,00,00,40
870 DATA50,55,55,55,15,05,01,00
880 DATA00,00,01,01,05,55,55,55
885 REM
890 DATA55,55,54,91,91,91,61,90
900 DATA90,94,55,55,50,50,00,50
910 DATA50,50,50,00,A8,01,55,55
```

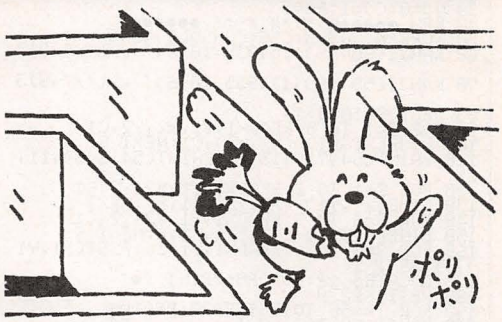
《リスト2》メイン・プログラムのリスト

```
10 DIM Y(15)
20 FORY=0TO15:Y(Y)=&HE200+Y*384:
NEXT
30 FORI=&HDDE0TO&HDDFF:POKEI,85:
NEXT
40 FORI=1TO4:READA$:M(I)=VAL("&H
"+A$):NEXT:HI=3000:N$="わったー●"
70 DX=&HDE14:CT(3)=&H80:C2(1)=&H
60:C2(3)=&HC0:GOTO 1000
75 REM●●●●●●●● MAIN ●●●●●●●●●●
100 POKEDX,&HE0:A=USR(Y(Y)+X*2)
110 S=STICK(0):S=S*(SAND1):SD=SD
+(S<>0)*SD:SD=SD-(S<>0)*S
120 X=X+(SD=7ORSD=1)-(SD=3ORSD=5
):X=X-(X=-1)*16+(X=16)*16
130 HG=HG+STRIG(0)*-2*HG:Y=Y+HG:
Y=Y-(Y<1)
140 PE=PEEK(Y(Y)+X*2):O1=(PE=80O
RCE<>-1ANDY=15ORV=XANDW=YANDTF=1
)
150 IFPE=87THENPL=100:GOSUB900:G
=G+1
160 CE=(CL=GANDY>13):IFX=6ANDY=3
ANDG=2ANDRO=54GOTO770
170 POKEDX,CT(SD):A=USR(Y(Y)+X*2
)
180 IF TF=0 GOTO 240
190 O=V:P=W:POKEDX,&HE0:A=USR(Y(
W)+V*2)
200 V=V+EH:CU=CU+1:IFCU=TCTHENW=
W-SGN(Y-W)*(EH=SGN(X-V)):CU=0
220 PE=PEEK(Y(W)+V*2):IFPE=80ORP
E=87ORV<80RV>15THENV=O:W=P:EH=-E
H
230 O2=(V=XANDW=Y):POKEDX,C2(EH+
2):A=USR(Y(W)+V*2)
240 IFCE=-1GOTO480
250 PSET(TM,11),0:TM=TM-1:IFO1=-
1ORO2=-1ORTM=-1GOTO 480
260 SOUND8,12:SOUND 0,M(MU):SOUN
D1,&H31:MU=MU+1:MU=MU+(MU=5)*4
270 GOTO 100
295 REM●●●●●●●● CLEAR ●●●●●●●●●
400 COLOR4:LOCATE4,2:PRINT"LANDI
NG!":COLOR 1
410 LOCATE0,5:PRINT"ROUND";RO;"
CLEAR!":GOSUB970:PLAY P2$,P2$
420 PLAY "L280EDEDFDFDG4","L2803
AGAGAGAGB4":GOSUB980
430 PL=INT(TM/10)*10-(X=8)*1000:
GOSUB900:TM=255
440 CR=CR+1:CR=CR+(CR=22):RO=RO+
1:IFRO>9THENTF=1:IFRO>19THENTM=1
50
450 IFRO>39THENTC=1:TM=80
460 PT=PT+1:IFPT=12THENPT=1:REST
ORE2020
465 IF RO=67 THEN RO=50:IFHB=1TH
ENRO=55
470 FORI=1TO500:NEXT:K=1:GOTO108
0
475 REM●●●●●●●● BOMB!! ●●●●●●●●●
480 SOUND7,&HCD:PLAY " ",P2$,P2$
:PLAY " ","O1C1","C1"
500 FORI=1TO20:LINE(X*16+8,Y*12+
5)-(INT(RND(1)*256),INT(RND(1)*1
92)),3
510 NEXT:GOSUB970
520 FORI=1TO500:NEXT:TM=TS:M=M-1
:IFM>0GOTO1090
525 REM●●●●●●●● GAME OVER ●●●●●●
530 CLS:COLOR 1:LOCATE3,5:PRINT"
GAME OVER":PLAY P2$,P2$:PLAY"L20
","L20
540 PLAY"OC9EED9G9C9EED9G9L10GFE
DC","O3E9EEG9G9E9EEG9G9L10GFEDC
550 GOSUB980:IF HI>SC GOTO 1000
555 REM●●●●●●●● NAMING ●●●●●●●●
560 CLS:PRINT"  HIGH-SCORE!":SOU
ND7,&HCD:PLAY " ",P$,P$
565 FORI=1TO3:PLAY" ","OF10C10FF
FC","Fr10r20F":NEXT:PLAY" ","F4"
,"F4
570 GOSUB980:N$="":X=5:HI=SC:EXE
C&H1058
580 LOCATE5,5:COLOR4:PRINTN$"_"
590 PLAY" ","L10CF","L10R10C":A$
=INKEY$:IFA$=""THEN590
600 COLOR2:LOCATE5,5:PRINTN$"_":
N$=N$+A$:X=X+1:IFX<11GOTO580
610 PRINTCHR$(7):GOTO 1000
765 REM●●●●●●●● SUB ●●●●●●●●●●●●
770 PLAY "S10M3L1E":FORI=1TO50:C
OLOR ,,1:COLOR4,,2:NEXT
780 LOCATE1,5:PRINT"「お、おれのうちがっ!
!」":PL=540000*M:GOSUB900
790 HB=1:PLAYP2$:FORI=1TO3:PLAY"
L15C8CC8CC8CGCG8":NEXT:GOSUB980
791 CLS:GOTO 410
900 COLOR1:LOCATE6,0:PRINTSC:SC=
SC+PL:FL=FL+PL
905 IF SC>9999990 THEN SC=999999
0
910 COLOR3:LOCATE6,0:PRINTSC
920 IF FL<6000 THEN RETURN
960 M=M+1:FL=SC-6000*INT(SC/6000
):RETURN
970 SOUND7,248:RETURN
980 IFPEEK(&HFD1B)<>0GOTO 980
990 RETURN
995 REM●●●●●●●● TITLE ●●●●●●●●●
1000 SCREEN 3,2,2:COLOR1,2,2:CON
SOLE0,16,,0:CLS
1010 LINE(30,30)-(225,50),4,BF
1020 LOCATE4,3:PRINT"SAVE ME"
1030 COLOR4:LOCATE3,6:PRINT "HIG
H-SCORE"
1040 COLOR1:LOCATE 8-LEN(STR$(HI
)),7:PRINT HI";"N$
1050 LOCATE1,15:PRINT"HIT RETURN
 KEY";:EXEC&H1058
1060 IFINKEY$<>CHR$(13)GOTO1060
1065 REM●●●●●●●● しょき 1 ●●●●●●●●●
1070 SC=0:FL=SC:M=3:RO=1:PT=1:TF
=0:CR=10:TM=255:HB=0:TC=2
1071 TS=TM:K=1:RESTORE2000
1075 REM●●●●●●●● しょき 2 ●●●●●●●●●
1080 READ PT(K):IFPT(K)=0THENCL=
K-1:GOTO 1090
1085 K=K+1:GOTO1080
1090 X=7:Y=14:V=8:W=7:G=0:SD=7:H
G=-1:EH=-1:CU=0
1093 O1=0:O2=0:TS=TM:P$="SM1000L
20":P2$="SM10000"
1095 REM●●●●●●●● START ●●●●●●●●●
1100 CLS:LOCATE4,4:COLOR1:PRINT"
ROUND";RO:COLOR3
1110 LOCATE8,15:PRINT"LEFT";M-1;
:SOUND7,&HCD:PLAY " ",P$,P$
1120 A$="OFFF3FFF3FFF10F10FFFFF
1121 B$="r20r20F3r20r20F3r20r20F
10r10Fr20r20r20F
1123 PLAY" ",A$,B$:GOSUB980:CLS
1125 REM●●●●●●●● SCREEN ●●●●●●●●
1130 LINE(0,0)-(255,11),1,BF:COL
OR3:LOCATE1,0:PRINT "SCORE";SC
1140 LINE(0,11)-(TM,11),4,BF:POK
EDX,&H40
1150 FORI=1TOCR:O=INT(RND(1)*16)
:P=INT(RND(1)*12)+1:A=USR(Y(P)+O
*2)
1155 NEXT:IFRO=10OR RO=33OR RO=4
3OR RO=65OR RO=23 GOTO 1250
1160 LINE (0,180)-(255,191),4,BF
:LINE(112,180)-(160,186),3,BF
1190 POKEDX,&H20:FORI=1TOCL:A=US
R(-PT(I)):NEXT
1200 POKE DX,0:A=USR(Y(Y)+X*2)
1210 SOUND7,204:SOUND11,150:SOUN
D12,0:SOUND3,4:SOUND2,255
1220 SOUND13,10:SOUND9,&H10:SOUN
D10,&H10:GOTO 100
1250 IFRO=10THENA$="ﾏｲｺﾝ
    BASIC          ﾏｶﾞｼﾞﾝ"
1260 IFRO>32THENA$="MY HOUSE 54"
:IFRO=43THENA$="3*2,2+1,3-1"
1270 IFRO=65THENA$="わったーおげﾞんき?"
1280 IFRO=23THENA$="DANGER!!":PO
KEDX,&H60:A=USR(Y(4)+12)
1290 COLOR4:LOCATE3,3:PRINTA$:GO
TO 1160
1495 REM●●●●●●●● SOUND DATA ●●●●
1500 DATAA9,3E,7B,3E
1995 REM●●●●●●●● PATTAN  DATA ●●
2000 DATA6512,0000,6144,6114
2010 DATA0000,6898,6512,0000
2015 REM
2020 DATA6514,4600,4586,0000
2030 DATA6898,6516,6512,6130,0
2040 DATA2684,3066,6892,0000
2050 DATA5746,5364,5362,5360,0
2060 DATA2674,2672,3824,6134,612
0,0
2070 DATA7296,7266,3828,4210,0
2080 DATA5362,6520,6508,4216,420
4,0
2090 DATA5368,5744,4976,5368,535
2,0
2100 DATA7296,7266,6514,2674,0
2110 DATA2674,3058,6130,6514,726
6,0
2120 DATA2300,2674,2286,2284,228
2,0
```


★影さんのサングラスはそばのメガネ屋で買ったんですか？ぼくはそこで買いました。（東京都品川区・**天下一ラーメン13才**）……【**影**：生まれたとき，すでにかけていたからなー。どこで買ったといえばいいのだろう。うーん。】

PC-6001 mkII/6601/SR用(モード5,ページ3)

迷路にんじん畑



★滝沢　栄司

①内 容

全部で4面あります。RUN するとタイトル画面が表示され，"Hit SPC Key !" と表示されたら，スペース・キーor[2]or[3]or[4]のキーを押してください。

スペース・キーを押すと1面から，他の数字を押すとそれぞれの面からゲームがスタートします。

プレイヤーは，うさぎを操作して，にんじんを全部取れば面クリアです。

画面右下のPassの中のうさぎは，1回Passすると1匹減ります。なお，袋小路に閉じ込められたりしたときにPassをするにはスペース・キーを押します。

②遊びかた

カーソル・キーで移動します。にんじんにはワナがしかけてあるので，手前で穴をほって取らなくてはなりません。にんじんのほうへむかってカーソル・キーを押すと，今いる位置に穴ができて，にんじんを取ることができます。

草の上，川の上は通れません。川には，ところどころ，橋がかかっていますが，橋は1回通ると，コワレテしまうので，通るときには考えてから通ってください。

③面データ

《第1表》変数

X( ) Y( )	キャラクターPUTの座標		
G	草	CO	面数
C	にんじん	PA	パス
U	うさぎ	UX	うさぎの座標
F	穴	UY	

2進とか16進にする方法がわからないのですが，15×15の面ですから，1：草，2：川，3：橋，4：にんじん，5：うさぎを入れれば，すぐにオリジナルの面ができます。

CHECKER FLAG

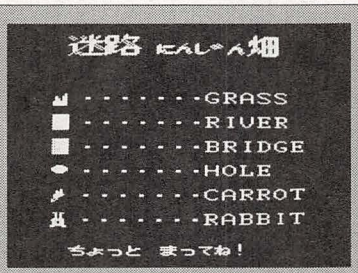
編：BASICをはじめて3か月ということですが。

Dr.D：ホホウ。それはすごい。プログラムの作りかたにムダな点があるが，やはり，ゲーム・プログラムは，根性があれば作れるということだな。

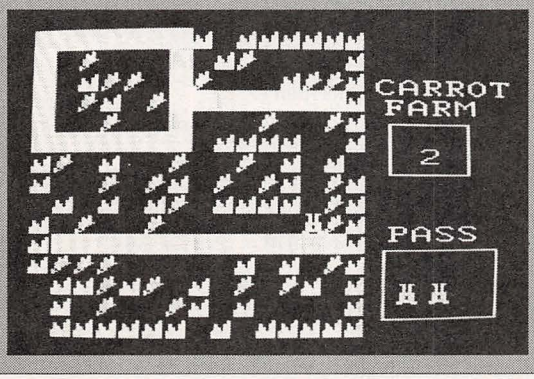
編：ゲームはアイデアが重要なんですよね。

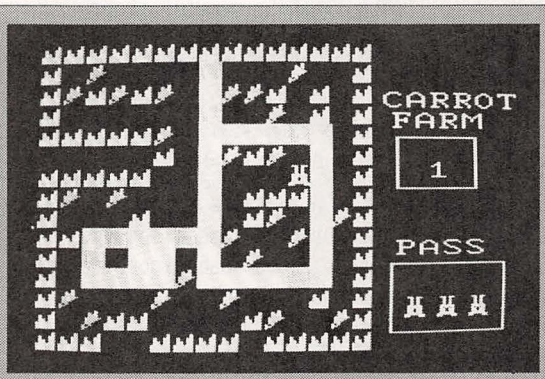
Dr.D：そのとおり。このゲームなかなかだぞ。

《写真1》タイトル画面。少々お待ちください

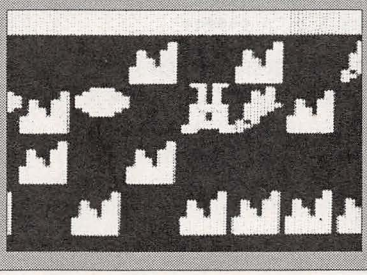


《写真3》これは2面。よく考えてにんじんを取ってね





《写真2》にんじん大好きのうさぎさんの物語だぞ



《写真4》にんじんを取ると穴ができちゃいます

★一休さんがシャンプーを持って言いました。「あわでない。あわでない」。（愛知県海部郡・**森藤正人17才**）

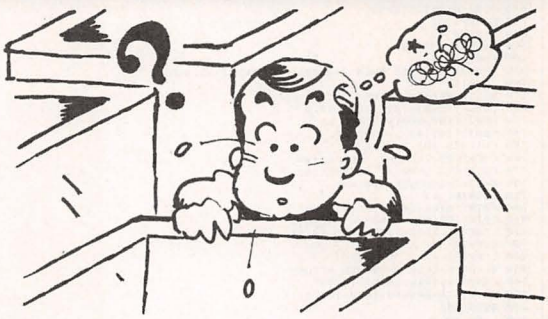
……**【影**：ポンポンポン，チーン！私は良寛さんがいい！**編**：とんちんかんなこと言わないでください。】

```
10 REM ●●●●●● しょきせってい ●●●●●●
20 DIMX(225),Y(225),G(20),C(20),U(20),F(
20)
30 NJ=0:CO=1:PA=3
40 REM ●●●●●● タイトル がめん ●●●●●●
50 SCREEN 3,3,3:CLS:CONSOLE,,0,0
60 KANJI(60,15),15,935,1016," にんじん",813

70 KANJI(59,16),12,935,1016," にんじん",813

80 RESTORE1050
90 FOR S=1 TO 8:READX1,Y1,X2,Y2,C1
100 LINE(X1,Y1)-(X2,Y2),C1:NEXT S
110 PAINT(54,71),13,13:PAINT(54,146),11,
11
120 FOR S=1 TO 3:READX1,Y1,X2,Y2,C1
130 LINE(X1,Y1)-(X2,Y2),C1,BF:NEXT S
140 FOR S=1 TO 7:READX1,Y1,X2,Y2,C1
150 LINE(X1,Y1)-(X2,Y2),C1,B:NEXT S
160 FOR S=1 TO 4:READX1,Y1,C1:PSET(X1,Y1
),C1:NEXT S
170 LOCATE3,12:COLOR8:PRINT "●"
180 RESTORE220
190 FOR TA=56 TO156STEP20:READA$
200 KANJI(70,TA), 7,"........",A$
210 NEXT TA
220 DATA"GRASS","RIVER","BRIDGE","HOLE",
"CARROT","RABBIT"
230 IF CO=1 THEN 250
240 GOTO 420
250 KANJI(65,180),14,"もぉっと まってね!"
260 REM ●●●●● キャラクター GET ●●●●●●
270 GET(49,61)-(60,72),G
280 GET(49,121)-(60,132),F
290 GET(49,141)-(60,152),C
300 GET(49,161)-(60,172),U
310 REM ●●●●● X(n),Y(n)にいちを いれる ●●●●●
320 K=0:FOR N=1 TO 225
330 X(N)=(K*14)+10:K=K+1
340 IFK=15 THEN K=0
350 NEXT N
360 K=0:P=0
370 FOR N=1 TO 225:Y(N)=(K*12)+10
380 P=P+1:IF P=15THEN K=K+1:P=0
390 NEXT N
400 REM ●●●●● めんすうの してい ●●●●●
410 LINE(50,180)-(300,195),9,BF
420 KANJI(65,180),16,"Hit SPC key"
430 W$=INKEY$:IFW$="2"THENCO=2:GOTO 470
440 IFW$="3"THENCO=3:GOTO 470
450 IFW$="4"THENCO=4:GOTO 470
460 IF STRIG(0)=0 THEN430
470 SCREEN 3,2,2:CONSOLE,,0,0:CLS
480 KANJI(227,33),13,"CARROT"
490 LINE(234,65)-(288,95),15,B
500 KANJI(232,45),13,"FARM"
510 LINE(230,140)-(308,180),15,B
520 KANJI(235,120),13,"PASS"
530 FORI=0TO2:PUT(240+(I*22),160),U,PSET
:NEXTI
540 ON CO GOSUB 1120,1290,1460,1630
550 COLOR 16:LOCATE15,8:PRINT CO
560 REM ●●●●● がめんをつくる ●●●●●●
570 FORN=1 TO 225:READ DA
580 IF DA=0 THEN LINE(X(N),Y(N))-(X(N)+1
2,Y(N)+12),9,BF:GOTO 660
590 IF DA=5 THENUX=X(N)/1:UY=Y(N)/1:GOTO
 660
600 ON DA GOTO 610,620,630,650
610 PUT(X(N),Y(N)),G,PSET:GOTO 660
620 LINE(X(N),Y(N))-(X(N)+13,Y(N)+11),6,
BF:GOTO 660
630 LINE(X(N)+1,Y(N)+1)-(X(N)+12,Y(N)+10
),3,BF
640 LINE(X(N),Y(N))-(X(N)+13,Y(N)+11),10
,B:GOTO 660
650 PUT(X(N),Y(N)),C,PSET:NJ=NJ+1:GOTO 6
60
660 NEXT N
670 REM ●●●●● うさぎ いどう ●●●●●
680 ST=STICK(0)
690 IFST=1 THENGOSUB860:GOSUB820:GOTO770

700 IFST=3 THENGOSUB860:GOSUB830:GOTO770

710 IFST=5 THENGOSUB860:GOSUB840:GOTO770

720 IFST=7 THENGOSUB860:GOSUB850:GOTO770

730 PUT(UX,UY),U,PSET:IFNJ=0THEN890
740 IF STRIG(0)=1 THENPA=PA-1:GOTO  970
750 GOTO 680
760 REM ●●●●● いどうさき を かくにん ●●●●●●
770 Q=(ST+7)/2-3:Z=POINT(UX+9,UY+6):IF2=
9 THEN730
780 IF2=3THENGOSUB870:ONQGOSUB820,830,84
0,850:GOTO 730
790 IF2=13ORZ=6ORZ=8THENONQGOSUB840,850,
820,830:GOTO730
800 IF2=11THENONQGOSUB840,850,820,830:GO
SUB880:ONQGOSUB820,830,840,850
810 PLAY "o2f20":NJ=NJ-1:GOTO 730
820 UY=UY-12:RETURN
830 UX=UX+14:RETURN
840 UY=UY+12:RETURN
850 UX=UX-14:RETURN
860 PLAY "o5c20g48":LINE(UX,UY)-(UX+13,U
Y+11),9,BF:RETURN
870 LINE(UX,UY)-(UX+13,UY+11),6,BF:RETUR
N
880 PUT(UX,UY),F,PSET:RETURN
890 REM ●●●●● めんクリア ●●●●●
900 KANJI(59,96),15,"CLEAR"
910 KANJI(60,97),12,"CLEAR":FORI=0TO300:
NEXTI
920 LINE(8,8)-(222,195),9,BF
930 COLOR 9:LOCATE15,8:PRINT CO
940 CO=CO+1:IFCO=5THENCO=1:SCREEN 3,3,3:
GOTO460
950 GOTO 540
960 REM ●●●●● Pass する ●●●●●
970 IF PA=-1THEN 1010
980 LINE(8,8)-(222,195),9,BF:NJ=0
990 LINE(240+(PA*22),160)-(248+(PA*22+12
),173),9,BF:GOTO540
1000 REM ●●●●● GAME OVER ●●●●●
1010 KANJI(50,95),15,"GAME OVEA"
1020 KANJI(49,94),10,"GAME OVER":FORI=0T
0300:NEXTI
1030 NJ=0:PA=3:CO=1:SCREEN 3,3,3:GOTO410

1040 REM ●●●●●  DATA  ●●●●●
1050 DATA 49,72,51,65,13,51,65,54,70,13,
54,70,58,63,13,58,63,59,72,13
1060 DATA 59,72,49,72,13,52,143,49,152,1
1,49,152,59,146,11,59,146,52
1070 DATA 143,11,48,80,60,92,6,48,100,60
,112,3,50,166,59,170,16,48,100
1080 DATA 60,112,18,56,142,57,144,13,49,
171,60,172,16,53,172,56,172,9
1090 DATA 52,161,53,165,16,56,161,57,165
,16,54,168,55,169,9,51,161
1100 DATA 16,58,161,16,52,167,11,57,167,
11
1110 REM ― 1 ―
1120 RESTORE1130:RETURN
1130 DATA1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
1140 DATA1,0,4,0,0,0,0,0,3,0,0,0,4,0,0,1
1150 DATA1,4,1,4,1,4,0,2,4,4,1,0,1,0,0,1
1160 DATA1,0,0,0,0,0,0,0,3,0,0,4,0,1,0,1
1170 DATA1,1,1,1,1,4,0,2,2,2,2,3,2,0,0,1
1180 DATA0,0,0,0,0,1,0,2,4,1,4,0,2,0,0,1
1190 DATA1,1,1,1,1,0,0,2,0,0,0,5,2,0,0,1
1200 DATA1,4,0,4,0,0,0,2,0,1,1,1,2,0,0,1
1210 DATA1,0,0,0,1,0,0,2,0,1,4,0,2,4,4,1
1220 DATA1,1,2,3,2,2,3,2,4,0,0,4,2,0,0,1
1230 DATA1,0,3,0,2,2,0,2,0,4,0,0,2,0,0,1
1240 DATA1,0,2,2,2,2,4,2,2,2,2,3,2,0,0,1
1250 DATA1,4,0,0,0,0,4,0,0,4,0,0,0,1,0,1
1260 DATA1,0,4,1,1,0,0,0,0,1,4,0,0,4,0,1
1270 DATA1,1,1,0,0,1,1,1,1,0,1,1,1,1,1,1
1280 REM ― 2 ―
1290 RESTORE1300:RETURN
1300 DATA2,2,2,2,2,2,2,1,0,1,1,1,1,1,1,1
1310 DATA2,0,4,0,0,0,3,0,1,4,0,0,0,0,0,1
1320 DATA2,0,1,4,4,0,2,4,0,0,0,1,4,4,1,1
1330 DATA2,0,4,1,0,4,2,2,3,2,2,2,2,2,2,1
1340 DATA2,0,0,4,0,0,3,0,0,0,0,4,0,0,4,1
1350 DATA2,2,2,2,2,2,2,0,1,1,1,1,0,0,0,1
1360 DATA1,4,0,1,0,0,4,0,0,0,4,0,1,0,1,0
1370 DATA1,0,0,4,0,4,1,0,4,0,4,1,0,4,1,1
1380 DATA0,1,0,1,0,1,4,0,1,1,1,1,0,4,1,1
1390 DATA1,0,4,0,0,4,0,0,0,0,0,0,0,4,4,1
1400 DATA1,2,2,2,2,2,2,3,2,2,2,2,3,2,1,1
1410 DATA1,4,4,4,0,0,0,0,0,1,0,1,0,4,1,1
1420 DATA0,1,1,4,1,4,0,1,0,4,0,4,1,0,1,1
1430 DATA0,1,0,4,0,0,4,1,0,1,0,0,0,0,1,1
1440 DATA0,1,1,1,1,1,1,0,1,0,1,1,1,1,1,1
1450 REM ― 3 ―
1460 RESTORE1470:RETURN
1470 DATA1,1,1,1,1,1,1,0,0,0,1,1,1,1,1,1
1480 DATA1,0,4,0,0,5,1,0,0,0,0,1,0,2,0,1
1490 DATA1,4,2,3,2,0,1,0,0,0,1,0,3,0,0,1
1500 DATA1,0,3,0,2,0,1,0,0,1,4,0,2,4,1,1
1510 DATA1,0,2,2,2,0,1,0,1,0,4,0,3,0,0,1
1520 DATA1,0,0,3,0,4,1,0,0,0,1,1,4,2,0,1
1530 DATA0,1,4,2,0,1,0,0,0,0,1,0,2,4,1,1
1540 DATA1,4,0,2,0,0,1,1,1,1,1,0,2,0,0,1
1550 DATA1,0,2,2,2,0,0,0,0,0,4,0,2,0,0,1
1560 DATA1,0,2,2,2,1,0,4,1,4,4,0,2,0,0,1
1570 DATA1,0,2,0,3,0,4,1,0,1,0,1,2,0,0,1
1580 DATA1,0,2,3,2,1,1,1,0,1,0,1,2,3,3,1
1590 DATA1,0,0,0,4,0,0,1,0,1,0,1,1,0,0,1
1600 DATA1,0,0,4,4,0,4,1,0,1,4,0,0,4,4,1
1610 DATA1,1,1,1,1,1,1,0,0,0,1,1,1,1,1,1
1620 REM ― 4 ―
1630 RESTORE1640:RETURN
1640 DATA1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
1650 DATA1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,4,0,0,1
1660 DATA1,0,2,2,2,2,2,4,0,2,2,2,0,0,0,1
1670 DATA1,0,2,0,0,4,2,0,2,4,0,4,2,0,0,1
1680 DATA1,4,2,3,2,2,2,0,2,0,4,0,0,0,0,1
1690 DATA1,0,2,0,0,4,0,0,2,0,0,0,2,0,0,1
1700 DATA1,0,2,0,1,1,0,4,0,2,2,2,4,0,0,1
1710 DATA1,0,0,0,0,0,0,5,0,0,0,4,0,0,0,1
1720 DATA1,4,0,2,2,2,2,0,2,2,3,2,2,0,0,1
1730 DATA1,0,2,0,4,4,0,0,0,4,2,0,2,4,0,1
1740 DATA1,0,2,3,2,2,2,0,4,2,4,2,0,0,0,1
1750 DATA1,0,2,0,4,0,2,0,0,3,0,2,0,4,4,1
1760 DATA1,0,2,2,2,3,2,0,2,2,2,2,2,0,0,1
1770 DATA1,0,0,0,0,0,0,4,0,0,0,0,0,0,0,1
1780 DATA1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
```


★SUPER－MZのフリッキーで，あることをすると入浴中の女の人や水着の女の人などがでてくる。さあ影さんPLAYしよう。（東京都新宿区・**高橋七大13才**）……**【影：まさか，水着姿のフリッキーじゃないだろうな。】**

PC-6001mkIISR/6001SR用(N66SR-BASIC)

さまよう おじさん



★平川　英樹

あらすじ

あなたは，某一流企業に盗みに入った。

しかし，無計画な犯罪だったため，地下室内で迷ってしまった。『くそっ!!』

地下室には，企業関係者以外の人物の入室を発見し，その人物の行動を制御してしまう装置がつけられていた。『なんてこった』

この装置が作動した場合，あなたは2方向にしか身動きがとれなくなってしまうのだった。

遊んでみよう

あなたがGAMEをはじめるときには，すでに制御装置は作動していた。あなたは，取った色の装置によって右と下，右と上，左と下，左と上の四つの組み合わせの方向にしか動けません。

しかし，うまく使えば，画面上で赤色をした丸のところにたどり着くでしょう。

これで1面クリアです。全3面です。

くわしいことは**第1図**を参照してください。

改造する!

面データは二つになっています。

まず16進数のところでWALL（かべ）の配置をしています。その後のデータは三つを1単位として装置の配置です。

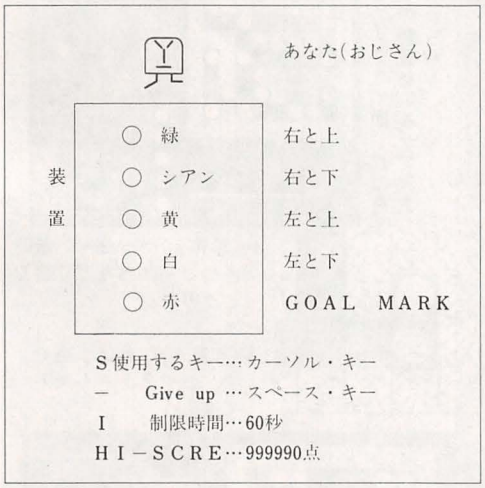
三つのデータはX座標，Y座標，色の順に書かれており，そのうちX，Y座標については画面上の座標の1/16の数値となっています。

面データを増やしたいのなら，プログラム中のMAIN部のON～GOTOの値を増やし，プログラム後方のRESTOREを増やしてくれればよいでしょう。簡単なプログラムなので解説は容易でしょう。

追　伸

ゲーム中にあるキーを押すと，あることが起きます。さがしてみてください。

なお，なるべくマルチステートメントを使わないようにしたら，プログラムが長くなってしまいました。



《第1図》キャラクターと操作説明

《第1表》主な変数表

X，Y	あなたの座標
XX，YY	増加量
SS，SA	移動方向
H，HH	TIME関係
PO	進もうとするところの色
SE，EE	SCORE関係

さまよう　おじさんのプログラム・リスト

```
10 DIM D(50),E(50),F(50):CONSOLE,,0,0
20 RESTORE1360:FORI=1TO4
30 READA,B:SS(I)=A:SA(I)=B:NEXT
40 NN=1:BGM 0
50 SCREEN 2,2,2:PALET:CLS:ROLL
60 GOSUB 320
70 RESTORE 1380:GOSUB630
80 RESTORE 1410:GOSUB840
90 ' MAIN
100 X=32:Y=48:SE=0
110 SS=7:SA=5:H=TIME
120 PUT(X,Y),E
130 ST=STICK(0)
140 IF ST=SS OR ST=SA OR ST=0THEN 200
150 XX=((ST=7)-(ST=3))*16
160 YY=((ST=1)-(ST=5))*16
170 PUT(X,Y),F,PSET
180 GOSUB270
190 X=X+XX:Y=Y+YY:PLAY"U403T255L64GFDB"
200 HH=INT((TIME-H)/999)
210 LINE(160,180)-(160-HH*2,177),0,BF
220 IF HH=60 THEN 1750
230 PUT(X,Y),E,PSET
240 IF STRIG(0)=1 THEN GOTO540
250 IF INKEY$=CHR$(HH+33)THEN GOSUB1860
260 GOTO 130
270 PO=POINT(X+XX+10,Y+YY+10)
280 IF PO>=13 THEN SS=SS(PO-12):SA=SA(PO-12)
290 IF PO=6 THEN 130
300 IF PO=3 THEN GOTO 570
310 RETURN
320 ' OPENING SCREEN
330 KANJI(40,40),16,"ｻﾏﾖｳ ｵｼﾞｻﾝ"
340 LOCATE10,10:PRINT"ｷｬﾗｸﾀｰ-"
350 RESTORE960:GOSUB480
360 LOCATE22,6:PRINT"···· WALL"
370 GET(144,60)-(159,75),D
380 RESTORE1130:X=20:GOSUB480
390 LOCATE22,8:PRINT"··· ｵｼﾞｻﾝ"
400 GET(144,80)-(159,95),E
410 GET(300,1)-(316,16),F
420 W=0:GOSUB900
430 FORI=1TO320STEP2
440 ROLLI,-J:NEXT:ROLL
450 FORJ=1TO2000:NEXT
460 PLAY"t130l0o5ee8ddr8r8ff8e8f8e2r8o6c","t128l0o5ee8ffa8r8aa8e8a8e2r8c1"
470 GOTO 550
480 FORI=60+X TO 75+X
490 READA$
500 FORJ=144 TO159
510 PSET(J,I),VAL("&H"+MID$(A$,J-143,1))+1
520 NEXT
530 NEXT:RETURN
540 ' Give up
550 CLS:IF SE>0 THEN SE=SE-HH*100
560 ON NN GOTO70,1680,1710
570 ' CLEAR
```

★うめぼしを食べた後のプレッシャーはスペースマウンテンである。(神奈川県逗子市・**坂本正樹11才**)……**【影：これを哲学的に解説すると，デズニーランドに行ったソクラテスはうめぼしが大好きということか。ふむ。】**

```
580 NN=NN+1:EE=(120-HH)*100:SE=SE+EE+21330
590 CLS:E$="CLEAR ROUND"+STR$(NN-1)
600 GOSUB1800:CLS
610 ON NN-1 GOTO 1680,1710,1740
620 ' ｷｬﾗｸﾀｰ PUT
630 X=0
640 FORJ=0TO112STEP16
650 FORN=1TO2
660 READA$
670 A=VAL("&H"+A$)
680 FORI=1TO8
690 A=A*2:IF A>255 THEN A=A-256:PUT(0+X,J),D,PSET
700 X=X+16
710 NEXTI:NEXTN:X=0:NEXTJ
720 LINE(175,5)-(315,195),15,B
730 KANJI(180,20),,"ﾏｯﾌﾟ"
740 KANJI(185,40),,"ｵｼﾞｻﾝ"
750 PUT(280,40),E,PSET
760 LOCATE25,7:PRINT "ROUND":NN
770 LOCATE25,8:PRINT "SCORE":SE
780 W=33:Z=2:GOSUB 900:W=0
790 LOCATE1,15
800 PRINT"Give up - SPACE  key"
810 PRINT:PRINT" TIME"
820 LINE(41,180)-(160,177),16,BF
830 RETURN
840 ' PAINT
850 READA,B,C:IF A=99THEN RETURN
860 KANJI(16*A+W,16*B),16,"O"
870 PAINT(16*A+W+10,16*B+10),C,16
880 GOTO 850
890 ' ﾎﾟｯﾌﾟｱｯﾌﾟ
900 RESTORE1290:GOSUB840
910 RESTORE1310
920 FORI=10TO18STEP2
930 READA$:LOCATE21+Z,I:PRINT A$
940 NEXT:RETURN
950 ' DATAS
960 DATA 5055555500005555
970 DATA 5505555055550555
980 DATA 5505505555505555
990 DATA 5500055000055555
1000 DATA 5055550555505555
1010 DATA 5555550550550555
1020 DATA 5550550005555050
1030 DATA 5555055555555005
1040 DATA 0555050005555055
1050 DATA 0505505550055555
1060 DATA 5055505505055555
1070 DATA 5555050555055000
1080 DATA 5550555000550555
1090 DATA 5505555555550500
1100 DATA 5505555500000555
1110 DATA 5055555055555055
1120 '
1130 DATA 0000000000000000
1140 DATA 0000000000000000
1150 DATA 0000000000000000
1160 DATA 0000CCCCCCC00000
1170 DATA 000C0000000C0000
1180 DATA 00C0EEEEEEEE0C00
1190 DATA 0C0EEEEEEEEE0C0
1200 DATA 0C0E00EEEE00E0C0
1210 DATA 0C0EEE0EEEEEE0C0
1220 DATA 0C0EEEEEEEEEE0C0
1230 DATA 00CCCC0000CCCC00
1240 DATA 000E00CCCC00E000
1250 DATA 0000EEEA0EEEE0000
1260 DATA 00000EEEEEE00000
1270 DATA 00EEEE000000EEE00
1280 DATA 0000000000000000
1290 DATA 9,6.25,13,9,7.5,14,9,8.75,15
1300 DATA 9.10,16,9,11.25,3,99,99,99
1310 DATA ···· RIGHT & UP
1320 DATA ·· RIGHT & DOWN
1330 DATA ····· LEFT & UP
1340 DATA ··· LEFT & DOWN
1350 DATA ····  GOAL MARK
1360 DATA 5,7.1,7,3.5,1,3
1370 '****ROUND 1****
1380 DATAFF,C0,80,40,BD,C0
1390 DATA81,40,E9,40,A8,40
1400 DATA81,40,FF,C0
1410 DATA1,1.16,1,3,14
1420 DATA6,1.15,6,3,14,5,4,13
1430 DATA5,5.15,3,6,13,7,5.15
1440 DATA6,6.16,8,3,16,2,6.15
1450 DATA8,6.15,1,5,3
1460 DATA99,99,99
1470 '****ROUND 2****
1480 DATAFF,C0,84,40,B0,40
1490 DATA80,40,A8,40,C2,40
1500 DATA88,40,FF,C0
1510 DATA1,1.13,1,4,3,4,1.14
1520 DATA2,3.15,3,3,16,3,6.14
1530 DATA6,2.15,8,2.16,5,5.14
1540 DATA6,3.14,6,4,16,8,6.15
1550 DATA7,3,13,8,1,16,7,5.16
1560 DATA99,99,99
1570 '****ROUND 3****
1580 DATAFF,C0,80,40,80,40
1590 DATA94,40,88,40,90,40
1600 DATA80,40,FF,C0
1610 DATA1,1.14,2,1.14,6,1.15,7,1.14
1620 DATA2,2.13,4,2.14,8,2.15,1,3.15
1630 DATA2,3,16,7,3,13,8,3,16,3,4,03
1640 DATA6,4,15,7,4,14,8,4,15,2,5,13
1650 DATA6,5,16,7,5,14,1,6.15,4,6.16
1660 DATA5,6.14,6,6,13,8,6.15,99,99,99
1670 ' ｾﾚｸﾄ SCREEN
1680 RESTORE1480:GOSUB630
1690 RESTORE1510:GOSUB840
1700 X=16:Y=96:GOTO 110
1710 RESTORE1580:GOSUB630
1720 RESTORE1610:GOSUB840
1730 X=80:Y=64:GOTO 110
1740 E$="CONGRATULATIONS!":W=0:GOSUB1800:W=60:HH=120:GOTO 1770
1750 CLS:KANJI(30,10),15,"GAME OVER"
1760 FORI=1TO30:ROLL0,-1:NEXT
1770 KANJI(30,90),,"SCORE:"STR#(SE)
1780 PLAY"t255l40o6cbcacacfcecder4c"
1790 E$="REPLAY Y/N"
1800 KANJI(25,60+W),,E$
1810 FORI=1TO1000:NEXT
1820 A$=INKEV$:IF A$="Y"ORA$="y"THEN RUN
1830 IFA$="N"ORA$="n"THENEND
1840 IF HH<60  THEN RETURN
1850 GOTO 1820
1860 FORI=HHTO1STEP-1
1870 LOCATE0,14:PRINTCHR$(7)
1880 LINE(160-I*2,180)-(160-I*2+1 ,177),16,BF
1890 PUT(160-I,182),E,PSET
1900 NEXT:H=TIME:RETURN
```

CHECKER FLAG

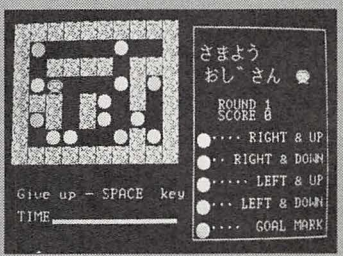
Dr.D：このゲームもパズルタイプか。しかし，プログラムはけっこうよくできているな。プログラムも短くまとまっているし，データ文をうまく使っている。

編：やはり，ＢＡＳＩＣでは十分な速度のゲームが作れないので，パズルゲームに走ってしまうのでしょうね。

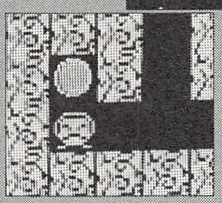
影：えっ？　なんでパズルゲームに走っちゃうの？

Dr.D：とにかく，いろいろなゲームを作ってくれたまえ。

⬆〈写真１〉タイトル画面。キャラクターの説明

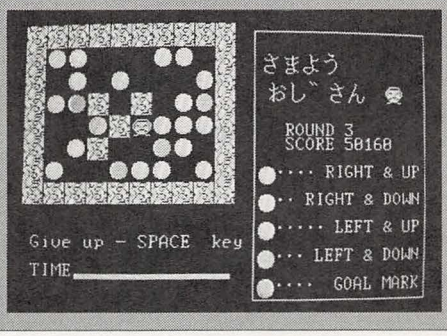


➡〈写真２〉１面。どの色の装置を取るかで決まっちゃう



⬅〈写真３〉やったー，赤い色のゴールへたどり着くとクリア

⬇〈写真４〉これは３面です。おや？よーく考えて進もう

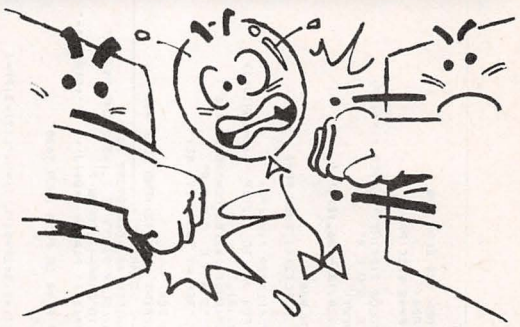


★影さん，最近これが多いですね。「なんつうギャグなんだ」どうだ，まいったか。（埼玉県南埼玉郡・**たけし13才**）

……**【編**：ブッ！言われてますよ，影さん。**影**：ナニを言う！バッ！**編**：うーん，なんつうギャグだ。**】**

パンチング・バルーン

PUNCHING BALLOON



★渡辺　博

◆内　容

ユラユラ動く風船をパンチしながらあやつり，♤♡◇♧○などの宝を取っていくゲームです。

◆操作＆プレイ方法

操作キーは画面の左右に表示されているキーを押すと，反応して，パンチをだすようになっています。

下面のXCVは，レーザー・ビームです。これは強力なため，風船の中核に当たると，風船は破裂してしまうので，両わきをねらってください。また，天上以外の壁や，下に落ちても破裂します。

ＴＩＭＥは２分間ガンバルとＬＥＦＴ＋１となり，そのままプレイが続けられます。

なお，タイトル画面で，プレイ人数とレベルが選べます。AはＴＩＭＥがアナログ方式で，Bがデジタル方式です。Bのほうが計算式のないぶんだけ動きが速くなり，レベルは上ということになります。

◆プログラム

入力されたキーをアスキー変換させ，そのアスキー・コードを配列変数の値として使用しています。

内容のわりに長いのは，２人プレイができるようにしたためだと思います。必要なかったかもしれませんが，どうもファミコンの影響が強くって……。でも，そこそこ遊べるんで，やってみてください。

《第１表》変数表

ＫＥ	：入力されたキー
Ｍ	：揚力数
ＶＶ	：移動方向
ＰＬ	：プレイ人数
ＰＰ	：現在のプレイヤー
Ｗ( )	：アスキー・コード
ＢＸ，ＢＹ	：風船座標
ＳＸ，ＳＹ	：宝座標
ＫＸ( )，ＫＹ( )	:パンチ＆レーザー座標
ＰＬ( )	:ＬＥＦＴ

CHECKER FLAG

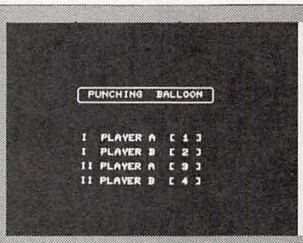
編：このゲームはシンプルなわりにおもしろいね。

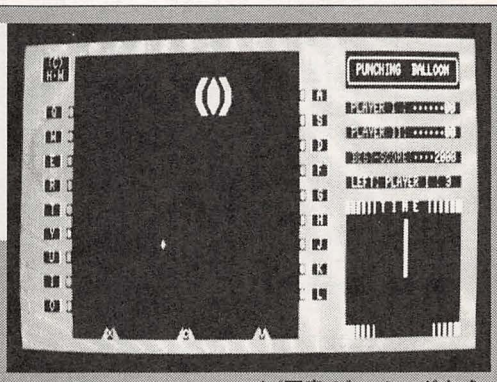
Dr.D：でも，少しむずかしいな。画面を見ていると，まちがってキーを押してしまう。

編：ところで，このゲームは２人で遊べますね。

Dr.D：そうだな。ＰＣは，同時に複数のキー入力をBASICで安易に読み込めるからな。

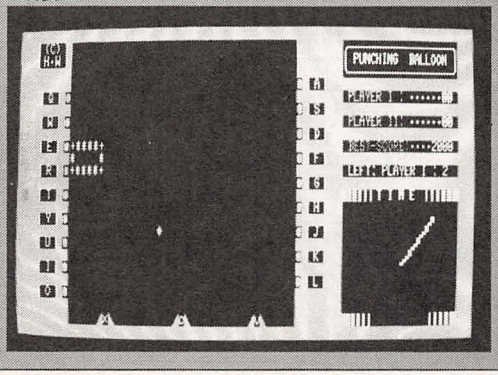
➡《写真１》タイトル画面です。さて２プレイにする？

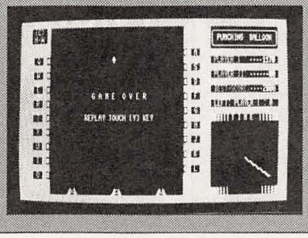




⬆《写真２》アナログ方式です。宝を取らねば得点にはなりません

⬇《写真３》ほら，Ｅか Ｒを押さないから，破裂しちゃった





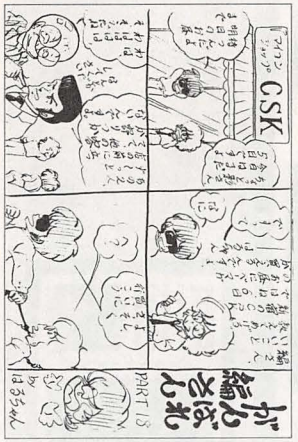
⬅《写真４》ああ，指がつかれた。Ｙキーで再ゲーム。

★クラスによくいる人：そうじのときにほうきをギターにして歌う人。(北海道札幌市・**末原裕司13才**)……【影：編集部によくいる人―編集長，編さん，つぐ美さん。そして，ワタシ！**編**：(すっかりあきれはてて)当然で・す・よ！】

PUNCHING BALLOONのプログラム・リスト

```
10 GOTO 1210 ' ｷ ﾊﾟﾝﾁﾝｸﾞ ﾊﾞﾙｰﾝ  1986ﾈ 3ｶ
20 KE=0:IN$=INKEY$:IF IN$<>"" THEN KE=ASC(IN$)
30 IF KX(KE)=0 THEN 300
40 '------------------------------ PUNCHING ------------------------------
50 IF KX(KE)=7 THEN 170 ELSE IF KX(KE)=47 THEN 240
60 FF=3:U=USR(1)
70 IF BX=KX(KE) OR BX+1=KX(KE) THEN VV=5:FF=BY:GOTO 100
80 IF BX+4=KX(KE) OR BX+5=KX(KE) THEN VV=2:FF=BY:GOTO 100
90 IF BX+2=KX(KE) OR BX+3=KX(KE) THEN DD=1:FF=BY-3 ELSE EE=1
100 LINE(KX(KE),FF+2)-(KX(KE),KY(KE)),"|",2
110 LOCATE KX(KE),FF+2:COLOR 6:PRINT "ﾒ":U=USR(8)
120 LINE(KX(KE),FF+2)-(KX(KE),KY(KE)),"  ",6
130 IF DD THEN DD=0:GOTO 720
140 IF EE THEN EE=0:GOTO 300
150 GOSUB 420:M=ABS(BY-KY(EK))/2:GOTO 300
160 '●●●   ﾋﾀﾞﾘ ﾊﾟﾝﾁ    ●●●
170 V1=VV:LOCATE 7,KY(KE):COLOR 4:PRINT "XXXXX●":GOSUB 430
180 LOCATE 7,KY(KE):PRINT "●     ":IF BX>12 THEN 300
190 M=1+ABS(BX-13)¥2:VV=KY(KE)+3-BY
200 IF VV<3 OR VV>5 THEN VV=V1:GOTO 300
210 IF VV=4 THEN LINE(BX,BY)-(BX+1,BY+2)," ",BF:BX=BX+1
220 GOTO 290
230 '●●●   ﾐｷﾞ ﾊﾟﾝﾁ    ●●●
240 V1=VV:LOCATE 42,KY(KE):COLOR 4:PRINT "●XXXXX":GOSUB 430
250 LOCATE 42,KY(KE):PRINT "     ●":IF BX<37 THEN 300
260 M=1+(BX-36)¥2:VV=KY(KE)-BY:IF VV<0 OR VV>2 THEN VV=V1:GOTO 300
270 IF VV=1 THEN LINE(BX+4,BY)-(BX+5,BY+2)," ",BF:BX=BX-1
280 '------------------------------ BALLOON ------------------------------
290 GOSUB 420:GOSUB 420:S(PP)=S(PP)+KY(KE):GOSUB 640
300 M=M-(VV<>0)¥(VV<>3):IF (M=0)¥(VV<>0)¥(VV<>3) THEN 360
310 GG=ABS((BX)12)¥(BX<37))+1
320 B1=BX:B2=BY:BX=BX+RX(VV)¥GG:BY=BY+RY(VV):F=F+F=0 AND 1
330 LINE(B1,B2)-(B1+5,B2+2)," ",BF:LOCATE BX,BY:COLOR 6:PRINT F$(F)
340 IF (BX=8)+(BX=41)+(BY=20)+(BY=1) THEN 720
350 IF PEEK(&HF302+SX-1+SY¥120)=HH THEN 460 ELSE 560
360 IF VV=1 THEN VV=0 ELSE IF VV=2 THEN VV=1:M=4
370 IF VV=4 THEN VV=3 ELSE IF VV=5 THEN VV=4:M=4
380 GOTO 310
390 GOSUB 420:GOSUB 420
400 IF VV=2 THEN VV=0 ELSE IF VV=5 THEN VV=3
410 GOTO 310
420 BEEP 1:FOR B=1 TO 40:NEXT:BEEP 0:RETURN
430 FOR B=1 TO 17:BEEP 1:BEEP 0:NEXT:RETURN
440 '------------------------------ TIME ------------------------------
450 TIME$="00:00:00"
460 IF (PL$="2")+(PL$="4") THEN 530
470 X1=TX:Y1=TY:U=VAL(RIGHT$(TIME$,2))+45
480 TY=SIN(U¥Z)¥18+76:TX=COS(U¥Z)¥10+132
490 LINE(X1,Y1)-(131,76),PRESET,CC:LINE(TX,TY)-(131,76),PSET,CC
500 IF TIME$<"00:01:01" THEN 20
510 CC=CC+1:IF CC<7 THEN 450
520 CC=5:PL(PP)=PL(PP)+1:GOSUB 630:GOSUB 420:GOTO 450
530 COLOR 6:LOCATE 62,18:PRINT TIME$:IF TIME$<"00:02:00" THEN 20
540 PL(PP)=PL(PP)+1:GOSUB 630:GOSUB 420:GOTO 450
550 '------------------------------ ﾄﾚｼﾞﾔ ------------------------------
560 FOR I=3 TO 1 STEP -1:U=USR(I):NEXT
570 S(PP)=S(PP)+SH¥30:GOSUB 640:GOSUB 420
580 SX=RND(1)¥29+13:SY=RND(1)¥14+4
590 IF SX=14 OR SX=27 OR SX=40 OR SY=7 OR SY=10 THEN 580
600 SH=RND(1)¥5+1:HH=SH+231:COLOR SH+1
610 LOCATE SX,SY:PRINT CHR$(HH):GOTO 300
620 '------------------------------ SCORE ------------------------------
630 LOCATE 69,11:COLOR 3:PRINT P$(PP)+CHR$(124)+STR$(PL(PP))
640 FOR I=1 TO PL:S$(I)=STR$(S(I)):LOCATE 67,3+I¥2:COLOR 7
650 PRINT RIGHT$("......"+MID$(S$(I),2,LEN(S$(I))),7)+"0 ":NEXT
660 IF S(1)>BE OR S(2)>BE THEN 670 ELSE RETURN
670 IF S(1)>S(2) THEN BE=S(1) ELSE BE=S(2)
680 BE$=STR$(BE):LOCATE 67,9:COLOR 6
690 PRINT RIGHT$("......."+MID$(BE$,2,LEN(BE$)),7)+"0 "
700 RETURN
710 '------------------------------ GAME OVER ------------------------------
720 IF BY=1 THEN 390
730 FOR I=0 TO 5:LOCATE BX,BY:COLOR 6:PRINT C$(I)
740 U=USR(I+2):FOR J=1 TO 10:NEXT J,I
```

```
750 PL(PP)=PL(PP)-1:GOSUB 630
760 IF PL=1 THEN IF PL(PP)<1 THEN 920 ELSE 870
770 IF PL=2 AND PL(PP)<1 THEN 800
780 IF PL=2 THEN IF PP=1 THEN PP=2 ELSE PP=1
790 GOTO 870
800 FOR I=1 TO 4:LOCATE 24,7:COLOR 7:PRINT "PLAYER "+P$(PP)
810 LOCATE 20,10:PRINT "G A M E  O V E R"
820 GOSUB 420:FOR J=1 TO 200:NEXT
830 LINE(24,7)-(33,7)," ":LINE(20,10)-(36,10)," "
840 FOR J=1 TO 30:NEXT J,I
850 IF PL(1)<1 AND PL(2)<1 THEN 920
860 IF PL(1)<1 THEN PP=2 ELSE IF PL(2)<1 THEN PP=1
870 GOSUB 630
880 LOCATE 24,10:COLOR 7:PRINT "PLAYER "+P$(PP)
890 FOR K=1 TO 2:FOR I=3 TO 6:FOR J=4 TO 1 STEP -1:U=USR(J¥I)
900 NEXT J,I,K:LINE(24,10)-(32,10)," "
910 BX=RND(1)¥12+20:BY=1:VV=INT(RND(1)¥2)¥3:CC=5:GOTO 450
920 LOCATE 20,10:COLOR 7:PRINT "G A M E  O V E R"
930 LOCATE 18,13:COLOR 7:PRINT "REPLAY TOUCH [Y] KEY"
940 FOR I=1TO10:GOSUB 430:NEXT
950 IN$=INKEY$:IF IN$="y" THEN 980
960 IF IN$="n" THEN COLOR 5,0:PRINT CHR$(12):END ELSE 950
970 '------------------------------ START ------------------------------
980 COLOR 1,0,:PRINT CHR$(12):WIDTH 40,25:RESTORE 1420
990 FOR I=1 TO 3:READ C,X,Y,D$:COLOR 3:LOCATE 7,I+5:PRINT D$:NEXT
1000 A=0:FOR I=1 TO 2:FOR J=1 TO 2:A=A+1:COLOR 7
1010 LOCATE 8,11+(A¥2):PRINT P$(I)+" PLAYER "+B$(J)+"  ["+STR$(A)+" ]"
1020 NEXT J,I
1030 PL$=INKEY$:PL=VAL(PL$):IF PL=0 OR PL>4 THEN 1030
1040 IF PL<3 THEN PL=1 ELSE PL=2
1050 GOSUB 420
1060 SH=0:CC=5:TX=130:TY=76:S(1)=0:S(2)=0:PL(1)=3:PL(2)=3:PP=1
1070 '------------------------------ ｶﾒﾝ ------------------------------
1080 WIDTH 80,25:COLOR 1,135,0:PRINT CHR$(12)
1090 LINE(8,1)-(46,23)," ",6,BF:LINE(111,56)-(150,95),PRESET,BF
1100 RESTORE 1410:A=0:FOR I=2 TO 10:READ D1$,D2$:A=A+1
1110 KX(W(A))=7:KY(W(A))=I¥2+1:KX(W(A+9))=47:KY(W(A+9))=I¥2
1120 LOCATE 3,I¥2+1:COLOR 6:PRINT "| "+D1$+" |"
1130 LOCATE 49,I¥2:PRINT "| "+D2$+" |":COLOR 4
1140 LOCATE 7,I¥2+1:PRINT "●":LOCATE 47,I¥2:PRINT "●":NEXT
1150 FOR I=0 TO 10:READ C,X,Y,D$:LOCATE X,Y:COLOR C:PRINT D$:NEXT
1160 FOR I=0 TO 2
1170 LOCATE I¥13+13,23:COLOR 1:PRINT "◢◣":KX(W(19+I))=I¥13+14
1180 KY(W(19+I))=22:LOCATE I¥13+14,23:COLOR 6:PRINT D$(I):NEXT
1190 P0=PL:PL=2:GOSUB 630:PL=P0:GOSUB 680:GOTO 880
1200 '------------------------------ ｼｮｷ ------------------------------
1210 CLEAR 500,&HDFFF:DEFINT A-Y:CONSOLE ,,0,1:DEFUSR=&HE91A
1220 DIM KX(255),KY(255),W(21)
1230 BE=200:Z=6.28/60:C$=STRING$(6,29)+CHR$(31)
1240 P$(1)="I ":P$(2)="II":B$(1)="A":B$(2)="B"
1250 D$(0)="x":D$(1)="c":D$(2)="v"
1260 F$(0)="/◢◣\"+C$+"|■ ■ ■|"+C$+"\◥◤/"
1270 F$(1)="/◢◣\"+C$+"|■  ■ |"+C$+"\◥◤/"
1280 FOR I=0 TO 35:READ D$:POKE &HE900+I,VAL("&H"+D$):NEXT
1290 FOR I=0 TO 5:FOR J=1 TO 3:READ D$:C$(I)=C$(I)+D$+C$:NEXT J,I
1300 FOR I=1 TO 21:READ W(I):NEXT
1310 FOR I=0 TO 5:READ RX(I),RY(I):NEXT
1320 GOTO 980
1330 DATA 3E,20,D3,40,CD,13,E9,3E,00,D3,40,CD,13,E9,25,C2,00,E9,C9
1340 DATA E5,2D,C2,14,E9,E1,C9,E5,5E,23,66,6B,CD,00,E9,E1,C9
1350 DATA "/◢◣\","| ■++■ |","\◥◤/","/◢+◣\","| +X+ |","\◥++◤/"
1360 DATA "/+XX+\","+X  X+","\+XX+/","+XXXX+","X    X","+XXXX+"
1370 DATA "X    X","    ","X    X","    ","    "
1380 DATA 113,119,101,114,116,121,117,105,111
1390 DATA 97 ,115,100,102,103,104,106,107,108
1400 DATA 120, 99,118, -1,1, -1,0, -1,-1, 1,1, 1,0, 1,-1
1410 DATA Q,A,W,S,E,D,R,F,T,G,Y,H,U,J,I,K,O,L
1420 DATA 5,55,1," ┌──────────┐ "
1430 DATA 5,55,2,"| PUNCHING  BALLOON |"
1440 DATA 5,55,3,"└──────────┘",4,55,5," PLAYER I | "
1450 DATA 4,55,7," PLAYER II: ",2,55,9," BEST-SCORE!"
1460 DATA 3,55,11," LEFT! PLAYER      "
1470 DATA 7,55,13,"■■■■||T I M E  |||■■■■",3,2,1,"|(C) |"
1480 DATA 7,55,23,"■■■||          |||■■",3,2,2,"|H·W |"
```



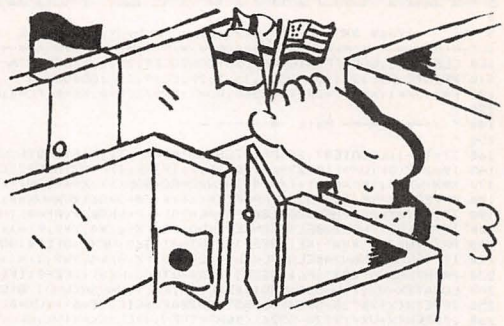
評…ハーイ、そうなんだ。本当かな？（編）

評…現実もこうでありたい（つぐ美）

★4月号の157ページで彩さんは「集まれ！ベーマガ仲間」と言いましたが、どこに集まればいいのですか？（愛知県名古屋市・鈴木陽一12才）……【影：きまってるだろ。私の広い家さっ！編：あー、あの角を曲がった公園ね。】

明日を見つめる

～Mr.Footのハタとりゲーム～



★柴森　義和

●PROLOGUE

私にはわからなかった。どうして私はハタを取っているのだろう。何一つ記憶はなかった。しかし，ハタを21個集めると何かが起こるということだけは確信していた。

私には脳がないのだ。脳だけでなく頭そのものがない。頭どころか手さえない。手を使わずにどのようにハタを取っているのだろうか。わからない。考えることができないのだから……。人は私をMr.Footと呼ぶ。

●GAME

4 6で左右，RETURNでエレベーター(E)の上にのって上下移動です。4 6とRETURNを同時に押すと，その方向のドア(緑のたて線)を開けることができます。もちろん，カギが必要です。ドアは開けると消えます。

エレベーターが他の階にあるときは，穴が開いているので，そこは通れません。

マップは九つのStageで，大きな一つの屋敷になっています。ハタを21個取って，ドアをすべて消してください。Time OverでGame Overです。Give, Upのときは カナ ＋ HOMECLR ＋4 または 6 でGame Overです。

●EPILOGUE

私には目がない，頭がないゆえ当然であろう。よって，明日は見えない。一寸先が闇(やみ)とはまさにこのことだ。私に明日はない。君には明日が見えるだろうか。

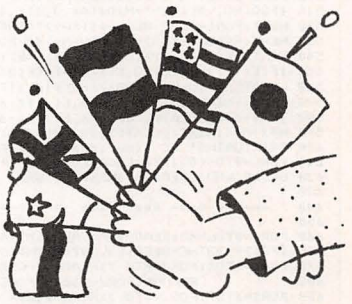
●POSTSCRIPT

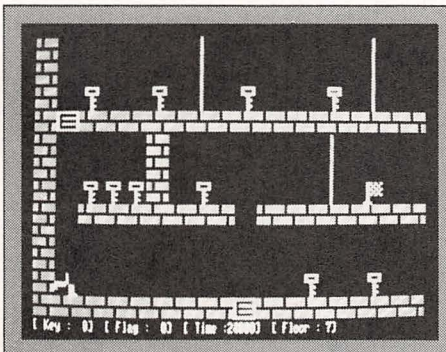
止まっていると，Timeが早く減るので気をつけましょう。

また，さいごのDataを変こうしてみてはいかがでございましょう。

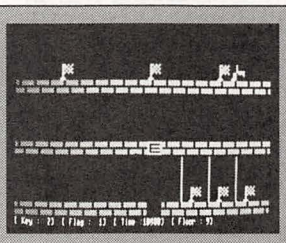
《第1表》変数表

X，Y	：Footの座標
TI	：Time
FL	：ハタを取った数
DO	：ドアを開けた数
KE	：持っているKeyの数
FR	：FootがいるFioor
RO	：3×3に分類されたどこか
DO( )	：Door Flag Keyの有無
EL( )	：Elevatorの位置

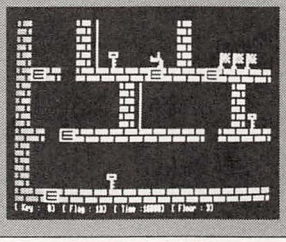




⬆〈写真1〉このフロア7からMr.Footの冒険ははじまる

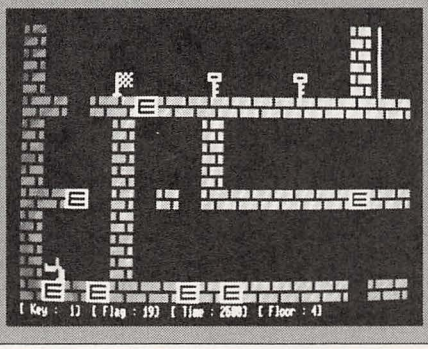


⬅〈写真2〉とにかくハタを21個取ればいいのだが……



➡〈写真3〉おや？カギだけしか取れない。また上に行こう

⬇〈写真4〉エレベーターをうまく使って…。時間がない！



★影さん，自分がOF最多出場者だなどと言っているけど，1番は左の★くんだっ！（千葉県市川市・ちびのしん 13才）……【影：ぐわーっ！こんなことってあるか！★くんは何もしゃべんないんだもの，きったねーの。】

明日を見つめる～Mr.Footのハタとりゲーム～のプログラム・リスト

```
0 '-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-'
1 '                                                                         '
2 '                                                                         '
3 '                                                                         '
4 '                                                                         '
5 '       1986年 3月 16日 (日) 8:21 p.m.     by Y.Shibamori               '
6 '-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-'
100 CLEAR300,&HCFFF:WIDTH80,25:CONSOLE0,25,0,1:DEFINTA-Z:DEFUSR=&HD000
110 PRINTCHR$(12);:DIMDO(9,15,2,2),EL(9,15):GOSUB660
120 F=1:VX=1:X=6:Y=20:TI=2500:RO=1:FR=7:DO=0:KE=0:FL=0:N=1:M=1:GOSUB470
130 '
140 ' -=-=-=-=-=- Main -=-=-=-=-=-
150 '
160 TI=TI-1:LOCATE37,24:PRINTUSING"####";TI;:IFTI=0THEN380
165 I0=INP(0):VX=(I0=239)-(I0=191):IFINP(1)=127THEN250ELSEIFVX=0THEN160
170 X=X+VX¥4:IF(X=-2)+(X=74)THENRO=RO+SGN(X):X=X-SGN(X)¥72:GOSUB470:GOTO160
180 P=PEEK(X+Y¥120-3326):PP=PEEK(X+Y¥120-3086):VX=VX¥4:F=-F
190 IFINP(8)=222THEN380ELSEIF(P=&H70)+(P=&HF0)+(PP=0)THENX=X-VX:GOTO240
200 IFP<>&H57THEN220ELSEKE=KE+1:DO(RO,(X-6)¥4,Y¥9,0)=1:LOCATE9,24
210 PRINTUSING"###";KE;:BEEP1:FORI=0TO160:NEXT:BEEP0:GOTO240
220 IFP<>&HA5THEN240ELSEFL=FL+1:DO(RO,(X-6)¥4,Y¥9,1)=1:LOCATE23,24
230 PRINTUSING"###";FL;:BEEP1:FORI=0TO80:NEXT:BEEP0:IF(FL=21)¥(DO=22)THEN390
240 LOCATEX-VX,Y:U=USR(&HD100):LOCATEX,Y:U=USR(&HD178+SGN(VX)¥16+F¥8):GOTO160
250 IFPEEK(X+Y¥120-3086)=&H55THEN280ELSEIF(KE=0)+(VX=0)THEN160ELSEVX=VX¥4
260 IFPEEK(X+VX+Y¥120-3326)<>&HF0THEN160ELSEX=X+VX:KE=KE-1:FORI=Y-4TOYSTEP2
270 BEEP1:LOCATEX,I:U=USR(&HD100):NEXT:F=-F:DO(RO,(X-6)¥4,Y¥9,2)=1:LOCATE9,24
275 PRINTUSING"###";KE;:DO=DO+1:BEEP0:IF(FL=21)¥(DO=22)THEN390ELSE240
280 IFY=12THENIFPEEK(X+Y¥120-2127)=0THENVY=8:GOTO320ELSEVY=-8:GOTO320
290 VY=(Y=20)¥8-(Y=4)¥8:IFPEEK(X-1647)=0THEN320
300 EL(RO,(X-6)¥4)=1-EL(RO,(X-6)¥4):RO=RO-VY/8¥3:Y=4-(Y=4)¥16:FR=FR+VY/8
310 EL(RO,(X-6)¥4)=1-EL(RO,(X-6)¥4):GOSUB470:GOTO160
320 EL(RO,(X-6)¥4)=1-EL(RO,(X-6)¥4):LOCATEX,Y+2:U=USR(&HD100):LOCATEX,Y
330 U=USR(&HD100):Y=Y+VY:FR=FR-VY/8:LOCATEX,Y+2:U=USR(&HD150):LOCATEX,Y
340 U=USR(&HD178+SGN(VX)¥16+F¥8):LOCATE54,24:PRINTUSING"##";FR;:GOTO160
350 '
360 ' -=-=-=-=-=- Game Over -=-=-=-=-=-
370 '
380 FORI=0TO160:BEEPIMOD4:NEXT:FORI=0TO160:BEEP1:NEXT:BEEP0:COLOR5:GOTO400
390 FORI=0TO50:BEEP1:FORJ=0TO50-I:BEEP0:NEXT:NEXT:COLOR6
400 LOCATE3,5:PRINT"┌─┬─┬─┬─┐ ┌─┬─┬─┬─┐"
410 LOCATE3,6:PRINT"│ │ └─┤ │ │ │ │ ├─┘ │"
420 LOCATE3,7:PRINT"└─┴─┴─┴─┘ └─┴─┴─┴─┘"
430 IFINP(8)<>222THEN430ELSERUN
440 '
450 ' -=-=-=-=-=- Stages -=-=-=-=-=-
460 '
470 COLOR7,0,1:PRINTCHR$(12);:RESTORE980:IFRO>1THENFORI=14TO13¥RO:READA$:NEXT
480 FORI=6TO22STEP8:FORJ=2TO70STEP4:LOCATEJ,I:U=USR(&HD140):NEXT:NEXT
490 IFROMOD3<>2THENFORI=0TO22STEP2:LOCATE2-(ROMOD3=0)¥68,I:U=USR(&HD140):NEXT
500 FORQ=0TO2:FORI=0TO2:READA$:IFA$=""THENNEXT:GOTO520ELSEFORJ=1TOLEN(A$)
510 IFDO(RO,VAL("&H"+MID$(A$,J,1)),Q)THENNEXT:NEXTELSEGOSUB610:NEXT:NEXT
520 NEXT:FORI=0TO2:READA$:IFA$)""THENFORJ=1TOLEN(A$):GOSUB610:NEXT
530 NEXT:READA$:FORI=1TOLEN(A$)¥3:FORJ=0TO2:E(J)=VAL("&H"+MID$(A$,I¥3+J-2,1))
540 NEXT:IF(E(2)>2)¥(EL(RO,E(0))=0)+(E(1)>2)¥(EL(RO,E(0))=1)THENN=0:GOTO560
550 IF(E(1)>2)¥(EL(RO,E(0))=0)+(E(2)>2)¥(EL(RO,E(0))=1)THENM=0
560 LOCATEX,Y:U=USR(&HD170+VX¥16):IFEL(RO,E(0))THENSWAPE(1),E(2)
570 IFM=1THENLOCATEE(0)¥4+6,E(1)¥8+6:U=USR(&HD150)
580 IFN=1THENLOCATEE(0)¥4+6,E(2)¥8+6:U=USR(&HD100)
590 N=1:M=1:NEXT:LOCATE2,24:PRINTUSING"[ Key :###]  [ Flag :###]";KE,FL;
600 PRINTUSING"  [ Time :#####0]  [ Floor :##]";TI,FR;:RETURN
610 FORL=0TO-(Q>1)¥2:LOCATEVAL("&H"+MID$(A$,J,1))¥4+6,I¥8+4-L¥2
620 U=USR(&HD110+Q¥16):NEXT:RETURN
630 '
640 ' -=-=-=-=-=- Read Data -=-=-=-=-=-
650 '
660 FORI=0TO&H45:READA$:A=VAL("&H"+A$):POKE&HD000+I,A:Q=Q+A:NEXT
665 IFQ<>9523THENBEEP:COLOR7:PRINT"Data Error in 790 - 830":END
670 FORI=0TO5:FORJ=0TO 7:READA$:POKE&HD100+I¥16+J,VAL("&H"+A$):NEXT
680           READA$:FORJ=0TO15:POKE&HD100+I¥16+J,VAL("&H"+A$):NEXT:NEXT
690 FORI=6TO7:FORJ=0TO 1:READA$:B$="":FORK=0TO7:B$=B$+MID$(A$,8-K,1):NEXT
700           FORK=0TO 3:POKE&HD100+K+J¥4+I¥16,VAL("&H"+MID$(A$,K¥2+1,2))
710           POKE&HD120+K+J¥4+I¥16,VAL("&H"+MID$(B$,K¥2+1,2)):NEXT:NEXT
720           READA$:FORJ=0TO15:POKE&HD100+I¥16+J,VAL("&H"+A$)
730           POKE&HD120+I¥16+J,VAL("&H"+A$):NEXT:NEXT:RETURN
740 '
750 ' -=-=-=-=-=- Data -=-=-=-=-=-
760 '
770 ' ----- Machine -----
780 ' ___ 0  1  2  3  4  5  6  7    8  9  A  B  C  D  E  F ___
790 DATA 5E,23,56,3A,63,EA,6F,3A , 64,EA,67,E5,D5,CD,F3,03
800 DATA D1,CD,21,D0,CD,21,D0,E1 , E5,CD,30,D0,CD,30,D0,E1
810 DATA C9,E5,06,04,1A,77,13,23 , 10,FA,E1,01,78,00,09,C9
820 DATA E5,06,04,1A,F5,E5,D5,C5 , CD,F8,04,C1,D1,E1,F1,24
830 DATA 13,10,F0,E1,2C,C9
840 '
850 ' ----- Character -----
860 ' ___ 0  1  2  3  4  5  6  7    8 ___
870 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00 , 58   ' Space
880 DATA 00,57,5D,07,00,00,5F,00 , D8   ' Key
890 DATA F0,A5,A5,05,F8,09,01,01 , D8   ' Flag
900 DATA 00,F0,00,00,00,F0,00,00 , 98   ' Door
910 DATA 77,70,77,77,77,77,07,77 , 58   ' Wall
920 DATA 1F,55,55,F5,47,55,55,75 , 78   ' Elevator
930 DATA 00F08888,F80F1131       , 38   ' Foot 1
940 DATA C088F808,10118IFF       , 38   ' Foot 2
950 '
960 ' ----- Stage -----
970 '
980  DATA 148C,1236,BE,   ,  E,   ,6E, C,    ,  , 4,  ,001821
990  DATA     ,    0,  ,28D,   ,BDF,  ,  ,4ACE,  ,  ,  ,821
1000 DATA    5,  18,  ,   ,   ,   , 2,4B, 678,  ,  ,  ,223A23D10
1010 DATA  7B,   ,   ,  3,   ,   ,  F,  ,   , E,37, 3,0321102214016218 23E12
1020 DATA    ,   ,69,15E,26C, 1E,  ,  ,   C, C,  , 4,723A10
1030 DATA    ,   ,  ,   ,   ,   ,0D,  ,   8, 7,  , 3,112230624A30B12E01
1040 DATA    5,  F, 5,DEF,   ,   , 4,  7,   ,3A,6E,  ,003121210830C01
1050 DATA    4,   ,  ,   ,   ,   , 1,  ,   ,  ,  , 8,3C,012621730A12F21
1060 DATA    ,   ,  ,  0,  2,   , 8,  ,   ,  , 1, 4,  ,630A01E12
```

CHECKER FLAG

編：このゲームもパズルゲームですね。でもエレベーターが使えるというところに新しさがありますね。

Dr.D：この作者はベテランらしいな。

編：ええ，プログラムの作りかたがきれいですね。

Dr.D：マルチステートメントが多いわりには見やすいぞ。

評…私，スカイバード君のファンやめた！（つぐ美）

by スカイバード

評…そういうこと言っちゃいけない(編)

by ひなた

★これ以上何を望むのか？ねえ影さん！（兵庫県揖保郡・**長谷川智13才**）……**【一同**：影さんを見てたらねー。**影**：ベーマガ50万部達成！これっきゃない！**一同**：オーオッ。影さんが，やる気をだした。みんな頼むよ！**】**

PC-8001mkII/SR(N80-BASIC)用

移植版

スペース・シャトル・ゲーム

SPACE SHUTTLE GAME

★NESSIE

はじめに

これは'84年9月号，JR-100用の「SPACE SUTTLE GAME」を移植したものです。移植といっても，プログラム，キャラクターともにオリジナルです。

ストーリー

スペース・シャトルでの宇宙遊泳中に，某国のキラー衛星が攻撃してきた。そこでキミは，レーザー・ライフルを使って，キラー衛星を撃破せよ。

あそびかた

8246で上下左右に移動します。左右どちらかにむいているときに，スペース・キーを押すと，レーザー・ライフルを発射します。

当てると，キラー衛星のキラー・ダメージが増加します。シャトルのダメージが100%にならないうちに，キラー・ダメージを100%にできると，衛星撃破で，NEXT GAMEです。

衛星や，そのミサイルに当たったり，シャトル・ダメージが100%になるとゲーム・オーバーです。

プログラムについて

マシン語は主にキャラの表示，弾などの移動，当たり判定，キー・スキャンなどをやっています。ところで，リストが長くなってしまいました。すいません。

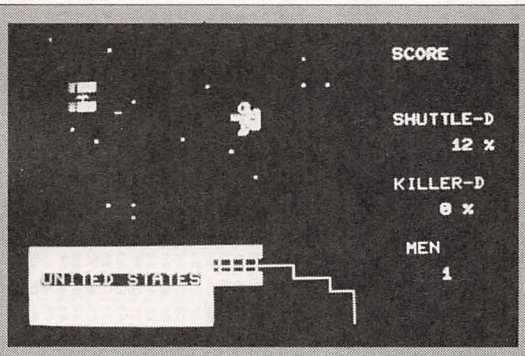
改造について

マシン語を多用しているので，へたにいじると暴走します。注意してください。

それとプログラムを入力し終わったら，必ずセーブしましょう。さもないと，泣きを見ます。

《第1表》変数表

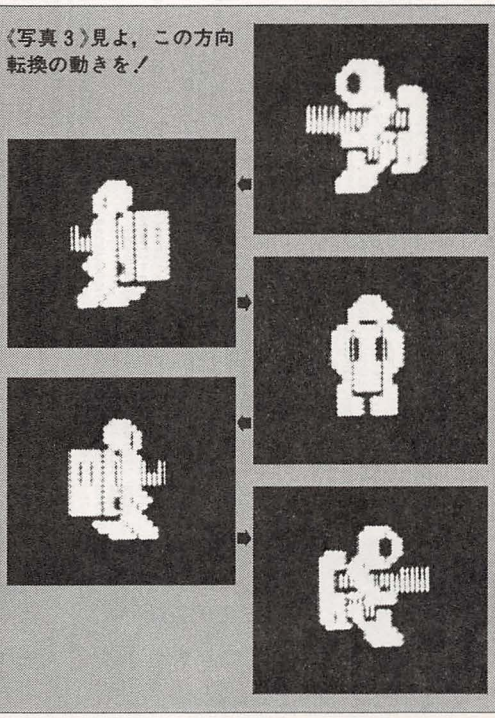
KK	衛星ダメージ
SU	シャトル・ダメージ
ME	面数
X，Y，P，C	衛星座標
IX	ワークエリア用
A	ループ・カウンタ
S	スコア
FX，FY	衛星動作用
I，J，A$	雑用(主にループ)



←《写真1》キラー衛星との戦いがはじまったぞ

←《写真2》うわーっ！衛星に当たるとゲーム・オーバー

《写真3》見よ，この方向転換の動きを！



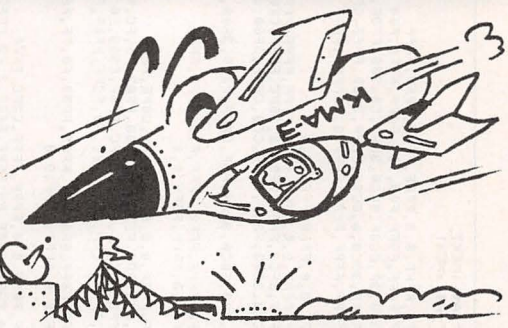
★影さんがサインしてくれないのは，もしや字が書けないのでは？(福岡県遠賀郡・**ウインビー14才**)……【影：私のサインをまだ持っていない？けしからん。**編**：でも，あれはサインとはいわないでしょう。**影**：㊙がか！】

移植版SPACE SHUTTLE GAMEのプログラム・リスト

```
0 ´SPACE SHUTTLE  1986¥1ﾊﾘB  Vol.1   By NESSIE & ｱｷｺｰﾝ･ﾙｰﾝ･♥
10 CLEAR300,&HBFFF:DEFINTA-Z:DEFUSR=&HD000:DEFUSR1=&HD56F:DEFUSR2=&HD581
20 CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH40,25:CMD SCREEN 2,0,7:CMD CLS 3:BEEP:ME=1
30 COLOR4:PRINT"SPACE SHUTTLE ":PRINT:PRINT"Copyright 1985 By NESSIE":PRINT
40 COLOR6:PRINT"Now READING DATA .........":FORI=&HD000TO&HD59F:READA$
50 A=VAL("&H"+A$):POKEI,A:NEXT:BEEP:POKE&HE500,0:POKE&HE501,0
60 FORI=1TO20:LOCATERND(1)¥25,RND(1)¥23:COLORRND(1)¥6+1:PRINT"."NEXT
70 POKE&HE000,1:POKE&HE001,1:POKE&HE002,20:POKE&HE003,1:POKE&HE004,0
80 POKE&HE200,0:FORI=&HE100TO&HE150:POKEI,0:NEXT:COLORRND(1)¥3+4
90 LOCATE0,25:P=40:C=10:X=P:Y=C:FX=-1:FY=1:A=1:KK=0
100 PRINT"■■■
```

PC-8001mkIISR(N80SR-BASIC)用

レッドバロン



★しらこのり

STORY

ここコノリー共和国では，年に一度，命知らずの冒険野郎を集めて，オートジャイロの競技会が開かれる。キミは愛機「レッドバロン」に乗り，この競技会に参加することになった。

How To PLAY

離陸から着陸までの時間を競うゲームです。0 キーで機首あげ，5 キーで機首さげです。

ルールはいたって簡単です。地面(緑色)やバリア（赤線）にぶつからないようにして，画面上のほうにある青い線のところまであがった後に，白い滑走路(かっそうろ)に着陸します。

ただ，この「レッドバロン」は，旧式でパワーがないので，機首をいつまでもあげておくと，失速して落ちてしまいますので，気をつけてください。

なお，画面の上に，上昇時間が表示されるまでは，上昇が終わったことにはなりませんので悪しからず。

Epilogue

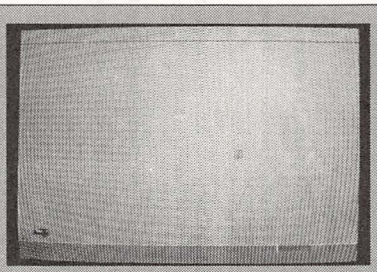
とにかく慣れるまでは，やたらとむずかしいと思います。ですから，どうしてもだめだという人は，つぎの点を変更することによって，だいぶ楽になると思います。

○40～60行を入力しない（バリアが出現しなくなる）。
○ＶＸの初期値５を10～15ぐらいにする（スタート時のスピードが速くなるので上昇が楽になる）。
○70行のＹの条件式を変える（着陸しやすくなる）。

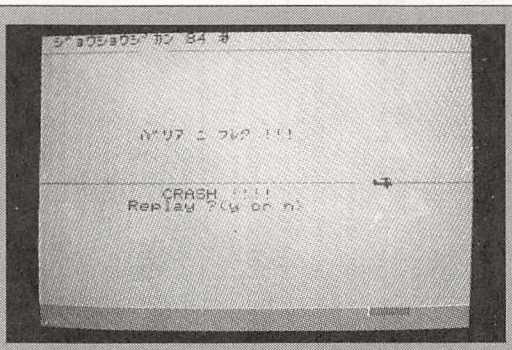
それでは，着陸めざしてがんばってください。

CHECKER FLAG

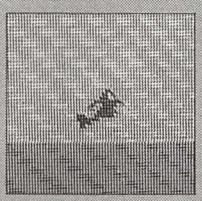
Dr.D：うわっ，なんだこのプログラムは!?。
影：どうしたんですか？。
Dr.D：どうしたもこうしたも，リストのわりにＤＡＴＡ文が長すぎる。これはキャラクターのデータだな。640×200モードを使うからこういうことになるんだ。
影：じゃあ，320×200モードを使えばよかったんですね……。
Dr.D：そのとおり。Ｐ８ＳＲは，320×200モードを使ったときが一番いいんだ。画面の重ね合わせで背景もつくし，データも減る。その上スピードもＵＰするからな。



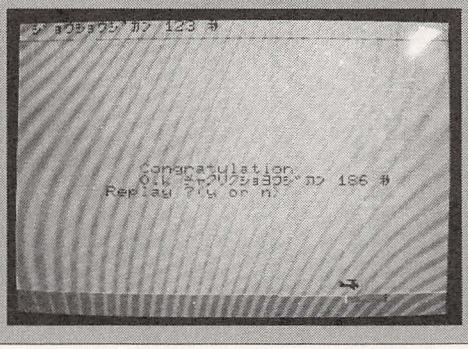
➡《写真1》さあ、競技会のはじまり！がんばれレッドバロン！



⬆《写真2》なぜか，バリアがでてきて，ふれちゃった



⬅《写真4》機首あげ～。いつまでもあげておくと失速する



➡《写真3》やった、みごと！ブジ着地成功、さてタイムは？

★山下さんにならって，影さんもテレビのレギュラーになれば！その番組は……。(栃木県下都賀郡・**高橋　淳15才**)……【**影**：おっと，その先はこの私の口から…。**編**：どうせ，夕やけニャンニャンのレギュラー観覧でしょ。】

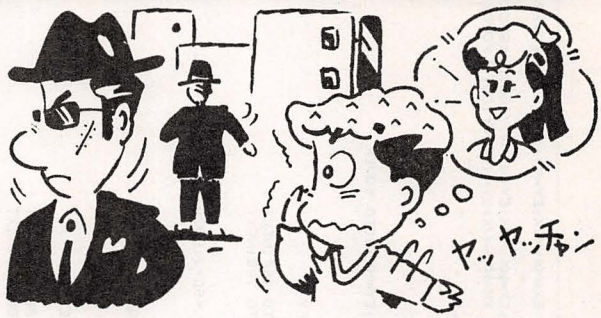
```
100 GOTO 500
110 ´  Main
120 TM=TM+1:KE=INP(0):H1OKO=HOKO:HOKO=HOKO-(KE=254)+(KE=223):TI=TI-(SHISOKU=1)
130 IF (CF=1)¥(Y)85)¥(Y<100)<>0THENLOCATE 8,8:PRINT"ﾊﾞﾘｱ ﾆ ﾌﾚﾀ !!!":GOTO 430
140 IF CF THENLINE(0,100)-(639,100),5,BF
150 CF=-((TM MOD 10)=0)
160 IF CF THENLINE(0,100)-(639,100),3,BF
170 IF(P=0)¥(X)465)¥(X<525)¥(Y)170)¥(Y<176)<>0 THEN LOCATE10,12:PRINT"Congratula
tion":LOCATE10,13:PRINT"O.K ﾁｬｸﾘｸｼｮｳｼﾞｶﾝ";TM;"ﾋﾞ":PLAY"@5g8.g8r32g16g16a16b16)c8
":GOTO450
180 TI=TI-(H1OKO=HOKO)+(H1OKO<>HOKO)-(TI<0)
190 IF HOKO=1 OR HOKO=5 THEN TI=0
200 V=SQR(VX¥VX+VY¥VY):HOKO=HOKO+(HOKO=9)¥8-(HOKO=0)¥8
210 X=X+VX:Y=Y-VY:X=X+(X)=607)¥607-(X<0)¥607:IFY<0THEN Y=0
220 IF(Y<11)¥(P=1)THEN P=0:LOCATE 0,0:PRINT "ｼﾞｮｳｼｮｳｼﾞｶﾝ";TM;"ﾋﾞ"
230 IF (Y)175) THEN 430
240 IF-VY-10)ABS(VX)THEN SHISOKU=1 ELSE SHIHOKU=0
250 SHISOKU=-(Y<28) OR -(VY<-2):IF HOKO=7 THEN SHISOKU=0
260 IF HOKO)=4 AND HOKO<=6 THEN280
270 VX=V¥COS(3.14/4¥(HOKO-1))-(V<40)¥.25+(V)20):GOTO290
280 VX=V¥COS(3.14/4¥(HOKO-1))+(V<40)¥.25-(V)20)
290 IF SHISOKU=1 THEN TI=TI+1:VY=(VY-TI)¥.5:GOTO310
300 VY=V¥SIN(3.14/4¥(HOKO-1))-TI¥.5
310  LINE(X1,Y1)-(X1+31,Y1+14),5,BF
320 X1=X:Y1=Y
330 ON HOKO GOTO 340,350,360,370,380,390,400,410
340 PUT@(X,Y),A0%,PSET:GOTO 120
350 PUT@(X,Y),A1%,PSET:GOTO 120
360 PUT@(X,Y),A2%,PSET:GOTO 120
370 PUT@(X,Y),A3%,PSET:GOTO 120
380 PUT@(X,Y),A4%,PSET:GOTO 120
390 PUT@(X,Y),A5%,PSET:GOTO 120
400 PUT@(X,Y),A6%,PSET:GOTO 120
410 PUT@(X,Y),A7%,PSET:GOTO 120
420 ´ Game over
430 PLAY "@15b1@53b8r4@54b4g4b4g4b4g4b4g4b4g"
440 LOCATE 10,13:PRINT"CRASH !!!!"
450 LOCATE7,14:  PRINT"Replay ?(y or n)":FOR I=0TO100:NEXT
460 A$=INKEY$:IFA$=""THEN460
470 IF A$="n" OR A$="N" THEN PRINT"Thank you for your playing ! Bye-bye!!" ELSE
530
480 END
490 ´ ｼｮｷｾｯﾃｲ
500 DIM A0%(93),A1%(93),A2%(93),A3%(93),A4%(93),A5%(93),A6%(93),A7%(93)
510 SCREEN0,0:WIDTH40,25:CONSOLE 0,25,0,1:COLOR2,5,,2
520 GOSUB 650
530 CLS3
540 VX=5:VY=0:X=0:X1=X:Y=170:Y1=Y:HOKO=1:TM=0:SHISOKU=0:P=1:P1=0:´start screen
550 BGM1:PLAY "@58e8e8e16e16e16e16e8e8e4"
560 FOR I=1 TO 9:A$="Red Baron":FOR J=1 TO 8 :B$=MID$(A$,I,1):LOCATE 10+I,J-1:PR
INT" ":LOCATE 10+I,J:PRINTB$:NEXTJ,I
570 LOCATE 8,13: PRINT "Push ´s´ to start":FOR I=0TO 200
580 A$=INKEY$:IF A$<>"s" OR A$="S" THEN580
590 CLS3
600 LINE(0,185)-(639,199),4,BF
610 LINE(480,185)-(540,190),7,BF
620 LINE(0,11)-(639,11),1
630 FOR I=3 TO 0 STEP-1:LOCATE 10,13:PRINTI;"ﾋﾞｮｳ ﾏｴ!!!":FOR J=0TO99:NEXT J:LOCA
TE10,13:PRINTSPC(14):NEXT
640 GOTO120
650 FOR I=0 TO 93:READ A$:A0%(I)=VAL("&h"+A$):NEXT
660 FOR I=0 TO 93:READ A$:A1%(I)=VAL("&h"+A$):NEXT
670 FOR I=0 TO 93:READ A$:A2%(I)=VAL("&h"+A$):NEXT
680 FOR I=0 TO 93:READ A$:A3%(I)=VAL("&h"+A$):NEXT
690 FOR I=0 TO 93:READ A$:A4%(I)=VAL("&h"+A$):NEXT
700 FOR I=0 TO 93:READ A$:A5%(I)=VAL("&h"+A$):NEXT
710 FOR I=0 TO 93:READ A$:A6%(I)=VAL("&h"+A$):NEXT
720 FOR I=0 TO 93:READ A$:A7%(I)=VAL("&h"+A$):NEXT
730 RETURN
740 DATA 20,F,FFFF,FFFF,0,0,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,0,0,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF
750 DATA 0,0,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,0,0,FFFF,FFFF,F8FF,F00,700,F0FF,F8FF,F00
760 DATA FFC3,FFF0,3C,F,FFC3,FFF0,FFC0,33F0,3F,CC0F,FFC0,33F0,C0,300,FF3F,FCFF
770 DATA C0,300,C0,100,FF3F,FEFF,C0,100,FFFF,33C0,0,CC3F,FFFF,33C0,FFFF,3FFC
780 DATA 0,C003,FFFF,3FFC,FFFF,FFFF,0,0,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,0,0,FFFF,FFFF
790 ´
800 DATA FFFF,FFFF,0,0,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,0,0,FFFF,FFFF,0,0
810 DATA20,F,FFFF,FFFF,0,0,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,0,0,ffFF.fffF,FFFF,FFFF,FFF0
820 DATA0,F,FFFF,FFF0,FFFF,3FC3,0,C03C,FFFF,3FC3,FFFF,CF03,0,30FC,FFFF,CF03
830 DATAF0FF,300,F00,FCFF,F0FF,300,C3FF,CC0,3C00,F33F,C3FF,CC0,CFFF,3F00,3000,C0
FF
840 DATACFFF,3F00,FCFF,F00,300,F0FF,FCFF,F00,F0C0,3F00,F3F,C0FF,F0C0,3F00,C0,FFF
F
850 DATAFF3F,0,C0,FFFF,FF0,FFFF,F00F,0,FF0,FFFF,FFF0,FFFF,F,0,FFF0,FFFF
860 DATAFFFF,FFFF,0,0,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,0,0,FFFF,FFFF,0,0
870 ´
880 DATA20,F,FFFF,FFFF,0,0,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,0,0,FFFF,FFFF,C0FF,FF03
890 DATA3F00,FC,C0FF,FF03,3CFC,FF3F,C303,C0,3CFC,FF3F,FC,FF00,FF03,FF,FC,FF00
900 DATAFC,FF00,FF03,FF,FC,FF00,FC,FF03,FF03,FC,FC,FF03,3CFC,FF0F,C303,F0
910 DATA3CFC,FF0F,3CFC,FF0F,C303,F0,3CFC,FF0F,FCFF,FF0F,300,F0,FCFF,FF0F,FCFF,FF
0F
920 DATA300,F0,FCFF,FF0F,C0FF,FF0F,3F00,F0,C0FF,FF0F,FF,FF0F,FF00,F0,FF,FF0F
930 DATAFFFF,FFFF,0,0,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,0,0,FFFF,FFFF,0,0
940 ´
950 DATA20,F,FFFF,FFFF,0,0,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,0,0,FFFF,FFFF,C3FC,FFFF
960 DATA3C03,0,C3FC,FFFF,C3F0,FFFF,3C0F,0,C3F0,FFFF,F0,FFFF,FF0F,0,F0,FFFF
970 DATA00CC,FF3F,FF33,C0,CC,FF3F,FC,FF0F,FF03,F0,FC,FF0F,CC0,FF00,F33F,FF
980 DATACC0,FF00,3FF0,FC0,C00F,F03F,3FF0,FC0,3FF,3FC,FC00,FC03,3FF,3FC,F0FF,3FC
990 DATAF00,FC03,F0FF,3FC,FFFF,FFC,0,F003,FFFF,FFC,FFFF,3FFF,0,C000,FFFF,3FFF
1000 DATAFFFF,FFFF,0,0,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,0,0,FFFF,FFFF,0,0
1010 ´
1020 DATA20,F,FFFF,FFFF,0,0,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,0,0,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF
1030 DATA0,0,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,0,0,FFFF,FFFF,3FFC,FFFF,C003,0,3FFC,FFFF
1040 DATA3CC,FFFF,FC33,0,03CC,FFFF,C0,300,FF3F,FCFF,C0,300,C0,300,FF3F,FCFF
1050 DATAC0,300,FCC,3FF,F033,FC00,FCC,3FF,FFF,C3FF,F000,3C00,FFF,C3FF,F0,FF3F
1060 DATAFF0F,C0,F0,FF3F,FFFF,FFFF,0,0,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,0,0,FFFF,FFFF
1070 DATAFFFF,FFFF,0,0,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,0,0,FFFF,FFFF,0,0
1080 ´
1090 DATA20,F,FFFF,FFFF,0,0,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,0,0,FFFF,FFFF,FFFF,FFF
1100 DATA0,F000,FFFF,FFF,FFFF,FF0,0,F00F,FFFF,FF0,FFFF,300,0,FCFF,FFFF,300
1110 DATAFC,30F,FF03,FCF0,FC,30F,F0,FF3F,FF0F,C0,F0,FF3F,FC,FFF3,FF03,C
1120 DATAFC,FFF3,330,FFC3,FCCF,3C,330,FFC3,C0,FF0F,FF3F,F0,C0,FF0F,C0F3,FFFF
1130 DATA3F0C,0,C0F3,FFFF,C3FC,FFFF,3C03,0,C3FC,FFFF,0FFF,FFFF,F000,0,FFF,FFFF
1140 DATAFFFF,FFFF,0,0,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,0,0,FFFF,FFFF,0,0
1150 ´
1160 DATA20,F,FFFF,FFFF,0,0,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,0,0,FFFF,FFFF,F0FF,FF00
1170 DATAF00,FF,F0FF,FF00,F0FF,FF03,F00,FC,F0FF,FF03,F0FF,FF3F,F00,C0,F0FF,FF3F
1180 DATAF0FF,FF3F,F00,C0,F0FF,FF3F,F0FF,3F3C,F00,C0C3,F0FF,3F3C,F0FF,3F3C,F00,C
0C3
1190 DATAF0FF,3F3C,C0FF,3F00,3F00,C0FF,C0FF,3F00,FF,3F00,FF00,C0FF,FF,3F00,FF,3F
00
1200 DATAFF00,C0FF,FF,3F00,FCFF,3F3C,300,C0C3,FCFF,3F3C,C0FF,FF03,3F00,FC,C0FF,F
F03
1210 DATAFFFF,FFFF,0,0,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,0,0,FFFF,FFFF,0,0
1220 ´
1230 DATA20,F,FFFF,FFFF,0,0,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,0,0,FFFF,FFFF,FFFC,FFFF
1240 DATA3,0,FFFC,FFFF,3FF0,FFFF,C00F,0,3FF0,FFFF,3FC0,FF0F,C03F,F0,3FC0,FF0F
1250 DATA3FC0,FFC0,C03F,3F,3FC0,FFC0,3F0,fFC,FC0F,F003,3F0,FFC,FF,330,FF00,FCCF
1260 DATAFF,330,F0FF,3F00,F00,C0FF,F0FF,3F00,FCFF,3300,300,CCFF,FCFF,3300,FFFF,F
00
1270 DATA0,F0FF,FFFF,F00,FFFF,FC3,0,F03C,FFFF,FC3,FFFF,3FC3,0,C03C,FFFF,3FC3
1280 DATAFFFF,FFFF,0,0,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,0,0,FFFF,FFFF,0,0
```

★上半身はだかで、エキスパンダーでトレーニングしていたら、バネで胸をはさんでしまった。それ以来、僕は「人間せんたく板」と呼ばれている。(鹿児島県西之表市・いたかった13才)……【影：オチはペンネームで……。】

ストレイ・シープ

STRAY SHEEP

★島口　秀悦



▶内　容

彼女と楽しい海外旅行にでかけたあなたは，不運にもギャングのうろつくブッソウな裏街ではぐれてしまった。ギャングにつかまらないうちに，何とか彼女とめぐり会わなければならない。

▶遊びかた

1 2 3 5 のキーで，左上に現われる男を動かし，カベを利用してギャングをさけながら，右下の彼女と出会うようにします。

あなたが動くたびに，彼女とギャングも一つ動きます。彼女はあなたが動くのと反対の方向へ動き，カベにつき当たると動きません。ギャングは基本的にはあなたと彼女の間に割り込んできますが，カベにぶつかると，ランダムな動きをするので注意してください。

2人のうちどちらかがギャングにつかまるか，TIMEが0になるとGAME OVERです。迷路の構造上，会うことが不可能な場合や，絶体絶命になった場合には，スペース・キーを押して，5回までやり直すことができます。

1面クリアするごとにギャングが1人ずつ増え，5面クリアするごとに背景の色が変わります。

▶プログラムについて

入力ミスがあると暴走する可能性もあるので，試験走行する前に必ずセーブしておいてください。マシン語ルーチンの使いかたはつぎのとおりです。

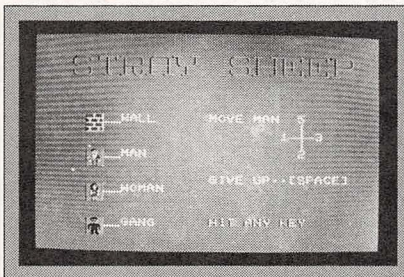
1．イニシャライズ（サブ・ルーチンをテキストRAMに転送）
　DEF　USR＝&HE5C2：A＝USR（0）
2．グラフィック画面のクリア
　DEF　USR＝&HE500：A＝USR（0）
3．グラフィック・パターンの表示（32×16ドット）
　DEF　USR＝&HE52E：LOCATE　X，Y：A＝USR（パターン・データの先頭アドレス）
　※ただし 0≦X≦19，0≦Y≦11

パターン・データは，青64バイト，赤64バイト，緑64バイトの順でメモリに配置します。

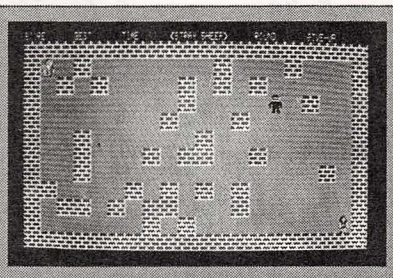
また，ゲームがむずかしいと思う人は，1520行と1530行の1670を1570に変更すると，ギャングがおとなしくなります。

《第1表》変数表

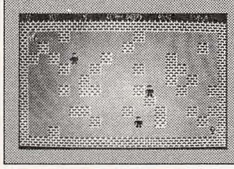
P(X，Y)	キャラクターの位置記憶用
SC	スコア
HS	ハイスコア
TI	残り時間
RO	面数
GU	ギブアップの回数
GN	ギャングの数
CO	パレット変更用カラー
SPA	地面のパターン・データ先頭アドレス
WAL	カベのパターン・データ先頭アドレス
MAN	男のパターン・データ先頭アドレス
WOM	女のパターン・データ先頭アドレス
GAN	ギャングのパターン・データ先頭アドレス
HEA	ハートマークのパターン・データ先頭アドレス
DOK	ドクロマークのパターン・データ先頭アドレス
MX，MY	男の位置
MVX，MVY	男の移動量
WX，WY	女の位置
WVX，WVY	女の移動量
GX(I)，GY(I)	ギャングの位置
GVX，GVY	ギャングの移動量
EX，EY	終了時のキャラクター位置



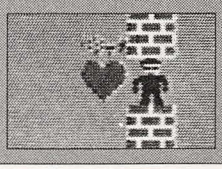
《写真1》タイトル画面。適当なキーでスタート



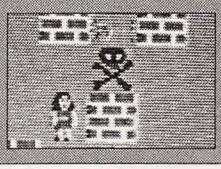
《写真2》1面です。さあ，あなたは彼女とめぐり会えるか！



《写真3》3面ギャングの数も増えて，むずかしくなる



《写真4》やったー！彼女とめぐり会えると，ホラ！



《写真5》あーあ，もう1歩というところで，ギャングにつかまった

★**子ども**：影さん，このページマガ食べてよ。**影**：ただなら，なんでもうまいなー。（愛知県松山市・**ファミゲン12才**）……【**影**：私はヤギじゃない！と以前も言ったような……。**編**：最近似てきたような……。**影**：ウメ～。】

STRAY SHEEP のプログラム・リスト

```
1000 '********************* STRAY SHEEP *********************
1010 ' 1985.11.30  FOR N88-BASIC VERSION 1
1020 CLEAR ,&HDEFF:DEFINT A-Z:DIM P(19,11),GX(18),GY(10)
1030 P1=0:P2=0:SC=0:HS=0:TI=300:RO=1:GU=0:GN=1:CO=7
1040 SPA=&HDF00:WAL=&HDFC0:MAN=&HE080:WOM=&HE140
1050 GAN=&HE200:HEA=&HE2C0:DOK=&HE380
1060 P1=PEEK(&HE5D0):P2=PEEK(&HE5D1)
1070 IF P1<>1 THEN GOSUB *MACHINE
1080 IF P2<>1 THEN GOSUB *GETGRP
1090 IF P1<>1 OR P2<>1 THEN GOSUB *CHECK
1100 DEF USR=&HE5C2:A=USR(0):DEF USR=&HE500:DEF USR1=&HE52E
1110 GOSUB *TITLE
1120 '-------------------- PRINT BACKGROUND AND CHARACTERS
1130 CLS:WIDTH 80,25:CONSOLE 1,25:CL=USR(0)
1140 FOR Y=0 TO 11 STEP 11:FOR X=0 TO 19
1150  LOCATE X,Y:PU=USR1(WAL):P(X,Y)=1
1160 NEXT X,Y
1170 FOR X=0 TO 19 STEP 19:FOR Y=1 TO 10
1180  LOCATE X,Y:PU=USR1(WAL):P(X,Y)=1
1190 NEXT Y,X
1200 *PRTSCR
1210 CLS:COLOR=(7,CO)
1220 FOR Y=1 TO 10:FOR X=1 TO 18:LOCATE X,Y:PU=USR1(SPA):P(X,Y)=0:NEXT X,Y
1230 FOR I=1 TO 35
1240  X=RND*17+1:Y=RND*9+1:IF P(X,Y)=1 THEN 1240
1250  LOCATE X,Y:PU=USR1(WAL):P(X,Y)=1
1260 NEXT I
1270 LOCATE 1,1:PU=USR1(MAN):P(1,1)=2:MX=1:MY=1
1280 LOCATE 18,10:PU=USR1(WOM):P(18,10)=3:WX=18:WY=10
1290 FOR I=1 TO GN
1300  X=RND(1)*17+1:Y=RND(1)*9+1:IF P(X,Y)<>0 THEN 1300
1310  LOCATE X,Y:PU=USR1(GAN):P(X,Y)=4:GX(I)=X:GY(I)=Y
1320 NEXT I
1330 LOCATE 0,0:COLOR 7:PRINT "SCORE       BEST       TIME       ";
1340 PRINT "<STRAY SHEEP>      ROUND      GIVE-UP"
1350 CONSOLE 1,25:COLOR 4:LOCATE 5,0:PRINT SC:LOCATE 16,0:PRINT HS
1360 LOCATE 27,0:PRINT TI:LOCATE 58,0:PRINT RO:LOCATE 72,0:PRINT GU
1370 FOR I=1 TO 10:BEEP 1:FOR J=1 TO 20:NEXT:BEEP 0:FOR J=1 TO 20:NEXT J,I
1380 '-------------------- MAIN ROUTINE
1390 IF TI=0 THEN V$="ｸｿｯ!":EX=MX:EY=MY:GOTO *OVER
1400 IF INP(9)=191 THEN *GIVEUP
1410 I0=INP(0):MVX=(I0=253)-(I0=247):MVY=(I0=223)-(I0=251)
1420 ON P(MX+MVX,MY+MVY) GOTO 1600,1610,1620,1630
1430 LOCATE MX,MY:PU=USR1(SPA):BEEP 1:P(MX,MY)=0:BEEP 0
1440 MX=MX+MVX:MY=MY+MVY:LOCATE MX,MY:PU=USR1(MAN):P(MX,MY)=2
1450 WVX=-MVX:WVY=-MVY
1460 ON P(WX+WVX,WY+WVY) GOTO 1640,1650,,1660
1470 LOCATE WX,WY:PU=USR1(SPA):BEEP 1:P(WX,WY)=0:BEEP 0
1480 WX=WX+WVX:WY=WY+WVY:LOCATE WX,WY:PU=USR1(WOM):P(WX,WY)=3
1490 FOR I=1 TO GN
1500  GVX=SGN(MX+WX-GX(I)*2):GVY=SGN(MY+WY-GY(I)*2)
1510 IF GVX=0 AND GVY=0 THEN 1570
1520 IF P(GX(I)+GVX,GY(I)) AND P(GX(I),GY(I)+GVY) THEN 1670
1530  ON P(GX(I)+GVX,GY(I)+GVY) GOTO 1670,1680,1680,1700
1540  LOCATE GX(I),GY(I):PU=USR1(SPA):BEEP 1:P(GX(I),GY(I))=0:BEEP 0
1550  GX(I)=GX(I)+GVX:GY(I)=GY(I)+GVY
1560  LOCATE GX(I),GY(I):PU=USR1(GAN):P(GX(I),GY(I))=4
1570 NEXT I
1580 BEEP 1:TI=TI-1:BEEP 0:LOCATE 27,0:PRINT TI:GOTO 1390
1590 '-------------------- SUBROUTINES
1600 FOR I=1 TO 250:NEXT:GOTO 1580
1610 FOR I=1 TO 50:IF INP(0)<>255 THEN 1580 ELSE NEXT:GOTO 1580
1620 LOCATE MX,MY:PU=USR1(SPA):V$="ﾖｶｯｸ!":EX=MX+MVX:EY=MY+MVY:GOTO *SUCCESS
1630 LOCATE MX,MY:PU=USR1(SPA):V$="ｳｧｰ!": EX=MX+MVX:EY=MY+MVY:GOTO *OVER
1640 GOTO 1490
1650 LOCATE WX,WY:PU=USR1(SPA):V$="ﾖｶｯｸ!":EX=WX+WVX:EY=WY+WVY:GOTO *SUCCESS
1660 LOCATE WX,WY:PU=USR1(SPA):V$="ｷｬｰ!": EX=WX+WVX:EY=WY+WVY:GOTO *OVER
1670 GVX=RND*2-1:GVY=RND*2-1:GOTO 1510
1680 LOCATE GX(I),GY(I):PU=USR1(SPA):V$="ｼﾈｯ!"
1690 EX=GX(I)+GVX:EY=GY(I)+GVY:GOTO *OVER
1700 GOTO 1570
1710 '-------------------- GIVE UP
1720 *GIVEUP
1730 GU=GU+1:IF GU=6 THEN V$="ｸｿｯ!":EX=MX:EY=MY:GOTO *OVER
1740 TI=300:GOTO *PRTSCR
1750 '-------------------- ROUND CLEAR
1760 *SUCCESS
1770 LOCATE EX*4,EY*2:PRINT V$:LOCATE EX,EY
1780 FOR I=1 TO 5
1790  BEEP 1:PU=USR1(SPA):BEEP 0:FOR J=1 TO 100:NEXT
1800  BEEP 1:PU=USR1(HEA):BEEP 0:FOR J=1 TO 100:NEXT
1810 NEXT I
1820 FOR I=TI TO 0 STEP -1
1830  BEEP 1:LOCATE 27,0:PRINT I:BEEP 0:SC=SC+1:LOCATE 5,0:PRINT SC
1840 NEXT I
1850 IF RO MOD 5=0 THEN CO=CO-1
1860 IF CO=0 THEN C=7
1870 TI=300:RO=RO+1:GN=GN+1:IF GN=6 THEN GN=1
1880 GOTO *PRTSCR
1890 '-------------------- GAME OVER
1900 *OVER
1910 LOCATE EX*4,EY*2:PRINT V$:LOCATE EX,EY
1920 FOR I=1 TO 5
1930  PU=USR1(SPA):FOR J=1 TO 100:BEEP 1:BEEP 0:NEXT
1940  PU=USR1(DOK):FOR J=1 TO 100:BEEP 1:BEEP 0:NEXT
1950 NEXT I
1960 COLOR 7:S$=SPACE$(25):LOCATE 0,11
1970 PRINT S$;"┌─┐┌─┬┬┬┐    ┌─┬┬┬┐"
1980 PRINT S$;"└─┤├─┼┼┼┤    ├┼┼┼┤"
1990 PRINT S$;"└─┴┘ └┴┴┘    └┴┴┴┘"
2000 PRINT:PRINT S$;"DO YOU PLAY AGAIN (Y/N) ?"
2010 I$=INKEY$:IF I$="" THEN 2010
2020 IF I$="Y" OR I$="y" THEN 2050
2030 IF I$="N" OR I$="n" THEN CONSOLE 0,25:CLS:GCLS=USR(0):COLOR=(7,7):END
2040 GOTO 2010
2050 IF SC>HS THEN HS=SC
2060 SC=0:TI=300:RO=1:GU=0:GN=1:CO=7
2070 GOTO *PRTSCR
2080 '-------------------- SET MACHINE PROGRAM
2090 *MACHINE
2100 PRINT "READING MACHINE DATA":RESTORE *MACDAT
2110 FOR I=&HE500 TO &HE5CF:READ D$:POKE I,VAL("&H"+D$):NEXT
2120 RETURN
2130 '-------------------- GET GRAPHIC DATA
2140 *GETGRP
2150 PRINT "READING GRAPHIC DATA":RESTORE *GRPDAT:A=&HDF00
2160 FOR I=1 TO 42:READ D$:FOR J=1 TO 48 STEP 2
2170  D1$=MID$(D$,J,2)
2180  IF LEFT$(D1$,1)="*" THEN 2220
2190  IF LEFT$(D1$,1)="=" THEN 2240
2200  POKE A,VAL("&H"+D1$):A=A+1
2210 NEXT J,I:RETURN
2220 C=VAL("&H"+RIGHT$(D1$,1)):D=PEEK(A-1)
2230 FOR K=1 TO C:POKE A,D:A=A+1:NEXT:GOTO 2210
2240 C=VAL("&H"+RIGHT$(D1$,1))
2250 FOR K=1 TO C:D=PEEK(A-C):POKE A,D:A=A+1:NEXT:GOTO 2210
```

★ぼくの友人は「自分で考えたゲームを作るぞ！」といいながら、ぼくのベーマガのプログラムを懸にうつしとった。
（神奈川県綾瀬市・須永 淳12才）……【編：根性物語ですね。今度は、自分の頭の中のプログラムを書きだしてね。】

