昭和61年7月1日発行（毎月1回1日発行）第5巻第7号昭和57年12月6日第3種郵便物認可昭和59年5月1日国鉄首都特別扱承認雑誌第7517号

マイコンBASIC Magazine

わかる！動かせる！
プログラムが組める雑誌

July 1986 7

定価 ¥380



46機種のパソコン用ソフト67本一挙掲載

大好評連載

ファミコンでオリジナルゲームを作ろう!!
「マリオ! 放物線ジャンプに挑戦!!」

ゲームBASIC講座［キャラクターを作ろう］
入門マシン語講座［LD命令をマスターしよう］
ゲーム・プログラミング講座|パソコン公開質問状

創刊50号記念特別企画 人気パソコン性能機能大紹介 ［PC-8801mkIIFR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
セガ♬ファンタジーゾーン
©セガ・エンタープライゼス



BM-Jr/LII2 PUSH
BM-LIII/MK5 SKY FIGHT/超難解?メイズナー
C1/ファミコン エキサイト・ミニカー/ELLEN'S FIGHT/BATTLE&RESCUE
FM7/77シリーズ スケバン刑事/GREEN FINISH
FP-1000/1100 THE CASTLE OF WITCH
JR-100 CRUSADER/移植版BATTLE GAME
JR-200 BATTLE-ZONEIII/THE ELECTRON
M5 PANIC/FINAL FIRE
MSX ももたろう/TENBIN KUN CLUB/がんばれトコちゃん
MZ-1200/700 KEMUNPA
MZ-700/1500 カッピー/MAGNETIC BALL
MZ-1500 BMW
MZ-80B/2000/2200/2500 CHAGA★CHAGA
MZ-2000/2200/2500 Chaser
MZ-2200/2500 PHARABOLA BALL
MZ-2500 JEPILS
PASOPIA(T)/5 長安
PASOPIA7 コウモリは大さわぎ
PC-6001/mkII/6601/SR YOUばく//IMO・IMO
PC-6001mkII/6601/SR 天気図
PC-6001mkIISR/6601SR 魔王の罠
PC-8001/mkII/SR BOXING/Loofah/
PC-8001mkII/SR PIPE CONTROL
PC-8001mkIISR TINY CARLING
PC-8801/mkII/SR ナッツ氏の庭
PC-8801mkIISR ATTACK
PC-9801シリーズ RAILWAY
S1 探偵物語 part2 －ニトロの涙－
SC-3000 SPACE RESCUE/PEAマンII－アルバイトの巻－
X1/C/D/F/ターボ/II ワニヘビ君//vox Dei
PB-100 Mr. 土佐エ門/DOCK FORCE
PC-1245/51 与作
PC-1500 Command
PC-2001 アルバイト

ランダム・コーナー
MSX Kimcoのぶっちぎりテクニック考
PC-8801mkIISR ザ・ビデオゲーム・ミュージック・プログラム－ファンタジーゾーン－

実用プログラム・コーナー
PC-8801/mkII/SR ローマ字→カナ変換プログラム

黄金の城攻略法／スクープ!:ザ・リターン・オブ・イシター

●FC版ドラゴンクエスト ●チャレンジャーAVG 北斗の拳

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
ザ・コックピット	6,800円	
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
ゼビウス	6,800円	電波新聞社
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	
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	
RIGLAS	6,800円	ランダムハウス

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	
実戦ノ情報管理	20,000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
万能販売仕入明細在庫管理ガッツハンバイ	149,000円	
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
顧客リスト	22,000円	日基工業
株価分析システム	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		
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	
CIS COBOL*	220,000円	
C BASIC*	37,500円	
SUPER BASIC98コンバータ	6,800円	ロータス

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

ホストソフトもアクセスソフトも、パソコン通信にもバッチリ対応

TOWN BBS(ホストソフト)	29,800円	シスポート
フリーコール(アクセスソフト)	6,800円	
テレホンソフト(標準装備)	各種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4000件の本格的なデータベース機能を装備。音声通信にも対応しています。	

※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。
また音声通信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120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・7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方にも充分使え、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 東京0-127451 ●加入者名 エーゼットビジコム㈱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㈱ ●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 ベーマガ 7体

SHARP



最高得点も、必勝プロセスもビデオに録れる、初のマルチビジュアル端子搭載。

いまゲームハンティングが最高に面白い

難攻不落のシューティングゲームや難解なパズルアクションゲームなど、プレイしながらその過程をそのまま鮮明に録画。後で再生すれば、攻略法もじっくり研究できるし、隠れキャラクターやウラ技も確認できる……。ベストスコアの達成や、最終面をクリアした決定的瞬間もバッチリ残せます。ゲームに熱中できるジョイカードも標準装備。もちろん、コンピュータ画像をビデオのタイトルづくりに活かしたり、ビデオ入力端子付カラーテレビをディスプレイとして使用でき、いよいよ遊び心も加速する———。

先進機能にもうれしい対応

テレビやビデオなどの映像をもとに、イメージ豊かなC.G.が手軽に創れるカラーイメージボード、※1自然に近いシンセサイザーサウンドが楽しめるステレオタイプのFM音源、※2さらに話題のネットワークにアクセスしたり、仲間同士でデータやメッセージ交換ができるパソコン通信※3にもうれしい対応。X1Gならシステムアップ自在、キミに合わせて成長するぞ———。

※1 カラーイメージボードCZ-8BV1 標準価格39,800円。さらに24ドット熱転写カラー漢字プリンタCZ-8PC1 標準価格69,800円と組めば鮮やかに印刷できます。※2 ステレオタイプFM音源ボードCZ-8BS1 標準価格23,800円(スピーカ(2本1組)標準装備・ミュージックツール同梱) ※3 モデムユニットCZ-8TM1 標準価格29,800円(通信ソフト・RS-232Cケーブル同梱)いずれも別売です。

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

…遊ハンター X1G新登場。



パソコンテレビ X1G

7月1日発売

X1の系譜を受け継いだ優れた機能

●X1シリーズの豊富なソフト資産が活用できるコンパチブル設計●高速ペイントなど多彩な強力グラフィック機能●入力、表示も簡単な漢字ユーティリティ●122Kバイトの大容量RAM(メインメモリ64Kバイト)●JIS第1水準漢字ROM内蔵(Model 30)●8オクターブ3重和音のサウンドゼネレータ

Model 30(ミニフロッピーディスクドライブ2ドライブ内蔵) パーソナルコンピュータ+キーボード……CZ-822C(B・E)…標準価格118,000円
Model 10(高速電磁メカカセットレコーダ内蔵) パーソナルコンピュータ+キーボード……CZ-820C(B・E)…標準価格 69,800円
■14型カラーディスプレイテレビ…CZ-820D(B・E)…標準価格 79,800円 ■14型カラーディスプレイ…CU-14G(B・E)……標準価格 49,800円

●品番中の( )表示は、B〈ブラック〉・E〈オフィスグレー〉を示します。

ひとりひとりのパソコンスタイル、選べる3バリエーション

専用ディスプレイテレビでアートワーク



専用ディスプレイでパソコンに熱中



ビデオ入力端子付テレビで迫力のゲームプレイ



横幅33cmの小型コンポサイズ。タテ・ヨコ自在だから組み合わせ・レイアウトも多彩です。●写真はいずれもModel 10です。

※4 CZ-8SS2 標準価格5,500円

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 X1G ベーマガ 7/8

NEC PC 88 NEWS

PC-8800シリーズを使いこむための耳より情報。

今月のテーマは「PC-VAN」

パソコンがつながる。仲間がひろがる。
パソコンをコミュニケーションの道具として
多目的に利用できる
NECのパソコン通信サービス、PC-VANの紹介です。

パソコンが大好きな僕らに、とびきりのニュースです。NECのPC-VANがそれ。これは、部屋にあるパソコンを電話回線を使って、ホストコンピュータとつないで、誰もが情報交換したり、データベースを利用することができるごきげんなサービスなのだ。だから、いつでも気軽に、誰とでも情報交換ができてしまうのだよ。もうひとりでパソコンのキーを叩いているだけじゃなく、パソコンを使ってコミュニケーションする時代なのだ。年齢も性別も関係なく加入できるNECのPC-VAN。僕らパソコンフリークの、待ちに待ってたサービスなのです。

こんなにあります。PC-VANの、サービスメニュー。

進んだひとのメッセージのやりとり。電子メールサービス。

進んでるひとは、もう電子メールで情報交換しているよ。電子メールならパソコンを使って部屋にいながらにして、全国の友達とメール交換ができるのです。君から僕へ。僕から君へ。例えば、北海道に住んでいる友達とでも、沖縄に住んでいる友達とでもOK.! メッセージ内容は、発信者と受信者しか見ることができないシステム。プライベートなメッセージ交換に、どしどし使いたいサービスです。また、同じメッセージを何人ものひとに一回の操作で送れる同報サービスも利用可能。パーティー開催のお知らせなどに使えます。

伝言板の気分で使えるね。電子掲示板サービス。

パソコンを使ってメッセージを書き込んだり、メッセージを読んだりできるのが電子掲示板の特長。〈売ります〉、〈買います〉などのコーナーがあって「こんなソフト捜しています」とか「クラブのメンバー募集中!」など、伝言板の気分で使えるのがいい。メッセージに対する返事が電子メールで届いた

つながるぞ ひろがるぞ
PC-8800シリーズ

8ビットのベストセラー機・PC-8800シリーズが、さらにグレードアップして新たにラインナップを完成。新PC-8800シリーズは、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、5モデル。いずれも512色中8色を選択できる高度なグラフィック機能やHiFi6重和音を可能にする高次元のサウンド機能を装備したほか、ベストセラー機の豊富なソフト・ハード資産を継承しています。



●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) ●JIS第1・第2水準の漢字ROMを標準実装 ●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を標準添付

mR

群を抜く記憶容量と日本語機能。8ビット・パソコンの頂点をゆく実力派。 **PC-8801mkIIMR**

本体標準価格(1Mバイトタイプ5インチFDD2台内蔵)……238,000円



●320Kバイトタイプ5インチFDD2台内蔵(model 30)、320Kバイトタイプ5インチFDD1台内蔵(model 20)、FDDオプション(model 10) ●JIS第1水準漢字ROM標準実装 ●熟語変換のN88-日本語BASIC標準添付(model 30、model 20)

FR

初めての方も安心。コストパフォーマンスに優れたうれしいパソコンです。 **PC-8801mkIIFR**

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

日本電気グループ ■お問い合わせは、最寄りのNECへ

北海道支社(札幌) 011(251)5531
東北支社(仙台) 0222(61)5511
東京支社(東京) 03(456)3111
中部支社(名古屋) 052(262)3611
北陸支社(金沢) 0762(23)1621
関西支社(大阪) 06(231)3111
中国支社(広島) 082(247)4111
四国支社(高松) 0878(22)4141
九州支社(福岡) 092(713)5151

りするからゴキゲン。本当にたくさんの仲間とコミュニケーションができてしまいます。また、特定のグループ内で自由にメッセージ交換ができるプライベートボードもあります。

とっておきの情報が盛りだくさん。情報提供サービス。

きょうから君も情報通になれます。PC-VANの会員になれば、情報提供のサービスも受けられるのだ。旅行情報からビジネス、パソコン情報まで、とっておきの最新情報が盛りだくさん。いくつものジャンルの中から、欲しい情報だけを取り出せるシステム。また君も情報提供者(IP)になれます。有力情報はどしどしPC-VANまで。

これは、グループで楽しめる。CUGサービス。

ひとりより、みんなで活動した方が楽しいに決まってる。サークルや研究会など、限られたグループで利用できるのがCUG(Closed User Group)サービス。CUGサービスを利用する場合には、CUGサービスをおこなっている情報提供者(IP)に利用の手続きが必要。グループでお勉強したいひとには、ためになるサービスです。

これだけでPC-VANのサービスが受けられます。

(たとえばPC-8801mkⅡMRの場合)

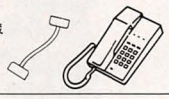
Ⓐコース
PC-8801mkⅡMR、モデムボード(PC-8801-12)、電話機。



Ⓑコース
PC-8801mkⅡMR、RS-232Cケーブル(PC-8895)、音響カプラ(PC-8268など)、電話機。

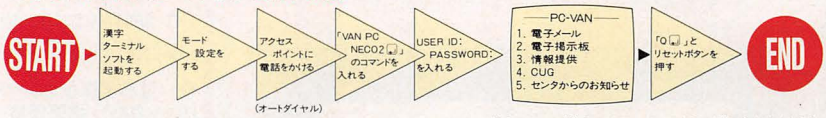


Ⓒコース
PC-8801mkⅡMR、モデム内蔵インテリジェントテレフォン(PC-8269、RS-232Cケーブルが添付)。



こんなに簡単PC-VANの操作手順

(PC-8801mkⅡMR+PC-8801-12+漢字ターミナルソフト使用の場合)



※あなたのユーザID、パスワードは、ご加入の際にお知らせします。

PC-8800シリーズ用PC-VAN対応予定ソフトのご紹介。

名　称	提供会社
C Term 88	㈱アスキー
PC-VAN専用PCOM(88版)	㈱パーソナルビジネスアシスト
PC-8800シリーズ ユーカラK2ターボ・キット	㈱東海クリエイト
Super春望ネットワーク	デービーソフト㈱

上記ソフトウェアについての詳細は、ソフト提供会社に直接お問い合わせください。

さあ!PC-VANの会員に。これが、お申し込み方法。

①☎電話によるお申し込み

直接お電話で、PC-VAN事務局に、パソコン機種名、モデム/音響カプラ名などをお知らせのうえ、お申し込みください。

②☎「利用申し込み書」によるお申し込み

PC-VANカタログ添付の「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。

●PC-VANカタログは、NECのショウルーム、Bit-INN、サントピア、マイコンショップ、パソコン販売店などに用意してあります。なお、お申し込みいただいた後、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。

●お申し込みのお問い合わせは
NEC PC-VAN事務局
03-454-6909(代)

●操作方法などに関するお問い合わせは
NEC PC-VANクライアントサービスデスク
03-452-9800(代)
NEC パソコンインフォメーションセンター
03-452-8000(代)

●各受付時間/AM9:00～PM5:00
月曜日～金曜日(祝日をのぞく)

今が絶好のチャンス。

ご利用料金無料サービス実施中!

昭和61年9月末迄はサービス期間とし利用料金は無料です。PC-VANは全国にアクセスポイントを設置。これからも順次増設の予定です。なお、アクセスポイントまでの電話料金はご利用者の負担です。



●320Kバイトタイプ5インチFDD2台内蔵●パソコンと電話、モデムをコンパクトに一体化●漢字ターミナルソフトや電話帳ソフト、通信コントロール機能を強化したBASICを添付●オンフックダイヤルやリダイヤルなど多彩な電話機能

TR

パソコン通信をこのクラスで実現したモデム電話内蔵パソコン。

PC-8801mkⅡTR

本体標準価格(320Kバイトタイプ FDD2台内蔵)……288,000円
(取付工事費等は含みません。)

NEC夏のハローC&Cまつり

好評開催中!(7/31まで)

NECのパソコン(本体)をお買い上げの方にもれなく日本初のホログラム付テレホンカードを差し上げます。



●パソコン体験コーナー
店頭に設けたPC-8801mkⅡMRでパソコンの楽しさ、カシコさを簡単な操作でお確かめいただけます。デモソフトは●バイオリズム●音楽●学習●集計●データベース●ワープロ等の構成です。

●このキャラクターを目印に、みんなで来てね。



■テレフォンサービス
(技術的なご質問・ご相談に電話でお答えします。)

NECパソコンインフォメーションセンター
東京 03(452)8000
大阪 06(211)9800
受付時間=9:00～17:00　月曜日～金曜日(祝日を除く)
電話番号は、よくお確かめのうえおかけください。

たしかな技術で世界をむすぶ

NEC



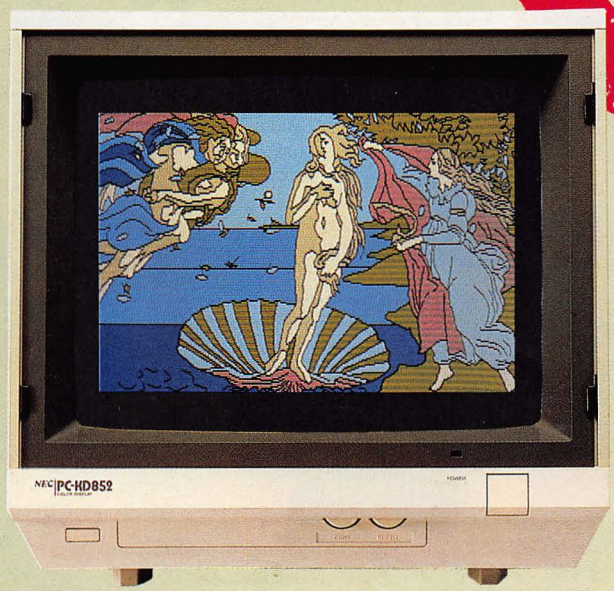
PC-8801mkIISRに接続すれば、
512色から自由に8色を表示可能。

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

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

原色ディスプレイ図鑑。

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



アナログRGB入力専用タイプだから、
ハイパフォーマンス&エコノミー。

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

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

NECのパソコンファミリー　国内実績No.1

C&C
コンピュータ アンド コミュニケーション

精鋭とりまとめて。NECのディスプレイ。



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



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



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



❻14型カラーディスプレイ
PC-KD351
標準価格……99,800円



❼12型カラーディスプレイ
PC-KD301
標準価格……89,800円



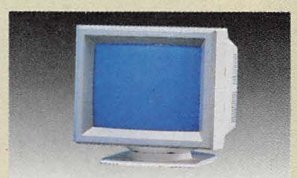
❽14型カラーディスプレイ
PC-KD252
標準価格……67,800円



❾14型カラーディスプレイ
PC-60M43
標準価格……65,800円



❿12型カラーディスプレイ
PC-KD201
標準価格……59,800円



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



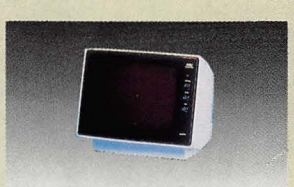
⓬14型高解像度モノクロ
ディスプレイPC-8851
標準価格……58,800円



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



⓮12型グリーンディスプレイ
PC-8050N
標準価格……29,800円



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



⓰9型グリーンディスプレイ
PC-8046
標準価格……35,800円



⓱15型ディスプレイテレビ
PC-TV151
標準価格……94,800円
(ブラックメタリック・ワインレッドの2色があります。)

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

型式	サイズ	ブラウン管	表示文字例 文字数	文字×行	ドット	入力信号方式	ドットピッチ	適応機能 PC-100	PC-9801 U,VM,VF	PC-8801mkⅡ	PC-8801mkⅡ FR,MR	PC-8801mkⅡ SR,TR	PC-8001mkⅡ 8001mkⅡSR	PC-6601SR	PC-6001mkⅡ SR	☆高解像度用
① PC-KD851	14	カラー	2000(最大4050)	80×25	5×7	アナログ/デジタルRGB	0.31		□	□	○	○				☆
② PC-KD852	14	カラー	2000(最大4050)	80×25	5×7	アナログ	0.39		○		○	○				☆
③ PC-KD651	14	カラー	2880	横置90×32 縦置64×45	8×16	アナログ	0.31	○								☆
④ PC-8853N	14	カラー	2000(最大4050)	80×25	5×7	デジタル	0.31		○	○	◑	◑				☆
⑤ PC-KD551K	14	カラー	2000(最大4050)	80×25	5×7	デジタル	0.39		○	○	◑	◑				☆
⑥ PC-KD351	14	カラー	2000	80×25	5×7	デジタル	0.39		○1.2	○1	○1	○1	○	◑	◑	
⑦ PC-KD301	12	カラー	2000	80×25	5×7	デジタル	0.36		○1.2	○1	○1	○1	○	◑	◑	
⑧ PC-KD252	14	カラー	2000	80×25	7×7	デジタル	0.50		△1.2	△1	△1	△1	△	●	●	
⑨ PC-60M43	14	カラー	800	40×20	7×9	デジタル	0.70		△1.2	△1	△1	△1	△	●	●	
⑩ PC-KD201	12	カラー	800	40×20	7×9	デジタル	0.63		△1.2	△1	△1	△1	△	●	●	
⑪ PC-MD651	14	モノクロ	2880	横置90×32 縦置64×45	8×16	輝度・同期セパレート	——	○								☆
⑫ PC-8851	14	モノクロ	2000(最大4050)	80×25	5×7	コンポジット	——		○	○		○				☆
⑬ PC-8841	12	モノクロ	2000(最大4050)	80×25	5×7	コンポジット	——		○	○		○				☆
⑭ PC-8050N	12	グリーン	2000	80×25	5×7	コンポジット	——		○1.2	○1		○1	○	○	○	
⑮ PC-8047	12	アンバーイエロー	2000	80×25	5×7	コンポジット	——		○1.2	○1		○1	○	○	○	
⑯ PC-8046	9	グリーン	2000	80×25	5×7	コンポジット	——		○1.2	○1		○1	○	○	○	
⑰ PC-TV151	15	カラー	2000	80×25	7×7	デジタル	0.49		△1.2	△1	△1	△1	△	●	●	

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

日本電気グループ ※テレフォンサービス(技術的なご質問・ご相談に電話でお答えします。)

NECパソコンインフォメーションセンター東京03(452)8000/NECパソコンインフォメーションセンター大阪06(211)9800/受付時間…9:00～17:00月曜日～金曜日(祝日を除く) ※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



デザイン&デスクワークがより多彩に。
お求めやすい価格で新登場。



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

※対応プリンタ:PC-PR104、PR405、8821、8822、PR201、PR202



NEC
パーソナルコンピュータ

パーソナル イメージスキャナ PC-IN502

標準価格 99,800円

●本製品はパソコンにモノクロ画像で入力します。
●中間調表現はできません。

日本電気グループ ※テレフォンサービス(技術的なご質問・ご相談に電話でお答えします。)
NEC パソコンインフォメーションセンター 東京 03(452)8000
NEC パソコンインフォメーションセンター 大阪 06(211)9800
受付時間…9:00~17:00 月曜日~金曜日 (祝日を除く)
※電話番号は、よくお確かめのうえおかけください。

TOSHIBA

フロッピーディスクドライブ

3.5インチFDD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 7月号

先端技術をくらしの中に… エネルギーとエレクトロニクス E&Eの東芝

イメージの劇場。

色が一斉に立ちあがる。4096色同時発色。
音が想像力を呼びさます。FM音源標準実装。周辺機器（バイプレイヤー）も出そろって、
AとVが、システムでパソコンのものになった。"AVC"は、イメージのステージ。
オーディオ・ビジュアル・コンピュータ、FM77AV。
富士通から。



総、天、然、ショック。
4096色
（同時発色）
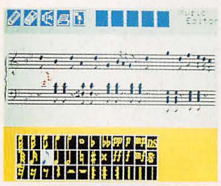
- ¥128,000(FM77AV-1　本体価格・キーボード付)
- ¥158,000(FM77AV-2　本体価格・キーボード付)　●¥89,800(カラーCRTテレビ-15)別売
- FM77AV専用テレビ〈カラーCRTテレビ-15(FMTV-151)〉●2000文字対応の15インチカラーテレビ(リモコン付)
- アナログ2ピンRGB入力端子付きで鮮明なカラー画像　●FM77AVのビデオディジタイズ機能に対応する特殊仕様
- パソコンを使わない時はテレビに切り換えてご覧になれます(アンテナ工事費別)

富士通

A Audioに凝る。

このパソコンでキミも一気にサウンドマニア。

楽器音にさまざまなサウンドイフェクトを加えて、合計77種類の音色データを内蔵したFM音源を、フルに活用。サウンドエディタ*1で好みに合わせて音色をアレンジし、ミュージックエディタ*2で作曲・演奏と、本格的なサウンド・クリエーションが楽しめます。また、MIDIアダプタ*3によりMIDI楽器に接続し、自動演奏させることも可能です。*1 *2オプション各¥9,800 *3オプション FM77-401 ¥24,800



V Visualで遊ぶ。

驚異!の4096色天然色グラフィックス。

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色を同時発色。中間色が豊かなので、グラデーションのような色調の微妙な変化も、ビックリするほど自然に表現します。



ビデオディジタイズ*4でオリジナル画像を。

ビジュアル作りの出発点はビデオディジタイズ。自分で撮ったVTR、手持ちのビデオディスク、テレビのワンシーンなど、素材はなんでもOK。ここと思った瞬間をリアルタイム(1/60秒)で本体にとりこんだら、あとはグラフィックエディタ*5で、拡大・縮小、複写、移動、好きな色へのペインティングなどビジュアル・メーキングが思いのまま。スーパーインポーズもコマンドひとつで実行できます。



*4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ディジタイズカード¥24,800が必要です。*5オプション、¥9,800このソフトを動かすにはマウスセット¥33,000が必須です。

創った画像はVTRへ。ビデオコンバータ。*6

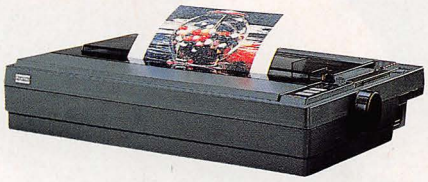
CRTに表示された画像をすべてVTRへ出力できるのが、ビデオコンバータ。工夫をこらしたオリジナル作品の保存はもちろん、プライベートなビデオクリップにオープニング画面を入れたり、吹き出しやキャプションをつけたり、ビデオ編集にはぜひとも欲しい一台です。

*6オプションFMAV-101 ¥58,000



プリントアウトはもっとカラフルになれる。

カラー漢字熱転写プリンタ*7は、静かで美しい印字が特長。7色(黒・青・赤・紫・緑・黄・水色)の組み合わせによって、ツヤのある鮮やかなハードコピーが得られます。ハンドメイドの絵ハガキやオリジナルカレンダーにGOOD。*7オプションFMPR-201 ¥79,800



C パソコンを欲ばる。

パソコン通信に活躍、ATモデム-300*8。

コミュニケーション機能は、これからのパソコンの前提条件です。ATモデム-300は、自動発着信対応のインテリジェントモデム。パソコンからのオートダイヤルや、不在時の受信のほか、パソコン側から制御コマンドを送ることによって、高性能な通信ソフトを作成・使用することができます。*8オプションFMMD-101 ¥54,800発売予定 ▼電話は別売 アンティ2P ¥27,700



ボイスコマンド実現、音声認識カード*9。

新登場の音声認識カードは、最大64種類の単語を識別。音声辞書には学習機能をもたせ、認識率の向上も図りました。F-BASICでプログラムを作成し、音声による命令で動作させるのが、新しいのです。

*9オプション FM77-421 ¥49,800

この基本性能に、つくりのよさが表われる。

●AV機能を大はばにパワーアップしたF-BASIC V3.3。●高速グラフィックスを実現する直線補間・論理演算LSI。●メインメモリは128KB。最大192KBまで拡張可能。●JIS第1水準の漢字ROM標準実装。●赤外線ワイヤレスキーボード採用。スリムなコンポスタイルのデザイン。

天然色パソコン
FM77AV
AUDIO & VISUAL

富士通のパソコン FMシリーズ

3.5インチ時代の400ラインパソコン
FM-77L4 エルフォー
¥238,000(本体価格・FM Logo付)

3.5インチ時代のホビーパソコン
FM-77L2 エルツー
¥193,000(本体価格・FM Logo付)

すぐれたコストパフォーマンスを実現した興富パソコン
FM-NEW7 ニューセブン
¥99,800(本体価格)

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) 技術的なお問い合わせは—FMインフォメーションサービス☎(03)432-0816 (お問い合わせ時間)10:00~18:00 月~金(祝日を除く)
富士通プラザ(マイコンスカイラブ含む)●丸の内(03)215-0321●秋葉原(03)251-1448●札幌(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)211-1717●福岡(092)713-0135

品質を大切にする〈技術の日立〉

HITACHI



HUMANICATION

コミュニケーション進歩派，集合！

「ハジメマシテ。コチラ オカヤマ ノ ヤックン デス……」 ボクのディスプレイにメッセージが表示された。やったぁー。今夜もCHAT成功。パソコン通信で会話を楽しむCHATが，いまボクの一番のお気に入りだ。
ボクもすかさずキーボードでメッセージを打ちこむ。面識のない岡山の仲間の人となりを想像しながら，ともすればキーをたたく手がうわづりがちだ。そういえば，ヤックンというのは1ヵ月位前までよくBBSに『瀬戸内情報』というレポートを掲示していたあのヤックンではないかな。ボクも電子掲示板といわれるBBSに，よく意見やらメッセージを載せているけれど，彼のも5，6回は見たことがあるなっ。「ヤックン，ヨロシク……」さあ，キーボードトークの始まりだ。楽しくなるぜ。ボクのディスプレイは，今夜もホットなホットなふれ合いの場なのだ。

気軽に通信できる便利メカ

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

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

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



オートログオン機能の
通信パソコン

日立パーソナルコンピュータ
S1





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

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

MB-S1/15 本体標準価格 **148,000円**

オプション機器

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

●カタログをご希望の方は，資料請求券をハガキに貼り住所・氏名・年齢をご記入の上，〒105東京都港区西新橋2-15-12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。

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-B6

National

ワープロ派のMSX2パソコン

新しい、ワープロ・パソコンは、MSX2になって、ここが新しい。

30字×4行の大量画面表示になった。

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

24×24ドットでB4からハガキまでOK。

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

多彩なケイ線とタテ・ヨコ倍角が楽しい。

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



MSX2

ワープロ・パソコン

MSX2パーソナルコンピュータ

RAM 64K | VRAM 128K RGB対応 **FS-4500** 標準価格108,000円

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

新登場

F.D.D 3.5インチフロッピーディスクドライブ(2DD)内蔵のワープロ・パソコン。

RAM 64K | VRAM 128K RGB対応 **FS-4700F** 標準価格158,000円

▶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、フロッピーディスク1枚(MSX-DOS、文例集)、はがきセッター

▶RGB機能を楽しむために、RGB21ピンのテレビの場合はRGBマルチケーブル(別売CF-2507 標準価格6,000円)が必要です。

▶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はアスキーの商標です。



(テレビは別売)

英文ワープロする人も新しいと思う。

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

住所録・名刺管理ソフトを内蔵しました。

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

スラスラ文節変換、学習機能もついた。

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

MSX2だからパソコン機能もパワフル。

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



写真はFS-4500です。

ビジュアル派のMSX2パソコン

こちらは、映像をアートする人の、ビジュアル・パソコンです。

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



(テレビは別売)

FS-5500F1

MSX2パーソナルコンピュータ

RAM64K VRAM128K RGB対応
FS-5500F2 標準価格 **228,000円** (3.5インチフロッピーディスクドライブ2基)
FS-5500F1 標準価格 **188,000円** (3.5インチフロッピーディスクドライブ1基)

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

feelin' **YAMAHA**



MSXマークはアスキーの商標です。

ホームパーソナルコンピュータ

YIS604/128

MSX2 RAM 128KB + VRAM 128KB

本体価格 ¥99,800
（パソコン独習ソフト付）

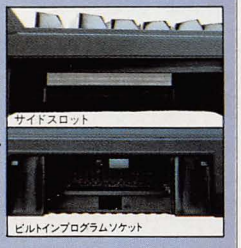


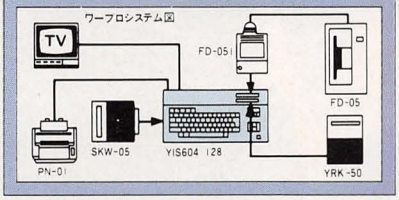
●写真のマウス、フロッピーディスクドライブ、ケーブルは別売です。

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

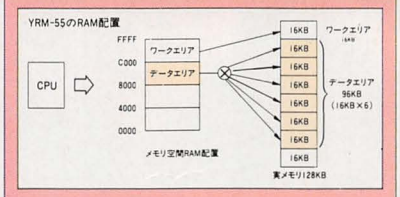
拡張性に、大きな差。ヤマハ独自の 3スロット＋1ソケット

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

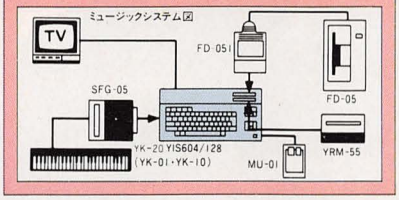




メモリマッパで情報量に大差 128KBのメインRAM



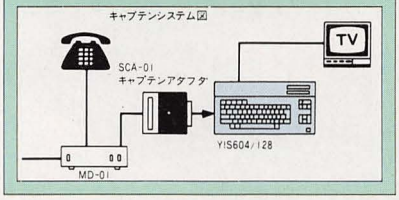
メインRAM128KB。この16bitパソコン並のメモリをフル活用するために採用されたメモリマッパ方式。これは8bitCPUのアドレス空間、64KBを16KBずつの4ページに分割し、ページ単位で実際のメモリデバイスに割り当てるというもの。この画期的な方法によりメモリを自由に使いこなすことができます。例えばミュージックシステム。膨大な音楽情報の処理には広大なメモリが必要です。FMサウンドシンセサイザユニットII（SFG-05）と新発売FMミュージックコンポーザII（YRM-55）を接続し、その機能をフルに発揮（ディスクと接続）させる場合には、データ量はマッパのない64KBのMSX2に比べ約6倍と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



ホーム・インテリジェント・ターミナル キャプテン対応、実現



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



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

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

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

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

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

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

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

新登場のソフトが、また世界を広くする。

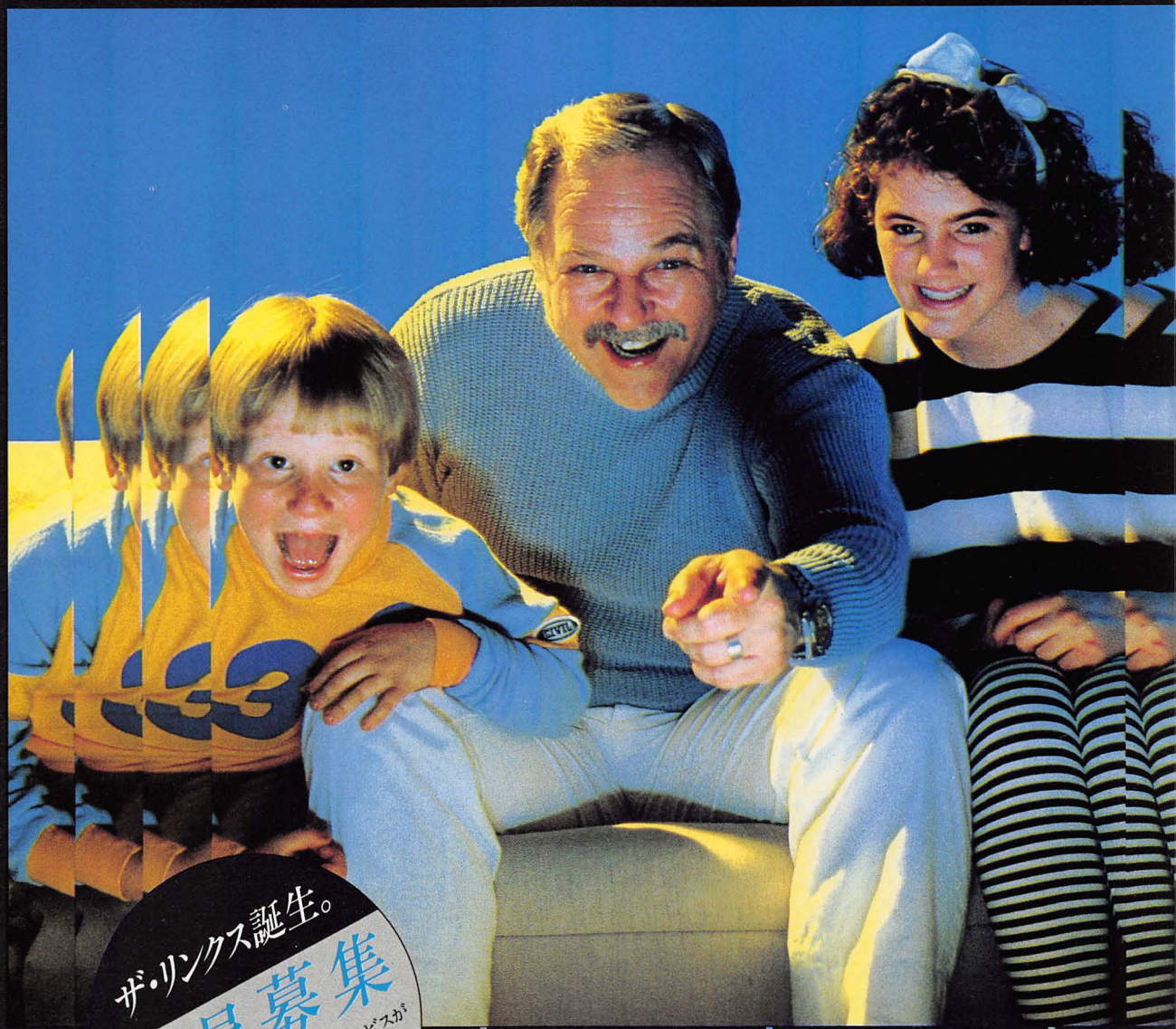
FMサウンドシンセサイザユニットII SFG-05 ¥29,800
FMミュージックコンポーザII YRM-55 ¥9,800 NEW
ディスク日本語ワープロユニット SKW-05 ¥49,800
文節変換カートリッジ YRK-50 ¥25,800 NEW
ザ・ペインタ YRG-01 ¥15,800 NEW
ザ・ペインタ（マウス付） YRG-01M ¥25,800 NEW
MSXキャプテンアダプタユニット SCA-01 ¥40,000 NEW
キャプテンモデム MD-01 ¥98,000 NEW

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

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

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

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。



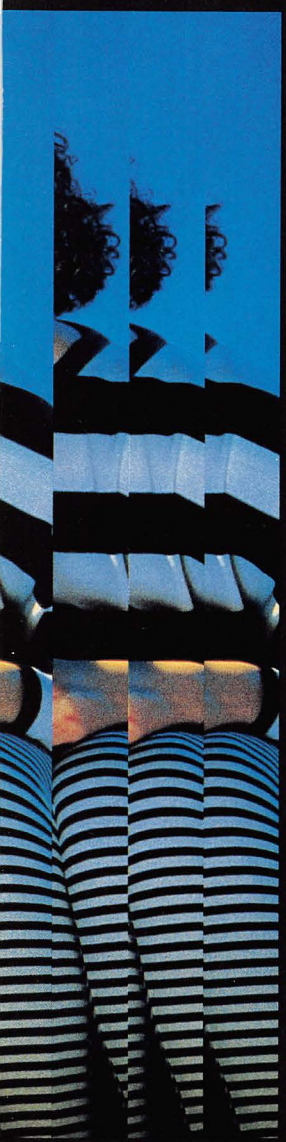
●NEWS＆ニュース 独自の視点で収集したホットなニュースを提供します。一般のニュースのほか、週末のレジャー情報(つり情報・サーフィンの波情報など)も提供します。



●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 7月号

AIWA®

音声でファイル名が入れられるから

ワープロの文書保存に、大活躍。

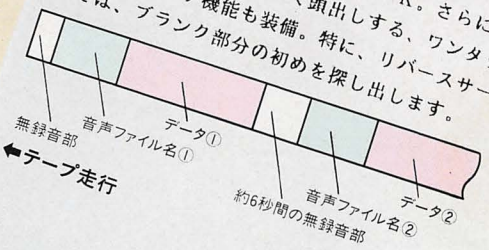
いま、ワープロのために。
ビジネスデータレコーダDR-F10。

エラー激減。加えて、レベル完全無調整を実現。

DR-F10は、アイワ独自のデジタル信号波形処理回路を採用し、エラーを激減。加えて、レベル完全無調整を実現するなど、高い信頼性と操作性を確保しています。

データは、デジタル波形録再。ファイル名は音声録再。会議などのメモ録にもOKです。

DR-F10は、音声録再ができる内蔵マイクを装備。例えば、ワープロ文書やパソコン・データの保存時に本文をデジタル記録で、ファイル名を音声録音で、といった、離れワザもラクラク。これなら、ファイル検索もファイル名を聞くだけでOK。さらにローカルしたいファイルを素早く頭出しする、ワンタッチファイルサーチ機能も装備。特に、リバースサーチ時では、ブランク部分の初めを探し出します。



操作性に優れた、電池で使えるフルロジックプランジャメカ採用。

軽快なワンタッチ操作で、スムーズかつスピーディーな処理を実現しています。

コンパクトサイズに、機能を凝縮。

DR-F10は持ち運びに便利な、小型かつ薄型サイズ。バッグやアタッシュケースに入れてもスペースを取りません。しかも、電源は単3電池×4とACアダプターの2電源方式を採用。●データの有無がわかる、データインジケータ●市販ソフトに幅広く対応する、位相切換スイッチ●オートレックミュート機構●クイックキューレビュー機構●フルオートストップ機構※DR-F10は、CMT端子(カセット・テープ端子)付のワープロ、またはパソコンにのみ接続できます。

新製品



DR-F10の規格●トラック方式:4トラック1チャンネル●録音方式:デジタル記録(データ)、ACバイアス録音(音声)●消去方式:AC消去●テープスピード:4.75cm/sec●使用テープ:ノーマルテープ(TYPE I)●対応転送速度:300~2,400bps●端子:CMT入力3.5φミニタイプ、CMT出力3.5φミニタイプ、リモート2.5φミニタイプ、イヤホン3.5φミニタイプ、DCジャック●最大外形寸法:幅110×高さ34×奥行136mm●重量:350g(電池含む)●電源:DC-6V(単3電池×4)、AC100V別売AC-621(¥2,200)使用●付属品:単3電池×4

ビジネスデータレコーダ
DR-F10
¥20,600

パソコンに、ワープロに、データレコーダDR-20。

●デジタル波形処理回路を採用し、エラー激減●レベル完全無調整●音声再生機能、レックミュート機能●MSX1200ボーのテープ2倍速ロード●MSX2400ボー対応●データインジケータ●位相切換スイッチ●サブアウト端子

データレコーダ
DR-20
¥12,800



●カタログの請求は、〒101東京都千代田区神田須田町2-9 アイワ株式会社宣伝課ベーマガ係まで☎03(253)9671●製品に関するお問合せは、☎03(834)3351

EPSON

プリンタはエプソン



新登場

本体価格
¥69,800
PC対応ROMカプセル ¥3,000
FM対応ROMカプセル ¥3,000

※製品と写真が若干異なる場合があります。

エプソンからいよいよ熱転写プリンタ登場。

鮮明印字　漢字も、グラフィックもスピーディーにカラフルに鮮明印字。

普通紙OK　レポート用紙、コピー用紙、OHPシートなど紙を選びません。

簡単対応　ROMカプセルでPC・FMに簡単対応。

24ドット熱転写漢字カラープリンタ エプソン AP-80K

エプソンAP-80Kは、24ドットの高印字品質で、高速印字。
従来の熱転写方式のように用紙を選ぶということなく、レポート用紙、コピー用紙、OHPシートなどにも鮮明に印字できるので、ランニングコストが低くすみ、ワープロに、グラフィックにと鮮やかな7色のカラーで、幅広くお使いいただけます。ノンインパクト方式なので印字音が静か。そのうえ、軽量コンパクトで置く場所を選びません。パーソナルユースはもちろん、ビジネスのセカンドユースまで、手軽に美しい印字が楽しめます。

●24ドット明朝体の美しい文字フォント。しかも用紙への印字は、きわめて鮮明。和文・英文・グラフィックなど、さまざまな用途に際立つ高印字品質を誇ります。

●印字速度は高品位（NLQ）文字で英数カナ80字／秒、漢字（全角）53字／秒と高スピード。プリント作業の効率がさらに向上します。

●熱転写紙はもちろん、たとえばレポート用紙、コピー用紙などの普通紙やOHPシートなどにも鮮明な印字をお約束します。用紙を選ばないのでランニングコストが低くすみ、とても経済的です。また、用紙を自動セットできますから、よりスムーズなプリント作業を実現します。

●サーマルプリンタとして、リボンカートリッジを使わずに感熱紙にも、印字可能です。

●リボンカートリッジは黒のほか、カラーも用意。ワープロもグラフィックも、美しい7色カラーで楽しめます。

●ダブル幅のリボンを採用。スムーズに反転使用でき、長寿命・コンパクトでカセット方式です。

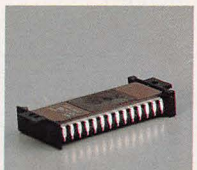
●標準仕様でESC/P™24-J83・Cに準拠。さらにPC用、FM用のROMカプセル（オプション）で、簡単にPC、FM各シリーズの専用プリンタに変身します。

●4倍角、縦2倍角、ルビ（¼角）文字など豊富な文字種、文字モード、機能を装備。表現豊かなカラーワープロに威力を発揮します。

●ほぼB4サイズのコンパクトボディ、静かな熱転写方式ですから、置く場所や使う時間を選びません。

●カットシートフィーダ、ロール紙ホルダ、漢字第2水準ROMなどのオプションを用意しています。


ダブル幅リボンカートリッジ


ROMカプセル

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

エプソン販売株式会社●本社／〒163 東京都新宿区西新宿2-4-1新宿NSビル私書箱609号 ☎(03)348-7121㈹
■ショールーム／新宿NSビル5階 ■支店・営業所：●東京(03)348-6801 ●中央(03)258-4841 ●大阪(06)365-5071 ●大阪南(06)632-3353 ●名古屋(052)962-7001 ●札幌(011)222-2821
●秋田(0188)32-4002 ●仙台(0222)63-3691 ●長野(0263)36-7251 ●新潟(0252)43-8515 ●金沢(0762)62-3216 ●広島(082)262-5181 ●福岡(092)471-0761 ●鹿児島(0992)25-7717
セイコーエプソン株式会社 長野県諏訪市大和3-3-5

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

AP-80K
資料請求券
マイコンBASIC
マガジン

君はおとなになれるか

PC-98シリーズをグレードアップするスゴイヤツ

新発売

9801シリーズインターフェース



JB-5
7,300円

8801シリーズインターフェース



8801mK II FR,
MR用分岐コード
3,800円

JB-2
5,800円

連射機能
プラス

FM-7・NEW7インターフェース



JB-3
6,800円



ファミリーで楽しめる
コンピューターから
パソコンまで

PASOKO-1000
9,800円

PASOKO-1000対応機種

- MSX機種
- HXシリーズ（東芝）
- X1シリーズ（シャープ）
- MLシリーズ（三菱）
- MBシリーズ（日立）
- コモドール全モデル
- YISシリーズ（ヤマハ）
- CFシリーズ（松下）
- PC6001・MKII（NEC）
- PAXONシリーズ（ゼネラル）
- V-10シリーズ（キヤノン）
- HCシリーズ（ビクター）
- SC-3000・SC-3000H（セガ）
- HBシリーズ・SMC-777（ソニー）
- MPC-10（WAVY-10）（サンヨー）
- PXシリーズ（パイオニア）
- FX-Xシリーズ（富士通）
- PV-7（カシオ）
- アタリ
- その他

※各社対応インターフェイスもあります。

注文書

あなたのお持ちの機種名をお書き下さい。（　　）

○をつける

PASOKO-1000 ¥9,800（ブラック・アイボリー）	一括払い	分割払い
88用インターフェース¥5,800	FM-7・NEW-7¥6,800	98用 ¥7,300

おところ〒

TEL（　）

おなまえ　　様　保護者名　　印

送り先（左の注文書をハガキに貼るか封筒に入れて送ってください。）

●わからないことがありましたら電話でお問い合わせ下さい。

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

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

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。

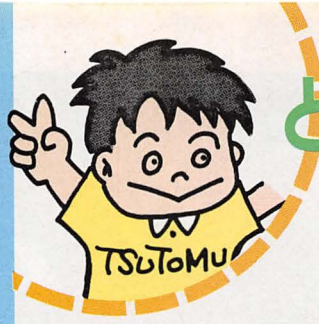


直径14㎜の2トリガーボタンで
セパレート・ショットのソフトを
より高度なフィーリングで楽しめます。

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



となりの大助(だいすけ)くんとは違う夏が来る!

ツクモ5号店 リフレッシュオープン
記念セール Vol.2
東京店、通販のみ取り扱い

X1C

ツクモの BIG

NEW! X1G シリーズ
本体から周辺機器まで 予約受付中!
となりの大助君に差をつけよう。



◀ ・CZ-801C 定価￥119,800
注番 BM7-1
プロッタプリンタ装着可能
ツクモ特価￥30,000 送料別￥1,000

・CZ-803C 定価￥119,800
注番 BM7-2 拡張I/Oポート内蔵
ツクモ特価￥40,000 送料別￥1,000

・CZ-804C 定価￥139,800
注番 BM7-3 JIS第一水準漢字ROM標準装備
ツクモ特価￥45,000 送料別￥1,000

★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。商品はBASIC教室にて使用、1年間の保証付。限定品につき売り切れの際はご容赦下さい。



X1F 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 BM7-4 合計定価￥168,200
ツクモ特価￥89,800
送料別￥2,000

★クレジット例（10回払）

頭金	初回	2回目以降
なし	￥10,044	￥9,900×9回

X1F 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 BM7-5 合計定価￥194,400
ツクモ特価￥99,800
送料別￥2,000

★クレジット例（12回払）

頭金	初回	2回目以降
なし	￥9,680	￥9,300×11回

X1F 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 BM7-6 合計定価￥193,200
ツクモ特価￥126,800
送料別￥1,000

★クレジット例（20回払）

頭金	初回	2回目以降
なし	￥8,132	￥7,300×19回

周辺機器も安い!

各送料別￥1,200 台数限定!

・デジタルテロッパーCZ-8DT
注番 BM7-7
定価￥89,800 特価￥19,800

・80桁ドットプリンターCZ-8PD2
注番 BM7-8
定価￥79,800 特価￥29,800

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

注番 BM7-9 ツクモ特価￥39,800 送料別￥1,000



● X1シリーズ用として…
I/F(CZ-8B01)、ケーブル(TS-MXCA￥5,000)で5インチディスクシステムがあなたのものに!

● FM-77D2/L2/L4/AV用として…
ケーブル(TS-77CA￥9,800)で1ドライブめ、3ドライブめどちらでもワンタッチ切替可能。今までの5インチソフトも使用できます。
(FM-7/NEW7のシングルドライブとしては使えません)

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-7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

TSUKUMO

頭金なし！月々¥3,000からの
ツクモらくらくクレジット

6/20▶8/3

サマーセール！

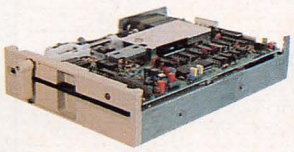
秋葉原電気まつり

賞金総額6,000万円！

1等10万円 6/20▶8/3

5,000円以上お買上げの方に
抽選券進呈！——東京各店——

PC-8801mkII/SR/FR/
MR用増設ドライブ



National **JA-551** 注番 BM7-10

PC-8801mkII-FDI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

ツクモ特価¥26,800 送料別¥1,000

※FRで使用の場合、ケーブル(¥2,000)が必要です。
※キーボード分岐アダプタ(FR・MR用)別売(¥2,800)

PC-8801mkIIFR特セット 注番 BM7-11

- PC-8801mkIIFR M-IO……¥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

ツクモ特価¥109,800 送料別¥2,000

★クレジット例(20回払)

頭金	初回	2回目以降
なし	¥7,752	¥6,300×19回

※このセットにはディスプレイを含みません。ディスプレイご希望の方は、お電話にてお問い合せ下さい。

FM77AV セット 注番 BM7-12

- 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

ツクモ特価¥189,800

★クレジット例(24回払)

頭金	初回	2回目以降
なし	¥10,466	¥9,200×23回

※お電話にて
お問合せ下さい。



★FMを活用しよう 各送料別¥700★

台数限定

- ビデオデジタイズカード(FM77-411)
  ……大特価販売中 注番 BM7-13
- α-7(ジョイスティックI/F)＋エキサイターX(ジョイスティック)
  ……ツクモ特価¥6,800 注番 BM7-14
- α-77(ジョイスティックI/F)＋エキサイターX(ジョイスティック)
  ……ツクモ特価¥6,800 注番 BM7-15

※AVでは使用できません。



セイコー **SP-800**(PC・FM用)

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 注番 BM7-16

ツクモ特価¥32,800 送料別¥1,200

今、ツクモで素敵なプレゼント!!

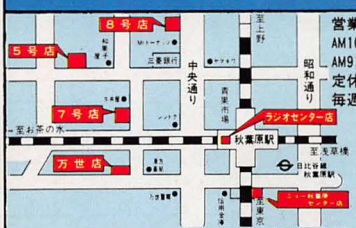
6/20〜8/3のセール期間中 ツクモ全店・通信販売で5万円以上お買い上げの方(先着3000名様)に

デジタル腕時計プレゼント！

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。

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

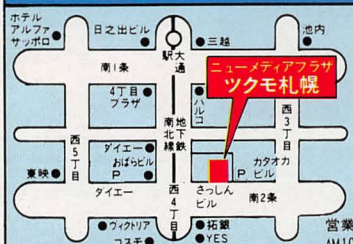
ツクモ名古屋店



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



☎ 011-241-2299

営業時間
AM10:30〜PM7:30(平日)
定休日
第2・第3木曜日

マイコン・ワープロ・通信機・ビデオ・電話機

ツクモ九十九電機

TSUKUMO

J&Pソフト通信販売

全国どこでも
無料配達

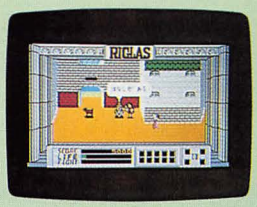


送料無料 全国どこでも送料無料ですぐにお届けいたします。

J&Pメールショッ

■リグラス

ランダムハウス



話題のリアルタイム・ロールプレイングゲーム。フルカラー高速スクロールがすばらしく、従来のハイスクロールの概念をくつがえした。

機種	メディア	価格	注文No
X-1	テープ	¥4,800	B7-1

■ブラスティー

スクウェア

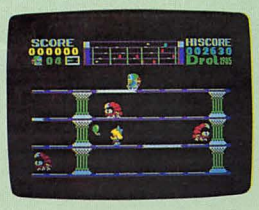


まちにまった「ブラスティー」がいよいよ発売されました。さあ！君もこの興奮を味わって下さい。

機種	メディア	価格	注文No
PC-8801/mkII/SR/FR	5″2D	¥7,900	B7-2

■ドロール

ソフトプロ



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

機種	メディア	価格	注文No
PC-9801F/VF	5″2DD	¥6,800	B7-3
PC-9801M/VM	5″2HD	¥6,800	B7-4

タイトル	アメリカントラック	ザナドウ	テグザー	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	B7-5	B7-6	B7-7	B7-8	B7-9
タイトル	ウィザードリー	スカーレット7	ブレインブレーカー	ザナドウ	軽井沢誘拐案内
機種	X-1/F/T	X-1	X-1	X-1	X-1
ソフトハウス	アスキー	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)	¥9,800(5″2D)	¥3,800(テープ)	¥3,800(テープ)	¥6,800(テープ)	¥4,800(テープ)
注文No	B7-10	B7-11	B7-12	B7-13	B7-14
タイトル	夢幻の心臓II	ハイドライドII	ワールドゴルフ	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	T&E	エニックス	マイクロネット	ランダムハウス
価格(メディア)	¥7,800(5″2D)	¥4,800(テープ)	¥4,800(テープ)	¥4,800(テープ)	¥4,800(テープ)
注文No	B7-15	B7-16	B7-17	B7-18	B7-19
タイトル	ペンギン君WARS	魔界王	アイスクライマー	メルヘンベール	ザ・キャッスルエクセレント
機種	X-1	X-1	X-1	X-1	X-1
ソフトハウス	アスキー	ボンドソフト	ハドソン	システムサコム	アスキー
価格(メディア)	¥4,800(テープ)	¥5,800(5″2D)	¥4,000(テープ)	¥7,900(5″2D)	¥4,800(テープ)
注文No	B7-20	B7-21	B7-22	B7-23	B7-24

タイトル	ハイドライドII	ザナドウ	アルバトロス	テグザー	アリオン
機種	PC-8801/mkII/SR	PC-8801mkIISR	PC-8801mkIISR	PC-8801mkII/SR	PC-8801/mkII/SR/FR
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	アスキー
価格(メディア)	¥6,800(5″2D)	¥7,800(5″2D)	¥8,800(5″2D)	¥6,800(5″2D)	¥7,800(5″2D)
注文No	B7-25	B7-26	B7-27	B7-28	B7-29
タイトル	プロフェッショナル麻雀	リグラス	マクロスカウントダウン	ドロール	ウイングマン2
機種	PC-8801/mkII/SR	PC-8801/mkII/SR	PC-8801mkIISR	PC-8801mkII/SR	PC-8801/mkII/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	B7-30	B7-31	B7-32	B7-33	B7-34
タイトル	は〜りぃふぉっくす(雪の魔王編)	シーナワイドスクリーン	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/FR/MR	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	システムソフト	アスキー	エニックス	アスキー
価格(メディア)	¥7,800(5″2D)	¥7,800(5″2D)	¥6,800(5″2D)	¥6,400(5″2D)	¥6,800(5″2D)
注文No	B7-35	B7-36	B7-37	B7-38	B7-39
タイトル	ファイナルロリータ	三国志	ザ・スクリーマー	メルヘンベール	トリトーン
機種	PC-8801/mkII/SR/FR	PC-8801/mkII/SR/FR	PC-8801/mkII/SR	PC-8801/mkII/SR	PC-8801/mkII/SR
ソフトハウス	PSK	光栄	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)	¥14,800(5″2D)	¥7,200(5″2D)	¥7,900(5″2D)	¥6,800(5″2D)
注文No	B7-40	B7-41	B7-42	B7-43	B7-44
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	データウエスト	PSK	BPS
価格(メディア)	¥7,800(5″2D)	¥7,800(5″2D)	¥6,800(5″2D)	¥4,800(5″2D)	¥7,300(5″2D)
注文No	B7-45	B7-46	B7-47	B7-48	B7-49

タイトル	マリオブラザースS	ザナドウ	バックランド	フリッキー	プロフェッショナル麻雀
機種	PC-8001mkII/SR	PC-8001mkIISR	PC-8001mkIISR	PC-8001mkIISR	PC-8001mkII/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	シャノアール
価格(メディア)	¥3,600(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	B7-50	B7-51	B7-52	B7-53	B7-54

タイトル	は〜りぃふぉっくす(雪の魔王編)	ザ・ブラックオニキス	マリオブラザースS	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.	ハドソン	T&E	ザインソフト
価格(メディア)	¥4,200(テープ)	¥5,800(テープ)	¥3,600(テープ)	¥4,800(テープ)	¥4,800(テープ)
注文No	B7-55	B7-56	B7-57	B7-58	B7-59

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)	¥14,800(5″2DD)
注文No	B7-60	B7-61	B7-62	B7-63	B7-64
タイトル	コスモエンジェル	カーマイン	ZONE	ダムバスターズ	レリクス
機種	PC-9801F/VF	PC-9801F/VF	PC-9801M/VM	PC-9801F/VF	PC-9801/F/VF
ソフトハウス	PSK	マイクロキャビン	システムサコム	ソフトプロ	ポーステック
価格(メディア)	¥4,800(5″2DD)	¥7,800(5″2DD)	¥7,800(5″2HD)	¥6,800(5″2DD)	¥7,200(5″2DD)
注文No	B7-65	B7-66	B7-67	B7-68	B7-69

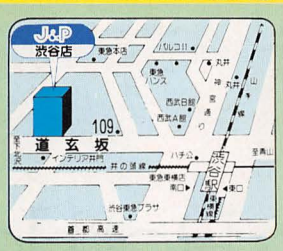
ピング

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

■蒼き狼と白き牝鹿

光栄



たった5名の家族を、200万の大騎馬軍団に育てた史上最大の征服者、ジンギス汗、シブサワ・コウが戦略ゲームに再現。

機種	メディア	価格	注文No
FM-7/77	3.5"D	¥7,800	B7-70

■ザ・キャッスル

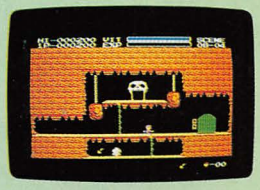
アスキー



機種	メディア	価格	注文No
MSX	ROM	¥5,800	B7-91

■グーニーズ

コナミ



機種	メディア	価格	注文No
MSX	ROM	¥4,800	B7-92

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-7/77	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)	¥5,800(3.5"D)	¥6,800(3.5"D)	¥4,800(テープ)	¥5,800(3.5"2D)
注文No	B7-71	B7-72	B7-73	B7-74	B7-75
タイトル	トリトーン	フリッキー	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	マイクロネット	アスキー	アスキー	ハドソン
価格(メディア)	¥4,800(テープ)	¥4,800(テープ)	¥6,900(3.5"D)	¥9,800(3.5"D)	¥4,000(テープ)
注文No	B7-76	B7-77	B7-78	B7-79	B7-80
タイトル	らぶてっく	ブラックオニキス	コスモエンジェル	A列車で行こう	チョップリフター
機種	FM-77AV	FM-77	FM-7/77	FM-7	FM-7
ソフトハウス	dBソフト	BPS	PSK	アートディング	ソフトプロ
価格(メディア)	¥6,800(3.5"D)	¥7,800(3.5"D)	¥4,800(3.5"D)	¥6,800(テープ)	¥4,800(テープ)
注文No	B7-81	B7-82	B7-83	B7-84	B7-85
タイトル	地球戦士ライーザ	ヒランヤの謎	ザナドウ	チャンピオンシップロードランナー	テグザー
機種	FM-77	FM-77/AV	FM-77/AV	FM-77	FM-77
ソフトハウス	エニックス	ポニー	日本ファルコム	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)	¥7,800(3.5"D)	¥6,800(3.5"D)	¥6,800(3.5"D)
注文No	B7-86	B7-87	B7-88	B7-89	B7-90

MSX

タイトル	ハイパーラリー	ベイロード	ランボー	はーりぃふぉっくす(雪の魔王編)	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	東芝EMI
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	B7-93	B7-94	B7-95	B7-96	B7-97
タイトル	ナイトメア(魔城伝説)	野球狂	将棋名人	スターフォース	チャンピオンシップロードランナー
メーカー	コナミ	ハドソン	東芝EMI	ハドソン	SONY
価格(メディア)	¥4,800(ROM)	¥4,800(カード)	¥5,800(ROM)	¥4,800(カード)	¥5,800(ROM)
注文No	B7-98	B7-99	B7-100	B7-101	B7-102
タイトル	森田和郎のオセロ	トリトーン	ダンクショット	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	HAL研究所	SONY	HAL研究所
価格(メディア)	¥4,900(ROM)	¥4,800(テープ)	¥5,800(ROM)	¥4,800(ROM)	¥5,800(ROM)
注文No	B7-103	B7-104	B7-105	B7-106	B7-107
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	ラビアン大奮戦	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	東芝EMI	アスキー
価格(メディア)	¥4,800(ROM)	¥6,800(ROM)	¥5,500(ROM)	¥4,800(ROM)	¥3,800(テープ32K)
注文No	B7-108	B7-109	B7-110	B7-111	B7-112
タイトル	ペンギンくんWARS	ボンバーマンスペシャル	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	ハドソン	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)	¥4,800(カード)	¥4,800(テープ32K)	¥5,800(ROM)	¥5,800(ROM)
注文No	B7-113	B7-114	B7-115	B7-116	B7-117

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	
B7-( )	本	円
B7-( )	本	円
B7-( )	本	円
B7-( )	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



Cooler Bottle (500ml)

クーラーボトル

標準価格各1,200円

ドラゴンバスター クーラーボトル
ドルアーガの塔 クーラーボトル
スカイキッド クーラーボトル

新発売



ペンタンのキャラクター・グッズにクーラーボトルが仲間入りしました。絵はスカイキッド、ドルアーガの塔、ドラゴンバスターの3種類で、それぞれカップタイプとストロータイプがあります。とっても軽くて、しかも保温性はバツグン。海や山にぴったりのおしゃれでハンディなクーラーボトルです。（申し込みの際はカップタイプもしくはストロータイプのいずれかを指定して下さい。）

写真はサンプルのため、実際の商品とは異なる場合があります。ご容赦ください。



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）



ドルアーガの塔
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

THE TOWER OF DRUAGA



パックランドファンタジーパック

カンペンケース、ペンスタンド、鉛筆6本、シャープペンシル、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層式になっています。

標準価格1,800円（送料350円）

PAC-LAND FANTASY PACK



パックマン ポーチ&タオル

標準価格1,800円



パックマン ペーパーバッグ

標準価格150円



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



02ボードゲーム「パックランド」

標準価格3,600円（送料350円）



パックマン カンペンケース

標準価格350円（送料240円）



ナムコ・キャラクターバッジ

標準価格250円

通信販売は行なっておりません。

●パックマン●マッピー●ドルアーガの塔●パックランド●ドラゴンバスター●グロブダー●ディグダグII●スカイキッド…人気のナムコキャラクターバッジです。お近くのナムコグッズ取扱店でお求め下さい。

新発売



ゲームロゴタイプステッカー

標準価格400円

新発売



スカイキッドシール

標準価格200円



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



マッピーペーパーバッグ

標準価格150円

ゼビウス鉛筆（3本セット）

標準価格200円

ゼビウス消ゴム（3個セット）

標準価格200円

ゼビウスカンペンケース

標準価格500円





ゼビウス定規（15㎝）

標準価格150円

ゼビウスポストカード

標準価格300円

新発売



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



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

293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●〔埼玉県〕セルレーヴ（新座市）☎0484-78-7808

マイコンBASICマガジン 7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／⑦
—マリオ／放物線ジャンプに挑戦—……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4回：キャラクターを作ろう—……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④—……SHINGO……49
特別企画：人気パソコン性能機能大紹介…その④
—あらゆる分野をカバーするオールマイティ・パソコンPC-8801mkIIFR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—キミの質問にプロが答える—……278
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—……283
マイコンBASICマガジン・インフォメーション・コーナー……286

特選パソコン・ソフト……

BM-Jr/LII2	PUSH……下からのサソリ攻撃をよけてダイヤを取ろう	若尾 英之	76
BM-LIII/MK5	SKY FIGHT……戦闘機に乗った気分。キミは空中戦に勝てるか!?	川合 史浩	79
	超難解？メイズナー……ハードウエア・スクロールする広大な迷路。キミはゴールできるかな？	ファティマ	81
C1/ファミコン	エキサイト・ミニカー……FC版ポールポジション(?)ひたすらつっぱしれ！	熊切 郁夫	83
	ELLEN'S FIGHT……超高速スクロール・シューティング・ゲーム…魔法のBLUE FANCY		85
	BATTLE&RESCUE……立体感バツグン！レディを助けよう！	竹内 久徳	87
FM7/77シリーズ	スケバン刑事……かの，麻宮サキがモンスター軍団と対決	永田 貴則	89
	GREEN FINISH……木を食べるモンスターをクリスタルでやっけつろ！	吉田己久忠	91
FP-1000/1100	THE CASTLE OF WITCH …アイテムを拾って城をぬけだせ！	SINGO	94
JR-100	CRUSADER……機関砲とサイドワインダーで撃破せよ	松下 一樹	96
	移植版 BATTLE GAME……シミュレーション戦闘ゲーム	杉山 茂雄	98
JR-200	BATTLE－ZONEIII……大海原で展開する海戦ゲーム	林 邦彦	100
	THE ELECTRON……つき進め，電子！電球をつけろ!!	岡村 剛	102
M5	PANIC……グラディウス風横スクロール・シューティング・ゲーム…	上村 寿生	104
	FINAL FIRE……大砲で突進，ガイコツをやっつけよう	ルートたけし	107
MSX	ももたろう……サルやキジを倒す，一風変わった桃太郎	藤井 敏春	109
	TENBIN KUN CLUB……重りをてんびんにうまくのせよう	森沢 桃子	111
	がんばれトコちゃん……ブロックをとび越えて炎をやっつけろ！	山下 修	113
MZ-1200/700	KEMUNPA……ケムンパ城の99階に秘密があるということだが	米川 敏之	116
MZ-700/1500	カッピー……ブロックでインベをはさんでやっつけろ！	小笹 龍一	119
	MAGNETIC BALL……一風変わったショート・プログラム	河崎 誠一	121
MZ-1500	BMW……BMWは走る。あれ？金ののべ棒が	KAZ♥NAO	122
MZ-80B 2000 2200 2500	CHAGA★CHAGA……不思議な生物チャガチャガの得意技は？	亀田 健司	124
MZ-2000 2200 2500	Chaser……ねずみを追うコネコ。おっと，番犬が	小尾 太志	126
MZ-2200/2500	PHARABOLA BALL……ボールをビームでお手玉するの？	内海 淳一	129
MZ-2500	JEPILS……でたー！スーパーMZシューティング・ゲーム	河野 誠	131
PASOPIA(T)/5	長安……軽快な中国風音楽にのってゲームは進む	吉原 健一	133
PASOPIA7	こうもりは大さわぎ……BBコーナー優秀作品。コウモリに気をつけろ！	高沢 靖行	135
PC-6001 mkII 6601 SR	YOUばく！……リモコンUFOで自爆して敵をたおせ!!	新野 恵章	137
	IMO・IMO……王様からイモを取って来いと言われ，イモガリへ	大西 章	139
PC-6001mkII 6601 SR	天気図……天気予報員のあなたは，天気図に入って	N.R.O.	141
PC-6001mkIISR 6601SR	魔王の罠……宇宙警察ギャリオンの悪魔空間からの脱出	高野 正宏	142
PC-8001/mkII SR	BOXING……最強のチャンピオンとタイトルマッチだ	本田 恵造	144
	Loofah！……上ド・左右に動いて，ヘチマの卵と対決だ	旦部 幸博	146
PC-8001mkII/SR	PIPE CONTROL……素早さと頭をつかって，パイプを組み立てる	中村 浩士	148
PC-8001mkIISR	TINY CARLING……キミはカーリングってスポーツ知ってる？	黒猫アプロ	150
PC-8801/mkII/SR	ナッツ氏の庭……裏庭の虫を「プマキラーB」でたいじする	井村屋の中華まん	152
PC-8801mkIISR	ATTACK……宇宙船どうしで体あたり戦だ	香川 元	154
PC-9801シリーズ	RAILWAY……スピードと感を生かして列車を運転	安川 黙磷	156
S1	探偵物語 Part2 —ニトロの涙—……ニトロを穴に運ぶのだが…思考型ゲーム……	Mr.I Love You	158
SC-3000	SPACE RESCUE……おぼれてる人を，人喰い魚にたべられる前に助けだせ	GS-R	161
	PEAマンII —アルバイトの巻—……PEAマン君が客引きのアルバイトにちょうせん…	高TAKA Soft	162
X1/C/D/F/ターボII	ワニヘビ君！……ワニヘビ君は卵が大好き！アクション・パズルゲーム	足立 善昭	164
	VOX Dei……超大作！ロールプレイング・ゲームとでもいいましょうか	山本 昌平	166
PB-100	Mr. 土左エ門……キミは，むこう岸まで泳ぎ渡ることができるか！	おおぴいび♥	169
	DOCK FORCE……いろんな敵が現れる！それミサイル発射！	高橋 博明	170
PC-1245/51	与作……♪与作は木ィ～を切る～ってか！イ，イノシシが	石川 康弘	171
PC-1500	Command……彼女がさらわれた！組織に1人立ちむかうコマンドの運命は	皆川 徹	172
PC-2001	アルバイト……ベルト・コンベアから荷物が…，ああいそがしい	縣 俊介	174

ランダム・コーナー

MSX	Kimcoのぶっちぎりテクニック考「3D-SMASHER」	木村 泰則	176
PC-8801mkIISR	ザ・ビデオゲーム，ミュージック・プログラム —ファンタジーゾーン—	YK-2	178

実用プログラム・コーナー

PC-8801/mkII SR	ローマ字→カナ変換プログラム…アドベンチャー・ゲームなどにも使用できそう！	斎藤 亮	183

©マイコンBASICマガジン7月号

第5巻 第7号
昭和61年6月25日印刷
昭和61年7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！放物線ジャンプに挑戦!!

断空我

前回までで，ひととおりゲーム作りのためのコツなどを説明してきましたので，あとはアイデアしだいでおもしろいゲームが作れることでしょう。と言ってしまうと終わりなので，今回はゲームに重要な動きについて，いろいろ説明していきたいと思います。

ジャンプとは？

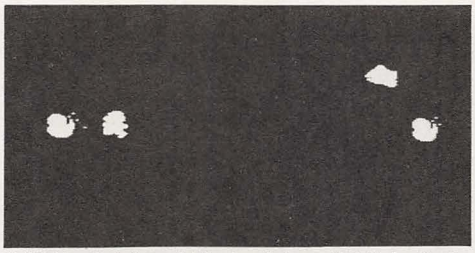
前回でいちおう完成した(?)「マリオ！ニットピッカーをやっつけろ！！」ゲームですが，スプライトにＢＡＳＩＣ命令のＭＯＶＥを使ったため，動きが直線的になってしまいました。したがって，ジャンプが**第1図**のようになってしまい，とてもスーパーマリオのようなジャンプをしているとはいえません。

そこでどうすればスーパーマリオのような放物線を描くジャンプをさせることができるか考えてみましょう。

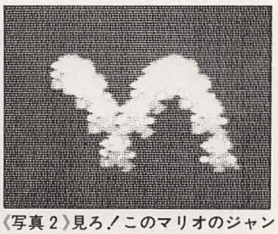
スーパーマリオを注意してプレイするとわかると思いますが，マリオは**第2図**のようにジャンプしています。この動きはとても自然ですね。

なぜなら，本当に人のジャンプの動きに似せているからです。

ジャンプというのは，足でおもいっきり地面をけって飛ぶことです。しかし，地球の引力（重力）のため落ちてしまいますね。高くジャンプするほど，ジャンプした直後の速さが速く，高いところから落ちるほど着地するときの速さが速いのは，わかると思います。



《写真１》マリオ！ニットピッカーをやっつけろ!!バージョン・アップ版の実行画面



《写真２》見ろ！このマリオのジャンプを！

つまり，ジャンプとは上にあるていどのスピードで動きはじめ，引力により，だんだんそのスピードがさがり，ついには落ちるスピードがつきはじめ，だんだん落ちるスピードがあがり，地面に着地するということです（ちょっと物理的な説明になったかな）。

マリオ！ニットピッカーをやっつけろ!!バージョンアップ版

このゲームは，前回のマリオの動きを放物線ジャンプにさせたものです。

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。

プログラムにするには？

とにかく，マリオのジャンプをリアルにしたプログラムが**リスト1**です。

ここでは，ＭＯＶＥ命令ではなく，ＳＰＲＩＴＥ命令を使いました。

そして，新しい変数としてＶＹというものが加わりました。これがマリオのタテ方向のスピードです。これをマリオのタテ方向の座標（位置）に加えると新しいマリオの座標になるのです。

このスピードを変えることによって，ジャンプをさせています。このジャンプする動きだけのプログラムが**リスト2**（Ａという文字が動く）です。どうです？いかにもジャンプしているようでしょう（**第3図**）。

プログラム・テクニック

おもしろいゲーム（おもしろい動き）を作るには，いかにキャラクターを動かすかにかかっているといえます。

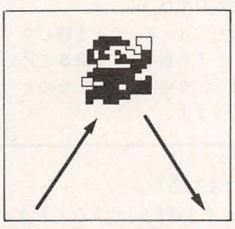
ゼビウスのようなゲームが今ではたくさんありますが，おもしろくないものは，たいてい動きがよくないからです，また，エクセリオンのように動きのおもしろさを前面にアピールしたゲームもあります。

さて，ジャンプではタテ方向の速さを変数で変化させましたが，横方向の速さも変数として変化させるとどうなると思いますか？

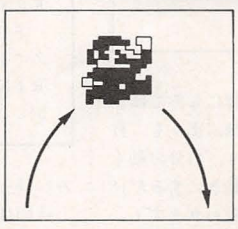
こうすると，まるで宇宙空間を飛んでいるような動きをだすことができるのです。

とにかく，いかに変数を変化させてキャラクターを動かすかが，ゲーム作りのコツといえます。

具体的な例として，ゼビウスをあげるなら，トーロイドは，下降しながらソルバウのほうへよっていきます。そして，垂直座



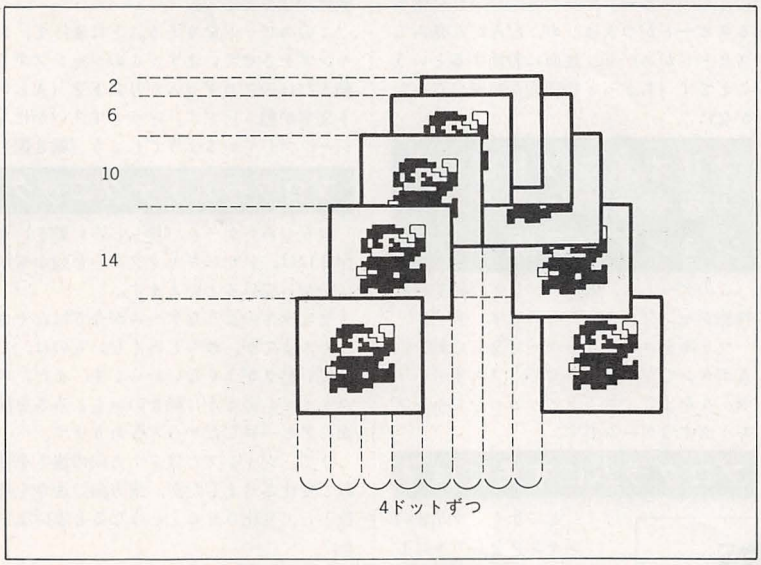
《第１図》前回の直線的な動き



《第２図》今回の放物線的な動き

《リスト1》マリオ／ニットピッカーをやっけろ!!バージョン・アップ版のプログラム・リスト

```
10 CLS:SPRITE ON:CGSET 1,0
20 POSITION 0,128,128
30 POSITION 1,245,128
40 POSITION 2, 10,128
50 JF=0N=3GOSUB 430
60 IF JF THEN 170
70 S=STICK(0)T=STRIG(0)
80 IF S=1 THEN N=3GOSUB 430
90 IF S=2 THEN N=7GOSUB 430
100 IF T<>8 THEN 290
110 JF=-1MX=XPOS(0)MY=128
120 VX=((M=7)*2+1)*4:VY=-14
130 ERA 0
140 IF M=7 THEN 160
150 DEF SPRITE 0,(0,1,0,1,0)=CHR$(1)+CHR$(0)+CHR$(3)+CHR$(2)GOTO 290
160 DEF SPRITE 0,(0,1,0,0,0)=CHR$(0)+CHR$(1)+CHR$(2)+CHR$(3)GOTO 290
170 MX=MX+VX
180 IF MX<0 THEN VX=-VX:N=3GOTO 150
190 IF MX>255 THEN VX=-VX:N=7GOTO 160
200 MY=MY+VY
210 VY=VY+4IF VY>14 THEN 270
220 SPRITE 0,MX,MY
230 IF MY<>96 THEN 290
240 XX=ABS(MX-XPOS(3))
250 IF XX<16 THEN SC=SC+1:CUT 3
260 GOTO 290
270 SPRITE 0:POSITION 0,MX,MY:JF=0
280 GOSUB 430
290 I=1
300 IF MOVE(I) THEN 350
310 FX=XPOS(I)FY=YPOS(I)FV=RND(2)+1
320 P=3:IF RND(2)=1 THEN P=7
330 DEF MOVE(I)=SPRITE(5,P,FV,16,0,3)
340 POSITION I,FX,FY:MOVE I
350 IF JF THEN 380
360 XX=ABS(XPOS(0)-XPOS(I))
370 IF XX<13 THEN 470
380 I=I+1:IF I<3 THEN 300
390 IF MOVE(3) THEN 60
400 DEF MOVE(3)=SPRITE(15,7,2,128,0,3)
410 POSITION 3,RND(246),96:MOVE 3
420 GOTO 60
430 IF N=M THEN MOVE 0:RETURN
440 MX=XPOS(0):MY=YPOS(0):M=N
450 DEF MOVE(0)=SPRITE(0,N,1,4,0,0)
460 POSITION 0,MX,MY:MOVE 0:RETURN
470 LOCATE 9,5PRINT "GAME OVER !"
480 LOCATE 10,10PRINT "SCORE";SC;"0"
```



《第3図》リスト2ではこんな動きを実行させている

標が一致したら，反対の方向へ折り返します。テラジは，ソルバウのところまで下降して，反転上昇するように動きます。

このように，敵によって動きを変えることで，個性をだしているのです。そのため，ゲームに奥行きが生まれます。さらに，これらの複数の敵がだせれば最高ですね。

また，動きという点では弾にもあてはまります。ただ単にまっすぐ飛ぶよりも，自分の動きに合わせて動いたり，自分の動く方向へ進んだりするような動きにするだけで，ゲームの感じがだいぶ変わりますよ。

これらのことについては，別の機会に，くわしく説明したいと思いますので，楽しみに待っていてください。

次回は，ジェミニ誘動の動きなどをゲームに組み込んでみたいと思います。

それでは，また来月！

《リスト2》Aという文字がジャンプするプログラム・リスト

```
1 CLS
2 Y=22VY=-5GOTO5
3 LOCATE5,Y:PRINT" ";
4 Y=Y+VY:VY=VY+1
5 LOCATE5,Y:PRINT"A";
6 FORI=0TO100:NEXT
7 IFVY<6THEN3
8 GOTO2
```

《第1表》変数表

- JF…マリオがジャンプしているかどうかのフラグ(はた)
- N……マリオの進んでいる方向
- S……コントローラーの入力用
- T……ボタンの入力用
- MX…マリオの水平座標
- MY…マリオの垂直座標
- VX…マリオの水平移動量
- VY…マリオの垂直移動量
- XX…マリオとニットピッカー，またはマリオとファイアー・ボールとの水平距離
- SC…スコア
- I……ファイアー・ボールのカウント用
- FX…ファイアー・ボールの水平座標
- FY…ファイアー・ボールの垂直座標
- FV…ファイアー・ボールのスピード
- P……ファイアー・ボールの移動方向

レスキュー・ファミコン

ファミコンはMSXなどと同様に，ビデオ関係に別のプロセッサを使用しているのですが，そのくわしい資料が公開されていないため，マシン語でコントロールするのは，困難です。現在はスクロールさせるのが限界のようです。

マシン語を使うと，メイン・ルーチンを高速で走らせることができますが，スプライトなどの表示は，BASICを使わなければならないので，あまりマシン語を使うメリットはないようです。

しかし，読者の希望が多ければマシン語についての説明もしていきたいと考えていますよ。

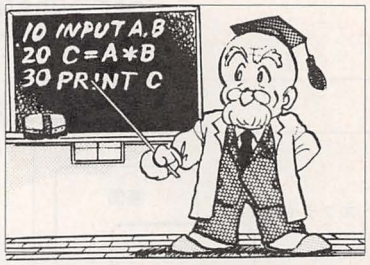
CHR$（0）～CHR$（32）までの働きは，つぎのプログラムを走らせてください。1 PRINT ASC（INKEY$）：GOTO 1

そして，カーソル・キーなどを押してみてください。その数字をCHR$でPRINTすると，そのキーを押したのと同じことになります。

★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

キミもゲームを作ってみよう！



第4回：キャラクターを作ろう

編：「ゲームプログラミングのためのＢＡＳＩＣ」，今回はいよいよ大づめの４回目ですね。今月のテーマはさて何でしょう。楽しみですね。それでは，Dr. Dどうぞ。

Dr.D ：前回までで，だいぶ基本的なことはやってしまったから，今回はすこし雰囲気（ふんいき）を変えてキャラクターを作ることをやってみよう。

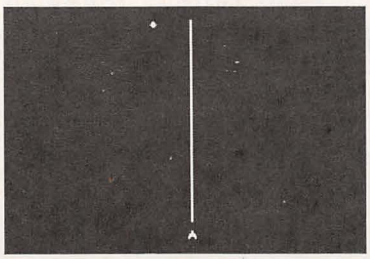
キャラクターを作る方法

編：キャラクターを作るというのはどういうことですか？Dr. D。

Dr.D ：前回までは『O』や『W』が「ＵＦＯ」や「砲台」だっただろ。つまり，アルファベットなどの文字をそのまま使っていたんだ。今度はそれらしい形のものを作ろうというのだ。文字を表示するような感覚で使えるようなものだ。

編：それにはどんな方法があるのですか？

Dr.D ：だいたい３とおりの方法があるのだ。「ＰＣＧ」，「スプライト」，「グラフィック」の三つだ。どの機種でも３とおり



《写真１》各機種用のプログラムの実行画面

《第２表》X1とMZ-2500でPCGモードにする命令

CGEN　1	PCGモードにする
CGEN　0	PCGモードを解除する

のことをできるわけではないがな。では，順番に説明していこう。

PCGについて（X1,MZ-2500用）

Dr.D ：「ＰＣＧ」とは「プログラマブル・キャラクタ・ジェネレータ」のことで，文字としてカラーのキャラクターを定義することができるのだ。

編：それじゃ，文字と同じように「ＰＲＩＮＴ」文なんかを使って表示できるのですね。

Dr.D ：そのとおり。

編：どの機種で使えるのですか。

DrD ：第１表にあるように，「Ｘ１」と「ＭＺ－2500」などで使えるのだ。

編：どうやって「ＰＣＧ」を定義したらいいんですか？

Dr.D ：たとえば，第１図のようなキャラクターを作るとしよう。まず，これを第３表の対応表を見ながら〝１〟のときだけ点を打って〝Ｂ〟〝Ｒ〟〝Ｇ〟の三つにわけて第２図のようにするのだ。そして点があるところを〝１〟ないところを〝０〟と考えて２進数としてそれをまた16進数になおすと，第２図に書いてあるようになるのだ。あとは，それを「ＤＥＦ，ＣＨＲ＄」と「ＨＥＸＣＨＲ＄」でプログラムにすればいいんだぞ。数が多いときなんかはＰＣＧ定義用のプログラムを使うと便利だ。

			黄	黄				
			黄	黄				
			白	白				
	白	白	白	白	白	白		
	白	白	シ	シ	白	白		
白	白	赤	シ	シ	赤	白	白	
白	赤					赤	白	
白							白	

《第１図》ここで作りたいキャラクター

《第１表》キャラクターを作る方法

	PCG	スプライト	GET@,PUT@
Ｘ１シリーズ	○	×	○
FM-7177/AV	×	×	○
PC-8801シリーズ	×	×	○
MZ-2500	○	×	○
PC-6001	×	×	※○
MSX	×	○	×

※Ｎ60拡張ＢＡＳＩＣ以上

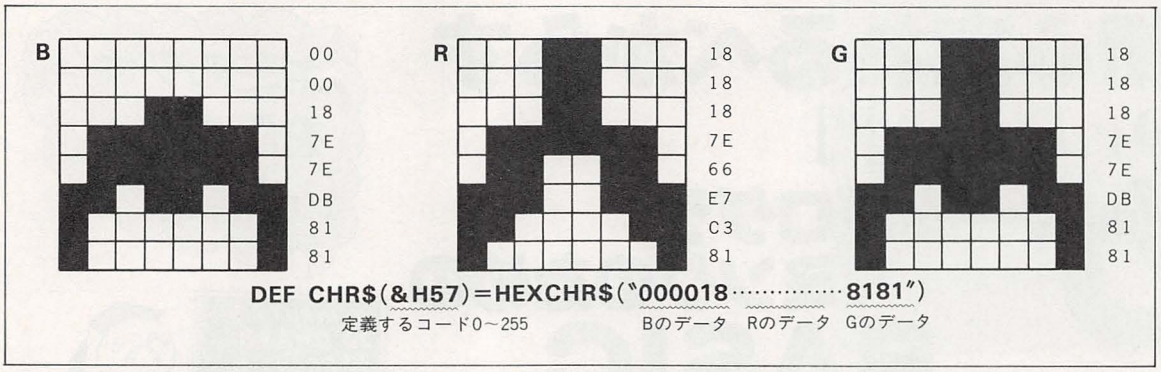
スプライトを使う

編：Dr.，「スプライト」ってどんなものですか。

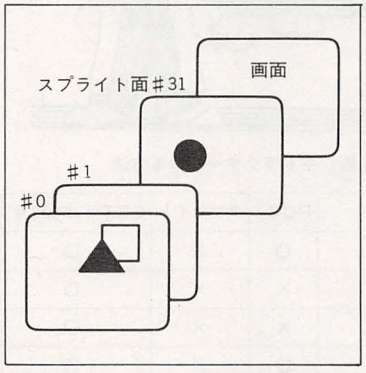
Dr.D ：「スプライト」は「ＭＳＸ」で使えるもので第３図のように，定義したパターンを32枚のスプライト面という透明なものの上に置くようにしてキャラクタ

《第３表》色とコード

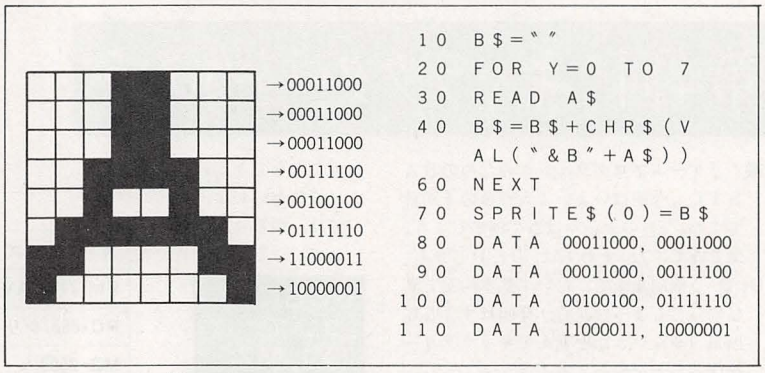
色	GRB
黒	０００
青	００１
赤	０１０
マゼンタ	０１１
緑	１００
シアン	１０１
黄	１１０
白	１１１



《第2図》 ＰＣＧ定義の方法（Ｘ１，ＭＺ-2500）



《第3図》 スプライト面とは？（ＭＳＸ）



《第4図》 スプライトの定義の方法（ＭＳＸ）

SCREEN 1，0
　↑　↑―スプライトを8×8ドットにする。
　└―32×24文字の画面にする。

SPRITE$(スプライト・パターン番号)＝文字列

PUT SPRITE スプライト面番号，(X,Y)，カラーコード，スプライト・パターン番号
−32≦X≦255
−32≦Y≦191 Yに208を指定するとそのスプライト面以降のパターンは消える
Yに209を指定するとそのスプライト面に表示されていたパターンが消える

《第5図》スプライトを使う命令

ーを表示するんだ。「書く」のではなくて，「置く」という感じだから，消したり書いたりするのではなくて，動かすところを指定するように使うのだ。

編：実際の使いかたはどうやるのですか？

Dr.D ：定義は第4図のようにして，第5図のような命令を使うといいだろう。第4図のプログラムにでてきたついでに説明しておくが，「ＲＥＡＤ」，「ＤＡＴＡ」文は第6図のように「ＲＥＡＤ」文が実行されるごとに「ＤＡＴＡ」にあるものを順番に呼んでいく命令だ。

グラフィックを使う（MSX以外）

編：グラフィックを使うというと，「ＬＩＮＥ」文などでひとつひとつキャラクターを書くのですか？

Dr.D ：いや，そうではなくて「ＰＳＥＴ」文（第7図）で点を打って，キャラクターを作り，それを「ＧＥＴ@」文で読み込み，「ＰＵＴ@」文（第8図）で書くのだ。

それから，「ＰＵＴ@」，「ＧＥＴ@」は

Ｘ１

GET@(X1,Y1)−(X2,Y2),配列名，パレット・コード
PUT@(X1,Y1)−(X2,Y2),配列名,PSET,パレット・コード

ＭＺ−2500

GET@(X1,Y1)−(X2,Y2),配列名
PUT@(X,Y),配列名,PSET

ＦＭ−7

GET@A(X1,Y1)−(X2,Y2),配列名,G
PUT@A(X1,Y1)−(X2,Y2),配列名,PSET

ＰＣ−8801

GET@(X1,Y1)−(X2,Y2),配列名
PUT@(X,Y),配列名，PSET

ＰＣ−6001

GET@(X1,Y1)−(X2,Y2),配列名
PUT@(X,Y),配列名,PSET

《第8図》グラフィックの読み込み(GET@)と書き込み(PUT@)

Ｘ１ パレット・コード＝7のとき

INT(((ABS(X1−X2)+1)＊ABS(Y1−Y2)+1)7/8)＊3/5

ＭＺ−2500

INT((INT((ABS(X2−X1)+8)/8)＊(ABS(Y2−Y1)+1)＊プレーン数+5+(m−1))/5)

ＦＭ−7

INT((INT((総ドット数+7)/8)＊3+3)/4)

ＰＣ−8801

INT(INT((横のドット数+7)/8)＊縦のドット数＊3+4)/4)+1

ＰＣ−6001

$$\left[\frac{(([X2/8]-[X1/8]+1)\times(Y2-Y1+1))\times 2+4}{5}\right]+1$$

[]はINT（ ）と同じ

《第9図》必要な配列（単精度）の大きさの計算

```
READ  A, B
READ  C

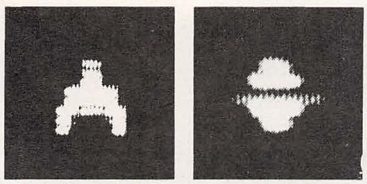
DATA  1, 2, 3
        ↘ ↘ ↘
          A  B  C
```

Aには1，Bには2
Cには3が入る。

《第6図》READ文とDATA文

X1／C／D／F／turbo／II
　PSET（X，Y，色）
MZ－2500
　PSET（X，Y），色
FM－7／77／AV
　PSET（X，Y，色）
PC－8801／mkII
　PSET（X，Y），色
PC－6001
　PSET（X，Y），色

《第7図》点を打つ命令　PSET文



《写真2》自機のキャラクターと敵機のキャラクター

配列というものを使うから，それを先に「ＤＩＭ」文（配列の宣言）で書いておかなくてはならない。そのときの「大きさ」は第9図を見て決めてくれたまえ。

今回は前回のキャラクターをそれぞれの機種で作ってみたので（リスト1～5），これを参考にして使いかたを勉強してくれ。もっと細かいことはマニュアルや投稿プログラムを見て，よく勉強してくれ。

編：今回はこれくらいで。それでは，また来月をお楽しみに。



《リスト1》X1シリーズとMZ-2500用のプログラム・リスト

```
( X1/C/D/F/turbo/II CZ-8CB01 or CZ-8FB01 )

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

( MZ-2500 M25-BASIC )

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


( X1/C/D/F/tu    ' CZ-8CB01 or CZ-8FB01 , MZ-2500 M25-BASIC )

1020 GOSUB 1340:LOL     ,,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$="y" THEN GOSUB 1100
1050 CGEN 0:END
1100 CLS:MX=0:TX=0:CGEN 1
1110 D=0
1120 GOSUB 1300:A$=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 IF A$<>" " THEN 1110
1190 FOR Y=23 TO 0 STEP -1
1200 LOCATE MX,Y:PRINT "I";
1210 NEXT
1220 FOR Y=23 TO 0 STEP -1
1230 LOCATE MX,Y:PRINT " ";
1240 NEXT
1250 IF MX<>TX THEN 1110
1260 LOCATE MX,0:PRINT "*"
1270 FOR T=0 TO 1000:NEXT
1280 LOCATE MX,0:PRINT " "
1290 RETURN
1300 LOCATE TX,0:PRINT " "
1310 TX=TX+1:IF TX=30 THEN TX=0
1320 LOCATE TX,0:PRINT "O"
1330 RETURN
1340 DEF CHR$(&H57)=HEXCHR$("0000187E7EDB8181181818187E66E7C3811818187E7EDB8181")
1350 DEF CHR$(&H49)=HEXCHR$("0000000000000000018181818181818181818181818181818")
1360 DEF CHR$(&H4F)=HEXCHR$("000018 3C003C1800000000FF000000000183C003C1800")
1370 DEF CHR$(&H2A)=HEXCHR$("00000000000000000000241818240000000000000000000")
1380 DEF CHR$(&H20)=HEXCHR$("00000000000000000000000000000000000000000000000")
1390 RETURN
```

《リスト2》FM-7／77シリーズ用のプログラム・リスト

```
1000 WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,0:CLS:GOSUB 2000
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$="y" THEN GOSUB 1100
1050 END
1100 CLS:MX=0:TX=0
1110 D=0
1120 GOSUB 1300:A$=INKEY$
1130 IF A$="4" AND MX>0 THEN D=-1
1140 IF A$="6" AND MX<29 THEN D=1
1150 PUT@A(MX*16,192)-(MX*16+15,199),S,PSET
1160 PUT@A((MX+D)*16,192)-((MX+D)*16+15,199),M,PSET
1170 MX=MX+D
1180 IF A$<>" " THEN 1110
1190 FOR Y=23 TO 0 STEP -1
1200 PUT@A(MX*16,Y*8)-(MX*16+15,Y*8+7),B,PSET
1210 NEXT
1220 FOR Y=23 TO 0 STEP -1
1230 PUT@A(MX*16,Y*8)-(MX*16+15,Y*8+7),S,PSET
1240 NEXT
1250 IF MX<>TX THEN 1110
1260 PUT@A(MX*16,0)-(MX*16+15,7),E,PSET
1270 FOR T=0 TO 1000:NEXT
1280 PUT@A(MX*16,0)-(MX*16+15,7),S,PSET
1290 RETURN
1300 PUT@A(TX*16,0)-(TX*16+15,7),S,PSET
1310 TX=TX+1:IF TX=30 THEN TX=0
1320 PUT@A(TX*16,0)-(TX*16+15,7),U,PSET
1330 RETURN
2000 DIM M(12),B(12),U(12),S(12),E(12)
2010 FOR C=0 TO 3
2020 FOR Y=0 TO 7:FOR X=0 TO 7
2030 READ A:PSET (X*2+C*16,Y,A):PSET (X*2+C*16+1,Y,A)
2040 NEXT:NEXT:NEXT
2050 GET@A(0,0)-(15,7),M,G
2060 GET@A(16,0)-(31,7),B,G
2070 GET@A(32,0)-(47,7),U,G
2080 GET@A(48,0)-(63,7),E,G
2090 GET@A(64,0)-(79,7),S,G
2100 RETURN
3000 DATA 0,0,0,6,6,0,0,0
3010 DATA 0,0,0,6,6,0,0,0
3020 DATA 0,0,7,7,7,0,0,0
3030 DATA 0,7,7,7,7,7,7,0
3040 DATA 0,7,7,5,5,7,7,0
3050 DATA 7,7,2,5,5,2,7,7
3060 DATA 7,2,0,0,0,0,2,7
3070 DATA 7,0,0,0,0,0,0,7
3080 DATA 0,0,0,6,6,0,0,0
3090 DATA 0,0,0,6,6,0,0,0
3100 DATA 0,0,0,6,6,0,0,0
3110 DATA 0,0,0,6,6,0,0,0
3120 DATA 0,0,0,6,6,0,0,0
3130 DATA 0,0,0,6,6,0,0,0
3140 DATA 0,0,0,6,6,0,0,0
3150 DATA 0,0,0,6,6,0,0,0
3160 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
3170 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
3180 DATA 0,0,0,5,5,0,0,0
3190 DATA 0,0,5,5,5,5,0,0
3200 DATA 2,2,2,2,2,2,2,2
3210 DATA 0,0,5,5,5,5,0,0
3220 DATA 0,0,0,5,5,0,0,0
3230 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
3240 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
3250 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
3260 DATA 0,0,2,0,0,2,0,0
3270 DATA 0,0,0,2,2,0,0,0
3280 DATA 0,0,0,2,2,0,0,0
3290 DATA 0,0,2,0,0,2,0,0
3300 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
3310 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
```

《リスト3》 PC-8801シリーズ(N88-BASIC)
用のプログラム・リスト

```
1000 WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1:CLS 3:GOSUB 2000
1010 CLS 3
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$="y" THEN GOSUB 1100
1050 END
1100 CLS 3:MX=0:TX=0
1110 D=0
1120 GOSUB 1300:A$=INKEY$
1130 IF A$="4" AND MX>0 THEN D=-1
1140 IF A$="6" AND MX<29 THEN D=1
1150 PUT@(MX*16,192),S,PSET
1160 PUT@((MX+D)*16,192),M,PSET
1170 MX=MX+D
1180 IF A$<>" " THEN 1110
1190 FOR Y=23 TO 0 STEP -1
1200 PUT@(MX*16,Y*8),B,PSET
1210 NEXT
1220 FOR Y=23 TO 0 STEP -1
1230 PUT@(MX*16,Y*8),S,PSET
1240 NEXT
1250 IF MX<>TX THEN 1110
1260 PUT@(MX*16,0),E,PSET
1270 FOR T=0 TO 1000:NEXT
1280 PUT@(MX*16,0),S,PSET
1290 RETURN
1300 PUT@(TX*16,0),S,PSET
1310 TX=TX+1:IF TX=30 THEN TX=0
1320 PUT@(TX*16,0),U,PSET
1330 RETURN
2000 DIM M(14),B(14),U(14),S(14),E(14)
2010 FOR C=0 TO 3
2020 FOR Y=0 TO 7:FOR X=0 TO 7
2030 READ A:PSET (X*2+C*16,Y),A:PSET (X*2+C*16+1,Y),A
2040 NEXT:NEXT:NEXT
2050 GET@(0,0)-(15,7),M
2060 GET@(16,0)-(31,7),B
2070 GET@(32,0)-(47,7),U
2080 GET@(48,0)-(63,7),E
2090 GET@(64,0)-(79,7),S
2100 RETURN

3000 - 3310  FM-7/77/AV ﾄ ｵﾅｼﾞ
```

《リスト4》 PC-6001・6601シリーズ（拡張ベーシック以上）
用のプログラム・リスト

```
1000 SCREEN 4,2,2:COLOR ,0,1:CLS:GOSUB 2000
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(0)
1130 IF A=7 AND MX>0 THEN D=-1
1140 IF A=3 AND MX<29 THEN D=1
1150 PUT@(MX*8,184),S,PSET
1160 PUT@((MX+D)*8,184),M,PSET
1170 MX=MX+D
1180 IF STRIG(0)=0 THEN 1110
1190 FOR Y=22 TO 0 STEP -1
1200 PUT@(MX*8,Y*8),B,PSET
1210 NEXT
1220 FOR Y=22 TO 0 STEP -1
1230 PUT@(MX*8,Y*8),S,PSET
1240 NEXT
1250 IF MX<>TX THEN 1110
1260 PUT@(MX*8,0),E,PSET
1270 FOR T=0 TO 1000:NEXT
1280 PUT@(MX*8,0),S,PSET
1290 RETURN
1300 PUT@(TX*8,0),S,PSET
1310 TX=TX+1:IF TX=30 THEN TX=0
1320 PUT@(TX*8,0),U,PSET
1330 RETURN
2000 DIM M(5),B(5),U(5),S(5),E(5)
2010 FOR C=0 TO 3
2020 FOR Y=0 TO 7:FOR X=0 TO 7
2030 READ A:PSET (X+C*8,Y),A
2040 NEXT:NEXT:NEXT
2050 GET@(0,0)-(7,7),M
2060 GET@(8,0)-(15,7),B
2070 GET@(16,0)-(23,7),U
2080 GET@(24,0)-(31,7),E
2090 GET@(32,0)-(39,7),S
2100 RETURN
3000 DATA 0,0,0,1,1,0,0,0
3010 DATA 0,0,0,1,1,0,0,0
3020 DATA 0,0,0,1,1,0,0,0
3030 DATA 0,0,1,1,1,1,0,0
3040 DATA 0,0,1,0,0,1,0,0
3050 DATA 0,1,1,1,1,1,1,0
3060 DATA 1,1,0,0,0,0,1,1
3070 DATA 1,0,0,0,0,0,0,1
3080 DATA 0,0,0,1,1,0,0,0
3090 DATA 0,0,0,1,1,0,0,0
3100 DATA 0,0,0,1,1,0,0,0
3110 DATA 0,0,0,1,1,0,0,0
3120 DATA 0,0,0,1,1,0,0,0
3130 DATA 0,0,0,1,1,0,0,0
3140 DATA 0,0,0,1,1,0,0,0
3150 DATA 0,0,0,1,1,0,0,0
3160 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
3170 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
3180 DATA 0,0,0,1,1,0,0,0
3190 DATA 0,0,1,0,0,1,0,0
3200 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1
3210 DATA 0,0,1,0,0,1,0,0
3220 DATA 0,0,0,1,1,0,0,0
3230 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
3240 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
3250 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
3260 DATA 0,0,1,0,0,1,0,0
3270 DATA 0,0,0,1,1,0,0,0
3280 DATA 0,0,0,1,1,0,0,0
3290 DATA 0,0,1,0,0,1,0,0
3300 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
3310 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
```

《リスト5》 MSX用のプログラム・リスト

```
1000 SCREEN 1,0,2:KEY OFF:GOSUB 2000
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$="y" THEN GOSUB 1100
1050 END
1100 CLS:MX=0:TX=0
1110 D=0
1120 GOSUB 1300:A=STICK(0)
1130 IF A=7 AND MX>0 THEN D=-1
1140 IF A=3 AND MX<29 THEN D=1
1150 '
1160 PUT SPRITE 0,((MX+D)*8,184),15,0
1170 MX=MX+D
1180 IF STRIG(0)=0 THEN 1110
1190 FOR Y=22 TO 0 STEP -1
1200 PUT SPRITE 1,(MX*8,Y*8),9,1
1210 NEXT
1220 '
1230 PUT SPRITE 1,(0,209),0,1
1240 IF MX<>TX THEN 1110
1250 PUT SPRITE 2,(0,209),0,2
1260 PUT SPRITE 3,(MX*8,0),14,3
1270 FOR T=0 TO 1000:NEXT
1280 PUT SPRITE 3,(0,209),0,3
1290 RETURN
1300 '
1310 TX=TX+1:IF TX=30 THEN TX=0
1320 PUT SPRITE 2,(TX*8,0),10,2
1330 RETURN
2000 '
2010 FOR C=0 TO 3:B$=""
2020 FOR Y=0 TO 7
2030 READ A$:B$=B$+CHR$(VAL("&B"+A$))
2040 NEXT:SPRITE$(C)=B$:NEXT
2050 RETURN
3000 DATA 00011000,00011000,00011000,00111100
3010 DATA 00100100,01111110,11000011,10000001
3020 DATA 00011000,00011000,00011000,00011000
3030 DATA 00011000,00011000,00011000,00011000
3040 DATA 00000000,00000000,00011000,00100100
3050 DATA 11111111,00100100,00011000,00000000
3060 DATA 00000000,00000000,00100100,00011000
3070 DATA 00011000,00100100,00000000,00000000
```

これでマシン語がわかる！

入門者のためのマシン語講座④

—LD命令をマスターしよう—

SHINGO

いよいよ，プログラミング

先月は，レジスタについての説明をしましたが，いかがだったでしょうか？　今一つピンとこない人も，きっといるでしょうね。でも，ご安心を。今回は，ロード命令という命令を勉強して，実際にプログラムを作っていきます。これで君もバッチリ！

ＬＥＴ文って知ってるかい？

みなさんがＢＡＳＩＣを勉強したとき，まずどの命令を覚えたでしょうか？

『ＰＲＩＮＴ文』からの人も多いでしょうが，ほとんどの人は，『ＬＥＴ文』を先に覚えたはずです。

エッ？『ＬＥＴ文なんて知らない』？それもそのはずです。たいていのパソコンでは『ＬＥＴ』は省略できるはずですから。

『ＬＥＴ文』ていうのは，

```
LET　A＝8
```

のように使うのですが，省略すると単に，

```
A＝8
```

となります。『なあ～んだ!!知ってたよー』と思ったでしょう？　そうです，単なる『イコール』にすぎませんからね。

さて，これをマシン語(アセンブリ言語)で行なうとどうなるでしょう？　それがＬＤ(ロード)命令なのです。

ＬＤ命令のはじまりはじまりぃー

ＬＤ命令の働きは，前記のとおり**変数に値を代入すること**です。さっそくやってみましょう。

ＢＡＳＩＣで，Ａ＝９というところを，アセンブリ言語で行なうと，

```
LD　A，9
```

となります。そして，これをマシン語に変換すると，

```
3E，09
```

となるんです。

同様に，ＬＤ　Ａ，３は

```
3E，03
```

ＬＤ　Ａ，＆Ｈ１Ｆは

```
3E，1F
```

というように，ＬＤ命令を変換することができます。

以前にも言いましたが，このようにＬＤ命令（アセンブリ言語）をマシン語に変換するには，『ＯＰコード表』が必要です。**第１表**にその一部を示します。たとえば，

ＬＤ　Ｂ，Ｄなら，上から２行目の左から４列目で，“４２”になりますね。

ところで，この表を見ていて，いろいろ疑問が起きてこないでしょうか？

まず，「抜けているところがある」ということです。これは，手抜きをしたわけではなく，そういう命令はマシン語にはない，ということなのです。

つぎに，「ｎとは何か」ということです。このｎは，任意の数をさします(もちろん，＆Ｈ００～＆ＨＦＦの１バイトの数)。たとえば，さきほどの，ＬＤ　Ａ，９の場合の，９のようにです。

そして，もう一つ「(　)は何か」です。(ＨＬ)とか(ＢＣ)，(ＤＥ)，(nn')などがありますが，(ＨＬ)の場合，仮にＨレジスタの値が**＆Ｈ１２**，Ｌレジスタの値が**＆Ｈ３４**，つまりＨＬレジスタの値が**＆Ｈ１２３４**であるとします。このとき，(ＨＬ)とは，『＆Ｈ１２３４番の箱』の内容をさすのです。この場合，＆Ｈ１２３４番の箱に，＆Ｈ３Ｆが入っていたならばＬＤ　Ａ，(ＨＬ)とは，Ａレジスタに＆Ｈ３Ｆを代入したことになるのです。

(nn')も同様のものですが，箱番号の指定はレジスタペアによるものではなく，任意に行なうことができます。たとえば，

```
LD　A，(&HFEDC)
```

とすることができるのです。ただし，これをマシン語に変換するときは，

```
3A，DC，FE
```

というように，nn'の部分を逆にして，n'nにしなくてはならないのです。

このように，“(　)”が付くと，そのカッコ内の数が示す番号の『箱』(メモリ)の内容をさすということを，覚えていてくださいね。

これで，いちおうレジスタやメモリ(箱)に数値を代入できるようになりましたね。しかし，このＬＤ命令にはもう少し種類があるので，加えて説明します。

第２表が，その追加分のＯＰコード表です。先ほどは扱う数はすべて，８ビット(１バイト)の数でしたが，今度は16ビット(２バイト)の数で，登場するレジスタは，もちろんレジスタペアです。

ここで，ＢＣレジスタに，＆Ｈ１３５７を代入してみましょう。

もちろん，Ｂレジスタに＆Ｈ１３を，Ｃレジスタに＆Ｈ５７をそれぞれ代入してもよいのですが，一気に

```
LD　BC，&H1357
```

とすることもできます。先ほどの，**第２表**の『ＬＤ　ＢＣ，nn'』のところを見て，マシン語に変換すると，

```
01，57，13
```

となります。この場合もnn'が逆になり，n'nとなります。

また，『ＬＤ　ＤＥ，(nn')』や『ＬＤ(nn')，ＤＥ』という命令もありますが，もちろんこれは，それぞれ**nn'番の『箱』の内容をＤＥに移す，ＤＥの値をnn'番の『箱』に移す**ということです。

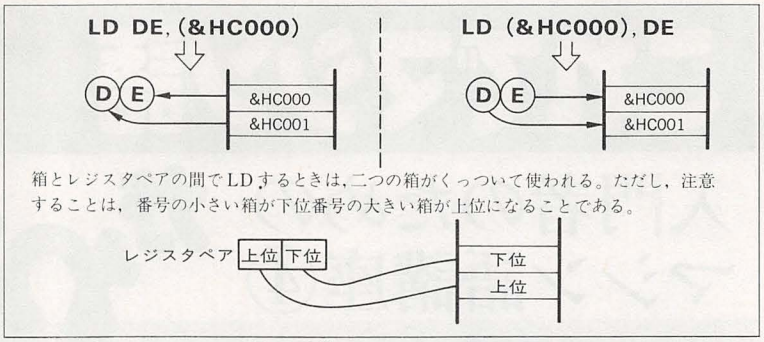
しかし，これはちょっと変じゃありませ

《第１表》ＯＰコード表の一部

X	A	B	C	D	E	H	L	(BC)	(DE)	(HL)	(nn')	n
LD　A，X	7F	78	79	7A	7B	7C	7D	0A	1A	7E	3A n' n	3E n
B，X	47	40	41	42	43	44	45			46		06 n
C，X	4F	48	49	4A	4B	4C	4D			4E		0E n
D，X	57	50	51	52	53	54	55			56		16 n
E，X	5F	58	59	5A	5B	5C	5D			5E		1E n
H，X	67	60	61	62	63	64	65			66		26 n
L，X	6F	68	69	6A	6B	6C	6D			6E		2E n
(BC)，X	02											
(DE)，X	12											
(HL)，X	77	70	71	72	73	74	75					36 n
(nn')，X	32 n' n											

《第2表》OPコード表の一部②

X	BC	DE	HL	nn′	(nn′)
LD BC, X				01 n′ n	ED 4B n′ n
DE, X				11 n′ n	ED 5B n′ n
HL, X				21 n′ n	2A n′ n
(nn′), X	ED 43 n′ n	ED 53 n′ n	22 n′ n		



《第1図》箱とレジスタペア間のLD

んか？『箱』に入っている数は8ビットの数，DEレジスタは16ビットの数ですから，タイプのちがうものどうしで，こんなことができるはずがありません。そこで，**第1図**のようなことをしています。nn′番の『箱』とnn′＋1番の『箱』の値をくっつけて，16ビットの数としています。ただし，上位（上のほう）8ビットが，nn′＋1番の『箱』，下位（下のほう）8ビットが，nn′番の『箱』の値となるので，たとえば

LD BC,(&H89AB)

とすると，Bレジスタの値は，&H89AC番の『箱』の値となり，Cレジスタは，&H89ABの『箱』の値となるのです。

これで，LD命令についての大まかな説明は終わりましたが，みなさんの中には，「文字変数はどうなってんの？」と思った人もいるでしょう。また，「前回，説明を省いた，残りのレジスタについても知りたいなー！」と思っている人もいるのではないでしょうか？ そこで，これらのことを簡単に説明します。一つでも疑問があると，なかなか先には進めませんからね。みなさんもこの講座を読んでいて，わからないことがあったらドシドシお便りください。

さて，文字変数についてでしたね。はっきり言って，マシン語（アセンブリ言語）には文字変数はありません。まず，文字列というものがないのです。ですから，文字を扱いたいときは，キャラクター・コードを使うのです。つまり，マシン語では，すべてを数で行なうのです。くわしくは，いずれ説明しますので，今は，“文字変数はない”ということを覚えておいてください。

つぎは，まだ説明していないレジスタについてです。いくつかあるのですが，今回はIXとIYの二つのインデックス・レジスタについてのみ説明します。

この二つは，16ビットの数用のレジスタです。しかし，IとX，IとYというようにわけることはできません。そして，単独では使わずに，IX＋d（dは8ビットの数）と，8ビットの数を加えて使います。たとえば，ID A,(IX＋3)とすると，IXレジスタが，&HF000であれば，Aレジスタに&HF003番の『箱』の内容が入ります。IYレジスタについても，同様の使いかたができます。はじめのうちは，あまり使わないレジスタですが，大変便利なものですから，そのうち使いかたの例をくわしく説明します。



《写真1》リスト1の実行画面

プログラムを作ってみよう！

話が少しそれてしまいましたが，今月学んだ，LD命令を使ってプログラムを作ってみましょう。

第3表を見てください。アセンブリ言語でプログラムを組んでみました。最後の“RET”の他は全部“LD”ですから，どんなことをしているかすぐにわかるでし

《第3表》LD命令を使ったプログラム例

LD A,&H3F	Aレジスタに&H3Fを代入
LD B,&H2B	Bレジスタに&H2Bを代入
LD C,A	CレジスタにAレジスタの値&H3Fを移す
LD DE,&HF7C5	DEレジスタに&HF7C5を代入
LD HL,&HB100	HLレジスタに&HB100を代入
LD (HL),D	HLレジスタの示す箱(&HB100番の箱)にDレジスタの値&HF7を入れる
LD (&HB101),BC	&HB101番の箱にBCレジスタの値&H2B3Fを入れる
LD (&HB103),A	&HB103番の箱にAレジスタの値&H3Fを入れる
LD HL,&HB104	HLレジスタに&HB104を代入
LD (HL),&H9E	HLレジスタの示す箱(&HB104番の箱)に&H9Eを入れる
RET	終了

《第4表》第3表のリストをマシン語に変換

3E	3F
06	2B
4F	
11	C5 F7
21	00 B1
72	
ED	43 01 B1
32	03 B1
21	04 B1
36	9E
C9	

（□の部分に注意！）

《リスト1》LD命令のサンプル・プログラム(FP用)

```
1000 REM ●●●●● LDメイレイ ヲ ツカッタ プログラム (FP-1100ヨウ) ●●●●●
1010 WIDTH40:CLEAR,&HAFFF          ' &HB000 バン ノ ハコ カラ シヨウ スル ノデ CLEAR スル
1020 REM *** マシンゴ カキコミ ***
1030 FORI=&HB000 TO &HB01F         ' &HB000-&HB01F マデ ノ ハコ ニ マシンゴ ヲ イレル
1040 READ A$:POKE I,VAL("&H"+A$)  ' マズ モシ トシテ ヨミ、 VAL デ カズ ニ ヘンカンシ、ハコ ニ カキコム
1050 NEXT I
1060 REM *** マシンゴ DATA ***
1070 DATA 3E,3F,06,2B,4F,11,C5,F7,21,00,B1,72,ED,43,01,B1
1080 DATA 32,03,B1,21,04,B1,36,9E,C9,00,00,00,00,00,00,00
1110 REM *** マシンゴ ジッコウ ***
1120 CALL&HB000                    ' FP-1100 デハ CALLブン ヲ シヨウ スル
1130 REM *** ケッカ カクニン ***
1140 PRINT "ハコハンゴウ:ナイヨウ"
1150 FOR I=&HB100 TO &HB104        ' &HB100-&HB104 マデ ノ ハコ ヲ シラベル
1160 PRINT"(&H";HEX$(I);"):&H";RIGHT$(HEX$(PEEK(I)),2)
1170 NEXT I
```

よう？　最後の“RET”はBASICのENDのようなものと考えてください。さて，これを，OPコード表（**第6表**にIXやIYの命令も加えてまとめました）にしたがってマシン語に変換したのが，**第4表**です。みなさんも，自分で確認してみてください。そして，これをプログラムにしたのが**リスト1**（FP用）と**リスト2**（MSX用）です。

リスト1，2ともに，前半でマシン語を『箱』に入力し，1120行で実行しています。そして，正常に動作したかどうか確認しているのが後半で，『PEEK』という関数を使い，『箱』の内容を調べています。みなさんもすでに知っていると思いますが，

PEEK（箱番号）

で，『箱』の内容が読みだせます。つまり，以前に説明した，POKE文と反対のことをするのです。このプログラムでは，&HB000～&B004番の『箱』の内容を調べていますが，**第5表**のようになったでしょう？

さあ，このLD命令は基本中の基本ですから，みなさんも自分でプログラムを作ってみましょう。ただし，暴走には注意！　RUNする前にSAVEすることを，お忘れなく。

《第6表》OPコード表③

8ビットのロード命令

X	A	B	C	D	E	H	L	(BC)	(DE)	(HL)	(IX+d)	(IY+d)	(nn')	n
LD A, X	7F	78	79	7A	7B	7C	7D	0A	1A	7E	DD 7E d	FD 7E d	3A n' n	3E n
B, X	47	40	41	42	43	44	45			46	DD 46 d	FD 46 d		06 n
C, X	4F	48	49	4A	4B	4C	4D			4E	DD 4E d	FD 4E d		0E n
D, X	57	50	51	52	53	54	55			56	DD 56 d	FD 56 d		16 n
E, X	5F	58	59	5A	5B	5C	5D			5E	DD 5E d	FD 5E d		1E n
H, X	67	60	61	62	63	64	65			66	DD 66 d	FD 66 d		26 n
L, X	6F	68	69	6A	6B	6C	6D			6E	DD 6E d	FD 6E d		2E n
(BC), X	02													
(DE), X	12													
(HL), X	77	70	71	72	73	74	75							36 n
(IX+d), X	DD 77 d	DD 70 d	DD 71 d	DD 72 d	DD 73 d	DD 74 d	DD 75 d							DD 36 d n
(IY+d), X	FD 77 d	FD 70 d	FD 71 d	FD 72 d	FD 73 d	FD 74 d	FD 75 d							FD 36 d n
(nn'), X	32 n' n													

16ビットのロード命令

X	BC	DE	HL	IX	IY	nn'	(nn')
LD BC, X						01 n' n	ED 4B n' n
DE, X						11 n' n	ED 5B n' n
HL, X						21 n' n	2A n' n
IX, X						DD 21 n' n	DD 2A n' n
IY, X						FD 21 n' n	FD 2A n' n
(nn'), X	ED 43 n' n	ED 53 n' n	22 n' n	DD 22 n' n	FD 22 n' n		

《第5表》第3表の値の変化

第3表のプログラムで，レジスタ・箱の値はつぎのように変わります

Aレジスタ → &H3F	Lレジスタ → &H04
Bレジスタ → &H2B	(&HBI00) → &HF7
Cレジスタ → &H3F	(&HBI01) → &H3F
Dレジスタ → &HF7	(&HBI02) → &H2B
Eレジスタ → &HC5	(&HBI03) → &H3F
Hレジスタ → &HBI	(&HBI04) → &H9E

《リスト2》LD命令のサンプル・プログラム（MSX用）

```
1000 REM ■■ LDめいれい の れんしゅう ■■■■■■■■■■■■
1010 SCREEN 1:WIDTH 29
1020 CLEAR 200,&HAFFF:DEFUSR=&HB000
1030 REM マシンゴ゛ の かきこみ ××××××××××××××××
1040 FOR I=&HB000 TO &HB01F
1050 READ A$:POKE I,VAL("&h"+A$)
1060 NEXT I
1070 DATA 3E,3F,06,2B,4F,11,C5,F7
1080 DATA 21,00,B1,72,ED,43,01,B1
1090 DATA 32,03,B1,21,04,B1,36,9E
1100 DATA C9,00,00,00,00,00,00,00
1110 REM マシンゴ゛ の じ゛っこう ××××××××××××××××
1120 A=USR(0)
1130 PRINT"ハコは゛ん こ゛う:ないよう
1140 REM じ゛っこう の かくにん ××××××××××××××××
1150 FOR I=&HB100 TO &HB104
1160 PRINT "(&H";HEX$(I);")";
1170 PRINT "&H";HEX$(PEEK(I))
1180 NEXT I
```

来月の予告

さぁーて，来月のマシン語講座は（サザエさんの声で読んでください）？

『PUSH命令とPOP命令』

『演算命令と2人のフラグ』

の2本立てです。マシン語ゲームの完成をめざして，がんばりましょう。

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④
「PC-8801mkⅡFR」の巻

あらゆる分野をカバーする
オールマイティ・パソコン

PC-8801mkⅡFR

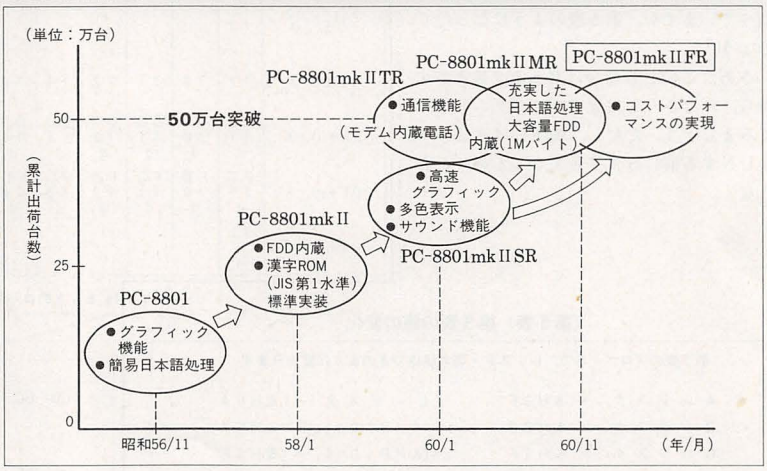
この特集も今回で4回目。いよいよ，私PC－8801mkIIFRに出番が回ってきました。最近，やたらと目立ちたがりのパソコンが多い中で，私は，割と堅実だといってよいでしょう。

私は，TK－80を先祖にもつPC家に生まれました。PC家も現在では，PC60家，PC80家，PC88家，PC98家をはじめとする多くの分家にわかれています。そのPC88家の三代目で，少し先に生まれた兄のSR，TRと双児のMRの4人兄弟です。PC88家の系図を**第1図**に示します。

外観は，**写真1**のように他の兄弟3人とそっくりです。特に，双児のMRとは「MR」とか「FR」のマークがなければ見わけがつかないでしょう。

私の顔で一番目立つのが二つ横に並んでいる5インチフロッピーディスク・ドライブ（FDD）です。5インチFDDは，現在パソコン界の主流となっていて広く使われています。実はこのFDDの数によって，さらに三つのモデルにわけられるのです。FDDを2台内蔵したmodel 30，FDDを1台内蔵したmodel 20，FDDがオプションのmodel 10です。

この中から，あなたの用途や好みにピタリの1台が必ず見つかるはずです。もちろん，model 10からmodel 20，model 20からmodel 30へのモデル変更も簡単にできます。



《第1図》PC－8801シリーズの歴史

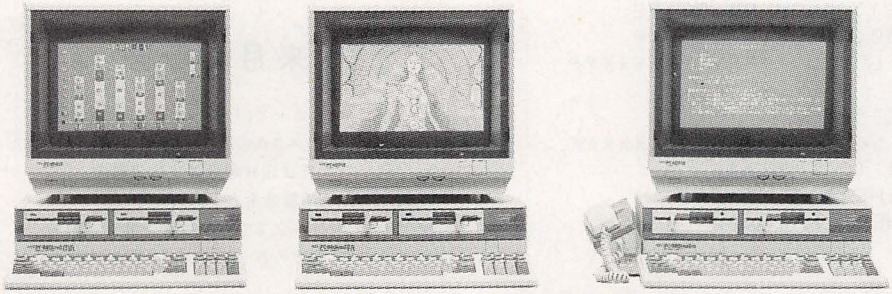
つぎに私の中身をチョットだけお見せしましょう。**第2図**が私のブロック・ダイヤグラムです。また，私の身上書にあたります仕様を**第1表**に示しておきます。

高い互換性と豊富なソフトウェア

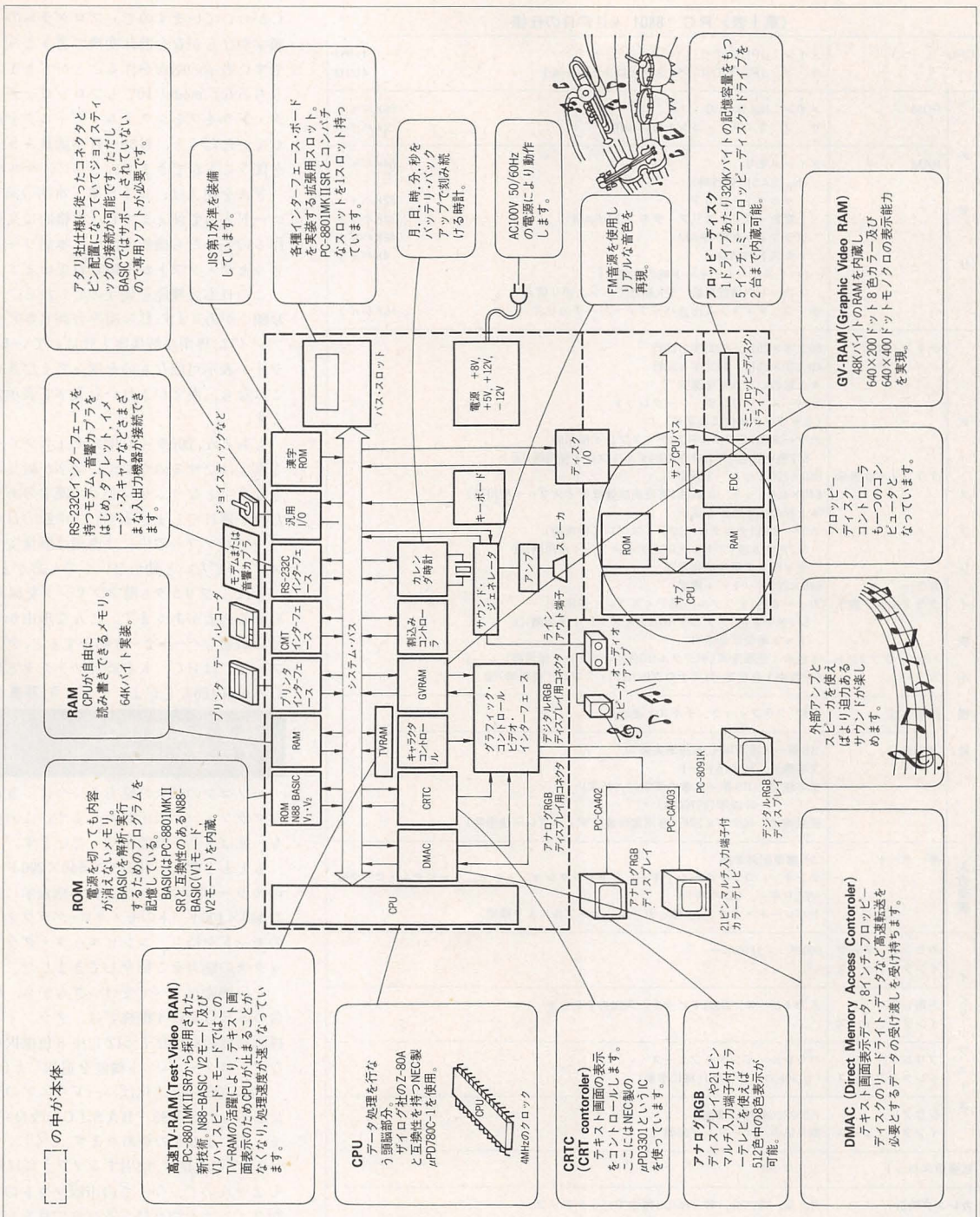
特徴をあげるとすれば，まず第一に互換性についてでしょう。生い立ちのところでも簡単に紹介しましたが，私はPC－8801，PC－8801mkIIに続くPC88家の三代目の4人兄弟のうちの1人です。幸いPC88家は，代々多くのお客様の信頼と多くのソフトハウスのご協力をいただき，質・量共にアプリケーション内容の豊富さで，国内8ビットパソコンNo.1の実績を持っています。

これは，PC88家の家宝ともいうべき物で，昨年11月に生まれた私に幅広い応用の可能性を与えてくれています。これも，ひとえに，私共8800シリーズの幅広いユーザーの方々と，ソフトハウスのみな様のおかげと感謝しております。

高い互換性を持ったN88－BASIC V1モードと互換性を考慮しながら機能の拡張を行なったV2モードの二つのモードを持ち，互換性と機能アップという二つの要求を満たしています。



《写真1》PC－8801mkⅡMR，FR，TRの3兄弟



《第2図》 PC−8801mkIIFRのブロック・ダイヤグラム

豊富な周辺機器

幅広いアプリケーションを支えるもう一つの柱が周辺機器です。いろいろなソフトウエアも周辺機器があってその力を十分に発揮できるものです。そのために、NECでは、私のために純正で数多くの種類の周辺機器を用意しています。とてもすべての機器をご紹介することはできませんので、代表的な物を**第3図**に示します。

さらに、私の周辺機器を提供しているのは、NECだけではなく多くのシステムハウスもあります。

こちらでは、マウス、ジョイスティックやバーコード・リーダなどの入力機器、プロッタなどの出力機器、ビデオ信号を扱うためのスーパーインポーズ・ユニット、実験や自動制御のためのボード類など純正品にはない分野をカバーしています。

高度な日本語処理機能

パソコンを買われる人の多くは、自分でプログラムを作ってみたいとお考えでしょう。そんなあなたにも、私の持つN88−BASICなら安心しておすすめできます。

最近のパソコンを選ぶ基準の一つに日本語処理機能があげられます。その点でも、私のmodel 20, 30では、標準でJIS第一水準の漢字ROMとN88−日本語BASI

《第1表》PC－8801 kIIFRの仕様

CPU		メイン：μPD780C-1　4MHz サ　ブ：μPD780C-1(ディスク・コントロール)　4MHz
メモリ	ROM	メイン：N_{88}-BASIC　96Kバイト サ　ブ：ディスク・コントロール用　2Kバイト
	RAM	メインメモリ　64Kバイト 〈N_{88}-BASIC動作時〉 テキスト・エリア　32Kバイト 変数・ワークエリア・テキストVRAM　31Kバイト グラフィック用VRAM　48Kバイト テキストVRAM　4Kバイト (ハイスピード・モード時のみ使用) スロット内増設可能　32K単位でバンク切り替え サ　ブ：ディスク入出力バッファ・ワークエリア　16Kバイト
ディスプレイ表示機能	テキスト表示	80文字×25行，80文字×20行 40文字×25行，40文字×20行 ＊上記のいずれかを選択 リバース，ブリンク，シークレット (キャラクタ単位に指定可) カラー8色(デジタルRGBディスプレイ使用時) 512色中8色(アナログRGBディスプレイ使用時)注
	グラフィック表示	640×200ドット　3画面 640×400ドット　1画面(専用高解像度ディスプレイ使用時) ＊上記のいずれかを選択 カラー8色(デジタルRGBディスプレイ使用時) 512色中8色(アナログRGBディスプレイ使用時)注 キャラクタ単位に指定可
	カラー グラフィック表示	640×200ドット　1画面 カラー8色(デジタルRGBディスプレイ使用時) 512色中8色(アナログRGBディスプレイ使用時)注 ドット単位に指定可
	バック・グラウンドカラー	8色中1色指定可(デジタルRGBディスプレイ使用時) 512色中1色指定可(アナログRGBディスプレイ使用時)注
	画面合成	可能(グラフィック，テキスト画面)
	漢字表示	JIS第一水準漢字ROM標準実装 文字構成　16×16ドット 文字種類　JIS第一水準の漢字(2,965字) 非漢字(約700種) 画面構成　40文字×20行(専用高解像度ディスプレイ使用時)
入力装置	キーボード	JIS標準配列準拠 テンキー，コントロール・キー，5ファンクション・キー，キャピタル・ロック可， HELPキー，COPYキー セパレート・タイプ(本体とカール・ケーブルにより接続)
インターフェース	カセット・テープインターフェース	600ボー／1200ボー
	汎用I/Oインターフェース	入力4ビット，出力1ビット，入出力2ビット
	プリンタインターフェース	パラレル・インターフェース (セントロニクス社仕様に準拠)
	シリアルインターフェース	RS-232C規格に準拠 割り込み／ポーリング制御可
拡張用スロット		1スロット
カレンダ時計		月，日，時，分，秒　Ni-Cd電池でバックアップ
オーディオ出力注		FM音源　3和音 SSG音源　3和音(GI社PSGコンパチブル) スピーカ内蔵，LINE OUT端子付
電　源		AC100V±10%，50／60Hz 消費電力　平均42W(モデル30)　最大70W(最大定格時)
使用条件		10～35℃，20～80%(ただし結露しないこと)
外形寸法・重量		本　体　400(W)×345(D)×128.5(H)mm 6.1kg(モデル10)，7.3kg(モデル20)，8.5kg(モデル30) キーボード　412(W)×195(D)×32(H)mm　1.4kg

注 N_{88}-BASIC V2モードのみ可能

Cがついていますので，プログラムの中に漢字やひらがなを熟語変換で書きこみ，見やすい表示の画面を作ることができます。もちろん，model 10でもフロッピーディスク・ドライブとシステム・ディスクを追加していただくと，N88－日本語ＢＡＳＩＣを使うことができます。さらに，マルチボードAを使えば，ＪＩＳ第二水準の漢字をコード入力で使えますし，本格的に文章を作るのでしたら機能の高い日本語ワードプロッセサ・ソフトが市販されています。

この日本語機能を使うのでしたら，一つお願いがあります。私に組み合わせるディスプレイは，専用高解像度と呼ばれている400ライン表示可能なものを選んでください。これなら，漢字がきれいな文字で表示されます。

もちろん，200ライン用のディスプレイでも漢字はだせるのですが，文字が縦長の大きな文字となり，せっかくの漢字のありがたみが薄れてしまいますし，市販の日本語ワープロソフトの中には専用高解像度ディスプレイでないと動かないものもあります。

それに，プリンタも漢字プリンタを組み合わせる必要があります。こんな理由から，私に最適なパートナーを紹介すると，ディスプレイではPC－KD852，プリンタではPC－PR406などがよいでしょう(**写真2**)。

高速・高機能なグラフィック

パソコンの最大の魅力の一つに，きれいなグラフィック表示があります。この点でも，私は，高い機能を持っています。

もともとPC－8801から640×200ドットのカラー・グラフィックと日本語表示に適した640×400ドットのモノクロ・グラフィックのモードを持ち，コンピュータ・グラフィックスの魅力をご紹介してきました。

その機能をすべて受けつぎながら，私を含めＳＲ以降の4機種では，グラフィック描画速度の高速化と512色中8色選択可能なアナログ・パレット機能を追加しました。

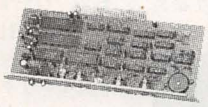
描画速度の高速化はハードウエアの改良によるものとN88－ＢＡＳＩＣの改良(Ｖ2モード)によるものがあります。とくに，ハードウエアの改良は，使用するソフトには関係しませんので，今までの市販ソフトの多くがスイッチを切り替えるだけで見ちがえる



《写真2》日本語カラー熱転写プリンタ(PC－PR406)と接続したFR

主な拡張装置

PC-8800シリーズの機能を拡張するための各種ボード・インターフェース類です。



ミュージックインターフェース
(PC-8801-10) 28,000円
MIDI規格のインターフェース内蔵。



サウンドボード
(PC-8801-11) 19,800円
FM6重和音の演奏が可能に。



モデムボード
(PC-8801-12) 30,000円
モデムと自動発着信可能なNCUを搭載。
(取り付け工事費別途)



マルチボードA
(PC-8801-20) 40,000円
5インチフロッピィディスクインターフェース、128Kバイトのメモリ、JIS第2水準漢字ROMなどを搭載。

主なディスクユニット

記憶容量を拡大するための装置類。固定ディスクから内蔵型まで各種揃っています。



増設用フロッピーディスクドライブ
(PC-8801FR-FD1) 40,000円
PC-8801mkIIFRmodel 10/model 20の増設用。
容量320Kバイト/ドライブ。



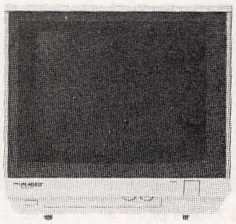
ミニフロッピーディスクユニット
(PC-8831-MW)
138,000円
容量1Mバイト/ドライブ。



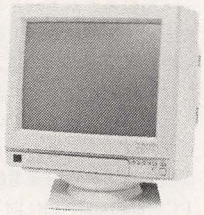
5インチ
固定ディスクユニット
(PC-98H33K)
288,000円
容量10Mバイト、
DMA転送方式。

主なディスプレイ

高解像度アナログ対応型やテレビ機能付などがあります。



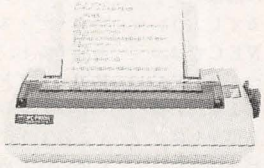
14インチカラーディスプレイ
(PC-KD852) 99,800円
アナログRGB,512色中8色表示が可能。



15インチカラーディスプレイテレビ
(PC-TV452) 128,000円
アナログ/デジタルRGB,TV受信可能,ドットピッチ0.39mm。

主なプリンタ

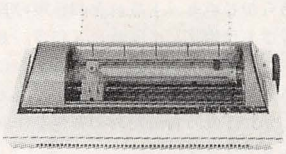
高品質・高速印字モデル,カラープリンタなど多彩に揃っています。



日本語シリアルプリンタ
(PC-PR101L) 175,000円
漢字50字/秒,24ドットプリントヘッド。



日本語カラー熱転写プリンタ
(PC-PR406) 99,800円
カラー8色プリント可能,24ドットの高品質印字。



カラーブロッタプリンタ
(PC-8826) 148,000円
4色マルチペンによる高速描画が可能。

その他

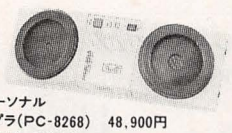
PC-8800シリーズの可能性をさらに拡げるための機器類です。



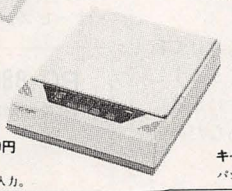
データレコーダ
(PC-DR312)
12,800円
テープベースの記憶装置。



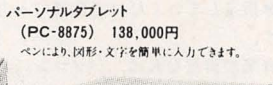
インテリジェントテレホン
(PC-8269) 80,000円
300bpsのモデムと電話機をコンパクトに一体化。



パーソナルカプラ(PC-8268) 48,900円
小型軽量、電池駆動の音響カプラ。



パーソナルイメージスキャナ
(PC-IN502) 99,800円
イラストや図形などを白黒のビットイメージで直接入力。



パーソナルタブレット
(PC-8875) 138,000円
ペンにより、図形・文字を簡単に入力できます。

キャプテンアダプタ(PC-CM301) 89,000円
パソコンとキャプテンセンタを結ぶアダプタ。

《第3図》代表的な周辺機器群

ほど高速化されます。

アナログ・パレット機能は，アナログ入力端子を持つディスプレイか21ピンのマルチ入力端子を持つニューメディア・テレビと組み合わせたとき，威力を発揮します。

ちょうど絵の具をまぜあわせて，いろいろな色を作るように，ディスプレイ上に「淡い青」とか「鮮やかな赤」という微妙な色彩を表現できるのです。

そして，せっかく描いた絵ならディスプレイだけで見るのではつまりません。カラーのまま紙に印刷して友だちに自慢しちゃいましょう。こんなとき，私のmodel 20，30ならシステム・ディスクにＢＡＳＩＣのカラーコピー・ユーティリティが付いていますので，アナログ・パレットできめた微妙な色は無理としても，８色でカラー・プリンタに印刷できるのです。

これに興味を持たれた人は，ぜひ私のパートナーとして前にも紹介しましたディスプレイＰＣ－ＫＤ852とカラー熱転写プリンタPC－PR406をお使いになってください。

「でも，ぼくは絵が苦手だから……」どこかでこんなことを言っている人はいませんか？

ご心配なく。私には，心強い味方がたくさんいるのです。それは，グラフィック・ツールと呼ばれている市販ソフトです。グラフィック・ツールでは，市販のマウスと呼ばれる入力機器（大きさがちょうど片手にすっぽりと収まるネズミの形をしたもの）を，机の上でコロコロところがして位置を指定し，マウスに付いているボタンを押して指示を与えます。そのうえ，グラフィック・ツールでは，円を描いたり，色を塗るという指示のメニューが，ひと目でわかる絵文字

で表示されますので，面倒なコマンドを覚える必要がなく，また，キーボードに慣れていない人でも楽しく使えます。

「それでもまだ……」とおっしゃる人がいましたら，とっておきの方法を教えましょう。それは，パーソナル・イメージ・スキャナ（ＰＣ－ＩＮ502)を使ってイラストなどの原稿を読み込むのです。

イメージ・スキャナとは，ＦＡＸまたはコピー機のように原稿の白黒を読み込み，パソコンに送る入力機器です。

これで読み取った絵を元に，自分なりに修正したり，色を付けたりしてオリジナルな作品にしていくのです。こうすれば，はじめから絵を描くより簡単にすばらしい作品を作れるでしょう。

豊かな音色を持つ ＦＭシンセサイザー

グラフィック機能と並んで魅力的なのが音楽機能です。リアルな効果音や楽しいＢＧＭが付くだけでゲームの楽しさは倍増します。

なかでも，兄のＳＲ以降内蔵されたＦＭ音源によるシンセサイザー機能は超一級品。楽器の音色を忠実に再現するFM音源では，あらかじめセットされた49種類の音色を１音ごとに指定して同時に３和音，８オクターブの音楽演奏ができます。さらに，いまある音の音色データを少しずつ変えていくことにより，自分だけの音色を作りだすこともできます。

また，音色は指定できませんが，ＳＳＧ音源による３和音もＦＭ音源の３和音と同時に使えます。

音楽が得意な人も苦手な人も，一度パソコン・ミュージックに触れてみたらいかがですか。市販のミュージック・ソフトを使えば，五線譜に音符を置いていったり，和音を指定していくだけで楽譜の入力ができます。

音楽が得意な人は，パソコンにおける新しい音楽の領域を広げることができますし音楽が苦手な人は，自分のかわりに正確なリズムで，パソコンが操り返しあなたの気にいるまで演奏してくれます。

さて，お気に入りの曲ができたら，ラジカセを用意してください。私の背中には，LINE OUTというピン・ジャックがあり，これをラジカセのLINE INにつなぐとより迫力あるサウンドが楽しめます。

さらに，オプションのサウンド・ボード（ＰＣ－8801－11)を拡張スロットに追加すると，６和音すべてに音色を指定できるようになり，３音ずつ別々の端子に出力されますので，ステレオ・ラジカセにつなげば迫力が倍増します。

また，ミュージック・インターフェース・ボード(ＰＣ－8801－10)を使えば，プロのミュージシャンも使うシンセサイザーに，MIDIというインターフェースを通して接続し，パソコンによる自動演奏も可能です。

世界中に友だちの輪が 広がるパソコン通信

パソコン界で，今一番の関心事はなんといってもパソコン通信。今までのパソコンは，１台１台が別々の世界で動いていましたが，電話回線を使った通信機能をパソコンに加えると日本中，いや世界中がパソコンの前にひらけてきます。

そのために必要なものは，音響カプラまたはモデム，ＲＳ－232Ｃケーブル，通信ソフトと電話機です。とくに，ＰＣ－8800シリーズ用のモデムボード(ＰＣ－8801－12)を使えば，あとは電話工事担任者の資格を持った人に，自分の家の電話と接続してもらうだけですぐに使えます。これには漢字ターミナル・ソフトが付いていますし，ＲＳ－232Ｃケーブルも必要ありません。これで，通信機能（モデム内蔵電話）を持った兄弟のPC－8801mkII TRと同等になります(**第４図**)。

通信機能を追加すれば，私は大型コンピュータの端末にもなりますし，郵便のポストにもなりますし，掲示板にもなります。そして，私をとおしてたくさんの情報や多くの新しい友だちにめぐり会えるでしょう。

そのお手伝いをするためにＮＥＣでは，Ｃ＆Ｃ　ＶＡＮサービスの一つとしてＰＣ－ＶＡＮサービスを行なっています。ＰＣ－ＶＡＮでは，ＮＥＣの新製品紹介をはじめとする「情報提供サービス」，特定の人と手紙の交換を行なう「電子メールサービス」，不特定の人と情報の交換を行なう「電子掲示板サービス」などと盛りだくさんのメニューを用意しています。

さらにうれしいことに，今年の９月末まではサービス期間としてＰＣ－ＶＡＮの利用料金が無料となっています。

また，通信サービスの一つにキャプテン・サービスがあります。これも私の得意分野の一つです。キャプテン・アダプタ（ＰＣ－ＣＭ301)とキャプテン・ターミナル用ソフト（ＰＳ88－201－２Ｗ)を追加すれば，私はキャプテン端末に変身し，最新情報の入手や交通機関の座席予約など居ながらにしてできるようになります。

ＰＣ－8800シリーズは 成長するパソコンです

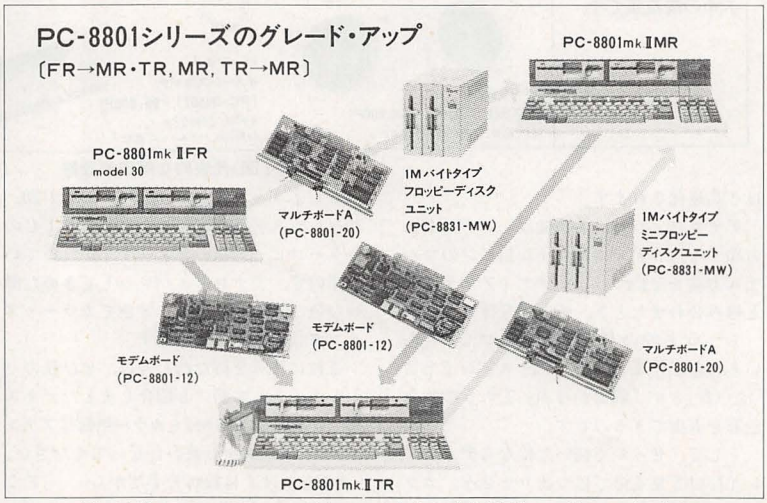
冒頭でご紹介しましたように，私にはmodel 10，20，30の３種類がありますが，増設用５インチ・フロッピーディスク・ドライブ（ＰＣ－8801ＦＲ－ＦＤ１）を増設すればmodel 10がmodel 20に，model 20がmodel 30にそれぞれモデル変更できます。なお，model 10からmodel 20へのモデル変更にはシステム・ディスクＰＣ－8834ＦＲ－２Ｗ(Ｋ)も必要です(**第５図**)。

また，通信機能のところでもご紹介しましたように，モデムボードを追加してＰＣ－8801mkIITR と同等の通信機能を持つこともできます。

さらに，**第４図**のなかに示してありますが，マルチボードＡ(ＰＣ－8801－20)と１Ｍバイトタイプ・ミニ・フロッピーディスク・ユニット（ＰＣ－8831－ＭＷ）とシステム・ディスクＰＣ－8834－ＭＷ（Ｋ）を追加すると，双子の兄のＰＣ－8801mkIIＭＲ用のソフトウエアも走るようにグレード・アップすることができます。

このように私ＰＣ－8801mkIIFR は手軽に使いはじめて，あなたの成長と共に成長していくパソコンなのです。

自己紹介はこのくらいにして，つぎにお目にかかるときは，パソコン・ショップの店頭でお待ちしています。そして，あなたが私を気に入ってくださったら，ショップの店員さんをとおして私にプロポーズの言葉をかけてください。



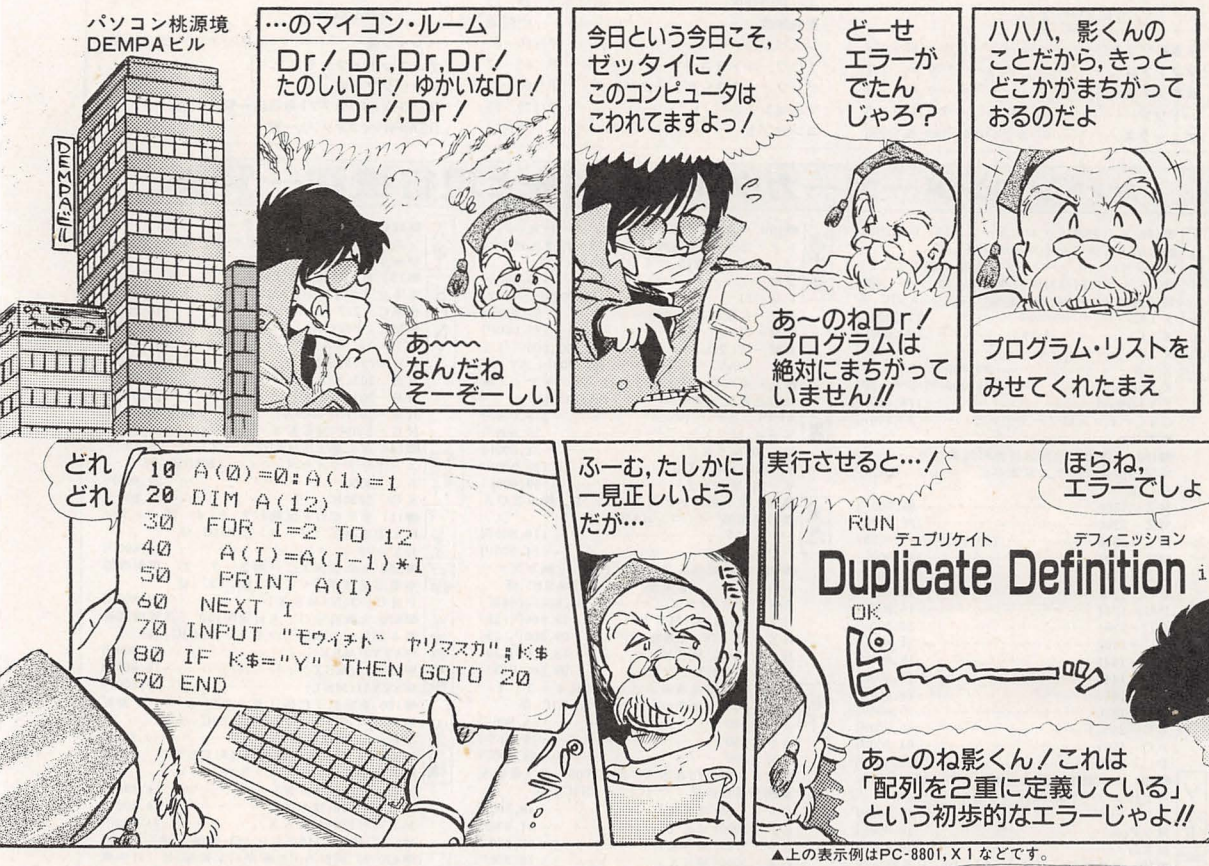
《第４図》ＦＲ，ＭＲ，ＴＲは，このようにすればグレードアップできる

Dr.Dと影のパソコン・レクチャー⑩

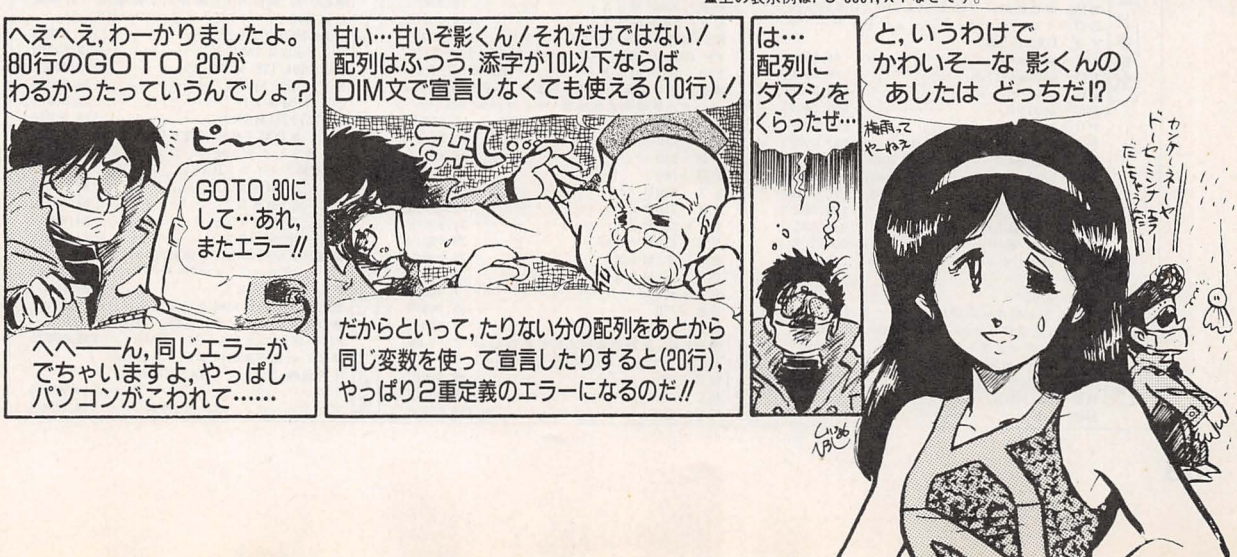
関数の2重定義

by くり ひろし

★今月のパソコン・レクチャーは〝関数の2重定義〟Duplicate Definitionです。
★このエラー，実に多くの方言(?)があります。PC－8801系や，X1系，FM系は前述のようなメッセージになりますが，MZ－2500ではW－def, FN errorですし，MZ－2200ではArray definition，MSXやPC－8001系ではRedimensioned array，PC－6001系では？DD errorと出力されます。
★エラーの原因としては，妙なネスティングをしていたり，GOTO文の嵐のようなプログラムの場合がほとんどです。スパゲティ・プログラムはダメですよ。
★初期化ルーチンにCLEAR文やCLR文等を入れるのを忘れないことも，エラー対策の第一歩ですね。
★このコーナーでとりあげてほしいことがあったら，お便りください。



▲上の表示例はPC-8801，X1などです。



広告さくいん

パソコンメーカー

シャープ……表2，前付カラー1～5
NEC……前付カラー6～10
東芝……前付カラー11
富士通……前付カラー12～13
日立……表4，前付カラー14～15
松下……前付カラー16～17
ヤマハ……前付カラー18～19

周辺機器

日本テレネット……前付カラー20～21
アイワ……前付カラー22
エプソン……前付カラー23
サンワ電子……前付カラー24
アクセス……後付 320
グリーンハウス……後付 320
ハート電子……後付 321

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
日本ファルコム……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
ホットビイ……カラー200～201
マイクロキャビン……カラー 202
ビクター音産……カラー 203
日本テレネット……カラー204～205
バックインビデオ……カラー 206
日本デクスタ……カラー207～209
アイレム……カラー 210
システムソフト……カラー 211
ソニー……カラー212～213
コナミ……カラー 234
ヒューマンソフト……後付 297
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26～27
J&P渋谷店……前付カラー28～29
東映無線……中付59
システック……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
飛鳥電子……後付 299
渡辺商事ファントム……後付 300
AVCフタバ……後付 301
ウエムラオーディオ……後付304～305
ワールドインアオヤマ……後付306～313
トヨムラ……後付314～315
cosmos秋葉原……後付316～317
アイビット電子……後付 318
サードウェーブ……後付 319
ファミリーメイト……後付 319
NOVA情報機器……後付322～323
日本マイコン流通センター……後付324～329
関西・中国——
全流通……後付302～303

その他

シーレックスサングラス……後付 298
ジェイペックス……後付 321

自社広告

ペンタン他……前付カラー25，30～31
ナムコット・ファミコン／デンパソフト他……カラー214～233
DEMPAマイコンソフト取扱店一覧……後付288～293
DEMPAマイコンソフト一覧……後付294～295

★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」係
X1 Cs……119,800円
X1 Ck……139,800円
X1 D……198,000円
X1 F……89,800円(モデル10)
X1 turbo……248,000円(モデル20)
X1 turboII……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
M5 Pro……39,800円
M5 Jr……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（第二松井ビル)日立家電宣伝部「マイコンBASIC」係
ベーシックマスターレベル3MK5……118,000円
MB－H1/E(MSX)……62,800円
MB－H2(MSX)……79,800円
MB－H3(MSX2)……99,800円
MB－S1……128,000円

富士通

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

キヤノン販売

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

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

セタ・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－X1係「マイコンBASIC」係
YIS303(MSX)……49,800円
YIS503II(MSX)……59,800円
YIS604/128(MSX2)……99,800円
SX－100(MSX)……36,800円
CX11(MSX)……54,800円
CX7M/128(MSX2)……128,000円

ビクター

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

パイオニアセネラル

〒142 東京都品川区荏原郵便局私書箱40号 パイオニアカタログセンター「マイコンBASIC」係
PX－7(MSX)……89,800円
〒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. 40周年記念謝恩セール実施中!!

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

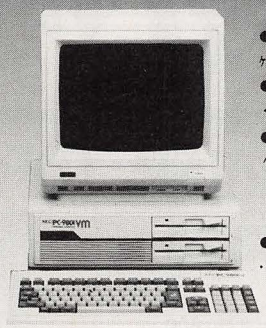
ラジオセンター店
03-253-0987
ラジオデパート店
03-251-1014

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

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。



パソコン通信モデム 好評販売中!!

●PV-2123(アイワ、郵政省認可、300bps(全二重)、1200bps(半二重)、回線モニター付、RS-232Cケーブル付) ¥29,800➡13%OFF ¥26,000

●CM-300(センチュリー、郵政省認可、300bps(全二重)、自動発着信可、RS-232Cケーブル付)……¥24,800➡32%OFF ¥17,000

●CTS-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

Ⓐ 2nd PC-9801UV2 +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)……¥401,500➡21%OFF ¥320,800

Ⓑ 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

Ⓒ 2nd 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)+MS-DOS V.3.1+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(プラザー、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(プラザー、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・PC-8801用漢字ROM)……¥32,000➡54%OFF ¥15,000

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

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

Ⓔ 増設FDD(NEC製、PC-9801VMO用)……¥80,000➡57%OFF ¥34,800

Ⓕ 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➡59%OFF ¥25,000

Ⓗ 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

Ⓙ 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(バンク切替方式)……¥15,000

Ⓛ PC-9801用増設512kBメモリーボード(バンク切替方式)……¥22,000

Ⓜ PC-9801用増設1MBメモリーボード(バンク切替方式、メガソフト、MX-1プラスプロ付)……¥37,000

Ⓝ PC-9801用増設2MBメモリーボード(バンク切替方式、メガソフト、MX-1プラスプロ付)……¥59,000

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

ラジオセンター店 〒101 東京都千代田区外神田1−14−2 ラジオセンター2F (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

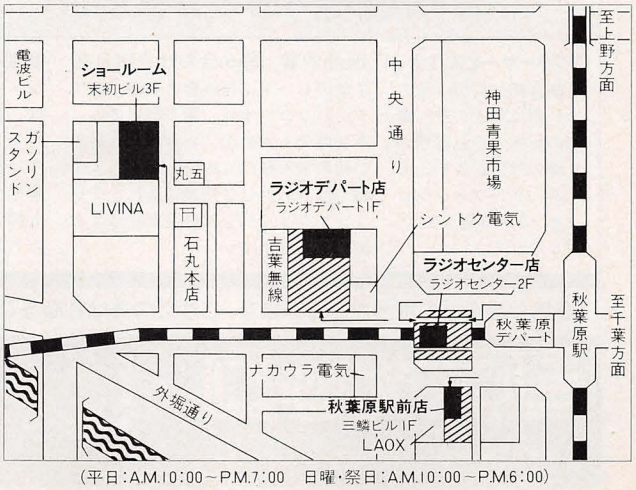
ショールーム 〒101 東京都千代田区外神田1−5−8 末初ビル3F (マイコン)
☎(253)9896(代) 無休

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

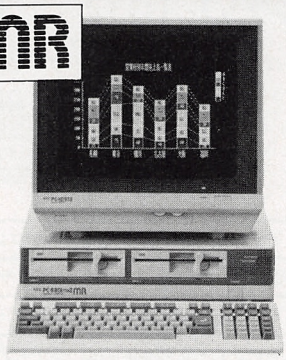
各種マイコン用ソフト特価販売中!!



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

全店 夏のボーナス PART2 ドキドキフェア

PC-8801mkIIFR/MR



基本セット 注番 B7-8804

PC-8801mkII FR/30	¥178,000
14インチカラーモニター(アナログ)	¥ 99,800

セット定価合計¥277,800

限定特価¥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

EPSON プリンターAP-80K 組み合わせセット 注番 B7-8806

PC-8801mkII FR/30	¥178,000
14' 高解像度モニター(アナログ)	¥99,800
AP-80K 24ドット熱転写漢字カラープリンター	¥72,800
プリンターケーブル	¥ 7,500

セット定価合計¥358,100

特価¥268,000

¥6,100×24回	㊊¥40,000×4回
¥4,000×36回	㊊¥30,000×6回
¥3,800×48回	㊊¥20,000×8回

基本セット 注番 B7-8801

PC-8801mkIIMR	¥238,000
14インチカラーモニター(アナログ)	¥ 99,800

セット定価合計¥337,800

限定特価¥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

本格派ワープロセットA 注番 B7-8802

PC-8801mkIIMR	¥238,000
14' 高解像度モニター(アナログ)	¥ 99,800
M-1024II 24ピン漢字プリンタ	¥99,800
プリンターケーブル	¥ 7,500
JET-8801AV2(日本語ワープロソフト)	¥35,800

セット定価合計¥480,900

特価¥365,000

¥10,700×24回	㊊¥40,000×4回
¥6,400×36回	㊊¥35,000×6回
¥4,700×48回	㊊¥30,000×8回

本格派ワープロセットB 注番B7-8803

PC-8801mkIIMR	¥238,000
14' 高解像度モニター(アナログ)	¥99,800
AP-80K 24ドット熱転写漢字カラープリンター	¥72,800
スーパー春望(ビジネス)	¥29,800

セット定価合計¥440,400

特価¥335,000

¥9,300×24回	㊊¥40,000×4回
¥6,200×36回	㊊¥30,000×6回
¥3,900×48回	㊊¥30,000×8回

富士通 FM77AV

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。



4096色入門セット 注番 B7-7701

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

基本セット 注番 B7-7702

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

スペシャル特価

¥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 B7-7703

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

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

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! 特別価格や組み合わせは店頭係員に、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。

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!

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

お申し込み・お問い合せは

東京☎03-257-0281

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
名古屋☎052-263-1630　熊本☎096-322-0995

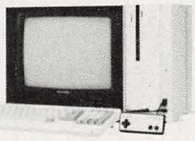


シャープX1フェア実施中!

SHARP パソコンテレビ X1G

初のマルチビジュアル端子搭載!
ついにビデオまで巻き込んだ!X1G新登場。

新製品



シスペック特価にて販売中!

組み合わせ等はお問い合わせ下さい。

- Model 10／CZ-820C……定価￥69,800
- Model 30／CZ-822C……定価￥118,000
- 14型カラーディスプレイテレビ／CZ-820D定価￥79,800
- 14型カラーディスプレイ／CU-14GB……定価￥49,800

X1turbo II

特に嬉しいディスカウントセット
注番 B7-1203

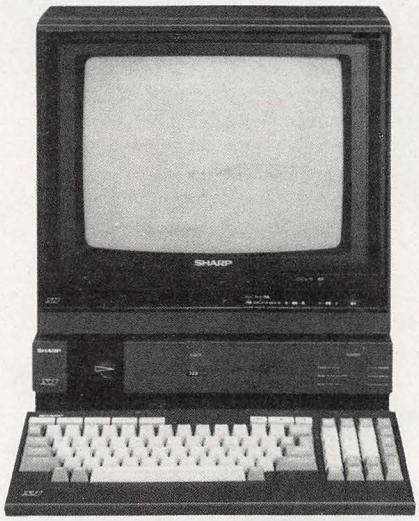
CZ-856C X1turboII	￥178,000
CZ-855D 15インチカラーモニター	￥119,800

セット定価合計￥297,800

特価¥2?8,000

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

SHARP パソコンテレビ X1F



今がチャンス! 限定大特価!!

モデル10セット　注番 B7-1201

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

セット定価合計￥195,400

特価¥114,800

¥7,350×12回	㊍￥20,000×2回
¥4,030×24回	㊍￥10,000×4回

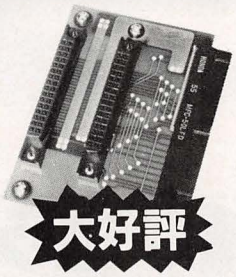
モデル20セット　注番 B7-1202

CZ-812C X1Fモデル20	￥139,800
14インチTV付カラーモニター	￥89,800
CZ-123PF "YOKOZUNA"ソフト	￥19,800

セット定価合計￥249,400

特価¥149,800

¥8,800×12回	㊍￥30,000×2回
¥4,020×24回	㊍￥20,000×4回



大好評

FM-7、NEW7用 拡張マザーボード

（本体50ピン拡張バス使用）

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。

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（ケーブル付）
ADA-7009-02……定価 ¥14,000

★シスペックTONEシステムズご利用方法★

月々1,000円から得する気分の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。

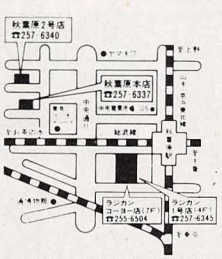
★広告以外の商品、組み合わせ等の特別価格につきましては、お電話にて、お問い合わせ、ご確認下さい。

①クレジット
お電話にて、お気軽にお申込み下さい。

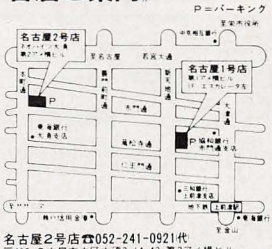
②現金書留
商品名・注番等ご明記の上、下記へご送金をお願い致します　ご送金の際は、あらかじめお電話にて在庫をご確認下さい
〒101 東京都千代田区外神田1-8-11
シスペック株本店3F TONEシステムズ

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。
★振込先…富士銀行 神田支店
普通 151-1336315 トーンシステムズ

《シスペック各店ご案内》



年中無休　営AM10:00〜PM19:00



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

●名古屋1号店　〒460 愛知県名古屋市中区大須3-30-86(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

SYSTEM & SPACE of ELECTRONICS for COMMUNICATION
SYSPEC

21世紀に伝えたい。



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

お申込み受付時間 AM9:00▶PM9:00
年中無休

おハガキでのご注文もご利用下さい。

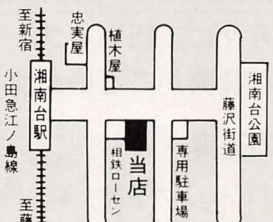
ヨコヤマではいそがしく、なかなかTELするひまがないという方のために、おハガキでのご注文も受け賜っております。
ハガキに下記事項をご記入の上お送り下さい。

〒252
藤沢市湘南台
一丁目十一番地一〇号
ICワールドヨコヤマ
ベーシックマガジン係

1. 住所
2. 氏名
3. 年令
4. 電話番号
5. 保護者名（20才未満の方）
6. 商品名
7. 支払い方法
月々 円×回
ボーナス 円×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-9801VM2VF2UV2

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703 VM2基本セット 電話にて

PC-9801VM2	415,000円
CU-14AGI(4,050文字アナログ対応CRT)	89,800円
フ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704 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
フ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707 VM2によるワープロ入門セット 電話にて

PC-9801VM2	415,000円
CU-14AGI(4,050文字アナログ対応CRT)	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
フ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708 VM2による実力派ワープロセット 電話にて

PC-9801VM2	415,000円
CU-14AGI(4,050文字アナログ対応CRT)	89,800円
PC-PR201HC	308,000円
一太郎	58,000円
フ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	~~891,800円~~

ヨコヤマ特価

9,000円×48回	ボーナス46,800円×8回
7,000円×60回	ボーナス48,300円×10回
5,000円×72回	ボーナス48,700円×12回
13,100円×72回	ボーナスなし

プラン709 VF2発展型基本セット 電話にて

PC-9801VF2	348,000円
CU-14AGI(4,050文字アナログ対応CRT)	89,800円
フ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712 超お買得ワープロセット 電話にて

PC-9801VF2	348,000円
CU-14AGI(4,050文字アナログ対応CRT)	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
フ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713 UV2 お買得基本セット 電話にて

PC-9801UV2	318,000円
CU-14AGI	89,800円
定価合計	~~407,800円~~

ヨコヤマ特価

7,000円×36回	ボーナス21,900円×6回
5,000円×48回	ボーナス20,200円×8回
3,000円×60回	ボーナス23,400円×10回
6,900円×60回	ボーナスなし

プラン716 UV2本格派ワープロセット 電話にて

PC-9801UV2	318,000円
CU-14AGI	89,800円
AR-2400(第2水準ROM内蔵)	188,000円
一太郎	58,000円
フランクディスケット	24,000円
プリンター用紙	4,000円
定価合計	~~681,800円~~

ヨコヤマ特価

10,000円×36回	ボーナス44,900円×6回
7,000円×48回	ボーナス40,500円×8回
5,000円×60回	ボーナス38,100円×10回
9,800円×72回	ボーナスなし

ヨコヤマユーザー会員入会のご案内

あなたのパソコンを100%活用するための特典、メンテナンス&情報源

この度、当社でパソコンをお買上げの方々に、新しくユーザー会員の募集を行います。会員の方々には、下記の様な特典がございます。

1. 年間、4回の会報の発行

■新製品の紹介、及び会員価格での販売。

■パソコンの活用法。

■会員の方々のパソコン通信の斡施。

■会員からの投書、及びアンケート結果の掲載。

2. メンテナンスの充実

■例えば、お客様のパソコンが故障及び破損で修理をする際にパソコンの貸出が受けられます。

3. プログラムコンテスト

■会員の方々のプログラムの紹介及び販売（紹介の場合は賞金、販売の場合は印税をお支払い致します。）

その他、盛りだくさんの企画等を検討しております。会員の方々のご意見を参考にして、パソコンの利用価値の拡大をして行きたいと思っております。

入会希望の方は、ハガキ又はＴＥＬにてお申し込み下さい。折り返し「入会申し込み書」をお送りいたします。必要事項をご記入の上、年会費6,000円を添えてお送り下さい。入会証と会報をお送りいたします。

送り先▶ 〒252 神奈川県藤沢市湘南台1-11-10 ICワールドヨコヤマ Tel**0466(43)1775**（詳細はＴＥＬにて）



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717 モデル10 基本セット 電話にて

PC-8801mkIIFR10	99,800円
CPD-14CD1(0.31ミリアナログ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718 モデル20 基本セット 電話にて

PC-8801mkIIFR20	148,000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719 モデル30 お買得基本セット 電話にて

PC-8801mkIIFR30	178,000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 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720 モデル30純正基本セット 電話にて

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

ヨコヤマ特価

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

プラン721 モデル30 ワープロセット 電話にて

PC-8801mkIIFR30	178,000円
CU-14AG1(4,050文字アナログ対応CRT)	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723 モデル30純正基本セット 電話にて

PC-8801mkIIFR/30	178,000円
PC-TV452(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724 88MR基本セット 電話にて

PC-8801mkIIMR	238,000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 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725 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726 88MRによるワープロセット 電話にて

PC-8801mkIIMR	238,000円
CU-14AG1(4,050文字アナログ対応CRT)	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727 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

NEC PC-8001mkIISR

インターフェース各種装備のコンポーネントパソコンNo.1の実力機。

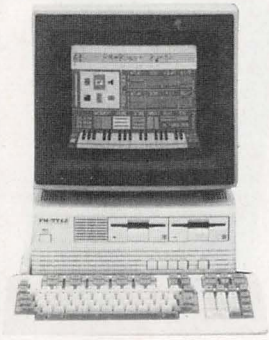
プラン728 80基本セット 58%引

本体 PC-8001mkIISR	108,000円
CPD-14CD1(0.37ミリアナログ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

富士通 FM-77L2



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733 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734 FM77本格セット 51%引

FM-77L2	193,000円
CPD-14CD1	79,800円
M-1024F(24ドット漢字プリンター・ハガキ可)	128,000円
プリンターケーブル	6,800円
定価合計	407,600円

特価202,000円

5,000円×24回	ボーナス28,500円×4回
4,000円×36回	ボーナス17,200円×6回
3,000円×48回	ボーナス14,400円×8回
4,400円×60回	ボーナスなし

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736 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737 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735 77AV-2 お買得セット 34%引

FM77AV-2	158,000円
CPD-14CD1(0.37ミリアナログCRT)	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738 77AV2ワープロセット 32%引

FM-77AV2	158,000円
FM-TV151	89,800円
M-1024FM(24ドット漢字プリンター・ハガキ可)	128,000円
プリンターケーブル	6,800円
ユーカラ77	22,000円
ブランクディスケット 3.5"×10枚	19,000円
定価合計	423,600円

特価289,000円

9,000円×24回	ボーナス29,800円×4回
7,000円×36回	ボーナス17,000円×6回
5,000円×48回	ボーナス16,400円×8回
6,300円×60回	ボーナスなし

日立 H2



エンジョイ派のプラン760

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 Melbrains



パソコン初心者のプラン761

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 MSX2 ML-G10



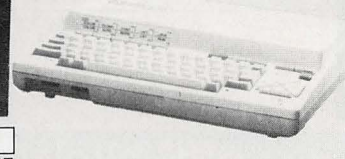
本格派にせまるプラン762

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-H21



絶対お買得なプラン763

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 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745 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
フ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746 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
フ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747 X1ターボワープロセット 電話にて

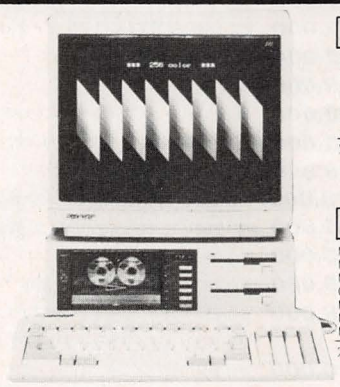
CZ-856CE（5ドライブ2基内蔵）	178,000円
CZ-855DE（15型カラーCRTテレビ）	119,800円
MZ-1P17（24ドット漢字プリンター）	79,800円
MZ-1C48	6,800円
プリンター用紙	4,000円
フランクディスケット10枚	17,000円
テラ（ワープロソフト）	32,000円
定価合計	437,400円

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748 スーパーMZ基本セット 31%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210,000円

5,000円×24回	ボーナス30,900円×4回
4,000円×36回	ボーナス18,800円×6回
3,000円×48回	ボーナス15,700円×8回
4,600円×60回	ボーナスなし

プラン749 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750 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751 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-SI/10	55,000円
NEC PC-6001mkII	19,000円	NEC PC-9801	85,000円	富士通 FM-77L2（新品）	90,000円	キャノン CM-5（ワープロ）	65,000円
NEC PC-6001mkII SR（新同）	29,000円	NEC PC-9801（漢字ROM付）	95,000円	富士通 FM-11EX	109,000円	フロッピーディスクドライブ（2D）	48,000円
NEC PC-6601	40,000円	NEC PC-9801F2	198,000円	シャープ MZ-731	19,000円	精工舎 GP-250	10,000円
NEC PC-8001	15,000円	NEC PC-9801M2	238,000円	シャープ MZ-80B	35,000円	精工舎 GP-550E	29,000円
NEC PC-8001mkII	25,000円	NEC PC-100 モデル20	149,000円	シャープ MZ-2000	40,000円	シリアルドットプリンター	20,000円
NEC PC-8001mkII SR（新同）	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-100モデル20
¥448,000➡ ¥135,000

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	¥ 32,000
PC-6601	¥143,000	¥ 42,000
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(8801MKII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	¥ 35,000
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	¥ 48,000
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	¥118,000

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インチドットプリンタ)	¥128,000	¥ 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	¥ 42,000
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
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
NM-9400S(15インチ、24ドット漢字プリンタ) 新品	¥310,000	¥198,000

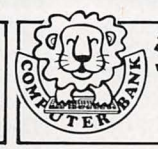
＊新品も取扱っておりますのでお気軽にご相談下さい。＊



C.B.クラブ制度

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。

会員専用ホットライン☎03(797)1230



ショールームOPEN!!

○レンタル・リース用PC-9801展示中!
○ビジネスソフトのデモ実施中!

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

買取り専用デスク ☎03(797)1231

次のページも中古コーナーです➡

今月のお買得品



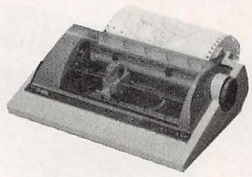
PC-8001MK II-01
(漢字ROMボード) 新品
¥32,000➡ ¥18,000



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➡ ¥42,000

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 (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)	¥ 99,800➡	¥ 49,800
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-8001MK II-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-8801-10(ミュージックインタフェースボード)	¥ 28,000➡	¥ 12,000
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-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-8826-1B(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(PC8001MK II、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N88 BASICコンパータ/カセット)	¥ 3,500➡	¥ 1,500
PS98-201-SF(PC9801用N88 BASICコンパータ/8インチ)	¥ 7,500➡	¥ 2,000
PS98-201-1W(PC9801用N88 BASICコンパータ)	¥ 6,500➡	¥ 2,000
PS98-201-2W(PC9801用N88 BASICコンパータ)	¥ 6,500➡	¥ 2,000
PS98-202-HSF(PR201対応・N88DISK-BASIC用ユーティリティ/8インチ)	¥ 4,000➡	¥ 2,000
PC-8087(K)(N80漢字BASIC/8インチ)	¥ 22,000➡	¥ 6,500
PC-8884(K)(N88漢字BASIC/8インチ)	¥ 22,000➡	¥ 9,800
PC-98H35-1W(N88DISK-BASIC86)	¥ 7,000➡	¥ 2,000
PC-9835-1W(N88-DISK-BASIC86)	¥ 7,000➡	¥ 2,000
PC-9884(DISK-BASIC86/8インチ)	¥ 8,000➡	¥ 2,000

❶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 コンピュータバンク
〒150 東京都渋谷区渋谷1-6-8 井上ビル
営業時間/AM9:30~PM10:00 年中無休

クレジットでOK カレッジクレジットも取扱います。
日曜配達可 留守の多い方でも安心です。
高額買取り 電話1本で即、現金お支払い。
ボーナス一括払い 商品は即お手元へ、お支払いはボーナス時に。

超優良中古パソコンが電話一本で買える!!

☎03(797)1221

超優良中古パソコンが電話一本で買える!!

☎03(797)1221

COMPUTER BANK

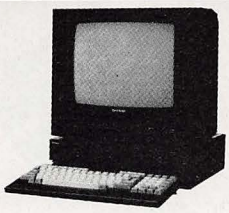
JADMA 社団法人日本通信販売協会会員

安心と信頼のシステムで新時代を切り開く

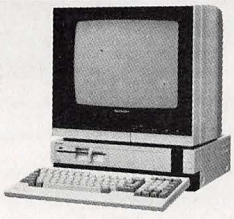
全商品6ヶ月保証付



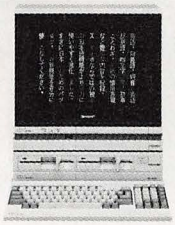
MZ-2200・MZ-1T02
(本体＋データレコーダ) 新品同様
¥147,800➡ ¥38,000



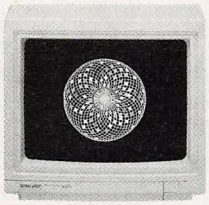
X-1Fモデル10セット 特上品
(本体＋CZ8IID-TVディスプレイ)
¥179,600➡ ¥110,000



X-1ターボモデル20セット
(本体＋CZ8IID-TVディスプレイ) 特上品
¥229,600➡ ¥140,000



X-1ターボIIセット
(CZ856C＋CZ855D)
¥297,800➡ ¥189,800



CU-14AG1
(14インチ、4050字アナログカラー)
¥89,800➡ ¥59,800



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



CZ-811D 特上品
(14インチ、2000字RGBTV)
¥89,800➡ ¥55,000



CZ-855D
(15インチ、4050字RGBTV)
¥119,800➡ ¥69,800

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、I、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
X-1ターボII(CZ856C)……¥178,000➡ ¥110,000
MZ-552I(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➡ ¥ 55,000
X-1F/10セット(本体＋CZ8IID-TVディスプレイ) 特上品……¥179,600➡ ¥110,000
X-1Fモデル20(漢字ROM・5インチFD 1基内蔵) 特上品……¥139,800➡ ¥ 85,000
X-1F/20セット(本体＋CZ8IID・TVディスプレイ) 特上品……¥229,600➡ ¥140,000
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➡ ¥167,800
(本体＋CZ-855D-TVディスプレイ)
X-1ターボ/30 特上品……¥287,800➡ ¥120,000
(CZ85IC＋CZ5IF漢字ROM5インチFD2基内蔵)
X-1ターボ/30セット 特上品……¥407,600➡ ¥189,800
(CZ85IC＋CZ5IF＋CZ855D・TVディスプレイ)

ディスプレイ

I2MI5B(12インチ、2000字グリーン)……¥ 29,800➡ ¥ 12,000
I2M3I2C(12インチ、2000字カラー)……¥ 89,800➡ ¥ 18,000
I4M111C(14インチ、1000字カラー)……¥ 67,800➡ ¥ 15,000
I4M141C(14インチ、2000字カラー)……¥ 69,800➡ ¥ 18,000
I4M522C(14インチ、4050字カラー)……¥ 99,800➡ ¥ 52,000
CZ-855D(15インチ、4050字RGBTV)……¥119,800➡ ¥ 69,800

＊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-14AG1(14インチ、4050字アナログカラー) 新品同様……¥ 89,800➡ ¥ 59,800
CU-14A2(14インチ、4050字アナログカラー) 新品同様……¥ 99,800➡ ¥ 59,800
CZ-811D(14インチ、2000字RGBTV) 特上品……¥ 89,800➡ ¥ 55,000

プリンタ

CZ-81P(10インチカラープロッタプリンタ)……¥ 34,800➡ ¥ 14,000
CZ-8PD2(10インチドットプリンタ)……¥ 79,800➡ ¥ 38,000
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

その他

MZ-1U01(I/Oポート)……¥ 37,000➡ ¥ 10,000
MZ-1S05(ディスプレイスタンド)……¥ 7,000➡ ¥ 4,000
MZ-1R13(MZ-2200用データレコーダ)……¥ 41,800➡ ¥ 18,000
MZ-1T02(MZ-2200用データレコーダ)……¥ 19,800➡ ¥ 8,000
MZ-81EB(X-1Cs用I/Oボックス)……¥ 39,800➡ ¥ 15,000
CZ-8RB(ROM・BASICカード)……¥ 19,800➡ ¥ 8,000
CZ-8DT(デジタルテロッパ)……¥ 89,800➡ ¥ 25,000
CZ-8EP(X-1用拡張I/Oポート)……¥ 11,800➡ ¥ 5,000
CZ-81EB(X-1C用拡張I/Oボックス)……¥ 29,800➡ ¥ 13,000

＊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。



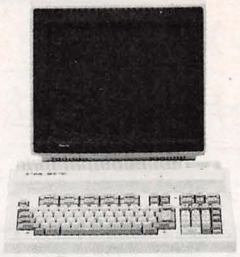
●コンピュータを売りたい方、査定をご希望の方、その他買取りに関するご相談は●

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***

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***
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***
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***
MB27311(14インチ、4050字カラーCRT)	¥188,000	***¥ 55,000***
MB27312(12インチ、4050字グリーンCRT)	¥ 49,800	***¥ 22,000***
MB27331(14インチ、4050字カラーCRT)	¥109,800	***¥ 52,000***
MB27405(10インチドットプリンタ)	¥ 89,000	***¥ 36,000***
MB27410A(15インチ、24ドット漢字プリンタ)	¥315,000	***¥138,000***
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***
MB22459(FM音源カード・ジョイスティック付)	¥ 18,000	***¥ 9,000***

TOSHIBA

PA7007(パソピア7本体)	¥119,000	***¥ 28,000***
PA7150(12インチ、2000字グリーンCRT)	¥ 45,000	***¥ 12,000***
PA7165(14インチ、1600字カラー)	¥ 79,000	***¥ 17,000***
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***
TOSHIBA/HX-10DPN(64K RAM、21ピンアナログ端子付)	¥ 69,800	***¥ 18,000***
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	***¥138,000***
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	***¥ 45,000***
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***

その他

日立/MB6890(レベルIII本体)	¥298,000	***¥ 12,000***
日立/C12-212D(12インチ、1000字カラー)	¥ 57,800	***¥ 15,000***
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***
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	***¥ 55,000***
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/TX-12M2(12インチ、1000字カラー)	¥ 59,800	***¥ 15,000***
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***

◆掲載の商品はいずれも限定品ですので今すぐお電話下さい。

★電話1本で高額買取り、即現金お支払い!★

●コンピュータバンクではあなたの不要になったパソコンを電話1本で査定し買取ります。
●どんな問い合わせにも親切に対応いたします。
▼本社注文デスク

☎03(797)1221

コンピュータバンク

株式会社 コンピュータバンク
〒150 東京都渋谷区渋谷1-6-8 井上ビル
営業時間/AM9:30~PM10:00 年中無休

全商品保証付 6ヶ月の保証期間だから安心です。
全国無料配送 全国どこでも配達料はいただきません。
高額下取り 少ない予算で買いかえもラクラク。
代金引換えシステム 商品到着時の代金支払いでOK。

クレジットでOK カレッジクレジットも取扱います。
日曜配達可 留守の多い方でも安心です。
高額買取り 電話1本で即、現金お支払い。
ボーナス一括払い 商品は即お手元へ、お支払いはボーナス時に。

テクノショイ

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

Top10 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。

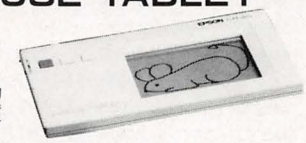


標準価格 ¥79,800
超特価 ¥39,800(〒共)

★クレジット例 頭金¥0
初回¥4,180 2回目以降¥3,600×11回

●EPSON MOUSE TABLET

パソコンにペンタッチ感覚で絵が描ける!
コンピュータ・グラフィックの秘密兵器!
- なめらかなペンタッチ感覚の簡単入力
- 原稿のなぞり書きができる透明・硬質入力パネル
- 抜群の操作性!カーソル移動可変スイッチ
- マウス/タブレットモード切換え機能



標準価格 ¥14,800
特別価格

●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

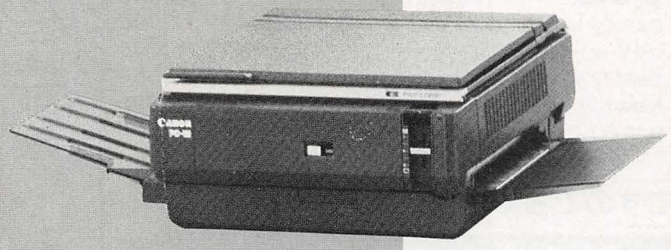


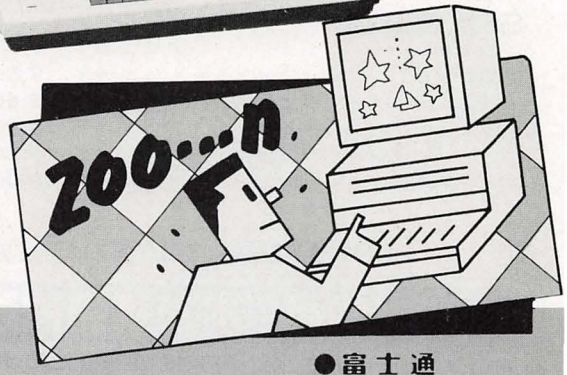
●Canon ミニコピアPC-12 (6色とれるパーソナルタイプ)

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

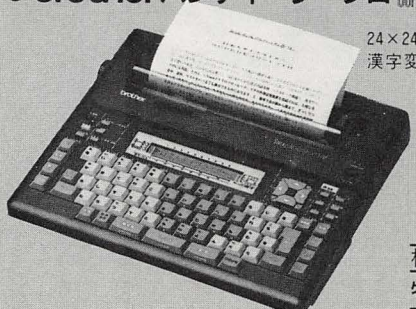
★クレジット例
頭金¥0 初回¥11,680 2回目以降¥10,900×14回





●brother ハンディーワープロ SUPER ピコワード310

24×24ドット印字、学習機能付きで使いやすい漢字変換。フロッピー付のセパレートタイプ。





標準価格 ¥128,000
特別価格 ¥79,800

●富士通 FM77AV

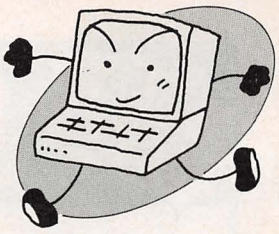


パソコンがオーディオにビジュアルツールに、総天然ショック。
FM-77AV-2(本体価格・キーボード付)……¥158,000
FM-TV151(専用CRT)‥¥89,800
3.5インチ2Dディスケット10枚‥¥17,500

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

●SHARP COMMUNICATION & GRAPHICS SuperMZ

パーソナルユースにも余裕で対応。8ビットの常識を打ち破った革新の実力!
ニューメディアに対応。衝撃のハイパフォーマンス。
- 新次元のコミュニケーションを切り開く、テレコミュニケーション&ネットワーク。
- キラメク256色の高細精度グラフィックス。
- 限りなくヒトに近づけるボイスレコーダーのアナログ入出力。
- 日本語を熟語単位で理解。本格ワープロなみの実力を発揮。

MZ-252I(3.5インチFD2基付)…… ¥198,000
MZ-ID22(4000文字アナログディスプレイ)…… ¥108,000
3.5インチ2DDディスケット 10枚…… ¥17,500

セット標準価格 ~~¥323,500~~
特別価格 **¥245,000**

★クレジット例 頭金¥0 初回¥7,760 2回目以降¥7,700×23回

特報



MZクラブ会員募集中!!

会員になると無料でパソコン通信ネットワークが利用できます。
(電話料金のみご負担下さい)
くわしくは、マルゼン通販部へ

●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)



54%引

※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。(7月15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

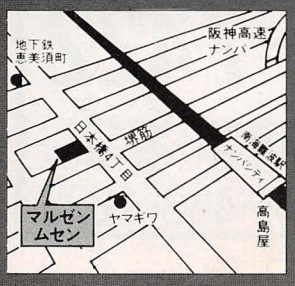
いいものイッパイ!! 日本全国マルゼンムセン

1号店(ラジオセンター2F) ☎03-255-8976
2号店(万世ビル2F) ☎03-255-6963
3号店(万世ビル1F) ☎03-255-6962
4号店(ラジオ会館4F) ☎03-255-4386



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

〈大阪支店〉
☎06-641-0110



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



〈立川ターミナルビル店〉
☎0425-27-6211



新品激安

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-8801mkII FR・MR

クレジットOK!



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

FR10 にディスクドライブ2基を装着
合計定価178,000円相当
現金特価¥129,000

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

VM0 にディスクドライブ2基を装着
合計定価415,000円相当
現金特価¥298,000

VF2
定価348,000円
現金特価¥258,000

クレジットのお支払いは、お電話にてお問合せ下さい。

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 turbo II



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

SHARP Super MZ-2500



MZ2521(本体)
MZID22
純正モニター
合計定価306,000円
現金特価¥224,000

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¥89,000

NEC NM-9900

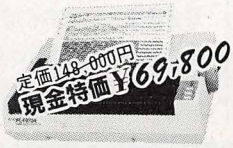
136桁カラー日本語プリンター



定価298,000円
現金特価¥226,000

NEC PC-PR104

日本語漢字プリンター



定価148,000円
現金特価¥69,800

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

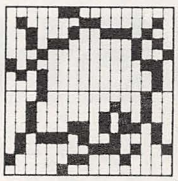
★お申込みは今すぐお電話で……

☎03-477-7422

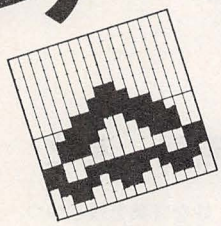
各社パソコン格安情報 特別価格が電話で聞ける
24時間テレホンサービス03-463-4266

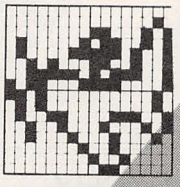
```
280 IF K$="6" THEN VX=1
290 CH$=CHARACTER$(X+VX,Y+VY)
300 IF CH$="■" AND VY=-1 THEN VX=0:VY=1
310 IF CH$="■" AND VY=1 THEN VX=0:VY=0
320 LOCATE X,Y:PRINT " ";
```

BM特選プログラムコーナー



BOM
BOM





BROOO
…!

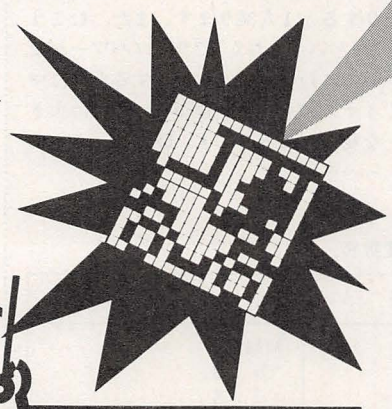
本コーナーは，ロードがしやすい，短く，しかも楽しい内容のソフトを選んで掲載しています。手近にあるパソコンに入力してください。

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./L II$_2$用

PUSH（プッシュ）



★若尾　英之

STORY

その声は，心に呼びかけているようだった。流れる声に合わせて，目の前がつぎつぎと変わっていく……。

体の力がぬけていくのと同時に，頭の中で我が家に代々伝えられてきた「五つの試練」について思いだしていた。

不意に体の中から五つの光が走ったかと思うと，むこうに見える台の上にゆっくり弧を描きながら止まった。そして下には，まるでオレをあざ笑うかのように動いているサソリの大群だ。どうやら飛ぶこともできるらしい。

こうなると道は一つ，目の前の，「Moving Carpet」を使って，むこうまで行き，オレの「Life Power」を取りもどさねばならない。

声は最後に，「時は待ってはいないぞ」と心に語りかけ，「6885」という妙な言葉を残しつつ，そこから消えていった……。

Play With Yourself

エレベータを使い，カーペットに乗り，むこう側でライフパワーを取ってください。操作はIMJKでそれぞれ上下左右，スペース・キーでPUSHおよびJUMPです。ジャンプは，左ななめ方向のみできます。有効に使って高得点につなげてください。なお，カーペットに乗ったりするのを失敗して下まで落ちたり，サソリにさされたりすると1人減ります。また，むこう岸(といっておく)でライフパワーがないのにむやみにけったりするたびにマイナス10点です（しかし，ここに大きな秘密があるのです。6885……ふっふっ……)。

《第1表》変数表

変数名	概要	備考
S	スコア	初期値0
M	MAN残り	〃 3
B	LIFE POWER残り	〃 5
X，Y	MAN座標	〃 X＝28，Y＝15
C1(a)，C2(a)	カーペット用座標	{a｜1≦a≦5}
C(a)	カーペット進行方向指示数	〃 1で右，−1で左へ
C0	カーペット番号	初期値1，{C0｜1≦C0≦5}
A	KEYSCAN用	
T0，T1	タイム用	
B9	LIFE POWER用フラグ	
Y0	エレベータ，UP & DOWN用	
X2(a)，Y2(a)	MANジャンプ用座標	{a｜1≦a≦5}
E0	むこう岸とカーペットとの間隔	{E0｜0≦E0≦10}
I，J	ループ汎用	
M$(a)	MANキャラクター	
M1$，M2$	ジャンプ用MANキャラクター	
B1$	MAN CRASHキャラクター	
C$	カーペット用キャラクター	
B$	LIFE POWER用キャラクター	
R1	ラウンド用	

Working Program

むずかしいことはやっていません。人に見せられるのは，KEY SCANとカーペットの配列のくふうぐらいです。BMのユーザーに初心者はいないので，余計なお世話かもしれませんが，一応注意です。

このプログラムを拡張するときに，プログラム・エリアが2A00を越えないように。

And

初投稿から数えて3作目，あのときから，もう2年近くたちますが，今回のプログラムはどんなものでしょうか。

最後に，私が伝統ある福島県立会津高校1年生であることを書き記して，お開きにします。

参考文献

BM4月号260ページ

BM誌上中のカラー使用プログラム

「Push」By Aretha Franklin.

