昭和61年8月1日発行（毎月1回1日発行）第5巻第8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

AUGUST 1986

マイコンBASIC Magazine

わかる！動かせる！
プログラムが組める雑誌

マイコンBASIC Magazine 50 キャンペーン



定価 ¥380

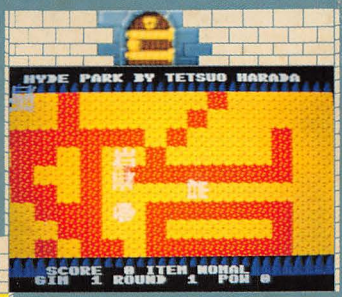
47機種のパソコン用ソフト72本一挙掲載

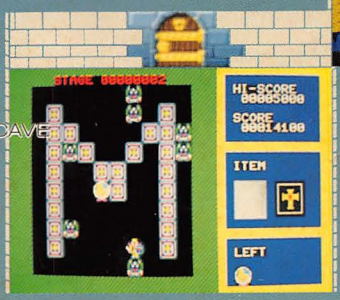
大好評連載
ファミコンでオリジナルゲームを作ろう!!
「ゼビウスもどきにチャレンジ!!」
ゲームBASIC講座［効果音,BGMを鳴らしてみよう］
入門マシン語講座［PUSH,POP命令をマスターしよう］

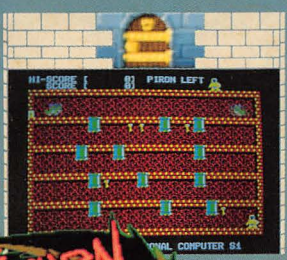
注目連載
ザ・ビデオゲーム・ミュージック・コレクション ©㈱ナムコ
ナムコ♫スカイキッドデラックス

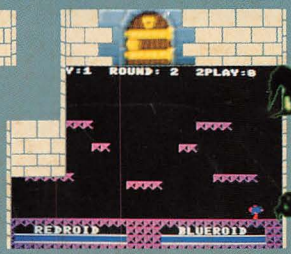
創刊50号記念特別企画
キミのパソコンをパワーアップしよう
MSXをMSX2にグレードアップ!!

BM-Jr./LII2 THE DARK CAVE
BMLIII/MK5 KEY & DOORパズル/ご先祖のぼうけん
C1/ファミコン HOPPING SOCCER/窓ふきパニック!/MONSTER CAVE
FM7/77シリーズ PUKUPONS/Ball War
FP-1000/1100 FLIPPING
JR-100 JUMP ONLY/GALAXY WARS
JR-200 THE BUG BALL PANIC/ROAD-CAR
M5 MYSTERIOUS ROOM/こうもりは大さわぎ
MSX HADES PRISON/バトルロイド/HYDE PARK
MZ-1200/700 棒あやつり
MZ-700/1500 FLOWER GARDEN/Break Wall
MZ-1500 HAPPY SPARROW
MZ-2000/2200/2500 さくらんぼとり/MONEY JACK
MZ-2200/2500 YARIGAIKUN GAME
MZ-2500 BOMBROID
PASOPIA(T)/5 V-MAX
PASOPIA7 CORE
PC-6001/mkII/6601/SR BALLER/ユードー・ミサイル
PC-6001mkII/6601/SR FIREもどき
PC-6001mkIISR/6601SR 待ってくれ
PC-8001/mkII/SR 田植えゲーム/The bad man
PC-8001mkII/SR ICE BOMBER
PC-8001mkIISR THE JEWEL OF PORTION
PC-8801/mkII/SR/FR/MR UFO ATTACK
PC-8801mkIISR/FR/MR KAGEムチャ7
PC-9801シリーズ 心のとびら
S1 KEY PANIC
SC-3000 TINY-RPG/じいさまがんばれ
X1シリーズ Mighty Sweet Heart/FLASH FIGHTER
PB-100 つまみぐい/Meviews-歪んだ世界
PC-1245/51 OCTOPUS FIGHT
PC-1500/1501 PARADUKE
PC-2001 THE DRAAGU
ランダム・コーナー
SMC777 カーレースG.P.
PC-8801mkIISR/FR/MR VGMプログラム ーファンタジーゾーン後編
実用プログラム・コーナー
X1シリーズ 3D-GRAPHICS













創刊50号特大プレゼント ベーマガ愛読者に人気ソフト100本他を大プレゼント!

ザ・リターン・オブ・イシター大紹介/アルゴスの戦士攻略法

●FC版スーパーマリオブラザーズ2 ●チャレンジAVG:アルファ

創刊50号記念特大号

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



Super MZ

8ビットパーソナルコンピュータMZ-2500シリーズ

Model 20（MZ-2511・640KB3.5"FD1基付）標準価格168,000円
Model 30（MZ-2521・640KB3.5"FD2基付）標準価格198,000円

●写真の14型カラーディスプレイMZ-1D22標準価格108,000円は別売です。
本体装着のカセットテープは撮影用で、付属品・市販品ではありません。

り出た、スーパーMZ。

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

ソフト名	標準価格	会社名
ゲーム		
ペンギンくんWARS	6,800円	アスキー
DANGER BOX	5,800円	ウスキ
五目並べ	4,800円	ウスキ
棋太平	7,000円	SPS
大脱走	6,800円	キャリーラボ
F2グランプリ	6,800円	キャリーラボ
ハイドライド(MZ-2000用)	T 4,800円	キャリーラボ
夢幻の心臓	8,800円	クリスタルソフト
リザード	6,800円	クリスタルソフト
テグザー	6,800円	ゲームアーツ
信長の野望	7,800円	光栄
蒼き狼と白き牝鹿	8,800円	光栄
NOBO	6,800円	コムパック
ザ・コックピット	6,800円	コムパック
トリトーン	6,800円	ザインソフト
ウィザードリィ	9,800円	サーテック(フォアチューン)
メルヘンヴェールⅠ	7,900円	システムサコム
プロフェッショナル麻雀	6,800円	シャノアール
コズミックソルジャー	8,800円	工画堂スタジオ
道化師殺人事件	7,800円	シンキングラビット
ロードランナー	6,800円	ソフトプロ
探険隊第二弾	7,800円	データーウエスト
キングフラッピー	6,800円	デービーソフト
マカダム	6,800円	デービーソフト
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	電波新聞社
マッピー	6,800円	電波新聞社
ドルアーガの塔	6,800円	電波新聞社
エキサイトバイク	6,800円	ハドソン
バルーンファイト	6,800円	ハドソン
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	マイクロキャビン
チャンピオンプロレススペシャル	T 4,800円	マイクロネット
フリッキー	T 4,800円	マイクロネット
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	OAテック
Hu-CAL日本語	45,000円	ハドソン
SUPER CALC2*	29,800円	マイクロソフトウェアアソシエイツ
実務系ソフト		
株価チャートディスプレイ「チャート君Ⅱ」	9,800円	ウスキ
UK-TURBO財務管理システム	48,000円	ウラカワ電器店
実戦/仕入管理	23,000円	近畿コンピュータサービス
実戦/在庫管理	21,000円	近畿コンピュータサービス
実戦/販売管理	25,000円	近畿コンピュータサービス
実戦/情報管理	20,000円	近畿コンピュータサービス
トップマネジメント	19,800円	光栄
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	コンピュータシティ
販売在庫管理システム「本格派」	128,000円	TCRインターナショナル
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	ブルースカイ
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	マイクロソフトウェアアソシエイツ
CIS COBOL*	220,000円	マイクロソフトウェアアソシエイツ
C BASIC*	37,500円	マイクロソフトウェアアソシエイツ
SUPER BASIC98コンバータ	6,800円	ロータス

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

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	シスポート
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・8月

SHARP

狙いすまして。



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(2D・5"FD版)同梱)※3 モデムユニットCZ-8TM1 標準価格29,800円(通信ソフト(2D・5"FD版)・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。



Model 30

パソコンテレビ X1G

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

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

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 8係

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 コンピュータ アンド コミュニケーション

■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

たしかな技術で世界をむすぶ
NEC

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。

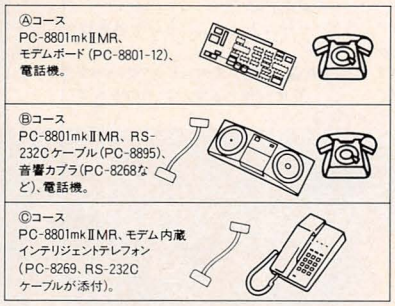
きょうから君も情報通になれます。PC-VANの会員になれば、情報提供のサービスも受けられるのだ。旅行情報からビジネス、パソコン情報まで、とっておきの最新情報が盛りだくさん。いくつものジャンルの中から、欲しい情報だけを取り出せるシステム。また君も情報提供者(IP)になれます。有力情報はどしどしPC-VANまで。

これは、グループで楽しめる。CUGサービス。

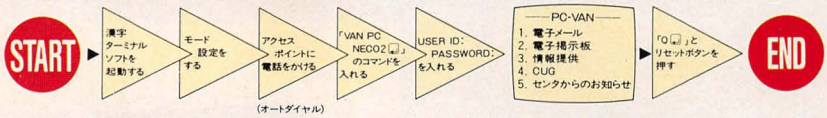
ひとりより、みんなで活動した方が楽しいに決まってる。サークルや研究会など、限られたグループで利用できるのがCUG(Closed User Group)サービス。CUGサービスを利用する場合には、CUGサービスをおこなっている情報提供者(IP)に利用の手続きが必要。グループでお勉強したいひとには、ためになるサービスです。

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)



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。)

「STACフェア開催」

●日時:7月19日(土)・20日(日)/AM10:00～PM5:00
●場所:秋葉原ラジオ会館〔東京都千代田区外神田1-15-16〕
7F・NEC Bit-INN/8F・イベントホール　協賛:NEC

イベント内容
■STAC会各社のNEC・PCシリーズのおもしろソフト、役立つソフト一挙に公開!!
■STAC会各社オリジナルグッズバザール!

STAC会 各社 ●T&Eソフト●システムサコム●シンキングラビット●ビーピーエス●クリスタルソフト●キャリーラボ●ハミングバードソフト●日本ファルコム●スクウェア●ポーステック●マイクロキャビン●ゲームアーツ●OAテック高木学園●システムソフト　(順不同)

NEC夏のハローC&Cまつり

好評開催中!
7/31まで

今がお買い得のチャンス
パソコン(本体)お買い上げの方に日本初のホログラム付テレホンカードを差しあげます



店頭で気軽にパソコンに触れてみよう!
パソコン体験コーナー



■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

顔自慢。

ディスプレイはシステムの顔だ

新発売

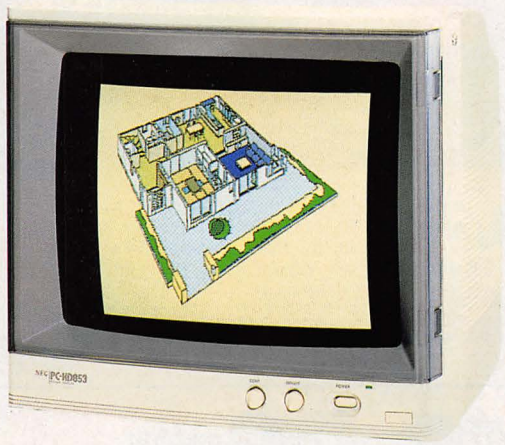


アナログRGB入力専用タイプの、
ハイコストパフォーマンス・ディスプレイ。

❶14型高解像度カラーディスプレイ
PC-KD854　標準価格 89,800円

- 640ドット×400ラインの高解像度表示が可能。
- 表示文字数は、2,000文字対応（最大4,050文字が表示可能）。
- ドットピッチは0.39mm。
- アナログRGB信号入力により多彩な色表現が可能。
- ブラウン管前面に、着脱式のスモークフィルタを採用。
- オプションの専用回転台を使えば、自由な角度に画面を設置できる。

新発売



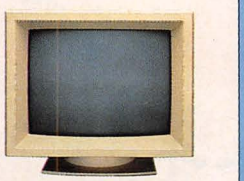
グラフィックスが鮮やかに映える、
ドットピッチ0.31mmの高精彩度タイプ。

❷14型高解像度カラーディスプレイ
PC-KD853　標準価格 118,000円

- 640×400ドットの高解像度表示が可能。
- 表示文字数は、2,000文字対応（最大4,050文字が表示可能）。
- アナログRGB信号入力により多彩な色表現が可能。
- ブラウン管前面に、着脱式のスモークフィルタを装着。
- オプションの専用回転台を使えば、自由な角度に画面を設置できる。

実力者ぞろい、
NECのディスプレイ。
新顔も加わり、
胸はってご挨拶です。

NECのパソコンファミリー　国内実績No.1



❸14型高解像度カラー
ディスプレイPC-KD851
標準価格…158,000円



❹14型高解像度カラー
ディスプレイPC-KD852
標準価格…99,800円



❺14型高解像度カラー
ディスプレイPC-KD651
標準価格……198,000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



❿14型高解像度モノクロ
ディスプレイPC-MD651
標準価格……59,800円



⓫14型高解像度モノクロ
ディスプレイPC-8851
標準価格……58,800円



⓬12型高解像度モノクロ
ディスプレイPC-8841
標準価格……44,800円



⓭12型グリーンディスプレイ
PC-8050N
標準価格……29,800円



⓮15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	適応機種 PC-100	PC-9801 U,UV,VM,VF	PC-8801mkII	PC-8801mkII FR,MR	PC-8801mkII TR,SR	PC-8001mkII 8001mkIISR	PC-6601SR	PC-6001mkII SR	高解像度 ☆は専用
①PC-KD854	14	カラー	2000(最大4050)	80×25	5×7	アナログ	0.39		○		○	○				☆
②PC-KD853	14	カラー	2000(最大4050)	80×25	5×7	アナログ	0.31		○		○	○				☆
③PC-KD851	14	カラー	2000(最大4050)	80×25	5×7	アナログ デジタルRGB	0.31		□	□	○	○				☆
④PC-KD852	14	カラー	2000(最大4050)	80×25	5×7	アナログ	0.39		○		○	○				☆
⑤PC-KD651	14	カラー	2880	横置90×32 縦置64×45	8×16	アナログ	0.31	○								☆
⑥PC-KD351	14	カラー	2000	80×25	5×7	デジタル	0.39		○1.2	○1	○1	○1	○	◑	◑	
⑦PC-KD301	12	カラー	2000	80×25	5×7	デジタル	0.36		○1.2	○1	○1	○1	○	◑	◑	
⑧PC-KD252	14	カラー	2000	80×25	7×7	デジタル	0.50		△1.2	△1	△1	△1	△	●	●	
⑨PC-60M43	14	カラー	800	40×20	7×9	デジタル	0.70		△1.2	△1	△1	△1	△	●	●	
⑩PC-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	——	○								☆
⑪PC-8851	14	モノクロ	2000(最大4050)	80×25	5×7	コンポジット	——		○	○		○				☆
⑫PC-8841	12	モノクロ	2000(最大4050)	80×25	5×7	コンポジット	——		○	○		○				☆
⑬PC-8050N	12	グリーン	2000	80×25	5×7	コンポジット	——		○1.2	○1		○1	○			
⑭PC-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)□は映像信号入力がデジタル方式で8色表示となります。1…縦200ライン表示です。2…Text画面での漢字の取扱いはできません。

日本電気グループ　NECパソコンインフォメーションセンター
〒108 東京都港区三田三丁目14-10(明治生命三田ビル)☎(03)452-8000

★テレフォンサービス(技術的なご質問・ご相談にお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

コンピュータ アンド コミュニケーション

この薔薇を

イメージスキャナすると、

すぐこうなる。

これを“コピー感覚”と申します。



デザイン&デスクワークがより多彩に。
お求めやすい価格で新登場。

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

※対応プリンタ:PC-PR104、PR405、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(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。

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

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

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

東芝ホームコンピュータ

PASOPIA IQ

MSX MSX2

MSXマークはアスキーの商標です。

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 8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21ピンRGB入力端子付きで鮮明なカラー画像 ●FM77AVのビデオディジタイズ機能に対応する特殊仕様
- パソコンを使わない時はテレビに切り換えてご覧になれます(アンテナ工事費別)

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。

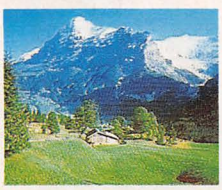
楽器音にさまざまなサウンドイフェクトを加えて、合計77種類の音色データを内蔵したFM音源を、フルに活用。サウンドエディタ*1で好みに合わせて音色をアレンジし、ミュージックエディタ*2で作曲・演奏と、本格的なサウンド・クリエーションが楽しめます。また、MIDIアダプタ*3によりMIDI楽器に接続し、自動演奏させることも可能です。*1*2オプション各¥9,800 *3オプション FM77-401 ¥24,800



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。ハンドメイドのカードとか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

快適指数200% 富士通 ハイテク・サマーフェア
7月31日まで

富士通のワープロ、パソコン、テレホンをお買いあげの方の中から抽せんで、毎週毎週350名様、総計2,000名様に「スーパーマット」をプレゼント。(最終週のみ250名様)

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)222-5466●仙台(0222)66-8711●名古屋(052)261-5141●大阪(06)344-7648●広島(082)211-1717●福岡(092)713-4392

品質を大切にする〈技術の日立〉

HITACHI

キーボードもつながるぜ。

パソコン通信…。



HUMANICATION

コミュニケーション進歩派，集合！

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

気軽に通信できる便利メカ

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

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

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







オートログオン機能の
通信パソコン

日立パーソナルコンピュータ
S1

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

MB-S1/15 本体標準価格 **148,000円**

オプション機器

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

●カタログをご希望の方は，資料請求券をハガキに貼り住所・氏名・年齢をご記入の上，〒105東京都港区西新橋2-15-12日立愛宕別館
日立家電販売株式会社・宣伝部パソコン係まで。

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

生活と技術をむすぶ
日立家電

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

資料請求券 S1-B7

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

ナショナル 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 松下電器産業株 情報機器部MBM係まで。MSX はアスキーの商標です。

松下電器産業株式会社



(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

ナショナル MSX2 パーソナルコンピュータ

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

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

▶画面はユニペイント(FS-SD601 標準価格14,800円)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

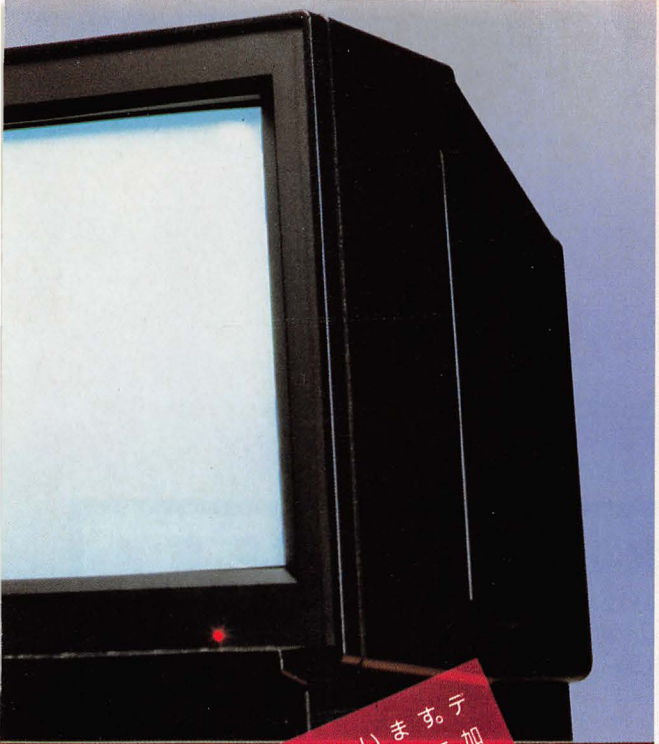
feelin' YAMAHA



使いこなせ。メインRAM

MSX2初のメインメモリ256KBと、その大容量を活用できる内蔵ソフトで

MSXマークはアスキーの商標です。



強力です。汎用性が違います。ディスクドライブ2機搭載に加え、MSX2標準の4倍という大容量RAMと、それを活かす内蔵ソフト。マウスも標準添付。この総合力があなたの野心を実現する手段です。さあ、今ここそ、使いこなしてほしい。精鋭ヤマハYIS805／256、出現。



256KB。

パソコンシーンの次元が変わる。

メモリマッパ方式採用
256KBのメインRAM

8ビットパソコンとしては極めてビックスケールのメインRAM256KBを標準実装。メモリマッパ方式採用で、自由にアクセスし、フル活用が可能です。

※YIS805/128は128KB実装です。

大量データ処理、保存が可能
ディスクドライブ2基装備

大規模なプログラムや大量データの処理に。1MB（アンフォーマット時）の3.5インチFDDを2基搭載。プログラムとデータを個別に扱え、可能性が拡がります。

※YIS805/128はFDD1基搭載です。

アニメもできる、精密グラフィック実現
「ザ・ペインタ」内蔵

ヤマハ独自の精密グラフィックエディタ、「ザ・ペインタ」内蔵。付属マウスにより、高度なグラフィック機能を手軽に活用。さらにその絵をBASICで扱うこともできます。

高度な文書作成も自在
漢字ROM+ワープロソフト

JIS第一水準漢字2,965種、非漢字453種を収めた漢字ROM、そして日本語ワープロソフトを内蔵。マシンを買ったその日から、即ワープロとして使えます。

高度な操作も片手でこなす
マウス標準添付

気軽に、そして簡単に高度な操作を。そこで人間の感覚にマッチするポインティングデバイス、マウスを標準添付。操作を気にせずイメージづくりに熱中できます。

パソコン通信、キャプテンも可能
情報化への対応も自在

通信対応のRS232Cインターフェイスおよび拡張BASIC内蔵（YIS805/256専用）。さらに、ヤマハキャプテンアダプタを接続すればキャプテンターミナルに。

※パソコン通信を行なう際は市販の音響カプラ/モデムをご使用ください。

豊富なソフトも使いこなせる
3スロット標準装備

MSX標準スロット2つは多彩なソフト、周辺機器に。そして独自のサイドスロットはヤマハオリジナルの拡張用ユニットを収納。拡張性がだんぜん違います。

ホームパーソナルコンピュータ

YIS805/256

MSX2 RAM256K+VRAM128K NEW 本体価格 ¥198,000

〈主な仕様〉●CPU:Z80A●RAM:386KB（メインRAM256KB+VRAM128KB+外字熟語用2KB）●ROM:344KB（BASIC48KB+DISK-BASIC16KB+漢字ROM128KB+漢字辞書32KB+ワープロソフト48KB+ザ・ペインタ64KB+RS232C拡張BASIC8KB）●ディスクドライブ3.5インチ2DD×2基搭載●カレンダ時計:リアルタイマ（バッテリーバックアップ）●マウス標準添付●3.5インチディスク1枚付属

ホームパーソナルコンピュータ

YIS805/128

MSX2 RAM128K+VRAM128K NEW 本体価格 ¥148,000

〈主な仕様〉●CPU:Z80A●RAM:258KB（メインRAM128KB+VRAM128KB+外字熟語用2KB）●ROM:336KB（BASIC48KB+DISK-BASIC16KB+漢字ROM128KB+漢字辞書32KB+ワープロソフト48KB+ザ・ペインタ64KB）●ディスクドライブ3.5インチ2DD×1基搭載●カレンダ時計:リアルタイマ（バッテリーバックアップ）●マウス標準添付●3.5インチディスク1枚付属●FDD1基増設可能（増設用FDD新発売EFD-10￥40,000）

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

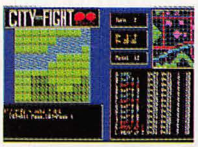
●商品内容についてのお問い合わせは、ヤマハMSXインフォメーションセンター 東京 TEL 03(255)4487 大阪 TEL 06(251)0535 ● MSX MSX2 の詳しい資料のご請求は、〒430-91浜松市浜松郵便局私書箱3号日本楽器製造株式会社AY-XI係まで。

brother

技あり。(安い)

ワクワクもんの新作ソフトが、ゾクゾクっと登場。

シティーファイト 市販価格6,800円 TAKERU価格5,100円
今回の空挺作戦は失敗か!? 私は分隊の位置をもう一度頭に浮かべた。敵の司令部がある場所に行くには橋を渡らねばならない…。さて、君はこのピンチをどうやって切り抜けるか? もう、後はないぞ。
PONYCA ■5"FD ■PC-8801, 8801mkII, 8801mkIISR・FR・MR・TR, FM-7・NEW7



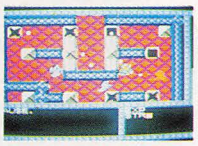
ロストパワー 市販価格7,800円 TAKERU価格6,500円
この物語は、魔王タイザーがゾルゲと呼ばれる魔界で一番弱い種族を助けたことから始まる。しかし、ゾルゲの裏切りによって、物語は意外な方向へ発展。いままさに、熾烈な戦いの幕が切って落とされた。
ウインキーソフト ■5"FD ■PC-8801mkIISR・FR・MR



シオン 市販価格6,800円 TAKERU価格 5,700円
2個の太陽が沈む夜、血をすすり、乱舞する悪魔どもの狂宴が始まる。平和なシオンを乱す邪悪の神"ベータ"。国王サン・ガールII世の使命を受けた勇者たちの冒険が今始まった。
ザイン・ソフト ■5"FD ■PC-8801, 8801mkII, 8801mkIISR



アラモ 市販価格5,800円 TAKERU価格 5,000円
銀河のはるか、流星群に閉ざされて宇宙をさまよう不毛の惑星を、宇宙の迷い子のようにさすらう、男ひとり。彼の行く手に待ちうけるものは…。手に汗にぎるサスペンスに、君はもうやみつきだ!
ナインソフト ■ROM ■MSX



NEW

SPECIAL 絶対おトク!おすすめソフト。

ハイドライドII 市販価格6,800円 TAKERU価格5,700円
前作から1年、満を持して「ハイドライドII」登場! 高度なプログラム技術により、前作に望まれた全ての機能をつぎこみ、グーンとレベルアップ。もはやハイドライドは序章に過ぎなかった。
T&Eソフト ■5"FD ■X1, X1turbo, FM-7・NEW7



A列車で行こう 市販価格7,800円 TAKERU価格6,600円
時は19世紀。A国の大陸横断鉄道会社の社長となった君は、任期1年間のうちに大統領特別列車を西海岸まで送り届けねばならない。工事管理やダイヤ決定をし、会社を倒産させず、自ら乗り込み路線最前線に立っての陣頭指揮。さあ、君の腕の見せどころだ。
アートディンク ■5"FD ■FM-7・NEW7



これはニュースだ!オンライン生録のパソコンソフト自販機〈武尊〉。

君はもう知っているかな? 最新ソフトから人気ソフトまで、手軽にしかもダンゼン安く手に入れられる、パソコンソフトの自販システム、ソフトベンダー〈武尊〉のことを。ソフトが豊富なのはもちろんだけど、そのラインアップもアクション、アドベンチャーから教育ソフトまでと、まったく並じゃない。これで、選ぶ幅がグーンと広がったってわけだ。しかも、選んだソフトの内容を、ディスプレイ画面でしっかり確認できるっていうんだから、まったく泣けてくるじゃないか。これで欲しいソフトが手に入らないなんて悩みはもうなくなった。バンザイ。やったね!

SAVE

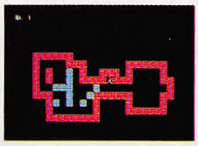


楽しさ、コーフン度でダントツ! TAKERUオリジナル

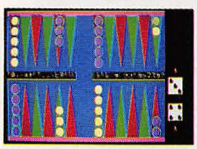
へらくれす TAKERU価格4,200円
「宮殿の奥にある私の部屋まで来たら、娘を嫁にやろう。」と言われた勇者へらくれす。が、宮殿は広くて危険なワナや恐い守り神でいっぱい。メイズとパズルをアクションでくるんだ、一味違うゲームだ。
KGDソフト ■5"FD ■PC-8801, 8801mkII, 8801mkIISR(FM音源対応)



倉庫番3 TAKERU価格4,900円
お待たせの「倉庫番3」が、ついに登場! 今回は倉庫が130面。倉庫の荷物をうまくかたづけてね。だけど、荷物はひとつずつしか動かせないし、悪くするとまったく動かせなくなっちゃったりもする。健闘を祈る!
シンキングラビット ■5"FD ■PC-8801, 8801mkII, 8801mkIISR



バックギャモンII TAKERU価格 2,000円
ついに登場「バックギャモンII」。あのバックギャモンが、ますますパワーアップして君の前に。その迫力はもう前回のものとは比べようもないのだ。人とコンピュータのデスマッチ。君は果たしてコンピュータに勝てるか。
コムバック ■CMT ■PC-8801mkII, 8801mkIISR, FM-7・NEW7



ラリー TAKERU価格 4,200円
毎年ザップ島で開催される"ザップ・ラリー"。今年の優勝候補は君だ。どんなに手強いライバルでも、君のテクニックと無敵の愛車"トマト2号"があれば怖い物なし。だけど、君の走りをじゃましようと"おじゃまカー軍団"が手ぐすねひいて待ってるぞ。
ザップ ■ROM ■MSX



ORIGINAL

パソコンソフトの自販機

ソフトベンダー武尊

得(当)あり。

TAKERUキャンペーン ワッショイプレゼント

君だけにとっておきの情報を教えちゃおう。いま、ソフトベンダー〈武尊〉でパソコンソフトを買うと、抽選でステキな賞品がもらえるぞ。方法はカンタン！まず、〈武尊〉でパソコンソフトを買う。当然だね。すると、パッケージの中にアンケートハガキが入っている。それに、必要事項とTAKERU希望と書いて、ポストに。そして、ひたすら祈る。あとは幸運の女神が君にほほえんで、君にすてきなプレゼントが当たるという次第。さっそくチャレンジしてみよう。

PRESENT









●期日　昭和61年6月21日～8月31日〈当日消印有効〉

賞品　タケル賞　キュービックトーク　20名様　C賞　TAKERUオリジナルファイル　400名様
A　賞　ヤングウォッチ　40名様　S賞　ソフトハウスオリジナルグッズ　200名様
B　賞　PLUSチームデミ　100名様　※抽選は毎週行なわれます。なお、当選の発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。

特典もりだくさん！ いまが入会のチャンスだ。

パソコンライフが100倍楽しくなるユーザーズクラブ「TAKERU」会が、いよいよスタート。会員になるとかっこいいメンバーカードがもらえるほか、ビッグな特典がいっぱい。まず、その第一弾となるのが、〈武尊〉の発売を記念した「TAKERU」クーポンシステムだ。パッケージ内のアンケートハガキについているクーポン券を集めて送ると、いろんな景品がもれなくもらえるというもの。（第一弾の期日は7月末日まで）くわしい内容は、パッケージの中に入っている案内書を見てほしい。



●クーポン券枚数と景品

3 枚	TAKERUオリジナル Tシャツ マニュアル用ファイル 「TAKERU」PRESSファイル
5 枚	ソフト1本 フロッピーケース TAKERUオリジナル ウィンドブレーカー
10枚	ソフト2本 メディアボックス
20枚	ソフトラインナップブック

※ソフトはSOFT WARE LINE UPカタログから、ご希望のソフトを選んでご記入ください。

MEMBER

ここに来れば〈武尊〉に会える

●北海道
札　幌　そうご電器 YES5F　(011)214-2850
●青森県
青　森　電巧堂チェーン新町店　(0177)23-2356
●岩手県
盛　岡　エイトピア　(0196)23-4470
●宮城県
仙　台　ダイエー仙台店6F　(0222)62-1251
迫　町　コンピューターショップP&C　(0220)22-7198
●福島県
郡　山　ダイエー郡山店2F　(0249)34-2121
●新潟県
新　潟　ダイエー新潟店5F　(0252)41-5111
長　岡　ICランドDJ 2F　(0258)37-1346
●栃木県
宇都宮　K&P宇都宮　(0286)62-0002
●群馬県
高　崎　山田電機　(0273)61-9966
●埼玉県
大　宮　ダイエー大宮店7F　(0486)45-4147
●千葉県
船　橋　ダイエーらら ぽーと店　(0474)34-3181
津田沼　イトーヨーカドー6F　(0474)79-3111
千　葉　ダイエー千葉店5F　(0472)47-2747
●東京都
秋葉原　丸善無線ECCS4F　(03)255-4911
秋葉原　九十九電機7号館2F　(03)253-4199
ミナミ電気4F　(03)255-4040
サトームセン(ラジオ館)5F　(03)251-1464
CVA秋葉原2F　(03)258-3711
コム本店　(03)251-1523
新　宿　ヨドバシカメラ西口本店3F　(03)346-1010
紀伊国屋書店本店4F　(03)354-0131
日本橋　高島屋5F　(03)211-4111
銀　座　マイコンベース銀座1F　(03)535-3381
池　袋　ビッグカメラ東口本店4F　(03)988-0002
渋　谷　上新電機J&P渋谷店1F　(03)496-4141
目　黒　ダイエー碑文谷店7F　(03)710-1111
足　立　コンピュータショップHOT　(03)870-7719
江戸川　ダイエー西葛西店3F　(03)675-8111
武蔵野　ラオックス吉祥寺店2F　(0422)21-3471
小金井　サンパード長崎屋6F　(0423)85-3810
立　川　Will 6F(丸善無線)　(0425)27-6211
八王子　ムラウチ電気2F　(0426)42-6211
昭　島　エスパ昭島3F　(0425)46-1411
多　摩　野島電気商会　(0423)75-3121
町　田　東急ハンズB1F　(0427)28-2511
野島電気商会町田店　(0427)28-1012
●神奈川県
横　浜　トヨムラ　(045)641-7741
ダイエー戸塚店3F　(045)881-1261
ダイオーあざみ野店　(045)901-5462
ダイオー鴨居店　(045)932-1155
川　崎　セキグチデンキ5F　(044)244-5421
相模原　野島電気商会相模原店　(0427)53-1214
座　間　野島電気商会相武台店　(0462)52-1412
●山梨県
甲　府　システムインナカゴミ甲府　(0552)28-3333
●長野県
松　本　イトーヨーカドー　(0263)36-2311
●静岡県
浜　松　ホーエー家電有楽店　(0534)53-1441
浜松マイコンセンター　(0534)53-2762
●愛知県
名古屋　カー無線パーツ電気館5F　(052)262-6471
トヨムラ名古屋店　(052)263-1660
栄電社本店テクノ　(052)581-1241
生活創庫アビタ名駅店4F　(052)451-1511
パソコンショップコムロード　(052)263-5828
ちほ正文館書店ターミナル店　(052)732-3601
豊　橋　栄電社テクノ豊橋　(0532)52-1231
中部ファミリーセンター　(0532)31-5081
●岐阜県
岐　阜　岐阜マイコンセンター　(0582)51-6338
●三重県
津　河合無線J&P津　(0592)26-0111
四日市　河合無線J&P四日市　(0593)54-3366
●大阪府
淡　路　ミドリ電化淡路店　(06)324-0581
日本橋　J&Pテクノランド　(06)644-1413
二宮無線エレランド　(06)632-2038
中川ムセン本店　(06)641-6221
●兵庫県
神　戸　サン家電御影店　(078)841-3810
●岡山県
岡　山　VIVRE 21　(0862)32-8881
●広島県
広　島　松本無線パーツ　(082)243-4451
光和建設コーワテレムセンター　(0829)22-6677
●山口県
徳　山　上山事務機徳山店　(0834)22-0550
●香川県
高　松　sound check MOVE　(0878)61-6171
●福岡県
北九州　ベストマイコン小倉パソコン館　(093)551-6281
福　岡　ベストマイコン福岡店　(092)781-7131
●熊本県
熊　本　寿屋本荘店　(096)372-5412
●鹿児島県
鹿児島　ベスト電器鹿児島パソコン館　(0992)23-2081



S H O P

〈武尊〉設置店募集中
詳しいことは、右記のブラザー工業及び営業所にお問合わせください。

ブラザー工業株式会社
〒467 名古屋市瑞穂区堀田通9-35

●営業所
名古屋 ☎(052)263-5895　札幌 ☎(011)231-6808
東京 ☎(03)274-6911　仙台 ☎(0222)21-6548
大阪 ☎(06)251-7265　広島 ☎(082)241-7060
福岡 ☎(092)431-6521

〈武尊〉資料請求券
マイコンBASIC係
(8月号)

CASIO

FX-790P、誕生。



想像を超える才能です。

■操作性抜群、独立関数キーで使える充実の65関数機能。
数学、電気、電子、化学、機械、建築、土木など、あらゆる分野の基礎から応用計算に応える、豊富な65関数機能を内蔵。10進↔16進変換や2変数統計計算機能までも搭載。しかも、独立関数キーで使えますので、マニュアル計算もスピーディ。学生の方からプロフェッショナルの高度な要求にも威力を発揮します。

■幅広い応用が可能、強力BASICと最大16KBの大容量RAM。
一段と強化された関数機能で、パワフルになったBASIC言語搭載。しかも、RAMエリアは標準8KB(最大16KB)と必要充分。便利な10分割プログラムエリアで、複数のプログラムも同時に記憶します。また、データバンク機能とリンクさせると、プログラム中で自由にデータを使うことができます。

■3次元配列も簡単にこなす配列機能。
高度なデータ処理には欠かせない3次元配列機能。複雑なテーブル操作がラクにこなせ、コンパクトなボディながら、あらゆる集計作業に対応できます。

■繰り返し計算に便利、数式記憶機能。
複雑な関数計算も、プログラムを組むことなく数式をあらかじめ記憶させておけば、変数の値を入力するだけで答えが求められ、繰り返し計算にもとても便利。

■使い方多彩、データバンク機能。
数学、物理などの公式や定数、規格値、さらに電話番号やスケジュールなども記憶し、必要なときに知りたい情報をすぐに呼び出して使うことができます。

■マシン語の勉強にも最適、CAP-X準拠のアセンブラ機能。
情報処理技術者試験に出題されるCAP-Xを想定して作られたアセンブラ機能で、実際にコンピュータをシミュレーションして動かすことができます。

- 長い数式やプログラムもラクラク入力。ワイドで見やすい24桁大型液晶表示。
- 持ち運びにも便利、内部をしっかりガードするハードタイプのコンパクト設計。

●大きさ〈開いて〉幅142、奥行142、厚さ9mm、〈閉じて〉幅142、奥行71、厚さ18mm●重さ165g(電池込み)

便利さ広がるオプション群
●ミニキャラクタープリンタFP-12S ¥16,500 ●カセットインタフェイスFA-5 ¥4,500
●プリンタケーブルSB-2 ¥3,500 ●増設RAMパックRP-8 ¥11,000

スーパーポケット・コンピュータ FX-790P 新発売

(付属品：操作マニュアル、アセンブリ言語入門書) ¥24,800

●データバンク機能内蔵。
さわって覚えるBASIC入門機。



PB-80 ¥7,900

●使いやすさ抜群。
さわって覚えるBASIC入門機。



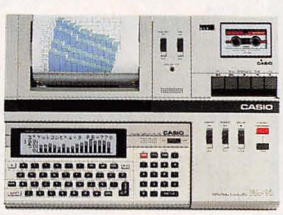
PB-100F ¥11,000

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



PB-500(F) ¥24,800

●最大32KBの大容量、豊富な51関数機能。



PB-770 ¥39,800(本体価格)



CPC(カシオ・ポケットコンピュータ・クラブ)会員募集

プログラムを送ってCPCのメンバーになろう。CPC会員、ただいま大募集。

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

●入会方法：カシオのポケットコンピュータによるあなたのオリジナルプログラム(未発表のものに限る)を使用方法を明記の上、封書にてお送りください。●特典：CPC会員証がもれなく進呈されます。また、機関紙「タッチ&プレイ」が一年間無料送付されます。
※優秀作品に関してはプログラムライブラリーに採用させていただきます。なお、お送りいただいたプログラムの権利は弊社に帰属します。●宛先：〒163 東京都新宿区西新宿2-6 新宿住友ビル カシオ計算機株式会社 電卓企画部CPC係



カシオ計算機株式会社 営業本部 〒163 東京都新宿区西新宿2-6 新宿住友ビル☎03(347)4811(代表)

EPSON

プリンタはエプソン



エプソン'86サマーセール
エプソンオリジナルTシャツ
プレゼント
期間中AP-80Kお買上げの方、
先着5,000名様
6月11日より
7月31日まで

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

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6109号 ☎(03)348-7121㈹
■ショールーム／新宿NSビル5階 ■支店・営業所：●東京(03)348-6801 ●中央(03)258-4841 ●大阪(06)365-5071 ●大阪南(06)632-3353 ●名古屋(052)962-7001 ●札幌(011)222-2821 ●秋田(0188)32-4002 ●仙台(022)263-3691 ●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



センターホールを両面強化。信頼性もデュアルだ。

富士フイルムからNEW Super HR 8インチ、5.25インチ。全品種の品質、パッケージを一新。

テクノロジーは、最先端で結晶する。全身をハイテク武装して新登場、富士フイルムフロッピーディスクNEW Super HR。信頼性を高めるために、センターホールを表も裏も強化したスーパーデュアルハブリングを採用。そして、初のスライスレベル60%保証で、出力低下によるエラー発生を大幅に減少。もちろん、2000万パスの高耐久性、60℃耐熱ジャケットなど、高水準の基本性能でハードワークをものともしません。アドバンテージ、NEW Super HR。



SUPER DUAL HUB RING

It's New SUPER HR

品質一新、3.5インチシリーズ。
Pケース1枚入りも新発売。



FUJI FILM FLOPPY DISK

お問合せ、カタログのご請求は、〒106 東京都港区西麻布2-26-30 富士写真フイルム株式会社 磁気材料事業本部営業部FD部 TEL.03(406)2327



データライフ夏のプレゼント

期間：昭和61年6月14日(土)～昭和61年7月31日(木)



●5¼インチ、8インチ10枚(1箱)にもれなく
データライフ・オリジナルケース1個プレゼント。
※写真のフロッピーは、プレゼント品ではありません。

化成バーベイタム社の、最新鋭の設備を誇る小田原新工場から生まれる「データライフ」の1枚1枚には、フロッピーディスク専門メーカーとしての蓄積されたノウハウと実績、そして先進技術が集大成されています。新開発の磁性体と塗布技術の採用で、現状規格を遙かに超える3,000万パス* の耐久性を実現しました。しかも完成までには工業規準を上回る厳しい社内規格でチェックし、単なる100%エラーフリーを上回る特性を維持。高品質、高信頼性の「データライフ」フロッピーディスクをお届けしています。

(※JIS-C6290・C6291による自社検定)

化成バーベイタム株式会社 本社／〒104 東京都中央区銀座5-13-12サンビル TEL.03-542-6334代) 大阪営業所／〒541 大阪市東区伏見町5-1大阪明治生命館 TEL.06-208-4410代)
名古屋営業所／〒450 名古屋市中村区名駅3-28-12大名古屋ビル TEL.052-565-3558

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

1. マイコンを搭載しているので機能がすぐれている
2. ＰＣ―9801シリーズにオールマイティに使える
3. プログラムセットがしやすい
4. 他社製品より機能が多い
5. 堅牢で安価である

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

FM-7・NEW7インターフェース



JB-3
6,800円

連射機能
プラス



ファミリーで楽しめる
コンピューターから
パソコンまで

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㊒285515　郵便振替口座番号 東京1-140448

Pureflex®

磁気伝説

フロッピーディスク

新しい時代のための 高品質 高信頼性 高耐久性です。



※印刷の関係により実際の色とは多少異なることがあります。

はじめまして 通信販売サービス よろしく 開始

ピュアフレックスが 手に入りにくい そんな声にお答えして ピュアフレックス通信販売サービスがスタートしました。
近くに販売店がない 忙しくて買いに行けない そんな人の為の 新しいシステム。お手頃価格で お届けします。

価格表 10枚単位にてお受けいたします。

5インチ(クロ)	MD-2D 2,600円	MD-2DD 3,500円	MD-2HD* 4,800円	MD-2HD-256 5,200円
〃 (カラー)	MDC-2D 2,900円	MDC-2DD 3,800円	MDC-2HD* 5,100円	MDC-2HD-256 5,500円

＊は 2HD unformat タイプです。 一部使用出来ない機種（例、富士通9450,K-10、松下 OPERATE 7000、パナファコム C-280、380、日立2020、他）がありますので、ご注意下さい。

3.5インチ	MF-1DD 5,800円	MF-2D 5,800円	MF-2DD 7,200円	1枚入プラスチックケース・サービス
8インチ	FD-1S-128 5,500円	FD-2D-256 5,800円	FD-2D-1024 5,800円	ノッチ付タイプ

5インチ クリーニングディスク MD-CW 1,800円 1セット(ジャケット1枚クリーニングディスク3枚入)にてお受けいたします。

カラーフルセレクトシステム カラージャケットシリーズの色の組み合わせは自由です。カラーはレッド、ブルー、イエロー、オレンジ、グリーン、グレー、ホワイト、透明と8色。お好きな色で10枚の組み合わせをお作り下さい。
特にご指定なき場合はスタンダード版（レッド、ブルー、イエロー、オレンジ、グリーン各2枚）をお送りします。

全国送料無料

お支払
- ●現金書留の場合 郵便番号 住所 氏名 電話番号 商品名 数量 金額をお忘れなく。
- ●郵便振替の場合 振替用紙の裏の通信欄に郵便番号 住所 氏名 電話番号 商品名 数量 金額をはっきり書いて東京 5-170738 東京フロッピーディスク株式会社までご送金ください。用紙は郵便局にあります。
- ●銀行振込の場合 電話にてご注文の上当社宛て（富士銀行 三ノ輪支店 普通 916562）にご送金下さい。
- ●クレジットカードの場合 詳しくは電話にてお問い合せ下さい。カードの利用をおすすめします。送金手数料がかからず便利です。

VISA AMERICAN EXPRESS Card Welcome

お問い合せ ご注文は 03-801-2851

東京フロッピーディスク株式会社
通販サービス部
〒116 東京都荒川区南千住6-59-8

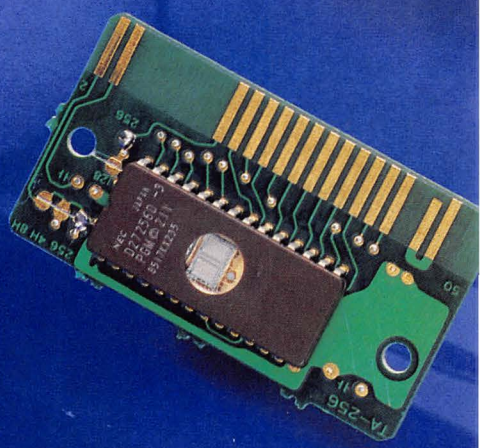
僭越ながら…

ユーザーには、マスターを超える品質（クオリティ）を提供したい

カセット・ROM・フロッピー・CD/ROM







DENCA

東京電化株式会社
〒351 埼玉県朝霞市浜崎577 TEL(0484)71-2456

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14mm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



むかいのひろしくんに差をつけるチャンス

BIG サマーセール 開催中

パソコンテレビ X1G ツクモに上陸!



マルチビジュアル端子搭載だから鮮やかなコンピュータ画面がダイレクトにビデオ録画できる！これでぜったいひろしくんに勝てる!!
その他標準装備のジョイカードや優れたオプションでパワーアップ！

●Model 10 パーソナルコンピュータ+キーボード
CZ-820CB(ブラック)・E(オフィスグレー) 標準価格 69,800円
●Model 30 パーソナルコンピュータ+キーボード
CZ-822CB(ブラック)・E(オフィスグレー) 標準価格 118,000円
●14型カラーディスプレイテレビ
CZ-820DB(ブラック)・E(オフィスグレー) 標準価格 79,800円

X1Gツクモスペシャルセット

注番 BM8-1

- CZ-822C(Model 30) ……¥118,000
- CZ-820D ……¥ 79,800
- MD-2D(ディスケット)10枚
- JOYスティック・オリジナルソフト(3種)
  } ¥21,800

合計定価 ¥219,600

ツクモ特価

★クレジット例(20回払)

頭金	初回	2回目以降
なし	¥11,400	¥9,600×19回

各送料別¥1,200 台数限定！

- 801C用プロッタプリンターCZ-81P
  注番 BM8-S1
  定価¥34,800 特価¥9,800
- デジタルテロッパーCZ-8DT
  注番 BM8-2
  定価¥89,800 特価¥19,800
- 80桁ドットプリンターCZ-8PD2
  注番 BM8-3
  定価¥79,800 特価¥29,800

X1Fわんぱくセット

注番 BM8-4

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

合計定価 ¥169,200

ツクモ特価¥84,800

★クレジット例(10回払) 送料別¥2,000

頭金	初回	2回目以降
なし	¥10,044	¥9,300×9回

ぐずぐずしてるヒマはない!! X1F限定セット

注番 BM8-5

- CZ-811C ……¥89,800
- 14インチTV付2000文字モニター ……¥94,800

合計定価 ¥184,600

ツクモ特価¥89,800

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 ツクモ特価¥39,800

注番 BM8-6



- X1シリーズ用として… 送料別¥1,000
  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！
  (ご注文の際は何ドライブ目でご使用になるかをお知らせ下さい。)
- 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)

シャープがおいしいフェアです。
SHARP TASTY FAIR
7/11(金)・12(土)・13(日)
東京各店にて開催！
みんなで来てね!!

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-8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

《通販部》
☎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

今、ツクモで素敵なプレゼント!!

8/3 までにツクモ全店・通信販売で5万円以上お買い上げの方に、先着3000名様に!

デジタル腕時計プレゼント!!

秋葉原電気まつり

賞金総額 6,000万円!

いよいよ **8/3** まで **1等10万円**

※5,000円以上お求めの方に抽選券進呈。東京各店のみ。

FM77AV セット

注番 BM8-7

- 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。

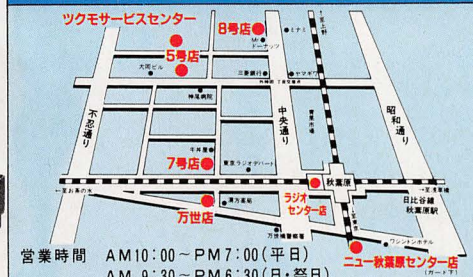
★FMを活用しよう 各送料別¥700★

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 BM8-8
- α-7(ジョイスティックI/F)+ジョイスティック ……ツクモ特価 ¥7,500 注番 BM8-9
- α-77(ジョイスティックI/F)+ジョイスティック ……ツクモ特価 ¥7,500 注番 BM8-10

※AVでは使用できません。

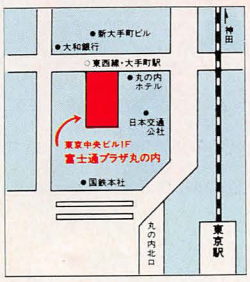
秋葉原各店



営業時間 AM10:00~PM7:00(平日)
AM 9:30~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
秋葉原8号店 ☎03-251-0099

ツクモ秋葉原 富士通フェア 7/18・19・20



本体はもちろん大特価。周辺機器、ソフトも充実。困ったときはツクモへどうぞ。秋葉原各店でお待ちしています。

◀富士通OAフェア 7/19

富士通プラザ 丸の内1Fにて。午前10時~午後5時。FM-77AVをはじめワープロなどビジネスソフトも多数デモ即売いたします。プラザのセミナー受講券進呈など特典もあり!!

セイコー SP-800

注番 BM8-12 (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

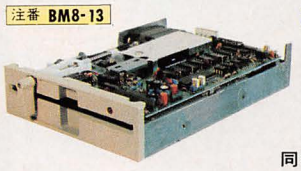


ツクモ特価¥32,800

送料別¥1,200

PC-8801mkII/SR/FR/ 増設ドライブ

注番 BM8-13



National
JA-551
PC-8801mkII-FD1
同等品 定価¥64,800

今ならα-88(ジョイスティックI/F)がついて

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-8801mkII FR 特セット

注番 BM8-11

- PC-8801mkIIFR M10……¥99,800
- JA-551(増設ドライブ1台、ケーブル付)……¥65,000
- TS-2D(3枚)ケーブル付……¥5,100
- オリジナルゲームパック……サービス

合計定価¥169,900

ツクモ特価¥109,800

★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

※今、東京各店でお求めの方には㊙の特典あり!
※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。

PC-8801mkII/SR/FR/MR用 ジョイスティックI/F

注番 BM8-14

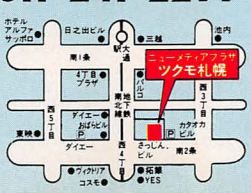
α-88 定価¥4,800
送料サービス

- キーボード/ジョイスティック分岐アダプタ別売 (FR/MR用)**¥2,800**
  8方向又は4方向の切換式、トリガーはZ、X又はスペース、リターン
- α-88+ジョイスティック……特価 ¥6,500 送料¥700
- 分岐アダプタ付……特価 ¥7,500 送料¥700

ツクモ札幌店

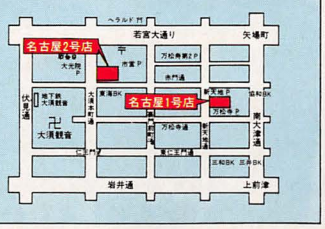
営業時間 AM10:30~PM7:30(平日)
定休日 毎週木曜日
札幌市中央区南二条西3-15-1 さっしんビルB1F

☎011-241-2299



名古屋各店

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)



マイコンはじめてもう10年

マイコン・ワープロ・通信機・ビデオ・電話機

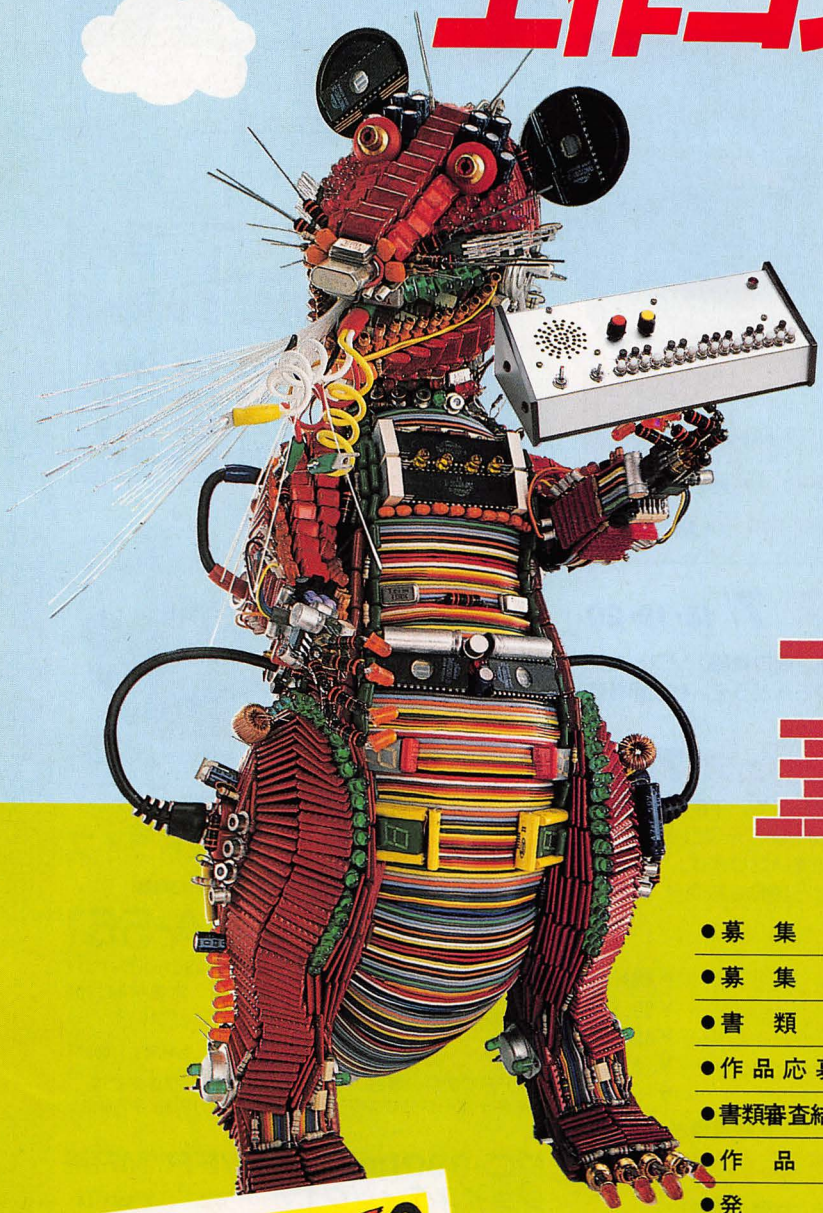
ツクモ カナクモ電機

TSUKUMO

昭和61年度

第2回 エレクトロニクス工作コンテスト

実施中!





●募集部門	小学生の部・中学生の部・高校生の部
●募集期間	昭和61年7月1日(火)～9月30日(火)
●書類審査	昭和61年10月1日(水)～10月15日(水)
●作品応募〆切	昭和61年10月16日(木)
●書類審査結果発表	昭和61年11月15日(土)必着
●作品審査	昭和61年11月17日(月)～12月末日
●発表	昭和62年1月中旬
●主催	電波新聞社
●後援	文部省・通商産業省・郵政省



かいじゅうくんは
ミニオルガンを作りました。

●資料請求・お問い合わせ先 ㈱電波新聞社内「エレクトロ工作ニクスコンテスト」事務局 〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 ☎(03)445-6111(代)

※本コンテストの進行状況及び発表等は、月刊「ラジオの製作」誌上で毎月発表・紹介しています。

エレクトロニクス工作のバイブル!!

これこそテキストだ——。

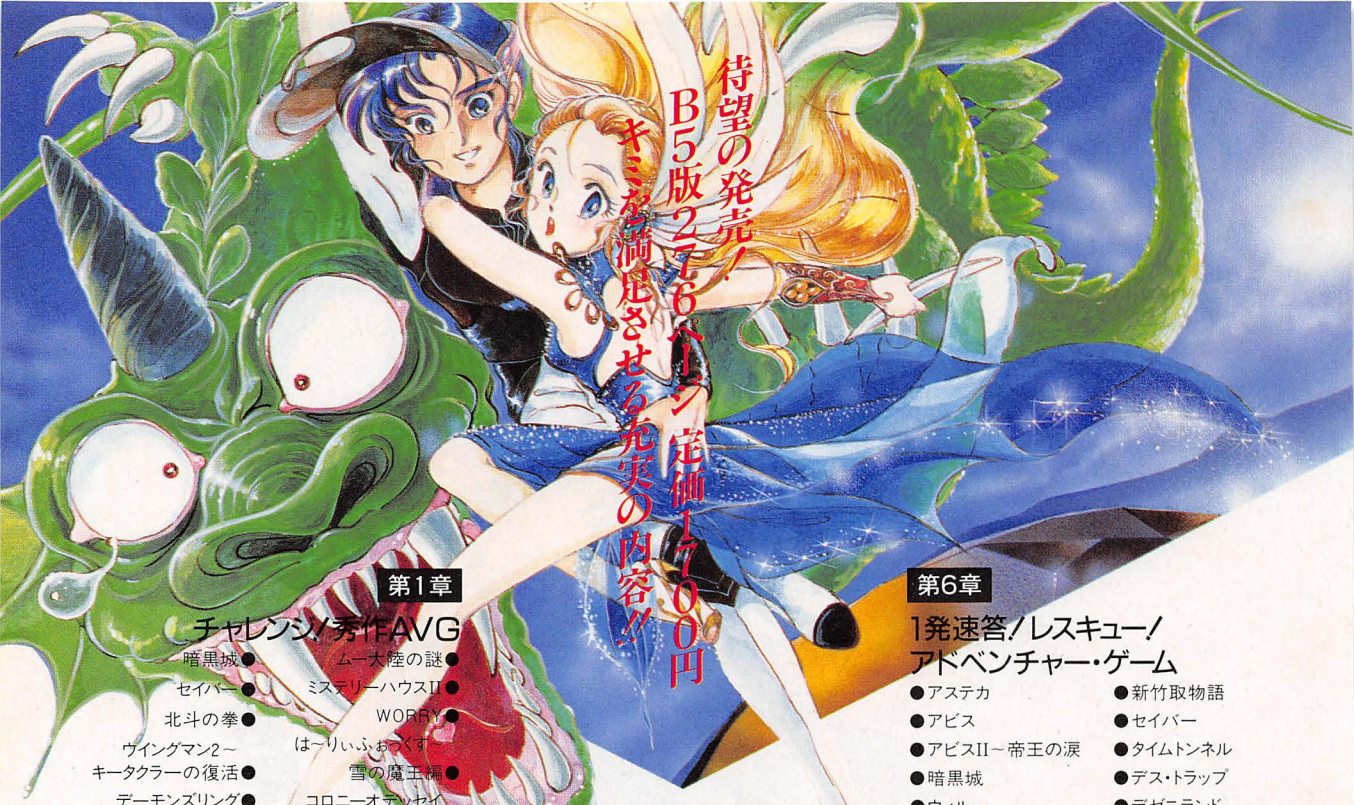


楽しい工作約40数種をドドッと掲載。ICやトランジスタをもちいた製作記事を徹底紹介するほか，ビギナーのために，回路図や部品の説明からプリント基板の作りかた，ケース加工，ハンダ付けのしかたまでをやさしく解説。

定価1,500円（送料250円）

図解エレクトロニクス工作

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



待望の発売！
B5版276ページ 定価1700円
キミを満足させる充実の内容!!

第1章 チャレンジ！秀作AVG

- 暗黒城
- セイバー
- 北斗の拳
- 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
- WORRY
- は～りぃふぉっくす～雪の魔王編
- コロニーオデッセイ（冒険編，対決編）
- ナナちゃんのスター誕生
- ゴルゴ13～狼の巣

第2章 チャレンジ！秀作RPG

- ザ・ファイアークリスタル
- ザ・スクリーマー
- ファンタジアン
- リザード

第3章 チャレンジ！秀作ARPG

- デーモン・クリスタル
- ザナドゥ
- メルヘン・ヴェールI
- ハイドライドII
- トリトーン

第4章 RPG総カタログ

第5章 RPGはこうして創られる



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

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－8801mkII♬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

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。



THE TOWER OF DRUAGA

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5 F（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●Cherry's（北秋田郡）☎0186-63-0495〔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●メルパ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



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（15cm）

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

新発売



ドラゴンバスターTシャツ

標準価格1,700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

321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

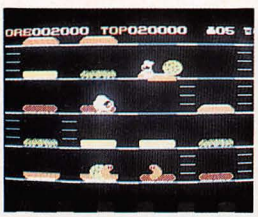
BurgerTime

ハンバーガー

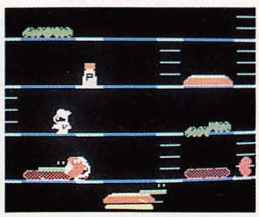
MSX ROMカートリッジ 定価4,500円

オリジナルジョイスティック XE-1b対応

©DATA EAST CORP.