```
2260 '---------------------- CHECKSUM
2270 ¥CHECK
2280 PRINT "CHECKSUM":RESTORE ¥SUMDAT
2290 T=&HE500:B=&HE5CF:GOSUB 2320:POKE &HE5D0,1
2300 T=&HDF00:B=&HE43F:GOSUB 2320:POKE &HE5D1,1
2310 RETURN
2320 FOR I=T TO B STEP 16
2330  FOR J=0 TO 15:D=PEEK(I+J):S=S+D:NEXT
2340  S$=RIGHT$(HEX$(S),2):READ S1$:PRINT S$;"-";S1$
2350  IF S1$<>S$ THEN 2370 ELSE S=0
2360 NEXT I:RETURN
2370 BEEP:PRINT "CHECKSUM ERROR IN ";HEX$(I);"-";HEX$(I+15):END
2380 '---------------------- DISPLAY TITLE
2390 ¥TITLE
2400 CLS:WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1:SCREEN 0,0
2410 COLOR 4,1:CLS 2:COLOR ,0:PRINT:PRINT
2420 PRINT "    ∩ＴＩＴＬＥ∩"
2430 PRINT "    ∪ｔｉｔｌｅ∪"
2440 PRINT "    ∩ＳＨＥＬＬ∩"
2450 CH=&HDFC0:FOR Y=4 TO 10 STEP 2:LOCATE 3,Y:PU=USR1(CH):CH=CH+192:NEXT
2460 RESTORE 2500:COLOR 7:FOR I=1 TO 10:READ X,Y,D$:LOCATE X,Y:PRINT D$:NEXT
2470 COLOR 6:LOCATE 20,21:PRINT "HIT ANY KEY"
2480 I$=INKEY$:R=RND:IF I$="" THEN 2480
2490 RETURN
2500 DATA 8,9,__WALL,8,13,__MAN,8,17,__WOMAN,8,21,__GANG,20,9,MOVE MAN  5
2510 DATA 30,10,|,28,11,|┼┼3,30,12,|,30,13,2,20,16,GIVE UP･･[SPACE]
2520 '---------------------- MACHINE DATA
2530 ¥MACDAT
2540 DATA F3,3A,C2,E6,32,29,E5,F6,06,E6,F7,D3,31,3A,C1,E6:'E500
2550 DATA 32,25,E5,F6,10,D3,40,ED,73,22,E5,31,00,7F,CD,00:'E510
2560 DATA 7E,31,00,00,3E,00,D3,40,3E,00,D3,31,FB,C9,F3,7E:'E520
2570 DATA 23,66,6F,22,65,E5,3A,86,EF,3D,67,2E,00,54,5D,29:'E530
2580 DATA 29,19,3A,87,EF,3D,87,87,5F,16,00,19,11,80,C2,19:'E540
2590 DATA 22,30,7E,3A,C2,E6,32,76,E5,F6,06,D3,31,ED,73,73:'E550
2600 DATA E5,31,00,7F,21,00,00,11,00,7F,01,C0,00,ED,B0,CD:'E560
2610 DATA 1A,7E,31,00,00,3E,00,D3,31,FB,C9,3E,5C,4F,ED,79:'E570
2620 DATA 21,00,C0,11,01,C0,01,7F,3E,36,00,ED,B0,3C,FE,5F:'E580
2630 DATA 20,EB,D3,5F,C9,21,00,7F,D3,5C,CD,2F,7E,D3,5D,CD:'E590
2640 DATA 2F,7E,D3,5E,CD,2F,7E,D3,5F,C9,11,00,00,01,FF,10:'E5A0
2650 DATA ED,A0,ED,A0,ED,A0,ED,A0,7B,C6,4C,5F,30,01,14,10:'E5B0
2660 DATA EF,C9,21,7B,E5,11,00,7E,01,47,00,ED,B0,C9,00,00:'E5C0
2670 '---------------------- GRAPHIC DATA
2680 ¥GRPDAT
2690 REM  12345678901234567890123456789012345678901234567890123456789012345678
2700 DATA AA¥355¥3=8=8=8=8=8=8=8=8=8=8=8=8=8=8=8=8=8=8=8=8=8:'DF00
2710 DATA =8=8=8800 1=2=4=4FF¥30180=2=4=4FF¥3800 1=2=4=4FF¥3:'DFA8
2720 DATA 0180=2=4=4FF¥3FF¥FFF¥FFF¥FFF¥F800 1=2=4=4FF¥30180:'DFF0
2730 DATA =2=4=4FF¥3800 1=2=4=4FF¥30180=2=4=4FF¥3AAA00AAA55:'E064
2740 DATA 400555AA8002AA55400555AAA00AAA55501555ABFFFEAA57:'E085
2750 DATA FFFF55AFFFFBAA577FFFD5A0FFF82A507DFC15AAFEFAAA55:'E09D
2760 DATA 7DFD55AAFEFAAA550 10155AAA00AAA554FE555AABBBAAA55:'E0B5
2770 DATA 7FFD55AABFFAAA555FF555AA1860AA54048055A884802A50:'E0CD
2780 DATA 000455AF8003EA5F0107D5AA8202AA550 10555AA8202AA55:'E0E5
2790 DATA FDFD55AAA00AAA554FE555AABBBAAA557FFD55AABC7AAA55:'E0FD
2800 DATA 5FF555AA1FE0AA54078055A887802A50030455AF8003EA5F:'E115
2810 DATA 0107D5AA8202AA550 10555AA8202AA550 10155AAA00AAA55:'E12D
2820 DATA 400555AA8002AA55000155AA8000AA55000155AA8000AA55:'E145
2830 DATA 000055AA0FF0AA55100055AA0000AA55400155AAA08AAA55:'E15D
2840 DATA 510555AAA08AAA554105555AAA00AAA5543C555AA8DB2AA55:'E175
2850 DATA 0FF155AA87E0AA5503C155AAFFFEAA55FFFF55AAEFF7AA55:'E18D
2860 DATA FFF755AAFFFFAA557FFD55AAAEFAAA555F7555AAAEFAAA55:'E1A5
2870 DATA 5F7D55AAA00AAA5543C555AA8DB2AA550FF155AA8660AA55:'E1BD
2880 DATA 03C155AAE006AA55E00755AAE007AA55F00755AAE007AA55:'E1D5
2890 DATA 400155AAAEFAAA555F7555AAAEFAAA55410555AAA00AAA55:'E1ED
2900 DATA 000155AA8002AA55400555AAA00AAA55500555AA00002A50:'E205
2910 DATA 000015A080020A51400115=8AA8082AA55414155AA8080AA:'E21D
2920 DATA 55014055AAA00AAA55000155AABFFAAA55410555AABFFAAA:'E23C
2930 DATA 555FF555AA01802A5001801 5A081820A51418115A080020A:'E254
2940 DATA 51400115AA8082AA55414155AA8080AA55014055AAA00AAA:'E26C
2950 DATA 55000155AABFFAAA55410555AABFFAAA55583555AA00002A:'E284
2960 DATA 50000015A080020A51400115=8AA8082AA55414155AA8080:'E29C
2970 DATA AA55014055AA¥3500555015A0028002400000018000¥50180:'E2BB
2980 DATA 00¥240000001A0000002500000 15AA00002A55000155AAA0:'E2D9
2990 DATA 02AA55501555AAAA2AAA55¥3AA¥357F55FF5BFFEBFFA7FFF:'E2F2
3000 DATA FFFDFF¥2FE7FFF¥5FE7FFFFFFDBFFFFFFA57FFFFF5ABFFFF:'E30E
3010 DATA AA557FFF55AABFFAAA5557F555AAABAAAA55¥3AA¥3500550:'E32B
3020 DATA 15A0028002400000018000¥5018000¥240000001A0000002:'E347
3030 DATA 500000 15AA00002A55000155AAA002AA55501555AAAA2AAA:'E364
3040 DATA 55¥3AA¥355000155AA0000AA54000055AA0000AA55000105:'E37C
3050 DATA A0A00A0240140415AA82A0AA55410555AAA80AAA55414155:'E398
3060 DATA A00AA02A50555405A0AAAA0A55¥3AA¥3550001 55AA0000AA:'E3B0
3070 DATA 543C7855AA1C70AA55000105A0A54A0240154415AA82A0AA:'E3CC
3080 DATA 55410555AAA80AAA55414155A00AA02A50555405A0AAAA0A:'E3E4
3090 DATA 55¥3AA¥355000155AA0000AA543C7855AA1C70AA55000105:'E3FC
3100 DATA A0A54A0240154415AA82A0AA55410555AAA80AAA55414155:'E418
3110 DATA A00AA02A50555405A0AAAA0A55¥3000000000000000000:'E430
3120 '---------------------- CHECKSUM DATA
3130 ¥SUMDAT
3140 DATA D3,39,77,BF,37,12,71,1E,DD,4C,74,75,76,F8,F8,F8,F8,F8,F8,F8
3150 DATA F8,F8,F8,F8,F8,02,02,02,02,F0,F0,F0,F0,02,02,02,02,B2,09,9C
3160 DATA 68,CB,04,D7,04,CB,0B,DD,0C,6E,FD,4C,EC,ED,22,52,FC,ED,73,02
3170 DATA 66,6E,36,A6,C1,A6,46,A8,C1,A6,7D,A6,C1,C7,42,86,81,38,EC,7C
3180 DATA 00,C7,42,86,81,50,68,98,C4,04,7A,98,C4,04,7A,98,C4
```

評…なんなんだ，これは(影)

評…なんのために枝を切ってんだ？(影)

PC 8801 mk II

★ただのキャグ：長官は言った。「朝刊取ってこい」。戦士は勇敢にも夕刊を取りに行った。新聞の巻でした。(東京都新宿区・阿部氏！日出部！13才)……【影：その戦士の名，わかった／編：夕刊太郎？影：そんなこと言うか(ん)！】

PC-8801mkIISR(V2モード)用 ※DISK-BASICも可

ケミカル・ワールド

CHEMICAL WORLD

$H^+ + Cl^- \rightarrow HCl$

$Na^+ + OH^- \rightarrow NaOH$

★村上　義仁

★内 容

正反対に動く二つの陽イオンを操り，陰イオンと結合し，酸と塩基を作成する思考型ゲームです。

★遊 戯

スタートは，リターン・キーで1面から，スペース・キーでコンティニューです。

テンキーの[2][4][6][8]で水素イオン(◇：以後H^+)を動かしてください。ナトリウム・イオン(☼：以後Na^+)は，H^+とまったく逆方向に動きます。また，この二つの陽イオンは，方向転換するまで同じ方向に進み続けます。

これらの性質をよく頭に入れて，H^+を塩化物イオン(✱：以後Cl^-)と，Na^+を水酸化物イオン(☄：以後OH^-)と結合させてください。

○ $\begin{cases} H^+ + Cl^- \rightarrow HCl \\ Na^+ + OH^- \rightarrow Na\ OH \end{cases}$

また，H^+とOH^-，Na^+とCl^-とを結合させるとMISSになります。

× $\begin{cases} H^+ + OH^- \rightarrow H_2O \\ Na^+ + Cl^- \rightarrow Na\ Cl \end{cases}$

すべての陰イオンと結合すると，1面クリアとなり，ボーナス点がルーレットのように回りだします。タイミングよくスペース・キーを押して，高得点をねらってください。

それから，二つの陽イオンは一定時間ごと座標と移動量が入れ変わるので注意してください。

★入力に際して

このプログラムは，キャラクター定義，メインの二つにわかれています。

まず，**リスト1**を入力（最下段のREMに注意）して，SAVEし，その後**リスト2**を入力，SAVEしてください。

ゲームをはじめるには，**リスト1**をLOADしてRUNすると，自動的に**リスト2**をLOADします。そしてもう一度RUNすると，ゲームがはじまります。

★最後に

サウンドは㈱ナムコの「PHOZON」のものを参考にさせていただいたので，DATAがものすごく多いですが，入れるだけの価値はあると思います。

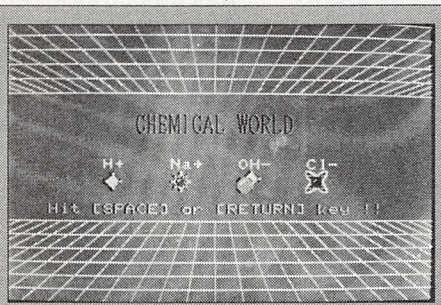
それから，全15面クリアすると，メッセージが表示され，キミの努力をたたえてくれます。

それでは　See　You　again.

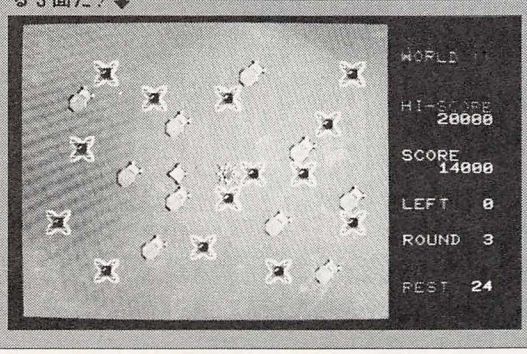
参考

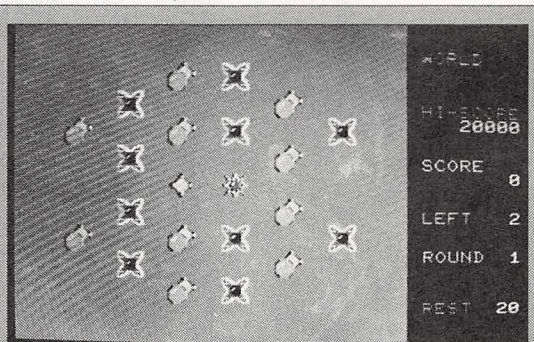
○「マイコン」85年2月号
　ゲーム・キャラクター作成ツール
○ALL　ABOUT　NAMCO

〈写真1〉タイトル画面。キャラクターの説明です ➡

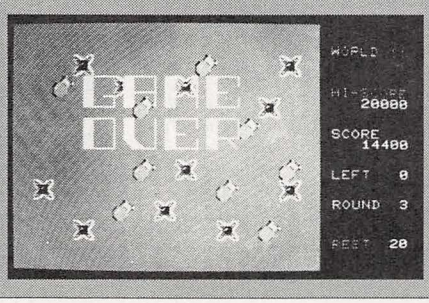


〈写真3〉これはバラバラに分散されている3面だ！⬇





⬆〈写真2〉1面。H^+をCl^-に，Na^+をOH^-に結合させるのだ



⬅〈写真4〉まちがって結合させてはいけませんぞー

★僕はスーパーマリオを歌おうとするが，実際にやったことがないので，いつの間にか，サザエさんのエンディングになってしまいます。（神奈川県横浜市・**中島義一15才**）……**【影：♪マリオは〜，ゆかいだな〜てか。】**

《第1表》変数表

I0，I1：INP用
X(n)，Y(n)：陽イオンの座標
V(n)，W(n)，VX(n)，VY(n)：移動量
KX，KY：移動後の座標
M(n，m)：陰イオンの座標
TI：陽イオンが入れ変わる時間
SC：スコア
RE：残っている陰イオン
LE：残りの陽イオン
RO：面数
HI，HR：ハイスコア，最高到達面
BO：ボーナス点
MU$(n)：音楽データ

CHECKER FLAG

Dr.D：リアルタイム・ゲームだが，知的にできていていいぞ。

編：アイデアがいいですね。これなら化学の勉強にもなるかな？

Dr.D：データが多いが音楽データだから，しょうがないな。その分，ゲーム中に美しいメロディが流れるわけだ。

編：やっぱりアイデアの新鮮なゲームはいいですね。

影：いったいこのゲームはどうすればいいんだ？

Dr.D：やはり影にはむりのようだな。

by　マッスル立石

《リスト1》キャラクター定義のプログラム・リスト

```
10 NEW CMD:CLEAR 100,&HB6FF
20 FOR D%=&HBA00 TO &HBA7C:READ A$:A=VAL("&h"+A$):POKE D%,A:NEXT D%
30 READ A:IF A=999 THEN LOAD "CAS:"
40 PO=&HD000+192%(A-1):FOR D%=PO TO PO+191:READ A$:A=VAL("&H"+A$):POKE D%,A:NEXT
 D%:GOTO 30
50  DATA F3,3A,0,BF,67,3A,1,BF,6F,3A,2,BF,CD,11,BA,FB,C9,E5,1E,C0,3D,67,16,0,6A,
6,8,29,30,1,19,10,FA,11,0,D0,19,EB,E1,D5,4C,7D,21,0,0,11,40,1
60 DATA 6,8,29,87,30,1,19,10,F9,11,0,C0,19,6,0,9,D1,EB,ED,73,5,BF,31,4C,0,ED,53,
3,BF,11,C0,B7,1,C0,0,ED,B0,21,C0,B7,3E,5C,4F,ED,79,ED,5B,3
70 DATA BF,1,FF,10,ED,A0,ED,A0,ED,A0,ED,A0,EB,39,EB,10,F3,3C,FE,5F,20,E4,D3,5F,E
D,7B,5,BF,C9
80 DATA  1,FF,FF,FF,FF,FF,FC,3F,FF,FF,F0,F,FF,FF,F0,F,FF,FF,CF,F3,FF,FF,3F,FC,FF
,F0,FF,FF,F,C0,FF,FF,3,C0,FF,FF,3,F0,FF,FF,F,FF,3F,FC,FF,FF,CF,F3,FF
90 DATA FF,F0,F,FF,FF,F0,F,FF,FF,FC,3F,FF,FF,FF,FF,FF,0,0,0,0,0,0,0,0,0,3,C0,0,0
,3,C0,0,0,0,0,0,0,0,3,0,0,0,0,C,0,0,F,30,0,F0
100 DATA F,0,0,F0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,3,C0,0,0,3,C0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,3,C0,0,0,3,C0,0
110 DATA 0,F,F0,0,0,0,3F,FC,0,0,0,FF,FF,0,F,FF,FF,F0,F,FF,FF,F0,0,FF,FF,0,0,3F,FC,0,
0,F,F0,0,0,3,C0,0,0,3,C0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
120 DATA  2,FF,FF,FF,FF,FF,FC,3F,FF,F3,FC,3F,CF,FC,30,C,3F,FC,C3,C3,3F,FF,30,C,F
F,FC,3,0,3F,C0,CC,3,3,C0,C0,3,3,FC,0,0,3F,FF,30,C,FF,FC,C3,C3,3F
130 DATA FC,30,C,3F,F3,FC,3F,CF,FF,FC,3F,FF,FF,FF,FF,FF,0,0,0,0,0,3,C0,0,0,3,C0,
0,0,F,F0,0,0,CC,33,0,0,F,F0,0,3,FF,FF,C0,3F,3F,FC,FC
140 DATA 3F,3F,FC,FC,3,FF,FF,C0,0,F,F0,0,0,CC,33,0,0,F,F0,0,0,3,C0,0,0,3,C0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,3,C0,0,C,3,C0,30,3,CF,F3,C0
150 DATA 3,FC,3F,C0,0,C0,3,0,3,C3,3,C0,3F,C,0,FC,3F,0,0,FC,3,C0,3,C0,0,C0,3,0,3,
FC,3F,C0,3,CF,F3,C0,C,3,C0,30,0,3,C0,0,0,0,0,0
160 DATA  3,FF,FF,0,FF,FF,FF,0,FF,FF,FC,FF,3F,FF,F3,FF,CF,FF,FF,FF,F0,F2,AA,3F,F
0,C5,55,4F,F0,2A,EA,A3,F0,57,55,57,CF,AE,AA,AB,3F,55,55,57,FF,AA,AA,AB,FF
170 DATA 55,55,57,FF,2A,AA,A3,FF,C5,55,4F,FF,F2,AA,3F,FF,0,0,3C,0,0,0,3C,0,0,0,0
,0,0,0,0,0,0,0,30,0,0,0,0,F,0,0,0,F,0,C0,0,0
180 DATA 3,0,0,0,C,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,3C,0,0,0,FF,0,0,3,FF,C0
190 DATA 0,F,FF,F0,3,FF,3F,FF,F,FF,CF,FF,3F,FF,F3,F0,FF,FF,FF,C0,FF,FF,FF,0,FF,F
F,FC,0,FF,FF,FC,0,FF,FF,FC,0,3F,FF,F0,0,F,FF,C0,0,3,FF,0,0
200 DATA  4,FF,FF,FF,FF,C3,FF,FF,C3,C0,3F,FC,3,F3,F,F0,CF,F0,0,0,F,FC,0,0,3F,FF,
3,0,FF,FF,C,0,FF,FF,0,0,FF,FF,0,0,FF,FC,0,0,3F,F0,0,0,F
210 DATA F3,F,F0,CF,C0,3F,FC,3,C3,FF,FF,C3,FF,FF,FF,FF,FF,0,0,FF,FF,F0,F,FF,FF,F
C,3F,FF,FF,FF,FF,FF,3F,FF,FF,FC,3F,F0,F,FC,F,C3,3,F0,3,CC,3,C0
220 DATA 3,C0,3,C0,F,C0,3,F0,3F,F0,F,FC,3F,FF,FF,FC,FF,FF,FF,FF,FF,FC,3F,FF,FF,F
0,F,FF,FF,0,0,FF,FF,0,0,FF,C3,F0,F,C3,C0,3C,3C,3,F3,F,F0,CF
230 DATA 30,0,0,C,3C,0,0,3C,F,3,0,F0,3,C,0,C0,3,0,0,C0,F,0,0,F0,3C,0,0,3C,30,0,0
,C,F3,F,F0,CF,C0,3C,3C,3,C3,F0,F,C3,FF,0,0,FF
240 DATA  5,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
250 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
260 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
```

《リスト2》メイン・プログラムのリスト

```
10 FOR I=0 TO 7:COLOR=(I,I):NEXT:GOTO 510
20 REM ///////////      Main      ///////////
30 I0=INP(0):I1=INP(1):V(0)=((I0=239)-(I0=191)):W(0)=((I1=254)-(I0=251))
40 V(1)=-V(0):W(1)=-W(0):IF NOT(V(0)=0 AND W(0)=0) THEN FOR I=0 TO 1:VX(I)=V(I):
VY(I)=W(I):NEXT
50 FOR I=0 TO 1:KX=X(I)+VX(I):KY=Y(I)+VY(I):IF KX<0 OR KX>14 OR KY<0 OR KY>10 TH
EN VX(I)=0:VY(I)=0
60 IF VX(I)=0 AND VY(I)=0 THEN 70 ELSE POKE &HBF00,X(I)*4:POKE &HBF01,Y(I)*4+2:P
OKE &HBF02,5:A=USR(0):X(I)=X(I)+VX(I):Y(I)=Y(I)+VY(I)
70 POKE &HBF00,X(I)*4:POKE &HBF01,Y(I)*4+2:POKE &HBF02,I+1:A=USR(0):NEXT
80 FOR I=0 TO 1:IF M(X(I),Y(I))-1=I THEN 240 ELSE IF M(X(I),Y(I))<>0 THEN 140
90 NEXT:TI=TI-1:IF TI<>0 THEN CMD PLAY MU$(0):GOTO 30
100 CMD BGM 0:FOR I=1 TO 8:CMD PLAY ,MU$(1):NEXT:CMD BGM 1
110 KX=X(0):KY=Y(0):X(0)=X(1):Y(0)=Y(1):X(1)=KX:Y(1)=KY:KX=VX(0):KY=VY(0):VX(0)=
VX(1):VY(0)=VY(1):VX(1)=KX:VY(1)=KY
120 FOR I=0 TO 1:POKE &HBF00,X(I)*4:POKE &HBF01,Y(I)*4+2:POKE &HBF02,I+1:A=USR(0
):NEXT:CMD PLAY ,MU$(2):CMD PLAY MU$(0):TI=70-RO*4:GOTO 30
130 REM ///////////      Join      ///////////
140 CMD PLAY ,MU$(3):SC=SC+1:RE=RE-1:M(X(I),Y(I))=0:VX(I)=0:VY(I)=0:GOSUB 400
150 FOR J=1 TO 13 STEP 3:CIRCLE(X(I)*32+16,(Y(I)+1)*16),J,I+3:NEXT
160 POKE &HBF00,X(I)*4:POKE &HBF01,Y(I)*4+2:POKE &HBF02,5:A=USR(0)
170 LOCATE 37,21:PRINT USING "##";RE:X(I)=SX(I):Y(I)=SY(I):IF RE<0 THEN 80
180 REM ///////////      Round Clear      ///////////
190 CMD BGM 0:CMD PLAY "T150O6R8"+MU$(4)+"C4&C16","T150O6R16"+MU$(4)+"C4&C","T15
0O6"+MU$(4)+"C4":CMD BGM 1:RO=RO+1
200 FOR I=1 TO 10:LOCATE 9,12:PRINT USING "BONUS  ##000";I
210 IF INP(9)<>191 THEN NEXT:GOTO 200 ELSE CMD PLAY MU$(5):SC=SC+I*10:GOSUB 400
220 FOR I=0 TO 5000:NEXT:LOCATE 9,12:PRINT SPC(12):IF RO>15 THEN 640 ELSE LOCATE
 37,17:PRINT USING "##";RO:GOTO 340
230 REM ///////////      Miss      ///////////
240 CMD PLAY MU$(6),MU$(7),MU$(8):FOR I=0 TO 1:VX(I)=0:VY(I)=0:NEXT
250 FOR J=0 TO 15:FOR I=0 TO 1:LINE(X(I)*32,Y(I)*16+8+J)-(X(I)*32+31,Y(I)*16+8+J
),1:NEXT I,J:FOR I=0 TO 1:IF M(X(I),Y(I))<>0 THEN C=M(X(I),Y(I))+2 ELSE C=5
260 POKE &HBF00,X(I)*4:POKE &HBF01,Y(I)*4+2:POKE &HBF02,C:A=USR(0):NEXT:LE=LE-1:
IF LE>-1 THEN LOCATE 38,14:PRINT USING "#";LE:GOTO 370
270 REM ///////////      Game Over      ///////////
280 TI$(0)="■ ■■ ■■ ■ ":TI$(4)="■■ ■ ■■ ■ "
290 TI$(1)="■ ■ ■ ■ ■ ":TI$(5)="■ ■ ■ ■ "
300 TI$(2)="■ ■ ■■ ■ ":TI$(6)="■ ■ ■ ■ "
310 COLOR 7:FOR I=0 TO 6:LOCATE 7,5+I:PRINT TI$(I):NEXT:IF RO>HR THEN HR=RO
320 CMD PLAY MU$(9),MU$(10),MU$(11):CMD PLAY MU$(12),MU$(13),MU$(14):FOR I=0 TO
10000:NEXT:GOTO 550
330 REM ///////////      Screen      ///////////
340 RESTORE 880:LINE(0,0)-(479,192),1,BF:FOR J=0 TO 10:FOR I=0 TO 14:M(I,J)=0:NE
XT I,J:IF RO>1 THEN FOR I=1 TO (RO*2)-2:READ M,M$:NEXT
350 FOR J=1 TO 2:READ M,M$:FOR I=1 TO M:K=VAL("&H"+MID$(M$,(I-1)*2+1,1))
360 L=VAL("&H"+MID$(M$,I*2,1)):M(K,L)=J:POKE &HBF00,K*4:POKE &HBF01,L*4+2:POKE &
HBF02,J+2:A=USR(0):RE=RE+1:NEXT I,J
370 LOCATE 37,21:PRINT USING "##";RE:FOR I=0 TO 1:X(I)=SX(I):Y(I)=SY(I):POKE &HB
F00,X(I)*4:POKE &HBF01,Y(I)*4+2:POKE &HBF02,I+1:A=USR(0):VX(I)=0:VY(I)=0:NEXT
380 CMD PLAY MU$(15),MU$(16),MU$(17):FOR I=1 TO 3:CMD PLAY MU$(18),MU$(19),MU$(2
0):NEXT:CMD PLAY MU$(21),MU$(22),MU$(23):TI=50:GOTO 30
390 REM ///////////      Score      ///////////
400 COLOR 7:LOCATE 32,11:PRINT USING "######00";SC
410 IF HI<SC THEN HI=SC:LOCATE 32,7:PRINT USING "######00";HI
420 IF SC<BO THEN 440 ELSE IF BO=200 THEN BO=700 ELSE BO=BO+700
430 CMD PLAY MU$(24),MU$(25),MU$(26):LE=LE+1:LOCATE 38,14:PRINT USING "#";LE
440 RETURN
450 REM ///////////      Text      ///////////
460 RESTORE 870:FOR I=1 TO 21:READ A$:COLOR I MOD 6+1:LOCATE 31,I:PRINT A$:NEXT
470 COLOR 7:LOCATE 32,7:PRINT USING "######00";HI:LOCATE 37,11:PRINT SC
480 LOCATE 37,14:PRINT LE:LOCATE 37,17:PRINT USING "##";RO
490 CMD BGM 1:CMD PLAY "R1R8"+MU$(27)+"C<B>C<B>C<A>","R2R16"+MU$(27)+"C<B>C<B>
C<A>C<A->C<G>C<G->C<F>C",MU$(27)+MU$(27):GOTO 340
500 REM ///////////      Initialize      ///////////
510 SCREEN 0,0:WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1:DEFINT A-Z:DEF USR=&HBA00:CLS 3
520 DIM M(14,10),MU$(31):FOR I=0 TO 31:READ MU$(I):NEXT:HI=200:HR=1:GOTO 550
530 SC=0:LE=2:BO=200:RE=0:FOR I=0 TO 1:SX(I)=6+I*2:SY(I)=5:NEXT:GOTO 460
540 REM ///////////      Title      ///////////
550 CLS 3:LINE(0,0)-(639,199),1,BF:J=0:FOR I=-319 TO 959 STEP 40:LINE(I,0)-(J,49
),7:LINE(I,199)-(J,140),7:J=J+20:NEXT
560 FOR I=0 TO 200 STEP 10:IF I<60 OR I>130 THEN LINE(0,I)-(639,I),7
570 NEXT:RESTORE 860:FOR I=0 TO 13:READ A$:J=VAL("&H"+A$)
580 PUT@(208+I*16,64),KANJI(J),PSET,2,1:NEXT:FOR I=0 TO 3
590 POKE &HBF00,20+I*12:POKE &HBF01,26:POKE &HBF02,I+1:A=USR(0):NEXT
600 COLOR 7:LOCATE 10,12:PRINT "H+    Na+   OH-   Cl-":COLOR 6:LOCATE 5,16:PRINT
 "Hit [SPACE] or [RETURN] key !!"
610 IF INP(1)=127 THEN RO=1 ELSE IF INP(9)=191 THEN RO=HR ELSE 610
620 CMD PLAY MU$(28),MU$(29):CLS 3:GOTO 530
630 REM ///////////      All Round Clear      ///////////
640 CLS 2:RESTORE 1030:FOR J=1 TO 5:FOR I=0 TO 13:READ A$
650 K=VAL("&H"+A$):PUT@((I+8)*16,(J*2-1)*16),KANJI(K),PSET,J+1,0:NEXT I,J
660 CMD PLAY MU$(30),MU$(31):COLOR 7:LOCATE 11,23:PRINT "Hit [RETURN] key !"
670 IF INP(1)=127 THEN CMD PLAY "G4":GOTO 550 ELSE CMD PLAY "G4R4","R8O4G8A8B8":
GOTO 660
680 REM ///////////      Datas      ///////////
690 DATA T150L3205C<D>CD<D+CECFCECD+CD,T225L6405C<D>D<E>E<F+>F+<G+>G+<A+>A+
700 DATA T225L3203C>C<C>C>F+>CD+FF+GF+FF+,T225L1605CEG>CE,L12C<B-A-GB-A-GFL6E
G,T225L3206CDD+EFF+GAA+B>C
710 DATA T225L1205E->E-<E->E-<E->E-<E->E-<E->E-<E->E-<E->E-<L16E->E-<E->E-<E->E-<E->E-<E->E-
<E->L32E-<E->E-<E->E-<E->E-<E->E-<E->E-<E->E-
720 DATA T225L1206C<C>C<C>C<C>C<C>C<C>C<C>L16C<C>C<C>C<C>C<C>C<C>C<L32C>C<C>C<C>C<C>
C<C>C<C>C
730 DATA T225L1205L12F+4.GA-F+GA-F+GA-L16F+GA-F+GA-F+GA-L32GA-GA-GA-GA-GA-GA-
740 DATA T210L8O4G>)G<<B>)B<D>)D<<F>)F<<A->)A-O4L12G>)G<<B>)B<D>)D<<F>)F<<A->)A-
O4L16G>)G<<B>)B<
750 DATA T210L8O6B<D>)D<<F>)F<<A->)A-L1204G>)G<<B>)B<D>)D<<F>)F<<A->)A-L1604G>)G
<<B>)B<D>)D<<F>)F<<A->)A-
760 DATA T210L805F>)F<(A->)A-L1204G>)G<<B>)B<D>)D<<F>)F<<A->)A-L1604G>)G<<B>)B<D
>)D<<F>)F<<A->)A-L32O4G>)G<<B>)B<D>)D<<F>)F<<A->)A-GF+
770 DATA D>)D<<F>)F<<A->)A-O4L32G>)G<<B>)B<D>)D<<F>)F<<A->)A-GF+GFGEGE-GDGD-GCG<
B>G<B->G<A)G<A->G<G)BCG<B>G<B->G<A)G<A->G<G)GCG<B>G<B->G<A)G<A->G<G)GCG<B>G<B-
780 DATA L32O4G>)G<<B>)B<D>)D<<F>)F<<A->)A-GF+GFGEGE-GDGD-GCG<B>G<B->G<A)G<A->G<
G>GCG<B>G<B->G<A)G<A->G<G)GCG<B>G<B->G<A)G<A->G<G)GCG<B>G<B->G<A)G<A->G<G)G<<<G>
>)G<<<A->)>)G<<<G
790 DATA GFGEGE-GDGD-GCG<B>G<B->G<A)G<A->G<G)GCG<B>G<B->G<A)G<A->G<G)GCG<B>G<B->
G<A)G<A->G<G)GCG<B>G<B->G<A)G<A->G<G)V130G<<<G>)>)G<<<A->)>)G<<<G>)>)G<<<A->)>)G<<<G
>)>G<<<A->)>)G<<<G>)>)G<<<A->)>)G<<<G
800 DATA T200V12L1206C<CA-<A->E<E>C<C,T200V12L1204A->E<E>C<C<A->A-C,T200V12L1205
C<C<A->A-C>C<E>E
810 DATA O3A->A-C>C<E>E<A->A-,05C<E>E<A->A-<<A->A-C,04A->A-<<A->A-C>C<E>E
820 DATA O3A->A-C>C<E>E<A->A-L1603A->A-C>C<E32,05C<E>E<A->A-L1603A->A-C>C<E>E<L
24A->A-C>C,O4A->A-L1603A->A-C>C<E>E<L24A->A-C>C<E>EL3204A->A-C>C<E>E
830 DATA T150L1605G4R8GRGRGR>C4R8C4,T150L1605E4R8ERERERE4R8E4,T150L1605C4R8CRCRC
RC4R8C4,@5T225V12Q8L1606C<B>C<B->C<A>C<A->C<G>C<G->C<F>C<E>C<E->C<D>C<D->C<C>
840 DATA @5T150V12L1606CDEF+T225,@5T150V12L1606DEF+G+T225,T225V14L805CFA>C<B-AGA
DGB>DC<BABEA>C+EDC+<BA>GF+EDFE-D-C<CFA>C<B-AGADGB>DC<BABEA>C+EDC+<BA>GF+EF+
850 DATA T225V14L405C<C>C<CB<B>B<B>A<A>A<A>G<G>G<G05C<C>C<CB<B>B<B>A<A>A<A>G<G>
860 DATA 2343,2348,2345,234D,2349,2343,2341,234C,2121,2357,234F,2352,234C,2344
870 DATA CHEMICAL,WORLD !!,,,,HI-SCORE,,,,SCORE,,,,LEFT,,,ROUND,,,,REST
880 DATA 10,61A22363A4A62767A869,10,814283C3444687C74889
890 DATA 12,61228292C2638486675888869,18,81628A35464B445A5366696478768298 9C9
900 DATA 10,912263B44566D6A758C9,14,31D15282C32495B58617D77B39A9
910 DATA 7,31B1D4B5D639B9,15,7142A2539315254 5C5D5579748A879
920 DATA 12,30B8723474B43676B6785999,19,7011519 1D1135393D315D5175797D719D93ABA
930 DATA 14,608041A11474D436B6387B885A9A,19,71325292B2236383C32545A5C527C7496989
A9
940 DATA 23,818292A283B3C384D4E4B5C58696A68788789997A8A9A,23,21314151122526213
232434445455162656662737457
950 DATA 24,22C233637383B3549435455595A5B5569667778728C819D9,12,2171C11272D227C7
3878B879
960 DATA 25,706181720323436383A3C3E32545A5C5668637B71878D829C9,21,5113335393B3D3
14D4355595B57728C869895A7A9A
970 DATA 32,708090A0B061C15262D27383E394E4A5E596E67787E75868D869C97A8A9AAABA,3,0
52545
980 DATA 28,51719 1B12242C2739324464A4C42646A6C657779728C83959799 9B9,28,21416181
A1C123436383A3C32545A5C527476787A7C729496989A9C9
990 DATA 22,1131B1D12242A2C27364845595668672848A8C819D9,23,51719162823 3B32444A4
C415D52646A6C637B768885999
1000 DATA 18,2070C831B142A253932575C557974878A879,25,6181529243A3346484B4366686B
647A75898396989B92A7ACA
1010 DATA 27,31B142A2135393D324446484A4C4466686A61777D748688 8A839B9,15,71226282C
23575B526C6579728C879
1020 DATA 27,122232B2C213B3D314B4D4152535B5D516B6D617B7D7182838B8C8,17,529253935
4649455759556869657975898
1030 DATA 2343,234F,234E,2347,2352,2341,2354,2355,234C,2341,2354,2349,234F,234E
1040 DATA 2359,234F,2375,2121,2363,236C,2365,2361,2372,2365,2364,2121,2121,2121
1050 DATA 2121,2121,2121,2361,236C,236C,2121,2372,236F,2375,236E,2364,2373,2125
1060 DATA 2354,2368,2361,236E,236B,2121,2359,236F,2375,2121,2121,2121,2121,2121
1070 DATA 2121,2121,2366,2372,236F,236D,2121,2446,246B,2446,246B,245C,2141,243A
```

★影ＶＳ編ラウンド１－編：電波新聞社に新入社員が入らないのは、影さんのせいだ／影：いや、ちがう、Dr.の頭がうすいからだ／Dr.Ｄ：ボカスカ!!（神奈川県小田原市・うめ星やつら12才）……【影：もっと新鮮なギャグを…。】

一筆書き

★麻巳子ちゃん大好き

●内容

同じところを通らずに宝を全部取るゲームです。

●遊びかた

テンキーの2468で，上下左右に動かし，Gでギブアップです。

ゲームをRUNするとレベルを聞いてくるので1～10を入力してください。数字が小さいとむずかしく，大きいと簡単です。

同じところは2回通れないので，最初によく考えてやってください。

●改造のアドバイス

新しい画面を作りたい人は，700行～900行が画面のDATAです。1…自分，2…宝，3…カベです。また，自分は1個，宝は10個にしてください。宝を増やしたり，減らしたりしたい人は，30行のTAをかえてください。

●最後に

このゲームは，1日で考え作ったものなので，いろいろムダもあると思うのでDr.Dよろしくおねがいします。

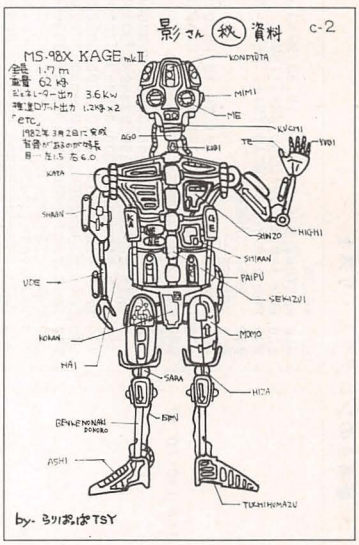
CHECKER FLAG

編：一筆書きタイプのゲームで，その名もズバリ「一筆書き」ですね。

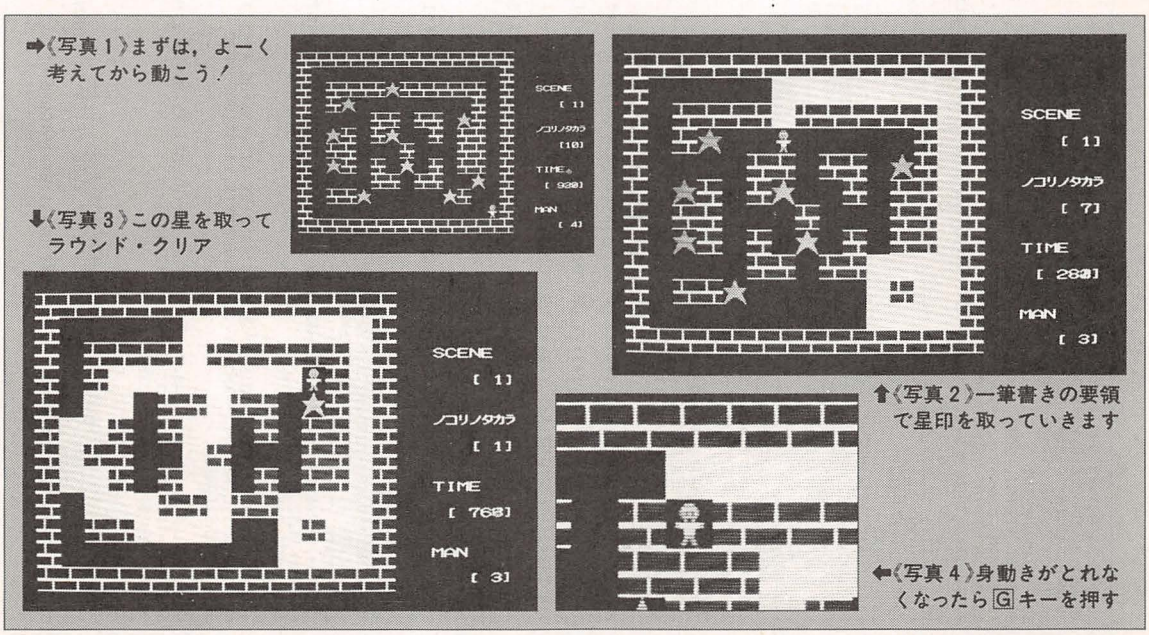
Dr.D：この手のゲームは簡単に作れる。むずかしいところといえば，どのような面にするかというところぐらいだ。プログラムもシンプルで短く作られている。

編：もうひとひねり，ほしいところですね。

評…私はメカゾイドか!?(影)



by らりぱっぱＴＳＹ



★**ありそうでないもの**：日当たりのよい影。**なさそうであるもの**：影さんの給料。どうだ，まいったか～！（滋賀県蒲生郡・**奥野義嗣14才**）……【**影**：あることはあるんだが，中身が問題なんだ。給料あげてくれ～!!】

一筆書きのプログラム・リスト

```
10 DIM A%(99),K%(99),T%(99),G$(10,10)
20 CLS 3:CONSOLE 0,25,0,1:SCREEN 0,0:WIDTH 40,25
30 M=5:S=1:TA=10:TI=0:BX=0:BY=0:D=1:Z=31:MO=0
40 INPUT "ﾚﾍﾞﾙ (1-10)";LE:GOSUB *CARA.:GOSUB *GAMEN.
50 ' GAMEN PRINT
60 GOSUB *PRINT.:GOTO *A.
70 ' MAIN
80 GOSUB *PRINT.:GOSUB *MOVE.
90 IF TA=0 THEN S=S+1:TI=0:TA=10:LINE(31,15)-(433,164),0,BF:BEEP 1:FOR I=0 TO 10
00:NEXT:BEEP 0:GOTO 540
100 TI=TI+1:IF TI=LE*100 THEN *MISS.
110 GOTO 80
120 ' GAMEN PRINT
130 *PRINT.
140 LOCATE 32,4:PRINT "SCENE":LOCATE 35,6:PRINT USING "[##]";S
150 LOCATE 32,9:PRINT "ﾉｺﾘﾉﾀｶﾗ":LOCATE 35,11:PRINT USING "[##]";TA
160 LOCATE 32,14:PRINT "TIME":LOCATE 33,16:PRINT USING "[####]";TI
170 LOCATE 32,19:PRINT "MAN":LOCATE 35,21:PRINT USING "[##]";M:RETURN
180 ' MOVE
190 *MOVE.
200 AX=X:AY=Y:I=INP(&HE0):II=INP(&HE1):III=INP(&HE2)
210 IF I=255 AND II=255 AND III=255 THEN RETURN ELSE IF III=127 THEN *MISS.
220 IF I=251 THEN 290 ELSE IF I=239 THEN 300
230 IF I=191 THEN 310 ELSE IF II=254 THEN 320
240 IF POINT(X+15,Y+7)=6 THEN *GET.
250 IF MO=0 THEN LINE(AX,AY)-(AX+30,AY+14),5,BF:PUT(X,Y),A%
260 IF MO=1 THEN LINE(X,Y)-(X+30,Y+14),0,BF:PUT(X,Y),A%
270 RETURN
280 ' MOVE SUB
290 Y=Y+15:IF POINT(X+1,Y+2)=2 OR POINT(X+1,Y+2)=5 THEN Y=Y-15:MO=1:GOTO 240 ELS
E MO=0:GOTO 240
300 X=X-31:IF POINT(X+1,Y+2)=2 OR POINT(X+1,Y+2)=5 THEN X=X+31:MO=1:GOTO 240 ELS
E MO=0:GOTO 240
310 X=X+31:IF POINT(X+1,Y+2)=2 OR POINT(X+1,Y+2)=5 THEN X=X-31:MO=1:GOTO 240 ELS
E MO=0:GOTO 240
320 Y=Y-15:IF POINT(X+1,Y+2)=2 OR POINT(X+1,Y+2)=5 THEN Y=Y+15:MO=1:GOTO 240 ELS
E MO=0:GOTO 240
330 ' MISS
340 *MISS.
350 BEEP 1:FOR I=0 TO 20:NEXT:BEEP 0
360 M=M-1:IF M=0 THEN *OVER. ELSE LINE(31,15)-(433,164),0,BF:TI=0:TA=10:GOTO 540
370 'GAME OVER
380 *OVER.
390 BEEP 1:FOR I=0 TO 1000:NEXT:BEEP 0
400 LINE(159,63)-(335,127),0,BF:LINE(159,63)-(335,127),7,B
410 LOCATE 11,9:PRINT "GAME OVER":LOCATE 12,12:PRINT "ﾓｳｲﾁﾄﾞﾔﾙ?"
420 LOCATE 15,14:PRINT "(Y/N)"
430 I$=INKEY$:IF I$="Y" THEN 20 ELSE IF I$="N" THEN CLS 3:WIDTH 80:CONSOLE 0,25,
1,1:END ELSE GOTO 430
440 ' GET TAKARA
450 *GET.
460 BEEP 1:FOR I=0 TO 10:NEXT:BEEP 0:LINE(AX,AY)-(AX+30,AY+14),5,BF
470 TA=TA-1:LINE(X,Y)-(X+30,Y+14),0,BF:PUT(X,Y),A%:GOTO 270
480 ' PRINT GAMEN
490 *A.
500 FOR I=0 TO 11:FOR J=0 TO 14 STEP D:PUT(BX,BY),K%:BX=BX+Z:NEXT
510 IF I=10 THEN D=1:Z=31 ELSE D=14:Z=434
520 BY=BY+15:BX=0:NEXT:BX=31:BY=15
530 ' GAMEN
540 IF S=11 THEN S=1
550 FOR I=1 TO 10:FOR J=1 TO 13:E$=MID$((G$(I,S)),J,1)
560 IF E$="1" THEN PUT(BX,BY),A%:X=BX:Y=BY ELSE IF E$="2" THEN PUT(BX,BY),T%
570 IF E$="3" THEN PUT(BX,BY),K%
580 BX=BX+31:NEXT:BX=31:BY=BY+15:NEXT:BX=31:BY=15:GOTO 80
590 ' READ DATA
600 *CARA.
610 RESTORE 920:FOR I=0 TO 99:READ A%(I):NEXT
620 FOR I=0 TO 99:READ K%(I):NEXT
630 FOR I=0 TO 99:READ T%(I):NEXT:RETURN
640 ' READ GAMEN
650 *GAMEN.
660 RESTORE 700:FOR I=1 TO 10:READ G$(I,1),G$(I,2),G$(I,3),G$(I,4),G$(I,5):NEXT
670 RESTORE 810:FOR I=1 TO 10:READ G$(I,6),G$(I,7),G$(I,8),G$(I,9),G$(I,10):NEXT
680 CLS 3:RETURN
690 ' DATA
700 DATA 0000000000000,0000000000000,0000000000000,0200000000000,0000000203300
710 DATA 0333323333330,0333032333330,0333033030300,0303030323330,0333033300320
720 DATA 0320000000030,0000033320000,0230002032330,0003033300230,0023003003330
730 DATA 0000330330230,0032023303030,0030303033300,0333200003000,0300003300330
740 DATA 0230320030330,0033303300300,0000333000200,0000033300330,0303202000030
750 DATA 0330003000330,0002300003030,0330303030300,0320003200000,0303033303020
760 DATA 0230302030330,0300000320020,0200020030300,0233300003330,0203033000030
770 DATA 0000330330020,0023003300330,0303030030320,0033023003200,0300200023330
780 DATA 0332000002300,0030302300320,0333332023330,0032033303030,0330333033330
790 DATA 0000000000001,0000000000001,0000000002001,0000000000001,0000000002001
800 ' DATA
810 DATA 0000000000000,0000200000000,0200000000020,0000000000000,0000000000000
820 DATA 0330300230230,0330330330330,0333030200030,0203033233030,0333333333330
830 DATA 0320333033030,0300002000230,0330030303030,0303020000230,0302030200030
840 DATA 0000003032030,2003300033000,0302330030030,0300003303000,0303020303030
850 DATA 0033300000030,0303023003032,0203332303030,0020300000030,0203030302030
860 DATA 0230002003020,0300033302030,0000330000020,0330303033030,0303002003200
870 DATA 0330300300030,0003003003000,0330033030330,0000203002020,0303030303030
880 DATA 0330333302330,0320002000030,0333203030230,0303000033030,0300232000030
890 DATA 0330302303330,0330330332330,0333000033330,0323033020030,0333333333330
900 DATA 0000000000201,0000000000001,0000000020001,0000000000001,0000000200001
910 ' CARA DATA
920 DATA 32,16,0,0,0,0,0,0,3840,224,0,0,0,0,16128,248,0,0,0,0,24576,12,7936,240
930 DATA 7936,240,24576,12,6912,176,6912,176,8192,8,7936,240,7936,240,0,0
940 DATA 3840,224,3072,96,32512,252,-32765,-32765,-253,-32513,32512
950 DATA 252,-32765,-32765,-253,-32513,3840,224,0,0,3840,224,3840,224
960 DATA 0,0,3840,224,3840,224,0,0,0,0,7680,240,0,0,0,0,15360,120,0,0,0
970 DATA 0,0,0,-2048,62,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
980 '
990 DATA 32,16,-1,-257,-1,-257,-1,-257,12288,0,-1,-257,12288,0,12288,0
1000 DATA -1,-257,12288,0,12288,0,-1,-257,12288,0,12288,0,-1,-257,12288,0,12288
1010 DATA 0,-1,-257,12288,0,12288,0,-1,-257,12288,0,-1,-257,-1,-257,-1,-257
1020 DATA -1,-257,-1,-257,-1,-257,0,24,-1,-257,0,24,0,24,-1,-257,0,24,0,24
1030 DATA -1,-257,0,24,0,24,-1,-257,0,24,0,24,-1,-257,0,24,-1,-257,-1,-257
1040 DATA -1,-257,0,0,0,0,0,0,0,0
1050 '
1060 DATA 32,16,0,0,256,0,256,0,0,0,768,128,768,128,0,0,1792,192,1792,192,0,0
1070 DATA 3840,224,3840,224,0,0,7936,240,7936,240,0,0,-129,-769,-129,-769
1080 DATA 0,0,-225,-3841,-225,-3841,0,0,-249,-16129,-249,-16129,0,0,-255,255
1090 DATA -255,255,0,0,-253,-32513,-253,-32513,0,0,-249,-16129,-249,-16129
1100 DATA 0,0,-4081,-8161,-4081,-8161,0,0,-32737,-4093,-32737,-4093,0,0,60
1110 DATA 30720,60,30720,0,0,112,7168,112,7168,0,0,0,0,0,0,0
```

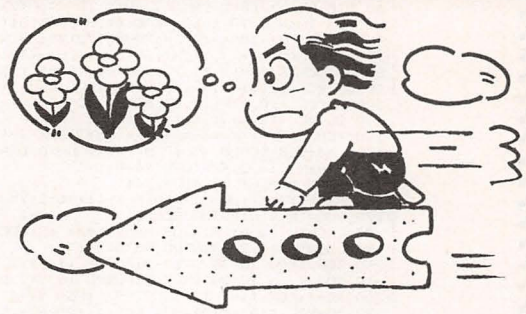
★グーニーズが「冒険」しているから、それはＡＶＧと思い込んでいる友人がいます。このマチガイを影さん以外のだれか、言ってやって！（大阪府和泉市・**前田浩和**）……【**影**：私が言ったんでは信用しないのか!?】

S1用

ピック・フラワーズ

PICK FLOWERS

★唐沢　真一



ストーリー

今日はカックンのガールフレンドのバースデーです。カックンは彼女に花をプレゼントしようと，花をつみに行くのでした。

HOW TO PLAY

とにかく，画面上の花をすべて取ってください。操作は，←と→だけです。

カックンが矢印の書いてあるブロックにのると，矢印ブロックといっしょにカックンが矢印の方向に動きます。

カックンは，TIMEが0になったり，上向きのブロックでつぶされたりカラスに当たると死にます。

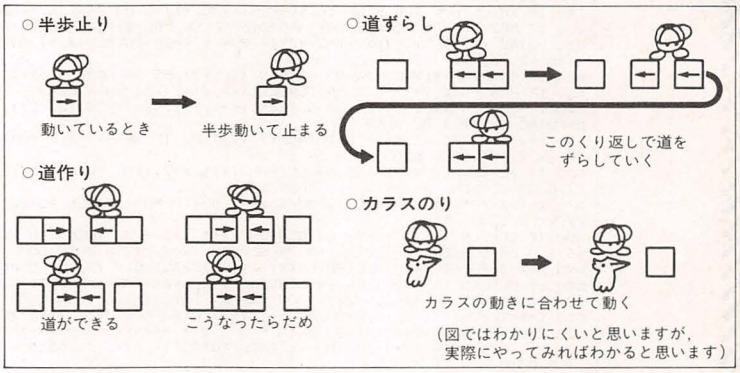
カラスには，横に飛んでいるときは物に当たるまでまがらない，などいろいろな性格がありますよ。カラスが上へ向かって飛んでいるとき以外はカラスの上にのれます（カラスを使わないと解けない面もあります）。

全部で12面あり，5面までは小手しらべです。それからGIVE UPしたいときは，残り数が2なら[PF3]，1なら[PF2]，0なら[PF1]を押してください（めんどくさいかもしれませんがこれにはふか〜いわけがあるんです）。

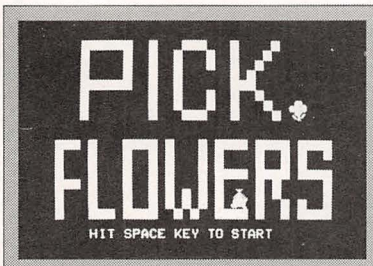
とつぜん話は変わりますが，ゲーム・オーバーになって，タイトルにもどる前にコピーキーを押すと，コンティニューできます。もしも，全面クリアしてもコンティニューを10回以上していると，ZAPします。ZAPすると6面にもどりますが，残り数は2にもどり，コンティニューした回数も0にもどります。コンティニューした回数が9以下なら，めでたくHAPPY ENDとなります。

終わりに

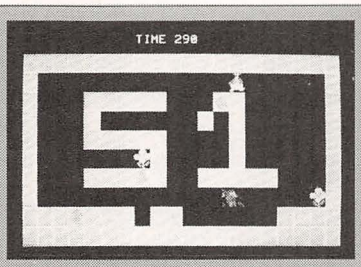
あまり操作性がよくないかもしれませんが，なれてください。面作りに協力してくれた，長山，山田ありがとう。



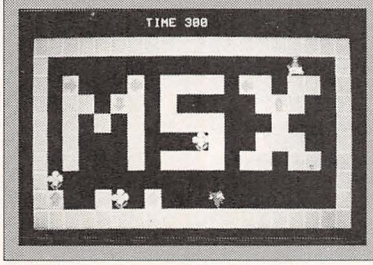
《第1図》テクニック公開



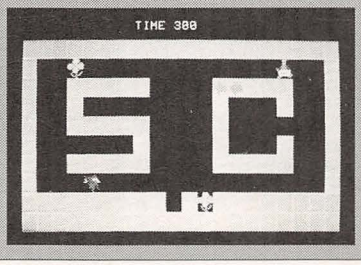
《写真1》タイトル画面。スペース・キーでスタート



《写真2》さあ1面。矢印ブロックにのって花を取れ！



《写真3》2面はMSX面。小手しらべというところだ



《写真4》これは，道ずらしのテクニックを使わなくては…

★**少女**「せめてお名前を…」。**影**「マクドナルドのルネです」。**少女**「りりしいお名前…」。（千葉県市川市・**あさ〜っ12才**）…【**影**：よし，この手だ！**つぐ美**：影さん，ナンか呼んだ？**影**：森○ラブのフィッシュバーガーです。】

PICK FLOWERS のプログラム・リスト

```
10 REM       PICK FLOWERS          by  Shinichi Karasawa       in  Sendai
20 REM ********** ｮｮｷ ﾋｯﾃｨ 1 **********
30 WIDTH 40:POKE &HFFE0,4:DIM K1(2),K2(2),TD1(2),TU1(2),TD2(2),TU2(2)
40 DIM BU(2),BD(2),BL(2),BR(2),B(2),F(2),C(2):HI=0
50 FOR I=&H30 TO &H5B:READ A$,B$,C$:IG$(I)=A$,B$,C$:NEXT:COLOR,,1
60 PRINT "014589<=@ADEHIPQHMLITU>Y":PRINT "2367:;)?BCFGRSJKJONKVWZ["
70 GET@C (0,0)-(1,1),K1:GET@C (2,0)-(3,1),K2:GET@C (4,0)-(5,1),TD1
80 GET@C (6,0)-(7,1),TU1:GET@C (8,0)-(9,1),TD2:GET@C (10,0)-(11,1),TU2
90 GET@C (12,0)-(13,1),BU:GET@C (14,0)-(15,1),BD:GET@C (16,0)-(17,1),BL
100 GET@C (18,0)-(19,1),BR:GET@C (20,0)-(21,1),B:GET@C(22,0)-(23,1),F
110 GET@C (24,0)-(25,1),C
120 REM ********** ｮｮｷ ﾋｯﾃｨ 2 **********
130 C=0:CLS:GOSUB 750:REM ***** GOTO DEMO **********
140 S=0:M=1:N=2:RESTORE 1440
150 READ MD$,H$,MT,MBD$,TJ$
160 MDD=1:T=MT:HO=1:TK=0:MU=-1:XMU=2:YMU=0:TXP=1:TYP=0:CLS
170 LOCATE 4,0:PRINT"SCORE        HI          MAN";N:LOCATE 14,2:PRINT"TIME"
180 LOCATE 11,0:PRINTUSING"######";S:LOCATE 23,0:PRINTUSING"######";HI:YY=4
190 LOCATE 19,2:PRINTUSING"###";T
200 FOR XX=0 TO 39 STEP 2:PUT@C (XX,YY),B:NEXT:IF YY=4 THEN YY=22:GOTO 200
210 FOR YY=6 TO 20 STEP 2:PUT@C (0,YY),B:PUT@C (38,YY),B:NEXT
220 RD=1:FOR XX=2 TO 36 STEP 2:FOR YY=6 TO 21 STEP 8
230 MD=VAL("&H"+MID$(MD$,RD,1)):RD=RD+1
240 IF MD)=8 THEN PUT@C(XX,YY),B:MD=MD-8
250 IF MD)=4 THEN PUT@C(XX,YY+2),B:MD=MD-4
260 IF MD)=2 THEN PUT@C(XX,YY+4),B:MD=MD-2
270 IF MD=1 THEN PUT@C(XX,YY+6),B
280 NEXT:NEXT:HK=VAL(MID$(H$,1,1)):FOR I=1 TO HK:XX=VAL(MID$(H$,I*4-2,2)):YY=VAL
(MID$(H$,I*4,2)):PUT@C(XX,YY),F:NEXT
290 A=VAL(MID$(MBD$,1,2)):FOR I=1 TO A:K=VAL(MID$(MBD$,I*5-2,1)):XX=VAL(MID$(MBD
$,I*5-1,2)):YY=VAL(MID$(MBD$,I*5+1,2)):IF K=1 THEN PUT@C(XX,YY),BU
300 IF K=2 THEN PUT@C(XX,YY),BD ELSE IF K=3 THEN PUT@C(XX,YY),BR
310 IF K=4 THEN PUT@C(XX,YY),BL
320 NEXT:X=VAL(MID$(TJ$,1,2)):Y=VAL(MID$(TJ$,3,2)):PUT@C(X,Y),K2:TX=VAL(MID$(TJ$
,5,2)):TY=VAL(MID$(TJ$,7,2)):PUT@C(TX,TY),TD2:GOSUB 1400
330 REM ********** MAIN (ﾒｯｸﾝ) **********
340 K=PEEK(&HFFE0):XP=0+(K=&H83)-(K=&H85):IF XP=-1 THEN MU=-1 ELSE MU=2
350 IF SCREEN(X,Y+2)=0 AND SCREEN(X+1,Y+2)=0 THEN YP=1:XP=0:GOTO 410 ELSE YP=0
360 IF XP()0 THEN IF SCREEN(X+MU,Y)=88 OR SCREEN(X+MU,Y)=89 THEN PUT@C(X+XP*2,Y)
,C:GOTO 380
370 IF SCREEN(X,Y+2)=88 THEN PUT@C(X,Y+2),C ELSE 390
380 S=S+100:LOCATE 11,0:PRINTUSING "######";S:PLAY"MBL32O5CEG8":HK=HK-1:IF HK=0
THEN 650 ELSE 530
390 IF XP=0 THEN 430 ELSE IF SCREEN(X+MU,Y)()0 OR SCREEN(X+MU,Y+1)()0 THEN 430
400 IF MDD=1 THEN MDD=2:PLAY"MBO7C16" ELSE MDD=1:PLAY"MBO7F16"
410 PUT@C (X,Y),C:X=X+XP:Y=Y+YP:IF MU=-1 THEN PUT@C (X,Y),K2 ELSE IF MU=2 THEN P
UT@C (X,Y),K1
420 IF SCREEN (X,Y+2)=84 OR SCREEN (X,Y+2)=85 OR SCREEN (X+1,Y+2)=84 THEN 530
430 IF SCREEN(X,Y+2)()72 OR SCREEN(X+1,Y+2)()73 THEN 460
440 IF SCREEN (X,Y-1)()0 OR SCREEN (X+1,Y-1)()0 THEN PUT@C(X,Y),C:PUT@C (X,Y+2),
C:PUT@C (X,Y+1),BU:GOTO 700
450 Y=Y-1:PUT@C (X,Y+3),C:PUT@C (X,Y+2),BU:IF MU=-1 THEN PUT@C (X,Y),K2 ELSE PUT
@C (X,Y),K1:GOTO 530
460 IF SCREEN (X,Y+2)()80 OR SCREEN (X+1,Y+2)()81 THEN 480 ELSE IF SCREEN (X,Y+4
)()0 OR SCREEN (X+1,Y+4)()0 THEN 480
470 Y=Y+1:PUT@C(X,Y-1),C:PUT@C(X,Y+2),BD:IF MU=-1 THEN PUT@C (X,Y),K2 ELSE PUT@C
(X,Y),K1:GOTO 530
480 IF SCREEN (X,Y+2)()72 OR SCREEN (X+1,Y+2)()77 THEN 500 ELSE IF SCREEN (X-1,Y
+3)()0 OR SCREEN (X-1,Y+2)()0 OR SCREEN (X-1,Y)()0 THEN 500
490 X=X-1:PUT@C(X+1,Y),C:PUT@C(X+1,Y+2),C:PUT@C(X,Y),K2:PUT@C(X,Y+2),BL:GOTO520
500 IF SCREEN (X,Y+2)()76 OR SCREEN (X+1,Y+2)()73 THEN 530 ELSE IF SCREEN (X+2,Y
+3)()0 OR SCREEN (X+2,Y+2)()0 OR SCREEN (X+2,Y)()0 THEN 530
510 X=X+1:PUT@C(X-1,Y),C:PUT@C(X-1,Y+2),C:PUT@C(X,Y),K1:PUT@C(X,Y+2),BR
520 REM ********** MAIN (ｶﾗｽ) **********
530 IF TK=1 THEN TK=2:IF XMU=-1 THEN PUT@C(TX,TY),TD1:GOTO 620 ELSE PUT@C(TX,TY)
,TD2:GOTO 620
540 TK=1:IF TXP=0 THEN 580 ELSE IF SCREEN (TX+XMU,TY)=0 AND SCREEN (TX+XMU,TY+1)
=0 THEN GOTO 610
550 IF TX+XMU=X OR TX+XMU=X+1 THEN IF TY+YMU=Y-1 OR TY+YMU=Y OR TY+YMU=Y+1 THEN
700
560 XMU=0:TYP=SGN(Y-TY):IF TYP=-1 THEN YMU=-1 ELSE TYP=1:YMU=2
570 TXP=SGN(X-TX):IF TXP=-1 THEN TXP=0:PUT@C(TX,TY),TU1:GOTO 620 ELSE TXP=0:PUT@
C(TX,TY),TU2:GOTO 620
580 IF Y=TY THEN 590 ELSE IF SCREEN (TX,TY+YMU)=0 AND SCREEN (TX+1,TY+YMU)=0 THE
N 610
590 IF TX+XMU=X-1 OR TX+XMU=X OR TX+XMU=X+1 THEN IF TY+YMU=Y OR TY+YMU=Y+1 THEN
700
600 TYP=0:TXP=SGN(X-TX):YMU=0:IF TXP=-1 THEN XMU=-1:PUT@C(TX,TY),TU1:GOTO 620 EL
SE XMU=2:TXP=1:PUT@C(TX,TY),TU2:GOTO 620
610 PUT@C(TX,TY),C:TX=TX+TXP:TY=TY+TYP:IF XMU=-1 THEN PUT@C(TX,TY),TU1 ELSE PUT@
C(TX,TY),TU2
620 T=T-1:IF T=-1 THEN 700 ELSE LOCATE 19,2:PRINTUSING"###";T:'***** TIME *****
630 IF K=&HD0+N THEN 700 ELSE 340:'********** GIVE ? **********
640 REM ********** MEN CLEAR **********
650 LOCATE14,14:PRINT"STAGE";M;"CLEAR":FOR I=1 TO T:S=S+1:T=T-1:LOCATE11,0:PRINT
USING"######";S:LOCATE19,2:PRINTUSING"###";T:SOUND8,15:SOUND0,I/2:SOUND8,0:NEXT
660 IF M()12 THEN M=M+1:GOTO 150
670 FOR I=1 TO 1000:NEXT:CLS:IF C=)10 THEN LOCATE 18,12:PRINT "ZAP!":FOR I=1 TO
2000:NEXT:C=0:M=6:N=2:RESTORE 1540:GOTO 150
680 LOCATE 15,12:PRINT "HAPPY  END":GOSUB 1420:GOTO 130
690 REM ********** END ? **********
700 N=N-1:IF N()-1 THEN 720 ELSE IF S)HI THEN HI=S
710 LOCATE 15,14:PRINT "GAME OVER !":GOSUB 1410:FOR I=1 TO 500:IF PEEK(&HFFE0)=&
HE8 THEN C=C+1:S=0:N=2:GOTO 160 ELSE NEXT:GOTO 130
720 FOR I=15 TO 0 STEP -1:SOUND 8,I:SOUND 0,255:FOR O=1 TO 100:NEXT:NEXT
730 LOCATE 31,0:PRINT N:GOTO 160
740 REM ********** DEMO **********
750 COLOR ,,1:LOCATE 0,3:PRINT  "       TTTTTT  T   TTT   T    T"
```


★私は「ポツ」で会社をやめました。(岩手県一関市・**パヤオ・プーンタラット16才**)……【**影**：私は「でばぐ」で編集部を追われそうです。**編集長**：追われたはずなんだがな。**編**：あれ？まだいたんですか？**影**：あの，お茶入れましょう。】

```
760 PRINT "        T    T  T  T    T  T   T"
770 PRINT "        T    T  T  T    T  T  T"
780 PRINT "        T    T  T  T       T T"
790 PRINT "        TTTTTT  T  T       TTT"
800 PRINT "        T       T  T    T  T  T"
810 PRINT "        T       T  T    T  T    T  XY"
820 PRINT "        T       T   TTT     T     T ZE"
830 LOCATE 0,13:PRINT "     TTT T   TTTT T    T TTTT TTTT TTTT"
840 PRINT "    T   T   T  T T   T T    T  T T  T"
850 PRINT "    T   T   T  T T   T T    T  T T"
860 PRINT "    T   T   T  T T   T TTTT TTTT TTTT"
870 PRINT "   . TTT T   T  T T   T T    T T      T"
880 PRINT "    T   T   T  T T T T T 01 T T      T"
890 PRINT "    T   T   T  T T T T T 23 T  T T  T"
900 PRINT "    T   TTT TTTT  T T  TTTT T  T TTTT"
910 COLOR ,,0:LOCATE 0,22:PRINT "                HIT SPACE KEY TO START"
920 IF PEEK(&HFFE0)=&HB0 THEN RETURN ELSE 920
930 REM ******************** CHARACTRE DATA ****************************************
940 REM         RED                 GREEN                BLUE
950 DATA "0F0301030E1C3838","0000000001030707","0003000300000000"
960 DATA "F0C080C070381C1C","00000000B0C0E0E3","00C000C000000000"
970 DATA "383F3F3F1F0F0000","073F3F3F1F0F0000","003F3F3FFFFF7B00"
980 DATA "18E0FC5C58F00000","E7FEFC5C58F00000","00E0FC5C58FC1E0E"
990 DATA "0F0301030E1C3838","0000000001030707","0003000300000000"
1000 DATA "F0C0B0C070381C1C","00000000B0C0E0E0","00C000C000000000"
1010 DATA "1B073F3A1A0F0000","E77F3F3A1A0F0000","00073F3A1A3F7B70"
1020 DATA "1CFCFCFCF8F00000","E0FCFCFCF8F00000","00FCFCFCFFFF1E00"
1030 DATA "000C1F3F3C3F77E9","000000001C3E76E8","0000000003000000"
1040 DATA "000307FCFFF6FCE7","0000000000060C07","0000000000000000"
1050 DATA "1F3F37373737670303","0000000000000000","0000000000000000"
1060 DATA "F0F0E0E0E0B08000","0000000000000000","0000000000000000"
1070 DATA "0303637373737F1F","0000000000000000","0000000000000000"
1080 DATA "00B0B0E0E0E0F0F0","0000000000000000","0000000000000000"
1090 DATA "030D1F3F3C3F77E9","000000001C3F76E8","0000000003000000"
1100 DATA "F8FBF7FCFFF6FCE7","0000000000060C07","0000000000000000"
1110 DATA "00C0E03FFF6F3FE7","0000000000060300","0000000000000000"
1120 DATA "0030F8FC3CFCEE97","000000003B7C6E17","00000000C0000000"
1130 DATA "0F0F070707010100","0000000000000000","0000000000000000"
1140 DATA "F8FCECECECEC6C0C0","0000000000000000","0000000000000000"
1150 DATA "0001010707070F0F","0000000000000000","0000000000000000"
1160 DATA "C0C0E6ECECECFCF8","0000000000000000","0000000000000000"
1170 DATA "1FDFEF3FFF6F3FE7","0000000000060300","0000000000000000"
1180 DATA "C0B0F8FC3CFCEE97","000000003B7C6E17","00000000C0000000"
1190 DATA "FFFFFEFCF8F0E0C0","007F7E7C78706040","FFB0B183B7BF9FBF"
1200 DATA "FFFF7F3F1F0F0703","00FE7E3E1E0E0602","FF01B1C1E1F1F9FD"
1210 DATA "C0E0F0F8FCFEFFFF","406070787C7E7F00","BF9F8F87B3B180FF"
1220 DATA "03070F1F3F7FFFFF","02060E1E3E7EFE00","FDF9F1E1C1B101FF"
1230 DATA "FFFFFFFFFFC0C0C0","007F7F7F7F404040","FFB0B0B0B0BFBFBF"
1240 DATA "FFFFFFFFFF030303","00FEFEFEFE020202","FF01010101FDFDFD"
1250 DATA "C0C0C0FFFFFFFFFF","4040407F7F7F7F00","BFBFBFB0B0B080FF"
1260 DATA "030303FFFFFFFFFF","020202FEFEFEFE00","FDFDFD0101010101FF"
1270 DATA "FFFFF8F8F8F8F8F8","007F7B7B7B7B7B7B","FF80878787878787"
1280 DATA "FFFF1F1F1F1F1F1F","00FE1E1E1E1E1E1E","FF01E1E1E1E1E1E1"
1290 DATA "F8F8F8F8F8F8FFFF","7B7B7B7B7B7B7F00","B7B7B7B7B7B780FF"
1300 DATA "1F1F1F1F1F1FFFFF","1E1E1E1E1E1EFE00","E1E1E1E1E1E101FF"
1310 DATA "FFFFFFFFFFFFFFFF","007F7F7F7F7F7F7F","FF80B0B0B0B0B0B0"
1320 DATA "FFFFFFFFFFFFFFFF","00FEFEFEFEFEFEFE","FF010101010101"
1330 DATA "FFFFFFFFFFFFFFFF","7F7F7F7F7F7F7F00","B0B0B0B0B0B080FF"
1340 DATA "FFFFFFFFFFFFFFFF","FEFEFEFEFEFEFE00","0101010101010FF"
1350 DATA "030707077BFFFFFF","0000000001030301","030707077AFCFCFE"
1360 DATA "E0F0F0EEDFFFFFFF","00000000C0E0E0C0","E0F0F0EE1F1F1F3F"
1370 DATA "7B070703000000000","0000001B1C0E0700","7B070703000000000"
1380 DATA "EEF0E0C000000000","0000060EDCF8C0E0","EEF0E0C000000000"
1390 REM ******************** MERODY DATA ****************************************
1400 PLAY "MF05L8ABABEFGGFE2","O6L8CDCDGABBAG2":RETURN
1410 PLAY "MF05L16CFGGEDFCEDC","O6L16CFGGEDFCEDC":RETURN
1420 PLAY "MF05L16CDEFGAB06CDDDDE1","L1604EDDDDC03BAGFEDC1":RETURN
1430 REM ******************** MEN DATA ****************************************
1440 DATA "0101007555555505D000024047C0404010101","21A143618",300
1450 DATA "041062021416318204240B","26062018":'MB-S1 ... HITACH
1460 DATA "003C2011003C007454545C00046C186C4400","3021810202014",300
1470 DATA "07102203040821010412081142042608130I0","32062220":'MSX ... MICROSOFT
1480 DATA "0101755555555D010001003D0545456D0101","206062220",300
1490 DATA "024240842608","32060818":'SC-3000 ... SEGA
1500 DATA "01007D5151310101010101013D45456D0001","3141420142814",400
1510 DATA "0610420312082141622016426OB13420","30063018":'PC 6001 mk2 ... NEC
1520 DATA "00001F1414100000000OF14140400000000","204203412",400
1530 DATA "0611618422123281212B14130201341 4","16160210":'FP-1100 ... CASIO
1540 DATA "000041635500556040000021001F01000000","5121214182214261832I8",400
1550 DATA "10212141161831620118201182012216426083280B1262032B1013220","27060206":'X1
... SHARP
1560 DATA "00001E1000100E000000000202020202000000","5021B101220162614361B",400
1570 DATA "151022040610110144141031412120184241012610128101301013210426164281433
01213620","25080420":'MZ-1500 ... SHARP
1580 DATA "00001E0E0A0A060000000001E000001BE0000","214123420",500
1590 DATA "1140610408104101041210312121141442410126121281413012126620","32081008"
:'BASIC MASTER L3 mk5 ... HITACH
1600 DATA "0000000000000000000003A000000006000000","5041812122416281636I8",500
1610 DATA "2610420308101081240814308161081831012112144141231610116123161411616316
1618124101241412418326101261412618328101281412818330101301413620","08080620":'M5
... SORD
1620 DATA "11810100000000010C000C000E000E121200","3021020163620",500
1630 DATA "0810413108201122011812120184221242612430I2","32101008":'VIC-1001 ...
COMODOLE
1640 DATA "00001F040200000001000010100611110000","4121826182820281 2",600
1650 DATA "1030B123101231212312141216110161122042420426201281 4","04060210":'RX-
78 ... BANDAI
1660 DATA "001E000000000200000002000000000000","5022006122B1632143616",600
1670 DATA "3040410406102061440B1030814410141011412414114163161211814318163 2
012422103221212214122161261612618128181301043012132101321633218134103341243414 43
618","22080420":'FM-7 ... FUJITSU
```

★ぼくの学校には部員30人のパソコンクラブがあるが，かんじんのパソコンは3台で，しかも2台はポケコンとは何とも言いがたい。ちなみにぼくは部員ではない。(福岡市・**篠崎　翼14才**)……**【影：そりゃ，すげーや。】**

SC-3000(LEVEL-II)用

EATR part2

★福島　敦則

内容

バクダンをよけながらブドウを10個取ればよいのです。

遊びかた

イーターをカーソル・キーで上下左右に動かし，バクダンをよけながらブドウを取ってください。

ときどきでてくるダイヤを取ればボーナス500点がもらえ，面クリアできます。また，ダイヤを取ったつぎの面は，取るブドウの数がかわります（10個以下になります）。

また両はしはワープできますが，右から左には1段さがり，左から右へは1段あがるので注意してください。

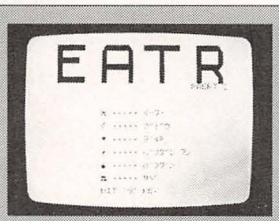
必勝法

いつもは，バクダンをばらまいているバクダンマンも，イーターと重なればバクダンを拾うので，これを利用してください(右方向に動くこと)。この方法をうまく利用しなければ面クリアはできないでしょう。

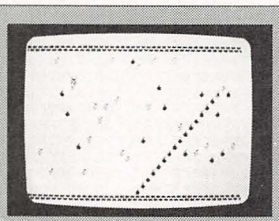
注意

リスト1をRUNしたあと，もしくはゲーム中は絶対にリセットしないでください。もし，リセットしたらキャラクターが解除されるのはもちろん，ゲームをしようとしてもイーターが動きませんので。

参考：ベーマガ84年12月号の「イーター」



←《写真1》イーターのタイトル画面。PARTのスペルがちがっていますが……



←《写真2》バクダンをよけつつ，ブドウを10個取ろう

《リスト1》キャラクター定義のプログラム・リスト

```
1 COLOR 1,15:FOR A=1 TO 6
2 READ B,C$:PATTERN C#B,C$
3 NEXT :FOR A=0 TO 3:READ B
4 VPOKE A+6152,B:NEXT
5 FOR A=0 TO 3:READ B
6 VPOKE A+6162,B:NEXT
7 DATA 92,3810A850A8502040,35,00F8F8F800DCDCDC
8 DATA 93,10202070F8F8F870,235,48CC3078B44848CC
9 DATA 253,00101478B03028C4,91,00387C7C38100000
10 DATA 2,0,0,80,1,1,40,40
11 SCREEN 2,1:COLOR ,15,,15:CLS
12 PRINT TAB(5);"
13 PRINT TAB(5);"
14 PRINT TAB(5);"
```

《リスト2》キャラおよびタイトルのプログラム・リスト

```
1 SCREEN 2,1
2 PRINT TAB(5);"
3 PRINT TAB(5);"
4 PRINT TAB(5);"
5 PRINT TAB(30);"PAERT 2":PRINT:PRINT
6 PRINT:PRINT TAB(13);"ｏ ····· ｲｰﾀｰ
7 PRINT:PRINT TAB(13);"¥ ····· ﾌﾞﾄﾞｳ
8 PRINT:PRINT TAB(13);"[ ····· ﾀﾞｲﾔ
9 PRINT :PRINT TAB(13);"½ ····· ﾊﾞｸﾀﾞﾝ ﾏﾝ
10 PRINT:PRINT TAB(13);"J ····· ﾊﾞｸﾀﾞﾝ
11 PRINT:PRINT TAB(13);"# ····· ｶﾍﾞ
12 PRINT:PRINT TAB(13);"HIT 'S' KEY
```

《リスト3》メインのプログラム・リスト

```
1 SCREEN2,2:GOTO15
2 BEEP0:CLS:FORA=0TO39:VPOKE15360+A,35:VPOKE16280+A,35:NEXT
3 FORA=0TO36:CURSORA,RND(1)*20+2:PRINTCHR$(92+INT(RND(1)*2-.01));:NEXT
4 A=15403:C=16260
5 BEEP0:Z=C:C=C+SGN(A-C)*40+1
6 VPOKEC,253:VPOKEZ,93
7 X=ASC(INKEY$+" ")
8 B=VPEEK(X+6124)-VPEEK(X+6134)
9 A=A+B:X=VPEEK(A):VPOKEA,235:IFB<>0THENVPOKEA-B,32
10 IFX=91THENBEEP:BEEP:BEEP:S=S+500:GOTO2
11 IFX=93ORX=35THEN14
12 IFX=92THENBEEP1:S=S+20:IFSMOD200=0THEN2
13 GOTO5
14 VPOKEA,145:BEEP2:CURSOR5,9:PRINT"GAME OVER HIT 'S' KEY",TAB(9);"SCORE";S
15 IFINKEY$<>"S"THEN15
16 SCREEN1,1:S=0:GOTO2
```

★こんちは！影さん。なあんとぼくの名まえは「奥村」です。奥村印刷さんといっしょだぞ！まいったか！（岡山県赤磐郡・A.O13才）……**【やすきよ**：社長のむす子かもしれないぞ。どうしてくれよう……。】

アッチ・コッチ

★松永　俊助

ストーリー

ある日，なんでも屋のボム君のところに，プログラムのつまった“データボール”をDr.の家から電波新聞社まで運んでほしい，という電話がきた。

さっそく，Dr.の家へ行ってデータボールを見てみると，なんと！それは自分の意志で動く大きなボールだった。

遊びかた

画面の左下にボム君(主人公)，右上にポン(敵，遊び人)，右下にデータボールが出現します。

ボム君をカーソル・キーで4方向に動かし，データボールを左上に誘導して運べば終わり，という簡単なもの(はっきり言って，むずかしい)です。

遊び人のポンと同じ座標になると，ポンに誘われて遊びに行ってしまったことになり，ボム君は1人減ります。

データボールには，規則的な動きがありますので，うまく誘導してください。

また，カベには，通れないカベ，通れて得点がプラスされるカベ，ボム君が1人増えるカベの3種類があります。

このほか，くだものはなるべく取って，道を自分で作ってください。

CHECKER FLAG

Dr.D：いやー！このタイトル画面のキャラクターにはビックリじゃな。

編：ゲーム中のキャラクターは，もう少し小さいですけど，良くできてますね。

Dr.D：キャラクターが大きいのはけっこうだが，ゲーム内容がいまいちだな！花を取る意味などをもう少し考えたまえ。

プログラムについて

IF～THENをなるべく減らし，ある程度のスピードを確保しました。

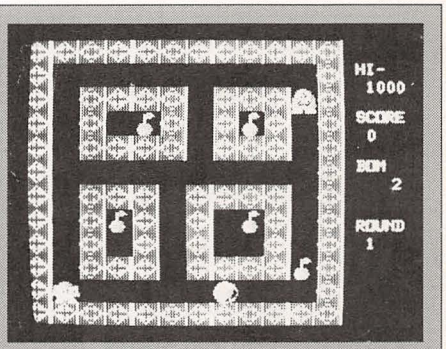
その他

面数は全部で5面まであり，1ループごとに敵が速くなります。

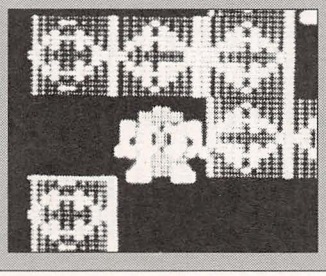
《第1表》変数表

HI	ハイスコア
SC	スコア
RO	ラウンド
BX，BY	ボム君のX，Y座標
BM	ボム君の数
PX，PY	ポンのX，Y座標
DX，DY	データボールのX，Y座標
DH	移動方向

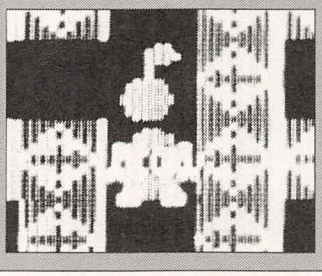
←《写真1》アッチ・コッチのタイトル画面。キャラクターがとても大きい



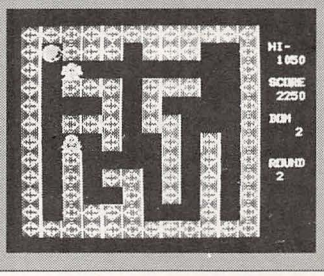
➡《写真2》ボールを左上に誘導しよう 1面は簡単だ！



←《写真3》こわせるカベもある！



←《写真4》くだものはなるべく取ろう



←《写真5》ここまで運べば面クリア！

★ぼくは兄さんのために読者を増やしました。(岩手県・**かげの弟**)……【**影**：弟よ，ありがとう！**編**：あれっ，影さんに弟がいたんですか？それも岩手県に…。**影**：帰ってお父さんに聞いてみないと，何とも……。】

★お兄ちゃん、遊園地つれていってよ。(福井市・影のいもうと11才)……【編：影さん、岩手の弟のほかに福井に妹もいたんですか？影：気をつけよう！甘いことばと「お兄ちゃん」!!】

```
8 REM ********** ショキ **********
10 DIMMU(7,18),M(11,11),M1(11,11),SO(9
),A$(7):HI=1000:DEFFNXY(X)=X*16:SCREEN
2,2:CLS
20 GOSUB1030
30 BM=2:SC=0:RO=1:GOSUB600:RESTORE1350
40 GOSUB710
50 W=2-INT(RO/5):IFRO>10THENW=0
55 REM ********** MAIN **********
57 REM ********* BOM *********
60 FORII=0TOW
70 K=ASC(INKEY$+"?")
80 X=BX+(K=29)-(K=28)
90 Y=BY+(K=30)-(K=31)
100 IFM(X,Y)=1OR(X=DX)+(Y=DY)=-2THEN14
0
110 X1=FNXY(X):Y1=FNXY(Y)
120 ONM(X,Y)-1GOSUB330,350,370
130 BX=X:BY=Y
140 SPRITE0,(FNXY(BX),FNXY(BY))
150 SPRITE1,(FNXY(BX),FNXY(BY))
160 GOSUB460
165 REM ******* DATA BALL *******
170 X=DX+(DH=1)-(DH=3)
180 Y=DY+(DH=0)-(DH=2)
190 IFM(X,Y)<>0OR(X=BX)+(Y=BY)=-2OR(X=
PX)+(Y=PY)=-2THENDH=DH+1+4*(DH=3):GOTO
210
200 DX=X:DY=Y
210 SPRITE4,(FNXY(DX),FNXY(DY))
220 IFBX=PXANDBY=PYTHENII=W:NEXT:GOSUB
490
230 IFDX=1ANDDY=1THENII=W:NEXT:GOSUB57
0
240 GOSUB460:NEXTII
245 REM ********* PON *********
250 X=PX:Y=PY
260 IFRND(1)<.5ORPX=BXTHENY=PY-((PY-BY
)<0)+((PY-BY)>0):GOTO280
270 X=PX-((PX-BX)<0)+((PX-BX)>0)
280 IFM(X,Y)=1OR(X=DX)+(Y=DY)=-2THEN30
0
290 PX=X:PY=Y
300 SPRITE2,(FNXY(PX),FNXY(PY))
310 SPRITE3,(FNXY(PX),FNXY(PY))
320 GOSUB460:GOTO60
325 REM ********** SUB **********
327 REM ******* ﾎﾞｰﾅｽ NO.1 *******
330 SC=SC+50:GOSUB390:MU=0
340 GOSUB430:GOSUB440:RETURN
345 REM ******* ﾎﾞｰﾅｽ NO.2 *******
350 BM=BM+1:GOSUB410:MU=1
360 GOSUB430:GOSUB440:RETURN
365 REM ******* ﾎﾞｰﾅｽ NO.3 *******
370 SC=SC+100:GOSUB390:MU=2
380 GOSUB430:GOSUB440:RETURN
385 REM ******* ﾋｮｳｼﾞ *******
390 BLINE(200,60)-(255,68),,BF
400 CURSOR200,60:PRINTSC:RETURN
410 BLINE(200,92)-(255,100),,BF
420 CURSOR216,92:PRINTBM:RETURN
430 BLINE(X1,Y1)-(X1+16,Y1+16),,BF:COL
OR,1,(X1,Y1)-(X1+15,Y1+15):M(X,Y)=0:RE
TURN
435 REM ******* SOUND *******
440 FORI=1TOMU(MU,0):SOUND1,MU(MU,I),1
5
450 NEXTI:SOUND0:RETURN
460 MU=MU+1+16*(MU>15)
470 SOUND1,MU(7,MU),5:RETURN
480 FORI=1TOMU(MU,0):SOUND1,MU(MU,I),1
5:FORII=1TO10:NEXTII,I:SOUND0:RETURN
485 REM ********** ﾔﾗﾚﾀ **********
490 BM=BM-1:IFBM<0THEN520
500 MU=3:GOSUB480:GOSUB830
510 GOTO50
515 REM ********** OVER **********
520 MU=4:GOSUB480
530 BLINE(46,40)-(146,48),,BF
540 CURSOR46,40:COLOR15
550 PRINTCHR$(17);"GAME OVER";CHR$(16)
560 FORI=0TO500:NEXT:GOTO30
565 REM ********** CLEAR **********
570 MU=6:GOSUB480:SC=SC+1000:IFHI<SCTH
ENHI=SC
580 IFINT(RO/5)=RO/5THENRESTORE1350
590 RO=RO+1:GOTO40
595 REM ********** ﾃﾞﾓ **********
600 CLS:COLOR1,1,(0,0)-(255,191),1
610 RESTORE1230:FORI=0TO11:READA$
620 CURSOR40,16+8*I:PRINTA$:NEXT
630 MAG3:SPRITE0,(112,118),0,5:SPRITE1
,(112,118),4,15
640 SPRITE2,(32,150),8,13:SPRITE3,(32,
150),12,15
650 SPRITE4,(192,150),16,13
660 Q=0:FORC=2TO14:FORI=11TO0STEP-1
670 COLOR,C+I+(C+I>15)*13,(40,I*8+16)-
(200,I*8+23)
680 IFINKEY$<>""THENC=14:I=12:Q=1
690 NEXTI,C:IFQ=0THEN660
700 MAG1:RETURN
705 REM ********** ｶﾞﾒﾝ **********
710 A$="":READA$,B$:A$=A$+B$
720 FORY=0TO11:FORX=0TO2
730 C=VAL("&H"+MID$(A$,Y*3+X+1,1))
740 D=16:FORI=0TO3:D=D/2
750 IFC-D<0THENN=0:GOTO770
760 C=C-D:N=1
770 M1(X*4+I,Y)=N:NEXTI,X,Y
780 N=2
790 READA$:M$=MID$(A$,1,1)
800 IFM$="N"THEN820
810 M1(VAL("&H"+M$),VAL("&H"+MID$(A$,2
,1)))=N:GOTO790
820 N=N+1:IFN<5THEN790
830 FORX=0TO11:FORY=0TO11:M(X,Y)=M1(X,
Y):NEXTY,X
840 COLOR,1,(0,0)-(255,191):BLINE(0,0)
-(255,191),,BF
850 FORY=0TO11:FORX=0TO11:A=M(X,Y)
860 X1=FNXY(X):Y1=FNXY(Y):CURSORX1,Y1
870 ONAGOSUB890,910,890,890
880 NEXTX,Y:GOTO930
890 COLOR2,10,(X1,Y1)-(X1+15,Y1+15):PR
INTA$(0)
900 CURSORX1,Y1+8:PRINTA$(1):RETURN
910 COLOR3:PRINTA$(2):CURSORX1,Y1+8
920 COLOR13:PRINTA$(3):RETURN
930 COLOR15:CURSOR200,16:PRINT"HI-"
940 CURSOR200,48:PRINT"SCORE"
950 CURSOR200,80:PRINT"BOM"
960 CURSOR200,120:PRINT"ROUND"
970 GOSUB390:GOSUB410
980 CURSOR200,28:PRINTHI
990 CURSOR200,132:PRINTRO
1000 MU=5:GOSUB480
1010 BX=1:BY=10:PX=10:PY=1
1020 DX=10:DY=10:RETURN
1025 REM ********** ショキ **********
1030 FORI=0TO19:READA$:PATTERNS#I,A$:N
EXT
1040 FORI=93TO100STEP2:FORO=0TO1:READA
$:PATTERNC#I+O,A$
1050 A$((I-93)/2)=A$((I-93)/2)+CHR$(I+
O):NEXTO,I
1060 FORI=0TO9:READM:SO(I)=M:NEXT
1070 FORI=0TO7:READM,M$
1080 MU(I,0)=M:FORO=1TOM
1090 MU(I,O)=SO(VAL(MID$(M$,O,1)))
1100 NEXTO,I:RETURN
1105 REM ********** DATA **********
1110 DATA00030F0F1B111111,11111B1F1F03
0300,00C0F0F0D8888888,8888D8F8F8C0C000
1120 DATA0000000064 6E6C4C,4CEEA400001C
3C3C,0000000046763632,327725000038 3C3C
1130 DATA030F19113131797F,7B77F8FE7F1F
0000,C0F098888C8C9EFE,DEEE1F7FFEF80000
1140 DATA00000060E0C0C0600,000000010020
7E7E,0000607030306000,000000B000047E7E
1150 DATA030F3F3F7F7FFFFF,FFFF7F7F3F3F
0F03,C0F0FCFCFEFEFBF9,F9F3F2E6BC3CF0C0
1160 DATAFEFCF9F3E0C1933F,7F3F9FCFC078 3
C9FC,3F93C1E0F3F9FCFE,FCC98307CF9F3F7F
1170 DATA0000030303030303,00387CFE7800
0000,0E1F1F3F3F1F1F0F,70F8F8FCFCF8F8F0
1180 DATA 262,294,330,349,392,440,494,
523,587,659
1190 DATA4,0123,4,0202,4,3210
1200 DATA10,4543221100,11,77B08776655
1210 DATA8,01234567,18,707040405050404
077
1220 DATA16,7744554470704040
1230 DATA■■■
```

X1シリーズ(CZ-8CB01)用

テイーカー
TEIKOR

★X1est

▶STORY

「トム君」と「ウィザー」は，凶悪な魔道師「ガージー」によって，悪魔の館に閉じ込められてしまった。

この館の中の部屋には特殊装置が働いており，特別な方法を用いて，すべての装置の電源を止めないと脱出は不可能である。

一刻も早くこの館を脱出しようと試みた2人だったが，ウィザーに魔法がかかり，トム君を追いかけだしたのである。

最大限の頭脳とテクニックを生かして館を脱出せよ!!

▶HOW TO PLAY

テンキーの[8][2][4][6]で上下左右に動き，スペース・キーまたはトリガー・ボタンでウィザーに魔法をかけ，その動きを一時止めることができます。

装置は最初赤色をしています。そのうえ，トム君が乗ると黄色に変化し，さらに，その上にウィザーが乗ると青色に変化して，その装置は電源が切れ，ある物は消滅します。また，ある物はカベに変わります。

こうして，全装置の電源を止めると面クリアになります。

また，リターン・キーを押すとギブアップとなり，最初からやり直しとなります。

2人同時プレイモードも可能で，2プレイヤーはジョイスティックで上下左右に動かします。トム君は赤帽子，2プレイヤーのチム君は青帽子のほうです。

また，ウィザーはそれぞれトム君かチム君か追う人が決まっていますのでそれを利用してください。

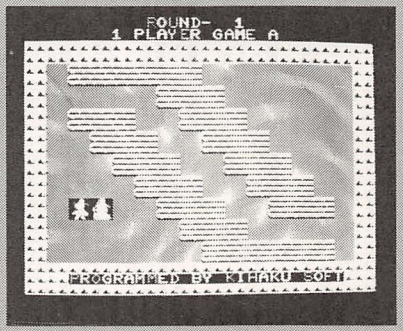
そして，GAME－Bの場合，装置電源停止の条件が逆転します。つまりウィザーが乗ると黄色に，トム君が乗ると青色になるわけです。

このような設定は，タイトルのときに，リターン・キーを押すと矢印が移るので，好きなところでスペース・キーまたはトリガー・ボタンを押してください。装置は装置の下を掘ると，下に落ちます。

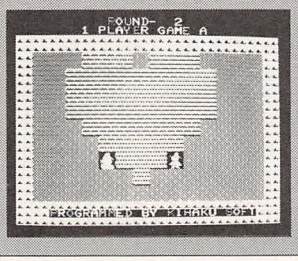
《第1表》変数表

ST→面のステップ数と平均	
R→面数	
MG→面のマジック数と平均	
S→スティック用	
AL→ステップ総数	
MI→マジック総数	
F→キャラクター番号	
ZZ→魔法の効用	
GG→装置数	
L→ゲームモード	
A→人数	
WW→停止装置数	
VX，VY→増分	
X( )，Y( )→トム君(1)，チム君(2)の座標	
P( )，Q( )→ウィザーの座標	

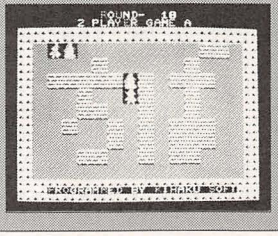
⬆《写真1》タイトル画面。2プレイでも遊べるぞ



⬆《写真2》トム君とウィザーの物語。うまく誘導してね



⬅《写真3》これは2面。うまく下を掘ってと……



⬅《写真4》2プレイで協力し合い10面まで…

プログラムの中の矢印のだしかた

POKE &H01A2，&HB7↵と入力し，[ESC]キーを1回押すごとに，だしたい方向の矢印と同じカーソル・キーを押してください。ただし，X1ターボ・シリーズの場合，アプリケーション・ソフトの11ページから詳しく説明されている「システム・ディスクに登録されたディスク・ユーティリティーのシステム・コピー」により，X1カセットBASIC Vl.0を立ちあげてから実行してください。

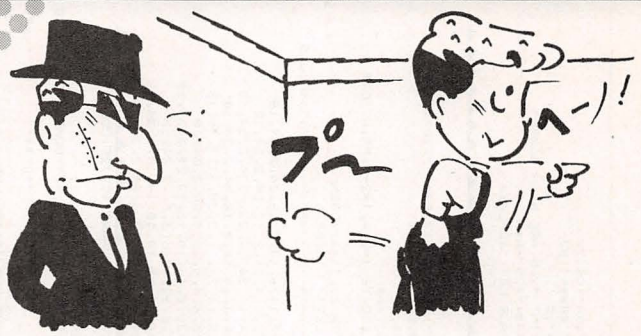
または，直接のCHRコードをダイレクトに入力「LOCATEX，Y：PRINT#0，CHR$（&H1C）」のようにしてください。

★もし，50キャンペーンが成功したら，月に2回発売してください。（東京都青梅市・**川鍋克宣**）……**編**：こんなハガキが他にもあるけど，影さんはご覧のとおりだし，ムリじゃない？**影**：おっ！すっごーい！バキューン。】

```
10 INIT:WIDTH 40:DEFINT A-Z:CLICK OFF:TEMPO 300:PLAY"O4"
20 CLS:CGEN 1:COLOR 7:R=1:AL=0:MA=0:L=1:S$="1":GOSUB 570
30 S$="0":ZZ=0:ST=0:MG=0:WW$=0:GG=0:GOSUB 450
40 ' ■■■
```

X1シリーズ(CZ-8CB01)用

やっちゃんWARS（ウォーズ）



★大竹　朗

◆内　容

あなたは，繁華街を歩いているうちに，やっちゃんの世界に迷い込んでしまった。

ドアのどこかに隠されているカギと出口を捜して，もとの世界にもどらなければならない。

◆あそびかた

RUNすると，ジョイスティックかキーボードかを聞いてきますので，[J]か[K]を押してください。すると，ゲームがはじまります。

[8][2][4][6]で移動，スペース・キーでオナラをだします。ドアに向かってスペース・キーを押すと，何も起こらないか，出口がでるか(ドアが青くなる)，カギがでます。

カギを取って，出口にむかっていき，スペース・キーを押してください。これで面クリアです。

また，オナラの中にやくざが入ると少しの間動かなくなります。

オナラをだすと，GUSが一つ減ります。GUSが0になると，オナラがでません。オナラがでないと，カギや出口も捜せないので注意してください。

動けなくなったときや，GUSが0になったときは，[G]を押してください。[G]を押したり，やくざにつかまったりして，残りが0になるとGAME OVERです。

隠れキャラのイモのだしかたは，簡単ですからすぐにわかるでしょう。イモを取ると残りが一つ増えます。

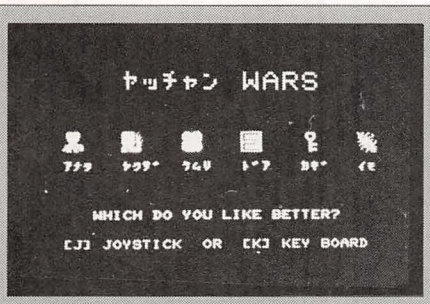
なお，出口やカギは，まわりのドアの中にはありません。

◆最後に

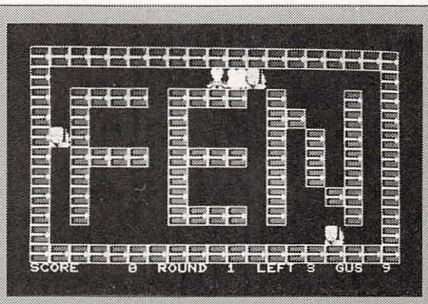
プログラムを打ち込んでいるうちに出口や，カギの位置，イモのだしかたがわかってしまいそうな人は，友達にあれこれ言って打ち込ませましょう。

《第1表》変数表

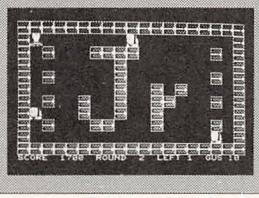
XX(3)，YY(3)……自分移動用	
TX(2)，TY(2)……やくざ座標	
L(2)……やくざがオナラの中に入ったか	
LX，LY……やくざ移動用	
OX，OY……オナラ座標	XY……自分座標
PX，PY……イモ座標	HS……最高得点
DX，DY……ドア座標	RO……面数
KX，KY……カギ座標	Q……自分の向き
S……得点	L……自分の残り
K……カギを取ったか	G……ガスの残り
R……動かすやくざのNo.	
I，J，A$，C$…雑用	



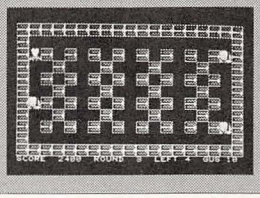
《写真1》タイトル画面。ジョイスティックでもテンキーでもどうぞ



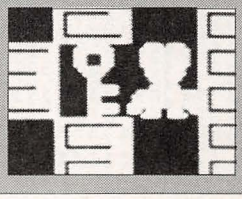
《写真2》1面です。オナラをだしてやくざを動けなくするのもコツ



《写真3》これは2面。いったいカギはどこにあるのだろう



《写真4》またこれは複雑な3面だこと。さあ脱出できるか



《写真5》やった！カギを発見

★こんなことは，僕だけだろうか。それは，ゴキブリをふんだのです。（秦　勝明14才）…【影：わー，ゴキブリだ！編：そうなんです。編集部の机を夜な夜な歩きまわっているゴキブリは，昼の間は影さんの机の中に…。】

やっちゃんWARSのプログラム・リスト