Duet with peter wolf アルバム，"Whós Zoomiń Who"より。

CHECKER FLAG

編：どうやらこのゲームにはナゾがひめられているようですね。

Dr.D：BASICだとリストを入力する段階でバレてしまいやすいので，くふうする必要がある。

編：でもそのくふうは，なかなかむずかしいですね。

Dr.D：いやそうでもないぞ。暗号を作るようなものだからな。

〈OVER FLOW〉50キャンペーンもいよいよ最高潮！キミもOFの輪をどんどん広げよう!!さて今月も楽しいOFをお届けします。さーっ，一気に読もう(立ち読みはダメだよ)。どしどしハガキをくださいね。

```
200 LET B9=0:LET CURSOR=X,Y+2:LET P=ASC(CURSOR$)
210 IF P()$19 THEN LET B9=1
220 PRINT" ";:LET CURSOR=X,Y:PRINT M$(2);
230 IF B9=0 THEN LET S=S+100:LET B=B-1:MUSIC PODBUH#):GOTO 260
240 IF B9=1 THEN MUSIC POD#UBU:LET S=S-10
250 IF S(=0 THEN LET Y9=Y:GOTO 1120
260 IF S()$10E THEN GOTO 280
270 LET E1$=CHR$($FB):MUSIC POUBUHU#H
280 LET CURSOR=6,0:PRINT S;CHR$($F6);
290 IF B=0 THEN GOTO 1990
300 LET Q=0:LET CURSOR=X+1,Y+3
310 IF CURSOR$=CHR$($FB) THEN GOTO 450
320 REM
330 REM ｒｒｒｒｒｒ DOWN ｊｊｊｊｊｊ
340 REM
350 FOR I=Y TO 17:LET CURSOR=X,I:PRINT MO$;:LET CURSOR=X,I+3
360 IF CURSOR$=CHR$($FB) THEN LET Q=I-Y:LET I=17:LET D=1:GOTO 400
370 LET CURSOR=X+2,I+3
380 IF CURSOR$=CHR$($FB) THEN LET Q=I-Y:LET I=17:LET D=1:GOTO 400
390 POKE $EB90,1:LET CURSOR=X,I+1:PRINT M$(1);
400 NEXT I:LET Y=Y+Q
410 IF (I)15)*(D()1) THEN LET Y9=18:GOTO 1120
420 REM
430 REM ｒｒｒｒ KEYSCAN ｊｊｊｊ
440 REM
450 IF ((A($49)+(A)$4D))*(A()$20) THEN GOTO 900
460 LET CURSOR=X,Y:PRINT MO$;
470 IF (A=$49)*((X=28)*(Y)1)) THEN LET E=1:GOTO 520
480 IF (A=$4D)*((X=28)*(Y(15)) THEN LET E=2:GOTO 520
490 IF A=$4B THEN LET X=X+(X(28):GOTO 900
500 IF A=$4A THEN LET X=X-(X)1):GOTO 900
510 IF (A=$20)*(Y)1) THEN GOSUB 750
520 ON E GOTO 570,660
530 GOTO 900
540 REM
550 REM ｒｒｒ UP ELEVERTER ｊｊｊ
560 REM
570 FOR Y0=Y TO Y-3 STEP -1
580 LET CURSOR=X,Y0+1:PRINT " ";CHR$($A,$A,B);"  ";E1$;
590 POKE $EB90,1:LET CURSOR=X,Y0-1:PRINT M$(1);
600 POKE $EB90,4:LET CURSOR=X,Y0+2:PRINT CHR$($FB,$FB,$FB);
610 NEXT Y0:MUSIC T1POU#ラ:LET Y=Y-4
620 GOTO 710
630 REM ｒｒDOWN ELEVERTERｊｊｊ
640 REM
650 REM
660 FOR Y0=Y TO Y+3
670 LET CURSOR=X+1,Y0:PRINT " ";CHR$($A,$A,$20);
680 POKE $EB90,1:LET CURSOR=X,Y0+1:PRINT M$(1);
690 POKE $EB90,4:LET CURSOR=X,Y0+3:PRINT CHR$($20,$A,B,$FB,$FB,$FB);
700 NEXT Y0:MUSIC T1PO#ミ:LET Y=Y+4
710 LET CURSOR=X,Y:PRINT M$(1);:GOTO 900
720 REM
730 REM ｒｒｒｒｒｒ JUMP ｊｊｊｊｊｊ
740 REM
750 LET S9=1:FOR Y0=Y TO Y-4 STEP -1
760 LET CURSOR=X+X2(S9),Y0:PRINT M2$;
770 LET CURSOR=X+X2(S9),Y0-1:LET P=ASC(CURSOR$)
780 IF P()$FB THEN LET CURSOR=X+X2(S9)+1,Y0-1:LET P=ASC(CURSOR$)
790 IF P()$FB THEN LET CURSOR=X+X2(S9)-1,Y0-1:LET P=ASC(CURSOR$)
800 IF P()$FB THEN LET CURSOR=X+X2(S9)+2,Y0-1:LET P=ASC(CURSOR$)
810 IF P=$FB THEN LET W=Y2(S9):LET Y0=Y-4:LET W1=X2(S9):GOTO 830
820 GOTO 840
830 IF S9=1 THEN LET W1=0:LET W=0:GOTO 860
840 POKE $EB90,1:LET CURSOR=X+X2(S9),Y+Y2(S9):PRINT M1$;
```


▲〈写真1〉神秘をただよわせるストーリーの「PUSH」のタイトル画面

▼〈写真2〉動く床を渡って，左はしのライフパワーを取る

▲〈写真3〉下からのサソリの攻撃には十分注意しよう

▼〈写真4〉さあ，あと一つライフパワーを取れば面クリアだ！

PUSHのプログラム・リスト

```
 10 REM ｒｒｒｒｒｒ PUSH ｊｊｊｊｊｊ
 20 REM
 30 REM FROM 3/26 - 3/28
 40 REM
 50 GOSUB 1590
 60 GOSUB 1270
 70 REM
 80 REM ｒｒｒｒｒｒ MAIN ｊｊｊｊｊｊ
 90 REM
100 REM ｒｒｒｒｒｒ MAN'S ｊｊｊｊｊｊ
110 REM
120 LET A=ASC(INKEY$):LET D=0:LET T0=T0+1
130 IF T0()30 THEN GOTO 160
140 POKE $EB90,6:LET CURSOR=T1-1,22:PRINT CHR$($60);:LET T0=0
150 LET T1=T1+1:MUSIC PODB;:IF T1=33 THEN LET Y9=Y:GOTO 1170
160 IF (X)B)+(A()$20) THEN GOTO 300
170 REM
180 REM ｒｒｒｒｒｒ PUSH!! ｊｊｊｊｊｊ
190 REM
```

★★…みんなはA寝台なのに，ぼくだけB寝台か…。グスン…。（神奈川県逗子市・DEMPA／CPUこと鈴木祐司13才）……【編：それでは，きみには特別に⊗をあげよう。どうだ！グリーン車だぞ!!】

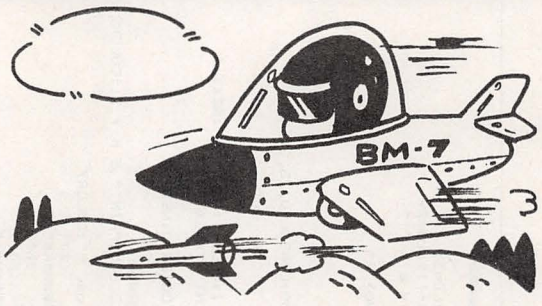
```
 850 LET W1=X2(S9):LET W=Y2(S9)
 860 LET S9=S9+1:NEXT Y0:IF S9()1 THEN LET Y=Y+W:LET X=X+W1:GOTO 880
 870 LET Y=Y-W:LET X=X-3
 880 POKE $E890,1:LET CURSOR=X,Y:PRINT M$(1);CHR$($B,8,$20);
 890 MUSIC P3#ｼ:RETURN
 900 REM
 910 REM ﾀﾀﾀﾀﾀ CARPET ｺｺｺｺｺ
 920 REM
 930 LET CURSOR=C1(C0),C2(C0):PRINT " ";CHR$(9,9);" ";
 940 IF C1(C0))=24 THEN LET C(C0)=-1:GOTO 960
 950 IF C1(C0)(=8 THEN LET C(C0)=1
 960 LET C1(C0)=C1(C0)+C(C0):POKE $E890,4
 970 LET CURSOR=C1(C0),C2(C0):PRINT CHR$($F8,$F8,$F8,$F8);
 980 POKE $E890,1:LET CURSOR=X,Y:PRINT M$(1);
 990 LET C0=C0+1:IF C0)5 THEN LET C0=1
1000 IF O=0 THEN IF RND(1)).9-R1/10 THEN LET O=1:LET R=INT(RND(23)+8)
1010 IF O=1 THEN POKE $E890,10:LET CURSOR=R,21:PRINT CHR$($60);:LET Z=Z+1
1020 IF Z=30-R1*2 THEN LET O=0:LET Z=0:GOSUB 1040
1030 GOTO 120
1040 FOR I=20 TO 1 STEP -1
1050 POKE $E890,2:LET CURSOR=R,I:PRINT CHR$($1B,$A,8,$86);
1060 LET CURSOR=R,I-1:LET P=ASC(CURSOR$)
1070 IF (P=$90)+(P=$B1)+(P=$F0) THEN LET I=1:GOTO 1110
1080 NEXT I:FOR J=20 TO 1 STEP -1
1090 LET CURSOR=R,J:PRINT CHR$($20);:NEXT J:MUSIC P0ﾐ
1100 LET CURSOR=R,21:POKE $E890,2:PRINT CHR$($1B);:RETURN
1110 NEXT I:LET Y9=Y:GOTO 1150
1120 REM
1130 REM ﾀﾀﾀﾀﾀﾀ BROKEN ｺｺｺｺｺｺ
1140 REM
1150 POKE $E890,7:LET CURSOR=6,0:PRINT S;:POKE $E890,3
1160 PRINT CHR$($F6);
1170 LET CURSOR=X,Y9:PRINT M0$;
1180 FOR I=1 TO 10:POKE $EE20,1:POKE $E890,2
1190 LET CURSOR=X,Y9+3:PRINT CHR$($1B,$1B,$1B);
1200 FOR J=1 TO 25:NEXT J:POKE $EE00,0:POKE $E890,9
1210 LET CURSOR=X,Y9+3:PRINT B1$;:FOR J=1 TO 25:NEXT J:NEXT I
1220 MUSIC T1P6R02P3ｿﾗﾝBﾝﾐ:FOR I=1 TO 1000:NEXT I
1230 LET M=M-1:IF M(0 THEN GOTO 1880
1240 LET S$="":FOR I=1 TO 32:LET S$=S$+" ":NEXT I
1250 FOR I=1 TO 21:LET CURSOR=0,I:PRINT S$;:NEXT I:GOSUB 1400
1260 GOTO 70
1270 REM
1280 REM ﾀﾀﾀﾀ BACKSCREEN ｺｺｺｺ
1290 REM
1300 FOR I=1 TO 23:PRINT CHR$(2);
1310 FOR J=1 TO 10:NEXT J:NEXT I
1320 LET M$(1)=CHR$($20,$94,$A,8,8,$B1,$98,$A,8,$90,$F0)
1330 LET M$(2)=CHR$($20,$94,$A,8,8,$20,$98,$82,$A,8,8,$FC,$F0)
1340 LET M0$=CHR$($20,$20,$20,$A,8,8,8,$20,$20,$20,$A,8,8,$20,$20)
1350 LET M1$=CHR$(9,$94,$A,8,$98,$82,$A,8,8,$F0,$FD)
1360 LET M2$=CHR$($20,$20,$20,$A,8,8,$20,$20,$20,$A,8,8,8,$20,$20,$20)
1370 LET B1$=CHR$($94,$98,$91,$B,8,8,$83,$F9)
1380 LET E1$=CHR$($F7)
1390 LET C$=CHR$($F8,$F8,$F8,$F8)
1400 POKE $E890,7:LET CURSOR=0,0:PRINT "SCORE:";S;:LET CURSOR=14,0
1410 PRINT "PUSH";:LET CURSOR=24,0:PRINT "LEFT:";M;
1420 FOR J=4 TO 20 STEP 4
1430 LET CURSOR=0,J:LET E0=INT(RND(10))
1440 POKE $E890,4:PRINT C$;C$;SPC$(E0);C$;
1450 LET C1(J/4)=E0+8:LET C2(J/4)=J
1460 IF C1(J/4))=16 THEN LET C(J/4)=-1:GOTO 1480
1470 LET C(J/4)=1
1480 NEXT J
1490 LET CURSOR=28,20:PRINT CHR$($F8,$F8,$F8);:POKE $E890,2
```

```
1500 FOR I=0 TO 31:LET CURSOR=I,21:PRINT CHR$($1B,$A,8);:POKE $E890,6
1510 PRINT CHR$($9D);:NEXT I:LET X=28:LET Y=17:LET B$=CHR$($19):LET C9=1
1520 LET C0=1:LET B=5:LET T0=0:LET T1=1:LET Z=0:LET O=0
1530 FOR I=3 TO 19 STEP 4:LET CURSOR=1,I:POKE $E890,14
1540 PRINT B$:NEXT I:LET CURSOR=X,Y:POKE $E890,1
1550 PRINT M$(1);:LET CURSOR=13,9:POKE $E890,7:PRINT "-READY-"
1560 MUSIC T1Q2P2UVUﾐﾐUﾐﾐUﾐﾐUﾐUVUﾐﾐUﾐUﾗUVUVUﾐﾐUﾐﾐUﾐﾐUﾐﾗｼP4UﾄUｿUﾐR
1570 MUSIC P2ﾗｼDｼｿDｼｿDｼｿDｼｿﾗｼDｼｿUﾐUﾚﾗｼDｼｿDｼｿDｼｿDｼｿﾐ#ﾌP4ﾗUﾚｼ
1580 LET CURSOR=13,9:PRINT "        ";:RETURN
1590 REM
1600 REM ﾀﾀﾀDEMONSTRATIONｺｺｺ
1610 REM
1620 DIM M$(2),C1(5),C2(5),C(5),X2(5),Y2(5):RANDOMIZE
1630 FOR I=1 TO 5:READ D0,D1:LET X2(I)=D0:LET Y2(I)=D1:NEXT I
1640 DATA 0,-1,-1,-2,-2,-3,-2,-4,-3,-4
1650 POKE $E892,1:CALL $E14F:POKE $E891,0:CLEAR :LET A1$=""
1660 FOR I=1 TO 31:LET A1$=A1$+CHR$($F6)
1670 NEXT I
1680 FOR I=0 TO 23:POKE $E890,3:LET CURSOR=0,I
1690 PRINT A1$;:NEXT I:POKE $E890,2
1700 LET CURSOR=8,5:PRINT "LET'S PLAY WITH":POKE $E890,4
1710 LET CURSOR=4,7:PRINT "****  *   *  ***  *   *"
1720 LET CURSOR=4,8:PRINT "*   * *   * *   * *   *"
1730 LET CURSOR=4,9:PRINT "*   * *   * *     *   *"
1740 LET CURSOR=4,10:PRINT "****  *   *  ***  *****"
1750 LET CURSOR=4,11:PRINT "*     *   *     * *   *"
1760 LET CURSOR=4,12:PRINT "*     *   * *   * *   *"
1770 LET CURSOR=4,13:PRINT "*      ***   ***  *   *"
1780 POKE $E890,10:LET CURSOR=6,20:PRINT "SCRCH AND PUSH [SJ"
1790 POKE $E890,4:LET CURSOR=23,22:PRINT "FREEWAY"
1800 FOR I=$01C0 TO $02C0:POKE $E890,1
1810 IF PEEK(I)=$2A THEN POKE I,$60
1820 NEXT I:POKE $E890,11
1830 LET CURSOR=12,15:PRINT "I";CHR$($A,8,8);"J+K";CHR$($A,8,8);"M";
1840 LET CURSOR=10,18:PRINT "SPACE --)PUSH OR JUMP";
1850 LET R1=1:LET S=50:LET M=3
1860 IF INKEY$="S" THEN RETURN
1870 GOTO 1860
1880 REM
1890 REM ﾀﾀﾀﾀﾀﾀ ENDING ｺｺｺｺｺｺ
1900 REM
1910 POKE $E890,7:LET CURSOR=1,10:PRINT "++ THANKS FOR YOUR GAMING ++";
1920 POKE $E890,2:LET CURSOR=4,13:PRINT "*** AND GAME  OVER ***";
1930 MUSIC P3#ｿUｲ#ｿ7Uｲ#ｿ7Uｲ#ﾐ#ﾐUｲ#ﾐ#ﾐUｲ#ﾐ#ﾐUｲ#ﾐUｲ#ﾚｲP5Uｲ#ﾄｲDﾄRR
1940 POKE $E890,13:LET CURSOR=6,18:PRINT "SCRCH AND PUSH [SJ";
1950 IF INKEY$()"S" THEN GOTO 1950
1960 GOSUB 1650
1970 GOTO 60
1980 REM
1990 REM ﾀﾀﾀﾀROUND CLEARｺｺｺｺ
2000 REM
2010 POKE $3B,$01,$00,$03,$FF,$2A,00:CALL $F009
2020 LET R$="":FOR I=0 TO 31:LET R$=R$+CHR$($86):NEXT I
2030 FOR J=1 TO 22:LET CURSOR=0,J:PRINT R$;:MUSIC P1Uｲ#ｼ:NEXT J
2040 MUSIC P9R
2050 FOR I=0 TO 31:FOR J=1 TO 23:LET CURSOR=I,J
2060 PRINT " ";:NEXT J:NEXT I
2070 MUSIC P9R:POKE $3B,$2A,$00,$2C,$FF,$01,00:CALL $F009
2080 MUSIC T2P3Q2ﾐ#ﾐVUﾄP3RVUﾄP3RVP7UﾄP5R
2090 MUSIC P3UﾄUﾚUBﾐUﾐUﾄUﾚP5UﾐP3UBﾄP5UﾚP7Uﾄ
2100 FOR I=1 TO 2000:NEXT I:LET R1=R1+1
2110 LET CURSOR=0,23:PRINT A1$;:LET S=S+((33-T1)*10):GOTO 60
2120 REM
2130 REM PUSH BY FREEWAY
2140 REM
```

★あったらこわいシリーズ：包丁と影さんのつかみ取り。座禅を組むダックスフンドと影さん。（兵庫県西宮市・けいじ君）……【編：あとのほうは、あったらコッケイなシリーズですね。影：そりゃ、コッケーコッコーノ】

ベーシックマスターLIII/マーク5/S1用

SKY FIGHT
スカイ ファイト



★川合　史浩

内　容

自分も飛行機に乗った気分で操縦し，敵機をやっつけるというゲームです。内容は簡単なのですが，ゲームのほうは，そうはいきません。敵機も攻撃してくるし，なかなか射程距離内に入ってくれないし，手ごわいのです。

ミサイルを撃ち過ぎるとスコアが減りますので，注意しなければいけません。敵機に攻撃されたり，燃料がなくなれば，ゲームは終わりです。

操作方法

キーはG B K M，そしてスペース・キーを使います。G B K M でそれぞれの方向へ自分の飛行機が動きますので，敵機の動きは反対になります。スペース・キーはミサイル発射スイッチです。

ミサイル発射スイッチは押し過ぎますと，一度に2発でることがありますので，気を付けてください。

必勝法

上下左右に動かし，すばやく敵機を照準のまん中にもっていき，ミサイルを発射することです。

ところが敵も高い確率で攻撃してくるので，タイミングをあやまると自分がやられます。高度なテクニックが要求されます。

CHECKER FLAG

Dr.D：キャラクターがノーマルなのは残念だな。グラフィックにしてほしかった。もし動きが遅くなるようならコックピットの外側だけでもふんい気を盛りあげてほしかった。

編：このゲーム，はじめはむずかしいと思いましたが，なれると簡単ですね。

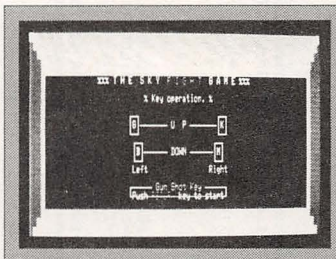
Dr.D：動きがいまいちだな。もう少し変化をつけたほうがいい。

プログラムについて

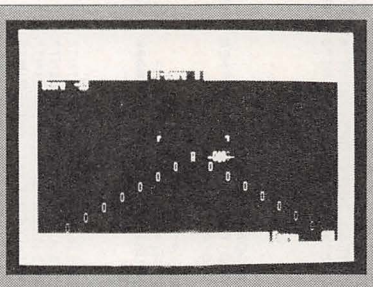
410行のQ＝Q－5は，普通の燃料の減る量。470行のQ＝Q－15は，ミサイル発射したときの燃料の減る量。

670行のG＝INT(RND(1)＊20)は，敵機の攻撃確率です。いろいろ数字を変えて簡単にしてみたり，むずかしくしてみたりして楽しんでください。

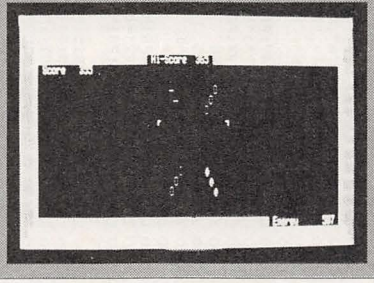




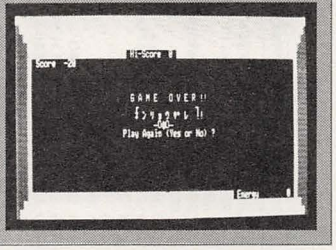
▲〈写真1〉SKY FIGHTのタイトルとキー操作説明



◀〈写真2〉おしいっ！なかなか照準に合わせにくいのだ！



▶〈写真3〉こんどはみごとに命中，敵機は撃破した！



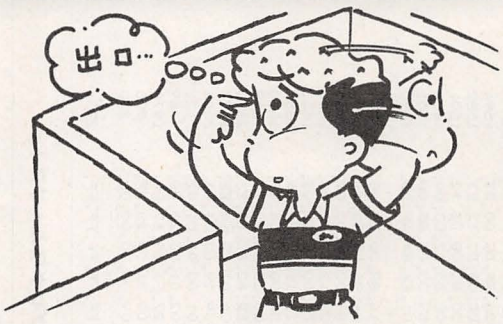
▼〈写真4〉敵機にやられるだけでなく，燃料切れでもゲーム・オーバー

★♪弁当ぬすんだ影さん，追っかけ～て，はだしでかけてく病気なつぐ美さん，編さんも笑ってる～，Dr.も笑ってるーる一今日もいい天気～っ♪（大分市・**石本貴久14才**）……**【編集長**：どういう編集部なんだ！】

SKY FIGHTのプログラム・リスト

```
1 REM ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
2 REM ▒▒                      ▒▒
3 REM ▒▒     SKY  FIGHT       ▒▒
4 REM ▒▒       by F.KAWAI     ▒▒
5 REM ▒▒                      ▒▒
6 REM ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
7 REM
10 WIDTH80:SCREEN0,,1:CONSOLE0,25,0
20 POKE&HFFE0,&H04:POKE&HFFD4,&HB0
30 CLS
40 H=0
50 DEFINTA-Z
60 GOSUB90:GOSUB740
70 S=0:Q=1000:CL=1:L=0
80 GOSUB 90:GOTO 160
90 LINE(5,4)-(75,20),"▒",5,B
100 LINE(2,0)-(77,3),"▒",3,BF
110 LINE(2,2)-(4,22),"▒",4,BF:LOCATE2,1:COLOR4:PRINT"▒"
120 LINE(76,1)-(78,22),"▒",4,BF
130 LINE(2,0)-(5,3),"あ",3:LINE(75,3)-(78,0),"あ",3
140 LINE(4,21)-(76,21),"▒",7:LOCATE76,1:COLOR3:PRINT"▒"
150 LINE(3,22)-(77,22),"▒",7:RETURN
160 GOSUB 170:GOTO 200
170 LOCATE32,10:COLOR7:PRINT"く":LOCATE48,10:PRINT"け"
180 LOCATE40,12:PRINT"っ":LOCATE40,20:COLOR5:PRINT"を"
190 LOCATE32,14:COLOR7:PRINT"こ":LOCATE48,14:PRINT"さ":RETURN
200 X=INT(RND(1)*57)+8
210 Y=INT(RND(1)*15)+5
220 X=X+INT(RND(1)*3)-1
230 LOCATEX-1,Y:PRINT"　　"
240 LOCATEX,Y:COLOR6:PRINT"おふお"
250 IF X+2)=32 AND X+2(=48 AND Y)=10 AND Y(=14 THEN GOSUB670
260 LOCATE7,5:COLOR7:PRINT"Score  ";S:COLOR7
270 IF S)=H THEN H=S
280 LOCATE34,22:COLOR15:PRINT"ﾀｲｲ";L; "ｷ ｹﾞｷｨ!"
290 LOCATE30,4:COLOR5:PRINT" Hi-Score ";H:COLOR 7
300 LOCATE58,20:COLOR7 :PRINTUSING" Energy ######## ";Q
310 IF Q(=0 THEN 320 ELSE 330
320 AN=1:GOTO 550
330 E=PEEK(&HFFE0)
340 IF E=&HB9 THEN X=X+1:Y=Y+1:LOCATEX-1,Y-1:PRINT"　　"
350 IF E=&HC0 THEN X=X-1:Y=Y-1:LOCATEX+1,Y+1:PRINT"　　"
360 IF E=&HC9 THEN X=X+1:Y=Y-1:LOCATEX-1,Y+1:PRINT"　　"
370 IF E=&HB3 THEN X=X-1:Y=Y+1:LOCATEX+1,Y-1:PRINT"　　"
380 IF E=&HB0 THEN 420
390 IF X(=8 OR X)=68 THEN 500
400 IF Y(=5 OR Y)=19 THEN 500
410 GOSUB170:Q=Q-5:GOTO 220
420 '▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
```

超難解(ちょうなんかい)？メイズナー



★ファティマ

グラディウスの脳みその表示をメモリに書き込んだような広大な迷路ゲームが完成しました。LIIIのVRAM16Kをフルに使い，ハードウエア・スクローリングと各種テクの高速化により，なかなかのできです。S1の人もたまにはLIIIモードで打ち込んでみましょう!!

■プレイ方法

40×25の広大な迷路をゴールにむかって進んでください。あなたは㊋をテンキーで操り，ころがすことができます。カベのないところだけが通過でき，必ず1か所はゴールにつながる道があります。とにかく試行錯誤(しこうさくご)をくり返して進んでください。

一度通った通路は青色になり，テンキーで上下左右に，画面の表示範囲を動かせるので，意外に簡単にクリアできるでしょう。クリアするとメッセージがでて，長かった道のりがスクロール（キーを押すと動き，スペースだと逆方向）して充実感が味わえます。

途中で挫折したときはGキーを押してゲーム・オーバーにすることができます。その後はスペースで同じ迷路スタート，リターンで新迷路作成，Nキーでプログラムを終了します。なお，スコアはありませんが，かわりにクリア時の所要時間が表示されます。

■プログラムの説明

入力前に必ずNEW　ON5を実行してください。

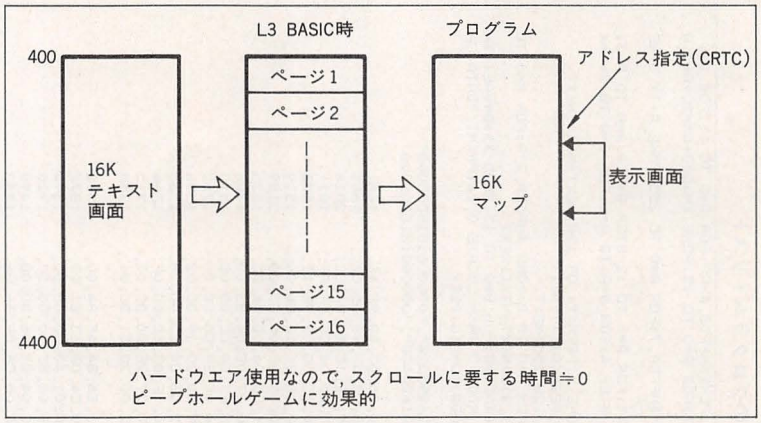
リスト1，2にわかれているので，それぞれRUNしてください。迷路作成のみにマシン語が使われていますが，これは迷路作成に，BASICだと1時間くらいかかるからです。マシン語でも1分くらいかかりますが，16Kもあるのでしかたないでしょう。

スクロールはこのプログラムの目玉(あえてBASICでわかりやすく作った)で，**第1図**のような考えかたで表示アドレスをCRTCに与えて，超高速でスクロールさせています。他機種とちがい，LIIIはテキスト画面を16K(16ページ）持てるので，S1の人もこのような方法を使ってゲームを楽に組んで，LIIIに投稿してみてはどうでしょうか。

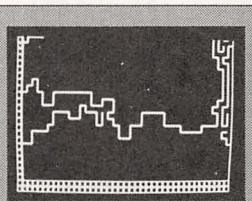
それから，**リスト2**は短いながら，いろいろなテクが含まれているので研究してみましょう!!

参考

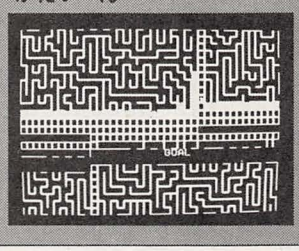
BM83年12月号「SPACE PILOT」



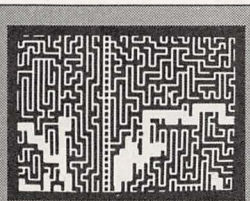
《第1図》スクロールさせるための考えかた



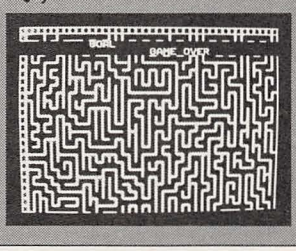
▲《写真1》迷路作成中の画面。1分ほど待ってください



▼《写真2》下に見えるゴールに行けばいいんですが，これがたいへん



▲《写真3》画面をスクロールさせて周囲の迷路も見れます



▼《写真4》ゲーム・オーバーは，ゲームにあきたときのみです

★Dr.Dという人は日本人ですか，それとも外国人ですか？(大阪府八尾市・**辻野敦義15才**)……**【編**：ときどき意味のわからない日本語を書きますが，いちおう日本人です。**影**：フーム，新人類の私には理解できない人だ。**】**

《リスト1》迷路作成のプログラム・リスト

```
10 CLEAR300,&H8FFF:WIDTH 40:SCREEN 0,16,1:POKE&HFFD8,&HA0:FOR A=0 TO 15:FOR B=0
TO 15:POKE &H4000+A+B*40,A+B*16:NEXT :NEXT:FOR A=0 TO 15:POKE &H4000+40*20+A*2,A
:NEXT:LOCATE10,10
20 IX=&H9000:IY=&HA000:POKE &HFFE9,1:POKE &HFFEA,7:FOR A=0 TO 255:POKE A+IX,0:NE
XT:FOR X=IX TO IX+&H80 STEP &H80
30 FOR A=1 TO 15 STEP 2:POKE A*8+X,255:NEXT:FOR A=4 TO 12 STEP 8:FOR B=A TO A+3:
POKE B*8+7+X,255:NEXT:NEXT :FOR A=2 TO 14 STEP 4:FOR B=A TO A+1:FOR C=0 TO 7:Y=X
+B*8+C:POKE Y,PEEK(Y) OR 1:NEXT:NEXT:NEXT
40 FOR B=8 TO 15:FOR C=0 TO 7:Y=X+B*8+C:POKE Y,PEEK(Y) OR 128:NEXT:NEXT:NEXT
50 POKE &HFFEA,7:FOR A=0 TO 255:POKE A+IY,PEEK(A+IX):NEXT
60 POKE &HFFEA,1:FOR A=0 TO 127:POKE A+IY+128,255:NEXT
70 FOR U=0 TO 1:READ C,X$(1),X$(2),X$(0):FOR A=0 TO 2:POKE &HFFEA,2^A:FOR B=0 TO
 7:POKE IY+C*8+B,VAL("&H"+MID$(X$(A),B*2+1,2)):NEXT:NEXT:NEXT
80 IX=&H9000:FOR A=0 TO &H40:X=&H9000+A*16:ADD=0:FOR B=0 TO 15:READ X$:D=VAL("&H
"+X$):POKE X+B,D:ADD=ADD+D:NEXT:READ U:IF ADD<>U THEN LOCATE 0,24:PRINT "DATA CH
ECK SUM ERROR":PRINT:PRINT "A=";A;"ADD=";ADD;"U=";U:BEEP
90 NEXT:POKE &HFFE9,0
100 DATA 254,"18346683C1662C18","244A996426995224","0000001818000000"
110 DATA 255,"005E486246127A00","1C20B685A16D0438","0000001818000000"
120 '
130 DATA 86,95,1F,8B,30,8D,03,E9,  9F,1A,30,8D,03,DB,9F,1C,     1661
140 DATA 30,8D,03,CD,9F,1E,CC,04,  00,DD,00,CC,43,98,DD,02,     1661
150 DATA CE,FF,E0,CC,00,44,E7,C0,  CC,FF,D8,9E,1C,ED,84,CC,     2814
160 DATA 00,01,9E,1C,ED,02,CC,00,  28,9E,1C,ED,04,CC,FF,FF,     1811
170 DATA 9E,1C,ED,06,CC,00,01,9E,  1E,ED,84,CC,00,02,9E,1E,     1585
180 DATA ED,02,CC,00,04,9E,1E,ED,  04,CC,00,08,9E,1E,ED,06,     1519
190 DATA CE,FF,D8,CC,00,A7,E7,C0,  DC,00,20,11,DC,04,C3,00,     2159
200 DATA 00,1F,03,CC,00,00,E7,C0,  CC,00,01,D3,04,DD,04,DC,     1526
210 DATA 02,C3,00,28,93,04,2C,E4,  DC,00,20,27,DC,04,83,00,     1306
220 DATA 01,1F,03,CC,00,02,E7,C0,  CC,00,0F,E7,C0,CC,00,08,     1518
230 DATA E7,C0,DC,04,C3,00,28,1F,  03,CC,00,0F,E7,C0,CC,00,     1762
240 DATA 28,D3,04,DD,04,93,02,2F,  D3,CC,00,00,20,29,DC,02,     1386
250 DATA D3,04,1F,03,CC,00,0F,E7,  C0,DC,02,D3,04,C3,00,28,     1563
260 DATA 1F,03,CC,00,0F,E7,C0,DC,  00,D3,04,1F,03,CC,00,0F,     1364
270 DATA E7,C0,CC,00,01,D3,04,DD,  04,83,00,27,2F,D0,DC,02,     1715
280 DATA 83,00,28,DD,02,CC,00,27,  20,40,DC,00,20,31,DC,04,     1258
290 '
300 DATA D3,06,DD,08,DC,08,C3,00,  29,1F,01,E6,84,4F,84,00,     1515
310 DATA C4,09,34,06,9E,08,E6,84,  4F,84,00,C4,06,E3,E1,DD,     1877
320 DATA 16,DC,16,83,00,00,2F,02,  8D,66,CC,01,40,D3,06,DD,     1394
330 DATA 06,93,02,2F,C9,CC,FF,F3,  D3,04,DD,04,83,00,00,2C,     1720
340 DATA B9,DC,00,20,42,CC,00,28,  20,31,DC,04,D3,06,DD,08,     1498
350 DATA DC,08,C3,00,29,1F,01,E6,  84,4F,84,00,C4,09,34,06,     1332
360 DATA 9E,08,E6,84,4F,84,00,C4,  06,E3,E1,DD,16,DC,16,83,     2009
370 DATA 00,00,2F,02,8D,1A,CC,FF,  FF,D3,04,DD,04,83,00,00,     1501
380 DATA 2C,C8,CC,00,28,D3,06,DD,  06,93,02,2F,B8,39,FD,17,     1645
390 DATA CC,00,00,20,12,DC,10,9E,  1A,58,49,30,8B,CC,00,00,     1226
400 DATA ED,84,CC,00,01,D3,10,DD,  10,83,00,03,2F,E7,CC,00,     1654
410 DATA 00,DD,10,20,74,17,01,C1,  DD,0C,DC,0C,58,49,9E,1A,     1412
420 DATA EC,8B,83,00,00,26,0F,DC,  0C,9E,1A,58,49,30,8B,CC,     1527
430 DATA 00,01,ED,84,20,02,20,DD,  DC,0C,58,49,9E,1C,EC,8B,     1611
440 DATA DD,12,DC,08,D3,12,C3,00,  29,1F,01,E6,84,4F,84,00,     1537
450 DATA C4,09,34,06,DC,08,D3,12,  1F,01,E6,84,4F,84,00,C4,     1521
460 '
470 DATA 06,E3,E1,DD,16,DC,0E,C3,  00,01,DD,0E,DC,16,83,00,     1739
480 DATA 00,2F,0E,DC,10,C3,00,01,  DD,10,CC,00,00,DD,14,20,     1207
490 DATA 02,8D,0E,DC,08,D3,14,DD,  08,DC,10,83,00,04,2D,85,     1394
500 DATA 39,DC,08,DD,08,DC,12,DD,  14,CC,00,00,DD,12,CC,00,     1640
510 DATA 00,DD,0E,CC,00,00,20,12,  DC,10,9E,1A,58,49,30,8B,     1257
520 DATA CC,00,00,ED,84,CC,00,01,  D3,10,DD,10,83,00,03,2F,     1423
530 DATA E7,CC,00,00,DD,10,DC,0C,  83,00,00,26,39,DC,08,D3,     1569
540 DATA 12,1F,01,E6,84,4F,DD,16,  DC,08,D3,12,1F,03,DC,16,     1467
550 DATA 8A,00,CA,02,E7,C0,DC,08,  D3,12,C3,00,01,1F,01,E6,     1680
560 DATA 84,4F,DD,16,DC,08,D3,12,  C3,00,01,1F,03,DC,16,8A,     1521
570 DATA 00,CA,08,E7,C0,39,DC,0C,  83,00,01,26,3F,DC,08,D3,     1594
580 DATA 12,C3,00,01,1F,01,E6,84,  4F,DD,16,DC,08,D3,12,C3,     1582
590 DATA 00,01,1F,03,DC,16,8A,00,  CA,04,E7,C0,DC,08,D3,12,     1501
600 DATA C3,00,29,1F,01,E6,84,4F,  DD,16,DC,08,D3,12,C3,00,     1604
610 DATA 29,1F,03,DC,16,8A,00,CA,  01,E7,C0,39,DC,0C,83,00,     1501
620 DATA 02,26,3F,DC,08,D3,12,C3,  00,29,1F,01,E6,84,4F,DD,     1490
630 '
640 DATA 16,DC,08,D3,12,C3,00,29,  1F,03,DC,16,8A,00,CA,08,     1339
650 DATA E7,C0,DC,08,D3,12,C3,00,  28,1F,01,E6,84,4F,DD,16,     1831
660 DATA DC,08,D3,12,C3,00,28,1F,  03,DC,16,8A,00,CA,02,E7,     1541
670 DATA C0,39,DC,0C,83,00,03,26,  3B,DC,08,D3,12,C3,00,28,     1404
680 DATA 1F,01,E6,84,4F,DD,16,DC,  08,D3,12,C3,00,28,1F,03,     1442
690 DATA DC,16,8A,00,CA,01,E7,C0,  DC,08,D3,12,1F,01,E6,84,     1857
700 DATA 4F,DD,16,DC,08,D3,12,1F,  03,DC,16,8A,00,CA,04,E7,     1630
710 DATA C0,39,20,01,39,12,12,12,  12,32,7A,30,8D,00,2D,1F,      848
720 DATA 10,ED,E4,F6,FF,E0,4F,84,  00,C4,1F,ED,62,EC,E4,E3,     2670
730 DATA 62,C3,00,01,1F,01,E6,84,  4F,84,00,C4,03,ED,64,EE,     1673
740 DATA E4,EC,62,E7,C0,EF,E4,EC,  64,32,66,39,19,00,01,01,     2024
750 DATA 02,01,00,01,02,02,02,01,  02,00,03,01,00,01,01,02,       21
760 DATA 00,01,00,02,01,00,03,00,  03,00,01,02,01,03,20,00,       49
770 DATA F6,FF,C8,4F,84,00,C4,80,  83,00,00,27,F3,39,17,FA,     1979
780 DATA C6,00,01,00,02,00,04,00,  08,FF,D8,00,01,00,28,FF,      980
790 DATA FF,00,01,00,01,00,01,00,  01,00,02,09,00,00,00,00,      270
800 '
810 DATA BD,90,00,86,00,1F,8B,39,  FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,     2734
```

《リスト2》メインのプログラム・リスト

```
10 POKE&HFFEB,2:DIM K(255) :WIDTH 40:SCREEN ,16:EXEC &H9400
20 FOR A=1 TO 4:READ X$,O(A):K(VAL("&H"+X$))=A:NEXT
30 FOR A=5 TO 9:READ X$:K(VAL("&H"+X$))=A:NEXT
40 '
50 POKE &HFFE0,4:POKE &HFFD8,&HA0
60 SCREEN ,1:PRINT:PRINT: PRINT "                    GOAL
                                  ":POKE &HFFD8,&HA0:FOR A=&H4371 TO &H4396:POKE
A,PEEK(A)OR 4:POKE &HFFD3,0:POKE &HFFD3,255:NEXT:POKE &H4397,6
70 X=&H4371:P=PEEK(X):B(0)=0:B(1)=255:TIME$="00:00:00":POKE X,255
80 'POKE &H4371
90 K=PEEK(&HFFE0):IF K(K)=0 THEN 90 ELSE D=2^(K(K)-1):IF (D AND P)>0 AND D<16 TH
EN 90
100 IF K(K)>4 THEN IF K(K)=9 THEN FOR A=0 TO 100: COLOR,2:COLOR,0:NEXT:SCREEN ,1
:LOCATE 20,3:POKE X,P:PRINT "GAME OVER":GOTO 190 ELSE XX=XX+O(K(K)-4):XH=INT(XX/
256):XL=XX-XH*256:POKE &HFFC6,12:POKE &HFFC7,XH:POKE &HFFC6,13:POKE  &HFFC7,XL:G
OTO 90
110  POKE X,P OR 16:X=X+O(K(K)):XX=X-&H1CC:XH=INT(XX/256):XL=XX-XH*256:POKE &HFF
C6,12:POKE &HFFC7,XH:POKE &HFFC6,13:POKE  &HFFC7,XL:P=PEEK(X):POKE X,255-B
120 IF P>31 THEN 150
130 B=-(B=0):POKE &HFFD3,B(B):GOTO 90
140 '
150 SCREEN ,1:PRINT:PRINT:PRINT "            CONGRATULATION !!      ";TIME$
   :    POKE &HFFE0,4:FOR X=XX+&H4400 TO XX STEP -40
160 K=PEEK(&HFFE0):IF K<128 THEN 160
170 IF K=&H80 THEN X=X+80
180 XH=INT(X/256):XL=X-XH*256:POKE &HFFC6,12:POKE &HFFC7,XH:POKE &HFFC6,13:POKE
&HFFC7,XL:NEXT
190 POKE &HFFE0,&H44:SCREEN ,1:K$=INPUT$(1):IF K$=" " THEN 50 ELSE IF K$=CHR$(13
) THEN  EXEC &H9400:GOTO 50 ELSE IF K$="N" THEN SCREEN ,1:END ELSE 190
200 DATA 8D,-40,BE,1,CD,40,B7,-1  ,81,85,84,83,B9
```

★みなさんは、ツインビーやグラディウスの電源を入れたときの音楽を聞いたことありますか？とってもきれいですよ。ぜひ聞いてください。（徳島市・藤岡英樹）……【影：あれがうわさのバブルシステムのテーマだ。】

マイコンピュータテレビC1/ファミリーコンピュータ用

エキサイト・ミニカー



★熊切　郁夫

ゲームの説明

このゲームは，３Ｄ感覚のカーレースです。赤いレーシング・カーを操作して，緑色のレーシング・カーをよけながら，ＴＩＭＥが０になる前に10kmの距離を走破するゲームです。

操作方法

プログラムを入力し，ＲＵＮします。コントローラ[1]のＳＴＡＲＴボタンでゲームがはじまります。

あなたは，画面左側のスクリーンにある赤いレーシング・カー（後姿をしているレーシング・カー）をコントローラ[1]の＋ボタンで左右に動かし，Ⓐボタンがアクセル，Ⓑボタンでブレーキがかかります。

緑色したレーシング・カーをよけながら走ってください。ブレーキは通常(Ⓐ，Ⓑボタンを押していない状態)の１／２の距離で止まります。Ⓐ，Ⓑボタンを両方押しているときは，Ⓐ，Ⓑボタンを押していない状態と同じ動きをします。

クラッシュ

緑色のレーシング・カーにぶつかったとき，自分のレーシング・カーが爆発して，ＴＩＭＥが10減ります。ＴＩＭＥが０になる前にゴールできなかったらＴＩＭＥ ＯＶＥＲです。

《第１表》変数表

	Ｘ…赤い車のＸ座標
	ＸＡ…左のラインのＸ座標
	ＸＢ…右のラインのＸ座標
	ＹＡ…左右のラインのＹ座標
Ｘ１，Ｙ１	…緑色の車の座標
	ＴＩ…距離
	ＭＥ…タイム（時間）
	ＳＰ…スピード

ＬＩＳＴについて

ＴＨＥＮは，省けるところだけ省いてあります。

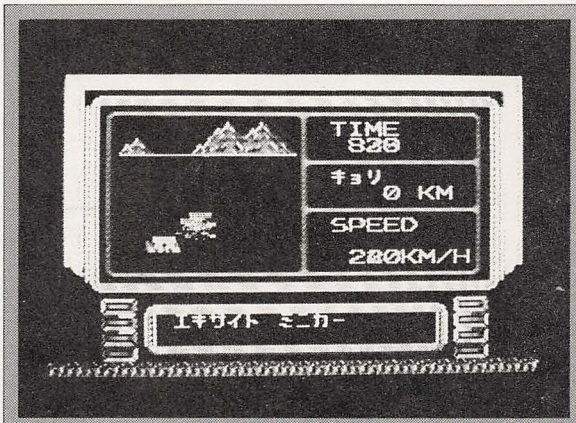
最後に

Ｖ２の人はメモリがいっぱいなので改造はむりでしょう。がんばれ，ブッチャン！

CHECKER FLAG

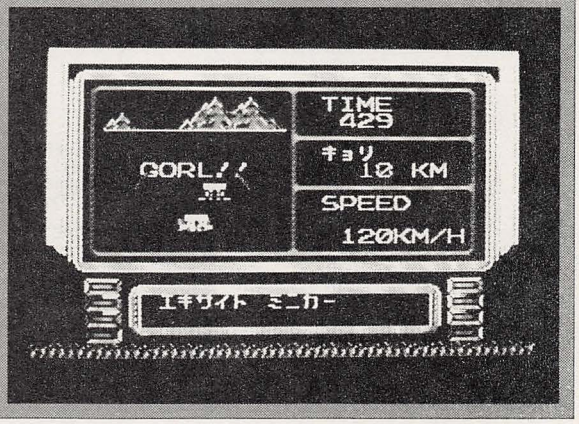
編：車のキャラクターが，それなりにできていますね。

Dr.D：雰囲気はでている。やはり３Ｄタイプのゲームは見ばえがいい。この手のゲームで注意しなければいけないのは，当たり判定だ。これさえうまくいけば，だいたいだいじょうぶだろう。

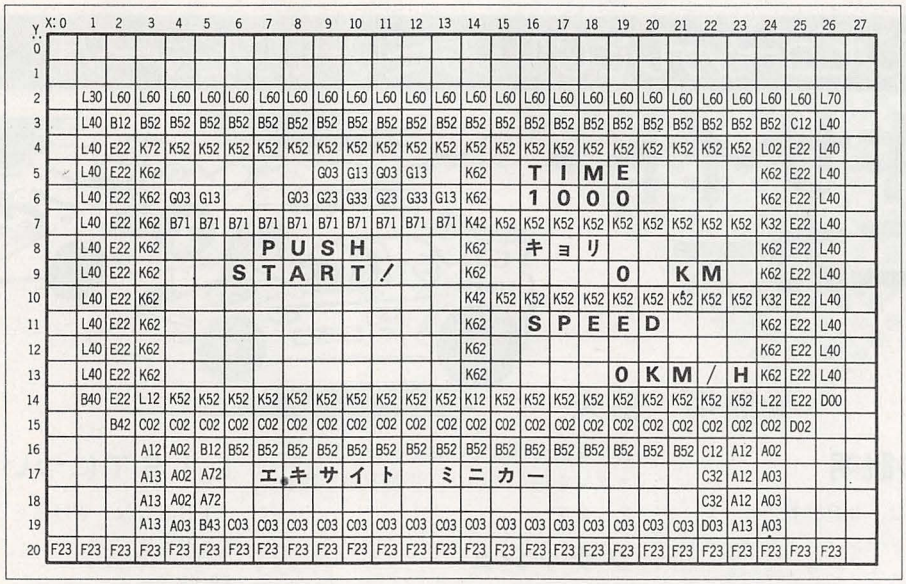


▲《写真１》アクセルとブレーキのタイミングが大切だ！

▼《写真２》時間内に10kmを走破するとゴール



★このページのにおいをかいでください。広島の味がしますよ！どうか吸ってくだせえだ。(広島市・**己娶中の近藤13才**)……【**影**：本当だ！もみじまんじゅうのにおいだ。**つぐ美**：私，二つ予約っと！】



《第1図》エキサイト・ミニカーのBGグラフィック

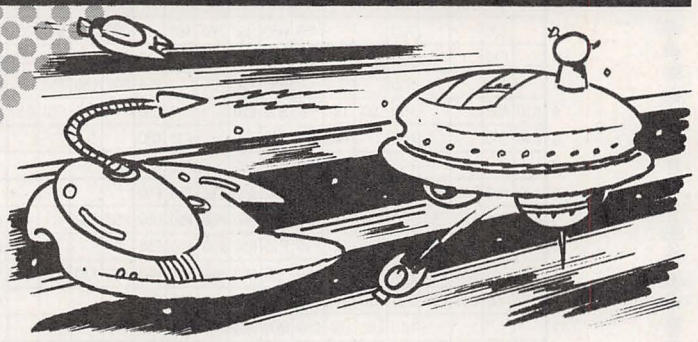
エキサイト・ミニカーのプログラム・リスト

```
10 VIEW:SPRITEON:CGSET1,1:PALETB 0,0,48,33,2:PALETB 1,13,48,0,13:X=80:XA=X:XB=85
:YA=X:X1=82:Y1=84:GOSUB2000
15 SPRITEA,X,120
18 IFSTRIG(0)<>1THEN18
19 LOCATE7,8:PRINT"    "
20 FORI=1TO12:LOCATE13,I:PRINTCHR$(207):PLAY"T5O3C3":NEXT
21 LOCATE13,13:PRINTCHR$(207):PLAY"O4C4"
25 LOCATE6,9:PRINT"       "
26 FORI=1TO13:LOCATE13,I:PRINT" ":NEXT
30 S=STICK(0):T=STRIG(0)
31 IFC>0SWAPA,B
32 SPRITEA,X,120:SPRITEB
35 SPRITE2,XA,YA:SPRITE3,XB,YA
36 ME=ME-1:LOCATE20-LEN(STR$(ME)),6:PRINTME
37 IFT=0ANDC>0ORT>8ANDC>0C=C-1:YA=YA+C:XA=XA-C:XB=XB+C:Y1=Y1+1:GOTO60
40 IFT=8C=C+1:YA=YA+C:XA=XA-C:XB=XB+C:Y1=Y1+3:GOTO60
45 IFT=4ANDC>2C=C-2:YA=YA+C:XA=XA-C:XB=XB+C:SP=SP-50:GOTO60
55 GOTO75
60 IFS=1X=X+5
70 IFS=2X=X-5
75 IFT=0ANDC=0ORT>8ANDC=0Y1=Y1-3:IFY1<84Y1=84:K=6:SPRITEE:SPRITEF
76 IFT=4Y1=Y1-1
80 IFY1<=90ANDY1>=85K=6:X1=80:SPRITE6,X1,Y1:SPRITE4:SPRITE5
85 IFY1>90SPRITEK:K=E:SWAPE,F:SPRITEE,X1,Y1:SPRITEF
88 IFY1=84SPRITE6
90 IFY1>130K=6:Y1=84:X1=82:SPRITEE:SPRITEF
100 R=RND(10):IFR<5ANDY1>90ANDT=8X1=X1+4:GOTO870
110 IFY1>90ANDT=8X1=X1-4
190 MX=X/8:XM=X1/8:YM=Y1/8
200 IFABS(MX-XM)<2ANDABS(15-YM)<2THEN4000
300 IFME<1THEN5100
690 IFT<>8THEN860
700 LOCATE18,9:PRINTTI:TT=TT+1
710 IFTT=IT TI=TI+1:IT=IT+50
860 IFTT>=501THEN5000
870 IFX>110X=110
875 IFX<50X=50
879 IFC>12C=12
900 IFYA>120ORYA<80YA=80:XA=YA:XB=85
910 IFT=8SP=SP+20
920 IFT=0ORT>8SP=SP-20
930 IFSP<0SP=0
940 IFSP>240SP=220
950 LOCATE19-LEN(STR$(SP)),13:PRINT" "SP
1000 GOTO30
2000 DEFSPRITE0,(0,1,0,0,1)="ｱｨｧ":DEFSPRITE1,(0,1,0,0,1)="ﾛﾜｧ"
2010 DEFSPRITE3,(2,0,0,0,0)=CHR$(224):DEFSPRITE2,(2,0,0,1,0)=CHR$(224)
2020 DEFSPRITE4,(2,1,0,0,1)="ｱｨｧ":DEFSPRITE5,(2,1,0,0,1)="ﾛﾜｧ"
2030 DEFSPRITE6,(2,0,0,0,0)=CHR$(223):DEFSPRITE7,(3,1,0,0,0)=CHR$(180)+CHR$(181)
+CHR$(182)+CHR$(183)
2040 B=1:E=4:F=5:K=6:IT=50:ME=1000:RETURN
4000 SPRITEA:SPRITEB:SPRITE7,X,120:PLAY"T203C3::C4":SPRITE7:Y1=84:SP=0:C=0:ME=ME
-10:GOTO30
5000 LOCATE6,9:PRINT"GORL!!":PLAY"T303G2G2G2O4C5":GOTO5121
5100 LOCATE7,17:PRINT"GAME OVER!":LOCATE9,18:PRINT"(TIME OVER)":PLAY"T303C3F3E3D
3E3F3"
5121 PAUSE150:RUN
5200 'S60/12/7 NO.3 VHR$(180)ｲｸｵ。
```


★**ある会話**：A「おまえの母ちゃんデベソ！」B「うるせえ！おまえの母ちゃんなんか，ブスで厚化粧じゃないか!!」母「こらこら，兄弟げんかはやめなさい！」（福岡県豊前市・**久森修一**）……**【影：できたお母さんだ！】**

マイコンピュータテレビC1/ファミリーコンピュータ(V2.1A)用

エレンズ ELLEN'S ファイト FIGHT



★魔法のBLUE FANCY

いっておくけど

いっておくけどね。このゲーム，メッチャラメチャおもしろいよ。

おはなし

ある星があったんだよ。二つ赤い星と，青い星がね。

とっても近くにあって，平和だったんだ。交流をするために，宇宙ステーションも作られたんだ。

ところが，宇宙野武士のハエ軍団が，青い星に異様なクスリをまき散らしてしまったんだ。

青い星の住民は，狂ったように戦い好きになってしまい，宇宙ステーションで，猛暴れしてるんだ。

このままでは，赤い星があぶない。

君は，スターシップに，伝説の不滅ミサイル「エレン」を積み込み，宇宙ステーションへと飛び立ったんだ。

じゃあね，がんばってね。

どうやる

✚ボタンで左右，その他のボタンでエレン発射だよ。

500点で，スターシップが1機増え，以後1,000点ごとだよ。

敵は個性派，4種類なんだ。ランダム派の敵は，ハエAとハエBでね。

ハエAは，100点で，スピードがあり，まめに方向を変え，エレンがなかなか命中しにくいんだ。

ハエBは，50点で，ハエAよりにぶいんだよ。

突攻派の敵は，スピナーとスターキラーでね。

スピナーは10点で，前方から，イナヅマのように君にむかって飛んでくるんだ。すみにいるのは禁物だよ。

スターキラーは，20点で，うしろからいきなりでてくるんだ。

体当たりに失敗すると，3パターンの帰りかたですみやかに帰っていくんだ。

不滅ミサイル「エレン」は敵を貫通していくんだ。まとめて敵を倒すと，2倍，4倍，8倍，16倍……と，UPするんだ。

おわりに

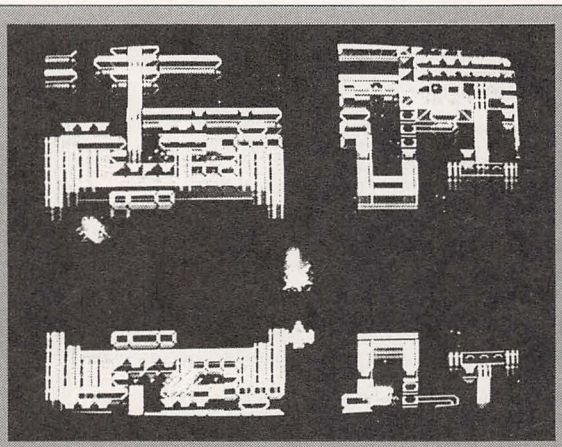
竹内さん(スターダストでおなじみ)のプログラムのおかげで，マシン語スクロールができるようになり感謝してます。

CHECKER FLAG

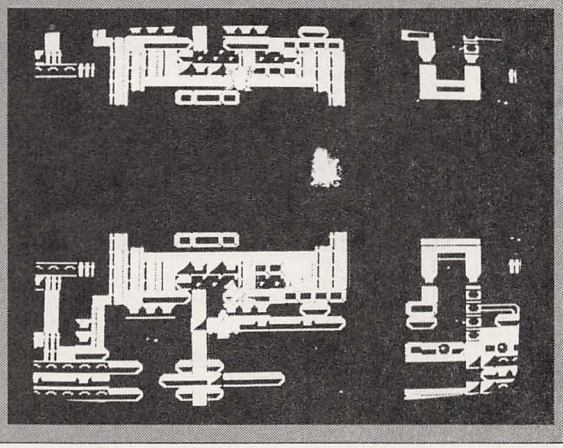
Dr.D：そろそろファミコンもマシン語を使ったプログラムがでてきたな。

編：でもファミコンのくわしい資料はないので，なかなか大変ですね。

Dr.D：そうだな。それにしても6502が好きな人にとってはうれしくてたまらないだろう。



▲〈写真1〉BGグラフィックをスクロールさせたゲームです



▼〈写真2〉あぶない！しつこく追いかけるスピナーに当たってしまう

★やったね！NRO君。プログラム，イラスト，OFの三冠王!!（富山県氷見市・林　一学13才）……【編：応援されてるネ。つぎは，茶柱たつや君のように，ペーパーアドベンチャーに挑戦してみよう！】

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		E40	E40	E40	E40									B00				A10	A10	A00	A00							B00
1		A20	F50	F50	A20									B00	B00	B50	B50	B50	B50	B50	B50	B50	B50	B50	B50	B50	B00	B00
2		A20			A20			A60	H60	H60	H60	A60		B00	B00	B00	C60	F00	F00	F00	F00	B00	A00	A00	A00	B00	B00	B00
3		F10			F10				F10	A60				B00	B00	B00	C60	F40	F30	F30	F30	B00	F30	F30	F60	B00	B00	B00
4		A20			H10				H30	E20			B50	B00	L60	F50	F50	F60	E20	H30	F40	F50	F50	L60	A00	A00	A00	A00
5	A10	A00			H10	J30	J30	I70	H30	E20			C30		F10	F10	F10		E20		F10	F10	F10			F40	F60	
6	F40	F60			H10		F40	F60	H30	E20		F10	C30						F00	F50	F50	F50	F10	F50	F50	F10	F50	F60
7					H10	L30	L60	L60	L70	A60		F10	C30						E20									
8	A10	F50	D40	F60	L30	A10	D40	A10	A50	A60	L60	F50	F60						E20									
9	E50	E50	E50	E50	F00	F00	H60	H60	H60	H60	H60	H60	H60	F50	F60			F40	E20	F60								
10						F40	F10	F10	F10	F50	F50	F10	F50				F40	F50	F50	F10	F50	F50	F50	F60				
11	E40	E40	E40	E40	F00	F00	H60	H60	H60	H60	H60	H60	H60	F50	F50			F40	E20	F60								
12	A10	F50	D40	F60	L50	A10	D40	A10	A50	A60	L60	F50	F60						E20									
13					H10	L50	L60	L60	M00	A60		F10	C30						E20									
14	F40	F60			H10		F40	F60	H30	E20		F10	C30						F00	F50	F50	F50	F10	F50	F50	F10	F50	F60
15	A10	A00			H10	J30	J30	J10	H30	E20			C30		A10	A10	A10		E20		F10	F10	F10			F40	F60	
16		A20			H10				H30	E20			C00	B00	L60	F50	F50	F60	E20		F40	F50	F50	L60	A00	A00	A00	A00
17		F10			F10				F10	A60				B00	B00	B00	C60	F40	F30	F30	F30	B00	F30	F30	F60	B00	B00	B00
18		A20			A20			A60	H60	H60	H60	A60		B00	B00	B00	C60	F00	F10	F00	F10	B00	A00	A00	A00	B00	B00	B00
19		A20			A20									B00	B00	C00	C00	C00	C00	C00	C00	C00	C00	C00	C00	C00	B00	B00
20		E50	E50	E50	E50									B00														B00

《第1図》ELLEN'S FIGHTのBGグラフィック

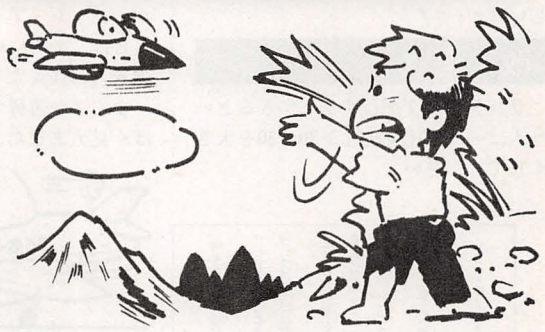
ELLEN'S FIGHTのプログラム・リスト

```
0 DIMM(4):M(1)=2M(2)=1M(3)=10M(4)=5CLSPOKE&H4015,15
2 LOCATE2,0PRINT"1P"T"0    HI"R"0":LOCATE7,9PRINT"ELLEN'S FIGHT !!":LOCATE9,20PR
INTCHR$(180)" M.B.F":LOCATE8,18PRINT"PUSH START !":CGSET0:CGSET1,1:N=3F=120TT=50
ONSTRIG(0)GOTO3:GOTO2
3 PALETS 0,13,12,2,57
4 PALETB 0,13,48,0,13
5 POKE&H4000,235,156,255,255:PAUSE200FOR88=1TO4:GOSUB500:NEXT
10 VIEWSPRITEONDEFSPRITE0,(3,1,0,0,0)="ヒ゜フ゜ヘ゜ホ゜"DEFSPRITE1,(3,1,0,0,0)=CHR$(180)
+CHR$(181)+CHR$(182)+CHR$(183)DEFMOVE(0)=SPRITE(5,1,1,50,0,3)POKE&H320,&HA9,&H90
,&H8D,0,&H20,&HA9,&H78,&H8D,&H5,&H20,&HA9,0,&H8D,&H5,&H20,&H60:X=120Y=172:T=0
20 E=E-8IFE<0E=239
25 IFT>TT N=N+1TT=TT+100:FORHK=0TO1:POKE&H4000,130,250,40,50:PAUSE30:NEXT
30 POKE&H32B,E:POKE&H326,F:CALL&H320S=STICK(0)Q=((S=1)*(X<225)-(S=2)*(X)25))*9X=
X+Q:SPRITE0,X,Y:IFMOVE(0)=0ERA0:POSITION0,X,Y:IFSTRIG(0) MOVE0:VV=1:POKE&H400C,1
30,1,245,255
40 E=E-8:IFE<0E=239
50 POKE&H32B,E:CALL&H320
55 F=F+Q:GOSUB60:GOSUB110:GOSUB170:GOSUB190:GOSUB210:GOTO20
60 IFH1=2IFYPOS(1)>210ERA1:H1=0RETURN
70 IFMOVE(1)=-1RETURN
80 IFH1=0POSITION1,X+20-RND(40),215DEFMOVE(1)=SPRITE(8,1,1,30+RND(20))MOVE1:H1=1
:POKE&H4000,255,155,255,255:RETURN
90 IFH1=1H1=2DEFMOVE(1)=SPRITE(8,RND(3)+4,1,99)MOVE1
100 RETURN
110 IFMOVE(2)=-1RETURN
130 H2=6:IFSGN(X-XPOS(2))+1H2=4
160 DEFMOVE(2)=SPRITE(7,H2,1,5+RND(10)):MOVE2:RETURN
170 IFMOVE(3)=-1RETURN
180 DEFMOVE(3)=SPRITE(2,1+RND(8),1,10+RND(50))MOVE3:RETURN
190 IFMOVE(4)=-1RETURN
200 DEFMOVE(4)=SPRITE(2,1+RND(8),2,30+RND(50))MOVE4:RETURN
210 FORI=1TO4:IFABS(XPOS(I)-X)<9IFABS(YPOS(I)-Y)<9SPRITE0:SPRITE1,X,Y:L=1
220 NEXT
225 IFL=1L=0GOTO320
230 FORI=1TO4:IFABS(XPOS(I)-XPOS(0))<11IFABS(YPOS(I)-YPOS(0))<11IFMOVE(0)=-1H=I
240 NEXT
250 IFH>1BB=H GOSUB500:GOTO270
260 IFH=0RETURN
265 H1=0:ERA1
270 T=T+M(H)*VV:VV=VV*2
310 ERAH:SPRITE1,XPOS(0),YPOS(0)H=0FORG=0TO40:POKE&H4000,200,3,255,VV*10:NEXT:SP
RITE1:RETURN
320 FORI=0TO350:POKE&H400C,130,1,255,255:NEXTN=N-1IFN<=0PAUSE50POKE&H4000,235,24
5,75,155:PAUSE300CLSSPRITE0FFLOCATE9,20PRINT"GAME OVER":PAUSE100CLSV=1IFT>R THEN
 R=T
325 IFV V=0H1=0:GOTO2
330 SPRITE1:H1=0:GOTO230
407 E=E-0:IFE<0E=239
500 POSITIONBB,RND(240),50RETURN
```


★問題：刑事をけるときに，忘れてはいけないものは何でしょう？（栃木県芳賀郡・伊401 号潜水艦）……影：ちょろい！でかけるときは忘れずに(ニクラウス風に読むこと)……アメリカン・エキスプレス・カードだろ。】

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

BATTLE(バトル) & RESCUE(レスキュー)



★竹内　久徳

内　容

スターシップを動かして，ニタニタをやっつけたり，レディを助けだしたりしてください。

遊びかた

①スターシップを✚ボタンで上下左右ななめに動かし，スピナーを発射してニタニタをやっつけてください(10点)。

②スターシップを上下左右ななめに動かし，レディを助けてください。助けるときは高度をさげてください(ランディングになる)。

③ランディングするときは，いきおいをつけすぎるとばくはつしますが，うまくランディングするとボーナス(1,000点)がもらえます。

操　作

✚ボタンでスターシップを操作します。左，右で施回します。上，下で上昇，下降＋加速，減速です。

Ⓐボタンでスピナー発射です。

レディの位置はレーダーによってわかります。レディが出現するとレーダーは消えます。

そうしたら，一番近い飛行場(⊠)に降りてください。降りるときは✚ボタンの下を押します。うまく合うとランディングです。✚の上で下降，下に押すと上昇です。いきおいをつけすぎると失敗しますので，うまく降りてください。

ニタニタに当たらないかぎり死にませんが，当たるとゲーム・オーバーです(当たるとき，すごくなつかしい音が流れるでしょう！)。

《第1表》変数表

X，Y	スクロール座標
XE，YE	ニタニタ座標
TX，TY	レディ度標
SP	スターシップ・スピード
MX，MY	スクロール増分
EX，EY	ニタニタ増分
T	高さ

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						C00	G10																					
2					G00	G20	G30	G10																				
3					B42	M61	M61	D02									G00	G10										
4						B42	D02									G00	G20	G30	G10									
5																B42	M61	M61	D02									
6																	B42	D02										
7																												
8																												
9																												
10																												
11																												
12														L31	L71													
13														L51	M01													
14					G00	G10																						
15				G00	G20	G30	G10															G00	G10					
16			G00	G20	G20	G30	G30	G10													G00	G20	G30	G10				
17			B42	M61	M61	M61	M61	D02													B42	M61	M61	D02				
18					M61	M61																B42	D02					
19					B42	D02																						
20																												

《第1図》BATTLE & RESCUEのBGグラフィック

★先日，家にドロボーが入り，俺の○○本を部屋中まき散らしやがった。エーカゲンにセー!!(大阪府枚方市・団吉クラブNo.69うさにんこ15才)……【影：そんなものは私に全部わたして，べーマガを読みなさい！】

あと，かくれキャラですが，ときどきニタニタが化けるハエになったところを撃つとボーナス！（これもなつかしい音が…）！

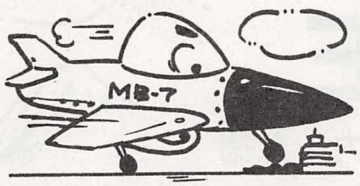
改　造

ランディングがむずかしすぎるという人は…，510行のL１＞30の30を大きくしてください。

最後に…

実はこれ「ＳＴＡＲ　ＤＵＳＴⅢ」のバージョン・アップなんです！　ＰＯＫＥは，へたにいじると暴走するので気をつけてください。

なんとか苦労のかいあって，３Ｄっぽく見えました。



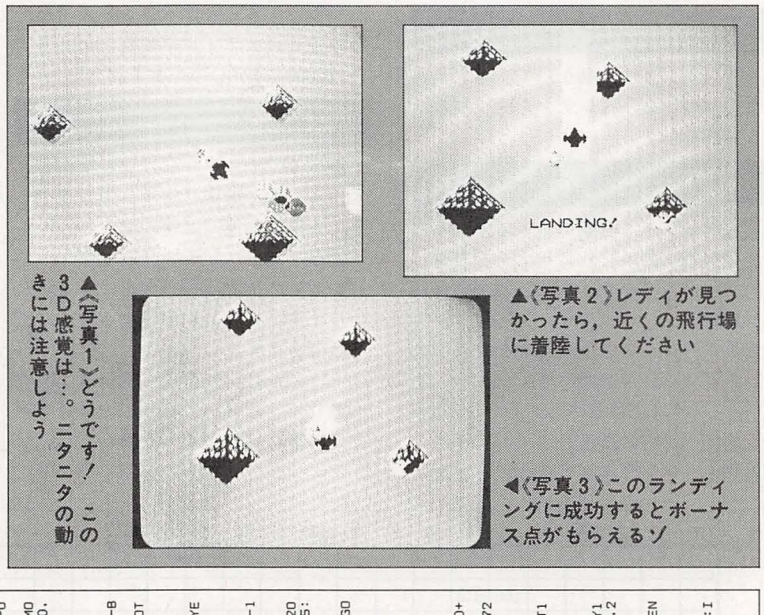
CHECKER FLAG

編：Dr.，このプログラムは，すごいですよ。

Dr.D：どれどれ。なるほど，立体的だな。スクロールもいい。パレットをめいっぱい使って色を定義しただけのことはある。

編：ランディングがアーガスみたいでおもしろいですね。

Dr.D：リストが長いだけのことはある。



▲〈写真１〉どうです！　この３Ｄ感覚は。…。ニタニタの動きには注意しましょう

▲〈写真２〉レディが見つかったら，近くの飛行場に着陸してください

◀〈写真３〉このランディングに成功するとボーナス点がもらえるゾ

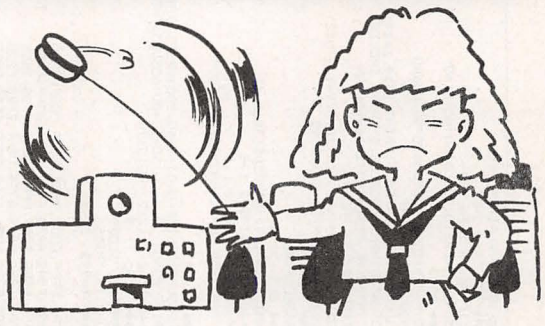
```
10 SPRITEON:A$="HI-SCORE":POKE&H4015,&HF
20 COSET1,1:SC=0:DE=0:W=0:CLS
30 PALETS 1,14,14,14,14:PALETS 2,14,53,37,23
40 LOCATE5,4:PRINT"┌─┐":LOCATE16,4:PRINT"┌─┐":LOCATE5,5:PRINT"│ │":LOCATE16,5:PRIN
T"│ │":LOCATE5,6:PRINT"└─┘ATTLE & ┴ESCUE"
50 LOCATE5,10:PRINT"1 PLAYER GAME ONLY!":LOCATE6,16:PRINT"PUSH START BUTTON":GOS
UB650
60 PALETB 0,42,48,48,RND(1)+17:IFSTRIG(0)<>1THEN60
70 PALETB 0,42,14,48,25:PALETB 1,14,14,14,14:PALETB 2,14,48,16,16:POKE&H4000,143
,233,255,12
80 POKE&H320,&HA9,&H90,&H8D,0,&H20,&HA9,0,&H8D,5,&H20,&HA9,0,&H8D,5,&H20,&H60
90 VIEW:LOCATE10,17:PRINT"GET READY!":DEFMOVE(0)=SPRITE(9,1,1,1,0,0):MOVE0
100 FOR1=0TO1:DEFSPRITE1:(1,1,0,0,0)=" X Y Z":NEXT:DEFSPRITE2,(2,1,0,0,0)="&67":F
OR1=3TO7:DEFSPRITE1,(-(I>3),0,0,0,0)=CHR$(225):NEXT
110 M=1:XE=700:YE=XE:TX=RND(3000)-RND(3000):TY=RND(3000)-RND(3000)
120 X=0:Y=0:T=0:P=0:MX=0:MY=0:GOSUB650:PAUSE150:VIEW
130 IFP<15THENP=P+1:SP=-(T=14)*8:T=T+1:GOSUB440:POKE&H400C,15,255,255,255-P,15:GOTO1
70
140 IFDE>0THEN210
150 IFMOVE(0)=0THENS=STICK(0):M=M+((M<P)-(M=0))*8:GOSUB440
160 T=T+(S=8)*(T<16)-(S=4)*(T>0):SP=SP+(S=8)*(SP<8)-(S=4)*(SP>1)
170 V=VCT(0):IFV=1ORV=2ORV=8THENMY=MY+(MY>-SP):IFV=1GOSUB420
180 IFV>3ANDV<7THENMY=MY-(MY<SP):IFV=5GOSUB420
190 IFV>1ANDV<5THENMX=MX-(MX>-SP*2):IFV=7GOSUB450
200 IFV>5THENMX=MX+(MX<SP*2):IFV=3GOSUB430
210 X=X+MX:Y=Y+MY:X=X+(X>255)*255-(X<0)*255:Y=Y+(Y>239)-(Y<0)*238:POKE&H326,X:PO
KE&H328,Y:CALL&H320
220 S=STRIG(0):IFS=8ANDMOVE(1)=0ANDDE=0THENDEFMOVE(1)=SPRITE(7,V,2,32,0,2):DEFMO
VE(3)=SPRITE(7,V,2,32,0,1):U=T:POSITION3,120+U,120+U:MOVE1,3:POKE&H4000,126,130,
22,8
230 IFMOVE(1)=0THENCAN1,3
240 IFRND(150)=0THENBG=1
250 IFBG>0THENBG=BG+1:BA=32:IFBG>10THENBG=0:BA=0
260 A=4-2*(POKE&H680,88-BA+A,89-BA+A,90-BA+A,91-BA+A,88-BA+A,89-BA+A,90-BA+A,91-B
A+0
270 IFW>0THENPOKE&H680,176+A,177+A,178+A,179+A,176+A,177+A,178+A,179+A:W=W+1:GOT
O300
280 EX=EX-SGN(XE-120):EY=EY-SGN(YE-120):IFABS(EX)>10THENEX=EX-SGN(EX)
290 IFABS(EY)>10THENEY=EY-SGN(EY)
300 XE=XE+EX-MX:YE=YE+EY-MY:IFABS(XE-120)<120ANDABS(YE-120)<120THENSPRITE0,XE,YE
:SPRITE1,XE+T,YE+T:GOTO320
310 SPRITE0:SPRITE1
320 TX=TX-MX:TY=TY-MY:IFABS(TX-120)<120ANDABS(TY-120)<120THEN340
330 SPRITE2:SPRITE3,124+SGN(TX-120)*16,124+SGN(TY-120)*16:SPRITE4,124+T+SGN(TX-1
20)*16,124+T+SGN(TY-120)*16:GOTO350
340 SPRITE2,TX,TY:SPRITE3:SPRITE4:IFT=0ANDO<245DRX<10)ANDO<Y>229DRY<10)THEN450
350 IFABS(120-XE)<12ANDABS(120-YE)<12ANDDE=0ANDW=0THENGOSUB660:CUT1,3:PLAY"T3Y2D
3C3EGBAGBB":PLAY"G3D40D3BBAGBB":MOVE0,2:POKE&H4015,&HF:POKE&H400C,15,255,255,15:
DE=1
360 IFDE>0THENDE=DE+1:IFDE>30THEN560
370 IFABS(XPOS(1)-XE)<12ANDABS(YPOS(1)-YE)<12ANDABS(T-U)<1ANDW=0ANDMOVE(1)THENGO
SUB670
380 IFW>0THENW=0
390 IFABS(MX)>SP GOSUB420
400 IFABS(MY)>SP GOSUB430
410 GOTO130
420 MX=MX-SGN(MX):RETURN
430 MY=MY-SGN(MY):RETURN
440 DEFMOVE(0)=SPRITE(9,M,1,1,0,0):DEFMOVE(2)=SPRITE(9,M,1,1,0,1):POSITION2,120+
T,120+T:MOVE0,2:RETURN
450 LOCATE10,18:PRINT"LANDING!":CAN0,1,2,3,4,5,6,7:POKE&H680,172,173,174,175,172
,173,174,175
460 FOR1=0TO13:FORJ=13TO14:COLORJ,I:LOCATEJ,I:PRINTCHR$(244):NEXT:NEXT
470 X1=120:Y1=1200:T1=500:L1=0:GOSUB550:PAUSE150
480 S=STICK(0):IFY1=Y1+(Y1<300)*2:L1=L1+(S=4)-(S=8))*4:T1=T1-L1/20:IFT1>500THENT1
=500:L1=0
490 GOSUB550:IFY1<=300THENL1=L1+5
500 L1=L1+1:IFT1>0THEN480
510 IFL1>30THENSPRITE0:SPRITE1:DEFMOVE(0)=SPRITE(10,1,3,255,0,3):POSITION0,X1,Y1
/10:MOVE0:POKE&H400C,15,255,255,15:LOCATE10,20:PRINT"NO BONUS":PAUSE200:CAN0,1,2
,3,4,5,6,7:GOTO90
520 LOCATE6,20:PRINT"CONGRATU LATION!!":SC=SC+1000:PAUSE150
530 TX=TX+SGN(X1-TX):TY=TY+SGN(Y1/10-TY):SPRITE2,TX,TY:IFX1<>TX DRY1/10<>TY THEN
530
540 GOTO90
550 SPRITE0,X1-T1/10,(Y1+T1)/10:SPRITE1,X1,Y1/10:RETURN
560 CLS:LOCATE10,7:PRINT"GAME OVER":CAN0,1,2,3:FOR1=0TO4:SPRITE1:NEXT:GOSUB650:I
FSC<>HI THENPAUSE150:GOTO20
```

BATTLE & RESCUEのプログラム・リスト

★な，なんとオレは，あの天下のモンブランで書いているんだぞ！うーんすごいなあ，感心するなあ—…リッチな私。（埼玉県所沢市・**コスモ星丸**）……【影：私の拾ったえんぴつで書いた文字と同じではないか！】

FM-7/NEW7/77/AV(V3.0)用

スケバン刑事(デカ)



★永田　貴則

内容

主人公は麻宮サキ。またの名をスケバン刑事(デカ)。学園に起きた事件を解決するのが彼女の使命だ（くわしくはＴＶやマンガで)。

ある日学園に，謎のモンスター軍団がやってきて，学園の生徒をさらってしまった。ひどいストーリー展開にも負けず，サキは戦わなければならないのだ。

遊びかた

ＲＵＮしたらしばらく待つ。

スペース・キーを押してゲーム・スタートだ。

操作方法

ゲーム・スタートをすると，黄色のダンボール箱が表示されます。

テンキーの[2][4][6][8]でサキを動かして，箱の上でリターン・キーを押すと，中から生徒かモンスターがでてきます。モンスターならもう一度リターン・キーを押してモンスターを殺してください。

す早くモンスターを殺さなかったり，生徒を殺したりするとミスになります。

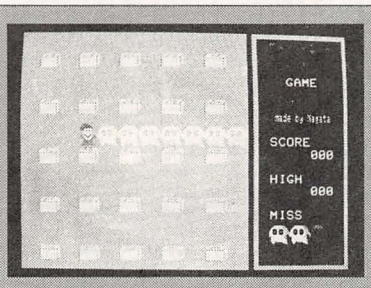
また，右からモンスターが現れるので横に並ばないように，よけてください。右からでてくるモンスターが左へ移動するとき，箱はあけられません。

全部の箱をあけたら，ボーナス・ステージです。ちょこまか動くモンスターをヨーヨーで倒してください。リターン・キーで発射です。

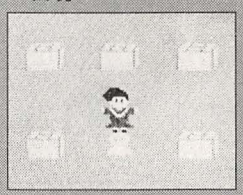
モンスターにつかまったり，タイムが0になると，ボーナス0点となります。

入力方法

プログラムは1行80文字以内におさまるので，ＷＩＤＴＨ80モードで入力すると便利です。

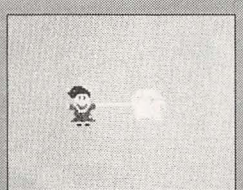


▼《写真2》箱をあけると生徒か，モンスターが出現

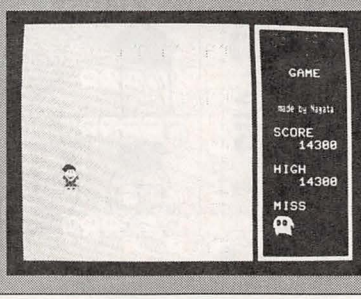


▼《写真4》ラウンド3はモンスターが3列で攻撃してくるぞ

▲《写真1》右から来るモンスターに注意して箱をあけよう



▲《写真3》ボーナス・ステージは，ヨーヨーでモンスターを攻撃



改造

データ文の中にたまにある「※※」は，0000というデータが長く続くので圧縮用のものです。しかし，リードのときのプログラムが16進数から10進数に直したり，圧縮用プログラムを入れたりして長くなってしまいました。

《第1表》変数表

ＳＣ	スコア
ＨＩ	ハイスコア
ＬＥ	レベル(スピード)
Ｚ	レベル(モンスターの数)
ＭＩ	ミス
Ｙ$，Ｏ$	ヨーヨーのキャラクター
ＨＨ	箱をあけた数
Ａ(Ｘ，Ｙ)	箱のフラグ　1…ある　0…ない
Ｘ，Ｙ	サキの座標
ＳＥ	サキの移動用フラグ
ＣＤ	サキの移動範囲
ＭＮ	モンスター用フラグ　0…いない　1…出現した
Ｍ，Ｎ，Ｍ(Ｉ)	モンスター座標
ＢＵ	ボーナス
ＴＩ	ボーナス・ステージ用タイム
Ｋ1～Ｋ5	ＰＵＴキャラクター

CHECKER FLAG

編：なんだか，すごいゲームですね。

Dr.D：ウーム，セーラー服がよくできているぞ。

編：チョット，そんなことに感心しないでください。でも他のキャラクターがシンプルですね。

Dr.D：データをあまり増やさないためだろう。しかし，ヨーヨーの投げかたがうまいな。

★ある日，学校に行く途中，丸坊主の男子が10人ぐらいいた。私は思わず，「はげの軍団！」。(北海道札幌市・**てなあさっくす13才**)……【影：パンチパーマの集団を見ても，けっして「悪の軍団！」などと言わぬように。】

スケバン刑事のプログラム・リスト

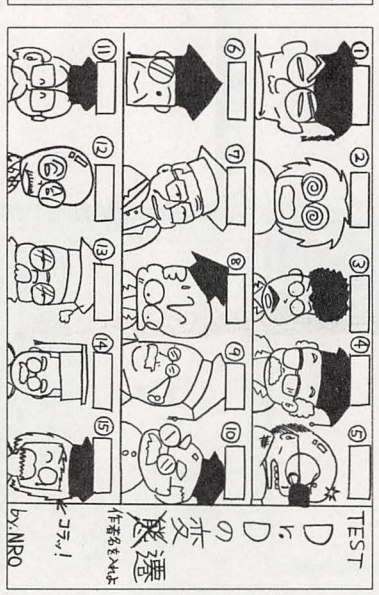
```
10 REM ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
20 REM ●●●●●●●●●●●●●●●●●●    ｽｹﾊﾞﾝﾃﾞｶ GAME    ●●●●●●●●●●●●●●●●●
30 REM ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
40 REM ●●●●●●●●●●● ｼｮｷｾｯﾃｲ
50 SCREEN7,7:COLOR7,0:CLS:WIDTH40,20:DEFINTA-Z
60 DIM K1(150),K2(50),K3(30),K4(50),K5(50):GOSUB1380
70 REM ●●●●●●●●●●● ｶﾞﾒﾝ
80 LINE(450,0)-(640,200),PSET,1.BF
90 LINE(460,5)-(630,195),PSET,0.BF
100 SYMBOL(480,8),"ｽｹﾊﾞﾝﾃﾞｶ",2.3,2
110 SYMBOL(490,70),"made by Nagata",1.1,5
120 RESTORE1020:FORI=1TO4:READ A,A$:GOSUB310
130 LOCATE30,A:PRINT A$:NEXT
140 LOCATE7,10:PRINT"HIT SPACE KEY":K$=INPUT$(1):IFK$<>" "THEN140
150 REM ●●●●●●●●●●● ﾍﾝｽｳｾｯﾃｲ
160 SC=0:LE=100:Z=0:MI=0:R=RND(-TIME):GOSUB310
170 Y$="——●      ":O$="      ":HH=0
180 FORI=1TO9STEP2:FORJ=1TO9STEP2:A(I,J)=1:NEXT:NEXT
190 X=5:Y=4:SE=0:CD=9:MN=0
200 INTERVAL 3:ON INTERVAL GOSUB 340
210 REM ●●●●●●●●●●● ｹﾞｰﾑ ｽﾀｰﾄ
220 LINE(0,0)-(440,200),PSET,1.BF
230 GET@(0,0)-(39,19),K2,G,1
240 FORL=1TO9STEP2:I=20:FORJ=0TO4
250 IF A(L,I/20)=1 THEN PUT@(L*40,I)-(L*40+39,I+11),K3,PSET,6
260 I=I+40:NEXT:NEXT
270 GOSUB620:INTERVAL ON:GOSUB340:GOTO450
280 REM ●●●●●●●●●●● ﾙｰﾌﾟ
290 FORR=0TO3000:NEXT:RETURN
300 REM ●●●●●●●●●●● ｽｺｱ ﾋｮｳｼﾞ
310 LOCATE31,10:PRINTUSING"#####00";SC:IF SC>HI THEN HI=SC
320 LOCATE31,13:PRINTUSING"#####00";HI:RETURN
330 REM ●●●●●●●●●●● ｵﾝｶﾞｸ ﾌﾘｺﾐ
340 PLAY "V10T80L905EDCFFECD","V12T80L1604CRCRC":RETURN
350 TI=TI-1:LOCATE10,18:PRINTUSING"TIME ##";TI:PLAY "E":RETURN
360 BEEP1:FORR=0TO50:NEXT:BEEP0:RETURN
370 REM ●●●●●●●●●●● ｻｷ ｲﾄﾞｳﾙｰﾁﾝ
380 K$=INKEY$:IFK$=""THENRETURN
390 X1=X:Y1=Y
400 X1=X1-(K$="4")*(X>0)+(K$="6")*(X<CD)
410 D=-(K$="8")*(Y>0)+(K$="2")*(Y<8)
420 IF A(X1,Y1+D)=0 THEN GOSUB630:X=X1:Y=Y+D*(2+(SE=1))
430 GOSUB620:RETURN
440 REM ●●●●●●●●●●● ﾒｲﾝ
450 FORH=0TOLE:GOSUB380:IFK$=CHR$(13)THEN740
460 NEXT
470 IF MN=1 THEN 680
480 IFHH=25THEN810
490 IF MN=0 AND RND(1)>.5THEN 520
500 GOTO450
510 REM ●●●●●●●●●●● ﾓﾝｽﾀｰ ﾋｮｳｼﾞ
520 FORI=0TOZ
530 M=RND(1)*4:M=M*2:M(I)=M:N=10:GOSUB640
540 NEXT:MN=1:GOTO450
550 REM ●●●●●●●●●●● ﾔﾗﾚﾀ
560 INTERVALOFF:SOUND7,63:FORI=1TO30:GOSUB620:GOSUB630:NEXT
570 MI=MI+1:N=11+MI:M=8:GOSUB640:GOSUB290
580 IFMI<>3THEN 190
590 COLOR7:LOCATE9,10:PRINT"GAME OVER"
600 GOSUB290:GOSUB290:CLS:GOTO80
610 REM ●●●●●●●●●●● ｷｬﾗ ﾋｮｳｼﾞ
620 PUT@A(X*40,Y*20)-(X*40+39,Y*20+19),K1,PSET:RETURN
630 PUT@(X*40,Y*20)-(X*40+39,Y*20+19),K2,PSET,1:RETURN
640 PUT@(N*40,M*20)-(N*40+39,M*20+19),K4,PSET,5:RETURN
650 PUT@(N*40,M*20)-(N*40+39,M*20+19),K5,PSET,5:RETURN
660 PUT@(N*40,M*20)-(N*40+39,M*20+19),K2,PSET,1:RETURN
670 REM ●●●●●●●●●●● ﾓﾝｽﾀｰ ｲﾄﾞｳ
680 FORL=1TO2:N=10:FORJ=0TO10
690 ON -(J=5) GOSUB 380:FORI=0TOZ
700 M=M(I):ON L GOSUB 640,660
710 IF M(I)=Y AND N=X THEN 560
720 NEXT:N=N-1:NEXT:NEXT:MN=0:GOTO450
730 REM ●●●●●●●●●●● ﾊｺ ｱｹﾙ
740 IF A(X,Y+1)=0 THEN 460
750 A(X,Y+1)=0:HK=INT(RND(1)*2):N=X:M=Y+1:CH=0:GOSUB660
760 ON HK+1 GOSUB640,650:FORI=0TOLE*2
770 IF INKEY$=CHR$(13) THEN CH=1
780 NEXT:HH=HH+1:IF HK=CH THEN 560
790 GOSUB360:SC=SC+1:GOSUB310:GOSUB660:GOTO460
800 REM ●●●●●●●●●●● ｾﾝﾄｳ
810 GOSUB630:N=10:M=4:X=0:Y=4:GOSUB620:GOSUB640
820 SE=1:CD=8:TI=50:BU=0:COLOR9
830 INTERVALOFF:SOUND7,63:LOCATE8,5:PRINT"ﾃﾒｴﾗ ﾕﾙｾﾈｴ!"
840 FORI=0TO50:GOSUB360:NEXT:LOCATE8,5:PRINT SPC(12)
850 INTERVAL1:ON INTERVAL GOSUB350:INTERVAL ON
860 GOSUB380:IF K$=CHR$(13) THEN920
870 V=RND(1)*4:GOSUB660:N=N+(V=0)*(N<10)-(V=1)*(N>2)
880 M=M+(V=2)*(M<8)-(V=3)*(M>0):GOSUB640
890 IF X=N AND Y=M THEN 980
900 IF TI>0 THEN860ELSE980
910 REM ●●●●●●●●●●● ﾖｰﾖｰ ﾅｶﾞﾙ
920 FORI=1TO5:M$=MID$(Y$,I,4):N$=MID$(O$,I,4)
930 SYMBOL((X+1)*40,Y*20+5),M$,2,1,7
940 SYMBOL((X+1)*40,Y*20+5),N$,2,1,1
950 IF X+2=N AND Y=M THEN BU=TI:GOSUB360:GOTO980
960 NEXT:GOTO870
970 REM ●●●●●●●●●●● ﾎﾞｰﾅｽ
980 INTERVAL OFF:GOSUB290:LINE(0,0)-(440,200),PSET,0,BF:COLOR7
990 LOCATE7,10:PRINT"BONUS":BU=100:SC=SC+BU:GOSUB310:GOSUB290
1000 LE=LE+5*(LE>40):Z=Z-1*(Z<2):GOTO170
1010 REM ●●●●●●●●●●● ｶﾒﾝ ﾃﾞｰﾀｰ
1020 DATA 4,"  GAME",9,"SCORE"
1030 DATA 12,"HIGH",15,"MISS"
1040 REM ●●●●●●●●●●● ｷｬﾗｸﾀｰ ﾃﾞｰﾀｰ
1050 DATA 150
1060 DATA FFC0,07FF,FFFF,0000,7FFF,FC30,000F,FFE0
1070 DATA 4000,03FF,F842,AAA3,FFFE,4514,53FF,FFEA
1080 DATA 28AB,FFFF,F555,57FF,FFFA,AABF,FF55,7555
1090 DATA 5D5A,AAAE,AABA,A5F5,5755,D55F,FFE8,FF2B
1100 DATA FFFF,D500,57FF,FFEA,82AB,FFFF,F555,5FFF
1110 DATA FFAA,AAAA,FFFD,5555,555F,FFFD,7F5F,FFFF
1120 DATA F83E,0FFF,**10,0007,FFE0,0000,0F3C,F000
1130 DATA 003F,3CFC,0000,1FFF,F800,0007,FFE0,00F0
1140 DATA 307E,0C0F,700C,0030,0E00,0300,C000,0003
1150 DATA FFC0,0000,00FF,**02,3C00,**08,0007,C1F0
1160 DATA **14,FFE0,0000,0F3C,F000,003F,3CFC,0000
1170 DATA 1FFF,F800,0007,FFE0,00F0,307E,0C0F,700C
1180 DATA 0030,0E00,0300,C000,0000,FF00,**13,0007
1190 DATA C1F0,**03
1200 DATA 30
1210 DATA 0FF9,FFE7,FC3F,E000,1FF3,FF9F,FE7F,CF00
1220 DATA 0000,000F,FFFF,FFFF,CFFF,FFFF,FFCF,FFFF
1230 DATA FFFF,CFFF,FFFF,FFCF,FFFF,FFFF,CFFF,FFFF
1240 DATA FFCF,FFFF,FFFF,CCFF,FFFF,FFC0
1250 DATA 50
1260 DATA **05,007F,FEA8,0003,FFFF,D500,0FFF,FFEA
1270 DATA A03E,03E0,3550,7C01,C01A,A8FC,61C6,1D54
1280 DATA FC01,C01E,AAFE,03E0,3D55,FFFF,FFFA,829F
1290 DATA FFFF,D541,1FFF,FFEA,801F,FFFF,FD40,1FFF
1300 DATA FFFE,A00F,D5FF,FF40,07A0,003E,A001,8000
1310 DATA 0150,**05
1320 DATA 50
1330 DATA 000F,FFF0,0000,3FFF,FC00,007C,3B7E,0000
1340 DATA 7C3B,7E00,003F,FFFC,0000,1FFF,F800,0003
1350 DATA FFC0,0000,7FFF,FE00,01FF,FFFF,8001,FFFF
1360 DATA FF80,**25
1370 REM ●●●●●●●●●●● ｷｬﾗｸﾀｰ ﾘｰﾄﾞ
1380 RESTORE1050:FORJ=1TO4:T=0:READU
1390 READ A$:B$=MID$(A$,3,2):A$=MID$(A$,1,2)
1400 IFA$="**"THEN1460
1410 A=VAL("&H"+A$):B=VAL("&H"+B$):P=A*256+B+(A>&H7F)*65536!
1420 ON J GOSUB 1470,1480,1490,1500
1430 T=T+1
1440 IF T<>U THEN1390
1450 NEXT:RETURN
1460 L=VAL(B$):T=T+L:GOTO1440
1470 K1(T)=P:RETURN
1480 K3(T)=P:RETURN
1490 K4(T)=P:RETURN
1500 K5(T)=P:RETURN
```

評…給料をもらえるか心配(影)



by 工藤 勇

評…こんなにパターンがあったのか(Dr.D)



by NRO

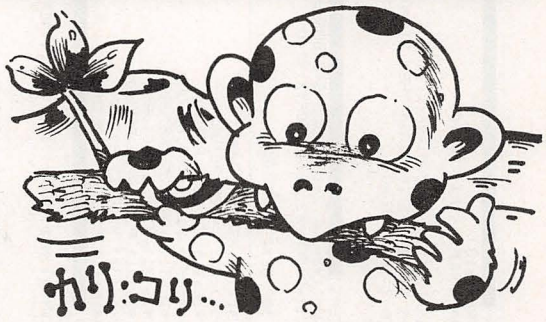
★駅で経路を見ていると、なぜか入れ歯が落ちていた。どうやって落としたか不思議だ…。(兵庫県神戸市・ありちゃん13才)……【影：1番線に電車が入ります。白線の内側にさがって、入れ歯をおはずしください。】

FM-7/NEW7/77/AV(V3.0)用

GREEN FINISH

グリーン　フィニッシュ

吉田　己久忠



★ストーリー

平和なペコ星に，怪物ベタ君が出現した。ベタ君は，木が大好物なので，星の木をぜんぶ食べようとしている。このままでは，星は荒れ果ててしまう!!

テコン君は，これを防ぐため，ベタ君をやっつけにいきました。

★あそびかた

テンキーの2468で，テコン君を上下左右に動かします。スペース・キーでクリスタルをけって，ベタ君をつぶしてください。ベタ君をある一定の数だけ殺すと面クリアになります。

ベタ君には，レッドツッパリー・ベタ君と，ブルーハングリー・ベタ君の2種類います。木を食べるベタ君（水色）をつぶしてください。

ベタ君に重なると，1人テコン君が減ります。なくなるとGAME OVER。また，木を半分食べられると，その時点でGAME OVERになってしまいます。

テコン君は，ある一定の点数になると，1人増えます。

★クリスタルについて

クリスタルは，テコン君が押せば動きます。スペースを押せば，動いた方向に進みます。けるとき，そのクリスタルのとなりにカベ，クリスタルがあったら，クリスタルは壊れてしまいます。

★プログラムについて

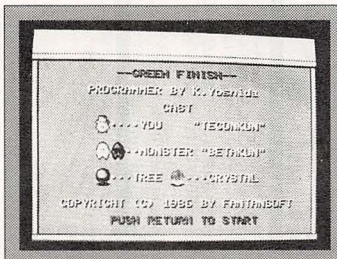
プログラムは，とくにむずかしいことはしていないと思います。キー反応が遅いと思う人は，60行を，IN$＝CHR$（PEEK（&HFD01））としてください。

とにかくリストが長いので，ゆっくり入力してください。

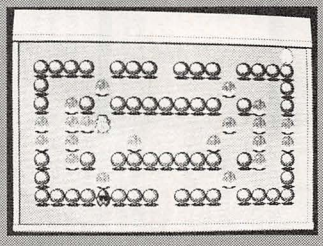
ゲームは少しむずかしいかもしれませんが，がんばってください。面のパターンは，6面まであります。

《第1表》主な変数

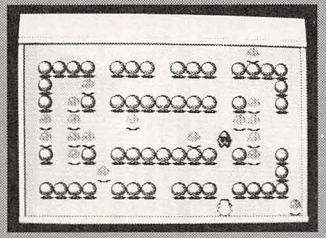
X，Y	自分の座標
X1，Y1	モンスター（水色）の座標
X2，Y2	モンスター(赤色)の座標
AX，AY	クリスタル移動の座標
TR，TRI	木の数，（ぜんぶの木）－（食べられた木）
SC#	スコア
HS#	ハイスコア
LE	自分の残り
ST	ステージ
S1$	画面DATA
SCR（nn，nn）	仮想VRAMに似たもの
STC，STD	モンスターを殺した数
CL（nn）	場面カラー設定



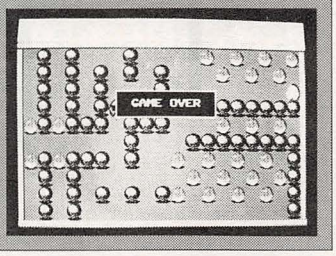
▲《写真1》GREEN FINISHのタイトルとキャラクター紹介



▼《写真2》帽子をかぶったテコン君を動かしてクリスタルをぶつけよう



▲《写真3》水色のベタ君めがけてクリスタル攻撃。なかなか，うまく当たらない



▼《写真4》サングラスをかけた赤いベタ君につかまってゲーム・オーバー

CHECKER FLAG

編：ちょっと，ドクター見てくださいよ，このゲーム。

Dr.D：なんだ？このゲームがどうかしたのか？

編：これが投稿ですよ。

Dr.D：ゲゲ！それにしてはキャラクターがすごい！まるで市販ゲームのようだ。ただゲーム内容は，やっぱりベーマガだな。

編：でも，本当にキレイですね。

Dr.D：色の使いかたがじょうずなんだ。みんなもこのキャラクターを研究してみてはどうかな!?

★影さん，おニャン子クラブで，だれがお好みですか？僕はNo.16高井麻巳子さんのファンです。（茨城県牛久市・チャーリーEND15才）……**【影**　お好焼きなら，何だってもんじゃ焼きだよ。**編**：だれも聞いてない！**】**

GREEN FINISHのプログラム・リスト

```
10 REM ┌──────────── GREEN FINISH ────────────┐
20  '  |  Program By K.Yoshida.Copyright (C) 1986 By FANTANSOFT Version 4  |
30  '  └──────────────────────────────────────┘
40 GOTO 1240
50 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■ YOU CHARACTER MOVE ■■■■■■■■■■■■■■■■
```

```
1290 FOR I=0 TO 95:GOSUB 640:A3(I)=B:NEXT:FOR I=0 TO 23:GOSUB 640:A4(I)=B:NEXT
1300 FOR I=0 TO 23:GOSUB 640:A5(I)=B:NEXT
1310 RESTORE 2080:FOR J=0 TO 9:FOR I=0 TO 2:READ S1$(I,J):NEXT I,J
1320              FOR J=0 TO 9:FOR I=3 TO 5:READ S1$(I,J):NEXT I,J
1330 DIM CL(6):CL(0)=4:CL(1)=2:CL(2)=1:CL(3)=6:CL(4)=3:CL(5)=5:CL(6)=0
1340 '  ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ SCREEN INITIALIZE ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1350 COLOR 7,5:WIDTH 40,25:SCREEN 7,0:CLS:HS#=5000:BO#=5000
1360 FOR I=0 TO 39:PUT@A(I*16, 24)-(I*16+15, 31),A4,PSET:NEXT
1370 FOR I=0 TO 39:PUT@A(I*16,192)-(I*16+15,199),A4,PSET:NEXT
1380 FOR I=4 TO 23:PUT@A(   0,I*8)-(   15,I*8+7),A5,PSET:NEXT
1390 FOR I=4 TO 23:PUT@A( 624,I*8)-(  639,I*8+7),A5,PSET:NEXT
1400 RESTORE 2010:Q1=0:W1=0:FOR J=0 TO 3:READ Q,W,E,R$:GOSUB 1430:NEXT
1410 GOTO 1450
1420 LINE(16,32)-(623,191),PSET,4,BF:RETURN
1430 FOR I=0 TO 1:SYMBOL(16*Q+I*2-W1,8*W-Q1),R$,2,1,E:NEXT I:RETURN
1440 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ TITLE DISPLAY ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1450 SC#=0:LE=3:ST=1:STA=0:STB=0:STC=0:STD=4:COLOR=(4,4)
1460 GOSUB 590:GOSUB 610:GOSUB 620:GOSUB 630
1470 GOSUB 1420:SCREEN 7,0:RESTORE 2020
1480 FOR J=0 TO 7
1490  READ Q,W,E,R$:Q1=0:W1=0:Q2=E:E=0:GOSUB 1430:E=Q2:Q1=1:W1=2:GOSUB 1430
1500 NEXT J
1510 PUT@A(144, 83)-(175, 98),A1,PSET:PUT@A(144,107)-(175,122),M1,PSET
1520 PUT@A(144,131)-(175,146),A2,PSET:PUT@A(304,131)-(335,146),A3,PSET
1530 PUT@A(178,107)-(209,122),M2,PSET:SCREEN 7,7
1540 IN$=INKEY$:IF IN$=CHR$(13) THEN GOSUB 970:GOTO 1550 ELSE 1540
1550 FOR I=0 TO 2000:NEXT:GOTO 1080
1560 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ CHARACTERS DATA ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1570 '  ---------- YOU CHARACTER ----------
1580 DATA 8000,8000,80FF,3500,80FF,3500,80FF,3500,80FF,3500,BFF7,5D54,BFF7,5D54
1590 DATA 83FF,7540,87FF,7EA0,8FF9,1F50,83F9,1F40,83F9,1F40,87FF,7EA0,80FF,7500
1600 DATA 8001,0000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000
1610 DATA 9000,8000,9000,8000,83FF,7540,87FF,7EA0,8FF9,1F50,BFF9,1F7C,BFF9,1F7C
1620 DATA 87FF,7EA0,80FF,7500,807F,7E00,81FA,DF80,7F00,80FF,7C00,803F,7C00,803F
1630 DATA 7CFF,353F,40FF,3503,9000,8000,9000,8000,43FF,7543,67FF,7EA7,4FF9,1F53
1640 DATA BFF9,1F7C,BFF9,1F7C,67FF,7EA7,78FF,751F,7E01,7F,7800,801F
1650 '  ---------- MONSTR1 CHARACTER ----------
1660 DATA 8000,8000,800F,D000,80FF,7500,83FF,7F40,87FF,7FA0,8FFF,7FD0,9FF9,1FE8
1670 DATA 9FF9,1FE8,FFFF,7FFA,FFFF,7FFA,FFFF,7FEA,9FFC,BFE8,8FFF,7FD0,87F4,AEA0
1680 DATA 8350,8D40,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8038,9C00
1690 DATA 80FE,FF00,81F8,9F80,81F8,9F80,81FE,FF80,80FC,BF00,8000,8000,8003,4000
1700 DATA 8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,7FF0,8FFF,7F0F,D0FF,7CFF,753F
1710 DATA 73FF,7F4F,67FF,7FA7,4FFF,7FD3,1FF9,1FE9,1FF9,1FE9,FFFF,7FFA,FFFF,7FFA
1720 DATA FFFF,7FEA,1FFC,BFE9,4FFF,7FD3,67F4,AEA7,7353,4D4F,7C0F,703F
1730 '  ---------- MONSTER2 CHARACTER ----------
1740 DATA 8000,8000,8000,8000,8000,8000,8006,2000,803F,5400,80FF,6A00,81FF,7500
1750 DATA 83FF,7AC0,8000,8000,8E00,8050,BE00,8054,BF01,00A8,8F83,4150,87FF,7EA0
1760 DATA 85FA,3EA0,82F4,AD40,8150,8A80,8000,8000,7FF8,9FFF,7FC0,83FF,7F0E,80FF
1770 DATA 7C38,803F,7860,801F,6000,800F,7000,800F,4000,8003,8000,8000,8000,8000
1780 DATA 4000,8003,6000,8007,6000,8007,7000,800F,7803,401F,7E0F,707F
1790 '  ---------- TREE CHARACTER ----------
1800 DATA 8000,8000,8000,8000,8100,8000,8400,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000
1810 DATA 8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000
1820 DATA 8000,8000,8000,8000,8000,8000,8010,8000,83EA,8000,8F55,D000,9AAA,2000
1830 DATA 8555,D400,82AA,2000,8044,C000,8000,8000,8180,8000,80C5,8C00,8037,2800
1840 DATA 800C,5000,800F,5000,8034,2F00,8000,8000,7FE0,83FF,7C1F,D41F,63FF,7AA7
1850 DATA 4FFF,7D53,1FFF,7F51,BFFF,7FA8,BFFF,7F54,AFFF,7FA8,ABFF,7551,1455,D4A3
1860 DATA 4528,2147,7800,803F,7FF0,8FFF,7F00,803F,4000,8000,7C00,800F
1870 '  ---------- CRYSTAL CHARACTER ----------
1880 DATA 8000,8000,800A,2000,8055,D500,82AA,2A80,857D,D550,8AAA,2AA0,9555,D554
1890 DATA AAAA,2AA8,9555,D55C,AEEA,2BDC,BFF7,F7F0,8FFF,7FF0,83FF,7FC0,80FF,7F00
1900 DATA 800F,7800,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8038,8000
1910 DATA 8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000
1920 DATA 8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,7FFF,7FFF,7FF0,8FFF,7F00,80FF
1930 DATA 7800,803F,7038,800F,7000,800F,4000,8003,4000,8003,4000,8003,4000,8003
1940 DATA 7000,800F,7220,822F,7E8A,28BF,7E55,557F,400A,2803,7E00,807F
```

```
1950 '  ---------- WALL CHARACTER ----------
1960 DATA 8000,8000,8000,2AAA,8000,8000,8000,8000,7FFF,7FFF,7FFF,7FFF,7FFF,7FFF
1970 DATA 7FFF,2AAA,8000,D555,7FFF,7FFF,7FFF,2AAA,8000,8000,8200,8100,8200,8100
1980 DATA 8200,8100,8200,8100,7FFD,7FFD,7FFD,7FFD,7FFD,7FFD,7FFD,7FFD,AFD0,AFD0
1990 DATA AFD0,AFD0,AFD0,AFD0,AFD0,AFD0
2000 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ CHARACTER (MOJI) DATA ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
2010 DATA 4,0,7,1UP,14,0,7,HIGH SCORE,27,0,7,LEFT,34,0,7,STAGE
2020 DATA 12,5,2,--GREEN FINISH--,8,7,6,PROGRAMMER BY K.Yoshida
2030 DATA 18,9,1,CAST,11,11,3,····YOU    "TECONKUN"
2040 DATA 13,14,3,··MONSTER "BETAKUN",11,17,3,···TREE    ···CRYSTAL
2050 DATA 4,20,6,COPYRIGHT (C) 1986 BY FANTANSOFT,11,22,2,PUSH RETURN TO START
2060 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ MAZE DATAS ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
2070 '  ----- STAGE 1 ----- ----- STAGE 2 ----- ----- STAGE 3 -----
2080 DATA 0000000000000000000.0101000100012020202.2020000200000002020
2090 DATA 0111101110111011110.0101010101010202020.0111110100000120202
2100 DATA 0100020000000200010.0101010001000000000.2100020111011102020
2110 DATA 0102101111111012010.0101010111111111111.0111100100100120202
2120 DATA 0202000200020002020.2121110111000202020.0100020100000102020
2130 DATA 0202000200020002020.0000000100011111111.0102020100100120202
2140 DATA 0102101111111012010.2121110100202020201.0002021000100102020
2150 DATA 0100020000000200010.0101000000020202021.0020011000010202020
2160 DATA 0111101110111011110.0101010101202020201.2000210001000202020
2170 DATA 0000000000000000000.0101000000000000001.0000010100002020202
2180 '  ----- STAGE 4 ----- ----- STAGE 5 ----- ----- STAGE 6 -----
2190 DATA 1111111000001111111.0000000000000000000.0000000000000000000
2200 DATA 1222222222222222221.0011111111222222100.2020202020202020202
2210 DATA 1200000000000000021.0002000001222222100.0000000020000000000
2220 DATA 1200102000201000021.0020020001222222100.0001000000000001000
2230 DATA 1200000010000000021.0002000000111111100.2000000000000000002
2240 DATA 2200100000001000022.0011111100000000000.0001000000000001000
2250 DATA 1200000010000000021.0012222221000200200.0000000020000000000
2260 DATA 1200102000201000021.0012222221000200200.0000000000000000000
2270 DATA 1202020200002020201.0012222221111111100.2020202020202020202
2280 DATA 1111111000001111111.0000000000000000000.0000000000000000000
2290 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ PROGRAM END .Fantansoft.SoftVersion 4 ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
```



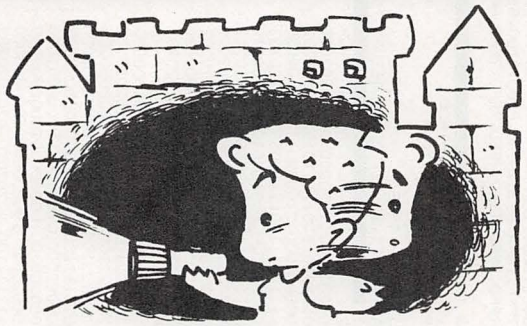
評…まるで象さんですね(じっ)

ひとこと

★FM－7がある→2月号104ページ・水をやる→4月号140ページ・酒をやる→5月号85ページ・ボカリスエットをやる。(大阪府池田市・**佐久間泰**)……**【影：7月号ソルマックをやる。二日酔を直す方法でした。】**

FP-1000/1100用

THE CASTLE OF WITCH
ザ キャッスル オブ ウィッチ



★SHINGO

STORY

「おばあちゃん，きのうのお話の続きしてよぉ！」

ひろし君は，パジャマに着がえたあと，大好きなおばあちゃんのところに行きました。

「はい，はい。王子様のお話だね」おばあちゃんは，あみものの手を止めると，ちょこんとメガネをあげました。そして，ひろし君のキラキラした目をみつめながら，話しはじめました。

「王子様は，魔女につかまって，姿をハンマーに変えられてしまったのに，なきべそをかいたりはしなかったの。上から落ちてくるボールをどんどんカベに打ちつけたわ。必死にね。ずうっと，そうやっているうちに，カベに通れるくらいの穴ができたのよ」

「エッ！それじゃあ，お城から逃げることができたんだね！王子様は」

「いいや，そうじゃないんだよ。カベのむこうには，別の部屋があったの。魔女のお城だからね，とっても広いのよ。それでも王子様は，いっしょうけんめい出口を捜したわ。だけど，そう簡単には見つからないわよ。お城の中には，コウモリやお化けがいるから。それに……。あら？ひろし君もう寝ちゃったのね」

おばあちゃんは，やさしくほほえんで，毛布をひろし君にかけてあげました。きっと，ひろし君は王子様の夢を見ているんじゃないかな？

遊びかた

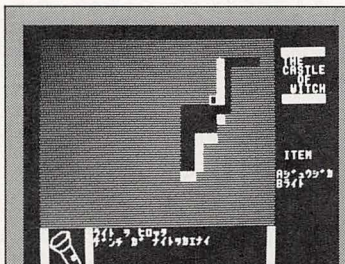
いちおう，アドベンチャー・ゲームの類に入ると思います。目的は，城から脱出することです。

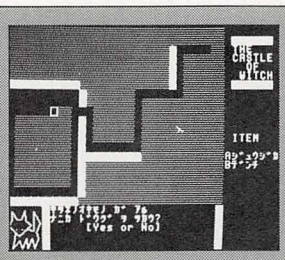
RUNすると，タイトル表示ののち，ゲーム画面になります。赤い部分は，この城のマップで，〝□〟(黄色)が現在位置です。2 4 6 8で4方向に移動してください。〝見る〟とか〝取る〟といったコマンドの入力はできませんが，画面の指示にしたがい，拾った道具を使って出口を見つけてください。

道具は，画面右に表示されます（最初はなし)。「ナニカ ドウグ ヲ ツカイマスカ？」と聞いてきたときは，Yを押し，道具の左に表示されている記号を入力してください。モンスターや落とし穴にでくわすと，いきなりGAME OVERですが，その位置は決まっていますので，自分でチェックしておくとよいでしょう。

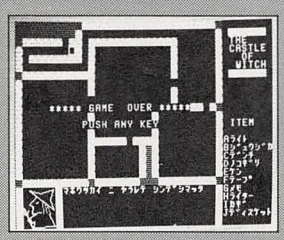
プログラム

ゲームの性格上，あまり説明できません。REMがないのも，同じような部分が多いことも，ゲーム内容を秘密にするためです。もっと，解読防止対策を行なうべきでしたが，リストの長さにも影響がでるので，入力しても内容がわからない程度にしておきました。





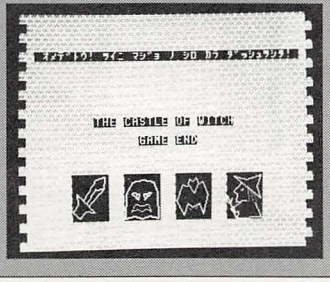
◀〈写真2〉今度はキツネの置物か。何かの道具が必要のようだ



▲〈写真1〉おっ，ライトがあったぞ！しかし，電池を捜さないと使いものにならん!!

▲〈写真3〉もう少しのところで，城の主である魔法使いにやられてしまった!!

▼〈写真4〉今度はだいじょうぶ！君はこの最終画面が見れるかな!?



CHECKER FLAG

Dr.D：こういうゲームを完成度の高いゲームというのだ。プログラムに苦労がにじみでている。データの作りかたもみごとだ。他のユーザーの人も参考にすべきだ。

編：Dr.！ベタぼめですね。でも，やっぱりこのゲームはよくできていますからね。

Dr.D：しかし，いくらほめているからといっても，他機種の人があんちょくに移植して投稿しないように。

★俺は天才だ!!と言っていたら，いつのまにか，さとう大根と呼ばれるようになってしまった。(長野県東筑摩郡・さとう大根)……【影：私は桜島大根のほうが好きだ。つぐ美：農大名物，大根踊りでもやってなさい。】

DATAが多く，たんへんでしょうが，作った僕もたいへん疲れました。

入力の際の注意点ですが，POKE文をたくさん使っているほか，一部マシン語を使用していますので，必ず，RUNする前にSAVEしてください。

さて，ここで問題です。このゲームのSTORYは，以前掲載された物の続きになっています。それは，何年の何月号の，何というゲームでしょう（もっとも，こんなことに夢中になっても，何の得にもなりませんが……）？

●

ゲームが作れない人のためのBASIC講座

BASICの文法は，いちおうわかったんだけど，ゲーム作りはちっともできなくてねえ……。——こんな人，意外と多いんですよ。

とにかく，作ってみてください。PRINT文しかわからない人は，ゲームのタイトル画面だけでもいいじゃないですか。IF文もわかる人は，パソコン版『ペーパー・アドベンチャー』なんてどうでしょうか？　こんなのなら，すぐできますね。兄弟や友だちに見せると，結構楽しんでくれますよ。

そして，慣れてきたら，少しずつ複雑なものに挑戦していくのです。きっと君の腕は，みるみる上達していきます。

ついに，BASICを極めたら，今度はマシン語に……。そのときまで『入門者のマシン語講座』で待ってます。

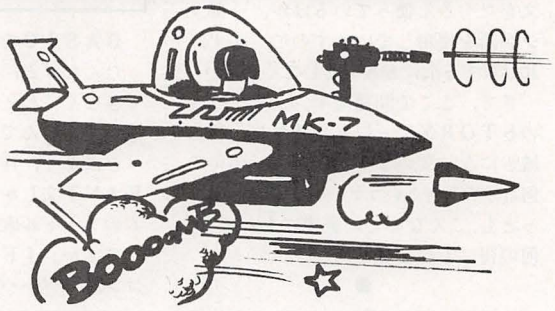
おや？きみも，ゲームが作りたくて，ウズ！ウズ！ムズ！ムズ！してきましたね？

THE CASTLE OF WITCHのプログラム・リスト

```
 1 ' ***** THE CASTLE OF WITCH *****  ｺﾉ GAME ﾉ ﾄｷｶﾗ ﾆ ｶｽﾞﾙﾙ ﾄｲｱﾜﾅﾋﾞ
 2 ' ***** programed by SHINGO *****  ｺﾚｶﾗﾅｶﾞｲ ｵﾂｷｱｲﾃﾞｽﾈ ﾋﾄﾘﾃﾞｱｿﾋﾞﾏｽ !!!
 3 ' *****          1986/4/16 *****  | P.S. DATA ｶﾞ ｵｵｲﾃﾞｽｶﾗ ｺﾝﾒﾝ !!!
 4
10 WIDTH40:SCREEN 0:BEEPOFF:VIEW(8,160)-(47,199):SCALE(0,0)-(39,39)
20 CLEAR&HFFFF:DEFFNTA-Z:DEFFN SC(X,Y)=(PEEK(&HF000+X+Y*32)AND31)
30 CLEAR:COLOR 5:PRINTCSR(10,11)"The Castle of Witch"
40 COLOR 7:PRINTCSR(10,13)"programmed by SHINGO"
50 GOSUB1110:GOSUB 960:GOSUB 910
60 I$=INKEY$:IF I$="" THEN60
70 CALL&H0703:X1=(I$="6")-(I$="4"):Y1=(I$="B")-(I$="2"):
80 P=FNSC(X+X1,Y+Y1):IF P=&HIE THENCOLOR2,7:PRINTCSR(X+X1,Y+Y1)"■":GOTO60
90 COLOR 6,0:PRINTCSR(X,Y)" ":X=X+X1:Y=Y+Y1:PRINTCSR(X,Y)"■"
100 IF (P=12)*(O)+(P=15)*F(1)+(P=18)*F(2)=3)+(P=&HIC) THEN 60
110 BEEPON:BEEPOFF:IF P=20 THEN 620
120 GOSUB 790:GOSUB 880:COLOR 7:LOCATE 7,20:MS$=M$(P):GOSUB 770
130 ON P   GOSUB 170,190,210,230,240,270,290,320,350,400
140 ON P-10  GOSUB 450,460,470,510,550,560,580,600,610
150 IF F(5)=1 THEN 710
160 CALL&H0703:GOTO 60
170 MS$=MS$(6):GOSUB 780:MS$=MS$(16)+MS$(12):GOSUB 780
180 MS$=MS$(3):GOSUB 790:GOSUB 880
190 MS$=MS$(12)+M$(P)+MS$(8):GOSUB 770:GOSUB 750:RETURN
200 MS$=MS$(12)+M$(P)+MS$(8):GOSUB 770:GOSUB 750:RETURN
210 AD=G(P):GOSUB 790:GOSUB 880
220 MS$=MS$(12)+M$(P)+MS$(8):GOSUB 770:GOSUB 750:RETURN
230 MS$=MS$(23):GOSUB 770:GOSUB 750:RETURN
240 MS$=MS$(22):GOSUB 780
250 GOSUB 810:IF ANS=4 THEN P=2:GOTO 190 ELSE IF ANS=0 THEN RETURN
260 MS$=MS$(17):GOSUB 780:GOTO 250
270 AD=G(P):GOSUB 790:GOSUB 880
280 MS$=MS$(12)+M$(P)+MS$(8):GOSUB 770:GOSUB 750:RETURN
290 MS$=MS$(22):GOSUB 780
300 GOSUB810:IF ANS=6 THEN P=5:GOTO 210 ELSE IF ANS=0 THEN RETURN
310 MS$=MS$(17):GOSUB 780:GOTO 300
320 MS$=MS$(22):GOSUB 780
330 GOSUB 810:IF ANS=1 THEN P=6:GOTO 270 ELSE IF ANS=0 THEN RETURN
340 MS$=MS$(12):GOSUB 780:MS$=MS$(13)+M$(18):GOSUB 780
350 GOSUB 810:IF ANS=2 THEN P=1:GOTO 190
360 IF ANS<3 OR F(3)=1 THEN MS$=MS$(17):GOSUB 780:GOTO 360
370 MS$=M$(9)+MS$(9):GOSUB 780:MS$=MS$(10):GOSUB 770
380 POKE &HF03A,&HIC:F(4)=1:RETURN
390 MS$=MS$(22):GOSUB 780:MS$=M$(2)+M$(18):GOSUB 780
400 GOSUB 810:IF ANS=0 THEN RETURN
410 IF ANS<2 OR F(3)=1 THEN MS$=MS$(17):GOSUB 780:GOTO 410
420 IF ANS<3 OR F(3)=1 THEN MS$=MS$(6):GOSUB 780
430 MS$=MS$(6):GOSUB 780:MS$=MS$(5):GOSUB 780
440 MS$=MS$(10):GOSUB 770:POKE &HF1DI,&HIC:F(3)=1:RETURN
450 MS$=MS$(23):GOSUB 770:GOSUB 750:RETURN
460 MS$=MS$(21)+MS$(19):GOSUB 780:F(5)=1:RETURN
470 MS$=MS$(23):GOSUB 780
480 IF F(2)=0 THEN F(2)=2:MS$=M$(14)+MS$(18):GOSUB 780:GOTO 500
490 MS$=MS$(16)+M$(18):GOSUB 780:MS$=MS$(14):GOSUB 780:F(2)=3
500 GOSUB 750:RETURN
510 MS$=MS$(16)+M$(13)+MS$(9):GOSUB 780:IF F(2)<>2 THEN F(2)=1:GOTO 540
520 MS$=MS$(16)+M$(13)+MS$(9):GOSUB 780
530 MS$=MS$(18)+"■"+MS$(14):GOSUB 780:F(2)=3
540 GOSUB 750:RETURN
550 MS$=MS$(21)+MS$(19):GOSUB 780:F(5)=1:RETURN
560 MS$=MS$(23):GOSUB 780:MS$=M$(16)+M$(15):GOSUB 780
570 MS$=MS$(15):GOSUB 780:GOSUB 750:F(1)=1:RETURN
580 MS$=MS$(23):GOSUB 780
590 MS$=MS$(7):GOSUB 780:MS$=MS$(11):GOSUB 780:GOSUB 750:RETURN
600 MS$=MS$(20)+MS$(19):GOSUB 780:F(5)=1:RETURN
610 MS$=MS$(21)+MS$(19):GOSUB 780:F(5)=1:RETURN
620 COLOR ,0:CLS:COLOR 2,7:I$=STRING$(39,"■")
630 FOR I=0TO24:PRINTCSR(I MOD2,I):NEXT
640 I$=" ﾅｶﾅｶﾊｲﾘ ﾀﾞﾒﾃﾞｽﾈ ﾉﾐﾈﾑﾘﾖｳｼﾃﾈ !!  ":LOCATE 2,4:COLOR 5,0
650 FOR I=1TO LEN(I$):I$=RIGHT$(I$,I):BEEPON:FOR J=1TO100:NEXT,J,I
660 COLOR 4:I$=CHR$(28)+"PUSH ANY KEY":PRINTI$"I$"CASTLE"I$"OF"I$"WITCH"
670 FOR I=1TO LEN(I$):PRINTCSR(I+6,4)MID$("GAME",I,1);:NEXT
680 FOR J=1TO 136-(J*56+39,175):SCALE(0,0)-(39,39):GOSUB 880:NEXT
690 CALL&H0703:WHILE INKEY$="":WEND:COLOR 7:BEEPOFF:END
700 COLOR,,2:FOR I=1TO 10:BEEPON:FOR K!=1TO J*2:NEXT K!,J,I
710 COLOR 3:PRINTCSR(5,10)"***** GAME  OVER *****"
720 BEEPOFF:PRINTCSR(10,12)"PUSH ANY KEY":CALL&H0703
730 PRINTCSR(10,12)"PUSH ANY KEY":CALL&H0703
740 WHILE INKEY$="":WEND:COLOR,,,0:GOTO 20
750 M=M+1:M(M)=P:COLOR 3:PRINTCSR(32,M+13)CHR$(64+M);
760 COLOR 7:MS$=M$(P):GOSUB 770:POKE &HF000+X+Y*32,&H1C:RETURN
770 FOR I=1TO LEN(M$):PRINTCSR(6+ASC(MID$(MS$,I,1))+1);:NEXT:RETURN
780 GOSUB 770:PRINT STRING$(POS-7,29)+CHR$(31)::RETURN
790 PRINTCSR(1,20)CL1$:CSR(7,20)CL2$:CSR(7,20)::RETURN
800 PRINTCSR(7,20)CL2$:CSR(7,20)::RETURN
810 CALL&H0703:IF M=0 THEN ANS=0:RETURN
820 MS$=MS$(4):GOSUB 780:MS$=MS$(3):GOSUB 780
830 I$=INKEY$:IF I$="N" THEN GOSUB 800:ANS=0:RETURN
840 IF I$<>"Y" THEN 830
850 GOSUB 800:MS$=MS$(2):GOSUB 770:CALL&H0703
860 I$=INKEY$:I=INSTR("ABCDEFGHIJ",I$):IF I>M OR I=0 THEN 860
870 ANS=M(I):PRINT I$:PRINTSTRING$(7,28)::RETURN
880 I=PEEK(AD)*16+PEEK(AD+1):FOR J=0TO PEEK(AD+2)-1:I AND 7:AD=AD+3:GOTO880
890 PLOT I MOD40,I\40,PEEK(AD+J):NEXT:RETURN
900 PLOT &HFE,PEEK(AD+J):AD=AD+2:GOTO880
910 COLOR 2,0:CLS:FOR I=1TO20:PRINTSTRING$(32,240):NEXT:I
920 COLOR 1,5:FOR I=20 TO 24:PRINTCSR(0,I)"■"CSR(6,I)"■"CSR(31,I)"■"::NEXT
930 COLOR 4,6:PRINTCSR(33,1)"■■■■■■■■"CSR(33,6)"■■■■■■■■"::COLOR 7,0
940 PRINTCSR(33,2)"THE"CSR(33,3)"CASTLE"CSR(35,4)"OF"CSR(34,5)"WITCH"
950 COLOR 7:PRINTCSR(33,12)"ITEM"::COLOR 6:PRINTCSR(29,2)"■":RETURN
960 DIM M(10),M$(20),F(10),G(20),MS$(30):X=29:Y=2:M=0:RESTORE 1020
970 C$=STRING$(5,32)+STRING$(5,29)+CHR$(31):CL1$=C$+C$+C$+C$
980 C$=STRING$(24,32)+STRING$(24,29)+CHR$(31):CL2$=C$+C$+C$+C$+C$
990 FOR I=1TO19:READ M$(I):NEXT
1000 FOR I=1TO19:READ A$:G(I)=VAL("&H"+A$):NEXT
1010 FOR I=1TO23:READ MS$(I):NEXT:RETURN
1020 DATA グ,ッッヒ,ッッンクヲヲ,ﾀｶｶﾝ,ｶﾀﾈｽｲｶﾝ,ｵｶﾝｶﾂｳ,ﾉﾐｶﾂ,ﾖｳﾅｽ
1030 DATA ヨアッッ,メツッッン,ヨアア,ッンクン,ｲﾍﾍｲﾅﾝ,ﾍﾝﾍﾟﾅﾝ,ﾚﾍﾞﾙｱｯﾌﾟ,ﾎﾞｲﾝﾄｱｯﾌﾟ
1040 DATA F280,F2A5,F2D0,F2F4,F3DD,F346,F373,F3F5,F40F,F42C
1050 DATA F473,F49F,F4E0,F50E,F552,F5B1,F5F7,F6D0,F6F8
1060 DATA ﾄｯﾄﾘﾌｴﾙﾄﾞ,ﾙﾁｲﾝｽﾄｰﾙﾄﾞﾙﾄｲﾝｼｭﾘ,ｴﾅｰｼﾌﾙﾄﾞﾙﾄﾞﾙﾄﾞ
```

JR-100用

クルセーダー
CRUSADER



★松下　一樹

はじめに

やっと，高校入試が終わり，ひまができたので送ります。このゲームの案はずっと前からあったけど〝入試〟という地獄を前にして，そのようなゆう長なことはできませんでした。ほんで高校に入って，クラブと家でこのゲームを作りました。しばらくパソコンをやっていなかったので，プログラムにムダが多いと思いますが，そのへんはあまくみてください。

Story

ときは，1966年，ところは激戦の地ベトナム。トンキン湾のヤンキー・ステーションに浮かぶ空母オリスカニーのかんぱんのうえ，米海軍第162戦闘飛行隊所属の，世界初の全天候超音速艦上戦闘機Ｆ－８Ｅクルセイダーにあなたは乗っている。

20㎜機関砲４門を装備し，サイドワインダー（赤外線追尾式空対空ミサイル）４発もとうさいしている。

最近よく爆撃機が北ベトナム空軍のミグ戦闘機に撃墜されている。そのミグ戦闘機を撃墜するのが今回の出撃の目的である。

《第１表》変 数 表

X，Y	ミグ－17の座標
S	スコア
H	ハイスコア
F	燃料
W	サイドワインダー数
G	残弾数
M	面数
P	ミグ－17の数
O	サイドワインダー・スイッチ
R	照準ロック・スイッチ
B	機関砲の命中回数

あなたの機がカタパルトに取り付けられる。そして，発艦士官の手がふりおろされる。あなたは地獄の大空へまいあがる。ＧＯＯＤ－ＬＵＣＫ!!

遊びかた

ＲＵＮすると画面中央に輪が表示されます。これが，照準です。自機を[A][Z][,][.]で，上下左右に動かし，ミグ－17を輪の中心にとらえます。サイドワインダーが残っていれば，照準がロックされ，ピーと音がなります。

音が鳴っている間，すなわち照準がロックされているときは，ミグ－17が，どこにいても[Q]でサイドワインダーを発射できます。

ミグ－17が逃げても，追尾して，撃墜します。ただし，画面のはしから７列目ぐらいにきたら，自動的に消滅します。なぜなら，サイドワインダーは，短距離用ミサイルだからです。しかし，照準はロックされたままです。

つぎに，20㎜機関砲です。これはロックもなにもありません。敵が輪の中心にいるとき，スペース・キーを押せば，発射されます。しかし，画面にはうつらずに，音が鳴ります。20㎜砲は４門あるので，一度につき４発減ります。

ミグ－17に20発＝５回当てると撃墜できます。敵に当たると，かすかに〝キンキン〟と聞こえます。20㎜砲は，照準をロックしているとき，していないとき，サイドワインダーが飛んでいるとき…いつでも発射できます。でも，576発というのは少ないものです。10面ぐらいになればわかります。

面数＋５機撃墜で１面が終わって，キー入力まちの状態になります。すこし休けいしてから，何かキーを押すとつぎの面へ進みます。敵の数は，最高20機まで増えます。それ以降は，ずっと20機です。敵が上下左右のはしにきたら，うしろをとられたことになり，撃墜されゲーム・オーバーです。燃料がつきても，ゲーム・オーバーです。

書き忘れましたが，燃料，機関砲弾，サイドワインダーは，面クリアすると元の状態まで戻ります。またまた忘れましたが，これはコクピット・ゲームなのでミグ－17は押したキーと逆方向に動きます。

最後に

最初のうちは，むずかしくて，みなさんにとってはおもしろくないかもしれません。ぼくは本物のドッグ・ファイトをやりたくても，できるわけないので，せめてゲームでやろうと思って作りました。このゲームは，ぼくが作った中では一番気にいってます。今度は，朝鮮戦争のドッグファイト・ゲームを作ろうと思っています。

CHECKER FLAG

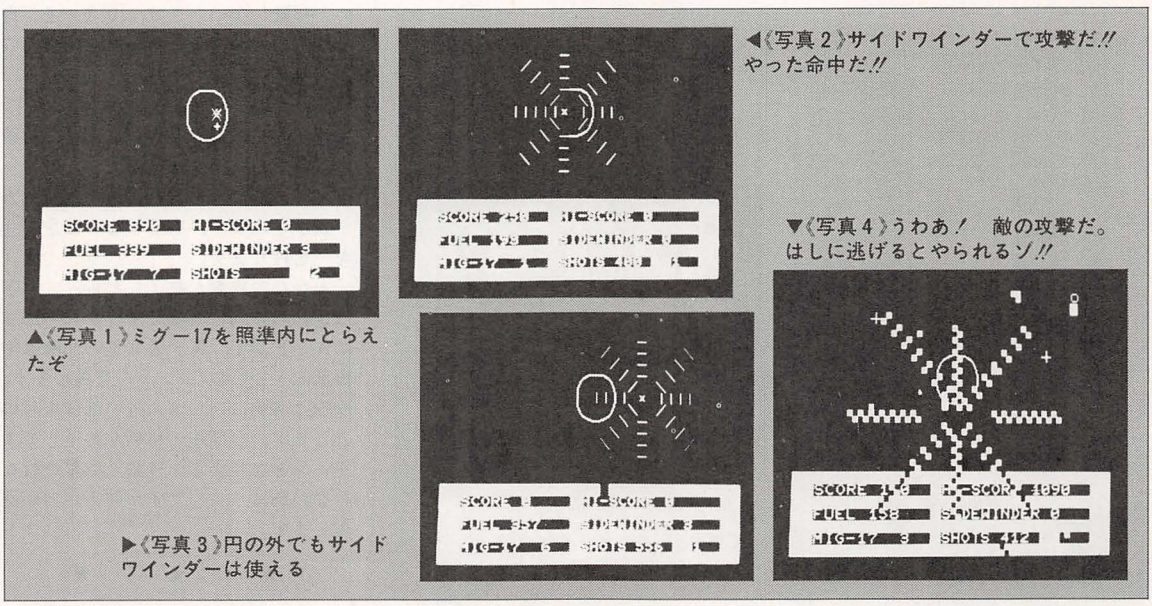
Dr.D：それにしても，よく当たるサイドワインダーだな。このころのサイドワインダーといったら，当たってもバクハツしなかったり，水田にうつっている太陽のほうに飛んでいってしまったりしたものだ。もっともゲームとしては大変よくできているぞ。たまにはメチャクチャ強いミグ－17をだしてほしかった（もちろんタン大佐が乗っている）。

編：やっぱりDr.のいうことはよくわからない。

★山下先生，ＴＶの出演回数が多くなりましたが，ひょっとして本業がヒマになったのでは？（愛知県岩倉市・下間　圭15才）……【編：ベーマが専属ライターの山下先生は，忙しいあい間をぬって出演しているんですよ。】

CRUSADERのプログラム・リスト

```
1000 REM ****** CRUSADER *****
1010 H=0:GOSUB5000
1100 REM ******* GAME ********
1110 S=0:M=0:OPTIONCMODE1
1200 REM **********************
1210 M=M+1:P=M+6:F=400:G=576:W=4
1220 CLS:FORI=0TO30:LOCATE16,I:PRINT"■";
1230 LOCATE18,I:PRINT"■";:LOCATE20,I:PRINT"■";:LOCATE22,I:PRINT"■";
1235 NEXTI
1240 LOCATE17,0:PRINT"■■SCORE      ■HI-SCORE      ■■";
1250 LOCATE19,0:PRINT"■■FUEL       ■SIDEWINDER    ■■";
1260 LOCATE21,0:PRINT"■■MIG-17     ■SHOTS      ■■  ■■";
1270 LOCATE17,8:PRINTS;:LOCATE17,23:PRINTH;
1280 LOCATE21,26:PRINTM;
1290 LOCATE19,25:PRINTW;
1300 REM **** MIG SETTEI *****
1305 LOCATEX,Y:PRINT" ";
1310 X=RND(6)+5:Y=RND(18)+7:B=0:O=0:R=0:E=0:E1=0
1320 P=P-1
1330 IFP>20THENP=20
1340 LOCATE21,10:PRINTP;" ";
1400 REM ******* MAIN ********
1402 IFP<=0THENGOSUB6000:GOTO1200
1405 IFE1=1THENE1=0:GOTO1305
1410 IFF<=0THEN4000
1415 IFE=1THENE=0:GOSUB3000
1420 F=F-1:LOCATE19,7:PRINTF;" ";
1430 POKE$C1CE,$91:POKE$C1CF,$5B:POKE$C1D0,$90
1440 POKE$C1ED,$92:POKE$C1F1,$97
1450 POKE$C20D,$5A:POKE$C211,$5A
1460 POKE$C22D,$93:POKE$C231,$96
1470 POKE$C24E,$94:POKE$C24F,$5B:POKE$C250,$95
1490 J=RND(13)
1495 IFRND(2)=0THENB$="9":GOTO1507
1500 B$="8"
1507 LOCATEX,Y:PRINT" ";
1508 X=X+(J=1)-(J=2):Y=Y+(J=3)-(J=4)
1520 IFJ=1THENB$="8"
1530 IFJ=2THENB$="9"
1550 PICKK
1555 IF(G>0)*(K=$20)THENGOSUB2500
1560 X=X+(K=$41)-(K=$5A):Y=Y+(K=$2C)-(K=$2E)
1565 IF(X<=0)+(X>=16)+(Y<=0)+(Y>=31)THEN4000
1570 LOCATEX,Y:PRINTFLD(1);B$
1580 IF(X=8)*(Y=15)THENR=1
1590 IF(R=1)*(W>0)THENPOKE1,$88:BEEP1:GOTO1600
1595 BEEP0
1600 REM
1610 IF(R=1)*(O=0)*(W>0)*(K=$51)THENW=W-1:O=1:L=14:N=15
1620 IFO=1THENGOSUB2000
1700 GOTO1400
2000 REM ***** SIDEWINDER *****
2010 LOCATEL,N:PRINT" "
2020 L=L+(X>=L)-(X<=L):N=N+(Y>=N)-(Y<=N)
2030 IFMOD(F,2)=1THENLOCATEL,N:PRINTFLD(1);":";:GOTO2040
2035 LOCATEL,N:PRINT"+";
2040 IF(X=L)*(Y=N)THENE=1
2050 IF(L<7)+(L>14)+(N<7)+(N>23)THENO=0:LOCATEL,N:PRINT" ";
2060 LOCATE19,25:PRINTW;
2070 RET
2500 REM ***** MACHINEGUN *****
2510 POKE1,$AA:BEEP1:BEEP1:BEEP0:BEEP1:BEEP1:BEEP1:BEEP0
2520 POKE1,$FF:BEEP1:BEEP1:BEEP0
2530 G=G-4
2540 LOCATE21,20:PRINTG;" ";
2550 IF(X=8)*(Y=15)THENB=B+1:POKE1,$66:BEEP
2560 IFB>=5THENE=1
2570 RET
3000 REM ****** CRUSH *********
3010 POKE1,$FF:BEEP1:BEEP1:BEEP0:POKE1,$AA:BEEP1:BEEP1:BEEP0
3020 FORI=1TO4
3025 LOCATEX-1-I,Y:PRINT"─";:LOCATEX+1+I,Y:PRINT"─";
3030 LOCATEX-I,Y-I:PRINT"／";:LOCATEX-I,Y+1+I:PRINT"＼";
3035 LOCATEX,Y-1-I:PRINT"｜";:LOCATEX,Y+1+I:PRINT"｜";
3040 LOCATEX+I,Y-I:PRINT"＼";:LOCATEX+I,Y+1+I:PRINT"／";
3045 LOCATE15,0:PRINTSPC(30);
3050 NEXTI
3060 FORI=1TO4
3065 LOCATEX,Y-1-I:PRINT" ";:LOCATEX,Y+1+I:PRINT" ";
3070 LOCATEX-I,Y-I:PRINT" ";:LOCATEX-I,Y+1+I:PRINT" ";
3075 LOCATEX-1-I,Y:PRINT" ";:LOCATEX+1+I,Y:PRINT" ";
3080 LOCATEX+I,Y-I:PRINT" ";:LOCATEX+I,Y+1+I:PRINT" ";
3085 LOCATE16,0:PRINT"                                                    ";
3090 NEXTI
3100 S=S+50:E1=1:O=0
3110 LOCATE17,8:PRINTS;
3120 LOCATE21,10:PRINTP;" ";
3130 RET
4000 REM ***** GAME OVER ******
4010 FORI=1TO7
4020 POKE1,$FF:BEEP1:BEEP1
4030 LOCATE10-I,15-I:PRINT"▗";:LOCATE11-I,15:PRINT"▄";
4040 LOCATE11-I,15+I:PRINT"▄";:LOCATE11,12-I:PRINT"▄";
4050 LOCATE11,18+I:PRINT"▄";:LOCATE11+I,15-I:PRINT"▖";
4060 LOCATE11+I,15+I:PRINT"▗";:LOCATE12+I,15:PRINT"▄";:BEEP1:BEEP1
4065 POKE1,$FF:BEEP1:BEEP0:BEEP1:BEEP1:BEEP0
4070 NEXTI
4075 FORI=1TO100
4080 LOCATERND(23),RND(31):PRINTCHR$(RND(31)+220);
4090 BEEP1:BEEP1:BEEP1:NEXTI
4095 BEEP0
4096 FORI=8TO17:LOCATEI,8:PRINTSPC(19);:NEXTI
4100 LOCATE10,10:PRINT"** GAME OVER **"
4110 LOCATE15,11:PRINT" HIT ANY KEY "
4115 LOCATE13,10:PRINT" SCORE : ";S
4120 PICKK:IFK=0THEN4120
4130 IFS>HTHENH=S
4140 GOTO1100
5000 REM ****** CHR TEIGI *****
5005 FORI=$C000TO$C008:POKEI,0:NEXTI
5010 FORI=$C080TO$C0D7:READA$
5020 A$="$"+A$:POKEI,VAL(A$):NEXTI:RET
5030 DATA00,00,00,00,E0,18,06,01
5040 DATA00,00,00,00,07,18,60,80
5050 DATA01,02,02,04,04,08,08,08
5060 DATA08,08,08,04,04,02,02,01
5070 DATA80,60,18,07,00,00,00,00
5080 DATA01,06,18,E0,00,00,00,00
5090 DATA10,10,10,20,20,40,40,80
5100 DATA80,40,40,20,20,10,10,10
5110 DATA91,4A,24,1A,19,04,02,01
5120 DATA89,52,24,58,98,20,40,80
5125 DATA00,00,24,18,18,24,00,00
5130 REM ****** CLEAR *********
6000 S=S+((G/10)*10)+((F/10)*10)+W*200:BEEP0
6010 FORI=1TO600:NEXTI
6020 LOCATE12,9:PRINT" HIT ANY KEY "
6030 PICKK
6040 IFK=0THEN6010
6050 RET
```



▲《写真1》ミグ-17を照準内にとらえたぞ

◀《写真2》サイドワインダーで攻撃だ!! やった命中だ!!

▶《写真3》円の外でもサイドワインダーは使える

▼《写真4》うわあ！　敵の攻撃だ。はしに逃げるとやられるゾ!!

★このあいだの夕やけニャンニャンで，なんと，サングラスとマスクを付けた人が映っていた。あれは影さんなのだろうか!?(愛知県名古屋市・**高相友則14才**)……【**影**：うまく変装していたつもりだったが…。】

JR-100用

移植版
バトル
BATTLE
ゲーム
GAME

★杉山　茂雄



はじめに

こんにちは，杉山茂雄です。今回は，ＰＣ－6001からの移植をしてみました。

《第１表》得 点 表

得点	内　　容
10	１～８の駒を撃破
7	Ｇ～Ｋの駒を撃破
4	Ａ～Ｆの駒を撃破
2	Ｘ～Ｚの駒を撃破 （砲兵駒－移動できない）
15	Ｔの駒を撃破：（司令部駒－移動できない－攻撃は４ターン以後）
－15	１～８までの駒のうち，五つ以上の駒が国境線をこえられなかった場合。（国境線はＴの駒の左右に連なる線） ※このルールはＪＲ側には科せられない
－10	Ａ～Ｆ，Ｇ～Ｋのどれかが９ターン終了した時点で，あなたの陣地（いちばん下のマス10個）の中にいた場合

STORY

ベーマガＤＥＬＵＸＥⅢをみればわかるけど，みれない人のために書いておきます。

198×年，とつじょＰ国軍隊が国境線をこえて押しよせてきた。あなたはこの地方の司令官です。数少ない兵力をもって，すみやかに敵を撃退せねばならない。というストーリーです。

HOW TO PLAY

まず最初に，自分の駒のデータ（１～８まで）と，敵の駒のデータ（Ａ～Ｋ，Ｔ，Ｘ～Ｚ）が表示されます。左から部隊番号，火力，防えい力です。スペース・キーを押したらゲーム・スタートです。

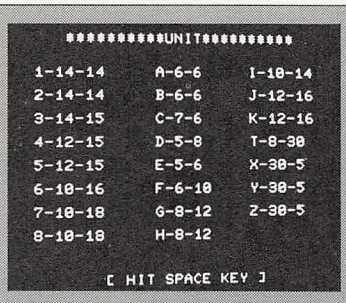
このゲームは移動と攻撃をＪＲとの間でくりかえし，９回終了した時点で得点の多いほうが勝ちになります。

まずあなたの移動からです。右側に部隊番号が表示されてから移動したい方向のキー（1～6）を押してください。移動しないときは，0キーを，自分の駒の状況を知りたいときは，7のキーを押してください。

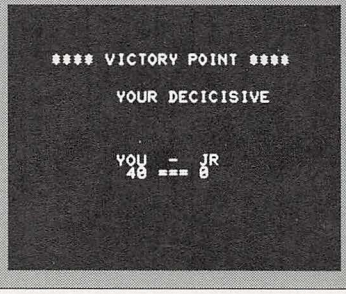
移動が終了したら攻撃にうつります。攻撃も右側に部隊番号が表示された後に攻撃したい部隊番号（アルファベット）を押してください。あたえた被害が表示されます。攻撃しないときは0キーを押します。

あなたの攻撃が終了したら，こんどはＪＲの移動と攻撃です。ＪＲの部隊はＡ～Ｆ，Ｔ，Ｘ～Ｚで他の部隊は増援部隊として４ターンから登場します。攻撃は各駒にいちばん近い部隊を目標とします。全部隊の移動が終了して１ターンとなります。移動と攻撃を行なわない駒は，少しですが防えい力が回復します。

★　　★　　★

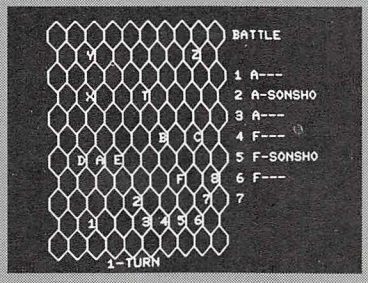


◀《写真１》１～８までが自分の部隊。スペース・キーでスタート



◀《写真３》やった!!　敵をふんさいしたぞ。40ポイントだ

▼《写真２》攻撃開始！　敵のＡとＦにダメージをあたえたゾ!!



CHECKER FLAG

Dr.D：シミュレーション・ゲームの移植か。べつにこれといって言うこともないな。

編：Dr.，そんなこと言わないでくださいよ。

Dr.D：どうせ移植するならもう少しグレード・アップしてほしかった。しかしコンピュータ側の思考ルーチンを作るのがむずかしくなるし，スピードのもんだいもあるからやはりこのぐらいが，限界なのだろうか。

編：やっぱりむずかしいですね，シミュレーション・ゲームは。

★おい，そんなに見つめるな。てれるじゃねーか。それでは…，あっち向いてホイ!!（石川県小松市・**スベって，ころんで，カクン14才**）……【**影**：イテテテっ！勢いよくひっかかったら，首が元にもどらなくなった。】

移植版 BATTLE GAMEのプログラム・リスト

```
10 DIM A(8),B(15),C(8),D(15),E(8),F(15),X(8),Y(8),L(15),M(15),Z(8)
20 FOR I=1 TO 8:READ A(I),C(I),E(I),X(I),Y(I):NEXT
30 FOR I=1 TO 15:READ B(I),D(I),F(I),L(I),M(I):NEXT
40 DATA1,14,14,5,21,2,14,14,10,19,3,14,15,11,21,4,12,15,13,21
50 DATA5,12,15,15,21,6,10,16,17,21,7,10,18,18,19,8,10,18,19,17
60 DATA$41,6,6,5,13,$42,6,6,12,11,$43,7,6,16,11,$44,5,8,3,13,$45,5,6,7
70 DATA13,$46,6,10,14,15,$47,8,12,7,1,$48,8,12,9,1,$49,10,14,11,1,$4A
80 DATA12,16,13,1,$4B,12,16,15,1,$54,8,30,10,7,$58,30,5,4,7,$59,30,5,4,3
90 DATA$5A,30,5,16,3
100 CLS:LOCATE1,3:PRINT"**********UNIT**********"
110 FOR I=1 TO 8:LOCATEI*2+2,0:PRINTI;"-";C(I);"-";E(I):NEXT
120 FOR I=1 TO 8:LOCATEI*2+2,12:PRINTCHR$(B(I));"-";D(I);"-";F(I):NEXT
130 FOR I=9 TO 15:LOCATEI*2-14,22:PRINTCHR$(B(I));"-";D(I);"-";F(I):NEXT
140 N=6:T=0:O=0
150 LOCATE22,7:PRINT"[ HIT SPACE KEY ]":PICK K
160 IF K<>$20 THEN 150
170 CLS:LOCATE0,0
180 PRINT"＼／＼／＼／＼／＼／＼／"
190 FOR I=1 TO 5
200 PRINT"| | | | | | | | | | |"
210 PRINT"＼／＼／＼／＼／＼／＼／"
220 PRINT"| | | | | | | | | | |"
230 PRINT"／＼／＼／＼／＼／＼／＼"
240 NEXT I
250 PRINT"| | | | | | | | | | |"
260 PRINT"＼／＼／＼／＼／＼／＼／"
270 FOR I=1 TO 8:LOCATEY(I),X(I):PRINT I:NEXT I
280 FOR I=1 TO 6:LOCATEMC(I),L(I):PRINTCHR$(B(I)):NEXT I
290 FOR I=12 TO 15:LOCATEMC(I),L(I):PRINTCHR$(B(I)):NEXT I
300 REM *** YOUR MOVEMENT ***
310 T=T+1:LOCATE23,6:PRINTT;"-TURN";
320 GOSUB5000
330 LOCATE1,24:PRINT"6  1"
340 LOCATE2,25:PRINT"／＼"
350 LOCATE3,23:PRINT"5 | 0| 2"
360 LOCATE4,25:PRINT"＼／"
370 LOCATE5,24:PRINT"4  3"
380 LOCATE7,23:PRINT"7--SCR 1"
390 FOR I=1 TO 8:IF E(I)<=0 THEN 580
400 LOCATEI*2+7,24:PRINTI;"-NO IDO";
410 PICKK:IFK=0THEN410
415 FORJ=1TO500:NEXT
420 IF(K<48)+(K>55)THEN410
430 IF K=55 THEN GOSUB5030:GOTO410
440 IF K=48 THEN E(I)=E(I)+1:GOTO580
450 LOCATEY(I),X(I):PRINT" "
460 IF K=49 THEN P=1:Q=-2:GOTO520
470 IF K=50 THEN P=2:Q=0:GOTO520
480 IF K=51 THEN P=1:Q=2:GOTO520
490 IF K=52 THEN P=-1:Q=2:GOTO520
500 IF K=53 THEN P=-2:Q=0:GOTO520
510 IF K=54 THEN P=-1:Q=-2:GOTO520
520 X(I)=X(I)+P:Y(I)=Y(I)+Q
530 IF X(I)>19 THEN X(I)=X(I)-P:Y(I)=Y(I)-Q
540 IF X(I)<1 THEN X(I)=X(I)-P:Y(I)=Y(I)-Q
550 IF Y(I)>21 THEN X(I)=X(I)-P:Y(I)=Y(I)-Q
560 IF Y(I)<1 THEN X(I)=X(I)-P:Y(I)=Y(I)-Q
565 IF PEEK($C100+Y(I)*32+X(I))<>0 THEN X(I)=X(I)-P:Y(I)=Y(I)-Q
570 LOCATE Y(I),X(I):PRINTI
580 NEXTI
590 REM *** YOUR BATTLE ***
600 GOSUB5000
610 LOCATE1,21:PRINT"BATTLE"
620 FOR I=1 TO 8:IF E(I)<=0 THEN 790
630 LOCATEI*2+3,21:PRINTI
640 PICK K:IF K=0 THEN 640
645 FOR J=1 TO 500:NEXT
650 IF K=48 THEN E(I)=E(I)+2:GOTO 790
660 IF K=84 THEN C=12:GOTO720
670 IF K=88 THEN C=13:GOTO720
680 IF K=89 THEN C=14:GOTO720
690 IF K=90 THEN C=15:GOTO720
700 C=K-64
710 IF(C(1)+(C)11)THEN640
720 E1=ABS(L(C)-(X(I)-1)):F1=ABS(M(C)-(Y(I)-1))
730 G1=(E1+F1*9)/2
740 G2=C(I)+RND(6)+1:F(C)=F(C)-(G2/G1)
750 IF(G2/G1)=0THENLOCATEI*2+3,23:PRINTCHR$(B(C));"---";:GOTO790
760 LOCATEI*2+3,23:PRINTCHR$(B(C));"-SONSHO";
770 IF F(C)<=0 THEN LOCATE I*2+3,23:PRINTCHR$(B(C));"-GEKIHA";:GOTO780
775 GOTO790
780 LOCATE M(C),L(C):PRINT" "
790 NEXT I
800 REM **** COM MOVE ****
810 IF T=4 THEN N=11
820 GOSUB5000
830 FOR I=1 TON:IFF(I)<=0 THEN 980
840 P1=RND(8)+1:FOR J=1 TO 500:NEXT
850 IF M(I)<5 THEN P1=P1+2
860 LOCATE M(I),L(I):PRINT" "
870 IF P1=1 THEN P=1:Q=-2:GOTO930
880 IF P1=2 THEN P=2:Q=0:GOTO930
890 IF P1=3 THEN P=1:Q=2:GOTO930
900 IF P1=4 THEN P=-1:Q=2:GOTO930
910 IF(P1=5)+(P1=7)+(P1=9)THENP=1:Q=2:GOTO930
920 IF(P1=6)+(P1=8)+(P1=10)THENP=-1:Q=2:GOTO930
930 IF PEEK($C100+(M(I)+Q)*32+(L(I)+P))<>0 THEN 970
940 IF (L(I)>21)+(L(I)<1)+(M(I)>19)+(M(I)<1)THEN970
950 M(I)=M(I)+Q:L(I)=L(I)+P:GOTO970
970 LOCATEMC(I),L(I):PRINTCHR$(B(I))
980 NEXT I
1000 REM *** COME BATTLE ***
1010 GOSUB 5000:O=0
1020 LOCATE9,22:PRINT"C-BATTLE"
1030 FOR I=0 TO 2000:NEXT:GOSUB5000
1040 FOR I=1 TO 15:IFF(I)<=0THEN1360
1050 IF(T<=3)*(I)=7)*(I<=12)THEN1360
1060 FOR J=1 TO 8:IF E(J)<=0 THEN Z(J)=1000:GOTO1090
1070 V=ABS((X(J)-1)-(L(I))):W=ABS((Y(J)-1)-M(I))
1080 Z(J)=((V+W)*7)/2
1090 NEXT J
1100 T1=0:T2=0:T3=0:T4=0:T5=0:T6=0:T7=0:T8=0
1110 FOR H=1 TO 8
1120 IF Z(1)<=Z(H) THEN T1=T1+1
1130 IF Z(2)<=Z(H) THEN T2=T2+1
1140 IF Z(3)<=Z(H) THEN T3=T3+1
1150 IF Z(4)<=Z(H) THEN T4=T4+1
1160 IF Z(5)<=Z(H) THEN T5=T5+1
1170 IF Z(6)<=Z(H) THEN T6=T6+1
1180 IF Z(7)<=Z(H) THEN T7=T7+1
1190 IF Z(8)<=Z(H) THEN T8=T8+1
1200 NEXT H
1210 IF T1=8 THEN S=1:GOTO1290
1220 IF T2=8 THEN S=2:GOTO1290
1230 IF T3=8 THEN S=3:GOTO1290
1240 IF T4=8 THEN S=4:GOTO1290
1250 IF T5=8 THEN S=5:GOTO1290
1260 IF T6=8 THEN S=6:GOTO1290
1270 IF T7=8 THEN S=7:GOTO1290
1280 IF T8=8 THEN S=8
1290 A2=D(I)+RND(6)+1
1300 IF Z(S)<=1 THEN Z(S)=1
1310 E(S)=E(S)-(A2/Z(S))
1320 IF(A2/Z(S))=0THENLOCATEO+2,22:PRINTCHR$(B(I));" ";S;"---";:GOTO1355
1330 IFE(S)<=0THENLOCATEO+2,22:PRINTCHR$(B(I));" ";S;"-GEKIHA";:GOTO1350
1340 LOCATEO+2,22:PRINTCHR$(B(I));" ";S;"-SONSHO";:GOTO1355
1350 LOCATEY(S),X(S):PRINT" "
1355 O=O+1
1360 NEXT I:FOR I=1 TO 3000:NEXT
1370 IF T=9 THEN 1400
1380 GOTO 300
1400 GOSUB5000:LOCATE6,22:PRINT"GAME OVER";:A1=1
1410 FORP=0TO1000:NEXT:S1=0:S2=0
1420 FORJ=1TO8:IFE(J)<=0THENS2=S2+10
1430 NEXT
1440 FORJ=1TO6:IFF(J)<=0THENS1=S1+4
1450 NEXT
1460 FORJ=7TO11:IFF(J)<=0THENS1=S1+7
1470 NEXT
1480 IFF(12)<=0THENS1=S1+15
1490 FORJ=13TO15:IFF(J)<=0THENS1=S1+2
1500 NEXT
1510 IF A1=2 THEN RETURN
1520 FOR I=1 TO 8:IFY(I)<7 THEN Q1=Q1+1
1530 NEXT:IFQ1<5THENS1=S1-15
1532 FOR I=1 TO 15:IF M(I)=21 THEN S1=S1-10
1535 NEXT
1540 CLS:LOCATE4,4:PRINT"**** VICTORY POINT ****"
1550 IF S1=S2 THEN A$="YOU - DRAW - JR":GOTO1600
1560 IF S1-S2)=20 THEN A$="YOUR DECICISIVE":GOTO1600
1570 IF S1>S2 THEN A$="YOUR MARGINAL":GOTO1600
1580 IF S2-S1)=20 THEN A$="JR DECICISIVE":GOTO1600
1590 IF S2>S1 THEN A$="JR MARGINAL"
1600 LOCATE7,10:PRINTA$
1610 LOCATE12,10:PRINT"YOU  -  JR"
1620 LOCATE13,14:PRINT"==="
1630 LOCATE13,11:PRINTS1
1640 LOCATE13,18:PRINTS2
1650 FORI=1TO5000:NEXT:END
5000 FOR P=0 TO 23
5010 LOCATEP,21:PRINT"            ";
5020 NEXT:RETURN
5030 REM **** YOUR UNIT ****
5035 GOSUB5000
5040 LOCATE1,21:PRINT"***UNIT***"
5050 J=4:FORP=1TO8:IFE(P)<=0THEN5070
5060 LOCATEJ,22:PRINTP;"-";C(P);"-";E(P):GOTO5070
5065 LOCATEJ,21:PRINT" GEKIHA"
5070 J=J+2:NEXT:A1=2:FORJ=1TO2000:NEXT:GOSUB5000
5075 LOCATE1,21:PRINT"***POINT***":GOSUB1410
5080 LOCATE3,21:PRINT"YOU  -  JR":LOCATE4,22:PRINTS1;"  === ";S2;
5090 FORP=0TO2000:NEXT
5100 GOSUB5000
5110 LOCATE1,24:PRINT"6  1"
5120 LOCATE2,25:PRINT"／＼"
5130 LOCATE3,23:PRINT"5 | 0| 2"
5140 LOCATE4,25:PRINT"＼／"
5150 LOCATE5,24:PRINT"4  3"
5160 LOCATE7,23:PRINT"7--SCR 1"
5170 FOR P=1 TO I
5175 IFE(P)<=0 THEN 5190
5180 LOCATEP*2+7,24:PRINTP;"-NO IDO";
5190 NEXT:RETURN
```



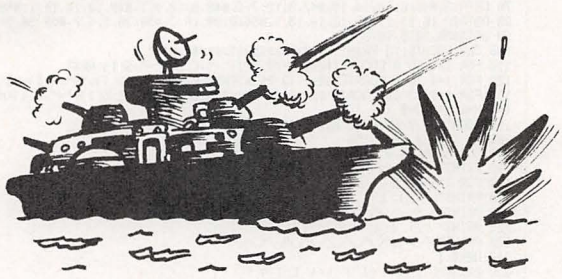
評…うわーっ！つぐ美ちゃんがいっぱい！(影)

by マーコン

★影さん，はーりぃふぉっくすを反対から読めるものなら，読んでみろ！(佐賀市・**サムタイム高田**)……【影：すくっ，すくっぉ……イテ！編：影さん，どうしたんですか!?影：ヒタ(舌)カンレヒマッタ！**つぐ美**：？】

JR-200用

バトル BATTLE -ゾーン ZONE III
—シー フォース SEA FORCE—

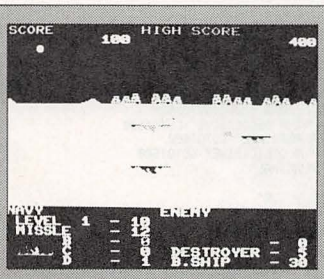


★林　邦彦

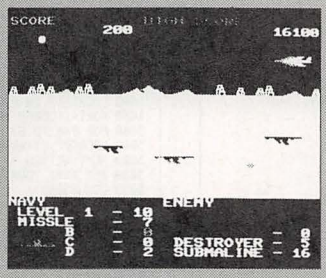
軍港内

204X年，軍部より最強部隊のなかの1部隊として認められた，この第001独立部隊。空軍での任務をおえ，作戦会議のあと海軍連合艦隊に配属となり，少々古いが機動力が抜群の駆逐（くちく）艦が1せき与えられた。1せきだけである。たぶん軍の予算が少なくなっているのだろう。

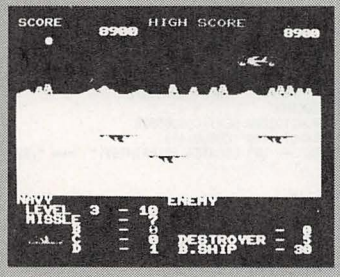
一方，敵の海軍は空軍の巨大空母（くうぼ）ほどの開発力はないようだ。しかし，攻撃力は並以上らしいので，機動力抜群の駆逐艦がかつやくするのだろう。そろそろ敵艦隊が奇襲にくるころらしい。任務は軍部の指令による最低限の敵数を撃沈し，前進することである。では，第001独立部隊は自艦へ乗艦せよ。



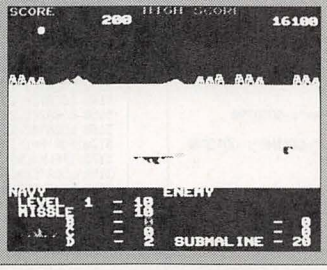
◀《写真1》カソール・キーで移動しながら，攻撃だ!!



▼《写真2》魚雷はっしゃ！あっ，飛行機も出現したぞ



▲《写真3》やった!!飛行機に命中！まだまだこれからがたいへん



▶《写真4》潜水艦出現!!水面にあらわれたときが勝負だ

艦橋内

カーソル・キーで，4方向移動，Zで弾，Xで魚雷（ぎょらい）を発射，RETで一時停止，解除します。軍艦には，攻撃力，防御力，耐久力（名前，レベルの後に表示される数字）があり，この三つによりダメージが決まり，耐久力が0になるか，敵に当たるとGAME OVERになります。潜水艦，飛行機は撃沈，撃破しなくても面クリアはできます。潜水艦は潜水中にはダメージを受けません。

下の情報らんは，NAVY側（自分）上からレベルと耐久力，ミサイル数，敵撃沈数（戦艦，巡洋（じゅんよう）艦，駆逐艦，赤くなれば面クリアの最低数は越えている）で，ENEMY側（敵）は，画面上にでている敵の種

《第2表》マシン語サブ・ルーチン内容

7000H	文字変換
701BH	背景移動
7047H	キャラクタ移動
70BCH	魚雷移動
7100H	敵魚雷移動
7128H	弾移動

《第1表》変数表

A	駆逐艦座標	K	弾座標	U	耐久力
B	〃 方向	L	飛行機　X座標	V	魚雷数
C	〃 X座標	M	敵艦　X座標	W	キー入力用
D	〃 Y座標	N	〃　Y座標	X，XX	チェックサム用
E	敵艦座標	O	最高得点	Y	$C100（座標読み取り用）
F	〃 方向	P	カウンタ	Z	$E（色指定用）
G	動作時の敵指定	Q	ランク	A(X)	敵艦座標(保存用)
H	汎用，ダメージ検査用	R	レベル	B(X)	〃 攻撃力
I	〃 ループ用	S	得点	C(X)	〃 耐久力
J	魚雷座標	T	攻撃力	D(X)	敵艦種類
				E(X)	〃 魚雷座標
				F(X)	〃 撃沈数
				G(X)	〃 最低撃沈数
				T(X)	種類別攻撃力
				U(X)	〃 耐久力
				X$(X)	爆発用キャラクター
				Y$(X)	種類名
				Z$	背景キャラクター

★いつのまにか下関でも，ベーマガが10日に買えるようになった。ついに文明の波がここまで……。（山口県下関市・**とらぼーど**）……【**影**：ベーマガが8日発売だというのを知らないな。**編**：おもしろさは同じですよ。】

BATTLE ZONE IIIのプログラム・リスト

```
10 REM      for JR.200          [ BATTLE*ZONE ── SEA*FORCE ──]
20 REM  date S.61 / 03 / 02              memories 6666 bytes
100  REM ― START ―――――――――――――――――――――
110 CLEAR $6FFF:RANDOMIZE:GOSUB 1130
120 GOSUB 1000:R=1:S=0:GOSUB 900
130 GOSUB 850:GOSUB 750
140   REM ― MAIN ROUTINE ―――――――――――――――――
150 W=STICK(0):C=MOD(A,32):D=INT((A-Y)/32):IF W=13 THEN GOSUB 690
160 IF W=120 AND NOT J AND V THEN J=A+3:V=V-1:SOUND 100,2
170 IF W=122 AND NOT K THEN K=A+3:SOUND 300,2
180 B= ((W=31 AND D<15)-(W=30 AND D>9))*32
190 B=B+(W=28 AND C<13)-(W=29 AND C)
200 A=USR($7047,A,(B+(B<0)*256)*256+1):J=USR($70BC,J):K=USR($7128,K)
210 H=((J=A(1))+(J=A(2))*2+(J=A(3))*3)*(JC)0):IF H THEN 420
220 H=(K=$C180+L):IF H THEN-390
230 W=INT(RND(1)*(18-R))-G=MOD(P,3)+1:E=A(G):M=MOD(E,32):N=INT((E-Y)/32)
240 IF NOT (E OR MOD(P,32)) THEN GOSUB 720:GOTO 280
250 IF NOT M THEN GOSUB 740:GOTO 290
260 F=((W=1 AND N<15)-(W=2 AND N>9))*32-1
270 D(G)=D(G)+((D(G)=4)-(D(G)=4,1))*((RND(1)<.4)*.1)
280 E=USR(&7047,E,(F+(F(0)*256)*256+2+(D(G))=4)+(D(G)=4.1))
290 FOR I=1 TO 3
300 IF INT((A(I)-Y)/32)=D AND NOT E(I) AND C<M THEN E(I)=A(I)-1:SOUND 150,2
310 E(I)=USR(&7100,E(I))*(E(I))*C220):NEXT
320 A(G)=E:IF NOT E THEN B(G)=0:C(G)=0:D(G)=0
330 H=(A=E(1))+(A=E(2))*2+(A=E(3))*3:IF H AND NOT JR THEN 610
340 L=(MOD(P,192))161)*(191-MOD(P,192))
350 POKE Z,71:LOCATE 0,4:PRINT SPC(32):IF L THEN LOCATE L,4:PRINT "-,/"
360 I=PEEK(&716E):IF I AND I<13 THEN 650
370 I=USR(&701B,VARPTR(Z$)+MOD(P,64)+1):P=P+1:GOTO 150
380   REM ― POINT 1 ―――――――――――――――――――
390 POKE Z,66:LOCATE L,4:PRINT X$(4):FOR I=1 TO 50:SOUND 3000-I*30,1:NEXT
400 P=MOD(P,64):S=S+R*200:V=V+5*(V(95):K=0:L=0:GOTO 230
410   REM ― POINT 2 ―――――――――――――――――――
420 IF D(H)>4 THEN 230
430 C(H)=C(H)-INT(T-C(H)/5):J=0:FOR I=1 TO 30:SOUND 1000-I*20,1:NEXT
440 IF C(H)>0 THEN GOSUB 760:GOTO 230
450 POKE Z,74:LOCATE MOD(A(H),32),INT((A(H)-Y)/32):PRINT X$(2+(D(H)=4));
460 FOR I=1 TO 50:SOUND 1500-I*30,1:NEXT:S=S+R*(D(H)*20-10+(D(H)=4)*30)
470 LOCATE PEEK(9)-4,PEEK(10):PRINT Y$:IF D(H)<4 THEN F(D(H))=F(D(H))+1
480 A(H)=0:B(H)=0:C(H)=0:D(H)=0:H=0:GOSUB 760
490 FOR I=1 TO 3:H=H+(F(I)>G(I)):NEXT:IF H<3 THEN 230
500   REM ― CLEAR ―――――――――――――――――――――
510 POKE Z,7:LOCATE 5,4:PRINT "Zone";R;"Break through"
520 FOR I=1 TO 2000:NEXT:LOCATE 5,4:PRINT SPC(21):S=S+U*10
530 R=R+1:GOSUB 870:GOSUB 760:IF R<12 THEN GOTO 230
540 POKE Z,2:LOCATE 0,18:PRINT SPC(192);
550 LOCATE 2,19:PRINT "Con9ratulation !"
560 POKE Z,7:LOCATE 4,21:PRINT "You are"
570 LOCATE 6,23:PRINT "'Professional Warrior'!";
580 IF NOT STICK(0) THEN 580
590 POKE 0,64:POKE 44,109:CLS:PRINT "Thank you !":GOTO 1530
600   REM ― DAMAGE ―――――――――――――――――――――
610 U=U-INT(B(H)-U/3)-E(H)=0:FOR I=1 TO 30:SOUND 1000-I*20,1:NEXT
620 IF U)0 THEN GOSUB 760:GOTO 340
630   REM ― GAME OVER ―――――――――――――――――――
640 POKE Z,74:LOCATE MOD(A,32),INT((A-Y)/32):PRINT X$(1)
650 FOR I=1 TO 100:SOUND 200+(I)50)*(3000-I*30),1:NEXT
660 POKE Z,7:LOCATE 11,4:PRINT "GAME OVER"
670 FOR I=1 TO 3000:NEXT:GOTO 120
680   REM ― SUBROUTINES ―――――――――――――――――――
690 SOUND 980,12:SOUND 1200,15:POKE Z,7:LOCATE 14,3:PRINT "PAUSE"
700 W=STICK(0):JR=(W=8):IF W<)13 AND NOT JR THEN 700
710 SOUND 980,12:SOUND 1200,15:LOCATE 14,3:PRINT "     ":RETURN
720 E=INT(RND(1)*6)*32+$C25C:I=INT(RND(1)*10)>D(G)=(I=9)+(I)6)+(I)3)+1
730 B(G)=T(D(G)):C(G)=U(D(G)):GOSUB 760:RETURN
740 E=USR(&7068,E):E=0:B(G)=0:C(G)=0:D(G)=0:GOSUB 760:RETURN
750   REM ― DATA PRINT ―――――――――――――――――――
760 POKE Z,7:O=O+(S)O)*(S-O)
770 LOCATE 6,19:PRINT CHR$((R(10)*32);R;" -";CHR$((U(10)*32);U
780 LOCATE 12,20:PRINT CHR$((V(10*32);V
790 FOR I=1 TO 3:POKE Z,7-(F(4-I))=G(4-I))*5:LOCATE 12,I+20
800 PRINT CHR$((F(4-I)<10)*32));F(4-I);:POKE Z,7
810 PRINT Y$(D(I));" -";CHR$((C(I)<10)*32);C(I);:NEXT
820 LOCATE 5,1:PRINT RIGHT$("      "+MID$(STR$(S),2),7);"0"
830 LOCATE 24,1:PRINT RIGHT$("      "+MID$(STR$(O),2),7);"0":RETURN
840   REM ― SET READY ―――――――――――――――――――
850 FOR I=1 TO 3:A(I)=0:B(I)=0:C(I)=0:D(I)=0:E(I)=0:NEXT
860 A=$C240:J=0:K=0:P=0:JR=0
870 Q=INT((R-1)/3)+1:T=Q*3+3:U=(Q+(R>11))*10:V=Q*15
880 F(1)=0:F(2)=0:F(3)=0:G(1)=Q*2+1:G(2)=Q:G(3)=Q-1:RETURN
890   REM ― FIELD ―――――――――――――――――――――
900 POKE Z,7:CLS
910 POKE Z,4:PRINT "SCORE";SPC(9);:POKE Z,2:PRINT "HIGH SCORE"
920 FOR I=0 TO 31:POKE Z,75:LOCATE I,17:PRINT "2"
930 POKE Z,65:LOCATE I,7:PRINT "?";:NEXT:POKE Z,8:PRINT SPC(31);
940 POKE Z,72:PRINT SPC(128);SPC(129):POKE Z,6:LOCATE 3,2:PRINT "●"
950 POKE Z,5:LOCATE 0,18:PRINT "NAVY";SPC(12);"ENEMY"
960 POKE Z,7:PRINT " LEVEL"
970 PRINT " MISSLE    ~";PRINT "      B    ~"
980 PRINT "       C    ~";PRINT "      D    ~";
990 POKE Z,66:LOCATE 1,22:PRINT '!"#$':RETURN
1000   REM ― TITLE ―――――――――――――――――――――
1010 POKE Z,6:CLS:LOCATE 0,3
1020 PRINT "┌─┬─┬─┬─┬─┬─┐"
1030 PRINT "├─┼─┼─┼─┼─┼─┤"
1040 PRINT "└─┴─┴─┴─┴─┴─┘"
1050 PRINT SPC(15);"┌─┬─┬─┬─┬─┐"
1060 PRINT SPC(15);"│ │ │ │ │ │ ";:POKE Z,3:PRINT "┌─┬─┐":POKE Z,6
1070 PRINT SPC(15);"└─┴─┴─┴─┴─┘";:POKE Z,3:PRINT "└─┴─┘"
1080 POKE Z,1:LOCATE 14,10:PRINT "――― SEA FORCE ―――"
1090 POKE Z,4:LOCATE 0,22:PRINT "▓▓▓▓▓ PUSH START BUTTON ▓▓▓▓▓"
1100 IF NOT STICK(0) THEN I=MOD(I+1,7)+1:GOTO 1080
1110 RETURN
1120   REM ― INITIALIZE ―――――――――――――――――――
1130 DIM A(3),B(3),C(3),D(3),E(3),F(3),G(3)
1140 DIM T(4),U(4),X$(4),Y$(4),Z$*64:Y=$C100:Z=14
1150 RESTORE:POKE 0,0:POKE $CA00,0:POKE 44,40:POKE Z,7:CLS
1160 FOR I=$C000 TO $C0F8 STEP 8:GOSUB 1240:NEXT:X=0
1170 FOR I=$7000 TO $716D STEP 8:GOSUB 1240:NEXT
1180 IF X<)37981 THEN 1520
1190 FOR I=0 TO 4:READ Y$(I),T(I),U(I):NEXT
1200 FOR I=1 TO 4:X$(I)="4"+CHR$(I*4+30)+CHR$(I*4+31)+"4":NEXT
1210 Y$="    "+CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(29)+"    "
1220 Z$="?99::?:9:;)?:9???;(=)?;)???9:?:9?;)?:99::?;(=)???????;)?::9?99:??"
1230 I=USR($7000):RETURN
1240 READ A$:FOR H=0 TO 7:XX=VAL("$"+MID$(A$,H*2+1,2))
1250 POKE I+H,XX:X=X+XX:NEXT:RETURN
1260   REM ― CHARA DATA ―――――――――――――――――――
1270 DATA 00000000000000000,0000002020061FF,8080815C4E27D7FF,40C0E0E0F0E0F7FF
1280 DATA 0000000001010FFE,0000000008080F97F,0000010307030CFFF,8182C4888CDCFEFF
1290 DATA 00000000007FC8FF,0000000808080FE3F,0000000000000007F,301010383838FFFF
1300 DATA 0000000000000F0FF,0000037FFF010000,0F7FFCFFFFFE3F07,C3070FFEFF0080E0
1310 DATA 0000301010383838FE,0000000000003F603,0000000000026552A,0008102244081000
1320 DATA 0840020090B57E3C,FF7000000000000,FFFF79190C000000,FFF3F0E0F0780000
1330 DATA FF8000000000000,3C242E7A4A5F5151,00001E123E277555,0000000000031FFF
1340 DATA 00000030FBFCFFFF,001C3EFFFFFF7FFF,00000000F0F8FEFF,0000000000000000
1350   REM ― MACHINE DATA ―――――――――――――――――――
1360 DATA F6D108C1182713CE,D100A600B7701148,8A00A700088CD400,26F039FF7045CE00
1370 DATA 07DF09BDEBB2FE70,45A6008020B7C1FF,C6448119270A811A,2706811F2603C004
1380 DATA 5CF7C5FF39000036,8D1BFB70BBF770BB,FE70BAA600AA01AA,02AA03B7716E328D
1390 DATA 0FF670BAB670BB39,FF70BA4F8D272025,FF70BA810427304A,48434C8D028615A7
1400 DATA 004CA7014CA7024C,A703BDEB93811827,02861F8B30A700A7,01A702A703FE70BA
1410 DATA 8620084A26FC394F,C6108D048618C617,6F006F01E7026F03,20D000008C000027
1420 DATA 2B6F0008FF70FD86,1FB470FE811F271C,A60081052F04810C,2F168612A700BDEB
1430 DATA 93864AA700F670FD,B670FE394F5F20FB,4A8403168670FE10,B770FE20E8000000
1440 DATA 8C000027E76F0009,FF70FD861FB470FE,27DAA60081052C03,4D26D58611A700BD
1450 DATA EB93864EA70020BD,8C000027396F007C,70A2BD70A07A70A2,08FF70FDB670FD81
1460 DATA C02723A60081192C,E681102C07810D2C,184D26128613A700,BDEB93A6008438 88
1470 DATA 46A7007E70E54F5F,398B047E70F00000
1480   REM ― SHIP DATA ―――――――――――――――――――
1490 DATA "          ", 0, 0," DESTROYER", 5, 5," CRUISER  ",10,15
1500 DATA " B.SHIP   ",20,30," SUBMALINE",30,20
1510   REM ― END ―――――――――――――――――――――――
1520 POKE 0,64:BEEP:PRINT "Machine data error"
1530 END  :  END  :  END  :  END  :  END  :  END  :  END  :  END  :  END  :  END
```

類と耐久力です。

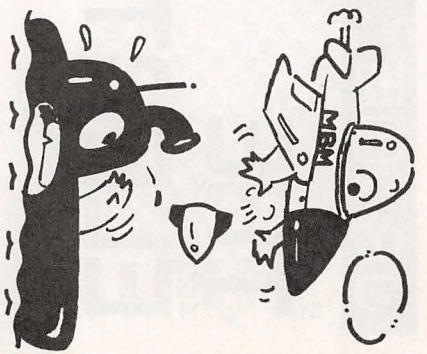
軍部通信室内

このゲームは、IIとおなじく12クリアで完結します。そのうち3ZONEごとに攻撃力などがあがります。1面クリアすると耐久力×100点のボーナスが加算されます。

BATTLE ZONE II, IIIには対ミサイル用強力透明装甲(そうこう)を付けられるかくしコマンドがあります。

CHECKER FLAG

編：立体的に見せていますね。
Dr.D：キャラクターの作りかたが決め手だ。それにしても、よくできているぞ。
編：ベテランの作るプログラムは、やっぱりちがいますね。
Dr.D：プログラムをじょうずに作れる人ほど論理式や数式などの式をうまく、多く使う。
編：細かいところのテクが大切なんですね。

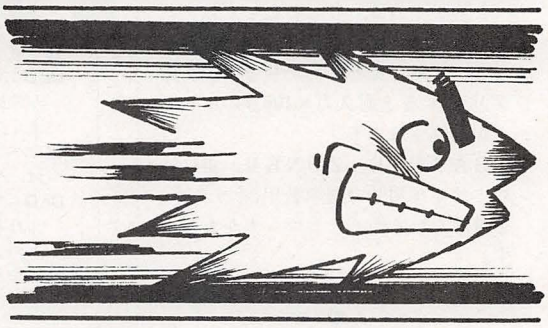


★50万部を達成したら、OFを上にも拡張(BASIC)しよう。ついでに左右にもタテ書きで!!（北海道札幌市・池田克彦12才）……【影：拡張したらOver Flowじゃなくなるじゃないか。】

JR-200用

THE ELECTRON
ジ　エレクトロン

★岡村　剛



内　容

このゲームは，電気回路の導線中の自由電子をそうさし，原子をよけながら電池の⊕極にむかって突進するというシンプルなゲームです。

遊びかた

カーソル・キーで黄色の●（電子）をうごかし，緑色の●（原子）をうまくよけて，なるだけはやく⊕極にたどりついてください。

原子にぶつかると，はじかれてしまいＴＩＭＥが１秒プラスされます。またこのときは電子をコントロールできません。画面左の回路の導線がメーターになっていて，どこまで進んだか知ることができます。画面の上のほうでＰＬＡＹするほど早く進むことができますが，時間がたつにつれてむずかしくなります。

また，Ｐキーを押すと，ポーズがかかります。もう一度押すと再開します。

プログラム

ＢＡＳＩＣとマシン語でできています。ＢＡＳＩＣ部は，ＲＥＭ文を見ればどこでどんな処理をしているか，だいたいわかると思います。マシン語では，ＴＩＭＥ表示，味方キャラ移動，スクロールをやっています。

《第１表》主な変数

ＳＣ，ＳＣ$	……ＴＩＭＥ
ＨＳ，ＨＳ$	……最高ＴＩＭＥ
ＭＩ，ＴＩ	……マシン語の開始番地
ＬＥ	……レベル
ＣＯ	……敵発生用フラグ
ＤＣ，ＤＭ，ＤＸ，ＤＹ	…メーター表示用
Ａ	……ＫＥＹ入力
Ｍ１$，Ｍ２$	…メッセージ
ＧＥ$	……敵キャラ

マシン語の開始番地

$5000～	ＴＩＭＥ表示
$502Ａ～	味方キャラ移動，表示
$514～	スクロール
$51ＤＥ～	音楽データ

改造は，150行のＬＥ（レベル）の値を０～４の範囲で変えることができます。また，290行の300を小さくすると，ゲーム時間がはやくなります。

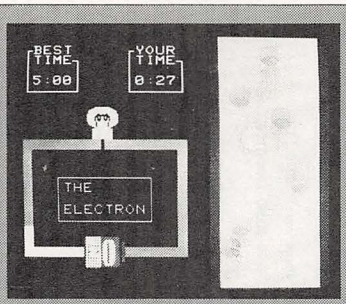
苦労したところは，キャラ作成や，はじきとばされたときの処理などです。

CHECKER FLAG

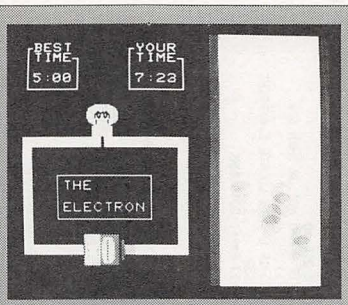
編：ゲーム自体はシンプルなのですが，ちょっとアレンジすると，まったく別のゲームになってしまいますね。

Dr.D：マシン語を使っているのでスピードもあり，よくできている。しかし，電子が陽子をよけていくというのには首をかしげてしまう。もう少しゲームのアイデアを検討してもらいたい。

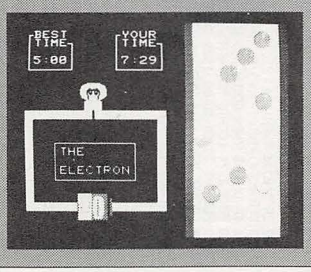
編：あいかわらずDr.はからいことをいいますね。



▲〈写真１〉カーソル・キーで自機を動かして，原子をよける



▲〈写真２〉あともう少しでゴールだ。はやく、はやく



▶〈写真３〉やったー！ゴール・イン。電球に明りがついた



評…おー！イラストにも登場したぜ!!（断空我）

★山下先生！僕と２人で，ベーマガをミーハー雑誌にしましょう！まず，表紙をおニャン子クラブにして……。（静岡県浜松市・**にゃんぎらす加藤15才**）……【**山下**：よし，第１回目は新田恵利ちゃんにしよう！ね，編集長！】

《リスト1》THE ELECTRONのメイン・プログラム・リスト

```
10 REM ********** SHOKI SETTEI **********
20 CLEAR $4FFF:FOR I=$D588 TO $D687:IF I=$D660 THEN RESTORE 700
30 READ I$:POKE I,VAL("$"+I$):NEXT
40 TEMPO 50:POKE 0,0:POKE $CA00,0:COLOR ,0:CLS
50 HS=500:HS$="500":MI=$512B:TI=$514C:GE$="ﾍﾎ"+CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29)+"ﾏﾐ"
60 REM *********** GAME FIELD ***********
70 RESTORE 730:FOR I=1 TO 20:READ I$:COLOR 7-(I>9)*3,0
80 IF I=11 THEN I=19:FOR J=11 TO 18:LOCATE 2,J:PRINT I$:NEXT
90 LOCATE 2,I:PRINT I$:NEXT
100 COLOR 7,0:LOCATE 3,4:PRINT LEFT$(HS$,1)+":"+RIGHT$(HS$,2)
110 FOR I=7 TO 21:READ I$:COLOR (I<9)*5+(I>8)+(I>18),(I>18)*7
120 LOCATE 8-(I>12)*(I<18)*3,I:PRINT I$:NEXT
130 COLOR ,0:FOR I=19 TO 21:READ I$:LOCATE 11,I:PRINT I$:NEXT
140 COLOR ,1:FOR I=0 TO 23:LOCATE 20,I:PRINT "ﾅ";SPC(10);"ﾅ";:NEXT
150 LE=2:DM=4:DX=8:DY=20:RANDOMIZE:COLOR 4
160 COLOR 7:LOCATE 22,22:PRINT "STARTﾎﾞﾀﾝ";:COLOR 4:GOSUB 560
170 LOCATE 22,22:PRINT SPC(9);:G=USR(TI):IF STICK(0)<>115 THEN 160
180 FOR I=0 TO 23:LOCATE 21,I:PRINT SPC(10);:NEXT
190 REM *********** GAME START **********
200 FOR I=$4FFC TO $4FFF:READ J:POKE I,J:NEXT
210 G=USR(MI,,$1F)
220 FOR I=0 TO 2:PLAY "F",$51FD,$51FF:NEXT:POKE 7,0
230 REM       ┌──────────MAIN──────────┐
240 PICK A:IF A<>112 THEN 260
250 FOR I=0 TO 100:NEXT:PICK A:IF A<>112 THEN 250
260 A=USR(MI,,A):IF A>0 THEN GOSUB 450
270 A=USR(TI):IF A>0 THEN GOSUB 450
280 GOSUB 560
290 IF DC>300 THEN DC=0:LE=LE+.1:GOSUB 490:IF DX=12 AND DM=4 THEN 350
300 IF PEEK($C18D)=57 THEN 420
310 IF PEEK($32)=0 THEN PLAY "B",,$51ED
320 DC=DC+(23-PEEK($4FFE)):G=USR($5000):GOTO 240
330 REM       └──────────────────────┘
340 REM ********** GAME END **********
350 COLOR 6,0:LOCATE 8,7:PRINT "ｽｺｱﾀ":LOCATE 8,8:PRINT "ﾁｯﾃﾄ"
360 COLOR 7,1:LOCATE 21,12:PRINT " GOAL IN!!":PLAY "F",$5207,$520D,$5209
370 X=$C18D:SC$=CHR$(PEEK(X))+CHR$(PEEK(X+2))+CHR$(PEEK(X+3)):SC=VAL(SC$)
380 IF SC>=HS THEN M1$="  TRY     ":M2$="  AGAIN!! ":GOTO 400
390 HS=SC:HS$=SC$:M1$="YOUR TIME ":M2$="  IS BEST!"
400 LOCATE 21,12:PRINT M1$:LOCATE 21,14:PRINT M2$
410 FOR I=0 TO 4000:NEXT:GOTO 70
420 FOR I=700 TO 300 STEP -25:SOUND I,I/80:NEXT
430 COLOR 7:M1$="   TIME   ":M2$="   OVER   ":GOTO 400
440 REM ******* HAJIKITOBASARETA! *******
450 PLAY "B",$51DF,$51F1:POKE 7,1:G=USR($5000):DC=DC-1:FOR I=0 TO LE
460 B=USR(MI,,A):IF B>0 THEN I=LE:A=B:NEXT:G=USR(TI):GOTO 450
470 NEXT:RETURN
480 REM ******** KAIRO NO MEMORI ********
490 PLAY "B",$51E9:ON DM GOSUB 510,520,530,540
500 POKE $C500+DX+DY*32,6:RETURN
510 DY=DY-1:DM=1+(DY<11):RETURN
520 DX=DX+1:DM=2+(DX>16):RETURN
530 DY=DY+1:DM=3+(DY>19):RETURN
540 DX=DX-1:DM=4-(DX<3)*3:RETURN
550 REM ********** GENSHI WRITE **********
560 CO=CO+1:IF CO>1 AND RND(0)<LE/10 THEN CO=0:LOCATE RND(0)*8+21,0:PRINT GE$
570 RETURN
580 REM ***** CHARACTER,FIELD DATA ******
590 DATA d5,d5,d5,d5,d5,d5,d5,df,57,57,57,57,57,57,56,f6
600 DATA ff,ff,ff,83,39,31,38,30,f0,f0,f0,f0,f7,f7,f7,f7
610 DATA d0,d0,d0,dc,d8,d0,d0,d0,16,16,16,36,76,16,16,16
620 DATA 30,30,38,30,38,30,30,30,f7,f7,f7,f7,f7,f7,f7,f7
630 DATA df,d5,d5,d5,d5,d5,d5,d5,f6,56,57,57,57,57,57,57
640 DATA 30,30,30,31,39,83,ff,ff,f7,f7,f7,f7,f0,f0,f0,f0
650 DATA 00,00,03,07,07,0f,0f,0f,3f,ff,ff,ff,ff,f3,e0,c5
660 DATA fc,ff,ff,ff,ff,4f,07,a3,00,00,c0,e0,e0,f0,f0,f0
670 DATA 0f,0f,0f,07,07,03,00,00,d5,d1,db,ef,ef,ef,ef,3f
680 DATA ab,8b,db,f7,f7,f7,f7,fc,f0,f0,f0,f0,e0,c0,00,00
690 DATA ff,ff,ff,ff,ff,ff,ff,ff,fe,fe,fe,fe,fe,fe,fe,fe
700 DATA 7f,7f,7f,7f,7f,7f,7f,7f,07,1f,3f,7f,7f,ff,ff,ff
710 DATA e0,f8,ac,56,aa,57,ab,d7,ff,ff,ff,7f,7f,3f,1f,07
720 DATA ff,ff,ff,fe,fe,fc,f8,e0
730 DATA "┌BEST      ┌YOUR "
740 DATA "|TIME┐     |TIME┐"
750 DATA "|    |     |    |"
760 DATA "|0:00|     |0:00|"
770 DATA "└────┘     └────┘",,,,
780 DATA "ﾅﾅﾅﾅﾅﾅﾆﾇﾅﾅﾅﾅﾅﾅ"
790 DATA "ﾅ           ﾅ"
800 DATA "ﾅﾅﾅﾅﾅﾅﾅﾅﾅﾅﾅﾅﾅﾅﾅﾅ"
810 DATA "ｽｺｱﾀ","ﾁｯﾃﾄ","ﾅﾅ",,,
820 DATA "┌──────────┐"
830 DATA "|THE       |"
840 DATA "|          |"
850 DATA "|ELECTRON  |"
860 DATA "└──────────┘",,
870 DATA "ｱｲｳ","ｵｶｷ","ｹｺｻ","ｴ","ｸ","ｼ"
880 DATA $c3,$38,$12,$19
```

《リスト2》マシン語のプログラム・リスト

```
5000 96 07 27 10 7F 00 07 CE :28
5008 C1 8D C6 30 A6 03 4C 81 :BA
5010 3A 27 03 A7 03 39 E7 03 :31
5018 A6 02 4C 81 36 27 03 A7 :7C
5020 02 39 E7 02 A6 00 4C A7 :BD
5028 00 39 37 F6 4F FC BB 4F :BB
5030 FD C9 00 B7 4F FB F7 4F :0D
5038 FA FE 4F FA 86 C8 A7 00 :36
5040 4C A7 01 4C A7 20 4C A7 :FA
5048 21 B6 4F FA 8B 04 B7 4F :B5
5050 FA FE 4F FA 86 0E A7 00 :7C
5058 A7 01 33 A7 20 A7 21 FE :68
5060 4F FC 39 F6 4F FF C1 1C :A5
5068 2E 21 FE 4F FC A6 23 AB :0C
5070 43 81 40 27 03 86 1D 39 :0A
5078 86 22 BD 50 2A 86 20 A7 :2C
-----------------------------
     84 12 AF B4 78 AC CE D9 :C4

5080 21 A7 41 5C 08 F7 4F FF :B2
5088 FF 4F FC 4F 5F 39 F6 4F :76
5090 FF C1 16 2D 21 FE 4F FC :6D
5098 A6 20 AB 40 81 40 27 03 :9C
50A0 86 1C 39 86 20 BD 50 2A :B8
50A8 86 20 A7 22 A7 42 5A 09 :BB
50B0 F7 4F FF FF 4F FC 4F 5F :3D
50B8 39 F6 4F FE C1 05 2D 2F :9E
50C0 FE 4F FC A6 01 AB 02 81 :1E
50C8 40 27 03 86 1F 39 86 01 :CF
50D0 BD 50 2A 86 20 A7 41 A7 :6C
50D8 42 5A 37 B6 4F FD F6 4F :1A
50E0 FC 80 20 C2 00 B7 4F FD :61
50E8 F7 4F FC 33 F7 4F FE 4F :08
50F0 5F 39 F6 4F FE C1 14 2E :DE
50F8 2F FE 4F FC A6 61 AB 62 :8C
-----------------------------
     BF 7E ED 65 0A 1E AC 62 :C5

5100 81 40 27 03 86 1E 39 86 :4E
5108 41 BD 50 2A 86 20 A7 21 :E6
5110 A7 22 5C 37 B6 4F FD F6 :54
5118 4F FC 8B 20 C9 00 B7 4F :C5
5120 FD F7 4F FC 33 F7 4F FE :B6
5128 4F 5F 39 81 1F 27 0E 81 :3D
5130 1E 27 0D 81 1D 27 0C 81 :A4
5138 1C 27 0B 4F 39 7E 50 F2 :96
5140 7E 50 B9 7E 50 8E 7E 50 :B1
5148 63 01 01 01 7F 4F F5 CE :F7
5150 C3 DE 5F FF 4F F8 A6 00 :EC
5158 81 CD 27 3A 81 CF 27 4C :72
5160 FE 4F F8 09 5C C1 0A 26 :9B
5168 EA FF 4F F6 F6 4F F7 B6 :20
5170 4F F6 C0 16 82 00 B7 4F :A3
5178 F6 F7 4F F7 FE 4F F6 8C :02
-----------------------------
     90 F6 94 95 A4 53 3B FF :E0

5180 C0 FE 26 CE CE C3 F5 86 :BE
5188 20 A7 00 08 8C C3 FF 26 :43
5190 F8 5F B6 4F F5 39 A6 20 :50
5198 81 20 26 C4 86 CD A7 20 :A5
51A0 86 CE A7 21 86 20 A7 00 :69
51A8 A7 01 20 B4 A6 20 AB 21 :0E
51B0 81 40 27 07 86 1F B7 4F :9A
51B8 F5 20 A5 86 CF A7 20 86 :5C
51C0 D0 A7 21 86 20 A7 00 A7 :8C
51C8 01 FF 4F F6 B6 4F F6 8B :CB
51D0 04 B7 4F F6 FE 4F F6 86 :C9
51D8 0C A7 20 A7 21 20 81 03 :3F
51E0 2A 03 2C 03 2A 03 2C 00 :B5
51E8 00 12 40 00 00 08 2B 08 :8D
51F0 2D 08 2E 08 30 08 32 08 :DD
51F8 34 08 35 00 00 0C 29 0C :B2
-----------------------------
     68 7C 43 6F A5 16 89 B9 :93

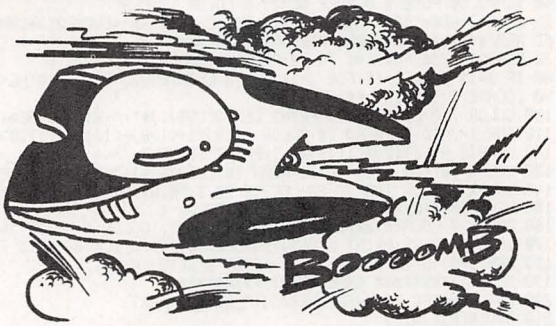
5200 2A 0C 2C 0C 2C 00 00 0C :A6
5208 30 0C 31 0C 32 0C 33 0C :F6
5210 34 0C 35 0C 36 0C 37 0C :06
5218 38 0C 39 0C 3A 0C 3B 60 :6A
5220 3C 00 00 FF 00 FF 00 FF :39
5228 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF :FC
5230 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF :FC
5238 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF :FC
5240 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF :FC
5248 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF :FC
5250 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF :FC
5258 00 FB 00 FF 00 FF 00 FF :F8
5260 00 FB 00 FF 00 FF 00 FF :F8
5268 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF :FC
5270 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF :FC
5278 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF :FC
-----------------------------
     02 1D CB 24 CE 18 A5 78 :11
```

★いやぁ〜、円高でファンタジーゾーンのパーツが安く買える……わけがない!!（岡山市・**山本真史14才**）……

【影：私なんか、パーツを値切って買えた……わけがないだろ!!**編**：ゴールドを手で拾おうとしたのは誰です!?】

M5(BASIC-I)用

パニック
PANIC



★上村　寿生

STORY

「なっ，なんだ！　あのバケモノたちは」。そこには世にもおかしな異種生命体が……。

どうやらパラレル・ワールドに迷いこんだらしい。「エネルギーが吸い取られる!!」「レーザー発射！」これはもう戦うっきゃない！

遊びかた

カーソル・キーで4方向移動，Zキーでレーザーが発射されます。レーザーは敵をまとめてやっつけられますが，色が変わると効果がなくなります。つぎの発射は，自機の窓ガラスの色が水色になってからです。

自機のエネルギー・シールドは5回まで耐えられます。機体の色で判断してください。

敵は5種類いて，動きもちがいます。20匹以上やっつけると，つぎの敵がでてきます。

百聞は一見にしかず。まずは1度やってみてください。

プログラムのしくみ・入力法

一部マシン語を使用しているため，入力したらすぐSAVEしてください。マシン語は，ドット単位の横スクロールとMUSICデータを処理しています。BASIC－Iでもやればできるのです。

プログラムは四つにわかれていて，順々にSAVEしたら，CHAIN命令でロードしてください。自動的に最後までロードしてスタートします。

改造のアドバイス

メーモーリー♫がギリギリです。付けたしたりしないでください。10行のCの値を変えると，敵を倒す数を変えられます。

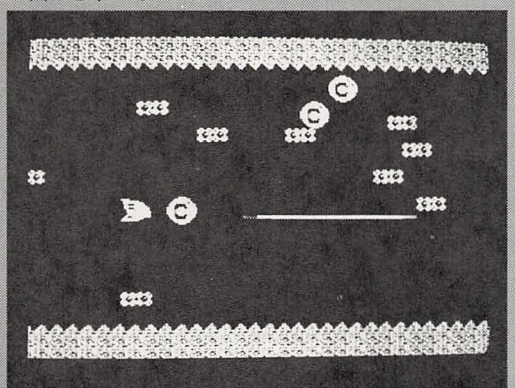
最後に

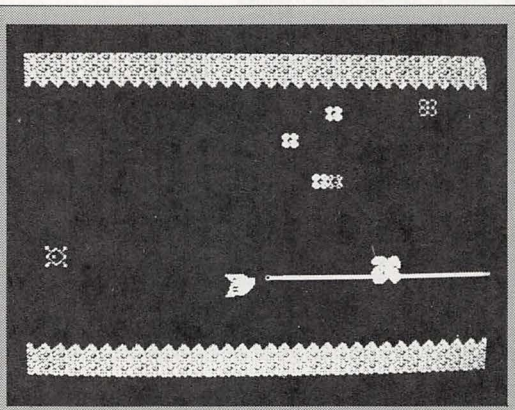
SORDさん，〝M5〟を見すてないでください。この2年間，ゲームが一つも増えてないじゃないですか。ユーザーが泣きますよ。ぼくなんかスーパー・アドベンチャーのカートリッジ買っちゃったんだぞ～。ソフトがなきゃどうしようもないじゃないか!!　いちおう二つでてるけど……。もうださないんですか？

▶《写真1》PANICのタイトルとキーの操作説明

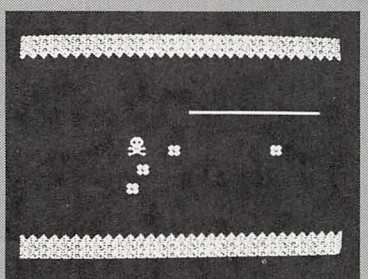


▼《写真3》このⒸのマークがでると面クリア。2面はむずかしいゾ！





▲《写真2》レーザーで一撃！　自機がファンタジーゾーンのオパオパに似てるような…



◀《写真4》敵にぶつかるとガイコツになり，1機失っちゃうゾ

★**ほんとにいるんだい**：先生に「だまれーっ！」と言われると息を止め，顔を真っ赤にするやつ。（香川県高松市・ひまわりちゅーりっぷ）……【**編**：影さん，顔が青白いですよ。**つぐ美**：心臓でも止めてるんでしょ。】

ついでに誰か，〝M５〟のアドベンチャーの「お～いたすけてくれー」のどじんの首にしているカギの取りかた教えてくれー。チャレ・アベのコーナーに送ったら無視されちゃったんだよう。

《第１表》変 数 表

X	自機のX座標
Y	自機のY座標
B( )	敵の動き用
W	敵キャラクター用
G	敵の色用
X1( )	敵のX座標
Y1( )	敵のY座標
C	敵を倒した数
K	KEY用
LX	レーザーのX座標
LY	レーザーのY座標
PE	VPEEK用
SC	スコア
MY	自機の数

参考資料

●コナミ「グラディウス」
（レーザーとドット単位の横スクロールをする部分にとり入れました）
●ローレライ

CHECKER FLAG

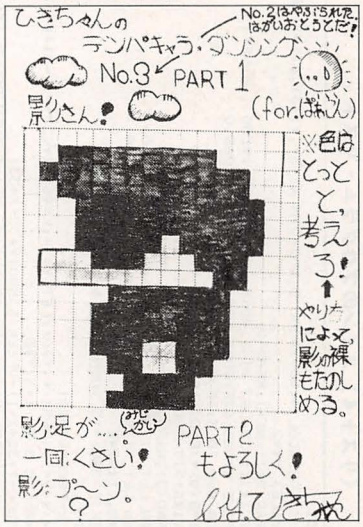
Dr.D：ほおー！ BASIC－Iでよくここまでできたものだ。メモリの少なさをうまくカバーしている。

編：スクロール処理もよくできてますね。キャラクターの数や背景がちょっとさみしいですが，BASIC－Iとしては上デキですね。

Dr.D：欲を言えば，キャラクター・データにくふうがほしかったな。それと，単なるシューティング・ゲームに終わらずプラスαがあれば最高だ。

（一部改造してMUSICに使いました）

評…縦横16ドットで十分表現できるんですね，影さんは(編)