MSXソフト待望の新作は，X1，MZ-1500，PC-8001mkIISRとファミコンでしか楽しめなかったバーガータイム(ハンバーガー)です。

あなたはバーガーショップのチーフ，Mr. Peter Pepper。

この忙しいときに，Mr. Hotdog，Mr. Pickle，Mr. Egg がじゃまをしにキッチンに乱入してきたのです。彼等の追撃をふりきってハンバーガーを作るためにガンバロー。

個性的なキャラクターの多彩な動きをMSXバージョンのスプライト機能を生かしたスムーズさでお届けします。

コミカルな楽しさに思わず熱中するビデオゲームです。さあ，テクニックを駆使して頭脳プレーでハンバーガーを完成させてください。

ゲームのすすめかたは……

Mr. Peter Pepperをカーソル移動キーまたはジョイスティックでコントロールしてパン，ハンバーグ，レタスなどの上を歩いて落とします。敵(Mr. Pickle，Mr. Hotdog，Mr. Egg)につかまらないように，すべての材料を皿の上に落としすべてのハンバーガーを完成させると1面クリアです。

キャラクター・インフォメーション

★Mr. Peter Pepper

バーガーショップのチーフ。足とコショーを巧みに使いわけハンバーガーを完成させるのが使命です。

★ボーナス・キャラクター

各面で現われる，アイスクリーム，フライドポテトなど。これを取ると得点が与えられるとともに，Mr. Peter Pepper の武器で敵を一定時間動けなくさせる，コショーが一つ増えます。

パン，ハンバーグなどを下に落としたり，



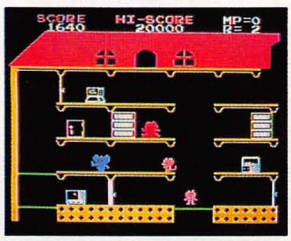
パックマン 入荷

namcot



迷路に並んだエサをどんどん食べる，パックマン。それをジャマする4匹のモンスターとの手に汗握る追撃戦。パワーエサで立場が逆転。モンスターをやっつけろ！

MSX 定価4,500円



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



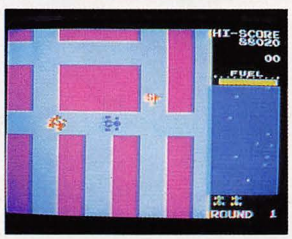
キング&バルーン

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



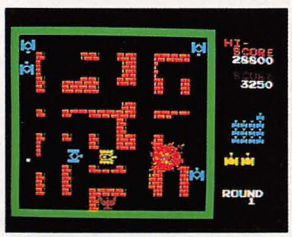
ボスコニアン

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の

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

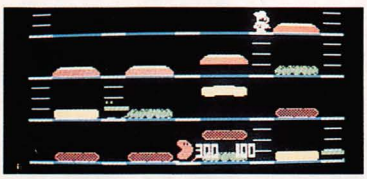
なんと，このハンバーガーには隠れキャラクターがあります。詳しくはナイショ。

★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

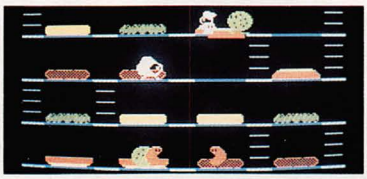
ちょうど下を通っている敵に向かって材



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

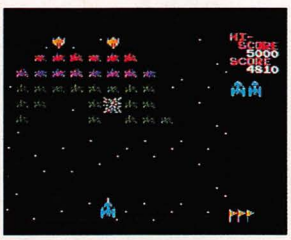


高得点を得るにはまさしくこれ！コショーを使ったり，うまく敵を動かして相手をまとめ，いっぺんに「さそいこみ・まとめ落とし」をするとすごい！得点もグーンとアップ。



■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。



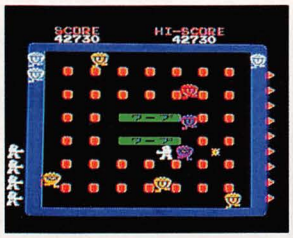
ギャラクシアン

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



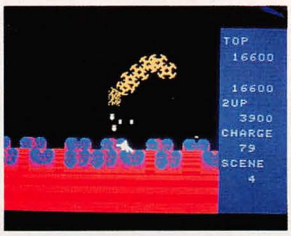
ディグダグ 入荷

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



優れたソフトウエアで、効果的な英語学習を。

Longman

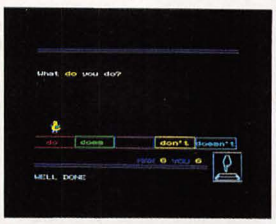
/新/・/発/・/売/

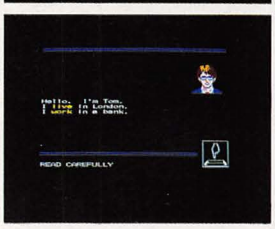
English Course

ロングマン英語学習ソフトウエア

PC-9801 VF/VM/F　価格：各8,000円

指導：和田　稔（文部省初等中等教育局教科調査官）





Longman English Courseは，英語教材で世界的に有名なイギリスのロングマン社によって作られた，初の本格的なパソコン用英語学習ソフトです。生活に役立つ生きたイギリス英語を，楽しみながら，しかも文法の基礎をしっかりとふまえながら学ぶことができます。基礎的な英文法の知識を持った方ならどなたでもご利用いただけます。実用英語を身につけたいと思っている高校・大学生，ビジネスマンの方々に最適のソフトウェアです。

Longman English Courseの内容

Part.1～Part.5（全5巻）1巻に含まれているもの

- ディスケット（5"2DD・1枚）
- ブックレット（BOOKLET）
- カセットテープ（1本）
- カセットの手引書

Part.1　6月末発売開始。

Dempa

お問合せ、お求めは電波新聞社本社・各支局、及び下記取扱店へお願いいたします。

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

取扱店一覧［北海道］●九十九電機札幌店（札幌市）☎011-241-2299●YESそうご電器（札幌市）☎011-214-2850［宮城県］●庄子デンキコンピュータ中央（仙台）☎0222-24-5591●電巧堂チェーンDaC東口店（仙台市）☎0222-91-4744［茨城県］●コナン販売水戸営業所（水戸市）☎0292-43-8188●コナン販売筑波営業所（新治郡）☎0298-52-6917［栃木県］●ビジネスフロアロクスイ（鹿沼市）☎0289-65-3488●計測技研（宇都宮市）☎0286-33-1994［群馬県］●パソコンランド21高崎店（高崎市）☎0273-26-5221●パソコンランド21前橋店（前橋市）☎0272-23-4462●パソコンショップマエハラ（太田市）☎0276-25-3410［埼玉県］●マツモト電器上福岡店（入間郡）☎0492-62-1656［東京都］●第一家庭電器秋葉原東口店（千代田区）☎03-253-4191●ラオックス本店（千代田区）☎03-253-7111●ラオックス中央店（千代田区）☎03-253-1341●マイコンセンターオノデン（千代田区）☎03-253-3911●J&P渋谷店（渋谷区）☎03-476-4141●ダイナミックオーディオ新橋店（港区）☎03-503-2611●池袋西武百貨店（豊島区）☎03-981-0111●J&P八王子（八王子市）☎0426-26-4141［神奈川県］●ミナト電気海老名店（海老名市）☎0462-33-8230●ALIC日進（横浜市）☎045-314-5111●ラオックス横浜伊勢佐木町店（横浜市）☎045-261-1251［岐阜県］●オガワムセン（大垣市）☎0584-78-6387［愛知県］●カトー無線パーツセンター（名古屋市）☎052-262-6471●栄電社テクノ1F（名古屋市）☎052-581-1241●トヨムラ名古屋店（名古屋市）☎052-263-1660●ジャスコ岡崎店（岡崎市）☎0564-21-0211［大阪府］●ニノミヤムセンエレランド（大阪市）☎06-632-2038●J&Pテクノランド（大阪市）☎06-644-1413［奈良県］●パソコンランド奈良店（奈良市）☎0742-26-2003［福岡県］●ベスト電器福岡本店（福岡市）☎092-781-7131



39機種214本のパソコンソフトを満載

掲載機種

BM-Jr/LII2	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

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。



DELUXEシリーズ 第8弾 新発売 定価一、五〇〇円

お求めはお近くの書店、または本社出版販売部まで…

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

マイコンBASICマガジン 8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！⑧
—ゼビウスもどきにチャレンジ！—……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5回：効果音とBGM—……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⑤—……SHINGO……48
特別企画：キミのパソコンをパワーアップしよう！
—MSXをMSX$_2$にグレード・アップ！の巻—……51
特別連載：フロッピーディスクを使いこなそう!!その①……四方田等……54
Dr.Dと影のパソコン・レクチャー……くりひろし……56
つぐ美のホワイト・ルーム(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—……290
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—……294
マイコンBASICマガジンの歩み……301
創刊50号特大プレゼント—人気ソフト他100本—……303
マイコンBASICマガジン・インフォメーション・コーナー……305

特選パソコン・ソフト……

BM-Jr./LII$_2$用	POKURIN 4 THE DARK CAVE	ガールフレンドのポッ子を捜しに，洞窟の中へと足を運んだ	もんすた……76
BML III/MK5	KEY & DOORパズル	限られたＫＥＹで部屋を脱出せよ！	黒いガンダム……79
	ご先祖のぼうけん	NYAMCOのご先祖様をビルの屋上までうまくあやつろう，下には	ファティマ……80
C1/ファミコン	HOPPING SOCCER	ジャンプ！シュート！ユニークなカニさん達のサッカーゲームです	加藤淳一……82
	窓ふきパニック	金欠病のマリオは，窓ふきのアルバイト。どうなることやら	HIDEMI.U……84
	MONSTER CAVE	3Dメイズゲーム。洞窟の出口を捜しモンスターと対決	Pegasus Soft……86
FM7/77	PUKPONS	プクポンをおなじ色の箱に入れよう	川村秀憲……88
	Ball War	ボールをＵＦＯにぶつけて落とせ！	新井一彦……91
FP1000/1100	FLIPPING	2人用ゲーム，矢印を動かして相手のゴールへ，シュート	SINGO……93
JR-100	JUMP ONLY	岩をジャンプでよけながら進もう。君は名ドライバーになれるか	鳴海達也……94
	GALAXY WARS	いん石をよけながらＵＦＯと宇宙戦闘だ	津島美貴……96
JR-200	THE BUG BALL PANIC	パックマンみたいなバグボールに君は火災放射器で対決だ	CHIBATAROU……98
	ROAD-CAR	3本のわかれ道，一瞬の判断のおくれが死をまねくぞ	CHACK'N…… 100
M5	こうもりは大さわぎ	ベーマガ読者ならもうおなじみ，今回はM5版です	清野智弘…… 102
	MYSTERIOUS ROOM	古代建築物の中のミステリアス・ルームに足をふみ入れたあなたの運命は	松川一豊…… 104
MSX	HADES PRISON	モンスターを壁の中にとじこめろ!!	AOI…… 107
	バトルロイド	戦闘機バトルロイドに乗って対決だ!!	バルイーグル…… 109
	HYDE PARK	落ちてくる岩をうまくかわしゴールまでいそげ	原田哲郎…… 111
MZ-1200	棒あやつり	棒あやつり大会に参加しました。バランス感覚で勝負	堀川創…… 113
MZ-700/1500	FLOWER GARDEN	キミは火星にハートの花を取りに行ったが	田村純一…… 114
	Break Wall	ブロックをはさんで敵を攻撃。パワー・ブロックをうまく使おう	香月舞…… 116
MZ-1500	HAPPY SPARROW	あのSPARROWが僕たちをHAPPYにするために帰ってきた	へのへのへ太郎…… 118
MZ-2000/2200/2500	さくらんぼとり	矢にも負けず，風にもまけず，生きるためにさくらんぼを取る	師岡栄見…… 121
	MONEY JACK	世の中ゼニや力というわけで，飛んでくる石をよけてコインを集めます	SKYKID.K…… 123
MZ-2200/2500	YARIGAIKUN GAME	YARIGAIKUNは，せっせとAWAをならべるのでした	笠井直幸…… 126
MZ-2500	BOMBROID	時限爆弾セット。敵のロボットをやっつけよう	山下重明…… 129
PASOPIA(T)/5	V-MAX	地底戦車SPTエイズナーを操作して，エネルギーを集めよう	黒猫アプロ…… 132
PASOPIA7	CORE	ミサイル発射！障害物をよけながら	川町兼弘…… 133
PC-6001 mkII/6601 SR	BALLER	障害物をよけてお金をたくさん集めよう	小川みく…… 134
	ユードー・ミサイル	ミサイルをユードーして敵をやっつけよう	視力0.5…… 135
PC-6001mkII/6601/SR	FIREもどき	火災のビルから飛びおりてくる人を人命救助	石井寛平…… 137
PC-6001mkII SR/6601 SR	待ってくれ	ペンキチがふるさと南極への里帰りに出発。しかし	駒井健也…… 139
PC-8001/mkII/SR	田植えゲーム	田舎作さんの田植えをザリガニがじゃまする	増田貴史…… 141
	The bad man	時間内に，ひとふで書きで，水道管をぜんぶうめよう	石田正美…… 142
PC-8001mkII/SR	ICE BOMBER	爆弾セット。エイリアンをやっつけろ!!	岡本学…… 144
PC-8001mkII SR	THE JEWEL OF PORTION	宝石をさがして，悪魔の城へ入り込む	住陽一…… 146
PC-8801/mkII/SR	UFO ATTACKE	アダムスキーがUFOと空中戦だ！	島口秀悦…… 148
PC-8801mkII SR	KAGEムチャ7	カゲムチャ7よ，ブルーマジンガーと合体だ！	Mr. OKABOO…… 150
PC-9801E/F	心のとびら	お姫さまの笑顔をとりもどすためにデビルと戦う	波内良樹…… 153
S1	KEY PANIC	鍵を捨って館から脱出するのだが	森岡伸夫…… 156
SC-3000	TINY RPG	どんどん強くなって，ひたすら進め！	西川俊二…… 163
	じいさまガンバレ	せっせとお墓のそうじをして，おじぞうさまにお参り	柿内一宏…… 160
X1/C/D/F/ターボII	Mighty Sweet Heart	盗賊を倒し，金銀を取りもどすことができるか！	X1est…… 162
	FLASH FIGHTER	タシロピンオオカミ男とナイトを倒すのだが，武器はどれだ？	松田浩一…… 164
PB-100	つまみぐい	お母さんの目を盗んでつまみぐい。得意だろ	岩津整一郎…… 167
	Me Views-歪んだ世界—	同じ風景がえんえんと続く世界。どうする？	Arkey…… 168
PC-1245/51	OCTOPUS FIGHT	タコをタコツボにさそいこむのだが	加納真治…… 169
PC-1500	PARADUKE	敵をビームで倒し，カプセルを手に入れろ！	北川武志…… 170
PC-2001	THE DRAAGU	敵を剣でやっつけて，塔から脱出せよ	ミンキーモモ…… 172
SMC777	カーレースG.P.	右に左に急カーブの連続。あなたは予選通過できるか	池田文男…… 175
PC-8801mkII SR/FR/MR	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後編—		YK-2…… 177

実用プログラム・コーナー

X1/C/D/F/ターボ/II	3D-GRAPHICS	いろんな角度からのグラフィックスが楽める	Junkman…… 183

©マイコンBASICマガジン8月号

電波新聞社 1986Printed in Japan／編集発行人：平山秀雄

第5巻 第8号
昭和61年7月25日印刷
昭和61年8月1日発行

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

定価380円

〈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

ジェミニ
誘動にチャレンジ！

断空我

今回は，前回の約束どおり，ジェミニ誘動などの動きを解説しましょう。そのため，ゼビウスもどきのプログラムを作ってみました。このプログラムは現時点ではまだゲームになっていませんが楽しめると思いますよ。

XEVIOUSもどきプログラム

とにかく**リスト1**を入力して走らせてください。ファミリーベーシックのバージョン3（V3）で作りましたが，すべてのバージョンで動きます。

リストが長いため，残りのメモリは，V3をのぞいて少ししかありません。そのため，接しょく判定をつけられなくなり，ゲームにできませんでした。

しかし，V3ならメモリによゆうがあるので，次回にはV3専用になりますが，XEVIOUSもどきのゲーム・プログラムを載せるつもりです。

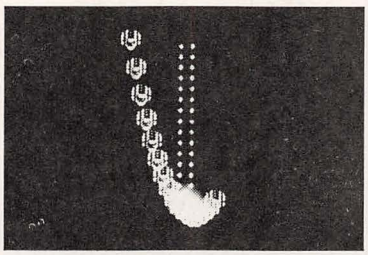
プログラムを見ればわかるように，470行から620行までは，同じようなことを4回行なっています。じつは配列を使えば，短くできるのですが，そうするとプログラムの実行速度がだいぶ遅くなってしまうのでやむをえなくこうしたのです。

プレイ方法

コントローラーIの操作でスターシップを上下左右に動かすことができ，ボタンを押せば弾を発射することができます。スターシップをナナメに動かすこともできます。敵はスターキラーとニタニタで，スターキラーはテラジのような動きでスターシップにせまってきます(**写真1**)。

ニタニタは，画面のまん中あたりまで降下してくると四つのミサイルを発射します(**写真2**)。

このミサイルがジェミニ誘動できるのです。



《写真1》弾を発射するスターシップにスターキラーがせまる

プログラムについて

さてそれではプログラムについて説明しましょう。10行は説明するまでもありませんね。20行から90行でスプライトの設定を行なっています。

スプライト番号とキャラクターとの関係は**第1表**のようになっています。100行と110行で変数（**第2表**参照）に初期値を与えています。これらのことは変数表示を見てください。

120行からがメイン・ルーチンになっています。120行でコントローラーの入力を行なって130行と140行でスターシップの座標を変化させています。

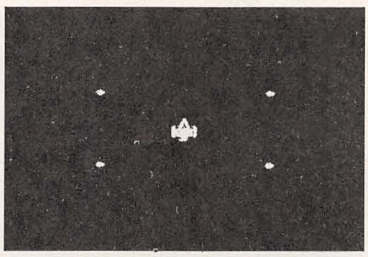
150行から180行までは何をしているかわかりますか？ここでスターシップが画面の外にでないようにしています。190行でスプライトの移動になります。

200行からは，スターシップの弾の処理です。もし弾を発射しているならFは0でなくなるので，230行へ行きます。210行ではボタンを押していないなら250行へ行くようになっています。

220行は弾の初期設定で230行と240行で

《第1表》スプライト番号とキャラクター

スプライト番号	キャラクター
0	スターシップ
1	スターシップの弾
2	スターキラー
3	ニタニタ
4	ニタニタのミサイル　その1
5	ニタニタのミサイル　その2
6	ニタニタのミサイル　その3
7	ニタニタのミサイル　その4



《写真2》ニタニタがはなった四つのミサイル

《第2表》変数表

AX：スプライトを表示する，いちばん左の座標
ZX：スプライトを表示する，いちばん右の座標
AY：スプライトを表示する，いちばん上の座標
BY：スターシップを表示する，いちばん上の座標
ZY：スプライトを表示する，いちばん下の座標
X：　スターシップの水平座標
Y：　スターシップの垂直座標
F：　弾を発射しているかどうかのフラグ（－1のとき発射している）
FX：弾の水平座標
FY：弾の垂直座標
T：　敵のフラグ（1：スターキラー，2：ニタニタ）
TX：敵の水平座標
TY：敵の垂直座標
VX：敵の水平移動量
VY：敵の垂直移動量
TZ：ニタニタのフラグ
X0～3：ミサイルの水平座標
Y0～3：ミサイルの垂直座標
V0～3：ミサイルの水平移動量
W0～3：ミサイルの垂直移動量
Z0～3：ミサイルのフラグ

弾の移動表示を行ないます。

250行からが敵のルーチンになっています。250行で，スターシップかニタニタのどちらかのルーチンへ行くようになっていて，Tが0のとき（つまり敵が画面にいない）260行から310行までの敵の初期設定ルーチンへ行きます。

敵は，20分の1の確率で出現するようになっていて，10分の1の確率でニタニタが出現します。これは，260行と270行を見ればわかりますね。

さてここからは，スターキラーの説明になります。スターキラーは，画面のいちばん上の左はしから右はしの間より出現します。そして，水平方向の速度は，スターキラーの水平位置とスターシップの水平位置との差に反比例するようになっています。

垂直方向の速度もだいたい同じで，最初は急速におりてきますが，だんだんスピードが遅くなり，垂直方向のスピードがなくなったかと思うと，こんどは，上のほうに動きだし，しだいにスピードが上がります。

330行を見るとわかるように，垂直方向の速度を変化させています。

そうです，これは前回に作ったプログラムと同じですね。つまりスターキラーは，放物線的に動くのです。

スターキラーの説明のつぎはニタニタです。ニタニタは出現すると，少し下におりてから四つのミサイルを発射するのですが，この処理は370行のところです。390行から460行までがミサイルの初期設定になっています。したがってミサイルのルーチンは，470行から最後までです。

ミサイルは四つあるので同じことを4回行なっています。一つ目のミサイルのルーチンである480行から500行までを説明すると，480行で水平座標に水平方向の速度を加えています。

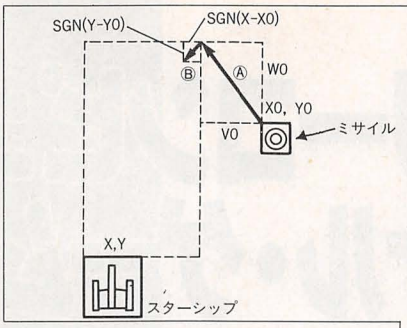
水平方向の速度は，スターシップとの水平方向の差を－1～1までの値にした数値を加えています。そして，その値が画面外になるときは，そのミサイルを消すようにしているわけです。

490行は，垂直座標ということ以外は480行と同じです。少しわかりにくいと思うのでくわしくは**第1図**と**第2図**を見ながら考えてみてください。

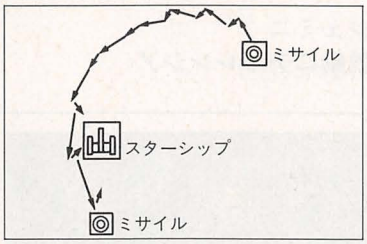
終わりに

どうです？ファミリーベーシックには，MOVEという便利な命令があるので，それにたよってしまいたくなりますが，座標を色々変化させて，自分なりの動かしかたを研究してみるのも興味深いですね。そのほうが，きっとおもしろいゲームを作れると思いますよ。

来月号も役にたつ情報をお届けします。やってやるぜ！



《第1図》ミサイルはスターシップの座標も見ながら進むことになる



《第2図》連続的に見るとこうなる

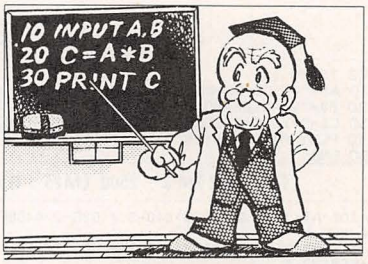
ベクトルという言葉を数学でならうようになるとカンタンなのだが，今ミサイルが長い矢印Ⓐの方向に動こうとするのだけれど，スターシップとの位置関係から，長い矢印は，短い矢印Ⓑの方向に動いてしまう。さてこういったことが，どんどん行なわれるとどうなるかは，第2図を見てもらいたい。これでわかるかな？

《リスト1》ゼビウスもどきのプログラム・リスト

```
10 CLS:CGSET 0,1:SPRITE ON
20 DEF SPRITE 0,(0,1,0,0,0)="ﾋﾟｱﾍﾟﾎﾟ"
30 DEF SPRITE 1,(3,1,0,0,0)=CHR$(212)+CHR$(212)+CHR$(212)+CHR$(212)
40 DEF SPRITE 2,(1,1,0,0,1)="ﾁﾂﾟﾂﾗﾞ"
50 DEF SPRITE 3,(1,1,0,0,0)="¥」^-"
60 DEF SPRITE 4,(3,0,0,0,0)=CHR$(209)
70 DEF SPRITE 5,(3,0,0,0,0)=CHR$(209)
80 DEF SPRITE 6,(3,0,0,0,0)=CHR$(209)
90 DEF SPRITE 7,(3,0,0,0,0)=CHR$(209)
100 AX=16ZX=224AY=23ZY=200BY=ZY-128
110 X=(ZX-AX)/2Y=ZY-32
120 SK=STICK(0)
130 X=X+((SK=2)+(SK=6)+(SK=10)-(SK=1)-(SK=5)-(SK=9))*8
140 Y=Y+((SK=8)+(SK=9)+(SK=10)-(SK=4)-(SK=5)-(SK=6))*8
150 IF X<AX THEN X=AX
160 IF X>ZX THEN X=ZX
170 IF Y<BY THEN Y=BY
180 IF Y>ZY THEN Y=ZY
190 SPRITE 0,X,Y
200 IF F THEN 230
210 IF STRIG(0)=0 THEN 250
220 F=-1FX=X:FY=Y
230 FY=FY-16IF FY<AY THEN F=0SPRITE 1,0,0GOTO 250
240 SPRITE 1,FX,FY
250 ON T GOTO 320,360
260 IF RND(20) THEN 120
270 IF RND(10)=0 THEN 300
280 T=1TX=RND(ZX-AX)+AX:TY=AY:VX=(X-TX)/12VY=(Y-TY)/10+10
290 SPRITE 2,TX,TY:GOTO 120
300 T=2TX=RND(ZX-AX)+AX:TY=AY:TZ=0
310 SPRITE 3,TX,TY:GOTO 120
320 TX=TX+VX:IF TX<AX OR TX>ZX THEN T=0SPRITE 2,0,0GOTO 120
330 TY=TY+VY:VY=VY-2
340 IF TY<AY THEN T=0SPRITE 2,0,0GOTO 120
350 SPRITE 2,TX,TY:GOTO 120
360 ON TZ GOTO 390,470
370 TY=TY+8IF TY>AY+RND(100)+50 THEN TZ=1SPRITE 3,0,0GOTO 120
380 SPRITE 3,TX,TY:GOTO 120
390 X0=TX:X1=TX+8X2=TX:X3=TX+8
400 Y0=TY:Y1=TY:Y2=TY+8Y3=TY+8
410 V0=-4V1=4V2=-4V3=4W0=-4W1=-4W2=4W3=4Z0=0Z1=0Z2=0Z3=0
420 SPRITE 4,X0,Y0
430 SPRITE 5,X1,Y1
440 SPRITE 6,X2,Y2
450 SPRITE 7,X3,Y3
460 TZ=2GOTO 120
470 IF Z0 THEN 510
480 X0=X0+V0:V0=V0+SGN(X-X0):IF X0>ZX OR X0<AX THEN Z0=-1SPRITE 4,0,0GOTO 510
490 Y0=Y0+W0:W0=W0+SGN(Y-Y0):IF Y0>ZY OR Y0<AY THEN Z0=-1SPRITE 4,0,0GOTO 510
500 SPRITE 4,X0,Y0
510 IF Z1 THEN 550
520 X1=X1+V1:V1=V1+SGN(X-X1):IF X1>ZX OR X1<AX THEN Z1=-1:SPRITE 5,0,0GOTO 550
530 Y1=Y1+W1:W1=W1+SGN(Y-Y1):IF Y1>ZY OR Y1<AY THEN Z1=-1:SPRITE 5,0,0GOTO 550
540 SPRITE 5,X1,Y1
550 IF Z2 THEN 590
560 X2=X2+V2:V2=V2+SGN(X-X2):IF X2>ZX OR X2<AX THEN Z2=-1:SPRITE 6,0,0GOTO 590
570 Y2=Y2+W2:W2=W2+SGN(Y-Y2):IF Y2>ZY OR Y2<AY THEN Z2=-1:SPRITE 6,0,0GOTO 590
580 SPRITE 6,X2,Y2
590 IF Z3 THEN 630
600 X3=X3+V3:V3=V3+SGN(X-X3):IF X3>ZX OR X3<AX THEN Z3=-1:SPRITE 7,0,0GOTO 630
610 Y3=Y3+W3:W3=W3+SGN(Y-Y3):IF Y3>ZY OR Y3<AY THEN Z3=-1:SPRITE 7,0,0GOTO 630
620 SPRITE 7,X3,Y3
630 IF Z0+Z1+Z2+Z3=-4 THEN T=0GOTO 120
640 GOTO 120
```

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5回：効果音とBGM

編：「ゲームプログラミングのためのＢＡＳＩＣ」も仕上げの段階にきました。ゲームで使うもので，まだでてきていないものは何でしょうか。今回はそれを勉強するのですね，Dr.。

Dr.D：編君，今回ははじめから感がいいねえ。では，まだでてきていないもの，つまり効果音や音楽について勉強していこう。

《第1表》パソコンのサウンドＬＳＩ

X1シリーズ	PSG, FM音源(オプション)
MZ-2500	FM音源
FM-7/77	PSG, FM音源(オプション)
FM77AV	FM音源
PC-8801mkIISR/MR/FR	FM音源
PC-6001	PSG
MZ-1500	PSG(ただし，他のPSGとは異なる)
MSX	PSG

パソコンで音をだす方法

編：最近のパソコンはきれいな音楽を鳴らしているけど，どうやっているのかな？

Dr.D：きれいな音楽を鳴らすことのできるパソコンは，そのなかに音楽発生用のＬＳＩを持っているんだ。

編：そのＬＳＩというのはどの機種にも同じものが入っているのですか？

Dr.D：全部に同じものが入っているわけではなくて，大きくわけて3種類なんだ。『ＰＳＧ』，『ＦＭ音源』，『その他』というものだぞ。

編：それらはどんな特徴があるのですか？

Dr.D：まず，『ＰＳＧ』じゃが，これは3和音と一つのノイズをだすことができるＡＹ３－8910というＬＳＩで，最もポピュラーなものだ。音の大きさなどは変えられるけれど音色は変えられないのだ。

つぎに『ＦＭ音源』，これは音色を変えることができることが最大の特徴だ。ヤマハのＬＳＩが使われている。

『その他』というのは，ＭＺ－1500に使われているＰＳＧのことで，これはＡＹ３－8910ではないのだが，機能は同じようなものなんだ。

どの機種にどのＬＳＩが使われているかは**第1表**を見てくれたまえ。

編：どんなものが使われているかはわかりましたが，どうやれば使えるのですか？

Dr.D：それでは，音楽の演奏のやりかたについて説明しよう。

音楽を演奏しよう

編：音楽を演奏するというと，先ほどのＬＳＩを使うわけですよね。ＢＡＳＩＣの命令などがあるのですか？

Dr.D：もちろん，あるぞ。機種ごとにサウンド用の命令にどんなものがあるかは**第2表**を見てくれたまえ。

《第2表》機種別サウンド用の命令

機種 / 命令の機能	X1シリーズ (CZ-8CB01, CZ-8FB01)	MZ-2500 (M25-BASIC)	FM-7/77 (F-BASIC V3.0) PC-6001 MSX	FM77AV (F-BASIC V3.3)	PC-8801mkIISR/MR/FR (V2モード NEW CMD後)	MZ-1500
音楽演奏	PLAY MUSIC	PLAY	PLAY	PLAY	CMD PLAY	MUSIC
PSGレジスタ操作	SOUND	SOUND	SOUND	SOUND	CMD SOUND	SOUND
FM音源の操作命令		TONE TONE COPY TONE LFO		VOICE VOICE COPY VOICE LFO	CMD VOICE CMD VOICE COPY CMD VOICE LFO CMD VOICE REG	
その他	TEMPO	PLAY INIT PLAY WAIT		PLAY ON/OFF /STOP BGM	CMD STOPM CMD BGM	MUSIC STOP MUSIC INIT MUSIC WAIT TEMPO NOISE

《第3表》ＰＬＡＹ文の形式

X1シリーズ	ＰＬＡＹ(MUSIC) “パート１：パート２：パート３”
MZ-2500	ＰＬＡＹ “パート１”,…, “パート６”
FM-7/77	ＰＬＡＹ “パート１”, “パート２”, “パート３”
FM77AV	ＰＬＡＹ ＃音源, “パート１”,…, “パート６”（音源＝1が内蔵音源）
PC-8801mkIISR/MR/FR	CMD PLAY ＃音源, “パート１”,…, “パート６”（音源＝2が内蔵音源）
PC-6001	ＰＬＡＹ “パート１”, “パート２”, “パート３”
MZ-1500	ＭＵＳＩＣ “パート１”;…;“パート６”
MSX	ＰＬＡＹ “パート１”, “パート２”, “パート３”

《リスト1》X1シリーズ用プログラム・リスト

```
100 TEMPO 171
110 A$="V15O5D5+#C3+C5B3#A8A5G3#F5E3D8C5#C3D5#D3E8D5#D3E5F3#F885#A3A5#G3G8"
120 B$="V14O5B6A5G3#F6DED-B8A5B3+C5B3A6E6A5B3+C5+#C3+D8G5+D3+#C5+C3B8"
130 C$="V13O4-G6G5D3-D6D-GG5D3-G6GC+C5G3C6+CD+D5A3D6+D-G5+D3G5D3-G8"
140 PLAY A$+":"+B$+":"+C$
150 END
```

《リスト2》MZ－2500（M25－ＢＡＳＩＣ）用プログラム・リスト

```
  100 A$="T171@V10005>D4D-8C4<B8B-2.A4G8F+4E8D2.C4C+8D4D+8E2.D4D+8E4F8F+2.B4B-8A
4A-8G2."
  110 B$="T171@V9005B4.A4G8F+4.D4.E4.E4.<B2.>A4B8>C4<B8A4.E4.A4B8>C4C+8D2.<G4>D8
D-4C8<B2."
  120 C$="T171@V8004<G4.>G4D8<D4.>D4.<G4.>G4D8<G4.>G4.C4.>C4<G8C4.>C4.<D4.>D4<A8
D4.>D4.<<G4>>D8<G4D8<G2."
  130 play A$,B$,C$
  140 end
```

《リスト3》FM－７／77シリーズ用プログラム・リスト

```
100 A$="T171V15O6D4D-8C4O5B8B-2.A4G8F+4E8D2.C4C+8D4D+8E2.D4D+8E4F8F+2.B4B-8A4A-8
G2."
110 B$="T171V14O5B4.A4G8F+4.D4.E4.D4.D4B2.O5A4B8O6C4O5B8A4.E4.A4B8O6C4C+8D2.O5G4
O6D8D-4C8O5B2."
120 C$="T171V13O3G4.D4G4D8O3D4.D4D4.O3G4.D4G4D8O3G4.D4G4.C4.O5C4D4G8C4.O5C4.D4D4
.O5D4O4A8D4.O5D4.O3G4O5D8O4G4D8O3G2."
130 PLAY A$,B$,C$
140 END
```

《リスト4》FM77AV（V.3.3）用プログラム・リスト

```
100 A$="T171V15O5>D4D-8C4<B8B-2.A4G8F+4E8D2.C4C+8D4D+8E2.D4D+8E4F8F+2.B4B-8A4A-8
G2."
110 B$="T171V14O5B4.A4G8F+4.D4.E4.D4.<B2.>A4B8>C4<B8A4.E4.A4B8>C4C+8D2.<G4>D8D-4
C8<B2."
120 C$="T171V13O4<G4.>G4D8<D4.>D4.<G4.>G4D8<G4.>G4.C4.>C4<G8C4.>C4.<D4.>D4<A8D4.
>D4.<<G4>>D8<G4D8<G2."
130 PLAY #1,A$,B$,C$
140 END
```

《リスト5》PC－8801SR／MR／FR（V2モード）用プログラム・リスト

```
100 A$="T171V15O5>D4D-8C4<B8B-2.A4G8F+4E8D2.C4C+8D4D+8E2.D4D+8E4F8F+2.B4B-8A4A-8
G2."
110 B$="T171V14O5B4.A4G8F+4.D4.E4.D4.<B2.>A4B8>C4<B8A4.E4.A4B8>C4C+8D2.<G4>D8D-4
C8<B2."
120 C$="T171V13O4<G4.>G4D8<D4.>D4.<G4.>G4D8<G4.>G4.C4.>C4<G8C4.>C4.<D4.>D4<A8D4.
>D4.<<G4>>D8<G4D8<G2."
130 CMD PLAY #2,A$,B$,C$
140 END
```

《リスト6》PC－6001／6601シリーズ用プログラム・リスト

```
100 A$="O6D4D-8C4O5B8B-2.A4G8F+4E8D2.C4C+8D4D+8E2."
110 A1$="D4D+8E4F8F+2.B4B-8A4A-8G2."
120 B$="O5B4.A4G8F+4.D4.E4.D4.O4B2.O5A4B8O6C4O5B8A4.E4."
130 B1$="A4B8O6C4C+8D2.O5G4O6D8D-4C8O5B2."
140 C$="O3G4.O4G4D8O3D4.O4D4.O3G4.O4G4D8O3G4.O4G4.C4.O5C4O4G8C4.O5C4."
150 C1$="O4D4.O5D4O4A8D4.O5D4.O3G4O5D8O4G4D8O3G2."
160 PLAY "T171V15","T171V14","T171V13"
170 PLAY A$,B$,C$
180 PLAY A1$,B1$,C1$
190 END
```

《リスト7》MZ－1500用プログラム・リスト

```
100 TEMPO 6
110 A$="V15O3D5+#C3+C5B3#A8A5G3#F5E3D8C5#C3D5#D3E8D5#D3E5F3#F885#A3A5#G3G8"
120 B$="V14O3B6A5G3#F6DED-B8A5B3+C5B3A6E6A5B3+C5+#C3+D8G5+D3+#C5+C3B8"
130 C$="V13O2-G6G5D3-D6D-GG5D3-G6GC+C5G3C6+CD+D5A3D6+D-G5+D3G5D3-G8"
140 MUSIC A$;B$;C$
150 END
```

《リスト8》ＭＳＸ用プログラム・リスト

```
100 A$="T171V15O6D4D-8C4O5B8B-2.A4G8F+4E8D2.C4C+8D4D+8E2.D4D+8E4F8F+2.B4B-8A4A-8
G2."
110 B$="T171V14O5B4.A4G8F+4.D4.E4.D4.O4B2.O5A4B8O6C4O5B8A4.E4.A4B8O6C4C+8D2.O5G4
O6D8D-4C8O5B2."
120 C$="T171V13O3G4.D4G4D8O3D4.D4D4.O3G4.D4G4D8O3G4.D4G4.C4.O5C4D4G8C4.O5C4.D4D4
.O5D4O4A8D4.O5D4.O3G4O5D8O4G4D8O3G2."
130 PLAY A$,B$,C$
140 END
```

編：えっと，これを見ると音楽演奏をするのは「ＰＬＡＹ」ですか？

Dr.D：そのとおりだ。機種によって多少，形式がちがうけれども（**第3表**），これでＰＳＧであってもＦＭ音源であっても，音楽を演奏することができるのだ。

編：それでは，なにか曲を演奏してみましょう。ナムコ・ミュージックの中から「マッピーのゲーム・オーバー・ミュージック」なんかどうですか？

Dr.D：５小節で，わりと短いから例題としてはちょうどいいだろう。楽譜は**第1図**にあるから見てくれ。それでは，「ＰＬＡＹ」文のデータの形に変えてみよう。

編：楽譜をデータの形になおすには，**第4表**のような対応で置き換えればよいのですね。

Dr.D：機種によって細かいところにちがいがあるからまちがえないように自分の機種にあったようにデータにしてくれたまえ。

編：できたデータが各機種別に**リスト1～8**のようになります。

Dr.D：ＭＺ－2500，ＰＣ－8801mkⅡＳＲ／ＭＲ／ＦＲ，FM77AVはＦＭ音源で鳴り，他の機種はＰＳＧで鳴るぞ。

編：ＦＭ音源はいろいろな音色がでるそうですが，どうやればでるのですか？

Dr.D：あらかじめセットされている音色の中から選ぶのは簡単で，ＰＬＡＹ文のデータの中に『＠ｎ』を入れればよいのだ。このとき「ｎ」は音色の番号で，どの音色が何番かということはマニュアルを見てくれたまえ。

編：セットされている音色以外はだせないのですか？

Dr.D：少ないもので20種類ぐらいはセットされているから，だいたい満足できると思うのだがな。その他にも音を作りたいばあいには**第2表**の中の「ＦＭ音源の操作命令」を使ったり，ＰＬＡＹ文のデータとして使える命令もあるので，それらを使ってくれたまえ。

しかし，ＦＭ音源のデータを作るのはなかなか大変であるから，心して取り組んでくれ。

効果音，BGMを鳴らすには？

編：ゲームには効果音が付きものですがどうすれば効果音がだせるのでしょうか？

Dr.D：これはＰＳＧ（ＦＭ音源ではＳＳＧ）のレジスタをＳＯＵＮＤ文で操作して作るのがよいであろう。

編：**第5表**にあるレジスタを操作するのですね。

Dr.D：このレジスタで直接，周波数を設定したり，エンベロープ（音量を連続的に変化させる）を設定して音を作るのだ。それぞれのレジスタの使いかたについて

は**第2図**から**第6図**に書いてあるのでよく見て設定してみてくれ。

b7とか書いてあるのは，2進数の1ケタを表しているぞ。たとえば，レジスタ7に音をチャンネルCだけだす設定ならば，2進数でb7から順に「00111011」というように（16進数では&H3B）すればいいんだ。

編：それでは，BGMを鳴らしたいときはどうするのですか？

Dr.D：X1を除いてはある程度は音符を記憶して演奏してくれるので，BGMとして鳴らすことも普通のPLAY文と同じようにできるのだ。X1の場合やPLAY文の記憶では少ないというような場合には，SOUND文で周波数をセットするようにすれば，一度セットしたら鳴りっぱなしになるので他の処理もでき，BGMとすることもできるぞ。

参考までに**第6表**，**第7表**に周波数計算に必要なPSGの周波数と音階の周波数を載せておくので，チャレンジしてみてくれたまえ。

編：今回はサウンド，特に音楽（PLAY）について勉強しました。効果音などはヒントだけみたいな感じだったけど，最終回の次号には，ゲームの中で実際に使うので楽しみにしていてください。それでは，また来月に会いましょう！

《第6表》PSGの周波数

機　種	PSGの周波数
X1 MZ-2500 FM-7 /77/77AV PC-6001 MSX	2 MHz　(2000000 Hz) 2 MHz 1.2288 MHz 1.99675 MHz 1.78977 MHz

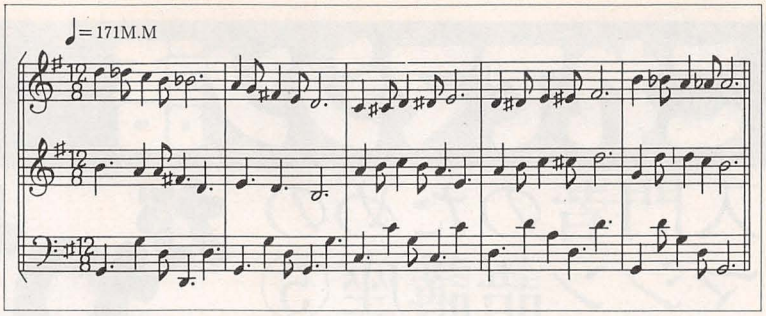
《第7表》音階と周波数
PSGの第5オクターブにあたる

音　階	周　波　数
C	523.248　Hz
C＃	554.368
D	587.328
D＃	622.256
E	659.248
F	698.464
F＃	739.984
G	783.984
G＃	830.608
A	880.000
A＃	932.320
B	987.760

$$\text{出力周波数}_{(A,B,C)} = \frac{\text{PSGのクロック}}{16\times\text{設定値(12ビット)}}$$

$$\text{出力周波数}_{(ノイズ)} = \frac{\text{PSGのクロック}}{16\times\text{設定値(5ビット)}}$$

《第2図》周波数の計算方法



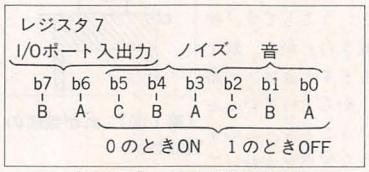
《第1図》マッピーのゲーム・オーバー・ミュージックの楽譜

《第4表》音楽データ

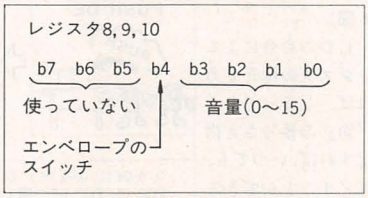
音　階	ド　レ　ミ　ファ　ソ　ラ　シ　休符 C　D　E　F　G　A　B　R
テンポ	Tn　1分間に四分音符をn回の速さ（MZ-1500の場合は1～7） （X1の場合TEMPO文）
音　量	Vn　nは0～15（MZ-2500ではFM音源部は @Vnで，nは0～127）
＃	＃音階　（X1，MZ-1500） 音階＃，音階＋　（X1，MZ-1500を除く）
b	音階－　（X1，MZ-1500を除く）
オクターブ	On　nは1～8　（MZ-1500は0～6）
オクターブあげる	＋　（X1，MZ-1500のみ，つぎの音のみあげる） ＞　（MZ-2500，PC-8801mkIISR/MR/FR，FM77AVのみ）
オクターブさげる	－ ＜　｝オクターブあげるとき同様
音　長	♪　♪　♪.　♪　♪.　♩　♩.　♩　♩.　𝅗𝅥 0　1　2　3　4　5　6　7　8　9　（X1，MZ-1500） 32　16　16.　8　8.　4　4.　2　2.　1　（X1，MZ-1500以外）

《第5表》PSGのレジスタ

レジスタNo.	役　割
0	チャンネルA周波数（下位8ビット）
1	チャンネルA周波数（上位4ビット）
2	チャンネルB周波数（下位8ビット）
3	チャンネルB周波数（上位4ビット）
4	チャンネルC周波数（下位8ビット）
5	チャンネルC周波数（上位4ビット）
6	ノイズ周波数
7	チャンネル設定
8	チャンネルA音量
9	チャンネルB音量
10	チャンネルC音量
11	エンベロープ周期（下位8ビット）
12	エンベロープ周期（上位8ビット）
13	エンベロープ・パターン
14	I/OポートA
15	I/OポートB



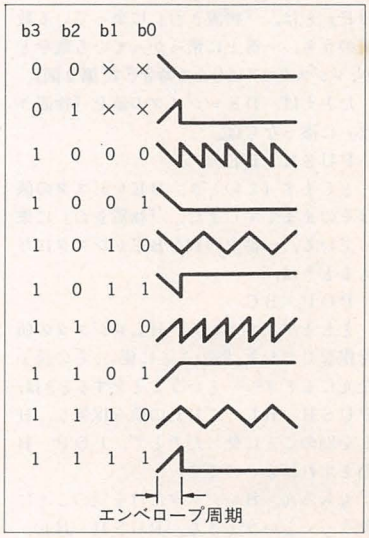
《第3図》レジスタ7の役割



《第4図》音量の設定

$$\text{周期} = \frac{\text{PSGのクロック}}{256\times\text{設定値(16ビット)}}$$

《第5図》エンベロープ周期の計算



《第6図》エンベロープのパターン

これでマシン語がわかる！

入門者のためのマシン語講座⑤

PUSH命令とPOP命令をマスターしよう

SHINGO

PUSH命令とPOP命令

さぁて，今月はいきなりはじまります。

「変数がたりなくて困ったよォー」

マシン語には，変数(レジスタ)は七つしかないのでしたね。これでは，プログラムを組むのには苦しいです。そこで，7月号で説明したように，『箱』に変数を割り当てておき，使いたいときレジスタに移し，使い終わったらまた『箱』にもどす方法を使用するのでしたね。

この方法は，大変重要なものですが，もう一つ別の，もっと簡単な方法もあるのです。それが，『PUSH命令』と『POP命令』です。

物置き台で数値をやりとりする

この二つの命令の説明の前に，『物置き台』についてお話ししましょう。この『物置き台』には，いくつでも『物』（数値）を積み重ねることができます(**第1図**)。あなたの机のようなものですかね？

『PUSH』とは，レジスタペアの値を『物置き台』に置く命令です。そして，『POP』とは，『物置き台』に乗っている数値のうち，一番上に乗っかっている数をとり，レジスタペアに与える命令です(**第2図**)。

たとえば，DEレジスタの値を『物置き台』に置くならば，

PUSH DE

とします（このとき，DEレジスタの値はそのままです)。また，『物置き台』に乗っている，一番上の数をBCレジスタに与えるときは，

POP BC

とします。ですから，HLレジスタの値を保管しておき，別のことに使い，その後また元にもどす——ということをするときは，PUSH HL でHLの値を保管し，HLを別のことに使ったあとで，POP HLとすればよいのです。

もちろん，Hレジスタだけを別のことに使う——というときも，PUSH HL と POP HL を使ってけっこうです。この場合，ついでにLレジスタも保管されますが，どうってことありませんね。

PUSH，POPとLD命令の長所と短所

PUSHとPOPでレジスタの値を『物置き台』に保管するのと，LDで『箱』に保管するのとでは，どちらが便利でしょう？PUSHとPOPで行なう場合，何番の『箱』にしまうかなどと悩む必要がなく，手軽に使えるのが良いところです。しかし，少々困ったこともあるのです。

たとえば，DEレジスタと，HLレジスタの一つをPUSHしたとします。ここでは仮に，PUSH DE，PUSH HLの順で行なったとしましょう。こうすると，DEレジスタの値が先に，『物置き台』に乗り，その上にHLレジスタの値が乗りますね（**第3図**)。そのため，POPで元にもどすときは，POP HL，POP DEの順で行なわねばなりません。

ですから，DEレジスタだけ元にもどすことはできないのです。つまり，PUSHとPOPの欠点は『好きなレジスタをもどすことができない』ということです。『物置き台』から，数をもどすときは，一番上からとっていくということが，このような欠点をまねいてしまったのです（**第4図**)。

LDの命令によるレジスタの保管であれば，しまってある『箱』の番号さえ指定すれば，いつでも，もどすことができるのですけれどね。

このように，レジスタの保管の方法には，それぞれ長所短所があるので，場合によって使いわけてください。

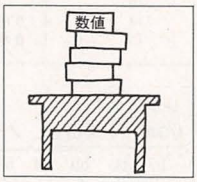
PUSH，POPでプログラムを作ろう

それでは，このPUSHとPOPを使ったプログラムを作ってみましょう。OPコード表は，**第1表**にまとめてみました。見方は，わかると思いますが，念のため説明すると『PUSH BC → C5』といったぐあいです。

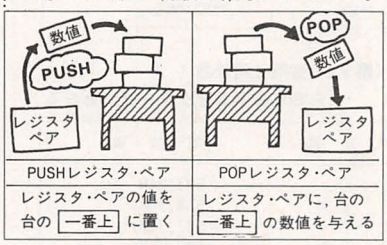
しかし，急に『作れ！』と言われても困るでしょうから，参考として僕がプログラムを作ってみました。それが**第2表**です。横に説明がついていますので，照らし合わせて見てください。

でも，これはアセンブリ言語で書かれたものですから，OPコード表を見ながらマシン語に変換しなければなりません。

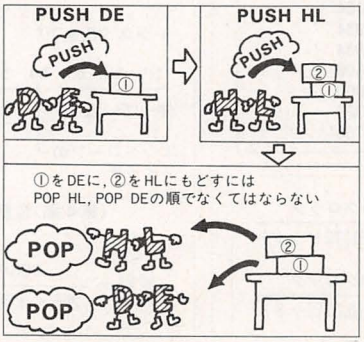
マシン語に変換し，思ったとおり実行されているか，調べる部分をBASICでつけ加えたものが**リスト1**(FP用)と**リスト2**(MSX用)です。短いプログラムですから，みなさん入力して，実際に確認してください。



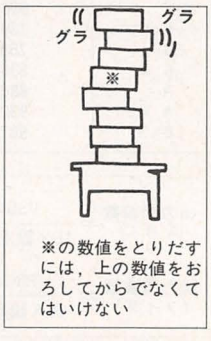
《第1図》これが数値の物置台



《第2図》PUSHとPOPの働き



《第3図》数値は順番に重なってくる



《第4図》上から順に数値を取りだす

《第1表》OPコード表の一部

x	AF	BC	DE	HL	IX	IY
PUSHx	F5	C5	D5	E5	DD E5	FD E5
POPx	F1	C1	D1	E1	DD E1	FD E1

《第2表》PUSHとPOPを使った実験プログラム

```
LD  A, &H3F      A＝&H3F
PUSH  AF         AFレジスタの値を台の一番上に置く
LD (&HB100),A    &HB100番の箱にAレジスタの値(&H3Fだよ！)を入れる
LD  A, &H4E      A＝&H4E
LD (&HB101), A   &HB101番の箱にAレジスタの値(&H4Eなのさ！)を入れる
POP  AF          AFレジスタに台の一番上の数値を与える。
LD (&HB102), A   &HB102番の箱にAレジスタの値(&H3Fにもどったぞ！)を入れる
RET              マシン語プログラム終了
```

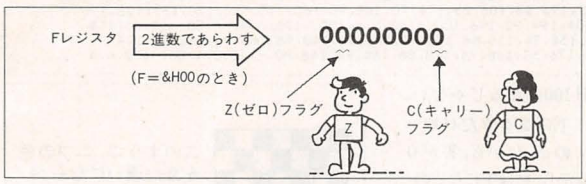
これを実行すると(&HB100)は&H3F(&HB101)は&H4E，(&HB102)は&H3Fになる

《リスト1》FP-1100用の実験プログラム

```
 1000 REM ●●●●● PUSH ト POP ヲ ツカッタ ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ (FP-1100ﾖｳ) BY SHINGO ●●●●●
1010 SCREEN 0:WIDTH40:DEFINT A-Z
1020 CLEAR,&HAFFF
1030 REM ﾏｼﾝｺﾞ ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ ヲ ﾊｺ ﾆ ｲﾚﾙ  ****************************************
1040 FOR I=&HB000 TO &HB00F
1050 READ A$:POKE I,VAL("&H"+A$)
1060 NEXT I
1070 REM ﾏｼﾝｺﾞ ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ ヲ ｼﾞｯｺｳ ｽﾙ  ****************************************
1080 CALL &HB000
1090 REM ｼﾞｯｺｳ ｹｯｶ ヲ ﾀｼｶﾒﾙ          ****************************************
1100 FOR I=&HB100 TO &HB102
1110 PRINT "(&H"HEX$(I)"):&H"RIGHT$(HEX$(PEEK(I)),2)
1120 NEXT I
1130 REM ﾏｼﾝｺﾞ ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ             ****************************************
1140 DATA 3E,3F,F5,32,00,B1,3E,4E,32,01,B1,F1,32,02,B1,C9
```

《リスト2》MSX用の実験プログラム

```
1000 ' ●●●●● PUSH ト POP ●●●●●
1010 SCREEN0:WIDTH40:DEFINTA-Z
1020 CLEAR 200,&HAFFF:DEFUSR=&HB000
1030 'ﾏｼﾝｺﾞ ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ ヲ ﾊｺ ﾆ ｲﾚﾙ ******
1040 FOR I=&HB000 TO &HB00F
1050 READ A$:POKE I,VAL("&H"+A$)
1060 NEXT I
1070 'ﾏｼﾝｺﾞ ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ ヲ ｼﾞｯｺｳｽﾙ  ******
1080 A=USR(0)
1090 'ｼﾞｯｺｳ ｹｯｶ ヲ ﾀｼｶﾒﾙ          ******
1100 FOR I=&HB100 TO &HB102
1110 PRINT"(&H"HEX$(I)"):"HEX$(PEEK(I))
1120 NEXT I
1130 'ﾏｼﾝｺﾞ ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ              ******
1140 DATA 3E,3F,F5,32,00,B1,3E,4E
1150 DATA 32,01,B1,F1,32,02,B1,C9
```



《第5図》Fレジスタの中に2人のフラグがいる

《第3表》ADD命令のしくみ

ADD A,X
A＝A＋X
Aレジスタに数値を加える

マシン語でたし算・ひき算

さて，こんどはマシン語による計算にチャレンジしてみましょう。

BASICで計算するときは，＋，－，＊，／，といった記号を使って簡単に計算できます。しかし，マシン語（アセンブリ言語）では，かけ算，割り算ができません。また，たし算，ひき算をする場合も，＋や－の記号を使った簡単なものではありません。

たし算にはたし算の命令，ひき算にはひき算の命令があるのです。もちろん，一つずつしっかり覚えれば，何の問題もありません。それでは，ゆっくりじっくり行きましょう。

今，Fレジスタの正体があばかれる！

先々月でしたかねぇ？　レジスタ7人衆（A，B，C，D，E，H，L）の他に，Fレジスタというよそ者がいるって説明したのは。FレジスタはAレジスタと組んでAFレジスタペアになるんでしたね。でもこのレジスタ，数を代入することもできない，無能なヤツなんでしたねぇ。

だけど，ほんとうに無能な，何のとりえもないレジスタなんでしょうか？——いいえ，実は重要な役割りがあるのです。

第5図を見てください。Fレジスタも8ビットのレジスタ（これに対して，レジスタペアを16ビット・レジスタと言う）ですので2進数で表すと8ケタになります。

Fレジスタの，6ケタ目と1ケタ目をそれぞれ，Zフラグ（ゼロフラグ），Cフラグ（キャリー・フラグ）といい，Fレジスタの分身として，大活躍します。

この二つのフラグは，0か1のどちらかの値しかもちませんが，その値は，演算の結果によってひとりでに変化します。

まずZフラグは，演算の結果，答が0になったときは1になり，そうでないとき，0になります。

つぎにCフラグですが，答が表しきれなくなったとき，1に，そうでないとき，0になるのです。つまり，8ビット・レジスタ（AやB，Hなど，1文字のレジスタ）での演算のとき，答が0～225（&H00～&HFF）の範囲からでてしまうと，Cフラグは1になります。

同様に16ビット・レジスタ（レジスタペア）での演算のときは，答が0～65535（&H0000～&HFFFF）の範囲からでてしまうと，Cフラグは1になるのです。

もちろん，答がその範囲内におさまれば，Cフラグは0ですよ。

さて，この2人のフラグ君が，どんなふうに活躍するのか，気になるところですが，それについては，またのちほどということで，まずは，その前にたし算とひき算の命令について説明しましょう。

ADDがたし算なのさ！

BASICで『A＝A＋B』とするところを，マシン語で行なうと

```
ADD  A, B
```

となります。同様に『A＝A＋E』は

```
ADD  A, E
```

『A＝A＋&H5F』は

```
ADD  A, &H5F
```

というぐあいです。簡単でしょう(**第3表**)？

それでは，『A＝D＋L』はどうでしょう？　残念ながらこれはできません。ADD命令は，『○＝○＋X』の型しかできないのです。しかし，どうしても『A＝D＋L』がしたいのであれば，

```
LD  A, D
ADD  A, L
```

とすればよいのです。LD命令でDレジスタの値をAレジスタに移し，そのあとで，ADD命令を使い，『A＝A＋L』を行なっています。これで『A＝D＋L』ができたことになりますね？

このように，マシン語(アセンブリ言語)には直接できないことがたくさんありますます。それを，いくつかの命令の組み合わせで代用するのが，むずかしい，というかめんどうなところです。

PUSH，POPがさっそく登場

こんどは『B＝B＋D』をやってみましょう。

```
ADD  B, D
```

と，すぐ考えた君！

スルドイ！

だけどこれはダメなんですねぇ。

ADD命令は，『A＝A＋X』，『HL＝HL＋XX』，『IX＝IX＋XX』，『IY＝IY＋XX』の四つのレジスタでしか

できないのです。そのうち，８ビット・レジスタを使うものは，Ａレジスタでしかできないのです。

以前『Ａレジスタはレジスタの中の親分』といいましたが，Ａレジスタに関する命令は，他のレジスタの比にならないほど多いのです（というより，他のレジスタの命令が少ない）。それでは，先ほどの『Ｂ＝Ｂ＋Ｄ』はどうするのでしょう？

```
LD　A，B
ADD　A，D
LD　B，A
```

でＯＫですね。しかし，このときＡレジスタを別のことに使っていたら，どうしましょう。上のことをすると，Ａレジスタは，値が変わってしまいます。

では，このようにしてはどうでしょう。

```
PUSH　AF
LD　A，B
ADD　A，D
LD　B，A
POP　AF
```

これで本当にＯＫです。PUSHでＡの値を逃がし，最後にＰＯＰでもどす――先ほど学んだＰＵＳＨとＰＯＰは，こんなふうに使うんです。

はじめまして！Ｚフラグ君とＣフラグさん

ところで，あのＺフラグとＣフラグが，『早くみなさんの前にでたい』とさわいでおりますので，ここで２人を登場させます。

「こんにちは。僕がＣフラグでーす。さっきSHINGO君から紹介があったけど，演算結果がそのレジスタで表しきれなくなったとき１になって，そうでないとき０になるんだ。ちょっとためしてみようか？

```
LD　A，＆ＨＦＦ
ADD　A，＆Ｈ05
```

こうすると，僕は１になるんだ。エッ，どうしてかって？

Ａレジスタは８ビットのレジスタだから，表せる数は「＆Ｈ00～＆ＨＦＦ」までなんだよね。それなら，＆ＨＦＦに＆Ｈ05をたしたら，＆Ｈ104になるから，この範囲におさまらないだろう？だから，僕は１になるんだ。

エッ，Ａレジスタはどうなるのかって？Ａレジスタは何くわぬ顔で，＆Ｈ104の下から２ケタの＆Ｈ04になりすますんだ。その責任を僕がとっているというわけさ」。

今のがＣフラグ君だよ。つぎにＺフラグさんを紹介しましょう。

「ハーイ！　私がＺフラグ。Ｚ（ゼロ）という名前のとおり，演算結果が０かどうか調べるのが私の役目。だから，ほんとうはひき算のときに活躍するんだけど，たし算のときも

```
LD　A，＆ＨＦＦ
ADD　A，＆Ｈ01
```

こんなとき私は１になるのよ。わかるでしょ？

Ａレジスタが＆ＨＦＦだから，それに＆Ｈ01をたすと，答が＆Ｈ100になるじゃない。するとＡレジスタは，下の２ケタだけ取って＆Ｈ00になりすますのよ。だから，答が０になったってことになるから，私は１になるの。

だけど，こんなことは，あんまり重要じゃないわ。私の活躍するときは，さっきもいったけどひき算のとき。そのときにファイトだも～ん！」

はい。２人の自己紹介が終わりました。みなさんどんな印象を持ちましたか？　エッ？『２人の性格はわかったけど，どんな役割をするかわからない』，う～ん，もっともですね。

でも，今のみなさんの知識では，少々不足ですので，そのことについては，来月，他の演算命令をてってい的に学んでから，説明しましょう？

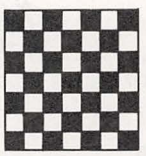
マシン語で中間色を

僕の使っている『ＦＰ－1100』も，今ではもう，古い機種となってしまいました。ゲーム作りに適したマシンとはいえませんが，割と強力なＢＡＳＩＣや細かいグラフィック機能など，僕としては使いやすいパソコンだと思います。

しかし，弱いところも数多くあり，その一つとして『中間色ペイントができない』ということがあげられます。そこで今回，マシン語を使って，その弱点をカバーしてみました。

とにかく，**リスト３**を入力して，実行してみてください。美しい（かな？）トンボの絵ができたでしょう？このトンボの色の中に，ＦＰの持つ８色以外のものがあることに気がついたでしょうか？

これは，**第６図**のように，二つの色を市松模様に並べることによって，別の色に見せているのです。ＰＣ－8801等では，タイリング・ペイントという機能があるので，このようなことはＢＡＳＩＣで可能ですが，ＦＰのＢＡＳＩＣには，そんな機能はないので，マシン語を使ってみたわけです。



このように，二つの色を互い違いにならべると中間色がだせる

（例）赤と黒→茶
赤と白→はだ色
などなど…

《第６図》中間色をだすには

プログラムについてと使いかた

このプログラムは2000行以降は，トンボを描く部分です。ここを変えて使うと，アニメの主人公を描くこともできるのです。

最初の10～20行の部分で，画面の初期設定を行なったのち，『中間色ペイント・ルーチン』を，箱番号＆ＨＦＦ80～＆ＨＦＦＦまでに入れています。これで準備完了となりました。

中間色ペイントがしたいときは，『ＣＡＬＬ＆ＨＦＦ80，１』を行ない，『ＰＡＩＮＴ（Ｘ，Ｙ），C_1，C_2』でＯＫです。C_2で囲まれた部分を，C_1とC_2を混ぜた色でペイントします。その後，『ＣＡＬＬ＆ＨＦＦ80，０』を行なうと，普通のペイントのモードにもどります。