```
10 '▲▲▲▲▲▲▲ﾔｯﾁｬﾝ WARS By Akira Otake  1986.3.26 ▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲
20 DIM TX(2),TY(2),XX(3),YY(3),L(2)
30 WIDTH 40:INIT:CLS4:DEFINT A-G:DEFINT S-Z:CLICK OFF:GOSUB 1000
40 FOR I=0 TO 3:READ XX(I),YY(I):NEXT:HS=10000
50 DATA 0,2,-2,0,2,0,0,-2
60 DR$="■↓←↓日■":SP$="  ←↓  ":MY$="ﾛﾌ←←↓■■":YK$="分砂←←↓年円":SM$="♥◆←←↓土金"
70 RO=1:S=0:L=3:G=10:PLAY 500:GOSUB 930
80 COLOR 7:G=10:GOSUB 700
90 X=2:Y=2:K=0:Q=0:CGEN 1
100 LOCATEX,Y:PRINT MY$:FOR I=0 TO 2:LOCATETX(I),TY(I):PRINT YK$:L(I)=0:NEXT
110 '▲▲▲▲▲▲▲ｼﾞﾌﾞﾝ ﾉ ｳｺﾞｷ▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲
120 ST=STICK(U):IF STRIG(U) AND G>0 THEN OX=X+XX(Q):OY=Y+YY(Q):GOTO 360
130 IF INKEY$(0)="G" THEN GOTO"A"
140 IF ST MOD 2=1 OR ST=0 THEN 240
150 Q=ST/2-1:C$=SCRN$(X+XX(Q),Y+YY(Q),1)
160 IF C$="分" THEN LOCATEX+XX(Q),Y+YY(Q):PRINT SP$:GOTO 590
170 IF C$="■" OR C$="♥" THEN 240
180 IF C$="◣" THEN PLAY "O5G1A":S=S+300:K=1:GOSUB 440
190 IF C$="◣" AND G=10 THEN PX=RND(1)*16+1:PY=RND(1)*8+1:IF SCRN$(PX*2,PY*2,1)="
 " THEN LOCATEPX*2,PY*2:PRINT"ﾎﾞﾑ←←↓ﾎﾞﾑ":PLAY "O7C0ECEDFDF"
200 IF C$="ﾎﾞ" AND L<9 THEN L=L+1:CGEN:LOCATE 28,22:COLOR 5:PRINT USING"#";L:PLAY
 "O7C0E":CGEN1:COLOR 7
210 LOCATEX,Y:PRINT SP$:X=X+XX(Q):Y=Y+YY(Q)
220 LOCATEX,Y:PRINT MY$:PLAY "O3G1"
230 '▲▲▲▲▲▲▲ ﾔｯﾁｬﾝ ﾉ ｳｺﾞｷ▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲
240 R=INT(RND(1)*3):IF L(R)>0 THEN L(R)=L(R)+1:IF L(R)>29 THEN L(R)=0:PLAY "O2C0
E:O3A0B" ELSE 120
250 LY=-(SGN(X-TX(R))=0)*SGN(Y-TY(R))*2:LX=-(SGN(Y-TY(R))=0)*SGN(X-TX(R))*2
260 IF LY+LX=0 THEN A=RND(1)*9 ELSE 280
270 LY=-(A>4)*SGN(.5-RND(1))*2:LX=-(A<5)*SGN(.5-RND(1))*2
280 C$=SCRN$(TX(R)+LX,TY(R)+LY,1)
290 IF C$="■" OR C$="◣" THEN 120
300 IF C$="♥" THEN PLAY "O6C0B:O5E0F":LOCATETX(R),TY(R):PRINT SP$:L(R)=1:S=S+100
:TX(R)=TX(R)+LX:TY(R)=TY(R)+LY:GOSUB 440:GOTO 120
310 IF C$="□" THEN LOCATETX(R),TY(R):PRINT SP$:GOTO 590
320 LOCATETX(R),TY(R):PRINT SP$:TX(R)=TX(R)+LX:TY(R)=TY(R)+LY
330 LOCATETX(R),TY(R):PRINT YK$
340 GOTO 120
350 '▲▲▲▲▲▲▲ｵﾌﾗ SUB ▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲
360 IF DX=OX AND DY=OY THEN PLAY "O6C0D":COLOR 5:LOCATEOX,OY:PRINT DR$:COLOR 7:I
F K THEN 480 ELSE 240
370 IF OX=KX AND OY=KY AND K=0 THEN PLAY "O6C1DCDCD:O5G1AGAGA":LOCATEOX,OY:PRINT
"◣X←↓火月":GOTO 240
380 C$=SCRN$(OX,OY,1)
390 IF C$=" " THEN PLAY "O2C4:O1A4":GOSUB 450:GOTO 240
400 IF C$="分" THEN PLAY "O6C0B:O5E0F":S=S+100:GOSUB 440:GOSUB 450:I=-1:REPEAT:I=
I+1:UNTIL OX=TX(I) AND OY=TY(I):L(I)=1:GOTO 240
410 IF C$="■" THEN PLAY "O2C2:O1C2":LOCATE OX,OY:PRINT DR$
420 GOTO 240
430 '▲▲▲▲▲▲▲SCORE & GUS ▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲
440 CGEN:COLOR 5:LOCATE 6,22:PRINT USING"#####";S:COLOR 7:CGEN1:RETURN
450 LOCATE OX,OY:PRINT SM$:G=G-1
460 CGEN:COLOR 5:LOCATE35,22:PRINT USING"##";G:COLOR 7:CGEN1:RETURN
470 '▲▲▲▲▲▲▲CLEAR▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲
480 PAUSE 10:LOCATE X,Y:PRINT SP$:LOCATE DX,DY:PRINT MY$
490 CGEN:CSIZE 2:COLOR 4:LOCATE 16,6:PRINT#0;RO
500 LOCATE 8,8:PRINT#0"ROUND CLEAR":CSIZE:RO=RO+1
510 LOCATE 14,11:COLOR 6:PRINT"BOUNS";100*G:S=S+100*G
520 A$="C5DECECEDEFFEDFEFGEGEGFABBAGBDC":PLAY "O5"+A$+":O3"+A$
530 IF RO<11 THEN 80
540 CLS:CGEN1:COLOR 7:LOCATE1,1:PRINT STRING$(37,"■"):LOCATE1,8:PRINT STRING$(37
,"■")
550 CGEN:CSIZE 3:COLOR 4:LOCATE 4,4:PRINT#0"CONGRATULATIONS!":CSIZE
560 COLOR 2:LOCATE8,11:PRINT"YOU ARE THE BEST PLAYER"
570 COLOR 5:LOCATE5,14:PRINT"ｺﾝﾄﾞｳﾊﾝ ｼﾞﾌﾞﾝﾃﾞ DATA ｶｲﾃ､ｱﾝﾃﾞ｡":COLOR 7:END
580 '▲▲▲▲▲▲▲MISS & GAME OVER▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲
590 LOCATE X,Y:PRINT YK$:LABEL"A":PLAY "O1C2RCRCRC:O3E2RERERE"
600 L=L-1:COLOR 5:CGEN:LOCATE 28,22:PRINT USING"#";L
610 IF L>0 THEN 80
620 COLOR 4:CSIZE 2:LOCATE10,7:PRINT#0"GAME OVER":CSIZE
630 COLOR 7:LOCATE11,9:PRINT USING"HIGH SCORE #####";HS
640 LOCATE 11,11:PRINT USING"YOUR SCORE #####";S
650 IF S>HS THEN HS=S:COLOR 5:LOCATE 10,13:PRINT "YOU ARE HIGH SCORE"
660 PLAY 300:A$="F5RC5R2C5D7CRE7F":PLAY "O4"+A$+":O3"+A$
670 COLOR 6:CFLASH 1:LOCATE12,16:PRINT"HIT SPACE KEY!":CFLASH
680 IF STRIG(0) THEN 70 ELSE 680
690 '▲▲▲▲▲▲▲SCREEN & ROUND DATA▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲
700 CGEN1:PRINTCHR$(11);STRING$(19,DR$+"")
710 LOCATE0,20:PRINTSTRING$(19,DR$+"")
720 FOR I=2 TO 18 STEP2:LOCATE0,I:PRINT DR$+"";STRING$(17,SP$+"");DR$:NEXT
730 ON RO RESTORE 820,830,840,850,860,870,880,890,900,910
740 FOR I=0 TO 6:READ A$:A$=BIN$(VAL("&H"+A$))
750 E=LEN(A$):IF E<16 THEN A$=STRING$(16-E,"0")+A$
760 FOR J=0 TO 15:IF MID$(A$,J+1,1)="1" THEN LOCATE J*2+4,I*2+4:PRINT DR$
770 NEXT:NEXT
780 READ KX,KY,DX,DY,TX(0),TY(0),TX(1),TY(1),TX(2),TY(2):CGEN
790 LOCATE0,22:PRINT "SCORE        ROUND      LEFT     GUS"
800 LOCATE6,22:COLOR 5:PRINT USING"#####→→→→→→→→##→→→→→→→#→→→→→→##";S;RO;L;G
810 COLOR 7:RETURN
820 DATA F7A2,8432,842A,F7AA,842A,8426,87A2,32,14,6,10,2,18,34,2,34,18
830 DATA 8F02,0200,8202,0250,9262,1240,8C42,32,8,4,16,2,18,34,2,34,18
840 DATA AAAA,4444,AAAA,4444,AAAA,4444,AAAA,14,10,30,14,2,18,34,2,34,18
850 DATA 8208,4418,2828,1188,2808,4408,823E,28,6,10,10,2,18,34,2,34,18
860 DATA FFFE,0000,FFFE,0100,FFFE,0000,FFFE,18,10,24,16,2,18,34,2,34,18
870 DATA 8220,C63E,AA20,923C,8202,8202,823C,26,6,4,6,2,18,34,2,34,18
880 DATA D75A,9248,1042,FFFA,1042,9248,D75A,32,10,16,10,12,12,20,8,34,10
890 DATA ECAE,AAAA,AAAA,ECAA,8AAA,8AAA,8CAE,8,6,32,12,6,6,34,2,34,18
900 DATA EEEE,8002,EEEE,3BB8,E00E,8002,FFFE,30,12,10,10,18,14,18,6,34,18
910 DATA EEEE,8AAA,8AAA,EEEA,28AA,28AA,E8EE,24,6,22,10,22,6,34,2,34,18
920 '▲▲▲▲▲▲▲DEMO ▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲
930 CLS:CGEN:CSIZE 3:COLOR 4:LOCATE10,2:PRINT#0"ﾔｯﾁｬﾝ WARS":CSIZE:COLOR 7
940 LOCATE4,11:PRINT "ｱﾅﾀ   ﾔｸｻﾞ   ｹﾑﾘ   ﾄﾞｱ   ｶｷﾞ   ｲﾓ"
950 LOCATE7,16:PRINT "WHICH DO YOU LIKE BETTER?"
960 CFLASH1:COLOR 5:LOCATE4,19:PRINT "[J] JOYSTICK  OR  [K] KEY BOARD":CFLASH:CO
LOR 7
970 CGEN1:LOCATE4,8:PRINT MY$+"↑     "+YK$+"↑     "+SM$+"↑     "+DR$+"↑     ◣X←↓火月↑
    ﾎﾞﾑ←←↓ﾎﾞﾑ"
980 REPEAT:I$=INKEY$:UNTIL I$="J" OR I$="K":U=75-ASC(I$):RETURN
990 '▲▲▲▲▲▲▲PCG▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲
1000 DEFCHR$(219)=HEXCHR$("0E1F1F1F1F0F0F070E1F1F1F1D0D0F060810101205050706")
1010 DEFCHR$(220)=HEXCHR$("70F8F8F8F8F0F0E070F8F8F8B8B0F0600000040A0A0E060")
1020 DEFCHR$(227)=HEXCHR$("003C7F7F6C6F3737003C7F7F6C6F37373C7FFFFFFFF7F7F")
1030 DEFCHR$(228)=HEXCHR$("007CFE1EEEEEFCFC007CFE1EEEEEFCFC7CFEFFFFFFFFFEFE")
1040 DEFCHR$(229)=HEXCHR$("80705C673D371B1D98F17D7FFF3F3FDF18812118C20824C2")
1050 DEFCHR$(230)=HEXCHR$("0000000080C060B0C0080438C0C8F1F1C008043840089141")
1060 DEFCHR$(231)=HEXCHR$("0000000000000000070F0C0C0C070301070F0C0C0C070301")
1070 DEFCHR$(232)=HEXCHR$("00000000000000000E0F0303030E0C080E0F0303030E0C080")
1080 DEFCHR$(233)=HEXCHR$("FF8080808080FFFF80BFBFBFBF80FF0000000000000000")
1090 DEFCHR$(234)=HEXCHR$("FF0101010101E1FF01FDFDFDFD0DFF0000000000000C1E")
1100 DEFCHR$(237)=HEXCHR$("0307000000E0CE1E03007FF2E8FFC0000307000F1FE0C000")
1110 DEFCHR$(238)=HEXCHR$("C0E0000000077378C000FE2F8FFF0300C0E000F0F8070300")
1120 DEFCHR$(241)=HEXCHR$("3F7F6F6E717F1F003F7F6F6E717F1F007FFFFFFFFFFF7F1F")
1130 DEFCHR$(242)=HEXCHR$("ECECFC676FEFECC00ECECFC676FEFECC00FEFEFFFFFFFFECC")
1140 DEFCHR$(243)=HEXCHR$("0D07020100000000F3F430F10100001023841E0100001")
1150 DEFCHR$(244)=HEXCHR$("D8B8FC8CF63E0E01FEFCFCFFFEBF9E0D2644007308819 00C")
1160 DEFCHR$(245)=HEXCHR$("0000000000000000101010101010101010101010101010")
1170 DEFCHR$(246)=HEXCHR$("00000000000000080F8F88080F8F88080F8F88080F8F880")
1180 DEFCHR$(247)=HEXCHR$("FF8080808080808FFFF80BFBFBFBF80FF0000000000000000")
1190 DEFCHR$(248)=HEXCHR$("E1010101010101FFFF0DFDFDFDFD01FF1E0C000000000000")
1200 DEFCHR$(249)=HEXCHR$("7FFFFFBFDFEF008C7FFFFFBFDFEF008C000040205163FF7F")
1210 DEFCHR$(250)=HEXCHR$("80C8C8C8CCCE0E4E88C0C4C4C2C009410000808080808C880")
1220 DEFCHR$(251)=HEXCHR$("F76D593FC8E0F1FBF76D593F3F1F0E84776D593F808080C0")
1230 DEFCHR$(252)=HEXCHR$("CF8F8F00F0F2FEFCC888800C0C1E1E00888800C3C3E3E7C")
1240 DEFCHR$(32)=HEXCHR$(STRING$(48,"0"))
1250 RETURN
```

★BASEBALLをましな顔で「バセボール」と読んだのはぼくだけでしょうか。(神奈川県茅ヶ崎市・みゆき命つ子12才)……【影：それより，バシックマガジンと思っている人がまだいるみたいだが，とんでもないぞ！】

PB-100用 ヘリ Heli ボム Bomb

土谷　之雄

指　令

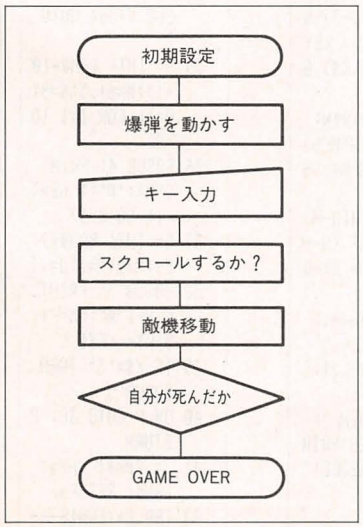
あなたは味方のヘリコプタを巧みに操り，できるだけ数多くの敵基地を破壊すること。

遊びかた

ヘリコプタ(・)を[2][4][6][8]で上下左右に動かして[Z]でうまく爆弾を落とす。敵機には注意をしてくれ！

苦労した点(変わったところ)

- ＰＢ－100で上下左右に動く。
- 敵機は2種類あり,スピードがちがう。
- 基地も〝n〟と〝m〟と2種類あり，やるときによってちがう。
- 増設ＲＡＭは不要でメモリの限界に挑戦した超大作プログラム。



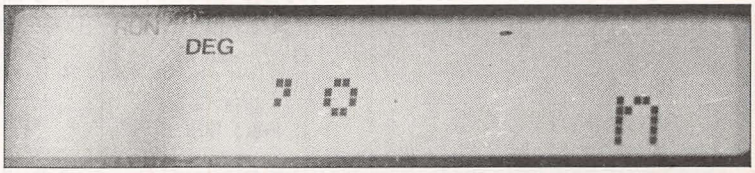
《第1図》フローチャート

Heli Bombのプログラム・リスト

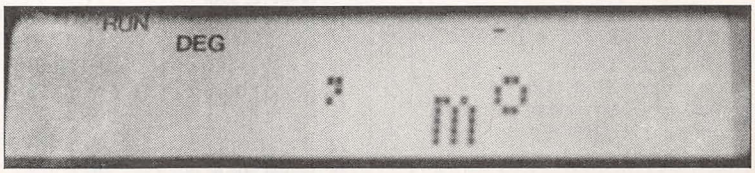
```
P0
   2 $="
     ":A$=",":X=1:B=
     0:E=0:M=0: IF S
     >H:H=S
   4 S=0: PRINT " He
     li Bomb","HI";H
     :F$="n": IF RAN
     #(.5:F$="m"
   5 IF B=0 THEN 25
  10 PRINT CSRB;C$;:
      IF C$="・":C$="
     ": GOTO 25
  15 IF MID(B+1,1)*F
     $:B=0: GOTO 25
  20 $= MID(1,B)+" "
     + MID(B+2,11-B)
     : PRINT CSRB;"*
     ";:B=0:S=S+50
  25 IF KEY="8":A$="
     ":
  30 IF KEY="2":A$="
     ":
  35 IF KEY="4": IF
     X)0:X=X-1
  40 IF KEY="6": IF
     X(9:X=X+1
  45 IF KEY="Z": IF
     B=0: IF A$="":
     B=X+1:C$="・"
  50 E=E+1: IF E=1 T
     HEN 70
  55 E=0:S=S+2:0$="
     ": IF RAN#(.3:0
     $=F$
  60 IF RAN#(.2:0$="
     0"
  65 $= MID(2,11)+0$
  70 PRINT CSR0:$; C
     SRX;A$;:M=M-1:
     IF M≧0: PRINT C
     SRM;"0";: GOTO
     80
  75 IF RAN#(.3:M=12
  80 IF MID(X+1,1)="
     0": IF A$="" T
     HEN 99
  85 IF MID(X+1,1)=F
     $: IF A$="・" TH
     EN 99
  90 IF M=X: IF A$="
     " THEN 99
  95 GOTO 5
  99 PRINT : PRINT "
      GAME OVER","SC
     ORE":S: GOTO 2
```

《第1表》変数表

A$	自分のキャラクター
C$	爆弾のキャラクター
B	爆弾の位置
E	スクロールするか，しないか
H	ＨＩ－ＳＣＯＲＥ
S	ＳＣＯＲＥ
X	自分の位置
$	敵



《写真1》敵機が目の前。す早く下降し，進め！



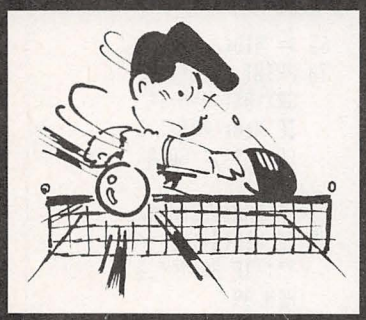
《写真2》まず敵の基地を爆撃，さらに敵機をかわす

★編さんの素顔は，影さんとはちがう美青年であろう。(長野県佐久市・変態のおとし子君10才)……【編：いや～そんな(にこにこ)。影：おめでたい人ですね。】

PB-100用＋増設RAM

テーブル TABLE テニス TENNIS

登山ぐつ



ベーマガ読者のみなさん，はじめまして。登山ぐつです。受験勉強の合い間をぬってやっと完成したこのゲーム，けっこう熱中しますよ！

PLAY！

1セットゲーム，ジュースありの卓球です。あなたのサービスで試合開始。1 3のキーでラケット"■"を左右に動かして，Zキーで左へ，Cキーで正面，Bキーで右へサービスをしてください。ボールが飛んでいって，ネットを越えるとPBのコートになります。PBが打ち返してきたら，すばやくボールを追いかけて，ボールがバウンドしたらZ C Bのキーで打ち返してください。見逃してしまったり，ボールがこちらのコートでバウンドしていないうちに打ってしまったり，打ったボールが横へでてしまったときはミスになり，相手の得点です。

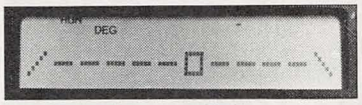
レシーブのときには，スマッシュを打てます。ボールが一番手前にきたとき（ボールのキャラクターが大文字のOになったとき）に，すかさず5キーで打ってください。ボールが倍の速さで飛んでいきます。

サービスはルールどおり5本交替（ジュースのときは1本交替）です。PBは強いですよ。必勝法は，ていねいに逆サイドをついていくことです。

《第1表》変数表

$	ボールのキャラクター
A$～C$	ラケットのキャラクター
F	プレイヤーのラケットの位置
G	PBのラケットの位置
K$	キー入力
M	ボールX座標
N	ボールY座標
P	ボールX方向移動
Q	ボールY方向移動
R	スコア加算フラグ
S，T	スコア
W	スマッシュ・フラグ

《写真1》そらっ！　ボールがきたぞ。あらら！　もう間にあわない



《写真2》レシーブ準備は万全。リターン・エースを決めよう

PROGRAM

行番号は1行ごと，サブ・ルーチンを前にもってきて，さらにON～GOTO，GOSUBでIF文を極力減らしています。そうでもしないと，PB－400以降の機種のBASICの遅さをカバーできないのです（それでもまだ遅い……ごめんなさい）。

最後に

PBが強すぎるという人は，22行のON　SGN（N＊Q－3）の3を，4か5にしてください。

アドバイスをしてくれた酒井君，高橋君には，誌面を借りてお礼を申し上げます。

動作機種

- PB－80/100F/110＋RAMパック
- PB－400/410
- FX－720P/780P/820Pなど

TABLE TENNISのプログラム・リスト

```
P0
   1 PRINT "TABLE*TE
     NNIS":$="Oooo°°
     -o··OOoo°°-o,·"
   2 A$="■":B$="□":S
     =0:T=0:U=21:V=1
     :H=5.5: GOTO 31
   3 PRINT CSR0;"i--
     --------i";: RE
     TURN
   4 PRINT CSR0;"/--
     --------\";: RE
     TURN
   5 L$="0"+K$: ON V
     AL(L$) GOTO 11,
     ,13,,15
   6 D= INT( RAN#*6)
     /10+.4:E=-1: IF
      K$="B" THEN E=
     1
   7 IF K$="C" THEN
     D= INT( RAN#*3-
     1)/5:E=1
   8 IF E=-1 THEN IF
      K$*"Z" THEN RE
     TURN
   9 IF F= INTM THEN
      IF N+Q<3 THEN
     20
  10 PRINT CSRF;"x";
     :R=0: RETURN
  11 IF F>0 THEN F=F
     -1
  12 RETURN
  13 IF F<11 THEN F=
     F+1
  14 RETURN
  15 IF N>1 THEN 10
  16 D= INT( RAN#*5-
     2)/2:E=1:W=2: G
     OTO 9
  17 IF G= INTN THEN
      IF N*Q>8 THEN
     19
  18 G=G+ SGN( INTM-
     G): RETURN
  19 D= INT( RAN#*5)
     /5:E= SGN(H-G)
  20 PRINT CSRF(N/8)
     ;"*";:P=Q*E:Q=-
     Q: RETURN
  21 GOSUB N/8+3: PR
     INT CSRM; MID$(
     Q*5+N+5,1): CSR
     F(N/8);A$(N/8);
  22 ON SGN(N*Q-3) G
     OSUB 17:K$= KEY
     $: ON LEN(K$) G
     OSUB 5
  23 M=M+P:N=N+Q*W:
     IF ABS( INTM-6)
     ≥6 THEN M=H* SG
     N(M-1)+H
  24 IF ABS( INTM-H)
     ≥H THEN IF (N-H
     )*Q<3 THEN R=-Q
     /2+.5
  25 IF (N-H)*Q>4.5
     THEN R=Q/2+.5
  26 ON R GOTO ,21:S
     (R)=S(R)+1
  27 IF S=T THEN IF
     S>U-2 THEN PRIN
     T CSR3;"DEUCE!"
     ;:U=U+1
  28 IF U>21 THEN V=
     -V: GOTO 30
  29 IF FRAC((S+T)/5
     )=0 THEN V=-V
  30 GOSUB 41: PRINT
      CSR2;S;" -";T;
     : GOSUB 41
  31 IF S<U THEN IF
     T<U THEN 34
  32 $="*GAME  OVER*
     ": FOR I=0 TO 5
     : GOSUB 41
  33 PRINT CSRI; MID
     $(I+1,1); CSR11
     -I; MID$(12-I);
     : NEXT I: END
  34 F=5:R=2:W=1: GO
     SUB V+36: GOTO
     21
  35 G= INT( RAN#*10
     +1):M=G+.5:N=9:
     Q=1: FOR I=1 TO
      G
  36 GOSUB 4: PRINT
     CSRI;"□";: NEXT
      I: GOTO 17
  37 G= INT( RAN#*2+
     5):N=2:P=1:Q=-1
  38 GOSUB 3: PRINT
     CSRF;"■";:M=F+.
     5:K$= KEY$
  39 IF K$*"5" THEN
     GOSUB 5
  40 ON P GOTO 38: R
     ETURN
  41 J= RAN#↑ RAN#↑
     RAN#: RETURN
  99 TABLE*TENNIS---
     ---(c)Tozangutsu
```

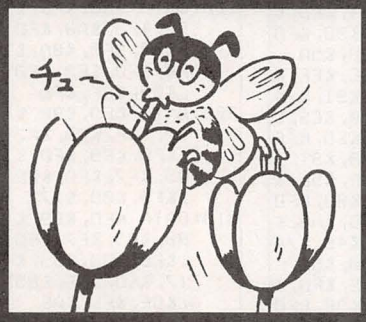

★ぼくは，はじめてベーマガを買います。とてもおもしろいのでまた買います（といいながら，アップルのソフトコーナーを知っているぼくです）。（東京都墨田区・**冨士田嘉介14才**）……【編：以前は立ち読みだったの？】

PC-1245/51用

THE GARDEN

ザ　ガーデン

なありのごんべえ



●はじめに

もう春ですね。たまにはポケコンでも，ほのぼのとしたゲームで，くつろいでみませんか？

●遊びかた

ハチを動かして，花のミツをすいましょう。

4と6で左右に動き，／でミツをすいます。するとクモが追ってくるので，－で花の中へかくれてしまいましょう。いつまでもかくれていられますが，TIMEが早く減ります。クモに3回つかまるか，TIMEがなくなるとGAME OVERです。ミツを5回すうとその花はなくなってしまいます。こうして全部の花をなくしてしまえばクリアです。

なお，ミツをすったりかくれたりするのは，ハチの左の花で，花からでるときは4 6どちらかを押してください。

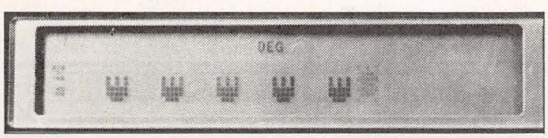
●さいごに

これはぼくの3作目で前2作はボツ行きでした。これは高校合格記念につくりました。どうかボツにしないでくださいっ！

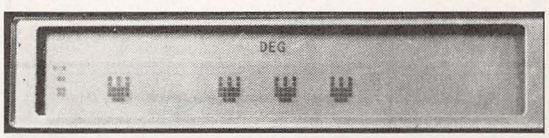
言い忘れましたが25面まで，あることをするとラウンド・クリアのところにカップが表示されて1人増えます。かくしテクとでもいうのか，とにかくがんばってさがしてください。しかし，25面までいくのは，はっきりいってシンドいですヨ。

THE GARDENのプログラム・リスト

```
  5:DIM C(5),W(2),N(20)
 10:GOSUB 700
 20:"M":S=0:M=3:U=1
 30:WAIT 200: PRINT "
    THE GARDEN"
 40:X=2:Z=5:H=0:T=500:P=
    0
 50:FOR I=1 TO 5
 60:C(I)=5
 70:NEXT I
 90:WAIT 0: PRINT ""
100:FOR I=1 TO 5
110:CALL &11E0: POKE &F8
    00+10I,60,112,124,11
    2,60
120:NEXT I
130:CALL &11E0: POKE &F8
    05+10X,0,0,0,0,0
140:POKE &F805+10Z,0,0,0
    ,0,0
150:IF X=Z AND B=0 THEN
    500
160:A$= INKEY$
170:IF A$="4" AND X>1
    THEN LET X=X-1:B=0:
    GOTO 210
180:IF A$="6" AND X<5
    THEN LET X=X+1:B=0:
    GOTO 210
190:IF A$="/" AND B=0
    AND C(X)>0 THEN LET
    S=S+X:P=P+1: GOTO 30
    0
200:IF A$="-" AND C(X)>0
    THEN LET B=1
210:IF U>=5 THEN LET D=2
    : GOTO 215
213:D=7-U
215:F= RND (D)
220:IF F=1 AND Z>1 THEN
    LET Z=Z-1: GOTO 240
230:IF F=2 AND Z<5 THEN
    LET Z=Z+1
240:IF B=0 THEN CALL &11
    E0: POKE &F805+10X,9
    ,46,30,28,56
250:CALL &11E0: POKE &F8
    05+10Z,85,62,63,62,8
    5
290:T=T-(B+1): IF T<=0
    THEN WAIT 200: PRINT
    "  TIME OVER": WAIT
    : PRINT "SCORE ";S:
    END
295:GOTO 130
300:IF P=1 THEN LET W(1)
    =X
305:CALL &6F40
310:C(X)=C(X)-1: IF C(X)
    =0 THEN CALL &11E0:
    POKE &F800+10X,0,0,0
    ,0,0:H=H+1:S=S+3X
320:IF H=5 THEN LET W(2)
    =X: GOSUB 600: GOTO
    340
330:GOTO 210
340:WAIT 0: PRINT "    R
    OUND CLEAR":S=S+50U+
    T:U=U+1
350:IF R=1 THEN CALL &11
    E0: POKE &F80A,79,81
    ,113,81,79:M=M+1:
    FOR I=0 TO 200: NEXT
    I
360:GOTO 40
500:CALL 4578:M=M-1: IF
    M=0 THEN WAIT 200:
    PRINT "  GAME OVER":
    WAIT : PRINT "SCORE
    ";S: END
510:GOTO 40
600:IF U>20 THEN LET R=0
    : RETURN
610:IF N(U)=W(1)*10+W(2)
    THEN LET R=1: RETURN
620:RETURN
700:FOR I=1 TO 20: READ
    G:N(I)=G: NEXT I
710:RETURN
800:DATA 15,24,35,25,14,
    11,32,21,34,13,41,53
    ,43,44,51,33,22,55,5
    4,42
```



《写真1》右はしにクモ出現！　ハチは花の中にかくれている



《写真2》左から2番目の花はみつをすわれて消えました

★影さんが京都府を食べた話。影：わたしは今日，豆腐を食べました。（北海道札幌市・II－12才）……【影：高野（こんや）も豆腐を食べます。編：2人ともブーッ×！】

PC-1500用 リターン RETURN スリー THREE

山本　邦利

遊びかた

白黒反転させたい連続する三つの数（9と1もつながっている）のうち左端の数字を入力していき，すべて黒地白ぬきの文字にするのにかかる回数を競います。

操　作

一番はじめは，DEFZで2回目からはDEFAでスタート。繰り返し0～9を入力していきます。ただし8入力で8，9，0が，9入力で9，0，1が反転します。

入力方法

必ずNEW&4220としてから入力してください。ただしカナ・モジュール（CE－157）をつけた場合はNEW&4220とする必要も，100行以後を入力する必要もありませんから，20行と50行の&415Dを&8D18としてください。

《第1表》変数表

A～L	白黒	P	回数
M	入力	Y	12
N	レ	Z	レ

プログラムについて

元々カナモジュールつきで作ったものなので他の人にも使えるようにと，サブ・ルーチンを公開しました。ダンプリストを見てうまく入力すれば本体のみでだいじょうぶです。150行以降はしんちょうに入力してください。

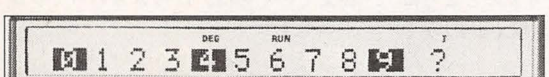
どんな場合でも10回以内に真黒くできるはずです。

RETURN THREEのプログラム・リスト

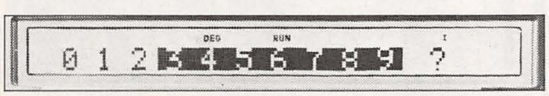
```
 1:"**********"
 2:"* RETURN *"
 3:"*  THREE *"
 4:"**********"
10:"A"CLEAR :CLS
   :WAIT 0:CURSOR
   0:PRINT " 0 1
   2 3 4 5 6 7 8
   9 "
20:Y=12:FOR Z=1TO
   10:GCURSOR Z*1
   2-9:IF RND 3=1
   CALL &415D,Y
30:@(Z)=POINT (Z*
   12-9):NEXT Z:
   GOTO 60
40:CURSOR 22:
   INPUT M:P=P+1:
   BEEP 1:FOR N=M
   +1TO M+3:L=N:
   IF N>10LET L=1
   :IF N=12LET L=
   2
50:GCURSOR L*12-9
   :CALL &415D,Y:
   @(L)=POINT (L*
   12-9):NEXT N
60:IF A+B+C+D+E+F
   +G+H+I+J<>2550
   THEN 40
70:BEEP 5:PAUSE :
   CLS :WAIT :
   PRINT "O.K. ";
   P;" KAI":END
100:"Z"CLEAR :A=&4
   0C5:RESTORE
110:READ B:IF B=-1
   END
120:POKE A,B:A=A+1
   :GOTO 110
150:DATA &4C,&76,&
   83,&0B,&45,&B9
   ,&0F,&2A,&47,&
   B9,&0F,&F1,&F9
   ,&22,&9A,&45
160:DATA &B9,&F0,&
   F1,&2A,&47,&B9
   ,&F0,&9E,&0D,&
   FD,&88,&FD,&98
   ,&FD,&A8,&FD
170:DATA &5A,&BE,&
   EE,&1F,&52,&81
   ,&0B,&BE,&40,&
   C5,&D5,&BE,&ED
   ,&F6,&4C,&78
180:DATA &91,&0E,&
   FD,&2A,&FD,&1A
   ,&FD,&0A,&F9,&
   9A,&FD,&88,&FD
   ,&98,&FD,&A8
190:DATA &5A,&9C,&
   48,&74,&4A,&00
   ,&9E,&24,&FD,&
   88,&FD,&98,&FD
   ,&A8,&FD,&5A
200:DATA &BE,&EE,&
   1F,&52,&91,&24
   ,&BE,&40,&C5,&
   D9,&BE,&ED,&F6
   ,&4C,&78,&91
210:DATA &0E,&9E,&
   31,&FD,&88,&FD
   ,&98,&FD,&A8,&
   5A,&9C,&48,&74
   ,&4A,&00,&9E
220:DATA &1E,&FD,&
   88,&FD,&98,&FD
   ,&A8,&FD,&5A,&
   BE,&EE,&1F,&52
   ,&91,&4D,&B5
230:DATA &00,&BE,&
   ED,&F6,&4C,&78
   ,&91,&0C,&9E,&
   58,&FD,&88,&FD
   ,&98,&FD,&A8
240:DATA &5A,&9C,&
   48,&74,&4A,&00
   ,&9E,&1C,&FD,&
   88,&FD,&98,&FD
   ,&A8,&FD,&5A
250:DATA &BE,&EE,&
   1F,&52,&91,&74
   ,&BE,&40,&C5,&
   BD,&FF,&BE,&ED
   ,&F6,&4C,&78
260:DATA &91,&0F,&
   9E,&82,&FD,&88
   ,&FD,&98,&FD,&
   A8,&FD,&5A,&BE
   ,&EE,&1F,&52
270:DATA &91,&90,&
   BE,&40,&C5,&BE
   ,&78,&C0,&BE,&
   ED,&F6,&4C,&78
   ,&91,&10,&9E
280:DATA &9F,&FD,&
   88,&FD,&98,&FD
   ,&A8,&5A,&9C,&
   48,&74,&4A,&00
   ,&9E,&20,&FD
290:DATA &88,&FD,&
   98,&FD,&A8,&FD
   ,&E9,&F0,&0A,&
   F0,&FD,&E9,&F0
   ,&07,&BF,&FD
300:DATA &E9,&B0,&
   07,&BF,&CD,&A2
   ,&FD,&E9,&F0,&
   09,&F7,&FD,&EB
   ,&F0,&09,&17
310:DATA &FD,&E9,&
   B0,&09,&F7,&FD
   ,&EB,&B0,&09,&
   17,&FD,&BE,&B5
   ,&DE,&FD,&AE
328:DATA &B0,&0C,&
   B5,&63,&FD,&AE
   ,&B0,&07,&B5,&
   03,&BE,&BF,&28
   ,&B5,&09,&BE
330:DATA &BF,&28,&
   68,&00,&6A,&40
   ,&CD,&AC,&83,&
   12,&BE,&BE,&02
   ,&83,&0D,&F1
340:DATA &BB,&F0,&
   FD,&E9,&B0,&0B
   ,&F3,&BE,&78,&
   C0,&9E,&12,&B5
   ,&00,&AE,&78
350:DATA &79,&68,&
   00,&6A,&00,&BE
   ,&BB,&F5,&FD,&
   E9,&B0,&07,&BF
   ,&FD,&2A,&FD
360:DATA &1A,&FD,&
   0A,&9A,-1
```

by 厚木の佐藤 真

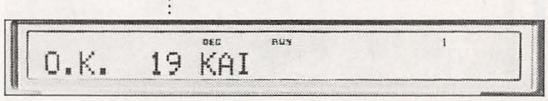
評…花見でおでん食べてる!!（影）



《写真1》白をうめるだけでは，いつまでたっても1あまる



《写真2》0を入力すれば，できあがり！

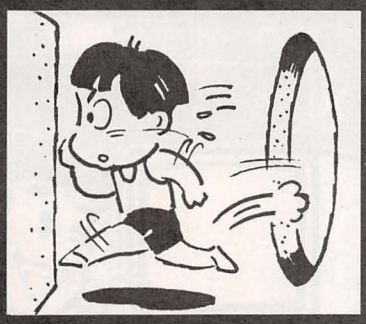


《写真3》だいぶ苦労しましたね

★この「OF」は生ものですので，お早目にお召しあがりください。（神奈川県横浜市・青山こう13才）……【編：パーシャルなら安心っ！影：冷蔵庫持ってません。】

PC-2001用 ジャンプ JUMP マン MAN

近藤　吉朗



STORY

あなたは，絶対にぬけだせないといわれるJUMP　WORLDに迷いこんでしまった。

遊びかた

スタートすると，一番左の床に自分が立っているので，どんどんジャンプして，一番右の床へたどりつけばOK。しかし途中には壁があり，ぶつかるとはじきとばされてしまうので，うまくくぐりぬけましょう。

BONUSは，ジャンプするたびに50点ずつ減っていき，壁にぶつかったときなどは，はじきとばされている間じゅう減っていってしまいます。床のないところに落ちたり，BONUSがなくなったり，スタート地点にもどってしまうと，GAME　OVERです。

P.S.　JUMP　WORLDは3タイプ用意してあり，ROUNDごとに変わります。

《第1表》変数表

S	スコア
B	ボーナス点
Z	自分の位置
K	カウント数
T	実際にジャンプする数
RO	ラウンド
H	0なら，ふつう。1なら，はねかえっているところ
W( )	壁の位置
BK( )	地形のデータ
L	ジャンプ中の自分の位置
その他	雑用

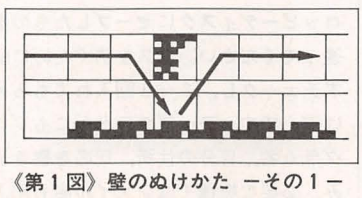
ジャンプの方法

まず5を押すと，プッと音がして，カウントがはじまります。そして，もう一度5を押すと，ピッと音がして，ジャンプします。〝プッ〟から〝ピッ〟の間が長いほど，遠くへジャンプすることができます。

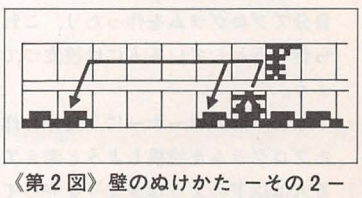
基本テクニック

第1図のように，壁の真下にうまく着地するようにしてくぐりぬけます。

第2図のような位置に自分がきた場合，つぎにジャンプすると，どうしても壁にぶつかってしまうので，落ちないようにうまくバックしてから，再度チャレンジしましょう。



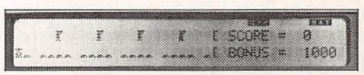
《第1図》壁のぬけかた　－その1－



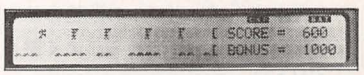
《第2図》壁のぬけかた　－その2－

改造

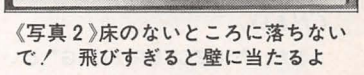
リストの中のコメントに従って，各ROUNDのデータを書きかえて，オリジナル面を作ってみてください。



《写真1》がんばれジャンプ・マン！いよいよスタート



《写真2》床のないところに落ちないで！　飛びすぎると壁に当たるよ



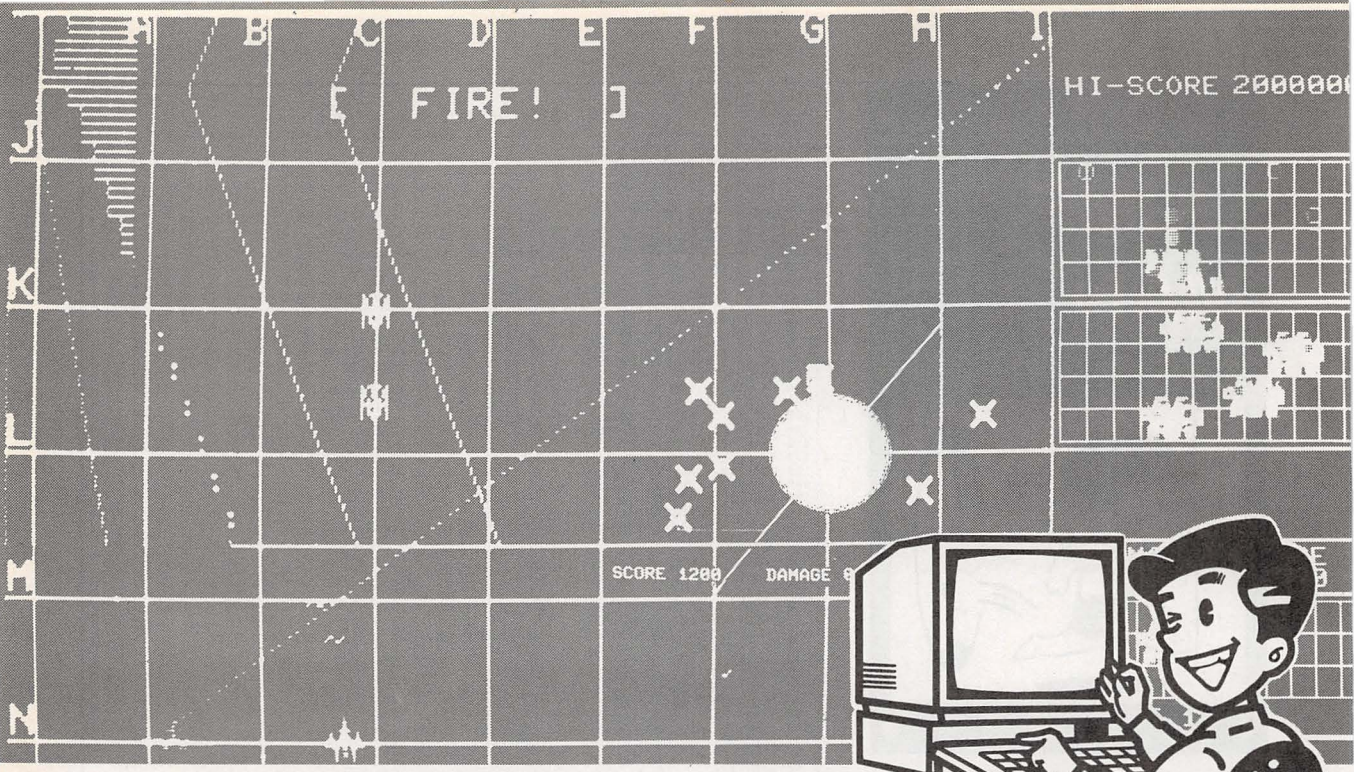
《写真3》やったゴール!!

JUMP MANのプログラム・リスト

```
10 CLEAR:CONSOLE 1,0,0:DIM W(4),BK$(24)
20 RO=1:Z=40:B=1000:S=0
30 RESTORE:FOR I=0 TO 24:READ GK$:POKE&HFCAE+I,VAL("&H"+GK$):NEXT I
40 DATA 52,7A,67,3A,52,40,60,60,20,40,40,26,32,0F,0A,1B,55,3F,55,03,01,00,00,00,00,
00
50 D=0:U=65:FOR I=1 TO 12:LOCATE D:PRINT "/ *** J U M P ***";
60 LOCATE U:PRINT "*** M A N *** /";:D=D+1:U=U-1:NEXT I
70 FOR I=1 TO 10:BEEP 26,1:NEXT I
80 IF INKEY$=CHR$(13) THEN PRINT CHR$(12);:LOCATE 10:PRINT "START !!!";:BEEP 10,
1:BEEP 10,10:GOTO 100
90 GOTO 80
100 PRINT CHR$(12);:LOCATE 24:PRINT "[ SCORE =";:LOCATE 64:PRINT "[ BONUS =";
110 '*** 4ツノ カベノ イチノ データ テスW()= ノ アトニ 0 カラ 23 マデ ノ イチヲ イレラレマス ***
120 '*** カキカエルトキハ 1カノ バショヲ カンガエテ ハイチシテ クダサイ ***
130 IF RO=1 THEN RESTORE 560:W(1)=5:W(2)=10:W(3)=15:W(4)=20'** ROUND 1 ノ データ **
140 IF RO=2 THEN RESTORE 570:W(1)=7:W(2)=11:W(3)=16:W(4)=20'** ROUND 2 ノ データ **
150 IF RO=3 THEN RESTORE 580:W(1)=5:W(2)=8:W(3)=18:W(4)=21' ** ROUND 3 ノ データ **
160 FOR I=1 TO 24:READ BK$(I):NEXT I
170 LOCATE 40:FOR I=1 TO 24:A$=BK$(I):PRINT CHR$(VAL("&HE"+A$));:NEXT I
180 FOR I=1 TO 4:LOCATE W(I):PRINT CHR$(&HE3);:NEXT I
190 LOCATE 34:PRINT S;:LOCATE 74:PRINT B;
200 LOCATE Z:PRINT CHR$(&HE0);:K=0
210 IF B<=0 THEN 500
220 IF INKEY$<>"5" THEN 220
230 BEEP 10,1:H=0
240 K=K+1:IF INKEY$<>"5" THEN 240
250 IF K<5 THEN K=5
260 T=INT(K/5):BEEP 30,1:B=B-50
270 LOCATE Z:PRINT CHR$(&HE2);:LOCATE Z:PRINT CHR$(&HE1);
280 FOR I=1 TO T
290 IF H=0 THEN L=(Z-40+I):LOCATE L:PRINT CHR$(&HE2);:BEEP 30,1
300 IF H=1 THEN L=L-1:LOCATE L:PRINT CHR$(&HE2);:BEEP 5,1:B=B-50
310 FOR J=1 TO 4:IF L=W(J) THEN BEEP 5,1:H=1:LOCATE L:PRINT CHR$(&HE3);:GOTO 300
320 NEXT J
330 IF H=1 THEN LOCATE 74:PRINT "    ";:LOCATE 74:PRINT B;
340 IF H=1 AND B<=0 THEN 500
350 IF L=0 THEN LOCATE 0:PRINT " ";:LOCATE 40:PRINT CHR$(&HE0);:GOTO 500
360 IF L=23 AND I>1 THEN LOCATE 23:PRINT " ";:Z=Z-1
370 LOCATE L:PRINT " ";
380 NEXT I
390 IF H=1 THEN Z=L+39
400 IF H=0 THEN Z=L+41
410 IF Z=40 THEN LOCATE 40:PRINT CHR$(&HE0);:GOTO 500
420 IF L=23 THEN LOCATE 63:PRINT CHR$(&HE0);:GOTO 460
430 IF Z=63 THEN LOCATE Z:PRINT CHR$(&HE0);:GOTO 460
440 IF BK$(Z-39)="4" THEN LOCATE Z:PRINT CHR$(&HE2);:GOTO 500
450 GOTO 190
460 FOR I=1 TO 3:BEEP 1,1:BEEP 15,1:BEEP 30,1:NEXT I:S=S+B+50:RO=RO+1
470 IF RO=4 THEN RO=2
480 IF S>9950 THEN FOR I=1 TO 6:LOCATE 35:PRINT "10000";:BEEP 31,1:LOCATE 35:PRI
NT "    ";:NEXT I:S=10000:GOTO 500
490 B=1000:Z=40:GOTO 100
500 BEEP 5,7:BEEP 1,7:BEEP 10,20
510 PRINT CHR$(12);:LOCATE 8:PRINT "*** G A M E  O V E R ***";
520 LOCATE 54:PRINT "SCORE =";S .
532 GOTO 20
540 '*** 1カノ データ テスト 4 カ スペース. 1 カ 1カ テスト ***
550 '*** カキカエルトキハ 1 ヲ ハシゾメト オワリニ カナラズイレテ クダサイ ***
560 DATA 1,1,4,1,1,1,1,4,1,1,1,1,1,1,4,1,1,1,1,4,1,1,1,4,1'*** ROUND 1 ノ データ ***
570 DATA 1,1,1,4,4,1,1,1,1,4,1,1,4,4,1,1,1,1,4,4,1,1,4,4,1'*** ROUND 2 ノ データ ***
580 DATA 1,4,1,4,4,1,1,4,1,4,1,1,4,4,4,1,1,4,1,4,1,1,4,1'*** ROUND 3 ノ データ ***
```

PC-2001

★工藤夕貴のファンは，ベーマガの裏表紙にキ○してるだろう！やーらしいの！（千葉県君津市・STEYBEE!!　15才）……【影：どうしてかな？歌を聞かせてるんでしょ？お～ゆ～を♬かけ～る…♪】



BM特選 ランダムコーナー

本コーナーは，特選プログラム・コーナーで紹介できなかったパソコンのソフト，ちょっと長めのソフト，オールマシン語のソフトを，選んで掲載しています。

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

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

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

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

プログラム投稿者へのお願い

住所・氏名・年令・職業(学校名)・学年・電話番号(連絡のつく時間も)を原稿に必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，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。ミスを防ぐために必ずチェックし，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。

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

※封筒のウラ側にも，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。

APPLEⅡ・Ⅱe/コモドール64/MAXMACHINE/ぴゅう太/JX/RX-78/SMC-777/JR-800/PC-8201/FX-750P 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。

JX用

エッグ
EGG
タワー
TOWER

Mr. JX

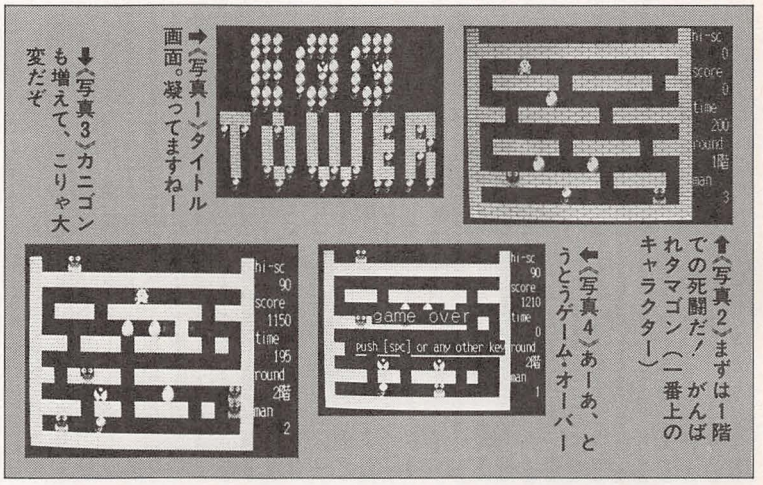
STORY

かいじゅうタマゴンは卵が大好物。ある日，かいじゅうカニゴンの塔へ卵をぬすみに行くことにしました。ところが，タマゴンは空が飛べません。そこで，風船を持っていき，それで上の階へあがることにしました…。

遊びかた

カーソル・キーでタマゴンを動かし卵を全部取ってください。割れた卵はしばらく，その場で止まっていればもとにもどります。

全部取ると，上階への出口が現れます。そこへ風船を持っていけば面クリ



⬇〈写真3〉カニゴンも増えて、こりゃ大変だぞ

➡〈写真1〉タイトル画面。凝ってますねー

⬆〈写真2〉まずは1階での死闘だ！がんばれタマゴン（一番上のキャラクター）

⬅〈写真4〉あーあ、とうとうゲーム・オーバー

EGG TOWERのプログラム・リスト

```
10 '****** EGG TOWER *****
20 '***** SHOKI SETTEI *****
30 SCREEN 4:CLEAR ,62768!,10000:RANDOMIZE TIMER:DEFINT A-Z:LOCATE ,,0:SOUND ON:K
EY OFF
40 DIM GA%(65),SL%(65),BG%(65),EG%(65),EA%(65),BN%(65),CB%(65),WL%(65),SP%(65),M
ON(4),S(17,12)
50 CLS 0
60 GOSUB 910:'***** CHARA GET *****
70 GOTO 1360:'***** TITLE PRINT *****
80 MN=3:RD=1:RDD=1:SC=0
90 TIMER OFF:GOSUB 1890:'***** ROUND PRINT *****
100 GOSUB 1620:'***** SCREEN MAKE *****
110 LOCATE 2,35:PRINT USING "######";HI:LOCATE 4,35:PRINT USING "######";SC:LOCA
TE 8,37:PRINT USING "##";RD:LOCATE 10,39:PRINT USING "##";MN
120 KEY(1) ON:ON KEY(1) GOSUB 850
130 HX=RND(1)*14+1:HY=RND(1)*10+1:IF S(HX,HY)<>0 THEN 130
140 PX=RND(1)*14+1:PY=RND(1)*10+1:IF S(PX,PY)<>0 OR PY=HY AND PX=HX THEN 140
150 FOR I=1 TO 4:TXX(I)=-1:TYY(I)=-1:NEXT I:B=0:TIMER ON:WHILE INKEY$<>"":WEND:T
IME$="0:00":TXX(2)=1:TYY(3)=1
160 '***** MAIN *****
170 I$=INKEY$:LOCATE 6,37:PRINT USING "####";200-INT(TIMER):ON TIMER(201) GOSUB
 860
180 MYY=(I$=CHR$(0)+CHR$(72))-(I$=CHR$(0)+CHR$(80))
190 MXX=(I$=CHR$(0)+CHR$(75))-(I$=CHR$(0)+CHR$(77))
200 ON S(MX+MXX,MY+MYY) GOTO 250,260,300,450,350,850,250,480
210 ON B+1 GOTO 230,340,340,340
220 GOTO 330
230 PUT(MX*16,MY*16),SP%,PSET
240 MY=MY+MYY:MX=MX+MXX
250 PUT(MX*16,MY*16),GA%,PSET:GOTO 510
260 '***** EGG TAKE *****
270 S(MX+MXX,MY+MYY)=0:SOUND 300,1,15:SOUND 500,2,14
280 C=C-1:IF C=0 THEN WX=RND(1)*14+1:PUT(WX*16,16),SP%,PSET:S(WX,1)=7:FOR I=15 T
O 1 STEP -3:NOISE 6,I,3:NEXT I:'***** FIND wayout *****
290 SC=SC+10:LOCATE 4,35:PRINT USING "######";SC:GOTO 210
300 '***** BREAK EGG *****
310 B=B+1:SOUND B*40,1,15
320 GOTO 230
330 PUT(MX*16,MY*16),EG%,PSET:S(MX,MY)=2:B=0:GOTO 240
340 PUT(MX*16,MY*16),BG%,PSET:S(MX,MY)=3:B=0:GOTO 240
350 '***** BALLOON MOVE *****
360 BI=0
370 IF S(MX+MXX+MXX,MY+MYY+MYY)<>0 THEN 250
380 S(MX+MXX,MY+MYY)=0
390 PUT((MX+MXX+MXX)*16,(MY+MYY+MYY)*16),BN%,PSET:S(MX+MXX+MXX,MY+MYY+MYY)=5
400 IF S(MX+MXX+MXX,MY+MYY+MYY-1-BI)<>0 AND S(MX+MXX+MXX,MY+MYY+MYY-1-BI)<>7 OR
 MX+MXX+MXX=MX+MXX AND MY+MYY+MYY-1-BI=MY+MYY THEN 210
```

★足の裏で水虫が暴れることを水暴走といいます。ちなみにボクの友人のコータは水暴走なのに学校に来る超うつけものです。（静岡県田方郡・**菅沼弘志13才**）……**【編：うまい！水ぼうそうだと出席停止になるんだもんね。】**

```
410 PUT((MX+MXX+MXX)*16,(MY+MYY+MYY-BI)*16),SP%,PSET:S(MX+MXX+MXX,MY+MYY+MYY-BI)
=0
420 BI=BI+1
430 PUT((MX+MXX+MXX)*16,(MY+MYY+MYY-BI)*16),BN%,PSET:S(MX+MXX+MXX,MY+MYY+MYY-BI)
=5
440 IF MY+MYY+MYY-BI=1 THEN TIMER OFF:TM=200-TIMER:GOTO 780 ELSE 400
450 '****** BONUS TAKE ******
460 TX(4)=0:TIME$="0:00":S(MX+MXX,MY+MYY)=0:SOUND 400,1,15:SOUND 500,2,10:SOUND
600,3,5
470 SC=SC+(INT(RND(1)*10)+1)*10:LOCATE 4,35:PRINT USING "#######";SC:GOTO 210
480 '****** SPECIAL TAKE ******
490 FOR I=1 TO 3:MON(I)=0:NEXT I:S(MX+MXX,MY+MYY)=0:SOUND 100,1,15:SOUND 500,2,1
0:SOUND 300,3,5
500 SC=SC+(INT(RND(1)*10)+1)*10:LOCATE 4,35:PRINT USING "#######";SC:GOTO 210
510 '****** CRAB MOVE ******
520 FOR TI=1 TO 3
530 IF MON(TI)=0 THEN 590
540 TS=0:IF S(TX(TI)+TXX(TI),TY(TI))=0 THEN TS=1
550 IF S(TX(TI),TY(TI)+TYY(TI))=0 THEN TS=TS+2
560 ON TS+1 GOSUB 620,640,630,630
570 IF TX(TI)=MX AND TY(TI)=MY THEN 850
580 IF S(TX(TI)+TXX(TI),TY(TI))=2 THEN PUT((TX(TI)+TXX(TI))*16,TY(TI)*16),BG%,PS
ET:S(TX(TI)+TXX(TI),TY(TI))=3:NOISE 5,15,1:NOISE 6,13,1:NOISE 4,11,2
590 NEXT TI:IF TX(TI)=0 THEN 170 ELSE 660
600 PUT(TX(TI)*16,TY(TI)*16),SP%,PSET:S(TX(TI),TY(TI))=0:RETURN
610 PUT(TX(TI)*16,TY(TI)*16),CB%,PSET:S(TX(TI),TY(TI))=6:RETURN
620 GOSUB 600:TXX(TI)=-TXX(TI):TYY(TI)=-TYY(TI):GOTO 610:IF S(TX(TI),TY(TI)+TYY(
TI))=0 THEN TY(TI)=TY(TI)+TYY(TI):GOTO 610 ELSE TX(TI)=TX(TI)+TXX(TI):GOTO 610
630 GOSUB 600:TY(TI)=TY(TI)+TYY(TI):GOTO 610
640 GOSUB 600:TX(TI)=TX(TI)+TXX(TI):GOTO 610
650 '***** CRAB MOVE *****
660 GOSUB 600:IF S(TX(TI)+TXX(TI),0)=1 THEN TXX(TI)=-TXX(TI)
670 TX(TI)=TX(TI)+TXX(TI)
680 PUT(TX(TI)*16,TY(TI)*16),CB%,PSET
690 IF S(TX(TI),TY(TI)+1)=1 THEN 170
700 PUT(TX(TI)*16,(TY(TI)+1)*16),WL%,PSET:S(TX(TI),TY(TI)+1)=1
710 IF RND(1)<.4 THEN PUT(HX*16,HY*16),EA%,PSET:S(HX,HY)=4:NOISE 7,15,1:NOISE 6,
13,2:NOISE 7,10,4 ELSE IF RND(0)<.2 THEN PUT(PX*16,PY*16),SL%,PSET:S(PX,PY)=8:NO
ISE 1,15,5:NOISE 3,15,3
720 FOR I=1 TO 5
730 EX=RND(1)*14+1:EY=RND(1)*10+1:IF S(EX,EY)<>0 THEN 730
740 PUT(EX*16,EY*16),EG%,PSET:S(EX,EY)=2:C=C+1:SOUND I*1000,1,15
750 IF RND(1)<.5 THEN NEXT I
760 GOTO 170
770 '***** ROUND CLEAR *****
780 PUT((MX+MXX)*16,(MY+MYY)*16),GA%,PSET:PUT(MX*16,MY*16),SP%,PSET
790 NOISE 2,15,2:NOISE 1,15,2:FOR I=0 TO 777:NEXT I:FOR I=400 TO 1000 STEP 100:S
OUND I,7,15,1:NEXT I:PLAY"p4"
```

```
800 FOR I=0 TO TM
810 SC=SC+10:LOCATE 4,35:PRINT USING "#######";SC:LOCATE 6,37:PRINT USING "####";
TM-I:SOUND 50,1,15
820 NEXT I:PLAY"P2"
830 IF TX(4)<>0 THEN SC=SC+500:LOCATE 6,15:PRINT "BONUS +500pts":LOCATE 4,35:PRI
NT USING "######";SC:FOR I=0 TO 10:SOUND 400,2:SOUND 600,2:NEXT I
840 RD=RD+1:RDD=RDD+1:IF RDD=5 THEN RDD=1:GOTO 90 ELSE 90
850 '***** DIE *****
860 TIMER OFF:MN=MN-1
870 IF TI<>4 THEN MXX=0:MYY=0 ELSE PUT(MX*16,MY*16),SP%,PSET
880 MX=MX+MXX:MY=MY+MYY:PUT(MX*16,MY*16),GA%,PSET
890 FOR I=1200 TO 400 STEP -100:SOUND I,2,15,1:LINE (MX*16+12-I/100,MY*16)-(MX*1
6+12-I/100,MY*16+15),0:LINE(MX*16+3+I/100,MY*16)-(MX*16+3+I/100,MY*16+15),0:NEXT
 I:FOR I=0 TO 456:NEXT I:NOISE 2,15,3:NOISE 1,15,7:FOR I=0 TO 1000:NEXT I
900 IF MN=0 THEN 1980 ELSE 90
910 '***** CHARACTER GET *****
920 GET(0,0)-(15,15),SP%
930 DATA"0022000660002200088888888888888880005555000005550000000<<<<<<00000"
940 DATA"022220====0222200>>>>>>>>>>>8>>>>0057777500577777500000<<666666<<000"
950 DATA"2200========00220>>>>>>>>>>>8>>>>0057770050050077500000<6666666666<00"
960 DATA"200==777777==0020>>>>>>>>>>>8>>>>0057777750057777750000<644444444466<0"
970 DATA"000=77077077=0000888888888888888880005555000055550000<644444444446<0"
980 DATA"00==777==777==000>>>8>>>>>>>>>>>>>0000050000000500000<664444444446<"
990 DATA"00=========000>>>8>>>>>>>>>>>>>0000005000005000000<664446666666<"
1000 DATA"00=====00=====660>>>8>>>>>>>>>>>>0000045444454000000<664444444446<"
1010 DATA"0000========0<<<088888888888888880054444444444444500<664444444446<"
1020 DATA"0<<<<<<<<<<<<<<<<0>>>>>>>>>>>8>>>>0554444444444445550<664446666666<"
1030 DATA"<<<<<<7777<<<<<00>>>>>>>>>>>8>>>>0554444444444445550<664444444446<"
1040 DATA"<<0<<777777<<0600>>>>>>>>>>>8>>>>0599944111144999500<644444444446<0"
1050 DATA"660<<<7777<<<==0088888888888888809999911111199999000<644444444466<0"
1060 DATA"000=<<<<<<<<==600>>>8>>>>>>>>>>>0999999111199999900<66666666666<00"
1070 DATA"00====0000=====00>>>8>>>>>>>>>>>0999499111199499900000<<666666<<000"
1080 DATA"06=6=6000000000>>>8>>>>>>>>>>>0099449111194499000000<<<<<<00000"
1090 '     1234567890ABCDEF|                |                |
1100 DATA"000000077000000000333333333330000000==00000000000000000000000"
1110 DATA"000007777770000000311111111111130000000==0=====00000000000000000000"
1120 DATA"000077777777000003117111111117113000==0=======00000000000000000000"
1130 DATA"000770777777700003171666666661713000==0=======40000000000>>>000000"
1140 DATA"000707777777700003116666666666113000----------40000000000>>>>600000"
1150 DATA"007707777777777000316661111116661300----------44000070000>>>>600070"
1160 DATA"007777777777777000316661111111111300---------4440000770000666000770"
1170 DATA"077777777777778003166666666661130000=======4440000777700000077778"
1180 DATA"077777777777778003116666666666613000000====4444000007777000000077778"
1190 DATA"077777777777788003111111111166613000000044440000000777777000777778"
1200 DATA"077777777777888003166611111166613000000000700000000777777000777778"
1210 DATA"077777777778888003116666666661130000007707000000007777777807777778"
1220 DATA"007777777788880003171666666661713006007007700000000077777787777778"
```

アです。
出口は上にいるカニゴンが真上を通るとレンガにもどってしまうので、もう一度卵を取ってください。最後に風船は上になにもないときだけ上へあがっていきます。

アイテム

Ⓔエキストラ…上にいるカニゴンが止まる。

Ⓢスペシャル…その他のカニゴンが止まる。

テクニック

エキストラを取らずにクリアすると

★影さん，あなたの顔を見てあげよう。うーむ，SYNTAX ERRORがでていますな！（富山市・下もん15才）

……【編：じょうだんですよ。消しゴムでこすったってどうしようもないのに…。影：顔洗ってなかったもので。】

500ptsボーナス！

割れ卵のところにいるとカニゴンにやられない。その他にも風船の運びかたにテクニックが必要となる面もあります。

最後に

150行のTXX，TYYを1か，－1に変えるとカニゴンの移動パターンが変わります。タイトル画面はPF1でスタートです。ギアアップもPF1です。

```
1660 DATA 10111110111111011101110111111101111011101111011101101011111111110101
1670 DATA 10000020000000001100000020201000011000400000000200110000600000010001
1680 DATA 11101111101111111111011011111010111011101110111101111011111101111111
1690 DATA 10000000000000001100060000000000110002000000000011000120002000001
1700 DATA 10111110111110111110101101111111111010101011011010110101111111101011
1710 DATA 10000200020000001100002000020000011000005002000000110000000300000001
1720 DATA 11101111101111101111101111010011111011111111111011101111111111101
1730 DATA 10004008000050001100408000500000011000000000060801150000080000002401
1740 DATA 11111111111111111111111111111111111111111111111111111111111111111111
1750 CLS 0:RESTORE 1630:C=0:FOR I=1 TO 3:MON(I)=0:NEXT I:TX(I)=0
1760 FOR SY=0 TO 11
1770 READ A$
1780 FOR SX=0 TO 16
1790 S(SX,SY)=VAL(MID$(A$,SX+1+(RDD-1)*17,1))
1800 ON S(SX,SY) GOTO 1820,1870,1830,1840,1840,1840,1850,1860
1810 NEXT SX,SY:WHILE INKEY$<>"":WEND:GOTO 1880
1820 IF RD<11 THEN PUT(SX*16,SY*16),WL%:GOTO 1810 ELSE GOTO 1810
1830 PUT(SX*16,SY*16),GA%:S(SX,SY)=0:MX=SX:MY=SY:S(SX,SY)=0:GOTO 1810
1840 PUT(SX*16,SY*16),CB%:TX(S(SX,SY)-3)=SX:TY(S(SX,SY)-3)=SY:MON(S(SX,SY)-3)=1:
S(SX,SY)=0:GOTO 1810
1850 PUT(SX*16,SY*16),CB%:TX(S(SX,SY)-3)=SX:TY(S(SX,SY)-3)=SY:S(SX,SY)=0:GOTO 18
10
1860 PUT(SX*16,SY*16),BN%:S(SX,SY)=5:GOTO 1810
1870 C=C+1:IF RD<6 THEN PUT(SX*16,SY*16),EG%:GOTO 1810 ELSE GOTO 1810
1880 LOCATE 1,35:PRINT "hi-sc":LOCATE 3,35:PRINT "score":LOCATE 5,35:PRINT "time
":LOCATE 7,35:PRINT "round":LOCATE 8,39:PRINT "階":LOCATE 9,35:PRINT "man":RETU
RN
1890 '***** round print *****
1900 CLS 0
1910 FOR I=11 TO 3 STEP -1
1920 SOUND (15-I)*100+70,2,15,1
1930 PUT(144,(I-1)*16),GA%,PSET
1940 PUT(144,(I-2)*16),BN%,PSET
1950 PUT(144,I*16),SP%,PSET
1960 PUT(144,11*16),CB%,PSET:PRINT USING "##";RD:FOR N=0 TO 200:NEXT N:NEXT I
1970 RETURN
1980 '***** game over *****
1990 LOCATE 5,10:PRINT "ｇａｍｅ　ｏｖｅｒ"
2000 SOUND OFF:PLAY"t170 o3 c4 c8. c16 c4 e8. d16 d8. c16 c8. <b16 >c2 o4 P4":SO
UND ON
2010 IF SC>HI THEN HI=SC
2020 LOCATE 7,7:PRINT "push [spc] or any other key"
2030 WHILE INKEY$<>"":WEND
2040 I$=INKEY$:IF I$="" THEN 2040
2050 IF I$=" " THEN 80
2060 MN=3:SC=0:GOTO 90
2070 '***** end *****
```

```
1230 DATA"00777777788888000311711111111711306600077700000000007777778777777780"
1240 DATA"00077778888888000031111111111130000700007000000000007777800777778O"
1250 DATA"00000888888000000003333333333300000077770000000000008880000888800"
1260
1270 FOR Y=0 TO 31
1280 READ A$
1290  FOR X=0 TO 66
1300   CL=ASC(MID$(A$,X+1,1))-48
1310   PSET(X,Y),CL
1320  NEXT X
1330 NEXT Y
1340 GET (0,0)-(15,15),GA%:GET(17,0)-(32,15),WL%:GET(34,0)-(49,15),CB%:GET(51,0)
-(66,15),EA%:GET(0,16)-(15,31),EG%:GET(17,16)-(32,31),SL%:GET(34,16)-(49,31),BN%
:GET(51,16)-(66,31),BG%:RETURN
1350 '***** TITLE *****
1360 DATA 00033300333003330000
1370 DATA 00032203222032220000
1380 DATA 00033303013030130000
1390 DATA 00032203023030230000
1400 DATA 00033302332023320000
1410 DATA 00022200220002200000
1420 DATA 44400400404040440444
1430 DATA 24204240404040420424
1440 DATA 04004040404040440442
1450 DATA 04004040404040420424
1460 DATA 04002402042420440404
1470 DATA 02000200020200220202
1480 CLS 0
1490 FOR SY=0 TO 11
1500 READ A$
1510 FOR SX=0 TO 19
1520 A=VAL(MID$(A$,SX+1,1))
1530 ON A GOTO 1550,1560,1570,1580
1540 NEXT SX,SY:GOTO 1590
1550 PUT(SX*16,SY*16),BG%:GOTO 1540
1560 PUT(SX*16,SY*16),BN%:GOTO 1540
1570 PUT(SX*16,SY*16),EG%:GOTO 1540
1580 PUT(SX*16,SY*16),WL%:GOTO 1540
1590 KEY(1) ON:ON KEY(1) GOSUB 1610
1600 SOUND 130,4:SOUND 164,4:SOUND 196,8:SOUND 130,4:SOUND 164,4:SOUND 196,8:SOU
ND 130,4:SOUND 164,4:SOUND 196,16:SOUND 261,10:SOUND 32767,4:SOUND 196,8:SOUND 1
74,4:SOUND 164,4:SOUND 174,4:SOUND 164,4:SOUND 146,8:SOUND 130,9.5:SOUND 32767,4
:GOTO 1600
1610 RETURN 80
1620 '***** SCREEN DATA ***** wall=1 egg=2 green=3 pink=4,5,6 bird=7 barron=8
1630 DATA 10000000000000001100000007000000011000000070000000110000000700000001
1640 DATA 11111111111111111111111111111111111111111111111111111111111111111111
1650 DATA 10003000000000001100000003000000011000000300000001100000020000000l
```

★スミマセン！アイドルのサインください。ん？雑誌まちがえちゃった！（茨城県真壁郡・大学受かった14才）……

【編：影さん，そのぐちゃぐちゃな線は…？つぐ美：サインの練習ですって。編：あれ？またサインかえるんですか？】

ザ・ビデオゲーム ミュージック・プログラム

ツインビー ©コナミ

PC-8801mkIISR/FR/MR(V2モード)用

by YK-2

大好評のうちにこのコーナーも3回目。今回は「ツインビー（またまたコナミ！）」でまいりましょう。

ツインビーはファミコンでもでていますが，私自身ビデオゲーム版のBGMのほうが好きなので，プログラムももちろん，ビデオゲーム版です。ファミコン版しか聞いたことのない人は，さっそく打ち込んでRUNしてください。

コナミ独得のあの「スウ〜ッ」としたエンベロープがあなたを魅了すること，まちがいなし！　です。

曲の説明

(1) クレジット・サウンド＆スタート・ミュージック…

この二つは，両方ともファミコンにあるので知っている人も多いと思います。ファミコンで，スタート・ボタンを押して，ゲームをはじめるときに鳴るのが，ビデオゲーム版のクレジット音と同じものです。

(2) ラウンド・スタート後のBGM…

その名のとおり！　ラウンド・スタートしてから，パワーアップするまでのBGMです。

(3) パワーアップ後のBGM…

まあ，言うまでもないでしょう。

(4) ゲーム・オーバー・ミュージック…

うわー，やられちゃった〜。文字どおり，ゲーム・オーバーになったときのBGMです。

(5) ネーム入れ終了ミュージック…

これは，ファミコン版にはありません(あたり前？)。とても，いい曲なのでぜひ聞いてください。

FM音源の上手な使いかた

さてさて，今回このコーナーでは，再生装置について説明していくことにしましょう。みなさんは音をだすのに，どんなものをつないでいますか？

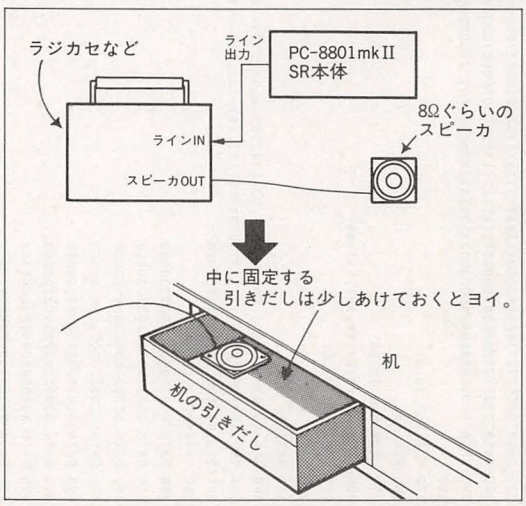
「なんにもつないでいないよ」という人は小型のラジカセでもいいからつないでください。音がぜんぜんちがいますよ。内蔵のスピーカだと，低音の部分などが聞こえにくくて迫力に欠けてしまいますからね。

私の場合，エコー装置を介して，少し大きめのラジカセにつなぎ，低音をめいっぱいあげて聞いていますから，その迫力といったら，ものすごいですよ。エコーは，臨場感を増すのに最適ですから，お金に余裕のある人はためしてみてください。

また，エフェクタを使って，音のバランスを調整するなどの方法もあります。上記の二つとも楽器屋などにおい

《リスト1》ツインビー　クレジット・サウンド＆スタート・ミュージックのプログラム・リスト

```
10 CLS:LOCATE 4,9:PRINT"TWIN BEE CREDIT SOUND & START MUSIC
20 NEW CMD:POKE &HE21A,195:CMD STOPM
30 DIM GRD4%(4,9):CMD VOICE COPY 48,GRD4%
40 GRD4%(3,5)=28:GRD4%(4,3)=6
50 FOR OP=1 TO 4:FOR PM=1 TO 2:GRD4%(OP,PM)=2:NEXT PM,OP
60 FOR OP=1 TO 4:GRD4%(OP,0)=31:NEXT OP
70 FOR OP=1 TO 2:GRD4%(OP,8)=0:NEXT OP
80 FOR OP=3 TO 4:GRD4%(OP,8)=0:NEXT OP
90 A0$="t15007":B0$="T150":C0$="Q8"+B0$:D0$="V15"+C0$
100 A1$="L16O5C&C&C&C&C&c
110 B1$="L16O5RE&E&E&E&E
120 C1$="V14L16O6RRD&D&D&D
130 D1$="v15L16O5RRRG&G&G
140 A2$="Q6T150L16O5S9M7000GRGGGGGRGGGGGRGGGGGRGGGG
150 D2$="Q6T150L16O4V13R32GRGGGGGRGGGGGRGGGGGRGGG32
160 B2$="Q4T150L16RRR<G>CGF&F&FE&E&EFEC<G&G&G&G&G&G&G&G&G
170 A3$="DREE&E&E&E&E&EC&C&CD&D&D&D&D&D&D&D&D
180 B3$="GRGG&G&G&G&G&GE&E&EG&G&G&G&G&G&G&G&G
190 C3$="<B>RCC&C&C&C&C&C<A&A&AB&B&B&B&B&B&B&B&B
200 '
210 CMD VOICE GRD4%,GRD4%,GRD4%
220 CMD VOICE LFO 2,1,1,6000,15,,4
230 CMD PLAY A0$,B0$,D0$,A0$,B0$,D0$
240 CMD PLAY "V12"+A1$,"v10"+B1$,C1$,D1$,"V14"+A1$,"v14"+B1$
250 FOR I=0 TO 1200:NEXT:POKE &HE21A,190:CMD STOPM
260 CMD PLAY "V14"+A2$,"O5V14"+B2$,"O6V15"+B2$,D2$,"V13"+A2$
270 CMD PLAY "V13"+A3$,"V14"+B3$,"V14"+C3$,">V14"+A3$
```



《第1図》これで，キミもビデオゲームの雰囲気が味わえる

★うわははは！私は影さんにエラー数のけっとうを申し込むぞ！(静岡県駿東郡・**浅野洋昭13才**)……【**影**：望むところだ！行くぞ…。**編**：何いってるんですか？エラーの前にハードの故障はどうするんですか？イライラ…。】

てありますから，一度足を運んでみては？

ところが，そんなにお金に余裕がないという人のために，私がとっておきの方法を教えましょう。

まず，アンプかそのかわりになるラジカセ(ライン入力つきで，本体は小さくてもよい)を用意してください。そして，パーツ・ショップなどで，8Ω程度の小型のスピーカ(そんなに高くないと思います)を買ってきて，ラジカセなどの外部スピーカ端子に接続します(**第1図**)。

そのスピーカを，学習机などの引き出しに上向きに入れてしまいます。低音部の調節がついているラジカセの場合は，それぞれレベルをあげめにしておいてください。

これでOK！　さあ，音を鳴らしてください。机の中で音が反響してエコーがかかったような感じになりますよ。

また，スピーカは，しっかり固定しておくことで，低音の響きがさらに良くなります。

最後に

このツインビーのプログラムは，3か月ぐらい前に作ったので，テクニックの面で不十分な点がたくさんあります。でも，音質は保障しますよ。

さて，次号ですが，何をやろうかなー。読者のみなさんのハガキをお待ちしています。

また，88SR以外の機種のリスト掲載についても考えていますので，移植をしたり，自分でVGMのプログラムを作りましたら，ぜひ編集部まで送ってください。曲のリクエストでもいいですよ。それでは今回はこれまで！

P.S.　私に作れないVGMはない！(といいなあ)。

★　　★　　★

《リスト2》ツインビー　ラウンド・スタート後のBGMのプログラム・リスト

```
10 CLS:LOCATE 4,9:PRINT"L] TWIN BEE BGM 1
20 NEW CMD:POKE &HE21A,205:CMD STOPM
30 DIM GRD4%(4,9),DRAM%(4,9):CMD VOICE COPY 48,GRD4%
40 GRD4%(3,5)=41:GRD4%(4,3)=4
50 FOR OP=1 TO 4:FOR PM=1 TO 2:GRD4%(OP,PM)=2:NEXT PM,OP
60 FOR OP=1 TO 4:GRD4%(OP,0)=18:NEXT OP
70 FOR OP=1 TO 2:GRD4%(OP,8)=0:NEXT OP
80 FOR OP=3 TO 4:GRD4%(OP,8)=0:NEXT OP
90 RESTORE 830
100 FOR Y=0 TO 4:FOR X=0 TO 9
110 READ DRAM%(Y,X):NEXT X,Y
120 A0$="t150O7":B0$="T150":C0$=B0$+"Q8":D0$="V15"+C0$
130 D1$="Q8L8O5V12E&V13E&V14E&V15E&V15E&V14E&V13E&V12E&V11E&V10E&V9E&V8E&V7E&V6E&V5E&V4E
140 A1$="O6V13L8RE&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E
150 C1$="Q4L8CCCCCCCCCCCCC16C16CCC
160 B1$="Q1V14L8CCQ8CQ1CCCQ8CQ1CCCQ8CQ1CCCQ8CQ1C
170 A2$="RD&D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&D
180 D2$="V12D&V13D&V14D&V15D&V15D&V14D&V13D&V12D&V11D&V10D&V9D&V8D&V7D&V6D&V5D&V4D
190 C2$="<B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-16B-16B-B-B->
200 C3$="<B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-16B-16B-B-16B-16B->
210 B3$="Q1L8CCQ8CQ1CCCQ8CQ1CCCQ8CQ1CC16C16Q8CQ1CC16C16Q8C
220 A4$="V14O5O5RERCG&GEFG&G&G&G&G&G&GE
230 D4$="O4S9M8000ERCG&GEFM40000G&G&G&G&G&G&GM8000ER
240 A5$="RDRA&A&AFGA&A&A&A&A&AGRF
250 D5$="DRM40000A&A&AM8000FGM40000A&A&A&A&AM8000GRF
260 C4$="<AAAAAAE16G16AAAAAAAE16G16A
270 C5$="GGGGGGD16F16GGGGGGGD16F16G>
280 A6$="RERCG&GEFG&G&G&G&GARG
290 D6$="ERCG&GEFM30000G&G&G&G&GM8000ARG
300 A7$="RF&F&F>CC&C&C&C&C&C&C&C<A>F&F
310 D7$="M40000F&F&F>CC&C&C&C&C&C&C&C<M9000A>F&FF
320 C7$="<FFFFFFFFFFFFFFF>
330 A8$="RFRGE&ECDEFRGE&ECD
340 D8$="F&FGE&ECDEF&FGE&ECDE
350 C8$="C>C<C>C<C>C<C>C<C>C<C>C<C>C<C>C<C>C<
360 C9$="<F>F<F>F<F>F<F>F<G>G<G>G<G>G<G>G<G>G
370 A9$="RFRGC&C&C&C&CFRGC&C&C&C
380 D9$="F&FGM40000C&C&C&C&CM9000FRGM40000C&C&C&C&CM9000
390 A10$="R<B&B&B>CRR<B&B&B>CRRD&DC
400 D10$="M40000<B&B&B>M9000CRR<M40000B&B&B>M9000CRRD&DC&C
410 C10$="<FFFFFFC16D16FFFFFFFC16D16F
420 C11$=">CCCCCCC16C16CCCCCCCC16C16C
430 D11$="M30000D&D&DE&E&E&E&E&E&E&E&E&EM9000D&DE&E
440 A11$="RD&D&DE&E&E&E&E&E&E&E&E&ED&DE
450 D12$="M50000D&D&DE&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E
460 A12$="RD&D&DE&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E
470 C12$=">CCCCCCC16C16C<GGGGGGG16G16G>
480 C13$="<FFFFFFC16D16FGGGGGGD16F16G
490 C14$="A-A-A-A-A-A-E-16F16A-B-B-B-B-B-B-F16G+16B-":C15$=">C"
500 B15$="Q1CCQ8CQ1CCCQ8CQ1CCCQ8CQ1CCCQ8CC16C16C
510 CMD VOICE GRD4%,DRAM%
520 CMD VOICE LFO 1,1,1,7000,14,,4
530 CMD PLAY A0$,B0$,,C0$,D0$,C0$
540 CMD PLAY A1$,B1$,,"O3V14"+C1$,D1$,"O4V12"+C1$
550 CMD PLAY A2$,B1$,,C2$,D2$,C2$
560 CMD PLAY A1$,B1$,,C1$,D1$,C1$
570 CMD PLAY A2$,B3$,,C3$,D2$,C3$
580 CMD PLAY A4$,B1$,,C1$,D4$,C1$
590 CMD PLAY A5$,B1$,,C2$,D5$,C2$
600 CMD PLAY A4$,B1$,,C1$,D4$,C1$
610 CMD PLAY A5$,B3$,,C3$,D5$,C3$
620 FOR I=0 TO 1:CMD PLAY ,B1$,,C4$,,C4$
630 CMD PLAY ,B1$,,C5$,,C5$:NEXT
640 CMD PLAY A6$,B1$,,C1$,D6$,C1$
650 CMD PLAY A7$,B1$,,C7$,D7$,C7$
660 FOR I=0 TO 1:CMD PLAY A8$,B1$,,C8$,D8$,C8$
670 CMD PLAY A9$,B1$,,C9$,D9$,C9$:NEXT
680 CMD PLAY A10$,B1$,,C10$,D10$,C10$
690 CMD PLAY A11$,B1$,,C11$,D11$,C11$
700 CMD PLAY A10$,B1$,,C10$,D10$,C10$
710 CMD PLAY A12$,B1$,,C12$,D12$,C12$
720 FOR I=0 TO 1:CMD PLAY ,B1$,,C4$,,C4$
730 CMD PLAY ,B1$,,C5$,,C5$:NEXT
740 CMD PLAY ,B1$,,C13$,,C13$
750 CMD PLAY ,B1$,,C14$,,C14$
760 CMD PLAY ,B15$,,C15$,,C15$
770 IF INP(8)=&HDF THEN 540
780 LOCATE 4,10:PRINT"REPLAY? YES ... RETURN / NO ... [F.1]
790  IF INP(9)=&HFD THEN END
800  IF INP(1)=&H7F THEN RUN
810  GOTO 780
820 '
830 DATA    61,   15,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0
840 DATA    31,    0,    0,    8,    0,   13,    0,    9,    0,    0
850 DATA    31,   13,   16,   12,    2,   12,    0,    0,    0,    0
860 DATA    31,   15,   17,   12,    2,   17,    0,    0,    0,    0
870 DATA    31,   19,   16,   12,    2,   12,    0,    0,    0,    0
```

●パソコン・ミュージシャン大募集！

YK－2さんのような，ミュージックに強いベーマガ読者からのプログラムを募集しています。

投稿方法は，ふつうのプログラムと同じようにしてください。ただし封筒に「ザ・ビデオゲーム・ミュージック・プログラム在中」とはっきりと書いてください。

みなさんの力作をお待ちしています!!

〔編集部〕

★5月号85ページの影！PC－6001にジェットストリームやったらスペースハリアー・ローリング・タイプになったぞ！(埼玉県春日部市・**麻宮マミヤ13才**)……**【影：10円玉にリアル・ゴールドやったら1万円にならなかった!?】**

《リスト3》ツインビー パワーアップ後のBGMのプログラム・リスト

```
10 CLS:LOCATE 4,9:PRINT"L] TWIN BEE BGM2
20 NEW CMD:POKE &HE21A,203:CMD STOPM
30 DIM GRD4%(4,9):CMD VOICE COPY 48,GRD4%
40 GRD4%(3,5)=35:GRD4%(4,3)=5
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,0)=31:NEXT OP
70 FOR OP=1 TO 2:GRD4%(OP,8)=0:NEXT OP
80 FOR OP=3 TO 4:GRD4%(OP,8)=0:NEXT OP
90 FOR Y=0 TO 4:FOR X=0 TO 9
100 READ DRAM%(Y,X):NEXT X,Y
110 A0$="t180O5Q5V14":B0$="T180V14O5":C0$="Q8T180V15"
150 A1$="L8F+RF+GRGA>D&D<A>DCR<A>DC&C<A>DCR<A>ED&D<A>EDR<A>GF+<
160 C1$="L8Q5D>D<D>D<D>D<D>D<D>D<D>D<D>D<C<C>C<C>C<C>C<D>D<D>D<D>D<D>D<
170 B1$="L8Q1DDQ8DQ1DDDQ8DQ1DDDQ8DQ1DDDQ8DQ1DDDQ8DQ1DDDQ8DQ1DDDQ8DQ1DDDQ8DQ1DQ8D
180 B2$="L8Q1DDQ8DQ1DDDQ8DQ1DDDQ8DQ1DDDQ8DQ1DDDQ8DQ1DDDQ8DQ1DDDQ8DQ1DDDQ8DQ1DDQ7DD16D16D
Q1
190 B3$="L8Q1DDQ8DQ1DDDQ8DQ1DDDQ8DQ1DDDQ8DQ1DDDQ8DQ1DDDQ8DQ1DDDQ8DQ1DDQ7DDD
200 C3$="L8Q5C>C<C>C<C>C<C>C<C>C<C>C<C>C<C>C<D>D<D>D<D>D<D>D<D>D<D>D<D>D<
210 D3$=">S9M15000E&E&EDRDM30000E&E&E&E&EM9000RDRERE&E&EV14F+V13F+V12F+V11F+V10F
+F+V11F+V12F+v13F+F+v14F+V14F+R<
220 A3$=">E&E&EDRDE&E&E&E&ERDRERv13E&E&EV12F+&F+&F+&F+rrv11F+&F+&F+&F+&F+v14RR<
230 B4$="L8Q1DDQ8DQ1DDDQ8DQ1DDDQ8DQ1DDDQ8DQ1DDDQ8DQ1DDDQ8DQ1DDQ7DDQ1DDQ7DDD
240 '
250 DATA    61,   15,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0
260 DATA    31,    0,    0,    8,    0,   12,    0,    3,    0,    0
270 DATA    31,   13,   17,   12,    2,   10,    0,    0,    0,    0
280 DATA    31,   15,   18,   12,    2,   15,    0,    0,    0,    0
290 DATA    31,   19,   17,   12,    2,   10,    0,    0,    0,    0
300 CMD VOICE GRD4%,DRAM%
310 CMD VOICE LFO 1,1,1,10000,14,0,4
320 CMD PLAY A0$,B0$,,C0$,C0$,C0$
330 CMD PLAY "O5V13"+A1$,B1$,,"O2"+C1$,"O4S9M8000"+A1$
340 CMD PLAY A1$,B2$,,C1$,A1$
350 CMD PLAY A3$,B3$,,C3$,D3$
360 CMD PLAY A3$,B4$,,C3$,D3$
370 CMD PLAY "O5V13"+A1$,B1$,,"O2"+C1$,"O4S9M8000"+A1$,"O3V12"+C1$
380 CMD PLAY A1$,B2$,,C1$,A1$,C1$
390 CMD PLAY A3$,B3$,,C3$,D3$,C3$
400 CMD PLAY A3$,B4$,,C3$,D3$,C3$
410 IF INP(8)=&HDF THEN 370
420 LOCATE 4,10:PRINT"REPLAY? YES ... RETURN / NO ... [F.1]
430  IF INP(9)=&HFD THEN END
440  IF INP(1)=&H7F THEN RUN
460  GOTO 420
```

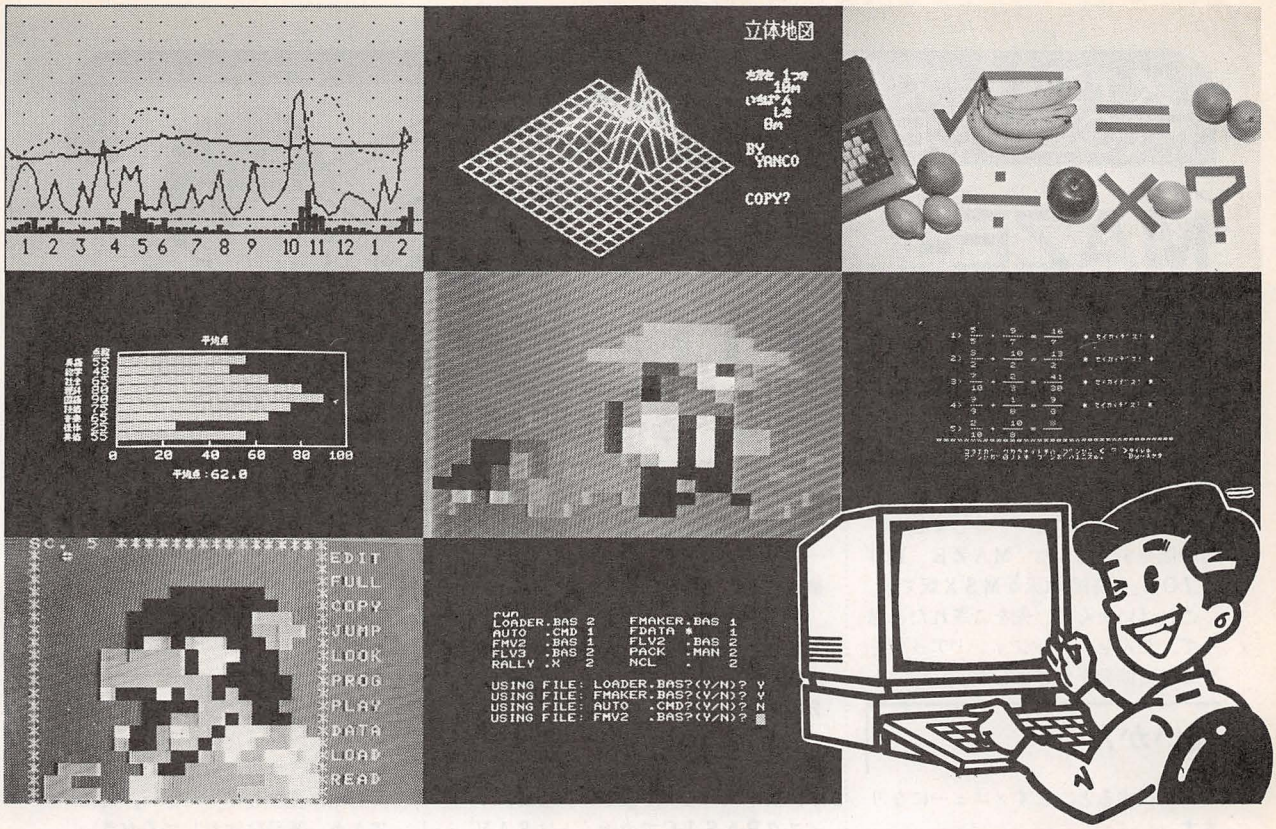
《リスト4》ツインビー ゲーム・オーバーのプログラム・リスト

```
10 CLS:LOCATE 4,9:PRINT" TWIN BEE GAME OVER"
20 NEW CMD:POKE &HE21A,215:CMD STOPM
30 DIM GRD4%(4,9),DRAM%(4,9):CMD VOICE COPY 48,GRD4%
40 GRD4%(2,5)=35:GRD4%(3,5)=41:GRD4%(4,3)=5
50 FOR OP=1 TO 4:FOR PM=1 TO 2:GRD4%(OP,PM)=2:NEXT PM,OP
60 FOR OP=1 TO 4:GRD4%(OP,0)=31:NEXT OP
70 FOR OP=1 TO 2:GRD4%(OP,8)=0:NEXT OP
80 A0$="t128O5Q4V14":B0$=A0$+"Q4":C0$="T128Q4V12":D0$=C0$+"V13"
90 A1$="V15S9M30000L4Q8B&B&BL8>CRCRCRL4D&D&D&D
100 B1$="V15L4Q8E&E&EL8FRFRFRL4G&G&G&G
110 C1$="L12Q8Ge<B>BGe>D<BG>C<AE>EC<A>AEC<B-GE-b->FE-GFB->C&C&C&c
120 D1$="L12Q8Ge<B>BGe>D<BG>C<AE>EC<A>AEC<B-G>E-<b->FE-GFB->C&C&C&c
130 CMD VOICE GRD4%,GRD4%,GRD4%
140 CMD VOICE LFO 1,1,1,6000,14,,1
150 CMD PLAY A0$,B0$,C0$,C0$,A0$
160 CMD PLAY "O5"+A1$,"O5"+B1$,"O4V13"+C1$,"O5S9M10000"+D1$,"O4"+A1$
170 LOCATE 4,10:PRINT"REPLAY? YES ... RETURN / NO ... [F.1]
180  IF INP(9)=&HFD THEN END
190  IF INP(1)=&H7F THEN RUN
200  GOTO 170
```

《リスト5》ツインビー ネーム入れ終了ミュージックのプログラム・リスト

```
10 CLS:LOCATE 4,9:PRINT" TWIN BEE NAME MUSIC
20 NEW CMD:POKE &HE21A,205:CMD STOPM:DIM BUF%(4,9)
40 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9
50 READ BUF%(X,Y):NEXT Y,X
60 CMD VOICE BUF%,BUF%,BUF%
70 DATA     56,    15,     0,     0,     0,     0,     0,     0,     0,     0
80 DATA     31,     0,     0,     0,    15,    35,     2,    13,     0,     0
90 DATA     31,     0,     0,     0,    15,    48,     2,    25,     0,     0
100 DATA    31,     0,     0,     0,    15,    28,     2,     1,     0,     0
110 DATA    31,     0,     0,     5,    15,     0,     2,     1,     0,     0
120 '
130 A1$="Q4V14O5T150L15":B1$="Q1V14O5T150L15":C1$="S9O3T150L15"
140 A2$="F+&F+&F+RRRF+&F+&F+&F+&F+RRRG+G+
150 B2$="<B&B&Bb>C+RD&D&DDC+R<B&B>EE
160 C2$="M15000E&E&E&E&E&EM17000E&E&E&E&E&E&E
170 C3$="M15000E&E&E&E&E&EM18000E&E&E&E&E&E
180 A3$="F+&F+&F+DERA&A&AF+G+RARBB
190 B3$="A&A&ARRR>D&D&D<RRREREE
200 A4$=">C+&C+&C+<ABR>C+&C+&C+&C+DRDRC+<A
210 B4$="E&E&EEERE&E&E&EERERE
220 C4$="O2M8000A&A>A&A<A&A>A&A<A&A>A&A<A&A>A&A<
230 A5$="B&B&BGARB&B&BB>C+RDC+<BR>"
240 B5$="D&D&DDDRD&D&D&GARBAGR"
250 C5$="G&G>G&G<G&G>G&G<G&G>G&G<G&G>G&G<
260 A6$="C+RDE&E&e<C+RDE&E&E&eRRR
270 B6$="ARB>C+&C+&c+<<ARB>C+&C+&C+RRRR
280 A7$=">F+RG+A&A&A&arARB>C&C&C&C
290 B7$="A>REF+&F+&F+&f+RFRGg+&g+&g+&g+
300 C7$=">D&DRRRDEFF&FRRRFG
310 A8$="C+&C+&C+&C+&C+&C+&C+&C+&C+&C+&C+&C+&C+&C+&C+&C+&C+&C+&C+&C+&C+
320 B8$="E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E
330 C8$="M55000A&A&A&A&A&A&AE<A&A&A&A&A&A&A&A&A&A&A&A&A&A
340 BD6$="ARB>C+&C+R<ARB>C+&C+&C+RRRR
350 FOR I=2 TO 3:CMD VOICE LFO I,1,1,10000,7,10,4:NEXT
360 CMD PLAY ,A1$,B1$,C1$,A1$
370 CMD PLAY ,A2$,B2$,C2$,"Q6V13"+A2$
380 CMD PLAY ,A3$,B3$,C3$,A3$
390 CMD PLAY ,A4$,B4$,C4$,A4$
400 CMD PLAY ,A4$,B4$,C4$,A4$
410 CMD PLAY ,A5$,B5$,C5$,A5$
420 CMD PLAY ,A6$,B6$,C4$,A6$
430 CMD PLAY ,A4$,"<"+B4$,C4$,A4$
440 CMD PLAY ,A4$,B4$,C4$,A4$
450 CMD PLAY ,A5$,B5$,C5$,A5$
460 CMD PLAY ,A6$,BD6$,C4$,A6$
470 CMD PLAY ,A7$,B7$,C7$,A7$
480 CMD PLAY ,A8$,B8$,C8$,A8$
490 LOCATE 4,10:PRINT"REPLAY? YES ... RETURN / NO ... [F.1]
500  IF INP(9)=&HFD THEN END
510  IF INP(1)=&H7F THEN RUN
520  GOTO 490
```


★今度入学した高校には、カワイイ女の子がいない。どうしたらいいでしょう？（福岡県行橋市・行橋マンジュウ16才）……【影：私なんて、そういう高校にかよっていたから、こうして今いられるんじゃないか／編：？】



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，おなじみのデバック博士こと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。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社出版部「マイコンBASICマガジン」実用係

※封筒のウラ側に，機種名，タイトル，自分の住所，氏名，年令，電話番号を記入してください。

X1シリーズ
(CZ-8CB01 V1.0)用

MAZE-(メイズ)EDITOR(エディタ) V1.0

下谷　幸信

ベーマガ85年8月号をなにげなく開いて，僕は思わずビックリしました。当時開発中であった「MAZE EDITOR」を高橋 誠氏がMSX版で…。

これはいかん！　先をこされたと思って，だんぜんバージョン・アップをしまして開発を急ぎました。

使いかた

RUNすると，まずメニューになります。

1．PRODUCE（作成）

まず，MAZEの作成です。[1]を押すと，左上にカーソルがでて点滅しています。

キー操作

[←][→][↑][↓]：カーソル移動です。
[Z]：壁が表示されます。
[X]：スペース（表示されているものの消去）。
[A][S][D][F]：それぞれのキャラクターが表示されます（全4種類）。
[ESC]：作成したMAZEをデータに変換します（後述）。
[SHIFT]＋[CLR]：画面をクリアします。
[M]：メニューへもどります。

●データ変換について

[ESC]を押すと，カーソルが消え，しばらく沈黙が続きます。そして，画面がクリアされ，〝Start NO. ?〟と聞いてきます。メモリ上の好きな行番号（1600行以降）を入力してください。その行番号から10行おきにメモリにロードされます。

データは全5行からなり，第1行目が壁のデータで，16進数で示されます。2行目以降はキャラクターの座標データ（X，Y座標の順。※2行目は[A]で，3行目は[S]で，4行目は[D]で，5行目は[F]でそれぞれ表示されたキャラクター）。

●作成上の注意

各キャラクターは，30以上表示されて変換するとエラーがでます（そんなに表示する必要はないと思いますが）。

2．SAVE

メモリ上のデータをSAVEします。最初にファイル・ネームを聞いてきます。必ず入力してください。なお，ディスクBASICでカセットにSAVEしたい場合は，

〝CAS：ファイル・ネーム〟

と，文頭にデバイス名を入力してください。ドライブが2基以上あって，それを使う場合も同様です。デバイスにGRAMは使えません。エラーがでます。EMMは僕が持っていないので，なんともいえませんが，ためしてみてください。

しばらく，カセット（ディスク）が動きますが，誤動作ではありません。

つぎに，ナンバーを聞いてきます。メモリ上の，あなたがSAVEしたい行番号を指定してください。SAVEが終了しますとメニューにもどります。

注）[ESC]変換でメモリにロードしたデータと，テープ（ディスク）にSAVEしたデータとでは形成が異なりますので，テープ（ディスク）から，ロードしてEDITに使おうとしても使用できません。

3．EDIT（再編集）

このモードに入ると，まず，EDITナンバーを聞いてきます。メモリ上にあるデータの行番号を指定してください。あとはデータの再現終了後，作成モードに入ります。

4．LIST（データ確認）

どこにデータが入っているか，確かめるものです。LISTがスクロール中は[BREAK]で一時停止します。LISTが最後まで終わったら，スペース・キーを押してください。メニューにもどります。

5．END（終わり）

終わります。

プログラムについて

PCGデータは仮に設けたものですので，自由に変換してください。ただし，アスキー番号に注意してください（変えないほうが無難です）。8×8のデータにしようか，16×16のほうにしようか迷いましたが，16×16のほうが，ゲーム的にもおもしろいと思いましたので，16×16にしました。

8×8のほうにしたい人は，少し改造してください。また，40行用に作りました。80行にしたい人も，少し数値を変更するだけでだいじょうぶです。

実用にむけて

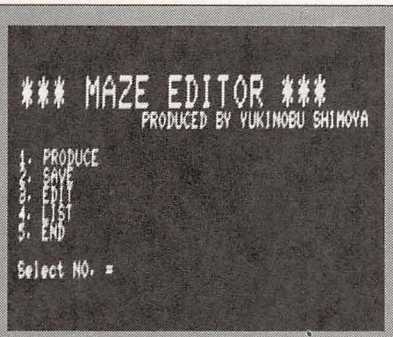
セーブはアスキー形式で行なわれてますので，プログラムに応用するときはMERGEでロードしてください。なお，プログラムの1800行以下はサンプルとなっています。

最後に

なまけて，オール・テキスト画面で，作ってしまって，かえって，プログラムが長くなってしまいました。つぎはバージョン・アップをして，余分なところを消して，編集機能をあげていきたいと思います。また，機会があったらこれを利用したゲームを開発したいと思います。

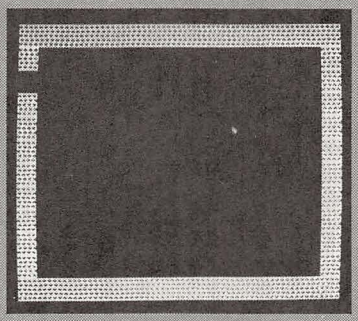
P.S.　このプログラムはNEW BASICでは正確に作動しません。

★影さん，ぼくは影さんみたいに恋人のいない男になりたくない。（埼玉県久喜市・**恋人のいないぼくに最後の望みを！12才**）……**【影**：私に恋人がいない？多すぎて困っているのに。**つぐ美**：それは好きなアイドルの数でしょ！】

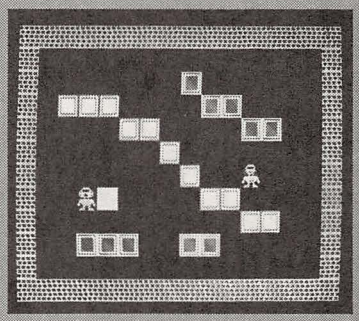


↑〈写真1〉タイトル画面。どのメニューを選ぶ？

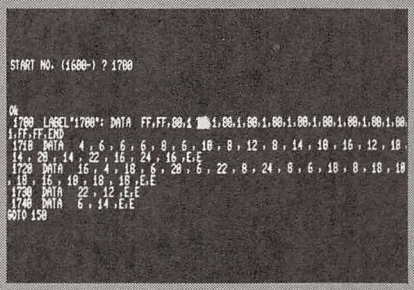
↓〈写真2〉1を選んで画面を作ろう。まずは外壁を…



↓〈写真3〉こんなふうにキャラクターを配置して…



→〈写真4〉はい，ではデータに変換しましょう。このとおり


START NO. (1600-) ? 1700
Ok
1700 DATA FF,FF,80,1
1,80,1,80,1,80,

```
490 LOCATECX,CY:CGEN1:PRINTCR$:CGEN0
500 A1=0:A2=0:A3=0:A4=0
510 GX=0:GY=0
520 FOR IY=0 TO 22 STEP 2
530 FOR IX=0 TO 1
540 H=128:GB(IX,IY)=0
550 FOR L= 1 TO 8
560 GOSUB640:IF CR$="円" THEN GB(IX,IY)=GB(IX,IY)+H ELSE IF CR$=" " THEN 570 ELSE
 GOSUB 590
570 GX=GX+2 :H=H/2
580 NEXTL:NEXTIX:GX=0:GY=GY+2:NEXTIY:GOTO 650
590 IF CR$="ホ" THEN A1=A1+1 M1X(A1)=GX:M1Y(A1)=GY
600 IF CR$="■" THEN A2=A2+1 M2X(A2)=GX:M2Y(A2)=GY
610 IF CR$="▗" THEN A3=A3+1 CHAR1X(A3)=GX:CHAR1Y(A3)=GY
620 IF CR$="X" THEN A4=A4+1 CHAR2X(A4)=GX:CHAR2Y(A4)=GY
630 RETURN
640 CR$=SCRN$(GX,GY,1):RETURN
650 CLS:CGEN0:WIDTH 80:J$=CHR$(&H22)
660 INPUT "START NO. (1600~) ";ST$:ST=VAL(ST$):IF ST<1600 THEN 660
670 LOCATE0,5:PRINTST;" LABEL";J$;ST$;J$;":";" DATA  ";
680 FOR IY=0 TO 22 STEP 2
690 FOR IX=0 TO 1
700 PRINT HEX$(GB(IX,IY));",";
710 NEXT:NEXT:PRINT "END"
720 ST=ST+10:PRINTST;" DATA  ";
730 FOR I=1 TO A1:PRINTM1X(I);",";M1Y(I);",";:NEXT:PRINT"E,E"
740 ST=ST+10:PRINTST;" DATA  ";
750 FOR I=1 TO A2:PRINTM2X(I);",";M2Y(I);",";:NEXT:PRINT"E,E"
760 ST=ST+10:PRINTST;" DATA  ";
770 FOR I=1 TO A3:PRINTCHAR1X(I);",";CHAR1Y(I);",";:NEXT:PRINT"E,E"
780 ST=ST+10:PRINTST;" DATA  ";
790 FOR I=1 TO A4:PRINTCHAR2X(I);",";CHAR2Y(I);",";:NEXT:PRINT"E,E"
800 PRINT"GOTO 150"
810 LOCATE0,4:KEY0,CHR$(13,13,13,13,13,13,13,13):END
820 '
830   CR1$=SCRN$(CX,CY,2)
840   CR2$=SCRN$(CX,CY+1,2):CR$=CR1$+CHR$(&H1D,&H1D,&H1F)+CR2$
850 CGEN1:LOCATECX1,CY1:PRINT CR3$:CGEN0:CR3$=CR$:RETURN
860 '
870 B$="円人"+CHR$(&H1D,&H1D,&H1F)+"生〒"
880 C$="時時"+CHR$(&H1D,&H1D,&H1F)+"時時"
890 SP$="   "+CHR$(&H1D,&H1D,&H1F)+"   "
900 M1$="ホ火"+CHR$(&H1D,&H1D,&H1F)+"月日"
910 M2$="猫土"+CHR$(&H1D,&H1D,&H1F)+"金水"
920 CHAR1$="▗■"+CHR$(&H1D,&H1D,&H1F)+"▚□"
930 CHAR2$="X■"+CHR$(&H1D,&H1D,&H1F)+"▗■"
940 RETURN
950 DEFCHR$(32)=HEXCHR$("0000000000000000000000000000000000000000000000000000")
960 DEFCHR$(232)=HEXCHR$("070F10203028C020000080F0E04030000000182F3E2C1F00")
970 DEFCHR$(233)=HEXCHR$("C0E0100818287040000020E0E040800000000030E8F868F000")
980 DEFCHR$(234)=HEXCHR$("1F3F3F0F0706060019383868600018 3E000000606000183E")
990 DEFCHR$(235)=HEXCHR$("F8FCFCF0E0606000981C1C1606000187C000000060600187C")
1000 DEFCHR$(236)=HEXCHR$("070F0000000000020000182F3F2F1F000000080F0E040300")
1010 DEFCHR$(237)=HEXCHR$("C0E0000000000040000030E8F8E8F000000020E0E0408000")
1020 DEFCHR$(238)=HEXCHR$("1F3F3F0F0706060000000063600018 3E1938386B6000183E")
1030 DEFCHR$(239)=HEXCHR$("F8FCFCF0E0606000000000C606000187C981C1CD60600187C")
1040 DEFCHR$(240)=HEXCHR$("FF80BFA0A0A0A0A0007F405F5F5F5F5FFF80BFA0A0A0A0A0")
1050 DEFCHR$(241)=HEXCHR$("FF01FD050505050500FE02FAFAFAFAFAFF01FD0505050505")
1060 DEFCHR$(242)=HEXCHR$("A0A0A0A0A0BF80FF5F5F5F5F5F407F00A0A0A0A0A0BF80FF")
1070 DEFCHR$(243)=HEXCHR$("0505050505FD01FFFAFAFAFAFA02FE000505050505FD01FF")
1080 DEFCHR$(244)=HEXCHR$("007F405F5F5F5F5FFF80BFA0A0A0A0A0007F405F5F5F5F5F")
1090 DEFCHR$(245)=HEXCHR$("00FE02FAFAFAFAFAFF01FD050505050500FE02FAFAFAFAFA")
1100 DEFCHR$(246)=HEXCHR$("5F5F5F5F5F407F00A0A0A0A0A0BF80FF5F5F5F5F5F407F00")
1110 DEFCHR$(247)=HEXCHR$("FAFAFAFAFA02FE000505050505FD01FFFAFAFAFAFA02FE00")
1120 DEFCHR$(248)=HEXCHR$("FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF")
1130 DEFCHR$(252)=HEXCHR$("FF1111FF8888FF1100EEEE00777700EE0000000000000000")
1140 DEFCHR$(253)=HEXCHR$("FF1111FF8888FF1100EEEE00777700EE0000000000000000")
1150 DEFCHR$(254)=HEXCHR$("11FF8888FF1111FFEE00777700EEEE0000000000000000")
1160 DEFCHR$(255)=HEXCHR$("11FF8888FF1111FFEE00777700EEEE0000000000000000")
1170 RETURN
1180 WIDTH 80:CLS
1190 COLOR 5:CSIZE 3:PRINT #0,"жжж MAZE EDITOR жжж"
1200 COLOR 7:CSIZE 0:PRINT "                    PRODUCED BY YUKINOBU SHIMOYA"
1210 PRINT:PRINT"1. PRODUCE"
1220 PRINT"2. SAVE":PRINT"3. EDIT":PRINT"4. LIST":PRINT"5. END"
1230 PRINT:CFLASH1:PRINT"Select NO. =":CFLASH0
1240 K$=INKEY$:IFK$="1"THEN160 ELSE IFK$="2"THEN1260 ELSE IFK$="3"THEN1400 ELSE
IFK$="4"THENCLS:LIST1800- ELSE IF K$="5" THEN :WIDTH 80:LIST-110:END ELSE 1240
1250 IF INKEY$=" " THEN 1180 ELSE 1250
1260 CLS:INPUT "FILE NAME";NA$:IF NA$="" THEN 1260
1270 OPEN "O",#1,NA$
1280 INPUT "SAVE NO.";SA$:SA=VAL(SA$):IF SA<1600 THEN 1280
1290 D$=" DATA"WD$=""
1300 RESTORE SA$:FOR I=1 TO 24:READ MD$(I):NEXT
1310 FOR I=1 TO 24:WD$=WD$+MD$(I)+",":NEXT:WD$=WD$+"END":READ Z$
1320 PRINT #1,SA,D$,WD$
1330 FOR HHH= 1 TO 4
1340 SA=SA+10:WD$="":A1=0
1350 A1=A1+1:READ MD$(A1):IF MD$(A1)="E" THEN 1360 ELSE 1350
1360 FOR I=1 TO A1-1:WD$=WD$+MD$(I)+",":NEXT:WD$=WD$+"END"
1370 PRINT #1,SA,D$,WD$
1380 READ Z$:NEXT HHH
1390 CLOSE #1:GOTO 1180
1400 EB$(1)=B$:EB$(0)=SP$:INPUT"EDIT NO.";ED$:ED=VAL(ED$):IFED<1600THEN1400
1410 WIDTH 40:CGEN1:RESTOREED$:EX=0:EY=0
1420 FOR I1=0 TO 11:FOR I2=0 TO 1
1430 READ EA$:EA$="0000000"+BIN$(VAL("&H"+EA$)):EA$=RIGHT$(EA$,8)
1440 FOR I3=1 TO 8:S=VAL(MID$(EA$,I3,1)):LOCATEEX,EY:PRINT EB$(S):EX=EX+2:NEXTI3
:NEXTI2:EX=0:EY=EY+2:NEXTI1:READ Z$
1450 READ X$,Y$:IF X$="E" THEN 1470
1460 X=VAL(X$):Y=VAL(Y$):LOCATEX,Y:PRINTM1$:GOTO1450
1470 READ X$,Y$:IF X$="E" THEN 1490
1480 X=VAL(X$):Y=VAL(Y$):LOCATEX,Y:PRINTM2$:GOTO1470
1490 READ X$,Y$:IF X$="E" THEN 1510
1500 X=VAL(X$):Y=VAL(Y$):LOCATEX,Y:PRINTCHAR1$:GOTO1490
1510 READ X$,Y$:IF X$="E" THEN 1530
1520 X=VAL(X$):Y=VAL(Y$):LOCATEX,Y:PRINTCHAR2$:GOTO1510
1530 CGEN 0:GOTO170
1800  LABEL"1800": DATA  F0,F,90,9,93,C9,92,49,92,49,92,49,92,49,92,49,92,49,9E,
79,80,1,FF,FF,END
1810  DATA   2 , 4 , 4 , 20 ,E,E
1820  DATA   28 , 4 , 26 , 20 ,E,E
1830  DATA   14 , 6 ,E,E
1840  DATA   16 , 6 ,E,E
1900  LABEL"1900": DATA  FF,FF,A1,85,AD,B5,AD,B5,AD,B5,AD,B5,AD,B5,A5,A5,A5,A5,B
D,BD,80,1,FF,FF,END
1910  DATA   6 , 14 , 8 , 14 , 6 , 16 , 22 , 16 ,E,E
1920  DATA   22 , 14 , 24 , 14 , 8 , 16 , 24 , 16 ,E,E
1930  DATA   24 , 10 , 24 , 12 ,E,E
1940  DATA   6 , 10 , 6 , 12 ,E,E
2000  LABEL"2000": DATA  F1,8F,8A,50,F2,4E,8B,C1,F2,5E,0,0,1C,60,8,90,8,80,8,90,
1C,60,0,0,END
2010  DATA   4 , 12 , 26 , 14 ,E,E
2020  DATA   2 , 18 , 28 , 20 ,E,E
2030  DATA   8 , 10 ,E,E
2040  DATA   20 , 10 ,E,E
2100  LABEL"2100": DATA  8,4,8,4,10,44,20,44,48,44,89,F7,FC,45,8,45,8,45,8,45,8,
45,0,0,END
2110  DATA   12 , 16 , 14 , 16 , 12 , 20 , 14 , 20 ,E,E
2120  DATA   12 , 18 , 14 , 18 ,E,E
2130  DATA   18 , 2 ,E,E
2140  DATA   30 , 8 ,E,E
```

★山下先生パソコン・サンデー出演おめでとうございます。今まではなんとなく見ていたパソコン・サンデーも楽しみでしかたありません。（神奈川県川崎市・**ペンネーム光12才**）……【**編**：あのセリフ回し、ただ者ではない。】

つぐ美のホワイトルーム

クイズに答えてすてきなプレゼントを！

今回から，ホワイト・ルームが少し変わりました。

簡単なプログラム・リストの誤りを見つけてください。何か所まちがっているかは，わかりませんので，プログラムの説明をよく読んで，当ててください。

プログラムについて

このプログラムは，キャラクタを画面に表示するものです。実行画面（**写真1**）を参考にしてください。

もっとも，プログラムを走らせれば，すぐにわかることですが…。

（**各機種共通です**）

解答のしかた

まちがっているところをぬきだして，正しいプログラムとならべて答えてください。

例：

誤　　正

20行のＰＬＩＮＴ → ＰＲＩＮＴ

《リスト1》このプログラムのあやまりを見つけてください