《リスト１》マシン語のプログラム・リスト

```
 10 PRINT "":CLEAR 256,&7F9F
15 PRINT CURSOR(9,10);"WAIT A MINUTE."
20 FOR I=&2780 TO &2AD8:LET S=VPEEK(I):VPOKE I,S OR S/2 OR S/4:NEXT
30 FOR I=&3180 TO &32D8:LET S=VPEEK(I):VPOKE I,S OR S/2 OR S/4:NEXT
40 FOR I=&3F80 TO &3F8F:VPOKE I,&40:NEXT
45 FOR I=&3F95 TO &3F9B:VPOKE I,&60:NEXT
46 VPOKE &3B93,&60
50 CLS &9C:VIEW 0,2,31,21:CLS:VIEW 0,2,31,2:CLS &9B:VIEW 0,21,31,21:CLS &9A:VIEW
 0,3,31,20
60 PRINT ""
70 PRINT:PRINT:PRINT
100 PRINT "      ﾊﾟ      ﾆ ｯ       ｸ":PRINT
101 PRINT " ▄▄▄ ▄▄▄ ▄▄▄ ▄ ▄▄▄ ▄▄▄ "
102 PRINT " ▄ ▄ ▄ ▄ ▄ ▄ ▄ ▄ ▄ ▄ "
110 PRINT " ▄▄▄ ▄▄▄ ▄▄▄ ▄ ▄ ▄ ▄ "
120 PRINT " ▄ ▄ ▄ ▄ ▄ ▄ ▄ ▄ ▄ "
130 PRINT " ▄ ▄ ▄ ▄ ▄ ▄ ▄▄▄ ▄▄▄ "
140 PRINT:PRINT:PRINT
150 PRINT "     LASER       UP.....[@]    "
160 PRINT "     FIRE!..[Z]  DOWN...[/]    "
170 PRINT "                 RIGHT..[:]    "
180 PRINT "                 LEFT...[;]    "
190 PRINT:PRINT
200 PRINT "     *PUSH [Y]KEY TO START*    "
210 PRINT:PRINT
220 PRINT "      PROGRAM    BY    T.U.     "
230 PRINT ""
231 REM ________ ﾏｼﾝｺﾞ ﾖﾐｺﾐ ________
240 FOR I=&7FA0 TO &7FFF
250 READ A$:POKE I,VAL("&"+A$)
260 NEXT:CALL &7FA0
270 CHAIN
271 REM ________ ﾏｼﾝｺﾞ DATA ________
280 DATA 21,e8,7f,06,28,7e,cb,07
290 DATA 77,23,05,c2,a5,7f,3e,01
300 DATA 06,03,0e,9a,21,e8,7f,cd
310 DATA 59,0e,c9,00,00,00,00,00
320 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
330 DATA 00,00,00,21,88,08,88,0c
340 DATA 8a,04,60,08,08,22,01,21
350 DATA 0c,0a,88,18,86,10,06,85
360 DATA 10,05,03,01,03,81,20,00
370 DATA 00,00,00,08,1c,3e,6e,ff
380 DATA ff,6e,3e,1c,08,00,00,00
390 DATA ec,ff,ab,ff,b3,ed,75,bf
```

★みなさん，影さんを「カゲさん」と読んではいけません。「エイさん」と読むんです！ネ，影さん！（北海道札幌市・**福田巨希夫**）……**【編**：すると，ヒレがうまいんですかね？**編集長**：エイヒレで一杯いこうかな。】

★OFのレベルアップのしかた：たくさんのつまらないハガキと戦い、ボツにして経験値をあげる。（兵庫県神戸市・横山秀樹14才）……【影：経験値はあがったが、体力が減ったので、今日は休もーっと♪】

〈リスト2〉キャラクター・データのプログラム・リスト①

```
500 STCHR "3E7F7F2F7BFDFD7E" TO &00
510 STCHR "673B0D7DFBFF7F3E" TO &01
520 STCHR "0C1EBFFFBFDFFEFE" TO &02
530 STCHR "FCE3DFFFFFFE7E1C" TO &03
540 STCHR "030F1F3F7B70F3F7" TO &04
550 STCHR "F7F77370381F0F03" TO &05
560 STCHR "C0F0DBEC3E3A9FFF" TO &06
570 STCHR "FFFF9E3E3CF8F0C0" TO &07
580 STCHR "00001E2122242811" TO &08
590 STCHR "11284222211E0000" TO &09
600 STCHR "0000788444241488" TO &0A
610 STCHR "8814244484780000" TO &0B
620 STCHR "000030310A040813" TO &0C
630 STCHR "130B040A31300000" TO &0D
640 STCHR "00000C8C50201008" TO &0E
650 STCHR "0B1020508C0C0000" TO &0F
660 STCHR "0000000E1111120D" TO &10
670 STCHR "0D1211110E000000" TO &11
680 STCHR "0000007088884BB0" TO &12
690 STCHR "B048888870000000" TO &13
700 STCHR "071F3F7F7FFFB3B3" TO &14
710 STCHR "B3FFFBFBFDFE7F3F" TO &15
720 STCHR "B0E0E0F0F0F0F0F0" TO &16
730 STCHR "F0B0D0D1DF3EFCF8" TO &17
740 STCHR "071F3F7F4C98B1FF" TO &18
750 STCHR "FFFFFBFBFDFE7F3F" TO &19
760 STCHR "B0E0E0F0D0F0D0D0" TO &1A
770 STCHR "F0B1D3D7DE3CFCF8" TO &1B
780 STCHR "071F3F7F7FFFB3B3" TO &1C
790 STCHR "B3B3B3FEFFFF7F3F" TO &1D
800 STCHR "B0E0E0F0F0F0F0F0" TO &1E
810 STCHR "30D0D4D61EFEFCF8" TO &1F
820 STCHR "00E0730F1F132D2D" TO &20
830 STCHR "2D131F0F73E00000" TO &21
840 STCHR "000087EEF0906868" TO &22
850 STCHR "6890F0E09C0E0000" TO &23
860 STCHR "00607321F132D2D" TO &24
870 STCHR "2D131F2F73600000" TO &25
880 STCHR "000C9CE8F0906868" TO &26
890 STCHR "6890F0E89C0C0000" TO &27
900 STCHR "00402331F1F132D2D" TO &28
910 STCHR "2D131F1F23400000" TO &29
920 STCHR "000488F0F0906868" TO &2A
930 STCHR "6890F0F0B8040000" TO &2B
940 STCHR "00000003070F1E18" TO &2C
950 STCHR "303C1F0F030D0F00" TO &2D
960 STCHR "000000F0F8FC1EC6" TO &2E
970 STCHR "C30FFEFCF0EC3C00" TO &2F
980 STCHR "00000003070F1C1B" TO &30
990 STCHR "333C1F0F030D0700" TO &31
1000 STCHR "000000F0F8FC1E06" TO &32
1010 STCHR "030FFEFCF0EC3B00" TO &33
1020 STCHR "00000023170F1E18" TO &34
1030 CHAIN
```

〈リスト3〉キャラクター・データのプログラム・リスト②

```
500 STCHR "303C1F0F030D1F0C" TO &35
510 STCHR "000000F1FAFC0E36" TO &36
520 STCHR "330FFEFCF0EC3E0C" TO &37
530 STCHR "130F20505FBF40A0" TO &38
540 STCHR "5FBB1027193F789F" TO &39
550 STCHR "C8F0040AFAFD0205" TO &3A
560 STCHR "FA1D0BE498FC0EFD" TO &3B
570 STCHR "030F150A1F3F152A" TO &3C
580 STCHR "1F7020271937381F" TO &3D
590 STCHR "C0F050A8F8FC54A8" TO &3E
600 STCHR "F81C0BE498FC1CF8" TO &3F
610 STCHR "030F0F1F1F3F1F3F" TO &40
620 STCHR "5FBB1067197FB85F" TO &41
630 STCHR "C0F0F0F8F8FCF8FC" TO &42
640 STCHR "FA1D0BE498FE1DFA" TO &43
650 STCHR "00070F1B11111B0F" TO &F0
660 STCHR "07257B0601067B20" TO &F1
670 STCHR "00C0E0B01010B0E0" TO &F2
680 STCHR "C04B3CC000C03C0B" TO &F3
690 STCHR "0000000000000000" TO &F4
700 STCHR "000000307FFF0000" TO &F5
710 STCHR "0000C0F0F8FCFEFE" TO &F6
720 STCHR "FFFF0000F0C00000" TO &F7
730 STCHR "00F87F7F313F311F" TO &F8
740 STCHR "1F0F1F0300000000" TO &F9
750 STCHR "0000000000000000" TO &FA
760 STCHR "0000FFFF00000000" TO &FB
770 STCHR "66BDE74A42E7BD66" TO &90,1
780 POKE &701A,16:CHAIN
```



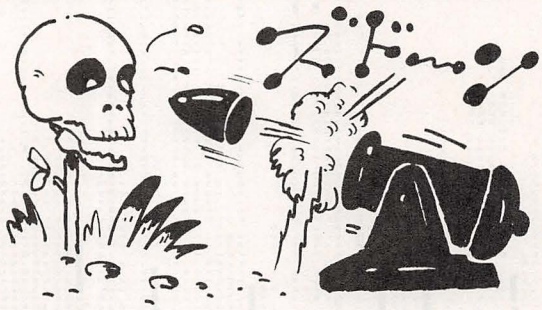
〈リスト4〉メインのプログラム・リスト

```
1 CLS:VIEW:GOTO 201
2 SCOD 4,&F4:SCOD 5,&F8:SCOL 4,&07:SCOL 5,&02:DIM X1(3),Y1(3),B(10):LET X=0:LET
Y=11:MAG 2:LET W=8:LET MY=2
3 FOR I=0 TO 10:READ B(I):NEXT:READ G
4 FOR I=0 TO 3:LET X1(I)=32:LET Y1(I)=B(9)+RND(B(10)):SCOD I,W:NEXT
9 POKE &7064,&CB:POKE &7065,&7F:POKE &7067,15:POKE &7068,0
10 FOR I=1 TO 8:FOR S=0 TO 3:IF C>19 THEN GOTO 170
20 LET X1(S)=X1(S)+B(0)*(RND(3)+1):LET Y1(S)=Y1(S)+B(I)
21 IF Y1(S)<2 OR Y1(S)>19 THEN LET Y1(S)=3
22 SCOL S,G:SCOD RND(3),W+RND(2)*4
30 IF X1(S)<-1 THEN LET X1(S)=32:LET Y1(S)=B(9)+RND(B(10))
40 IF X1(S)>33 THEN LET X1(S)=-1:LET Y1(S)=B(9)+RND(B(10))
50 LOC S TO X1(S)*8,Y1(S)*8
60 GOSUB 70:IF PEEK(&7068)=15 THEN POKE &7068,0
61 NEXT S,I:GOTO 10
70 CALL &7FA0:LET K=PEEK(&702B)
80 LET X=X+(K=55)*(X<24)-(K=54)*(X>0):LET Y=Y+(K=46)*(Y<23)-(K=51)*(Y>0)
81 LOC 4 TO X*8,Y*8:LOC 5 TO X*8,Y*8
82 LET PE=VPEEK(&3B00+Y*32+X+1)+VPEEK(&3B00+Y*32+X+33)
83 FOR M=0 TO 3:IF ABS(X1(M)-X)<=1 AND ABS(Y1(M)-Y)<=1 THEN GOSUB 131:GOSUB 162
84 NEXT M:IF PE>&80 THEN GOSUB 132:GOSUB 162
86 IF RND(4)=3 THEN PRINT CURSOR(31,RND(17)+3);"▬"
87 VIEW 0,3,31,20:CALL &130A:VIEW
90 IF K=33 AND P=0 THEN GOTO 120
91 VPOKE &3B91,&D0
100 IF P=1 THEN GOTO 150
110 RETURN
120 VPOKE &3B91,&70:SCOL 4,13:LET LX=X:LET LY=Y+1:LET V=X:LET P=1:VIEW X+2,LY,31
,LY:CLS &88:VIEW
130 FOR M=0 TO 3:IF(Y1(M)=LY OR Y1(M)+1=LY)AND X1(M)>X THEN GOSUB 131:GOTO 140 E
LSE GOTO 140
131 SCOL M,10:SCOD M,0:LET C=C+1:LET X1(M)=B(0)*32:LET SC=SC+10
132 FOR O=35 TO 0 STEP-1:OUT &20,&86:OUT &20,O:NEXT O:OUT &20,0:RETURN
140 NEXT M:GOTO 100
150 PRINT CURSOR(LX,LY);"   ":LET LX=LX+1:LET V=V+2:IF V>31 THEN SCOL 4,7:LET P=
0
160 GOTO 110
162 LET MY=MY+2:IF MY>10 THEN ELSE SCOL 5,MY:RETURN
166 FOR I=0 TO 3:LOC I TO 300,300:NEXT:OUT 32,&E3:OUT 32,240:FOR I=0 TO 600:SCOL
 5,RND(13)+2:NEXT:OUT 32,&E7
167 LOC 4 TO 300,300:SCOD 5,&F0:FOR I=240 TO 255:OUT 32,I:FOR S=0 TO 50:SCOL 5,R
ND(13)+2:NEXT S,I
168 POKE &7064,&DA:POKE &7065,&7F:POKE &7067,14:POKE &7068,0
169 VIEW 0,3,31,20:PRINT CURSOR(9,6);"** GAME OVER **";CURSOR(9,9);"YOUR SCORE";
SC:FOR I=0 TO 12000:NEXT:RUN
170 FOR I=0 TO 3:SCOD I,4:LET Y1(I)=50:NEXT:LET C=0
180 FOR I=15 TO 0 STEP-1:OUT &20,&86:OUT &20,I:FOR S=0 TO 3:SCOL S,I:NEXT S:GOSU
B 70:NEXT I
190 LET W=W+12:IF W=68 THEN LET W=8:RESTORE
200 GOTO 3
201 PRINT ""
202 VPOKE &3F90,&20+&10*RND(12):FOR I=0 TO 70:NEXT
203 IF PEEK(&702B)=22 THEN PRINT "":RUN 2
204 GOTO 202
240 DATA -1,-2,-2,-2,-2,2,2,2,2,11,8,6
250 DATA -1,-3,3,-3,3,-3,3,-3,3,6,13,13
260 DATA 1,-2,-2,-2,-2,2,2,2,2,11,8,5
280 DATA -1,0,0,0,-2,-2,-2,0,6,9,10,2
340 DATA 1,0,0,0,2,2,2,0,-6,3,10,7
```

M5(BASIC-G)用

ファイナル
FINAL
ファイヤー
FIRE

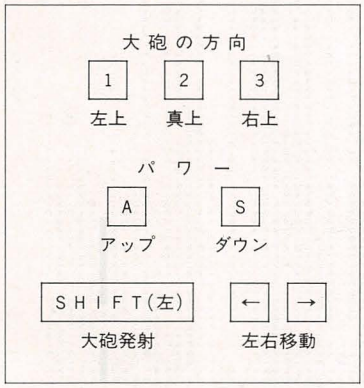
★ルートたけし



PROLOGUE

あなたは，４年前の戦争で共に戦った仲間の骨を拾いに，この島へ来た。しかし，この島は悪魔にとりつかれ，彼らの魂も悪に変わろうとしていた。

そこであなたは，２度と使うまいと誓っていたあの大砲を使うことにした。そして自ら弾丸となって悪魔を取り除き，この島を恒久的（こうきゅうてき）な平和の島にすることを決意した。



《第１図》キー操作

PLAY

まず**第１図**でキーの使いかたを覚えてください。

左右に移動し，骨（ガイコツ）を取ってください。悪魔に当たると１人死にます。そして大砲に重なって左のSHIFTを押すと，その大砲のむきへ，POWERの分だけ飛びます。その間（オレンジ色の間），悪魔（頭がい骨）に当たると，悪魔を倒せます。そのとき，草（緑色）は通りぬけますが，石（青色）には，はね返ります。これをじょうずに使ってクリアしてください。

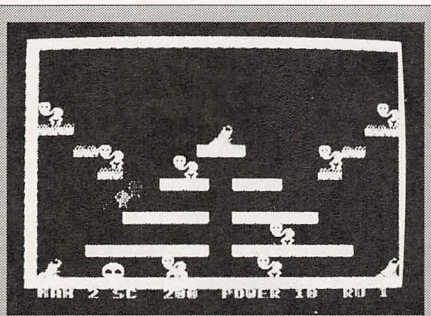
最後に，はっきりいってこのゲームは，使用キーが多い。次回はもっとシンプルなのを作ろう。

《第１表》変数表

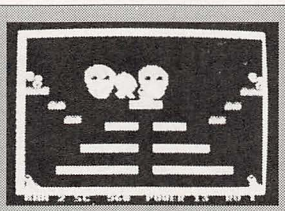
MAN	自分の数
RU	ラウンド
SC	スコア
X，Y	自分の位置
X( )，Y( )	敵の位置
UX( )，UY( )	敵の移動ベクタ
P	飛ぶときの距離
QE	飛ぶときのむき

《第２表》プログラムの内容

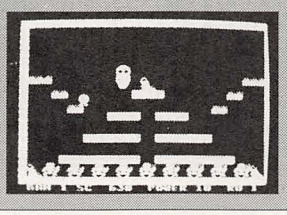
10～ 100	スタート準備
110～ 150	初期設定
160	自分の処理
290～370	ミサイルの処理
400	
410～ 480	敵の処理
490～ 560	キャラ・チェンジ
570～ 600	BGM
610～ 690	クリア
700～ 750	やられた
760～ 800	GAME OVER
810～ 990	画面をつくる
1000～1120	画面データ
1130～1210	エンディング



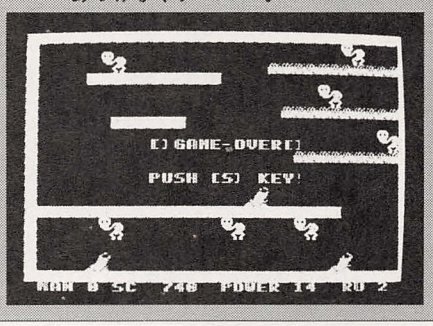
▲《写真１》大砲で，えーいっ！と飛んでガイコツを取っていくのだ



◀《写真２》悪魔にさわると，頭ガイ骨が巨大化してつれ去られる



▶《写真３》すべてのガイコツを取ると，下段でガイコツのダンスが見れるゾ



▼《写真４》２面はむずかしいゾ！あっけなくゲーム・オーバー

★影さん，ぼくは，ベーマガを10人以上の人に紹介しました！これは，とても苦労しました。感謝してください。
（新潟県北蒲原郡・**竹石哲也13才**）……【影：感謝感激，雨あられ！いつか，キミもむくわれるだろう。】

CHECKER FLAG

編：さすがにＢＡＳＩＣ－Ｇですね。

Dr.D：このＢＡＳＩＣは，9918（ＶＤＰ）の能力を十分に発揮できるように作られているからな。ＭＳＸよりゲームが作りやすいのだ。

編：リストが二つにわけられていますね。

Dr.D：メモリの問題というよりも，デバッグのしやすさから，わけたほうがいいだろう。だらだらと長いデータがあるとリストが見にくくなるからな。

★戦場の狼は男のロマンだ！だけど，やった後の手は汗くせ～。（奈良県天理市・北森政人13才）……【影：男のロマンに汗は付きものだ。編：影さん，ロマンはいいですけど，たまには風呂に入ってくださいよ。】

《リスト１》キャラクター定義のプログラム・リスト

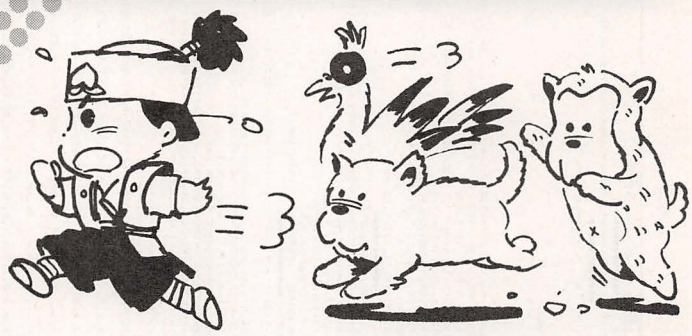
```
10 Play "s3o511d4dddr32e4e4f+1","s3o511694999r32a4a4b1","o3
116s3d4dddr32e4e4f+1"
20 Print "■■■■"
30 Print cursor(10,10)"FINAL FIRE"
40 Print cursor(7,13)"IT WILL BEGIN SOON"
50 A=&218Ø1:for K=1 to 31:for I=A to A+359:vpoke I,vPeek(I)or
vPeek(I-2 or vPeek(I)/4:next I:A=A+2048:next K
60 for I=&00 to &FF:color I,&C0:next
70 for I=&F0 to &FB:color I,&E0:next
80 for I=&EC to &EF:color I,&E0:next
90 for I=0 to 23:read A#:stchr A# to I:next
100 for I=&F0 to &FB:read A#:stchr A# to I,7:next:Print "■■":
fchain
110 data  0000000001070d0a,151f0f0f0702060e,0000000000e0f0f0
,f8f8f010e0406070
120 data 0001060d0a151b0f,0f070a0e06000000,0008e0f0f0f8f0f0,
f0e05070600000000
130 data 0107080b151b0f0f,0702070604000000,80e0f0f0f8f0f0f0,
e040e0602000000
140 data 071f3f7f63414141,7f3d3f1d1d03a0f07,c0f0f8fc8c040404,
fc7f67f030a0e0c0
150 data  071f3f7f63414141,7f3d3f1d18180a07,c0f0f8fc8c040404,
fc7f67f8730a0e0c0
160 data 071f3f7f63414141,7f3d3f1d18180a07,c0f0f8fc8c040404,
fc7f67f8730a0e0c0
170 '----------------------
180 data 0704090901255240,42a1273b40201030,c1e92522e2448870,
8000986404060000
190 data 0704090901255240,8221073b40201018,c0e02020e1498562,
92e0870081020600
200 data 3e7149497773e2a14,0100000000000000,0000000142a4d95,
09163c5a81422466
```

《リスト２》メインのプログラム・リスト

```
10 Print "■■■■":dim X(2),Y(2),UX(2),UY(2),P$(4):console 0
20 event 50,40:on event 9ogsub 570
30 mag 2:MAN=3:RU=1:SC=0:9oto 810
40 for I=1 to 2:scod I,12:scol 1,14:next
50 stchr "0000c0201030f0f0" to &EE,7:stchr "f0f0f4f4e4eedfbf
" to &EF,7
60 stchr "00000304000c0f0f" to &EC,7:stchr "0f0f2a2d2677fbfd
" to &ED,7
70 scod 0,0:scol 0,7:erase
80 Play "s3t110o518fo6cc+co5b4o6c4o5t200116bo6co5bo6co5bo6co
5bo6co5bo6ct110o5b4o6c4s1"
90 if Play=0 then Play "s318o5fo6cc+co5b4o6c4o5f2.s1","s1o31
8crcc4rccc16c16cc4r" else 9oto 90
100 sleeP 5
110 '■■■■■■しんさせてください■■■■■■
120 X=15:Y=4:O=0:P=10:E=-1:D$="  ←↓→↑  "
130 X(0)=0:X(1)=256:Y(0)=0:Y(1)=192:PL=-1
140 Play "t120","o3s418":event on
150 for I=0 to 10:Print cursor(13,0)!"START":!sleeP 1.7:Prin
t cursor(13,0);"■■■■■":!sleeP 1.7:next
160 '■■■■■■ゲームのしょきか■■■■■■
170 K=inkey$(0):CA=(K=55)-(K=54):CA=CA*2
180 X=X+(K=55)*(rcrt(X+2,Y))<254)-(K=54)*(rcrt(X-1,Y))<254
)
190 P=P+(inP(59)=1)*(P(20)-(inP(59)=2)*(P)4)
200 LL=inP(57):if(LL)0)*(LL(5)then on LL 9oto 250,230,270,21
0 else 9oto 270
210 stchr "0000000000000000" to &EC,7:stchr "0101030b172f77f
9" to &ED,7
220 stchr "00000C224163FEFE" to &EE,7:stchr "FCFCF8FAF4E8DCB
E" to &EF,7:O=1:E=-1:9oto 270
230 stchr "0000c0201030f0f0" to &EE,7:stchr "f0f0f4f4e4eedfb
f" to &EF,7
240 stchr "000003040000c0f0f" to &EC,7:stchr "0f0f2a2d2677fbf
d" to &ED,7:O=0:E=-1:9oto 270
250 stchr "0000000000000000" to &EE,7:stchr "8080c0d0e8f4ee9
f" to &EF,7
260 stchr "000038448267f7f" to &EC,7:stchr "3f3f1f5f2f173b7
d" to &ED,7:O=-1:E=-1
270 V=V+((rcrt(X,V+2)<&FD)*(rcrt(X+1,V+2)<&FD))
280 W=rcrt(X,V):!if(W=&EC)*(inP(56)=4)then else 9oto 380
290 R=0:T=E:scol 0,6:for I=1 to P
300 if((rcrt(X-1,V+T)=&FF)*(rcrt(X-1,V)=&FF)*(R=-1))then R=1
310 if((R=1)*(rcrt(X-1,V+T)=&FF)*(rcrt(X+2,V)=&FF))then R=-1
320 if((rcrt(X+R,V-1)=&FF)*(rcrt(X+R+1,V-1)=&FF)*(T=-1))then
T=1
330 if((rcrt(X+R,V+2)=&FF)*(rcrt(X+R+1,V+2)=&FF)*(T=1))then
T=-1
340 X=X+R:V=V+T:loc 0 to X+8,V+8
350 if rcrt(X,V)=&F8 then SC=SC+50:Play "132de+","132o4dd+":
9osub 600:Print cursor(X,V):D$!:U=U-1
360 C0=colnc(0,1,2):if( C0)0 then SC=SC+10:9osub 600:Play "11
6cc+dd+.":X(C0-1)=rnd(256):Y(C0-1)=-32:erase C0
370 next:scol 0,7
380 if W=&F8 then SC=SC+50:Play "132de+","132dd+":9osub 600:
Print cursor(X,V):D$!:U=U-1
390 if U=0 then 9oto 610
400 loc 0 to X+8,V+8:Print cursor(21,23)!P;
410 '■■■■■■
```

MSX/MSX2用

ももたろう



★藤井　敏春

●STORY

むかーしむかしのことじゃった。

桃太郎はだいのおおぐらい。そこで，経済上の理由で追いだされた桃太郎は，鬼ヶ島へ鬼をたいじにいった。本当ならついてくるはずの子分たちも，ただではこないのであった……。

●遊びかた

「日本一のきびだんごだ」。

RUNしてから，かなりたってタイトルが表示されます。スペース・キーを押すことによって，GAMEがはじまります。

←→で，左右に移動。スペース・キーで桃や磁石を取ることができます(**第1図**)。

桃を取ると，その方向に竜巻きを発生させることができ，敵にぶつかるとどこかへつれ去ってくれますが，また反対方向から復活してきます。上下の移動は**第2図**を参考にしてください。

桃をある程度取ると，画面中にGO UP！　と表示されるので，それからは一番上へと登ってください。そうすれば面クリア！

めでたし，めでたし。

●プログラムについて

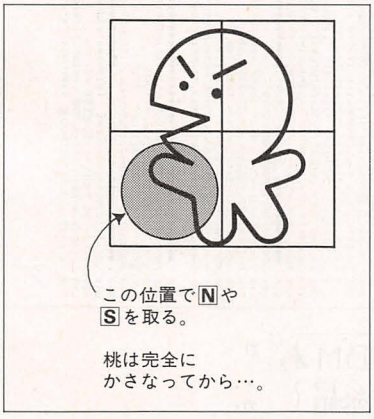
プログラムをできるだけ短くするために，面数を3面しか作りませんでした。いちおう，敵には犬，猿，キジがいて面ごとにかわります。面が少なく，おもしろくないわりには，プログラムが長いじゃないか！　という人。デモや音楽，グラフィックに凝ってます(？)ので笑って許してください。

参考

月刊マイコン85年10月号のマシン語

《第1表》主な変数

RO	面数
MA	自分の数
SC	スコア
X，Y	自分の座標
X(I)，Y(I)	敵の座標
HI	ハイスコア
MO	取った桃の数
TX	竜巻きの座標



《第1図》桃や磁石を取る位置



《第2図》上下移動の説明



編：ちょっと見ると〝ソンソン〟に見えますね。

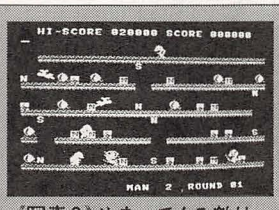
Dr.D：SとかNなどの磁石を除けばな。マアマアのできだ。それにしても，ものすごい〝もも太郎〟の話しだ。

編：昔話をゲームにするというのは，いいアイデアなんじゃないですか。

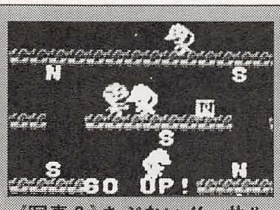
Dr.D：ワシもそう思う。



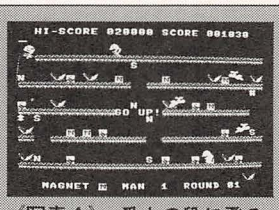
《写真1》ももたろうのタイトル画面。スペース・キーでゲーム・スタート



《写真2》せまってくる敵は，桃を取って竜巻きでやっつけろ！



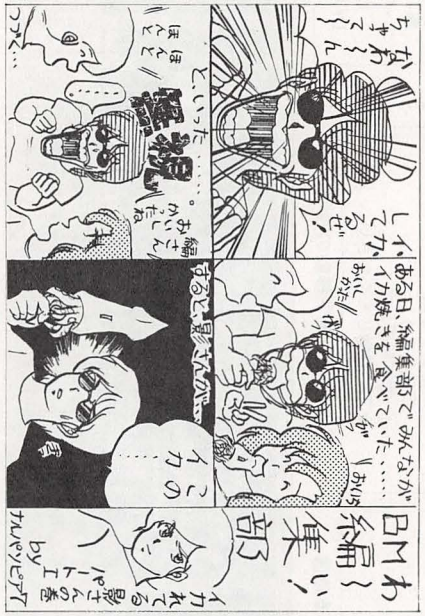
《写真3》あぶない!!　サルにつかまってしまった！



《写真4》一番上の段に登ると面クリア。しかし，むずかしいゲームだ

★6月号88ページの編さん，「キョン²」では「キョンン」になってしまいますよ。ちゃんと「(キョン)²」にしないといけませんよ！(茨城県那珂湊市・18361－6)……【編：2(たま)，まちがえただけですヨ。】

```
10 CLEAR200:KEY1,"SCREEN0"+CHR$(13):GOSUB1070:HI=20000
20 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥      ｶﾒﾝ      ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
30 GOSUB890:RO=1:MA=2:SC=0:CH=1:RI=0
40 CLS:PU=0:FORK=1TO4:ONKGOSUB810,830,840,850:NEXT
50 FORI=0TO4:FORJ=0TO31:VPOKE&H1888+I*128+J,101:NEXTJ,I
60 RI=RI+1+(RI=3)*3:R=RI-1:MR=RND(1)*5+3:MO=0
70 FORI=1TO5:FORJ=0TO3:A$=RIGHT$("00000000000000000"+BIN$(M(R,I,J)),16)
80 FORL=1TO16:A=VAL(MID$(A$,L,1)):IF A=1 THEN LOCATE (L-1)*2,J*4+7:PRINTA$("I+1)
90 NEXTL,J,I:X=128:Y=144:Y1=0:CC=(RND(1)*2+1)*2:L=0:MG=0
100 SOUND8,&HF:SOUND7,&HFE:FORI=0TO144:PUTSPRITE0,(128,I),9,0:SOUND0,I:NEXT
110 FORI=0TO3:X(I)=16:Y(I)=I*32+48:PUTSPRITEI+1,(16,Y(I)),15,CC
120 SOUND1,10:SOUND3,9:SOUND8,15:SOUND9,2:FORJ=0TO100:NEXT:BEEP:NEXT
130 FORI=0TO8:C(I)=CC:NEXT:PUTSPRITE7,(128,16),10,CC
140 FORE=&HF37E,&H90:POKEA,PEEK(A)+&HF2:POKEA,&HF2:GOSUB790:XZ=0
150 ON STRIG GOSUB 400,400:GOSUB770
160 ON SPRITE GOSUB590:SPRITEON
170 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥      MAIN      ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
180 B=USR0(0):GOSUB230
190 A=FNP(X/8,Y/8+1):IF UP=0*AC84THEN GOSUB340
200 A=FNP(X/8,Y/8-1):IF UP=0*AC84THEN GOSUB350
210 GOSUB280:GOTO 180
220 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥      ｷｬﾗｸﾀ      ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
230 ON UP GOTO 360,370
240 ST=STICK(0)ORSTICK(1):IF ST=0 THEN 260 ELSE X!=(ST=7)-(ST=3)
250 X=X+X!*8:X=X+8*((XX)240)-(XX(0)):IF X!=-1 THEN HC=-1 ELSE HC=8
260 CH=CH+1+(CH=2)*2:PUTSPRITE0,(X,Y-1),?,CH+HC:RETURN
270 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥      ｽﾗ      ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
280 Z=(Z MOD 4)+1:Q=Z-1:L=L(Q):M=XX(0):XX=XX(0):IFP(0)=ITHENC(0)=(L-1)*8+4
290 IF M>2400RM(0OFM=0ORND(1)<.15 THEN XX=(INT(RND(1)*2)*2-1)
300 IF XX=-1 THEN C!=0 ELSE C!=9
310 M=M+XX*8:M=M+8*((M)240)-(M(0))*(X(0)=M):XX(0)=XX
320 L=L+1+(L=2)*2:L(Q)=L:PUTSPRITE0+1,(M,Y(Q)-1),15,CC+L+C!-1:RETURN
330 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥      UP DOWN      ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
340 IF A=78ANDMG=20RA=83ANDMG=1 THEN UP=1:RETURN ELSE RETURN
350 IF A=78ANDMG=20RA=83ANDMG=1 THEN UP=2:RETURN ELSE RETURN
360 SPRITEOFF:Y1=Y1+1:Y=Y-4:IF Y1=8 THEN UP=0:Y1=0:SPRITEON:GOSUB380:GOTO 260 EL
SE 260
370 SPRITEOFF:Y1=Y1-1:Y=Y+4:IF Y1=-8 THEN UP=0:Y1=0:SPRITEON:GOTO 260 ELSE 260
380 IF YC=1&ANDPU=1 THEN 680 ELSE RETURN
390 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥      GET      ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
400 A=FNP(X/8,Y/8+1):IFA(97THENRETURNELSEONA-97GOTO420,410,410,410,490,500
410 RETURN
420 MO=MO+1:IF MR=MOANDPU=0 THEN LOCATEX/8,Y/8-1:PRINT"X":LOCATE12,12:PRINT"GO
UP!":PU=1
430 LOCATEX/8,Y/8+1:PRINTA#(1):GOSUB810:GOSUB790:TX=X:TY=(Y-48)/32
440 SPRITEOFF:A1=0:SOUND7,&HF8:SOUND8,&HF:SOUND9,&HF
450 CH=CH+1+(CH=2)*2:TX=TX*X18:PUTSPRITE6,(TX,Y-1),15,8+(CH-1)*9
460 IF TX>255ORTY<0 THEN PUTSPRITE6,(0,0),0,32:BEEP:GOSUB790:SPRITEON:RETURN
470 A1=A1+1+(A1=10)*10:A0=200+A1%-10:SOUND0,A0
480 IF TX=X(TY) THEN 530 ELSE 450
490 MG=1:GOTO 510
500 MG=2
510 SC=SC+10:LOCATE3,23:PRINT"MAGNIET ";CHR$(10+MG);:PLAY"O6SM7000T255L8FL4B."
520 LOCATEX/8,Y/8+1:PRINTA#(0):GOSUB810:GOSUB790:SPRITEON:RETURN
530 FORI=YTO-16STEP-2:CH=CH+1+(CH=2)*2:PUTSPRITE6,(TX,I),15,8+(CH-1)*9
540 PUTSPRITETY+1,(TX,I),15,CC+CH+C1-1:NEXT:SC=SC+200
550 PUTSPRITE6,(0,0),0,30:PUTSPRITETY+1,(0,0),0,30:P(TY)=1:X(TY)=248-X(TY):TIME=
0:ZL=TY
560 ONINTERVAL=3&0GOSUB570:INTERVALON:GOSUB810:GOSUB790:SPRITEON:RETURN
570 INTERVALOFF:P(ZL)=0:C(ZL)=C0:RETURN
580 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥      ULL ﾅｴﾙ      ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
590 IF P(Y-48)/32)=1 THEN RETURN ELSE GOSUB 780
600 LOCATEXZ,22:PRINTA#(0):;SPRITEOFF:XZ=0:A=X/8:X=30-A:MA=MA-1:GOSUB850
610 IFABS(X-A)<3 THEN X=RND(1)*31:GOTO 610
620 C=SGN(X-XZ):XZ=XZ+C:FORI=0TO80:NEXT
630 LOCATEXZ-C,22:PRINT" "+G$+H$+" ";:LOCATEXZ,22:PRINTA#(2);
640 IF C=0 THEN LOCATEXZ,22:PRINTA#(1); ELSE 620
650 X=X+8:IF UP>1 THEN Y=Y+1*4:I=0:UP=0
660 FORI=152TOYSTEP-1:PUTSPRITE0,(X,I),8,0:NEXT:SPRITEON:GOSUB770:RETURN
670 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥      ROUND CLEAR      ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
680 XZ=128:SPRITEOFF:GOSUB780
690 X1=SGN(X+16-XZ):XZ=XZ+X1:IFX1=0THEN710
700 PUTSPRITE7,(XZ,16),10,CC:GOTO &90
710 X=X-2:XZ=XZ-2:IF X<-34 RETHEN 730
720 PUTSPRITE0,(X,16),9,0:PUTSPRITE7,(XZ,16),10,CC:GOTO 710
730 PLAY"S0M10000T130V15L804CEDFEEG.AB05C"
740 S=MO*100+RO%1000:LOCATE11,12:PRINT"BONUS ";S:SC=SC+S:RO=RO+1:GOSUB760:RETURN
750 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
760 FOR1=0TO7:PUTSPRITEI,(0,0),0,30:NEXT:FORN=0TO4000:NEXT:RETURN
770 STRIG(0)ON:STRIG(1)ON:RETURN
780 STRIG(0)OFF:STRIG(1)OFF:RETURN
790 SOUND11,0:SOUND12,12:SOUND8,0:SOUND?,0:SOUND10,16:B=USR0(0):RETURN
800 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥      PRINT      ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
810 LOCATE18,0:PRINT"SCORE "+RIGHT$("00000"+MID$(STR$(SC),2),6)
820 IF HI=<SC THEN HI=SC ELSE RETURN
830 LOCATE2,0:PRINT"HI-SCORE "+RIGHT$("00000"+MID$(STR$(HI),2),6):RETURN
840 LOCATE21,23:PRINT"ROUND "+RIGHT$("0"+MID$(STR$(RO),2),2);:RETURN
850 IF MA(>-1 THEN LOCATE13,23:PRINT"MAN ";MA;:RETURN
860 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥      GAME OVER      ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
870 CLS:GOSUB760:LOCATE12,12:PRINT"GAME OVER":FORI=0TO4000:NEXT:RETURN30
880 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥      ﾀｲﾄﾙ      ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
890 BEEP:CLS:PRINT:PRINT"      f  g  f    eeee  eee "
900 PRINT"     eee eee eee      g          "
910 PRINT"      f  g  f        g  fffff"
920 PRINT"     eee eee  f ee 9999   f"
930 PRINT"      f  g  f          g    f"
940 PRINT"      f  g  f          g   f "
950 PRINT"      fff 999 f ee  999   f  "
960 LOCATE0,21:PRINTSTRING$(32,"e");
970 A=2:LOCATE9,9:PRINT"HI-SCORE "+RIGHT$("00000"+MID$(STR$(HI),2),6)
980 LOCATE 10,19:PRINT"HIT SPACE KEY";:IF STRIG(0)ORSTRIG(1) THEN A=1
990 LOCATE10,19:PRINTSPC(13);:ON A GOTO 1000,980
1000 FORI=1TO15:LOCATEI-1,20:PRINT" "+G$+H$+" ";:LOCATEI,20:PRINTA#(2);
1010 FORN=0TO40:NEXTN,I:LOCATEI-1,20:PRINTA#(1);
1020 RESTORE1050:FORI=0TO6:READS,S$:SOUNDS,VAL("&H"+S$):NEXT
1030 FORI=136TO88STEP-1:PUTSPRITE0,(120,I),9,0:NEXT:FORI=0TO3000:NEXT
1040 PUTSPRITE0,(0,0),0,30:RETURN
1050 DATA 11,FF,12,04,13,00,01,01,08,11,01,02,02,06
1060 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥      ﾃﾞｰﾀ&ｺﾝﾄﾛｰﾙ      ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
1070 SCREEN1,2:COLOR 15,1,1:CLS:DEFINTA-Z:KEYOFF
1080 DEFFNP(X,Y)=VPEEK(&H1800+X+Y*32):DEFUSR0=&HF200:DEFUSR1=&H7E:A=USR1(0)
1090 DIM M(2,5,3):WIDTH32:V(0)=&HF1:V(1)=&HA1:V(2)=&H51:V(3)=&H41
1100 FORT=0TO2:FORI=&H100TO&H2FFSTEP8:FORJ=0TO7
1110 V=PEEK(I+J+7103):VPOKEI+J+T*8,V:NEXTJ,I,T
1120 VPOKEI+J+T*8,&H2000,V(J/2):NEXTJ,I,T
1130 LOCATE10,23:PRINT"WAIT A MOMENT":FORI=0TO10:PRINT:NEXT
1140 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥      DATA IN      ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
1150 RESTORE1200:FORI=0TO8:U=0:B$="":D$(0)="":D$(1)="":FORJ=1TO32:C$="":READA$
1160 IFJ=17THENU=1
1170 A=VAL("&H"+A$):B$=B$+CHR$(A):A$=RIGHT$("00000000"+BIN$(A),8)
1180 FORK=1TO8:C$=C$+MID$(A$,9-K,1):NEXTK:C=VAL("&B"+C$):D$(U)=D$(U)+CHR$(C)
1190 NEXT:SPRITE$(I)=B$:SPRITE$(I+9)=D$(I)+D$(0):NEXT
1200 FORT=0TO2:RESTORE1370:FORI=&H30ST0&H35F:READA#,B#
1210 VPOKET*&H800+I,VAL("&H"+A$):VPOKET*&H800+1+8192,VAL("&H"+B$):NEXTI,T
1220 G$=CHR$(29):H$=CHR$(30):FORI=0TO4:READC$,D$:A$(I)=C$+G$+G$+H$+D$:NEXT
1230 FORR=0TO2:READCU(R):FORI=1TU5:FORJ=0TU5:READM$:M(R,I,J)=VAL("&H"+M$):NEXTJ,
I,R
1240 A$(5)="N"+G$+H$+H$+H$+"  "+G$+G$+H$+H$+H$+"S"
1250 A$(6)="S"+G$+H$+H$+H$+"  "+G$+G$+H$+H$+H$+"N"
1260 RESTORE1500:FORI=&HF200T0&HF268:READA$:POKEI,VAL("&H"+A$):NEXT:RETURN
1270 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥      DATA      ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
1280 DATA 0,1,2,3,3,7,7,7,0,0,0,0,1,2,0,0,78,FC,FA,67,FF,6F,BF,FE,E,1C,78,33,FF,
F8,D8,18
1290 DATA 0,1,3,3,7,7,3,0,0,2,1,6,7,0,0,0,70,FC,7E,BE,F1,7F,AF,FE,3E,1C,F8,30,FC
,7A,D8,C0
1300 DATA 0,1,3,5,7,D,1F,1C,0,1,3,0,3,3,0,0,80,80,E0,FC,B8,F0,F0,70,E0,C0,26,7E,
F0,38,68,C
1310 DATA 0,1,3,7,5,F,1D,1F,C,1,3,0,0,1,0,0,80,80,E0,FC,F8,B0,F0,F0,E0,C0,2C,7C,
F0,B8,2C,60
1320 DATA 0,1,7,7,D,F,D,1F,3E,0,3,0,1,3,0,0,0,80,E0,F0,F8,BC,F6,F2,66,E6,CC,78,F
0,38,6C,C0
1330 DATA 0,1,7,5,F,D,F,1E,0,0,3,0,0,1,0,0,0,80,E0,F0,B0,F8,FC,36,66,EC,CC,78,F0
,38,6C,C
1340 DATA 0,3C,17,6,67,FF,EE,5F,1,0,0,0,0,0,0,0,C0,C0,0,0,18,7E,BC,F0,FE,27,1,
0,0,0,0
1350 DATA 0,3C,7,16,67,FF,F6,4F,19,0,0,0,0,0,0,0,3,CF,DE,1C,30,60,40,A6,EE,F1,20
,0,0,0,0,0
1360 DATA 47,18,21,18,47,30,F,10,17,8,87,20,B,1,0,40,F0,8,E6,12,E4,4,F9,0,F0,5,8
,F4,4,F8,42,1C
1370 DATA 0,D0,0,D0,0,D0,0,D0,1,D0,7,D0,E,D0,1D,D0,1D,D0,1B,D0,1B,D0,B,D0,D,D0,7
,D0,3E,C0,1C,C0
1380 DATA 0,D0,0,D0,0,D0,80,D0,80,D0,E0,D0,F0,D0,F8,D0,F8,D0,FC,D0,FC,D0,F8,D0,F
0,DC,C4,DC,E6,C0,D8,C0
1390 DATA 37,81,ED,21,AA,2C,DE,C1,8C,C9,80,C8,FF,61,8C,16,0,FF,18,1E,24,17,20,15
,18,14,4,16,24,18,18,1F
1400 DATA 0,99,22,18,82,16,2A,14,2A,15,26,17,22,1E,0,1F
1410 DATA 0,D0,0,D0,0,D0,0,D0,0,D0,40,D0,E8,D0,54,D0,6A,D0,B4,D0,1A,D0,1C,D0,D,D
0,7,D0,3E,C0,1C,C0
1420 DATA 0,D0,0,D0,0,D0,0,D0,0,D0,0,D0,3,D0,E,D0,1E,D0,7C,D0,FC,D0,F8,D0,F0,DC,
C4,DC,E6,C0,D8,C0
1430 DATA" "," "," ","ib","hj","bd","ec","f","  ","g","  "
1440 DATA 15,2809,2048,8000,8004,1000,3010,040C,1052,0244,0808,1800,0208
1450 DATA 8000,0100,0008,4000,0000,0000,0001,0030
1460 DATA 8,4002,E007,4020,8410,0100,0000,8000,2004,0040,1208,0008,4060
1470 DATA 0000,0020,0080,1000,1008,0400,0000,0001
1480 DATA 12,8021,0101,2004,8411,0100,2000,0000,0044,0010,0008,0000,2000
1490 DATA 0040,0000,8002,0100,0000,0404,1008,0000
1500 DATA F5,D9,2A,7E,F3,7E,FE,FF,20,08,21,40,F2,22,7E,F8
1510 DATA 18,F0,5F,3E,04,CD,93,00,1E,00,3E,05,CD,93,00,1E
1520 DATA 08,3E,0D,CD,93,00,2A,7E,F3,23,22,7E,F3,D9,F1,C9
1530 DATA A0,A0,A0,8F,A0,7F,8F,A0,A0,9F,7F,71,48,6B,6B,00
1540 DATA 8F,8F,7F,8F,8F,AA,00,8F,8F,AA,D6,BE,00,D6,D6,BE,BE
1550 DATA AA,AA,BE,AA,AA,7F,7F,8F,00,6B,6B,8F,AA,AA,7F,7F,8F
1560 DATA 8F,AA,BE,D6,00,00,FF
```



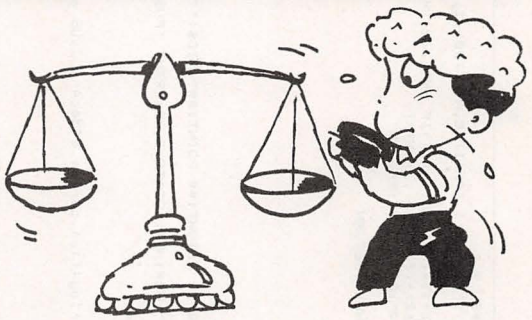
ナルシンピア7

★ありそうでないもの：熱いアイスクリーム。吸うと、しぼむタバコ。影さんのプライド。（佐賀市・昭栄中3年 7組5号14才）……【編：影さんにもプライドはありますヨ。ノミほどですけれど…。】

MSX/MSX2用

TENBIN KUN CLUB

（テンビン クン クラブ）



★森沢　桃子

お話し

働きもののてんびんくんに，おもりを持っていってあげる私は働きっ子。イタズラ小僧もヒマだったなら，手伝ってくれてもいいのにね。

お遊び

キーボードとジョイスティック1が使えますので，タイトルのときにスペース・キーかトリガー1を押して，選んでください。

おもりを取ったら，てんびんくんの受け皿のへっこんだところまで行って，⬇を押しておもりを置きます。

おもりは重いほど動きがにぶーくなるけれど，ポイントが高いです。たまに水滴が出現して，取ればボーナスですが，時間がきて落下するとそちら側のおもりを流しちゃって軽くしちゃうんです。

両側の重さが規定重量になればラウンド・クリアですが，どちらかでも重すぎたり0未満になったり，差が10以上になったらダメです。失敗は3回だけね。

お説明

84年11月号から，ベーシックマスターJr.〝BALANCE〟の移植です。動きや水滴などのアイデアを加えてあります。

170行では，モコちゃんのX，Y座標をたして，奇数ならY方向，偶数ならX方向へむかうようにしています。

900行のANDは，文字の一部を消しています。0のところが消えますので，イロイロ変えてみてくださいな。

《第1表》プログラムのしくみ

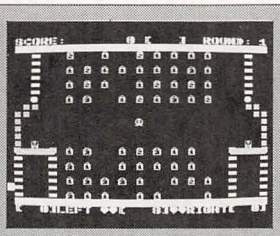
40～ 80	初期設定
100～ 120	モコちゃん移動
140～ 200	イタズラ小僧移動
220～ 230	水滴処理
250～ 260	おもりを取る
200～ 300	おもりをおく
320～ 350	水滴を取る，表示
370～ 400	水滴カウント，落下
420～ 450	おもり処理
470～ 480	ラウンド・クリア
500～ 520	失敗しちゃった
540～ 650	画面を描く
670	スプライトを消す
690	PLAY中まつ
710～ 800	タイトル
820～ 870	ゲーム・オーバー
890～ 930	データ読み込み
950	スプライト・データ
970～1010	キャラクター・データ
1030	カラーデータ
1050	画面データ

《第2表》変数表

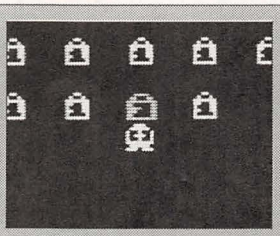
MX	モコちゃんのX座標
MY	モコちゃんのY座標
MF	モコちゃんの持っているおもりの重さ
MT	モコちゃんの数
AX( )	イタズラ小僧のX座標
AY( )	イタズラ小僧のY座標
AR	イタズラ小僧の動く率
BX	水滴のX座標
BF	水滴のカウント
W	規定重量
W1	左側の重さ
W2	右側の重さ
SC#	スコア
HS#	ハイスコア
HN$	ネーム
RO	ラウンド
O	失敗フラグ
ST	キー入力
JY	ジョイNO
P	キャラクタ・コード
X	X座標での移動，ループ
Y	Y座標での移動，ループ
I	ループ
J	ループ
D$	データ
A	乱数初期設定，データ，キャラクター・チェック，ループ，重さなど各種



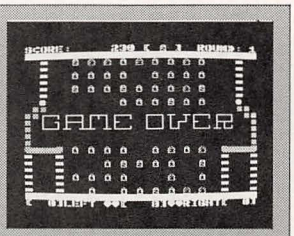
《写真1》TENBIN KUN CLUBのタイトル画面



《写真2》おもりをてんびんの皿に，つり合うように乗せていくんだ



《写真3》これは重いぞ。動きがのろーくなってしまうのだ



《写真4》イタズラ小僧にやられてゲーム・オーバー

★学校の英語の先生は，ヒントを〝影の声〟といっている。（東京都杉並区・斉藤晋太郎12才）……【影：またの呼び名を〝天の声〟とも言う。編：ささやく〝影の声〟は〝悪魔の声〟です。十分注意しましょう。】

TENBIN KUN CLUBのプログラム・リスト

```
  10 ' ♥ TENBIN KUN CLUB ♥♥♥♥♥
20 ' ♥ soft club SUMOMO ♥♥♥♥♥
30 ' ♥ INITIALIZE ♥♥♥♥♥
40 SCREEN 1,0,0:WIDTH 32:KEY OFF:COLOR 15,1,1
50 DEFINT A-Z:A=RND(-TIME):DIM AX(2),AY(2):DEF FNP=VPEEK(&H1800+Y*8&H20+X)
60 DEF FNV=VAL("&h"+D$):HS#=2860:HN$="ねこのえまき":GOSUB 890
70 GOSUB 710:SC#=0:RO=1:MT=2
80 MX=15:MY=11:MF=0:AR=40:BF=0:W=RO*5+INT(RND(1)*5):W1=0:W2=0:O=0:GOSUB 540
90 ' ♥ MOKO ♥♥♥♥♥
100 ST=STICK(JY):X=MX+(ST=7)-(ST=3):Y=MY+(ST=1)-(ST=5)
110 P=FNP:A=INSTR(" ｸﾀﾀﾂﾆ",CHR$(P)):ON A+1 GOTO 140,120,250,250,250,280,320
120 MX=X:MY=Y:PUT SPRITE 0,(MX*8,MY*8),9,0
130 ' ♥ ITAZURA ♥♥♥♥♥
140 FOR I=1 TO MF:FOR J=0 TO 1:IF RND(1)*100<AR THEN FOR A=1 TO 50:NEXT:GOTO 200
150 X=AX(J)+SGN(MX-AX(J)):Y=AY(J)+SGN(MY-AY(J))
160 IF J=0 THEN IF RND(1)<.5 THEN X=AX(J) ELSE Y=AY(J)
170 IF J=1 THEN IF (MX+MY) MOD 2 THEN X=AX(J) ELSE Y=AY(J)
180 IF FNP=32 THEN AX(J)=X:AY(J)=Y:PUT SPRITE J+1,(AX(J)*8,AY(J)*8),2,1
190 IF MX=AX(J) AND MY=AY(J) THEN O=1
200 NEXT:NEXT:ON O GOTO 500
210 ' ♥ DROP ♥♥♥♥♥
220 IF BF THEN 370
230 IF RND(1)<.01 THEN 350 ELSE 100
240 ' ♥ TAKE WEIGHT sub ♥♥♥♥♥
250 IF MF THEN 140
260 MF=A-1:LOCATE X,Y:PRINT " ":LOCATE 18,0:PRINT CHR$(P):PLAY "o6ce":GOSUB 690:
GOTO 140
270 ' ♥ PUT WEIGHT sub ♥♥♥♥♥
280 IF MF=0 THEN 140
290 SC#=SC#+10*MF*MF:LOCATE 7,0:PRINT USING "######### [  ";SC#
300 PLAY "o6gagb":GOSUB 690:AR=AR-(MF=1)*(AR>0):A=MF:X=MX:MF=0:GOTO 420
310 ' ♥ TAKE DROP sub ♥♥♥♥♥
320 SC#=SC#+10*BF:LOCATE 7,0:PRINT USING "#########";SC#
330 LOCATE BX,10:PRINT " ":PLAY "o7c16b4b":GOSUB 690:BF=0:GOTO 140
340 ' ♥ PUT DROP sub ♥♥♥♥♥
350 BX=3-25*(MX<16):LOCATE BX,10:PRINT "ﾆ":PLAY "o7a4":GOSUB 690:BF=40+MF*10:GOT
O 100
360 ' ♥ DROP CHECK sub ♥♥♥♥♥
370 BF=BF-1:IF BF>0 THEN 100
380 SOUND 0,0:SOUND 1,0:SOUND 8,15:FOR I=0 TO 3:FOR J=0 TO 24
390 SOUND 0,200-I*50-J*2:NEXT:LOCATE BX,I+10:PRINT " ";CHR$(29);CHR$(31);"ﾆ":NEX
T
400 PLAY "o7b1":GOSUB 690:LOCATE BX,14:PRINT " ":A=-INT(RND(1)*5+1):X=BX:BF=0
410 ' ♥ WEIGHT CHECK sub ♥♥♥♥♥
420 IF X<15 THEN W1=W1+A:LOCATE 2,23:PRINT USING "###";W1;:GOTO 440
430 W2=W2+A:LOCATE 27,23:PRINT USING "###";W2;
440 IF W1>W OR W2>W OR W1<0 OR W2<0 OR ABS(W1-W2)>10 THEN 500
450 IF W1=W AND W2=W THEN 470 ELSE 100
460 ' ♥ ROUND CLEAR sub ♥♥♥♥♥
470 PLAY "o6e16r16edee4ede4ededede4r1r1":RO=RO+1:GOSUB 670
480 LOCATE 8,11:PRINT "♥ ROUND CLEAR ♥":GOSUB 690:GOTO 80
490 ' ♥ NO GOOD sub ♥♥♥♥♥
500 IF MT=0 THEN 820
510 PLAY "l16o5cdedcded18o6bag4r1r1r1":MT=MT-1:GOSUB 670
520 LOCATE 10,11:PRINT "NO GOOD:";MT:GOSUB 690:GOTO 80
530 ' ♥ ROUND SET sub ♥♥♥♥♥
540 CLS:GOSUB 670:RESTORE 1050
550 PRINT USING " SCORE:######### [    ]  ROUND:##";SC#;RO
560 LOCATE 1,1:PRINT STRING$(30,"ｸ"):LOCATE 1,22:PRINT STRING$(30,"ｸ")
570 PRINT USING " [###]LEFT ♥♥[####]♥♥RIGHT[###]";W1;W;W2;
580 FOR Y=8 TO 14:READ D$:LOCATE 1,Y:PRINT LEFT$(D$,3);SPC(24);RIGHT$(D$,3):NEXT
590 PRINT " ﾁﾂﾂﾂﾃ";SPC(20);"ﾁﾂﾂﾂﾃ"
600 FOR Y=0 TO 5:LOCATE 3,2+Y:PRINT "ﾉ";SPC(24);"ﾉ":LOCATE 1,21-Y:PRINT "ﾉ   ﾉ";
SPC(20);"ﾉ   ﾉ":NEXT:PUT SPRITE 0,(MX*8,MY*8),9,0
610 FOR I=0 TO 1:AX(I)=3+25*I:AY(I)=14:PUT SPRITE I+1,(AX(I)*8,AY(I)*8),2,1:NEXT
620 FOR I=1 TO 60
630 X=INT(RND(1)*9)*2+7:Y=INT(RND(1)*4)*2+2+13*INT(RND(1)*2):IF FNP<>32 THEN 630
640 LOCATE X,Y:PRINT MID$("ｸﾀﾀ",1-(I>42-RO*2)-(I>51-RO),1):NEXT
650 PLAY "t120s9m800018o6cder8cder8bagfgfe4":GOSUB 690:RETURN
660 ' ♥ SPRITE CLEAR sub ♥♥♥♥♥
670 FOR I=0 TO 3:PUT SPRITE I,(-32,0),0,0:NEXT:RETURN
680 ' ♥ PLAY WAIT sub ♥♥♥♥♥
690 IF PLAY(0) THEN 690 ELSE RETURN
700 ' ♥ TITLE sub ♥♥♥♥♥
710 CLS:GOSUB 670:LOCATE 0,2
720 PRINT "  ｸｸｸｸｸ  ﾈﾈﾈﾈ    ﾀ ﾀﾀ"
730 PRINT "    ｸ     ﾈ  ﾈ   ﾀ ﾀ "
740 PRINT "    ｸ     ﾈﾈﾈﾈ    ﾀﾀ  "
750 PRINT "    ｸ     ﾈ  ﾈ   ﾀ ﾀ "
760 PRINT "    ｸ  EN ﾈﾈﾈﾈ IN ﾀ ﾀﾀUN CLUB"
770 FOR I=1 TO 3:LOCATE 6,8+I*2:PRINT USING "@ WEIGHT:## POINT:##";MID$("ｸﾀﾀ",I,
1);I;10*I*I:NEXT
780 LOCATE 2,17:PRINT USING "HI:######### @";HS#;HN$:LOCATE 7,20:PRINT "PUSH [SPA
CE] KEY"
790 FOR I=0 TO 1:IF STRIG(I) THEN JY=I:I=99
800 NEXT:IF I=2 THEN 790 ELSE RETURN
810 ' ♥ GAME OVER sub ♥♥♥♥♥
820 PLAY "s9m80001806g4f16e.g4f16e.g4fef8.r16g4f16e.g4f16e.e4dec4":GOSUB 670:LOC
ATE 0,10
830 PRINT " ﾊﾊ┌──┐┌──┐┌──┐  ┌──┐ｴ ｴ┌──┐┌──┐"
840 PRINT " ﾊ  │┌┐├┤  │├┤   │  ├┤ │┌┘ﾊ  ├┤ "
850 PRINT " ﾊ  └──┘└──┘└──┘  └──┘└──┘└──┘└──┘"
860 IF PLAY(0) OR INKEY$<>"" THEN 860 ELSE IF SC#<=HS# THEN 70
870 CLS:LOCATE 2,10:INPUT "おなまえ:";HN$:HN$=LEFT$(HN$,16):HS#=SC#:GOTO 70
880 ' ♥ READ DATA ♥♥♥♥♥
890 PRINT " しばらく おまちに ♥"
900 FOR I=&H180 TO &H3D7:P=VPEEK(I):VPOKE I,(P OR P*2 OR P*4) AND &B11011111:NEX
T
910 FOR I=&H3800 TO &H380F:READ D$:VPOKE I,FNV:NEXT
920 FOR I=1 TO 10:READ D$:A=FNV*8:FOR J=0 TO 7:READ D$:VPOKE A+J,FNV:NEXT:NEXT
930 FOR I=1 TO 4:READ D$:A=&H2000+FNV:READ D$:VPOKE A,FNV:NEXT:RETURN
940 ' ♥ SPRITE data ♥♥♥♥♥
950 DATA 38,7c,92,ba,92,fe,7c,ee,ba,7c,92,ba,d6,fe,fe,ee
960 ' ♥ CHR data ♥♥♥♥♥
970 DATA b8,18,24,7e,66,46,66,42,7e,b9,ff,ff,ff,ff,ff,ff,ff,ff
980 DATA c0,3c,66,ff,c3,f3,e3,c3,ff,c1,fe,ff,ff,ff,ff,ff,7f,3f
990 DATA c2,00,ff,ff,ff,ff,ff,ff,c3,7f,ff,ff,ff,ff,ff,fe,fc
1000 DATA c4,00,7e,7e,7e,7e,7e,00,c8,3c,66,7e,42,72,4e,42,7e
1010 DATA c9,00,00,ff,ff,ff,ff,00,00,d0,10,38,7c,fe,fa,fa,74,38
1020 ' ♥ COLOR data ♥♥♥♥♥
1030 DATA 17,41,18,81,19,a1,1a,71
1040 ' ♥ PRINT data ♥♥♥♥♥
1050 DATA "  ●●  "," ﾊﾊﾊﾊ ","ﾍﾊ  ﾊﾊ","ﾊ    ﾊ","ﾊ    ﾊ","ﾊ    ﾊ","ﾊ    ﾊ"
```

★ぼくが、店にコカコーラの1リットルを買いに行くと、店の人に「これ、いくらかな？」と聞かれた。（和歌山県海草郡・黒川道之14才）……【影：これはイクラでも、スジ子でもないノコカコーラだ!!】

MSX/MSX2用

がんばれトコちゃん



★山下　修

◎はじめに◎

使い古されたタイトルだなあ。

◎STORY◎

自分の住んでいた町にいきなり侵入し，町のあらゆる物を鋼鉄に閉ざして，好き放題に暴れまわった化け物デカッパに激しい怒りを感じたトコちゃんが，武器も持たずに退治にでかける，というゲームです。

◎遊びかた◎

このゲームは訳もなく二つにわかれていて，**リスト1**をrunした後，**リスト2**を自動的にロードします。くれぐれもDEBUGをしてからrunしてください。

タイトルがでて，スペース・キーを押してゲーム・スタートです。

トコちゃんはカーソル・キーで上下左右に動きます。2色のファイアに当たるとミスで，トコちゃんが1人減ります。水色のファイアは確実に追ってきますが，鋼鉄の鉄板は越すことができません。赤のファイアは上と下，左と右がつながっているかのように動き，その上，鉄板をものともしません。乱数で動いているみたいですが，そうではありません。

トコちゃんはスペース・キーでジャンプできます。カーソル・キーとの組み合わせで上下左右にジャンプできます。しかし，跳びつくところが場外の場合はジャンプできません。

トコちゃんは鉄板の上を通ることができますが，その際，高圧電流が流れて，0になるとミスになるLIFEメータが少し減ります。ジャンプでも少し減ります。

中央を上下にワープしながら動いているのがデカッパです。こいつがファイアをあやつっています。こいつにつかまってもミスです。

町には4種類の物が落ちています。一つ取ると別の場所にまた物がでます。

それにはつぎのような効力があります。

○ライフ フラッグ

ライフ・メータが少し増える。

○透明になる薬

一定の間，ファイア，デカッパ，高圧電流に関係なく行動できる。

○1UP　タケノコ

トコちゃんの残りが1人増える。

○爆弾のスイッチ

爆弾のしかけてある鉄板の爆破。

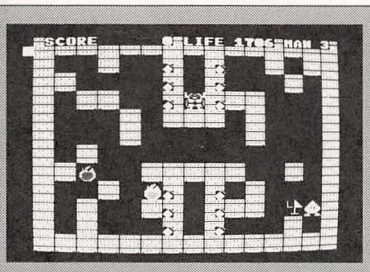
さて，どうやってデカッパを退治するかというと，爆弾のスイッチを取って，デカッパの通り道の横を通れるようにし，水色のファイアの性質を利用して，デカッパと水色のファイアをぶつければよいのです。赤のファイアではだめです。

絶対クリアできない面ができる可能性がありますが，実際そうなることはまずないでしょう。

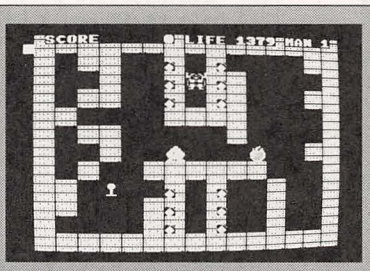
いわゆる隠しテクなどというものもあります。

もろに参考

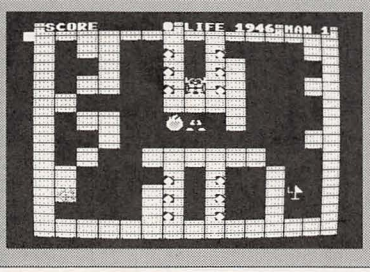
ベーマガ'86年1月号「弥姫絵の剣」安田 充氏



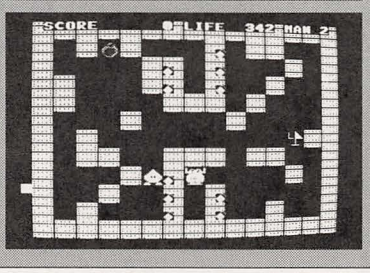
◀《写真1》ライフ・フラッグを取ってライフメータを増やそう



▶《写真3》左下にでた爆弾スイッチを取ると鉄板が破れる



◀《写真2》透明になる薬を取ると一定時間だけ無敵になるんだ



▶《写真4》そして青いファイアをデカッパにぶつけると面クリア

★私：朝刊とかけて，坊主と解く。友：その心は？私：けさきて今日(経)読む。(愛知県名古屋市・WINGMANII13才)……【影：朝刊を，翌日に読む私はどうなる!?編：あれっ，影さんも新聞読むんですか……。】

《第1表》リスト2の主な変数

X，Y	トコちゃんのX，Y座標	AX，AY	爆破される鉄板のX，Y座標
X1，Y1	〃　移動量		
JY(　)	ジャンプする高さ	TX，TY	落ちている物のX，Y座標
FX(　)，FY(　)	ファイアのX，Y座標	TN	〃　を取った回数
		TT	〃　の種類
FA，FB	水色ファイアのX，Y移動量	SC，HI	スコア，ハイスコア
		TI	ライフメータ
FF	1ならX座標	MN	トコちゃんの数
	2ならY座標に移動	IN	0より大きいと透明
BY	デカッパのY座標	HI$	ハイ・スコアラーの名前
B1	デカッパの移動量	W$(　)	キャラクター
BB	1ならデカッパ移動，2は停止	TI$(　)	タイトル
		OX，OY，O1，S1	なんでしょーね？
ME(　，　)	町のようす		
ST	STICK(0)		

CHECKER FLAG

編：美しい画面ですね。

Dr.D：ＭＳＸは16色使えるし，キャラクターを定義できるからな。

編：ＭＳＸはゲームを作るのにむいていますからね。

Dr.D：そうだな。スプライトを使わなくてもゲームを作りやすい。

編：プログラムについて何かありますか？

Dr.D：リストは少し長いが，これだけ盛りだくさんのゲームなら，いいだろう。これぐらいいろいろな要素があるゲームはやっぱり楽しいな。

《リスト1》キャラクター定義のプログラム・リスト

```
10 SCREEN 1,2,0:KEY OFF:COLOR 15,1,1:GOTO 430
20 FOR I=384 TO 727:FOR J=0 TO 1:VPOKE I,VPEEK(I) OR VPEEK(I)/2:NEXT:NEXT
30 LI=100:FOR I=1 TO 28:CH=0:A=ASC(MID$("ahijkpqrxyz♠♥♣♦いうぇおあくけアイウエオ",I,1))*8
40 FOR J=1 TO 8:READ A$:VPOKE BASE(7)+A,VAL("&H"+A$):A=A+1:CH=CH+VAL("&H"+A$):NE
XT
50 GOSUB 90:LI=LI+10:NEXT
60 CH=0:FOR I=8 TO 19:READ A$:VPOKE BASE(6)+I,VAL("&H"+A$):CH=CH+VAL("&H"+A$):NE
XT:LI=380:GOSUB 90
70 LI=390:FOR I=0 TO 3:CH=0:B$="":FOR J=1 TO 32:READ A$:B$=B$+CHR$(VAL("&H"+A$))
:CH=CH+VAL("&H"+A$):NEXT
80 GOSUB 90:SPRITE$(I)=B$:LI=LI+10:NEXT:RETURN
90 READ S$:SUM=VAL("&H"+S$):IF CH<>SUM THEN CLS:BEEP:PRINT"DATA ERROR IN";LI:END
 ELSE RETURN
100 DATA 00,49,00,FF,00,49,00,40,1D1
110 DATA 01,25,01,FF,01,25,01,05,152
120 DATA 00,C0,CE,D9,F4,F3,11,3E,49D
130 DATA 00,03,73,9B,2F,CF,88,7C,313
140 DATA 5F,5E,40,5E,5F,3E,0C,3C,240
150 DATA FA,7A,02,7A,FA,7C,30,3C,3D2
160 DATA 00,00,20,20,20,20,20,3E,DE
170 DATA 00,00,00,03,07,07,07,03,1B
180 DATA 00,00,00,C0,E0,E0,E0,C0,420
190 DATA 00,80,C0,E0,F0,F8,FC,FE,602
200 DATA 00,00,00,00,00,07,00,00,7
210 DATA 80,80,80,80,80,F0,00,00,370
220 DATA 00,00,0E,02,06,0C,18,10,4A
230 DATA 00,00,70,40,60,30,18,08,160
240 DATA 1F,1F,1B,1F,1F,1F,00,00,B6
250 DATA F8,F8,F8,E8,C8,F8,00,00,590
260 DATA 00,08,18,08,1C,01,29,2A,98
270 DATA 00,10,30,10,B8,80,54,D4,2B0
280 DATA 3B,03,35,36,27,27,00,00,F7
290 DATA 5C,A0,6C,EC,68,A8,00,00,364
300 DATA 0C,12,39,7C,FE,FE,7C,38,383
310 DATA 01,01,01,01,01,0F,00,00,14
320 DATA 80,80,80,80,80,F0,00,00,370
330 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,7F8
340 DATA 00,01,03,07,0F,1F,3F,7F,F7
350 DATA 00,80,C0,E0,F0,F8,FC,FE,602
360 DATA 7F,3F,1F,0F,07,03,01,00,F7
370 DATA FE,FC,F8,F0,E0,C0,80,00,602
380 DATA B1,B1,B1,B1,1E,31,91,B1,F1,61,41,E1,6C9
390 DATA 00,01,03,07,0F,1F,39,79,71,71,3F,1F,0F,00,00,00,00,80,C0,E0,F0,F8,9C,9E
,8E,8E,FC,F8,F0,00,00,00,B7C
400 DATA 00,00,00,00,00,00,06,04,0C,0E,00,00,00,38,7C,00,00,00,00,00,00,00,60,20
,30,70,00,00,00,1C,3E,00,252
410 DATA 00,00,01,0B,0B,0F,1F,3D,3A,35,3A,35,1A,0D,07,00,00,40,C0,90,30,78,F8,5C
,AC,5C,AC,5C,B8,70,E0,00,932
420 DATA 00,00,07,0F,1C,38,30,31,31,30,38,1C,0F,07,00,00,00,00,E0,F0,38,1C,0C,8C
,8C,0C,1C,38,F0,E0,00,00,70E
430 KEY1,CHR$(5)+CHR$(12)+"CLOAD"+CHR$(13)+"RUN"+CHR$(13)
440 FOR I=3 TO 9:FOR J=0 TO 15
450 LOCATE I+7,J+3:PRINTCHR$(I*16+J):NEXT:NEXT
460 LOCATE 0,0:PRINT"PLEASE WAIT A LITTLE TIME  ":GOSUB 20
470 LOCATE 0,0:PRINT"PUSH [F1] KEY.             "
480 A$=INKEY$:IF A$<>CHR$(5) THEN 480
```

★ＹＫ－２さん，お願いです。「ファンタジーゾーン」のミュージック・リストを載せてください。（千葉県野田市・**新井政樹14才**）……【ＹＫ－２：ＯＦ初登場です。某誌には負けない完璧版をお届けしましたヨ。】

《リスト2》メインのプログラム・リスト

```
10 '*************************************************************************
20 '*****                    FIGHT TOKO CHAN                              *****
30 '*************************************************************************
40 CLS:WIDTH 32:DIM ME(14,11):OSAMU=RND(-TIME):DEFINT A-G,I-L,N-R,T-Z
50 GOSUB 1250:GOSUB 1130
60 GOSUB 940
70 '*************** MAIN ****************************************************
80 TI=TI-1:GOSUB 920:IF TI<1 THEN GOSUB 600
90 GOSUB 120:GOSUB 400:GOSUB 320
100 GOTO 80
110 '********* TOCO CHAN MOVE ***********************************************
120 IF (IN(1)¥(X=7)¥(Y=BY)+(X=FX(0))¥(Y=FY(0))+(X=FX(1))¥(Y=FY(1))) THEN GOSUB
610
130 ON ME(X,Y) GOSUB 200,470,480,490,500
140 X1=0:Y1=0:ST=STICK(0):X1=-(ST=7)¥(X>0)+(ST=3)¥(X<14):Y1=-(ST=1)¥(Y>0)+(ST=5)
¥(Y<11)
150 IF STRIG(0) THEN 250
160 X=X+X1:Y=Y+Y1:IN=IN-1-(IN<1)
170 FOR I=0 TO 1:PUTSPRITE I,(X¥16+8,Y¥16),I¥6+9-(I=0)¥((IN>0)+(IN<8)¥((IN+1) MO
D 2=0))¥9:NEXT    .
180 RETURN
190 '************** DENRYU ***************************************************
200 IF IN>0 THEN RETURN
210 VPOKE BASE(6)+12,&H9B:TI=TI-100:GOSUB 920
220 SOUND 8,15:FOR MI=1 TO 15:SOUND 1,MI:FOR MJ=0 TO 10:NEXT:NEXT:SOUND 8,0
230 VPOKE BASE(6)+12,&H1E:RETURN
240 '*************** JUMP ****************************************************
250 IF (X=1)¥(X1=-1)+(X=13)¥(X1=1)+(Y=1)¥(Y1=-1)+(Y=10)¥(Y1=1) THEN RETURN
260 FOR M=1 TO 3:FOR I=0 TO 1:PUTSPRITE I,(X¥16+8+X1¥M¥8,Y¥16+Y1¥M¥8-JY(M)),I¥6+
9-(I=0)¥(IN>0)¥9,I
270 NEXT:NEXT
280 X=X+X1¥2:Y=Y+Y1¥2:TI=TI-50:GOSUB 920:GOSUB 170
290 IF (O1=0)¥(X=OX)¥(Y=OY) THEN IN=IN+60:PLAY"S1M40000O3L16DE#DE#DE#DE#GFEDC":O
1=1:RETURN
300 RETURN
310 '*************** FIRE ****************************************************
320 FF=FF+1:FOR I=0 TO 1
330 FA=SGN(X-FX(0)):FB=SGN(Y-FY(0)):IF FF=2 THEN FF=FF+2¥(I=1):GOTO 350
340 FX(I)=FX(I)+(I=0)¥(ME(FX(I)+FA,FY(I))<>I)¥FA+(I=1)¥FA+(I=1)¥((FX(I)-FA=0)-(F
X(I)-FA=14))¥13:GOTO 360
350 FY(I)=FY(I)+(I=0)¥(ME(FX(I),FY(I)+FB)<>I)¥FB+(I=1)¥FB+(I=1)¥((FY(I)-FB=0)-(F
Y(I)-FB=11))¥10
360 PUTSPRITE I+2,(FX(I)¥16+8,FY(I)¥16),7+I,2
370 NEXT:IF (FX(0)=7)¥(FY(0)=BY) THEN GOSUB 830
380 RETURN
390 '************** DEKAPPA **************************************************
400 BB=BB+1:IF BB=2 THEN BB=0:RETURN
410 B1=B1+(INT(RND(1)¥20)<2)¥B1¥2
420 LOCATE 15,BY¥2:PRINTW$(0)
430 BY=BY+B1-(BY=3-(B1=-1)¥5)¥(4¥B1)+(BY=10+(B1=-1)¥9)¥(10¥B1)
440 LOCATE 15,BY¥2:PRINTW$(2)
450 RETURN
460 '************** ARTICLE **************************************************
470 PLAY"S3M10000L32O5CEG","S3M10000L32O6CEG":TI=TI+50:GOSUB 920:GOTO 530
480 PLAY"S3M40000L16GFEDCD","S3M40000L16GFEDCD":IN=IN+30:GOTO 530
490 PLAY"S1M500005L16CDEFGAB06L8C","S1M500003L2C04L32C":MN=MN+1+(MN=9):GOSUB 111
0:GOTO 530
500 SOUND 7,55:FOR M=0 TO 30:SOUND 6,50+M:SOUND 8,15-M¥4:NEXT:BEEP
510 AX=INT(RND(1)¥2)¥2+6:AY=INT(RND(1)¥3)+1-(RND(1)<.5)¥7:IF ME(AX,AY)=0 THEN 51
0
520 ME(AX,AY)=0:LOCATE AX¥2+1,AY¥2:PRINTW$(0);
530 IF PLAY(0) THEN 530
540 LOCATE X¥2+1,Y¥2:PRINTW$(0);:ME(X,Y)=0
550 TX=INT(RND(1)¥6)+1-(X<7)¥7:TY=INT(RND(1)¥7)+2:IF ME(TX,TY) THEN 550
560 TN=TN+1:TM=RND(1)¥40:TT=3-(TM<4)-(TM<2):IF TN MOD 3=0 AND TN<39 THEN TT=6
570 LOCATE TX¥2+1,TY¥2:PRINTW$(TT):ME(TX,TY)=TT-1
580 RETURN
590 '************** DEATH ****************************************************
600 TI=0:GOSUB 920
610 IF (X=7)¥(X=OX)¥(Y=BY)¥(Y=OY) THEN 830
620 PLAY"S0M10000L16O4BAG#FEDCO3BL4A.AA8A.O4CO3B8BA8AG#8A3":PLAY"O2C2","S0M10000
O1C2"
630 IF PLAY(0) THEN 630
640 MN=MN-1:IF MN>0 THEN GOTO 810
650 '************ GAME OVER **************************************************
660 LOCATE 11,10:PRINT" GAME OVER ":FOR I=0 TO 2000:NEXT
670 IF SC<=HI THEN GOTO 1130 ELSE HI=SC
680 CLS:PUTSPRITE 0,(0,208)
690 LOCATE 3,3:PRINT"YOUR SCORE IS";SC:LOCATE 13,4:PRINT"IT IS HI-SCORE"
700 HI$="":LOCATE 8,15:PRINT"NAME:________":LOCATE 13,15:FOR I=1 TO 8
710 I$=INPUT$(1):IF I$="" THEN 710
720 IF I$=CHR$(29) THEN 700
730 IF I$=" " THEN BEEP:PRINT" ";:HI$=HI$+" ":GOTO 770
740 IF I$=CHR$(13) THEN GOTO 1130
750 IF I$<"A" OR I$>"Z" THEN 710
760 BEEP:HI$=HI$+I$:PRINTI$;
770 NEXT:IF SC<999999! THEN 1130
780 FOR I=1 TO 8:A=ASC(MID$(HI$,I,1))¥8:B=ASC(MID$("m)vbn(wえ",I,1))¥8
790 FOR J=A TO A+7:VPOKE B,VPEEK(J):B=B+1:NEXT:NEXT
800 HI$="m)vbn(wえ":GOTO 1130
810 CLS:PUTSPRITE 0,(0,208):TI=2031-MN¥10:GOSUB 950:RETURN 80
820 '************** CLEAR ****************************************************
830 SOUND 8,15:SOUND 7,254:SOUND 1,0
840 FOR MI=1 TO 206 STEP 5:FOR MJ=0 TO 49 STEP 25:SOUND 0,255-MI-MJ:NEXT:NEXT:BE
EP
850 CLS:FOR I=2 TO 3:PUTSPRITE I,(0,209):NEXT
860 SC=SC+TI¥10+S1¥10000:SC=SC+(SC)99999!)¥(SC-999999!):ME$="NICE CLEAR   SCORE"
+STR$(SC)
870 FOR I=LEN(ME$) TO 1 STEP -1:FOR J=0 TO 1:PUTSPRITE J,(I¥8+16,72),J¥6+9:NEXT
880 BEEP:LOCATE 5+I,10:PRINT MID$(ME$,I,1):NEXT
890 FOR I=0 TO 1:PUTSPRITE I,(24,72),I¥6+9,I:NEXT:FOR I=0 TO 3000:NEXT
900 GOTO 810
910 '************ PRINT TIME *************************************************
920 LOCATE 20,0:PRINTUSING"####";TI:RETURN
930 '************ SCREEN *****************************************************
940 FOR I=0 TO 14:ME(I,0)=1:ME(I,11)=1:NEXT
950 FOR I=1 TO 14:FOR J=1 TO 10:ME(I,J)=0:NEXT:NEXT
960 FOR I=1 TO 10:ME(0,I)=1:ME(14,I)=1:NEXT
970 FOR I=1 TO 10:FOR J=1 TO 9 STEP 8:FOR K=0 TO I MOD 2:BX=INT(RND(1)¥5)+J
980 ME(BX,I)=1:NEXT:NEXT:NEXT
990 FOR I=1 TO 10:ME(6,I)=1:ME(8,I)=1:NEXT:FOR I=6 TO 8:ME(I,6)=0:ME(I,5)=0:NEXT
1000 ME(7,4)=1:ME(7,7)=1:ME(1,1)=0:ME(5,5)=0:ME(9,6)=0
1010 FOR I=0 TO 11:FOR J=0 TO 14
1020 LOCATE J¥2+1,I¥2:PRINT W$(ME(J,I));:NEXT:NEXT
1030 FOR I=3 TO 7 STEP 2:LOCATE 13,I:PRINT"あ";:LOCATE 18,I:PRINT"あ";:NEXT
1040 FOR I=17 TO 21 STEP 2:LOCATE 13,I:PRINT"あ";:LOCATE 18,I:PRINT"あ";:NEXT
1050 X=1:Y=1:BY=3:B1=1:FX(0)=7:FY(0)=5:FX(1)=7:FY(1)=6:TX=12:TY=9:TT=3:TN=0:O1=0
:IN=0
1060 LOCATE 15,BY¥2:PRINTW$(2);:LOCATE TX¥2+1,TY¥2:PRINTW$(TT):ME(TX,TY)=TT-1
1070 FOR I=0 TO 1:PUTSPRITE I,(X¥16+8,Y¥16),I¥6+9,I:PUTSPRITE I+2,(FX(I)¥16+8,FY
(I)¥16),7+I,2:NEXT
1080 OX=INT(RND(1)¥15):OY=INT(RND(1)¥12):PUTSPRITE 4,(OX¥16+8,OY¥16),8,3
1090 PLAY"L16O4S1M7000CDCDEFG4E8CEGEC4","O3L8S2M60000CDEGGECEC":PUTSPRITE 4,(0,2
09)
1100 IF PLAY(0) THEN 1100
1110 LOCATE 2,0:PRINTUSING"SCORE ######aLIFE ####aMAN #";SC;TI;MN:RETURN
1120 '************ TITLE ******************************************************
1130 CLS:LOCATE 2,0:PRINT"FIGHT ":FOR I=6 TO 1 STEP -1
1140 LOCATE 0,1:FOR J=I TO 6:PRINTI$(J);:NEXT:NEXT:LOCATE 26,7:PRINT"CHAN"
1150 LOCATE 4,10:PRINTUSING"HI-SCORE  ######  ";HI;:PRINT HI$
1160 LOCATE 10,22:PRINT"HIT SPACE KEY":X=128
1170 X1=8:X1=X1+(INT(RND(1)¥2)=1)¥16
1180 FOR I=0 TO 1:PUTSPRITE I,(X+X1,128),I¥6+9,I:NEXT:X=X+X1
1190 VPOKE BASE(6)+22,(INT(RND(1)¥14)+2)¥16+1
1200 IF STRIG(0)=0 THEN 1170
1210 PUTSPRITE 0,(0,208):CLS
1220 IF ((X-8)/16=FX(0))¥((X-8)/8 MOD 2=0) THEN S1=1 ELSE S1=0
1230 SC=0:MN=3:TI=2031-MN¥10:RETURN 60
1240 '********** READ DATA ************************************************
1250 FOR I=1 TO 3:READ JY(I):NEXT
1260 FOR I=0 TO 6:READ A$,B$:W$(I)=A$+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31)+B$:NEXT
1270 FOR I=1 TO 6:READ TI$(I):NEXT:RETURN
1280 '************** DATA *****************************************************
1290 DATA 6,12,6
1300 DATA "  "," "  ",`a,`a,hi,jk,px,yz,♦♥,♦♦,ぃぅ,ぇぉ,qr,(1
1310 DATA "   ｱﾌﾌﾌ ｲﾌﾌﾌ ﾌ ｲ ｲﾌﾌﾌ  "
1320 DATA "   ｷ ﾌ I  ｱｷ ｲﾌ  ﾌ ｲｱｷ  ｱｷ ｲﾌ   "
1330 DATA "      ﾌ    ﾌ   ﾌ ﾌｲｱｷ    ﾌ   ﾌ   "
1340 DATA "      ﾌ    ﾌ   ﾌ ﾌﾌｷ     ﾌ   ﾌ   "
1350 DATA "      ﾌ    ﾌ0 ｲﾌ ﾌIﾌ0    ﾌ0 ｲﾌ   "
1360 DATA "     ｲﾌ0   Iﾌﾌﾌｷ ﾌ Iﾌ0  Iﾌﾌﾌｷ   "
1370 '************** NOSETE KUDASAI ******************** BY OSAMU YAMASHITA ****
```

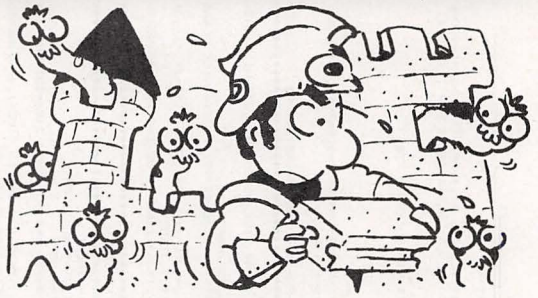
★ぼくは、いつもベーマガを買うとき、うれしくて店に400円置くと、おつりの20円を忘れて家にもどってしまう。
(宮城県仙台市・**快速仙人12才**)……**I編**：ぴったりもおつりを待つ誰かさ…。**影**：えっ!!

MZ-80K/C/1200/700/1500(SP-5030)用

(※1500で動かすには，1200用SP-5030BASICが必要です)

ケムンパ

KEMUNPA



★米川　敏之

●ストーリー

KEMUNPA城の99階に秘密があることを知った私は，我々とKEMUNPA族との無意味な争いを終わりにするため，その城へとむかったのだった。

●PLAY

U M H K で上下左右，スペース・キーで強制面クリアです。

ルールは画面右に表示してある“CLEAR”の数だけ，ブロックをひし形のところへ押し入れればOKというわけです。

また1面ごとに2匹のKEMUNPAがいて，追いかけてきます。もちろん，つかまったり，こいつらが押してきたブロックにつぶされたりしたらOUTです。

そしてもう一つ，やっかいなことは，敵どうしぶつかると，ブロックがもとあったところに再び置かれ，CLEARの数が一つ増えてしまいます（**第1図**）。

それに，再びブロックが置かれているときに，その下じきになってもOUTです。チャンスは3回までで，1面クリアするごとに1回増えます。

《第1表》変数表

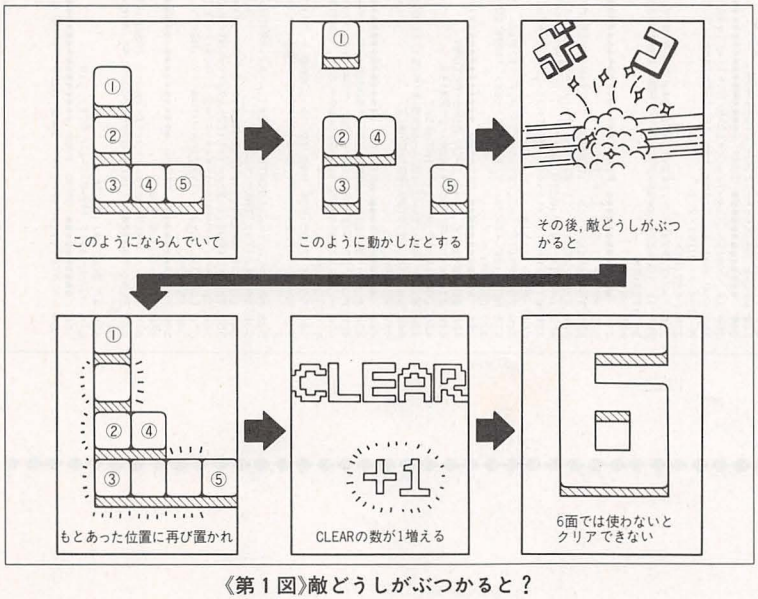
X，Y	→	自分の座標
XX，YY	→	自分の移動量
T1，E1	→	敵の座標
T2，M2	→	敵の座標
M1～M4	→	敵の移動量
H	→	クリアの数
RU	→	ラウンド数
MN	→	自分の数

●アドバイス

①敵にブロックを持ってこさせましょう。

②二ついっぺんにブロックは押せません。このことを利用して敵を動けないようにしましょう。

③敵の連係プレーには気を付けましょう。



《第1図》敵どうしがぶつかると？

●プログラム

画面DATAは10面分しかなく，11面からは一つDATAをずらして表示しています。だから，0面～99面の100面分を表示できるのですが，似たような画面ばかりです。

●END

99階の秘密といっても，たいしたことではありません。だから無理して見て「なんだ💢これは」と怒らないように。

CHECKER FLAG

編：変わったゲームですね。

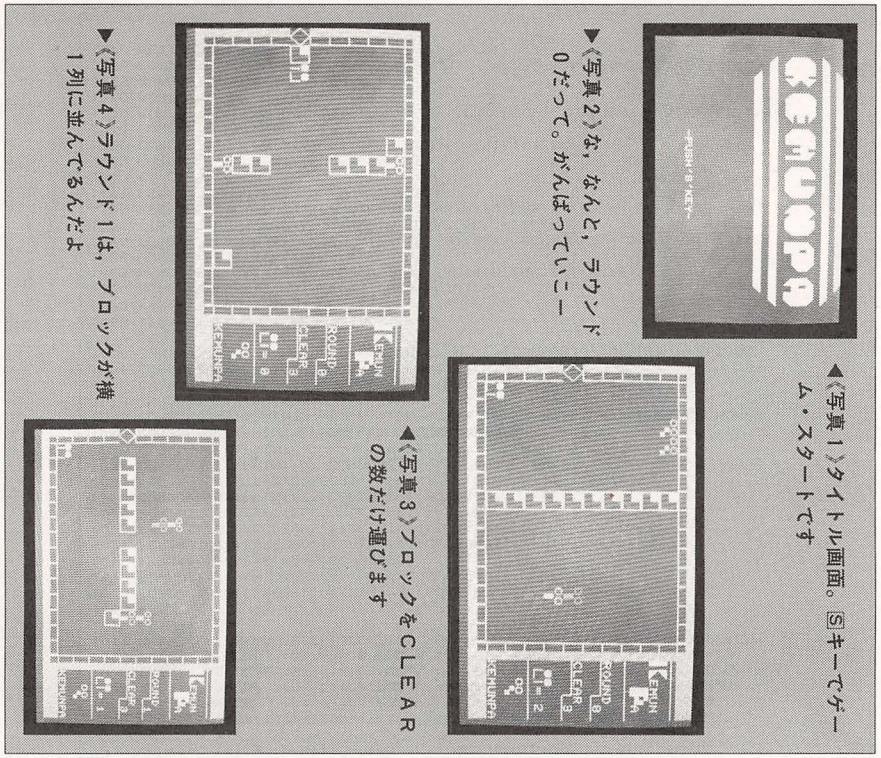
Dr.D：こういうゲームをどしどし送ってきてほしいと思う。やはりゲームのルールを自分で作らなければ，おもしろくない。

編：そうですね。ほかの人の作ったゲームをまねしているのでは，新鮮さにかけますからね。

Dr.D：まったくだ。



★欲しいバックナンバーが手に入らないとおナゲキのあなた，今すぐ古本屋に直行しよう。意外といいのがそろっているよ。(愛知県名古屋市・**鳴海高校1年10組8番近藤展弘15才**)……**【編：ツウだね。影：そっつねー。】**



▶《写真2》な，なんと，ラウンド0だって。がんばっていこー

▶《写真1》タイトル画面。Sキーでゲーム・スタートです

▶《写真3》ブロックをCLEARの数だけ運びます

▶《写真4》ラウンド1は，ブロックが横1列に並んでるんだよ

KEMUNPAのプログラム・リスト

```
1 PRINT"G":CA=1:A=0:B=0:C=0:GI=2:HH=3:MN=2:CC=1:V2=53248:MS=1
3 POKE$3CEC,0:POKE$3CED,0:POKE$3CEE,0:POKE$284B,0
5 GOSUB1500:GOSUB1000:GOSUB1015:GOSUB1060
13 REM/￣＼_／￣＼_／￣＼ メイン ／￣＼_／￣＼_／￣＼
15 TEMPO6:MUSICMID$(MU$,MS,1)+"0":MS=MS+1:IFMS=59THENMS=1
18 TEMPO4:GETA$:XX=0:YY=0
20 IF(A$="H")*(X+J>2)THENXX=-2:GI=1:GOTO40
25 IF(A$="K")*(X+J<28)THENXX=2:GI=2:GOTO40
30 IF(A$="U")*(Y+K>2)THENYY=-2:GI=3:GOTO40
35 IF(A$="M")*(Y+K<20)THENYY=2:GI=3:GOTO40
38 IFA$=" "THEN980
40 V=V2+(Y+YY)*40+(X+XX):L=V2+(Y+YY*2)*40+(X+XX*2)
43 IF((X=T1)*(Y=E1))+((X=T2)*(Y=E2))THENMUSIC"￣B0￣A1￣G2":GOTO500
45 IF(PEEK(V)=67)*(C=1)*(PEEK(L)=0)GOSUB310:GOTO50
48 IF(PEEK(V)=67)*(C=1)*(PEEK(L)=118)THEN330
50 IF(XX=0)*(YY=0)THEN65
55 IFPEEK(V)=67THENC=1:GOTO65
60 CURSORX,Y:PRINTA$(0);:X=X+XX:Y=Y+YY
65 CURSORX,Y:PRINTA$(GI);
69 REM/￣＼_／￣＼_／￣＼ テ　キ ／￣＼_／￣＼_／￣＼
70 IFS1=1GOTO100
80 CA=CC:M1=SGN(Y-E1)*2:IFE1=YTHENS1=1
83 IFPEEK(V2+(E1+M1)*40+T1)=67GOSUB200:GOTO95
85 IF(T1=T2)*(E1=E2)GOSUB400:GOTO15
90 CURSORT1,E1:PRINTA$(0);:E1=E1+M1
95 CURSORT1,E1:PRINTB$(CA+2);:GOTO120
100 CA=CC:M2=SGN(X-T1)*2:IFPEEK(V2+E1*40+(T1+M2))=67GOSUB220:GOTO115
103 IF(T1=T2)*(E1=E2)GOSUB400:GOTO15
105 IFT1=XTHENS1=0
110 CURSORT1,E1:PRINTA$(0);:T1=T1+M2
115 IFM2>0THENCA=CA+1
118 CURSORT1,E1:PRINTB$(CA);
120 IFS2=1GOTO145
125 CA=CC:M3=SGN(X-T2)*2:IFT2=XTHENS2=1
130 IFPEEK(V2+E2*40+(T2+M3))=67GOSUB260:GOTO140
133 IF(T2=T1)*(E2=E1)GOSUB400:GOTO15
135 CURSORT2,E2:PRINTA$(0);:T2=T2+M3
140 IFM3>0THENCA=CA+1
143 CURSORT2,E2:PRINTB$(CA);:GOTO15
145 CA=CC:M4=SGN(Y-E2)*2:IFPEEK(V2+(E2+M4)*40+T2)=67GOSUB240:GOTO160
148 IF(T2=T1)*(E2=E1)GOSUB400:GOTO15
153 IFE2=YTHENS2=0
155 CURSORT2,E2:PRINTA$(0);:E2=E2+M4
160 CURSORT2,E2:PRINTB$(CA+2);:GOTO15
170 REM/￣＼_／￣＼_／￣＼ PUSH 1 ／￣＼_／￣＼_／￣＼
200 EE=E1+M1+M1
203 IF(X=T1)*(Y=EE)THENCURSORT1,E1+M1:PRINTA$(0):GOTO218
205 IFPEEK(V2+EE*40+T1)=0THENCURSORT1,E1+M1:PRINTA$(0);:MUSIC"A0":GOTO215
210 RETURN
215 CURSORT1,EE:PRINTA$(E);:RETURN
218 CURSORT1,EE:PRINTA$(E);:MUSIC"C0G":GOTO500
219 REM/￣＼_／￣＼_／￣＼ PUSH 2 ／￣＼_／￣＼_／￣＼
220 TT=T1+M2+M2
223 IF(X=TT)*(Y=E1)THENCURSORT1+M2,E1:PRINTA$(0):GOTO238
225 IFPEEK(V2+E1*40+TT)=0THENCURSORT1+M2,E1:PRINTA$(0);:MUSIC"A0":GOTO235
230 RETURN
235 CURSORTT,E1:PRINTA$(E);:RETURN
238 CURSORTT,E1:PRINTA$(E);:MUSIC"C0G":GOTO500
239 REM/￣＼_／￣＼_／￣＼ PUSH 3 ／￣＼_／￣＼_／￣＼
240 EE=E2+M4+M4
243 IF(X=T2)*(Y=EE)THENCURSORT2,E2+M4:PRINTA$(0):GOTO258
245 IFPEEK(V2+EE*40+T2)=0THENCURSORT2,E2+M4:PRINTA$(0);:MUSIC"A0":GOTO255
250 RETURN
255 CURSORT2,EE:PRINTA$(E);:RETURN
258 CURSORT2,EE:PRINTA$(E);:MUSIC"C0G":GOTO500
259 REM/￣＼_／￣＼_／￣＼ PUSH 4 ／￣＼_／￣＼_／￣＼
260 TT=T2+M3+M3
263 IF(X=TT)*(Y=E2)THENCURSORT2+M3,E2:PRINTA$(0):GOTO278
265 IFPEEK(V2+E2*40+TT)=0THENCURSORT2+M3,E2:PRINTA$(0);:MUSIC"A0":GOTO275
270 RETURN
275 CURSORTT,E2:PRINTA$(E);:RETURN
278 CURSORTT,E2:PRINTA$(E);:MUSIC"C0G":GOTO500
300 REM/￣＼_／￣＼_／￣＼ PUSH 5 ／￣＼_／￣＼_／￣＼
310 CURSORX+XX,Y+YY:PRINTA$(0):CURSORX+XX+XX,Y+YY+YY:PRINTA$(E);:MUSIC"￣A0"
325 C=0:RETURN
329 REM/￣＼_／￣＼_／￣＼ PUSH IN ／￣＼_／￣＼_／￣＼
330 CURSORX+XX,Y+YY:PRINTA$(0)
335 H=H-1:CURSOR36,13:PRINTH;" ";
340 MUSIC"￣G0￣A￣B"
350 IFH=0THENMUSIC"A0GBGB6":FORI=1TO90:CURSORXD,YD:PRINT"■■■■■■■■":NEXT:GOTO930
360 GOTO50
399 REM/￣＼_／￣＼_／￣＼ テキ ワ"ツケ ／￣＼_／￣＼_／￣＼
400 CURSORT1,E1:PRINTA$(0);:T1=24:E1=8:T2=12:E2=2:H=H+1:MS=1
405 MUSIC"D4B2A4R":FORI=1TO10:CURSORX(I),Y(I):PRINTA$(E):MUSIC"B0AGFGAB"
415 IF(X(I)=X)*(Y(I)=Y)THENMUSIC"E2B0A":I=10:GOTO500
420 NEXT:C=0:CURSOR32,12:PRINT"CLEAR■■■■■■■■
```

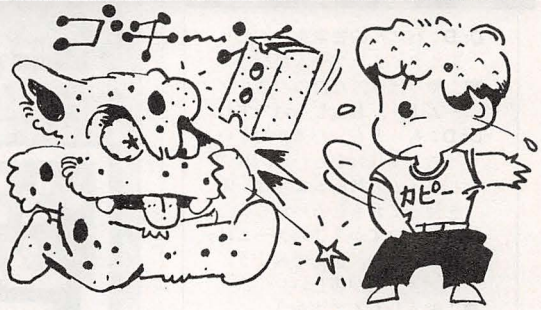
★うちの犬は集中力がなく、なにかに熱中したなーと思っても、音がすると、そっちのほうを向く。まるで影さんだ。（茨城県竜ヶ崎市・小林文晃12才）……【影：何か／私は犬と同じだとでも…。編：そう言ってるでしょ。】

```
505 FORI=2TO21:CURSOR2,I:PRINTC$(15):NEXT
510 CURSOR7,10:PRINT"TRY AGAIN ROUND";RU:MUSIC"C3REDREDREDRED2ROD2E3DC8"
515 FORI=7TO24:CURSORI,10:PRINT" ":NEXT:MS=1
520 FORI=1TO10:CURSORX(I),Y(I):PRINTA$(E):MUSIC"CODEDC"
525 NEXT:MUSIC"BOARAB5":X=2:Y=20:T1=24:E1=2:T2=12:E2=2
530 CURSOR36,13:PRINTH:CURSOR33,15:PRINTA$(2);"=";MN;" ":GOTO15
555 REM/‾\_/‾\_/‾\GAME OVER/‾\_/‾\_/‾\
600 PRINT"■":TEMPO4
610 CURSOR13,10:PRINT"-GAME OVER-"
620 CURSOR13,12:PRINT"ROUND IS";RU
630 MUSIC"C6FA6R0A7G4F8R6C6FED7E4C8R6C6FG6R0G7A3R0A8RFG8R0G8F9‾F‾F5R"
640 CURSOR11,20:PRINT"TRY AGAIN [Y/N]"
650 GETA$:IFA$="N"THENPRINT"■":END
660 IFA$="Y"THENPRINT"■":RUN
670 GOTO650
929 REM/‾\_/‾\_/‾\ RU CLEAR/‾\_/‾\_/‾\
930 IFRU+1=99THENMUSIC"‾C2‾E‾G‾C‾E‾G‾C‾E‾G‾F‾E‾G‾F‾E‾G‾F‾E‾F‾E9":GOTO1800
933 PRINT"■":H=3:IFRU+1>29THENH=4:XD=14:YD=22
935 IFRU+1>59THENH=5:XD=14:YD=0
938 CURSOR13,8:PRINT"ROUND CLEAR"
940 CURSOR11,10:PRINT"NEXT ROUND IS";RU+1:TEMPO5:MS=1
945 CURSOR15,12:PRINT"CLEAR";H
950 CURSOR14,14:PRINT"LET'S GO!"
960 MUSIC"D5EFC6F3EDC5DEFG6F3EDC5G6E3FDEFG6E3FDEDC5D3EFC6F3AGF7RR"
980 TEMPO4:PRINT"■":B=B+1:F=0:MN=MN+1:GOSUB1015:GOSUB1060:GOTO15
999 REM/‾\_/‾\_/‾\ ショキ /‾\_/‾\_/‾\
1000 DIMA$(10),B$(10),X(100),Y(100):A$(1)="●●▙▟▟▟
```

MZ-700/1500(S-BASIC)用

(1500で動かすには，700用S-BASICが必要です)

カッピー



★小笹　龍一

遊びかた

最初にタイトル画面が現れます。適当なキーを押すと，ゲーム画面になります。

右下の"✤"がカッピー(あなた)です。□，◘はブロック，"◙"がインベです。

インベは，カッピーを追いかけてきますので，つかまらないようにしてください。

カッピーはパワーパックを四つ集めると，スーパー・カッピーになり，インベにブロックをぶつけてインベをやっつけることができます。

そこで，パワーパックのだしかたは，ブロックをインベに投げつけてください（ただし重なってるブロックは動きません)。投げかたは，そのままカッピーがブロックのほうに行けば，ブロックが動きます。

ブロックに当たったインベは，そのままブロックといっしょに，何かに当たるまで動きます。そして，インベが同じブロックではさまれたときに，赤の"◆"（パワー・ユニット)に変わり，インベはどこかにワープします。

そして，そのパワー・ユニットを四つ同じようにして作り，取ってください。

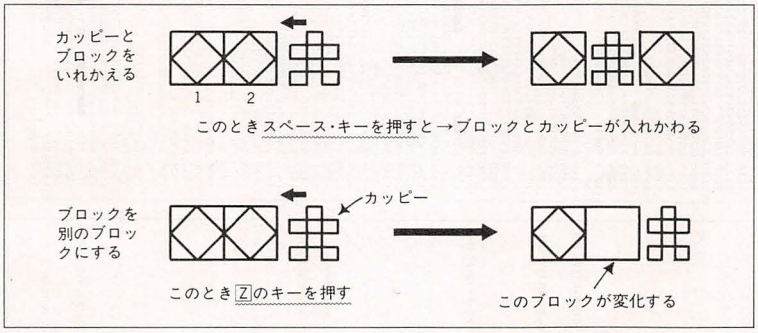
四つ取ると，カッピーはスーパー・カッピーとなり，赤色に変色します。

あとは，ブロックをインベに投げると，インベを消すことができます。インベを全部消すと，1面クリアです。

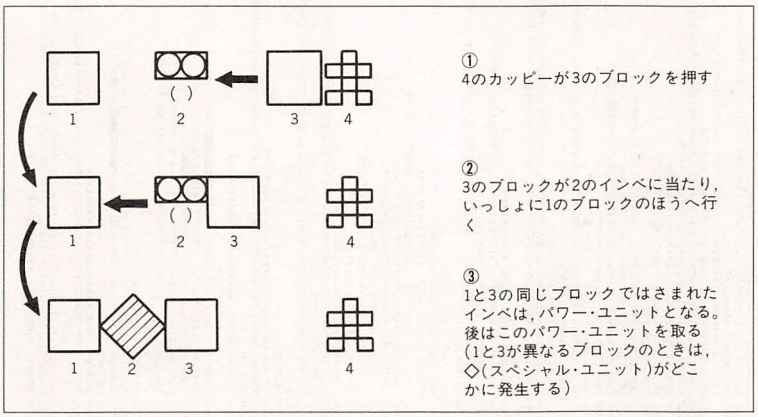
インベが異なったブロックで，はさまれたときは，どこかに"◇"のスペシャル・ユニットが発生します。これをカッピーが取ると，ブロックとカッピーと入れ変わる，また，ブロックをもう一つの異なるブロックに変えることができます(**第1図**)。

その他

- 1210行のI3，I4を小さい値にするとインベの動きが遅くなるので，楽に面のクリアができます。
- このプログラムは，MZ-700用のQDBASICで作りましたので，700用のQDBASICでも動きます。
- タイトル画面のとき，1～5のキーを押すと，その面からゲームがスタートします。



《第1図》スペシャル・ユニットを取った場合の効果



《第2図》パワー・ユニットの発生方法

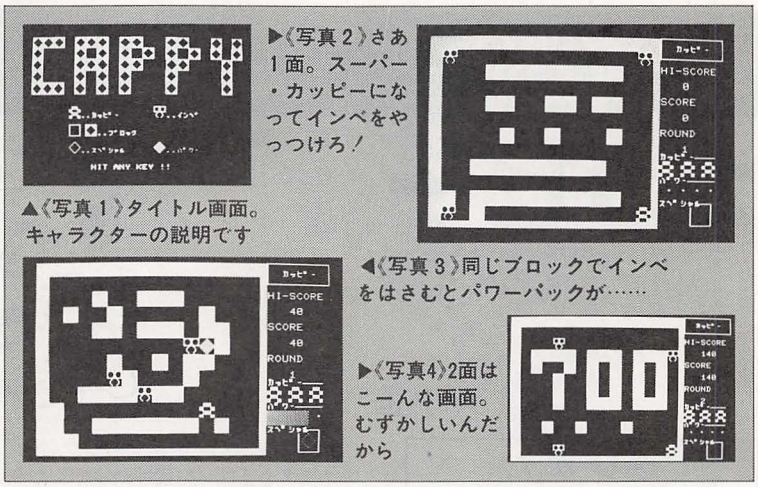
《第1表》変数表

X，Y	カッピーの位置
A，B	カッピーの移動方向
S2	1のとき◇（スペシャル・ユニット）をカッピーが取った
C( )	0＝カッピー　1=2＝ブロック 3＝スペース　4＝インベ 5＝ばくはつ　6＝スペシャル 7＝パワー・ユニット
CA	カッピーの色
EN	インベの数
P	取ったパワー・ユニットの数
R	面数
MA	カッピーの数
A( )，B( )	インベの位置
IX，IY	インベの移動方向
M4，M5	BGMデータ
I3，I4	インベの移動するかどうかのRNDの値

★つぐ美さん，一度ぐらいは顔写真を載せてください。本当は，あまり美人じゃないのでは？（愛知県小牧市・**イナマンダヨーン！16才**)……【**つぐ美**：そんなことないも～ん。**影**：ただ，写真が1枚もないだけだよな。】

CHECKER FLAG

Dr.D：パズル的要素を加えたりアルタイム・ゲームだな。
編：やっぱり，ただのパズルゲームより，おもしろいですね。
Dr.D：もっとも，パズル的というのも少しおかしいが，リアルタイムのゲームよりは，頭を使っておもしろいだろう。
影：なんですか？このゲームは。まあいいや，遊んでみよう。ゲゲ！　脳が苦しい～～～。
編：どうしたんですか？
Dr.D：頭の使いすぎだろう。



▲《写真1》タイトル画面。キャラクターの説明です

▶《写真2》さあ1面。スーパー・カッピーになってインベをやっつけろ！

◀《写真3》同じブロックでインベをはさむとパワーバックが……

▶《写真4》2面はこーんな画面。むずかしいんだから

カッピーのプログラム・リスト

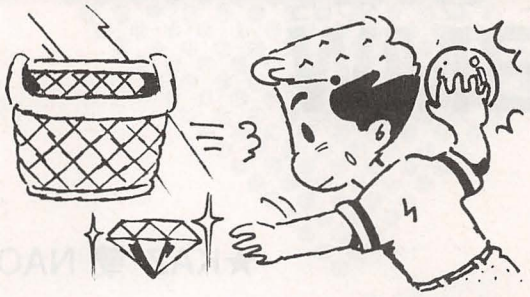
```
 10 GOSUB1020
 20 MUSIC"C4D8E&C4DC&C4DEFG&"
 30 REM ## ｱｲﾆｼｬﾙｲｽﾞ ##########################
 40 SCR=0:HI=40:ROUND=0:GOSUB1170:GOTO20
 50 GOSUB270:NN=-1:C=-1:IF C=2 GOSUB1201:C=0
 60 IF P>3 THENM4=255:GOTO80
 70 M4=M4+1:IFM4=200THENM4=100
 80 POKE$B15,M5:M4:USR(944):IF N=3 THEN N=0
 90 IF EN=5 THEN890
100 GOTO90
110 REM ## ｷｰﾆｭｳﾘｮｸ ##########################
120 M=V+X+Y*40:IF(PEEK(M+2)=44A)+(PEEK(M-2)=44A)+(PEEK(M+80)=44A)+(PEEK(M-80)=44
    A) THEN800
130 USR($C000):H=PEEK($CB00)
140 A=((H<20)-(H=19)*2):B=((H=18)-(H=17))*2
150 IF H<31 GOTO920
160 IF H=32 THEN E=0:RETURN
170 A1=A:B1=B:E=0
180 H1=PEEK(M+A+B*40):IF H1<943 THEN240
190 IF H1=943 THEN 2
200 IF H1=876 THEN S2=1:MUSIC"BO":CURSOR36,22:PRINT4,JC$(6);:SC=SC+10:GOSUB680:
    GOTO240
210 IF H1=872 THEN C1=1:GOSUB350:RETURN
220 IF H1=873 THEN C1=2:GOSUB350:RETURN
230 IF H1=94E THEN MUSIC"BORB":CURSORX+A,Y+B:PRINTC$(3);:P=P+1:SC=SC+10:GOSUB680
    :REM ◀
240 CURSORX,Y:PRINTC$(3);X=X+A:Y=Y+B
250 CURSORX,Y:PRINTJC$(6);:RETURN
260 REM ## ｷｰｼｮﾘ ##########################
270 IX=0:IY=0:IF RND(1)>.5 THEN IY=(SGN(Y-B1N))*2:GOTO300
280 IX=(SGN(X-A1N))*2
290 IX=(SGN(X-A1N))*2
300 IF PEEK(V+A1N)=IY)*40)THENX=X+IY:IX=XX
310 IF PEEK(V+A1N)=IX+B1N)=IY)*40) RETURN
320 CURSOR A1N),B1N):PRINT C$(3);A1N)=A1N)+IX:B1N)=B1N)+IY
330 CURSOR A1N),B1N):PRINT C$(6);:GOTO370
340 REM ## MOVE BLOCK ##########################
350 IF PEEK(V+X+A2+(Y+B*2)*40) RETURN
360 BX=X+A:BY=Y+B
370 CURSORBX,BY:PRINTC1+5-1,JC$(C1);:MUSIC"-BO"
380 IF PEEK(V+BX+A+(BY+B)*40) THEN400
390 IF PEEK(V+BX+A+(BY+B)*40)=876 THEN S2=1:GOTO370
400 M1=PEEK(V+BX+A+(BY+B)*40)
410 IF M1=943 RETURN :REM ■
420 IF(M1=44A)+(P)3)THEN CURSORBX,BY:PRINTC1,JC$(5);:CURSORBX+A,BY+B:PRINTC1,JC$
    (5);:FR=1:GOTO470:REM □
430 IF M1=94A THEN 460:REM □
440 CURSORBX,BY:PRINTC2,JC$(5);:CURSORBX+A,BY+B:PRINTC2,JC$(5);:MUSI
    C"BOFEG":CURSORBX+A,BY+B:PRINT C$(3);:CURSORBX,BY:PRINT C$(3)
450 RETURN
460 REM ## BLOCK ｦ INV ##########################
470     FOR I=0TO2:IF(AI)=BX+A)*(BI)=BY+B)THEN M2=I
480     NEXT:IF FR=0 THEN550
490 FR=0:MUSIC"AORCDEF":CURSORBX,BY:PRINT C$(3);:CURSORBX+A,BY+B:PRINT
    C$(3);:FOR I=0TO2:AI)=50:NEXT
500 IF EN=0 THEN EN=5
510 SC=SC+30:GOSUB680:RETURN
520 REM ## INV,BL ﾏｰｼﾞ ##########################
530 IF PEEK(V+BX+A+2+(BY+B*2)*40) THEN590:'**
540 CURSORBX+A+2,BY+B*2:PRINTC$;JC$(4);
550 CURSOR BX,BY:PRINT C$(1);:C1=C1+1:JC$(C1);
560 BX=BX+A:BY=BY+B:MUSIC"BO":GOTO530
570 BX=BX+A:BY=BY+B:MUSIC"-BO":GOTO530
580 REM ## INV ﾊｶｲ ##########################
590 M1=V+BX+A+2+(BY+B*2)*40
600 IF PEEK(M1)=PEEK(V+BX+B*40)THEN CURSORBX+A,BY+B:PRINTC2,JC$(7);:GOTO990
610 AI=2:BI=A:BY=B*2+B
620 IF PEEK(M1)=876:*(PEEK(M1)=872)GOSUB650:CURSORBX,BY:PRINTA4,JC$(6);:MUSIC"-G
    1#E-G#E":RETURN
630 REM ## ﾌﾞﾛｯｸ ｦ ｶｲｼｮｽﾙ ##########################
640 REM ## ﾌﾞﾛｯｸ ｦ ｶｲｼｮｽﾙ ##########################
650 RX=INT(RND(1)*14)*2:RV=INT(RND(1)*10)*2:IF PEEK(V+RX+RV*40) THEN 650
660 RETURN
670 REM ## SCORE ｼｮﾘ ##########################
680 IF SC>HI THENHI=SC
690 CURSOR31,4:PRINT6,J"HI-SCORE";HI;
700 CURSOR31,8:PRINT6,J"SCORE ";SC;
710 CURSOR31,12:PRINT6,J"ROUND ";R;
720 CURSOR31,16:FOR I=0TO3:PRINT6,JC$(0)+"  ";:NEXT
730 IF(P=0)+(P=4) RETURN
740 GOTO770:CURSOR31,19:FOR I=0TO3:PRINTC$(3);"  ";:NEXT
750 IF(P=0)+(P=4) RETURN
760 GOTO770:CURSOR31,19:FOR I=0TO3:PRINTC$(3);"  ";:NEXT
770 CURSOR31,19:FOR I=1TO3:PRINT2,J"  ";:NEXT
780 RETURN
790 REM ## ﾏｽﾀｰ ｵﾜﾘ ##########################
800 MUSIC"B6R":CURSORX,Y:PRINTC1,J C4(0):MUSIC"BRBR":CURSORX,Y:PRINTC
    7,J C$(5):NEXT:
810 CURSORX,Y:PRINTC$(3):M=M4-1:IF M4=0 THEN EN=5:RETURN
820 CURSOR36,22:PRINTC$(3):S2=0:X=28:Y=22:GOSUB 720:GOSUB1290:EN=5:RETURN
830 REM ## GAME OVER ##########################
840 CURSOR10,10:PRINTC2,73 " GAME OVER  "
850 CURSOR10,12:PRINTC2,73"HIT ANY KEY !":MUSIC"C2DEFGAB"
860 SET&:IF A$=""THENB60
870 RETURN:REM ## ﾒｲﾝﾙｰﾁﾝ ｵﾜﾘ ##########################
880 REM ### CLEAR ##########################
890 IF MA=0 THENB30
900 TEMP04:MUSIC"+A3+#F1+A+B3A+D+#F1A+D3A+D+#F1A+D1E+#F+G+A3R":TEMPO7:CA
    =6:R=R+1:PRINT"■":GOSUB1200:GOTO20
910 REM### BLACK+CAPPY ##########################
920 MUSIC"L4+A1L12+Y+B1#2,#40)):H=(32=0) RETURN
930 MUSIC"L4+A1L12+Y+B1#2,#40))THENH=32:RETURN
940 CURSORX,Y:PRINTC3+C1,1JC$(C1):CURSORX+A1,Y+B1:PRINTJCA,JC$(0);:S2=0
950 CURSOR36,22:PRINTC$(3);:X=X+A1:Y=Y+B1:RETURN
960   IF PEEK(V+X+A1+(Y+B1)*40)=876 THEN CURSORX+A1,Y+B1:PRINTE5,1JC$(2);:RETURN
970   IF PEEK(V+X+A1+(Y+B1)*40)=876 THEN CURSORX+A1,Y+B1:PRINTE4,1JC$(1);:RETURN
980 GOSUB1500:MUSIC"+D1+F+D+F":A1(2)=RX:B(M2)=RY:FOR I=0TO7:CURSORRX,RY:PRINTC3,J
    C$(4);:NEXT
990 GOSUB750:RETURN
1000 GOSUB750:RETURN
1010 REM ## ｷｬﾗｸﾀｰ ｾｯﾄ ##########################
1020 POKE $C000,%CD:$1B:$0:$32:$0:$CB:$C9:REM## ｷｰｺﾝﾌｨｸﾞ
1030 V=$0000:TEMP07:HI=0:DIM C$(7),A(2),B(2):JC$(1)="[ｶｯﾋﾟ]"
1040 C$(2)="[ﾌﾞﾛｯｸ]":C$(3)="[ｲﾝﾍﾞ]":C$(4)="[ﾊﾟﾜｰﾊﾟｯｸ]":C$(5)="[ﾍﾞｰｽ]":C$(6)="[ﾌﾞﾗﾝｸ]"
1050 C$(2)="[ﾌﾞﾛｯｸ]":C$(3)="[ｲﾝﾍﾞ]":C$(4)="[ﾊﾟﾜｰﾊﾟｯｸ]":C$(5)="[ﾍﾞｰｽ]":C$(6)="[ﾌﾞﾗﾝｸ]"
1060 C$(6)="[ﾍﾞｰｽ]":C$(7)="[ﾊﾞﾘｱ]":COLOR,,7,0:PRINT"■":RESTORE 1090
1070 REM## ﾀｲﾄﾙ ##########################
1080 FOR I=0TO4:READ D$:FOR J=1TO17:PRINTRND(1)%6+1,0:JC$(VAL("&I"+MID$(D$,J,1))):"■";:
    NEXT:PRINT"■":NEXT
1090 DATA 2323232323232323232323232323232
1100 DATA 2323232323232323232323232323232
1110 DATA 2323232323232323232323232323232
1120 CURSOR7,13:PRINTC6,JC$(0);"ﾌﾟﾚｲﾔｰ ":PRINTC3,JC$(4);"ｲﾝﾍﾞﾝﾀｰ"
1130 CURSOR7,16:PRINTC5,JC$(1);"■":JC$(2);"ﾌﾞﾛｯｸ":PRINTC3,JC$(7);"ﾊﾞﾘｱｰ"
1140 CURSOR7,19:PRINTC4,JC$(6);"ﾌﾞﾗﾝｸ":PRINTC2,JC$(7);"ﾍﾞｰｽﾊﾞﾘｱ"
1150 CURSOR11,23:PRINT"HIT ANY KEY !!"
1160 A$="":IF A$=""THEN1160:RETURN
1170 E=VAL(I$):IF(K>0)*(K<6)THEN R=K:GOTO1190
1180 R=1
1190 SC=0:CA=6:MA=3
1200 P=0 :EN=3  :REM##ROUND UP RE.
1210 I$=.8114#.Y$:B2=0:COLOR,,4,0:PRINT"■"
1220 CURSOR31,1:PRINT"ﾌﾟﾚｲﾔｰ ｽﾃｰｼﾞ ":CURSOR30,1:PRINT"■":NEXTI
1230 FOR I=0TO3:CURSOR31,3+I*2:PRINT"■■■
```

MZ-700/1500(Hu-BASIC)用

(1500で動かすには700用Hu-BASICが必要です)

マグネチック

MAGNETIC ボール BALL



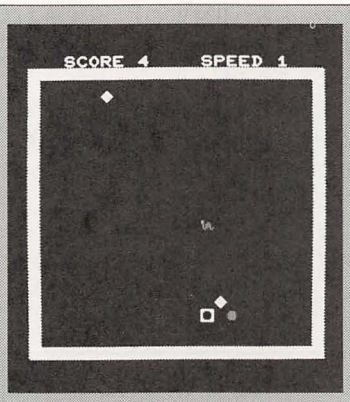
★河崎　誠一

HOW TO PLAY

カーソル・キーで"●"を動かして，壁にぶつけてさらに押しつづけたぶんだけ逆に進む"□"を動かし，"◆"を取ります。カーソル・キーをはなすと，"●"は"□"のところにもどろうとします。

"□"が追いかけてくる"〜"や壁にぶつかるか"●"が"◆"にぶつかると，ゲーム・オーバーです。

5個"◆"を取るごとに"〜"の追いかけるスピードが速くなります。"◆"はスペース・キーを押すと，何個でもでます。



〈写真1〉スペース・キーを押すと，"◆"が何個でもでるぞ！



〈写真2〉おや？ゲーム・オーバー。Sキーで再ゲーム！

PROGRAM

ショート・プログラムに見えるようにマルチステートメントを多く使いました。

230行のＩＦ文の5を変えると，変えた数だけ"◆"を取ると"〜"の追いかけてくるスピードが速くなります。

♥

MZ-700/1500

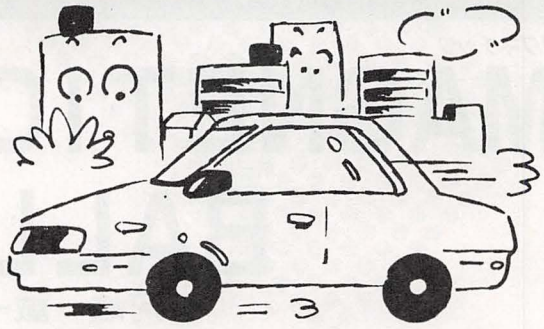
MAGNETIC BALLのプログラム・リスト

```
10 '-------- BY SEIICHI KAWASAKI --------
20 CLS:DEFINTA-Z:TEMP07:X=19:Y=12:R=X:L=Y:P=10:Q=10:H=15:Z=1
30 K0$=" ":K1$="●":K2$="□":K3$=CHR$(&H69)
40 COLOR7:LOCATE8,0:PRINT"  SCORE 0    SPEED 1  ":COLOR6
50 FORA=7TO30:LOCATEA,1:PRINT"▒";:LOCATEA,23:PRINT"▒";:NEXT:BEEP1
60 FORB=1TO23:LOCATE7,B:PRINT"▒";:LOCATE30,B:PRINT"▒";:NEXT:BEEP0
70 JX=RND(1)*20+9:JY=RND(1)*18+3:COLOR7:LOCATEJX,JY:PRINT"◆";
80 '--------------- MAIN ---------------
90 A$=INKEY$(0):IFA$=" "GOTO50
100 N=(A$=""" AND Y>L OR L=2)-(A$="↑"):S=(A$="" AND Y<L OR L=22)-(A$="↓")
110 E=(A$="" AND X<R OR R=29)-(A$="→"):W=(A$="" AND X>R OR R=8)-(A$="←")
120 LOCATER,L:PRINTK0$;:G0$=CHARACTER$(R+E-W,L+S-N):IFG0$="◆"GOTO250
130 R=R+E-W:L=L+S-N:COLOR4:LOCATER,L:PRINTK1$;
140 A=(R=29)*(A$="→"):B=(R=8)*(A$="←"):C=(L=22)*(A$="↓"):D=(L=2)*(A$="↑")
150 LOCATEX,Y:PRINTK0$;:G1$=CHARACTER$(X-A+B,Y-C+D)
160 IFG1$= "◆"GOSUB230ELSEIFG1$<>" "GOTO250
170 X=X-A+B:Y=Y-C+D:COLOR5:LOCATEX,Y:PRINTK2$;
180 K=K+1:IFK=H THENK=0ELSE90
190 PP=SGN(X-P)+(P>8)-(P<29):QQ=SGN(Y-Q)+(Q>2)-(Q<22):MUSIC"E"
200 LOCATEP,Q:PRINTK0$;:G2$=CHARACTER$(P+PP,Q+QQ):IFG2$=K2$GOTO250
210 P=P+PP:Q=Q+QQ:COLOR2:LOCATEP,Q:PRINTK3$;:GOTO90
220 '------------- CATCH ----------------
230 T=T+1:IFT-INT(T/5)*5=0THENK=0:H=H-2:Z=Z+1:COLOR7:LOCATE27,0:PRINTZ
240 COLOR7:LOCATE10,0:PRINT"SCORE";T:MUSIC"G":RETURN
250 '-------------- END ----------------
260 MUSIC"CDDCEDCDEFDCDCC":COLOR7:LOCATE15,12:PRINT"GAME OVER"
270 LOCATE14,15:PRINT"TRY [S] KEY":IFINKEY$(1)="S"THENRUNELSE270
```

★ファミコン人口600万といわれるが，実はちがう。私はこわしてしまったので599万9999人だったのだ。影，知ってたか。(福島県田村郡・**中野淳之13才**)……**【影：何を言う，私もこわしたから599万9998人だゼ！】**

MZ-1500用

ビー　エム　ダブリュ
BMW



★KAZ ♥ NAO

「BMW」とは何ぞや

あなたの車はＢＭＷです。といってもあのＢＭＷではありません(？)。

「Bad and Malformed Wheel」の頭文字をとったＢＭＷです。日本語に訳すならば,「悪性能のオンボロ車」といったところでしょう。

さて，ある日，あなたがフリーウェイを走っていると，あれあれ不思議，道に金ののべ棒やら，ウイスキーが落ちているじゃあ，ありませんか。

なにごとにも動じないあなたは，ＢＭＷを右に左に，はたまたジャンプして，金ののべ棒やウイスキーをつぎつぎとひろっていくのでありました。

CHECKER FLAG

編：かわいいかたちのＢＭＷですね。

Dr.D：意外にびみょうな動きができるので，障害物をよけやすい。

編：ゲームそのものは単純ですね。

Dr.D：そうだな。この手のゲームは，スピードが勝負だ。このプログラムもマシン語でスピード・アップしている。

編：マシン語は，ここぞというところに使うといいですね。

あそびかた

ＬＩＳＴどおりに入力したら，いきなりＲＵＮさせずに，まず，コーヒーでも飲んで，それから，ＳＡＶＥをしましょう。マシン語を使っていますから，暴走しないともかぎりません。

さて，入力に誤りがなかったとすると，ＲＵＮさせたあとは，デモがはじまります。

Ｙを押すと，ゲーム・スタート。

画面の右のほうから金ののべ棒(◇)やウイスキー(🍶)が現れます。これらの物を車線変更をして取ってください。のべ棒は，100点，ウイスキーは10点です。

車線変更はカーソル・キーの↑と↓です。

それから，ウイスキーなんかにまじって石がでてきますが，石に当たってしまうと，ＢＭＷは気持ちよくボッこわれます。

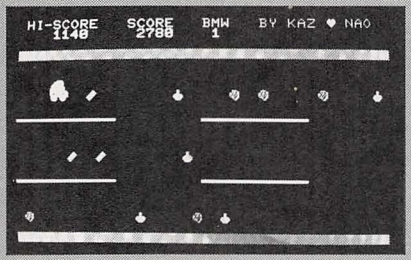
この石は，車線変更でよけるのは当然ながら，もう一つ，ジャンプをしてよけることもできます。ジャンプをするには，車線変更に使うキー以外のキー（何でもよい）を使ってください。

ある程度走ると，休憩になります。ゲームを続けるときはＹを押してください。

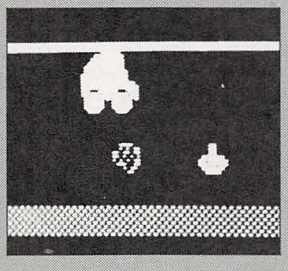
♥　♥



▲〈写真１〉さあ，左側にＢＭＷが登場！Ｙキーでゲーム開始



◀〈写真２〉のべ棒やウイスキーを取って進め進め！



▶〈写真３〉石がまじっているぞ！そんなときは，はい，ジャンプ！



▼〈写真４〉石に当たると，ボカーン！３台失ったらゲーム・オーバー

★あったら不気味なもの。カルシウム不足のガイコツ。いろんなものを切るせんたくばさみ。かってに暗しょう番号の変わるキャッシュ・カード。(北海道名寄市・**溝上　潤11才**)……【**影**：私のカードは，なんの役にもたたない。】

```
10 LIMIT$CFDF:DIM DY(8):AD=$D045:CLS3
20 INIT"CRT:":PAL:CCOLOR,,7,0:GOSUB830
30 US$="■■■#####0■■■#####0":HS=100
40 READ M1$,M2$,M3$:M1$=M1$+M1$+M2$+M3$
50 READ M4$,M5$,M6$:M2$=M4$+M4$+M5$+M6$
60 READ M7$:BM=3:GOSUB670:GOSUB890
70 TEMPO7:MUSIC M1$;M2$:TI$="000000"
80 Y=12:T=20:JP=0:FPRINT[4,12]1,2
90 REM ========== MAIN LOOP ===========
100 POKE@ AD,Y:USR($D009):T=T-.02
110 IFTI$<"000016"THEN130:ELSEMUSICSTOP
120 MUSIC M1$;M2$:TI$="000000"
130 P=PEEK@(AD+1):GOSUB620
140 ON P-5 GOTO440:ON T-5 GOTO560
150 WS=(WS+1) MOD3:FORI=7TO19 STEP6
160 FPRINT[39,I]24:NEXT:R=INT(RND*T)
170 ON R GOTO 180,190,200,200:GOTO210
180 FPRINT[39,WS*6+7] 5:GOTO210
190 FPRINT[39,WS*6+7] 6:GOTO210
200 FPRINT[39,WS*6+7] 7:GOTO210
210 IF JP>0 THEN 250:ELSE GET K$
220 ON ASC(K$)-16 GOTO320,370
230 IF K$="" THEN 100:ELSE JP=8
240 REM ======== JUMP ================
250 FPRINT[4,Y]24,24:FPRINT[4,Y+1]24,24
260 Y=Y+DY(JP):FPRINT[4,Y]1,2
270 IF JP<>2 THEN 300:ELSE POKE@ AD,Y
280 USR($D047):P=PEEK@($D05E):GOSUB620
290 P=PEEK@($D05F):GOSUB620
300 JP=JP-1:FPRINT[4,Y+1]3,4:GOTO420
310 REM ========== CHANGE LANE =========
320 FPRINT[4,Y]24,24:FPRINT[4,Y+1]24,24
330 Y=Y+6+(Y>17)*6:POKE@ $D045,Y
340 USR($D047):P=PEEK@($D05E):GOSUB620
350 P=PEEK@($D05F):GOSUB620
360 FPRINT[4,Y] 1,2:GOTO420
370 FPRINT[4,Y]24,24:FPRINT[4,Y+1]24,24
380 Y=Y-6-(Y<7)*6:POKE@ $D045,Y
390 USR($D047):P=PEEK@($D05E):GOSUB620
400 P=PEEK@($D05F):GOSUB620
410 FPRINT[4,Y] 1,2
420 ON DF GOTO440:GOTO100
430 REM ========== CRASH !! ============
440 MUSIC STOP:DF=0
450 TEMPO5:NOISE"S0M20+C9";"S0M20+D9"
460 FORI=8TO24STEP4:FPRINT[4,Y]I,I+1
470 FPRINT[4,Y+1]I+2,I+3:WAIT100:NEXT
480 WAIT2000:BM=BM-1:ON BM+1 GOTO510
490 GOSUB750:FPRINT[4,12]1,2:GOTO70
500 REM ========== GAME OVER ===========
510 GOSUB800:MUSIC M7$:CURSOR11,11
520 PRINT[6]"*** GAME OVER ***"
530 GOSUB890:IF SC>HS THEN HS=SC
540 SC=0:BM=3:GOSUB800:GOTO70
550 REM ======= COFFEE BREAK ==========
560 CURSOR11,11
570 PRINT[6]"*** VERY GOOD ***"
580 MUSIC M3$;M6$:MUSIC WAIT
590 FPRINT[4,Y]24,24:FPRINT[4,Y+1]24,24
600 GOSUB890:GOSUB750:GOTO70
610 REM ================================
620 ON P-3 GOTO 630,640,650:RETURN
630 SC=SC+10:GOSUB810:RETURN
640 SC=SC+1:GOSUB810:RETURN
650 DF=1:RETURN
660 REM ========== GAMEN =============
670 CLS3:PRINT[6]"■HI-SCORE■■■";
680 PRINT[5]"SCORE■■■";:PRINT[4]"BMW";
690 PRINT[2]"■■■BY KAZ ♥ NAO"
700 FORI=0TO39:FORJ=3TO21STEP18
710 CURSOR I,J:PRINT[4]"※";:NEXT J,I
720 FORI=5TO15:FORJ=9TO15STEP6
730 CURSOR I,J:PRINT"_":CURSOR I+20,J
740 PRINT"_":NEXTJ,I
750 FORI=0TO39:FORJ=7TO19STEP6
760 FPRINT[4,Y]24,24:FPRINT[4,Y+1]24,24
770 FPRINTI,J] 24:NEXT J,I:TEMPO6
780 FORI=7TO19 STEP6:CURSOR 3,I
790 PRINT[0,0]"■";TAB(39);"■":NEXT
800 CURSOR20,1:PRINT BM
810 PRINTUSING US$;HS;SC:RETURN
820 REM === FONT & MACHINE LANGUAGE ==
830 FORI=1TO23:READP0$,P1$:P0$=P0$+P1$
840 FONT$(2,I)=HEXCHR$(P0$):NEXT
850 FORI=$CFE0TO$D05D:READ ML$
860 POKE@I,VAL("$"+ML$):NEXT
870 FORI=0TO8:READ DY(I):NEXT:RETURN
880 REM ======== DEMO ================
890 FPRINT[4,12]1,2:FPRINT[4,13]3,4
900 Y=12:POKE@ AD,Y:CURSOR9,17
910 PRINT[4]"ENJOY THE GAME ? (Y/N)"
920 GET K$:USR($D009):WAIT10
930 IF K$="Y" THEN 950
940 IF K$<>"N" THEN 920:ELSE CLS3:END
950 CURSOR 9,17:PRINTSPC(22):GOSUB750
960 CURSOR10,11:PRINTSPC(18):RETURN
970 REM ==== CHARACTER DATA ==========
980 DATA 00000000000000000030F1F3F
990 DATA 7F7FFFFF030F1F3F7F7FFFFF
1000 DATA 0000F0F0F0F8F8F8E0F00000
1010 DATA 00000000E0F0F0F0F0F8F8F8
1020 DATA 00000038 7C6C7C38FFFFC7BB
1030 DATA 7D6C7C38FFFFC7BB7D6C7C38
1040 DATA 00000038 7C6C7C38FEFFC7BB
1050 DATA 7D6C7C38FEFFC7BB7D6C7C38
1060 DATA 0000000000000000040E1F3E
1070 DATA 7CF87020040E1F3E7CF87020
1080 DATA 00000000000000000000000000
1090 DATA 3C3C00001818187EC3C37E3C
1100 DATA 00000000000000003C2BDBD5
1110 DATA AB73160C0000000000000000
1120 DATA 0001040A000F2A44030F1F1F
1130 DATA 0F3F7FFF00020C0B070A3E6D
1140 DATA 004058AA00FC10A0E0FCFEFF
1150 DATA FEFEFCF800A06CBEDCA818B0
1160 DATA 0856600A10221400FFFFFFFF
1170 DATA 7F7F3E1C5C4E630E19261C00
1180 DATA 08742284003C0000FEFFFFFF
1190 DATA FF7E3C006886F6C67E3C0000
1200 DATA 0000000209110310000000 30F
1210 DATA 1D3F373F000000020B161F1A
1220 DATA 000000B0302000400000F0FC
1230 DATA F8B8D0E000000070807060C0
1240 DATA 0102020000000001F070F0F
1250 DATA 0403000005030601030000000
1260 DATA 80A04060B0000000E0F0F070
1270 DATA E0C000004020E0A0C0000000
1280 DATA 0000000000010 10A00000001
1290 DATA 01030F1F000000000001030F
1300 DATA 0000000002040200000000
1310 DATA E0F0F078000000000 8060F0
1320 DATA 0102020000000000F060703
1330 DATA 0000000010303000000000
1340 DATA 6000800000000000F8F0C080
1350 DATA 00000000F040800000000000
1360 DATA 0000000000000001 00000000
1370 DATA 0000010300000000000000001
1380 DATA 00000000000000000000000000
1390 DATA 000080C000000000000000 80
1400 DATA 0000000000000000003010000
1410 DATA 0000000001000000000000
1420 DATA 8000000000000000C0B00000
1430 DATA 00000000B000000000000000
1440 REM======== ﾏｼﾝｺﾞ ﾃﾞｰﾀ ===========
1450 DATA D3,E3,77,D3,E1,C9,D3,E3,7E,D3
1460 DATA E1,C9,01,27,00,D5,E1,23,D3,E3
1470 DATA 1A,ED,B0,12,D3,E1,C9,21,2C,D4
1480 DATA 3A,45,D0,47,11,28,00,19,10,FD
1490 DATA C9,F3,11,18,D5,CD,EC,CF,11,08
1500 DATA D6,CD,EC,CF,11,F8,D6,CD,EC,CF
1510 DATA CD,FB,CF,2B,3E,17,CD,E0,CF,23
1520 DATA 3E,02,CD,E0,CF,23,CD,E6,CF,32
1530 DATA 46,D0,3E,03,CD,E0,CF,11,68,D1
1540 DATA CD,EC,CF,11,58,D2,CD,EC,CF,FB
1550 DATA C9,0C,17,3A,45,D0,47,CD,FB,CF
1560 DATA F3,CD,E6,CF,32,5E,D0,23,CD,E6
1570 DATA CF,FB,32,5F,D0,C9
1580 REM ------------------------------
1590 DATA 0,0,1,1,0,0,0,-1,-1
1600 REM ======== MUSIC DATA ==========
1610 DATA S0M8G5+C7B5AG7A5B3+CE5EFDC8
1620 DATA G5ECEG+C7A5B3+CB5GA#FG7
1630 DATA A5B+C7B5AG7A5B3+CE5EFDC8
1640 DATA S0M8E5E7G5FE7E5ECCD-B-G8
1650 DATA E5C-GCEG7C5D3ED5-BCD-B7
1660 DATA D5FE7G5FE7E5E3EC5CD-B-G7
1670 DATA T7S0M7+C7G5G#G7G9B7+C9
```


★僕の父は，ベーマガを「安くて，厚くて，内容が充実している」と言って，ほめています。よかったね，影ちゃん！（東京都多摩市・スーパーSC14才）……【影：お父さんといっしょにベーマガ読んでんのかな？よろしく。】

MZ-80B/2000/2200/2500(80Bモード)用

チャガ
CHAGA★
チャガ
CHAGA



★亀田　健司

STORY

あなたは不思議な生物チャガチャガ。得意技はなぜか線路ひき。その技を利用して，鉄道ひきの仕事をして平凡な日々を送っていた。

ところが，ある日，チャガチャガが線路ひきを終えて家へ帰ったところ，今までチャガチャガが一生懸命ためた金が変なロボットに盗まれていた。

怒ったチャガチャガは，線路をひく技と，倉庫にかくしてあった爆弾を使って復しゅうをしようと考えた…。

How to play

プログラムをＲＵＮすると，タイトル画面がでます。スペース・キーでゲーム・スタート。

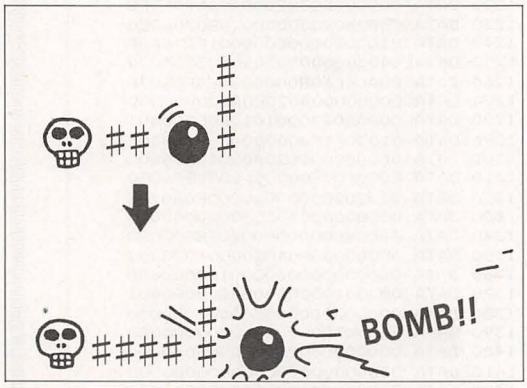
チャガチャガが左の方向に線路を延ばしながら，移動します。

テンキーの[8][2][4][6]キーで上下左右に方向を転換し，カベ(■)やキノコ(♠)や敵のロボット(◆)に当たると，チャガチャガは死んでしまいます。

また，＄(金)を取るとスコアに５点加算されます。これを20個取るとゴールがでるのですが，画面には15個しか＄がありません。では，どうすればよいかというと，ロボットやキノコを爆弾でやっつければそこに＄がでます。

スペース・キーで爆弾を発射し，爆弾は線路を流れて，線路の曲がり角にくると，線路からはずれて爆発します(第１図)。

なお，爆弾をだしているときに，[A]キーを押すと，爆弾をキャンセルできます。



《第１図》爆弾の爆破のしかた

ラウンド・クリア

＄を20個取ると，ロボット(◆)の追いかけが止まり，ゴールになります。

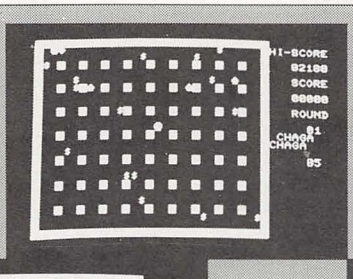
ゴールは，にせ物と本物があり，スコアがラウンド数×1,000点以上なら，区別して表示されます([G]＝本物，[X]＝にせ物)が，ラウンド数×1,000点以下なら，すべて[G]が表示され，見わけるのがたいへんです。

本物ならばラウンド・クリア，にせ物ならチャガチャガが１人減ります。チャガチャガが５人死ぬと，ゲーム・オーバーです。[Y]キーで再プレイ，[N]キーでエンドです。

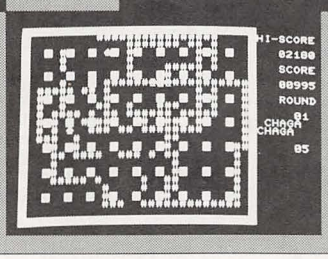
ラウンド・クリアすると(500－移動量)×10点のボーナスがもらえます。



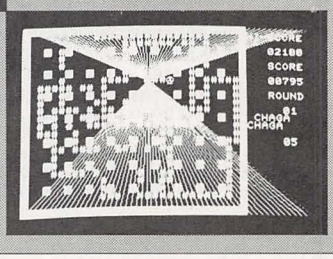
▲《写真１》タイトル画面。スペース・キーでゲーム開始



◀《写真２》まん中に現れるのがチャガチャガだ。＄を取るぞー



▶《写真３》線路をひいて＄を取りまくるチャガチャガ



▼《写真４》爆弾が爆発／敵を巻き込むと＄が出現する

★ファンタジーゾーンのラデューンの親玉の作者は，つぎのうち誰でしょう？　①ピカソ　②岡本太郎　③ミロ
(福島県郡山市・熊谷武志20才)……【編：ふーん。あのミョーな親玉は影さん…いや，ただ者じゃないな。】

```
 1 POKE $952,0:DEF KEY(5)=POKE $952,166
 10 CONSOLE C40,S0,24,N:PRINT CHR$(6):GRAPH C,I1,01
 20 TEMPO 7
 30 FOR I=1 TO 8#3 STEP 3
 40 CL$=CL$+CHR$(0)
 50 C$=C$+CHR$(VAL(MID$("060126153153189202036126",I,3)))
 60 B$=B$+CHR$(VAL(MID$("060122253253255255122060",I,3)))
 70 NEXT
 80 H=0
 90 DIM RX(3),RY(3)
 100 REM ■■■
```

MZ-2000/2200/2500(1Z001, G-RAM1, 2)用

チェイサー
Chaser



★小尾　太志

内　容

あなたは遊びざかりのコネコ。今日も元気にねずみをつかまえにでかけます。ところが，いつから身分が高くなったのか，ねずみたちは番犬を飼っていました。

しかし，そんなことぐらいでビビるあなたではありません。ときには，スリルも必要です。…と，いうことで，今日も元気にねずみ取り！

遊びかた

画面の中のコネコがあなたです。8 2 4 6で上下左右に動き，番犬をかわしながら，ねずみをぜんぶつかまえてください。

ぜんぶつかまえると，ミルクとクリア・ポイントが表示されます。クリア・ポイントへ行くと，1ステージ・クリアです。ミルクを取ると，パワーが増え，岩の色が変わります。

また，番犬には2種類あって，一方は変色前の岩でも倒せますが，もう一方は変色後の岩をぶつけないと倒せません。番犬につかまるとパワーが減りますが，倒せば増やせます。岩は，うしろから押せば壁にぶつかるまで移動します。ミルクは岩をぶつけても，取ったことになります。

ミスはつぎの3とおりです。

1．パワーが0になる。
2．ボーナスが0になる。
3．クリア・ポイントに岩をぶつける。

ミスをすると，コネコが1匹減り，0になるとゲーム・オーバーです。

画面は五つですが，1画面につき，3ステージあります。また，でてくる番犬の組み合わせがちがいます。

プログラムについて

キャラクターの移動と表示はマシン語で，判定と画面処理はＢＡＳＩＣでやっています。

時間が短すぎるという人は，7030行のＢ０の値を増やしてください。

また，130行のW／3をW／2にすると，番犬の動きが遅くなります。

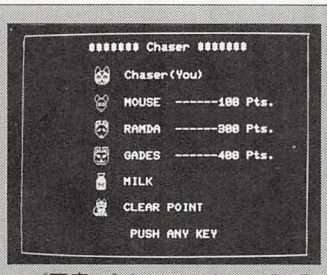
入力について

80行モードで入力してください。マシン語部分にはチェックサムをつけたので，少し安心できると思います。

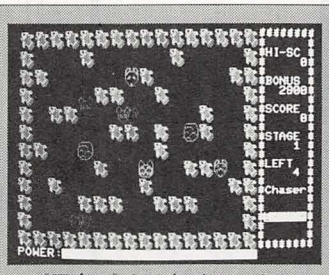
それと，〝Ｂ〟と〝８〟はまちがいやすいと思いますので，とくに注意して打ち込んでください。

《第1表》変数表

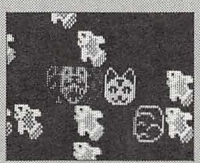
ＬＥ	残りのコネコ
ＲＯ	ステージ数
ＳＲ	画面のパターン・ナンバー
Ｅ	番犬の構成に使用
ＳＣ	スコア
ＨＩ	ハイスコア
ＢＯ	ボーナス
ＰＷ	パワー
Ｎ( )	ねずみのフラグ
ＰＣ( )	番犬のフラグ
ＲＣ( )	岩のフラグ
ＲＸ( )，ＲＹ( )	岩のＸ，Ｙ
Ｘ(1)，Ｙ(1)	ミルクのＸ，Ｙ
Ｘ(2)，Ｙ(2)	クリア・ポイントのＸ，Ｙ
ＲＯ＄( )	画面のデータ
Ｐ１( )，Ｐ２( )	番犬のパターン
Ａ( )	グラフィック・パターンをマシン語用に変えるのに使用
Ｑ＄( )	画面データ構成に使用



▲《写真1》キャラクターの説明です。適当なキーでスタート！



▲《写真2》まん中がチェイサーであるコネコです。ねずみをつかまえろ！



▶《写真3》番犬は口をあけながら追いかけてきたりするんだぞ



▶《写真4》ねずみをすべてつかまえると，クリア・ポイントが出現するぞ

CHECKER FLAG

編：追いかけタイプのゲームですね。

Dr.D：このゲームは，追いかけられながら，追いかけるというゲームだ。

編：それにしても，キャラクターが顔だけというのは，なんとなくブキミですね。

Dr.D：キャラクターを単色で作る場合は平面的なものになってしまう。

★5月号171ページのＯＦの発表！㋐かしをかって㋑まけを見たら㋒とはちがって㋓くれ顔。（茨城県水戸市・富永　崇10才）……【編：ＯＦどどいつだ。これはかわいらしい作品で，2重丸。影：審査員長はワタシだ！】

```
10 REM ▒▒▒▒▒ Chaser ▒▒▒▒▒
20 GOTO6000
98 REM ▒▒▒▒▒ MAIN ▒▒▒▒▒
99 REM -- MOUSE --
100 FORI=0TO2:IFN(I)=1GOTO120
110 POKE$C001,INT(RND(1)*3):POKE$C00E,I:USR($C000)
120 NEXT
129 REM -- ENEMY --
130 W=W+1:IFW/3=INT(W/3)GOTO190
140 FORI=0TO1:IFDC(I)=1GOTO180
150 POKE$C0A7,I:USR($C0A6)
160 IFPEEK($BF70)=1THENPOKE$BF70,0:GOSUB330
170 IFPEEK($BF71)=1THENPOKE$BF71,0:GOSUB290
180 NEXT
189 REM -- Chaser --
190 GETA:POKE$C2D9,A:USR($C2BF):GOSUB350
200 IFPEEK($C945)=1GOTO700
209 REM -- ROCK --
210 FORI=0TO1:IFRC(I)=1GOTO240
220 POKE$C34F,I:USR($C346)
230 GOSUB350:GOSUB430:IFPEEK($C945)=1GOTO800
240 NEXT
249 REM -- BONUS --
250 O=O+1:IFINT(O/2)=O/2GOTO100
260 BO=BO-10:CURSOR34,6:PRINTSPACE$(5-LEN(STR$(BO)));STR$(BO)
270 IFBO=0GOTO800
280 GOTO100
289 REM ▒▒▒ RANDA ニ ツカマッタ ▒▒▒
290 MUSIC"-C1-C1-B1-B1-C1-C1":PW=PW-3
300 IFPW<=0THENPW=0:GOSUB3200:GOTO800
310 GOSUB3200
320 RETURN
329 REM ▒▒▒ GADES ニ ツカマッタ ▒▒▒
330 MUSIC"+C1+C1+B1+B1+C1+C1":PW=PW-8
340 GOTO300
349 REM ▒▒▒▒▒ GET MOUSE & MILK ? ▒▒▒▒▒
350 ONNGOTO410,420
360 U=PEEK($C950):IFU=0THENRETURN
370 SC=SC+100*U:GOSUB3100:POKE$C950,0
380 FORJ=0TO2:N(J)=PEEK(51537+J):NEXT
390 IFPEEK($C94F)=0THENN=1:GOSUB540
400 RETURN
410 IFPEEK($C942)=1THENN=2:P=1:GOSUB600:PW=PW+5:GOSUB3200
420 RETURN
429 REM ▒▒▒▒▒ KILL ENEMY & ROCK IS BROKEN ? ▒▒▒▒▒
430 WR=PEEK($C970):IFWR=0GOTO490
440 FORJ=1TO3:POKE$BF19,0:USR($BFE0):MUSIC"-C3"
450 POKE$BF19,8+PEEK($C942):USR($BFE0):MUSIC"+C3"
460 NEXT:SC=SC+100*WR:GOSUB3100:POKE$C970,0
470 PW=PW+WR:GOSUB3200
480 DC(0)=PEEK($C971):DC(1)=PEEK($C972)
490 IFPEEK(51584+I)<>1THENRETURN
500 RC(I)=1:FORJ=1TO3:POKE$BF19,8:USR($BFE0):MUSIC"-E1-D1-C1-B1"
510 POKE$BF19,7:USR($BFE0):MUSIC"+B1+C1+D1+E0":NEXT:POKE51584+I,2
530 RETURN
539 REM ▒▒▒ MOUSE = 0 ▒▒▒
540 GRAPHI1:FORJ=1TO2:MUSIC"C1D1E1F1G1A1B1+C1"
550 X(J)=INT(RND(1)*14)+1:Y(J)=INT(RND(1)*10)+1
560 IF(PEEK(C+X(J)*2+Y(J)*64)<>0)+((X(J)=X(J-1))*(Y(J)=Y(J-1)))GOTO550
570 POKE51520+(J-1)*3,X(J)*2:POKE51521+(J-1)*3,Y(J)*2
580 D1=9+J:DX=X(J)*4:DY=Y(J)*16:GOSUB3300:NEXT
590 GRAPHI2:RETURN
600 GRAPHI1:MUSIC"+C2C2+C2C2+C2C2+C2C2"
610 D1=0:DX=X(P)*4:DY=Y(P)*16:GOSUB3300
620 GRAPHI2:RETURN
699 REM ▒▒▒▒▒ CLEAR ▒▒▒▒▒
700 P=2:GOSUB600:MUSIC"C5D2E5C2D5E2F5D2E5F2G5B2+C5+C2+C5"
710 SC=SC+B0:GOTO7000
799 REM ▒▒▒▒▒ DEAD ▒▒▒▒▒
800 MUSIC"+C0G0+C0G0+C0G0"
810 DX=PEEK($C930)*2:DY=PEEK($C931)*8
820 FORI=1TO4:FORJ=0TO1:D1=J:GOSUB3300:MUSIC"G2-G2":NEXTJ,I
830 LE=LE-1:IFLE=0GOTO850
840 PW=26:GOTO7020
849 REM ▒▒▒▒▒ GAME OVER ▒▒▒▒▒
850 MUSIC"C6C6C3C7#D6D3D6C2C6-B3C6"
860 PRINTCHR$(6):GRAPH00,I1,C,I2,C:A$="G A M E  O V E R"
870 CURSOR12,11:FORI=1TOLEN(A$)
880 PRINTMID$(A$,I,1);:IFMID$(A$,I,1)<>" "THENMUSIC"+C5"
890 NEXT
900 CURSOR14,16:PRINT"SCORE:";SC:IFHI<SCTHENHI=SC
910 CURSOR9,18:PRINT"HIGH-SCORE:";HI
920 CURSOR10,23:PRINT"PLAY AGAIN? [Y/N]";:GET A$:IFA$="Y"GOTO6500
930 IFA$="N"THENPOKE$952,166:END
940 GOTO920
999 REM ▒▒▒▒▒ ALL CLEAR ▒▒▒▒▒
1000 PRINTCHR$(6):GRAPHI1,C,I2,C
1010 CURSOR8,5:PRINT"▒   ▒  ▒▒▒▒  ▒▒▒▒▒  ▒▒▒▒▒"
1020 CURSOR8,6:PRINT"▒▒ ▒▒  ▒   ▒  ▒   ▒"
1030 CURSOR8,7:PRINT"▒ ▒ ▒  ▒▒▒▒  ▒   ▒  ▒▒▒▒"
1040 CURSOR8,8:PRINT"▒  ▒▒  ▒   ▒  ▒   ▒  ▒"
1050 CURSOR8,9:PRINT"▒   ▒  ▒▒▒▒  ▒▒▒▒▒  ▒▒▒▒▒"
1060 CURSOR12,12:PRINT"You are great !!";
1070 MUSIC"E4G4E4G4F4A4F4A4G4B4G4B4+C4+C4+C4"
1080 GOTO900
3099 REM ▒▒▒ SUB ▒▒▒
3100 CURSOR34,9:PRINTSPACE$(5-LEN(STR$(SC)));STR$(SC);:RETURN
3200 IFPW>26THENPW=26
3210 CURSOR0,24:PRINT"POWER:";STRING$(CHR$(30),PW);SPACE$(26-PW);:RETURN
3300 POKE$BF19,D1:POKE$BF62,DX:POKE$BF63,DY:USR($BFE0):RETURN
5999 REM ▒▒▒▒▒▒▒▒ ｼｮｷ ｾｯﾃｲ ▒▒▒▒▒▒▒▒
6000 CONSOLE40,80,24GN:TEMP07:POKE$952,0:DEF KEY(4)=POKE$952,166
6010 DIMR$(5),A(15),R0$(5),0$(15),N(2),DC(1),RC(1),P1(3),P2(3)
6015 DIMRX(1,5),RY(1,5),X(2),Y(2),M$(6)
6020 CURSOR12,10:PRINT"Wait a minute !!"
6030 RESTORE8000:FORI=0TO15:READA(I):NEXT:FORI=0TO15:READ0$(I):NEXT
6040 FORI=1TO5:FORJ=0TO1:READRX(J,I),RY(J,I):NEXTJ,I
6050 FORI=1TO3:READP1(I),P2(I):NEXT:FORI=0TO6:READM$(I):NEXT
6060 IF(PEEK($BC00)=192)*(PEEK($C200)=205)THENL=4:GOTO6130
6070 LIMIT$B9FF:L=64:FORI=0TO6:READA:POKE61440+I,A:NEXT
6080 W=48896:NE=3:BA=8100:GOSUB6160:W=49120:NE=9:BA=8200:GOSUB6160
6090 W=49408:NE=32:BA=8300:GOSUB6160
6100 FORI=0TO63:POKE47616+I,0:NEXT
6110 FORI=1TO16:READA$:FORJ=1TO64:GOSUB6180
6120 POKE47616+I*64+J-1,A(A):NEXT:GOSUB6270:NEXT
6130 RESTORE10000:FORI=1TO5:READA$:FORJ=1TO48:GOSUB6180
6140 R0$(I)=R0$(I)+0$(A):NEXT:GOSUB6270:NEXT
6150 GOTO6300
6160 FORI=1TONE:READA$:PL=0:FORK=0TO31:B$=MID$(A$,K*2+1,2):USR($F000,B$)
6170 M=PEEK($F100):POKEW+K,M:PL=PL+M:IFPL>255THENPL=PL-256
6172 NEXT:W=W+32:GOSUB6200:GOSUB6270:NEXT:RETURN
6180 A=ASC(MID$(A$,J,1))-48:IFA>9THENA=A-7
6190 RETURN
6199 REM ▒▒▒▒▒ Check sum error ▒▒▒▒▒
6200 B$=MID$(A$,66,2):USR($F000,B$):M=PEEK($F100)
6210 IFM=PLTHENRETURN
6220 IN=INT(I/8):IFNE=9THENIN=0
6230 CH=I-IN*8-1:MUSIC"+C2":CURSOR10,5
```

★5月号のPC-8001mkIISR用の「魔界館」をやって一言/「まー、快感///」。(東京都中央区・清水文孝13才)…

【影：まあ、よくあるギャグだ/Dr.の頭のほうが楽しいや/おっ/Dr.の耐がまっか/いかん/】

MZ-NOOO

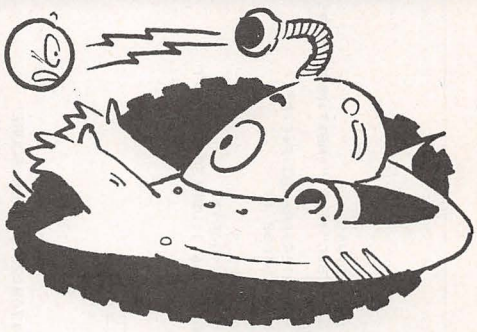
```
6240 PRINT"Check sum Error in";BA+100*IN+10*CH
6250 POKE$952,166:POKE$C200,0:END
6270 CURSOR13,20:PRINT"LEFT TIME:";STR$(L);" ":L=L-1:RETURN
6299 REM ▒▒▒▒ DEMO ▒▒▒▒
6300 PRINTCHR$(6):GRAPHI1,C,012:C=51712
6310 LINE0,0,319,0,319,199,0,199,0,0
6320 CURSOR9,1:PRINT"******* Chaser *******"
6330 CURSOR14,4:PRINT"Chaser(You)"
6340 CURSOR14,7:PRINT"MOUSE  ------100 Pts."
6350 CURSOR14,10:PRINT"RANDA  ------300 Pts."
6360 CURSOR14,13:PRINT"GADES  ------400 Pts."
6370 CURSOR14,16:PRINT"MILK"
6380 CURSOR14,19:PRINT"CLEAR POINT"
6390 DX=20:FORI=1TO4:D1=I:DY=4+24*I:GOSUB3300:NEXT
6400 FORI=1TO2:D1=9+I:DY=100+24*I:GOSUB3300:NEXT
6410 CURSOR15,22:PRINT"PUSH ANY KEY";:GETA$:IFA$=""GOTO6410
6500 LE=4:RO=0:E=0:PW=26:SC=0
6999 REM ▒▒▒▒ SCREEN ▒▒▒▒
7000 RO=RO+1:IFRO>15GOTO1000
7010 SR=INT((RO-1)/3)+1:E=E+1:IFE>3THENE=1
7020 FORI=0TO1:N(I)=0:DC(I)=0:RC(I)=0:NEXT:N(2)=0:N=0:W=0:Q=0
7030 PRINTCHR$(6):GRAPHI1,C,01:BO=3000
7040 A=0:FORY=0TO11:FORX=0TO15:A=A+1:B=VAL(MID$(RO$(SR),A,1))
7050 D=X*2+64*Y:POKEC+D,B:POKEC+D+1,B:POKEC+D+32,B:POKEC+D+33,B
7060 IFB=1THENDX=X*4:DY=Y*16:D1=11+SR:GOSUB3300
7070 NEXTX,Y
7100 GRAPHI2,C,012
7200 RESTORE7500:USR($BFF0):POKE$C94F,3
7210 FORI=0TO11:READA:POKE51456+I,A:NEXT:FORI=0TO9:READA:POKE51476+I,A:NEXT
7220 FORI=0TO11:READA:POKE51488+I,A:NEXT:POKE$C930,16:POKE$C931,14
7230 POKE$C925,P1(E):POKE$C92B,P2(E)
7240 FORI=0TO1:POKE51506+I*3,RX(I,SR):POKE51507+I*3,RY(I,SR):NEXT
7270 GOSUB3200
7300 FORY=0TO23STEP23:CURSOR32,Y:PRINT"********";:NEXT
7310 FORY=1TO22:CURSOR32,Y:PRINT"*       *";:NEXT
7320 FORI=0TO6:CURSOR33,2+I*3:PRINTM$(I);:NEXT
7330 CURSOR34,3:PRINTSPACE$(5-LEN(STR$(HI)));STR$(HI):GOSUB3100
7340 CURSOR36,12:PRINTRO:CURSOR36,15:PRINTLE
7350 DX=32:DY=112:FORI=1TO3:FORJ=0TO1:D1=J:GOSUB3300
7360 MUSIC"C1":NEXTJ,I:GOTO100
7499 REM ▒▒▒▒▒ DATA 1 ▒▒▒▒▒
7500 DATA2,2,2,1,1,28,20,4,0,28,2,4,1,0,0,0,255,1,0,0,1,255,0
7510 DATA2,2,3,2,0,0,28,20,1,4,1,0
7999 REM ▒▒▒▒▒ DATA 2 ▒▒▒▒▒
8000 DATA0,192,48,240,12,204,60,252,3,195,51,243,15,207,63,255
8010 DATA 0000,0001,0010,0011,0100,0101,0110,0111
8020 DATA 1000,1001,1010,1011,1100,1101,1110,1111
8030 DATA22,10,8,12,14,16,8,8,22,4,22,16,8,10,24,6,20,6,22,18,3,3,3,4,4,4
8040 DATA HI-SC,BONUS,SCORE,STAGE,LEFT,Chaser,SY,SO:
8050 DATA205,35,6,50,0,241,201
8098 REM ▒▒▒▒ MACHINE DATA ▒▒▒▒
8100 DATA DBE8CBFFCB87D3E82100BA2247BFE5ED5B60BFCD36BFE1EB2E002600292929;9F
8110 DATA 2929192247BFED5B62BFCD36BFDBE8CBBFCBF7D3E8C96A2600292929294D4429;3F
8120 DATA 290916C019EB2100000610C5EDA0EDA0EDA0EDA0014C00EB09EBC110EEC90000;F0
8199 REM  ----+----0----+----0----+----0----+----0----+----0----+----0----
8200 DATA DBE8CBFFCB87D3E81100BAC318BF00002100C91101C901FF00AF77EDB0C90000;80
8210 DATA 3E00874787878780C6023240C03E00F58787CDE5C4E5CDFAC33A0EC006048787;61
8220 DATA C60226C96F7EFE0020013C4F77E5CDD0C4E1FE002850FE032B4CFE06CC76C010;ED
8230 DATA 02184179C602FE053802D604F53E143240C0F118D7793CFE053802D604F53E26;31
8240 DATA 3240C0F118C600793D20023E04F53E023240C0F118B6E5C5013B00214000CD22;74
8250 DATA 0FC1E1C9AF777ECDD7C4E1CD3EC4F18787C6036F26C97E3CE601774787B0C602;8A
8260 DATA 3219BFC300BF3E00874787B0C620CDE5C4E5CDFAC3E1E53AA7C0FE00C297C13A;23
8270 DATA 30C993CA5EC138143A11C9FE002808FE032804FE06201D1C3E0218123A13C9FE;0B
```

```
8280 DATA 002B08FE032804FE0620091D3E04232377C371C2237EE5F5CDD0C4FE00285AFE;F6
8299 REM  ----+----0----+----0----+----0----+----0----+----0----+----0----
8300 DATA 032856FE062852F1C602FE043802D604F5CDD0C4FE002841FE032B3DFE062839;56
8310 DATA F1E1237EF5E5CDD0C4E1FE002827FE032823FE06281FF1C602FE062002D604F5;21
8320 DATA E5CDD0C4E1FE002B0CFE032B08FE062804F1C371C2F1C333C2F1E1C333C23A31;3F
8330 DATA C992CA71C22338163A12C9FE002808FE032804FE06201D143E0377C371C23A10;86
8340 DATA C9FE002B08FE032804FE0620071153E0177C371C22B1B363A31C992CA39C23B14;60
8350 DATA 3A12C9FE002B08FE032804FE06201E143E0318123A10C9FE002808FE032804FE;9D
8360 DATA 06200A153E01E1E52377C371C223237EE5F5CDD0C4FE00285BFE032854FE062B;00
8370 DATA 50F1C602FE053802D604F5CDD0C4FE00283FFE03283BFE062837F1E12B7EF5E5;F7
8399 REM  ----+----0----+----0----+----0----+----0----+----0----+----0----
8400 DATA CDD0C4E1FE002826FE032822FE06281EF1C602FE052002D604F5E5CDD0C4E1FE;F5
8410 DATA 002B0BFE032B07FE062B03F11B43F11B02F1E177CDD7C418383A30C993283223;2D
8420 DATA 2338143A11C9FE002808FE032804FE06201A1C3E0218123A13C9FE002808FE03;E7
8430 DATA 2804FE0620061D3E04771B052B2BC3F4C0E1E5CD3EC4E12323237E3CE6017747;54
8440 DATA 87802B63219BFCD8DC2C300BF7E2130C9FE03281B7E93F29CC22F3CFE02D023;F3
8450 DATA 7E92F2A7C22F3CFE02D03E013270BFC97E93C0237E92C03E013271BFC900003E;7B
8460 DATA 013219BFCDCAC2C300BF3E30CDE5C4E5CDFAC3AFCD50C4E13E00CB2F3850FE00;68
8470 DATA 2B4CFE033004C6021B052B02D6023DE5D5F5CDD0C4FE00CA37C3F1323AC987C6;12
8499 REM  ----+----0----+----0----+----0----+----0----+----0----+----0----
8500 DATA 146FD1D57E87835F237E87B2570602CD1BC310FBD1E11B1678D6014F87B1C632;4A
8510 DATA 6F7E93C0237E92C0233A3AC977C9CD3EC43E03CD50C4C9F1D1CDD7C4E1CD2EC3;56
8520 DATA CD67C4C900003A42C9C6083219BF3E004F87B1C632CDE5C4237EE5F5CDFAC3F1;D7
8530 DATA F5FE002807CDD0C4FE002810F1E1AF772BCD3EC43E09CD50C4C300BFAFCD50C4;E5
8540 DATA F1CDD7C4E12BCD3EC43E09CD50C4010600214002CD220FCD67C40602C578329F;D2
8550 DATA C93D874F87B1C6206F26C97E932045237E922040E5232323237EF5FE042813F1;43
8560 DATA 2170C986773A9FC9856F3E0177E1AF771B223A42C9FE0128E6F1E13A4FC3F5C6;0F
8570 DATA 806F3E0177AFCD50C4F14F8781C63226C96FAF77C110A5C300BFD526006A2929;A8
8599 REM  ----+----0----+----0----+----0----+----0----+----0----+----0----
8600 DATA 2929294B06CA09E5AF012000ED427E23863210C9E1E523237E09863211C9E1E5;A0
8610 DATA 09097E23863212C9E12B7E09863213C97A87B787577B875FED5360BFD1C9D572;74
8620 DATA 2B737A87B787577B875FED5362BFD1C926006A2929292934B06CA0977237701;F3
8630 DATA 200009772B77C90603C578329EC93D87B76F26C9E57E93202D237E92202B013A;8C
8640 DATA 00C5217000CD220FC1214000CD220FE1AF77214FC97E3D77237E3C773A9EC985;6D
8650 DATA 6F3E01771801E1C110BF3A4FC9FE00C0214C97E93200A237E922005233E0177;55
8660 DATA C92143C97E93C0237E92C03E012377C9C60F6F26C97EC987C6146F26C97E835F;F5
8670 DATA 237E8257C96F26C95E2356C9000000000000000000000000000000000000000;41
8998 REM ▒▒▒▒ GRAPHIC DATA ▒▒▒▒
8999 REM  ----+----0----+----0----+----0----+----0----+----0----+----0----
9000 DATA 300C4812442282418?E19C39BE7DFE7FE3C7C993EBD7FFFFFE7F766E399C0FF0
9010 DATA 0000301B4824B442B7C2BB2250142008E2EE8AA82EE8200810100920044003B0
9020 DATA 1E78366C66666FF6781E700E600646624E725C3A4002200410080990053003C0
9030 DATA 7E7E42425A5A9A59BFFDA005C003BC3D9E79BE71B001B1B191894FF220041FF8
9040 DATA 0000000018302448A7C488229012A00A644C2AAB2008200810100920044003B0
9050 DATA 1E7B366C66666FF6781E766E6C3641B247E25A5A6A5628141008A50066003C0
9060 DATA 7E7E42425A5A9A59BFFDA005C003BC3D9C39818181818?C146622A5418180FF0
9070 DATA 1FFB2004400025FB26041B021B0019B01A479B085B103B001CE023104201B1FE0
9080 DATA 1FF835546AACD7F6AEBBDD55AAABD555AAFBD5FDABAFDD55BEAB77562AAC1FF8
9090 DATA 0FF00B10042007E007E00FF01FF81FF81BDB1998?A581BD81BD81FF80FF00
9100 DATA 04100A2811C417F41DDC1AAC1FFC5B6C4C18C7F08FF88F788770DB6C7B6C3B6E
9198 REM ▒▒▒▒ SCREEN CHARACTER ▒▒▒▒
9199 REM  ----+----0----+----0----+----0----+----0----+----0----+----0----
9200 DATA 00007F00678076FC3F5E5EBE7D502AB01D581EAE1D5D1FBA1CF50C6A00540028
9210 DATA 00003D026AB455526AB955452AA555652AD915FE035B10F508EA2754504B0F90
9220 DATA 00007F8255046A1457126BC95DE56EF3477307B503EA19DD0436325D49AA07D4
9230 DATA 0000000027726551477552277223?7F61D5C3AAE55555B0D3D5E4AA95FF91004
9240 DATA 000001C003E007F00FF813E412A43EBE3A2E680B6003600368037A2F3AAE1FFC
9998 REM ▒▒▒▒ SCREEN DATA ▒▒▒▒
9999 REM  ----+----0----+----0----+----0----+----0----+----0----+----0----
10000 DATA FFFF8821C0838641B0098349C0418419A0838E718001FFFF
10010 DATA FFFF8C09C0A98201A671B003B991C0599C1990C18005FFFF
10020 DATA FFFF84118103E3018B2D8341C14B9003C82B8A018011FFFF
10030 DATA FFFF9109B161BB03A361A06DB769B101C017B8019021FFFF
10040 DATA FFFFA1018463940?C181811191341C009C9C39C018131FFFF
```

★パソコン・レクチャーのつく美さんの顔が元の大きさにもどったノ今度は、顔がどんどん小さくなったりして。
（大阪市・なげーくん11才）……【彩：でも、ただでは小さくはなりません。はい、塩をかけてください。】

MZ-2200/2500(1Z002)用

ファラボラ
PHARABOLA
ボール
BALL



★内海　淳一

ゲームの内容

登場キャラが〝SHIP〟と〝BALL〟だけという，シンプルなゲームです。SHIPを操作して，落ちてくるBALLをビームを使って，まわりの壁にぶつけないようにする……という内容です。

遊びかた

操作方法は4と6でSHIPの左右移動。スペース・キーでビーム発射です。

遊びかたは，〝ゲームの内容〟でも述べたとおり，BALLをまわりの壁にぶつけないようにすればいいのです。

BALLは最初上にいます。しかし，引力が働いているので，当然下に落ちてきます。そのBALLにビームを当てると，上に行こうとする力が少し加わります。

それと，ビームの当たる位置によって，右または左に行こうとする力も加わります。BALLの端のほうに当たるほど，加わる力は大きくしてあります。

これらの性質を利用して，BALLをまわりの壁にぶつけないように，数回撃っていると，ゴール〝回〟がでてきます。これにBALLをぶつけると，面クリアです。

壁にBALL，またはSHIPをぶつけると，即ゲーム・オーバーです。

その他

ラウンドがスタートして，すぐビームを撃ってしまうと，ゲーム・オーバーになってしまうので，注意してください（これは，作者の単なる意地悪です）。

難易度はきちんと考えており，面クリアするごとにむずかしくなります。

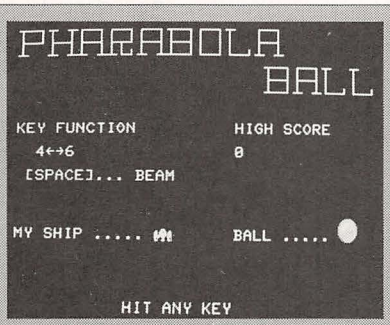
確かめたい人は30行のSTの値をいろいろ変えてみてください。

《第1表》変数表

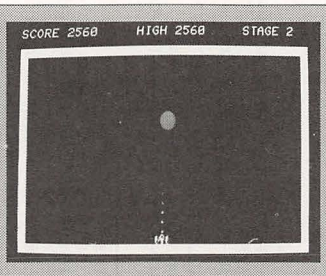
SC	スコア
HI	ハイスコア
ST	ステージ
X	SHIPの座標
BX，BY	BALLの座標
SX，SY	BALLの進む力
CT	ゴールがでたか，でていないかのフラグ
GX，GY	ゴールの座標
PT	BALLにビームが当たった回数
KL	ゲーム進行のフラグ

CHECKER FLAG

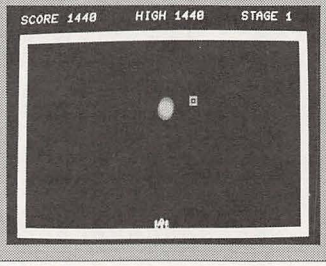
Dr.D：こういうゲームをワシは引力ネタといっている。
編：なるほど。重力をゲームの要素に加えているわけですね。
Dr.D：他のゲームでもそうだが，いかに変数を処理するかが，おもしろいゲームを作るカギだから，数式のグラフなどを書いたりするといいぞ。
編：数値がどのように変化するか調べるのですね。
Dr.D：バグがでにくくなるぞ。



▲《写真1》PHARABOLA BALLのタイトル画面

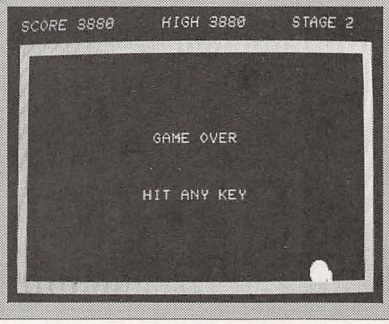


◀《写真2》ビームを撃って，BALLを落っことさないように



▶《写真3》数回撃ち続けると，ゴールがでてきます

▼《写真4》地面にBALLを落っことしてしまったー



★金をだせ！じゃなかった。ペーマガをだせ！さもないと来月もOFにだすぞ！（新潟県新津市・**ホンモデカイ君**13才（……【影：ま，まずい！それでなくてもOFのハガキにうもれているってのに！編：みんなで影さんを困らせよう。】

PHARABOLA BALLのプログラム・リスト

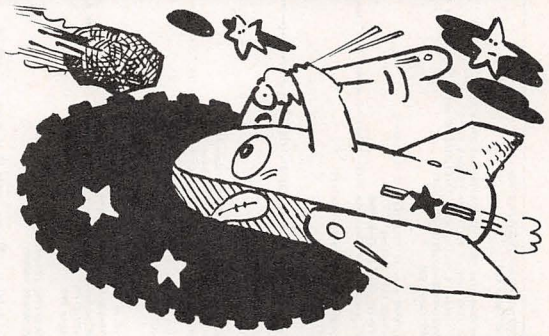
```
10 GOSUB 900
20 GOSUB 700
30 SC=0:ST=1
40 GRAPH C7:PRINTCHR$(6);" SCORE";SC;TAB(16);"HIGH";HI;TAB(30);"STAGE";ST
50 FORI=2TO23:CURSOR1,I:PRINTSTRING$(CHR$(30),38):NEXT
60 FORI=3TO22:CURSOR2,I:PRINTSPACE$(36):NEXT
70 X=19:KL=0:BX=152:BY=24:SX=0:SY=0:CT=0:PT=0
80 FORI=1TO3:POSITION 148,176:PATTERNC[I-(I>2)]-8,M$(I-1):NEXT
90 POSITION BX,BY:PATTERNC[4]-16,BL$
95 REM ――― MAIN ―――――――――――
100 USR(1140):GET A
110 XX=X:X=X+(A=4)-(A=6)
120 IF XX=X THEN MUSIC"R2":GOTO 150
130 POSITION XX*8-4,176:PATTERNC[7,WO]-8,S$
140 FORI=1TO3:POSITION X*8-4,176:PATTERNC[I-(I>2)]-8,M$(I-1):NEXT
150 IF(X>36)+(X<3)GOSUB 500
160 INP@234,B:IF B=253 GOSUB 300
170 ON KL GOTO 550,600
180 XX=BX:YY=BY
190 SX=SX-(SX<0)+(SX>0)+INT(RND(1)*3-1)
200 SY=SY+ST*.2+.5
210 BX=BX+SX:BY=BY+SY
220 POSITION XX,YY:PATTERNC[4]-16,S1$
230 IF(BX<16)+(BX>289)+(BY<24)+(BY>169)GOSUB 430
240 POSITION BX,BY:PATTERNC[4]-16,BL$
250 IF(CT=1)*(ABS((GX*8)-4-BX)<8)*(ABS((GY*8)-4-BY)<8)THEN KL=2
260 GOTO 100
265 REM――――――――――――――――
270 GX=INT(RND(1)*31)+4:GY=INT(RND(1)*14)+4
280 POSITION GX*8,GY*8:PATTERNC[1]-8,G$:MUSIC"+CO+E+G+C+F+AB+D+G"
290 RETURN
295 REM――― MISSILE ―――――――――
300 FORI=21TO3STEP-1:CURSOR X,I:PRINT".";
310 IF(I=INT(BY/8)+1)*(ABS(X*8-4-BX)<9)GOSUB 340:I=3
320 NEXT:FORI=21TO3STEP-1:CURSOR X,I:PRINT" ";:NEXT
330 RETURN
340 SX=SX-(X*8-4-BX)*(.05*ST+.5):SY=SY-(9-ABS((X*8-4-BX)))*.2*ST-.5
350 POKE 3863,10:POKE 3866,100:USR(3860)
360 IF CT=1 THEN RETURN
370 PT=PT+1:IF PT>10+ST THEN CT=1:GOSUB 270
380 SC=SC+5*(24-MY):GOSUB 400
390 RETURN
395 REM――― SCORE ―――――――――――
400 CURSOR 6,0:PRINT SC;
410 IF SC>HI THEN HI=SC:CURSOR 20,0:PRINT HI;
420 RETURN
425 REM――― MISS ―――――――――――
430 IF BX<16  THEN BX=15 :BY=YY
440 IF BX>289 THEN BX=290:BY=YY
450 IF BY<24  THEN BX=XX :BY=23
460 IF BY>169 THEN BX=XX :BY=170
470 KL=1:POKE 3863,5:POKE 3866,90:POSITION BX,BY:PATTERNC[4]-16,BL$
480 FORI=1TO200:CCOLOR,2:USR(3860):CCOLOR,0:NEXT
490 RETURN
500 POKE 3863,10:CCOLOR,2:FORI=1TO8:CIRCLE[0,WO]X*8+4,180,I
510 FORJ=1TO5:POKE 3866,100-I*10+J:USR(3860):NEXT
520 FORJ=1TO5:POKE 3866,200-I*20-J:USR(3860):NEXT
530 NEXT:KL=1
540 RETURN
550 CCOLOR 2,0:CURSOR 15,10:PRINT"GAME OVER"
560 MUSIC"C3RERGR-BDC9"
570 CURSOR 14,15:PRINT"HIT ANY KEY"
580 GET A$:IF A$="" THEN 580
590 CCOLOR 7:GOTO 20
595 REM――― CLEAR ―――――――――――
600 FORI=0TO7:BOX[0,WO]BX+I,BY+I,BX+15-I,BY+15-I
610 POSITION GX*8,GY*8:PATTERNC[1]-8,G$:MUSIC"+EOR1":NEXT:MUSIC"R9"
620 CURSOR 11,8:PRINT ST;" STAGE CLEAR"
630 MUSIC"+C3RCRCDEFR+CRBR+C+D5+E3+E+D+CR+ER+DR6+G3+F+E+D"
640 CURSOR 7,12:PRINT"CHALLENGE THE NEXT STAGE !"
650 MUSIC"+C3RCRCDEFRARGRFR5E3EDCCRDC7R9"
660 CURSOR 12,17:PRINT"BONUS";ST*1000;" Pts."
670 SC=SC+ST*1000:ST=ST+1:GOSUB 400:MUSIC"+GOR9"
680 POKE 3863,5:FORI=255TO1STEP-2:POKE 3866,I:USR(3860):NEXT
690 GOTO 40
695 REM――― TITLE ―――――――――――
700 GRAPH C7:CURSOR 0,24
710 PRINT" ┌─┐┬ ┬┌─┐ ┌─┐┌─┐┌─┐┌─┐┬ ┬┌─┐  ┌─┐"
720 PRINT" ├─┘├─┤├─┤ ├─┘├─┤├─┤│ ┬└─┐└─┐  ├─┤"
730 PRINT" ┴  ┴ ┴┴ ┴┴ ┴└─┘┴ ┴└─┘└─┘└─┘  ┴ ┴"
740 PRINTTAB(26);"┌─┐┌─┐┬ ┬  "
750 PRINTTAB(26);"├─┤├─┤│ │  "
760 PRINTTAB(26);"└─┘┴ ┴└─┘└─┘"
770 PRINT:PRINT:PRINT" KEY FUNCTION";TAB(23);"HIGH SCORE"
780 PRINT:PRINT"   4←→6";TAB(22);HI
790 PRINT:PRINT" [SPACE]... BEAM":PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
800 PRINT" MY SHIP .....";TAB(23);"BALL ....."
810 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINTTAB(12);"HIT ANY KEY"
820 FORI=1TO3:POSITION 120,136:PATTERNC[I-(I>2)]-8,M$(I-1):NEXT
830 POSITION 272,128:PATTERNC[4]-16,BL$
840 MU=0:CL=0:MUSIC"R2"
850 MU=MU+1:IF MU>16 THEN MU=1
860 CL=CL+1:IF CL>7  THEN CL=0
870 MUSIC MID$(MU$,MU*3-2,3):CCOLOR CL
880 GET A$:IF A$<>"" THEN CCOLOR 7:RETURN
890 GOTO 850
895 REM――― INITIALIZE ―――――――――
900 CONSOLE40,50,24,N:COLOR,07,W1:CCOLOR@7,0:GRAPH C7:TEMPO 7
910 DIM M$(2)
920 POKE 1140,175:POKE 1141,195:POKE 1142,1:POKE 1143,9
930 FORJ=0TO2:FORI=1TO16:READ A:M$(J)=M$(J)+CHR$(A):NEXTI,J
940 FORI=1TO32:READ A:BL$=BL$+CHR$(A):NEXT
950 FORI=1TO8:READ A:G$=G$+CHR$(A):NEXT
960 MU$=" +A +E +C +E +G +D  B +D +F +C  A +C +E +E+#F+#G"
970 S$=STRING$(CHR$(0),16)
980 S1$=STRING$(CHR$(0),32)
990 RETURN
995 REM――― DATA ―――――――――――
1000 DATA   1, 34,118,119,127,  89,  81,113,128,  68,110,238,254,154,138,142
1010 DATA   1,   3,  69,  70,  65,  96,   1,  33,128,128,136,  72,136,  12,128,128
1020 DATA   1,  34,102,101,111,  73,  64,  33,128,  68,  76,140,204,136,   8,140
1025 REM---
1030 DATA   7,  31,  63,127,127,255,255,255,255,255,255,127,127,  63,  31,   7
1040 DATA 224,248,252,254,254,255,255,255,255,255,255,254,254,252,248,224
1045 REM---
1050 DATA 255,255,195,219,219,195,255,255
2000 REM┌――――――――――――――――
2010 REM|   PHARABOLA BALL
2020 REM| BY Junichi, Utsumi
2030 REM|   1986/ 1/1  Wed
2040 REM└――――――――――――――――
```

★5月号のボンバーオトシ(FM－7シリーズ)，なかなかおもしろかったけど，パズルより，操作のほうがむずかしい～ノ28面で断念ノ(東京都東村山市・**東棚生志18才**)……**【編：拙版プログラムの意見も待ってます。】**

MZ-2500(M25-BASIC)用

ジェピルス

JEPILS



★河野　誠

HOW TO PLAY

ごくありふれた，シューティング・ゲームです。

自機は2 4 6 8で画面下部を動き回ることができ，スペース・キーを押すと，ミサイルが発射されるので，それで敵をやっつけてください。

《第1表》変数表

X	自機のX座標
Y	自機のY座標
TX( )	敵機のX座標
TY( )	敵機のY座標
RO	ラウンド数
LE	残り機数
LX	ミサイルのX座標
LY	ミサイルのY座標
SC	スコア
HSC	ハイスコア
S	ミサイルを撃っているか
P	ミサイルがどのくらい飛んでいるか
DE	敵を何機倒したか
DA	ダメージ
VX，VY	自機の移動量
XX，YY	敵機の移動量

敵のミサイルに当たると，ダメージが増え，ダメージが100%になるとGAME OVERになります。

すべての敵を倒すと1面クリアです。面クリアをすると高速でワープします。

全部で15面あります。さて，あなたは何面まで行けるでしょうか。

CHECKER FLAG

編：けっこう遊べますね，このゲーム。

Dr.D：MZ－2500もユーザー定義できるキャラクターがあるから，BASICでもゲームが作れる。

編：なるほど。やっぱり楽ですよね。

Dr.D：しかし，楽して作るのはよくない。SUPER－MZのユーザーも，マシン語でプログラムを作れるようになってほしい。まさにSUPERなゲームになるだろう。

編：そうですね。

PROGRAM

内容からすると，多少，LISTが長くなってしまいました。しかし，けっこう見やすくなっているので，変数表を見ていけばだいたい理解できると思います。

○参考にしたもの

- GALAGA
- GAPLUS
- NOVA2001

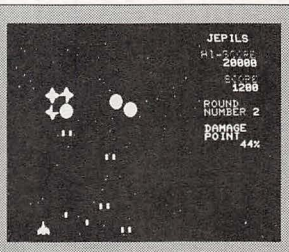


評…きまってるね(影)

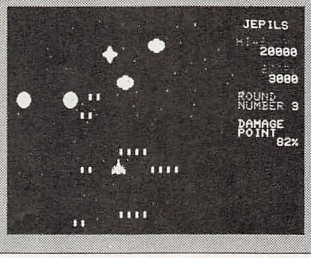
by うまさん



▲《写真1》か，かっこいい，タイトル画面。宇宙が背景です



◀《写真2》さあ宇宙の戦い。敵をすべてやっつけると高速でワープするぞ！



▶《写真3》ラウンドが進むにつれて敵の種類も増えてくる。気をつけろ！

▼《写真4》ほら，言わないこっちゃない。ダメージ100%を越えてしまった



★影さん，100円ほしかったら1億円ちょうだい。(宮崎市・1兆円でもいいよ13才)……【影：このワタシがそんなお金持ってるわけないだろう。編：そうですよ。この前貸した300円だって返してくれないのに。影：しらねー。】

★おニャン子クラブは、オレの青春だ！（宮城県 柴田郎・来夢来人17才）……【影：キャンディーズだな。編：私は聖子ちゃんです。つく美：シブがき隊ってところかしら。Dr.D：私の青春は…あんまり昔で思いだせないよ。】

MOOM ヘヤ


DRAWN BY
MERCOM
ムーコン
うるさい
ぶつぶつ
ぶつぶつ
ぶつぶつ

PASOPIA T/5/7用

長安（ちょうあん）



★吉原　健一

はじめに

今回も，〝思考＋運〟型のゲームを作ってみました。それが，この「スーパー・アクション・パズル ゲーム 長安」です。

内　容

方向変換のできる16枚の反射板により，画面上を動き続けるドット（以後MDと略する）をあやつり，画面上に散らばっているドット（以後TDと略する）をすべて消し終わるまでの時間を競うというものです。

一見，簡単そうに思えますが，やっかいなルールがあります。

TDには，紫・水色・白の3色があり，MDは，5回反射するごとに，白→紫→水色→白……というように変わってしまいます。MDとTDが同じ色でなければ，消すことはできません。

また，反射板を方向変換できる回数は限られているので，むやみやたらに変換すると，すぐにGAME OVERになってしまいます。

つまり，MDがどこへ動いたときに，何色に変わっているかを〝先読み〟しないと，なかなかTIMEは縮まりません。

遊びかた

プログラムを入力し，RUNしてください。すると，「LEVEL(1－3)？」と聞いてきます。これによって，反射板の方向変換できる回数を決める（少ないほうがむずかしい）ので，多い[1]，普通[2]，少ない[3]を入力してください。

つぎに「GAME(A or B)？」と聞いてきます。GAME Aでは，反射板の向きが規則的に，GAME Bでは，ランダムに並びます。どちらがむずかしいということはないので，お好きなほうをどうぞ。

すると，タイトル画面が表示され，リターン・キーでゲーム・スタートです。

画面左上から動きだしたのが，MDです。

後は，先に説明したルールにしたがって，TDを消してください。

プログラムについて

プログラムは，移植をしてもらうことも考えて，できるだけ簡単に，見やすくしたつもり（それでもゴチャゴチャしてます）です。**第1表**の変数表とプログラム中のREM文を参照して，研究してみてください。

160×100ドットで7色カラー表示ができる機種なら，移植はむずかしくないでしょう。ただし，音だしについては，パソピア独自のものですので，ムリでしょう。

その他

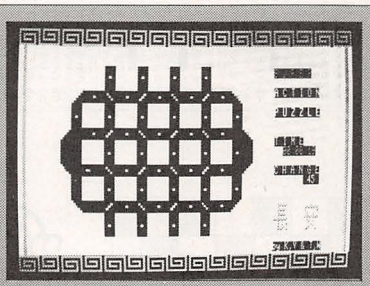
パソピアにしては，画面と音楽が美しいとは思いませんか？　また，TDを全部消し終わったときの音楽も力を入れましたので聞いてみてください。

最後に

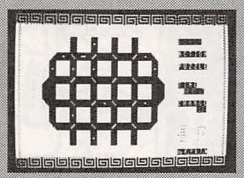
この程度のゲームで「スーパー・アクション……」とは，少し言いすぎかもしれません。



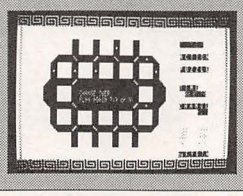
▲《写真1》タイトル画面。リターン・キーでスタート！



◀《写真2》軽快(?)な音楽にのって散らばっているドットを消していく！



◀《写真3》よし，もうひと息！　でも，散らばっているドットと動き回るドットが同じ色じゃないと……



▶《写真4》反射板を変換できる回数をオーバーすると，ほら，このとおり…

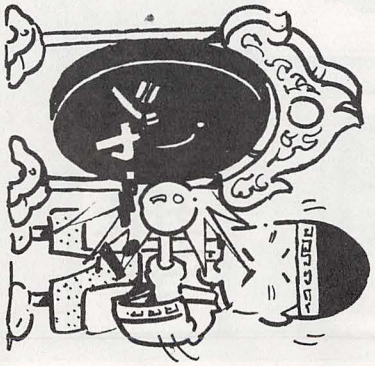
《第1表》変 数 表

B(,)	…反射板の向き
X( ), Y( )	…画面ワク組みの座標
C	…反射板のパターン
E	…反射板の番号
PX，PY	…MDの座標
Z	…方向フラグ
PX1，PY1	…MDの増分
PC	…MDの色
DC	…TDの残り数
AAA	…反射板の方向変換できる回数
PCC	…MDの反射回数
I，J，FX，FY	…雑用
K，K1，K2	…キー・スキャン用

★5月11日，学校の2時間目の授業のとき，野いちごを食って，反省文をノート1ページに書かされたのは，ぼくたちです。（高知県幡多郡・**ゲゲゲのかん太郎12才**）……【影：小さいころはよくしかられたなあ。編：今は？】

```
1 '■■■ ショキ セッテイ ■■
2 CLEAR:SCREEN 1:WIDTH 80:COLOR 7,0:DEFINT A-Z:DIM B(1,17),X(3),Y(3)
3 C=0:E=0:PX=27:PY=28:Z=3:PX1=0:PY1=1:PC=7:DC=46:PCC=0:RANDOMIZE TIME:CLS
4 INPUT"LEVEL(1-3) ";A:IF A=1 THEN AAA=46 ELSE IF A=2 THEN AAA=36 ELSE IF A=3 TH
EN AAA=31 ELSE 4
5 INPUT"GAME (A or B) ";A$:IF A$="A" THEN 11 ELSE IF A$="B" THEN 6 ELSE 5
6 '■■■ ハンジャハ"ン ノ ゴ# ノ ヨミコミ(ランダ"ム) ■■■
7 FOR I=1 TO 16
8 A=INT(RND*2):B(0,I)=A:B(1,I)=1-A
9 NEXT I
10 GOTO 17
11 '■■■ ハンジャハ"ン ノ ゴ# ノ ヨミコミ(キソクテキ) ■■■
12 RESTORE 16
13 FOR I=1 TO 16
14 READ A:B(0,I)=A:B(1,I)=1-A
15 NEXT I
16 DATA 1,0,1,0,0,1,0,1,1,0,1,0,0,1,0,1
17 CLS:GOTO 32
18 '■■■ タイトル ヒョウジ" ■■■
19 LOCATE 17,5:PRINT"S U P E R  A C T I O N  P U Z Z L E  G A M E  "
20 LOCATE 15,6:PRINT"ooooooooooooooooo                                o                "
21 LOCATE 15,7:PRINT"o                                                  o               "
22 LOCATE 15,8:PRINT"ooooooooooo                                        o               "
23 LOCATE 15,9:PRINT"o                                                  o               "
24 LOCATE 15,10:PRINT"ooooooooooo                                       o               "
25 LOCATE 15,11:PRINT"o                                                 o               "
26 LOCATE 10,12:PRINT"ooooooooooooooooooooooooooo                       o               "
"
27 LOCATE 15,13:PRINT"o   oo      o                                     o               "
28 LOCATE 15,14:PRINT"o     oo    o                                     o               "
29 LOCATE 15,15:PRINT"o   o    ooooo                                    o               "
30 LOCATE 15,16:PRINT"oo          oooooooo                              o               "
31 RETURN
32 '■■■ ショキ ガ"メン ■■■
33 '■■■ ラーメン マーク ヒョウジ" ■■■
34 FOR II=0 TO 93 STEP 93
35 FOR I=0 TO 159 STEP 20
36 RESTORE 143
37 PSET(I+5,4+II),2
38 FOR J=1 TO 15
39 READ FX,FY:LINE-(FX+I,FY+II),2
40 NEXT:NEXT:NEXT
41 '■■■ カーテン ヒョウジ" ■■■
42 FOR I=0 TO 5
43 LINE(I*2,7)-(I*2+2,92),I+1,BF
44 LINE(158-I*2,7)-(156-I*2,92),I+1,BF
45 NEXT
46 GOSUB 18:LOCATE 32,20:PRINT"HIT RETURN KEY":WHILE INKEY$<>CHR$(13):WEND
47 LINE(12,7)-(146,92),1,BF
48 '■■■ ワク ヒョウジ" ノ タメノ シテンデ"ヒョウ ヨミコミ ■■■
49 RESTORE 51
50 FOR I=0 TO 3:READ X(I),Y(I):NEXT
51 DATA 19,49,110,49,110,50,19,50
52 '■■■ ワク ヒョウジ" ■■■
53 FOR J=0 TO 3
54 RESTORE 145:M=X(J):N=Y(J):PSET(M,N),4
55 FOR I=1 TO 13
56 READ M1,N1
57 M=M+SGN(60-X(J))*M1
58 N=N+SGN(49.5-Y(J))*N1
59 LINE-(M,N),4
60 NEXT:NEXT
61 '■■■ ワク ノ ナカ PAINT ■■■
62 PAINT(30,50),0,4
63 '■■■ ワク ノ ナカ ノ シカク ヒョウジ" ■■■
64 FOR I=30 TO 90 STEP 15
65 FOR J=30 TO 60 STEP 15
66 LINE(I,J)-(I+9,J+9),4,BF
67 NEXT:NEXT
68 '■■■ TD ヒョウジ" ■■■
69 RESTORE 147:FOR I=1 TO 8:READ F1,F2,F3:PSET(F1,F2),F3:NEXT
70 FOR I=42 TO 87 STEP 15:FOR J=19 TO 80 STEP 61:PSET(I,J),INT(RND*3)*2+3:NEXT:N
EXT
71 FOR I=35 TO 95 STEP 15:FOR J=27 TO 72 STEP 15:PSET(I,J),INT(RND*3)*2+3:NEXT:N
EXT
72 FOR I=27 TO 102 STEP 15:FOR J=35 TO 65 STEP 15:PSET(I,J),INT(RND*3)*2+3:NEXT:
NEXT
73 '■■■ チョクアン ヒョウジ" ■■■
74 RESTORE 150
75 FOR J=72 TO 82
76 READ FX,FY:IF FX=0 AND FY=0 THEN 77 ELSE LINE(120+FX,J)-(120+FX+FY-1,J),2:GOT
O 76
77 NEXT
78 LINE(119,70)-(142,70),6:LINE(119,84)-(142,84),6
```

```
79 LOCATE 60,4:COLOR 2:PRINT"S U P E R";
80 LOCATE 60,5:COLOR 6:PRINT"A C T I O N";
81 LOCATE 60,8:COLOR 5:PRINT"P U Z Z L E";
82 LOCATE 60,11:COLOR 4:PRINT"T I M E";
83 LOCATE 60,14:COLOR 4:PRINT"C H A N G E";
84 LOCATE 60,22:PRINT"by K,Y & T,W";
85 GOSUB 111:TIME$="00:00:00":LOCATE 62,12:COLOR 2:PRINT TIME$;:RESTORE 148
86 '■■■ ｷｰ ｽｷｬﾝ ■■■
87 OUT 48,127:K1=INP(49):OUT 48,127:K2=INP(49):K=K1 AND K2
88 IF K=127 THEN C=(C+1)MOD 2:GOSUB 111:IF AAA<0 THEN FOR I=82 TO 1 STEP -1:SOUN
D I,1:NEXT:GOTO 123 ELSE ELSE GOSUB 110
89 '■■■ MD MOVE ■■■
90 LOCATE 62,12:COLOR 2:PRINT TIME$;:PRESET(PX,PY)
91 '■■■ ｹﾞｰﾑ ﾁｭｳ ﾉ MUSIC ■■■
92 READ SD:IF SD<0 THEN RESTORE 148:GOTO 91 ELSE SD=SD+(AAA MOD 4)*3:SOUND SD,2:
SOUND SD+12,1:SOUND SD+24,1:PX=PX+PX1:PY=PY+PY1:PY=(PY+55)MOD 70+15
93 '■■■ TD ﾉ COLOR ﾊﾝﾃｲ ■■■
94 ON POINT(PX,PY)+1 GOTO 104,104,95,98,104,98,97,98
95 '■■■ ﾄﾘﾉ ﾎｳｺｳ ﾆ ﾊﾝｼｬ ｽﾙｶ ? ■■■
96 ON Z GOSUB 109,108,107,105:GOTO 100
97 ON Z GOSUB 107,105,109,108:GOTO 100
98 '■■■ TD ﾄ MD ﾉ COLOR ﾊ ｵﾅｼﾞｶ ? ■■■
99 IF DC<2 THEN T$=TIME$:GOTO 129 ELSE IF POINT(PX,PY)=PC THEN SOUND 72,3:DC=DC-
1:GOTO 104 ELSE 102
100 '■■■ MD ｶﾞ ﾅﾝｶｲ ﾊﾝｼｬ ｼﾀﾞ ? ■■■
101 PCC=PCC+1:IF (PCC MOD 5)=0 THEN PC=(PC MOD 6)+2
102 '■■■ MD ﾋｮｳｼﾞ ■■■
103 PX=PX+PX1:PY=PY+PY1
104 PSET(PX,PY),PC:GOTO 86
105 '■■■ MD ﾉ MOVE ｦﾙ ﾎｳｺｳ ■■■
106 Z=1:PX1=0:PY1=-1:RETURN
107 Z=2:PX1=1:PY1=0:RETURN
108 Z=3:PX1=0:PY1=1:RETURN
109 Z=4:PX1=-1:PY1=0:RETURN
110 FOR I=1 TO 250:NEXT:RETURN
111 '■■■ ﾊﾝｼｬﾊﾝ ｦ ﾌｽ ■■■
112 FOR I=41 TO 91 STEP 15
113 FOR J=26 TO 71 STEP 15
114 PRESET(I,J):PRESET(I+2,J):PRESET(I,J+2):PRESET(I+2,J+2)
115 NEXT:NEXT
116 '■■■ ﾊﾝｼｬﾊﾝ ｦ ﾋｮｳｼﾞ ■■■
117 FOR I=41 TO 91 STEP 15
118 FOR J=26 TO 71 STEP 15
119 E=E+1:IF B(C,E) THEN LINE(I,J)-(I+2,J+2),2:GOTO 120 ELSE LINE(I+2,J)-(I,J+2)
,6
120 NEXT:NEXT
121 E=0:RESTORE 148
122 AAA=AAA-1:LOCATE 67,15:PRINT AAA;:RETURN
123 '■■■ CHANGE OVER ■■■
124 LINE(45,40)-(85,60),0,BF
125 LOCATE 23,12:PRINT"CHANGE OVER"
126 FOR I=1 TO 5000:NEXT
127 LOCATE 23,13:PRINT"PLAY AGAIN ?(Y or N)";
128 GOTO 141
129 '■■■ CONGRATULATION ■■■
130 RESTORE 152
131 FOR I=1 TO 10:READ FX,FY:SOUND FX,FY:NEXT
132 COLOR 7,0:CLS:OUT 8,16
133 LOCATE 0,3:PRINT"CONGRATULATION !"
134 FOR IJ=1 TO 2
135 RESTORE 154
136 FOR I=1 TO 8
137 READ FX,FY:FOR J=1 TO 20:SOUND FX,2:SOUND FY,2:NEXT
138 NEXT:NEXT:CLS
139 LOCATE 0,6:PRINT"ooooooooooooooooooo";:LOCATE 0,22:PRINT"ooooooooooooooooooo";
:FOR I=0 TO 5:LOCATE 0,I:PRINT"o                   o";:NEXT
140 FOR I=4 TO 61 STEP 57:LOCATE I,0:PRINT"YOUR TIME";:LOCATE I+3,1:PRINT T$;:L
OCATE I-1,3:PRINT"PLAY AGAIN ?";:LOCATE I+1,4:PRINT"(Y or N)";:NEXT
141 A$=INKEY$:IF A$="Y" THEN WIDTH 36:GOTO 1 ELSE IF A$="N" THEN CLS:WIDTH 36:EN
D ELSE 141
142 '■■■ ﾃﾞｰﾀ ■■■
143 '■■■ ラーメン マーク ■■■
144 DATA 2,4,2,2,7,2,7,6,0,6,0,0,9,0,9,6,18,6,18,0,11,0,11,4,16,4,16,2,13,2
145 '■■■ ワク ヒョウジ" ■■■
146 DATA 0,-4,5,-5,0,-10,6,-6,9,0,0,-10,6,0,0,10,9,0,0,-10,6,0,0,10,4,0
147 DATA 27,27,6,22,42,6,22,57,2,27,72,2,102,27,2,107,42,2,107,57,6,102,72,6
148 '■■■ ｹﾞｰﾑ ﾁｭｳ ﾉ MUSIC ■■■
149 DATA 43,43,43,43,40,0,40,0,38,0,38,0,40,0,0,0,-1
150 '■■■ チョクアン ヒョウジ" ■■■
151 DATA 2,5,18,1,0,0,2,1,15,7,0,0,2,4,15,1,21,1,0,0,2,1,16,1,0,0,2,4,16,1,19,1,
0,0,2,1,15,7,0,0,0,7,16,1,19,1,0,0,2,1,17,1,19,1,0,0,2,1,4,1,6,1,18,1,0,0,2,1,5,
1,17,1,19,1,0,0,2,3,6,1,15,2,20,1,0,0
152 '■■■ CONGRATULATION ﾉ MUSIC ■■■
153 DATA 48,6,0,6,48,5,0,1,48,6,52,6,0,6,48,6,0,6,55,48
154 DATA 41,29,45,28,46,26,45,24,43,22,40,31,41,33,41,17
```



CHECKER FLAG

Dr.D：これはすいぶんむずかしいゲームだな。

編：何回もやらないとTIMEが縮まらないね。

Dr.D：やりがいのあるゲームだな。頭をフルに使うというより根気のいるゲームだ。

編：それにしても，音楽とラーメン・マークがいかにも中国していますね。

影：え？　ラーメンマン？

Dr.D：いったい影くんはなにを言っているのだ。

編：ところで，プログラムについてなにか一言。

Dr.D：タイトル表示などにもう少し，テクニックを見せてほしい。

★いっき，いっき，いっき，いっき，はーい，あなたもいっきでOFを読みとおしましたノん？影さんはいっきで仕事が終わりませんでした。（大阪府岸和田市・わっきんIIオ）……【影：というわけで，お先に一。】

PASOPIA 7用

B・Bコーナー優秀作品

コウモリは大さわぎ



★高沢　靖行

内　容

このゲームは，4月号のBLACK BOXをもとにして作りました。

遊びかた

4 6で左右へ移動し，スペース・キーでジャンプします。トランポリンに乗ると，かってに大ジャンプするので，気をつけてください。

あとは，時間内にカギを取って，コウモリをよけ，針の山に乗らないようにして，出口まで行ってください。

5面ごとにボーナス・ステージのようなものがあるので，時間内にアイテムをできるだけ多く取り，出口へ行ってください。

このとき，前の4面で取ったアイテムと＋して，15個以上ならジミー君が1人増えます。以後，5面クリアごとにコウモリが増え，時間が減るので，なかなかクリアできなくなります。

最後に

このプログラムで，変わっている点は，一度写したキャラクターへ，もう一度同じキャラクターを写して消しているところだと思います。これによって，コウモリが消えずに移動できるようになっています。

CHECKER FLAG

編：このブラック・ボックスのネタのゲームがだいぶ投稿されました。これはPASOPIA7用ですが。

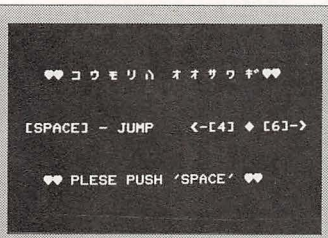
Dr.D：まあまあよくできているな。コウモリのできがいいぞ。こういうジャンプのあるゲームは，プログラムが複雑になりやすいので，いかにシンプルにするかが問題だ。やはりフローチャートはしっかり作るべきだな。

編：なるほど。フローチャートを書いておけば頭がいたくなりませんからね。

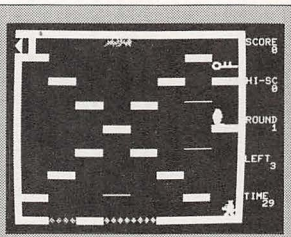
Dr.D：そういうことだ。

《第1表》変数表

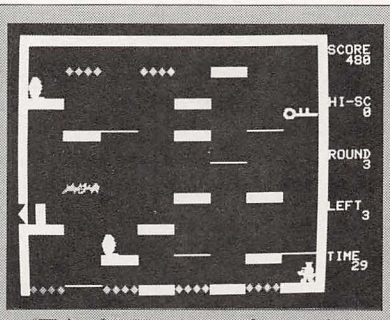
MX，MY	ジミー君の座標
SC，HI	スコア，ハイスコア
TI	残りのタイム
T	取ったアイテムの数
L	ジミー君の残り
RO	画面数
G，V	コウモリの移動に使用
D，D1，D2	判定に使用
P1，P2	判定に使用
P，Q	判定に使用



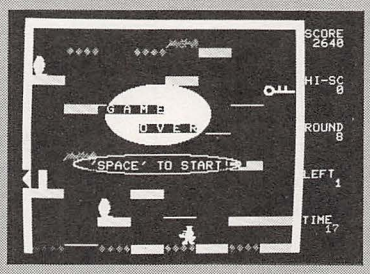
▲《写真1》タイトル画面。スペース・キーを押すとゲーム画面になる



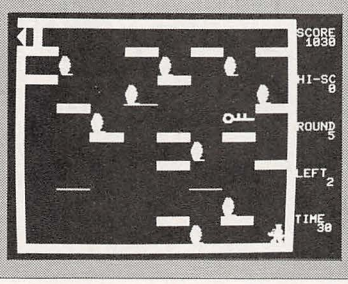
◀《写真2》さあ1面。コウモリと針の山には気をつけて…



▲《写真3》3面。トランポリンを有効に使って，出口へ急げ！



◀《写真4》5面ではコウモリがいない！アイテムをかせぐチャンス！



◀《写真5》8面までいったのに…。5面ごとにコウモリが増える

★私は，5月号149ページの黒い部分を何か当たるのでは！と思い，こすったがページが破れただけだったぞ。（7月号発売日に11才になる長野県佐久市にお住まいの**変態のおとし子君**）……【影：あまい！塩をかけなかったろ。】

★学校の購買委員会で、何か取り扱ってほしいものはありませんか？と聞かれ、「ベーマガ」と答えたら、みごと先生にしかられた。（長野県下伊那郡・ＺＥＲＯ12才）……【編：先生にもベーマガ見せたら、気が変わるかも。】

コウモリは大さわぎのプログラム・リスト

```
10 ' - - - - - - - - - - - - - - コウモリハ オオサワギ" - - - - - - - - - - -
20 DIM A1(67),A2(67),A3(67),A4(67),A5(67),C(67),M(67),K(67)
30 WIDTH 40:SCREEN 2:CLS
40 FOR I=0 TO 7:COLOR=(I,0):NEXT:GOSUB 1060
50 CLS:R0=1:K=1:SC=0:L=3:T=0
60 GOSUB 660:GOTO 690
70 G=1:V=1:F=0:IF K<3 THEN TI=38-K*8 ELSE TI=12
80 ' - - - - - - - - - - - - - - メイン ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ - - - - - - - - - - - - -
90 COLOR=(G,0):G=G+V:V=V-(G=1)*2+(G=5)*2:COLOR=(G,2)
100 IF G=5 OR G=1 THEN SOUND 50,8:TI=TI-1
110 SOUND 30,10
120 LOCATE 37,22:PRINT USING"##";TI
130 IF TI=0 THEN 570
140 D1=SCREEN(MX+3,MY):D2=SCREEN(MX,MY)
150 IF D2=228 THEN 490
160 IF STRIG(0) THEN GOSUB 430
170 S=STICK(0)
180 MX=MX+(S=3)*(D1=32)*2-(S=7)*(D2=32)*2
190 GOSUB 290
200 GOSUB 270
210 D=SCREEN(MX+1,MY+2)
220 IF D=148 THEN GOSUB 460
230 IF D=234 THEN 570
240 IF D=32 AND F=0 THEN GOSUB 270:MY=MY+3 ELSE F=0:GOSUB 270
250 GOTO 80
260 ' - - - - - - - - - - - - - ｼﾞｮｰ Kun  Put Up & Out - - - - - - - - - - -
270 PUT@(MX*8+8,MY*8),M:RETURN
280 ' - - - - - - - - - - - - - ハンテイ - - - - - - - - - - - - -
290 P1=POINT(MX*8+17,MY*8+5):P2=POINT(MX*8+17,MY*8+13)
300 IF P1<>0 OR P2<>0 THEN 310
310 IF P1=6 OR P2=6 THEN 560
320 IF P1=7 AND P2=7 THEN 360
330 IF P1=7 THEN 390
340 RETURN
350 ' - - - - - - - - - - - - - アイテム トル - - - - - - - - - - - - -
360 PLAY"L32GEGA":SC=SC+100:T=T+1:LOCATE 35,2:PRINT USING"####";SC:PUT@(MX*8+8,M
Y*8),C
370 GOTO 340
380 ' - - - - - - - - - - - - - カキ" トル - - - - - - - - - - - - -
390 PLAY"L16DGL8D":LOCATE 2,H:PRINT " "+CHR$(29)+CHR$(31)+" "
400 IF POINT(MX*8+13,MY*8+7)=7 THEN PUT@(MX*8+8,MY*8),K ELSE PUT@(MX*8-8,MY*8),K
410 GOTO 340
420 ' - - - - - - - - - - - - - ｼﾞｬﾝﾌﾟ - - - - - - - - - - - - -
430 IF D=135 AND MY>3 THEN MY=MY-3:F=1:PLAY"L32N40N41"
440 RETURN
450 ' - - - - - - - - - - - - - ｼﾞｬﾝﾌﾟ (ﾄﾗｼﾎﾟﾘﾝ) - - - - - - - - - - - -
460 P=MX+1:Q=MY+2:IF SCREEN(P-2,Q)=148 THEN P=P-2
470 PLAY"L32N60N61":LOCATE P,Q:COLOR 5:PRINT "＼_／";:FOR I=1 TO 2:GOSUB 270:MY=M
Y-3:GOSUB 290:GOSUB 270:NEXT:LOCATE P,Q:COLOR 4:PRINT "▀▀";:RETURN
480 ' - - - - - - - - - - - - - ラウンド" クリア - - - - - - - - - - - -
490 PLAY"L36DEGABC DEGABC DEGAB
500 LINE(65,60)-(200,130),0,BF
510 LOCATE 10,8:COLOR 3:PRINT "ROUND";RO;"CLEAR":PUT@(88,80),C:LOCATE 14,11:PRIN
T "=";T
520 FOR I=0 TO TI:SC=SC+K*10:LOCATE 10,17:COLOR 1:PRINT "SCORE =";USING"#####";SC
:LOCATE 10,15:SOUND 60,5:PRINT "TIME =";TI-I:NEXT
530 IF T>14 THEN LOCATE 8,5:PRINT "♠♠ ｼﾞｮｰ Kun ﾜｲﾌ ♠♠":L=L+1:T=0:PLAY"L3203G04DF
DADFD"
540 FOR I=0 TO 2000:NEXT:IF RO MOD 5=0 THEN K=K+1:T=0
550 RO=RO+1:GOTO 690
560 ' - - - - - - - - - - - - - ﾐｽ - - - - - - - - - - - - -
570 PLAY"L4N48N48BN48BL8GL2A"
580 FOR I=0 TO 2000:NEXT:IF RO MOD 5=0 THEN 540 ELSE L=L-1:IF L<>0 THEN 690
590 ' - - - - - - - - - - - - - ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ - - - - - - - - - - - -
600 PLAY"O3L16BAFE FEDC DC02BA BAFE FEDCDCDC"
610 CIRCLE(130,80),50,7,,,.5:PAINT(130,80),7:COLOR 5:LOCATE 10,9:PRINT "G A M E"
:LOCATE 14,11:PRINT "O V E R"
620 IF HI<SC THEN HI=SC
630 CIRCLE(130,122),80,7,,,,.1:COLOR 5:LOCATE 8,15:PRINT "'SPACE' TO START!"
640 IF STRIG(0) THEN 50 ELSE 630
650 ' - - - - - - - - - - - - - イ ロ - - - - - - - - - - - - -
660 COLOR=(6,6):COLOR=(7,7)
670 RETURN
680 ' - - - - - - - - - - - - - カﾒﾝ ｻｸﾙ - - - - - - - - - - - - -
690 MX=30:MY=22:CLS
700 K1=RO-K*5+5
710 ON K1 GOTO 720,730,740,750,760
720 RESTORE 1390:GOTO 770
730 RESTORE 1410:GOTO 770
740 RESTORE 1430:GOTO 770
750 RESTORE 1450:GOTO 770
760 RESTORE 1470
770 COLOR 5:FOR I=0 TO 24:LOCATE 33,I:PRINT "■";:LOCATE 0,I:PRINT "■";:NEXT
780 LOCATE 0,0:PRINT STRING$(34,"■");
790 ' - - - - - - - - - - - - - カﾒﾝ カク - - - - - - - - - - - - -
800 FOR Y=3 TO 24 STEP 3:READ A$:FOR I=1 TO 8:A=VAL(MID$(A$,I,1)):LOCATE I*4-3,Y
:ON A GOSUB 1000,1010,1020,1030,1040
810 NEXT I,Y
820 ' - - - - - - - - - - - - - カﾒﾝ カク (ﾃﾞｸﾞﾁ) - - - - - - - - - - - - -
830 READ H:LOCATE 0,H:COLOR 6:PRINT "◢ ■";:LOCATE 0,H+1:PRINT "◥ ■"
840 ' - - - - - - - - - - - - - カﾒﾝ カク (ｺｳﾓﾘ) - - - - - - - - - - - - -
850 K1=K:IF  RO MOD 5=0 THEN 940 ELSE IF K1>3 THEN K1=3
860 FOR I=1 TO K1:READ X,Y
870 PUT@(X*8    ,Y*8),  A1
880 PUT@(X*8+32 ,Y*8+8),A2
890 PUT@(X*8+64 ,Y*8)  ,A3
900 PUT@(X*8+96 ,Y*8+8),A4
910 PUT@(X*8+128,Y*8)  ,A5
920 NEXT
930 ' - - - - - - - - - - - - - カﾒﾝ カク (ﾒﾛﾒﾛ) - - - - - - - - - - - - -
940 COLOR 5:LOCATE 34,1:PRINT "SCORE" :LOCATE 35,2:PRINT USING"#####";SC
950         LOCATE 34,6:PRINT "HI-SC" :LOCATE 35,7:PRINT USING"#####";HI
960         LOCATE 34,11:PRINT "ROUND":LOCATE 37,12:PRINT USING"##";RO
970         LOCATE 34,16:PRINT "LEFT" :LOCATE 37,17:PRINT USING"##";L
980       LOCATE 34,21:PRINT "TIME"
990 GOTO 70
1000 COLOR 4:PRINT "▀▀▀";      :RETURN
1010 COLOR 5:PRINT "▀▀▀";      :RETURN
1020 COLOR 2:PRINT "♦♦♦♦";     :RETURN
1030 PUT@((I*4-3)*8,Y*8+8),K   :RETURN
1040 PUT@((I*4-3)*8,Y*8+8),C   :RETURN
1050 ' - - - - - - - - - - - - - カﾒﾝ カク (ﾃﾞﾓ) - - - - - - - - - - - - -
1060 COLOR 5:LOCATE 7,5:PRINT "♥♥ コウモリハ オオサワギ" ♥♥"
1070         LOCATE 5,10:PRINT "[SPACE] - JUMP    (-[4] ◆ [6]-)"
1080         LOCATE 7,15:PRINT "ｳA I T  A  M I N U T E<"
1090 A$="L8DP8FP8EP8GA P8L4FL8FL4ED"
1100 B$="P4L4GFL8GL4AL8AGGL4DGEEE"
1110 PLAY "V13S8M10T120"+A$+A$+B$+"P8L4BL8AAGL4FP8"+B$+"P8L4BL8ABL2AP2L8DEDP4GP
2V15"
1120 ' - - - - - ｷｬﾗｸﾀｰ カク ( ｺｳﾓﾘ、ｶﾒﾞﾝ、ｼﾞｪｰｸﾝ、ｱｲﾃﾑ ﾉ ｼﾞｮﾝ ) - - - - - -
1130 FOR C=1 TO 5:RESTORE 1340:FOR Y=1 TO 8:FOR X=-3 TO 0:GOSUB 1180:NEXT X,Y,C
1140 C=7:FOR Y=1 TO 8:FOR X=1 TO 4:  GOSUB 1180:NEXT X,Y
1150 C=6:FOR Y=1 TO 16:FOR X=1 TO 2:  GOSUB 1180:NEXT X,Y
1160 C=7:FOR Y=1 TO 16:FOR X=-8 TO -7:GOSUB 1180:NEXT X,Y:GOTO 1240
1170 ' - - - - - - - - - - - - - ﾃﾞｰﾀｰ ﾘｰﾄﾞ - - - - - - - - - - - - -
1180 READ A$:A=VAL("&h"+A$)
1190 FOR M=7 TO 0 STEP -1
1200 IF (A MOD 2)<>0 THEN PSET(X*8+M+C*40,Y),C
1210 A=A\2
1220 NEXT M:RETURN
1230 ' - - - - - - - - - - - - - ｷｬﾗｸﾀｰ カキコム - - - - - - - - - - - - -
1240 GET@(16,1) -(47,8)  ,A1 :GET@(217,1)-(231,16),C
1250 GET@(56,1) -(87,8)  ,A2 :GET@(248,1)-(263,16),M
1260 GET@(96,1) -(127,8) ,A3 :GET@(287,1)-(318, 8) ,K
1270 GET@(136,1)-(167,8) ,A4
1280 GET@(176,1)-(207,8) ,A5
1290 PLAY"L4N50N55N60N65"
1300 COLOR 6:LOCATE 7,15:PRINT "♥♥ PLESE PUSH 'SPACE' ♥♥ "
1310 IF STRIG(0) THEN RETURN
1320 GOTO 1310
1330 ' - - - - - - - - - - - - - ｷｬﾗｸﾀｰ ﾃﾞｰﾀｰ - - - - - - - - - - - - -
1340 DATA 00,41,18,0C, 08,C1,B9,1E, 0F,E3,FB,3F, 0F,FE,9F,FF, 1F,FF,FF,FF, 3F,FE
,30,FE, 70,32,F0,66, C0,23,C0,42
1350 DATA 3E,03,0C,00, 7F,83,0C,00, 61,C3,0C,00, C0,C3,0C,00, C0,FF,FF,FC, E1,FF
,FF,FC, 7F,80,00,00,  3F,00,00,00
1360 DATA 01,F8, 00,F0, 00,F0, 00,F0, 0F,F8, 01,FC, 1B,6C, D3,FC, FB,F8, 7F,FF,
03,FB, 03,FE, 03,FC, 0F,38, 1F,3E, 1F,1E
1370 DATA 03,40, 03,A0, 07,D0, 07,E8, 0F,D0, 0F,E8, 1F,F4, 1F,E8, 1F,F4, 1F,E8,
0F,D0, 0F,E8, 0F,D0, 07,A0, 07,60, 03,FF
1380 ' - - - - - - - - - - - - - ｶﾒﾝ ﾃﾞｰﾀｰ - - - - - - - - - - - - -
1390 DATA 10000014,01000101,00101025,00010001,00101020,01000100,10020010,1313311
1
1400 DATA 1, 5,1,1,10,9,13
1410 DATA 10010000,01001141,02000010,10010020,01002020,00010001,51200001,1313111
1
1420 DATA 10, 9,22,1,7,1,13
1430 DATA 53030100,10001004,01201020,00000200,00001010,10510000,00102012,3231313
1
1440 DATA 16, 1,13,13,1,5,7
1450 DATA 35000304,01000001,21000201,01000001,00200120,15010010,01000200,3332313
1
1460 DATA 16, 13,10,5,6,13,22
1470 DATA 15015151,10051005,01520041,00101510,00001001,02000250,00001510,1111111
1
1480 DATA 1
```



PC-6001/mkII/6601/SR用（モード1，ページ2）

YOU（ユー）ばく！



★新野　恵貴

STORY

A.D.2080年，地球をしんりゃくしようと「アン・ナー星人」が攻めてきた。

そのころ，地球は石油が底をつき，のどから手がでるほど石油がほしかった。

アン・ナー星人のエネルギーが石油とわかったから，さあ～たいへん。

しんりゃくしにきたアン・ナー星人は，逆にしんりゃくされちゃうのであった。

地球軍は石油を手に入れるため，リモコン式モビルすーつ〝ＹＢ－01〟をおくったのであった。

HOW TO PLAY

ＲＵＮするとタイトルが表示されます。そのタイトルの文字になっているのが自分です。

リターン・キーでゲーム・スタート。

カーソル・キーで自分を４方向に動かしてください。

敵のやっつけかたは？

スペース・キーを押すと，自分が爆発します。そして，その爆風(？)に敵を巻き込めばいいわけです。

もし，巻き込めないばあいは，スコアの下のＴＩＭＥ（きいろい線）が大はばに減ります。

パターン１は３機，それ以降は３＋パターン数です（ただし２周目のパターンは４機）。

パターン５をクリアするとコーヒー・ブレイクになります。

GAME OVER

（ゲーム・オーバーになるのは…）

○ＴＩＭＥがなくなる（きいろい線がなくなる）。

○敵に当たる。

うまくやると，「すりぬけ」ができます。

※なお，このゲームにはハイスコアというシロモノはくっついておりません。

PROGRAM

自分の動きに論理式をつかっています。1000行からのデータはタイトルのデータです。ＲＥＭが入っているので，わかると思います。

敵が，ばく風に入ったかは，ばく風の４すみより，座標の大小を判定しています。

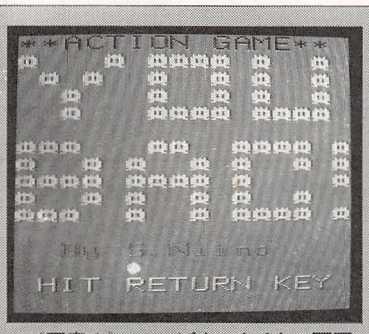
それと，プログラムが長くなってすいません。これで，おわりです。

CHECKER FLAG

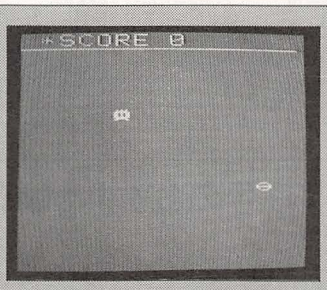
編：シンプルな画面ですね。

Dr.D：スピードの問題があるからやむをえんだろう。論理式をせっきょく的に使用しているのはいい。プログラムもうまくまとまっているぞ。

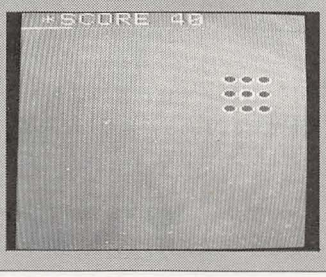
編：めずらしくほめていますね。



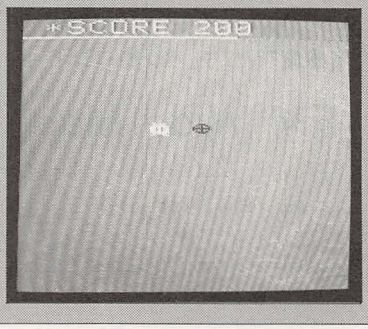
▲〈写真１〉ＹＯＵばくのタイトル画面。文字を作っているのが自分



◀〈写真２〉カーソル・キーで自機を移動して，敵に近づける!!