あなたも，これを使ってＣＧに挑戦してみてはいかがでしょうか？

《リスト３》ＦＰ－1000用の中間色 プログラム例

```
  1 REM ***** ﾁｭｳｶﾝｼｮｸ PAINT **********
  2 REM ﾘﾛｹｰﾀﾌﾞﾙ ﾃﾞﾊ ﾅｲ
  3 REM CALL&HFF80,x  : x=0 NORMAL , x=1 TILING
  4 REM PAINT(X,Y),C1,C2 : C1 ﾄ C2 ﾜ ﾐｯｸｽ ｽﾙ
  5 REM CALL&HFF80,n  : ﾗｲﾝ ﾀｲﾌﾟ ﾉ ｼｭｳｾｲ
  6 REM ----------------------------------
  7 REM 1986.5.6    BY SHINGO (FP ﾄﾓﾉｶｲ No.45)
 10 WIDTH80:SCREEN 0:CLEAR,&HFF7F
 20 FOR I=&HFF80 TO &HFFFF:READ A$:POKE I,VAL("&H"+A$):NEXT
1000 DATA 11,E4,64,01,03,00,21,F4,FF,A7,28,03,21,EF,FF,ED
1010 DATA B0,11,94,65,01,02,00,ED,B0,21,FF,FF,22,2F,A0,CD
1020 DATA F9,07,C9,0F,0F,0F,0F,32,FA,FF,CD,A9,61,38,05,3A
1030 DATA D2,9F,E6,07,32,F9,FF,C3,EE,64,CD,96,08,E5,2A,CC
1040 DATA 9F,22,D0,9F,3A,CA,9F,AD,E6,01,21,55,55,28,03,21
1050 DATA AA,AA,22,2F,A0,CD,F9,07,3A,F9,FF,32,D2,9F,CD,BC
1060 DATA 07,CD,28,08,E1,3A,FA,FF,32,D2,9F,CD,BC,07,C9,C3
1070 DATA A3,FF,BA,FF,CD,A9,61,96,08,00,00,00,00,00,00,00
2000 REM DEMO ********************************************************************
2010 COLOR ,7:CLS:INIT(0,0),2,2,R:RESTORE 2090:CALL&HFF80,0
2020 FOR I=1TO 123
2030 READ X:IF X<0 THEN COLOR ,,-X:READ X,Y:PLOT(X,Y):GOTO2060
2040 READ Y:IF Y>0 THEN PLOT-(X,Y):GOTO 2060
2050 READ C,C1:CALL&HFF80,1:PAINT(X,-Y),C,C1:CALL&HFF80,0
2060 NEXT I
2070 FORI=0TO6:COLORI:PRINTCSR(70-I*10,0)"■■■■■■■■■"CSR(I*10,24)"■■■■■■■■■":
2080 NEXTI:COLOR 7,0:LOCATE 0,20:END
2090 DATA -6,168,122,162,114,162,104,264,42,272,40,276,44,278,50,274,58
2100 DATA 174,122,168,122,178,112,266,56,276,44,200,-90,2,6,200,-104,0,6
2110 DATA -3,106,162,98,146,100,134,138,112,148,112,160,122,162,130,162,140
2120 DATA 124,166,114,166,106,162,122,150,152,132,160,122,120,-140,0,3
2130 DATA 120,-160,1,3,-1,64,108,36,92,24,80,12,44,42,54,54,66,102,124
2140 DATA 96,128,64,108,68,98,54,66,40,-70,5,1,80,-110,4,1,-1,88,90,64,62
2150 DATA 56,44,54,10,78,22,90,38,118,116,114,118,88,90,94,76,90,38
2160 DATA 60,-20,5,1,100,-80,4,1,-1,154,172,198,206,220,216,268,218,244,190
2170 DATA 228,182,176,166,140,154,136,156,154,172,168,172,176,166
2180 DATA 240,-210,5,1,160,-166,4,1,-1,180,156,152,146,156,142,214,148
2190 DATA 252,150,266,154,298,180,260,184,240,180,180,156,202,156,214,148
2200 DATA 180,-150,4,1,240,-160,5,1,-4,128,170,130,178,128,190,120,198,112,202
2210 DATA 102,202,92,196,86,186,86,174,90,166,98,160,110,158,120,162,128,170
2220 DATA 118,188,104,194,92,196,100,-180,0,4,120,-195,6,4,-4,58,168,56,158
2230 DATA 58,146,66,138,74,136,86,136,94,140,98,148,98,160,90,166,86,174
2240 DATA 78,176,70,176,58,168,76,168,86,164,98,148,80,-140,0,4,80,-172,6,4
```

創刊50号記念特別企画

キミのパソコンをパワーアップしよう！ その①

MSXをMSX2にグレードアップ！の巻

（予算29,800円＋α）

編集部

今月号から，「キミのパソコンをパワーアップしよう！」シリーズを連載します。手持ちのパソコンを，周辺機器などを利用して最新バージョンの高性能パソコンなみのパワーを発揮できるようにするための情報を掲載することが目的です。ご愛読のほどよろしく！また，パワーアップに関する体験談や，本企画に対する要望やご意見をお待ちしています。マイコンBASICマガジン編集部「パソコン・パワーアップ係」までどしどしお寄せください。

★　　★

ＭＳＸをＭＳＸ２に変身させるアダプタが出現するらしい……というウワサが流れてはや１年。とうとう「発売する」という情報をキャッチしたベーマガ編集部は，さっそくこの開発会社へと取材にのりこんで行ったのである。

統一規格として世にでているＭＳＸは10数メーカーから約70機種。ＭＳＸ２を含めるとその種類はざっと100機種。そして今年に入って全機種あわせて製造台数が100万台を突破したといわれている。

ところが，いくら統一規格といっても，ＭＳＸでＭＳＸ２のソフトが使えないのはあたりまえ。ＭＳＸ２はＭＳＸではできなかった高解像度のグラフィックなどたくさんの高機能があって，堂々たる８ビットの高級パソコンになっているからだ。

みんなの願いは「ＭＳＸをＭＳＸ２にしてほしい！」そんな夢みたいなことをかなえてくれるアダプタをベーマガ創刊50号記念特別企画でバッチリ取りあげようというのだ……。

いざ，NEOSへ

港区南青山は六本木通りぞい。モスグリーンのビルディングの中にその開発会社はあった。

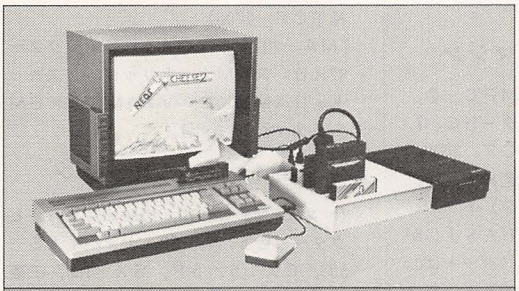
そう，ＭＳＸユーザーなら知らない人はモグリのＮＥＯＳ（ネオス），会社名は（株）日本エレクトロニクスなのだ。

ＮＥＯＳではＭＳＸ，ＭＳＸ２やＰＣ－8801，ＦＭ－77ＡＶ，などで使えるマウス（ＭＳＸマウスとかＮＥＯＳマウスと呼ばれる）を作っている。その他にもマウスが使えるグラフィック・ソフト（ＭＳＸ用はチーズ，ＭＳＸ２用はチーズ２）やＭＳＸ１専用のスーパーインポーズ・カートリッジ，ＭＳＸをオシロやスペアナにしてしまうカートリッジなどを作っているチョット「ハードな」会社なんだ。

さて，ＮＥＯＳの開発室に入るとズラリと並んだＭＳＸとＭＳＸ２にはすべてマウスが接続されていた。もちろん，こんなことで驚いたりはしない。この会社ではマウスを売るほど作っているのだから。

が，つぎの瞬間，取材班はわが目をうたがったのだった。ヤマハの“ＹＩＳ-503”に接続されているテレビからはアナログＲＧＢ出力でチーズ２がデモンストレーションされていたのだ。もちろん512×212ドットのビットマップ・グラフィック・モードでアナログ・パレットが使える正真正銘のＭＳＸ２グラフィック・ソフト。マウスもなぜかうれしそう。チューチュー（**写真１**）。

そのとなりでは，何とレイドックがあの美しい画像をスムーズ・スクロール！しかも本体は一瞬ソニーのＨＢ-Ｆ500かと思ったが実はＨＢ-701ＦＤなのだった（**写真２，３**）。



▲〈写真１〉ヤマハの“YIS503”に４スロット拡張ユニット“ＨＸ-601”をつなぎ，ＭＳＸ２バージョンアップ・アダプタ”MA-20”のROMカートリッジをさしこみ，ＭＳＸ２用のソフト“ＣＨＥＥＳＥ２”を動作させているようすです

いよいよアダプタの中身を公開

さて，チーズ２やレイドックを動かしているこのアダプタ，名前は「ＮＥＯＳ　ＭＳＸ　バージョンアップ・アダプタ　ＭＡ－20」。ちょっと長いけど覚えておこうね。写真は試作品でまだラベルが付いていないけどこの形で製品化される（**写真４**）。

本体は大小二つのカートリッジにわかれており，小さいカートリッジには主にＭＳＸ２にするためのＭＳＸ　ＢＡＳＩＣ　ver.2.0のＲＯＭとリアルタイム・クロックＩＣなどが入っている。

大きいカートリッジには，ＭＳＸ２の高解像度画面を作るビデオチップＶ-9938（ＭＳＸ－ＶＩＤＥＯ）とビデオＲＡＭは最大の128ＫＢ，および拡張ＢＡＳＩＣのＲＯＭが入っていて，さらにその上面にはＲＦ出力端子，ビデオ出力端子，オーディオ入力端子（ＲＦ，ＲＧＢ出力時用），アナログＲＧＢ出力端子が付いている。

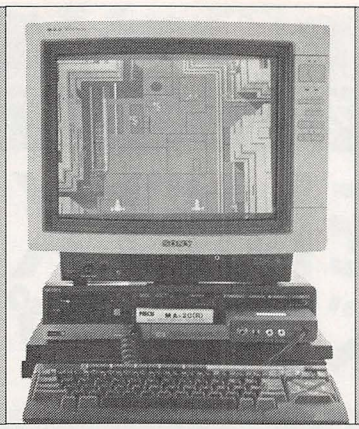
つまり，これだけの小さなカートリッジ２本にＭＳＸ２最大のＶ－ＲＡＭ128ＫＢとＭＳＸ２の正体が入ってしまっているのだ（**第１表**）。

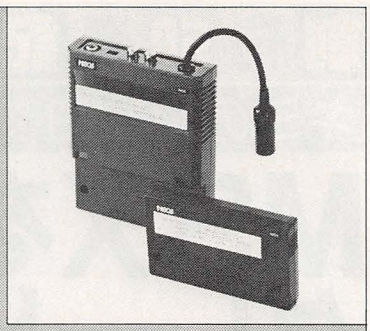
でも，ＲＡＭが入っていない。この理由をアダプタＭＡ－20の開発担当者に聞いて



▲《写真2》ソニーのMSXパソコン“HB-701FD”に“MA-20”のROMカートリッジ2本をさしこみ，T&E社のレイドックのFDをロードするところ

▶《写真3》ほらこのとおり。あのレイドックが走った！





▲《写真4》これがNEOSのMSX2バージョンアップ・アダプタ“MA-20”（価格29,800円）

みた。

「MSX(1)にはRAMが8Kのものから64Kのものまでさまざまなものがあります。アダプタ“MA－20”にRAMをのせてしまうと，もともとRAMを64K持っているユーザーに対し，またRAMの分の代金をもらわなければならなくなってしまうからです。ただでさえも，MSXでRAM64Kフルに使うことはめったになかったはずですから。アダプタでMSX2にしてしっかり使ってもらいたい。」

なるほど。バージョンアップ・アダプタ“MA－20”は本体に装備されている機能を生かしてMSX2へと拡張していく発想なのだ。

でもカートリッジ2本ということは，本体のスロットが足りなくなってしまう。

これについては，

「MSX2のソフトウエアの互換性を保つためにはBASIC ROM32KBと拡張BASIC ROM 16KBとを別のスロットに入れなければならないのです。それに，MSX2にして各種のアプリケーション・ソフトウエアを利用する場合，フロッピーディスク・ドライブや漢字ROMカートリッジ等を差すために，結局スロットは多くいりますから，4スロットの拡張ボックスが必要ですね」と回答してくれた。

本体の一つのスロットを四つに拡張してしまうこの拡張スロット・ボックスによって3スロットMSX2マシンなどもできてしまうというわけだ。

MSXをMSX2にするには基本的にMSXパソコンと“MA－20”そしてRAMが64KBであること，そしてスロットの拡張が必要ということになる。

“MA-20”によるMSX2システム構成例

さあ，だいたいMSXバージョンアップ・アダプタ“MA－20”の内容と機能がわかったところで，具体的には例をあげてアダプタ方式MSX2のシステム構成を見ていこう。

《第1表》“MA-20”の仕様。キミのMSXがMSX2になってしまうのだ！

項目		内容
メモリ	ROM	MAIN-ROM 32K Bytes SUB-ROM 16K Bytes 補助 ROM 16K Bytes
	VIDEO-RAM	128K Bytes
プログラム言語		MSX-BASIC Ver2.0 (BASIC インタプリンタ 48K Bytes)
画像	VDP	V-9938 (MSX-VIDEO)
	表示文字数	40字×24行 80字×24行
	表示ドット（横×縦）	64×48 ドット 256×192ドット 256×212ドット 512×212ドット
	カラー	512色中 16色 256色中 256色(G7モード時)
CLOCK-IC		RP-5C01 バッテリ・バックアップRAM 26×4 bits
電源	電圧	DC＋5V ± 5％ (カートリッジ・スロット DC＋12V ± 5％ より供給)
	消費電力	＋5V 500mA以下（最大時） ＋12V 25mA以下（最大時）

(1)64KB2スロット，フロッピーディスク・ドライブ内蔵マシン

（松下CF－3300，ソニーHB－701FD）

“MA－20”でディスク内蔵RAM64KB／V-RAM128KB・MSX2マシンに変身(CF－3300は2DD，HB－701FDは1DD)。

(2)64KB2スロット・マシン

（キヤノンV－20，サンヨーMPC－2，ソニーHB201，701，ビクターHC－7，ヤマハYIS－503II，松下CF－3000，FS4000，FS－1300，東芝HX－20，21，22，32，日立MB－H2）

“MA－20”だけでMSX2BASICが使えます。でも空いているスロットは0。4スロット拡張ボックスを使うと，3スロットRAM64KB／V-RAM 128KB・MSX2マシンに大変身。

(3)64KB1スロット・マシン

（サンヨーMPC－6，ソニーHB－75，東芝HX－10D，10DP，10DPN）

“MA－20”＋4スロット拡張ボックスで2スロットRAM64KB／V-RAM128KB・MSX2マシンに変身。

(4)32KB2スロット・マシン

（パイオニアPX－7，ヤマハCX－11，松下CF－2700）

“MA－20”＋4スロット拡張ボックス＋32KB／RAMカートリッジで2スロット・RAM64KB／V-RAM 128 KBMSX2マシンに変身。

(5)32KB1スロット・マシン

（サンヨーMPC－10，10MKII，11，ビクターHC6，60，30，ヤマハYIS－503，CX－5，5F，SX－100，三菱ML－8000）

“MA－20”＋4スロット拡張ボックス＋32KRAMカートリッジで1スロットRAM64KB／V-RAM128 KB・MSX2マシンに変身。

(6)16KB3スロット・マシン

(サンヨーMPC－3，カシオPV－16＋KB7，カシオMX－10＋KB10)
“MA－20”＋4スロット拡張ボックス＋48KBRAMカートリッジで3スロットRAM64KB／V-RAM128KB・MSX2に変身。または“MA－20”＋48KBRAMカートリッジで空きスロットなしのMSX2。

(7)16KB2スロット・マシン

(キヤノンV－10，ソニーHB－101，10，三菱ML－F110，松下CF－2000，CF－1200，東芝HX－30)
“MA－20”＋4スロット拡張ボックス＋48KBRAMカートリッジで2スロットRAM64KB／V-RAM128KB・MSX2マシンに変身。

(8)16KB1スロット・マシン

(カシオPV－16，MX－10，キヤノンV－8，ソニーHB－55，ヤマハYIS－303，東芝HX－10S，富士通FM－X)
“MA－20”＋4スロット拡張ボックス＋48KBRAMカートリッジで1スロットRAM64KB／V-RAM128KB・MSX2に変身。

(9)8KB1スロット・マシン

(カシオPV－7)
“MA－20”＋拡張スロット・ボックス＋64KBRAMカートリッジで1スロットRAM64KB／V-RAM128KB・MSX2マシンに変身。

拡張スロット・ボックスについて

システム構成例にある4スロット拡張ボックスとは，本体のカートリッジ・スロットから四つの拡張スロットを作るユニットのことです。以下のものがあります。

①NEOS：拡張スロット・ボックス“EX－4”(価格29,800円。61年7月末発売予定)



▲《写真5》“V-20”に“MA-20”をさしこめば，MSX2BASICのソフトが作れるぞ！

②三菱：拡張ボックス“ML－20EB”(価格34,800円)

③ビクター：拡張ボックス“HC－A703E”(価格43,000円)

④東芝：拡張ユニット“HX－601”(価格42,800円)

なお，NEOSと東芝の拡張ボックスをカシオのMSXに使う場合，カシオ専用の拡張ボックス(KB－7，KB－10)が必要です。2スロット拡張するボックスにはアダプタが使えないもの(増設I/Oスロット)や二つあるスロットのうち一つしか使えないものがありますので注意しましょう。

RAM32KBのMSX2？

さて最初のページのYIS－503でチーズ2が動いている**写真1**ですが，どこかおかしくないですか？そう，RAMを増設せずに32Kのままで MSX2が起動し，チーズ2が動いているのです。実はレイドックなどのゲームソフトも増設なしで動きます。

でも，MSX2の規格はRAM64KBですから，もちろん32KBのままでは動かないソフトがあります。RAMは必ず64KBまで一気に増設しましょう。

さて，お値段

さあ，システム構成例をみて心がまえができたら最後はお財布と相談。

NEOSバージョンアップ・アダプタで“MA－20”29,800円ナリ！

RAMカートリッジは各メーカーから発売されているので下の表をみて選んでね。

32KB→64KB…32KRAM　ヤマハURM01　9,800円等
16KB→64KB…48KRAM　NEOSRM－48　12,800円等
8KB→64KB…64KRAM　カシオOR－264　14,800円等

さあ，どうかな。拡張ボックスや増設RAMカートリッジを持っていたら，もう絶対にほしいね。とりあえず**写真5**のようにMA－20を買ってMSX2BASICの勉強をしたいなんて人もいそう。

MSX本体の機能はどこまで生きるか

ここでMSX本体内蔵ソフトについて一言。実はアダプタを接続すると内蔵ソフトが使えない機種があります。使えなかった場合は，アダプタをはずせばもとのとおりに使えます。

アダプタ“MA－20”から映像出力しかでていないので不安に思っている人もいるかもしれませんが，MSX本体のカセット・インターフェース，プリンタ・インターフェース，RS－232Cインターフェース等はMA－20を使ってバージョンアップをしてもちゃんと生きているから安心してください。だってCPUは君のMSX本体が持っているわけですからね。

それでは，MSX本体に内蔵しているデータ・レコーダやプリンタは？　もちろんOK。MSX2のBASICプログラムをセーブしたり，リストを打ちだしたりできるんだ。

ちょっと残念なのはゼネラルの，テレビと一体型でテレビに入力端子がないMSX。これは別のテレビに接続してMSX2を使うことになる。またはRF出力で見るようだね。

アナログRGB出力(“MA－20”に装備)に悩んでいる人はいるかな。キミのMSXにRGB出力がなくても，アダプタ“MA－20”でRGBの美しい画像を見ることができるのだョ。もちろんアナログRGB対応テレビ(21ピンの入力端子付き)が必要だけど。

“MA－20”のRGB出力はMSX2でスタンダードになったヤマハ仕様の8ピン丸型DINコネクターを採用しているのだ。

NEOSの開発担当者から一言

最後にNEOSのバージョンアップ・アダプタ開発担当エンジニアから一言，メッセージを。

「……発売が遅れてすみません。通算4回も試作を重ねた結果が今回発売するアダプタです。また，この場をお借りして，NEOSへのはげましのお便りや電話をくださった多くのアダプタを待ち望むファンの方々にお礼を申しあげます。また試作品の評価にご協力をいただいたメーカーの方々とソフトハウスの方々にお礼を申しあげます。みんなでMSX，MSX2の輪を広げましょう」。

なお，“MA－20”(価格29,800円)“EX－4”(価格29,800円)は，通信販売でも買えるそうだ。送料は無料で，〒107 東京都港区南青山7－3－6南青山第22大京ビル2階☎03－486－4181 ㈱日本エレクトロニクス「BM」係へ，現金書留や振替で申し込むこと。

NEOSでは「MSXユーザーに手軽にMSX2の良さを楽しんでもらい，MSX2を盛りあげたい！」という情熱でこの製品を開発したそうだ。ベーマガ編集部や，MSX2のソフトに力を入れているT&ESOFTのスタッフも，この心意気に大いに感じている。確かにMSX2は良いハードなのだが今一盛り上がりに欠けているのも事実だ。NEOSの活躍におおいに期待したい。

※9月号では，FM音源カードも発売されますます充実してきたX1シリーズのパワーアップ大作戦を掲載する予定です。

★

特別連載

フロッピーディスクを使いこなそう!!

その①

四方田　等

最近のパーソナル・コンピュータはフロッピーディスクを内蔵したものが増えてきました。右を見ても左を見てもフロッピーという感じです。時代はフロッピーディスクなのです。さて，それではフロッピーディスクとはどんなものなのでしょうか。

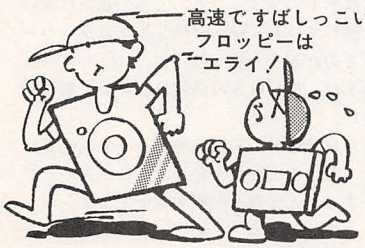
フロッピーディスクは速くてかしこい！

フロッピーディスクというのは，カセットテープのようにプログラムやデータを記録しておくものです。テープのように記録するとは言っても，はるかに性能が良いのです。

まず，読み書きの速度がちがいます。テープの場合は速くても2,700bit/sec，つまり1秒間に2,700個の1か0を送っています。これは一見，すごく速いように思えますが，実際にプログラムを読み書きしてみると待っている時間が長いことは皆さんよく知っているでしょう。

これに対してフロッピーディスクは遅くても250kbit/sec，つまり1秒間になんと25万個の1か0を送ることができるのです。だから，当然読み書きはすごく速くなるのです。

さらにテープでは頭出しをするときには，そこまでテープを早送りや巻戻しをしなくてはなりませんが，フロッピーディスクならレコード盤のような形をしている（ただし，レコードのミゾのようにうず巻のように記録しているのではなくて，バームクーヘンのしまのように輪の形に記録しています）ので，ヘッド（レコード針にあたるもの）をズラせば，あとは1回転する間には希望の場所が見つかります。



とても早く頭出しができるわけです（ちなみにフロッピーディスクは1分間に300か360回転しています）。こんなふうにフロッピーディスクはテープにくらべて格段に優れているのです。

サイズと記録容量をおぼえよう

ひと口にフロッピーディスクと言ってもカタログには『2D』とか『640Kバイト型』とか書いてありますが，これはどういうことなのでしょう。

テープにもノーマルテープやメタルテープ，20分テープや60分テープというようにいろいろ種類があるようにフロッピーディスクにもいろいろ種類があるのです。

サイズ（直径）と記録密度で何種類かあります。サイズは現在よく使われているもので，3.5，5，8インチの3種類があります(**写真1**)。

3.5と5インチには2D，2DD，2HDの3種類の記録密度があります。2Dというのは両面(2)，ダブル・デンシティ（倍密度：D)の意味で，1枚に320Kバイト程度記録できます。

2DDは両面(2)，ダブル・デンシティ(倍密度：D)，ダブルトラック（倍トラック：D）という意味で，その名のとおり2Dの倍で640Kバイト程度記録できます。

2HDは両面(2)，ハイ・デンシティ(高密度：H)，ダブル・トラック(倍トラック：D)のことで，記録容量は8インチの2Dと同じ1Mバイト程度です。3.5インチでも5インチでも，それぞれ同じ記録容量です。

以前は1ではじまる片面のものや，シングル・デンシティ（単密度：S）のものも使われていたのですが，今はあまり使われていません。

それからそれぞれのサイズでのデータの転送速度と回転数は3.5，5インチ2D，2DDが250kbit/secで毎分300回転，3.5，5インチ2HDと8インチが500kbit/secで毎分360回転です。

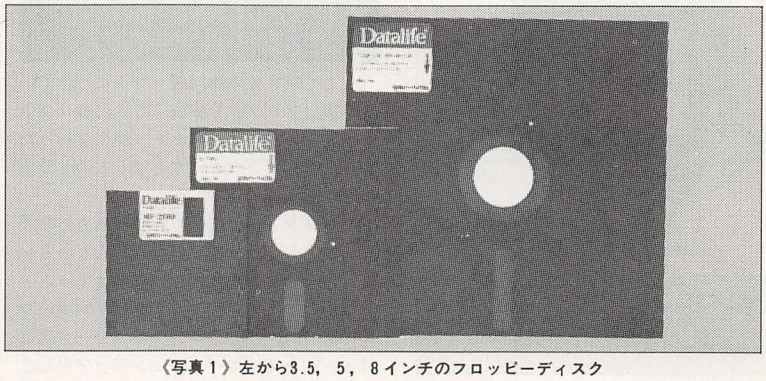
現在，発売されている主なフロッピーディスク内蔵型パソコンの使用するフロッピーディスクのサイズ，記録密度などを**第1表**に示します。この中で2DD／2HDとあるのは2DDと2HDを切り替えて使用できるということです。

フロッピーディスクを使うときの注意「フォーマット」について

カセットテープを使ってデータを記録するより，何倍もすばらしいフロッピーディスクですが，カセットテープではやらなかったのにフロッピーディスクはやらなくてはいけないことが一つあります。

それは『フォーマット』です。

テープは黙っていても頭から一本道にデータを記録していきます。どこから記録しはじめてもOKです。



《写真1》左から3.5，5，8インチのフロッピーディスク

《第1表》フロッピーのタイプ別対応機種表

3.5インチ		5インチ	
タイプ	対応機種	タイプ	対応機種
1D	PC-6601/mkII	2D	X1F/G/turbo/II
1DD	PC-6601mkIISR		PC-8801mkIISR/FR
2D	FM-77/AV	2DD	PC-9801VF2
2DD	MZ-2500	2HD/2DD	PC-9801VM2
	PC-9801U2		PC-9801VM4
2HD/2DD	PC-9801UV2		

ロードするときも，はじまるところにテープを用意しておけばよいのです。

しかし，フロッピーディスクは，その上のどのデータも早く正確に取りだせます。それには理由があるのです。

レコード盤のような形をしているのも理由の一つですが，実はディスクの上にもあらかじめ目印をつけているのです。

もちろんマジック・インキでつけているのではなくて，きまったデータを書いてあるのです。ただ，その目印は買ってきたときにはまだついていないのです（8インチのフロッピーディスクは例外で標準的なフォーマットがしてある）。

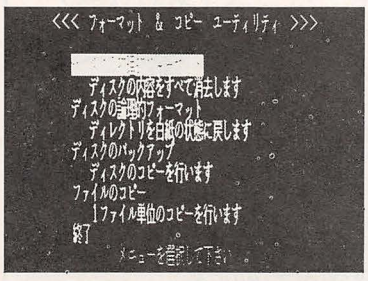
だからこのままでは使えないのです。そこでフォーマットをしなくてはいけないのです。フォーマットといってもむずかしいものではありません。パソコン（あるいはディスク・ドライブ）についてくるシステム・ディスク（別売のものもある）の中にフォーマット用のプログラムが入っているのでマニュアルどおりに動かせばよいのです（**写真2，3**）。

化成バーベイタム Data life（データライフ）紹介

それでは，フロッピーディスクのブランドと，製品に関する最新ニュースをお伝えしましょう。みんな同じように見えるフロッピーディスクも，各メーカーの努力で，耐久性など，性能はグングンあがっているのです。



《写真2》システム・ディスク例



《写真3》フォーマット中の画面



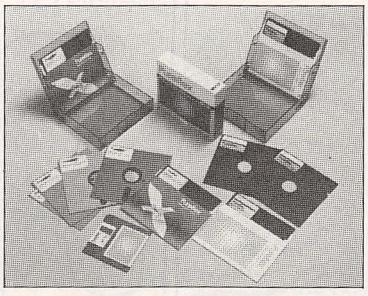
《写真4》Data lifeのフロッピー・ケース

化成バーベイタム（株）（〒104 東京都中央区銀座5－13－12）のフロッピーディスクのブランドは"Data life"（データライフ）といいます。つぐ美のWHITE ROOMのコーナーで，プレゼントしてくれていたのをおぼえている人も多いと思います。

同社では，7月31日（木）までプレゼント・セールを実施中です。データライフのフロッピーディスク8インチ，または5インチの10枚入り（1箱）を買うと，その場で**写真4**の，オリジナル・ケースがもらえます。持ち歩くことも多いフロッピーディスクをホコリやキズなどから守ることのできるブランド名入りのケースです。くわしくは店頭でおたずねください（**写真4**）。

東京フロッピーディスク（株） Pureflex（ピュアフレックス）紹介

東京フロッピーディスク（株）（〒116 荒川区南千住6-59-8）からはPureflex（ピュアフレックス）というブランドで，3.5，5，8インチのフロッピーディスクが発売されています（**写真5**）。



《写真5》Pureflexの各種製品

5インチは，ジャケットがふつうの黒色のものと，レッド，ブルー，グリーン，オレンジ，イエローの5色そろったカラー・シリーズがあり，どちらも2D，2DD，2HDが用意されています。

カラー・ジャケット・タイプは各色が2枚ずつ，計10枚1組を，そのまま収納ケースとして使えるじょうずなプラスチック・パッケージに入れて販売されています。黒色のものも同じパッケージ入りです。

3.5インチは，1D，1DD，2D，2DDの各タイプがそろっています。

同社では本誌前付広告にもあるように，通信販売サービスを開始しました。10枚単位で，カラー・ジャケット・タイプでは，レッド，ブルー，イエロー，オレンジ，グリーン，グレー，ホワイト，透明の8色を好みの組み合わせで注文することができますし，先着300名の注文者には5インチ2Dタイプの透明ジャケットがプレゼントされます。くわしくは広告ページを見てください。

富士写真フィルムの NEW SUPER HRシリーズ紹介

フロッピーディスクといえば黒いジャケットという常識を各社に先がけてくつがえし，カラー・ジャケット製品を発売したのが，富士写真フィルムです（**写真6**）。

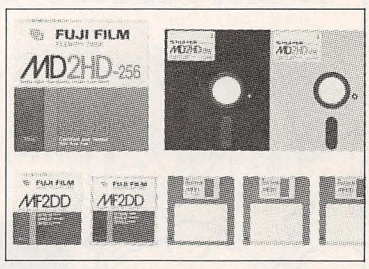
同社のNEW SUPER HRシリーズは，黒，グレー，ベージュ，うす緑，赤，ブルーの6色が用意されており，特に，一番力の加わるセンター・ホールの部分を裏表両面から強化したスーパーデュアル・ハブリングをほどこして耐久性を高めています。

カラー・ジャケットは，当初ファッション性から使う人が多かったようですが，最近は分類など機能性を重視して購入する傾向が高まり，すっかり定着しています。

同社では3.5インチにもラベルに色分け方式を使っています。くわしくは前付広告ページをごらんください。

✣　✣　✣

■**お願い**：フロッピーディスクについて紹介する本コーナーを連載します。フロッピーに関する質問をどしどし編集部の「FD係」までお寄せください。誌上でお答えします。



《写真6》富士のHEW SUPER HR

Dr.Dと影のパソコン・レクチャー⑪

ベーマガ50号記念&連載1周年記念スペシャル

——フローチャート(流れ図)の書きかた——　by くりひろし

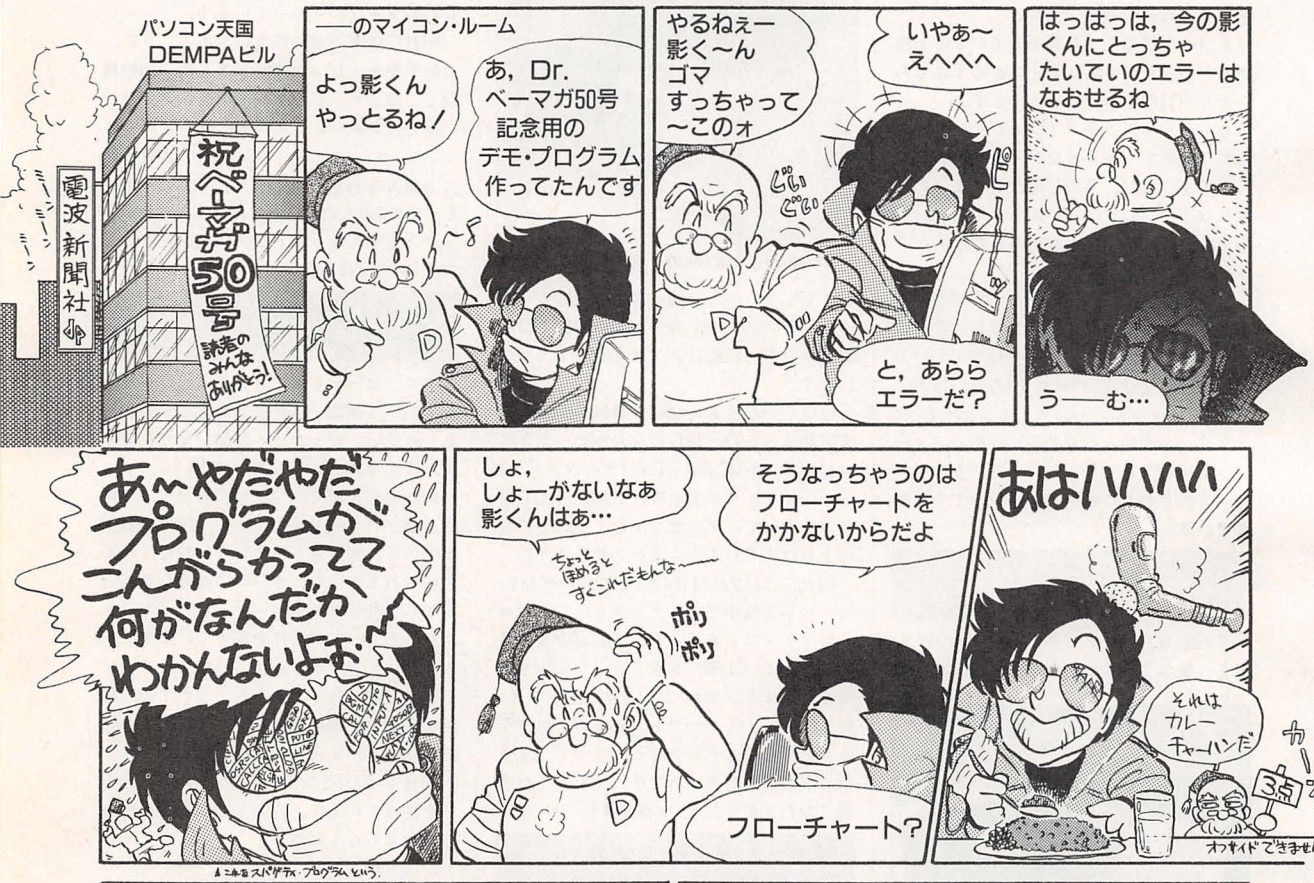
★めでたいことは重なるもので，ベーマガが50号を迎えたところで，このコーナーも初登場からちょうど1年になります。

★さて，今月は1周年スペシャルということで，フローチャートの話です。ベーマガの投稿規定では，ほんらいフローチャートを付けることになっているのですが，ほとんどの人が付けてくれません。

★ナゼつけないかというと，みんなフローチャートの書きかたがわからなかったり，めんどうくさいからだそうですと…！

★でも，今回のこのコーナーを読んだら一度は自分でフローチャートを書いてから，プログラムを組んでみましょう。たとえバグがでても，もうあわてることはありません。

★フローチャートの記号には，このほかまだいくつか便利なものがありますが，今回は，まず基本的なところを紹介したいと思います。

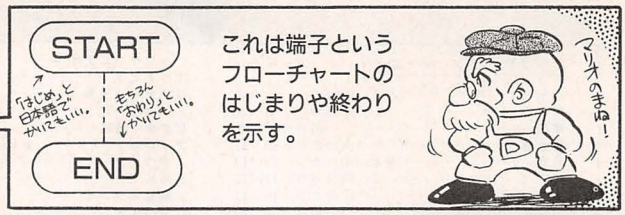


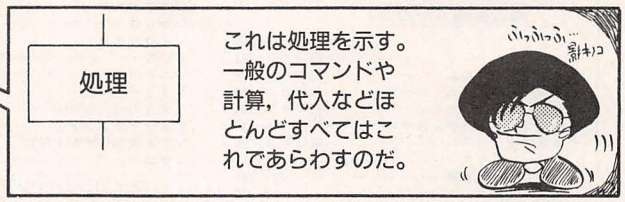
▲ニホンスパゲティ・プログラムという。

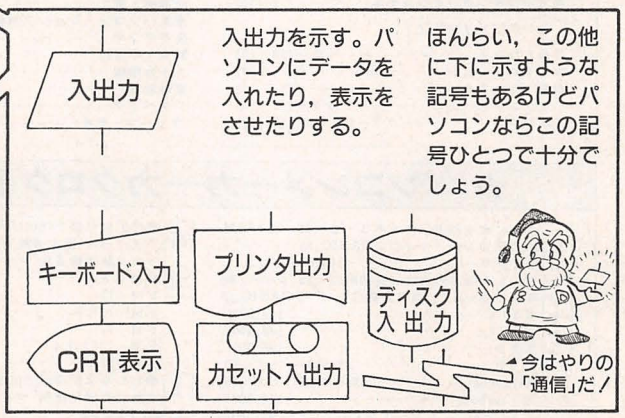


じゃあ，まずはフローチャートの基本だ！



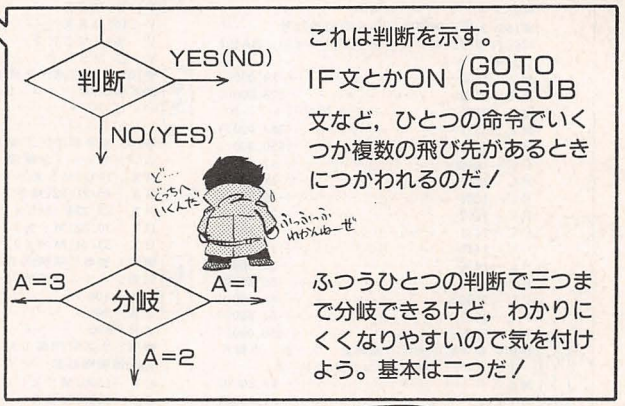




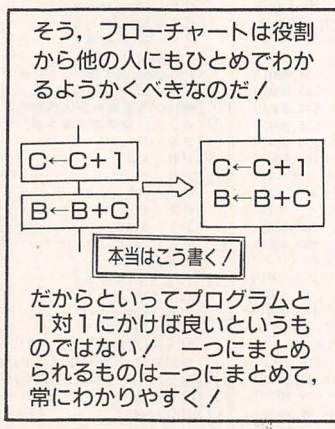


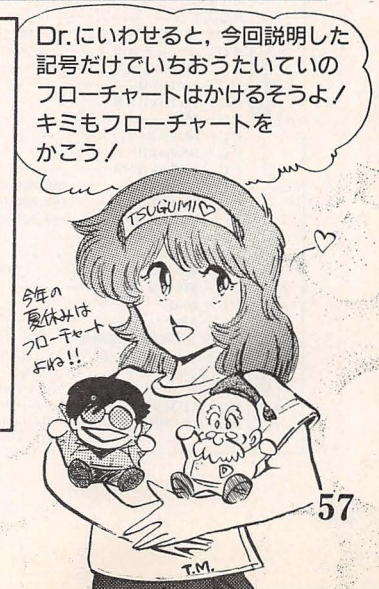
これをプログラムに書くと…

```
10 B=0
20 C=0
30 INPUT A
40 C=C+1
50 B=B+C
60 IF C=A THEN GOTO 70
   ELSE 40
70 PRINT B
80 END
```









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1～3
NEC……前付カラー4～8
東芝……前付カラー9
富士通……前付カラー10～11
日立……表4，前付カラー12～13
松下……前付カラー14～15
ヤマハ……前付カラー16～17
カシオ……前付カラー20

周辺機器メーカー

ブラザー……前付カラー18～19
エプソン……前付カラー21
富士写真フィルム……前付カラー22
化成バーベイタム……前付カラー23
サンワ電子……前付カラー24
東京フロッピーディスク……前付カラー25
東京電化……前付カラー26
グリーンハウス……後付351
フェニックス産業……後付351
アクセス……後付352
キョーワインターナショナル……後付352

ソフトハウス

T&Eソフト……カラー188～191
マイクロキャビン……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196～200，後付325
パックインビデオ……カラー201
ホットビイ……カラー202～203
日本テレネット……カラー204～205
データイースト……カラー206
ビクター音産……カラー207
アイレム……カラー208
スクウェア……カラー209
SNK……カラー210
工画堂スタジオ……カラー211
コンパイル……カラー212
日本デクスタ……カラー213～215
ジャレコ……カラー216～217
マイクロネット……カラー218
BPS……カラー219
ソニー……カラー222～223
タイトー……カラー224
コナミ……カラー234
ヒューマンソフト……後付326
ソフトスタジオWING……後付327
ニデコ……表3

マイコンショップ

北海道・東北——
東北パソコン・ショップ特集……後付315
庄子デンキ……後付362
関東・甲信越——
九十九電機……前付カラー28～29
東映無線……中付59
シスペック……中付60～61
ウェーブ・アイ……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
パソコン情報センター……中付74
サードウェーブ……後付329
渡部商事ファントム……後付330
AVCフタバ……後付331
トヨムラ……後付332～333
ワールドインアオヤマ……後付336～343
アイビット電子……後付 344
飛鳥電子……後付 345
ウエムラオーディオ……後付346～349
ファミリーメイト……後付 350
NOVA情報機器……後付354～355
日本マイコン流通センター……後付356～361
関西・中国——
全流通……後付334～335
九州——
パソコンショップ五条……後付350

その他

シーレックスサングラス……後付328
ジェイペックス……後付353

自社広告

ラ製／オールアバウトナムコ／ナムコグッズ／MSXソフト他……前付カラー30～41
ナムコット……カラー220～221
DEMPAマイコンソフト新作案内……カラー225～233
DEMPAマイコン取扱店一覧……後付316～323

★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
X1Cs……119,800円
X1Ck……139,800円
X1D……198,000円
X1F……89,800円(モデル10)
X1turbo……248,000円(モデル20)
X1turboII……178,000円
C1(マイコンピュータテレビ)……93,000円
※要ファミリーベーシック
㊎162 大阪市阿倍野区長池町22番22号 シャープ㈱国内情報システム営業本部「マイコンBASIC」係
MZ－1500……89,000円
MZ－2200……128,000円
MZ－2500……198,000円(モデル30)
MZ－5521……388,000円
MZ－6541A……650,000円
PC－1246……12,800円
PC－1247……16,800円
PC－1261……39,800円
PC－1402……34,800円
PC－1431……19,800円
PC－1440……17,800円
PC－1450……26,800円
PC－1350……36,800円
PC－2500S……85,000円
PC－1501……64,800円
PC－5000……350,000円

ソード

㊎104 東京都中央区八重洲2－7－12 京橋K－1ビルソード㈱「マイコンBASIC」係
M5……49,800円
M5Pro……39,800円
M5Jr……29,800円

日本電気

㊎108 東京都港区三田3－14－10 日本電気NECパソコンインフォメーションセンター「マイコンBASIC」係
PC－6001mkII……84,800円
PC－6001mkIISR……89,800円
PC－6601……143,000円
PC－6601SR……155,000円
PC－8001mkII……123,000円
PC－8001mkIISR……108,000円
PC－8801mkII……168,000円(モデル10)
PC－8801mkIISR……168,000円(モデル10)
PC－8801mkIIFR……99,800円(モデル10)
PC－8801mkIIMR……238,000円
PC－8801mkIITR……288,000円
PC－9801/E/F……215,000円(E)
PC－9801U2……298,000円
PC－2001……59,800円
PC－8201……138,000円

日立家電

㊎105 東京都港区西新橋2－35－6（第三松井ビル)日立家電宣伝部「マイコンBASIC」係
ベーシックマスターレベル3MK5……118,000円
MB－H1/E(MSX)……62,800円
MB－H2(MSX)……79,800円
MB－H3(MSX2)……99,800円
MB－S1……128,000円

富士通

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

キャノン販売

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

東芝

㊎105 東京都港区芝浦1－1－1 ㈱東芝OA機器事業部「マイコンBASIC」係
パソピア7……119,800円
パソピアミニ……54,800円
㊎105 東京都港区芝浦1－1－1 ㈱東芝ホームコンピュータ営業部「マイコンBASIC」係
HX－10D(MSX)……65,800円(64K)
HX－20/21/22(MSX)……79,800円(21)
HX－23/23F(MSX2)……99,800円(23)
HX－30/32(MSX)……43,800円(30)
HX－33/34(MSX2)……99,800円(33)

松下

㊎223 神奈川県横浜市港北区綱島4－3－1 情報システム事業部「マイコンBASIC」係
JR－100……54,800円
JR－200……79,800円
JR－800……128,000円
㊎571 大阪府門真市大字門真1006 松下電器産業㈱情報機器部「マイコンBASIC」係
CF－1200(MSX)……43,800円
CF－2000(MSX)……54,800円
CF－2700(MSX)……59,800円
CF－3000(MSX)……79,800円
CF－3300(MSX)……148,000円
FS-4000(MSXワープロ・パソコン)……106,000円
FS-4500(MSX2ワープロ・パソコン)……108,000円
FS－5500(MSX2)……188,000円(F1)

カシオ

㊎160 東京都新宿区西新宿2-6（新宿住友ビル)カシオ計算機㈱営業本部「マイコンBASIC」係
PB－110……11,000円
PB－410……15,800円
PB－550……24,800円
PB－700……34,800円
FX－720P……16,800円
FX－750P……24,800円
FX－780P……22,800円
FX－820P……29,800円
PV－7(MSX)……29,800円
PV－16(MSX)……29,800円
PB－800……7,900円
PB－770……39,800円
MX－10(MSX)……19,800円

EPSON

㊎399-07 長野県塩尻市広丘新田80 エプソン㈱宣伝部「マイコンBASIC」係
HC－20……138,000円
HC－40……128,000円
HC－88……298,000円

TOMY

㊎124 東京都葛飾区立石7－9－10㈱トミーパソコン事業部「マイコンBASIC」係
ぴゅう太……59,800円

SONY

㊎131 東京都品川区大崎局内ソニー㈱ 国内営業本部「マイコンBASIC」係
SMC－777……148,000円
SMC－777C……168,000円
HB－10(MSX)……34,800円
HB－75(MSX)……69,800円
HB－101(MSX)……46,800円
HB－201(MSX)……59,800円
HB－70/FD(MSX)……148,000円(FD)
HB－F500(MSX2)……128,000円

セガエンタープライゼス

㊎144 東京都大田区羽田1－2－12 ㈱セガ・エンタープライゼス「マイコンBASIC」係
SC－3000……29,800円
SC－3000H……33,800円

バンダイ

㊎111 東京都台東区駒形2-5-4 ㈱バンダイH.E.D事業部「マイコンBASIC」係
RX－78……59,800円

三洋電機特機

㊎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

㊎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

ゼネラル

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

任天堂

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

TOEI Toei Electronics Co., Ltd.

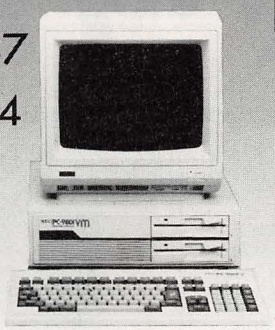
40周年記念謝恩セール実施中!!

安さ・サービス・丁寧 …… 信頼の東映無線

通信販売クレジット ●送料着払い 大歓迎!!

ラジオセンター店 03-253-0987

ラジオデパート店 03-251-1014



パソコン通信モデム好評販売中!!

- **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➡ 35%OFF ￥16,000
- **MYLOPER300**（インターソフト、郵政省認可、300bps（全二重）、AA型NCU内蔵型インテリジェントモデム）……￥29,800➡ ??%OFF ￥???
- **SR-120AT**（エプソン、郵政省認可、300bps・1200bps（全二重）、ヘイズ社コンパチブル）……￥49,800➡ ??%OFF ￥???
- **CTS-2424AD**（CTS社、郵政省認可、300bps・1200bps・2400bps（全二重）、ヘイズ社準コンパチブル）……￥109,000➡ ??%OFF ￥???

TOEIディスプレイモニター 好評販売中!!

- **FTC-1218**（12″カラーディスプレイ、デジタルRGBI/RGB/アナログRGB、400ライン、0.28mmドットピッチ）……**¥118,000**
- **FTC-1475**（14″カラーディスプレイ、アナログRGB、400ライン、0.39ドットピッチ）…**¥83,500**
- **FTC-1485**（14″カラーディスプレイ、デジタルRGBI/RGB、400ライン、0.31mmドットピッチ）**¥119,800**
- **KH-1200GJ**（12″グリーンディスプレイ、400ライン）……**¥39,800**
- **KH-1200AJ**（12″アンバーディスプレイ、400ライン）……**¥41,800**

Ⓐ NEC **PC-9801UV2**＋TX-14SH3（ナショナル、0.31mmドットピッチ、14″カラーディスプレイ）＋カラーケーブル……￥457,800➡ ??%OFF TOEI特価

Ⓑ NEC **PC-9801VM0**＋TX-14SH3（ナショナル、0.31mmドットピッチ、14″カラーディスプレイ）＋カラーケーブル＋増設FDD×2台＋ディスケット（5″2HD）10枚 ￥616,800➡ 40%OFF ￥375,800

Ⓒ 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″2D）10枚……￥261,300➡ 25%OFF ￥197,800

Ⓓ 富士通 **FM-77L4**＋TX-14SH3（ナショナル、0.31mmドットピッチ、14″カラーディスプレイ）＋ディスケット（3.5″2D）10枚……￥389,500➡ 47%OFF ￥209,800

Ⓔ 富士通 **FM-16βFD**＋MB27110（JISキーボード）＋TX-14SH3（ナショナル、0.31mmドットピッチ、14″カラーディスプレイ）＋ディスケット（5″2HD）10枚……￥585,000➡ 56%OFF ￥262,800

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、熱転写漢字プリンター）＋プリンターケーブル＋ディスケット（3.5″2D）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、0.39mmドットピッチ）＋MS-DOS V.3.1＋ディスケット（5″2HD）10枚……￥518,800➡ 31%OFF ￥362,800

Ⓒ FM-16βFDII＋MB27110（JISキーボード）＋TX-14SH3（ナショナル、0.31mmドットピッチ、14″カラーディスプレイ）＋MS-DOS V.3.1＋ディスケット（5″2HD）10枚……￥597,000➡ 32%OFF ￥411,800

Ⓓ FM-16βFDII＋MB27110（JISキーボード）＋TX-14SH3（ナショナル、0.31mmドットピッチ、14″カラーディスプレイ）＋M-1024F（ブラザー、漢字プリンター）＋MS-DOS V.3.1＋ディスケット（5″2HD）10枚＋プリンター用紙（10×11）1,000枚……￥728,000➡ 30%OFF ￥516,800

Ⓔ FM-16βHDI＋MB27110（JISキーボード）＋TX-14SH3（ナショナル、0.31mmドットピッチ、14″カラーディスプレイ）＋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（5″2HD）10枚＋プリンター用紙（15×11）500枚…… ￥1,014,000➡ 29%OFF ￥729,800

PC-8801mkIIFR/TR/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（5″2D）10枚……￥247,500➡ 27%OFF ￥182,800

Ⓒ PC-8801mkIIFR/30＋PC-KD854（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（5″2D）10枚……￥283,800➡ 22%OFF ￥223,800

Ⓓ PC-8801mkIIFR/30＋TX-14SH3（ナショナル、0.31mmドットピッチ、14″カラーディスプレイ）＋カラーケーブル＋ディスケット（5″2D）10枚……￥333,800➡ 38%OFF ￥209,800

Ⓔ PC-8801mkIIFR/30+TX-14SH3（ナショナル、0.31mmドットピッチ、14″カラーディスプレイ）+カラーケーブル+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（5″2D）10枚+プリンター用紙（10×11）1,000枚……￥442,300➡ 46%OFF ￥242,800

Ⓕ PC-8801mkIITR＋MB27331（富士通、0.39mmドットピッチ、14″カラーディスプレイ）＋カラーケーブル＋ディスケット（5″2D）10枚……￥415,600➡ 27%OFF ￥306,800

Ⓖ PC-8801mkIIMR＋TX-14SH3（ナショナル、0.31mmドットピッチ、14″カラーディスプレイ）＋カラーケーブル＋ディスケット（5″2HD）10枚……￥399,800➡ 35%OFF ￥263,800

Ⓗ PC-8801mkIIMR＋TX-14SH3（ナショナル、0.31mmドットピッチ、14″カラーディスプレイ）+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（5″2HD）10枚 ￥474,300➡ 33%OFF ￥317,800

PC-9801UV/VF/VMシリーズ

Ⓐ PC-9801UV2+TX-14SH3（ナショナル、0.31mmドットピッチ、14″カラーディスプレイ）+カラーケーブル+M-1024II（ブラザー、漢字プリンター）+プリンターケーブル+プリンター用紙（10×11）1,000枚……￥568,100➡ ??%OFF TOEI特価

Ⓑ PC-9801VF2+MB27331（富士通、0.39mmドットピッチ、14″カラーディスプレイ）+カラーケーブル+ディスケット（5″2DD）10枚……￥481,600➡ 28%OFF ￥350,800

Ⓒ PC-9801VM2+MB27331（富士通、0.39mmドットピッチ、14″カラーディスプレイ）+カラーケーブル+ディスケット（5″2HD）10枚……￥548,600➡ 30%OFF ￥388,800

Ⓓ PC-9801VM2+TX-14SH3（ナショナル、0.31mmドットピッチ、14″カラーディスプレイ）+カラーケーブル+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（5″2HD）10枚……￥653,100➡ 32%OFF ￥449,800

Ⓔ PC-9801VM2+TX-14SH3（ナショナル、0.31mmドットピッチ、14″カラーディスプレイ）+カラーケーブル+PC-PR101F（NEC、漢字プリンター）+ディスケット（5″2HD）10枚+プリンター用紙（10×11）1,000枚……￥737,800➡ 30%OFF ￥523,800

Ⓕ PC-9801VM2+TX-14SH3（ナショナル、0.31mmドットピッチ、14″カラーディスプレイ）+カラーケーブル+VP-130K（エプソン、漢字プリンター）+PC対応ROM+第二水準漢字ROM+プリンターケーブル+ディスケット（5″2HD）10枚+プリンター用紙（15×11）500枚……￥791,300➡ 33%OFF ￥537,800

Ⓖ 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）+増設FDD×2台+ディスケット（5″2HD）10枚……￥595,000➡ 33%OFF ￥399,800

Ⓗ PC-9801VM0+TX-14SH3（ナショナル、0.31mmドットピッチ、14″カラーディスプレイ）+カラーケーブル+LFD-880（ロジテック、標準FDD）+プロッピーケーブル+VP-130K（エプソン、漢字プリンター）+PC対応ROM+第二水準漢字ROM+プリンターケーブル+ディスケット（5″2HD）10枚+プリンター用紙（15×11）500枚……￥893,800➡ 32%OFF ￥614,800

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

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

Ⓕ FD-1155C（NEC製、増設FDD PC-9801VM0用）……￥80,000➡ 57%OFF ￥34,800

Ⓖ 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（NEC、15″ドットインパクト漢字プリンター PC用）……￥310,000➡ 47%OFF ￥166,800

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

Ⓚ 音声合声ボード（PC-8000/8800シリーズ用）……￥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

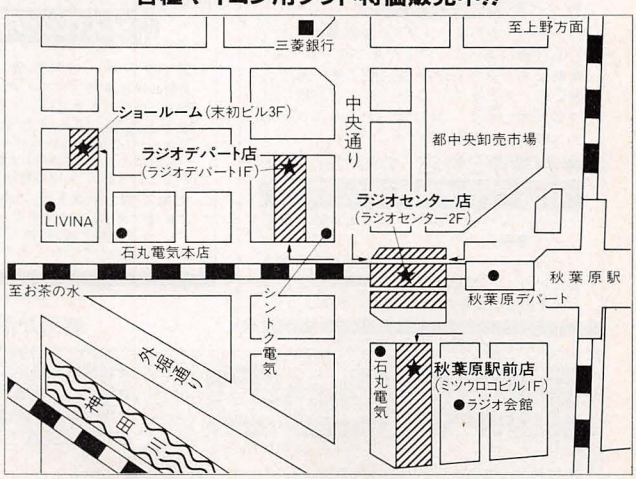
Ⓝ PC-9801用増設1MBメモリーボード（バンク切替方式、メガソフト、MX-1プラスプロ付）……￥37,000

Ⓞ 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

東映無線（株）店舗御案内図

パソコン・各種計測器・オーディオ・ビデオ・アンテナ

各種マイコン用ソフト特価販売中!!



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

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

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

ラジオデパート店　〒101 東京都千代田区外神田1－10－11　☎（251）1014（代）　ラジオデパート1F（マイコン・計測器）　無休

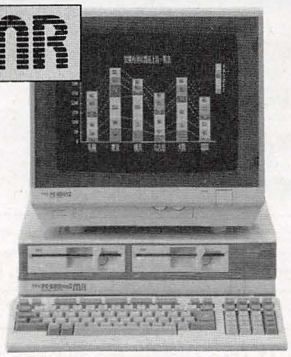
ショールーム　〒101 東京都千代田区外神田1－5－8　☎（253）9896（代）　末初ビル3F（マイコン）　無休

秋葉原駅前店　〒101 東京都千代田区外神田1－15－6　☎（253）5741（代）　ミツワロコビル1F（オーディオ・ビデオ・CD・LD）　無休

全店サマークレジット ドキドキフェア

冬のボーナス一括払いもOK！いいもの先取り、お支払い等はぜひご相談下さい。

PC-8801mkIIFR/MR



基本セット　注番 B8-8804

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

シスペック特価

¥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 B8-8806

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 B8-8801

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

シスペック特価

¥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 B8-8802

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 B8-8803

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

シスペック各店 得得情報

●秋葉原本店2F パソコンリフォームコーナー

貴方の機械を高く売りましょう。せっかく、高く買ったのに、買い取り、下取り価格が安くてはガッカリ。買い換えもつい、二の足を踏んでしまいます。そんなあなたにシスペックが力をおかし致します。お売りになりたい機種を本店2Fまでご持参下さい。掘り出し物コーナーに展示、お客様のご希望価格にて販売させていただきます。ぜひ一度、ご相談下さい。☎03-257-6337

●秋葉原本店2F ビジネスコーナー

ハードはもちろん、ソフトも多数展示、きっとお仕事にあったソフトが見つかりますよ。常時デモンストレーション中です。見て、聴いて、ためして下さい。きっとお役に立てると思います。CADコーナーもございます。☎03-257-6337

●秋葉原2号店　☎03-257-6340

大好評！中古、高額買い取り、下取り！

クレジットカードもOK！掘り出し物多数あり！大量展示人気ふっとう！お手持ちのコンピュータを下取りにして、新機種をご購入したい方、ご予算に合わせた安価なコンピュータをおさがしの方、ぜひ一度ご来店下さい。

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 B8-7701

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 B8-7702

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

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。

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！特別価格や組み合わせは店頭係員に、又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.
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。

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。

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



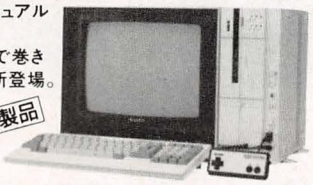
シャープX1フェア実施中!