```
10 FOR I=32 TO 256
20 PRINT CHR$(I);
30 NEXT J
```

《写真1》実行画面

5月号の正解と解説

正解：① ＣＨ＄
② ＡＮＤ
③ ＴＶＸ

解説：

3問とも簡単だったでしょう。すぐに答えがわかったはずです。でも，一応説明しましょう。

① 190行で，ＣＨ＄を調べているので，わかると思います。

文字変数というヒントと，200～210行を参考にすることで，ここには，「ＣＨ＄」が入るということがわかるでしょう。

② まず，この行の判定式を満たした場合，560行にとんでいることに注意しましょう。

では，560行では何をしているのでしょうか。スコアに100加算されているようですね。

1面クリアすると100点入ることから，この問題の350行は，面クリアの判定をしているということがわかりますね。それがわかるとあとは簡単ですね。

ＸとＹは自分の座標で，Ｘ＝1，Ｙ＝2という座標は，画面の左上です。左上にいくと面クリアですよね。そうです。つまり，ここの答えは「ＡＮＤ」になります。

③ ヒントを見ると，エイリアンの移動先を調べているのですから，エイリアンの移動量が関係ありそうですね。

変数表を見ると，ＴＶＸ，ＴＶＹがエイリアンの水平，垂直移動量だということですね。

また，470行ではＴＶＸの計算をしているようです。つまり，ここの答えは「ＴＶＸ」だということがわかります。

正解者の中から，抽選で10名様に，ナムコ・キャラクターバッジ(写真下)をプレゼントします。ふるってご応募ください。

★応募のきまり

官製ハガキに，クイズの答え，住所，氏名，年令，職業(学校名)，および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」６月号係
- **しめ切り：**６月８日
- **発表は本誌８月号(７月８日発売)**

★５月号の当選者…

多数のご応募ありがとうございました。正解者の中から抽選で下記のかたがたが当選です。

片山幸治(大阪府枚方市)／池田　弘(京都市北区)／谷田部隆之(埼玉県大宮市)／橋本徳和(愛知県名古屋市)／相澤　学(愛知県名古屋市)／向野　隆(東京都八王子市)／山元　税(大阪市)／井上幸己(群馬県高崎市)／大林義記(滋賀県彦根市)／藤生知博(兵庫県姫路市)

以上10名

第4回 THEベストプログラマー得票速報

影：フ〜ッ！　編くん，今月号のプログラム・チェックはたいへんだったな。

編：そうですね。投稿本数が通常の月の倍はあったんじゃないですかね。

編集長：ありがたいことじゃないか。プログラム投稿者あってのベーマガだからな。読者のみんなが，春休みにガンバッテ作ってくれたんで急激に増えたんだろう。私は，この投稿本数を見て，50万部達成を確信したぞ。

影：ただ残念なのは，投稿数が一定機種に片寄ったことだね。X1やMSX，P6，ファミコンなどには山のような投稿があるのに，JRやS1，Jr.などがいぜん少ないね。

編：先月号から，特選プログラム・コーナーから姿を消したVICに続き，今月号はぴゅう太とマックスマシーンもランダム行きになってしまいました。たくさんの読者のかたから，おしかりのハガキをいただきました。読者の中に，これらの機種のユーザーが多いことは十分承知しているんですけど…。

影：そう，ユーザーは多いんだけれど投稿が少ない！　はじめてプログラムが組めるようになったときをふり返って，また，プログラミングに燃えてほしいな。

編：新しい機種に買い変えた人も，たまには古いパソコンも引っぱりだしてチャレンジしてほしいですね。

影：それはそうと来月号は，今までのエントリー作品に投票してもらうんだね。来月号は見のがせないゾ!!

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	ZUIDER	669	MB①	おでん屋源さん	445
BM②	CHINA TOWN	405	MB②	少女伝説	862
BM③	Can Pon	338	MB③	BASE DEFEND	373
BM④	TIME FIGHTER	336	PA①	BALUM君	845
C1①	あるカニの恋の物語	352	PA②	TAKE AWAY	801
C1②	天国に一番近い雲	671	P6①	GO THE CASTLE	203
C1③	STAR DUST Ⅳ	644	P6②	神社参拝ゲーム	710
FM①	働くおっちゃん	1,201	P6③	天国へのゴンドラ	393
FM②	BORORON·EX	480	P6④	PUK POK	396
J1①	BIRD TRAVEL	431	P8①	PACKAGE	241
J1②	TANK	1,193	P8②	新聞配達ゲーム	452
J2①	PUSH MAN	722	P8③	ピクポク	315
J2②	BLOCK	885	P8④	WONDER BATTLING	684
M5①	計貫兵衛	769	P88①	モスラ	832
M5②	がんばれ！ ニコちゃん	893	P88②	RBくんのADVENTURE	859
MS①	FLASH AND BALL	271	SC①	警備員	361
MS②	オバケがでたー！	647	SC②	クリルミン2	1,298
MS③	ハンバーグを焼こう	793	X1①	REFLEXES BALL	876
MK①	ICBM	212	X1②	GHOST BUSTER 2	827
MK②	THE ROBOT 2	374	PB①	ENEMY'S LAND	694
MK③	IN THE WALL	476	PB②	TR. HUNTING	985
MK④	タイニーRPG デーモンアイ	613			

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!!——

高速GET·PUTサブルーチン	三重県伊勢市　西川忠秋	POKN WORLD	長野県岡谷市　吉瀬謙二
The CAVE2	兵庫県城崎郡　CAVE	万年カレンダー	広島市　宮里糸一郎
百叩き	静岡県熱海市　小林丈洋	TORTOISE	茨城県勝田市　太田俊輔
SUPERスゴロク	新潟県柏崎市　関矢秀樹	City Aid	愛知県名古屋市　内川　仁
ミステリールーム	千葉県佐倉市　内山誠彦	なにわの恋の物語	大阪府枚方市　TADAYAN

投稿ありがとうコーナー

★61年3月中にプログラムを送ってくれた人たちです★

橋口圭介／波田純一／国本　隆／高本謙一郎／身深　薫／柴田久一郎／Mr. I LOVE YOU／吉野信義／武尾清史／今川　彰／五日市正道／高橋　淳／井田勝久／児玉英樹／YAOTO：812C／鈴木　哲／小貫義則／大前隆典／今村典広／永井孝幸／増田年克／成河進一／海野太孝／吉峯　輝／足立博之／伊藤俊輔／Mr. JR／迎夢超人／佐藤　昇／山下重明／宮下修治／岩田充剛／小林　強／坊農　誠／なっちゃん／水谷邦久／西川忠秋／浅田卓司／長谷川正俊／MAKOBE／平　保浩／竹島淳二／林　譲／NOKI－KUN／安田　恒／浜口　肇／小林裕之／佐々木章二／韮沢敬和／鷲坂　淳／坪井勇／中村貢三／境田英雄／斉藤真二／佐藤啓介／大和克夫／山本靖司／猫田ニャン／丸山大輔／小西寿幸／山岸伸貴／安井健太郎／三木大輔／野沢一哉／鈴木忠将／POOYANS／荒井純一／桑名淳也／山本高也／最上和彦／秋元正夫／村本寿明／森藤正人／HI DEMI.U／亀井英俊／喜多正和／鈴木幹也／入佐秀作／飛田昌彦／クーニャン／瀬戸山大作／増田明義／渡辺高嗣／小笹龍一／高木　一／玉村正次／荻野義明／村上とおる／福永陽一郎／藤井敏春／白井建夫／大島茂樹／Mr. FOO／鳥生和弘／吉沢　聡／伴　亮一／生方武志／横堀洋一／寺田　力／松岡充浩／大久保尚紀／家坂俊一

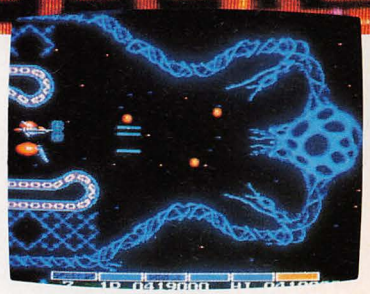
★まだまだ，たくさんの人たちの投稿がありました。全員紹介できなくてゴメンネ！　これからもどしどし投稿してくださいネ!!

マイコンスーパーソフトコーナー

SUPER soft CORNER

CONTENTS

このコーナーは，ビデオ・ゲームやパソコン・ゲームなど，ソフトウェアを楽しむ人のためのページです。最新ビデオ・ゲームの攻略法や，これから出るパソコン・ソフトの情報などを，カラー写真やイラストをまじえながら紹介しています。また，新ゲーム，文章で創る「ペーパー・アドベンチャー」や，ゲーム・コーナー情報でつくる「ハイスコア・コーナー」など，読者参加のページもいっぱいです。このコーナーに載せてほしいゲーム・ソフトなどありましたら，編集部までお知らせください。また，記事を書きたいかたも大かんげいです。編集部では，みなさまの協力を得て，より楽しいページにしていきたいと考えています。お便りお待ちしています。



©Konami グラディウス

ファミコン・ゲーム・エキサイト・レポート —グラディウス最終面に挑戦 **GRADIUS** 235

不思議いっぱいファンタスティック・シューティング・ゲーム **FANTASY ZONE —ファンタジーゾーン—** 236

チャレンジ/ロールプレイング・ゲーム **リグラス** 240

ミステリアス・アニメ ロールプレイング・ゲーム **カリオストロの城** 242

チャレンジ・アドベンチャー ゲーム **ウイングマンII** 244

ファミコン HOT GAME速報 —B-ウイング— **B-WINGS** 248

ナムコット・ファミコン 新作情報 **スーパーチャイニーズ/スカイキッド/ワルキューレの冒険/バベルの塔** 250

ペーパー・アドベンチャー・コーナー **「D」の野望** 251

3D・アクション・アドベンチャーゲーム **ナイトシェード** 253

セガ・マークIII 新作情報 **忍者プリンセス/シーソー** 254

河野洋の **ナムコット情報局-ベーマガ支局2** 256

ザ・ビデオゲーム・ミュージック・コレクション3 **ツインビー** 257

レスキュー・アドベンチャー・ゲーム 261

CHALLENGE HIGH SCORE 266

T&ESOFT®

HYDLIDE·D

TY

平和な街フェアリーランド

しかし、その地下では悪が覚醒し、地上にまでその手をのばしてきた。

▲フェアリーランドのイメージイラストです。▶

巨大な地底湖

邪悪な地下帝国のスタート地点は、巨大な地底湖と巨大イカが待ち受けていた。

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 名古屋市名東区豊ガ丘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。尚、会員証作成手続きに3週間かかります。

PHOON

Active Role Playing Game

ハイドライド・II

SHINE OF DARKNESS

永らくお待たせしました。

X-1,FM-7用テープ3本組 4,800円で新発売——!!

- ●PC-8801/mkII/SR/MR/FR……5"2D ¥6,800
- ●X-1/C/F/turbo/II……5"2D ¥6,800
- ●FM-7/NEW 7/77/AV……3.5"2D・5"2D ¥6,800

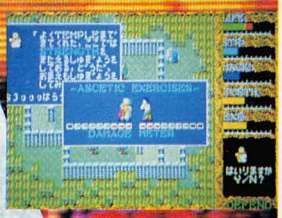
Active Role Playing Gameがここまで進化——!!

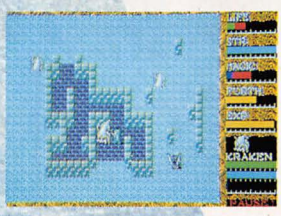
★本格R.P.G.！ しかもリアルタイムの操作性はそのままです。
★極限のデータ圧縮技術により、マップはハイドライドⅠの約6倍。（エリア計算によれば138,000エリア）
★登場キャラクターやアイテムも大幅増。
★見やすいマルチウィンドウ表示。 ★14種の魔法が使用可能。
★会話・アイテムの売買・着がえ（テープ版除く）等、新アイディアを投入。
★ゲームスピードはプレイヤーのレベルに合わせ、自由に設定。
★もちろん、途中データのセーブ・ロード可能。

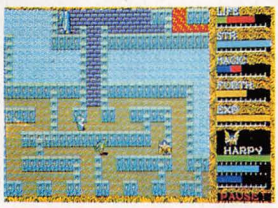
※テープ版はディスク版と少し内容が異なります。

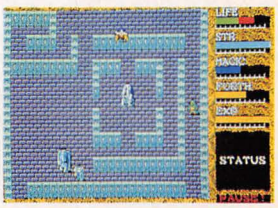
地下帝国

これから先に起こるものは多くの罠・モンスター達。それを乗り越えなくては平和がおとずれない。









認定証発行中!!

終了者各機種先着100名様、計300名様にハイドライドTシャツと終了認定証（順位入り）を発行します。
PC-8801版，X-1とFM-7/77のディスク版の認定証は、規定数になりましたので締切らせていただきます。

T&Eマガジン No.9 発行中!

3月25日号

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

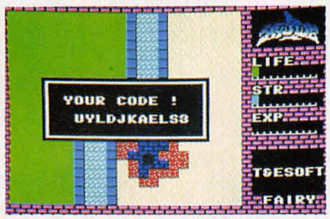
HYDLIDE

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

▲MSX.ROM版・テープ版



▲MSX.ROM版(パスワード表示中)

PC-9801シリーズ ●5"2DD版 ●3.5"2DD版 各¥6,800

▲MSX2 ▲PC-9801

▲X-1

▲PC-8801

▲FM-7

A.R.P.Gとは

- アクションゲームのリアルタイム処理に…
- ロールプレイングゲームのキャラクターを成長させる楽しさと……
- アドベンチャーゲームの秘密捜しの面白さを融合!

ハイドライドの伝説(プロローグ)

これは別次元、別空間の美しい妖精の住む王国〝フェアリーランド〟での物語です。ある日、宮殿の宝石が持ち去られて王国は退廃し、甦った悪魔に王国は滅ぼされ、王家の次女は妖精にされてしまいました。この恐怖と絶望の中、若者がたった一人で怪物たちに挑戦していったのです。

A.R.P.Gのストーリーはあなたが作ります。

①あなたは主人公を操って、森、草原、砂漠、城、水中、地下迷路を宝を求めて探険します。
②でも、単なる宝探しではありません。目的は、王女を助けて王国の平和を復活させることです。
③そのためには、次々に周りから迫る敵に勝たなければなりません。
④ところが、初め主人公は持ち物も力も経験もないため、弱い敵にもすぐ負けます。
⑤そこで、あなたのアイディア、作戦、思考力、素早いキー操作が必要なのです。

■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"1D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
PIXEL 2
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!!

★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。
★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本セットです。

MOVIE SPACE SHOOTING GAME

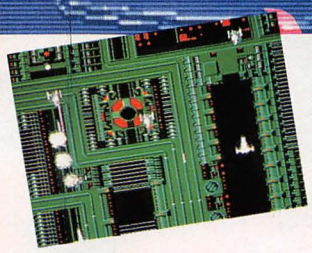
LAYDOCK

レ・イ・ド・ッ・ク

発進! TAKE OFF

"THIS IS THE UNION COSMOS FORCES COMMANDER.
CARRY OUT LAYDOCK PLAN. CARRY OUT LAYDOCK PLAN.
REQUEST DUAL FIGHTER TO SALLY."

"THIS IS DUAL FIGHTER. ROGER.
WILL DO RIGHT AWAY."



★魅せてあげよう、1ドットのエクスタシー……!

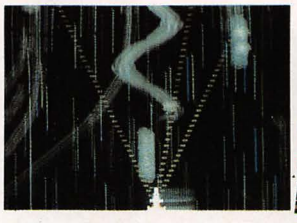
- 細かく書き込まれた72画面分の背景が、1ドット毎のなめらかスクロール。
- 機体の動きは、1機最高16パターン切りかえのリアルアニメーション。
- ドット単位で弾をよけ敵機をかわす。命中の判定もドット単位。

★2人で遊べる新世代のシューティングゲーム……!

- 二人はどちらも主役!共同で出撃。ジョイスティックは1台でも2台でもOK!
- 合体すると、プレイヤー2はオプション兵器をコントロール。(勿論、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。
- 光子炉を破壊して"レイドック作戦"に成功すると、アニメシーンが出現します。(6シーンごと)



階級章発行中!

レベルによって
階級が3段階
あります。

MSX2
RAM64K
VRAM128K専用
3.5"1DD版
¥6,800

▲ピクセル2を使用して描いたイメージイラストです。

■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(葉書での請求はお断わり致します)
■86年カタログご希望の方は、100円切手同封の上、カタログ請求券をお送りください(葉書での請求はお断わり致します)

T&ESOFT® INC.

製造・販売　株式会社ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE:052-773-7770

T&Eマガジン No.9 請求券 ベーマガ6月号

'86総合カタログ 請求券 ベーマガ6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™

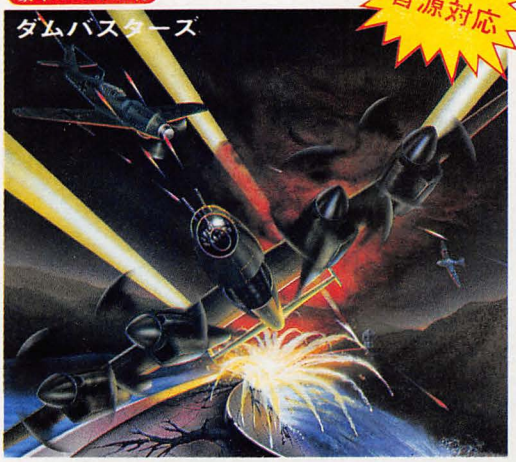
NEC PC-8800シリーズ
8801・8801mkⅡ・8801mkⅡSR.FR
NEC PC-9800シリーズ
U2・F2・VF2・M2・VM2・VM4
テープ版 ¥4,800 フロッピィ版 ¥6,800

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

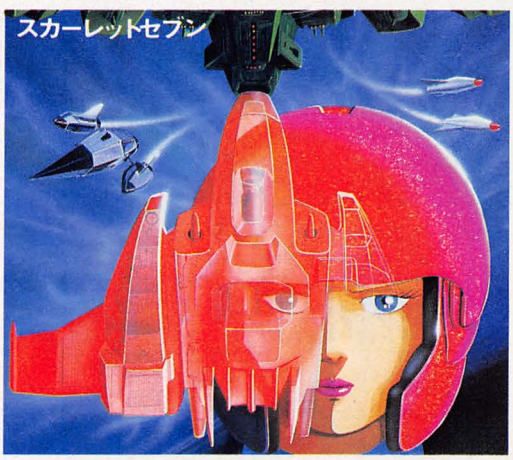
MAGUS

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/マルチ
富士通純正マウス/ハンディカード
ソフト SW BOX 電波新聞社
サビウスジョイスティック
などに対応できます

SCARLET 7

X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

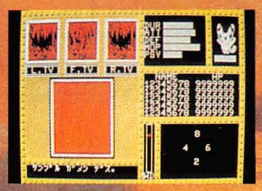
SFロールプレイングゲーム

kaleidoscope
カレイドスコープ

数ある宇宙の珍獣の中でもとりわけ貴重な生物、それがチューガである。チューガは、最高のステイタスシンボルとして、連盟中の富豪家たちの注目を集めていた。しかし、その生息惑星"デファンク"は——ごく一部の非合法商人を除いて——誰も知らなかった。そしてある時、大富豪トラボンス・トラボンヤのもとから、一匹のチューガが姿を消した。チューガは自らの母星デファンクへとむかったのである。はたして、その目的とは？

異常な潮夕現象の惑星を舞台に、巨大な原住生物・トラボンヤの追手など入り乱れて、新たなスペースオペラが始まる。

カレイドスコープシリーズ第2弾
発・汗・惑・星 堂々発売！



第2弾

発・汗・惑・星

FM-7/77
PC-88/mkII/SR/FR/MR/TR
X1/ Turbo（除X1D）
テープ版　¥4,800
ディスク版（5'D3.5'D）¥5,800

お待たせしました。SFロールプレイングゲーム、カレイドスコープシリーズ第2弾『発・汗・惑・星』いよいよ発売です。惑星の設定をそのまま生かし、その軌道によって、グラフィックで潮の満干をあらわすというユニークなゲーム性、かわいいチューガも画面に登場し、ゲーム中、重要な役割をはたします。基本世界も広がって、ぐんと充実の『発・汗・惑・星』。カレイド宇宙に、新たな物語が加わりました。

- PC-88、X1をはじめ、各機種ともより速い処理スピードを実現
- リアルタイム的要素を加え、楽しさ倍増
- 地上・水中・地下・戦闘——ゲーム性に富んだ4種類のモード
- 原住生物をはじめとする30種以上のキャラクター

※PC-88（SR以上）/X1のディスク版には、フルグラフィックのタイトル画面とテーマMUSIC付。PC-88のテーマMUSICはFM音源対応です

第1弾　SFロールプレイングゲーム
7万光年の胞子たち

突如、惑星ナセルに出現した謎の機械化部隊。彼らを倒すために、戦闘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！ 銀河運営連盟を舞台にした、壮大なSFロールプレイングゲームのシリーズ第1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

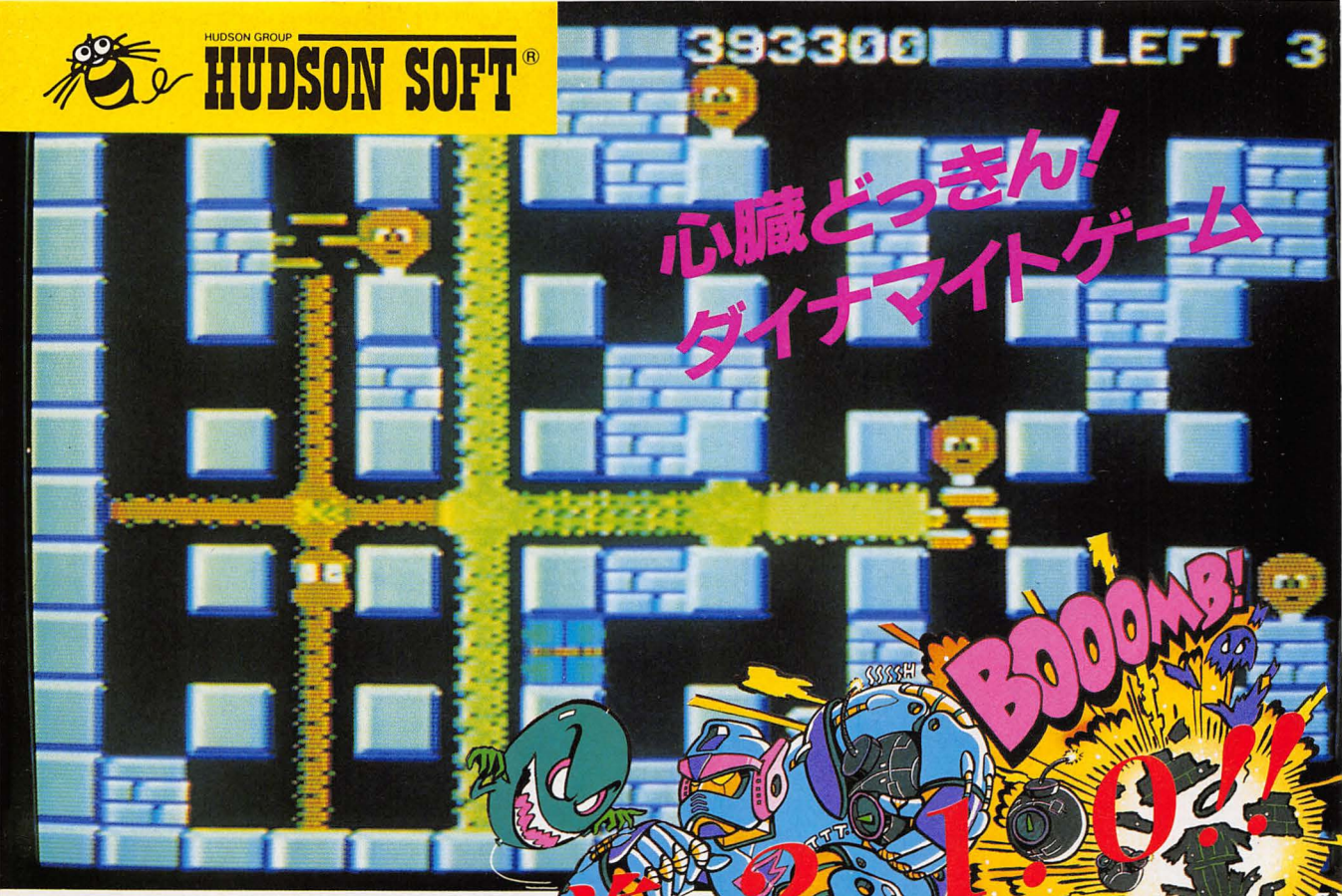
	テープ版	ディスク版
ローダーセット	¥3,800	¥4,800
1.7万光年の胞子たち	¥4,800	¥6,200
セット価格	¥7,800	¥9,800

カレイドスコープ
フェアー 開催
6月初旬～7月初旬

GA夢（カム）
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
TEL. 03-360-3623

資料請求券
ベーマガ

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——

好評発売中！

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〕X1turbo専用、X1F（X1、X1Cをお持ちの方は漢字ROMが必要です。）

HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

本社・ハドソン札幌／〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1-18
ハドソンビル　PHONE：011-841-4622
営業所・東北・金沢・東京・名古屋・大阪・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

バイオレンス劇画アドベンチャー

©集英社　武論尊　原 哲夫

発売が遅れて御迷惑をおかけしております。

5月下旬 新発売

天空に二つの極星あり
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！

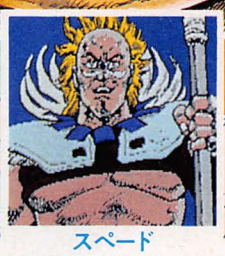
イラスト/広井哲雄

南斗聖拳シン

アイパッチ

コング

キング



スペード

ハート

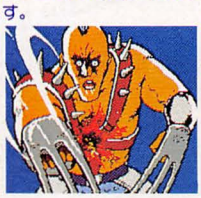
★衝撃のアニメーション・バイオレンスグラフィック！これが話題の秘孔モードだ★

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…!!」サウンド、その他の効果音付で、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かわる



⬆「ボコォッ！」腹部に穴があく

⬆「ひてぶっ！」こっぱみじんに吹っ飛ぶ頭

PC-8801mkⅡSR（TR、FR、MR）V2モード
PC-8801mkⅡ、PC-8801
5インチディスク版2枚組（1ドライブ使用可）**￥6,800**
作者/折茂賢司、日高徹シナリオ/武石正道

■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

オリジナルの迫力劇画を忠実に再現。その他アニメーション効果、抜群の効果音楽等のマルチアイデアがいっぱい。

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8丁目20番2号 新宿アイリスビル7F
㈱エニックス「通信販売」係

オリジナルゲームシナリオ大募集

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。尚、商品化の場合は当社規定の印税をお支払します。
詳しくは担当・石川迄

ヒーローコミックアドベンチャー

ウイングマン2

キータクラーの復活

PC-8801mkⅡSR（TR、FR、MR）V2モード
PC-8801mkⅡ、PC-8801
5インチディスク版2枚組
（1ドライブ使用可）￥6,800

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！

★新キャラクタ続々登場
★ユーモアいっぱい新機能満載

※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。

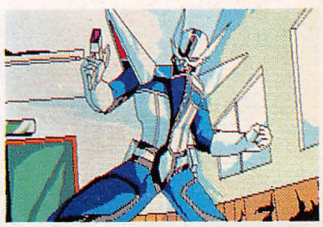
作者TAMTAM
音楽構成すぎやまこういち
©集英社
桂 正和

★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★

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"「ヒートレイバー」「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。

★おもしろアドベンチャーを追求した新機能モード★

- ●音声モード（SRお使いの場合）
  「チェイング.!」等、キャラクタが君に呼びかけてきます。
- ●前作よりもさらにオリジナルに近づけた美しいグラフィック
- ●チョークモード
  君の入力する文字を健太と美紅ちゃんがチョーク書きしてくれます。あんまり、考え込むと健太は寝てしまうし、美紅ちゃんは泣き出しちゃうぞ。
- ●さらにスピーディになった「なんですか？」モード
  君のわからない物(所)に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

パソコン界に新分野開拓
このリアルなかけひきが
君をプレイボーイにする

作者　関野ひかる

■〔5インチディスク版〕PC-9801/E/F/M/VM/VF 2D、2DD……￥6,400　2HD……￥7,400
■〔5インチディスク版〕PC-8801/mkⅡ/SR（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

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

★不滅の名作
アドベンチャーゲーム★

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-6001K32K）、PC-6001mkⅡ/SR、PC-6601/SR￥3,600

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

あのラストの感動・衝撃を君はもう体験したか!?

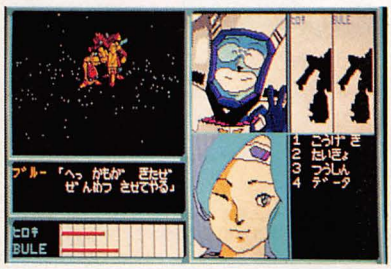
●ラストシーンには思わず涙が出ました。すごーく感動しましたよ。(山口潤・岐阜)
●ラストの展開には、ただ驚き!エンディングの音楽がなっているときはボケ〜となってしまった。(村尾昭彦・東京)
●私はブルーの行動に感動しました。彼こそ地球の誇り、日本男児じゃ〜!(柴田航・鳥取)
●「すごいゲームだ!」ブルー、ミオ、リミ、ミンクスおやじのメッセージは楽しく、やっていて夢中になりました。(三輪明・愛知)等々。たくさんのファンレター!!有りがとう!

ニュータイプSFアニメロールプレイングゲーム

ライザ 地球戦士

★数々のアイデアを取り入れたニュータイプ画面★

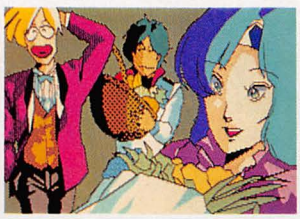
《コスモスクリーン》流れる星。敵メカ登場シーン。戦闘シーン(ビーム・ミサイル・接近戦・サイコ)すべてにアニメ効果を採用。
《メッセージウィンドウ》それぞれの個性を重視したおもしろリアクション続出。
《メンバーエリア》状況によって、キャラクターの表情が変り、キミに話かける。
《ライーザエリア》キミとブルーの乗るメカ"ライーザ"の武器装備状況が一目でわかる。
《オペレータエリア》オペレータ・ミオが敵の強さ、地球の状況等を教えてくれる。
《選択肢エリア》7種30数項目の選択肢をワンキーで入力できる簡単設計。



作者 九葉真
イラスト 真島真太郎

『我々は放浪の民・ガルム人。愚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…。』

■〔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



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

XEVIOUS ゼビウス

好評発売中

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

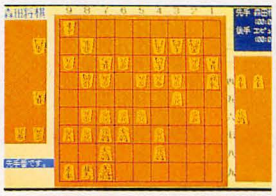
両シリーズ、あの浮遊要塞アンドアジェネシスが実際に浮遊します。

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2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

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8丁目20番2号 新宿アイリスビル7F
㈱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

ますます大人気!!
エニックス通信

おもしろ、おかしく紙面!!
今回は発売まだれる「北斗の拳」情報他だよ!!
読んでね。　P296です。

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ソ!

★リアクション豊富な対話型アドベンチャー★
原作の登場人物が本当に話してるって感じがもう最高!

★戦闘モード付の親切設計★
リアルタイムでのキータクラーとの闘い。これがまたなんとも楽しい。

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

美!グラフィック

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

トッププロ30人とのスリリングなトーナメントゴルフ
君はエニックスオープンの覇者となれるか!?

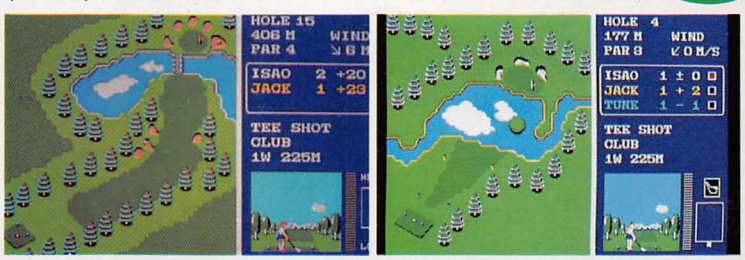
★リアリズムを追求した本格的機能★

- 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。

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

シャープX1
好評発売中



軽井沢誘拐案内

ロマンチックミステリーアドベンチャー

ポートピア連続殺人事件の作者堀井雄二が
華麗に放つロマンチックミステリーツアー!

★膨大なセリフデータをもち、つぎつぎかわってゆく登場人物たちのリアクション!
★画面数約100枚+スクロールマップ3エリア!
★楽ちんなワンキー入力で、ともかく、めちゃめちゃ楽しい娯楽大作なのだ!
★読みやすい、ひらがな・カタカナ混合文。
★主人公の名前はキミ。おもわずてれてしまうボクなのだ。
★なぎさのオマケ写真もついて全6章。あふ♡

キミは
軽井沢に 愛 を
見たか!?

■〔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X全1シリーズ、FM-7全シリーズ、PC-8801mkIISR(TR、FR)、PC-8801mkII、PC-8801……¥4,800

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

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) ¥7,800 ●シングルディスクでも使えます
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) ¥7,800 ●シングルディスクでも使えます
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。●FM-7用でエプソン・TF-10シングルドライブをお使いの方は専用プログラムになりますので通信販売のみとなります。

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)

SST

通信販売 送料無料

▶通信販売ご希望の方は、品名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記の上、現金書留で日本ファルコム・ベーマガ 係宛までお申し込みください。

スタッフ募集：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

新発売

アルバトロス

TOURNAMENT GOLF

- 9ホールごとに軽快なメロディーでティーブレイク、スコアを集計表示。
- プレイは1人から3人までのパーティーで進行。
- 各コース18ホール。海岸コース(初級)、丘陵コース(中級)、山間コース(上級)を設定。計54ホール。
- キー操作は楽らく、進行もスムース。
- フック、スライスに加えてトップスピン、バックスピンが自由自在。
- 極端な地形がないので、アベレージ・プレイが可能。上達ぶりが、明確に判断できます。

PC-8801mkIISR/FR/MR専用
ディスク版￥8,800
(ディスケット3枚組)

スポーツ・アクション!

他機種移植進行中!

日立S-1
新発売!

X-1/X-1C/X-1ターボ

TRUCK
American
Hi-Speed Scroll Action
アメリカントラック

カーレースとはちがう迫力。妨害する車をはじき飛ばし、道路封鎖を突破する。1車線から4車線へと、激しく変化する道路。ついてこれるか、このスピードに!

- 美しいグラフィックス画面が高速スクロール
- 臨場感あふれるサウンド・エフェクト
- 運転に必要な全ての情報を表示する、マルチ表示パネル

ドライビング・アクション!

PC-8801mkIISR/FR/MR	5"D	6,800円
PC-8801mkII	5"D	6,800円
PC-6001mkII/6601/SR	T	4,500円
PC-6601/SR	3.5"D	6,800円
PC-9801シリーズ	5"2D・2DD,2HD	6,800円
X-1/X-1C/X-1ターボ	T	4,500円
X-1/X-1C/X-1ターボ	5"D	6,800円

FM-7/new77/77	T	4,500円
FM-7/new77/77	3.5"D,5"D	6,800円
MSX	T	3,800円
MSX	ROMカートリッジ	5,800円
S-1	T	4,500円
S-1	5"2D	6,800円
S-1	5"2HD	7,200円

新発売

他機種移植
進行中!

シューティング・アクション!

驚異のリアル・アクション・シューティング
パソコン初の複数行動モード(個別行動の"フリー・アタック"と隊列行動の"フォーメイション・アタック"モード)
PC-8801mkIISR/FR/MR専用　ディスク版　￥6,800(ディスケット2枚組)

FINAL ZONE —WOLF—

株式会社日本テレネット

※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。

〒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
6月号

Scoop（スクープ）

特ダネ・得だね

本物思考の憎いヤツ……

久しぶりに、本物の手ごたえを感じたぜ。ここまで熱くさせられちゃあ、黙ってるわけにはいかねえな。さあ、コンピュータのお手並拝見。

飛車

ROM版

MSX ROM版 ¥5,200

MSX カセットテープ ¥4,200

アドベンチャーゲームシリーズ

はーりぃふぉっくす

雪の魔王編

新大容量ROM使用

アドベンチャー・ゲーム初のROM版が出るゾ！

なんと！「は～りぃふぉっくす一雪の魔王編一」が、MSXROM版で遊べちゃうんだ。
しかもグラフィックは80枚！！
アドベンチャー・ゲームとROM版の両方の常識を思い切り飛び超えて、遂に発売決定！
5月中には発売の予定。ワクワクしながら待っててネ。

アドベンチャーゲーム はーりぃふぉっくす

新発売
MSX ROM版 PC-9801F/VF 5FDD ¥5,900
PC-9801M/VM 5FHD ¥7,800

好評発売中
PC-8801シリーズ 5'2D 2枚組 ¥7,800
MSX（要32K RAM）カセットテープ ¥4,200
PC-8001mkII/SR カセットテープ ¥4,200

新発売
FM-77/AV/3.5 2D ¥7,800

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-8801SR 3.5FD(2D) ¥7,800
PC-8801mkII/mkIISR 5FD(2D) ¥7,800
PC-9801F5FD(2DD) ¥7,800
PC-9801M2 5FD(2HD) ¥7,800
MZ-2500 3.5FD(2DD) ¥7,800

通信販売 はーりぃふぉっくす

大好評！は～りぃふぉっくすグッズのお知らせです。
トレーナーは色が白に変わって
M・Lサイズとも¥3,500。
ノートはブルーのA4サイズで
1冊¥200。
5冊以上で申し込んでネ。
申し込みは現金書留でマイクロキャビンまで。

SFハードアクション・アドベンチャー。

CARMINE カーマイン

自らの影に脅え、偶かにも
その影を消しさろうとするものがあった
だが、影は既に影ではない

R.P.G.＋シミュレーション＋リアルタイム＋アドベンチャー……と、欲張り、せいたくなゲーム「カーマイン」は、型にはまらないアドベンチャー・ゲーム。
150枚におよぶ豊富なグラフィック。激しく、そして哀しいストーリー。
データに基づいた戦闘シミュレーション……。など、多くの武器をひっさげて、ゲーム界に新たな挑戦！

PC-9800シリーズ
（要256RAM・漢字ROM）
PC-9801F/VF 5'2DD2枚組 ¥7,800
PC-9801M/VM 5'2HD2枚組 ¥7,800
PC-9801U 3.5'2DD ¥7,800

キャンパスクラブ —キャンパス編—

もう一度、キミの笑顔

街で偶然、見かけた彼女。
あれから何度、偶然を装ってすれ違っただろう。
なのに声さえ、かけられない……。
明日こそは、勇気を出して呼び止めるから、
振り向いて！もう一度、あの笑顔で……。

新発売
PC-8801シリーズ 5'2D ¥6,800
PC-9801F/VF 5'2DD ¥6,800
PC-9801M/VM 5'2HD ¥6,800
FM-77/AV ¥6,800

マイクロキャビン

株式会社マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島2-9-12
TEL 0593(51)6482

住所が変わりました！
新築の自社ビルで
スタッフ一同、張り切っています。
これからもヨ・ロ・シ・ク・ネ。

★パートナーズ
キャリーラボ
マイコンハウスSPS

快進撃中!

X1シリーズ／ターボ　5"2D
（XIDはのぞく）

PC8801／mkII／SR／mR　5"2D

FM7／77／AV　5"2D／3.5"2D
定価 6,800円

X1シリーズ／ターボ　テープ
（XI/Dをのぞくすべての X1テープ内蔵機種に対応しますが、外部カセットドライブの場合はCZ-8RLI指定。）
定価 4,800円

進撃開始!

5月下旬

MZ2500　3.5"2D
定価 6,800円

PC9801シリーズ　5"2D
定価 7,800円

6月下旬

FM7／77／AV　テープ
定価 4,800円

凱旋（がいせん）

使命を果たした勇者たち、その胸に勲章を！
ゲーム終了された方は、マニュアルのRH①券を切り取って、ゲーム最終画面の言葉を書いて送って下さい。先着1000名の方に、終了認定証をお送りします。また、終了スコアコンクールへの参加希望の方は、RH①券と、ゲーム最終画面をスコアが映るように、写真に撮って送って下さい。ハイスコア賞はもちろん、森田賞、山口賞、北坂戸賞など、特別賞も多数用意しています。受付け期間は、5月1日～8月31日。
さぁ、新たな戦いの日々はここに始まる。

他力本願

目的のためには、手段を選ばないあなたへ。ランダムハウスから、熱いメッセージをお送りします。「開放のテクニック」をご希望の方はRH②券を切り取って、60円切手を同封し、わからない所を詳しく書いて送って下さい。

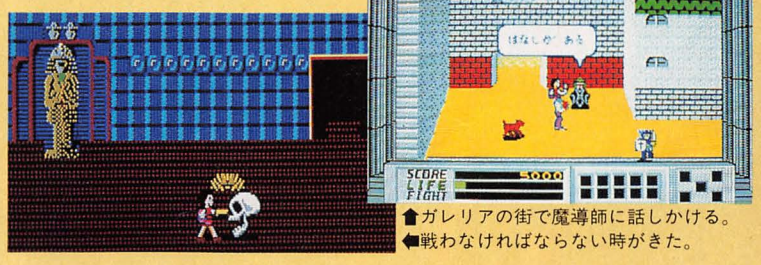
RHAM

リアル ハイ スピード オールラウンド ムーブメント
-Real High speed Allround Movement

従来のハイスピードの概念をくつがえして、魔導のアルゴリスト＝森田和郎は、夢の「RHAM」を出現させてしまった。VRAM3枚を使っての、フルカラー高速スクロールルーチンは、君たちの手によって、リグラス神話を、より生きたものにすることだろう。

懺悔（ざんげ）

PC8801及びX1のディスク版に限り、バグを発見したので告白します。スタート画面で、黒い服を着て座っている魔導師、酒場で、剣と盾を売ってくれる商人、街で、命の薬を売ってくれる商人。この人たちを切ってしまうと、暴走の原因となり、最悪の場合、ディスク破損の可能性があります。絶対切らないで下さい。



⬆ガレリアの街で魔導師に話しかける。
⬅戦わなければならない時がきた。

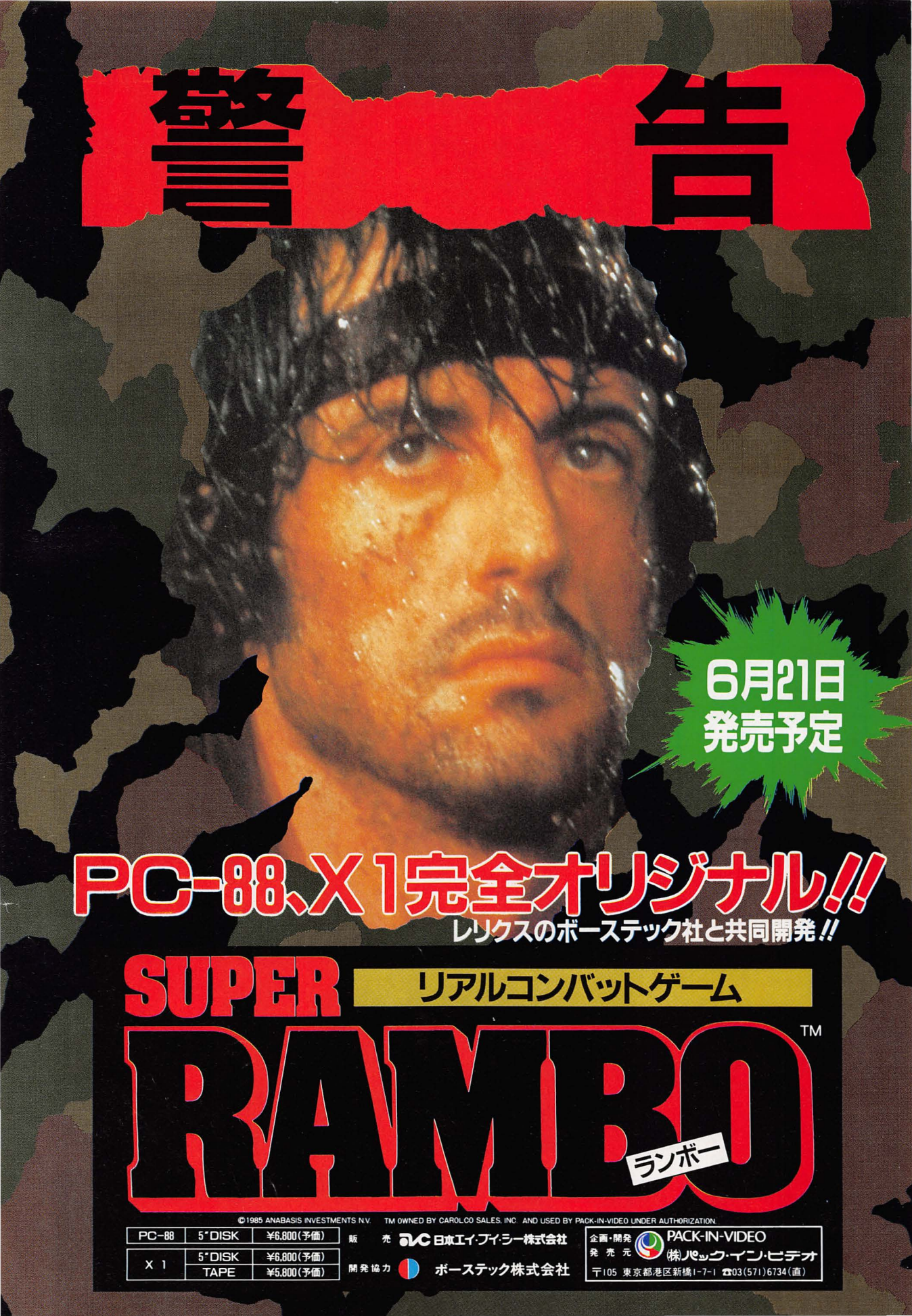
通信販売のお知らせ

現金封筒に定価代金を入れ、機種名、住所、氏名、電話番号を書いて、右記住所まで送って下さい。

主題性！　集大成！　したいぜ！

RH RANDOM HOUSE
ソフトウェア開発
株式会社ランダムハウス
埼玉県坂戸市末広町3-11
（営業所）TEL0298-42-1307

警告



6月21日
発売予定

PC-88、X1完全オリジナル!!

レリクスのボーステック社と共同開発!!

SUPER RAMBO™

リアルコンバットゲーム

ランボー

©1985 ANABASIS INVESTMENTS N.V. TM OWNED BY CAROLCO SALES, INC. AND USED BY PACK-IN-VIDEO UNDER AUTHORIZATION

PC-88	5"DISK	¥6,800(予価)
X1	5"DISK	¥6,800(予価)
	TAPE	¥5,800(予価)

販売 日本エイ・ブイ・シー株式会社

開発協力 ボーステック株式会社

企画・開発
発売元
PACK-IN-VIDEO
(株)パック・イン・ビデオ
〒105 東京都港区新橋1-7-1 ☎03(571)6734(直)

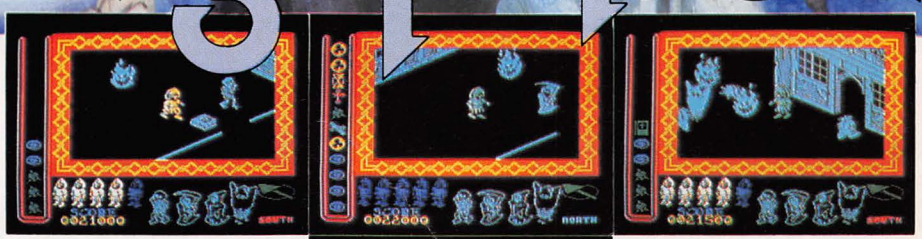
dexter soft

JALECO 株式会社ジャレコ

ナイトシェードは悪魔の囁き。

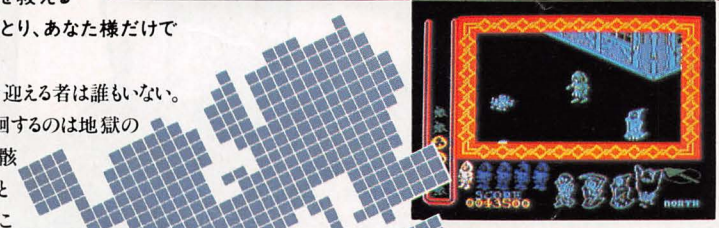
絶賛発売中

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

©アッシュビー・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。

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)

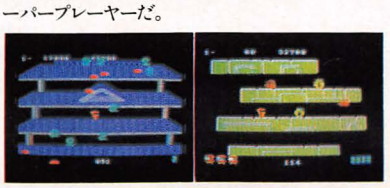
©1985 LICENSED BY ASHBY COMPUTERS AND GRAPHICS LTD.

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●FM-7/NEW7/77
★FD版　各¥6,800●X-1/C/F/Turbo(5"FD)●PC-8801/SR/FR/TR/MR(5"FD)●FM-7/NEW7/77(5"FD)●FM-7/NEW7/77/77AV(3.5"FD)

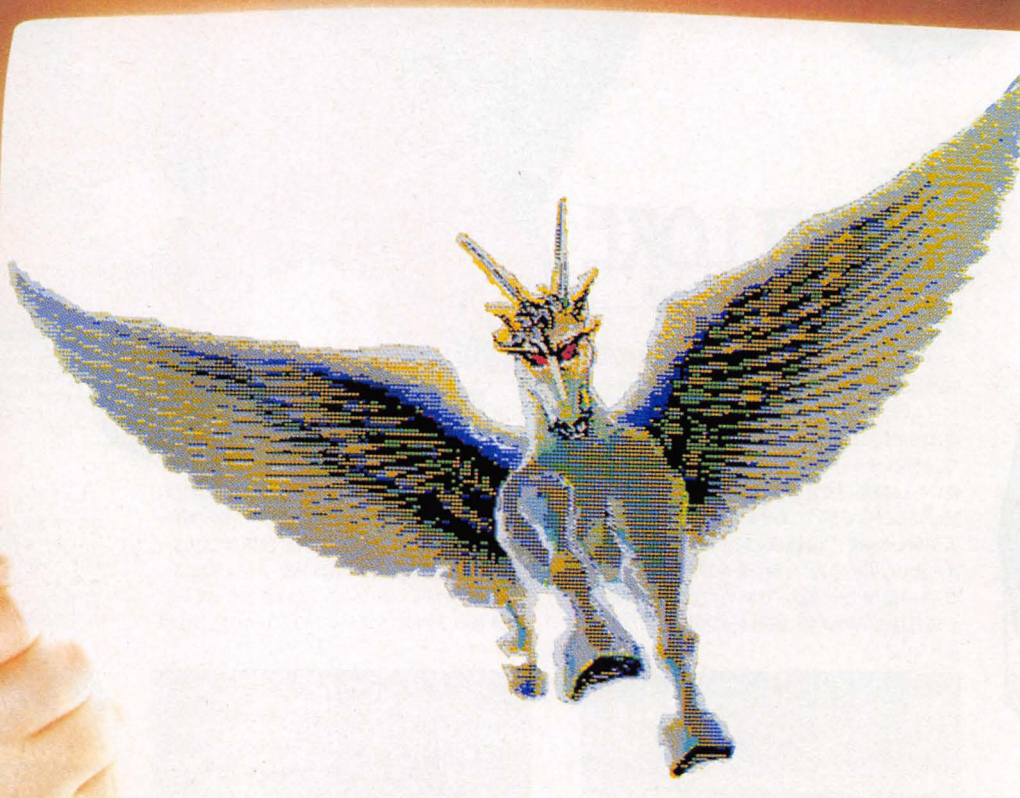
日本デクスタは、ゲームセンターの興奮をあなたのお部屋へお届けします。より面白いソフトを、より多くの機種対応をめざしてこれからも続々と新製品を発表してゆきますので、ご注目ください。●日本デクスタのソフトウェアは、全国の有名パソコンショップでお求めください。また通信販売で、直接オーダーされる際は、現金書留にて、日本デクスタ宛にお申し込みください。

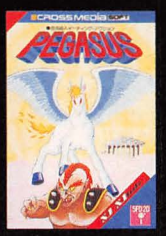
dexter
Designers & Experts Computer Software

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

人生10余年、最強の味方。





感情移入イーティング・アクション

PEGASUS

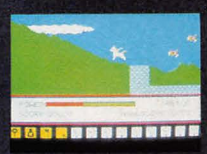
ペガサス

●5月末発売予定――――MSX(ROM)￥5,800、X1シリーズ￥6,800
●7月末発売予定――――PC-8801シリーズ
●8月末発売予定――――FM7/77シリーズ

ペガサス。

僕は小さい頃から、大空を自由に飛んでみたいと思っていた。翼に風をいっぱいに受けて……。そんな僕の夢をかなえてくれたのが、この翼を持つ神話のペガサスだ。力が弱く、かわいい仔馬のペギーを敵から守り、無敵のペガサスに育てるのが僕の役目だ。きっと僕の最強の友だちになってくれるだろう。さあ、ペガサス。すべての敵に打ち勝って、いっしょに大空に飛びたとう!

●ゲーム・グルメもアツくなるロールプレイング風アクションゲーム。
●上下左右スクロールする広大なステージ。●頭脳プレイを要求される地下迷路が、各エリアに隠されている。●敵を食べて成長をくりかえし、歩行→ジャンプ→飛行へ移動方法をレベルアップ。●無力でかわいいペギーから、無敵のペガサスへ育てるうちに、思わず激しく感情移入。●手ごわい宿敵ケンタウルスを捜しだし、炎攻撃でやっつけよう。●楽しさと魅力にあふれる20を越える登場キャラクター。



通販 商品名・使用機種名記入の上、代金と送料(500円)を現金書留にて、下記まで直接お申し込みください。
〒107 東京都港区北青山3-6-18(共同ビル青山2F)
日本エイ・ブイ・シー株式会社BASICマガジン係

募集 ★健康で明るく、集中力のあるプログラマー、企画力のあるプロデューサー募集./
ビクター音楽産業株式会社 PS制作部まで。☎03(486)9470

●販売 日本エイ・ブイ・シー株式会社
●発売 ビクター音楽産業株式会社

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

好評発売中!!

AETA

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
(アルユメビル)

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。

スクロールシューティング+バトルロールプレイング

超戦士ZAIDER

大惑星ユング〔魔神の侵攻〕

COSMOS

オリジナルテーマソング
レコードプレゼント
〔大惑星ユング〕

オリジナルサウンドにのり繰り広げられる、
スピード感あふれた臨場感抜群の全方向高速スクロールシューティング&バトルロールプレイングゲーム。
空中戦闘モード地上戦闘モードと2つのモードがあり、地上戦闘モードでは、画面が4倍にもふくれあがる!

超強力トレーサービーム砲が唸る!!
敵をバタバタと倒すその新兵器の威力はきっと君を魅了することだろう。

戦闘艇ビクラス!!
けっして万能ではない、しかし新たな目的地へ向かう時や、着陸、仲間を乗せたりと、その用途はとても広く重要だ。エネルギーの補充などをして、常にビクラスの性能を100%発揮できるようにしておこう。

敵基地に潜入せよ!!
中に囚われた人々を開放しろ!君の手助けをしてくれる者や、情報を教えてくれる者もいる。それに基地中には、ビクラスなどのエネルギーになるES(エネルギーサーキット)もあるのだ。

罠やモンスターに 気をつけろ!
敵もそう簡単には侵入を許してくれない。襲いかかる敵はトレーサービーム砲で叩きまくろう。もちろん格闘などでやっつけることも可能だ。

戦え!そして強くなれ!!
最初の君は無敵というほど強くはない。しかし戦えば戦うほど強くなっていく。A~Eランクの内Aランクに達すれば、魔神を倒すことも難しいことではないだろう。

千数百画面の広大なマップの中で、ハードバトルは繰り広げられる。
魔神を倒せ!大惑星ユングを救うには、それしかないのだ!

*画面写真はすべて開発段階のものです

気分最高シューティング、胸ときめくバトルロールプレイング。

●FMシリーズ /5"、3.5"Disk版¥7,800 Tape版¥6,800 ●AV専用 /3.5"Disk版¥7,800

次回予告

〔超戦士ザイダーシリーズ〕

BATTLE OF PEGUSS
惑星ペガス…バトルの予感。

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ゲーム!!
●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!
●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!
●その他抜群の内容盛りだくさん!

*画面写真はすべて開発段階のものです

MSX ●ROM版 ¥5,800

待望のリアルタイムロールフレイングゲームの元祖
(MSXマガジン61年2月号掲載)

MSX
●テープ版(32K)¥4,800好評発売中
●ROM版 (8K)¥5,800新発売

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。

新作
●PC-8801シリーズ 5"Disk版¥6,800 Tape版¥4,800
●X-1シリーズ/Tape版¥4,800 5"、3.5"Disk版¥6,800

MSXは、マイクロソフト社の商標です

		カイジアスペルセウス	聖女伝説	ザイダー・ペガス編	ザイダー・ユング編
PC-8801シリーズ	T	¥4,800	¥4,800	発売予定	発売予定
	D	¥6,800	¥6,800		
FM-7シリーズ	T	¥4,800	発売予定	発売予定	¥6,800 テープ1本
	D	¥6,800			¥7,800 2枚組 3.5" 5"
X-1シリーズ	T	¥4,800	¥4,800	発売予定	発売予定
	D	—	¥6,800 3.5" 5"		
MSX	T	¥4,800	発売予定	¥5,800	発売予定
	R	¥5,800			
PC-9801シリーズ	D	—	¥6,800	発売予定	発売予定

予約特典として
ザイダーバックも
付いてくる!

ザイダー発売記念トリプルプレゼント

■ザイダーのテーマソング入りレコードがついてくる。
■予約して頂いた方には更にザイダーオリジナルバッグプレゼント。
■またまた更に、抽選でコスモスオリジナルグッズがもらえる。

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。

COSMOS

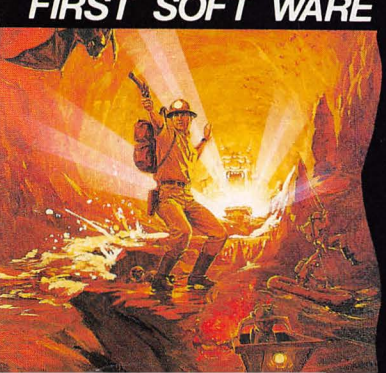
未知との調和と創造
株式会社コスモス・コンピューター
〒150 東京都渋谷区桜ヶ丘29-24 秀和桜ヶ丘レジデンス611
☎03(770)1821(代)

SST

資料請求券
BASICマガジン
6月号

沸騰ソフト、ワクワク。

MSX ROM CARTRIDGE アーケードで大ヒット
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・ハーディ係

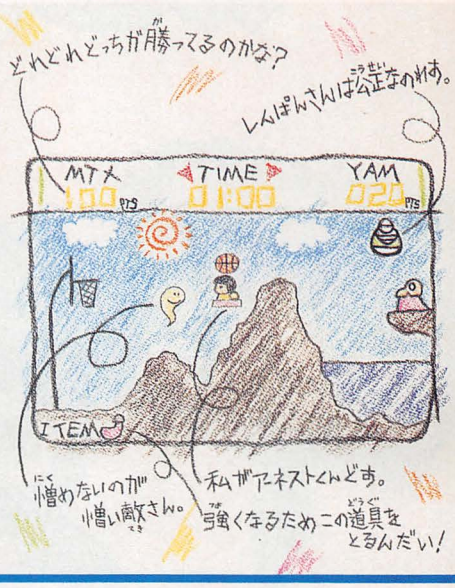
コミカルバスケットボールゲーム

絶賛発売中!!

もかりまっか? ぼちぼちでんな…!

MSX ROM版／￥5,800　監修／小松左京

ピョン、ピョン、ピョン。頭でドリブル、それシュート!・軽快なステップで得点をかさねていくアーネスト君。うまく賞金をかせげるでしょうか?・のりのりの音楽に乗ったコミカルバスケットボール大会のはじまりはじまり。



HYPER ADVENTURE GAME

青い宇宙の冒険

仮にもう一度原作を読み返してみたところで、この電子冒険小説ではただ寝てるだけかもしれない。

価格
発売

テープ版￥4,800
5インチディスク版
￥5,800
MSX
￥4,200

発売中
FM7/NEW7/77/AV
PC-8801シリーズ
X-1/C/F/turbo
PC-6001mKII/SR/
66SR・MSX(パロディ版)

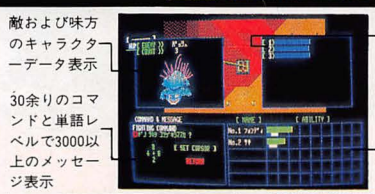
練りに練られたロールプレイングゲーム誕生

ただ勝ち続けるだけが英雄ではない!

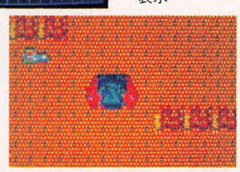
LAST WAR

50以上のキャラクターたちが広大なマップ上で演ずる、スペースオペラ

流れる雲がこころにくい



発売中　FM7/NEW7/77/AV
PC-8801シリーズ
X-1/C/F/turbo
価格　￥6,500(3.5インチ/5インチディスク版)
近日発売　PC-9801シリーズ
(￥7,500)



お詫び:戦略シミュレーション「AWACS」は開発都合により発売時期を延期させて頂きます。

イベント情報・シナリオ募集中

レーベンプロでは、皆さまの作品を募集しています。完成プログラム・未完成・原案いずれでも結構です。募集作品は、今までにない新しいアイデア及びパソコンの使い方を選考の第一基準としますので、創造力を発揮してください。
原案入選の秘訣として、内容が独創的であること(人まねは、ダメ)・具体的であること(ゲームが頭の中で思い浮かぶ)・ストーリー性があること、などです。
作品(説明書、使用機器)に、住所、氏名、年齢、職業、電話番号を明記のうえ偶数月末日までに右記、(開発室)宛までお送りください。
多数の賞を用意しておまちしております。

レーベンプロ株式会社

本　　社　〒150 東京都渋谷区松涛1丁目21番14号
分室(営業・開発)　〒150 東京都渋谷区松涛1丁目26番2号
松涛ビル3F

TEL. 03-485-8077(代)

※当社では只今、開発要員を募集しています。
ゲーム開発に意欲をもたれる方、ご連絡下さい。

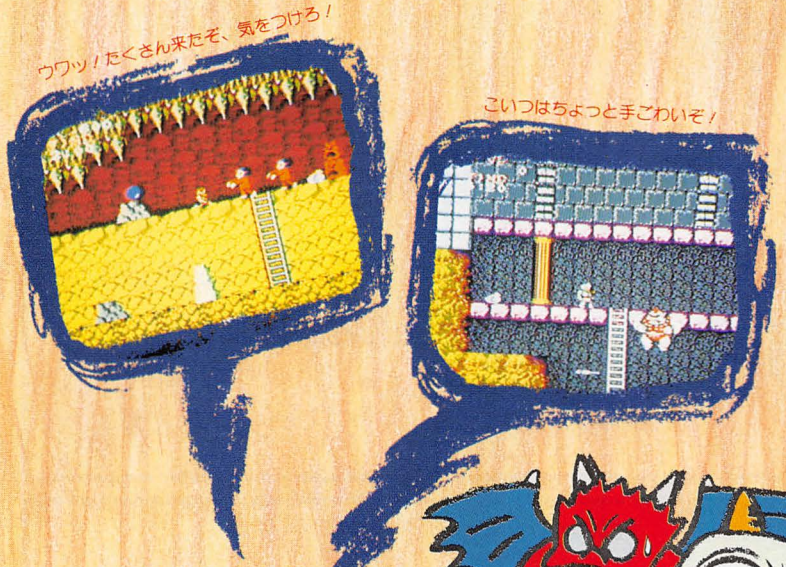
あっ！

ファミリーコンピュータ™用カセット

魔界村™ だ！

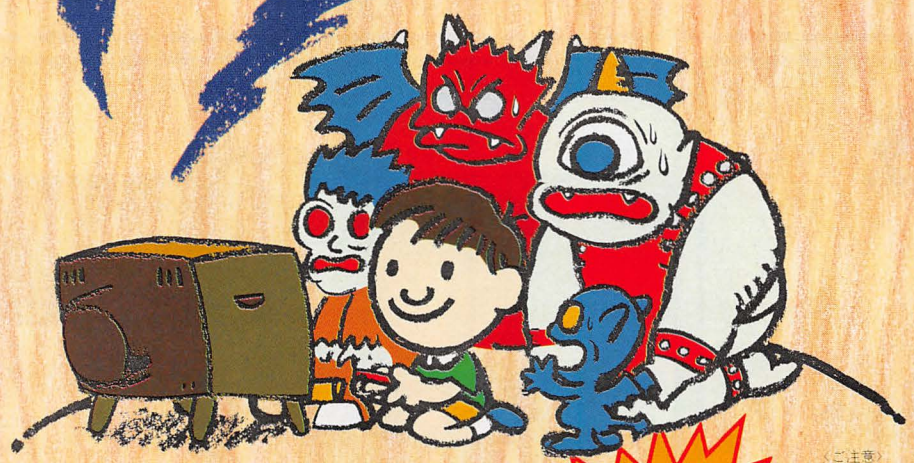
MAKAIMURA

仲間が集るファミコンソフト



姫が大魔王にさらわれた！
6つの門を潜り抜け、大魔王の
居る部屋へと進め、
しかし、魔王の送り出す手下ど
もが、君を待ちうけているぞ！

さあ、君は姫を助け出せるか!!



〈ご注意〉
違法制が極めて強い、
ファミコンカセットのダビング機が出ていますが、
このプログラムは絶対にコピーできません。

新発売

カプコンソフト第3弾

おまたせしました。
美しいグラフィックと、軽快なリズムに乗って、
あの魔界村がファミコンとなってやって来た！
可愛いキャラクターも沢山、格好いいパッケージと、
取説にはストーリーマンガも入って、
楽しさ100%!!

5月30日発売
￥5,500

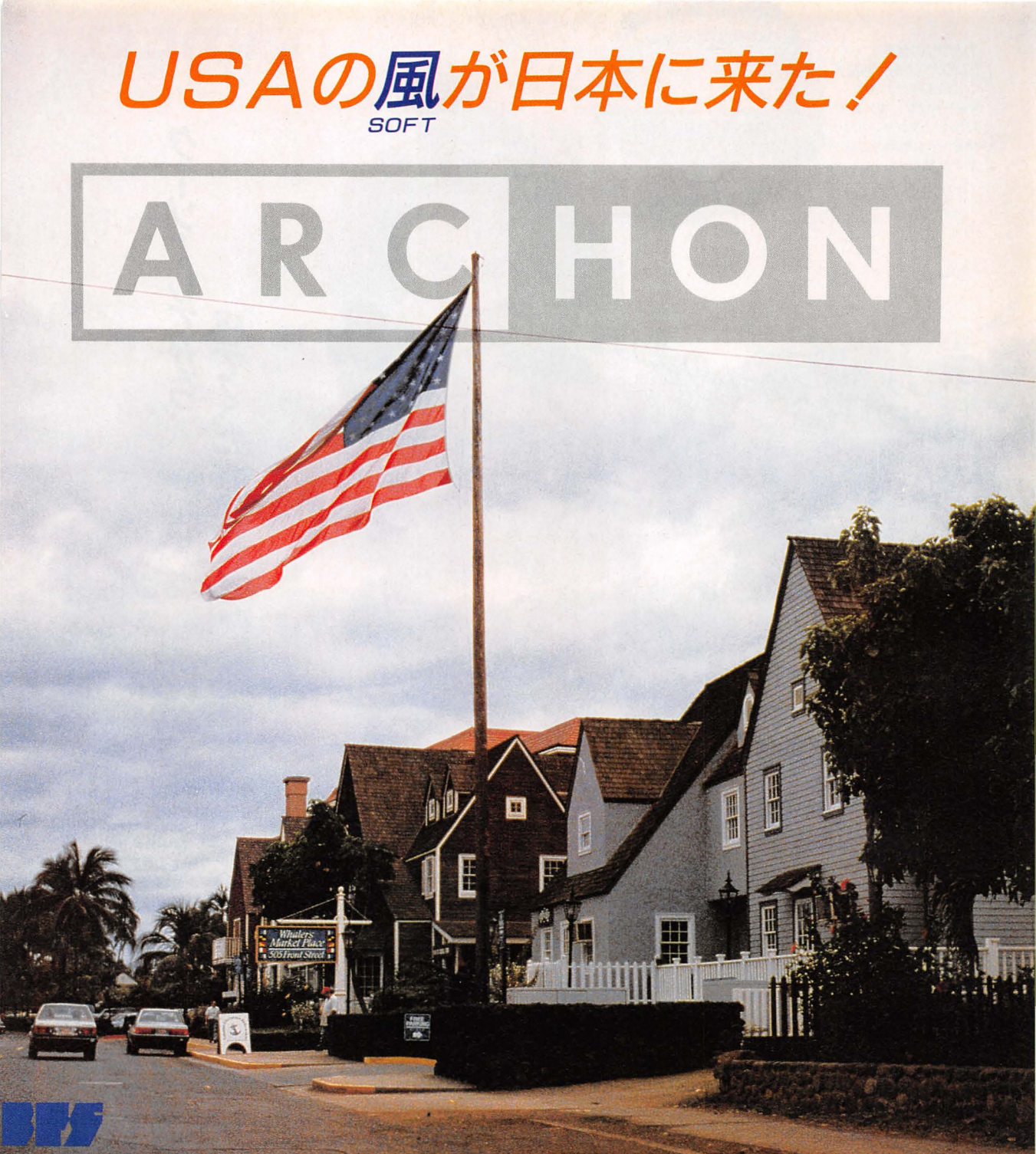
株式会社 カプコン
〒160 東京都新宿区歌舞伎町2－17－10 ☎(03)205-0231代

ファミリーコンピュータ™は任天堂の商標です。

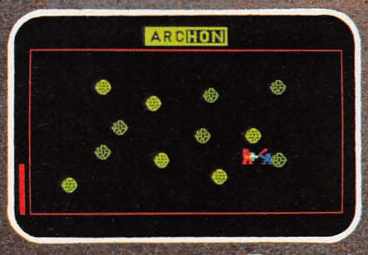
USAの風が日本に来た！

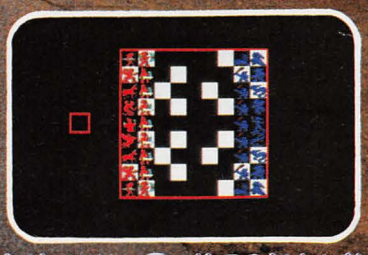
SOFT

ARCHON



BPS





デザインディスクで販売！
アーコンを10本プレゼント。

●右下の資料請求券をはがきにはり、今後のBPSになにを望むか書いてBPSに送って下さい。
もれなくアーコンを10名様の方にプレゼントします。

その他の説明しなくてもおもしろいソフト！

このアーコンというゲームは、君の持てる知力と敵に負けないシューティングテクニックを使いこなし、パワーポイントを占領するか、すべてのアイコンを抹殺してしまうことで、勝利を得ることができるゲームだ！

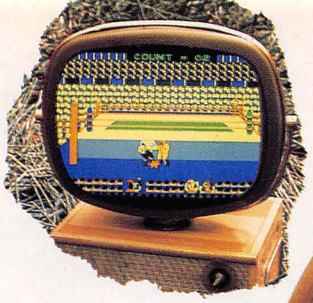
PC-8801SR
¥7,800

The BLACK ONYX EPSILON 3
The FIRE CRYSTAL 対局囲碁

〒222 横浜市港北区篠原東
3-1-9 TEL 045(421)7421

資料請求券 ハーマガ 6

namcot



カとワザの激突に
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

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

好評発売中

ディグダグII

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

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-1b

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

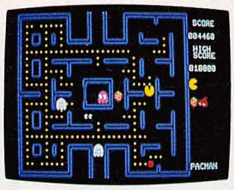
業務用ジョイスティックを設計基本にした
優れた操作性と耐久性を備えた
ポイントのかせげる
8方向ジョイスティックです。

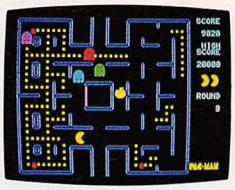
直径14㎜の2トリガーボタンで
セパレート・ショットのソフトを
より高度なフィーリングで楽しめます。

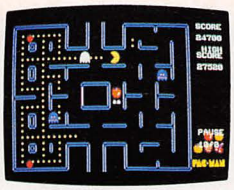
底面のスライド・スイッチを切替えることで
レバー操作を右手
左手に持替えることのできる
マニア向け設定がされています。

さらに!!

ハイスコア重視設計

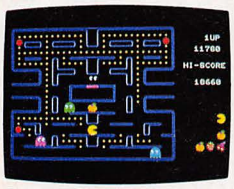

①FM-7パックマン

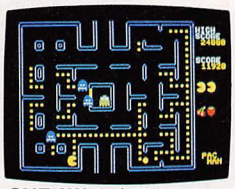

②MZ-700(PCG)パックマン


③MZ-1500パックマン

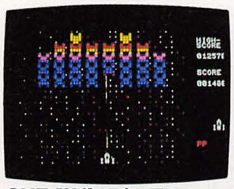
④PC-6001mkⅡパックマン

⑤PC-8001mkⅡパックマン


⑨X1パックマン


⑩MZ-2200パックマン

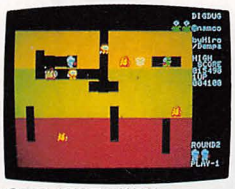
⑪MZ-2500パックマン


⑫MZ-700ギャラクシアン

⑬PC-6001mkⅡギャラクシアン

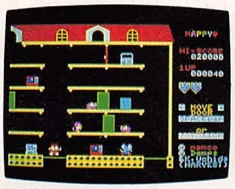
⑲PC-8001ディグダグ

⑳PC-8001mkⅡSRディグダグ

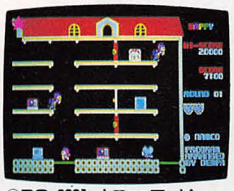

㉑PC-8801ディグダグ

㉒PC-8801mkⅡSRディグダグ

㉓X1ディグダグ


㉙X1マッピー

㉚FM-7マッピー


㉛PC-8001mkⅡSRマッピー

㉜PC-9801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

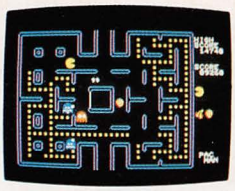
MAPPY マッピー

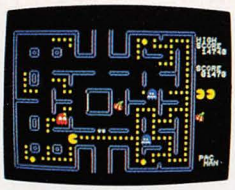
㉗MZ-700(1200/K/C(48K))
PCG共用テープ……定価3,000円
㉘MZ-1500 QD……定価4,300円
㉙X1/C/CS/CK テープ……定価3,500円
㉙X1D 3インチ……定価5,800円
㉙X1turbo/Fモデル20(200ラインモード)
5インチ……定価5,800円

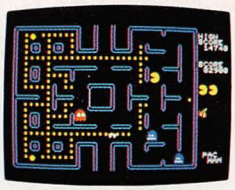
namcoオリジナル・ゲーム・シリーズ ●全国マイコンショップ及び電波新聞社本社・支局でお求め下さい。

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

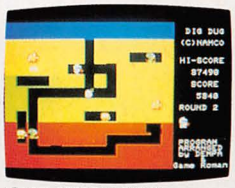

⑧PC-8801mkIISRバックマン

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

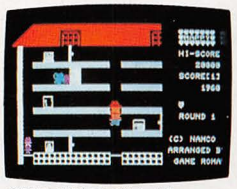
⑰FM-7ギャラクシアン

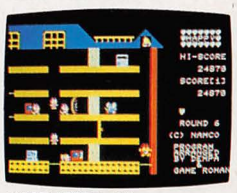

⑪MZ-1500ディグダグ

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

㉔FM-7ギャラガ

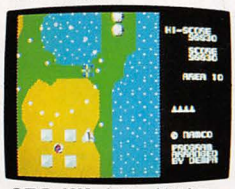
㉕X1ギャラガ

㉖MZ-2500ギャラガ

㉗FM-7ラリーX

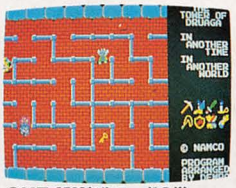
㉘MZ-1500ラリーX

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

凜凜

どの作品もハードの限界にギリギリまで挑戦した自信作ばかり。
心ゆくまでお楽しみください。
PRESENTED by DEMPA

MZ-2500
THE TOWER OF DRUAGAより

㉚FM-7 テープ……定価3,800円
㉚FM-77 3.5インチ……定価6,000円
㉛PC-8001mkIISR テープ定価4,000円

GALAGA ギャラガ

㉜PC-9801/E/F/m/U
5インチ……各定価6,800円
3.5インチ……定価6,800円
㉝MZ-1500 QD……定価4,500円
㉞FM-7 テープ……定価3,800円
㉞FM-77 3.5インチ……定価6,000円
㉟X1 テープ……定価3,800円
㉟X1turbo/Fモデル20(200ラインモード)
5インチ……定価6,000円
㊱MZ-2500 3.5インチ……定価6,500円

RALLY-X ラリーX

㊲FM-7/NEW7 テープ……定価3,500円
㊲FM-77 3.5インチ……定価5,800円
㊳MZ-1500 QD……定価4,300円
㊴X1/C/CS/CK テープ……定価3,800円
㊴X1turbo/Fモデル20(200ラインモード)
5インチ……定価6,000円

GROBDA グロブダー

㊵PC-6001mkII/SR/6601/SR
テープ……定価3,800円
㊵PC-6601/SR 3.5インチ…定価6,000円
㊶MZ-1500 QD……定価4,500円
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

㊷PC-6001/mkII/6601/SR
テープ……定価3,500円

XEVIOUS ゼビウス

㊸X1/C/CS/CK テープ
ソフト+ジョイスティック……定価5,900円
㊸X1D 3インチ
ソフト+ジョイスティック……定価7,500円
㊸X1turbo(200ラインモード) 5インチ
ソフト+ジョイスティック……定価7,500円
㊹FM-NEW7/FM-7 5インチ
ソフト+ジョイスティック……定価9,300円
㊹FM-77 3.5インチ
ソフト+ジョイスティック……定価9,300円
㊺PC-8001mkIISR テープ 定価4,300円
㊻MZ-2500 3.5インチ……定価6,800円
(ジョイスティック付は近日発売)

TINY XEVIOUS mkII タイニーゼビウスマークII

㊼PC-6001mkII/SR/6601/SR
テープ……定価3,500円
㊼PC-6601/SR
3.5インチ……定価5,800円

THE TOWER OF DRUAGA ドルアーガの塔

㊽MZ-1500 QD……定価4,800円
● MZ-2500 3.5インチ……近日発売

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

Demon Crystal(I)のおしらせ
（好評発売中）

X1シリーズ
テープ版 定価4,000円

X1turbo/Fモデル20
5"FD版 定価6,200円

MZ-1500
QD版 定価4,500円

PC-8801mkII・mkIISR専用版
5"FD版 定価6,200円
テープ版 定価4,000円

PC-8001mkIISR専用版
テープ版 定価4,000円

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

ますます深まる不思議と謎。
デーモンクリスタルII

新発売!!

勇者「アレス」が再び立ち上がった。
「アレス」を脅す新たな敵とは？
また、それにたちむかう「アレス」の武器は？
前作をはるかに越えた不思議と謎が
キミを圧倒する!!

不思議と謎を秘めたムービング・アドベンチャー〝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〟が発売になりました。前作よりも謎もアイテムも増えいっそうおもしろくなっています。

「アレス」が悪魔「シャルド」を倒して以後フェアリス王国には再び平和な日々が続いていました。一方「シャルド」なき後，悪の本拠地ではおおくの悪魔たちが生き残っていました。そこに強力な魔力を持った魔女「シャーマン」があらわれ，悪魔たちを統一し，フェアリス王国を襲ってきたのです。 そしてフェアリス王国の平和のしるしであり，天上界と地上界をむすぶムーンゲートを占領し，ゲートを閉じてしまいました。

あなたは「アレス」になりフェアリス王国の存亡をかけ，魔女「シャーマン」を倒すために未知の世界ダークストームへ挑まなければなりません。各館(面)には暗い部屋がいくつもあり，またそれらの部屋を開ける小さなカギが落ちています。この部屋にはつぎの面に進むためのカギやその他いろいろなものが隠されています。これらのアイテムを取りどんどん強くなりながら戦ってください。そして各面にはさまざまな敵が出現します。工夫して倒してください。

パワーアップされたデーモン・クリスタルII〝ナイザー〟にあなたもぜひチャレンジしてみてください。

MZ-1500(QD版)……定価4,800円

ナイザー

Nither

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

★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

第3刷好評発売中!

B5判440ページ 定価2,500円

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♬MSX

■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☎092-431-7

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

絵でみるパソコンとBASIC

すべてを知ることで応用も拡大!
絵でみるパソコンのしくみ

ロートルホビイスト怒りの突撃第2弾!!
BASIC言語に未来はある!?

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最終回!!
特集：グッバイからはじめよう
必殺ゲーム紹介「モール・モール2」「GAMMA5」「RIGLAS」/他

出ました! 98用本格派RPG
CITADEL

MZ-1500用コンストラクション機能付き
IRON THUNDER

S1用シューティング・アンチRPG!
ライトメタル

シミュレーションゲーム研究
三国志(前編)

君もマニアックしてみよう——ゲームとは一味ちがう
軽飛行機フライトシミュレータの制作

最新情報ネットワーク INFORMATION NETWORK

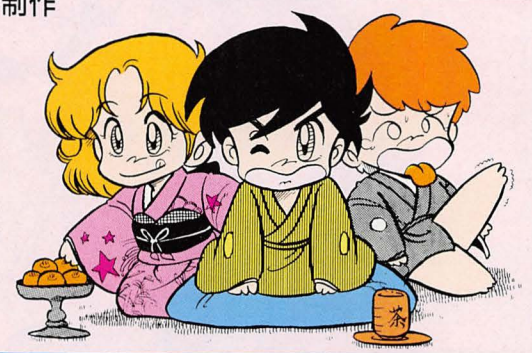
SUPER MZ活用研究コミュニケーション編
はじめてのパソコン通信

富士通編, NEC編, シャープ編
MICOM HOTLINE

ビジネスコーナー BUSINESS CORNER

パソコンでVHDをインタラクティブに活用
日本ビクター IF-D7

FDマスター講座
フロッピーディスク徹底研究I



テクニカルコーナー TECHNICAL CORNER

アドベンチャーゲームを作ろう
みんなでアドベンチャー

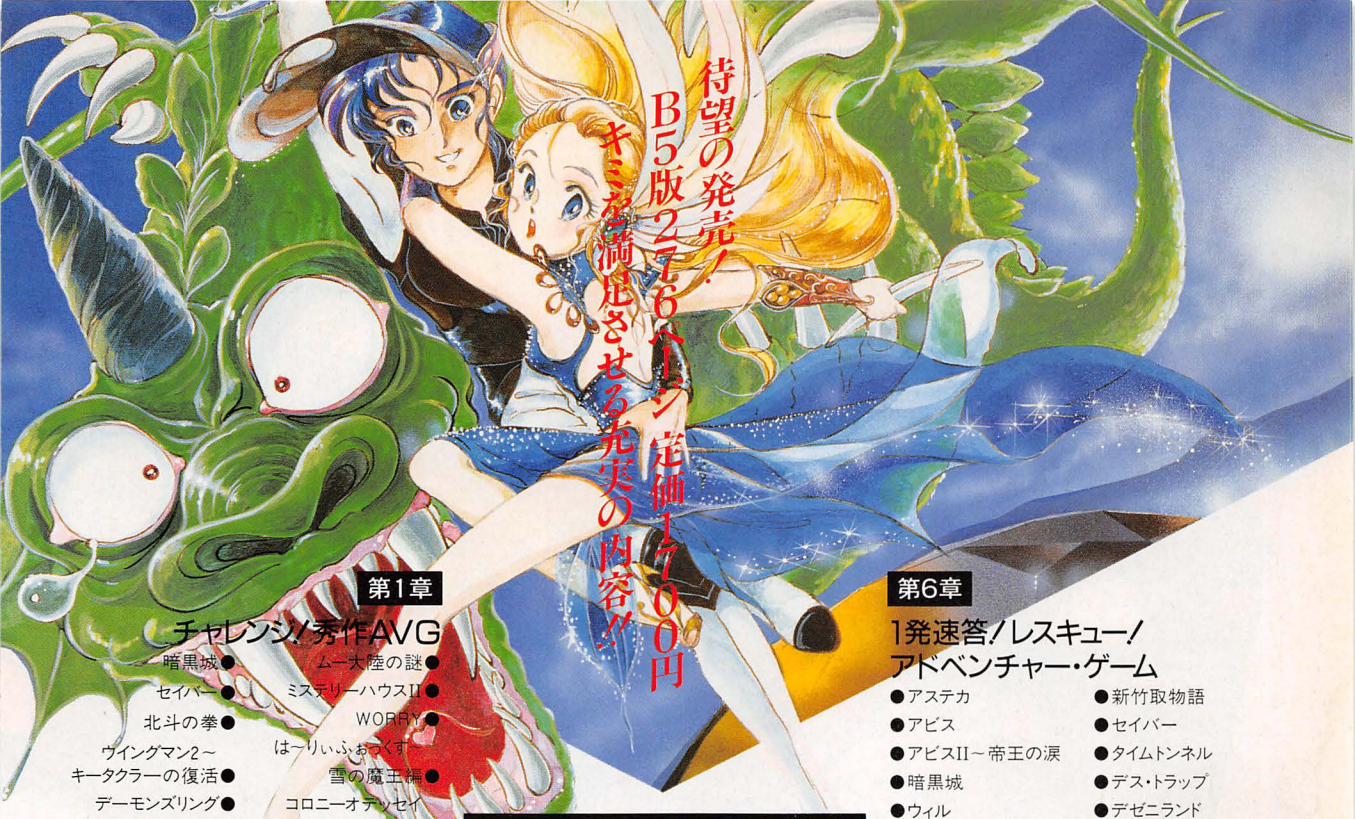
PSGだって楽器になるんだ
PSGオルガン for MSX

●毎月18日発売
●特別定価(付録共)
580円

5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



待望の発売！
B5版276ページ 定価1700円
キミを満足させる充実の内容!!

第1章 チャレンジ!秀作AVG

- 暗黒城●
- セイバー●
- 北斗の拳●
- ヴイングマン2～キータクラーの復活●
- デーモンズリング●
- デゼニワールド●
- ABYSS●
- ABYSSII～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～りぃふぉっくす～雪の魔王編●
- コロニーオデッセイ（冒険編，対決編）●
- ナナちゃんのスター誕生●
- ゴルゴ13～狼の巣●

第2章 チャレンジ!秀作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●

第3章 チャレンジ!秀作ARPG

- デーモン・クリスタル●
- ザナドゥ●
- メルヘン・ヴェールI●
- ハイドライドII●
- トリトーン●

第4章 RPG総カタログ

第5章 RPGはこうして創られる

第6章 1発速答!レスキュー!アドベンチャー・ゲーム

- ●アステカ
- ●アビス
- ●アビスII～帝王の涙
- ●暗黒城
- ●ウィル
- ●ウイングマン
- ●英雄伝説サーガ
- ●エルドラド伝奇
- ●黄金の墓
- ●続・黄金の墓
- ●オホーツクに消ゆ!
- ●軽井沢誘拐案内
- ●機動戦士ガンダムI
- ●サザンクロス
- ●ザース
- ●サラダの国のトマト姫
- ●新竹取物語
- ●セイバー
- ●タイムトンネル
- ●デス・トラップ
- ●デゼニランド
- ●デゼニワールド
- ●デーモンズ リング
- ●テラ4001
- ●ドリームランド
- ●は～りぃふぉっくす
- ●は～りぃふぉっくす～雪の魔王編
- ●ポートピア連続殺人事件
- ●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
- ●ワンダーハウス

資料編

AVG攻略完全マップ!
AVG & RPG MUSIC コレクション

- ●メルヘンヴェール
- ●デゼニワールド
- ●デーモン・クリスタル
- ●ABYSSII～帝王の涙
- ●ザナドゥ
- ●ハイドライドII

著者：山下　章

CHALLENGE!!

Personal Computer A.V.G&R.P.G

チャレンジ!! パソコン アドベンチャーゲーム&ロールプレイングゲーム

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

MSX

FCで大人気のあのツインビーがMSXに。

コナミのMSX用ソフトに、またひとつフリーク達を熱中させるゲームが登場した。FCでいま大人気の「ツインビー」。2人で同時にプレイのできる面白シューティングゲームだ。悪漢スパイス大王の過激な攻撃を防ぐのはキミ。島の平和を守るため、ツインビーにのり空中戦にいどめ。キミの危機を助けてくれるのがウインビー。2人同時プレイの合体パワーで威力は倍増だ。

ふたりのミラクルシューティング　ツインビー

TwinBee™

新発売

￥4,800

「愛」が「悪」に勝つことを証明しよう。

キミは、もう「魔城伝説」を体験したか。数かずの困難をのりこえ、美しい姫「アフロディテ」を救いだす。悪に勝つのは愛の力だ。まごまごしているヒマはない。いますぐ、チャレンジしよう。

好評発売中　￥4,800

魔城伝説™

エンドレスキャンペーン'86　実施中!!

愛と夢がいっぱいつまる
ポーチをあげよう。

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　★腕時計(ベラ)……リンゴ7点
★キャップ(帽子)…リンゴ6点　★ヨットパーカー……リンゴ8点
★ウエストバッグ…リンゴ6点　★ウインドブレーカー……リンゴ10点
★トレーナー……リンゴ7点　★スタジアムジャンパー…リンゴ12点

※ご応募いただいてから発送まで、約1カ月くらいかかります。
※住所、氏名などは忘れずに、正確に書いて送ってください。

■MSXは、通信販売できます。■

●住所・氏名・電話番号・商品名をご記入の上商品代金を現金書留でお送り下さい。
※ファミリーコンピュータ用カセットは取り扱っていません。

Konami®
SOFTWARE

コナミ株式会社
〒102 東京都千代田区九段南2丁目3番14号 靖国九段南ビル
●MSXマークはマイクロソフト社の商標です。
●この商品は、弊社(コナミ)の応居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

Konami

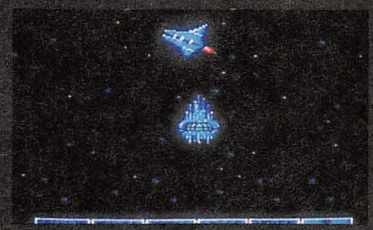
GRADIUS

コナミ

Written by

YK-2

▼最終画面。ビックバイパーが要塞ゼロスから脱出するアニメーションが見れるゾ



最終面にチャレンジ！

グラディウス

す，すごい！　何がすごいのかって，このグラディウス。ファミコンでよくここまでやったなぁと思ったほどのできなのです。難度はアーケード版（業務用）より高いところもあるので，ゲーム・センターでかるく最後まで行けるような人でも，十分楽しめるはずです。それでは，前回の手塚さんのつづきを，私「ＹＫ－２」が紹介していくことにしましょう。

●STAGE 4（特殊火山地帯）

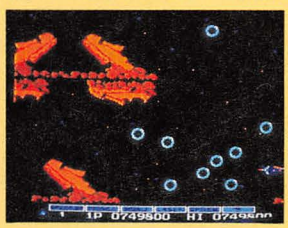
このステージは，バリアとオプションを付けていれば，わりあい楽に進めるでしょう。何も付けていないときは，とにかく地面の敵を引きつけながら確実に破壊して，上から攻撃してくる敵の弾をよけまくることです。最後の逆火山は，１面での火山攻略法を上下逆にして考えればいいのですが，地面にへばりつこうとすると，ドッカーンとなってしまうかもしれません。気をつけてください。

●STAGE 5（細胞）

な，なんだ，このむずかしさは！　敵がアーケード版にくらべて，とても丈夫にできているのです。無理に触手を破壊して点数をかせごうとせず，中心核をねらって弾を連射してください。

●STAGE 6（特殊細胞）

この面は，アーケード版に一番忠実に作られているのではないでしょうか。でも，私なりに文句を言わせてもらうと，ＢＧＭがちょっとダサイのだ!!　アーケード版では，すっごくいいのに…（本誌の「ビデオゲーム・ミュージック・プログラム」コーナーを担当する私としては，やはり気になってしまいます）。



◀強烈なモアイの攻撃を受けずにステージ４に行く方法が，じつはあるのダ！

それと，最後の親玉が，中心でブワッブワッと動いていなかったのが残念でした。

●STAGE 7（要塞内部）

はっきり言って，この面はむずかしい。バリアをじょうずに張り変えることができないと，最後まで行くことは不可能でしょう。自分なりのパターンをつかむまでやり込んで，がんばってください。

●テクニック・アドバイス

最後に，必勝法として気がついたことをいくつかあげてみましょう。

１．完全武装（オプション二つ＋バリア）になったら上下にオプションを振りながら，あまり動かずに連射する…この方法は，３面のモアイのところで特に有効ですから，マスターしてください。

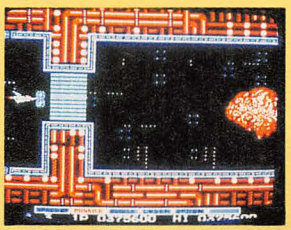
２．連射速度をあげる…３面最後や５面，それに小型要塞のところで役に立ちます。手が痛くならない程度に練習しましょう。

３．バリアをじょうずに張り変える。赤くなったバリアは（ファミコン版は，バリア効果がなくなってくると赤くなるのです），わざとはずしてしまい，新品のバリアでむずかしい面に備える。このテクニックをマスターしなければ，このゲームはクリアできませんよ！

私のアドバイスはこんなところです。あとは，みなさんの努力しだいですね！

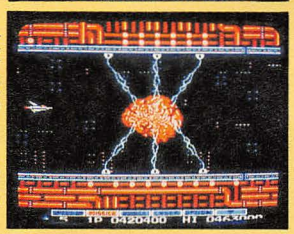
P.S.　ＶＧＭプログラムもよろしく！

▶４面最後の攻撃！　最初は自機を上にだして，敵の弾をそらしておこう

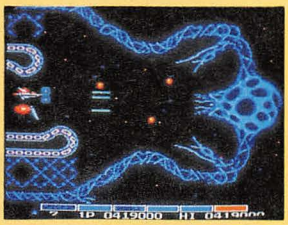


▶ガ～ン！　ここまできて…。シャッターの場所は確実に覚えておいて，すばやくダッシュ！

▶５面最後の要塞は，中心部めがけて，ひたすら連射！



▶今度は成功！　しかし，よくここまでオリジナルに似せたなア…。コナミさんえらい！



▶６面の最後。敵の弾はムチャクチャ速い。オプションを上手に配置して連射しよう

▶ボーナス10万点。本当にカ・ン・ゲ・キ・です。そして再び１面へ…

ファンタジーゾーン

© セガ・エンタープライゼス

Written by 響 あきら

セガ・エンタープライゼスの新作ビデオゲーム「ファンタジーゾーン」が発売になりました。先月号の「ＡＯＵアミューズメント・エキスポ速報」でも簡単に紹介しましたが，ユニークなゲーム展開と多彩なキャラクターが登場する，ファンタスティック(？)なシューティング・ゲームです。

ファンタジーゾーンの特徴は，奪(うば)われたコインを取り返して，パワーアップ用のパーツを自由に購入して戦うことにあります。持ち金と相談して，お買物も楽しめる(？)ユニークなゲームです。

今月は，各パーツの特徴，各シーンの攻略法を中心に紹介していきましょう。

謎の惑星でくりひろげられるスペース・オペレッタ!

STORY

B・G1422年。惑星間における公式通貨のバランスが乱れ，エリダス第九惑星は大恐慌（きょうこう）に見舞われた。宇宙協会(スペースギルド)の調査から，何者かがメノン星人を操つり外貨を奪い，〝ファンタジーゾーン〟に巨大要塞を建造している情報が入った。

早速オパオパは，ファンタジーゾーンへむかったのだが…。

夢と希望のシューティング・ゲーム。キミは〝ファンタジーゾーン〟で何を発見できるか？

HOW TO PLAY

８方向レバーと二つの武器ボタン２個で自機(オパオパ)を操作します(二つの武器ボタンの内容は画面右上に表示)。シーンは全部で８シーン。

各シーンの敵前線基地（画面下のレーダーで表示)を10個破壊すると親玉が登場し，その親玉を倒すとつぎのシーンに進めます。

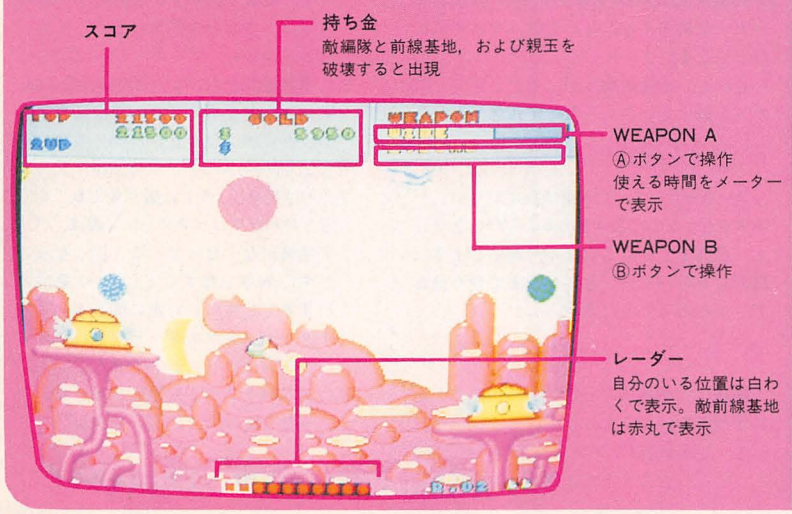
コインをためてお買物!!

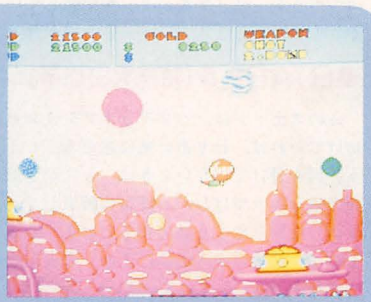
敵編隊と前線基地，および親玉を破壊すると，画面上にコインがでて，これを取るとプレイヤーの持ち金が増加するのだ（画面中央上部に表示)。

戦闘シーンの合間にＳＨＯＰの赤い風船が現れる。これに触れればパーツ・ショップ・シーンへ進め，プレイヤーの持ち金の範囲内でパーツを購入できるゾ!!

パーツの購入方法は，レバーで矢印を買いたい品物の上に合わせ，ボタンを押せばＯＫ！　ただし，一度パーツを買うと，そのパーツは値上がりする。同じパーツばかり買っていると，どんどん価格がつりあがっていくのでご注意（ゲームの世界でもインフレなのです)！

また，ときどき出現するＳＥＬの黄色の風船に触れれば，パーツ・セレクト・シーンへ進め，すでに所持しているパーツの交換選択が可能だヨ。

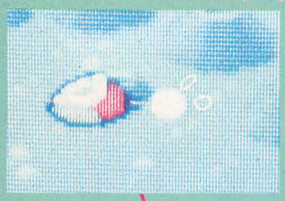




▲戦闘シーンの合間に出現する赤いＳＨＯＰ風船に触れるとパーツ・ショップ・シーンになる

▲親玉をやっつけたときは，お金のためどき。ムダな動きをしないように効率よく集めよう！

パーツ紹介



TURBO ENGINE
（ターボ・エンジン）
価格　＄10,000
スピードがかなり速くなるけれど，腕に自信のある人はこのパーツを使おう。でも，スピードのだし過ぎに注意!!

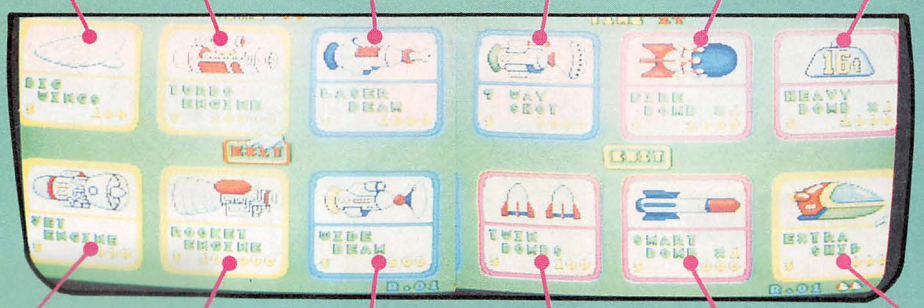
LASER BEAM（レーザー・ビーム）
初期価格　＄1,000（＋＄800）
ボタンを押しっぱなしで連射可能。1秒間でツイン・ミサイルの約22発分に相当するゾ!!　基地破壊には効果的だぜ

7 WAY SHOT（7ウェイ・ショット）
初期価格　＄5,000（＋＄4,000）
隣接（りんせつ）している基地を攻撃するのに有効な武器。シーン6や7，とくにシーン5の最後の親玉にはとっても効果的だ!!

FIRE BOMB（ファイヤー・ボム）
初期価格　＄2,000（＋＄500）
ファイヤー・ボムを画面左右に発射して，オパオパと同Y軸座標，つまり横の基地や敵を1発で破壊する

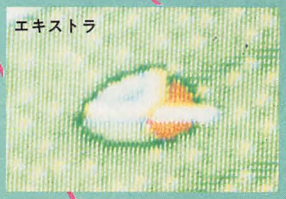
BIG WING（ビッグ・ウイング）
価格　＄100
プレイヤー機のオパオパのスピードが少し速くなる。初級者にはもってこいのスピード・アップ用パーツ

HEAVY BOMB（ヘビー・ボム）
初期価格　＄2,000（＋＄1,000）
オパオパの上下にある基地を破壊するとき，基地にむかって16tのオモリを落っことす。一見地味な武器だが，シーン8には欠かせないんだ

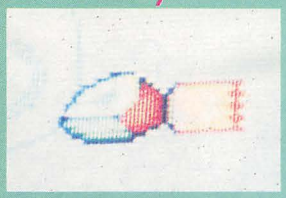


JET ENGINE（ジェット・エンジン）
価格　＄1,000
普段はこのスピード用パーツを使用するのがベスト。これを使いこなせなければ，全シーンクリアはむずかしいゾ!!

EXTRA SHIP（エキストラ・シップ）
＄2,000→＄20,000→＄50,000
→＄100,000
ファンタジーゾーンではスコアによってオパオパは増えない。だからパーツ・ショップで買わないとダメだぞ



パーツの値段のカッコ内は，パーツを買うたびにあがる値段です。たとえばレーザー・ビームを＄1,000で買うと，つぎにレーザー・ビームを買うときは＄1,800になっている。



ROCKET ENGINE
（ロケット・エンジン）
価格　＄100,000
超ハイスピード・パーツ。これが使いこなせればコワイものなし。敵に体当たりしないように気をつけること

WIDE BEAM（ワイドビーム）
初期価格　＄500（＋＄400）
ツイン・ミサイルの2倍の威力。ビームの幅をいかして基地に対してＢＯＭＢ（爆弾）との同時攻撃はハイテクニックだゾ

TWIN BOMB（ツインボム）
初期価格　＄100（＋＄100）
通常のＢＯＭＢを同時に2発落とせる。値段が安いので標準装備として必ず買おう。ＢＯＭＢはツイン・ミサイルの12倍の威力だ

SMART BOMB（スマート・ボム）
初期価格　＄2,000（＋＄1,000）
画面内の敵をすべて破壊する。パーツ・ショップに入るとき，敵に囲まれている場合には購入しておこう

各シーン攻略法

プラリーフ(緑の惑星)

最初にストーリーが表示されると，ゲーム・スタートだ。まずは，画面上の二つの基地を急いで破壊しよう。GOLDが$2,000を越えると，パーツ・ショップの赤い風船がでてくる。パーツ・ショップに入って，スピード用パーツとツインボムを買おう。このシーンでやられると，パーツ・ショップは出現しないのでハマってしまうゾ!!親玉は口が弱点だ。開いた瞬間をねらえ！

▼簡単そうで，じつはむずかしいのがシーン1。上級者でもハマってしまうことが…

▲親玉は切り株のようなヤツだ。口が開いたときをネラえ！

タバスコーダ(火の惑星)

基地は全部固定されているので，比較的楽に破壊できるはず。ツイン・ミサイルより，BOMB(ボム)で攻撃しよう。ボムは，オパオパの移動に合わせて発射される。これは非常に重要なテクだ。ぜひとも完全にマスターしたい。親玉は，ヒマワリの化物みたいな敵。回転している緑の種(たね)を全部破壊しよう。上から降ってくる敵の弾の避けかたは，弾をよく見て，早めに安全な場所へ移動することだ。

▼しつこく，しつこく追いかけてくるちくわのような敵には十分注意しよう

▲ひまわりの親玉はタネをバラバラとまき散らす。緑色の花ビラ(?)をネラえ！

ラデューン(砂の惑星)

このシーンあたりから，敵の攻撃がキツくなってくる。連射に自信のない人は，パーツ・ショップでレーザー・ビームを買おう。敵キャラは点滅したあとで弾を撃ってくるので，点滅したらスグに逃げること。親玉に対する必勝法は，最初にガンバって下半分のレーザー砲台を破壊し，つぎに親玉の上に行きボムで攻撃すれば楽勝さ。ヘビーボムで一発という手もあるけどね。

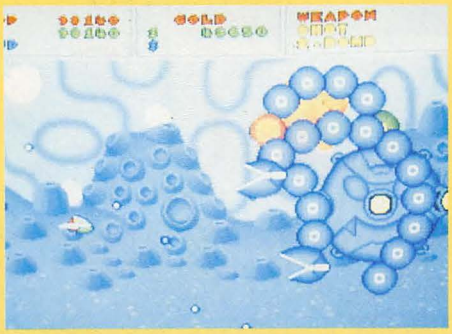
▼カメラのような敵の団体攻撃や，前線基地から降下する敵は早めにやっつけよう

▲レーザーを撃ってくるミョーな親玉。うまくかわして，ヘビーボムを有効に使おう！

ドリミッカ(超惑星)

敵基地は，全部地上に固定されている。連射とボムできり抜けてもいいが，レーザー・ビームがあれば危険も少ないし，楽だ。ただし，基地から出現する敵や，基地のうしろから攻撃してくる敵には気をつけよう。親玉は，上下の触手をすべて赤くすれば破壊できる。弾はオパオパをネラってくるので，適当に上下に動きながら攻撃しよう。ボムでもいっしょに攻撃することを忘れずに。

▼突然，周囲からよってくる敵。どれかを攻撃して，逃げ道をきり開け!!



▲動きまわる2本の触手に注意！　根気よく腕の部分を攻撃しよう

ポーラリア(氷の星)

このシーンでもレーザー・ビームかワイド・ビームがあったほうがいいだろう。敵の攻撃もツライが，とくにむずかしいのは，このシーンの親玉だ。ペンギン(?)のような敵を手前から順番に破壊しないとダメ。7ウェイ・ショットがあれば問題ないのだが，それ以外の武器のときは，最初の1列目を出現と同時に攻撃しよう。あとは，弾をよけることにポイントをおいて，連射するのみ。弾は見にくいぞ!!

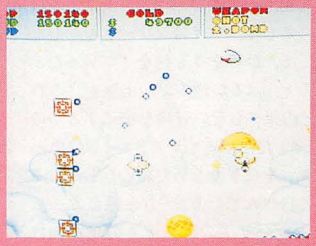
▼画面の一番上や下は，意外と安全だ。危険なときはうまく利用しよう

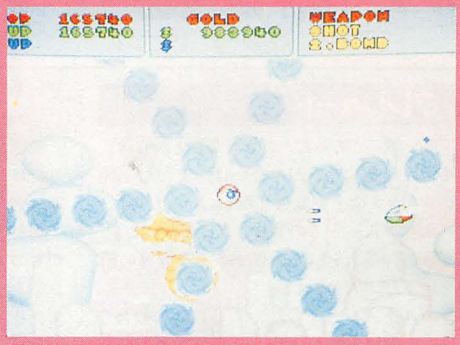
▲4段構えで攻撃してくるペンギンのような親玉。最後の巨大親玉には十分気をつけよう

モクスター(雲の惑星)

安全に確実にクリアするためには，7ウェイ・ショットを使おう。敵は団体で攻撃してくるので，弾を撃たれる前に破壊するのが鉄則。親玉は台風のようなヤツだ。目の部分に12発撃ち込めば破壊できる。周りをまわるうずまきに触れないように動きながら，左右から攻撃しよう。ジェット・エンジン・パーツがあればむずかしくないヨ。敵は，最初左から出現するので，ぶつからないように。

▼敵キャラが多いので，やっぱり7ウェイ・ショットを装備したほうがいいヨ





▲グルグルまわるうず巻きに触れるとやられる。中央の目が開いたときをネラえ!

ポカリアス(水の星)

デモにも使われている，背景のとってもキレイなシーン。やはり，7ウェイ・ショットがあったほうがいいだろう。それにヘビーボムやファイヤー・ボムなんかも，装備しとくとベスト。親玉は，弾を撃たずに体当たり攻撃をしてくる。バラバラな状態から固まったときに触れると，やられてしまうゾ。固まったときに攻撃すればいいのだが，だんだんと分解と合体の周期が短くなってくる。注意すべし。

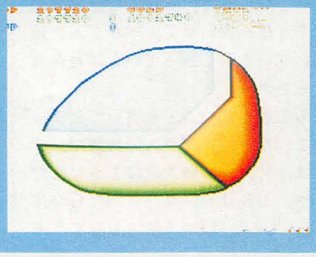
▼このたてに並んだ前線基地は，ヘビーボムで一発!! というのが，とても気持ちいいぜ!

▲8方向に分解集散する親玉。顔の形になったときに集中攻撃しよう

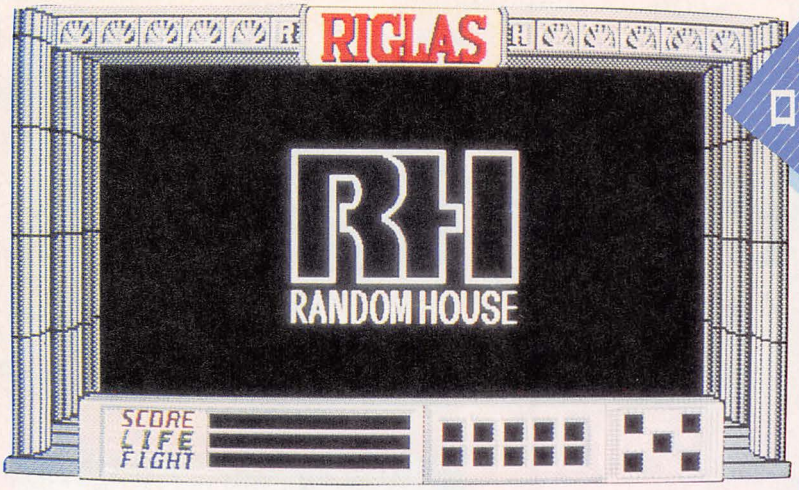
サルファ(悪霊の凝縮した星)

さて，いよいよ敵の本拠地に突入だ。現れる敵にはザコがいない。今までの親玉プラス最後の敵と戦うのだ。しかも，親玉は一段とパワーアップしている。親玉を7個全部倒すと，最後の敵だ。コイツは…，おっと，あとの攻略法は自分で考えよう。ヘビーボムが役に立つぜ。最後の敵を倒すと，メッセージとともに持ち機数×100万＋GOLD×10のボーナスがもらえて，再び新たな冒険がはじまる…。

▼ナ，ナンダ! これは巨大なオパオパではないか!! この謎は，キミたちが自分で解きましょう



▲いろいろなパターンで，しつこく追ってくる各種の親玉を倒すと最後に…



チャレンジ！ロールプレイングゲーム

for
X1シリーズ
PC-8801/mkII/SR/MR
FM-7/77/AV

ディスク版 価格6,800円
X1シリーズ テープ版 価格4,800円

リグラス

ランダムハウス

Written by 手塚一郎

プレリュード

長い戦いであった。ささいなことからはじまった局地的ないがみ合いは，またたく間にリグラス全土を戦火で覆(おお)ったのだ。

ミリア人――その美しい姿にふさわしく，高い精神能力を持ち，さまざまな魔導の術を繰りだす人々。

ガルト人――そのたくましい体に似合う優れた頭脳を持ち，数々の科学兵器を駆使(くし)する人々。

相入れぬこの二つの人類は，後に，「統合戦争」と呼ばれたこの戦いで，共に勢力を失い，それぞれの人類が絶滅する事態を避け，この戦争に終止符を打ったのである。

ミリア人とガルト人の冷たい対立をはらみながらも，この世界は安らかな日々を送っている。しかし，ここにもう一つ，歴史の流れの中に葬(ほうむ)り去られようとしている哀しい人々がいた。

オズボーン族――ミリア人とガルト人との混血であるために，自ら名乗ることも，自分の血を子孫に繋(つな)げることさえも許されず，ただ捨てられた者同志が，肩寄せ合う種族。

そして，メイ・オズボーンも，まぎれもなく，オズボーン族の少年であり，この名も長老のルー・スンが「5月に拾われたオズボーンの子」という意味でつけたにすぎなかった。メイは，オズボーン族の成人にあたる14歳になろうとしている。拾われて14年経った少年は，何か一つ願いを叶(かな)えられるしきたりがあった。その日，メイは他の子とちがい，自分の希望の名に変えてもらうことはせず，誰も想いもしなかったような願いごとを言葉にした。

「僕は，ベルジュナの秘密が知りたい」

ベルジュナの秘密――それこそリグラスの全人類にとって絶対触れてはならないことであり，また，オズボーン族が自由になれる道標(みちしるべ)ともいわれていた。

前を見すえて動かないメイに，長老は，想いをこめて静かに口を開いた。「汝(なんじ)の魂の趣(おもむ)くままに……」

長老は，虹色に輝くクリスタルをメイの首に掛けた。そして，メイはタブーをおかした罪の者として，ひっそりと村をでていった。

村をでると，はるか遠くジル山脈が，これからのメイの果てしない冒険を暗示するかのように，じっとたたずんでいる。メイは，思わずクリスタルをにぎりしめた。心なしか，その手は熱く汗ばんでいる。「力を感じる…」。

メイは，ガレリアの町へとその足を向けた。ラジュナ暦5412年。彼の14年目の人生は，波乱の中に，今，幕を開ける。

リグラスの特徴は？

リグラスの特徴といえば左右にスクロールする疑似３Ｄの画面だろう。現在発売されているリアルタイムＲ．Ｐ．Ｇっていうのは一見すると，３Ｄ風なんだけど，プレイしてみると実は２Ｄだったというソフトばかりだった。

たとえば，左右に動く二つのキャラクターを考えた場合，それぞれの存在する奥行きが異なれば，それらはぶつかることなく，すれちがえるはずである。ごく当たり前のことなのに，すごく新鮮なことだった。

また，リグラスはストーリー性も非常に高い。今のパソコンＲ．Ｐ．Ｇはゲームのはじめと終わりにストーリーがあるだけで，途中のゲームはビデオゲームの永久パターンのようなモンスターとのバトルのくり返しだけ。

ところが，リグラスでは数多くの登場キャラクターとの会話によって，このマンネリ化を防いでいるんだ。断片的な会話と謎めいた言葉を組み合わせて，ベルジュナの秘密を解いていく楽しさっていえばわかってもらえるかナ？

いろいろと書きたいことを書いてしまったけど，これらが，リグラスの特徴だ。

それでは，リグラスの欠点はどうなんだろう。いや，これはパソコンＲ．Ｐ．Ｇ全体にいえることなんだけど，「意味もなくうろつきまわるキャラクターが多すぎる」ってことじゃないかな？

わけもなく乱数でウロウロされると，戦いたくなくても戦ってしまったり，また，その逆もあったりして，イライラしてしまうのは僕だけではないと思う。こんなことがいつまでも続くようではパソコンＲ．Ｐ．Ｇに進歩はないし，いつまでもボードゲームのＲ．Ｐ．Ｇに肉迫することも不可能である。

もし，この問題が解決できないのなら，これ以上パソコンＲ．Ｐ．Ｇを作っても無意味なのではないだろうか？ゲーム・メーカーの奮起を期待します！

HOW TO PLAY

メイを操作するのはテンキーの[2][4][6][8]とスペース・キーだけ。さらにパラメータはスコアとライフのみというシンプルさ。リグラスがＲ．Ｐ．Ｇだということを忘れてしまうほどなんだ。

ただ，残念なのはアイテムを表示している場所が非常にせまいこと。このため何のアイテムかよくわからなかったりしてしまうのだ。

ゲームの進めかたは，基本的にＧＩＶＥ＆ＴＡＫＥ(ギブアンドテイク)。登場キャラクターに話しかけて情報を得るのはもちろんのこと，アイテムをあげて新しいアイテムを手に入れたりして，ゲームを進めていこう。

しかし，ゲーム・スタート直後にキミがしなければならないことは，なんと犬を殺すことなんだ。ウ～～ム。ベルジュナの秘密を解明しようとしている人間が，なぜ犬を殺さなきゃならないの？まぁ，そんなことを考える僕のほうがおかしいのかもしれないけど，むなしいなぁ……。

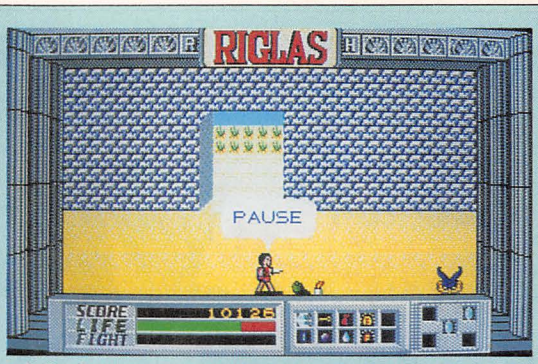
ドカドカと犬を殺し続けるとやがてライ

◀ゲーム・スタート直後の画面がコレ。右上にいる僧侶のような人に話しかけてみよう。上にあるのは街の出口だけど、まずは右へ進んでいくのがセオリーだ

◀画面のある場所に体当たりすると、ときどき[RH]マークというのが出現したりするんだ。これを取ると、スコア(お金)が増えるゾ！キミはいくつ見つけられるかナ？