▶〈写真３〉自ばくして，ばく風に敵をまきこめばポイントに



▼〈写真４〉面ごとにちがった動きの敵が登場

★影さんは，夜に強い。ついでにＥＲＲＯＲにも強い。また，減給にも強い！（愛知県東加茂郡・松井　収15才）

……【編：編集長のお説教にも強い！つぐ美：ごきぶりにも強いわよね～影さん？影：……】

```
1 REM ************************
2 REM *    You ばく            *
3 REM *    By S.Niino (c)      *
4 REM *     1985/4/29(月)      *
5 REM *       へへい!やっと のったぜ゛!!!  *
6 REM *            (7がいめ)    *
7 REM ************************
9 REM     キャラクター の せってい
10 CLEAR 100:DIM T$(5),C(5)
20 A1$=CHR$(29):A2$=CHR$(31)
30 AA$=A1$+A1$:AB$=AA$+A1$
40 BA$=" ●"+AA$+A2$+"●●●"+AA$+A1$+A2$+" ●"
50 BB$=" ○"+AA$+A2$+"○○○"+AA$+A1$+A2$+" ○":REM     123
60 BC$="● ●"+AB$+A2$+"    "+AB$+A2$+"●  ●"
70 BD$="○ ○"+AB$+A2$+"    "+AB$+A2$+"○ ○"
80 MY$="○"+A1$+"#"+A1$+"大"
90 T$(1)="○"+A1$+"-"
100 T$(2)="○"+A1$+"+"
110 T$(3)="["+A1$+"]"+A1$+"-"
120 T$(4)="●"+A1$+"3"
130 T$(5)="○"+A1$+"#"
140 FORI=1TO5:READ C(I):NEXT
150 DATA 2,4,3,4,2
152 REM
155 REM       タイトル
157 REM
160 SCREEN 3,2,2:COLOR 2,3,1:CONSOLE,,,0:CLS:EXEC&H1058
170 RESTORE1000
180 FORY=1TO10:READ A$:FORX=0TO15
190 IF MID$(A$,X+1,1)="1" THEN LOCATEX,Y:COLOR 2:PRINT MY$
200 NEXT:NEXT
210 LOCATE0,0:COLOR 4:PRINT"**ACTION GAME**"
220 LOCATE2,12:COLOR 1:PRINT"By S.Niino"
230 COLOR 2:PRINT:PRINT" HIT RETURN KEY"
240 IF INKEY$<>CHR$(13)GOTO 240
250 COLOR ,1:CLS
252 REM
255 REM       しょきせってい 1
257 REM
260 RO=1:SC=0:TC=3
262 REM
267 REM
275 REM       しょきせってい 2
280 X=5:Y=5:V=10:W=10:TM=255
312 REM
315 REM       がめん&スタート
317 REM
320 LINE(0,0)-(255,11),3,BF:LINE(0,12)-(TM,12),2
340 LOCATE1,0:PRINT"*SCORE";SC
350 PLAY"SM5000","Sm5000"
360 PLAY "L10OCEEEGGGEC","L1003EEEEDDDDC"
370 IF PEEK(&HFD1B)<>0 GOTO 370
372 REM
375 REM    ルイン・ルーチン
377 REM
380 S=STICK(0)
390 IFS<>0THENCOLOR 1:LOCATEX,Y:PRINT MY$:
400 X=X-(S=3)+(S=7):Y=Y-(S=5)+(S=1):X=X-(X<1)+(X>14):Y=Y-(Y<2)+(Y>12)
405 IF STRIG(0)=1 GOTO  600
410 COLOR2:LOCATEX,Y:PRINT MY$;
420 LOCATE V,W:COLOR 1:PRINT T$(RO)
430 ON RO GOTO440,470,480,510,530
435 REM       ゆう ふぉー
440 R=INT(RND(1)*4)
450 V=V-(R=0)+(R=1):W=W-(R=2)+(R=3):V=V-(V<0)+(V>13):W=W-(W<1)+(W>14)
460 GOTO560
465 REM       ゆう ふぉー mk2
470 V=V+SGN(X-V):W=W+SGN(Y-W):GOTO 560
475 REM       くるーマン
480 IF RN=0 THEN V1=INT(RND(1)*16):W1=INT(RND(1)*13)+1:RN=1
490 V=V+SGN(V1-V):W=W+SGN(W1-W)
500 RN=RN+(V=V1)AND(W=W1):GOTO560
505 REM       すんらいむ
510 IF W=2 THEN V=INT(RND(1)*15):W=14
520 V=V-SGN(V-X):V=V-(V<0)+(V>15):W=W-1:GOTO560
525 REM       ボッス
530 IF HY=0 THEN HY=6:V=INT(RND(1)*15):W=INT(RND(1)*13)+1
540 HY=HY-1
555 REM       てき ひょうじ
560 COLOR C(RO):LOCATEV,W:PRINT T$(RO)
570 OV=(X=V)AND(Y=W)
580 PSET(TM,12),3:TM=TM-1:IF TM=0 OR OV=-1 GOTO 780
590 GOTO 380
592 REM
595 REM       サブ・ルーチン
597 REM
600 SOUND7,&HDC
610 PLAY " "," "," ","S3m10000D1
620 LOCATEX-1,Y-1:COLOR 4:PRINT BA$:LOCATEX-1,Y-1:COLOR 2:PRINT BB$
630 LOCATEX-1,Y-1:COLOR 4:PRINT BC$:LOCATEX-1,Y-1:COLOR 2:PRINT BD$
640 LOCATEX-1,Y-1:COLOR 1:PRINT BA$:LOCATEX-1,Y-1:COLOR 1:PRINT BC$
650 IF X-2<V AND X+2>V AND Y-2<W AND Y+2>W THEN 670
660 T1=TM+1:TM=TM-30:IFTM<0THENTM=1
661 LINE(T1,12)-(TM,12),3:GOTO 570
665 REM     できをたおした!!
670 COLOR 4:LOCATEV,W:PRINT"*":COLOR 1:LOCATEV,W:PRINT T$(RO)
680 LOCATEV,W:PRINT "*":TC=TC-1:IF TC=0 THEN 700
685 IFX=1ANDY=5THENLOCATE0,15:COLOR2:PRINT"By にいの しげき";:SV=100*RO
690 V=13:W=INT(RND(1)*12)+1
691 LOCATE7,0:COLOR 3:PRINT SC:SC=SC+RO*20+SV:SV=0
692 LOCATE7,0:COLOR 2:PRINT SC:GOTO 380
693 REM
695 REM     めん クリアー
697 REM
700 RO=RO+1:IF RO=6 THEN 830
710 CLS:PLAY "O110CCCEEEEF","l10o3CCCEEEEEF"
720 LOCATE2,2:COLOR 4:PRINT" NICE!"
730 COLOR 2:LOCATE1,4:PRINT"NEXT PATTAN";RO
740 FORX=0TO15:COLOR C(RO):LOCATEX,10:PRINT T$(RO)
750 LOCATEX,10:COLOR 1:PRINT T$(RO):NEXT
760 TC=3+RO:IF PEEK(&HFD1B)<>0 GOTO 760
770 CLS:COLOR 2:GOTO280
772 REM
775 REM       ゲーム・オーバー
777 REM
780 PLAY "L6405EDE2EDCoAG#A2":COLOR ,,2:A=8^8:COLOR ,,1
790 FORY1=YTO14:LOCATE X,Y1:COLOR2:PRINTMY$:LOCATEX,Y1:COLOR1:PRINTMY$
800 NEXT:CLS:LOCATE0,1:COLOR 4:PRINT"YOU LOST CHANCE"
810 COLOR 2:LOCATE2,3:PRINT"GAME OVER"
820 COLOR 3:LOCATE2,5:PRINT"SCORE";SC:FORI=1TO2000:NEXT:GOTO160
825 REM       パターン5 クリア
830 CLS
840 COLOR 4:LOCATE2,1:PRINT"VERY GOOD!"
850 COLOR 2:LOCATE0,3:PRINT"YOU ARE                BANG CHAMP"
860 COLOR 3:LOCATE0,5:PRINT"COFFEE BREAK"
870 PLAY "l10EDEDEDCCDECGGGGFFFFDDDDCCCEDCDC","L4DDDEEEDDDEEEC
880 IF PEEK(&HFD1B)<>0 THEN 880
890 FORI=5TO1STEP-1:LOCATE7,15:COLOR C(I):PRINTT$(I):O=8^6:NEXT
900 COLOR 4:PRINT"BREAK the TOWN !!
910 FORI=1TO9:A=8^6:PRINT:NEXT:CLS
920 RO=1:TC=5:COLOR 2:GOTO280
999 REM       データ
1000 DATA1000101111010010
1010 DATA0101001001010010
1020 DATA0010001001010010
1030 DATA0010001111011110
1040 DATA0000000000000000
1050 DATA1110001100111101
1060 DATA1001010010100101
1070 DATA1111011110100001
1080 DATA1001010010100100
1090 DATA1110010010111101
```


ラジオの製作 7月号 ELE hobby 7月号のおすすめ製作記事紹介

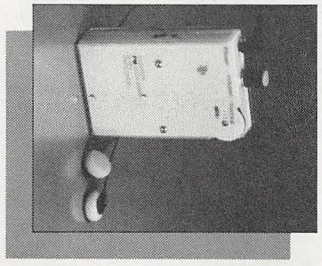
モノラルだけどいい音で聞ける高感度FMワイドバンド・ラジオ

FM Wide Man

最近は、各地区にあいついで民放のFM放送局が開局しています。「音楽がだ～いすき」なキミたちにとって、携帯用のFMラジオは、いわば必需品ですネ!!

「どうせラジオを持ち歩く」なら、世界にたった一つの、自分だけのラジオを持っていたいと思いませんか？ラジオの製作7月号では、ポケットに入る"自分で作れるFMラジオ"FM Wide Manを紹介しています。

持ち歩き用に、彼女にプレゼントするために、1台作ってみたらいかが。**ラジオの製作7月号（6月7日発売）。定価630円で好評発売中**



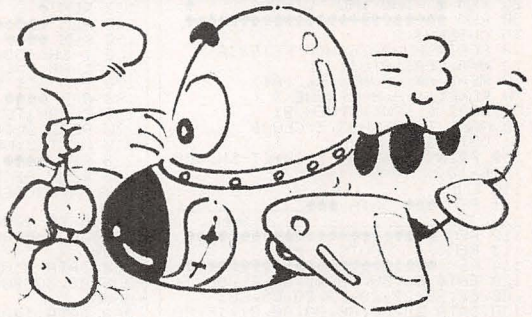
▲楽しい自分でつくるFMラジオ

★ベーマガは ラ製から分裂した。SUPER SOFTもそのうちベーマガから分裂するのでは？（エジプト・坂本浩一14才）……【編：そうすれば私が編集長だな…影：先ばいの私だよ…編集長：いや，私のけん任だ!!】

PC-6001/mkII/6601/SR用（モード2，ページ2）

（※6001の場合，別売のROM & RAMカートリッジを挿入してRAMを拡張してください）

IMO（イモ）・IMO（イモ）



★大西　章

ストーリー

「イモを取ってこーい！」と王様からあなたは，言いつけられてしまった。

遊びかた

カーソル・キーで虫みたいな自機をそうさしてイモをぜんぶ取ってください。しかし自機には，以下のような性質があります。

- カーソル・キーを1回押すと何かにぶつかるまで止まりません。
- カベや青い玉にぶつかるとパワーが一つ減ります。

《第1表》主な変数

RO	ラウンド数
PO	パワー
UO	動いているか，止まっているか
TT	イモを取った数
X1，Y1	自機のX，Y座標

- イモを取るとパワーが一つ増えます。
- パワーがなくなるとGAME OVER。
- 青い玉にぶつかるとお互いにはねかえります。

パワーは画面の下の赤い玉の数です。

参考図書

BASICマガジン
1986年1月号 134ページ

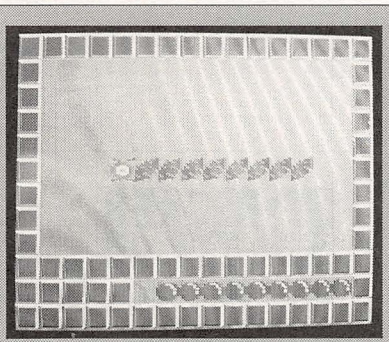
下西英之さんの「かばちょ　おきろ！」マシン語の部分。

ロード方法

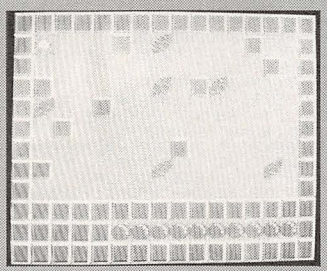
LIST1，LIST2の順にテープにセーブしてください。LIST1をロードしてRUNすると，かってにLIST2をロードしてくれるので，そのまま，待っていて終わるとRUN!!

《第2表》プログラム・マップ（LIST2）

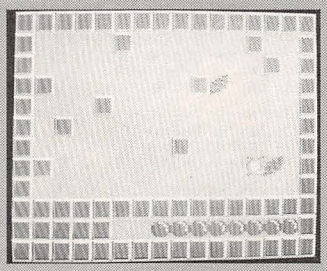
100～140	タイトルなど	730～ 830	動く場所には何があるか
150～170	変数の設定	840～ 860	POWERを一つ減らす
180～210	ROUNDのDATAの設定	870～ 890	POWERを一つ増やす
220～330	ROUNDのDATA	900～1000	ボールの移動
340～450	タイトルの処理	1010～1070	イモの処理，面クリアの処理
460～560	デモの処理	1080～1170	POWERが0になったときの処理
570～660	ROUNDを表示		
670～720	カーソルの状態を調べる		



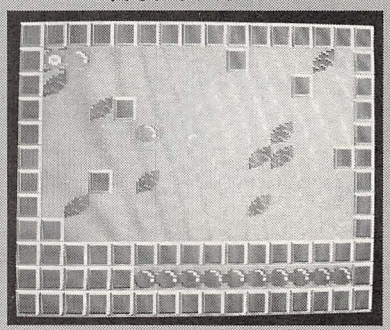
▲《写真1》デモ画面。イモを取ってパワー満たん



◀《写真2》1面スタート。ブロックをうまく利用してイモを取るのだ



▶《写真3》イモを取るとパワーが増える。あと一つで1面クリアだ



▼《写真4》ボール出現。うまくつかって2面もクリアだ

★表紙のベーマガぼうやは，子供のくせに髪を七・三にわけてるんですか？（愛知県豊田市・？？？？？？12才）
……【影：ベーマガぼうやは，ぼう大会社の社長の息子でおぼっちゃまなんだよ。編：あっ，そー。】

《リスト1》キャラクター定義のプログラム・リスト

```
10 REM ✤✤✤✤✤✤✤✤✤✤✤✤✤✤✤✤✤✤✤✤✤✤✤✤
20 REM ✤  IMO･IMO  LIST-1     ✤
30 REM ✤✤✤✤✤✤✤✤✤✤✤✤✤✤✤✤✤✤✤✤✤✤✤✤
35 OUT&H93,2
40 FORT=&HD000TO&HD0FFSTEP16
50 M=0:FORI=0TO15
60 READ A$:A=VAL("&H"+A$)
70 POKET+I,A:M=M+A:NEXT I
80 READ C:IFM<>CTHEN 91
90 NEXT T:OUT&H93,3:CLOAD
91 OUT&H93,3
100 PRINT"BAG IN ";120+(T-&HD000)/16*10
110 END
111 REM ✤✤✤ DATA ✤✤✤_____________
_____________________________:SUM
112 REM ✤✤✤✤✤✤✤✤✤✤✤✤✤✤✤✤✤✤✤✤✤✤✤✤
113 REM          PUT@ ルーチン
114 REM ✤✤✤✤✤✤✤✤✤✤✤✤✤✤✤✤✤✤✤✤✤✤✤✤
120 DATA 01,00,00,4D,6C,26,00,11,00,E2,29,29,29,29,29,09,681
130 DATA 19,00,00,00,00,01,1F,00,16,10,DD,7E,00,77,23,DD,817
140 DATA 23,DD,7E,00,77,DD,23,09,15,C2,1A,D0,C9,00,00,00,1416
150 DATA 21,00,00,DD,21,00,D0,CD,00,D0,C9,00,00,00,00,00,1109
151 REM ✤✤✤✤✤✤✤✤✤✤✤✤✤✤✤✤✤✤✤✤✤✤✤✤
152 REM          キャラクターDATA
153 REM ✤✤✤✤✤✤✤✤✤✤✤✤✤✤✤✤✤✤✤✤✤✤✤✤
160 DATA C0,03,FC,3F,0A,A0,2A,A8,2A,A8,A9,6A,A5,5A,A4,1A,1820
170 DATA A4,1A,A5,5A,A9,6A,2A,A8,2A,A8,0A,A0,FC,3F,C0,03,1820
180 DATA 55,55,95,55,BF,FD,BF,FD,BF,FD,BF,FD,BF,FD,BF,FD,3068
190 DATA BF,FD,BF,FD,BF,FD,BF,FD,BF,FD,BF,FD,AA,A9,AA,AA,3343
200 DATA 00,00,00,00,0A,A0,29,68,2A,98,AA,9A,AA,A6,AA,AA,1509
210 DATA AA,A6,AA,A6,AA,AA,2A,A8,2A,A8,0A,A0,00,00,00,00,1602
220 DATA 00,00,00,00,0F,F0,3D,7C,3F,DC,FF,DF,FF,F7,FF,FF,2213
230 DATA FF,F7,FF,F7,FF,FF,3F,FC,3F,FC,0F,F0,00,00,00,00,2399
240 DATA 00,03,00,3F,03,BF,03,EF,0F,FF,2F,FF,3B,EF,3F,FB,1686
250 DATA FF,FC,FF,FC,FE,FC,BF,B0,EF,C0,FF,C0,FC,00,C0,00,3209
260 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0
270 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0
```

《リスト2》メイン・プログラムのリスト

```
100 REM ✤✤✤✤✤✤✤✤✤✤✤✤✤✤✤✤✤✤✤✤✤✤✤✤
110 REM ✤  IMO･IMO              ✤
120 REM ✤                        ✤
130 REM ✤          BY.A.ONISHI   ✤
140 REM ✤✤✤✤✤✤✤✤✤✤✤✤✤✤✤✤✤✤✤✤✤✤✤✤
150 REM ✤✤✤✤ へんすう の せってい ✤✤✤✤✤✤
160 I=&HD000:M=&H40:W=&H60:B=&H80:R=&HA0:P=&HC0:S=&HE0
170 DIM SC$(5,8)
180 REM ✤✤✤✤ ROUNDの せってい ✤✤✤✤✤✤
190 FORA=1TO5:FORZ=1TO8
200 READ SC$(A,Z)
210 NEXT Z:NEXT A
220 REM ✤✤✤✤ ROUND DATA ✤✤✤✤✤✤✤
230 REM  ABCDEFGHIJKLMN,ABCDEFGHIJKLMN,ABCDEFGHIJKLMN,ABCDEFGHIJKLMN,ABCDEFGHIJKLMN
240 DATA 10003020000300,00000000000030,30000020320000,20030000000000
250 DATA 03000000000000,00000003000000,30000020000020,00000000000000
260 DATA 14000000300020,20000000300300,00230000000000,00004000002000
270 DATA 00000000022003,00302000000000,02000000020000,30000000000000
280 DATA 30033333333303,00030000330020,00430330300000,00030310300200
290 DATA 02030333304003,00200420200000,00000000000000,00000000000023
300 DATA 10000024000000,03300000000000,03000000000020,00040000000000
310 DATA 00020000000000,20000000000000,40000032000000,00000000000000
320 DATA 20020000000000,30000000000020,00300000004000,00000000000203
330 DATA 20000030022420,00000000004240,00004200000404,00000000023041
340 REM ✤✤✤✤ たいとる ✤✤✤✤✤✤✤✤✤
345 SCREEN3,2,2:CONSOLE0,16,0,0:COLOR3,1,1:CLS
346 RO=1:FORT=0TO176STEP16
350 POKEI+1,0:POKEI+2,T:POKEI+5,W:EXECI
360 POKEI+1,30:EXECI
370 NEXTT
380 FORT=2TO28STEP2
390 POKEI+1,T:POKEI+2,0:POKEI+5,W:EXECI
400 POKEI+2,144:EXECI:POKEI+2,176:EXECI:NEXTT
410 FORT=2TO8STEP2:POKEI+1,T:POKEI+2,160:EXECI:NEXTT
420 LOCATE5,2:PRINT"IMO･IMO"
430 LOCATE3,10:PRINT"HIT SPACE !"
431 EXEC&H1058
440 IFINKEY$<>" "THEN440
444 PLAY"O5L64BAGCDE","O4L64BAGCDE"
450 LINE(16,16)-(239,143),1,BF
460 REM ✤✤✤✤ DEMO ✤✤✤✤✤✤✤✤✤✤✤✤
465 FORT=6TO24STEP2
470 POKEI+1,T:POKEI+2,80:POKEI+5,P:EXECI:NEXTT
480 FORT=2TO28STEP2
490 POKEI+1,T:POKEI+5,M:EXECI
500 IFT=>6ANDT=<24THEN520
510 FORQ=0TO50:NEXTQ
515 POKEI+1,T:POKEI+2,80:POKEI+5,S:EXECI:NEXTT:GOTO540
520 PLAY"O5CEGB","O4DFA"
530 POKEI+1,34-T:POKEI+2,160:POKEI+5,R:EXECI:GOTO 510
540 LOCATE5,5:PRINT"ROUND";RO
541 FORT=0TO300:NEXTT
550 LINE(16,60)-(239,71),1,BF
560 PO=10
570 REM ✤✤✤ ROUND かく ✤✤✤✤✤✤✤✤✤✤
575 TR=0:TT=0
580 FORT=1TO8:FORU=1TO14
590 Z$=MID$(SC$(RO,T),U,1)
591 IFZ$="0"THEN 680
600 IFZ$="1"THENX1=U*2:Y1=T*16:A=M
610 IFZ$="2"THENTR=TR+1:A=P
620 IFZ$="3"THENA=W
630 IFZ$="4"THENA=B
650 POKEI+1,U*2:POKEI+2,T*16:POKEI+5,A:EXECI
660 NEXTU:NEXTT
670 REM ✤✤✤✤ MAIN ✤✤✤✤✤✤✤✤✤✤✤✤
680 REM ✤✤✤✤✤ カーソル ✤✤✤✤✤✤✤✤✤✤
681 IFPO<=0THEN1080
690 EXEC&H1061:KE=PEEK(&HFECA)
700 IFKE=0THEN690
701 IFKE<>4ANDKE<>8ANDKE<>16ANDKE<>32THEN690
710 X2=X1+((KE=16)*(-2))+((KE=32)*2)
720 Y2=Y1+((KE=4)*16)+((KE=8)*(-16))
730 REM ✤✤✤✤✤ ソコ ハ ナニ カ? ✤✤✤✤✤✤
740 IFPOINT(X2*8,Y2)=2THENPLAY"O3C":GOSUB840:GOTO680
750 IFPOINT(X2*8,Y2+5)=3THENPLAY"O3C":GOSUB840:GOTO 900
760 IFPOINT(X2*8+14,Y2)=4THENPLAY"O5CEGB","O4DFA":GOSUB870:GOTO1010
770 UO=2:GOTO 790
780 UO=1
790 POKEI+1,X1:POKEI+2,Y1:POKEI+5,S:EXECI
800 POKEI+1,X2:POKEI+2,Y2:POKEI+5,M:EXECI
810 X1=X2:Y1=Y2
820 IFUO=1THEN680
830 GOTO 710
840 REM ✤✤✤ SUB 1 ✤✤✤✤✤✤✤✤✤✤✤✤
850 POKEI+1,(15-PO)*2:POKEI+2,160:POKEI+5,S:EXECI
860 PO=PO-1:RETURN
870 REM ✤✤✤ SUB 2 ✤✤✤✤✤✤✤✤✤✤✤✤
880 PO=PO+1:IFPO=11THENPO=10:RETURN
890 POKEI+1,(15-PO)*2:POKEI+2,160:POKEI+5,R:EXECI:RETURN
900 REM ✤✤✤ ボール ✤✤✤✤✤✤✤✤✤✤✤✤
910 BX=X2+((KE=16)*(-2))+((KE=32)*2)
920 BY=Y2+((KE=4)*16)+((KE=8)*(-16))
930 IFPOINT(BX*8+8,BY+8)<>1THEN960
940 POKEI+1,X2:POKEI+2,Y2:POKEI+5,S:EXECI
950 POKEI+1,BX:POKEI+2,BY:POKEI+5,B:EXECI
960 X2=X1+((KE=16)*2)+((KE=32)*(-2))
970 Y2=Y1+((KE=4)*(-16))+((KE=8)*16)
980 IFPOINT(X2*8+7,Y2+8)=1THEN780
1000 GOTO 680
1010 REM ✤✤✤✤ イモ ✤✤✤✤✤✤✤✤✤✤✤✤
1011 TT=TT+1:IFTT<>TRTHEN780
1015 RO=RO+1
1020 PLAY"O5GFDFGFDFGFDFGGG"
1035 IFRO=6THEN1048
1045 LINE(16,16)-(239,143),1,BF
1046 LOCATE4,6:PRINT"ROUND UP!"
1047 FORQ=0TO300:NEXTQ:GOTO450
1048 LINE(16,16)-(239,143),1,BF
1050 LOCATE4,6:PRINT"YOU WERE"
1060 LOCATE4,7:PRINT"ALL CLEAR!"
1061 PLAY"cdefdefgefgafgab"
1070 FORQ=0TO500:NEXTQ:GOTO340
1080 REM ✤✤✤ GAME OVER ✤✤✤✤✤✤✤✤
1081 PLAY"O3CCCCCC","O2CCCCCC"
1090 LINE(16,16)-(239,143),1,BF
1100 LOCATE4,6:PRINT"YOUR POWER"
1110 LOCATE5,7:PRINT" IS 0."
1120 LOCATE2,9:PRINT"もういちど しますか"
1130 LOCATE5,10:PRINT"(Y/N)"
1140 A$=INKEY$:IFA$=""THEN1140
1150 IFA$="Y"ORA$="y"THEN 450
1160 IFA$="N"ORA$="n"THEN 340
1170 GOTO 1140
```

評…しかし，影さんだなー(編)



by TOHT

Dr.D：このゲームもパズルタイプのゲームだな。

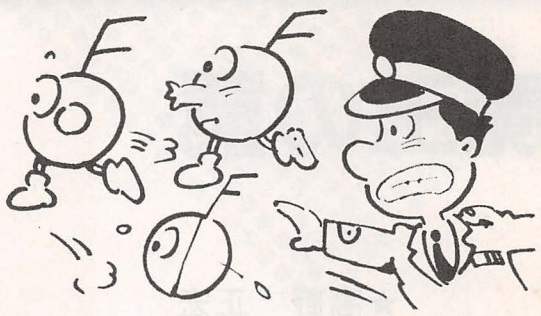
編：ＰＣ－6001シリーズはグラフィックを表示するスピードが遅いのですが，このようなゲームなら，キャラクターをめいっぱい，こってもOKですね。

Dr.D：このゲームはイモを取っても動きが止まるので，そんなにむずかしくないはず。もう少しじゃまするキャラクターがほしかったな。

★CHECKER FLAGをやってる影さん，編さん，Dr.Dはもしかしてチェッカーズでは？(徳島県阿南市・山田昇治17才)……【影：そうです，ぼくがフミヤです。編：フミヤって，マスクしてたっけなあ～？】

PC-6001mkII/6601/SR用(モード5,ページ4)

天気図



★N.R.O

ストーリー

あなたは『気象台員』です。ある日『天気図』を見ていると，記号が増殖しているのに気づきました。『このままでは予報ができなくなってしまう!!』あなたは天気図にもぐりこみました。

操　作

画面上の赤い部分が『暖気』，青い部分が『寒気』です。これは『西高東低冬型の気圧配置』です。左上の"  "があなたです。

『不要な記号』を取ってください。寒気のところでは①(晴)，暖気のところでは⊗(雪)を取ります。『天気図』からでてはいけません。ちがう記号を取ってもいけません。

と，これだけでは何もおもしろくないですね。暖気と寒気は西から東へゆっくり動いて行きます。これがこのゲームの『ポイント』です。ではがんばってください。

忘れましたが，あまり長く記号を取らないでいても『GAME　OVER』です。

プログラムについて

マシン語は『アトリビュート・エリアのスクロール』と『セミグラフィック・キャラ』の表示のために使っています。

最後に

みなさんはゲーム作りに何日かけているのでしょうか。僕なんざあきっぽいから1日で作れるものでないとGIVE　UPしてしまいます。では，また会いましょう。

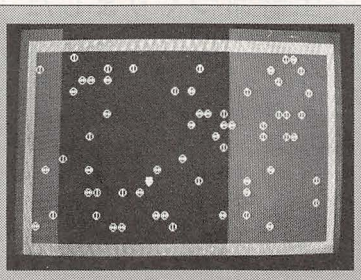
CHECKER FLAG

編：意外と短いリストですよ。

Dr.D：これならプログラムの入力が楽で，すぐ遊べるな。

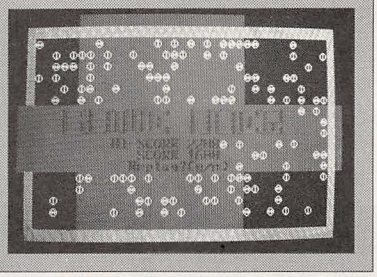
編：あまりあたりまえのことを言ってないでプログラムについてなにか言ってください。

Dr.D：PC－6001のBASICだとグラフィック関係の命令の実行速度が遅い。したがって，マシン語により表示するようにしている。かえってそのほうがプログラムがシンプルだ。



▲《写真1》ぼうしをかぶった顔が自分。カーソル・キーをうまく動かして，マークを取ろう

▼《写真2》まちがったマークを取ったり，一定時間，何も取らなかったらゲーム・オーバー



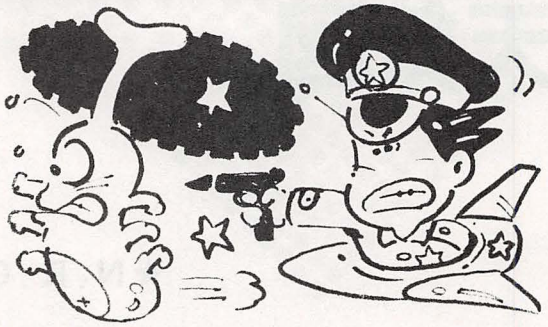
天気図のプログラム・リスト

```
10 REM
20 REM     [ [ WEATHER MAP ] ]
30 REM
40 REM          1986.4.2
50 REM          By.N.R.O.
60 REM
70 REM
80 REM <Machine language>
90 CLEAR 300,&H8000:FOR I=&H8000 TO &HEB47
100 READ A$:POKE I,VAL("&H"+A$):NEXT
110 DATA 21,00,80,11,01,80,01,47,EB,ED,B0,C3,00,80,00,00
120 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
130 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
140 DATA 21,00,C0,11,01,C0,01,47,28,16,ED,B0,C3,00,00,00
150 DATA 7E,23,B7,C2,20,80,C9,00,00,00,00,00,00,00,00,00
160 DATA 21,00,C0,11,01,C0,01,47,28,36,E0,23,0D,20,F8,C9
170 DATA 7C,2A,36,E0,67,7D,C6,20,6F,D0,24,C9,00,00,00,00
180 RESTORE 210:FOR I=0 TO 8:READ VA(I):NEXT
190 DATA -41,-39,-1,41,39,1,-41,-40,-39
200 DEF FNA(X)=(PEEK(X-&H800)-&H80)*10
210 '
220 HS=0:N%=2:&H9:N%=5:&H8
230 SC=0:R=&HC452:M=2:P=0:T=30:VA=1
240 REM <Make screen>
250 OUT &H3D,2:OUT &H3C,2:CONSOLE 0,20,0,0
260 SCREEN 4,4,1:CLS
270 LOCATE 1,1:PRINT "%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%"
280 FOR I=1 TO 18
290 LOCATE 38,I:PRINT "%"
300 LOCATE 0,I:PRINT "%"
310 NEXT
320 LOCATE 1,19:PRINT"%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%"
330 LINE(0,0)-(320,200),2,BF
340 LINE(0,0)-(320,200),1,BF
350 OUT &H3D,&H93
360 REM <Main loop>
370 SS=STICK(0):IF ST=0 THEN 470
380 VA=VA(SS)
390 POKE R1,&H00
400 R=R+VA
410 POKE R1,&H08
420 IF FNA(R1) THEN 620
430 I=1:IF FNA(R1)) THEN SC=SC+100:T=40:
440 FOR I=1 TO 4:P=(P+1)*(P<8):NEXT
450 IF PEEK(X)<>&H00+INT(RND(1)*3)*2+(INT(RND(1
    )*2+1))*40
460 IF PEEK(X)<>0 THEN 540
470 POKE X,N(M):M=7-M
480 C=PEEK(&HC31F)
490 POKE &H0800,C
500 POKE &H0800,&H58
510 ST=1:GOSUB 615:ST=0
520 IF T=40 THEN T=T-1:GOSUB 615:GOSUB 615
530 T=T-1:IF T<0 THEN 620
540 X=&HC400+INT(RND(1)*370)
550 POKE X,&H00:M=7-M
560 SC=SC+10:GOSUB 615
570 GOTO 370
580 '
590 '
600 '
610 PRINT "                              ";
615 PRINT "                              ";
620 IF HS<SC THEN HS=SC
630 PRINT "          HI-SCORE";HS
640 PRINT "             SCORE";SC
650 PRINT "                    Replay?(y/n)"
660 IF INKEY$="" THEN 660
670 IF INKEY$="y" OR INKEY$="Y" THEN 270
680 IF INKEY$="n" OR INKEY$="N" THEN 700
690 GOTO 660
700 SCREEN 1,1:CLS:END
710 COLOR 15,1,1:CLS:END
```

★ある日電話がかかってきた。TEL「あのー，お宅の電話番号教えてください」。(福岡県大川市・MERCOM14才)……【影：あの電話，きみのところにかかったのか。編：影さん，また何かやらかしたんですか？】

PC-6001mkIISR/6601SR用（N66SR-BASIC）

魔王の罠（まおうのわな）



★高野　正宏

ギャリオン大ピンチ（ストーリー）

私は宇宙警察のギャリオンだ！ ある日，私は宇宙犯罪組織〝魔王〟のワナにはまり悪魔の空間へ引きずり込まれてしまった。そこには，ネオ・ガーディアンと呼ばれる不気味な生物が何匹もうろついていた。

私は，ハイテック・メタルスーツのエネルギーをぜんぶ吸い取られ，自分で動くことすらできない。しかも，生命維持装置もあと500秒で止まってしまう。

地球の平和のために，ここで死ぬわけにはいかない。そこで，君の持っているＰＣ－6001で私をコントロールしてこの悪魔の空間から脱出させてくれたまえ!!

脱出するためには（遊びかた）

外にでるためには，青い金庫に入っている黄金のカギでドアを開けなければなりません（四つのドアのうち一つだけ開きます）。

また，青い金庫を開けるには，赤い金庫に入っているカギを九つ集めなければなりません（一つのカギは一つの金庫にしか合いません）。

カギはいつも，画面の中央上方にでますので，カギを取ってから金庫へむかってください。あとはネオ・ガーディアンの動きや，ＬＩＦＥの値に気をつけて，す早くカーソル・キー（４方向）をさばいてください。

リプレイはスペース・キーです。何もしないでほおっておくと，タイトル画面になります。

一生懸命つくりました（プログラムについて）

プログラムのしくみは**リスト**を見てもらえばわかると思います。

このゲームのサブ・タイトルに，〝ＧＵＡＲＤＩＡＮ２〟とあります。このゲームには春休みを全部つぶして作った前作がありましたが，データ・レコーダの事故でこの世から消えてしまいました。みなさんも事故には気をつけましょう。

書き忘れましたが，カギを９個集めると，ＬＩＦＥが50増えます。

あと，このゲームは，運がよほど良くなければクリアできませんので，カギをいくつ集められるかを競うのもいいと思います。

最後に，僕は自機が何機もあったりするというような設定がきらいです。

では，さようなら！

参考にしたもの

- テレビ朝日系　宇宙刑事シリーズ
- NAMCO VIDEO GAME MUSIC PROGRAM 「ドルアーガの塔」

CHECKER FLAG

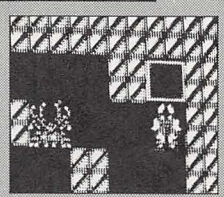
Dr.D：最近宇宙刑事とかいうゲームが増えてきたが，いったいなんなのだ。
影：赤射！　蒸着！
編：いったいどうしたんですかいきなりでてきて。
影：このゲームならまかせてください！　やはり宇宙刑事なら，赤射みたいなシーンがほしいな。
一同：わからない？



▲《写真１》タイトル画面。スペース・キーでゲーム・スタート！



◀《写真２》ネオ・ガーディアンをうまくよけながら，金庫のカギを取るのだ



▶《写真３》やった！　１ばんめの金庫が開いたぞ。残るはあと八つ

▼《写真４》赤い金庫をぜんぶ開け，青い金庫を開ける

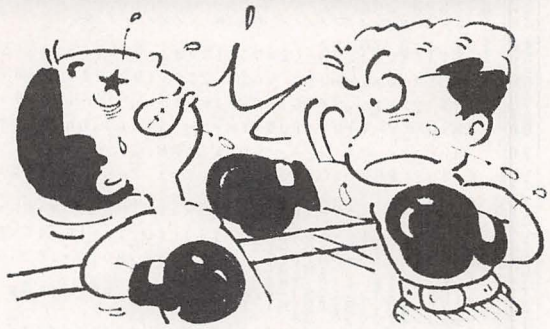


★ぼくはＰＣ－8001mkⅡをもっている。この前，ごはんとおかずをやってもＰＣ－8801mkⅡＳＲ/30になりませんでした。（広島県東広島市・**ベーマガ大好12才**）……【**影**：食後にデザートをやってみたら？】

```
10 '/////////////// SCREEN ////////////
20 SCREEN 2,2,2:CONSOLE ,,,0:CLS:PALET:B
30 '/////////////// MAIN ////////////
40 FOR I=0 TO 12
50 S=STICK(0):VX=(S=7)-(S=3):VY=(S=1)-(S
=5)
60 ON M(X+VX,Y+VY) GOTO 230,180,230,280,
340
70 LINE (X*16,Y*16)-(X*16+15,Y*16+15),0,
BF:M(X,Y)=0
80 X=X+VX:Y=Y+VY:PUT (X*16,Y*16),GA,PSET
:M(X,Y)=6
90 '/////////////// GUARDIAN ////////////
100 R=INT(RND(1)*5)+1:IF R=1 THEN VA=VA*
-1
110 IF M(A(I)+VA,B(I)+VB)=6 THEN 340
120 IF M(A(I)+VA,B(I)+VB)<>0 THEN VA=VA*
-1
130 LINE (A(I)*16,B(I)*16)-(A(I)*16+15,B
(I)*16+15),0,BF:M(A(I),B(I))=0
140 A(I)=A(I)+VA:PUT (A(I)*16,B(I)*16),G
U,PSET:M(A(I),B(I))=5
150 L=L-1:IF L<0 THEN C=293,188),0,BF:COLOR
160 LOCATE 33,10:PRINT L
170 NEXT I:GOTO 30
180 '/////////////// KEY ////////////
190 J=J+1:LINE (216,180)-(221,188),0,BF:
M(10,1)=0
200 IF J=9 THEN COLOR 4:LOCATE 26,18:PR
INT J:E=E+1:IF E=9 THEN PALET 14,15:P
210 IF J=10 THEN J=0:COLOR 7:LOCATE 27,18:PR
INT J:E=E+1:IF E=9 THEN PALET 14,15:P
220 COLOR 4:LOCATE 26,18:PRINT J:Z$=C2$:
GOTO 310
230 '/////////////// SAFE ////////////
240 IF V(X+VX,Y+VY)<>J OR J=0 THEN VX=0:
VY=0:Z$=C1$:GOTO 310
250 IF V(X+VX,Y+VY)=9 THEN PALET 14,15:P
LAY"T15,3":PAINT (X+VX)*16+8,(Y+VY)*16+8),8,14
260 V(X+VX,Y+VY)=0:PUT (160,16),KE:VX=0:VY=0:Z$=C1$:M(1
0,1)=2:GOTO 310
270 '/////////////// DOOR ////////////
280 IF V(X+VX,Y+VY)<>J THEN VX=0:VY=0:Z$
=C3$:GOTO 310
290 PAINT (X+VX)*16+8,(Y+VY)*16+8),6,2:
GOTO 410
300 '/////////////// MESSAGE ////////////
310 COLOR 5:LOCATE 23,19:PRINT Z$;:PLAY
"T120V10L1505CDE","T120V10L1504BBBG
320 COLOR 0:LOCATE 23,19:PRINT Z$;:GOTO
330 '/////////////// GAME OVER ////////////
340 FOR O=1 TO 32 STEP 2:CIRCLE (X*16+8,
Y*16+8),O,11:NEXT O
350 LINE (80,80)-(238,95),0,BF:COLOR 8:L
OCATE 19,10:PRINT "He died.":
360 FOR O=1 TO 16:KANJI (78+O,80),O,"GAM
E OVER"
370 PLAY"V10L8O3CDEFGAB","T120V10L804EEEE16E16DGG-E16
E16E1","T120V10L802EEEE16E16GGGA-B16B
16B1
380 FOR O=0 TO 1000:IF STRIG(0)<>0 THEN
RESTORE 1410:CLS:PALET:GOTO 750
390 NEXT O:RESTORE 1350:CLS:PALET:GOTO 6
10
400 '/////////////// CLEAR ////////////
410 FOR I=1 TO 10:FOR O=1 TO 16:PALET 13
,O:NEXT O:NEXT I:U=0:V=0:W=0:X=0:Y=0:Z=0
420 N=RND(-TIME):DIM A(12),B(12),C(12),D
(12),E(12),F(12),G(12),H(12),I(12),J(12),K(12),L(12),M(12),N(12),O(12),P(12),Q(12),R(12),S(12),T(12),U(12),V(12),W(12),X(12),Y(12),Z(12)
430 DIM A$(26),B$(26),C$(26),D$(26),E$(2
6),F$(26),G$(26),H$(26),I$(26),J$(26),K$(26),L$(26),M$(26),N$(26),O$(26),P$(26),Q$(26),R$(26),S$(26),T$(26),U$(26),V$(26),W$(26),X$(26),Y$(26),Z$(26)
440 DIM A(19,10),B(19,10),C(19,10),D(19
,10),E(19,10),F(19,10),G(19,10),H(19,10),I(19,10),J(19,10),K(19,10),L(19,10),M(19,10),N(19,10),O(19,10),P(19,10),Q(19,10),R(19,10),S(19,10),T(19,10),U(19,10),V(19,10),W(19,10),X(19,10),Y(19,10),Z(19,10)
450 DIM SA(26),KE(26),WA(26),DO(26),GU(2
6),GA(26),MU(26),MA(19,10),VC(19,10),A(12),B(12),SC(12),D(12)
460 FOR Y=0 TO 15:READ A$:FOR X=0 TO 15:
V(X,Y)=INSTR("&H"+MID$(A$,X+1,1))+1
470 NEXT X,Y:LINE (4,4)-(315,155),15,BF:
LINE (5,5)-(314,154),0,BF
480 LINE (4,16)-(315,39),16,BF:LINE (4,4
0)-(315,155),6,BF
490 LOCATE 6,2:COLOR 15:PRINT "THE TRAP OF":KANJI
(68,20),15,"ナンジョウ"
500 FOR A=0 TO 38:READ A$:FOR X=0 TO 38
510 IF X<>8+4*Y THEN VAL("&H"+MID$(A$,X+1,1))=1 THEN P
UT (X*8+4,Y*8+4),TI
520 NEXT X,Y
530 PUT (4,42),GA:KANJI (20,75),10,"・・・・
・・・・
```

PC-8001/mkII/8801/mkII/SR(N-BASIC)用

ボクシング
BOXING



★本田　恵造

内　容

このボクシング・ゲームは，1試合8ラウンドで，1ラウンド1分間，ただしカウント中（ダウン時）は1分をこえるときもあります。

まずはじめにノンタイトル・マッチを行ない，勝てばタイトル・マッチにチャレンジできます。

遊びかた・操作方法

チャンピオンとまともに，打ち合っては負けるので，打たれないようにしながらうまく打ってポイントをあげ，また多くからぶりをさせ，タイリョクを消耗（しょうもう）させるなど作戦を考えなければ，タイトル・マッチでは勝てません。

キー[4][6]で移動，[8]がパンチ，打つときは，移動キーを押しながら，パンチキーを押してください。

入力方法

同じ文が多いので，ファンクション・キーに定義して打つと楽に打てます。

《第1表》プログラム

10行～ 250行	初期画面
260行～ 310行	チョウセンシャの移動
320行～ 480行	打って当たったか，カウント
490行～ 540行	チャンピオンの移動
550行～ 730行	打って当たったか，カウント
740行～ 930行	サブ・ルーチン
940行～1100行	1ラウンドと試合終了
1110行～1460行	DATA

改造について

590行のB1＝2をB1＝3にしてもいいです。

CHECKER FLAG

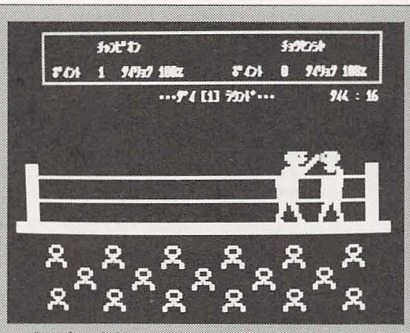
編：このゲームはちょっとむずかしいですよ。

Dr.D：そうだな。一見おもしろそうだが，ちょっとしたプログラムの作りかたでおもしろさが段ちがいになってしまう。ゲーム・バランスが問題なんだ。

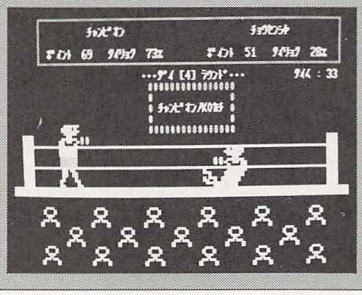
編：なるほど。

Dr.D：それにしてもリストが見ずらいな。これでは，どこをなおせばいいのか見つけるのが大変だ。

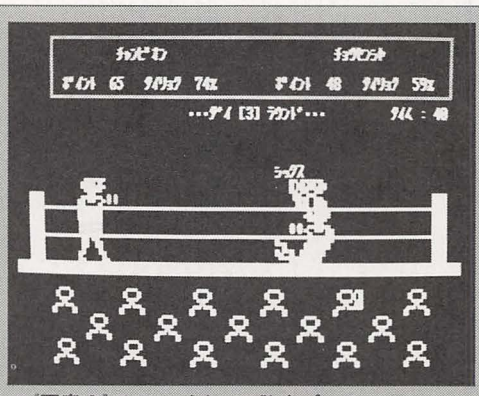
編：ということです。



▲《写真1》第1ラウンド開始。おーっと！　チャンピオンのせんせい攻撃だ



◀《写真3》体力が少なくなったり，1ラウンドに2回ダウンすると負け



▲《写真2》チャンピオンの強力パンチにたまらずダウン！　立ちあがって反撃だ

★僕の友達のカン太はナイコンのくせに，ぼくの家に2か月ほどかよい，ザナドゥを解いたあつかましいやつです。（**箕面のかざり職人の秀15才**）……【編：影さんは，1週間うちにかよい冷蔵庫をからにした人です。】

BOXINGのプログラム・リスト

```
10 WIDTH40,25:CONSOLE0,25,0,1:PRINTCHR$(12)
20 CLEAR302,&HDFFF:DEFINTA-Z:DEFUSR=&HE000
30 FORI=1TO10:READA$(I):NEXT
40 FORI=&HE000TO&HE21B:READJ$:POKEI,VAL("&H"+J$):NEXT
50 LOCATE11,5:PRINT"T H E  B O X I N G":LOCATE13,11
60 PRINT"･･ﾝｸﾞﾀｲﾄﾙﾏｯﾁ･･":LINE(8,2)-(31,8),"■",2,B
70 LOCATE9,17:PRINT"ｲﾄｰｷ-･･･4･6  ﾊﾟﾝﾁ･･･8"
80 LOCATE13,23:PRINT"HIT RETURN KEY"
90 IFINKEY$<>CHR$(13)THEN90
100 WIDTH80,25:PRINTCHR$(12)
110 M=16:L=57:P=0:P1=0:T=100:T1=100:R=0
120 F=0:F1=0:B=0:B1=0:V=0:V1=0
130 LINE(11,11)-(12,15),"■",5,B:LINE(68,11)-(69,15),"■",5,B
140 LINE(26,48)-(135,48),PSET,6:LINE(26,56)-(135,56),PSET,6
150 LINE(9,16)-(71,16),"■",3
160 GOSUB750:GOSUB770:LINE(28,1)-(140,17),PSET,2,B
170 LOCATE24,1:PRINT"ﾁｬﾝﾋﾟｵﾝ":LOCATE54,1:PRINT  "ﾁｮｳｾﾝｼｬ"
180 LOCATE62,5:PRINT"ﾀｲﾑ : 00"
190 DAT=&HE9FE:POKEDAT,&H3C:POKEDAT+1,&HE0
200 FORX=14TO64STEP10:Y=18:XY=X¥256+Y:U=USR(XY)
210 Y=22:XY=X¥256+Y:U=USR(XY):NEXT
220 FORX=19TO64STEP10:Y=20:XY=X¥256+Y:U=USR(XY):NEXT
230 R=R+1:LOCATE34,5:PRINTUSING"･･･ﾀｰｲ [#] ﾗｳﾝﾄﾞ･･･";R
240 GOSUB820:GOSUB800:TIME$="00:00:00"
250 FORI=0TO50:BEEP1:BEEP0:BEEP1:NEXT:BEEP0
260 GOSUB800
270 IFINP(0)=191THENL=L+1:IFL>57THENL=57
280 IFINP(0)=239THENL=L-1:IFL=<M+3THENL=M+3
290 IFINP(1)=254THENGOSUB320
300 GOSUB490:GOSUB740
310 IFMID$(TIME$,4,2)="01"THEN940ELSE260
320 DAT=&HE9FE:POKEDAT,&HB0:POKEDAT+1,&HE0
330 XA=L:YA=10:XAYA=XA¥256+YA:U=USR(XAYA)
340 F=F+1:IFF=12THENT=T-1:F=0:GOSUB780
350 FORI=0TO3:BEEP1:BEEP0:NEXT:IFL<M+4THENRETURN
360 GOSUB730:B=B+1:IFB=3THENT1=T1-1:B=0
370 P=P+1:GOSUB750:E=L+10:GOSUB850:IFM>16THENM=M-1
380 C1=INT(T1/10):IFINT(RND(1)¥7)<C1THENRETURN
390 K1=INT(RND(1)¥10+1):GOSUB730:S=M:GOSUB790
400 DAT=&HE9FE:POKEDAT,&H9C:POKEDAT+1,&HE1
410 M=M-3:XB=M:YB=12:XBYB=XB¥256+YB:U=USR(XBYB)
420 GOSUB740:IFMID$(TIME$,4,2)="01"THEN480
430 GOSUB800:IFL=<56THENL=L+1:GOTO420
440 FORI=1TOK1:GOSUB740:LOCATEM,9:PRINTA$(I)
450 W=M+2:GOSUB900:FORZ=0TO1:BEEP1:FORJ=0TO50
460 BEEP0:NEXTJ:NEXTZ:GOSUB840:NEXT:T1=T1-K1
470 V1=V1+1:GOSUB760:S=M:GOSUB790
480 IFK1=10ORV1=2THEN1010ELSERETURN
490 GOSUB820
500 IFM+9=<LTHENM=M+1:RETURN
510 IFRND(1)>.5THENM=M+1ELSEM=M-1
520 IFM+8=>L+6THENM=M-1
530 IFM<16THENM=16
540 IFM+8=>L+3THEN550ELSERETURN
550 DAT=&HE9FE:POKEDAT,&H38:POKEDAT+1,&HE1
560 XB=M:YB=10:XBYB=XB¥256+YB:U=USR(XBYB)
570 F1=F1+1:IFF1=12THENT1=T1-1:F1=0:GOSUB760
580 FORI=0TO3:BEEP1:BEEP0:NEXT:IFM+8<L+4THENRETURN
590 GOSUB730:B1=B1+1:IFB1=2THENT=T-1:B1=0
600 P1=P1+1:GOSUB770:IFL<56THENL=L+1
610 E=M:GOSUB850:IFQ=1THENGOSUB820:M=M-1
620 C=INT(T/10):IFINT(RND(1)¥7)<CTHENRETURN
630 K=INT(RND(1)¥10+1):GOSUB730:S=L:GOSUB790
640 DAT=&HE9FE:POKEDAT,&H5A:POKEDAT+1,&HE1
650 L=L+3:XA=L:YA=12:XAYA=XA¥256+YA:U=USR(XAYA)
660 GOSUB740:IFMID$(TIME$,4,2)="01"THEN730
670 GOSUB820:IFM>17THENM=M-1:GOTO660
680 FORI=1TOK:GOSUB740:LOCATEL,9:PRINTA$(I):W=L+2
690 GOSUB900:FORZ=0TO1:BEEP1:FORJ=0TO50:BEEP0
700 NEXTJ:NEXTZ:GOSUB840:NEXT:T=T-K:V=V+1:GOSUB780
710 S=L:GOSUB790:IFK=10RV=2THEN1000ELSEGOSUB800
720 IFL>57THENL=L-1:GOSUB800:GOTO720ELSERETURN
730 BEEP1:FORI=0TO5:NEXT:BEEP0:RETURN
740 LOCATE68,5:PRINTRIGHT$(TIME$,2):RETURN
750 LOCATE46,3:PRINTUSING"ﾎﾟｲﾝﾄ ###";P
760 LOCATE28,3:PRINTUSING"ﾀｲﾘｮｸ ###%";T1:RETURN
770 LOCATE16,3:PRINTUSING"ﾎﾟｲﾝﾄ ###";P1
780 LOCATE58,3:PRINTUSING"ﾀｲﾘｮｸ ###%";T:RETURN
790 LINE(S,9)-(S+7,11)," ",BF:RETURN
800 DAT=&HE9FE:POKEDAT,&H4E:POKEDAT+1,&HE0
810 XA=L:YA=10:XAYA=XA¥256+YA:U=USR(XAYA):RETURN
820 DAT=&HE9FE:POKEDAT,&HD6:POKEDAT+1,&HE0
830 XB=M:YB=10:XBYB=XB¥256+YB:U=USR(XBYB):RETURN
840 E=INT(RND(1)¥4+2)¥10+4:GOTO860
850 E=INT(E/10)¥10+4
860 FORG=0TO2:DAT=&HE9FE:POKEDAT,&HDE:POKEDAT+1,&HE1
870 X=E:Y=18:XY=X¥256+Y:U=USR(XY):FORH=0TO10:NEXT
880 DAT=&HE9FE:POKEDAT,&H3C:POKEDAT+1,&HE0
890 X=E:Y=18:XY=X¥256+Y:U=USR(XY):NEXTG:RETURN
900 DAT=&HE9FE:POKEDAT,&HF0:POKEDAT+1,&HE1
910 X=W:Y=10:XY=X¥256+Y:U=USR(XY):FORH=0TO20:NEXTH
920 DAT=&HE9FE:POKEDAT,&H6:POKEDAT+1,&HE2
930 X=W:Y=10:XY=X¥256+Y:U=USR(XY):RETURN
940 FORI=0TO20:BEEP1:FORJ=0TO5:NEXTJ:BEEP0:NEXT
950 GOSUB800:IFL<57THENL=L+1
960 GOSUB820:IFM>16THENM=M-1
970 IFM<17ANDL>56THEN980ELSE950
980 IFR<>8THENV=8:V1=0:GOTO230
990 IFP>P1THENGOTO1020ELSE1000
1000 LOCATE37,8:PRINT"ﾁｬﾝﾋﾟｵﾝﾉKOｶﾁ":GOTO1060
1010 LOCATE37,8:PRINT"ﾁｮｳｾﾝｼｬﾉKOｶﾁ"
1020 LINE(35,6)-(50,10),"■",1,B
1030 FORI=0TO20:FORJ=0TO20:BEEP1:NEXTJ:BEEP0:NEXT
1040 LOCATE37,17:PRINT"･･･ﾀｲﾄﾙﾏｯﾁ･･･"
1050 Q=1:FORI=0TO5000:NEXT:GOTO100
1060 LINE(35,6)-(50,10),"■",2,B
1070 Q=0:H=0:FORG=0TO10:H=H+2
1080 FORI=0TO5:BEEP1:FORJ=0TOH:BEEP0:NEXTJ:NEXTI:NEXT
1090 LOCATE35,17:PRINT"HIT RETURN AGAIN"
1100 IFINKEY$=CHR$(13)THEN100ELSE1100
1110 DATA"ﾜ ﾝ ","ﾂｰ ","ｽﾘｰ","ﾎｰ ","ﾌｧｲﾌﾞ","ｼｯｸｽ "
1120 DATA"ｾﾌﾞﾝ ","ｴｲﾄ","ﾅｲﾝ","ﾃﾝ "
1130 DATA7E,23,66,6F,24,2C,FD,21,FE,E9,FD,4E,00,FD,46,01
1140 DATAC5,FD,E1,FD,4E,00,FD,46,01,C5,E5,C5,E5,FD,23,FD
1150 DATA23,FD,7E,00,CD,F8,04,E1,E5,CD,F3,03,FD,7E,01,77
1160 DATAE1,24,C1,10,E6,E1,C1,2C,0D,20,DE,C9,02,04,D8,60
1170 DATAD8,99,D8,69,D8,00,F8,2C,F8,12,F8,22,F8,0C,06,08
1180 DATA00,00,00,00,00,00,D8,F5,D8,FD,D8,FF,D8,06,00,00
1190 DATA00,00,28,EC,28,EC,D8,A4,D8,72,D8,27,D8,CE,00,00
1200 DATAD8,11,D8,11,D8,11,D8,F1,D8,FF,D8,FF,D8,FF,D8,11
1210 DATA00,00,00,00,00,00,38,F0,38,FF,38,FF,38,FF,00,00
1220 DATAD8,11,D8,11,D8,11,D8,D1,D8,3F,D8,F1,D8,1F,D8,11
1230 DATA00,00,00,00,00,D8,80,D8,3E,00,00,00,00,D8,EB,00,00
1240 DATA02,08,28,EC,D8,C6,D8,08,D8,F5,D8,FD,D8,FF,D8,06
1250 DATA00,00,00,00,00,00,00,D8,31,D8,E6,D8,fe,D8,ef,D8,CE
1260 DATA00,00,00,00,00,00,06,08,00,00,D8,60,D8,FF,D8,DF
1270 DATAD8,5F,00,00,00,00,00,00,00,00,D8,EC,D8,72,D8,27
1280 DATAD8,4A,48,EC,48,EC,00,00,D8,11,D8,FF,D8,FF,D8,FF
1290 DATAD8,1F,D8,11,D8,11,D8,11,00,00,58,FF,58,FF,58,FF
1300 DATA58,0F,00,00,00,00,00,00,D8,11,D8,F1,D8,1F,D8,F3
1310 DATAD8,1D,D8,11,D8,11,D8,11,00,00,D8,BE,00,00,00,00
1320 DATAD8,E3,D8,00,00,00,00,00,02,08,00,00,D8,60,D8,FF
1330 DATAD8,DF,D8,5F,D8,80,D8,6C,48,EC,00,00,D8,EC,D8,FE
1340 DATAD8,EF,D8,6E,D8,13,00,00,00,00,04,08,D8,11,D8,11
1350 DATAD8,11,D8,11,D8,F5,D8,FD,D8,FF,D8,17,00,00,00,00
1360 DATA28,EC,28,EC,D8,A4,D8,72,D8,27,D8,CE,D8,57,D8,1D
1370 DATAD8,11,D8,11,D8,FD,D8,FF,D8,FF,D8,3F,D8,63,D8,55
1380 DATAD8,CF,38,FC,38,FF,38,FF,38,3F,00,00,04,08,D8,71
1390 DATAD8,FF,D8,DF,D8,5F,D8,11,D8,11,D8,11,D8,11,D8,EC
1400 DATAD8,72,D8,27,D8,4A,48,EC,48,EC,00,00,00,00,D8,F3
1410 DATAD8,FF,D8,FF,D8,DF,D8,11,D8,11,D8,D1,D8,75,00,00
1420 DATA58,F3,58,FF,58,FF,58,CF,D8,FC,D8,55,D8,36,02,04
1430 DATAD8,60,D8,99,D8,69,D8,F9,F8,2C,F8,12,F8,22,F8,33
1440 DATA02,05,00,00,D8,F6,D8,FD,D8,DF,D8,6F,D8,2E,F8,AE
1450 DATAF8,1E,F8,E1,F8,CE,02,05,D8,9F,D8,F6,D8,7D,D8,D7
1460 DATAD8,6F,D8,30,F8,AF,F8,1E,F8,E1,F8,CE
```

評…誰でも一度は経験あるのでは？(編)





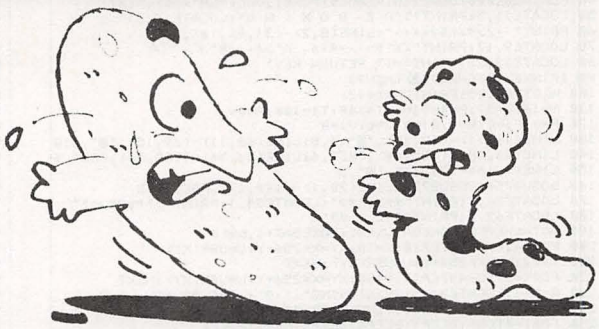
評…うーん、この迫力！(影)

by アップルシード翔★飛鳥

★あーたたたたた……。おまえは，もうＯＦを読んでいる。(静岡県伊東市・**岩舘一幸15才**)……【**影**：ヒコウをついた。おまえはもう来月もまた８日にベーマガを買っている。**編**：そして来々月も…。あたー！】

PC-8001/mkII/8801/mkII/SR(N-BASIC)用

ルーファー
Loofah!



★旦部　幸博

◆説明

Nie君(マゼンタ)とPhee君(シアン)をまいどおなじみのテンキーの[8],[2],[4],[6]で操作して,Loofah(緑)とその卵をやっつけよう（でも，なんでへちまに卵があるんだろ？)。

プレイヤーは，[8]，[2]でNie君を上下に,[4]，[6]でPhee君を左右に，それぞれ動かします。なお，お互いに相手を押して運ぶこともできます。スペースで2人の位置が入れかわりますが，1回やるとしばらくは入れかわれません（できるときは右下に「ＯＫ!!」を表示)。この2人で10匹の敵を倒してください。

敵さんはまずは白い卵です。そのうちの一つが黄色くなり，やがてへちまの化物のLoofahとなり，追いかけてきます(なんで1匹ずつなんだろ？)。卵のときか，Loofahの正面以外から体当たりすると，なぜか消えてしまいます(自然界の浄化作用のためなんだよ，これは)。

もし，NieかPheeかが，Loofahの正面からぶつかると，しばらくの間消えてしまいます(これを隠密同心「死してしかばね拾う者なし」の法則という)。両方が同時に消えたり，タイム・オーバーならチャンスが減ってしまい，なくなるとThe END。

10匹とも殺すと，ラウンド・クリア。黄色の卵が200pts，白が100ptsで加算され，ALL EGGやALL Loofahなら，さらにボーナスが入ります。

Loofahのスピードは，最初自分たちの半分ですが，ゲーム・オーバーのあとの再スタートのときに，スペースとリターンを同時に押すと自分と同じになります。再スタートでリターンだけを押すと，もとにもどります。

◆おまけ

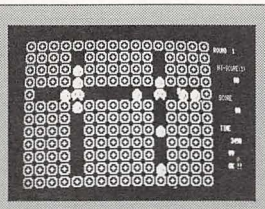
ラウンド・パターンは10個で，10面より7面がむずかしいでしょう。1面では，ALL EGGが可能なはずです。敵の速さですが，最初は自分たちの半分でした。ところが，作りながら試しているうちになれてしまって，自分と同じにしました。ところが人にやらせたところ，まったくできないんだな，これが。それでまたもとにもどしました。ところが(あーしつこい)，それでは本人がやっててつまらないので，けっきょく今の形式をとりました。

《第1表》プログラム・マップ

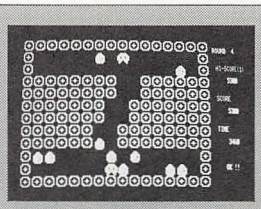
10～ 80	初期設定	
90～ 210	自分の移動	メイン
220～ 360	敵の移動	メイン
370～ 400	自分・入れかわり	↓以下サブ・ルーチン
410～ 460	自分・押したとき	↓以下サブ・ルーチン
470～ 510	敵をたたく	↓以下サブ・ルーチン
520～ 580	卵をたたく	↓以下サブ・ルーチン
590～ 660	ラウンド・クリア	↓以下サブ・ルーチン
670～ 710	死	↓以下サブ・ルーチン
720～ 780	ゲーム・オーバー	↓以下サブ・ルーチン
790～1030	ラウンド表示	↓以下サブ・ルーチン
1040～1090	データ読み込み	↓以下サブ・ルーチン
1100～	データ	↓以下サブ・ルーチン

《第2表》変数表

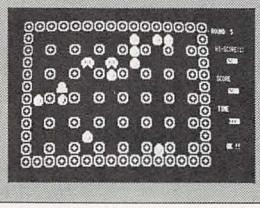
X(1)，Y(1)	自分の座標
LX(9)，LY(9)	卵の座標
LX，LY	敵の座標
X，Y，X1，Y1	汎用の座標
VX，VY，WX，WY	座標増減用
MA	自分の残数
E	敵の残数
T(1)	自分のカウンタ
CT	チェンジ用カウンタ
LT	敵のカウンタ
L1	敵の向き
LV	敵のねらう方向
LE	レベル
HS(1)	ハイスコア
R1，R0	ラウンド
SC	スコア
VS(1)	ボーナス用
T1	タイム



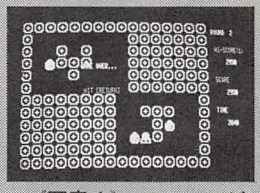
▲《写真1》ゲーム・スタート。卵が成虫になる前に殺すのがポイント



◀《写真2》1面クリアするごとにだんだんむずかしくなるぞ。上下と左右を早く切りかえる



▶《写真3》5面はルーファーが動きやすいので，気をつけろ



▲《写真4》ルーファーが動いているときに両方やられるとゲーム・オーバー

★つぐ美さん，女ざかりは，30代後半なんだそうです。気を落とさないでください。(兵庫県朝来郡・私の年齢は13才)
……【つぐ美：まあ！じゃあー，女ざかりになるまで20年以上もかかることになるわネ。一同：……】

はじめはむずかしいけれど，なれると10面以上ノーミスでいけるというプレイ・バランスのない(「とれていない」ではなく「ない」)ゲームの見本です(4月号129ページのCHECKER FLAGが…)。

なお，これまでの説明を読んでわからなかった人，「案ずるより生むがやすし」です。直ちに入力して体で覚えましょう。それでもわからなければ，「自分はよっぽど××なんだ」と1人でなっとくしてください。

参考にしたもの

ベーマガ　85年7月号　森氏の
キャラクタPUTルーチン
86年1月号　柴森氏の
「FLAG CHECKERS」

Loofahのプログラム・リスト

```
10 CLEAR 300,&HOFFF
20 WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1:COLOR 7,0,1:PRINT CHR$(12);
30 DEFINT A-Z:DEFUSR=&HE000:DEFUSR1=&HE008
40 DIM X(1),Y(1),T(1),LX(9),LY(9),US(1),HS(1),B$(15)
50 HS(0)=0:HS(1)=0:GOSUB 1050:LE=0
60 MA=3:SC=0:R=1:RO=1:HS=HS(LE)
70 CT=0:E=9:US(0)=0:US(1)=0:TI=2000-(R1<3)*(3-R1)*500
80 GOSUB 800
90 REM ■■■■■■ MAIN ■■■■■■
100 I0=INP(0):I1=INP(1)
110 VY=((I1=254)-((255-I0)MOD8=4))*2:I0=I0-(VY=2)*4:VX=((I0=239)-(I0=191))*4
120 CT=CT+(CT>0):IF CT=0 AND INP(9)=191 THEN 380
130 FOR I=0 TO 1:X1=0:Y1=0
140 T(1)=T(1)-(T(1)>0)*(PEEK(&HF302+X(1)+Y(1)*120)=0):IF T(1)=1 THEN X=X(1):Y=Y(1):T(1)=0:GOTO 190 ELSE IF T(1) THEN 200
150 IF I*(VX=0)+(I=0)*(VY=0) THEN 200
160 X=X(1)+VX*I:Y=Y(1)-VY*(I=0):P=PEEK(&HF301+X+Y*120)
170 ON -((P=62)+(P=200)*2+(P=192)*3)*4 GOTO 200,420,530,480
180 LOCATE X(1),Y(1):U=USR(&HE0A8)
190 LOCATE X,Y:COLOR 3+I*2:U=USR(&HE068):X(1)=X:Y(1)=Y
200 NEXT I
210 TI=TI-10:IF TI<0 THEN 710 ELSE GOSUB 1010
220 REM ■■■■ Loofah ■■■■
230 IF LX THEN 260
240 L=INT(RND(1)*10):IF PEEK(&HF301+LX(L)+LY(L)*120)<>128 THEN 240
250 LX=LX(L):LY=LY(L):LOCATE LX,LY:COLOR 6:U=USR(&HE070):LT=5-(R1=0)*(11-RO)*2:L
V=INT(RND(1)*2)
260 LT=LT+(LT>0):IF LT THEN 100
270 VX=SGN(X(LV)-LX):VY=SGN(Y(LV)-LY)
280 P1=PEEK(&HF301+(LX+VX*4)+LY*120):IF (P1<>0)*(P1<>200) THEN VX=0
290 P2=PEEK(&HF301+LX+(LY+VY*2)*120):IF (P2<>0)*(P2<>200) THEN VY=0
300 IF VX*VY THEN IF ABS(LX-X(LV))<ABS(LY-Y(LV)) THEN VY=0 ELSE VX=0
310 IF VX=0 AND VY=0 THEN 100
320 L1=-(VY+1)*(VY<0)-(VX+2)*(VX<0):LOCATE LX,LY:U=USR(&HE0A8)
330 LX=LX+VX*4:LY=LY+VY*2:LOCATE LX,LY:COLOR 4:U=USR(&HE068+LI*8)
340 LF=1:IF LX=X(0) AND LY=Y(0) AND T(0)=0 THEN I=0:GOTO 680
350 IF LX=X(1) AND LY=Y(1) AND T(1)=0 THEN I=1:GOTO 680 ELSE LF=0
360 LT=2-LE:GOTO 100
370 REM ■■■ CHANGE ■■■■
380 SWAP X(0),X(1):SWAP Y(0),Y(1):SWAP T(0),T(1):CT=30:LV=-(LV=0)
390 FOR I=0 TO 1:IF T(1)=0 THEN LOCATE X(I),Y(I):COLOR 3+I*2:U=USR(&HE068)
400 NEXT I:FOR I=5 TO10:U=USR1(1):NEXT:GOTO 230
410 REM ■■■■ PUSH ■■■■■■
420 N=-(I=0)*(X1=X(N)+VX*I:Y1=Y(N)+VY*N:P1=PEEK(&HF301+X1+Y1*120)
430 IF P1=62 THEN 200
440 IF P1=128 THEN 530 ELSE IF P1=192 THEN 480
450 X(N)=X1:Y(N)=Y1:LOCATE X(N),Y(N):COLOR 3+N*2:U=USR(&HE068)
460 GOTO 180
470 REM ■■■■■■ HIT LOOFAH ■■■■■■
480 WX=SGN(X(1)-LX):WY=SGN(Y(1)-LY):L2=-(WY+1)*(WY<>0)-(WX+2)*(WX<>0)
490 IF L1=L2 THEN 680
500 FOR I=30 TO 20 STEP -2:U=USR1(I):NEXT:LOCATE LX,LY:COLOR 4:U=USR(&HE080)
510 LOCATE LX,LY:U=USR(&HE0A8):SC=SC+5:LX=0:GOSUB 970:GOTO 580
520 REM ■■■■ BREAK EGG ■■■■
530 IF X1=0 THEN X1=X:Y1=Y
540 FOR I=40 TO 10 STEP -3:U=USR1(I):NEXT I
550 IF X1=LX AND Y1=LY THEN LX=0:C=6 ELSE C=7
560 LOCATE X1,Y1:COLOR C:U=USR(&HE080):SC=SC+5:US(C-6)=US(C-6)+1
570 GOSUB 970:LOCATE X1,Y1:U=USR(&HE0A8)
580 E=E-1:ON -(E>0) GOTO 200
590 REM ■■■■■■ CLEAR ■■■■■■
600 FOR Y=2 TO 20 STEP 2:FOR X=4 TO 56 STEP 4:LOCATEX,Y:U=USR(&HE0A8):NEXT X,Y
610 FOR I=0 TO 1:LOCATE 8,8+I*4:COLOR 6+I:U=USR(&HE070):LOCATE 16,9+I*4
620 COLOR 5:LOCATE 17,11:PRINT "X";US(I);"  BONUS";US(I)*(2-I)*100
630 SC=SC+US(I)*(2-I)*10:U=USR1(&H120):NEXT I
640 IF  US(0)+US(1)=10 THEN B$="A L L   E G G";SC=SC+500 ELSE IF US(0)+US(1)=0 T
HEN B$="A L L   L o o f a h":SC=SC+1000:MA=MA-(MA(5):ELSE B$=""
650 FOR I=0 TO 300:LOCATE 16,17:COLOR IMOD7+1:PRINT B$;:NEXT I
660 GOSUB 970:FOR I=0 TO 2000:NEXT I:R=RO+(RO=10)*10+1:R1=R1-(RO=1):GOTO 70
670 REM ■■■■ DIED ■■■■

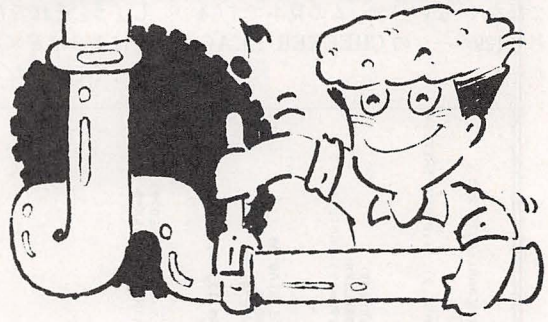
680 U=USR1(&H105):U=USR1(&H206):U=USR1(&H508)
690 T(1)=20:LV=-(I=0):IF T(-(I=0)) THEN 710
700 IF LF THEN LF=0:GOTO 100 ELSE LOCATE X(1),Y(1):U=USR(&HE0A8):GOTO 200
710 FOR I=20 TO 50:U=USR1(256+I):NEXT:MA=MA-1:IF MA THEN 70
720 REM ■■■■ GAME OVER ■■■■ 20,7:PRINT "GAME OVER...":LOCATE 21,11:PRINT "HIT [R
ETURN]"
730 COLOR RND(1)*7+1:LOCATE RND(1)*32,RND(1)*32-1
740 VX=INT(RND(1)*3)-1:VY=(VX=0)*(INT(RND(1)*2)*2-1)
750 IF PEEK(&HF301+LX+VX*4+(LY+VY*2)*120) THEN 780
760 L1=-(VY+1)*(VY<0)-(VX+2)*(VX<0):LOCATE LX,LY:U=USR(&HE0A8)
770 LX=LX+VX*4:LY=LY+VY*2:LOCATE LX,LY:COLOR 4:U=USR(&HE088+LI*8)
780 IF INP(1)<>127 THEN 730 ELSE HS(LE)=HS:LE=(LE=0)*(INP(9)=191):GOTO 60
790 REM ■■■■ ROUND PRINT ■■■■
800 COLOR 2,0,1:PRINT CHR$(12);:RESTORE 1260
810 IF RO>1 THEN FOR I=1 TO (RO-1)*11:READ A$:NEXT I
820 FOR I=0 TO 22 STEP 2:IF(I=0)+(I=22) THEN A$="FFFF" ELSE READ A$
830 FOR J=0 TO 3:B$=B$+(VAL("&H"+MID$(A$,J+1,1))):FOR K=0 TO 3
840 IF VAL(MID$(B$,K*1+1,1)) THEN LOCATE J*16+K*4,I:U=USR(&HE078)
850 NEXT K,J,I:READ A$:FOR I=0 TO 1
860 X(I)=VAL("&H"+MID$(A$,I*2+1,1))*4:Y(I)=VAL("&H"+MID$(A$,I*2+2,1))*2
870 LOCATE X(I),Y(I):COLOR 3+I*2:U=USR(&HE068):T(I)=0:NEXT I
880 FOR I=0 TO 9:COLOR 7
890 LX=INT(RND(1)*14)*4+4:LY=INT(RND(1)*10)*2+2
900 IF PEEK(&HF301+LX+LY*120)<>0 THEN 890 ELSE LOCATE LX,LY:U=USR(&HE070)
910 LX(I)=LX:LY(I)=LY:FOR J=6 TO 1 STEP -1:U=USR1(&H400+J):NEXT J,I:LX=0
920 ’
930 COLOR 6:LOCATE 65, 1:PRINTUSING "ROUND###";R:X=10+RO
940 COLOR 4:LOCATE 66, 4:PRINTUSING "HI-SCORE(#)";LE+1
950         LOCATE 66, 9:PRINT     "SCORE"
960 COLOR 5:LOCATE 66,14:PRINT     "TIME"
970 IF SC>HS THEN HS=SC
980 COLOR 7:LOCATE 69, 6:PRINTUSING"#####";HS;
990         LOCATE 69,11:PRINTUSING"#####";SC;
1000 COLOR 3:LOCATE 69,18:PRINT       STRING$(MA-1,"♥");
1010 COLOR 7:LOCATE 70,16:PRINTUSING "####";TI;
1020 LOCATE 69,20:IF CT THEN PRINT "    " ELSE PRINT "OK !!"
1030 RETURN
1040 REM ■■■■ READ DATAS ■■■■
1050 OUT 81,0:RESTORE 1110:FOR I=0 TO 15:READ B$(I):NEXT I
1060 RESTORE 1140:LN=0:FOR I=&HE000 TO &HE0A8 STEP 16:S=0
1070 FOR J=0 TO 15:READ A$:A=VAL("&H"+A$):S=S+A:POKE I+J,A:NEXT J
1080 READ B:IF S=B THEN LN=LN+1:NEXT :WIDTH,:RETURN
1090 WIDTH,:BEEP:PRINT "ERROR IN";LN*10+1140,S:END
1100 REM ■■■■ DATAS ■■■■
1110 DATA 0000,0001,0010,0011,0100,0101,0110,0111
1120 DATA 1000,1001,1010,1011,1100,1101,1110,1111
1130 ’
1140 DATA 5E,23,56,14,06,60,3E,20,D3,40,CD, 18,E0,D3,40,CD,  1639
1150 DATA 18,E0,10,F2,15,20,ED,C7,7B,3D,20,FD,C9,00,00,00,  1667
1160 DATA 5E,23,56,3A,63,EA,6F,3A,64,EA,67,E5,D5,CD,F3,03,  2105
1170 DATA D1,CD,58,E0,CD,58,E0,E1,3A,BD,ED,07,3C,07,07,07,  2040
1180 DATA 07,C6,08,CD,4C,E0,E5,04,F5,C5,E5,CD,F8,04,E1,  2304
1190 DATA C1,F1,24,10,F4,E1,2C,C9,E5,06,04,1A,77,13,23,10,  1654
1200 DATA FA,E1,01,7D,00,09,C9,00,5B,56,4E,0C,F3,36,63,3F,  1945
1210 DATA 80,EC,CE,00,70,FF,DB,07,3E,D9,39,0E,63,54,64,03,  1791
1220 DATA 28,74,24,85,0A,83,14,48,C0,EE,CE,00,FE,FF,FF,0E,  2004
1230 DATA C0,EE,CE,00,BE,FB,FF,0E,C0,EE,CE,00,BE,FB,BB,0E,  2624
1240 DATA C0,EE,CE,00,FE,FF,BB,0E,00,00,00,00,00,00,00,00,  1346
1250 REM ■■■■ ROUND ■■■■
1260 DATA F7EF,F7EF,F7EF,8001,F7EF,F7EF,F7EF,F7EF,F7EF,F7EF, 44B4
1270 DATA 807F,947F,9C7F,887F,807F,FF01,FF39,FF11,FF11,FF01, 11EA
1280 DATA 8001,8381,8381,8001,8FE1,8001,8481,8EE1,86E1,8001, 7579
1290 DATA 8001,8001,FF3F,FF3F,FE7F,FE7F,FCFF,FCFF,8001,8001, 817A
1300 DATA 8001,AAAB,8001,AAAB,8001,AAAB,8001,AAAB,8001,AAAB, 5373
1310 DATA 8001,8001,8001,8001,8001,8001,8001,8001,8001,8001, 6585
1320 DATA F7EF,F7EF,F83F,F83F,F83F,F83F,F01F,F6DF,F01F,FFFF, 6787
1330 DATA F81F,F00F,E187,C243,8421,8421,C243,E187,F00F,F81F, 4676
1340 DATA EFFF,8DFF,C1BF,D837,9B67,8343,8D6F,8001,8001,8001, 4878
1350 DATA 8181,BDBD,BDBD,8001,F7EF,F7EF,8001,BDBD,BDBD,8181, 4787
```

★コンピュータ取りあつかい注意①投げたり落としたりしない②高温多湿のところにおかない③影という人には使わせない。(東京都小平市・FM77AVをAVGマシンと思った15才)……【影：長一いOFはきらいだ一い!!】

PC-8001mkII/SR(N80-BASIC)用

パイプ
PIPE
コントロール
CONTROL

★中村　浩士



HOW TO PLAY

タイトル画面のときに何かキーを押すと，ゲームがはじまります。スペース・キーを押すと，そのたびに下のカーソルの中のパイプが上のカーソルの位置に表示されるので，左上から右下へパイプをつなげてください。ただし，ぜんぶのパイプをつなげなくてはいけません。

画面左にあるのは水槽です。これがあふれる前につなげてください。

水があふれたり，つなげないパイプをつなごうとしたり，つないだ先が壁だったりすると，右下にある『LEFT CHANCE』が一つ減ります。これがなくなると『GAME OVER』です。なお，この『L.C.』は，面をクリアしたり，『BONUS FRUIT』を取ったりすると増えます。

AND…

オリジナルの面がぜんぶで10あります。がんばってください。ただし，このゲームをやった人で10面を解いた人はいません。

ちなみに言っておきますが，下のカーソルがつぎのパイプのところへ移動する間に，スペース・キーをたくさん押すことができます。その間にカーソルが動いてしまい，ミスになることもありますが，これをやらないと時間がたりなくなる面もあります。

AT THE END

いっしょに面を考えてくれた谷山君，野上君，どうもありがとうでした。

どうしても『BONUS FRUIT』のだしかたがわからない人は，メイン・ルーチンの中の変数，BAとBCをおいかけてみてください。

はっきり言って，ぜんぶ完成して水が流れるときなんか，最高の気分ですので，ぜひ，打ち込んでください。

CHECKER FLAG

Dr.D：パズルゲームのように見えるが，リアルタイム・ゲームだ。この手のゲームは思わず手にあせにぎってしまう。

編：よくばってつなごうとすると，しっぱいしてしまいますね。こういうゲームは影さんはできませんね。

Dr.D：まったくそのとおりだな。グラフィックがなかなかキレイでよくできている。

編：それにしてもパイプをつなぎおえたときは，なんともいえないそうかい感がありますね。



by たわちゃん

評…これぞ影さんの真のすがた(編)

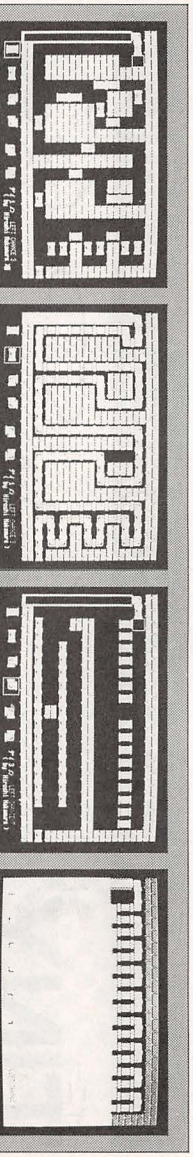
PIPE CONTROLのプログラム・リスト

```
1000 CMD SCREEN 2,0,7:CMD CLS 3:WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1
1010 COLOR 7,32:PRINT CHR$(12);:CLEAR 1000:DEFINT A-Z
1020 '/=========( READ DATAS )=========\
1030 RESTORE 3020:DIM UD%(33):FOR I=0 TO 33:READ A$:UD%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT I
1040 RESTORE 3030:DIM UR%(33):FOR I=0 TO 33:READ A$:UR%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT I
1050 RESTORE 3040:DIM UL%(33):FOR I=0 TO 33:READ A$:UL%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT I
1060 RESTORE 3050:DIM LR%(33):FOR I=0 TO 33:READ A$:LR%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT I
1070 RESTORE 3060:DIM LD%(33):FOR I=0 TO 33:READ A$:LD%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT I
1080 RESTORE 3070:DIM RD%(33):FOR I=0 TO 33:READ A$:RD%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT I
1090 RESTORE 3080:DIM BL%(33):FOR I=0 TO 33:READ A$:BL%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT I
1100 RESTORE 3090:DIM MX%(33):FOR I=0 TO 33:READ A$:MX%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT I
1110 RESTORE 3100:DIM MY%(33):FOR I=0 TO 33:READ A$:MY%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT I
1120 CMD LINE(5,4)-(10,15),BF:CMD LINE(5,5)-(11,16),,BF
1130 DIM GR%(33):CMD GET(0,0)-(15,15),GR%:CMD CLS
1140 RESTORE 3120:READ NR:DIM SC$(NR):FOR I=1 TO NR:READ SC$(I):NEXT I
1150 RESTORE 3240          :DIM PT$(NR):FOR I=1 TO NR:READ PT$(I):NEXT I
1160 RESTORE 3350          :DIM PY$(NR):FOR I=1 TO NR:READ PY$(I):NEXT I
1170 RESTORE 3460          :DIM MN$(NR):FOR I=1 TO NR:READ MN$(I):NEXT I
1180 '/=========( INITIALIZE )=========\
1190 DIM C(20,12),OX(180),OY(180):FOR I=0 TO 3:ZF(I)=2^(3-I):NEXT I
1200 GOSUB 4010:RR=1:CH=3
1210 CC=-1:CP=0:MU$="R":X=21:Y=1:TP=0:LF=0:MX=0:MY=0:TI=173:PN(RR)=0:OF=1
1220 FOR IA=0 TO 20:FOR IB=0 TO 12:C(IA,IB)=0:NEXT IB:NEXT IA
1230 OX(0)=0:OY(0)=1:OX(1)=1:OY(1)=1
1240 '/=========( MAKE of SCREEN )=========\
1250 FOR I=0 TO 15:CMD PSET(I,0):CMD PUT(I%16,160),BL%,PSET:NEXT I
1260 CMD PUT(1%16,0),BL%,PSET:CMD PUT(304,144),BL%,PSET:NEXT I
1270 FOR I=1 TO 8:C(19,I)=1:CMD PUT(304,I%16),BL%,PSET:NEXT I
1280 CMD LINE( 0, 32)-( 15,175),1,BF:CMD LINE( 3, 32)-( 12,172),0,BF
1290 GR$(RR)=SC$(RR):PC=1:GOSUB 2180
1300 GR$(RR)=PT$(RR):PC=2:GOSUB 2180
1310 GR$(RR)=PY$(RR):PC=3:GOSUB 2180
1320 CMD PUT(0,16),RD%,PSET:CMD PUT(16,16),LR%,PSET:CMD PUT(304,144),LR%,PSET
1330 CMD PUT( 16,180),UD%,PSET:CMD PUT( 48,180),LR%,PSET
1340 CMD PUT( 80,180),UR%,PSET:CMD PUT(112,180),UL%,PSET
1350 CMD PUT(144,180),RD%,PSET:CMD PUT(176,180),LD%,PSET
1360 LOCATE 49,23:COLOR 6:PRINT "♥ ♥";RR;"♪";
1370 LOCATE 46,23:COLOR 2:PRINT "LEFT CHANCE";CH;
1380 LOCATE 49,24:COLOR 5:PRINT " ( by ";MN$(RR);" )";:COLOR 7
1390 '/=========( MAIN ROUTINE )=========\
1400 X=X+MX:Y=Y+MY:IF X=19 AND Y=9 THEN 1840
1410 IF (MY<>0 AND C(X,Y)=2) OR (MX<>0 AND C(X,Y)=3) THEN TP=TP+1:OF=OF+1:OX(OF)=X:OY(OF)=Y:GOTO 1410
1420 IF BA=1 AND X=BX AND Y=BY THEN GOSUB 2400
1430 IF X<1 OR C(X,Y)<>0 THEN 1810
1440 MX=0:MY=0:CMD LINE(X%16,Y%16)-STEP(15,15),1,B
1450 CC=CC+1:MA=(CC MOD 20):IF CC=10000 THEN C=0
1460 IF MA=0 THEN GOSUB 2090:GOSUB 2130:CP=CP+1:BC=0:LF=1:IF CP=7 THEN CP=1
1470 IF INP(1)=127 THEN 1810
1480 IF LF=1 THEN LF=0:GOSUB 2110:BEEP 1:FOR I=0 TO 5:NEXT I:BEEP 0
1490 IF INKEY$=" " THEN CMD LINE(X%16,Y%16)-STEP(15,15),0,B:GOTO 1540
1500 IF C(X,Y)=4 AND BA=0 THEN GOSUB 2360
1510 GOTO 1460
1530 '/=========( WHEN KEY BUFFER ISN'T NUL STRING )=========\
1540 OF=OF+1:OX(OF)=X:OY(OF)=Y:BC=BC-1:BEEP 1:FOR I=0 TO 10:NEXT I:BEEP 0
```


★毎月ベーマガを買っているのにハガキを1枚もださない人もいるが，ぼくの友人Mは，貸りているくせに毎月はがきをだしている。(静岡県藤枝市・**高島　正13才**)……【**編**：ベーマガは必ず買ってから読みましょう。】

```
1550 IF MU$="R" THEN 1600
1560 IF MU$="L" THEN 1650
1570 IF MU$="U" THEN 1700
1580              GOTO 1750
1590 '------------< CONTINUE DOING >------------------------------------
1600 IF CP=1 OR CP=3 OR CP=5 THEN 1810
1610 C(X,Y)=1:IX=X¥16:IY=Y¥16:ON CP GOSUB 2020,2030,2040,2050,2060,2070
1620 IF CP=2 THEN MX=+1:MU$="R":GOTO 1410
1630 IF CP=4 THEN MY=-1:MU$="U":GOTO 1410
1640 IF CP=6 THEN MY=+1:MU$="D":GOTO 1410
1650 IF CP=1 OR CP=4 OR CP=6 THEN 1810
1660 C(X,Y)=1:IX=X¥16:IY=Y¥16:ON CP GOSUB 2020,2030,2040,2050,2060,2070
1670 IF CP=2 THEN MX=-1:MU$="L":GOTO 1410
1680 IF CP=3 THEN MY=-1:MU$="U":GOTO 1410
1690 IF CP=5 THEN MY=+1:MU$="D":GOTO 1410
1700 IF CP=2 OR CP=4 OR CP=3 THEN 1810
1710 C(X,Y)=1:IX=X¥16:IY=Y¥16:ON CP GOSUB 2020,2030,2040,2050,2060,2070
1720 IF CP=1 THEN MY=-1:MU$="U":GOTO 1410
1730 IF CP=6 THEN MX=-1:MU$="L":GOTO 1410
1740 IF CP=5 THEN MX=+1:MU$="R":GOTO 1410
1750 IF CP=2 OR CP=6 OR CP=5 THEN 1810
1760 C(X,Y)=1:IX=X¥16:IY=Y¥16:ON CP GOSUB 2020,2030,2040,2050,2060,2070
1770 IF CP=1 THEN MY=+1:MU$="D":GOTO 1410
1780 IF CP=4 THEN MX=-1:MU$="L":GOTO 1410
1790 IF CP=3 THEN MX=+1:MU$="R":GOTO 1410
1800 '------------< IF YOU MAKE A MISTAKE ..... >-----------------------
1810 FOR I=0 TO 500:BEEP 1:BEEP 0:NEXT I:CH=CH-1:IF CH=0 THEN 2430
1820 CMD CLS 3:GOTO 1210
1830 '------------< IF YOU SET PIPES RIGHT >----------------------------
1840 IF TP<>PN(RR) THEN 1810
1850 FOR I=TI TO 32 STEP -1:BEEP 1:CMD LINE(3,I)-(12,I),2:BEEP 0:NEXT I
1860 GOSUB 2320
1870 FOR I=0 TO 3000:NEXT I:CH=CH+2:RR=RR+1:IF RR=NR+1 THEN 2500
1880 CMD CLS 3:GOTO 1210
2000 '============< SUB ROUTINES >=================================
2010 '------------< PLOT A PIPE >---------------------------------------
2020 CMD PUT(IX,IY),UD%,PSET:RETURN
2030 CMD PUT(IX,IY),LR%,PSET:RETURN
2040 CMD PUT(IX,IY),UR%,PSET:RETURN
2050 CMD PUT(IX,IY),UL%,PSET:RETURN
2060 CMD PUT(IX,IY),RD%,PSET:RETURN
2070 CMD PUT(IX,IY),LD%,PSET:RETURN
2080 '------------< ERACE A BOX >---------------------------------------
2090 CMD LINE((CP¥2-1)¥16-3,177)-STEP(21,21),0,B:RETURN
2100 '------------< PLOT A BOX >----------------------------------------
2110 CMD LINE((CP¥2-1)¥16-3,177)-STEP(21,21),1,B:RETURN
2120 '------------< TIME CONTROL >--------------------------------------
2130 IF (CP MOD 2)=1 THEN RETURN
2140 TI=TI-1:CMD LINE(3,TI)-(12,TI),2:IF TI<>32 THEN RETURN
2150 GOSUB 2320
2160 CMD PAINT(X¥16+8,Y¥16+8),2,3:GOTO 1810
2170 '------------< PLOT A CHARACTERS >---------------------------------
2180 FOR IY=1 TO 9
2190  FOR IX=0 TO 16 STEP 4
2200   A=VAL("&H"+MID$(GR$(RR),(IY-1)¥5+IX/4+1,1)):IF A=0 THEN 2250
2210   FOR IZ=0 TO 3
2220    FF=2^(IZ):CF=(A AND FF)
2230    IF CF=FF THEN ON PC GOSUB 2280,2290,2300:C(IX+IZ,IY)=PC
2240   NEXT IZ
2250  NEXT IX
2260 NEXT IY
2270 RETURN
2280 CMD PUT((IX+IZ)¥16,IY¥16),BL%,PSET                    :RETURN
2290 CMD PUT((IX+IZ)¥16,IY¥16),UD%,PSET:PN(RR)=PN(RR)+1:RETURN
2300 CMD PUT((IX+IZ)¥16,IY¥16),LR%,PSET:PN(RR)=PN(RR)+1:RETURN
2310 '------------< WHEN WATER FLOWS IN PIPES >-------------------------
2320 OF=OF+1:OX(OF)=19:OY(OF)=9
2330 FOR I=0 TO OF:BEEP 1:CMD PUT(OX(I)¥16,OY(I)¥16),GR%,OR:BEEP 0:NEXT I
2340 RETURN
2350 '------------< BONUS FRUIT 1 >-------------------------------------
2360 BX=INT(RND(1)¥17)+1:BY=INT(RND(1)¥9)+1
2370 IF C(BX,BY)<>0 THEN BF=BF+1:IF BF<>10 THEN 2360 ELSE BF=0:RETURN
2380 BEEP 1:CMD PUT(BX¥16,BY¥16),WM%,PSET:BEEP 0:BA=1:BC=0:RETURN
2390 '------------< BONUS FRUIT 2 >-------------------------------------
2400 BA=0:BEEP 1:CH=CH+1:CMD LINE(3,TI)-(12,(TI+173)/2),2:TI=INT((TI+173)/2)
2410 BEEP 0:RETURN
2420 '------------< GAME OVER >-----------------------------------------
2430 CMD CLS 3
2440 LOCATE 22, 9:COLOR 5:PRINT "▀▀▀▀ ▀▀▀▀ ▀▀▀▀ ▀▀▀▀"
2450 LOCATE 22,10          :PRINT "▀▀▀▀ ▀▀▀▀ ▀▀▀▀ ▀▀▀▀"
2460 LOCATE 22,11          :PRINT "▀▀▀▀ ▀▀▀▀ ▀▀▀▀ ▀▀▀▀"
2470 LOCATE 23,13:COLOR 4:PRINT "Thank you for playing this game."
2480 FOR I=0 TO 5000:NEXT I:COLOR 7:GOTO 1200
2490 '------------< ALL CLEAR >-----------------------------------------
2500 CMD CLS 3:COLOR 6
```

```
2510 LOCATE 29,2:PRINT "▀▀▀▀ ▀▀▀▀ ▀▀▀▀ ▀▀▀▀"
2520 LOCATE 29,3:PRINT "▀▀▀▀ ▀▀▀▀ ▀▀▀▀ ▀▀▀▀"
2530 LOCATE 29,4:PRINT "▀▀▀▀ ▀▀▀▀ ▀▀▀▀ ▀▀▀▀":GOTO 2440
3000 '============< DATAS >=======================================
3010 '------------< CHARACTER DATAS >-----------------------------------
3020 DATA 0020,0010,FF03,C0FF,FF03,C0FF,0000,0000,FF00,00FF,C300,00FF,C300,00FF,
C300,00FF,C300,00FF,C300,00FF,FF00,00FF,C300,00FF,FF00,00FF,0000,0000,
FF03,C0FF,FF03,C0FF:'----------< UD
3030 DATA 0020,0010,FF03,C0FF,FF03,C0FF,0000,0000,FF00,0FFF,C300,CFFF,C300,CFFF,
C300,CFFF,C300,CFFF,C000,CF30,F000,CF30,3F00,CFFF,0000,0F00,0000,0000,
0000,0000,0000,0000:'----------< UR
3040 DATA 0020,0010,FF03,C0FF,FF03,C0FF,0000,0000,FFF0,00FF,FFF3,00C3,FFF3,00C3,
FFF3,00C3,FFF3,00C3,0CF3,0003,0CF3,000F,FFF3,00FC,00F0,0000,0000,0000,
0000,0000,0000,0000:'----------< UL
3050 DATA 0020,0010,0000,0000,0000,0000,0000,0000,00F0,0F00,FFF3,CFFF,FFF3,CFFF,
FFF3,CFFF,FFF3,CFFF,00F3,CF30,00F3,CF30,FFF3,CFFF,00F0,0F00,0000,0000,
0000,0000,0000,0000:'----------< LR
3060 DATA 0020,0010,0000,0000,0000,0000,0000,0000,00F0,0000,FFF3,00FC,0CF3,000F,
0CF3,0003,FFF3,00C3,FFF3,00C3,FFF3,00C3,FFF3,00C3,FFF0,00FF,0000,0000,
FF03,C0FF,FF03,C0FF:'----------< LD
3070 DATA 0020,0010,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0F00,3F00,CFFF,F000,CF30,
C000,CF30,C300,CFFF,C300,CFFF,C300,CFFF,C300,CFFF,FF00,0FFF,0000,0000,
FF03,C0FF,FF03,C0FF:'----------< RD
3080 DATA 0020,0010,AAAA,AAAA,9556,5555,9554,5555,9554,5555,9554,5555,9554,5555,
9554,5555,A000,0000,AAAA,AAAA,5555,9556,5555,9554,5555,9554,5555,9554,
5555,9554,0000,A800:'----------< BL
3090 DATA 0020,0010,5500,0055,5501,4055,FF55,C0FF,C303,C00F,FF00,00FF,0300,00C0,
AA0A,A8AA,AA2A,AAAA,2A2A,2AAA,2A2A,2AAA,152A,A855,553F,F057,5531,7015,FC03,C03F,
F00F,C03F,80AA,A02A:'----------< MAN
3100 DATA 0020,0010,0000,0C00,0000,5603,0000,56F5,3F00,4655,F50F,5655,5520,5654,
14AA,5655,85AA,4655,0528,5615,2100,5854,A182,5855,A8AA,5851,A0A0,6055,0200,6015,
0A2A,8082,AA02,80AA:'----------< WATER MELON
3110 '------------< SCREEN DATAS 1 >-------------------------------------
3120 DATA 10
3130 DATA 1082016AA036AA630A2033AE633AE033AE033AE000200
3140 DATA 0210002120021200012070E1200012003F200002000020
3150 DATA 0000000000000000003FFFE2000000000040000000
3160 DATA 0000000000000400000000000008000000000000000
3170 DATA 0000000000000000400000000000000000000000000
3180 DATA 0000000000000000000000000000000000000000000
3190 DATA 0000000000000000000000000000000000000000000
3200 DATA 0000000000000000000000000000000000000000000
3210 DATA 0000002400000042C0040000408000000020000040
3220 DATA 0700000300200200400200062192000020000000001C
3230 '------------< SCREEN DATAS 2 >-------------------------------------
3240 DATA 0000000040870400800000400041080400000000000
3250 DATA 0000005080040000004400004800048000480004000000
3260 DATA 000003FBFE0000000000000000000000000000000000
3270 DATA 000000B802404222028E3A4060A040026210204080000000
3280 DATA 0000000436000360013640000108424000404210000
3290 DATA 0000000000400060000058000E0000060002000000000
3300 DATA 0000000002000200004400004A000042000200000000
3310 DATA 0000001802225862052200421D06A5D020000000000
3320 DATA 0000001402200000112402000801000400022081800000
3330 DATA 0000000025040050100500100004000000000000000
3340 '------------< SCREEN DATAS 3 >-------------------------------------
3350 DATA 0400400004004000020040004000000000400000401040
3360 DATA 0000010408000000040040000000002000003F0400000
3370 DATA 0000000000000000000000000000FFF8000003FFF0
3380 DATA 0408420210101000200012000110300001011000029380
3390 DATA 150002A180100002AC0000000631800000318C000004
3400 DATA 0AAA80AAA81AAAA002AA002AA002AA002AA80AAA82AAAB
3410 DATA 0AAA8055500AAA0055400AAA00155002AA8055502AAA8
3420 DATA 0E73C0C2380000000C0380001000600004840212C81E540
3430 DATA 0422400000040800000000200100240000000800002004
3440 DATA 0042002050040200100405000040042090012004200000
3450 '------------< SCREEN DATAS 4 >-------------------------------------
3460 DATA "Hiroshi Nakamura"
3470 DATA "Hiroshi Nakamura"
3480 DATA "Hiroshi Nakamura"
3490 DATA "Tetsuro Nogami"
3500 DATA "Hiroshi Nakamura"
3510 DATA "Hiroshi Nakamura"
3520 DATA "Hiroshi Nakamura"
3530 DATA "Tetsuro Nogami"
3540 DATA "Koichiro Taniyama"
3550 DATA "Hiroshi Nakamura"
4000 '============< TITLE SCREEN >=================================
4010 CMD CLS 3:IC=0:COLOR 5
4020 LOCATE 15,1:PRINT "▀▀▀▀ ▀▀▀▀ ▀▀▀▀ ▀▀▀▀"
4030 LOCATE 15,2:PRINT "▀▀▀▀ ▀▀▀▀ ▀▀▀▀ ▀▀▀▀"
4040 LOCATE 15,3:PRINT "▀▀▀▀ ▀▀▀▀ ▀▀▀▀ ▀▀▀▀"
4050 LOCATE 24,5:COLOR 4:PRINT "Presented by HIROSHI NAKAMURA.":COLOR 7
4060 LOCATE 23,20:COLOR 2:PRINT "PUSH ANY KEY TO START THIS GAME.":COLOR 7
4070 IF INKEY$<>"" THEN CMD CLS 3:RETURN ELSE 4070
```



〈写真1〉ゲーム・スタート！タイミングをあわせて，スペース・キーでパイプを選び，つなげていく

〈写真2〉パイプをぜんぶつなげると水が流れてくる

〈写真3〉2面は，頭を使わないとクリアできないぞ!!

〈写真4〉時間がオーバーすると水が流れはじめ，水でいっぱいになるぞ

PC 8001 mk II

★ぼくは，プッシュホンで「チューリップ」を演奏できる。(東京都江戸川区・PC11才)……【影：私は，エラー音で「さくら・さくら」を演奏できるぞ!!編：そんなことで自まんしないでください。】

PC-8001mkⅡSR(N80SR-BASIC)用

タイニー
TINY
カーリング
CARLING

★黒猫アプロ



●前　略

だんだん暑くなってきました。そろそろ真夏日なんてところもあるようです。暑さをふきとばすように，涼しいゲームはいかがですか。

●カーリングって？

カーリングはカナダではやっているウィンター・スポーツです。今回作ったものは，そのカーリングもどきです。

ルールは，2チーム4人ずつにわかれて，氷のリンクの上に描いてある2重丸（ハウス）の遠いほうを目がけて，ストーンと呼ばれる丸い石をすべらせるというものです。

リンクには，ある程度のかたむきがありますから，投げる位置は自分で選んでください。投げる力が弱すぎて，ハウスにストーンがとどきそうにないときは，スィープといって，ホウキでストーンの手前をはいてやることでストーンのスピードを落とさないようにできます。

5エンドで，ゲームは終わりますが，得点になるのは，いちばん内側にストーンを置くことのできたチームだけです。また，テイクアウトといって，相手側のストーンにぶつけると，そのストーンはなくなったことになります。本物のカーリングとはだいぶちがいますが，なんてったって，もどきですのでどうかお許しを。

●プレイ法

まず，投石位置をきいてきます。リンク左側の黄線がラインで，上から－20～下へ20です。

つぎに投げる力，パワーです。赤い線がゴルフゲームでよくあるように伸び縮みしますから，好きなパワーでスペース・キーを押してください。強ければよいというわけではありません。

なお，スィープは，やはりスペース・キーです。はいたときのみ音がでます。ちなみに，早くたたけばいいというわけではありません。

スコアはハウスの中心に近いほど，点は高くなります。多少スコアにおかしな点があるかもしれませんが，そこはかんべんしてください。

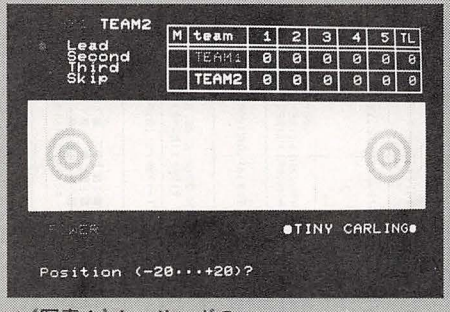
CHECKER FLAG

編：カーリングとはめずらしいですね。

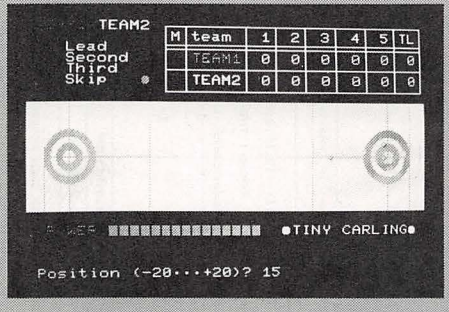
Dr.D：やったことのない人は多いと思うが，見たことのない人もいるのではないかな。

編：カーリングは寒い地方でないとできないスポーツですからね。

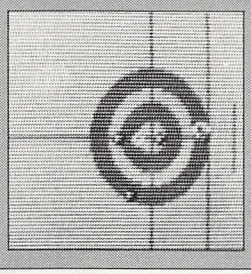
Dr.D：このゲームは，タイニーということで，少し異なる点もあるが，雰囲気（ふんいき）は味わえる。



▲〈写真1〉カーリングの試合開始！さて，どのポジションから投げる？



◀〈写真2〉第1回戦，チーム2の最後のプレイヤーが投げた！勝敗はどちらに？



▶〈写真3〉氷の上の2重丸に丸い石をすべらせ，こうしてたまっていくのです



▼〈写真4〉競技終了！大逆転で，チーム2の勝利だ！

★A：今度キミに4万円のライターをあげよう。B：やったー！ 100円ライターしか使ってなかったからなー。（そして）…… 100円ライター 400個じゃねーかよ。（東京都文京区・ししょう12才）……【影：ふむ。】

TINY CARLINGのプログラム・リスト

```
10 CLEAR
20 ON ERROR GOTO 950
30 BGM 1
40 PLAY"@35t140o3e4d16f4e16g32f32d32c32b32a16d8c8d8g4b4e4f4c32d32f16d32a4c2g1"
50 WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1
60 SCREEN 2,0,0,3:DIM ST%(100)
70 GOSUB 890 '********** def charactor
80 SCREEN 2,0,1,3
90 LINE(0,60)-(319,140),5,BF:CIRCLE(35,100),20,1:CIRCLE(35,100),15,1
100 CIRCLE(35,100),10,1:CIRCLE(35,100),5,1:CIRCLE(285,100),20,1
110 CIRCLE(285,100),15,1:CIRCLE(285,100),10,1:CIRCLE(285,100),5,1
120 PAINT(35,81),1,1:PAINT(35,91),1,1:PAINT(285,81),1,1:PAINT(285,91),1,1
130 LINE(15,60)-(15,140),1:LINE(95,60)-(95,140),1
140 LINE(35,60)-(35,140),1:LINE(225,60)-(225,140),1:LINE(285,60)-(285,140),1
150 LINE(305,60)-(305,140),1:LINE(15,100)-(305,100),1:LINE(5,80)-(6,120),6,B
160 LINE(315,90)-(315,110),1:SCREEN 2,0,0,3
170 '********************* initiarise
180 COLOR2:LOCATE 0,0:PRINT"TEAM1":COLOR7:LOCATE 6,0:PRINT"TEAM2":COLOR5
190 LOCATE 3,2:PRINT"Lead":LOCATE 3,3:PRINT"Second":LOCATE 3,4:PRINT"Third"
200 LOCATE 3,5:PRINT"Skip":COLOR 2:LOCATE 1,19:PRINT"POWER":LOCATE 1,22
210 COLOR 3:LOCATE 24,19:PRINT"●TINY CARLING●":GOSUB 780
220 DIM SA(5,3),SB(5,3)
230 GOTO 350
240 '********************* power input
250 COLOR 6:LOCATE 1,22:PRINT" ":INPUT "Position (-20･･･+20)";PO
260 IF PO<-20 OR PO>20 THEN GOTO 250
270 COLOR 2:P=7:Q=1
280 LOCATE P,19:PRINT"■ "
290 IF INP(&H9)=191 THEN GOTO 330
300 IF P>21 THEN Q=-1
310 IF P<8 THEN Q=1
320 P=P+Q:GOTO 280
330 PLAY"@16o3t255b64a32g16f8e4d2c1b1":RETURN
340 '********************* stone move
350 FOR I=1 TO 5:SCREEN 2,0,0,3:CLS 2:PLAY"@14o2t56a4g16c8e8g2"
360 KX=(RND(1)*5):KY=(RND(1)*2-1):FOR J=1 TO 4:FOR K=1 TO 2
370 LOCATE 0+10*(K-1),1+J:COLOR 2:PRINT"●":GOSUB 240
380 SA(J,K)=5:SB(J,K)=100+PO:MX=0:MY=0:SX=0:SY=0:BX=0:BY=0
390 SX=(P-6)*2+KX
400 PUT@(SA(J,K),SB(J,K)),ST%((K-1)*50+1),XOR
410 MX=SX*.1+.1:MY=SY*.1:SX=SX-MX:SY=SY-MY+KY*SX*.01
420 GOSUB 650 '*****>>>sweep
430 SX=SX+BX:SY=SY+BY:BX=0:BY=0
440 PUT@(SA(J,K),SB(J,K)),ST%((K-1)*50+1),XOR
450 SA(J,K)=SA(J,K)+SX:SB(J,K)=SB(J,K)+SY
460 PUT@(SA(J,K),SB(J,K)),ST%((K-1)*50+1),XOR
470 FOR B=1 TO 4:FOR C=1 TO 2
480 IF B=J AND C=K THEN GOTO 500
490 IF SA(J,K)=SA(B,C) AND SB(J,K)=SB(B,C) THEN GOSUB 620
500 NEXT C:NEXT B
510 IF SX<.5 THEN GOTO 530
520 GOTO 410
530 LOCATE 0+10*(K-1),1+J:COLOR 6:PRINT" "
540 NEXT K:NEXT J
550 GOSUB 680
560 NEXT I
570 LOCATE 0,23
580 IF CA(6)>CB(6) THEN PRINT"winner is TEAM 1 !!                "
590 IF CB(6)>CA(6) THEN PRINT"winner is TEAM 2 !!                "
600 IF CB(6)=CA(6) THEN PRINT"game is draw...                    "
610 PLAY"@45t50o3a4b8c16d16c16b2g4f4d16g16e1":FOR I=1 TO 2000:NEXT I:END
620 '********************* takeout
630 PLAY"@41o4t255a8e16b64g64c64f64"
640 PUT@(SA(B,C),SB(B,C)),ST%(C),XOR:SA(B,C)=0:SB(B,C)=0:RETURN
650 '********************* sweep power
660 IF INP(&H9)=191 THEN BX=MX:BY=MY:PLAY"@53o2t100g32e32b64"
670 RETURN
680 '************************* score
690 W=0:V=100:FOR B=1 TO 4:FOR C=1 TO 2:U=(SA(B,C)-282)^2+(SB(B,C)-97)^2
700 IF U<V THEN V=U:W=C
710 NEXT C:NEXT B:SC=0
720 FOR B=1 TO 4:SP=INT(5-(SQR((SA(B,W)-282)^2+(SB(B,W)-97)^2)/5))
730 IF SP>0 THEN SC=SC+SP
740 NEXT B
750 IF W=1 THEN CA(I)=SC
760 IF W=2 THEN CB(I)=SC
770 CA(6)=CA(6)+CA(I):CB(6)=CB(6)+CB(I)
780 COLOR 5:LOCATE 12,0:PRINT"┌──────────────────────┐":LOCATE 12,1
790 PRINT"|M|team | 1| 2| 3| 4| 5|TL|":LOCATE 12,2
800 PRINT"├─┼────┼──┼──┼──┼──┼──┤":LOCATE 12,3
810 PRINT"| |";:COLOR 2:PRINT"TEAM1";:COLOR 5:PRINT"|  |  |  |  |  |  |"
820 LOCATE 12,4:PRINT"├─┼────┼──┼──┼──┼──┼──┤":LOCATE 12,5:PRINT"| |";
830 COLOR 7:PRINT"TEAM2";:COLOR 5:PRINT"|  |  |  |  |  |  |":LOCATE 12,6
840 PRINT"└─┴────┴──┴──┴──┴──┴──┘"
850 COLOR 6
860 FOR N=1 TO 6:LOCATE 18+3*N,3:PRINT USING "##";CA(N):LOCATE 18+3*N,5
870 PRINT USING "##";CB(N):NEXT N
880 RETURN
890 '**********charactor
900 LINE(2,1)-(3,4),2,B:LINE(1,2)-(4,3),2,B:PSET(2,2),7
910 LINE(2,3)-(3,2),3:GET@(0,0)-(6,6),ST%(1):LINE(2,1)-(3,4),7,B
920 LINE(1,2)-(4,3),7,B:PSET(2,2),4:LINE(2,3)-(3,2),6:GET@(0,0)-(6,6),ST%(51)
930 CLS 2
940 RETURN
950 IF ERR=5 THEN LOCATE 0,23:COLOR 2
960 PRINT"You lost one stone.       ":COLOR 6
970 SA(J,K)=0:SB(J,K)=0:FOR E=1 TO 500:BEEP 1:BEEP 0:NEXT E
980 RESUME 530
```

★シン君は25キャンペーンで僕にペーマガを買うようにすすめ,そして50キャンペーンでは,ケンちゃんにすすめた。しかし,シン君は以前から立ち読みだけだった。(東京都八王子市・**カンちゃん14才**)……**【影：け,けしからん。】**

PC-8801/mkII/SR(N88-BASIC V1モード)用 ※DISK-BASICも可

ナッツ氏の庭



★井村屋の中華まん

あいさつ

冬休みになりまして，プログラミング時間がふだんの5倍ぐらいになったんじゃないかと思います。ところで，1回目にプログラム送ったとき，毎月投稿するって言ったけど，やっぱしムリみたいなのでやめたいと思います。急ぐといいのができないし…。

関係ないけど，マシン語やりはじめてから，プログラミングがていねいになってしまいました。BASICでたまにうつと，もう注釈だらけになっちゃいます。

ストーリー

日曜の朝，ナッツ氏は庭の見える居間で朝食をとっておりました。雲一つない青空を見あげ，ナッツ氏は「いいお天気だなっ。久しぶりに庭の花だんの手入れでもしよっと」などと言って，庭へでたのでした。

すると，花だんには見たこともないようなヘンな虫が，あっちこっちに巣をつくっていたのです。というわけで，ナッツ氏は，殺虫光線『プマキラーB』をもって虫たいじにでかけたのでした。

打ちこむときの注意

とくにありませんが，必ず実行する前にセーブしておいてください。なお，N88DISK－BASIC上でも動きます。

あそびかた

RUNして約1分間でタイトルの表示がありますので，キーを押しゲームをはじめてください。

最下段に立っているのがナッツ氏で，4 6で左右に動き，スペース・キーでジャンプします。スペース・キーを押しつづけるほど，高くジャンプしますが，一定の高さにくると落下します。GRPHキーで殺虫光線の発射です。

上段の白い四角が虫の巣で，虫はここから発生して，下段の青い四角のところにくると消えます。虫の巣に光線をあてると面クリアで，つぎの面へ進めます。

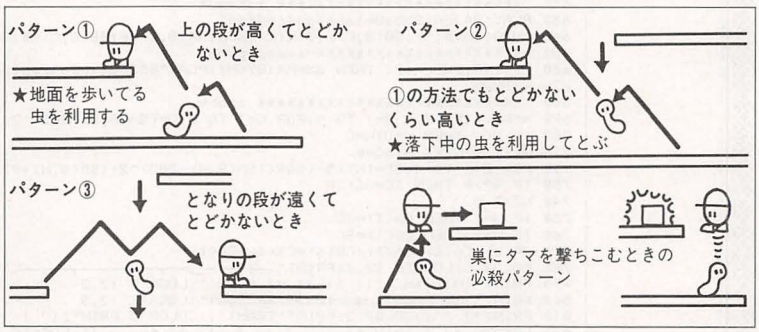
また，f1キーを押しても面クリアになります。ナッツ氏は虫にぶつかるか，TIMEがなくなる（右端の青いメーター）と死にます。

テクニック

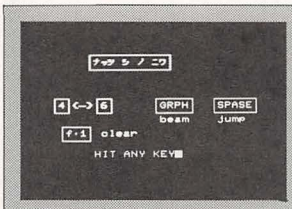
ふつうにやっていたら，絶対に面クリアすることはできません。ナッツ氏のジャンプ力ではとどかないところが何か所もあるからです。しかし，ナッツ氏は虫の上にのることができるのです(ロードランナーみたい！)。これをうまく利用すると，高い台にもとびのることができます。**第1図**に三つの基本パターンをしめしましたが，これだけではクリアできないところもありますので頭をはたらかせてください。

プログラムについて

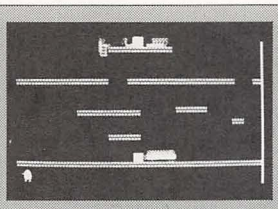
少し長くなってしまいましたが，これはこのゲームが〝タテ割り〟だからだと思います。画面上のキャラは，何かにのっかっていない限り，下に落っこちていくのです。この〝落っこち判定〟



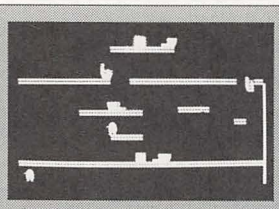
《第1図》虫の頭を使ったハイテクだ！



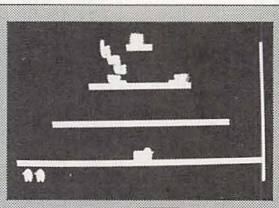
《写真1》ナッツ氏の庭のタイトル画面。キーを押してスタート



《写真2》ゲーム・スタート。四角い箱から虫がどんどんおりてくる



《写真3》ジャンプして上の箱まで登る。虫をうまく利用しないとあがれない



《写真4》面はF1キーでも変えることができる。数が多くなるほどむずかしい

★ある日，友人に「おまえベーマガの影さんみたいだな」と言ったら，つぎの日から口をきいてくれません。どーして？(東京都八王子市・上城　浩15才)……【影：なんでなのかなあ～。心あたりがないなあ～。一同：……。】

に少してこずらされたわけで，てこずれば当然，ムダも多くなるというワケで，このように太ったプログラムになったというわけなのです。

あいかわらず，ムダが集まって集会でも開いてるようなプログラムですが，いちおう目をとおしてください。

ベーマガ界では，IF文やON～GOTO文はできるだけ使わず，論理式を使うことが美徳(？)とされています。そこで，僕もそれにならい，条件JPなどを使わず，ビット操作や論理演算を多用したつもりですがどんなもんでしょう？

《第1表》変数表

(IX+0)，(IX+1)	虫のX，Y座標
(IX+2)$_0$	その虫が現在画面にでていることを示すフラグ
(IX+2)$_1$	その虫が落下中であることを示すフラグ
(IX+2)$_2$	その虫がビームに当たり，白くフラッシュしていることを示すフラグ
(IX+3)	虫の向き(±1)
(YARARF)	ビームが虫に当たったとき，虫の番号（1～10）をもっている

CHECKER FLAG

編：ジャンプ・タイプのゲームですが。

Dr.D：この手のゲームはワザを使えるようにしやすい。つまりワザの使えるゲームをつくろうと思ったら，ジャンプする要素を組み入れればいいのだ。さらに加速も加えれば完ペキだ。

編：まるでどっかのゲームみたい。

ナッツ氏の庭のプログラム・リスト

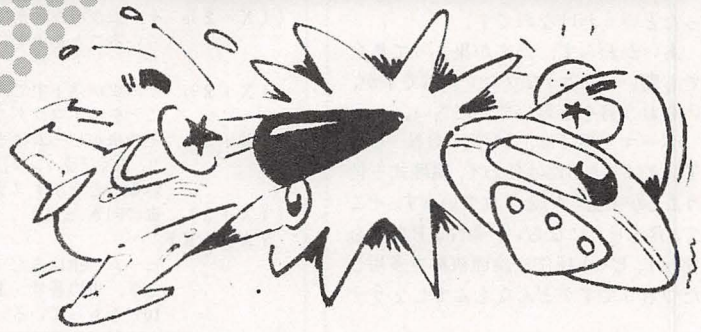
```
1000 REM ========== ﾅｯﾂ ﾉ ﾆﾜ ==========
1010 REM
1020 REM    by . IMURAYA NO CHUKAWAN
1030 REM
1040 REM          60/12/29
1050 REM
1060 CLEAR &H7A4F:DEFINT A-Z:ADR=&H8A00:CLS:WIDTH 40,25:PRINT "Wait a minute"
1070 FOR I=1 TO 136:SUM=0 :FOR J=1 TO 16
1080 READ DAT$:DAT=VAL("&H"+DAT$):SUM=(SUM+DAT) MOD &H100
1090 POKE ADR,DAT:ADR=ADR+1:NEXT J
1100 READ SUM$:CSUM=VAL("&H"+SUM$):IF NOT(CSUM=SUM) THEN KERROR
1110 NEXT I :CONSOLE 0,1:DEF USR=&H8A00
1120 PRINT TAB(12);"ﾅｯﾂ ﾉ ﾆﾜ":LOCATE 6,5 :COLOR 3
1130 PRINT TAB(12);"ﾅｯﾂ ﾉ ﾆﾜ ｦ ｶｹﾙ"
1140 PRINT TAB(12);"ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ ﾉ ﾘｽﾄ"
1150 PRINT TAB(12);"ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ ﾉ ﾘｽﾄ ｦ ｶｹﾙ":LOCATE 0,11:COLOR 4
1160 PRINT TAB(7);"                    "
1170 PRINT TAB(7);"  [4]<->[6]   [GRPH]   [SPASE]  ":COLOR@(7,11)~(16,13),5
1180 PRINT TAB(7);"                    beam    jump  ":COLOR 6
1190 PRINT TAB(7);"                    "
1200 PRINT TAB(7);"    [1]    clear    "
1210 PRINT TAB(7);"                    ":PRINT:COLOR 2
1220 PRINT TAB(7);"      HIT ANY KEY":I=INP(&HE3CD,255):SCREEN ,0
1230 FOR A=0 TO 39:FOR J=1 TO 7:COLOR~(A/7-J):BEEP 1
1240 OUT 104,0:H=USR(0):FOR A=0 TO 39:FOR J=1 TO 7:COLOR~(A/7-J):BEEP 1
1250 NEXT:NEXT:CLS:WIDTH 40:LOCATE 15,9:PRINT "GAME OVER"
1260 KERROR:LIN"1320<1-(PEEK(&HE6C5)=&H1B)":BEEP 15:GOTO 1120
1270 PRINT "DATA ERROR IN":LIN:BEEP 0:END
1280 ,
1290 ,    00,01,02,03,04,05,06,07,08,09,0A,0B,0C,0D,0E,0F,SUM
1300 ,  ------------------------------------------------------
1310 DATA C3,04,BC,DD,E5,FD,E5,CD,22,BB,DD,21,0E,5C,CD,C2,80  'BAA0H
1320 DATA 8A,0E,5D,CD,C2,BA,03,5F,FD,E1,DD,10
1330 DATA 83,23,15,20,F9,C1,79,DD,4C,DD,46,05,C5,04,4E,02,CB
1340 DATA 83,23,15,20,F9,C1,79,DD,4C,DD,46,05,C5,04,4E,02,CB
1350 DATA C1,D1,C9,DD,E5,FD,E5,CD,22,BB,DD,21,0E,5D,CD,C2,28  'BB80H
1360 DATA BB,0E,5D,CD,C2,BA,03,5F,FD,E1,DD,23
1370 DATA E1,C9,D5,ED,79,DD,4C,DD,6A,C5,DD,55,C5,AF,32,03,C5  'BB80H
1380 DATA 23,15,20,F9,C1,79,C6,50,30,01,04,4F,1D,20,EB,C1,8E
1390 DATA D1,C9,E5,D5,69,26,00,29,29,29,54,5D,29,29,19,A3
1400 DATA 48,11,00,19,EB,59,19,44,4D,D1,E1,C9,DD,E1,DD,6E,DD
1410 DATA 66,C9,F5,C5,E5,21,00,00,39,ED,73,03,C5,21,00,00  'BC100H
1420 DATA BB,47,FD,4F,FD,4E,FD,54,5D,FD,7C,77,23,0D,20,F9,44
1430 DATA 48,11,50,00,19,E1,DD,21,E1,C9,D5,E5,E5,83
1440 DATA D5,CD,A1,BB,57,AF,FD,4F,FD,46,04,E,03,5F,7E,B7,20,3F
1450 DATA 03,7B,28,10,87,FE,14,28,03,FD,2E,01,23,15,20,0D,0D,00
1460 DATA 28,EA,D5,11,4D,00,19,D1,10,E9,18,00,D1,E1,DD,E1,9F
1470 DATA C9,26,00,29,29,29,29,19,16,00,5B,86
1480 DATA 19,7E,23,66,6F,C9,E5,D5,C5,F5,21,00,00,39,ED,73,37
1490 DATA C1,E5,CB,AF,D3,40,21,FC,FF,39,ED,7B,BC,CB,3A,32
1500 DATA C5,3A,C1,E6,42,CB,EF,D3,40,4B,0D,20,FD,CB,AF,D3,77
1510 DATA 48,10,F2,C1,C9,11,FF,FF,CD,D8,BB,18,D2,21,83,C2,83
1520 DATA 34,7E,FE,06,20,02,36,00,06,19,11,07,FF,CD,D0,BB,9E
1530 DATA 10,F8,18,74,F3,21,04,C2,11,50,B7,01,10,01,ED,B0,37  'BC80H
1540 DATA 21,4C,BB,11,00,00,01,10,00,ED,B0,06,54,DD,21,50,5C
1550 DATA 01,CD,3F,BB,DD,7E,02,FD,CB,3F,BB,DD,77,02,FD,7E,F8
1560 DATA 11,03,00,DD,19,FD,6F,86,02,8E,30,21,58,39,06,00,A2
1570 DATA 23,10,FB,11,68,B9,21,00,D0,01,10,00,ED,B0,21,80,98
1580 DATA B9,06,90,36,FF,23,10,FB,06,36,00,23,10,FB,3E,BA
1590 DATA 03,32,FC,C1,AF,32,03,C2,3A,C1,E6,CB,E7,D3,40,01,3F
1600 DATA 00,00,11,00,58,00,E3,BA,11,A0,0F,21,00,00,36,00,7A
1610 DATA 19,1B,2A,83,20,F9,21,BA,C1,3A,03,C2,B7,5F,16,00,1A
1620 DATA 73,23,72,23,01,0E,00,09,4E,23,46,23,E5,C5,D5,F5,E5
1630 DATA 02,FD,24,14,CD,49,BB,E5,D5,21,58,B9,11,08,02,C5,CE
1640 DATA CD,A3,BA,C1,D1,E1,04,04,1D,20,E4,18,D8,3A,FC,C1,AD
1650 DATA C9,01,CD,E3,BA,21,6F,C3,11,50,00,06,8E,D3,5C,36,10
1660 DATA 5F,19,10,FB,D3,5F,01,82,26,11,0C,03,21,80,B9,C5,FD  'BD00H
1670 DATA 21,00,00,39,C1,E6,CB,A7,D3,40,3E,29,32,C6,C1,3E,2A,EE
1680 DATA 32,FC,C1,AF,32,C7,C1,32,CB,C1,32,D1,C1,3E,B4,32,72
1690 DATA 32,FD,C1,3E,FE,C1,32,C2,3C,32,C9,C1,3E,8E,32,FB
1700 DATA FF,C1,3E,04,D3,57,3E,04,D3,59,21,41,2F,C1,3E,04,A9
1710 DATA 22,01,C2,06,0A,21,D5,C1,11,44,00,36,00,19,10,FB,18
1720 DATA 28,26,21,A1,C1,10,03,21,5E,BB,CD,43,BA,3A,C2,C1,37
1730 DATA 28,0C,21,A1,C1,10,03,21,5E,BB,CD,43,BA,3A,C2,C1,4A
1740 DATA C6,03,32,C2,FC,C1,3A,C3,C1,C6,03,32,C3,FC,C1,C9,DB
1750 DATA 01,C2,D3,3C,36,00,D3,5F,11,50,00,19,22,01,C2,DB,94
1760 DATA 89,FE,FE,FD,CA,ED,BB,21,C6,C1,46,23,4E,11,10,03
1770 DATA 50,B7,3A,C9,C1,3C,28,03,21,50,BB,CD,A3,BA,AF,32,66
1780 ,
1790 ,    ﾌｧｲﾙ 2k ﾄ 128 byte ｱｷ
```

```
1850 DATA CC,C1,3A,C4,C1,47,3A,C7,C1,C6,04,4F,3E,03,CD,40,EB  'BBE00H
1860 DATA BB,FE,14,28,1F,B7,20,1C,3E,01,32,CC,C1,3A,CB,C1,32
1870 DATA B7,20,11,3A,FD,C1,B7,20,0B,21,C7,C1,34,3A,FE,C1,7E
1880 DATA C1,C3,A4,BE,AF,32,CB,C1,DB,09,FE,BF,20,45,3A,FE,91
1890 DATA C1,B7,20,05,3E,01,32,FE,C1,3A,C6,C1,47,3A,C7,C1,97
1900 DATA 3D,4F,3E,03,CD,6D,BB,FE,14,28,59,3A,C7,C1,B7,28,F6
1910 DATA 3A,FD,C1,B7,20,4D,3A,FE,C1,FE,0A,20,06,AF,32,77
1920 DATA FE,C1,3A,C6,C1,47,3A,C7,C1,C6,04,4F,3E,03,CD,40
1930 DATA 34,18,31,3A,C6,C1,3D,CB,28,1A,C7,C1,35,21,FE,C1,D2
1940 DATA 32,CB,C1,32,FE,C1,DB,00,CB,67,28,04,CB,E7,18,23,AC,57
1950 DATA 18,12,3E,FF,32,C8,C1,32,C9,C1,18,00,3E,01,32,CB,37
1960 DATA C1,32,C9,C1,3A,C8,C1,47,3A,C6,C1,80,87,20,04,3E,E1
1970 DATA 4A,18,06,FE,4B,20,02,3E,01,32,C6,C1,21,C6,C1,46,B9
1980 DATA 23,4E,11,10,03,21,50,BB,3A,C9,C1,3C,20,03,21,50,52
1990 DATA C1,4F,3A,C8,C1,47,FD,CB,B7,26,CB,32,FD,C1,18
2000 DATA C1,4F,3A,C8,C1,47,FD,CB,B7,20,1A,3A,C6,C1,47,3A,D3
2010 DATA AF,32,CB,C1,11,11,3B,3A,FD,C1,B7,CA,DB,02,FD,C1,18  'BBF00H
2020 DATA C1,B7,20,2C,DB,08,FE,EF,20,26,3A,CF,C1,3D,28,28,29
2030 DATA 3E,01,32,CF,C1,3A,C7,C1,3C,32,CE,C1,3A,C6,C1,47,CB
2040 DATA 3A,C9,C1,32,D8,C1,80,3C,32,CD,C1,FD,2E,03,18,1E,67
2050 DATA 3A,CF,C1,B7,DA,AD,BF,FD,2E,03,3A,C6,C1,47,3A,CE,FC
2060 DATA C1,4F,3D,22,BB,AF,D3,5D,82,D3,5E,82,D3,5F,3A,00,0A
2070 DATA C1,4F,3D,22,BB,AF,D3,5D,82,D3,5E,82,D3,5F,3A,00,0A
2080 DATA C3,FD,E5,CD,4D,BB,FD,E1,CD,1F,3E,CE,CD,40,BB,FD,E1
2090 DATA 28,1C,3D,FE,0A,30,0A,3C,32,D1,C1,AF,32,CF,C1,18,40
2100 DATA 2C,3A,CD,C1,FE,FF,28,04,FE,50,20,02,18,06,AF,32,96
2110 DATA CF,C1,18,19,3A,CD,C1,47,3A,CE,C1,4F,CD,22,BB,3E,D0
2120 DATA FD,5D,02,D3,5E,02,D3,5F,FD,2D,20,80,3A,C6,C1,65
2130 DATA B7,28,1D,3A,C1,E6,CB,EF,D3,40,21,C6,C1,46,23,4E,09
2140 DATA 10,46,23,4E,21,FD,C1,35,CA,BF,BB,00
2150 DATA FD,7E,00,FE,26,20,0A,CD,A9,CD,43,BA,21,FD,C1,35,DA,BF,BB,00
2160 DATA 2F,C1,DD,7E,02,CB,47,28,55,CB,57,28,46,ED,5F,FB
2170 DATA 3A,FB,C1,E6,3F,FE,0F,C2,2F,C1,ED,5F,94
2180 DATA 47,87,00,C4,26,DD,77,00,DD,36,01,02,DD,CB,02,C6,14  'BC800H
2190 DATA 47,87,00,C4,26,DD,77,00,DD,36,01,02,DD,CB,02,C6,14
2200 DATA 3A,FB,C1,A8,2A,04,C2,AE,E6,01,87,3D,DD,77,03,85
2210 DATA 3A,FB,C1,C3,02,C1,FD,BC,C2,02,C1,AF,32,D1,C1,B5
2220 DATA FD,21,C1,2F,32,FB,C1,CB,02,C6,04,CE
2230 DATA FD,26,00,CD,49,BB,FD,C5,DD,E3,BA,C1,3E,93,FD,54,CE
2240 DATA 7E,01,C6,04,3D,20,FA,4F,DD,7E,04,B1,20,09,DA
2250 DATA DD,34,01,CD,DB,C8,02,CE,18,74,DD,CB,02,4E,28,12,3A,82
2260 DATA FB,C1,47,ED,5F,A8,E6,01,87,3D,DD,77,03,DD,CB,02,A3
2270 DATA 8E,DD,7E,00,DD,86,03,FE,27,20,02,3E,4C,FE,4D,20,63
2280 DATA 02,3E,00,DD,77,00,DD,7E,00,FE,27,20,10,DD,7E,00,41
2290 DATA FE,24,38,04,FE,29,30,06,DD,CB,02,86,18,71,DD,7E,D5
2300 DATA 3A,FB,C1,E6,3F,FE,0F,C2,2E,C1,3A,00,00,DD,7E,01,CE
2310 DATA FE,14,28,BB,DD,4E,02,3E,01,CD,40,BB,FE,CD,40,BB,DA
2320 DATA 7E,03,ED,44,DD,77,03,DD,86,00,DD,77,00,3A,D1,C1,8C
2330 DATA DD,CB,02,86,DD,CB,02,8E,DD,CB,02,4E,28,12,3A,82
2340 DATA D0,BB,DD,46,00,DD,4E,01,11,0C,03,21,E0,B7,DD,7E,0D  'BC100H
2350 DATA 03,3C,20,03,21,E0,B8,C5,CD,A3,BA,C1,DD,CB,02,35,CB
2360 DATA 28,08,21,80,B7,C5,CD,A3,BA,C1,3E,03,CD,49,BB,2A,76
2370 DATA 7E,23,66,6F,C9,E5,D5,C5,F5,21,00,00,39,ED,73,A3,49
2380 DATA C2,D7,BF,21,FB,C1,CB,46,20,34,01,00,00,09,FD,E5,A9
2390 DATA 40,C3,8C,BD,00,2A,20,24,05,04,42,18,01,3D,17,01,73
2400 DATA 13,18,01,0A,1E,01,FF,0F,05,14,08,1A,0F,32,13,08,FA
2410 DATA 00,2A,20,28,FF,00,2A,20,28,1E,21,05,45,1C,02,14,19,0A,81
2420 DATA 33,18,05,1E,05,0A,00,0F,0F,24,0F,11,4C,0F,02,FF,3B
2430 DATA 00,2A,20,28,00,20,00,09,12,11,32,16,09,FF,00,2A,20,55
2440 DATA 0A,05,13,14,1F,0F,40,0D,02,19,11,0D,FF,00,2A,20,41
2450 DATA 20,05,13,14,1F,0F,40,0D,02,19,11,0D,FF,00,2A,20,AE
2460 DATA A0,C1,67,C1,54,C1,CC,CC,CC,CC,CC,CC,CC,CC,CC,CC,AE
2470 DATA CC,CC,CC,CC,CC,CC,CC,CC,CC,CC,CC,CC,CC,CC,CC,CC,C0
2480 DATA CC,CC,CC,CC,CC,CC,CC,CC,CC,CC,CC,CC,CC,CC,CC,CC,C0
2490 DATA CC,CC,CC,CC,CC,CC,CC,CC,CC,CC,CC,CC,CC,CC,CC,CC,C0
2500 DATA CC,CC,CC,CC,CC,CC,CC,CC,CC,CC,CC,CC,CC,CC,CC,CC,C0
2510 DATA FF,FE,03,FF,FE,FF,FE,03,FF,FE,03,FF,FE,03,FF,FE,03  'BC200H
2520 DATA FF,FE,03,FF,FE,FF,FE,03,FF,FE,03,FF,FE,03,FF,FE,03,3D
2530 DATA 04,28,C4,07,E0,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,EE
2540 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
2550 DATA FE,03,FF,FE,03,FF,FE,03,FF,FE,03,FF,FE,03,FF,FE,03
2560 DATA 00,00,00,C4,07,E0,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,AB
2570 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
2580 DATA FE,03,FF,FE,03,FF,FE,03,FF,FE,03,FF,FE,03,FF,FE,03
2590 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
2600 DATA FE,03,FF,FE,03,FF,FE,03,FF,FE,03,FF,FE,03,FF,FE,03
2610 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
2620 DATA 00,00,40,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
2630 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
2640 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
2650 DATA 00,00,FC,00,03,FF,00,03,F5,00,03,FF,00,01,FE,F7
2660 DATA FF,F8,FF,FE,FD,FF,F7,F7,F7,F7,F7,F7,F7,F7,F7,F7,3F,07
2670 DATA FF,F8,FF,FE,FD,FF,F7,F7,F7,F7,F7,F7,F7,F7,F7,F7,7F,83  'BC300H
2680 ,
2690 ,    ﾌｧｲﾙ 2k ﾄ 128 byte ｱｷ
```

★4月号のOFの89ページから101ページまで12ページを40分かけて読んだぼくは何者でしょうか？(大阪府岸和田市・**濱田　淳12才**)……【影：私も，OFのハガキを1枚30分かけて読むんだ。編：さぼってるだけでしょ。】

PC-8801mkIISR(V2モード)用

アタック
ATTACK



★香川　元

内容

敵のボールにぶつかってはねかえし，まわりにあるブロックにぶつけるというゲームです。

テンキーの[8]，[2]，[4]，[6]で，上下左右に動きます。

CHECKER FLAG

Dr.D：グラフィックをマシン語で表示するのは，もうあたりまえだな。

編：そうしないとリアルタイムのゲームにグラフィックのキャラクターを使えませんからね。

Dr.D：あとは，いかにうまく動かすかだな。

ボールは二つあり，二つともぶつけると面クリアで，5回ぶつけられるとゲーム・オーバーです。

スコアは，1回ぶつけると10ptsで，面クリアすると30ptsです。また，ランダムにでてくる四つのブロックの中に，一つだけボーナス・ブロックがあり，これにぶつけると300ptsです。ちなみに，1面は一番上，2面は一番下のブロックがボーナス・ブロックです。

プログラム

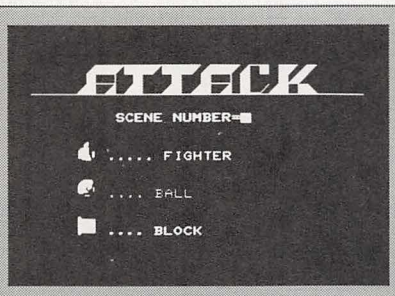
マシン語は，キャラクターの表示につかっています。面は，RNDで作っていますが，ボーナス・ブロックがあるため，各面に番号をつけました。つまり，無限の面数ということになります。ゲームのはじめに面番号を選ぶことができます。

ある程度やったら，RANDOMIZEをつけてみてください。

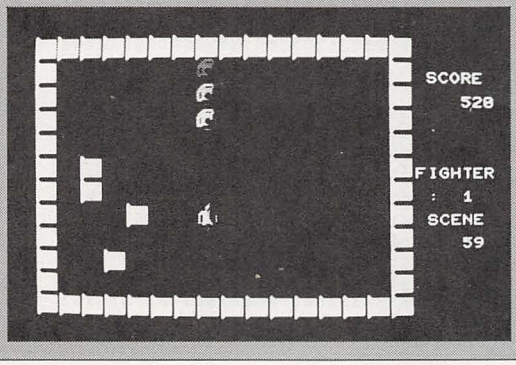
《第1表》変数表

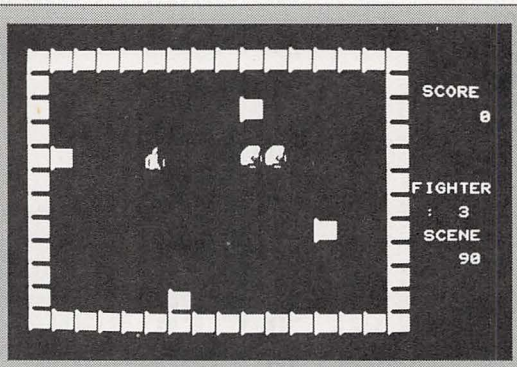
X，XX Y，YY	FIGHTERの座標
TX( ) TY( )	ボールの座標
TF( )	ボールのフラグ
F(，)	仮想VRAMのかわり
M	FIGHTERの数
P，V	ボールの動き
HA	判定
SC	スコア
I，J	ループ用
ME	SCENEナンバー
KX KY	ボーナス・ブロックの座標
DX，DY，DM，D	雑用

▶《写真1》タイトル画面。SCENE NUMBERで好きな面がえらべる

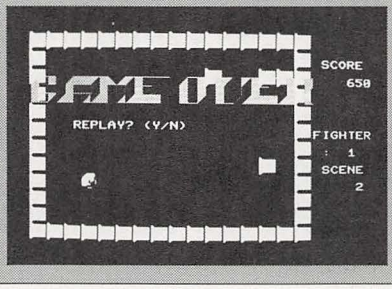


▼《写真3》あとひと押し！さいごの1機をたおして面クリアだ





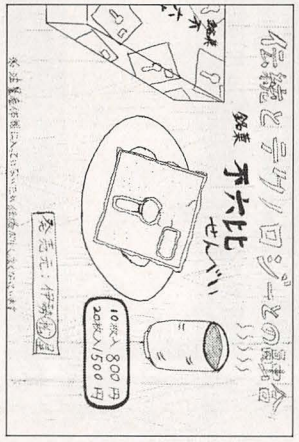
▲《写真2》敵の動きに注意しながらボールにぶつかれ！



◀《写真4》3機ともブロックにぶつけられるとゲーム・オーバー

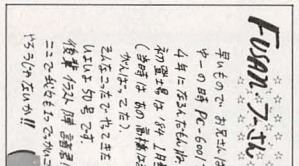
★私の家に3羽のチャボがいましたが，2羽死んでしまいました。でも，影さんと名づけたチャボだけは，いまだに生きています。(長野県下水内郡・**割田優子14才**)……【編：さすが，影さん!!影：他人ごととは思えない。】

```
10 ’xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx
20 ’x    ATTACK    for  PC-8801mk2SR    x
30 ’xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx
40 NEW CMD:CLEAR ,&HB4FF:GOSUB 1320:’machine etc. sub
50 SCREEN 0,0:CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 40,25
60 CLEAR ,&HB6FF:DEFINT A-Z:DEF USR=&HBA00
70 DIM F(15,11)
80 CMD PAL 6,&O555:CMD PAL 5,&O444:CMD PAL 4,&O333:CMD PAL 3,&O111
90 M=5:VX=&HBF00:VY=&HBF01:VC=&HBF02:CLS 3
100 D$=INKEY$:IF INKEY$<>"" THEN 100
110 GOSUB 1090:’TITLE
120 CLS
130 ’┌──────── ｶﾒﾝｻｳｾｲ etc. ────────┐
140  POKE &HBF02,3:FOR J=0 TO 11:FOR I=0 TO 15:F(I,J)=3
150  POKE &HBF00,I:POKE &HBF01,J:A=USR(0):NEXT I,J
160 ’└──────── CRT SCENE MAKE ────────┘
170 POKE &HBF02,4:FOR J=1 TO 10:FOR I=1 TO 14:F(I,J)=0
180 POKE &HBF00,I:POKE &HBF01,J:A=USR(0):NEXT I,J
190  LOCATE 33,3:PRINT "SCORE"
200  LOCATE 33,5:PRINT USING"#######";SC
210  LOCATE 32,11:PRINT "FIGHTER"
220  LOCATE 33,15:PRINT "SCENE":LOCATE 35,17:PRINT USING"###";ME
230   POKE VC,3:D=RND(1)*3:FOR I=0 TO 3
240   X=RND(1)*13+1:Y=RND(1)*8+2:F(X,Y)=3
250   IF I=D THEN KX=X:KY=Y
260   POKE VX,X:POKE VY,Y:A=USR(0):NEXT I
270  LOCATE 33,13:PRINT USING";###";M
280 TX(0)=2:TX(1)=11:TY(0)=1:TY(1)=1:TF(0)=0:TF(1)=0
290 X=7:Y=10:XX=X:YY=Y:P=1
300 ’┌──────── START !! ────────┐
310 FOR I=0 TO 7
320  CMD PLAY"@3V1506L32D":LOCATE 10,10
330  COLOR I:PRINT "START !!":CMD PLAY"C"
340  NEXT I
350 LOCATE 10,10:PRINT "          "
360 ’┌──────── FIGHTER MOVE ────────┐
370 GOSUB 600:ON HA GOTO 810,920
380  I1=INP(1):I0=INP(0)
390   IF I1=254 THEN Y=Y-1:Y=Y-(F(X,Y)<>0):GOTO 430
400   IF I0=239 THEN X=X-1:X=X-(F(X,Y)<>0):GOTO 430
410   IF I0=251 THEN Y=Y+1:Y=Y+(F(X,Y)<>0):GOTO 430
420   IF I0=191 THEN X=X+1:X=X+(F(X,Y)<>0)
430  POKE VC,4:POKE VX,XX:POKE VY,YY:A=USR(0)
440  POKE VC,1:POKE VX,X :POKE VY,Y :A=USR(0)
450  XX=X:YY=Y:GOSUB 600
460 ON HA GOTO 810,920
470 ’┌──────── BALL  MOVE ────────┐
480 P=1-P
490 FOR I=0 TO 1:IF TF(I)=1 THEN GOTO 580
500  POKE VC,4:POKE VX,TX(I):POKE VY,TY(I)
510  A=USR(0):F(TX(I),TY(I))=0:ON P+1 GOTO 520,540
520  D=TX(I):TX(I)=TX(I)+SGN(X-TX(I))
530  TX(I)=TX(I)-SGN(D-TX(I))*(F(TX(I),TY(I))<>0):GOTO 560
540  D=TY(I):TY(I)=TY(I)+SGN(Y-TY(I))
550  TY(I)=TY(I)-SGN(D-TY(I))*(F(TX(I),TY(I))<>0)
560  POKE VC,2:POKE VX,TX(I):POKE VY,TY(I)
570  A=USR(0):F(TX(I),TY(I))=2
580 NEXT I
590 GOTO 360
600 ’┌──────── ﾊﾝﾃｲ & ATTACK ────────┐
610 D=-(F(X,Y-1)=2)-2*(F(X-1,Y)=2)-3*(F(X+1,Y)=2)-4*(F(X+1,Y)=2)
620 I=3:HA=0:ON D GOSUB 640,650,660,670
630 RETURN
640   DX=0 :DY=1 :GOTO 680
650   DX=1 :DY=0 :GOTO 680
660   DX=0 :DY=-1:GOTO 680
670   DX=-1:DY=0
680  GOSUB 1250:IF X-DX=TX(0) AND Y-DY=TY(0) THEN U=0 ELSE U=1
690   POKE VC,4
700   POKE VX,TX(U):POKE VY,TY(U):A=USR(0)
710   POKE VX,X     :POKE VY,Y    :A=USR(0)
720   F(X,Y)=0:F(TX(U),TY(U))=8
730  X=X+DX:XX=X:Y=Y+DY:YY=Y:TX(U)=TX(U)-DX:TY(U)=TY(U)-DY
740  HA=0:HA=-(F(TX(U),TY(U))=3)-2*(F(X,Y)=3):IF HA=3 THEN HA=2
750  ON HA GOTO 800,800
760   POKE VC,2:POKE VX,TX(U):POKE VY,TY(U):A=USR(0)
770   POKE VC,1:POKE VX,X    :POKE VY,Y    :A=USR(0)
780   F(TX(U),TY(U))=2
790  FOR J=0 TO 50:NEXT:I=I-1:IF I>0 THEN 690
800 RETURN
810 ’┌──────── win !! ────────┐
820  TF(U)=1:GOSUB 890:COLOR CO
830   LOCATE TX(U)*2,TY(U)*2:PRINT "**":LOCATE TX(U)*2,TY(U)*2+1:PRINT "**"
840   GOSUB 1280:FOR I=0 TO 300:NEXT
850   LOCATE TX(U)*2,TY(U)*2:PRINT "  ":LOCATE TX(U)*2,TY(U)*2+1:PRINT "  "
860  TX(U)=0:TY(U)=0:SC=SC+10:COLOR 7
870  IF TF(0)=1 AND TF(1)=1 THEN SC=SC+30:ME=ME+1:GOTO 160
880  GOTO 380
890   IF TX(U)=KX AND TY(U)=KY THEN SC=SC+300:CO=6:GOTO 910
900   CO=2
910   RETURN
920 ’┌──────── out !! ────────┐
930   GOSUB 1300:M=M-1:IF M=0 THEN GOTO 990
940   FOR I=0 TO 5000:NEXT
950   FOR I=0 TO 1:IF TF(I)=1 THEN 980
960   IF F(TX(I),TY(I))=3 THEN 980 ELSE F(TX(I),TY(I))=0
970   POKE VC,4:POKE VX,TX(I):POKE VY,TY(I):A=USR(0)
980   NEXT:GOTO 270
990 ’┌──────── game over ────────┐
1000 COLOR 2:LOCATE 0,5
1010 PRINT "
1020 PRINT "
1030 PRINT "
1040 COLOR 7:LOCATE 5,10:PRINT "REPLAY? (Y/N)"
1050 D$=INKEY$
1060 IF D$="Y" OR D$="y" THEN CLS 3:GOTO 60
1070 IF D$="N" OR D$="n" THEN END
1080 GOTO 1050
1090 ’┌──────── TITLE ────────┐
1100 COLOR 1:LOCATE 0,4
1110 PRINT "
1120 PRINT "
1130 PRINT "
1140 PRINT "
1150 POKE VC,1:POKE VX,3:POKE VY,6:A=USR(0)
1160 COLOR 6:LOCATE 9,13:PRINT "..... FIGHTER"
1170 POKE VC,2:POKE VY,8:A=USR(0)
1180 COLOR 2:LOCATE 9,17:PRINT ".... BALL"
1190 POKE VC,3:POKE VY,10:A=USR(0)
1200 COLOR 7:LOCATE 9,21:PRINT ".... BLOCK"
1210 LOCATE 10,9:D=0:INPUT "SCENE NUMBER=",D
1220 IF D=0 OR D>1 THEN ME=1:GOTO 120
1230 ME=D:FOR I=1 TO ME-1:FOR J=0 TO 3
1240 DM=RND(1):DM=RND(1):NEXT J:DM=RND(1):NEXT I:GOTO 120
1250 ’┌──────── music sub ────────┐
1260 CMD PLAY"@58V15L804C","@4V18L808C"
1270 RETURN
1280 CMD PLAY"@4V1307L16CF","@4V1304L16CF"
1290 RETURN
1300 CMD PLAY"@4V1306L36BB-AA-FEE-DD-CR4B8","@4V1304L36BB-AA-FEE-DD-CR4B8"
1310 RETURN
1320 ’┌──────── machine & character ────────┐
1330 RESTORE 1370:FOR D%=&HBA00 TO &HBA80:READ A$:A=VAL("&H"+A$):POKE D%,A:NEXT
D%
1340 FOR D%=&HD000 TO &HD23F:READ A$:A=VAL("&H"+A$):POKE D%,A:NEXT
1350 FOR D%=&HD240 TO &HD2FF:POKE D%,0:NEXT:RETURN
1360 ’┌──────── machine data ────────┐
1370 DATA  F3,3A,0,BF,87,87,67,3A,1,BF,87,87,6F,3A,2,BF,CD,15,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
1380 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,5
3,3,BF,11,C0,B7,1,C0,0,ED,B0,21,C0,B7,3E,5C,4F,ED,79,ED,5B,3
1390 DATA BF,1,FF,10,ED,A0,ED,A0,ED,A0,ED,A0,EB,3F,EB,10,F3,3C,FE,5F,20,E4,D3,5F
,ED,7B,5,BF,C9
1400 ’┌──────── character data [ FIGHTER ] ────────┐
1410 DATA  0,0,0,0,0,6,60,0,0,1E,60,0,0,1F,E0,0,0,1F,E0,0,0,1E,67,E0,0,1E,67,F8,
0,1E,67,FE,18,1E,67,E6,18,1E,67,E6,1B,1E,67,E6,18,78,19,E6
1420 DATA 18,78,19,E6,1,E0,6,7E,1,E0,6,0,0,0,0,0,0,1,80,0,0,7,80,0,0,1F,80,0,0,1
E,0,0,0,18,0,0,7,F9,84,0,1F,FF,84,0,7F,FF,84,0
1430 DATA 79,FF,84,60,79,FF,84,60,79,FF,84,60,79,FF,E0,60,79,FF,E0,60,7F,FF,F8,0
,1,FF,F8,0,0,1F,F8,0,0,1,80,0,0,7,E0,0,0,1F,F8,0,0,1E,78,0
1440 DATA 0,18,18,0,7,F9,9E,1F,FF,F8,F8,7F,FF,F8,FE,7F,FF,F8,FE,7F,FF,F8,FE,7
F,FF,FB,FE,7F,FF,FF,FE,7F,FF,FF,FE,7F,FF,FF,FE,1,F8,1F,80,0,0,0,0
1450 ’┌──────── character data [ BALL ] ────────┐
1460 DATA  0,0,0,0,0,3F,80,C0,1,FF,F0,C0,3,F0,1,C0,F,C0,3,C2,1F,0,3,C3,3C,0,3,F3
,3C,0,7,B3,2C,0,F,33,C,0,3F,33,0,0,FE,7,0,FF,FC,E
1470 DATA 3F,FE,0,1C,0,F,F0,30,0,0,7,C0,0,7F,FE,0,0,7F,FE,0,3,FF,FF,0,F,F0,F,0,3
F,FF,FE,0,7F,FF,FC,2,FF,FF,FC,3,F3,FC,3C,3,F3,F3,C0,3
1480 DATA F3,F3,C0,3,F3,FC,0,3,FF,FC,0,7,7F,0,0,E,0,0,0,1C,0,0,0,30,0,0,7,C0,0,7
F,FE,0,0,7F,FE,0,3,FF,FF,C0,F,F0,F,F0,3F,FF,FF,FF,FC
1490 DATA 7F,FF,FF,FC,FF,FF,FF,FC,F3,FC,3F,CC,F3,F0,F,CC,F3,F0,F,CC,F3,FC,3F,CC,
FF,FF,FF,F8,7F,FF,FF,F0,3F,FF,FF,E0,F,F0,F,C0,3,FF,F8,0,0,0,0,0
1500 ’┌──────── character data [ BLOCK ] ────────┐
1510 DATA  3F,FF,FF,FC,CF,FF,FF,F3,F0,0,0,F,F0,0,0,F,F0,0,0,F,F0,0,0,F,F0,0,0,F,
F0,0,0,F,F0,0,0,F,F0,0,0,F,F0,0,0,F,F0,0,0,F
1520 DATA F0,0,0,F,F0,0,0,F,CF,FF,FF,F3,3F,FF,FF,FC,C0,0,0,0,F0,0,0,3,FF,FF,FF,F
F,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
1530 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,F
F,F0,0,0,3,C0,0,0,0,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FC,FF,FF,FF,F0,FF,FF,FF,F0
1540 DATA FF,FF,FF,F0,FF,FF,FF,F0,FF,FF,FF,F0,FF,FF,FF,F0,FF,FF,FF,F0,FF,FF,FF,F
0,FF,FF,FF,F0,FF,FF,FF,F0,FF,FF,FF,F0,FF,FF,FF,F0,FF,FF,FF,FC,FF,FF,FF,FF
```



評…「銘菓」という文字がにくいね（影）

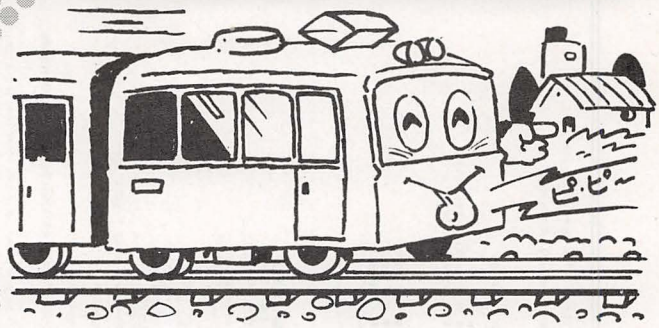
by 糀谷浩一


FUSAN・フーさん
昔ものでお見せには勇気が要るゼ
ケーの時 PC-6001で書こうら ゆめみ
4月に出られなかった ものだ!
初登場は「ゆ」1月…別はなし!!
(当時は あの素材はみんな
ゆめだったと)
まんまこれを作るまでに かれ
いはまだ 5号です。
彼女「ハラ減った 腹減った!!
ここで終わるとでっかい
ドラゴンに食われる!!
ヒノデラルト
ドラゴンマスター
ゆめ
ゆめ
ゆめ

PC-9801/E/F/M/Vm（N88(86)BASIC）用※DISK-BASICも可

レールウエイ

RAILWAY



★安川　黙磯

●ストーリー

朝，目がさめると，頭の中がレールの海になっていました。そこで，発作的にコンピにむかって，でっちあげたのがこのゲームです。

要するに障害物をよけてドカドカ進めばいいだけの単純なゲームです。

●遊びかた

まず，ガンガンとプログラムを入力します。※MACHINEのところは，横スクロール用の機械語ですのでくれぐれも入力ミスのないように。

使用するキーはカーソル・キーの↑↓だけです。

そして，RUNすると，まずタイトル画面がでて，しばらくすると「PUSH ANY KEY」と表示されます。なにかキーを押すと汽車が走りだします。カーソル・キーの上下でポイントを切り換えながら，障害物(✉)をよけます。

点数は1m進むごとに10点，♥を取ると100点です。

障害物に突っ込むと汽車が1台減り，3台ともパゲるとゲーム・オーバーです。

●注意

このゲームはオリジナルPC-9801にV30をぶっ込んで作りましたので，早過ぎる人は適当にWAITループを入れてください。

CHECKER FLAG

編：キレイなリストですね。

Dr.D：マイクロソフト系のBASICで，このような“ずらし”をするのは，いちいちスペースを入れなければいけないから大変なんだ。

編：ほかになにかないですか？

Dr.D：BEEPのルーチンはサブ・ルーチンにしたほうがいい。

《第1表》変数表（ALPHABET順）

AD	着目アドレス
C$	機械語読み込み用
DR	汽車の動く方向(上下)
DUMMY$	キー入力用
HS	ハイスコア
I	ループ制御用
J	ループ制御用
K	ループ制御用
KIND	レールの種類
P	現在の汽車の垂直座標
R！	乱数用
RAIL$	初期画面のレール読み込み用
RAIL$[，]	10種類のレールデータ
SC	スコア
T	時間待ちループ制御用
T$	タイルパターン
TRAIN	残りの汽車の台数
Y	ループ制御用



◀《写真1》タイトル画面。自分は列車の運転手、うまくうごかして！



▶《写真2》ゲーム・スタート。レールにそって障害物をよけながら進む



◀《写真3》ハートを取ると100点。だけど、ハートばかり見てると障害物にぶつかるよ



▶《写真4》障害物に3台ともぶつかるとゲーム・オーバー

★5月号の三橋康博14才君，君はあまい！ぼくは，何をかくそう，来月，結婚するので，ナイコン族とはおさらばだ！（茨城県日立市・MRSH16才）……【影：じゅ，16才で結婚するだって！編：影さんおちついてください。】

```
1000 '┌──────────────────────────────────────────────┐
1010 '|          R A I L W A Y   G A M E            [ Railwy.gam ]  |
1020 '|                by Moclin Yaskawa   version 1.00   '85/11/29  |
1030 '└──────────────────────────────────────────────┘
1040 '
1050 *INIT
1060     WIDTH 40,25: CONSOLE 0,25,0,1: COLOR 7
1070     DEF SEG=&H1F00: CLEAR ,&H1F00
1080     ON STOP GOSUB *EXIT: STOP ON
1090     RANDOMIZE (VAL(RIGHT$(TIME$,2)))
1100     HS = 0
1110     :
1120 *GRAPHIC
1130     SCREEN 0,0,0,1: CLS 3
1140     T$=CHR$(&H0 )+CHR$(&H55)+CHR$(&H22)
1150     LINE(  0, 38)-(639, 38),7
1160     LINE(  0,162)-(639,162),7
1170     PAINT(320,100),T$,7
1180     LINE(  0, 38)-(639, 38),0
1190     LINE(  0,162)-(639,162),0
1200     :
1210     T$=CHR$(&H11)+CHR$(&H44)+CHR$(&H11)+CHR$(&H44)+CHR$(&H11)+CHR$(&H44)
1220     LINE (  0, 47)-(639, 47),7
1230     LINE (  0,152)-(639,152),7
1240     PAINT(320,100),T$,7
1250     LINE (  0, 47)-(639, 47),0
1260     LINE (  0,152)-(639,152),0
1270     :
1280     COLOR 7: LOCATE  0, 10
1290     PRINT "
1300     PRINT "
1310     PRINT "
1320     PRINT "
1330     PRINT "
1340     :
1350 *READ.MCH
1360     RESTORE *MACHINE
1370         :::READ C$: AD=0
1380         WHILE (C$<>"")
1390             POKE AD,VAL("&H"+C$)
1400             READ C$: AD=AD+1
1410         WEND
1420         DEF USR0=&H0
1430         :
1440 *READ.RAIL
1450     DIM RAIL$(9,4)
1460     RESTORE *RAIL
1470         FOR I=0 TO 9
1480             FOR J=0 TO 4
1490                 IF (J<4) THEN READ RAIL$
                                ELSE RAIL$="- -  - -  - -"
1500                 FOR K=1 TO LEN(RAIL$)
1510                     RAIL$(I,J) = RAIL$(I,J)+MID$(RAIL$,K,1)+CHR$(29)+CHR$(31)
1520                 NEXT
1530             NEXT
1540         NEXT
1550     DEF SEG=&HA000
1560     :
1570 *REPLAY.START
1580     TRAIN = 3: SC = -8
1590     :
1600 *MAIN.LOOP
1610     COLOR 7: CLS
1620     COLOR 4: LOCATE  2, 1: PRINT "***** R A I L - W A Y   G A M E *****"
1630     COLOR 1: LOCATE  5,22: PRINT "TRAIN: ":STRING$(TRAIN-1,"●")
1640     COLOR 2: LOCATE 20, 3: PRINT USING "HIGH-SCORE : #####0":HS
1650     COLOR 6: LOCATE  0, 9: PRINT STRING$(10,132)
1660              LOCATE  0,10: PRINT STRING$(10,135)
1670     COLOR 7: LOCATE  0,11: PRINT STRING$(39,"-")
1680              LOCATE  0,13: PRINT STRING$(39,"-")
1690     RESTORE *START.DATA
1700     FOR Y=6 TO 18
1710         READ RAIL$
1720         LOCATE 29,Y: PRINT RAIL$
1730     NEXT
1740     COLOR 5: LOCATE  0,12: PRINT STRING$(5,"●");
1750     COLOR 5: LOCATE 13,12: PRINT "PUSH ANY KEY ";
1760     WHILE (INKEY$<>""): WEND: DUMY$=INPUT$(1)
1770     :
1780     P = 12: DR = 0
1790     WHILE (-1)
1800         R! = RND
1810         IF      (R!>.9) THEN KIND = INT(RND*3)+7
```

```
         ELSE IF (R!>.4) THEN KIND = INT(RND*6)+1
                         ELSE KIND = 0
1820         SC = SC+1
1830         COLOR 6: LOCATE 20,22: PRINT USING "SCORE : #####0";SC;
1840         FOR I=0 TO 4
1850             P = P+DR
1860             IF (DR AND (P MOD 5=2)) THEN DR = 0
1870             COLOR 7: LOCATE 39, 6: PRINT RAIL$(KIND,I);
1880             IF (I=2 AND KIND=0 AND RND)>.8) THEN
                     COLOR 3: LOCATE 39,INT(RND*3)*5+7: PRINT "●";
1890             A=USR(0): AD=P*160+16
1900             POKE AD,ASC("●"): POKE AD+&H2000,&HA1
1910             IF (PEEK(AD+4)=ASC("×")) THEN *CRUSH
1920             IF (PEEK(AD+4)=ASC("♥")) THEN                    ELSE 1950
1930                 BEEP 1: FOR T=1 TO 20: NEXT: BEEP 0
1940                 SC = SC+10
1950             'ENDIF
1960             IF (I=3) THEN GOSUB *CHNGE
1970         NEXT
1980     WEND
1990 END
2000 :
2010 *CHNGE
2020     IF (DR) THEN RETURN
2030     IF (((INP(&HE8) AND 2)=0) AND (PEEK(AD+4)=ASC("／"))) THEN DR= -1
2040     IF (((INP(&HEA) AND 2)=0) AND (PEEK(AD+4)=ASC("＼"))) THEN DR=  1
2050 RETURN
2060 :
2070 *CRUSH
2080     BEEP
2090     TRAIN = TRAIN-1
2100     IF (TRAIN=0) THEN *GAME.OVER
2110     SC = SC-8
2120 GOTO *MAIN.LOOP
2130 :
2140 *GAME.OVER
2150     IF (SC>HS) THEN                                          ELSE 2250
2160         FOR J=0 TO 1000: NEXT
2170         FOR I=1 TO 5
2180             BEEP 1
2190                 FOR J=1 TO 100: NEXT
2200             BEEP 0
2210                 FOR J=1 TO 100: NEXT
2220         NEXT
2230         COLOR 5: LOCATE 15,13: PRINT "You Got High-Score !!"
2240         HS = SC
2250     'ENDIF
2260     COLOR 3: LOCATE 10,11: PRINT "G A M E   O V E R"
2270     COLOR 2: LOCATE 15,24: PRINT "Replay ? (y/n) ";
2280     DUMY$=INPUT$(1)
2290     WHILE (DUMY$<>"y" AND DUMY$<>"n")
2300         DUMY$=INPUT$(1)
2310     WEND
2320     IF (DUMY$="n") THEN *EXIT
2330 GOTO *REPLAY.START
2340 :
2350 *EXIT
2360     COLOR 7: WIDTH 80,25: CLS 3
2370 END
2380 :
2390 *MACHINE
2400     DATA B8,00,A0,8E,D8,BE,C0,03,B9,0D,00,56,51,E8,0D,00
2410     DATA 59,5E,81,C6,00,20,E8,04,00,B8,00,00,CF,51,56,B9
2420     DATA 27,00,8B,44,04,89,04,81,C6,04,00,E2,F5,5E,81,C6
2430     DATA A0,00,59,E2,E8,C3,
2440 '
2450 *RAIL
2460     DATA "- -  - -  - -","- -  - -  - -","- -  - -  - -","- -  - -  - -"
2470     DATA "-\-  - -  - -","- -  - -  - -","- -  - -  - -","- -  - -  - -"
2480     DATA "- -  -\-  - -","- -  - -  - -","- -  - -  - -","- -  - -  - -"
2490     DATA "- -  - -  -\-","- -  - -  - -","- -  - -  - -","- -  - -  - -"
2500     DATA "- -  - -  - -","-\-  - -  - -","- -  - -  - -","- -  - -  -/-"
2510     DATA "- -  - -  - -","- -  -\-  - -","- -  - -  - -","- -  - -  -/-"
2520     DATA "- -  - -  - -","- -  - -  -\-","- -  - -  - -","- -  - -  -/-"
2530     DATA "- -  - -  - -","-■-  - -  - -","- -  - -  - -","- -  - -  - -"
2540     DATA "- -  - -  - -","- -  -■-  - -","- -  -■-  - -","- -  - -  - -"
2550     DATA "- -  - -  - -","- -  - -  -■-","- -  - -  -■-","- -  - -  - -"
2560 '
2570 *START.DATA
2580     DATA "    ■――――-","    ■    ","  ■―/―-","  ■    ","  ■    "
2590     DATA "―――――――-","    /    ","―/―――――-","  /    ","  /    "
2600     DATA "■―/―――――-","■   /    ","■―■――――-","  /    ","  /    "
```

評…このギャグは，いかす／(影)



by　茶柱也たつや

評…実物そっくり!!(編)



by　雪の魔王

★ちくしょー！みんなで，おれのことボッあつかいしやがって！こーなったらヤケクソだー。グレてグレてグレまくって，影になってやる！(東京都中野区・NANTA16才)……【編：人生，投げたらあかん！古かったか。】

S1用

探偵物語Part2 —ニトロの涙(なみだ)—

(たんていものがたり)

★Mr. I LOVE YOU



●物語としては

ある日，貧しい探偵屋であるジャックは，ある依頼をうけたのです。まあ，その事件は，なんなく解決したのですが，その事件には，なんと，マフィアがからんでいたのでした。

そんなことで，そのマフィアに，にせの依頼の“わな”におとされ，あなたは気を失いました。

気がつくと，あなたは，倉庫で倒れていました。そして，どこからか声がしました。

「倉庫にあるニトロをツボに落とせ！そうすれば，つぎの倉庫に行かせてあげよう。といっても，ただでは，運べない。倉庫にいるマフィアをよけて反重力物質の入っている荷物をうまく組みかえて，ニトロを運ぶ道をつくれば，運べるだろう。ま，がんばりたまえ。わはははは…」

笑い声とともに，声は消えていった。本当に脱出できるのだろうか。そんな不安をいだきながら，ジャックは，脱出作戦を開始した。

●操作としては

8 2 4 6 で，上下左右にジャックを移動します。

かべは押せませんが，反重力物質は1個なら押せます。ニトロは，重力で落ちていきますから，ご注意！

CHECKER FLAG

編：見やすいリストですね。

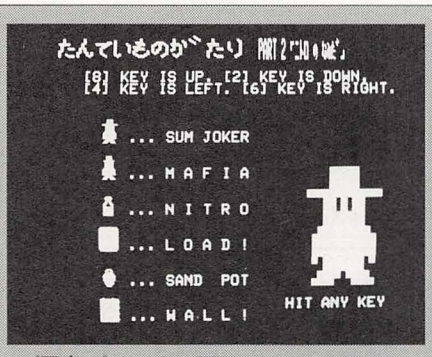
Dr.D：データがまとまっているからだろう。このプログラムは，キャラクターをユーザー定義文字で表示している。S1のPUT@C（プットアット・キャラクタ）という命令を使えば大きなキャラクターも容易にあつかえて便利だ。ところで，6809の本は電波新聞からもでているぞ(FM-7用だが)。

プログラムは，私の最強の追いかけルーチンを使っています。マフィアをおちょくっていると，あぶないですよ。

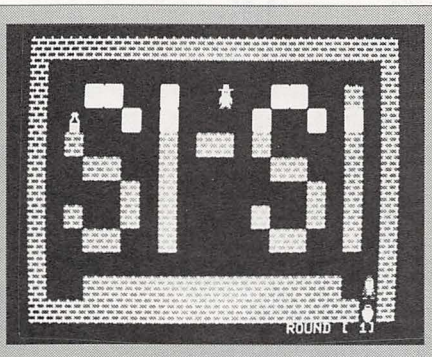
評…か，かっわいー(つぐ美)



by ???!!!