SHARP パソコンテレビ X1G

使いやすさ抜群!入門用パソコンに最適。
シャープX1シリーズ

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



モデル10セットA 注番 B8-1301

CZ-820C　¥69,800
CZ-820D 14"カラーディスプレイTV　¥79,800
セット定価合計¥149,600
シスペック特価

¥7,250×12回	㊎¥25,000×2回
¥3,580×24回	㊎¥15,000×4回

モデル10セットB 注番 B8-1302

CZ-820C　¥69,800
14"カラーモニター　¥67,800
セット定価合計¥137,600
特価¥98,000

¥5,400×12回	㊎¥20,000×2回
¥3,000×24回	㊎¥10,000×4回

モデル30セット 注番 B8-1303

CZ-822C　¥118,000
CZ-820D 14"カラーディスプレイTV　¥79,800
セット定価合計¥197,800
シスペック特価

¥4,650×24回	㊎¥20,000×4回
¥3,100×36回	㊎¥15,000×6回
¥2,280×48回	㊎¥13,000×8回

SHARP パソコンテレビ X1F



モデル10セット 注番 B8-1201

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
シスペック特価

¥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 B8-1202

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

SHARP X1turboII

特に嬉しいディスカウントセット 注番 B8-1203

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
シスペック特価

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



大好評

FM-7、NEW7用 拡張マザーボード ADA-7008-01

(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。

漢字ROMボード
ADA-7017
定価 ¥19,800

RS-232Cボード(ケーブル付)
ADA-7009II
新製品
定価 ¥14,000

漢字プリンター

(ケーブル&ペーパーサービス)
AP-80K



24ドット熱転写漢字カラープリンター
(FM,PC対応)
定価¥72,800(ROMカプセル付)
シスペック特価

¥6,300×10回	ボーナスなし

M-1024PII(プラザー)
FM,PC対応 定価¥99,800 **シスペック特価**

¥3,800×12回	㊎¥20,000×2回

★シスペックTONEシステムズご利用方法★



ご注文 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

★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。

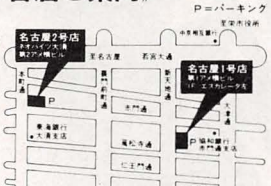
②現金書留
商品名・注番等ご明記の上、下記へご送金をお願い致します。ご送金の際は、あらかじめお電話にて在庫をご確認下さい。
〒101 東京都千代田区外神田1-8-11
シスペック㈱本店3F TONEシステムズ

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。

安心できる12のサポート



店舗のみ第1、第3火曜日休業
(但し、祭日にあたる場合は営業致します。)

ごあいさつ

日頃、格別なるお引立てを賜り、誠にありがとうございます。
私ども「ICワールドヨコヤマ」として長い間ご愛顧・ご支援いただいてまいりましたが、新時代人の対応に向け、さらに企業拡大をはかるために社名を**「ウエーブ•アイ(WAVE EYE)」**として新たに生まれ変わることになりました。
皆様方に喜んでいただける店として、数々の提案をしていきたいと思います。
今後とも一層のご愛顧を賜りますよう、心からお願い申しあげます。

新社名決定！ その名は、WAVE EYE

●新社名募集にたくさんのご応募をいただき誠にありがとうございました。
鋭意選考の結果、以下3名の方に謝礼をお送り致します。

千葉県　井浦さん(23才)
埼玉県　内海さん(25才)
鹿児島県　橋口さん(18才)



“安心„に惚れて下さい

電話一本即納。

全国をサポートするウェーブ・アイ

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。

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！

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。)

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。

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。

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……

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。

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。

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！

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。)

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。

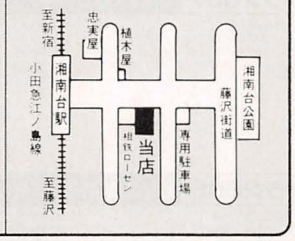
アフターサービス万全。
購入後、万一故障してもお気軽にお申し出下さい。万全の体制をとっております。

おハガキでのご注文もご利用下さい。
ウェーブアイはいそがしく、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
ウェーブアイ
ベーシックカンジー係

1. 住　所
2. 氏　名
3. 年　令
4. 電話番号
5. 保護者名
(20才未満の方)
6. 商品名
7. 支払い方法
月々　　円X　回
ボーナス　　円X　回

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



藤沢	0466(43)1775
札幌	011(771)4971
函館	0138(27)5629
盛岡	0196(24)3172
仙台	0222(67)5371
新潟	0252(75)5076
長野	0262(35)5661
金沢	0762(24)2251
宇都宮	0286(27)3226
千葉	0472(50)9523
東京	03(563)2488
静岡	0542(54)0696
名古屋	052(581)4325
大阪	06(362)5057
岡山	0862(24)5524
高松	0878(33)0663
広島	082(293)0811
福岡	092(481)0502
熊本	096(363)5077
鹿児島	0992(56)3973
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

未来をクリエイトする
WAVE EYE
株式会社 ウェーブ・アイ
(旧 ICワールドヨコヤマ)

ウェーブ・アイ 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旋。
■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。

入会申し込み方法
今回、機種別のユーザー会員の発足になります。下記の機種を選びお申し込み下さい。

- PC-9801会員(PC-9801/E/F/VF/VM/XA)
- PC-8801会員(PC-8801/mkII/SR/FR/TR/MR)
- MZ会員 (MZ-1500/MZ-2500/MZ-2000 等)
- X1会員 (X1/C/K/S/turbo)
- FM会員 (FM-7/77/16β)

ハガキ又は、TELにてお申し込みいただくと、まず「入会申し込み書」をお送りいたしますので、必要事項をご記入の上、年会費6,000円を添えて下記住所までお送り下さい。折り返し会員証と会報をお送りいたします。(詳細はTELにて)

送り先▶　〒252 神奈川県藤沢市湘南台1-11-10 ウェーブアイ(旧ヨコヤマ) Tel 0466(43)1775

WAVE EYE
(旧 ICワールドヨコヤマ)

新社名決定記念全品超特価

JADMA 社団法人 日本通信販売協会会員

NEC PC-9801VM2 UV2



PC-9801UV2 標準価格318,000円 本体特価302,000円
PC-9801VM2 標準価格415,000円 本体特価373,000円

プラン803 VM2お買得基本セット TELにて

PC-9801VM2	415,000円
CU-14AGI(4,050文字カラーCRT)	89,800円
ブランクディスケット 2HD×10枚	24,000円
定価合計	528,800円

WAVE-EYE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804 VM2純正基本セット TELにて

PC-9801VM2	415,000円
PC-KD854(4,050文字カラーCRT)	89,800円
ブランクディスケット 2HD×10枚	24,000円
定価合計	528,800円

WAVE-EYE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805 VM2本格基本セット TELにて

PC-9801VM2	415,000円
PC-TV452(4,050文字カラーCRT、TV付)	128,000円
ブランクディスケット 2HD×10枚	24,000円
定価合計	567,000円

WAVE-EYE特価

8,000円×36回	ボーナス38,700円×6回
6,000円×48回	ボーナス32,200円×8回
4,000円×60回	ボーナス32,300円×10回
8,100円×72回	ボーナスなし

プラン806 UV2お買得基本セット TELにて

PC-9801UV2	318,000円
CU-14AGI(4,050文字カラーCRT)	89,800円
ブランクディスケット 3.5'2HD×10枚	24,000円
定価合計	431,800円

WAVE-EYE特価

5,000円×36回	ボーナス37,100円×6回
4,000円×48回	ボーナス28,800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807 UV2純正基本セット TELにて

PC-9801UV2	318,000円
PC-KD854(4,050文字カラーCRT)	89,800円
ブランクディスケット3.5'2HD×10枚	24,000円
定価合計	431,800円

WAVE-EYE特価

6,000円×36回	ボーナス32,300円×6回
5,000円×48回	ボーナス23,800円×8回
4,000円×60回	ボーナス20,300円×10回
6,400円×72回	ボーナスなし

プラン808 UV2本格基本セット TELにて

PC-9801UV2	318,000円
PC-TV452(4,050文字カラーCRT、TV付)	128,000円
ブランクディスケット3.5'2HD×10枚	24,000円
定価合計	470,000円

WAVE-EYE特価

7,000円×36回	ボーナス31,700円×6回
5,000円×48回	ボーナス27,900円×8回
3,000円×60回	ボーナス29,800円×10回
6,900円×72回	ボーナスなし

PC-98ワープロシステム 目的とご予算にぴったりのプランをお選び下さい。

プラン809 VM2本格ワープロセット 25%引

PC-9801VM2	415,000円
CU-14AGI(4,050文字カラーCRT)	89,800円
AR-2400(24ドット漢字プリンター)	188,000円
新一太郎(ワープロソフト)	58,000円
プリンターケーブル	4,800円
プリンター用紙	4,000円
ブランクディスケット 10枚	18,000円
定価合計	777,600円

特価580,000円

12,000円×36回	ボーナス46,000円×6回
10,000円×48回	ボーナス32,800円×8回
8,000円×60回	ボーナス28,500円×10回
11,100円×72回	ボーナスなし

プラン810 VM2ワープロ入門セット 25%引

PC-9801VM2	415,000円
CU-14AGI(4,050文字カラーCRT)	89,800円
M-1024II(24ドット漢字プリンター、ハガキ可)	99,800円
Terra(ワープロソフト)	32,000円
プリンターケーブル	4,800円
プリンター用紙	4,000円
ブランクディスケット10枚	18,000円
定価合計	663,400円

特価495,000円

10,000円×36回	ボーナス41,000円×6回
8,000円×48回	ボーナス31,500円×8回
6,000円×60回	ボーナス29,500円×10回
9,500円×72回	ボーナスなし

プラン811 VM2純正ワープロセット 22%引

PC-9801VM2	415,000円
PC-KD854(4,050文字カラーCRT)	89,800円
PC-PRI01L	175,000円
一太郎	58,000円
プリンター用紙	4,800円
ブランクディスケット 10枚	18,000円
定価合計	760,600円

特価595,000円

12,000円×36回	ボーナス49,000円×6回
10,000円×48回	ボーナス35,200円×8回
8,000円×60回	ボーナス30,500円×10回
11,400円×72回	ボーナスなし

プラン812 VM2お買得ワープロセット 27%引

PC-9801VM2	415,000円
4,050文字カラーCRT	99,800円
TR-24(24ドット熱転写プリンター)	68,800円
Terra(ワープロソフト)	32,000円
プリンターケーブル	4,800円
プリンター用紙	4,000円
ブランクディスケット 10枚	18,000円
定価合計	642,400円

特価469,000円

8,000円×36回	ボーナス47,500円×6回
6,000円×48回	ボーナス39,100円×8回
5,000円×60回	ボーナス32,000円×10回
9,000円×72回	ボーナスなし

プラン813 UV2本格ワープロセット 24%引

PC-9801UV2	318,000円
CU-14AGI(4,050文字カラーCRT)	89,800円
AR-2400(24ドット漢字プリンター)	188,000円
一太郎	58,000円
プリンターケーブル	4,800円
プリンター用紙	4,000円
ブランクディスケット 10枚	18,000円
定価合計	680,600円

特価520,000円

12,000円×36回	ボーナス33,900円×6回
9,000円×48回	ボーナス29,300円×8回
6,000円×60回	ボーナス32,700円×10回
9,900円×72回	ボーナスなし

プラン814 UV2ワープロ入門セット 24%引

PC-9801UV2	318,000円
CU-14AGI(4,050文字カラーCRT)	89,800円
M-1024II(24ドット漢字プリンター、ハガキ可)	99,800円
Terra(ワープロソフト)	32,000円
プリンターケーブル	4,800円
プリンター用紙	4,000円
ブランクディスケット10枚	18,000円
定価合計	566,400円

特価429,000円

9,000円×36回	ボーナス33,500円×6回
7,000円×48回	ボーナス26,900円×8回
5,000円×60回	ボーナス26,800円×10回
8,200円×72回	ボーナスなし

プラン815 UV2純正ワープロセット 20%引

PC-9801UV2	318,000円
PC-KD854(4,050文字カラーCRT)	89,800円
PC-PRI01L	175,000円
一太郎	58,000円
プリンター用紙	4,800円
ブランクディスケット 10枚	18,000円
定価合計	663,600円

特価528,000円

12,000円×36回	ボーナス35,500円×6回
9,000円×48回	ボーナス30,600円×8回
6,000円×60回	ボーナス33,800円×10回
10,100円×72回	ボーナスなし

プラン816 UV2お買得ワープロセット 26%引

PC-9801UV2	318,000円
4,050文字カラーCRT	99,800円
TR-24(24ドット熱転写プリンター)	68,800円
Terra(ワープロソフト)	32,000円
プリンターケーブル	4,800円
プリンター用紙	4,000円
ブランクディスケット 10枚	18,000円
定価合計	545,400円

特価402,000円

8,000円×36回	ボーナス34,000円×6回
6,000円×48回	ボーナス28,500円×8回
4,000円×60回	ボーナス29,200円×10回
7,700円×72回	ボーナスなし

未来をクリエイトする
WAVE EYE
株式会社 ウェーブ・アイ

○○○○○○○○ご注文は下記TELまで

藤沢	0466(43)1775	宇都宮	0286(27)3226	高松	0878(33)0663
札幌	011(771)4971	千葉	0472(50)9523	広島	082(293)0811
函館	0138(27)5629	東京	03(563)2488	福岡	092(481)0502
盛岡	0196(24)3172	静岡	0542(54)0696	熊本	096(363)5077
仙台	0222(67)5371	名古屋	052(581)4325	鹿児島	0992(56)3973
新潟	0252(75)5076	大阪	06(362)5057	問合せ	0466(43)1765
長野	0262(35)5661	岡山	0862(24)5524	FAX	0466(43)1265
金沢	0762(24)2251				

NEC PC-8801mkII FR MR

いま8ビットの頂点へ。誰もが満足できるラインアップ。



プラン817 88FRモデル10お買得基本セット 33%引

PC-8801mkIIFR10	99,800円
2,000文字CRT	67,800円
データーレコーダー RQ-8030	9,800円
定価合計	177,400円

特価 119,000円

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

プラン818 88FRモデル20お買得基本セットTELにて

PC-8801mkIIFR20	148,000円
CU-14AGI(4,050文字カラー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

WAVE-EYE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819 88FRモデル30お買得基本セットTELにて

PC-8801mkIIFR30	178,000円
CU-14AGI(4,050文字カラーCRT)	89,800円
ブランクディスケット 2D×10枚	17,000円
定価合計	284,800円

WAVE-EYE特価

5,000円×24回	ボーナス28,800円×4回
4,000円×36回	ボーナス17,400円×6回
3,000円×48回	ボーナス14,600円×8回
4,400円×60回	ボーナスなし

プラン820 88FRモデル30純正基本セット TELにて

PC-8801mkIIFR30	178,000円
PC-KD854(4,050文字カラーCRT)	89,800円
ブランクディスケット 2D×10枚	17,000円
定価合計	284,800円

WAVE-EYE特価

7,000円×24回	ボーナス20,600円×4回
5,000円×36回	ボーナス14,100円×6回
3,000円×48回	ボーナス16,600円×8回
4,700円×60回	ボーナスなし

プラン821 88FRモデル30本格基本セット TELにて

PC-8801mkIIFR30	178,000円
PC-TV452(4,050文字カラーCRT、TV付)	128,000円
ブランクディスケット 2D×10枚	17,000円
定価合計	323,000円

WAVE-EYE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822 88MR純正基本セット TELにて

PC-8801mkIIMR	238,000円
PC-KD854(4,050文字カラーCRT)	89,800円
ブランクディスケット 2HD×10枚	24,000円
定価合計	351,800円

WAVE-EYE特価

9,000円×24回	ボーナス20,800円×4回
6,000円×36回	ボーナス16,600円×6回
4,000円×48回	ボーナス17,400円×8回
5,600円×60回	ボーナスなし

PC-88ワープロシステム 目的とご予算にぴったりのプランをお選び下さい。

プラン823 88FR お買得ワープロセット 26%引

PC-8801mkIIFR30	178,000円
CU-14AGI(4,050文字カラーCRT)	89,800円
TR-24(24ドット熱転写プリンター)	68,800円
ユーカラK2	28,000円
プリンターケーブル	4,800円
プリンター用紙	4,000円
ブランクディスケット10枚	18,000円
定価合計	391,400円

特価 288,000円

8,000円×24回	ボーナス35,500円×4回
6,000円×36回	ボーナス22,800円×6回
4,000円×48回	ボーナス22,200円×8回
6,300円×60回	ボーナスなし

プラン824 88FR 本格ワープロセット 25%引

PC-8801mkIIFR30	178,000円
CU-14AGI(4,050文字カラーCRT)	89,800円
M-1024II(24ドット漢字プリンター、ハガキ可)	99,800円
JET-8801AV2	35,800円
プリンターケーブル	4,800円
プリンター用紙	4,000円
ブランクディスケット10枚	18,000円
定価合計	430,200円

特価 321,000円

9,000円×24回	ボーナス39,000円×4回
7,000円×36回	ボーナス23,500円×6回
5,000円×48回	ボーナス21,500円×8回
7,000円×60回	ボーナスなし

プラン825 88FR 純正ワープロセット 25%引

PC-8801mkIIFR30	178,000円
PC-KD854(4,050文字カラーCRT)	89,800円
PC-PR406	99,800円
ワープロソフト(即戦力)	55,000円
プリンター用紙	4,000円
ブランクディスケット10枚	18,000円
定価合計	444,600円

特価 332,000円

10,000円×24回	ボーナス36,200円×4回
7,000円×36回	ボーナス25,700円×6回
5,000円×48回	ボーナス23,300円×8回
7,300円×60回	ボーナスなし

プラン826 88MR お買得ワープロセット 26%引

PC-8801mkIIMR	238,000円
CU-14AGI(4,050文字カラーCRT)	89,800円
TR-24(24ドット熱転写プリンター)	68,800円
ユーカラK2	28,000円
プリンターケーブル	4,800円
プリンター用紙	4,000円
ブランクディスケット10枚	18,000円
定価合計	451,400円

特価 335,000円

10,000円×24回	ボーナス37,100円×4回
7,000円×36回	ボーナス26,300円×6回
5,000円×48回	ボーナス23,800円×8回
7,300円×60回	ボーナスなし

プラン827 88MR 本格ワープロセット 25%引

PC-8801mkIIMR	238,000円
CU-14AGI(4,050文字カラーCRT)	89,800円
M-1024II(24ドット漢字プリンター、ハガキ可)	99,800円
JET-8801AV2	35,800円
プリンターケーブル	4,800円
プリンター用紙	4,000円
ブランクディスケット10枚	18,000円
定価合計	490,200円

特価 368,000円

5,000円×36回	ボーナス45,100円×6回
4,000円×48回	ボーナス35,100円×8回
3,000円×60回	ボーナス30,700円×10回
7,000円×72回	ボーナスなし

プラン828 88MR 純正ワープロセット 25%引

PC-8801mkIIMR	238,000円
PC-KD854(4,050文字カラーCRT)	89,800円
PC-PR406	99,800円
ワープロソフト(即戦力)	55,000円
プリンター用紙	4,000円
ブランクディスケット10枚	18,000円
定価合計	504,600円

特価 379,000円

7,000円×36回	ボーナス35,300円×6回
5,000円×48回	ボーナス30,800円×8回
3,000円×60回	ボーナス32,200円×10回
7,200円×72回	ボーナスなし

PC/UV・VF・VM用増設RAMボード

●128KB 特価 12,000円　●256KB 特価 22,000円　●512KB 特価 34,000円

WAVE EYE
(旧 ICワールドヨコヤマ)

新社名決定記念全品超特価

JADMA 社団法人日本通信販売協会会員

SHARP パソコンテレビ X1G / X1 turbo II

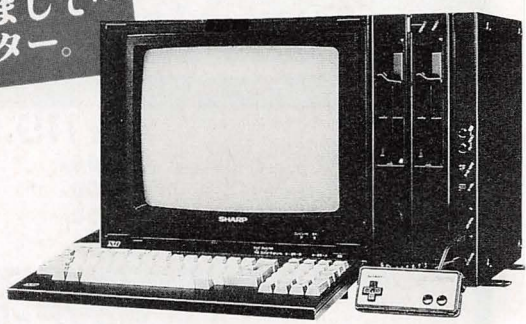
プラン829 XIGモデル IOお買得基本セット TELにて

CZ-820C	69,800円
CU-14G	49,800円
定価合計	119,600円

WAVE-EYE特価

6,000円×12回	ボーナス16,000円×2回
4,000円×18回	ボーナス11,600円×3回
4,500円×24回	ボーナスなし

狙いすまして…
遊ハンター。



プラン830 XIGモデル30お買得基本セット TELにて

CZ-822C	118,000円
2,000文字CRT	67,800円
ブランクディスケット 2D×10枚	17,000円
定価合計	202,800円

特価~~156,000~~円

8,000円×12回	ボーナス20,900円×2回
5,000円×18回	ボーナス17,200円×3回
6,000円×24回	ボーナスなし

プラン832 XIGモデル30ワープロ入門セット TELにて

CZ-822C	118,000円
2,000文字CRT	67,800円
CZ-8PCI	59,800円
JET-XI	35,800円
プリンター用紙	2,500円
ブランクディスケット 2D×10枚	17,000円
定価合計	300,900円

特価~~237,000~~円

7,000円×24回	ボーナス18,000円×4回
5,000円×36回	ボーナス12,200円×6回
3,000円×48回	ボーナス15,200円×8回
4,500円×60回	ボーナスなし

プラン834 XI ターボIIワープロセット 25%引

CZ-856C	178,000円
CZ-855D	109,800円
TR-24X(24ドット熱転写プリンター)	68,800円
プリンターケーブル	4,500円
ワープロソフト(テラ)	32,000円
プリンター用紙	4,000円
ブランクディスケット 2D×10枚	17,000円
定価合計	414,100円

特価312,000円

9,000円×24回	ボーナス36,400円×4回
7,000円×36回	ボーナス21,700円×6回
5,000円×48回	ボーナス20,100円×8回
6,800円×60回	ボーナスなし

プラン833 XI ターボIIお買得基本セット 26%引

CZ-856C	178,000円
4,050文字カラーCRT・TV付	109,800円
ブランクディスケット 2D×10枚	17,000円
定価合計	304,800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835 XI ターボII本格ワープロセット 25%引

CZ-856C	178,000円
CZ-855D	109,800円
AR-2400	188,000円
プリンターケーブル	5,000円
JET-XI	35,800円
プリンター用紙	4,000円
ブランクディスケット 2D×10枚	17,000円
定価合計	537,600円

特価403,000円

9,000円×36回	ボーナス28,200円×6回
7,000円×48回	ボーナス22,700円×8回
5,000円×60回	ボーナス23,300円×10回
7,700円×72回	ボーナスなし

SHARP Super MZ

プラン836 スーパーMZ お買得基本セット 35%引

MZ-2521	198,000円
4,050文字アナログCRT	108,000円
ブランクディスケット3.5"×10枚	17,000円
定価合計	325,000円

特価210,000円

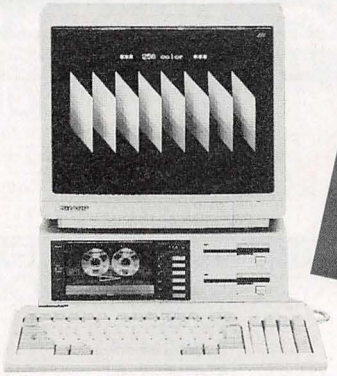
5,000円×24回	ボーナス30,900円×4回
3,000円×36回	ボーナス24,800円×6回
5,600円×48回	ボーナスなし

プラン837 スーパーMZ ワープロセット 31%引

MZ-2521	198,000円
4,050文字アナログCRT	108,000円
MZ-1P17	79,800円
MZ-1C35	6,800円
ユーカラK2	28,000円
プリンター用紙	4,000円
ブランクディスケット3.5"×10枚	17,000円
定価合計	441,600円

特価306,000円

9,000円×24回	ボーナス34,700円×4回
7,000円×36回	ボーナス20,400円×6回
5,000円×48回	ボーナス19,100円×8回
6,700円×60回	ボーナスなし



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。

掘り出し物の山!!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-6001mkII	18,000円より	NEC PC-8801	42,000円より	NEC PC-9801M2	210,000円より	シャープ MZ-2000	40,000円より
NEC PC-6001mkIISR(新同)	29,000円より	NEC PC-8801mkII/10	50,000円より	NEC PC-100/20	145,000円より	フロッピーディスクドライブ	48,000円より
NEC PC-6601	35,000円より	NEC PC-8801mkII/20	77,000円より	NEC PC-100/30	198,000円より	シリアルドットプリンター	20,000円より
NEC PC-6601SR	42,000円より	NEC PC-8801mkII/30	99,000円より	富士通 FM-7	32,000円より	漢字プリンター	30,000円より
NEC PC-8001	15,000円より	NEC PC-8801mkIISR30	110,000円より	富士通 FM-NEW7	38,000円より	2000文字CRT	28,000円より
NEC PC-8001mkII	22,000円より	NEC PC-9801	85,000円より	富士通 FM-77L2(新同)	90,000円より	4000文字CRT	40,000円より
NEC PC-8001mkIISR(新同)	49,000円より	NEC PC-9801F2	170,000円より				

中古品につき在庫に限りがあります。万一品切れの際はご容赦下さい。

未来をクリエイトする
WAVE EYE
株式会社 ウェーブ・アイ

○○○○○○○○ご注文は下記TELまで

藤沢	0466(43)1775	宇都宮	0286(27)3226	高松	0878(33)0663
札幌	011(771)4971	千葉	0472(50)9523	広島	082(293)0811
函館	0138(27)5629	東京	03(563)2488	福岡	092(481)0502
盛岡	0196(24)3172	静岡	0542(54)0696	熊本	096(363)5077
仙台	0222(67)5371	名古屋	052(581)4325	鹿児島	0992(56)3973
新潟	0252(75)5076	大阪	06(362)5057	問合せ	0466(43)1765
長野	0262(35)5661	岡山	0862(24)5524	FAX	0466(43)1265
金沢	0762(24)2251				

富士通 FM77AV
AUDIO & VISUAL

プラン839 77AV-2 お買得基本セット 31%引

FM-77AV2	158,000円
14型アナログCRT	67,800円
カラーケーブル	3,000円
定価合計	228,800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840 77AV-1 純正基本セット 25%引

FM-77AV1	128,000円
FM-TV151	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841 77AV-2 純正基本セット 25%引

FM-77AV2	158,000円
FM-TV151	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

パソコンの革命は、色彩からやって来た。4096色、同時発色。



富士通 FM-NEW7 77L2

プラン842 NEW7 お買得基本セット 55%引

FM-New7	99,800円
2,000文字CRT	67,800円
RQ-8030(データーレコーダー)	9,800円
定価合計	177,400円

特価 79,000円

7,500円×12回	
4,000円×24回	

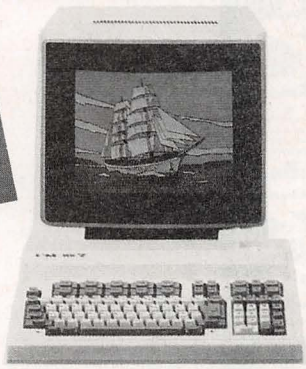
プラン843 FM77L2基本セット 53%引

FM-77L2	193,000円
2,000文字カラーCRT	67,800円
定価合計	260,800円

特価 123,000円

5,900円×24回	
4,100円×36回	
3,200円×48回	

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。



Victor Melbrain's MSX2



パソコン初心者のプラン853

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

33%引 特価 118,000円

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

三菱 iO



本格派にせまるプラン854

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

32%引 特価 138,000円

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

任天堂ファミリーコンピューター



＋プラス ゲームソフト5本

限定100セット

プラン855

ファミリーコンピューター	14,800円
スプラトゥーンの謎	4,900円
ゲーム	4,900円
伝説	4,900円
スーパーマリオ	4,900円
ゲームボーイ	4,500円
合計	38,900円

特価 36,000円

初回 6,660円	6,300円×5回	お支払い総額38,100円
初回 4,220円	3,200円×11回	お支払い総額39,420円

超優良中古パソコンが電話一本で買える!!

☎03(797)1221

COMPUTER BANK

J-DMA 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-6601
¥143,000➡¥35,000



PC-8801
¥228,000➡¥38,000



PC-8801MKⅡモデル10
¥168,000➡¥52,000
PC-8801MKⅡモデル30
¥275,000➡¥102,000



PC-100モデル10 新品同様
¥398,000➡¥108,000
PC-100モデル30
¥558,000➡¥155,000

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	¥ 25,000
PC-6001MKⅡSR 新品同様	¥ 89,000	¥ 32,000
PC-6601	¥143,000	¥ 35,000
PC-6601SR	¥155,000	¥ 45,000
PC-6601SR 新品同様	¥155,000	¥ 55,000
PC-8001	¥168,000	¥ 15,000
PC-8001MKⅡ	¥123,000	¥ 25,000
PC-8001MKⅡSR	¥108,000	¥ 38,000
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-9801U2	¥298,000	¥168,000
PC-9801U2 新品同様	¥298,000	¥188,000
PC-100/10	¥398,000	¥ 98,000
PC-100/10 新品同様	¥398,000	¥108,000
PC-100/20	¥448,000	¥125,000
PC-100/30	¥558,000	¥155,000
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-6042(12インチ、800字カラー)	¥ 56,800	¥ 16,000
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-8050K(12インチ、2000字グリーン)	¥ 29,800	¥ 12,000
PC-8058(12インチ、2000字カラー)	¥ 99,800	¥ 25,000
PC-8853(14インチ、4050字カラー)	¥168,000	¥ 55,000
PC-TV151(15インチ、2000字RGBTV)	¥ 94,800	¥ 38,000
PC-TV151(15インチ、2000字RGBTV) 新品同様	¥ 94,800	¥ 48,000
PC-8851(14インチ、4050字モノクロ)	¥ 58,800	¥ 22,000
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

フロッピーディスク

TEAC FD55BV(8801MKⅡ増設用フロッピーディスク) 新品	¥ 60,000	¥ 28,000
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-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)	¥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、40桁サーマルプリンタ) 新品	¥ 23,800	¥ 9,800
PC-6021(40桁サーマルプリンタ)	¥ 49,800	¥ 16,000
PC-6022(カラープロッタプリンタ)	¥ 39,800	¥ 15,000
PC-8023C(10インチ、ドットプリンタ)	¥153,000	¥ 28,000
PC-8024(10インチドットプリンタ)	¥128,000	¥ 38,000
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-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	¥ 95,000
PC-PR201(15インチ、24ドット・漢字プリンタ)	¥298,000	¥128,000
PC-PR401(80桁サーマルプリンタ) 新品	¥ 39,800	¥ 28,800
PC-PR403(80桁16ドット 日本語サーマルプリンタ) 新品	¥ 99,800	¥ 48,000
NK-3618-22(10インチ、18ドット漢字プリンタ)	¥234,000	¥ 52,000
NM-9200(10インチ、18ドット漢字プリンタ)	¥350,000	¥ 62,000
NM-9400(15インチ、24ドット漢字プリンタ)	¥310,000	¥115,000
NM-9400S(15インチ、24ドット漢字プリンタ) 新品	¥310,000	¥198,000
N5233-10(10インチシリアルドットプリンタ) 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

＊新品も取扱っておりますのでお気軽にご相談下さい。＊



C.B.クラブ制度

ホットライン☎03(797)1230

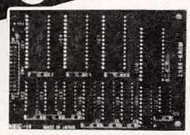
当社で商品をお買い上げの方全員に、C.B.クラブカードを**無料**でお送り致します。このカードをお持ちの方なら次の買い換え時や、周辺機器の購入時に**会員特別価格**でご購入になれます。

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

買取り専用デスク ☎03(797)1231

次のページも中古コーナーです➡

今月のお買得品



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



PC-6001 mkIISR
¥89,000➡ ¥25,000
¥89,000➡ ¥32,000 新品同様



PC-6601SR
¥155,000➡ ¥45,000
¥155,000➡ ¥55,000 新品同様

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➡	¥ 16,000
512K RAMボード(PC98用、5・8・10MHz対応) 新品	¥ 69,800➡	¥ 22,000
128K RAMボード(PC98U2用、5・8・10MHz対応) 新品	¥ 19,800➡	¥ 9,800
1MB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➡	¥ 42,000
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	¥ 14,000➡	¥ 7,800
PC-8001MKII-01(漢字ROMボード) 新品	¥ 32,000➡	¥ 18,000
PC-8012-05(音声認識ボード)	¥ 64,000➡	¥ 28,000
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-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➡	¥ 19,800
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-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-2095(PC-2001用RS232Cケーブル)	¥ 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コンバータ/カセット)	¥ 3,500➡	¥ 1,500
PS98-201-SF(PC9801用N88 BASICコンバータ/8インチ)	¥ 7,500➡	¥ 2,000
PS98-201-1W(PC9801用N88 BASICコンバータ)	¥ 6,500➡	¥ 2,000
PS98-201-2W(PC9801用N88 BASICコンバータ)	¥ 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
U16477-03(NWP-8N用DT-CONV文書変換プログラム)	¥ 20,000➡	¥ 5,000
U16470-01 NWP-13Nモデル2(SNIP)	¥ 48,000➡	¥ 11,000
PS98-111-HSF(MS-DOS、Ver.1.25)	¥ 45,000➡	¥ 10,000
PS80-1012-2W(64Kラムボード付、8001/II用ワープロ)	¥ 56,000➡	¥ 12,000
PS98-401-H2W(MULTIPLAN)	¥ 68,000➡	¥ 20,000
PS98-404-HSF(MULTIPLAN)	¥ 68,000➡	¥ 20,000
PS98-121-HSF(MS-DOS-Ver.2.0 8インチ)	¥ 11,000➡	¥ 3,000
PS98-202-HSF(PC-PR201対応BASIC(86)ユーティリティー)	¥ 4,000➡	¥ 2,000
PS98-131-HMW(CPM-86)	¥ 11,000➡	¥ 3,000
U17400-80(N5200/II PTOSII LANDESK)	¥ 130,000➡	¥ 40,000
U17200-80(N5200/II PTOSII ソート/マージ3)	¥ 50,000➡	¥ 20,000
U17480-80(N5200/II PTOSII LANSTART)	¥ 40,000➡	¥ 15,000
U17450-80(N5200/II PTOSII LANGRAPH3)	¥ 40,000➡	¥ 15,000
U17300-80(N5200/II BASICコンパイラ)	¥ 60,000➡	¥ 20,000
PS98-132HU(98U用CP/M-86 Ver.1.1)	¥ 10,000➡	¥ 2,000

●掲載の商品はいずれも限定品ですので今すぐお電話下さい。

★電話1本で高額買取り、即現金お支払い!★

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

☎03(797)1221

コンピュータバンク

株式会社パシフィックコンピュータバンク
〒150 東京都渋谷区渋谷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。

超優良中古パソコンが電話一本で買える!! ☎03(797)1221

超優良中古パソコンが電話一本で買える!!

☎03(797)1221

COMPUTER BANK

JADMA 日本通信販売協会会員

安心と信頼のシステムで新時代を切り開く

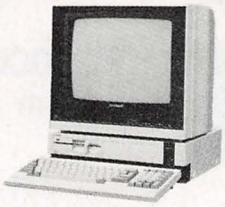
全商品6ヶ月保証付



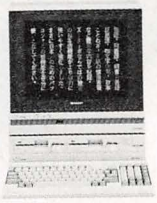
CZ-8PD2(10インチドットプリンタ)
¥79,800➡ ¥38,000 新品同様



X-1Fモデル10セット 特上品
(本体+CZ811D-TVディスプレイ)
¥179,600➡ ¥110,000



X-1Fモデル20セット 特上品
(本体+CZ811D-TVディスプレイ)
¥229,600➡ ¥140,000



X-1ターボIIセット
(CZ856C+CZ855D)
¥297,800➡ ¥196,000



CU-14H2
(14インチ、4050字デジタルカラー)
¥99,800➡ ¥55,000 新品同様



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➡ ¥78,000

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-2000(グリーンディスプレイ・データレコーダ内蔵)¥218,000➡ ¥ 32,000
MZ-2000(GRAM、1、2、3ページ内蔵)……¥265,000➡ ¥ 46,000
MZ-2200・MZ-1T02(本体+データレコーダ) 新品同様……¥147,800➡ ¥ 38,000
X-1(CZ800C、GRAM付、マニアタイプ)……¥187,000➡ ¥ 42,000
X-1C(CZ801C)……¥119,800➡ ¥ 38,000
X-1D(CZ802C)……¥198,000➡ ¥ 42,000
X-1Cs(CZ803C)……¥119,800➡ ¥ 45,000
X-1Ck(CZ804C)……¥139,000➡ ¥ 48,000
X-1ターボII(CZ856C)……¥178,000➡ ¥118,000

＊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+CZ811D-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FD1基内蔵) 特上品…¥139,800➡ ¥ 85,000
X-1F/20セット(本体+CZ811D・TVディスプレイ) 特上品……¥229,600➡ ¥140,000
X-1ターボモデル20(漢字ROM、5インチ、FD1基内蔵) 特上品…¥248,000➡ ¥ 85,000

ディスプレイ

12M15B(12インチ、2000字グリーン)……¥ 29,800➡ ¥ 12,000
14M111C(14インチ、1000字カラー)……¥ 67,800➡ ¥ 15,000
14M522C(14インチ、4050字カラー)……¥ 99,800➡ ¥ 52,000
CZ-855D(15インチ、4050字RGBTV)……¥119,800➡ ¥ 78,000

＊特選極上品コーナー＊

MD-12P1(12インチ、4050字グリーン) 新品同様…¥ 39,800➡ ¥ 28,000
CU-14H2(14インチ、4050字デジタルカラー) 新品同様…¥ 99,800➡ ¥ 55,000
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) 新品同様……¥ 79,800➡ ¥ 38,000
CZ-80PK(漢字プリンタ)……¥123,800➡ ¥ 48,000
CZ-80P(ドットプリンタ)……¥142,800➡ ¥ 38,000
CZ-8PP2(カラープッタプリンタ)……¥ 54,800➡ ¥ 32,000
MZ-1P04(カラーインクジェットプリンタ)……¥228,000➡ ¥ 68,000
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-1S05(ディスプレイスタンド)……¥ 7,000➡ ¥ 4,000
MZ-1T02(MZ-2200用データレコーダ)……¥ 19,800➡ ¥ 8,000
MZ-1R13(MZ2000用漢字ROM)……¥ 41,800➡ ¥ 16,000
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
CZ-51F(X-1ターボ用増設フロッピーディスク) 新品同様 ¥ 39,800➡ ¥ 25,000

FUJITSU

MB25020(FM-8本体)……¥218,000➡ ¥ 18,000
MB25010(FM-7本体)……¥126,000➡ ¥ 32,000
MB25010(FM-new7本体)……¥ 99,800➡ ¥ 35,000

＊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

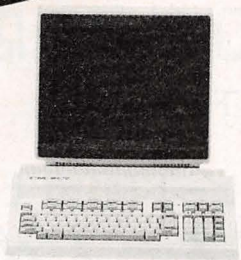
お客様のお手元でトラブルが発生した場合、当社より引取りにお伺い致します。万一、お買いになった機械が故障しても安心です。



●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

全商品6ヶ月保証付



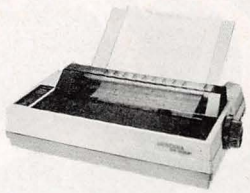
MB25010（FM-7本体）
¥126,000➡ ¥32,000



PA7007（パソピア7本体）
¥119,000➡ ¥22,000



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



SP-800M/F
（10インチ、9ドット漢字プリンタ）
PC用・ケーブル付
¥70,800➡ ¥32,800 新品同様

MB25050（FM-11EX本体）	¥398,000➡ ¥115,000	SP-800M（10インチ、9ドットプリンタ・PC用・ケーブル付） 新品	¥70,800➡ ¥32,800
MB25260（FM-77 L4本体）	¥238,000➡ ¥92,000	SP-800F（10インチ、9ドットプリンタ・FM用・ケーブル付） 新品	¥70,800➡ ¥32,800
MB27304（12インチ、2000字グリーンCRT）	¥29,800➡ ¥12,000	**EPSON**	
MB27305（12インチ、800字カラー）	¥64,800➡ ¥18,000	HC-20（ハンドヘルドコンピュータ）	¥138,000➡ ¥45,000
MB27311（14インチ、4050字カラーCRT）	¥188,000➡ ¥55,000	HC-88（ハンドヘルドコンピュータ）	¥298,000➡ ¥138,000
MB27312（12インチ、4050字グリーンCRT）	¥49,800➡ ¥22,000	TF-10PC（両面倍密デュアルフロッピーディスク）	¥129,800➡ ¥55,000
MB27331（14インチ、4050字カラーCRT）	¥109,800➡ ¥52,000	TF-10MZ（MZ-80K IIE専用、5インチ、FD2ドライブ、I/F別売）	¥129,800➡ ¥55,000
MB25420（FM16βFD、JISキーボード付）	¥425,000➡ ¥168,000	TF-20PC（両面倍密デュアルフロッピーディスク）	¥142,000➡ ¥55,000
FMPR-351＋FMPR-CF1（15インチ、24ドット漢字プリンタ、カットシートフィーダ付） 新品同様	¥335,000➡ ¥218,000	RP-80（10インチドットプリンタ）	¥89,000➡ ¥28,000
MB27405（10インチドットプリンタ）	¥89,000➡ ¥36,000	RP-80F/T II K（10インチドット漢字プリンタ）	¥129,000➡ ¥38,000
MB27410A（15インチ、24ドット漢字プリンタ）	¥315,000➡ ¥128,000	FP-80PC（10インチドットプリンタ）	¥189,800➡ ¥38,000
MB27411（10インチ、24ドット漢字プリンタ）	¥198,000➡ ¥98,000	TP-80E（10インチ、ドットプリンタ・PC8001用）	¥139,000➡ ¥12,000
MB27502（FMデータレコーダ）	¥12,800➡ ¥6,500	MP-100（15インチドットプリンタ）	¥192,800➡ ¥36,000
MB22459（FM音源カード・ジョイスティック付）	¥18,000➡ ¥9,000	MP-100III（15インチドットプリンタ）	¥192,800➡ ¥38,000
TOSHIBA		**その他**	
PA7007（パソピア7本体）	¥119,000➡ ¥22,000	ニデコ／NH14DL（14インチ、2000字カラー） 新品同様	¥64,800➡ ¥32,000
PA7150（12インチ、2000字グリーンCRT）	¥45,000➡ ¥12,000	ニデコ／NH14DS（14インチ、4050字カラー） 新品同様	¥128,000➡ ¥68,000
PA7165（14インチ、1600字カラー）	¥79,000➡ ¥17,000	日立／C12-212D（12インチ、1000字カラー）	¥57,800➡ ¥15,000
MSX		SONY／SMC777＋SMI720（本体＋プリンタセット）	¥232,800➡ ¥138,000
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	SONY／TCM-232（データレコーダ）	¥14,800➡ ¥6,500
VICTOR／HC-7（本体＋64KB＋ゲームソフト付） 新品	¥89,600➡ ¥46,800	横河／PL-1000（X-Yプロッタ）	¥148,000➡ ¥68,000
VICTOR／HC-80（MSX2、128KRAM＋ゲームソフト付） 新品同様	¥89,600➡ ¥49,800	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
TOSHIBA／HX-10DPN（64K RAM 21ピンアナログ端子付）	¥69,800➡ ¥18,000	CENTURY／CM-30（PC用モデム・ダイヤルソフト付） 新品	¥26,800➡ ¥19,800
TOSHIBA／HX-20（64K RAM）	¥69,800➡ ¥22,000	東京電子／LFD-550PC（PC用5インチFD2ドライブ）	¥148,000➡ ¥55,000
TOSHIBA／HX-30（16K RAM） 新品	¥43,800➡ ¥29,800	東京電子／LFD-550IIPC（PC用5インチFD2ドライブ） 新品	¥148,000➡ ¥68,000
CASIO／PV-7（8K RAM）	¥29,800➡ ¥6,800	東京電子／LFD-550IIFM（FM用5インチFD2ドライブ） 新品	¥148,000➡ ¥72,000
CASIO／PV-16（16K RAM）	¥29,800➡ ¥9,800	LOGITEC／KP-1000（サーマルプリンタ）	¥48,000➡ ¥12,000
日立／MB-H1（32K RAM）	¥54,800➡ ¥15,000	NATIONAL／TX-12M2（12インチ、1000字カラー）	¥59,800➡ ¥15,000
CANON／V-20（64K RAM）	¥64,800➡ ¥18,000	NATIONAL／TH14NM2G（14インチ、2000字カラーCRT）	¥68,000➡ ¥18,000
SEIKOSHA		和知電子／MK1100PC（PC用TVコンバータ） 新品	¥12,800➡ ¥9,500
GP-80M（8インチドットプリンタ）	¥59,800➡ ¥7,800	和知電子／MK1100FM（FM用TVコンバータ） 新品	¥12,800➡ ¥9,800
GP-500F（FM用10インチドットプリンタ） 新品	¥49,800➡ ¥19,800	SANYO／MR-33DR（データレコーダ）	¥12,800➡ ¥6,500
GP-500MX（MSX用10インチドットプリンタ） 新品同様	¥49,800➡ ¥19,800	SANYO／THC-DRII（データレコーダ） 新品	¥12,800➡ ¥9,800
GP-550E（PC用10インチ、18ドット漢字プリンタ）	¥119,800➡ ¥28,000	メルコ／BM-1000（1MRAMディスクソフト付・10MHz対応） 新品	¥44,800➡ ¥38,000

●掲載の商品はいずれも限定品ですので今すぐお電話下さい。

★電話1本で高額買取り、即現金お支払い！★

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

☎03(797)1221

コンピュータバンク

株式会社パシフィックコンピュータバンク

〒150 東京都渋谷区渋谷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。

超優良中古パソコンが電話一本で買える!!
☎03(797)1221

テクノジョイ

ECCS エックス

マルゼンムセン

ECCS B1F ビデオ(ハード&ソフト)

レンタルショップ **TOP10 秋葉原店**

レンタル料値下げ!

カラープリント ハイスピード50分仕上げ

ECCS 1Fにオープン!

新製品がメジロオシ!!

•NEC PC-9801UV2

JUST MY SIZE

IMバイト、3.5インチFDD。凝縮された高性能がビジネスの新戦力。



本体価格
¥318,000
※ディスプレイは含まれていません。

•SHARP パソコンテレビ X1G

ビデオまで巻き込んで新登場!!
目的に合わせて選べる2モデル3バリエーション
Model 10 (本体+キーボード)/
CZ-820C ~~¥69,800~~
Model 30 (本体+キーボード)/
CZ-822C ~~¥118,000~~
14インチカラーディスプレイテレビ/
CZ-820D ~~¥79,800~~
14インチカラーディスプレイ/
CU-14G ~~¥49,800~~



•YAMAHA MSX2 パソコン YIS-805

RAM256KB

3.5インチFDD2基、メインメモリー256KB実装!!
ワープロ/グラフィックエディター内蔵

標準価格 ~~¥198,000~~

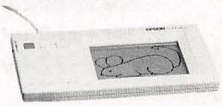
•SHARP ポータブルコンピュータ PC-1600K



漢字対応(JIS第1水準)・大容量(最大80KBメモリ・オプション)・通信機能(テレコミュニケーション対応)
本体標準価格
¥69,800

•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

ビッグ

ワープロも安い!!使いやすさでNo.1

デスクトップタイプ

•NEC 文豪 mini7



9インチ画面、フロッピィがついた高性能&コンパクト。本格派パーソナルワープロ。
標準価格 ¥198,000

•Canon キャノワード350



12インチCRT搭載。3.5インチFDD内蔵。プリンター一体型スーパー・パーソナルワープロ。
標準価格 ¥228,000

•SANYO サンヨーポータブルワープロ sanword mini W



ワープロに新次元。
大型ワープロの機能をコンパクトに。
SWP-300
標準価格 ¥178,000

ハンディータイプ

•brother ピコワード4000



30文字複文節変換、15万語の辞書、JIS第2水準の漢字を標準装備。
本体標準価格 ¥128,000

•SANYO サンヨーポータブルワープロ sanword mini S



パーソナルにしてFDD内蔵。
ビジネス機なみの日英ワープロ。
SWP-M21
標準価格 ¥118,000

•富士通 OASYS LiteK FD20



3.5インチフロッピーディスク内蔵。A4サイズ160ページの大容量。
標準価格 ¥114,800

•RICOH My-RIPORT



家庭のテレビ画面で入力・編集可能。
JP-30D
標準価格 ¥69,800

•EPSON ワードバンク WORD BANK-JII



3インチFDD内蔵。STN広角液晶ディスプレイ。約4500文字の豊富な漢字群。
PWP-700F
標準価格 ¥99,800

パソコン通信用モデムがお買い得!!キミもいよいよ仲間入り

●EPSONパーソナルモデム SR-120AT



1200bps一全二重の高速通信を実現、300/1200bpsの通信速度自動切換え可能。

標準価格　~~¥49,800~~

●EPSON SR-30



より手軽で効率的なパソコン通信を実現。簡単操作、コンパクトボディの低価格版。

標準価格　~~¥19,800~~

●MODEM JM 1200S



世界中のデータベースから、知りたい情報ナイスキャッチ。パソコン通信時代に対応する高性能モデム。

標準価格　~~¥48,000~~

●dBソフト dB MODEM IM-300



IM-300 SUPER春望ネットワーク対応。
300ボー。全2重通信で高効率通信、特殊着信モードで不在でも自由に通信可能。

標準価格　¥29,800

●日本テレネット MSX用 THE LINKS

MSXにモノ足りなさを感じているあなたへ、未知の世界が始まります。ザ・リンクスネットワークが利用できます。

標準価格　~~¥29,800~~

●NEC PC-8801mkIIFR/30特得セット

PC-8801FR/30(本体)……¥178,000
一流メーカー製14インチアナログカラーディスプレイ……¥ 89,800
5インチ2Dディスケット10枚……
……¥ 17,000

セット標準価格　~~¥284,800~~

セット特価　**¥210,000**

★クレジット例　頭金¥0
初回¥8,400　2回目以降¥8,400×29回

今がチャンス



●富士通 FM77AV 特得セット

パソコンがオーディオ・ビジュアル・ツールに、総天然ショック。
FM-77AV-2(本体+キーボード)…
……¥158,000
一流メーカー製14インチアナログディスクプレイ……¥ 49,800
3.5インチ2Dディスケット10枚…
……¥ 17,500

セット標準価格　~~¥225,000~~

セット特価　**¥172,000**(〒共)

★クレジット例　頭金¥0
初回¥10,340　2回目以降¥8,300×23回



●NEC NM-9300S ミニエース漢字ライタ

レターフェイス24×24ドット。ドットピッチ1/180インチで漢字印字が美しく鮮明。10インチ又はA4まで使用可能。

標準価格　~~¥253,000~~

特価　**¥118,000**(〒共)

用紙500枚付。

24×24ドット



サマーセール

●SHARP Super MZ

EXPRESSION OF SENSIBILITY & COMMUNICATION

COMMUNICATION & GRAPHICS

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-2521(3.5インチFD2基付)……¥198,000
MZ-1D22(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

セット価格　~~¥323,500~~

特別価格　**¥245,000**

★クレジット例　頭金¥0　初回¥9,800　2回目以降¥9,800×29回



●NEC ファクシミリ NEFAX-10

小さいのにB4判が送受信でき、電話機内蔵タイプ。しかも欲ばって薄くしたネファックス10です。

標準価格　~~¥367,000~~



TELEREADER 特選セット!!

目で見る情報RADIO FAX



●MODEL FXR-550

本体標準価格
¥59,800

短波帯で放送されている気象・FAX・新聞・水道局等の信号を解像して、テレビ画面に表示すると共に、プリンターにも同時印画が出来ます。

ラジオファックスAセット
本体+グリーンディスプレイ+電源

合計価格　~~¥91,400~~

特価　**¥70,800**(〒共)

★クレジット例　頭金¥0
初回¥5,788　2回目以降¥5,200×14回

ラジオファックスBセット
本体+プリンター(用紙500枚・プリンターケーブル付)+電源

合計価格　~~¥132,400~~

特価　**¥103,800**(〒共)

★クレジット例　頭金¥0
初回¥6,446　2回目以降¥5,000×23回

お知らせコーナー

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ご利用できます。(電話料金のみご負担下さい。)

ECCS-NET開局!!
どなたでもLOG INできます。
TEL 03-255-7799

通信プロトコル
300ボー　：全2重
ビット長：8ビット
CR受信：CR+LF
通信制御：X制御
CR送信：CR
パリティチェック：なし
DEL受信：無変換
ストップビット長：1ビット
漢字コード：JIS、シフトJIS、カナ

お申し込みはマルゼンムセン通販部へ

☎03-251-6393

1号店(ラジオセンター2F) ☎03-255-8976
2号店(万世ビル1F) ☎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



●電話1本でOK!
●「商品先渡し・代金後払い」のマルゼンクレジットをご利用下さい。

ご購入金額の総額が30,000以上の場合は頭金ナシのクレジットをご利用になれます。
手続き簡単、ボーナス併用/一括払いもOK!

お支払いは

現金書留
〒101 東京都千代田区神田佐久間町1-6-4
マルゼンムセン株通販部BM係

銀行振込
第一勧業銀行神田駅前支店
当座124307　丸善無線電機㈱

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。

〈大阪支店〉
☎06-641-0110



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



〈立川ターミナルビル店〉
☎0425-27-6211





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

PC-8801mkIIFR・MR　クレジットOK！　PC-9801VM・VF



お買得　PC-8801mkIIFR30（本体）
4050文字、高解像度ディスプレイ
フランクディスケット10枚（1箱）
合計価格￥292,800
特価 ￥196,000

PC-8801mkIIシリーズ
FR30 定価178,000円
FR20 定価148,000円
FR10 定価 99,000円
MR 定価238,000円
大特価

お電話にて激安！



お買得　PC-9801VM2
4050文字、高解像度ディスプレイ
合計価格￥517,800
特価 ￥354,000

特価　PC-9801VM0に
純正ディスク2基を装着
合計定価415,000円相当
￥296,000

PC-9801シリーズ
VM2 定価415,000円
VF2 定価348,000円
新製品 UV2 定価318,000円
大特価

お電話にて激安！

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217,800円
現金特価￥163,000

シャープ X1 turboII

CZ856C
（本体）
CZ855D
（本体）
セット



合計定価297,800円
現金特価￥223,000

SHARP Super MZ2500

MZ2521
（本体）
MZID22
純正モニター



合計定価306,000円
現金特価￥224,000

新品激安



お電話1本全国どこでも　お申し込みは今すぐ！
03-462-2294

秘　特別価格が電話で聞ける
各社パソコン激安情報
24時間テレホンサービス
03-463—4226

NEC PC-KD852

アナログ4050文字カラーモニター



定価99,800円
お電話にて激安！

NEC PC-TV452

新製品



定価128,000円
お電話にて激安！

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

NEC PC-KD854

4050文字
カラー
モニター
新製品



定価89,800円
お電話にて激安！

star AR-2400

136桁
日本語
漢字プリンタ



定価188,000円
現金特価￥139,800

brother M-1024IIPX

24ドット
漢字プリンター
割付名人



定価99,800円
現金特価￥74,800

NEC NM-9900

136桁カラー 日本語プリンター



秘
定価298,000円
お電話にて激安！

NEC PC-PR104

24ドット日本語漢字プリンター



秘
定価148,000円
お電話にて激安！

お申し込み方法

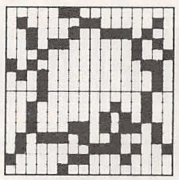
- 今すぐお電話でお申し込み下さい。
- 下取品、中古品は一切扱っておりません。
- お急ぎの方は、住所・氏名・電話番号・商品名を明記の上、下記宛まで直接代金を現金書留でお送り下さい。到着次第3日～5日程でスピード発送致します。
- 人気商品については多少遅れる場合があります。

改名　パソコン・OAのトータルプランナー
パソコン情報センター

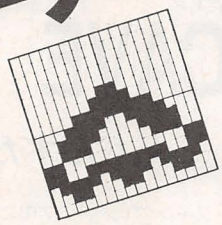
☎ 東京 03(462)2294
〒150 東京都渋谷区神南1-11-5 ダイネスビル10F
振込先：大和銀行　渋谷支店　普通 6615454

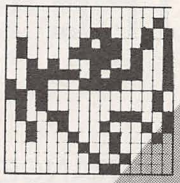
```
280 IF K$="6" THEN VX=1
290 CH$=CHARACTER$(X+VX,Y+VY)
300 IF CH$="■" AND VY=-1 THEN VX=0:VY=1
310 IF CH$="■" AND VY=1 THEN VX=0:VY=0
320 LOCATE X,Y:PRINT " ";
```

BM特選プログラムコーナー



BOM BOM





BROOO…!

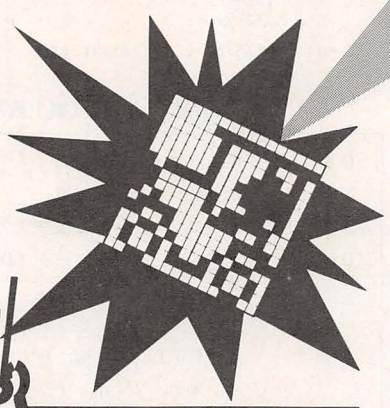
本コーナーは，ロードがしやすい，短く，しかも楽しい内容のソフトを選んで掲載しています。手近にあるパソコンに入力してください。

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おいてください。プログラムはできるだけ**テープかフロッピーディスクにセーブしたものを送ってください。**ミスを防ぐためにかならずチェックし，2～3回入れてもらえば安心です。テープのラベルにもプログラム名，自分の住所氏名を書き込み，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。

内容は，**オリジナル**のもので，**未発表**のものにかぎります。**もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名，書名，筆者名，号数，ページ数，記事のタイトル**などを明記してください。

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

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

★愛読者カードについている応募カードも忘れずに同封してください。

ベーシックマスターJr./LII2用

ポクリン

POKURIN4 THE DARK CAVE

ザ　ダーク　ケイブ



★もんすた

ENTRANCE

．その日の朝も，いつものようにあたたかい日ざしで満ちていた。そして，葉の色が涼しい朝の森の中，ポクリンはじっとたたずんでいた。

くちびるをかみ，汗のにじむ手のひらをぐっと握り，何か大きな怒りを表していた。

「くそーっ，こんなところへ逃げ込みおった」

バクリンが逃げていったのは，地下洞窟(どうくつ)へ通じる抜け穴であった。ポクリンもその後を追い，暗い洞窟へと足をふみ入れた。

「あの人さらいめ，ポッ子をどうする気だ！」

まだ空が暗いうちから，ポクリンと彼のガールフレンドのポッ子は，アップルリンのつみ取りに精をだしていた。そこへバクリンがモコモコと現れ，ポッ子をさらってしまったのである。

「イテテーッ！このやろー，なにすんでいー！」

湿った洞窟の中，つぎつぎと地下生物がおそってきた。ポッ子は？バクリンは？彼らを捜すひまもなくこいつらは体当たりをしかけてくる……。

ADVANCE

[↑][↓]で左右移動，スペース・キーでジャンプ(ジャンプ中に左右移動可)，[S]でセーブ，[/]で自殺です。セーブといってもメモリや変数に記憶させるものです（クリアするときは再びＲＵＮします)。

さらわれたポッ子を洞窟の中から救いだしてください。ただし，がむしゃらに奥へ突っ込んでも，洞窟に住む生き物のえさにされるのがオチでしょう。

キャラクターのメータは二つあります。

ＰＯＷ→体力。０になればＫＯである。

ＦＴＬ→戦闘熟練度。戦いのうまさである。

にっくきバクリンに勝つためには，たっぷり体をきたえる必要があるでしょう。

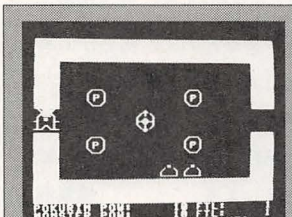
PROGRAM

このゲームは誰でもすぐわかるアクション・ロールプレイング・ゲームのつもりです。

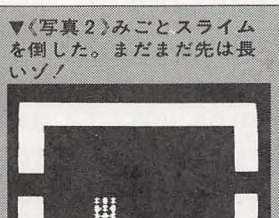
プログラムは２本立てで，それぞれ入力したらセーブしておきます。プレイするときはまず面設定プログラムをＲＵＮして，タイトルがでたらレコーダを作動させ，メイン・プログラムをロードさせます。300ボーの場合面設定プログラムの80行を消し，ダイレクトで「ＬＯＡＤファイル名[↵]」と入れ，メインをロード，ランしてください。

《第１表》変数表

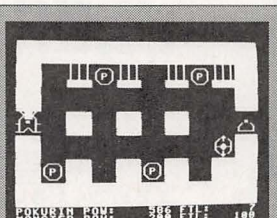
Ｃ$(　)……キャラクター記憶用
Ｘ１，Ｙ１…ポクリン移動位置座標
Ｊ１，Ｊ２…ポクリンのジャンプ用フラグ
Ｄ(　)……ポクリン・メータデータ（Ｄ０(　)セーブ用）
１：Ｘ，２：Ｙ，３：ＰＯＷ
４：ＦＴＬ，５：面，６：コイン効力，７：ポッ子フラグ
Ｃ９……キャラ判定用
Ｘ８(　)，Ｙ８(　)…コインⓅの座標
Ｔ１(　)……敵ＰＯＷデータ
Ｔ３(　)……敵進行度初期データ
Ｐ０……敵ＰＯＷ
Ｃ(＝$Ｅ890)…カラー設定用
Ｘ２，Ｙ２…敵移動位置座標
Ｊ３，Ｊ４…敵ジャンプ用フラグ
Ｘ０，Ｙ０…敵座標
Ｆ０……敵ＦＴＬ



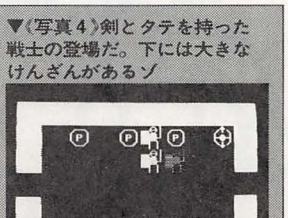
▲《写真１》最初の敵はスライム？Ⓟをたくわえ，ＦＴＬをあげよう



▼《写真２》みごとスライムを倒した。まだまだ先は長いゾ！



▲《写真３》けんざんに触れるとＰＯＷが急激に減ってしまう。キー操作は慎重に！



▼《写真４》剣とタテを持った戦士の登場だ。下には大きなけんざんがあるゾ

★《ＯＶＥＲ　ＦＬＯＷ》ベーマガが１人立ちして４年と２か月，創刊50号を迎えることができました。これも読者のみなさまのおかげです。このＯＦも，さらに多くの読者のコミュニケーションの場にしよう！

《リスト1》面設定のプログラム・リスト

```
 10 REM POKURIN4-THE DARKCAVE
 20 POKE $E892,1:CLEAR :GOSUB 90
 30 FOR I=1 TO 6:READ R$:POKE $E890,1:IF (I=1)+(I=4) THEN POKE $E890,3
 40 FOR J=1 TO 25:POKE $183+I*32+J,VAL("$"+MID$(R$,J,1)):NEXT J:NEXT I
 50 POKE $E890,5:LET CURSOR=12,3:PRINT "POKURIN4-"
 60 LET CURSOR=10,14:PRINT "[,]-[.] MOVE"
 70 LET CURSOR=11,15:PRINT "[SPC]  JUMP":LET CURSOR=12,16:PRINT "[S] SAVE"
 80 CALL $E400:LOAD ,R
 90 RESTORE :LET M=$3000:LET C=0:LET Z$="$":FOR I=1 TO 23
100 IF I=16 THEN LET M=$3100:LET Z$=""
110 READ R$:FOR J=1 TO 19 STEP 2:LET R=VAL(Z$+MID$(R$,J,2))
120 POKE M,R:LET C=C+R:LET M=M+1:NEXT J:NEXT I:IF C=7104 THEN RETURN
130 PRINT "DATA ERROR":MUSIC PSD
140 DATA 0000000000000000000,C008B0000000B000C008,1000B2000B0021000400
150 DATA 0055000054000005500,0B006A002A00AA002200,000000000000000006E
160 DATA 0000560022005200000,00B100005400007F0000,00C300B100240042FF00
170 DATA 00007E00000000AAAA55,000000FE000055000000,00AA000000540000000A
180 DATA 00B5000000480025008B4,0000550054005500552A,000200AA542A00002A80
190 DATA 1115315235203060705,0043041747020640443 7,0305434540010305430 7
200 DATA 1221233240414345304 7,3233343513222433350 4,0204222407010305071 0
210 DATA 3033361347243234362 7,0717273720000000000
220 DATA 00000000E169091E600000000,000000000901E91E600000000
230 DATA 0000000006060 6EE600000000,1E31E91E99F601E91E990 91E6
240 DATA 9091E91161F009031E94401E6,EE06066866060EE6606060EE6
```

《リスト2》メインのプログラム・リスト

```
  10 GOTO 1230
 20 REM ### POKURIN ###
 30 MUSIC P0:LET K=0:LET K0=INT(D(4)/F0)
 40 LET A=ASC(INKEY$):IF A=0 THEN GOTO 200
 50 IF (A=$2C)+(A=$2E) THEN GOTO 100
 60 IF A=$20 THEN GOTO 170
 70 IF A=$53 THEN GOTO 670
 80 IF A=$21 THEN GOTO 730
 90 GOTO 200
100 REM ### LEFT & RIGHT ###
110 LET X1=D(1)+(A=$2E)*6-3:LET Y1=D(2):IF (X1)0)*(X1(29) THEN GOTO 150
120 IF (X1(1)*(D(5)=1)*(D(7)=2) THEN GOTO 1130
130 IF ((X1(1)*(D(5)=1))+((X1)28)*(D(5)=15)) THEN GOTO 200
140 LET D(1)=(X1(1)*27+1:LET D(5)=D(5)-(X1(1)*2+1:GOTO 1400
150 GOSUB 250
160 GOTO 200
170 REM ### JUMP START ###
180 IF J2=0 THEN GOTO 200
190 LET J1=-3:LET J2=0
200 REM ### JUMP & DOWN ###
210 LET X1=D(1):LET Y1=D(2)+J1:GOSUB 250
220 IF C9=0 THEN LET J2=0:GOTO 700
230 IF J1=3 THEN LET J2=1
240 LET J1=3:GOTO 700
250 REM # CHR EXAMINE SUB #
260 LET C9=0:LET CURSOR=X1,Y1:LET C0$=CURSOR$
270 IF C0$=" " THEN GOTO 320
280 LET C9=1:IF (X1=X0)*(Y1=Y0) THEN GOTO 360
290 IF C0$=CHR$($86) THEN GOTO 520
300 IF C0$()CHR$($60) THEN GOTO 590
310 RETURN
320 REM ### POKU MOVE ###
330 LET CURSOR=D(1),D(2):PRINT C$(12):LET D(1)=X1:LET D(2)=Y1
340 POKE C,5:LET CURSOR=D(1),D(2):PRINT C$(6)
350 MUSIC M$(M0):LET M0=M0-(M0=32)*32+1:RETURN
360 REM ### POKU ATTACK ###
370 LET CURSOR=X1,Y1:POKE C,$27:PRINT C$(11):MUSIC ソDソD
380 LET CURSOR=X1,Y1:POKE C,6:PRINT C$(C0)
390 LET P0=P0-D(4)-INT(RND(D(4)/5)):GOSUB 1630
400 IF P0)0 THEN RETURN
410 LET CURSOR=X1,Y1:POKE C,$72:PRINT C$(11):MUSIC DDEDソDEDDEDソD
420 IF F0=99999 THEN LET D(7)=2
430 LET CURSOR=X1,Y1:POKE C,6:PRINT C$(12)
440 LET M=$329F+D(5):LET Z=PEEK(M):LET Z=Z+1:IF Z)3 THEN LET Z=1
450 POKE M,Z:IF D(4))F0*2 THEN GOTO 470
460 LET D(4)=D(4)+INT(F0/10)+1:IF D(4))99999 THEN LET D(4)=99999
470 REM ### MONSTER SET ###
480 LET Z=T3(D(5))+PEEK($329F+D(5)):LET P0=T1(Z):LET F0=T2(Z)
490 LET C0=T(Z):LET X0=(D(1)(16)*27+1:LET Y0=9:LET K0=INT(D(4)/F0)
500 LET CURSOR=X0,Y0:POKE C,6:PRINT C$(C0):GOSUB 1630
510 MUSIC T102V5P3ト#トレレ#レレミミレ#トレP7#フP0:RETURN
520 REM ### KENZAN!! ###
530 IF (D(5)=15)*(X1=22)*(Y1=3)*(D(4)=99999) THEN GOTO 580
540 POKE C,$27:LET CURSOR=D(1),D(2):PRINT C$(11):MUSIC DDレDDレDDレDDレ
550 POKE C,5:LET CURSOR=D(1),D(2):PRINT C$(6)
560 LET D(3)=INT(D(3)/2)-10:GOSUB 1630
570 RETURN
580 MUSIC POトレミレミフソソラシラシUトUレUミ:LET CURSOR=X1,Y1:PRINT C$(12):RETURN
590 REM ### POW COIN ###
600 IF (D(5)=15)*(X1=4)*(Y1=3) THEN POKE #32A0,25:LET D(7)=1:GOTO 580
610 FOR I=1 TO 5:LET Z0=$31FA+D(5)*5
620 IF (X1=X8(I))*(Y1=Y8(I))*(PEEK(Z0+I)=1) THEN LET Z=I:LET I=5
630 NEXT I:IF Z=5 THEN LET D(6)=D(6)*2:LET S=100:GOTO 650
640 LET D(3)=D(3)+D(6)*10:GOSUB 1630
650 LET CURSOR=X1,Y1:PRINT C$(12)
660 MUSIC UトUミUソ:POKE Z0+Z,0:RETURN
670 REM @@@ SAVE @@@
680 PRINT CHR$(14);:MUSIC ソラソラ:POKE $3B,$32,0,$32,$AF,$33,0:CALL $F009
690 FOR I=1 TO 7:LET D0(I)=D(I):NEXT I:PRINT CHR$(15);:MUSIC ソラソラ:GOTO 200
700 IF D(3)(1 THEN GOTO 730
710 LET K=K+1:IF K)=K0 THEN GOTO 840
720 GOTO 40
730 REM ### GAME OVER ###
740 LET CURSOR=D(1),D(2):POKE C,$72:PRINT C$(11):MUSIC PODトDEDソDEDトDEDソDシP7R
750 POKE C,2:CLEAR :FOR I=0 TO 14:LET CURSOR=15,I:PRINT CHR$($86):NEXT I
760 FOR I=11 TO 17 STEP 3:LET CURSOR=1,19:PRINT C$(8):NEXT I
770 LET CURSOR=14,15:POKE C,5:PRINT C$(6):LET CURSOR=15,16:PRINT CHR$($78)
780 FOR I=1 TO 4:POKE C,6:LET CURSOR=21,18:PRINT C$(5)+CHR$($A,8,8,8)+"    "
790 MUSIC P3UVUシ:LET CURSOR=21,18:PRINT "    "+CHR$($A,8,8,8)+C$(5)
800 MUSIC RR:NEXT I:MUSIC P3Rレ#トレレ#レレミP7ラ
810 POKE C,7:LET CURSOR=11,8:PRINT "GAME OVER":LET CURSOR=10,11:PRINT "[R] RES
```