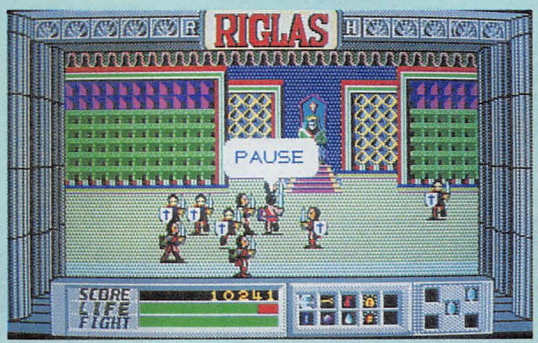
◀何やら商店のような場所へでてしまった。ここは非常に重要なところなので、必ず行かなければならない。「うりきれ」なんて言われたら、何か足りないと思え！

◀街をでて砂漠へきた。そこには頭の大きな小人が歩いていた。例によって話しかけてみたけれど、彼はナゾめいた歌を歌い続けるだけだった



▲砂漠の中にはいくつかのサボテンが立っているけど，その中には写真のようにアイテムが隠されているのもある。いろいろ試してみるとおもしろいョ

▲メイが迷いこんだところには，不気味なひつぎのようなものが置かれていた。ここはゲームのラストのほうで重要になるんだ



▲城の中に入った画面。この中では人を殺してはいけないことに注意してほしい。もし，殺してしまうと写真のように多勢の兵士がでてきて，逃げられなくなるゾ！

▶ある場所にある穴に入ると，場面は一転して真暗な洞窟(どうくつ)になる。ここには城の中の兵士に聞いた「岩石魔人」が住んでいるんだ。コイツを倒すと○○が手に入るョ

フが増えてくるだろう。とにかく，ライフが低いうちは犬にかみ殺されたり，騎士に斬り殺されたりで，街もロクに歩けやしない。

街を歩きまわって情報を得るのは，ライフをあげた後にすることと，面倒くさくても犬を殺すたびにセーブ（リグラスでは3か所でセーブ可能）することを守れば，なんとかゲームを軌道に乗せることができると思う。

つぎにやることといえば，街にいる大勢の登場キャラクターとの会話をメモっていくことだ。なぜ，メモらなければならないのか？それは会話で得られる情報がスグに役に立つとは限らないからなんだ。

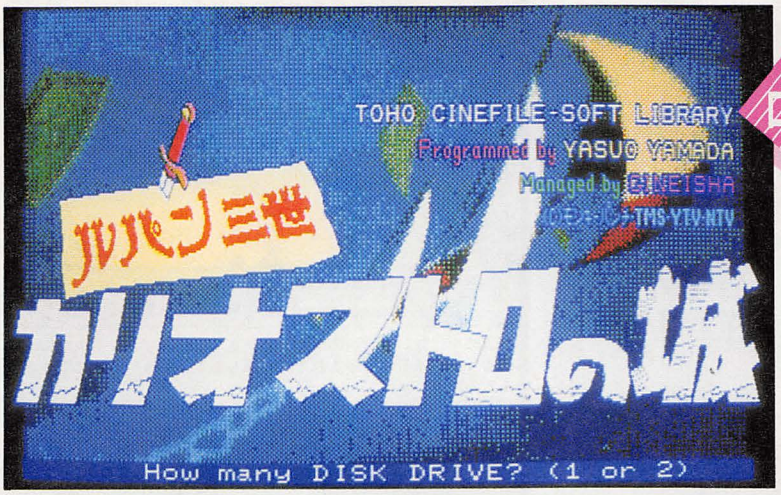
いくつかの情報を総合してはじめて理解できるなんてこともあるし，ゲームを解き終わってみて，やっと意味がわかるなんてものもある。

必要ならば，マップも作ったほうがいいだろう。どの通路と通路がつながっているのかがすぐわかるし，何よりムダな苦労をしないですむのがウレシイ！

まぁ，ゲームを軌道に乗せてしまえば，あとは地道にやっていればそのうち解ける(無責任っ！)。

ヘタな小細工をせずに，あくまで「役割りを演じる（ロールプレイング）」という精神を忘れずに，楽しくプレイすることが大切なんだョ。

★「リグラス」に関する問い合わせ先：〒350-02 埼玉県坂戸市末広町3-11
(株)ランダムハウス「マイコンBASICマガジン」係



チャレンジ！ロールプレイングゲーム

for
PC-8801/mkII/SR/FR/MR
FM-7/77/AV
ディスク版2枚組　価格：7,800円

ルパン三世 カリオストロの城

－東宝－

Written by　手塚一郎

はじめに

「カリオストロの城」っていうアニメを知っているかナ？　そう，「風の谷のナウシカ」などを作った宮崎 駿さんが手がけた作品だ。このアニメは，今なお根強いファンを持っていることで有名だネ。

そんな人気にあおられたのか，なんと，パソコンソフトにもなってしまったんだ。だけど「カリオストロの城」を，そのままゲーム化するなんてことは，とーぜんムリな話。

そこで，ゲームとしておもしろく，R.P.Gの舞台に適した場所といえば，カリオストロ城の内部ってことになる。このソフトでは，ルパンが城の内部へと潜入してから，北の塔でクラリスと再会するまでがゲーム化されているんだ。

ゲーム・スタート！

実はこのゲームには，他のR.P.Gに見られる「キャラクター・メイキング」というのがないのだ。

そのかわりに「ルパン三世」だけではなく，「次元大介」，「石川五ェ門」，「銭形警部」の4人の中から，プレイヤーの分身ともなるべきキャラクターを選ぶことができる。いわゆるマルチ・キャラクターというやつだ。

それぞれのキャラクターには特徴があるので，ルパンでゲームを解いてしまったら，つぎは銭形警部でチャレンジするなんてこともOKだね。

キャラクターを選んだら，今度は持っていく「武器」や「小道具」を選ぶことができる。

武器には「ワルサーP38」や「斬鉄(ざんてつ)剣」などがあるし，小道具には「ワイヤーつき糸まき」や「方位磁石」の他に，「キツネウ

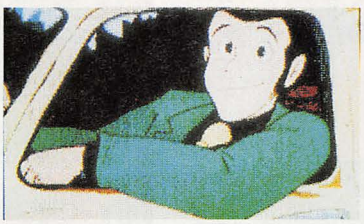
各キャラクターの性格

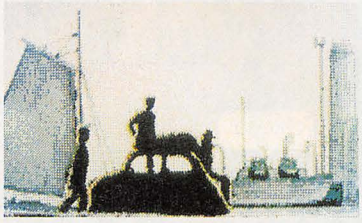
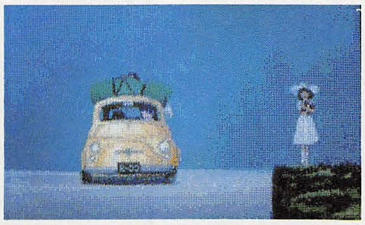
●ルパン三世……知識や敏捷(びんしょう)性にすぐれているので，物を捜すときや，敵からの攻撃をかわすときなどに有利

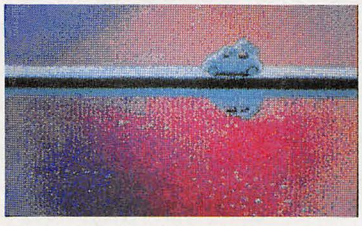
●次元大介……とにかく射撃のプロフェッショナル。体力も結構あるので，なかなか役に立つ

●石川五ェ門……体力がないのを敏捷性でカバーしている。斬鉄(ざんてつ)剣を使用した接近戦で力を発揮する

●銭形警部……体力一筋！　昭和ヒトケタ！　パイロット・キャラクターとして有効





◀ゲーム・スタート前に見られる美しいCG。ゲーム中にもでてくるとよかったのに……

★「ルパン三世 カリオストロの城」の問い合わせ先：〒100 東京都千代田区有楽町1-2-2
東宝(株) 事業部「マイコンBASICマガジン」係

▲さあ，カリオストロの城の中だ！

ドン」なんてのもあるんだ。

また，キャラクターの体力により，持って歩ける武器や小道具の重さ（個数ではない！）が決まっているので，何もかも持っていくことはできない。何が必要で，何がいらないのかは城の中でのキミの行動にかかっているんだ。数回プレイすれば，コツはつかめると思うヨ。アドベンチャー・ゲームとちがって，ごく当たり前の使われかたをしているのだから…。

ところで，このゲームでは「体力」，「耐久力」，「敏捷(びんしょう)性」，「知識」，「やる気」(？）の五つのパラメータがあるんだけど，R．P．Gにつきもののｅｘｐ（経験値）が見当たらない。

プログラマーの山田康雄さんによると，「ゲーム全体のタイム・スケールが短い(夜の12時までにクラリスを見つけださなければならない)ため」だそうです。だけど，ゲーム中にあることをして各パラメータをアップさせるなんてこともできるんだヨ。

いざ，カリオストロ城へ

城の内部に潜入すると，移動探索（たんさく）モードといって，画面には廊下などのようすが３Ｄで表示される。

ここでは[2][4][6][8]のテンキーで移動できる他に，[5]のキーでジャンプ，スペース・キーで隠されたアイテムや仕掛けなどを捜す（「知識」に関係しているのでスグに見つからなかったりする）こともできる。

こうして，移動や探索を続けていると，敵に出会うことがある。このときに敵から逃げられないと，自動的に戦闘モードへと移る。

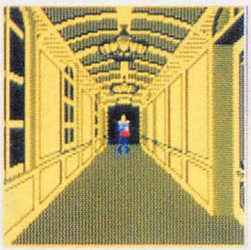
戦闘モードでは？

戦闘モードでは，自分の移動，十字カーソル（攻撃する場所）の移動，手に持つ武器の選択，攻撃，脱出，パスなどの動作が可能だ。

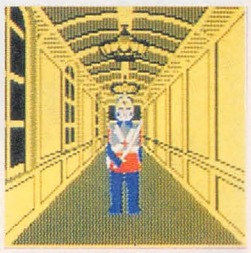
だけど，キミの動かすキャラクターには運動ポイントというのがあって，１ターン中に，その運動ポイントをオーバーするような行動はとれない。

たとえば，運動ポイント12，移動８ポイント，攻撃２ポイントとすると，２回移動（８×２）すると，16ポイントで運動ポイントをオーバーしてしまう。１回移動して２回攻撃（８×１＋２×２）なら，合計で12ポイントなのでＯＫ！　こんな具合で戦闘を進めていくんだ。

▲ゲーム・スタート後少し前進すると，何やら像のようなものが立っていた。アニメを見たことのある人は，わかるよネ!!

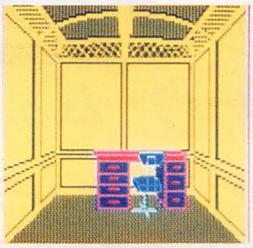


▲前方から敵が近づいてくるのが，この２枚の写真からわかると思う。戦いたくないときは急いで逃げよう！

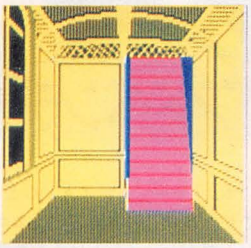


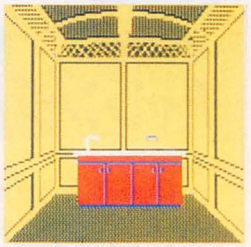
▼おや？　炊事場のようです。調べてみると，なぜかお湯がわいている。キミの持ち物に×××××はあるかナ？

▼オッ！　階段があるゾ。城の中は複雑な迷路になっているので，マッピングは不可欠だ！

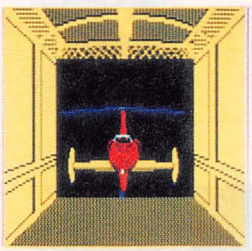


▲へやに入ると机が置いてあった。スペース・キーを押して「探す」コマンドを実行せよ！　何か見つかるかな？



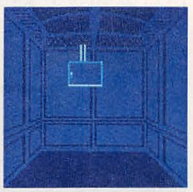


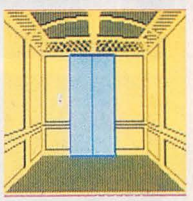
◀これが，戦闘モードの画面だ！　運動ポイントの残りに気をつけて，ムダなく攻撃すること



▲こんなところにオートジャイロが！　だけど何か変だぞ

▶城の中には、いろいろな場所がある。気をつけてほしいのは、それらの中に、何の意味も持たないダミーがあるということだ





▼ゲーム・オーバーになると，こんなＣ．Ｇ．が写しだされる。クラリスを助けだせるのはキミだけだ！　泣かせちゃいけないよ

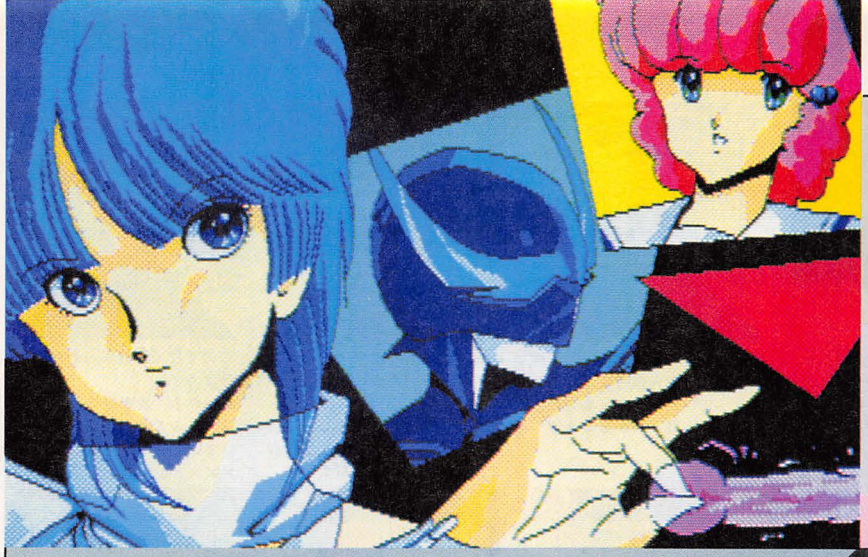
キャラクターの体力か耐久力，敏捷性のどれかがゼロになると，ゲーム・オーバーになってしまうので，戦闘はできるだけさけたほうがいいんだけど，クラリスを助けだすにはいろいろな情報が必要なんだ。耐久力や体力がゆるすなら，できるだけ多くの敵を生けどり（殺しちゃダメだヨ！）にして情報を聞きだそう。

最後に

今までのパソコンＲ．Ｐ．Ｇに比べると，エンカウント(敵に思いがけず出会うこと）が事前にさけられたり，特異な戦闘モード，各種トラップなど，目新しい要素が盛り込まれていて，楽しめるんだけど，ゲーム・スタート前のＣ．Ｇや戦闘モードに入るときのディスクのアクセスが異様に遅くて，とても残念だった。

次回は「風の谷のナウシカ」あたりがいいな。

★東宝(株)からのお知らせ：ここで紹介された「カリオストロの城」をプレゼントします。くわしくは，「ホット・インフォメーション・コーナー」をご覧ください。



対応機種

PC-8801シリーズ
(5"ディスク2枚組)

価格6,800円

ウイングマン2
キータクラーの復活

エニックス

チャレンジ！アドベンチャー・ゲーム

Written by 山下 章

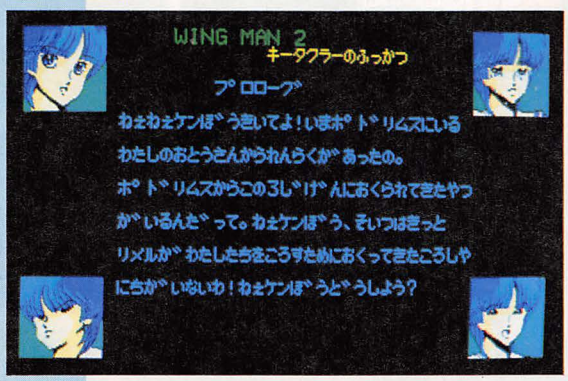
Hello！

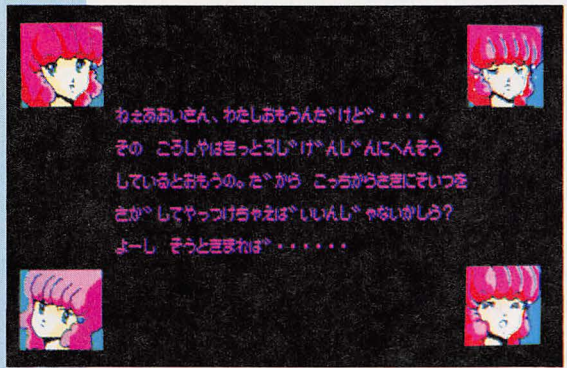
4月27日にボクの2冊目の本，「チャレンジ！AVG&RPG」が発売された。おかげさまで初版はすぐに完売というスゴイ売れ行きで，すでに大量増刷中だ。買えなかった人は電波新聞社に直接申しこんでネ（本についての詳しいことは，225ページの広告を見よう！）。

さて，今月のソフトは，ENIXの『ウイングマン2』だ。このゲームについては，いまさら説明するまでもないと思うが，とにかくグラフィックが美しい。他機種への移植も進行中だそうだから，PC88ユーザー以外の人も期待して待っていてくれ。

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





キャラクター紹介

●広野健太 「オレの名前は広野健太。正義の味方のウイングマンさ！ 美紅ちゃんやあおいさんと一緒に事件を解決しなくっちゃ！ がんばろうぜ！」

●アオイ 「私の名前は夢あおい。実はポドリムスっていう別の世界からきたの。だから私にはディメンション・パワーっていう不思議な力があるんだけど，今はあんまり調子が良くないの」

●小川美紅 「みなさん，こんにちは。私，小川美紅です。（あおい：美紅ちゃんはケンぼうのガールフレンドなのよねー）もー，あおいさんったら，あんまりひやかさないでよー。私，人のことからかうのってあんまり良くないと思うの」

●森元桃子 「キャイン ♥ 私，森元桃子でーす。リーダーと美紅ちゃんの仲がいいのでちょっぴりさみしいけど，桃子，ガッツでがんばっちゃいまーす。みんな，応援してね 」

●布沢久美子 「ジャーン，布沢久美子でーす。私は今，新聞部の取材で忙しいの。ねぇねぇ，どこかにみんながアッというスクープがないかしら……」

●ヴィム 「はじめまして，私，ヴィムといいます。この前この学校に転校してきたばっかりなの。私，水泳が大好きなんだけど，前の学校にはプールがなかったの。でも，この学校にはおっきなプールがあるんでご気嫌なの。よろしくね 」

●松岡先生 「くぉらぁー！ まったく，広野クンったらちょっと目をはなすと何をするかわかったもんじゃないんだからぁ。あっ，申しおくれましたが私，松岡恵子です。ねえ，ところでさぁ，北村先生ってかっこいいと思いません？ 私，あんな人と結婚したいわぁ 」

●福本のりお　「ウッス。オレ，福岡のりお。オレさぁ，最近腹がへってしょうがないんだ。たのむから，なんか食いもん持ってきてくれ―」

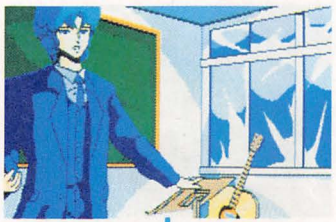
●北村先生　「ハックション!!　ン？　だれかオレの噂をしているな。私，北村のぶゆきです。北倉先生がやめられて，そのかわりにこの学校にきました。エッ，私がキータクラーだって？　冗談はほどほどにしてほしいなぁ。だってキータクラーっていうヤツは，ウイングマンとかに倒されたはずだろ？」

●リロ　「はじめまして，私，おうせリロです。今回は大好きなアオイお姉さまといっしょで，とってもうれしいですワ。でもね，福本さんみたいにブサイクなかたといっしょにださないでほしかったですワ。みなさんよろしく」

シーン1　ゲームがはじまった直後の学校内のシーン。ここではたくさんの物が手に入るが，ほんとうに必要な物はわりと少ない。どれをシーン2へ持っていったらいいのか見きわめることが大切だ。うかつにそれをあげてしまったりすると，シーン2へ行けなくなってしまうゾ。

健太の学校の学食。400円でカレーライスの食券を売っている。桃子ちゃんが飲んでいるのは，自動販売機で売っている100円のパイナップル・ジュースだ。桃子ちゃんは前作と同じく，何かをなくしてしまって困っているようなんだけど……。

桃子：「あら，リーダーも食券を買いにきたんですか？　これからテニスの部活なんで，コートに行くところなんです。そうだ！　リーダーもあとで見にきてくれませんか？」



北村先生がいる音楽室。ここでは，譜面台の上に置いてあるものに注目してみよう。これを持っていると戦闘シーンのときに，ＢＧＭが流れて健太（ウイングマン）をはげましてくれるんだ。

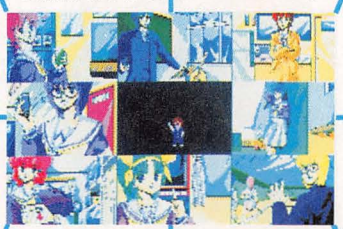
北村：「おい広野，あんまり悪ふざけばっかりしてたらダメだぞ。これからコーラス部の練習があるんで私はここにいるのだ」

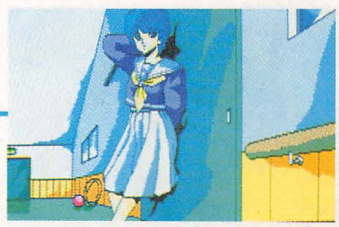
わりと日用品がそろっている宿直室。松岡先生がジロリとにらみをきかせている。温度計ややかんを見たりするとオモシロイ。それから，冷蔵庫を開けようとすると……ムフフ♥

松岡：「あら，広野クンじゃない。こんなところに何か用？　今日は用事があるから早く帰ろうと思ってたところよ」

プールのシャワー室には，新聞部の腕きカメラマン，久美子ちゃんがいる。ヘンな写真をフォーカスされたら困るなあ。この場面では，とてもたいせつな物を見つけることができるんだ。

久美子：「あら広野クン，こんなところに何しにきたの？　私は新聞部のスクープを取りにきたのよ。ねぇ，広野クンと美紅ちゃんで学校新聞にでてみない？」



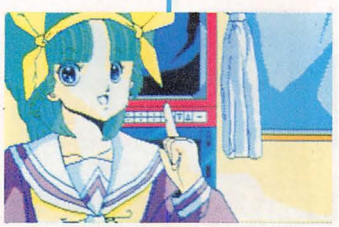


わりと大きめな体育館。アオイさんがよりかかっている扉を開けると，そこには大きな鏡が！　でも，扉を開けるためにはカギが必要。体育館のカギを持っている人といえば……。

あおい：「ねえケンぼう，体育館に何の用？　私，つかれちゃったからちょっと休けいしようかな。でもあんまりモタモタしてると，新体操部の練習がはじまっちゃうわよ。」

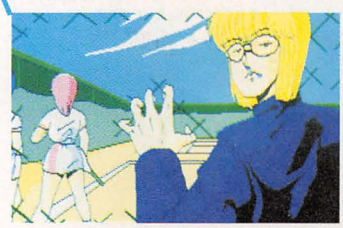
美紅ちゃんが救急箱をかかえているここは，保健室。オッと，コイツはいただいておこう。壁にはってある視力表で視力検査をしてみるのもおもしろいかもね。そうそう，体重計を見たりすると……。

美紅：「あのね，じつは私，保健委員だったのよ。広野クンがケガをするといけないから，薬を持っていこうと思うの」



かわいいリロちゃんがいる視聴覚室。オヤ，こんなところにビデオテープが!!　当然，もらっておこう。この部屋にはせっかくテレビが置いてあるのに，コンセントがぬけてしまっていて見れないようだ。残念だな～。

リロ：「ああ，あおいお姉さま，きてくださったのね。私のどがかわいちゃって。ウイングマンさん，ジュースか何かありませんか？」



校庭では，渡辺クンがだらしなくヨダレをたらして，テニスをする女の子たちをながめている。こんなヤツが正義マンのはしくれだなんて，なさけないっ！　渡辺クンの制服のポケットの中には，のぞきのための道具がしまってあるんだヨ。

渡辺：「私に何の用だい？　私は日夜，正義のために戦っているのだ。」

●**渡辺ひろき**　「うっ，なんだかんだ言って，みんなから仲間はずれにされてしまった。なんで私だけひとりなんだ―!!　正義マンのひとり，渡辺ひろきでした。」

●**謎の男**　ウイングマンがピンチのときに現われる人物。彼の正体は，原作を知ってる人ならわかるよね。

●**ドクターフィッケン**　アオイの父親の弟子。彼もまた，このゲームのカギを握る人物のひとりだ。

●**キータクラー**　サブタイトルに「キータクラーの復活」とついているのだから，当然コイツもでてくる。キータクラーに会えれば，ゲーム解決も近い。

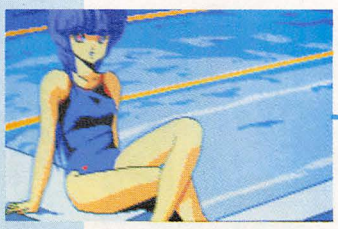
シーン2

シーン1でやるべきことをやると，自然に校舎内のようすが変わって，シーン2となる。このシーンでは，リメルのいんぼうとは何なのかをあばくことがキミの目的だ。考えられるあらゆることを試してみてほしい。思わぬところに思わぬ手がかりがあるもので……。

こんどは食堂に福本クンがいる。どんぶりを持たずにきつねうどんを食べてるなんて，行儀の悪いヤツだなあ。この場面でテーブルを見てみると，そこには「ヴァンダー」という文字が。やってくれますネェ，TAMTAMさん!/
福本：「おれさぁ，なんかやたらと腹がへっちゃって，うどんを食ってたんだけどさぁー，なんかもっと食いたいなぁーって考えてたんだ。」

もとはボドリムスから送りこまれた刺客であったリロちゃんは，一時期，アイドル・グループ“リロちゃんズ”を率いて大人気だったこともあった。彼女の歌を身近で聞けちゃうなんて，コノ〜，幸せ者!?　黒板にはってあるポスターには，しっかりと……。
リロ：「私は歌のおけいこをしてるんですのよ。ウイングマンさん，そこのドアは開けないでくださいね。廊下にピアノの音が響いてしまいますから。」

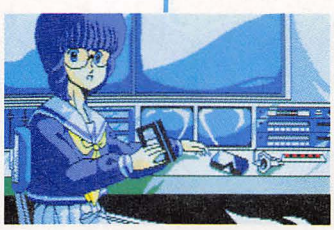
松岡先生が帰ってしまったあとの宿直室。今度はあおいさんがお茶を飲んでくつろいでいる。エッ，キミもお茶が飲みたいって？　残念でした，もうお茶づつはカラッポなんだよーだ。
あおい：「私は疲れちゃったから，お茶を飲んでるのよ。いいでしょ。へー，この部屋には，おしいれがあるんだ。」



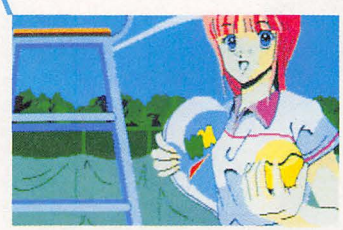
ヴィムは，原作ではリメルを倒したあとに登場するのだが，このゲームではふつうの転校生としてゲスト出演している。ちなみに，プールサイドでは珍しい生き物を見つけられるんだけど，「とる」するのはやめておいたほうがいい。
ヴィム：「あんまり暑いから泳いでるのよ。エッ，私ってかわいい？　ふーん，そう。」
あおい：「なによ，お高くとまっちゃって!/」

ウ〜ン，美紅ちゃんはいつ見てもかわいいなあ〜なんて見とれてばかりじゃいけません。この場面では事件の重要な手がかりを見つけることができるんだ。窓をのぞくと，校庭のテニスコートが見えるヨ。
美紅：「今度は体育館に何の用なの？　そろそろ新体操のクラブがはじまるころだから，ここに残っていようかしら……。」

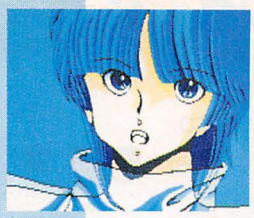
保健室には北村先生がいた。みなさん，壁に張ってあるポスターに注目!/　原作にでてくるアイドル歌手，美森くるみちゃんがちゃんと登場してるんだぜ!/　それから，アオイさんの驚く顔が見たい人は，中央の戸棚をあけてみよう。
北村：「やあ，キミたち，こんどは保健室に何の用だい　？ボクはさっきちょっとケガをしちゃって，ここへきているんだ。」



中学校にしては，わりとしっかりとした設備の整っている視聴覚室。たとえ久美子ちゃんのビデオテープは規格があわなくても……。だけど，この場面ではビデオ装置はすべてダミーなんだ(解った人には意味がわかるよね)
久美子：「広野クン，こんにちは。こんなところに何をしにきたの？　ビデオを見ようと思ったんだけど，規格がちがうから見れないの。」

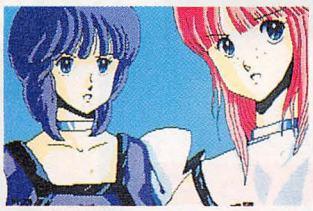


ウ〜ン，いい天気!/　こんな青空の下でテニスができたら，さぞいい気持ちだろうね。でも，キミにはまだ任務が残っているはず。この場面でも，ちゃんとやることがあるんだヨ。
桃子：「テニスをやってるんですよ。とーっても楽しいの。リーダーもいっしょにやりませんか？」



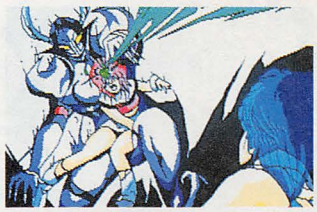
シードマン“ザシーバ”を倒した!! それほど強い敵じゃなかったなあ。いばるのもいいけど，油断しないように。

桃子ちゃんと久美子ちゃんも現場にかけつけてきた。「リーダー，あおいさん，何かあったんですか？」「エーッ，自分たちだけで倒しちゃうなんてズル～イ！」

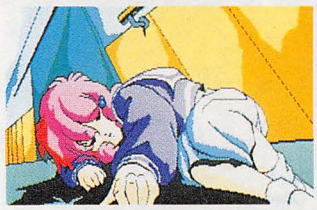


その一瞬のスキをついて，まだ完全には死んでいなかったザシーバが，桃子ちゃんを人質に取った。桃子ちゃんが叫ぶ。「く，くるしい……，リーダー，助けて……。」

つぎの瞬間，健太の目の前で信じられないことが起こった。なんと，ザシーバとともに，桃子ちゃんまでが何者かによって撃たれてしまったのだ。はたして，桃子ちゃんはほんとうに死んでしまったのだろうか……？

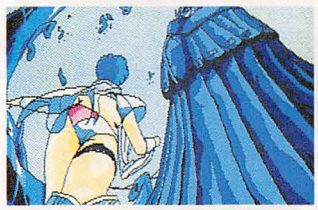


こんどは美紅ちゃんまでが床に倒れこんでいる。いったい，何が起こったというんだ!?



健太，アオイ，美紅の3人は，リメルを倒すため，ウイナアに乗ってボドリムスへ向かった。はるかかなたにメビウスの輪のような形をした，ボドリムスが見える。

さあ，ついにリメルの王宮の前にやってきた。物語はいよいよクライマックス。知る人ぞ知るアノ感動のエンディングを見れるかどうかは，キミの手にかかってるのだ！

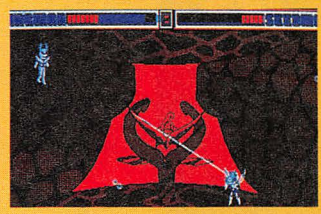


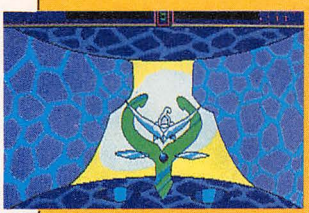
これが戦闘モードだ!!

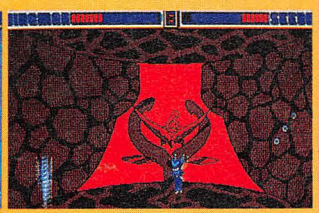
前作にくらべてもっともパワーアップしたのが，この戦闘モード。健太が「チェイング！」と叫んで（実際にＰＣ88ＳＲから声がでる！），アニメーションのようにウイングマンに変身するのだ!! そして，画面中を自由に飛び回り，９種類もの武器を使うことができる。もちろん，あの究極の必殺技，デルタエンドだって使えるのだ！キミのアクション・ゲームの腕前の見せどころだぜ！

スプリクト・フラッシュ。光の弾を相手にぶつける

ビーム・フラッシュ。その名のとおり，ビームで敵を攻撃する。



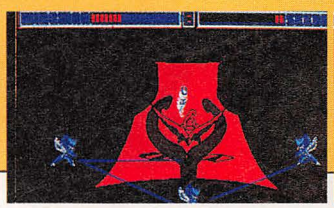


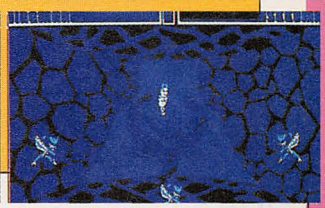


スパイラルカット。頭部についたＶ字型のかざりをブーメランのように投げて敵を攻撃する。

ドライバーレイド。自分の体をグルグルと回転させて，相手に体あたりをする。

究極の必殺技，デルタエンド。ウイングマンが3体に分身し，その間に作られた3角すい状のバリアーの中で敵を爆発させる。ただし，このワザは，相手のエネルギーが3以下になったときでないと使えない。





B-ウイング

5月末発売予定
予価：4,900円
©DATA EAST CO.
Written by 断空我

ついに「Bーウイング」が，ファミコンに移植されました。Bーウイングは，データイーストが2年前に業務用に作ったゲームで，つぎつぎとウイング（パーツ）をつけかえて戦う新しいタイプのゲームとして注目されました。ゲーム・ファンなら，どのように移植されたか興味のあるところでしょう。じっくりとレポートしますので，とりあえずストーリーから。

奪われたウイングを取り返せ！

ストーリー

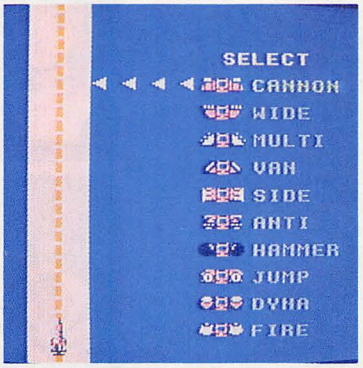
地球連邦は，機能別に攻撃できる10種類のウイングと，そのコックピットである〝メイン・ファイター〟に分割された合体機「FX－1」号を完成させた。完成後，1種類のウイングを装着してのテスト飛行中に，その他のウイングを宇宙要塞「ゴブナス」に潜む何者かにより奪われてしまった。「FX－1」は奪われたウイングを取り返すため，宇宙に飛び立ったのだ。

遊戯方法

コントローラで，メイン・ファイターを上下左右に動かせます。Ⓐボタンで発射，Ⓑボタンはウイングの切り離し，またはウイングのないときの下降用になっています。

ファミコン版で変わったところ

❶ハードウエアの制約から，グラフィックの重ね合わせができないので，浮遊物（空中に浮いている物）も地面といっしょにスクロールしてしまう。このため，立体感がなくなってしまった。
❷BGMがノリのいいアップテンポの曲になり，耳を楽しませてくれる。
❸ハンマー・ウイングや隠れウイングなど，ウイングの数が多くなった。
❹各ステージの最後の敵では，なんと動物がでてくる面もある。
❺全部で30面になった（業務用は45面）。
だいたい，こんなところでしょうか。ウイングの性能も，業務用にくらべ少々変わ



▲最初からウイングを装着できるのがファミコン版の特徴。コントローラの上下でウイングを選び，Ⓐボタンで装着する

WING（ウイング）紹介

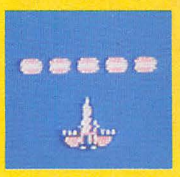
●CANNON（キャノン）ウイング

キャノン砲を左右に2門持ち，メイン・ファイターと合わせて，前方向に3連射攻撃ができる

●SIDE（サイド）ウイング

左右方向にミサイルを発射する。左右から同時に攻撃してくるイマーナなどに威力を発揮

●WIDE（ワイド）ウイング

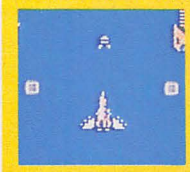


前方を広角度に攻撃できる「ワイド・ブラスター」を持つ。弾は放射状に5発発射できる

●ANTI（アンチ）ウイング

後方への攻撃が可能な唯一のウイング。前方，後方に各2連射できる

●MULTI（マルチ）ウイング



左右の銃座が回転し，前方（3連射）から左右にかけて，9方向に攻撃できる

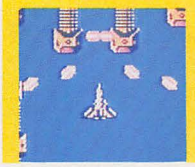
●HAMMER（ハンマー）ウイング

ファミコン版で新しく開発されたウイング。発射弾は鉄球になり，前方2連射に加え，2個の鉄球が自機のまわりを回転しバリアの役目もはたす

●DYNA（ダイナ）ウイング

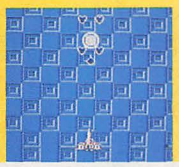
ダイナミック波動砲を持ち，前方からの敵の弾を防いでくれる。攻撃力があるのはメイン・ファイターのみ

●VAN（バン）ウイング



近距離攻撃に威力を発揮。連射すればバリアとして使えるが，遠方の敵には効果なし

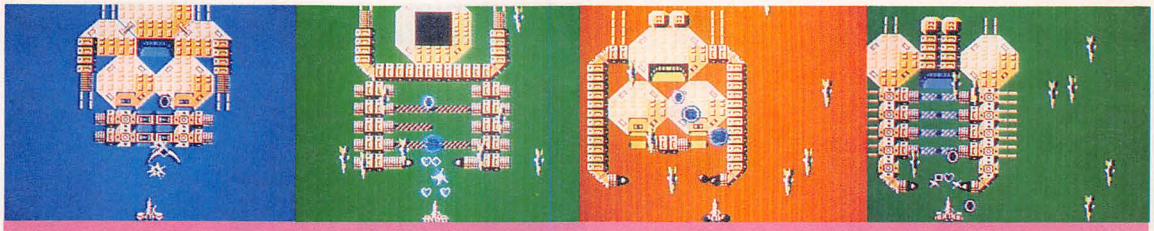
●JUMP（ジャンプ）ウイング



障害物の上を通過して，前方のコアなどを破壊できる。中心にコアを持つバーエルなどに有効

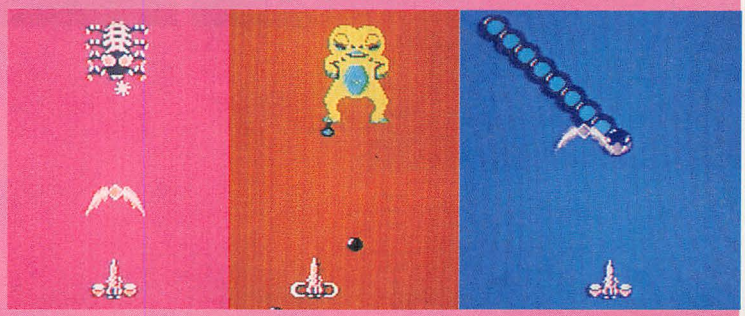
●FIRE（ファイヤー）ウイング

前方に対して火炎放射攻撃ができる。攻撃有効範囲がたてに長いため，直線的に攻撃してくる敵に有効



▲各シーンの最後に登場する。中心核(コア)は強力な電磁バリアに守られている。コアを攻撃すると，受けたダメージにしたがって要塞の色が変化し，紫色のあとに機能が停止する

▼ファミコン版では，ゴブナスのかわりに巨大化した動物も出現する。クモ，カエル，ヘビというように食物連鎖になっている



これが重機動要塞「ゴブナス」だ！

っています。このため，各ウイングの個性は少なくなっています。

また，ファミコン版にはコンティニュー・モードがあるので，より多くの人が全30面クリアをはたせるようになるでしょう。

敵かい滅の手引き

ステップ 1

- ●敵の移動パターンを読め。
- ●ウイングのチェンジはスムーズに。
- ●浮遊障害物は，ムダ弾を撃たないでよくねらうこと。
- ●敵にあったウイングで攻撃すること。

ステップ 2

- ●ウイングをつけていないときは下降をじょうずに使うこと。
- ●いざというときには，もったいなくてもウイングを切りはなすことが必要。

ステップ 3

- ●ハンマー・ウイングの奥技を身に付けること。

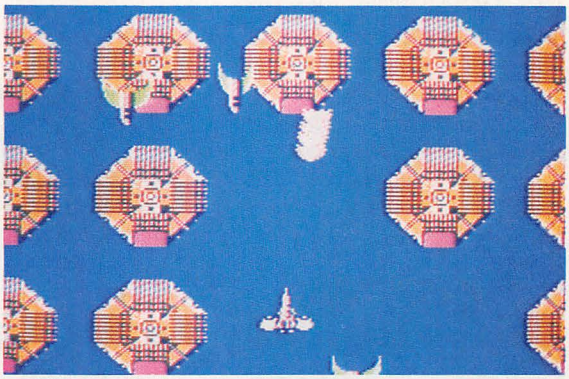
みてみてハイテク

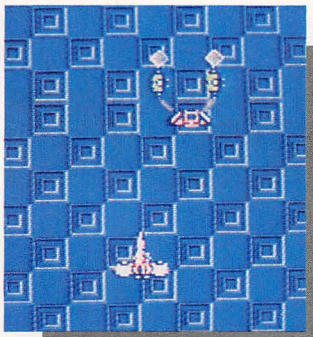
- ●ハンマー・ウイングは，なくなっても鉄球が自機のまわりを回っているため大変便利です。これを利用して下降しながら敵を攻撃できます。
- ●やられてしまっても少しの間攻撃できるので，ゴブナスと合い撃ちにできます。

秘奥技

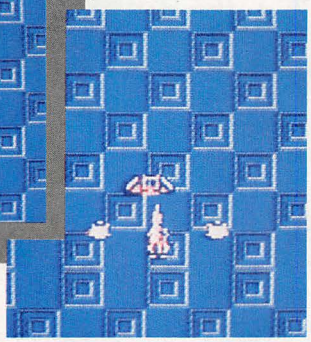
どんなゴブナスにも使える攻撃に，ハンマー・アタックがあります。ゴブナスに直接ハンマーで攻撃するのです。これに，下降を組み合わせることにより，回りをガードしているゴブナスにも有効に使えます。

▼敵浮遊物は赤く点滅するコアを破壊する。ムダ撃ちせず，正確にネラエ！

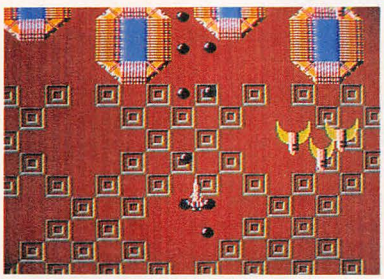


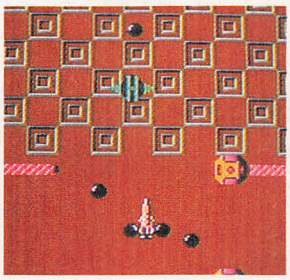


◀▼敵に奪われたウイングは宇宙をさまよっている。左右上部のノースを破壊して取り返そう。ウイングのチェンジはスムーズに！



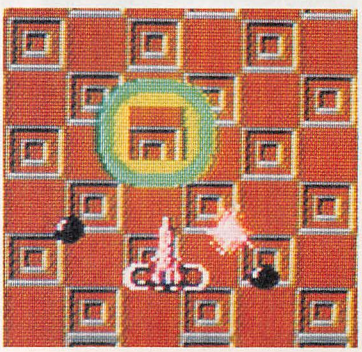
▼ハンマー・ウイングは，もっとも信頼できるパーツ。たいていの敵に効力を発揮する





◀この浮遊するアルファベットは、ウイングの頭文字を表す。弾を当てるとつぎつぎに変化し、自分の装着したいウイングを選べる

▶破壊力バツグンの謎のウイング。さあ，キミは発見することができるかな!?



★ファミコン版「B-ウイング」に関するお問い合わせは，〒167 東京都杉並区上荻2-31-12 データイースト(株)「マイコンBASICマガジン」係まで。

ナムコットは新作ゲームの花盛り!!

©(株)ナムコ

スーパーチャイニーズ

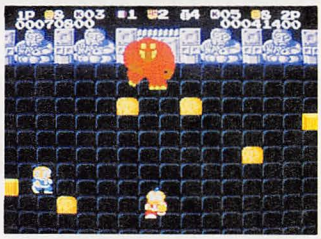
スカイキッド
ワルキューレの冒険
バベルの塔

「タッグチーム・プロレスリング」,「ディグダグII」と，続けて2タイトルを発売したナムコットから，またまた新作が登場します。第15弾目になる新作ナムコット・ファミコン・ゲームは，多彩な面数，数々の隠れフィーチャーが登場するコミカルなカンフー・アクション・ゲーム「スーパーチャイニーズ」です。

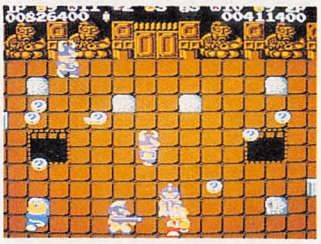
価格は4,900円で，6月上旬に発売される予定ですが，ベーマガ読者のみなさんに，一足先にご紹介しましょう。

また，ナムコットでは，このほかにも，ビデオゲームでおなじみの「スカイキッド」をはじめ，「ワルキューレの冒険」「バベルの塔」の3作も開発中だそうです。ナムコット・ファンにはうれしい限りですネ。

★　★



▶巨大モンスター「ユニゴン」の登場。弱点はどこだ!?



▶岩やブロックをこわすと隠れフィーチャーが続々！

ミンミン姫を救いだせ！　スーパーチャイニーズ

主人公はカンフーの達人，ジャッキーとリーの2人組。妖魔(ようま)軍団に囚（とら）われた，チャイニーズランドの王女ミンミン姫を救うため，敵の本拠地に乗り込む，というストーリーです。

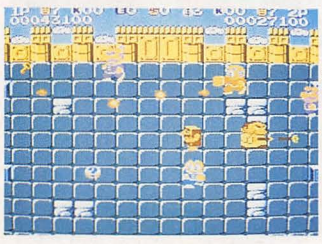
2人の行く手には，八つの魔館が待ち受けています。各魔館の中は，さらに四つの部屋にわかれ，合計32の部屋を進んでいかなければなりません。

各部屋には，カンフーコマンドやデブゴン，ユニゴンなど30種類以上の敵がいて，つぎつぎと襲(おそ)ってきます。

対するジャッキーとリーは，パンチと宙返りキックで敵を倒していきます。また，各部屋にある岩やブロック，氷をパンチすると地下室（ボーナス・ステージ）の入口や，武器などが出現！　一定時間無敵になったり，ガンボール（火の玉）攻撃ができたりと，隠れフィーチャーも多数用意されています。

ストーリーといい，部屋の数や隠れフィーチャーのだしかたといい，さらにファイヤー・ボールのようなガンボールまであるということになると，何かを思いだしますネ。そうです！　このスーパーチャイニーズは，あのスーパーマリオのおもしろさの上をいこう！　と企画されたゲームなのです。

◀なんともコミカルなキャラクターが登場



◀マリオもびっくり(?)ガンボール攻撃

ナムコット開発室は大忙し!!3タイトル製作進行中!!

スカイキッド
ワルキューレの冒険
バベルの塔

今月は，ナムコット・ファミコン・ゲームの開発中の3タイトルも紹介しちゃいましょう。画面写真をお見せできないのは残念ですが…。

●スカイキッド

言わずと知れた，ビデオゲームのファミコン版。勇かんなパイロットとなって大空を飛びまわり，敵や敵の要塞を破壊していくというゲームです。絵本の中から抜けでたようなかわいいキャラクターが，キミのファミコンでも飛びまわりますよ。

●ワルキューレの冒険

島のいたるところに隠された宝を捜し，悪の魔王ゾウナを倒すというRPG（ロールプレイング・ゲーム）。さらに，地上約200画面，地下迷宮150画面を冒険するアドベンチャー的要素もあるということです。

●バベルの塔

階段状になった不思議な石（ステップ・ストーン）をうまく運び，古代バビロニア人が建てたというバベルの塔の頂上に脱出するゲーム。パズルとアクション・ゲームをミックスした，ナムコットとしては一風変わったゲームになりそうです。

▼スカイキッドがファミコンで登場（写真は業務用です）

©手塚一郎

ペーパー・アドベンチャー・コーナー

「D」の野望

作：タコナイト朴郎
イラスト：茶柱たつや

STORY

ある日，にわかに世界征服の野望に燃えたDr.Dは，電波新聞社ビルを占拠（せんきょ）して，悪の巣窟(そうくつ)「ドクター城」にしてしまった。

そこで，ベーマガ編集者のあなたは，単身ドクター城に潜入し，Dr.Dのもくろみを打ちくだかねばならない。世界を危機から救えるのは君だけだ。ゆけ！編さん！地球に平和を！人々に愛と勇気とベーマガを――!!

遊びかた

1から130の行番号があります。それぞれ，今のあなたのようすが書いてあります。なかには，二つ三つ，今考えられる行動が書いてあるのもあります。それは，あなたの考えで選び，「➡」のマークの行番号へ行きます。

それをくりかえし，最後は「HAPPY END」に行けば終わりです。

注意：GAME OVERになったらはじめからやり直してください。また，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。

1 あなたは今，電波新聞社ビルの前にいる。見る➡35　ビル内に潜入➡27　帰って寝る➡22

2 泣かせてしまった！どーしよ～。➡13

3 あはは，やっぱり怒った。➡33

4 誠意は認めるけれど，相手は改造人間だぜ！➡40

5 敵の怪人に見つかった！
素手で戦う➡43　強化服を装着する➡44
デートに誘う➡28

6 「たーっ！」あなたは高くジャンプした。➡17

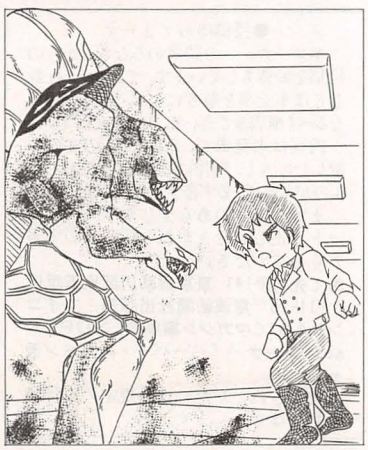
7 怪人と刺しちがえた。➡33

8 このおっさん，事態を把握（はあく）しとらん！➡13

9 警戒が薄いぞ，ついてる♪➡36

10 あなたは傷心して寝込んでしまった。
GAME OVER

11 常人の3倍のパワーがある。➡15



12 敵の怪人と遭遇（そうぐう）した！
戦う➡19　金で買収する➡30「ザコに用はない，どきな！」と啖呵（たんか）を切る➡3

13 ぐずぐずしているうちに，世界は征服されてしまった。
GAME OVER

14 遊園地にきました。オバケ屋敷に入る➡29　ジェット・コースターに乗る➡26

15 戦闘員にでくわした。ヤバイぜ！
見る➡11　戦う➡4
話しかける➡34

16 「がんばってね」。「まかしとけ！」
ビル内を探索だ！➡5

17 屋上に着地。人？誰かいるぞ。
見る➡38　なぐる➡32

18 さて，どこに行こう？
ホラー映画➡29　遊園地➡14

19 しかし，素手ではかなわない。➡33

20 あなたは，ビルから落とされてしまった。➡40

21 自分の任務を放棄（ほうき）するなんて，言語道断！よって，GAME OVER

22 干したふとんはフカフカだ。➡13

23 「何かくれ」。「え？は，はい…」。何をもらう？　戦闘用強化服➡16　世の中，カネさ！➡41

24 「ゲコゲコ！」…だめだ，言葉が通じない。➡15

25 つぐ美さんだ。➡37

26 わーい，楽しいなっと。➡39

27 どこから入る？
堂々と正面入口➡15　慎重に裏口➡9
意表をつき屋上➡6

28 あなたは，怪人さんとデートを楽しんだ。➡21

29 「私，コワイのってキライ！」。あっさりとフラれました。➡10

30 金には興味を示さない。欲のないやツだぜ，まったく！➡12

31 やった！ハイスコアだ！➡21

32 ナント，編集長サマだった。➡20

33 あなたは，壮絶な最期（さいご）をとげた。
GAME OVER

34 「ねえ，いっしょにツインビーしない？」➡24

35 いつ見ても，立派なビルだ。➡1

36 誰か来る！
近づく➡25　はり倒す➡42

37 どうする？
デートにさそう➡18　何かもらう➡23

38 編集長だ。「おい編君，仕事はどーした？」➡8

39 2人は，1日中遊び続けた。➡21

40 あなたは殉職(じゅんしょく)しました。
GAME OVER

41 やった，お金持ち！これからどうする？　ビル内を探索➡12
ゲーム・センターに行く➡31

42 ワッ，つぐ美さんだった！➡2

43 なかなか手ごわいぞ。
強化服を装着➡44
さらに素手で攻撃➡7

44 何で戦う？
カ➡74　技➡51　武器➡47

45 奇怪な空間にでた。
さらに進む➡49　引き返す➡85　センサーで調べる➡75

46 君の声に共鳴し，壁がくずれた。➡67

47 どんな武器？
光線銃➡57　剣➡72

48 地下室に来たものの，Dr.Dはいない。悔しがる➡70　引き返す➡78　あたりを見る➡60

49 いた！諸悪の根源Dr.Dだ！
戦う➡61　降参する➡59
逃げる➡85

50 あっ，こいつ逃げるな！➡66

51 「うわっ，まいった！」怪人が降参(こうさん)した。➡55

52 何もくれなかった。ま，こんなもんでしょ。➡69

53 あなたは，この空間に迷ってしまった。
GAME OVER

54 いくら倒しても，キリがねーや。➡84
55 「いいことを教えてやる，だから助けてくれ！」それは親切なコトだね。
話を聞く➡76　とどめを刺す➡72
56 「さびしーよ，遊んでよ～」。「のわっ！こら，抱きつくな！」➡13
57 ビームをかわされた！➡68
58 これからどうする？
下の階に降りる➡80　この階を歩く➡64
59 「よし，わしの部下にしてやろう」。「わーっ，本当ですか？うれしいなーっ！」➡21
60 ガランとして，何もない。➡48
61 な，何だ？ドはずれに強いぞ！
それでも戦う➡65　ゴメンする➡81
62 強化服のエネルギーが切れた。
殺生(せっしょう)だー！➡68
63 BOOM!!勝ったぞ！ここから脱出だ。➡85
64 しまった，落とし穴だ！➡68
65 「わしは，Dr.Dの分身，ドクターだ！」。なるほど，どーりで…。➡73
66 まてー…。➡84
67 壁のむこうには，秘密の通路があった。
地下室をでる➡87　通路に入る➡77
強化服のセンサーで調べる➡71
68 あなたは絶命しました。
GAME　OVER
65 影さんがいる。
引き返す➡77　何かもらう➡52
無視！➡56
70 「あーっ！だまされた！怪人のバカーッ!!」➡46
71 「生命ハンノウ，アリ」。➡67
72 よし，やっつけたぞ。➡58
73 まさに無敵だ！いったい，どうすれば…。　光線銃で撃つ➡63　剣で斬（き）る➡83
74 敵のパワーが強すぎる！➡68
75 異次元のような，不思議な空間だ。➡45
76 「Dr.Dは地下室にいる」。
地下室へむかう➡48　敵のいうことが信用できるか！➡58
77 わかれ道だ。
右へ行く➡69　左へ行く➡45
78 さっきの怪人がいる。
「ウソをついたな！」となじる➡86
とどめを刺す➡50
79 抵抗むなしくやられました。
GAME　OVER
80 戦闘員が大勢いる。
戦う➡54　逃げる➡62
81 「ごめんなさい！」。「今さら遅い!!」➡79
82 やるってのか？いい度胸だ！➡62
83 だめだ，たちうちできない！➡79
84 時間切れ。あなたは地球を救えなかった。
GAME　OVER
85 しかし…どっちに行けばいいんだ？➡53
86 「オレを信じないのか！」。怪人は怒り狂った。➡82
87 で，これからどーする？
マイコン・ルームに行く➡98
ベーマガ編集部に行く➡105
出版販売部に行く➡93
88 PB－100だ。➡92
89 ドオオン！カートリッジの爆発に巻き込まれ，Dr.Dの体はこなごなに分散した。➡130
90 あなたは力つきて倒れてしまった。
GAME　OVER
91 「来たか小僧！ほめてやるぞ!!」。いたぞ，Dr.Dだ！
降伏(こうふく)を迫る➡110　戦う➡116
92 ポケコンが落ちている。
戦う➡111　踏んづける➡129　見る➡88
93 出版販売部に着いた。
見る➡99　奥に入る➡124
94 都屋の外では怪人の群れが待ちかまえていた！➡96
95 どう戦う？
スイッチを切る➡129　水をかける➡107
96 あなたは無念の死をとげた。
GAME　OVER
97 ざつぜんとして，キタナい部屋だ。
掃除する➡107　何か食べる➡127
98 マイコン・ルームに着いた。
ゲームで遊ぶ➡103　見る➡92
99 強化服のエネルギー・カートリッジが落ちている。
拾って装着➡91　拾わない➡114
100 かくして，あなたは死んでしまった。
GAME　OVER
101 「問答無用だ！」わー，許してくれない。➡128
102 書類の山がくずれだした！
➡120
103 「トレミーは，コインのみで生きるにあらず。　うおおおー！」
➡122
104 「わしを，なんだと思っているんだ！」だめだ，歯がたたない!!
何かさがす➡109　降参(こうさん)する➡101
105 編集部に着いた。
見る➡97　叫ぶ➡123
106 結局かなわない！これじゃ喜劇だ!!➡128
107 悪戦苦闘のすえ片付けたものの…。➡90
108 「今のポケコンをなめるな！」は，はやい！➡117
109 さっきのエネルギー・カートリッジだ！
拾って装着➡116　この際，無視！➡126
Dr.Dに投げつける➡121
110 「このワシに指図するか！」Dr.Dが激怒しておそってきた！➡128
111 ゆくぞポケコン！かくごせい！➡125
112 しまった，つかまった！➡96
113 腹をこわして死にました。
GAME　OVER
114 「来たか小僧め，生きては帰れんぞ」。いたぞ，Dr.Dだ！
降服を要求する➡110　命のかぎり戦うぜ！➡104
115 命中したが，致命傷ではなかった。➡119
116 エネルギー補給でパワー全開だ。いくぜ！➡106
117 「あっ！」という間に追いつかれ…。➡100
118 「ワシをなんだと思っているのだ！」かなわねーぞ！
なおも戦う➡106　降参(こうさん)する➡101
119 「ふん，その程度か！つぎはこっちの番だ！」。うぎゃー!!➡96
120 あなたは，書類に埋まってしまった。➡100
121 カートリッジはDr.Dの至近に落ちた。
光線銃でカートリッジを撃つ➡89　Dr.Dを撃つ➡115
122 ゲームに熱中するあまり…。➡90
123 「でてこい！でてこい，ドクター!!」。ゴゴゴゴ…。➡102
124 「来たか小僧め，ここがお前の墓場だ！」。いたぞ，Dr.Dだ！　降伏（こうふく）をせまる➡110　戦う➡118
125 「なんのっ」。おっ，こいつ強いぞ。
ひたすら戦う➡95　逃げる➡108
126 どうする？　決死の体当たり➡112
ひとまず退却➡94
127 ああ，ディスケットはウマイなあ。パクパク。➡113
128 残念！あなたは死にました。
GAME　OVER
129 とたんに爆発！ブービー・トラップだったらしい。➡100
130 Dr.Dの野望はうちくだかれ，世界の平和と秩序は守られた。こんぐらっちゅれーしょん，編さん。HAPPY　END！

—— Fin ——

●投稿待ってまーす

本コーナーへの読者のみなさんからの投稿をお待ちしています。ていさい，行数などは本記事を参考にして，原稿用紙になるべく横書きで書いて，お送りください。

内容は未発表で，オリジナルのものに限ります。もし，制作にあたって参考にしたものがあれば，必ず書きそえてください。

また，全体のあらすじやフローチャート，正しい行きかたの順序も必ず書きそえてください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15　電波新聞社出版部　マイコンBASICマガジン編集部　SUPER softコーナー「ペーパー・アドベンチャー」係

掲載されたかたには，規定の原稿料をおしはらいします。

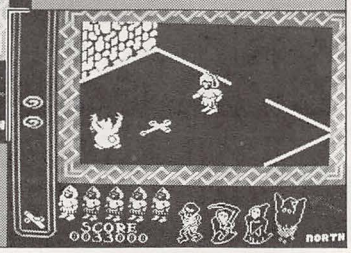
Nightshade

ナイトシェード

日本デクスタ　for MSX(ROM)
5,700円

Written by　多部田俊雄

▲数百におよぶ家の中には，かならず武器になるオブジェクトが潜っている



▼狂った修道師と戦うための十字架。画面左のストッカーにストックしておこう

ナイトロアーを紹介してから2か月が過ぎたけれど，あなたは，あの「光のフォークダンス」をおがめましたか？もしまだだったら一刻も早く，そこまで達してください。なぜなら，もうつぎのゲームが，あとにひかえているんです。ナイトロアーよりもさらに複雑，難解な「ナイトシェード」が……。

What's Nightshade?

プレイヤーの最終目的は，宿場町ナイトシェードに巣喰（すく）ってしまった4人の地獄の使者を倒すこと――と，口で言うのは簡単だけど，もちろん敵もだまって死んでくれるわけではありません。無制限にわいてくる配下のモンスターたちを使って，行く手をはばんでくるのです。しかも，このナイトシェードには600軒もの家が建ち並び，地獄の使者と出会うだけでもひと苦労。難攻不落のスーパー・ゲームなのです。

斜め3Dスクロール!?

ナイトロアーは「斜め3D4方向」という奇抜（きばつ）なプレイヤー操作で注目を集めましたが，このナイトシェードはそれの上を行き，何と「斜め3Dスクロール」でプレイヤーが動くのです。

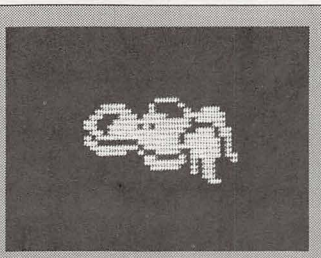
さらに，チェンジ・ビュー・ファンクションという機能もついていて，3Dの反対側からも画面を見ることもできるのです。

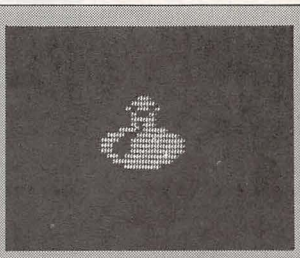
武器は1対1対応

ザコ（火の神，きのこなど5種類）を除く8種類の敵には，それぞれ使用する武器が決まっていて，まちがった武器を使用すると，変身したり分身したりして墓穴を掘ることになってしまうのです。とくに4人の地獄の使者を倒すアイテムは，600軒ものの町並みの中に四つしかなく，その一軒一軒を回って捜しださなければならないのです。

メッセージ

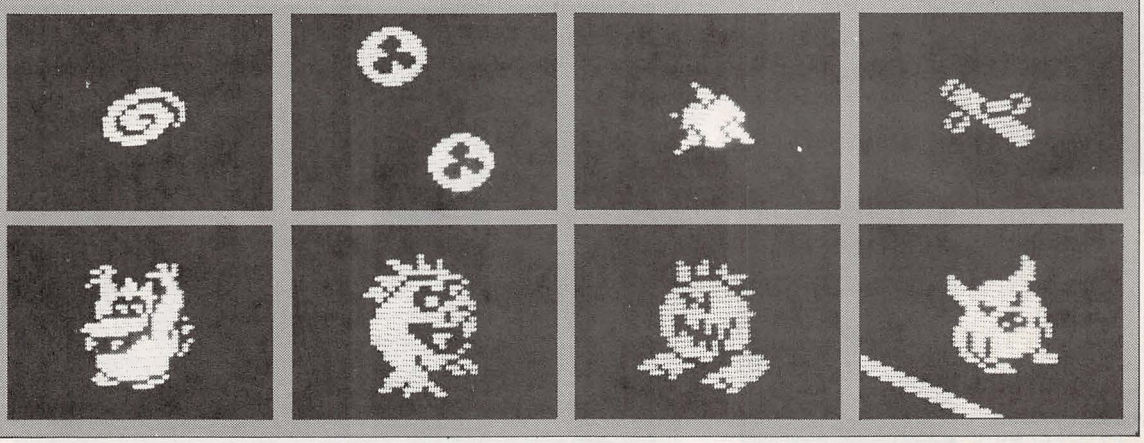
このゲームの目的を果たすために必要なこと，それは「根性」だけです――。なんて言い切ってみたいのですが，それではあまりにも無責任なのでヒントを一つ。マッピングをするときに，目印になる家が5か所ほどあります。ゲーム・スタートしたらまずは適当に動いてみて，自分の場所を知るとよいでしょう。



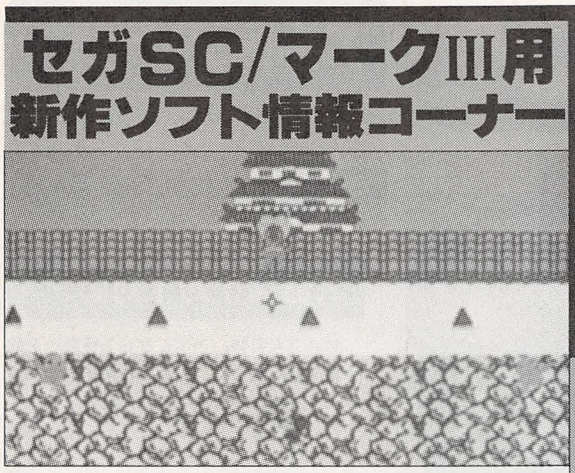


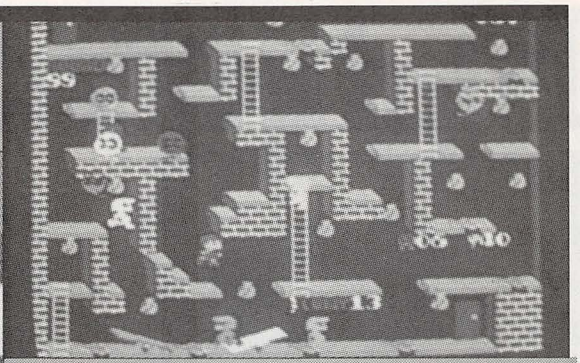
▶ジェット・ブーツと、ダメージを治してくれるポーション。ランダムに出現する

地獄の使者の配下を倒せる武器は決まっている



セガSC/マークIII用 新作ソフト情報コーナー





⬆C-SO！
⬅忍者プリンセス

©セガ・エンタープライゼス

Written by 手塚 一郎

C-SO！

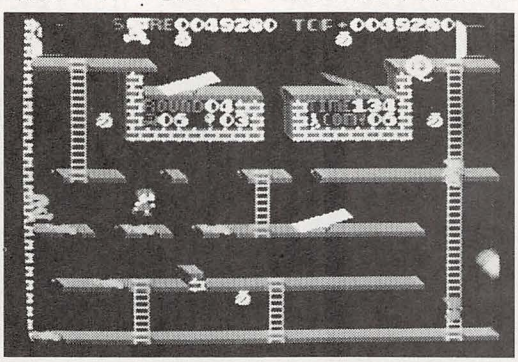
「C-SO！！」(シーソーと読む)っていうのは,知っている人もいると思うけど,ポニー社から発売されているMSX版のソフトの名前なんだ。それをセガがSC用に移植したってわけ。

ゲームの内容は,画面上にあるターゲット(バナナやイチゴなど,面によって異なる)を全部取って,敵を全滅させることだ。だけど,フィールドは複雑に構成されている上に,トランポリンやシーソーなどのフィーチャーが,これまた陰険(いんけん)に配置され,ものスゴく難易度の高いゲームに仕上がっている。まあ,これぐらい難易度が高くないとスグに飽きてしまうから,しょうがないけどネ。

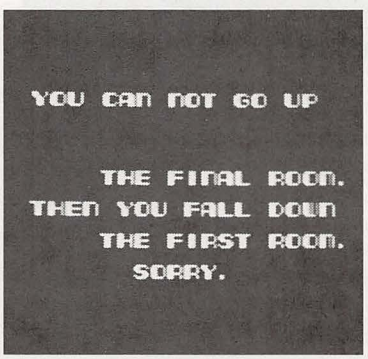
このゲームの中心となるのは,タイトルどおり「シーソー」を使いこなして敵をやっつけることだ。

シーソーを使って敵から逃げたり,敵をつぶしたり,ふっとばしたりなど,多彩な使いかたができるのが特徴。簡単に言ってしまえば,ナムコの名作「マッピー」のドアのような感じだと思ってくれればいいんじゃないかナ?

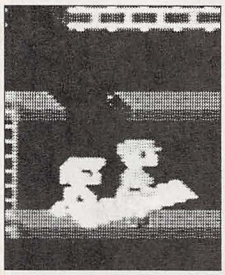
他にも,続々と体の色を変化させる敵(水色ならジャンプしながら進み,黄色なら自分と同じ動きをするなどなど)をシーソーのところへ誘動するテクニックやターゲットの取りかたに頭を使うところ,さらにはコンストラクションもできるなど楽しめる要素が盛りだくさん!君はラウンド99をクリアできるか?なお,このゲームには,各種パラメータが設定できる隠れスーパー・コンストラクション・モードがあるとか,ないとか。そのうち誌面で紹介するョ!



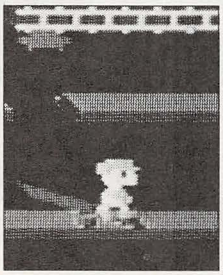
▲トランポリンをじょうずに使うと,普通なら行けないところにも行けるんだ。頭を使う必要があるネ



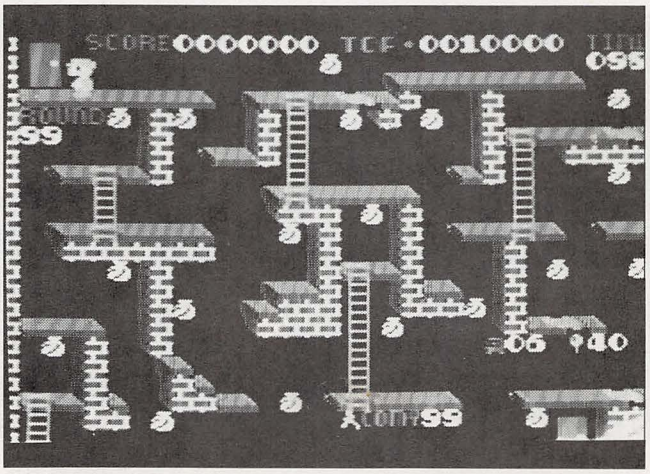
▲ラウンド99をクリアすると写真のようなメッセージが表示されるゾ!ガンバッてネ



◀敵をシーソーにおびきよせて反対側に乗ると……。



▶おみごとっ!上へと,ふっとばされた敵はペッタンコに!



▶これが最終ラウンド、99面だ!ターゲットの取りかたもさることながら、敵の動きがスゴく速い。キミはクリアできるか?

忍者プリンセス

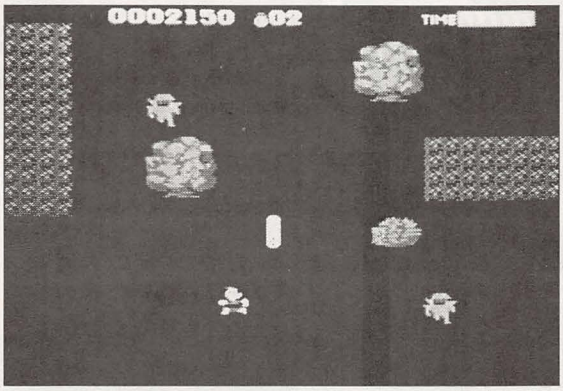
業務用で大ヒットした，あの忍者プリンセスが，ついにＳＣシリーズへ移植されたのだ。地形的には業務用と，かなりのちがいがあるものの，多彩な種類の忍者は，そのままなので変化に富んだ戦闘が楽しめる。

くるみ姫の操作は８方向の移動と正面への攻撃，くるみ姫のむいている方向への攻撃のほか，ボタンを二つ同時に押せば，ちゃんと消えることだってできるんだ。地形や敵のフォーメーションは，ＳＣオリジナルなので，ビデオゲームを極めた人でも十分遊ぶことができるゾ。

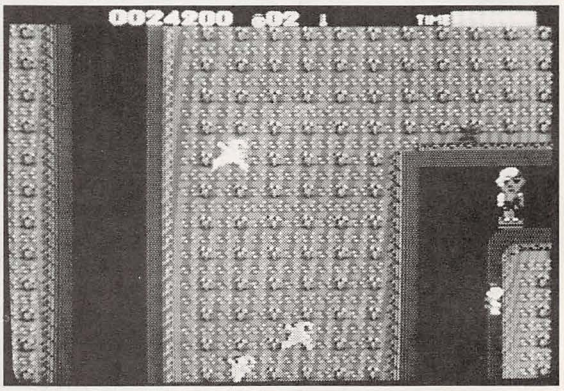
必勝法としては，まずマップを覚えることからスタートしよう。また，敵の出現する位置やフォーメーションも合わせて覚えるほうがよい。これを知らないと敵に出会いがしらにやられてしまったりするんだ。

それから無理に敵にむかっていかないで，後退しながら戦っていくほうが安全だと思う。隠れキャラクターのお地蔵様や隠れ巻き物（これがないと，あとで困る）などは，ある場所を通過すると出現するので，タイムの許す限り，いろいろな場所を歩いてみるといいネ。

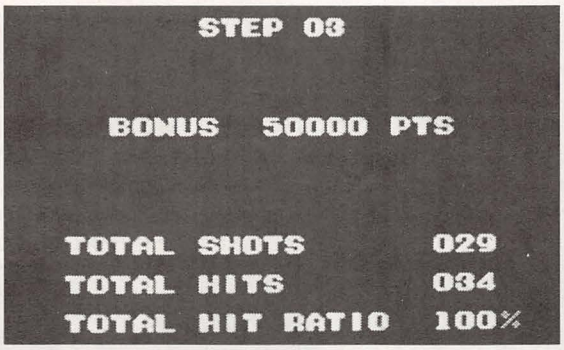
▲これが「寒天城下絵図」だ。ラウンドのはじめに表示される。今，自分がどこにいるのか一目でわかるる。



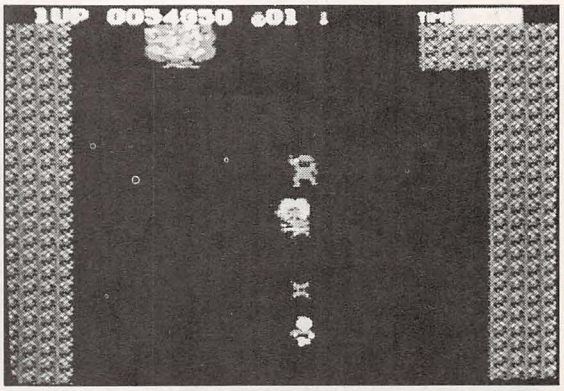
▲敵を倒すと巻き物が手に入ることがある。これを取ると敵をかんつうできる手裏剣が投げられるようになるヨ



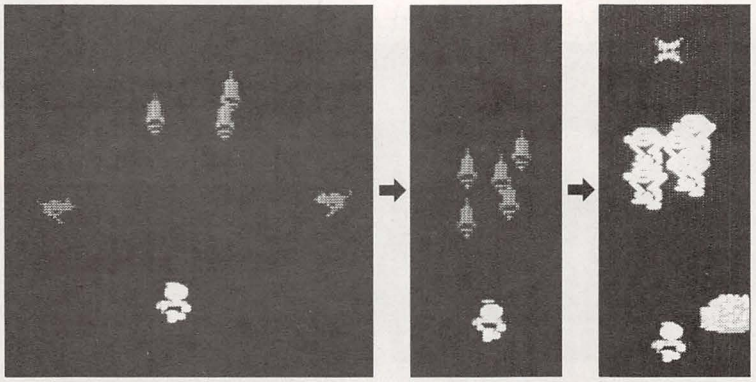
▲お地蔵さま♡



▲ヒットした確率によりボーナスがもらえる。100%だと５万点のスペシャル・ボーナスさ！



▲各ラウンドの最後には敵の親玉（？）が登場する。何発も当ててやっつけろ！



▲手裏（しゅり）剣を持っているなら，写真のように敵をまとめて１発でやっつけよう

最後に

今年の新作情報としてはＳＣ，ＳＧシリーズではＥＰカードとして「ガル・ケーブ」（発売未定），マークⅢでは，なんと１Ｍビットの大量メモリを持つ女子プロレスゲーム「ダンプ松本」，その他にも××××××××××が発売されるというウワサも！

質の高いソフトがドンドン発売されて盛りあがるＳＣ＆マークⅢ。今年は何かスゴいことが起きそうだ。チェックしとくよーに。

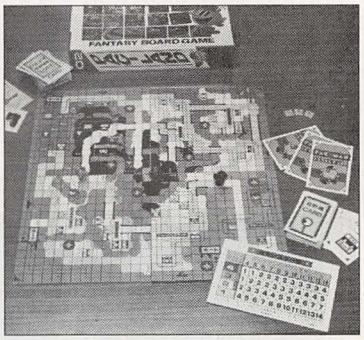
好評連載！

河野 光のナムコット情報局

—ベーマガ支局—2

1か月のごぶさたでした。ナムコット情報局の河野です。このコーナーも今月で2回目ですが，読者のみなさんから，たくさんのおたよりや㊙情報をいただきました。

ということで，今月も㊙テク紹介あり，新作情報ありの盛りだくさん！



▲ボードゲーム第2弾！パックランド登場

とでしょう。そして今度は，ボードゲーム第2弾として，「パックランド」が新発売されましたよ。ファミコン用とはまったくちがうけれども，そのおもしろさは，ファミコンに匹敵(？)。君も，一度チャレンジしてみてくれ！

ファミコン・コーナー

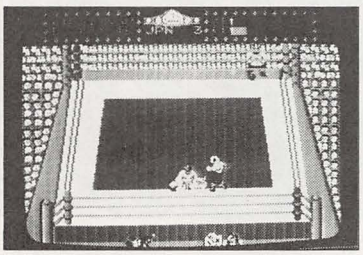
タッグチームプロレスリング，そしてディグダグIIは，もう遊んでくれたかな。

東京都小平市の岡本 元くん。君が㊙ワザ発見第1号だ。それと埼玉県所沢市の進藤竜馬くんも別の㊙ワザを発見してくれた！君たちの㊙ワザはバグではなく，はじめからプログラムされていたワザなのです。

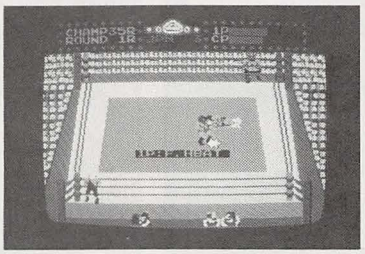
しかし，今のところ，ボイス機能を使った「お助け！」モードと，ラウンド5のパワーアップ・モード（こうなるとタッチの必要なし）しかレポートがきていません。まだまだ，㊙ワザはあるゾ！

今回，2人のほかに同じ発見をした青森県むつ市の増田くんなど10名のかたにプレゼントを差しあげます。ご期待ください。

それから，ディグダグIIにも㊙ワザがありますよ！。



▲フォールされたときのお助けモード



▲パワー・アップするとほとんど無敵！

MSXコーナー

ナムコのゲームは，もうMSX用ではでないのですか。という埼玉県上尾市の高橋久雄くんの質問。う〜ん。情報局長としては，さっそくナムコットのMSX担当の渡辺くんに聞いてみたところ「現在，具体的な発売予定はないけれども，MSXについてはいろいろ検討中」だそうです。

なお，MSXにこんなゲームをだしてほしいという希望があったら，じゃんじゃん渡辺くんに手紙をだそう（希望をかなえてくれるかもしれないゾ）。

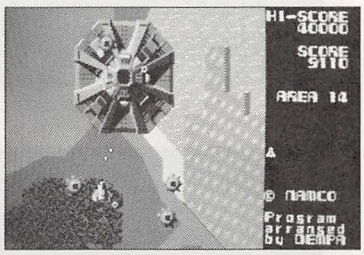
ナムコット新製品情報

「ドルアーガの塔」がボードゲームになっているのは，もちろん知っているよネ！お友だちとプレイしてくれている人も多いこと

チャレンジ・パソコン・ゲーム

さて，最後はパソコン用ナムコ・ゲームのニュースだ。君はMZ-2500(スーパーMZ）のゼビウスをプレイしたことがあるかな？オリジナルそっくりの美しいスクロール画面が評判だけど，なんと，これにはスーパーゼビウス・モードがあるんだゾ，と。えッ，もう知っている？

今，スーパーゼビウスができるのは，ゲームセンターとMZ-2500だけだ。ぜひ腕に覚えのある人はチャレンジしてみてくれ。

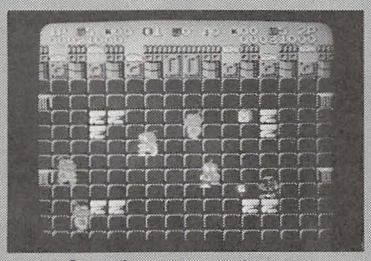


▲MZ-2500版のスーパーゼビウス・モード

速報!!

ディグダグIIに続く新作の発売予定が決まったぞ。その名も「スーパーチャイニーズ」。コミカルな，カンフー・アクション・ゲームです。平和な都チャイニーズランドの王女ミンミン姫が，妖魔軍団にさらわれた。ジャッキーとリーは，王女を救出するため立ちあがった！

秘密いっぱい，多彩なキャラクター，2人同時プレイなど，スリル満点の冒険がくりひろげられます。今月号のカラーページでも紹介しているけれど，くわしいゲーム内容が知りたい人は次回のナムコット情報局まで待ってください。



▲新作「スーパーチャイニーズ」

※みなさんからのナムコット・ゲームに関する質問や㊙テク発見レポートはど，お便りをお待ちしています。

あて先は

〒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。

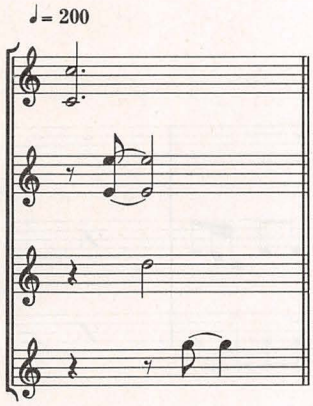
ザ・ビデオゲーム・ミュージック・コレクション

ツインビー

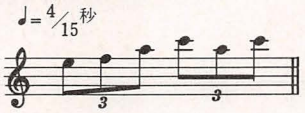
©コナミ

ここに掲載してある楽譜は，ビデオゲームを元に，編集部で作成したものです。

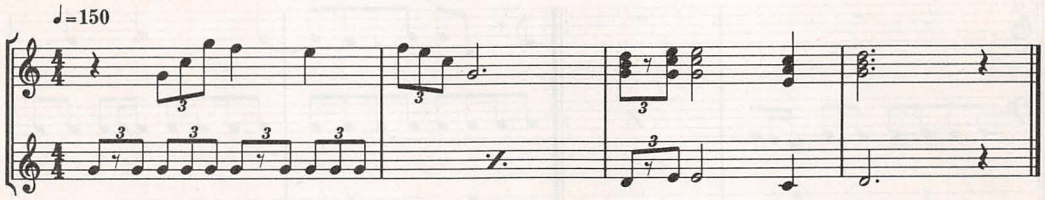
クレジット音



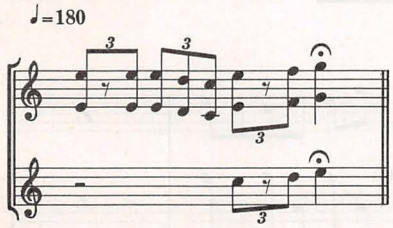
編隊全滅音



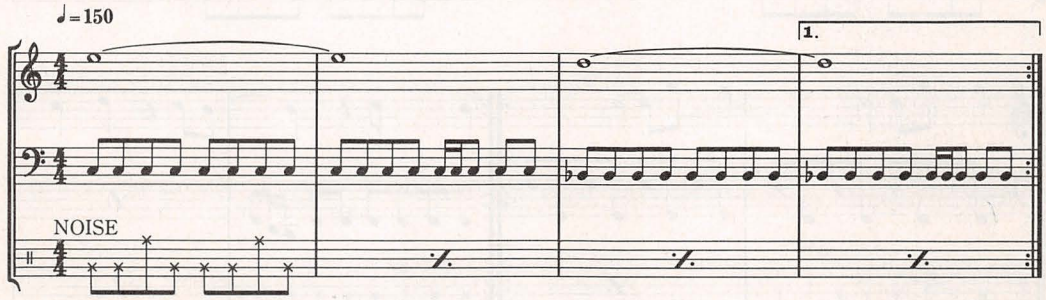
ゲーム・スタート・ミュージック



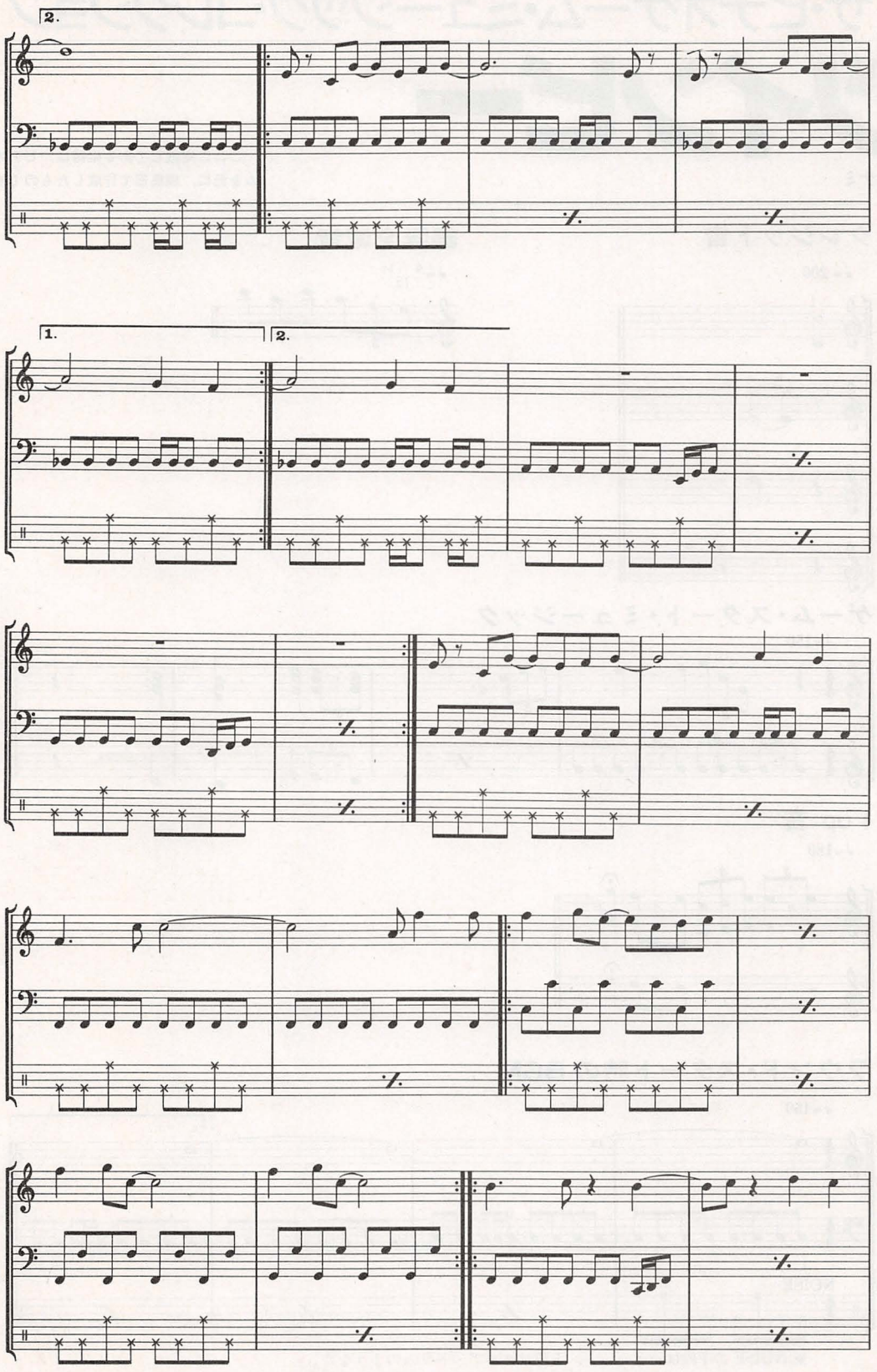
1 up 音

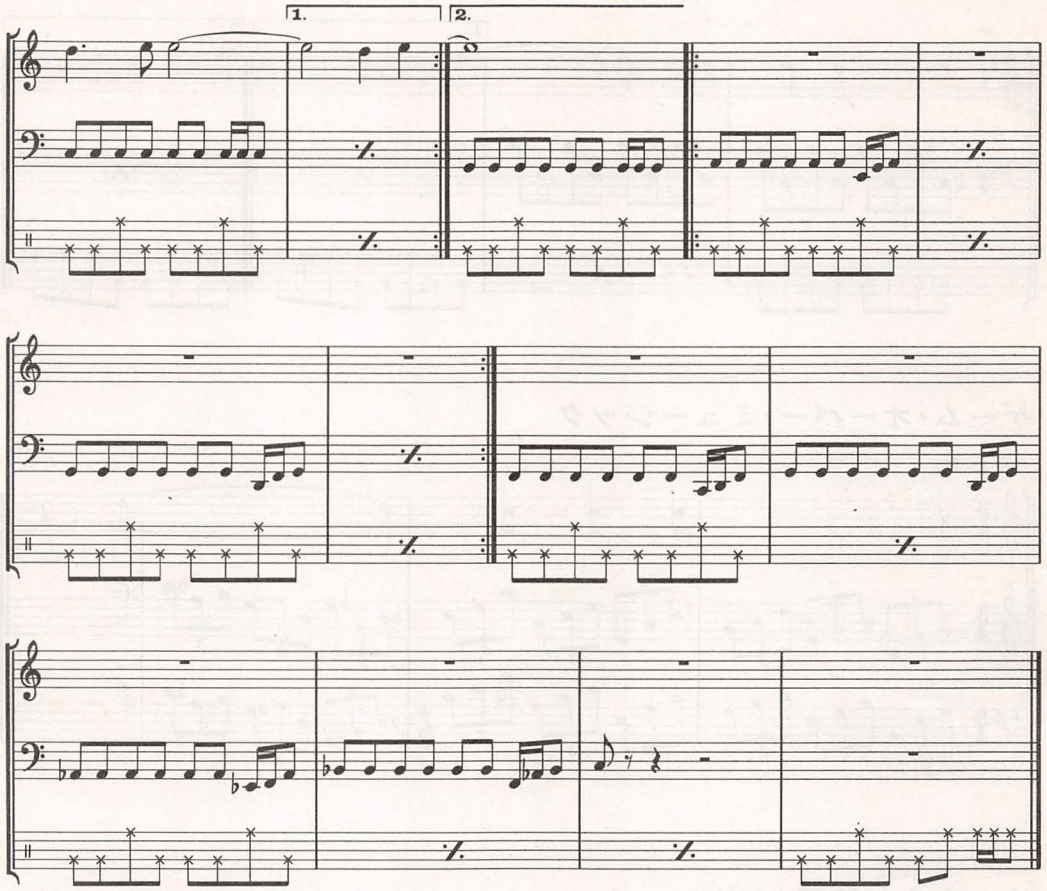


ラウンド・スタート時の BGM

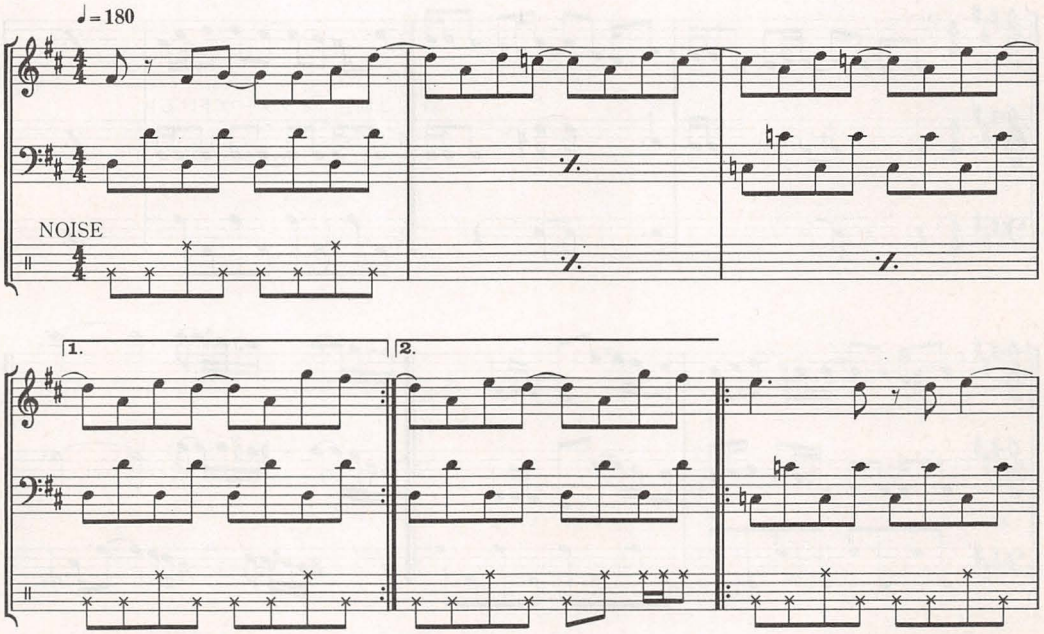


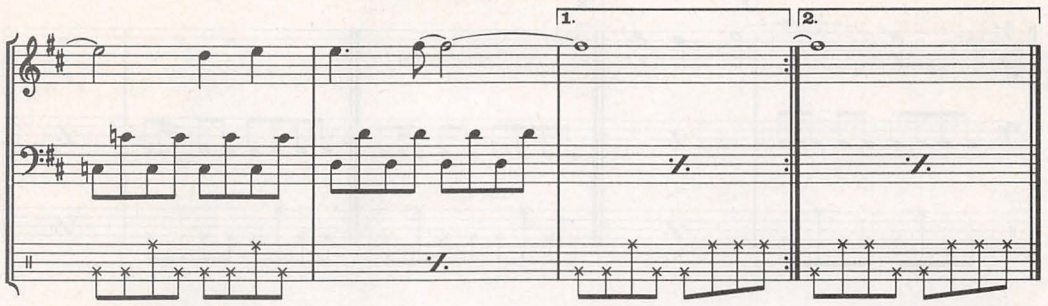
※ NOISE の下段はハイハット，上段はスネア・ドラムのような音。


2.
1.
2.

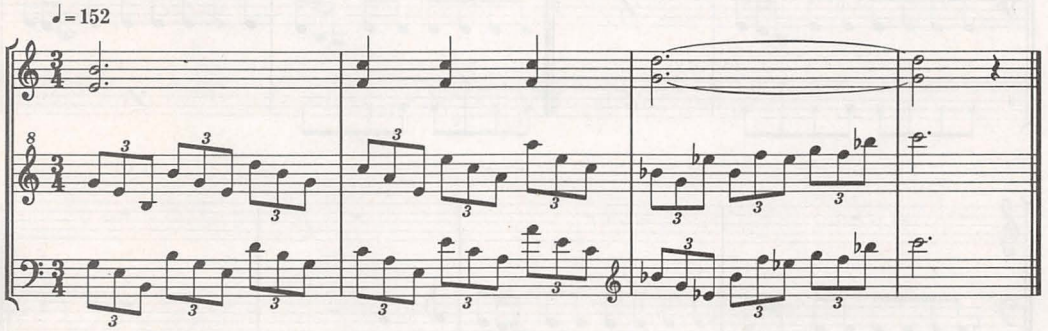


パワー・アップ後のBGM

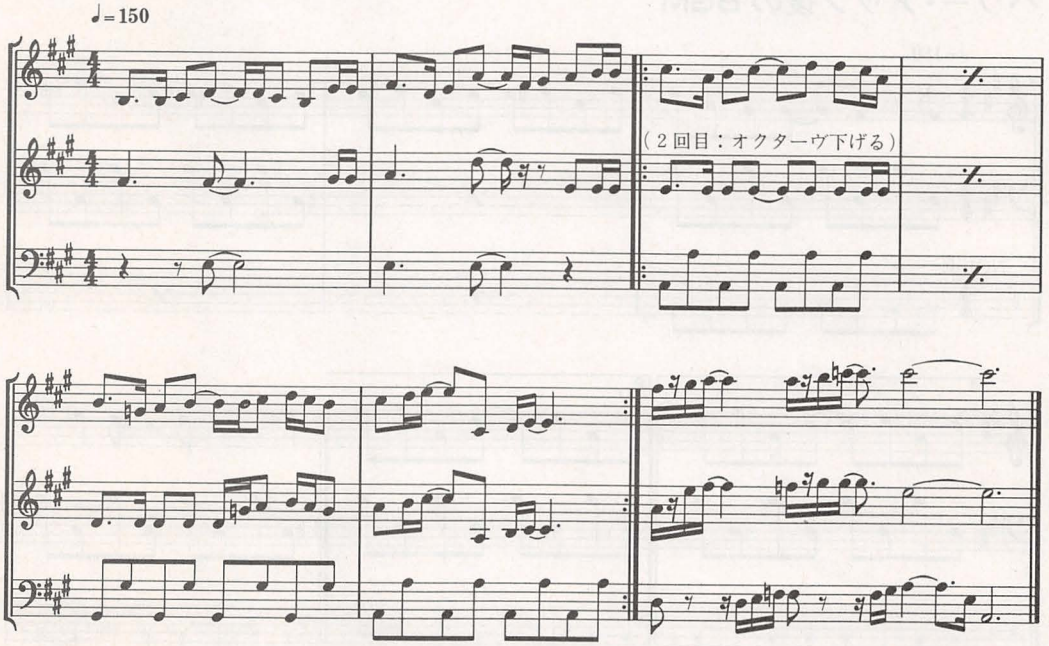




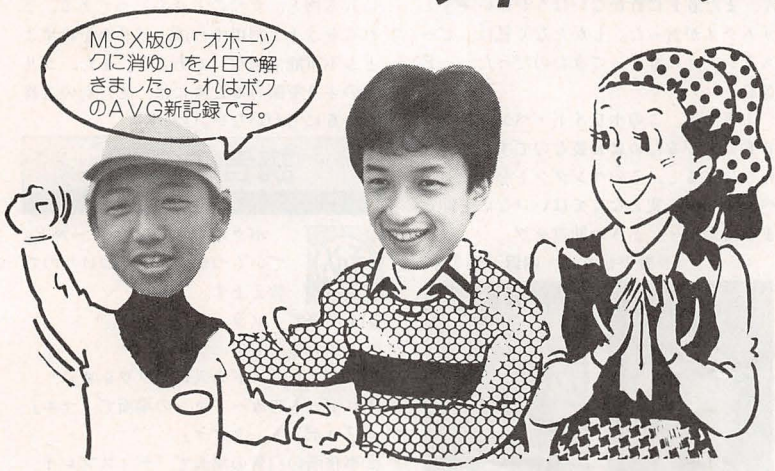
ゲーム・オーバー・ミュージック



ネーム入れ終了〈1位〉



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，鹿児島市の時任英司君です。

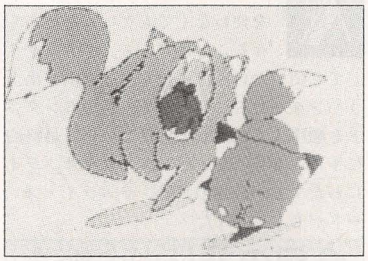
Q&Aコーナー
AVG編

Q はじめまして山下先生!!　ボクは今『ウィングマン2』をやっている，12月にPC88FRを買った少年です。シーン1の謎はどうにか解いてシーン2にやってきました。しかし，何時間がんばっても，つぎの面に進めません。一応，登場人物全員に，年やいろいろなことを聞いたりしたのですが……。どうか，このボクにたくさんの知恵をお与えくださいませ。　〔神奈川県海老名市・**ザナドゥ解いたよハハハ13才**〕

A 発売と同時に，この「ウィングマン2」に関しての質問のハガキが山のように届いている。それだけ人気のあるゲームだということなんだろうね。さて，気付けばわりと簡単で気付かないとスゴクむずかしいのが，このシーン2だ。ここでは，単にアイテムを集めたり，会話をしたりしているだけじゃダメで，まさかと思うような大胆な行動をとらなくちゃいけないんだ。まあ，㊙コマンドを捜すためには，だれもが一度はやることだと思うけど，××××を△△すると。

Q Hello!　先生，ボクは今，MSXの『はーりぃふぉっくす～雪の魔王編』をやっています。ところで，パロの山のクロギツネは，ゲームに関係あるのでしょうか？　話しかけると，襲(おそ)われてやられてしまいます。たとえ，うまく逃げられても，お守りをなくしてしまいますし……。いったい，どうすればいいのでしょうか？　先生Help，Help，Help……。

〔東京都大田区・**水口忠雄14才**〕



▲クロギツネには，どうしたらいいの!?

A ウン，とりあえずパロの山では，クロギツネには何もすることができない。だけど，このクロギツネが，ゲームのストーリー上とても大切な役割を果たすことは確かなんだ。クロギツネと雪の魔王，そしてテシさんの三角関係のナゾが解けたなら，キミがゲームを解決できる日も近いと思うヨ。

Q 山下先生，こんばんは（AM0：10に書いてるんですよ～）!!　ボクは、PC－8801km II版の『デゼニワールド』で，コスモイメージの中の立体映像の場面で悩んでいます。素直に「オリル」や「デンゲン　キル」などと入力したのですが，受けつけてくれません。早くここから脱出しないと，デゼニマンがうえ死にしてしまいます。先生，助けて!

〔千葉県市川市・**鈴木純一郎14才**〕

A 鈴木クンが悩んでいる場面が『デゼニワールド』の第1の難関だ。ここでは，なぜ立体映像しか見えないのかを考えてみよう。そう，キミがこのアトラクションに入るときにアレを身につけたからなのサ。ここまで書けば，もうわかるよね。

〔神奈川県茅ヶ崎市・**内藤兼次12才**〕

A 第5章がこのゲームで最大の難関だ。たとえすべての道具を持っていた場合でも，ひとつでもフラグ(プログラム上の判断基準のこと)を立てそこねていると絶対にクリアすることはできない。そのフラグは，ある人に持ち物を見せることであったり，同じ人に何度も話しかけることだったり……。とにかく，考えられるかぎりのコマンド入力をくり返してみてくれ。すべてをやってから湖の中の神社へ行くと，謎のおじいさんが石田の家へ行く方法を教えてくれるんだ。それから，『軽井沢誘拐案内』は，PC60版が近日発売，MSX版も開発中とのこと。

Q 山下先生，香港からお願いします。ＰＣ－6601用の『コロニーオデッセイ』で，ウエスタンの町のサギ師の場面から先へ進めません。「ＴＡＬＫ」すると殺されてしまい，ビームガンを「ＵＳＥ」してもダメでした。持ち物はコイン25枚，パスポート，マップ，ビームガン，指輪，十字架です。どうかかわいそうなボクにヒントをお願いします！ Ｐ．Ｓ．このソフトを相手にして２年がたちました……。　〔香港・**柳田憲一13才**〕

A ビームガンを持っているのなら話は早い。単に「サギ師　つかまえる」だけでＯＫなんだ。ただし，これを英語に直すときに柳田クンは失敗しているのかもしれない。「つかまえる」というのは，「ＧＥＴ」や「ＴＡＫＥ」じゃなくて……。タクシーをつかまえるというときにも同じ英単語を使うヨ。柳田クン，わざわざ香港からご苦労サマ！

RPG編

Q ボクはＭＳＸの『ブラックオニキス』をプレイしている中学生です。今まで順調にきたのに地下６階の色の迷路でつまづいてしまいました。いったい，どういう順序で色の迷路を通っていけばいいのでしょう？　レベル10の戦士が，ひとりだけというボクにどうかヒントを～～～!!

〔埼玉県深谷市・**市川展之？才**〕

A 以前にこの質問に関してはお答えしたつもりだったが，最近になってとんでもないことがわかった。なんと，機種によって地下６階をクリアするための色の順番がちがうらしいのだ！

ＰＣ88，98版はカラー・パレット，ＭＳＸ版は光の３原色の順序にもとづいているようだけど，それ以外の機種についてはまったく不明。悩んでいる人たちのために，だれかレポートしてあげて！

Q 山下先生，はじめまして，ボクは今『ザナドゥ』をプレイしているのですが，＋７ラージ・シールドがどうしても見つかりません。どこにあるのかをぜひ教えてください。塔の中は一応すべてまわったつもりなのですが。

〔広島県芦品郡・**藤岡功生14才**〕

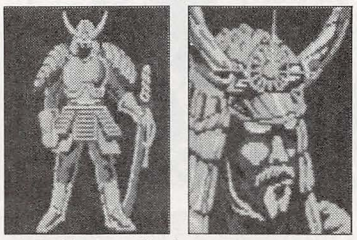
A 藤岡クン，キミはまだアマイ！＋７ラージ・シールドは，ちゃんと塔の中に落ちているんだゾ。しかし，ただ歩き回っているだけじゃ見つからない。どうにかして，隠し部屋の中に入っていかなくちゃ。もっと詳しく知りたいのなら，「チャレンジ！ＡＶＧ＆ＲＰＧ」を読んでみるべし！

Q ――ＴＨＥ　ＳＣＲＥＡＭＥＲ――

私は今，ＢＩＡＳの５階にいる。ファイナル・ドアを三つなんとか開け，最後のファイナル・ドアの前にきた。すると，目の前にひとりのスクリーマーが。「サムライだっ!!」私は思わず叫んでしまった。伝説のスクリーマーに会い思わず興奮してホワイト・ペンダントをわたしてしまった。すると，「悪いことは言わん。まだ６Ｆに行かないほうがいいぞ」とサムライが言った。しかたなく私は，ビーストシティにもどってきたのだった。―ＥＮＤ―

山下先生，このホワイト・ペンダントは６Ｆにあがるために必要なのですか？　うわさによると，このペンダントをレッド・ペンダントに変えなくてはいけないと聞きましたが……。どうか助言を!!

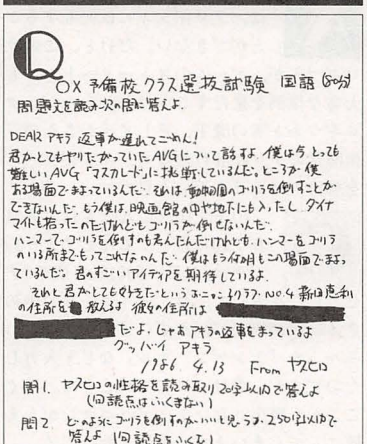
〔長野県松本市・**内沢　崇？才**〕



▲ホワイト・ペンダントは必要なのですか？

A べつにホワイト・ペンダントを使わなくてもゲームを終わらせることはできる。でも，どうしても使いたいんだったら，迷宮内で出会うハンターたちにわたして，色のペンダントを順序よく交換していけばいい。最終的に手に入るレッド・ペンダントをサムライにわたすと，最強の武器，サムライ・ブレードがもらえるんだ！

今月のおハガキNo.1



〔埼玉県川越市・**Nasu-kun16才**〕

A このハガキが選ばれた理由は，アイデアがいいのももちろんだけど，なんてったって新田ちゃんの住所が書いてあったのには感動！（これでまた新田ちゃんと一歩近づいてしまった♥）

では，さっそく試験問題にお答えしよう。

問１．献身的で立派で偉大

問２．

ゴリラを殺すためには，２種類の道具が必要であると私は考える。ヘビの場面で手に入る物と，女性の下着の二つである。これらをうまく利用すれば，ゴリラを殺すことも不可能ではないであろう。また，ゴリラのオリを開けるためには，また別の道具がいるにちがいない。(124字)

読者の広場

秘 ボクたちは『デゼニワールド』でいくつかの㊙を見つけたので教えます。

①十字路で「ソラ　ミル」
②トイレで「ドア　タタク」
③デゼニワールドの入口で「ウシロ」
④ロボットのガードマンの場面で「マエ」「ロボット　タタク」
⑤事務所の白骨の場面で「ディスプレイ　タタク」
⑥牢屋で「ハナス」を４回する
⑦「だれかＨＡＬ３を止めてくれー」と書いてあるところで，「カギ　イレル」
⑧コンソールの場面で，「キーボード　タタク」「ハナス」
⑨自爆装置が動くようになったとき，「ボタン　ミル」

〔東京都江戸川区・**中野英治＆小林　茂12才**〕

秘 ＭＳＸ版『はーりぃふぉっくす～雪の魔王編』で発見した㊙コマンドを発表します。

①ポロトの湖で「みず　のむ」
②お地蔵さんの前で「はなす」
③パロの山で木を「たたく」
④サルの場面で「みる　たばこ」
⑤タバコを取って「すう　たばこ」

〔東京都保谷市・**秋本邦明13才**〕

秘 ボクはＭＳＸ版の『ザース』でいろいろな㊙を見つけました。

①ユッグの森で「キ　トル」
②アドラ山でライトを取ってから「ライト　ミセル」（だれに？）「リム」
③ゴースト・タウンで「ワラウ」「ナク」「オドカス」
④スペース・ポートで「ゼムニ　タタク」
⑤月のこわれたロボットの場面で「ミギ」と入力すると，ロボットと話せる。

〔北海道釧路市・**ザーサイ13才**〕

秘 ＭＳＸ版『ルナーボール』に隠しコマンド発見！　セレクト・キーを押しながら，以下のキーを押すと。

[ＳＴＯＰ]……ゲーム・オーバー
[Ｆ５]……サウンドＯＮ／ＯＦＦ
[Ｎ]……つぎの面へ進む

Bキー……前の面へもどる

〔東京都大田区・池田真琴12才〕

秘 Ｘ１用の『Ｚガンダム』(テープ版)で，ゲーム中にＥＳＣキーで一時中断しＣＴＲＬキーとＶキーを同時に押すと，つぎの面に進めます。最後にはフォーとカミーユのバツが見れます。

〔埼玉県熊谷市・関　好彦16才〕

山下：ＰＣ－8801版はないのォ？

秘 Ｘ１版『ハイドライド』の無敵を教えましょう（ただし，テープ版）。

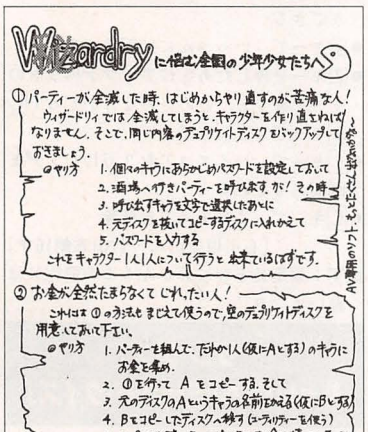
①Ｒキーを押す（テープが入ってないとダメ）

②ＥＪＥＣＴボタンを押して，データ・レコーダのフタを開ける

③あとはスペース・キーを押すだけ

こすうると，敵キャラに当たっても，ジムは消えるだけで何もダメージを受けません。しかし，ちょっとでも動くともとにもどってしまうので，ＬＩＦＥが少なくなったときなどに，このワザを使ってみましょう。

〔新潟県長岡市・小見博和14才〕



〔神奈川県横浜市・佐藤　剛？才〕

秘 ＰＣ－9801版『道化師殺人事件』で見つけた㊙をレポートします。

①でてくる人に「キス　スル」

②ケイにキスしてからジェーンの家に行く

③オリの中のライオンに「シッポ　フム」

④エサの入ったバケツで「クダモノ　タベル」

⑤チェスターの酒場で「ポスター　ミル」

⑥不二子に「オンナ　クドク」

⑦ホテルの自動車の前で「クルマ　ミル」

⑧教会のてっぺんから「トビオリル」

――この他にもいろいろありましたので，楽しみながら解いてみてください。

〔神奈川県相模原市・しん君13才〕

秘 ボクはＦＭ－７版の『ハイドライドII』でセコイ技を発見しました。それは，寺院のボクシング・ゲームでの必勝法です。本体裏のディップ・スイッチの４番をあげて戦うと，スピードが遅くなるので，だれでも連続100回は勝てると思います。

〔大阪府交野市・おやじとしもすだ？才〕

秘 ５月号掲載の牧瀬クン，キミはアマイ！　ＰＣ－8001mkIISR用『パックランド』で，ラウンド・クリアしてつぎのラウンド・データを読むときに，ドライブ１に「N80SR－BASICシステム・ディスク」を入れるそのあと再び『パックランド』のディスクを入れると，「ROUND　SELECTER」という画面になり，１～32面まで好きな面が選択できるのだ!!

〔静岡県沼津市・石渡健太郎14才〕

秘 ボクは，あの『ハイドライドスペシャル』の隠れキャラを発見しました。まずスタートしたら，ＬＩＦＥ，ＳＴＲを40前後にまであげ勇者の剣を取ってスタート地点の下の画面へ行くと，ゴールド・アーマーのラインダンスが見られるのです（ただし，ランプを取ってしまうとダメ）。

〔福島県北会津郡・佐々木　明14才〕

秘 Ｘ１用のゲームで以下のような㊙を発見したので報告します。

①『リザード』で，ＣＴＲＬキーを押しながら，テンキーでないほうの1や2を押すと，画面の色が変わる。

②『ゲゲゲの鬼太郎』で，ゲーム・オーバーになってタイトル画面にもどったら，ＮＭＩのリセットを押すと，コンティニュー・プレイができる。

③『デーモンクリスタル』で，ＩＮＳＤＥＬキーを押すと，コンティニュー・モードになる。

〔静岡県志太郡・藤原靖典13才〕

秘 先月号のベーマガでも紹介されたコナミの『魔城伝説』で，ワンテクを発見したのでお伝えします。

Part1：ステージ・ワープの位置

①ＳＴＡＧＥ１→２……ブルーナイトがでてくる前の川の左端

②ＳＴＡＧＥ１→３……①の二つあとの，川の右端

③ＳＴＡＧＥ２→３……２度目のボーンのときの右端

④ＳＴＡＧＥ２→４……ボス敵の前の左端

Part2：キングのジュエルの位置

①ＳＴＡＧＥ１……ブルーナイト後のつぎの陸地の右端

②ＳＴＡＧＥ２……未発見

③ＳＴＡＧＥ３……(1)２度目のサンダーのあとの，陸地の右端

(2)橋がかくされている川の，手前の陸地の左端

Ｐ．Ｓ．最初のⓅでスピードを取り，つぎのⓅでシールドを取り，そのあとの二つのウェポンで，ファイヤー・アローを取ったあと，スピードを増やし，トランスペアランスを取り続けるというのがベストです。

〔長崎県長崎市・平　健一？才〕

秘 ＭＳＸ版『バック・トゥ・ザ・フューチャー』の隠れキャラ，裏ワザについてくわしく説明します。

①ブドウ（3,000Pts）

１面でダンスホールの，左側の木の左下でジャンプすると出現。

②リンゴ（3,000Pts）

２面などでハイ・ジャンプを適当にしていると出現。

③ラウンド・クリアのとき，タイミングよくジャンプすると3,000Pts。

④時計

赤い敵（アイテムマン）をうしろ向きのままつぶすと出現。

⑤スケート・ボード

アイテムマンをうしろ向きで走りながらつぶすと出現。

秘 ＰＣ－8801版の『ザ・スクリーマー』で，簡単にレベルをあげる方法を発見！　ＢＩＡＳの迷宮に入ったら，ドライブ２に入っているデータ・ディスク２をデータ・ディスク１に入れかえると，なんと，カッターラットがビースト・ポイントを4,000以上も置いていくのです（ただし，ブート・ディスクにプロテクト・シールをはっておくこと。）一見暴走したように見えますが，一応ちゃんと動作します。さらに，Ｖ２モードでプレイすると，ダークゾーンもへっちゃらさ！

〔山形市・はずかすーから匿名ちゃん？才〕

山下：ボクがハンドライトを持たずにゲームを解き終えることができたのは，Ｖ２モードだったからなのか……。

秘 ＰＣ－8801用の『ウィングマン２』でおもしろいことを見つけましたので，みなさんに紹介します。

①セーブしていないところをロードする

②宿直室で「とる　すかーふ」「あける　れいぞうこ」

③窓のある部屋で「たたく　まど」

④音楽室で「たたく　かべ」

Ｐ．Ｓ．山下先生，「パソコンサンデー」がんばって!!

〔大阪市生野区・吉本正和13才〕

パソコンサンデー見てもらっているんだね。ウラ番組に負けないようにガンバッテいるから，おうえんしてね！

番組に取上げてもらいたいネタやアイデアがあったら，編集部あてに手紙を送ってほしい。待ってま～す。

㊙ X1版の『ザナドゥ』での㊙です。レベル9でGRAPHキーと回キーを同時に押すと，いきなりキング・ドラゴンに会えるのです！

〔大阪府高槻市・**桃子ちゃんはぼくのもの16才**〕

山下：ペンネームが気にいらん！

㊙ MSX版『ポリスストーリー』の裏ワザを紹介します。

①CTRL+F1でアイテムが手に入る

②CTRL+F2で体力回復，増大

③CTRL+F3で敵全滅

④CTRL+F5でつぎのビルへ

〔愛知県西尾市・**新田恵利大好きっ子13才**〕

山下：ペンネームがすごくいい

㊙ MSX版『ボンバーマンSpecialの㊙シークレット・コードを発見！

BABABABABABA
BABABABA

これを入力すると，0面がプレイでき，その面ではレンガを爆弾で破壊すると扉が何個も出現します。

〔三重県四日市市・**小林裕幸？才**〕

㊙ MZ-1500 裏ドルアーガの塔　宝の出現方法 21F～40F

21F	ソルキーをどちらかの方向へ押しっぱなしにする。
22F	右上隅へ行く。
23F	ウィザードを殺さずに扉を通過する。
24F	メイジを殺してからゴーストを5回ぐらいワープさせる。
25F	ローパーを最初に殺す。(スペシャル・フラッグだよ～ん)
26F	ハイパワーナイトを殺す。
27F	ブルーナイトを3人殺す。
28F	扉を開ける。
29F	マトックをなくす。(持っていないと最初から出ている)
30F	ソーサラーを2人殺す。
31F	ブルースライムを2匹殺す。
32F	ダークグリーンスライムを殺さずにブラックナイトを2人殺す。
33F	クオックスを殺す。(シルバー・ドラゴンではないんです)
34F	歩きながら呪文を受ける。
35F	ドルイドを殺す。
36F	リザードマンと交差する。
37F	ローパーを殺さずに扉を通過する。
38F	4隅を通過する。
39F	出現地で剣を振る。
40F	ローパーを殺す。

by. SPC%谷原
国生さかりの方がいい!!
新田恵利がなんだ!!

今度は41F～58Fを書いて出します。なお，55Fではリブル・ラブルのトプカプが出ます。(宝箱の中味) しかし，出し方が難しい!!
(あふたー・けあ) 3Fはブルーナイトと交差しても宝は出るんだゾ！ウリっき!!

〔神奈川県横浜市・**谷原信隆16才**〕

㊙ MSXのA・R・P・G『クルセダー』の隠しコマンドを見つけました。SELECTとINSかDELを押すと，ラウンド・セレクトができるのです。他にもいろいろあるようなので，みなさんも捜してみてください。

〔熊本県八代市・**ファミコンこわした17才**〕

㊙ MZ－1500用『グロブダー』で，9，19，29，39……のように，下1ケタが9の面で敵を全滅させたあとに，XまたはZキーを押しっぱなしにしていると，つぎの面からブロックの色や形が変化します。しかし，スコアなどにはまったく関係ありません。

〔北海道千歳市・**越　正章14才**〕

㊙ 5月号265ページのブローズンサンセット君，キミはアマイ！ボクはまだチャレ・アベ別冊の㊙を見つけたゾ!!

①161ページでAVGの箱がいっぱいある中に，たった一つだけ「オニキス」がある。

②290　ページの下の絵の，テレビ画面にMEPHIOUS」と書いてあるが，本当は「MEPHIUS」である。

③225ページのつぐ美さんの持っている包丁はコナミからもらってきた物である。

〔長崎県佐世保市・**宮田　勲14才**〕

山下：今度の別冊の㊙は，だれが最初に気付くかな？

Q 1年と6か月くらい読んできましたが，いまだにわかりません。山下先生，「P.S.」ってどういう意味なんですか？

〔千葉県市川市・**リンゴの涙12才**〕

山下：それは「Post Script」という単語の略語で，「追伸」という意味なんだ。手紙の一番最後に使ったりするのが一般的だね。

Q ボクがいまだに悩んでいるのは，なんと，レス・アベに載る方法です。山下先生，どうか教えてください。

〔栃木県足利市・**内田　崇？才**〕

山下：そうだなあ，まずQ&Aコーナーは非常に競争率が高いから，よっぽどめだたないとダメだろうね。おもしろい文章を書いたり，キレイなイラストを付けたり……。読者の広場は，もちろんスゴイ㊙を送ってくれれば，すぐに載っちゃうけど，それ以外にも内田クンのようなユニークなハガキでもOKだ。

さらにアイドル情報なんかも掲載率はわりと高い。しかし，何よりも効率がいいのは，桃子ちゃん，新田ちゃん，美奈代ちゃんの写真やポスターを同封すること。そして，レス・アベに確実に載る方法は，本物の彼女たちを連れてくることだ!?

Q 山下先生のパソコンサンデーでの出番が少ないように思うのですが……。

〔神奈川県川崎市・**高本謙一郎15才**〕

山下：そりゃ，しかたがない。あの番組は出演料に応じてしゃべる量が決まる(？)んだから。つまり，ボクのギャラが安いってことサ！

㊙ おニャン子情報!!　5月2日に新田ちゃんのソロアルバム，5日にうしろゆびさされ組の第3弾，10日に国生の第2弾のシングル，21日にはその子のセカンド・アルバム，福永恵規ソロ・デビュー・シングルがでるヨ。6月には城之内早苗，渡辺美奈代がそれぞれソロとして登場。ちなみに私は，ニャンギラスが気に入っています。

P．S．私に解けないミーハー・クイズはない!!

〔福島県粕屋郡・**川畑吉正17才**〕

山下：「恋のロープをほどかないで」は最高!!

今月の㊙情報大賞

㊙ MZ－1500用の『ギャラガ』でスゴイ㊙を発見してしまったので，みなさんにお教えしましょう。まず，ふつうにゲームをロードします。そして，GRAPH，英数，カナ，＝キーを押しながら，スペース・キーでゲームをスタートします。そのあとにSHIFTとBREAKを押してゲームを中断させると，以下のようなコマンドが使えるようになるのです。

- 1～9までの各キーで，今の面数にそのキーの数をたした面へ飛べる
- 0キーで，今と同じ面をもう1度できる
- ＋，－キーで，1面増やしたり減らしたりできる
- ＊キーで，いっぺんに10面進める
- Zキーを押したあとにアルファベットのキーを押すと，いろいろな音がでる（CRキーでもとにもどる）
- Iキーで，ハイスコアを3万にしてデモ画面にもどれる
- Lキーで，このモードを解除

〔石川県金沢市・**竹山志朗16才**〕

山下：編集長となにわさんもこの情報には驚いてたヨ！

ザンゲ！チャレ・アベ「ミーハー・クイズ」

まずはみなさん，ゴメンナサイ！　先月号のチャレ・アベのクイズでボクが「正解者の名前はレス・アベで発表する」と書いたら，なんと1,000通近くのおハガキが集まってしまった。

それだけならまだしも，あのクイズには10人以上の女性アイドルの名前が隠れていたのだ！　よって，ちゃんとした正解がなくなってしまったため（本当は誌面の都合もあって），正解者の名前を全員載せるわけにはいかなくなってしまった。ハガキを送ってくれたみなさん，ホントにゴメンナサイ！

そもそもボクが，原稿を書いたときに考えていたのは，兵庫県神戸市の瀬川真広クンが送ってきてくれた，つぎのハガキの10人だった。

ところが，本が発売されてからまもなく，とんでもないことに気付いた。248ページの「いっそのこと……」というところに河合その子が隠れている！　さらに，むずか

▶兵庫県神戸市の瀬川君が送ってくれたハガキ

5月号のチャレ・アベ
クイズの答え

①P246 ♪ようこそここへ…… (石野陽子 南野陽子 荻野目洋子)
② 〃 ある人はみな，ここで… (本田美奈子)
③ 〃 見本(みほん)が…… (中山美穂)
④P247 まああきないで…… (中森明菜)
⑤ 〃 ーいいえ，利用価値… (新田恵利)
⑥ 〃 キミも，モコモコ…… (菊池桃子)
⑦P248 ―そうゆう不純な…… (早見優)
⑧ 〃 今日この頃のボクです。(小泉今日子)
⑨ 〃 パンパイヤ城ゆきの列車… (斉藤田貴)
⑩P249 いよいよパンパイヤ…… (松本伊代)

ちなみに山下先生は①のようこを誰のつもりで書いたのですか？

しく作ったはずの新田恵利も，いたるところにある単語「エリック王子」の中に隠れていることがわかった。こうなってしまうと，もはや収拾がつかない。みなさんから送られてきた，ハガキの中でボクが考えていた以外のアイドル名を紹介すると……

高橋利奈，宮崎久美、松本典子，渡辺典子，若林加奈，真璃子，高部知子，水谷麻里，長山洋子，森川美穂，少女隊の美保，山本理沙，伊藤　蘭，原田知世，坂上美和，後藤恭子，志賀真理子，田中久美，少女隊のトモ，神田法子（松田聖子の本名），森下恵理，ゆきの（吉沢秋絵の「スケバン刑事II」での役名），佐藤恵美（「まいど……」に出演していた），ＭＩＥ，伊藤麻衣子……。

さらに，これがホントにアイドル？と言いたくなるようなのは，山田邦子，青江美奈，ナンシー久美，園まり，天地真理，飯島真理，木の実ナナ，中尾ミエ，高見知佳，兵藤ゆき，ツインキー喜美，吉村真理，エバ，早乙女　愛，高樹　澪，倉田まり子，松島トモ子，麻宮サキ，美保　純，キャロライン洋子……etc. オマケに立見里歌，樹原亜紀，布川智子といったおニャン子まで隠れていた。もはや，このクイズは完全にボクの負けだ。

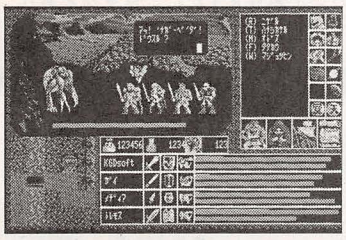
しかし，このまま引きさがるようなボクじゃぁない！次号のチャレ・アベでは，たとえ不条理と言われてもかまわないから，だれにもわからない超ウルトラ・クイズを敢行するぞ!! 名づけて，「アイドルかくれんぼ２（広島市・哀しき受験生17才のネーミング）～ヤーマシターの復活」だ！諸君，心して待っていてくれたまえ!!

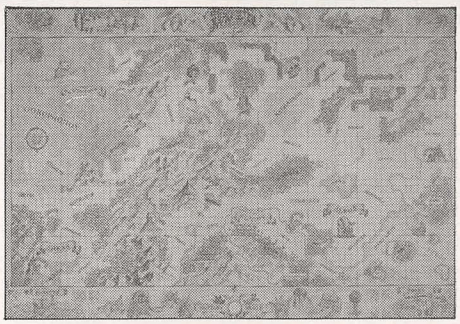
今月の注目ソフト　by工画堂スタジオ

覇邪の封印

コズミックソルジャーでおなじみの工画堂スタジオから，６月末にＰＲＧの新作「覇邪の封印」（はじゃのふういん）が発売になる。

大小合わせて56種ものキャラクターが登場するこの作品は，単にコンピュータを操作することだけにとらわれず，プレイヤーの体験感覚をよりアップさせるためのアイテム，「マップ」や「メタル・フィギュア」も付いているという，新しい試みがなされているＰＲＧだ。





▲ソフトには，写真のマップとメタル・フィギュアが付いている

ゲーム展開は，プレイヤーが常に目的を持って行動し，その目的を一つ一つ達成していくことによって，最終目的である覇邪の封印を手に入れることができるようになっており，ＲＰＧにありがちな一見無意味に思われるプレイをできるだけ少なくしている点にも特徴がある。

まだ最終バージョンのソフトが手に入っていないので，何とも言えないが，近号でぜひバッチリ紹介してみたいと思う。

なお，６月末にはＰＣ－8801シリーズ用5″ＦＤ版が，７月にはＰＣ－9801，Ｘ１turbo／II，ＦＭ７／ＮＥＷ７，ＭＺ－2500版がそれぞれ発売される予定だ。

☆問い合わせ先：〒162 東京都新宿区市ヶ谷台町11　☎03－353－7724　㈱工画堂スタジオ「ＢＡＳＩＣマガジン」係

㊙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㊙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～㊙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㊙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。

★同人誌「ハイテック」のご案内

山下先生をはじめ，ベーマガの筆者の先生がたが作った「ハイテック」という同人誌が発行になります。

今のパソコン界について，ズバリ発言したり，高度なテクニックなどを載せたユニークな内容です。

興味のある人は，以下の方法で入手してください。

なお，この同人誌はマイコンＢＡＳＩＣマガジン編集部とは一切関係ないので問合わせ等は，下記へお願いします。

「ハイテック」を読みたい人は
①１冊につき500円の無記名の郵便小為替（こがわせ）― 郵便局で手に入る
②６×10cmくらいの白紙に自分の住所・氏名を記入したもの２枚
①，②を封筒に入れ。
〒146 東京都大田区千鳥郵便局私書箱22号
ハイテック編集部①係
に送ってください。

なお，発送は５月25日からになるそうですが，申し込み多数の場合は多少おくれるそうです。　〔編集部〕

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
ホッピングマッピー（ナムコ）	126,796	STAC-NSB …大阪	31面クリア
怒（SNK）	1,856,500	BRU-1hz …静岡	最終面クリア
ASO（SNK）	5,686,920	STAC-うる星BAB …大阪	12面クリア
ダーウィン4078（データイースト）	10,000,000+α	FUL……東京	108面
ファンタジーゾーン（セガ）	18,749,400	ONYANKO CLUB …東京	26面
スカイキッドデラックス（ナムコ）	1,215,180	K.W(FAC) …宮城	21面クリア／24 ※点数優先 備考不可欠
グラディウス（コナミ）	6,000,000	REO(BOS) …静岡	
黄金の城（タイトー）	2,763,000	REO(BOS) …静岡	
アーガス（ジャレコ）	16面クリア	LTD……東京	※面数優先
メジャーリーグ（セガ）	3,645,500	MTR-KSP …東京	

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ロードランナーIII（アイレム）	10,000,000+α	全国4名の皆さん	
マンハッタン24分署（コナミ）	2周目5面	やる気0 …東京	※面数優先
強行突破（データイースト）	1,827,700	PAZZLE FLICKER …山梨	10面クリア 1コイン
ファイナライザー（コナミ）	6,947,600	なおみちゃん …広島	
ハレー彗星（タイトー）	10,000,000+α	E•EYE-RAN……和歌山 藤村……東京	各73面 58面
ハングオン（セガ）	50,249,130	おおたにたかし …東京	シットダウン 4'47"69
スターラスター（ナムコ）	3,662	ECM-ZENJI …神奈川	※暗黒惑星に護衛なしのバージョン
ゲットスター（タイトー）	3,337,270	世界の闘幻狂-NIN …東京	38周目付近 残機20で中断
マイティガイ（日物）	3,571,800	ぼんず＆MR. …北海道	7周目
テラクレスタ（日物）	10,000,000+α	全国3名の皆さん	

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
エキサイティングアワー	3,261,100	高橋勝治	
魔界村	2,517,000	UTT	
ファイナライザー	1,926,600	UTT	
ASO	469,990	清水&ヴァンダー	
ギャリバン	2,210,900	田村光生	
スカイキッドデラックス	294,680	聖帝サウナ	
ガンスモーク	3,014,850	UTT	
テラクレスタ	291,100	山本秀徳	
チョップリフター	504,650	闇英考	
ハングオン	21,792,420	丸山考行	

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	1,339,100	TAKAHIRO mamiko	3周7面
ファンタジーゾーン	5,070,080	DIVER SOLDER	8面クリア +9面
ガントレット	1,945,096	シンゴ+DIVER SOLDER	
ASO	1,999,460	川田んご	12面クリア
スカイキッド	722,650	FOE	21面クリア 爆撃数20
ホッピングマッピー	68,285	FOE	31面クリア
スーパースティングレー	903,800	タク石川	12面
スーパークロス	437,800	ラスカル	6面
ロードランナーII	1,444,980	俺は天を掴む男よ!マスザワ	
セクションZ	568,450	DIVERSOLDER	2周目Z

澄川キャロットハウス　北海道

北海道札幌市南区澄川5条3丁目　☎011-813-6445

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ガントレット	134,715	ぼんず+ふかい	1コイン2プレイ R12
グラディウス	1,912,200	砂子田 政昭	6周目
ASO	2,479,010	砂子田 政昭	最終面クリア
ホッピングマッピー	101,574	ぼんず	31面クリア
ダーウィン4078	973,370	HYPER T	R23
★マイティガイ	3,571,800	ぼんず&MR.	7周目
スペランカー	1,000,000	ぼんず	3周目
強行突破	1,549,800	10倍太い,かねこさんの○○○	2周目クリア・ノーマル
★ロードランナーII	9,999,990	ふかい	260面
インディジョーンズ	720,130	内村&のりよし	ボーナスステージ1コイン

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1-1-10　東宝スカラ座1F　☎0134-23-9596

タイトル	スコア	スコアラー	備考
怒	303,100	HYPER-紅尾(はまだ)	ノーマル 1人プレイ
ファンタジーゾーン	287,480	HYPER-たけの	ノーマル 8面
ダーウィン4078	1,056,300	HYPER-たけの	24面 ノーマル
ガントレット	165,651	たけの&内村&はまだ&サカヤス	4人プレイ 各1コイン
グラディウス	2,655,900	H•A•F•S	6周目4面 ノーマル
ホッピングマッピー	78,636	HYPER-BELPY (はしづめ)	31面クリア
スペランカー	999,900+α	HYPER-BELPY・のりよし	2人ともカウンタストップ
スカイキッドデラックス	685,000	つきだて	19面
ガンスモーク	2,603,100	R•P•M	16面
強行突破	705,300	HYPER-BELPY (はしづめ)	最終面クリア

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周目 29面
黄金の城	290,600	小畑.カワムラ	ステージ3
ゲットスター	420,700	BOY	2周目NEXT
陸海空	411,200	ユリア命	
メジャーリーグ	928,000	木村XXX	250
怒	272,500	イカリの鉄出!	1コイン1人
ウエスタンエキスプレス	190,200	NO1038	3面
ワールドカップ	FINALGAMEクリア	END	62
スペランカー	562,400	T.TX	
ヤマト	2,235,960	WHO!	

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　☎011-572-2376

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スカイキッドデラックス	267,820	斉藤 司	
ホッピングマッピー	39,220	HYPER 内村	21面
ASO	2,187,460	上田 一彦	
ダーウィン4078	190,500	たっちゃんでーす (多田亨君でーす)	
ガントレット	65,210	AAA	
陸海空	85,550	でぶでぶ	
ウエスタンエキスプレス	150,000	岩谷 飛路美	
アーガス	200,700	のんちゃん	
スペランカー	96,100	HYPER 内村	
メジャーリーグ	536,600	ザ.ばらめんと	

プレイン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
ファンタジーゾーン	5,038,380	山田　泰紀	R-9 ノーマル
スペースハリアー	78,613,870	三好　泰司 シッドダウンタイプ	1コイン クリア
ＡＳＯ	3,041,610	砂子田　政昭	1コイン クリア
ダーウィン４０７８	1,755,680	橋　卓哉	1コイン 3周目,5面
ホッピングマッピー	105,353	清水　正道	1コイン クリア
ガントレット	662,073	内村　誠助	1コイン R-24
メジャーリーグ	1,864,050	佐々木　義久	1コイン パーフェクト
スカイキッド	954,840	中居	1コイン クリア