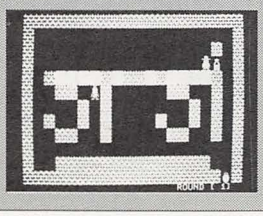


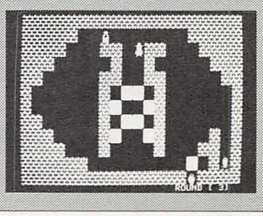
▲《写真1》タイトル画面。キャラクターの説明ですよ



◀《写真2》ラウンド1です。まん中上に現れるのがジャックだ

▶《写真3》このようにうまく荷物を組みかえてニトロを運べ！





▼《写真4》3面です。よーく考えて荷物を組みかえるんだぞ

★単なるギャグ…砂漠(さばく)のミミズが言いました。「み，みず～～」。(大阪府豊中市・HALちゃん14才) …

…【影：では，シャーッ！編：ミミズにおしっこかけると，はれあがっちゃうんですよー。断空我：おげれつー。】

```
10 ' ************************************
20 ' *** たんてい ものがたり PART 2        ***
30 ' ***          「 ニトロ の なみだ 」     ***
40 ' ***   1985年 10月 25日               ***
50 ' *** (C) CO., LTD.                    ***
60 ' ***          MADE IN JAPAN.          ***
70 ' ***    By Mr. I LOVE YOU             ***
80 ' ************************************
90 '□□□□□ START 1 .. □□□□□
100 CLEAR:WIDTH 40:COLOR 7,0,0:CLS:SCREEN 1,0,0
110 RANDOMIZE SQR(TIME):DEFINT A-Z:TP=1000
120 DEFFNS(X,Y)=SCREEN(X,Y):KEY 1,"COLOR 7:W. 80"+CHR$(13)
130 DIM C1%(4),C2%(4),C3%(4),C4%(4),C5%(4),C6%(4),C7%(4),MP$(10,12),MB$(16)
140 '□□□□□ IG SET ... □□□□□
150 FOR I=97 TO 120:READ R$,G$,B$:IG$(I)=R$,G$,B$:NEXT
160 '□□□□□ IG DATA .. □□□□□
170 DATA 0000030006060707,0000000006060707,0303033F02020300
180 DATA 0000E000B0B0F0F0,00000000B0B0F0F0,E0E0E0FE20206000
190 DATA 0301010111000001E,0301010111000000,0C1F1F1F07070F00
200 DATA E0C0C0C0C400003C,E040C04044000000,18FCFCFCF0F07800
210 DATA 0303000F06060707,0000000006060707,0000030003030000
220 DATA E0E000F8B0B0F0F0,00000000B0B0F070,0000E00060600000
230 DATA 0F1F1F1F17070F00,0301010111000001E,0001010101000000
240 DATA F87CFC7C74F07800,E040D0404400003C,0040C04040000000
250 DATA 0000000307030206,0000000307030206,0000000007020206
260 DATA 000000C0E0C04060,000000C0E0C04060,00000000E0404060
270 DATA 0C0B0B0B0B0B0B0F,0C0B0F0F0F0F0F0F,0C0B0F0F0F0F0F0F
280 DATA 30101010101010F0,3010F0F0F0F0F0F0,3010F0F0F0F0F0F0
290 DATA 00000000000000FF,7FFFFFFFFFFFFF00,7FFFFFFFFFFFFFFF
300 DATA B0B0B0B0B0B0B0B0,7E7F7F7F7F7F7F7F,FEFFFFFFFFFFFFFF
310 DATA 0101010101010101,FEFEFEFEFEFEFE7E,FFFFFFFFFFFFFF7F
320 DATA FF00000000000000,00FFFFFFFFFFFFFE,FFFFFFFFFFFFFFFE
330 DATA 000000003040308,0000000003040700F,0000000000000000
340 DATA 00000000C020C010,00000000C020E0F0,0000000000000000
350 DATA 1B1C0F0B02000000,1F1F1F1F0F0F0703,0000000000000000
360 DATA 1B38F0D040000000,F8F8F8F8F0F0E0C0,0000000000000000
370 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF,2020FF020202FF20,2020FF020202FF20
380 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF,2020FF020202FF20,2020FF020202FF20
390 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF,2020FF020202FF20,2020FF020202FF20
400 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF,2020FF020202FF20,2020FF020202FF20
410 '□□□□□ MAKE MAZE! □□□□□
420 FOR I=0 TO 15:READ MB$(I):NEXT:CLS:PRINT "しばらくおまちください。"
430 LOCATE 37,23:PRINT 10;:FOR I=1 TO 10:FOR J=1 TO 12:READ B1$
440 FOR K=1 TO 10:B2$=B2$+MB$(VAL("&H"+MID$(B1$,K,1))):NEXT
450 FOR K=1 TO 40 STEP 2:B3$=MID$(B2$,K,2)
460 IF B3$="00" THEN MP$(I,J)=MP$(I,J)+"0":GOTO 500
470 IF B3$="01" THEN MP$(I,J)=MP$(I,J)+"1":GOTO 500
480 IF B3$="10" THEN MP$(I,J)=MP$(I,J)+"2":GOTO 500
490 MP$(I,J)=MP$(I,J)+"3"
500 NEXT K:B2$="":NEXT J:READ X,Y
510 MID$(MP$(I,Y),X,1)="4"
520 LOCATE 37,23:PRINT 10-I;:NEXT I
530 '□□□□□ MAZE DATAS □□□□□
540 DATA 0000,0001,0010,0011,0100,0101,0110,0111
550 DATA 1000,1001,1010,1011,1100,1101,1110,1111
560 '..... ROUND 01 .....
570 DATA 5555555555,4000000001,42B2002B11,4C22008221
580 DATA 4401144011,4141001411,4011000111,4411004111
590 DATA 4141001411,4000000001,4155555541,5555555555,19,12
600 '..... ROUND 02 .....
610 DATA 5550000555,4015555401,4000000001,4C02044541
620 DATA 4404444401,4404444501,4408888401,4808888801
630 DATA 4541010541,4000000001,4015555441,5550000555,19,12
640 '..... ROUND 03 .....
650 DATA 5555555555,5543000155,5501414055,5400410015
660 DATA 5001414005,4001284001,4001824001,5001284001
670 DATA 5401824011,5501004051,5550000211,5555555555,16,12
680 '..... ROUND 04 .....
690 DATA 5555555555,4000000001,4C00000001,4556080001
700 DATA 4000150001,4002556001,4000554001,4000150001
710 DATA 4000220001,4054005401,4555455541,5555555555,18,12
720 '..... ROUND 05 .....
730 DATA 5555555555,4C00000001,4400000001,4000000001
740 DATA 4280550001,4000000001,4000000001,4010000401
750 DATA 4054001501,4155005541,4555415551,5555555555,19,12
760 '..... ROUND 06 .....
770 DATA 5555555555,4000000001,4000400001,4000400001
780 DATA 400E82A001,4004411001,4005415001,4000010151
790 DATA 4000010151,4000000001,4000000001,5555555555,17, 8
800 '..... ROUND 07 .....
810 DATA 5555555555,4000000001,4C0400AB01,4404010101
820 DATA 4404010101,4888A20201,4424110101,4404510101
830 DATA 4404410115,4404505415,4000000001,5555555555,18, 9
840 '..... ROUND 08 .....
850 DATA 5555555555,4000000001,4C10410401,4410410401
860 DATA 4820410401,4410410401,4420820801,4410410401
870 DATA 4410820801,4410410401,4000000051,5555555555,18,11
880 '..... ROUND 09 .....
890 DATA 5555555555,4000C00001,4000808001,4002222001
900 DATA 4000888001,4002222001,4000888001,4002222001
910 DATA 4000888001,4000000001,4000150001,5555555555,11,11
920 '..... ROUND 10 .....
930 DATA 5555555555,4000000001,4C20000001,4611500001
940 DATA 4490415001,4410410151,4001610101,4000016141
950 DATA 4000000101,4000000151,4000001001,5555555555,19,12
960 '□□□□□ OPENING .. □□□□□
```

★影さんって，数学が得意だったんですね。私に数学教えてー。私，今年受験生になっちゃった～。（東京都台東区・ＬＩＮＫ14才）……【**編**：いったい，なにを見てそんなこと思ったんだろう。**つぐ美**：ギャグのコーナーですもの。】

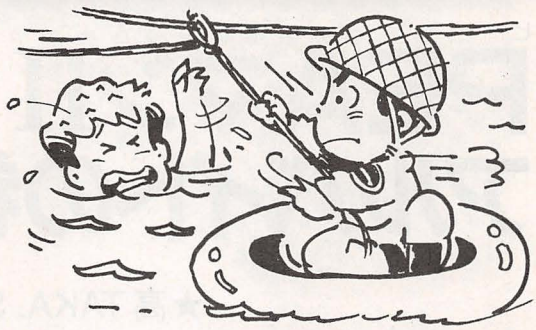
```
970 PLAY "MN MF T180 O4 L8 B O5 F#F# ML F#F# MN F#F#F#"
980 PLAY "O4 B O5 F#F# ML F#F# MN F#F#F# O4 B O5 GG ML GG MN"
990 PLAY "GGG GF#G L2.E. L8 O4 A O5 EE ML EE MN EEE O4 A O5 EE"
1000 PLAY "ML EE MN EEE T200 L4 D L8 DD L4 E L8 E ML E L4 F# MN R4"
1010 '□□□□□ DEMO ..... □□□□□
1020 COLOR 7:WIDTH 40:CLS
1030 SYMBOL(1,1),"たんていものがたり",4,2,2,PSET
1040 SYMBOL(0,0),"たんていものがたり",4,2,6,PSET
1050 SYMBOL(350, 2),"PART 2 「ニトロ の なみだ」",1,2,7,PSET
1060 LOCATE 3, 3:PRINT "[8] KEY IS UP. [2] KEY IS DOWN."
1070 LOCATE 3, 4:PRINT "[4] KEY IS LEFT. [6] KEY IS RIGHT."
1080 COLOR ,,1:FOR I=1 TO 24 STEP 4
1090 LOCATE 5,(I/4)*3+6:PRINT CHR$(96+I)+CHR$(97+I)
1100 LOCATE 5,(I/4)*3+7:PRINT CHR$(98+I)+CHR$(99+I):NEXT:COLOR 7
1110 LOCATE 8, 8:PRINT "... SUM JOKER
1120 LOCATE 8,11:PRINT "... M A F I A
1130 LOCATE 8,14:PRINT "... N I T R O
1140 LOCATE 8,17:PRINT "... L O A D !
1150 LOCATE 8,20:PRINT "... SAND POT
1160 LOCATE 8,23:PRINT "... W A L L !
1170 COLOR ,,1:SYMBOL(416, 88),CHR$( 97)+CHR$( 98),10,5,,PSET
1180           SYMBOL(416,128),CHR$( 99)+CHR$(100),10,5,,PSET
1190 COLOR 7:LOCATE 25,22:PRINT       "HIT ANY KEY"
1200 WHILE INKEY$="":WEND
1210 '□□□□□ GET ..... □□□□□
1220 GET@C( 5, 7)-( 6, 8),C1%:GET@C( 5,10)-( 6,11),C2%
1230 GET@C( 5,13)-( 6,14),C3%:GET@C( 5,16)-( 6,17),C4%
1240 GET@C( 5,19)-( 6,20),C5%:GET@C( 5,22)-( 6,23),C6%
1250 '□□□□□ START 2 .. □□□□□
1260 CLS:PRINT "  ":PRINT "  ":POKE&HFFE0,4
1270 GET@C(0,0)-(1,1),C7%:SC=0:RO=0
1280 RO=(RO MOD 10)+1:XX=20:YY= 4:MX=36:MY=20:JH=1
1290 FOR I=1 TO 12:FOR J=1 TO 20
1300 MP=VAL(MID$(MP$(RO,I),J,1))+1
1310 ON MP GOTO 1320,1330,1340,1350,1360
1320 PUT@C((J-1)*2,(I-1)*2),C7%:GOTO 1370
1330 PUT@C((J-1)*2,(I-1)*2),C6%:GOTO 1370
1340 PUT@C((J-1)*2,(I-1)*2),C4%:GOTO 1370
1350 PUT@C((J-1)*2,(I-1)*2),C3%:NX=(J-1)*2:NY=(I-1)*2:GOTO 1370
1360 PUT@C((J-1)*2,(I-1)*2),C5%
1370 NEXT J,I:PUT@C(XX,YY),C1%:PUT@C(MX,MY),C2%
1380 LOCATE 28,24:PRINT USING "ROUND [##]";RO;
1390 PLAY "MN MF T180 O5 R8 L8 F# R8. F# R8. F# R8. F#"
1400 PLAY "GG R4 GG R4 GGG L2F# R8 L4 EEGB L2 A#."
1410 '□□□□□ MAIN ..... □□□□□
1420 M1=PEEK(&HFFE0):PLAY"T255MF05L16G"
1430 IF M1=&H8C THEN 1780
1440 IF M1=&H8D THEN IF PEEK(&HFFE0)=&H8D THEN SX1=XX:SY1=YY-2:SX2=XX:SY2=YY-4:G
OTO 1490
1450 IF M1=&HCD THEN IF PEEK(&HFFE0)=&HCD THEN SX1=XX:SY1=YY+2:SX2=XX:SY2=YY+4:G
OTO 1490
1460 IF M1=&HB7 THEN IF PEEK(&HFFE0)=&HB7 THEN SX1=XX-2:SY1=YY:SX2=XX-4:SY2=YY:G
OTO 1490
1470 IF M1=&HBE THEN IF PEEK(&HFFE0)=&HBE THEN SX1=XX+2:SY1=YY:SX2=XX+4:SY2=YY:G
OTO 1490
1480 GOTO 1590
1490 IF FNS(SX1,SY1)=&H75 OR FNS(SX1,SY1)=&H71 THEN 1480
1500 S1=FNS(SX1,SY1):S2=FNS(SX2,SY2)
1510 ON INSTR("eim",CHR$(S1))+1 GOTO 1580,1780,1520,1550
1520 IF S2=&H75 OR S2=&H71 OR S2=&H65 OR S2=&H6D THEN 1480
1530 NX=SX2:NY=SY2:PUT@C(XX,YY),C7%:XX=SX1:YY=SY1
1540 PUT@C(NX,NY),C3%:PUT@C(XX,YY),C1%:GOTO 1480
1550 IF S2=&H75 OR S2=&H71 OR S2=&H65 OR S2=&H69 OR S2=&H6D THEN 1480
1560 PUT@C(XX,YY),C7%:XX=SX1:YY=SY1:PUT@C(XX,YY),C1%
1570 PUT@C(SX2,SY2),C4%:GOTO 1480
1580 PUT@C(XX,YY),C7%:XX=SX1:YY=SY1:PUT@C(XX,YY),C1%
1590 '□□□□□ MAFIA .... □□□□□
1600 IF FNS(MX,MY)=&H61 THEN 1780
1610 ON JH GOTO 1620,1670
1620 DX=SGN(XX-MX)*2:DY=SGN(YY-MY)*2:D1=FNS(MX+DX,MY):D2=FNS(MX,MY+DY)
1630 IF D1=&H65 OR D1=&H69 OR D1=&H6D OR D1=&H71 OR D1=&H75 THEN DX=0
1640 IF D2=&H65 OR D2=&H69 OR D2=&H6D OR D2=&H71 OR D2=&H75 THEN DY=0
1650 IF DX()0 AND DY()0 THEN IF RND(1)).3 THEN DY=0 ELSE DX=0
1660 PUT@C(MX,MY),C7%:MX=MX+DX:MY=MY+DY:IF FNS(MX,MY)=&H61 THEN 1780
1670 PUT@C(MX,MY),C2%:JH=(JH MOD 2)+1
1680 '□□□□□ N2O ..... □□□□□
1690 IF FNS(NX,NY+2)=ASC(" ") THEN PUT@C(NX,NY),C7%:NY=NY+2
1700 PUT@C(NX,NY),C3%
1710 IF FNS(NX,NY+2)=&H71 THEN 1730
1720 GOTO 1420
1730 '□□□□□ NICE CLEAR □□□□□
1740 PLAY "T255MF05L16GB":LOCATE 16,12:PRINT "NICE CLEAR"
1750 FOR I=1 TO 1000:NEXT
1760 PLAY "T170 MF L4 O5 EAG L2 G. L8 F# ML F# L2 F# MN R4"
1770 GOTO 1280
1780 '□□□□□ GAME OVER! □□□□□
1790 POKE&HFFE0,&H44:LX=XX*16+15:LY=YY*8+8
1800 FOR I=1 TO 39:CO=RND(1)*6+1
1810 CIRCLE(LX,LY),I,CO:PAINT(LX,LY),CO,CO
1820 NEXT:CIRCLE(LX,LY),40,6:PAINT(LX,LY),6,6
1830 PUT@C(XX,YY),C7%:LOCATE 16,12:PRINT "GAME OVER!"
1840 LOCATE 15,13:PRINT "Again. (Y/N)"
1850 PLAY "T190 MN MF O4 L8 EF#GGG ML GG MN"
1860 PLAY "GGG F#F#F#F# L4 G#A# L1 B."
1870 KE$=INKEY$:IF KE$="Y" THEN 1010
1880 IF KE$="N" THEN CLS:PRINT "BYE.....":END ELSE 1870
```


★**読者**：電波新聞社には，どうしたら入れますか？**影**：そうねー。国電の山手線か，都営地下鉄線か，東急池上線の五反田駅で降りて……。(東京都港区・**ヒロ**)……**【編**：う，うまい！**影**：安い！早い！**編**：ナニを言う～。**】**

SC-3000(LEVEL-II)用

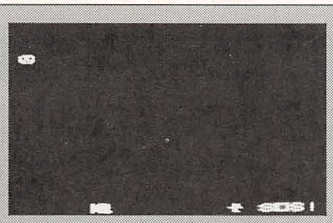
スペース
SPACE
レスキュー
RESCUE

★GS-R



内容

きみは，海でおぼれかけ，パックン・フィッシュにたべられてしまうSOSマンをUFOにのってたすけなければならない…。



▲〈写真1〉おぼれた人がSOSをだしている。急げ!!



▲〈写真2〉救出成功。時間が短いほど得点が高い

操作方法，遊びかた

カーソル・キー➡と，スペース・キーを使って，人のところまで動かしてください。

人がパックン・フィッシュにたべられるか，UFOが落ちたらゲーム・オーバーです!

リスト1をロードしてランしたあと，**リスト2**をロードしてランしてください。

CHECKER FLAG

編：ゲームはたいへんシンプルです。レベルIIベーシックですから，やむをえませんね。

Dr.D：いかに単純なゲームを，おもしろくするかだな。コツとしては，タイミングを重視したゲームにするといい。

編：でもリストをすぐに入力できていいですね。これなら30分とかからずにゲームをはじめられますね。

Dr.D：ショート・プログラムはプログラム・テクニックがものをいうのだ。

《第1表》プログラムのしくみ

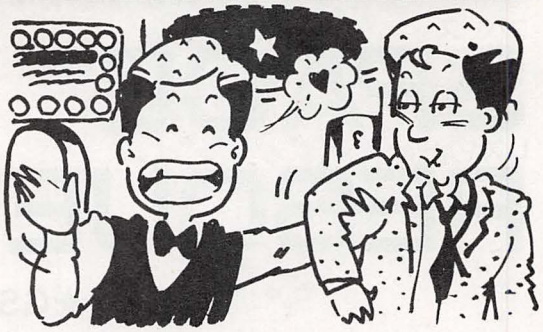
リスト1…(キャラ)
1……パックン・フィッシュのキャラクター定義
2～8……タイトル画面作成
リスト2…(メイン)
1……画面切り替え
2……UFOの出現位置
3……UFOとパックン・フィッシュの動き
4，5……UFOのコントロール
6……UFOワープ
7……UFO行き止まり
8，9，10……キャラを書く
11……成功の場合
12……失敗の場合
13……3にもどる
14……ハイスコアの設定
15，16，17……ゲーム・オーバー

《リスト1》キャラクターとタイトル画面のプログラム・リスト

```
1 SCREEN2,2:COLOR,1:CLS:PRINTCHR$(17):
PATTERNC#37,"9CBEFBFEFCFEBF9E":SCREEN1
,1
2 CLS:COLOR12,11:CURSOR16,3:PRINT"SPAC
E";SPC(56);"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
■";
3 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
■■■■■■■■
```

SC-3000(LEVELIII)用

PEA(ピー)マンII アルバイトの巻



★高 TAKA. Soft

STORY

ななな～んと，ある日，PEAマンが，アルバイトをはじめたそうだ。全国のPEAマンファンのみなさん，ごめんなさい。だけどこれには，深いわけがあるのです。それは，ライバルのヒーシと戦うための資金作りのためなのです。ということなので，このとうりだ「ペコッ」(おじぎをしている)。

どんなアルバイトかというと，ただの客引きなんですねえ。このような姿だけは，ファンのみんなには見られたくなかったなあ。

そして，気を取り直して，仕事がはじまったのだが，なんと，ヒーシがとなりのビルの客引きをしているではないか。また，空にはポマンがつららを持って……。

KEY

←→でPEAマンを左右に動かし，スペース・キーでジャンプして，ヒーシを気絶させてください。しかし，ヒーシやつららにぶつかると，逆に気絶してしまいます。

とにかく，気絶させられないように，人間にぶつかって，客を引っ張り込んでください。10人引き込むと，面クリアですが，ヒーシに，ある人数とられると，ゲーム・オーバーです。

そして，隠しテクニックもありますゾと。

《第1表》マシン語開始番地

F000～F0EE	PEAマン移動
F130～F16C	ポマン移動
F170～F1D5	つらら移動
F200～F210	RND発生
F220～F244	BGM
(F252)	

プログラムの仕組

マシン語データにチェックサムを付けてみました。なんだか，プログラムが長そうに見えるけど，マシン語が多いだけなので，気にせずに入力してください。

《第2表》PEAマンII変数表

SC	スコア
HI	ハイスコア
RD	ラウンド
PS	PEAマンが気絶したか
HS	ヒーシが気絶したか
PX, PY	PEAマンの座標
HX, HY	ヒーシの座標
MX, MY	人間の座標
D2	ヒーシのスプライト名称
PT	PEAマンが気絶している時間
HT	ヒーシが気絶している時間

あと，グラフィックに気を使いました。とても，きれいになりました。だけど，まぶしいなあ(Dr. Dの頭が)。いやっ，いまのは冗談だけど，このゲームは，私の自信作ですので，どうぞ，よろしく！

FINALY

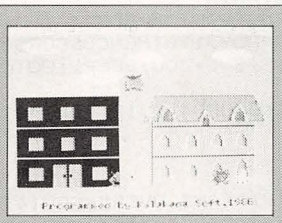
突然なんですが，私のかよっている埼玉県立日高高校の物理準備室のカギが紛失してしまい，今，活動できません。せっかく，P－66でオリジナル・ゲームを作ろうとはりきっていたんですが，残念です。

CHECKER FLAG

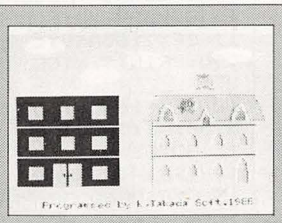
Dr.D：やっぱりSC－3000もレベルIIIベーシックだと見ばえがちがう。

編：見ばえだけでなく内容はどうでしょう。

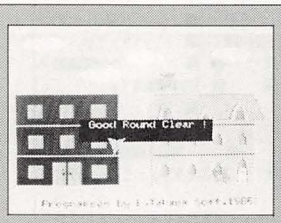
Dr.D：マシン語を使用することにより，スピードを速くしようとしているが，それほど効果があがっていないのが残念だ。



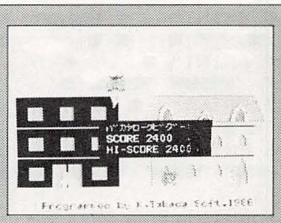
《写真1》緑色のPEAマン君を動かして，お客を呼び込もう



《写真2》ジャンプしてヒーシをめがけて急降下



《写真3》10人呼び込めば面クリア。ファイト!!



《写真4》ヒーシに何人かつれて行かれるとゲーム・オーバー

★ダンクウガとは，東洋の表意文字で，あらゆる欲望や自我を捨てさったときに最高の力を発揮できるという意味だ(神奈川県相模原市・シャピロ・キーツ15才)……【断空我：名は体を表すってよく言うなあー。一同：……】

```
10 HI=0:GOSUB830
20 GOSUB710:GOSUB410
30 REMﾄﾞﾄﾞﾄﾞ MAIN LOOP ﾄﾞﾄﾞﾄﾞﾄﾞﾄﾞﾄﾞﾄﾞﾄﾞ
40 CALL&HF220:IFPS=1THEN80
50 CALL&HF000
60 PX=PEEK(&HEF01):PY=PEEK(&HEF00)
70 IFHS=0ANDPX=HXANDPY=HYTHENGOSUB390
80 IFHS=1THEN120
90 IFHX<100ORPX<>HXANDPX>MTTHENHX=HX-(HX<240)*16:GOTO110
100 HM=INT(RND(1)*3):HX=HX+((HM=1ANDHX>0)-(HM=2ANDHX<240))*16
110 IFPX=HXANDABS(PY+16-HY)<16THENGOSUB830
120 SPRITE2,(HX,HY),D2,13
130 CALL&HF220:IFMF=0THEN220
140 MX=MX-16:IFMX<0THENMX=240:MY=209:MF=0
150 SPRITE3,(MX,MY),32,15
160 PL=-(PS=0ANDPX=MXANDPY=MY)-(HS=0ANDHX=MXANDHY=MY)*2
170 ONPLGOSUB260,310
180 CALL&HF130:IFPS=0ANDPEEK(&HEF08)=1THENGOSUB390
190 PT=PT+(PS=1):IFPT=0THENPS=0
200 HT=HT+(HS=1):IFHT=0THENHS=0:D2=16
210 GOTO40
220 MF=-(RND(1)<.1):MY=-(MF=1)*Y-(MF=0)*209:GOTO150
230 REM◆◆◆◆◆◆ SCORE PRINT ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
240 BLINE(56,0)-(98,7),6,BF:CURSOR56,0:PRINTSC:RETURN
250 REM◆◆◆◆◆◆ PEAﾏﾝ ﾉ ﾎｳ ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
260 ST=(MX>212)-(MX<212)
270 FORI=MXTO212STEPST*4:SOUND1,1500,13:SPRITE3,(I,MY),32,15:BEEP0:NEXT
280 FORI=15TO0STEP-1:SOUND1,900,I:NEXT:FORI=15TO0STEP-1:SOUND1,740,I:NEXT
290 BEEP0:PP=PP+1:IFPP>9THEN570
300 SC=SC+50:GOSUB240:GOTO360
310 REM◆◆◆◆◆◆ ﾋｰｼﾞ ﾉ ﾎｳ ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
320 ST=(MX>52)-(MX<52)
330 FORI=MXTO52STEPST*4:SOUND1,110,13:SPRITE3,(I,MY),32,15:BEEP0:NEXT
340 FORI=15TO0STEP-1:SOUND1,155,I:NEXT:FORI=15TO0STEP-1:SOUND1,110,I:NEXT
350 BEEP0:HH=HH+1:IFHH>CATHENA$="ﾊﾞｶﾛｰｸﾋﾞｰ!":GOTO660
360 MX=240:MY=209:MF=0:PL=0:RETURN
370 REM◆◆◆◆◆◆ ｷｾﾞﾂ ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
380 HS=1:HT=30:D2=20:FORI=15TO0STEP-1:SOUND4,2,I:A=RAD(1):NEXT:BEEP0:SC=SC+100:GOSUB240:RETURN
390 PS=1:PT=20:FORI=15TO0STEP-1:SOUND5,2,I:A=RAD(1):NEXT:BEEP0:RETURN
400 REM◆◆◆◆◆◆ MAIN SCREEN ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
410 SCREEN2,2:COLOR,7,,7:MAG1:CLS:J=0
420 RESTORE1410:FORI=&HEF00TO&HEF1E:READA$:POKEI,VAL("&H"+A$):NEXT
430 READΩ:FORI=0TOΩ:READA:ONAGOSUB440,450,460,470,480,490,500,510:NEXT:GOTO520
440 READX1,Y1,X2,Y2,C:LINE(X1,Y1)-(X2,Y2),C:RETURN
450 READX1,Y1,C:LINE-(X1,Y1),C:RETURN
460 READX1,Y1,R,C,H,S,F:CIRCLE(X1,Y1),R,C,H,S,F,BF:RETURN
470 READX1,Y1,C:PAINT(X1,Y1),C:RETURN
480 READX1,Y1,X2,Y2,C,C1:COLORC,C1,(X1,Y1)-(X2,Y2):RETURN
490 READX1,Y1,X2,Y2,C:LINE(X1,Y1)-(X2,Y2),C,BF:RETURN
500 READX1,Y1,X2,Y2:BLINE(X1,Y1)-(X2,Y2),,BF:RETURN
510 READX1,Y1,R,H,S,F:BCIRCLE(X1,Y1),R,,H,S,F,BF:RETURN
520 HY=Y:HX=32:D2=16:MX=240:MY=209:PS=0:PL=0:MF=0:PP=0:HH=0
530 POKE&HEF1A,RND(1)*255:POKE&HEF1B,RND(1)*255:COLOR,15,(0,0)-(255,7)
540 COLOR6:CURSOR24,0:PRINT"SCORE";SC:COLOR2:CURSOR110,0:PRINT"TOP";HI:CURSOR212,0:COLOR4:PRINT"R=";RD
550 COLOR1:CURSOR38,175:PRINT"Programmed by K,Takada Soft.1986":RETURN
560 REM◆◆◆◆◆◆ ROUND CLEAR ! ◆◆◆◆◆◆◆◆◆
570 A$="Good Round Clear !"
580 BLINE(72,95)-(191,116),,BF:COLOR,1,(72,95)-(191,116)
590 FORI=0TO19:COLOR8:CURSOR80,96:PRINTA$:SOUND1,1640,15
600 COLOR11:CURSOR80,96:PRINTA$:SOUND1,1760,15:NEXT:BEEP0
610 IFHH=0THENCURSOR92,107:COLOR5:PRINT"BONUS 10,000 pts":SC=SC+10000
620 FORI=0TOPP-HH:BEEP1:SC=SC+I*RD*100:GOSUB240:BEEP0:NEXT
630 RD=RD+1:IFRD=16THENA$="ｱｯﾊﾟﾚﾃﾞｱﾙ!!!":GOTO660
640 MT=MT+(MT>0)*12:CA=CA-(HH>0)*(CA>2)-(HH=0)*2:GOSUB410:GOTO30
650 REM◆◆◆◆◆◆ GAME END ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
660 BLINE(88,94)-(190,130),8,BF:CURSOR95,97:PRINTA$
670 CURSOR95,108:COLOR11:PRINT"SCORE";SC:IFSC>HITHENHI=SC
680 COLOR7:CURSOR95,119:PRINT"HI-SCORE";HI:COLOR,1,(88,94)-(190,130)
690 FORI=0TO2000:NEXT:GOTO20
700 REM◆◆◆◆◆◆ TITLE SCREEN ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
710 SCREEN2,2:COLOR,1:MAG1:CLS
720 A$="00FF88887070007FF99999981003F4888483F00404442457800211109027C0081B1FF818181FF8181"
730 FORI=1TO40:B=&H80:C=VAL("&H"+MID$(A$,I*2-1,2)):FORJ=0TO7
740 IFBANDCTHENCIRCLE(I*6+3,J*12+9),3.8,15,2.8,0,1,BF
750 B=B/2:NEXT:NEXT
760 COLOR,2,(0,5)-(255,28):COLOR,7,(0,29)-(255,52):COLOR,6,(0,53)-(255,76):COLOR,11,(0,77)-(255,101)
770 COLOR11:CURSOR80,160:PRINT"push [space] key"
780 SOUND1,2080,12:SOUND1,2200,12:IFINKEY$<>" "THEN780
790 SC=0:RD=1:MT=240:CA=6:J=0:BEEP0
800 FORI=-5TO5:Y=3*(I*I)+69:POKEJ+&HEF30,Y:J=J+1:NEXT:POKE&HEF30+J,&HF0
810 RETURN
820 REM◆◆◆◆◆◆ DATA READ ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
830 FORT=&HF000TO&HF26FSTEP16:FORY=0TO15:READA$:A=VAL("&H"+A$)
840 POKET+Y,A:D=D+A:NEXT:READA
850 IFA<>DTHEN870
860 D=0:A=0:B=B+1:NEXT:GOTO880
870 BEEP1:PRINT"! Data Syntax error in";B*10+900:BEEP0:END
880 FORI=0TO39:READA$:PATTERNS#I,A$:NEXT:RETURN
890 REM◆◆◆◆◆◆ LANGUAGE DATAS ◆◆◆◆◆◆◆◆
900 DATA F3,3E,00,32,08,EF,3A,07,EF,C2,C0,F0,00,00,00,00,1532
909 REM +++++ F010  PEAﾏﾝ ﾋﾀﾞﾘ +++++
910 DATA 3E,15,D3,DE,DB,DC,CB,6F,C2,40,F0,3E,00,32,03,EF,2121
920 DATA 3E,04,32,05,EF,3A,01,EF,26,F0,84,00,00,00,00,00,1068
930 DATA 32,01,EF,3E,F0,32,06,EF,C3,68,F0,00,00,00,00,00,1426
939 REM +++++ F040  PEAﾏﾝ ﾐｷﾞ ++++++
940 DATA 3E,16,D3,DE,DB,DC,CB,6F,C2,68,F0,3E,08,32,03,EF,2170
950 DATA 3E,0C,32,05,EF,3A,01,EF,26,10,84,00,00,00,00,00,852
960 DATA 32,01,EF,3E,10,32,06,EF,CD,8B,F0,00,00,00,00,00,1247
969 REM +++++ F070  PUT ++++++++++++
970 DATA 21,00,3B,CD,C5,2B,2A,00,EF,ED,5B,02,EF,CD,10,F1,1849
980 DATA 2A,00,EF,ED,5B,04,EF,CD,10,F1,C9,3A,07,EF,A7,C2,2180
990 DATA C0,F0,00,00,3E,11,D3,DE,DB,DC,CB,67,C0,3E,01,32,1994
1000 DATA 07,EF,3A,06,EF,32,0B,EF,FB,C9,00,00,00,00,00,00,1301
1010 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0,0,00,00,00,00,00,0
1019 REM ++++ F0C0  JUMP ++++++++++
1020 DATA 2A,09,EF,7E,FE,F0,C2,F0,F0,3E,00,32,07,EF,21,30,2023
1030 DATA EF,22,09,EF,00,00,00,00,00,00,0,0,00,00,00,00,00,521
1040 DATA 00,00,00,00,00,00,3A,08,EF,CB,CF,32,08,EF,C9,00,1213
1050 DATA 32,00,EF,23,22,09,EF,3A,0B,EF,2A,00,EF,84,00,00,1327
1060 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,22,0,0,EF,C3,70,F0,00,00,820
1069 REM ++++ F110  SPRITE +++++++++
1070 DATA 7D,CD,CB,2B,7C,CD,C8,2B,7A,CD,C8,2B,7B,CD,C8,2B,2286
1080 DATA C9,00,00,00,00,00,00,00,00,0,0,00,00,00,00,00,201
1089 REM ++++ F130  ﾎﾟﾏﾝMOVE +++++++
1090 DATA 2A,0C,EF,3A,1B,EF,84,FE,F0,20,08,3E,F0,32,1B,EF,1895
1100 DATA C3,53,F1,FE,00,20,08,3E,10,32,18,EF,C3,53,F1,67,1826
1110 DATA 22,0C,EF,21,10,3B,CD,C5,2B,2A,0C,EF,ED,5B,0E,EF,1712
1120 DATA CD,10,F1,2A,0C,EF,ED,5B,10,EF,CD,10,F1,00,00,00,1800
1129 REM ++++ F170  ﾂﾗﾗ MOVE +++++++
1130 DATA 3A,13,EF,A7,20,2A,CD,00,F2,21,19,EF,A6,C0,3E,01,1722
1140 DATA 32,13,EF,2A,14,EF,3A,0D,EF,67,3A,0C,EF,6F,22,14,1496
1150 DATA EF,00,00,00,00,00,00,00,00,0,0,00,00,00,00,00,239
1160 DATA 2A,14,EF,3E,10,85,FE,A0,20,0,D,2E,E0,22,14,EF,3E,1596
1170 DATA 00,32,13,EF,C3,E0,F1,6F,22,14,EF,3A,00,EF,95,30,1866
1180 DATA 02,ED,44,E6,F0,20,19,3A,01,EF,94,30,02,ED,44,E6,1865
1190 DATA F0,20,0D,3E,01,32,0B,EF,00,00,00,00,00,00,00,645
1200 DATA 21,1B,3B,CD,C5,2B,2A,14,EF,ED,5B,16,EF,CD,10,F1,1913
1210 DATA C9,00,00,00,00,00,00,00,00,0,0,00,00,00,00,00,201
1219 REM ++++ F200  RND ++++++++++++
1220 DATA C5,ED,4B,1A,EF,ED,5F,81,80,48,47,ED,43,1A,EF,C1,2268
1230 DATA C9,00,00,00,00,00,00,00,00,0,0,00,00,00,00,00,201
1239 REM ++++ F220  BGM ++++++++++++
1240 DATA DD,2A,1C,EF,DD,7E,00,D3,7F,DD,7E,01,D3,7F,3E,92,2109
1250 DATA D3,7F,3A,1E,EF,3D,28,0D,32,1E,EF,11,02,00,DD,19,1363
1260 DATA DD,22,1C,EF,C9,DD,21,53,F2,DD,22,1C,EF,3E,08,32,1944
1270 DATA 1E,EF,C9,85,35,88,2F,85,2A,8F,27,8A,23,8C,1F,8A,1678
1280 DATA 23,8C,1F,00,00,00,00,00,00,0,0,00,00,00,00,00,206
1290 REM◆◆◆◆◆◆◆ CHR DATAS ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
1300 DATA 00000E1F3F323B32,3F180C0703000000,000060F0F87B6060,F87070E0C0000000
1310 DATA 781F61E0C0404040,00000008FC7C3810,1CF08000000E1E1E,060F0F1E3B3B1808
1320 DATA 0000060F1F1E0606,1F0E0E0703000000,000070F8FC4CDC4C,FC1830E0C0000000
1330 DATA 380F010000007878,60F0F07B1C1C1810,1EF88607030202,000000103F3E1C08
1340 DATA 21538F0F1F377BFD,FF73381B1C3FFBF9,84CAF1F0F8ECDEBF,FFCE1C183BFCDF9F
1350 DATA 21538F0F1F3F7BFF,F77B3D1E1F3FFBF9,84CAF1F0F8FCDEFF,EFDEBC78F8FCDF9F
1360 DATA 00000000383F7FF1,FFFFFFFCF830F03,000000007CFEFE8F,FFFFFF3F1E1CF0E0
1370 DATA 01F77F1F07000004,00000000010370F0,84BCFCF080000010,00000000B0C00E0F
1380 DATA 070F090F0C070F1F,3F7FEF4F0E0E0E1E,E0F090F030E0F0F8,FCFEF7F270707078
1390 DATA F07E7F3F3F1F1E1F,0E0F0E0707060604,033EECD0AB50A060,C0B0800000000000
1400 REM ◆◆◆◆◆◆ CHR ﾉ ｼｮｷｶ ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
1410 DATA 90,A0,12,B,6,C,0,0,0,30,EF,0,30,80,8,18,C,1C,0,0,D1,0,E,24,10,1,0,0,53,F2,B
1420 REM ◆◆◆◆◆◆ ﾋｰｼﾉ ﾀﾃﾓﾉ ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
1430 DATA 55,5,20,70,100,159,1,4,6,16,70,105,159,1,1,16,100,105,100,15
1440 DATA 1,16,130,105,130,15,7,47,137,72,159,6,59,137,60,159,1
1450 DATA 6,56,147,57,149,1,6,62,147,63,149,1,7,26,140,38,152,7,82,140,94,152
1460 DATA 7,26,110,38,122,7,54,110,66,122,7,82,110,94,122
1470 DATA 7,26,80,38,92,7,54,80,66,92,7,82,80,94,92
1480 REM ◆◆◆◆◆◆ PEAﾏﾝﾉ ﾀﾃﾓﾉ ◆◆◆◆◆◆◆◆◆
1490 DATA 3,150,95,5,6,2.5,.5,1,3,185,99,4,6,2.5,.5,1,3,217,95,5,6,2.5,.5,1
1500 DATA 1,128,95,141,95,6,2,144,83,6,2,149,77,6,2,155,83,6,2,160,95,6
1510 DATA 2,178,95,6,2,185,82,6,2,193,95,6,2,208,95,6,2,211,83,6,2,217,77,6
1520 DATA 2,222,83,6,2,226,95,6,2,240,95,6,2,229,70,6,2,139,70,6,2,128,95,6
1530 DATA 4,160,71,13,5,136,76,230,99,6,11,6,136,101,231,159,11,1,136,100,231,100,1
1540 DATA 1,136,130,231,130,1,8,219,159,6,4.3,.5,1,8,147,120,5,2.3,.5,1
1550 DATA 8,147,150,5,2.3,.5,1,8,172,120,5,2.3,.5,1,8,172,150,5,2.3,.5,1
1560 DATA 8,196,120,5,2.3,.5,1,8,196,150,5,2.3,.5,1,8,219,120,5,2.3,.5,1
1570 DATA 6,0,160,255,191,9,7,32,174,231,182,5,136,101,231,159,11,4
1580 REM ◆◆◆◆◆◆ ｱﾄ ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
1590 DATA 3,40,20,18,15,.4,0,1,3,90,50,18,15,.4,0,1,3,130,34,18,15,.4,0,1,3,210,30,18,15,.4,0,1
```

評…やたら，はずかしいんだよネ(編)



★影さん，ぼくは，6月号87ページを見て10年間修業してきました。だから，弟子にしてください。(千葉県市川市・影さんII11才)……【影：まだまだあまい!!小学生以下は，半額だから，あと5年修業してきなさい。】

X1シリーズ(CZ-8CB01 V1.0)用

ワニヘビ君！



★足立　善昭

STORY

ワニヘビ君は卵が大好きです。しかし，卵を食べるには，恐しいゲジのいるカランタの館へ入らねばなりません。

ワニヘビ君は，カランタの館の扉の前で，天をふり仰いで叫びました。

「神よ！導きたまえ！」

神とは誰か？——そう，それはあなたのことなのです。

PLAY

最近はやりのリアルタイム思考型（だと思う）のゲームです。

4と6でワニヘビ君の移動です。いったん動きだすと，壁に当たるまで止まりません。

矢印の書いてある壁に当たると，その矢印の方向へ進んでいきます。

スペース・キーを押すと，向いている方向の壁を壊します。いちおう爆弾で壊すという設定になっているので，BOMBがなくなると，壁を壊せなくなります。

こうして，とにかく卵を取っていってください。全部取ると，1面クリアです。

もちろんゲジにつかまると，チャンスが減ります。

どうしても動けなくなったとき，5を押すと，その面の最初からやり直せます。ただし，チャンスが減ります。

チャンスが全部なくなると，ゲーム・オーバーです。再ゲームは↵です。

6面をクリアすると，また1面にもどります。

PROGRAM

オールBASICです。ステージ・データは，8進数で作ったのを16進数に圧縮しました。

ゲジの移動は，右手手法を使いました。

改造点は，BGMです。僕には音楽の才能というものが備わっていないらしく，苦労のわりにはいいものができません。

BGMのデータは，850～860行，ノイズのデータは870～880行です（BGMデータは16進数です）。

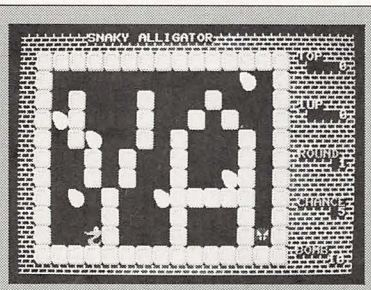
スピードを遅くしたい人は，260行あたりで，FOR～NEXTで時間かせぎしてください。

END

思考型ゲームは，むずかしさの度合いがわからないので，作るのに苦労します。むずかしすぎる，または，簡単すぎるという人，ゴメンナサイ。

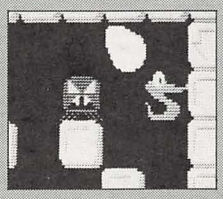
4面は，あることをしないとクリアは不可能です。

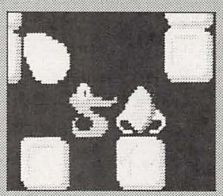
最後に，プログラムを送っても全然採用されないという人へ一言。載るまで投稿しつづけよう！下手な鉄砲数撃ちゃ当たる！（ちなみに僕は12本以上ボツになった）。



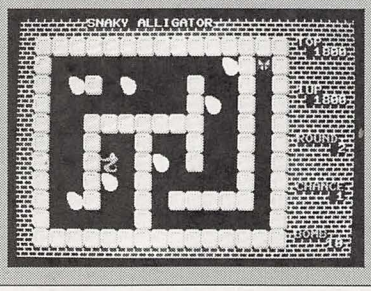
◀〈写真1〉さあ1面。ワニヘビ君の活躍はいかに！

▼〈写真2〉げげっ！ゲジがしつこく追ってくる～





▶〈写真3〉壁を爆弾で壊すと、隠れキャラも……



▶〈写真4〉これは2面。矢印のブロックの位置をよく確認して……

CHECKER FLAG

Dr.D：リアルタイムのゲームだが，頭を使わないと面クリアできないぞ。

編：むずかしいので写真をとるのが大変でした。断空我先生に手つだってもらったんです。

Dr.D：1面は隠れキャラを取れば楽勝だな。プログラムは，けっこうコンパクトにまとまっていていいぞ。

編：面のデータがたくさんありますね。

Dr.D：それだけ多く遊べるということだ。

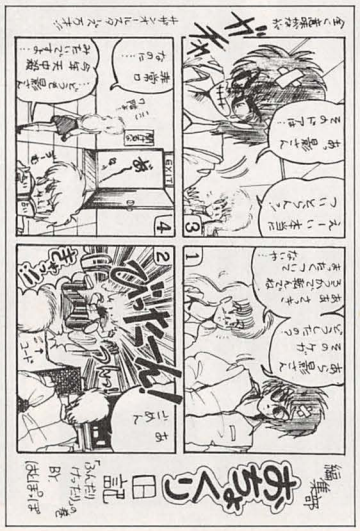
★私は，影さんの弱みを知っている。発表されたくなかったら，このハガキをOFに載せろ！壊したジョイ・スティックをかくしてるのをばらすぞ！あっ，言っちゃった。（**おニャン子バンザイ13才**）……【**影**：なっ，なんでそれを…】

```
10 REM ■■■■■ INITIALIZE ■■■■■
20 WIDTH 40:INIT:CLICK OFF:REPEAT ON:DEFINT A-Z:PLAY 150
30 DIM P$(1,1),E$(1),H$(2),C(14,10,10),S(14,10),VX(3),VY(3),MU(31),N(31)
40 GOSUB 830
50 REM ■■■■■ START ! ■■■■■
60 S=0:R=1:CH=5:BO=10:OM=0
70 EG=0:JJ=0:M=0:Z=0:E=0:VX=0:VY=0:MU=0:GOSUB 620
80 IF OM>0 THEN 100 ELSE OM=1:GOSUB 360
90 PLAY"05E!FG3GGGG+CGGFEDCEEDE!FG3GGG+CGGFEDCC5::V1203R3G5EGEFDCEGEGEFDCV0"
100 GOSUB 360
110 REM ■■■■■ MAIN LOOP ■■■■■
120 REM ■■■■■ BACK GROUND MUSIC ■■■■■
130 SOUND 0,MU(MU):SOUND 1,0:SOUND 6,N(MU):SOUND 13,0:MU=MU+1:MU=MU%-(MU<32)
140 REM ■■■■■ PLAYER ■■■■■
150 IF S(X,Y)=1 THEN 540
160 ST=STICK(0):IF ST=4 THEN VX=-1:VY=0:M=0 ELSE IF ST=6 THEN VX=1:VY=0:M=1
170 ON S(X+VX,Y+VY)+1 GOTO 230,530,180,190,200,210,220,230
180 EG=EG-1:S=S+100:GOSUB 730:GOTO 230
190 VX=0:VY=0:GOTO 230
200 VX=0:IF VY=0 THEN VY=-1:GOTO 170 ELSE VY=0:GOTO 230
210 VX=0:IF VY>0 THEN VY=-1:GOTO 170 ELSE VY=0:GOTO 230
220 IF JJ=0 THEN VX=0:VY=0:GOTO 230 ELSE 420
230 S(X,Y)=7:LOCATE X*2+2,Y*2+2:PRINT C$;
240 X=X+VX:Y=Y+VY:S=S(X,Y)=0:LOCATE X*2+2,Y*2+2:PRINT P$(M,Z);
250 IF EG=0 THEN 490
260 IF STRIG(0)=-1 AND BO>0 THEN 380
270 REM ■■■■■ ENEMY ■■■■■
280 VE=E-1:VE=VE-(VE<0)*4:P=S(EX+VX(VE),EY+VY(VE))
290 IF P>1 AND P<7 THEN E=E+1:E=E%-(E<4):GOTO 280
300 E=VE:S(EX,EY)=7:LOCATE EX*2+2,EY*2+2:PRINT C$;
310 EX=EX+VX(E):EY=EY+VY(E):S(EX,EY)=1:LOCATE EX*2+2,EY*2+2:PRINT E$(Z);
320 REM ■■■■■ GIVE UP ? ■■■■■
330 Z=-(Z=0):IF ST=5 THEN 530 ELSE 130
340 REM ■■■■■ SUB ROUTINE ■■■■■
350 REM ■■■■■ SOUND ■■■■■
360 SOUND 7,42:SOUND 8,16:SOUND 9,16:SOUND 11,0:SOUND 12,15:SOUND 13,0:RETURN
370 REM ■■■■■ BREAK THE WALL ■■■■■
380 BV=M*2-1:P=S(X+BV,Y):IF X+BV=0 OR X+BV=14 THEN 280
390 IF P MOD 3>0 THEN 280 ELSE BO=BO-1:GOSUB 720
400 IF P=3 THEN S(X+BV,Y)=7:LOCATE (X+BV)*2+2,Y*2+2:PRINT C$;:GOTO 280
410 IF JJ=0 THEN JJ=1:LOCATE (X+BV)*2+2,Y*2+2:PRINT J$;:GOTO 280 ELSE 280
420 PLAY"O4C1CGGDDAAEEBB":GOSUB 360:ON R GOTO 430,440,450,460,470
430 S(EX,EY)=7:LOCATE EX*2+2,EY*2+2:PRINT C$;:EX=9:EY=9:E=3:GOTO 230
440 R=0:GOTO 490
450 BO=BO+10:GOSUB 720:GOTO 230
460 IF S(13,1)<7 THEN 230 ELSE S(13,1)=5:LOCATE 28,4:PRINT W$(2);:GOTO 230
470 CH=5:GOSUB 710:GOTO 230
480 REM ■■■■■ ROUND CLEAR ■■■■■
490 S=S+BO*100:BO=BO+3:GOSUB 730:R=R%-(R<6)+1:LINE(9,10)-(24,14),"■",B
500 LOCATE 11,12:PRINT"ROUND  CLEAR"!:PLAY"O4G5AB+D3+CB5AG9::V1203G5FED3CD5EC"
510 GOTO 70
520 REM ■■■■■ MISS ! ■■■■■
530 LOCATE X*2+2,Y*2+2:PRINT C$;
540 LOCATE 12,12:PRINT"TRY  AGAIN"!:LINE(10,10)-(23,14),"■",B
550 CH=CH-1:PLAY"O4G3AB+C+CGG+C+CGG+C+C+E+E+C9":V1203G3FED7E3C7C3E5+C"
560 IF CH>0 THEN BO=10:GOTO 70
570 REM ■■■■■ GAME OVER ■■■■■
580 LOCATE 12,12:PRINT"GAME  OVER"!:LINE(10,10)-(23,14),"■",B
590 GOSUB 360:PLAY"A3AAAAAGFGGGGGGFEFFFFFEDED6C::O3A9G9F9D6C"
600 IF INKEY$=CHR$(13) THEN 60 ELSE 600
610 REM ■■■■■ MAKE THE STAGE ■■■■■
620 FOR I=0 TO 19:LINE(I,0)-(I,24),"■":LINE(39-I,0)-(39-I,24),"■"
630 FOR J=0 TO 10:NEXT:NEXT
640 RESTORE 1320:FOR I=0 TO 5:READ A$,J,K,L:COLOR L:LOCATE J,K:PRINT A$;
650 NEXT:COLOR 7
660 FOR J=0 TO 10:FOR I=0 TO 14
670 S(I,J)=C(I,J,R):LOCATE I*2+2,J*2+2
680 ON S(I,J)+1 GOSUB 760,770,780,790,790,790,800,810
690 NEXT:NEXT
700 LOCATE 37,13:PRINTUSING"##":R
710 LOCATE 37,18:PRINTUSING"##":CH
720 LOCATE 37,23:PRINTUSING"##":BO
730 LOCATE 34, 8:PRINTUSING"######":S:IF S>HS THEN HS=S
740 LOCATE 34, 3:PRINTUSING"######":HS
750 RETURN
760 PRINT P$(0,0);:X=I:Y=J  :RETURN
770 PRINT E$(0);  :EX=I:EY=J:RETURN
780 PRINT E$;     :EG=EG+1  :RETURN
790 PRINT W$(S(I,J)-3);     :RETURN
800 PRINT W$(0);            :RETURN
810 PRINT C$;               :RETURN
820 REM ■■■■■ SET P.C.G. ■■■■■
830 LOCATE 14,13:PRINT"PCG SETTING":
840 RESTORE 1350:FOR I=97 TO 130:READ A$:DEFCHR$(I)=HEXCHR$(A$):NEXT
850 FOR I=48 TO 93:A$="":FOR J=1 TO 8:A=ASC(MID$(CGPAT$(I),J,1))
860 A$=A$+CHR$(A OR A%2):NEXT:DEFCHR$(I)=A$+A$+A$:NEXT
870 DEFCHR$( 32)=HEXCHR$("0000000000000000 0000000000000000 0000000000000000")
880 DEFCHR$(240)=HEXCHR$("010101FF101010FF FFFFFFFFFFFFFFFF 010101FF101010FF")
890 REM ■■■■■ SET DATA ■■■■■
900 CGEN!:LOCATE 13,13:PRINT"DATA SETTING"!:PLAY"V1504C1EG"
910 RESTORE 1290:CU$=CHR$(29,29,31):FOR J=0 TO 1:FOR I=0 TO 1:READ A$,B$
920 P$(J,I)=A$+CU$+B$:NEXT:READ A$,B$:E$(J)=A$+CU$+B$:NEXT
930 FOR I=0 TO 2:READ A$,B$:W$(I)=A$+CU$+B$:NEXT
940 E$="qr"+CU$+"st"!J$="I_"+CU$+"__":C$="  "+CU$+"  "
950 RESTORE 1100:FOR R=1 TO 6
960 FOR J=0 TO 10:I=0:FOR K=0 TO 2:READ A$:A$=OCT$(VAL("&H"+A$))
970 FOR L=1 TO 5:C(I,J,R)=VAL("&O"+MID$(A$,L,1)):I=I+1:NEXT:NEXT:NEXT:NEXT
980 RESTORE 1030:FOR I=0 TO 31:READ A$:MU(I)=VAL("&H"+A$):NEXT
990 FOR I=0 TO 31:READ N(I):NEXT
1000 FOR I=0 TO 3:READ VX(I),VY(I):NEXT:RETURN
1010 REM ■■■■■ DATAS ■■■■■
1020 REM ■■■■■ B.G.M. DATA ■■■■■
1030 DATA &1,&1,79,79,&1,&1,79,79,&C,&C,&C,A1,A1,A1,A1,A1
1040 DATA &1,&1,79,79,&1,&1,79,79,&C,&C,&C,52,52,52,52,52
1050 DATA  0, 0,31, 0, 0, 0,31, 0, 0, 0,31, 0, 0,31,31,31
1060 DATA  0, 0,31, 0, 0, 0,31, 0, 0, 0,31, 0, 0,31,31,31
1070 REM ■■■■■ ENEMY MOVE DATA ■■■■■
1080 DATA 0,-1,-1,0,0,1,1,0,
1090 REM ■■■■■ STAGE DATA ■■■■■
1100 DATA 36DB,36DB,36DB,5FFF,7FFF,7EBD,3EFF,77FF,3FFB,34FF,7BFB,77FB
1110 DATA 3ED7,77DF,7EFB,3FDF,6FEF,7EFB,3FDF,4FDF,753B,3EBB,7EA3,36FB
1120 DATA 3FFD,7FDF,7EFB,4FC3,7FDF,7ECB,36DB,36DB,36DB
1130 DATA 36DB,36DB,36DB,5FFF,7FFF,74CB,3EAF,2FFB,7EFB,3FFF,7FFC,2EFB
1140 DATA 3FDB,36DB,7EFB,3FDF,77FB,7EFB,3FE8,76BD,7EFB,4FF2,79FF,7EFC
1150 DATA 3E9F,77DB,36FB,3FFF,77FF,7FFB,36DB,36DB,36DB
1160 DATA 36DB,36DB,36DB,3FFF,7FFF,7FD3,3EDB,36DB,36FB,3EFF,75FF,7EFD
1170 DATA 3FFF,7FFF,72FB,3EDB,36DB,36FB,3EC7,7FFF,7FFD,3EFF,2FFF,65FD
1180 DATA 3EDB,36DB,36FB,4FFF,7FFF,7FFB,36DB,36DB,36DB
1190 DATA 36DB,36DB,36DB,32FD,7FFF,7FFD,3EFF,77FF,3EBB,3F38,77FC,3EBB
1200 DATA 3FDF,5FFF,3EBB,3FFB,7EDF,3EBB,5FDF,3FFF,4EBB,3EFF,77FF,3FFB
1210 DATA 3F7F,27FB,37FB,3FFF,7FFC,6FFC,36DB,36DB,36DB
1220 DATA 36DB,36DB,36DB,5FFF,7E3F,7FFD,35FF,36DB,7FD3,3EBB,7EBF,3EBD
1230 DATA 3FDF,7FFF,77FB,349F,79EF,7693,3FDF,7DDF,77FB,3E9F,7FFF,76BB
1240 DATA 35FB,7FFF,3FD3,4FFF,3863,7FFC,36DB,36DB,36DB
1250 DATA 36DB,36DB,36DB,5FFF,79EF,7FCB,3EFF,77DF,7EFB,3EFB,7BFF,3EFB
1260 DATA 3EFB,77DF,3EFB,357C,7AAF,4F53,3EFB,77DF,3EFB,3EFB,7FEF,3EFC
1270 DATA 3F3F,77DF,7F3B,31FF,78DF,7FFB,36DB,36DB,36DB
1280 REM ■■■■■ CHARACTER DATA ■■■■■
1290 DATA "ab","cd","eb","ce","k1","mn","fg","ih","fg","jh","k1","op","uv"
1300 DATA "ux","yz","(x","1)","=x"
1310 REM ■■■■■ PRINT DATA ■■■■■
1320 DATA "SNAKY ALLIGATOR",8,0,7,"TOP",33,2,5,"1UP",33,7,5,"ROUND",33,12,6
1330 DATA "CHANCE",33,17,6,"BOMB",33,22,6
1340 REM ■■■■■ P.C.G. DATA ■■■■■
1350 DATA "0000000000000000 0000000000000000 0000000087FF3F00"
1360 DATA "3078585830000000 3078585830000000 3078585DEFFFFFE7C"
1370 DATA "0000000000000000 0000000000000000 00030F1F1F1F0F07"
1380 DATA "0000000000000000 0000000000000000 F8E08402028AFEFC"
1390 DATA "0000000000000000 0000000000000000 F8E08102028AFEFC"
1400 DATA "0C1E1A1A0C000000 0C1E1A1A0C000000 0C1E1A78FFFFF7F3E"
1410 DATA "0000000000000000 0000000000000000 0000000E1FFFC000"
1420 DATA "0000000000000000 0000000000000000 00C0F0F8F8F8F0E0"
1430 DATA "0000000000000000 0000000000000000 1F0721404861 7F3F"
1440 DATA "0000000000000000 0000000000000000 1F0781404861 7F3F"
1450 DATA "0000000000000000 000F3F7F7F7F7F7F 0000001081C1E000"
1460 DATA "0000000000000000 00F0F0FEFEFEFEFE 0000000818387800"
1470 DATA "0206020000000000 7E7E72603F2A54A8 0206020000000000"
1480 DATA "4060400000000000 7E7E4E06FC542A15 4060400000000000"
1490 DATA "0206020000000000 7E7E72603F2A542A 0206020000000000"
1500 DATA "4060400000000000 7E7E4E06FC542A54 4060400000000000"
1510 DATA "003F7F7F7F7F7F7F 003F7F7F7F7F7F7F 003F7F7F7F7F7F7F"
1520 DATA "0000C0F0FCFEFEFF 0000C0F0FCFEFEFF 0000C0F0FCFEFEFF"
1530 DATA "3F3F1F1F0F0F0701 3F3F1F1F0F0F0701 3F3F1F1F0F0F0701"
1540 DATA "FFFFFFFFFEFEFCF0 FFFFFFFFFEFEFCF0 FFFFFFFFFEFEFCF0"
1550 DATA "7FFFFFFFFFFFFFFF 0000000000000000 7FFFE0DFDFDFDFDF"
1560 DATA "F8FEFFFFFFFFFFFF 0000000000000000 F8FC1CFCFCFCFCFC"
1570 DATA "FFFFFFFFFF7F7F3F 0000000000000000 DFDFDFFFFF7F0000"
1580 DATA "FFFFFFFFFFFFFFFE 0000000000000000 FCFCFCFCFCF80000"
1590 DATA "7FFFFFFFFFFFFFFF 0000000000000000 7FFFFDFBF7EFDFB7"
1600 DATA "F8FEFFFFFFFFFFFF 0000000000000000 F8FCFCFCFCFCFCFC"
1610 DATA "FFFFFFFFFF7F7F3F 0000000000000000 F7F7F7F7FF7F0000"
1620 DATA "7FFFFFFFFFFFFFFF 0000000000000000 7FFFF0F7F7F797DF"
1630 DATA "F8FEFFFFFFFFFFFF 0000000000000000 F8FC3CFCFCFCFCFC"
1640 DATA "FFFFFFFFFF7F7F3F 0000000000000000 EFF7F6FDFF7F0000"
1650 DATA "000103070F0F1F1F 000103070F0F1F1F 0000010104C08080"
1660 DATA "0080C0E0E0E0E0E0 0080C0E0F0F0F8F8 0000000000000000"
1670 DATA "3F7FFF8F87433800 1F1F0F0F07030100 28s0F08080403800"
1680 DATA "E4E6CFC181021C00 F8F8F0F0E0C08000 040606F0101021C00"
```

評…単純なギャグだけとなかなか（編）



評…おちょくり日記，来月も期待してます（つく美）



★学校のS先生は，トイレで「出口から入るな！」と言いながら，入口からでていったのだった。（東京都新宿区・阿部氏ノ日出部ノ13才）……【影：ということは，出口が入口で，入口が出口ということかな？ソーン？】

X1シリーズ(CZ-8CB01 V1.0)用

ボックス　ディーアイ
Vox Dei
―第1章 クリスタルが蘇る日(よみがえ)―



★山本　昌平

STORY

昔，この国が魔王に支配されていたころ，1人の英雄ジークが魔王を倒し，平和をとりもどしたという。

それから数世紀，また魔王が蘇（よみがえ）ろうとしている。そこで，ジークの血をひくあなたは，何か強い力によって，このダンジョンに引き寄せられた。ここでクリスタルを手に入れて，あなたは自分の宿命を知るのであった。

第1章はダンジョンでクリスタルを手に入れるまでです。第2章はオープニングで水晶から発せられる神のお告げを聞き，新たな冒険へと続いていきます。お楽しみに。

♡

HOW TO PLAY

8 2 4 6で上下左右に移動し，Z X Cで各方向にジャンプできます。

Sで，いつでもどこでも手軽にセーブできます。1回死ぬとゲーム・オーバーになるので，こまめにセーブしましょう。

スペース・キーで爆弾を投げます。しかし，その前にダンジョンで爆弾を拾わなければなりません。一度拾うと，何度でも使えます。

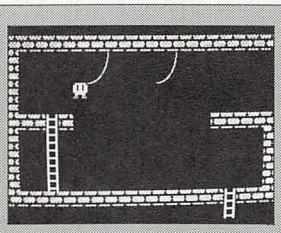
なお，爆弾は攻撃用ではなく，床破壊用です。

HOW TO WIN

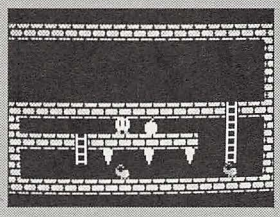
ロープ渡りで，つまずく人が多いと思います。ロープを少し早めに離しましょう。



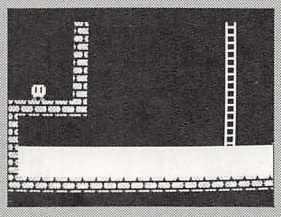
《写真1》VOX Deiとは〝民の声は神の声〟という意味



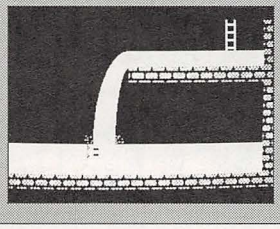
《写真2》最初に現れるのがこの場面。これがロープ渡りだ



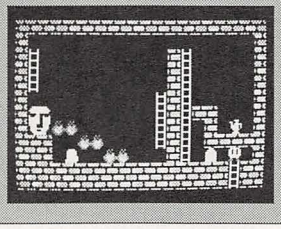
《写真3》おや？こんなところに爆弾がある。取っておこう



《写真4》おっと行き止まり。下には水が流れているぞ



《写真5》滝だ！こんなとこで泳いでいる場合じゃないぞ



《写真6》とうとうやってきた。クリスタルはすぐそこだが…

《第1表》主要変数表

X(XS)	主人公のX座標（のセーブ）
Y(YS)	主人公のY座標（のセーブ）
MX(SX)	マップのX座標（のセーブ）
MY(SY)	マップのY座標（のセーブ）
ME	面数＝MX×3＋MY＋1
IT(SI)	アイテム(のセーブ)
IT	(＝1→爆弾)，(＝2→＋カギ)，(＝3→＋ランプ)
MA$ (SM$)	前のキャラ(のセーブ)
SH	死のフラグ
JH	ジャンプの方向
KR	画面切り換えのフラグ
OC	落ちる高さ
CT$	つぎのキャラ
DO$	下のキャラ
WH	進む方向
XT，YT	つぎに進むXY方向の大きさ
BH，BT	爆弾の進む方向とX座標
E1	敵キャラの種類（サソリ，ヘビなど）
EX，EY	敵キャラの座標
K，J	落とし穴の進む方向と座標
C1，C2	滝の水しぶきのカラーコード
L，N	左のロープの位置と進む方向
M，O	右のロープの位置と進む方向
P	どのロープに乗ってるか(＝1：左，＝2：右，＝0：乗ってない)
RX(一)，RY(一)	ロープに乗る人の座標
H1，I	飛び石の座標とキャラの種類
FK，FI	火の数と段階

★この前，ベーマガをふんづけたら，影さんの「いたい！」という声がきこえた。気のせいだったかな…。（茨城県 鹿島郡・げしょ13才）……【影：おかえしに，このOFのハガキをふんづけちゃうゾ!!編：大人げない…。】

```
10 INIT:CLICK OFF:WIDTH 40:TEMPO150:DIM RX(7),RY(7),C$(4)
20 GOSUB 1630:GOSUB 1200:GOSUB1530:SX=0:SY=0:SI=0:XS=4:YS=8
30 MX=SX:MY=SY:IT=SI:X=XS:Y=YS:OC=0:MA$=SM$:IF ASC(SM$)>248 THEN MA$=" "
40 C$(1)="1":C$(2)="0":C$(3)="0":IF IT><3 THEN DEFCHR$(233)=HEXCHR$(STRING$(48,"
0"))
50 ME=MX*3+MY+1:CSIZE3:CGEN1:GOTO 570
60 REM ■■■■■■■■■■ MAIN ■■■■■■■■■■
70 GOSUB 170
80 IF SH=1 THEN  1050
90 IF KR=1 THEN 570
100 ON ME GOSUB 680,130,140,930,850,1840,960,150,890
110 IF ME=2 OR ME=4 THEN KX=X:KY=Y:GOSUB 290
120 IF SH=1 THEN 1050 ELSE 70
130 GOSUB 810:GOSUB 930:RETURN
140 IF X=36 AND Y=16 AND WH=1 THEN 1010 ELSE RETURN
150 GOSUB 680:GOSUB810:RETURN
160 REM ■■■■■■■■■■ MOVE ■■■■■■■■■■
170 DO$=CHARACTER$(X,Y+2)
180 IF DO$="木" AND MA$=" " THEN XT=0:YT=2:OC=0:GOTO 270
190 IF DO$=" " AND MA$=" " THEN 510
200 IF OC>2 THEN SH=1:RETURN
210 ST$=INKEY$(0):OC=0:IF ST$=" " AND IT><0 AND Y<20 THEN 430
220 AK=ASC(ST$):IF AK>90 AND AK<123 THEN ST$=CHR$(AK-32)
230 IF ST$="S" THEN SX=MX:SY=MY:SI=IT:XS=X:YS=Y:SM$=MA$:BEEP:RETURN
240 JH=(ST$="Z")-(ST$="C")
250 XT=((ST$="4")-(ST$="6")+JH)*2:WH=-(XT)<0)*XT/2-(XT=0)*WH:BH=WH*2
260 YT=((ST$="8")-(ST$="2")+(ST$="Z")+(ST$="X")+(ST$="C"))*2
270 KX=X+XT:KY=Y+YT:IF KY=-2 AND JH>0 THEN KY=Y
280 IF KX=-2 OR KX=40 OR KY=-2 OR KY=24 THEN 400
290 CT$=CHARACTER$(KX,KY):IF CT$="■"ORCT$="火"ORCT$="月"ORCT$="日"ORCT$="時" THEN RE
TURN
300 IF CT$=" "AND IT<2 THEN RETURN
310 LOCATE X,Y:PRINT#0 MA$:X=KX:Y=KY:LOCATE X,Y:MA$=CT$
320 IF MA$="木" THEN PRINT#0 CHR$(247+WH) ELSE PRINT#0 "日"
330 IF MA$="土" THEN 1430
340 IF ASC(MA$)>248 THEN SH=1
350 IF MA$="籠" OR MA$="金" THEN IT=-(MA$="籠")-(MA$="金")*2:MA$="  ":BEEP
360 IF MA$="▗" THEN IT=3:MA$="  ":BEEP ELSE RETURN
370 FORA=1TO4:DEFCHR$(233)=HEXCHR$(STRING$(16,C$(1))+STRING$(16,C$(3))+STRING$(1
6,C$(2)))
380 PAUSE1:C$(A)="5":NEXT:RETURN
390 REM ■■■■■■■■■■ DETA ■■■■■■■■■■
400 MX=(KX=-2)-(KX=40)+MX:MY=(KY=-2)-(KY=24)+MY:ME=MX*3+MY+1:BEEP
410 X=KX-(KX=-2)*40+(KX=40)*40:Y=KY-(KY=-2)*24+(KY=24)*24:KR=1:RETURN
420 REM ■■■■■■■■■■ BOMB ■■■■■■■■■■
430 BT=X+BH
440 IF BT=-2 OR BT=40 THEN RETURN
450 BM$=CHARACTER$(BT,Y):IF BM$="火" OR BM$="木" THEN 470
460 LOCATE BT,Y:PRINT#0"籠":BEEP:LOCATE BT,Y:PRINT#0 BM$:BT=BT+BH:GOTO 440
470 IF BT=X+BH THEN RETURN
480 LOCATE BT-BH,Y:PRINT#0"分":PLAY"O6C3":LOCATE BT-BH,Y:PRINT#0" "
490 LOCATE BT-BH,Y+2:PRINT#0" ":RETURN
500 REM ■■■■■■■■■■ FALL ■■■■■■■■■■
510 OC=OC+1
520 IF JH=0 THEN XT=0:YT=2:GOTO 270
530 JX=X+JH*2:IF JX=40 OR JX=-2 THEN JH=0:GOTO 530
540 IF CHARACTER$(JX,Y+2)><" " THEN JH=0:GOTO 520
550 XT=JH*2:YT=2:JH=0:GOTO 270
560 REM ■■■■■■■■■■ KIRIKAE ■■■■■■■■■■
570 SCREEN0,0,0:KR=0:FORA=1TO7:PALETA,0:NEXT
580 IF ME=9 THEN SCREEN 1,1,0:GOTO 660 ELSE SOUND7,63
590 GOSUB 1090:IF ME=8 AND IT><2 THEN LOCATE 4,18:PRINT#0"金"
600 IF ME=4 AND IT=0 THEN LOCATE 20,12:PRINT#0"籠":LOCATE14,16:PRINT#0"移  移  移"
610 IF ME=2 OR ME=4 THEN E1=INT(RND(1)*3)+251:S$=CHR$(32,E1):EY=ME*5-2
620 IF ME=7 THEN 630 ELSE 70
630 LOCATE 8,18:PRINT#0"土        火水 ■":LOCATE 2,12:PRINT#0" ▄■"
640 LOCATE 4,4:PRINT#0"■■■■■■■■■■":LOCATE 2,10:PRINT#0"■■  ■■  ■  ■  "
650 LOCATE 2,14:PRINT#0"▄□":IF IT=3 THEN 70 ELSE LOCATE 34,14:PRINT#0"▗":GOTO70
660 SOUND6,13::SOUND7,31:SOUND10,16:SOUND12,0:SOUND13,13:PALET 5,5:GOTO 590
670 REM ■■■■■■■■■■ ROPE ■■■■■■■■■■
680 PALET L,0:L=L+N:IF L=0 OR L=5 THEN N=N*-1:L=L+N
690 PALET M,0:M=M+O:IF M=4 OR M=8 THEN O=O*-1:M=M+O
700 PALET L,6:PALET M,6:Q=0:JH=(P=0)*-JH
710 IF P=1 THEN LOCATE X,Y:PRINT#0" ":X=RX(L):Y=RY(L):LOCATEX,Y:PRINT#0"日"
720 IF P=2 THEN LOCATE X,Y:PRINT#0" ":X=RX(M):Y=RY(M):LOCATEX,Y:PRINT#0"日"
730 ST$=KB$:KB$=INKEY$(0):IF KB$=ST$ THEN 750
740 IF KB$><"" AND P>0 THEN LOCATE X,Y:PRINT#0" ":GOTO 790
750 Q=Q+1:IF Q=3 THEN 760 ELSE 730
760 IF X=RX(L) AND Y=RY(L) THEN P=1
770 IF X=RX(M) AND Y=RY(M) THEN P=2
780 IF P>0 THEN 680 ELSE RETURN
790 X=X-((P=1)*N+(P=2)*O)*2:LOCATE X,Y:PRINT#0"日":P=0:GOTO 730
800 REM ■■■■■■■■■■ HOLE ■■■■■■■■■■
810 J=J+K:IF J=8 OR J=22 THEN K=K*-1:RETURN
820 LOCATE 38-J,20:PRINT#0 CHR$((K+2)/4*213+32)
830 LOCATE J,20:PRINT#0 CHR$((K+2)/4*213+32):RETURN
840 REM ■■■■■■■■■■ TOBIDAI ■■■■■■■■■■
850 H1=H1+1:IF H1><1 THEN H1=0:RETURN
860 H=H+4:IF H=32 THEN I=I*-1:H=12
870 LOCATE H,10:PRINT#0 CHR$((I+1)/2*213+32):RETURN
880 REM ■■■■■■■■■■ TAKI ■■■■■■■■■■
890 IF X=18 AND Y=4 THEN LOCATE X,Y:PRINT#0"木":LOCATE 14,10:PRINT#0"月":GOTO 910
900 SWAP C1,C2:PALET 1,C1:PALET 2,C2:RETURN
910 PAUSE 5:LOCATE 14,10:PRINT#0" ":X=12:Y=16:GOTO 900
```

★影さんは，いつもエラーばかりだしている。そこで，ひとこと「あんたはエラーイ」（埼玉県春日部市・小川環14才）……【影：最近の読者は，ようやく私の偉大さに気づいたようだな。編集長：つべこべ言わずに仕事しろ。】

```
920 REM ■■■■■■■■■■ WALKING ENEMY ■■■■■■■■■■
930 EX=EX+2:IF EX=20 THEN EX=2:LOCATE 36,EY:PRINT#0" "
940 LOCATE EX,EY:PRINT#0 S$:LOCATE EX+16,EY:PRINT#0 S$:RETURN
950 REM ■■■■■■■■■■ FIRE IMAGE ■■■■■■■■■■
960 FI=FI+2:IF FI=8 THEN 980
970 LOCATE 6+FI*FK-FK*2,12+FI:PRINT#0 STRING$(FK,"分"):RETURN
980 FORFI=2TO6STEP2:LOCATE 6+FI*FK-FK*2,12+FI:PRINT#0 STRING$(FK," "):NEXT
990 FK=INT(RND(1)*3)+1:FI=0:RETURN
1000 REM ■■■■■■■■■■ MASSAGE ■■■■■■■■■■
1010 SCREEN 1,1,0:CGEN:CSIZE3:CLS:LOCATE2,4:PRINT#0"ｶﾍﾞ ﾆ ﾒｯｾｰｼﾞ ｶﾞ ｱﾙ "
1020 LINE(4,10)-(33,15),"■",BF:CREV1:LOCATE10,12:PRINT#0"ﾎ ﾆ ｵﾁﾛ !!"
1030 CREV:CGEN1:BEEP:PAUSE50:WH=-1:SCREEN0,0,0:GOTO 140
1040 REM ■■■■■■■■■■ SHI ■■■■■■■■■■
1050 CGEN:LOCATE10,8:PRINT#0"GAME OVER":CGEN1:SH=0
1060 SOUND7,63:PLAY"O3D5R0D1R2D1ROD5F4E1R0E4D1R0D4#C2D"
1070 IF INKEY$(0)="" THEN 1070 ELSE 30
1080 REM ■■■■■■■■■■ DISCRIPT SCENE ■■■■■■■■■■
1090 CLS:LINE(0,0)-(39,21),"火",B
1100 LINE(1,1)-(38,20),"火",B
1110 IF MY><0 THEN LINE(2,0)-(37,1)," ",BF
1120 LINE(0,10)-(39,11),"火",BF
1130 ON ME RESTORE 1300,1310,1320,1330,1340,1350,1360,1380,1390
1140 READ A,B,C,D
1150 IF A<2 THEN LINE(B,C)-(B+D,C+1),CHR$(A*213+32),BF:GOTO 1140
1160 IF A<5 THEN LINE(B,C)-(B+1,C+D),CHR$((A=2)*211+241+A),BF:GOTO 1140
1170 IF A=5 THEN READ E,F:LINE(B,C)-(B+D,C+E),CHR$(F),BF:GOTO 1140
1180 RETURN
1190 REM ■■■■■■■■■■ START SCENE ■■■■■■■■■■
1200 SCREEN 0,0:RESTORE 1400:FOR A=1 TO 7:READ RX(A),RY(A),B,C,D
1210 IF A=2 OR A=3 THEN B1=24:B2=2.5 ELSE B1=23:B2=1.4
1220 IF A=6 THEN LINE(B,C)-(B,D),PSET,A ELSE CIRCLE(B,16),B1,A,B2,C,D
1230 NEXT:SCREEN 1,1:CIRCLE(144,128),16,5,5,90,180
1240 CIRCLE(144,128),40,5,2.4,90,180:LINE(144,32)-(144,48),PSET,5
1250 LINE(105,128)-(129,128),PSET,5:PAINT(143,40),5
1260 FORA=1TO100:B=INT(RND(1)*45)+94:C=INT(RND(1)*9)+119:D=INT(RND(1)*2)+1
1270 PSET(B,C,D):NEXT:L=1:M=5:N=1:O=1:P=0
1280 H=8:I=1:J=20:K=-2:C1=5:C2=7:FK=3:RETURN
1290 REM ■■■■■■■■■■ DISCRIPT DATA ■■■■■■■■■■
1300 DATA 0,10,10,19,3,6,10,9,3,32,20,3,2,38,2,7,6
1310 DATA 3,6,10,9,3,32,20,3,3,32,0,7,6
1320 DATA 3,32,0,9,3,6,10,9,2,38,0,9,1,0,18,39,6
1330 DATA 3,32,10,7,1,2,14,25,3,10,14,3,2,0,2,7,6
1340 DATA 0,10,10,21,3,6,10,9,3,32,20,3,2,38,0,9,6
1350 DATA 2,0,0,9,4,10,0,9,5,12,0,27,19,32,5,2,16,37,3,243,3,32,0,15,6
1360 DATA 0,2,10,35,1,28,12,3,1,30,16,7,3,26,4,15,3,2,4,5
1370 DATA 3,22,10,7,4,24,4,19,5,0,16,5,7,245,1,0,22,39,3,34,20,3,1,30,14,1,6
1380 DATA 1,0,0,38,2,0,2,7,0,10,10,19,3,34,0,9,3,32,20,3,6
1390 DATA 5,0,0,37,19,32,5,0,16,37,3,243,3,32,0,5,1,18,6,19,5,18,4,19,1,243,6
1400 DATA 10,6,96,270,360,12,8,96,305,360,16,8,145,180,235,18,6,145,180,270
1410 DATA 20,6,176,270,360,24,8,200,16,64,28,6,224,180,270
1420 REM ■■■■■■■■■■ ENDING ■■■■■■■■■■
1430 MU$="O5D3G1D3G3D1F3EDC:O4F7C7:O4A7E7":PLAYMU$:PLAY"D404B3B1G7G3:F7C7:A7E7"
1440 PLAYMU$:PLAY"O5D4G1G3B3B5R3:F7E5R5:A7B5R5"
1450 CLS4:INIT:LOCATE8,10:PRINT"You have got the crystal."
1460 LOCATE14,13:PRINT"Wait a moment."
1470 SCREEN 0,1:CLS4:CIRCLE(160,150),80,3,.5:PAINT(160,150),3,3
1480 LINE(0,40)-(319,149),PSET,6:LINE(319,40)-(0,149),PSET,6
1490 CIRCLE(160,100),50,5:PAINT(160,100),5,5:PAINT(319,100),6,6,5
1500 PAINT(0,100),6,6,5:SCREEN1,1,0:CSIZE3:LOCATE6,2:PRINT#0"Chapter 1 End"
1510 PALET6,0:PAUSE5:PALET6,6:PAUSE15:GOTO 1510
1520 REM ■■■■■■■■■■ OPENING ■■■■■■■■■■
1530 SCREEN:CSIZE3:CLS:COLOR5:LOCATE12,2:PRINT#0"vox Dei":COLOR3
1540 LOCATE 6,18:PRINT#0"SPACE.....BOMB":COLOR6
1550 LOCATE 6,20:PRINT#0"  S  .....SAVE":COLOR7
1560 LOCATE 6,6:PRINT#0"Z X C       8"
1570 LOCATE 8,8:PRINT#0"\|/        |"
1580 LOCATE 24,10:PRINT#0"4— —6"
1590 LOCATE 28,12:PRINT#0"|"
1600 LOCATE 28,14:PRINT#0"2"
1610 CGEN1:LOCATE 10,10:PRINT#0"8":LOCATE 28,10PRINT#0"8"
1620 IF INKEY$(0)="" THEN 1620 ELSE RETURN
1630 DEFCHR$(32)=HEXCHR$("0000000000000000000000000000000000000000000000000000")
1640 DEFCHR$(234)=HEXCHR$("000000000000000001CCC5F7D7D3E1C3E1CC85F7D7D3C183C")
1650 DEFCHR$(235)=HEXCHR$("1C3E7F7F7F7F7F7F1C2A49497F49497F00143636003636003600")
1660 DEFCHR$(236)=HEXCHR$("0A152A1502452A550A152A1502452A55152A552A0102552A")
1670 DEFCHR$(237)=HEXCHR$("A854AA5400002A14A854AA5400002A1450A854A80022142A")
1680 DEFCHR$(238)=HEXCHR$("2A5528142A140A052A5528142A140A05552A54281528150A")
1690 DEFCHR$(239)=HEXCHR$("2A142814A850A0502A142814A850A050142A1428542850A0")
1700 DEFCHR$(240)=HEXCHR$("00003E7F7F7F7F3E040800202000100004080020200001000")
1710 DEFCHR$(241)=HEXCHR$("3C7E7E7E7F7FFFFE102020002143FFFE3C7E7E7C7C300000")
1720 DEFCHR$(242)=HEXCHR$("00000000000000000386C6C38101C1C10386C6C38101C1C10")
1730 DEFCHR$(243)=HEXCHR$("FFFFFFFFFFFFFFFF0000000000000000FFFFFFFFFFFFFFFF")
1740 DEFCHR$(244)=HEXCHR$("42427E4242427E4242427E4242427E4242427E4242427E42")
1750 DEFCHR$(245)=HEXCHR$("0000000000000000FBFB00BFBFBF00FBAA510015AA150051")
1760 DEFCHR$(246)=HEXCHR$("860000030300008679FF8FFCFC8FFF79FEFC8CFFFF8CFCFE")
1770 DEFCHR$(247)=HEXCHR$("00000000000000007EDBDBDBFF7E66E77EDBDBDBFF7E0000")
1780 DEFCHR$(248)=HEXCHR$("610000C0C00000619EFFF13F3FF1FF9E7F3F31FFFF313F7F")
1790 DEFCHR$(249)=HEXCHR$("00000000000000001428367EFFFF7E3C0000001428341800")
1800 DEFCHR$(250)=HEXCHR$("7C7C7C3838381010707070303020000007C7C7C3838381010")
1810 DEFCHR$(251)=HEXCHR$("0C70F8D8F87000000072FBFAFE7EFC780C020322060EFC78")
1820 DEFCHR$(252)=HEXCHR$("0002072554545488000207255454548800020725545454 88")
1830 DEFCHR$(253)=HEXCHR$("0000000200020000304880CEFF7F1E150000000200020000")
1840 RETURN
```


★僕は，自転車にのって，ベーマガを買いに行く途中，前から車が来た。よけようとすると，毛虫がいたので逆によけたら，川に落ちてしまった。(広島県東広島市・**岩広　実12才**)……**【編：おきのどくさまでした。】**

PB-100用
ミスター Mr. どざえもん 土左衛門

おお！ぴいぴ♥



おはなし STORY

ある雨あがりの日の昼過ぎに，匿名希望のA君は池のまわりを散歩していました。

と，そのときです。ズルッというにぶい音とともに，水しぶきが空高く舞いあがりました。

タイトル名から判断したカンのスルドイ方もおられることでしょうが，A君は泳げなかったんだ…ゾ！と。

遊びかただよー EXPLANATION

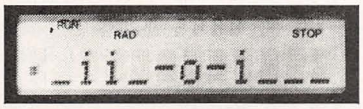
第1図を見てください。

①A君……おぼれそうになります。**第1表**のキー操作で，助けてあげてください。しくじるとおぼれます（決して喜んでいるんじゃありません）。

②土手……ここまでいけば面クリアで



《写真1》もう少しで土手だ！ は，はやく[4]か[6]を押して！



《写真2》手をバタバタさせて，おぼれてしまいました

す。

③モード…ＭＩＳＳの数により，ＤＥＧ→ＲＡＤ→ＧＲＡと変化します。

④クイ　⑤水面…単なる背景なので関係ありませんが，クイの位置は各面で変化するので，「おおーこれはスゲエぜいっ」と感動してください。

補足説明 APPENDIX

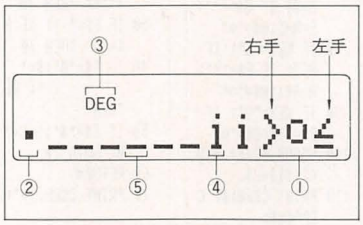
Ａ君は泣かない強い子なので，１回ぐらいはおぼれても大丈夫ですが，３回おぼれるとやっぱり死にます。

キー操作は，早めにしたほうが高得点。面数が進めばむずかしくなります。

ニュートラルとは，キーを何も押さないことです。ちなみに私のハイスコアは3012点でした（ＨＥＬＰ15クリア）。

動作可能機種

ＰＢ－80／100／100Ｆ／110／200／300／400／410，ＦＸ／700Ｐ／710Ｐ／720Ｐ／802Ｐ／820Ｐなど



《第１図》画面構成

《第１表》Ａ君の運命

Ａ君	助かるとき	おぼれるとき
≧○≦	[4] or [6]	ニュートラル
＞○＜	ニュートラル	[4] or [6]
＞○≦	[6]	[4] or ニュートラル
≧○＜	[4]	[6] or ニュートラル

《第１表》変数表

- Ａ$，Ｂ$，Ｃ$，Ｄ$，Ｅ$，Ｆ$ ……ＤＡＴＡ
- Ｇ……難易度
- Ｈ……ハイスコア
- Ｉ……ループ・カウンタ
- Ｊ……ループ・カウンタ
- Ｋ$……キー入力
- Ｍ……ＭＯＤＥ
- Ｏ……表示用
- Ｒ……ラウンド
- Ｓ……スコア
- Ｖ$，Ｗ$ ……ＤＡＴＡ
- Ｘ……ループ値決定
- $……面ＤＡＴＡ

Mr. 土左衛門のプログラム・リスト

```
P0
   5 S=0:M=4:R=1:A$=
     "〉〈":B$="≧ ≦":
     C$="≧ 〈":D$="〉
     ≦"
  10 E$="o":F$="o":V
     $="_":W$="i": P
     RINT "HIGH";H;"
     /";
  15 PRINT "HELP";R;
     :G=10-R/2: MODE
      M:$=","
  20 FOR I=1 TO 11:$
     =$+V$( RAN#*1.2
     ): NEXT I
  25 FOR I=9 TO 1 ST
     EP -1:U= INT( R
     AN#*4: PRINT CS
     R0;$; CSRI;A$(U
     );
  30 FOR J=0 TO G: P
     RINT CSRI+1;E$(
     2* FRAC(J/2));
  35 K$= KEY: IF K$=
     "": NEXT J
  40 IF U=0; IF K$<>"
     " THEN 75
  45 IF U=1; IF K$="
     " THEN 75
  50 IF U=2; IF K$<>"
     4" THEN 75
  55 IF U=3; IF K$<>"
     6" THEN 75
  60 S=S+ INT(G-J+2:
      NEXT I: PRINT
     CSR1;"-";:S=S+R
     *20
  65 FOR I=1 TO 4: P
     RINT CSR3;" ";:
     X=10: GOSUB #1:
      PRINT CSR3;"Y"
     ;
  70 X=20: GOSUB #1:
      NEXT I:R=R+1:
     PRINT : GOTO 15
  75 X=5:O=1: FOR I=
     1 TO 6
  80 PRINT CSR0;"-o-
     ";: GOSUB #1: P
     RINT CSR0;"_o_"
     ;: GOSUB #1
  85 NEXT I: PRINT :
     M=M+1: IF M<7 T
     HEN 15
  90 PRINT "SCORE";S
     ;: IF S>H;H=S:
     PRINT ";EXCELLE
     NT!";
  95 X=150: GOSUB #1
     : STOP : GOTO 5

P1
   5 FOR J=1 TO X: N
     EXT J: RETURN
```

★６月号の95ページで編さんが「影さんは，強い光を見ると泡をふいて…」と言っていましたが，その光とはDr.Dの光ではないのですか？（千葉県鎌ヶ谷市・**放射性物質13才**）……**【影：だからDr.Dに弱いんです。】**

PB-100用＋増設RAM

ドック DOCK-フォース FORCE

高橋　博明



ゲームの内容

あなたは，戦闘機ソウル（**第1表**）を操り，敵（**第2表**）をやっつけてください。

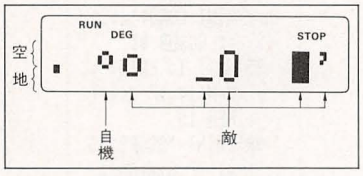
操作方法

S 0でゲームがはじまります。ソウルは8 2 4 6で上下左右。1 3 7 9で左下，右下，左上，右上のように，動きます(**第3表**)。Aでディヴァイデッド・ソウルⅠ（対空用）を，Zでディヴァイデッド・ソウルⅡ（対地用）をそれぞれ発射します。

ゲームについて

ミラクル・ホール（○）にぶつかると，ワープしたことになります。

また，すべてのキャラクターをすりぬけることができます。



《第1図》画面構成

DOCK-FORCEのプログラム・リスト

```
P0
  10 PRINT CSR0;"-DO
     CK-FORCE-";: GO
     SUB #9:Z=3:S=0:
     Q=0
  20 PRINT "Hi-Sc.";
     H;: GOSUB #9: P
     RINT "By ";O$;:
      GOSUB #9
  30 GOTO #1

P1
  10 PRINT CSR0;"Sco
     re";S;: GOSUB #
     9: PRINT CSR3;"
     -START-";: GOSU
     B #9
  15 A=2:B$="o":$="
                    "
  20 IF KEY="7"; IF
     A>0; IF B$="o";
     A=A-1:B$="o"
  30 IF KEY="9"; IF
     A<7; IF B$="o";
     A=A+1:B$="o"
  40 IF KEY="8"; IF
     B$="o":B$="o"
  50 IF KEY="4"; IF
     A>1;A=A-2
  60 IF KEY="6"; IF
     A<7;A=A+1
  70 IF KEY="1"; IF
     A>0; IF B$="o";
     A=A-1:B$="o"
  80 IF KEY="3"; IF
     A<7; IF B$="o";
     A=A+1:B$="o"
  90 IF KEY="2"; IF
     B$="o":B$="o"
 100 GOSUB #2:$= MID
     (2,11)+C$
 110 PRINT CSR0;$; C
     SRA;B$;
 120 E$= MID(A+1,1):
      IF E$<>" "; GOS
     UB #3
 130 IF KEY="A"; GOS
     UB #4
 140 IF KEY="Z"; GOS
     UB #5
 150 S=S+10: GOTO 20

P2
  10 F= INT( RND*10
     0)
  20 IF F<5;C$="■":
      RETURN
  30 IF F<12;C$="O":
      RETURN
  40 IF F<20;C$="_":
      RETURN
  50 IF F<30;C$="'":
      RETURN
  60 IF F<40;C$=".":
      RETURN
  70 IF F<47;C$="o":
      RETURN
  80 IF F<54;C$="o":
      RETURN
  90 C$=" ": RETURN

P3
  10 IF E$=B$;S=S+20
     : GOTO 70
  20 IF E$="'"; IF B
     $="o" THEN 70
  30 IF E$="."; IF B
     $="o" THEN 70
  40 IF E$="O";$="
                    ": RE
     TURN
  50 IF E$="■";S=S+3
     0: GOTO 70
  60 RETURN
  70 PRINT CSRA;"*";
     : GOTO #8

P4
  10 IF B$="o";G$="'
     ": GOTO 30
  20 G$="."
  30 FOR I=A+1 TO 9
  40 PRINT CSR0;$; C
     SRA;B$; CSR1;G$
     ;
  50 D$= MID(I+1,1):
      IF D$<>" "; IF
     D$=B$ THEN 70
  60 NEXT I: RETURN
  70 PRINT CSR0;$; C
     SRA;B$; CSR1;"*
     ";: GOSUB #6:S=
     S+20
  80 $= MID(1,1)+" "
     + MID(I+2):I=9:
      GOTO 60

P5
  10 IF B$="o";G$=".
     ": GOTO 90
  20 G$="'"
  30 FOR I=A+1 TO A+
     3
  40 PRINT CSR0;$; C
     SRA;B$; CSR1;G$
     ;
  50 IF I=A+1;G$="."
  60 IF I=A+2;G$=","
  70 NEXT I:D$= MID(
     A+4,1): IF D$<>"
      ";P=1: GOTO 13
     0
  80 RETURN
  90 FOR I=A+1 TO A+
     2
 100 PRINT CSR0;$; C
     SRA;B$; CSR1;G$
     ;
 110 G$=",": NEXT I:
     D$= MID(A+3,1):
      IF D$<>" " THEN
      130
 120 RETURN
 130 IF D$="_";S=S+5
     0: GOTO 160
 140 IF D$="■";Q=Q+1
     : IF Q=3;W=0:S=
     S+100: GOTO 160
 150 RETURN
 160 IF P=1;I=A+3:P=
     0: GOTO 180
 170 I=A+2
 180 PRINT CSR0;$; C
     SRA;B$; CSR1;"W
     ";
 190 GOSUB #6:$= MID
     (1,I)+" "+ MID(
     I+2): RETURN

P6
  10 FOR X=0 TO 10:
     NEXT X: RETURN

P8
  10 GOSUB #9:Z=Z-1:
      IF Z<0 THEN 30
  20 GOTO #1
  30 PRINT CSR1;"-GA
     ME-OVER-";: GOS
     UB #9: PRINT CS
     R0;"Score";S
  40 IF H<S;H=S: PRI
     NT "YOUR TOP";:
      GOSUB #9: INPU
     T "Name",O$

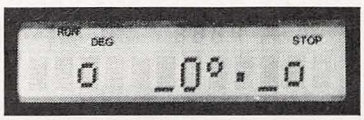
P9
  10 FOR X=0 TO 200:
      NEXT X: PRINT
     : RETURN
```

プログラムについて

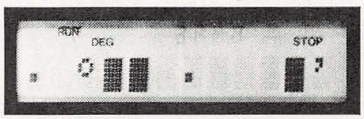
P0～P6，P8～P9のエリアを使用しています。それぞれのエリアは**第3表**のようになっています。

《第1表》自機キャラクター

キャラクター	名
○○	ソウル
'.	ディヴァイデッド・ソウルⅠ（対空用）
'., .,	ディヴァイデッド・ソウルⅡ（対地用）



▲《写真1》戦闘機ソウルを操るのは，そうキミだ！



▲《写真2》この敵（リアールベース）は手ごわいぞ！

《第2表》敵の種類と破壊方法

場	キャラクター	名	点	破壊方法
空	○○	フェイン	20	ディヴァイデッド・ソウルⅠ　1発
空	○	ミラクル・ホール		不可能
空	'.	リタ		不可能
地	_	ベースシップ	50	ディヴァイデッド・ソウルⅡ　1発
地	■	リアールベース	100	ディヴァイデッド・ソウルⅡ　3発

《第3表》プログラム・エリアの説明

P0	－タイトル表示
P1	－メイン・プログラム
P2	－敵をきめる
P3	－自機の爆発
P4	－ディヴァイデッド・ソウルⅠ発射と空中物の爆発
P5	－ディヴァイデッド・ソウルⅡ発射と地上物の爆発
P6	－ループ（短）
P8	－GAME OVER表示など
P9	－ループ（長）

★おい！6月号114ページの影！おれは信じて水かけまくったら，ベーマガが爆発しちゃったゾ!!どーしてくれる。(東京都世田谷区・TOLICHAN12才)……【影：お湯をかけ2，3分間まつのまちがいでした。】

PC-1245/51用

与作（よさく）

石川　康弘



〜与作は木ィを切るぅ〜。
てなわけで，ひたすら木を切ってください（こういうゲームは作りたくなかった）。

遊びかた

DEF A でスタートします。

移動は，4 6 でそれぞれ左右に動きます。木を切るには，木のとなりで 5 を押します。

何回か木を切ると，画面のはじにオノマーク（🪓）がでます。これがでると木はもう切れません。左はしにある家のとなりまでもどって，5 を押してください。

ときどき，イノシシが飛びだしてきますが，イノシシが自分のとなりにきたら 8 を押すとジャンプしてかわせます。

イノシシの体当たりを3回受けると再起不能となって終わってしまいます。

プログラムについて

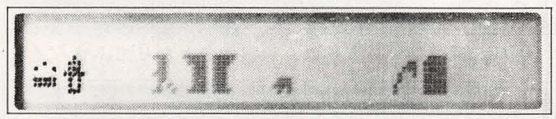
40行，140行の変数Oの値を変えれば，オノを使える回数が変えられます。

450行のＩＦ　Ｒ＜2の2を変えれば，ＭＩＳＳできる回数を変えられます。

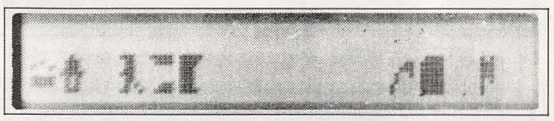
★

与作のプログラム・リスト

```
 10:"A": WAIT 0: RANDOM
    : CLEAR : DIM K(5):M
    =6
 20:F=&F814,V=4576,R=0
 30:FOR I=0 TO 5:K(I)=12
    7: NEXT I
 40:X=&F80A,C=0,P=0,O=
    RND (3)+1
 50:Z=&F832,B=0
 60:PRINT "": CALL V
 70:RESTORE 550: FOR I=0
    TO 9: READ A: POKE &
    F872+I,A: NEXT I
 80:FOR I=0 TO 4: READ A
    : POKE &F805+I,A:
    NEXT I
 90:POKE F,1,67,K(0),K(1
    ),K(2),K(3),K(4),K(5
    ),67,1
100:FOR I=0 TO 10: CALL
    &6F30: CALL V: NEXT
    I
110:GOSUB 510
115:IF P=1 THEN GOSUB 53
    0
120:A$= INKEY$ : IF A$="
    " THEN 200
130:IF (X=F-5)*(A$="6")+
    (X=&F80A)*(A$="4")
    THEN 200
140:IF (X=&F80A)*(A$="5"
    ) THEN CALL &6F31:
    GOSUB 540:P=0:O= RND
    (3)+1: GOTO 200
150:IF (X=F-5)*(A$="5")
    THEN 250
160:IF A$="8" THEN 370
170:GOSUB 520
180:X=X+((A$="6")-(A$="4
    "))*5
190:GOSUB 510
200:IF (B=0)*( RND (7)>M
    ) LET B=1
210:IF B=0 THEN 120
220:CALL &6F5B: CALL V:
    POKE Z,32,112,48,112
    ,0,0,0,0,0
230:IF (Z=X)+(Z+5=X)
    THEN 410
240:Z=Z-5: GOTO 120
250:IF P=1 THEN 200
260:CALL V: POKE X,73,12
    7,31,40,72
270:CALL &6F5B:O=O-1:K(C
    )=99
280:IF O<=0 THEN GOSUB 5
    30:P=1
290:POKE F+C+2,K(C):C=C+
    1:S=S+5
300:IF C<6 THEN 190
310:IF F>&F830 THEN 330
320:WAIT 200: PRINT "CLE
    AR !!":F=F+5:S=S+25:
    WAIT 0: GOTO 30
330:FOR I=0 TO 10: CALL
    &6F5B: CALL V: CALL
    &6F30: NEXT I
340:WAIT 200: PRINT "LEV
    EL UP!!": WAIT 0
350:M=M-1: IF M<0 THEN M
    =0
360:S=S+50: GOTO 20
370:IF Z<>X THEN 400
380:CALL V: POKE X,36,11
    8,50,117,4,0,0,0,0:
    CALL &6F5B
390:S=S+10: GOTO 50
400:CALL V: POKE X,4,6,2
    ,5,4: GOTO 190
410:POKE X,5,10,15,10,5:
    CALL &6F5B
420:PRINT "": CALL V
430:POKE &F872,127,0,8,2
    8,8,127
440:FOR I=1 TO 4: CALL V
    : POKE &F80B+I*10,11
    2,48,96: CALL &6F5B:
    NEXT I
450:WAIT 200: IF R<2
    THEN PRINT "MISS!  +
    1":R=R+1: WAIT 0:
    GOTO 30
460:BEEP 1: PRINT " GAME
    -OVER"
470:PRINT "YOUR POINT:";
    S: END
510:CALL V: POKE X,73,12
    7,31,32,64: RETURN
520:CALL V: POKE X,0,0,0
    ,0,0: RETURN
530:CALL V: POKE &F869,0
    ,31,14,127,0: RETURN
540:CALL V: POKE &F869,0
    ,0,0,0,0: RETURN
550:DATA 127,127,127,127
    ,126,14,6,4,24,96
560:DATA 8,126,79,126,8
```



▲〈写真1〉イノシシが飛びだしてくるぞ，気をつけろ！



▲〈写真2〉右はしにオノマークがでたら木はもう切れない！

★ぼくのお兄さんは，ベーマガを読むと，「うわー，すごいソフトだ!!」と言って，中古マイコンの広告を見ている。（千葉県 旭市・乃川喜治12才）……【編：おもしろかった記事に，広告と書くのは，やめましょう!!】

PC-1500用

コマンド
Command

皆川　徹



STORY

俺の名は，コマンド，かつてベトナムに参加した男だ。ある日，俺の彼女がある組織にさらわれた。

そこで俺は，その組織に１人で立ち向かうのだった。

内容

コマンドを移動させて敵の基地を破壊してください。4 6で左右，7 9で左右ジャンプ，2でふせて，8で立ちあがります。移動はふせているときにはできません。5キーで剣をふり，自分のとなりに敵がいると倒すことができます。

また，左の数字はダメージでそれが０以下になると，１人死にます。コマンドは最初３人います。ダメージは敵とぶつかったとき，手りゅう弾が自分の近くで爆発したときに増えます。

しかし，近くで爆発したときでもふせているとダメージを少なくすることができ，障害物のとなりでふせるとダメージをうけなくてすみます。

Commandのプログラム・リスト

```
 1:CLEAR :RANDOM
   :RESTORE :WAIT
   0:DIM A$(2),K$
   (5),B$(4),C$(2
   3),T(22)
 2:PRINT "*****<<
   < COMMANDO >>>
   *****":BEEP 2
 3:S=0:O=3:R=1:M=
   1:P=5:GOSUB 90
   0
 5:IF INKEY$ =""
   GOTO 5
 6:BEEP 1:PRINT "
     SCENE ";M:
   GOSUB 930:CLS
 7:A=1:B=1:D=9:E=
   23:F=0:G=0
 9:FOR I=0TO 22:
   CURSOR I:
   GPRINT C$(I):
   NEXT I:CURSOR
   23:GPRINT I$;J
   $
10:IF R=5CURSOR 2
   5:GPRINT B$
15:ON FGOTO 90,10
   0
20:ON VAL (INKEY$
   )GOTO 130,30,1
   30,35,115,45,6
   5,60,75
25:GOTO 130
30:B=0:GOTO 130
35:IF A-1<1OR T(A
   -1)=1OR B=0
   GOTO 130
40:CURSOR A:
   GPRINT G$:A=A-
   1:GOTO 130
45:IF A>19GOTO 23
   5
50:IF T(A+1)=1OR
   B=0GOTO 130
55:CURSOR A:
   GPRINT G$:A=A+
   1:GOTO 130
60:B=1:GOTO 130
65:IF B=0OR A-1<1
   GOTO 130
70:F=1:CURSOR A:
   GPRINT C$(A):A
   =A-1:B=2:GOTO
   130
75:IF B=0GOTO 130
80:IF A>19GOTO 23
   5
85:F=2:CURSOR A:
   GPRINT C$(A):A
   =A+1:B=2:GOTO
   130
90:IF A-1<1OR T(A
   -1)=1LET B=1:F
   =0:GOTO 130
95:CURSOR A:
   GPRINT C$(A):A
   =A-1:B=1:F=0:
   GOTO 130
100:IF T(A+1)=1LET
   B=1:F=0:GOTO 1
   30
105:IF A>19GOTO 23
   5
110:CURSOR A:
   GPRINT C$(A):A
   =A+1:B=1:F=0:
   GOTO 130
115:IF B=3GOTO 130
120:GCURSOR A*6+4:
   GPRINT "0808":
   IF A+1<>EGOTO
   130
125:BEEP 2,70,10:
   CURSOR A+1:
   GPRINT C$(A+1)
   :E=23:S=S+20*B
130:CURSOR A:
   GPRINT A$(B):
   IF A=ELET D=D-
   4:E=23:BEEP 1,
   200,20
135:IF A>17CURSOR
   E:GPRINT C$(E)
   :E=23:GOTO 155
140:CURSOR E:
   GPRINT C$(E):E
   =E-1:CURSOR E:
   IF T(E)=0
   GPRINT E$:GOTO
   150
145:GPRINT F$
150:IF A=ELET D=D-
   4:E=23:BEEP 1,
   200,20
```

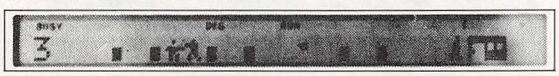
ある程度，右（建物のすこし左）までいくと，面クリアです。５面クリアで彼女を救出できたことになり，コマンドが１人増えて，そのあと１～５面のくり返しになります。



▲〈写真１〉左に現れるのがコマンドであるキミだ！



▲〈写真２〉手りゅう弾は，障害物のとなりでふせろ！



▲〈写真３〉剣をふって敵を倒して前進あるのみ！



▲〈写真４〉うわーっ！ダメージが０以下になるとホラ！

★影さん，ぼくをおぼえているか!!　おれは仮面の忍者赤影だ。アハハハハ…。（静岡県・山口正明12才）……【影：12才なのに赤影を知っているとは…。つぐ美：私なんて，まだ生まれてなかったもん。一同：……。】

```
155:ON GGOTO 170,1
    75,175,180,200
160:K=22:IF RND P<
    >1GOTO 190
165:CURSOR 22:
    GPRINT C$:G=1:
    H=INT ((22-A)/
    4):H=H+(H=0):
    GOTO 190
170:K=K-H:CURSOR 2
    2:GPRINT D$:
    CURSOR K:
    GPRINT B$(1):G
    =G+1:GOTO 15
175:CURSOR 22:
    GPRINT D$:GOTO
    185
180:CURSOR 22:
    GPRINT G$
185:CURSOR K:
    GPRINT C$(K):K
    =K-H+RND 2-1:
    CURSOR K:
    GPRINT B$(G):G
    =G+1
190:U$=STR$ (INT (
    D)):CURSOR 0:
    PRINT U$:IF D<
    0GOTO 260
195:GOTO 15
200:CURSOR K:
    GPRINT H$:G=0:
    IF ABS (K-A)>4
    CURSOR K:
    GPRINT C$(K):
    GOTO 15
205:N=SGN (K-A):IF
    ABS (K-A)>1AND
    T(A+N)=1AND B=
    0CURSOR K:
    GPRINT C$(K):
    GOTO 15
210:L=5-ABS (K-A)+
    1:IF K=ALET L=
    6:GOTO 230
215:IF T(K)=1LET L
    =L-1
220:IF T(A+N)=1LET
    L=L-1
225:IF B=0LET L=L/
    2
230:D=D-L:CURSOR K
    :GPRINT C$(K):
    FOR I=1TO L:
    BEEP 1,150+I*1
    0,5:NEXT I:
    GOTO 190
235:CURSOR K:
    GPRINT C$(K):
    CURSOR 22:
    GPRINT G$:
    CURSOR 20:
    GPRINT A$(1):
    PAUSE
```

```
240:FOR I=1TO 3:
    CURSOR I+20:
    GPRINT B$(I):
    BEEP 1,200+I*1
    0,80:CURSOR I+
    20:GPRINT C$(I
    +20):NEXT I:
    BEEP 1,240,80
245:CURSOR 24:
    GPRINT H$:BEEP
    3:CURSOR 23:
    GPRINT H$:BEEP
    9:PAUSE
250:FOR I=INT D TO
    0STEP -1:S=S+5
    0:U$=STR$ (I):
    CURSOR 0:PRINT
    U$:BEEP 1:NEXT
    I:IF R=5GOTO 2
    80
255:M=M+1:R=R+1:
    PAUSE :PAUSE "
     SCORE ";S:
    GOTO 6
260:PAUSE :WAIT 10
    :O=O-1:CURSOR
    A:GPRINT "4000
    60406050":BEEP
    3,200
265:IF O>0PAUSE "
    SCORE ";S:WAIT
    0:GOTO 6
270:CURSOR 8:PRINT
    "GAME OVER":
    RESTORE 955:
    FOR I=1TO 11:
    READ U,V:BEEP
    1,U,V:NEXT I
275:PAUSE :WAIT :
    PRINT " SCORE
    ";S:GOTO 1
280:PAUSE :PAUSE :
    FOR I=24TO 21
    STEP -1:CURSOR
    I:GPRINT G$;A$
    ;G$:BEEP 1:
    PAUSE :NEXT I:
    CURSOR 20:
    GPRINT A$(0)
285:FOR I=1TO 4:
    CURSOR 21:
    GPRINT "000004
    0000":BEEP 1,7
    0,80:CURSOR 21
    :GPRINT "00060
    E0600":BEEP 1,
    50,100
290:CURSOR 21:
    GPRINT "060F1E
    0F06":BEEP 1,3
    8,120:BEEP 1,3
    1,500:NEXT I
295:PAUSE :CURSOR
    8:PRINT "BONUS
     500":BEEP 9:S
```

```
    =S+500:M=M+1:R
    =1:P=P-1+(P=0)
    :O=O+1:PAUSE :
    GOTO 6
900:FOR I=1TO 10:
    READ @$(I):
    NEXT I
905:FOR I=0TO 2:
    READ A$(I):
    NEXT I
910:FOR I=1TO 5:
    READ P$:K$(I)=
    P$+"0000":NEXT
    I
915:FOR I=1TO 4:
    READ P$:B$(I)=
    P$+"0000":NEXT
    I
920:RETURN
921:DATA "20367D30
    20","28743D7422
    ","603C384848
    ","603C7F4000"
    ,"04641E3C40"
922:DATA "020A07AF
    08","0000000000
    000","5164787224821","7F13030
    3037F","73737F
    73737F"
923:DATA "40703460
    0804","08781A6
    80402","0A0E07
    0A02"
924:DATA "00787878
    ","00707870","
    00787060","004
    07870","002850
    00"
925:DATA "00060604
    ","00060700","
    040C0C00","006
    06000"
930:FOR I=0TO 22:C
    $(I)=G$:T(I)=0
    :NEXT I
935:RESTORE 950:
    FOR I=1TO R:
    READ W:NEXT I
940:FOR I=3TO 19:V
    =INT (W/2):IF
    V<>W/2LET T(I)
    =1:C$(I)=K$(R)
945:W=V:NEXT I:C$(
    23)=I$:RETURN
950:DATA 174410,17
    4372,214148,21
    5332,199233
955:DATA 90,180,90
    ,120,90,50,90,
    180,75,150,80,
    50,81,150,90,5
    0,90,120,96,50
    ,90,300
```

PC-1500

★切手をさかさにはると，相手の人に告白するという意味なんだよ。(茨城県西茨城郡・由貴chan15才)……【つぐ美：それでこの前，影さんが切手をさかさまにはった手紙を何通もだしてたの一。編：下手な鉄ぽう……？】

PC-2001用
アルバイト

縣　俊介



STORY

あなたは，ベーマガを買うお金がありません。いかん！このままでは…。50キャンペーンに協力できんではないか！

そう悩んでいたあなたの目に，「荷物運びのアルバイト募集。給料はずむ！」と書かれたポスターが……。

HOW TO PLAY

2人の人間を操って，ベルト・コンベアから流れてくる荷物を運んでください。

／キーで右側の人間，1キーで左側の人間が上下します。5回ミスするとクビになります。

荷物をベルト・コンベアに移すと30円，箱づめされた製品をトラックに運ぶと200円もらえます。そしてトラックに20個製品を運ぶとボーナスとして2,000円も，もらえるんですよ!!

すると1面クリアとなり，ミスが0にもどります。そして，つぎの面となります。面が進むにつれ，しだいに荷物のスピードが速くなり，むずかしくなります。

アルバイトのプログラム・リスト

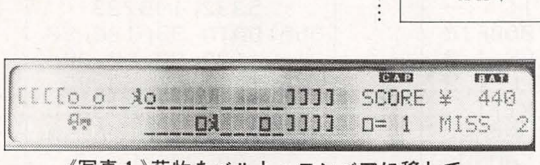
```
10 DEFINT A-Z:CONSOLE 0,0,0:DEFUSR=&H728:DEFUSR1=&H726:GOTO 480
20 REM ********** ニモツ ウゴキ ***********
30 R=RND(1)*3:IF LEFT$(A1$,1)=" " AND R<2 THEN B1$="o" ELSE B1$=" "
40 A1$=LEFT$(B1$+A1$,15)
50 R=RND(1)*3:IF RIGHT$(A2$,1)=" " AND R<2 THEN B2$="□" ELSE B2$=" "
60 A2$=RIGHT$(A2$+B2$,10)
70 GOSUB 230:LOCATE 50:PRINT LEFT$(A2$,5);
80 XX$=LEFT$(A2$,1):XX=49:GOSUB 160
90 GOSUB 230:LOCATE 16:PRINT RIGHT$(A1$,5);:LOCATE 56:PRINT RIGHT$(A2$,5);
100 XX$=MID$(A2$,6,1):XX=55:GOSUB 190
110 GOSUB 230:LOCATE 10:PRINT MID$(A1$,6,5);
120 XX$=MID$(A1$,10,1):XX=15:GOSUB 190
130 GOSUB 230:LOCATE 4:PRINT LEFT$(A1$,5);
140 XX$=MID$(A1$,5,1):XX=9:GOSUB 160
150 GOTO 30
160 IF XX$=" " THEN 180
170 IF X1=XX THEN GOSUB 300 ELSE 410
180 LOCATE 58-X1:PRINT " ";:LOCATE X1:PRINT X1$;:RETURN
190 IF XX$=" " THEN 210
200 IF X2=XX THEN GOSUB 300 ELSE 410
210 LOCATE 70-X2:PRINT " ";:LOCATE X2:PRINT X2$;:RETURN
220 REM ********* ジブン ウゴキ **********
230 FOR I=0 TO SP:NEXT:I$=INKEY$
240 IF I$="1" THEN 250 ELSE IF I$="/" THEN 270 ELSE RETURN
250 X1=58-X1:IF X1=49 THEN X1$=CHR$(&HE0) ELSE X1$=CHR$(&HE1)
260 GOSUB 180:RETURN
270 X2=70-X2:IF X2=55 THEN X2$=CHR$(&HE0) ELSE X2$=CHR$(&HE1)
280 GOSUB 210:RETURN
290 REM ********** ニモツ ハコヒ゛ **********
300 IF XX=55 THEN LOCATE 54:PRINT "□";CHR$(&HE1);" ";:GOTO 340
310 IF XX=49 THEN 320 ELSE LOCATE XX-1:PRINT " ";CHR$(&HE0);"o";:GOTO 340
320 FOR I=48 TO 46 STEP -1:LOCATE I:PRINT "□"+CHR$(&HE1)+" ";:FOR J=0 TO 20:NEXT J,I
330 LOCATE 46:PRINT "  ";:NI=NI+1:SC=SC+170
340 BEEP 20,1:SC=SC+30:GOSUB 450:IF NI<20 THEN FOR I=0 TO 50:NEXT:RETURN
350 FOR I=43 TO 40 STEP -1:BEEP 31,1:LOCATE I:PRINT TR$;:FOR J=0 TO 20:NEXT J,I
360 BEEP 31,1:LOCATE 40:PRINT CHR$(&HE3)+" ";:BEEP 31,5:LOCATE 40:PRINT " ";
370 LOCATE 4:PRINT "You Did a Good Job!";:LOCATE 50:PRINT "BONUS 2000!!!";
380 FOR SC=SC TO SC+1990 STEP 10:LOCATE 34:PRINTUSING "######";SC;:NEXT
390 MI=0:NI=0:SP=SP+(SP>0)*10:GOTO 530
400 REM ************ MISS *************
410 LOCATE XX:PRINT "*";:BEEP 1,1:FOR I=0 TO 100:NEXT
420 MI=MI+1:GOSUB 430:IF MI<5 THEN 590 ELSE LOCATE 15:PRINT "GAME OVER":END
430 LOCATE 78:PRINT MI;:RETURN
440 REM ************ SCORE *************
450 LOCATE 34:PRINTUSING "#####";SC;:LOCATE 69:PRINTUSING "##";NI;
460 RETURN
470 REM ********** ショキ セッテイ ***********
480 LOCATE 10:PRINT "ノア ノル ノハ゛ ノイ ノト";
490 FOR I=0 TO 19:READ A$:POKE &HFCAE+I,VAL("&h"+A$):NEXT
500 SP=30:MI=0:SC=0:NI=0:X1=9:X2=55:X1$=CHR$(&HE1):X2$=CHR$(&HE0)
510 TR$=CHR$(&HE2)+CHR$(&HE3)+" "
520 PRINT CHR$(12);
530 LOCATE 0:PRINT "[[[[";TAB(21);"]]]]  SCORE ¥";
540 LOCATE 44:PRINT TR$;TAB(61);"]]]]  □=    MISS";
550 FOR I=4 TO 20:LOCATE I:A=USR(0):NEXT
560 FOR I=50 TO 60:LOCATE I:A=USR(0):NEXT
570 LOCATE 9:PRINT CHR$(&HE1);:LOCATE 15:A=USR1(0):LOCATE 55:PRINT CHR$(&HE0);
580 GOSUB 430:GOSUB 450
590 A1$="                    ":A2$="          "
600 GOTO 30
610 REM ************ DATA *************
620 DATA 40,7F,3B,28,44,44,28,3B,7F,40,1C,1F,69,69,1F,1C,6C,6C,1C,1C
```

《第1表》主な変数

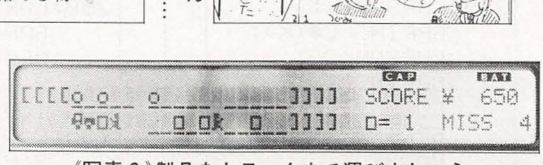
SP	荷物の速さ
MI	ミス
SC	スコア
NI	運んだ荷物の数
TR$	トラック
A1$	上の荷物の列
A2$	下の荷物の列
X1	左側の人の位置
X2	右側の人の位置
X1$	左側の人の形
X2$	右側の人の形
XX	つぎに落ちる位置
XX$	つぎに落ちる物



評：おっと，なつかしい（つぐ美）

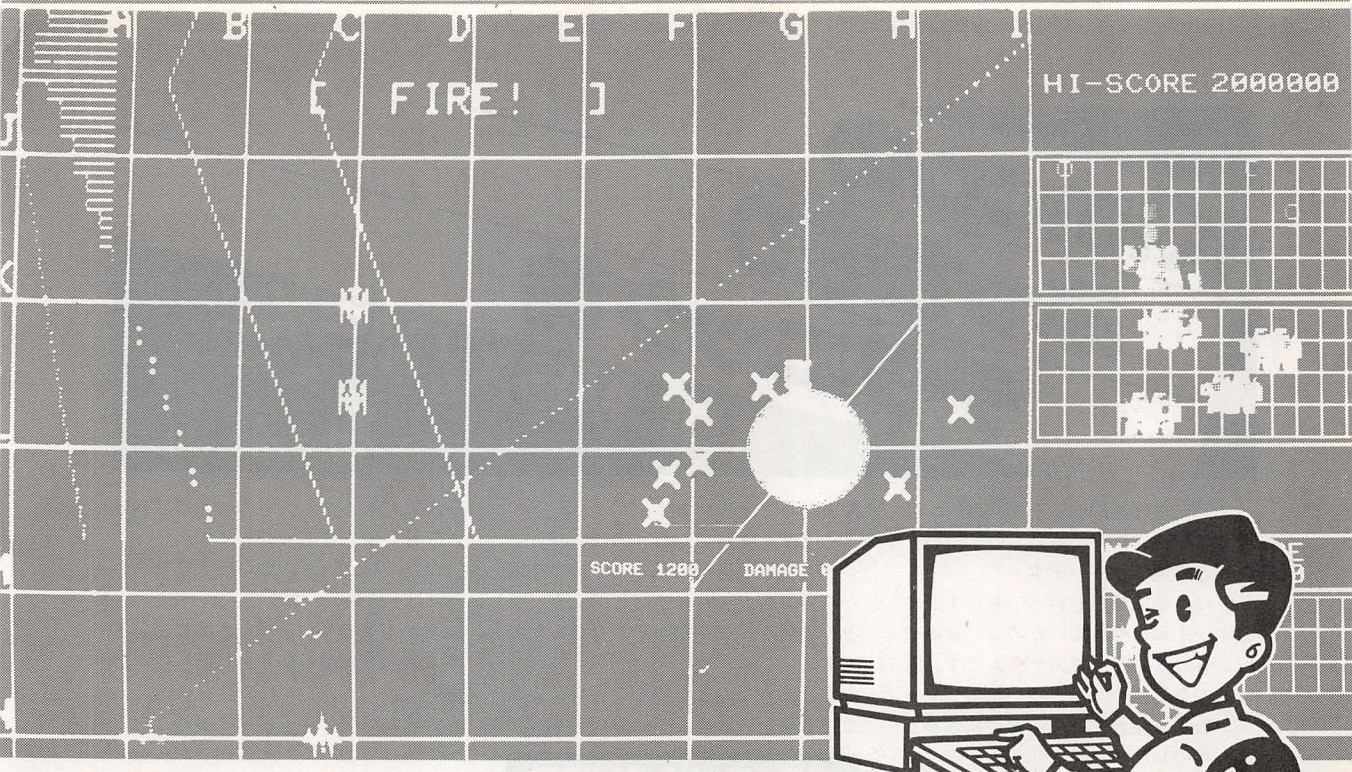


《写真1》荷物をベルト・コンベアに移して，よっこらしょっと！



《写真2》製品をトラックまで運びましょう。あー忙しい！

★〈ある会話〉編：どうして潮は引くのだろう？影：私が，海のセンをぬいたからさ！（福岡県遠賀郡・北村英己12才）……【編：じゃあ，どうして満ちるの？影：それは，私がおふろの水を止めわすれたからだよ。】



BM特選 ランダムコーナー

本コーナーは，特選プログラム・コーナーで紹介できなかったパソコンのソフト，ちょっと長めのソフト，オールマシン語のソフトを，選んで掲載しています。

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

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

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

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

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。

Kimcoのぶっちぎりテクニック考 for MSX/MSX2

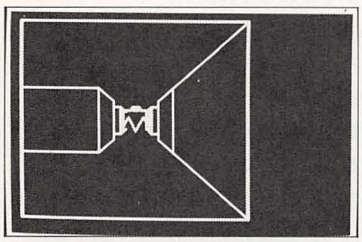
木村 泰則

こんにちは，Kimcoです。最近，疑似３Ｄゲーム作りに凝っていて，いろいろと研究をしています。

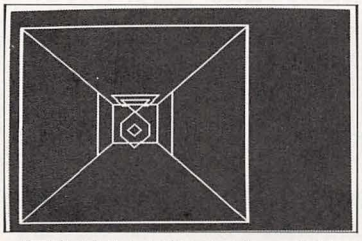
一口に疑似３Ｄといってもさまざまですが，私がやっているのは，昔はやった３Ｄ迷路タイプのゲームです。昔はこの３Ｄ迷路ゲームのバリエーションが数多く発表され，誌面をにぎわしたものでした。

実は，私のデビュー作もこのテのものでしたが，最近あまり見かけなくなってしまいました。ロールプレイング・タイプのゲームなどは，ゲームの一要素として３Ｄ迷路をとり入れたものが多いのですが，〝３Ｄ〟を売りものにしたゲームとしては，ほとんどありません。

これはたぶん，このタイプのゲームでは，キャラクターの３Ｄ化が非常に困難であり，従来のキャラクター（スプライトなどのドットパターンで作るキャラクター）を使うと，キャラクター用のデータが非常にたくさん必要となるからだと思います。



《写真１》あっ！ 監視ロボットだ！ や，やばい！



《写真２》これが敵コンピュータだ。クリアまであと１歩

つまり，迷路のむこうのほうからグングンと敵が迫ってくる。とか，路地からモンスターがとびだしてくる，などの表現が，なかなかできなかったのです。

そこで，なんとかそんな表現ができないものか，と考えているのです。

3D-SMASHER

そんなわけで，疑似３Ｄを利用したゲームを作ってみました。

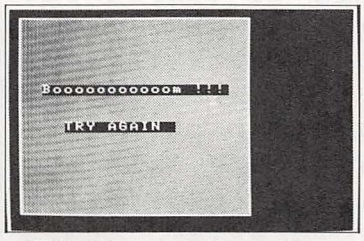
監視ロボットがいる迷路の中で，敵のメイン・コンピュータを捜しだし，破壊してください。ただし，コンピュータは，迷路のブロックに囲まれていて，外からは見えません。

遊びかた

画面は疑似３Ｄで，自分の目から見たようになっています。操作はカーソル・キーで，↑が前進，←→↓で，それぞれ，左，右，後ろと向きをかえます。

スペース・キーで，自分の直前にあるものを〝ＳＭＡＳＨ〟できます（つまり「なぐる」のです）。

敵は監視ロボットだけで，迷路内を巡回しています。射程距離は２ブロックぶんなので，ロボットの前２ブロック以内に入るとＯＵＴです。ただし，人（自分）が横や後ろにいてもロボットは気付きません。そのスキに〝ＳＭＡＳＨ〟することもできます。



《写真３》余計なカベをたたくと…，ホラ，このとおり

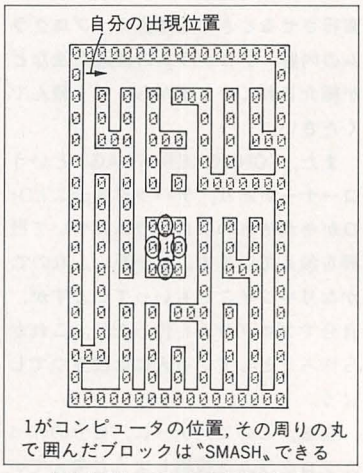
ただ，ロボットのキャラクター・データは１種類しか作っていないので，どっちから見ても同じに見えてしまいます。動く方向から向きを判断してください。

目標のコンピュータは，まわりをカベで囲ってあって，その囲いが，他の迷路を構成しているカベとはつながっていないので，迷路を歩きまわって，地図を作ればすぐにわかります。

とりあえず１面めのパターンを載せるので，参考にしてください（**第１図**）。囲いのカベのうち，丸のついているものは〝ＳＭＡＳＨ〟で壊せますが，他のカベをやると爆発してしまい，ＯＵＴです。

ゲームは，キー入力ごとに１ステップずつ進行します。

また，描画が遅いので，先行入力をしています。たとえば，「３歩前へ行って右へ曲がりたい」ときは，カーソル・キーをす早く，上，上，上，右と押せば，その間は３Ｄ表示をとばします。



1がコンピュータの位置，その周りの丸で囲んだブロックは〝SMASH〟できる

《第１図》3D-SMASHERの１面のパターン

★ＯＦって，オリエントファイナンスの略ですか？（佐賀県西松浦郡・ここで私はいいたい！５月号○○ページの○○○様…15才）……【影：ここに掲載されている私のギャグお貸しします。１か月後２倍にして返してください。】

逆に，デタラメにガチャガチャやったりすると，わけがわからなくなってしまいます。

あと，直前にカベがあるときは，何も見えないので，まっ暗になってしまいますが，バグではありません。

プログラム

今回は少々めんどうなことをやっているので，全部の解説はできません。あしからず。

30〜220行で，迷路のカベや，ロボット，コンピュータの３Ｄ化をしています。今回はそのうちのカベの３Ｄ化を説明しましょう。

40〜110行までの間で，カベの３Ｄ化をしていて，変数Ｅが自分からの距離，Ｈ１は距離Ｅに見えるカベを描くときに基本となる座標の数値，Ｈ２はＥ＋１に見えるものの数値です。

Ｚは自分のいる位置のメモリ上の番地。ＭＲは，自分の向き（ＭＶ）から見た右側にあたる数値です。

50行は正面にあるカベの判定です。〝ＰＥＥＫ(Ｚ)＞15〟ならカベがあると判定します。

70〜80行では，左側のカベを描きます。**第２図**を見てください。カベがあるときはＡを，ないときはＢを，Ｈ１，Ｈ２を使って描いていくと，３Ｄらしく表現できるのです。

90〜100行では，右側のカベを描きます。

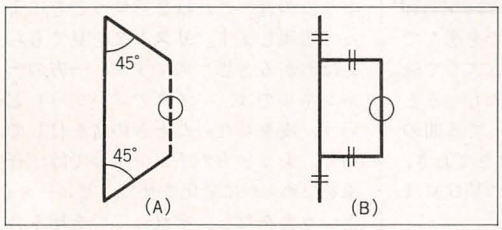
110行の〝５〟は，見えるブロック数です。これを大きくすると，遠くまで見えるようになりますが，スピードは落ちます。

３Ｄ化について，もう少しわかりやすくすると，**第３図**のようになります。参考にしてください。

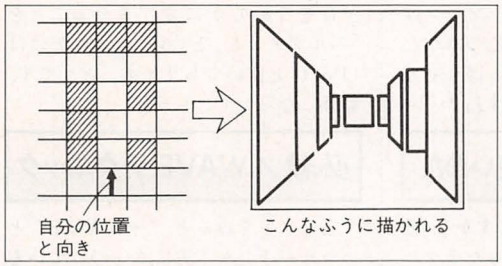
この３Ｄ化ルーチンは，あくまで疑似３Ｄなので，使えない場合があります(**第４図**など)。各人で研究してみてください。

P. S.

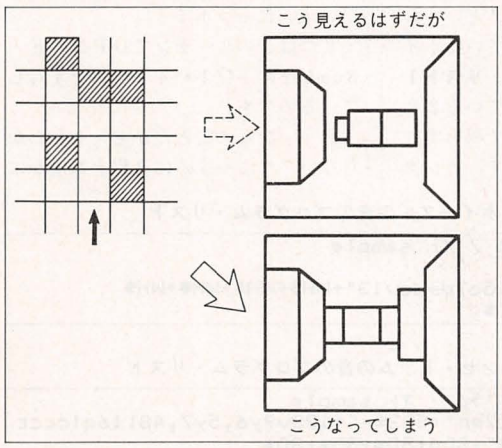
ゲーム中に低い音が，大きくなったり小さくなったりしていますが，この音はかなり重要な意味を持っているので，注意して聞いてください。



《第２図》左側のカベの表示パターン



《第３図》３Ｄ化で表示するとこんなふうになる



《第４図》この３Ｄ化ルーチンによる不つごう点

3D-SMASHERのプログラム・リスト

```
10 CLEAR 300,&HEDFF:SCREEN 2,0,0:GOTO 560
20 '♥♥♥♥♥ 3D SEARCH ♥♥♥♥♥
30 E=0:Z=MZ:CLS:LINE(7,7)-(176,176),15,B
40 E=E+1:Z=Z+MV:H1=168/(E¥2-1)¥(E-1):H2=168/(E¥2+1)¥E
50 C=PEEK(Z):IF C>15 THEN LINE(8+H1,8+H1)-(175-H1,175-H1),15,B:GOTO 130
60 IF C>0 THEN GOSUB 150
70 IF PEEK(Z-MR)<16 THEN LINE(8+H2,8+H2)-(8+H1,175-H2),15,B:LINE(8+H1,8+H1)-(8+H1,175-H1):GOTO 90
80 LINE(8+H2,8+H2)-(8+H1,8+H1),15:LINE-(8+H1,175-H1):LINE-(8+H2,175-H2)
90 IF PEEK(Z+MR)<16 THEN LINE(175-H2,8+H2)-(175-H1,175-H2),15,B:LINE(175-H1,8+H1)-(175-H1,175-H1):GOTO 110
100 LINE(175-H2,8+H2)-(175-H1,8+H1),15:LINE-(175-H1,175-H1):LINE-(175-H2,175-H2)
110 IF E<5 THEN 40
120 IF PEEK(Z+MV)>15 THEN LINE(8+H2,8+H2)-(175-H2,175-H2),15,B
130 IF F THEN 490 ELSE 240
140 '♥♥♥♥♥♥ CHR ♥♥♥♥♥♥
150 QX=H1+8:QY=H1+8:Q=1/(E¥2-1)
160 A=DA(C-1,0):FOR K=1 TO A-2 STEP 2
170 B=DA(C-1,K):D=DA(C-1,K+1)
180 LF=B¥128:B=B AND 127:B=B-128¥(B ¥ 64)
190 DF=D¥128:D=D AND 127:D=D-128¥(D ¥ 64)
200 IF DF THEN LINE (QX,QY)-(QX+B¥Q,QY+D¥Q),15
210 IF LF THEN QX=QX+B¥Q:QY=QY+D¥Q
220 NEXT K:RETURN
230 '♥♥♥♥♥♥ I ♥♥♥♥♥♥
240 A$=INPUT$(1)
250 K=ASC(A$):MV=MV¥(K=31)+MR¥(K=29)-MR¥(K=28)-MV¥(K>31 OR K<28 OR K=30)
260 MR=18¥(MV=-1)-18¥(MV=1)+(MV=18)-(MV=-18)
270 A=PEEK(MZ+MV):IF K=30 AND A=0 THEN MZ=MZ+MV
280 IF K<>32 THEN 330
290 IF A=1 THEN 430
300 IF PEEK(MZ+MV¥2)=1 OR A=2 THEN POKE MZ+MV,0:GOTO 330
310 IF A=16 THEN F=10
320 '♥♥♥♥♥♥♥ ENEMY ♥♥♥♥♥♥
330 G=15:FOR I=0 TO LE:Z=EZ(I):V=EV(I):IF PEEK(Z)=0 THEN Z=&HEF30+14¥(I=1)+252¥(I=2) ELSE POKE Z,0
340 R=18¥(V=-1)-18¥(V=1)+(V=18)-(V=-18)
350 B=-R:IF PEEK(Z+V)=0 THEN B=V
360 IF PEEK(Z+R)=0 THEN B=R
370 F=F+(MZ=Z):Z=Z-B¥(PEEK(Z+B)=0):F=F+(MZ=Z)+(MZ=Z+B)+(MZ=Z+B+B)
380 A=SQR(((Z-MZ)¥18)^2+((Z MOD 18)-(MZ MOD 18))^2):IF A<G THEN G=A
390 POKE Z,2:EZ(I)=Z:EV(I)=B:NEXT
400 IF G<15 THEN SOUND 8,15-G
410 A$=INKEY$:IF A$<>"" THEN 250 ELSE 30
420 '♥♥♥♥♥ CLEAR ♥♥♥♥♥
430 SOUND 8,0
440 LINE(160,72)-(16,64),1,BF:PRINT#1,"CONGRATULATIONS !!"
450 LINE(136,88)-(40,80),1,BF:PRINT#1,"YOU DID IT !"
460 LINE(136,120)-(40,112),1,BF:PRINT#1,"TRY THE NEXT"
470 FOR I=0 TO 1200:A$=INKEY$:NEXT:LE=(LE+1)MOD3:GOTO 640
480 '♥♥♥♥♥ OUT ♥♥♥♥♥
490 SOUND 8,0:LINE(8,8)-(175,175),8,BF
500 LINE(160,72)-(24,64),1,BF:IF F<0 THEN PRINT#1,"YOU ARE CAUGHT !!" ELSE PRINT#1."Booooooooooom !!!"
510 MN=MN-1:LINE(120,104)-(40,96),1,BF:IF MN>0 THEN PRINT#1,"TRY AGAIN" ELSE PRINT#1,"GAME OVER"
520 FOR I=0 TO 999:A$=INKEY$:NEXT
530 FOR I=0 TO 2:POKE EZ(I),0:NEXT
540 IF MN THEN 810 ELSE END
550 '♥♥♥♥♥♥♥ READY ♥♥♥♥♥♥♥
560 COLOR 15,1,4:CLS:OPEN "GRP:" AS#1
570 DEFINT A-P,R-Z:DIM DA(1,50)
580 '♥♥♥ CHR DATA READ ♥♥♥
590 RESTORE B60:FOR I=0 TO 1:READ A$:A=VAL("&H"+A$):DA(I,0)=A
600 FOR J=1 TO A-1:READ A$:DA(I,J)=VAL("&H"+A$):NEXT J,I
610 '♥♥♥ ♥♥♥
620 LE=0:MN=300
630 '♥♥♥♥♥♥♥ MAZE ♥♥♥♥♥♥♥
640 FOR I=18 TO 323:POKE &HEE00+I,16:NEXT
650 FOR I=0 TO 17:POKE &HEE00+I,0:POKE &HEE00+324+I,0:NEXT
660 FOR I=0 TO 18:POKE &HEE00+I¥18,0:NEXT
670 Z=&HEE02+36:POKE Z,0:CLS:PSET(64,64),1:PRINT#1,"Now making maze ."
680 A=INT(RND(1)¥4):V=(A=0)-(A=1)+18¥(A=2)-18¥(A=3)
690 IF PEEK(Z+2¥V)=16 THEN Z=Z+2¥V:POKE Z-V,0:POKE Z,0:GOTO 680
700 Z=0
710 FOR I=7 TO 0 STEP -1:FOR J=7 TO 0 STEP -1:A=&HEE02+36+I¥36+J¥2
720 IF PEEK(A)=16 THEN Z=A
730 NEXT J,I
740 IF Z=0 THEN 770
750 POKE Z,0:IF Z<&HEE02+54 THEN POKE Z-1,0 ELSE POKE Z-18,0
760 GOTO 680
770 A=INT(RND(1)¥6)+1:B=INT(RND(1)¥6)+1:Z=&HEE02+36+2¥A+36¥B:POKE Z,1
780 FOR I=0 TO 2:POKE Z-19+I,16:POKE Z+17+I,16:POKE Z-20+I¥18,0:POKE Z-16+I¥18,0:NEXT
790 FOR I=0 TO 4:POKE Z-38+I,0:POKE Z+34+I,0:NEXT:POKE Z-1,16:POKE Z+1,16
800 '♥♥♥ ♥♥♥
810 MZ=&HEE00+38:MV=1:MR=18
820 FOR I=0 TO 2:EZ(I)=&HEE00+304+14¥(I=1)+252¥(I=2):EV(I)=1:NEXT
830 SOUND 0,0:SOUND 1,9:SOUND 8,1:SOUND 7,62
840 F=0:GOTO 30
850 '
860 DATA 2F,B5,35,9F,E1,9F,9F,80,9F,C2,BE,BE,80,C2,C2,80,E1,90,0F,8F,F1
870 DATA 8F,8F,F1,8F,F1,F1,FE,3F,F4,80,E8,9A,B5,80,B5,80,E8,E6,F4,80
880 DATA 27,A0,2A,A0,80,88,F0,98,80,88,90,A0,80,80,B8,F8,80,F0,E8,E4
890 DATA B8,E4,C8,F0,9A,F8,80,80,C6,AA,00,83,F8,8E,80,83,88,EC,80,81
```

★僕は，ベーマが57年７月号をなつかしく読んでいると，目次の前のページに，バグ貯金をして，10万円になったら読者にプレゼントすると書いてあった，今いくら？(東京都調布市・**古賀宏昭12才**)……**【影：なんのこと？】**

ザ・ビデオゲーム ミュージック・プログラム

ファンタジーゾーン

©セガ・エンタープライゼス

PC-8801mkIISR/FR/MR(V2モード)用

by YK-2

How are you？　お元気ですか？　YK－2です。さてさて，今月のVGMプログラムはセガの「ファンタジーゾーン」でまいりましょう！

ファンタジーゾーンといえば，先月号のベーマガで紹介してありましたから，みなさんはもうご存じですよね！

あの美しい音楽とグラフィックはさすがセガ！といったところですが，私は愛機SRでその美しい音楽にどこまで近づけるか！挑戦してみました。

プログラムについて

いやー，長い長い。この長さは1回目のスペースハリアー以来ですね。でも，それだけセガのVGMはこっているんですヨ。そこで楽に入力できるアドバイス等を…。

各プログラムで使っているベースの音色はぜーんぶ音色ナンバー30番のベースから作られています。

ですから，プログラム中のBASS%うんぬんの個所は，各リストともほとんど共通ですので，一つプログラムを作ってしまえば，あとは，パラメータをチョコチョコ変えるだけでヨイのです。

「パラメータ」っていうのは各音色の配列変数の〝＝〟の後の数値のコトを言うのです。覚えておいてネ！

あとは…もうありません。曲データはひたすらがんばって入力してください。これでも入力しやすいようにくふうしたんですよっ！

曲について

今回はゲーム前半4面までを選んで作りました。このゲーム，ムズくて途中までしか行かん！という人もいると思ったので…。やっぱり知ってる曲のほうがいいですよネ。それはさておき，私自身ファンタジーゾーンのVGMはとてもお気に入りなのです。

スペースハリアーがロック系統だったのに対して，ファンタジーゾーンはサンバ系統。私にとって甲乙つけがたいジャンルなのですが，やっぱりセガのVGMはみーんな最高ですね！

PSG音源の上手な使いかた

あれ？　FMじゃないんですか？　そうです。今回はPSGを使ったテクニックを紹介します。

他機種のユーザーも必見！というわけで，まずは1面で使われているホイッスルの音のだしかたから。**リスト1**を見てください。一度ずれている2音を高速（60分の1秒程度）で鳴らすことによって，実現しています。カンタンでしょ？

つぎは，全曲で使われているシンセ・ドラムの音。これは2声使うことによって実現します。**リスト2**を見てもらえばわかると思うのですが，一方のチャンネルでは，ノイズで「パシッ」という，皮をたたいたときの音をだしていて，もう一方のチャンネルでは，音階をなめらかに変化させて，「ピューン」という音をだし，それら二つを組み合わせて音をだしているのです。

音をなめらかに変化させることを「ポルタメント」といい，楽譜などには〝Port〟と書いてあります。どうです，勉強になったでしょう!?

必殺！WAVEテクニック

各リストをみると，〝＊WAVE〟というルーチンが下方にくっついているのがわかると思いますが，これはいったいナンジャラホイ？

じつはこのルーチンでOPNのF・Numberの下位1バイトの値をずらしているのです。

え？　なんのことだかゼンゼンわからない？　よーするに音程をわずかに

《リスト1》ホイッスルの音のプログラム・リスト

```
10 NEW CMD  'ﾎｲｯｽﾙ ﾉ ｵﾄ sample
20 WH$="dedededе"
30 WHI$="t220164v15o7dedev13"+WH$+WH$+WH$+WH$+WH$
40 CMD PLAY ,,,WHI$
```

《リスト2》シンセ・ドラムの音のプログラム・リスト

```
10 NEW CMD  'ｼﾝｾ ﾄﾞﾗﾑ ﾉ ｵﾄ sample
20 SD$="v15gv14fv12er":SD2$="t128v9y6,5y7,48116q1cccc
30 SDR$="t128164o4"+SD$+SD$+SD$+SD$
40 CMD PLAY ,,,SDR$,SD2$
```


★♪おもちゃのばん茶！おもちゃのせん茶！チャチャチャおもちゃのウーロンチャ♪（福島市・卒業式が誕生日だった人12才）……【影：♪空にキラキラ，ハトムギ茶！おいおい，突然，歌いだすんだもんなー。編：自分だって。】

ずらしているだけなのですよ。そのずらした音をＰＳＧと重ねて演奏させると，音に厚みがつくのです。

この方法は他のＶＧＭプログラムにも応用できますが（ただし88ＳＲ系統のマシンのみ），あまり音程をずらしすぎると，オンチになりますよ！

とってもカンタン！アレンジ術

みんなは「アレンジ」って言葉を知っているかな？「編曲」って言えばわかると思うけど，ある曲をリズムや形式を変えて演奏する（作り変える）ことをいうんだったよね。

アレンジは音楽についての知識が多少ないと，けっこうむずかしい。でも，まったくのシロウトでもできちゃうアレンジ方法が，じつはあるのです。

それは何か。な～に，じつにカンタンなコト。リズムを変えればいいんですよ。プログラム中でいえば冒頭で＄Ｅ21Ａ番地に書き込んでいる数値を変えるだけ。

例をあげると，１面の曲は通常，204に設定されていますが，これを244に変えると…，いきなり即興（そっきょう）ジャズに早がわり！　コンピュータの処理が追いつけなくて，こんな結果になったんだろうけど…。とにかく，これは笑えます！

２面なんかスローにすると，なんとなくカントリー＆ウエスタン調になって，これもまたおもしろいですヨ。

最後に

いかがでしたか？　今回はだいぶ充実していたでしょ？　曲もすばらしいからぜひ打ち込んでくださいネ。これからも他ではやらないテクニックを紹介していきますので，応援よろしくお願いします！

それから，渋谷区の大泉君の指摘で，「グラディウスＳＴＡＧＥ１の最初の音は〝Ｄ〟じゃないの？」というのがあったけど，どのパートもＤの音がするところなんかないと思うよ。ちなみに，ファミコン版のほうは〝Ｃ＋〟です！

Ｐ．Ｓ…これらのプログラムはすべて楽譜なしで作ったので，ビデオゲームに合わせてあります。

ザ・ビデオゲーム・ミュージック・コレクション楽譜集―ファンタジーゾーン―は262ページに掲載しています。

《リスト３》ファンタジーゾーン　ステージ１　〝Opa./-Opa./〟

```
"+E7C$+"ri6"+E7C$+E7C$
510 B8$="a-ka-ka-b2e-r-ke-ke-8frfrfrgkg8o3e-8ke-b-&b-8&b-8?c&c8d&d8(e-re-ke-8b-rb-&b-8
>d-rd-rrd-&d-8
520 D8$=D1B$+D1B$+"y&,18q1l12ecccccl16crcry6,5q8cy6,10q1cy6,5
530 E8$=E3B$+E3B$+"q8o4l12o3s9q1g9geeel16crcrrcrrr"
540 C8$="a-8ka-8re-8ke- fr&frgkg8 e-8ke-8r(b-8&b->c&c8d&d8d8 e-8ke-8r(b-8&b->
c-rd-rrd-&d-8
550 F8$="e-8ka-8re-8rc8kc dr&drde-ke-8 o4g8kg8re-8ke-fk&f8fk&f8g8kge-re-8ke-grgrrg&
560 A9B$="(b64)c64kc32kc(a*64b64kb32kb)"iA9$="l16"+A9B$+A9B$+A9B$+"(b64)c64
kc32kc8e-rrrrrrce-ff+re-
570 B9$="o4(a-ka-8)e-ke-8ke-8fkf8gkg8(a-ra-ka-8)e-re-ke-8fr-frrgkg8"
580 F9$="l16q8t128o5e-8ke-8rc8kc dkd8e-ke-8ke-8 e-8ke-8rc8kc dr&drde-ke-8"
590 C9$="a-8ka-8re-8ke- fk&f8gkg8kg8 a-8ka-8re-8ke- fr&frgkg8"
600 AA$="r(b-&b-8kb-8&b-8kb-rgb->ce-r(f+re-ke-8ke-8ke-r(c(b->ce-ke-
610 AB$="y"+A9B$+A9B$+A9B$+"(b64)c64kc32kc8e-rrrrrrce-ff+g&4)c64kc32r(18b-16
&b-&b-8kb-&b-8kb-&b-8kb-&b-
620 BB$="$9$+"(b-b-rb-b-rb-b-rb-b-rb-grgb-
630 CB$="c9$+"c-ercccccccrcrcc-+DB$=D3&+DB$
640 DB$="a-ka-8ka-8ka-8ka-8ka-8ka-8ka-8ka-8"
650 FB$=F9$+"o4b-b-rb-b-rb-b-rb-b-rb-b-rb-b-rb-b-
660 FC$="v15dev13dedededededede dedededededede";FC$=^b->(c(b->(c(b->(c(b->(c(b->(c (b
->(c(b->(c(b->)c"!FC$="o7q4lt140l64"+FCD8$+FCD$+FCC$+FCC$+"v15dv13edev15dv
13edev11"
670 CC$="q&v14@58ccrcccrcccrcccrccqa0v13@21
680 EC8$="v12gv11fv9ev7d";EC6$="v12e-v11dv9cv7(b)";EC9$="v11dv10c+v8(b)";EC$="o
8L64@4"+EC8$+EC8$+"R16"+EC8$+EC8$+"R16"+EC8$+EC8$+"R16"+EC8$+EC8$+"R16
"+EC8$+EC8$+"08L16"
690 CMD PLAY A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,A1$
700 CMD PLAY A2$,B2$,C2$,D2$,E2$
710 CMD PLAY A3$,B3$,C3$,D3$,E3$,F3$
720 CMD PLAY A4$,B1$,C3$,D4$,E4$,F3$
730 CMD PLAY A4$,B1$,C3$,D3$,E3$,F3$
740 CMD PLAY A5$,B5$,C5$,D3$,E3$,F5$
750 CMD PLAY A6$,B6$,C6$,D1B$,E3B$,F6$
760 CMD PLAY A7$,B7$,C7$,D3$+D1B$,E7$,F7$
770 CMD PLAY A4$,B1$,C3$,D3$,E3$,F3$
780 CMD PLAY A5$,B5$,C5$,D3$,E3$,F5$
790 CMD PLAY A6$,B6$,C6$,D1B$+E3B$,F6$
800 CMD PLAY A7$,B8$,C8$,D8$,E8$,F8$
810 '
820 FOR I=0 TO 1
830 CMD PLAY A9$,B9$,C9$,D3$,E3$,F9$
840 CMD PLAY AA$,B1$,C3$,D3$,E3$,F3$
850 CMD PLAY AB$,BB$,CB$,DB$,EB$,FB$
860 CMD PLAY ,,CC$,DBB$,EC$,FC$
870 NEXT
880 GOTO 730
890 END
900 '
910 FOR I=&HE1D8 TO &HE1E6 STEP 2
920 READ HP$:POKE I,VAL("&h"+HP$):NEXT
930 RETURN
940 DATA 6a,8f,b6,df,0b,39,6a,9e,d5,18,4e,8f  'wave ﾊﾟﾀｰﾝ
```

```
10 NEW CMD:POKE &HE21A,204:CMD STOPM
20 CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 40,25:LOCATE 15,9:PRINT"OPA! OPA!"
30 IF PEEK(&HE1D8)=18& THEN 40 ELSE GOSUB &HAVE
40 FOR H=&HFC14,91:CMD LOPE H,&HBF:NEXT
50 FOR OP=1 TO 4:HARM%(OP,0)=1:NEXT,HARM%
60 FOR OP=1 TO 4:HARM%(OP,1)=4:NEXT
70 FOR OP=1 TO 4:HARM%(OP,2)=7:NEXT
80 HARM%(1,5)=30:HARM%(2,5)=33:HARM%(3,5)=28
90 HARM%(1,7)=4:HARM%(2,7)=4
100 HARM%(4,2)=2:HARM%(2,8)=-3
110 'ベース／オッショ?
120 DIM BASS%(4,9):CMD VOICE COPY 30,BASS%
130 BASS%(1,5)=34 :BASS%(2,5)=55 :BASS%(3,5)=12  ' out put level
140 BASS%(1,6)=0 :BASS%(2,6)=0 :BASS%(3,6)=0  ' release rate
150 FOR OP=1 TO 4:BASS%(OP,7)=1:NEXT  ' sustain rate
160 FOR OP=1 TO 4:BASS%(OP,8)=0:NEXT  '
170 BASS%(1,1)=6 :BASS%(1,2)=1 :BASS%(2,1)=8 :BASS%(2,2)=3  ' op 1~4
180 BASS%(3,1)=12:BASS%(3,2)=2 :BASS%(4,1)=8 :BASS%(4,2)=2 'sr & dr
190 BASS%(1,7)=15                                          'multipul
200 '
210 CMD VOICE HARM%,BASS%
220 CMD VOICE LFO 1,2,1,18000,12,5
230 A1$="t128o6v15l16 c&e-b-4b-8&b-8)c&c8d&d8(e-re-&e-8b-rb-&b-8)crcrrrd&d8
240 B1$="t128o3v14l16 c&e-b-4b-8&b-8)c&c8d&d8(e-re-&e-8b-rb-&b-8)crcrrrd&d8
250 C1$="q1cccc8q1cccc8q1cccc8q1cccrfrfrcrcrfrfrcrcrfrf
260 D1$="y7,49y6,51t128l16s9m300"+D1B$+"ccccq8q1ccc cq8cq1ccq8cy6,20q1ccc
270 E1B$="v14gv13fv10fv8ev6dv4cr32r16v13e~v12dv11cv8(b)r8":E1$="t128o4l64"+E1B$
+"r8"++E1B$+"r8"+E1B$+"v15o3l16q2dd"
280 A2$="q7e-re-e-rre-re-e-rre-re-e-
290 B2$="q7@50o6v13grgrgrrgrgrgg
300 C2$="(e-re-e-rre-re-e-rre-re-e-
310 D2$="crccrrcrrcrrcrrcc
320 E2$="q1drddrddrddrq8l64o4v15gv14fv13fv11e~9v7v5(b)
330 F2$="t128o3v14l16q2dd&d&d&d&d&d&d&d&d&d&d&d&d&d&d&d&B-8>)crc&crdd&d8
340 D3$="y6,5"+D1B$+D1B$
350 E3B$="l16crrrrrc(g)crrrrrc(g)crrrrrc(g)c cq8cq1ccq8cy6,20q1ccc
360 A3$="q8v1l05b-8rgBkga&8b-&b-8 b-&b-8rgBkgarrb-&b-8
370 D4$=D1B$+"ccccq8cq1cccy6,18q1ccccccccc
380 A4$="v15o6l8f+64g64kg32kg16kge-64f64kf32kf16&fl16e-r(b-r)ce-&e-8f+64g64kg32r
ff+64g64kg32rffnl18e-1&e-&e-c
390 E4B$="v15gv14fv12fv10e*!E4C$="v15ev14e~v12dv10c*!E4$=E3B$+"crrrrrrc(g)l64g8o
4)+E4B$+E4B$+E4B$+E4C$+"v14e~v13d-
400 A5$="(&f&fgrgc1&e&f&fgrc&c&c&f&fgkg&g&g&g&g&gcrffgr
410 B5$="(&f&fgrgc1&e&f&fgrc&c&c&f&fgkg&g&g&g&g&gcrffgr
420 C5$="c8&c8rc8&c8c&c8dd&d&e&e8&e8 c8&c8rc8&c8c&c8dd&d&e&e8
430 F5$="r8&r8ra8&a b&b8)c&c8&c8( r8&r8ra8&a brb&br)c&c8
440 A6$="18a-ka-&a-ka-&a-b->(:iA7$="d+64e-64ke-32&e1d&e-c&ce-ce-64f64kf32e-64f
64kf32 r16l8e-16&e-ke-&e-ke-&e-ke-&e-
450 B6$="(a-&a-8re-&e-8fkf8gkg8(a-r":B7$="a-&a-8)e-re-&e-8frfrfrgkg8*+B1$
460 F6$="e-8&e-8rc8&c dkd8e-&e-8&e-8":F7$="e-8&e-8rc8&c dr&drde-&e-8"+F3$
470 C6$="a-8&a-8re-8&e- fk&f8gkg8kg8":C7$="a-8&a-8re-8&e- fr&frgkg8"+C3$
480 E7B$="v14fv13fv11ev9d";E7C$="v14e~v13dv12c";E7$=E3$+"q2o3dq8l64o4q8v14e~v13dv11cv9(bv7arrr>
f+v12ev10dv8crrr "+E7B$+E7B$+E7B$+E7B$+"q2o3dl6o4q8v14e~v13dv11cv9(bv7arrr>
```

《リスト4》ファンタジーゾーン　ステージ2 〝Keep On The Beet〟

```
10 CLS:NEW CMD:POKE &HE21A,208:CMD STOPM
15 WIDTH 40,25:LOCATE 10,9:PRINT"Keep on The Beet
20 IF PEEK(&HE1D0)=106 THEN GOSUB ¥WAVE
30 DIM BASS%(4,9):CMD VOICE COPY 30,BASS%
40 FOR OP=1 TO 4:BASS%(OP,3)=6:NEXT
50 FOR OP=1 TO 4:BASS%(OP,4)=2:NEXT
60 FOR OP=1 TO 4:BASS%(OP,8)=0:NEXT
70 BASS%(1,5)=25:BASS%(2,5)=52:BASS%(3,5)=16
80 BASS%(1,0)=15:BASS%(1,1)=8:BASS%(1,2)=1:BASS%(1,7)=12
90 BASS%(2,1)=8:BASS%(2,2)=3:BASS%(2,7)=4
100 BASS%(3,1)=12:BASS%(3,2)=2
110 BASS%(4,1)=8:BASS%(4,2)=2
120 DIM M2%(4,9):CMD VOICE COPY 27,M2%
130 M2%(3,5)=28:M2%(1,5)=22:M2%(2,5)=30
140 M2%(1,7)=14:M2%(3,7)=2:M2%(4,3)=6
150 M2%(1,1)=15:M2%(2,0)=31
160 CMD VOICE ,,BASS%
170 A1B$="q7e-16r16e-&e-&e-&e-&e-&e-&e-":A1$="t128@2118v14o5"+A1B$+A1B$
180 F1B$="b-16r16b-&b-&b-&b-&b-&b-&b-":F1$="t12818v13o4"+F1B$+F1B$
190 C1B$="e-&e-&e-e-&e-c<b->c":C1$="t12816v14o4"+C1B$+C1B$+C1B$+C1B$
200 D1B$="132y7,56v15cv12y7,49cccl16ccq5cq1ccc y7,56v15cv12y7,49ccccq5cq1ccc":D1$
="o3y7,49y6,5q1"+D1B$+D1B$
210 E1B$="rrv11e-v8e-rrv11e-v8e-rrv11e-v8e-rrv11e-v8e-":E1$="t128o4v11q8116"+E1B
$+E1B$
220 B1B$="rb-rb-rb-rb-":B1$="t128o4v12@44q418"+B1B$+B1B$
230 A2$=A1B$+"e-16r16e-&e-&e-116e-rrrq8
240 F2$=F1B$+"b-16r16b-&b-&b-116b-rrrv11
250 C2$=C1B$+C1B$+C1B$+"e-16
260 B2$=B1B$+"rb-rb->g16
270 E2B$="v14e-v13dv11cv10<b->":E2$=E1B$+"l64"+E2B$+"r16"+E2B$+E2B$+"r16"+E2B$+E
2B$+"r16"+E2B$+"l16v12"
280 D2$=D1B$+"132ccccl16ccq5cq1cccc
290 A3$="e-rrrc&c&ce-rr<b-&b->ce-&e-&e-f&f&fgrre-rrrc&c&c&c&c&c
300 C3B$="f&f&ff&fdcd":C3$=C1B$+C1B$+C3B$+C3B$
310 B3$="<rb-rb-rb-rb->rcrcrcrc
320 E3B$="rrv11fv8frrv11fv8frrv11fv8frrv11fv8f":E3$=E1B$+E3B$
330 A4$="e-rcre-rcre-rcrfgr18e-16&e-&e-&e-&e-&e-&e-116<ggb->c
340 F4$="e-rcre-rcre-rcrfgrq818e-16v11e-v10e-v9e-v8e-v6e-16v14o4l64gv13f+v11ev9d
r16"+E2B$+E2B$+"r16"+E2B$+E2B$+"l16>v12"
350 C4B$="a-&a-&a-a-&a-fe-f":C4$=C4B$+C4B$+C1B$+C1B$
360 E4B$="rrv11a-v6a-rrv11a-v6a-rrv11a-v6a-rrv11a-v6a-":E4$=E4B$+"v12o518e-v11e-
v10e-v9e-v7e-v5e-l16v11o4"
370 B4$="re-re-re-re-<rb-rb-rb-rb->
380 A5$="e-rcre-rcre-rcrl32ff+frr1618e-16&e-&e-&e-&e-&e-&e-e&e
390 F5B$="v13gv12fv11er":F5$="e-rcre-rcre-rcrl32ff+fe-r16e-16 o4l64v13gv10fv13gv
10fv13gv10fv13gv10fq1g16g16q8"+F5B$+F5B$+F5B$+F5B$+E2B$+E2B$+E2B$+E2B$+"o5v12e8&
e8"
400 D5$=D1B$+"y6,10132ccccl16cccccccccccccy6,5"
410 A2S1$="g":A2S2$="gb->c"
420 A6B$="l16e64&f64&f32rfrfrfrf18f&f16&f32r32e-8":A6$=A6B$+"f&fl16grg
430 C6$="frrr rrrf frrr rrgr rrcrrcrrc
440 F6B$="rr8r8r8v14l64o4cv12<bv10av8g>l16o5v12":F6$=A6$+F6B$
450 B6$="<ra-ra-ra-ra-rgrgrgrg>
460 E6$=E3B$+E1B$
470 D6B$="q1132y6,15ccccccccy6,5s9m1000q8116c&c v12q1cc16crcr q8s9m1000c8q1v12y6
,5ccv15y6,15cv12y6,0cv15y6,15cv12y6,0ccv15y6,15cv12y6,0cc":D6$=D6B$+"y6,15v15cv1
2cv15cv12cy6,5q8s9m1000c8v12
480 A7$=A6B$+"g&gl16crc":F7$=A6B$+"g&gl16crc"+F6B$
490 C7$=C6$+">re-64f64&f32rd64e-64&e-32&e-8<
500 C8$=C6$+">c<ga-fge-g
510 A9$=A6B$+"f&fl16grrb-rr>c&c&cr<<ggb->c
520 C9$=C6$+"crcc
530 D9$=D6B$+"ccrcc
540 F9$=A6B$+"f&fl16grrb-rro4l64"+E2B$+"r16r16r16"+E2B$+"l16v12>"
550 B9$="<ra-ra-ra-ra-rgrgl16rr32v11grrgl8>
560 E9$=E3B$+"18v11re-re-l16rr32v10e-rre-
570 CMD PLAY A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,F1$
580 CMD PLAY A2$,B2$,C2$,D2$,E2$,F2$
590 CMD VOICE M2%
600 CMD VOICE LFO 1,2,1,10000,12,,5
610 CMD PLAY A2S1$,,,,,A2S1$
620 CMD PLAY A2S2$,,,,,A2S2$
630 CMD PLAY A3$,B3$,C3$,D1$,E3$,A3$
640 CMD PLAY A4$,B4$,C4$,D1$,E4$,F4$
650 CMD PLAY A3$,B3$,C3$,D1$,E3$,A3$
660 CMD PLAY A5$,B4$,C4$,D5$,E4$,F5$
670 CMD PLAY A6$,B6$,C6$,D6$,E6$,F6$
680 CMD PLAY A7$,B6$,C7$,D6$,E6$,F7$
690 CMD PLAY A6$,B6$,C8$,D6$,E6$,F6$
700 CMD PLAY A9$,B9$,C9$,D9$,E9$,F9$
710 GOTO 630
720 END
730 ¥WAVE
740 FOR I=&HE1D0 TO &HE1E6 STEP 2
750 READ WP$:POKE I,VAL("&h"+WP$):NEXT
760 RETURN
770 DATA 71,96,bd,e6,12,40,71,a5,dc,17,55,96  'wave ﾊﾟﾗﾒｰﾀ
```

《リスト5》ファンタジーゾーン　ステージ3 〝Saari〟

```
10 NEW CMD:POKE &HE21A,204:CMD STOPM
15 WIDTH 40,25:LOCATE 15,9:PRINT"Saari
20 IF PEEK(&HE1D0)=113 THEN 30 ELSE GOSUB ¥WAVE
30 DIM BASS%(4,9):CMD VOICE COPY 30,BASS%
40 FOR OP=1 TO 4:BASS%(OP,3)=6:NEXT
50 FOR OP=1 TO 4:BASS%(OP,4)=2:NEXT
60 FOR OP=1 TO 4:BASS%(OP,8)=0:NEXT
70 BASS%(1,5)=34:BASS%(2,5)=55:BASS%(3,5)=12
80 BASS%(1,1)=6:BASS%(1,2)=1:BASS%(1,7)=15
90 BASS%(2,1)=8:BASS%(2,2)=3
100 BASS%(3,1)=12:BASS%(3,2)=2
110 BASS%(4,1)=8:BASS%(4,2)=2
120 DIM SUB%(4,9)
130 CMD VOICE COPY 22,SUB%
140 FOR I=1 TO 4:SUB%(I,2)=1:NEXT
150 FOR I=1 TO 4:SUB%(I,1)=4:NEXT
160 FOR I=1 TO 4:SUB%(I,0)=21:NEXT
170 FOR I=1 TO 4:SUB%(I,4)=1:NEXT
180 SUB%(1,5)=27
190 SUB%(1,1)=0
200 SUB%(4,3)=6
210 CMD VOICE SUB%,,BASS%
220 C1$="t128l16q6o3v14a-&a-&a-f&f&fe-&e-b-&b-&b->c&c&cd&d
230 A1$="t128l16o7v12q8l16rrcrrrcrrrdrrrdr
240 B1$="t128l16o5v14q2@44l8re-re-rfrf
250 F1$="t128l16
260 E1$="t128l16o5v12q8l16rrv12a-v7a-rrv12a-v7a-rrv12b-v7b-rrv12b-v7b-
270 D1$="t128l16y7,49y6,8o2v13q1ccccy7,56v15q1cy7,49v13q1cccccccs9m1000y7,56ec<g
r>
280 B2$="l16grgrrg&grg
290 C2$="<e-re-rre-&e-re-rb-b-&b-b-b-&b-
300 A2$="l16e-re-rre-rre-rv14o5l16b->ce-<b->ce-
310 F2$="l8rrrrrv13o4l16b->ce-<b->ce-
320 E2$="v12b-v6b-v12b-v8b-v4b- v12b-v7b-v5b- v12b-r  o4l64v14gv13f+v11ev9d v14g
v13f+v11ev9d r16 v14gv13f+v11ev9d v14gv13f+v11ev9d
330 D2$="y6,8y7,49q118v13ccy7,56v15q2c16cr16cy7,49q1v14l16ccrccv15
340 A3$="f&f&f&fgrrre-&e-&e-f&f&fe-&e-ff32g32&g&gfrrl8e-&e-&e-&e-c
350 C3$=">e-&e-&e-c&c&c<b-&b->e-&e-&e-c&c&c<b-&b->c&c&cc&c&c<g&g>c&c&cc&c&c<g&g>
360 B3$="l8rgrgrgrgrgrgrgrg
370 E3$="o5q8l16v11rre-v8e-rrv11e-v8e-rrv11e-v8e-rrv11e-v8e-rrv11cv8crrv11cv8crr
v11cv8crrv11cv8c
380 D3B$="q1o3y6,5y7,49l16v15cv13rccy7,56v15cr<ay7,48e>v15y7,49y6,5cv13rcy7,56v1
5ecc<ar>
390 D3$=D3B$+D3B$
400 A4$="l16e-&e-&e-crrrrrrrg&gb-rb-r>l8c&c&c&c&cl16e-rfc
410 C4$="<a-&a-&a-f&f&fe-&e-a-&a-&a-f&f&fe-&e-b-&b-&b-g&g&gf&fl8b-b->cdl16<
420 B4$="ra-ra-ra-ra-rb-rb-rb-rb-
430 E4B$="rrv12cv8crrv12cv8c":E4C$="rrv12dv8drrv12dv8d":E4$=E4B$+E4B$+E4C$+E4C$
440 A5$="f&fgc&c&c&crrrrb-rb-rb-rb32>c32&c&c<b-gff64f+64&f+32g&g&g&g&g&gre-&e-
450 E5B$="rrv12e-v8e-rrv12e-v8e-":E5$=E5B$+E5B$+E5B$+E5B$+E5B$
```

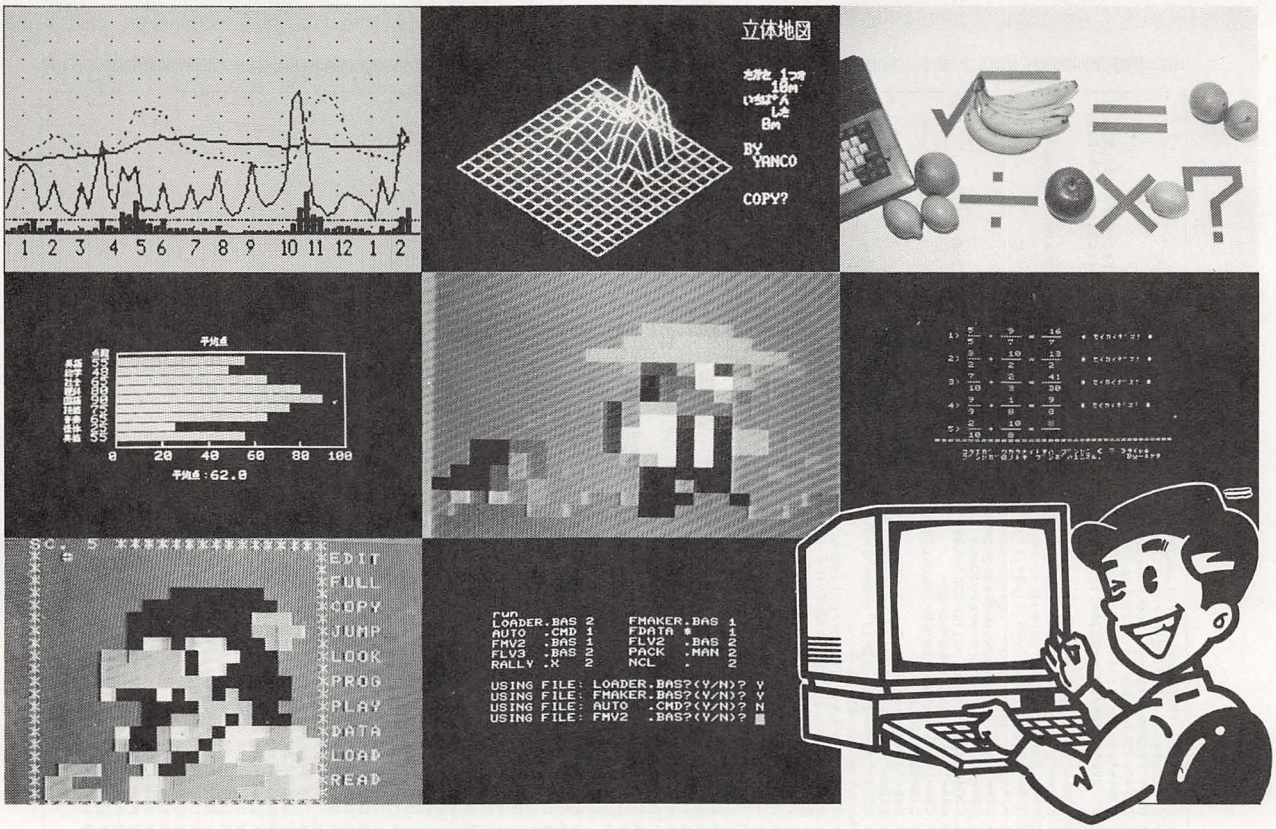

★重い，重すぎる。この上のプログラムはなんて重いんだ。私には，とうてい理解できない。た，たのむ，影さん，助けてくれ〜。(広島市・空からやってきたモグラ13才)……【編：影さんはもう，つぶれてしまいました。】

```
460 B5$="rb-rb-rb-rb-rb-rb-rb-rb-"
470 A6$="f&f&fe-&e-&e-&e-&e-rr<b-r>cre-rf+rfre-c&c&ce-
480 C6$="<e-re-rre-&e-re-rr>e-d&dc+&c+
490 D6$=D3B$+"v1318q1ccv15y7,56e16y7,48cr16cy6,8116cc
500 E6$=E5B$+E5B$+"v12e-v8e-v12e-v8e-v5e-v12e-v8e-v5e-v12e-v8e-v14o4164gv13f+v10ev8dv14d+v13dv10cv9<bv7a>
510 B6$="rb-rb-rb-rb-116<q1v12grgrrg&grg>
520 A7$="<gf+gf+grgf+gf+grgf+gf+":A8$="grfrec+&c+&c+c<b-a-rf&f&f&f
530 C7$="q318c>crr<c>crr":C8$="<<f>frr<f>f
540 B7$="18v13ggrrgg":B8$="a-a-rra-a-rr
550 E7$="18q3v12o5eerree":E8$="ffrrff
560 A9$="grb-r>cd-&d-rl8c&c&c<f+>116
570 D7A$="cy7,56<v14bv12b-v10av7gv5fv3ev1d>
580 D7B$="v15y7,4818q1ccy7,48164q8"+D7A$+D7A$
590 D7$="o4"+D7B$+"v15y7,4818q1ccq8164"+D7A$+"q8164v14gv13fv10ev7dv14gv13fv10ev7d
600 AA$="116e-fgfga-ga-b-a-b->c<b->cdfe-re-rrd&d&de-r<b->ce-<b->ce-
610 CA$="<a->a-rr<b->b-rr<116e-re-rre-&e-re-rb-b-rb-b-
620 DA$="v1518q1y7,49ccs9m1000y6,0q8ccv1518y6,8q1ccq8v14o4164y7,56gv13f+v11ev9dv7c<v5bv5av3g>v14gv13f+v11ev9dv7cv5av3gy7,49o2"+D2$
630 EA$="ccrrddrrl16<"+E2$
640 BA$="a-a-rrb-b-rr"+B2$
650 CMD PLAY A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,F1$
660 CMD PLAY A2$,B2$,C2$,D2$,E2$,F2$
670 CMD PLAY A3$,B3$,C3$,D3$,E3$,A3$
680 CMD PLAY A4$,B4$,C4$,D3$,E4$,A4$
690 CMD PLAY A5$,B5$,C3$,D3$,E5$,A5$
700 CMD PLAY A6$,B6$,C1$+C6$,D6$,E6$,A6$
710 CMD PLAY A7$,B7$,C7$,D7$,E7$,A7$
720 CMD PLAY A8$,B8$,C8$,D7$,E8$,A8$
730 CMD PLAY ">>"+A7$,B7$,C7$,D7$,E7$,">>"+A7$
740 CMD PLAY A9$,B8$,C8$,D7$,E8$,A9$
750 CMD PLAY A7$,B7$,C7$,D7$,E7$,A7$
760 CMD PLAY A8$,B8$,C8$,D7$,E8$,A8$
770 CMD PLAY AA$,BA$,CA$,DA$,EA$,AA$
780 GOTO 670
790 END
800 ¥WAVE
810 FOR I=&HE1D0 TO &HE1E6 STEP 2
820 READ WP$:POKE I,VAL("&h"+WP$):NEXT
830 RETURN
840 DATA 71,96,bd,e6,12,40,71,a5,dc,17,55,96  'wave ﾊﾟﾗﾒｰﾀ
```

《リスト6》ファンタジーゾーン　ステージ4 “Prome”

```
10 NEW CMD:POKE &HE21A,214:CMD STOPM
20 WIDTH 40,25:LOCATE 15,9:PRINT"Prome
30 IF PEEK(&HE1D0)=113 THEN 40 ELSE GOSUB ¥WAVE
40 DIM BASS%(4,9):CMD VOICE COPY 30,BASS%
50 FOR OP=1 TO 4:BASS%(OP,3)=6:NEXT
60 FOR OP=1 TO 4:BASS%(OP,4)=2:NEXT
70 FOR OP=1 TO 4:BASS%(OP,8)=0:NEXT
80 BASS%(1,5)=25:BASS%(2,5)=46:BASS%(3,5)=16
90 BASS%(1,0)=15:BASS%(1,1)=8:BASS%(1,2)=1:BASS%(1,7)=11
100 BASS%(2,1)=8:BASS%(2,2)=4:BASS%(2,7)=3
110 BASS%(3,1)=12:BASS%(3,2)=4
120 BASS%(2,2)=4
130 DIM SUB%(4,9)
140 CMD VOICE COPY 22,SUB%
150 FOR I=1 TO 4:SUB%(I,2)=1:NEXT
160 FOR I=1 TO 4:SUB%(I,1)=4:NEXT
170 FOR I=1 TO 4:SUB%(I,0)=25:NEXT
180 FOR I=1 TO 4:SUB%(I,4)=1:NEXT
190 FOR I=1 TO 4:SUB%(I,3)=8:NEXT
200 SUB%(1,1)=0:SUB%(1,5)=27:SUB%(4,3)=7:SUB%(2,7)=2
210 CMD VOICE SUB%,,BASS%
220 C1$="t128q8v1418b-&b-g&gl16frg&gfd&d<v15b-b-b-rrr>b-b-b-rrrrr<v13b-&b-
230 D1B$="q1ccccq8cq1ccc":D1$="t128y7,49y6,3116s9m2000"+D1B$+D1B$+"ccccrrrccccrrrrrc
240 B1$="q1t128v1418@44o5rrrrrrrrl16b-b-b-rrrb-b-b-rrrv13132@61dddd
250 A1$="q3t128v1418o6rrrrrrrrl16ddrrrddd
260 F1$="t128v1518o3rrrrrrrrl16q2ccccrrrccccrrrrrc
270 E1$="q6t128v1218o4rrrrrrrrl16gggrrrggg
280 A2$="18q8dc+dfga-gfl16dc+dc+drcr<18b-&b-&b-g
290 C2$="v1516b-&b-&b->v14d&d&df&fg&g&gf&f&fd&d<v15B-&b-&b-b-
300 D2B$="v11q1crccq8s9m1500c&cy7,56q2o3gcy7,49":D2C$="v11q1o4crccq8s9m1500c&cq1v11cc":D2D$=D2B$+D2C$:D2E$="crccq8s9m1500c&cy6,10q1132cccc 116ccccccccc":D2$=D2D$+D2E$
310 E2A$="164v14gv11fv14gv11f v14gv11fv14gv11f"
320 E2B$="v13gv12f+v10ev8d":E2C$="v13ev12dv9cv8<b>":E2E$=E2A$+E2B$+E2B$+E2B$+E2B$+E2B$+E2B$+E2B$+E2C$:E2$="o318v10rb-rb-rb-rb-rb-ro4"+E2E$
330 B2$="q818@21y81,11y85,11y89,11v12<rfrfrfrfrfrfrfrf>v13f&f
340 A3$="18b->cd-c<b-gb->cgec<b-&b-&b-gb-
350 C3$="o4c&c&ce&e&eg&ga&a&ag&g&ge&ec&c&cc
360 B3$="<v12rererererererere>v13e&e
370 E3B$="rrv11cv12crrv11cv12c":E3$="116q8"+E3B$+E3B$+"rrv11cv12crr"+E2E$
380 A4$=">c&cd-<b-&b-&b-&b-&b-
390 C4$="e-&e-&e-g&g&gb-&b->c&c&c<b-&b-&b-g&g
400 D4$=D2B$+D2C$
410 B4$="<v12rgrgrgrg
420 E4B$="rrv11e-v12e-rrv11e-v12e-":E4$="116"+E4B$+E4B$
430 A5B$="d64e-64&e-32r16":A5$=">r8"+A5B$+A5B$+A5B$+A5B$+A5B$+A5B$+"116e-<18b-16&b-&b-&b-&B-&b-&b-&b-&b-
440 C5$="e-&e-&e-e-18rrrrrr<l16b-&b-&b->d&d&df&fg&g&gf&f&fd&d
450 B5$="rgrgrg>v13g&g<v12rfrfrfrf
460 E5$="116rrv11e-v12e-rr"+E2E$
470 D5$=D2E$+D2D$
480 A6$="116b-&b-&b-b-
490 C6$="<116b-&b-&b-b-
500 B6$="116>v14f&f&fffrrrrrrq2132@61ffff116crfrq8
510 D6$="116v15q1crrc
520 E6$="116v15q2o3crrc
530 A7$="18>rrdr<a>rrdr<a>rrdr<a>r
540 C7$=">18f+rar>dr<arf+rar>dr<ar
550 D7B$="q1v12crccs9m1500q8c8q1v12cco3v15q1y7,56c8c8y7,49s9m1500q8c8q1v12cc":D7$=D7B$+D7B$
560 B7$="v11@2118y81,11y85,11y89,11rdrdrdrdrdrdrdrd
570 E7B$="rrv8f+v10f+rrv8f+v10f+":E7$="116o4q8"+E7B$+E7B$+E7B$+E7B$
580 C8$="grb-r>dr<grgrb-r>dr<g
590 E8B$="rrv8gv10grrv8gv10g":E8$=E8B$+E8B$+E8B$+E8B$
600 A8$="c&c&c&c<b-&b-ab-&b-&b-&b-&b-&b-&b-&b-
610 A9$="rr>cr<grr>cr<grr>cr<gr
620 C9$="ergr>cr<grergr>cr<g
630 E9B$="rrv8ev10errv8ev10e":E9$=E9B$+E9B$+E9B$+E9B$
640 B9$="rcrcrcrcrcrcrcrc
650 AA$="a&a&a&ab-&b-&b-&b->c&c&c&c&c&c&cr<
660 CA$="FRAR>CR<AR>E-RCR<ARF<
670 EAB$="rrv8av10arrv8av10a":EA$=EAB$+EAB$+EAB$+EAB$
680 DA$=D7B$+"y7,5618v15q1o3ccccccc16c16cy7,49116
690 AB$="a&a&a&a>g&g&g&gf&f&f&f&f&f&f
700 DB$=D7B$+"y7,5618v15q1o3cccccccy7,49116
710 CMD PLAY A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,F1$
720 CMD PLAY "v15"+A2$,B2$,C2$,D2$,E2$,"v12o5"+A2$
730 CMD PLAY A3$,B3$,C3$,D2$,E3$,A3$
740 CMD PLAY A4$,B4$,C4$,D4$,E4$,A4$
750 CMD PLAY A5$,B5$,C5$,D5$,E5$,A5$
760 CMD PLAY A6$,B6$,C6$,D6$,E6$,A6$
770 '
780 CMD PLAY A7$,B7$,C7$,D7$,E7$,A7$
790 CMD PLAY A8$,B7$,C8$,D7$,E8$,A8$
800 CMD PLAY A9$,B9$,C9$,D7$,E9$,A9$
810 CMD PLAY AA$,B9$,CA$,DA$,EA$,AA$
820 CMD PLAY A7$,B7$,C7$,D7$,E7$,A7$
830 CMD PLAY A8$,B7$,C8$,D7$,E8$,A8$
840 CMD PLAY A9$,B9$,C9$,D7$,E9$,A9$
850 CMD PLAY AB$,B9$,CA$,DB$,EA$,AB$
860 GOTO 720
870 END
880 ¥WAVE
890 FOR I=&HE1D0 TO &HE1E6 STEP 2
900 READ WP$:POKE I,VAL("&h"+WP$):NEXT
910 RETURN
920 DATA 71,96,bd,e6,12,40,71,a5,dc,17,55,96  'wave ﾊﾟﾗﾒｰﾀ
```

★当たり付きアイスを買って，食べてみると，はずれでした。○○○モーアイスのうそつきー。(島根県飯川郡・林　直樹12才)……【影：これから，当たるかもしれないアイスとして売りだすそうです。編：さあ，帰ろう。】



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

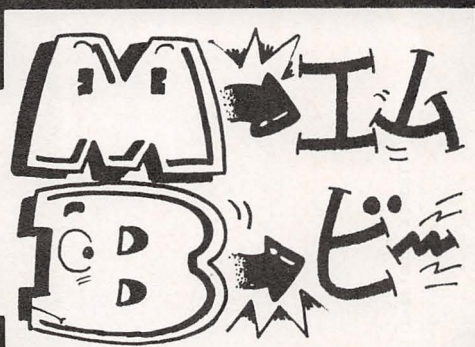
★愛読者カードについている応募カードも，忘れずに同封してください。

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。

PC-8801/mkII/SR (N88-BASIC V1モード)用
※DISK-BASIC可

ローマ字→カナ変換プログラム



★斎藤　亮

使いかた

はじめに，"command>"と表示されます。何かキーインして↵を押すと，ローマ字ならカナに，ローマ字でないものがあれば"Error!"と表示して，音をだします。

変換するのは，**第1図**のローマ字です。

```
訓令式・ヘボン式のもの
  (例) a・ka・su・bi・shi・fu・
       ju・chi
例外
  yi→イ　ye→エ　wi→イ　wu→ウ
  we→エ
```

《第1図》変換例と例外

これ以外の文字を表示したいときは「"」でかこむと表示できます。

```
boku "Kage" desu⇒ボク kage デス
boku "kage      ⇒ボク kage
```

《第2図》無変換の記述

また，"wa"，"e"，"o"がスペースの前に来たとき，助詞として変換します。

```
kagewa kokoe kite oreo bakato
ie to itta
  ⇒カゲハ ココヘ キテ オレヲ
    バカト イエ ト イッタ
```

《第3図》助詞の変換

文を入力するとき

"'"をNの後ろに置くと，つぎの文字が母音かYのとき，ないときとちがうようになります。

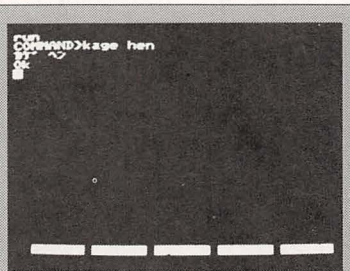
```
kinyobi  → キニョウビ
kin'yobi → キンヨウビ
```

《第4図》「ン」の変換方法

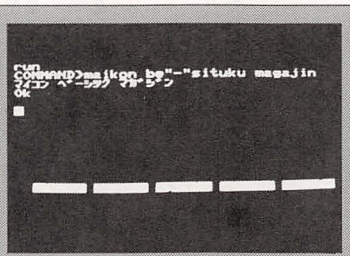
"オオキイ"と"オウサマ"のような区別は，自分の入力でしてください。

```
ookii  → オオキイ
ousama → オウサマ
```

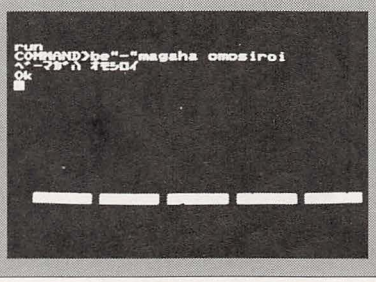
《第5図》「オ」「ウ」の変換



▲《写真1》ローマ字はすべて変換してくれる



▲《写真2》変換したくないものは" "をつければよい



▶《写真3》助詞のハやヘ等も自動的に変換する

プログラムの応用

アドベンチャー・ゲームに使うときは，変数に気をつけてください。また，助詞を変換してほしくなければ，130，140，390行を，大文字に変換し，ルーチンを自作して，すでにいらないときは，900～970行を削除し，70行のラベル名を変えてください。

このプログラムをサブ・ルーチンにするときは，20，700行のENDをRETURNにしてください。

最後に

オールBASICなので，かなり遅いです。自分で改造して高速化してください。あと，プログラムが長いですが，根性で打ち込んでください。

このプログラムは，アドベンチャー・ゲームに使おうと思って作ったものです。ベーマガの読者も，難解なアドベンチャー・ゲームを投稿して編集部を困らせましょう!?

★　★　★



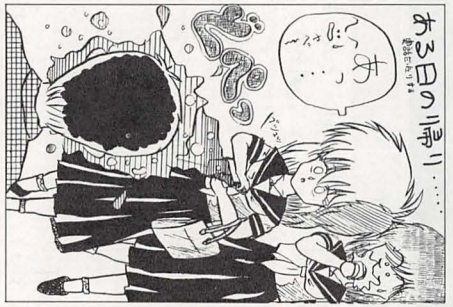
評…最近新製品がゾクゾク登場(編)

by みすしま

★ぼくの友人は，ゲームでぼくが友人より高い点を取りそうになると，リセットするヒレツなヤツです。(山形県鶴岡市・**大野博通12才**)……【編：私の知人にも，気にくわないとすぐリセットする人がいる。影：だれ？】

ローマ字➡カナ変換プログラムのプログラム・リスト

```
10 '----- Roma -> Kana Henkan Program -----
20 '-----            By R.saito           -----
30 LINE INPUT "COMMAND>",RO$
40 IF RO$="" THEN END
50 DIM BO$(4),SI$(26),KBO$(4),KSI$(44),KSY$(2)
60 GOSUB ¥DATAREAD
70 RN=LEN(RO$):DEF FNRM$(I)=MID$(RO$,I,1)
80 GOSUB ¥ALPHABET
90 '----- MOJI SEARCH
100 IF FNRM$(1)=CHR$(34) THEN C=1:IF CF=1 THEN CF=0:GOTO ¥SHORI ELSE CF=1:GOTO ¥
SHORI
110 IF CF=1 THEN C=1:KS$=FNRM$(1):GOTO ¥SHORI
120 FOR I=0 TO 4
130 IF FNRM$(1)=BO$(I) THEN C=1:KS$=KBO$(I) ELSE 170
140 IF KS$="ｴ" THEN IF FNRM$(2)=" " OR FNRM$(2)="" THEN KS$="ﾍ"
150 IF KS$="ｵ" THEN IF FNRM$(2)=" " OR FNRM$(2)="" THEN KS$="ﾗ"
160 GOTO ¥SHORI
170 NEXT I
180 IF FNRM$(1)="F" THEN IF FNRM$(2)="U" THEN C=2:KS$="ﾌ":GOTO ¥SHORI ELSE ¥ROMA
E
190 IF FNRM$(1)="C" THEN IF FNRM$(2)="H" THEN HF=1:GOTO ¥HEBON ELSE ¥ROMAE
200 IF FNRM$(1)="J" THEN HF=2:GOTO ¥HEBON
210 IF FNRM$(1)=" " THEN C=1:KS$=" ":GOTO ¥SHORI
220 IF FNRM$(1)="N" THEN NF=1
230 '----- MOJI SEARCH 2
240 FOR I=0 TO 4
250 IF FNRM$(2)=BO$(I) THEN S=I:GOTO 350
260 NEXT
270 IF FNRM$(2)="Y" THEN 440
280 IF FNRM$(1)=FNRM$(2) THEN IF FNRM$(2)=FNRM$(3) THEN ¥ROMAE ELSE C=1:KS$="ｯ":
GOTO ¥SHORI
290 IF NF=0 THEN 330
300 IF FNRM$(2)="'" THEN C=2:KS$="ﾝ":GOTO ¥SHORI
310 IF FNRM$(2)=""  THEN C=1:KS$="ﾝ":GOTO ¥SHORI
320 C=1:KS$="ﾝ":GOTO ¥SHORI
330 HF=3:GOTO ¥HEBON
340 '----- HENKAN 1
350 IF YF=1 THEN IF FNRM$(2)<>"A" AND FNRM$(2)<>"U" AND FNRM$(2)<>"O" THEN ¥ROMA
E
360 FOR I=0 TO 26
370 IF FNRM$(1)<>SI$(I) THEN 420
380 IF I>17 THEN I=I-18:KS2$="ﾟ" ELSE IF I>8 THEN I=I-9:KS2$="ﾞ"
390 IF YF=0 THEN C=2:KS$=KSI$(I¥5+S)+KS2$:GOTO 400 ELSE C=2:KS$=KSY$(S¥2):YF=0:G
OTO ¥SHORI
400 IF KS$="ﾜ" THEN IF FNRM$(3)=" " OR FNRM$(3)="" THEN KS$="ﾊ"
410 GOTO ¥SHORI
420 NEXT
430 GOTO ¥ROMAE
440 '----- HENKAN 2
450 IF FNRM$(1)="Y" OR FNRM$(1)="W" THEN ¥ROMAE
460 FOR I=0 TO 26
470 IF FNRM$(1)<>SI$(I) THEN 500
480 IF I>17 THEN I=I-18:KS2$="ﾟ" ELSE IF I>8 THEN I=I-9:KS2$="ﾞ"
490 C=1:KS$=KSI$(I¥5+1)+KS2$:YF=1:GOTO ¥SHORI
500 NEXT
510 GOTO ¥ROMAE
520 '----- HEBON MOJI
530 ¥HEBON
540 ON HF GOTO 560,570,580
550 GOTO ¥ROMAE
560 KS$="ﾁ":RF=3:GOTO 610
570 KS$="ｼﾞ":RF=2:GOTO 610
580 IF FNRM$(1)="T" THEN IF FNRM$(2)+FNRM$(3)="SU" THEN C=3:KS$="ﾂ":GOTO ¥SHORI
ELSE ¥ROMAE
590 IF FNRM$(1)+FNRM$(2)="SH" THEN KS$="ｼ":RF=3:GOTO 610
600 GOTO ¥ROMAE
610 IF FNRM$(RF)="I" THEN C=RF:GOTO ¥SHORI
620 IF FNRM$(RF)="E" THEN ¥ROMAE
630 FOR I=0 TO 4 STEP 2
640 IF FNRM$(RF)=BO$(I) THEN KS$=KS$+KSY$(I/2):C=RF:GOTO ¥SHORI
650 NEXT
660 GOTO ¥ROMAE
670 '----- KANA
680 ¥SHORI
690 KA$=KA$+KS$:RO$=RIGHT$(RO$,RN-C)
700 KS$="":KS2$="":HF=0:NF=0
710 IF RO$="" THEN PRINT KA$:END ELSE 70
720 '----- READ
730 ¥DATAREAD
740 FOR I=0 TO 4:READ BO$(I):NEXT
750 FOR I=0 TO 26:READ SI$(I):NEXT
760 FOR I=0 TO 4:READ KBO$(I):NEXT
770 FOR I=0 TO 44:READ KSI$(I):NEXT
780 FOR I=0 TO 2:READ KSY$(I):NEXT
790 RETURN
800 '----- DATAS
810 DATA A,I,U,E,O
820 DATA K,S,T,N,H,M,Y,R,W
830 DATA G,Z,D, ,B, , , ,
840 DATA  , , , ,P, , , ,
850 DATA ｱ,ｲ,ｳ,ｴ,ｵ,ｶ,ｷ,ｸ,ｹ,ｺ
860 DATA ｻ,ｼ,ｽ,ｾ,ｿ,ﾀ,ﾁ,ﾂ,ﾃ,ﾄ
870 DATA ﾅ,ﾆ,ﾇ,ﾈ,ﾉ,ﾊ,ﾋ,ﾌ,ﾍ,ﾎ
880 DATA ﾏ,ﾐ,ﾑ,ﾒ,ﾓ,ﾔ,ｲ,ﾕ ｴ,ﾖ
890 DATA ﾗ,ﾘ,ﾙ,ﾚ,ﾛ,ﾜ,ｲ,ｳ,ｴ,ｦ
900 DATA ｬ,ｭ,ｮ
910 '----- OOMOJI HENKAN
920 ¥ALPHABET
930 FOR I=1 TO RN
940 IF FNRM$(I)=CHR$(34) THEN IF SF=1 THEN SF=0 ELSE SF=1
950 IF SF=1 THEN ¥SKIP
960 IF ASC(FNRM$(I))>&H60 AND ASC(FNRM$(I))<&H7B THEN MID$(RO$,I,1)=CHR$(ASC(FNR
M$(I))-32)
970 ¥SKIP:NEXT
980 RETURN
990 '----- ERROR
1000 ¥ROMAE
1010 PRINT "ERROR!!":BEEP:END
```



評…文字重ねすぎ、内容は…(影)



評…絵がかわいい…(影)
by たわちゃん

★ぼくは、影さんにあこがれています。ぜひ、影さんのサインをください。…と言うのはボンボコリン。(兵庫県水上郡・聖鬼魔II 17才)……【影：人気者はつらいなあー。編：かっ影さん、原稿にサインの練習しないでください！】



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！

もんだい

今回も前回と同様に，プログラム・リストの誤りを見つけてください。そして，正しいプログラムにしてください。何か所まちがっているかは，わかりません。

プログラムについて

このプログラムは，1から100までを加えて表示するプログラムです。まちがっているところをさがしてください（**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

40行の　ＰＬＩＮＴ→ＰＲＩＮＴ

《問題のリスト》このプログラムの誤りを見つけてください

```
10  A=A+1
20  B=B+A
30  IF A=100 THEN 20
40  PRINT A
```

♥　♥



６月号の正解と解説

正解：①10行の256→255もしくは，もっと小さい値

②30行のＪ→Ｉ

解説：

とにかく，エラーがでなくて，キャラクタを画面に表示させればいいのです。10行のＦＯＲ文によりＩが32から256まで変化します。

20行のＰＲＩＮＴ文はキャラクタを表示します。このキャラクタは，Ｉによって決まります。

さて，ここで誤りが見つかりましたね。ダイレクト・モードで「ＰＲＩＮＴ　ＣＨＲ＄(256)」を実行すればわかると思います。

なぜなら，ＣＨＲ＄(256) 以上のキャラクタはないからです。したがって，10行の256はもう少し小さな数になおさなければいけません。

さて30行を見てみましょう。ＦＯＲ文とＮＥＸＴ文は対になっていますが，10行ではＩなのに，30行ではＪになっています。これではエラーがでてしまうので，30行のＪをＩにします。

このほかにも，エラーがでないようにする方法はいろいろありますので，エラーがでないようになっている答えは正解にしました。

なお，当選者は８月号で発表します。

正解者の中から，抽選で10名様に，ナムコ・キャラクターグッズ「クーラーボトル」(写真左) 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」７月号係
- **しめ切り**：７月８日
- **発表は本誌９月号（８月８日発売）**

第5回 THEベストプログラマー得票速報

編：とうとうきましたねー。ワクワクドキドキ！

影：何をわけのわからないことを言ってるんだい，編くんは…。コックリさん（な，なつかしい～）でもきたのかい？

編：影さんこそ，何を言ってるんですか！　THEベストプログラマーの最終選考がいよいよ来月にせまったってことですよ。

編集長：いよいよ大づめか。これは，ベーマが50キャンペーンの大きな企画だからな。

編：そうですね。今月が，エントリー最終月号の得票速報なんです。

影：つ，つまり，来月号では，各月ごとのベストプログラマーが，エントリーしなおされ，ベーマガのベストワンに輝くプログラマーを投票してもらうということじゃないか！

編：だから，そう言ってるじゃないですか。

編集長：ははは，まあまあ。こうしてみると，やっぱり，ゲームのアイデアに富んでいるものが，得票数も多いようだな。

エントリーコード	タイトル	得票数
BM①	TOSHI'S FOX	399
BM②	GOBLIN BUSTER	380
BM③	クモベーダー	342
BM④	可変戦士Z－006	無効
C1①	レンジャー・ヘリ	534
C1②	だるまさんがころんだ	537
C1③	地底戦車	551
FM①	AREA 81	950
FM②	ボンバー落とし	627
J1①	TANK GAME	665
J1②	PARU 2001	965
J2①	THE BOOK	703
J2②	山岳救助隊	836
M5①	カブトムシとり	397
M5②	カニの秘宝	1,197
MS①	ENPITSU KUN CLUB	186
MS②	影さんのお百度参り	952
MS③	ACT	456
MK①	SLOW DOWN BALL	285
MK②	なめたん	266
MK③	綱ひき大会	382
MK④	りたあん	684
MB①	太陽対カミナリ雲	527
MB②	PHALANX	633
MB③	MZ-CHANGE MAN	379
PA①	Binary＋1 Country	551
PA②	GLOOM	969
P6①	タケちゃんタワー	209
P6②	赤い惑星	570
P6③	水道管	280
P6④	TOMOEちゃんを助けろ	534
P8①	TAIMAN	342
P8②	JUMP-BOY	171
P8③	STOP！	513
P8④	魔界館	556
P88①	BLOCKこわし	533
P88②	FUNCUL	1,140
SC①	ff	190
SC②	FIGHTER	1,273
X1①	FATE-1	228
X1②	怒りの葡萄	1,311
PB①	XEL ZARGE	760
PB②	ドンチャラ・ゲーム	741

編：そうですね。あれ？　ところで影さんはどこ行ったんでしょう？

影：ああ，いそがしい，いそがしい。

編：ど，どうしたんですか！

影：いや，各メーカーの賞品をズラリとならべているんだ。

編集長：ははは，影くんらしいな。さて，来月号は，いよいよ創刊50号記念号です。内容も豊富で見のがせないですよ。お楽しみに！

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!!――

BALL LAND	福岡市　YU-TAKA	WYVERN	大阪市　MEDUSA SOFT
Clast. 1	福島県会津若松市　V. HUNTER	ウォルザード	北海道稚内市　北崎弘樹
JOKER	秋田市　マイクロ・ミュー	悪魔の要塞	神奈川県横浜市　岡本　稔
吸血鬼の恋	福島県美馬郡　柴田　弘	たからをさがせ	島根県那賀郡　ゲロゲロ
ダイヤを探せ	大阪府吹田市　オジコン	快感GOLF	茨城県北茨城市　船木茂仁

投稿ありがとうコーナー
★61年4月中にプログラムを送ってくれた人たちです★

久松大輔／島川幸雄／船木茂仁／佐井川師治／今野菊男／岡田敏彦／吉田乙久忠／岡本　稔／佐野　裕／白井光夫／大平正明／立川　渉／黒川　孝／小林耕一／秋沢好孝／田辺俊一／石井賢二／永田貴則／中山　享／高谷好則／田中　慶／海部浩司／川上　勝／近藤裕朗／国竹勝信／岩井　優／準優勝のカン／鹿山忠雄／内匠　進／龍神正人／のんき君／堀内　孝／森　裕司／杉一木哲也／ハカタのマーチャン／水木裕哉／荒木和紀／田原剛志／花見直希／米山和久／井野和弘／西根喜美男／柴田　弘／黒井　泰／栄　孝典／岩本典和／木下喜浩／KAMIDORA／V. HUNTER／甲斐浩昭／YOSHI／岩崎　剛／富永将之／酒寄政章／安良岡修／横堀伸也／高沢靖行／田畑洋二／広田　賢／竹林博之／太田　勲／柴田　弘／釜　淳司／小山文生／杉本晴光／岩津整一郎／内海淳一／クーニャン／河野　実／希望／山根　崇／岡田真彦／上杉孝憲／吉村朋之／小尾太志／藤野悟市／松本勝美／井上徹志／森下治彦／外川　勇／田村純一／石尾　久／斉藤法男／石川英男／中山　陵／木下　信／和久　聡／DENCHU／飯島賢浩／安部吉俊／ビジョン／N. R. O.／新野恵貴／山田希美生／水谷嘉宏／SSG／平野新一／岡田敏彦／深井康行／多屋佳秋／藤居　学／山本純司／赤岩英明／真子成自／飯島健二

★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!!