★ぼくの近所の友だちは，2人もOFに載っているけど，なぜかぼくだけ載らない。グスン。(島根県簸川郡・**高見祥史**)……**【影**：残念ながら，島根県は定数2名の激戦区なのだ。**編**：影さん，選挙じゃないんですよ！**】**

```
TORE"
  820 IF INKEY$()"R" THEN GOTO 820
  830 GOTO 1360
  840 REM ### MONSTER ###
  850 IF S)0 THEN LET S=S-1:GOTO 20
  860 LET K=1:LET K0=INT(F0/D(4))
  870 IF RND(1)(.5 THEN GOTO 890
  880 LET X2=X0+INT(RND(2))*6-3:IF (X2)0)*(X2(31) THEN GOTO 900
  890 LET X2=X0+SGN(D(1)-X0)*3
  900 LET Y2=Y0:GOSUB 970
  910 REM ### UP & DOWN ###
  920 IF J4=1 THEN LET J3=-3:LET J4=0
  930 LET X2=X0:LET Y2=Y0+J3:GOSUB 970
  940 IF C9=0 THEN LET J4=0:GOTO 1100
  950 IF J3=3 THEN LET J4=1
  960 LET J3=3:GOTO 1100
  970 REM ### CHR EXAM SUB ###
  980 LET C9=0:LET CURSOR=X2,Y2:LET C0$=CURSOR$
  990 IF C0$=" " THEN GOTO 1020
 1000 LET C9=1:IF (X2=D(1))*(Y2=D(2)) THEN GOTO 1050
 1010 RETURN
 1020 REM ### MOSTER MOVE ###
 1030 LET CURSOR=X0,Y0:PRINT C$(12):LET X0=X2:LET Y0=Y2
 1040 LET CURSOR=X0,Y0:POKE C,6:PRINT C$(C0):RETURN
 1050 REM ### MON ATTACK ###
 1060 LET CURSOR=X2,Y2:POKE C,$27:PRINT C$(11):MUSIC DッッD
 1070 LET CURSOR=X2,Y2:POKE C,5:PRINT C$(6)
 1080 LET D(3)=D(3)-F0-INT(RND(F0/5)):GOSUB 1630
 1090 RETURN
 1100 IF D(3)(1 THEN GOTO 730
 1110 LET K=K+1:IF K)=K0 THEN GOTO 20
 1120 GOTO 870
 1130 REM ### ENDING ###
 1140 LET CURSOR=1,9:PRINT C$(12)
 1150 POKE C,$72,7:FOR I=1 TO 60:PRINT CHR$(2,3);:MUSIC POD┣#D┣
 1160 IF I)40 THEN POKE $38,$01,0,$03,$1F,$01,$20:CALL $F009:MUSIC D┣#D┣
 1170 NEXT I:POKE C,2,0:CLEAR
 1180 RESTORE :FOR I=1 TO 44:READ R$:NEXT I:FOR I=1 TO 72:READ R:NEXT I
 1190 LET CURSOR=23:FOR I=1 TO 21:READ R$
 1200 PRINT "    "+R$:MUSIC P3UッUッUッP6UラP5UッP3UミUミUミP6U┣P5U┣
 1210 PRINT :MUSIC P3U┣U┣U┣U┣#U┣U┣P5UミP3UミU7UッUラ#UラUラ:IF I(21 THEN MUSIC P5Uッ
 1220 NEXT I:MUSIC P9U#┣RRR:CLEAR :GOTO 810
 1230 REM ### START 1 ###
 1240 DIM C$(12),M$(32),D(7),D0(7),X8(5),Y8(5),T(25),T1(25),T2(25),T3(15)
 1250 LET C=$E890:RESTORE :FOR I=1 TO 12:READ R$
 1260 FOR J=0 TO 12 STEP 6:FOR K=1 TO 5 STEP 2
 1270 LET C$(I)=C$(I)+CHR$(VAL("$"+MID$(R$,J+K,2)))
 1280 NEXT K:IF J(12 THEN LET C$(I)=C$(I)+CHR$($A,8,8,8)
 1290 NEXT J:NEXT I
 1300 FOR I=$3300 TO $33AF:POKE I,1:NEXT I
 1310 FOR I=1 TO 32:READ R$:LET M$(I)="D"+R$:NEXT I:LET Z=0
 1320 FOR I=1 TO 7:READ D0(I):NEXT I
 1330 FOR I=1 TO 25:READ T1(I),T2(I):LET Z=Z+T1(I)+T2(I):LET T(I)=INT((I-1)/5)+1
 1340 NEXT I:FOR I=1 TO 15:READ T3(I):LET Z=Z+T3(I):NEXT I
 1350 IF Z()3257859 THEN PRINT "DATA ERROR":MUSIC P3D┣:END
 1360 REM ### START 2 ###
 1370 FOR I=1 TO 7:LET D(I)=D0(I):NEXT I
 1380 LET J1=3:LET J2=0:LET M0=1:LET J3=3:LET J4=0:LET S=0
 1390 POKE $3B,$33,0,$33,$AF,$32,0:CALL $F009
 1400 REM ### STAGE ###
 1410 CLEAR :POKE C,2:FOR I=0 TO 18 STEP 3:FOR J=1 TO 28 STEP 3
 1420 LET CURSOR=J,I:PRINT C$(7):NEXT J:NEXT I
 1430 FOR I=3 TO 17:LET CURSOR=4,I:PRINT SPC$(24):NEXT I
 1440 LET CURSOR=1,9:PRINT C$(12):LET CURSOR=28,9:PRINT C$(12)
 1450 LET M=$2FF6+D(5)*10:LET X9=4:LET Y9=3
 1460 FOR I=1 TO 10:LET C9=(C9=7)+7:LET R=PEEK(M):LET M=M+1:LET R1=128
 1470 FOR J=1 TO 8:IF R-R1(0 THEN GOTO 1490
 1480 LET CURSOR=X9,Y9:PRINT C$(C9):LET R=R-R1
 1490 LET X9=X9+3:LET R1=R1/2:NEXT J:LET X9=4:IF C9=8 THEN LET Y9=Y9+3
 1500 NEXT I
 1510 LET M=$30FB+D(5)*5:FOR I=1 TO 5
 1520 LET R=PEEK(M):LET M=M+1:LET C9=(I=5)+9:IF PEEK(M+$FF)=0 THEN GOTO 1550
 1530 LET Z=INT(R/10):LET X8(I)=(R-Z*10)*3+4:LET Y8(I)=Z*3+3
 1540 LET CURSOR=X8(I),Y8(I):PRINT C$(C9)
 1550 NEXT I
 1560 IF (D(5)()15)+(D(7)()0) THEN GOTO 1580
 1570 LET CURSOR=4,3:POKE C,3:PRINT C$(6):LET CURSOR=5,3:PRINT CHR$($FE)
 1580 POKE C,7:LET CURSOR=1,21:PRINT "POKURIN POW:        FTL:"
 1590 LET CURSOR=1,22:PRINT "MONSTER POW:         FTL:"
 1600 LET CURSOR=4,23:PRINT "(POKURIN4-THE DARK CAVE)";
 1610 POKE C,5:LET CURSOR=D(1),D(2):PRINT C$(6):GOSUB 470
 1620 GOTO 20
 1630 REM ## POW&FTL PRINT ##
 1640 POKE C,7:LET CURSOR=14,21:PRINT RIGHT$("     "+STR$(D(3)),6)
 1650 LET CURSOR=26,21:PRINT RIGHT$("    "+STR$(D(4)),5)
 1660 LET CURSOR=14,22:PRINT RIGHT$("     "+STR$(P0),6)
 1670 LET CURSOR=26,22:PRINT RIGHT$("    "+STR$(F0),5);:RETURN
 1680 REM ### DATA ###
 1690 DATA A020208F228EB18582
 1700 DATA FD20FC201420202020
 1710 DATA FB1486609D82F8F0F0
 1720 DATA 6060601414606060
 1730 DATA 929E90902292938593
 1740 DATA 929D908822BABB938B
 1750 DATA 60609D609D609D6060
 1760 DATA 868686868686869D9D9D
 1770 DATA 8F858E8E8508868C858D
 1780 DATA 8F7E8E8A97888C7D8D
 1790 DATA 2A232A232A232A232A
 1800 DATA 2020202020202020
 1810 DATA ラ,ン,ラ,ワ,ラ,ン,ラ,ミ,R,ン,ン,ン,ト,フ,レ,フ,R,フ,フ,フ,ン,フ,レ,ミ,R,ミ,ミ,ミ,レ,ト,ト,レ
 1820 DATA 1,9,10,1,1,2,0
 1830 DATA 10,1,20,3,30,5,100,20,200,100
 1840 DATA 1,10,70,40,240,160,1200,320,7000,1280
 1850 DATA 500,100,1000,200,3000,600,5000,1000,10000,2500
 1860 DATA 6000,5000,20000,7000,100000,1,60000,11000,120000,20000
 1870 DATA 140000,27000,180000,32000,250000,60000,80000,5000,1999999,99999
 1880 DATA 0,2,5,4,6,10,7,11,8,12,14,15,17,18,21
 1890 DATA フ゜キミ ナ トヾウクツ ハ,アトカタ モ ナク クスベレ サッタ。
 1900 DATA ハ゜クリン カラ ホ゜ッコ ヲ トリモト゛シタ イマ,ホ゜クリン ニ アタタカイ ヒカリ カ゛,ソソカ゛レル テ゛ アロウ。
 1910 DATA イマ ミエルモノ ハ クラク シメッタ トヾウクツ ノ,カヘ゛ テ゛ハ ナク モリ ノ キキ゛ ノ スキマカラ
 1920 DATA コホ゛レル ライヨウ ノ ヒカリシ テ゛ アル。,ホ゜クリン ト ホ゜ッコ ハ シハ゛ラク ココテ゛
 1930 DATA ハレタ クウキ ヲ キフ゛ンヨク スイツツ゛ケタ・・・。,,,,,,,,,,,,                    THE END・・・
```

★今日はくもっているので，星が見えんわ。(大阪市・**おたけさん13才**)……【影：一番星見つけたっ！"★"つぐ美：もう一っ，すぐノセられてＯＦの形を変えるんだから！】

ベーシックマスターレベルIII/マーク5/S1用

KEY & DOOR パズル

（キー　ドア）



★黒いガンダム

ゲーム内容

あなたは謎の迷路空間に迷いこんでしまった。各色のキー(画面下)を使って各部屋のとびらをあけて，ENDの書いてある部屋まで進んでください。キーは一度使うとなくなり，かわりに新しく入った部屋のカギが与えられます。パズル的ですので，考えてプレイしてください。もし，使えるキーがなくなって，動けなくなったらGキーでゲーム・オーバーにできます。移動は2468です。

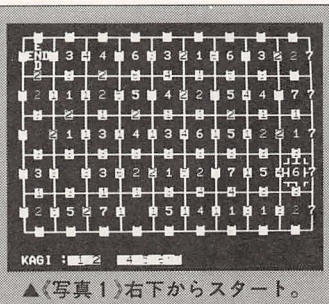
プログラムの説明

INKEY$をASC( )で数値に直すときはCHR$(0)(無入力)だとエラーになってしまいます。そこで，INKEY$＋" "をASC変換し，無入力時には" "を押しているというニセの情報を与えてうまく動かしています。

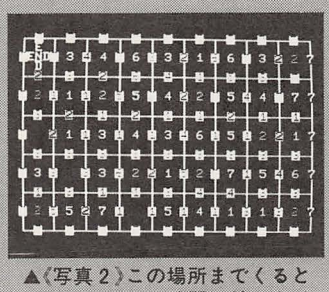
数値と色の対応をプログラムの関係上，同じにしました。このゲームを何度もやると，初心者の人も色コードの対応がわかるようになると思います。

面データの構成は，300行から，開始位置(X，Y)，終了位置(X，Y)，画面データの形です。数値を変えることで迷路を変更できますが，注意深くやらないと，クリアできない面になってしまいます。プログラムが短いので，改造して，5～10面くらい作ってみてはどうでしょうか？

★　★　★



▲《写真1》右下からスタート。持ちキーで左上のENDまでいくのだ



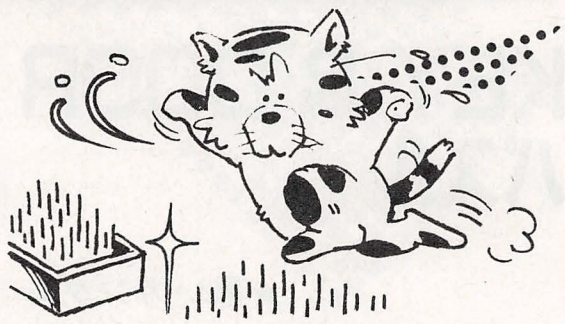
▲《写真2》この場所までくるとクリア。要した時間で競おう！

KEY & DOORパズルのプログラム・リスト

```
10 DIM KYT(255):POKE &HFFEB,2:SCREEN 0,1,1:WIDTH40
20 FOR A=0 TO 4:FOR B=0 TO 3:READ X$:M$(A)=M$(A)+CHR$(VAL("&H"+X$)):NEXT:NEXT
30 FOR A=0 TO 4:FOR B=0 TO 3:READ X$:C$(A)=C$(A)+CHR$(VAL("&H"+X$)):NEXT:NEXT
40 FOR A=1 TO 4:READ X$:KYT(ASC(X$))=A :NEXT
50 FOR A=1 TO 4:READ KX(A):NEXT
60 FOR A=1 TO 4:READ KY(A):NEXT
70 FOR A=1 TO 4:READ VX(A),VY(A):NEXT:READ BP$:FOR A=0 TO 4:READ X$:NEXT
80 READ XX,YY,EX,EY:CLS:COLOR 7:FOR A=0 TO 20:READ X$:PRINT X$:NEXT
90 FOR B=0 TO 20 STEP 4:BB=B:FOR A=2 TO 34 STEP 4:X=SCREEN(A,BB):COLOR X-&H28:LO
CATEA,BB:PRINT CHR$(X );:NEXT
100 IF B<20 THEN BB=B+2:FOR A=0 TO 32 STEP 4:X=SCREEN(A,BB):COLOR X-&H28:LOCATEA
,BB:PRINT CHR$(X );:NEXT
110 IF B<20 THEN BB=B+2:FOR A=2 TO 34 STEP 4:X=SCREEN(A,BB):COLOR X-&H30:LOCATEA
,BB:PRINT CHR$(X );:NEXT
120 NEXT
130 X=XX:Y=YY:COLOR 7:FOR A=1 TO 7:KAGI(A)=1:NEXT:LOCATEEX*4+1,EY*4+1:PRINT " E
";C$(1);"END";C$(1);" D ":TIME$="00:00:00"
140 COLOR 7:LOCATEXX*4+1,YY*4+1:FOR A=0 TO 4:PRINT M$(A);:NEXT:X=XX:Y=YY:GOTO 16
0
150 ' MAIN
160 K$=INKEY$+" ":IF K$="G " THEN LOCATE0,23:RESTORE 280:READ X$:FOR A=0 TO 4:BE
EP:READ X$:PRINT X$;" ";:FOR B=0 TO 200:NEXT:NEXT:END
170 KY=KYT(ASC(K$)):IF KY=0 THEN 160
180 XX=X+KX(KY):YY=Y+KY(KY):IF XX<0 OR XX>8 OR YY<0 OR YY>4 THEN 160
190 D=SCREEN(X*4+VX(KY),Y*4+VY(KY))-48:I=SCREEN(XX*4+2,YY*4+2)-48:IF D<0 OR D>7
OR KAGI(D)=0 THEN 160
200 IF I+48=ASC("N") THEN LOCATE0,23:PRINT "CLEAR TIME is ";TIME$:LOCATEX*4+1,Y*
4+1:FOR A=0 TO 4:PRINT C$(A);:NEXT:LOCATEEX*4+2,EY*4+2:K$=INPUT$(1):GOTO 230
210 KAGI(D)=0:KAGI(I)=1:LOCATE0,23:PRINT "KAGI :";:FOR A=1 TO 7:COLOR (A+8)*KAGI
(A):PRINT STR$(A);:NEXT
220 COLOR 7:LOCATEX*4+1,Y*4+1:FOR A=0 TO 4:PRINT C$(A);:NEXT:LOCATEXX*4+1,YY*4+1
:FOR A=0 TO 4:PRINT M$(A);:NEXT:X=XX:Y=YY:GOTO 160
230 FOR A=1 TO 30 :X=VAL(MID$(BP$,A,1)):IF X=1 THEN BEEP A ELSE FOR B=0 TO 100:N
EXT
240 NEXT:LOCATE0,21:END
250 DATA 9B,90,9A,00,1F,1D,1D,1D,92,1C,93,00,1F,1D,1D,1D,91,99,98,00
260 DATA 20,20,20,00,1F,1D,1D,1D,20,1C,20,00,1F,1D,1D,1D,20,20,20,00
270 DATA 8,2,4,6,0,0,-1,1,-1,1,0,0, 2,0,2,4,0,2,4,2
280 DATA 1010111110101111101011111,"ｶﾟｯ","ﾊｯ","ﾊｯ","ﾊｯ","ﾊｯ"
290 ' SCREEN : START (X,Y) ,END (X,Y) ,and EACH DATA
300 DATA 8,4,0,0
310 DATA "<お7おおお7おおお7おおお7おおお7おおお7おおお7おおお7おおお7おお
320 DATA "ガ　ガ　ガ　ガ　ガ　ガ　ガ　ガ　ガ
330 DATA "7 1 7 3 4 4 7 6 3 3 2 1 6 6 7 3 2 2 7
340 DATA "ガ　ガ　ガ　ガ　ガ　ガ　ガ　ガ　ガ
350 DATA "うお2おっお3おっお2おっお6おっお4おっお1おっお5おっお3おっお7おい
360 DATA "ガ　ガ　ガ　ガ　ガ　ガ　ガ　ガ　ガ
370 DATA "7 2 1 1 1 2 5 5 7 4 2 2 7 5 4 4 7 7 7
380 DATA "ガ　ガ　ガ　ガ　ガ　ガ　ガ　ガ　ガ
390 DATA "うお3おっお2おっお1おっお2おっお1おっお1おっお2おっお1おっお1おい
400 DATA "ガ　ガ　ガ　ガ　ガ　ガ　ガ　ガ　ガ
410 DATA "7 0 2 1 1 3 1 4 1 3 4 6 1 5 1 2 2 1 7
420 DATA "ガ　ガ　ガ　ガ　ガ　ガ　ガ　ガ　ガ
430 DATA "うお3おっお3おっお3おっお3おっお3おっお3おっお3おっお3おっお3おい
440 DATA "ガ　ガ　ガ　ガ　ガ　ガ　ガ　ガ　ガ
450 DATA "7 3 3 0 3 3 6 2 2 1 5 2 7 7 1 5 4 6 7
460 DATA "ガ　ガ　ガ　ガ　ガ　ガ　ガ　ガ　ガ
470 DATA "うお1おっお3おっお1おっお1おっお3おっお4おっお4おっお3おっお3おい
480 DATA "ガ　ガ　ガ　ガ　ガ　ガ　ガ　ガ　ガ
490 DATA "7 2 5 5 2 7 1 0 1 5 1 4 1 1 3 1 3 2 7
500 DATA "ガ　ガ　ガ　ガ　ガ　ガ　ガ　ガ　ガ
510 DATA "こお7おれお7おれお7おれお7おれお7おれお7おれお7おれお7おれお7おさ
```

★山下先生に一言，レスアベで新田恵利がどうした，こうしたという話では，芸能界オンチの私はいったいどうしたらいいんだ～。(愛知県名古屋市・**郷間保司14才**)……**【編集長**：芸能情報におかされつつあるな。】

ご先祖(せんぞ)のぼうけん

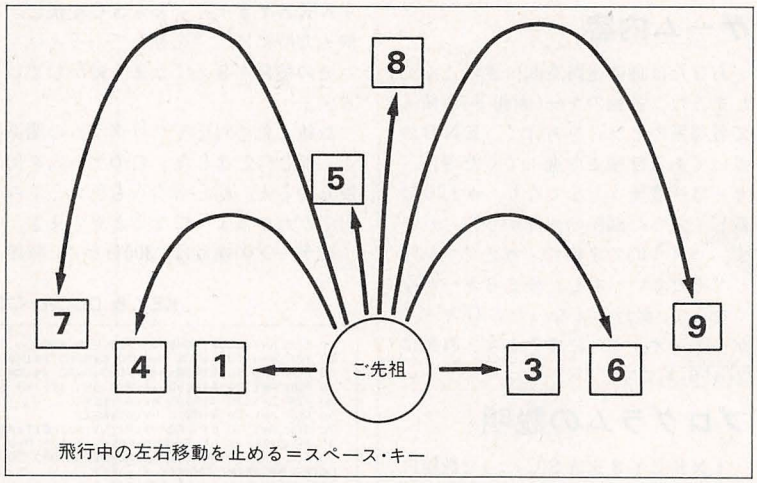


★ファティマ

▶遊びかた◀

NYAMCOのご先祖様をあやつり，壊れたビルをよじ登って屋上まで行ってください。階は1～15階くらいで，屋上へ行くとクリアになります。また，地下の階には，毒バリのささった山があり，そこに落ちるとクシ刺しになって死にます。

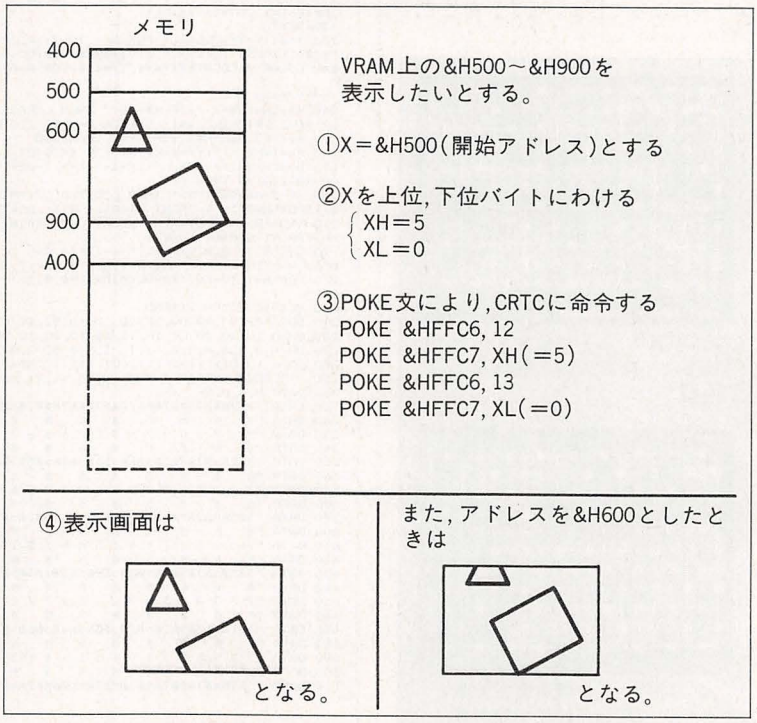
キー操作は[1][3]でブロックの上に乗っているときだけ左右移動，[4][5][6]で左上右にショート・ジャンプ，[7][8][9]で左上右にロング・ジャンプします(**第1図**)。また，落下中はスペース・キーで左右方向への移動をなくすことができ，上方向へのジャンプでは，上昇中にぶつかったブロックを破壊することができます。



《第1図》キー操作の説明

▶プログラムの説明◀

このゲームはスクロールにハードウエア・スクローリングを行なっています。**第2図**のような方法により，スクロール命令をCRTCに与えます。このとき，&HFFC6に12と13以外を与えると暴走のキケンがあるので，注



《第2図》ハードウエア・スクロールのしかた

CHECKER FLAG

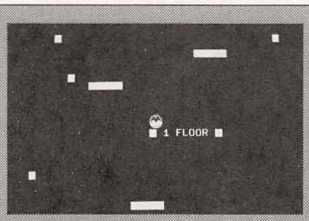
編：ショートなプログラムですね。

Dr.D：最近は大きなものばかりだから，このぐらいのものでもショートになってしまうのか？　プログラムが短くておもしろければ，けっこうなことだが，せっかくのIGを「ご先祖様」にしか使っていないのは，もったいないぞ。他のキャラクターもIGを使い，立体感をだすようにすればよかったんじゃないかな。

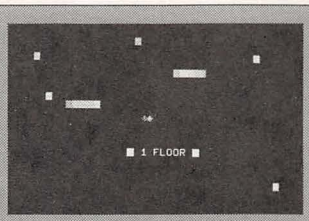
★ばかやろう！おれは，おまえをそんなおやじに育てた覚えはないっ!!（静岡県島田市・**新野恵貴**）……【**影**：おれは，おまえをそんな編集長に育てた覚えはないっ!!**編集長**：影くん，それはギャグのつもりかね!?えっ!!】

意してください。このハードウエア・スクローリングは，パソコン版ゼビウス等にも使われているらしく，大変重宝(ちょうほう)するものです。

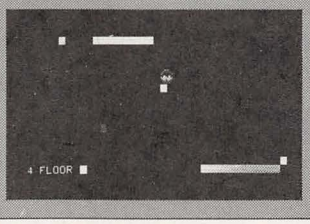
最後のゲーム・オーバーがざんこくになってしまいましたが，これはK．S氏のニャームコのご先祖に対するいかりによって，このようになってしまいました。



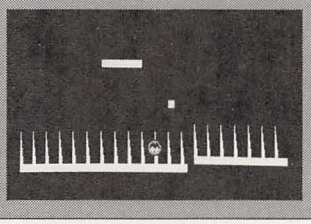
▲〈写真1〉NYAMCOのご先祖様をうまく動かし上へあがろう



◀〈写真2〉それ，ジャンプ！うまくジャンプしないとあがれないぞ



▶〈写真3〉4階についたぞ。でも，まだ屋上までは遠い。がんばれ!!



▼〈写真4〉ビル登りに失敗すると，毒バリの山でクシ刺しになってしまう

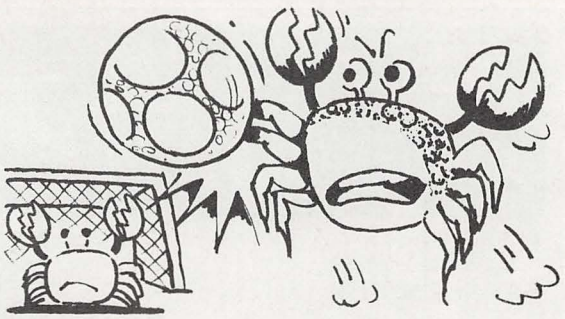
ご先祖のぼうけんのプログラム・リスト

```
10 GOTO 430
20  CLEAR 1000,&H8FFF:WIDTH 40:SCREEN 0,1,1 :COLOR 7,0:DIM E(20),K(255)
30 FOR A=0 TO 4:READ H$(A):NEXT:POKE &HFFD8,7:POKE &HFFEB,2
40 FOR A=1 TO 8:READ OY(A),OX(A):POKE &H620+O(A),A+&H30:NEXT
50 IX=&H700:POKE IX,&H53:FOR A=0 TO 20:READ E(A):IX=IX+OX(E(A))+OY(E(A)):POKE IX
,237*O+A MOD 10+48 :NEXT:SCREEN 0:POKE &H9000,&H2E
60 FOR A=1 TO 9:READ X$:K(VAL("&H"+X$))=A:NEXT
70 SCREEN 0,1:POKE &HFFE0,4:X=&HC00-80:N=10:V=0:S=1:POKE X+81,&H40
80 FOR A=0 TO 100:X=&H400+RND(1)*&H3C00:POKE &HFFD8,RND(1)*6+1:POKE X,135:NEXT:S
CREEN ,15:X=&H400:Y=PEEK(&H9000):Y=&H3C:'POKE &H9000,&H3C
90 FOR A=0 TO 1 STEP 0:L=RND(1)*8+4:X=X+RND(1)*320+Y*2:POKE &HFFD8,RND(1)*6:FOR
B=0 TO L:POKE X+B,135:NEXT:A=-(X)&H4000):NEXT:COLOR 7:FOR A=2 TO 15:SCREEN ,A:PR
INT "あ";16-A;"FLOOR あ";:NEXT
100 SCREEN,1:LOCATE0,2:PRINT "----------ROOF--(GOAL)------------------";
110 COLOR 2:SCREEN ,16:PRINT H$(0);:COLOR 7:FOR A=0 TO 4:PRINT H$(A);:NEXT:COLOR
 0:FOR A=0 TO 3:PRINT TAB(10+A*10);"G A M E O V E R":PRINT:NEXT
120 X=PEEK(&H9000)*256:POKE X+80,255:POKE X+81,255:POKE &HFFD8,&HA7:B(0)=0:B(1)=
255:B=0:TIME$="00:00:00"
130 POKE X,0:POKE X+1,0:POKE X+40,0:POKE X+41,0:O=OX(E(N))*V*S+OY(E(N))*S:X=X+O:
Y=PEEK(X+80)+PEEK(X+81):IF Y)0 THEN GOSUB 250 ELSE S=1
140 ZU=PEEK(X)+PEEK(X+1):ZD=PEEK(X+40)+PEEK(X+41):Z=ZU+ZD:IF Z)0 THEN 200
150 'ZU=PEEK(X)+PEEK(X+1):ZD=PEEK(X+40)+PEEK(X+41):Z=ZU+ZD:POKE X,252:POKE X+1,2
53:POKE X+40,254:POKE X+41,255:IF Z)0 THEN 400
160 POKE X,252:POKE X+1,253:POKE X+40,254:POKE X+41,255:A=PEEK(&HFFE0):IF A=128
THEN V=0
170 XH=INT((X-&H1CC)/256):XL=X-XH*256-&H1CC:POKE &HFFC6,12:POKE &HFFC7,XH:POKE &
HFFC6,13:POKE &HFFC7,XL:N=N+1:IF N)20 THEN N=16
180 IF X)&H3FAF OR X(&H450 THEN 280 ELSE 130
190 'TATCH CHARA
200 X=X-O:POKE &HFFD3,B(B):B=-(B=0):IF ZU)0 THEN N=-(20-N)*(N(10)-N*(N)10):IF V=
0 THEN POKE X-40,0:POKE X-39,0:POKE &HFFD3,B(B):B=-(B=0)
210 IF ZD)0 THEN V=-V
220 IF A=128 THEN S=0
230 IF Y=0 THEN 160 ELSE S=0:GOTO 160
240 'KEY SCAN
250 K=K(PEEK(&HFFE0)):S=0:IF K=0 THEN 270 ELSE IF K(4 THEN O=K-2:V=0:GOTO 270
260 S=1:V=((K-1) MOD 3)-1:N=-6*(K(7):RETURN
270 POKE X,0:POKE X+1,0:POKE X+40,0:POKE X+41,0:X=X+O:RETURN 140
280 IF X)&H1000 THEN 310
290 SCREEN ,1:PRINT "       CONGRATULATION ! TIME : "TIME$;:POKE &HFFE0,&H44:I$=
INPUT$(1):X=PEEK(&H9000):X=X+4:IF X)&H38 THEN X=&H38
300 POKE &H9000,X:GOTO 70
310 POKE X,0:POKE X+1,0:POKE X+40,0:POKE X+41,0:A=(X-&H400) MOD 40:X=(X+160) AND
 &H7FFE:POKE X,252:POKE X+1,253:POKE X+40,254:POKE X+41,255:COLOR,2:BEEP:BEEP:BE
EP:POKE &HFFE0,&H44:I$=INPUT$(1):SCREEN ,1:CLS: END
320 STOP
330 DATA " ぃ ぃ ぃ ぃ ぃ ぃ ぃ ぃ ぃ ぃ ぃ ぃ ぃ ぃ ぃ ぃ ぃ ぃ ぃ ぃ ぃ"
340 DATA " ぅ ぅ ぅ ぅ ぅ ぅ ぅ ぅ ぅ ぅ ぅ ぅ ぅ ぅ ぅ ぅ ぅ ぅ ぅ ぅ ぅ"
350 DATA " ぇ ぇ ぇ ぇ ぇ ぇ ぇ ぇ ぇ ぇ ぇ ぇ ぇ ぇ ぇ ぇ ぇ ぇ ぇ ぇ ぇ"
360 DATA " ぉ ぉ ぉ ぉ ぉ ぉ ぉ ぉ ぉ ぉ ぉ ぉ ぉ ぉ ぉ ぉ ぉ ぉ ぉ ぉ ぉ"
370 DATA " ぁぁぁ
```

ファミリーコンピュータ/ツインファミコン用

ホッピング
HOPPING
サッカー
SOCCER

加藤　淳一



THE STORY

ある日，カニたちは，「斉藤　ひろみのラジオは，アメリカンのひろみは，アホダ！いや，つるまのほうがアホだ！」とケンカになりサッカーで対決することになりました。

いつもながらわけのわからんＳＴＯＲＹを書いてスミマセン。

遊びたくなっちゃったあ

２人用です。

カニをコントローラで操作してボールを相手のゴールに入れてください。さきに５ポイント取ったほうが勝ちです。自分のゴールに入れて，相手にポイントを取らせるというアホなことだけはしないように。

ちなみにボールをキックしてゴールに入れなければポイントにはなりません。

ゴールに入れるというより，ゴールにぶつけるくらいにしないとポイントにはなりません。

操作方法だぞい

右左は✚ボタン，ジャンプはⒶボタン，ドリブルは，下にいるときⒷボタン（ボールにさわっていなければだめです）。キックはジャンプ中にⒷボタン（もちろんボールにさわってなければだめです）。

おわりに

いろんなテクが使えてけっこうエキサイトしますよ！

ちょっとしたバグのようなものがありますが許してください。

ボールをキックしたとき，ボールの飛ぶ方向は自分のカニよりボールが右なら右，左なら左です。

もう一つ，これはバグなんですが，カニ１がドリブルしてるとき，カニ２がボールを取ろうとすると，取れるのに，その逆だとだめなのです。

《第１表》変数表

Ｘ１，Ｙ１…カニ１の座標
Ｘ２，Ｙ２…カニ２の座標
ＢＸ，ＢＹ…ボールの座標
ＸＸ，ＴＡ…ボールの動くドット数
Ｚ，　Ｇ…カニ１ジャンプ用
ＺＺ，ＧＧ…カニ２ジャンプ用
ＢＺ，ＢＧ…ボールのバウンド用
Ｓ１，Ｔ１…コントローラⅠ入力用
Ｓ２，Ｔ２…コントローラⅡ入力用

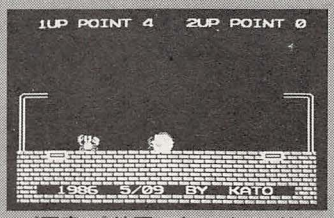
Y\X	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
0			1	U	P		P	O	I	N	T		Ø				2	U	P		P	O	I	N	T		Ø	
1		M50		M50		M50	M50	M50		M50	M50	M50		M50	M50	M50		M50		M50			M50		M50	M50	M50	M50
2		M50		M50		M50	M60	M50		M50	M60	M50		M50	M60	M50		M50		M50	M50		M50		M50	M60	M60	M60
3		M50	M50	M50		M50		M50		M50	M50	M50		M50	M50	M50		M50		M50	M50	M50	M50		M50		M50	M50
4		M50	M60	M50		M50		M50		M50	M60	M60		M50	M60	M60		M50		M50	M60	M50	M50		M50		M60	M50
5		M50		M50		M50	M50	M50		M50				M50				M50		M50		M60	M50		M50	M50	M50	M50
6		M60		M60		M60	M60	M60		M60				M60				M60		M60			M60		M60	M60	M60	M60
7								G70		P	U	S	H		S	T	A	R	T		G70						
8	I60	J30	J30	M50	M50	M50	J30	M50	M50	M50	J30	M50	M50	M50	J30	M50	M50	M50	J30	M50	M50	J30	M50	M50	M50	J30	J30	I70
9	J20			M50	M60	M60		M50	M60	M50		M50	M60	M50		M50	M60	M50		M50	M60		M50	M60	M50			J20
10	J20			M50	M50	M50		M50		M50		M50		M60		M50		M60		M50	M50		M50	M50	M50			J20
11	J20			M60	M60	M50		M50		M50		M50		M50		M50		M50		M50	M60		M50	M60	M50			J20
12	J20			M50	M50	M50		M50	M50	M50		M50	M50	M50		M50	M50	M50		M50	M50		M50		M50			J20
13	J20			M60	M60	M60		M60	M60	M60		M60	M60	M60		M60	M60	M60		M60	M60		M60		M60			J20
14	J20																											J20
15				A10	A00																			A10	A00			
16												この中すべて Ｆ30																
17																												
18																												
19					1	9	8	6			5	／	Ø	9			B	Y			K	A	T	O				
20																												

《第１図》ＨＯＰＰＩＮＧ　ＳＯＣＣＥＲのＢＧグラフィック

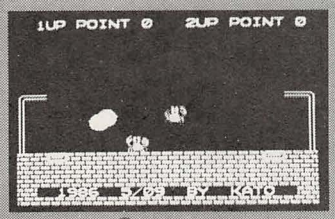
★**あったらコワイシリーズ**：ゴールドの取りすぎ，またはヘビーボムの買いすぎで下に沈むオパオパ。（埼玉県春日部市・**麻宮マミヤ**）……【**影**：ドラゴンクエストで戦士の指輪を持ちすぎて，何も持てなくなったのは私だ。】



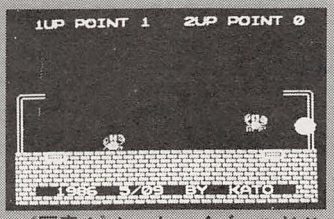
▲〈写真1〉ホッピングサッカーのタイトル画面



▲〈写真3〉地面にあるボールは，Ⓑボタンでドリブルしながら運ぶこともできる



▲〈写真2〉Ⓐボタンでジャンプし，Ⓑボタンでキック！相手をうまくぬこう



▲〈写真4〉やったー！ゴールだ!!5ポイントあげれば勝ちだヨ

CHECKER FLAG

Dr.D：ファミリーベーシックだと，キャラクターが最初から決まっているので，めんどうじゃないのはいいが自由度が少ないのが残念だ。

編：そうですね。自由にスプライトを定義できたらすばらしいでしょうね。

Dr.D：そうするとRAMが多く必要になるがな。

編：はやくディスク・ベーシックがでませんかね。

Dr.D：まったくだ。

HOPPING SOCCERのプログラム・リスト

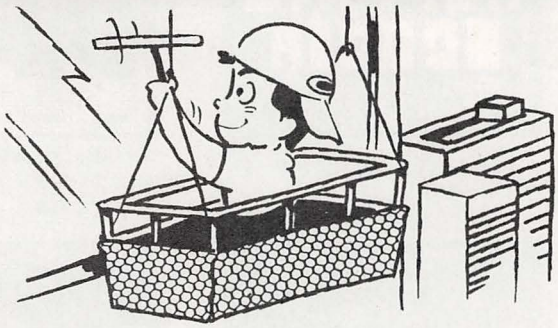
```
10 CGSET1,0:PALETS 2,13,48,48,48:VIEW:SPRITEON:POKE&H4015,15:GOSUB1000
20 X1=40:Y1=128:X2=200:Y2=Y1:BX=120:BY=Y1:TA=9:Z=0:ZZ=0:BZ=0:G=0:GG=0:BG=0:XX=0:
PAUSE50
30 S1=STICK(0):S2=STICK(1):T1=STRIG(0):T2=STRIG(1)
40 X1=X1+((S1=2)-(S1=1))*4:X1=X1+((X1>39)-(X1<201))*4
50 X2=X2+((S2=2)-(S2=1))*4:X2=X2+((X2>39)-(X2<201))*4
60 SPRITE0,X1,Y1:SPRITE1,X2,Y2
61 IFS1<>0POKE&H400C,0,0,X1MOD22,0
62 IFS2<>0POKE&H4000,0,137,8,RND(100)+100
70 IFG=0ANDT1=8G=1Z=-8
80 Z=Z-(G=1):IFZ=8G=0:Z=0
110 IFGG=0ANDT2=8GG=1ZZ=-8
120 ZZ=ZZ-(GG=1):IFZZ=8GG=0:ZZ=0
130 Y1=Y1+Z:Y2=Y2+ZZ
150 IFBG=0BG=1BZ=-TA:POKE&H4008,8,8,19,8
160 BZ=BZ-(BG=1):IFBZ=TA BG=0:BZ=0:TA=9
170 BY=BY+BZ
190 IFG=0IFT1=4IFABS(X1-BX)<12ANDABS(Y1-BY)<12XX=ABS(X1-BX)*SGN(X1-BX)/4:IFBG=0T
A=4
195 IFG=1IFT1=4IFABS(X1-BX)<12ANDABS(Y1-BY)<9GOSUB240
200 IFGG=0IFT2=4IFABS(X2-BX)<12ANDABS(Y2-BY)<12XX=ABS(X2-BX)*SGN(X2-BX)/4:IFBG=0
TA=4
205 IFGG=1IFT2=4IFABS(X2-BX)<12ANDABS(Y2-BY)<9GOSUB250
210 BX=BX+XX:IFBX<200RBX>220XX=-XX
220 SPRITE2,BX,BY:GOTO30
240 POKE&H4000,127,133,64,1:XX=SGN(BX-X1)*6:FORSU=0TO4:BX=BX+XX:SPRITE2,BX,BY:IF
BX>2200RBX<20THEN300
245 NEXT:RETURN
250 POKE&H4000,127,132,94,1:XX=SGN(BX-X2)*6:FORSU=0TO4:BX=BX+XX:SPRITE2,BX,BY:IF
BX>2200RBX<20THEN400
255 NEXT:RETURN
300 POKE&H4000,163,217,218,247:IFBX>20P1=P1+1
310 IFBX<220P2=P2+1
320 GOTO500
400 POKE&H4000,163,217,218,247:IFBX>20P1=P1+1
410 IFBX<220P2=P2+1
500 LOCATE11,0:PRINTP1:LOCATE25,0:PRINTP2:IFP1=5ORP2=5LOCATE9,10:PRINT"GAME  OVE
R":PLAY"M1V8O3Y2:M1V5O2Y2":PLAY"E3ERERCERG9:E3ERERCERG9":PAUSE199:RUN
510 GOTO20
1000 FORL=0TO2:DEFSPRITEL,(L,1,0,0,0)="":NEXT:POKE&H680,192,193,194,195,196,197,
198,199,92,93,162,163
1010 IFSTRIG(0)<>1THEN1010
1020 FORL=1TO7:LOCATE0,L:PRINT"                                    ":LOCATE3,14-L:PRINT"
                    ":NEXT
1030 RETURN
7650 'STAFF ｱﾂｱﾀ ｱｷﾉﾘ&KATO
```

★6月号BLUE-CRYSTALの関根元和くん，5面クリアしましたよ(姫がカワイクなかったけど)。(愛知県名古屋市・**山田洋平9才**)

…**[影**：私はついつい解答を見てしまったが…。**編**：忍耐力が必要なゲームがキライナ人，まだいますよ。**断**…ムニャムニャ。**]**

ファミリーコンピュータ/ツインファミコン(V3.0)用

窓ふきパニック!



★HIDEMI. U

STORY

ある日，金欠病で困っているマリオがいました。カベを見ると『窓ふき1枚1ドル』の広告。マリオは，「これは!!」と思い，さっそくアルバイトにでかけました。しかし……。

遊びかた

よごれた窓をみがいて，すべてきれいにしてください。すべての窓（よごれた窓）をみがくとボーナス10ドルです。

操作方法

✚ボタンで上下左右に移動，Ⓐボタンで〝ふきふき〟します。

また，ゲーム中にスタート・ボタンを押すとポーズがかかります。解除はもう一度スタート・ボタンを押します。

最後に

データ文が長くてゴメンナサイ!

ラウンドがはじまるときに，セレクト・ボタンを押すとすぐはじめられます。また，ある名前を入れると（ハイスコア時），ANOTHER版「窓ふきパニック!」がでます（これを使っても最終面クリアはむずかしい!）。

《第1表》変数表

HI	ハイスコア
H$	ハイ・スコアラー
SC	スコア
LE	残りマリオ
RO	ラウンド
TT	敵の数
X，Y	マリオ座標
W	窓ふくポーズ
MU	BGM用

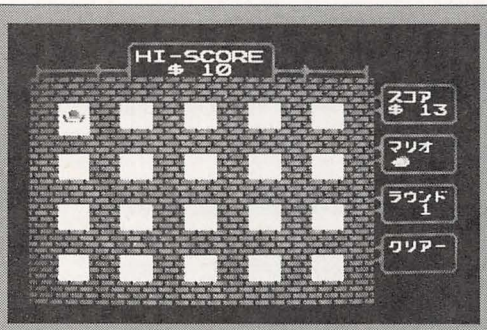
CHECKER FLAG

編：どうですか，このゲームは？

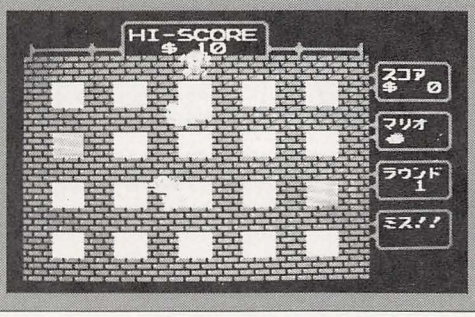
Dr.D：いまいちというところだな。しかしリストの短さを考えれば，この程度かなというところだな。

編：どのへんを直すといいのでしょうか？

Dr.D：それは，けっこうむずかしい質問だぞ。基本的には敵の移動を手直しする。プログラムが少し長くなるが，ゲームにでてくるキャラクターを増やす。こんなところかな。



◀《写真1》ニットピッカーやファイヤー・ボールをよけて窓をふこう



▶《写真2》敵にじゃまされてミスると，ゴンドラから落ちてしまうヨ

窓ふきパニック!のプログラム・リスト

```
10 HI=10:H$="HI-SCORE":BB=1:CL=22:GOSUB510
20 CGEN2:CGSET1,0:SPRITE0N:PALETB&H1,0,48,16,22:PALETB&H2,0,48,0,22:PALETB&H3,0,
48,0,CL:PALETS&H1,0,48,38,18:PALETS&H2,0,48,21,18
30 POKE&H4015,&HF:VIEW:GOSUB260:SC=0:LE=3:MM=1:RO=1:TT=2:SPRITE0
40 LOCATE23,16:PRINT"ｽｺｱ-ﾊﾞ":LOCATE23,17:PRINT"ｵﾝｶﾞ!":IFSTRIG(0)<>1THEN40
50 GOSUB420:GOSUB430:VIEW:GOSUB260:GOSUB210
60 GOSUB420:GOSUB260:W=0:GOSUB430:SPRITE1
70 P=0:T=0:LOCATE23,16:PRINT"ｽﾀｰﾄ":GOSUB440:PAUSE30:LOCATE23,16:PRINT"      ":GOSU
B530
80 S=STICK(0):X=X+((S=1)*(X<176)-(S=2)*(X>16))*4:Y=Y+((S=4)*(Y<175)-(S=8)*(Y>47)
)*4:GOSUB190
90 S=STRIG(0):IFS<>BTHEN110
100 W=1-W:POKE&H400C,15,255,120,6:XX=(X-12)/8:YY=(Y-16)/8:R=ASC(SCR$(XX,YY,1)):T
=T-(R>0)ANDR(3)*8B:IFT>5THENCOLORXX,YY,R-1:T=0:IFR=1THENPOKE&H4000,131,140,120,8:
SC=SC+1:U=U-1:IFU<1THEN240
110 FORI=0TOTT:DNI+1GOTO120,120,120,130,130,140,140
120 IFMOVE(I)=0THENDEFMOVE(I)=SPRITE(15,3+RND(2)*4,RND(2)+1,128,0,1):POSITIONI,0
,RND(128)+47:MOVEI:GOTO150
```

★よくいるやつ：ゲームをしながら「うわっ」とか「やった」とか，ぶつぶつ言いながら，ゲーム・オーバーになったら，大声でさけぶやつ。（大阪市・**てらさかよしお16才**）……【**編**：もしかして，黒いメガネをかけた人では？】

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							K73	K53	K53	K53	K53	K53	K53	K53	K53	L03							K73	K53	K53	K53	K53	L03
1							K63									K63							K33					K60
2	K43	K53	K53	K53	K03	K53	K33									K43	K53	K03	K53	K53	K53	K33	K33					K60
3																							K33					K60
4																							K33					K60
5			M60	M60			M60	M60			M60	M60			M60	M60			M60	M60			K33					K60
6			M60	M60			M60	M60			M60	M60			M60	M60			M60	M60			L10	K53	K53	K53	K53	L20
7																							K73	K53	K53	K53	K53	L03
8																							K33					K60
9			M60	M60			M60	M60			M60	M60			M60	M60			M60	M60			K33					K60
10			M60	M60			M60	M60			M60	M60			M60	M60			M60	M60			L10	K53	K53	K53	K53	L20
11																							K73	K53	K53	K53	K53	L03
12																							K33					K60
13			M60	M60			M60	M60			M60	M60			M60	M60			M60	M60			K33					K60
14			M60	M60			M60	M60			M60	M60			M60	M60			M60	M60			L10	K53	K53	K53	K53	L20
15																							K73	K53	K53	K53	K53	L03
16																							K33					K60
17			M60	M60			M60	M60			M60	M60			M60	M60			M60	M60			K33					K60
18			M60	M60			M60	M60			M60	M60			M60	M60			M60	M60			L10	K53	K53	K53	K53	L20
19																												
20																												

この中すべてF33

K33	ス	コ	ア		K60
K33					K60
L10	K53	K53	K53	K53	L20
K73	K53	K53	K53	K53	L03
K33	マ	リ	オ		K60
K33					K60
L10	K53	K53	K53	K53	L20
K73	K53	K53	K53	K53	L03
K33	ラ	ウ	ン	ド	K60
K33					K60
L10	K53	K53	K53	K53	L20

《第１図》窓ふきパニック！のＢＧグラフィック

```
130 IFMOVE(I)=0THENDEFMOVE(I)=SPRITE(5.3.2.128.0.3):POSITIONI.O.RND(128)+47:MOVE
I:GOTO150
140 IFMOVE(I)=0THENDEFMOVE(I)=SPRITE(11.3+RND(2)*4.1.128.0.2):POSITIONI.O.Y:MOVE
I
150 XP=XPOS(I):YP=YPOS(I):IFABS(X-XP)<12ANDABS(Y-YP)<12THEN280
160 NEXT:IFSTRIG(0)=1GOSUB480
170 READMU:POKE&H4000.136.128.MU.8.136.128.MU+1.8.8.1.MU.120:IFRIGHT$(STR$(MU).1
)="1"GOSUB530
180 PAUSE-(STRIG(0)<>0)*5:GOTO80
190 POKE&H200.Y.20+W.-(W=1)*64.X.Y.20+W.64+(W=1)*64.X+8.Y+8.214.0.X.Y+8.214.64.X
+8:RETURN
200 POKE&H200.Y.25.64.X.Y.25.0.X+8.Y+8.27.64.X.Y+8.27.0.X+8:RETURN
210 U=RD*2:FORI=1TOU
220 RX=RND(5)*4+2:RY=RND(4)*4+5:IFASC(SCR$(RX.RY.1))<>0THEN220
230 COLORRX.RY.2:POKE&H4000.128.142.100.8:PAUSE25:NEXT:RETURN
240 GOSUB420:LOCATE23.16:PRINT"ｱﾘｶﾞ";SC=SC+10:GOSUB260:PAUSE100:RD=RD+1:MM=MM+1:
TT=TT-(TT<7):IFRD<9THEN50
250 LOCATE5.4:PRINT"GOKUROUSAMA!!";SC=999:GOSUB260:GOSUB520:GOTO350
260 LOCATE23.5:PRINT"$"RIGHT$(" "+MID$(STR$(SC).2.3).3):LOCATE9.2:PRINT"$"RIGH
T$(" "+MID$(STR$(HI).2.3).3):LOCATE24.13:PRINTRD
270 LOCATE7.1:PRINTH$:LOCATE24.13:PRINTRD:POKE&H220.95.8-(LE<2)*217.0.200.95.9-(
LE<2)*216.0.208.95.8-(LE<3)*217.0.216.95.9-(LE<3)*216.0.224:RETURN
280 CUT0.1.2.3.4.5.6.7:00=-8:LOCATE23.16:PRINT"ﾐｽ!!":POKE&H4000.155.132.128.8:YY
=Y+8
290 GOSUB200:POKE&H210.YY.214.0.X.YY.214.0.X+8:GO=GO+1:Y=Y+GO:PAUSE5:IFY<200THEN
290
300 LOCATE23.16:PRINT"      ":LE=LE-1:GOSUB260:IFLE>0THEN60
310 FORI=0TO7:SPRITEI:CANI:NEXT:CGEN3:WW=33
320 POKE&H200.Y.71.0.X.Y.65.0.X+8.Y.77.0.X+16.Y.69.0.X+24.Y+8.79.0.X.Y+8.86.0.X+
8.Y+8.69.0.X+16.Y+8.82.0.X+24
330 X=X-SGN(X-200)*2:Y=Y-SGN(Y-150)*2:PALETS&H0.14.WW.48.48:WW=WW+1+(WW>43)*11:I
FX<2000RY>150THEN320
340 PAUSE100:FORI=0TO7:SPRITEI:NEXT
350 BB=1:CL=22:PAUSE50:IFHI>SC THEN20
360 HI=SC:LOCATE1.7:PRINT"YOU ARE THE CHAMPION!";LOCATE4.10:PRINT"INPUT YOUR NAM
E";X=65:Y=7:WW=33:LOCATE7.14:PRINT"                "
370 S=STICK(0):X=X+(S=2)-(S=1):X=X+((X>90)-(X<32))*59:T=STRIG(0):Y=Y-(T=4)*(Y>7)
:LOCATEY.14:PRINTCHR$(X)" ":WW=WW+1+(WW>43)*11:IFS>0ORT=4THENPAUSE10
380 IFT<>8THEN370
390 Y=Y+1:POKE&H4000.194.231.120.8:PAUSE20:IFY<15THEN370
400 H$="":FORI=7TO14:H$=H$+SCR$(I.14):NEXT:IFH$<>I$THEN20
410 CL=40:BB=5:FORI=0TOCL:PALETB&H3.0.48.0.I:PAUSE5:NEXT:GOTO20
420 CAN0.1.2.3.4.5.6.7:RETURN
430 X=96:Y=127:GOSUB190:RETURN
440 DNMM RESTORE540.550.560.570.580.590.600.610.620
450 READA:IFA=2ANDP=0THENP=1:GOTO440
460 PAUSE15:POKE&H4000.136.128.A.8.136.128.A+1.8.8.16.A.120.5.5.A.5:IFA<>1ANDSTR
IG(0)<>2THEN450
470 RETURN
480 POKE&H4000.131.239.120.8:CUT0.1.2.3.4.5.6.7:SPRITEDFF:LOCATE23.16:PRINT"ﾎﾟｰｽﾞ
":PAUSE50
490 IFSTRIG(0)<>1THEN490
500 POKE&H4000.131.239.120.8:SPRITEON:PAUSE50:MOVE0.1.2.3.4.5.6.7:LOCATE23.16:PR
INT"          ":RETURN
510 I$="":RESTORE630:FORI=1TO8:READA:I$=I$+CHR$(A):NEXT:RETURN
520 X=96:Y=191:LOCATE5.20:PRINT"I'M VERY TIRED!";:GOSUB200:PAUSE100:RETURN
530 DNRO RESTORE640.640.650.650.650.660:RETURN
540 DATA200.200.150.150.100.100.30.2.30.0.30.30.0.30.0.30.30.1
550 DATA30.110.30.110.50.100.80.2.30.0.30.30.0.4.0.4.30.0.30.30.1
560 DATA100.140.180.220.110.150.190.230.120.160.200.240.0.0.0.0.240.200.160.120.
230.190.150.110.120.160.200.240.1
570 DATA30.0.30.0.30.0.30.30.30.30.30.30.30.1
580 DATA110.150.190.2.190.130.80.0.60.1
590 DATA130.130.140.150.130.170.190.200.190.3.3.3.3.190.1
600 DATA160.160.0.200.160.0.120.0.0.0.30.1
610 DATA200.230.240.220.150.180.150.210.230.240.150.200.100.100.100.2.1
620 DATA240.240.0.240.240.240.0.0.30.2.0.200.200.0.200.200.0.200.200.0.0.3
0.0.200.200.0.30.1
630 DATA72.73.68.69.77.73.46.85
640 DATA30.110.110.0.150.160.0.30.30.130.130.170.180.30.30.1
650 DATA180.0.210.0.180.0.140.135.120.120.120.120.0.80.90.101
660 DATA250.250.250.220.220.0.0.205.205.250.250.220.220.1
```

★全国からお坊っちゃまを追放しろ！７人の集団のお坊っちゃまに足を引っかけられ，７月号とともにドブに落下しました。（神奈川県横浜市・**木村淳一**）……**【影：下町のお坊っちゃまの私としては，許せぬ７人だ！】**

ファミリーコンピュータ/ツインファミコン(V3.0)用

モンスター
MONSTER
ケイブ
CAVE

★Pegasus soft



Story

君が旅をしていると，雨がふってきた。君は，雨やどりのため近くの洞窟(どうくつ)に入ったが，そこは怪物のすみかだったのである。早く洞窟からぬけださなくては……!!

Let's play

まず✚とⒶボタンで名前を入れてstart!

✚ボタンの上で前進，左右で，それぞれの方向へ向きます。下を押すと，Foodがあるときは，Foodが一つ減り，Lifeが，五つあがります。しかし，Max以上にはなりません。

迷路を歩いていると，アイテムを拾ったり，敵に会ったりします。敵に会うと，急に戦闘モードになります。敵に体当たりして，殺してください。画面外にでれば逃げられますが，Expがさがります。ただし，敵のLifeが5以下のときに逃げると，助けてやったことになり話がきけます。

About Item

迷路内のItemはつぎのとおりです。

Armor…Armor classがあがります。順番に取らなくてはならないので，一度行ったところでも，行ってみるとよいでしょう。

Sword…Sword levelがあがります。これも順番に取ってください。

Speed…戦闘モードでの歩く速さが変わります。順番に取ってください。

Map…自分のいる位置がわかります。

Compass…自分の向いている方向がわかります。

Warper…???なぞのアイテムです。

About a program

V3なのにメモリぎりぎりです。ムダでも省けばなんとかなるでしょう。(たとえば，IF THENのTHENなどは省けます)。

また，敵の出現確率はゲームの進行上，大切な役割りをしています。

会話では，でやすいものは1／2，でにくいものは，1／42という確率でだしているので，大切なことは，何十回も聞かないと，わかりません(だからといってプログラムを解読しないように)。

P.S.