ハングオン	42,781,880	弥左　整晴 4'40"00	ライトオン タイプ
グラディウス	2,201,100	つきだて	ノーマル 6周目4面

プレイン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
怒	1,002,800	ゆじ	
ダーウィン４０７８	435,810	S.O	
ＡＳＯ	2,573,420	チャーリー	
陸海空	360,300	しろさ	
アーガス	1,531,990	PAL	
スカイキッド	479,050	VGM	
ファンタジーゾーン	316,860	T.Echigo	
ロードランナーⅡ	4,415,500	長州力	
ホッピングマッピー	52,000	あかさか　まもる	
ファイナライザー	3,628,600	だいくの　よしお	

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　☎0298-51-7581

タイトル	スコア	スコアラー	備考
怒	325,800	じゃんけんPON with G.I	第5ゲート前1コイン1P
ファンタジーゾーン	1,283,600	MAGICAL SIN&TEN	1周クリア 9面
ダーウィン４０７８	425,820	CAN太郎	12面
ホッピングマッピー	75,234	WIN	全面クリア 32面
ガントレット	480,187	VS.YUI	1P-ELF 1コイン
インディジョーンズ	229,870	VS.シリーズ YukiとYui	1コイン 3ライフ
マイティガイ	1,059,000	MAGICAL SIN&TEN	2周目 第1エリア
強行突破	643,300	MAGICAL ZOO	全面クリア 10面
ＡＳＯ	2,317,760	MAGICAL SIN&TEN	全面クリア
スカイキッドデラックス	261,450	MAGICAL SIN&TEN	1P12面 要塞5コ

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
ホッピングマッピー	105,004	清水正道	31面クリア 1コイン
スカイキッドデラックス	497,980	清水正道	ミッション X3,14個
スカイキッド	530,450	清水正道	16面,13個
ガントレット	47,590	清水正道	1コイン 1人プレイ
強行突破	340,200	松井隆之	2周目 最終面クリア
ダーウィン４０７８	836,200	上田浩一	
グラディウス	1,703,600	上田浩一	4周目
ＡＳＯ	2,242,620	上田浩一	最終面クリア
魔界村	745,600	小枝史郎	2周目 7面
エキサイティングアワー	2,062,300	大谷尚昭	R99以上

プレインティキャロット仙台店
宮城
宮城県仙台市中央1-2-3　第一ビル2F　☎0222-23-8382

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★スカイキッドデラックス	1,215,180	K.W(FAC)	21面クリア 爆撃数 24
ホッピングマッピー	97,733	N・K	最終面クリア
ファンタジーゾーン	12,064,220	K・W(FAC)	23面
ガントレット	8,017,361	Q・P TAM STH からす	WIZARD 1COIN
ダーウィン４０７８	897,000	P.C	
黄金の城	1,979,400	N・K	
怒	1,542,200	I・Z	1COIN 最終面クリア
陸海空	1,006,300	N・K	65エリア
アーガス	1,085,780	AAA	
ＡＳＯ	3,148,170	K・W(FAC)	最終面クリア

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	744,500	ERI	2周目7面 ノーマル
ＡＳＯ	2,019,950	T・TAJI	最終面クリア
ホッピングマッピー	23,775	SEIBO	14面
スカイキッドデラックス	135,100	DOMPEETO	爆撃数4
影の伝説	44,444,000	魔界村のゾンビ	
スターラスター	1,976	ろくべ〜(としくん)	コマンド
チョップリフター	564,500	あらちゃん	2周目4面
ドラゴンズレア	167,844	きくちりょう	
インディジョーンズ	209,240	石川氏	2周目3面 ハード
ファイナライザー	1,455,400	K・S	

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
ファンタジーゾーン	1,760,560	～N～	R11
怒	195,800	Mr.DEBU	1コイン
スカイキッドデラックス	592,480	ENCHI	
ホッピングマッピー	77,228	たく	31面クリア ノーミス
ダーウィン４０７８	255,160	りゅうぞう	
スターラスター	4,806	飯岡武寿	アドベンチャー
ファイナライザー	2,434,500	よしだくん	ノーマル
影の伝説	15,021,500	林田清	
マンハッタン２４分署	26,700		
スペランカー	999,900	ENCHI	

アビリティーズジャスコスクラム
宮城
宮城県泉市松森字桜田45-1　☎02237-3-5887

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ホッピングマッピー	80,947	N.K	1コイン31面
ダーウィン４０７８	439,180	K.Y	
ガントレット	142,558	BEAKER,AGHON O,OBAQ	1コイン,レベル10合計
マンハッタン２４分署	75,000	新田勝吾	
ロードランナーⅡ	2,697,360	BEAKER	86面
ガンスモーク	4,028,800	寺次郎	全10面クリア
スカイキッド	439,610	柏原竜	1コイン19面
ＡＳＯ	2,469,290	J.O	AREA12クリア
スペースハリアー	32,259,320	K.W	1コイン 18面クリア
ファイナライザー	1,880,900	佐吉(FAC)	3面クリア

宇都宮キャロットハウス
栃木
栃木県宇都宮市駅前通り1-5-16　☎0286-25-6652

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウス	1,035,000	DREAMER'S S.I.O FAC	3周目3面
バックランド	1,790,690	DREAMER'S S.I.O FAC	64面
ファンタジーゾーン	7,392,200	建やん	9面
ダーウィン４０７８	469,180	カール,スモーキー 渡辺	シーン15
怒	429,900	塩井敏克	3ゲート,4ゲートの中間
テラクレスタ	590,100	DREAMER'S S.I.O FAC	2周目のち6エリア
強行突破	904,000	カール,スモーキー 渡辺	スクロール2 最終面クリア
インディジョーンズ	356,450	DREAMER'S S.I.O FAC	ハード
ガンスモーク	3,072,950	カール,スモーキー 清水	最終面クリア 10面
１９４２	11,934,800	カール,スモーキー 渡辺	最終面クリア

室蘭キャロットハウス
北海道
北海道室蘭市中島町1-33-3　☎0143-45-1951

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファンタジーゾーン	4,803,740	武市敏幸	13面
怒	264,100	武市敏幸	1コイン
ダーウィン４０７８	538,020	RPM	16面
ホッピングマッピー	60,075	うに取りサーファー軍団	31面クリア
ＡＳＯ	2,846,320	RPM	12面クリア
スカイキッドデラックス	358,980	ビー玉お京の子守唄	
ガンスモーク	2,485,050	お っ桜の大門/	
アーガス	1,944,690	RPM	8面
強行突破	307,200	武市敏幸	
ロードランナーⅡ	6,340,680	佐藤智文	

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
ホッピングマッピー	87,220	N.K	1コイン 最終面クリア
スカイキッドデラックス	1,171,650	K.W(FAC)	21面クリア 爆撃数23
ガントレット	770,642	A.E.K(AVC)	1コイン ウィザード
ダーウィン４０７８	522,780	BCG(FAC)	14面
ファンタジーゾーン	8,272,300	橋本　さおり	9面
黄金の城	671,900	N.K	2周目の4面
マンハッタン２４分署	381,500	ニカウ	8面
スペースハリアー	37,472,970	C.M.FC	1コイン 最終面クリア
ＡＳＯ	2,941,700	K.W(FAC)	最終面クリア
インディジョーンズ	1,025,260	K.W(FAC)	正攻法

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	FINALGAME3 0 0	NAM(EUC)	ハード 1試合2分設定
ＡＳＯ	463,900	AFB(EUC)	ハード
スカイキッドデラックス	215,530	めぞん一刻 EUC今市	ミッションX 2 1コイン
インディジョーンズ	429,560	MIN(EUC)	ハードランク
メジャーリーグ	1,030,750	T.Y	ノーマル
アーガス	885,820	NAM(EUC)	ノーマル エリア6
グラディウス	738,300	ABS(EUC)	2周目7面 ベリーハード
ハングオン(シットダウンタイプ)	28,057,150	NAM(EUC)	ハーデスト 4'52@08
マイティガイ	637,700	T.Y	ノーマル
バトルレーンＶｏｌ．５	434,900	めぞん一刻 EUC今市	最終面クリア 残機4人

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
ガントレット	92,050	札幌東高校　3年 CAA　池田浩二	1コイン ウィザード
ファンタジーゾーン	329,880	北広島高校　1年 大山口　誠	ハードランク 8面
怒	1,010,100	恵庭北高校　1年 村木　誠	最終面クリア
ワールドカップ	ファイナルゲーム 201	千歳高校　3年 横浜くん（さる）	ノーマル 1コイン
グラディウス	934,400	恵庭北高校　2年 和田くんだよ〜ん	ハードランク
アーガス	1,511,600	恵明中　2年 佐　藤　世　志　明	ノーマル 8面
ゲットスター	377,100	恵庭中　3年 しまぬきまこちゃん	ノーマル 6面
ＡＳＯ	1,933,810	千歳高校　3年 BMW.J	最終エリア ハードランク
陸海空	553,900	北広島高校　1年 倉原くんでーす!	ノーマル 1コイン
スカイキッド	449,560	またまた　登場! 池田浩二"大先生"	爆撃数10

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8丁目　☎011-818-6025

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ガンスモーク	1,828,800	伊藤	
テラクレスタ	215,200	エホバ菊地	
ロードブラスター	612,800	赤い彗星	
強行突破	75,900	ナムコ小僧	
ハレー彗星	1,292,760	小川署長	
ダーウィン４０７８	136,820	くろだたく	
ＲＦ２	206,760	ナムコ小僧	
ピンボールアクション	700,320	奥崎だ	
１９４２	1,874,960	日辺	
黄金の城	123,800	ブッチー 白石	

プレイゾーン　ジャック&ベティ　山大前店
山形
山形県山形市東原町1-2-13　☎0236-42-4212

ファンタジーゾーン	11,686,880	川島利文	RD.19
黄金の城	271,600	NAG	
ダーウィン４０７８	1,059,870	桜井浩	
怒	1,384,000	桜井浩	1コイン 最終面クリア
ハレー彗星	9,235,930	川島利文	
ＡＳＯ	3,539,750	川島利文	最終面クリア
スペースハリアー（ローリングタイプ）	38,382,700	飯野弘章	1コイン 最終面クリア
ハングオン（ライドオンタイプ）	52,447,540	佐藤英雄	90秒スタート ハード
メジャーリーグ	2,601,800	赤間助広	
ホッピングマッピー	84,462	川島利文	

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	5,046,460	黒岩	33エリア
ＡＳＯ	443,540	F・C	
ゲットスター	208,100	さとう一治(FAC)	
スペランカー	10,000,000	Rothmans	
怒	213,900	CBR	
ガンスモーク	1,269,750	さとう一治(FAC)	
ロードランナーⅡ	1,313,620	SOS/	1コイン 30面クリア
グリーンベレー	175,910	S・K	
テラクレスタ	224,400	DENROKAZ	
黄金の城	121,000	???	

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
ガントレット	137,564	YOGURT&ET	
ハレー彗星	4,549,840	角田でーす/	
ツインビー	1,673,750	角田でーす/	
グラディウス	1,284,400	角田でーす/	
ＡＳＯ	1,823,880	?	
アーガス	182,700	斉藤	
怒	186,200	?	
ＮＹキャプター	437,390	落合一美	ランク強
ガンスモーク	1,341,900	平沢要一	
黄金の城	257,200	K.S	

上福岡ビッグキャロット
埼玉県上福岡市上福岡1-7　☎0492-64-9966　埼玉

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダーウィン４０７８	471,740	YEN	15面
ＡＳＯ	3,907,930	YEN	クリア
怒	214,230	EXEC	
スカイキッドデラックス	259,400	キッド	5機
強行突破	335,700	MAX	クリア
ホッピングマッピー	106,794	GIL	クリア
陸海空	804,120	EXEC	
アーガス	1,200,350	IBM	
スペランカー	580,400	大森あずき	
インディジョーンズ	199,800	ねぎとかいわれまいてね	

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　東京

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ハングオン（シットダウン）	35,441,950	NIX&TITTA	タイム優先 4'42◎07
ダーウィン４０７８	1,117,240	EXPRESS WARRIOR	2周目14面
ＡＳＯ	3,069,080	EXPRESS WARRIOR	「R」不使用 最終面クリア
グリーンベレー	312,580	EXPERT SOLDIER	7人仕様 8面
ホッピングマッピー	85,425	NOP	29面
インディジョーンズ	995,890	NIX&TITTA	ハード
陸海空	4,158,660	PHOENIX	3周目23面
スカイキッドデラックス	435,830	EXPERT SOLDIER	爆撃数8
スーパースティングレー	826,300	AUA	12面
バトルシティ	465,400	バンパイア &ファイアクラッカー	2P 1〜66面

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　東京

タイトル	スコア	スコアラー	備考
黄金の城	354,700	山田	
怒	358,500	GIL-HAMAD	1P5面
ファンタジーゾーン	6,362,780		11面
ガントレット	100,310	山口	
アーガス	2,253,500	ATARI-KAD	10面 点かせぎなし
ホッピングマッピー	78,969	CHN-KOBA	31面クリア
スカイキッドデラックス	507,610	宇羽野真一	
メジャーリーグ	461,780	鈴木	
ダーウィン４０７８	2,740,900	EXP.WARRIOR	4周目9面
マンハッタン２４分署	107,440	下高井戸	

セントラル・パーク　ＰＡＲＴ１
埼玉県川口市芝3732　☎0482-69-3828　埼玉

タイトル	スコア	スコアラー	備考
怒	15,955,900	徳永広正	最終面クリア 1コイン
ファンタジーゾーン	11,764,900	ACU-Y.N	3周目1面
ＡＳＯ	3,862,880	まだのびる	12面クリア
ホッピングマッピー	57,920	木村雅彦	31面
ハングオン	26,980,110	木村雅彦	4'51◎28
スカイキッド	518,310	木村雅彦	17面 爆撃数12
強行突破	630,400	ACU-Y.N	10面クリア
バックランド	2,017,540	木村雅彦	38面

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　☎03-410-5781　東京

タイトル	スコア	スコアラー	備考
怒	258,200	RANBO	
スペランカー	1,000,000	AMP-ER1,EX-WARRIOR	3周目の4面6周目の2面
アーガス	537,750	AUA	
ＡＳＯ	479,810	EXPRESS〜WARRIOR	
スーパークロス	403,900	DAZZLE(HST)	
スーパースティングレー	660,300	TAKODA純	
ロードランナーⅢ	2,000,170	EXPRESS〜WARRIOR	64面
ガンスモーク	2,658,350	AMP♥LUM	最終面クリア
ＲＦ２	192,420	HAYACHI	
バトルレーン	606,400	CIRCULAR	

プレイシティキャロット新宿店
東京都新宿区新宿3-21-9　☎03-352-3346　東京

タイトル	スコア	スコアラー	備考
怒	1,426,500	GIL-HAMAD	最終面クリア
ガントレット	289,650	AAA	PERCOIN
ダーウィン４０７８	738,200	AKO	やや易
スペースハリアー	52,577,710	STAC-BCR	ノーマル
ハレー彗星	3,811,240	ACE	ノーマル
マイティガイ	938,600	ABRAKADABRA	ノーマル
スカイキッドデラックス	419,920	工藤尚朗	爆撃数10
ホッピングマッピー	74,900	工藤尚朗	最終面クリア
★テラクレスタ	9,999,990	IDA	ノーマル
インディジョーンズ	2,635,400	GYASHARRU	ノーマル ハード

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　東京

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファンタジーゾーン	6,154,200	藤田一夫	
ハレー彗星	1,024,300	宮崎則宏	
黄金の城	313,100	四脇伸治	
ＡＳＯ	394,600	合摩幸一	
スペランカー	187,540	池田裕司	
テラクレスタ	254,000	田中義人	
シューティングマスター	795,200	小林誠	
アーガス	479,160	大久保仁	
怒	211,000	山崎太一	
グラディウス	511,900	村口公浩	

プレイシティキャロット鳥山店
東京都世田谷区南鳥山6-5-15駅前中央ビル1F　☎03-309-1348　東京

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スカイキッドデラックス	1,078,210	CHN-KOBA	21面クリア 爆撃数22
スペースハリアー	38,466,340	ねんがら先生	18面クリア
マンハッタン２４分署	356,200	やる気0	8面
ダーウィン４０７８	932,380	EXCHANGER	
ドルアーガの塔	10,00,000	一堂　零	ZAP16回 7H38M
リブルラブル	2,016,830	新田恵利のすきな北村元弘君	奇跡30回 RANK-C
ホッピングマッピー	101,333	IYO	31面クリア
ＡＳＯ	5,004,390	HIRAISHI	12面クリア
スターラスター	3,499	一堂　零	アドベンチャークリアー
ペーパーボーイ	488,790	喜多見のMIWACHAN　元気?	ハードウエイ

ゲームブティック高田馬場
東京都新宿区高田馬場3-2-15　第26東京ビル　☎03-362-9300　東京

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ガントレット	330,198	HIRA	WIZARD
マーブルマドネス	195,870	ANN	86秒　4ミス
ペーパーボーイ	426,090	A・S	HARD WAY
ジェダイの復讐	1,548,470	CNN	
インディジョーンズ	1,358,330	AKI	
スペースハリアー	41,552,920	BLUE-MAX	1ミス
★ダーウィン４０７８	10,000,000＋α	FUL	108面
ホッピングマッピー	114,477	CIY	
スカイキッドデラックス	1,171,050	CHN-KOBA	22面 BOMB 22
グロブダー	222,670	SHIPER-桜ケ丘	1 to 68

プレインティキャロット田町店
東京都港区芝5-27-12　☎03-452-8349　東京

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スカイキッド	1,008,530	FANCY ACU-KEI	21面クリア
グラディウス	1,340,300	FUHfrom星ケ丘C.H	3周目の7面
ガンスモーク	344,800	AHO	
ダーウィン４０７８	222,490	Shooting Killer	SCENE8
ホッピングマッピー	85,255	工藤尚朗	31面クリア
ガントレット	132,596	MNA　OF (TC)	
ＡＳＯ	2,126,000	INFINITE-FLY(皮井雅)	12面クリア 残機3
メジャーリーグ	492,050	スワローズ	ヤクルト スワローズ
スターラスター	2,793	KENGO.K	暗黒惑星破壊
バトルシティー	213,400	FAM	53面

プレイン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　東京

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スカイキッドデラックス	720,370	びんくのやかた	ターゲット11 ミッション18
ホッピングマッピー	84,853	ATZ-VF	ノーマル31面 CLEAR
ダーウィン４０７８	1,156,360	EXP WARRIOR	イージー 30面
スーパークロスⅡ	408,300	DAZZLE (HST)	ノーマル
★アーガス	10,000,000＋α	LTD	最終16クリア
ＡＳＯ	4,315,620	LTD	13面
スペランカー	2,000,000	ATZ-VF	14周目の1面
スターラスター	3,609	LTD	暗黒惑星の前衛陥なし
メトロクロス	315,500	パリパリの手下 with　春田	ノーマル
アイスクライマー	2,817,430	HKS-SR	

プレイン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　☎03-943-6725　東京

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダーウィン４０７８	3,042,570	やる気0	5周目4面（シーン68）
ホッピングマッピー	126,566	CIY	全面クリア
スカイキッドデラックス	1,155,850	CHN-KOBA	全21面クリア 爆撃数24
スペースハリアー	47,738,790	野崎敬二	5人設定3ミス クリア展示
スターラスター	3,602	ECM-ZENJI	アドベンチャークリア
アーガス	4,583,450	ACU-ACE	12面点数稼ぎ一切なし
ＡＳＯ	4,056,910	MNC	最終面クリア
★ハングオン	50,249,130	おおたに　たかし	シットダウン 4'47"69
★ゲットスター	3,337,270	世界の騎幻狂-NIN	38周目行近 残機20中断
★マンハッタン２４分署	486,900	やる気0	2周目5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　☎03-494-2610　東京

タイトル	スコア	スコアラー	備考
怒	1,357,800	BRU-IhZ from　?	1P1C 最終面クリア
ファンタジーゾーン	10,405,040	OCF-KOO	1ミス2面クリア 18面
ＡＳＯ	2,714,710	EXP-WARRIOR	
ホッピングマッピー	78,771	工藤　尚郎	IC 最終面クリア
ロードランナーⅡ	3,873,600	EXP-WARRIOR	119面
ダーウィン４０７８	534,590	EXP-WARRIOR	STAGE-14 (ハード)
グラディウス	596,000	おニャン子クラブ No16No29	
ファイナライザー	1,847,900	EXP　WARRIOR YM	4面フェイスオープン
スペースハリアー	50,359,250	OCF-KOO	IC ミスなし
スカイキッドデラックス	560,700	工藤　尚郎	ICR20 爆撃数21

ゲームセンタートロン
東京都目黒区原町1-9-9　☎03-792-6726　東京

タイトル	スコア	スコアラー	備考
怒	1,002,400	SUPER-MBX	
ワールドカップ	優勝!!　全面クリア	MAT.ABU	最終戦4-1
グラディウス	2,859,500	河田義之	
ピンボールアクション	1,905,380	久々に登場　1.9分けの青ちゃ〜ぺん	
リアル麻雀	127,300	看護婦さんが好きな人	役満2回和了
ツインビー	3,776,850	葡萄が大,大,大好きな青ちゃん　糖	17面
ラブリーカード	39,850	I・T	
ロードランナーⅡ	1,195,950	MAT.ABU	
スペランカー	524,000	UBOH	6面
チョップリフター	411,200	MAT.ABU GSX-R400	

プレイシティキャロット椎名町店
東京都豊島区長崎1-5-1　☎03-974-9315　東京

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ＡＳＯ	4,012,200	GIL-HAMAD	12面クリア
怒	1,335,200	Lucky7 Now　WIN	
ホッピングマッピー	105,896	AIRA-VN	31面クリア
スカイキッド	508,970	HAD	
ファンタジーゾーン	233,680	D-K	
ダーウィン４０７８	296,810	MADISON	
ワールドカップ	1：0	NISHITANI	最終面クリア
スペランカー	999,900	高下　仁	1コイン21面
ギャリバン	475,600	RYOKO!!	
インディジョーンズ	870,840	AIRA	

ＧＡＭＥ　ＦＡＮＴＡＳＹ
東京都世田谷区三軒茶屋1-37-2　三茶ビル2F　☎03-410-6976　東京

タイトル	スコア	スコアラー	備考
怒	493,800	FUCK	
メジャーリーグ	912,250		
Ｔ・Ａ・Ｎ・Ｋ	1,395,750	K・H	
陸海空	482,750		
影の伝説	1,628,310	BRU	
ファイナライザー	955,600	AAA	
ＡＳＯ	233,740	CCCP	
スペースハリアー	29,999,070	Y・O	
ファンタジーゾーン	153,440	YATTA/	
スペランカー	997,600		

ＧＡＭＥＳＰＯＴ２１
東京都新宿区西新宿1-15-4　☎03-343-0010　東京

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ファンタジーゾーン	18,749,400	ONYANKO CLUB	26面
黄金の城	677,700	柴田	
ワンダーボーイ	272,400	恵利奈	
ロボレス	883,740	恵利奈	
マンハッタン２４分署	53,200	佐々木	
怒	1,409,000	GIL　HAMAD	
ハレー彗星	5,178,530	稲葉昇三	
スペースハリアー	27,200,430	佐藤和敬	1ミスハード 最終面クリア
陸海空	1,721,000	恵利奈	
テラクレスタ	1,234,800	LUCKY7 NOWWIN/!	

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　東京

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダーウィン４０７８	1,512,300	やる気0	3周目8面
スペースハリアー（ローリングタイプ）	43,936,970	野崎敬二	5人設定 18面クリア
ワンダーボーイ	222,930	えくすちえんじゃ	2エリア
ホッピングマッピー	81,932	VERTEX-FANCY-AXV-ALI	32面
忍者じゃじゃ丸君	153,060	AI　and　K・A	13面
アーガス	3,406,560	LEE	11面
ＡＳＯ	3,584,840	やる気0	12面クリア
陸海空	750,000	RUN	65面
グラディウス	2,564,600	新田恵利	6周目4面
ロードランナーⅡ	2,574,950	武藤光彦	70面

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
スペースハリアー	51,623,510	ATARI-AKI	1コイン 18面
インディジョーンズ	1,905,310	ATARI-AKI	ハード 3ライプ
ASO	3,715,480	CPM-KOM	12面
ファンタジーゾーン	4,974,280	CIY	10面
ホッピングマッピー	60,316	CIY	
マーブルマッドネス	214,950	ATARI-AKI	1P 98秒 ノーミス
ペーパーボーイ	437,507	ATARI-AKI	ハード
★メジャーリーグ	3,645,500	MTR-KSP	中断 トータル
ハングオン	43,123,660	ACU-TECCHI	4'55"25 Sダウン
グラディウス	2,064,400	CPM-KOM	5-4

ブレインシティキャロット伊勢佐木町店
神奈川県横浜市中区伊勢佐木町3-95　☎045-252-1164

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファンタジーゾーン	6,152,200	GIL	ノーマル
ダーウィン4078	423,230	ペルシャ	ノーマル
黄金の城	777,500	G-CLUB(SMOOUPS)	2周目のガイウス
ホッピングマッピー	83,031	DIE	最終面クリア ノーマル
怒	1,426,100	鈴木 直孝	ノーマル
ASO	2,584,400	VERTEX-AVL	全面クリア ノーマル
ガントレット	201,112	GIL	ハード
グラディウス	3,800,000	U-TO塩沢	ノーマル
ハングオン	23,704,470	FANTASY	4'55"22
ロードランナーII	6,798,630	菊池桃っぺ	191面 ノーマル

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

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スペースハリアー	31,570,120	ABS,WAR	ノーミスクリア
ガントレット	170,630		1コイン ウォーリアー
怒			
ダーウィン4078	467,010	きよろう	15面
ホッピングマッピー	61,499		31面クリア
スカイキッドデラックス	550,700		爆撃数14
スターラスター	3,033	ACE	護衛なしバージョン
ASO	2,484,110	×ジョ×ジョ×	12面クリア
ハングオン	32,376,500	D-YPVS	シットダウンタイプ
スーパークロスII	394,900	W	7面

ゲームインフォルム
東京都武蔵野市境南町2-7-20　☎0422-31-3473

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マンハッタン24分署	25,300	住野寛	
ファンタジーゾーン	11,500	伊藤	
スペランカー	89,300	田中忠	
怒	1,379,800	GIL,HAMAD	全面クリア
ASO	1,827,290	CBAL,TZ	全面クリア
黄金の城	236,500	中村一郎	
スカイキッド	541,980	ジュウジK	15面
グリーンベレー	209,260	10M,T	5面
グラディウス	346,800	大橋	2周1面
ホッピングマッピー	39,790	水上	

ゲームセンタープレイシャトー
神奈川県横浜市中区伊勢佐木町4-109泰光ビル2F　☎045-251-8340

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファンタジーゾーン	7,309,800	GIL	10面 ノーマル
怒	1,374,400	前田 勝義	最終面クリア ノーマル
黄金の城	384,600	多々羅 剛	最終面クリア ノーマル
ワールドカップ	6-0	椎名 学	ワールドチャンピオン
メジャーリーグ	995,400	福島 実	1コイン ノーマル
ダーウィン4078	509,340	浜 直幸	ノーマル
マイティガイ	1,178,700	茂木 純孝	ノーマル
マンハッタン24分署	142,300	荒木田 貴宏	ノーマル
インディジョーンズ（テーブル）	618,940	VERTEX-AVL	ハード
ゲットスター	1,443,810	荒木田 貴宏	レベルB

カミーノ古町プレイハウス
新潟県新潟市古町7-938　☎0252-24-4453

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダーウィン4078	524,930	阿部	
スペランカー	1,000,000	しんちゃん	
ホッピングマッピー	65,946	長	31面クリア
インディジョーンズ	223,450	坂井	イージー
スカイキッドデラックス	933,020	武田	
ASO	1,942,860	朝霞陽子	12面クリア
ロードランナーII	4,351,750	JEN	
RF2	218,370	CMI	ゴールイン
モトス	2,414,500	朝霞陽子	62面クリア
グリーンベレー	205,970	クラリス	

GAMESPOT21国分寺店
東京都国分寺市本多4-3-10　☎0423-23-9704

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファンタジーゾーン	200,080	大ちゃんラーメン	
スラップシューター	1,440,500	超朝子LOVE♥	
グリーンベレー	145,050	リコちゃん	
スペースハリアー	31,564,160	SURPASSER	
スペランカー	999,400+α	大戸KOZ	
フラッシュギャル	365,350	IKARING	
メジャーリーグ	585,200	滝川康弘	
影の伝説	40,885,500	TAKANO	
1942	11,560,300	日比野靖	
エキサイティングアワー	1,171,450	上野敏和	

大船キャロットハウス
神奈川県鎌倉市大船2-16-45　☎0467-47-4814

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ガントレット	134,432	ECM-ZENJI	1P LEVEL24
スペースハリアー	44,659,160	ECM-LIP・Service	ノーマル
怒	1,452,400	VMT-DAN	1コイン 最終面クリア
ASO	3,721,320	（旧武者彷徨原）杉山石鹸左時右衛門	5機設定
★スターラスター	3,662	ECM-ZENJI	アドベンチャークリア
ホッピングマッピー	112,680	ECM-ZENJI	クリア
ファンタジーゾーン	8,978,540	ECM-FISCHER	17面
ファイナライザー	3,878,540	しま チガサキ	7面
アーガス	3,192,800	VMT-DAN	12面
ダーウィン4078	607,780	BUC	15面

ニュービバアメリカン
新潟県新潟市西堀前通六番町909　☎0252-24-4538

タイトル	スコア	スコアラー	備考
怒	354,000	CP	
ガントレット	261,911		エルフ
メジャーリーグ	924,500	栗田	
スペランカー	2,174,600	BSN	
黄金の城	235,200	CP	
アーガス	1,479,580	クリ丸	
ハレー彗星	7,563,120	BSN	
ビッグイベントゴルフ	18H-4	大将	
ゲットスター	523,310	DE	3面
陸海空	339,700	メッチャ	

ゲームセンターセントラル鷹ノ台店
東京都小平市小川町1-758-11　☎0423-45-6878

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイナライザー	1,566,100	T-N	
チョップリフター	810,650	もん吉	11面
RF2	216,010	SEI	ゴールイン ノーミス
スペランカー	372,900	TMY	
4-Dウォーリアーズ	999,999	T-N	
ロードランナーII	3,555,380	国分寺YBA	
スターフォース	6,737,100	AMUSETTE-AKI	
スカイキッド	186,610	T-N	
スーパークロス	411,400	ニコチャン大王	6面クリア
グラディウス	479,400	T-N	

中央ファミリーランド
神奈川県相模原市中央6-14-2　☎0427-54-2106

タイトル	スコア	スコアラー	備考
怒	238,400	HIT	
ホッピングマッピー	97,108	Tea S-D	
ダーウィン4078	150,000		初期値
ファンタジーゾーン	169,320	HIT	
インディジョーンズ	581,450	HIT	4ライプ
ワールドカップ	7TH 2-0	K,C,B	7面クリア
ロードランナーII	521,590	Y,S	
ASO	540,920	サトシくん	
ハングオン（ライドオンタイプ）	55,929,200	GPZ	タイム85でスタート
グラディウス	847,900	STR	

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

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ハングオン	20,858,120	YZR	
怒	293,400	TATSUYA	最終面クリア
ハレー彗星	5,426,160	ELIXIR-LUXURIOUS	37面
テラクレスタ	2,750,000	ELIXIR-LUXURIOUS	
グラディウス	4,129,900	中村 武司	8周目4面
陸海空	515,310	J.WAINE	65面
スカイキッド	880,130	MANZI	21面クリア 爆撃数16
ファイナライザー	1,896,400	STAC-FLIXIR-CRUX	5面
ダーウィン4078	560,460	FUK	17面
ホッピングマッピー	83,277	たかまる	31面クリア

花小金井キャロットハウス
東京都小平市花小金井1-9-29　☎0424-63-5177

タイトル	スコア	スコアラー	備考
RF2	222,370	RX-7	ノーミス
スペースハリアー	43,099,090	VERTEX-AXV	1コイン
ダーウィン4078	631,430		15面
ホッピングマッピー	66,065	相田・秋田・佐藤	31面クリア
スカイキッドデラックス	850,650	伊藤 敦	ミッション20-17
フラッシュギャル	544,110	KOT	3-1
4-Dウォーリアーズ	78,100	SURPASSER	ステージ5
バトルレーン5	142,650	USAGIですぅ〜	2面
怒	1,412,500	GIL-HAMAD	全面クリア
アーガス	1,429,930	伊藤 敦	7面

プレイ・アイシー鶴巻店
神奈川県秦野市鶴巻1183　☎0463-77-1972

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スターラスター	3,129	DAZZLE(HST)	アドベンチャークリア
ハレー彗星	5,203,450	竜太	33面
ホッピングマッピー	99,044	VMT-ABU	1コイン 全面クリア
怒	353,700	杉山	ノーマル
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	プリティー小川	
ガントレット	267,170	IKE=IYE	ELF
ゲットスター	708,190	杉山大根	3セットBASE
ASO	2,201,020	VMT-LUM	最終面クリア
4-Dウォーリアーズ	277,700	プリティー小川	

ダイエーレジャーランド金沢店
石川県金沢市尾張町2-1-1　ダイエー金沢店　☎0762-23-7111

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ハングオン	43,944,940	LEGEND	4'53"49
黄金の城	348,900	GER!!	
ホッピングマッピー	84,532	ばわっちILL	クリア
ハレー彗星	4,275,960	ミルキーいもむし	29AREA
メジャーリーグ	1,797,050	"ORIONSよ永遠なれ"のGER!	1コイン
テラクレスタ	2,923,600	SAKAUE!	
スカイキッド	1,104,310	田島保教頭	MISSION21
怒	301,500	HRC	
スペランカー	2,463,900	MIU おまけのAMIGAとGER	14周目
陸海空	627,600	生きてる〜 コナちゃん	

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

タイトル	スコア	スコアラー	備考
怒	6,605,700	LEE	
黄金の城	320,700	中島	
★ハレー彗星	9,999,990	藤村	58面
マンハッタン24分署	342,100	やる気0	2周目2面
ファンタジーゾーン	8,680,700	LEE	18面
ダーウィン4078	1,191,590	やる気0	30面
ワールドカップ	6-0	宗夫ウルサイ	7面
メジャーリーグ	1,448,450	千葉	1コイン
陸海空	1,573,950	EXGANDER	129面
アーガス	3,530,490	LEE	10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　☎045-251-8204

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ロードランナーII	4,216,000	アカギ ジュンイチ	
ロードランナーII	2,345,700	ハラ カズオ	
アーマードスユーム	2,111,100	マエダ	
ゼビウス	1,632,550	ヨシカワ	
陸海空	974,400	ヒロガミ	
1942	899,900	ハラカズオ	
怒	610,000	タチカワ	
グリーンベレー	600,000	ヒライ ユウイチ	
ファイナライザー	570,500	サクライヨシコ	
チョップリフター	511,100	タカギアケミ	

プレインシティキャロット金沢店
石川県金沢市片町2-6-20　児玉ビル1F　☎0762-21-9457

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファンタジーゾーン	1,424,420	ばわっち ILL	13面
ASO	2,845,000	まんちゃん	最終面クリア
スペースハリアー	37,795,900	ELIXIR-T$ (ELI)	最終面クリア 1コイン
ホッピングマッピー	87,927	V.P.T TABATA	最終面クリア
ダーウィン4078	410,570	DNK	
スカイキッドデラックス	1,577,060	たばたつねやす さぇーとー	最終面クリア 爆撃数18
RF2	229,390	やんちゃ姫	ゴールイン（7面）
グラディウス	1,311,300	おもち	3周目7面
マイティガイ	765,900	コナちゃん	ヘーイ,ハイ 50万円
マンハッタン24分署	116,300	一心堂コナちゃん	おーい,橋ノバだれや〜

ゲームインカナザワ　石川
石川県金沢市安江町3-4　☎0762-31-3526

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファンタジーゾーン	3,965,840	O.S.A	
メジャーリーグ	1,638,300	GER	1コイン10000スタート
ハングオン	27,215,190	YOU	シットダウン
スラップシューター	152,750		
黄金の城	391,600	G.E.R	4人プレー
怒	1,004,200	180番しま	コンティーニュ4人プレー
ファイナライザー	1,829,100	コナちゃん	
ロードランナーⅢ	947,680	A.O	4人プレー
ガンスモーク	1,739,650	TINTIRO	
エキサイティングアワー	317,770	その子	

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
ファンタジーゾーン	8,693,760	NEC	SHIPS3 EASX
ダーウィン4078	449,710	AKIKO	
ガントレット	55面クリア	AKIKO KID BRV MAX	
ワールドカップ	Finalゲームクリア	6名	DIFFICULT 2030
スペースハリアー	45,424,480	LUM	1コイン 3クリア
ビッグイベントゴルフ	18H-7	POKE	ランクB
ホッピングマッピー	76,405	BRV	31面クリア
★ロードランナーⅢ	10,000,000+α	BRV	
スカイキッドデラックス	234,800	MASAKI	11面
ASO	2,123,330	AKINA.	

プレイシティキャロットアピア店　静岡
静岡県静岡市中吉田川原田310-1　☎0542-63-8604

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ホッピングマッピー	42,650	あんざんご	
ガントレット	633,720	鬼太郎	
スターラスター	2,885	守銭奴、金のご者、借金返せよな鳥居君	アドベンチャー
スカイキッド	452,600	Q太郎	爆撃数10
モトス	347,100	MR.XことMAX	
ディグダグⅡ	379,200	RAXの旧型ラリーX	
ドラゴンバスター	3,721,210	POO	46面 1コイン
パラデューク	180,280	河内英樹(VGM) No.1077	
パックマン	168,920	N.SIOZ(静学)	
ギャプラス	1,444,400	こーだのばーか!!	

ゲームセンター大野プレイランド　福井
福井県大野市陽明町1-1401　☎07796-5-1146

タイトル	スコア	スコアラー	備考
怒	1,005,200	さしみ	
スカイキッド	648,410	OUT(T.E)	21面クリア爆撃数14
魔界村	1,881,300	ミルカミ	2周目の2面やった!!
ガンスモーク	2,002,000	OUT(T.E)	10面クリア
ファイナライザー	1,655,200	Y.S	
エキサイティングアワー	2,214,650	OVA.Q	96面
パラデューク	212,600	ZAP	
スペランカー	4,025,200	OUT(T.E)	20周目4面つかれた!!
キングオブボクサー	2,520,000	R.K	
ハイボルテージ	340,150	中山君	

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
ファンタジーゾーン	10,961,400	CCV	17面
怒	1,681,100	上杉達也,浅倉南	全面クリア
ダーウィン4078	519,090	上杉達也,浅倉南	
メジャーリーグ	1,218,050	KOH	1コイン 28-0
グラディウス	1,000,000	JPF(UFO)	
ASO	2,749,340	MAC	全面クリア
RF2	216,070	矢尾一樹	
インディジョーンズ	708,400	ZAP	
タイガーヘリ	223,390	ACT	
ホッピングマッピー	90,887	CCV	全面クリア

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
ファンタジーゾーン	6,973,920	AOI	16面
怒	1,323,400	T.N	最終面トリデ
ガントレット	157,485	AOI	ELF
ダーウィン4078	367,070	AOI	12面クリア
スカイキッドデラックス	819,320	T.N	爆撃数8
ホッピングマッピー	54,589	AOI	最終面クリア
ワールドカップ	Final4-0	SRX	
マイティガイ	742,800	A.N	
ハングオン	30,146,210	ALU	4'46◎87
スペースハリアー	42,018,980	AOI	全面クリア 3ミス

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	219,111	DAZZLE Chiefぼちゃ	1コイン29面ウィザード
怒	1,587,600	DAZZLE RUN	1コイン 最終面クリア
ダーウィン4078	550,700	佐野	ノーマル
インディジョーンズ	796,810	DAZZLE FLICKER	ハード
ホッピングマッピー	92,354	DAZZLE RUN	1コイン 31面クリア
スカイキッドデラックス	807,600	中とも	1コイン ノーマル
マイティガイ	1,098,600	MIS	5機仕様
強行突破	1,696,000	DAZZLE HST	1コイン 10面クリア
スーパークロスⅡ	453,100	DAZZLE HST	7面
スターラスター	3,310	PB-410AV	アドベンチャー

ゲームコーナーアップル　静岡
静岡県静岡市東千代田1-7-8　☎0542-62-9109

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファンタジーゾーン	9,368,400	岩井ちゃん命の服部君	
ホッピングマッピー	18,862	ばわああっぷ	
黄金の城	1,172,400	すっぱい甘夏 Power up	3回目のガイウス
★怒	1,856,500	BRU-1hz	最終面クリア ノーマル
マンハッタン24分署	101,600	PCG	
ダーウィン4078	934,640	すっぱい甘夏 Power-up	27面
強行突破	407,500	BRU-1hz	2周目クリア
スペースハリアー	64,000,250	望月啓行	1コイン 全面クリア
ガントレット	521,770	あまから MH (JFX)	
インディジョーンズ	4,654,300	LIBRINIAN2	3ライブ ハードクリア

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　☎0532-53-3195

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ホッピングマッピー	108,632	かおる	31面
ASO	3,163,770	篠原昭人(From Shizuoka)	
怒	1,323,500	福田浩史	全面クリア
マイティガイ	737,800	BIG BLAST YAKUZA	
ファンタジーゾーン	7,535,200	すっぱい甘夏 Power Up!	14面
ダーウィン4078	1,521,580	BIG BLAST	3周目 シーン11
アーガス	1,707,990	Intrigue	AREA.7
マンハッタン24分署	195,300	あまからM.H P.C両替町	STAGE 2(TWO)
スカイキッド	2,084,320	PEROJUE	21面 爆撃数22
メジャーリーグ	2,010,250	IMM!&AGF!	1コイン 1P

善光寺キャロットハウス　山梨
山梨県甲府市善光寺町1-18-16　☎0552-32-5904

タイトル	スコア	スコアラー	備考
インディジョーンズ	1,748,760	DAZZLE FLICKER	4ライブ ハード
ファンタジーゾーン	10,678,080	DAZZLE FLICKER	ノーマル 18面
ガントレット	203,510	DAZZLE FLICKER	1コイン ウィザード
ホッピングマッピー	83,449	ウシヤマ	1コイン30面
ダーウィン4078	523,530	佐野	
★強行突破	1,827,700	DAZZLE FLICKER	1コイン 10面クリア
陸海空	577,700	YAN	1コイン
ASO	3,512,410	佐野	最終面クリア ノーマル
魔界村	4,658,100	DAZZLE FLICKER	1コイン 16周目1面
ハングオン(ライドオン)	43,408,920	シムヤン	4'38◎75

㈲ナムコプレイシティキャロット静岡店　静岡
静岡県静岡市紺屋町8-17　田中屋食堂ビル1・2F　☎0542-51-4653

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スカイキッドデラックス	278,610	ちゃん太	
ガントレット	86,520	夏目ロース♥山下肇	
RF2	229,630	BRU-IHZ	
ダーウィン4078	326,400	香月舞♥	
インディジョーンズ	466,810	マジエマー○○	
怒	1,456,700	BRU-IHZ	
メジャーリーグ	68,510	栗ちゃんCR-X	
ファンタジーゾーン	261,500	林	
ホッピングマッピー	52,737	香月舞♥	
ASO	2,855,820	PNY	

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
ファンタジーゾーン	10,761,180	NIX&TITTA	9面 5機
ダーウィン4078	573,450	KPS&ANN	15面 イージー
ホッピングマッピー	103,054	NIX&TITTA	クリア
スペースハリアー	40,847,830	NIX&TITTA	クリア
怒	1,579,600	上杉達也&浅倉南&CCV&BEE	クリア
ペーパーボーイ	177,528	NIX&TITTA	イージーST クリア
ASO	3,807,810	NFC.ZEUS	クリア
メジャーリーグ	2,688,650	KPS&ANN	巨人VS広島 76-1
マンハッタン24分署	297,800	上杉達也&浅倉南&CCV&BEE	6面
強行突破	558,100	上杉達也&浅倉南&CCV&BEE	クリア

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
ホッピングマッピー	101,264	ウシヤマ	1コイン 31面クリア
ガントレット	855,702	マナビー(DAZZLE)	1コイン ウィザード
ダーウィン4078	1,064,380	佐野	ノーマル
黄金の城	364,800	PCCクレオパトラ	ノーマル
怒	1,481,900	RUN(DAZZLE)	1コインクリア
スペースハリアー	46,483,530	SET	1コイン 18面クリア
インディジョーンズ	690,250	FLICKER (DAZZLE)	ハード
メジャーリーグ	1,498,250	MCCA(DAZZLE)	3試合目終了1コイン
ファイナライザー	3,734,300	RUN(DAZZLE)	ノーマル
モトス	2,650,800	FLICKER (DAZZLE)	1コイン クリア

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
ホッピングマッピー	69,859	香月 舞♥	面数不明
アーガス	2,300,000	あまからM.H (JFX)	10面
怒	1,349,800	あまからM.H (JFX)	最終面クリア
黄金の城	1,167,100	あまからM.H (JFX)	3周目
ガントレット	1,642,613	あまからM.H (JFX)	ウォーリア 1コイン
強行突破	603,700	あまからM.H (JFX)	最終面クリア
マンハッタン24分署	253,300	あまからM.H (JFX)	面数不明
ダーウィン4078	503,290	ふくむりん	15面
ハングオン シットダウン	50,012,780	FUN	4'46"91
ASO	3,393,370	FISH SOFT FKS (FAC)	12面クリア

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	2,859,999	STI.DJI.KK.777	
ファンタジーゾーン	7,577,360	SCR&STI	
怒	1,321,000	水嶋+磯貝	1コイン最終目的達成
ダーウィン4078	534,550	SCR&STI	16面
ホッピングマッピー	101,140	SCR&STI	31クリア
スペースハリアー	36,464,360	SCR&STI	
ASO	542,560	SCR&STI	
グラディウス	1,384,400	AKI	
インディジョーンズ	629,620	DES	
スカイキッド	419,340	DES	

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
ロードランナーⅢ	3,739,300	TAM	79面
エキサイティングアワー	3,555,750	KOJI.Y	99面
ガンスモーク	2,087,300	KGG	
ASO	2,039,000	Lucky7 Now.Win	
ファイナライザー	2,029,200	HIM(KGG)	
ダーウィン4078	1,423,800	マイナーMOM.AIQ	
マイティガイ	588,700	マイナーMOM.AIQ	
スカイキッド	402,360	MOM.GAW	
マンハッタン24分署	114,900	マイナーMOM.AIQ	
ホッピングマッピー	78,081	マイナーTAN(GAW)	全面クリア

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	3,205,800	FKS	
ガンスモーク	6,743,200	REO(BOS)	
★グラディウス	6,000,000	REO(BOS)	
ロードランナーⅢ	5,052,970	VIX	
★黄金の城	2,763,000	REO(BOS)	
怒	1,459,300	LLL&VIX	
ゲットスター	2,742,100	REO(BOS)	
ASO	3,974,550	REO(BOS)	
★テラクレスタ	10,000,000	REO(BOS) 伊藤雅樹	
ハレー彗星	200,000	Km	

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	309,500	平井禎章	難易度2
マイティガイ	588,200	平井禎章	
ラフレシア	1,000,000+α	中崎富夫	
ファンタジーゾーン	5,507,400	若井国光	
ピンボールアクション	2,698,630	中村英雄	
インディジョーンズ	284,660	深尾裕之	
ガンスモーク	576,150	松山英豊	
グラディウス	1,884,100	山仲哲也	DIFFICULT
タイガーヘリ	315,270	小島正行	
アーガス	749,680	倉持政弘	

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
メジャーリーグ	798,750	?	
怒	222,700	?	
ワールドカップ	ファイナルゲム 4-0	久保道昭他1名	
ハレー彗星	5,938,580	K・T	2周目の6面
ファンタジーゾーン	206,760	JEV	7面
ホッピングマッピー	53,415	Z-SPM	29面 ノーマル
ダーウィン４０７８	484,440	JEV	15面
スカイキッドデラックス	573,100	YMO	爆撃数14
インディジョーンズ	538,540	H・H	
ＡＳＯ	1,768,500	E・T	最終面クリア

プレイシティキャロット第４ビル店

大阪

大阪府大阪市北区梅田1-5　駅前第4ビル B2-25　☎06-341-8263

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ガントレット	1,064,500	STAC-NSB, MAXAAY諸星B	54面 ウォーリアー
ダーウィン４０７８	810,280	うしろからさされ組	
黄金の城	291,900	Tom	全面クリア
ロードランナーⅡ	8,586,740	NHK-結城	199面
スペースハリアー	55,900,130	STAC-諸星あたる	18面クリア 永久なし
ファンタジーゾーン	17,818,100	工藤尚郎	16面クリア
アーガス	32面	STAC諸星MAX, BAB, AAY	
ＡＳＯ	2,919,890	KDLキラーズ	
強行突破	415,400	FNR & K,D	
スペランカー	1,000,000＋α	MIZOAGA	

プレイシティキャロット関大前店

大阪

大阪府吹田市千里山東1-7-20　☎06-380-8057

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アーガス	1,359,370	うしろからさされ組	6面
陸海空	10,000,000＋α	芳本麻巳子/	780＋α面
ダーウィン４０７８	939,360	うしろからさされ組	2周目11面
スカイキッドデラックス	651,620	ZAPMAN35	15面
マイティガイ	754,000	FOR DREAM	2面
怒	331,800	AIMEMBER-川本	5面
ホッピングマッピー	86,506	STAC-THE	31面クリア
ファンタジーゾーン	8,461,360	FOR DREAM (EQU大島)	3周6面
ファイナライザー	2,860,800	FOR DREAM	5面
マンハッタン２４分署	204,100	FOR DREAM	3面

ビデオインスポーツタッチダウン

三重

三重県津市栗真町屋町字栗之内1614-4　☎0592-31-0027

タイトル	スコア	スコアラー	備考
フェアリーランドストーリー	9,999,990	ZAT	1コイン
ぺんぎんくんウォーズ	4,680,500	AKINA命	
怒	1,343,200	久保道昭	1コイン 最終面クリア
グラディウス	365,200	のうしん	
ＡＳＯ	805,200	久保道昭	
ワールドカップ	5-0勝利	久保道昭	ファイナルゲーム
魔界村	502,800	のうしん	
ロードブラスター	332,000	カワセマサノリ	
ロングヒッター	2,300	石川人見	
陸海空	93,400	田中健一	

プレイシティキャロット道頓堀店

大阪

大阪府大阪市南区道頓堀1-5-9　☎06-212-2530

タイトル	スコア	スコアラー	備考
怒	1,627,800	SACRED GAMERS	1コイン 全面クリア
ダーウィン４０７８	447,220	KLM-AMACHI	
ガントレット	437,848	KLM-AMACHI	1コイン ウィザード
ファンタジーゾーン	390,600	4,16 RATTは良かった,最高!/	
黄金の城	521,300	ファミコンのソフト買います。長髪です	
ホッピングマッピー	93,308	DREAMERS	全31面クリア
ゲットスター	2,618,850	KLM-AMACHI	
スカイキッドデラックス	945,050	DREAMARS	B＝21
ＡＳＯ	1,872,740	OZZ(宮西寿一)	
１９４２	1,662,520	DREAMERSもどき (勝村人形)	

ビデオゲームレーダー

大阪

大阪府東大阪市吉松2-1-1　☎06-729-0726

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ワールドカップ	47	川口卓男	7回戦
怒	1,474,200	KLM-AMACHI	全面クリア
怒	1,610,800	SACRED-GAMERS	全面クリア
グラディウス	4,456,300	ATM-富雄のMIK	
ハレー彗星	5,455,880	ATM-OPN	エリア33
ホッピングマッピー	54,522	川口卓男	29面
コスモスサーキッド	83,410	ATM-渡辺美里	全面クリア
ＡＳＯ	1,858,250	ATM-西尾	全面クリア
コスモスサーキッド	81,510	RVF	全面クリア
エキサイティングアワー	1,178,550	川口卓男	

ビッグキャロット京都

京都

京都府京都市上京区河原町今出川下ル梶井町447-14　☎075-211-4429

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファンタジーゾーン	10,015,520	堀江辰征	18面
黄金の城	543,500	MON	ノーマル
マイティガイ	700,500	AH&AHIRV	ノーマル
ハングオン（ライドオン）	43,698,290	熱血BOBBY	4'39"13
ダーウィン４０７８	966,290	PEZ	2周目13面
陸海空	2,786,000	くらもと/	ノーマル エリア不明
ロードランナーⅡ	9,678,320	ELO	218面
スーパークロスⅡ	437,300	BOBBY	8面
ホッピングマッピー	103,614	それちゃん	31面クリア ミス2回
スカイキッドデラックス	1,123,530	DRE‥ER‥	21面クリア 爆撃数15

なんばＣＩＴＹビッグキャロット

大阪

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
ガントレット	163,280	WARRIOR	ウィザード
怒	290,500	WARRIOR	
黄金の城	537,000	K,K,K,＋α	
ファンタジーゾーン	126,000	ERROR	
スペースハリアー	38,044,000	家高HKDⅡ	
ダーウィン４０７８	129,000	KOKAUV	
陸海空	410,200	WARRIOR	
ホッピングマッピー	99,424	工藤 尚郎	
グラディウス	5,087,400	V-B,C,E,	
スカイキッド	304,880	WOW/	全面クリア

ゲームスポットイーストサイド

大阪

大阪府堺市北瓦町2-1-28　☎0722-29-9366

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファンタジーゾーン	212,260	トダ・デスゾ	ノーマル
グラディウス	1,047,600	A,I MEMBER D,S,B	
怒	1,334,100	A,I MEMBER 川本	1コイン 最終面クリア
マンハッタン２４分署	78,600	A,I MEMBER ひろし	
黄金の城	1,012,900	トダ・デスゾ	
ラフレシア	349,100	A,I MEMBER ひろし	
陸海空	1,067,200	A,I MEMBER 田中	
ファイナライザー	1,869,000	A,I MEMBER 川本	
影の伝説	1,647,600	A,I MEMBER M,K	永久パターンナシ
Ｔ・Ａ・Ｎ・Ｋ	1,156,930	A,I MEMBER 上野	最終面クリア

ビデオインマツヤ丸太町店

京都

京都府京都市中京区烏丸丸太町西入北側　☎075-211-6069

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファンタジーゾーン	5,717,340	LARGQS	9面
怒	1,474,200	LARGQS 北野さん,KDL	最終面クリア
グラディウス	2,455,100	STAC-DRU	
ＡＳＯ	3,507,720	堀江辰征	最終面クリア
メジャーリーグ	2,230,600	FNY	1コイン
魔界村	2,345,600	北野さん	
スペランカー	999,900＋α	LARGQS 北野さん	8周目クリア
フェアリーランドストーリー	9,999,990	ベットン	最終面クリア
エキサイティングアワー	2,666,600	NECのはまだ純二	96面
ホッピングマッピー	101,954	それちゃん	最終面クリア

ゲームセンターニュー光

大阪

大阪府大阪市南区心斎橋筋2-33　☎06-213-1262

タイトル	スコア	スコアラー	備考
怒	398,100	山口森夫	
黄金の城	467,600	宮下力	
ファンタジーゾーン	349,100	川口義一	
マンハッタン２４分署	235,000	小林敏美	
ゲットスター	313,860	清口圭助	
ＡＳＯ	982,000	力石浩幸	
アーガス	382,700	山本則夫	
陸海空	342,450	守下憲二	
スペランカー	369,800	小山満	
バトルレーン	555,100	山添隆造	

プレイシティキャロット京橋店

大阪

大阪府大阪市都島区東野田町5-1-19　☎06-358-1585

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ガントレット	294,950	YOU	
ＡＳＯ	2,280,360	DREAMERS	12面クリア
ダーウィン４０７８	140,530	SPR	
怒	1,508,500	工藤尚郎	
ホッピングマッピー	87,042	工藤尚郎	
スペースハリアー	35,421,470	YUMI	
ファンタジーゾーン	283,700	JUM	
スカイキッド	887,290	工藤尚郎	
マンハッタン２４分署	115,300	FNRの弟子SPR	
黄金の城	365,400	NTG	

モンテカルロ山科店

京都

京都市山科区竹鼻竹ノ街道町39-2　☎075-594-5587

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファンタジーゾーン	7,467,400	KYS	14面
ピンボールアクション	4,575,880	巨大の指超速のおっさん♥	スペシャル2回
ワンダーボーイ	211,680	将軍塚でこけていたい日にあった流史君	エリア3の1
マンハッタン２４分署	543,200	No.4 新田恵利 (M&K)	4面
インディジョーンズ	327,030	MON-Ⅱ	ハード
怒	1,548,200	KYS	最終面クリア
アーガス	10,623,940	KYS	エリア8
ワールドカップ	6-0	No.4 新田恵利 (M&K)	ファイナルゲームクリア
陸海空	3,725,400	No.4 新田恵利 (M&K)	エリア173
★ロードランナーⅡ	9,999,990＋α	KYS 森田くん	

プレイシティキャロットなんば店

大阪

大阪府大阪市南区難波3-6-17　☎06-633-6030

タイトル	スコア	スコアラー	備考
怒	2,485,620	点滴,清水くん	
陸海空	985,650	むっつり,近ちゃん	
強行突破	625,900	ニシニクください,まっくん	
ＡＳＯ	852,350	ろこつな珍さん	
ガントレット	569,200	ゲームマニアよ,もっと明るく元気に/	ウィザード
メジャーリーグ	986,250	FridayNightはDDハウスで	
スペースハリアー	5,296,200	おニャン子クラブ	
グラディウス	5,692,900	ヤヌスのこぶた	
ファイナライザー	3,027,250	不倫しましょう/	
ロードランナーⅡ	4,256,200	さっちり守りましょう/ 三原則	

ゲームセンターＮＡＳＡ

大阪

大阪府和泉市府中町1-10-13　☎0725-45-6992

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ワールドカップ	西ドイツ対1勝利	田中B	対コンピューター
ファンタジーゾーン	3,719,380	J.小林	ノーマル 全面クリア
黄金の城	760,900	小林	2周ガイウス
怒	292,400	中西章	ノーマル
ダーウィン４０７８	488,180	かずひろ	ノーマル 11面クリア
アーガス	3,139,560	かずひろ	永久パターン使用せず
ファイナライザー	2,723,900	かずひろ	ノーマル
スペランカー	186,000	平松	ノーマル
インディジョーンズ	629,620	J.小林	ハード
ＲＦ２	220,350	清水雅雄	ノーミスゴールイン

ダイエーレジャーランド藤ノ森店

京都

京都府京都市伏見区深草キトロ町82　ダイエー店内　☎075-642-4100

タイトル	スコア	スコアラー	備考
怒	1,003,400	小森21面相	
ハングオン（シットダウン）	22,087,900	TAKO	
スペースハリアー（シットダウン）	25,802,100	TAKO	
魔界村	1,323,400	AHO,あよ,	
グラディウス	1,207,100	Y,F	
エキサイティングアワー	558,900	浜田純二	
メジャーリーグ	663,600	ASO	
影の伝説	1,190,000	浜田純二	
ゲットスター	347,680	ASO	
テラクレスタ	194,600	小森21面相	ハード

プレイシティキャロットガムガム

大阪

大阪府吹田市岸部南1-24-9　☎06-383-0864

タイトル	スコア	スコアラー	備考
怒	1,827,900	STAC-NSB	最終面クリア 1コイン
★ＡＳＯ	5,686,920	STAC-うる星BAB	最終面クリア ノーマル
黄金の城	809,500	STAC-MSV	2周4面2人目
ガントレット（ウォリアー）	1,021,386	STAC-NSB	
ガントレット（バルキリー）	118,902	下川千恵です/	
ガントレット（ウィザード）	559,750	モゲラ川上スーパー	
ガントレット（エルフ）	461,880	広田克志君	
★ホッピングマッピー	126,796	STAC-NSB	31面クリア
ファンタジーゾーン	9,175,900	STAC-NSB	21面
ダーウィン４０７８	863,200	下川和仁君	

アポロゲームセンター

大阪

大阪市阿倍野区阿倍野筋1-5-13　アポロビル6F22　☎06-647-0716

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファンタジーゾーン	5,945,950	カバちゃん	
黄金の城	1,294,500	黒川たぬき	
ガントレット	349,570	ウォーリアー池田	1コイン バルキリー
マンハッタン２４分署	314,950	ヘビメタ漏野	
ワールドカップ	9試合勝ち/	岡部 太郎	
メジャーリーグ	894,540	ファルコン	1コイン
怒	1,594,570	TOM	1コイン
スペランカー	415,980	滝藤くん	
スペースハリアー	41,215,980	大西カバ男	
ファイナライザー	1,214,950	ガゼール伊藤	

ビデオインシャトー
大阪府松原市天美南3-15-67 ☎0723-36-7489

大阪

タイトル	スコア	スコアラー	備考
怒	1,839,100	A.I MEMBER-川本	1コイン 最終面クリア
ASO	1,938,560	高橋	全面クリア 難易度3
陸海空	1,597,840	DORA	エリア89
タイムギャル	1,301,050	A.IMEMBER 大魔王	ノーマル
魔界村	2,173,300	A.IMEMBER IPL	ノーマル
ガンスモーク	2,417,450	A.IMEMBER T.K	ノーマル
影の伝説	100,000,000	Mr.ただっち （だんご）	難易度2 残り120人
エキサイティングアワー	1,667,700	こんどへうえ男です	84面
タイガーヘリ	1,388,850	A.IMEMBER 阿保亜酔　俊坊	エリア107
バトルレーンVol.5	1,341,700	またがりぼうや 春田	最強ランク 全面クリア

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楽寺1-1-37 ☎082-872-1605

広島

タイトル	スコア	スコアラー	備考
怒	282,600	桐田(兄)	
ファンタジーゾーン	281,220	桜下	8面
ASO	732,640	宮田	12面
ASO	441,930	花　（女）	7面
マンハッタン24分署	141,600	山根	4面
ファンタジーゾーン	54,940	ビリー　（女）	2面
グリーンベレー	443,700	木山	7面
グリーンベレー	315,200	ビリー　（女）	5面
マンハッタン24分署	76,800	ビリー　（女）	2面
魔界村	2,433,200	熊谷1号	9周5面

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
ホッピングマッピー	37,412	栗原　徹	21面
ダーウィン4078	327,260	小森　明彦	
スカイキッドデラックス	492,930	栗原　徹	
ワールドカップ	7回戦　ファイナル	吉野　正志	
怒	277,100	小森　明彦	
メジャーリーグ	797,600	森　茂寿	
RF2	227,840	崎原　正明	ノーミス クリア
グラディウス	684,500	橋本　佳尚	3万点のみスモールハード
ガントレット	68,585	小森　明彦	
ASO	1,711,640	吉野　裕志	12面クリア

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

兵庫

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファンタジーゾーン	1,974,660	カノウ	
ワールドカップ	決勝40勝利	IZU	ノーマル
メジャーリーグ	1,813,700	カノウ	
グラディウス	5,208,100	平額メガネ	
アーガス	1,276,800	I・B　KIDS	
魔界村	1,869,300	?	
ガンスモーク	1,028,100	街かどエンジェル	
テラクレスタ	1,082,900	FUGA.C	
ピンボールアクション	2,082,000	CITYオジン	
エキサイティングアワー	2,003,200	ドムドムボーイ	

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
ハングオン	19,048,430	VFR	5'03@53
スペースハリアー	29,755,830	Mr.,DON	18面1コイン2人余り
怒	1,006,200	藤沢	
ASO	662,350	林	
アーガス	595,750	H,S	7面
ガンスモーク	2,455,000	美里ESP	10面1コイン
強行突破	247,100	S,M	
グラディウス	755,700	RUN	15面
ロードランナーII	1,705,290	TOM	43面
1942	1,526,890	Mr.X	

プレイシティキャロット佐世保店
長崎県佐世保市下京町8-2 ☎0956-24-0786

長崎

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウス	1,524,000	山口健	ノーマル
怒	249,210	URA	ノーマル
ダーウィン4078	425,970	山口健	11面
スカイキッド	486,740	山口健	16面 デラックス
インディジョーンズ	129,200	URAくん	イージー
ハングオン	40,926,230	山口健	シットダウン 4'35"21
RF2	240,170	山口健	ノーミス ゴールイン
テラクレスタ	3,877,070	江頭秀孝	ノーマル
ASO	505,280	谷口英樹	5面
ホッピングマッピー	19,031	栗原徹	ノーマル

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

和歌山

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ASO	3,071,730	村居啓司	12面クリア ノーマル
スペランカー	999,900	森口賢一	23面クリア ノーマル
ファンタジーゾーン	7,102,700	山本晶宏	10面クリア ノーマル
スカイキッド	439,680	AGC-SINYA	15面クリア ノーマル
マンハッタン24分署	99,400	AGC-SINYA	ノーマル
怒	1,356,700	立畑正則	ノーマル
チョップリフター	228,350	Mr.Tutahara	5面クリア ノーマル
ガンスモーク	1,536,200	小松裕樹	ノーマル
影の伝説	4,970,000	尾園晋造	ノーマル
ファイナライザー	1,407,400	芝崎敏和	ノーマル

プレインティキャロット常盤店
香川県高松市常盤町1-5-9 ☎0878-34-3686

香川

タイトル	スコア	スコアラー	備考
怒	96,500	エイプリルフールの男	
ガントレット	315,050	渡辺美里ESP	8面
ダーウィン4078	341,310	運井洋	9面
インディジョーンズ	225,300	ERI	
ASO	1,779,060	ヒサシ	12面クリア
ウエスタンエキスプレス	86,300	渡辺美里ESP	3面
ホッピングマッピー	49,600	渡辺美里ESP	25面
テラクレスタ	541,000	RUN	4周目
魔界村	702,900	CIAN.バケット	3周目5面
スカイキッド	321,980	?????	

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
マンハッタン24分署	112,500	深堀大輔	ノーマル
アーガス	591,950	安田満	イージー 5面
ダーウィン4078	413,850	広佐古&一ノ瀬	ノーマル 13面
ファイナライザー	2,235,400	久保山修一	ノーマル
タイガーヘリ	538,050	町田幸人	68エリア
ツインビー	4,411,950	松本幸也	ノーマル
ガンスモーク	1,106,800	上田和哉	10面クリア
スカイキッドデラックス	468,520	橋本佳尚	13面/9 新タイプ
強行突破	158,800	宮原亮	ノーマル
テラクレスタ	574,700	冨永洋一郎	イージー

オートスナック・パーク
和歌山県田辺市新庄町田鶴1580-5 ☎0739-25-0307

和歌山

タイトル	スコア	スコアラー	備考
怒	1,596,700	E・EYE-MOR	最終面クリア
★ハレー彗星	10,000,000+α	E・EYE-RAN	73面
ASO	4,442,510	E-EYE-RAN	最終面クリア
ワールドカップ	最終面500	E-EYE-MOR	ワールドチャンピオン
ゲットスター	1,295,690	夜の帝王はアーガスをやりたいのだっ!	24面
★ロードランナーII	10,000,000+α	E・EYE-Xe	269面
スペランカー	1,000,000+α	夜の帝王&おれは田舎のグリズリー	25周目
陸海空	10,000,000+α	ヤマミロ神王イ〜ヘ〜よく2年になれたね	136面
★テラクレスタ	10,000,000+α	E・EYE-Xe	9時間47分
ロードブラスター	999,900	BBC他多数	全面クリア

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
ワールドカップ	5対1	SURPASSER ELPI	最終面クリア
怒	1,333,200	SNKHOH　川西	最終面クリア
メジャーリーグ	803,650	鹿島太郎	1コイン 2試合
ハレー彗星	8,404,760	SURPASSER R・T	53面
アーガス	1,587,140	SURPASSER 上岡	9面
陸海空	729,530	SURPASSER R・T	47エリア
ゲットスター	366,320	SURPASSER R・T	7面
スペランカー	999,900	TA2-8810 よいこのかちくん	2名の方
ASO	2,325,650	SURPASSER R・T	12面
ガンスモーク	1,620,750	SURPASSER R・T	10面

プレイシティキャロットパーツボックス
熊本県熊本市手取本町4-1 大劇会館2F ☎096-326-0725

熊本

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ガントレット（バルキリー）	521,540	おやG	
ガントレット（エルフ）	750,610	NMC	
ガントレット（ウォーリアー）	227,661	PZN	
ガントレット（ウィザード）	1,176,480	TECNOO(G)	
ダーウィン4078	433,710	ASCII	
ホッピングマッピー	82,357	NOM & TOSHI	31面クリア
スカイキッドデラックス	1,236,290	MON & TOSHI	
ファンタジーゾーン	9,161,360	NOM & TOSHI	
陸海空	542,100	ZAP	
スペースハリアー	39,636,440	NOM & TOSHI	1コイン 18面クリア

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
ファンタジーゾーン	263,700	大月真人	ノーマル
ハレー彗星	4,163,130	森隆一	ノーマル
スペースハリアー	32,014,210	TK	最終面クリア
ASO	953,770	山口	ノーマル
スペランカー	480,400	板垣浩	ノーマル
グリーンベレー	206,640	板垣浩	ノーマル
魔界村	1,752,100	堀江	ノーマル
ガンスモーク	1,088,450	河口	ノーマル
キングオブボクサー	1,274,000	中川	ノーマル
フラッシュギャル	315,700	富岡	ノーマル

タイトピア木屋町店
愛媛県松山市木屋町3-16-13 ☎0899-24-8538

愛媛

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ハレー彗星	9,520,340	中ボン君	59面ランクB
1942	12,532,070	Z.OYAJI	ノーマル
陸海空	3,643,100	NEWTYPEAHGEI-石丸	ランクB
怒	1,007,400	明治の歯くさん	ノーマル
ゲットスター	421,190	SURPASSER -R.T	ノーマル
ウエスタンエキスプレス	473,850	SURPASSER -KANE	ノーマル
テラクレスタ	1,037,900	HYPEP-LEE	ノーマル
ガンスモーク	2,164,600	中西球道	10面, ノーマル
タイムギャル	1,229,950	IZARMAN	ノーマル
黄金の城	281,700	NEW,TYPE, DMC,HTC	3ステージレベル普通

分大キャロットハウス
大分県大分市旦ノ原ササコエ ☎0975-69-9851

大分

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファンタジーゾーン	207,920	チンパンジーゾーン	
ダーウィン4078	349,120	最低男	
ホッピングマッピー	62,481	チンパンマッピー	最終面クリア
怒	1,003,200	SAITEI	
スカイキッドデラックス	129,110	チンパンキッド	
メジャーリーグ	1,248,050	チンパンジー打者	1コイン 8-4イニングス
マイティガイ	66,800	最高男	
ASO	1,569,860	チンパンアーマー	最終面クリア
アーガス	234,150	オーガス	
スターラスター	2,863	奥義チンパンジー	

プレイン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
ホッピングマッピー	95,277	HAN	
ダーウィン4078	3,167,490	なおみちゃん	
スカイキッドデラックス	586,400	HAN	
強行突破	378,400	HAN	全面クリア
陸海空	6,947,600	少女隊のオカバ	エリア365
アーガス	2,498,400	TOMOS	10面
モトス	2,648,400	TOMOS	ノーミス全面クリア,5機
ASO	5,197,450	なおみちゃん	12面クリア
★ファイナライザー	6,947,600	なおみちゃん	
ギャリバン	10,000,000	HAN	

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	29,107,200	QIX	1コイン 18面クリア
怒	277,300	NO.4	1コイン
グラディウス	2,409,100	・V・ 6-2	レベル最強 エキストラ無
ハングオン	38,455,120	土居良平	ライドオンタイプ
エキサイティングアワー	1,521,850	A.M	86面
RF2	217,410	森　井	ノーマル
スターフォース	968,700	RYU.	レベル ディフィカルト2
ロードランナーII	3,260,000	いまむらみう (LIP)	83面
スペランカー	992,500	T.S	
魔界村	4,049,900	小松一豊	レベル最強 エキストラ無

神宮前キャロットハウス
宮崎県宮崎市神宮2-1-30 神宮前プラザビル ☎0985-29-3967

宮崎

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファンタジーゾーン	7,527,960	NYAMCO	17面
ダーウィン4078	595,840	中野	
ガントレット	272,733	洞野	1コイン ウィザード
グラディウス	4,174,700	NYAMCO	9周目4面
ファイナライザー	5,914,200	NYAMCO	
アーガス	1,600,590	NYAMCO	6面
ホッピングマッピー	67,409	NYAMCO	29面
インディジョーンズ	827,100	洞野	
スカイキッドデラックス	668,750	O・F・E	16面
ASO	2,664,100	TAYO	12面クリア

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 3月号の「データ圧縮を学ぼう」で，2進⇒16進の変換は暗算で容易にできる，と書いてありますが，なぜ，

2進　0010　1101
　　⇩　　⇩
16進　2　　D

になるのか，さっぱりわかりません。

どうか，チャーリーやまも氏（うじと読むこと），初心者の私にその方法を教えてくだされ。

〔京都市山科区・X1こぞう〕

A 「やまもさん，6番テーブルご指名でぇす！」

「げぇっ！またかよぉ。おいらはこのところ忙しいんだぜっ。誰か代わってくんない？　ダメ？　なになに彦左さんはレコーディングで？　島岡さんたちはオモチャのマグナ・カーに夢中なんだって!?

しょうがねぇなぁ…，エア・ガンを撃ちまくるのは，また後にするかぁ…。」

というわけでBB弾を拾いつつ，今月もチャーリー中心にお答えしますだよ。

さて，2進⇒16進変換の方法を知りたいというお便りは，他にも静岡県・青島中学校の生徒さんをはじめ，多数届いているんだな。

でも，実際2進数と16進数の関係がわかっていればなんでもないことなんだよね。

2進の4ケタ分（4ビット）は16進の1ケタに対応していて，0000から1111までが0からF（10進の15）の値にあたる，ということは知っているかしら？

変換の方法は，「暗算で」するならば2進⇒10進⇒16進の順に行なうのが普通でしょう。

たとえば2進の1101を10進にするには，

$8\times1+4\times1+2\times0+1\times1=13$

となり，10進の13を16進のDに変えれば，

1101⇒D

のできあがりです。

わざわざ「×1」，「×0」などと書きましたが，あるかないかのどちらかだから，実際は「8＋4＋1」がすぐ頭にうかぶはず。あとは「13はDだ」と確信をもって言えるようになりましょう。

さて，以上は「暗算で」する場合でしたが，たかだか「2パターンの記号の四つの並び」。ひとめ見ただけで「この並びはDだ！」と言えるようにもなりましょう。

あてずっぽうに言っても16分の1の確率で当たるんだから，きっとなれますよ!?

〔回答者・チャーリーやまも氏〕

Q MSXでプログラムを打ち終わってRUNしたのですが，「OUT OF DATA IN 行番号」とでて，ゲームができません。

これはどういう意味ですか？

また，どうすればゲームができるようになるのですか？

〔山梨県西八代郡・岩崎一久13才〕

A 「OUT OF DATAだよっ」とBASICさまがご親切におっしゃっていられるにもかかわらず，そのエラー・メッセージの意味を調べることもできない岩崎一久13才。

ええいっ！　このたわけ者めがっ!?

思わず彦左調になってしまったじゃねーの…。

まったく，おめーたちゃ，マニュアル持ってねーのかよお？

BASICってなあプログラムがおかしいと「やーいっ，ここがこんなふうにちがってるぜいっ，ザマーミロ！」と教えてくれる，とっても優しい神さまのようなお人なんだ。

そこへいくとマシン語はそっけない。気にそぐわないことが一つでもあると，何も言わずにどこかへトンデいってしまう。

画面はグチャグチャ，音は鳴りっぱなし，198X年世界は…，のようになってしまうのだ。

最近，個人的に思い当たることがあったわけではないが…，とにかく甘ったれんじゃないやいっ（今回は過激なのさっ！）。

「READ文で読むデータがない」ときには，DATA文のデータが足りないか，READの回数が多すぎるかどちらかだ。

エラーのでた行番号の命令がリストどおりでも，エラーの種類によっては他の部分を直す必要があるっつうこったい。

以後，質問の種類には気をつけるんだぜ。

〔回答者・チャーリーやまも〕

Q ぼくはPC−8801mkIISRを持っています。

絵を描こうと思っているんだけど，曲線のところがむずかしくて描けません。

LINE文で一つ一つやっていかないと曲線は描けないのですか？

どうか，よい方法を教えてください。お願いします。

〔大阪府茨木市・小山訓弘13才〕

A わたしらのレベルでは，こういう質問を即座に「スプライン曲線の描画プログラムがほしい」ということだと早合点（はやがてん）してしまい，夜中におもむろに起きだして作ってみてしまうので，まったく困ったものだ。

しかし，よくよく考えると，そこまでしてやることもなかったんじゃねーか？　という気もしてきたぜいっ。

めずらしく純粋なCGに関する質問だったから，つい熱くなってしまい，小山君の「LINE文で一つ一つ」というところを見逃していたわけだ。

BASICで絵を描こうとしたとき，もっとも楽なのがLINE文を使うことだ。

LINE文では，直線を描くことしかできないけど，データの数を細かくとって線の数を多くすれば，曲線に近いものが表現できるよね。

ここで「データをたくさん打ちこむのが面倒なんだ」というのならわかる。

小山君の場合，「LINE文をたくさん打ちこむのが面倒だ」といってるんじゃないだろうか？…という疑いが濃いのだ。

だとしたら，プログラムがダサい！　描画に必要な座標データなどはすべてDATA文で打ち込むようにし，プログラムで読み込んで「ひとつのLINE文」ですべてが描けるようにしなさい。

カラーの変更や，ペイントなどもできるデータ形式を考えて描画プログラムを一つ作っておけば，データを打ちこむだけでどんな絵でも描けるようになるね。

《リスト1》曲線描画のプログラム・リスト