MAP 02

マイコン版スーパー・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。



インディアンの正統な血筋をひく，その純粋な魂は野性動物のそれに匹敵する。

ファイナルゾーン

暗黒の支配者に1人立ちむかうガリアノス **黄金の城** 235

HOT VIDEO GAME情報 **イシターの復活/アルゴスの戦士/ダングル** 239

チャレンジ/ロールプレイング・ゲーム **ラストウォー** 240

ファミコン版RPGついに登場 **ドラゴンクエスト** 242

チャレンジ/アドベンチャー・ゲーム **北斗の拳** 244

リアル・アクション シューティング・ゲーム **ファイナルゾーン** 248

おぞましきバイオ・モンスターに1人立ちむかうロト―ぼうけんろまん― **冒険浪漫** 250

ファミコン版グラディウス徹底解析 **GRADIUS** 252

ティルト姫を救いだすのはキミだ/MSX版冒険活劇 **魔法使いウィズ** 254

セガ・マークIII 新作情報 **ピットポット/チャンピオン剣道** 256

MSX版ツインビーついに登場 **TWIN-BEE** 258

ペーパー・アドベンチャー・コーナー 259

河野光の **ナムコット情報局―ベーマガ支局3** 261

ザ・ビデオゲーム・ミュージックコレクション4 **ファンタジーゾーン** 262

レスキュー!アドベンチャー・ゲーム 266

CHALLENGE HIGH SCORE 271

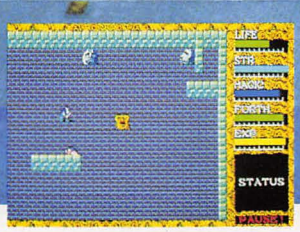
T&ESOFT®

HYDLIDE·D

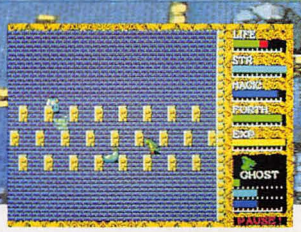
▲フェアリーランドの
イメージイラストです▶

語り尽くせぬオモシロランド



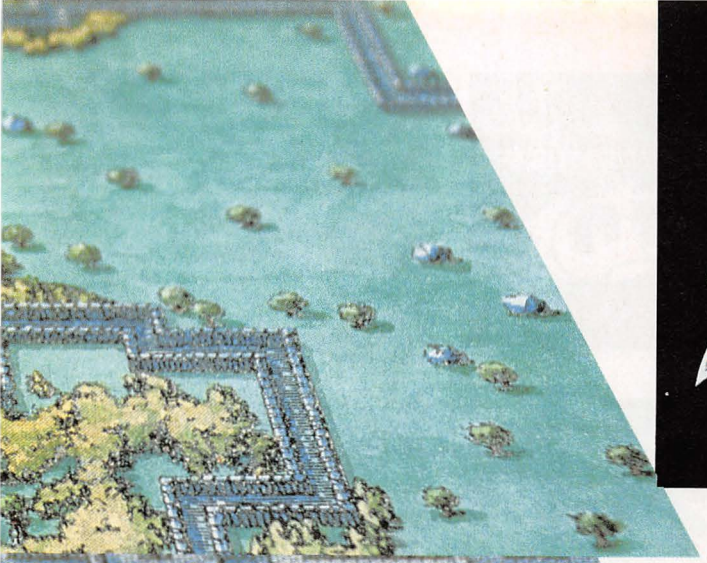






T&E SOFTユーザーズクラブ会員募集

1 T&E SOFTユーザーズクラブ会員証の発行 2 T&Eマガジンの無料送付(年4回) 3 T&Eソフトカタログの無料送付(年2~3回) 4 新製品情報などを満載、T&E PRESS(新聞)を隔月発刊 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円を必ず現金書留にて下記までお送り下さい ●〒465名古屋市名東区豊が丘1810番地 株式会社ティーアンドイーソフト「T&E SOFTユーザーズクラブ」係 ※会員証作成の為、発行までに3週間必要です



Active Role Playing Game

ハイドライド・II

SHINE OF DARKNESS

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ゥ表示。
- 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ーヤーのレベルに合せ、自由に設定可能。
- もちろん、途中データのセーブ・ロード可能。

（テープ版はディスク版とは少し内容が異なります。）

注：FM-7に、工人舎のディスクドライブを付けると正常に作動しない場合があります。



●PC-8801/mkII/SR/MR/FR……5″2D版
●X-1/C/F/turbo/II……5″2D版,テープ版
●FM-7/NEW7……テープ版
●FM-7/NEW7/77/AV 3.5″2D版,5″2D版



★3.5″2D版,5″2D版……￥6,800
★テープ版（3本組）￥4,800



認定証発行終了

PC-8801, FM-7, X-1の各シリーズ共、すべて終了致しました。ありがとうございました。
なお、全マップオリジナルイラスト付きの完全解答集（カラー表紙、B5判36ページ）を発行中です。取扱説明書の申し込み用紙にてお申し込み下さい。



T&Eマガジン No.10 まもなく発行〈6・25〉

T&E SOFTテレフォンサービス実施中——！
最新情報は ☎052-776-8500へ。

体感ハイドライド！（実体験ロールプレイング）

ATTACK '86 IN NAGOYA 8・22開催!

●名古屋市近郊の愛知青少年公園（面積60万坪）にて開催いたします。
●参加人員100名募集（T&E SOFTユーザースクラブ員優先）
※くわしくは、T&Eマガジン No.10及び次号本紙広告にて。

T&ESOFT®



▲MSX, ROM版・テープ版





▲MSX, ROM版(パスワード表示中)

永遠のベストセラー



▲PC-9801

PC-9801シリーズ
5"2DD版,3.5"2DD版
¥6,800



▲PC-8801・FM-7


▲X-1



▲MSX2版 タイトル画面



▲PC-6001mkII

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いけません。
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
★高度な重ね合せ処理により、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(機種によって異なります。)
★ゲーム途中でのデータセーブロード可能
★ジョイスティック対応(X-1,MSX)
★BGM同時進行

PC-6001mkII/6601/SR	テープ版	¥4,800
PC-6601	3.5"1DD版	¥6,800
PC-6601SR	3.5"1DD版	¥6,800
PC-8801/mkII/SR/FR/MR	5FD版	¥6,800
X-1/C/turbo/F/turboII	テープ版	¥4,800
	5FD版	¥6,800
FM-7/NEW7/77/AV	テープ版	¥4,800
	3.5FD版 5FD版	¥6,800
MSX(32K)	テープ版	¥4,800
MSX(8K)	ROM版	¥5,800
MSX2(VRAM128K・64K)	3.5"1DD版	¥6,800
MSX2(VRAM128K・64K)	テープ版	¥4,800

MSX 8K以上、ROM版登場! すべてのMSXで作動!

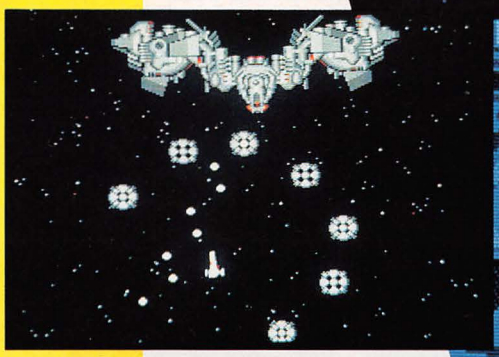
●マップやグラフィック等の内容はテープ版(32K)と変わりません。
●その上……5段階スピード調節機能が付きました。
さらに……テープやディスケットを使わずにデータセーブが可能です。
○電源を切る前に画面のパスワードを記録。
○電源を入れた後、パスワードを入力して続きから開始。
○もちろん、テープ版同様、メモリーセーブ機能有り。

ピクセルツー PIXEL2
MSX2用CG製作ツールボックス

MSX2
VRAM64K・128K
3.5"1DD版
¥6,800

レイドック・ハイドライドの画面は、すべてこのツールを使用して開発!!

★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種類





EXPLOSION

閃光

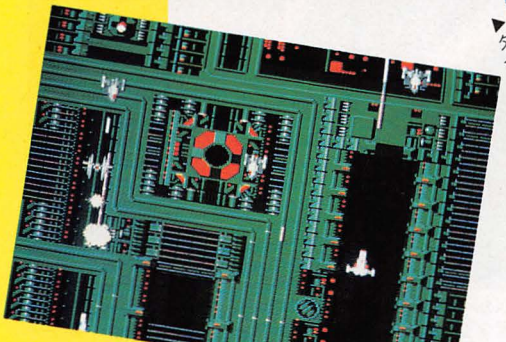
MOVIE SPACE SHOOTING GAME

LAYDOCK

レ・イ・ド・ッ・ク

★魅せてあげよう、1ドットのエクスタシー――！

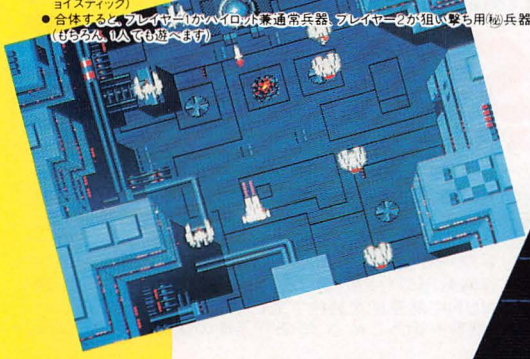
- 細かく書き込まれた72画面分の背景が、1ドット毎のなめらかスクロール
- 機体の動きは、1機最高16パターン切りかえのリアルアニメーション。
- ドット単位で弾をよけ敵機をかわす。命中の判定もドット単位。



▶タイトル画面

★2人で遊べる新世代のシューティングゲーム――！

- 二人はどちらも主役！共同で出撃。（キーボード＋ジョイスティック、ジョイスティック＋ジョイスティック）
- 合体すると、プレイヤー1がハイロット兼通常兵器、プレイヤー2が狙い撃ち用㊙兵器。（もちろん、1人でも遊べます）

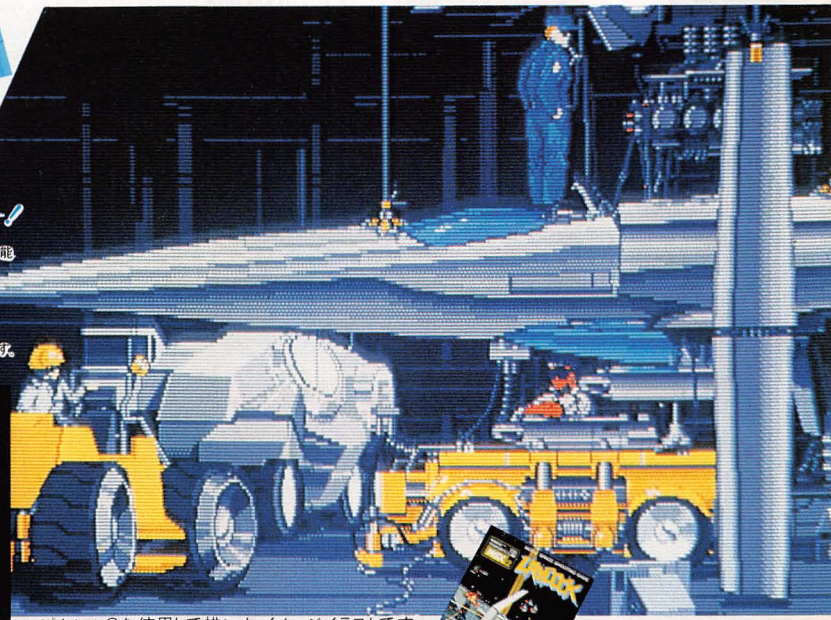


★登録されたプレイヤーのレベルに応じて、敵もレベルアップ――！

- 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、アニメシーンが登場します。（6シーン毎）





▲ピクセル2を使用して描いたイメージイラストです。



MSX2 RAM64K VRAM128K専用

3.5″1DD版

¥6,800

■通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名と電話番号を明記の上、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下さい。（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 7月号

'86総合カタログ 請求券 ベーマガ 7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。

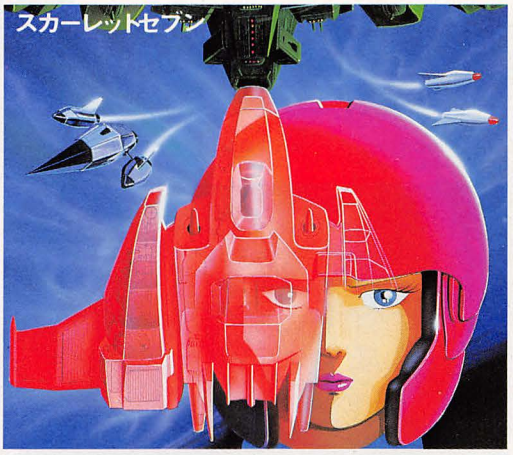
AVキー
FM音源対応
純正ジョイスティック
マルチボード
富士通純正マウス、ハミングバード
ソフト・SW・BOX電波新聞社
ゼビウスジョイスティック
などに対応できます



SCARLET 7

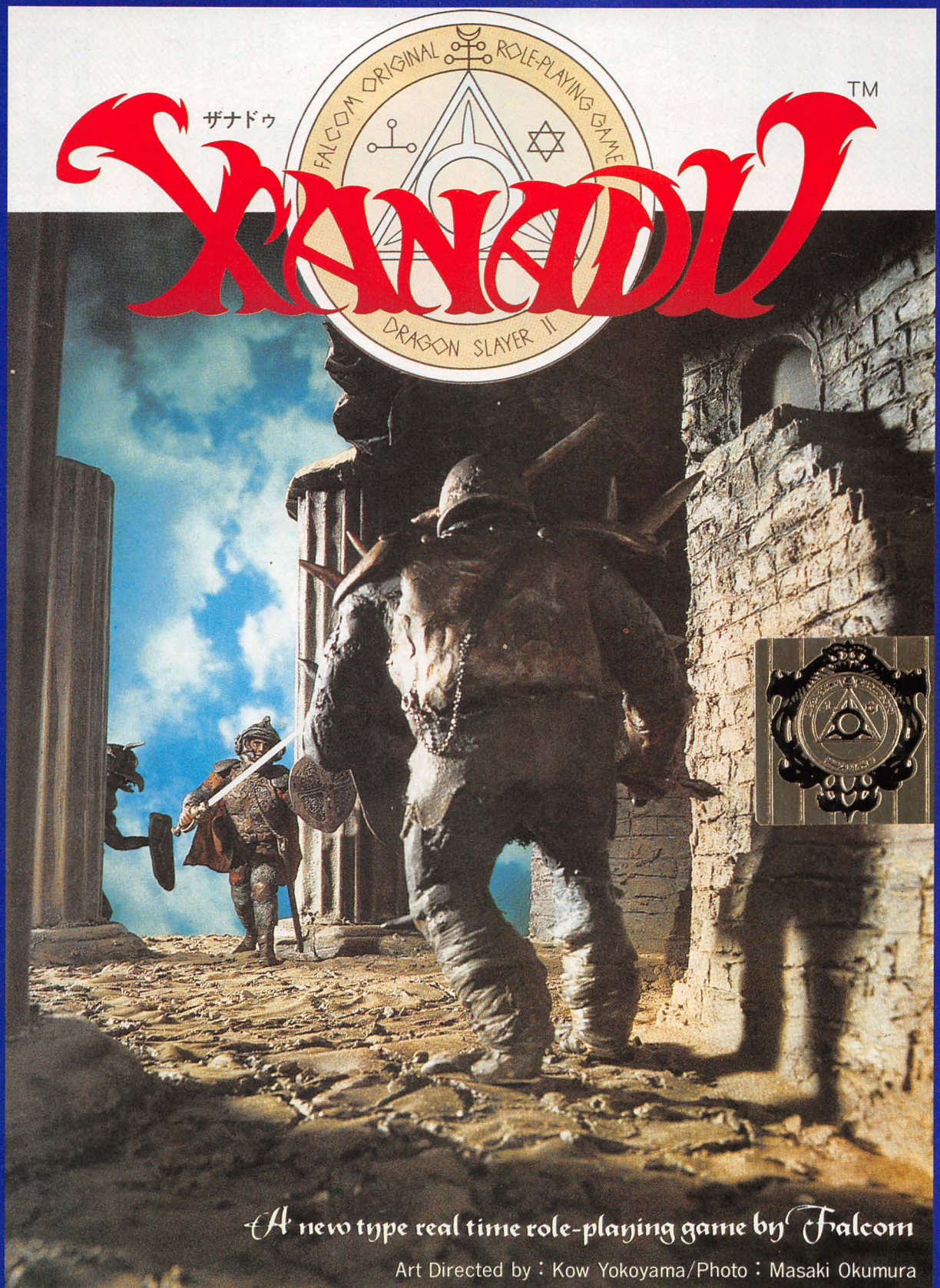
X1シリーズ
テープ版 ¥3,800 フロッピィ版 ¥5,800

NUN第3軍第18機甲歩兵連隊所属の君への指令だ。君の任務はホワイトシティへ向けて、最新鋭輸送攻撃機、トランスポーター・CTS001を操り、コードネーム〝スカーレット7・赤い悪魔〟を運ぶことにある。〝スカーレット7〟は工作隊救出のための切り札だ。トランスポーターは、途中のNUN中継基地を経由することにより、状況に応じた機体・武器を組みこめる、陸海空万能の輸送攻撃機である。



SOFT PRO INC.

ソフトプロインターナショナル事業部・アポロテクニカ事業部
〒530 大阪市北区西天満6-7-2 梅新東ビル5F TEL.06(363)1221



ハイパーロール・プレイング・アドベンチャーゲーム〝ザナドゥ〟……定価￥7,800
PC-8000/8800/9800シリーズ・X1/X1turboシリーズ(カセット￥6,800)・FM7/77シリーズ

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 係宛までお申込みください。

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㈹

Falcom

スタッフ募集：あなたのオリジナリティを大切にします。(プログラマー・イラストレーター・音楽担当・編集担当・他) アルバイト可

ハドソンのカードソフト

BEE CARD®

MSX

人気ゲームがカードでスラリ。カードで遊ぼ。

打率や守備率データが
自由に入力できる
超ベストセラーの野球ゲーム。

野球狂

©HUDSON SOFT



悪の浮遊大陸ゴーデス相手に戦闘開始！
全面スクロールのスペースアクション。

スターフォース

©1985 TEHKAN LTD. and HUDSON SOFT



悲鳴を上げるほどの難しさ、面白さ。
ヨーロッパで大人気のアクションゲーム。

ジェットセットウィリー

©HUDSON SOFT



ほのぼの気分の
アクションゲーム。
リズムに乗って
プーヤンを助け出せ！

コナミのプーヤン

©Konami 1985 HUDSON SOFT



あのファミコンの名作がカードになった！
心臓どっきん！のダイナマイトゲーム。

ボンバーマン・スペシャル

©HUDSON SOFT





BEE PACK
980円

BEE CARD®が新しい。
スリムでハンディなゲームソフトBEE CARD。
専用のBEE PACKが1つあれば、あとはカードを差し込みパソコン(MSX)につなぐだけ。話題の人気ソフトが、思うぞんぶん楽しめる。遊びに行く時は、忘れずに——BEE CARDで友だちに差をつけろ！

ハドソンのカードソフト
BEE CARD®続々登場！
ご期待ください。

適応機種 MSX
価格 各4,800円
MSXはマイクロソフト社の商標です。

HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

本社/〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1-18 ハドソンビル ☎011-841-4622
東京/〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1-1 ハドソンビル ☎03-260-4622
大阪/〒556 大阪市浪速区下寺2丁目3-2 ☎06-644-4622
営業所/東北・金沢・名古屋・広島・福岡・沖縄・アメリカ・イギリス・西ドイツ



ニュータイプ

もうストーリーは追えない！あなたは、証拠の品々とデータベースを頼りに、リアルに捜査し、推理する名探偵になる。

犯罪シミュレーション登場。

現場は人里離れた貸別荘。
被害者は、結婚をひかえた小泉小百合。
容疑者は7人。手がかりは、遺留品と現場写真、
見取図、調書のデータベース…。
証拠は、すべてそろった！



本物の土塊、メモ
遺留品の写真
現場写真
全容疑者のスナップ
現場見取図
捜査依頼書つき。

本格推理マニア向け「コンピュート・ミステリー」第1弾



「暗闇の視点」

——バニーガール殺人事件——

FD版　￥6,800

適応機種●〔NEC〕PC-9801E/F/VF/VM、PC-8801/mkⅡ/mkⅡSR・FR・TR・MR（PC-8801をお持ちの方は漢字ROMが必要です。）●〔SHARP〕×1turbo専用、×1F（×1、×1Cをお持ちの方は漢字ROMが必要です。）

好評発売中！

HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®
本社・ハドソン札幌／〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1-18
ハドソンビル　PHONE：011-841-4622
営業所・東北・金沢・東京・名古屋・大阪・広島・福岡・沖縄
ハドソンの商品は、全国有名デパートおよびパソコンショップでお求めください。

北斗の拳

バイオレンス劇画アドベンチャー

©集英社 武論尊 原 哲夫

PC-8801mk II SR
(TR、FR、MR)V2モード
PC-8801mk II
PC-8801
5インチディスク版2枚組
(1ドライブ使用可)
￥6,800



イラスト 広井王雄



南斗聖拳

★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、今、話題の秘孔モードだ！★



⬆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



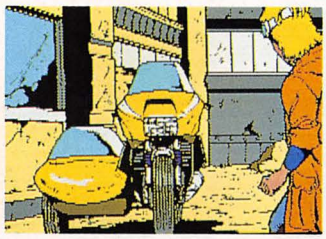
⬆「グニャッ！」腹部が不気味にへこむ。



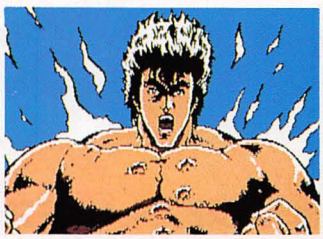
⬆「ボゴォッ！」腹部に穴があく。この先のシーンを君は見れるか!?

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、その他抜群の効果音（SRのみ）付で、臨場感抜群。もちろん、敵のキャラクタによって、バイオレンスシーンはすべてちがいます。

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

オリジナルのド迫力劇画を忠実に再現。その他、BGM・バイク音等々、効果音付（SRのみ）で抜群の臨場感。簡単操作のワンキー入力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

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

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



宿敵キータクラーとの最後の決戦!!

移植版6月下旬発売
PC-9800シリーズ
X1シリーズ
FM-77、FM-77AV

■5インチディスク版2枚組(1ドライブ使用可)
PC-9801シリーズ(2HD及び2DD)2HDは1枚です。
PC-8801/mkⅡ/SR(TR、FR、MR)
X1シリーズ(ターボ可)
……￥6,800

■3.5インチディスク版2枚組(1ドライブ使用可)
FM-77、FM-77AV……￥6,800

■テープ版(2本組)
X1シリーズ(ターボ可)……￥4,800

★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★



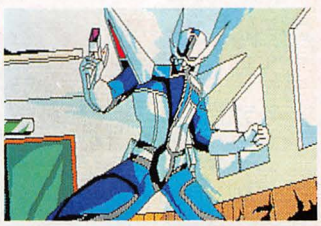


130パターンのグラフィックを使用したアニメーションリアルタイムゲーム。
健太の変身シーンのリアリズムにドキッ"「ヒートレイバー」「デルタエンド」等、数々の必殺技が乱れ飛び、エリアもグーンと広くなって画面いっぱいのびのびと戦闘が楽しめます。

★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

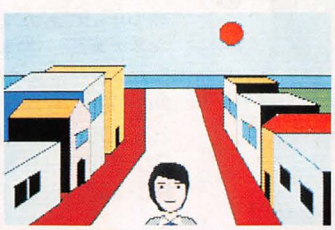


パソコン界に新分野開拓
このリアルなかけひきが
君をプレイボーイにする

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-6001(32K)、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ーとなってしまった。（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！

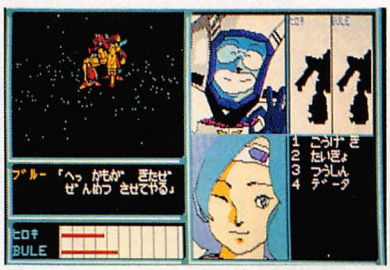


ニュータイプSFアニメロールプレイングゲーム

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★

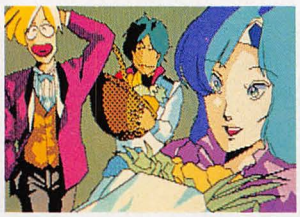
《コスモスクリーン》流れる星。敵メカ登場シーン。戦闘シーン(ビーム・ミサイル・接近戦・サイコ)すべてにアニメ効果を採用。
《メッセージウィンドウ》それぞれの個性を重視したおもしろリアクション続出。
《メンバーエリア》状況によって、キャラクターの表情が変り、キミに話かける。
《ライーザエリア》キミとブルーの乗るメカ"ライーザ"の武器装備状況が一目でわかる。
《オペレータエリア》オペレータ・ミオが敵の強さ、地球の状況等を教えてくれる。
《選択肢エリア》7種30数項目の選択肢をワンキーで入力できる簡単設計。



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



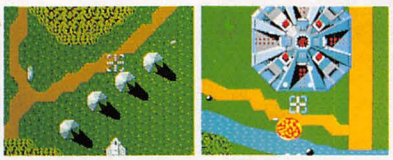
■状況によって、画面下にメッセージが流れる新手法を採用。アドベンチャー的ムードもタップリ。
■ビームガン、ジェットパック等の強力兵器を装備していく、キャラクター。リアリティ抜群の成長度に興奮まちがいなし。

作者　石川 博

スペハリ 好評発売中

ゼビウス

ビッグタイトルゲームを君のディスプレイに再現!!



PC-8801シリーズ　PC-9801シリーズ

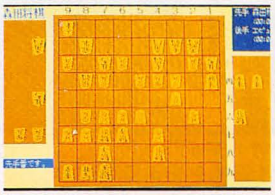
両シリーズ、あの浮遊要塞アンドアジェネシスが実際に浮遊します。

5インチディスク版
PC-9801/E/F/M/VM/VF
2D、2DD……￥6,800　2HD……￥7,800
PC-8801mkIISR(TR、FR、MR)、
PC-8801mkII、PC-8801……￥6,800

©株式会社ナムコ

パソコン史上最強の将棋ソフト！

森田和郎の将棋



5インチディスク版、3.5インチFD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

編集長が交代して、またまた内容充実!
今回は、ヒット作家の近況報告!あの人は
今、何をしている!?　　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

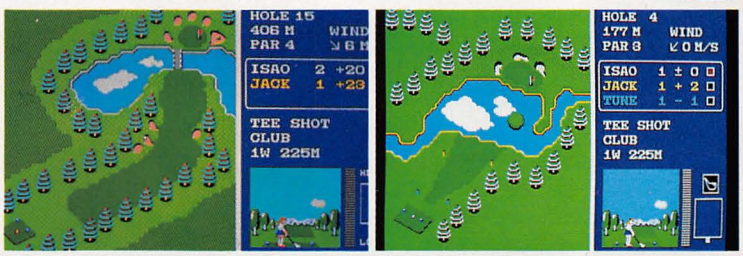
トッププロ30人とのスリリングなトーナメントゴルフ
君はエニックスオープンの覇者となれるか!?

★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

SPY vs SPY*

MAD MAGAZINES* OFFICIAL

Presented by HOT·B

1960年MADマガジンから生まれた私は、スピードと頭脳がトレードマークの優秀なスパイだ。私のスパイとしての優秀性は、広くアメリカ中にペーパーバックスで知れ渡っている。アップルやアタリ、それにファミコンでの最近の私の活躍は君の知ってのとおりだ。(私の動きがコミカルだと、女性ファンが増加中であることも付け加えておこう。) ところで今回の私の任務だが、某国の大使館に潜入して、機密書類を掠奪することにある。私たちの敵国のスパイもひそかに潜入していると言う情報もあり、君のスピードと頭脳を必要としている。もちろん成功の暁には、私同様の名声を君も獲得する。しかし君の生命に関する保証は何もない。だが言うではないか「人生はギャンブルだ」と……

SIMULVISION*

同時に君と敵両方のプレイヤーの動きをディスプレイに表示する分割スクリーン。それがサイマルビジョンだ。コンピュータを相手に一人で戦っているときでさえ敵のスパイの動きをリアルタイムに見れる。状況を把握する。そして次のステップを即座に考える。スパイとしてこれは常識、1秒先には、栄光と死が隣り合わせているのだ。

SIMULPLAY*

敵は意外に君の近くにいるかもしれない。2人で同時にPLAYするそれがサイマルプレイだ。この上ない緊迫感が君を襲うことは請け合い。だが興奮のあまり君たちのフレンドシップを台無しにしないように注意して貰いたいものだ。

HAND-TO-HAND COMBAT

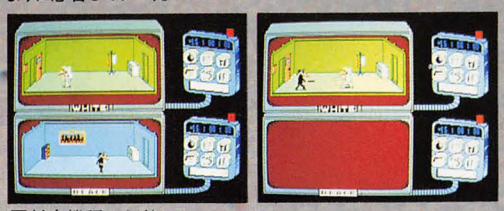
敵のスパイと同じ部屋で、出会ってしまった。敵は、もしかしたら君が必要な秘密書類を持っているかもしれない。スパイである以上戦いはさけて通る訳にはいかない。CLUBを使って戦いを挑みたい。

TIME

迷路を抜け、必要なオブジェクトを集め、書類入れを探し、飛行機が飛び立つ前に大使館から脱出する。これが君に課せられた任務だ。ところが任務遂行の為の時間はあまりにも短い。もちろんタイムオーバー、それは君の死を意味するのは言うまでもない。時は常に流れるもの。極力無駄は避けたいものだ。

BOOBY-TRAPS

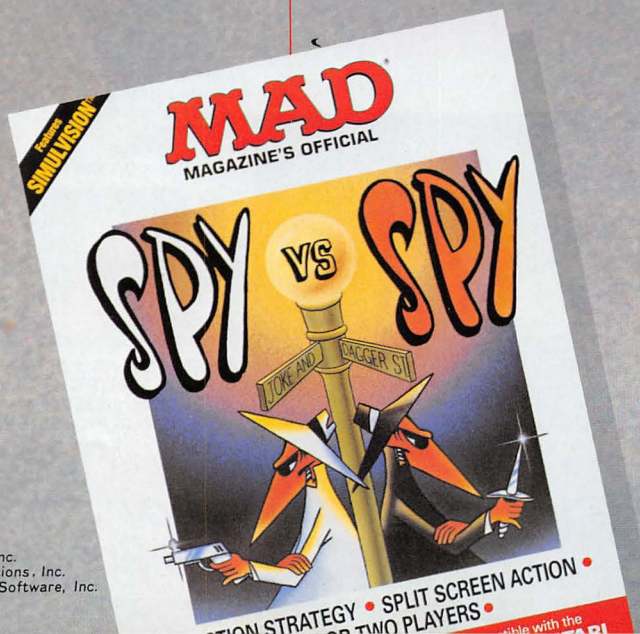
君が迷路の部屋を移動する時には、敵に仕掛けるわなを選択できる。わなは、全部で5種類。BOMB、SPRING、WATER BUCKET、GUN & STRING、TIME BOMB。うまく仕掛けて効率良く使おう。ただ相手も仕掛けてくるから充分注意しないと大変だ。また自分の仕掛けたわなに自分ではまってしまうなんて真似だけはしないように忠告しておこう。



■対応機種＆価格

PC-8800シリーズ……5″Disk		¥6,800
X-1シリーズ ……5″Disk		¥6,800
※Dは除きます。	Tape	¥4,800

成功することしか、許されない。



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

SPY vs SPY is based on a property of E.C. Publications, Inc.
MAD MAGAZINE is a registered trademark of E.C. Publications, Inc.
SIMULVISION, SIMULPLAY are trademarks of Farst Star Software, Inc.

資料請求券
ベーマガ
7

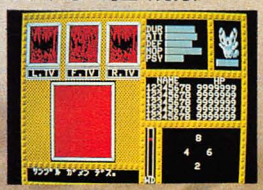
SFロールプレイングゲーム

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

新発売

FM-7/77
PC-88mkⅡ/SR/FR/MR/TR
X1/Turbo（除X1D）
テープ版　¥4,800
ディスク版　¥5,800(5"D・3.5"D)

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

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
17万光年の胞子たち	¥4,800	¥6,200
セット価格	¥7,800	¥9,800

カレイドスコープフェア開催
6月初旬～7月初旬

この度GA夢では、『発・汗・惑・星』を発売するにあたり、カレイドスコープフェアを開催することになりました。6/7を皮切りに、全国主要都市のパソコンショップにて、盛大にとりおこなうつもりです。

そうご電器YES
札幌市中央区南2条西3YES5F　011-214-2850

九十九電器札幌1号店
札幌市中央区南2条西3-15-1　011-241-2299

電巧堂仙台本店
仙台市中央区2-2-21　0222-25-5290

庄子デンキコンピュータ中央
仙台市一番丁3-6-5　0222-24-5591

J&P渋谷
渋谷区道玄坂2-28-4 井門ビル　03-496-4141

マイコンベース銀座
中央区銀座1-8-21　03-535-3381

ヤマギワソフトショップ
千代田区外神田4-1-1　03-253-2111

ミナミムセンデンキ
千代田区外神田4-3-3ミナミ電気館　03-255-3730

J&Pテクノランド
大阪市浪速区日本橋5-6-7　06-644-1413

ベスト電器福岡店
福岡市中央区天神1-9-28　092-781-7131

カホ無線福岡店
福岡市中央区天神2-4-27　092-714-5155

GA夢ガム

株式会社ホット・ビイ
〒164 東京都中野区東中野4-4-1 丸新ビル
TEL.03-360-3623

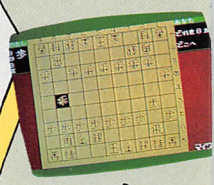
当社の製品は全国の有名デパート、パソコンショップでお求めになれます。尚、お求めになれない場合、郵便局にてお申し込み下さい。●口座番号／東京2-190317 ●加入者名／㈱ホットビィ ●金額／代金合計 ●通信欄（裏面）／ご希望ゲームソフト名、数量、代金合計、年令、氏名、機種名、Tape or Disk、（一週間以上かかりますので、お急ぎの方は現金書留をご利用下さい。）

資料請求券
マイコンBASIC

遂に、アドベンチャーは ROM版の時代！

マジ・ブルー
本格派のための真剣勝負！
ガッチリと手ごたえのある、まさに本物思考の将棋ゲーム。ふと、気づくと、思い切り熱くなってる自分を感じる。こいつはマジだぜ。





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



画面はＰＣ-98用です

愛と勇気
アドベンチャーストーリー
子ギツネの冒険物語

可愛いキャラクターとほのぼのストーリーで、
只今、話題沸騰!!
さらに今回アドベンチャーゲーム初の
ROM版も登場。
メモリーセーブ機能もついて、
またまた注目の的です。
※メモリーセーブとは……一時的にメモリーセーブができる、ありがたーい機能です。





はーりぃふぉっくす キャラクター
グッズのお知らせです。
トレーナー（白）　Mサイズ　¥3,500
ノート　（ブルー）　A4サイズ　¥200です。
ただしノートは5冊以上まとめて申し込んでネ。
申し込みは現金書留でマイクロキャビンまで!!

新発売
FM-77/AV　3.5"2D　¥7,800

好評発売中！

X1シリーズ	5"2D カセットテープ	¥7,800 ¥4,200
PC-9801 U2	3.5"2DD	¥7,800
PC-9801 F	5"2DD	¥7,800
PC-9801 M2	5"2HD	¥7,800
PC-9801/mkII/mkIISR	5"2D	¥7,800
PC-8801/mkIISR	3.5"2D	¥7,800
PC-6601 SR	3.5"2DD	¥7,800
MZ-2500		



新発売！
MSX（要16K RAM）ROM版 ¥5,900
好評発売中

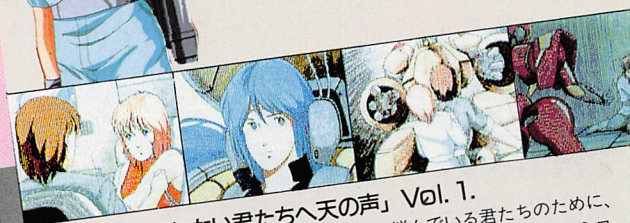
PC-9801F/VF	5"2DD	¥7,800
PC-9801M/VM	5"2HD	¥7,800
PC-9801U	3.5"2DD 2枚組	¥7,800
PC-9801シリーズ	5"2D 2枚組	¥4,200
PC-8801シリーズ	カセットテープ	¥4,200
PC-6001mkIISRカセットテープ		¥4,200

MSX（要32K RAM）カセットテープ ¥4,200

飛車
ROM版
MSX（要16K RAM）ROM版 ¥5,200

SFハードアクション・アドベンチャー
CARMINE
カーマイン
Heart ロマン
Hard アクション





「夜も眠れない君たちへ天の声」Vol.1.
さぁーてカーマインに悩んでいる君たちのために、
今月からとびっきりの情報を教えてあげちゃうヨ。
悩んで夜もロクロク眠れなかった君、今日からは
これを読んでガンバローゼ!!

Point 1. カーマインはアドベンチャーだってことをよーく考えて行動しなくちゃあいけないぞ。ＯＫ?!
Point 2. 倉庫区画の敵は、はっきりいってメチャ強い！多分、いや絶対勝てないはず。
Point 3. 実験区画の２つの部屋のどちらにいる敵も、そーとー手強い。その強敵が出てこれないよーにするには……?!

とまあ、今日はここまで！
勇敢なる君たちの
努力に期待してるヨ。

PC-9801シリーズ（要256K RAM・漢字ROM）

PC-9801F/VF	5"2DD 2枚組	¥7,800
PC-9801M/VM	5"2HD 2枚組	¥7,800
PC-9801U	3.5"2DD 2枚組	¥7,800

CAMPUS ROLL-PLAYING GAME
キャリーぽクラブ ーキャンパス編ー
僕のとなりは キミの指定席

ちょっときどった僕のとなりで、
楽しそうにキミが笑う。
他の誰にも座らせない、
いつだって、僕のとなりには、
キミが一番似合うから……。





大人気発売中！

PC-8801シリーズ	5"2D 2枚組	¥6,800
PC-9801F/VF	5"2DD 2枚組	¥6,800
PC-9801M/VM	5"2HD	¥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

★パートナーズ
キャリーラボ
マイコンハウスSPS

CROSS MEDIA SOFT

光は恐怖にかわった。









このヘルメットは
何の役に立つのだろうか。

マルチ・キャスト・アドベンチャー

DAYDREAM

デイ・ドリーム

おませしました



PC-8801シリーズ
5インチFD

●近日発売
FM-7/77シリーズ
3.5インチ・5インチFD

※すべて　ディスク版
¥7,800(2枚組)



レーザーガンは
ぜひとも手に入れたい。



こんなうれしいシーンも
×××すると、おがめるぞ。

- ●ダイバー、ポリスマン、パイロットのどれを選ぶかで難易度が変わる3タイプのマルチキャスト方式を採用。ストーリーも3通りで、3倍楽しめる。
- ●従来の安易なマッピングでは解決できない錯綜するマップ。
- ●キャラクターへの適応能力を問われる、高度なゲームシナリオ。
- ●300シーンを越える、迫力あふれるリアルな画面。
- ●FM音源対応で臨場感十分のメロディと効果音。もちろん、FM音源なしでもプレイOK。













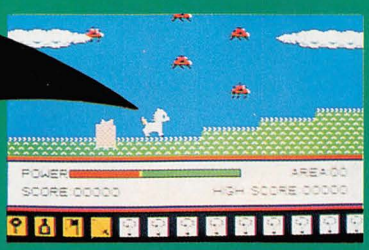


人生10余年、最強の味方。
ペガサス。

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。
各エリアに隠された、秘密の地下迷路。
30を越える楽しいキャラクターが登場。





かわいいペギーをペガサス
に育てるのはキミだ。

感情移入イーティング・アクション

PEGASUS

ペガサス

MSX ROM版
(RAM16KB以上に対応)　¥5,800
XIシリーズ　5インチFD　¥6,800

●7月末発売予定――PC-8801シリーズ
●8月末発売予定――FM-7/77シリーズ



●販売　日本エイ・ブイ・シー株式会社

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

●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
86-7
BASIC マガジン



アーケード・ゲームを超えた
8ビット機、究極のゲーム



ついに完成した究極の8ビット機ゲーム！
アクション・ゲーム＋RPG＋アドベンチャー・ゲーム、それが“ファイナル・ゾーン”だ。
すべての画面が動き、すべての画面で効果音と同時に音楽が流れる！
オリジナル・ミュージックは全10曲、6音同時発音！
マシンの能力をフルに使いこなす驚異の重ね合わせ処理による、リアルで素早い画面表示！
今、ここにパソコン・ゲームの常識はくつがえされた！！

新発売





FINAL ZONE
ファイナル・ゾーン

—WOLF—

マシンの能力をフルに使いこなす パソコン初がいっぱい！

とにかく驚くことばかり！ アクション・ゲームの日本テレネットの自信作というだけあって、ミッションを達成できなくても、たっぷり楽しませてくれること間違いなし！

たとえば、スイッチを入れた瞬間から音楽が流れ、グラフィック画面が表示される。

ゲーム中は6音同時発音のBGMが流れ、しかも効果音もちゃんと重なって出る。さらに、パワーが少なくなると音楽が変わって知らせてくれるのだから驚きだ。（オーディオにつなげば、なお迫力が増すゾ）

もちろん、あの「フォーメイション・アタック」もすごい！ パターンは全部で25。キミが選んだメンバーによって5パターンが設定され、その中から選択する。これがその後のゲーム展開を決定するので、慎重にやろう。

重ね合わせは、アーケード・ゲームさえ真似できないほど高度な処理を採用している。鉄橋の下で敵味方入り乱れて戦ったり、木に隠れたり、前にいる人の陰に隠れたり……

また、アクション・ゲーム初めてのマルチ・エンド。GN-16Bを破壊できなくても、ちゃんと別なエンディングが見れるというわけ。

それも、動かない1枚の絵なんかじゃなく、



美しいグラフィック処理と高度な重ね合わせ処理

タテとヨコ同時にスクロールする高度なグラフィック。画面サイズがシネスコになっていて、音楽も結末に応じたものが流れるから、まるで映画を見ているようだ。

このエンディング画面には、オーバーラップするものまである。ボクらは最後まで驚かされてしまうのだ。





フォーメイション・アタックが高得点のヒケツ

ストーリーがあるから やるたびにオモシロイ

このゲームを単なるアクション・ゲームだと思ってかかると、キミはいつまでたっても、高得点はおろか最終ステージにすら到達できないことになる。

というのも、アドベンチャー・ゲームの要素を多分にもっているからだ。スタート画面から注意して見ていないと、せっかくのヒントを見逃してしまう。

画面下に表示される字幕も、ちゃんと読んでおかないとミッションを失敗するゾ。

なぜマウカ島に来たのか、現在どういう状況にあるのか、チームを組むメンバーの性格はどうかなど、少しずつ明らかにされるのだ。

スタート画面で、電送されてくる各メンバーのデータに書き込んである英文も、ちゃんと読めるようになっているので、訳してみよう。なにかわかるかもしれない。



反射神経のほかに、状況判断も重要なファクターになる

もちろんRPGの要素もいっぱいだから、ムダのない動きをするようにしなければならない。

とくに弾薬の補給や武器のチェンジは、そのステージのどこかでできるようになっている。攻撃しながら捜して行こう。

仮に武器を失っても、素手で戦って進んで行けるから、あとはフォーメイションを利用して身を守りながら、武器を捜せばよいのだ。

こうして苦労して最終ステージまで来ても、敵要塞内に入る入り口が見つからないかもしれない。さあどうする、後戻りはできないゾ。

とにかく見るだけでも楽しいゲーム。一度体験したら、キミはもうすっかりこのゲームのトリコだ。





これが敵要塞内部だ



ゲームの結果によってエンディング画面が変わる

PC-8801mkIISR/FR/MR専用　1ドライブ対応　¥6,800（ディスケット2枚組）　他機種移植進行中

※お求めは、お近くのパソコン・ショップで。通信販売ご希望の場合は、使用機種名を明記の上、送料200円を加算して、現金書留で直接当社にお申し込みください。

アルバトロス
TOURNAMENT GOLF
トーナメントゴルフ

新発売





PC-8801mkIISR/FR/MR



X1



MSX

リアリズム
本物だけの魅力。

あなたのゴルフ・センスがそのまま反映されるクラシカルな54ホール。

- 海岸コース(初級)、丘陵コース(中級)、山間コース(上級)の各18ホール、合計54ホール
- 9ホールごとに軽快なメロディでティーブレイク。スコアを集計表示
- アメリカン・システムでハンディ・キャップを計算・登録
- プレイヤーは10人まで登録可能
- バンカーやフェアウェイなど16段階の抵抗値を設定
- コースの凹凸を5cm刻みで再現
- フック、スライスに加えてトップスピン、バックスピンも自由自在
- 極端な地形がないので、アベレージ・プレイが可能
- キー操作は簡単、進行もスムース

■PC-8801mkIISR/FR/MR専用
1ドライブ対応
ディスク版　¥8,800(ディスケット3枚組)
■X1/X1C/X1ターボシリーズ
1ドライブ対応
ディスク版　¥8,800(ディスケット3枚組)
テープ版　¥5,800(テープ3本組)
■MSX　¥6,800
(ROMカセット1本+テープ2本組)

他機種移植進行中!



TRUCK
American
Hi-Speed Scroll Action
アメリカントラック

- 美しいグラフィック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
- 前方の道路状況などを知らせるメッセージパネル
- 現在、面のどこを走行中か示すトリップ・メーター
- エンジンの回転数を表わすタコ・メーター
- 救急車、タンクローリー、スクールバス、消防車を始めとした豊富なキャラクター
- 映画気分のエンディングと美しい音楽

爆走、18ホイーラーズ。

NEW PC-9801/E/F/M/VF/VM

PC-8801mkII SR/FR/MR(専用)	5"D	6,800円
PC-8801/mkII	5"D	6,800円
PC-6001mkII/6601/SR	T	4,500円
PC-6601/SR	3.5"D	6,800円
PC-9801 E/F/M/VF/VM	5"2D・2DD、2HD	6,800円
X1/X1C/X1ターボシリーズ	T	4,500円
X1/X1C/X1ターボシリーズ	5"D	6,800円
FM7/new7/77	T	4,500円
FM7/new7/77	3.5"D、5"D	6,800円
MSX	T	3,800円
MSX	ROMカートリッジ	5,800円
S1	T	4,500円
S1	5"2D	6,800円
S1	5"2HD	7,200円

株式会社日本テレネット
〒162 東京都新宿区下宮比町8番地 クラントメゾン飯田橋209号
TEL (03)268-1159

資料請求券 ベーマガ 7月号

地獄ゲーム



映画「ランボー怒りの脱出」を
忠実にゲームに再現。
迫真の戦闘シーンが連続する
リアルコンバットゲーム。
男は戦いながらバトルマシーンになった。

PC-88,X1完全オリジナル
スーパーランボー登場!!

■ハンドナイフからロケットランチャーまでバトル機能が異なる10種以上の武器を素早く使い分けて戦う。リアルタイム・ロールプレイング・ゲーム。

■アニメ感覚のきめ細かな動き。ランボーは71パターン、敵キャラクターは実に130パターンの動き。トリプルプロセスにより高度なグラフィック処理を実現。

■上下左右にスクロールする600シーンのマップ。キャラクターデザインは、あの「レリクス」の滝本和是氏。ランボーの放ったロケット弾はシーンを超えて着弾、爆発する。

■ゲーム後半は、地上のゲリラ戦と空中のヘリコプター戦、戦闘モードは2パターン。熾烈な戦いが最後までつづいている。

SUPER RAMBO™
ランボー

©1985 ANABASIS INVESTMENTS N.V. TM OWNED BY CAROLCO SALES, INC. AND USED BY PACK-IN-VIDEO UNDER AUTHORIZATION

リアルコンバットゲーム

■PC-8801シリーズ 5"DISK PS-2 ¥6,800 ●PC-8801 ●mkII ●SR ●TR ●MR ●FR
■X1シリーズ 5"DISK SS-3 ¥6,800 ●X1 ●C ●F turbo Cテープ SS-4 ¥5,800 ●X1 ●C ●F turbo
(注)純正のFD装置およびデータレコーダーをご使用ください。

販売 日本エイ・ブイ・シー株式会社
開発協力 ポーステック株式会社

企画・開発
発売元 PACK-IN-VIDEO 株式パック・イン・ビデオ
〒105 東京都港区新橋1-7-1 ☎03(571)6734(直)

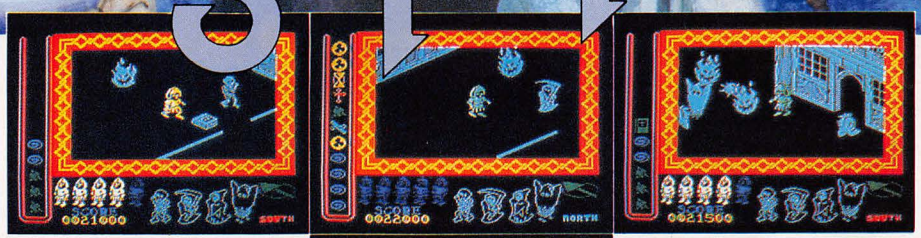
dexter soft

JALECO®
株式会社ジャレコ

ナイトシェードは悪魔の囁き。

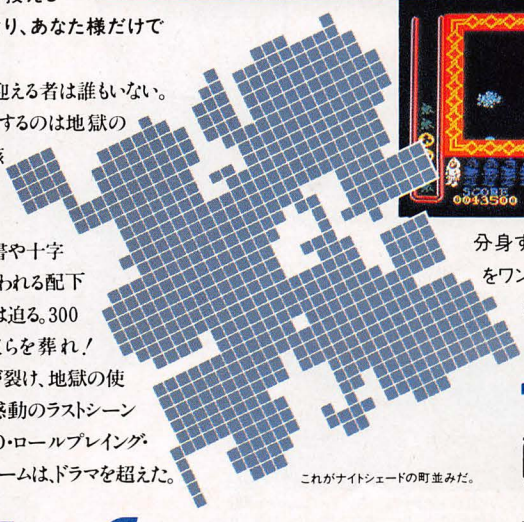
絶賛発売中

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

©アッシュピー・コンピュータ・アンド・グラフィックLTD

MSX ROM版「シティーコネクション」が5月末に新発売。価格5,700円

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。

MSX はマイクロソフト社の商標です。

フォーメーションZ

偉大なる戦士たちに捧げる

日増しに激しくなるザナック軍の攻撃に耐えかねた地球連邦は、まだ未完成の形態可変戦闘メカ"イクスペル"を出撃。地上戦では機動ロボット、空中戦では多目的戦闘機に変身する"イクスペル"を操り、12種類の敵に攻撃。平原戦、地上から変身の空中戦、海上空中戦、砂漠戦、そして宇宙戦へ。変化に富んだスペクタルが展開。最強機動要塞ジズィリアムを破壊して、無事に地球へ帰還できるか！

★ MSX ROM版¥5,700(16KB)MSXI、IIどちらにも対応します。
★CT版 各¥4,500●X-1/C/F/Turbo●PC-8801/mkII/SR/FR/MR●FM-7/NEW7/77
★FD版 各¥6,800●X-1/C/F/Turbo(5"FD)●PC-8801/mkII/SR/FR/MR(5"FD)●FM-7/NEW7/77(5"FD)●FM-7/NEW7/77/77AV(3.5"FD)

さ！只今人気沸騰中！

JALECO®
株式会社ジャレコ

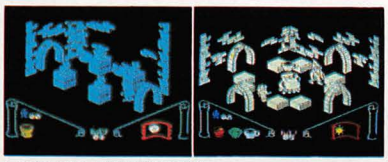


KNIGHT LORE

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)

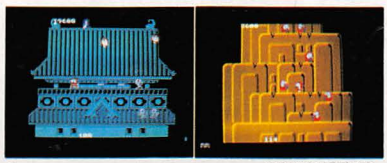
©1985 LICENSED BY ASHBY COMPUTERS AND GRAPHICS LTD.

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.

PC-8801用画面です。

★ 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)

MSX ROM版「シティーコネクション」が5月末に新発売。
価格5,700円

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

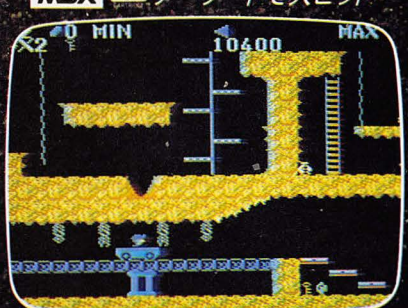
日本デクスタ株式会社
〒101東京都千代田区外神田2-9-3ユニオンビル花家3F
☎03(255)9761代表

MSX FROM IREM



探険ソフト、デルデル。

MSX ROM アーケードで大ヒット





6月中旬

スペランカー発掘開始!

地底探険ゲーム

SPELUNKER™

© 1985, 1986 IREM CORP. Licensed from Broderbund

MSX は、マイクロソフト社の登録商標です。

Innovations in Recreational Electronic Media

irem

アイレム販売株式会社

〒550 大阪市西区西本町1-11-9 岡本興産ビル

☎06(534)1060 アイレム・パーティ係

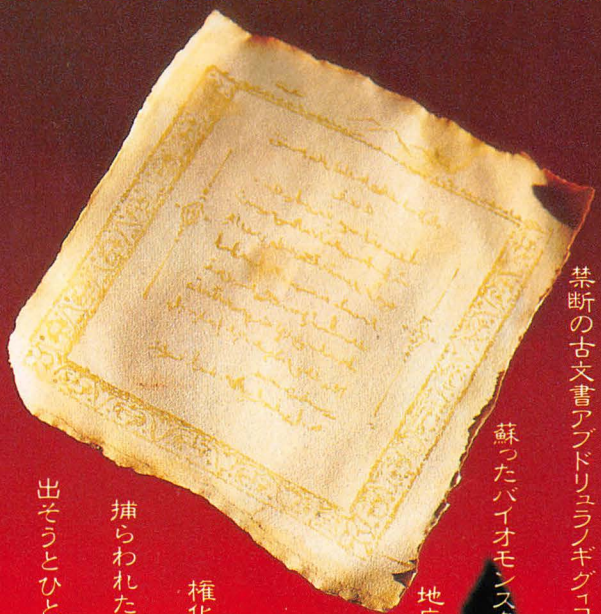
面白ゲームの宝庫です

88 Amusement SERIES

ジャンルを超越した面白さ

冒険浪漫

ダイナミックアクションロールプレイ「ぼうけんろまん」



そして、呪いだけが残った。

数万年の時を越え、ついに地獄は再現した。

禁断の古文書アブドリュラノギグゥコによって太古より
蘇ったバイオモンスターたち 地上にも
地底深く広がる巣窟
にも 空の上にも
おびただしい悪の
権化がはびこっている
捕らわれた愛する人々を救い
出そうとひとつのちいさな魂が
燃え上がった 想像を絶するスケールの舞台で
モンスターとの死闘が繰り広げられる……

新発売

●PC-8801mkⅡSR/TR/FR/MR ●定価七八〇〇円
●5"2D(2枚組、2ドライブ必要です)
※PC-8801、8801mkⅡでは使用できません。



このゲームに現れる8種のパズルは、形・色・数・音・運動といった要素をいろいろに組み合わせたもので、その相互の関連性・法則性を見抜く力や記憶力、注意力、観察力、類推能力、音感などが要求されます。子どもたちの大好きなアクションゲームの形になっており、スリルもまた格別。つい熱中して遊ぶうちに知的なトレーニングにもなるという、ひと味ちがう奥深さを持ったゲーム。子どもからおとなまで、幅広くお楽しみいただけます。

遊んでばかりいると、アタマがよくなるぞっ。

ハテサテどうしたことか、パズルの国へ迷いこんだスーパーベイビー、ベニー君。パズルがとけないと、ぬけ道のとびらは開かないしくみ。そのパズルのなんてむずかしいこと! おまけに、あちこちにイジワルなモンスターがいて追いかけてくるから、ワープしてせっせと逃げなきゃならないし…。さて君のかわいいベニー君は、この国から無事にぬけだせるかな?

好評発売中

今、人気沸騰のアメリカ生まれの本格パズルアクションゲーム

Original by KEN USTON

PUZZLE PANIC パズルパニック

MSX ROM版(16KB以上) 定価4,900円
●PC-8801/mkⅡ(SR可) 5"-2D
●PC-9801/E/F/M/U/VF/VM 5"-2DD,5"-2HD,3.5"-2DD
定価6,800円

MSX はマイクロソフト社の商標です。

■ユーザーズ・ポスト 商品の詳しい資料請求、お問い合せ、ご要望などがございましたら、ハガキに資料請求券を貼り、住所、氏名、年令、職業、使用機種を明記のうえ、弊社まで、お寄せ下さい。
■商品のお申し込み方法 現金書留、郵便為替、または郵便振替(福岡3-37311)で、商品名、機種、メディア名を明記のうえ送料を添えて㈱システムソフトまでお申し込み下さい。
■送料について 400円。これ以外の送料については、商品毎に記載しております 送料は切手も可。
※製品の仕様は、機能・性能の改善のため将来予告なしに変更することがあります。

SystemSoft 株式会社 システムソフト
〒810 福岡市中央区渡辺通2丁目4-8小学館ビル
☎092-714-6236

資料請求券 マイコンBASICマガジン 7

SONY

勇敢な少年を求ム。
ただし、魔法をうまく使えること。

マジックステッキ
魔法のつえ。これを手にすると、弾のとどく距離が2倍になるんだ。

タイムストッパー
敵の動きがすべてストップ。その間に、目的地に一歩でも近づこう。

カッター
これは、前方の敵を一瞬のうちになぎたおしてしまう強力な魔法。

ポーション
解魔剤。敵の魔法にかかっても、これを飲むとすぐに元にもどる。

ファイアー
ウィズが炎に変身し、無敵になる。ただし、敵の魔法で元にもどる。



ミクラス
ドラゴンの息子。でも、父の悪徳をにくんでいる、ウィズの味方だ。



ボンバー
画面の中に現れているすべての敵を、一撃でやっつけてしまう。

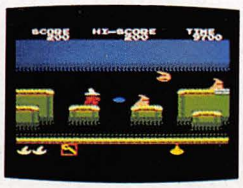
クイック
これを使うと、ウィズのスピードが増し、敵もこの速さにビックリ。

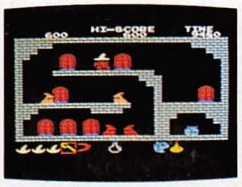
カギ
ドラゴンをやっつけると手に入る。姫を助け出すには3個必要だ。

クリスタル
手ごわい魔界獣にすごい威力を発揮する。とても強力な魔法だ。

MAGICAL KID WIZ このゲームのヒーロー。君がウィズになって、ティルト姫を救い出せ。











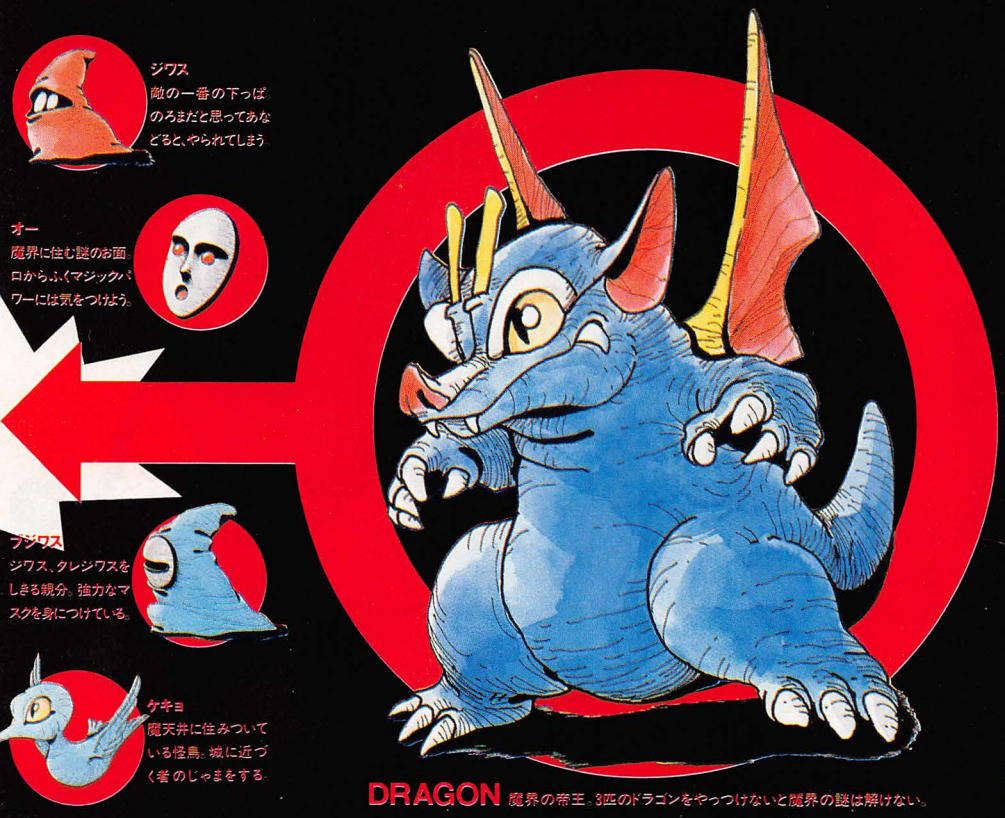


あらゆる手段を使ってプリンセスを救え。これぞ冒険活劇—スーパーアクションゲーム。

ある日、魔法の国のティルト姫が何者かにつれさられた。どうやら、魔界に住むドラゴンのしわざらしい。そこで、魔法使いの子ウィズが姫を救い出すために立ちあがった。彼は、子供ながらにして魔法を誰よりもうまく使えた。ウィズはひとり、ドラゴンの住むジルバ城へ向かった。魔界獣の住む世界は魔界の森、地下迷宮、魔天井の3つに分かれ、それぞれにドラゴンが潜んでいる。ティルト姫を救い出すには、3匹のドラゴンを倒し、3つのカギを手に入れなければならない。まずウィズがすることは、魔界の森でいろいろな魔法を身につけること。なぜなら、敵はドラゴンだけではなく、その大勢の子分たちがウィズの行く手をさえぎるから、

●カタログ送呈…住所・氏名・年齢・職業・電話番号・機種名を明記の上、〒108東京都高輪局区内ソニー㈱カタログ係へお申し込み下さい。● MSX はマイクロソフト社の商標です。● MSX のソフトは、ソフトに表示してあるRAM容量以上のパソコンシステムでお使い下さい。

とまらない面白さ。MSXゲーム
ソニーカタログ



ジワス
敵の一番の下っぱ。のろまだと思ってあなどると、やられてしまう。

オー
魔界に住む謎のお面。口からふくマジックパワーには気をつけよう。

ブジワス
ジワス、クレジワスをしきる親分。強力なマスクを身につけている。

ケキョ
魔天井に住みついている怪鳥。城に近づく者のじゃまをする。

キジワス
集団でピョンピョンはねて、ウィズの行くてをさえぎる身軽な奴。

グフフ
魔界の中では一番おとなしい。でも、自分に近づく奴は許さない。

デン
ドラゴンの一番の手下。ウィズの動きを封じる魔法を武器とする。

オメレガン
見えかくれしながらウィズにせまってくるから、くれぐれも注意しよう。

スーパーパンチ
これにあたると上にいるときは一段下に落ち、下にいるときは死ぬ。

DRAGON 魔界の帝王。3匹のドラゴンをやっつけないと魔界の謎は解けない。






ここから先は、君自身がウィズになる。

そいつらをまずやっつけなくてはならないのだ。魔法は森に隠されているマジカルボックスの中にあったり、レンガの中にあることもある。ミクラスはドラゴンの息子でありながら父の悪徳を憎む、君の強力な味方。見つけたら必ず一緒につれていこう。地下迷宮にはドラゴンを倒せる魔法…クリスタルが隠されている。でも、一度入りこんだら地上にもどるのは難しいぞ。魔天井はドラゴンの最後の砦。ここに住むドラゴンが3つめのカギをもっているんだ。さあ、雲から雲へ飛び移り、ジルバ城をめざせ。ウィズ、ティルト姫を無事に救い出し、君が魔法の国のプリンスになるんだ。

魔法使いウィズ 5月21日発売 **¥4,800**
HBS-G048C ©1986,Sony Corporation SEIBU KAIHATSU(16K以上) MSX ROM



さらに進化したMSXパソコンヒットビット・ユー。RAM64Kバイト、ワープロ機能と英和辞書機能も内蔵。
●写真はHB-11本体¥48,000とブラックトリニトロンカラーテレビKV-14G3Y50,000の組み合わせです。

HiT BiT

©NAMCO, ALL RIGHTS RESERVED

namcot



クリエイター

2001年の大イテちへ。

THE EARTH is a blue marine planet.
You will be a creator in the year 2001.
How can you survive in the Age of Great Voyages?

6月19日新発売

SUPER CHINESE



15スーパーチャイニーズ ¥3,900

妖魔軍団にさらわれた、ミンミン姫を救い出せ。何が待ちうけるかスリル満点、8つの魔館。戦え、ジャッキー&リー。本格的カンフーアクションゲーム新登場。©MICRO ACADEMY

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バックランド 11バーガータイム 12スターラスター 13タッグチームプロレスリング 14ディグダグII

お求めは電波新聞社（本社、各支局）ソフト販売部に現金書留もしくは郵便振替にてお申込み下さい。送料1本200円、2本300円、3本400円、5本以上送料サービス。尚、販売店様の御注文も下記支社・支局にお問合せ下さい。

＊ファミリーコンピュータTMは任天堂の商標です。

電波新聞社 出版販売部 〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号 電話(03)445-6111

大阪本社06-203-3361 札幌支局011-641-5591 静岡支局0542-54-6405 金沢支局0762-63-8661 広島支局082-228-5581 名古屋支局052-261-4541 関東総局0273-26-3206 松本支局0263-36-2266 神戸支局078-391-5885 西部本社092-431-7411 仙台支局0222-27-7211 新潟支局0252-45-2526 京都支局075-221-8021 高松支局0878-61-3111 下関支局0832-67-7478 熊本支局096-380-7500 鹿児島支局0992-26-3630

アマチュア無線のSWLの必携書！

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

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

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

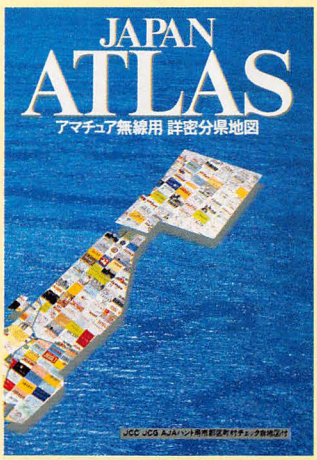
●白地図には、町村名と境も刷りこみました。より細かく、正確にハムライフの成果が記録できます。

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

ハント用市郡区町村チェック白地図付

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

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



アマチュア無線用 詳密分県地図
JAPAN ATLAS

定価3,800円(送料300円) A4判 286ページ 絶賛発売中！



ハム入門記事と
無線情報満載！

- 定価630円
- B5判
- 毎月8日発売

月刊「ラジオの製作」



無線国試の受験
指導書の決定版

- 定価1,500円
- B5判

付録：
実践問題集&
受験申請書一式

「新アマチュア無線受験マニュアル」

お問合わせ
お申込みは 電波新聞社 出版販売部 〒141 東京都品川区東五反田１－11－15 ☎03 (445)6111 (大代表)

マイコンソフト

M

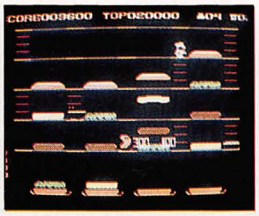
BurgerTime

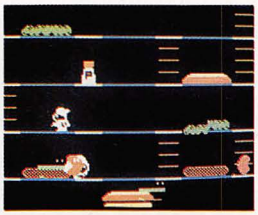
ハンバーガー

MSX ROMカートリッジ 定価4,500円
オリジナルジョイスティック XE-1b対応

©DATA EAST CORP.







MSXソフト待望の新作は，XI，MZ-1500，PC-8001mkIISRとファミコンでしか楽しめなかったバーガータイム(ハンバーガー)です。

あなたはバーガーショップのチーフ，Mr. Peter Pepper。

この忙しいときに，Mr. Hotdog，Mr. Pickle，Mr. Egg がじゃまをしにキッチンに乱入してきたのです。彼等の追撃をふりきってハンバーガーを作るためにガンバロー。

個性的なキャラクターの多彩な動きをMSXバージョンのスプライト機能を生かしたスムーズさでお届けします。

コミカルな楽しさに思わず熱中するビデオゲームです。さあ，テクニックを駆使して頭脳プレーでハンバーガーを完成させてください。

ゲームのすすめかたは……

Mr. Peter Pepperをカーソル移動キーまたはジョイスティックでコントロールしてパン，ハンバーグ，レタスなどの上を歩いて落とします。敵(Mr. Pickle，Mr. Hotdog，Mr. Egg)につかまらないように，すべての材料を皿の上に落としすべてのハンバーガーを完成させると1面クリアです。

キャラクター・インフォメーション

★Mr. Peter Pepper

バーガーショップのチーフ。足とコショーを巧みに使いわけハンバーガーを完成させるのが使命です。

★ボーナス・キャラクター

各面で現われる，アイスクリーム，フライドポテトなど。これを取ると得点が与えられるとともに，Mr. Peter Pepper の武器で敵を一定時間動けなくさせる，コショーが一つ増えます。

パン，ハンバーグなどを下に落としたり，



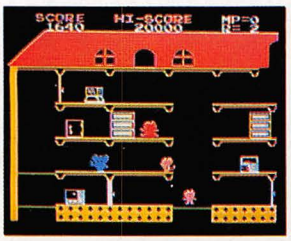
パックマン 入荷

namcot



迷路に並んだエサをどんどん食べる，パックマン。それをジャマする4匹のモンスターとの手に汗握る追撃戦。パワーエサで立場が逆転。モンスターをやっつけろ！

MSX 定価4,500円



マッピー 入荷

namcot



正義感あふれる元気なポリス，マッピー！盗品さがして行ったり来たり追いかけっこ。うろうろしてるとニャームコやミューキーズにつかまっちゃうぞ。

MSX 定価4,500円



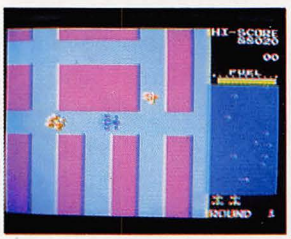
キング&バルーン

namcot



風船編隊が王様をさらいに急降下。大砲で風船をやっつけろ。あれ，王様がさらわれちゃった。大砲一発！うまく当たれば王様フワフワ降りてきて"THANK YOU"

MSX 定価4,500円



ラリーX

namcot



迷路に隠されたチェックポイント。それをレーダー頼りにクリアしていくラリーゲーム。対抗車の妨害あり，岩が落ちていたりの，なかなか難コース。煙幕一発ピンチ脱出！

MSX 定価4,500円



ボスコニアン

namcot



360度全方向からせまりくる敵ミサイルをかわし，レーダーをたよりに敵基地を破壊するスペース・ゲームの決定版。驚異の音声合成付き!!

MSX 定価4,500円



タンクバタリアン

namcot

不気味な地響きをたてて迫りくる戦車隊，彼らの総攻撃をくいとめ，司令部を死守する壮絶な市街戦。危険をおかして接近戦にもちこみ，正面攻撃をかけるスリル。連射砲で敵を粉砕する興奮。勇気と不屈の闘志を要求される過激な戦闘ゲームだ。

MSX 定価4,500円

©株式会社ナムコ

お求めは巻末に掲載

電波新聞社 出版販売部 〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号 電話(03)445-6111

大阪本社06-203-3361 札幌支局011-641-5591 静岡支局0542-54-6405 金沢支局0762-63-8661 広島支局082-228-5581 名古屋支局052-261-4541 関東総局0273-26-3206 松本支局0263-36-2266 神戸支局078-391-0445

SXソフト新作登場 発売開始

敵をパンなどの上に乗せて同時に落としたり，ボーナス・キャラクターを取ることでそれぞれに見合った得点が得られます。

★隠れキャラクター

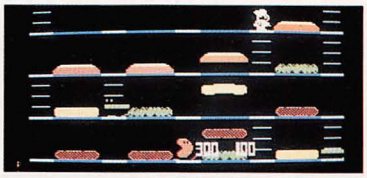
なんと，このハンバーガーには隠れキャラクターがあります。詳しくはナイショ。

★基本テクニック

敵のいる方向に向き，ボタンを押すとコショーを振りかけて敵の動きを止めることができます。敵が止まっている間は，すりぬけることも可能。

★必殺テクニック　バーガー・ツブシ

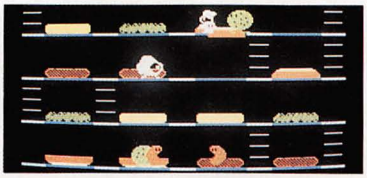
ちょうど下を通っている敵に向かって材



料を落とすと，相手はツブされて，しばらく動けません。まとめてツブせば高得点です。敵の足止めにもなるワザですから有効に使いましょう。

★必殺さそいこみ落とし

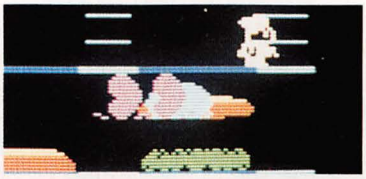
材料が落ちる寸前まで進み，そこへ敵を



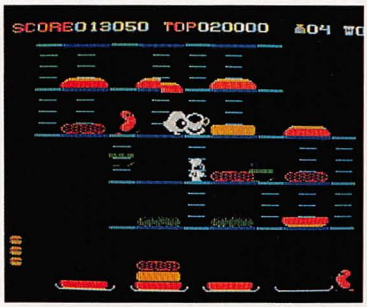
さそいこむハイテクニックです。相手が乗ったらすかさず落下させる！ふだんは1段しか落ちない材料も，相手の重みで2段，3段とまとまって落下します。

★必殺超テクニック

さそいこみ・まとめ落とし

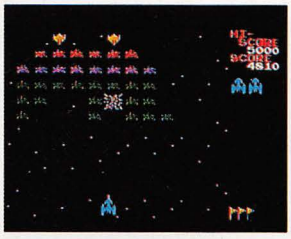


高得点を得るにはまさしくこれ！コショーを使ったり，うまく敵を動かして相手をまとめ，いっぺんに「さそいこみ・まとめ落とし」をするとすごい！得点もグーンとアップ。



■お知らせ

MSXソフトで品切れになっていた，パックマン，マッピー，ギャラガ，ディグダグが入荷しました。ご迷惑をかけました。



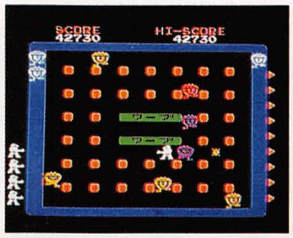
ギャラクシアン

namcot



宇宙空間をひた進むエイリアンの大編隊。ギャラクシップで迎撃だ。猛反撃をしかけてくるエイリアンを巧みにかわし、コスミックミサイルで撃破せよ。

MSX 定価4,500円



ワープ&ワープ

namcot



おもしろキャラクターの楽しさと、思考性の高いゲームソフトがミックス！2つの戦場をワープで移動。トコトコせまりくるベロベロたちをやっつける。

MSX 定価4,500円



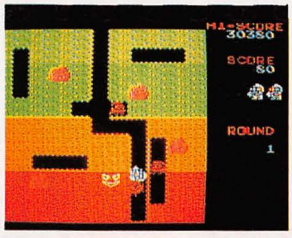
ギャラガ 入荷

namcot



相手は宇宙最強のギャラガ軍団。ボスギャラガのトラクタービームにさらわれたファイターを救出すると、デュアルファイターに変身！エコー付きサウンドにも感動!!

MSX 定価4,500円



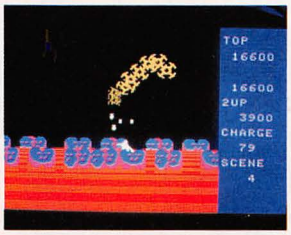
ディグダグ 入荷

namcot



地中にもぐって掘りまくれ！ジャマするプーカやファイガーはモリでさしてポンプでプクプク・パッチン！上手に穴を掘ってさそい込み、岩落としで一網打尽！

MSX 定価4,500円



エクセリオン

「ゾルニ軍撲滅のため、エクセリオン軍の新鋭迎撃機ファイターEXは発進した。武器は二つのビームを同時発射できるデュアルビームと、連射可能のシングルビーム。MSXゲーム初の慣性飛行感覚のリアルなフライト・フィーリングに人気集中！

BYジャレコ MSX 定価4,500円



ミニゴルフ

namcot



コース構成も本格的。バンカー、フェアウエイ、ラフ、ティーグランド、OB区域などリアルなゴルフプレイが楽しめます。

MSX 定価4,500円

全国有力パソコンショップ、電気店または電波新聞社各支局のマイコンソフト販売部へどうぞ。通信販売の送料は1本200円、2本300円、3本400円、5本以上サービスです。

西部本社092-431-7411 仙台支局0222-27-7211 新潟支局0252-45-2526 京都支局075-221-8021 高松支局0878-61-3111 下関支局0832-67-7478 熊本支局096-380-7500 鹿児島支局0992-26-3630



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

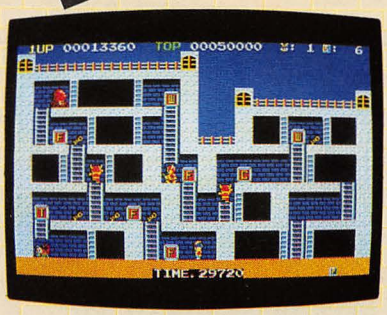
PC-8801mkII・mkIISR専用版
5"FD版 定価6,200円
テープ版 定価4,000円

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

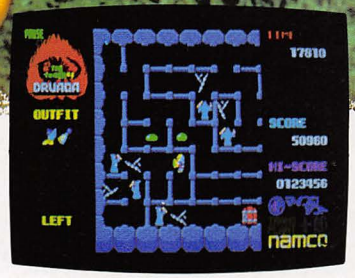
ナイザー

Nither

IN ANOTHER TIME, IN ANOTHER WORLD
A KNIGHT GOES TO THE T

今とは別の時間、別の世界のお話です。
ドルアーガの塔にとらわれたカイを救い、
平和のシンボルであるブルークリスタル
ロッドを天上界に戻すため、ゴールドナ
イトとなってただ一人ドルアーガにたち
向かった勇士がいました。
その名はギル。
多彩なBGMと美しいグラフィックで大
人気。不思議なアドベンチャーワールド
「ドルアーガの塔」に、いよいよ新作登場。







FM-77AV 近日発売
3.5″FD版……価格未定

MZ-2500 近日発売
3.5″FD版……予定価格6,800円

X1シリーズ 近日発売
テープ版……予定価格3,800円

X1turbo/Fモデル20 近日発売
5″FD版……予定価格6,000円

THE TOWER OF
ドルアーガの塔
DRUAGA

ドルアーガ・ファンのみなさん！お待たせしました。ついに，ファ
MZ-2500の各バージョンでおとどけできることになりました。
発売は6月末からです。今からドキドキ…。またまたドルアーガ

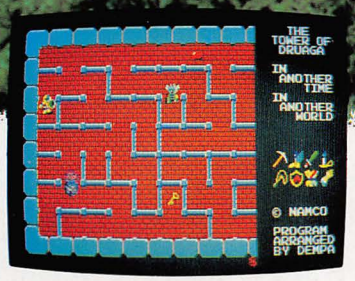
©株式会社ナムコ

namco

マイコンソフト

OWER OF DRUAGA

FM77AV/MZ-2500/X1/MZ-1500



MZ-1500 大好評発売中

QD版……定価4,800円



ーコンピュータ，MZ-1500バージョンで大人気の「ドルアーガの塔」をFM-77AV，X1，
も電波新聞社マイコン・ソフトウェア開発室が腕にカコブを作って仕上げた最高の自信作。
ぷうが吹きあれそうです。

オリジナル・ゲーム・シリーズ

発売元 電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 ☎03-445-6111(大代)

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



スーパー・アクション・アドベンチャー

ガンマー5

SUPER Zenon Gamma-5

新発売 X1シリーズ 5"FD版 定価6,500円
PC-8801/mkII 5"FD版 定価6,500円

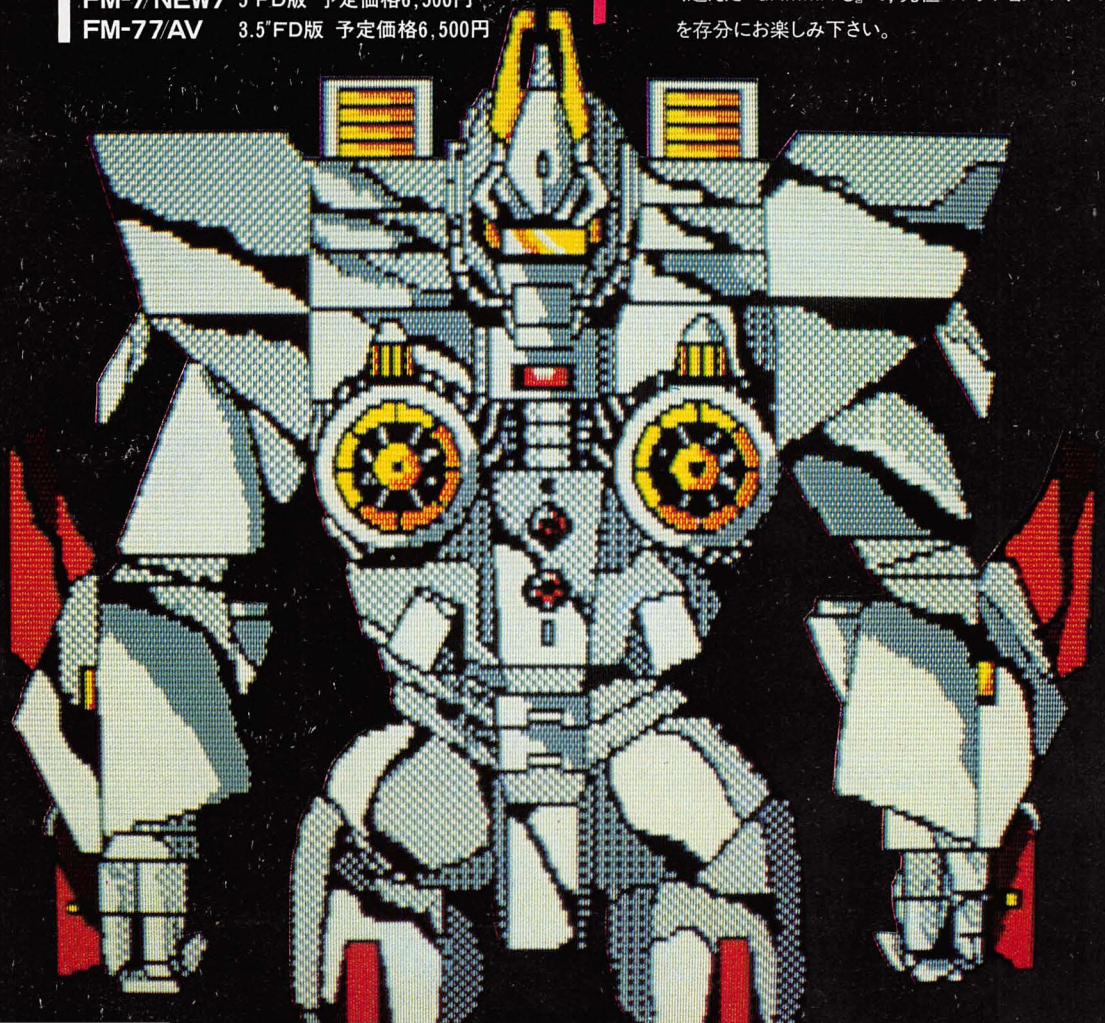
好評発売中 PC-8801mkIISR/TR/FR/MR
5"FD版 定価6,500円

近日発売予定 X1シリーズ テープ版 価格未定
FM-7/NEW7 5"FD版 予定価格6,500円
FM-77/AV 3.5"FD版 予定価格6,500円

地球に接近する彗星ミサイルを阻止するために，パワードスーツに身を包んだ3人の戦士が，〝悪魔の星〟に降りたった。彗星爆発までにあと10時間。残された手段はただ一つ，この彗星にセットされている反陽子爆弾の起爆装置を破壊することだ！

6種の武器とバリアー，シールド，ブースターを装備しますます強くなったエリート・アーマー集団『GAMMA 5』。彼らの使命は複雑に結びついた迷路のようなマップをうまく進み，最終面＝エリア31の反陽子爆弾起爆装置を破壊することです。途中で出現する敵キャラクターはなんと100種類以上。しかも，有効攻撃はそれぞれ異なります。またパワーアップアイテムが各面のいろいろなところに隠されており，戦士達の強さはどんどん変化します。

スケール，面白さともに，今までのスクロール・ゲームを大きく超えた『GAMMA 5』で，究極のアクション・アドベンチャーを存分にお楽しみ下さい。

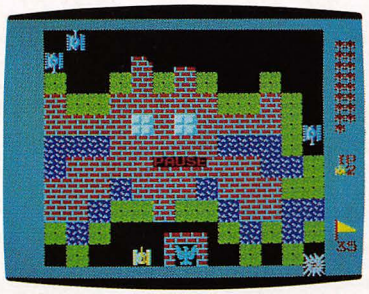


遊気凜凜

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

「遊びをクリエイトする」ことに情熱をかたむける〝ナムコ〟から産みだされたビッグタイトル、DECOのみりょくあふれる作品、そしてオリジナル・タイトルを心をこめてパソコンソフトにしました。どの作品もハードの限界にチャレンジした自信作ばかり。お楽しみください。
PRESENTED by DEMPA





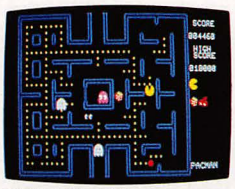
Battle City

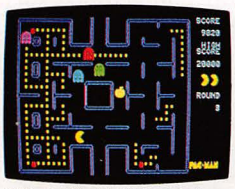
バトルシティ for MZ-1500QD版 定価4,500円

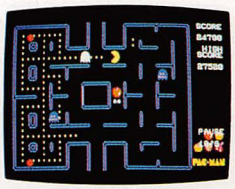
ファミコンでしかプレイできなかったバトルシティがパソコン版でも登場しました。さまざまな障害物が設置された市街地でくりひろげられる息づまるタンクバトル・ゲームです。画面下中央の司令部を守り、つぎつぎにくりだす敵タンクをすべて撃破すればラウンド・クリア。マイタンクにバリアをはってくれる〝ヘルメット〟、一定時間相手が動かなくなる〝時計〟、司令部のまわりをコンクリートでかためる〝スコップ〟、パワーアップする〝☆〟、画面上の敵をいっぺんにやっつけられる〝手りゅう弾〟、1機増える〝タンク〟などのフィーチャーを上手に使いながら、ラウンドをすすめてください。

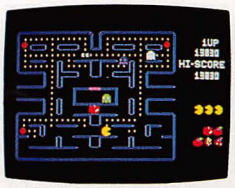
2人で協力してプレイできる2プレイモードや、自分で画面を作れるコン ストラクション・モードも付いています。

なお、他機種にも移植中です。お楽しみに！

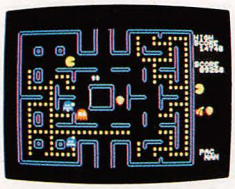

①FM-7パックマン

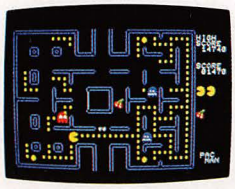

②MZ-700(PCG)パックマン

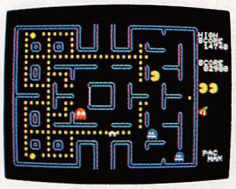

③MZ-1500パックマン


④PC-6001mkIIパックマン

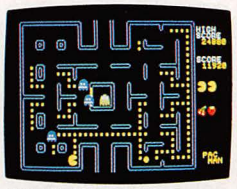

⑤PC-8001mkIIパックマン

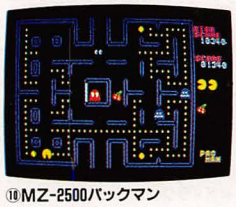

⑥PC-8000mkII SRパックマン


⑦PC-8801パックマン


⑧PC-8801mkII SRパックマン


⑨X1パックマン


⑩MZ-2200パックマン


⑩MZ-2500パックマン


⑫MZ-700ギャラクシアン


⑬PC-6001mkIIギャラクシアン


⑭PC-8001mkIIギャラクシアン



⑮PC-8801ギャラクシアン

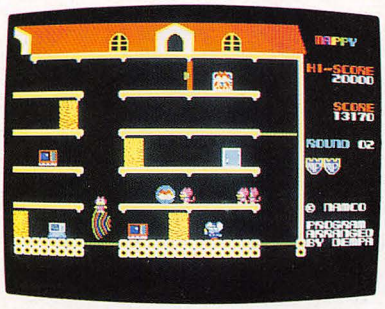
PAC-MAN パックマン

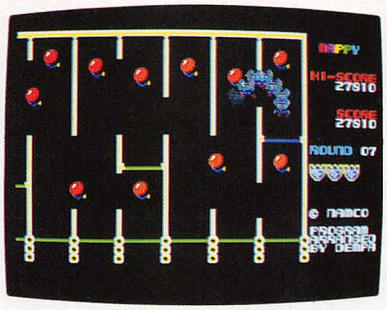
①**FM-7/77**テープ……定価3,500円
FM-773.5インチ……定価5,800円
②**MZ-700(1200/K/C**(48K))
PCG共用テープ……定価3,000円
③**MZ-1500**QD……定価4,300円
④**PC-6001mkII/PC-6601/SR**
テープ……定価3,000円
⑤**PC-8001mkII**テープ……定価3,500円
⑥**PC-8001mkII SR**テープ 定価3,500円
⑦**PC-8801/mkII/SR**
テープ……定価3,500円
⑦**PC-8801/mkII/mkII SR**
5インチ……定価5,800円
⑧**PC-8801mkII SR**テープ 定価3,500円
⑧**PC-8801mkII SR**
5インチ……定価5,800円
⑨**X1/C/CS/CK/G**テープ 定価3,500円
⑨**X1D**3インチ……定価5,800円

GALAXIAN ギャラクシアン

⑨**X1turbo/F/G**(200ラインモード)
5インチ……定価5,800円
⑩**MZ-2000/MZ-2200**
テープ……定価3,500円
⑪**MZ-2500**3.5インチ……定価6,500円
⑫**MZ-700/1200**(48K)
テープ……定価3,000円
⑬**PC-6001mkII/SR**テープ定価3,000円
⑭**PC-8001mkII**テープ……定価3,500円
⑮**PC-8801/mkII/mkII SR**
テープ……定価3,500円
⑮**PC-8801/mkII/mkII SR**
5インチ……定価5,800円
⑯**X1/C/CS/CK/G**
テープ……定価3,500円
⑯**X1D**3インチ……定価5,800円
⑯**X1turbo/F/G**(200ラインモード)
5インチ……定価5,800円

①～55は©㈱ナムコ，56～60は©DATA EASTです。







MAPPY マッピー

for PC-8001mkIISR
テープ版 定価3,800円

for FM-7
3.5インチ版 定価6,000円
テープ版 定価3,800円

©株式会社ナムコ



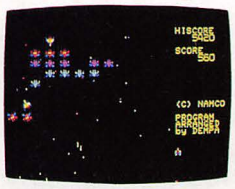
正義感あふれる元気なポリス，マッピー！だれにでも愛されるかわいいキャラクターで幅広い人気を持つゲームです。

PC-8001mkIISR用マッピーはFM音源を生かして楽しいマッピーBGMを最大限に再現、ゲーム内容ももちろんオリジナルをそっくりパソコンに移植しました。ニャームコ屋敷の中の盗品を、ニャームコやミューキーズにじゃまされながら、我らがヒーロー、マッピーがいっしょうけんめい取りもどします。パワードアのオープンによるマイクロ・ウェーブ飛ばしなど、オリジナルのテクニックがそのまま使えます。もちろん、楽しいBGMの風船割りチャレンジング・ステージもありますよ。

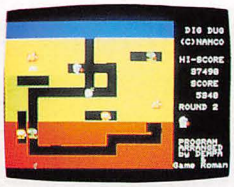
FM-7版マッピーでは、ハードを最大限に生かしたスムーズなスクロールが自慢です。

盗品さがしてピョンピョン行ったり来たりのゆかいなキャット・チョイス・ゲーム。あなたのパソコンでぜひお楽しみください。


⑯X1ギャラクシアン



⑰FM-7ギャラクシアン

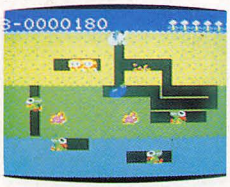


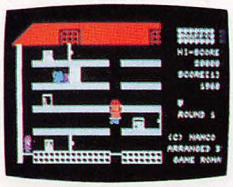
⑱MZ-1500ディグダグ


⑲PC-8001ディグダグ

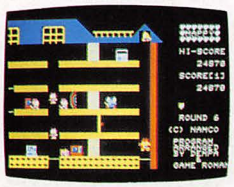


⑳PC-8001mkIISRディグダグ


㉖PC-8001mkIIディグダグ



㉗MZ-700(PCG)マッピー



㉘MZ-1500マッピー



㉙X1マッピー


㉚FM-7マッピー



㊱X1ギャラガ



㊲MZ-2500ギャラガ



㊳FM-7ラリーX



㊴MZ-1500ラリー



㊵X1ラリーX

⑰FM-7/77 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-8801mkIISR5インチ…定価6,000円
㉓X1/C/CS/CK/Gテープ…定価3,500円
㉓X1D 3インチ……定価5,800円
㉓X1turbo/F/G(200ラインモード)
5インチ……定価5,800円
㉔FM-7/77 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6,000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/Gテープ…定価3,500円
㉙X1D 3インチ……定価5,800円
㉙X1turbo/F/G(200ラインモード)
5インチ……定価5,800円
㉚FM-7/77 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
㉜MZ-2500 3.5インチ…… 近日発売

GALAGA ギャラガ

㉝PC-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

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



ボスコニアン
for PC-6001mkII/SR/6601/SR
テープ版 定価3,800円

PC-6601/SR
3.5インチ版 定価6,000円

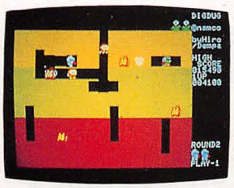
©株式会社ナムコ

上下左右にスクロールする画面と、音声合成と、敵の攻撃のリアルさ。根づよいファンを持つボスコニアンはスペース・ゲームの面白さをぞん分に楽しむことができるゲームです。

あなたが操従するマイ・シップは、前後同時連射の高性能ビーム砲搭載、8方向移動可能のスペース・パトロール機。敵機の攻撃、宇宙機雷、小惑星をかわしながら、宇宙空間に浮かぶ敵要塞(ようさい)を、レーダーで発見して破壊してください。敵要塞の撃破には要塞の6基の砲台をすべて破壊するか、中心部のシェルターが開いているときに核を破壊するかの二とおりがあります。敵要塞をすべて破壊するとラウンド・クリア。ただし、要塞だけに気をとられていると、敵の偵察(ていさつ)機や、編隊がとつぜん出現。偵察機を撃ちのがすとコンディションREDになり、敵のいっせい攻撃がはじまります。

また、編隊は赤色のリーダー機を撃つまでしつこくマイシップを追いかけてきます。これを逆手にとって、機雷の誘爆で敵を全滅させるのは最高のテクニック。

思わず夢中になってしまうことうけあいのボスコニアン。PC-6001版に続き、X1用が開発予定に入っています。



㉑PC-8801ティグダグ



㉒PC-8801mkIISRティグダグ



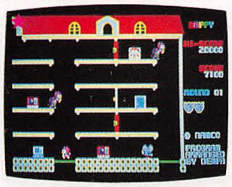
㉓X1ティグダグ



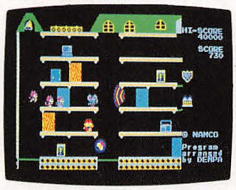
㉔FM-7ティグダグ



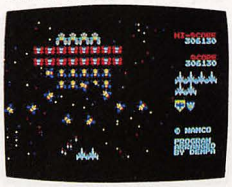
㉕FM-77AVティグダグ



㉛PC-8001mkIISRマッピー



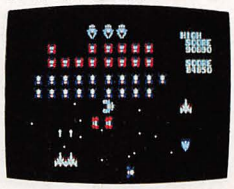
㉜MZ-2500マッピー



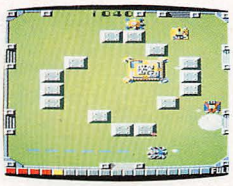
㉝PC-9801ギャラガ



㉞MZ-1500ギャラガ



㉟FM-7ギャラガ


㊶PC-6001mkIIグロブダー



㊷MZ-1500グロブダー



㊸X1グロブダー


㊹PC-6001タイニーゼビウス



㊺X1ゼビウス

㉞MZ-1500 QD……定価4,500円
㉟FM-7/77 テープ……定価3,800円
㉟FM-77 3.5インチ……定価6,000円
㊱X1/C/CS/CK/Gテープ…定価3,800円
㊱X1turbo/F/G (200ラインモード)
5インチ……定価6,000円
㊲MZ-2500 3.5インチ……定価6,500円

RALLY-X ラリーX
㊳FM-7/77 テープ……定価3,500円
㊳FM-77 3.5インチ……定価5,800円
㊴MZ-1500 QD……定価4,300円
㊵X1/C/CS/CK/Gテープ…定価3,800円
㊵X1turbo/F/G (200ラインモード)
5インチ……定価6,000円

GROBDA グロブダー
㊶PC-6001mkII/SR/6601/SR
テープ……定価3,800円
㊶PC-6601/SR 3.5インチ…定価6,000円

㊷MZ-1500 QD……定価4,500円
㊸X1/C/CS/CK/G テープ…定価3,800円
㊸X1turbo/F/G (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
㊹PC-6001/mkII/6601/SR
テープ……定価3,500円

XEVIOUS ゼビウス
㊺X1/C/CS/CK/G テープ
ソフト+ジョイスティック……定価5,900円
㊺X1D 3インチ
ソフト+ジョイスティック……定価7,500円
㊺X1turbo/F/G (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
㊻FM-NEW7/FM-7 5インチ
ソフト+ジョイスティック……定価9,300円
㊻FM-77 3.5インチ
ソフト+ジョイスティック……定価9,300円





©株式会社ナムコ

グロブダー for X1シリーズ テープ版3,800円 5インチ版6,000円

全99ラウンドにわたってくり広げられる4種のロボット・マシーンとの〝バトリング〟ゲームです。

シールド・バリア能力と、キャノン砲を発射する能力のある自機をあやつって、エナミータンク（ザッパーを装備）、ハイパータンク（ハイスピード・ザッパーとシールドを装備）、フロッサー（追尾式ザッパーを装備）、フォートレス（追尾式ハイパー・ザッパーを装備）と戦います。

スコアは1機1機やっつけていてはのびません。敵の動きをよく読み、誘爆させることで高得点が得られます。また、設置されている障害物を上手に利用しないとクリアできないような、頭脳的な作戦も要求される奥深いゲームです。コンティニュー機能も付いてます。



㊻FM-7ゼビウス



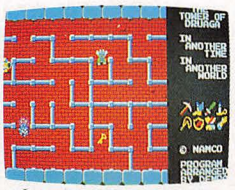
㊼PC-8001mkⅡSRゼビウス



㊽MZ-2500ゼビウス



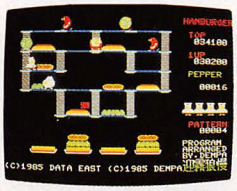
㊾PC-6001mkⅡタイニーゼビウス



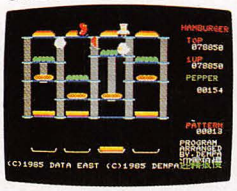
㊿MZ-1500ドルアーガの塔



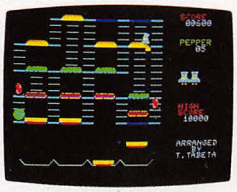
56MSXハンバーガー



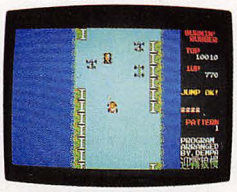
57MZ-1500ハンバーガー



58PC-8001mkⅡSRハンバーガー



59X1ハンバーガー



60MZ-1500バーニン'ラバー



66PC-8001mkⅡSRゼノン



67PC-8801ゼノン



68X1ゼノン



69PC-8801ガンマー・ファイブ



70X1ガンマー・ファイブ

47PC-8001mkⅡSR テープ 定価4,300円
48MZ-2500 3.5インチ……定価6,800円
48MZ-2500 3.5インチ
ソフト＋ジョイスティック……定価8,800円

TINY XEVIOUS mkⅡ
タイニーゼビウスマークII
49PC-6001mkⅡSR/6601/SR
テープ……定価3,500円
49PC-6601/SR 3.5インチ…定価5,800円

THE TOWER OF DRUAGA
ドルアーガの塔
50MZ-1500 QD……定価4,800円
51FM-77AV 3.5インチ……近日発売
52MZ-2500 3.5インチ……近日発売
53X1……近日発売

BOSCONIAN ボスコニアン
54PC-6001mkⅡ/SR/6601/SR
テープ……定価3,800円
54PC-6601/SR 3.5インチ…定価6,000円

BATTLE CITY バトルシティー
55MZ-1500 QD……定価4,500円

BURGER TIME ハンバーガー
56MSX ROM……定価4,500円
57MZ-1500 QD……定価4,300円
59PC-8001/mkⅡSR テープ 定価4,000円
58X1/C/CS/CK/G テープ 定価3,800円
58X1turbo/F/G（200ラインモード）
5インチ……定価6,000円

BURNIN'RUBBER バーニン'ラバー
60MZ-1500 QD……定価4,300円

DEMON CRYSTAL
デーモン・クリスタル
61MZ-1500 QD……定価4,500円

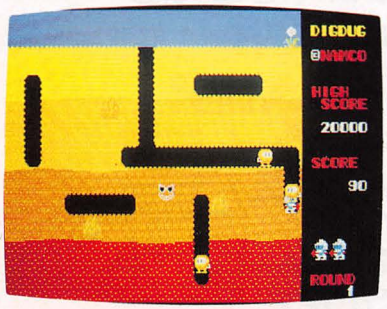
●全国マイコンショップ及び電波新聞社本社・支局でお求め下さい。

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



ディグダグ Dig Dug

for FM-77AV 3.5インチ版 定価6,000円



FM-77AVのサウンドとカラー機能を生かしてプログラミングしたソフトです。内容はあまりにも有名な戦略的穴堀りゲーム。地中を掘り進んだり、モリをモンスターに打ち込んでポンプで相手をパンクさせるというユーモラスなワザを持つディグダグを操作して、ファイガーとプーカァの2種類の敵をやっつけます。また、地中にある岩の下を掘って、ゴットンと落とし、モンスターをつぶしてしまうこともできます。

風船抜き、目変化打ち、陰険落とし、病気堀りなど、ワザがいっぱいあることでも有名なゲームですが、やりこめばやりこむほどおもしろくなるように、キッチリとしたゲーム設定が特徴です。

この歴史的な名作を、ぜひプレイしてみてください。

なお、Dig Dugは各機種用に移植されています。



U-Boat ユーボート

for X1シリーズ テープ版 定価3,800円



「作戦指令：イギリス輸送船団を撃沈し、ラ・ロシェルに生還せよ！」あなたが乗り組んでいるのはドイツがほこる潜水艦U96(7型C)。北大西洋上にくりひろげられる連合軍駆逐艦との死闘をプログラムしたシミュレーション・ゲームです。

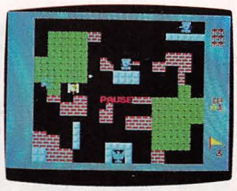
なおU-BoatはPC-8001mkII、FM-7シリーズ用も発売されています。


51 FM-77AVドルアーガの塔


52 MZ-2500ドルアーガの塔

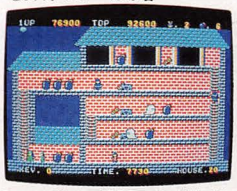

53 X1ドルアーガの塔


54 PC-6001ボスコニアン

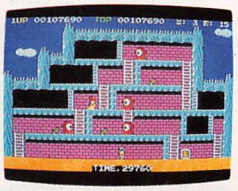

55 MZ-1500バトルシティー


61 MZ-1500テーモン・クリスタル


62 PC-8001mkIISRテーモン・クリスタル

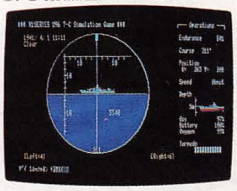

63 PC-8801mkII/SRテーモン・クリスタル

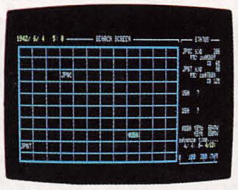

64 X1テーモン・クリスタル

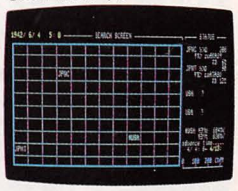

65 MZ-1500ナイザー


71 FM-7 U-ボート


72 PC-8001mkII U-ボート


73 X1 U-ボート


74 FM-7ミッドウェイ


75 PC-8001ミッドウェイ

62 PC-8001mkIISR テープ 定価4,000円
63 PC-8801mkII/SR テープ 定価4,000円
63 PC-8801mkII/SR
5インチ……定価6,200円
64 X1/C/CS/CK/G テープ 定価4,000円
64 X1turbo/F/G (200ラインモード)
5インチ……定価6,200円

KNITHER (DEMON CRYSTALII) ナイザー

65 MZ-1500 QD……定価4,800円

ZENON ゼノン

66 PC-8001mkIISR/PC-8801mkII SR テープ(FM音源対応)……定価3,800円
67 PC-8801/mkII/SR テープ 定価3,800円
67 PC-8801mkIISR
5インチ(FM音源対応)……定価5,800円
67 PC-8801/mkII/SR
5インチ……定価5,800円
68 X1/C/CS/CK/G テープ……定価3,800円
68 X1D 8インチ……定価5,800円
68 X1turbo/F/G (200ラインモード)
5インチ……定価5,800円

GAMMA 5 ガンマー・ファイブ

69 PC-8801/mkII 5インチ……定価6,500円
69 PC-8801mkIISR
5インチ(FM音源対応)……定価6,500円
70 X1turbo/F/G (200ラインモード)
5インチ……定価6,500円

U-BOAT U-ボート

71 FM-7/77 テープ……定価3,800円
72 PC-8001mkII テープ……定価3,800円
73 X1/C/CS/CK/G テープ 定価3,800円

MID WAY ミッドウェイ

74 FM-7/77 テープ……定価3,800円
75 PC-8001/mkII/SR (Nモード)
テープ……定価3,800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。

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

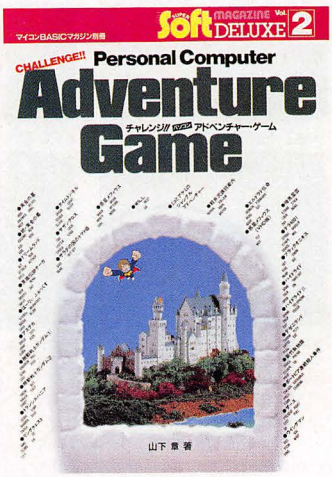
CHALLENGE!! Personal Computer Adventure Game

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☎092-431-7411



39機種214本のパソコンソフトを満載

掲載機種

BM-Jr/LII$_2$	MZ-80K/1200/700	PC-9801/E/F
BM-LIII/MK5	MZ-1500	S1
ファミコン/C1	MZ-80B/2000/2200/2500	SC-3000
FM-7/77	PASOPIA 5/7	X1/C/D/ターボ
JR-200	PC-6001/mkII/6601/SR	PB-100
M5	PC-8001/mkII/SR	PC-1245
MSX	PC-8801/mkII/SR	PC-1500



DELUXEシリーズ 第8弾 **新発売**

定価一、五〇〇円

マイコンBASICマガジン別冊

マイコン BASIC Magazine **DELUXE VIII**

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

お求めはお近くの書店、または本社出版販売部まで…

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



待望の発売！
B5版276ページ 定価1,700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●
- ウイングマン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●
- WORM●
- 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



著者：山下　章

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●

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…

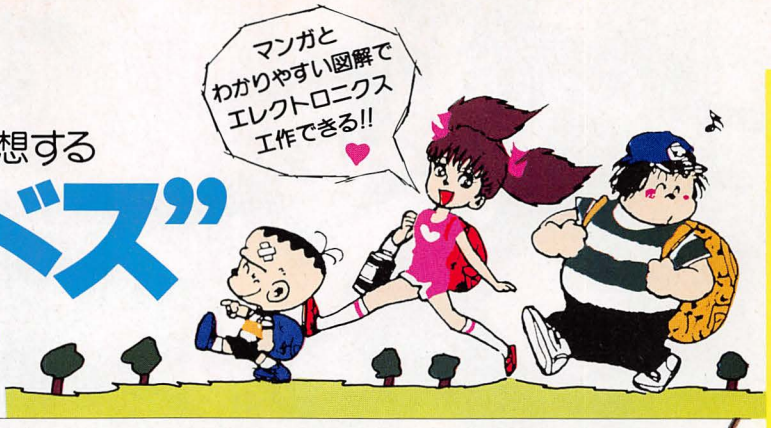
電波新聞社 出版販売部

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

おもしろらんど

天気メータで雨を予想する

“アメドス”の製作



ハム特集

使ってみてわかるこの機能・あの性能

魅力の新製品トランシーバ試用レポート



入門製作記事コーナー

●ACアダプタのハム音を除去!

レギュレータ・ボックス

●1.5V～13.8V可変

定電圧電源器

●高感度自作FMラジオ

FMワイド・マン

●離れていてもポストが見える

ポスト・リモート・コール



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FMトランシーバ

MSX用パソコン・キーヤ

8W+8Wステレオ・プリメイン・アンプ

大型製作記事コーナー

自作BCL! 短波ポケット・レシーバ

風で水の勢いが変わるミニ噴水

ダミーロード+パワー計! 終端型電力計



だれにもできるエレクトロニクス・ホビー

ラジオの製作 7月号

絶賛発売中!

定価 630円

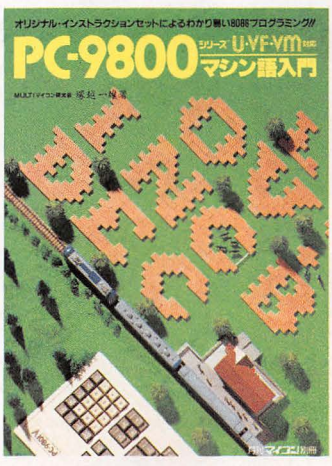
電波新聞社
東京都品川区東五反田 1-11-15　TEL (03)445-6111(大代表)



ようこそ8086マシン語の世界へ。

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

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



好評発売中！

月刊マイコン別冊

PC-9800 シリーズ U・VF・VM対応 マシン語入門

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

お求めはお近くの書店、または本社出版販売部まで…

電波新聞社　出版販売部

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

MSX

お兄ちゃんはエライ。
ボクだってスゴイ。

FCで大人気の
あのツインビーがMSXに。

好評発売中 ふたりのミラクルシューティング
ツインビー
TwinBee™

発売以来、大好評のMSX用ゲームソフト「ツインビー」。ふたり同時プレイができるので、兄弟で遊んでいてもケンカをしなくなったような気がする。それも、力をあわせて戦える面白さがあるからだ。さあ〜ツインビーにのって、ウインビーといっしょに空中戦にいどもう。平和な島を守るのは、ふたりの合体パワーだ。





¥4,800

エンドレスキャンペーン'86 実施中!!

オリジナル「キャップ」。
早い者勝ちだ。



いま新製品（1月以降発売）を買うと、スピードくじがついてきます。当りなら、オリジナルグッズをプレゼント。ハズレても、リンゴがでると、集めたリンゴの数で希望のグッズがもらえます。

KIDS CLUB™
KONAMI SOFTWARE

■コスロットゲーム得点表

★Tシャツ……リンゴ4点	★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マークはアスキーの商標です。
●この商品は、弊社(コナミ)の応諾なしに海外への出荷はできません。
●新製品情報は TEL.03-262-9110

黄金の城

©タイトー

Written by 響あきら

各々に特徴をもった17人の敵キャラクターと1対1の戦いを展開する「黄金の城」は，まるでプレイヤー自身が戦っているかのように思わせるすばらしい臨場感があり，RPG（役割りを演じる）そのものといえます。

今月は各敵キャラに対する完全必勝パターンをゲームの流れにそって紹介していきましょう。



STORY

紀元前，暗黒の支配者に略奪されたマイトレーヤ姫と財宝を救おうと1人立ちむかったガリアノス。

1986年，今再びその戦いが君の手の中で…。

遊びかた

レバーの左右で主人公（ガリアノス）の前進と後退，レバーの上中下で楯(たて)のポジション，それに3個のボタンで上段，中段，下段に剣を振る。

主人公は最初，全身に鎧(よろい)を付けていて(全部で11個)，敵の攻撃を防いでくれる。鎧の取れた場所を再び攻撃をされると，1人失い，全員失うとGame Over。

スペシャル・アイテム紹介

●マジック・クリスタル



剣で切れば（楯はダメ），失った鎧を補給してくれ，2,000点のボーナスももらえる。

マジックボールを剣でたたけ!!

●ゴールド・シールド



決して壊れることのない無敵の楯，コウモリが運んでくるので，上段の剣で切って楯を拾おう(2,000点ボーナス)。

コウモリは波状飛行をしてくるヨ

●バリア



鎧をすべて装備しているときに，楯を上下に思いっきり振れば，バリア発生。ただし，この間，点数は入らない。

バリアを張るとスコアは低くなる

●レッド・ソード



▼剣を4本拾えばレッド・ソードだ



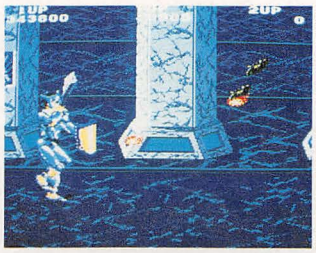
飛んでくる剣をたたき落として，4本連続で拾えば，レッド・ソードになる。この状態で敵の楯を何回かたたけば，全身が光り4秒間不死身になり，鎧も補給される。

▲全身が黄金に光り，4秒間不死身

必勝パターン

地下の大広間

途中1回だけ，ゴールド・シールドがでてくるので，絶対に取るべし。炎攻撃は楯で受ければラク。点数は低くなるけれど，最初からバリアを使う手もある。余裕のある人はレッド・ソードにしよう。

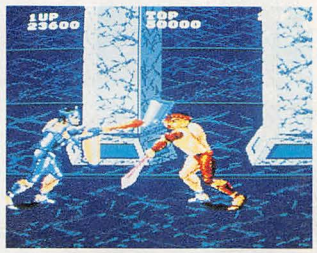


▶ゴールド・シールドで炎攻撃を防げ!!

◉対ソロン戦

楯のポジションを真ん中にして，上段と下段の交互の剣攻撃で楽勝のはず。

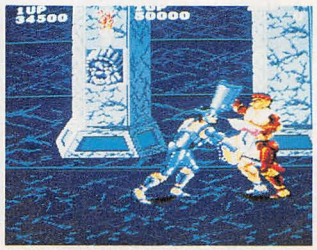
攻撃しては逃げるという，Hit and Away（ヒット・アンド・アウェイ）戦法だ。



▶上下に攻撃を分散させれば楽勝だ

◉対カリアス戦

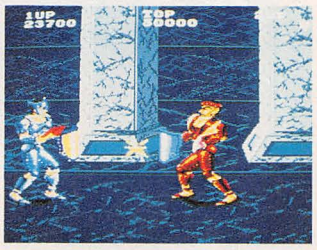
ほとんど最初のソロン戦と同じ戦法でOK。少し時間がたつと，上段攻撃もしてくるので気を付けよう。落ち着いた攻撃が決め手だ！



▶エーイ!と接近攻撃でトドメだ!

◉対ミュロン戦

こいつは最初，上段からの攻撃をしてくるので，楯は上のポジションだ。後半は中段の攻撃で接近してくるので，そのときは楯を中ポジションにして，中段の剣攻撃で応戦だ。

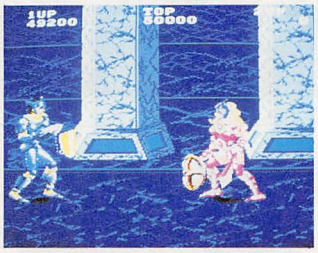


▶剣と剣，剣と楯をぶつければ，火花が散るぜ！

◉対イレーネ戦

女だと思ってアマく見てはいけない。画面ギリギリまで後退して，楯を上ポジションにしたまま，中段の剣攻撃を続けよう。そのうち，イレーネの剣が折れるゾ!!こうなれば後はゆっくりと……。倒した後，レバーを下に入れれば，イレーネの剣が手に入るヨ(1,000点)。

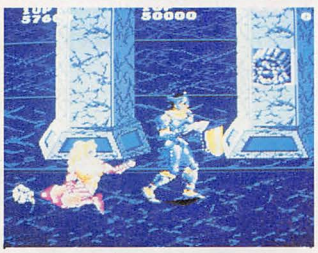
スキをつくなら，ガリアノスの胸をはじかせてみよう。イレーネは「キャッ，キャ」と喜び，スキができるはずだ。このタイミングをねらうのも手だヨ。



▶女戦士イレーネとの戦いだ!!油断するな



▶イレーネの剣を折ってしまえば、こっちのもの



▶ウフフ，うまくやれば，このとおり…

レンガの回廊

レンガやヤリの攻撃は剣を振りながら，楯を使って防ごう。レッドソードは無理してねらう必要はないゾ!!



▶「グワーン」、黄金の城の効果音は一級品!

◉対ザイド戦

コイツは足が弱点，足をネラえ!!また，気ながに戦ってザイドの剣を折ってしまったら，上段か中段の剣ボタンを押しまくり，楯を完全に壊す。この後，楯を上下に振りながら，剣ボタンを押す。この必勝パターンを使えば100%勝利だ。



▶剣よりも楯で炎を防いだほうがいいヨ

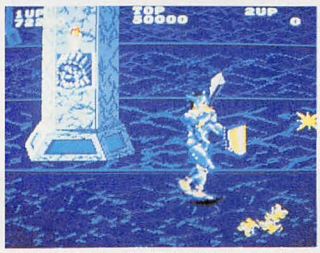


▶「カンカン」とパッポスの楯を壊しちゃえ!

イレーネ戦の後は，マジック・ボールがくるので鎧の補給だ。もし，ゴールド・シールドを持っていなければ必ず取ること。また，画面の奥から手裏剣が2回飛んでくる。楯を下にして防ごう。2回目のマジック・ボールの後は炎の連続攻撃だ。楯で防げ!



▶マジック・ボールを割った瞬間、たまやー!



▲床の黄色のねずみ(?)は隠れキャラだ。手裏剣を早めにたたき落とせばでてくるヨ。1匹2,000点のボーナス

◉対パッポス戦

剣を振らずに炎を楯で防ぎながら，画面中央まで進み，ここで止る。パッポスが接近してくるが，攻撃せずにその場で炎を楯で防ぐ。パッポスが接近して，攻撃してこなくなったら，上段か中段の剣ボタンを押しまくり，楯を完全に壊す。この後，楯を上下に振りながら，剣ボタンを押す。この必勝パターンを使えば100%勝利だ。

上段の剣ボタンの連打で簡単に倒せる。またレバーをずっと左に入れていると，突然相手が攻撃をやめてしまう㊙テクもあるヨ。つぎのエンツィオ戦も，これとまったく同じ戦法で倒せるぜ。

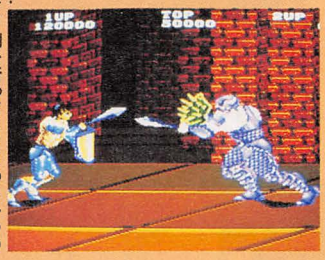


◉対ゼノン戦

ゼノンは強い。こいつで苦労している読者も多いだろう。そこで完全必勝法公開だ!

ゼノンから離れて位置し，攻撃してくるこん棒をねらって剣を当てる。これを20回ほどくり返せば，こん棒は折れてゼノンは無力になるゾ!!ゼノンを倒した後，ゼノンの上でレバーを下に入れれば，こん棒を武器として取れる。これはとっても強力な武器だ。

ゼノンを倒した後は，またレンガやヤリもでてもいいゾ。ところでキミ，ゴールド・シールドは持っているかな？ないと後半はツライぜ。ゴールド・シールドは必須アイテムだ!



▶剣を折ってしまうのも一つの方法

◉対ゾナラス戦&エンツィオ戦

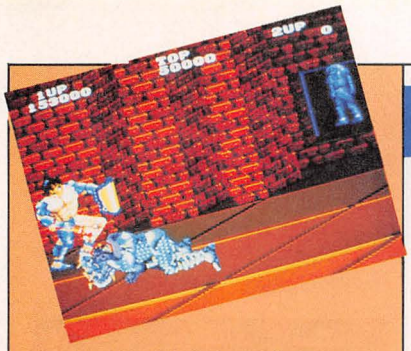
ザイドを倒した後，上段の剣ボタンを押しながら進もう。ゾナラスがでてきたら，ギリギリに後退して，楯は中ポジション，



▶このパターンを使えば、誰でも勝てる!



▼オット!!こん棒が折れた瞬間をフォーカス!



▲レバーを下に入れれば，こん棒が取れる



▲奪ったこん棒は威力が抜群!!

オノなどの攻撃が続く。コウモリが1匹去った後にローラーがくる。前進して楯を下ポジションにして，下段の剣ボタンを連打しよう。こん棒があれば剣よりずっーとラク。



▲ローラーを壊せば，2,000点のボーナス

◉対ラウラ戦

ラウラは矢を飛ばしてくるけれど，鎧はない。剣を振らずに，矢を楯で防ぎながら接近して攻撃しよう。矢の攻撃には上，上下，中…というようにパターンがある。これを読みきればキミの勝利だ。



▶なんとなく、グレート・ソードマンを思いだすな

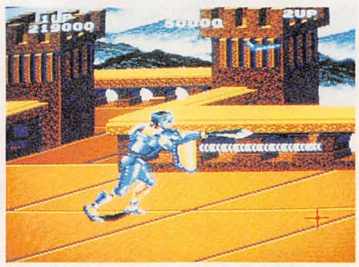


▶接近して攻撃だ！ラウラは鎧を着ていない

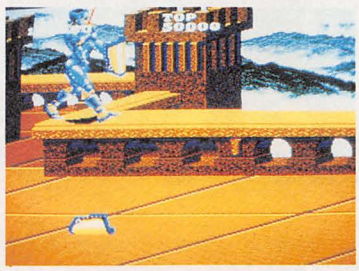
城の屋上

攻撃がブーメランやオノ，それに波動ビームとかなりツライ。バリアを張っても波動ビームは貫通してくる。そこで安全策を伝授しよう。

最初にブーメランが飛んでくる場所で，レバーを上にガチャガチャと何回か倒せば，ナ，ナント主人公ガリアノスは，へいの上に跳びのってしまう。へいの切れ目にきたときは，右斜め上にレバーを入れれば，つぎのへいに跳び移れるゾ!!



▲波動ビームを防ぐのはかなりむずかしい。ゴールド・シールドが絶対に必要だ！



▲ここに乗っちゃえば，安全地帯だよー

◉対ルキウス戦&バッカス戦

画面左はしまでギリギリに後退して，楯



▲まず楯を壊してしまえ!!そうすれば後がラク

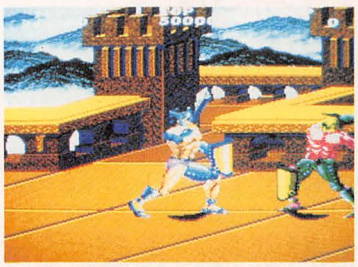


▲コイツの弱点は，肩からわきの下にかけてなのさ

を中ポジションにし，上段の剣ボタンをずっと連打し続けていれば勝てる。このとき，ゴールド・シールドは絶対必要だし，ゼノンの武器のこん棒を持っていれば，相手の楯はすぐに壊れてしまい簡単だよ。

◉対メテルス戦

バッカスを倒した後，すぐに前進しよう。そして，メテルスがでてくると同時に超接近戦にもちこんで，上段の剣ボタン2回で決めてしまおう。楯で防がれたときは，下段の剣ボタンに素速く変えよう。メテルスは剣をゆっくり振ってくる。速攻がいいぜ！



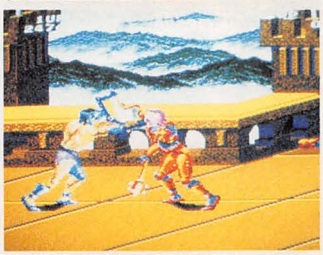
▲接近戦に持ちこんで一気にケリをつけろ!!

◉対ディオクレス戦

強敵ディオクレスの登場だ。後退してから，楯ポジションを上にし，中段の剣攻撃でまずディオクレスの楯を完全に破壊しよう。その後は上段の剣攻撃に変えて，相手のワキをネラえ!!



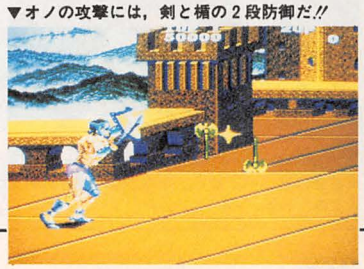
▶こいつの攻略法は…本文を読んでジックリねれ!!



▶楯がなくなればディオクレスだってたいしたことがない

ディオクレスを倒すとすぐにオノがまとめて飛んでくる。鎧もかなりダメージを受けているときなので，楯と剣でうまく防ごう。おわりに2回連続でローラーがくる。

▼オノの攻撃には，剣と楯の2段防御だ!!



前に現れたローラーのときの要領で突破せよ！



▲桶を下ポジションにすることを忘れるな！

◉対アガトン戦

ローラーの連続攻撃が終わったら，ずっーと前進し，アガトンがでてきたと同時に，下段の剣ボタンを「あたたたたっ」と連打する。しばらく続けるとアガトンの剣が折れるので，後は煮て食うなり，焼いて食うなりご勝手に。もしアガトンとの距離があいてしまった場合でも，気ながに剣どうしをぶつけていれば，アガトンの剣は折れる。ただし，剣じゃなく，こん棒を持っているときは接近戦で一気にやっつけよう。



▲剣をねらって攻撃しよう。剣を折らなければ近づけない

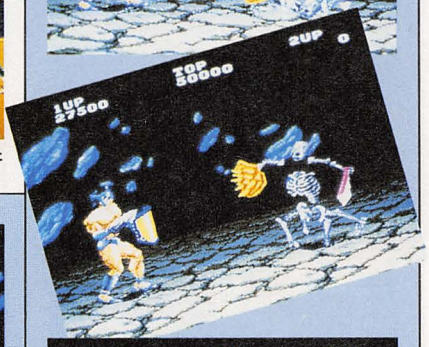


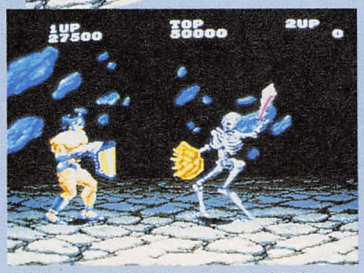
▲このパターンで簡単にクリアできるはず。ためしてみよう

◉対ガイウス戦

ギルダスを倒して，安心しているとギルダスはガイコツ戦士ガイウスとなって復活する。ガイウスは，まともに戦うとメチャクチャ強い！自分なりにくふうした戦いかたをみつけよう。一言だけ助言すると〝ガイウスの弱点は頭だ〟健闘を祈る！







▲突然，よみがえるガイウスの連続写真だ



▲死闘の末，ついに勝利!!やっぱり，上段の剣攻撃がポイントだ!!

暗黒の異次元

画面の背景は，突然中世から岩が浮ぶ暗黒の異次元に。波動ビームの連続攻撃と，岩が飛んでくる攻撃をかわすのは，かなりむずかしい。剣と桶をうまく使いわけよう！



▲飛んでくる岩は，剣で破壊したほうが安全なんだ

◉対ギルダス戦

桶を上ポジション，中段の剣攻撃でギルダスの桶をなくしてから，上段の剣攻撃に変えるというパターンが一番いいゾ。相手の動きをみて，攻撃のタイミングをつかもう。さて，ギルダスを倒すと……。



▲黄金の戦士の登場だ。なんとなくタイガーマスクみたい



▲はたして、キミにはガイウスが倒せるかな!?



▶ガイウスは、頭以外は剣が当たっても骨が取れるだけで、ダメージは受けないゾ!!



▶ヤッタネ!!ついに宝の山を手に入れたぞ!!

ビデオゲーム ホットニュース HOTNEWS

ついに姿を現した期待のニューゲーム!!

THE RETURN OF ISHTAR ©㈱ナムコ
イシターの復活

by ナムコ

お待ちー!!マニア待望のザ・リターン・オブ・イシター(イシターの復活)がついに登場だ。このゲームは知る人ぞ知る，あのドルアーガの塔の続編なのだ。

ドルアーガの塔はＲＰＧ（ロールプレイング・ゲーム）と言うより，宝箱を見つけるＡＶＧって感じだったけど，リターン・オブ・イシターは，完全にＲＰＧしている!!何がＲＰＧしているかというと，まずスコアがない（これもしかしして，ビデオゲーム初？）!!，つぎにパスワード方式によるコンティニュー・プレイやゲームの中断，そして経験に合わせてＫＩ（カイ）の魔法が増えたり，ＧＩＬ（ギル）のバイタリティがあがっていく……などなど。ここまできたら完全にＲＰＧ。

ゲームの最初のシーンは，ドルアーガの塔の60階。ＫＩがブルークリスタルロッドを抜くところからゲームははじまる。ゲームの最終目的は，ドルアーガの塔を脱出することだ。いろいろな敵，ワナがキミの行く手をさえぎるゾ!

ドルアーガの塔ではＧＩＬ１人を操作したけど，今回は１レバー＋２ボタンでKI，



▶KIの前にあるのはトビラを開けるためのカギ。左横には、ブルースライムがいるゾ!!



▶KIは成長するにしたがって、たくさんの魔法が使えるようになる。画面はその一つ〝サンダーボルト〟だョ



▶ワァー、!!たくさんのKNIGHT(ナイト)たちがいるね。でもGILのバイタリティも929と強くなっているぜ

1レバーのみでＧＩＬというように，同時に２人を操作する。１人でも十分にゲームはできるけど，２人同時プレイでＫＩとＧＩＬが協力しなければ，先の面に進むことはむずかしいゾ!

ゲーム内容だけでなく，グラフィックもスゴイし，ＢＧＭもサイコー!!おもしろさ保証付き!!キミもこのザ・リターン・オブ・イシターにハマッてみたら!

来月号はこのザ・リターン・オブ・イシターをどーんと特集をするぜ。お楽しみに!

アルゴスの戦士

by テクモ

テーカンからテクモと社名を変え，ファミコンでもビデオゲームでもさらにパワーアップし，新たな気持ちで躍進(やくしん)するテクモ。そのテクモ（ＴＥＣＭＯ）の自信作がこれ『アルゴスの戦士』だ。

ゲーム内容は格闘技もの。操作方法は，８方向レバーにアタックとジャンプの２ボタンになっている。そして，５種類のパワーアップ＋ＲＰＧ要素もちょっぴり。

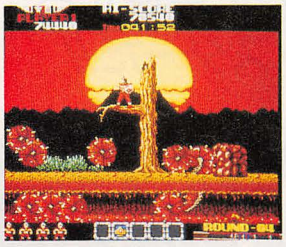
さて，このゲームの特徴は，グラフィックがメチャクチャにキレイってことだ。夕やけのシーンなんか思わず走りだしたくなるほど。もちろんゲーム内容の点でも各キャラクターに個性があっておもしろいし，難易度もなかなかうまく調整されているみたい。この初夏〝アルゴスの戦士〟がゲームセンターをにぎわすことまちがいなしっ!!

ここで㊙テクニックを一つ。?マークの赤い石がでてきたら，取らずにひたすらアタックしよう。すると，ホラ……。

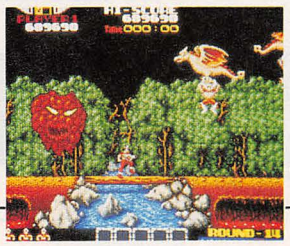
また，スターフォースのときのように100万点ボーナスがあるとか，ないとか……。



◀ゲーム・オーバーになると死神がアルゴスの戦士を連れていってしまう。オッコワイ!!



◀きれいな夕日を背景にアルゴスの戦士は今日も戦う。ラウンド4後半には強敵スナイパーが待ち受けているゾ



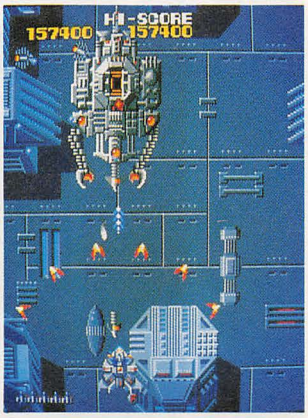
◀タイム・オーバーになると急に暗くなり、Faceが近づいてくる。Faceは倒せないョ

ダングル

by ニチブツ

パワーアップ変形のキワみともいうべきゲームがこの『ダングル』だ。最初はマイシップ(２(アルファ)機)だけだが，β(ベータ)機，γ(ガンマ) 機と合体していきロボットになる。そして，最後には，ＵＦＯと合体するという設定だ（昔テレビで見た〝グレンダイザー〟というアニメーションにどことなく似ている気もする)。

また，テラクレスタ同様に合体時には，Ｂボタンによって，フォーメーション攻撃もできる。他にも，ワープホールによる異次元空間の戦いなど盛りだくさん。ただ，僕個人として一つ気になるのは，マイシップの動きがレバーの反応に鈍いように感じることである。



▶ついに、敵の大型要塞との対決。UFOは7方向に弾を発射するクロススペンザーだ



チャレンジ！
ロールプレイング
ゲーム

for

FM-7/NEW7/77/AV
PC-8801シリーズ
X1/C/F/turbo
（3.5インチ/5インチディスク版）
価格：7,500円

ラスト ウォー

―レーベンプロ―

Written by 手塚一郎

ストーリー

舞台は広大無辺な宇宙空間
宇宙暦2013年，Xデー　来たり
外洋宇宙，暴虐(ぼうぎゃく)の限り尽し，
悪名高き　バルジ星系大軍団，銀河系征服
目ざすものなり
バルジの攻め　怒濤(どとう)の嵐の如（ごと)し　対するに，主星メディウス，銀河連合率いてたつ
連合軍　これと　よく戦えり
かくして　勝敗　つかず
以後　歳月　流れるも，世は膠着(こうちゃく）状態なり，されど　ついに　静寂（せいじゃく）破らるる
バルジ，ＧＥＣＭ（重力制御装置）なる最終兵器開発せり
これにより，バルジ，絶対的優位にたち，
連合軍に，最後の戦　挑まんとす
「ＬＡＳＴ　ＷＡＲ」と言うなり
銀河系住民，真の恐怖を味わうなり
銀河系を　闇が　支配せり
されど　一筋の光明あり
"時"が要請せし熱き魂(ソウル)持ちたる少年，フォンディ　たつ
夫婦(めおと)の契(ちぎ)りかわし乙女　クリス　バルジに虜(とら)われの身なり
クリス　救出誓い，フォンディ　バルジへ一直線
ここに至りて，貴殿，フォンディとなり，諸悪の根源を断つ

平和な国を襲った突然の悪夢のようなできごと。そこで立ちあがった「フォンディ」。それがキミだ！









プレイヤーが作ったR.P.G

キミは，レーベンプロというソフトハウスを知っているかナ？そう，小松左京さん原作のアドベンチャー・ゲーム「青い宇宙の冒険」などを作った会社だ。

そのレーベンプロは，今，キミ達の作った，または作りかけているゲーム・プログラムや，ゲームの原案などを募集しているんだ。

今回チャレンジ・ロールプレイング・ゲ

バルジを憎む人は多い。いろいろな場所で仲間にしてほしいと頼んでくるのだ。バルジを１人で倒すのはムリなので，どんどん仲間を増やしていこう


▲バース


▲ラムダ


▲ブラッド

これが，登場するモンスターだ!!


▲ダグ


▲バッカス


▲デュインゴ


▲ビュモー


▲ラリーゴ


▲チャアミイ


▲ローラー


▲アンドロイド


▲コマンダー


▲デボット

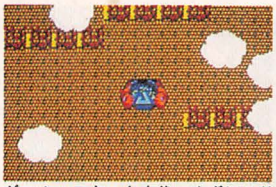

▲ボンゴ


▲コーナル


▲リューベル


▲ハンター

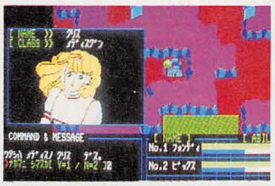

▲パッシュ



ゲーム・スタート直後。まずは，前進あるのみ，体力の残りに気をつけて，危ないと思ったらスグに休息をとろう



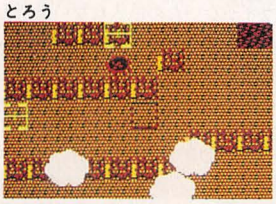
マナウス樹海だ。敵の種類や数がわかると，写真のように緑の四角から線がのびてきて教えてくれるのだ



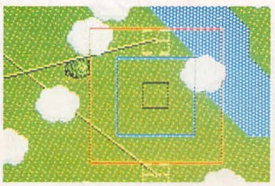
バルジに虜（とら）われていたクリスを救出した！彼女を助ければゲームの終わりも近い



感動的なラストシーン。さあ，キミはこの感動を味わうことができるかな？



画面中央の黒い四角が自分のキャラクターの位置だ。斜めに上にあるクレーター（黒い丸）に行って，トレーニングをしよう。緑の四角（左と上）は敵なので注意すること！



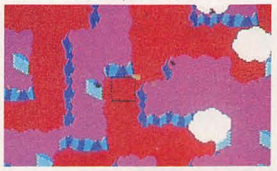
テンキーの5を押すと，自分のキャラクターの攻撃範囲がわかる。青い四角がＰＯＷＥＲ（力）で，赤い四角がＥＳＰ（超能力）だ。これを使えば，敵に出会う前にダメージを与えたりできるゾ！



ここでの目的は，最終兵器〝ＧＥＣＭ〟の保管場所への入り口を見つけることだ。地雷に注意しながら，歩きまわろう



どんどん進んでいくと街のようなところにでた。敵のモンスターの種類も地域によって変化するゾ



紫色の壁により迷路のように入りくんだ場所だ。水色のところから入れば，壁の中を移動することもできる。マッピングすれば楽勝だネ。



そして，これが最後の敵「ＸＢ-101」だ。こいつの体は丈夫なので，少々の攻撃にはビクともしない。ひたすら攻撃だ！



歩きまわっていたら，なんと夜になってしまった。ウワサによると，夜はあまり歩きまわらないほうがいいらしい

ームで紹介する「ラスト　ウォー」は，そうした応募作品の中から商品化されたものってわけ。

ラスト　ウォーの特徴は？

ラスト　ウォーっていうのは，まぎれもなくＲ．Ｐ．Ｇなんだけど，今までのものとはちがった感じがする。それはコマンドの多さからくるものだと思う。簡単に言う（書く）と，シミュレーション的だということなのだろうか？

このゲームでは，主人公の動作が「移動モード」と「アクション・モード」にわかれている。

「移動モード」では，他のＲ．Ｐ．Ｇのようにテンキーで移動できるが，注目すべき点は，移動以外の動作ができる「アクション・モード」にある。

リターン・キーを押すと「アクション・モード」に移る。

アクション・モードには，ＲＥＳＴ（休息），ＴＲＡＩＮＩＮＧ（訓練），ＦＩＧＨＴ（攻撃），ＴＡＬＫ（会話），ＴＩＭＥ（メッセージの表示時間の設定），ＬＯＡＤ／ＳＡＶＥ　ＤＡＴＡ（データのロード，セーブ）などのコマンドがあり，さらにそれぞれのコマンドが細かくわかれているんだ。

それでは，各コマンドについて説明しよう。

まずは「ＲＥＳＴ」。これは，体力（黄色の棒グラフ）が少なくなってきたときに使用する。これを選択すると，休息の手段（普通に休む，睡眠），仲間がいるときはみはりをつけるかどうか，休息する時間は…などと細かく設定できるんだ。

とにかく，ゲームをはじめて間もないときは（長時間歩くだけで体力が減る）多用するので，近くに敵がいないかどうかとかどのくらい休むとどのくらい体力が復活するのかを調べておくほうが安全だネ。

つぎに「ＴＲＡＩＮＩＮＧ」。これは，キャラクターの能力を高めるもので，高められる能力は，「体力」「射撃」「超能力」の三つだ。

トレーニングをすると，ＦＯＯＤ（食べ物）を消費するし，人によって伸びる能力がちがう点にも注意してほしい。

通常のＲ．Ｐ．Ｇでは，敵との戦闘により自分の能力を高めていくのだけど，ラスト　ウォーは，その概念をくつがえしてしまった感がある。良いとか悪いとかは別として，画期的なことだと思う。

「ＦＩＧＨＴ」を選択すると，エンカウント（敵に遭遇すること）する前，つまり自分の周囲にいる敵に対して戦いを挑（いど）むことができる。

これは，俗にいうリアルタイムＲ．Ｐ．Ｇでは，ごく普通のことだけど，非リアルタイム・タイプのＲ．Ｐ．Ｇでは非常にめずらしい（もしかしたらはじめてでは？）。

攻撃方法はＰＯＷＥＲ（力）かＥＳＰ（超能力）のいずれかで，ＥＳＰなら，より遠くの敵にも攻撃可能だ。

他には，パーティを組んでいる仲間と話せる「ＴＡＬＫ」，戦闘時に使用するＡＢＯＩＤ（アボイド……敵の攻撃をよける），ＥＳＣＡＰＥ（エスケープ……逃げる）もＨＩＤＥ（ハイド……隠れる）とＲＵＮＡＷＡＹ（ランナウェイ……逃走する）の二つの中から選べる。

「降伏」したり「わいろ」を使ったりできる点など，もうＲ．Ｐ．Ｇじゃなく，シミュレーションと呼んだほうがいいのではないだろうか？

殺すか，逃げるかの殺伐（さつばつ）としたものではなく，もっと柔軟性に富んだＲ．Ｐ．Ｇだと言えるだろう。

独り言

ゲームのシステムは，なかなか良くできているけど，シナリオやプログラム・テクニックが，それに追いついていないと思う。

最近のＲ．Ｐ．Ｇは，なぜか遅くて（特にディスクのアクセスが），損しているケースが非常に多い。これでは，せっかくの内容がだいなしになってしまうのでは？もっと遊ぶほうの身になってくれると，ウレシイのだけど……。

あっ，それから，レーベンプロさんのやってるシナリオ募集を他のメーカーでもやらないかなあ。実は，ボクもＲ．Ｐ．Ｇのシナリオを作ってみたいのです。

★「ラスト　ウォー」の問い合わせ先：〒150 東京都渋谷区松濤１－21－14　レーベンプロ
㈱「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



ドラゴンクエスト

エニックス

Written by 手塚一郎

ものがたり

いにしえの昔，ここアレフガルドの地は闇に包まれていました。

しかし，伝説の勇者ロトが，闇の支配者であった魔王を倒し，神から授(さずか)った光の玉で魔物たちを封じこめたので，この地に平和が訪れたといわれます。

光の玉は，アレフガルドを統治していたラルス１世の手に渡り，長い間，平和が続きました。

しかし，ラルス16世の頃，どこからともなく出現した魔の権化・竜王が，城から光の玉を奪い，闇に閉ざしてしまったのです。

そのため，世界は調和を失い，再び闇の時代がやってきました。

地には魔物たちがあふれ，いく人もの旅人たちが，その毒牙(どくが)にかかりました。かつて旅人たちの目を楽しませた美しい野原も，毒の沼に姿をかえ，人々のゆく手をはばみます。

うわさでは，いくつもの町や村が，魔物たちにより，あとかたもなく滅ぼされたそうです。

アレフガルドの地に再び平和を！

しかし，竜王に戦いを挑んだ勇者たちは，誰ひとりとして生きて帰ってきませんでした。

それから何年が過ぎたでしょうか。

偉大なる予言者ムツヘタは，言いました。

「やがて，この地のどこかに，伝説の勇者ロトの血を引く者が現われる。その者が，竜王を滅ぼすであろう」と。

そう，伝説の勇者ロトの血を引く者，それが，あなたです。

この地に残る，勇者たちの数々の伝説を拾い集めながら，みごと，竜王を倒してください。

あなたの冒険は，今，はじまったのです。

ファミコンにおけるRPG

RPG（ロールプレイング・ゲーム）っていうのは，今までボードゲーム，あるいはパソコンで楽しむものだった。

ファミコンでは，できないものだとされていた。もちろん，十字ボタンとボタンが二つのコントローラーでRPGをプレイするのが不可能だというわけではない。ハイドライドなどに代表される，「リアルタイムRPG」などどいうのは，それなりにウケただろう。だけど，今，パソコンではやっている，いわゆる「非リアルタイムRPG」は，どうだろう？　なにしろ，反射神経というものが必要ないのだ。

ところが，ここに注目すべきファミコンRPGが出現した。裏ワザだ！　とか，隠れキャラだ！　なんてことばかりいってるファミコン・ユーザー（ボクに言わせれば，あれはクダラナイ）に，ぜひプレイしてほしい。純粋に楽しめるゲームが少ない中，ひさびさに登場した秀作だと思う。そして。これを機会にゲームの本当のおもしろさを知ってほしいのだけど……。もちろん，RPGマニアにも，おすすめできるヨ！

ドラゴンクエストって何？

いろいろな雑誌にも紹介されているが，このエニックスのドラゴンクエストは，「シナリオ：堀井雄二／プログラム：チュンソフト／モンスターデザイン：鳥山　明/音楽：すぎやまこういち」という，売り言葉がかなり目立つ。たしかに，このスタッフなら，かなりデキのいいソフトを期待できるんだけど，遊ぶほうにしたら「おもしろければ，スタッフは誰でもいい」に決まっている。こう書くと「ドラゴンクエスト」がつまらないソフトみたいに思われちゃうかもしれないけど，じつは非常におもしろい（パソコンRPGとくらべても，かなり上位にランクされるだろう）。だからこそ，こんな売り言葉は必要ないって思うのだ。

ゲームをはじめよう

ゲームをスタートさせると，まずキミは，王様から「カギ」と「タイマツ」と「ゴールド120」をもらうことができる。これらを，どう使うかはキミの自由だ。

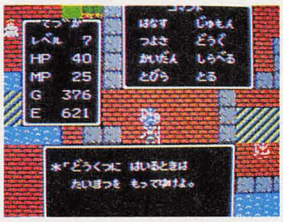
王様の部屋をでると，画面は一変して城内となる。そこには，いろいろな人がいるので，とにかく話しかけて情報を得ていこう。城の中には，カギがないために入れない場所もあるけど，ここは，どこかでカギを手に入れるまであきらめること。

城をでると右上に町が見える。これから長い間続くモンスターとの戦闘のために，イクイップメント（装備）をそろえに行こう。ボクのおすすめ品は「こん棒」だ。「布の服」も買えるけれど，ここはガマン。もう少しGOLDをためて「皮の服」を買ったほうがいいんじゃないかナ？

町をでると，そこは，もうモンスターのウロウロするアルフガルド。ここでEXP（経験値）とGOLD（お金）をとにかく貯めるべく，戦いをくり返すのだ。しかし君のキャラクターはまだ弱すぎるので，なるべく城から離れずに行動しなければならない。城や町のまわりをウロウロして，モンスターとのエンカウント（出会い）を待とう。



▶スタート時の画面。ここでキミは、王様から三つの宝箱を与えられる



▶城の中では、いろいろと有益な情報が得られる。めんどくさがらずに、どんどん話しかけていこう



▶橋を渡ることの恐しさを教えてもらった。レベルが5以下のときは、城から離れるな！



▶魔法使いに話しかけると……。画面は光り、何やら自分のキャラクターに変化が……

ドラゴンクエスト・モンスター図鑑

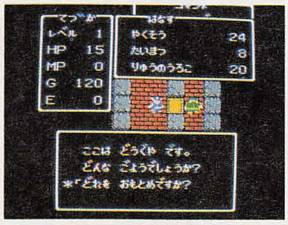


最後に

ファミコン初の非リアルタイム・バトルモードを持ったゲームということで，ボクは非常に注目している。リアルタイム・ゲームが主流のなかで，はたしてユーザーに受け入れられるだろうか？　もしこれが受け入れられてRPGのおもしろさがわかってもらえたとしたら，さらに多くのRPGが発売されるだろう。

最近，少し活気のないファミコン界に新風を送りこむのはRPGしかないと思っているのだが，そんな大きな期待をかけても安心できる，そんなソフトなんだ。ドラゴンクエストっていうのは……。

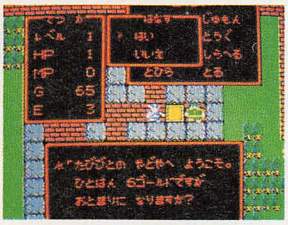
買って得するソフトの一つだ！



▶道具屋はけっこう便利なものが多い。H・P（ヒット・ポイント）を回復させる薬草は長旅にはかかせないネ



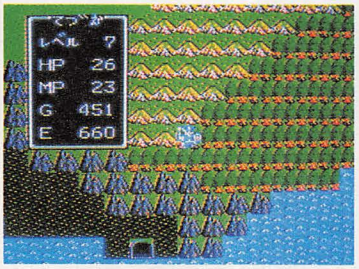
▶モンスターに出会ってしまった。戦闘モードでは「戦う」「逃げる」「呪文」「道具」のコマンドが使える



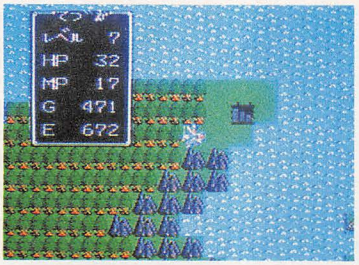
▶H・Pが少なくなると，メッセージなどの表示が赤くなる。宿屋で休んでH・Pを回復させよう



▲自身のキャラクターが強くなると，逃げだすモンスターも出てくるゾ！　これもRPGの楽しさだネ



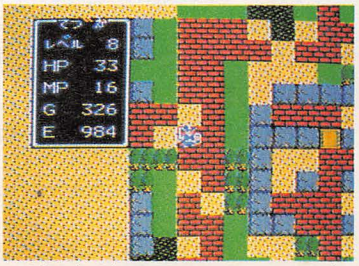
▲おっ，洞窟を発見したゾ！　だけど，ここに行くには岩山がジャマだ。近くにあるからスグに行けるというわけにはいかないのだ



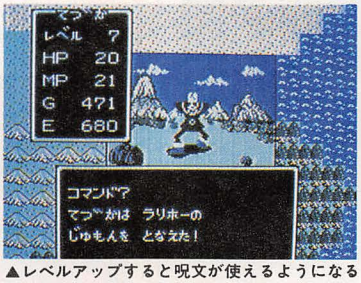
▲今度は階段を見つけた。この下には何がひそんでいるのだろう。敵か味方か？それとも……



▲経験値がたまるとレベルアップすることができる。写真では，「力」「すばやさ」「最大H・P」があがったところだ



▲砂漠の真ん中にも街があった。が，何か変だ。人がいない……。キミはどこかで，この町のことを耳にしたハズだ！



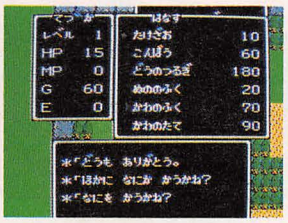
▲レベルアップすると呪文が使えるようになるんだ。ちなみに「ラリホー」というのは敵を眠らせる呪文さっ！



▲いわゆるパスワードが，これだ！　1日や2日で終わるゲームじゃないもんネ。くれぐれもパスワードをまちがえないように!!

やがて，待ちに待った(?)モンスターとのエンカウントだ。最初のころは，スライムやスライムベス以外の敵とは戦ってはダメ。とにかく弱い敵と戦いまくり，経験を積み，GOLDをかせいで(巻きあげて?)成長していくしかない。このへんは，パソコンのRPGと全然変わらないし，特別な約束ごともないので，はじめてRPGをプレイする人でも簡単だネ。

また，このドラゴンクエストでは，他のキャラクターとの会話に大きな比重がおかれている。登場するキャラクター全部に話しかけるのはもちろんのこと，必要とあればそれらの言葉をメモっていくようにしよう。



▶ここが武器を売っている店だ。何を買うのかは自由だけど，あまり無理をした買い物はしないほうがいいヨ

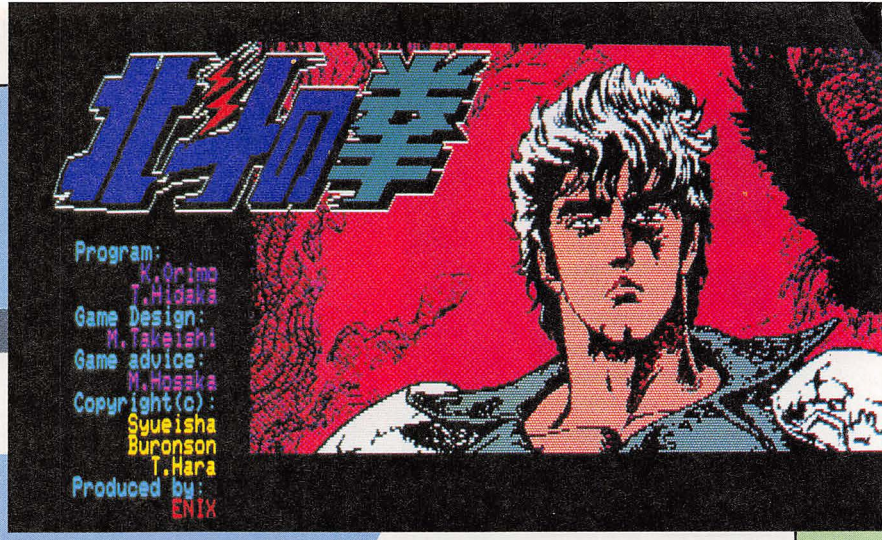
★「ドラゴンクエスト」の問い合わせ先：〒160 東京都新宿区西新宿8－20－2　新宿アイリスビル
7F　㈱エニックス「マイコンBASICマガジン」係

for
PC-8801シリーズ
（5インチディスク版2枚組）
価格：6,800円

ENIX

北斗の拳

チャレンジ！アドベンチャー・ゲーム



Written by 山下 章

Hello.！

みんな，6月2日って何の日だか知ってる？　じつは何を隠そう，ボクの誕生日なのだ!!　もう過ぎちゃったけど，まだプレゼントは受付中だョ（「山下　章の誕生日プレゼント係」というのを勝手に作って，テレホンカードを送ってくれた大西真佐雄クン，どうもアリガト）。

そうそう，おかげさまで「チャレンジ！AVG&RPG」はすでに第4刷で，みなさんからたくさんの感動のお手紙をいただいている。ボクはすでに次回作を企画中だから楽しみにしていてネ。

なお，今月のチャレ・アベにはミーハークイズがあるので，247ページを見てどしどし応募してくれ。

さて，今月のソフトは，発売以来スゴイ人気の「北斗の拳」だ。この作品は，原作の1～10話をもとに忠実にAVG化されている。選択式のコマンド入力，アニメ処理たっぷりの戦闘モードなど，見るべき点が多い。

ゲームはわりと簡単（ボクはひと晩で解いてしまった）だが，不条理のないストーリー展開は，必ずキミを満足させてくれることだろう。ファンの人には，絶対におすすめの一作だ!!

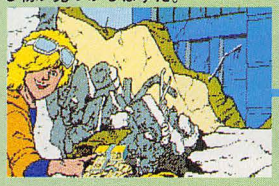
P.S.私に解けないアドベンチャー・ゲームはない!!

プロローグ

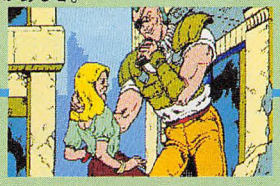
199X年，世界は核の炎に包まれた。海は枯れ，地は裂け，あらゆる生き物は死滅したかに見えた……。しかし，人類は死滅していなかった!!　そこには力のある者のみが生き残る，弱肉強食の時代が生まれていた……。

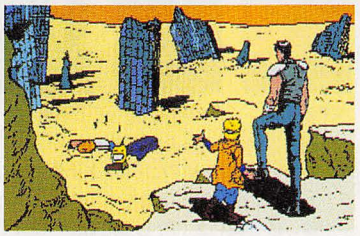


いたるところにある，ゴミ・ゴミ・ゴミ。丘のようになっているけど，よーく捜せば，きっと思わぬ掘りだし物が見つかるはずだ。

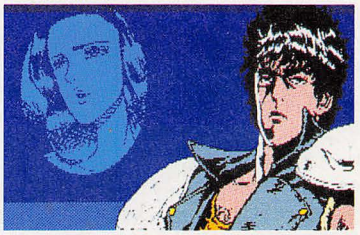


タイヘンだ！　おばあさんがアイパッチに襲われている!!　利口な人なら，ここで何をしたらいいのか，すぐにわかるよね。このおばあさんを助けてあげると，あとでいいことがあるョ。





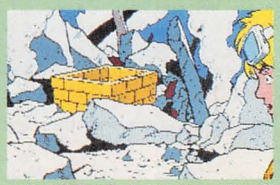
その頃，北斗神拳の伝承者であるケンシロウは，バットという相棒をつれてサザンクロスへと向かっていた。南斗聖拳の使い手であるシンから，愛するユリアを取りもどすために…。



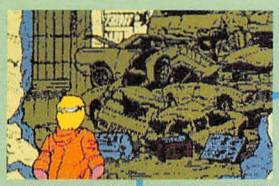


シーン1 "旅立ち編"

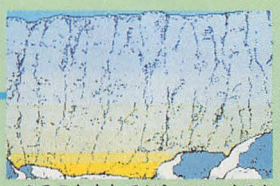
このシーンでの目的は，水と食料と砂漠ごえのための乗り物を手に入れることだ。写真マップは，キミにとって，とても役に立ってくれるのサ。ユリアよ待っていてくれ！



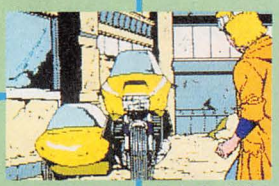
この場面を見たキミは，一瞬，目を見はることだろう。そう，こんな場所に井戸があったのだ!!



さびついた車がつみかさねてあるスクラップ場——ゲームはここからスタート。ちょっと見ただけでは何も見つからないけど……。



あることをしてからここへくると悪の3人組が目の前に現れる。うわさに聞いているのが，コイツらのくりかえしてきた悪事のかずかず…。こんなヤツらは，北斗神拳で倒すしかない。



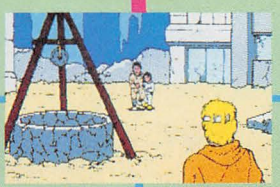
このサイドカーを使えば，砂漠を越えてサザンクロスへ行くことができる。しかし，エンジンをかけるためには，××が必要だし，サイドカーの調子もあまり良くないようだ。



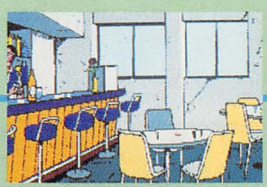
ここは井戸の中。ある物を持っていれば，降りてくることができる。さらに，×××を持っていれば，明るくすることだって……。地面をよーく見てみなヨ！



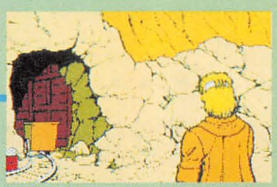
彼女はこのゲームのために作られたニュー・キャラクターで，レイラという。いくら美人だからって，あんまり仲良くしちゃダメダヨ。



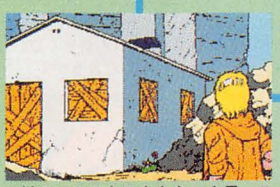
枯れた井戸がある。いろいろとやってからここへくると，この写真のように子供たちが現れるんだ。一見すると，兄妹とも見える彼らとは友好的におつきあいしたほうがいい。



こんな荒れた時代でも酒場はある。この店のマスターは，食料に関してのカギを握っているんだ。しかし，その前に×××をもらっておくべし。この世の中も，利益優先だということを考えて……。



いまや人っ子ひとりいない廃坑だ。この場面でも大切なアイテムが手に入る。だけど，トロッコに乗っちゃうと，思わず行きすぎ！　裏目にでたって，しらないよーだ。



村のスミにあるきたない小屋。ここに重大な秘密が隠されている!!それに，気づくか気づかないかはキミしだいだけどね。



へんなジイさんがフラフラと歩いている。このゲームでは，登場人物すべてがなにか情報を持っていると思ってまちがいない。ちなみに，このジイさんは，あとで再登場することになるんだ。



またもや敵が現れた。シンの手下のひとり，怪人とも呼ばれているクラブだ!!　今こそ北斗神拳を使うときだぜ！



敵を倒したら，とにかく死体をさがしまくれ!!コイツのどこかに，きっと何かが隠されているはずなのだが……。

キャラクター紹介

●ケンシロウ



北斗神拳伝承者。北斗四兄弟の末弟。哀しみを背負った彼の目は，この戦いの時代に何を見るのか？

●シン



南斗6聖拳のひとり。ケンシロウからユリアを奪い去り，サザンクロスに一大帝国を築いている。シンを倒すことが，このゲームの最終目的だ！

●ユリア



ケンシロウの恋人。シンに連れ去られて，サザンクロスに幽閉されているという。一説によると，彼女には南斗の血が流れているそうなのだが…。

●バット



ケンシロウとともに冒険をする少年。ずるがしこそうだが，根は素直。

●アイパッチ



●コング



●ジャック



●クラブ



●ダイヤ



●スペード



●ハート



シーン2
"サザンクロス編"

舞台は，砂漠をぬけてサザンクロスへとうつっていく。ここでキミが行なうべき本題は，村人たちが残した手がかりをたよりにシンを倒すことだ！



ここは晴海埠頭――じゃなかったガソリン・スタンド。村で会ったレイラという女性と，再び会いまみえることができる。彼女は，いったい何のためにここにいるのだろう？



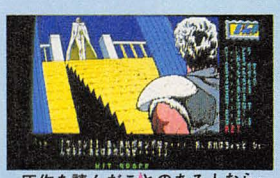
四天王のひとり，ハートが現れた！　ヤツは，拳法をふせぐ肉体を持っているのだそうだ。コイツの秘孔(ひこう)はどこなんだ～？



サイドカーに乗って，砂漠を進んでいくケンとバット。その行く手が突然爆発して……。



砂の中から現れたのは，アイパッチの兄であるジャックだ！　コイツは強行突破するしかない。ちなみにこの場面では，とても大切な情報を得ることができるヨ。



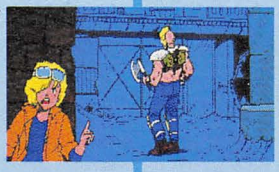
原作を読んだことのある人なら，この場面にきっと感動してくれることだろう。いよいよケンシロウとシンとの一騎打ちなのだ。果たして，キミにはシンの秘孔の位置がわかるだろうか？　このゲームのエンディングは感動的だぜ!!



ようやくサザンクロスの街にたどり着くことができた。囲いの中にはいったい何があるというのだろう？　このシンの牙城の内側に入るためには，アレを使って……。選択をまちがえないように。



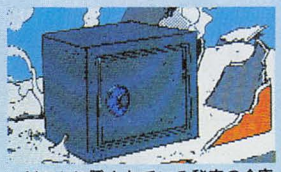
ウ～ン，かっこいい！　ケンシロウ，シン，それにユリア――「オレたちの戦いはまだ終わっていない」の名セリフが聞けるゾ!!



ムムッ，あんなところに見張りがいるゾ。他の仲間に連絡されないうちに，早く倒さねば！　倒したあとは，里見八犬伝じゃないけれど，××に暗号が……。



ついに最後の扉の前にやってきた。この部屋の中に宿敵のシンがいるのだ。ただし，そう簡単には，この扉は開いてくれない。持ち物を使ってひとくふうが必要だ。



どこかに隠されている秘密の金庫。この中には，何が入っているのだろう？





階段のまわりにおり重なった死体の山――。こうなることを予想できたのは，神か御仏(みほとけ)か……死体を××××すれば，いよいよ答えがわかるのだ（しかし，わざとらしい文章だなあ）。



しまった！　落とし穴に落ちてしまった!!　よーし，あそこにあるクイを利用してやろう。



扉をくぐると，巨大な仁王像がキミたちの目の前に立ちふさがった。この像のどれかひとつをいじくると，最後の扉の前へ行けるんだ。でも，それをまちがえると――ア，消えた！　そう，像が消えてキミたちは……。



この建物が，シンのいる王宮(？)だ。もちろん，中へ入っていかなければいけないんだけど，入口の扉には，しっかりとカギがかかっている。この扉を開けると，じつにリアルな"ギーッ"という音が聞こえるんだ。



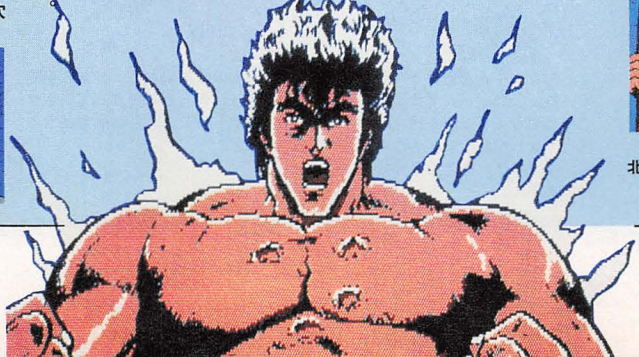
首つりをして死んでいる人がいる。シンの手下に組みこまれるのがイヤで，自殺をしたのだろうか？　それとも，ここで残虐(ざんぎゃく)なリンチが行なわれたのだろうか？

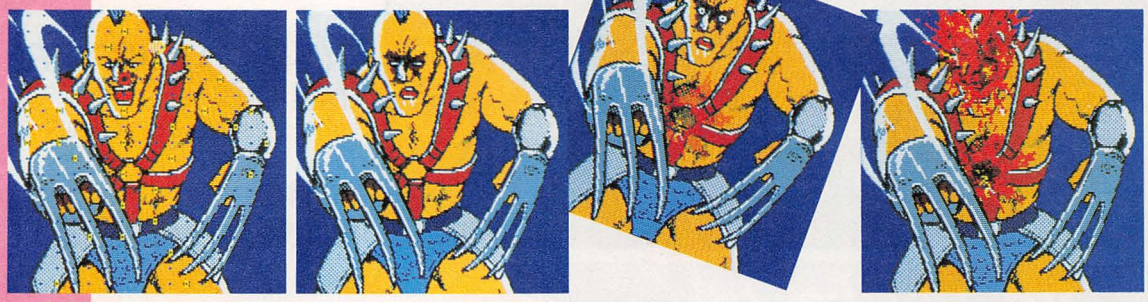


床に散らばった，岩・岩・岩。いろいろといじくって，この落とし穴からの脱出方法を考えてみよう。

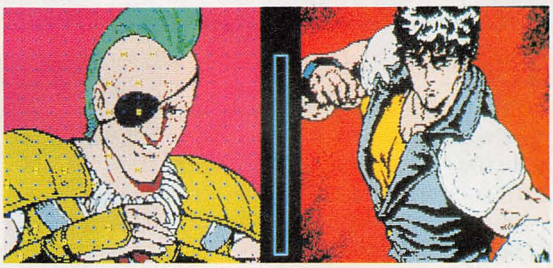


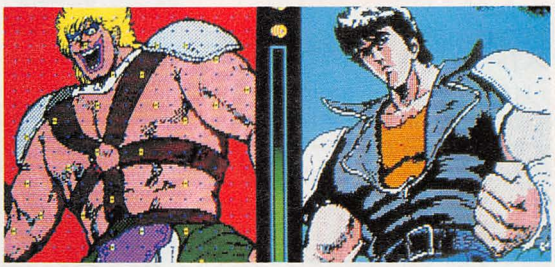
四天王のひとり，ダイヤが出現！　北斗神拳の奥義をさく裂させろ！

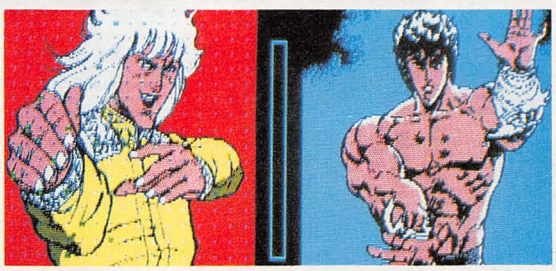




キミには奥技がキワメられるか!?
これが戦闘モードだ!!







「北斗の拳」といえば，売り物はやっぱりあの迫力のある戦闘シーン。パソコンのソフトで，それをどこまで忠実に再現できるか，疑問に思っている人も多いと思う。

ところが，このゲームでは，アニメーション処理を取り入れて，それをみごとに再現しているのだ。ＰＣ－8801ｍｋⅡＳＲが「あたたた……」としゃべるばかりでなく，敵の体もモコモコとふくらんで「ひでぶっ!!」と大爆発！　ウ～ム，これはスゴイ。

このモードのやりかたは，自分の拳のマークを移動させて，敵の秘孔の位置に重ねあわせればＯＫ。しかし，敵の拳のマークが邪魔をしにくるから，それをよけなければならない。

また，敵によって効果のある秘孔ポイント２か所（シンは３か所）が決まっているので，その２か所をピタリと指定しなければいけないのだ。だから，どこかで敵の弱点に関する情報を聞いておかないと，秘孔の位置をあてることはかなりむずかしいだろうね。

さらに，敵を倒すと，例によって奥技の名前が画面に表示されるのだ！

このゲームにでてくる奥技の名前をザッと書くと――北斗断骨筋，北斗戯頭拳，北斗柔破斬，北斗残悔拳，北斗壊骨拳，交首破顔拳……。

どう，これを読んでるだけでも，やってみたくなったでしょ？



プ～ンといい香りがすると思ったら，シンの手下たちが宿舎で食事をしていた(？)。この中には，スペードという強敵がいる。キミはすでにどこかで，コイツの弱点に関する情報を得ているよね。

これぞ究極のクイズ!!アイドルかくれんぼ2
～ヤーマシターの復活～

さあ，いよいよやってきたお楽しみのミーハークイズ第３弾。今回のクイズは，ボクが約１日近くもかけて作った究極のクイズだ。

ここで挑戦してくれる諸君に言っておこう。どんなことがあっても不条理などと言わないように。なにしろ，このクイズは５月号の屈辱を晴らすためにボクが執念で作ったものだからだ。よって完全正解できる人物は，だれひとりとしていないであろう。フッフッフッ……。

それでは問題！　今月のこのチャレ・アベの４ページの中のどこかに，女性アイドルの名字か名前が隠されている。それをすべてあててみてくれ！　ただし，その女性アイドルには，つぎの二つの制限がある。

①５月12日付のオリコン(「象さんのすきゃんてぃー」が初登場１位を飾った週）でベスト30位以内に入っていること。

②おニャン子クラブにかぎり，ひとりひとりのメンバー名も答えに含まれる（元おニャン子もいたりして……）。**注**：この「おニャン子クラブ」も答えのひとつだョ。

さらに，今回のクイズにはなんと賞品がついているのだ！　正解者の人には，ドルアーガの塔「トレジャーボックス」とパックランド「ファンタジーパック」のセットをプレゼントしちゃおう（正解多数の場合は抽選になることもあるけど，そんなことは絶対にないのダヨ)。さあ，キミの挑戦を待ってるゾ！

（問題文作成協力：手塚一郎，断空我）

あて先：〒141　東京都品川区東五反田１－11－15
電波新聞社マイコンＢＡＳＩＣマガジン編集部「チャレ・アベ～アイドルかくれんぼ2」係まで。

〆切り：６月23日必着

発　表：８月号（７月８日発売)のレス・アベ

応募要項：必ず見つけたアイドル数を最初に○人と書いてから，(10人や20人ではすまない)，その全名前と隠されている場所を書くこと（ハガキで足りない人は，封筒で応募してもかまわない)。

★「北斗の拳」の問い合わせ先：〒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「マイコンBASICマガジン」係

FINAL ZONE

for PC-8801mkIISR/FR/MR専用
ディスク版2枚組 価格：6,800円

―日本テレネット―
written by YK-2

ファイナルゾーン

はじめに

「アメリカントラック」や「アルバトロス」でおなじみの日本テレネットから，こんどは戦略アクションゲーム「FINAL ZONE」が発売されました。

「すごい！」の一言につきるゲームなので，順を追って攻略法等のレポートをしてまいりましょう。

ストーリー

緊急指令！緊急指令！コードナンバー166。特殊行動隊〝ブラックコブラ〟ノボウイ大尉ニ告グ。マウカ島ノファラオ軍ノ要塞ニ，スーパーウェポン〝GN－16B〟ガ配置サレタ。至急4名ノスペシャリストト合流，完全作動開始前ニ要塞ニ侵入，コレヲ破壊セヨ。小火器ノミ合流地点デ支給スルガ，ソノ他必要ナモノハ現地デ調達サレタシ。

以上

ゲームの内容

な，なんという無責任な指令だっ！これでは戦場におくりだされた5人があまりにもかわいそう…。

というわけで，このゲームには5人の兵士（それぞれボウイ，ハンセン，ジョー，ボンバー，モモコという名がついているんだ）がいて，その中からラウンドごとに，リーダーのボウイを含めた3人までの兵士を選んで，ゲームを進めていくのです。

各面の最終地点にたどり着き，そこの敵を一掃すると面クリアなのですが，そう簡単に事ははこびません。

各面のあちらこちらに隠されたアイテムを使いわけるのはもちろんのこと，このゲームの最大の特徴である「フォーメーション・アタック」を使いこなすかどうかが，勝敗の決め手となるのです。

また，同時に持てる武器は2種類で，一つは手榴弾（しゅりゅうだん），そしてもう一つはバズーカ，ライフル等の銃器類で，これは，それらが落ちているところ（もちろん，画面上には表示されていない）を通ることによって，変わります。武器を取ると音がして，画面上の〝ARMS〟の欄に表示されます。

各面のマップを作ると便利ですョ。

聞いてビックリ！迫真のサウンド

おおっ！す，すごいっ！　なんでこんなにゲームにマッチしているんだっ！システムソフトの「シーナ」以来の感動を覚えた私でありました。

BGMモードもついてるし，サウンドマニア必聴（？）デスゾ！　ちなみに私はエンディングと2面，5面の音楽が好きです。

見てオドロキ！フルカラースクロール

うわ～っ，よくここまでやったなァ…。本当に88SRかと思っちゃうほどでした。ウワサでは6重の処理をしているとかいないとか…。

とにかく，88SRはじまって以来の特種スクロールがゲーム中からエンディングまでじ～っくりたんのうできちゃうのデス。

読んで感動！ストーリー

僕がこのゲームで一番気に入ったのがコレです。

登場キャラクター

ボウイを含めた3人まで選んでゲームを進める



▲ランディー・ハンセン。バズーカの名人。足はのろいがけっこう役にたつ



▲リン・モモコ。ナイフを連射してくれる，なかなかの強者（つわもの）。私はこの人，いちばん好きです



▲カール・ジョー。インディアンの血を引くボウガンの使い手，物語中ではけっこう生意気！足が早い



◀ダコタ・ボンバー。根っからのマシンガン狂。クールな性格



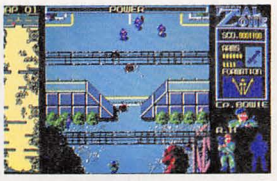
▶主人公のボウイ大尉。君があやつるんだ



◀アイリーン・ヴェルダー大佐。PM戦線においてボウイ元中尉の上司だったのだが…



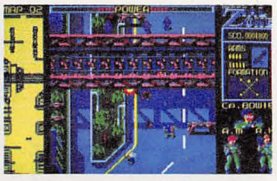
▲1面スタート！　青い頭がボウイ大尉。画面の位置のバズーカはなるべく取っておこう！



▲あれれっ，死んじゃったー。1面は全6面中で2番目くらいにむずかしい。君はのりこえられるかな？



▲2面ではモモコ，ハンセンを使ったクロスフォーメーションできり抜けろ！　トの字の上部にバズーカあり



▲見てください！この美しいグラフィック！鉄橋の下をちゃんと人が通るんですよ！

★ファイナルゾーンの問い合わせ先：〒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 ㈱日本テレネット「マイコンBASICマガジン」係

各面の最初に登場人物達がアニメーション(!)で会話をする(画面にセリフがでる)のですが,セリフの良さでしょうか,ときどき「じ～ん」とくるんですよネエ。

難関の4面を突破した後のボンバーの態度なんか,特に感動しました。映画を見ている感じなんです。

本当にのめり込んでしまうんです,このゲーム。

全面共通攻略法

このゲームはかなり難度が高いのですが,今からあげることに気をつければ,ゲーム進行は比較的楽になるはずです。参考にしてください。

1：敵にはさまれるな…

敵にはさまれると動けなくなり,不利になるので注意してください。

2：アイテムの選択をまちがえるな…

面によって有利なアイテムは異なります。マップを作りながら考えていくといいですよ。

3：バズーカ部隊に気をつけろ…

バズーカは弾を直接くらうぶんには,たいしたことがないのですが,着弾点での威力はものすごく,2,3発くらうと死んでしまいます。

十分気をつけましょう。

4：フォーメーションを的確に…

マップのところどころには,通りにくいところもあるので,場所に合ったフォーメーションを作ることが大切です。

最後に

以上のようになにからなにまですごいゲームなのですが,ちょっと敵の弾との見わけがつきにくいのが残念ですね。でも,その点については慣れるまでやりこめば解決できると思いますよ。

テレネットさん!この調子でこれからもシューティング・ゲームを作ってください。期待してますョ。

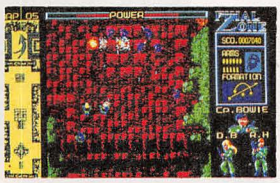
P.S…マップ作りとアイテムさがしを手つだってくれた,あんちゃんとKEN君,どうもありがとう!

▼3面。画面のように狭いところがあるので,なるべく2人フォーメーションで!

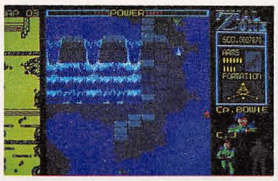


▼もっともむずかしい4面。足の早いジョーを連れていくと便利

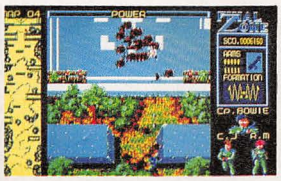




▼3面の最後。この面は一番カンタンだ!バズーカを持っていればなお楽勝♪



▼4面最後。画面下方の狭いところは,バズーカの着弾点になりやすい!こっちもバズーカで対抗ダ!!



▲5面は古代遺石が舞台。画面のボウイのところにはガスマスクがある。これを取っておくと…

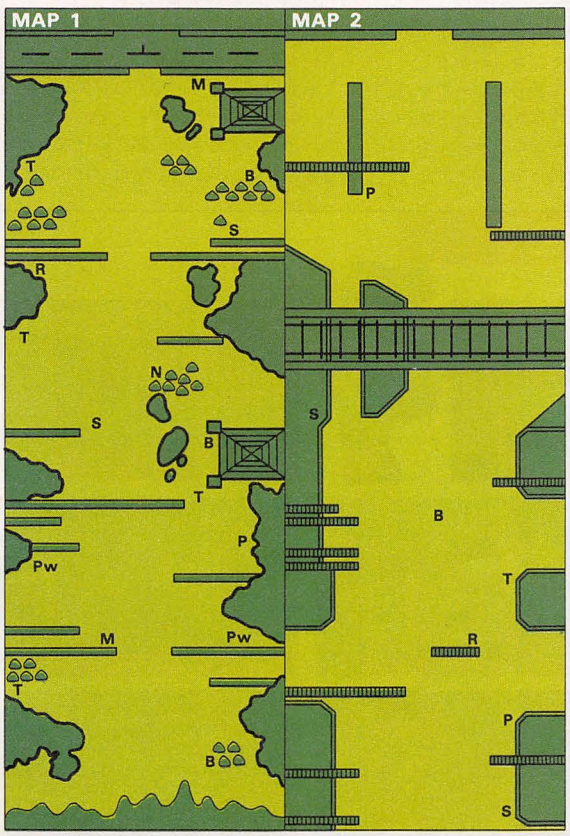


▲ぎゃ～っ,毒ガスだぁ～!! でもマスクがあるから安心だいっ!!



▲みごと作戦に成功!!GN-16Bは大爆発を起こした!

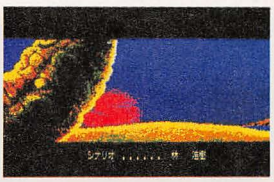




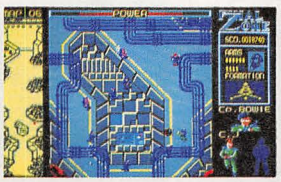
▲マップ1,2の武器のある位置　B：バズーカ T：弾 M：マシンガン Pw：パワー P：ピストル S：手りゅう弾 N：ナイフ R：ライフル

▲5面最後。画面中央右にはヴェルダー大佐が…。ここを突破すればいよいよ最終面だ!

▲エンディングその1。象が右に,夕日が下に流れる2重スクロール!!



▲最終面は2人フォーメーションで行なったほうがいい。弾の残量に気を付けろ



▲これが感動のラスト。見あげる空の中を5人の戦士が流れていく。ぜひこのシーンを見てください!!



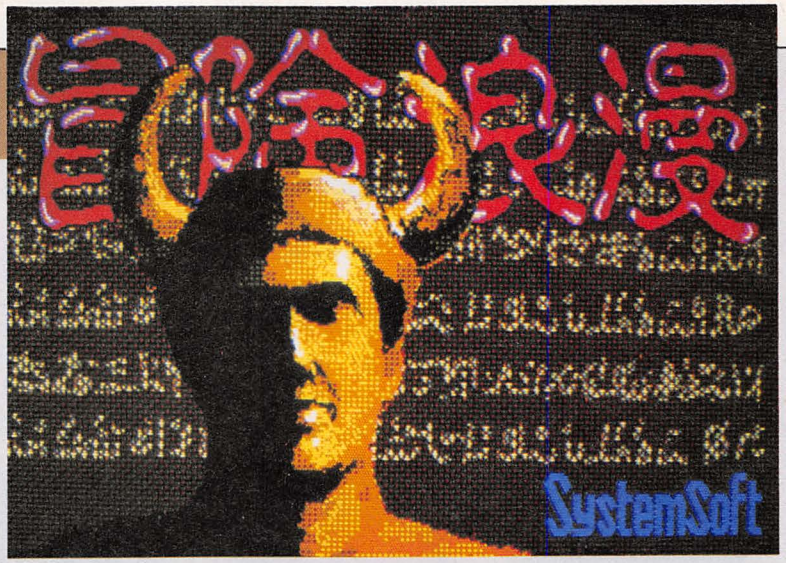
▲やったァ～!! 全面クリアだ!! 思えば長い道のりであった…



▲エンディングその2。作戦に失敗すると,このエンディングになる。最後のセリフがとても悲しい…



for PC-8801mkIISR/TR/FR/MR



冒険浪漫【ぼうけんろまん】

システムソフト
Written by 手塚一郎

プロローグ

主人公の名はドタ。彼の父親は国立インスアーカム大学で，日夜研究に明けくれるバイオ科学者であった。純粋に科学的なバイオテクノロジーの研究に行きづまった父親は，偶然にも，チベットの古代都市の発掘中に謎の死を遂げた探険家の遺品から，禁断の古文書「アブドリュラノギグィコ」を発見，科学とその秘法の助けを借り，新生命を創りだそうとする。

しかし，「アブドリュラギグィコ」は，人類がこの世に誕生する以前に地球に君臨した支配者トルゥーダが，地球上の生物に自らの遺伝子を組み込み地獄を再現するために書き残した呪（のろ）われた秘法だった。

かくして，この隠された恐怖の研究の結果，町はよみがえったバイオ・モンスターに占領され，遂にドタの両親と愛する恋人はバイオ・モンスター化されてしまい，リエー・ルの館深く監禁（かんきん）されてしまった。

彼らを救出するには千匹のトルゥーダの怪物を倒し，逆秘法を探りだしてゆくしかない。もし逆秘法に失敗すれば家族や変人は，心も肉体もおぞましきバイオ・モンスターになり果ててしまい，地球は再び，腐乱（ふらん）と猟奇（りょうき）の世界へと化してしまうのだ！

開発コードネーム「ドタの逆襲」

冒険浪漫というゲームのウワサは，かねてから耳にしていた。どうやら，アドベンチャーやＲＰＧ(ロールプレイング・ゲーム)，アクションをゴチャゴチャに混ぜたものらしいということだ。

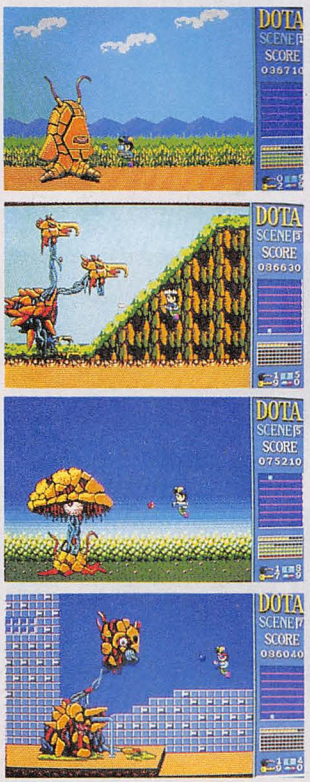
なんだか，よくわからないけど，ボクの大好きなシステムソフトだから，おもしろいにちがいない！なんて勝手に思っていた。

主人公「ドタ」の操作はテンキーとスペース・キーとシフトキーのみ。ルールも，落ちているアイテムを拾って，敵を倒していくというシンプルさ。ルールが複雑なほうがおもしろいなんていう考えは，もう古い。誰もが遊べて，誰もが楽しい。そういうゲームが一番いいに決まってるよネ。

サンプルを手にしたときからボクは，すでにハマッていたのだ。本当に理屈ぬきにおもしろいと思った。

冒険浪漫のおもしろさ＝アイテムの多さ

冒険浪漫にでてくるアイテムは，とにかく多いんだ。それは武器であったり，得点になるものだったり，秘密のドアを開けるカギ，エネルギーやダメージを回復させるもの，頭にかぶるもの，顔につけるものなどなどである。ちょっと見ただけでは，必



呪われたバイオ・モンスターの親玉「トルゥーダ」は4匹だ！



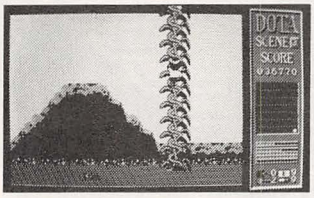
SCENE 1 & 2



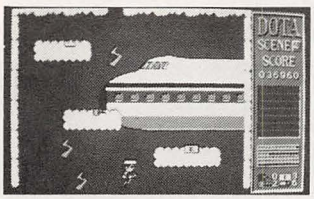
▶なるべく敵をやっつけて進もう。敵をやっつけると出現するアイテムもあるぞ！

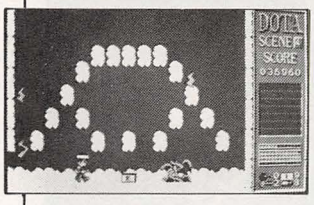
▶カギさえあれば、秘密のドアもこのとおり

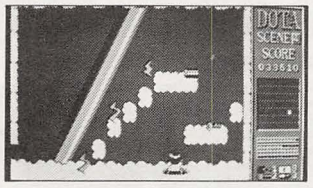
SCENE3&4



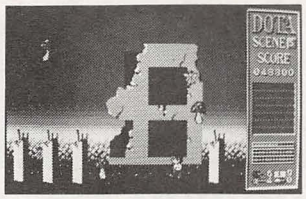
雲の上に登ったりできるゾ！とにかく、この面は驚きの連続だ！



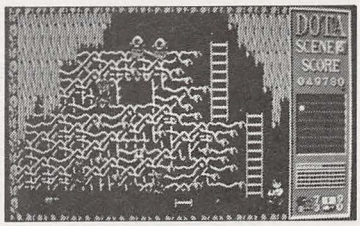


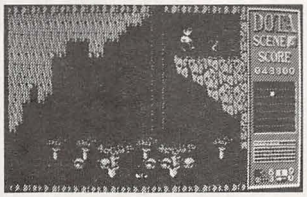


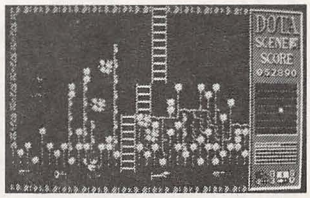
SCENE5&6

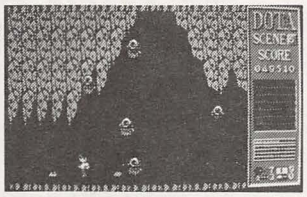


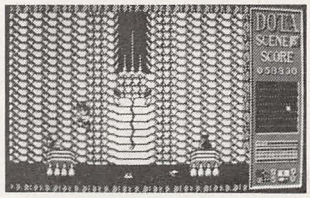
巨大な菌類が支配する世界だ。このシーンはムズカシイので気合いを入れるベシ！





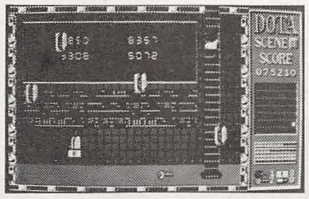


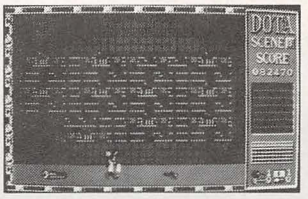


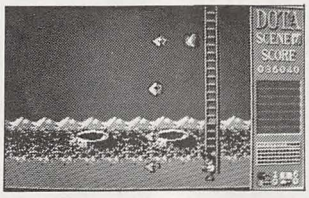


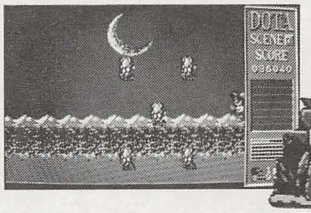
SCENE7&8

場面は一変してＳＦチックに。敵も生き物という感じすらしない。ここをクリアすれば，感動のシーンだ!!











要ないように見えても実は必要だったり，今まで行くことができなかったところに行くことができるようになるアイテムもあるんだ。

それでは，ボクが発見したアイテムの一部を紹介しよう。

◉頭，顔につけるもの

- ●帽子……？
- ●はちまき……？
- ●ヘルメット…？
- ●バイキング…上空からの敵をやっつける。
- ●水中メガネ…水の中に潜れるようになる。
- ●羽のついた帽子……空を飛べるようになる。

◉武器

- ●ナイフ……？
- ●単発銃……単発で弾を撃てる。
- ●サイコガン……？
- ●マシンガン……連発で弾を撃てる。
- ●おにぎり……？
- ●うちわ……？
- ●ダイナマイト……弧（こ）を描いて飛ぶ武器。
- ●ラッパ……？
- ●雲……？

◉アイテム

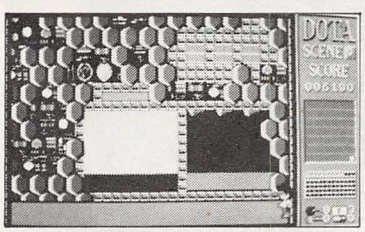
- ●ダイヤ……得点。10個集めると…。
- ●カギ……秘密のドアを開ける。
- ●Ｅマーク……エネルギーを増やす。
- ●キャンディー……？

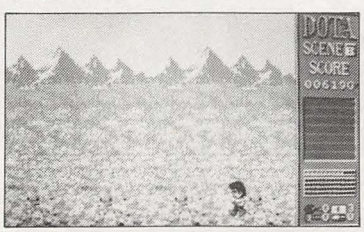
などなど。武器にしても，敵によっては非常に有効であったり，または，まったく役に立たなかったりするんだ。しかも武器を使うとエネルギーが減る（エネルギーが０になると武器は使えない）のでムダには使えない。このように，ちょっぴり頭を使うところもあるヨ！

冒険浪漫っていうのは，今までに発売されたゲームのおもしろい点を集めたという感じがするゲームだ。それも，ただの寄せ集めではなく，完成度の高いゲームに仕上がっているところがスゴイと思う。ＰＣ－8801ｍｋⅡＳＲ以降のユーザーは，絶対見のがしてはいけないソフトだ！

LAST SCENE

コンピュータの内部のようなリエー・ルの館をぬけると……そこは美しい草原だった。君は世界を救ったのだ！





★「冒険浪漫」についてのお問い合わせ先：〒810 福岡市中央区渡辺通２－４－８ 小学館ビル
システムソフト「マイコンBASICマガジン」係

Konami

©コナミ

GRADIUS

グラディウス-10,000,000点への解法-

Written by 手塚一郎

3か月にも渡って紹介してきたFC版グラディウス。今回は最終回なので，特別に「グラディウス10,000,000点への解法」(ウ～ム，どこかで聞いたことがあるゾ) と題して，隠れテク (ボクは〝裏ワザ〟という言葉がキライなんだ)や隠れエクステンド(1UP)などを紹介していきましょう。

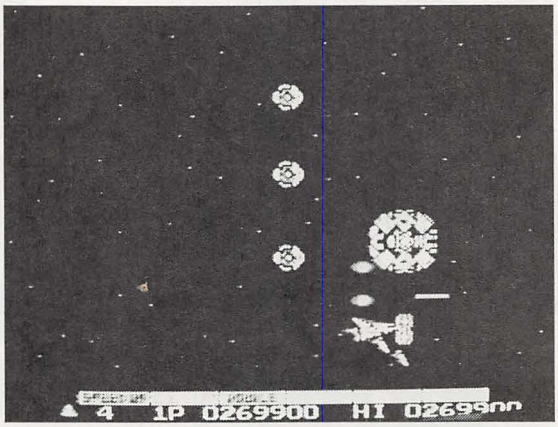
発表会 (ベーマガ5月号を見てネ！) のときは，恐怖の十字ボタンのため，うまくプレイできなかったけど，ジョイスティックさえ使えればこっちのものさっ！スグに極 (きわ) めてしまった。もう少しむずかしければなぁーなんて思ってしまったりするのです。

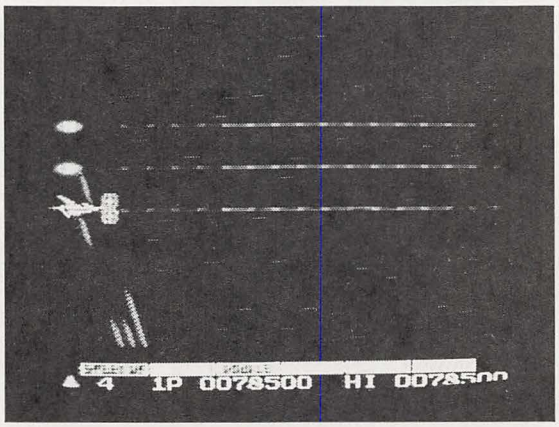
とにかく，よくデキてるソフトなので，まだ買ってない人はスグにお店へ走ろう！

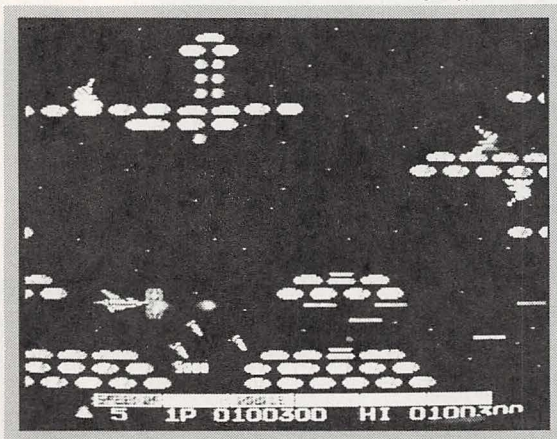
★

➡マザーでハマッている人っているんじゃないかナ？こいつは，ミサイルでも破壊できることを利用すれば簡単なんだ。オプションをマザーに重ねるようにして撃とう！

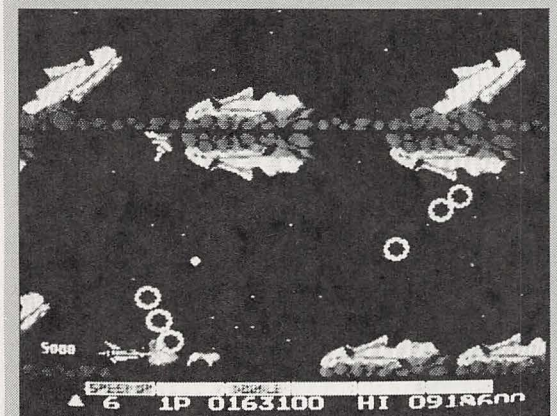
➡レーザーを取ってもボタンをたたかなければならないと思っている人！キミはまだまだアマイぜ!!カプセルのゲージを「?」にあわせておいて，1,000点の位が0のときにカプセルを取ってごらん。もうジョ○ボールはいらない!?



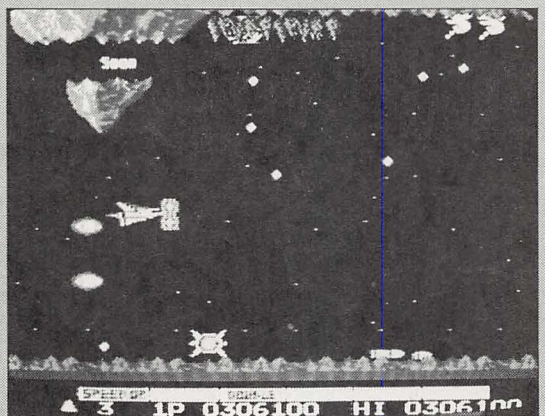




◀ラウンド2

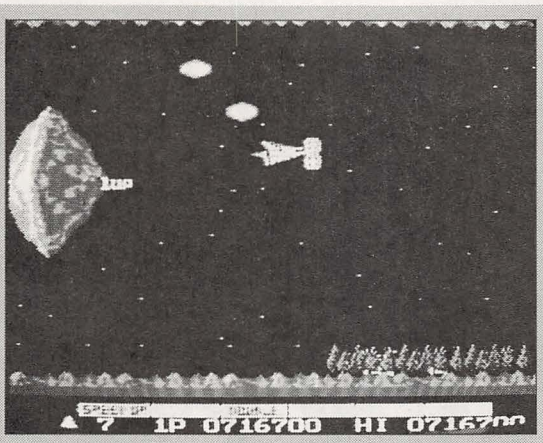


▲ラウンド3

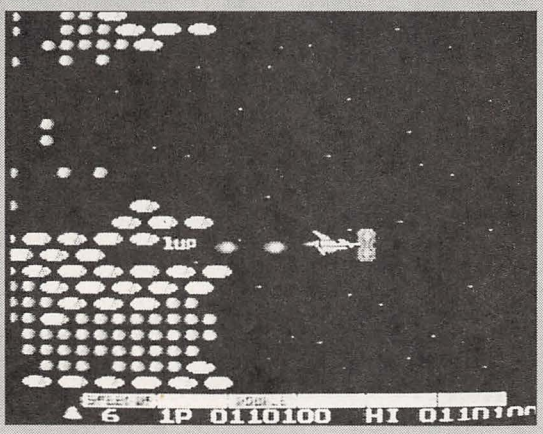


▲ラウンド4

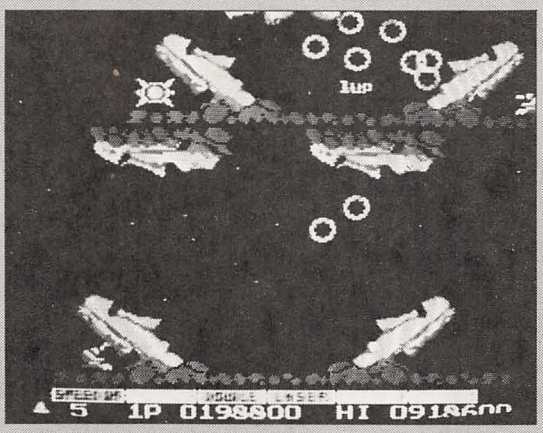
←↙↓ラウンド1の5,000点ボーナスは有名だけど，その他のラウンドはどうかな？さっそくマスターしようネ。



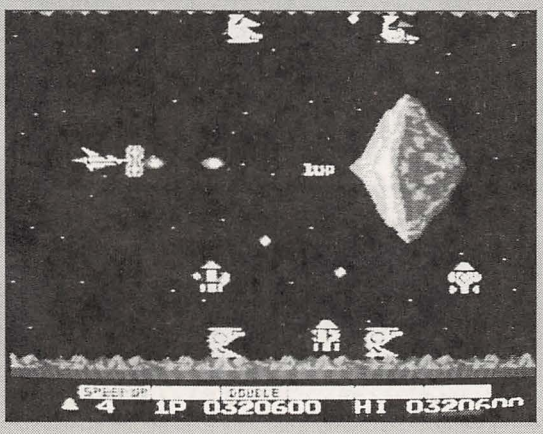
◀ラウンド1



◀ラウンド2

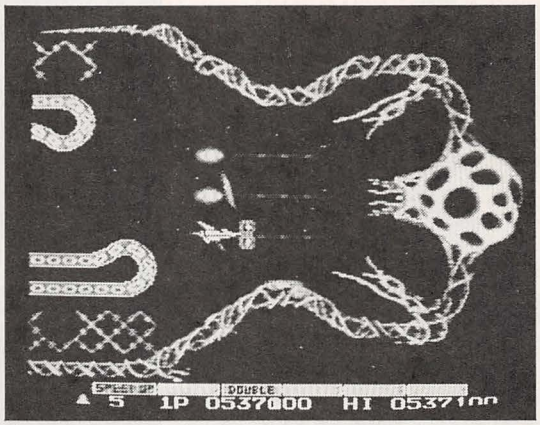


◀ラウンド3

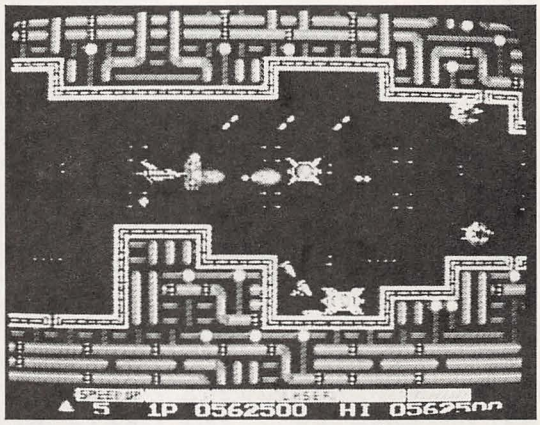


◀ラウンド4

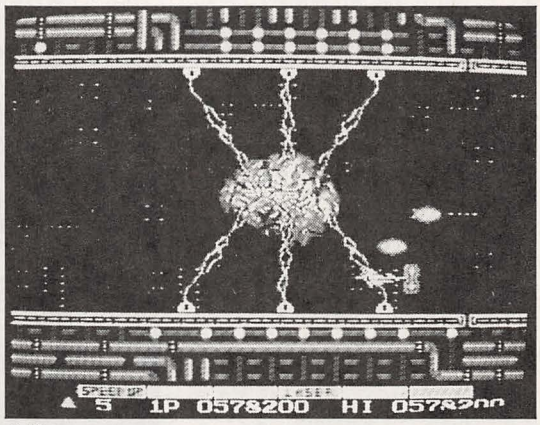
➡グラディウスには1UPもあるゾ。1、000点の位が偶数のときに、そこを通過するだけで1機増えるのさっ！



⬆ここの親玉の吐(は)く玉は1個100ptsだ。オプションをじょうずに配置してかせぐべし（セ，セコイ！）



⬆要塞内部では，ビデオゲームとちがい，ダブルが有効だ。前のほうにでて，敵が出現したと同時に撃て



⬆脳ミソのチューブには当たっても死なないんだぜ

今回紹介した隠れテクやエクステンドの他にも，最初からオプション二つとバリア，そしてスピード・アップ1段階が装備される隠れテクもあるんだ。でも，グラディウスをこよなく愛するボクとしては，使ってほしくない！ゲームのおもしろさは，やっぱりテクニックをみがきながら，自分の力でクリアしていくことだからネ。

P.S コナミからのメッセージを見たい人，ⒶⒷボタンとリセット・ボタンを押してごらん。

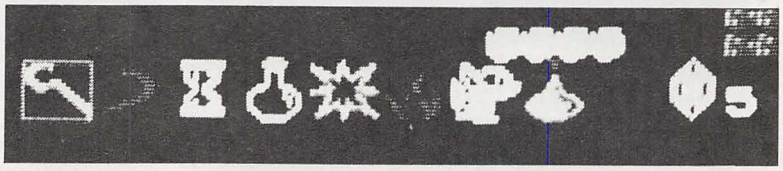


Magical Kid WIZ

MSX 魔法使いウィズ

ソニー

Written by 断空我



「魔法使いウィズ」といえば，ゲーム・センターで遊んだことのある人もいると思いますが,このたびソニーよりMSX用「魔法使いウィズ」が発売されました。さて，このゲーム，いったいどのようなゲームでしょう。?