まだ謎や，罠(わな)があります。マップを書いたり，会話から見つけたりしてください。

BG面は，データとして使っているので打ちまちがえのないように。

参考

- 市販のR．P．G．
- プログラムポシェット(何号かわすれた)のwizalian
- Beep1985年5月号のBeep番(BGを

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	B	6	7	3	6	B	A	2	2	A	A	A	6	B	A	A	6	3	A	2	6	3	6	3	6	3	2	6
1	7	5	9	C	9	A	6	5	5	7	7	7	5	3	2	A	C	9	A	4	5	5	5	5	D	5	5	5
2	9	8	A	2	A	2	C	D	9	8	8	4	5	5	5	B	6	3	6	5	9	C	5	5	B	C	5	5
3	7	3	A	C	B	C	7	7	3	A	6	5	1	C	1	A	C	5	5	9	A	6	5	5	3	A	4	5
4	5	9	A	6	3	6	5	5	5	7	5	5	5	3	C	3	A	C	1	A	A	C	9	4	9	6	5	5
5	9	A	6	5	5	1	4	9	4	9	8	C	5	5	B	C	3	A	8	6	B	2	6	5	7	D	5	5
6	B	2	C	9	C	5	5	3	0	A	6	7	5	9	A	A	4	F	6	9	E	9	8	4	1	A	4	5
7	7	1	A	6	B	C	5	5	5	3	C	1	4	3	A	6	5	7	9	A	A	A	6	5	9	6	D	5
8	9	C	3	C	7	3	4	5	5	9	A	C	5	5	3	C	5	5	3	A	A	6	5	1	A	4	3	C
9	3	A	C	3	4	5	5	9	4	3	A	6	1	C	9	E	9	4	9	A	6	9	C	9	A	C	5	7
10	9	A	A	C	5	5	1	A	C	9	6	5	5	B	A	A	6	5	B	A	8	A	6	F	F	F	1	4
11	B	A	A	A	8	C	5	B	A	A	C	5	9	2	A	A	4	1	A	6	3	A	C	F	F	F	5	D
12	3	A	A	A	A	E	1	6	3	A	E	9	A	C	3	A	C	5	7	5	9	A	6	F	F	F	1	6
13	9	A	A	A	A	A	4	5	5	3	A	A	A	A	C	B	2	C	5	5	3	6	5	7	3	6	5	5
14	3	6	3	2	6	3	C	5	5	5	3	A	A	A	A	6	9	A	4	5	5	5	5	5	5	D	5	D
15	5	9	C	D	D	9	E	5	5	5	5	3	A	A	A	6	5	3	E	5	5	5	5	5	5	3	8	6
16	1	2	2	2	2	2	2	4	5	5	5	5	3	6	5	5	1	A	C	5	5	5	5	9	4	5	7	5
17	1	0	0	0	0	0	0	4	5	5	5	9	C	5	5	5	5	7	3	C	5	5	5	B	4	5	5	5
18	1	0	0	0	0	0	0	4	5	5	9	A	A	C	5	5	9	C	5	3	C	5	5	7	5	1	8	4
19	1	0	0	0	0	0	0	4	5	9	A	A	A	A	C	5	3	A	C	5	3	C	5	5	5	5	7	5
20	9	8	8	8	8	8	8	C	9	A	A	A	A	A	A	C	9	A	A	C	9	A	C	9	8	C	9	C

《第1図》BGグラフィック・データ(CHARモードで入力)

CHECKER FLAG

編：3Dメイズ　タイプのゲームですよ。

Dr.D：しかし，それにロールプレイング・タイプの要素を組み合わせたところが評価できる。

編：さすがにV3はメモリが多いですからね。BGグラフィックのメモリまでデータ用に使っているみたいですね。

Dr.D：ファミリーベーシックのゲームのレベルも，ずいぶんとあがってきたものだ。

★いつもベーマガを買っているのに，今日はじめて380円だということに気がついた。(域玉県久喜市・**早川　学**　14才)……**【影**：ひょっとして，バック・ナンバーばかりを毎月買ってたんじゃないか？**】**

MONSTER CAVEのプログラム・リスト

データに使うところ）

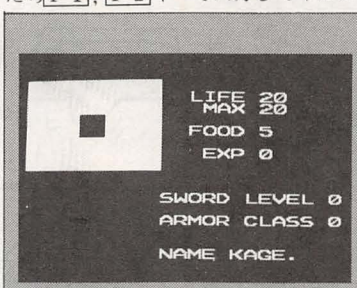
リスト中の①および②の部分はBG

グラフィックのM6，M5が入ります。つぎのように定義して，その場所にきたらF1，F2キーで入力してください。

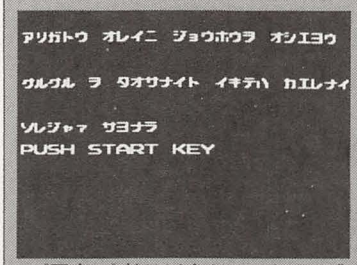
①…KEY1，CHR$（254）↵

②…KEY2，CHR$((253)↵

```
10 CLS:LOCATE6,10:PRINT"INPUT YOUR NAME":FORI=0TO4:Z=65
20 S=STICK(0):Z=Z+(S=1)-(S=2):Z=Z-((Z<32)-(Z>90))*59:LOCATE11+I,12:PRINTCHR$(Z):
IFSTRIG(0)=0THENNA$=NA$+CHR$(Z):BEEP:NEXT:CLS:GOTO40
30 PAUSE5:GOTO20
40 LE=20:MA=20:FD=5:SP=4:SPRITEON
50 RESTORE60:FORI=0TO7:READA$:PRINTA$;:NEXT:DATA"@@@@@@@@@@@@@@@@","@@@@@@@@@@@@@@@@
@","@@@@@@@@@@@@@@@@","@@@@@@@@@@@@@@@@","@@@@@@@@@@@@@@@@","@@@@@@@@@@@@@@@@
","@@@@@@@@@@@@@@@@","@@@@@@@@@@@@@@@@"
60 SCREENO,1:A=VAL("&H"+SCR$(X,Y)):FORI=0TOH:READB,C,D:NEXT:SCREENO,0:F=1:DATA1,
2,4,8,1,2,4,8,1,2,4,8
70 IFA ANDB THENFORI=0TO1:LOCATE0,I*7:PRINT"@":NEXT
80 IFA ANDC THENFORI=1TO6:LOCATE2,I:PRINT"@@@@@@":NEXT:F=0
90 IFA ANDD THENFORI=0TO1:LOCATE9,I*7:PRINT"@":NEXT
100 LOCATE10,8:IFI=1THENPRINT"X=\" Y=\" ";
110 IFI2=1THENPRINTMID$("ｷﾀ ﾆｼ ﾐﾅﾐﾄﾞﾝﾞ",H*3+1,3)+" "
120 LOCATE12,1:PRINT"LIFE":LE:LOCATE13,2:PRINT"MAX":MA:LOCATE12,4:PRINT"FOOD":FD" "
:LOCATE13,6:PRINT"EXP":EX:LOCATE10,10:PRINT"SWORD LEVEL":SW:LOCATE10,12:PRINT"ARMO
R CLASS":AC:LOCATE10,15:PRINT"NAME :"NA$
130 IFSTRIG(0)=12ANDLE>100ANDI3=1THENLE=LE-100:BEEP:X=X+(H=1)-(H=3):Y=Y+(H=0)-(H
=2):X=X-((X<0)-(X>27))*28:Y=Y-((Y<0)-(Y>20))*21:GOTO180
140 S=STICK(0):IFS=0THENI30
150 H=H+(S=1)-(S=2):H=H-((H<0)-(H>3))*4
160 IFS=8ANDF=1THENX=X+(H=1)-(H=3):Y=Y+(H=0)-(H=2)
170 IFS=4ANDFD>0THENFD=FD-1:LE=LE+5:IFLE>MA THENLE=MA
180 LOCATE0,19
190 RESTORE190:FORI=0TOAC:READA,B:NEXT:IFX=A ANDY=B THENPRINT"TAKE A ARMOR":BEEP
:PAUSE100:AC=AC+1:CLS:DATA0,1,0,3,9,4,3,18,6,0,5,0,10,12,23,18,17,6,13,10,-1,-1
200 RESTORE200:FORI=0TOSW:READA,B:NEXT:IFX=A ANDY=B THENPRINT"TAKE A SWORD":BEEP
:PAUSE100:SW=SW+1:CLS:DATA2,0,6,3,5,12,13,0,24,2,24,1,0,4,4,15,17,17,26,19,-1,-1
210 RESTORE210:FORI=1TOSP:READA,B:NEXT:IFX=A ANDY=B THENPRINT"SPEAD UP":BEEP:PAU
SE100:SP=SP-1:CLS:DATA-1,-1,26,16,20,5,4,3
220 RESTORE240:FORI=0TO9:READA,B
230 IFX=A ANDY=B ANDS=8THENH=H+2:H=H+(H)3)*4
240 NEXT:DATA6,0,8,16,2,18,4,18,3,17,3,19,6,4,1,11,2,11,22,16
250 IFX=10ANDY=1ANDI1=0THENPRINT"TAKE A MAP":BEEP:I1=1:PAUSE100:CLEAR
260 IFX=0ANDY=1ANDI2=0THENPRINT"TAKE A COMPASS":BEEP:I2=1:PAUSE100:CLS
270 IFX=27ANDY=9ANDI3=0THENPRINT"TAKE A WARPER":BEEP:I3=1:PAUSE100:CLS
280 IFX=24ANDY=11ANDDAC=10ANDSW=10ANDSP=1THENFL=1:A=200:B=1:C=10:D=10:E=
7:F=2:A$="ｱﾅﾀﾊ ﾓｳ ﾆｹﾝﾀﾝﾃﾞｽ":CLS:BEEP:GOTO330
290 IFLE<1 THENGOTO440
300 IFRND(ABS(X-24)+ABS(Y-11))>1THEN50
310 BEEP:RESTORE320:FORI=0TORND((MA-20)/20):READA,B,C,D,E,F,A$:NEXT:CLS
320 DATA10,2,1,1,1,2,"ﾜﾚﾒﾝﾄﾞｽ",30,5,5,2,11,3,"ﾅｴﾃﾚﾈｰｼｮﾝ",50,1,2,3,2,1,"ﾍﾞﾝｼﾞﾝ",150,1,1,
4,3,3,"ﾘｰﾀﾞｰ",90,2,5,8,4,1,"ﾍﾞﾝｼﾞﾝ",50,1,3,8,15,3,"ﾏｸﾛｰ",50,2,8,7,5,3,"ﾎﾞｰﾌｫｰ",80,3
:10,5,13,3,"ｶﾞﾒﾗﾝ",100,1,9,10,14,2,"ﾁｮｯﾎﾟﾝ"
330 POSITIONO,96,135:POSITION1,97,72
340 FORI=0TO21:LOCATEI,0:PRINT"@":LOCATEI,21:PRINT"@":LOCATEO,I:PRINT"@":LOCATE2
1,I:PRINT"@":NEXT
350 LOCATE23,3:PRINT"LIFE":LOCATE23,6:PRINTNA$:LOCATE23,7:PRINTLE" ":LOCATE23,9:
PRINTA$:LOCATE23,10:PRINTA" ":CGSET1,0:PALETS 1,13,48,38,18
360 IFMOVE(O)=0THENS=STICK(O):HO=-((S=1)*3+(S=2)*7+(S=4)*5+(S=8)):XX=XPOS(O):YY=
YPOS(O):DEFMOVE(O)=SPRITE(O,HO,SP,8,0,0):POSITIONO,XX,YY:MOVEO
370 IFMOVE(1)THEN440
380 XS=SGN(XPOS(O)-XPOS(1)):YS=SGN(YPOS(O)-YPOS(1))
390 IFXS=-1ANDYS=-1THENHO=8
400 IFXS=-1ANDYS=1THENHO=6
410 IFXS=1ANDYS=-1THENHO=2
420 IFXS=1ANDYS=1THENHO=4
430 XX=XPOS(1):YY=YPOS(1):DEFMOVE(1)=SPRITE(E,HO,8,16,0,F):POSITION1,XX,YY:MOVE1
440 IFCRASH(O)=1ANDVCT(O)<>0ANDRND(7)>C DRVCT(O)=VCT(1)-1)THENPALETS F,13,RND(6
0),RND(60),RND(60):PLAY"T10300GFE":A=A-SW-RND(5):GOTO350
450 IFCRASH(1)=0ANDRND(7)>AC DR VCT(O)=0)THENPALETS 0,13,RND(60),RND(60),RND(60
):PLAY"T10300GFE":LE=LE-D-RND(5):GOTO350
460 IFLE<1THENN640
470 IF A<1THEN500
480 IFXPOS(O)<16ORXPOS(O)>176ORYPOS(O)<24ORYPOS(O)>184THENS70
490 GOTO360
500 IF A$="ｳﾜｯ ﾓｸﾃﾝ"THEN650
510 IFRND(10)>2THEN540
520 A=RND(50)+1:LOCATE7,10:PRINT"GET"A" FOODS":FD=FD+A:IFFD>200THENFD=200
530 GOTO560
540 A=RND(10)+1:LOCATE7,10:PRINT"GET"A" EXP":EX=EX+A
550 IFEX>99THENLOCATE7,12:PRINT"CLASS CHENGE":EX=EX-100:LE=LE+20:MA=MA+20:IFMA>2
00THENMA=200
560 ERA0,1:PAUSE100:CLS:GOTO50
570 IFA$="ｳﾜｯ ﾓｸﾃﾝ"THENGOTO640
580 IFA$=STHENLOCATE6,10:PRINT"RUN A WAY":EX=EX+5*(EX>4):GOTO560
590 CLS:ERA0,1:LOCATE3,0:PRINT"ｱﾘｶﾞﾄｳ ｵﾚﾆｲﾆ ｼﾞｮｳﾎｳﾗ ｵｼｴﾖｳ":RESTORE610
600 FORI=0TORND(RND(8))::READA$:NEXT:LOCATE3,4:FORI=1TOLEN(A$):PRINTCHR$(ASC(MID$
(A$,I,1))--1)::NEXT:LOCATE3,8:PRINT"ｿﾚｼﾞｬ ｻｷﾅｶｰ":LOCATE3,10:PRINT"PUSH START KEY"
610 DATA"ｻﾊﾑｲﾝ ｴﾁｶﾆﾋｺﾂﾃｲﾙ","ﾏﾂｶﾘﾊﾍｷﾂﾅﾖ!ﾅﾆｶｱﾘﾏｽﾖ!","ﾘｭｳｼﾞｮｳﾊﾄﾞｳﾓｲｹﾅｲﾖ!ｶﾞﾝﾊﾞﾚ!ﾁｶﾗｶﾞﾅｲﾉﾃﾞｽ!ﾄﾞﾘｬｰ
ﾄﾞﾘｬｰﾈｺﾆｶﾞﾝ","ﾅｶﾅｲﾆｷｶﾞﾄﾁｶﾗﾆｹﾞﾙﾓﾉﾃﾞｽﾖ!ﾓｳｲｯﾎﾟﾝﾀﾀｶｲﾃｸﾚ!","ﾂｷﾆﾃｷﾄｳﾅｸﾆｹﾞﾙﾓﾉﾃﾞｽﾖ!ﾓｳｲｯﾎﾟﾝﾀﾀｶｲﾃｸﾚ!ﾎﾝﾄﾆｶﾞﾝﾊﾞﾚ!ﾁｶﾗｶﾞﾂﾖｲﾉﾃﾞｽｶﾗﾈ
ﾝｶﾞﾊﾞﾙﾄｷﾆﾊ ﾓｳﾀﾀｶｳｺﾄﾆｷﾒﾃｲﾙﾉﾃﾞｽｶﾗﾈ"
620 IFSTRIG(0)<>1THEN620
630 CLS:GOTO50
640 PAUSE100:ERA0,1:LOCATE5,10:PRINT"YOU ARE DEAD.":PLAY"T30IV15M1:T30OV15M1:T30
IV15M1:PLAY"O5EFG:F5CDA:F5GAB":PLAY"FEDCD9:DGFEF9:AGFEF9":LOCATE7,12:PRINT"GAME
OVER":PAUSE500:RUN
650 PAUSE100:CLS:ERA0,1:LOCATE5,3:PRINT"CONGRATULATIONS !!":LOCATE2,10:PRINT"YOU
ADVENTER IS OVER.NOW,":LOCATE1,15:PRINT"THANK YOU FOR PEGASUS SOFT":PLAY"T3O3V1
MO:T3O2V15MO:T3O1V15MO"
660 FORI=0TO3:PLAY"E3RCSORFR":NEXT:PLAY"V15C5DEDEDCF:ESFCDCDEF:C5RCRCRC":PLAY"CD
GFEDEC:EFEDGBE5:C5FDFCFCE":PLAY"GFEDCDEC:CDEFEFGE:CCEDDCDE":PLAY"GFEDC7:GFEDC7:G
FEDC7":PAUSE500:RUN
```

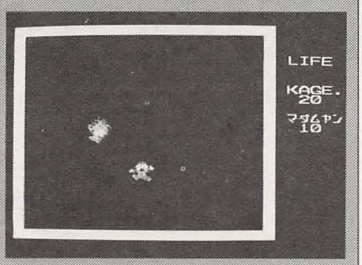


▲〈写真1〉さあ，洞窟の出口はどこだ。キミを待ちうけるモンスターはどこに！

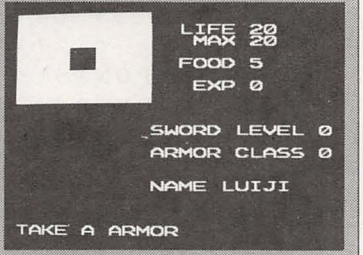


▲〈写真3〉敵は倒すだけでなく，逃がしてやると貴重な情報がもらえることがある

▼〈写真2〉第1の敵，マダムヤンとの戦闘モード。体当たりで倒せ！



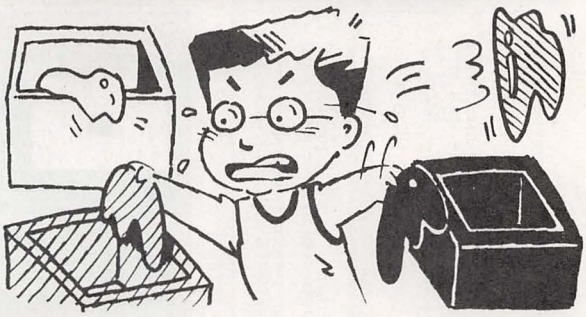
▼〈写真4〉おっ！アーマーを見つけたゾ。ソードとともにどんどんレベルをあげよう。



★俗人いわく「金は天下のまわりもの」政治家いわく「金は天下をまわすもの」そして影いわく「金は天下のまわり道」（北海道登別市・小笠原実15才）……【影：みちくさでもいいから私のところへ寄ってほしいよ〜！】

FM-7/NEW7/77/L2/L4/AV用

プクポンズ
PUKPONS



★川村　秀憲

◇ゲームの説明

このゲームは，３人のＰＵＫＰＯＮを同色のＢＯＸに入れるものです。移動は8246でうごかします。ＧＩＶＥ　ＵＰはスペース・キーです。チャンスは３回で，ＰＵＫＰＯＮどうしがぶつかるとＧＡＭＥ　ＯＶＥＲです。ＰＵＫＰＯＮが，カベにぶつかると位置関係がかわります。

◇EDITER◇

キャラクター・インフォメーションのとき，リターン・キーでＥＤＩＴＥＲをえらんでスペース・キーを押すと，ＥＤＩＴＥＲになります。ＥＤＩＴＥＲでは，スペース・キーでえらんでリターン・キーで実行します。

ＲＥＴＵＲＮ…メニューにもどる。

ＰＬＡＹ……作った面で遊ぶ。遊びかたはゲーム中と同じです。

ＳＡＶＥ……作った面のセーブを行ないます。テープをセットして，ＲＥＣ＋ＰＬＡＹを押してから，実行してください。

《第１表》主な変数表

Ｘ(１～３)	プクポンのＸ座標
Ｙ(１～３)	プクポンのＹ座標
ＶＸ，ＶＹ	移動用
Ｒ	ラウンド数
Ａ%	プクポン１
Ｂ%	プクポン２
Ｃ%	プクポン３
Ｄ%	ブロック
Ｓ(　，　)	面データ
１＄	キー入力

ＬＯＡＤ……面のロードを行ないます。実行したらテープをセットしてＰＬＡＹキーを押してください。

ＥＤＩＴ……面を作成する。テンキーでカーソルをそうさして，スペース，5キーでキャラクターを変

CHECKER FLAG

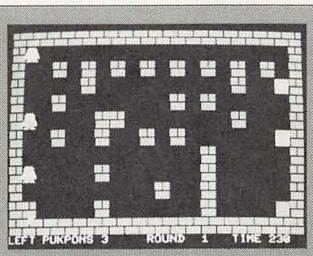
Dr.D：まあ一般的なパズルゲームだな。

編：非常にシンプルにできていますね。

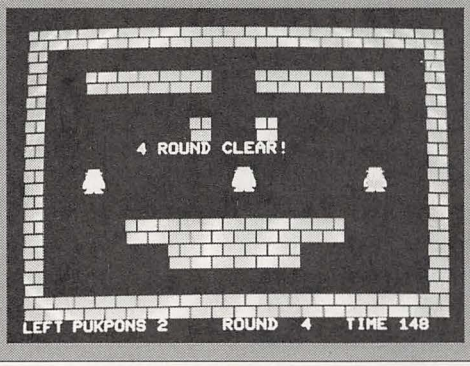
Dr.D：エディターがついているのには感心したが，もう少しゲームに変化があればなおいいだろう。

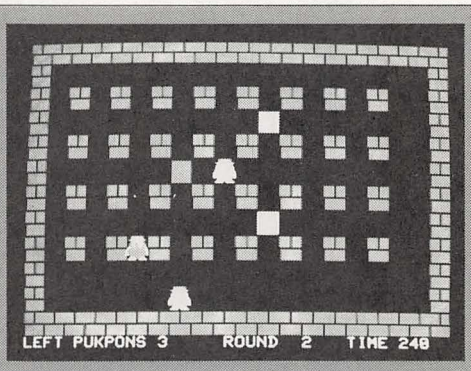
編：次回作に期待します。

▶《写真１》赤，青，水色のＰＵＫＰＯＮを同じ色の箱に入れよう

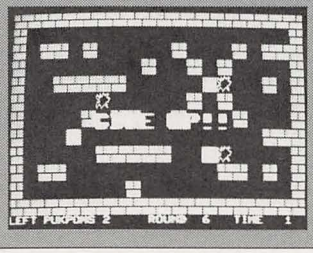


▼《写真３》うまく箱に入れることができたらラウンド・クリア





▲《写真２》2面からは，頭を使わないとクリアできないぞ!!ファイト



◀《写真４》時間オーバーするとギブアップ。ＰＵＫＰＯＮがなくなるとゲーム・オーバー

★ぼくのベーマガをかりたまま，引越した友人Ｎを私はゆるさない。(大阪市・Ｘ－１Ｇのバカ15才)……【編：私からお金をかりたまま，１年間も平気な顔をして出社してくる影さんがゆるせない！影：なんか言った？】

PUKPONSのプログラム・リスト

```
4 LIST
10 '┌──────────────┐
20 '|              |
30 '|    PUKPONS   |
40 '|              |
50 '| BY  H.KAWAMURA |
60 '|              |
70 '└──────────────┘
80 '
90 '──────── START ────────
100 WIDTH40,25:GOSUB1290:GOSUB1380
110 '──────── MAIN ────────
120 R=R+1:GOSUB670
130 PLAY"T255L4O5S0M3000CRCEGR2G8G8AGFEG2D2DRDFAR2A8A8BAGA8B8O6CO5GC":FOR T=1 TO 5000:NEXT
140 IF EE=0 THEN LOCATE0,25:PRINTUSING"LEFT PUKPONS #     ROUND ##";N:R;:TIME$="00:00:00"
150 IF EE=0 THEN TI=240-TIME:LOCATE30,25:PRINTUSING"TIME ###";TI;
160 VX=0:VY=0:I$=INKEY$:VX=(I$="4")-(I$="6"):VY=(I$="8")-(I$="2")
170 IF TIME>=240 AND EE=0 THEN I$=" "
180 G=0:RESTORE 190:FOR T=1 TO 3:READ G1,G2:IF X(G1)=X(G2) AND Y(G1)=Y(G2) THEN N=0:G=1
190 NEXT:IF G=1 THEN I$=" "
200 DATA 1,2,2,3,3,1
210 IF I$=" " THEN FOR T=1TO3:SOUND7,55:SOUND6,20:SOUND8,16:SOUND11,0:SOUND12,3:SOUND13,0:SOUND6,10:XX=X(T):YY=Y(T):GOSUB640:FOR TT=0TO200:NEXT TT,T:GOTO400
220 IF I$=CHR$(12) THEN 350
230 IF VX=0 AND VY=0 THEN 150
240 FOR T=1 TO 3:XX=X(T):YY=Y(T):S=S(XX,YY):GOSUB650:ON S+1 GOSUB650,600,610,620,630:NEXT
250 CH=0:FOR T=1 TO 3
260 IF S(X(T)+VX,Y(T)+VY)=1 THEN CH=1:GOTO280
270 X(T)=X(T)+VX:Y(T)=Y(T)+VY
280 NEXT
290 IF CH=0 THEN PLAY"L64O6CF"
300 IF CH=1 THEN SWAP X(1),X(2):SWAP Y(1),Y(2):SWAP X(2),X(3):SWAP Y(2),Y(3):PLAY"O6L16CDEFG"
310 FOR T=1 TO 3:XX=X(T):YY=Y(T):ON T GOSUB570,580,590:NEXT
320 CL=0:FOR T=1 TO 3:IF S(X(T),Y(T))=T+1 THEN CL=CL+1
330 NEXT:IF CL<>3 THEN 150
340 '──────── ROUND CLEAR ────────
350 LOCATE10,10:PRINT R;"ROUND CLEAR!"
360 P1$="T150S9M1500O":P2$="FH4C#8C#8D4C#4R4F4FH4"
370 PLAY P1$+"4"+P2$,P1$+"3"+P2$,P1$+"7"+P2$
380 FOR T=1 TO 8000:NEXT:IF EE=1 THEN 1510 ELSE IF R>=10 THEN 490 ELSE 120
390 '──── GIVE UP and GAME OVER ────
400 IF N>=1 THEN N=N-1:M$="GIVE UP!!" ELSE M$="GAME OVER"
410 FOR T=180 TO 189 STEP 2:SYMBOL(T+4,99),M$,4,2,1:SYMBOL(T,99),M$,4,2,6:NEXT:IF EE=1 THEN 1510
420 IF N>=1 THEN FOR T=1 TO 7000:NEXT:GOSUB670:GOTO130
430 PLAY"O4L8D4R32DR32DR32D4FER32EDR32DCHD4"
440 LOCATE10,20:PRINT"Try Again [ Y/N ] ?"
450 TIME$="00:00:00"
460 I$=INKEY$:IF I$="N" OR I$="n" OR TIME=>30 THEN GOSUB1360:GOSUB1380:GOTO120
470 IF I$="Y" OR I$="y" THEN GOSUB1360:GOTO120 ELSE IF I$="\" THEN N=3:R=R-1:GOTO120 ELSE 460
480 '──────── CONGRATULATE ────────
490 RESTORE 510
500 FOR TT=1 TO 4:READ M$,XX,YY:FOR T=XX TO XX+9 STEP 2:SYMBOL(T+4,YY),M$,4,2,1:SYMBOL(T,YY),M$,4,2,6:NEXT T,TT
510 DATA I CONGRATULATE YOU.0,9,YOU ARE VERY CLEAR,10,50,YOU TEN PATTERN,0,100,CLEAR!!,400,120
520 PL11$="T130V12O4E4B4B4B-8B8O5C4O4B8B-8B4G4":PL12$="T130V12O4E8E-8E8F+8G8F+8G8A8A8GBG8F+8G8E8E-4"
530 PL21$="T130V12O4B4AGBA4F+4A4G8F+8G4E4F+4B4B4A8G8E2.R4":PL22$="T130V12O4E2D2C2O3B2A2O4D4CBO3B8R4B8GBE4R4"
540 FOR T=1 TO 2:PLAY PL11$,PL12$:PLAY PL11$,PL12$:PLAY PL21$,PL22$:NEXT
550 R=0:GOTO 440
560 '──── CHARACTER SUB ────
570 PUT@A(XX*32,YY*16)-(XX*32+31,YY*16+15),A%,PSET      :RETURN
580 PUT@A(XX*32,YY*16)-(XX*32+31,YY*16+15),B%,PSET      :RETURN
590 PUT@A(XX*32,YY*16)-(XX*32+31,YY*16+15),C%,PSET      :RETURN
600 PUT@A(XX*32,YY*16)-(XX*32+31,YY*16+15),D%,PSET      :RETURN
610 LINE@(XX*32+1,YY*16+1)-(XX*32+30,YY*16+14),PSET,2,BF:RETURN
620 LINE@(XX*32+1,YY*16+1)-(XX*32+30,YY*16+14),PSET,1,BF:RETURN
630 LINE@(XX*32+1,YY*16+1)-(XX*32+30,YY*16+14),PSET,5,BF:RETURN
640 PUT@A(XX*32,YY*16)-(XX*32+31,YY*16+15),E%,PSET      :RETURN
650 LINE@(XX*32,YY*16)-(XX*32+31,YY*16+15),PSET,0,BF    :RETURN
660 '──────── SCREEN PRINT SUB ────────
670 CLS:LOCATE0,25
680 FOR I=0 TO 11:FOR J=0 TO 16 STEP 4
690 BD=VAL("&H"+MID$(R$(R),I*5+J/4+1,1))
700 FOR K=0 TO 3:IB=BD AND AN(K)
710 IF IB=AN(K) THEN IB=1
720 IF IB=1 THEN XX=J+K:YY=11:GOSUB600
730 S(J+K,I)=IB
740 NEXT K,J:IF I<=10 THEN PRINT:PRINT
750 NEXT I
760 IF EE=1 THEN RETURN
770 FOR T=0 TO 2:X(T+1)=VAL("&H"+MID$(RE$(R),T*4+1,2)):Y(T+1)=VAL("&H"+MID$(RE$(R),T*4+3,2)):XX=X(T+1):YY=Y(T+1):ON T+1 GOSUB570,580,590:NEXT
780 IF D=1 THEN RETURN
790 FOR T=0 TO 2:XX=VAL("&H"+MID$(RE$(R),T*4+13,2)):YY=VAL("&H"+MID$(RE$(R),T*4+15,2)):ON T+1 GOSUB 610,620,630:S(XX,YY)=T+2:NEXT:RETURN
800 '──────── CHARACTER DATA ────────
810 '|||||||| PUKPON 1 ||||||||
820 DATA ........120,15360,96,3072,120,15360,12288,12
830 DATA 24576,6,-32768,1,-16384,3,-8192,7,.......
840 DATA ......1023,-64,4095,-16,8167,-12296,8191,-8,16383,-4
850 DATA 32767,-2,-24577,-7,-8193,-5,-4097,-9,1023,-64,2047,-32,16380,16380,.
860 DATA 511,-128,511,-128,8191,-8,..,120,15360,96,3072,120,15360,12288,12
870 DATA 24576,6,-32768,1,-16384,3,-8192,7...2016,2016,16380,16380,.
880 '|||||||| PUKPON 2 ||||||||
890 DATA ......1023,-64,4095,-16,8167,-12296,8191,-8,16383,-4
900 DATA 32767,-2,-24577,-7,-8193,-5,-4097,-9,1023,-64,31,-2048,...
910 DATA ........120,15360,96,3072,120,15360,12288,12
920 DATA 24576,6,-32768,1,-16384,3,-8192,7...2016,2016,16380,16380,.
930 DATA 511,-128,511,-128,8191,-8,..,120,15360,96,3072,120,15360,12288,12
940 DATA 24576,6,-32768,1,-16384,3,-8192,7...2016,2016,16380,16380,.
950 '|||||||| PUKPON 3 ||||||||
960 DATA ......1023,-64,4095,-16,8167,-12296,8191,-8,16383,-4
970 DATA 32767,-2,-24577,-7,-8193,-5,-4097,-9,1023,-64,31,-2048,...
980 DATA ........120,15360,96,3072,120,15360,12288,12
990 DATA 24576,6,-32768,1,-16384,3,-8192,7...2016,2016,16380,16380,.
1000 DATA 511,-128,511,-128,8191,-8,1023,-64,4095,-16,8167,-12296,8191,-8,16383,-4
1010 DATA 32767,-2,-24577,-7,-8193,-5,-4097,-9,1023,-64,2047,-32,16380,16380,.
1020 '|||||||| BLOCK ||||||||
1030 DATA ................
1040 DATA ................
1050 DATA -1,16383,-1,16383,-1,16383,-1,16383,-1,16383,-1,16383,-1,16383,.
1060 DATA 16383,-1,16383,-1,16383,-1,16383,-1,16383,-1,16383,-1,16383,-1,.
1070 DATA ................
1080 DATA ................
1090 '|||||||| BOMB ||||||||
1100 DATA ................
1110 DATA ................
1120 DATA 65,-32576,8354,26464,22674,7296,17996,256,16768,240,12288,12,3584,8,256,48
1130 DATA 15872,960,8192,1024,17152,13056,17600,-13184,18467,896,20500,192,8200,..
1140 DATA 65,-32576,8354,26464,22674,7296,17996,256,16768,240,12288,12,3584,8,256,48
1150 DATA 15872,960,8192,1024,17152,13056,17600,-13184,18467,896,20500,192,8200,...
1160 '──────── ROUND DATA ────────
1170 DATA EAA00AAC00EEA00CE900000000EE970AAD60EAB30CE97000000000000000,0D030F031103          'DEMO DATA
1180 DATA FFFFF800019555584011901418301192501800418204180241C2041FFFFF,010501080101120A12031206 ' ROUND 01
1190 DATA FFFFF80001AAAA980001AAAA980001AAAA980001AAAA98000180001FFFFF,0508070A090507050B030B07 ' ROUND 02
1200 DATA FFFFF8000180001A08E1A4821AE841A48B1A08C1800018000180001FFFFF,0303070503070A060A040E07 ' ROUND 03
1210 DATA FFFFF800019F9F980001809018000180001800187FE181F8180001FFFFF,03040E0A0801100603060A06 ' ROUND 04
```

☒プログラムのしくみ☒

とくにむずかしいことはしていないと思います。面のセーブ，ロードのところがみそだと思います。はじめて作ったゲームなのでむだが多いと思いますが，エディターもついているのでゆるしてください。

☒おまけ☒

ゲーム中に CL|LS キーを押すと，強制面クリアです。Try……のときに GR A P H ＋ Y でコンティニュー・プレイができます。

えます。終わったら，リターン・キーを押してください。そのかわり，PUKPON，BOXは，3個ずつにしてください。

★ドルアーガ，ドルアーガ，ドルアーガ，ドルアーガ，ドルアーガ，ドルアーガ，ドルアーガ，ドルアーガ，ドルアーガ，やった～！ドルアーガのとう（10）の完成だ。（福島市・菅野雄二11才）……【編：……】

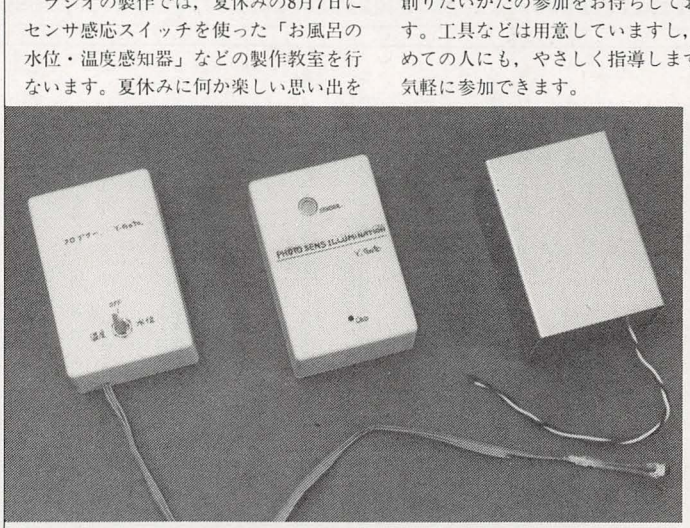
```
1370 R=0:AN(0)=8:AN(1)=4:AN(2)=2:AN(3)=1:N=3:RETURN
1380 '-------------- DEMO SUB --------------
1390 CLS:D=1:R=0:GOSUB670
1400 D=0:COLOR5:LOCATE8,23:PRINT"PUSH [ SPACE ] KEY TO NEXT":COLOR7
1410 IF INKEY$<>" "THEN 1410
1420 CLS:LOCATE10,0:PRINT"CHARACTER INFORMATION"
1430 FOR T=1 TO 3:XX=5:Y=T*2:ON T GOSUB570,580,590:NEXT
1440 FOR T=0 TO 2:LOCATE 12,5+(T*4):PRINT "..... PUKPON "+STR$(T+1):NEXT
1450 XX=5:Y=8:GOSUB600:LOCATE12,17:PRINT"..... BLOCK"
1460 COLOR5:LOCATE8,23:PRINT"PUSH [ SPACE ] KEY TO START ":COLOR7
1470 I$=INKEY$:IF I$=" " THEN GOSUB1360:RETURN ELSE IF I$<>CHR$(13) THEN 1470
1480 COLOR5:LOCATE8,23:PRINT"PUSH [ SPACE ] KEY TO EDITER":COLOR7
1490 I$=INKEY$:IF I$=CHR$(13) THEN 1460 ELSE IF I$<>" "THEN 1490
1500 '-------------- EDITER --------------
1510 CLS:FOR XX=0 TO 19:YY=0:E(XX,0)=1:E(XX,11)=1:NEXT
1520 FOR YY=0 TO 11:E(0,YY)=1:E(19,YY)=1:NEXT
1530 GOSUB1870:EX=1:EY=1:MM=1:EE=0
1540 RESTORE 1540:FOR T=1 TO 5:READ EM$(T):NEXT:DATA EDIT,PLAY,RETURN,LOAD,SAVE
1550 PLAY"V15L1605C":LOCATE0,25:PRINT"          ":LOCATE0,25:PRINT EM$(MM);
1560 I$=INKEY$:IF I$="" THEN MM=MM+1:IF MM=6 THEN MM=1:GOTO1550 ELSE 1550
1570 IF I$<>CHR$(13) THEN 1560
1580 IF MM=2 THEN CLS:GOSUB1870:EE=1:GOTO130 ' PLAY
1590 IF MM=3 THEN GOTO1420 ' RETURN
1600 IF MM=4 THEN GOSUB1820:GOTO1550 ' LOAD
1610 IF MM=5 THEN GOSUB1770:CLS:GOTO1510 ' SAVE
1620 '■■■■■■■■ EDIT ■■■■■■■■
1630 LINE(EX*32,EY*16)-(EX*32+31,EY*16+15),XOR,6,B
1640 VX=0:VY=0:I$=INKEY$:IF I$=CHR$(13) THEN LINE(EX*32,EY*16)-(EX*32+31,EY*16+1
5),XOR,6,B:GOSUB1930:ON H+1 GOTO 1630,1550
1650 VX=(I$="4")-(I$="6"):VY=(I$="8")-(I$="2")
1660 IF VX=0 AND VY=0 AND I$<>" " AND I$<>"5" THEN 1640
1670 LINE(EX*32,EY*16)-(EX*32+31,EY*16+15),XOR,6,B
1680 IF I$<>" " AND I$<>"5" THEN EX=EX+VX:EY=EY+VY:IF EX=0 OR EX=19 OR EY=0 OR E
Y=11 THEN EX=EX-VX:EY=EY-VY
1690 IF I$<>" " AND I$<>"5"THEN GOTO1630
1700 PLAY"V9O5L16C"
1710 IFI$=" " THEN VP=1 ELSE VP=-1
1720 E=E(EX,EY):E=E+VP:IF E>8 THEN E=0
1730 E(EX,EY)=E
1740 IF E<=1 THEN E=7
1750 E(EX,EY)=E:XX=EX:YY=EY:GOSUB650:ON E+1 GOSUB650,600,610,620,630,570,580,590
1760 GOTO1630
1770 '■■■■■■■■ SAVE ROUND ■■■■■■■■:
1780 LOCATE0,25:PRINT"SAVE ROUND ■■■■■■■■":KP=&H6000:FOR XX=0 TO 19:FOR YY=0 TO 11
1790 PP=E(XX,YY):POKE KP,PP:KP=KP+&H1:NEXT YY,XX
1800 SAVEM"...",&H6000,&H60F0,&H6000
1810 LOCATE0,25:PRINT"SAVE ROUND END":FORT=1TO 5000:NEXT:LOCATE0,25:PRINT"
          ":RETURN
1820 '■■■■■■■■ LOAD ROUND ■■■■■■■■:
1830 LOCATE0,25:PRINT"LOAD ROUND":LOADM"..."
1840 PK=&H6000:FOR XX=0 TO 19:FOR YY=0 TO 11
1850 PP=PEEK(PK):E(XX,YY)=PP:PK=PK+&H1:GOSUB650:ON PP+1 GOSUB 650,600,610,620,63
0,570,580,590:NEXT YY,XX
1860 LOCATE0,25:PRINT"LOAD ROUND END":FOR T=1 TO 5000:NEXT:LOCATE0,25:PRINT"
          ":RETURN
1870 '■■■■■■■■ PRINT SCREEN 2 ■■■■■■■■:
1880 LOCATE0,25:FOR Y=0 TO 11:FOR XX=0 TO 19
1890 EI=E(XX,Y):YY=11:ON EI+1 GOSUB 650,600,610,620,630,570,580,590
1900 IF EI<=4 THEN S(XX,Y)=EI ELSE EI=EI-4:X(EI)=XX:Y(EI)=Y:S(XX,Y)=0
1910 NEXT XX:IF Y=<10 THEN PRINT:PRINT
1920 NEXT Y:RETURN
1930 '■■■■■■■■ OK ? SUB ■■■■■■■■:
1940 PLAY"V12L64O5CDEFGAB06C":PP1=0:PP2=0:PP3=0:PL1=0:PL2=0:PL3=0
1950 FOR XX=0 TO 19:FOR YY=0 TO 11
1960 HE=E(XX,YY)
1970 IF HE=2 THEN PL1=PL1+1 ELSE IF HE=3 THEN PL2=PL2+1
1980 IF HE=4 THEN PL3=PL3+1 ELSE IF HE=5 THEN PP1=PP1+1
1990 IF HE=6 THEN PP2=PP2+1 ELSE IF HE=7 THEN PP3=PP3+1
2000 NEXT YY,XX
2010 IF PL1=1 AND PL2=1 AND PL3=1 AND PP1=1 AND PP2=1 AND PP3=1 THEN H=1 ELSE H=
0
2020 RETURN
2030 '-------------- PUKPONS END --------------
2040 '
2050 '          PUKPONS PART 1
2060 '          ﾋﾅﾀｸ H.KAWAMURA
```

```
1220 DATA FFFFF8000180001840899002181201800098804183301E0000B0C01FFFFF.040908040
F0B09070D050505 ' ROUND 05
1230 DATA FFFFF80001B411780419F005800A185911800078E01B0035B0801FFFFF.060209061
00A0D040407070D08 ' ROUND 06
1240 DATA FFFFF80001A22218888980001888889A22218000A22218888980001FFFFF.08070C070
A0406040E040407 ' ROUND 07
1250 DATA FFFFF800019F009840018440184469B0440B0449A0518004180001FFFFF.060410040
6090603030E060304 ' ROUND 08
1260 DATA FFFFF8CCCD80001A5510A4491B045DA5451A5491A551D800019249 1FFFFF.070400040
3041106030603080 5 ' ROUND 09
1270 DATA FFFFFAAAAB80001DB6B5B80001F777780001E370F80001FEF708000 1FFFFF.040200A061
2090C040407120 2 ' ROUND 10
1280 '-------------- ｼｮｷ ｾｯﾃｲ --------------
1290 LOCATE14,10:PRINT"DATA LOADING"
1300 DIM A%(95),B%(95),C%(95),D%(95),E%(95),S(19,11),R$(20),RE$(20),X(3),Y(3),E(
19,11),EM$(5):RESTORE 810
1310 FOR T=0 TO 95:READ R$:A%(T)=VAL(R$):NEXT
1320 FOR T=0 TO 95:READ R$:B%(T)=VAL(R$):NEXT
1330 FOR T=0 TO 95:READ R$:C%(T)=VAL(R$):NEXT
1340 FOR T=0 TO 95:READ R$:D%(T)=VAL(R$):NEXT
1350 FOR T=0 TO 95:READ R$:E%(T)=VAL(R$):NEXT
1360 RESTORE 1170:FOR T=0 TO 10:READ R$(T),RE$(T):NEXT
```

ラジオの製作から製作教室の参加者募集のお知らせ

夏休みに電子工作にチャレンジしましょう

ラジオの製作では，夏休みの8月7日にセンサ感応スイッチを使った「お風呂の水位・温度感知器」などの製作教室を行ないます。夏休みに何か楽しい思い出を創りたいかたの参加をお待ちしております。工具などは用意していますし，はじめての人にも，やさしく指導しますので気軽に参加できます。



◀コンパクトにしあがるフロブザー

応　募　内　容

日　時：8月7日(木曜)午後2時～5時

場　所：パナメディアギンザ（東京都中央区銀座5－8－20　銀座コアビル8F）

参加費：1,000円前後

参加人数：先着順に20名

申込み方法：電話でパナメディアギンザ・インフォメーションセンター「ラジオの製作・製作教室」係（☎03－572－3871）へ連絡お願いします。

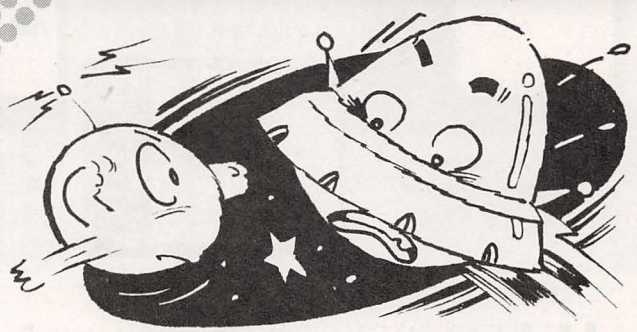
なお，ラ製編集部（☎03－445－6111）でも受付けています。

●質問やパナメディアギンザへの交通経路などに関しては，ラ製編集部へ連絡お願いします。

★影さんの給料袋には，はたしていくらはいっているのでしょうか？（大阪府交野市・**おやじ，広瀬，松下コンビ15才**）……**【編**：影さんの給料袋には1円も入っていないのです。じつは，電波新聞社は，銀行振込なのです。**】**

ボール　ウォー

Ball War



★新井　一彦

STORY

あなたは黒いボールを操作して敵を穴に突き落とさなくてはならない。どうしてだろう……。

HOW TO PLAY

ANY KEYでスタート。

使用するキーは，テンキーの[1]～[9]と[PF1]キーです。

テンキーを押した方向にボールは加速します。

[5]または[PF1]のキーでジャンプします。

しかし，着地するとブロックにひびが入り，2度目にはくずれてしまいます。

敵にうまく体当たりすると敵はダメージを受けて，穴に落ちます。でも，簡単には落ちません。

また，敵に当たると自分もダメージを受けます。気をつけて。

敵を穴に落とすと自分のWEIGHTがあがります。

そして，敵をいくつか落とすとROUND CLEARです。

面クリアするとルーレットになります。

何かキーを押すとボールが止まり，十字方向のどこかに止まると2～4個ボールの残り数（LEFT）が増えます。はずれても1個増えます。

PROGRAM

BASICとキャラクターPUT用のマシン語プログラムです。

1980行からは，マシン語DATAのチェックサム・プログラムです。

RUN1980でDATAがあっているかチェックします。

暴走すると悲惨なので，必ずSAVEをしておいてください。

※V－RAMのB，Rにキャラクターを，Gにブロックを描いています。

★　★

《第1表》主な変数

X，Y	…ボールの座標
TX，TY	…敵の座標
BX，BY	…くずれるブロックの座標
SX，SY	…ボールの加速度
TSX，TSY	…敵の加速度

CHECKER FLAG

編：このゲームなかなかの力作だと思いません？

Dr.D：そうだな。しかしマシン語のルーチンさえ作ってしまえば，あとはカンタンだ。

編：座標の判定などが大変ですね。

Dr.D：BASICでもそこそこのスピードがだせるが，マシン語で作れば，はるかに速くなるので，少しずつでもいいからメイン・ルーチンのマシン語化を進めてほしい。

編：それにしてもけっこうキレイなリストですね。

Ball Warのプログラム・リスト

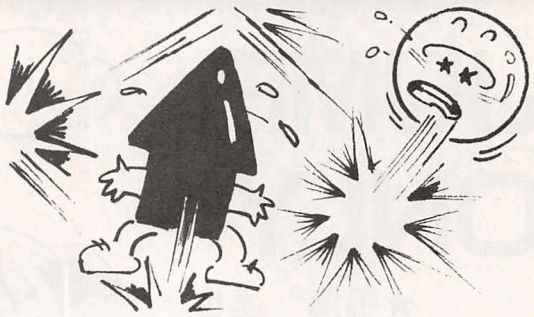
```
10 ' ********** The Ball War **********
20 ' ********** by KAZ : a member of H·E·C **********
30 COLOR 7,0:WIDTH80:25:CLEAR :&H5FFF:DEFINT A-Z:PRINTCHR$(27)+"n"
40 DEF FNA=VAL("&H"+A$)+(VAL("&H"+A$)>&H7FFF)*2-216
50 DIM AX(54),AY(54),A2X(54),A3X(54),T1X(54),T2X(54),SX(10),SY(10),M$(4)
60 DIM TSX(54),TSY(54),BX(48),BY(48),A$(6),X(12),Y(12)
70 GOSUB 1250:GOSUB 1305:GOSUB 1405:GOSUB 1464:GOSUB 1504
80 RESTORE 180:GOSUB 880:M=0:A=0:RO=-1:SC=0:LF=5:W=10
90 CLS:RO=RO+1:GOSUB 670:H%=X:HY=Y:DX=0:DY=0:SW=0:PX=0:PY=0:BX=0:BY=0
100 ' ********** main **********
110 FOR L=1 TO T:PRINT K$;:T=INT(RND(1)*TL)
120 TW=TP+10+L+RO*7:TX=(XY(2)+2)*24:TY=(XY(3)+2)*12:GOSUB 620
130 R=0:D=0:SX=0:SY=0:P=0:H=0:J=0:JP=0:TSX=0:TSY=0:GOSUB 990
140 A=VAL(INKEY$):SX=SX+SX(A):SY=SY+SY(A):IF A=5 AND JP=0 THEN JP=1
150 IF ABS(SX)>6 THEN SX=SGN(SX)*6
160 IF ABS(SY)>6 THEN SY=SGN(SY)*6
170 CHAT M$(M):M=(M+1) AND 3:I=I+P:P=P+1*(P=2)*3
180 ON S(BX,BY) GOSUB 520,550:R=INT(RND(1)*3):ON -R*(D=0) GOSUB 350,360
190 TSX=TSX+INT(RND(1)*3)-1:TSY=TSY+INT(RND(1)*3)-1
200 IF ABS(TSX)>12 THEN TSX=SGN(TSX)*12
210 IF ABS(TSY)>12 THEN TSY=SGN(TSY)*12
220 IF S((TX+TSX*2)*24,(TY+TSY)*12)>0 THEN 250
230 IF S((TX+TSX*2)*24,(TY+TSY)*12)>0 THEN 250
240 IF D=0 THEN TSX=0:TSY=0
250 TX=TX+TSX*2:TY=TY+TSY:X=X+SX*2:Y=Y+SY:EXEC &H6000
260 IF (ABS(X-TX)<24)*(ABS(Y-TY)<12)*(J=0) THEN GOSUB 380
270 IF S(X*24,Y*12)=0 AND J=0 THEN 430
280 D=D+(D>0):IF S(TX*24,TY*12) THEN 140
290 GX=TX-8:GY=TY:I=-10*(TP=0)-50*(TP=1)-100*(TP=2)
300 SC=SC+I:A$=STR$(I):S=2:GOSUB 1160:GOSUB 590
310 W=W+TP:NEXT:GX=X:GY=Y:A$="CLEAR!!":GOSUB 590:GOSUB 1090
320 IF RO MOD 5 THEN 90 ELSE RESTORE 1930:GOTO 90
330 ' ********** move sub **********
340 TSX=TSX+SGN(TX-X)*(R=1):RETURN 210
350 TSY=TSY+SGN(TY-Y)*(R=2):RETURN 210
360 ' ********** attack ! **********
370 COLOR=(1,6):DX=(X-TX)/2:DY=Y-TY:SW=W+TW:COLOR=(5,6)
380 SX=SX+DX/SW*TW:SY=SY+DY/SW*TW:TSX=TSX-DX/SW*W:TSY=TSY-DY/SW*W
390 SX=SX(0)*(SX<SX(0))+SX(1)*(SX>SX(1)):SY=SY(0)*(SY<SY(0))+SY(1)*(SY>SY(1))
400 COLOR=(1,0):COLOR=(5,0):RETURN 410
410 ' ********** out **********
420 GX=X:GY=Y-10:A$="OUT":GOSUB 590:X=HX:Y=HY:SX=0:SY=0:S=2:GOSUB 1160
430 PRINT K$:LF=LF-1:IF LF>-1 THEN GOSUB 620:GOTO 280
440 IF SC>HS THEN A$="You get Hi-score!!":GOSUB 590:HS=SC
450 GX=X:GY=Y:A$="GAME OVER":GOSUB 590
460 IF SC>HS THEN A$="You get Hi-score!!":GOSUB 590:HS=SC
470 GOTO 80
480 ' ********** Jump **********
490 J=J(JP):H=H(JP):JP=JP+1:IF JP<7 THEN RETURN ELSE S=3:GOSUB 1160
500 H=0:JP=0:JP=0:BX=X*24:BY=Y*12:IF S(BX,BY)=5 THEN GOSUB 550:RETURN
510 S(BX,BY)=S(BX,BY-1)*(S(BX,BY)>0)*(S(BX,BY)<5):RETURN
```

★僕のいる学校の応援歌には「光」と書いて「カゲ」と読むところがある。影さんまいったか！（静岡県浜松市・WELL15才）……【編：と言うことは，影さんとDr.Dは親せき関係なんだ。影：ジョーダンじゃないよ。】

```
520 LINE(BX*24,BY*12)-(BX*24+23,BY*12+11),AND,3,BF:S(BX,BY)=0:RETURN
530 LINE(BX*24,BY*12)-(BX*24+23,BY*12+11),AND,3,BF
540 PUT@(BX*24,BY*12)-(BX*24+23,BY*12+11),B3%,OR,4:S(BX,BY)=1:RETURN
550 LINE(BX*24,BY*12)-(BX*24+23,BY*12+11),AND,3,BF:I=S(BX,BY)
560 PUT@(BX*24,BY*12)-(BX*24+23,BY*12+11),B2%,OR,4:S(BX,BY)=I-1:RETURN
570 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ symbol ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
580 FOR I=0 TO 2:SYMBOL(GX+I,GY),A$,2,1,C:NEXT:RETURN
590 FOR I=0 TO 2:SYMBOL(GX+I,GY),A$,1,1,2,,OR:NEXT
600 FOR I=0 TO 3000:NEXT
610 FOR I=0 TO 2:SYMBOL(GX+I,GY),A$,1,1,4,,AND:NEXT:RETURN
620 FOR I=70 TO 190 STEP 20:LINE(480,I)-(639,I+7),PSET,0,BF:NEXT
630 GX=496:GY=70:A$=STR$(HS):GOSUB 580:GY=90:A$=STR$(SC):GOSUB 580
640 GY=110:A$=STR$(W):GOSUB 580:GY=130:A$=STR$(LF):GOSUB 580
650 GY=170:A$=STR$(TP+1):GOSUB 580:GY=190:A$=STR$(TW):GOSUB 580:RETURN
660 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ ｶﾒﾝ make ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
670 COLOR=(4,0):FOR I=-1 TO 1 STEP 1:FOR J=-1 TO 1 STEP 2
680 SYMBOL(480+6*J,10+3*I),"Ball",S,3,7:SYMBOL(528+4*J,40+2*I),"WAR",4,2,7
690 NEXT:NEXT:FOR I=478 TO 639 STEP 2
700 LINE(I,20)-(I,28),AND,4:LINE(I,29)-(I+1,34),AND,4,B
710 LINE(I,45)-(I,52),AND,4:LINE(I,53)-(I+1,56),AND,4,B
720 NEXT:FOR I=-2 TO 2 STEP 4
730 SYMBOL(480+I,10),"Ball",S,3,0:SYMBOL(528+I,40),"WAR",4,2,0:NEXT
740 GX=496:C=7:FOR J=0 TO 6:A$=A$(J):GY=60+J*20:GOSUB 580:NEXT
750 FOR I=480 TO 639 STEP 2:LINE(I,60)-(I,199),AND,0:NEXT
760 C=4:GX=180:GY=8:A$="ROUND"+STR$(RD):GOSUB 580:C=7
770 FOR BY=2 TO 13:READ A$:FOR I=0 TO 1:A=VAL("&H"+MID$(A$,I*2+1,2))
780 FOR J=0 TO 7:BX=I*8+J+2:S(BX,BY)=((A ¥(2^(7-J))) AND 1)*5
790 IF S(BX,BY) THEN GOSUB 860
800 NEXT:NEXT:NEXT
810 READ A$:FOR I=1 TO 4:XY(I-1)=VAL("&H"+MID$(A$,I,1)):NEXT
820 X=(XY(0)+2)*24+12:Y=(XY(1)+2)*12+6:TX=XY(2)+2:TY=XY(3)+2
830 S(XY(0)+2,XY(1)+2)=6:CIRCLE(TX*24+11,TY*12+6),83,4,,22,,,F
840 FOR I=TY-1 TO TY+1:FOR J=TX-3 TO TX+3:S(J,I)=6:NEXT:NEXT
850 READ T,TL:TX=TX*24:TY=TY*12:COLOR=(4,INT(RND(1)*4)+3):RETURN
860 PUT@(BX*24,BY*12)-(BX*24+23,BY*12+11),B1%,PSET,4:RETURN
870 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ demo ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
880 PRINT K$:COLOR=(3,3):COLOR=(6,1):COLOR=(7,0):K=15:L=0
890 CLS:LOCATE0,16:FOR I=0 TO 6:READ A$:PRINT SPC(13);A$:NEXT
900 FOR I=0 TO 76
910 LINE(104,K*8+I)-(544,K*8-8+I),AND,3:LINE(104,K*8+64-I)-(544,K*8+80-I),AND,6
920 FOR J=0 TO 300:NEXT:IF INKEY$<>"" THEN 970
930 L=L+1:IF (L=6)*(K)4) THEN K=K-1:L=0:LOCATE79,24:PRINT
940 NEXT:A$=INPUT$(1)
950 FOR I=0 TO 56 STEP 2:LINE(0,40+I)-(639,40+I),PSET,0
960 LINE(0,95-I)-(639,95-I),PSET,0:NEXT
970 COLOR=(3,7):COLOR=(6,7):COLOR=(7,7):RETURN
980 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ ﾍﾝｽｳ ﾀｲｷ" ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
990 ADR=&H614E
1000 I=VARPTR(X):GOSUB 1070:I=VARPTR(Y):GOSUB 1070:I=VARPTR(H):GOSUB 1070
1010 I=VARPTR(J)+1:GOSUB 1070:I=VARPTR(TX):GOSUB 1070:I=VARPTR(TY):GOSUB 1070
1020 I=VARPTR(A1%(0)):GOSUB 1070:I=VARPTR(A2%(0)):GOSUB 1070
1030 I=VARPTR(A3%(0)):GOSUB 1070:I=VARPTR(A%(0)):GOSUB 1070
1040 I=VARPTR(K%(0)):GOSUB 1070:I=VARPTR(P)+1:GOSUB 1070:I=VARPTR(TP)+1
1050 GOSUB 1070:I=VARPTR(T1%(0)):GOSUB 1070:I=VARPTR(T2%(0)):GOSUB 1070
1060 I=VARPTR(T3%(0)):GOTO 1070
1070 POKE ADR,INT(I ¥ 256):POKE ADR+1,I AND 255:ADR=ADR+2:RETURN
1080 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ bonus ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1090 LINE(24,8)-(479,191),PSET,4,BF:TX=250:TY=100:LF=LF+1:PRINT K$
1100 CIRCLE(250,100),100,0:CIRCLE(250,100),130,0,,,08:CIRCLE(250,100),20,0,3
1110 FORI=0TO11:X=X(I):Y=Y(I):TP=RND*2:EXEC&H6000:IFINKEY$=""THEN NEXT:GOTO1110
1120 IF I MOD 3<2 THEN 1140
1130 LF=LF+TP+1:GX=X:GY=Y:A$="GET"+STR$(TP+2)+" BALLS":GOSUB 580:S=2:GOSUB 1160
1140 W=W+TP+1:FOR I=0 TO 5000:NEXT:RETURN
1150 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ sound ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1160 SOUND8,16:SOUND9,16:SOUND10,16:ON S GOTO 1170,1190,1230
1170 SOUND 7,60:SOUND 1,0:SOUND 3,0:SOUND 11,150
1180 SOUND12,1:SOUND13,0:SOUND 0,13:SOUND 2,25:PLAY "T255V130SL64":RETURN
1190 SOUND7,56:SOUND1,0:SOUND3,0:SOUND5,0:FOR Q=13 TO 1 STEP -2
1200 SOUND8,Q:SOUND9,Q:SOUND10,Q:FOR I=120 TO 0 STEP -9
1210 SOUND0,I:SOUND2,I+3:SOUND4,I+6:NEXT I,Q
1220 SOUND7,63:SOUND8,0:SOUND9,0:SOUND10,0:PLAY "T255V130SL64":RETURN
1230 SOUND7,60:SOUND1,7:SOUND3,7:SOUND11,100:SOUND12,3
1240 SOUND 13,0:SOUND0,0:SOUND2,1:PLAY "T255V130SL64":RETURN
1250 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ ｼｮｷｾｯﾃｲ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1260 FOR I=0 TO 11:X(11-I)=COS(I*.523)*120+250:Y(11-I)=SIN(I*.523)*50+100:NEXT
1270 FOR I=1 TO 7:READ A:COLOR=(I,A):NEXT
1280 FOR I=1 TO 9:READ SX(I),SY(I):NEXT
1290 FOR I=1 TO 4:READ H(I),J(I):NEXT
1300 FOR I=0 TO 6:READ A$(I):NEXT
1310 FOR I=0 TO 3:READ M$(I):NEXT:HS=100:S=0:Q=0
1320 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ ｷｬﾗｸﾀ- read ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1330 FOR I=0 TO 35:READ A$:A%(I)=FNA:NEXT:FOR I=0 TO 35:READ A$:T1%(I)=FNA:NEXT
1340 FOR I=0 TO 17:READ A$:K%(I)=FNA:NEXT:FOR I=0 TO 17:READ A$:B1%(I)=FNA:NEXT
1350 FOR I=0 TO 17:READ A$:B2%(I)=FNA:NEXT:FOR I=0 TO 17:READA$:B3%(I)=FNA:NEXT
1360 FOR I=0 TO 35:READ A$:T2%(I)=FNA:NEXT:FOR I=0 TO 35:READA$:A1%(I)=FNA:NEXT
1370 FOR I=0 TO 35:READ A$:A2%(I)=FNA:NEXT:FOR I=0 TO 35:READA$:A3%(I)=FNA:NEXT
1380 FOR I=0 TO 33:READ A$:T3%(I)=FNA:NEXT
1390 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ ﾏｼﾝｺﾞ write ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1400 FOR I=&H6000 TO &H6133:READ A$:POKE I,VAL("&H"+A$):NEXT:RETURN
1410 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ data ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1420 DATA 0,7,7,1,0,7,7,-1,1,0,1,1,1,-1,0,0,0,1,0,-1,-1,0,-1,1,-1,6,1,9,2,9,2,6
1430 DATA 1,HI-SCORE,SCORE,WEIGHT,LEFT,- ENEMY -,*No.,*WEIGHT,D,F,A,B
1440 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ ｷｬﾗｸﾀ- data ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1450 DATA 0000,0000,1400,0045,4000,0950,0005,5880,0ABD,A055,7DD5,55FB,62AF,F619
1460 DATA FFD8,029D,4000,5500,0000,0000,6A00,07BA,A01F,F6AB,3FFA,A47F,F542,5FAA
1470 DATA 822A,AA04,1D50,0806,0020,0062,0000,0000,01FF,801F,00F8,7001,4EC0,0153
1480 DATA 8005,5580,1555,F955,5F0F,FFF0,0000,0001,FF80,FFFF,FF03,FFC0,0000,0000
1490 DATA FF00,0FFE,B03F,FEAC,7FFA,AA7F,EAAA,06AA,A000,0000,0000,0000,0000,0000
1500 DATA 0000,0000,01FF,80BF,FFF0,FFFF,FF07,FFED,0000,0017,FFEB,1FFF,FB01,FFB0
1510 DATA 0000,0002,FF40,03FF,C000,0000,F555,57FF,FFFD,BFFF,F5BF,FFF5,BFFF,F5BF
1520 DATA FFF5,BFFF,F5BF,FFF5,BFFF,F5BF,FFF5,F555,5DEA,AAAF,F551,57FF,F7FD,B3F7
1530 DATA F5BC,FF15,9F38,F5BF,BFF5,BBA5,95BD,38E1,B1FB,F5BF,FCF5,F554,5DEA,AAAF
1540 DATA 1400,012A,83F3,1503,C02A,3004,0070,0040,00F0,0031,F17C,7800,7C21,1000
1550 DATA 0AB2,6215,4E30,0A0C,01FF,801F,02F8,7002,AEC0,0153,8000,8580,0015,8001
1560 DATA 5580,0555,8005,55C0,1557,7E55,7F03,FFFE,0000,0000,FD00,0FFD,503F,FEAC
1570 DATA 7FFF,7A7F,FFEA,7FFE,AA7F,FAAA,7FFA,AA3F,EAA8,01AA,8000,0000,0000,0000
1580 DATA FF00,0F1F,F038,7FFC,71FF,8EF3,AEC7,FC57,AF78,ABEE,3D6D,FC0F,88F0,00FF
1590 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,00E0,0007,8000,0E00,000C,0000,0000,0000,0000
1600 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,FF00,0F1F,F038,7E3C,71F7,FEF3
1610 DATA E2BF,FFC5,6F7C,EADE,3AEA,BCDF,EBF0,00FF,0000,0000,0000,0000,0000,00E0
1620 DATA 0007,8000,0E00,000C,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
1630 DATA 0000,0000,FF00,0F1F,F038,7FBC,71FF,5EF3,FEB7,FFED,AF7D,5EEE,3AAF,BC0F
1640 DATA AFF0,00FF,0000,0000,0000,0000,0000,00E0,0007,8000,0E00,000C,0000,0000
1650 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,005A,0009,0090,1424,2841,4282
1660 DATA 8500,A114,0028,1000,0840,0002,0000,003F,FFFC,7FFF,FEFF,FFFF,0000,0000
1670 DATA 0000,0018,0000,BD00,0AFF,502B,FFD4,6FFF,F6BF,FFFD,FFFF,FF00,0000,0000
1680 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ ﾏｼﾝｺﾞ data ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1690 DATA 1A,50,BE,61,34,BD,60,B8,BE,61,3C,BD,60,B8,CE,61,34,10,AE,FF,61,4E,EC
1700 DATA FF,61,50,BD,60,95,BE,61,5A,E6,FF,61,64,5B,AE,85,BF,61,4C,BD,60,D7,86
1710 DATA 06,B7,60,E6,CE,61,3C,BE,61,29,10,AE,FF,61,4E,EC,FF,61,50,31,35,83,00
1720 DATA 01,BD,60,AD,31,AB,17,C3,00,03,BD,60,AD,E6,FF,61,54,86,0C,3D,BE,61,62
1730 DATA 30,85,BF,61,4C,BE,61,26,BD,60,DA,86,36,B7,60,E6,BE,61,44,BD,60,B8,CE
1740 DATA 61,44,10,AE,FF,61,56,EC,FF,61,58,BD,60,99,E6,FF,61,66,58,10,BE,61,68
1750 DATA AE,A5,BF,61,4C,BD,60,D7,1C,AF,39,A3,FF,61,52,8E,61,1B,31,35,83,00,09
1760 DATA BD,60,AD,31,AB,17,C3,00,0B,7E,60,AD,10,AF,81,10,AF,C1,ED,81,ED,C1,39
1770 DATA 10,8E,61,0F,C6,04,EE,81,EF,A1,5A,26,F9,7E,60,C8,C6,07,8E,61,0A,BD,60
1780 DATA EE,BD,60,FE,7F,FD,05,39,8E,61,18,C6,07,BD,60,EE,BD,60,FE,8E,61,4C,C6
1790 DATA 36,BD,61,02,7F,FD,05,39,86,FD,05,2B,FB,86,80,B7,FD,05,86,FD,05,2A,FB
1800 DATA 39,10,8E,FC,80,EE,81,EF,A1,5A,26,F9,39,00,00,15,04,03,00,00,00,00,00
1810 DATA 00,00,00,02,00,00,1E,00,00,00,00,00,00,00,00,01,02,68,00,00,1C,00,00
1820 DATA 00,00,00,00,00,00,01,02,0C
1830 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ DEMO data ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1840 DATA "■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
```