```
100   DATA          10,180   ,   100, 80   ,   200,150   ,   180, 20   ,   230, 10
110   DATA         250, 30   ,   220, 50   ,   240, 70   ,   210, 80   ,   240,160
120  CLS4        : SCREEN 0  : N=10        : PC=6        : ST=10
130  DIM X(N),Y(N)
140 FOR I=0 TO N-1
150  READ X,Y    : X(I)=X    : Y(I)=Y      : CIRCLE (X,Y),2,7
160 NEXT I
170  GOSUB 200
180                END
190  '
200  '          Subroutine for "like a Spline Curve"
210  '
220  X(M)=X(0)                : Y(M)=Y(0)
230 FOR I=0 TO N-2
240  X1=X(I)     : Y1=Y(I)    : X2=X(I+1)  : Y2=Y(I+1)  : X3=X(I+2)  : Y3=Y(I+2)
250  X12=X1-X2   : X21=X2-X1  : X32=X3-X2  : Y12=Y1-Y2  : Y21=Y2-Y1  : Y32=Y3-Y2
260  D1=SQR( X21^2+Y21^2 )    : D2=SQR( X32^2+Y32^2 )
270  B1=-2*D2/3/( D1+D2 )     : B2=2/3/( D1+D2 )          : B3=-D1/3/( D1+D2 )
280  XX=B1*1.5*X21/D1+B2*3/D1/D2*( D1^2*X32+D2^2*X21 )+B3*3/D2*X32
290  M1=MX       : M2=XX      : MX=XX       : H1=X1       : H2=M1
300  H3=3*X21/D1^2-2*M1/D1-M2/D1           : H4=2*X12/D1^3+M1/D1^2+M2/D1^2
310  YY=B1*1.5*Y21/D1+B2*3/D1/D2*( D1^2*Y32+D2^2*Y21 )+B3*3/D2*Y32
320  M1=MY       : M2=YY      : MY=YY       : V1=Y1       : V2=M1
330  V3=3*Y21/D1^2-2*M1/D1-M2/D1           : V4=2*Y12/D1^3+M1/D1^2+M2/D1^2
340 FOR J=D1/ST TO D1 STEP D1/ST
350  EX=CINT( H1+H2*J+H3*J^2+H4*J^3 )      : EY=CINT( V1+V2*J+V3*J^2+V4*J^3 )
360  LINE ( X1,Y1 )-( EX,EY ),PSET,PC
370  X1=EX       : Y1=EY
380 NEXT J
390  LINE ( X1,Y1 )-( X2,Y2 ),PSET,PC
400 NEXT I
410                RETURN
```

それがどうしてもできないというなら，そのようにまたお便りをよこしなさい。

というわけで，今回は**リスト1**に，スプライン風の曲線描画プログラムを紹介しましょう。

点の座標データ（3個以上：ここでは10個）を読んで，各点の間を曲線で結んでしまうというスグレものなんだぜ。

ＤＡＴＡ文の値をいろいろ変えて，試してみるがよい。

120行のＳＴの値を増やすと，描画速度が遅くなるかわりに，よりなめらかな曲線が描けるようになるのさっ。

〔回答者・**チャーリーやまも**〕

Q ベーマガ3月号に載った西村吉典ですけれども，Ｂ＝""などは事前にＤＥＦ　ＳＴＲ命令で文字変数にしてあったのです。

本来ならばＢ＄のようにして使うべきなのですが，つい"＄"の入力を簡略するために，修正せずにそちらに送ってしまい，申しわけありませんでした。

しかし，私のメンツもあるので一言いわせてもらうと，「その程度のことでは人の力など借りない!!」というわけです。

ちなみにＩＮＰ文で直接，ＫＥＹの状態を調べることで解決しました。ＩＮＫＥＹ＄文に問題があったようです。

〔町田市南大谷・**西村吉典**〕

★　　★　　★

A あやまったり，怒ったり，納得したり，と喜怒哀楽の激しい西村君からのお便りです。

昔は素直で良い子だったのに，私が3月号で「さらしもの」にしてしまったために，こんな子になってしまいました。

この問題に関しては，「ＩＮＫＥＹ＄をＩＮＫＥＹ＄(0)に直せば正常に動く」と福島県の花井章能君15才からも救援のハガキが届いています（こいつもなんだか怒ってんだよな…）。

確かに，Ｘ１ではＤＥＦ　ＳＴＲ命令を使えばＢ＝""は可能だよ。今ではこうした命令も特殊ではなくなっているかもしれないから，知っている人はこの部分で君を笑ったりしないから安心しなさい。

でもね，君の質問が「自分のプログラムのデバッグを他人に頼む」という情けないものであったことと，「ＩＮＫＥＹ＄文に問題があることにまで気付いていながら，その用法を把握(はあく)しないままにＩＮＰ文に走った」ことは少し恥じてもらいたいね。

他人のプログラムのデバッグなんかイヤなこったい，という気持ちでリストをながめていて，かつては100％の人がまちがいだとしていたＢ＝""を見つけて，「このへんがおかしいんじゃないの？」と適当に判断を下してしまった私のメンツもあるので一言いわせてもらうと，「その程度のことでは私の力など貸さない!!」というわけです。

なんだかタイマン・コーナーになりそうでヤバイので，突然ですが3月号の他の掲載リストの転載ミスをゴメンなさいします（この月はきっとどうかしてたんだぁ…）。

リスト1の「ＡＤＤ　ＨＬ，ＨＬ」は1行よぶんで，5回が正解です。

また，**リスト3**のラベル「ＤＩＶ２：」は1行上のＳＵＢＣにつけるのが正解です（兵庫県川辺郡の緑台高数研部部長16才君。ゴメンなさい！）。

以上，あやまるところはあやまるゾ，と。

〔回答者・**チャーリーやまも**〕

Q いろいろなプログラムで

Ｘ＝Ｙ　ＡＮＤ　Ｚ

というのを見かけますが，このＡＮＤはどういう意味で使われているのですか？

Ｘには何が入るのですか？

〔北海道滝川市・**山本啓子15才**〕

A 「ＡＮＤというのは論理積を求めるときに使います」

したがって，たとえば，

3　ＡＮＤ　4

は0であり，

5　ＡＮＤ　6

は当然4なのです。

へっへーっ！　これじゃまったくわかんないよなっ？

論理積なんてのは，おいらもいつ習ったのか忘れちまったけど，ようするに「どっちも1なら1」ってなもんよ。

ついでに言うと，ＯＲってのが論理和で「どっちか1なら」，ＸＯＲってのが排他的論理和で「どっちか片方だけ1なら1」だよ。

さて，Ｘ＝Ｙ　ＡＮＤ　Ｚだけど，変数ＹとＺのどちらもが「0か1」ならば，Ｘに何が入るかはもうわかるよね。

そうじゃない場合，たとえばＹ＝3でＺ＝4のようなときは，それぞれを2進数に直して考えてみてください。

3　ＡＮＤ　4

＝＆Ｂ011　ＡＮＤ　＆Ｂ100

ここでそれぞれのビットケタごとにＡＮ

《リスト2》地上最弱のオセロのプログラム・リスト