♥♥♥おはなし

魔法の国のティルト姫が，魔界に住むドラゴンに連れ去られてしまいました。子供ながらに，魔法を誰よりもうまく使える魔法使いの子ウィズはティルト姫を救うため，魔法のつえを手にドラゴンの住むジルバ城へとむかったのでした。

♠♠♠あそびかた

君はウィズを操つり，ティルト姫を救わなければいけません。まず，キー操作を完全にマスターしましょう。

カーソル・キーの左右で，ウィズは前進後退します。上のキーでジャンプ，下のキーで魔法の選択です。そして，スペース・キーで，選んである魔法が使えます。

◆◆◆どんなゲームかな

横スクロールで，右へと進んでいくタイプのゲームです。基本的に上の段と下の段にわかれていて，下の段からジャンプすれば上の段に移ることができます。敵は，スーパー・パンチ以外は前（つまり右）からでてきます。魔法（マジック）はたまに置いてある宝の箱の中にあります。マップはけっこう広く，魔界の森以外にも地下迷宮や魔天井などがあります。

そして，地上界,ダンジョン(地下迷宮),ジルバ城（魔天井）にそれぞれ潜むドラゴンを倒し，カギを手に入れていくのです。

それではマジックの説明をしましょう。

♥　♥

マジックを活用しよう

ゲーム画面の下のほうには，いろいろなキャラクターが表示されています。四角に囲まれているのが，現在スペース・キーで使えるマジックです。さてそれでは，左から順番に説明します。

★**マジック・ステッキ**：ウィズのむいている方向に弾を撃てます。敵によっては，1～2発で倒せないのもいるので注意。このマジックだけは何度でも使えます。

★**カッター**：むいている方向に撃てます。これを撃てば前方の敵を全滅できますが，取ったマジックの数しか使えません。

★**タイム・ストッパー**：敵の動きを止められます。

★**クイック**：ウィズのスピードがアップします。

★**ボンバー**：画面内の敵を全滅できてしまいます。

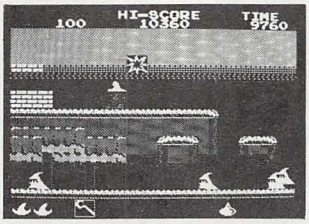
★**ファイアー**：ウィズが無敵になります。でもあまり調子に乗らないほうがいいぞ！

★**ミクラス**：ウィズの味方。しばらく，いっしょに敵と戦ってくれます。

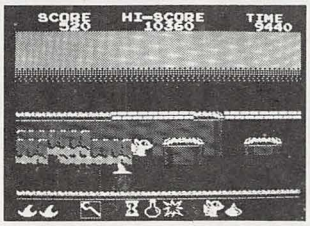
★**ポーション**：敵の魔法にかかると体の色が変わってしまい，パワーダウンしてしまうが，この薬があればだいじょうぶ。

★**クリスタル**：これだけ，持っている数が表示されていますね。これがあれば強敵がきてもへっちゃらだい！

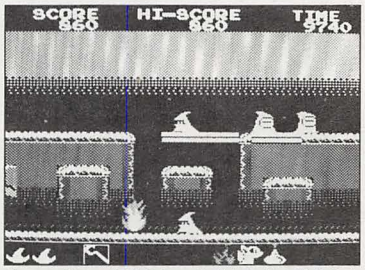
これらのマジックを，場面にあわせてじょうずに使いわけましょう。そして、どんどん前に進んでいきます。いやな敵のときはバックして画面の外にだして消すことができますが，そうするとスーパー・パンチがでやすくなります。上の段にいるか，レンガの上などにいてかわしましょう。もちろん，ジャンプでもよけられます。このスーパー・パンチを利用して，下の段に降りるというテクもありますよ。



◀ボンバーがあれば、一度に画面すべての敵をやっつけられるので心強い

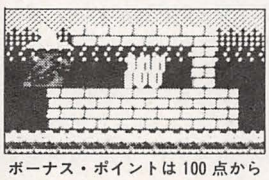


◀ミクラスは、たのもしい味方だよ。ミクラスを呼ぶときは、大きな声で「たのむぞミクラス」とさけぼう(?)

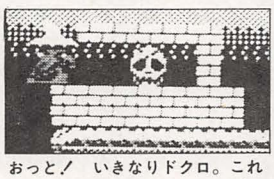


▲ファイアーを使うと，みずから炎の化身となって戦うことができる。べつに焼身自殺しているのではない

レンガの中にはいろいろなものが隠されているぞ。弾をどんどん撃って破壊しよう。



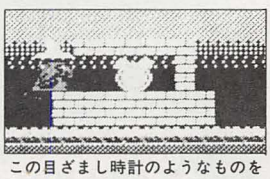
ボーナス・ポイントは100点から500点まである。よゆうがあれば取りたいね



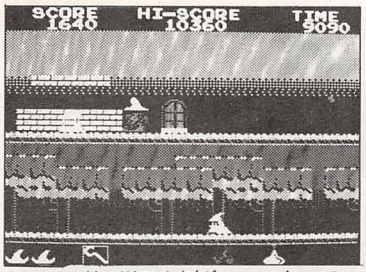
おっと！　いきなりドクロ。これは取らないほうがよさそうだぞ



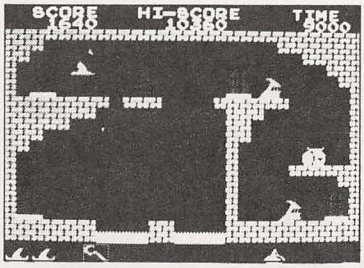
これがうわさの「バイブル」だ！これでマジックがすべて使えるようになる

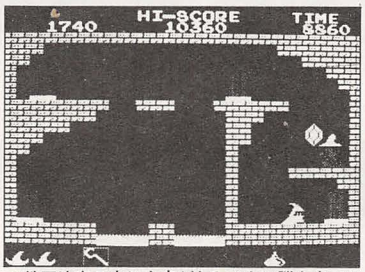


この目ざまし時計のようなものを取ると残りのTIMEが9,990になるよ

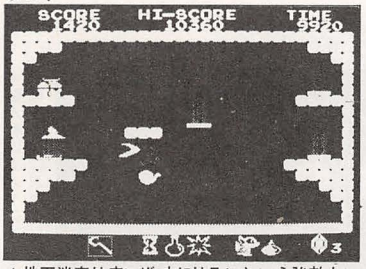


▲このとびらが地下迷宮(ダンジョン)への入口だ。ジャンプ・ボタンで中に入れる





▲地下迷宮の中にも宝がある。これに弾を当てるとクリスタルがあらわれる。しっかりもらっておこう



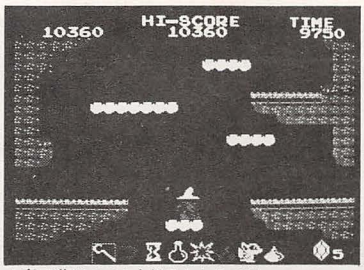
▲地下迷宮は広いぞ。中にはテンという強敵もいるからたいへんだ。ここではカッターでやっつけている

迷路にはなぞがいっぱい

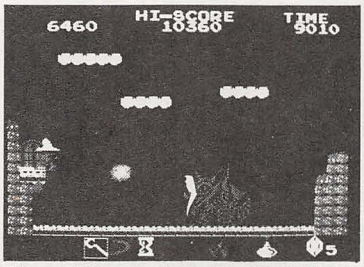
魔界の森には，地下の迷宮や魔天井へ通じているとびらがあり，そこからさらに険(けわ)しい冒険に進まなければいけません。地下迷宮にも，また数々のとびらがあり，別のとびらへと通じています。しかし，先に進めるとびらは限られているのです。君はこのとびらのなぞにいどまなければいけません。そして，クリスタルを手に入れるのです。中には，どうしても進めないところもありますが，ヒントをいうと「とにかく弾を撃て」ということです。そうすればなにかがおこりますよ。

♣♣♣あそんでみて

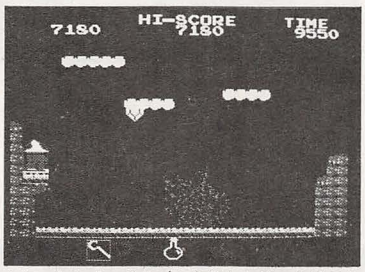
このMSX版ウィズとゲームセンターのものとをくらべてみると，だいぶ異なっています。しかし，それがゲームの楽しさに影響をあたえているというわけではありません。MSX版をやってみて，だいぶむずかしいと感じました。うでに自信のある人でも，なれないうちは苦労するでしょう。しかし，やるほどにじょうずになっていくのがわかるのは楽しい。ゲーム自体のナゾはそれほど深くないが，リアルタイム・ゲームとしての奥は深いと言えるでしょう。とにかくうでに自信のある人は挑戦のしがいのあるゲームです。PS．やってやるぜ！



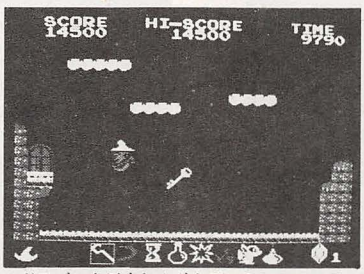
▲魔天井はここからはるか上まで続いている。いちばん上まで登るのはひと苦労だ。この魔天井の入口は，もう1か所，どこかにあるんだ……。



▲こいつが地上のドラゴンだ。ドラゴンは3匹いるが，それぞれヒット・ポイント（耐久力）が異なっている。クリスタルでやっつければ簡単だ。もちろん，根性さえあれば，クリスタルがなくてもやっつけられる。

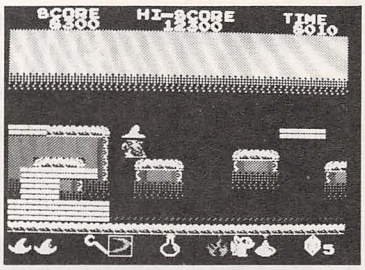


▲やったね！　ドラゴンを倒したぞ。クリスタルが飛んでいるのは，ごあいきょう？

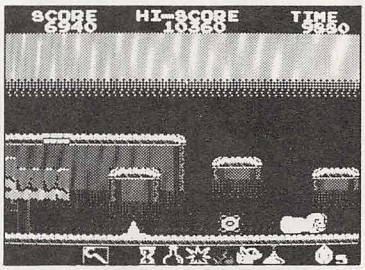


▲ドラゴンを倒すとカギを手に入れることができる。このカギを三つ集めて姫を助けだそう！

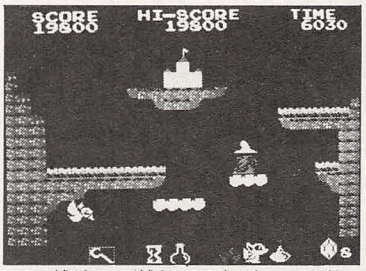
♣　♣　♣



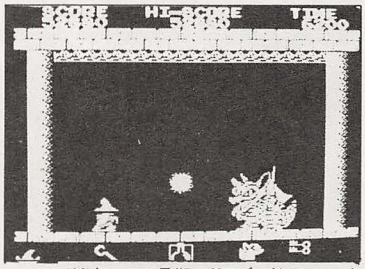
▲ぼうしが飛んでいるぞ。これを取るといったいどうなるのだろう



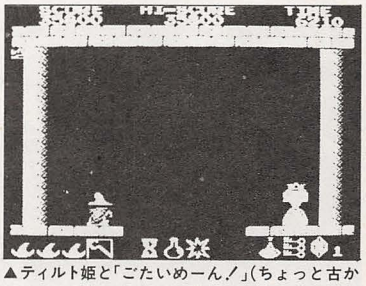
▲ウワー！　スーパー・パンチにやられてしまった。こいつにやられると1段下に落ちてしまうので，いちばん下にいると地面にめりこんで死んでしまう



▲この城がジルバ城だ。ここまでくるのは根性しかない。キー操作テクニックをマスターせよ



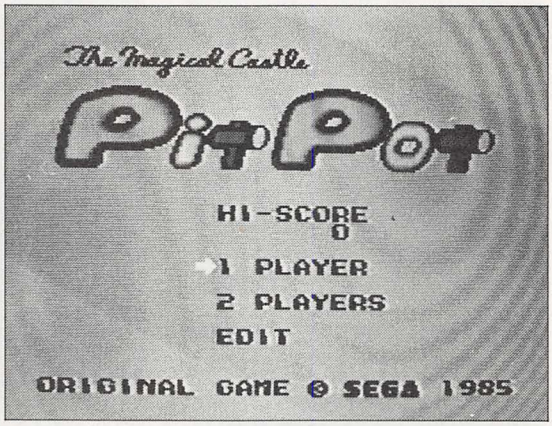
▲ジルバ城内にいる最期のドラゴンだ。こいつを倒さないとティルト姫を救いだせないゾ！



▲ティルト姫と「ごたいめーん！」(ちょっと古かったかな？)。ここまでの道のりは長いゾ!!さあ，最後のアイテムを使おう！

セガSC/マークIII用 新作ソフト情報コーナー





©セガ・エンタープライゼス　Written by 手塚一郎

1か月のごぶさたでした。SC&マークIIIソフト情報コーナーです。

今月はSCシリーズの新作「チャンピオン剣道」，そしてマークIII用では新作とはいえないけど（期待の1Mビット「ダンプ松本」が間に合わなかったんだい！）「ピットポット」を紹介します。

★　　★

チャンピオン剣道　SCシリーズ用

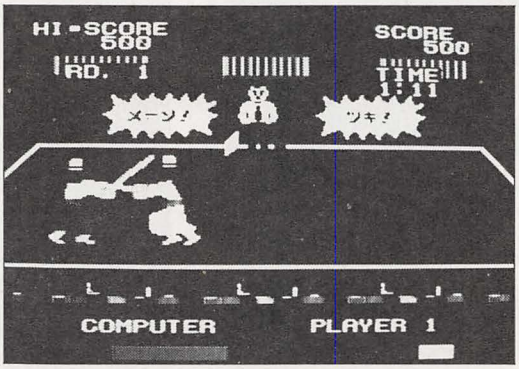
SCシリーズの最新作が，この「チャンピオン剣道」だ。前回の「忍者プリンセス」や「C-SO！」などとはちがって，大きなキャラクターが画面せましと動きまわるのが特徴。音もなかなかいいんだけど，「エイッ！」とか「ヤァー！」とか音声合成が入っていたらもっとよかったのに……。

ゲームは「個人戦」と「団体戦」の二つにわけられる。さらにレベルが1～6まで選べるので，けっこう遊べそうな感じがする。

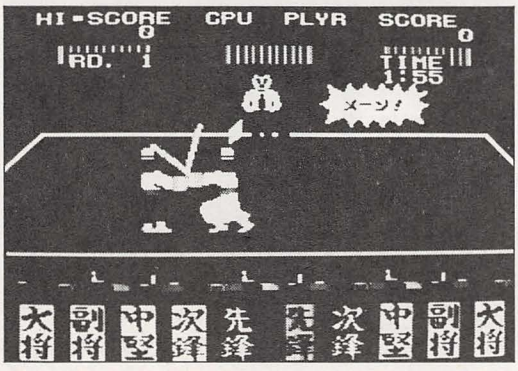
操作はジョイスティックの上下左右とボ



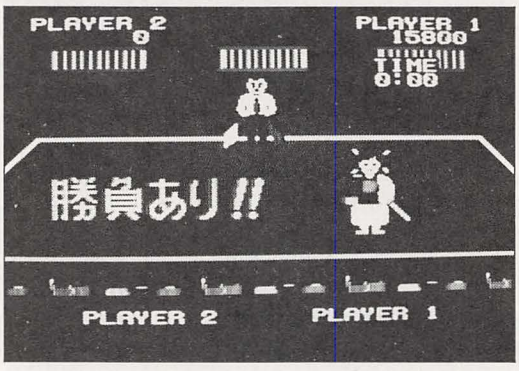
◀団体戦か？個人戦か？自分のウデにあわせて、レベルのセレクトができるソ



◀個人戦はダメージ・メーターがある。1本取られるたびに減ってしまうんだ



◀団体戦では3本勝負だ。先に大将をやっつけたほうが勝ちだヨ



◀勝った！

タン二つ。それぞれに「面」,「胴」,「小手」,「突き」の技を選び,「防御」,「攻撃」をするんだ。

ここで「アレ？剣士の移動は？」と思ったキミはスルドイ！実はこのゲームではプレイヤーが剣士を移動させることができないのだ。だからといって移動できないというわけではない。早い話がコンピュータが勝手に（乱数で？）動かしてしまうんだ。

このため，剣道にあるあの間合いをつめたりする楽しさがそこなわれてしまったように思える。剣道から「相手とのかけ引き」を除いたら，ただの「棒で殴り合うスポーツ(？)」としかいいようがなくなってしまう。

しかし，まだ救いなのは，相手から１本取るタイミングが微妙な点と，相手の攻撃を「防御」でかわすことができる点だ。

「チャンピオン剣道」は，こういう性質上，１人でプレイするよりも２人で対戦したほうがはるかにおもしろい。とにかく１人用では，コンピュータが異様に強いため，かなりやりこまないと遊べない（そのかわり慣れると楽しくなるヨ！）ゲームなんだ。

それでは最後に，このゲームのコツを一つ。それは，「面」,「胴」,「小手」,「突き」には，それぞれ微妙な間合いがあるのでそれを習得することだ。このコツを最初から１人用で身につけるのはムズカシイので，２人用を１人でプレイするのがベストだろう。こうすれば相手から攻撃を受けることがないので楽に間合いがつかめるゾ！

★

ピットポット　マークIII用

ストーリー

悪名高い魔法使いの手によって，ピットポット城の奥深く，プリンセス・ルーニーが捕(とら)われている。

そのプリンセスを救おうと，数多くの勇者たちが城に乗り込んでいったが，誰も生きて帰ることがなかった。

それは，城全体が複雑な迷路となっており，怪物達がその番をしているからだった。

そこへ現れたのが騎士「イグル」。武器は「魔法のハンマー」だけだ。

キミは，セガのビデオゲーム「チェーン・ピット」を知っているかナ？ちょうど今から２年ぐらい前に，都内某所でロケテストしたゲームなんだ。なんで，こんな話をするのかというと，じつは，この「ピットポット」というのは「チェーン・ピット」のバージョン・アップ版だからだ。ボツったゲームをマークIII用に，しかも，ちゃんと今風にアレンジしてだしてくれるとは……。ハッキリ言ってボクはウレシイ！

まあ，そんなことは，どうでもいいとして，ゲームの説明にうつろう。

イグルはボタンを押すと，ハンマーで物をたたくことができる。敵は，これでやっつけることができるし，ブロックを壊すことも可能だ。

基本的にはブロックを壊わしたり，復活(黄色いブロックをたたく)させたりして三つの宝物を見つけていくゲームなんだけどこれがじつにむずかしい。

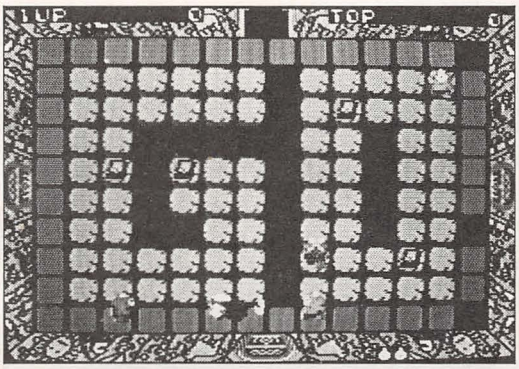
宝物をだすパターンには，ブロックをまとめて破壊したり，こわしたブロックを復活させたり，黄色いブロックをたたいたりするなどがある。これを，敵と戦いながらやるため，リアルタイム・ゲームとしてのかけ引きが楽しめる。

それから，カギを取るたびにドアが開いて（画面外の別のドアが開く場所もある）行動範囲が広がるし，一方通行のドアもあったりするので，マッピングをしたほうがいいだろう。

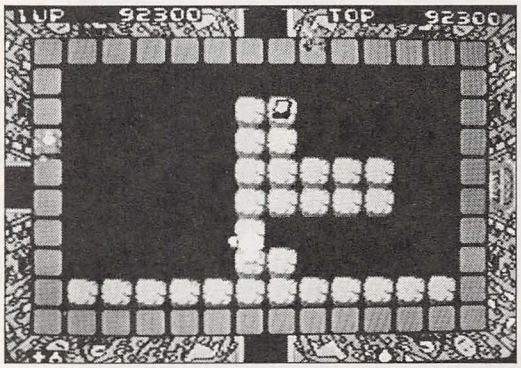
レベルはＰＲＡＣＴＩＣＥ（プラクティス：練習）からＥＸＰＥＲＴ(エキスパート：上級）までの４段階。アイテムや宝物の位置にランダムな要素はないけど，それにしてもむずかしい。ＥＸＰＥＲＴクリアは，いつの日か……。

最後に

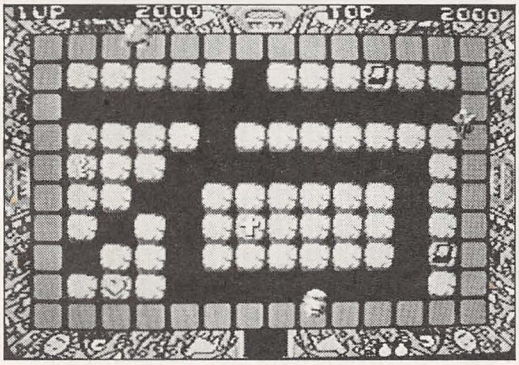
新作情報としては，ＳＣシリーズが「ガル・ケーブ」，マークIIIは「ダンプ松本」の他に，何と「北斗の拳」が発売されるらしい。さらにビデオゲームの移植では，セガのスーパーマリオ「ワンダーボーイ」，今，人気絶好調のシューティング・ゲーム「ファンタジーゾーン」が開発中とのことだ。なお，期待されていた「スペースハリアー」は移植しない（できない？）そうなので，デマや妙なウワサには注意しよう。



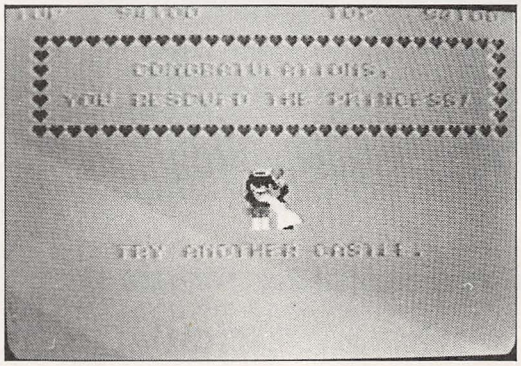
◀スタート画面だ。「GO」の文字に並べられたブロックがある



◀外壁とつながっていないブロックは壊れてしまうのだ。これを利用してブロックをまとめて壊そう



◀真ん中の島を渡るには，どうすればいいのだろうか？



◀三つの宝物を集めてプリンセスのところへ行くと……。さあ，つぎのレベルに挑戦だ！

Twin-Bee
ツインビー for MSX

コナミ
Written by 多部田俊雄

ついに，ついに，ついに発売されましたコナミのＭＳＸ版ツインビー。ファミコンに移植されて以来，いつかはＭＳＸ版もでるのではないかと期待していたみなさん，本当におめでとうございます。

★Whst's TwinBee?

今さら説明するまでもないほど有名なゲームですが，念のため。ゲームのタイプはゼビウスと同じ「地上と空中の敵を倒しながら進み，敵のボスをやっつける」というよくある上下２段型シューティング・ゲームですが，他のものと大きくちがうところはキャラクターのかわいらしさ。２人同時プレイでツインビーとウインビーが手をつないで戦うところや，雲の中にパワーアップ・ベルが隠れているところなんか，メルヘン以外の何者でもありません。もっとも，実際プレイしてみるとわかるのですが，その外見とは，うらはらの超難度ゲームなのです。

★HOW TO PLAY

空中物攻撃用ボタンと地上物攻撃用ボタンを使いわけ，敵と戦いながらラウンドの最後まで進み，各ラウンドのボスを倒せばいいのですが，とにかく敵が並じゃない。強烈ワサビ入り超特上の攻撃をしかけてくるのです。ボーッとしていると，たちどころにやられてしまうので，雲からパワーアップ・ベルを撃ちだして連射。当たった弾数によってベルの色が青（スピード・アップ），白（２連射），緑（３分身），赤（バリア）等に変化し，それを取ることでパワーアップします。

また，２人同時にプレイすることも可能で，横に並んで手をつなげば，弾のパワーアップ，縦に並べば拡散する弾を撃つことができます。

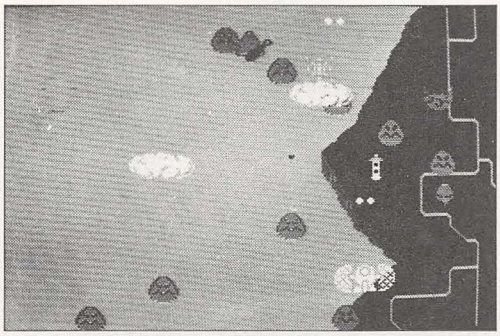
★チョットイイデスカ?

ここで，このゲームのコツを教えましょう――と言ってもたいしたことではないのですが…。

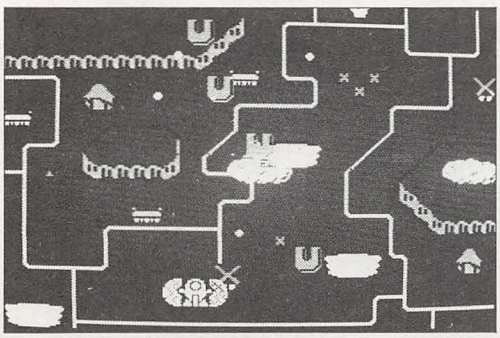
★分身はたいして役立たない…敵がワラワラと大量にでてくるので，分身してもすぐにやられてしまいます。バリアを張ったほうが利口です。

★スピード・アップはほどほどに…スピードをあげすぎるとかえって操作しにくくなります。

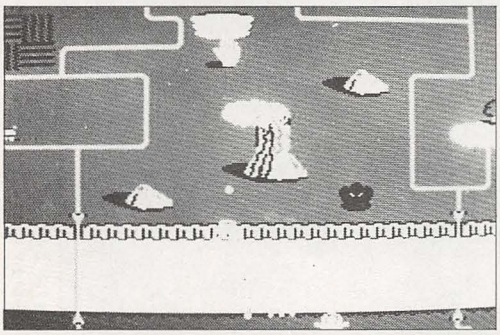
★最後の雲は大切に…ラウンドの最後，ボスがでてくる前は敵の攻撃がやみます。ラウンドの最後の雲を覚えておいて，その中のベルをその間に有効に使いましょう。



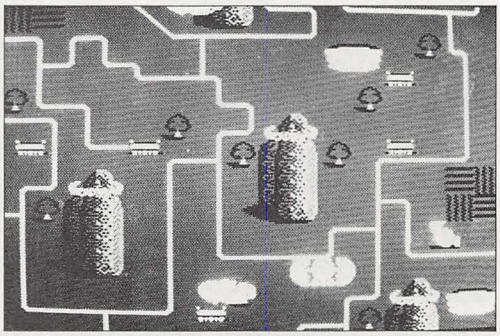
◀赤くなったベルを取って，バリア装着完了！と，同時に玉子が飛びまわる。このへんはファミコン版といっしょだネ。ファミコン版では分身が威力を発揮したが，ＭＳＸ版では，このバリアのほうがいい。まずは，バリアを取ろう！



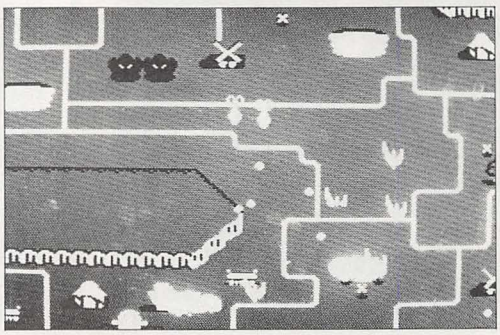
おっと，この空中キャラクターはなんだ！ＭＳＸ版は新しいキャラクターもけっこう登場する。でも，かなしいかな。ＭＳＸは大ざっぱなキャラクターで，配色もさみしい◀



▲地上に黒い魔法使い(？)出現！何かと思いきや，手と同じく弾を撃ってきた。やっつけても，やっぱりサクランボなどに変わるだけでした。地上物は，１面のタケノコが木に変わっています。



▶地上キャラクターを連続してやっつけるとキャンディー出現。みなさんご存知，３方向攻撃に早変わり。ただし，敵によって攻撃方法を選ばないと，不利になることもあるヨ



◀ＭＳＸ版は，ともかく敵の攻撃がキツイ！それも，体当たりによってやられるケースが多いのだ。その反面，敵のはなつ弾は，数も少ないし，比較的スピードが遅く，かわすのにはそれほど苦労しないんだ



©手塚一郎

ペーパー・アドベンチャー・コーナー

The RING of Magic

by—Reasonable

STORY

その町は平和であった。それは，平和の魔法がかかった指輪を持っていたからである。しかし，ある日，国王がケンタウロスという怪物に殺され，その指輪は，マジカル・タワーという場所にかくされてしまったのだ。君はその指輪をとりかえし，ケンタウロスもたおさなければならない。

HowToPlay

1から114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「THE 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。

なお，このゲームは，ほかのゲームとはちがい，途中で怪物にでくわすことがあります。そのため，このゲームには，体力，スピード(自分がどれだけ速く動けるか)，武器知識(武器に関する知識)という要素が設定されています。これらの要素はゲームの途中で変化しますし，どの要素も大切です。

Let'sPlay

最初に，体力，スピード，武器知識をたして，20になるようにしてください。

(例…体力10，スピード5，武器知識5 たすと20になる。)

そして，それを表に書いてください。

例：

体　力	10
スピード	5
武器知識	5

それから，途中で，いろいろなものをひろうので，それはつぎのように書いてください。

例：

ひろったもの	ヨロイ，弓，金のタテ，金貨100枚，角つきカブト…

1 あなたは今，この町に入るための道に立っている。
北➡7　西➡26

2 君は必死に怪物と戦ったがあと一歩というところで殺されてしまった。
GAME OVER

3 君は逃げきれず，つかまってしまった。
GAME OVER

4 ここは森の入口だ，入れ。➡109

5 小さな木の箱があった。開けると，ダイヤ，サファイヤ，ルビーがあった。一つだけ持っていってもよい。
ダイヤ➡90　サファイヤ➡39
ルビー➡53

6 怪物半魚人が現れた。水中なので逃げられない。戦え。
体力が9以上➡28　9未満➡2

7 怪物ゾンビーが現れた。戦うか，逃げるかきめよ。
戦う➡37　逃げる➡61

8 ここは武器屋だ。きみは金貨を50枚持っている。なにか買え。
剣，金貨50枚➡16　弓，金貨40枚➡69
オノ，金貨30枚➡52

9 南へ行くとカブトが四つおちていた。一つだけ持って行け。
角のついたカブト➡32
羽つきのカブト➡74
くさりでできたカブト➡42
日本のカブト➡50

10 この老人は魔法使いで，未熟なキミはあっさり殺されてしまった。
GAME OVER

11 前方に川があり，くずれそうな橋がかかっている。西へ行く道もある。
泳いでわたる➡6　橋をわたる➡47
西へ行く➡88

12 目の前に巨大な塔がある。東西へ行く道もある。
塔へ入る➡35　東へ行く➡79
西へ行く➡71

13 君はコンドルに頭をやられ，記憶喪失になった。武器知識から2点引け。
➡4

14 君はホブゴブから武器を奪うのに成功した。ホブゴブは逃げていった。➡34

15 アンペアと話しているうちに，アンペアが一度ケンタウロスと戦って負けてしまい，ケンタウロスの魔法でこの場所から動けなくなったことを知る。君は，アンペアから情報を仕入れた。
「ケンタウロスはルビーに弱い。そしてゴーストに会ったらすぐ逃げろ，ゴーストは死なないのだ」➡12

16 その剣は鋼鉄でできていて，ずっしりと重い。持ってるだけで腕がつかれそうだ。体力から2点引いて店をでろ。
➡40

17 君はゴブリンを軽くたおした。先へ進んだ。
北➡31　東➡98

18 ここは森の中。東西に道がある。北へも進めそうだ。
東へ行く➡41　西へ行く➡109
北へ行く➡98

19 君はコボルトから逃げきった。➡31

20 青い実を食べると体が軽くなったような感じがした。スピードに1点加えよ。
➡100

21 武器に関する知識の高い君はこのタテを有効に使えた。体力に2点加えよ。
➡93

22 君はケンタウロスと最後の大決戦をしたが，武器が足りず，力つきて死んでいった。
GAME OVER

23 ドアが三つある。どれに入るか。
西➡59　北➡33　東➡75

24 怪物，グールが現れた。
攻撃する➡38　逃げる➡68

25 君は落とし穴におちて死んだ。
GAME OVER

26 この町はひっそりとして人の気配がない。北と西に行けそうだ。
北➡8　西➡40

27 ここは町の中央広場。北と東に行ける。西には城が見える。
東➡46　北➡88　城に入る➡45

28 君は半魚人をたおし，対岸にわたった。
➡62

29 目の前にデーモンがいた。逃げようにもドアはもうすでに閉まっていて，デーモンと戦うことになった。しかしデーモンは異常なほど強く君は殺された。
GAME OVER

30 ホブゴブは君の攻撃を軽くかわし，逆に攻撃してきた。
GAME OVER

31 そこには，金・銀・銅のタテがあった。どれか一つを取れ。
金のタテ➡83　銀のタテ➡105
銅のタテ➡97

32 このかぶとは角がついているのでつかれる。体力から1点引け。➡4

33 上に行く階段がある。
もどる➡23　あがる➡94
34 わかれ道だ。
西➡63　北➡25　東➡12
35 入ると同時に，天井が落ちてきた。
ＧＡＭＥ　ＯＶＥＲ
36 現在の体力＋スピード＋武器知識が26以上なら➡86　25以下なら➡10
37 現在の武器知識が
9以上なら➡70　9未満なら➡2
38 現在の体力が
6以上なら➡112　5以下なら➡2
39 サファイアを取ると，力がわき，体力が1増えた。➡24
40 怪物，オークが現れた。まわりは壁で逃げられない。
体力が6以上なら➡77　5以下なら➡89
41 まだ森が続く。北と西に行ける。
西➡18　北➡103
42 このカブトは軽くて，じょうぶで，ちょうどいい。体力＋1。➡4
43 現在のスピードは？
8以上➡23　7以下➡106
44 体がまっぷたつに切れ，ゴブリンが2匹になった。体力＋スピード＋武器知識は？
24以上➡17　23以下➡2
45 君は壁をよじのぼっていったので，とてもつかれた。体力－1　➡5
46 ここは町の大通り。北と西に行ける。
北➡11　西➡27
47 予想どおり橋はくずれ落ち，君はあえない最後をとげた。
ＧＡＭＥ　ＯＶＥＲ
48 そこには，緑色の液体の入ったビンがある。薬のようだが，毒にも見える。
液体を飲む➡84
飲まずにもとの場所にもどる➡113
49 ここも森だ。西と南に行ける。
西➡100　南➡103
50 このカブトには魔法がかかっていて，武器知識が1減った。➡4
51 怪物，ゴブリンが現れた。木に囲まれていて，逃げられない。首をねらう➡99
体をねらう➡44　頭をねらう➡102
52 このオノは，軽くて，攻撃しやすい。体力＋1。➡40
53 ルビーを取ると，不思議な光がでて，頭がよくなった。
武器知識＋1。➡24
54 「この町に，よくきてくれた。怪物との戦いのため，武器のことを教えてあげよう」。武器知識＋1。➡6
55 現在の体力が
12以上なら➡85　11以下なら➡2
56 君はコボルドをたおし，西に進んだ。➡31
57 このタテをうまく使えない君には大きな負担となった。体力－2。➡93
58 黄色い実を食べると，力がでてきた。体力＋1。➡100
59 怪物，ゴーストが現れた。
逃げる（スピードが8以上）➡23
逃げる（スピードが7以下）➡3
60 前方に川がある。
泳ぐ➡6
西に行く➡76　東に行く➡11
61 現在のスピードは？
6以上➡78　5以下➡3
62 目の前に巨大な塔がある。
入る➡92　入らずに西へ行く➡79
63 目の前に巨大な塔がある。
入る➡23　入らずに西に行く➡113
64 ルビーを持っているか？
ＹＥＳ➡110　ＮＯ➡22
65 武器知識の低い君はこのタテを有効に使えなかった。体力＋1。➡93
66 話しが通じない。逆に攻撃してきた。逃げろ！スピード＋体力が
12以上➡19　11以下➡3
67 君は武器をうばおうとしたが，ホブゴブはよけて，君は殺された。
ＧＡＭＥ　ＯＶＥＲ
68 現在のスピードは？
7以上➡112　6以下➡3
69 弓はかなり強力で，体力が2増えた。➡40
70 君は苦戦の末，ゾンビーをたおした。➡46
71 怪物，ホブゴブが現れた。こいつは武器を持っている。
武器をうばう➡91　頭をねらう➡30
体をねらう➡55
72 見かけのわりに弱いやつだった。金貨100枚を見つけた。➡12
73 金をやろうとするとおこって攻撃してきた。逃げるしかない。スピードが
8以上➡19　7以下➡3
74 カブトの中からコンドルが飛びだしてきた。現在のスピードは？
6以上➡82　5以下➡13
75 怪物，ミノタウロスが現れた。
戦う➡96　逃げる➡43
76 ここは川の上流だ。岸にボートがつないである。ボートで行こう。➡12
77 君はオークと戦い，大勝利をおさめた。➡104
78 君のスピードにゾンビーは勝てなかった。やった!!逃げきった。➡46
79 わかれ道だ。北・東・西に行ける。
北➡87　東➡62　西➡12
80 君はコブラに勝った。君がまわりを見るとドアが二つあった。
西のドア➡29　東のドア➡107
81 君はミノタウロスをたおし，そいつが持っていた箱を開けてみた。中には銀の十字架があった。持っていけ。➡23
82 君はコンドルをすばやくかわし，やっつけた。➡4
83 君のタテは重すぎて，体力が減った。しかし，有効に使えば，体力はあまり減らないだろう。現在の武器知識は？
10以上➡101　10以下➡57
84 その薬をのむと，力がでてきた。体力＋3。さて，塔のところにもどろう。➡63
85 君はすごい一撃をホブゴブにくらわせ，みごとにたおした。➡34
86 君は老人をたおし，ヨロイをひろった。体力＋2。➡60
87 アンペアという若者がいる。完全武装だ。逃げる➡3　話す➡15
攻撃する➡72
88 町の長老が現れた。
攻撃する➡36　話す➡54
89 現在の体力＋スピードは？
11以上➡77　10以下➡2
90 ダイヤを取ろうと，歩きはじめたとたん，落とし穴におちた。
ＧＡＭＥ　ＯＶＥＲ
91 現在のスピードは？
8以上➡14　7以下➡67
92 目の前にブーツがある。不思議に思ってはいてみたところ，足が速くなった。スピード＋1。➡79
93 君は森からでた。➡11
94 そこにはコブラがいた。
戦う（スピード＋体力が21以上）➡80
戦う（スピード＋体力が20以下）➡2
東のドアから逃げる➡107
西のドアから逃げる➡29
95 オノ，ヨロイ，銀のタテ，クサリのカブトを持っているか。
ＹＥＳ➡114　ＮＯ➡22
96 現在の武器知識＋スピードは？
18以上➡81　17以下➡106
97 それはただのタテだった。➡93
98 木に実がなっている。食べられそうだ。どれを食べる？
青い実➡20　赤い実➡111
黄色い実➡58
99 現在のスピードは？
8以上➡17　7以下➡2
100 怪物，コボルドが現れた。
金をやる➡73　先制攻撃➡108
話す➡66
101 君は武器知識が高かったので，タテを有効に使い，体力があまり減らなかった。体力－1。➡93
102 現在の体力は？
8以上➡17　7以下➡2
103 ここから東に行くと森からでられる。
東➡11　北➡49
104 ここはわかれ道。北に城が見える。
城に入るため北に行く➡5　西➡24
105 現在の武器知識は？
10以上➡21　9以下➡65
106 ケンタウロスの部下のミノタウロスは予想以上に強く，君は殺された。
ＧＡＭＥ　ＯＶＥＲ
107 ついに，あのケンタウロスを見つけた。戦え。さて，君はアンペアという若者と話しをしたか？
ＹＥＳ➡64　ＮＯ➡22
108 現在の体力＋スピードは？
15以上➡56　14以下➡2
109 ここは森の中。北と東に行けそうだ。
北➡51　東➡18
110 十字架を持っているか？
ＹＥＳ➡95　ＮＯ➡22
111 君は毒リンゴを食べて死んだ。
ＧＡＭＥ　ＯＶＥＲ
112 ここは森の近く。西と南に行ける。
西➡4　南➡9
113 北の方で何かが光っている。危険と思うなら東へ帰ってもよい。
北➡48　東➡63
114 君はケンタウロスをしとめた。ケンタウロスの持っていた箱を開けると，平和の指輪があった。その指輪を太陽にかざしたとき，すべての怪物が消え，町に平和がよみがえった。　ＴＨＥ　ＥＮＤ

●投稿待ってまーす
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

好評連載！

河野 光のナムコット情報局

ーベーマガ支局3



今月号のナムコット情報局は，新発売のナムコット・ファミコン用カセット第15弾「スーパーチャイニーズ」の大紹介を中心にお届けします。

このゲームは，多彩な画面に，行く手をはばむ数々の不気味な敵キャラとくり広げられるカンフー・アクション・ゲーム。興奮を呼ぶ，スリル満点の冒険活劇です。

また，好評の㊙ワザはディグダグIIの巻。キミはいくつ発見できるかな!?

ストーリー

平和な都チャイニーズ・ランドの王女ミンミン姫と，10の秘宝が妖魔軍団に奪われてしまいました。そこで，カンフーの達人ジャッキーとリーが王女を救出するために，妖魔軍団の王国へ乗り込み，八つの魔館を制覇(せいは)していくというものです。

操作方法

十字ボタン：1人用がジャッキーを，2人用がリーを上下左右に動かします。

Ⓐボタン：パンチ。なお，パンチは宝箱に入っているパワーアップ・フィーチャーにより，4段階に変化します。まず，ノーマル・パンチ。スピードが速いダイナマイト・パンチ。そして，より速く，強力なアイアン・パンチ（バッファローバイソン・パンチを倒せる)。そして最強，最速のスピード・パンチ(バッファローバイソン・パンチ・デュアルを倒せる)です。

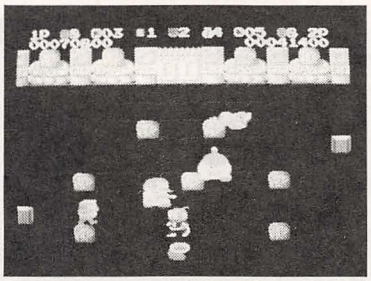
Ⓑボタン：キック。キックは，2種類あります。まず，通常の「ムーンサルト・キック」。十字ボタンを押しながら，Ⓑボタンを押します（なお，1回転キックで，回転中に十字ボタンの操作により，多少の方向の変化をさせることができます)。

そして，2回転の強力キック「ミラクル・キック」です。このキックは，画面上部のKの数だけしかできないので注意（宝箱の中に数を増やすパワーアップ・フィーチャーが入っているヨ)。使いかたは，まず，Ⓑボタンを押して，つぎに十字ボタンを押し，方向，飛距離をコントロールできます。

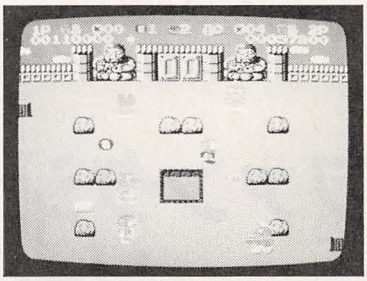
他にもパンチやキック以外の攻撃方法があるので紹介しましょう。

ガン攻撃：岩や石，氷をたたいてでてきたⒸボールを取ると，遠くの敵も倒せる火の玉のガンボール攻撃を一定時間できます。2人同時プレイの場合は，Ⓒボールを取ったプレイヤーのみ有効です。

また，Ⓒボールを取ると，敵の弾丸や光線の攻撃が弱まるので，反撃のチャンスです。なお，敵により，1発で倒せるものや，数発当たらないと倒せないもの，また，ガンボールでは，倒せない敵もいます。



▲リーのムーンサルト・キック！ ただし，タイミングがむずかしい



▲おっと！ ガンボールと1UPの隠れフィーチャーだ!!

ホウケン(宝剣)攻撃：宝箱の中に入っています。これを取るとホウケンが使えます。使いかたは，十字ボタンを押しながら，ⒶⒷボタンを同時に押すと，ジャッキーとリーがホウケンを手にします。あとは，Ⓐボタンで操作します（ドラゴンマンやドーラゴン，ワイルド・キャッツなどはホウケンでないと倒せないヨ)。

無敵攻撃：と言っても，一定時間だけどネ！ これは，岩や石などをたたくとでてくる，ドル袋を6個集める(画面上部に表示)。そして，ⒶⒷボタンを同時に押してⓅボールを呼びだし，それを取ると一定時間敵の色が青く変わり，ぶつかるだけではじき飛ばしてやっつけることができます。

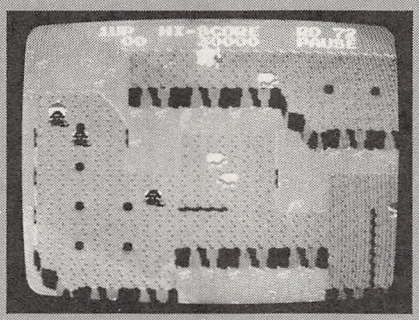
このゲームには，カンフーコマンドをはじめ，イソギンチャク，デブゴン，ハカイダン，ガンマン，キャッツ族，さらに巨大モンスター「ユニゴン」など多くの妖魔軍団が登場しますが，これらの敵を攻略するには，各キャラクターに合った攻撃をしなければなりません。

そして，まず，パンチアップ，ミラクル・キックなどのパワーアップをして，宝箱を見つけ，10個の宝を集めると，完全攻略も目前にせまるでしょう。

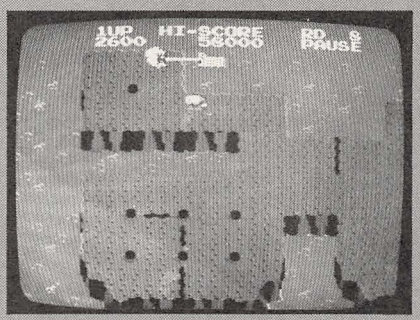
★

さがそう！ ㊙ワザ ディグダグIIの巻

- ○ボタン，○○○○ボタン，○○○○ボタンを同時に押すと，スタート・ラウンドが選べる（いきなり，72面スタートもできるヨ)。
- 5,000点のむらさきの○○○(ラウンド8……)。
- ○○○○○フラッグ（ヒント：○○○○○ターゲットを○回海に……)。
- HORON1モード（もうだれか発見したかな？)。



▲開始ラウンド設定で，いきなり72面からスタートもできるヨ



▲むらさきの○○○をモリでさして，5,000点の隠れボーナスだ

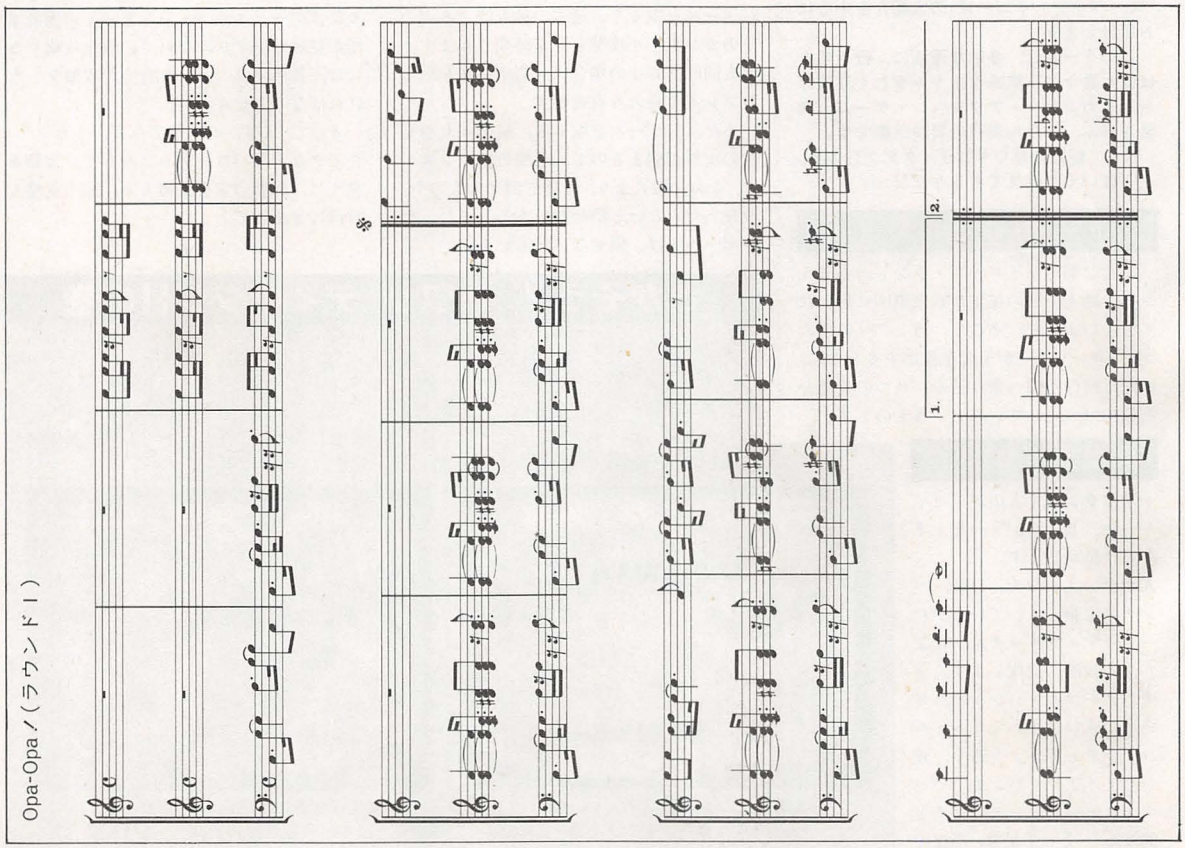
ザ・ビデオゲーム・ミュージック・コレクション
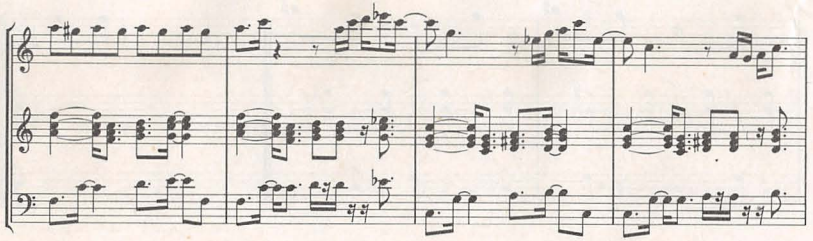
ファンタジーゾーン
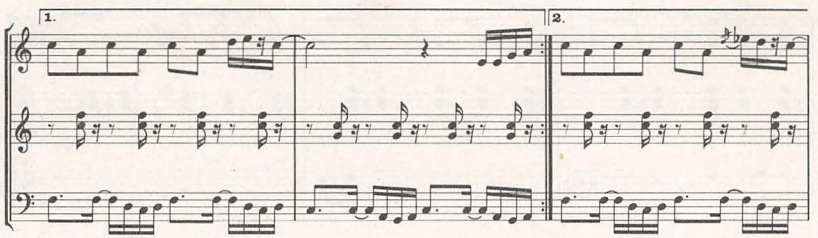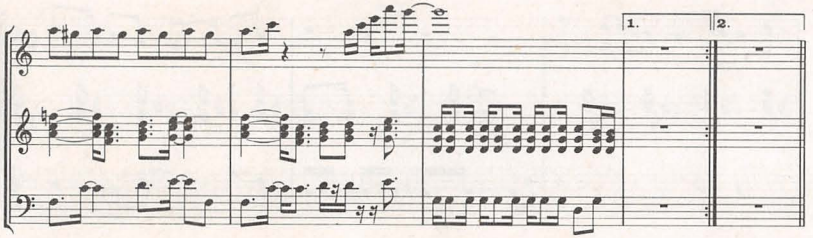


※実際のゲーム機のミュージックは，転調してあるため，この楽譜とはキーが異なります。
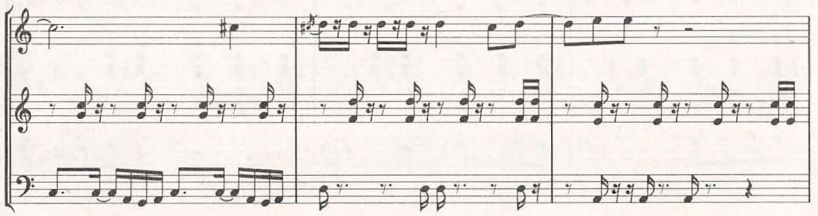
©セガ・エンタープライゼス
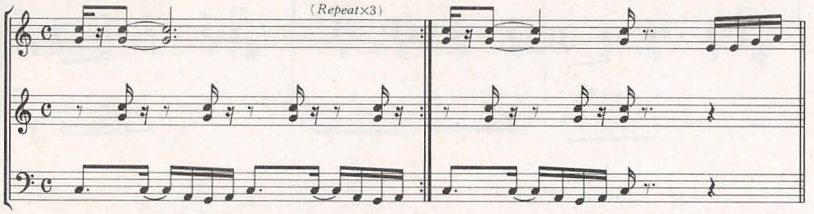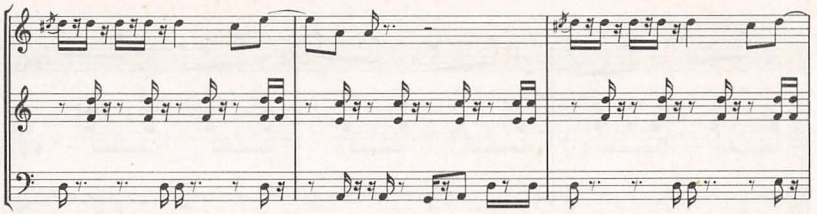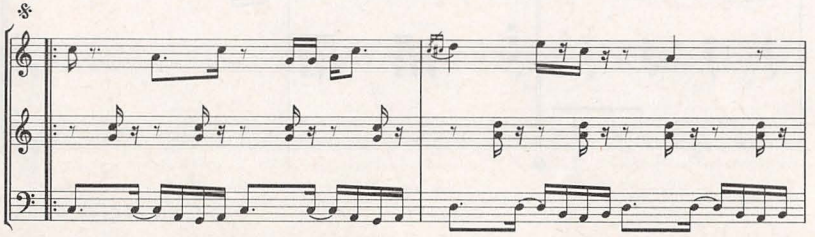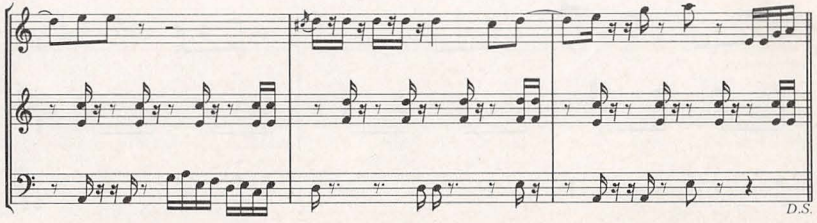










Keep On The Beat(ラウンド２)
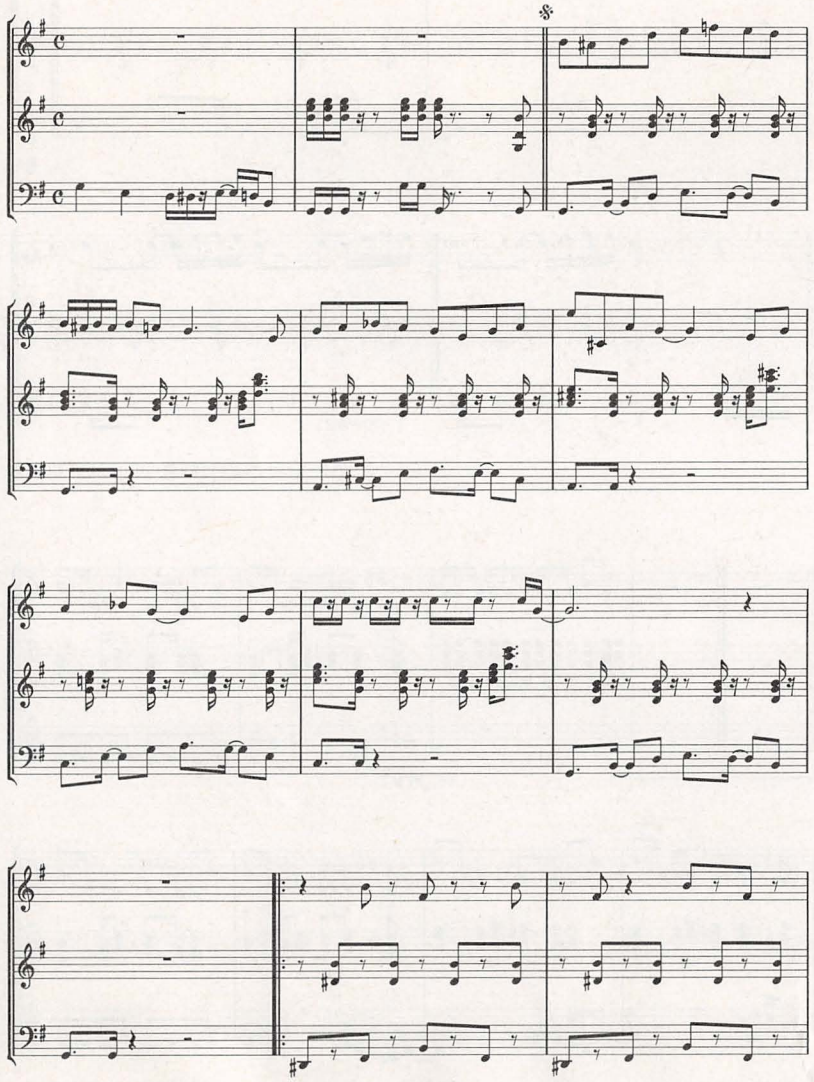








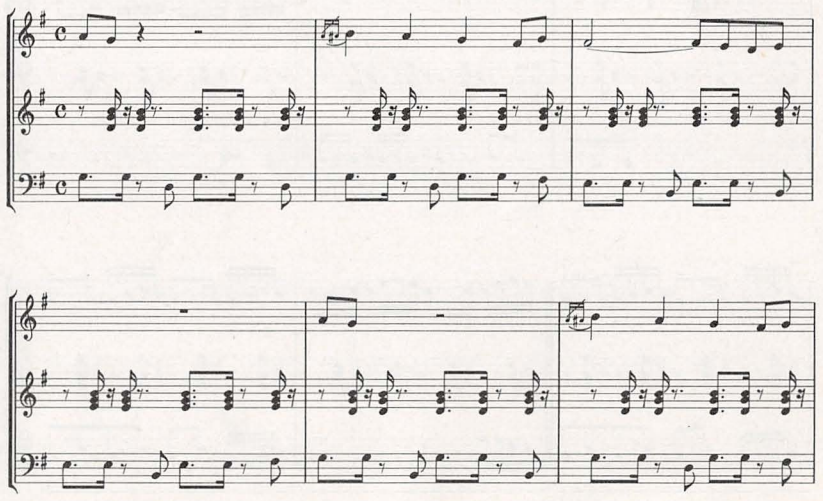
Prome(ラウンド4)
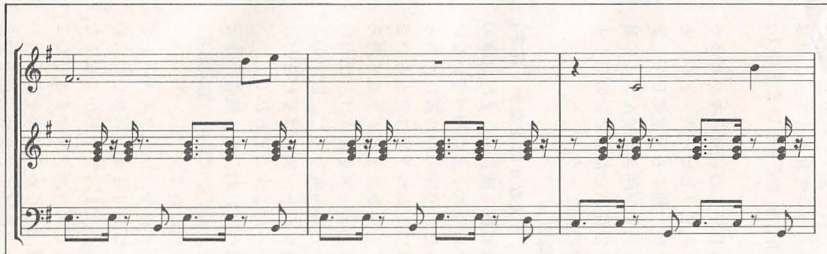


(2nd time)
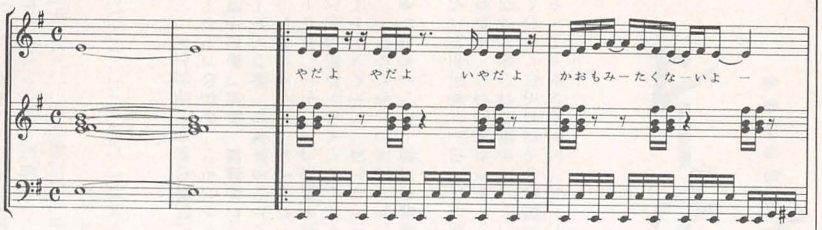
D.S.
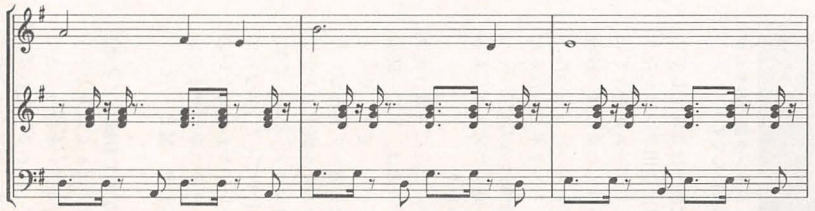
Don't Stop(ラウンド6)
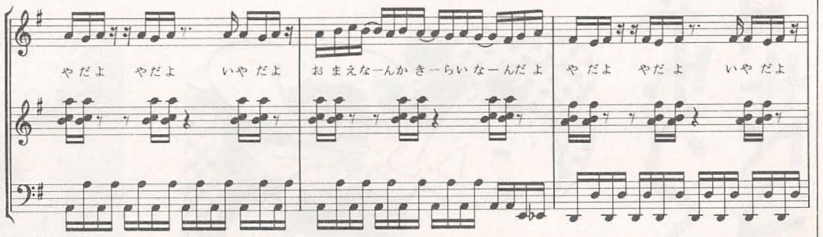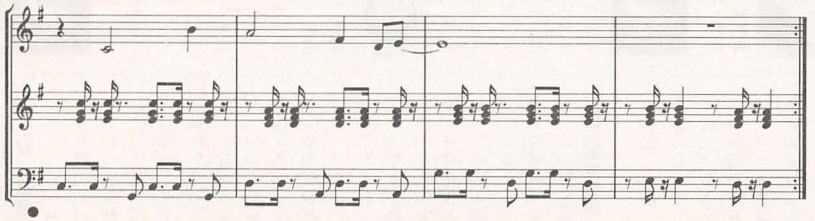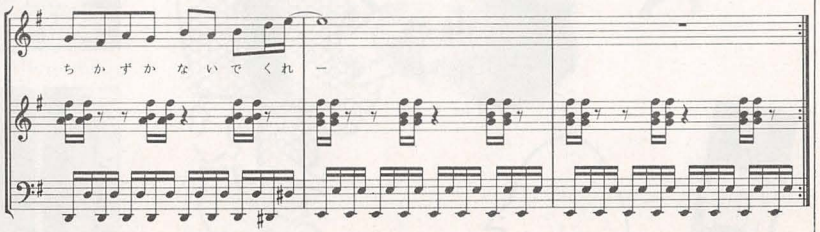




Ya-da-yo(最終面)





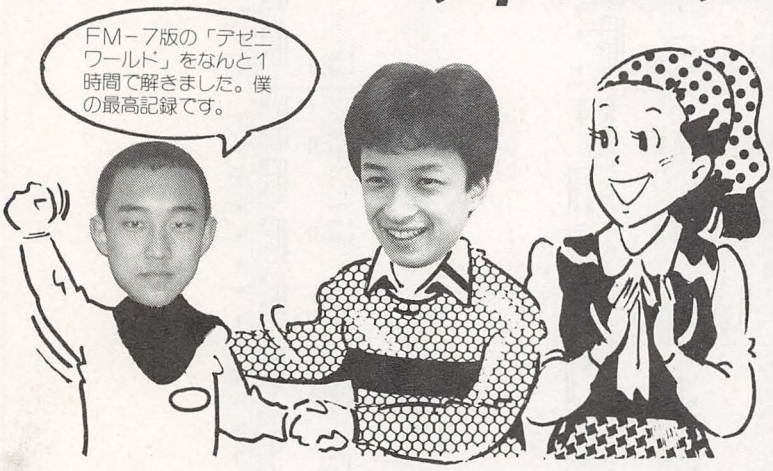






●この楽譜の無断転載を禁ず

山下章のレスキュー!!……アドベンチャー・ゲーム



このコーナーは，アドベンチャー・ゲームを楽しむ読者のみなさんのためのページです。どうしても解けないゲームに関する質問や，かくれ情報など，みなさんからのお便りに，山下　章先生がこたえてくれます。

本文の一番最後に載っているきまりを守って，どしどし応募してください。

なお，タイトルでは，アドベンチャーゲームを解き終わった人の「攻略おめでとう!」写真を掲載しています。本コーナーに登場したい人は，できるだけアップで顔が写っている写真と，解いたゲーム名，かかった時間数（日数），感想を記入してお送りください。今月のヒーローは，埼玉県入間郡の熊谷　晃君です。

Q&Aコーナー

AVG編

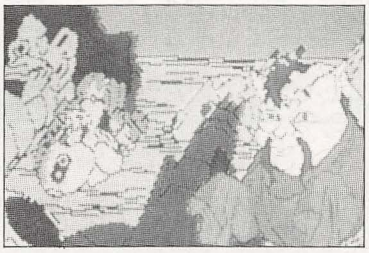
Q はじめまして，〝まり〟です。私を助けるために，今，子ギツネくんは苦しんでいるんです。キッズの森でキツネさんを助けようとしているんですが，どうしてもケガが治せないようなんです。おまもりもリンゴも，み～んなダメ。親愛なる山下様，まりのお願いを聞いて♡　じゃないと，まり，泣いちゃうもん!

〔東京都調布市・**佐藤真紀14才**〕

A そりゃ，ケガを治すのに，ただ「ケガ　ナオス」と入力するだけじゃダメさ。どうやって治すのかをもっと具体的に入力してあげなくっちゃ。動物が自分の傷口をいたわるときにどういう行動をとるか，考えてみよう。そういえば昔，ペコちゃんのペロペロキャンディーなんていうのがあったっけ（今もあるのかな？）。

Q 山下先生，助けてください!!　ボクは「アビスⅡ～帝王の涙」をプレイしています。そして，タフストロック星から再びライト星のアブナブの研究所に行こうとしているのですが，ジャンク屋のおやじがホバーカーを売ってくれません。「宝石が小さい」と言うのです。もしかしたら，ホバーカーは交換してはいけないのでしょうか？　どうか，良きヒントを!!　よろしくお願いします!

〔千葉県茂原市・**金田　丈17才**〕



▲アビスⅡ～帝王の涙　ジャンク屋のおやじがホバーカーを売ってくれないんです

A 再び研究所へ行こうとしてるってことは，金田クンはかなりのところまでゲームが進んでいるようだね。研究所へ行くためには，砂漠をこえなければいけないから，もちろん，ホバーカーが必要だ。それを手に入れるためには，やっぱり宝石を使うんだけど……。買うのが無理なら，一時的に×××しちゃえばいいんじゃないかな？

Q 山下先生，こんにちは。ボクが悩んでいるのは，ＰＣ－9801用の『セイバー』です。やっと最後のシーンにこれたと思って喜んでいたのですが，ザラスをなかなか倒すことができません。「ザラス　コロス」と入力しても，「ザラスのほうが一枚上手でした」となってしまい，どうしたらいいのかわからないのです。どうやったら，ザラスを倒せるのか……，山下先生，ＨＥＬＰ　ＭＥ……。

〔神奈川県足柄上郡・**2回目なのでお願い!?才**〕

A キミはガルスから降りるときに，ちゃんとアレを持ってきているかな？　それさえあれば，あとはカンタン。その中に封じ込められている人々の魂を解放してあげればいいんだ。剣を使って，エイヤッと……。

Q 山下最高裁判長，この一件についてご審議お願いいたします。

検察官：被告は，『サザンクロス』において，フェニックスからカプセルをもらうまではよかったのですが，ＡＤＶ４に入ってすぐにつまづいております。これは刑法第1億3千条に値すると思いますゆえ，ご審議ください。

被告人：私はＡＤＶ４の倉庫のキャビネットを開けたところで「ヒューズ　トル」と入力したのですが，動くと感電死してしまい，どうしてもドアが開きません。この倉庫からどうやって脱出したらいいのでしょう？　私は無実の罪だ～!!

〔愛媛県伊予三島市・**うえなかはまなか・16才**〕

A **裁判長**：被告は，まだ倉庫の中をスミズミまで調べていないようだ。部屋の中に置いてある道具を利用すれば，ふつうでは見えないような高い場所でも見ることができるであろう。そこにあるヒューズを使えば，出口のドアを開けることも可能なのだ。以上のような点から考慮すると，被告はまだまだ注意力がたりなかったように思われる。

よって，判決を言いわたす。被告，うえなかはまなかを，ＡＶＧ拘置所に徴役3年，執行猶予１年の刑に処す。

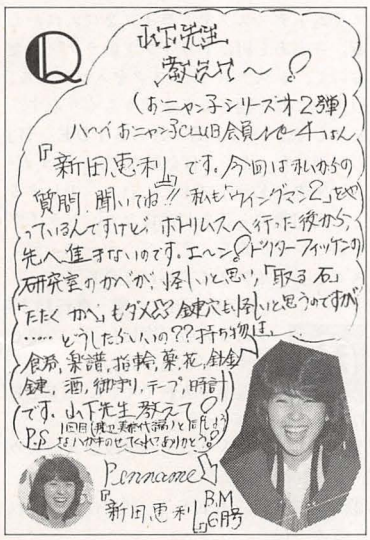
Q ボクは今，『ザ・クエスト』で悩んでおります。何をしたらいいのか，まったくわからなくなってしまったのです。ボクが今までしたことは，井戸で魔法のじゅうたんを取る，ハーミントにお金をあげてドラゴン語を覚え

る，リサを連れにする，子どもドラゴンを見つける，マップを書く，などなど……。

このゲームの目的はドラゴンを倒すことだそうなのですが，どこにいるのか見当もつきません。子どもドラゴンのところでも何もできないし……。山下先生，どうか教えてください。

〔東京都新宿区・
でるたびに名前がちがう中学生15才〕

A ドラゴンは広大な地下迷宮の中のどこかに隠れているんだ。だから，地下迷宮をキチンとマッピングすれば，おのずとドラゴンのいる場所がわかることだろう（そういえば，続編の『リング・クエスト』にも似たような迷宮があったよね）。そうそう，子どもドラゴンを見つけたのなら，どうにかしてつかまえておかないと，あとで困ることになっちゃうゾ。

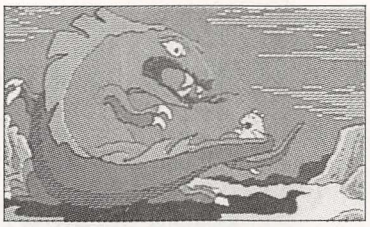


〔神奈川県横浜市・**新田恵利13才**〕

A 研究室の壁があやしいとニラむなんて，さすが新田ちゃん！ 壁の向こう側に大切な物があるんだよね。どうにかしてカギを開けてあげればいいんだけど，その前にドクターフィッケンの話を聞くのが先決。持ち物のひとつをフィッケンに×××すればOKさ。ちなみに，ポドリムスにやってきた場面で，ある文字を入力すると，いきなりリメルを倒したあとにワープできちゃうんだヨ。

Q 山下先生，はじめてお便りさせていただきます。私はむすこのパソコンで，『エルドラド伝奇』をプレイしているのですが，マングースが怪獣につかまっている場面で，怪獣を倒すことができません。先生の本を読んで，怪獣の弱点をさがせばいいということがわかったのですが，あらゆるところを「ミル」してもダメです。どうか良きヒントを！

〔鳥取県米子市・**ナナ28才**〕



▲エルドラド伝奇　マングースが怪獣につかまっている。どうしたらいいの？

A 怪獣のしっぽの先を3回つづけて「××」してみてください。ほら，怪獣の弱点の位置がわかったでしょ？ そこに弓矢を撃ち込めばいいのです。ただし，怪獣を殺してすぐにマングースを助けないと，取りかえしのつかないことになってしまいますヨ。

RPG編

Q ボクは今，『ハイドライドII』をX1でプレイしている，13才の少年です。もう地下帝国の5階まで行ったのですが，どうしてもレッドクリスタルが見つかりません。他のクリスタルはすべて手に入れています。いったいレッドクリスタルはどこにあるのでしょう？

〔山形県長井市・**稲垣　諭13才**〕

A 今月のレス・アベに送られてきたハガキの中では，このレッドクリスタルに関する質問が一番多かった。ボクもこれには悩まされたんだけど，とにかくレッドクリスタルを見つけるのはむずかしい。まず，レッドクリスタルがあるのは地下4階の表だということを頭に入れておこう。その階の，SEARCHして光る物のどれかに，思わぬしかけがあるのだ。今までのようにただ押したりしているだけではダメ！ 魔法をうまく使って……。「チャレンジ！AVG&RPG」の中に，それとなくヒントが書いてあるんダヨ。

Q ――X1『ファイアークリスタル』TEMPLEにて――

こ，ここは5階か！ おっ，壁の色が変わったぞ！ よし，桂馬飛びだ！あれ，Soulだ！ クソッ，全員マグマだ！ ザン!! いかんっ，クローンがやられた！ ランプだ！ 全員攻撃！ よし，倒したぞ。さて薬を……。げっ，ス，Spiritだ！ にっ，逃げろ！ しまった，逃げられない!! ザーン……。

てなぐあいで，地下5階の色の壁のナゾが解けません。敵は強いわ，迷路は閉曲するわ……。どうやったら先に進めるのでしょう？ あっ，Huphaだ！ ギャーッ!!

〔奈良県北葛城郡・
ザナドゥア＝アルクトルス平山15才〕

A 前作の『ブラックオニキス』にもカラー迷路がでてきたけど，今回のカラー迷路はそれよりも数段むずかしくなっている。というのも，壁の正面と側面とがちがう色になっていて，その2色をある決まった組み合わせにしなければならないからだ。迷路のどこかに，そこに乗ると壁の正面（あるいは側面）の色が変わるポイントがあるので，まずはそれを捜してみよう。色の組み合わせは，自分で試行錯誤（しこうさくご）をくり返して調べてみるしかない。

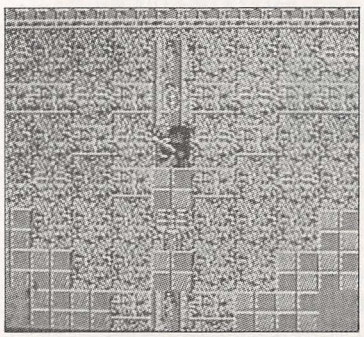
Q 山下先生，ボクは『メルヘン・ヴェールI』で悩んでいます。最終ステージまで行ったのですが，橋がなくて門のところまで行けません。どうしたらいいのでしょうか？

〔東京都文京区・**森田チャーマン？才**〕

A それは，森田クンがディアボルス（ガイコツ）を殺してしまったからじゃないかな？ ヤツを殺してしまうと，最後の門へ行くための橋が消えてしまうんだ。つまり，橋を渡ってからディアボルスと1対1の対決をしなくちゃいけないってワケさ。ディアボルスは15発で殺せるから，橋を渡る前に10発ぐらい撃ち込んでおくといいだろうね。また，グラウクス・ケーテやヘルベウス・ケーテを倒すと出現する橋なんていうのもあるんだヨ。

Q 山下先生，こんにちは！ ボクは今，『ザナドゥ』をプレイしているのですが，レベル10の塔の入口でスペース・キーを押しても，中へ入ることができないのです。マントルを使ってから入ろうとしてみたりもしたのですが……。いったいどうしたら入れるのでしょうか？

〔北海道苫小牧市・**ぱっくりこん16才**〕



▲ザナドゥ　レベル10の塔の入口で困ってます

A それには二つの条件を満たさなければならない。ひとつは四つのクラウンをすべて持っていること，そしてもうひとつは，カルマが0であることだ。さあて，早く「ドラゴンスレイヤーIII」がでないかなー。

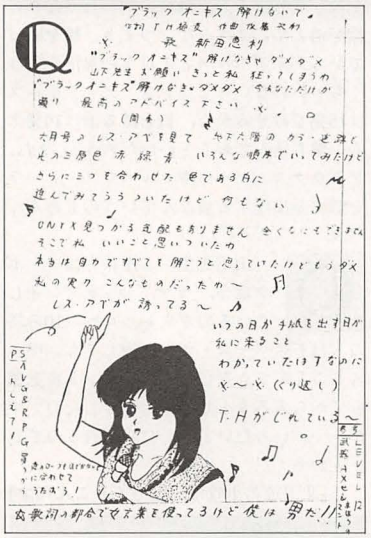
Q こんにちは，山下先生。ボクはファミコンの『ゼルダの伝説』を4時間で解いたのですが，最終的にレッドリングが見つかりませんでした。このレッドリングはどこにあるのでしょう？

P.S. ゼルダで見つけた㊙
①妖精の泉のところでフエをふくと，ときどきゾーラがでてくる。
②洞窟の中のおじいさんなどを攻撃すると，横の火の玉から反撃される。

〔東京都・No.010－4431〕

A レッドリングは，レベル9のドクロ型の迷宮の中のどこかに隠されているんだ。ただし，その部屋はマップには書かれていない。つまり，爆弾を使えば，マップの黒い部分の部屋にも入ることができるんだ。ちなみに，裏ゼルダでは，壁に向かって歩いているだけです通りできちゃうところもあるんだヨ。

今月のおハガキNo.1



〔宮崎県宮崎郡・T・H樋渡14才〕

A "冬のオニキスグラス"
作詞：山下 章 歌：新田恵利
♪いろんな色が，目の前をグルグルと そっと変化する
静かすぎる こんな迷路は早々と あなたと脱出したい
いつも来るたび 順番で悩んでるの だけど今日は ヒントを教えちゃう
88・98はカラー・パレット X1はその逆
FM－7はレ・インボーなのよ
60・MSXも結局 88とほとんど同じ 4番目の 色が 青色なの 気をつけてー
イエイイエイイエイ～，ウォーウォーウォーウォ～♪

読者の広場

秘 『ウイングマン2』の㊙！
①何も入力しないで，ひたすらリターン・キーを押す。
②シーン1の保健室で「のる たいじゅうけい」「はかる しりょく」
③シーン1の食堂で「のむ じゅうす」
④シーン1の音楽室で「とる ねくたい」
⑤薬を取ってから「のむ くすり」
⑥シーン2の保健室で「はかる しんちょう」
⑦美紅が倒れている場面で「やる みく」
はっきり言って，①と⑦は爆笑モノ!! でも，解いたときはものスゴく感動しました。

〔千葉県船橋市・神 宏典14才〕

秘 ボクは『ウイングマン2』の戦闘モードで隠しコマンドを見つけました。なんと，戦わずして勝つことができるのです。その方法は，戦闘中にESCキーを押して動きをとめてから，CTRLキーを押せばいいのです。これはスゴイ!!

〔神奈川県横浜市・真下 剛？才〕

秘 パソコンをはじめてから3か月，AVGというものをまったく知らなかったボクですが，『アビスII』を2週間で解くことができました。そこで見つけた隠しコマンドをいくつか紹介したいと思います。
●**ナターシャII**……HIT SCREEN, LOOK SEAT
●**アブナブの家**……KISS PIN－UP, KICK ABNAB, KISS ABNAB
●**バー**……KILL BARTEN, 酒を飲む
●**ジャンク屋**……KILL MAN, HIT CAR
●**エレベータ**……HIT WINCH
●**研究所**……KILL GIRL, TOUCH GIRL

〔埼玉県深谷市・安部正和14才〕

秘 お～っと，でた――！ ボクはあのスクウェアの『ブラスティー』で隠しコマンドを見つけました!! なんと戦闘モードのときに，SHIFT＋ESCを押すと，ふつうは敵と1回ずつ交替で行なう攻撃が，3回連続してできるのです。ためしてゴラン。キミにも明日が見える…。

〔静岡県熱海市・佃 博治15才〕

秘 『新竹取物語』の㊙を教えます。
①おじいさんのいる場面で「オジイサン タタク」
②山小屋の場面で「コヤ モヤス」
③犬の場面で「イヌ タタク」「キス スル」
④サルの場面で「サケ アゲル」
⑤セイコさんの場面で「ネコ タタク」「カガミ ミル」「キス スル」
⑥木に登ってから「キ タタク」
⑦「サケ ノム」「モノ タベル」「ホン タベル」「パンツ タベル」
⑧犬がココホレワンワンと言っても，絶対に掘らないでいると…。

〔千葉市・藍場崇之15才〕

秘 なんと，『はーりぃふぉっくす～雪の魔王編』にでてくる動物たちには，すべて名前があったのです(ただし，PC－60版)。それをここでザッと紹介すると…。
自分〈シンタ〉，ハト〈ポッピー〉，イヌ〈ハウザー〉，人間〈サトミ〉，キツネ〈カムイ〉，クロギツネ〈サキ〉，サル〈タイチロウ〉，ツル〈トモチ〉，ハクチョウ〈コル〉，タヌキ〈ポン〉，ムササビ〈カンポ〉，メギツネ〈マイ〉，クマ〈タウナ〉，フクロウ〈オイナ…〉，カワウソ〈トンチ〉，ネコ〈ワダマイケル〉，ウサギ〈イセポ〉，ライチョウ〈クル〉，オオカミ〈スプリ〉，ワシ〈キムニク〉。

〔静岡市・清水英之13才〕

山下：ウ～ン，今月の㊙はレベルが高い!!

秘 あの『シーナ』で耐久レースができる!!
やりかた：まずドライブ1に『シーナ』のシステム・ディスクだけを入れる。そして，スイッチを入れて画面がでると，ドライブ2のランプが光る。そしたら，システム・ディスクをドライブ2に入れかえる。そのあと再びドライブ1のランプが光るので，システム・ディスクを入れかえる。以下，これと同じことを何度もくり返す。
そして，「SIDE A／SIDE B」の画面になったら，Bを選んで，システム・ディスクをドライブ1に入れる。少しすると，周回数のところが95になり，ドライブ2のランプが光る。そこで，データ・ディスクをドライブ2に入れればOK!

〔東京都立川市・原 孝行15才〕

秘 MSX版『魔城伝説』の隠しコマンドを見つけたぜい!
電源を入れてすぐにSELECTとカーソルの←→といっしょに…。
①Iを押すと，トランスペアランスのカウント100が3回!
②Nを押すと，REST 25ではじめられる!!

〔東京都大田区・大島秀樹13才〕

秘 ボクはMSX版『将棋名人』でなんと15手詰めを見つけました!!
①9六歩 ②9七角 ③2六歩 ④2五歩 ⑤2六飛 ⑥3六飛 ⑦5六飛 ⑧5三角成り の順でやればできます。ただし，2手目でコンピュータが9四歩と打ってこないときは，15手詰めはできません。

〔新潟県岩船市・
トリトーンを2日で解いた男の子13才〕

秘 MSX版『ボンバーマン・スペシャル』の隠れキャラについてレポートしましょう。
●**「ハドソン」マーク**……1，7，9，15…のように，面数÷8のあまりが1か7の面で出現（20,000pts）。
出現方法：右上はし，右下はし，左下はしの順番で爆弾を爆発させる（敵を全部やっつけること）。
●**中本さん**……面数÷8のあまりが2の面で出現（10,000,000pts）。

出現方法：ブロックを一つもこわさないで，敵を全滅させる。

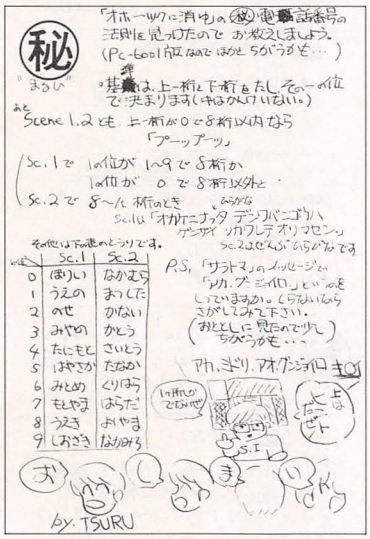
●**コーラ**……面数÷8のあまりが4の面で出現。

出現方法：ドアの上を通るだけでよい。

●**BONUS**……面数÷8のあまりが0か6の面で出現。

出現方法：ドアの中央ギリギリまで行く(ドアに入ってしまってはダメ。敵を全部殺しておくこと)。

〔大阪府門真市・**柿木道夫13才**〕



〔北海道札幌市・**片石和彦16才**〕

秘 X1用の『トリトーン』で，タイトル画面のときにNMIのリセット・ボタンを押すと，な，なんと，最後のメッセージ画面が見れる(テープ版をX1 turbo M10でプレイ時)。

〔兵庫県神戸市・**世良田章裕？才**〕

秘 X1用の『グロブダー』の必勝法を紹介します。

①何発か撃たないと破壊できないハイパータンクは，近くにいるエナミータンクを破壊して誘爆すればよい。

③シールドをはって敵を集めてから一度に破壊すると，ふつうより得点が高くなる。

③1万点をこえると1機増えるので，早く1万点をこそう(3機以上は増えない)。

④ゲーム中に[R]を押すと，タイトル画面にもどれる。

⑤タイトル画面で[ESC]キーを押すと，無敵モードになる。

〔神奈川県海老名市・**安斉　潤12才**〕

秘 X1用ディスク版の『ハイドライドII』で㊙を発見しました。ゲームの途中でNMIのリセット・ボタンを押すと，森の街へもどり，お金が$2,000になって持ち物はそのまんま，さらにSTRが初期設定値の分ずつプラスされていくのです。しかし，これにはいくつかの問題点があります。LIFEとMAGICは初期設定値にもどってしまうし，暴走してしまう恐れもあるのです。また，地下帝国内でNMIリセットを押すと，いろんなことが起こります(たとえば，ドラゴンが1画面に5匹でるなど)。まあ，自分で捜してみてください。

〔愛知県東加茂郡・**松井　収15才**〕

秘 FM－7用のディスク版『ハイドライドII』で，ゲーム・オーバーになって「STRIKE SPACE KEY」と表示されたときに，ディスクをぬいてスペース・キーを押すと，そのキャラクターが死ぬ直前からコンティニュー・プレイ(？)をすることができます。

〔岐阜県益田郡・**E・T13才**〕

秘 ボクは㊙を見つけました。FM－7版の『アメリカントラック』で，「1 or 2」と表示されているときに，左はしの[CTRL]キーと，大文字で[J]を押します。そのあとに[0]～[9]のキーを押すと，1～10面の中の好きな面からはじめることができるのです。

〔静岡市・**森内敬夫13才**〕

秘 FM－77版『ライーザ』のTALKコマンドで，以下のような言葉を入力するとおもしろいです。

PPX，ゲーム，ドウスル，ミオ，ブルー，アホ，バカ，アイシテル，オモシロクネー，キタ，ミナミ

〔京都市・**中沢格♥河合その子16才**〕

秘 おひさしぶりです。山下先生。MZ－1500版『グロブダー』のタイトル画面でBGMを流す方法が見つかったので報告します(しかし，こういう場合，見つけたというのだろうか？)。

①まず説明書どおりに『グロブダー』をロードする。タイトルがでたら，[M]キーを押しながらリセット・ボタンを押し，ROMモニタにする。

②Mコマンドを使い，$3986番地から，CD，E0，BFを入力する。

③つぎに$39DA番地から，E7，BFを入力する。

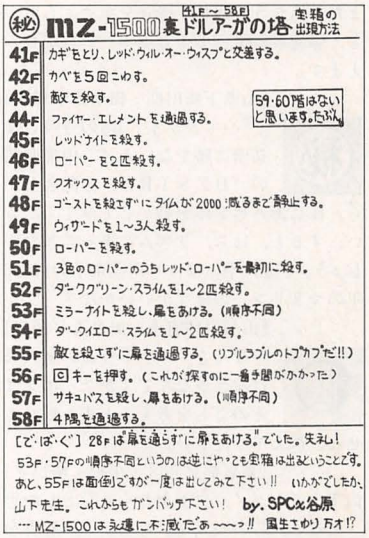
④同じく$BFE0番地から，CD，24，35，2A，D2，9B，C9，21，01，00，22，D0，9B，CD，23，36，CD，24，35，C3，E5，39を入力する。

⑤以上が終わったら，フォーマットした空ディスクに，QSコマンドを使って，**ファイル・ネーム**：GROBDA，**トップ・アドレス**：$1200，**エンド・アドレス**：$BFFF，**スタート・アドレス**：$2FECでバックアップする。

⑥『グロブダー』のA面をロードし，B面のかわりに今作ったQDをロードすると，BGM付きの『グロブダー』になります。

〔鳥取県米子市・**中村雅実19才**〕

山下：ゲゲッ，だれかと思ったら，電波新聞社から発売されているMZ－1500用のソフトをすべて作っている迎夢浪漫氏じゃないか！　これはレス・アベに力強い味方ができたゾ。これからもじゃんじゃんレポートをお待ちしてまーす。



〔神奈川県横浜市・**谷原信隆16才**〕

山下：先月号につづいての谷原クンのレポートだ。MZ－1500版の裏ドルアーガは一応これにて完結。つぎは，FM－77AV，X1，MZ－2500版のレポートを待ってるゾ。

秘 MZ－1500版の『ナイザー』の隠れキャラを発見！

①ワールド1で，アイテムを取って死に，もう一度アイテムがあったところを開けると，ブルーナイトが車を運転している。

②同じくワールド1で，老人と会ったあとに死に，再び老人がいたところに行くと，変な宇宙人がでてくる。

P.S. 次回はもっとスゴイのを送ります！

〔埼玉県入間市・**小村昌弘14才**〕

秘 ファミコン用『グラディウス』で，STAGE7終了後のメッセージをすべて書きます。

1周目：KANGEKI！
2周目：OMIGOTO！
3周目：NIKUI　NIKUI！
4周目：ANTAWA　SUGOI！
5周目：MIAGETA　MONDA！
6周目：IUKOTONAINE！

ちなみに，ボーナスはすべて10万点でした。

〔愛知県犬山市・**ABバスターズ15才**〕

山下：1～6の頭文字をつなげると，「KONAMI」になるんだよね。

秘 ボクはファミコン版の『マイティボンジャック』で，ワープする方法を発見しました。その方法は，

①王家の部屋に行き，ひとつだけ爆弾を取る。

②すると，となりのひとつに火がつくので，それを残してあとの爆弾を取る。

③最後に火のついた爆弾を取ってクリアする。そうすると，つぎのラウンドの王家の部屋へワープできる。

また，ふつうの通路で爆弾を順序よく取ると，爆発音が鳴って１万点ボーナスがもらえます。

〔富山県下新川郡・**田中秀明13才**〕

秘 『ハイドライドII』の寺院で修業僧に勝てない人！　中森明菜の『ＤＥＳＩＲＥ』を聞きながら，音にあわせて体を動かしてみてください。すると，ほら，リズムにあってきたでしょう。でも，やっぱり本田美奈子の『1986年のマリリン』のほうがいいかな？

〔山梨県甲府市・**おれんじ15才**〕

Q なんで『ザナドゥ』の主人公は左ききなんですか？　ボクはそのことを考えると夜も眠れません。教えてください。

〔東京都足立区・**小杉　隆13才**〕

山下：でた～！　ウケをねらったとしか思えない，このハガキ。だれかいい解答を教えてあげて！



〔三重県度会郡・**ちょいんぐ13才**〕

願 山下先生，こんにちは。そして，『パソコン・サンデー』レギュラー出演決定，おめでとうございます。しかし，ボクたちの地方では，放送をやっていません。真夜中にやってもいい，１週間遅れでもいいから，ぜひ宮崎でも放送するように，テレビ宮崎か宮崎放送の社長さんに頼んでください。

〔宮崎県日南市・**病院送りのＳＲ14才**〕

山下：ウ～ン，ボクから頼むのはちょっと無理だけど，見たいと思った人がみんなでＴＶ局にリクエストのハガキでも送ればいいんじゃないかな。要望が多ければ，きっと局側でも考えてくれると思うヨ。

Q 私は今年の７月で購読１年をむかえます。さて，アイドルのことには特にくわしい山下大先生に質問いたします。新田恵利の『恋のロープをほどかないで』という曲がありますが，「恋のロープ」とはどんなロープですか？　また，何色ですか？

〔茨城県那珂湊市・**6094331・14才**〕

A 『恋のロープ』というのは，よく言われる「赤い糸」とは，まったくちがって，その女性が恋をしている中での〝ためらい〟だと言えるでしょう。つまり，恋のロープをほどくということは，その女性を恋のためらいから解放してあげるということで，イコール結婚ということになります。こうして考えてみると，『恋のロープをほどかないで』という曲は，彼氏のもとに流されそうになっている微妙な少女の心理を歌った名曲と言えます。もちろん，「恋のロープ」は目に見えませんから，色は透明です。

〔アイドル評論家・**山下　章**〕

秘 ハ～イ，今月もおニャン子クラブ情報です！

6/5　うしろゆびさされ組，ファースト・アルバム

6/10　城之内早苗，ソロ・デビュー

6/25　高井麻巳子，ソロ・デビュー

7/10　おニャン子クラブ，ライブ・アルバム

7/16　国生さゆり，ファースト・アルバム

7/16　渡辺美奈代，ソロ・デビュー

おニャン子の情報なら負けません。このハガキにかけてます！

P.S.　今月号の「アイドルかくれんぼ２」は私が解かせていただきます。

〔茨城県牛久市・**チャーリーEND15才**〕

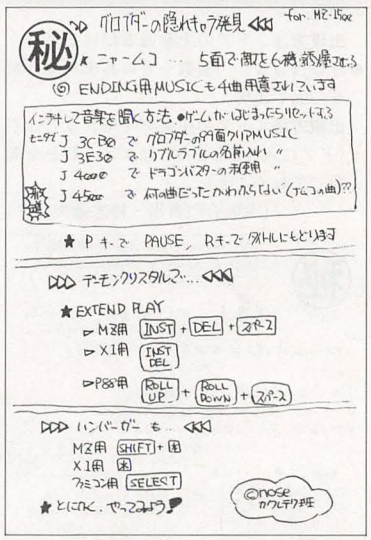
山下：フッ，あのクイズはだれにも解くことができないのサ!!

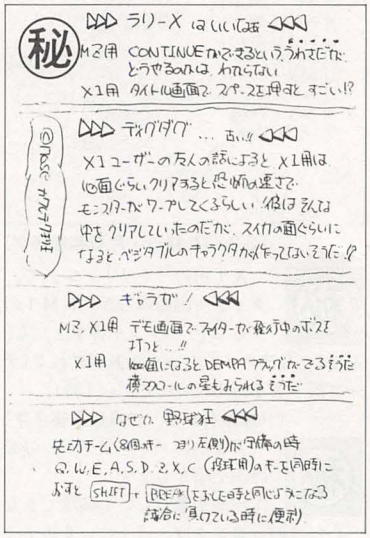
★　★　★　★

㊙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・アペ～㊙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。

今月の㊙情報大賞





〔三重県一志郡・**野瀬真一？才**〕

山下：たくさんの情報を一挙に送るという物量作戦が見事に成功して，今月の㊙情報大賞を獲得！　野瀬クンも伊地知ちゃんと同様，レス・アペの常連だね。

P.S.　僕やベーマガの筆者で作った同人誌「ハイテック」が予定どおり発行されました(くわしい内容等は287ページを…)。

この「レスキューＡＶＧ」のコーナーに応募したい人は，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，電話による問い合わせにはいっさい応じられません。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。

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
トイポップ（ナムコ）	122,690	HCM-ANN & NIX …愛知	2P 44面クリア ※ランクイージー
トイポップ（ナムコ）	96,000	CHIEMIS …東京	1P 35面（備考不可欠）
スクランブルフォーメーション（タイトー）	10,000,000＋α	全国34店にて達成	——
ダーウイン4078（データイースト）	10,000,000＋α	全国5名のみなさん	——
ASO（SNK）	5,963,240	直美ちゃん大好き …広島	12面クリア
ホッピングマッピー（ナムコ）	149,068	STAC-諸星あたる …大阪	31面クリア
怒（SNK）	2,014,800	BROS（ルート2） …愛知	最終面クリア
闘いの挽歌（カプコン）	全2周クリア	LKY-FOX 稼ぐの勝手でしょ！ …千葉	——
スカイキッドデラックス（ナムコ）	1,276,830	西 利明 & 少女隊…千葉	21面クリア 爆撃数24
グラディウス（コナミ）	10,000,000＋α	全国3名のみなさん	——
黄金の城（タイトー）	10,000,000＋α	ECM-CHIRICO.C …神奈川 NFC, KBC …福岡	——
ロボレス2001（セガ）	10,000,000＋α	全国4名のみなさん	——
忍者じゃじゃ丸くん（ジャレコ）	810,020	闘幻狂 会員No. 11 NANISORE Ⓡ…東京	ループ突入
ワンダーボーイ（セガ）	2,112,910	ACU-Y. N …東京	7-4クリア
ハレー彗星（タイトー）	10,000,000＋α	全国4名のみなさん	——
ハングオン（セガ）	53,574,390	弥佐繁晴 …北海道	ライドオン 4'49"35
バルバルークの伝説（ABLE corp.）	3,031,730	川島利文 …山形	32面クリア
ファイナライザー（コナミ）	8,107,440	直美ちゃん大好き …広島	——
カルテット（セガ）	2,391,700	KVZ …福井	※次回から面数不可欠ですよ
ロードランナーIII（アイレム）	10,000,000＋α	全国5名のみなさん	——

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
ダーウィン4078	138,600	丸山伸也	
ASO	2,054,210	仲野隆行	12面クリア
スペランカー	3,009,800	UTT・Ⅱ	
ギャリバン	4,499,800	UTT・Ⅱ	
トイポップ	12,240	CPM	
闘いの挽歌	650,050	聖帝サウナ	
スクランブルフォーメーション	1,003,000	UTTⅡ	
ホッピングマッピー	65,319	仲野隆行	31面クリア
スカイキッドデラックス	234,690	聖帝サウナ	
ファイナライザー	2,226,600	UTT	

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	961,900	安藤敏哉	2周7面
ファンタジーゾーン	8,465,900	鳴田喜彦	9面
ワンダーボーイ	704,340	鳴田喜彦	5周の2面
ガントレット	4,651,058	makoto, 古川, 高松, 千葉	LEVEL88
ASO	1,898,220	IPON川田	
ホッピングマッピー	95,265	KOW, MKⅡ	31面クリア ノーミス
スカイキッド	804,310	KOW, MKⅡ	爆撃数17
ガンスモーク	2,525,750	IPON川田	10面クリア
トイポップ	48,930	KOW, MKⅡ	BOX19 1プレイ
マイティガイ	664,700	佐々木	

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
グラディウス	1,912,200	砂子田政昭	6周目4面
ASO	2,836,850	つきだて	クリア
ガントレット	134,715	ぼんず＋ふかい	1コイン12面
ホッピングマッピー	142,943	つきだて	31面クリア 3ミス
ダーウィン4078	973,370	HYPER T	23面
スペランカー	999,990	つきだて	17周目
トイポップ	39,700	ぼんず	15面
ガンスモーク	1,704,950	ぼんず	
マンハッタン24分署	1,242,000	つきだて	
★ロードランナーⅡ	9,999,990	ふかい	260面

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
ファンタジーゾーン	12,332,220	HYPER 紅尾	17面 ノーマル
ワンダーボーイ	355,960	HYPER たけの	
ダーウィン4078	3,714,000	HYPER たけの	5周目2面
ロボレス2001	2,354,300	HYPER CAT	15面 途中でバグった
トイポップ	55,090	砂小田政昭	21面 1プレイ
ホッピングマッピー	134,240	HYPER つきだて	1コイン 全面クリア
怒	359,300	HYPER 紅尾	1コイン 1プレイ
グラディウス	9,235,400	ELF	20周目4面
忍者じゃじゃ丸くん	399,980	平井淳一	24面
ペーパーボーイ	798,255	MAD（サガヤス）	グランドスラムのスコア

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
★スクランブルフォーメーション	15,666,600＋α	ダーウィン進化論のWHO/♥	8周目＋α 時間切れ
黄金の城	1,487,000	N, F	
★ハレー彗星	9,999,990＋α	AMI♥MIM	66面＋α NOKILL
グラディウス	1,340,800	WWWA	3周目7面
ギャリバン	526,300	福井 学	8面
怒	312,400	NO1044	1コイン 1プレイ
メジャーリーグ	992,800	サンチェ	1コイン 1プレイ
ASO	1,754,920	EMG	8面
ワンダーボーイ	103,500	WHO/	2面
陸海空	456,200	マルちゃん	

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　☎011-572-2383

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	635,650	つきだて	16面
ホッピングマッピー	92,301	つきだて	24面
スペランカー	999,999	つきだて	7周目
ダーウィン4078	519,890	つきだて	16面
ファンタジーゾーン	5,058,700	つきだて	9面
マイティガイ	960,600	つきだて	2周目
ウイズ	127,430	つきだて	3ラウンド
アーガス	1,169,900	つきだて	8面
ガントレット	138,092	つきだて＋内村	14面
トイポップ	50,140	つきだて＋内村	22面

プレイシティキャロット琴似店
北海道札幌市西区琴似2条2丁目　琴似グリーンビル1F　雪011-621-1110

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ガントレット	686,958	砂子田政昭	54面 1コイン
スカイキッドデラックス	704,640	つきだて	19-15 1コイン
スペースハリアー	75,778,900	砂子田政昭 シットダウン	1コイン クリア
ダーウィン４０７８	1,833,630	たちばな　たくや	3-15
トイポップ	68,820	砂子田政昭	29面
グラディウス	1,821,000	田中博史	6-7
ホッピングマッピー	131,510	つきだて	1コイン クリア
ＡＳＯ	3,187,350	すなこだ　まさあき	クリア
ファンタジーゾーン	11,117,740	山田泰紀	19面
★ハングオン	53,574,390	尔佐智晴 ライドオンタイプ	4'49"35

プレイシティキャロット仙台店
宮城県仙台市中央1-2-3　第一ビル2F　雪0222-23-8382

タイトル	スコア	スコアラー	備考
トイポップ	63,750	HAC(QP,ZML)	29面 1コイン2P
ホッピングマッピー	107,120	N・K	31面
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
ガントレット	8,017,361	HAC	4Pのうち ウィザード
ダーウィン４０７８	7,822,600	K・W(FAC)	6周目 16面
黄金の城	1,979,400	N・K	
怒	1,599,000	I・Z(Y,V,C)	1コイン 最終面クリア
ファンタジーゾーン	12,084,000	SOL(FAC)	23面
ロボレス２００１	3,774,050	坂野清一	
★スクランブルフォーメーション	25,000,000＋α	K・W(FAC)	味方機256 残機28

水戸サントピアナムコランド
茨城県水戸市南町1-2-22　サントピア7F　雪0292-26-3131

タイトル	スコア	スコアラー	備考
トイポップ	27,970	松本&ミャーさん	12面
グラディウス	1,065,400	佐藤智明	3周目3面
インディジョーンズ	216,870	石川氏	3周目1面 ハード
スカイキッドデラックス	222,570	SEIBO	爆撃数6
ＡＳＯ	2,385,610	KKK	最終面クリア
影の伝説	99,999,999＋α	粟原義行&本橋　剛 &仲田　寛	
スーパークロス	252,800	ERI	5面
ホッピングマッピー	11,353	ERT	9面
ファイナライザー	1,957,700	T,K	
ガントレット	141,041	清くん	ウィザード

西野ナムコランド
北海道札幌市西区西野1条3丁目　西宝ビル1F　雪011-665-5221

タイトル	スコア	スコアラー	備考
トイポップ	77,230	砂子田政昭	33面
ホッピングマッピー	136,937	つきだて	31面クリア
スカイキッドデラックス	733,770	東豊高のすみだ	ミッション19,15面
ＡＳＯ	3,008,110	風見　駿 （憤怒の人）	最終面クリア
ダーウィン４０７８	510,870	加藤千代克	
グラディウス	1,319,900	つきだて	3周目7面
ファイナライザー	959,700	つきだて	
ＲＦ２	219,810	清水正道	ゴールイン
強行突破	406,300	松井隆之	1周目の5面
魔界村	1,645,200	川口剛史	8周目の4面

アビリティーズジャスコスクラム
宮城県泉市松森字樋田45-1　雪02237-3-3887

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ワンダーボーイ	376,010	N・K	
ファンタジーゾーン	6,531,480	K・W(FAC)	1コイン 17面
ダーウィン４０７８	3,384,230	K・W(FAC)	1コイン
黄金の城	1,047,100	N・K	3周目 4面
マンハッタン２４分署	99,000	N・K	1コイン 2面
ガントレット	276,094	相原隆,遠藤光章 (AVC)	1コイン レベル18
ホッピングマッピー	92,481	N,K	1コイン 31面
スペースハリアー	32,259,320	K・W(FAC)	1コイン 15面
スカイキッド	932,010	相原　隆	1コイン 21面クリア
ロードランナーⅢ	2,697,360		

日立キャロットハウス
茨城県日立市鮎川町6-7-4　雪0294-34-1010

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スカイキッド	218,790	Y,K,K	
怒	1,009,900	BARON	
グラディウス	1,326,800	塾長	
ＡＳＯ	3,105,450	中村　優	
スクランブルフォーメーション	2,950,500	中村　優	2周目道園地
ワンダーボーイ	304,000	HABUですよ！	エリア2クリア
ガンスモーク	1,580,850	DAIKEI/	ラウンド10
ダーウィン４０７８	438,430	キチガイ　Jr	SCENE12
ホッピングマッピー	114,315	AIRA-VN	1ミス 31面クリア
ガントレット	1,249,268	FUL	ウィザード L-67

室蘭キャロットハウス
北海道室蘭市中島町1-33-3　雪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	8,404,680	CCB	2周目3面
スクランブルフォーメーション	2,747,200	AVGハタ坊	2周目道園地前
怒	1,358,000	IKARI	最終面クリア
ダーウィン４０７８	1,026,520	Lee	2周目
トイポップ	38,510	こまわり君	
ＡＳＯ	2,846,320	RPM	最終面クリア
スカイキッドデラックス	637,630	ビー玉お京の子守唄	19面
ホッピングマッピー	60,075	うに取りサーファー童団	最終面クリア
アーガス	2,457,400	RPM	11面
ガンスモーク	2,485,050		最終面クリア

宮城野原キャロットハウス
宮城県仙台市五輪1-10-7　雪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	107,306	N・K	1コイン 最終面クリア
スカイキッドデラックス	1,921,280	相原(AVC)	爆撃数23 8万エブリ
ガントレット	1,797,249	Q・F,KRS STH,ZML	レベル52 ウィザード
トイポップ	72,060	相原&BCG	25面
闘いの挽歌	428,300	BCG	1コイン 2周目5面
怒	1,647,500	A・A・M(YVC)	1コイン 最終面クリア
ファンタジーゾーン	12,107,900	SOL(FAC)	19面
ダーウィン４０７８	1,983,210	ZMILF(HAC)	4周目5面
ワンダーボーイ	418,520	N,K	4周目1面
ロボレス２００１	2,257,000	KIRIN	14面

宇都宮キャロットハウス
栃木県宇都宮市駅前通り1-5-10　雪0286-25-6652

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウス	942,500	増淵耕樹	3周目2面
ファンタジーゾーン	11,759,240	塩井敏克	22面
バックランド	2,230,310	DREAMER'S	80面
ダーウィン４０７８	331,920	DREAMFR'S	
スクランブルフォーメーション	2,044,600	BELZERGA	2周目 代々木
ワンダーボーイ	279,330	加藤浩志	
トイポップ	8,230	BELZERGA	6面
インディジョーンズ	578,760	DREAMER'S	ハードボーナス,ステージ
ロボレス２００１	439,550	デューク鈴木	
メトロクロス	370,550	ウイングマン	24面

ゲームプラザＮＴＫ恵庭店
北海道恵庭市末広町153　雪0123-33-2271

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スクランブルフォーメーション	3,955,800	千歳高校　3年 うんにょ　隣一くん	最強ランク
ダーウィン４０７８	346,710	恵庭北高校 和田あきひろくん	ハードランク
闘いの挽歌	161,000	恵庭中学校　2年 昭ちゃんNTK投員	5機設定
ガントレット	112,600	恵明中　3年 社長の弟　石井映介	1コイン ウィザード
黄金の城	309,000	北広島高校　2年 坂井様　よろしく！	ノーマル
ファンタジーゾーン	7,323,200	恵庭南高　3年 テニス部　NAS	ハードランク
怒	1,340,000	恵庭市あかね理容院 みんなきてね!!	最終面クリア
ロボレス２００１	411,100	北広島高校　1年 サッカー部尾池智治	ノーマル
ワンダーボーイ	263,700	恵庭中　1年 E・K	ハードランク 1コイン
アーガス	2,567,400	恵庭中　2年 伊藤　世志明	ノーマル 9面

ゲームセンタータイリョウ
宮城県角田市角田字牛舘6　雪0246-2-1384

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ホッピングマッピー	35,303	クリーミィマミ	17面
ガンスモーク	1,434,400	N・A・O	10面
魔界村	1,000,000	SIR&KLW	3周目の6面
ＡＳＯ	1,807,440	N・A・O	最終面クリア
トイポップ	35,450	ZUZU&FELIX	14面
強行突破	50,000	SANAE♥CAN	
ファンタジーゾーン	7,471,700	N・A・O	18面
スペランカー	385,800	FELIX	2周目の4面
ファイナライザー	2,336,100	MZ.	
ロードランナーⅢ	2,507,280	N・A・O	

今市ゲームセンター
栃木県今市市今市1111　雪0288-21-1429

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ワールドカップ	ワールドチャンピオン	時祭イヴ(EUC)	100
ＡＳＯ	460,910	NAN(EUC)	ハード
スクランブルフォーメーション	935,000	AFB(EUC)	ノーマル
スカイキッドデラックス	262,020	NAN(EUC)	爆撃数7 X2面
グラディウス	1,026,200	ABS(EUC)	ベリハード 3周目2面
アーガス	1,333,980	NAN(EUC)	ノーマル 7面
トイポップ	40,580	NAN&MIN(EUC)	ノーマル 2人で15面
ロボレス２００１	297,150	時祭イヴ(EUC)	11面 17'09
ハングオン	19,357,660	NAM(EUC)	シットダウン 5'21"
ワンダーボーイ	20,110	?	ノーマル

ゲームプラザ月光仮面
北海道小樽市花園1-9-2　雪0134-23-9973

タイトル	スコア	スコアラー	備考
怒	336,300	HYPER-紅尾-	ノーマル 第5ゲート突破
ファンタジーゾーン	6,477,500	HYPER"T"	9面 ノーマル
ダーウィン４０７８	1,762,580	HYPER"T"	ノーマル 46面
ワンダーボーイ	354,270	HYPER"T"	ノーマル 1コイン
闘いの挽歌	138,250	TT-Ⅱ-F1	ノーマル 1コイン
ワールドカップ	Would CHAMP	熊谷裕司	1プレイ-2分400
ＡＳＯ	3,110,120	つきだてぼんず	ノーマル 全面クリア
黄金の城	937,500	TAKA ℟	ノーマル
グラディウス	1,588,900	H・A・F・S	ノーマル 4-3
テラクレスタ	10,000,000＋α	Seena★T T,NCRM ℟	ノーマル 全面クリア

プレイゾーン　ジャック&ベティ　山大前店
山形県山形市東原町1-2-13　雪0236-42-4212

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ワンダーボーイ	1,052,600	大友康伸	6周4面クリア
★ダーウィン４０７８	3,576,830	桜井　浩	
ロボレス２００１	9,999,999	坂野清一	66面
★スクランブルフォーメーション	10,000,000＋α	M.K 川島利文	
★バルバルークの伝説	3,031,730	川島利文	32面クリア
ファンタジーゾーン	12,275,900	川島利文	25面
怒	1,519,300	川島利文	最終面クリア
闘いの挽歌	322,350	ARP	最終面クリア
ＡＳＯ	3,716,670	川島利文	最終面クリア
黄金の城	1,065,400	H.I	

ゲームシティジル
群馬県高崎市中尾屋町33　雪0273-25-9775

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ハレー彗星	7,500,000	足利カンバニー新井	47面
怒	330,700	FZ400くにひこ	
ＡＳＯ	1,978,980	足利カンバニー新井	最終面クリア
スクランブルフォーメーション	460,800	SUE	
黄金の城	242,400	SFX	
ロードランナーⅢ	765,830	SOU	
ゲットスター	294,500	CBR	
ガンスモーク	859,950	H・M	
スペランカー	723,500	S・K	
テラクレスタ	224,900	DENROKAZ	

プレイシティキャロット八戸店
青森県八戸市大字六日町33　雪0178-44-4645

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ガントレット	471,841	VGM	十和田軍団 1コイン
ファンタジーゾーン	11,823,460	あかさか　まもる	18面
トイポップ	51,590	TKO　&　守	21面
ロボレス２００１	6,557,300	INZ	48面
ホッピングマッピー	97,551	あかさか　まもる	31面
怒	1,399,000	AKIRA	
ダーウィン４０７８	592,190	MR.MAMORU	
スクランブルフォーメーション	1,226,800	あかさか　まもる	代々木まで/いったカナ
ＡＳＯ	2,788,200	TKO(16歳)	全面クリア
スカイキッドデラックス	534,570	大川邦夫	16面

筑波学園キャロットハウス
茨城県新治郡桜村天久保1-5-3　雪0298-51-7581

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★スクランブルフォーメーション	10,000,000＋α	松本伊代が好き	ランクC
ファンタジーゾーン	9,825,200	おろち	17面
ワンダーボーイ	234,110	MAGICAL-SIN&TEN	2周目3面
ダーウィン４０７８	588,010	おろちJr.	15面
ＡＳＯ	2,726,700	FANK-AE	全面クリア
ガントレット	549,953	US,Yui	1P-ELF 1コイン
マイティガイ	1,000,000＋α	MAGICAL-SIN&TEN	CTvol.6 8月初旬発行 時間れ持ち切り　残26
ギャリバン	3,000,000	Mr.KOAKUTSU	
ホッピングマッピー	76,360	WIN	全面クリア
トイポップ	31,650	LK,Yui	ボックス13

上福岡ビッグキャロット
埼玉県上福岡市上福岡1-7　雪0492-64-9966

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダーウィン４０７８	349,600	恵子LOVE KSNS	11面
怒	1,415,500	EXEC	クリア
トイポップ	68,860	GIL	1人用
★スクランブルフォーメーション	10,000,000＋α	うえの	7周目
闘いの挽歌	120,950	YEN	
陸海空	1,141,230	EXEC	64面
強行突破	523,500	MAX	クリア
ワンダーボーイ	141,300	武田節	
ＡＳＯ	3,891,590	YEN	クリア
スカイキッドデラックス	592,690	たらちゃん	19面 爆撃数13

セントラルゲーム・ラッキー　千葉

千葉県千葉市富士見2-4-16　☎0472-24-0052

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★スクランブルフォーメーションZ	50,000,000＋α	LKY-FOX 残機100機以上	32周目付近凄中放棄
★闘いの挽歌	1,185,400	LKY-FOX 喜くの関手でしょ♪	全2周クリア TIME84
カルテット	315,500	LKY-POP 魚屋でＡ〜す	1コイン最強プレイ12面
ファンタジーゾーン	12,927,800	LKY-FOX 連射装置付は凄だぞ	標準設定24面
ホッピングマッピー	132,462	LKY-MRD アヒー!!	1コイン 31面クリア
怒	1,419,900	XID 本八幡からわざわざ	1コイン 最終面クリア
ダーウィン４０７８	670,340	XID ご苦労様ですねえ	2周目 EASY
黄金の城	1,346,200	M.K. 惣菜司よろしくね	エブリ無 4周目
ハングオンシットダウン	52,348,330	SEY　誠-わがまま なんだから	4'45"72 壁タイム使用
ワンダーボーイ	628,850	WEST-FHH めがねどぇ〜す	1コイン5面

プレイシティキャロット駒沢店　東京

東京都世田谷区駒沢2-1-1　第2山国ビル1F　☎03-424-5272

タイトル	スコア	スコアラー	備考
トイポップ	40,130	AUA	1プレイ 15面
ハングオンシットダウン	27,813,720	T・E・N	4'51"14 タイム優先
ダーウィン４０７８	7,048,510	VAMPIRE	5周目15面
ホッピングマッピー	129,456	武田　淳	5匹仕様 最終面クリア
スーパークロスⅡ	546,500	CARROTあらい	8面
スカイキッドデラックス	684,410	びんくのやかた	5機仕様 19面9回
ＡＳＯ	3,081,770	EXPRESS・WARRIOR	「R」不使用 最終面クリア
バトルシティー	482,200	VAMPIRE ＆ PROLOGUE	2プレイ 66面
クイズでピンチ	333,600	ISH	70面
陸海空	4,923,550	武田　淳	240面

プレイシティキャロット笹塚店　東京

東京都渋谷区笹塚1-56-28　ルミエール笹塚　☎03-378-1208

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スクランブルフォーメーション	3,572,300	GPS-DDD	
黄金の城	1,097,000	WING-MAN	
トイポップ	53,630	CHIEMI	
スカイキッドデラックス	789,760	CHN-KOBA	18面 爆撃数18
ガントレット	139,720	GIL-HAMAD	1コイン1P ウォーリアー
ワンダーボーイ	350,410	CHIEMI'S (IYO)	
怒	1,325,600	GIL-HAMAD	1コイン1P 全面クリア
ファンタジーゾーン	10,588,800	GIL-HAMAD	19面
闘いの挽歌	328,960	ATZ-VF	
メジャーリーグ	573,100	瀬賀博文	

Ｐｉｔ　Ｉｎｎ　湖北台店　千葉

千葉県我孫子市湖北台1-14-12　☎0471-88-9897

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ＡＳＯ	2,199,950	FAMK-KON	レベル3
ＡＳＯ（１６歳未満）	1,958,590	FAMK-村上	レベル3
闘いの挽歌	111,750	FAMK-うぼぼ	4面
ファンタジーゾーン	6,779,900	FAMK-佐々木浩文	ランクハード
ファンタジーゾーン（１６歳未満）	3,150,080	FAMK-ABYSS	ランクハード
★スクランブルフォーメーション	10,035,800	FAMK-うぼぼ	ランクノーマル
スカイキッドデラックス	305,990	FAMK-内田　潤	
怒	344,700	FAMK-村上	レベル3
ダーウィン４０７８	322,860	FAMK-佐々木浩文	ランクハード 8万エブリ
ラフレシア	1,000,000	FAMK-KON	2周目6面

プレイタウンＹＯＵ＆ＹＯＵ三軒茶屋店　東京

東京都世田谷区三軒茶屋1-33-19　☎03-410-8781

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バルバルークの伝説	350,100	中森明菜	
忍者じゃじゃ丸くん	258,180	石塚俊宏	
スクランブルフォーメーション	702,800	TAM-ON	
怒	285,200	RANBO	
ファンタジーゾーン	6,795,900	林　茂	
ワンダーボーイ	382,660	河合その子	
スーパークロスⅡ	290,400	田中	
バトルレーンＶｅｌ．５	306,400	木村一八	
スーパースティングレー	321,000	近藤	
スペランカー	1,000,000	増山智久	

プレイシティキャロット新宿店　東京

東京都新宿区新宿3-21-9　☎03-352-5346

タイトル	スコア	スコアラー	備考
怒	1,658,500	T&T	ノーマル 最終面クリア
カルテット	1,570,300	錨星月光	1コイン 30面クリア
★ハレー彗星	10,000,000＋α	D	ノーマル 60面
スペースハリアー	40,112,150	工藤尚朗	1コイン 最終面クリア
スクランブルフォーメーション	1,917,400	フデ	ノーマル
闘いの挽歌	411,750	あれ?	ノーマル
フラワー	1,196,350	???	ノーマル
ＡＳＯ	2,580,810	POMZ	やや難 最終面クリア
ワンダーボーイ	222,720	藤井トーイ	ノーマル
★ダーウィン４０７８	10,000,000＋α	D	やや易

プレイハウスニューオリンピア　東京

東京都品川区荏原3-4-13　☎03-787-5682

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スクランブルフォーメーション	782,600	藤原邦男	
ハレー彗星	1,434,170	宮崎宝則	
黄金の城	573,000	大畑英治	
グラディウス	578,000	村口公浩	
ＡＳＯ	487,440	田中義人	
ファンタジーゾーン	625,220	白杉弘幸	
ロボレス２００１	1,196,500	横尾　光	
シューティングマスター	1,156,900	花々公子	
アーガス	416,820	福田正人	
テラクレスタ	302,100	大久保仁	

プレイシティキャロット鳥山店　東京

東京都世田谷区南鳥山6-5-15駅前中央ビル1F　☎03-309-1848

タイトル	スコア	スコアラー	備考
トイポップ（１人用）	58,360	CHIEMI'S	Box23
トイポップ（２人用）	90,850	CHIEMI'S and アミバ	Box37
ホッピングマッピー	113,656	CHIEMI'Sはおちあいだ	最終面クリア
スカイキッドデラックス	1,153,890	CHN-KOBA	21面クリア 爆撃数23
スターラスター	3,678	一宜　雪	アドベンチャークリア
スクランブルフォーメーション	2,265,300	こばやしようくんです　KOBA	2周目
ダーウィン４０７８	961,840	CIRCULAR	27面
スペースハリアー	41,347,701	ねんがらTEACHER	1コイン クリア
陸海空	7,504,030	CIRCULAR	129面
ファイナライザー	4,408,500	うる星やたら	

プレイシティキャロット早稲田店　東京

東京都新宿区西早稲田1-8-14　☎03-208-4036

タイトル	スコア	スコアラー	備考
トイポップ	32,470	北隅淳一	15面
インディジョーンズ	559,920	NRX	3ライフ
ホッピングマッピー	113,395	Mrまさし君	全面クリア
★スクランブルフォーメーション	20,000,000＋α	Mrまさし君	残機16 (途中記録)
スカイキッドデラックス	742,660	VMT-ABU	
ターキーシュート	109,550	ハーラン エリスン	
★ダーウィン４０７８	10,000,000＋α	Mrまさし君	95面
ロードランナーⅡ	6,655,410	AMS-IRC	150面 ノーマル
忍者じゃじゃ丸くん	382,060	SIGHT	
ギャリバン	277,300	マルチャンマン	6面

プレイシティキャロット田町店　東京

東京都港区芝5-27-12　☎03-452-8349

タイトル	スコア	スコアラー	備考
カルテット	58,800	西山　浩	
トイポップ	52,790	FANCY-KETOSE	BOX26
メジャーリーグ	1,283,240	CONTINUE JSO	完全試合 1コイン
ホッピングマッピー	108,515	ECM ZENJI	
ガントレット	68,135	CONTINUE ヨシオ	1コイン
ダーウィン４０７８	395,440	MNA(T,C)	13面
ＡＳＯ	1,988,780	中林　元 BYずし	
ガンスモーク	144,000	とうりすがりのサラリーマン	
グラディウス	399,400	中川誠人	
スターラスター	3,493	ECM ZENJI	暗黒惑星撃破

プレイシティキャロット経堂店　東京

東京都世田谷区経堂1-4-9　☎03-427-4324

タイトル	スコア	スコアラー	備考
トイポップ	53,980	ATZ-VF	ノーマル1人用Box17
★スクランブルフォーメーション	13,563,000	LTD	
マイティガイ	1,788,200	LTD	ノーマル
マンハッタン２４分署	76,500	サンチェ	
忍者じゃじゃ丸くん	286,870	ATZ-VF	ノーマル
ダーウィン４０７８	1,356,520	LTD	イージー 38面
スカイキッドデラックス	760,310	VMT-ABU	19面 爆撃数15
おしゃべりまちゃ	92,200	Kozuke	15面
ＡＳＯ	4,315,620	久しぶりです!! LTD	13面
メトロクロス	588,850	VMT-ABU	

ゲームブティック高田馬場　東京

東京都新宿区高田馬場3-2-15　第26東京ビル　☎03-362-9300

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ガントレット	100,510	DAMAX	ウォリアー 1コイン
ペーパーボーイ	456,981	A.S.	ハードウェイ
マーブルマッドネス	201,900	VERTEX-AXV	
トイポップ	55,280	CHIEMI'S	19面
スカイキッドデラックス	1,187,770	AKA	爆撃数23 全面クリア
ワンダーボーイ	477,440	OUX	4周目3面
★スクランブルフォーメーション	10,000,000	VMT-DAN	＋α 10周以上
忍者じゃじゃ丸くん	397,260	ITP-Yuki	
ハイスピード	12,074,130	SIGHT助教授	実力オンリーピンボール

ビックキャロットＴＯＣ店　東京

東京都品川区西五反田7-22-17　TOC内　☎03-494-2610

タイトル	スコア	スコアラー	備考
怒	1,488,400	VMT-DAN	1コイン 最終面クリア
ダーウィン４０７８	475,160	VMT-LUM	こんとは3百万
ＡＳＯ	3,310,650	紅き流星ITP風見　誠子	なにはなくとも全面クリア
★スクランブルフォーメーション	10,100,000＋α	GRAMPUS ああむ〜ACU	5周目 代々木の先
闘いの挽歌	489,050	ALTMAS	
ファンタジーゾーン	15,450,380	HIRAISHI	4周目26面
トイポップ	28,160	I.IN.P	14面
スペースハリアー	36,674,470	ITP-YUKI	
スカイキッドデラックス	159,860	真岡のＹ.Ａ	爆撃数5
ホッピングマッピー	97,411	ITP-由貴	

ゲームセンタートロン　東京

東京都目黒区原町1-9-9　☎03-792-6726

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ワンダーボーイ	320,490	TACOMORI, PICHI——	2-4
ワールドカップ	全面クリア	小平台…だけどフラレタ　正孝!!	西ドイツ戦 2-0
ファンタジーゾーン	4,552,500	女にもてる体質・力の出る性質のお米沢	9面
怒	190,700	エンストの鬼_JOG で完分の米沢勇次	4面 カモは死ね
グラディウス	6,925,000	鼻もでかけりゃポ○チンもでかいぜ米沢	14周7面
リアル麻雀	52,700	VTでNSにいど鳥鹿,その名は正孝	5回上がり
アーガス	491,310	パーマ屋のおやじ/免許を返せ/馬鹿	4面
ピンボールアクション	5,842,500	スリランカ生まれのインド在住ヘビ使い	ドンの常連の貴ちゃんです
ロードランナーⅡ	828,850	GREAT OF SUB@	25面
ヘビーメタル	595,000	街一部より愛をこめて…	3面

ファンファクトリー高田馬場　東京

東京都新宿区高田馬場3-1-4　☎03-371-8370

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バルバルークの伝説	99,570		
黄金の城	348,200		
ファンタジーゾーン	739,700		
ハレー彗星	8,348,480	COM	27面
スクランブルフォーメーション	586,100		
フェアリーランドストーリー	9,999,990	山口隆之	101面クリア
グラディウス	1,250,000	伊藤　敦	3周目7面
ハスラー	64,220		
ボンジャック	4,453,860		
スペランカー	1,000,000	DAMAX	

ＧＡＭＥ　ＦＡＮＴＡＳＹ　東京

東京都世田谷区三軒茶屋1-37-2　三茶ビル2F　☎03-410-6976

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スペースハリアー	989,680	H.N	メディア4 全面クリア
ファンタジーゾーン	1,314,000	YATTA	
スクランブルフォーメーション	885,400	!!!	イージー
メジャーリーグ	564,440		
ワンダーボーイ	805,990	MAKOTO	
怒	594,500	K.H	ランク1
スーパースティングレー	433,280	ＡＡＡＡＡ＼＼＼＼	ゲーム時間約1時間
ワールドカップ		ABCD	

ＧＡＭＥＳＰＯＴ２１　東京

東京都新宿区四新宿1-15-4　☎03-343-0010

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スクランブルフォーメーション	8,645,700	意利会	
ファンタジーゾーン	8,622,800	I・T・P 山河悠理	ハード 18面
闘いの挽歌	108,700	ONYANKO	
★ハレー彗星	10,532,000	意利会	
怒	1,734,000	意利会	
ロボレス２００１	687,500	佐藤和敏	
ワンダーボーイ	468,780	佐藤&今野	
黄金の城	780,100	I・T・P　南部	
アーガス	46,132,860	ACU-ACE	20面
ＡＳＯ	2,188,630	横岸宏行	最終面クリア

プレイシティキャロット巣鴨店　東京

東京都豊島区巣鴨1-15-1　宮田ビルB1　☎03-943-6735

タイトル	スコア	スコアラー	備考
トイポップ	81,180	M.C.COBA CHIEMI3	2プレイ BOX34
トイポップ	67,650	リチャード　キンプル(徹東・医師)	1プレイ BOX27
ダーウィン４０７８	3,462,820	ジェラード佐々木	4周目16面
★ワンダーボーイ	2,112,910	ACU-Y.N	7-4クリア
★スクランブルフォーメーション	10,000,000＋α	ITP-南野陽子他4名	1千万のケタ表示アリ
スターラスター	3,626	ECM-ZENJI	アドベンチャークリア
闘いの挽歌	405,800	ECM-ZENJI	2周目のアキレス
★忍者じゃじゃ丸くん	810,020	闘幻狂　会員No.11 NANISORE©	ループ突入
ＡＳＯ	4,555,690	HIRAISHI	最終面クリア
スペースハリアー	48,200,920	野崎敬二	5人設定3ミスクリア最守

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
ファンタジーゾーン	13,515,000	抜井伸治　SN	19面
闘いの挽歌	122,600	AIRA-VN	4面
★スクランブルフォーメーション	10,000,000	須田紋太	6周目の代々木の手前まで
スペースハリアー	29,943,210	HARRIER	18面クリア
ASO	2,487,230	ラジアル100%	12面クリア
スカイキッドデラックス	463,480	永吉新一郎	爆撃数11
ダーウィン4078	426,180	DIE	
怒	1,288,200	トムキャット	
トイポップ	27,830	REIKO	
ホッピングマッピー	131,558	AIRA-VN	31面クリア ノーミス

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　東京

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
スカイキッド	186,610	T-N	
スペランカー	372,900	TMY	
スーパースティングレー	223,730	HIROKO-KAZ	
ガンスモーク	100,000		
怒	100,000		
インディジョーンズ	100,000		
陸海空	100,000		
グラディウス	479,400	T-N	

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喜光ビル2F　☎045-251-8340　神奈川

タイトル	スコア	スコアラー	備考
怒	1,382,000	浜　直幸	全面クリア ノーマル
闘いの挽歌	361,350	GAK・木立	2周目最終面 ノーマル
黄金の城	696,000	FBH	クリア ノーマル
メジャーリーグ	1,824,400	福島　寛	1コイン ノーマル
ワールドカップ	5-0	椎名　学 辻　智之	決勝クリア ノーマル
ハレー彗星	5,548,280	野島　時正 でんすけ	35面 ハード
★スクランブルフォーメーション	10,000,000＋α	INFINITE FLY	残18機 ノーマル
ワンダーボーイ	567,430	茂木　純孝	ノーマル
ファンタジーゾーン	8,496,400	GIL	13面 ノーマル
ロボレス2001	2,667,250	関根　一也	20面 ノーマル

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
トイポップ（1人用）	75,060	CHIEMI'S	33面
トイポップ（2人用）	79,580	EXCHANGER	30面
ダーウィン4078	499,090	鹿高秀光	14面
闘いの挽歌	250,400	RUN	エレベーターの次
スペースハリアー（ローリングタイプ）	38,238,880	VERTEX-AXV	1コイン 18面クリア
★スクランブルフォーメーション	20,000,000	上村秀美	20周
ASO	4,667,880	HIRAISHI	12面クリア
忍者じゃじゃ丸くん	267,340	AlandKA	
スカイキッドデラックス	1,147,650	山田、相川、北村、宮塚、立木、岡村	21面クリア
ホッピングマッピー	112,790	LIBRIN and POH?	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1-9-20　☎0424-63-5177　東京

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ガントレット	67,735	SURPASSER（塚原　夏一郎）	1コイン レベル10
インディジョーンズ	1,018,980	SURPASSER	ハード
ピーターパックラット	342,720	SURPASSER	WAVE 1〜24
スクランブルフォーメーション	2,879,000	富覃大佐	2周目通園地手前
トイポップ	52,040	KOT	Box19
ワンダーボーイ	777,070	KT	エリア5 2周目3面
ダーウィン4078	85,600	岡島画伯	カーブは使用します　絶体
怒	1,575,200	GIL-HAMAD	全面クリア 残5人
ASO	3,678,560	GIL-HAMAD	全面クリア
スカイキッドデラックス	793,720	伊藤　敦	M-X4 爆撃数19

ジョイプラザカミオーカタイトー
神奈川県横浜市港南区上大岡西1-10-14　☎045-843-7560　神奈川

タイトル	スコア	スコアラー	備考
黄金の城	680,600	関谷元	
ゲットスター	977,470	関谷元	
アーガス	5,094,570	尾川幸成	
陸海空	647,220	関谷元	
ハレー彗星	8,308,260	口出孝史	
スペランカー	2,121,400	口島	
ウエスタンエキスプレス	91,450	関谷元	
スクランブルフォーメーション	5,633,000	DAZZLE	
ファンタジーゾーン	8,523,300	GIL	

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　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	7,418,940	CIY	10面
ASO	4,676,400	CPM-KOMINAMI	残1 12面クリア
スペースハリアー	55,585,470	ATARI-AKI	1コイン 18面クリア
マーブルマッドネス	210,040	ATARI-AKI	1P　95秒 ノーミス
インディジョーンズ	1,037,240	ASSの軍団のMABEL-ANN	ハード 3ライプ
ペーパーボーイ	157,591	ASSの軍団の団長の鹿咬翼護等ANN	イージー ノーミス
ロボレス2001	1,874,300	CIY	
闘いの挽歌	177,700	LUM	
ペーパーボーイ	442,972	ATARI-AKI	ハード
グラディウス	2,231,100	CPM-KOM(駒高)	

ゲーム中央プラザ
東京都三鷹市下連雀3-43-28　創英ビル1F　☎0422-46-4407　東京

タイトル	スコア	スコアラー	備考
怒	6,605,700	LEE	
ワンダーボーイ	600,700	EXCHANGER	4-3
スクランブルフォーメーション	2,740,300	EXGANDER	2周目の国会
闘いの挽歌	190,000	タコレ	
黄金の城	758,900	中島	2周目の最終面
ファンタジーゾーン	12,592,200	LEE	19面
メジャーリーグ	1,974,550	吉本宗夫	53対0
ワールドカップ	6-0	泉田	ワールドチャンピオン
バルバルークの伝説	1,061,260	LEE	23面
ダーウィン4078	1,191,590	やる気0	30面

大船キャロットハウス
神奈川県鎌倉市大船2-16-45　☎0467-47-4814　神奈川

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファンタジーゾーン	12,287,900	ECM-ZENJI	ノーマル
ワンダーボーイ	1,046,850	ECM-アッチョー山崎868-25	エリア6 1面
★黄金の城	10,000,000＋α	ECM CHIRICO,C	残18人 7時間ぐらい
★スクランブルフォーメーション	10,000,000＋α	DAZZLE（REO　Y.Y）	ノーマル
トイポップ	50,440	ECM-ATARU &IYO	ノーマル
闘いの挽歌	432,350	ECM-ZENJI	2周目6面 ノーマル
ダーウィン4078	1,786,920	DAZZLE（ぼちゃ）	45面
ロボレス2001	2,623,000	GREAT　UDO	16面
忍者じゃじゃ丸くん	482,390	ECM-BOBBY	11面
ホッピングマッピー	124,399	ECM-ZENJI	クリア

亀戸キャロットハウス
東京都江東区亀戸1-20-3　☎03-683-4465　東京

タイトル	スコア	スコアラー	備考
トイポップ	73,100	のぶやす♥	44面クリア ノーマル
ホッピングマッピー	128,147	のぶやす&まる	ノーマル クリア
ガントレット	786,100	反亀戸CH軍団/	1コイン エルフのみ
★ダーウィン4078	10,000,000	ともぞう	ーモラ＋α 105面
アーガス	10,000,000	チェックよろしく（ダーモン○沢）	17面クリア ノーマル
★ロードランナーII	10,000,000	WINNER-LMT-(CHA)	142面 1コイン
陸海空	3,722,500	ともぞう	1コイン ノーマルです
メジャーリーグ	3,235,200	もりくん	1コイン ノーマル
ASO	5,094,500	AKINAのテープ返してチョンマが/	エリア12 ノーマル
ドラゴンバスター	10,000,000	カダフィー大佐!!うーん,リピアです	1コイン ギブアップ

東久留米キャロットハウス
東京都東久留米市東本町6-1-1　大幸ビル1F　☎0424-75-7385　東京

タイトル	スコア	スコアラー	備考
トイポップ	54,900	BG	1プレイ
ホッピングマッピー	120,383	L,R	全面クリア 1ミス
スカイキッドデラックス	1,158,850	怒(いかり)	全面クリア 爆撃数21
ダーウィン4078	1,254,400	BG	2周目の16面
ハングオンシットダウン	23,255,390	ゲーム屋	ノーミスゴールインイン
スターラスター	3,195	BG	アドベンチャー
★ロードランナーII	9,999,990	VERTEX-AHT	279面
ドラゴンズレア	427,469	VERTEX-AKI	最終面クリア
グラディウス	3,657,200	めぞん一刻	
ギャラクティックウォーリアーズ	2,676,100	VERTEX-AHT	サムソン

プレイ・アイシー鶴巻店
神奈川県秦野市鶴巻1183　☎0463-77-1972　神奈川

タイトル	スコア	スコアラー	備考
トイポップ	45,360	IKE IYE	Box17
ファンタジーゾーン	2,536,040	IKE IYE	10面
ホッピングマッピー	111,205	IKE IYE	クリア
怒	353,700	杉山	
闘いの挽歌	263,400	大橋杉山	ノーマル 5人
ウエスタンエキスプレス	228,300	久保寺	3面
ガントレット	912,330	IKE IYE	ELF
ゲットスター	708,190	杉山大橋	3セット BASE
スクランブルフォーメーション	5,066,800	INFINITE-FLY(度井雅)	4機,ランクA
ワンダーボーイ	683,730	久保寺	ノーマル

ゲームインフォルム
東京都武蔵野市境南町2-7-20　☎0422-31-3473　東京

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ロボレス2001	278,900	池田達	11周1面
★トイポップ	96,000	CHIEMIS	35面
ワンダーボーイ	207,480	CHIEMIS	
ファンタジーゾーン	1,064,724	塩沢理	11面
スクランブルフォーメーション	257,890	山下修	
グラディウス	423,300	江原	1面
スペランカー	384,800	田中清	
怒	1,379,800	GIL-HARD	1コイン 最終面クリア
ASO	1,927,290	CBAL,TZ	全面クリア
スペースハリアー	43,885,600	ZIZOU	1コイン 全面クリア

プレイシティキャロット伊勢佐木町店
神奈川県横浜市中区伊勢佐木町3-95　☎045-252-1164　神奈川

タイトル	スコア	スコアラー	備考
黄金の城	1,120,900	MAKO　ERI SIN	
トイポップ	52,910	FANCY KETOSE	BDX23 1人プレイ
闘いの挽歌	397,350	GAK&木立	
ファンタジーゾーン	10,414,600	FNJ　USN S,K　APP	17面ノーミスでクリア
★スクランブルフォーメーション	10,000,000＋α	DAZZLE（ぼちゃ）	ザコ99＋α 11回目ぐらい
怒	1,515,100	鈴木直孝	
ガントレット	118,192	VMT-WAT	ウィザード 16かせぎ甘い
ダーウィン4078	939,040	VMT-LUM	
ホッピングマッピー	121,522	VMT-ABU	平塚からわざわざきました
グラディウス	1,488,500	GET,UP/	4周目4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　神奈川

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファンタジーゾーン	6,943,100	F,C,Y	
ロードランナーII	5,490,770	キクチモモ	
ASO	2,721,250	K,M	
グラディウス	2,568,800	前田	
ロボレス2001	1,869,150	岩田	
怒	1,368,800	K,M	
1942	1,068,630	H,O	
ギャプラス	1,050,400	中林	
ゼビウス	1,037,060	S,K	
スクランブルフォーメーション	977,600	F　C　Y	

GAMESPOT21国分寺店
東京都国分寺市本多4-3-10　☎0423-23-9704　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	8,499,200	イヴちゃん	1コイン
スペランカー	858,000	MARTY佐土原	
メジャーリーグ	1,406,650	立石　彰	
スペースハリアー	32,378,320	SURPASSER	1コイン 18面クリア
フラッシュギャル	314,830	佐藤　純也	
グリーンベレー	201,670	M,S	
エキサイティングアワー	9,999,000	国分寺FC水谷君	
ロボレス2001	2,041,100	HIDE	
ワンダーボーイ	485,400		
スラップシューター	214,000	めんてい倶屋　佐藤　昌宏	

セガ・パソピアードイセザキ店
神奈川県横浜市中区伊勢佐木町2-18-2　☎045-251-8204　神奈川

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファンタジーゾーン	5,943,100	FCY	
ワンダーボーイ	143,440	桜井	
怒	1,368,800	KM	
ロボレス2001	1,869,150	岩田	
スクランブルフォーメーション	977,600	FCY	
スペースハリアー	20,229,060	OK	
ピンボールアクション	500,000	GGG	
ロードランナーII	5,490,770	鷹地統っぺ	
ASO	2,721,250	KM	
ハングオン	2,523,600	AH	

長岡キャロットハウス
新潟県長岡市大手通1-4-9メゾン大手1F　☎0258-36-0991　新潟

タイトル	スコア	スコアラー	備考
闘いの挽歌	367,600	MOH	2周目5面
ダーウィン4078	983,060	KIYOROU	2周目
トイポップ	49,830	0-せき	29面
スクランブルフォーメーション	1,494,500	六本木朱美	
ワンダーボーイ	459,150	TAB	
グロブダー	154,110	いろは	B1〜44
忍者じゃじゃ丸くん	649,170	武ちゃんマン	31面
怒	339,500		
ASO	2,602,650	あぐれくん	最終面クリア
ホッピングマッピー	1,010,056		31面クリア

カミーノ古町プレイハウス
新潟

新潟県新潟市古町7-938　☎0252-24-4453

タイトル	スコア	スコアラー	備考
トイポップ	22,420	クラリス	一人プレイ
スーパークロスII	158,100	N.	
ダーウィン4078	908,920	阿部	
ホッピングマッピー	108,618	晃	31面クリア
スペランカー	599,600	Shuya	
スカイキッドデラックス	1,044,870	晃	21面クリア
ASO	1,859,560	永井	12面クリア
モトス	2,522,600	晃	62面クリア
ガンスモーク	1,352,800	いわさき	
グリーンベレー	297,210	クラリス	

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
スカイキッド	700,000+α	OUT(T.E)	爆撃数21 21面クリア
パラデューク	224,290	ZAP	
ガンスモーク	2,071,150	AHO(K.W)	10面クリア
ASO	1,776,670	RSC	最終面クリア
ファンタジーゾーン	2,573,640	OUT(T.E)	9面
ファイナライザー	2,140,800	Y.S	2周目1面
スクランブルフォーメーション	3,276,200	H.Y	2周目
ワールドカップ	FINALGAME2 00	Y.Y	かった!
陸海空	326,450	GUY	エリア36
スーパーバスケットボール	4,061,500	K.H	やったぜ!

ゲームプラザニュー日の出
長野

長野県上田市中央2-7-9　☎0268-25-0835

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★スクランブルフォーメーション	10,000,000+α	AKIKO	ランク.B 18面 3P
ファンタジーゾーン	10,088,200	NEC	3プレイER
カルテット	32面+α	NEC.AKIKO KID	21コイン
ダーウィン4078	967,830	XYZ	
ワンダーボーイ	405,410	NEC	
ホッピングマッピー	87,007	BRV	
トイポップ	36,420	MAD	
アーガス	4,582,960	NFC	13面
ロボレス2001	1,268,300	AKIKO	13試合目
ガントレット	64面	SHIBA氏	

ニュービアアメリカン
新潟

新潟県新潟市西堀前通六番町909　☎0252-24-4838

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スクランブルフォーメーション	1,428,500	高木	
ファンタジーゾーン	418,440	金庫成金	
ビッグイベントゴルフ	18H-10	大将	
怒	354,000	C.P	
メジャーリーグ	924,500	栗田	
ガントレット	179,775	金山	
黄金の城	292,600	Y.K	
アーガス	1,479,580	クリ丸	
バルバルークの伝説	128,420	JIN	
陸海空	339,700	白石	

バンダナ福井店
福井

福井県福井市中央1-12-5　☎0776-23-6097

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファンタジーゾーン	11,018,500	KVZ	
ワンダーボーイ	364,240	SDA	1コイン
闘いの挽歌	468,400	マクロス	2周目6面
スクランブルフォーメーション	986,100	T.S	
ホッピングマッピー	81,197	T.S	31面クリア
★カルテット	2,391,700	KVZ	
トイポップ	968,300	マクロス	43面
ASO	2,003,160	VF	12面クリア
スカイキッドデラックス	916,100	KVZ	21面クリア
メジャーリーグ	1,882,400	トウーッ	

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	11,432,320	HCM(CCV&BEE)	24面
ワンダーボーイ	736,440	HCM(CCV&BEE)	
怒	1,740,000	KOH	
★スクランブルフォーメーション	9,999,999+α	HCM(CCV&BEE)	
グラディウス	1,452,100	CIA&MSX	
メジャーリーグ	1,833,000	JPF(UFO)	48-0
ダーウィン4078	440,580	HCMNo.8国生 MOLE	
ASO	2,244,970	BON	全面クリア
トイポップ	14,390	MOLE	9面
RF2	180,020	矢尾一樹	

ダイエーレジャーランド高岡店
富山

富山県高岡市駅南1-2-1　ダイエー高岡店内　☎0766-25-1611

タイトル	スコア	スコアラー	備考
怒	1,341,800	TATSUYA	最終面クリア
ハレー彗星	8,544,300	H.A	65面
ダーウィン4078	579,120	FUK	16面
グラディウス	7,442,100	たけし	19周目4面
ハングオン	30,776,420	TAF	4'47"50
黄金の城	377,200	OBABA改め たかまる	4面2人め
陸海空	2,616,760	J.WAYNE	254面
ワンダーボーイ	351,980	しんぞー	
ホッピングマッピー	94,326	OBABA改め たかまる	最終面クリア
スクランブルフォーメーション	2,085,300	とーもやへん	2周目の代々木

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
トイポップ	34,060	DAZZLE WEIDE	1コイン1P
闘いの挽歌	321,350	DAZZLE RUN	1コイン5面
怒	1,701,300	DAZZLE RUN	1コイン1P 最終面クリア エリア51面 1コイン
ワンダーボーイ	807,390	B.I	
ダーウィン4078	1,144,960	DAZZLE Chiefぼちゃ	ノーマル
ロボレス2001	2,865,100	GANTA	22面 ノーマル
インディジョーンズ	1,037,040	DAZZLE FLICKER	ハード
マイティガイ	1,447,400	DAZZLE UMI	イージー 5機仕様
ガントレット	283,780	DAZZLE UMI	ウォーリアー
忍者じゃじゃ丸くん	240,200	DAZZLE manabee	

(有)ナムコプレイシティキャロット静岡店
静岡

静岡県静岡市紺屋町8-17　田中屋食堂ビル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	447,880	HAM HAD	15面 爆撃数9
ワンダーボーイ	135,920	夏目	
マンハッタン24分署	25,300	小林	
ダーウィン4078	429,300	香月舞♥	
ホッピングマッピー	86,776	香月舞♥	29面
怒	1,400,400	BRU-1hz	最終面クリア 1コイン
メジャーリーグ	1,362,500	葉ちゃんCRX	
ファンタジーゾーン	9,271,320	HYS井	2周目17面
キューティQ	334,800	香月舞♥	
トイポップ	33,020	IKUIIKU♣	1プレイ Box

ダイエーレジャーランド金沢店
石川

石川県金沢市尾張町2-1-1　ダイエー金沢店　☎0762-23-7111

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スクランブルフォーメーション	7,283,300	KAY	5周目の遊園地
トイポップ	51,280	田島恒保教頭&コナちゃん	Box20
ホッピングマッピー	106,065	たばたつねやすきょうとこ	最終面クリア
ハレー彗星	4,664,850	忍さん好きじゃ〜	
メジャーリーグ	2,014,100	MHU	
ワンダーボーイ	728,760	GER!!	RD.5-1
スカイキッドデラックス	1,104,310	田島恒保教頭	21面クリア
怒	323,300		
ハングオン	43,944,940	LEGEND	4'53"49
陸海空	646,150	コナちゃん	

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
ファンタジーゾーン	13,065,700	FLICKER	
★スクランブルフォーメーション	10,000,000	DAZZLE (ぼちゃ)	6周目
ダーウィン4078	7,122,740	佐野	
ガントレット	203,510	FLICKER	ウィザード
インディジョーンズ	2,750,410	FLICKER	ハード
トイポップ	27,610	村松徳基!!	
ホッピングマッピー	104,182	すべーす まなびー	1コイン 31面クリア
忍者じゃじゃ丸くん	249,730	すべーす まなびー	
強行突破	1,827,700	FLICKER	
陸海空	577,700	YAN	

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
トイポップ	46,920	FISH SOFT FKS (FAC)	1Pのみ 17面
トイポップ	54,220	ポ & 福	1P&2P 18面
★スクランブルフォーメーション	10,000,000	FISH SOFT FKS (FAC)	7周目 新宿・国会間
怒	1,503,100	DAZZLE (RUN)	最終面クリア
黄金の塔	2,347,300	あまからM.H (JFX)	
ファンタジーゾーン	11,998,900	DAZZLE (まなぶ)	18面
ダーウィン4078	3,243,100	DAZZLE (ぼちゃ)	58面
ハングオンシットダウン	50,012,780	FUN	4'46"91
ASO	3,663,420	FISH SOFT FKS (FAC)	最終面クリア
スパイハンター	740,030	FISH SOFT FKS (FAC)	ノーマル

プレイシティキャロット金沢店
石川

石川県金沢市片町2-8-20　児玉ビル1F　☎0762-21-9457

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファンタジーゾーン	7,489,840	ゆみやん	7周目1面 (9面)
ASO	3,323,570	まんちゃん	最終面クリア
ダーウィン4078	892,000	KSMDMH	2周目10面
トイポップ	67,000	田島恒保教頭 & コナちゃん	31面 あと 13面へっ!
スクランブルフォーメーション	5,919,700	おに	4周目
ワンダーボーイ	204,260	高岡のともやへん♥ またきてよ!KU	2周目3面
ロボレス2001	1,807,650	WILD CAT	2周目3面
闘いの挽歌	625,650	I♥一心堂 こうちゃん	3面 はずかP-/
ホッピングマッピー	102,378	次は11万をねらいハイ Y.F.T.	最終面クリア TABATA
ガントレット	おや,忘れても〜た!!!	魔王ス おまけの魔女 Neko姫	15面 デデイ1匹

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
トイポップ	42,580	DAZZLE (RUN)	ノーマル 1人用
闘いの挽歌	251,950	DAZZLE (RUN)	ノーマル
ワンダーボーイ	738,510	B.I	ノーマル
ガントレット	855,702	DAZZLE (マナビー)	1コイン ウィザード
黄金の城	4,382,900	晃田	ノーマル
怒	1,623,000	DAZZLE (RUN)	1コインクリア
ダーウィン4078	3,376,380	佐野	ノーマル
ホッピングマッピー	114,375	ウシヤマ	1コイン 31面クリア
★スクランブルフォーメーション	10,000,000+α	DAZZLE(ぼちゃ), けーすけ	ノーマル
スペースハリアー	48,376,000	SET	1コイン 18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
怒	1,476,200	VIX	1コイン 最終面クリア
スクランブルフォーメーション	4,552,700	LLL	
ハレー彗星	6,342,560	LAYKA (GAL)	43面 残2機でやめ
アーガス	6,754,300	FISH SOFT FKS(FAC)	30面
★ロードランナーII	9,999,990+α	VIX END	273面 233面
ASO	3,159,570	D.T.Z	12面クリア
ガンスモーク	1,340,300	D.T.Z	
ワールドカップ	ワールドチャンピオン	END	11-0
グラディウス	2,316,300	LAYKA (GAL)	6周目2面 残x機

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
闘いの挽歌	364,300	コナちゃん	5人プレイ
ロボレス2001	2,393,600	GER	
ワンダーボーイ	755,000	GER	
ファンタジーゾーン	6,348,120	ゆみちゃん	
黄金の城	636,200	その子	4人プレー
メジャーリーグ	1,638,300	GER	10000スエート1コイン コンティーニュープレイ
怒	1,004,200	180番しま	
ロードランナーII	947,680	A.O	4人プレイ
ファイナライザー	1,829,100	コナちゃん	
ハングオン	27,215,190	YOU	シットダウン

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
★スクランブルフォーメーション	10,000,000+α	けーすけ	9周目の海残機11
ロードランナーII	4,014,350	JACSMAC	愛知
ダーウィン4078	3,697,040	Lucky7 (Nowwin)	5周目
ASO	2,791,800	OZZ	全面クリア 難易度2
ロボレス2001	2,403,500	たたい	
怒	1,470,900	DAZZLE (RUN)	
アーガス	1,309,840	OZZ	エリア8
闘いの挽歌	172,850	マイナーTAN (GAW)	
ホッピングマッピー	112,165	DAZZLE (RUN)	31面クリア
トイポップ	44,260	AIQ	1人用

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	120,045	2中の小田んちょ(VAN)うえつき	44面クリア
スカイキッドデラックス	273,660	N.SIOZ(静学)	
ガントレット	133,675	MR.XことMAX	
ディグダグII	405,300	RAXの旧型ラリーX	27面
バックランド	1,078,250	V8インターセプター(VGM)	
ニューラリーX	358,270	RAXの旧型ラリーX	25面
黄金の城	922,200	T.S.O	
ギャプラス	1,234,500	バギス井狩	
ポールポジションII	62,930	井上信彦	テストコース
モトス	299,400	MR.XことMAX	

ゲームランドウイング
静岡県

静岡県島田市御仮屋町8788-1　☎05473-6-1991

タイトル	スコア	スコアラー	備考
怒	1,417,000	END	ノーマル
ガントレット	838,600	あまからMH	ノーマル
ワンダーボーイ	456,600	JET	ノーマル
トイポップ	49,320	TN	1人用ノーマル
スクランブルフォーメーション	4,309,700	TN	3周目ノーマル
黄金の城	842,000	あまからMH	ノーマル
バルバルークの伝説	1,178,010	SN	ノーマル
ワールドカップ	FINAL 5-0	BMW	総得点32
ダーウィン4078	538,080	TN	ノーマル
闘いの挽歌	275,750	DNY	ノーマル

ゲームコーナーエース
愛知

愛知県江南市赤童字町大堀101　☎0587-55-9048

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファンタジーゾーン	10,876,900	BROS(PUMPKIN)	19面3機脱変
★スクランブルフォーメーション	10,000,000+α	BROS(EXR&PUMPKIN)	5周目のディズニーランド
ワンダーボーイ	748,930	BROS(ルート2)	5の4
闘いの挽歌	581,200	BROS(CHAIN)	2周目の剣王
★ロボレス2001	9,999,999	BROS(ルート2&CHAIN)	67人目で達成
★怒	2,014,800	BROS(ルート2)	全面クリア 永久不使用
ダーウィン4078	1,573,580	BROS(FUL) ⇒ニセFUL	途中モニター故障
トイポップ	32,300	BROS(幕の内弁当)	15面
マーブルマッドネス	186,470	誰か20万点いける人来て下さい!!	只今トップはルート2
★グラディウス	10,000,000+α	BROS(PUMPKIN)	20周目の6面

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
ダーウィン4078	1,051,530	STAC-AAY	
ファンタジーゾーン	11,704,100	XAM&IOO	ラウンド19
ロボレス2001	2,072,650	SUPER-AKU	
スカイキッドデラックス	655,840	ZAPMAN 35	14裏
ワンダーボーイ	466,870	STAC-MSV	
強行突破	599,600	SMB-NAMAGON+MIZOAG	
マンハッタン24分署	210,800	VSB & NPO	
ホッピングマッピー	58,863	STAC-たばこ屋16番	
黄金の城	277,800	TQZ & LNM	全面クリア
グラディウス	4,326,400	STAC-AMI	

ゲームコーナーアップル
静岡

静岡市東千代田1-7-8　☎0542-61-9109

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★スクランブルフォーメーション	10,036,400+α	舞茶	残22機
黄金の城	8,635,600	BRU-2hz	13週目
ファンタジーゾーン	10,521,100	昼○正○	17面
ダーウィン4078	498,550	さなだよけない!! 本当に!!	ノーマル設定
闘いの挽歌	141,650	あまからMH(JFX)	
マンハッタン24分署	253,000	BRU-Ohz	
忍者じゃじゃ丸くん	374,050	朝日楽陸ard なーま	
カルテット	1,318,600	BRU-nhz	LEE STAG E19
バルバルークの伝説	312,200	OHAKA	
ロボレス2001	370,600	POWER UP JR	

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
スクランブルフォーメーション	677,500	岩泉修	
ワンダーボーイ	375,600	岩泉修	
バルバルークの伝説	825,880	JEV	13面
闘いの挽歌	72,400	岩泉修	
ファンタジーゾーン	6,132,800	杉田	
ダーウィン4078	558,750	Z-SPM	16面ノーマル
ASO	1,817,500	OKI	
メジャーリーグ	953,200	岩泉修	1コインで5ゲーム
ワールドカップ	ファイナル5-0クリア	岩泉修	
トイポップ	15,700	TXQ	

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	1,732,600	AMACHI-MIU	全面クリア
ガントレット	214,500	復活のKK	ELF
スカイキッドデラックス	920,780	DREAMERS	全面クリア
★ホッピングマッピー	1,490,680	STAC-錨星あたる	全面クリア
ダーウィン4078	483,340	田中康司(脚付人形)	
ゲットスター	721,230	KUDちゃんといっしょ	
ファンタジーゾーン	6,400,400	MIU-AMACHO	
影の伝説	3,213,900	倉内 浩幸	
ASO	2,693,720	DREAMERS	全面クリア
強行突破	145,500	久保 政延 あはははは	

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
トイポップ	57,310	M.A.I	ノーマル・Box19
ファンタジーゾーン	11,530,440	K.G	ノーマル19面
ダーウィン4078	1,664,050	YAKUZA BIG BLAST	3周目13面
ロボレス2001	3,176,900	PCC	46面
スクランブルフォーメーション	3,636,500	NATSUME/	3周目
ホッピングマッピー	112,060	IMM&AGF (M.A.I)	31面クリア
ワンダーボーイ	557,000	IMM&AGF (M.A.I)	エリア4 3面
怒	1,427,200	Y.W (西尾)	全面クリア
ASO	3,159,650	福原昭人(from Sizuoka)	12面クリア
メジャーリーグ	1,920,550	SUG (M.A.I)	1コイン53-0

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	16,437,720	RYO	27面
スクランブルフォーメーション	5,000,000	DRU	ノーマル
ワンダーボーイ	769,700	おのれがDOSHISHA	エリア6 ラウンド1
★ロボレス2001	9,999,999	KYU	99面以上
ダーウィン4078	1,007,620	長谷川展克	2周目13面
トイポップ	51,650	奈良のCAP闘太	19面1プレイ
黄金の城	1,266,600	こいつがDOSHISHA	4周目2階
闘いの挽歌	321,950	RYO	2周目3面
スカイキッドデラックス	997,660	M・BOYぐっつ	爆撃数23
マイティガイ	731,500	AHI&AHIRU	ノーマル

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
怒	1,005,300	堺市出島西町漁港の田村大成	最終面クリア
ガントレット	163,280	U.K.O.	ウォリアー
スペースハリアー	31,607,950	STAC-錨星あたる	
ファンタジーゾーン	7,016,040	神戸隆至	
トイポップ	65,200	8方向レバーのドルフカ	
スクランブルフォーメーション	791,000	プロフェッサーM	
ダーウィン4078	426,970	K.K.K.	
メジャーリーグ	961,750	961-9、ホンマ!?の武田鷹一	
ホッピングマッピー	110,607	PINK!?	
ASO	2,194,730	和歌山高野口の山川	

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
★トイポップ	122,690	HCM-ANN&NIX	2人プレイクリアイージー
ホッピングマッピー	118,514	HCM-NIX&TITTA	クリア ノーマル
マーブルマッドネス	187,490	HCM-NIX&TITTA	クリアミス80秒残り
★スクランブルフォーメーション	10,000,000+α	HCM-NIX&TITTA・水鳴由広	6周目,7周目イージー
ワンダーボーイ	706,650	HCM-CCV&BEE	5-1-4 ノーマル
ファンタジーゾーン	15,096,900	HCM-NIX&TITTA	17面 5機イージー
ダーウィン4078	928,570	HCM-アベイ〜	25面イージー
ロボレス2001	7,000,000+α	HCM-OQ	53面途中で暴走/
★グラディウス	10,000,000+α	HCM-NFC-ZEUS	21周目1面イージー5機
スペースハリアー	42,778,850	HCM-SCR&STI	クリアイージー

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ル北側　☎075-211-8069

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファンタジーゾーン	12,386,300	堀江辰征	21面
★スクランブルフォーメーション	10,549,900+α	宮本伸一	仲間機99機
ASO	3,507,720	堀江辰征	12面クリア
メジャーリーグ	2,638,950	北野さん	巨人73点対ヤクルト0
ワールドカップ	7試合クリア	原田芳孝 三輪圭基 西川喜志 むらい	
グラディウス	9,000,000	STAC-DRU	20周目
怒	1,676,800	STAC-DRU	最終面クリア
魔界村	2,691,300	宮本伸一	
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	31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
ロボレス2001	401,300	西山泰造	
黄金の城	840,600	生尾茂	
ワンダーボーイ	80,710	橋原裕志	
ファンタジーゾーン	154,600	山崎優	
ASO	443,760	瀬戸英二郎	
マンハッタン24分署	104,800	亀谷美佐夫	
タイガーヘリ	225,200	岩永淳	
ダーウィン4078	225,040	下北正司	
ゲットスター	46,490	島村貴也	
陸海空	195,300	小西和夫	

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
ファンタジーゾーン	13,041,800	SCR&STI	18面
★スクランブルフォーメーション	20,000,000+α	FSR	
ダーウィン4078	606,780	FSR	
怒	1,335,400	FSR	1コイン1プレイ
トイポップ	46,850	MIY&NST	1コイン2プレイ
ASO	2,045,050	TACS-MAC	
スペースハリアー	42,630,740	SCR&STI	
ホッピングマッピー	84,525	IMM&AGF	
ファイナライザー			
ガントレット			

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
黄金の城	1,012,600	No.4 新田恵利(MSK)	4周目ソロンクリア
ファンタジーゾーン	9,219,960	KYS	19面
ロボレス2001	2,983,800	SRK	18面
ダーウィン4078	548,730	No.16高井麻己子とハンバーグ	デーモン命
バルバルークの伝説	1,835,810	KYS	23面
スカイキッドデラックス	548,590	SRK	爆撃数13
ワンダーボーイ	355,580	MON-Ⅱ	
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
アーガス	27,432,600	No.4 新田恵利(MSK)	25面
メジャーリーグ	3,735,200	MON-Ⅱ	62-0

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　☎06-633-8030

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ガントレット	452,615	デモンズ	ウィザード
怒	415,600	余裕のヨッちゃん	
ファンタジーゾーン	7,684,100	ぎゃう玄高HKDⅡ	
マイティガイ	407,900	ママ/ふろ屋の前でズボン脱いじゃイヤ	
ダーウィン4078	859,650	素敵な夏をウィザーリポートで・・・/	
黄金の城	168,950	ケンタッキーフライドチキンをよろしく	
ロボレス2001	403,450	中山しゅん	
スクランブルフォーメーション	715,600	MIKIHOUSE	
メジャーリーグ	147,450	藤井康志	
ゲットスター	2,104,780	KLM-PACHI	7周目3面

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
ファンタジーゾーン	11,296,200	倉持政弘	
スクランブルフォーメーション	1,615,200	若井国光	
バルバルークの伝説	966,300	倉持政弘	
ワンダーボーイ	663,420	小出弘之	
忍者じゃじゃ丸くん	374,430	倉持政弘	
ホッピングマッピー	73,253	小出弘之	
グラディウス	1,029,700	山仲哲也	
スカイキッドデラックス	224,650	桜井誠	
タイガーヘリ	496,450	浜口誠	
ピンボールアクション	7,507,620	久留清	

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	117,300	宮地	
ハングオン	13,425,600	TAKO	シットダウン
スペースハリアー	14,930,560	DLL	シットダウン1コイン
グラディウス	1,075,900	藤本	
ファンタジーゾーン	3,198,700	加藤	
メジャーリーグ	1,419,500	TAKO	
魔界村	1,806,000	DLL	
黄金の城	896,200	トシユキ	
エキサイティングアワー	263,900	DLL	12面目
テラクレスタ	169,800	TAKO	

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	1,874,300	STAC-MSV	1コイン最終面クリア
★ダーウィン4078	10,000,000+α	STAC-AAY	114面
ガントレット	380,164	BKT	ウィザード
ファンタジーゾーン	24,768,000	STAC-NSB	42面
ワンダーボーイ	964,600	マリオ	7周目1面
★スクランブルフォーメーション	50,000,000+α	STAC-DRU	30周ぐらい
ASO	5,049,800	STAC-MSV	1コイン12面クリア
黄金の城	5,148,000	STAC-MSV	1コイン24周ガイウス
闘いの挽歌	411,050	STAC-VIL	2周目6面
トイポップ	66,150	1PSTACVIL 2PSTACMSV	28面トータル

プレイシティキャロット関大前店
大阪府吹田市千里山東1-7-20 ☎06-350-5057 大阪

タイトル	スコア	スコアラー	備考
怒	1,633,600	KLM-AMACHI	1コイン最終面クリア
★スクランブルフォーメーション	16,000,000+α	FOR DREAM (EQU大鼻)	10周目
ロボレス２００１	2,509,250	白い戦士ヤマト&40名のみなさま	26機
闘いの挽歌	318,350	うしろからささされ組 STAC-CHO	6-2
ファンタジーゾーン	9,772,080	STAC-FIN/	19面
ダーウィン４０７８	830,920	うしろからささされ組 STAC-CHO	2周目9面
ワンダーボーイ	542,430	FOR DREAM (EQU大鼻)	4-4
忍者じゃじゃ丸くん	535,300	ペチキとばんせ	26面
トイポップ	33,360	うしろからささされ組 STAC-CHO	15面
アーガス	2,034,540	FOR DREAM (EQU大鼻)	8面

ビデオインシャトー
大阪府松原市天美南3-15-67 ☎0723-35-4253 大阪

タイトル	スコア	スコアラー	備考
怒	1,700,000	A.I MEMBER-川本	レベル2最終面クリア
黄金の城	1,159,800	A.I MEMBER-近藤	ノーマル3周目
ＡＳＯ	1,961,360	A.IMEMBER 大魔王	レベル2 5台設定
タイムギャル	1,299,000	A.IMEMBER 大魔王	ノーマル
陸海空	3,061,000	DORA A.IMEMBER	エリア314ノーマル
スクランブルフォーメーション	1,077,400	A.IMEMBER 大魔王	ランク2
ガンスモーク	2,320,800	杉本君はNINJA A.IMEMBER	ノーマル
スカイキッド	990,950	A.IMEMBER ゲームメストおもろい	21面クリア 捕獲数21
魔界村	2,217,800	A.IMENBER IPL	ノーマル3周目
スペランカー	999,990	A.Iメンバー川本&またがりぼうや	ノーマル 他2名達成

ゲームセンターカントリーボーイ
広島県広島市安佐南区長束寺1-1-37 ☎082-872-1605 広島

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファンタジーゾーン	5,499,540	モモンガ 桜下	15面ノーマル
怒			ノーマル
グラディウス			ノーマル
ＡＳＯ	2,023,510	宮田	13面クリアレベル2
ワンダーボーイ	117,510	木谷	1周1面ノーマル
ロボレス２００１	750,400		13人ノーマル
１９４２			ノーマル
マンハッタン２４分署	268,200	宮田	5面ノーマル
マンハッタン２４分署	108,200	BWF	3面ノーマル
トイポップ	7,520	・・・Y	5面ノーマル

ビデオゲームレーダー
大阪府東大阪市吉松2-1-1 ☎06-729-0726 大阪

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スクランブルフォーメーション	2,366,100	STAC-MSV	2周目新宿
ワールドカップ	59点	ATM-佐野孝義	
怒	1,513,700	ATM-富雄のMIK	
グラディウス	3,000,000	ATM-富雄のMIK	
ホッピングマッピー	103,671	ATM-西尾	
ＡＳＯ	2,141,800	川口卓男	全面クリア
ハレー彗星	5,650,440	ATM-富雄のMIK	
コスモスサーキット	80,300	A・所ジョージ	
スペランカー	999,900	ATM-西尾,SS・佐野	
ボールポジション	65,040	シマヤン	

マイコンゲームＩ，Ｂ ＆ ＺＯＮＥ
兵庫県尼崎市東園田町5-46-19 ☎06-494-2373 兵庫

タイトル	スコア	スコアラー	備考
黄金の城	691,100	POO	
スクランブルフォーメーション	742,400	カ ノ ウ	
ファンタジーゾーン	1,974,660	Ｐ Ｕ Ｔ Ａ	
ワールドカップ	決勝 4-0	オガタ	
メジャーリーグ	213,700	Ｅ Ｉ Ｏ	
グラディウス	1,555,500	FUGA・C	
マンハッタン２４分署	83,300	シ ハ タ	
魔界村	3,468,100	赤 川	
トイポップ	12,410	Ｒ Ｕ Ｎ	
スペランカー	2,983,400	小 滝 和 秀	

ＰＬＡＹ ＳＰＯＴ ＫＩＮＧ
広島県広島市流川町1-18 ☎082-243-7752 広島

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スクランブルフォーメーション	2,118,400	EXCHANGER (MNC)	
ワンダーボーイ	442,350		
ファンタジーゾーン	16,751,080	EXCHANGER (MNC)	5周目8面
ハレー彗星	870,130	MR.NO	
黄金の城			
スペースハリアー	62,395,960	EXCHANGER (MNC)	
闘いの挽歌	76,750	MR.NO	
メジャーリーグ	11,867,350	EXCHANGER (MNC)	
ダーウィン４０７８	3,001,590	EXCHANGER (MNC)	
ハングオン	43,857,860	YUKI	ライドオン

ゲームスポットイーストサイド
大阪府堺市北芝町2-1-28 ☎0722-29-9366 大阪

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スペースハリアー	32,855,550	カバさん	全面クリア
ファンタジーゾーン	13,155,000	????	16面クリア
闘いの挽歌	81,500	新 田/	
マンハッタン２４分署	74,100	ヒロシ/	4面クリア
影の伝説	29,771,000	ヒロシ/	5周目4面
グラディウス	3,769,200	O.S.B	8周目4面
ラフレシア	432,900	ヒロシ/	6面クリア
ファイナライザー	3,039,000	ヒロシ/	3面クリア
怒	1,330,600	和 意/	全面クリア
陸海空	595,600	カバさん	クリア84

アミューズメントファンシティーレン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
怒	1,453,000	立畑正則	最終面クリアノーマル
ＡＳＯ	3,745,100	村居啓司	12クリアノーマル
ファンタジーゾーン	9,339,400	岸田研一	14面クリアノーマル
マンハッタン２４分署	61,800	塩津雪也	2面クリアノーマル
エキサイティングアワー	463,450	大浦順司	30面クリアノーマル
グラディウス	1,190,600	津田章寛	ノーマル
インディジョーンズ	573,150	塩津雪也	イージーノーマル
魔界村	1,310,000	松下秀也	ノーマル
ギャラクティックウォーリアーズ	327,700	畑中成彦	ノーマル
影の伝説	4,970,000	尾関晋造	ノーマル

ビッグキャロット高松
香川県高松市片原町2-4 ☎0878-22-4555 香川

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スペースハリアー	29,233,980	B&B	1コイン16面クリア
ハングオン	35,329,950	RUN	4'48"34
怒	337,800	ジャン狂	第5ゲート
ダーウィン４０７８	521,480	TWL	
グラディウス	466,000	CPM UNION JACKⅡ	2周2面
ガンスモーク	1,085,600	K.K	
１９４２	12,033,000	RUN	
ＡＳＯ	543,450	namco	
ロードランナーⅢ	3,330,680	RUN	86面1コイン
ロボレス２００１	1,757,600	フリーのアルバイター	14人

プレイシティキャロット京橋店
大阪府大阪市都島区東野田町5-1-19 ☎06-358-1585 大阪

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ガントレット	480,000+α	WAR	1コイン1プレイ
ワンダーボーイ	76,490	STAC-NSB	5周目4面
★スクランブルフォーメーション	10,322,200	STAC-DRU	味方機99以上
トイポップ	25,700	STAC-枚方のTTR	1人プレイ
スペースハリアー	40,639,200	YUMI	1コイン
ダーウィン４０７８	490,980	田中度司(舞村人形)	
怒	428,900	STAC	
闘いの挽歌	190,950	夏沼敏介○○○ちゃん	
忍者じゃじゃ丸くん	208,480	JUN&FNR	
スカイキッドデラックス	358,130	STAC-枚方のTTR	

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
ファンタジーゾーン	1,437,200	KAM	11面
スクランブルフォーメーション	1,524,800	MOR	道間地
アーガス	289,000	神主「雲の迷路を待っているぞ!」	3面
ワールドカップ	最終面700	MOR	ワールドチャンピオン
怒	1,637,100	MOR	最終面クリア
黄金の城	273,000	MOR	3面アガドン
ＡＳＯ	1,865,370	MIE	12面クリア
★ハレー彗星	10,000,000+α	RANは大学生です/YOU元気?	68面
ワンダーボーイ	196,250	ガントレット面白くない!(AHO談)	エリア2ラウンド3
ラフレシア	492,600	A・M	6面

プレイシティキャロット常磐店
香川県高松市常磐町1-5-9 ☎0878-34-3686 香川

タイトル	スコア	スコアラー	備考
闘いの挽歌	125,400	渡辺美里ESP	3面
マイティガイ	394,000	薄井洋	
ＡＳＯ	1,755,860	進田英司	12面
トイポップ	11,920	薄井洋	9面
スカイキッドデラックス	237,750	進田英司	12面
ウエスタンエキスプレス	87,050	渡辺美里ESP	3面

ゲームセンターＮＡＳＡ
大阪府和泉市府中町1-10-13 ☎0725-45-6992 大阪

タイトル	スコア	スコアラー	備考
闘いの挽歌	264,700	小林	1コイン全面クリア
ファンタジーゾーン	4,533,000	清水	14面クリア
スクランブルフォーメーション	3,494,500	小林	2周クリア
トイポップ	28,270	伊藤	14面クリア
ワールドカップ	優勝5対0西ドイツ	伊藤,田中(B)	対コンピュータ
グラディウス	1,305,100	中野	ノーマル
怒	1,329,600	武本	1コイン全面クリア
黄金の城	648,000	中津	1コイン全面クリア
アーガス	2,505,220	小野伸	ノーマル
ＲＦ２	220,290	清水	ノーミス

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
スクランブルフォーメーション	1,325,800	イタガキヒロシ	
ファンタジーゾーン	4,346,500	板垣浩	
闘いの挽歌	125,050	富岡	
ワンダーボーイ	333,070	直本	
黄金の城	313,600	利守	
カルテット	183,200	松浦	EDGAR
メジャーリーグ	729,100	AGO	
ダーウィン４０７８	365,430	板垣浩	
ピンボールアクション	1,437,610	K.I	
ガントレット	89,140	田中	ウォーリアー

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
スクランブルフォーメーション	2,824,100	SURPASSER R・T	2周目銀座
ハレー彗星	8,404,760	SURPASSER R・T	53面
怒	1,333,200	SNK HOH 川西	最終面クリア
ゲットスター	602,970	SURPASSER R・T	11面
メジャーリーグ	912,150	SURPASSER MOM	
パルパルークの伝説	314,600	SURPASSER R・T	
ワールドカップ	5対1	SURPASSER ELFI	最終面クリア
黄金の城	758,600	NewtypeBLOODY-MAX	2周目ガイウス
ピンボールアクション	2,427,530	岡田 博	ピンボールの王様
ビッグイベントゴルフ	18ホール(+5)	岡田 博	2コイン

アポロゲームセンター
大阪市阿倍野区阿倍野筋1-5-13 アポロビル6F22 ☎06-647-0716 大阪

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ワンダーボーイ	981,400	edge	
ロボレス２００１	894,570	洋子大好き	18面まで
ファンタジーゾーン	4,815,910	3年目のトオルくん	
スクランブルフォーメーション	419,540	中川健次	
カルテット	101,440	滝藤くん	1コイン
黄金の城	1,035,400	理沙命	
闘いの挽歌	314,510	河野くん	
メジャーリーグ	915,810	ヘビメタ源野くん	1コイン
スペースハリアー	36,594,570	カバの大ちゃん	1コイン最終面クリア
ハングオン	47,598,550	大西 カバくん	ハード

プレイシティキャロット福山店
広島県福山市船町1-22 ☎0849-24-2218 広島

タイトル	スコア	スコアラー	備考
トイポップ	33,720	少女隊	14面
スクランブルフォーメーション	1,684,600	直美ちゃん大好き	
ワンダーボーイ	380,210	直美ちゃん大好き	エリア3ステージ3
闘いの挽歌	77,100	HAN	
ガントレット	313,256	スケバン刑事Ⅱ	
★ＡＳＯ	5,963,240	直美ちゃん大好き	12面クリア
ダーウィン４０７８	1,072,330	ヤンギ	28面
陸海空	4,972,300	少女隊	248面
★ファイナライザー	8,107,440	直美ちゃん大好き	
メジャーリーグ	3,678,900	少女隊	1コイン1試合126対4

タイトピア木屋町店
愛媛県松山市木屋町3-10-13 ☎0899-24-8538 愛媛

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スクランブルフォーメーション	6,064,500	Ta2-8810LivingDEAd	ランクB,4周目代々木
忍者じゃじゃ丸くん	129,490	あっこちん	ノーマル
ワンダーボーイ	81,510	SURPASSER -R,T	ノーマル
ウイズ	2,823,590	MASA	やさしい
メジャーリーグ	520,600,160 1	SURPASSER -MOM	
ワールドカップ	401	PRAZUMER OJR	ノーマル
ハレー彗星	9,520,630	中川しろう	ランクB
バギーチャレンジ	46,592	GAG	
ロードブラスター	382,000	Z.OYAJI	全面クリア
タイムギャル	1,231,100	IZARMAN	

誌面の都合上続きは295ページに掲載しています。

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。

プログラミング・テクニック部門

『このごろ恐ろしくてハガキがだせない』と評判のゲーム・プログラミング講座，“プロテク”部門のはじまりだ。

6月号81ページのOFに載って喜んでいる神奈川県の少年を恐怖のどん底に落とすように，今回もつまんねぇ質問をしてくるやつはビシバシと容赦(ようしゃ)なく叩（たた）くぜ！

はじめに断っておくが，この部門は私チャーリーやまもが仕切っているのだ。

したがって今回は最初に『こういう人は“プロテク”に質問をしてほしくない』という例を以下に記してみよう。

①「こういうプログラムを機械語で作ってください」という単に人に甘えているやつ。
②「この命令はどう使うのですか」というマニュアルを読んで理解できないやつ。
③1度答えたものと同じような質問をしてくる応用力のないやつ。
④機種別のハードに大きくかかわっている質問をメーカーさんに聞こうとしないやつ。

以上のような質問に答える際の私は，非常に怒りんぼになることを覚悟しなさい。

ここでは，よくある『プログラミング・テクニック』のコーナーのようにマニュアルを見ればわかるようなことを優しく丁寧(ていねい)に教えたりはしない。

ゲーム・プログラムのいくつかの壁にぶちあたっている君たちに，ヒント程度の助言を与えるので，そこから先は各自勉強して壁を乗り越えてほしい。

Q 『ドルアーガの塔』のゴーストの動きは，どのようになっているのでしょうか？

〔東京都足立区・田口耕司14才〕

A ゲーム・スタジオのスタッフの経歴を心得た，なかなか鋭い質問だ。

アクション・ゲームを作る際に敵キャラの動きのアルゴリズムを考えるには，既製のゲームにどのようなものが使われているか知っていると，けっこう参考になるよな。

よろしい，2代目プログラマーのチャーリーが代表として教えてしんぜよう。

実際の動きをよ～く見ていればだいたいわかるはずなんだが，他の騎士たちとはちょっと異なるアルゴリズムで迷路内を動いているんだ，こいつは。

まず，進行方向にむかって壁（障害物）がないかぎりは直進する。この間はギル(自分)の位置をまったく無視している。

つぎに，目の前に壁があるときには，ギルに近づく方向にむきを変える。

具体的に言うと，両者のX位置，Y位置それぞれの差(距離)を求めて，その差がもっとも縮まる方向を選んでいるんだゾ，と。

その結果，壁のある方向にむいてしまった場合には，その壁をワープ(通り抜ける)する，というわがままなやつだ。

以上のアルゴリズムのみで，ギルが迷路内にいる限りゴーストも迷路内を動きまわるだろうと思っていたんだが，ギルが迷路の隅にいるときにゴーストが外壁をワープして迷路外に飛びだしてしまう場合があるというのは，一部では有名な隠れワザとして知られているだろう。これは親分のドルアーガでもできるんだぜ。

これをバグだ！とか手抜きだ！とか言ってはいけましぇん。

プログラマーの特権で『おもしろい現象をあえて残した』と考えてもらいたい（それぐらい大きな心をもって，ゲームをプレイしてほしい）。

〔回答者・チャーリーやまも〕

Q MSXについて教えてください。

ヘリコプタのローターの動きを2パターンで表現しようとして，**リスト1－1**のようにしてみたのですが，この後にプログラムをつなげるため，Aの表示時間とBの表示時間に著しく差が現れて，非常に不自然なものになってしまうのです。

いっそ100行と110行の間にFOR～NEXTによるポーズを入れようかと思いましたが，それではスピードが落ちてしまいます。

何か良い方法がございましたら，ぜひご教授願えたらと思っております。

〔宮城県都城市・広池修次15才〕

A 2パターンのキャラクター書きかえに関する問題だな。

これはゲーム・プログラムの基本のひとつだから，しっかり覚えておくように。

この場合ヘリコプタのパターンA，Bの2種類を「交互に同じ時間ずつ表示する」ことによって，ローター（プロペラ）が回っているように見せようというものだ。

さて，100行がパターンAの表示，110行がパターンBの表示というように，メイン・ルーチンの中で2回表示を行なおうとしているようだが，これでは「同じ時間ずつ」表示することはむずかしい。

BASICでは通常，「メイン・ルーチンを1回ループするごとにカウントする変数を設定」して，その値によってA，Bどちらか一方のパターンを毎回書き込むようにする方法が一応良しとされている。

しかし，1回のループ時間は「だいたい

《リスト1－1》広池君のリストの一部(MSX)

```
90  '
100 PUT SPRITE 0,(X,Y),15,A
110 PUT SPRITE 0,(X,Y),15,B
120 '
```

《リスト1－2》ON　INTERVAL命令の使用例(MSX)

```
10 ON INTERVAL=8 GOSUB 300
20 T=0 : INTERVAL ON
30  '
40  '
100 'Main Loop
110 '
120 '  iroiro na syori Routine
130 '
140  GOTO 100
150 '
160 '
300 INTERVAL OFF
310 T=T XOR 1 : IF T=0 THEN 330
320 PUT SPRITE 0,(X,Y),15,A : GOTO 340
330 PUT SPRITE 0,(X,Y),15,B
340 INTERVAL ON
350 RETURN
```

一定」というだけで，時間的な単位とするには実際は頼りないものなんだ。

処理時間の増減によって，キャラクターの動きが速くなったり遅くなったりするゲームをたまに見かけるが，そうしたぎこちなさは遊ぶ側にとってイヤなもんだよな？

そこで，**リスト1－2**を見てくれ♡

ON　INTERVAL命令はMSXのリアルタイム・ゲームのプログラムには必ず使うことをお勧めするぜ！

これは60分のn秒ごとにある処理ルーチンを「確実に実行させる」命令なんだ。

今回は60分の8秒ごとに「他のどんな処理を実行中であっても」，カウンタTの値を変化させて「2パターンの書きかえを確実に行なう」ことに利用してみた。

機械語のゲーム・プログラムでは，通常ほとんどの処理が60分の1秒間隔で発生する割り込みによって開始され，処理時間を60分の1秒以内におさえることで時間的なバランスを保っているんだ。

MSXのBASICではON　INTERVAL命令を使うことによって，こうした割り込み処理を任意のタイミングで可能にしている。

これを利用すれば，キャラクターの移動速度などを正確にコントロールしたり，ゲーム中にBGMを流すなどの処理がBASICで十分できる。

私でさえ思わず「BASICのみで1本作ってベーマガに投稿しようか」という気になってしまうほどのうれしい命令なんですぜ！

〔回答者・**チャーリーやまも**〕

Q　ぼくはPC－8001mkIISRを持っているのですが，GET文で配列変数に入れるグラフィック・パターンとはどのようになっているのですか？

それがわからないためにキャラクター・データが作れず困っています。

先生がたのおかげで2進→16進の変換などはわかったのですが，実際にGET文を使った後の配列変数を見てみても全然わかりません。

11，0，－7169，…いったい何を意味しているのですか？

〔千葉県船橋市・**佐藤勝義13才**〕

A　PUT@はグラフィック画面の任意の位置に，任意のサイズのドット・パターンを表示する命令で，最近のBASICにはほとんど標準装備になっているようだ。

ゲーム・プログラマーにとっては，以前は機械語で組んでいたものだから，非常にうれしい命令であり，これを利用しようとする人はポイントが高い。

しかし，PUT@をするにはGET@で画面からデータを読み込むことが前提とされているらしく，そのデータ・フォーマット（形式）はほとんどのマニュアルでは明らかにされていない，という事実はなかなかふざけたものである。

なぜなら，PUT@するには，GET@しなければならず，GET@するには，PUT@と同様の処理を画面に対して行なわねばならないということだからだ。

少なくともゲーム・プログラマーにとって，当面使いたいのはPUT@のみなのだ。

リスト2に32×16ドットのサイズのPUT@用データを1ドットごとのカラーコード・データから計算するプログラムを作ってみた。

実は私も今までPUT@のデータ形式は知らなかったのだが，機械語やOUT命令を使ってグラフィック画面に直接あるパターンのデータを書き込もうとしたことのある者には，だいたいの見当はつくのだ。

グラフィック画面がB，R，Gの3画面によって8色を実現しているハードの場合には，横8ドット分のドット・パターンに最低3バイトのデータが必要になる。

つまり32×16ドットの場合は4×3×16で192バイトが必要になり，整数型配列は2バイトずつのデータを格納できるから，データの個数は96個というわけだ。

ところが，PCシリーズの場合にはこれに4個分おまけが付くらしい。

2個はデータ列のはじめに付くもので，X方向のサイズ(32)とY方向のサイズ(16)だ。

残りの2個はデータ列の終わりに付くもので，私には意味不明だがとりあえず0にしておけば良いようだ（誰か知っていたら教えてくれ）。

パターン・データの順番については，横1ラインごとにB，R，Gの順に4バイト（2個）ずつ入れていけばよい。

以上の調査は6月号の『レッドバロン』のプログラムを参考に行なったもので，サンプルのデータにも同ゲームの1個めのドット・パターンを使わせてもらった。

リスト2を走らせると，結構長い沈黙の後に100個の16進データが表示される。

このデータがどのように作られるかは，プログラムを見て考えるのだ。

また，データを表示する部分を，適当な行からのDATA文にしてしまうプログラムに変更すれば，『PUT@用DATA文作成ツール』ができあがる。

ベーマガに投稿されるプログラムのPUT@用のDATA文の多くは，こうしたツールによって作成されていると思う。

でなければ，ドット・パターンの絵から11，0，－7169などという，訳のわからない数値が簡単にでてくるはずがない。

異なるサイズの場合や，他の機種用のデータ形式については，今回の回答を参考に各自変更，調査をするんだぜ。

〔回答者・**チャーリーやまも**〕

Q　MSXのSCREEN2で，グラフィックを表示させながらINPUT文は使えますか？

〔大阪府守口市・**本田久人13才**〕

MSXのマニュアルには，「SCREEN2モードではINPUT文は使えない」と書いてありますが，いろいろなロールプレイング・ゲームではSCREEN2で，

かつＩＮＰＵＴ文を実行しているように思います。

この謎の解答をＢＡＳＩＣおよびマシン語レベルでお願いします。

〔埼玉県三郷市・**白井建夫33才**〕



これは今月までに同じ質問がかなりたまっているものだ。

キャラクターの色の問題に続いて，ＭＳＸってのはどうもグラフィックに問題の多い機種のようだな。

「特定の機種のハード自体に関する質問はめっぽうポイントが低い」のだが，嘆願(たんがん)書のように救いを求める声があまりにも多い場合は，例外としてお奉行様(ぶぎょう)も重い腰をあげることもある。

13才から33才まで幅広い層のユーザーが困っているという点も，普段は遊び人で知られるやまもさんの目をキラリと光らせる要因になったようだ。

さて，ＭＳＸのグラフィック・モードでは確かにＩＮＰＵＴ文は使えないようだ。

これはグラフィックＲＡＭにキャラジェネ（文字のパターン用のＲＡＭ）をも使用しているので，テキスト画面のように文字を表示させるわけにはいかない，というのが原因らしい。

しかし，グラフィックを使ったアドベンチャー・ゲームにＩＮＰＵＴ文が使えないってのは，確かにかわいそうでほってはおけない。

それじゃあ機械語で文字のデータを直接画面に書き込むルーチンでも…と作りはじめるうちに，やまもさんは驚くべき事実に気が付いてしまった。

なんと，グラフィック画面用のＰＲＩＮＴ文がＢＡＳＩＣにある!!

ばかやろーっ，なんてこのことを早く教えてくれないんだ？札幌市の**青木清治21才**。

だったら話は簡単じゃないか。ＰＲＩＮＴ文があってＩＮＫＥＹ＄文があるんだから，それを使って「ＩＮＰＵＴ文と同等の処理をするプログラムを作ればいい」だろ!?岡山県の**高林信作14才**。

まったく，普段使ってる命令が１個ぐらいなくなったからって大騒ぎするんじゃねーよ，埼玉県の**清水達也14才**。

ええいっ，ここまで来ちまったらしょうがねえ…**リスト３**のようにしてみなっ！

文字列の書き込みには**ＯＰＥＮ“ＧＲＰ：”ＡＳ＃１としてＰＲＩＮＴ＃１**，文字列を使えばいい。どこがめんどうなんだ？岩手県の**山田奉広13才**。

書きはじめの位置はＤＲＡＷ文などを使って，なんと１ドット単位で指定できるんだぜ，大阪府の**北条 学14才**。

ＧＯＳＵＢ 300がＩＮＰＵＴ Ａ＄だと思えばいいだろう，愛知県の**山田雅巳13才**。

入力待ちのカーソルの代わりにアンダー・ラインのキャラクターを使い，一応バック・スペースも使えるようにしてみた。

よく見ると苦労している部分がわかるはずだが，書き込んだ文字を消すのが以外にやっかいで，バックカラーと同じ色で同じ文字を書き込むようにしてみた。

消す文字が多い場合には，ボックスフィルを使えば妙にすてきな効果がでるだろう。

ＦＣが文字の色(フォアカラー)，ＢＣがバックカラーだから，変化のある場合にはそのつど設定するように。

じゃあなっ。みんな幸せになりなっ，と言いつつ白いジャケットをはおった遊び人のやまもさんは江戸の町へ消えて行くのでした。

♪次号へつづく

〔回答者・**チャーリーやまも**〕

《リスト２》ＰＵＴ＠用データ作成プログラム(ＰＣ-8001mkⅡＳＲ)

```
10 DIM A%(99) : WIDTH80,25 : CLS3 : GOSUB 30
20 FOR I=0 TO 99 : PRINTHEX$(A%(I)),: NEXT : END
30 '
40 '  Setting Data for 32*16 dot PUT@ A%
50 '
60 A%(0)=32 : A%(1)=16 : A%(98)=0 : A%(99)=0
70 FOR I=0 TO 15 : READ A$
80 D$=LEFT$(A$,16) : GOSUB 130
90 A%(I*6+2)=B : A%(I*6+4)=R : A%(I*6+6)=G
100 D$=RIGHT$(A$,16) : GOSUB 130
110 A%(I*6+3)=B : A%(I*6+5)=R : A%(I*6+7)=G
120 NEXT I : RETURN
130 B=0 : R=0 : G=0
140 FOR J=0 TO 15 : C=VAL(MID$(D$,J+1,1))
150 IF (C AND 1) =1 THEN B=B OR 2^(15-J)
160 IF (C AND 2) =2 THEN R=R OR 2^(15-J)
170 IF (C AND 4) =4 THEN G=G OR 2^(15-J)
180 NEXT J
190 B$=RIGHT$("000"+HEX$(B),4)
200 R$=RIGHT$("000"+HEX$(R),4)
210 G$=RIGHT$("000"+HEX$(G),4)
220 B=VAL("&H"+RIGHT$(B$,2)+LEFT$(B$,2))
230 R=VAL("&H"+RIGHT$(R$,2)+LEFT$(R$,2))
240 G=VAL("&H"+RIGHT$(G$,2)+LEFT$(G$,2))
250 RETURN
260 '
270 '  Pattern Data (Number = Color Code)
280 '              .       .       .
290 DATA 55555555555555555555555555555555
300 DATA 55555555555555555555555555555555
310 DATA 55555555555555555555555555555555
320 DATA 55555555555555555555555555555555
330 DATA 55555555555552222222222222225555
340 DATA 55222255555555555555222255555555
350 DATA 55222222555555555555222222552255
360 DATA 55222222222222222222222222222255
370 DATA 55222222222222222222222222222225
380 DATA 55555555555555555522222222552255
390 DATA 55555555555555555555552222555555
400 DATA 55555555555555555555555555555555
410 DATA 55555555555555555555555555555555
420 DATA 55555555555555555555555555555555
430 DATA 55555555555555555555555555555555
440 DATA 55555555555555555555555555555555
```

《リスト3》SCREEN 2のINPUT処理プログラム(MSX)

```
100 SCREEN 2 : FC=15 : BC=4
110 OPEN "GRP:" AS #1
120 CIRCLE(100,50),30
130 DRAW "BM20,160"
140 PRINT #1,"おまえは なにものだ゛！"
150 DRAW "BM20,170"
160 PRINT #1,"＞どぅする？ "; : GOSUB 300
170 DRAW "BM20,180"
180 IF A$="うつけもの と いう" THEN 200
190 PRINT #1,"この うつけものめが゛！" : GOTO 210
200 PRINT #1,"さらしもの に してやる..."
210 GOTO 210
270 '
280 ' Subroutine as INPUT A$
290 '
300 N=0 : A$=""
310 COLOR FC : PRINT #1,"_"; : DRAW "BL8"
320 B$=INKEY$ : IF B$="" THEN 320 ELSE B=ASC(B$)
330 COLOR BC : PRINT #1,"_"; : DRAW "BL8" : COLOR FC
340 IF (N>0) AND (B=13) THEN RETURN
350 IF B=8 THEN IF N>0 THEN 400
360 IF (B=15) OR (B=8) THEN 310
370 A$=A$+B$ : N=N+1 : PRINT #1,B$;
380 GOTO 310
390 ' Back Space
400 C$=RIGHT$(A$,1) : N=N-1
410 IF N=0 THEN A$="" ELSE A$=LEFT$(A$,N)
420 COLOR BC : DRAW "BL8" : PRINT #1,C$+"_";
430 DRAW "BL16" : GOTO 310
```

サウンド・クリエイト部門

『うおっほん，わしじや』の大野木彦左衛門は，『ＭＳＸでは，数字が大きいほど長い音になる』と言い切ってしまったため『てめぇ，っざけんじゃねぇ』とか『なに言ってやんでぇ，この唐変木！』とか『えらそうなこと言ってるくせに，まちがっているぞ』とか，そういう大量の抗議のお便りの山に埋もれてしまい，『岩手の久慈氏，すまぬ……』のひとことを残し，あえなく窒息死してしまいました。どうか皆様，お線香の１本もあげてやってください。

そういうわけで，彦左衛門になりかわりまして，わたくしがお答えいたしましょう

おっと，その前に，ＭＳＸの音の長さのほかに，３連符に関するお便りもたくさん来ているので紹介するぞと。

抗 12音符というのは，1小節(4分の4拍子)の中に，その音符が12個入る，その1個分の長さということだ！たとえば**第1図**だったら6分音符，**第2図**だったら12分音符だ！

おれのＰＳＧ歴はだてじゃないぞ!!５才のときから８年間ピアノを習い，やめてからもＰ６mkⅡでやってたんだぞ（今度ＹＭ2203を買ってＦＭ音源ボード作るぞ！）。おれにコーナーまかせろよ！

〔千葉県君津市・ＬＵＭ〕

教 はじめまして，4月号を見て，思わずペンを取りました。先に言っておきますが，ボクは小学校でブラスバンド，中学校はコーラス，高校では吹奏楽(トロンボーン)とコーラス，この春からはみごと大阪芸術大学の声楽科に進学が決まっています。

まず，みなさん音の長さについてわかってないんじゃないかなー。Ｐ６，ＭＳＸ，ＦＭ－７などのＰＬＡＹ文(ミュージック・マクロ言語Ｍ.Ｌ.Ｌ)のＡ，Ｂ，Ｃのあとに書く数字は，音楽の楽典の４分音符，８分音符などの４，８を書くんですョ。この４分音符は字のごとく，１小節を四つに分割した音符ということなんです（ただし４分の４です）。

この考えでいくと，１小節に八つあるのは(俗にいう８ビート)，８分音符。だから１拍に三つの３連符は，小節で考えると12分音符なんです。

〔奈良県大和郡山市・児玉昌彦19才〕

教 ２月号と４月号に，Ｘ１の３連符について書いてありましたが，「これっ！４月号の吹奏楽部のオッサン!!」。おっと失礼，久慈さん。そんなことなら，だれだって悩みません。Ｘ１は並のボロクソマシンじゃござーせん。『持ち主は語る……細かく言うとＢＡＳＩＣのほうが悪いんだけど……』。

久慈さんは『１年前にすでに知っていた』などと大野木彦左衛門さんをバカにしおって『ええいっ，このおつけものが!!』。

とにかく，この話に明かりをともすために，妙案を言わせていただきます。

３連符があるところだけ，ＴＥＭＰＯを1.5倍にするのです（隔月刊「それ行け！Ｘ１」より）。和音になるとつらいですが，適当にごまかすことはできますのでご心配ござらん，えっへん！

〔福井県・吉沢　務〕

反 この３連符問題に関するお便りは大きく３とおりにわけられる。まずは，３連符そのものに関する，意見あるいは「うんちくを傾けた」ものである。はっきりいって，このてのお便りは『カンペンマーク』がでてしまう。どうせわたしは『音学』に関してはしろーとですよ～だ。いなかの中学校のブラスバンドにいたことしかありませんよ～だ。ふんだ（なにしろ，彦左衛門とわたしは同一人物）。
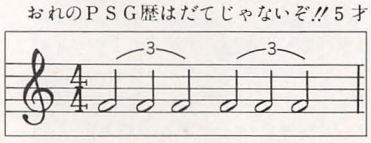
たとえば，千葉のＬＵＭくんは，**第1図**だったら６分音符，**第2図**だったら12分音符だ！大野木彦左衛門にはまかせられない，おれにコーナーまかせろよ！などと，すごいけんまくである（これはあってるのか？）。そういうことは，大阪芸術大の声楽科へ入って，しっかり勉強すればよいのですよね，奈良の**児玉昌彦くん**？

わたしは『音学』のお勉強はひとつもしていませんので，あしからず。
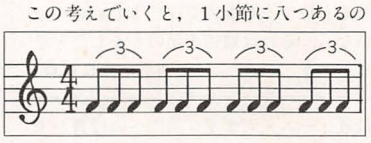
第２は「ＭＳＸでは，こうすれば簡単にできるぞ，なに言ってんだ，このばか」といったたぐいのものである。

福井の**吉沢務くん**の書面より抜粋（ばっすい）する。

『Ｘ１はなみのボロクソマシンじゃござーせん。持ち主は語る，細かく言うとＢＡＳＩＣのほうが悪いんだけど……』ＭＳＸでできるぞ！と威張っているきみたち，Ｘ１のプログラムを書いてベーマガまで送ってきなさい（関係ないけど，吉沢くんの「ええい，このおつけものめが!!」というのがたいへんにうけたので，「この子にプレゼントをあげてください。」と言おうと思ったところ，住所がちゃんと書いてなかったのでペケです。残念でした）。



《第１図》２分３連符



《第２図》８分３連符

最後は,『X1で，こうすれば3連符が演奏できる』という内容のものである。これは『とてもありがたい』お便りである。感謝!