フリッピング

FLIPPING



★SHINGO

はじめに

2人用ゲームで，しかもワンキーゲームです（ワンキーといっても，2人用なので，実際は二つのキーを使いますが…）。

僕としては，リストは短く，スピードばっちり，頭脳プレーも必要なおもしろいゲーム！　と思ってますが，いかがでしょう（友だちには，不評でしたが…）？

遊びかた

RUNすると，画面表示の後，何かキーを押すとスタートです。

中央に現れた緑の矢印は，Z（プレイヤー1が操作）で右回転に，ENTER（プレイヤー2が操作）で左回転に，その指す方向を変え，画面上に散らばっているボールに当たると，進行方向がその向きになります。これを利用し，矢印を敵陣地のゴール（黄色）に導いてください。5ポイント先取したほうが勝ちです（ジュースもあります）。

相手が，キーを押しているかどうか読み，すばやく反応することと，冷静さがこのゲームのポイントです。

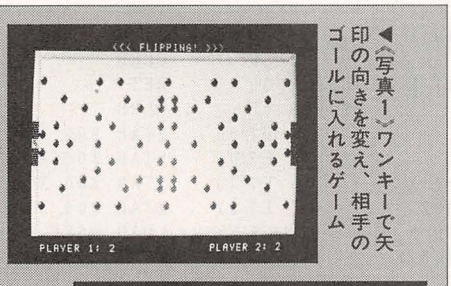
プログラム

極めて単純なプログラムです。ただ，キー入力の読み取りをSub CPUのマシン語プログラム（キャラクター・データの中に混在）で行なっています。画面データは，上下左右対称なので4分の1ですませています。最後のDATA文がそれです。

楽しいゲーム…かな？

このゲームは，サッカーを作るつもりが，構想の段階でホッケーに変わり，さらに修正し，このようなものになりました。

「つまんないよー！」と感じる人は，空ループを入れて，スピードを遅くしてみてください。しかし，このゲームを楽しむためには，良い相手を見つけることが一番大切です。



◀《写真1》ワンキーで矢印の向きを変え、相手のゴールに入れるゲーム



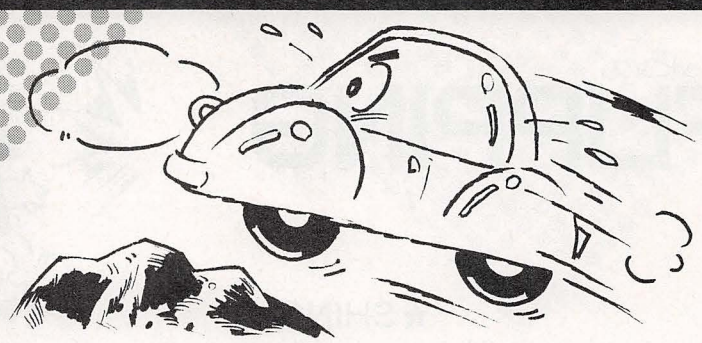
▲《写真2》5ポイントを取ったほうが勝ちで，ゲーム・オーバーになります

FLIPPINGのプログラム・リスト

```
 10 REM ***** FLIPPING *****  ' PROGRAMMED BY SHINGO (FPトモノカイ) 61/2/23
 20 REM                       ' * FP-1100 ダッテ マタ"マタ" コレカラ....
 30 REM                       ' * P.S. マシンコ" コウサ" モ ヨロシク!!
 40 SCREEN 0:WIDTH40:BEEPOFF
 50 CLEAR:DEFINTA-Z:RANDOMIZE:DIM X(7),Y(7):DEFUSR=&H9A60
 60 GOSUB380:GOSUB480
 70 P1=0:P2=0:COLOR 7,0:PRINTCSR(1,23)"PLAYER 1:"0:CSR(26,23)"PLAYER 2:"0
 80 '
 90 COLOR 1,7:PRINTCSR(13,10)"PUSH ANY KET!"
100 CALL&H0703:WHILE INKEY$="":WEND:BEEPON:BEEPOFF:PRINTCSR(13,10)SPC(13)
110 D=4*INT(RND(1)*2):X=19:Y=11:X1=X(D):Y1=Y(D):P$="\"
120 COLOR 4:PRINTCSR(X,Y)CHR$(241+D)
130 ' ﾒｲﾝ ﾙｰﾁﾝ <<<
```

JR-100用

ジャンプ
JUMP
オンリー
ONLY



★鳴海　達也

▶はじめに

「なんと，ＪＲの投稿が少ない!?」…やるしかないじゃないですか。

▶ストーリー

「なんと，ＪＲの投稿が少ない!?」…行くしかないじゃないですか。

▶ゲーム

車が岩にぶつからないように，ジャンプしましょう。あなたにできることはこれだけ。加速や減速さえできません。ははー，やることが少なくて簡単ですな…。

リターン・キーでハイ・ジャンプ，スペース・キーでロー・ジャンプ。うまく使いわけてください。

レベル５ぐらいが一番おもしろいんじゃないかな。

▶プログラム

メインはマシン語です。1700～1791行と2000～2040行，それから100，1030，1170，1630行はまちがえないように。当然ですが，ＲＵＮの前にＳＡＶＥを。

マシン語のディスアセンブル・リストを付けたので，参考にどうぞ。なお，$82，$Ｂ２，$Ｂ４番地はそれぞれ変数Ａ，Ｙ，Ｚの格納番地です。

コースデータの作りかた(1600～1660)はなかなかだと思うので解析してみてください。

《第１表》マシン語アドレス・マップ

$３０００～$３０３１	車の消去
$３０３２～$３０４２	岩の移動（スクロール）
$３０４３～$３０５Ｃ	岩にぶつかったか？
$３０５Ｄ～$３０Ａ５	車の表示
$３０Ａ６～$３０Ｄ５	岩の出現
$３０Ｄ６～$３０Ｅ５	コースをメモリ上に展開するサブルーチン

▶おわりに

「なんと，ＪＲの投稿が少ない!?」。

そこのあなた。「ＪＲなんて今さら使えるかよ」なんておっしゃらずに，ねえ，投稿してみましょうよ。もし，ど

《第２表》主な変数表

Ａ…ＲＡＭ上に展開されているコースデータのポイント
Ｊ…１ならジャンプ
Ｖ…上下方向の速度
Ｙ…車の座標
Ｌ…レベル（データ読み込み中はライン・ナンバー）
Ｓ…スコア
Ｇ…車の残り

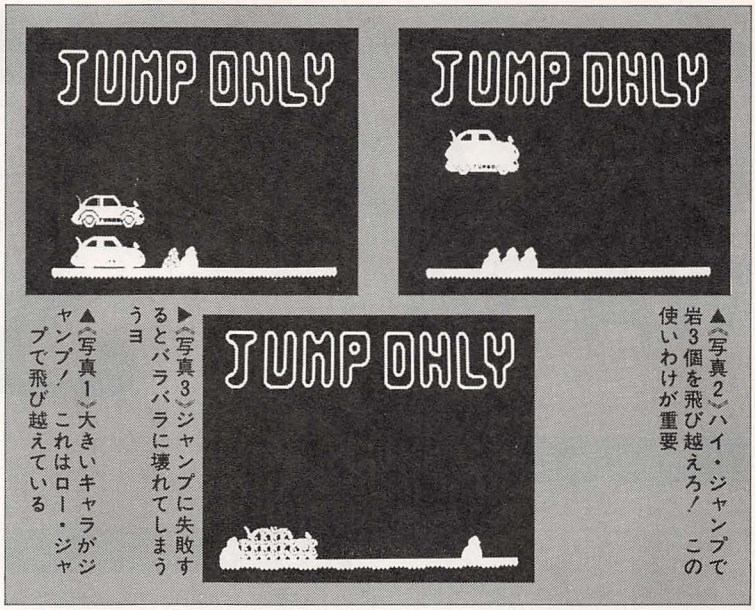
《第３表》マシン語ディスアセンブル・リスト

```
$3000 DE B4    LDX  1$B4
      E7 00    STAB $00, X
      E7 01    STAB $01, X
      E7 02    STAB $02, X
         :          :
      E7 46    STAB $46, X
      E7 47    STAB $47, X
$3032 CE C3 60 LDX  %$C360
$3035 E6 02    LDAB $02, X
      E7 00    STAB $00, X
      E6 22    LDAB $22, X
      E7 20    STAB $20, X
      08       INX
      8C C3 7E CPX  %$C37E
      26 F2    BNE  $3035
$3043 DE B2    LDX  !$B2
      E6 40    LDAB $40, X
      1B       ABA
      E6 41    LDAB $41, X
      1B       ABA
         :          :
      E6 47    LDAB $47, X
      1B       ABA
$305D C6 80    LDAB %$80
      E7 00    STAB $00, X
      5C       INCB
      E7 01    STAB $01, X
      5C       INCB
         :          :
      5C       INCB
      E7 47    STAB $47, X
$30A6 DE 82    LDX  !$82
      E6 00    LDAB $00, X
      CE C3 7E LDX  %$C37E
      5D       TSTB
      27 19    BEQ  $30C9
      C6 98    LDAB %$98
      E7 00    STAB $00, X
      5C       INCB
      E7 01    STAB $01, X
      5C       INCB
      E7 20    STAB $20, X
      5C       INCB
      E7 21    STAB $21, X
$30BD DE 82    LDX  !$82
      08       INX
      8C 40 00 CPX  %$4000
      27 03    BEQ  $30C8
      DF 82    STX  !$82
      5F       CLRB
$30C8 39       RET
$30C9 6F       CLRB
      E7 00    STAB $00, X
      E7 01    STAB $00, X
      E7 20    STAB $00, X
      E7 21    STAB $00, X
      C6 FF    LDAB %$FF
      20 E7    BRA  $30BD
$30D6 48       ASLA
      36       PSHA
      24 03    BCC  $30DD
      86 01    LDAA %$01
      81       SKIP $30DE
$30DD 4F       CLRA
$30DE A7 00    STAA $00, X
      32       PULA
      08       INX
      5A       DECB
      26 F1    BNE  $30D6
      39       RET
```

★こら！ダーティーペアとちがった，ラブリーエンジェル!!５，６月号でさわいでないで，さっさと仕事をしないと給料減らすゾ。（山口県熊野市・ＷＷＷＡの部長様）……【影：そうだ！極悪同盟がしかえしにくるゾ!!】

うしてもＪＲを使ってくださらないのなら，眠らせとかないで，これからマイコンをはじめようという人にあげてください。ベーマガといっしょにね。これからはじめようって人には最良のコンビだってことは，よ～く知っているでしょう。





▲《写真2》ハイ・ジャンプで岩3個を飛び越えろ！　この使いわけが重要

▶《写真3》《ジャンプに失敗するとバラバラに壊れてしまう

▲《写真1》《大きいキャラがジャンプ！　これはロー・ジャンプで飛び越えている

JR—100

JUMP ONLYのプログラム・リスト

```
10 GOTO1000
20 REM ------------------------------ MAIN ------------------------------
40 IFJTHEN80
50 PICKK
60 IFK=13THENJ=1:V=-$90:BEEP1
70 IFK=32THENJ=1:V=-$60:BEEP1
80 Z=Z+V+W:W=W+$20:IFY+$C342THENW=0:V=0
90 Y=Y+$200:IFJTHEN200
100 U=USR(D):IFJTHEN200
110 BEEP0:SC=SC+1:GOTO40:P=PEEK(I)*POKE1,PEEK(I+8):POKEI+8,P:NEXT
120 IFU=-256THENL=L+1:L(10)=300:GOTO1300
205 FORI=1TO18:POKEQ(I),$5E+RND(2):NEXT
210 FORI=0TO199:BEEP1:NEXT:BEEP0
220 G=G-1:IFGTHEN1330
230 LOCATE11,0
233 PRINTTAB(11)"GAME OVER"
235 PRINTTAB(11)"SCORE=";S
240 FORI=0TO699:NEXT:GOTO1120
1000 REM ------------------------------ INITIALIZE ------------------------------
1010 POKE$12,$2F:POKE$13,$FF:POKE1,170:POKE$3FFF,0
1020 OPTIONCMODE1:CLS
1030 OPTIONDVF1:DIMRC18>,GC18>:D=$3000
1040 PRINT"JUMP ONLY":PRINT
1050 PRINT"WORKING..."
1060 PRINT"PLEASE WAIT A MOMENT.":PRINT
1070 M$="MACHINE LANGUAGE"
1080 T=$3000:T1=$0E:E=$0E5:E1=$39:L=2000:GOSUB1000
1090 T=$3000:T1=$0E:E=$0E7:E1=$20:L=2200:GOSUB1000
1100 RESTORE2400:FORI=1TO18:READK$:K$=K$+RC1>=VAL(K$):NEXT
1110 RESTORE2400:FORI=1TO18:READK$:K$="$"+K$:RC1>=VAL(K$):NEXT
1115 FORI=1TO18:READK$:KG1>="$C3"+K$:GI1>=VAL(K$)+2:NEXT
1120 REM ------------------------------ DEMO ------------------------------
1130 CLS:RESTORE2500
1140 FORI=0TO11:READK$
1150 LOCATE#DOC(1,6),1/6+17:PRINTK$:NEXT
1152 LOCATE12,5:PRINT"PUSH [SJ] KEY TO START."
1155 LOCATE21,0:PRINTFLDC1);"<<=<<=<<=<<=<<=<<=<<=<<="
1160 Y=$C342:Z=Y/A=$3FF
1170 U=USR(D)
1180 FORI=$C0E3TO$C0E5:P=PEEK(I):POKEI,PEEK(I+8):POKEI+8,P:NEXT
1190 PICKK:IFK<>$53THEN1170
1195 BEEP:L=1:G=30
1300 REM ------------------------------ GAME START ------------------------------
1310 LOCATE12,3:PRINT">>> PLEASE WAIT A MOMENT <<<"
1320 GOSUB1600
1330 FORI=$C200TO$C39F:POKEI,0:NEXT
1340 Y=$C342:V=0:J=0:A=$3E00
1360 K=$00:FORI=YTOY+$40STEP32
1370 FORM=0TO7:POKEI+M,K*RC#1>:NEXTM:NEXT
1380 BEEP1:LOCATE1,1:PRINT">>> LEVEL "L" START <<<";TAB(31);
1390 FORI=0TO$40STEP32:FORJ=0TO7:POKEI,$E7:POKEI+1,I+J:POKEI+2,$5C
1400 LOCATE7,0:PRINTSPC(32);
1410 GOTO20
1600 REM ------------------------------ COURSE ------------------------------
1610 FORI=$3E00TO$3FFFSTEP10
1620 R=RND(8)+L
1630 U=USR<$3006,I,$8000+R<R>>
1640 R=MOD<R<R>,16>:I=I-<R=0>*RND<2>
1650 POKEI+8,0:POKEI+9,0:NEXT
1660 POKE$3FFF,0:RET
1700 REM ------------------------------ MACHINE LANGUAGE ------------------------------
1710 POKET,$DE:POKET+1,$E4:T=T+2
1720 FORI=0TO4STEP32:FORJ=0TO7:POKET,$E7:POKET+1,I+J:T=T+2:NEXT:NEXT
1730 RESTORE1:L=L+10
1740 READK$:IFK$="$"THEN1760
1750 K$="#"+K$:POKET,VAL<K$>:T=T+1:GOTO1740
1760 POKET,$DE:POKET+1,$82:T=T+2
1770 FORJ=0TO7:POKET,$E6:POKET+1,$40+J:POKET+2,$1B:T=T+3:NEXT
1780 POKET,$C6:POKET+1,$80:T=T+2
1790 FORI=0TO$40STEP32:FORJ=0TO7:POKET,$E7:POKET+1,I+J:POKET+2,$5C
1791 T=T+3:NEXT:NEXT:T=T+1:RET
1800 REM ------------------------------ STORE DATA TO MEMORY ------------------------------
1810 FORI=PEEK<D>TO<PEEK<D>+1>*256-1:IFPEEK<I>=$EDTHEN1865
1830 PRINTTAB(7)"YOU HAVE PEEKED";
1840 PRINT#5,BEEP:INPUT#5
1850 IFA$="N"THEN1930
1860 IFA$<>"Y"THEN1830
1865 IFT=$3000THENGOSUB1700
1870 RESTOREL:FORI=TTOESTEP16
1890 FORK=0TO15:K$=K$+HEX$<PEEK<I+K>>:C=C+PEEK<I+J+K>:POKE$C11F,K:NEXT
1900 READK$:IFK$="$"THENK$=K$ELSEIFVAL<K$>>C<>VAL<K$>THEN1930
1910 RENDK$:K$="$"+K$:IFVAL<K$>>CTHEN1930
1310 L=L+10:NEXT
1320 PRINT:RET
1330 PRINT"DATA ERROR IN ";L
1340 BEEP:BEEP:END
1900 REM ------------------------------ DATA POOL ------------------------------
1990 REM MACHINE LANGUAGE
2000 DATA CE,C3,60,E6,02,E7,00,E6,22,E7,20,00,8C,C3,7E,26,F2,$
2010 DATA DE,82,E6,00,CE,C3,7E,50,27,19,C6,98,E7,00,5C,E7,07A
2020 DATA 01,5C,E7,20,5C,E7,21,DE,82,08,8C,40,00,27,03,DF,695
2030 DATA 82,5F,39,5F,E7,00,E7,01,E7,20,E7,21,C6,FE,20,E7,823
2040 DATA 48,36,24,03,86,01,81,4F,A7,00,32,00,5A,26,F1,39,487
2190 REM CHARACTER DATA
2200 DATA 00,04,02,02,01,01,01,01,00,00,03,0E,1C,38,70,F0,109
2210 DATA 1F,FF,81,01,01,01,01,01,FF,FF,70,70,70,70,70,70,642
2220 DATA FC,FE,07,03,01,00,00,00,00,00,00,00,C0,E0,60,40,425
2230 DATA 00,00,00,00,00,01,01,01,00,00,00,00,00,00,C0,E0,223
2240 DATA 01,01,03,07,0F,1F,3F,7E,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,E31
2250 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF1
2260 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF1
2270 DATA 80,FD,FF,FF,3F,03,01,01,00,00,00,00,00,00,00,00,82E
2280 DATA 0F,EF,EF,0B,BB,77,E0,C0,FF,15,B5,B1,FF,FF,00,00,0E2
2300 DATA FF,11,11,51,FF,FF,00,00,FE,10,55,16,F7,FB,01,00,0E9
2310 DATA FB,FD,FD,FB,77,3E,FC,F8,F1,FF,FF,7E,7E,F8,00,00,BDC
2320 DATA 00,00,01,03,03,02,06,30,F8,A8,7C,DE,DC,FC,DC,DC,5EF
2330 DATA 1F,3F,37,7F,56,FB,BB,FF,66,FE,DF,C7,FB,6F,F5,F7,A7A
2340 DATA 55,FF,FF,BB,55,22,00,00,55,FF,FF,FF,BB,55,22,00,809
2350 DATA 00,20,C8,13,41,34,08,30,24,20,92,54,21,4F,34,28,3A3
2390 REM COURSE DATA
2400 DATA 00,00,00,80,40,10,C0,E0,A0,F0,D0,B0,90,F8,08,D8,98,88
2410 REM BOOOMB
2420 DATA 42,43,44,60,61,62,63,64,65,67,80,81,82,83,84,85,86,87
2490 REM TITLE DATA
2500 DATA"
2510 DATA"
2520 DATA"
2530 DATA"
2540 DATA"
2560 DATA"
2570 DATA"
2580 DATA"
2590 DATA"
2600 DATA"
2610 DATA"
```

CHECKER FLAG

Dr.D：こういうシンプルなリアルタイム・ゲームはスピードが命だぞ。したがって，このプログラムもマシン語を使用している。しかもメイン・ルーチンにだ。そのため巨大なキャラクターを高速に動かすことができるのだ。

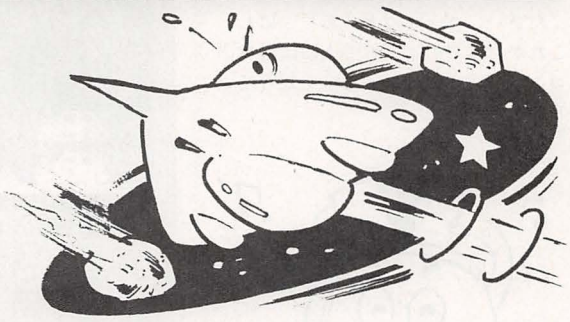
編：なるほど。それにしても大きなキャラクターですね。

Dr.D：ユーザー定義文字だからたいしたことはないのだ。グラフィックでこれをやるのは少し大変だがな。

★ベーマガに載っている画面写真は，自分で撮って送るのですか？（広島市・ＢＡＫＡ13才）……**【影：そうしてくれると，私のゲームをやる時間が増えるんだが…。編集長：影くん，給料はいらんのかね!?影：ワァァ～！】**

JR-100用

ギャラクシー
GALAXY
ウォーズ
WARS



★津島　実貴

内容について

マッタク，シンプルなゲームです。いろいろと付けて，プログラムをややこしくするよりもよいと思います。ナンタッテ，ベーマガは入門書ですから。このプログラムは，「マイコン」1983年1月号のP６のGALAXY　WARS　Rrをヒントに作りました。しかし，オリジナルと同じところはルールぐらいのものです。

《第１表》変数表

S	SCORE
I，J	LOOP
X	ミサイル，アドレス
P	ミサイルのぶつかったもの（P＝0はずれ）
M	クリアした面の数
H	HIGH　SCORE
Z	はやさ，～4000
Y	ミサイルのキャラクター
L	ロケットの数

遊びかた

下の♠がミサイルで＝○　○＝がいん石です。いん石を二つのキー[<][>]でよけながら，ミサイルをUFO(◆)に当ててください。ミサイルはスペース・キーで発射します。100点ごとにロケットが追加されます。１面クリアごとにボーナスです。

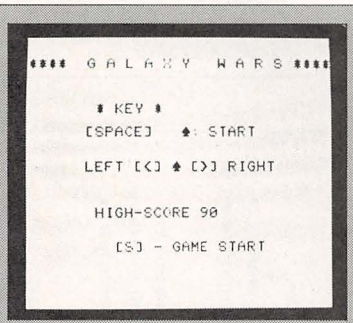
プログラムについて

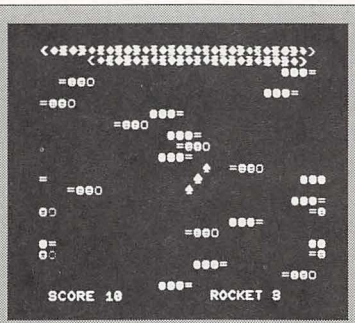
BASICの中でマシン語を使っています。ですから，入力を終えたら，RUNさせる前に，１　OPTION OVF1：A＝0：FORI＝0TO $BD：READD$：D$＝"$"＋D$：A＝A＋VAL(D$)：NEXT：PRINTAと
２　STOP
の２行を追加してRUNさせてください。20796と表示されれば成功です。もし，その数でないなら，700行からのDATAを見直してください。成功なら，１，２行を消してRUNしましょう。

このプログラムはできるだけ簡単にするため，骨になる部分しか作っていません。いん石は，乱数で描かせたものをマシン語によるV－RAMのスク

《第２表》マシン語のアドレス・マップ

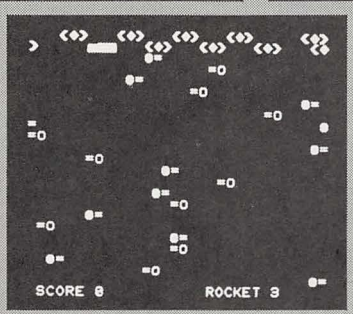
$3F00	MAIN　ROUTINE
$3F60	SCROLL　SUB
$3F73	SCROLL←（Xの示すアドレスから１行だけ）
$3F87	SCROLL←
$3F9E	3FF0←X＋A（SCROLLのためのSUB）
$3FAD	フラッシュ（V－RAM上のメモリそれぞれに$80をたしていく）
$3FF0～	ワークエリア
$00B0	Xのアドレス
B2	Yのアドレス
B4	Zのアドレス
ROM上	
$F000	BEEMのルーチン
$E50C	KEY　CHECKルーチン（結果はAレジスタに入る）





▲《写真１》GALAXY WARSのキー操作説明

▲《写真２》間をうまく通りぬけるには鋭い反射神経とタイミングが必要



◀《写真３》みごとUFOに命中！　スクロールはなかなか速い

CHECKER FLAG

編：このゲームはなつかしいですね。

Dr.D：そうだな。ビデオゲームの初期の作品だからな。それだけにパソコンでも安易に作ることができる。マシン語さえできれば，この程度のゲームはすぐに作れるぞ。ぜひマシン語をマスターすべきだな。

編：そうですね。

★７月号102ページのOFの人たち，第２回めはユーユ(岩井由起子ちゃん)にしよう！編集長よろしく!!(東京都大田区・平社　仁15才)……【影：ユーユっていうのはカンユの新製品かと思った。山下：芸能界おんち！】

GALAXY WARSのプログラム・リスト

```
10 REM **** GALAXY WARS ****
20 REM ====< SYOKI...1 >====
30 POKE$12,$3E:POKE$13,$FF:OPTIONCMODE0:H=0
40 FORI=$3F00TO$3FBC:READD$:D$="$"+D$:POKEI,VAL(D$):NEXT
50 REM ====< SYOKI...2 >====
60 IFH<STHENH=S
70 S=0:L=3:M=0:V=100:Y=$41
80 CLS:PRINT:PRINT
90 PRINT"****  G A L A X Y   W A R S ****":PRINT:PRINT
100 PRINT"        * KEY *":PRINT
110 PRINT"      【SPACE】  ♣: START ":PRINT:PRINT
120 PRINT"      LEFT【<】♣【>】RIGHT":PRINT:PRINT:PRINT
130 PRINT"       HIGH-SCORE ";H:PRINT:PRINT
140 PRINTTAB(9);"【S】 - GAME START";
150 N=USR($3FAD) :REM-- FLASH --
160 PICKO:IFO<>$53THEN160
170 REM ====< PRINT CRT >====
180 CLS
190 FORJ=0TO1
200 FORI=1TO25 STEP6:LOCATEJ,I+J:PRINT"<◆>";:NEXT
210 NEXT:BEEP
220 FORI=2TO22:LOCATEI,RND(31)
230 A$="=O":IFMOD(I,2)=0THENA$="●="
240 PRINTA$;:NEXT:BEEP
250 REM ====< SYOKI...3 >====
260 U=10:Z=M*60
270 IFZ>4000THENZ=4000
280 REM ====< GAME STRAT>====
290 LOCATE23,1:PRINT"SCORE ";S;" ";
300 IFS>=VTHENL=L+1:V=V+100
310 LOCATE23,19:PRINT"ROCKET ";L;" ";
320 REM ====< MAIN LOOP >====
330 X=$C3EF
340 POKEX,Y
350 FORJ=M*10TO110:BEEP1:BEEP0
360 N=USR($3F60):REM-- SCROLL--
370 FORI=MTO10:NEXT
380 PICKO:IFO=32THENJ=110
390 NEXTJ
400 P=USR($3F00):REM-- MAIN R.-
410 POKE1,$AA:BEEP:Z=Z+5
420 REM ====<   HANTEI   >====
430 IFP=0THEN GOTO270
440 IFP=$1CTHENS=S+10:GOTO550
450 IFP=$43THENX=X-1:S=S+30:GOTO550
460 IFP=$1ETHENX=X-2:S=S+10:GOTO550
470 REM ====<   CRASH   >====
480 FORI=$C1TO$DE:POKE1,I
490 BEEP1:POKEX,I:BEEP0
500 N=USR($3FAD):REM-- FLASH --
510 NEXTI:POKE1,$AA
520 L=L-1:IFL<=0THEN630
530 GOTO270
540 REM ====< UFO BOM ! >====
550 FORI=$57TO$40STEP-1
560 FORJ=0TO2:POKEX+J,I:NEXT
570 POKE1,I+$20:BEEP1
580 NEXT:BEEP0:POKE1,$AA
590 U=U-1:IFU>0THEN 270
600 REM ====< NEXT GAME >====
610 M=M+1:S=S+M*10:BEEP1:GOTO180
620 REM ====< GAME OVER >====
630 LOCATE23,26:PRINT"X";
640 PICKO:IFOGOTO640
650 LOCATE12,8:PRINT"### GAME OVER ###":BEEP
660 LOCATE15,9:PRINT" HIT ANY KEY !"
670 N=USR($3FAD):REM-- FLASH --
680 PICKO:IFO=0THEN650
690 GOTO 60
700 REM ----<MAIN ROUTINE>----
710 REM ---- $3F00 → $3F5F ----
720 DATABD,E5,0C,C6,20,81,2C,26
730 DATA01,5C,81,2E,26,01,5A,FE
740 DATA00,B0,B6,00,B1,F7,3F,F3
750 DATAB0,3F,F3,B7,00,B1,24,03
760 DATA7A,00,B0,86,40,A7,00,B6
770 DATA00,B0,81,C0,26,03,5F,4F
780 DATA39,CE,C1,00,BD,3F,73,08
790 DATABD,3F,87,BD,3F,60,FE,00
800 DATAB0,F6,00,B3,A6,00,E7,00
810 DATA81,40,27,02,5F,39,FE,00
820 DATAB4,7A,00,01,BD,F0,00,08
830 DATA8C,0F,A1,26,FA,7E,3F,00
840 REM ----<SCROLL SUB R.>----
850 REM ---- $3F60 → $3FAC ----
860 DATACE,C1,00,BD,3F,73,08,BD
870 DATA3F,87,8C,C3,C0,26,F4,BD
880 DATA3F,73,39,86,1F,BD,3F,9E
890 DATAE6,00,A6,01,A7,00,08,BC
900 DATA3F,F0,26,F6,E7,00,39,86
910 DATA20,BD,3F,9E,A6,1F,E6,00
920 DATAA7,00,A6,01,E7,01,08,08
930 DATABC,3F,F0,26,F1,39,FF,3F
940 DATAF0,BB,3F,F1,B7,3F,F1,24
950 DATA03,7C,3F,F0,39
960 REM ----< FLASH SUB R.>----
970 REM ---- $3FAD → $3FBC ----
980 DATACE,C1,00,A6,00,8B,80,A7
990 DATA00,08,8C,C4,00,26,F4,39
```

ロールで動かしています。その他はあまりこみいった処理はしていません。ですから，自由に改造して楽しい物にしてください。

たとえば，キャラクターにユーザー定義文字を使ったり，速さを速くしたりすることです。

ミサイルのキャラクターはYに，速さはZに入っています。速さは4000を入れると最高になります。

また，このゲームにはBUGがあります。UFOを端のほうで撃つとUFOが全部消えないことです。私はこのほうが良いと思い，直しませんでした。気になる人は直してください。

参考

・I/O 1984年5月号
「JRのROMを探ぐる」
・「6809CPUプログラム入門」
（CQ出版）
・マイコン 1983年1月号



★ドリフの爆笑86で「いくら笑っても遠慮はいらない」というので，思いっきり笑ったら近所の人にしかられた。（香川県高松市・**ひまわりちゅーりっぷ**）……【彰：何ごともやりすぎは禁物。編：彰さん，ゲームもですね。】

JR-200用

THE BUG BALL PANIC

ザ バグ ボール パニック



★CHIBATAROU

◆内容

とにかく左右からやってくるバグボールにかみつかれないように，火炎放射器でやっつけてください。火炎はあまりのびません。1匹10点，よく引きつけてからやっつけると20点です。こうして40匹やっつけると1面クリア。

KEY操作はタイトル時にリターン・キーを押すことによって自由にかえることができます。自分の好きなKEYに変えてください。

ちなみに右打ちはリターン・キー，左打ちはスペース・キーです（初期の段階で）。

◆遊びかた

RUNすると，タイトルがでます。リターン・キーを押すとキー・コンストになります。まず，右打ちのキーを決めます。ブザーが鳴れば読み込み完了です（好みのKEYを押せばよい）。つぎに左打ちを決めるとタイトルにもどります。

タイトル時にスペース・キーを押すとスタートです。2面ごとにスピードがあがり，19面以降が最高速です。

《第1表》変数表

K( )……バグボール出現位置	U……バグボール出現確立
R( )……自分の向き	L……自分残り
Z( )……火炎砲判定位置	J……レインボー・フラッシュ・カウンタ
W(,)…バグボールがやられて消える位置	N……やっつけた数
H……ハイ・スコア	S……USR
T……ハイ・ステージ	Q……PICK
C……KEY右	A……FOR～NEXT用
E……KEY左	M……PEEEK用
I……バグボール出現カウンタ	F……バグボール・カラー
D……自分の向き	G・R…… K・W…… Y・X…… P……　チェック・サム用
V……スコア	
B……スピード	
O……ステージ数	A$……データー読み込み用

3人やられるとゲーム・オーバーで，やられたときにやっつけた数が½されます。ちなみに，ゲーム・フィールドの上は遠くに見えるビル街で下が橋です。

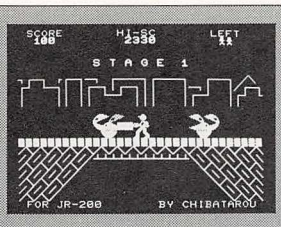
◆プログラムの説明

まず，バグボールの動きが最大のポイントです。いままでにない方法で動かしています。解析してやってください。ヒントは，「ユーザー定義」「キャラRAM」「スクロール」「2重人格」です。

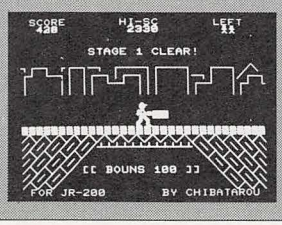
レインボー・フラッシュを多用しています。データにはチェック・サムを付けました。マシン語は，スクロール（バグボール移動）とキャラクター表示



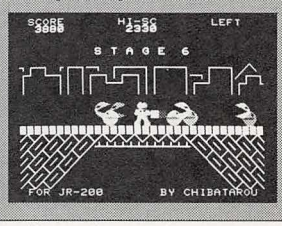
▲〈写真1〉BALLのスペルがちがってるよ。キー・コンストラクションもできる



◀〈写真2〉ステージ1はまだまだ簡単。すばやくやっつけよう



▶〈写真3〉40匹やっつけるとステージ・クリア。ボーナスも入るよ



▼〈写真4〉ステージ6になると，さすがに攻撃がキツイ！キミはクリアできるかな

★サングラスにマスクという影さんのスタイルは，誰が最初に考えついたの？（秋田県由利郡・FOOT15才）…

…【影：おまけに，このムシ暑いのにレインコートも脱げない！50号を記念してスタイルを変えよう!!】

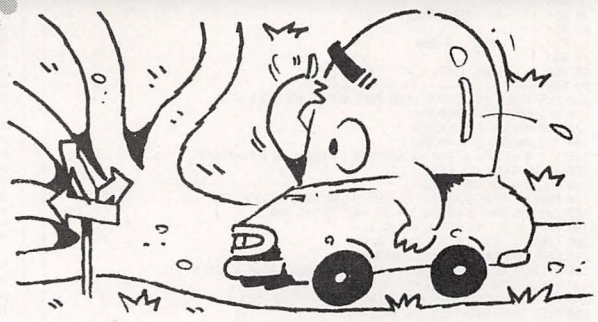
```
10 REM ┌──────────────────┐
20 REM |<<THE BUG BOLL PANIC>>|
30 REM |                  |
40 REM |    BY CHIBATAROU     |
50 REM |                  |
60 REM |     FOR  JR-200      |
70 REM |                  |
80 REM |    DATE 1986.5.27    |
90 REM └──────────────────┘
100 CLS:TEMPO 100:GOSUB 1130:POKE $D774,$FF:POKE 0,0
110 K(1)=$C681:K(2)=$C69D
120 R(0)=$753C:R(1)=$7554
130 Z(0)=$C6AD:Z(1)=$C6B2
140 W(1,0)=$C68C:W(0,0)=$C68D:W(0,1)=$C692:W(1,1)=$C691
150 H=100:T=1:C=13:E=32
160 COLOR 4:LOCATE 0,23
170 PRINT " FOR JR-200       BY CHIBATAROU";:GOTO 620
180 I=1:D=1:V=0:B=85:O=1:U=.2:L=$C15C:F=3:N=0
190 POKE $752C,$43:POKE $7534,$3
200 COLOR 7:CLS:GOSUB 870:GOTO 460
210 REM ■■■■■■■■ メインルーチン ■■■■■■■■
220 I=(I<3)*I+1:IF (I<3)*(RND(1)<U) THEN S=USR($752B,K(I))
230 FOR A=0 TO B:NEXT:S=USR($7500)
240 IF (PEEK(&C68E)>64)+(PEEK(&C691)<64) THEN 520
250 PICK 0:IF Q=E THEN D=0:GOTO 280
260 IF Q=C THEN D=1:GOTO 280
270 FOR A=0 TO 4:NEXT:GOTO 220
280 M=PEEK(Z(D)):S=USR(R(D)):PLAY "B",,$757E,$757B
290 IF M=64 THEN 220
300 PLAY "B",$7581:S=USR($756C,W(M<64),D)
310 V=V+(M<64)-D)*10+10
320 LOCATE 1,2:PRINT V;:N=N+1:IF N=40 THEN 350
330 GOTO 220
340 REM ■■■■■■■■■ クリアー! ■■■■■■■■■
350 FOR A=0 TO 12:J=(J<7)*J+1
360 SOUND 4000+A*400,1:POKE $CA00,J:NEXT
370 GOSUB 1070:POKE $CA00,0:SOUND 1,30
380 J=6:FOR A=1 TO 50:J=(J<7)*J+1:COLOR J
390 LOCATE 9,5:PRINT "STAGE";O;"CLEAR!"
400 LOCATE 8,20:PRINT "[[ BOUNS";O*100;"]]"
410 PLAY "B",$7581:V=V+O*2:LOCATE 1,2:PRINT V;:NEXT
420 SOUND 1,50:F=(F<7)*F+1:POKE $752C,$40+F:POKE $7534,F
430 N=0:O=O+1:U=.33:IF MOD(O,2)=1 THEN B=B-10:U=.2
440 REM ■■■■■■■■■ スタート ■■■■■■■■■
450 LOCATE 8,20:PRINT SPC(16)
460 LOCATE 9,5:PRINT " S T A G E ";O;
470 SOUND 1050,45:S=USR(R(D))
480 J=1:FOR A=0 TO 5:PLAY "B",,$7581:J=J+1:COLOR J
490 LOCATE 9,5:PRINT " S T A G E ";O:SOUND 1,2:NEXT
500 RANDOMIZE:GOTO 220
510 REM ■■■■■■■■■ トラレター ■■■■■■■■■
520 FOR A=0 TO 13:SOUND 400,1:NEXT:GOSUB 1070:SOUND 0,20
530 POKE $C6D0,0:SOUND 150,6:POKE $C6AF,0:SOUND 120,6
540 POKE $C630,0:SOUND 100,6:POKE $C68F,0:SOUND 75,6
550 POKE $C680,0:SOUND 50,6:POKE $C6CF,0:SOUND 25,8
560 SOUND 0,20:N=INT(N/2):L=L-1:IF L=$C159 THEN 590
570 POKE L,0:GOTO 460
580 REM ■■■■■■■■■ ゲームオーバー ■■■■■■■■■
590 COLOR 7,1:LOCATE 8,5:PRINT "[[ GAME  OVER ]]";
600 FOR A=0 TO 25:SOUND 1000+40*A,1:SOUND 1050-30*A,1:NEXT
610 SOUND 1,120:IF V>H THEN H=V:T=O
620 COLOR 5,0:FOR A=0 TO 22:LOCATE 0,A:PRINT SPC(32);
630 SOUND 1,2:NEXT
640 REM ■■■■■■■■■ タイトル ■■■■■■■■■
650 FOR A=0 TO 31:POKE $C100+A,155:POKE $C120+A,155
660 POKE $C1A0+A,155:POKE $C1C0+A,155:NEXT
670 COLOR 4:LOCATE 3,13:PRINT "YOUR SCORE";V;" STAGE";O
680 COLOR 5:LOCATE 3,11:PRINT "HIGH SCORE";H;" STAGE";T
690 COLOR 3:LOCATE 4,17:PRINT "[RETURN]KEY → KEY CONST"
700 COLOR 6:LOCATE 5,19:PRINT "[SPACE]KEY → START"
710 J=(J<7)*J+1:COLOR J:LOCATE 3,1:PRINT "THE";
720 LOCATE 5,2:PRINT "▄▀▀▄ ▄▀▀▄ ▄▀▀▄ ▄▀▀▄ ▄▀▀▄ ▄▀▀▄ ▄▀▀▄ ▄▀▀▄ ";
730 LOCATE 5,3:PRINT "▀▄▄▀ ▀▄▄▀ ▀▄▄▀ ▀▄▄▀ ▀▄▄▀ ▀▄▄▀ ▀▄▄▀ ▀▄▄▀ ";
740 LOCATE 5,4:PRINT "▀▄▄▀ ▀▄▄▀ ▀▄▄▀ ▀▄▄▀ ▀▄▄▀ ▀▄▄▀ ▀▄▄▀ ▀▄▄▀ ";
750 LOCATE 25,5:PRINT "PANIC";:PICK 0:IF 0=32 THEN 180
```

```
760 IF Q=13 THEN COLOR 7:CLS:GOTO 790
770 GOTO 710
780 REM ■■■■■■ キーコンストラクション ■■■■■■■
790 LOCATE 4,1:PRINT "*** KEY CONSTRUCTION ***":SOUND 1,150
800 LOCATE 3,10:PRINT "* RIGHT FIER [→]   ";
810 PICK 0:IF 0<>0 THEN C=0:PRINT 0:BEEP:BEEP:GOTO 830
820 GOTO 810
830 LOCATE 3,15:PRINT "* LEFT FIER  [←]   ";
840 PICK 0:IF 0<>0 AND C<>0 THEN E=0:PRINT 0:BEEP:BEEP:GOTO 160
850 GOTO 840
860 REM ■■■■■■■■■ ビルガイ ■■■■■■■■■■
870 COLOR 1
880 LOCATE 0,7:PRINT "┐ ┌──┐ ┌──┐ ┌──
```

JR-200用

ROAD-CAR
（ロード・カー）

★CHACK'N



★このゲームのあそびかた

画面に〝READY？〟と現れると，リターン・キーでスタートです。

カーソル・キーで車を上下に動かしながら，黄色いブロック（ゴール）まで行けば1面クリアです。

ただし，車は赤い道の上でなければ上下移動はできません。なお，青い道（水色でないほう）を通るとエネルギーが増えます。

そして，エネルギーが0になったり，車が下に落ちたとき1台減ってしまいます。5台ともなくなってしまうとGAME　OVERです。

得点は，一つ進むにつれて100点，面クリアでエネルギー×100のボーナスです。

なお，このGAMEは8面クリアでおしまいです。8面クリアするとメッセージとボーナス得点が入ってGAME　OVERです。

★プログラムについて

このプログラムでは，機械語を使っていますが，機械語は，道のスクロールと文字の変換に使っています。

BASICのほうは，つめて入力したので見にくいと思いますが，気にしないでください。

そして，道のデータなんですが，4種類（スペース，水色・青・赤の道）しか使っていないので二つのデータを一

CHECKER FLAG

編：ハッキリいってシティコネクションのようなゲームですね。

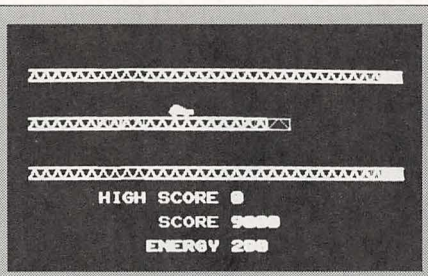
Dr.D：けっこう似ているな。これで敵がでてくれば完璧だな。

編：でも，それくらいならマシン語を少し使えば，できるんじゃないですか？

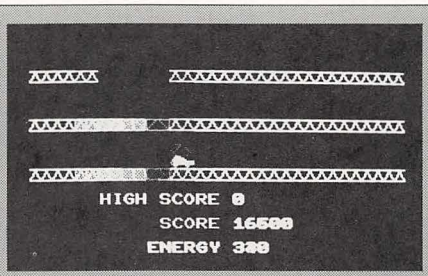
Dr.D：ぜひ作ってもらいたい。

《第1表》変数表

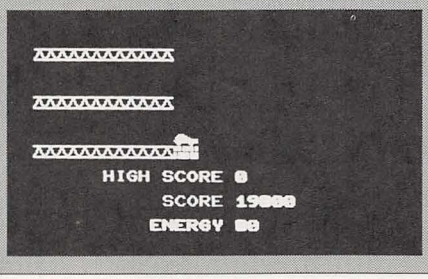
ME$( )……道のパターン	CH$……車のキャラ
S……得点	R……面数
LE……車の残り	H……ハイスコア
X( )……道の座標	MP$( )……他のキャラ
EN……エネルギー	Y……車のY座標
KY……キー入力	A……USR用
RO……進んだ距離	CO( )……キャラのカラー
PI……車の下のキャラ	SU……チェック・サム
BO……ボーナス	



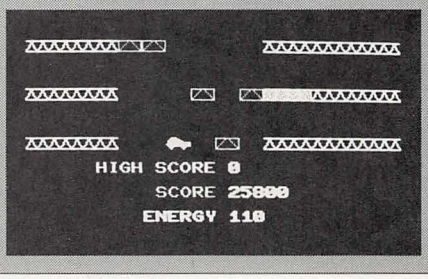
▲《写真1》さあっ！上に行くか，下に行くか？



◀《写真2》ほいっ！ここで下に移動。一瞬の判断が必要



▶《写真3》このブロックまで来るとラウンド・クリア



▼《写真4》道の選択をまちがうと，このとおり落ちてしまう

★ベーマガには「ゲームがあまり載っていない」と，みんなが言います。ぜひ，これからも，どしどし載せてください。（神奈川県茅ヶ崎市・**津田秀一**）……**【編：ベーマガはおもしろいソフトだけを載せているんですよ！】**

つの16進数として使っています（これについては，あとで書きます）。

そのため，面クリア時やスタート時には，すこしおくれてしまうのです（だいたい10～15秒ほど）。

★データについて

道のデータは，二つ分のデータを一つにしています。

たとえば，青い道と水色の道があったとすると，青い道を3，水色の道1（スペース0，赤い道2）とすると，まず，二つの数字を2進数に変えて，$(11)_2$と$(01)_2$とします。そしてその二つの2進数をつなげて$(1101)_2$とします。最後に，その2進数を16進数$(D)_{16}$としてできあがりです。

そして，それが集まって道のデータとなるわけです。なお，4進数→16進数のプログラムの組みかたは，プログラム50行～110行を見てください。

❖　　❖

ROAD-CARのプログラム・リスト

```
10 REM ----- ｼｮｯﾄ ﾓｼﾃﾞ
20 COLOR 7,0,0:POKE &CA00,0:CLS:POKE 0,0:DIM ME$(3)*101,M$*50
30 GOSUB 720:CH$="◆●"
40 S=0:R=1:LE=5:RESTORE 990
50 REM ----- ﾊﾟﾀｰﾝ ﾖﾐｺﾐ
60 FOR O=1 TO 3:ME$(O)="":READ M$
70 FOR P=1 TO 50:FI=VAL("&"+MID$(M$,P,1))
80 X1=INT((FI/3)*6:FI=(FI-4)*FI+(FI/3)*2:ME$(O)=ME$(O)+STR$(X1)+STR$(X2)
90 ME$(O)=ME$(O)+MID$(M$,2,1)+MID$(M$,4,1)
110 NEXT P:NEXT O:READ X1:ME$(X1)="4"
120 REM
130 CLS:COLOR 4:LOCATE 6,16:PRINT "HIGH SCORE":COLOR 2:LOCATE 11,18
140 PRINT "SCORE";:COLOR 3:LOCATE 10,20:PRINT "ENERGY";:COLOR 7
150 LOCATE 16,16:PRINT H:LOCATE 16,18:PRINT S:LOCATE 16,20:PRINT 500;
160 COLOR 5:FOR O=0 TO 31 STEP 2:FOR P=1 TO 3:LOCATE O,X(P):PRINT MP$(1)
170 NEXT P:NEXT O:EN=500:I=9:RO=1
180 REM ----- ｼﾞｶﾝｸﾞ
190 COLOR 7:LOCATE 10,3:PRINT "STAGE";R:LOCATE 10,11:PRINT "LEFT";LE
200 LOCATE 10,7:PRINT "READY ?":PICK KY:IF KY<>13 THEN 200
210 LOCATE 10,3:PRINT SPC(8):LOCATE 10,7:PRINT SPC(7):LOCATE 10,11:PRINT SPC(6)
220 REM ----- ﾒｲﾝ
230 A=USR(&7F00)
240 FOR O=1 TO 3:COLOR CO:VAL(MID$(ME$(O),RO,1))
250 LOCATE 30,X(O):PRINT MP$(VAL(MID$(ME$(O),RO,1))):NEXT O
260 P1=PEEK(&C100+12+(Y+1)*32):IF P1=131 THEN 310
270 IF P1=134 THEN SOUND 1200,2:EN=EN+100
280 IF P1=32 THEN 440
290 IF P1=135 THEN 510
300 PICK KY:IF KY=30 OR KY=31 THEN ON KY-29 GOSUB 340,390
310 COLOR 2:LOCATE 12,Y:PRINT CH$;:S=S+100:EN=EN-10:RO=RO+1
320 COLOR 7:LOCATE 16,18:PRINT S;:LOCATE 16,20:PRINT EN;:IF EN=0 THEN 470
330 GOTO 220
340 REM ----- ｲﾄﾞ
350 IF Y=5 OR P1<>132 THEN RETURN
360 FOR O=Y TO Y-4 STEP -1
370 COLOR 2:LOCATE 12,O:PRINT CH$:LOCATE 12,O+1:PRINT MP$(2)
380 LOCATE 12,O+2:PRINT SPC(2):SOUND 900,1:NEXT O:Y=Y-4:RETURN
390 REM ----- ｼﾀ
400 IF Y=13 OR  P1<>132 THEN RETURN
410 FOR O=Y TO Y+4
420 COLOR 2:LOCATE 12,O:PRINT CH$:LOCATE 12,O+1:PRINT MP$(2)
430 LOCATE 12,O-1:PRINT SPC(2):SOUND 900,1:NEXT O:Y=Y+4:RETURN
440 REM ----- ｼｭｰﾄ
450 FOR O=Y TO 14:COLOR 2:LOCATE 12,O:PRINT CH$:LOCATE 12,O-1:PRINT SPC(2)
460 SOUND 500,1:NEXT O:Y=14
470 FOR I=1 TO 15:FOR O=7 TO 0 STEP -1
480 BEEP 1:COLOR O:LOCATE 12,Y:PRINT CH$:BEEP 0:NEXT O:NEXT I
490 LE=LE-1:IF LE=0 THEN 570
500 GOTO 120
510 REM ----- ｺｳｶﾓﾉ ｹﾞｯﾄ
520 FOR O=1 TO 17:SOUND 1600,1:SOUND 2000,1:NEXT O
530 FOR O=EN-10 TO 0 STEP -10:S=S+100
540 BEEP 1:COLOR 7:LOCATE 16,18:PRINT S:LOCATE 16,20:PRINT O;" ":BEEP 0:NEXT O
550 IF R=8 THEN 640
560 R=R+1:GOTO 50
570 REM ----- ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ
580 COLOR 7:LOCATE 10,10:PRINT "GAME OVER"
590 LOCATE 8,13:PRINT "HIT [RETURN] KEY"
600 IF S>H THEN H=S
610 PICK KY:IF KY=13 THEN 40
620 REM IF KY=32 THEN LE=5:S=0:GOTO 120
630 GOTO 610
640 REM ----- ｵｰﾙ ｸﾘｱ ｹﾞｯﾄ
650 COLOR 2:LOCATE 8,7:PRINT "CONGRATULATIONS !"
660 COLOR 6:LOCATE 6,4:PRINT "YOU ALL STAGE CLEAR !!":FOR O=1 TO 25
670 SOUND 1000,1:SOUND 1300,1:SOUND 1600,1
680 NEXT O:COLOR 7:BO=(LE+1)*1000000
690 FOR O=1 TO BO STEP 1000:BEEP 1:S=S+1000:LOCATE 16,18:PRINT S
700 BEEP 0:NEXT O
710 GOTO 570
720 REM ----- ﾃﾞｰﾀ ﾖ ｺﾐ
730 FOR O=&D408 TO &D43F:READ A$:POKE O,VAL("&"+A$)
740 NEXT:SU=0:FOR O=&7F80 TO &7FBF:READ A$:POKE O,VAL("&"+A$):SU=SU+VAL("&"+A$)
750 NEXT O:IF SU%<>22271 THEN BEEP :PRINT "DATA MISS !!":END
760 IF PEEK(&D208)=&18 THEN US=USR(&7FA0)
770 FOR O=0 TO 4:READ MP$(O),CO(O):X(O)=NEXT O:RETURN
780 REM
790 REM ----- ﾃﾞｰﾀ
800 REM ----- ﾕｰｻﾞｰ ﾃｲｷﾞ
810 DATA 1E,3F,7F,7F,BF,7F,38,10,00,80,E0,FF,FF,FF,38,10
820 DATA FF,18,18,24,24,42,81,FF,FF,82,84,88,90,A0,C0,FF
830 DATA FF,41,21,11,09,05,03,FF,FF,A0,D5,A8,D5,A8,D5,FF
840 DATA FB,FB,FB,00,DF,DF,DF,DF
850 REM ----- ﾏｽｺﾐ ﾃﾞｰﾀ
860 DATA CE,C1,C0,A6,01,A7,00,00,80,C1,DF,26,F6,CE,C5,C0
870 DATA A6,01,A7,00,00,80,C5,DF,26,F6,CE,C2,40,A6,01,A7
880 DATA 00,00,80,C2,5F,26,F6,CE,C6,40,A6,01,A7,00,00,80
890 DATA C6,5F,26,F6,CE,C2,C0,A6,01,A7,00,00,80,C2,DF,26
900 DATA F6,CE,C6,C0,A6,01,A7,00,00,80,C6,DF,26,F6,00,00
910 DATA CE,C1,C0,A6,01,A7,00,00,80,C1,DF,26,F6,CE,C5,C0
920 DATA A6,01,A7,00,00,80,C5,DF,26,F6,CE,C2,40,A6,01,A7
930 DATA 00,00,80,C2,5F,26,F6,CE,C2,C0,A6,01,A7,00,00,80
940 DATA C6,5F,26,F6,CE,C6,40,A6,01,A7,00,00,80,C6,DF,26
950 DATA F6,CE,C6,C0,A6,01,A7,00,00,80,C6,DF,26,F6,00,00
960 DATA CE,C1,C0,A6,01,A7,00,00,80,C1,DF,26,F6,CE,C5,C0
970 DATA "  ",7,0,"◆●",5,6,"●◆",2,10,"←↑",1,14,"↓→",6,0
980 REM ----- ROUND 1
990 DATA 5555551555555F555500001555555F555A00005555555555005555555
1000 DATA 555559558000000015555F955555F555055A555555555F555555555
1010 DATA 555551555555F555000001555555F555055A555555555F555555555,3
1020 REM ----- ROUND 2
1030 DATA A5555F555500000015F5955555200555000015557055A5555555
1040 DATA A5555F555559555555955A5556A2F55A5F595557055A5555F5
1050 DATA A5555F555555F555555555555500001555556A559A5555555555,1
1060 REM ----- ROUND 3
1070 DATA 55800000555F555A555555555555555F555555555555555555555
1080 DATA 9595555A555555555555555555555555555555555555555555555
1090 DATA 55800000555555525555555F5555A555555555555555555555555,3
1100 REM ----- ROUND 4
1110 DATA 02015552200555222155580800A555222005550000000200085
1120 DATA 88895F588A25F588897D5A222005F588885F9AAA5888A2227D
1130 DATA 2021550000055522215550080055000220555000002202080052,2
1140 REM ----- ROUND 5
1150 DATA 55000F555559555E555555555F555525555F558A02555F555
1160 DATA 5AAA005552555F5555555F5955F5553855F536A02555F555
1170 DATA 55000F555559555E555A555595F555525555F558A0D855F555,3
1180 REM ----- ROUND 6
1190 DATA 555F555556560055F556221155555800055560021555500008555
1200 DATA 555F555565482000000085F5554AAA555620095555222555
1210 DATA 555F555556542800000022155555500055546A015F55580005551,1
1220 REM ----- ROUND 7
1230 DATA 5565A025500055600205548A215F8882155088221555
1240 DATA 5569088552A257E09A55480A217E2A0095522288955222A0955
1250 DATA 55652225F00554A0057E2A08154A2821550022155F8808A15F,3
1260 REM ----- ROUND 8
1270 DATA AAAAAA00AAAAFF8888A20020E0002A5555A5555A5555A5555
1280 DATA AAA000A000AAA28228A8A0A0022095555A555550A000000000
1290 DATA AAAAAA000000000A8A0000000280ZA555F555555A555555555,1
```

★ゴルフの歌：ヨイショット。歯医者の歌：は～どうした!!てか！（東京都東村山市・わがまま，たけ14才）……

【影：は～こりゃこりゃ！編：影さんがおこられた歌ですか？】

M5(BASIC-I)用

B.Bコーナー優秀作品

こうもりは大さわぎ



★清野　智弘

●内　容

86年4月号のBLACK　BOXの「こうもりは大さわぎ」をM5のBASIC－Iで作ってみました。

●遊びかた

カーソル・キーを使って鍵を取り，左上の「非常口」までこうもりにつかまらないように行ってください。

カーソル・キーの↑はジャンプです。自分の向いている方向になるべくジャンプします。トランポリンでジャンプするときは，まっすぐ上にジャンプしますが，天井にぶつかると死んでしまいます。↑キーでのジャンプも飛ぶ地点をあやまると天井にぶつかり，やっぱり死んでしまいます。

トランポリンでのジャンプ中に←か，→キーを押すと左，右に8ドット移動して下降します。

針の山に落ちたり，こうもりに触れてもダメじゃ！

重力があまり強くないので，高いところから落ちても平気。

㊦はボーナスで10～100点。鍵を取り，「非常口」に行くと1面クリアで，かかった時間に応じて点数が入ります。この点数は面数に比例してあがります。

㊦のボーナスを取ると面クリアができなくなる意地悪な面もあるので，要注意！

参考：

M5おもしろクリエイティブ(学研)

《第1表》変数表

P	入力用
D	人の向き
U，V	画面を読む
B$	ボーナスの位置
S	得点
X，Y	人の座標
E，F	鍵の座標
G	鍵を持っているか
YY	ジャンプのときの増分
M，N	こうもりの増分
C	はばたき
R	面数
L	人の残り
A$，B	画面作成用

CHECKER FLAG

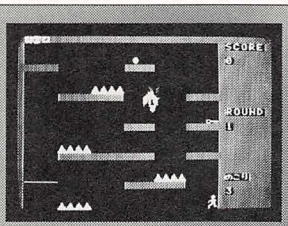
編：ブラック・ボックスねたのゲームはいろいろな機種でできますね。

Dr.D：やはりゲームはアイデアが重要だからな。M5なら安易に作れただろう。それだけにいいできでないと納得しないがな。

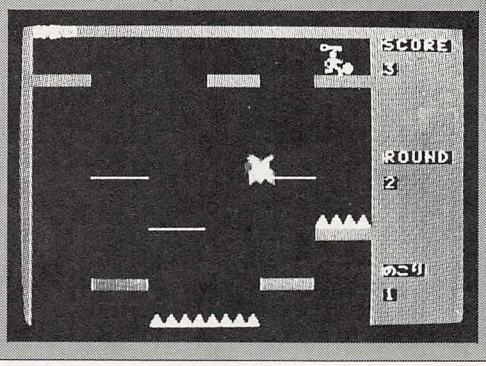
編：ええ，でもBASIC－Iで作ってあるんですよ。

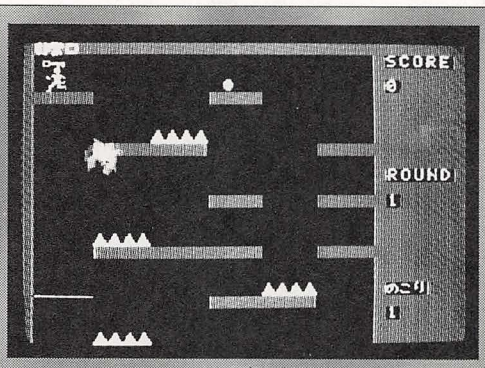
Dr.D：ショートなのにいいできだ。

▶《写真1》鍵を取って非常口へ行こう

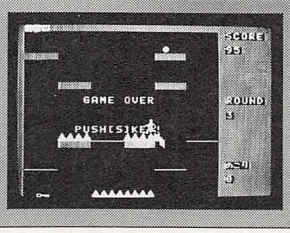


▼《写真3》ボーナスも取ろう。ただし，取ると面クリアできない面も…





▲《写真2》鍵を頭の上にのせて，非常口からでると面クリア



◀《写真4》こうもりに触れたり，天井にぶつかると死んでしまう

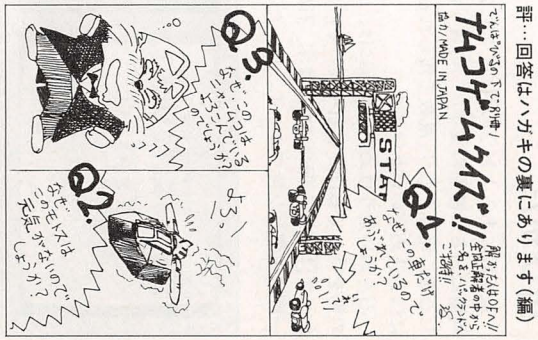
★影さんの性格，かなり好きですよ。まったくぼくと同じなんだから。（奈良県高田市・**ひさんな性格12才**）……

【**影**：なんだこのペンネームは！ひさんな性格が同じなのか!?**つぐ美**：おこらずに2人でなぐさめ合いなさい。】

《リスト1》キャラクター定義のプログラム・リスト

```
10 CLEAR 256,&7FEF:PRINT "":VIEW:MAG 2
20 SCOD 0,16:SCOD 1,20:SCOL 0,8:SCOL 1,10:SCOL 2,4:SCOL 3,13
30 FOR I=&7FF0 TO &7FFF:READ A:POKE I,A:NEXT
40 DATA &58,&40,&3f,&70,9,&60,1,&22,12,11,10,9,8,7,6,5
100 STCHR "E0783E1E1E1E1E18" TO &00
110 STCHR "080C040607070301" TO &01
120 STCHR "071E7C7878787818" TO &02
130 STCHR "10302060E0E0C080" TO &03
140 STCHR "0000000000000006" TO &04
150 STCHR "0703030100000000" TO &05
160 STCHR "0000000000000060" TO &06
170 STCHR "E0C0C0B000000000" TO &07
180 STCHR "0000040C1E3F7FFF" TO &08
190 STCHR "FDF8F8F8F8E0C080" TO &09
200 STCHR "000020307BFCFEFF" TO &0A
210 STCHR "BF1F1F1F1F070301" TO &0B
220 STCHR "0607030301000000" TO &0C
230 STCHR "0000000000000000" TO &0D
240 STCHR "60E0C0C0B0000000" TO &0E
250 STCHR "0000000000000000" TO &0F
260 STCHR "0000000000000507" TO &10
270 STCHR "0200000103030307" TO &11
280 STCHR "307B7B7B30fcfe7b" TO &12
290 STCHR "797bfed89f1f0100" TO &13
300 STCHR "0000000000000000" TO &14
310 STCHR "000000000f09090f" TO &15
320 STCHR "0000000000000000" TO &16
330 STCHR "00000000000ffff0b" TO &17
331 STCHR "0000000000010306" TO &18
332 STCHR "0406030007070400" TO &19
333 STCHR "60f0f0f060f8fdf7" TO &1A
334 STCHR "f2f0f8dccec60607" TO &1B
340 FOR I=1 TO 3
350 STCHR "18183C3C7E7EFFFF" TO &9C,I
360 STCHR "FF00000000000000" TO &9E,1
370 STCHR "000000000000ff" TO &9B,I
380 STCHR "7070707070707070" TO &9C,I+3
390 STCHR "8080808080808080" TO &E1,I+3
400 STCHR "2020202020202020" TO &80,I+3:NEXT
410 STCHR "24E724E724E72444" TO &81,1
420 STCHR "54FE823838107C54" TO &82,1
430 STCHR "007E4242424427E00" TO &83,1
440 FOR I=&81 TO &83
450 STCHR "f2f2f2f2f2f2f2f2" TO I,4:NEXT
```