```
100  DEFINT A-Z : DIM K(9,9),XA(8),YA(8) : N=4 : PRINT CHR$(12)
110  FOR I=0 TO 9 : FOR J=0 TO 9 : K(J,I)=3 : NEXT J,I
120  FOR I=1 TO 8 : FOR J=1 TO 8 : K(J,I)=0 : NEXT J,I
130  K(4,4)=1 : K(5,4)=2 : K(4,5)=2 : K(5,5)=1 : COLOR 6
140  FOR I=1 TO 8 : READ XA(I),YA(I) : NEXT I
150  DATA 0,-1,1,-1,1,0,1,1,0,1,-1,1,-1,0,-1,-1
160  FOR I=1 TO 8 : LOCATE I,0 : PRINT CHR$(&H30+I)
170  LOCATE 0,I : PRINT CHR$(&H30+I) : NEXT I
180  LOCATE 10,2 : PRINT "○:PLAYER  ●:COMPUTER"
190  LOCATE 10,5 : PRINT "(PASS : X=0 or Y=0)" : COLOR 7
200  LOCATE 4,4 : PRINT "○●" : LOCATE 4,5 : PRINT "●○"
210 LABEL"PLAYER INPUT"
220  LOCATE 5,10 : INPUT"PLAYER INPUT(X,Y)";X,Y
230  IF (X<1)+(Y<1) THEN BEEP : GOTO "PLAYER PASS"
240  IF (X>8) + (Y>8) THEN BEEP : GOTO "PLAYER INPUT"
250  IF K(X,Y)<>0 THEN BEEP : GOTO "PLAYER INPUT"
260  P=1 : GOSUB "CHECK AND TURN" : IF OK=0 THEN BEEP : GOTO "PLAYER INPUT"
270  PS=0 : N=N+1 : IF N=64 THEN "GAME END" ELSE "COMPUTER"
280 LABEL"PLAYER PASS"
290  IF PS=1 THEN "GAME END" ELSE PS=1 : LOCATE 12,10 : PRINT "PASS"+SPACE$(15)
300 LABEL"COMPUTER"
310  Y=1 : X=0 : P=2
320 LABEL"CHANGE POSITION"
330  X=X+1 : IF X=9 THEN X=1 : Y=Y+1 : IF Y=9 THEN BEEP : GOTO "COMPUTER PASS"
340  IF K(X,Y)<>0 THEN "CHANGE POSITION"
350  GOSUB "CHECK AND TURN" : IF OK=0 THEN "CHANGE POSITION"
360  PS=0 : N=N+1 : IF N=64 THEN "GAME END" ELSE "PLAYER INPUT"
370 LABEL"COMPUTER PASS"
380  LOCATE 14,12 : PRINT "PASS";SPACE$(9)
390  IF PS=0 THEN PS=1 : GOTO "PLAYER INPUT"
400 LABEL"GAME END"
410  N1=0 : FOR I=1 TO 8 : FOR J=1 TO 8 : N1=N1+(K(J,I) AND 1) : NEXT J,I
420  LOCATE  5,15 : PRINT N1;" VS";N-N1;
430  IF N1>N-N1 THEN PRINT " あんた の かち !" : END
440  IF N1=N-N1 THEN PRINT " ひきわけ !" : END ELSE PRINT "あんた の まけ !" : END
450 LABEL"CHECK AND TURN"
460  OK=0 : FOR D=1 TO 8 : C=1
470  S=K(X+XA(D),Y+YA(D)) : IF (S=0)+(S=3)+(S=P) THEN "DIRECTION CHANGE"
480 LABEL"SEARCH MY CHIP"
490  C=C+1 : S=K(X+XA(D)*C,Y+YA(D)*C) : IF (S=0)+(S=3) THEN "DIRECTION CHANGE"
500  IF S<>P THEN "SEARCH MY CHIP"
510  IF OK=1 THEN "TURN" ELSE OK=1 : K(X,Y)=P : LOCATE X,Y : GOSUB "WRITE CHIP"
520  IF P=2 THEN LOCATE 5,12 : PRINT "COMPUTER PUT";"(";X;",";Y;" )"
530 LABEL"TURN"
540  FOR I=1 TO C-1 : K(X+XA(D)*I,Y+YA(D)*I)=P
550  LOCATE X+XA(D)*I,Y+YA(D)*I : GOSUB "WRITE CHIP" : NEXT I
560 LABEL"DIRECTION CHANGE"
570  NEXT D : RETURN
580 LABEL"WRITE CHIP"
590  BEEP : IF P=1 THEN PRINT "○" : RETURN ELSE PRINT "●" : RETURN
```

ってんで，あたたたたっとこさえた**リスト2**をよ～く見てくれ。

これがＢＡＳＩＣで作るオセロゲームの基本的なプログラム例だ（ラベルの使えない機種では，飛び先を行番号にし，ラベルをＲＥＭにすればＯＫだ）。

この全50行（ラベルを除けば40行弱）のプログラムの内容を完全に理解できれば，オセロゲームを作る準備は完了だぜ。

こうした思考型ゲームでは，プログラマーの考えかたが強さに直接結びつくから，その思考のアルゴリズムを考えることがもっともむずかしく，また楽しい部分なんだ。

今回のコンピュータ側のアルゴリズムは「左上から右下まで１列ずつ順に置ける位置を捜していき，見つかった時点ですぐに置いてしまう」という最低のものを使ってみました。

本当は「もっとも多く取れる位置を捜す」とか「数手先まで調べる」などいろいろな考えかたがあるんだけど，これは質問外なので改良はみんなにおまかせね。

遅くて弱い，この「地上最弱のオセロ」に万一にでも負けたという奇特な人は正直に報告のお便りをだしなさい。

次号以降で「さらしもの」にしてあげます。　〔回答者：**チャーリーやまも**〕

Dをとると，「どっちも１」がまったくないので答は &B000＝0になるわけです。

5　ＡＮＤ　6

＝&B101　ＡＮＤ　&B110

この場合はビット２（３ケタめ）のみがどちらも１ですので，答は＆Ｂ100＝４になったんだゾ，と。

プログラムではどのようなときにＡＮＤを使うかというと，いろいろな場合が考えられるけど，通常は「特定のビットの切り捨て」に使います。

たとえば，ある値のビット４のみが必要なときには，&B 10000とのＡＮＤをとれば，その他のビットはすべて切り捨てられるというわけです。

逆にこの結果が０かそうでないかによって，その値のビット４が０か１かわかるので，「特定のビットが０か１か調べる」（ビット・テスト）に用いたりします。

また，これを利用すれば「グラフィック・パターン（２進データ）の重ね合わせを行ったりすることもできる」ということが漠然（ばくぜん）とでもわかるかしら…。

ＡＮＤ，ＯＲ，ＸＯＲは，いずれも数値を２進数として考えるときに非常に便利な使いかたができるものです。

マシン語レベルでは，これを使わない人はまずいません。

〔回答者：**チャーリーやまも**〕

Q　ぼくはＳＣ－3000を持っています。オセロゲームを作りたいのですが，ぼくが黒，コンピュータが白で順に置いていくとして，コンピュータの番がまわってきたときに，○●●○の場合コンピュータが黒を二つ取れますが，コンピュータが黒を二つ取れるということをわかりながら，黒二つを白に変えるプログラムを教えてください。

〔東京都多摩市・**山口力也11才**〕

A　う～ん…。言っていることは何となくわかるけれど，どう答えればいいのか，考えるのが面倒だぜぃっ。

ようするに，オセロゲームをプログラムするときの基本的な判断，処理をどうすりゃいいかってことだな？

「言葉でダラダラと説明するよりプログラムを作ったほうが楽だ！」

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 新発売のナショナル・ワープロパソコンＦＳ－4500（ＭＳＸ2）には，ＪＩＳ漢字第１水準まで内蔵されていますが，第２水準にできますか？また，その方法を教えてください。

〔山形県酒田市・**今林秀明17才**〕

A 残念ながら現在ＪＩＳ第２水準漢字ＲＯＭは販売していません。また，ＦＳ－4500内蔵の和文ワープロ・ソフトではＪＩＳ第１水準漢字しかサポートしていません。

第１水準以外の漢字を使いたい場合には，和文ワープロで外字登録の機能を利用してください。15文字まで登録できます。この外字は本体の電源を切っても内蔵の電池でバックアップされています。

〔回答者：**ドラゴンボール**〕

Q ＣＦ－2000でパソコン通信をしたいのですが，ナショナルのモジュラー・ジャックと電話機，アイワのＰＶ－2123を使ってできますか？必要な器具，工事費用などを教えてください。

〔兵庫県西宮市・**玉田大介13才**〕

A パソコン通信を行うには，玉田君の質問のようにモデムを使う場合のほかに，音響カプラ，モデム内蔵電話を使う場合などがあり，それぞれ必要な機器が異なります。

モデムを使ってパソコン通信を行う場合には**①パソコンＣＦ－2000②モデム**（アイワ製）**③市販のＭＳＸ用ＲＳ－232 Ｃインターフェース・カートリッジ**(約25,000円)**④電話（モジュラー・コンセント方式）**が最低必要です。家庭用の電話はローゼット方式がほとんどなので，モジュラー・コンセント方式に変更してください（**第１図**：工事は資格が必要ですので，電話機販売店あるいはＮＴＴに相談してください)。工事費用は状況により大きく変わりますが，１万円ぐらいを目安にしてください。

〔回答者：**ドラゴンボール**〕

Q ファミリーベーシック（Ｖ３）では，Ｖ－ＲＡＭのメモリのアドレスの位置はどこですか？

〔奈良県宇陀郡・**的場孝平12才**〕

A ファミリーベーシックでは，Ｖ－ＲＡＭへのアクセス命令はありません。

また，通常のＣＰＵとは異なり，別の専用プロセッサのメモリ・アドレスとして扱われています。

〔回答者：**マリオ**〕

Q ファミリーベーシックで，なぜ，ＰＯＫＥやＰＥＥＫ命令でリズム音をだせるのでしょうか？またＰＬＡＹ文とＰＥＥＫ文などを使い，リズム付きの音楽を作ることはできますか？教えてください。

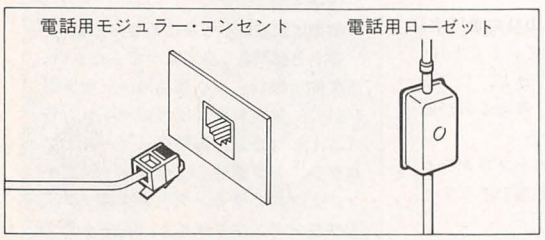
〔千葉県流山市・**鎌倉　徹17才**〕

A ファミコンでは音をだす機構へのパラメータを，特定の番地にセットすれば良いので，ＰＥＥＫ命令が使えます。

しかし，どの番地に，どんなパラメータをセットすれば正しく作動するのかは，一般のユーザーの方には公開していません。

もう一つの質問は，音階はだせるが，純粋なリズム音はだせません。和音がだせるのでリズム・セクションとして試してください。

〔回答者：**マリオ**〕



《第１図》モジュラー・コンセント

Q ディスクにダイナミックＲＡＭ256Kbit，またスタティックＲＡＭ64Kbitと書いてありますが，それぞれの使いみちを教えてください。

〔千葉県野田市・**ディグダグⅢ14才**〕

A キャラクターの記憶用にスタティックＲＡＭを，プログラム用にダイナミックＲＡＭを使用して，特性や価格面の条件を満たしています。

〔回答者：**マリオ**〕

Q ディスクシステムを使って，ファミリーベーシックの機能を使うことはできますか？

また，ディスクシステムのＲＡＭアダプタは最も熱をだす通気口の上にかぶせる設計になっていて，熱暴走の心配はありませんか？

〔宮城県石巻市・**菅松敏紀**〕

A ディスクシステム版ベーシックの発売は，その機能（ＦＭ音源等）も含めて，ただ今，検討中です。また，熱暴走については，考慮した設計になっていますので，問題はありません。

〔回答者：**マリオ**〕

Q ファミリーベーシックのＶ2.１ＡとＶ2.0またＶ3.0のちがいについて，なるべくくわしく説明してください。

〔神奈川県横浜市・**井上宏幸11才**〕

A Ｖ2.1は，Ｖ2.0にＳＣＲ＄命令を付加し，その時点までのＢＵＧをクリアしたものです。

Ｖ３は，メモリをＶ2.Ｘの倍にし，プログラム作成と編集の命令や，新たなゲーム命令を加えました。

それに，４種のゲーム・プログラム（ＢＡＳＩＣ語）をあらかじめ内蔵しており，この一部を変更して遊ぶためのマニュアルが用意されています。

プログラムの互換性は，Ｖ2.ＸからＶ３への方向では成り立ちますが，逆向きには成立しません。

〔回答者：**マリオ**〕

Q ファミリーベーシックでＣＧＥＮ０や１の命令によって，画面全体にレディの顔の一部（かな？）がでるのはなぜですか？また，それは利用できますか？

〔新潟県上越市・**板垣晃15才**〕

A　CGENの命令は，アニメ・キャラクターとBG用のキャラクターを，BG面とスプライト面の，いずれに割り当てるかを決めるものです。

CGEN0，またはCGEN1の実行により，BG面にはアニメ・キャラクターが割り当てられ，スプライト面で使用したキャラクターをBG面に表示することができるようになります。

この場合に，もしBG面がブランク（スペース）であると，命令の実行によってスペース・コード〔20（16進）〕がキャラクタ・テーブルAの〔20（16進）〕と解釈されます。この結果，レディの一部である横向きの顔が表示されます。

〔回答者：**マリオ**〕

Q　SF－7000の価格と性能について教えてください。また，DISK－BASICはSK－1100で使えますか？もう一つ，SF－7000に音響カプラをつけてパソコン通信はできますか？教えてください。

〔神奈川県横浜市・**橋本和紀12才**〕

A　ご質問の価格と性能をお知らせします。**SF－7000**（価格79,800円）

- 3インチ・フロッピーディスク装置内蔵
- RAM64KB内蔵
- セントロニクス方式プリンタ端子
- RS232C端子

この性能に，ディスク・ベーシックが付いています。SF－7000用に作られたので，残念ながらSK－1100では使えません。あしからず。

SF－7000のディスク・ベーシックにはRS－232C用の命令がありますから，それを使えば他社のコンピュータと英文字，数字，カナ文字で書いた情報通信ができます。しかし，プログラムは，SC－3000にしか送れません。

これから通信回線の利用が盛んになってきますので，音響カプラよりもっと使いやすい機器がでてくると思います。

〔回答者：**セガ三千夫**〕

Q　SF－7000スーパーコントロールステイションに，SK－3000専用と書いてありましたが，SK－1100では使えませんか？

また，MARKⅢが発売されていますが，性能的にSG－1000シリーズとどこがちがうのか，くわしく教えてください。

〔愛媛県八幡浜市・**河野一郎13才**〕

A　SG－1000シリーズは，SC－3000の下位機種として開発されたので，回路構成がちがっております。このために，SF－7000はSC－3000にしか使えません。

SG－1000とセガMARKⅢとのちがう点は，VDP（ビデオ・ディスプレイ・プロセッサ）にあります。このVDPの働きは，画像を処理するためのLSIです。

VDPには，半導体メーカーが販売しているものや，パソコン・メーカーが独自に設計して自社のパソコンにだけ使う場合があります。前者の例では，テキサスインスツルメント社の9918が有名で，セガSG－1000シリーズ，SC－3000，MSX1，それにM5，ぴゅう太などで使われています。

9918は，スプライト機能があるので動画を作るのがたいへん便利です。しかし，色を使う場合の制限や，スクロールなどに不利な点があるので，セガでは9918の能力を持ち，さらに性能を高めたVDPをMARKⅢ用に開発しました。このVDPのちがいが性能を向上させましたが，MARKⅢ用のソフトはSG－1000シリーズでは使えなくなりました。

VDPの性能

グラフィック表示：256×192ドット
カラー：64色
　1ドットごとに16色設定できる。
パターン：8×8ドット。最大448種類。
スクロール：上下左右，斜め方向および部分スクロールができる。
スプライト：8×8ドット最大256種類を持つことができる。1ドットごとに16色設定可能。1画面に64個まで表示可能。水平線上に8個まで並べられます。

その他，ゲームを作りやすいようにくふうされた設計になっています。ぜひ一度試されるとSG－1000シリーズにくらべて，その性能の良さがわかります。

〔回答者：**セガ三千夫**〕

Q　持っているMSX（HX－10D）64KBのパソコンにFM音源を接続したいのですが，使用できる機種はどういうものですか？

〔三重県津市・**ワンコイン古市**〕

A　HX－10Dにヤマハの FMサウンド・シンセサイザSFG－01またはSFG－05をユニット・コネクタUCN－01を介してスロットに接続することができます。

〔回答者：**IQスター**〕

Q　MSX「HX－10S」の拡張バスには，増設I／Oスロット以外のものも接続できますか？

それから，増設I／Oスロット「HX－E600」の値段を教えてください。

〔福岡市・**栗田誠司13才**〕

A　HX－10Sの拡張バスは増設I／Oスロット専用で，他のものは接続できません。

増設I／OスロットHX－E600は9,800円です。

〔回答者：**IQスター**〕

Q　FMミュージックマクロYRM－11は32K以外では使えないのですか？ぼくは1スロット16KのMSXを所有しているのですが…。

〔東京都板橋区・**森岡哲14才**〕

A　FMミュージック・マクロYRM－11は，FMサウンド・シンセサイザ・ユニット（SFG－01または05）をコントロールするための，拡張BASICです。MSX－BASICのコマンドはそのまま使え，さらに「FM音源」をコントロールするコマンドが豊富に備わっています。つまり，プログラムで「FM音源」を操作して，自由に自動演奏や音声合成を行なうことができます。

YRM－11を立ちあげると，ワークエリアとして約10Kバイトのメモリを確保します。したがって，本体RAM16KバイトのMSXですと，ユーザー・エリアは4Kバイト弱しか残りません。つまり16Kバイトマシンでは，使用できないわけではありませんが，複雑で実用的なプログラムを取り扱えないという意味で，カタログなどでは「32K以上必要」としています。

もっとも森岡君の場合，1スロット16KのMSXということなので（サイドスロットのあるヤマハ製品でないとすれば），メモリ以前に，FMサウンド・シンセサイザ・ユニットが接続できないことが大問題です。

それでも使いたい場合，どうすればいいか？　まず，市販の4スロット拡張ボックスを用意します。つぎに，市販の16Kを32Kに拡張するRAMカートリッジを，拡張スロットの一つに差し込みます。ヤマハのユニット・コネクタUCN－01を使って，SFGを拡張スロットに接続します。そして，YRM－11を装着すれば，OKです。このとき，YRM－11を，SFGより若い番号のスロットに入れることに注意してください。

〔回答者：**YIS003**〕

Q　MSX2について四つ質問します。①VDPV9938にハードウエア・スクロール機能はありますか？縦・横1ドット単位なのですか？②スプライトの色指定は何色までできますか？制限はありますか？③VDPV9938には512×424ドット16色モードがあるのですか？MSX2で使用できますか？④MSX3の計画はありますか？

〔長野県塩尻市・**高橋司**〕

A　スクロール機能が，V9938のハードウエアでサポートされています。

V9938のコントロール・レジスタ#23（Display offset register）が，表示開始ラインをセットするためのレジスタとなっています。

このレジスタに与えた値のラインを，CRT画面の先頭にして，表示します。通常

は，R＃23の値は0となっていて，VRAM上画面のライン0からライン211までが，表示されています。

SCREEN5－8では，CRTに表示されるのは212ライン（0－211）ですが，実際のVRAMには256ライン（0－255）分のメモリが用意されています。したがって，ライン212以降にあたるVRAMに書き込みをした上で，R＃23に，一つずつ変化する値を与えていくことによって，縦方向1ドット単位のスクロールが可能となります。ライン255に続いて，ライン0が表示されます。

②スプライト・モード1（SCREENモード0－3）では，従来のMSXと同じです。

スプライト・モード2（SCREENモード4－8）では，スプライトの色は，1水平線ごとに指定できます。COLOR SPRITE文を用い，色はパレット番号0から15で指定します。SCREEN8では，固定の16色になります（リファレンス・マニュアル参照）。

また，スプライト・カラー・テーブルのCCビットを指定することによって，スプライトを組み合わせて使えます。

CCを1に指定した部分は，そのスプライトより若い番号で，かつもっともそのスプライトに近い番号のスプライトの，CC＝0の部分とパターンが重なっても衝突の検出は行なわず，また重なった部分は，各スプライトの色コードのORをとって表示されます。これを利用して，複数のスプライトを組み合わせることにより，水平方向にも複数色を指定することが可能となります。

③MSX BASIC Ver.2.0では，SCREEN文の6番目のパラメータで「インターレースモード」の指定ができます。

ディスプレイ・ページを1（または3）として，このパラメータを3とすれば，CRTの第1フィールドにページ0の画面が，第2フィールドにページ1の画面が表示されます。

第1フィールドは，ブラウン管の525本の走査線の奇数番目，第2フィールドは偶数番目で，各60分の1秒かけて表示され，両者の計30分の1秒で1画面が完成します。

上の指定をすることにより，ページ0とページ1が60分の1秒ごとに表示されますが，我々の目には同時に表示されているように見えます。あらかじめ，これを計算して画面を作っておくことにより，256×424ドット，または512×424ドットの精細画面を得ることができるわけです。

④ご存じのように，MSX2の仕様は，8ビット・パソコンでは最高クラスの性能・機能を持っています。現在発売中のハードウエア，ソフトウエアとも，このポテンシャルをまだ十分活用しているとは言えません。したがって，今の時点でMSX3がどうこうというのはナンセンスです。

MSX2の性能を大幅に越えるには，16ビットCPUが必要となるでしょう。そうすると，現状のMSX，MSX2ソフトとの互換性が失われ，もはやMSXとは言えなくなります。

コンセプトとしては，MSX2は究極の8ビット・ホームコンピュータと言えます。

〔回答者：YIS003〕

Q S1について三つ質問します。①L3モードでIGを使えますか？②プリンタMPP－1060と同等の機能を持ち，カラーの使える低価格のものはありますか？③PASOKO－1000のジョイスティックは使えますか？教えてください。

〔東京都北区・伏見哲男15才〕

A S1－BASICの予約語であるIG$は，S1のみ持っています。ですからS1本体のL3モードでは，ご使用できません。しかしL3マーク5用のIGユーティリティのカセット・テープでしたらS1本体のL3モードで，お使いいただけます。

プリンタについてですが，カラーが使え，本プリンタより安い同等のプリンタは，現時点ではありません。ご参考までにMPP－1060と同等以上の機能を持つドット・インパクト漢字プリンタを紹介いたしましょう。

品名：ドット・インパクト漢字プリンタ
記錄式：MPP－1054
標準価格：248,000円

くわしい仕様は，**第1表**のとおりです。

また，ジョイスティックについては，ご質問のPASOKO－1000はMSX規格のジョイスティックであり，9ピンの端子を持っていますので，当社のS1シリーズのパソコンに接続できます。

MB－S1／10AVは，PSGカードが標準装備されていますので，その入出力端子に接続できます。それ以外のS1シリーズのパソコンは，S1用ジョイスティックカード（価格4,500円）を拡張すればご使用できます。ご参考までにS1／10AV，S1用ジョイスティック・カードの接続端子の仕様を記載しておきます（**第2図**）。

〔回答者：グッドS1〕

Q マウスを使って描いた絵をBASICに直し，SAVEしましたが，LOADできません。LOAD方法を教えてください。

〔大分県津久見市・河原正和11才〕

A ご承知のようにMP－3710（マウス）は，マウス・ユーティリティのソフト（カセット版）が，いっしょに入っています。取り扱い説明書の42ページに書いてあるように，カセットからディスクへプログラムを書き直すことができます。

ここでは，カセットで使う方法を取り扱い説明書にしたがって順番に説明しますね。

(1)説明書のとおりカセットを動かしますと作成画面がでてきます。
(2)マウスを使って絵を描き，終わったらデータ用のカセットと入れかえます。
(3)マウスの作成画面でディスケットの絵を指定します。
(4)マウスを移動し「Basic」を指定しますと，そのコマンドの下に「File name？」と聞いてきます。
(5)8ケタ以内のアルファベット，カタカナ数字のうちから一つ選びファイル名をキーボードから入力し，カセット・レコーダのSAVEボタンとLOADボタンを同時に押してから，マウス・トリガーのボタンかあるいはキーボードのリターン・キーを押します。
(6)マウスの作成画面にマウス・カーソルがでてきたらSAVEされたわけです。
(7)つぎにマウスの作成画面で救急箱のEditer modeを指定し，左はしの「END」を選びプログラムを終了させます。
(8)つぎに先ほどデータ用カセットに入れたファイルをLOADするわけですが，ファイルが入っているか確認してみましょう。
(9)データ用カセットを巻きもどしてあるのを確かめてから，画面にでている「Ready」の下でFiles“CAS0：”とキーボード

《第1表》ドット・インパクト漢字プリンタ

形名	MPP－1054
標準価格	248,000円
印字方式	ドット・インパクト・マトリクス
印字速度	120字/秒，漢字・80字/秒，半角文字，¼角文字・166字/秒 （ただし，倍速モード）
印字方向	両方向最短距離印字
文字構成	24×24ドット（漢字），13×18ドット（ANK倍速モード），12×24ドット（ANK高密度モード），半角文字
文字種類	280種＋漢字2,965種＋非漢字524種－半角文字181種＋¼角文字232種
1行最大印字数	136字（ANK文字），90字（漢字）
改行ピッチ	1/6，1/8，n/120インチ（n＝1～255）
用紙	〈単票〉A4サイズ（210×297mm）標準 〈連続紙〉紙幅4.5～16インチ
重量	6kg
外形寸法	幅51.2×高さ8.0×奥行27.5cm
消費電力	動作時70W，待機中18W

から入力し，カセット・レコーダの再生ボタンを押し，すぐキーボードのリターン・キーを押してください。

⑽先ほどＳＡＶＥしたファイル名が画面に表示されていればだいじょうぶですよ。

⑾では，ＬＯＡＤしてみましょう。データ用カセットが巻きもどされているのを確認し，「Ready」の下でキーボードからＬＯＡＤ“ファイル名”を入力しリターン・キーを押します。画面に「Ready」とでればＯＫです。[ＰＦ４]を押すとプログラム・リストがでます。[ＰＦ５]を押すとプログラムが走ります。

おわかりになりましたか。また，わからなかったら，おたよりくださいね。お待ちしていますよ!!

〔回答者：**グッドＳ１**〕

Q ベーマガ85年11月号にＭ－1024が12,800円とありました。そんなに安くても，キャラクター，グラフィックなどは印刷できますか？

〔三重県上野市・**山野智功15才**〕

A はっきり言って12,800円はまちがいです。0がもう一つついて，128,000円です。ごめんなさい。ついでですが，もちろんキャラクター，グラフィックは一致してます。カタログをお送りします。128,000円ですが……。買ってください♥

〔回答者：**許して！とお願いする広告担当者より**〕

Q ＨＲ－６Ｘを使って，ハガキに印字できますか？

〔神奈川県相模原市・**唐沢弘隆14才**〕

A ＨＲ－６Ｘは，はがき印字できません。ごめんなさい。画面のハードコピーはできます。一番新しいブラザーのプリンタＭ－1024なら，はがき印字もできます。よろしくご検討のほどを……。

〔**回答者：ＨＲ－６ＸとＭ－1024の間で悩む乙女より**〕

Q 新登場の「武尊」の対応する機種名を教えてください。

〔静岡県御殿場市・**志村高広14才**〕

A ソフトベンダー武尊の対応機種は，ＮＥＣ：ＰＣ－60，66，80，88シリーズ／富士通：ＦＭ－７，ＦＭ－ＮＥＷ7／シャープ：Ｘ－1，Ｘ－1 turbo／各社ＭＳＸ，ＭＳＸ２です。

ソフトのＴＡＫＥＲＵ価格はパッケージ定価に対して約20％引きです。静岡にもソフトベンダー武尊は設置されますのでよろしくね！

〔回答者：**ブラザー**〕

Q Ｍ－1024シリーズで，ハードコピーは取れますか？また，ＪＩＳ第１水準の漢字ＲＯＭを内蔵しているということは，漢字ＲＯＭがなくてもその機能を果たすということですか？

〔長野県更級郡・**徳武信一14才**〕

A もちろん，Ｍ－1024でハードコピーをとることは可能です。

ＪＩＳの第１水準を内蔵しているということは，プリンタに『辞書』として，第１水準の漢字を持っているということです。パソコン本体に漢字ＲＯＭがなくても，コード（漢字ごとについている番号のこと）さえ送れば，第１水準の漢字が打ちだせるわけです。

フォーマット・キーボードＦＫ－20とは簡単に言えば，位置の設定を行なう機械です。これを使えば，履歴（りれき）書や注文書などに，いとも簡単にプリント・アウトできるのです。ソフト上でのめんどうな位置操作がいらないのですから，とっても便利なものですよ！

〔回答者：**Ｍ－1024の母**〕

Q ＦＭ77ＡＶに対応するカラー漢字熱転写プリンタで，なるべく低価格のものを教えてください。

〔茨城県筑波郡・**飯野茂和13才**〕

ＦＭ77ＡＶに対応する，ハガキにも印刷できるプリンタを教えてください。

〔和歌山県橋本市・**辻本健志11才**〕

A カラー漢字熱転写プリンタＦＭＰＲ－201 価格79,800円を発売しております。

〔回答者：**ＦＭ77エビ**〕

Q ＦＭ77ＡＶでパソコン通信はできますか？そのために必要な周辺機器についても教えてください。

〔兵庫県豊岡市・**ＡＶがほしい14才**〕

A ＡＶでパソコン通信を行うには，音響カプラＭＢ27702（価格49,800円）とＲＳ－232Ｃインターフェース・カードＭＢ22406（価格15,000円）が必要です。

〔回答者：**ＦＭ77エビ**〕

Q ＦＭ77ＡＶで，漢字は何文字使えますか？

〔埼玉県浦和市・**佐藤義典13才**〕

A ＦＭ77ＡＶにはＪＩＳ第１水準漢字ＲＯＭを標準実装しており，2,965種の漢字をサポートしております。

〔回答者：**ＦＭ77エビ**〕

Q ＯＡＳＹＳ ＬＩＦＥ ＦのプリンタはＭＳＸで使用できますか？

〔千葉県市川市・**宗形信司13才**〕

A プリンタのインターフェースが異なるため，使用することはできません。

〔回答者：**ＦＭ77エビ**〕

Q ＦＶ77ＡＶ－１用の増設フロッピーディスクは発売されていますか？価格はどのくらいですか？

〔茨城県結城郡・**秋葉 純13才**〕

〔東京都北区・**秋庭延亮13才**〕

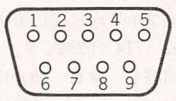
A 付加マイクロＦＤドライブＦＭ77ＦＤ301（価格35,000円）を発売しております。

〔回答者：**ＦＭ77エビ**〕

Q ＰＣ－6601ＳＲは15色グラフィック・モードで，320×200ドットの15色表示ですが，中間色はできるのですか？ また，Ｎ60ＳＲ－ＢＡＳＩＣとＮ66ＳＲ－ＢＡＳＩＣのちがいを教えてください。

〔福岡県築上郡・**Mr. スポック13才**〕

S1/10AV内蔵ジョイスティック接続用コネクタ



端子番号	信号名	データ方向（本体←→外部）
1	FWD	←
2	BACK	←
3	LEFT	←
4	RIGHT	←
5	＋5V（最大50mA）	→
6	TRG A	↔
7	TRG B	↔
8	出 力	→
9	GND	↔

S1用ジョイスティック・カード接続用コネクタ

インターフェース
〈接続端子〉

＊5，7，9は空き端子です。

端子番号	機 能
1	上
2	下
3	左
4	右
6	トリガー
8	コモン

《第２図》ジョイスティック接続コネクタの仕様

A　PC－6601SRはタイリング機能を持っていませんから，アプリケーション・レベルでそれをサポートしなければ中間色をだすことはできません。もしどなたか自分でタイリング・ルーチンを開発された方がいたら，ぜひ発表して欲しいですね。

それから，どこでN60SR－BASICというのが誕生したのでしょうか。

もし，PC－6001mkIISRにのっているのをそう思っている方がいましたら誤解です。あれもN66SR－BASICなのですよ。

でも，PC－6001mkIISRの中にはカレンダー時計が内蔵されていないので，TIMES，DATESは使うと〝NAエラー〟がでてしまいます。

〔回答者：Mr.66〕

Q　PC－9801シリーズの漢字のテキスト画面表示について，カタログに「専用高解像度CRTにてのみ可能」とありますが，この場合N－5913型のことだけですか？PC－KD851など400ライン対応モニタのことも含みますか？

また，サウンド・ボード（PC－9801－26）に使用できるジョイスティックはPC－6052だけですか？

〔京都市・深見憲史18才〕

A　①専用高解像度とはN5913のみでなく，640×400ドットのものを指します。したがってPC－KD851やPC－KD852も専用高解像度ディスプレイです。

②サウンド・ボード（PC－9801－26）で使用できるジョイスティックはMSX仕様のものです。

〔回答者：PC－98聖奈〕

Q　PC－8801mkIIに使える漢字ベーシックについて，発売元・価格・特徴を教えてください。また，NECからも発売されていますか？

〔神奈川県横浜市・小原孝士13才〕

A　お問い合わせのソフトは，つぎのようなものがあります。もちろんNECからもでています。

NEC：PC－8834－2W(K)漢字BASIC(価格20,000円)

システムソフト：8801漢字BASIC(価格9,800円)

NECの漢字BASICはつぎのような特徴を持っています。

①BASICプログラムのREM文，DATA文に漢字が使えます。

②BASICプログラムのINPUT文やPRINT文〝〟(ダブル・クォーテーション）内に漢字が使えます。

③ファンクション・キーやファイル名の設定が漢字で行なえます。

④漢字入力は，カナまたはローマ字による単漢字変換が可能です。

このような特徴を持っている反面，ユーザーズ・エリアが減ってしまい，テキストエリア，変数エリアが，それぞれ約7Kバイト，約12Kバイトと少なくなります。

システムソフト社の漢字BASICについては，システムソフトさんに聞いてネ。お電話番号は，092－714－6236です。

〔回答者：PC－88かほる〕

Q　ディスプレイ・テレビPC－TV151，351などを使って，PC－8801mkIISR，FRシリーズで，512色中8色をだせますか？その場合，文字が見えにくくなりませんか？

〔東京都府中市・下田忠彦14才〕

A　PC－TV351/TV452/TV451は水平走査周波数が切り変わるようにできています。それはなぜかというとPC－6600シリーズやPC－8000シリーズはこの周波数が15.75kHzになっています。PC－8800シリーズや9800シリーズは24.83kHzです。また，普通のテレビ放送は15.75kHzです。

そんなわけでニューメディア・テレビは周波数が切り変わるようになっているのです。

PC－TV151は，この周波数は15.75kHzに固定ですが，PC－6601SRと接続してスーパーインポーズができるという特別な機能をもっているものです。

またニューメディア・テレビは解像度も高く，色も無限にだせるアナログ入力を採用していますから，PC－8801mkIISR／TR／FR／MRにバッチリ対応するわけです。

〔回答者：Mr.66〕

Q　プリンタPC－PR406でハガキに印字できますか？もしできないなら，できるプリンタを教えてください。

〔神奈川県茅ヶ崎市・石山康之15才〕

A　PC－PR406では，ハガキの印字はできません。印字可能なプリンタは，同じ熱転写プリンタでPC－PR101T(価格108,000円)があります。

〔回答者：PC－88かほる〕

Q　手持ちのMr.PCに対応するタッチパネルを買う予定ですが，絵を描く方法（たとえばライトペンとか）を教えてください。

〔埼玉県大里郡・山本貴光15才〕

A　タッチパネルは，この上に何か原画をのせて，サインペンやボールペンでなぞるとそのとおりに座標を取り込めるものです。取り込んだ座標をそのまま画面のグラフィック座標に置き変えれば，なぞりながら画面に絵が描けるわけです。

パネルの有効サイズはヨコ175mm，タテ149mmで，分解能は各々256ドットです。

また，絵を入力するだけでなく，パネルの上にたとえば地図を置いて，目的の場所を指で押すと，その場所のいろいろな情報を画面に表示してくれるソフトなんかも考えられますね。

なお，PC－6000シリーズ／6600シリーズには，このタッチパネルからの座標情報を読み込む関数がちゃんとBASICに内蔵されています。

〔回答者：Mr.66〕

Q　PC－8801mkIIFRの広告に「6重和音8オクターブのシンセサイザIC内蔵で自動演奏が可能」とありますが，入力方法は音符ですか，プログラムですか？

また，SR専用のソフトはFRで使用できますか？

〔石川県七尾市・匿名希望13才〕

A　BASICのプログラムでCMD PLAYと命令を使います。音符で入力をするためには，つぎのような市販ソフトが必要となります。

①品名：スーパー・ミュージライター
お値段：12,800円
提供会社 AVC SOFT（☎03－359－0266）

②品名：ミュージック・エディタMUE－3R
お値段：4,800円
提供会社：HAL研（☎ 03－252－6344）

SR専用のソフトでFRで動かないものは，

(1)拡張スロットを二つ以上使うもの。
(2)ライトペンを使うもの。

だけですが，これは，ほとんどないといって良いでしょう。

ですから，声を大にして言いますと。

『SR用のソフトはFRで使用できます！』

〔回答者：PC－88かほる〕

Q　MZ－1500に，CE－515Pを接続できますか？接続に必要なケーブルのメーカー名と価格も教えてください。

〔埼玉県所沢市・羽田知行13才〕

A　第3図のようなシステムで接続可能です。

接続ケーブルMZ－1C47は，シャープより7,800円で発売しています。

なお，CE－515Pの仕様は第2表のとおりです。

〔回答者：MZいちばん〕

Q　RS－232CカードMZ－1E29とは何ですか？パソコン通信に関するものでしたら，MZ－1500に接続できるか，またその使用方法も教えてください。〔熊本市・松尾英和13才〕

A　お察しのとおり，パソコン通信に関係があります。

MZ－1E29は，MZ－1500や，MZ－2000／2200をお持ちの方がパソコン通信を行なうために，モデム・ユニット

《第3表》コミュニケーション・ソフト

機　種	ソフト名	標準価格
MZ－1500	MZ－5Z013	6,500円
MZ－2000 MZ－2200	MZ－2Z052	9,000円

(MZ－1X22) とパソコン本体を接続できるように開発したインターフェースです。各機種のシステム構成は**第4図**のとおりです。

さて肝心の通信ソフトですが，MZ－1500，MZ－2000／2200用にそれぞれ「コミュニケーション・ソフト」(**第3表**)を発売していますので，どんどんパソコン通信にチャレンジしてください。

〔回答者：**MZいちばん**〕

Q MZ－1X22とターミナル・ソフトMZ－5Z013の性能と内容について教えてください。

〔東京都西多摩郡・**窪野健一13才**〕

A MZ－1X22とMZ－5Z013は，MZ－1500でパソコン通信を行なう場合に使用します。

コミュニケーション・ソフト(MZ－5Z013)はMZ－1500を使ってデータ通信を行なうためのソフトウエアで，つぎの三つのモードを持っています。

①ターミナル・モード

通信を行ない，メッセージなどのやりとりをするモードです。

・ディスクに記録しておいた文章などの送信(アップロード)
・受信した文章などをディスクに書き込む(ダウンロード)
・受信した文章などをプリンタで印字

②エディタ・モード

送信するメッセージなどの編集をするモードです。

・アップロードする文章などの作成，記録
・ダウンロードした文章などの変更，印字

③パラメータ設定モード

パラメータなどの設定をするモードです。

・パラメータの設定，記録
・自動ログイン・データの設定，記録
・使用プリンタの設定

(※)アップロード，ダウンロード機能を使用するためにはRAMファイルが必要です。

また，MZ－1X22は**第5図**のような使いかたができます。

〔回答者：**MZいちばん**〕

Q MZ－2500には「アルゴキー」が必要ということですが，その機能を具体的に教えてください。また，CU－14H2とは何ですか？

〔北海道美幌町・**佐々木　猛15才**〕

A 「アルゴキー」は，MZ－2500が持つアルゴ機能を呼びだすためのキーです。

アルゴ機能とは，IPLロード時にMZ－2500に読み込まれる便利なソフトウエアで，BASICなどを使ってプログラミングしているときにアルゴキーを押せばいつでもこの機能を使用できます。

アルゴ機能は，つぎの三つの機能を持っています。

①電卓

電卓のアイコンを選ぶと，画面の左上に電卓が表示されます。SHIFTキーを押しながらカーソル移動キーを押せば画面四すみのどこでも見やすい位置に表示できます。電卓の機能としては，有効数字12ケタ1メモリ方式で，10進あるいは16進の四則演算が可能です。

②カラー・シミュレーション

MZ－2500は，16色モード，256色モード，4,096色モードと豊富なカラー表示ができるので，色の選定が大変ですね。このようなとき，カラー・シミュレーションを使えば，各モードごとに色のシミュレーションを行なえます。

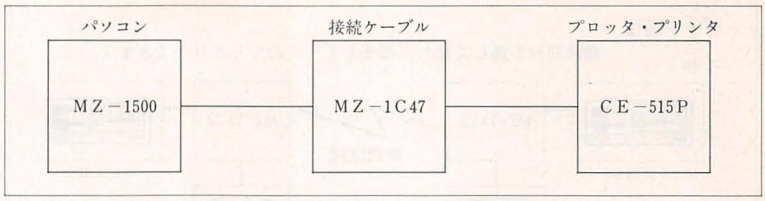
③オート・ダイヤラー

モデムホン (MZ－1X19) と増設RAMボード(MZ－1R26)が接続されていれば，電話のアイコンを選ぶだけでダイヤラーが使用できます。ダイヤラーは画面に電話をしたい相手を呼びだし，ワンタッチでコールする機能を持っています。

項目検索，オート・ダイヤル，ダイレクト・ダイヤル，リダイヤルの四つの機能があります。

また，CU－14H2 (価格99,800円) は，各種パソコン対応の高解像度カラー・ディスプレイでMZ－2500にも接続可能です。

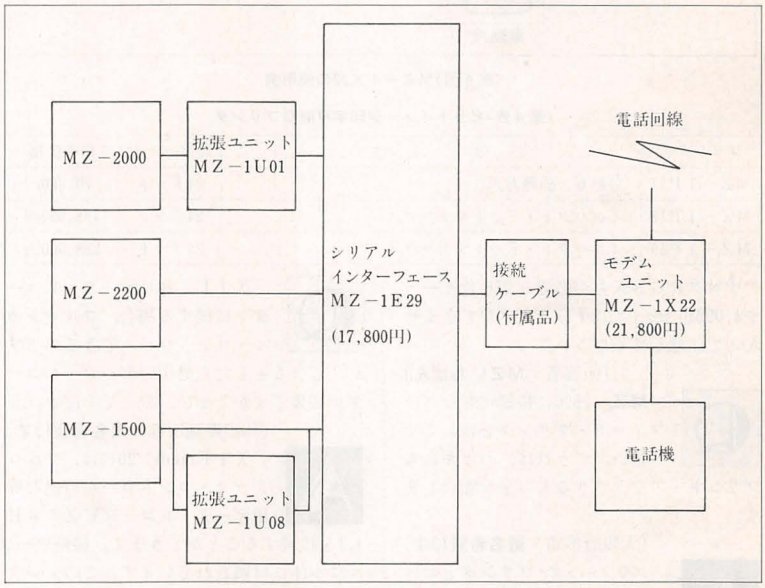
ただし，MZ－2500で使用するときは，



《第3図》システム構成

《第2表》CE－515Pの仕様

印字方式	X.Yプロッタ方式（水性ボールペン記録方式）
印字ケタ数	最大160ケタ（A4カット紙・最小文字）
印字文字サイズ	1.2×0.8～18×12mm(タテ×ヨコ)，15種類(アルファベット，カナなど)
印字速度	最大10文字／秒(印字文字の内容により異なります)
印字文字方向	4方向(上下左右)
紙幅サイズ	カット紙：ハガキ～A4 (100～216mm) ロール紙：外径25mm以下，幅115mm
印字色	4色(黒，青，緑，赤)
内蔵インターフェース	RS－232C，セントロパラレル
外形寸法	幅330×奥行160×厚さ75mm
重量	約1.9kg
オプション	漢字ROM(CE－515M)（標準価格15,000円）

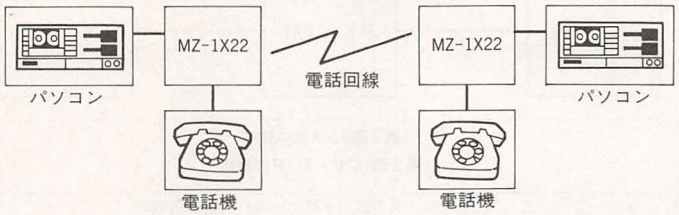


《第4図》パソコン通信のシステム構成

・データ通信

電話回線を通じて離れた相手とデータのやりとりができます。

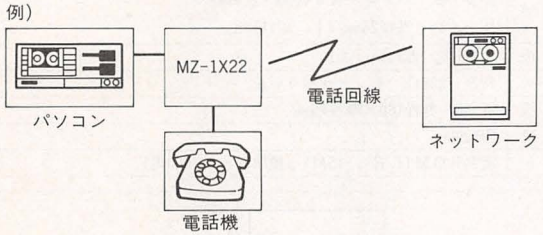
例）



・各種ネットワークへのアクセス

電話回線を通じて各種のネットワークを利用することもできます。

例）



《第５図》ＭＺ－１Ｘ22の使用例

《第４表》ビットイメージ印字可能なプリンタ

プリンタ名	印　字　方　法	印字ヘッド	標準価格
ＭＺ－１Ｐ17	熱転写／感熱方式	24ドット	79,800円
ＭＺ－１Ｐ18	インパクト・ドットマトリクス	24ドット	188,000円
ＭＺ－１Ｐ19	インパクト・ドットマトリクス	24ドット	288,000円

アナログＲＧＢ入力が必要な256色モードや4,096色モードでは十分な表示ができませんので注意してください。

〔回答者：**ＭＺいちばん**〕

Q ＭＺ－2500に接続可能なグラフィック・プリンタを教えてください。できれば，ハガキにもプリント・アウトできるものをお願いします。

〔大阪府堺市・**匿名希望13才**〕

A グラフィック・プリンタとおっしゃっているのが，どのタイプのプリンタを指すのかわかりにくいのですが，イメージ印字（プリンタにコントロール・コードを送ってビットイメージで絵を描く）可能な機種と，作図に便利なプロッタ・プリンタの２種類についてご紹介します。

まず，ビットイメージ印字の可能な機種としては**第４表**のものがあります。

また，４色のカラー・プロッタ・プリンタとしてＣＥ－515Ｐ（標準価格49,800円）があります。

いずれのプリンタも，ＭＺ－2500との接続には接続ケーブル（ＭＺ－１Ｃ35標準価格6,800円）が必要です。

なお，ＣＥ－515ＰとＭＺ－１Ｐ19についてはハガキへの印字も可能です。

〔回答者：**ＭＺいちばん**〕

Q Ｘ１Ｆ／20にデータ・レコーダを接続する場合，フルロジカル・コントロールできるのですか？できるとしたら専用のデータ・レコーダが必要ですか？ぜひ，教えてください。

〔島根県簸川郡・**匿名希望15才**〕

A Ｘ１Ｆmodel 20には，フルロジック・コントロール可能な専用データ・レコーダＣＺ－８ＲＬ1を接続することができます。接続ケーブルは本体に付属されています。このデータ・レコーダをご使用いただきますと，ＩＰＬ起動（電源を入れ，すぐ起動するタイプ）のテープ版のソフトウエアを動作させることもできますし，また，ＢＡＳＩＣでデータ・レコーダを制御（ＡＰＳＳ，ＦＡＳＴ ＲＥＷ，ＥＪＥＣＴ）することもできます。

〔回答者：**多田太郎**〕

Q ＳＨＡＲＰのＸ１－Ｃを持っていますが，Ｘ１ターボⅡに買いかえようと思っています。そこで，ＣＺ－801Ｄ（ＣＲＴ）はターボⅡで使えますか？もし問題点があったら教えてください。

〔茨城県東茨城郡・**土竜14才**〕

A Ｘ１ turboシリーズでは標準ディスプレイ・モード（最大640×200ドット）/高解像度ディスプレイ・モード（最大640×400ドット）での使用が可能です。Ｘ１turboシリーズ用には，ワープロ・データベースなど，高解像度ディスプレイ・モードをご使用いただくソフトウエアも多数発売されています。

ＣＺ－801ＤはＸ1シリーズ用専用ディスプレイ・テレビですが，標準ディスプレイ・モードしかありませんので，Ｘ１turboシリーズ（Ｘ１turboⅡを含む）を接続いただいても標準解像度モードでの使用のみになり，高解像度ディスプレイ・モードでのご使用はできません。Ｘ１turboシリーズには，標準／高解像度ディスプレイ・モードの自動切り変え可能なディスプレイ「ＣＺ－850」「ＣＺ－855Ｄ」の使用をおすすめします。

〔回答者：**多田太郎**〕

Q 嬉楽画ターボで作ったグラフィックをプリントするための安くて便利なプリンタを教えてください。またそのプリンタは，カラー・イメージ・ボードでセーブした画像もプリント可能ですか？

〔大阪府寝川市・**小林裕爾12才**〕

A 嬉楽画ターボ（ＣＺ－114ＳＦ）とは，カラー・ハードコピーをとれますが，対応しているプリンタは，カラー・インクジェット・プリンタＩＯ－700（ＩＯ－720も可）のみです。しかし，カラー・イメージ・ボード（ＣＺ－８ＢⅥ1），に，添付（てんぷ）のソフトウエア「カラー・イメージ・ツール」では，カラー・インクジェット・プリンタの他，熱転写プリンタ「ＭＺ－１Ｐ17」にも対応しています。ＩＯ－720は269,000円ですが，ＭＺ－１Ｐ17は，79,800円でカラーリボンを装着すれば，カラー・ハードコピーがとれますので，ご家庭でも簡単にお楽しみいただけます。

〔回答者：**多田太郎**〕

応募のきまり

①質問事項はかならずハガキに書いてください。

②質問内容，質問対象メーカーは，１ハガキ1社，1質問にしてください。

③ハガキの一番上に，メーカー名を大きく書いてください。また，ボールペンか万年筆をお使いください。

④質問記入をしたら，下に自分の住所，氏名，年令，電話番号をかならず記入してください。

⑤質問内容はできるだけ具体的に，はっきり書いてください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田１－11－15 電波新聞社出版部マイコンBASICマガジン編集部
「誌上公開質問状」係

HOT INFORMATION

日立S1シリーズ用モデムカード"MPC-MD01"

パソコン通信がさかんになってきましたが，S1シリーズ用の通信用オプションが発売になります。

「MPC-MD01」(価格25,000円)は，S1シリーズで，電話回線を利用したデータ通信を行なうための，モデム，NCU(網制御装置)機能を持つ拡張カードです(**写真1**)。

★特徴

①．音響カプラ，ハイブリッド・ホン(NCU付電話機)などの装置を準備する必要がありません。S1内部に拡張でき，外部へ接続する装置もないため，スペースをとりません。

②．S1の拡張スロットに，モデムカードを取り付けた後，電話回線，電話機(これは通話用に必要とする場合に使用します)とケーブル接続すれば使用OK。

③．音響カプラを使用したときのようなまわりの騒音や振動の影響をうけずに，データ通信が行なえます。

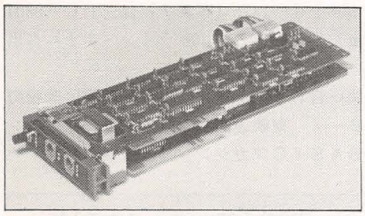
④．ダイヤル回線，プッシュ回線のどちらの電話機も接続可能です。

★システムの構成

このモデムカード「MPC-MD01」を使用するS1本体には**第1表**のような機器が必要です。

発売は5月末が予定されています。

問い合わせ先：〒105 東京都港区西新橋2-35-6第三松井ビル　日立家電販売㈱宣伝部パソコン「マイコンBASICマガジン」係



《写真1》S1用のMPC-MD01

《第1表》S1側で必要なもの

本　体	通信ROMカード	モデムカード用拡張ボード
S1／10，10AV	MPC-CM01	拡張ボードF (モデムカードについてくる)
S1／15	内　蔵	
S1／20	MPC-CM01A	
S1／30	MPC-CM01	拡張ボードE MPC-EX05S
S1／40	MPC-CM01A	
S1／45	内　蔵	

※MPC-CM01(価格30,000円)は漢字ROM付
MPC-CM01A(価格20,000円)は漢字ROMなし
MPC-EX05S(予定価格6,800円)は6月末発表予定

マクセルのフロッピー・ヘッド・クリーナー3.5インチ用発売！

マクセルから，3.5インチ用の湿式フロッピー・ヘッド・クリーナー「MF-CW1」「MF-CW2」(価格各2,500円)が発売されました(**写真2**)。

ディスク・ドライブのヘッドには，使用環境により，磁性体やホコリによって，よごれがつきます。このよごれが，データエラーの原因になったり，ディスク自身を傷つけたりします。

MF-CW1(片面ドライブ用)とMF-CW2(両面ドライブ用)は，ディスクドライブのヘッドを安全に確実に，クリーニングすることはもちろん，クリーニング液の吹きつけが，すばやく，簡単にできる注入口がついているのです。

また，湿った部分でよごれを落とし，乾いた部分でふきとるという方式をとっていることや，クリーニング・シートに，ヘッドにやさしい安全な特殊不織布を使っていることなどが特徴です。

さらに，適量の液が注入できるという定量スプレー方式のクリーニング液もついています。

さあ，ヘッドをきれいにして，プログラミングにはげもう。

問い合わせ先：〒104 東京都中央区銀座3-3-1銀座東邦生命ビル5F　日立マクセル㈱　営業本部第2マーケティング部「マイコンBASICマガジン」係

《写真2》マクセルの3.5インチ用クリーナー

松下から，ワープロ・パソコン「FS-4700F」が発売

松下から，MSX2ワープロ・パソコン「FS-4700F」(価格158,000円)が発売されました(**写真3**)。

FS-4700Fは，両面倍密3.5インチ・フロッピーディスクを内蔵していて，ワープロ文書は，A4版240ページの保存ができます。また，MSX2ディスク版ソフトも使えるので，ワープロとパソコンの世界がさらに広がりましたね。

さらに，和文で画面に最大30文字×4行が表示でき，文字も見やすいので，家庭用テレビの大型画面を利用して，ワープロを！なんてこともできます。

《写真3》松下のFS-4700F

入力は文節変換なので，文書の作成もスピーディに行なえます。

もちろん，ハガキ，B4用紙の印字もOK！　豊富なイラスト記号も用意されているのです。

また，それらのワープロ文書の印字はもちろん，BASICモード使用のプログラム印字もできる熱転写プリンタが内蔵されています。

なお，RAM容量は64Kバイト，VRAM 128Kバイトを装備し，アナログRGB(21ピン)出力により，2,000文字対応のテレビに接続して，より鮮明な画像が楽しめます(RF，ビデオ出力もついています)。

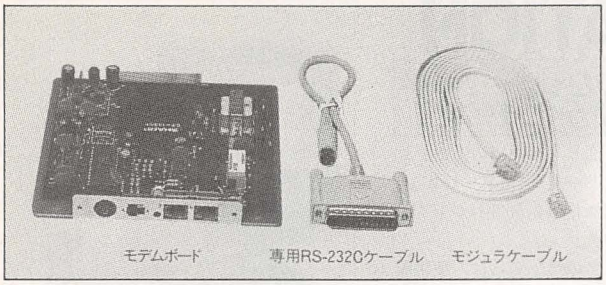
問い合わせ先：〒571 大阪府門真市大字門真1006番地松下電器産業(株)情報機器部「マイコンBASICマガジン」係

X1用パソコン通信ソフト&ハード発売

シャープのX1シリーズ用に，パソコン通信を目的としたオプションが発売されました。

"モデムターミナル"(CZ-133SF)(価格：25,800円)は，**写真4**のパッケージの中に**写真5**のようなモデムボードと専用RS-232Cケーブル，電話回線とつな

《写真4》モデムターミナル



《写真5》付属のモデムボードとケーブル

ぐためのモジュラー・ケーブル，そしてシステム・ディスクがセットになったものです。

X1シリーズの場合はRS－232Cインターフェース（CZ－8RSまたはCZ－8BM2（価格：19,800円））を用意してあれば，電話回線につないで，すぐにパソコン通信を行なうことができます。

システム・ソフトには，ターボネットワーク，アスキーネットワーク，Tele Star，J&P HOTLINE，JMCC（日本マイコンクラブ），T－NETといった有名なネットワーク用の通信用パラメータがあらかじめ設定されていますから，簡単に操作することができます。

モデムの仕様は

▶内蔵NCU：簡易型NCU（MM型）▶**伝送速度**：300ボー▶**通信方式**：全二重▶**通信制御手順**：無手順

ソフトウエア仕様は

▶通信仕様：非同期式無手順▶**伝送速度**：150～9600ボー▶**データビット長**：5～8ビット▶①シフトJIS，②K1＝1B09 K0＝1B01，③K1＝1B09 K0＝1B01，④K1＝1B2442 K0＝1B284A，⑤K1＝1B2440 K0＝1B2848（**日本語対応**）となっています。

X1ターボ用に，ソフトのみの“turboターミナル”（CZ－131SF 価格：8,800円）も発売されています。RS－232Cケーブル（別売）と，モデム付き電話 MZ－1X19（シャープ），ACTAM MP1200（田村電気），オキシステムホン モデル1（田村電気），HP－12（日立），NP100-3P（日製産業）を使用すれば，自動発着信が可能となります。

★シャープがホスト局開設

シャープでは，パソコン通信のホスト局を2局開設しました。“X1ターボネットワーク”と名付けられたこのネットワークでは，会員を募集しています。

応募資格はX1ターボ，X1シリーズのユーザーのユーザーズ・クラブ単位で，先着100クラブ。申し込み方法はハガキに

1．代表者住所，氏名
2．メンバーの氏名
3．クラブ名
4．クラブの活動内容

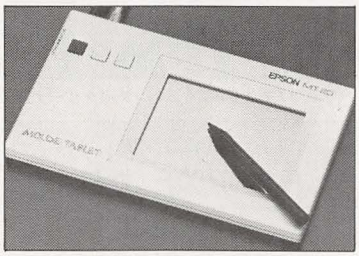
を書いて，〒162 東京都新宿区市谷八幡町8 シャープ㈱電子機器事業本部 テレビ事業部 ソフト開発部「マイコンBASICマガジン」係に送ってください。

どんな筆記用具も使えるマウス・タブレット発表！

エプソンから，ペンで書くのと同じように手書きで文字や絵の入力できるマウス・タブレット「エプソン MT－20」（価格：14,800円）が発売になりました(**写真6**)。

入力面に強化ガラスを使用し，表面にキズがつきにくく，シャープ・ペン，ボールペン，指などどんな筆記用具もOKですから，マウスでは入力がむずかしかったサインなども入力がとても簡単です。また，データの出力フォーマットがアスキーのシリアル・マウスと互換性があるので，いろいろなアプリケーションが利用でき，図形などの作製も手軽にできます。

対応パソコンは，NECのPC－8001，PC－9801シリーズです。カーソル移動量倍増スイッチ付きなので，アイコンへのカーソル移動もより速くできます。また，マウスモードとタブレット・モードの使いわけも，本体についているスイッチの使用で可能と，とても便利な「エプソン MT－20」です。**問い合わせ先**：〒163 東京都新宿区西新宿2-4-1新宿NSビル エプソン販売㈱宣伝広報部「マイコンBASICマガジン」係

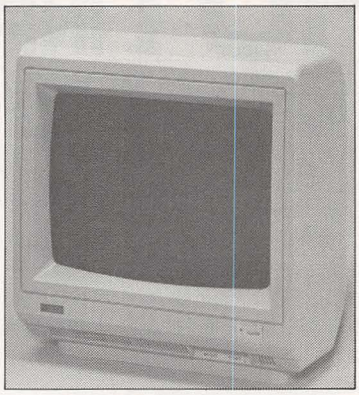


《写真6》エプソンのMT－20

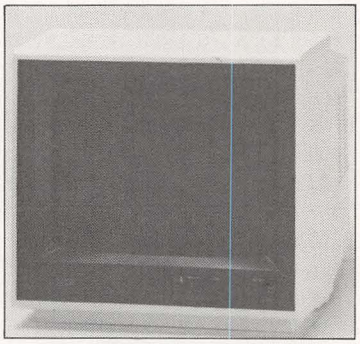
東映通商から，パソコン用カラー・ディスプレイが3機種発売！

東映通商から，12型カラー・ディスプレイ「FTC－1218」(価格：118,000円)，14型カラー・ディスプレイ「FTC－1475」（価格：83,500円），「FTC－1485」(価格：119,800円)の3機種が発売されました。

3機種とも，4,050文字（90字×45行）対応です。アナログRGB入力信号対応，高解像度ハイコントラスト・ブラウン管の採用によって，グラフィックスの微妙な明暗や原色，中間色も，イメージした色は，すべて表現可能になっています。



《写真7》FTC－1475(1485)



《写真8》FTC－1218

さらに，3機種とも，アナログ入力専用ケーブルが付属されています。

適合機種は，FTC－1218（**写真8**）および1485が，アナログモードで，PC－8801mkIISR／TR／FR／MR，PC－9801U／VF／VM。デジタル8色モードでPC－8801mkII，PC－9801E／F／Mです。

FTC－1475（**写真7**）は，PC－8801mkIISRなどの400ライン・アナログ出力コンピュータ専用です。

問い合わせ先：〒162 東京都新宿区若松町8－7 東映通商㈱ 営業本部「マイコンBASICマガジン」係

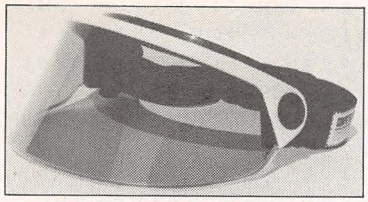
コンピュータゴーグルモニター募集中！

㈱スペース・デンから，パソコンの映像画面から目を守ることのできる「コンピュータゴーグル」（価格：9,800円）が発売になりました（**写真9**）。

発売に合わせて，スペース・デンでは「コンピュータゴーグル」の試用モニター（製品についての意見を報告する人）20名を募集しています。

モニターの対象は，テレビゲームやパソコン，ビデオ編集などを，家庭や職場で，よくやっている人，また，これから使う可能性のある人などです。

応募は，ハガキに住所，氏名，年齢，職



《写真9》コンピュータゴーグル

業(学校名，学年)，使っている機器（MSX，ファミコン，VHDなどと記入），電話番号を必ず書いて，

〒160　東京都新宿区新宿2—15—25　カテリーナ御苑803　コンピュータゴーグル「マイコンBASICマガジン」係

までお送りください。

しめ切りは6月15日（消印有効）です。

なお，モニター当選者には，送られたコンピュータゴーグルをそのままプレゼントします。モニターになった人は，使用してから2か月以内に，1回レポート（封書）してください。

このコンピュータゴーグルは，可視光線を60%減らしていて，ぎらつきは，ほぼありません。また，目に有害な紫外線を99.9%カットします。

ゴーグル・タイプなので，あらゆる方向から外光が目に入るのを防ぎます。

めがねをかけている人でも使用でき，子供から大人まで使用可能なフリーサイズになっています。

セガから画期的な学習用コンピュータ

セガ・エンタープライゼスから，人工知能（AI）機能を持つ学習用ホーム・コンピュータ「セガ AI コンピュータ」が発売になります。

人工知能って何？　と思う人も多いと思いますが，このセガAIコンピュータに限っていえば，コンピュータと日本語で会話していく中で，コンピュータがキミの質問に合わせて答えてくれたり，キミの答えによって能力を推理し，つぎの質問をだしてきたりするのです。

対応するソフトは，第1弾として「絵日記帳」「動物はかせ」などが発売されますが，この「絵日記帳」は，コンピュータが『きょう，何をして遊びましたか？』『だれと遊びましたか？』などと声で質問してくるので，いつも使っている言葉で答える（音声でもできる！）とコンピュータが日記の文章を作ってくれるもの。作文がニガ手な人にも，文章の書きかたを教えてくれますヨ。これにタッチパネルを使って，遊んだときのようすを描いていけば，絵日記のできあがり！

《写真10》セガ AI コンピュータ

また，「動物はかせ」のほうは，コンピュータに『キリンとサイでは，どちらが大きいですか？』と聞くと，『キリンはサイより背は高いですが，サイのほうが重いです』と答えるなど，とってもリコウなんです。

対応ソフトは，この他にも，教育用ソフトを発売してきたソフトハウスや河合塾の受験シリーズなどが発売される予定です。

ハードの仕様は，CPUが16ビットのV20（PC－98Vmと同系列），画像関係のV－RAMはMSX2と同じV9938を搭載し，オプションとしてフロッピーディスク・ユニットも用意されています。

本体価格は，87,500円で7月1日から発売されます。

ナムコのボードゲーム 第2弾「パックランド」発売！

先月号のホット・インフォメーション・コーナーでお知らせしました，ナムコのボードゲーム「パックランド」（価格3,600円）が発売になりました。昨年10月に発売された「ザ・タワー・オブ・ドルアーガ」に続く第2弾。パソコン，ゲーム・フリークの君たちも，たまにはボードゲームのおもしろさを味わってみてはどうかな!?

ゲームの目的は，パックランドのストーリーと同じく，迷子になったフェアリーたちを，フェアリーランドへ無事に連れていくことです。ただし，フェアリーランドの場所はゲーム途中の目的地に行かないとわからないようになっています。

遊べる人数は2～6人まで（ただし，5人は不可）。プレイヤーは，3人のフェアリーを連れた自分のパックマン（マイパックマン）を，パックマン・レベルカードにしたがって目的地（目的地カードによって示される）に移動させます。この目的地に着いたら，他のプレイヤーの1人を指名し，ヘルメットやスケート・ボードなどのアイテムがもらえるラッキー&ロストカードを要求できます。ただし，このカードに書かれている場所が，自分の今いる場所と同じでないとダメです。

こうして，目的地でもらえるラッキー&ロストカードには，八つのキーワードが書かれているものもあり，これを順に並べてみると，フェアリーランドの入口がわかってくるのです。

また，プレイヤーは，好きなモンスターをパックマン・レベルカードにしたがって移動させ，他のプレイヤーを妨害することもできます。妨害されたプレイヤーは，対モンスター表に書かれたレベルで対決していきます。ですから，プレイ中のかけ引きもゲーム展開に大きく影響してきますゾ！

このように，マイパックマンが，アイテムを取ったり，モンスターと対決したりしながら目的地をすべて回り，フェアリーランドにゴールするとHAPPY END！

しかし，このゲームはゴールインした順位を競うだけでなく，アイテム・ポイントや連れていったフェアリーの数などの最終的なポイントによって勝負を決めるのです。

どうです。ちょっとわかりにくかったかもしれませんが，いろいろな要素がたくさん含まれていて，なかなか楽しめるゲームですヨ。

なお，「パックランド」のボードゲームは，電波新聞社でも販売しています。カラー広告の，ナムコグッズ取扱い店に行ってみよう！　また，通信販売も行なっていますので，ご希望のかたは，3,600円に送料300円を加えて，現金書留か郵便振替で下記までお申し込みください。

〒141 東都都品川区東五反田1—11—15 電波新聞社出版販売部「ボードゲーム」係

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
（購入は呉市内のみ）
オフィスエーワン
広島県呉市中央1丁目5-4
TEL 0823-25-8086
時間 12:00～19:30 火曜日休
〒 NTT NTT そごう 呉駅

お問い合わせ先：〒144 東京都大田区羽田1-2-12㈱セガ・エンタープライゼス宣伝部「マイコンBASICマガジン」係

カリオストロの城 読者プレゼント

本号のRPGのコーナーでご紹介した「カリオストロの城」。なかなかおもしろそうでしょう。

手塚先生も，かなり入れこんでプレイしていました。

このソフトを東宝からベーマガ読者のためにプレゼントしていただきました。

FM－7版(5インチFD)，FM－77版(3.5インチFD)，PC－88版(5インチFD)を各1本です。

ご希望の方は，ハガキに以下の項目を記入して，**マイコンBASICマガジン編集部「東宝ソフトプレゼント」**係まで送ってください。しめ切りは6月18日です。

①自分の住所
②氏名
③持っているパソコン機種名
④希望する対象機種(FM－7，FM－77，PC－8801のいずれかをはっきりと書いてください。)

なお，抽選になります。あらかじめご了承ください。

ハル研から本格派バスケットボール・ゲームがMSXで発売！

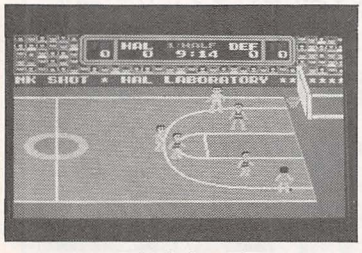
ハル研から，MSX（16Kバイト以上）版のバスケットボール・ゲームが発売されました（**写真11**）。その名も「スーパープレイヤーズダンクショット」(価格：5,600円)！

このゲームには，スポーツ・ゲームとしてはじめての，ロールプレイング的要素を持っていて，ゲームの進行に従ってプレイヤーはどんどん成長していくのです。

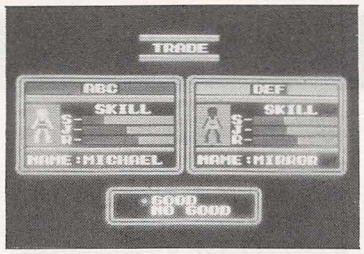
経験の多いプレイヤーほどシュートの決定率が高くなり，ジャンプ力，ランニング力もアップするのです。ところが，体力だって消耗（しょうもう）しますよね。そんなときはスタミナバリバリの選手と交代！

そうです。キミは，プレイヤーと同時にチームの監督なのです。

数々の特色を持つプレイヤーの中から8人まで登録可能。そして，その中から，3人をコートに送りだすのです（**写真12**）。



《写真11》プレイ画面



《写真12》トレード中の画面

さあ，スピード感あふれるゲームの中でキミはダンクショットを決められるか！

問い合わせ先：〒101 東京都千代田区神田須田町2－6－5OS'85ビル ㈱ハル研究所「マイコンBASICマガジン」係

J&P渋谷店からのお知らせ

“夏心ウキウキ　若者は今……ゲーム心”と題して，夏のソフトフェア'86を7月4日から27日まで，以下のような内容で開催します。

★質問の広場

日ごろメーカーに対して聞きたいことをおもいっきりいってもらう広場です。ゲームで行き詰まったところを質問すると特別にヒントをもらえるかもしれません。

★新作ソフトの発表会

毎月，第1日曜日に，その月に新作ソフトをだす予定のメーカーを招いて，説明やデモをしてもらうもので，今回のフェアを皮切りに定例化を予定しています。

★MIDI講座

冬のソフトフェア'86で好評だったMIDI講座を今回は，入門編と応用編にわけて実施します。

★メーカー・オンパレード

店頭に各メーカーのブースを設置して，担当の係員がユーザーに直接アピールします。

★ゲーム大会

人気ソフトを使用してのゲーム大会を行ないます。

★実践ロールプレイング

ボードゲームの簡易化したものを4階教室で実践します。

P.S.自分でゲームを作っているユーザーのためにゲーム作りの広場も予定しています。参加希望者は，電話予約で!!

くわしくは，〒150 東京都渋谷区道玄坂2－28－4　☎03－496－4141 J&P渋谷店まで。

マイクロコンピュータショー'86で会おう!!

今年もマイクロコンピューターショーが5月21日（水）から24日（土）までの4日間，東京平和島の東京流通センターで開かれます。デンパブースでは，去年よりもっと楽しい企画をたくさん用意しました。

まず，新作ソフト・デモコーナーでは，X1のドルアーガの塔，MSXのデーモン・クリスタル，PC－6001mkIIのマッピー，MZ－1500のナイザーの紹介，さらに，デンパが開発した英国ロングマン社教育用ソフトの発表もあります。

そして，今話題の「チャレンジ・パソコン・アドベンチャー3・AVG&RPG」の著者，山下　章先生のサイン会や初公開のベーマガ筆者が作ったミニコミ誌の発表，爆発的人気のナムコグッズや，出版物の販売と楽しさいっぱいです。

会期：5月21(水)～5月24日(土)
時間：9：00～17：00
会場：東京流通センター（平和島）
国電，浜松町からモノレールで流通センター下車
入場無料

ひまを見てベーマガ編集部員も遊びに行きます。会場でお会いしましょう。

山下　章先生のAVG&RPG特別講座のご案内

5月11日（日）東京・秋葉原，ヤマギワテクニカ店，5月25日（日）東京・町田市，東急ハンズ町田店で，TV番組「パソコンサンデー」の解説者であり，「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」の筆者で有名な，山下　章先生による「アドベンチャー&ロールプレイングゲーム特別講座」を行ないます。

両日とも，午後1時からと3時からの2回行ないますから，ふるってご参加ください。

また，当日は，新作ソフトのデモや，ナムコグッズ，デンパマイコンソフト，BASICマガジンのバックナンバー，新刊本なども販売します。

会場は，▶ヤマギワテクニカ店　〒101 東京都千代田区外神田4－3－1　☎03－253－0121 ▶東急ハンズ町田店　〒194 東京都町田市原町田4－1－17　☎0427－28－2608の2店です。

で・ば・ぐ

★5月号252ページのベーパー・アドベンチャー・コーナー「レイザー」にバグがありました。以下のように訂正してください。

47……投げる➡ 131 を 132

ごめんなさい。

おわび

5月号87ページ掲載のC1／ファミコン用「地底戦車」は，徳間書店発行の「ファミリーベーシック　ゲームポシェット①」に掲載されている「地底戦車GO！GO！GO！」と同一のものでした。編集部のチェック不足により，作者はじめ関係者のかたがたに御迷惑をおかけしました。深くおわび申しあげます。

「マイコンBASICマガジン」編集部

新刊紹介

ビデオは改造して高画質化できる 50万ビデオマニア衝撃の書

“スーパーハイバンド”

SUPER HI-BAND

A5判　182頁
定価 1,800円

絶賛発売中！

〒141 東京都品川区東五反田1—11—15
電波新聞社 出版販売部
振替口座No.東京5-51961

ビデオデッキのスーパーハイバンド改造の手順概論を述べた高画質高解像度ビデオ作りを実験、具体例を挙げ解説したマニア垂涎の書。月刊Audio Video誌上で大好評の「特別実験スペシャル」シリーズを一冊に集大成した必読保存版である。

（本編より）……½インチホームユースのハイバンド設計の市販ベータ方式ビデオデッキであるが、ハイファイモードでは音声FMキャリアに400kHz喰われているため、Beta—hifiモードの録画をしようとすればβ—hifiスイッチをOFFにせねばならず、ハイバンド化して高画質になった事は確かであるが、ハイファイスイッチONの状態ではイマイチの感があった。……そこで“スーパーハイバンド”の登場となった。

本書の主な内容【目次】

第1章 スーパーハイバンド概論

1.½インチビデオデッキをスーパーハイバンド化する
2.スーパーハイバンドに有利なBeta

第2章 機種別スーパーハイバンド化

1.ノンハイファイ・スタンダードVTRのスーパーハイバンド改造
2.絵も音も高度化するハイファイビデオのスーパーハイバンド改造
3.カムコーダー「ベータムービー」(初代機) もスーパーハイバンドに出来る
■スーパーハイバンド改造に最適の簡易周波数カウンターの製作

第3章 ビデオのスーパーハイバンド【チューンナップ編】

1.V-L8フルチューンナップで水平解像度300本以上をクリア
2.SHビデオの各種応用例とQ＆A編

第4章 VHS方式のビデオデッキをハイバンド実験

1.VHS方式のハイバンド化も考え方は同じ
2.ハイバンド化ビデオデッキはカセットテープの相性が考えられる
3.VHSビデオA-55Xのハイバンド化
■SHビデオQ＆Aコーナー

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
★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
★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　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
★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
★第一家庭電器秋葉原東口店：千代田区神田佐久間町1-15-16　川初ビル ☎03-253-4191
★石丸電気マイコンセンター：千代田区外神田1-4-21 ☎03-255-3111
★(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
★マイコンセンターオノデン：千代田区外神田1-2-7 ☎03-253-3911
★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
★カネスマでんき：秦野市寿町1-5 ☎0463-82-7111
★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
★ダイクマ茅ケ崎店：茅ケ崎市新栄町12-3 ☎0467-83-4501
★ダイクマ平塚店：平塚市上平塚1-61 ☎0463-34-7111
★ダイクマ大和店：大和市深見台1-1 ☎0462-64-3111
★ダイクマ田奈店：横浜市緑区田奈町46-8 ☎045-984-2541
★ダイクマ海老名店：海老名市国分153 ☎0462-32-3351
★ダイクマ鴨宮店：小田原市鴨宮631 ☎0465-48-6221
★ダイクマ渋沢店：秦野市平沢307 ☎0463-82-5611
★ICワールド・ヨコヤマ：藤沢市湘南台1-10-6 ☎0466-43-1775
★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

《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-
★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1-1 ☎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 ☎0762-43-7878
★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 ☎0776-22-0202
★マルツでんきらんどニの宮店：福井市二の宮2-3-7 ☎0776-27-3702
★WAC渡辺商会：敦賀市中央町2-5 ☎0770-23-2828
★丸の内カラー福井店：福井市二の宮1-112 ☎0776-27-1563

《山　梨　県》

★システムインナカゴミ甲府：甲府市丸の内2-4-20 ☎0552-28-3333
★甲府西武：甲府市丸の内1 ☎0552-32-5111

《長　野　県》

★電波新聞社・松本支局：松本市白坂2-4-21 ☎0263-36-2266
★マイコンショップ諏訪：茅野市塚原1-12-6 ☎0266-73-2900
★マイコンショップパートナー：更埴市屋代2451 ☎0262-72-1817
★リッチランドRAC：佐久市大字取手町183 ☎0267-62-7522

全国マイコンソフト取扱店一覧

★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1-2-8 ☎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301-1 ☎0262-48-2399
★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：岐阜市塩島町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
★マルツ電波でんきランド高林店：浜松市高林4-2-8 ☎0534-72-1102
★ポップシステム：伊東市南町1-2-28 ☎0557-35-0308
★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
★システムイン吉野：藤枝市田沼2-12-44 ☎0546-36-0630
★マイコンシステムハウス・ミニマックス：浜松市葵東1-10-21 ☎0534-37-1738
★メルバⅡ：浜松市大蒲町85-11 ☎0534-64-8412
★コンピュータハウス・ザ・ミクロ：三島市栄町11-6 栄ビル1F ☎0559-71-9217
★伊東マイコンソフトセンター：伊東市和田1-7-11 ☎0557-36-8490
★エレクトロハウススガヤ：富士市長通り104-3 ☎0545-61-1417
★マイコンショップクリエイト：袋井市高尾1160-1 ☎05384-2-3755
★浜松西武：浜松市鍛冶町15 ☎0532-53-2111
★静岡西武：静岡市紺屋町6 ☎0542-54-5151
★沼津西武：沼津市大手町3 ☎0559-51-0111
★ライブシティともえ：富士市吉原2-8-1 ☎0545-52-4006
★すみや沼津バイパス店：沼津市共栄町19-5 ☎0559-22-6500
★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
★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

《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：宇治市木幡御蔵山商店街 ☎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：京都市左京区上高野古川町14 ☎075-722-7100
★谷山無線電機３号店：京都市下京区寺町通高辻上ル ☎075-351-2101
★パソコンプラザ二条：京都市中京区二条通寺町東入ル 京都電工内 ☎075-211-7321
★ヒエン堂本店：京都市下京区寺町通綾小路下ル ☎075-361-0371
★イズミヤ京都店：京都市南区東九条西山王寺町31 ☎075-671-8998
★小野電化亀岡店：亀岡市追分町馬場通り24-6 ☎07712-3-3385
★システムハウス福知山：福知山市北本町90-1 ☎0773-23-8110
★ニノミヤムセン京都店：京都市下京区寺町通四条下ル ☎075-361-9166
★タクト：宇治市小倉町南浦30-114 ☎0774-20-0784
★上新電機京都近鉄店：京都市下京区烏丸通七条下ル 東塩小路町702 ☎075-341-5769
★Ｊ＆Ｐ京都寺町店：京都市下京区寺町通仏光寺下ル 恵美須之町549 ☎075-341-3571
★上新電機山科店：京都市山科区音羽野田町24-1 ☎075-593-5777
★上新電機大久保店：宇治市広野町西裏90-1 ☎0774-44-0337
★上新電機ながおか店：長岡京市長岡2-1-30 ☎075-955-8401
★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
★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
★イズミヤ枚方店：枚方市禁野本町1-871 ☎0720-47-2081
★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
★駸々堂書店京橋店：大阪市都島区東野田町2-1-38 ☎06-353-2413
★大洋商会：大阪市浪速区日本橋3丁目6-4 ☎06-643-0175
★イズミヤ松原店：松原市上田6丁目4-8 ☎0723-32-2251
★イズミヤ大東店：大東市住道2丁目1-10 ☎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
★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

《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

全国マイコンソフト取扱店一覧

★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
★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
★(株)寿屋小野田店：小野田市光栄町大字小野田6660　☎08368-4-4343
★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
★英弘チェン丸亀店：丸亀市田村町太井446　☎08772-3-7141
★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
★英弘チェン観音寺店：観音寺市吉岡町1　☎08752-3-1122

《愛　媛　県》

★マイコンハウス：松山市湊町4-5-11　☎0899-47-0765
★ミモザカメラ：北条市辻1349　☎0899-92-0077
★ソフトハウス：松山市奏町4-2-25　☎0899-45-3959
★英弘チェン八幡浜店：八幡浜市昭和通り1208-3　☎08942-4-3335

《高　知　県》

★メルパ高知店：高知市北川添45-3　☎0888-83-1612
★マイコンショップ・ボーイズ：中村市右山天神町4-26　☎08803-4-2184

《福　岡　県》

★電波新聞社・西部本社：福岡市博多区博多駅前2-13-23　☎092-431-7411
★デオニー小倉店：北九州市小倉北区馬借町1-6-15　☎093-551-6339
★小倉パソコン館：北九州市小倉北区魚町2-2-17　☎093-551-6281
★紀伊国屋書店：福岡市中央区天神1-11-11　☎092-721-7755
★ＩＣランドマルコス：八女郡広川町新代875　☎09433-2-3597
★ダイイチサン商事サンパレス本店：大牟田市新栄町14　☎0944-57-5000
★カホマイコンセンター：福岡市中央区天神2-4-27　☎092-714-5155
★カホムセンカホパーツセンター小倉店：北九州市小倉北区京町3-6-22　☎093-551-3688
★カホムセンカホパーツセンター久留米店：久留米市天神町2-44　☎0942-35-8478
★カホムセンカホパーツセンター大牟田店：大牟田市栄町2-16　☎0944-52-4367
★デンキのカホ飯塚店Ｂ館マイコンフロアー：飯塚市吉原町7-25　☎09482-2-1588
★デンキのカホ直方駅前店：直方市古町247-1　☎09492-5-1717
★ベスト電器福岡本店：福岡市中央区天神1-9-28　☎092-781-7131
★ベスト電器西新店：福岡市早良区西新4-8-24　☎092-843-4011
★ベストマイコン久留米：久留米市東町字三角　☎0942-34-2944
★ＭＹ・パソコンショップ五条：太宰府市大字太宰府2469-1　☎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
★ベスト電器ニ日市店：筑紫野市二日市581-13　☎092-923-5521
★ベスト電器甘木店：甘木市甘木1813　☎09462-2-8484
★ベスト電器瀬高店：山門郡瀬高町下庄2198　☎09446-3-4422
★Ｄａｉｉｃｈナンバーワン石丸店：福岡市西区姪の浜1072　☎092-882-1521
★Ｄａｉｉｃｈナンバーワン長尾店：福岡市城南区神松寺1-22-31　☎092-871-3903
★Ｄａｉｉｃｈ周船寺店：福岡市西区大字周船寺414-6　☎092-807-1728
★Ｄａｉｉｃｈナンバーワン古賀店：粕屋郡古賀町1196-7　☎092-942-7501
★エレデ博多寿屋：福岡市博多区上呉服町10-10　☎092-281-4411
★ベストメディアショップ：福岡市博多区千代6-52　☎092-641-7990
★ベスト電器田川店：田川市上本町1262-1　☎09474-4-8664
★セイデンサケミ駅前本店：久留米市東町40-16　☎0942-34-9940

《佐　賀　県》

★ベスト電器佐賀店：佐賀市松原1-2-22　☎0952-24-7205
★ＺＥＲＯＩ.：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　☎0958-28-0054
★ベスト電器浜の町店：長崎市浜の町3-17　☎0958-21-0690
★ダイイチ浜電気：長崎市浜町2-32　☎0958-26-4151
★ベスト電器諫早店：諫早市東本町88-1　☎09572-3-3860
★ベスト電器佐世保四ケ町店：佐世保市下京町7-20　☎0956-23-1333
★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
★デンキのカホ日田店：日田市中央1-3-12　☎09732-3-6094
★ベスト電器大分パソコン館：大分市中央町2-3-10　☎0975-32-9396
★ベスト電器日田店：日田市三本松2-218　☎09732-3-8131

《宮　崎　県》

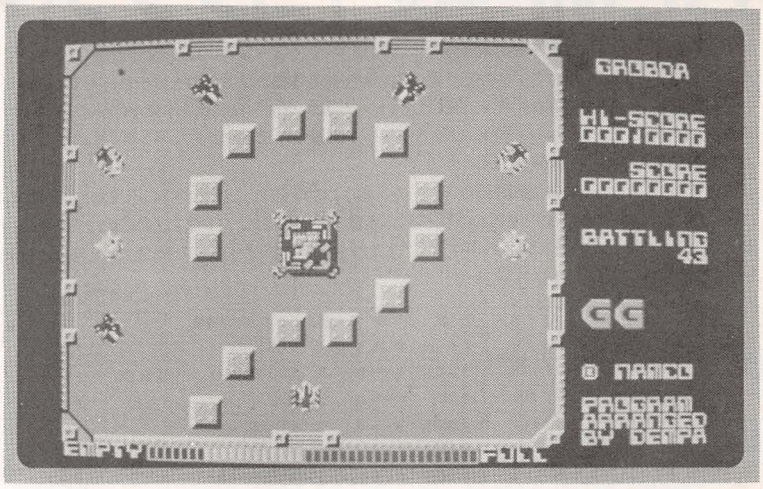
★宮崎寿屋百貨店：宮崎市橘通東4-8-1　☎0985-27-4111
★寿電器都城店：都城市中町14-20　☎0986-22-1258

《鹿児島県》

★電波新聞社・鹿児島支局：鹿児島市新屋敷町16-201　☎0992-26-3630
★山形屋マイコンコーナー：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
★マイコンショップＲＡＭ：沖縄市美里1-7-4　☎09893-7-8688
★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〉

遊等生になっちゃうぞ。

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，今後も続々と新製品を企画,発売する予定です。期待してください。今すぐほしい人は下記の方法で振替用紙にご記入のうえ，代金に送料を加えて郵便払替で電波新聞社出版販売部までお申し込みください。

また，ペンタンでは皆様の声を広く募集しております。こういうキャラクター商品が欲しい等のご意見がありましたら電波新聞社ペンタン係(住所同じ)までお願いいたします。

購読申込書

昭和　年　月　日

定期購読誌名	購読期間	送金額(送料当社負担)
新規 継続	年　号より　年間	円

書籍望誌・ソフトテープ名	冊数	送金額(送料共)
	4	4,100円
		円

フリガナ　ドウキョウト シナガワク デンパチョウ 送付先住所　141-□□ 東京都品川区電波町1-11-15	産業分類	所属又は職種
フリガナ　デンパ コタロウ 送付先住所　電波 小太郎　☎	電話 03 (445)6111	年令 15才 性別 男・女

通信欄
トレジャーボックス(サンドイエロー)　1個　1,500円
ドルアーガの塔　ギル Tシャツ　Sサイズ 1枚　1,800円
パックマン・マッピー　ペーパーバック　各1枚　300円
送料　500円　合計　4,100円

通常払込料金加入者負担　払込通知票

口座番号	東京	5	51961	金額	4100
加入者名	株式会社 電波新聞社			料金	払込み　特殊　円
払込人住所氏名	(郵便番号 141) 東京都品川区電波町 1-11-15 電波 小太郎 読者整理番号			備考	受付局日附印

手数料なしの郵便振替による方法

○商品をお申し込みになる場合には，郵便振替が便利です。その方法は……。①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！

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 ② ③	㈱電波新聞社出版販売部 〒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
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、前ページ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-9801-U-03
PC-8800シリーズ	PC-8801mkⅡ	テープ	3,800円	ゼノン	PC-8801
	PC-8801mkⅡ	テープ	3,500円	ギャラクシアン	PC-8801/SR
	PC-8801mkⅡ	テープ	3,500円	バックマン	PC-8801/SR
	PC-8801	テープ	3,500円	ディグダグ	PC-8801mkⅡ
	PC-8801mkⅡSR	テープ	3,500円	バックマン	
	PC-8801mkⅡSR	FD(5″)	5,800円	バックマン	
	PC-8801	FD(5″)	5,800円	バックマン	PC-8801/mkⅡ
	PC-8801	FD(5″)	5,800円	ディグダグ	PC-8801mkⅡ
	PC-8801	FD(5″)	5,800円	ギャラクシアン	PC-8801mkⅡ/SR
	PC-8801	FD(5″)	5,800円	ゼノン	PC-8801mkⅡ
	PC-8801mkⅡ/SR	テープ	4,000円	デーモンクリスタル	
	PC-8801mkⅡ/SR	FD(5″)	6,200円	デーモンクリスタル	PC-8801mkⅡSR
	PC-8801mkⅡSR	FD(5″)	5,800円	ゼノン	
	PC-8801mkⅡSR	テープ	3,800円	ディグダグ	
	PC-8801mkⅡSR	FD(5″)	6,000円	ディグダグ	
PC-8000シリーズ	PC-8001	テープ	3,800円	ミッドウェイ	
	PC-8001	テープ	3,000円	ディグダグ	(PC-8801(N-BASIC))
	PC-8001mkⅡ	テープ	3,500円	ギャラクシアン	
	PC-8001mkⅡ	テープ	3,500円	バックマン	
	PC-8001mkⅡ	テープ	3,800円	U-Boat	
	PC-8001mkⅡSR	テープ	3,500円	バックマン	
	PC-8001mkⅡSR	テープ	3,800円	ゼノン	PC-8801mkⅡSR
	PC-8001mkⅡSR	テープ	3,800円	ディグダグ	
	PC-8001mkⅡSR	テープ	4,000円	デーモンクリスタル	
	PC-8001mkⅡSR	テープ	4,300円	ゼビウス	
	PC-8001mkⅡSR	テープ	4,000円	ハンバーガー	
PC-6000シリーズ ※すべてXE-1対応	PC-6001	テープ	3,500円	タイニーゼビウス	PC-6001mkⅡ/SR・PC-6601/SR
	PC-6001mkⅡ	テープ	3,000円	バックマン	PC-6601/SR・PC-6001mkⅡ/SR
	PC-6001mkⅡ	テープ	3,000円	ギャラクシアン	PC-6601/SR・PC-6001mkⅡ/SR
	PC-6001mkⅡ	テープ	3,500円	タイニーゼビウスマークⅡ	PC-6601/SR・PC-6001mkⅡ/SR
	PC-6001mkⅡ	テープ	3,500円	ディグダグ	PC-6001mkⅡSR・PC-6601/SR
	PC-6001mkⅡ	テープ	3,800円	ボスコニアン	PC-6001mkⅡSR・PC-6601/SR
PC-6600シリーズ	PC-6001mkⅡ	テープ	3,800円	グロブダー	PC-6001mkⅡSR, PC-6601SR
	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-6601	FD(3.5″)	6,000円	グロブダー	PC-6601SR
	PC-6601	FD(3.5″)	6,000円	ボスコニアン	PC-6601SR
FM-7	FM-7	テープ	3,500円	バックマン	FM-NEW7
	FM-7	テープ	3,500円	ラリーX	FM-NEW7
	FM-7	テープ	3,800円	U-Boat	FM-NEW7
	FM-7	テープ	3,800円	ミッドウェイ	FM-NEW7
	FM-7	テープ	5,800円	Pコンバイラ	FM-NEW7
	FM-7	テープ	5,800円	花札	FM-NEW7
	FM-7	テープ	3,500円	ディグダグ	FM-NEW7・※XE-7対応
	FM-7	テープ	3,800円	ギャラガ	FM-NEW7・※XE-7対応
	FM-7	テープ	3,500円	ギャラクシアン	FM-NEW7・※XE-7対応
	FM-7	テープ	3,800円	マッピー	FM-NEW7
	FM-7	FD(5″)	7,800円	Pコンバイラ	FM-NEW7・※XE-7対応
	FM-7	FD(5″)	5,900円	ゼビウス	FM-NEW7

	機種	メディア	定価	商品名	その他適合機種
FM-77	FM-7	FD(5″)	9,300円	ゼビウス(XE-7付)	FM-NEW7
	FM-77	FD(3.5″)	5,800円	バックマン	FM-NEW7
	FM-77	FD(3.5″)	5,800円	ラリーX	FM-NEW7
	FM-77	FD(3.5″)	7,800円	Pコンバンラ	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
	FM-77AV	FD(3.5″)	6,000円	ディグダグ	※XE-77対応
MZ-700	MZ-700	テープ	3,000円	バックマン	MZ-1200,MZ-80KC
	MZ-700	テープ	3,000円	ギャラクシアン	MZ-1200
	MZ-700	テープ	3,000円	マッピー	MZ-1200,MZ-80KC
MZ-2200	MZ-2200	テープ	3,500円	バックマン	MZ-2000
MZ-1500	MZ-1500	QD	4,300円	バックマン	
	MZ-1500	QD	4,300円	ディグダグ	
	MZ-1500	QD	4,300円	マッピー	
	MZ-1500	QD	4,300円	ラリーX	
	MZ-1500	QD	4,500円	ギャラガ	
	MZ-1500	QD	4,500円	デーモンクリスタル	
	MZ-1500	QD	4,300円	ハンバーガー	
	MZ-1500	QD	4,300円	バーニンラバー	
	MZ-1500	QD	4,500円	グロブダー	
MZ-2500	MZ-2500	FD(3.5″)	6,500円	バックマン	
	MZ-2500	FD(3.5″)	6,800円	ゼビウス	
	MZ-2500	FD(3.5″)	8,800円	ゼビウス(XE-1b付)	
	MZ-2500	FD(3.5″)	6,500円	ギャラガ	
X-1	X-1	テープ	3,500円	バックマン	X-1/C.CS.CK・X-1D.ターボ,F
	X-1	テープ	3,500円	ディグダグ	X-1/C.CS.CK・X-1D.ターボ,F
X-1	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	5,900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,F
	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,F
	X-1	テープ	3,800円	ギャラガ	X-1/C.D.CS/CK・X-1ターボ,F
	X-1	テープ	3,800円	グロブダー	X-1/C.CS.CK・X-1D.ターボ,F
X-1D	X-1D	FD(3″)	5,800円	バックマン	
	X-1D	FD(3″)	5,800円	ディグダグ	
	X-1D	FD(3″)	5,800円	マッピー	
	X-1D	FD(3″)	5,800円	ゼノン	
	X-1D	FD(3″)	5,800円	ギャラクシアン	
	X-1D	FD(3″)	7,500円	ゼビウス(XE-1b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-1b付)	X-1Fモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5″)	5,800円	バックマン	X-1Fモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5″)	5,800円	ディグダグ	X-1モデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5″)	5,800円	マッピー	X-1モデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5″)	5,800円	ギャラクシアン	X-1Fモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5″)	5,800円	ゼノン	X-1Fモデル20/30

●お店に在庫がない場合は前ページ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。

	機　種	メディア	定　価	商　品　名	その他適合機種
X-1 ターボ	X-1 200ラインモード	FD(5″)	6,000円	ハンバーガ	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
	X-1 200ラインモード	FD(5″)	6,000円	グロブダー	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	ROM	4,500円	ハンバーガー	
	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	

	機　種	メディア	定　価	商　品　名	その他適合機種
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,500円	ワープマン	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,900円	ドルアーガの塔	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,500円	バトルシティ	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,500円	バックランド	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,500円	バーガータイム	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,900円	スターラスター	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,900円	タッグチームプロレスリング	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,900円	ディグダグII	
オリジナルジョイスティック	X-1PC-9801U-03対応		3,900円	XE-1b	X-1シリーズMSX PC-6000シリーズ
	FM-7		6,800円	XE-7	FM-7/NEW7
	FM-77		6,800円	XE-77	FM-77/77AV
ナムコキャラクターグッズ	ドルアーガトレーナー	S・M・L	グレー・アイボリー・グリーン・ホワイト		各4,500円
	マッピートレーナー	S・M・L	イエロー・アイボリー・ホワイト		各4,300円
	バックランドトレーナー	S・M・L	ホワイト・イエロー・グリーン		各4,300円
	バックマンTシャツ	S・M・L	各1,800円	バックマンポーチ&タオル	1,800円
	ドルアーガの塔Tシャツ	S・M・L	各1,800円	マッピーポーチ&タオル	1,800円
	ドルアーガのギルTシャツ	S・M・L	各1,800円		
	マッピーTシャツ	S・M・L	各1,700円		
	バックマンペーパーバッグ		150円		
	ドルアーガの塔ペーパーバック		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
	ファンタジーパック		1,800円		

マイコンBASICマガジン別冊シリーズ

森 巧尚のBASIC MAGIC/パソコン移植テクニック

入門編・活用編・応用編

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

好評発売中

❖ゲーム・アイデア集

定価 980円

❖BASIC大研究

❖UFOゲーム大作戦

❖BASIC言語辞典

定価 各800円

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

凄絶なる宿命――北斗の拳ついに登場

名古屋市
▼2点とも 安野真士

構想6ヶ月、制作日数1年5ヶ月、とまあ、じっくり時間をかけて練りあげた大作です。

この作品に関わった人たちは一人、二人とぬけてゆき、最後に残こったのは、この三人です。それだけにこの作品には力がはいっております。

また、マンガを知らなくても充分楽しく遊べます。でも原作を知っていれば二倍楽しい。

北斗神拳の奥義を秘孔モードで充分にあじわって下さい。

「ひでぶ！」とこっぱみじんに吹っとぶ敵を見れば気分はケンシロウ。

（詳しいことは広告のページを見てネ）

気の早いファンはすでにイラストやファンレターを送ってくれています。北斗の拳、大ヒットまちがいなし！

エニックスアイドルコンテスト中間報告

4月号でお知らせしました〝アイドルコンテスト〟の中間発表をします。わずかの差ですが順位の入れかわりが激しいようです。現在「セイバー」のオフェーリア、「ザース」のミリカ、「ライーザ」のリミの3選手が追いつ追われつデットヒートをくりひろげております。

まだ、応募してないキミ、すぐハガキに好きなキャラクター（もちろんエニックスのソフトだよ～ん）の名前を書いて送ってネ。応援してくれたキミには抽選でインデックスをプレゼントします。

直訴状

「こおら～エニックス！

なんだあの北斗の拳の宣伝は！

『救世主末伝説』じゃなくて『世紀末救世主伝説』じゃないのか～。北斗の拳のファンをなめるなよ！

おまえはすでに死んでいる」と吹田市の金原大和くん。

そっそれは、ケンシロウの誤植秘孔拳により……ひでぶっ。

ライーザのボツ画面の原画プレゼント

▲千葉県　片野　徹

好評につき、ライーザの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
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

エニックス展

桜の花もちらほらと。春いっぱいのエニックス展です。

▲埼玉県
原　正憲

▲茨城県
深々美れく

▲愛知県
坂　英樹

お手紙ください

アイドル・コンテスト、直訴状などなど幅広く募集しております。応募はなるべくハガキでお願いしますネ。イラストの場合は、白黒で、濃淡の強いものをお願いします。白黒ページなのでパステルカラーは色が出にくいのです。

採用分には、エニックス特製ステッカーとパンフレットをプレゼント。よろしくっ。

編集後記

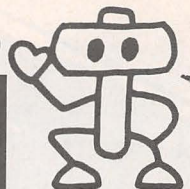
こ～んな天気のいい日は、日なたぼっこが最高です。

最近は、温泉にこっていまして、毎週日曜日にかよっています。こんなに温泉にかよっているのに、美しくもなれもせず、やせもしないのはなぜでしょう!?

BGMは、ノヴェラの「パラダイスロフト」です。

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!!

英語大工さん

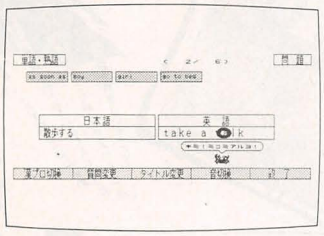


英語大工さんは、全機種とも、漢字版になりましたよ。

家庭で、学校で、塾でご利用いただいています。

大工さんシリーズは買ってすぐ使えるようにできているので、買ったその日にきみの秘密兵器ができあがります。

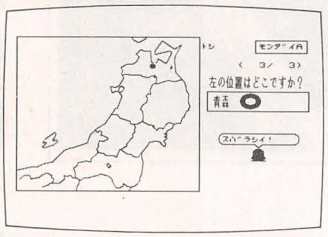
英語大工さん



期末テストの前、どうしても単語が覚えられない…そんなときにはこの英語大工さんが大活躍！　自分の教科書・習ったレッスン・そして苦手な単語を登録すると効果的。できなかった単語は何回でもできるまでくりかえし問題に出てきます。

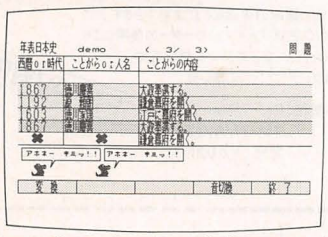
プログラムは〔単語熟語／不規則動詞変化／形容詞副詞の比較変化／名詞代名詞の単数複数形／基本英文〕の５本。

地理大工さん



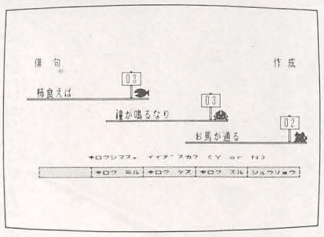
プログラムにセットされている地図をつかってデータを入れるのもいいし、新しく自分で地図を描くのも自由。地図入力は、点を打つ・線をひく・四角をかく・円をかく…などの８つの機能を持っています。地理大工さんの特徴は何と言ってもこの地図登録。誰でも簡単に地図が作れ、マウスもデジタイザーも使わずに１枚がおよそ30分ぐらいで「できあがり！」。プログラムは〔日本地図あり／地図なし／世界地図あり／地図なし〕の４本。

歴史大工さん



年号を覚えるのは誰でも苦痛。これをすんなりとこなしてしまえる嬉しい歴史大工さん。ヒント登録を使って年号を語呂あわせで覚えてしまおう。歴史の中の人物名・史実・時代など必要に応じて登録しておけば試験勉強もラクラク。年表日本史・年表世界史のほかに地図を使って史実をプロットできる地図日本史・地図世界史もあります。

国語大工さん

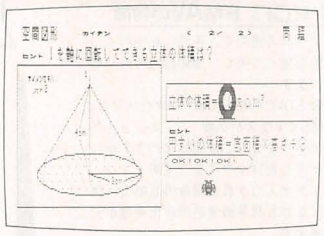


国語の基本は漢字。そこで国語大工さんの最初のプログラムは漢字の読み・書きです。読みはいいとしても、書きはパソコンでどうする？　ワープロの要領で漢字を答えます。

短文プログラムではきみの好きな文章を登録し、つぎに問題としたい箇所を５つまで指定します。すると、問題画面では指定した箇所が穴埋めの問題となって出てきます。

プログラムは〔漢字／類義語・対義語／熟語の意味／短文〕の４本。このほかに有名な俳句や自作の俳句を登録して遊ぶ俳句プログラム(付録)も付いています。

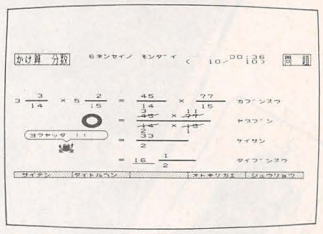
数学大工さん　図形編



グラフィック・エディターを内蔵しているので、自分の好きな図形を描くことができる。このあと問題文を簡易ワープロで登録。ヒントの登録は図形の中にでも文章でもどちらでもＯＫ。すでに基本問題が登録してあるのでこれをコピーして応用問題にすることもできる。問題集や試験でまちがえた問題を入れておくと抜群の効果があります。

プログラムは三角形・円・自由テーマ等５本。ワープロには分数・２乗・ルート・不等号などの数学記号も入っていて容易に使える。

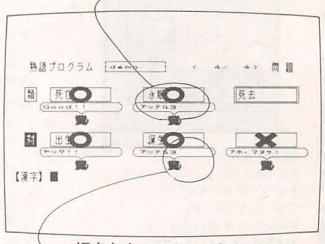
計算大工さん　小学生の勉強に 中学生の復習に



整数・小数・分数の四則計算を豊富なコースで訓練できるソフト。問題をパソコンに自動生成させることもできる。特長は、筆算か暗算か選べる・記録に挑戦するコースがある・くり上りくり下りの有無、余りの有無が選べるなど。ＦＤは上巻下巻の２枚セット。

はげまし文＆キャラクター

自分の好きなことばを入力できます。



好きなキャラクターを選べます。

ご案内

○：発売中　開：開発中　※教科名、構成、定価に一部変更があります。

機種＼教科＼対象	中学生・高校生								小学生中学生	
	英語大工さん	地理大工さん	歴史大工さん	国語大工さん	数学大工さん 図形編	数学大工さん グラフ編	数学大工さん 数と式編	計算大工さん	漢字大工さん
PC-88 mII SR FR MR	○	○	○	○	○	開	開	○	開
FM-7 77 AV	○	○	○	○	開	開	開	開	開
PC-98 Fu VF VM	○	○	○	○	○	開	開	○	開
構成	5FD1枚(又は3.5FD)＋詳細マニュアル＋上質ケース							各FD2枚 他は左に同じ	
定価	各5000円							各8000円	

※送料240円、2点以上のご注文は無料

主要機能：登録／削除／訂正／出題／採点／ヒント提示／再出題／励まし文／キャラクター／正解提示／成績記録／リスト表示

カタログ：ハガキまたは電話でご請求ください。(本誌名、お持ちの機種、電話番号、ご職業をご記入ください。)

購入申込：ハガキまたは電話で当社に直接ご注文ください。代金は商品到着後のお支払いで結構です。

学校・塾の先生へ：ご来社くだされば試用の用意もございます。

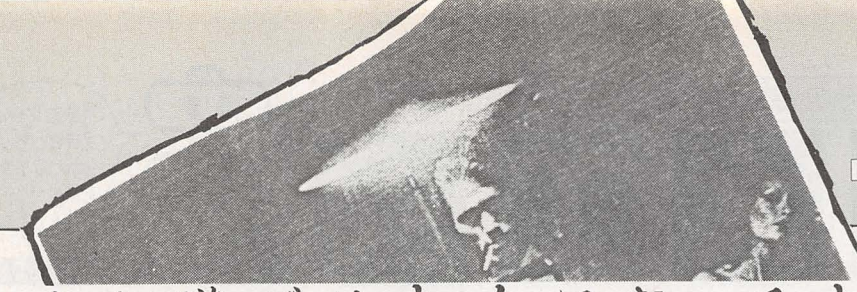
Mather Duck Typing　マザーダック・タイピング

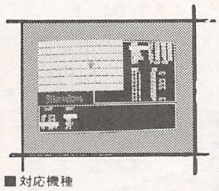
初心者からベテランまで使えるゲーム感覚のキーボードレッスン。FMシリーズFDのみ￥3000

人とコンピュータを考える　ヒューマンソフト　〒170 東京都豊島区東池袋2-62-8-902　☎03-981-7822

DataWest
データウエスト

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(3.5インチ)
FM-77AV専用(3.5インチ)
MZ2500(3.5インチ・2DD)
FM-11(5インチ2HD・2D)〈通信販売のみ〉

FM-AV対応

前途有望人も悦ぶ面白さ

夢にまでみたファンタジーロールプレイングゲーム

進歩人も慌てる素晴しさ

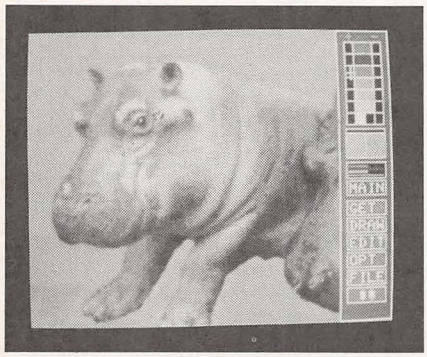
ゲームの3大特徴

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。

マーベラス ロールプレイングゲーム

G-edit fm av



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。
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

●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

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の圧軸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

FM-AV対応

●対応機種:FM-7/New7(5"D)
FM-77/AV(3.5"D)
定価:¥8,000

音と映像がクロスオーバーするゲーム

MASTSOUND 対応ゲーム 製作進行中!

すべて臨情感のあるサウンドで楽しいシーンがつぎつぎに展開されるゲームです。今までこんなこんなすばらしいサウンドゲームは始めて、なんといっても音と映像が一体化して見ている君はもはや主人公!?

■通信販売のお申し込みは
現金書留で下記の住所にご注文下さい。
送金は当社負担です。
〒538 大阪市鶴見区放出東3丁目21番40号
(サンスイビル3F)

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
テクノポリス	(ROM)ロットロット	¥4,800
コナミ	(ROM)グーニーズ	¥4,800
ポーステック	(T)レリクス	¥5,800
アスキー	(ROM)ザ・キャッスル	¥5,800
dBソフト	(ROM)クロスブレイム	¥4,900
日本デクスタ	(ROM)ナイトシェード	¥5,700
dBソフト	(ROM)クロスブレイム	¥4,900
ハドソン	(BC)ボンバーマン・スペシャル	¥4,800
アスキー	(T)オホーツクに消ゆ	¥3,800
ハル研	(ROM)ダンクショット	¥5,600
コナミ	(ROM)ツインビー	¥4,800

ファミコン

ナコム	(ROM)ドルアーガの塔	¥4,900
	タッグチームプロレスリング	¥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
チャンピオンソフト	(5D)その後の慶子ちゃんI	¥3,000
東宝	(3.5D)カリオストロの城	¥4,800

FM-77AV

ポーステック	(3.5D)レリ ス	¥7,200
データウェスト	(3.5D)マーベラス	¥6,800
データウェスト	(3.5D)G-EDIT・AV(マウス付)	¥19,800
ウインキー	(3.5D)ショッキングクロスワード	¥7,800
グレイトソフト	(3.5)秘課外授業編	¥4,000

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)クロブダー	¥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)クロブダー	¥6,000

X-1

BPS	(T)ファイヤークリスタル	¥4,800
パスカル	(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
グレイトソフト	(5D)フェアリーズ・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)ハイドランドII	¥6,800
★データウェスト	(5D)マーベラス	¥6,800
マイクロキャビン	(5D)ギャルっぽクラブ	¥6,800
★日本ファルコム	(5D)ザナドウ	¥7,800
ポーステック	(5D) レリクス	¥7,200
★マジカルズ	(5D)ザ・スクリーマー	¥7,500
★スクウェア	(5D)プラスティ	¥7,900
★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
ウインキー	(5D)ロストパワー	¥7,800
アスキー	(5D)ディスクアスキー	¥5,800

PC-98F/M

ポーステック	(2HD)レリクス	¥7,200
スクウェア	(2HD)プラスティ	¥7,900
アスキー	(52DD)テグザー	¥6,800

MZ-1500

電波新聞	(QD)ドルアーガの塔	¥4,800
	(QD)デーモンクリスタル	¥4,500

ハード PC-88

JAST	ジャストサウンド(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

X1 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

メーカー / メディア	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

NEC PC-9801 U2

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

NEC PC-8801mkII MR

PC-8801MKII MR	¥238,000
PC-KD852	¥ 99,800
定価合計	¥337,800
PC-8801MKII MR	¥238,000
アナログ4050文字0.39ピッチ	¥ 99,800
定価合計	¥337,800

大特価 ¥244,000

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
アナログ4050文字0.39ピッチ	¥ 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

FM-77 AV2 + プリンタ

FM-77AV2	¥158,000
FMTV-151	¥89,800
FMPR-201	¥ 79,800
プリンターケーブル	¥ 6,800
定価合計	¥334,400

大特価 お問い合せ下さい

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

SHARP X1F

CZ-811C	¥ 89,800
CZ-811D	¥ 89,800
定価合計	¥179,600

大特価 ¥118,000

CZ-812C	¥139,800
CZ-811D	¥ 89,800
定価合計	¥229,600

大特価 ¥150,000

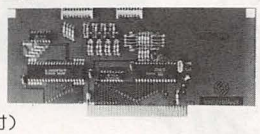
SHARP Supermz

MZ-2521	¥198,000
MZ-1D22	¥108,000
定価合計	¥306,000

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-8001MKII・PC-8801シリーズ用
KR-001 ¥15,900



★10ビットA/Dコンバータ4チャンネル
(0−2.5VMAX)
★4ビット入力ポート(8255Cポート下位インバーター付)
★4ビット出力ポート(8225Cポート上位オープンコレクター)
★8ビット入・出力ポート(8225A・Bポートオープン)
★使用IC A/D：μPD7002C PP1：8255A-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。

カード型日本語データベース

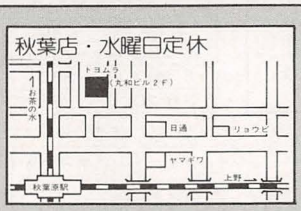
TMD 顧客管理 DX版
PC-9801シリーズ ¥37,800

★大切なデータを無駄にしないデータベース設計
★高速で多機能なデータ検索能力
★項目間計算・更新機能をサポート
★データの有効利用を促進する転送機能
★データ形式は30項目全て変更自由
★画面上で確認しながら出力形式設定

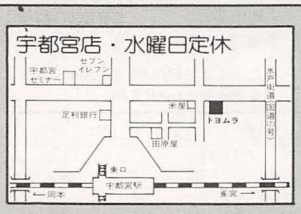
トヨムラ 各店案内図

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。

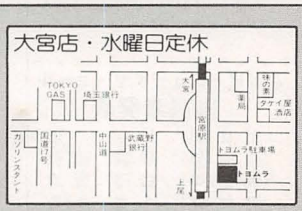
秋葉店・水曜日定休



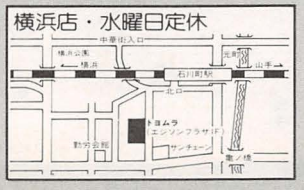
宇都宮店・水曜日定休



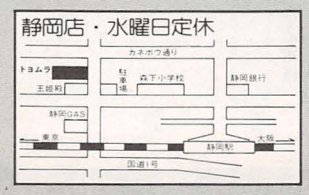
大宮店・水曜日定休



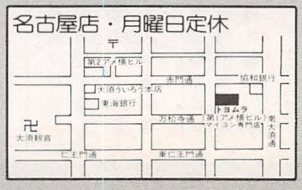
横浜店・水曜日定休



静岡店・水曜日定休

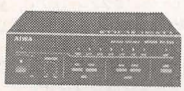
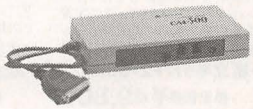


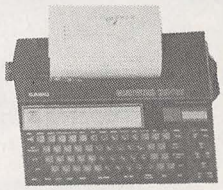
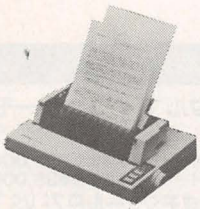
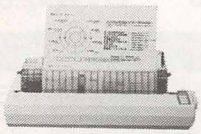
名古屋店・月曜日定休



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。

NEC対応プリンタ

VP-130K(EPSON)	¥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(EPSON)	¥147,000
PC対応ROMII	¥ 13,000
プリンタケーブル	¥ 3,500
定価合計	¥163,500
大特価	お問い合せ下さい
SL-80MK(SEIKOSHA)	¥118,000
プリンタケーブル	¥ 3,500
定価合計	¥121,500
大特価	お問い合せ下さい
M-1024P(プラザー)	¥128,000
プリンタケーブル	¥ 3,500
定価合計	¥131,500
大特価	¥94,800
TR-24(スター)	¥68,800
プリンタケーブル	¥ 3,500
定価合計	¥72,300
大特価	¥51,800

富士通対応プリンタ

FMPR-201(FUJITSU)	¥79,800
プリンタケーブル	¥ 4,000
定価合計	¥83,800
大特価	お問い合せ下さい
VP-80K(EPSON)	¥147,000
FM対応ROM	¥ 13,000
プリンタケーブル	¥ 4,000
定価合計	¥164,000
大特価	お問い合せ下さい
M-1024F(プラザー)	¥128,000
プリンタケーブル	¥ 4,000
定価合計	¥132,000
大特価	¥95,200
TR-24f (スター)	¥68,800
プリンタケーブル	¥ 4,000
定価合計	¥72,800
大特価	¥52,200

ワープロ

東芝	RUPO JW-R50FII	¥128,000

モデム

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	

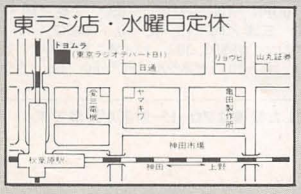
カシオ	HW-700	¥69,800
富士通	OASYS LiteK	¥79,800
EPSON	Word Bank J	¥138,000
NEC	文豪 mini 7	¥198,000
SHARP	ミニ書院 WD-590	¥220,000

通信販売

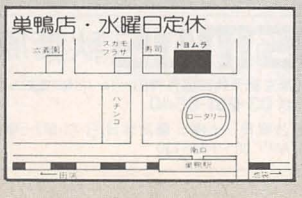
トヨムラ各店において，広告の商品が通信販売で購入できます。(広告の商品以外も取り扱っております。) ご注文は下記のトヨムラ各店へどうぞ。注文商品名・お名前・ご住所・電話番号を忘れずに明記して，現金書留でお願い致します。

注文商品名	○○○○○
金額	¥○○○○
お名前	○○○○○
ご住所	〒○○○ ○○○○○
電話番号	○○○(○○○)○○○

東ラジ店・水曜日定休



巣鴨店・水曜日定休



トヨムラ 即決クレジット

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

トヨムラ

●秋葉店	〒101	東京都千代田区外神田1-8-6 (丸和ビル2F)	☎03(251)1477
●宇都宮店	〒320	宇都宮市宿郷町365-7	☎0286(36)5315
●大宮店	〒330	大宮市宮原町3-515-2	☎0486(52)1831
●横浜店	〒232	横浜市中区松影町1-3-7	☎045(641)7741
●静岡店	〒422	静岡市八幡1-4-36	☎0542(83)1331
●名古屋店	〒460	名古屋市中区大須3-30-86 (ラジオセンター名古屋2F)	☎052(263)1660
●東ラジ店	〒101	東京都千代田区外神田1-10-11 (東京ラジオデパートB1)	☎03(253)4693
●巣鴨店	〒170	東京都豊島区巣鴨1-12-6	☎03(941)8621

※通信販売をご希望の方は最寄りの各店へどうぞ

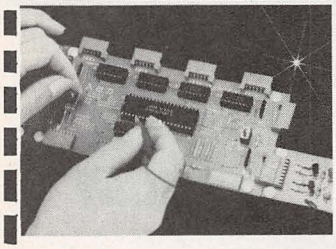
ニーズに合わせて選べる
ワイドなコース

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
他に多くな
機器が書店に
揃って居りますので
カタログをご請求下さい。
6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1機能1基板をモットーに製作と実験をくり返してマスターします。

・組立キット/PZ-80AK
標準価格¥49,800
・完成品セット/PZ-80AH
標準価格¥57,800

実践編

実践編では、マイコン・システムを構成する中央処理部や記憶部などを機能単位毎に製作し、これらの機能基板を組み合せたマイコン・システムでソフトウェアの学習や基礎編で製作したモジュールを使った簡単な応用研究をします。

・組立キット/PZ-80BK
標準価格¥49,800
・完成品セット/PZ-80BH
標準価格¥57,800

応用編

応用編では、光センサ・音センサ・温度センサなどのセンサモジュールとリレー、DCモータ、圧電ブザー、スピーカ、7セグメントLEDなどの駆動部品モジュールを用いて実用的な応用研究をします。

・組立キット/PZ-80CK
標準価格¥36,800
・完成品セット/PZ-80CH
標準価格¥42,800

ワンボードマイコン

マイコンの実践的応用に最適

コンパクトサイズのワンボードマイコン。入出力のコネクタと相互接続可能で実用化のためのシミュレーションが容易です。

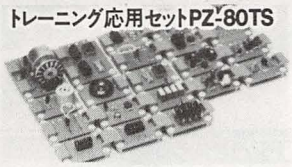
・PZ-S1
標準価格¥19,800

トレーニングボード

トレーニングボードPZ-80T

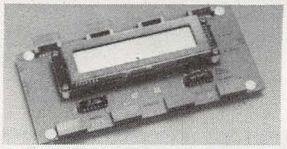
標準価格¥49,000(電源付)

トレーニング応用セットPZ-80TS



〈21モジュール〉●押ボタンスイッチ●波形スイッチ●インバータ●接続変更●H/L信号表示●2進→7セグメント●数字表示●H/L信号確認●メロディ●アンプ●スピーカ●光スイッチ●リレー●圧電ブザー●記号表示●音スイッチ●可変幅一発パルス●DCモータ●温度センサ●コンパレータ●D/A変換
〈接続リード線〉
標準価格¥49,000

エレクトロニクス教材



・液晶モジュールPZ-LC1

マイコン教育モジュールと組合せ、液晶の駆動方法を習得する学習教材です。(液晶への文字の出し方の基礎がマスターできます。)

標準価格¥28,000

・デジタルマイコンサーモ

専用ワンチップマイコンを使用したデジタルマイコンサーモ。

PT-200K……標準価格¥22,000
PT-200H……標準価格¥35,000

・音声合成モジュールPZ-VS1

マイコン教育モジュールと組合せ、音声合成・音階発生LSIの駆動方法を習得する学習教材です。

標準価格¥14,000

・光通信モジュールPZ-OT1

マイコン教育モジュールと組合せ、光ファイバーによる多重伝送の基礎を習得する学習教材です。

標準価格¥28,000

メカニカル教材

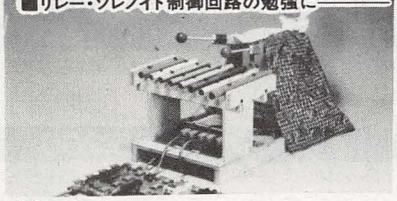
■スカラ型ロボットの勉強に

・搬送ロボットPZ-AH1

一般に言うスカラ型のロボットで、肩モータから構成されています。移動したい位置毎の肩・肘両モータの回転パルス数をあらかじめメモリに書き込んでおき、このデータによりハンドが自動移動する定位置自動移動と、いくつかの動作が教示再生できる機能を有します。

標準価格¥98,000

■リレー・ソレノイド制御回路の勉強に

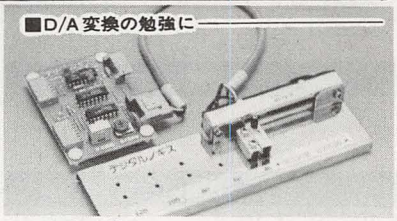


演奏ロボット

プログラムの作り方の実践的な練習を行う事例研究用として最適です。(マイコン教育モジュールと接続して使用)

標準価格¥82,000

■D/A変換の勉強に



デジタルノギス

D/A変換の応用方法が習得でき、部品の寸法測定を行ない、部品などの自動検査に応用することを目的とします。

標準価格¥9,800

さらに充実PMAシリーズ。ご使用パソコンに合わせてお選びください。

■インターフェイスセットの内容と適応パソコン

型番＼項目		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

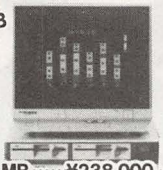
PC-8801mkIIFR modl30

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

FM 77AV 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

SHARP

X1turboII

標準価格¥297,800
特価 ¥2?8,000

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-J

文章一括変換

新製品

標準価格¥138,000

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 特価¥79,000
●MP-300 特価¥46,400

ACTAM セルラフルフラ

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。

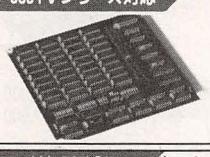
8ペンタイプ(A-3サイズ)
(セントロニクスRS-232C標準装備)
特価 ¥200,000 初 ¥8,300
月々¥6,500×23回 ボ ¥20,000×4回

GRAPHTEC マイプロットIII〈MP-2000〉

未来派ハイテクプロッタ

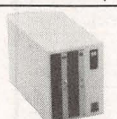
8ペンタイプ(A-3サイズ)
特価 ¥168,000(セントロニクスRS-232C標準装備)
初 ¥7,700 月々¥6,500×23回
ボ ¥10,000×4回

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-9034C-2
……¥20,000
・384KB増設RAMボード
PIO-9034C-3
……¥26,000
・512K増設RAMボード
PIO-9134C
……¥30,000
・1MB増設RAMボード
PIO-9234-1MC
……¥47,000
・2MB増設RAMボード
PIO-9234-2MC
……¥78,000



・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……¥22,000
●V3Gビジネスユースに応える本格派ワープロ……¥38,000
●V3Sあらゆるニーズに応えるパワフルワープロ……¥58,000
※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(前面シールド)(M・Lのみ) 標準価格 ¥6,800

電磁波シールドVDTフィルター
ソフトウェーブ

電磁波、静電気、紫外線、赤外線をカット。しかもノングレアー処理で効果抜群。

・12インチ用 ¥12,000
・14インチ用 ¥14,000

特選品

FDDメカ
・3.5″2DD……¥19,800
・5″2DD……¥38,000
・PC-9801増設メモリ(256KB)
……¥19,800

通販カタログ無料進呈中!!

●通販のお問い合わせは通販専用電話

03-251-8540

cosmos 秋葉原

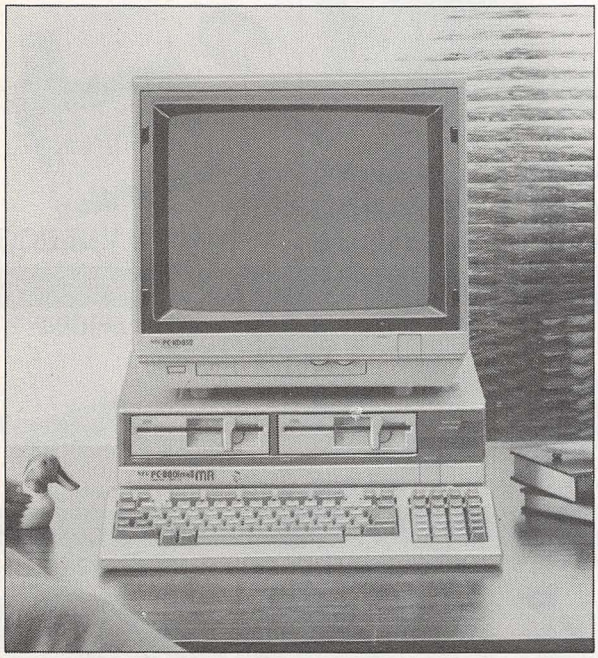
本社：〒101 東京都千代田区外神田2-14-10(第二電波ビル4F)
☎03-251-8540
■営業案内/月曜日－土曜日■定休日/日・祭・第2土曜日
■営業時間/AM9:00－PM5:30

カタログ請求券 ニューメディアマガジン 6月号

88 FAIR このチャンス！のが

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



8801/IIMR A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/IIMR C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/IIMR B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/IIMR D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

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
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

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

買い替え大作戦 Part 1

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1-28-1タクトTOビル3F 〒170　池袋店 東京都豊島区東池袋1-28-6 〒170

す手はないぞ！

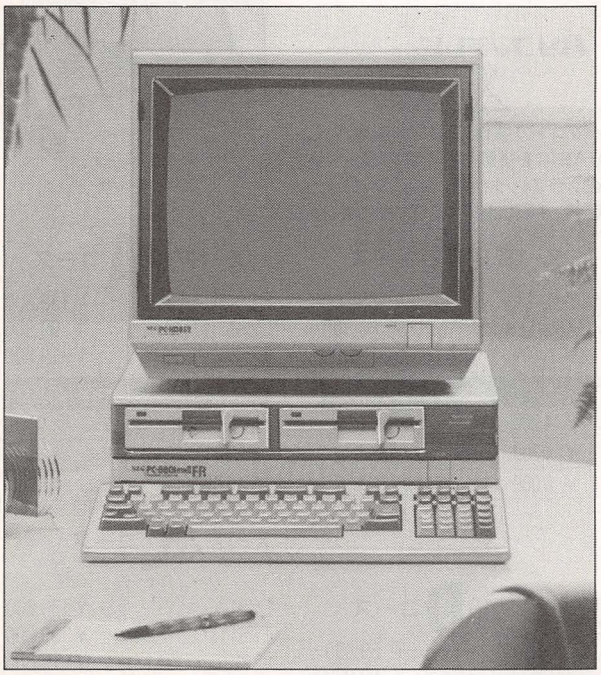
代金引替え
即納OK

株式会社 ワールド イン アオヤマ
WORLD IN AOYAMA

東京 03-987-7771　長野 0262-84-7771
大阪 06-264-7771　福岡 092-672-7771
札幌 011-727-7771　仙台 0222-27-7131
広島 082-261-7771　問い合せ 03-987-7795

初めての人から本格的な活用をめざす人まで
誰もが満足できるラインアップ。パフォーマンス
を追求した高性能パソコン

PC-8801mkIIFR



8801/IIFR30 C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/IIFR Fコース

ビジネスワープロセット
PC-8801/IIFR30……¥178,000
PCKD852 ……¥ 99,800
M-1024P(ブラザー)……¥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/IIFR D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/IIFR G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

8801/IIFR E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

●プレゼント●
PRESENT
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。

8801/IIFR A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/IIFR B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

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

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-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

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

もっと！出ました。待望

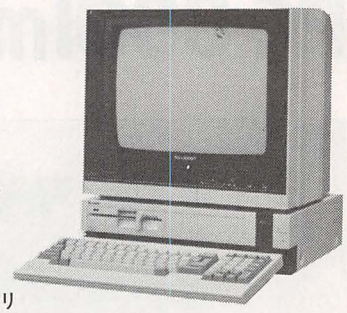
ワールド イン アオヤマ
マイコンクラブ会員募集中

AMC AOYAMA MYCOM 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！

新・発・売
大自然色パソコン
FM77AV AUDIO & VISUAL

AVC＝オーディオ・ヴィジュアル・
コンピュータの時代を告げる
4096色同時発色パソコン



パソコンテレビ
X1F

パソコンの傑作X1-F。NEW
BASICを搭載して登場。高
速グラフィック機能、大きなメモリ
容量、さらには漢字ROMも内蔵（Model20）

FM77AV A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

FM77AV C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

FM77AV E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

FM77AV F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-77AV G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

FM77AV H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

X-1F10 A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➡¥119,000	
¥ 4,200×36回	㊎なし ㊏なし
¥ 4,200×24回	㊎10000㊏なし
¥ 6,000×24回	㊎なし ㊏なし

X-1F10 Dコース

CZ811C……¥ 89,800
CZ811D……¥ 89,800
ジョイスティック……¥ 3,900

定価合計¥183,500➡¥110,000	
¥ 4,000×36回	㊎なし ㊏なし
¥ 5,500×24回	㊎なし ㊏なし
¥11,000×12回	㊎なし ㊏なし

X-1F20 A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➡¥145,000	
¥ 5,200×36回	㊎なし ㊏なし
¥ 7,400×24回	㊎なし ㊏なし
¥14,000×12回	㊎なし ㊏なし

X-1F20 Cコース

30%引

ワープロセット

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➡¥207,000	
¥ 7,200×36回	㊎なし ㊏なし
¥10,300×24回	㊎なし ㊏なし
¥13,400×18回	㊎なし ㊏なし

X-1F20 Dコース

ワープロセット

CZ812CR……¥139,800
CZ811DR……¥ 89,800
CZ-8PD2R（ドットプリンター）¥ 79,800
ソフトウェアパック（6本セット）…¥ 19,800

定価合計¥329,200➡¥198,000	
¥ 6,900×36回	㊎なし ㊏なし
¥ 9,800×24回	㊎なし ㊏なし
¥12,700×18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。

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1-28-1タクトTOビル3F 〒170　池袋店 東京都豊島区東池袋1-28-6 〒170

の個性派パソコンたち。

株式会社 ワールド イン アオヤマ
WORLD IN AOYAMA

- ●24時間サポート体制　いつでもどこでも24時間受付中！
- ●高額下取制度　買替は絶対にお得！下取りは今すぐここで、
- ●支払はゆっくり後払い　商品到着翌月からのお支払
- ●ヤングクレジット　18歳未満の方は必ず保護者の方と一緒に電話して下さい
- ●土、日曜配達OK　都合のよい日に確実にお手元へ不在がちの方にも便利
- ●低金利クレジット　月々3,000円からの低金利クレジット
- ●全商品完全保険付　製品にはすべて一年間の保障が付いています
- ●キャンパスクレジット　18歳以上の学生の方は原則として保証人様には連絡いたしません

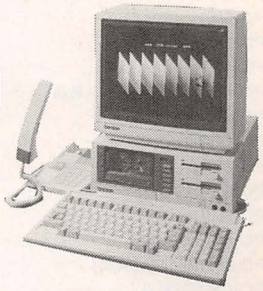
X1 turbo II

漢字処理を超えた新日本語処理。あのX1ターボのハイパフォーマンスをすべて継承。

CZ-856CE ……￥178,000
CZ-855DE ……￥119,800

定価合計￥297,800➡ 現金特価	
￥ 5,000×36回	㊍16000㊎なし
￥ 7,800×24回	㊍20000㊎なし
￥11,200×24回	㊍なし ㊎なし

MZ-2500



ニューメディアに対応して、Super MZ新登場。通信機能を搭載して新次元のコンピュータコミュニケが実現。

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	——	——

MZ-2500 Aコース

MZ2500model30……￥198,000
MZ-1D22 ……￥108,000

定価合計￥306,000➡現金特価	
￥ 5,000×36回	㊍17000㊎なし
￥ 7,800×24回	㊍20000㊎なし
￥11,300×24回	㊍なし ㊎なし

MZ-2500 Bコース

MZ2500model20 ……￥168,000
CU-14A2……￥ 99,800

定価合計￥267,800➡￥192,000	
￥ 6,600×36回	㊍なし ㊎なし
￥ 9,400×24回	㊍なし ㊎なし
￥12,100×18回	㊍なし ㊎なし

MZ2500 Cコース

76%引

MZ2500model30 ……￥198,000
MZ1P22 ……￥108,000
MZ1P17(プリンター)……￥ 79,800
ケーブル ……￥ 7,500

定価合計￥393,300➡ 現金特価	
￥ 9,900×24回	㊍26000㊎なし
￥14,300×24回	㊍なし ㊎なし
￥18,500×18回	㊍なし ㊎なし

MZ2500 Dコース

MZ2500model30……￥198,000
MZ1D22……￥108,000
MZ-1X22(モデムホーン)‥￥ 98,000

定価合計￥404,000➡現金特価	
￥10,500×36回	㊍なし ㊎なし
￥15,000×24回	㊍なし ㊎なし
￥28,100×12回	㊍なし ㊎なし

●プレゼント● PRESENT

今、MZ2500A・Cコースを買うともれなくモデムユニットをプレゼント
MZ2500Cコースを買うとワープロ ソフト ユーカラ(定価28,000円)を
¥7,000にておとどけいたします。

5月15日まで

買い替え大作戦 Part2

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	￥ 92,000	￥4,485	——	FM-7	FM-77AV2	￥107,000	￥ 5,217	￥3,656
PC-6001/II	FM-77AV 2	￥116,000	￥5,655	￥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	——
PC-8001/II	X-1F20	￥ 82,000	￥3,998	——	MZ1500	X-1F10	￥ 44,000	——	——
PC-8801/II-10	X-1F20	￥ 50,000	——	——	CZ800C+Gラム	X-1F20	￥ 87,000	￥ 4,241	——
FM-7	X-1F10	￥ 43,000	——	——	X-1F20	X-ターボII(本体)	￥ 93,000	￥ 4,534	￥3,178
FM-7	X-1F20	￥ 77,000	￥3,754	——	CZ852	CZ856	￥ 86,000	￥ 4,193	——
MZ2000①②③	MZ2500/30	￥130,000	￥6,338	￥4,442	PC-8801/II30	PC-9801Vm2	￥238,000	￥11,603	￥8,132
MZ2000①②③	MZ2500/20	￥ 98,000	￥4,778	￥3,349	PC-8801/IISR30	PC-9801Vm2	￥120,000	￥ 5,850	￥4,100
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

USED PA 特選

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……¥ 13,000
PC-6001MK II……¥ 18,000
PC-6001MK II SR+RF付……¥ 32,000
PC-6001MK II SR+RF付〔新品〕……¥ 39,000
PC-6601……¥ 38,000
PC-6601SR……¥ 52,000
PC-6601SR〔新品〕……¥ 84,000
PC-8001……¥ 13,000
PC-8001MK II……¥ 20,000
PC-8001MK II SR……¥ 50,000
PC-8001MK II SR〔新品〕……¥ 60,000
PC-DR312〔新品〕……¥ 10,500
PHC-DR II〔新品〕〔データレコーダ〕……¥ 9,800
PC-6082……¥ 9,000
PC-60M43〔15色ディスプレー〕……¥ 27,000
PC-KD251〔カラーディスプレー〕……¥ 28,000
PC-KD301〔カラーディスプレー〕……¥ 28,000
PC-TV151〔2000文字パソコンテレビ〕……¥ 58,000
PC-TV351〔4050文字パソコンテレビ〕……¥ 88,000
PC-TV451〔4050文字パソコンテレビ〕〔新品〕…¥132,000
PC-KD551〔4050ディスプレー〕……¥ 58,000
PC-KD551K〔4050ディスプレー〕……¥ 60,000
PC-KD551K〔新品同様〕……¥ 68,000
PC-KD852〔4050ディスプレー〕……¥ 68,000
PC-KD852〔新品同様〕……¥ 76,000
PC-8853N〔4050文字0.31ディスプレー〕……¥ 74,000
PC-8853N〔新品〕……¥ 89,800
N-5913〔4050文字ディスプレー〕……¥123,000
N-5923〔4050文字ディスプレー〕……¥165,000
PC-80S31〔フロッピーディスク〕……¥ 65,000
PC-80S31K〔フロッピーディスク〕〔新品〕……¥ 89,800
システムディスク・ケーブル付
PC-8881K〔8フロッピー〕……¥189,000
ティアックFD55B〔88/IIフロッピー〕〔新品〕‥¥ 35,000
PC8801/II用です。SRにも使えます。
PC-8201〔ハンドヘルド〕……¥ 58,000
PC-8201〔新品〕……¥ 83,000
PC-8801……¥ 40,000
PC-8801+漢ロム……¥ 50,000
PC-8801/II10……¥ 66,000
PC-8801/II30……¥108,000
PC-8801/II SR20……¥113,000
PC-8801/II SR30……¥134,000
PC-8801/II TR〔新品同様〕……¥220,000
PC-8801/II FR10〔新品〕……¥ 80,000
PC-8801/II FR20……¥115,000
PC-8801/II FR30……¥134,000
PC-8801/II MR……¥179,000
CU-14A2〔4050文字アナログディスプレー〕〔新品〕¥ 59,800
PC8801/II SR及びFR用ディスプレー
フロッピーディスク・ティアック-FD55BV〔新品〕……¥ 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〕……¥ 39,000
PC-80S31K〔両面倍密ディアルフロッピー〕……¥ 89,800
K-305〔両面倍密ディアルフロッピー〕……¥ 65,000
K-276A〔両面倍密ディアルフロッピー〕……¥ 58,000
256K増設ラムボード〔新品〕……¥ 25,000
512K増設ラムボード〔新品〕……¥ 39,800
PC-9801……¥ 95,000
PC-9801E……¥128,000
PC-9801F1……¥169,000
PC-9801F2……¥208,000
PC-9801m_2……¥220,000
PC-9801VF2……¥258,000
PC-9801Vm_2……¥308,000
PC-PR401……¥ 18,000
PC-PR401〔新品：ケーブル付〕……¥ 29,800
PC-PR405〔24'漢字プリンター〕……¥ 55,400
PC-PR201〔24'漢字プリンター〕……¥172,000
NM-9300S〔24'漢字プリンター新品〕……¥158,000
NM-9400S〔24'漢字プリンター新品〕……¥186,000
PC-PR201〔24'漢字プリンター新品〕……¥220,000
RP-80F/T II……¥ 52,000
GP-500M……¥ 19,800
GP-700M……¥ 28,000
GP-550M……¥ 42,000
NM-9300……¥139,000
NM-9400……¥148,000
PC8826……¥ 48,000
UP130K〔NEC用〕……¥145,000

FUJITSU

FM-7〔本体〕……¥ 34,000
FM-NEW7〔本体〕……¥ 37,000
FM-8〔本体〕〔漢・非漢付〕……¥ 18,000
FM-77L2〔本体〕……¥ 82,000
FM-77L4〔本体〕……¥128,000
FM-77D2〔本体〕……¥ 78,000
FM-77AV2〔本体〕……¥119,000
MB-27405〔プリンター〕……¥ 34,000
MB-27406〔プリンター〕……¥ 48,000
MB-27407〔熱転写プリンター〕……¥ 48,000
MB-27411〔プリンター〕……¥118,000
MB-27611〔フロッピーディスク〕……¥ 68,000
MB-27611〔システム、ケーブル、1F付〕〔新品〕‥¥ 98,000
MB-27343〔2000文字カラーディスプレー〕‥¥ 32,000
FM-77AV1〔本体〕〔新品同様〕……¥ 99,000
FM-TV151〔ディスプレー〕〔中古〕……¥ 69,000
FM-16π〔イチロク パイ〕……¥146,000
GPX510J〔プリンター〕……¥ 42,000
GIOXF II〔プリンター〕……¥ 42,000

SHARP

MZ-721〔本体〕……¥ 18,000
MZ-731〔本体〕……¥ 28,000
MZ-1500〔本体〕……¥ 28,000
MZ-1500〔本体〕〔新品同様〕……¥ 38,000
MZ-2000+Gラム①②③……¥ 38,000
MZ-2200+DR……¥ 27,000
MZ-1200〔本体〕……¥ 18,000
MZ-2500/30……¥132,000
MZ-2500/30〔新品〕……¥142,000
X-1〔本体、ディスプレー、Gラム〕……¥ 82,000
X-1C〔本体、ディスプレー、G内蔵〕……¥ 82,000
X-1D〔本体、ディスプレー、G内蔵〕……¥ 82,000
X-1Turbo/20〔本体・ディスプレー〕……¥174,000
X-1Turbo/30〔本体・ディスプレー〕……¥188,000
X-1TurboII〔本体〕……¥128,000
X-1F/10〔CZ811本体〕……¥ 54,000
X-1F/20〔CZ812本体〕……¥ 84,000
X-1F/20〔CZ812本体〕〔新品同様〕……¥ 92,000
CZ801C……¥ 40,000
CZ802C……¥ 40,000
CZ802C〔新品〕……¥ 45,000
CZ8KR〔漢字ロム新品〕……¥ 17,000
CZ850D〔X-1ターボディスプレー新品〕……¥ 78,000
CZ852C〔X-1ターボ 30本体〕〔新品〕……¥120,000
CZ-8RL1……¥ 18,000
CZ-8RL1〔新品〕……¥ 19,800
CZ-8PD2〔X-1用ドットプリンター〕〔新品〕‥¥ 42,000
CZ-8PK2〔プリンター〕……¥ 84,000
CZ-8PK2〔プリンター〕〔新品〕……¥102,000
CZ-8PP2〔プリンター〕……¥ 32,000
MZ80BP5〔プリンター〕〔新品〕1/F付……¥ 58,000
MZ-1P17〔プリンター〕……¥ 56,000
MZ-1D04〔モノクロディスプレー〕〔新品〕……¥ 14,500
CZ811DR〔2000文字カラー〕……¥ 54,000
CZ-300F〔3'フロッピーディスク〕……¥ 38,000
PC-1247〔ポケコン新品〕……¥ 9,800
PC-1350〔ポケコン新品〕……¥ 27,000
PC-1500〔ポケコン〕……¥ 20,000
PC-1501〔ポケコン〕〔新品〕……¥ 29,800
X-1F/10〔CZ811 本体〕〔新品同様〕……¥ 58,000

EPSON・日立・SONY

SC-3000〔本体〕……¥ 13,000
SC-3000H〔本体〕……¥ 16,000
HC-20〔ハンドヘルド、DR付〕……¥ 54,000
FP-80〔プリンター〕……¥ 28,000
トミービュー太JR……¥ 3,000
TF-20〔フロッピーディスク〕……¥ 65,000
LFD550〔フロッピーディスク〕……¥ 60,000
SMC-777〔本体〕……¥ 48,000

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1-28-1タクト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。

SOCOM 中古パソコン

- 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。

株式会社 ワールド イン アオヤマ

WORLD IN AOYAMA

24時間電話受付中

☎03-987-7771

MSX

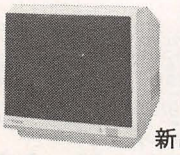
MBH1〔RF、16K〕日立	¥ 20,000	HB-101〔RF、16K〕SONY	¥ 22,000
CF1200〔RF、16K〕ナショナル	¥ 20,000	HB-201〔RF、32K〕SONY	¥ 28,000
CF2000〔RF、16K〕ナショナル	¥ 20,000	PHC-30〔RF・DR・16K〕サンヨー	¥ 32,000
CF2700〔RF、32K〕ナショナル	¥ 24,000	FM-X〔RF、16K〕	¥ 22,000
HC-60〔RF、32K〕ビクター	¥ 22,000	MX-10〔RF、16K〕カシオ〔新品〕	¥ 15,000
HC-60〔RF、32K〕ビクター〔新品〕	¥ 24,800	★MSX16K拡張カートリッジ	¥ 6,200
HC-7〔RF、64K〕ビクター	¥ 30,000		
HC-7〔RF、64K〕ビクター〔新品〕	¥ 44,800		
HC-80〔MSX2〕ビクター〔新品〕	¥ 49,800		
HC-30〔RF、32K〕ビクター〔新製品〕	¥ 22,800		
HB-55〔RF、16K〕SONY	¥ 20,000		
HB-75〔RF、64K〕SONY	¥ 34,000		

★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。

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。

今月のお買得品

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

Victor HC-95 MSX2

AV PERSONAL COMPUTER

HC-95 Aコース

HC-95〔本体〕……¥198,000

定価合計¥198,000➡現金特価	
¥ 5,500×36回	㊦なし ㊧なし
¥ 7,800×24回	㊦なし ㊧なし
¥14,500×12回	㊦なし ㊧なし

HC-95 Bコース

HC-95〔本体〕……¥198,000
CZ811DE〔Sharpディスプレー〕…¥ 89,800

定価合計¥287,800➡現金特価	
¥ 7,700×36回	㊦なし ㊧なし
¥11,000×24回	㊦なし ㊧なし
¥20,600×12回	㊦なし ㊧なし

9801Vm2中古 Aコース

PC-9801Vm2……¥415,000
PC-KD852……¥ 99,800

定価合計¥514,800➡¥380,000	
¥18,500×24回	㊦なし ㊧なし

9801Vm2中古 Bコース

PC-9801Vm2……¥415,000
CU-14A2……¥ 99,800

定価合計¥514,800➡¥362,000	
¥17,600×24回	㊦なし ㊧なし

9801Vm2 Dコース

PC-9801Vm2……¥415,000
PC-KD852……¥ 99,800
PC-PR406……¥ 99,800
ワープロソフト〔一太郎〕…¥ 58,000

定価合計¥672,600➡¥538,000	
¥14,600×48回	㊦なし ㊧なし
¥15,800×36回	㊦16000㊧なし
¥26,200×24回	㊦なし ㊧なし

Sharp CU14 AG1 〈新製品〉
〔4050文字カラーディスプレー、PC8801SR・FRシリーズ用〕
定価 89,800円 **¥59,800**

Sharp CU-14A2 〈新製品〉 限定50本
〔4050文字カラーディスプレー、NEC PCKD852同様品〕
定価 99,800円 **¥59,800**

ビクターMSX HC-30・32K 〈限定品〉
定価 36,800円 **¥22,800**

中古のセットコースの申し込みは限定本数がありますのでお早めにお申し込み下さい。

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。

ワールド イン アオヤマ テレフォンガイド

●パソコンの買取り、査定
03-987-7771
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。
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。

●パソコンの下取り・買取り
03-986-6103
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。

●中古商品在庫センター問い合わせ
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。

注文センターはあなたからの電話をお待ちいたしております。
24時間電話受付中

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
麻子ちゃんの秘密	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
ダ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
はーりぃふぉっくす雪の魔王	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(2D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
Z-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
プラスティサー・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
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
ナンバストリート	T/B	4,800	4,470
ナンバストリート(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	6,800	6,400
ビーピングスキャンダル	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
アメリカントラック	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
ゼビウス	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	3.5D	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	4,500	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
ナンバストリート	T/B	4,800	4,470
ナンバストリート	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
カレイドスコープ丁万光年	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
舞踏魔		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ナンバストリート		T/B	4,800	4,470
TOKYOナンバストリート		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
ぱってん大ヌキの大冒険		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
オウムのビビの大冒険	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
ポートピア連続殺人事件	T/B	3,800	3,540
ファランクス	T/B	3,800	3,540
ザース	T/B	4,800	4,470
ウィングマン	T/B	4,800	4,470
オホーツクに消ゆ	T/B	3,800	3,540
リザート	T/B	4,800	4,470
ウォーリィ	T/B	3,800	3,540
はーりぃふぉっくす雪の魔王	T/B	4,200	3,920
ジャンプ・ジェット	T/B	4,800	4,470
フライト・パース737	T/B	4,500	4,200
トリトーン	T/B	4,800	4,470
蒼き狼と白き牝鹿	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	4,470
ヴォルガード	ROM	5,800	5,800
コナミのテニス	ROM	4,800	4,470
コナミのサッカー	ROM	4,800	4,470
スカイジャガー	ROM	4,800	4,470
野球狂	カード	4,800	4,470
スターフォース	カード	4,800	4,470
ブーヤン	カード	4,800	4,470
ジェットセットウィリー	カード	4,800	4,470

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
パックマン	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
伝説のテニス	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
はーりぃふぉっくす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32K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

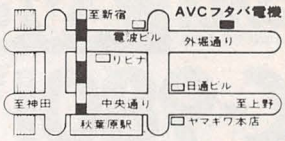
送り先 〒171 東京都豊島区要町3-38-1「ソフトアーデン」注文係
「ソフトアーデン」は、ワールド イン アオヤマ、ソフト事業部の独立販売店です。
FAXによる商品のお問い合せは24時間下記のNoで……03-987-7798

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

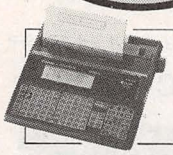
AUDIO VIDEO COMPUTER

☎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



● canon ワードボーイ PW-15 現金特価￥31,000

フルフラットキーボード
文書を保存メモリーパック(別売)
ハガキ印刷、4倍角文字

標準定価合計￥39,800

初回	2回目以降
￥3,610	￥2,800×11回
￥	￥

今すぐ もよりの電話から			
札幌	011-611-5104	名古屋	052-452-3271
仙台	0222-64-3704	大阪	06-311-3931
新潟	0252-75-4175	広島	082-295-6873
		福岡	092-481-2494

NEC PC-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 X1F

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 X1 パソコンテレビ 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	￥250,000	￥12,783	￥8,956
KV-21XBR1(21インチ)	￥218,000	￥185,000	￥9,096	￥6,372
CPD-14CD1	￥79,800	￥68,000	￥3,343	￥2,342

プリンター

NEC	標準価格	現金特価	24回均等	36回均等
PC-PR101T	￥108,000	￥86,000	￥4,228	￥2,962
PC-PR406	￥99,800	￥81,000	￥3,983	￥2,790
PC-PR405	￥69,800	￥58,000	￥2,852	￥1,998
エプソン				
PI 40 (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

●TOSHIBA JW-R50FII JW-R50S

3.5インチ FDD内蔵 21文書、約100頁

40字×4行の液晶画面英文ワープロ機能充実
B4ヨコまでフル印字・ハガキへ宛名印刷・作表機能

標準定価合計￥128,000

現金特価￥105,000

初回	2回目以降
￥9,850	￥9,700×11回
￥6,600	￥5,100×23回

標準定価合計￥89,800

現金特価￥73,000

初回	2回目以降
￥7,330	￥6,700×11回
￥5,640	￥3,500×23回

●CASIO HW-700

標準定価合計￥69,800

現金特価￥58,000

初回	2回目以降
￥6,080	￥5,300×11回
￥4,040	￥2,800×23回

●富士通 OASYS Lite K

標準定価合計￥79,800

現金特価￥67,000

初回	2回目以降
￥7,270	￥6,100×11回
￥5,460	￥3,200×23回

MSX・MSX2

ヤマハ	標準価格	現金特価	12回均等	24回均等
yis50311	￥59,800	￥51,000	￥4,718	￥2,508
yls604 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 お支払いは約1 2カ月後から。
低金利クレジット 1回の支払は2,700円以上で3 48回。ボーナス併用も可
完全保証 すべてメーカー保証書付 アフターケア万全。
無料配送 全国どこでも無料配送。
全国セッティング ご注文の際、お申し付け下さい。別途料金
18才未満の方 ご両親が代理購入者としてお申し込み下さい。
AM10時からPM11時まで受付 日曜・祝日も営業

●セットの組合せは自由!広告に出ていない他の機種はお問合せ下さい。

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
6,600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）	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	590,800円

ウエムラ大特価

7,200円×36回	ボーナス30,000円×7回
6,300円×48回	〃 20,000円×8回
5,600円×60回	〃 15,000円×10回
8,100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）	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	530,800円

ウエムラ大特価

9,600円×24回	ボーナス50,000円×4回
7,500円×36回	〃 30,000円×6回
5,700円×48回	〃 25,000円×8回
5,000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）	89,800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	696,800円

ウエムラ大特価

14,000円×24回	ボーナス65,000円×4回
10,600円×36回	〃 40,000円×6回
8,700円×48回	〃 30,000円×8回
11,500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）	89,800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	906,800円

ウエムラ大特価

20,000円×24回	ボーナス80,000円×4回
13,100円×36回	〃 60,000円×6回
11,700円×48回	〃 40,000円×8回
15,500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）	89,800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	853,800円

ウエムラ大特価

19,400円×24回	ボーナス75,000円×4回
13,000円×36回	〃 55,000円×4回
10,900円×48回	〃 40,000円×8回
14,800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 ミニフロッピーディスクユニット FD-55BV

PC-8801MK II / PC-8801MK II SR / PC-8801MK II FR モデル10 モデル20 用
（FRの場合は1ドライブにつきコード1本が必要です）

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 ミニフロッピーディスクユニット FD-55GFV

PC-9801F1, M1 VMO 各シリーズ用

特価¥43,000

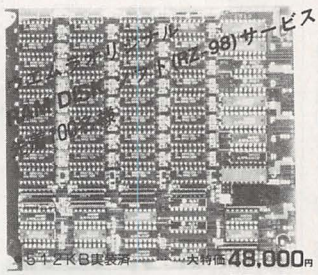
2台1組特価 ¥78,000
（システムディスク付・ケーブル付）

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〉

- ワープロ辞書をRAM DISK上で使用可能!!（VJE, ATOK 3倍可速）
- 128KBと256KBのバンクサイズ切替自由!!
- メインエリアのスタートアドレスは、128KB単位に自由設定（残エリア256KB対応）!!
- 10MHZ対応、高速DRAM（41464−15）使用のため、VM2で使用可!!
- 4MBまでRAM DISK構成可能（VM2）!!（当社RAM DISK SOFT上で）

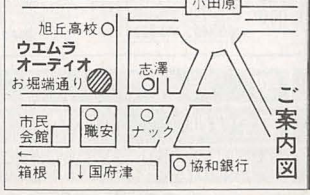


256KB実装済……大特価48,000円
- 1MB実装済……大特価58,000円
- 専用RAM DISKソフト〈MS-DOS用〉 9,800円 (RZ-98)
- リセットしても消去しない特別仕様
- N88-BASIC(86)MS-DOS用使用可

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(代)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) ●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。
- 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（振込は電信扱でお願いします）

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

5,900円×24回	ボーナス35,000円×4回
4,800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)	89,800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	396,300円

ウエムラ大特価

14,500円×12回	ボーナス75,000円×2回
8,500円×24回	〃 35,000円×4回
5,800円×36回	〃 25,000円×6回
4,600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
3,500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

9,000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

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

5,700円×24回	ボーナス30,000円×4回
4,100円×36回	〃 20,000円×6回
3,400円×48回	〃 15,000円×8回
5,000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)	+¥173,000
	X1C(CRT付)	+¥170,000
	MZ-80B	+¥215,000
	MZ-2000	+¥213,000
	MZ-2200	+¥208,000
X1-turbo Ⅱの場合 (CZ-855D付)	X1(CRT付)	+¥168,000
	X1C(CRT付)	+¥165,000
	MZ-80B	+¥210,000
	MZ-2000	+¥208,000
	MZ-2200	+¥203,000
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

4,500円×24回	ボーナス25,000円×4回
3,500円×36回	〃 15,000円×6回
4,800円×48回	ボーナスなし
4,000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

8,500円×24回	ボーナス30,000円×4回
5,200円×36回	〃 25,000円×6回
4,100円×48回	〃 20,000円×8回
6,300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（振込は電信扱でお願いします）
- 低金利クレジット

●広島 082(246)5901 ●福岡 092(864)3321 ●小田原 0465(23)3591

THIRD WAVE CORPORATION

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

★本体		販売価格
NEC	PC-6001	¥ 15,000
NEC	PC-6601	¥ 39,000
NEC	PC-8001MKII	¥ 32,000
NEC	PC-8801	¥ 42,000
NEC	PC-8801MKII/30	¥ 99,000
NEC	PC-8801MKIISR/20	¥138,000
NEC	PC-8801MKIISR/30	¥158,000
NEC	PC-8801MKIIFR/30	¥128,000
NEC	PC-8801MKIIMR	¥158,000
富士通	FM-8	¥ 23,000
富士通	FM-7	¥ 32,000
富士通	FM-NEW7	¥ 38,000
富士通	FM-77D2	¥ 79,000
富士通	FM-77L4	¥ 98,000
富士通	FM-11BS	¥125,000
シャープ	CZ-800C	¥ 39,000
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-2000(GRAM付)	¥ 32,000
シャープ	MZ-2000	¥ 29,000
シャープ	MZ-2200(ITO2付)	¥ 35,000
シャープ	MZ-2521	¥118,000

★モニター		
NEC	PC-KD301	¥ 25,000
NEC	PC-KD852	¥ 59,000
NEC	PC-KD551	¥ 55,000
NEC	PC-8851	¥ 19,000
NEC	PC-8054K	¥ 29,000
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-27333	¥ 58,000
富士通	MB-27331	¥ 55,000
シャープ	CZ-800D	¥ 49,000
シャープ	14M11C	¥ 28,000
ニデコ	NH-14DE	¥ 25,000
ニデコ	NH-12D9	¥ 22,000
加賀電子	VISION1	¥ 18,000
★プリンター		
NEC	PC-8822	¥ 42,000
NEC	PC-PR405	¥ 38,000
NEC	PC-PR101	¥105,000
NEC	PC-PR101T	¥ 69,000
NEC	PC-PR104	¥ 18,000
NEC	PC-PR201	¥168,000
NEC	NM-9300	¥ 68,000
富士通	MB-27413	¥ 55,000
富士通	MB-27410A	¥165,000
富士通	MB-27411	¥ 98,000
富士通	MB-27407	¥ 38,000
シャープ	CZ-8PP2S(漢字ROM付)	¥ 48,000
シャープ	MZ-80P6	¥ 39,000
エプソン	P-80K	¥ 68,000
エプソン	MP-80K	¥ 24,000
エプソン	UP-130K	¥158,000
セイコー	GP-500M	¥ 18,000
セイコー	GP-700M	¥ 24,000
スター	G-10XP2	¥ 38,000
YEW	PL-1000	¥ 38,000
★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)	¥ 55,000
エプソン	TF-10(PC)	¥ 58,000
ロジテック	LFD-550(PC)	¥ 54,000
ロジテック	LFD-550II(PC)	¥ 56,000
★ワープロ		
リコー	マイリポート10	¥ 29,000

★この他、各社パソコン、ワープロ、周辺機器の在庫多数ございます。尚、詳細な在庫状況・価格等は、直接お電話にておたずね下さい。

サードウェーブの安心システム

- ●代金は商品到着時でOK！
- ●全品整備済、保証書付
- ●低金利クレジット 月々¥3,000より60回払いまでOK！
- ●技術サポート体制完備
- ●クーリング・オフ制度有

■クーリング・オフ制度

万が一、到着した中古品がお気に召さない場合は、到着日より3日以内にご連絡下さい。
商品の返品をお受けいたします。
但し、返送料等はご負担願います。

お得な下取交換例

購入機種PC-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	＋¥ 49,000

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 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)	＋¥ 89,000

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…¥3,200
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

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

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+ ¥98,000で。

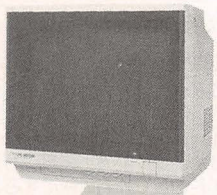
開設予定 パソコン通信回線番号 0426-45-6006

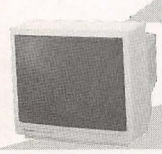
通信ソフト
- MZ-1500用(5Z013)……¥ 6,500
- MZ-2000/2200用(5Z052)……¥ 7,700
- RS-232Cカード MZ1E29(ケーブル付)……¥15,200

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

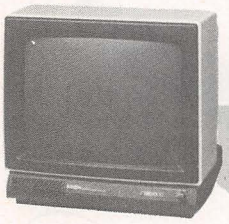
グリーンモニターMD-12P1(4050)
(正)¥39,800→ **¥28,000**





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



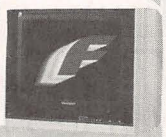
NEC PC-KD552K
(14インチ)(4050)
(正)¥84,800→
¥59,000

ディスプレイTV

ゼネラルDM-405
(14インチ)
(最大4096対応)
(アナログ21P、MSX使用可 8PRGB両用)
(正)¥67,800→
¥38,500

シャープCU-14A2
(カラー4050/アナログデジタルRGB)
正¥99,800→
¥69,800

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→
¥55,000

CZ-811D(14インチ)(2000)
(正)¥89,800→ 大特価

東芝ディスプレイTV
14V20F(RGBビデオ端子付)
(正)¥99,800→ **¥49,800**

シャープ
CZ-855D
正¥119,800→
大特価

7月に購入予定のお客様へビッグニュース!!

61年6月までに御予約されますと多くの特典がございます

「御予約セール」 ※詳細はお電話にて

- ●スーパーMZ(MZ-2521)
- ●X1ターボII(CZ-856C)

【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+ゼネラル(DM-405) ……¥157,600→¥ 97,500
- ●X1Fモデル20+KD-251K……¥199,600→¥122,000
- ●X1Fモデル20+ゼネラル(DM-405) ……¥207,600→¥136,500
- ●X1ターボモデル10+ゼネラル(DM-405) ……¥235,800→¥113,000
- ●X1ターボモデル10+KD-251K(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
- ●X1CS(CZ-803C)+KD-251K¥179,600→¥ 69,800
- ●X1C(CZ-801C)+CZ-81P……¥154,600→¥45,000

MZ-1500(ゲームソフト3本付)¥103,800→¥39,800

- ■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
- ●CZ-130SF(X1用日本語CP/M)……¥14,800→¥12,600
- ●CZ-502F(2ドライブフロッピー)……¥99,800→特価
- ●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→ 大特価
- ●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-8BK2(漢字ROM)……¥19,800→¥16,800
- ●CZ-8BM2(RS-232C・マウスボード)¥19,800→¥16,800
- ●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→¥45,000
- ●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
- ●CZ-133SF(モデムターミナル/ボード、ソフト、ケーブル付)…¥25,800→¥21,900
- ●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→¥67,000

※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

NEW

つよ〜い味方

連射で得点UP!

MSX・etc

新兵器JOY STICK

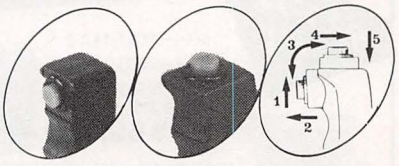
■適応コンピュータ：各社 MSX・PC-6000シリーズ、FM-77AV、パソピア7、その他D型9ピンコネクターのジョイスティック端子付コンピュータに適合します。

1秒になんと15発！新装備、連射機構！

トリガーⅠ・Ⅱ共1秒間に約15発の連続発射ができます。もちろん切替スイッチにより、今までのノーマルな使用もできます。(但し、ソフトによっては、連射機能の使えない物があります。

スイッチ部分が回転します。

スティック部分、上部のトップスイッチが回転します。上向きから水平向きに、水平向きから上向きにワンタッチで切替えが可能です。ゲームの内容に合わせてお選びください。また、シューティングスイッチがトップからベースへスライド切替で瞬時に逆にすることができます。この時、スイッチがトップでもベースでもトリガーのⅠ用とⅡ用とにそれぞれ別動作します。スティック部分は極めて精巧で、白熱するエキサイティング・ゲームのハードな操作にも耐えられるよう丈夫な構造になっています。



ゲームのフィーリングに合わせてスイッチを好きな方向に回転させます。

NEW ¥3,980

……連…射…機…能…付……

JOY-8MG

シャープ
X1に最適！

JOY-6MGS

■適応コンピュータ：各社 MSX・PC-6000シリーズ、X-1シリーズ、パソピア7、FM-77AV、その他D型9ピンコネクターのジョイスティック端子付コンピュータに適合します。

■ジョイスティック本体の構造はJOY-8MGと同じです。

新発売 **¥3,500**

好評発売中

●JOY-77SA ¥11,000…富士通FM-77 ●JOY-88SR ¥9,600…NEC・PC-8801MK-ⅡSR、FR、MR、PC-8801MK-Ⅱ、PC-8001MK-ⅡSR ●JOY-7SA ¥9,800…富士通FM-7／NEW-7 ●JOY-AP-2 ¥8,500…APPLE-Ⅱ、Ⅱe ●JOY-801MK-Ⅱ ¥8,500…NEC・PC-8001MK-Ⅱ

SPITAL

スピタル 産業株式会社

〒101 東京都千代田区外神田1-16-1 ☎(03)251-2918(代)

*マクロテクニカ製品のお問い合せ、または入手困難な 方は当社までご連絡下さい。

■関東電子㈱ ☎03(257)6221
■角田無線電機電子販売課 ☎03(255)2681
■本田通商㈱ ☎03(253)6465
■㈱ニデコ ☎03(253)0761
■OAアプリケーションズ㈱ ☎052(852)4600
■㈱サポート ☎06(633)3386
■デービーソフト㈱ ☎011(251)7462

パソコン人間の目を守る。

SEELEX COMPUTER GLASS

技術の東レが開発したコンピュータ専用
ハイコントラストレンズ使用

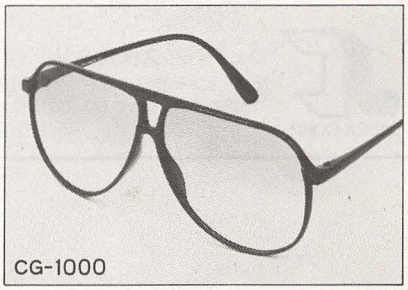
- コントラストの向上によって明るさを60%にセーブした見やすく、疲れない画面が得られます。
- 文字の揺れ(フリッカー)現象がなくなります。
- 家庭用テレビにも大いに効果があります。

視力障害解消!

オフィスコンピュータやパソコンの急速な普及にともない、それらのディスプレイ装置(VDT=ビジュアル・ディスプレイ・ターミナル)の操作による目の疲れや肩こり、また精神障害まで、新しい職業病として注目を集め、新聞・テレビなどでもとりあげられて社会問題となっています。
シーレックスでは、東レ・レンズ開発研究所との共同開発による「ハイコントラストレンズ」を完成。快適なコンピュータ・ディスプレイ操作を、可能にしたのが『シーレックス・コンピュータグラス』です。その優れた特徴は、レンズ基材内部とレンズ表面に特殊加工を施し、ディスプレイから発散される目に有害な光線を、完全に吸収カットします。文字のちらつき(フリッカー)をなくし、カラー画像の色相をそこねないレンズ色です。また、装着感のよいフレームで、メガネをかけなれない人にも安心。眼精疲労を防ぐ、画期的なメガネです。

軽る〜いカーボン新登場!

カーボンファイバー(炭素繊維)は、宇宙工学材料として開発された素材で、軽さと強さ、しなやかさが特性です。いまやロケットをはじめ、さまざまなスポーツ用品にも活用されています。まさに、コンピュータグラスフレームにもぴったりの特性です。

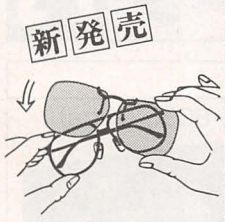


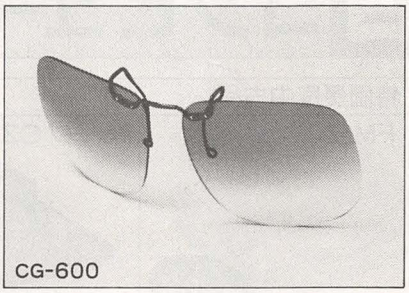
CG-1000

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

度付きメガネにクリップレンズ

●取り付け取り外しがワンタッチ

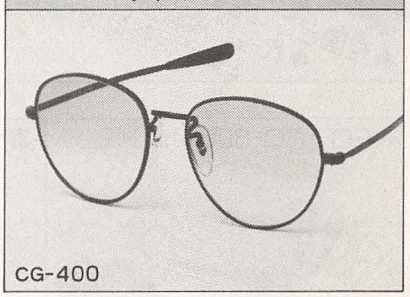




CG-600

(どんな形の眼鏡にも装着できるフリーサイズです。)
CG-600¥6,000を**特別価格¥4,800**布製ケース付(送料込)

コンピュータグラスのベストセラー



CG-400

(男性・女性・大人・子供の区別なくご使用出来るフリーサイズです。)
CG-400¥6,000を**特別価格¥4,800**ハードケース付(送料込)

●郵便番号
●住　所
●氏名・捺印
●年　齢
●TEL

CG-400,CG-1000或いはCG-600購入と明記の上お送り下さい。

□ 〒910
福井市二の宮5丁目14-13
㈱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。

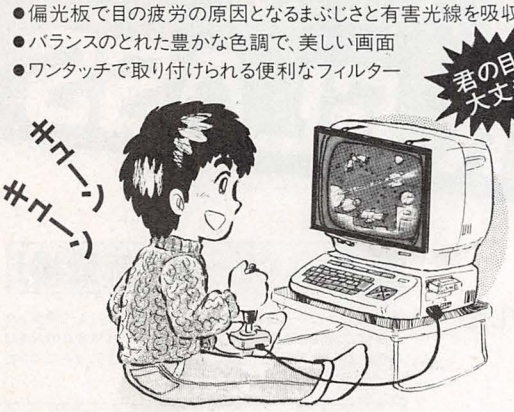
seelex
株式会社シーレックスサングラス
本社/〒910 福井市二の宮5丁目14-3 ☎(0776)25-2111㈹
営業所/東京・大阪・名古屋・九州・福井・東北・新潟・北海道

マイコンボーイの目を守る EYE-GUARD アイガード

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●郵便振替口座番号 東京7-89498
商品の注文は、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。

下取・買取OK!!
●全国どこでも電話でOK ●代金到着時払い ●全品整備済・保証付

中古 ファミリーメイト コンピュータ 専門

特価優良中古品

NEC PC-8001mkII

特価¥32,000 限定10台

富士通 FM-7

特価¥35,000 限定8台

シャープ CZ-803C(X1cs)

特価¥46,000 限定5台

ファミコン 本体 ソフト 高く 買い取ります！
詳しくは ファミコン情報テレホン TEL.03(257)0455

FAM(ファム)と呼ぼう ファミリーメイト

FAM ファミリーメイト

営業時間(日・祭日休み)AM10:30～PM7:00
〒101 東京都千代田区神田佐久間町1-21 鳥山ビル
TEL.03(257)0453

日本一

お申し込みは今すぐ、お電話か 次ページの 申込書で！

ノバ 情報機器株式会社

NOVA 情報機器㈱

日本一の在庫量

注文No. B-1

田中くんのおとうさんセット

ファミリーコンピュータ…￥14,800
4900円のゲームカセット…￥ 4,900
TVゲームカセットケース…￥ 500

限定200セット　今なら即納

合計20,200円 おとうさん ニッコリの

18,000円

※写真のディスクシステムは別売です。

任天堂 今月もがんばってしまいました!!

ファミリーコンピュータ

マイケルくんセット

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

注文No. B-2

限定50セット　今なら即納

30,000円

※ゲームの種類がかわる事もあります。

まじめな吉田くんセット

ファミリーコンピュータ…￥14,800
ゲゲゲの鬼太郎……￥ 4,900
グラディウス……￥ 4,900
ドラゴンクェスト……￥ 4,900
TVゲームカセットケース…￥ 500

注文No. B-3

限定100セット　今なら即納

27,000円

全国から届いた感謝のお手紙の一部です

こんどは、あなたのセットが登場します

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。

電話は今すぐ！

03-591-8761

〒105 東京都港区西新橋1-19-6
桔梗備前ビル404

お申し込みは今すぐ、お電話か下記の申込書で！

日本一

情報機器株式会社

NOVA 情報機器(株)

日本一の在庫量

日本一の大特価

通販革命！話題の新製品を日本一のプライスで！

東京本社 ☎03-591-8761
大阪 ☎ 06-365-5202
福岡 ☎092-471-7474

わずかな差額でグレードアップ。日本一の高額下取。

富士通 FM77AV1

新品機種 FM77AV1 ……￥128,000
下 取 機 FMnew7
注文No 3-4
下取価格 わずか **69,800円**
FM-7(下取機)の場合 差額 72,800円

クレジット	回数	1回目	2回目以降
	15回	5,380円	5,200円
	24回	3,470円	3,400円

富士通 FM77AV2

新品機種 FM77AV2 ……￥158,000
下 取 機 FMnew7
注文No B-5
下取価格 わずか **93,000円**
FM-7(下取機)の場合 差額 96,000円

クレジット	回数	1回目	2回目以降
	24回	5,310円	4,500円
	36回	5,890円	3,100円

NEC PC-8801mkIIFR

新品機種 PC-8801mkIIFR 30…￥178,000
下 取 機 PC-8801mkII 30
注文No B-6
下取価格 わずか **59,800円**
PC-8801mkII 20(下取機)の場合 差額 78,000円

クレジット	回数	1回目	2回目以降
	15回	5,380円	4,400円
	24回	3,000円	3,000円

NEC PC-9801VM2

新品機種 PC-9801VM2 ……￥415,000
下 取 機 PC-9801F2
注文No B-6
下取価格 わずか **159,000円**
PC-8801mkIISR 30(下取機)の場合 差額 224,000円

クレジット	回数	1回目	2回目以降
	24回	8,930円	7,700円
	36回	6,570円	5,400円

SHARP X1turboII

新品機種 CZ-856C ……￥178,000
下 取 機 X1C
注文No B-7
下取価格 わずか **99,800円**
X1CS(下取機)の場合 差額 98,000円

クレジット	回数	1回目	2回目以降
	24回	6,340円	4,800円
	36回	3,760円	3,400円

購入機種 PC-8801mkIIMR

下取機／PC-8801mkIISR/30
差額 **88,000円**
注文No B-8
下取機／PC-8801mkII/30
差額 **108,000円**
注文No B-9

購入機種 PC-8801mkIIFR/20

下取機／PC-8801mkII/20
差額 **56,000円**
注文No B-10
下取機／PC-8801mkII/10
差額 **73,000円**
注文No B-11

購入機種 X1F model 20

下取機／X1C
差額 **59,000円**
注文No B-12
下取機／MZ-1500
差額 **72,000円**
注文No B-13

購入機種 X1F/10

下取機／X1C
差額 **29,000円**
注文No B-14
下取機／MZ-1500
差額 **42,000円**
注文No B-15

NEC PC-8801mkIIFR セット

NEC PC-8801mkIIFR/30…￥178,000
SHARP CU-14A2 ……￥ 99,800
合計価格 ￥277,800
注文No B-16
新品NOVA特価 **193,000円**

クレジット	回数	1回目	2回目以降
	24回	9,610円	9,400円
	36回	9,890円	6,500円

注文No B-17

富士通 FM77AV2

富士通 FM-77AV2 ……￥158,000
富士通 FM-TV151……￥ 89,800
合計価格 ￥247,800
新品NOVA特価 **185,000円**

クレジット	回数数	1回目	2回目以降
	24回	9,450円	9,000円
	36回	7,050円	6,300円

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。

電話は今すぐ ☎03(591)8761

〒105 東京都港区西新橋1-19-6桔梗備前ビル404

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			
フリカナ			
お名前		TEL	
フリカナ			
ご住所	〒		

■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！ 全メーカー パソコン ワープロ ★ 中古 新品 何でもOK！

日・祭日配達指定OK！

日本一

日本一の迅速配達

日本一の品揃え

優良中古パソコン 日本一大特価

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。

富士通 OASYSLITE 日本語ワープロ
注文No. B-18 24ドット ~~¥220,000~~ 特価 **24,800円**

富士通 FM new7
B-19 ~~¥99,800~~ 特価 **33,000円**

NEC PC-98XA／1
B-20 新同・保付 ~~¥575,000~~ 特価 **310,000円**

CPU

B-21	富士通	FM-7	~~¥128,000~~	¥ 30,000
22		FM-77L4	~~¥238,000~~	¥ 88,000
23		FM-77AV2	~~¥158,000~~	¥ 98,000
24		FM-16BFD(JIS)	~~¥425,000~~	¥198,000
25		FM-11AD2+	~~¥325,000~~	¥168,000
26	NEC	PC-6001mkⅡ	~~¥89,800~~	¥ 23,000
27		PC-6001mkⅡSR	~~¥84,800~~	¥ 34,800
28		PC-8001mkⅡ	~~¥128,000~~	¥ 23,000
29		PC-8001mkⅡSR	~~¥108,000~~	¥ 39,800
30		〃 (漢ROM付)	~~¥140,000~~	¥ 48,000
31		PC-8801	~~¥228,000~~	¥ 36,000
32		PC-8801mkⅡ/10	~~¥168,000~~	¥ 50,000
33		PC-8801mkⅡ/20	~~¥248,000~~	¥ 75,000
34		PC-8801mkⅡ/30	~~¥278,000~~	¥ 92,000
35		PC-9801	~~¥298,000~~	¥ 89,000
36		PC-6601SR/TV151	~~¥249,000~~	¥128,000
37	シャープ	X1(G-RAM付)	~~¥187,000~~	¥ 36,000
38		X1C	~~¥119,800~~	¥ 38,000
39		X1D	~~¥198,000~~	¥ 39,800
40		X1F/10	~~¥89,800~~	¥ 43,000
41		X1turbo30/CZ850	~~¥407,800~~	¥198,000
42		MZ1500	~~¥128,000~~	¥ 25,000
43		MZ2000	~~¥211,000~~	¥ 32,000
44	ソニー	SMC777	~~¥148,000~~	¥ 65,000
45	エプソン	HC-20(専用マイクロカセットレコーダー付)		¥ 69,800

ディスプレイ

B-46	シャープ	14M111C (1000文字・カラー)	~~¥67,500~~	¥ 12,000
47		2000文字・カラーディスプレイ		¥ 19,800
48	富士通	MB27343	~~¥67,800~~	¥ 15,000
49	NEC	PC-8851	~~¥58,800~~	¥ 28,000
50		PC-8049 (2000文字・精細カラー)		¥ 29,800
51	東 映	FTC-1461 (14"高解像ディスプレイ)	~~¥128,000~~	¥ 76,800

プリンター

B-52	エプソン	SP80 新同	~~¥64,800~~	¥ 38,000
53		MP80K 新同	~~¥189,000~~	¥ 68,000
54	セイコー	GP700M 新同	~~¥99,800~~	¥ 49,000
55	スター	DPX510(FM) 新同	~~¥85,000~~	¥ 39,800
56	NEC	PC-8023C(PC用ドットプリンター)		¥ 29,800
57		PC-6023(カラープロッタプリンター)	~~¥79,800~~	¥ 39,900

ディスクユニット

B-58	ニデコ	NH200F FM用デュアルドライブ		¥ 39,800
59	ロジテック	KD390 PC用デュアルドライブ		¥ 39,800
60	ティアック	FD55BV(PC-8801mkⅡ内蔵用) 新品		¥ 29,000
61	NEC	PC-8031-2W	~~¥288,000~~	¥ 39,800
62	富士通	MB27611	~~¥128,000~~	¥ 69,800

No.B-63 NEC PC-98H53(40MBハードディスク) 新品 外ケース1cm カスリキズ有 ~~¥690,000~~ 超お買得品 ➡ ¥380,000

日本語ワープロ★24ドット・文節変換★日本一特価★中古品

B-64	富士通	OASYSLITE F/プリンター	~~¥169,000~~	¥ 80,000
65		OASYSLITE F用プリンター	~~¥55,000~~	¥ 25,000
66	NEC	NWP5N	~~¥398,000~~	¥188,000
B-67	東 芝	RUPO10(JW-R10)	~~¥99,800~~	¥ 32,800
68	シャープ	WD55	~~¥69,800~~	¥ 35,000
69	キヤノン	CM-7フロッピー1基付	~~¥298,000~~	¥ 95,000

ご注文・お支払い方法

申込み用紙送り先：〒105 港区西新橋1-19-6桔梗備前ビル404

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**

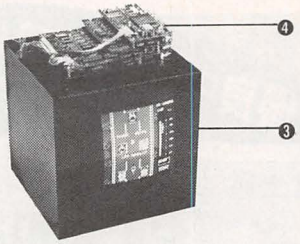
ノバ 情報機器株式会社
NOVA 情報機器㈱
東京本社 〒105 港区西新橋1-19-6
桔梗備前ビル404 ☎03(591)8761代

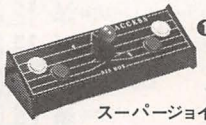
アクセスのオリジナル製品はここが違う

*JOYSTICK*TV-GAME*

●全製品ゲームセンターと同一規格、部品を使用！

新製品





①SJS-BOX
スーパージョイスティックボックス

従来のパソコン用ジョイスティックやゲーム機からはずした操作パネルでは不安定で腕が上がらないと感じてきた君に!!

＊卓上置型なので両手がフルに使える
＊ゼビウス型パネルと同サイズ
＊サイズ…10cm×30cm(操作パネル面)

②ZERO-ONE
SJS-BOXのニュータイプ新発売

MSX用ではスタート/セレクトボタンはハイパーショットに対応します。
現在市販されている総てのジョイスティックより安定性、操作性、重量感、デザイン等において優れています。
＊デジタル時計付＊3トリガーボタン＊超大型サイズ
＊サイズ…16.5cm×26cm(操作パネル面)

SJS-BOX	ZERO-ONE
MSX全機種、X1、セガ用(9ピンコネクター)	
¥ 7,300	¥ 9,200
TVG-Pタイプ、配線オープン用	
¥ 6,900	¥ 8,800

③TVG-Pタイプ…パソコン型テレビゲーム機
ゲームセンターのゲーム機をソックリそのまま組み込んだ本格派！

＊全機種共通配線　カラーコードで統一＊タテ型、ヨコ型画面どちらでもそのままでOK！＊サイズ…40cm×40cm×45cm　14インチ¥25,000

④PCB…ゲームセンター用ゲーム基板
＊お買い得特選PCBリスト有り！
＊ワンタッチ交換用ハーネス付(Gコネクター配線済)
＊TVG-P/TVG-Uと組み合わせるとゲームセンターそのままのゲームがプレイできます。
¥9,000より各種　＊中古基板多数在庫有り！

⑤TVG-Uタイプ…ゲームセンターのゲーム機
一流メーカーのゲーム機を完全整備、Gコネクター配線済　14インチ…¥19,000
＊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

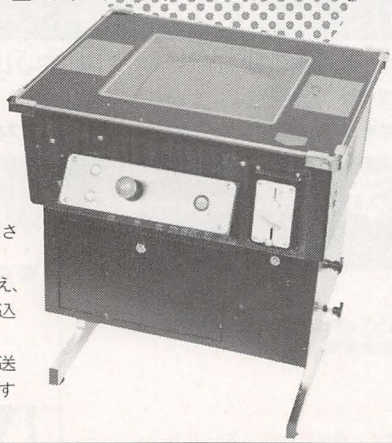
アクセス BM6係

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!!



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。

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。

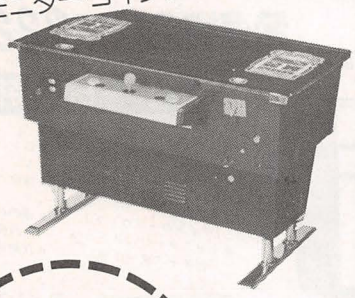
Green House

お問合せは　〒420 静岡市東千代田1-7-8
0542(63)6720

パソコンやファミリーコンピューターのゲームではものたりない。

マニアのキミに本物のTVゲームを！

ゲームセンターで営業中の中古TVゲーム機を超安価で売ります。14インチカラーモニター・コインシステム・金庫・鍵付。



☆在庫常時100台直営店で稼動中の完動品

- ニューラリーX、ディグダグ…￥43,000より
- グロブダー、マッピー……￥53,000より
- ゼビウス、ドルアーガの塔…￥80,000より
- その他各社の人気ゲーム機・基板・部品あり。基板下取り交換可。

☆ナムコキャラクター商品通信販売（送料含む）namco

予約受付中

- Aセット：ドルアーガの塔、ゼビウス、グロブダーの下敷 ……￥1,000
- Bセット：ドラゴンバスター、モトス、PKランドの下敷 ……￥1,000
- Cセット：スカイキッド、バラデューク、ディグダグIIの下敷……￥1,000
- ノートセット：ゼビウスノート、PKマンレポート用紙、下敷1枚……￥1,000
- カンペンセット：ゼビウスのカンペン、鉛筆、消ゴム、定規入……￥1,500
- ステッカーセット：スカイキッド、PKマン、セビウス、ロゴステッカー…￥1,500
- ポストカードセット：ゼビウス関係6枚、ロゴステッカー……￥1,500

その他、ナムコ字体キーホルダー￥1,200　ゲームポスター￥1,700
ゼビウスTシャツ￥1,900

※数量限定早いもの勝ち、注文はハッキリ書いて郵便小為替か現金書留で、一部品切れの時は他の品と入替えます。

中古TVゲーム機の基板（こわれていても可）、EP・ロム（2716・2732・2764）も、買います。

注文の場合は現金封筒に料金・送料と機種名・住所氏名・電話番号をハッキリ書いて下記まで。

ナムコ商品取扱店
フェニックス産業 ハヤシ
〒151 東京都渋谷区西原1-9-5☎03-466-4734

カタログ、価格表、回路説明図希望の時は返信用封筒に切手150円分を同封して下さい。

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

ゲームセンター **フォーカス・フォーカス**
〒156 東京都世田谷区赤提4-48-11
☎03-325-8946 夜12時まで営業

第2種情報処理技術者。通産省国家資格。

国家試験 合格対策通信講座

今、スタートが最適です。早い準備で合格！

★試験範囲の4科目を短期重点指導します。

ただいま、昭和61年度 合格資料 無料呈！

●今、情報処理技術者が不足！
コンピュータの技術進歩と設置台数の急増により技術者が不足。企業や官庁で情報処理の有資格者を求めています。昇進昇給に有利な資格。

●国家試験合格対策講座を開講中！
実戦即応の教材と実戦模試・ポイント指導で本試験の合格力を養成！過去5年間の出題傾向と本年度の対策指導。試験範囲の4科目重点指導。

●通産省国家試験は年2回実施！
第2種情報処理の受験資格は学歴・年齢・性別・経験など問いません。試験地は全国17都府県市。4科目の筆記試験で年2回実施されます。

●超人気。コンピュータ国家資格！
この難関を1回でパスするには、試験範囲を効率よくマスターすることが必要。あなたも、早目に準備して合格へ！本講座がお手伝いします。

＊資料を希望の方はハガキか電話で下記へ！

財団法人 実務教育研究所 情報処理受験部
〒160 東京都新宿区大京町4の345
☎03(357)8153

全国どこでもお電話一本で即、お届け!

全国通信販売

パソコンデスク ラインナップ

当社オリジナル・アイデアデスク 徒歩0分 渋谷駅前店展示中!ご来店下さい。

あなたのアイデア次第・組立自由

パソコンフリーデスク

注文番号B－F1 PF－6

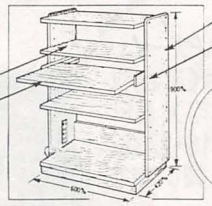
全機種対応　定価￥29,800

発売記念特価¥22,800

新製品　1台3役　これ1台で3タイプの組立ができます。

PF－6の特徴

- キーボードがラック内に収納できる引出し棚付
- 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）
- キャスター付（ストッパー付キャスター使用）
- 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



新品 高級パソコンデスク　クレジットOK!

全機種対応

業務用として開発・設計

強度バツグン

移動自由（ストッパー付キャスター使用）

●お申込みは今すぐお電話か下記の申込書で!

東京本社受付　03(463)4455

大阪受付　06（364）1258

福岡受付　092（751）3901

※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは東京本社までお電話下さい

●送り先（株）日本マイコン流通センター
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル
●振込先/大和銀行渋谷支店普6400197

お申込み方法

- 今すぐ注文番号にて、お電話か下記の申込書に記入の上お送り下さい。
- 下記の申込書にてご注文の場合は、申込書に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。
- 合計金額が29,800円以上の商品は、クレジットでのお申込みもできますのでお電話にてお問合せ下さい。

★ お急ぎの方は今すぐお電話でお申込下さい。

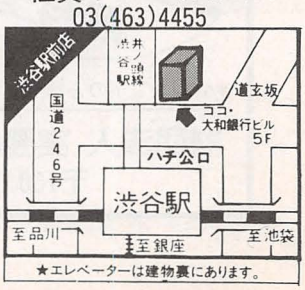
キリトリ線

《パソコンデスク申込書》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。

ご購入商品		フリガナ		電話番号	
注文番号	特　価	お名前			
	円	フリガナ			
		ご住所			
	円		生・年月・日	年　月　日	

社員・アルバイト募集中!
03(463)4455



B6月号　全国の販売店様へ　パソコンデスクの卸も行っておりますので、お気軽にお問い合せ下さい。TEL.03-463-4612

日本マイコン流通センター

超人気機種

お電話一本！BIGに全国通信販売

NEC PC-8801mkIIFR・MR セット大特価

あなたに合ったセットをお選び下さい。

プロが薦めるNEC特選品セット 次のページにつづきます。

PC-8801mkIIFRの特徴

- 用途に合わせて選べる3モデルのラインナップ。
- 512色中8色を自由選択でき、3次元グラフィックスやアニメも可能な高度グラフィック機能。
- 6重和音8オクターブのシンセサイザIC内蔵で、自動演奏が可能。
- 使いやすいN88-日本語BASIC(model 20、30に添付)とJIS第1水準漢字ROMを内蔵。
- 従来のPC-8800シリーズのソフトウェアや周辺機器などの資産を継承。

PC-8801mkIIMRの特徴

●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N88-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。

PC-8801mkIIFRセット

注文番号 B−F5 モデル30・純正モニターセット

PC-8801mkIIFR30
PC-KD852(純正4050文字カラーモニター)
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−F6 モデル30・4050文字モニター激安セット

PC-8801mkIIFR30
4050文字高解像カラーモニター
生ディスケット10枚1箱
合計定価 ¥278,500

特価 ¥198,000

回数	1回目	2回目以降
24回	¥10,540	¥ 9,700
36回	¥ 9,500	¥ 6,800
48回	¥ 5,580	¥ 5,400

注文番号 B−F7 モデル30・フルセット

PC-8801mkIIFR30
PC-KD852(純正4050文字カラーモニター)
スター TR24(ケーブル付24ドット漢字プリンタ)
合計定価 ¥368,600

特価 ¥267,000

回数	1回目	2回目以降
24回	¥13,760	¥13,100
36回	¥11,750	¥ 9,200
48回	¥11,370	¥ 7,200

注文番号 B−F8 モデル20・純正モニターセット

PC-8801mkIIFR20(ディスク1基付)
PC-KD852(純正4050文字カラーモニター)
合計定価 ¥247,800

特価 ¥196,000

回数	1回目	2回目以降
24回	¥10,480	¥ 9,600
36回	¥ 7,000	¥ 6,800
48回	¥ 7,660	¥ 5,300

注文番号 B−F9 モデル20・4050文字モニター激安セット

PC-8801mkIIFR20(ディスク1基付)
4050文字高解像カラーモニター
生ディスケット(10枚1箱)
合計定価 ¥248,500

特価 ¥178,000

回数	1回目	2回目以降
24回	¥ 9,940	¥ 8,700
36回	¥ 9,000	¥ 6,100
48回	¥ 7,580	¥ 4,800

注文番号 B−F10 モデル10・2000文字モニター激安セット

初心者におすすめ！
PC-8801mkIIFR10
2000文字カラーモニター
PC-DR312(データレコーダー)
合計定価 ¥172,400

特価 ¥118,000

回数	1回目	2回目以降
18回	¥ 8,720	¥ 7,400
24回	¥ 5,840	¥ 5,800
48回	¥ 4,180	¥ 3,200

PC-8801mkIIMRセット

注文番号 B−F11 MR・純正モニターセット

PC-8801mkIIMR
PC-KD852(純正4050文字カラーモニター)
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	¥10,930	¥ 7,100

注文番号 B−F12 MR・4050文字モニター激安セット

PC-8801mkIIMR
4050文字高解像カラーモニター
生ディスケット(10枚1箱)
合計定価 ¥338,500

特価 ¥244,800

回数	1回目	2回目以降
24回	¥12,864	¥12,000
36回	¥ 8,500	¥ 8,500
48回	¥10,488	¥ 6,600

注文番号 B−F13 MR・ワープロセット

PC-8801mkIIMR
4050文字高解像カラーモニター
スター TR-24
(ケーブル付24ドット漢字プリンタ)
スーパー春望(人気ビジネスワープロ)
生ディスケット(10枚1箱)
合計定価 ¥442,100

特価 ¥318,000

回数	1回目	2回目以降
36回	¥12,500	¥11,000
48回	¥12,380	¥ 8,600
60回	¥ 8,140	¥ 7,300

注文番号 B−F14 MR・高級ワープロセット

PC-8801mkIIMR
PC-KD852
(純正4050文字カラーモニター)
プラザー M-1024P
(24ドット漢字プリンタ)
スーパー春望(人気ビジネスワープロ)
プリンターケーブル
生ディスケット(10枚1箱)
合計定価 ¥517,600

特価 ¥389,800

回数	1回目	2回目以降
36回	¥14,750	¥13,500
48回	¥12,438	¥10,600
60回	¥12,824	¥ 8,900

パソコンの置場にお困りの方へ！超お買徳セット

注文番号 B−F15

NEC PC-8801mkIIFR ＋ PC-KD852＋パソコンフリーデスクPF-6＋生ディスケット(10枚1箱)

(本体) (純正4050文字高解像カラーモニター) (これ1台で3タイプの組立ができます)

合計定価¥325,600

特価 ¥234,000

回数	1回目	2回目以降
24回	¥11,620	¥11,500
36回	¥ 9,000	¥ 8,100
48回	¥10,440	¥ 6,300

★パソコンデスクについては左ページをごらん下さい。

★お申し込みは今すぐ、お電話か次ページ申込書で！

日本マイコン流通センター
東京本社受付 03(463)4455 (ヨシコ)
大阪受付 06 (364)1258
福岡受付 092 (751)3901

(株)日本マイコン流通センター
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル
●振込先/大和銀行渋谷支店普 6400197

※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

大特価

新製品・超人気パソコンが勢揃い

全国どこでも即、お届け！

全国オンライン・完全アフターサービス・メーカー保証付

お支払いはボーナス併用払いで月々30000円からでもOK！

NEC PC-9801VM2セット

注文番号 B－F16 本体・純正モニターセット

PC-9801VM2
PC-KD852(純正4050文字カラーモニター)
合計定価 ~~¥514,800~~

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－F17 本体・4050文字カラーモニターセット

PC-9801VM2(本体)
4050文字高解像カラーモニター
合計定価 ~~¥498,500~~

特価 ¥374,000

回数	1回目	2回目以降
36回	¥16,000	¥12,900
48回	¥10,540	¥10,200
60回	¥ 8,720	¥ 8,600

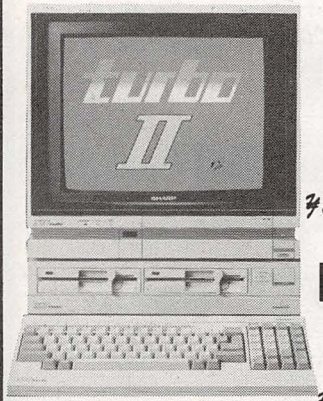
注文番号 B－F18 人気ワープロセット

PC-9801VM2(本体)
PC-KD852(純正4050文字カラーモニター)
プラザー M-1024P(24ドット漢字プリンタ)
一大郎（超人気ワープロ）
合計定価 ~~¥722,800~~

特価 ¥536,000

回数	1回目	2回目以降
36回	¥19,000	¥18,600
48回	¥15,960	¥14,600
60回	¥13,980	¥12,300

SHARP X1turboII



注文番号 B－F19 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－F20 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－F21 FM-77AV1・2000文字カラーモニターセット

FM-77AV1(本体・ドライブ1基付)
2000文字カラーモニター
合計定価 ~~¥187,800~~

特価 ¥129,000

回数	1回目	2回目以降
18回	¥ 9,360	¥ 8,100
24回	¥ 7,320	¥ 6,300
48回	¥ 4,490	¥ 3,500

注文番号 B－F22 FM-77AV1純正セット

FM-77AV1(本体・ドライブ1基付)
FM-TV151(カラー純正ディスプレイ)
合計定価 ~~¥217,800~~

特価 ¥162,800

回数	1回目	2回目以降
24回	¥ 8,104	¥ 8,000
36回	¥ 7,500	¥ 5,600
48回	¥ 6,468	¥ 4,400

注文番号 B－F23 FM-77AV2純正セット

FM-77AV2(本体・ドライブ2基付)
FM-TV151(カラー純正ディスプレイ)
合計定価 ~~¥247,000~~

特価 ¥184,800

回数	1回目	2回目以降
24回	¥11,064	¥ 9,000
36回	¥ 7,000	¥ 6,400
48回	¥ 7,088	¥ 5,000

今話題の新製品が全国どこでも超特価でお届け！

NEC PC-9801VF2セット

注文番号 B－F24

25%引

PC-9801VF2(本体)
4050文字高解像カラーモニター
合計定価 ~~¥431,500~~

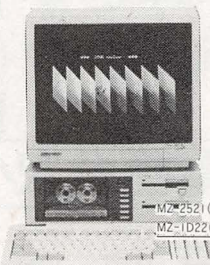
特価 ¥327,000

回数	1回目	2回目以降
36回	¥13,250	¥11,300
48回	¥10,070	¥ 8,900
60回	¥ 8,760	¥ 7,500

●NEC PC-KD852の場合は¥339,000

SHARP スーパーMZモデル30セット

注文番号 B－F25



Super mz

32%引

MZ-2521(モデル30・本体ドライブ2基付)
MZ-1D22(14型カラーディスプレイ)
合計定価 ~~¥326,000~~

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

SHARP パソコンテレビ X1F

注文番号 B－F26 モデル10・2000文字モニターセット

CZ-811C(レコーダ付・本体)
2000文字カラーモニター
合計定価 ~~¥149,600~~

特価 ¥94,800

回数	1回目	2回目以降
12回	¥ 9,528	¥ 8,700
18回	¥ 6,072	¥ 6,000
24回	¥ 6,064	¥ 4,600

注文番号 B－F27 モデル20・純正モニターセット

CZ-812C(ディスク1基付・本体)
CZ-811D(純正モニター)
合計定価 ~~¥229,700~~

特価 ¥159,000

回数	1回目	2回目以降
18回	¥11,260	¥10,000
24回	¥ 8,220	¥ 7,800
36回	¥ 6,250	¥ 5,500

★お申し込みは今すぐ、お電話か右ページ申込書で！

徒歩0分 渋谷駅前店にて展示中！ぜひご来店下さい。

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

4周年記念!! 特別大奉仕!

注文番号 B－F28

National FS-4000 MSX 64K

限定30台
定価 ¥~~106,000~~

ズバリ54%引
半額以下!

テレビにつなげるだけで
ゲームからワープロまで

漢字プリンタ内蔵

ワープロ・パソコン
超特価 ¥49,800

特徴
- ワープロとしてMSXパソコンとしても使える
- 英文ワープロも装備
- カートリッジテープに文章を保存可能
- そのままテレビにつなげます(ケーブル付)
- 2スロットル

クレジット支払い

回数	1回目	2回目以降
6回	¥ 9,288	¥ 8,700
18回	¥ 4,070	¥ 3,100

日本語漢字プリンタも超特価でご奉仕!

注文番号 B－F29

NEC PC-PR201CL

限定6台
定価 ~~¥328,000~~
ズバリ49%引

特価 ¥168,000

クレジット支払い

回数	1回目	2回目以降
18回	¥11,320	¥10,600
24回	¥ 9,640	¥ 8,200
36回	¥ 7,000	¥ 5,800

●136桁24ドットインパクト日本語カラープリンタ

注文番号 B－F30

NEC PC-PR201T

限定8台
定価 ~~¥170,000~~
ナント36%引

特価 ¥109,000

クレジット支払い

回数	1回目	2回目以降
18回	¥ 6,960	¥ 6,900
24回	¥ 6,720	¥ 5,300
36回	¥ 6,750	¥ 3,700

●136桁24ドット熱転写日本語カラープリンタ

注文番号 B－F31

富士通 FM-PR-201

定価 ~~¥79,800~~
25%引

特価 ¥59,800

クレジット支払い

回数	1回目	2回目以降
6回	¥10,888	¥10,500
10回	¥ 6,682	¥ 6,500
12回	¥ 5,878	¥ 5,500

●24ドットカラー漢字プリンタ FM-77AV用

●お申込みは今すぐお電話か下記の申込書で!

ヨシココ
東京 本社受付 03 **(463)4455**
大阪受付 06 (364)1258
福岡受付 092 (751)3901

※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは東京本社までお電話下さい。

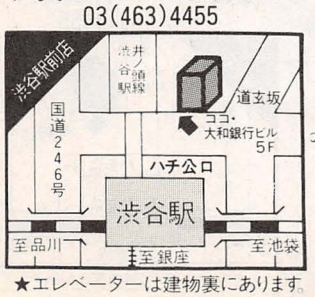
●送り先／(株)日本マイコン流通センター
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル
●振込先／大和銀行渋谷支店 普通6400197

お申込み方法

- 今すぐお電話か下記のパソコン申込書に記入の上お送り下さい。クレジットの手続きが済み次第5日前後で商品がお手元に届きます。
- 現金一括払いの方は、下記の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。

社員・アルバイト募集中!
03(463)4455



★エレベーターは建物裏にあります。

《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	
	円	回	フリガナ	
	円	回	ご住所	
			生・年 月・日	年 月 日 才

B 6月号

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！

渋谷駅前店へみんな集まれ！ **ファミコン ビックリ 祭り** 5月8日より 5月20日まで

ファミコン本体 ファミコンソフト 買います！ どちらも限定50台 どちらも **現金特価 ¥17,400**

※故障品も買いますので、「故障」とはっきりお伝え下さい

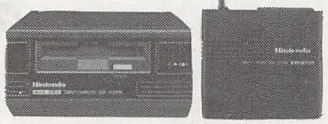
ファミコンソフト 激安販売！

注意 ※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。ぜひご来店下さい！

ナント 980円より

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！

注文番号B－F50
おもしろさひろがる
新品 ファミコンディスク
ディスクソフト「ゼルダの伝説」付
定価¥17,600



注文番号B－F51
ファミコン（中古）

ソフト3本付
合計定価~~¥28,300~~

・ソフトは入荷状況により当社で選ばせていただきます

超お買徳中古大バーゲン 全品・保証付リフレッシュ済 限定10台 今すぐお電話下さい。

NECシリーズ

PC-6001mkII 注文番号 B－F52
定価¥84,800
現金特価 ¥19,800
ズバリ77%引

PC-6601 注文番号 B－F54
定価¥143,000
特価 ¥36,800
ズバリ75%引

SHARP MZ-2200（専用レコーダ付） 注文番号 B－F56
定価¥147,000
現金特価 ¥26,800
ズバリ85%引

PC-8001mkII 注文番号 B－F53
定価¥123,000
現金特価 ¥18,800
ズバリ82%引

PC-6001 注文番号 B－F55
定価¥89,800
現金特価 ¥11,800
ズバリ87%引

富士通 FM7 注文番号 B－F57
定価¥126,000
現金特価 ¥29,800
ズバリ77%引

MSX大バーゲン

SONY HB-101 64K 注文番号 B－F58
定価¥46,800
現金特価 ¥14,800
ズバリ69%引

SONY HB-75 64K 注文番号 B－F60
定価¥69,800
現金特価 ¥26,800
ズバリ62%引

東芝 HX-10D 64K 注文番号 B－F59
定価¥65,800
現金特価 ¥24,800
ズバリ63%引

CASIO PV-7 注文番号 B－F61
定価¥29,800
現金特価 ¥8,800
ズバリ81%引

その他在庫100台

●お申込みは今すぐお電話か下記の申込書で！

03(463)4455（ヨシココ）

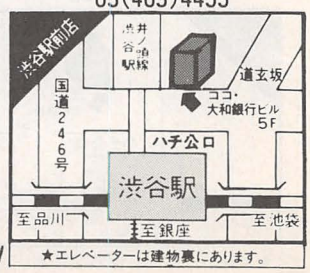
(株)日本マイコン流通センター
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル
●振込先／大和銀行渋谷支店 普通6400197

お申込み方法

- 今すぐ注文番号にて、お電話か下記の申込書に記入の上お送り下さい
- 下記の申込書にてご注文の場合は、申込書に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
- 合計金額が29,800円以上の商品は、クレジットでのお申込みもできますのでお電話にてお問合せ下さい。

★ お急ぎの方は今すぐお電話でお申込下さい。

社員・アルバイト募集中！
03(463)4455



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-F50	17,400円	回	フリガナ	
			ご住所	
	円	回	生・年 月・日	年 月 日 才

Ⓑ6月号

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！

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！

高価下取・買取

PC-9801F・M・VM、
PC-8801MKⅡ30・SR30
とくに高く買います

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

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)
NEC	PC-9801VM2（展示品）	415,000	294,000
〃	PC-9801VF2（展示品）	348,000	242,000
〃	PC-9801VM0（展示品）	298,000	214,000
〃	PC-9801M2	415,000	228,000
〃	PC-9801F2	398,000	198,000
	PC-9801U2（新同）	298,000	179,000
〃	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	36,800
〃	PC-6001MKⅡSR	89,800	34,000
〃	PC-6001MKⅡ	84,800	19,800
〃	PC-6001	89,800	12,000
〃	PC-8822（漢字プリンタ）	234,000	58,000
〃	NK3618-22（漢字ROM、第二水準付）	234,000	59,000
〃	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
〃	文豪ミニ7	198,000	128,000
シャープ	MZ-2200（専用レコータ付）	147,800	29,800
〃	MZ-2000	228,000	39,000
〃	MZ-5521	388,000	89,000
〃	MZ-721	89,800	14,800
〃	MZ-1500	89,800	24,000
〃	X1シリーズ（X1、C、CS、CK、ターボ 他）	――	44,000ヵ
〃	MZ-1P03（136桁漢字プリンタ）	345,000	79,000
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-R10(ルポモデル10/プリンタ付ワープロ)	99,800	34,000
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
〃	RP-80(グラフィックプリンタ)	89,800	32,000
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
ナショナル	RL-W450(ペン入力・プリンタ付ワープロ)	298,000	39,800
ブラザー	M-1009(PC、FM用グラフィックプリンタ)（新品）	59,800	24,000
精工舎	GP-500M、F	49,800	26,000
〃	GP-550F、M、E（漢字プリンタ）	89,800	29,800
〃	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。

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
●振込先/大和銀行渋谷支店 普 6400197

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。 Ⓑ6月号

好評 トレージャーボックスプレゼントセール!!

先着50名様限り ドルアーガの塔トレージャーボックスプレゼント中!!

お申し込みはお早めに!

これでキミもカン全武装だ

今、すぐお電話ください。

パーソナルコンピュータ お支払いは6月からでOK!

テレホンショッピング

仙台(0222)24-5591

① SONY MSX2 SONY PERSONAL COMPUTER HIT BIT HB-F5

●MSXバージョン2のパソコン本体に、3.5インチFDDユニットをセットして特別限定で奉仕!!ご予約はお早めに!

(MSX2パソコン)＋(フロッピーディスクドライブ)＋(ゲームソフト) セット

20セット限定

●ソニーMSX2パソコン〈HB-F5〉¥84,800
●ソニー1DDフロッピーディスクドライブ〈HBD-50〉¥89,800
●ゲームソフト〈レイドック〉 ¥6,800
合計¥181,400を 現金特価89,800円

頭金なし 第1回目5,370円 月々3,500円×29回
お支払い合計……106,870円

② NEC テレビパソコン NEC Mr. PC PC-6601SR

限定20セット(レッドのみ)

●日本語ワープロソフト標準装備 ●320KバイトFDD1ドライブ内蔵●カラフルな15色カラーグラフィックにリアルなFM音源シンセ内蔵●テレビとパソコンがいっしょになって楽しみ方まで新しい

●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 iO AV PERSONAL COMPUTER HC-80 MSX2

●話題のMSX2パソコン。今までの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パソコン〈HC-80〉 ¥84,800
●ROMソフト ¥4,900
合計¥89,700を現金特価49,800円

頭金なし 第1回目2,570円 月々2,400円×23回
お支払い合計……57,770円

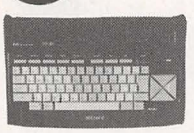
④ SANYO WAVY 2

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 ¥4,900
合計¥44,700を
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 SONY PERSONAL COMPUTER HIT BIT MEZZO



●手にしたその日から遊んで学べるパソコンHB-10。
●人気のゲーム"ロードランナー"が付属。通信添削でBASICも大丈夫!!

●ソニー遊んで学べるMSXパソコン〈HB-10〉 ¥34,800
●ゲームソフト〈ロードランナー〉付、通信添削でベーシックがわかる。
現金特価29,800円

頭金なし 第1回目2,790円 月々2,700円×11回
お支払い合計……32,490円

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 6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

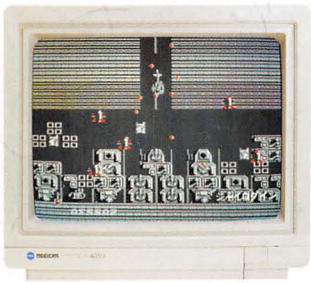
パソコンの大型専門店 コンピュータ・中央

GYRODINE™
ジャイロダイン

史上最強の戦闘ヘリ、ジャイロダイン。—緊急発進!

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。

西暦2000年。S国はエイリアンと手を結び、秘密兵器を開発中だった。各国はS国に派遣したスパイの救出と、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。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、もう間近だ。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 定価4,900円●MSX(ROM版)

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

ソフト感覚が、熱くて楽しい。個性派ゲームの勢揃い!

■エレベーターアクション
キミは腕利きのスパイだ! キミに課された使命は、敵のビルに忍び込み、赤いドアの部屋に隠された㊙書類を手に入れることにある。成功のカギは上下に動くエレベーターとエスカレーターを巧みにコントロールすることだ。成功を祈る!
定価4,500円(カセット版) 定価6,800円(5'FD版)●PC-8801シリーズ●X-1シリーズ●FM-7シリーズ新発売 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。

影ノ伝説™
THE LEGEND OF KAGE

■影の伝説
定価6,800円(5'FD版)
●PC-9801シリーズ
定価4,900円
●MSX(ROM版)

"影"が魔性の闇を裂く

美しい"霧姫"に災いが降りかかった。魔界より蘇った魔物達が闇の中から現れ、霧姫をさらっていってしまったのである。江戸城下に悪業の限りをつくした魔物達が、遂には美しい霧姫に魔手を伸ばしたのである。霧姫を魔物どもの屋敷から助け出せ!とあわてふためいた城主は命知らずの侍達に命じたが、誰一人生きて帰ってはこなかった。町の噂を聞き、屋敷に向かった二人の若者がいた。伊賀の忍者"影"である。

影が走り出す!(近日発売)

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。

品質を大切にする技術の日立

HITACHI

手書きタブレットが

ドキドキドッキング

知性にフィットするスゴメカ

- 手書き文字認識機能サポート
- スケッチなど4種類のソフト内蔵
- 絵はがき用ワープロソフト添付

HINT
HITACHI
NEW TECHNOLOGY

日立パーソナルコンピュータ
H3
RAM64K/VRAM64K

●MB-H3
本体標準価格
99,800円
MSX2

楽しさ広がる入門機

感性をみがける余裕メカ

- 学習ソフトもバッチリのRAM32K
- 2トリガージョイスティック付属
- スピードコントロール機能サポート

日立パーソナルコンピュータ
H25
RAM32Kバイト

●MB-H25
本体標準価格
34,800円
MSX

MSX はマイクロソフト社の商標です。

HUMANICATION

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
B5-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2-15-12日立愛宕別館 日立家電販売株式会社・宣伝部パソコン係まで。

電波新聞社〒141東京都品川区東五反田1-11-15電話03(445)6111 定価380円(送料70円)雑誌18361-6