今回は『TEMPOを変えるとできる』というお便りが何通かあった。TEMPOを3倍にするという案と,1,5倍にするという案と二とおりあった。表記する音符のちがいであり，どちらも『正解』である。

こうしてみると，3連符はBASICで『音学』ではない,『音楽』を扱う場合の大きな問題のようだ。そこで，X1に限らず，いろんな機種での3連符の演奏方法を『サウンド・クリエイト部門3連符係』まで送ってきなさい。どんどん発表するぞ。

〔反論者：**大野木宣幸**〕

Q 大野木大先生に質問します。サウンド・コンポーザーになるにはどうすればいいのでしょうか？教えてください。

〔岡山県倉敷市・**青木良樹13才**〕

A 結論を先に言ってしまえば，『なろうと思えばだれでもなれる』のである。さらには『なろうと思わなかったけどなっちゃった』というような場合もある。

わたしが会社に入った頃は，もちろん，ビデオゲームに『音』はあるにはあったのだが,『音楽』と言えるようなものは世間にはほとんどなかった（任天堂のシェリフというゲームにはBGMがあった。パックマンはまだ街になかった)。

ビデオゲームが作りたかったから，ビデオゲームを作っている会社に入ったのである。そこでいろいろあって，結局,『音』の担当となったのである。

レコード作りに参加して，二～三のビデオゲーム・メーカーの音の担当者の方と実際にお会いすることができた。いろいろとお話しをしていてわかったことがある。

それは，初期の頃のビデオゲーム・ミュージックを支えていたのは，みんな『音楽』のしろうとだということである。『音楽』が大好きで,『なんとかしてビデオゲームに音楽を!』と思ったのである。そういう人々がゲーム・ミュージックを芽生えさせたのである。

そうして，ゲーム・ミュージックは市民権を得た。ゲーム・メーカーもその重要性を認め，音楽大学卒の専門スタッフを揃えはじめゲーム・ミュージックの世界は大きく広がったわけである。

さて，青木氏ではなかった，青木くん，わかったかな？ゲーム・ミュージックのコンポーザーになるためにはゲーム・メーカーに入社するのが一番確実な方法なのだ。その際，音楽大学を卒業しているとかなり有利であるのだ。ただし，きみが大きくなって社会人となる頃，つまりあと8～9年後には世の中がどのようになっているかは全然わからないからそのつもりで。

今回はMSX問題と3連符問題でずいぶんかかってしまったので，ここまで。

最後に3連符でうんちくを傾けた諸君に言っておく。『理屈じゃねぇ，うめぇもんはうめぇんだ!』

〔回答者：**大野木宣幸**〕

Q 遠藤雅伸先生っ，サウンド・クリエイター（ゲームなどのBGMや効果音を作る人）になるには，どうしたらよいのでしょうか？やっぱり，ピアノがじょうずに弾けないとダメなんでしょうか？よきアドバイスをお願いします。

〔岩手県北上市・**遠藤由美子さん16才**〕

A ゲームに限らずクリエイターは，自分のイメージをなんらかの形で表現することが必要です。それが『音』の場合，人に聞かせられる物であればよいワケで，自分で演奏しなくてもコンピュータで表現できれば，十分OKです。ただし自分でできるにこしたことはありません。

具体的にゲーム・サウンドを目指すのでしたら，大野木氏が主宰（しゅさい）するGMOにデモテープを送るかと，しっかり勉強して東京の大学に入り（デザインやミキサーの専門学校でも可),大野木氏の弟子になるか，とにかく自分で積極的に音楽活動を進めていくのが大切です。

〔回答者：END〕

ゲーム・デザイン部門

Q 将来，キャラクター・デザインの仕事をしたいのですが，どうすればよいのでしょうか？

〔茨城県水海道市・**荒井くん**〕

ゲーム・デザイナーをめざす高3です。はっきりいってゲーム・デザイナーになるにはどんな学部へ行き，何をつかむべきでしょうか？ 〔東京都文京区・**村上くん**〕

A ゲーム作りをめざす人に一番大切なのは幅広い知識です。それをクリアしたうえにキャラクター・デザインなら絵が書ける，ゲーム・デザイナーならイメージが表現できるなどの，特殊な能力が必要なわけです。だから荒井くんのような場合は，デザインの専門学校に通いつつ他の勉強もするか，普通に大学に行ってデザインのことも勉強しておくかすればOKです。村上くんみたいにゲーム・デザイナーを目ざしている人は，学部に関係なく大学でとにかく勉強し，大学に在学しているうちにゲームのデザインもやってみましょう。もちろん自分でプログラムすることが大切です。また東京の大学なら，ゲームスタジオなどゲームを作っている会社で，アシスタントのバイトをするのもいいでしょう。 〔回答者：END〕

Q ゲームのアイデアや構想は，どういうときに思いつくのですか？何かひけつがありましたら教えてください。

〔埼玉県浦和市・**佐藤くん13才**〕

A アイデアや構想のもとは，自分の知識や経験です。つまり，いろいろなことを勉強し，新しい物をどんどん試していけば，アイデアは自然とわいてくるものです。もしわいてこないなら，それは勉強不足のしるしだと思いましょう。 〔回答者：END〕

最近ゲーム・デザイン部門への投書が来るようになったが，誌上での紹介はとても無理。そこで，評価だけでものせようと思ってつぎの点を設定します。

A－そのままゲームにできるぞ，エラい!
B－よくまとまっているが，今一つ甘い。
C－個性なし。アイデアを盛り込もう。
D－おもしろさがわからない。もっと簡潔に!
E－自己満足の域をでていない，頑張れ!

もちろん，年齢が若いからといって評価は手加減しません。また，たとえ『A』になってもゲームスタジオでは作る予定がないのであしからず。さて今月は，

『A』該当者なし。
『B』山口県岩国市・**半田くん（?）** 本当はCだけどわかりやすいところがマル!
『C』広島県広島市・**沖野くん（15才）**
シナリオとしてはちょっと平凡かな？
『D』石川県小松市・**生田くん（17才）**
ブーメランは二つ使う意味がない。
『E』茨城県東茨城郡・**宇野くん（14才）**
ゲームの流れもわかるように書こう!
埼玉県久喜市・**畑中くん（?）**
さっぱり理解できない。わかりやすく!

〔評定者：END〕

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 ファミリーベーシックのV2.0Aに，V2.1Aのデータを入力すると，ゲームは，動きますか？　また，具体的なちがいを教えてください。

それに，ディスクシステムに，任天堂以外のゲーム・メーカーのゲームが発売される予定はありますか？

〔宮城県志田郡・**菊地芳徳15才**〕

A V2.0AからV2.1Aの方向への互換性はありますが，逆では動かない部分があります（一般的には，改訂(かいてい)版における上位方向への互換性があると表現します）。

また2.1は2.0の虫(Bug)の対策品になっております。くわしくは，任天堂㈱営業部まで直接お問い合わせください。

ディスクシステムに他メーカーのソフトが発売される予定はあります。発売日は未定です。

〔回答者：**マリオ**〕

Q ①ディスクシステムのメッセージの「ＰＯＲＴ」，「ＤＥＶ．ＮＯ．２」の意味とサウンド(和音数や音色)について教えてください。

②ファミコンやディスクのＮＯ．２はどの点が改良されているのですか？　また，ＮＯ．１のディスクで使えないソフトがでるということはないのですか？

〔新潟県北蒲原郡・**黒田　節16才**〕

A 「ＰＯＲＴ」の意味ですが，ＲＡＭアダプタ後部の拡張コネクタからでている信号線のことです。ＲＡＭアダプタを工場で生産する際，機能チェックをするときに使用しています。

「ＤＥＶ．ＮＯ．２」は，ＤＥＶＥＬＯＰＭＥＮＴ　ＮＯ．２の略号で，開発２部という意味です。任天堂㈱内の開発２部が，このＲＡＭアダプタ内のソフトウエアを作ったというしるしです。

「和音，音色」について，ファミコンのＣＰＵが作りだす和音は，最大４和音です。音色はお聞きのとおり多彩な音をだせます。また，人の声などもだすことができます。

ファミコンやディスクシステム等の製品は，新発売の段階で，十分な機能チェックや耐久テストが行なわれていますが，それでも，発売後にみなさまのお宅で使っていただいた後に，こうしたほうが良いと判明することがあり，改良版をだす場合があります。しかしながら，新発売の時点でご購入いただいたディスク・ドライブに，後からでたソフトが使えないというようなことはありませんので，ご安心ください。

〔回答者：**マリオ**〕

Q ファミリーコンピュータ・ディスクシステムで，ディスク・ドライブ（パッドやヘッド）の寿命がきたとき，もとどおりにするにはどうしたらいいのですか。これは，保証規定にあてはまらないで，そちらで修理してくれるとしたら，いくらぐらいかかりますか？

〔岐阜県山県郡・**山形尊城15才**〕

A ディスク・ドライブのパッドとヘッドの寿命がきたときには，任天堂あてにお送りください。

パッドのように，消耗品の場合は保証の対象にはなりません。部品代に約100円，技術料（返送費用含む）として約1,000円で交換させていただきます。

ヘッドの場合，ヘッドのみを取り換えるのは構造的にむずかしくなりますので，部品・技術料合わせて約5,000円くらいになるかと思われます。

なお，ディスクシステム専用のクリーニング用品を販売しておりますので，ご利用ください。

〔回答者：**マリオ**〕

Q 東芝のパソピアＩＱ，ＨＸ－10Ｄを持っているのですが，ワープロ機能は，ついているのでしょうか？また，漢字ＲＯＭ等のソフトを使えば，できますか？

〔愛知県岡崎市・**角谷邦彦**〕

A ＨＸ－10Ｄでワープロをするには，漢字ＲＯＭカートリッジＨＸ－Ｍ201（価格14,800円）の他に日本語ワード・プロセッサ漢字君ＨＸ－Ｓ504（ＲＯＭカートリッジ　価格14,800円）および増設Ｉ/ＯスロットＨＸ－Ｅ600（価格9,800円）とプリンタが必要です。

〔回答者：**ＩＱスター**〕

Q サンヨーのＷＡＶＹ10には，拡張バスというのがついていますが，どんな拡張機器がいくらで売られていますか。

〔岐阜県瑞浪市・**吉川暢彦14才**〕

A ＷＡＶＹ10の拡張バスに接続できるものはつぎの三つの機器です。

①拡張ボックス
（ＭＥＢ－01）価格9,800円

②グラフィック拡張ユニット
（ＭＰＣ－Ｘ）価格89,800円

ＭＰＣ－Ｘ用オプション・セット
（ＫＡ－ＭＰＣ－Ｘ）価格27,600円

注：オプション・セットに入っている拡張Ｉ/Ｏボックスを拡張バスに接続して，さらにグラフィック拡張ユニットを接続します。

③キャプテン・ユニット
（ＭＰＣ－ＣＡＰ１）価格178,000円

①の拡張ボックスでは，ＷＡＶＹ10のスロットを二つ増やすことができ，②のグラフィック拡張ユニットでは，ＭＳＸのグラフィックス機能をレベルアップし，③のキャプテン・ユニットでは，ＷＡＶＹ10をキャプテン端末として，キャプテン・サービスを受けることができます。

〔回答者：**Mr.ウェイビー**〕

Q ぼくは，ＰＨＣ－30Ｎ（64ＫＢ）を使用しているのですが，話によると，通常ＲＡＭを32ＫＢしか使ってないと言いますが，この後，残りのＲＡＭを使うための拡張ＢＡＳＩＣは，あるのでしょうか。それと，そのＢＡＳＩＣは，ＲＯＭなどで売られているのですか？教えてください。

〔**神戸の六助**〕

A ＭＳＸでは，ＢＡＳＩＣのユーザー・エリアは最大32ＫＢとなっています。64ＫＢ使用しようとするならば，機械語でないと使用できません。

したがって，残り32ＫＢをＢＡＳＩＣで

使用する方法は，現在のところありません。これはＰＨＣ－30Ｎだけでなく，ＭＳＸ規格で決まっていることなので，ＭＳＸ全メーカーに言えることなのです。参考までに，ＭＳＸ－ＤＯＳを使用する場合は64ＫＢ必要なので，そのとき64ＫＢ装備のパソコンは威力を発揮します。

〔回答者：ＭＳ〕

Q ソニーから発売されているＨＢＩ－232(価格19,800円)は，ＨＢ－101(16ＫＢ)でも使えるのでしょうか？どうか教えてください。

〔千葉県市川市・**宮脇　護13才**〕

A ＨＢＩ－232は16KBでも使えます。このたび６月21日よりＭＳＸ通信カートリッジ『ＨＢＩ－300』(価格24,800円)が発売されます。パソコン通信がしたい人には，これだけでＯＫです。

〔回答者：**Hit Bitのツルちゃん**〕

Q ソニーのプリンタ「ＰＲＮ－724」について，ハガキに印字できますか？また，プリンタ用漢字ＲＯＭボードとは，何ですか？それは，漢字を使った文書作成に必要なものなのですか。

〔山形県酒田市・**今林秀明17才**〕

A ハガキ印字はできません。プリンタ用の漢字ＲＯＭボードを使うと24ドットのはっきりくっきりのきれいな印字ができますが，漢字ＲＯＭなしで印字すると字は少し大きくなり，16ドットの印字になります。

〔回答者：**HiT BiTのツルちゃん**〕

Q 最近発売された，ＳＯＮＹのＨＢ－Ｆ500の漢字ＲＯＭと市販のワードプロセッサだけを合わせて使えますか？使えるとしたら，どんなソフトがあるか，教えてください。

〔兵庫県津名郡・**山名真次16才**〕

A 『ワードランド文Ｉ』，『ワードランド文ＩＩ』，『漢熟トマト』があります。『ワードランド文ＩＩ』は漢字ＲＯＭなしで使用できます。価格はつぎのとおりです。

ワードランド文Ｉ
ＨＢＳ－Ｂ001Ｄ　価格14,800円
ワードランド文ＩＩ
ＨＢＳ－Ｂ003Ｃ　価格14,800円
漢熟トマト
ＨＢＳ－Ｂ004Ｄ　価格19,800円

〔回答者：**HiT BiTのツルちゃん**〕

Q ぼくは，まだパソコンをはじめたばかりなのでよくわかりませんが，スーパーＭＺはパソコン通信ができるそうですね。ぼくもパソコン通信をやってみたいのですが，入会方法などどうすれば良いのでしょうか？

〔茨城県勝田市・**水戸のボン15才**〕

A スーパーＭＺを利用されるのであれば，パソコン通信ネットワーク「テレスター」内にある「ＭＺクラブ」へ入会されるのがいいでしょう。

「ＭＺクラブ」は，全国のＭＺ会員相互の情報交換を行なうためのパソコン通信ネットワークです。ＭＺを端末として，テレスターのホスト・コンピュータと公衆電話回線や通信専用回線ＤＤＸ－Ｐでつなぎ，膨大な情報を自由にアクセスしたり，会員同士が情報を相互利用できるなどパソコンの新しい活用法として理屈ぬきに楽しめます。

「ＭＺクラブ」の会員になれば，「ＭＺクラブ」独自の情報サービスが利用できるのはもちろん，一般の「テレスター」会員の資格も与えられ，「テレスター」の各種情報サービスが利用できます。

入会申し込みの方法は，店頭などにある「ＭＺクラブ入会申し込み書」に必要事項を記入の上，下記のあて先へ郵送してください。

会費は，１年間で6,000円です。

なお，くわしいお問い合わせなども下記までおたずねください。

〒151 東京都渋谷区代々木１－37－１　ぜんらくビル５Ｆ　㈱テレスター　ＭＺクラブ事務局　☎03－375－3800

〔回答者：**ＭＺいちばん**〕

Q ①Ｘ１ turbo　Ｍ10 用のＧ－ＲＡＭ（ＣＺ－８ＢＧＲ２)は，発売されていますか？また，いくらですか？　②Ｘ１ turbo シリーズで，Ｘ１ＦのＮＥＷ　ＢＡＳＩＣ　Ｖ２やＸ－１用Ｖ１（ＣＺ－８ＣＢ０１）を使うことができますか？

〔**Ｘ－１ターボＭ10ユーザー黛15才**〕

A Ｘ1 turbo Ｍ10(ＣＺ－850Ｃ)用のグラフィックＲＡＭボード，ＣＺ－８ＢＧＲ２は，標準価格14,800円で発売されています。

ＣＺ－850Ｃでタテ400ラインモード・フルカラーのグラフィックス表示をする場合に必要となり，また48Ｋバイトの変数領域としても使用可能です。

もちろん，Ｘ1 turbo シリーズでも，Ｘ１シリーズ用ＢＡＳＩＣを使用することができます(Ｖ1.0，Ｖ2.0)。その場合，Ｘ１ turbo シリーズ特有の機能はサポートしていません(400ライン・グラフィックスや日本語処理機能など)。あしからず。

〔回答者：**多田太郎**〕

Q The YOKOZUNA に付いている「嬉楽画」と turbo 専用の「嬉楽画 turbo」の機能は，どうちがうのですか？

〔新潟県長岡市・**小見博和14才**〕

A 嬉楽画はＸ１シリーズ／Ｘ１ turbo シリーズ両用のソフトウエアですが，嬉楽画ターボはＸ１ turbo 専用ソフトウエアです。

大きな相違点は，入力操作方法です。嬉楽画の入力は，キーボード，もしくはジョイスティックで行ないますが，嬉楽画ターボはマウスで行ないます。また，嬉楽画ターボには，カラーコピー(ＩＯ－700による)のユーティリティが付いていますが，嬉楽画自身にはカラーコピー・ユーティリティは付いていません。

〔回答者：**多田太郎**〕

Q ＰＣ－6001mkⅡSRで使える通信ソフトは，どんなものがあるのですか？また，ＮＥＣのモデム電話（ＰＣ－8269）は，PC－6001 mkⅡＳＲで使えますか？

〔群馬郡・**ちえみ大好き**〕

A ＰＣ－6001mkⅡSRではＲＯＭカートリッジのターミナル・ソフト（ＰＣＳ－6002Ｒ　価格9,800円)が使えます。

ただし，モード１で起動するので，画面表示は32文字×16行になります。また扱える文字はＡＮＫのみになります。

他に，シフトＪＩＳ漢字ターミナル・ソフトが，㈱テレスター(☎375－3800)より3.5インチ１ＤＤ，価格9,800円で市販されています。

インテリジェント・テレホンＰＣ－8269の使用は可能です。

なお，ＰＣ－6001mkⅡSRで通信をするときは，RS－232Ｃインターフェース(PC－6061ＳＲ　価格6,500円)が必要ですから忘れないように。

〔回答者：**Mr.60**〕

Q PC－6001mkⅡ用のグラフィック・ツールは，ありますか？あるなら，商品名と価格を教えてください。

〔大阪府泉大津市・**いいわけ・きゅうりのエイズがチョコレートをもらった人13才**〕

A PC－6001mkⅡにはグラフィック・エディタというグラフィック・ツールが付属しているんですが，やっぱりあれではダメなんでしょうか……？

ＰＣ－6601用の3.5インチ１Ｄ版でＴ＆ＥソフトからＦ「スーパー・グラフィック・エディター」(価格6,800円)がでています。

グラフィックというと絵だけと思いがちですが文字も大切ということで，漢字シンボル命令も付いているのです。これは，ＰＣ－6001mkⅡにも対応するのでＰＣ－60M31があれば利用できます。

〔回答者：**Mr.60**〕

Q ＰＣ－8801mkⅡFRで，ＰＣ－8875というパーソナル・タブレットは使用できますか？できないなら，ＦＲ用にほかのものが発売されているんですか？くわしく教えてください。

〔広島県御調郡・**山根利信15才**〕

《リスト1》JOYSTICの使用例(PC-9801用)

```
10 CLEAR ,&H3F00
20 DEF SEG=&H3F00
30 FOR I=0 TO 46
40 READ D$:POKE I,VAL("&h"+D$)
50 NEXT I
60 DEF USR=0
70 A%=0                                  'JOYSTIC1---0  JOYSTIC2---1
80 A%=USR(A%)
90 IF (A% AND 1)=0 THEN PRINT "UP    "
100 IF (A% AND 2)=0 THEN PRINT "DOWN "
110 IF (A% AND 4)=0 THEN PRINT "LEFT "
120 IF (A% AND 8)=0 THEN PRINT "RIGHT"
130 IF (A% AND 16)=0 THEN PRINT "TRG1 "
140 IF (A% AND 32)=0 THEN PRINT "TRG2 "
150 GOTO 70
160 '
170 '
180 DATA 3C,02                   '0000 3C02        CMP     AL,02
190 DATA 75,2A                   '0002 752A        JNE     002E
200 DATA 52                      '0004 52          PUSH    DX
210 DATA 53                      '0005 53          PUSH    BX
220 DATA 50                      '0006 50          PUSH    AX
230 DATA 8B,07                   '0007 8B07        MOV     AX,[BX]
240 DATA B4,80                   '0009 B480        MOV     AH,80
250 DATA 3C,00                   '000B 3C00        CMP     AL,00
260 DATA 74,02                   '000D 7402        JE      0011
270 DATA B4,C0                   '000F B4C0        MOV     AH,C0
280 DATA BA,88,01                '0011 BA8801      MOV     DX,0188
290 DATA B0,0F                   '0014 B00F        MOV     AL,0F
300 DATA EE                      '0016 EE          OUT     DX,AL
310 DATA BA,8A,01                '0017 BA8A01      MOV     DX,018A
320 DATA 88,E0                   '001A 88E0        MOV     AL,AH
330 DATA EE                      '001C EE          OUT     DX,AL
340 DATA BA,88,01                '001D BA8801      MOV     DX,0188
350 DATA B0,0E                   '0020 B00E        MOV     AL,0E
360 DATA EE                      '0022 EE          OUT     DX,AL
370 DATA BA,8A,01                '0023 BA8A01      MOV     DX,018A
380 DATA EC                      '0026 EC          IN      AL,DX
390 DATA B4,00                   '0027 B400        MOV     AH,00
400 DATA 89,07                   '0029 8907        MOV     [BX],AX
410 DATA 58                      '002B 58          POP     AX
420 DATA 5B                      '002C 5B          POP     BX
430 DATA 5A                      '002D 5A          POP     DX
440 DATA CF                      '002F CF          IRET
```

A 使えます。PC－8875は138,000円です。このパーソナル・タブレットは本体とはRS－232Cのインターフェースで接続します。他社からもRS－232Cインターフェースを持つタブレットがいろいろでていますので，これらを接続することが可能です。

〔回答者：PC88－X〕

Q PC－8801mkⅡFRには，拡張用スロットが一つしかありませんが，これを増やすためのものは発売されていますか？　もし，発売されているとしたら，発売しているメーカー，その商品名，価格など教えてください。

〔茨城県利根町・**熊14才**〕

A 残念ながら拡張スロットを増やすためのものは販売されていません。FRはコストを安くするために，拡張スロットを一つにしました。そのかわり一つのボードで三つの機能を持ったマルチボードA（RAM：128Kバイト，第二水準漢字ROM，ミニ・フロッピーディスクやイメージ・スキャナのインターフェース）を販売しています。

モデムボードといっしょに使う方法ですか？う～ん，必要に応じて差し換えて使ってくださいね。

〔回答者：PC88－X〕

Q ぼくは，PC－9801とサウンド・ボード（PC－9801－26）を使っています。このボードには，ジョイスティックを2台接続できますが，これをBASICのPEEK文，POKE文を使って制御できますか？できるならその方法を，できないなら別の方法を教えてください。

〔埼玉県川口市・**館山聡武12才**〕

A サウンド・ボード（PC－9801－26）のジョイスティックの制御方法ですが，BASIC上のみでの制御はできませんので，アセンブラでのプログラミングも必要となります。

サンプル・プログラム（**リスト1**）を参考にしてください。

〔回答者：PC－98聖奈〕

Q PC－98用のミュージック・ジェネレータ・ボード（PC－9801－14）とサウンド・ボード（PC－9801－26）とはどこがちがうのですか？また，互換性はあるのでしょうか？

〔石川県金沢市・**浅井卓司15才**〕

A サウンド・ボード（PC－9801－26）は，FM音源3声部，SSG音源3声部，合わせて6和音で8オクターブまで出力可能です。また，入出力コネクタとして，MSX仕様のジョイスティック・コネクタが二つ，オーディオ出力（モノラル）が一つあります。

ミュージック・ジェネレータ・ボードはSSG音源8声部で4オクターブまで出力できます。入出力コネクタは，オーディオ出力（ステレオ），フィート・ボリューム（音の高さ別のボリューム），チャンネル（Left，Right）のミキシング・ボリュームがあります。

サウンド・ボードとミュージック・ジェネレータ・ボードでは，チャンネル数がちがいますし，Sコマンド（エンベロープの形状指定）は，SSG音源のみ有効になりますので，じゃっかんの手直しの必要がありますが，データの互換性はあります。

〔回答者：PC－98聖奈〕

Q PC－9801VMで，付属のユーティリティ・ソフト「DDconv.n88」を使わず，直接5インチ2DのディスケットにLOAD，SAVEする方法がありましたら，教えてください。

〔埼玉県川口市・**春原宏保14才**〕

A PC－9801VMでは，5インチ2Dのフロッピーディスクをサポートしておりませんのでユーティリティの“DD conv. n88”を使用せずに直接LOAD，SAVEはできません。

〔回答者：PC－98聖奈〕

Q FM77AVのデジタイズ機能で，320×640ドットだけでなく，640×200ドットでも使用できますか？

〔青森市・**奥村卓央12才**〕

A デジタイズは320×200ドットしかできません。また，別売のグラフィック・エディタ（価格9,800円）を使用すれば，デジタイズした画像を加工することができます（ただし，マウスセットが必要です）。

〔回答者：FM77エビ〕

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質問を記入したら，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

シャープから ツインファミコン発売

シャープから，ファミコンのカセットとディスクカードが使えるゲーム機「ツインファミコン」（価格32,000円）と，ビデオ入力端子付きの14型カラーＴＶ「ファミコンテレビ」（価格59,800円）が発売されます。

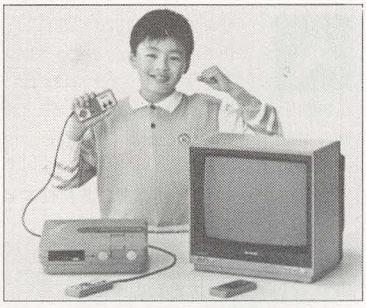
ツインファミコンは，任天堂のファミリーコンピュータとまったく同じ機能を持っていて，今までのゲーム・カセットはもちろん，ディスクシステムも内蔵したことから，ディスクカードもそのまま遊べちゃいます。

また，ファミリーベーシックを使うときのキーボード端子をはじめ，電話回線を利用するファミリーコンピュータ・ネットワークに対応する拡張端子なども付き，将来性のある内容になっています。

映像出力もファミコンのＲＦ出力（アンテナ端子接続）とちがい，ビデオ出力になったことから，よりきれいな映像が見れます。

これからファミコンとディスクシステムを買おうと思っている人には，絶対おすすめの１台です。

問い合わせ先：〒545 大阪府阿倍野区長池町22−22 シャープ(株)「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」係



《写真１》ツインファミコンとファミコンテレビ

三洋からFDD内蔵のMSX2

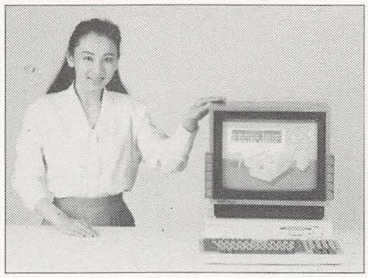
三洋から，フロッピーディスク・ドライブ内蔵のＭＳＸ2 パソコン「ＭＰＣ−25ＦＫ」（価格125,000円）が発売されました。

愛称をＷＡＶＹ25ＦＫというこのパソコン，本体に3.5インチ・フロッピーディスク・ドライブを１基内蔵。さらに，増設用ＦＤＤ端子も装備して，２ＦＤＤシステムとしても使えます。

また，ＪＩＳ第一水準の漢字ＲＯＭを内蔵，ワープロ・ソフトを使えばワープロとしても利用できます。

カラーは，256色同時表示（256×212ドット），512色中16色表示（512×212ドット）を表示し，グラフィックスもより美しく，鮮明です。

問い合わせ先：〒570 大阪府守口市大日東町100 三洋電機㈱ 国内家電営業本部「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」係



《写真２》三洋のMSX2「MPC-25FK」

ソニーからMSX用通信カートリッジ

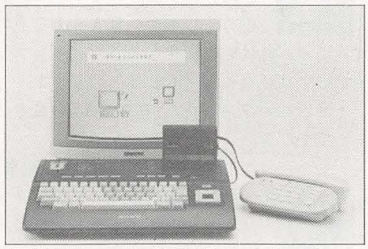
ソニーから，ＭＳＸでパソコン通信が簡単に楽しめる，モデム内蔵のＭＳＸ通信カートリッジ「ＨＢＩ−300」（価格24,800円）が発売になります。

このＨＢＩ−300はカートリッジをＭＳＸ，ＭＳＸ2のスロットに差し込み，接続コードを電話回線につなぐだけ。通信ソフトを内蔵しているので，簡単にパソコン通信が楽しめます。

また，漢字ＲＯＭ内蔵のＭＳＸに接続すれば，受信時の漢字表示ができ，ＭＳＸ2の場合は，インタレース表示で最大横32文字×縦25文字までの漢字を表示できます。

このほかにも，受信時に送られてきたデータをフロッピーディスクに保存できたり，電話番号をキーボードから入力するダイヤル機能もあります。

問い合わせ先：〒141 東京都品川区北品川６−７−35 ソニー(株)お客様相談センター「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」係



《写真３》ソニーのMSX通信カートリッジとMSX、電話機を組み合わせたようす

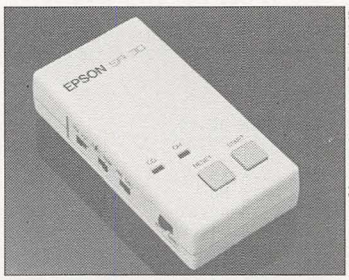
エプソンから パーソナル・モデム２機種

エプソンから，パソコン通信をはじめる人たちのために，パーソナル・モデムが２機種発売になります。

エプソンＳＰ−120ＡＴは，価格49,800円という低価格で，普通のモデム機能に加え，電話機といっしょに使うことを重視したＮＣＵ機能や，相手の通信モードに自動的に合わせて接続する自動接続機能などが付いています。



《写真４》エプソンのSR-120AT



《写真５》エプソンのSR-30

もう一つ，エプソンＳＲ−30（価格19,800円）は，これからパソコン通信をはじめる人にはぴったりの機種で，低価格ながらも自動ダイヤルや自動着信などの機能も付いています。大きさもタバコサイズで，どこにでも置けます。

問い合わせ先：〒160 東京都新宿区西新宿２−４−１ エプソン販売(株) 宣伝広報部「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」係

ホリ電機がFC用コントローラ発売

高橋名人をいつもうらやましく思っているキミのために，ホリ電機から連射機能付ファミコン用コントローラー「レーザーコマンダー（ＨＪ−９）」が発売になります。

このＨＪ−９は，軽いボタン・タッチで，しかも応答がはやい光学式スイッチを使用し，トリガー・ボタンＡ，Ｂにそれぞれ，普通と連射の切りかえと連射レベルの無段変速（４発／秒〜40発／秒）ができるようになり，ゲームソフトに応じた連射スピードが選べます。

また，任天堂製のコントローラーをＨＪ−９にも接続でき，純正のコントローラでも連射できます。

このコントローラは，予定価格 3,800円で，７月20日発売です。

問い合わせ先：〒226 神奈川県横浜市緑区佐江戸町816 ホリ電機(株) 第１商品開発部「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」係



《写真６》ホリ電機のレーザーコマンダー

人気集中!!山下先生たちの「ハイテック」

先月号でも紹介しましたが，山下先生たちが作った同人誌「ハイテック」が大好評発売中です。攻略法や㊙情報をズバリ載せたスゴイ本です。この本を買うと，自動的に「ハイテック・クラブ」の会員になることができ，いろいろな特典があるそうです。先日行なわれたマイコンショウでも大人気で1日に 300人もの人が入会しました。部数にかぎりがあるそうなので，本を読んでみたいと思う人は，以下の方法で申し込んでください。

▶本の主な内容……特集：ダーウィン4078／イシター／ミスター・バンプ／シーナ／まじゃべんちゃー／ディグダグII，読者のコーナー：ゼルダの伝説&ハイドライド・スペシャル完全解析，レスキュー!ハイテック，創刊記念スペシャルクイズ，etc.

▶申し込み方法

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を封筒に入れて，

〒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，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，問合わせ等は上記へお願いします。



《写真7》ハイテック誌

データライフが愛用者プレゼント中！

「データライフ」ブランドのフロッピーディスクを発売している化成バーベイタム㈱では，6月14日～7月31日まで，8インチまたは5インチのFDを10枚（1箱）買ったお客様に写真8のオリジナル・ケースをプレゼント中で，これはお店で購入時にもらえるそうです。今がチャンス!



《写真8》オリジナル・ケース

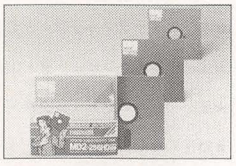
問い合わせ先：〒104 東京都中央区銀座5－13－12 化成バーベイタム(株) 「マイコンBASICマガジン」係

マクセルがカラーFDを発売

マクセルの5インチ・ミニフロッピーディスク「リライアビリティ・プラス」シリーズに，「赤」，「青」，「緑」の3色のミニフロッピーが仲間入りしました。

種類は，MD2－D（価格8,500円），MD2－DD(10,500円)，MD2－256HD(11,500円）の3種類で5枚で1パックになっています。今までは，整理しにくかったフロッピーも，こんどからは，ハードの機種別とか，ゲームの種類別など，好きなように整理できます。

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 日立マクセル㈱ 営業本部 「マイコンBASICマガジン」係



《写真9》新カラーFD

この価格ホント？X1の新ライン登場！

シャープから，X1シリーズの新製品「X1Gモデル10，30」（価格69,800円，118,000円）が発売されます。

X1Gは，X1シリーズの特徴であるスーパーインポーズ，大容量RAM（122 KB），漢字ユーティリティ等の機能をすべて継承しただけでなく，家庭用ビデオに接続できるマルチ・ビジュアル端子やジョイステック端子2個とジョイカードなどが付いて，横幅33センチのコンポサイズにまとめられています。しかも，価格はビックリ!ユーザーにとってはほんとに，うれしいかぎりです。



《写真10》X1Gのラインナップ

モデル10はカセット・タイプ，30は5インチFDD2基!内蔵タイプです。プリンタやステレオの!FM音源ボード（23,800円）等の周辺機器も同時に発売されます。

問い合わせ先：〒329-21 栃木県矢板市早川町174番地 シャープ(株) テレビ事業部「マイコンBASICマガジン」係

みんな集まれ！電巧堂青森本店に山下章先生来店！

おなじみの山下 章先生が6月14日と15日に，電巧堂青森本店のオープン特別企画のために来店します。両日とも，AVGやRPGの楽しみかたの講演会とQ&Aサイン会を行ないます。

14日は午後1時より，15日は午前11時より開演の予定ですが参加者の人数により，多少変更があります。場所および問い合わせ先は以下のとおりです。

会場：青森市新町2－2－4電巧堂青森本店3F ☎0177－23－2356

第10回いわきマイコンショー開催

いわきマイコンショップ（いわき市平字立町86☎0246－23－0513）主催のマイコンショーが6月20日～22日いわき市労働福祉会館3階で開催されます。話題のパソコン通信の実験や新製品のデモ，また，大人気のナムコグッズの販売もします。ベーマガ読者は全員参加!よろしく。

●でばぐ●

★6月号のペーパー・アドベンチャーにバグがありました。68行のつぎは69行のまちがいです。ごめんなさい。

★6月の山下 章先生講演会は14・15日、青森の電巧堂で行なわれます!

新企画にご協力を！

8月号で，いよいよマイコンBASICマガジンは50号をむかえます。これまで以上に，みなさんから愛される雑誌となるよう編集部一同ガンバリますので，これからもよろしくお願いいたします。

8月号は50号を記念して，ボリュームたっぷりの内容をお届けします。ご期待ください。

さて，新企画をご紹介します。ぜひおうえんしてください。

★ビデオ・ゲーム・グラフティー!!

何のことだかわかりますか？そうです。全国各地のどこかでガンバッテいる，なつかしいビデオゲームをさがしてみよう，という企画なのです。もちろん読者参加!

「栃木県塩原の和泉屋旅館には，オリジナルのパックマンとバルーン・ボンバーがあります」……というようなスタイルで，ゲーム名，所在地等をくわしく（地図入りで）レポートしてもらいたいのです。

担当する筆者の先生がたからも，そのゲームの楽しみかたや，歴史的なお話しを加えてもらいます。そして，その号で一番すごかったレポートにはVGG（ビデオ・ゲーム・グラフティの略）賞をさしあげよう!という企画です。

800タイトルを越えるといわれる，数々のビデオゲームを発掘できるのは，今をのがしてはチャンスがありません。レポートをどしどしベーマガ編集部の「VGG」係までお寄せください。

全国マイコンソフト取扱店一覧

《北　海　道》

★電波新聞社・札幌支局：札幌市中央区大通西17-2 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：盛岡市肴町3-30　パークハイツ中津川 ☎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》

★コナン販売(株)水戸営業所：水戸市笠原町1191-5 ☎0292-43-8188
★カトーデンキ販売(株)勝田オーディオセンター：勝田市東石川ひさ山1426 ☎0292-74-8112
★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

《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
★アサヒ商会：高崎市問屋町2-8-2 ☎0273-63-1111
★パソコンショップマエハラ：太田市本町21-3 ☎0276-25-3410
★あやめ模型：渋川市長塚町1801-1 ☎0279-23-3732
★クリマデンキ：前橋市表町2-10-23 ☎0272-24-0110
★大竹文具店：伊勢崎市本町1 ☎0270-25-5550
★ソフトショップラム：前橋市新前橋町17-13 ☎0272-53-7594
★たけのうち電器：沼田市東原新町1820 ☎0278-22-3653
★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
★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
★ソフトアンドサービス：越ヶ谷市越ヶ谷1-15-9 ☎0489-66-4511
★英弘チェーン所沢店：所沢市日吉町12-1　ワルツビル6F ☎0429-23-1361
★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
★ケンリツ熊谷店：熊谷市弥生2-82 ☎0485-24-5727

★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） ☎03-905-0221
★マイコンセンターＣＯＭ：千代田区神田佐久間町1-8-4　ニュー千代田ビル ☎03-251-8951
★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 ☎03-253-0121
★ヤマギワソフトショップ：千代田区外神田4-1-1 ☎03-253-2111
★ヤマギワ玉川店：世田谷区玉川3-17-1　玉川高島屋S・C南館5F ☎03-708-1638
★真光無線(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 秦光ビル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：岐阜市鷺島町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：浜松市大浦町85-11 ☎0534-64-8412
★コンピュータハウス・ザ・ミクロ：三島市栄町11-6　栄ビル1F ☎0559-71-9217
★伊東マイコンソフトセンター：伊東市和田1-7-11 ☎0557-36-8490
★エレクトロハウススガヤ：富士市長通り104-3 ☎0545-61-1417
★マイコンショップクリエイト：袋井市高尾1160-1 ☎05384-2-3755
★浜松西武：浜松市鍛冶町15 ☎0532-53-2111
★静岡西武：静岡市紺屋町6 ☎0542-54-5151
★沼津西武：沼津市大手町3 ☎0559-51-0111
★ライブシティともえ：富士市吉原2-8-1 ☎0545-52-4006
★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
★ユニー一宮バルザ：一宮市両郷町1-6 ☎0586-24-1581
★サンテラス刈谷バルザ：刈谷市南桜町2-56-1 ☎0566-23-6811
★ギャラリエ・ピタ豊田：豊田市喜田町2-130-1 ☎0565-32-7571
★トロン：半田市星崎町3-16-4 ☎0569-23-2795

《三　重　県》

★マイクロキャビン：四日市市鵜の森1-2-15 ☎0593-51-6482
★ジャスコＣＶＡ四日市：四日市市諏訪栄町6-2 ☎0593-51-1111
★Ｊ＆Ｐ津店：津市丸の内31 ☎0592-26-0111
★Ｊ＆Ｐ四日市店：四日市市鵜の森2-1-19 ☎0593-54-3366
★河合無線伊勢ホームセンター：伊勢市一之木2-12-4 ☎0596-24-8111
★河合無線ＥＬＦＡ：伊勢市一之木1-2-21 ☎0596-24-8111
★システムハウスラム：鈴鹿市神戸1-10-1 ☎0593-82-0857
★河合無線松坂テクノ：松坂市末広町1-225 ☎0598-51-6111
★ＫＡＷＡＩホームセンター尾鷲店：尾鷲市末広町1037-1 ☎05972-3-0411
★ＫＡＷＡＩカデンワールド尾鷲店：尾鷲市中井浦1037-5 ☎05972-3-0333
★ＫＡＷＡＩカデンワールド志摩店：志摩郡阿児町鵜方4064 ☎05994-3-3131
★ＫＡＷＡＩホームセンター白子店：鈴鹿市白子町箱塚272 ☎0593-87-0801
★ＫＡＷＡＩホームセンター高岡店：鈴鹿市高岡町456 ☎0593-82-7511
★河合無線名張店：名張市蔵持町原出566 ☎05956-4-0811

《滋　賀　県》

★ＣＢワールド・フジノ：彦根市平田町152-2 ☎0749-24-6561
★坂ロテレビ：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
★パソコンプラザニ条：京都市中京区二条通寺町東入ル　京都電工内 ☎075-211-7321
★ヒエン堂本店：京都市下京区寺町通綾小路下ル ☎075-361-0371
★イズミヤ京都店：京都市南区東九条西山王寺町31 ☎075-671-8998
★小野電化亀岡店：亀岡市追分町馬場通り24-6 ☎07712-3-3385
★システムハウス福知山：福知山市北本町90-1 ☎0773-23-8110
★ニノミヤムセン京都店：京都市下京区寺町通四条下ル ☎075-361-9166
★タクト：宇治市小倉町南浦30-114 ☎0774-20-0784
★上新電機京都近鉄店：京都市下京区烏丸通七条下ル　東塩小路町702 ☎075-341-5769
★Ｊ＆Ｐ京都寺町店：京都市下京区寺町通仏光寺下ル　恵美須之町549 ☎075-341-3571
★上新電機山科店：京都市山科区音羽野田町24-1 ☎075-593-5777
★上新電機大久保店：宇治市広野町西裏90-1 ☎0774-44-0337
★上新電機ながおか店：長岡京市長岡2-1-30 ☎075-955-8401
★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
★紳々堂書店京橋店：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4-8-1 ☎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4-8-1 ☎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
★ベルピーチ生々堂：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：八女市大字納堅万上田695-1　☎09432-3-5181
★ベスト電器二日市店：筑紫野市二日市581-13　☎092-923-5521
★ベスト電器甘木店：甘木市甘木1813　☎09462-2-8484
★ベスト電器瀬高店：山門郡瀬高町下庄2198　☎09446-3-4422
★Ｄａｉｉｃｈナンバーワン石丸店：福岡市西区姪の浜1072　☎092-882-1521
★Ｄａｉｉｃｈナンバーワン長尾店：福岡市城南区神松寺1-22-31　☎092-871-3903
★Ｄａｉｉｃｈ周船寺店：福岡市西区大字周船寺414-6　☎092-807-1728
★Ｄａｉｉｃｈナンバーワン古賀店：粕屋郡古賀町1196-7　☎092-942-7501
★エレデ博多寿屋：福岡市博多区上呉服町10-10　☎092-281-4411
★ベストメディアショップ：福岡市博多区千代6-52　☎092-641-7990
★ベスト電器田川店：田川市上本町1262-1　☎09474-4-8664
★セイデンサケミ駅前本店：久留米市東町40-16　☎0942-34-9940

《佐　賀　県》

★ベスト電器佐賀店：佐賀市松原1-2-22　☎0952-24-7205
★ＺＥＲＯＬ：唐津市和多田用尺2978-1　☎09557-2-5883
★ベスト電器伊万里店：伊万里市伊万里甲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》

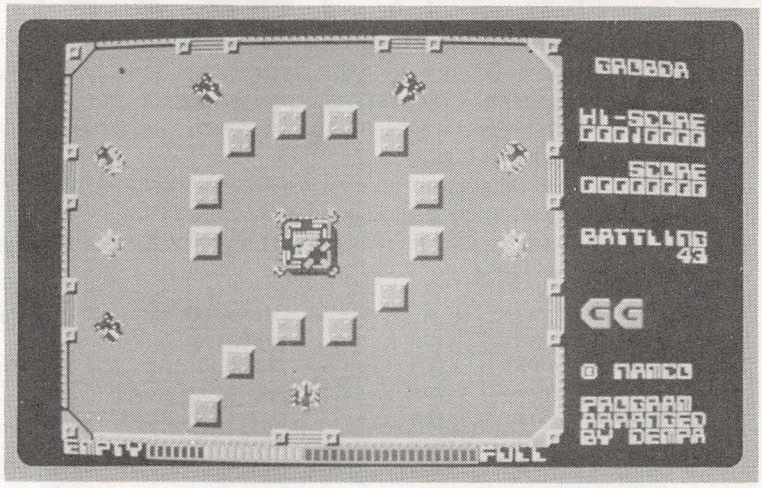
★宮崎寿屋百貨店：宮崎市橘通東4-8-1　☎0985-27-4111
★寿屋都城店：都城市中町1-7　☎0986-23-4411

《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
★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
★ベスト電器川内パソコン館：川内市向田町10-6　☎0996-23-6680
★馬場電機：鹿児島市中町3-5　☎0992-22-3131

《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

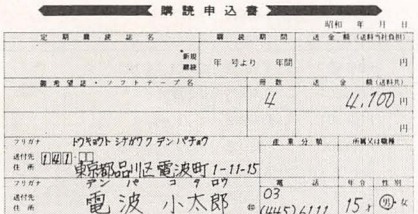
続々,登場!〈通信販売〉

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

書籍雑誌名・ソフトテープ名　　冊数　　送金額（送料共）

4　4,100円

円

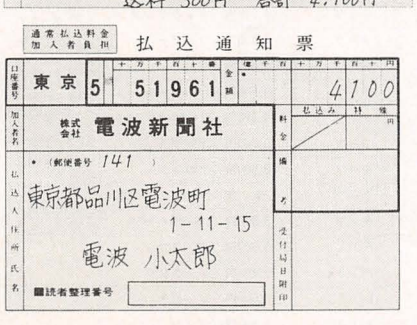
フリガナ　ナムコワンダーランドパチョク　　成績分類　　申請又は職種

送付先住所　〒141　東京都品川区電波町1-11-15

フリガナ　デンパ　コタロウ　　電話　　年令　性別

送付先住所　電波　小太郎　03（445）6111　15才　㊚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

（郵便番号　141　）
東京都品川区電波町
1-11-15
電波　小太郎

払込人住所氏名

受付局日附印

通信欄　読者整理番号

手数料なしの郵便振替による方法

○商品をお申し込みになる場合には，郵便振替が便利です。その方法は……。

①ペーマガの愛読者ハガキといっしょに折り込みされている払込通知表（赤い印字のもの）を切り取る。②払込者の欄にあなたの住所・氏名・電話番号を記入・／③裏の通信欄に注文商品・個数・サイズ・合計金額を明記（希望する色やサイズをお忘れなく）。④用紙とお金を持って郵便局へ行けばＯＫ！

遊等生になっちゃうぞ。

お店への注文は，この注文書をご利用ください。

注文書

お取あつかい店名、住所、TEL

商品名	発売元
① ② ③	〒141 東京都品川区東五反田一―十一―十五 ㈱電波新聞社出版販売部 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	パックマン	PC-8801/SR
	PC-8801	テープ	3,500円	ディグダグ	PC-8801mkⅡ
	PC-8801mkⅡSR	テープ	3,500円	パックマン	
	PC-8801mkⅡSR	FD(5″)	5,800円	パックマン	
	PC-8801	FD(5″)	5,800円	パックマン	PC-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	パックマン	
	PC-8001mkⅡ	テープ	3,800円	U-Boat	
	PC-8001mkⅡSR	テープ	3,500円	パックマン	
	PC-8001mkⅡSR	テープ	3,800円	ゼノン	PC-8801mkⅡSR
	PC-8001mkⅡSR	テープ	3,800円	ディグダグ	
	PC-8001mkⅡSR	テープ	4,000円	デーモンクリスタル	
	PC-8001mkⅡSR	テープ	4,300円	ゼビウス	
	PC-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	パックマン	PC-6601/SR・PC-6001mkⅡ/SR
	PC-6001mkⅡ	テープ	3,000円	ギャラクシアン	PC-6601/SR・PC-6001mkⅡ/SR
	PC-6001mkⅡ	テープ	3,500円	タイニーゼビウスマークⅡ	PC-6601/SR・PC-6001mkⅡ/SR
	PC-6001mkⅡ	テープ	3,500円	ディグダグ	PC-6001mkⅡSR・PC-6601/SR
	PC-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	パックマン	FM-NEW7
	FM-7	テープ	3,500円	ラリーX	FM-NEW7
	FM-7	テープ	3,800円	U-Boat	FM-NEW7
	FM-7	テープ	3,800円	ミッドウェイ	FM-NEW7
	FM-7	テープ	5,800円	Pコンバイラ	FM-NEW7
	FM-7	テープ	5,800円	花札	FM-NEW7
	FM-7	テープ	3,500円	ディグダグ	FM-NEW7・※XE-7対応
	FM-7	テープ	3,800円	ギャラガ	FM-NEW7・※XE-7対応
	FM-7	テープ	3,500円	ギャラクシアン	FM-NEW7・※XE-7対応
	FM-7	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-7/NEW7	FD(5″)	6,500円	ガンマー5	FM-77AV
	FM-77	FD(3.5″)	5,800円	パックマン	FM-NEW7
	FM-77	FD(3.5″)	5,800円	ラリーX	FM-NEW7
	FM-77	FD(3.5″)	7,800円	Pコンバンラ	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
	FM-77AV	FD(3.5″)	(予)6,200円	ドルアーガの塔	※XE-77対応
	FM-77/AV	FD(3.5″)	6,500円	ガンマー5	FM-7/NEW7
MZ-700	MZ-700	テープ	3,000円	パックマン	MZ-1200,MZ-80KC
	MZ-700	テープ	3,000円	ギャラクシアン	MZ-1200
	MZ-700	テープ	3,000円	マッピー	MZ-1200,MZ-80KC
MZ-2200	MZ-2200	テープ	3,500円	パックマン	MZ-2000
MZ-1500	MZ-1500	QD	4,300円	パックマン	
	MZ-1500	QD	4,300円	ディグダグ	
	MZ-1500	QD	4,300円	マッピー	
	MZ-1500	QD	4,300円	ラリーX	
	MZ-1500	QD	4,500円	ギャラガ	
	MZ-1500	QD	4,500円	デーモンクリスタル	
	MZ-1500	QD	4,300円	ハンバーガー	
	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-1500	QD	4,500円	バトルシティ	
MZ-2500	MZ-2500	FD(3.5″)	6,500円	パックマン	
	MZ-2500	FD(3.5″)	6,800円	ゼビウス	
	MZ-2500	FD(3.5D″)	8,800円	ゼビウス(XE-1付)	
	MZ-2500	FD(3.5D″)	6,500円	ゼビウス	
	MZ-2500	FD(3.5D″)	(予)6,500円	マッピー	
	MZ-2500	FD(3.5D″)	未定	ドルアーガの塔	
X-1	X-1	テープ	3,500円	パックマン	X-1/C.CS.CK・X-1D.ターボ.F
	X-1	テープ	3,500円	パックマン	X-1/C.CS.CK・X-1D.ターボ.F
	X-1	テープ	3,800円	ゼノン	X-1/C.CS.CK・X-1D.ターボ.F
	X-1	テープ	5,900円	ゼビウス(XE-1付)	
	X-1	テープ	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-1	テープ	未定	ドルアーガの塔	X-1/C.CS.CK・X-1D.ターボ.F
	X-1	テープ	3,800円	ユーポート	X-1/C.CS.CK・X-1D.ターボ.F
X-1D	X-1D	FD(3″)	5,800円	パックマン	
	X-1D	FD(3″)	5,800円	ディグダグ	
	X-1D	FD(3″)	5,800円	マッピー	
	X-1D	FD(3″)	5,800円	ゼノン	
	X-1D	FD(3″)	5,800円	ギャラクシアン	

●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-1D	X-1D	FD(3″)	7,500円	ゼビウス(XE-1付)	
	X-1D	FD(3″)	5,900円	ゼビウス	
X-1 ターボ	X-1 200ラインモード	FD(5″)	7,500円	ゼビウス(XE-1付)	X-1Fモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5″)	5,800円	パックマン	X-1Fモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5″)	5,800円	ディグダグ	X-1モデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5″)	5,800円	マッピー	X-1モデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5″)	5,800円	ギャラクシアン	X-1Fモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5″)	5,800円	ゼノン	X-1Fモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5″)	未　定	ドルアーガの塔	X-1Fモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5″)	6,000円	ハンバーガ	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）	
	MSX	ROM	4,800円	デーモンクリスタル	

	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用ソフト	ファミリーコンピュータ	ROM	4,500円	パックマン	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,500円	マッピー	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,500円	ギャラクシアン	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,900円	ゼビウス	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,500円	ギャラガ	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,500円	ディグダグ	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,500円	ワープマン	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,900円	ドルアーガの塔	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,500円	バトルシティ	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,500円	パックランド	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,500円	バーガータイム	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,900円	スターラスター	
	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
	パックランドトレーレー	S・M・L	ホワイト・イエロー・グリーン		各4,300円
	パックマンTシャツ	S・M・L	各1,800円	パックマンポーチ&タオル	1,800円
	ドルアーガの塔Tシャツ	S・M・L	各1,800円	マッピーポーチ&タオル	1,800円
	ドルアーガのギルTシャツ	S・M・L	各1,800円		
	マッピーTシャツ	S・M・L	各1,700円		
	パックマンペーパーバッグ		150円		
	ドルアーガの塔ペーパーバック		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		
	クーラボトル		各1,200円	ドルアーガの塔・ドラゴンバスター・スカイキッド	

高知プレイハウスウイン　高知

高知県高知市播磨屋町1-1-7　☎0888-22-3443

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スペースハリアー	30,256,830	ペコチャン	1コイン 18面クリア
グラディウス	1,312,700	A.I(3-7)	レベル最強 エキストラ無
怒	255,000	小松一豊	レベル ノーマル
ハングオン	42,305,720	土居良平	ライドオンタイプ
テラクレスタ	372,400	いまむら　みう (LIP)	
RF2	219,850	IBM	
エキサイティングアワー	1,944,850	Y.W	レベル強
スターフォース	1,055,700	RYU	レベルディフィカルタ2
ロードランナーII	4,377,550	F.B	99面以上
魔界村	290,300	いまむら　みう (LIP)	2周目永久無 レベル最強

プレイシティキャロット佐世保店　長崎

長崎県佐世保市下京町8-2　☎0956-24-0786

タイトル	スコア	スコアラー	備考
トイポップ	28,250	山口健 山口錦次郎	13面
スクランブルフォーメーション	1,289,100	田口剛	
グラディウス	1,524,000	山口健	
ダーウィン4078	428,160	足切り松尾良一	
スカイキッド	658,920	山口健	19面 デラックス
ハングオン	34,509,170	山口健	シットダウン 4'44"14
グリーンベレー	195,080	江頭秀孝	
テラクレスタ	3,877,650	江頭秀孝	32面
RF2	239,980	山口健	ノーミス ゴールイン
ASO	532,760	足切り松尾良一	

分大キャロットハウス　大分

大分県大分市旦ノ原サッコエ　☎0975-69-9851

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ワンダーボーイ	346,330	EET	
スクランブルフォーメーション	1,956,000	OPEC	
トイポップ	10,090	公務員	
忍者じゃじゃ丸くん	146,580	忍者サル丸君	
ファンタジーゾーン	4,354,180	さるさわ	
ダーウィン4078	567,570	AAA	
怒	277,700	NTT	
スカイキッドデラックス	146,630	IDE	
メジャーリーグ	1,225,400	YMO	
マイティガイ	528,900	田仲良二	

サクセス香椎店　福岡

福岡県福岡市東区香椎駅前1-10-18　☎092-662-8181

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★スクランブルフォーメーション	10,000,000	GMC,DURAN NFC,DRG	ランクアップ
スカイキッドデラックス	1,122,450	NFC,RIZ	爆撃獣24
★黄金の城	10,000,000	NFC,KBC	
★ロボレス2001	10,000,000	NFC,KBC NFC,DRG	
ガンスモーク	5,288,500	NFC,ZEUS	10面クリア
★グラディウス	10,000,000	NFC,ZEUS	22-4
スペランカー	1,000,000	NFC,RIZ NFC,いとちゅう	5周以上
怒	1,656,300	GMC,DURAN	最終面クリア
ファンタジーゾーン	8,428,700	NFC,KBC	19面
闘いの挽歌	215,750	NFC,いとちゅう	5面

ゲームスポット大橋　長崎

長崎県長崎市大橋町7-17　森田ビル　☎0958-45-9619

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ワールドカップ	FinalGAMEWIN	竹中堅始雄	ノーマル 優勝
マンハッタン24分署	123,400	深堀　大輔	イージー
ダーウィン4078	944,710	濱家弥一郎	イージー 26面クリア
闘いの挽歌	80,450	小島　敦輝	ノーマル 3面
ファイナライザー	1,978,300	田中　秀樹	ノーマル
ツインビー	735,000	中山　秀男	ノーマル
ASO	897,600	深堀　大輔	ノーマル
テラクレスタ	341,700	林　勝美	イージー
アーガス	1,254,030	岩永　好正	7面 イージー
ファンタジーゾーン	122,500	山口　泉　おーい!? 柴田　克己元気か!?	ノーマル

神宮前キャロットハウス　宮崎

宮崎県宮崎市神宮2-1-30　神宮前プラザビル　☎0985-29-3967

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ダーウィン4078	10,000,000+α	M・G・F　TAYO	7周目15面
ガントレット	368,450	M・G・F　瀬野	1人用 PERコイン
ファンタジーゾーン	12,973,100	M・G・F　NYA	ラウンド19
ファイナライザー	6,054,000	M・G・F　NYA	ノーマル
トイポップ	ROUND44クリア	M・G・FTAYO M・G・F　EVE	2人用
★スクランブルフォーメーション	21,204,400	M・G・F　NYA	ノーマル 時間切れ
メジャーリーグ	2,035,750	岡村	1コイン 44-0
インディジョーンズ	1,150,250	M・G・F　瀬野	ハードクリア 3ライフ
闘いの挽歌	228,600	M・G・F　EVE	
ワンダーボーイ	547,580	浅室&扶美子 伸幸&ゆみ	エリア4 ラウンド3

ゲームキャロット住吉　長崎

長崎県長崎市千歳町11-6　☎0958-47-3352

タイトル	スコア	スコアラー	備考
トイポップ	23,820	大川　正智	ノーマル 人気
ワールドカップ	最終面クリア 7回敵	古野　正志 木下　貴裕	ノーマル
怒	288,900	小森　明彦	イージー
ガントレット	80,315	小森　明彦	ノーマル
ホッピングマッピー	31,314(17面)	橋本　佳尚	ノーマル
ファンタジーゾーン	6,536,940	大西　康満	ベリーイージー
ダーウィン4078	252,160	佐藤　博志	ノーマル
グラディウス	569,100	橋本　佳尚	3万点のみアリトルハード
ツインビー	2,517,400	山口　隆雄	ノーマル
メジャーリーグ	1,271,000	樋辺　康裕	ノーマル

プレイシティキャロットパーソボックス　熊本

熊本県熊本市手取本町4-1　大劇会館2F　☎096-326-0725

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スクランブルフォーメーション	1,542,600	GARU	
スペースハリアー	38,944,800	NOM&REIKO	全面クリア
ロボレス2001	3,208,400	GARU	
ワンダーボーイ	668,550	ZIC	5-2エリア
トイポップ	72,860	NOM&ZIC	ZUP26面
忍者じゃじゃ丸くん	147,940	ASCII	
ダーウィン4078	584,470	NAO	
トイポップ	47,960	NOM&MIHO	21面
★スカイキッドデラックス	1,276,830	西利明&少女隊	21面クリア 爆撃獣24
ホッピングマッピー	85,926	NOM&TOMO	全面クリア

旭サービス都城店6Fプレイランド　宮崎

宮崎県都城市栄町20-1　☎0986-24-3300

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★スクランブルフォーメーション	12,841,900	VFC-YAN	1コイン7周
怒	1,354,800	VFC-ターミネーター	1P1コイン LAST普通
怒	2,511,000	VFC-YAN VFC-TER	2P2コイン LAST普通
スカイキッド	961,150	VFC-YAN	1コイン21面クリア
ゲットスター	2,918,000	VFC-YAN	1コイン10周以上普通
ガンスモーク	9,999,950+α	VFC-YAN	1コイン10面クリア
★ロードランナーII	9,999,990+α	M.BOY VFC-YAN	1コイン230面+α普通
メトロクロス	863,300	VFC-WIN	1コイン 32面クリア
陸海空	8,463,310	VFC-WIN	1コイン200面以上
黄金の城	597,200	NIBBA	1コイン2周目ノーマル

チャレンジ・ハイスコア，277ページからの続きです。

エニックス通信

発行元：㈱エニックス
〒160
東京都新宿区西新宿8-20-2

最新作者情報～!!

さあ～てお忙しの作者の方々、ある方は新作をひかえある方は移植のまっ真中。お待ちかね最新作者情報をお送りします。

関野ひかる先生……
ＭＳＸ版ＴＯＫＹＯナンパストリートを移植中。ひたすらお仕事に没頭中の毎日のようです。

折茂賢治先生……
北斗の拳を完成させたおりも先生。放射能カゼに見舞われ、のどがいたいとぐすんぐすん。お大事に。

九葉　真先生……
最近引っ越をした九葉先生はゴキブリ退治に四苦八苦。そんな季節になったんですね。がんばって下さい。

堀井雄二先生……
新しい事務所を物色中。美人の秘書も欲しいとか。あの～わたしじゃだめでしょうか？

中村光一先生(チュンソフト)……
久しぶりにいなかに帰ってきたそうです。エニックスにおみやげとして〝しょうゆ豆〟を持ってきてくれました。う～ん美味でありました。やっとのこと(？)ドラゴンを倒しＨＡＰＰＹな中村先生でした。もう、ファミコンの次回作に燃えています。

ＴＡＭＴＡＭ……
料金滞納であわや電気を止められそうになったというＴＡＭＴＡＭのみなさん。ど～かしっかりしてください。そしてウイングマンⅡ移植がんばって下さい。期待してます。

真島真太郎先生……
「ヌゥオーッ！忙しい、忙しい、忙しい！ゲームがアニメづいてイラストレーターのこっちはもう大変！一枚のグラフィック仕上げるのに何パターンも描かなきゃいけないんだよ。あ～っ！忙しい、忙しい、忙しい！」……。

日高　徹先生……
北斗の拳のプログラマーの日高先生はなんと圧縮のみに３ヵ月もかけたそうです。どうか、その成果をみて下さい。お願いしますっ！

村守将志先生……
今春めでたく大学五年生に進級した村守先生(？？？)。夏ごろには新作を出す予定とのことです。お楽しみに！

好評につき、ライーザのポツイラストプレゼントを継続することにしました。応募方法は、説明書裏表紙のE-G153、154、155の記号部を一点、ハガキの裏に張り、エンディングのキーワードを書いて下記まで送って下さい。
〆切　毎月月末　抽選で10名様
〒160 東京都新宿区西新宿8-20-2 新宿アイリスビル7F
㈱エニックス「ライーザのイラストが見たいぜ」係

復活！おれにも言わせろ！じゃん＋直訴状

●直訴させていただきます。エニックスはXIを敬遠していませんか？お願いですからライーザ、イングマンII、北斗の拳、ザースなどを移植して下さい。それからそれらのものは出来ることならテープ・ディスク版の両方で出して下さい。MSXについてですがROM版でゼビウスをぜひとも！どうかお願いします。びしびし！
（大和市　DIRECTZ）
※なんと！ライーザ・ウイングマンIIとも移植中！なのです。やったネ。北斗の拳もがんばりますよ。お楽しみに。

●おうおうおう！　いつになったらFMのウイングマンIIを発売してくれるんでい。いつもFMユーザーは待たされているんだ。この気持ちは88ユーザーには分かるめえ…。エニックスさん、はやく移植しねえとオレの左手が勝手に動いちまってあんたの体はミンチだぜ。
（愛知　COBRA）
※ひぇ～、待ってくだせえ。ミンチは困りますっ。もう少し待って下せえ～。

●こいつぁすげえや、と思ってライーザをPLAYしてみた。おれっちのパソコンは、FM-7だぜ（ちなみにNEW）。はっきしいって、おもろかったぜ。何がそんなにおもしろかったって？　そりゃあよ、最後の、シーンダヨ。うんこればかりは、さすがのおれでも感動って感じがしたぜ。やっぱりこうゆう感じのゲームをといた後ってとっても気持ちがよくなるぜ。エニックス通信でよ、ライーザのよ、最後がよ、悪いとか言ってるやつがいるけどよっ、そんなもんどうでもいいと思っているんだよ、おれは。ああなっちまったんだからしょがないだろ、あとからがたがた言ったってきりがないよ～だ。
（岡山　小林）
※軟弱のラストシーンに喝！ちなみに、九葉先生の次回作はバッピーエンドのストーリーみたいですよ。

エニックス展　イラストありがとう！


練馬区　林 大介


千葉県　VIVIDときた


茨城県　深咲れく


福島県　山崎潤一

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。

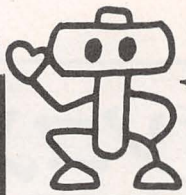
編集後記

未央様、リキ様にかわって今月から私、〝ねこ〟がエニ通を担当することになりました。まだまだ未熟者でして今未央様にびしばしとしごかれている最中です。さて初めての取材とゆ～ことで作者の方々に近況インタビュー。普段は挨拶だけの方とお話しできたり、時々会社で見かけるあの人が実はあの○○氏だったとは、な～んて発見もあったりして非常に楽しかったのでありました。にゃんころりんを相言葉に来月もがんばるゾ！

（ねこ）

自分がつくる！パソコンがつくる!!　自分の教材がつくれる　便利な勉強道具！大工さんシリーズ!!

計算大工さん

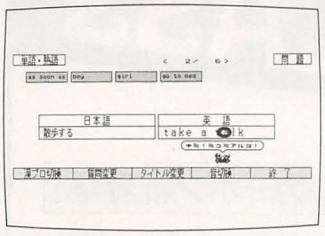


計算大工さんは小1から小6までの計算練習ができます。

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。

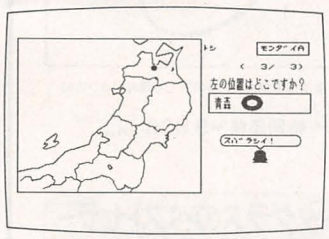
英語大工さん



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。

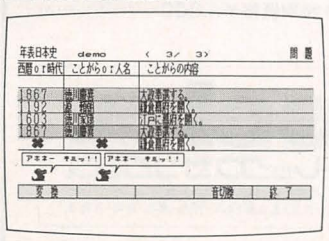
プログラムは〔単語熟語／不規則動詞変化／形容詞副詞の比較変化／名詞代名詞の単数複数形／基本英文〕の5本セット。

地理大工さん



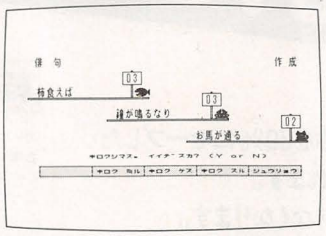
プログラムにセットされている地図をつかってデータを入れるのもいいし、新しく自分で地図を描くのも自由。地図入力は、点を打つ・線をひく・四角をかく・円をかく…などの8つの機能を持っています。地理大工さんの特長は何と言ってもこの地図登録。誰でも簡単に地図が作れ、マウスもデジタイザーも使わずに1枚がおよそ30分ぐらいで「できあがり！」。プログラムは〔日本地図あり／地図なし／世界地図あり／地図なし〕の4本。

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　小学生も使えます

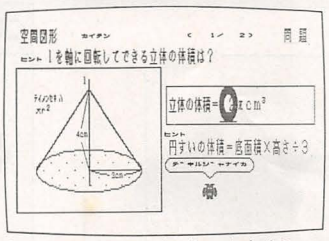


国語の基本は漢字。そこで国語大工さんの最初のプログラムは漢字の読み・書きです。読みはいいとしても、書きはパソコンでどうする？　ワープロの要領で漢字を答えます。

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



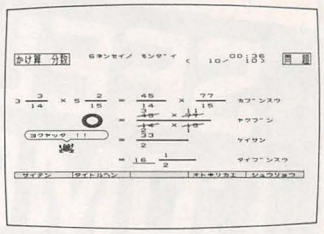
グラフィック・エディターを内蔵しているので、自分の好きな図形を描くことができる。このあと問題文を簡易ワープロで登録。ヒントの登録は図形の中にでも文章でもどちらでもOK。すでに基本問題が登録してあるのでこれをコピーして応用問題にすることもできる。問題集や試験でまちがえた問題を入れておくと抜群の効果があります。

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。

アフターサービスと品質保証を徹底します！

1. バックアップFDの実費提供、バージョンアップ時の優遇。
2. 追加御注文(同一商品)の割引、データ登録後のコピーサービス。
3. 品質の完全保証。フロッピー：TDK製、バインダー：コクヨ製

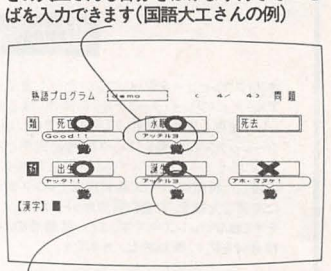
計算大工さん　小学生の勉強に 中学生の復習に



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

どの大工さんも自分をはげます好きなことばを入力できます(国語大工さんの例)



好きなキャラクターを選べます。

ご案内

○：発売中　開：開発中　※教科名、構成、定価に一部変更があります。

対象 / 教科 / 機種	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/F$_2$/VF$_2$/VM$_2$	○	○	○	○	○	開	開	○	開
構成	5"FDI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／登録データ表示

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ご注文ください。(代金は到着後払い可)
又は、全国有名店にご注文下さい。

学校・塾の先生へ：ご来社くだされば試用の用意もございます。

人とコンピュータを考える　ヒューマンソフト　〒170 東京都豊島区東池袋2-62-8-902　☎03-981-7822

パソコン人間の目を守る。

SEELEX COMPUTER GLASS

技術の東レが開発したコンピュータ専用
ハイコントラストレンズ使用

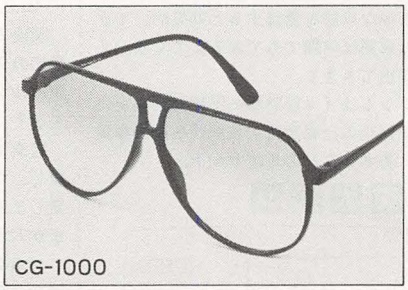
- コントラストの向上によって明るさを60%にセーブした見やすく、疲れない画面が得られます。
- 文字の揺れ(フリッカー)現象がなくなります。
- 家庭用テレビにも大いに効果があります。

視力障害解消!

オフィスコンピュータやパソコンの急速な普及にともない、それらのディスプレイ装置（VDT＝ビジュアル・ディスプレイ・ターミナル）の操作による目の疲れや肩こり、また精神障害まで、新しい職業病として注目を集め、新聞・テレビなどでもとりあげられて社会問題となっています。
シーレックスでは、東レ・レンズ開発研究所との共同開発による「ハイコントラストレンズ」を完成。快適なコンピュータ・ディスプレイ操作を、可能にしたのが『シーレックス・コンピュータグラス』です。その優れた特徴は、レンズ基材内部とレンズ表面に特殊加工を施し、ディスプレイから発散される目に有害な光線を、完全に吸収カットします。文字のちらつき(フリッカー)をなくし、カラー画像の色相をそこねないレンズ色です。また、装着感のよいフレームで、メガネをかけなれない人にも安心。眼精疲労を防ぐ、画期的なメガネです。

軽る〜いカーボン新登場!

カーボンファイバー（炭素繊維）は、宇宙工学材料として開発された素材で、軽さと強さ、しなやかさが特性です。いまやロケットをはじめ、さまざまなスポーツ用品にも活用されています。まさに、コンピュータグラスフレームにもぴったりの特性です。



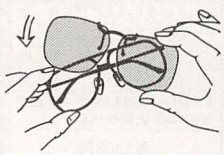
CG-1000

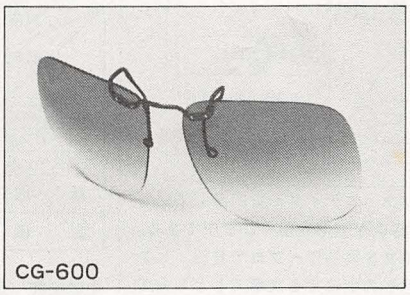
（小学生までのお子様及び中学生・女性の方でも顔の小さい方は、Sサイズとご指定下さい。）
CG-1000￥13,000を **特別価格￥9,800**（ハードケース付(送料込)）

度付きメガネにクリップレンズ

●取り付け取り外しがワンタッチ

新発売

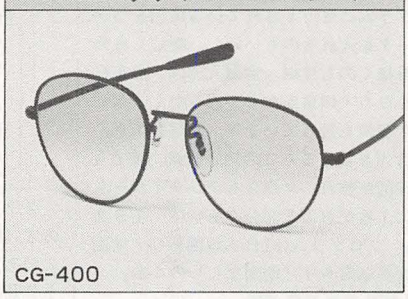




CG-600

（どんな形の眼鏡にも装着できるフリーサイズです。）
CG-600￥6,000を **特別価格￥4,800** 布製ケース付(送料込)

コンピュータグラスのベストセラー



CG-400

（男性・女性・大人・子供の区別なくご使用出来るフリーサイズです。）
CG-400￥6,000を **特別価格￥4,800** ハードケース付(送料込)

●郵便番号
●住　所
●氏名・捺印
●年　齢
●TEL
CG-400,CG-1000或いはCG-600購入と明記の上お送り下さい。

□ 〒910 福井市二の宮5丁目14−3 (株)シーレックスサングラス CG事業部M係

通信販売をご利用下さい!!

お申し込みは左記要領でハガキでどうぞ。
商品到着後、郵便振替で1週間以内にお支払い下さい。

seelex
株式会社シーレックスサングラス
本社/〒910 福井市二の宮5丁目14-3 ☎(0776)25-2111(代)
営業所/東京・大阪・名古屋・九州・福井・東北・新潟・北海道

号外!! 6,000人 もう仲間になりましたか?

ASUKA MICOM CLUB MEMBER'S CARD AMC

★AMCには全国6,000人以上の仲間がいます。
あなたもAMCに入会して仲間になりませんか?

アスカ マイコン クラブ
AMC会員募集中!!

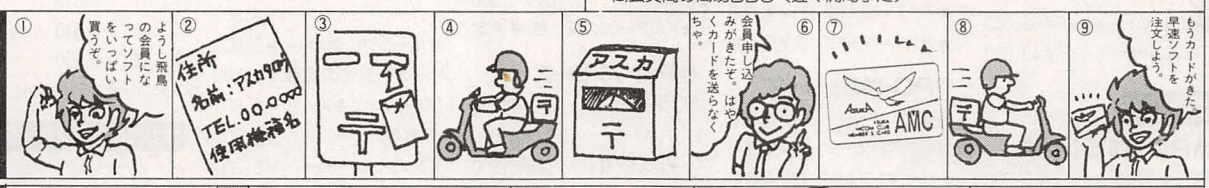
飛鳥電子の会員になろう

(1)入会金400円(郵便小為替、切手)カード発行コンピュータ一登録手数料。
(2)年会費 無料(会費は一切いただきません)
(3)住所、氏名、年齢、職業、使用機種名を書いたメモを書く。
(4)封筒に御自分の住所氏名を書き60円切手をはる。
(返信用封筒です。)
(5)違う封筒に1、2、4、を入れて飛鳥電子までお送りください。
(6)約1週間で会員カードがとどきます。

飛鳥電子の会員の特典

(1)ソフトウェアの割引き販売
(2)中古ソフトウェアーの販売(マンガ参照)
● 新作ソフトが安価で手に入る。
(3)ハードウェアーの割引き販売
(4)ソフトウェアーの委託受け付け(マンガ参照)
● お手持ちでいらないソフトウェアーを売りましょう。
● なんと希望価格の80%がおてもとにもどります。
(5)ハードウェアーの登録式仲介
● お手持ちのコンピューターを使いながらグレードUPしませんか?AMCが仲介します。
(6)ソフトのご相談(無料)
(7)会報の発行月1回発行(マンガ参照)
● 新製品情報、中古ソフト情報、ゲームのうらわざ内容もりだくさんの読んでそんしない楽しい本です。
(8)会員間の簡易BBS(近々開局予定)

特別会員の成り方



会報のもらい方



中古品ソフトの買い方



委託ソフトの送り方



AMCカード が使えるお店 ご紹介

ファミコンの専門店 湘南・辻堂に OPEN
●ファミコンから周辺機器まで

Famm
IN TSUJIDO MOTOMACHI
〒251 神奈川県藤沢市辻堂元町3-12-8
☎0466-33-0301
ファミコン専門店"ファム"



ファミコン常時在庫あり
新作ソフト、ディスクシステム、即入荷
ディスクライター設置予定(中古ソフト販売)
本体、ソフト高価買取り致します。
《AMC会員の皆様への特典あり》
ご来店又はお電話おまちしております。

お問合せは
☎045(316)1357(代)

AMC事務局
〒221 横浜市神奈川区台町11-21-401(飛鳥電子内)
営業時間:AM9:00~PM7:00 定休日:日曜、祝日、第2、3土曜日

Fantom 渡部商事ファントム

〒257 神奈川県秦野市曽屋1739-6

お電話による お問い合せ お申し込みは

TEL 0463-82-3177

全国無料配達OK!

通信販売の専門店 渡部商事ファントムです。

おもな取扱商品(リスト以外のソフトも取り揃えております)

ビジネス

ユーカラK2 ……¥28,000
即戦力……¥39,800
一太郎……¥58,000
Hu-WORD……¥45,000
Queen……¥72,000
印刷工房……¥14,000
松'85……¥128,000
ユーカラ……¥22,000
テラ……¥19,800
Multiplan……¥68,000
The CARD……¥40,000

ホビー

◎PC-9801シリーズ

現代大戦略……¥5,800
ザナドゥ……¥7,800
ZONE……¥7,800
カーマイン……¥7,800
レリクス……¥7,200
COSMO ANGEL …¥4,800
DROL……¥6,800
メルヘンヴェール……¥7,900
ダムバスターズ……¥6,800
ギャラガ……¥6,800
ギャプラス……¥6,800
ウィル……¥5,800
ウイングマン……¥5,800
ゼビウス……¥6,800

◎PC-8801シリーズ

ザース……Ⓓ¥5,800
ウイングマン……Ⓓ¥5,800
ウイングマン……Ⓣ¥4,800
エルドラド伝奇……Ⓓ¥7,800
エルドラド伝奇……Ⓣ¥4,800
ゼビウス……Ⓓ¥6,800
ウイングマン2……Ⓓ¥6,800
★北斗の拳……Ⓓ¥6,800
★デーモンクリスタル Ⓓ¥6,200
★デーモンクリスタル Ⓣ¥4,000
★ガンマーファイブ Ⓓ¥6,500

◎PC-8001シリーズ

バックランド……Ⓓ¥6,800
バックランド……Ⓣ¥4,800
チャンピオンプロレス Ⓣ¥4,800
プロフェッショナル麻雀 Ⓣ¥4,800
ザナドゥ……Ⓓ¥7,800
マリオブラザーズ…Ⓣ¥3,600
デゼニランド……Ⓣ¥4,800
信長の野望……Ⓣ¥4,500

◎PC-6001シリーズ

ポートピア殺人事件 Ⓣ¥3,600
ドア・ドアII……Ⓣ¥3,800
ウイングマン……Ⓣ¥4,800
トリトーン……Ⓣ¥4,800
ハイドライド……Ⓣ¥4,800
オホーツクに消ゆ Ⓣ¥3,800
グロブダー……Ⓣ¥3,800
★ボスコニアン……Ⓣ¥3,800

◎X-1シリーズ

ザナドゥ……Ⓓ¥7,800
ハイドライドII……Ⓓ¥6,800
チャンピオンプロレス…Ⓣ¥4,800
ウィザードリー……Ⓓ¥9,800
夢幻の心臓II……Ⓓ¥7,800
ポートピア殺人事件 Ⓣ¥3,600
グロブダー……Ⓣ¥3,800
★ドルアーガの塔 価格未定

◎FM-7シリーズ

ザナドゥ……Ⓓ¥7,800
フリッキー……Ⓣ¥4,800
ハイドライドII……Ⓓ¥6,800
マッピー……Ⓓ¥6,000
トリトーン……Ⓣ¥4,800
棋太平……Ⓣ¥4,500
Zガンダム……Ⓣ¥4,800
エルドラド伝奇……Ⓣ¥4,800
ナンパストリート……Ⓓ¥6,400
軽井沢誘拐案内 Ⓓ¥5,800
ワールドゴルフ……Ⓣ¥4,800

◎MZ-1500

ドア・ドア……¥3,800
ドルアーガの塔……¥4,800
グロブダー……¥4,500
★ナイザー……¥4,800
デーモンクリスタル…¥4,500

◎MZ-2500

ゼビウス……¥6,800
ギャラガ……¥6,500

◎MSX

グーニーズ……¥4,800
魔城伝説……¥4,800
キン肉マン……¥4,800
アタックフォー……¥5,500
トリトーン……¥4,800
オホーツクに消ゆ…¥3,800
イーガー皇帝の逆襲 ¥4,800
ブラックオニキス……¥6,800
忍者くん……¥5,700
ドラゴンスレーヤー…¥5,200
ウォーロード……¥5,700
ハイドライド……¥5,800
ドア・ドアII……¥4,800
ファランクス……¥3,800
ザース……¥4,800
ウイングマン……¥4,800
★デーモンクリスタル 価格未定

◎ファミコン

マッピー……¥4,500
ギャラガ……¥4,500
ディグダグ……¥4,500
ディグダグII……¥4,500
タッグチームプロレス ¥4,900
バックランド……¥4,500
ゼビウス……¥4,900
ドルアーガの塔……¥4,900
パックマン……¥4,500

その他

フロッピーディスク(10枚単位)

	コニカ	ノーブランド
5"2D	¥440	¥170
5"2DD	¥600	¥330
5"2HD	¥810	¥650
3.5"2D	¥840	¥650
3.5"2DD	¥990	¥750

ファミコン用ブランクROM ¥2,500

ナムコキャラクターグッズ

ペーパーバッグ……¥150
ドルアーガトレジャーボックス ¥1,500
パックランドファンタジーパック ¥1,800
パックランドトレーナー ¥4,300
ドルアーガトレーナー ¥4,500
バッヂ ¥250
下敷き ¥200

※主な取扱いメーカー 日本ソフトバンク、エニックス、電波新聞社 ※★印は新作 Ⓓはディスク版 Ⓣはテープ版

●お買上げ総額 20,000円以上の方は1,000円引き
50,000円以上の方は3,000円引き

●ナムコグッズのみの場合 5,000円以下 送料500円

●通販以外に卸し業も行いますので、販売店の方も気軽にお問い合わせをお待ちしております。

申込用紙

		メーカー名	商品名	メディア(ディスク/テープ)	金額
フリガナ					
住所	□□□-□□ ☎( ) -				
フリガナ					
氏名	様				
年令 / 職業 / 機種		郵送料金			送料無料
		合計金額			

※ご注文は上記の申し込み用紙記入の上、ファントム宛にお送り下さい。

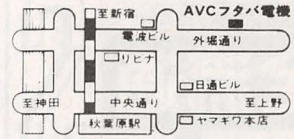
●お申し込み方法
①現金書留
②銀行振込み
●銀行振込み口座
横浜銀行(秦野支店)
普206961
渡部商事ファントム

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

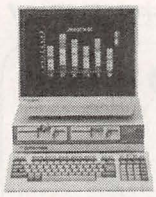
初回	2回目以降
￥3,610	￥2,800×11回
￥	￥

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￥229,000

標準定価合計￥306,000

初回	2回目以降
￥10,960	￥7,800×35回
￥ 6,300	￥6,200×47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



Model20

CZ812C(本体)
￥139,800
CZ811D(モニター)
￥89,800

現金特価￥158,000

標準定価合計￥229,600

初回	2回目以降
￥6,920	￥5,400×35回
￥8,000	￥4,200×47回

SHARP パソコンテレビ X1 turboII

注文No.050



Model 31

CZ856C(本体)
￥178,000
CZ855D(モニター)
￥119,800

現金特価￥225,000

標準定価合計￥297,800

初回	2回目以降
￥ 9,500	￥7,700×35回
￥10,500	￥6,000×47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				
PI40 (ROMカートリッジ付)	￥51,300	￥45,000	￥2,213	￥1,550
SP-80 (ROMカートリッジ+ケーブル)	￥69,800	￥59,000	￥2,901	￥2,032
VP-130K	￥177,000	￥148,000	￥7,277	￥5,098
VP-80K	￥147,000	￥124,000	￥6,097	￥4,271
セイコー				
GP500M/F(ケーブル付)	￥55,800	￥39,000	￥1,918	￥1,343
GP-800M/F(ケーブル付)	￥70,800	￥53,000	￥2,606	￥1,826
ブラザー				
M-1024P ×	￥128,000	￥107,000	￥5,261	￥3,686
スター				
TR-24	￥68,800	￥58,000	￥2,852	￥1,998

ワードプロセッサー

● TOSHIBA

3.5インチ FDD内蔵 21文書、約100頁



JW-R50FII

JW-R50S

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

現金特価 ￥105,000

標準定価合計￥128,000

初回	2回目以降
￥9,850	￥9,700×11回
￥6,600	￥5,100×23回

現金特価 ￥73,000

標準定価合計￥89,800

初回	2回目以降
￥7,330	￥6,700×11回
￥5,640	￥3,500×23回

● CASIO

HW-700

現金特価 ￥58,000

標準定価合計￥69,800

初回	2回目以降
￥6,080	￥5,300×11回
￥4,040	￥2,800×23回

● 富士通 OASYS Lite K

現金特価 ￥67,000

標準定価合計￥79,800

初回	2回目以降
￥7,270	￥6,100×11回
￥5,460	￥3,200×23回

MSX・MSX2

ヤマハ	標準価格	現金特価	12回均等	24回均等
yis503II	￥59,800	￥51,000	￥4,718	￥2,508
yis604 128(MSX2)	￥99,800	￥84,000	￥7,770	￥4,130
ソニー				
HB-F5	￥84,800	￥72,000	￥6,660	￥3,540
HB-F500	￥128,000	￥108,000	￥9,990	￥5,310
東芝				
HX-34(MSX2)	￥148,000	￥125,000	￥11,563	￥6,146
HX-33(MSX2)	￥99,800	￥84,000	￥7,770	￥4,130
三菱				
ML-G30 model 2	￥208,000	￥178,000	￥16,465	￥8,752
ML-G30 model 1	￥168,000	￥143,000	￥13,228	￥7,031
ナショナル				
FS-1300	￥39,800	￥32,000	￥2,960	￥1,573
FS-4000	￥106,000	￥85,000	￥7,863	￥4,179
FS-5500F2	￥228,000	￥183,000	￥16,928	￥8,998

● 分割回数は3回～48回まで自由に選べます。

● セットの組合せは自由！広告に出ていない他の機種はお問合せ下さい。

頭金なし 手軽な電話クレジット	カレッジクレジット 保証人なし。但し満20才以上の学生の方。	納期 通常の場合、当社に申込書が到着後1週間以内。特に人気のある商品で品薄の場合、少々納期が遅れる場合もありますので御了承下さい。	
製品先取り お支払いは約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。	AM10時からPM11時まで受付 日曜・祝日も営業
無料配送 全国どこでも無料配送。	全国セッティング ご注文の際、お申し付け下さい。別途料金	18才未満の方 ご両親が代理購入者としてお申し込み下さい。	

● セットの組合せは自由！広告に出ていない他の機種はお問合せ下さい。

●親切・ていねい・スピーディー●

通信販売の

全流通 SPRING&SUMMER

全国どこへでも無料配送でお届け。

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	(BG)スターフォース	¥4,800
コナミ	(ROM)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
ハドソン	(BG)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
日本デクスター	(ROM)シティコネクション	¥5,700

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	(T)カリオストロの城	¥4,800

FM-77AV

ポーステック	(3.5D)レリクス	¥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)ハイドライド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

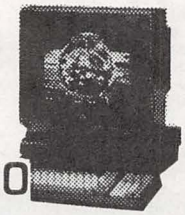


セット価格
277,800円
特別奉仕価格
¥222,240

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。

お電話によるお申し込みはTEL.06(761)5271

●お申し込み方法

①現金書留

②郵便為替

※ご注文は下記の申し込み用紙にご記入の上、全流通宛にお送り下さい。

③銀行振込み

●銀行振込み口座
三菱銀行(鶴橋支店)
普 No.4347305(全流通)

親切・ていねい・スピーディー

全流通

〒542 大阪市南区高津1丁目2番11号(大和ビル4F)

個性派ゲームの勢揃い!

COLLECTION

新旧あわせて2万種の品揃え
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。

任天堂ファミリーコンピュータ
電話予約受付中!

PC-8801mkⅡ/SR/FR シリーズ

メーカー	メディア　商品名	価格
テクノポリス	(5D)名探偵ホームズ	¥ 6,800
テクノポリス	(5D)ロットロット	¥ 6,800
アスキー	(5D)アリオン	¥ 7,800
マイクロキャビン	(5D)ギャルっぽクラブ	¥ 6,800
アスキー	(5D)冒険者達	¥ 7,800
スクウェアー	(5D)アルファ	¥ 5,900
スクウェア	(5D)プラスティ	¥ 7,900
マジカルズー	(5D)ザ・スクリーマー	¥ 7,200
エニックス	(5D)ウイングマンⅡ	¥ 6,800
光栄	(5D)蒼き狼と白き牝鹿	¥ 7,800
クリスタルソフト	(5D)夢幻の心臓Ⅱ	¥ 7,800
JAST	(5D)天使たちの午後	¥ 6,800
マイクロキャビン	(2HD)カーマイン	¥ 7,800
システムソフト	(5D)シーナ	¥ 6,800
チャンピオン	(5D)ゼータ	¥ 3,800
東宝	(5D)カリオストロの城	¥ 7,800
T & E	(5D)ハイドライドⅡ	¥ 6,800
日本テレネット	(5D)アルバトロス	¥ 8,800
ログ	(5D)1000年王国	¥ 6,800
アスキー	(5D)オホーツクに消ゆ	¥ 6,800
チャンピオンソフト	(5D)その後の慶子ちゃん(Ⅲ)	¥ 3,000
チャンピオンソフト	(5D)その後の慶子ちゃん(Ⅱ)	¥ 3,000
データウエスト	(5D)マーベラス	¥ 6,800
スタークラフト	(5D)ウルティマⅢ	¥12,800
スタークラフト	(5D)トランシルバニアⅡ	¥ 4,800
日本ファルコム	(5D)ザナドウ	¥ 7,800
ニデコ	(5D)ジャイロダイン	¥ 6,800
JAST	(5D)エリカ	¥ 6,800
グレイトソフト	(5D)秘 課外授業編	¥ 3,000
日本テレネット	(5D)アメリカントラック	¥ 6,800
日本テレネット	(5D)ファイナルゾーン	¥ 6,800
ウインキー	(5D)ロストパワー	¥ 7,800
ホットビィー	(5D)発汗惑星	¥ 5,800
電波	(5D)ガンマー5	¥ 6,800
コスモス	(5D)聖女伝説	¥ 6,800
日本デクスター	(5D)忍者くん	¥ 6,800
d Bソフト	(5D)スーパー春望	¥34,800
d Bソフト	(5D)スーパー春望	¥44,800

FM-77AV専用

メーカー	メディア　商品名	価格
ウインキー	(3.5D)ショッキングクロスワード	¥ 3,800
データウエスト	(3.5D)マーベラス	¥ 6,800
電波	(3.5)ディグダグ	¥ 6,000

FM-7・77・AV シリーズ

メーカー	メディア　商品名	価格
テクノポリス	(T)名探偵ホームズ	¥ 3,800
日本ファコム	(5D)ザナドウ	¥ 7,800
日本ファコム	(3.5D)ザナドウ	¥ 7,800
東宝	(3.5D)カリオストロの城	¥ 7,800
東宝	(T)カリオストロの城	¥ 4,800
アスキー	(5D)オホーツクに消ゆ	¥ 6,800
T & E	(5D)ハイドライドⅡ	¥ 7,800
チャンピオンソフト	(5D)その後の慶子ちゃん(Ⅲ)	¥ 3,000
チャンピオンソフト	(5D)その後の慶子ちゃん(Ⅱ)	¥ 3,000
T & E	(T)ハイドライドⅡ	¥ 4,800
マイクロネット	(5D)チャンピオンプロレス	¥ 6,800
マイクロネット	(T)チャンピオンプロレス	¥ 4,800
グレイトソフト	(3.5)秘 課外授業編	¥ 4,000
マイクロキャビン	(3.5)はーりぃふぉっくす	¥ 7,800
ハドソン	(3.5)デゼニワールド)	¥ 6,800
ホットビィー	(T)発汗惑星	¥ 4,800
ホットビィー	(3.5)発汗惑星	¥ 5,800

MSXシリーズ

メーカー	メディア　商品名	価格
コナミ	(R)魔城伝説	¥ 4,800
コナミ	(R)グーニーズ	¥ 4,800
テクノポリス	(R)ロットロット	¥ 4,800
アスキー	(R)ザ・キャッスル	¥ 5,800
日本デクスタ	(R)ナイトシェード	¥ 5,700
d Bソフト	(R)クロスブレイム	¥ 4,900
アスキー	(T)オホーツクに消ゆ	¥ 3,800
ザインソフト	(T)トリトーン	¥ 4,800
ポーステック	(T)レリクス	¥ 5,800
ハル研	(ROM)ダンクショット	¥ 5,600
アスキー	(3.3・2DD)エミーⅡ	¥ 7,800
ハドソン	(BC)ボンバーマン	¥ 4,800
コナミ	(R)ツィンビー	¥ 4,800
タイトー	(R)ジャイロダイン	¥ 4,900
マイクロキャビン	(R)はーりぃふおっくす雪の魔王	¥ 5,900
タイトー	(R)影の伝説	¥ 4,900
マジカルズー	(R)スカイギャルド	¥ 4,800
ザインソフト	(R)アラモ	¥ 5,800

■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	350	220
5″2DD	750	610	500	280
5″2HD	950	760	690	460
3.5″2D	——	830	750	480

X-1シリーズ

メーカー	メディア　商品名	価格
日本ファルコム	(5D)ザナドウ	¥ 7,800
日本ファルコム	(T)ザナドウ	¥ 6,800
T & E	(5D)ハイドライドⅡ	¥ 6,800
ハドソン	(5D)デゼニワールド	¥ 6,800
T & E	(T)ハイドライドⅡ	¥ 4,800
エニックス	(T)軽井沢誘拐案内	¥ 4,800
JAST	(T)天使たちの午後	¥ 4,800
ポーステック	(5D)レリクス	¥ 7,200
グレイトソフト	(T)フェアリーズ・レジデンス	¥ 4,500
電波	(T)ゼビウスJOY付	¥ 5,900
パスカル	(T)魔界王	¥ 4,000
ザインソフト	(T)トリトーン	¥ 4,800
GA夢	(T)カレイド・スコープ	¥ 7,800
BPS	(T)ファイヤークリスタル	¥ 4,800
BPS	(T)ザ・ブラックオニキス	¥ 5,800
クリスタルソフト	(5D)夢幻の心臓Ⅱ	¥ 7,800
マジカルズー	(5D)アウトロイド	¥ 5,800
マジカルズー	(T)アウトロイド	¥ 4,800
ランダムハウス	(T)リグラス	¥ 4,800
テクノポリス	(5D)ロットロット	¥ 6,800
電波	(5D)ガンマー5	¥ 6,500
電波	(T)グロブダー	¥ 3,800
クリスタルソフト	(D)夢幻の心臓	¥ 7,800
ホットビィー	(T)発汗惑星	¥ 4,800

MZ-2500シリーズ

メーカー	メディア　商品名	価格
電波	(3.52DD)ゼビウス JOY付	¥ 8,800
ゲームアーツ(3.5)	(2DD)テグザー	¥ 6,800
コムパック(3.5)	(2DD)ザ・コックピット	¥ 6,800

MZ-1500シリーズ

メーカー	メディア　商品名	価格
電波	(QD)ナイザー	¥ 4,800

現金書留申込み用紙

フリガナ
おところ　□□□-□□　☎(　　)　—
フリガナ
おなまえ　様
年令　●現在ご使用の機種

メーカー名	商　品　名	メディア (5D、3D、T)その他	金　　額
合　計　金　額			

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×6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 PC-8801MKII / PC-8801MKII SR / PC-8801MKII FR モデル10 モデル20 用
ミニフロッピーディスクユニット（FRの場合はドライブにつきコード1本が必要です）
FD-55BV NEC PC-8801MKII-FD1 相当品
特価¥30,000

NEC PC-9801F1用
ミニフロッピーディスクユニット
FD-55FV NEC PC-9831-FD4 相当品
特価¥38,000

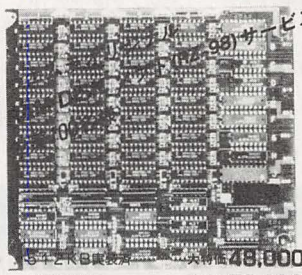
NEC PC-9801F1, M1 VMO 各シリーズ用
ミニフロッピーディスクユニット
FD-55GFV **特価¥43,000**
2台1組特価 ¥78,000
（システムディスク付・ケーブル付）

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）

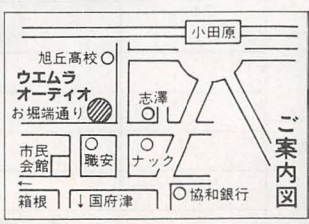


- 64+128KB実装……大特価48,000円
- 1MB実装……大特価58,000円
- 専用RAM DISKソフト〈MS-DOS用〉9,800円 (RZ-98)
- リセットしても消去しない特別仕様
- N88-BASIC(86)MS-DOS用使用可

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-8801mkII/30	+¥238,000
PC-8801mkII SR/30	+¥216,000



小田原マイコンプラザ ウエムラ オーディオ

〒250 神奈川県小田原市城内2-21
TEL(0465)23-3591㈹ FAX(0465)23-4195

- 全国無料配達 ●アフターサービス万全 ●保証人なし（但し20歳以上） ●お振込先：第一勧業銀行小田原支店（当座）0117861
- 低金利クレジット ●現金特価は電話でお問い合せください。 太陽神戸銀行小田原支店（当座）55677
（有）ウエムラオーディオ（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3.5'2D×10枚	13,500円
クリーニングディスク	3,000円
定価合計	376,000円

ウエムラ大特価

8,500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
●低金利クレジット 太陽神戸銀行小田原支店（当座）55677
(有)ウエムラオーディオ（振込は電信扱でお願いします）

●広島 082(246)5901 ●福岡 092(864)3321 ●小田原 0465(23)3591

夏一番。ワールドインアオヤマ

このチャンス！のがす手はないぞ！



全品、コンピューター総合保険付‥‥

ワールド・イン・アオヤマは、東京海上火災保険と提携し、すべての製品を一年間の保険付で販売しています。これは業界で唯一のもの。アフターサービスが万全ですから中古パソコンでも安心してご使用いただけます。

見て、触れて選べる……

池袋ショールームは、各コースに合った総合コンピューター・ショールーム。MSXからビジネスコースの9801、N5200シリーズまで、ゲームソフトからデータ通信まで、初心者、上級者を問わず、あらゆるお客様のご要望にお答えします。また、ショールームではお客様に一切声をかけないことをモットーにしております。見て、触れて、納得いくまでお確め下さい。

欲しくなったらその日に‥

御予算面での心配は無用。お客様が納得のいくまで、私達が御相談にのります。月々3,000円から、ソフト、本体、ディスプレー、プリンター、何でもまとめてクレジット。その日の受付でその日の持ち帰り。お客様に合わせた支払方法をオーダークレジット。どんなことでもお気軽にご相談下さい。

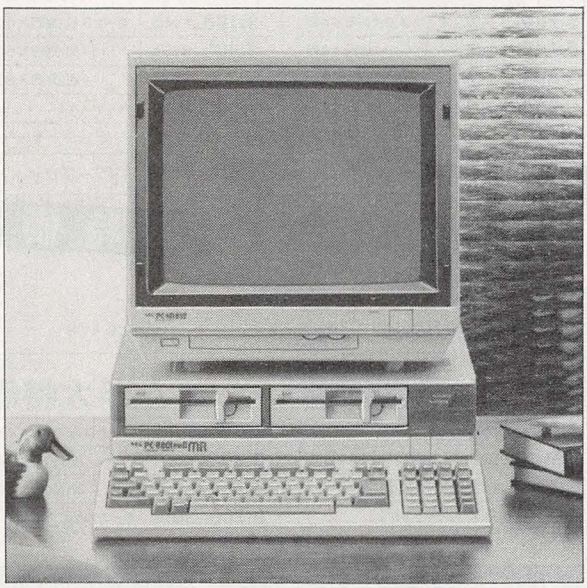
＊クレジットご希望のお客様は身分証明書とご印鑑をお持ち下さい。
＊広告掲載商品に関しましては割引は原則としてしかねます。

パソコン通信だって……

ショールームではその日のニュースや政治、経済とは広いネットワークサービスを行っております。アスキーネットを始め、データベース通信についてはショールームにてお気軽にお問い合わせ下さい。

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
¥12,000×24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	
¥ 8,800×36回	㊎なし ㊏なし
¥12,500×24回	㊎なし ㊏なし
¥23,600×12回	㊎なし ㊏なし

買い替え大作戦

7月10日まで有効

下取り機種	購入機種	下取り差額	24回均等払い	36回均等払い	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	¥ 70,000	¥3,412	——	FM-7	PC-8801FR10	¥ 64,000	——	——
PC-6001/II	PC-8801FR30	¥130,000	¥6,337	¥4,441	FM-7	PC-8801FR30	¥124,000	¥6,045	¥4,237
PC-6001/IISR	PC-8801FR30	¥125,000	¥6,093	¥4,270	FM-7	PC-8801MR	¥173,000	¥8,434	¥5,911
PC-8001/II	PC-8801FR30	¥130,000	¥6,337	¥4,441	MZ1500	PC-8801FR10	¥ 68,000	¥3,315	——

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

春から待ってたキミに、夏いちばんのうれしいお知らせ。
ワールド イン アオヤマでは今、88フェア開催中。

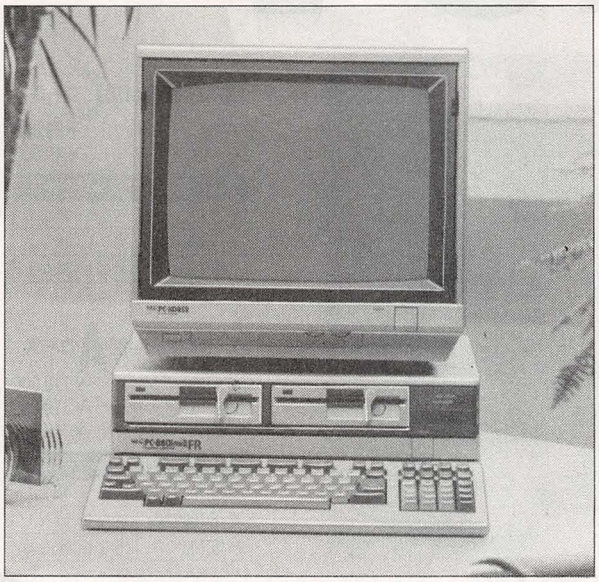
東京 03-987-7771　長野 0262-84-7771
大阪 06-264-7771　福岡 092-672-7771
札幌 011-727-7771　仙台 0222-27-7131
広島 082-261-7771　問い合せ 03-987-7795

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。

ワールド イン アオヤマ
WORLD IN AOYAMA

PC-8801mkIIFR

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



8801/IIFR Aコース

PC-8801/IIFR30……¥178,000

定価合計¥178,000➡現金特価	
¥ 4,900×36回	㊎なし ㊐なし
¥ 6,900×24回	㊎なし ㊐なし
¥12,900×12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
¥10,600×24回	㊎なし ㊐なし

8801/IIFR30 Cコース

PC-8801/IIFR30……¥178,000
PC-KD852 ……¥ 99,800
PC-PR406(24ドプリンター)……¥ 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 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 Eコース

PC-8801/IIFR30……¥178,000
CU-14A2[Sharp]……¥ 99,800

定価合計¥277,800➡¥200,000	
¥ 7,000×36回	㊎なし ㊐なし
¥ 9,900×24回	㊎なし ㊐なし
¥18,600×12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-TV452 ……¥129,800
新製品 TV452:039 15インチカラーディスプレイ

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



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

新製品

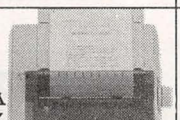


brother 名人 M-1024II
24ドットインテリジェント漢字プリンタ

M1024II……¥ 99,800
プリンターケーブル……¥ 7,500

定価合計¥107,500➡¥82,800	
¥4,100×24回	㊎なし ㊐なし
¥7,600×12回	㊎なし ㊐なし

新製品



SEIKOSHA
SL-80MK

ビジネス・クオリティの、日本語プリンタ。
インパクト・ドット・マトリクス漢字プリンタ(PCシリーズ対応)

SL-80MK……¥118,000
プリンターケーブル……¥ 7,500

定価合計¥125,500➡¥97,800	
¥4,800×24回	㊎なし ㊐なし
¥9,000×12回	㊎なし ㊐なし

新製品



EPSON
AP-80K

24ドット熱転写漢字カラープリンタ

AP-80K……¥69,800
PCロムカートリッヂ……¥ 3,000
プリンターケーブル……¥ 7,500

定価合計¥80,300➡¥61,300	
¥3,100×24回	㊎なし ㊐なし
¥5,700×12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-PR201F	¥188,000	~~¥151,000~~	¥ 7,300	¥5,200	24ドット第2水準漢字ロム装備、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-PR101F	¥158,000	~~¥128,000~~	¥ 6,200	¥4,300	24ドット第2水準漢字ロム装備、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
EPSON	AP-80K+ロム	¥ 80,300	¥ 61,300	¥ 3,100	——	7色カラー24ドット漢字インインパクト方式熱転写プリンター
ブラザー	M1024II+ケーブル	¥107,200	¥ 82,800	¥ 4,037	——	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水準漢字熱転写プリンター、ケーブル付
セイコー社	SL-80MK+ケーブル	¥125,500	¥ 97,800	¥ 4,800	¥3,342	10インチインパクト24ドット漢字プリンター

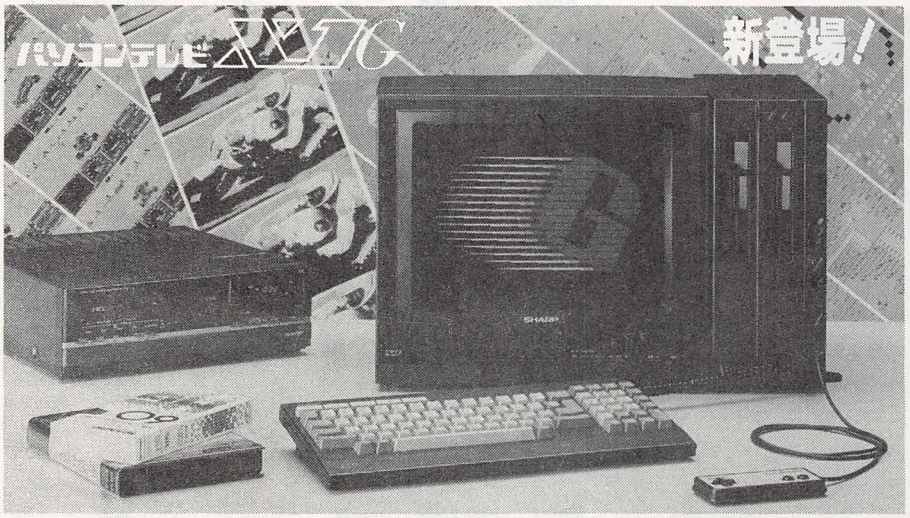
買い替えがお得な高額下取制度 PC-8801/IIFR・MRを購入の場合

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	¥130,000	¥6,337	¥4,441
PC-8801	PC-8801FR30	¥120,000	¥5,850	¥4,100	PC-8801/II30	PC-8801FR30	¥ 67,000	¥3,266	——
PC-8801/II10	PC-8801FR20	¥ 80,000	¥3,900	——	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	¥ 92,000	¥4,485	¥3,143

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



BEST PA 特選



キミはどこから楽しむ、多彩につきあえるぞX1G。

1. ビデオやビデオ入力端子付テレビとダイレクト接続 初のマルチビジュアル端子搭載
2. 遊び心を加速する ジョイカード標準装備
3. 横幅33cm、組み合わせ自在の タテ・ヨコ両用タイプ
4. 多彩な画像処理、FM音源、パソコン通信など 先進機能にもうれしい対応

新製品・X-1Gシリーズ 周辺機器					
型番	商品名	標準価格	現金特価	12回均等払い	24回均等払い
CZ-8BV1	カラーイメージボード	¥39,800	¥33,800	¥3,099	——
CZ-8BS1	ステレオタイプFM音源カード	¥23,800	¥19,500	——	——
CZ-8BM2	RS232C・マウスボード	¥19,800	¥16,000	——	——
CZ-8TM1	モデム ユニット	¥29,800	¥23,800	——	——
CZ-8SS2	システム スタンド	¥ 5,500	¥ 4,500	——	——
CZ-8PC1	24ドット熱転写カラー漢字プリンター+ケーブル	¥77,300	¥59,800	¥5,482	——
MZ-1P17	24ドット熱転写カラー漢字プリンター+ケーブル	¥86,300	¥ 6,700	——	——
CZ-8RL1	データ レコーダ	¥24,800	¥19,800	——	——
CZ-820C	X-1G Model 10	¥69,800	現金特価	¥5,115	——
CU-14G	14型カラーディスプレー	¥49,800	¥39,800	¥3,649	——
CZ-811D	14型カラーディスプレーテレビ	¥89,800	¥54,000	¥4,950	——

X-1G Model10 Cコース

CZ820C……¥69,800
CU-14G……¥49,800

定価合計¥119,600➡現金特価	
¥ 3,300×36回	ボなし 頭なし
¥ 4,700×24回	ボなし 頭なし
¥ 8,700×12回	ボなし 頭なし

X-1G Model30 Aコース

CZ-822C……¥118,000
CZ-820D……¥ 79,800
ソフトウェアパック(6本セット)…¥ 19,800

定価合計¥217,600➡現金特価	
¥ 5,700×36回	ボなし 頭なし
¥ 8,100×24回	ボなし 頭なし
¥15,100×12回	ボなし 頭なし

テレビも映るメディアタイプ

X-1G Model10 Aコース

CZ-820C……¥69,800
CZ-820D……¥79,800
ソフトウェアパック(6本セット)…¥15,800

定価合計¥165,400➡現金特価	
¥ 4,300×36回	ボなし 頭なし
¥ 6,200×24回	ボなし 頭なし
¥11,500×12回	ボなし 頭なし

テレビも映るメディアタイプ

X-1G Model30 Bコース 32%引

CZ-822C……¥118,000
CZ-811D……¥ 89,800
ソフトウェアパック(6本セット)…¥ 19,800

定価合計¥227,600➡¥157,000	
¥ 5,400×36回	ボなし 頭なし
¥ 7,700×24回	ボなし 頭なし
¥14,400×12回	ボなし 頭なし

テレビも映るメディアタイプ

X-1G Model10 Bコース 34%引

CZ-820C……¥69,800
CZ-811D……¥89,800
ソフトウェアパック(6本セット)…¥15,800

定価合計¥175,400➡¥115,800	
¥ 4,700×30回	ボなし 頭なし
¥ 5,700×24回	ボなし 頭なし
¥10,600×12回	ボなし 頭なし

テレビも映るメディアタイプ

X-1G Model30 Cコース

CZ-822C……¥118,000
CU-14G……¥ 49,800

定価合計¥167,800➡現金特価	
¥ 5,400×30回	ボなし 頭なし
¥ 6,600×24回	ボなし 頭なし
¥12,300×12回	ボなし 頭なし

買い替え大作戦

7月10日まで有効

下取り機種	購入機種	下取り差額	12回均等払い	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	12回均等払い	24回均等払い	36回均等払い
PC-6001	X-1G/10	¥48,000	¥4,400	——	——	X-1C本体	X-1G/30	¥77,000	¥7,059	¥3,754	——
PC-6001/II	X-1G/10	¥45,000	¥4,125	——	——	X-1Cs本体	X-1G/30	¥75,000	¥6,875	¥3,657	——
PC-6001/II	X-1G/30	¥84,000	¥7,700	¥4,095	——	X-1F10本体	X-1G/30	¥69,000	¥6,325	¥3,364	——
FM-7	X-1G/10	¥39,000	¥3,575	——	——	X-1F20本体	X-1G/30	¥52,000	¥4,767	——	——
FM-7	X-1G/30	¥78,000	¥7,150	¥3,803	——	MZ2000①②③	MZ2500/30	¥114,000	——	¥5,558	¥3,895
PC-8001/II	X-1G/30	¥85,000	¥7,792	¥4,144	——	MZ2000①②③	MZ2500/20	¥100,000	——	¥4,875	¥3,417
MZ1500	X-1G/10	¥39,000	¥3,575	——	——	MZ80B①	MZ2500/30	¥122,000	——	¥5,948	¥4,169
MZ1500	X-1G/30	¥76,000	¥6,967	¥3,705	——	MZ80B①	MZ2500/20	¥109,000	——	¥5,314	¥3,725
CZ800C+Gラム	X-1G/30	¥76,000	¥6,967	¥3,705	——						

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

お買い得新製品バザール

ワールド イン アオヤマ
WORLD IN AOYAMA

ラインナップ

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

NEC

PC-8001MK II SR……45%引…￥ 42,800
PC-8801MK II FR10……20%引…￥ 80,000
PC-8801MK II FR20仕様……25%引…￥111,000
PC-8801MK II FR30仕様……26%引…￥132,000
仕様：本体及びドライブ全て新品商品です。　※システムディスク付商品に全て保障が付いておりますので御安心してお使いいただけます。
PC-9801VM2……24%引…￥310,000
PC-TV451(4050文字ディスプレーテレビ)……22%引…￥132,000
PC-TV452(4050文字ディスプレーテレビ)……23%引…￥ 98,000
PC-8853N(4050文字ディスプレーテレビ)……49%引…￥ 85,000
CU-14H2(4050文字ディスプレーテレビ)……42%引…￥ 58,000
CU-14A2(4050文字ディスプレーテレビ)……41%引…￥ 59,800
PC-KD852(4050文字ディスプレーテレビ)……24%引…￥ 76,000
N-5913(4050文字ディスプレーテレビ)……24%引…￥127,000
PC-80S31K(5'フロッピーディスク)……40%引…￥ 89,800
システムディスク、ケーブル付
LFD550PC II(5'フロッピーディスク)……42%引…￥ 68,000
NM9300S(24ドットプリンター)……46%引…￥138,000
NM9400S(24ドットプリンター)……50%引…￥158,000
NM9900S(24ドットプリンター)……36%引…￥188,000
CU14GB(2000文字ディスプレー)……21%引…￥ 39,800

このページの商品は全て新製品です

SHARP

MZ2200……￥ 30,000
MZ-1TO2(データレコーダ)……￥ 7,000
1TO2：MZ2200用データレコーダー
CZ811C(本体)……￥現金特価
CZ812C(本体)……￥現金特価
CZ811D(ディスプレー)……￥ 54,000
X-1G 10(本体)……￥ 55,800
X-1G 30(本体)……￥現金特価
CZ820D(ディスプレー)……￥現金特価
CZ-8PC1(24ピンプリンター)……￥現金特価
CZ-8PD2(X-1用ドットプリンター)……￥ 42,000
CZ-8RL1(データレコーダ)……21%引…￥ 19,800
MZ2500 30(本体)……28%引…￥142,000
MZ2500 20(本体)……29%引…￥120,000
X-1TurboII(本体)……￥現金特価
X-1Turbo 30(本体)……56%引…￥120,000
X-1Turbo 20(本体)……60%引…￥ 98,000
CZ850DR(4050文字カラーディスプレー)…40%引…￥ 78,000
CZ855D(4050文字カラーディスプレー)…30%引…￥現金特価
MZ1D22(4050文字カラーディスプレー)…27%引…￥ 78,000
CU-14A2(4050文字カラーディスプレー)…41%引…￥ 59,800
CU-14GB(2000文字カラーディスプレー)…21%引…￥ 39,800
CZ-502F(5'フロッピーディスク)……21%引…￥ 79,800

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

東京 03-987-7771
大阪 06-264-7771
札幌 011-727-7771
広島 082-261-7771
福岡 092-672-7771
長野 0262-84-7771
仙台 0222-27-7131
問い合せ 03-987-7795



ショールームは木曜日定休日となります

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)

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➡￥104,000

￥ 3,600×36回	ボなし 頭なし
￥ 5,100×24回	ボなし 頭なし
￥ 9,500×12回	ボなし 頭なし

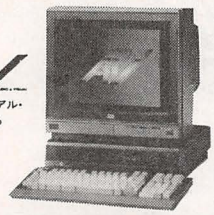
X-1F20 Aコース

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➡￥132,000

￥ 4,500×36回	ボなし 頭なし
￥ 6,500×24回	ボなし 頭なし
￥12,100×12回	ボなし 頭なし

新・発・売 FM77AV



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

FM77AV Aコース

FM-77AV-1……￥128,000

定価合計￥128,000➡現金特価

￥ 3,500×36回	ボなし 頭なし
￥ 5,100×24回	ボなし 頭なし
￥ 9,500×12回	ボなし 頭なし

FM77AV Cコース

FM-77AV2……￥158,000

定価合計￥158,000➡現金特価

￥ 4,400×36回	ボなし 頭なし
￥ 6,300×24回	ボなし 頭なし
￥ 8,100×18回	ボなし 頭なし

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	ボなし 頭なし
￥ 9,600×24回	ボなし 頭なし
￥18,100×12回	ボなし 頭なし

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	ボなし 頭なし
￥ 8,300×24回	ボなし 頭なし
￥15,900×12回	ボなし 頭なし

FM-77AVシリーズ 周辺機器

メーカー	品名	標準価格	現金¥値	12回ボ なし	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	無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-DR11
富士通	RS232C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。

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……¥ 12,000
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-TV452〔4050文字パソコンテレビ〕〔新品〕¥ 98,000
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〕……¥ 85,000
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……¥295,000
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
PC-PR406……¥ 68,000

FUJITSU

FM-7〔本体〕……¥ 32,000
FM-NEW7〔本体〕……¥ 35,000
FM-77L2〔本体〕……¥ 82,000
FM-77L4〔本体〕……¥ 98,000
FM-77D2〔本体〕……¥ 78,000
FM-77AV2〔本体〕……¥108,000
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〕……¥ 25,000
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-2200+DR〔新品〕……¥ 37,000
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〕……¥ 74,000
X-1C〔本体、ディスプレー、G内蔵〕……¥ 74,000
X-1D〔本体、ディスプレー、G内蔵〕……¥ 74,000
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-1Turbo II〔本体〕……¥128,000
X-1Turbo II〔ディスプレー〕……¥ 82,000
X-1F/10〔CZ811本体〕……¥ 42,000
X-1F〔CZ811ディスプレー〕……¥ 49,000
X-1F/20〔CZ812本体〕……¥ 72,000
X-1F/20〔CZ812本体〕〔新品同様〕……¥ 78,000
CZ801C……¥ 35,000
CZ802C……¥ 37,000
CZ802C〔新品〕……¥ 40,000
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
CZ811DR〔2000文字カラー〕……¥ 42,000
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〕……¥ 48,000

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〕……¥ 60,000
LFD550〔フロッピーディスク〕……¥ 58,000
UP130K……¥138,000
RP80……¥ 35,000

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。

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
CF1200〔RF、16K〕ナショナル	¥ 20,000
CF2000〔RF、16K〕ナショナル	¥ 20,000
CF2700〔RF、32K〕ナショナル	¥ 24,000
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〕	¥ 19,800
HB-55〔RF、16K〕SONY	¥ 20,000
HB-75〔RF、64K〕SONY	¥ 30,000
HB-101〔RF、16K〕SONY	¥ 20,000
HB-201〔RF、32K〕SONY	¥ 28,000
PHC-30〔RF・DR・16K〕サンヨー	¥ 30,000
FM-X〔RF、16K〕	¥ 20,000
MX-10〔RF、16K〕カシオ〔新品〕	¥ 15,000
★MSX16K拡張カートリッジ	¥ 6,200

★16K拡張は、お電話では、申し込みを受付けておりません。
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。

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。

今月のお買得品

Victor HC-95 MSX2



PC-9801Vm2
¥415,000➡¥308,000

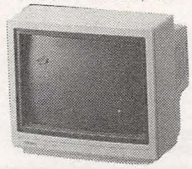


HC-95 Aコース
HC-95〔本体〕……¥198,000

定価合計¥198,000➡現金特価	
¥ 5,500×36回	㊀なし 頭なし
¥ 7,800×24回	㊀なし 頭なし
¥14,500×12回	㊀なし 頭なし

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	㊀なし 頭なし
¥11,000×24回	㊀なし 頭なし
¥20,600×12回	㊀なし 頭なし

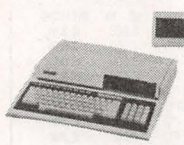


Sharp CU14A2 新品限定品
¥99,800➡¥59,800
4050文字カラーディスプレー0.39ピッチ



AV PERSONAL COMPUTER

CZ811D
(2000文字カラーRGBテレビ)
¥89,800➡¥49,000



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	㊀なし 頭なし

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	㊀なし 頭なし

新品
MZ2200・DR
(本体+データレコーダ)
¥147,800➡¥37,000

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**

ビクターMSX HC-30・32K 〈限定品〉
定価36,800円 **¥19,800**

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 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。



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	*3,520*
ウィングマン	T/B	4,800	*4,440*
ドアドアmk2	T/B	3,800	*3,520*
ポートピア連続殺人事件	T/B	3,600	*3,330*
ディグダグ	T/B	3,500	*3,240*
AX-10アウトロー	T/B	3,800	*3,520*
オホーツクに消ゆ	T/B	3,800	*3,520*
慶子ちゃんの秘密	T/B	3,800	*3,520*
トリトーン	T/B	4,800	*4,440*
ハイドライド S可	T/B	4,800	*4,440*
ザ・ブラック・オニキス	T/B	5,800	*5,370*
タイニーゼビウスmkII	T/B	3,500	*3,240*
ジャン狂	T/B	4,000	*3,700*
アメリカン・トラック	T/B	4,500	*4,170*
ちまちま	T/B	4,800	*4,440*
リザート	T/B	4,800	*4,440*
信長の野望	T/B	4,500	*4,170*
ほーりぃわっぱ(雪の魔王)	T/B	4,200	*3,890*
水道小僧	T/B	4,200	*3,890*
飛車	T/B	4,200	*3,890*
暗黒星雲	T/B	4,800	*4,440*
テラ4001	T/B	4,800	*4,440*
ホットドッグ	T/B	4,800	*4,440*
ミスターハナフダ	T/B	4,200	*3,890*
青い宇宙の冒険	T/B	4,200	*3,890*
ジャン狂 S専	3.5	6,800	*6,330*
新竹取物語	3.5	9,800	*9,070*
モールモール	3.5	5,800	*5,370*
ハイドライド	3.5	6,800	*6,330*
ハイドライド S専	3.5	6,800	*6,330*
アメリカン・トラック	3.5	6,800	*6,330*
トリトーン	3.5	6,800	*6,330*
テラ4001	3.5	6,800	*6,330*

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	T/B	4,800	*4,440*
ザクサス	T/B	3,800	*3,520*
ポートピア連続殺人事件	T/B	3,600	*3,330*
任天堂のテニス	T/B	4,000	*3,700*
ロードランナー	T/B	4,800	*4,440*
サラダの国のトマト姫	T/B	4,800	*4,440*
野球狂	T/B	4,000	*3,700*
ディーサイド	T/B	4,800	*4,440*
F-15 イーグル	T/B	4,800	*4,440*
PC-8001/II SRシリーズ			
テグザー SR	5FD	6,800	*6,330*
バックランド SR	T/B	4,800	*4,440*
バックランド SR	5FD	6,800	*6,330*
ファンタジアン SR	T/B	5,800	*5,370*
ザ・ブラック・オニキス SR	T/B	5,800	*5,370*
F-15イーグル SR	5FD	5,800	*5,370*
F-15イーグル SR	T/B	4,800	*4,440*
始皇帝 SR	5FD	6,800	*6,330*
MILKY WAY	T/B	4,800	*4,470*

PC-8801/IIシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
ハイドライド2	5FD	6,800	*6,330*
ザ・スクリーマー	5FD	7,200	*6,700*
チャンピオンプロレス(X-1可)	5FD	6,800	*6,330*
ウィザドリー	5FD	9,200	*8,640*
三国志	5FD	14,800	*13,690*
ファイナル・ロリータ	5FD	6,800	*6,330*
リグラス	5FD	6,800	*6,330*
トリトーン	5FD	6,800	*6,330*
Zーガンダム	5FD	6,800	*6,330*
キャッスル・エクセレント	5FD	6,800	*6,330*
蒼き狼と白き牝鹿	5FD	7,800	*7,260*
道化師殺人事件	5FD	7,800	*7,260*
棋太平	5FD	6,500	*6,050*
夢幻の心臓2	5FD	7,800	*7,260*
ウイル	5FD	5,800	*5,370*
始皇帝	5FD	6,800	*6,330*
デゼニランド	5FD	6,800	*6,330*
プラスティー	5FD	7,900	*7,350*
マカダム	5FD	6,800	*6,330*
信長の野望	5FD	6,800	*6,330*
ABYSS2	5FD	6,800	*6,330*
ザナドウ	5FD	7,800	*7,260*
メルヘンヴェール1	5FD	7,900	*7,350*
バックマン	5FD	5,800	*5,370*
ディグダグ	5FD	5,800	*5,370*
ホットドッグ	5FD	6,800	*6,330*
ゼビウス	5FD	6,800	*6,330*
地球戦士ライザー	5FD	6,400	*5,960*
エルドラド伝奇	5FD	7,800	*7,260*
TOKYOナンパストリート	T/B	4,800	*4,440*
TOKYOナンパストリート	5FD	6,400	*5,960*
軽井沢誘拐案内	5FD	5,800	*5,370*
ワールド・ゴルフ	T/B	4,800	*4,440*
ウィングマン	5FD	5,800	*5,370*
ウィングマン2	5FD	6,800	*6,330*
ザース	5FD	5,800	*5,370*
ドアドアmk2	5FD	5,800	*5,370*
ビーピング・スキャンダル	5FD	6,800	*6,330*
任天堂のテニス	5FD	6,800	*6,330*
ポコスカ・ウォーズ	5FD	5,800	*5,370*
ファンタジアン	5FD	6,800	*6,330*
ロードランナー	5FD	6,800	*6,330*
アステカ	5FD	7,200	*6,700*
オホーツクに消ゆ	5FD	6,800	*6,330*
ザ・ブラック・オニキス	5FD	7,800	*7,260*
ファイヤー・クリスタル	5FD	7,800	*7,260*
自己中心派	5FD	6,800	*6,330*
メーベル・マンション	5FD	6,800	*6,330*
モールモール	5FD	5,800	*5,370*
モールモール2	5FD	5,800	*5,370*
トリビアQ	5FD	6,800	*6,330*
S・F・3Dバトルシミュレーション	5FD	6,800	*6,330*
ミュージアム2	5FD	8,800	*8,190*
コナン	5FD	6,800	*6,330*
ディ・ドリーム	5FD	7,800	*7,260*
テグザー	5FD	6,800	*6,330*
EPSILON3	5FD	7,300	*6,790*
ARCHON	5FD	7,800	*7,260*
メルヘンヴェール	5FD	7,900	*7,350*
カレイジアス・ベルセウス	5FD	6,800	*6,330*
カレイジアス・ベルセウス	T/B	4,800	*4,440*
聖女伝説	5FD	6,800	*6,330*
聖女伝説	T/B	4,800	*4,440*
ZION	5FD	6,800	*6,330*
新竹取物語	5FD	9,800	*9,070*
囲碁百科	5FD	8,800	*8,190*
ロットロット	5FD	6,800	*6,330*
名探偵ホームズ	5FD	6,800	*6,330*
ピンボボールコンストラクションS	5FD	6,800	*6,330*
北斗の拳	5FD	5,800	*5,370*
パソコン占いヘルパー	5FD	8,800	*8,190*
プラネタリュウムズ・オリオン	5FD	7,800	*7,260*
慶子ちゃんの秘密	5FD	4,800	*4,440*
フェアリース・レジデンス	5FD	7,800	*7,260*
南海の標的	5FD	6,800	*6,330*
ルパン3世カリオストロの城	5FD	7,800	*7,260*
カレイアスコープ発千惑星	5FD	5,800	*5,370*
オペレーション・グレネード	5FD	6,800	*6,330*
アルファ	5FD	5,900	*5,460*
コズミック・ソルジャー	5FD	7,800	*7,260*
アメリカン・トラック	5FD	6,800	*6,330*
ヒランヤの謎	5FD	6,800	*6,330*
ギャルッぼクラブ	5FD	6,800	*6,330*
1000年王国	5FD	6,800	*6,330*
ROON	5FD	6,800	*6,330*
タイム・エンパイヤー	5FD	7,800	*7,260*
ランボー	5FD	6,800	*6,330*
リ・バース	5FD	7,800	*7,260*
シオン	5FD	6,800	*6,330*
F-15 イーグル	5FD	5,800	*5,370*
ホバー・アタック	5FD	5,800	*5,370*
冒険浪漫	5FD	7,800	*7,260*
See Na	5FD	6,800	*6,330*
アグレス	5FD	7,800	*7,260*
LAST WAR	5FD	7,500	*6,980*
WILL	5FD	5,800	*5,370*
ロスト パワー	5FD	7,800	*7,260*
エリカ	5FD	6,800	*6,330*
天使達の午後	5FD	6,800	*6,330*
麻雀狂・将棋狂	5FD	6,800	*6,330*
ワイヤード2	5FD	8,000	*7,440*
エンジェル	5FD	7,800	*7,260*
動くスーパータロット	5FD	9,800	*9,120*
マーベラス	5FD	6,800	*6,330*
フォーメーション2	5FD	6,800	*6,330*
ドロール	5FD	6,800	*6,330*
シティーファイト	5FD	6,800	*6,330*
heliocoid	5FD	6,800	*6,330*
青い宇宙の冒険	5FD	5,800	*5,400*
アルバトロス	5FD	8,800	*8,190*
スーパー春望	5FD	44,800	
スーパー春望ビジネス版	5FD	27,800	
スーパー春望クリエイティブ		34,000	

PC-8801/IISR専用

商品名	メディア	価格	割引価格
テグザー SR	5FD	6,800	*6,330*
メルヘンヴェール SR	5FD	7,900	*7,350*
マクロス・カウント・ダウン SR	5FD	6,500	*6,050*
タコタコ SR	5FD	6,800	*6,330*
北斗の拳 SR	5FD	6,800	*6,330*
ウィングマン2 SR	5FD	6,800	*6,330*
ショキング・クロスワード SR	5FD	7,800	*7,260*
ロストパワー SR	5FD	7,800	*7,260*
FINAL ZOON SR	5FD	6,800	*6,330*
地球戦士ライザー SR	5FD	6,400	*5,960*
ミスターバン SR	5FD	6,800	*6,330*
See Na SR	5FD	6,800	*6,330*
英雄ヤマトタケル SR	5FD	6,800	*6,330*
F-15イーグル SR	5FD	5,800	*5,370*
F-15イーグル MR	5FD	5,800	*5,370*
F-15イーグル FR	5FD	5,800	*5,370*
走れスカイライン SR	5FD	5,800	*5,370*
タイロンIII SR	5FD	6,800	*6,330*

FM-7/77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	T/B	4,800	*4,440*
忍者くん	5FD	6,800	*6,330*
リグラス	5FD	6,800	*6,330*
リザート	T/B	4,800	*4,440*
地球戦士ライザー	T/B	4,500	*4,170*
ワールド・ゴルフ	T/B	4,800	*4,440*
軽井沢誘拐案内	5FD	5,800	*5,370*
軽井沢誘拐案内	T/B	4,800	*4,440*
TOKYOナンパストリート	5FD	6,400	*5,960*
TOKYOナンパストリート	T/B	4,800	*4,440*
エルドラド伝奇	5FD	7,800	*7,260*
エルドラド伝奇	T/B	4,800	*4,440*
ウィングマン	5FD	5,800	*5,370*
ウィングマン	T/B	4,800	*4,440*
ザース	5FD	5,800	*5,370*
ザース	T/B	3,800	*3,520*
ドアドアmk2	T/B	4,800	*4,440*
ドラゴンスレーヤー	T/B	4,800	*4,440*
ちまちま	T/B	4,800	*4,440*
大脱走	T/B	4,200	*3,890*
コリドール	T/B	4,500	*4,170*
デゼニランド	T/B	4,800	*4,440*
ポートピア連続殺人事件	T/B	3,600	*3,330*
暗黒城	T/B	3,800	*3,520*
スーパー・プリンター	T/B	5,800	*5,370*
ニュートロン	T/B	4,800	*4,440*
ザイオン	T/B	5,800	*5,370*
カレイドスープ7万光年	T/B	7,800	*7,260*
フリッキー	T/B	4,800	*4,440*
フリッキー	5FD	6,800	*6,330*
ザナドウ	5FD	7,800	*7,260*
デイ・ドリーム	5FD	7,800	*7,260*
モールモール2	5FD	5,800	*5,370*
モールモール2	T/B	4,800	*4,440*
テグザー	5FD	6,800	*6,330*
ザ・ファイヤー・クリスタル	5FD	7,800	*7,260*
ザイダー・ユング編	5FD	7,800	*7,260*
ザイダー・ユング編	T/B	6,800	*6,330*
ミュージアム2	5FD	8,800	*8,190*
スーパーシンセ1	5FD	6,800	*6,330*
スーパーシンセ1	T/B	5,800	*5,370*
クリシエ	5FD	7,800	*7,260*
クリシエ	T/B	5,800	*5,370*
新竹取物語	5FD	8,800	*8,190*
囲碁百科	5FD	8,800	*8,190*
囲碁百科	T/B	6,800	*6,330*
モンスター	T/B	4,800	*4,440*
MILKY WAY	T/B	4,800	*4,440*
ブルーフォックス	T/B	4,800	*4,440*
頭脳4989	T/B	4,800	*4,440*
モールモール	T/B	3,800	*3,520*
ロック・ローラー	T/B	5,900	*5,460*
飛車	T/B	4,200	*3,890*
ザ・コックピット	T/B	4,800	*4,440*
コナン	T/B	4,800	*4,440*
ザイオン	5FD	6,800	*6,330*
ザイオン	T/B	4,800	*4,440*
プラネタリウム・2・オリオン	T/B	7,800	*7,260*
ゼーター	T/B	3,800	*3,520*
慶子ちゃんの秘密	5FD	4,800	*4,440*
慶子ちゃんの秘密	T/B	3,800	*3,520*
フェアリーズ・レジデンス	5FD	7,800	*7,260*
フェアリーズ・レジデンス	T/B	4,500	*4,170*
ディ・サイド	5FD	6,800	*6,330*
ディ・サイド	T/B	4,800	*4,440*
カレイドスープ7万光年	T/B	4,800	*4,440*
カレイドスープ発千惑星	T/B	4,800	*4,440*
ザイダー・ユング	5FD	7,800	*7,260*
ザイダー・ユング	T/B	6,800	*6,330*
クルーズチェイサープラスティー	5FD	7,900	*7,350*
ABYSS	5FD	5,800	*5,370*
ABYSS	T/B	4,500	*4,170*
SBYSS II 帝王の涙	5FD	6,800	*6,330*
アルファ	5FD	5,900	*5,460*
コズミック・ソルジャー	5FD	7,800	*7,260*
ハイドライド II	5FD	6,800	*6,330*
ハイドライド II	T/B	4,800	*4,440*
アメリカン・トラック	T/B	4,500	*4,170*
ヒランヤの謎	5FD	6,800	*6,330*
オペレーション・グレネード	5FD	6,800	*6,330*
蒼き狼と白き牝鹿	T/B	4,800	*4,440*
ルパン3世カリオストロの城	5FD	7,800	*7,260*
棋太平	5FD	6,500	*6,050*
棋太平	T/B	4,800	*4,440*
トリトーン	5FD	6,800	*6,330*
トリトーン	T/B	4,800	*4,440*
リグラス	T/B	4,800	*4,440*
F-15 イーグル	5FD	5,800	*5,370*
F-15 イーグル	T/B	4,800	*4,440*
走れスカイライン	5FD	5,800	*5,370*
アグレス	5FD	7,800	*7,260*
LAST WAR	5FD	7,500	*6,980*
WILL	5FD	5,800	*5,370*
天使達の午後	5FD	6,800	*6,330*
天使達の午後	T/B	4,800	*4,470*
麻雀狂・将棋狂	5FD	6,800	*6,330*
麻雀狂・将棋狂	T/B	5,800	*5,400*
ワイヤード2	5FD	8,000	*7,440*
ワイヤード2	T/B	5,000	*4,650*
動くスーパータロット	5FD	9,800	*9,120*
OX-？	5FD	5,800	*5,400*
マーベラス	5FD	6,800	*6,330*
フォーメーション2	5FD	6,800	*6,330*
フォーメーション2	T/B	4,500	*4,290*
チャンピオンシップロードランナー	5FD	6,800	*6,330*
チャンピオンシップロードランナー	T/B	4,800	*4,470*
ヒランヤの謎	5FD	6,800	*6,330*
シティーファイト	5FD	6,800	*6,330*
チャンピオン・プロレス・スペシャル	5FD	6,800	*6,330*
チャンピオン・プロレス・スペシャル	T/B	4,800	*4,470*
JU87A DSTOKA	5FD	6,800	*6,330*
JU87A DSTOKA	T/B	4,800	*4,470*
heliocoid	5FD	6,800	*6,330*
青い宇宙の冒険	5FD	5,800	*5,400*
青い宇宙の冒険	T/B	4,200	*3,910*
バックマン	3FD	5,800	*5,370*
ディグダグ	3FD	5,800	*5,370*
ゼビウス(3.5FD JOY付き)	3FD	9,300	*8,610*
忍者くん	3FD	6,800	*6,330*
地球戦士ライザー	3FD	6,400	*5,960*
ワールド・ゴルフ	3FD	5,800	*5,370*
ドアドアmk2	3FD	5,800	*5,370*
トリトーン	3FD	6,800	*6,330*
ファイナル・ロリーター	3FD	6,800	*6,330*
ザナドウ	3FD	7,800	*7,260*
デイ・ドリーム	3FD	7,800	*7,260*
モールモール2	3FD	5,800	*5,370*
テグザー	3FD	6,800	*6,330*
ホットドッグ	3FD	6,800	*6,330*
ザ・ファイヤークリスタル	3FD	7,800	*7,260*
ザイダー・ユング編	3FD	7,800	*7,260*
ミュージアム2	3FD	8,800	*8,190*
トリビアQ	3FD	6,800	*6,330*
スーパーシンセ1	3FD	6,800	*6,330*
クリシエ	3FD	7,800	*7,260*
新竹取物語	3FD	9,800	*9,070*
囲碁百科	3FD	8,800	*8,190*
エキサイトバイク	3FD	6,800	*6,330*
レリクス	3FD	7,200	*6,700*
カレイドスコープ	3FD	9,800	*9,070*
ショッキング・クロスワード	3FD	7,800	*7,260*
マーベラス	3FD	6,800	*6,330*
べんぎん君WARS	3FD	6,800	*6,330*
新ベストナイン・プロ野球	3FD	7,800	*7,260*
フィザードリィ	3FD	9,800	*9,070*
アークス・ロード	3FD	7,800	*7,260*
ハイスクール・アドベンチャー	3FD	5,600	*5,180*
RECAPTURE	3FD	5,800	*5,370*
THE KNIGHT OF	3FD	5,800	*5,370*
ABYSSs	3FD	5,800	*5,370*
ABYSS 帝王の涙	3FD	6,800	*6,330*
ロックンロール	3FD	6,900	*6,420*
大脱走	3FD	6,800	*6,330*
飛車	3FD	6,800	*6,330*
F2グランプリ	3FD	5,800	*5,370*
信長の野望	3FD	6,800	*6,330*
コリドール	3FD	6,800	*6,330*
団地妻の誘惑	3FD	6,800	*6,330*
ペナントレース	3FD	6,800	*6,330*
ダンジョン	3FD	7,200	*6,700*
ガンダム戦場記カオの夢見る	3FD	7,800	*7,260*
マイロリーター	3FD	5,800	*5,370*
NOBO	3FD	5,800	*5,370*
Mach7	3FD	5,800	*5,370*
ザ・コックピット	3FD	5,800	*5,370*
コナン	3FD	6,800	*6,330*
マイナー2049	3FD	6,800	*6,330*
エー・イー	3FD	6,800	*6,330*
バック・アタック	3FD	6,800	*6,330*
ザイオン	3FD	6,800	*6,330*
プラネタリウムズ・2・オリオン	3FD	7,800	*7,260*
ゼーター	3FD	4,800	*4,440*
慶子ちゃんの秘密	3FD	4,800	*4,440*
フェアリーズ・レジデンス	3FD	7,800	*7,260*
カレイドスープ7万光年	3FD	6,200	*5,770*
カレイドスープ発千惑星	3FD	5,800	*5,370*
ザイダー・ユング	3FD	7,800	*7,260*
アルファ	3FD	5,900	*5,460*
トップ・マネージメント	3FD	16,800	*15,550*
リグラス	3FD	6,800	*6,330*
麻雀狂・将棋狂	3FD	6,800	*6,330*
ワイヤード2	3FD	8,000	*7,440*
動くスーパータロット	3FD	9,800	*9,120*
OX-？	3FD	5,800	*5,400*
マーベラス	3FD	6,800	*6,330*
マーベラス AV専	3FD	6,800	*6,330*
フォーメーション2	3FD	6,800	*6,330*
ヒランヤの謎	3FD	4,800	*6,330*
課外授業編	3FD	4,000	*3,720*

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	*4,440*
信長の野望	QD	5,800	*5,370*
ロードランナー	QD	5,200	*4,810*
エキサイト4人麻雀	QD	4,800	*4,440*
バックマン	QD	4,300	*3,980*
マッピー	QD	4,300	*3,980*
ギャラガ	QD	4,500	*4,170*
ラリーX	QD	4,300	*3,980*
ドルアーガの塔	QD	4,800	*4,440*
惑星メフィウス	QD	4,800	*4,440*
サンダーフォース	QD	4,800	*4,440*
デゼニランド	QD	5,000	*4,630*
野球狂	QD	5,800	*5,370*
MILKY WAY	QD	4,800	*4,440*
任天堂のテニス	QD	5,800	*5,370*
ポイポス	QD	4,600	*4,260*
サラダの国のトマト姫	QD	5,800	*5,370*
フラッピー	QD	4,800	*4,440*
ジャン狂	QD	4,800	*4,440*
ディグダグ	QD	4,300	*3,980*
バルーンファイト	QD	5,800	*5,370*
3Dゴルフシミュレーション	QD	4,000	*3,700*
ザ・コックピット	QD	5,800	*5,370*
ゼクサス光速2000光年	QD	4,800	*4,440*
チャンピオンシップロードランナー	QD	5,000	*4,630*
ナイザー	QD	4,800	*4,440*
F-15 イーグル	QD	5,800	*5,370*

SOFT ARDEN

X-1シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
ギャラガ	T/B	3,800	3,520
ゼビウス(JOY)	T/B	5,900	5,460
ザナドウ	T/B	6,800	6,330
マクロス・カウント・ダウン	T/B	4,500	4,170
忍者くん	T/B	4,500	4,170
舞臓魔	T/B	4,200	3,890
バルーン・ファイト	T/B	4,000	3,700
アズテック	T/B	4,800	4,440
オービット3	T/B	4,800	4,440
テグザー	T/B	5,800	5,370
棋太平	T/B	4,500	4,170
ファンタジアン	T/B	5,800	5,370
マカダム	T/B	4,800	4,440
暗黒城	T/B	3,800	3,520
ウィングマン	T/B	4,800	4,440
TOKYOナンパストリート	T/B	4,800	4,470
軽井沢誘拐案内	T/B	4,800	4,440
ブレインブレイカー	T/B	3,800	3,520
ハイドライド2	T/B	4,800	4,440
リザート	T/B	4,800	4,440
エキサイト・バイク	T/B	4,000	3,700
始皇帝	T/B	4,500	4,170
アメリカン・トラック	T/B	4,500	4,170
トリトーン	T/B	4,800	4,440
団地妻の誘惑	T/B	4,800	4,440
信長の野望	T/B	4,500	4,170
フリッキー	T/B	4,800	4,440
チャンピオン・プロレス	T/B	4,800	4,440
Z-ガンダム	T/B	4,800	4,440
ザイオン	T/B	5,800	5,370
ホットドッグ	T/B	4,800	4,440
ザ・ファイヤー・クリスタル	T/B	4,800	4,440
カレイジアス・ペルセウス	T/B	4,800	4,440
ZION	T/B	5,800	5,370
メーベル・マンション	T/B	3,200	2,960
名探偵ホームズ	T/B	3,200	2,960
コナン	T/B	4,800	4,440
アズテック	T/B	4,800	4,440
ディ・サイド	T/B	4,800	4,440
カイドスコープ7万光年	T/B	4,800	4,440
カイドスコープ発汗惑星	T/B	4,800	4,440
リザート	T/B	4,800	4,440
ウォーリー	T/B	4,800	4,440
蒼き狼と白き牝鹿	T/B	4,800	4,440
ミスターバンプ	T/B	4,800	4,440
テグザー	T/B	5,800	5,370
ランボー	T/B	5,800	5,370
アウトロイド	T/B	4,800	4,440
リグレス	T/B	4,800	4,440
F-15 イーグル	T/B	4,800	4,440
ミスター・バンプ	T/B	4,800	4,470
フェアリーズ・レジテンス	T/B	4,800	4,470
エリカ	T/B	4,800	4,470
天使達の午後	T/B	4,800	4,470
麻雀狂・将棋狂	T/B	5,800	5,400
フォーメーション2	T/B	4,500	4,190
チャンピオンシップロードランナー	T/B	4,800	4,470
青い宇宙の冒険	T/B	4,200	3,910
課外授業編	T/B	3,000	2,790
バックマン	5FD	5,800	5,370
ディグダグ	5FD	5,800	5,370
マッピー	5FD	5,800	5,370
ギャラガ	5FD	5,800	5,370
ゼビウス(JOY)	5FD	7,500	6,980
ザナドウ	5FD	7,500	6,980
舞臓魔	5FD	7,500	6,980
一発野郎	5FD	6,200	5,770
マクロス・カウント・ダウン	5FD	6,500	6,050
ホットドッグ	5FD	6,800	6,330
忍者くん	5FD	6,500	6,050
リグラス	5FD	6,800	6,330
テグザー	5FD	6,800	6,330
棋太平	5FD	6,500	6,050
TOKYOナンパストリート	5FD	6,400	5,960
軽井沢誘拐案内	5FD	5,800	5,370
ブレインブレイカー	5FD	5,600	5,180
エキサイト・バイク	5FD	6,800	6,330
ハイドライドII	5FD	6,800	6,330
夢幻の心臓II	5FD	7,800	7,260
リザート	5FD	6,800	6,330
始皇帝	5FD	6,800	6,330
WILL T専	5FD	5,800	5,370
メルヘンヴェール1	5FD	7,900	7,350
アメリカン・トラック	5FD	6,800	6,330
トリトーン	5FD	6,800	6,330
団地妻の誘惑	5FD	6,800	6,330
ぱってんタヌキの大冒険	5FD	6,900	6,420
新竹取物語	5FD	9,800	9,070
モールモール	5FD	5,800	5,370
デゼニーワールド	5FD	6,800	6,330
チャンピオン・プロレス	5FD	6,800	6,330
シオン	5FD	6,800	6,330
ベカサス	5FD	6,800	6,330
ザ・ファイヤー・クリスタル	5FD	5,800	5,370
ZION	5FD	6,800	6,330
ロットロット	5FD	6,800	6,330
コナン	5FD	6,800	6,330
メーベル・マンション	5FD	6,800	6,330
アズテック	5FD	6,800	6,330
ワールド・ゴルフ	5FD	5,800	5,370
ウルトラ物語	5FD	6,000	5,550
テニス・フリーク	5FD	6,000	5,550
タッチ・ダウン	5FD	6,000	5,550
ディサイド7万光年	5FD	6,200	5,770
カレイドスコープ発汗惑星	5FD	5,800	5,370
オペレーション・グレネード	5FD	6,800	6,330
聖女伝説	5FD	6,800	6,330
クルーズチェイサープラスティー	5FD	7,900	7,350
アルファ	5FD	5,900	5,460
マカダム	5FD	6,800	6,330
ファンタジアン	5FD	7,300	6,790
コズミック・ソルジャー	5FD	7,800	7,260
ウォーリー	5FD	6,800	6,330
ミスター・バンプ	5FD	6,800	6,330
ランボー	5FD	6,800	6,330
アウトロイド	5FD	5,800	5,370
リグラス	5FD	6,800	6,330
F-15 イーグル	5FD	5,800	5,370
アグレス	5FD	7,800	7,260
LAST WAR	5FD	7,500	6,980
フェアリーズ・レジテンス	5FD	7,800	7,260
麻雀狂・将棋狂	5FD	6,800	6,330
フォーメーション2	5FD	6,800	6,330
チャンピオンシップロードランナー	5FD	6,800	6,330

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	4,170
マッピー	ROM	4,500	4,170
ギャラクシアン	ROM	4,500	4,170
ワープ&ワープ	ROM	4,500	4,170
キング&バルーン	ROM	4,500	4,170
ラリーX	ROM	4,500	4,170
ディグダグ	ROM	4,500	4,170
エクセリオン	ROM	4,500	4,170
ギャラガ	ROM	4,500	4,170
タンクバタリアン	ROM	4,500	4,170
ポスコニアン	ROM	4,500	4,170
ミニゴルフ	ROM	4,500	4,170
ハイドライド	ROM	5,800	5,370
ロードランナー2	ROM	5,800	5,370
ブラックオニキス	ROM	6,800	6,330
ぺんぎんくんウォーズ	ROM	5,800	5,370
ウォーロイド	ROM	5,800	5,370
ハイパーラリー	ROM	4,800	4,440
F16ファイティング・ファルコン	ROM	5,800	5,370
イーガー皇帝の逆襲	ROM	4,800	4,440
コナミのサッカー	ROM	4,800	4,440
グーニーズ	ROM	4,800	4,440
MSXワープロナポEC700	ROM	34,800	32,190
ちまちま	ROM	5,600	5,180
プロフェッショナル・麻雀	ROM	6,800	6,330
忍者くん	ROM	5,700	5,280
マクロス・カウント・ダウン	ROM	5,800	5,370
オウムのピピの大冒険	ROM	4,800	4,440
ナイト・ロアー	ROM	5,700	5,280
ゴジラくん	ROM	4,800	4,440
ランボー	ROM	5,800	5,370
ホールインワンプロフェショナル	ROM	5,800	5,370
アメリカン・トラック	ROM	5,800	5,370
オイルズ・ウェル	ROM	5,900	5,460
クルセーダー	ROM	4,900	4,540
ブルー・スリー	ROM	5,900	5,460
王家の谷	ROM	4,800	4,440
ヴォルガード	ROM	5,800	5,370
コナミのテニス	ROM	4,800	4,440
コナミのサッカー	ROM	4,800	4,440
スカイジャガー	ROM	4,800	4,440
ザイダー・ベカス編	ROM	5,800	5,370
カレイジアス・ペルセウス	ROM	5,800	5,370
テグザー	ROM	5,800	5,370
ハイスト	ROM	5,900	5,460
チャンピオンベルダーダッシュ	ROM	5,900	5,460
ダムバスター	ROM	4,900	4,540
グロックス・リベンジ	ROM	4,900	4,540
クロスプレイム	ROM	4,900	4,540
らぶてっく	ROM	4,900	4,540
フラッピー・リミテッド	ROM	4,900	4,540
ゼクサス・リミテッド	ROM	5,800	5,370
魔城伝説	ROM	4,800	4,440
ツインビー	ROM	4,800	4,440
ザ・ナック	ROM	4,900	4,540
ハングオン	ROM	4,900	4,540
バンク・パニック	ROM	4,900	4,540
フォーメーション2	ROM	5,700	5,280
ナイトシェード	ROM	5,700	5,280
飛車	ROM	5,200	4,810
アラモ	ROM	5,800	5,400
大脱走	ROM	5,800	5,370
ドラゴンスレーヤー	ROM	5,200	4,810
アタック4	ROM	5,500	5,090
キングスナイト	ROM	4,900	4,560
ピピ	ROM	4,800	4,470
ナイト・ロアー	ROM	5,700	6,230
フリッキー	ROM	4,400	4,100
ハイドライド	T/B	4,800	4,440
蒼き狼と白き牝鹿	T/B	4,800	4,440
青い宇宙の冒険	T/B	4,200	3,890
カレイジアス・ペルセウス	T/B	4,800	4,440
惑星メフィウス	T/B	4,800	4,440
信長の野望	T/B	4,800	4,440
団地妻の誘惑	T/B	4,800	4,440
ポートピア連続殺人事件	T/B	3,800	3,520
ファランクス	T/B	3,800	3,520
ザース	T/B	4,800	4,440
ウィングマン	T/B	4,800	4,440
オホーツクに消ゆ	T/B	3,800	3,520
リザート	T/B	4,800	4,440
ウォーリー	T/B	3,800	3,520
はーりぃふぉっず(雪の魔王)	T/B	4,200	3,890
ジャンプ・ジェット	T/B	4,800	4,440
フライトバース737	T/B	4,500	4,170
トリトーン	T/B	4,800	4,440
麻雀狂と将棋狂	T/B	5,800	5,370
モールモール2	T/B	4,800	4,440
レリクス	T/B	5,800	5,370
モールモール	T/B	3,800	3,520
スーパーシンセ	T/B	5,800	5,370
ロットロット	T/B	4,800	4,440
ザ・競馬	T/B	4,000	3,700
カロリーBOOK	T/B	4,000	3,700
クロスプレイム	T/B	4,900	4,540
アウトロイド	T/B	4,800	4,440
エミリア	T/B	3,800	3,540
フオボス	T/B	3,800	3,540
フォーメーション2	T/B	4,500	4,190
BEE CARD専用カードリッジ		980	950
野球狂	カード	4,800	4,440
スターフォース	カード	4,800	4,440
ブーヤン	カード	4,800	4,440
ジェット・セット・ウィリー	カード	4,800	4,440

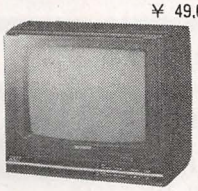
MSXの必需品			
16K拡張カートリッヂ(新品)		7,800	6,200
(16Kパソコンを32Kにします)			
サンヨーデータレコーダー			
PHC-DR (新品)		12,800	8,500
PHC-DRII(新品)		12,800	9,800
NECデータレコーダー			
PC-DR312(新品)		13,800	9,980
PC-DR321(新品)		19,800	14,800

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	4,440
棋太平	T/B	4,500	4,170
チャンピオン・プロレス	T/B	4,800	4,440
フリッキー	T/B	4,800	4,440
はーりぃふぉっず	3FD	7,800	7,260
英雄伝説サーガー	3FD	9,800	9,070
マカダム	3FD	6,800	6,330
テグザー	3FD	6,800	6,330
メルヘン・ヴェール	3FD	6,800	6,330
ABYSS II帝王の涙	3FD	6,800	6,330
リザート	3FD	6,800	6,330
道化師殺人事件	3FD	8,800	8,190
コズミック・ソルジャー	3FD	8,800	8,190
棋太平	3FD	7,000	6,510
トリトーン	3FD	6,800	6,330
ペンギンくん	3FD	6,800	6,330
ゼビウス(JOY付き)	3FD	8,800	8,190
ギャラガ	3FD	6,500	6,050
バックマン	3FD	6,500	6,050
ドルアーガの塔	3FD	6,800	6,330
マッピー	3FD	6,500	6,050
ウィザドリー	3FD	9,800	9,070
メルヘンヴェール1	3FD	7,900	7,350
夢幻の心臓2	3FD	8,800	8,190
ブラックオニキス	3FD	7,800	7,260
蒼き狼と白き牝鹿	3FD	8,800	8,190
信長の野望	3FD	7,800	7,260
ロードランナー	3FD	6,800	6,330
カレイドスコープ7万光年	3FD	9,800	9,070
プロフェショナル・麻雀	3FD	6,800	6,330
キング・フラッピー	3FD	6,800	6,330
バックトゥザ・フューチャー	3FD	6,800	6,330
地獄の練習問題	3FD	6,800	6,330
F2グランプリ	3FD	6,800	6,330
オービットIII	3FD	6,900	6,420
エキサイト・バイク	3FD	6,800	6,330
バルーンファイト	3FD	6,800	6,330
NOBO	3FD	6,800	6,330
DENGER BOX	3FD	5,800	5,370
F-15 イーグル	3FD	6,800	6,330
F-15 イーグル	5FD	5,800	5,370
F-15 イーグル	T/B	4,800	4,440
リグラス	3FD	6,800	6,330
マーベラス	3FD	6,800	6,330
MILKY WAY	T/B	4,800	4,440

アスキージョイスティック		¥ 8,800	7,920
(MSX、X-1、FM-77用)			
和知スペシャルジョイスティック		¥ 4,500	3,800
—フロッピーブランクディスク—			
メモレックス5"2D	10枚入	¥ 8,500	3,800
メモレックス5"2DD	10枚入	¥10,000	
データライフ5"2D	10枚入	¥ 8,500	5,800
データライフ5"2DD	10枚入	¥10,000	
フジ 5"2DH	10枚入	¥16,000	9,600

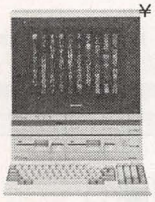
X-1F〔CZ811ディスプレー〕新品 ¥ 49,000



X-1F/20〔CZ812本体〕〔新品 ¥ 78,000



X-1TurboII〔ディスプレー〕新品 ¥ 82,000



パソコンライト



¥16,800 → ¥16,000

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

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。

今月の特選組み合せ

PC-8801MKⅡFR M-30
アナログ4050文字0.39ピッチ
プラザーM-1024P(プリンターケーブル)
TMD 顧客管理漢字版 88用
ディスケット，用紙 サービス

定価合計 ¥417,800

大特価 ¥310,000



NEC PC-9801VM2

PC-9801VM2	¥415,000
アナログ4050文字0.39ピッチ	¥ 83,500
定価合計	¥498,500

大特価 ¥382,000

富士通 FM-77AV2

FM-77AV2	¥158,000
FMTV-151	¥ 89,800
定価合計	¥247,800

大特価 お問い合せ下さい

SHARP X1F Model 10

CZ-811C	¥ 89,800
CZ-811D	¥ 89,800
定価合計	¥179,600

大特価 ¥118,000

NEC PC-8801mkⅡMR

PC-8801MKⅡMR	¥238,000
アナログ4050文字0.39ピッチ	¥ 83,500
定価合計	¥321,500

大特価 ¥244,000

SHARP X1turbo 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 Model 20

CZ-812C	¥139,800
CZ-811D	¥ 89,800
定価合計	¥229,600

大特価 ¥150,000

NEC PC-8801mkⅡFR

PC8801MKⅡFR M-30	¥178,000
アナログ4050文字0.39ピッチ	¥ 83,500
定価合計	¥261,500

大特価 ¥198,000

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

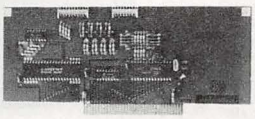
富士通 FM-77AV2

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

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(8255C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

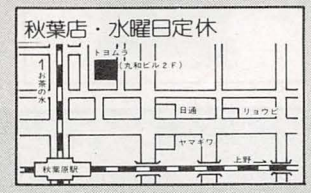


★大切なデータを無駄にしないデータベース設計
★高速で多機能なデータ検索能力
★項目間計算・更新機能をサポート
★データの有効利用を促進する転送機能
★データ形式は30項目全て変更自由
★画面上で確認しながら出力形式設定

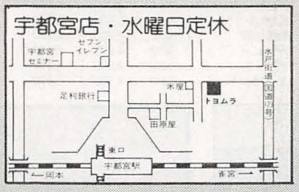
トヨムラ 各店案内図

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。

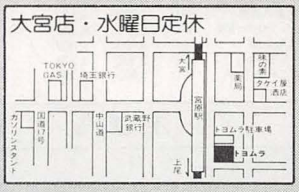
秋葉店・水曜日定休



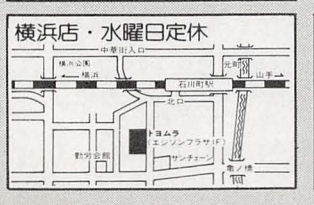
宇都宮店・水曜日定休



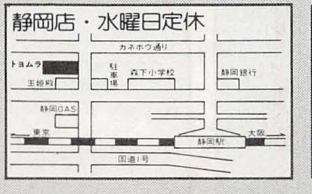
大宮店・水曜日定休



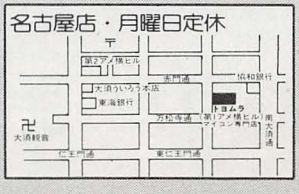
横浜店・水曜日定休



静岡店・水曜日定休

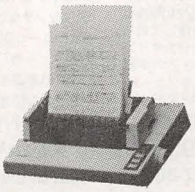
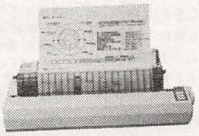
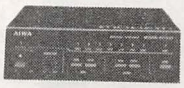


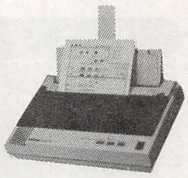
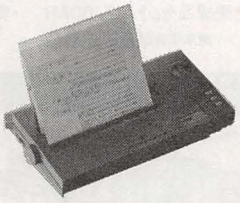
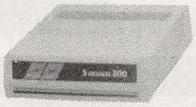
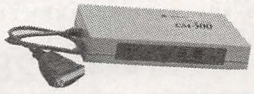
名古屋店・月曜日定休



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。



プリンタ(ケーブル,用紙付です)

EPSON VP-80K ¥147,000
PC対応ROMII ¥ 13,000
定価合計 ¥160,000 大特価販売中

SEIKOSHA SL-80MK 定価¥118,000
大特価販売中

brother M-1024P/F 定価¥128,000
大特価 ¥94,800

富士通 FM PR-201 定価¥79,800
大特価 ¥64,800

SHARP MZ-1P17 定価¥79,800
大特価 ¥63,800

EPSON SP-80＋ROMカートリッジ 定価¥62,800
大特価 ¥49,800

star TR-24/f 定価¥68,800
大特価 ¥52,200

パソコン通信モデム

アイワ PV-2123 定価¥29,800
300ボー全二重/1200ボー半二重,簡易NCU内蔵
大特価販売中

サンワ S Modem-300定価¥29,800
300ボー全二重,NCU内蔵,オートダイヤル機能
大特価販売中

センチュリー CM-300 定価¥24,800
300ボー全二重,簡易NCU内蔵
大特価 ¥19,800

ワープロ

東芝 RUPO JW-R50FII 定価¥128,000
ディスケット,用紙サービス中!

富士通 OASYS Lite K 定価¥79,800
用紙サービス

SHARP ミニ書院 WD-210 定価¥74,800
用紙サービス

大特価販売中!

EPSON WORD BANK J 定価¥138,000
ディスケット,用紙サービス中!

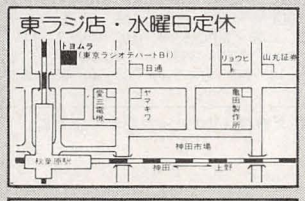
カシオ HW-700 定価¥69,800
用紙サービス

通信販売

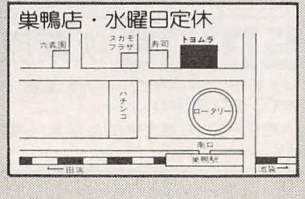
トヨムラ各店において,広告の商品が通信販売で購入できます。(広告の商品以外も取り扱っております。)ご注文は下記のトヨムラ各店へどうぞ。注文商品名・お名前・ご住所・電話番号を忘れずに明記して,現金書留でお願い致します。

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 第1アメ横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

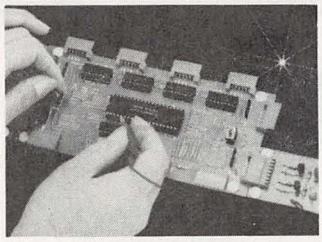
ニーズに合わせて選べる
ワイドなコース

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
ページングマガジン
掲載の他に多くな機器が豊富に揃って居りますのでカタログをご請求下さい。
7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

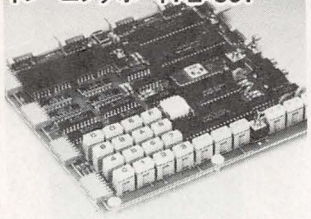
マイコンの実践的応用に最適

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

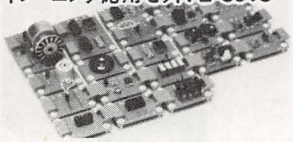
トレーニングボード

トレーニングボードPZ-80T



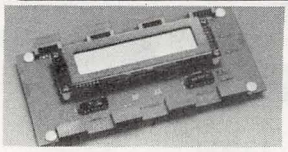
標準価格¥49,000(電源付)

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

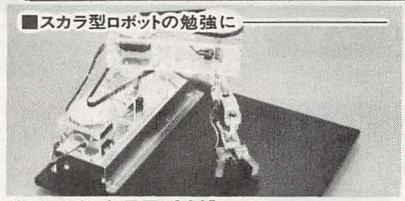
マイコン教育モジュールと組合せ、音声合成・音階発生LSIの駆動方法を習得する学習教材です。
標準価格¥14,000

・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

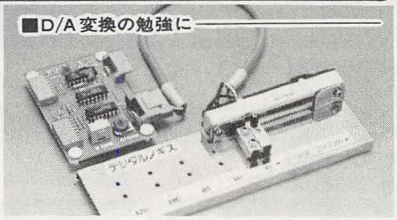


演奏ロボット

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		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。〈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

FM77AV2

FM-7, FM-77のソフトを継承



FM-77AV-2+FMTV-151+3.5″ディスケット
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

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 ポータブルカプラ C343A

NICD電池内蔵、AC電源のない屋外でも使用。通信速度300ビット。



特価 ¥39,800

CM-300 (モデム)



標準価格¥24,800
特価 ¥19,800
(RS-232Cケーブル/ADアダプタ/電話ケーブル)付
・通信方法…全二重 ・ボーレート…300ボー
・NCU…内蔵 ・インターフェース…RS-232C

XYプロッター

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、XY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)

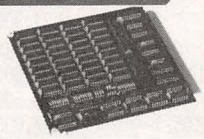
未来派ハイテク・プロッタ

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

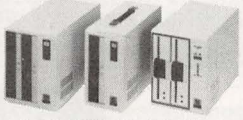
PC-9801Vシリーズ対応



■I/Oデータ機器■
新発売

・256KB増設RAMボード
PIO-9034C-2 ……¥18,000
・384KB増設RAMボード
PIO-9034C-3 ……¥24,000
・512K増設RAMボード
PIO-9134C ……¥26,000
・1MB増設RAMボード
PIO-9234-1MC ……¥45,000
・2MB増設RAMボード
PIO-9234-2MC ……¥72,000

8インチ標準フロッピー PFD-8シリーズ



PFD-8E PFD-8ES PFD-8N

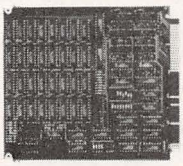
PFD-8E 標準価格 ¥208,000
PFD-8ES 標準価格 ¥148,000
PFD-8N 標準価格 ¥232,000

PC-BOX16 拡張I/Oユニット



標準価格 ¥99,000

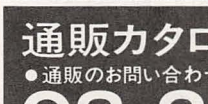
IOデータ機器拡張ボードシリーズ PC98用



●1MB外部RAMボード
PIO-9534……¥88,000
●超高速デジタル入力ボード
PIO-9634……¥340,000
●PC-98XA専用1MB増設RAMボード
PIO-9X34-1M……¥84,000
●オートスタートROMボード
PIO-9026……¥30,000
●CMOS-RAMボード
PIO-9040……¥79,000
●絶縁型デジタルI/Oボード
PIO-9020……¥56,000
●デジタルI/Oボード
PIO-9022A……¥25,000
●DMAデジタルI/Oボード
PIO-9122……¥38,000
●スーパーDMAデジタルI/Oボード
PIO-9322……¥128,000
●接点入力ボード
PIO-9041……¥52,000
●接点出力ボード
PIO-9042……¥48,000
●イメージスキャナインタフェースボード
PIO-9052……¥15,000
●RS-232Cボード
PIO-9032……¥39,000
●データ圧縮・復元ボード
PIO-9210……¥58,000
●3×3マスク処理ボード(細線化ボード)
PIO-9211……¥74,000
●D/Aコンバータボード
PIO-9035……¥119,000
●高速A/Dコンバータボード
PIO-9045……¥139,000
●8インチフロッピィ高速インタフェースボード
PIO-9100A……¥27,000
●汎用フリーボード
PIO-9023……¥5,500
●エクステンションボード
PIO-9024……¥6,000

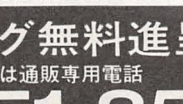
コスモスオリジナル製品

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 ビーックカタログ 7月号

手軽に
選べるシステム・アップの特価製品

モデル40(本体/5インチFD2台付) turbo ＋高精細度カラーモニター ¥149,000

モデル40(本体/5インチFD2台付) turbo を下取り分＋¥98,000で。

7月に購入予定のお客様へビッグニュース!! 61年6月末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→¥ 79,000
- ●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

特価で選べる各種ディスプレイ&TV



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→¥10,000
- ●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-81EB(X1用拡張I/Oボックス)…¥29,800→¥23,800
- ●CZ-8BK2(漢字ROM)……¥19,800→¥16,800
- ●CZ-8BK3(第2水準ROM+ソフト)…¥25,800→¥21,900
- ●CZ-8BK4(第2水準ROM)……¥6,800→¥5,800
- ●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→ ¥64,800
- ●通信ソフトMZ-1500用(5Z013)……¥6,500
- ●通信ソフトMZ-2000/2200用(5Z052)……¥7,000
- ●RS-232Cカード MZ1E29(ケーブル付)……¥15,200

※正価は発売時のメーカー標準価格です。

周辺機器の新製品!

- ◉熱転写カラープリンタ(CZ-8PC1)
- ◉ドットプリンタ(CZ-8PD3)
- ◉ステレオFM音源ボード(CZ-8BS1)
- ◉モデムユニット(CZ-8TM1)
- ◉システムスタンド

新発売!

- ◉X1Gモデル10(CZ-820)……㊟¥69,800→?
- ◉X1Gモデル30(CZ-822)……㊟¥119,800→?

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

THIRDWAVE CORPORATION

JADMA 社団法人 日本通信販売協会会員

秋葉原パソコン・ソフト・周辺機器専門店

本体・周辺機器・ソフト・何でも買い取ります。

6月20日～ショールームにて

中古ゲームソフト大特価市

●パソコン ●MSX ●ファミコン

在庫10,000本売りつくし!!

全ソフト5割～9割引き



★ゲームソフト買い取ります! 詳しくは、お電話でお問い合わせ下さい。
(注)下取、買取は本社へお越し下さい。

〈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、商品をお送り致します。

お得な下取交換例

購入機種PC-8801MKII FR/30(新品)

下取機種	追加金額
FM-7	+ 107,000
PC-8001MKII	+￥115,000
PC-8801	+￥115,000
PC-8801MKII/30	+￥ 43,000

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)	+￥ 91,000

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。

人とコンピューターの間に

(株)サードウェーブ

ショールーム：〒101 東京都千代田区外神田4-4-2山田ビル7F
TEL.03(257)0490㈹ 営業時間/AM10:30～PM7:00(木曜定休)
本　社：〒101 東京都千代田区神田佐久間町1-21鳥山ビル
TEL.03(257)0460㈹ 営業時間/AM10:30～PM7:00(年中無休)
振込先／三和銀行 新橋支店 当座323371

ファミコン パソコン 中古ハード・ソフト専門店

●全国どこでも電話でOK ●代金到着時払い ●全品整備済

大特価中古品コーナー

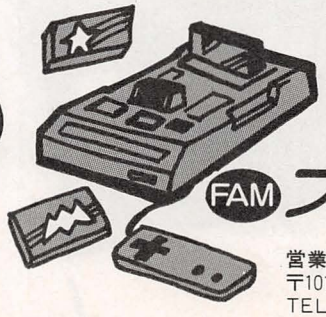
★本体		販売価格
NEC	PC-6601	￥ 39,000
NEC	PC-8001MKII	￥ 28,000
NEC	PC-8801	￥ 42,000
NEC	PC-8801MKII/30	￥ 99,000
NEC	PC-8801MKII SR/20	￥138,000
NEC	PC-8801MKII SR/30	￥158,000
NEC	PC-8801MKII FR/30	￥128,000
NEC	PC-8801MKII MR	￥158,000
富士通	FM-7	￥ 32,000
富士通	FM-NEW7	￥ 38,000
富士通	FM-77D2	￥ 79,000
富士通	FM-77L4	￥ 98,000
富士通	FM-11BS	￥125,000
シャープ	CZ-800C	￥ 39,000
シャープ	CZ-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(IT02付)	￥ 35,000
シャープ	MZ-2521	￥118,000
★モニター		
NEC	PC-KD852	￥ 59,000
NEC	PC-KD551	￥ 55,000
富士通	MB-27343	￥ 25,000
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-PR101	￥105,000
NEC	PC-PR101T	￥ 69,000
富士通	MB-27407	￥ 38,000
エプソン	MP-80K	￥ 24,000
セイコー	GP-500M	￥ 18,000
★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

★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。

ファミコン 本体 高く ソフト 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

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



②ZERO-ONE

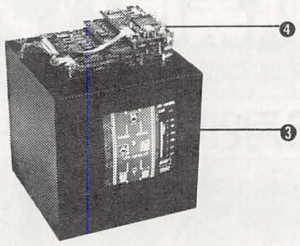
SJS-BOXのニュータイプ新発売

MSX用ではスタート/セレクトボタンはハイパーショットに対応します。
現在市販されている総てのジョイスティックより安定性、操作性、重量感、デザイン等において優れています。
＊デジタル時計付＊3トリガーボタン＊超大型サイズ
＊サイズ…16.5cm×26cm(操作パネル面)

SJS-BOX	ZERO-ONE
MSX全機種、XI、セガ用(9ピンコネクター)	
¥ 7,300	¥ 9,200
TVG-Pタイプ、配線オープン用	
¥ 6,900	¥ 8,800

①登録会員募集中！

㋐お手持ちのPCBを少しでも高く売りたい方
㋑お好きなPCBを少しでも安く買いたい方
上記の方々のためにアクセスが便ぎをはかります。
※詳細は資料を請求してください。



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

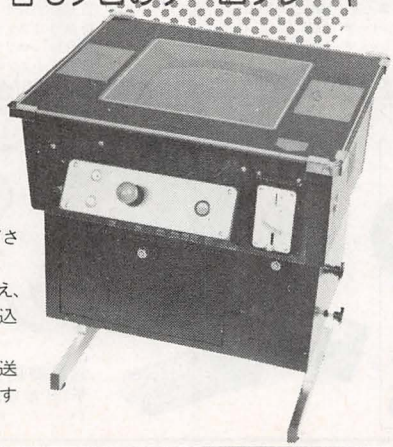
アクセス BM7係

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!!



完全アフターサービス付

★基板在庫1,000枚
★全品純正品
★専用ハーネス、遊び方カード付き。
★品質保障付（3ヶ月）
★各種部品取扱います。

14インチテーブル/20,000円

(モニター回転できるので、タテ画面、ヨコ画面両方に対応できます。1レバー2ボタン付)

●電源を入れるだけですぐ使えます。

任天堂

ファミリーコンピューター買取ります。

●ファミコン売りたい方、すぐお電話下さい。現金でお支払いいたします。
●資料請求は、60円切手1枚同封のうえ、住所、電話番号を明記して、お申し込み下さい。
●注文は現金書留で、送料を加えてお送り下さい。尚送料は地方により異りますので、電話で確認して下さい。

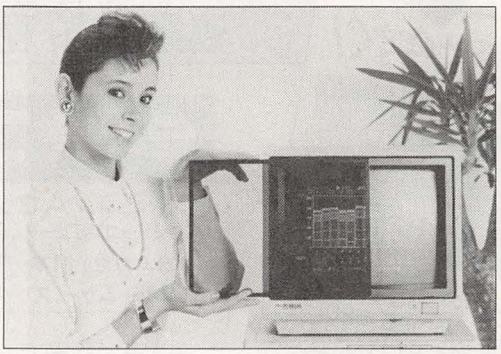
Green House

お問合せは　〒420 静岡市東千代田1-7-8

0542(63)6720

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。

MSX BASICコンパイラ for MSX 整数型

MSX 2対応 *君のプログラム、スピードアップ*

ROM

MSXマークはアスキーの商標です。

MSX BASICで、プログラムを組むと機械語に自動翻訳、実行スピードはBASIC10倍から最高の200倍の速さ

- BASICコンパイラはMSX BASIC(整数型命令)を、そのまま使うことができます。
- メモリ上でソースプログラムの編集やデバッグ、及び機械語の実行ができるため、開発スピードが上がります。
- 特殊命令の追加により、機械語とのリンクが容易です。又、キャラクター設定も自由自在にできます。
- BASICコンパイラはCALL文で呼び出す形ですので、いちいちROMカートリッジを取りはずす必要がありません。
- 32Kシステムで約15KのBASICプログラムがコンパイルできます。
- 高級バインダーとじ、マニュアル50ページ。総ページ数140ページ。
- プログラムライブラリィーが45本もついていますので 初心者にも安心して使っていただけます。

必要システム
MSX本体(16K RAM以上)
モニター/データレコーダー



プログラム ライブラリィー		他33本
COSMO WARS	スロットマシン	素因数分解
Q×1	DARTS	eの計算
カーレース	3-D PLOT	TELOP
ピンボール	SORT	MARKS

全国有名マイコンショップでお求め下さい。

■通信販売も御利用下さい。
■送料は全国サービスです。
★プログラマー・シナリオライター、アルバイト募集中！

BASICコンパイラ for MSX ROMカートリッジ
¥15,000

ハート電子産業株式会社
コスモス横浜
〒221 横浜市神奈川区東神奈川2-40-9 クインビル7F ☎045(461)6071代

日本一

お申し込みは今すぐ、お電話か下記の申込書で！

ノバ 情報機器株式会社

NOVA 情報機器㈱

通販革命！話題の新製品を日本一のプライスで！

電話は今すぐ！



東京本社 ☎03-591-8761
大阪 ☎ 06-365-5202
福岡 ☎092-471-7474

コンピュータミュージック

MPU-PC98 定価 ¥38,000
RCP-PC98 定価 ¥38,000
他各種インターフェイス、ソフト在庫有！
MIDIキーボードお持ちの方、コンピュータ本体とあわせてお気軽にご相談ください。

任天堂 ファミリーコンピュータ

ファミコンAセット
ファミリーコンピュータ‥¥14,800
ゲームカセット1本…¥ 4,900
TVゲームケース…¥ 500
¥20,200

限定100セット 即納
特価18,000円

ファミコンB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
謎の村雨城‥‥‥‥¥ 2,600
TVゲームケース…¥ 500
¥32,900

限定50セット 即納
特価30,000円



PC-9801UV2
新登場 !!
発売記念特別セット 注番C-1
NEC PC9801UV2‥‥‥¥318,000
SHARP CU-14A2(4050文字 アナログデジタルRGB)‥‥‥¥99,800
定価合計 ¥417,800
発売記念 秘 特価

クレジット	回数	頭金	初回	2回目以後
	24	0	15,560	15,500円×23
	36	0	13,140	10,800円×35
	48	0	9,200	8,600円×47

PC-8801mkIIFR/30
2000文字ディスプレイセット
NEC PC8801mkIIFR 30‥‥¥178,000
サンヨー CMT145F‥‥‥¥ 64,800
アナログRGBケーブル…¥ 6,800
合計価格‥‥‥‥‥‥‥‥ ¥249,600
新品特価
179,000円

クレジット	回数	1回目	2回目以後
	24	9,330	8,700
	36	6,670	6,100

PC-8801mkIIFR/30
4050文字ディスプレイセット
NEC PC8801mkIIFR 30‥‥¥178,000
シャープ CU14AG1‥‥‥‥¥ 89,800
合計価格‥‥‥‥‥‥‥‥ ¥267,800
新品特価
193,000円

クレジット	回数	1回目	2回目以後
	36	9,890	6,500
	48	6,500	5,200

FM77AV2/TV151
富士通 FM77AV2‥‥‥‥‥¥158,000
FMTV151‥‥‥‥‥¥ 89,000
合計価格‥‥‥‥‥‥‥‥ ¥247,000
新品特価
185,000円

クレジット	回数	1回目	2回目以後
	24	9,450	9,000
	36	7,050	6,300

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 FM77AV2
新品機種 FM77AV2‥‥‥‥¥158,000
下取機 FMnew7
注文No B-5
下取差額わずか 93,000円
FM-7(下取機)の場合 差額 96,000円

NEC PC-8801mkIIFR
新品機種 PC-8801mkIIFR/30…¥178,000
下取機 PC-8801mkII/30
注文No B-6
下取差額わずか 59,800円
PC-8801mkII/20(下取機)の場合 差額 78,000円

富士通 FM77AV
新品機種 FM77AV1‥‥‥‥‥¥128,000
下取機 FMnew7
注文No B-4
下取差額わずか 69,800円
FM-7(下取機)の場合 差額 72,800円



購入機種 PC-9801UV2	
下取機種	下取差額
PC9801F2	97,000円
PC8801mkIISR/30	152,000円
PC8801mkII/30	167,000円

購入機種 PC-8801mkIIMR
下取機／PC-8801mkIISR/30
差額 85,000円 注文No B-8
下取機／PC-8801mkII/30
差額 105,000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 シャープ model 20
下取機／X1C
差額 59,000円 注文No B-14
下取機／MZ-1500
差額 72,000円 注文No B-13

日本一の品揃え

キリトリ線

商品申込用紙 お電話で在庫を確認下さい。昭和 年 月 日

注文NO.		お支払方法	現金・クレジット
品名			
合計金額			
フリガナ			
お名前		TEL	
フリガナ			
ご住所	〒		

日本一の大特価 日本一の在庫量
日本一の迅速配達 日本一の品揃え
日本一のアフターサービス

あなたのニーズに全てお応えいたします。
お気軽にご相談下さい。

お電話は今すぐ ☎ 03(591)8761
大阪 ☎ 06(365)5202 福岡 ☎092(471)7474
〒105 東京都港区西新橋1-19-6桔梗備前ビル40
ノバ情報機器株式会社

■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

日本一の大特価

日本一の迅速記憶

優良中古パソコン 全商品新品同様 完全保証付・クレジットOK

サンヨー2000文字カラーディスプレイ	SEIKO日本語ワープロ
CMT145F　¥64,800	SX-7000　¥138,000
アナログ デジタル スピーカー内蔵 特価 **34,800円**	3.5フロッピー内蔵 新品同様・保証付 特価 **68,000円**

パソコン
お手持ちの不要パソコンを
高価にて買取ります。
ご連絡ください。
高価買取

CPU

富士通	FM-7	¥128,000	¥ 30,000
	FM-new7	¥ 99,800	¥ 33,000
	FM77L2	¥193,000	¥ 79,800
	FM77AV2	¥158,000	¥ 99,000
	FM16BFD	¥425,000	¥198,000
	FM77AV2	¥158,000	¥115,000
NEC	PC6001mk2	¥ 89,800	¥ 23,000
	PC6001mk2SR	¥ 84,800	¥ 34,800
	PC8801mkIIFR/30	¥178,000	¥138,000
	PC8001mk2SR	¥108,000	¥ 39,800
	〃（漢ROM付）	¥140,000	¥ 48,000
	PC8801	¥228,000	¥ 36,000
	PC8801mk2/10	¥168,000	¥ 50,000
	PC8801mk2/20	¥248,000	¥ 75,000
	PC8801mk2/30	¥278,000	¥ 92,000
	PC9801	¥298,000	¥ 89,000
	PC8801mkIIMR	¥238,000	¥185,000
	PC6601SR/TV151	¥249,000	¥128,000
	PC100/20MD651セット	¥507,800	¥199,000
	PC100/30KD651セット	¥756,000	¥238,000
	PC98XA/1	¥575,000	¥310,000
シャープ	X1F model10	¥ 89,800	¥ 53,000
	X1C	¥119,800	¥ 38,000
	X1D（新品）	¥198,000	¥ 39,800
	X1turbo30/CZ850D	¥407,800	¥198,000
	MZ1500	¥128,000	¥ 25,000
	MZ2000		¥ 32,000
ソニー	SMC777	¥148,000	¥ 59,800
エプソン	HC20専用マイクロカセットレコーダー付		¥ 69,800

ディスプレイ

シャープ	12M18B（4050文字グリーン）	¥ 44,800	¥ 10,000
NEC	PC8851（4050文字モノクロ）	¥ 58,800	¥ 12,000
シャープ	CZ801D（2000文字TV付き）	¥ 99,800	¥ 39,800
	14M522C（4050文字カラー）	¥ 99,800	¥ 39,800
サンヨー	CMT145F（2000文字カラー新品）	¥ 64,800	¥ 34,800

プリンター

NEC	PC-PR401	¥ 39,800	¥ 19,800
	PC8822（トラクター付き漢プリ）		¥ 55,000
	PC-PR201CL	¥328,000	¥168,000
エプソン	SP80（新同）	¥ 64,800	¥ 38,000
	MP80K	¥189,000	¥ 68,000
	MP100（15インチ）		¥ 29,800
セイコー	GP250F	¥ 89,800	¥ 19,800
	GP700M	¥ 99,800	¥ 49,000
	HR-15	¥140,000	¥ 90,000
スター	DP510F	¥ 85,000	¥ 39,800

ディスクユニット

ニデコ	NH200F（X1用5デュアルフロッピー）		¥ 39,800
ティアック	FD55BV（8801mkII、SR、FR用内蔵、新品）		¥ 29,000
工人舎	KD390		¥ 39,800
NEC	PC8031		¥ 35,000
	PC8881	¥442,000	¥180,000
	PC98H53（新品キズ有）	¥690,000	¥380,000
富士通	MB27631		¥ 39,800

その他デバイス

	X1用シングルドライブ		¥ 30,000
NEC	DR321	¥ 19,800	¥ 9,900
	PC6052	¥ 3,900	¥ 1,500
	PC8801-16	¥ 85,000	¥ 45,000
	PC8045K	¥ 45,000	¥ 9,800
	PC9801U-01	¥ 86,000	¥ 57,000

日本語ワープロ★24ドット・文節変換★日本一特価★中古品

セイコー	SX7000（3.5FD内蔵）	¥138,000	¥ 68,000
キャノン	CM7（5FD内蔵）	¥298,000	¥ 95,000
NEC	NWP5N	¥398,000	¥188,000
東芝	RUPO10（JW-R10）	¥ 99,800	¥ 32,800
シャープ	WD55	¥ 69,800	¥ 35,000
シャープ	WD100	¥148,000	¥ 30,000
ブラザー	NP300	¥148,000	¥ 30,000
NEC	PWP50	¥148,000	¥ 79,800

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

☎電話一本で即納
受付時間10：00～20：00★年中無休

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。（商品在庫をご確認下さい。）
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。

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㈹

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

あなたのアイデア次第・組立自由

注文番号B－G11 PF－6

パソコンフリーデスク

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。

全機種対応

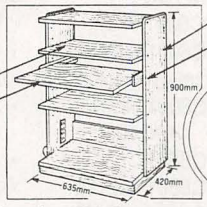
PF－6の特徴

- 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（20mm 間隔）
- 収納幅 595mm



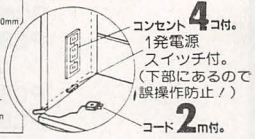






棚位置自由自在。
前後スライド
移動棚・1枚付。
木目調。どこに
置いてもピッタリ!!

コインで組立て一発OK!!
化粧キャップ付。



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。

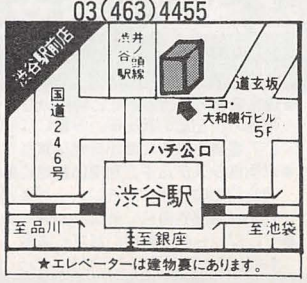
キリトリ線

《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			
	円	ご住所		生・年月・日	年 月 日

社員・アルバイト募集中!
03(463)4455



B7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

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。

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-G5 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

支払いコースクレジット	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-G6 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

支払いコースクレジット	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-G7 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

支払いコースクレジット	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-G8 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

支払いコースクレジット	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-G9 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

支払いコースクレジット	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-G10 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

支払いコースクレジット	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-G11 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

支払いコースクレジット	回数	1回目	2回目以降
	24回	¥13,640	¥12,900
	36回	¥10,250	¥ 9,100
	48回	¥10,830	¥ 7,100

注文番号 B-G12 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

支払いコースクレジット	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-G13 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

支払いコースクレジット	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-G14 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)
ブラザー 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 ~~¥489,400~~

特価 ¥376,000

支払いコースクレジット	回数	1回目	2回目以降
	36回	¥15,000	¥13,000
	48回	¥13,160	¥10,200
	60回	¥11,480	¥ 8,600

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-G15

NEC PC-8801mkIIFR30＋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 (ヨシココ)
大阪受付 06 (364)1258
福岡受付 092 (751)3901

※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは東京本社までお電話下さい

(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

大特価

新製品・超人気パソコンが勢揃い

渋谷駅前 ハチ公口 徒歩0分



全国どこでも即、お届け！

全国オンライン・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3000円からでもOK！

NEC PC-9801VM2 セット



注文番号 B－G16 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 ¥368,000

回数	1回目	2回目以降
36回	¥15,500	¥12,700
48回	¥12,080	¥10,000
60回	¥12,240	¥ 8,400

注文番号 B－G17 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 ¥355,000

回数	1回目	2回目以降
36回	¥13,250	¥12,300
48回	¥13,850	¥ 9,600
60回	¥12,000	¥ 8,100

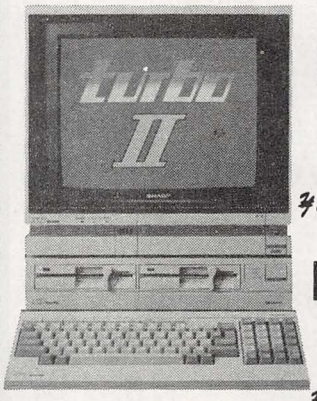
注文番号 B－G18 人気ワープロセット

PC-9801VM2(本体)
PC-KD852(純正4050文字カラーモニター)
MP-1024IIPX(24ドット漢字プリンタ)
新一太郎（超人気ワープロ）
合計定価 ¥722,800

特価 ¥499,000

回数	1回目	2回目以降
36回	¥18,250	¥17,300
48回	¥14,490	¥13,600
60回	¥16,020	¥11,400

SHARP X1turboII



注文番号 B－G19 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－G20 本体・ディスプレイ格安セット

シャープCZ-856C(本体)
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－G21 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－G22 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 ¥217,000

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－G23 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！

注文番号 B－G24 NEC PC-9801VF2 セット



25%引

PC-9801VF2(本体)
4050文字高解像カラーモニター
合計定価 ¥431,800

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

注文番号 B－G25 SHARP スーパーMZモデル30セット



Super mz

32%引

MZ-252(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 ¥326,900

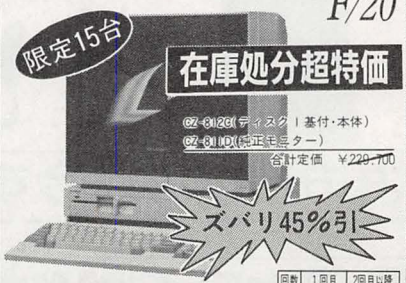
特価 ¥224,000

回数	1回目	2回目以降
24回	¥11,320	¥11,000
36回	¥10,500	¥ 7,700
48回	¥ 6,740	¥ 6,100

注文番号 B－G26 SHARP パソコンテレビ X1 F/20

限定15台

在庫処分超特価



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

ズバリ45%引

特価 ¥128,000

回数	1回目	2回目以降
12回	¥12,280	¥11,800
24回	¥ 8,440	¥ 6,200
36回	¥ 6,000	¥ 4,400

★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－G27

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



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
- 漢字プリンタ内蔵
- 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

今がチャンス! ファミコンからMSXまでご奉仕!

注文番号 B－G28

新品 任天堂 ファミリーコンピュータ
(人気ソフト5本付)



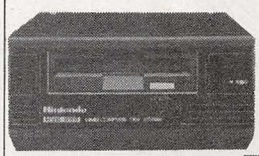
- 影の伝説
- ダックテーム
- プロレスリング
- ジャイロダイン
- アーガス
- バルトロン

特価 ¥32,800

回数	1回目	2回目以降
12回	¥3,408	¥3,000

注文番号 B－G29

新品 任天堂 ファミコンディスク
ディスクソフト「ゼルダの伝説」付



合計定価
¥~~17,600~~



現金特価
¥15,800

注文番号 B－G30

HITACHI MB-H2
H2 MSX RAM 64K

定価 ¥~~79,800~~



特価 ¥46,800

- 2スロット
- カセットデッキ内蔵
- そのまま御家庭のテレビにつなげます(ケーブル付)

回数	1回目	2回目以降
6回	¥ 8,608	¥ 8,200
15回	¥ 4,816	¥ 3,400

●お申込みは今すぐお電話か下記の申込書で!

東京 本社受付 03 (463) 4455
(ヨシココ)

大阪受付 06 (364) 1258
福岡受付 092 (751) 3901

※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは東京本社までお電話下さい。

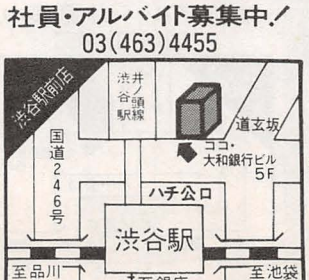
●送り先/(株)日本マイコン流通センター
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル
●振込先/大和銀行渋谷支店 普通6400197

お申込み方法

- 今すぐ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	
			ご住所	
	円	回		生・年月・日 年 月 日 才

B 7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!

激安中古マイコン月々3,000円よりクレジットOK! 全国通信販売OK!

渋谷駅前店へみんな集まれ!

ファミコン本体 ファミコンソフト 買います!

※ソフトは必ず5本以上でお願いします。
※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 3000本とりそろえて 激安販売!

注意 ※電話によるソフトのお問合せ、ナント980円より ソフトの通信販売はできません。ぜひご来店下さい!

ファミコン ビックリ 祭り

任天堂 ファミリーコンピュータ(中古)



ソフト2本付
合計定価 ~~¥28,300~~
現金特価 ¥14,800

・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 お買得中古プリンター大バーゲン 全品・保証付リフレッシュ済、今すぐお電話下さい。

NEC NM-9400	136桁漢字プリンタ(新品)	定価¥310,000	特価¥144,000	エプソン MP-80	PC・FM用ドットプリンタ	定価¥148,000	特価¥ 22,000
NEC PC-8024	PC用ドットプリンタ	定価¥128,000	特価¥ 32,000	エプソン MP-80F/T	PC・FM用ドットプリンタ	定価¥148,000	特価¥ 28,000
NEC PC-6021	PC用熱転写プリンタ	定価¥ 49,800	特価¥ 14,000	エプソン MP-80K	PC・FM用漢字プリンタ	定価¥189,000	特価¥ 29,800
NEC PC-6022	PC用フロックプリンタ	定価¥ 39,800	特価¥ 16,000	エプソン UP-130K	136桁漢字プリンタ	定価¥298,000	特価¥144,000
NEC PC-PR401	PC用熱転写プリンタ	定価¥ 39,800	特価¥ 19,800	精工舎 GP-250F	PC・FM用ドットプリンタ	定価¥ 59,800	特価¥ 16,800
シャープ MZ-1P06	18ビット漢字プリンタ	定価¥234,000	特価¥ 69,800	精工舎 GP-250FA	MZ-2000用ドットプリンタ	定価¥ 79,800	特価¥ 22,800
シャープ MZ-1P07	MZ用熱転写プリンタ	定価¥ 79,800	特価¥ 39,800	精工舎 GP-500F	PC・FM用ドットプリンタ	定価¥ 49,800	特価¥ 19,800
シャープ MZ-1P03	136桁24ドット漢字プリンタ	定価¥345,000	特価¥ 74,000	精工舎 GP-500MX	MSX用ドットプリンタ	定価¥ 49,800	特価¥ 19,800
シャープ MZ-1P10	24ドット漢字プリンタ	定価¥245,000	特価¥ 64,800	精工舎 GP-700M	カラードットプリンタ	定価¥ 99,800	特価¥ 22,000
シャープ CZ-81P	X1cシリーズ内蔵用フロックプリンタ	定価¥ 34,800	特価¥ 8,800	ロジテック KP-1000	熱転写プリンタ	定価¥ 49,800	特価¥ 16,000
シャープ CZ-8PP2	X1シリーズフロックプリンタ	定価¥ 54,800	特価¥ 18,000	ロジテック KP-5000	ドットプリンタ	定価¥ 98,000	特価¥ 26,000
シャープ MZ-1P02	MZ-5500・6500用ドットプリンタ	定価¥138,000	特価¥ 32,000	ブラザー HR-5	FM・PC用熱転写プリンタ	定価¥ 39,800	特価¥ 19,800
富士通 MB-27411E	FM用24ドット漢字プリンタ	定価¥170,000	特価¥ 85,000	ブラザー M-1009	ドットプリンタ(新品)	定価¥ 59,800	特価¥ 22,000
富士通 MB-27407	16ドット熱転写プリンタ	定価¥ 79,800	特価¥ 28,000	カシオ FP-192PR	FP用ドットプリンタ	定価¥149,000	特価¥ 29,800
エプソン RP80	PC・FM用ドットプリンタ	定価¥ 89,800	特価¥ 32,000	スター DPX-510J	16ドット漢字プリンタ	定価¥149,000	特価¥ 34,800
エプソン RP-80F/TII	PC・FM用ドットプリンタ	定価¥ 29,800	特価¥ 34,000	ナショナル KXN-091N	PC・FM用ドットプリンタ	定価¥ 79,800	特価¥ 25,800
エプソン RP-80F/TIIK	PC・FM用漢字プリンタ	定価¥139,000	特価¥ 39,800				

その他人気プリンタ在庫入荷!

●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)

(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。

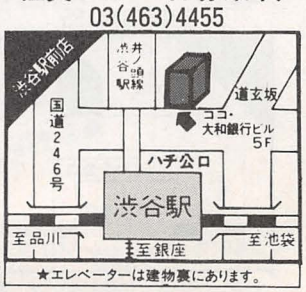
キリトリ線

《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	
商品名	特価	支払回数	お名前			
(例) NM-9400	144,000円	回	フリガナ			
	円	回	ご住所			
			生・年月・日	年 月 日 才		

Ⓑ7月号

社員・アルバイト募集中!
03(463)4455



★エレベーターは建物裏にあります。

マイコン・ワープロ・周辺機器・ソフト・書籍などまとめて

全国ネットであなたのマイコンを

TOKYO 在庫 03(463)4455 日本一 日本マイコン流通センター

激安中古マイコン月々3,000円よりクレジットOK! 全国通信販売OK!

特報 NEC PC-9801VM2 定価¥415,000 限定30台 大特価 ¥289,000 全品保証付

メーカー	中古マイコン在庫	定価(円)	特価(円)
NEC	PC-9801VF2（展示品）	348,000	234,000
〃	PC-9801M2	415,000	224,000
〃	PC-9801F2	398,000	194,000
〃	PC-9801U2（新同）	298,000	179,000
〃	PC-9801	298,000	74,000
	PC-8801FR30	178,000	136,000
〃	PC-8801mkIIMR(新同)	238,000	169,000
〃	PC-8801MKII10,20,30	——	59,800ヵ
〃	PC-8801MKIISR30（新同）	258,000	138,000
〃	PC-8801	228,000	34,800
〃	PC-8001SR	108,000	34,000
〃	PC-8001MKII	123,000	22,000
〃	PC-8001	168,000	14,000
〃	PC-6601SR	155,000	44,000
〃	PC-6601	143,000	36,800
〃	PC-6001MKIISR	89,800	32,000
〃	PC-6001MKII	84,800	19,800
〃	PC-6001	89,800	9,800
〃	PC-8822（漢字プリンタ）	234,000	49,800
〃	NK3618-22	234,000	54,000
〃	PC-98H32（5Mハードディスク）増設用	398,000	86,000
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	12,800
〃	MZ-1500	89,800	24,000
〃	X1シリース（X1,C,CS,CK,ターホ 他）	——	29,800ヵ
〃	MZ-1P03（136桁漢字プリンタ）	345,000	74,000
〃	PC-5000(3インチDISK,ワープロソフトMS-DOS付)	634,000	128,000
富士通	FM-7、FM-NEW7	99,800	29,800
〃	FM-8	228,000	24,000
〃	FM-77、D1、D2、L2、L4	——	59,800ヵ
	オアシスライトS(プリンター付ワープロ)	82,000	19,800
	オアシスライトK(新同)(プリンター付ワープロ)	79,800	24,800
APPLE	APPLE J-PLUS	——	39,800
カシオ	FP-1100	128,000	24,000
エプソン	MP-80シリース,80K（漢字プリンタ）	——	19,800ヵ
〃	RP-80(グラフィックプリンタ)	89,800	29,800
〃	MP-100タイプIII(136桁・PC用プリンタ)	192,800	49,880
〃	MP-130K(136桁漢字プリンタ)	510,000	99,800
キャノン	ワードボーイL PW-10L(プリンタ付ワープロ)	39,800	14,800
ナショナル	パナワード FW-K7(プリンタ付ワープロ)	74,800	24,800
プラザー	ビコワード300(プリンター付ワープロ)	188,000	22,800
精工舎	GP-500M,F	49,800	19,800ヵ
〃	GP-550F,M,E（漢字プリンタ）	89,800	24,000ヵ
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	——	8,800ヵ

★その他在庫も豊富にあります。



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

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

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。 Ⓑ 7月号

好評につき再び

トレージャーボックスプレゼントセール!!

先着30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7月からでOK!

テレホンショッピング



仙台(0222)24-5591

① SONY 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!

本体 + カラーモニター + データレコーダー

品切れ間近か お申し込みはお早めに!!

●ソニーMSX2パソコン〈HB-F5〉¥84,800
●ソニーIDD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 Mr. PC PC-6601SR



品切れ間近か (レッドのみ) お申し込みはお早めに!!

●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i 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

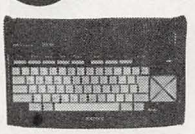


RAM64KBの大容量。システム拡張端子も豊富。8オクターブ・3重和音+効果音のサウンド機能。

●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 ご注文は
無料配達/商品NOでどうぞ

低金利でお得な 手軽なクレジット
OAクレジット/頭金なし

らくらくお支払い ゆっくりお支払い
長期60回払までOK!/7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

NIDECOM SOFT
for Better Computer Living
TAITO



史上最強の戦闘ヘリ、ジャイロダイン。—緊急発進!



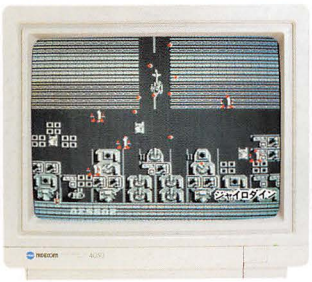


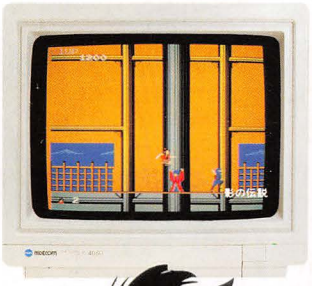


ジャイロダインの画面はテーブルゲーム用ですので、実際の画面とは異なります

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(H)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)



■ピクトリアスナイン
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」、「ザイソログ」。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。



■影の伝説
定価6,800円(5FD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

青春は、ゲームだけじゃない。

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

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はアスキーの商標です。

（新登場）

周辺機器

マイクロフロッピーディスクドライブ
(MPF-310H)　標準価格 49,800円
マイクロフロッピーディスクコントローラ
(MPC-310H)　標準価格 20,000円

MSX2対応ソフト

イラストワープロ(VRAM64K/RAM64K)
(MPC-JW01)　標準価格 29,800円

HINT
HITACHI
NEW TECHNOLOGY

HUMANICATION

資料請求券
B6-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。

生活と技術をむすぶ

日立家電

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

電波新聞社〒141東京都品川区東五反田1-11-15電話03(445)6111　定価380円（送料80円）雑誌18361-7