評…回答はハガキの裏にあります(編)



by さてい

《リスト2》メインのプログラム・リスト

```
1 goto 100
2 let P=Peek(&702B):if P=51 then goto 11
3 if P=55 and D=-1 or P=54 and D=1 then let D=-D:let P=0
4 gosub 59:if V=&E1 then vPoke val("&"+B$)+&3800,0:let S=S+rnd(9)*10+10:let V=0:gosub 60
5 if V<33 then let X=X+(P=55)*(D=1)*8-(P=54)*(D=-1)*8
6 scod 0,20+D*4:gosub 50:if X=-9 then goto 80
7 if X<8 and V=16 and G=1 then goto 70 else if X=E and V=F then let G=1
8 if V<>176 then if V<>&80 then goto 20 else if V=&9E then goto 30
9 goto 2
11 let VV=-8
12 let V=V+VV:let X=X+D*5:if X<0 then let X=0 else if X>184 then let X=184
13 let VV=VV+1:gosub 51:if X=-9 or V>33 then goto 80
15 if VV then goto 12
20 let V=V+4:gosub 50:if X=-9 or V=&9C then goto 80
22 if V=&80 or V=176 then goto 2
24 if V=&9E then goto 30 else goto 20
30 Print cursor(X/8/4*4+1,V/8+2)"◣▶◢":loc 0 to X,V+8:for I=0 to 99:next:Print "←←←←◥◤◥◤"
32 let V=V-4:gosub 51:if X=-9 or V>33 then goto 80
35 let P=Peek(&702B):if P<>55 and P<>54 then goto 32
36 let U=vPeek(&3800+V/8*32+X/8-(P=55)*2):gosub 59
37 if V<33 and U<33 then let X=X+(P=54)*8-(P=55)*8
38 let V=V-8:goto 20
50 let U=vPeek(&3841+V/8*32+X/8):goto 52
51 let U=vPeek(&3821+V/8*32+X/8)
52 loc 0 to X+1,V:if G then loc 1 to X,V-16
53 let M=M+(X-M)/32+rnd(8)-4:let N=N+(V-N)/64+rnd(16)-8
54 if M<8 then let M=8 else if M>184 then let M=184
55 if N<8 then let N=8 else if N>176 then let N=176
56 let C=(C=0):scod 2,8+C*8:loc 2 to M,N:loc 3 to M,N:if Peek(&7068)=16 then Poke &7068,8
57 if abs(X-M+4)<8 and abs(V-N)<14 then let X=-9
58 for I=0 to 99:next:return
59 let U=vPeek(&3820+V/8*32+X/8-(P=55)*2):return
60 Print "■" cursor(26,3)num$(S):return
70 let S=S+1+100*R/(time-T):gosub 60:if R mod 6=0 then restore 200
73 let R=R+1:Print cursor(26,12)num$(R):let G=0:goto 140
80 out &20,&E7:out &20,&F0:for I=0 to 63:for J=0 to 15:out &20,&C0+J:next:out &20,I:next:out &20,&FF:let G=0
81 let L=L-1:Print cursor(26,21)num$(L):if L then goto 190
82 Print cursor(8,10)"GAME OVER" cursor(7,14)"PUSH[S]KEY!"
83 if Peek(&702B)=26 then goto 110 else goto 83
100 Poke &701A,0:for I=&7064 to &7068:read A:Poke I,A:next:data &f0,&7f,&f0,16,0
110 let S=0:let R=1:let L=3:restore 200:view:cls &80:Print "→○♠✣"
130 Print cursor(26,1)"SCORE↓↓←←←←←0←↓↓↓↓↓↓↓ROUND↓↓←←←←←1←↓↓↓↓↓↓↓↓の□9↓↓←←←3"
140 view 1,1,24,23:cls:for I=0 to 4:read A$:for J=5 to 0 step-1
150 let B=(val("&"+A$)and 3*4^J)/4^J:Print cursor((5-J)*4,I*4+3);
160 if B=1 then Print "■■■■" else if B=2 then Print "◥◥◥◥" else if B=3 then Print "↓↓↓◢◢◢◢↑"
170 next:next:view:read B$:vPoke val("&"+B$)+&3800,&E1:let D=-1:let T=time:read E,F
190 loc 1 to E,F:let X=184:let Y=176:let M=16:let N=8:goto 2
200 data4D0,141,311,15d,b14,6e,184,80,411,0,20b,81,1f4,77,48,176,404,104,330,192,8f8,72,16,176
210 data504,411,d0,1,2dc,e2,16,176,4d4,104,340,6,8cc,16a,144,48,444,1c4,346,140,8f4,2e2,144,16
```

★友だちが「オレんちでセガやんない？」というので彼の家に行った。しかし、それはセガのロボピッチャーだった。（神奈川県横浜市・**中島義一**）……**【影**：編集部にはハングオンがある。**編**：ハングオン・ミニでしょ！**】**

M5(BASIC-G)用

MYSTERIOUS ROOM

ミステリアス　ルーム



★松川　一豊

STORY

ここは某国の古代建築物の中。ある日，他国の調査隊がこの中で古代遺跡を調査していた。すると，ドジな隊員Mが中で迷い，他の隊員とはぐれてしまった。

そして，ある不気味な部屋に閉じ込められた。そこは，怪物たちの住む〝MYSTERIOUS　ROOM〟であった。

この部屋から脱出するためには，トビラの穴に暗号どおりに，文字の書いた石をはめ込まなければならない。隊員Mは必死で怪物たちをかわしながらトビラを開けようとするのだった。

遊びかた

最上段にあるトビラの四つの穴に，両側にある3種類の文字(？)の書かれた石を，暗号どおり(乱数で作られる)にはめ込めばいいわけです。

石をぬいたりはめたりするには，人の剣を持ってるほうを石や穴の下に合わせて↑キーを押せばできます。石は一度に1個しか持てません。持った石は下のSCOREの右側に表示されます。

怪物は4種類いて，まん中の〝MONSTER　BOX〟の中からでてきます。これらは，剣で倒すことができます。

モンスター紹介

●COLD　EYE

目玉の怪物で，スピードは遅く，ランダムに飛びまわります。得点は30点です。

●BAT

コウモリの怪物で，ときどき襲（おそ）ってきますが，かわすのは簡単だと思います。50点です。

●BIRD

鳥の怪物で，動きはCOLD　EYEと同じようですが，少しずつ近づいてきます。80点です。

●GHOST

ユウレイです。動きはBIRDと同じですが，ときどき炎をはいて攻撃してきます。150点です(炎は剣でかわせますが，得点にはなりません)。

その他

あと，画面上に〝MAGIC　BALL〟というのがあって，30秒ごとに赤くなります。このときにさわると200点です。

それと，言い忘れましたが，暗号がまちがうと，まちがった石だけ消えます。すべて当たると1面クリアで，ボーナスは1,000点です。

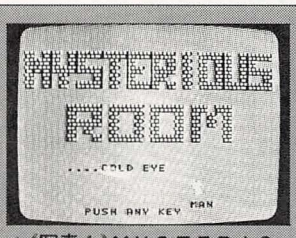
人が3人やられるとGAME　OVERです。3,000点を越えると1人増えます。

操作は，移動がカーソル・キーで，剣は左シフトキーです。リプレイは右シフトキーです。

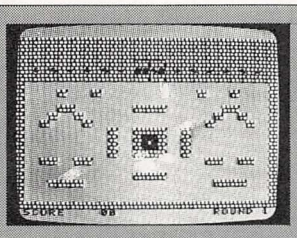
剣は，前に壁があると，つっかえて振ることができません。面が進むにつれてゲームがむずかしくなります。

プログラムについて

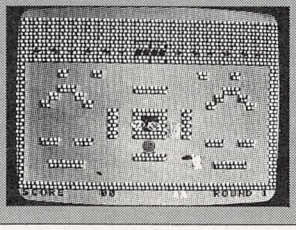
プログラムは，キャラクター&デモ・プログラムと，メイン・プログラムにわかれています。両方とも長いのですが，REM文は入力しなくて結構です。



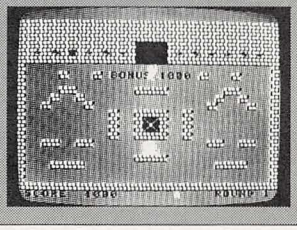
▲〈写真1〉MYSTERIOUS　ROOMのタイトル画面



◀〈写真2〉両側の文字石をカベにはめ込んでいきます。カンがポイントだヨ



▶〈写真3〉エイッ！　モンスターは剣先でうまくやっつけないと倒せないヨ



▼〈写真4〉文字石が暗号どおりに合うと面クリアで，ボーナスが入ります

★☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆，こういう星で千秋楽に負けると，オセロ方式で0勝15敗の成績になります。(大阪市・**おたけさん13才**)……**【影**：途中に㊙が入ったらどうなるんだろう？**】**

《リスト1》キャラクター&デモのプログラム・リスト

```
10! *** MYSTERIOUS ROOM ***
20! ###   CHARA & DEMO    ###
40! %%   By K.Matsukawa    %%
50!
60 Print "■■■":mag 2:console 0:bcol 5
70 for I=&20 to &7F:color I,&10:next
80! == SPRITE & CHARA SET ==
90 for I=0 to 75:read A$:stchr A$ to I:next
100 for I=&80 to &8E:read A$:stchr A$ to I,7:next
110! == CHARA COLOR ==
120 for I=&80 to &85:color I,&A1:next:for I=&8B to &8D:color
 I,&A1:next
130 for I=&86 to &89:color I,&81:next:color &8A,&F0:color &8
E,&11
140! === DEMO ===
150 cls:view 1,2,31,7
160 Print "■■■
```

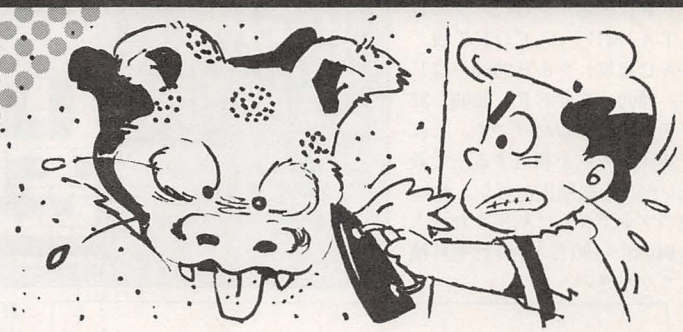
```
o 11:EN(I)=0:next
80 cls:for I=0 to 5:Print rPt$(32,"■")::next:for I=6 to 21:P
rint "■" tab(31)"■":next
90 Print rPt$(32,"■")cursor(14,3)"○♣○♣↓←←←←┴┴┴┴↓←←←←♣~♣~"::W
Z$="┼↔┌→└→"
100 Print cursor(2,4)WZ$:WZ$;"→→→→→":WZ$:WZ$:
110 Print cursor(5,7)"■  ■" tab(22)"■  ■" cursor(5,9)"■■"
tab(14)"■■■■" tab(25)"■■":
120 Print cursor(4,10)"■  ■" tab(24)"■  ■" cursor(3,11)"■
 ■" tab(23)"■  ■":
130 for I=12 to 15:Print cursor(11,I)"■  ■■■■  ■"::next:Prin
t cursor(15,13)"┗┷┛←┕←┗┷┛";
140 Print cursor(3,16)"■■  ■■" tab(23)"■■  ■■" cursor(14,18)
"■■■■" cursor(4,19)"■■■■" tab(24)"■■■■";
150 Print cursor(1,23)"SCORE" tab(19)left$("ﾄﾄﾄ",MA-1)tab(24
)"ROUND" right$(" "+num$(RO),2):!9osub $SC
160 scol 13,4:loc 13 to 120,128:scod 0,0:loc 0 to X*8,Y*8
170 WW$="":for I=1 to 4:WW$=WW$+chr$(&8B+rnd(2)):next
180 Play "s1t184l8o5bbbbo6ccccc5bbbbo6c1","s1t184l8o4ebebao5
eo4ao5eo49b9ba1":sleeP 3:move on:time$="00:00:00"
190 K=inkey(0):if(K<>46)*(K<>51)*(K<>54)*(K<>55)then 9oto 26
0
200 XX=(K=54)-(K=55):YY=(K=51)-(K=46):if XX<>0 then DX=XX
210 if rcrt(X+XX-(XX=1),Y+YY-(YY=1))>=&80 then 9osub $W.CHEC
K
220 if rcrt(X+XX-(XX=1)-(YY<>0),Y+YY-(YY=1)-(XX<>0))>=&80 th
en 9osub $W.CHECK
230 X=X+XX:Y=Y+YY
240 MC=-(MC=0):scod 0,-(DX=1)*8+MC*4:loc 0 to X*8,Y*8
250 if coinc(0)=13 and BF=1 then 9osub $B.POINT
260 if inkey(1)=4 then 9osub $SWORD
270 if time$="00:00:30" and BF=0 then 9osub $BALL
280 if time$="00:00:45" and BF=1 then BF=0:scol 13,4:time$="
00:00:00"
290 if rnd(LE)=0 and Post(1)<>-1 then 9osub $E.SET
300 EC=-(EC=0):for E=1 to 11:if EN(E)=0 then 9oto 450
310 on EN(E)9oto 320,340,370,390,440
320 if rnd(LE)=0 or status(E)=0 then move E to rnd(224)+8,rn
d(112)+48,3
330 scod E,32+EC*4:9oto 450
340 scod E,40+EC*4:if status(E)=1 then 9oto 450
350 if rnd(LE)=0 then move E to#0,2 else move E to rnd(224)+
8,rnd(112)+48,2
360 9oto 450
370 if rnd(LE)=0 then move E to#0,2 else move E to rnd(224)+
8,rnd(112)+48,2
380 scod E,48+EC*4:9oto 450
390 scod E,56+EC*4
400 if rnd(LE)=0 then move E to#0,2 else move E to rnd(224)+
8,rnd(112)+48,2
410 if rnd(LE)>0 or Post(1)=-1 then 9oto 450 else if EN(Post
(1))>0 then 9oto 450
420 PO=Post(1):EN(PO)=5:scod PO,64:scol PO,8:loc PO to#E:mov
e PO to#0,1
430 9oto 450
440 if status(E)=0 then erase E:EN(E)=0
450 next:if coinc(0,1,11)<>-1 then 9oto $DIE else 9oto 190
460$DIE:move off:loc 14 to#0:s9 3,7,15:for I=50 to 200:s9 2,
I,0:sleeP 1,1:next:s9 3,,0:sleeP 2
470 MA=MA-1:Print cursor(18+MA,23)" ":if MA=0 then 9oto 500
480 for I=1 to 11:erase I:EN(I)=0:next:erase 12,14:X=15:Y=20
490 scod 0,0:DX=-1:loc 0 to X*8,Y*8:scol 13,4:BF=0:time$="00
:00:00":move on:9oto 190
500 Print cursor(11,10)"GAME  OVER":if HS<SC then HS=SC
510 Print cursor(8,17)"HI-SCORE" right$("     "+num$(HS),5)"0
";
520 Print cursor(8,20)"PUSH R.SHIFT KEY";
530 if inkey(1)=8 then erase:9oto 60 else 9oto 530
```

```
540$CLEAR:move off:sleeP 1,15:bcol 2:for I=3 to 5:Print curs
or(14,I)"┐┌┐┌┐";:next
550 sleeP 1,30:for I=1 to 11:erase I:next:for I=1 to 2:Play
"t184l8o5eb9bdb9b9o6d+cd+o5f+o6do5ao6d"
560 Play,"t184l8o4eo5eo4eo5eo49o5do49o5dc9c9o4bo5f+o4bo5f+":
next:sleeP 3
570 Print cursor(11,7)"BONUS 1000":!:SC=SC+100:9osub $SC:slee
P 3
580 RO=RO+1:LE=LE-2:if LE<1 then LE=1
590 erase:bcol 5:9oto 70
600$SC:Print cursor(6,23):right$("     "+num$(SC),5)"0":!:if S
C<300 or MF=1 then return
610 MA=MA+1:MF=1:Print cursor(19,23)left$("ﾄﾄﾄ",MA-1):!:move
off:Play "t200l8o4ao6co49o5bo4eo59da"
620 sleeP 2:move on:return
630$W.CHECK:if Y=6 and YY=-1 then 9oto 640 else return 240
640 XX=X-(DX=1):RC=rcrt(XX,4):if RC=&85 and XX>=14 and XX<=1
7 and WF=1 then 9oto 680
650 if RC<&8B or WF=1 then return 240 else if XX>=14 and XX<
=17 then return 240
660 WF=1:WO$=chr$(RC):Print cursor(XX,4)"┻":!:move off:Play "
t200l16o4bo5d+bo6f+":sleeP 1,40
670 Print cursor(16,23)WO$:!:move on:return 240
680 Print cursor(XX,4)WO$:cursor(16,23)" ":!:WF=0:WN=WN+1:mov
e off
690 Play "t200l16o4bo6d+f+d+","t200l16o4bo5f+o4bo5f+":sleeP
1,40:move on
700 if WN=4 then 9oto $WORD
710 return 240
720$WORD:W$="":for I=14 to 17:W$=W$+chr$(rcrt(I,4)):next:if
WW$=W$ then return $CLEAR
730 move off:s9 3,3,15:for I=1 to 2:for J=50 to 80:s9 2,J,0:
sleeP 1,1:next J,I:s9 3,,0:sleeP 1,15
740 for I=1 to 4:W1$=mid$(W$,I,1):W2$=mid$(WW$,I,1):if W1$<>
W2$ then 9oto 760
750 s9 1,50,15:sleeP 1,2:s9 1,,0:9oto 770
760 Print cursor(13+I,4)"┻":WN=WN-1:s9 1,500,15:sleeP 1,2:s
9 1,,0
770 next:Print cursor(2,4)WZ$:WZ$:"→→→→→":WZ$:WZ$:!:move on:r
eturn 240
780$BALL:move off:scol 13,9:Play "t200l16o5dao6df+":sleeP 1,
30:BF=1:move on:return
790$E.SET:if EN(Post(1))>0 then return
800 E=1:if rnd(LE*3)=0 then E=4 else if rnd(LE*2)=0 then E=3
 else if rnd(LE)=0 then E=2
810 PO=Post(1):EN(PO)=E:scod PO,E*8+24+EC*4
820 scol PO,-(E=1)*11-(E=2)-(E=3)*3-(E=4)*7:loc PO to 120,10
4:move PO to rnd(224)+8,rnd(112)+48,2-(E=1)
830 return
840$SWORD:if rcrt(X+DX-(DX=1),Y)>=&80 then return
850 scod 12,24-(DX=1)*4:scod 0,16-(DX=1)*4:loc 12 to(X+DX*2)
*8,Y*8
860 s9 2,100,15:sleeP 1,2:s9 2,,0:if coinc(12,1,11)<>-1 then
 9osub 880
870 erase 12:scod 0,-(DX=1)*8:return
880 CO=coinc(12):if sPrite(CO,2)=64 then erase CO:EN(CO)=0:r
eturn
890 move off:loc 14 to#CO:s9 3,7,15:for I=200 to 100 steP-2:
s9 2,I,0:sleeP 1,1:next:s9 3,,0
900 P=EN(CO):SC=SC-(P=1)*3-(P=2)*5-(P=3)*8-(P=4)*15:9osub $S
C
910 EN(CO)=0:erase CO,14:move on:return
920$B.POINT:move off:BF=0:for I=1 to 2:Play "t200l16o4ao5ao6
ce":next:sleeP 1,40
930 SC=SC+20:9osub $SC:scol 13,4:move on:time$="00:00:00":re
turn
940$ERR:if err=5 then resume else Print "Err" err "in" erl:
end
```

★うちのパソコンは，5年以上動いているのに，今だに元気だ。ちなみに機種はMZ-80Bだ。(静岡県御殿場市・山路弘樹)……【編：昔のハードは，中味はともかく，外形がおそろしくがんじょうなものが多かったな。】

MSX/MSX2用

ハデス
HADES
プリソン
PRISON



★AOI

【ストーリー】

地底神ハデスにとらえられたヘラクレスは地下ろうに放り込まれました。そこは肉食モンスターがうごめく地獄の迷宮であった。ヘラクレスは怪力にものをいわせて壁を動かし，モンスターをやっつけることにしたのだが……。

【遊びかた】

なるべくモンスターはよこ1列に閉じ込めてください。途中が曲ったり，だんご状になると2列または3列の組み合わせの点数しかでません。閉じ込めるとき，あきスペースをなくしてください。でないとモンスターは死にません。

ゲーム「倉庫番」と同じで，壁をヘタに移動させると封印できなかったり，自分で自分を動けなくしてしまうこともあります。

終了したらトリガー（スペース・キー）を押してください。完全封印のときだけ「クリア」とします。そのときの残り時間がスコアに加算されます。

【プログラム】

モンスターの生死判別とマルチ計算が大変でした。メイン・プログラムより手間がかかっています。1列のときは簡単なんですが，だんご状のときは死んだのが生き返ったりで泣かされました。

マシン語はテキスト1モードの特殊モードを設定するために用いています。SCREEN1を実行後「CD，7E，00，C9」でVDPのみGRP2モードに変化するのですが，そのままではPGT／&H800−17FFとカラー・テーブル／&H2000−37FFが初期化されません。BASICでやると時間がかかり過ぎるのでマシン語を入れてあります。

内容はVRAMの&H0−7FFに

《第1表》プログラム説明

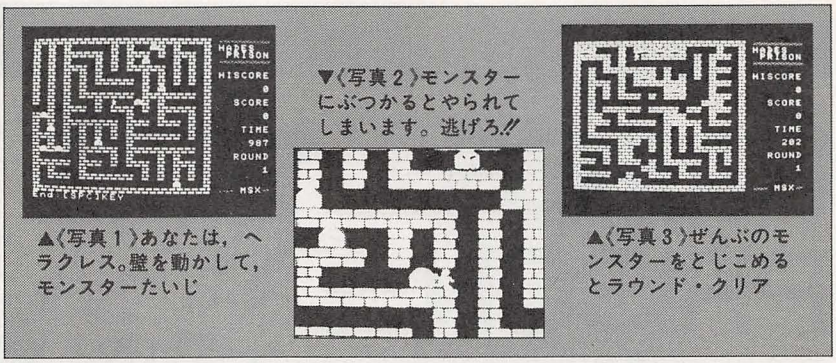
100〜160	初期化
170	ゲームTOP
180	ゲームTOP（クリアのとき）
190〜220	タイム・カウント，キー入力
230〜280	ヘラクレス移動
290〜350	モンスター移動
360〜500	モンスター生/死判定，カウント・ルーチン
510〜520	クリア処理
530〜590	END処理
600〜620	ストリングス作成
630〜700	特殊モード設定，初期化(マシン語)
710〜780	配列，ストリングス作成
790〜840	PCGキャラクター
850〜900	PCGカラー
910〜930	表示用文字の配列入力
940〜1110	スクリーン・プリント
1120〜1330	タイトルその他表示(スタート時のみ)
1340〜	モンスターPCG再設定SUB
1350〜	タイマーSUB
1360〜	キー入力SUB

《第2表》変数表

ヘラクレス	K X，Y XX，YY，XP，YP X(　)，Y(　) N$(　)	キー入力（JOYSTICK入力） X，Y座標 メモ用 各移動方向の加算，減算数値 ヘラクレスのキャラクター
モンスター	A(　) D(　) T	10匹分の座標 移動方向 アドレス・メモ用
チェック・ルーチン	B(　) V C(　) G(　)	チェック方向　0：タテ，1：ヨコ アドレス カウンター　0：タテ，1：ヨコ アドレス・メモ，生きているモンスター用
その他	S H G W Q A，B，C，D A$ I，J M$(　) S$(　) K$(　) MT$，MU$	スコア ハイスコア ゲーム面数 タイム 0：キーボード， 1，2：JOYSTICK 汎用 汎用 ループ 迷路キャラクター 右側表示用の文字 JOY／KEYの表示文字 SOUND

★ファミコンのグーニーズは，朝やっても，昼やっても，夜やっても，いつやっても，クリアしたときの風景は夕方になっている（香川県大川郡・0740591 4才）……【影：私のは白黒テレビだからいつだかわからないゾ】

あるキャラクター・フォントDATAを＆H800－FFF，1000－17FFに転送，さらにカラーDATA ＆HF1（FONT白／BACK黒）を＆H2000－27FF，2800－2FFF，3000－37FFに設定するだけです。これで特殊モードを利用する上で最低レベルの初期化が行なえます。他のプログラムに転用される人は640行～690行と140行を移植してください。



▲〈写真1〉あなたは，ヘラクレス。壁を動かして，モンスターたいじ

▼〈写真2〉モンスターにぶつかるとやられてしまいます。逃げろ!!

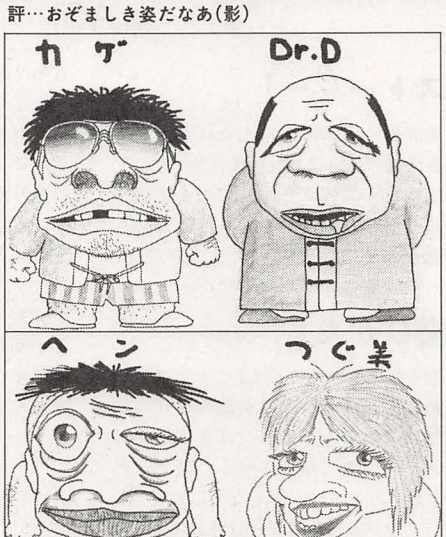
▲〈写真3〉ぜんぶのモンスターをとじこめるとラウンド・クリア

HADES PRISONのプログラム・リスト

```
100 REM ********************
110 REM ＊ HADES PRISON / MSX ＊
120 REM ********************
130 REM
140 CLEAR 300,&HF200:KEY OFF:COLOR 15,1,1:SCREEN1:WIDTH32:DEFINT A-Z:H=0
150 DIM A(10),X(8),Y(8),C(2),D(3),G(10),M$(1),N$(9),S$(24),K$(2)
160 A=RND(-TIME/3):GOSUB610:GOSUB1130
170 S=0:G=0 ;'Game-start
180 G=G+1:W=1000:GOSUB950:' Round-clear
190 LOCATE 27,15:PRINT USING"####";W
200 W=W-1:IF W<1 THEN W=1:GOTO970 ELSE LOCATE 27,15:PRINT USING"####";W
210 IF STRIG(0) THEN LOCATE 0,23:PRINT SPACE$(15):U=0:GOTO370
220 K=STICK(0):XX=X+X(K):YY=Y+Y(K):A=VPEEK(&H1800+YY*32+XX)
230 IF A<&H82 THEN 280
240 IF A=&H85THEN XX=X:YY=Y:K=0:GOTO280
250 IF A<&H84 THEN LOCATE X,Y:PRINT " ":X=XX:Y=YY:BEEP:GOTO540
260 XP=XX*8:YP=YY*8:B=VPEEK(&H1800+YP*32+XP)
270 IF B=&H20 THEN PLAY"O7L64EC":LOCATE XP,YP:PRINT CHR$(A) ELSE900
280 XX=X:YY=Y:LOCATE X,Y:PRINT N$(K)
290 IF A=&H86 THEN 1000 ELSE ' MONSTA
300 J=INT(<RND(1)*2)-1:FOR I=J TO J+4
310 D=RND(1)*4:T=A(I)+D(D):A=VPEEK(T)
320 IF A=&H80 OR A=&H81 THEN VPOKE A(I),&H20:A(I)=T:GOTO540
330 IF A<>&H20 THEN LOCATE X,Y:PRINT CHR$(&H81+(RND(1)>.5)):GOTO950
340 NEXT :GOTO 280
350 '
360 A=LN21:GOSUB1340
370 FOR I=0TO9:VPOKE A(I),&H82:NEXT:D=0
380 FOR I=0TO9:B=I:FOR J=0TO3:A=VPEEK(A(I)+D(J))
390 IF A=&H20 OR A=&H83 THEN B=I:U=1
400 NEXT:VPOKE A(I),&H83+(B=0):NEXT:D=D+1:IF D=2 THEN 420 ELSE390
410 B(0)=&H28:B(1)=1:FOR I=0TO9:C(0)=B(I):C(1)=0:D=0
420 U=A(I):IF VPEEK(U)=&H83 THEN U=1:GOTO510
430 U=U-B(D):A=VPEEK(U):IF A=&H82 THEN 440
440 IF A=&H84 OR A=&H85 THEN 460 ELSE 500
450 IF A=&H86 OR A=&H87 THEN C(D)=C(D)+1:GOSUB1360:GOTO470
460 IF A=&H20 OR A=&H83 THEN C(D)=C(D)+B(D):VPOKE U,&H82:NEXT:C(D)=0:GOTO500
470 IF A=&H20 OR A=&H83 THEN FOR K=1TO C(D):VPOKE U(K),&H83:NEXT:C(D)=0:GOTO500
480 D=D+1:IF D<2 THEN 430
490 S=S+10*C(0):S=S+10*C(1):GOSUB1100:GOTO510
500 VPOKE A(I),&H83:U=1
510 NEXT:IF U THEN 560
520 LOCATE 0,23:PRINT "Clear!";S=S+W:GOSUB1100:A=7:GOSUB1360:GOTO180
530 '---------- ENDING
540 FOR I=0 TO 9:LOCATE X,Y:PRINT "＆":BEEP
550 LOCATE X,Y:PRINT" ":BEEP:NEXT:U=1:GOTO970
560 PLAY"O4L16":FOR I=0TO9:LOCATE 0,23:PRINT"Game-over! Replay? (Y ◆ N)";
570 PLAY"O4L16":FOR I=0TO9:LOCATED 0,23:PRINT" ":NEXT:A$=INPUT$(1):IF A$="Y" OR A$="y" THEN RUN ELSE END
580 '---------- INITA
590 IF STICK(0)=7 THEN LOCATE 21,23:PRINT "◆";:GOSUB1350:GOTO170
600 IF STICK(0)=3 THEN LOCATE 22,23:PRINT " ♥";:GOSUB1350:SCREEN0:END ELSE 580
610 PLAY"T200U10L32CDCEDE":K$=INKEY$:IF K$="" THEN 610 ELSE IF K$="T" THEN 620 ELSE IF K$="H" THEN 630 ELSE 610
620 M$="BAGAGFGFEFEDEDC":N$="FEDEDCFEDEDCFEDEDC":GOTO640
630 M$="CDEDCFEDEDCFEDEDC":N$="BAGAGFGFEFEDEDC"
640 '
650 'Machine language.....
660 AD=&HF200:DEFUSR=AD:C=0
670 FOR I=AD TO AD+&H7F:READ A$:POKE I,VAL("&H"+A$):C=C+VAL("&H"+A$):NEXT:IF C<>&H4450 THEN PRINT"DATA ERROR":END
680 DATA F3,CD,5C,00,00,47,10,EC,11,00,01,19,7C,E6,0F,67
690 DATA C1,10,D5,21,00,20,3E,F1,01,00,18,CD,56,00,C9,00,END
700 '
710 FOR J=0TO1:FOR I=0TO6:READ A$:M$(J)=M$(J)+CHR$(VAL("&H"+A$)):NEXT:NEXT
720 DATA 20,84,1F,1D,1D,20,84,20,20,1F,1D,1D,20,84,84
730 FOR I=0 TO 8:READ A,B:X(I)=A:Y(I)=B:NEXT
740 DATA 1,0,0,1,0,0,1,0,1,0,0,-1,0,0
750 FOR J=1 TO 4:FOR K=0 TO 3:READ A$
760 N$(JX2-1)=N$+CHR$(VAL("&H"+A$)):NEXT:NEXT
770 DATA 21,21,21,21,21,21,21,21,21,21,21,21,21,21,21,21
780 DATA 80,1F,1D,20,80,1D,1D,20,80,1E,1D,20,80,20,00,00
790 FOR I=0 TO 23:RESTORE 810
800 FOR J=&H400TO&H43F:READ A$:VPOKE J,VAL("&H"+A$):NEXT:NEXT
810 DATA 30,38,14,7C,B8,38,2C,60,18,18,90,7C,3A,38,38,0C
820 DATA 3C,7E,C7,E0,FF,FF,D5,00,3C,7E,93,07,FF,FF,FF,AB,00
830 DATA 3C,7E,C7,E0,FF,FF,D5,00,3C,7E,93,07,FF,FF,FF,AB,00
840 DATA 00,42,99,00,FF,FF,FE,00,FF,FF,EF,00,FE,FE,FE,00
850 FOR I=0 TO 2:RESTORE 870
860 FOR J=&H400TO&H43F:READ A$:VPOKE &H2000+&H800*I+J,VAL("&H"+A$):NEXT:NEXT
870 DATA 81,F1,F1,21,21,41,41,F1,81,81,F1,F1,21,21,41,41,F1
880 DATA 21,21,21,21,21,21,21,71,71,76,76,71,71,71,71,71
890 DATA 81,81,81,81,81,81,81,81,81,81,81,81,81,81,81,81,81
900 DATA 01,01,01,01,01,01,01,01,01,01,01,01,01,01,01,01,01
910 READ A,A$:IF A<>24 THEN S$(A)=A$:GOTO910 ELSE RETURN
920 DATA 0,"ﾋﾀﾋﾀﾋﾀ",1,"HADES ",2," PRISON",3,"ﾋﾀﾋﾀﾋﾀ",5,"HISCORE"
```

```
930 DATA 9,"  SCORE",13,"  TIME",17,"  ROUND",22,"ﾋﾀ MSX2 ",24,DAMY
940 '          SCREEN
950 CLS:X=18:Y=9:U=0:PLAY"T280O6L8":MT$
960 A=&H7F:GOSUB1340
970 FOR I=1 TO 19 STEP2:FOR J=1 TO 19 STEP2
980 LOCATE J,I:PRINT M$(INT(<RND(1)*2)+1);:NEXT:NEXT
990 FOR I=8TO11:LOCATE 0,I*2:PRINT STRING$(23,"◆");:NEXT
1000 FOR I=1TO21:LOCATE8,I:PRINT "◆";:LOCATE22,I:PRINT "◆";:NEXT
1010 PLAY"O7L64":MU$=FOR I=0 TO 9
1020 XX=RND(1)*28:YY=RND(1)*20:A=&H1800+YY*32+XX
1030 IF VPEEK(A)<>&H20 THEN 1020 ELSE VPOKE A,&H84:NEXT
1040 A(I)=A:I=LOCATE XX,YY:PRINT "ﾋﾀ":NEXT
1050 FOR I=8 TO 22:LOCATE 24,I:PRINT S$(1):NEXT
1060 LOCATE 0,23:PRINT "End:"+K$(0);
1070 LOCATE24, 7:PRINT USING"########";H
1080 LOCATE24,15:PRINT USING"########";W
1090 LOCATE24,19:PRINT USING"########";G
1100 LOCATE24,11:PRINT USING"########";S
1110 RETURN
1120 '---------- START DISPLY
1130 CLS:LOCATE 0,5:PLAY"T280V10L32O7CDECDE"
1140 PRINT" ＊ ＊＊ ＊＊＊ ＊＊＊＊"
1150 PRINT" ＊ ＊ ＊ ＊ ＊ ＊ ＊"
1160 PRINT" ＊＊＊＊ ＊＊＊ ＊ ＊ ＊＊＊ ＊＊＊"
1170 PRINT" ＊ 0000 0000 ＊ ＊0000 0000 O O";
1180 PRINT" ＊ O＊ O O＊ O＊＊O ＊O＊＊ O O O";
1190 PRINT" 0000 0000 O 0000 O O O O";
1200 PRINT" O O O O O O O";
1210 PRINT" O O O O O O O";
1220 PRINT:LOCATE 0,22:PRINT" O'BOARD? TRIG/SPC"
1230 D=0+(1IF D>2 THEN D=0
1240 IF STRIG(0)=0 THEN 1230
1250 PLAY "CDECDE":LOCATE 0,22:PRINT SPACE$(31);
1260 FOR I=0TO4:LOCATE 0,23:PRINT SPACE$(31):NEXT:LOCATE 0,9
1270 PRINT" ｷｰﾎﾞｰﾄﾞ ｵｰ ｽﾃｨｯｸ ﾃﾞｽｶ ﾄﾞｳﾓｶｯ. ":PRINT" ｷｬﾗｸﾀｰﾌｫﾝﾄ 20point ﾃﾞｰﾀ.";
1280 PRINT" ｽﾀｰﾄ ﾉﾄｷ ﾂｶｲﾏｽﾝｶﾞ ｱﾘﾏｽ. ":PRINT:RESTORE 1330
1290 FOR I=2TO10:LOCATE 1,I+1:PRINT MID$(A$,I,10):LOCATE 11,I+1:PRINT"+20pX";
1300 A=&H1800+I*32:FOR J=0TO9:VPOKE A+J,J+&H80:NEXT:NEXT
1310 A=18:GOSUB1360:RETURN
1320 '
1330 DATA 20,60,120,200,300,420,540,720,900
1340 FOR I=0TO7:VPOKE &H2410+J*I%&H800,A:NEXT:NEXT:RETURN
1350 FOR K=0TO2000:NEXT:RETURN
1360 LOCATE A,23:PRINT"Push"jK$(0);:IF STRIG(0) THEN RETURN ELSE 1360
1370 ' Written by A.Nakamori
```

評…おぞましき姿だなあ(影)



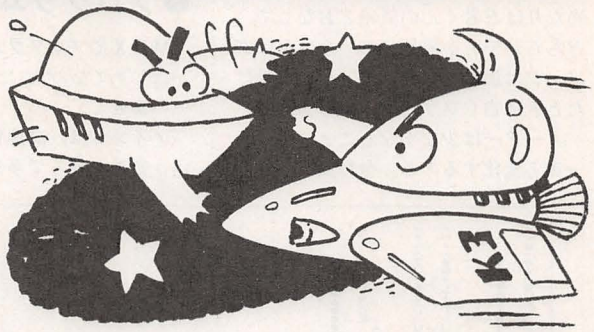
by　丸沼のヒデちゃん

★何をかくそう，僕は，影さんより人間ばなれしている。(長野県塩尻市・べん君mkⅠ13才)……【つぐ美：えーっ！影さんより人間ばなれしてるんですって？編：君のしょうたいは，スライムベスでは？影：私は何なんだーっ。】

MSX/MSX2用

バトルロイド

★バルイーグル



●内容

競技用バトルポッド「バトルロイド」を2人で操作し，キックとビーム砲を使って相手を倒すという，一歩まちがうと冷戦状態を起こしかねない，とっても危ないゲームです。

●使用方法

まず，ジョイスティックを1本以上と相手（友人，兄弟など）をご用意ください。RUNするとタイトルが現れるから，ジョイスティックを二つ持っておられるというリッチな人は[2]のキーを，一つしか持ってない人は[1]のキーを押してゲーム・スタート。

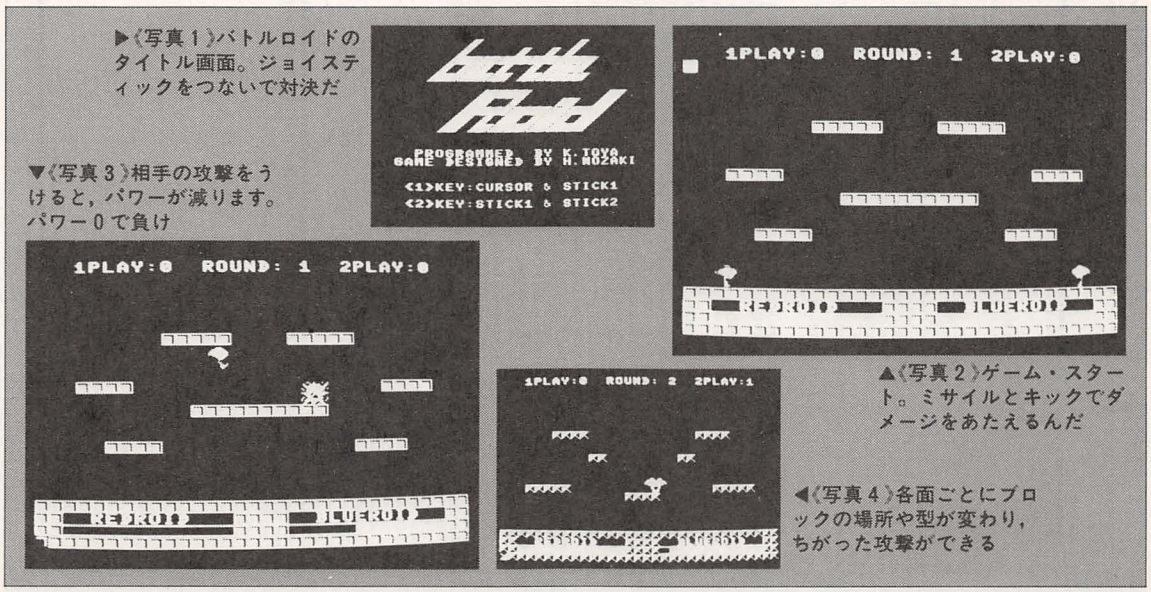
PLAYER1がレッド・ロイド(画面右）をカーソルとスペース（コントローラ1)で，PLAYER2がブルー・ロイド（画面左）をコントローラ1（コントローラ2）で操作する（カッコ内はジョイスティック2本使う場合)。

《第1表》おもな変数

X( )，Y( )……バトルロイドの座標
JF( )……バトルロイドの上下移動フラグ
JP( )……バトルロイドのジャンプしている時の左右移動方向
H( )……バトルロイドの向いている方向
C0( )……バトルロイドのボディ・カラーコード
C1( )……バトルロイドの足のカラーコード
C3( )……メーターのカラーコード
C( )……ビームのX座標
D( )……ビームのY座標
E( )……ビームの移動方向（0のときは飛んでいない）
W( )……勝ち数
BP( )……スタミナ
P……定数&H1800
K……K＝0のとき　カーソル&ジョイスティック
K＝1のとき　ジョイスティック2本

で，トリガー・ボタンでビーム砲を自分の向いている方向に発射するってわけ。

操作方法は，←→で左右移動（ジャンプ中は方向を変える)，↑でジャンプ。←や→と同時に押すと斜めジャンプもできるんだ。ブロックは下から上にならつきぬけることができる（魔界村のアオモロコシの場面とおなじ)。



▶《写真1》バトルロイドのタイトル画面。ジョイスティックをつないで対決だ

▼《写真3》相手の攻撃をうけると，パワーが減ります。パワー0で負け

▲《写真2》ゲーム・スタート。ミサイルとキックでダメージをあたえるんだ

◀《写真4》各面ごとにブロックの場所や型が変わり，ちがった攻撃ができる

★うーっ！金がほしい！女がほしい！X1turboIIがほしい。(岩手県二戸市・じゃぼるった14才)……【影：パソコンほしい！ソフトがほしい！車がほしい！嫁さんほしい！編：相談しましょ。影：そうしましょンーン？】

ビームとキック，体当たりで与えられるダメージはおなじで，先に画面下のメーターが0になったほうが負け。体当たりは忍者くんの気絶とおなじで，どちらか一方が着地していなければダメージは加わらない（ダメージを受けたときは白くフラッシュする）。

メーターは少なくなるごとに青→黄→赤と変化するのさ。全12面だから先に7回勝てばいいんだ。勝った数は上に表示されるのだ。

●プログラムについて

MSXでプログラムを作るのはこれがはじめてなので，たいしたことはやっていません。

メインでは，高速化するためG( )という変数を使って多対応キー入力のようなことをやってます。

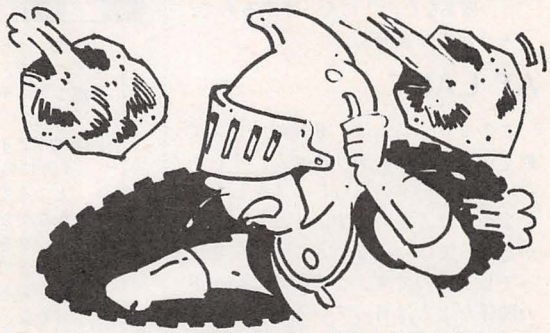
ブロックのキャラは5種類用意し，面ごとに色を変えてだしています。また，面は左右対称にしデータが約半分になるようにしました。面データははじめの2ケタがブロックの色で，その後が面の形を作るようになってるから，ひまな人はどういっただしかたをしているか考えてみてね。

バトルロイドのプログラム・リスト

```
10 GOTO340
20 '●●●●●●●●●● <MAIN> ●●●●●●●●●
```

MSX(16K以上)/MSX2用

HYDE PARK
ハイド　パーク



★原田　哲郎

STORY

ある日，僕がＭＳＸのハイドライドを解いて，満足感にひたっていたとき，どこからともなく声がしてきました。「ここにいるジムとおなじかっこうをして，電波新聞社のウラ山まで来い。そして，その山に登るがよい。たぶんよいことがおこるだろう」。

何か不安な言いかただけど，僕はその言葉を信じて，電波新聞社のウラ山へでかけるのだった……。

HOW TO PLAY

説明します。あなたは，ジムをカーソル・キーで操作して，ゴールまでたどりつけばいいのです。

普通なら，ブロックは，通れないものですが，この場合，通ることができます。しかし，下にさがっていきます。

それだけでは，単純すぎるので，スペース・キーを押しながら，いきおいを少しつけて，ブロックにぶつかると，その向こうが普通のところだったら，そこにブロックは移動します。

そして，面ごとに1か所，アイテムがでるところがあります。そのアイテムには，ＬＵＣＩＤ，ＬＩＧＨＴ，ＳＰＲＯＮの３種類があります。

★LUCID

上からころがってくる岩に当たっても，下に落とされません。

★LIGHT

ブロックのところに行くと，さがらずに，上へあがってしまいます（これを使わないと，クリアできない面が，かなりあります）。

★SPRON

上からころがってくる岩に当たると，岩がやられます。

こんなことを使いながら，クリアしていってください。

HINT(ヒント)

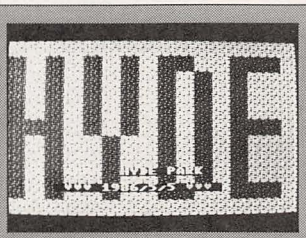
●アイテムがでる場所は，何回でもでる。

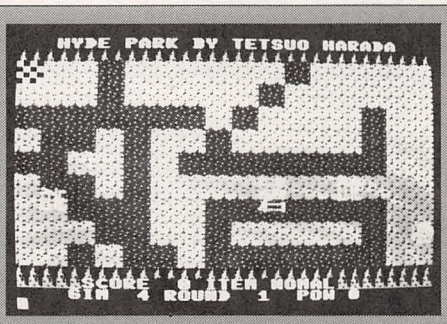
●アイテムは，ききめが切れるまでに，またアイテムを取ると，二つの効果がある（この場合，ＬＩＧＨＴを取って，ＳＰＲＯＮを取ると，ほとんど無敵になります）。

《第1表》変数表

R	乱数
RO	ラウンド
MM$(n)	面のデータ
BX(n)，BY(n)	ゴールの位置
X，Y	ジムの座標
SP(n)	岩の状態
IT$(n)	アイテムの名前
TX(n)，TY(n)	岩の座標
A$(n)	ブロックなどのキャラ
SC	スコア
PS	自分のスプライトの状態
C	自分の色
YY	自分のフラグ
DA$，A$，AA，X$，I，J	雑用
ME	自分の残り
M	アイテム
FX，FY	自分の向き

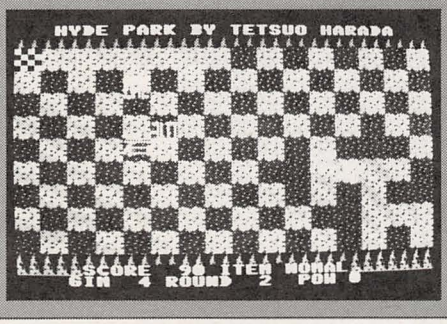
▶《写真1》ＨＹＤＥ　ＰＡＲＫのタイトル画面。文字の部分に気をつけて

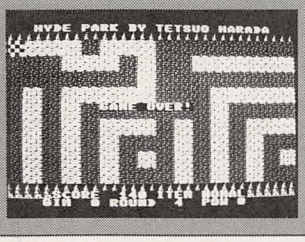




▲《写真2》ゲーム・スタート。岩が落ちてきたぞ，うまくかわそう

▼《写真3》2面は考えながら歩かないと，ゴールへたどりつけないぞ





◀《写真4》ジムがぜんぶやられるとゲーム・オーバー

★おい！6月号163ページの弟，164ページの妹，でしゃばるなよ。この兄が目立たないだろう！（東京都東村山市・**かげの兄12才**）……【編：ということは，兄さんが12才だから，影さんの年れいは，12才以下だったんだ。】

●岩にぶつかってもあまりさがらないじゃないか！　と思っている人が多いと思いますが，当たった岩は，もう一度あなたの上にやって来るので，キリがありません。

AT LAST

このプログラムは，８Ｋのマシンで動くかさっぱりわかりません。それから，面のデータのあっしゅくをしたのでよかったと思います。しかし，なぜか止まってはいけないところで，止まってしまうのです。この問題はハードの関係だと人は言っているので，あきらめました。面数は？？です。みんながんばろう!!

CHECKER FLAG

Dr.D：けっこう面数があって遊べるぞ。
編：アイテムもいろいろありますね。
Dr.D：アイテムをプログラムでいかに処理させるかが問題だ。ところでこのプログラムはなかなかしっかりしているな。データを16進で作ってあるし，デモまでついている。しかし岩が岩という字なのにはまいったな。スプライトが単色だからこのほうがいいかもしれないが，もうすこしくふうしてみてくれ。



HYDE PARKのプログラム・リスト

```
10 ' ♥♥♥♥♥♥♥♥♥ HYDE PARK ♥ FOR MSX ♥♥♥
20 DEFINTA-Q,S-Z:CLEAR 3000,&HEFFF:SCREEN 1,2,2:KEY OFF:COLOR 15,1,1
30 WIDTH 32:PLAY"V15T125L32"
40 DIM BX(5),BY(5),IT$(3),TX(4),TY(4),SP(4),M$(150),A$(3),DE$(10):GOSUB 870:IT$
(0)="HOKAL"
50 IT$(1)="LUCID":IT$(2)="LIGHT":IT$(3)="SPRON"
60 C$=CHR$(29)+CHR$(31)
70 B$=CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31)
80 A$(0)="aa"+B$+"aa":A$(1)="bb"+B$+"bb":A$(2)="pp"+B$+"pp":A$(3)="xz"+B$+"yc"
90 RO=1:RR=0:ME=4
100 SC=0:GOSUB 720
110 PS=5:X=38:Y=16:C=15:YY=1:KI=0
120 FOR I=1 TO 4:SP(I)=I:TY(I)=0:TX(I)=INT(RND(1)%16):NEXT
130 ' ♥♥♥♥♥♥♥♥ WRITE A SCREEN ♥♥♥♥♥♥♥♥
140 CLS:LOCATE0,1:PRINT"hhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhh":FOR I=1 TO 9:DA$=RIGHT
$("0000000000000000"+M$(9-(RO-1)%10+I),16):FOR J=0 TO 15:A#=VAL(MID$(DA$,J+1,1))
150 IF RO<11 OR AA=0 THEN LOCATE JX2,IX2:PRINTA$(AA):NEXT:NEXT ELSE LOCATE JX2,
IX2:PRINT"hh"+B$+"hh":NEXT:NEXT
160 DA=VAL("&B"+M$((RO-1)%10+10)):AA$=RIGHT$("0000000"+BIN$(DA),8):AX=VAL("&B"+
MID$(AA$,1,4)):AY=VAL("&B"+MID$(AA$,5,4)):FOR I=0 TO 31:LOCATEI,20:PRINT"h"+C$+"
i":NEXT
170 IF RO<10 THEN LOCATE 0,2:PRINT A$(2) ELSE LOCATE BX(RO-10)*2,BY(RO-10)*2:PRI
NTA$(2)
180 LOCATE3,0:PRINT"HYDE PARK BY TETSUO HARADA"
190 LOCATE 5,21:PRINT"SCORE ";SC;"ITEM ";IT$(M)
200 LOCATE 4,22:PRINT"GIM ";ME;"ROUND ";RO;" POW";TI
210 ' ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ MAIN ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
220 F=0:Y1=Y:ST=STICK(0):X=X-(ST=7)*(XX>0)+(ST=3)*(XX<31):FX=(ST=7)-(ST=3):Y1=Y1
+(ST=1)-(ST=5):FY=(ST=1)-(ST=5):V$=CHR$(VPEEK(&1144+X+Y*32))
230 IF V$="b" THEN PLAY"O3CF":F=1:Y=Y+YY
240 IF V$="p" THEN &50
250 IF V$="h" THEN 680
260 IF V$="z" THEN GOSUB 420
270 IF F=0 THEN Y=Y1
280 IF M<>0 THEN PLAY"O8CG":TI=TI-1:LOCATE21,22:PRINT"POW ";TI:IF TI=0 THEN M=0:
C=15:YY=1:KI=0:GOSUB 410
290 PUTSPRITE0,(XX8,Y%8),C,PS
300 PS=-(PS=5)*6-(PS=6)*5
310 IF STRIG(0) THEN GOSUB 550
320 ' ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ TEKI MOVE ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
330 FOR I=1 TO 4:TY(I)=TY(I)*8
340 IF TY(I)>159 THEN TY(I)=INT(RND(1)*70):IF RND(1)>.09THEN TX(I)=X/2 ELSE TX(I
)=INT(RND(1)*16)
350 PUTSPRITE1,(TX(I)*16,TY(I)),15,SP(I)
360 SP(I)=SP(I)-(SP(I)<3)+(SP(I)=4)*3
370 IF ABS(X*8-TX(I)*16)<16AND ABS(Y%8-TY(I))<16THEN PLAY"O7CDE":IF KI=0 AND C=1
5 THEN Y=Y+2:TY(I)=INT(RND(1)*70) ELSE IF KI=1 THEN SC=SC+20:TY(I)=INT(RND(1)*70
):TX=INT(RND(1)*16):GOSUB 410
380 NEXT
390 GOTO 220
400 ' ♥♥♥♥♥♥♥♥ WRITE A SCORE ♥♥♥♥♥♥♥♥
410 LOCATE 5,21:PRINT"SCORE ";SC;"ITEM ";IT$(M);"iii":RETURN
420 ' ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ GET A ITEM ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
430 LOCATE X,Y:PRINT A$(0)
440 PUTSPRITE5,(0,0),,0,0
450 M=INT(RND(1)*3)+1:SOUND 7,%HFE:SOUND 8,15:FOR I=255 TO 1 STEP -1:SOUND 8,I:N
EXT:SOUND 8,0
460 LOCATE 5,21:PRINT"SCORE ";SC;"ITEM ";IT$(M);"iii"
470 ON M GOTO 490,510,530
480 ' ♥♥♥♥ LUCID ♥♥♥♥
490 C=1:TI=20:RETURN
500 ' ♥♥♥♥ LIGHT ♥♥♥♥
510 C=7:YY=-1:TI=10:RETURN
520 ' ♥♥♥♥ SPRON ♥♥♥♥
530 C=2:KI=1:TI=30:RETURN
540 ' ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ MOVE BLOCK ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
550 IF X/2<>INT(X/2) OR Y/2<>INT(Y/2) THEN RETURN
560 IF X+FX%2<2 OR X+FX%2>30 THEN RETURN
570 IF VPEEK(&1444+Y+FX%2+(Y+FY%2)*32)<>90 THEN RETURN
580 IF VPEEK(&1444+X+FX%4+(Y+FY%4)*32)<>97 THEN RETURN
590 SC=SC+10:GOSUB410:PLAY"O1CR64CR64O7C"
600 LOCATE X+FX%4,Y+FY%4:PRINTA$(1)
610 LOCATE X+FX%2,Y+FY%2:PRINTA$(0)
620 IF X=AX%2 AND Y=AY%2 THEN LOCATEX+FX,Y+FY:PRINTA$(3):PUTSPRITE5,((X+FX)%8,(Y
+FY)%8-1),15,7
630 RETURN
640 ' ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ ROUND CLEAR ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
650 GOSUB 1100:LOCATE 10,10:PRINT"ROUND CLEAR!!":RO=RO+1:PLAY"O4CR64CDE":IF RO=1
6 THEN RR=RR+1:GOTO 1060
660 FOR I=1TO1000:NEXT:GOTO 110
670 ' ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ GAME OVER?! ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
680 GOSUB 1100:M$=M$-1:PLAY"O7BBBBCC":IF ME)-1 THEN 110
690 IF PLAY(0) THEN 690
700 LOCATE 10,10:PRINT"GAME OVER!":SOUND 7,&HFE:SOUND 8,15:FORI=1TO255:SOUND 8,I
:FORJ=1TO20:NEXT:NEXT:SOUND 0,0:IF RO=15 AND RR<>0 THEN 100 ELSE 90
710 ' ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ DEMO ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
720 CLS:RESTORE 1780
730 FORI=0TO15:LOCATEI*2,20:PRINTA$(0):LOCATEI*2,0:PRINTA$(0):NEXT
740 FOR I=1 TO 9
750 READ A$:DD$(I)=BIN$(VAL("&H"+A$))
760 NEXT
770 FOR I=1 TO 9:DA$=RIGHT$("0000000000000000"+DD$(I),16):FOR J=0 TO 15
780 AA=VAL(MID$(DA$,J+1,1))
790 LOCATE JX2,IX2:PRINTA$(AA):NEXT:NEXT
800 LOCATE12,16:PRINT"HYDE PARK"
810 IF DE$(I)<>"1000100111011100" THEN FOR I=1 TO 10:READ A$:DE$(I)=BIN$(VAL("&H
"+A$)):NEXT
820 RESTORE 1810
830 READ A$:IF A$="END" THEN 820
840 LOCATE 5,18:PRINTA$
850 FORI=1TO1000:IF STRIG(0) THEN RETURN
860 NEXT:GOTO 830
870 ' ♥♥♥♥♥♥♥ MAKE SPRITE & CHR ♥♥♥♥♥♥
880 FOR I=1 TO 7:X$=""
890 FOR J=1 TO 32:READ A$
900 X$=X$+CHR$(VAL("&H"+A$)):NEXT
910 SPRITE$(I)=X$:NEXT:FORJ=1TO9
920 READ A$:A=ASC(A$)*8
930 FOR I=A TO A+7:READ A$
940 VPOKE I,VAL("&H"+A$):NEXT
950 NEXT:VPOKE &H2B0C,&H6A
960 VPOKE &H2B0D,&H41:VPOKE &H2B0F,&H41
970 VPOKE &H2B10,&H91
980 FOR J=1 TO 2:FOR I=264 TO 727
990 VPOKE I,VPEEK(I)ORVPEEK(I)/2
1000 NEXT:NEXT
1010 ' ♥♥♥♥♥♥ INPUT ROUND DATA ♥♥♥♥♥♥
1020 FOR I=1 TO 15%10
1030 READ A$:M$(I)=BIN$(VAL("&H"+A$)):NEXT
1040 FOR I=8 TO 5:READ BX(I),BY(I):NEXT:RETURN
1050 ' ♥♥♥♥♥♥ CONGARATULATIONS ♥♥♥♥♥♥
1060 LOCATE 5,7:PRINT"CONGRATULATIONS!!";:IF RR=2 THEN END ELSE PRINT" BUT"
1070 LOCATE 5,8:PRINT"PUSH SPC KEY!"
1080 IF STRIG(0) THEN RO=15:FOR I=1 TO 10:M$(140+I)=DE$(I):NEXT:BX(5)=4:BY(5)=2
:GOTO 110 ELSE 1080
1090 ' ♥♥♥♥♥♥♥♥ SPRITE ERASE ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
1100 FOR I=0 TO 5:PUTSPRITE1,(0,0),0,0:NEXT:RETURN
1110 ' ♥♥♥♥♥♥ SPRITE & CHR DATA ♥♥♥♥♥♥♥
1120 ' iwa iue
1130 DATA 00,38,38,38,3F,00,7F,0C
1140 DATA 18,38,3F,78,78,D8,DF,18
1150 DATA C0,C3,C3,C3,FF,00,FF,00
1160 DATA 00,03,FF,03,03,03,FF,03
1170 ' iwa imigi
1180 DATA 68,78,1E,FF,FF,44,44,44
1190 DATA 44,44,44,44,44,44,FE,FE
1200 DATA 00,40,5E,5E,D0,D0,50,50
1210 DATA 5F,5F,50,50,50,50,5E,5E
1220 ' iwa ishita
1230 DATA C0,FF,C0,C0,C0,FF,C0,00
1240 DATA 00,FF,00,FF,C3,C3,C3,03
1250 DATA 18,F8,1B,1E,1E,FC,1C,18
1260 DATA 38,FE,00,FC,0C,0C,0C,00
1270 ' iwa ihidari
1280 DATA 7A,7A,0A,0A,0A,0A,FA,FA
1290 DATA 0A,AA,0B,0B,7A,7A,02,00
1300 DATA 7F,7F,22,22,22,22,22,22
1310 DATA 22,22,22,FF,FF,78,1E,06
1320 ' mine 1
1330 DATA 19,17,1F,4D,4D,4D,47,4B
1340 DATA 5C,6F,F7,68,6F,0F,0F,0F
1350 DATA C8,E8,F8,B8,AC,B2,ED,ED
1360 DATA 2D,AD,D2,6C,B8,78,78,00
1370 ' mine 2
1380 DATA 13,17,1F,0E,4E,4E,47,4B
1390 DATA 5C,4F,67,F7,68,6F,0F,00
1400 DATA C8,E8,F8,BC,B2,AD,ED,AD
1410 DATA 2D,D2,EC,B8,78,78,78,78
1420 ' chikara:sprite
1430 DATA 07,1F,38,73,63,EF,C3,C3
1440 DATA C6,C6,E6,6C,70,3C,1F,07
1450 DATA E0,F8,1C,8E,86,F7,33,33
1460 DATA 33,33,37,F6,0E,3C,F8,E0
1470 ' tsuchi
1480 DATA a,03,40,00,03,10,00,10,30
1490 DATA b,FD,BF,FF,FD,EF,FF,FE,DF
1500 ' koori
1510 DATA h,08,00,18,18,38,39,3C,34
1520 DATA i,34,7A,7A,5A,7E,7E,77,FF
1530 ' goal
1540 DATA p,F0,F0,F0,F0,0F,0F,0F,0F
1550 ' chikara:chr
1560 DATA x,00,00,0C,1C,1C,3C,3C
1570 DATA y,39,39,19,13,0F,03,00,00
1580 DATA z,00,00,E0,F0,F8,00,CC,CC
1590 DATA {,CC,CC,C8,08,F8,C0,00,00
1600 ' ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ ROUND DATA ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
1610 DATA 1020,1040,FE84,6904,CBFC,6888,39FC,1984,2DFC,A8
1620 DATA 00AA,5555,AAAA,5555,AAAA,5555,AAAA,5555,AAAA,A6
1630 DATA 7EFE,7EFE,7EFE,7EFE,7EFE,3EFE,FEFE,7EFE,18
1640 DATA 08FF,E2C0,FEFF,A8E0,AFEF,A8A0,AAAA,A8A8,59
1650 DATA 5247,5745,5544,D544,7546,5744,5544,5554,5574,26
1660 DATA 4C58,CD5E,2D5C,8D5D,CD5C,805E,455C,8D5C,E11F,23
1670 DATA 0FA7,154A,C548,4542,FF78,ACA8,95E8,E7AF,7948,7E
1680 DATA BFFF,BFFF,BFFF,8880,FFFE,FFFE,FFFE,FFFE,FFFE,24
1690 DATA 0000,0888,0888,FFFF,FFFF,FFFF,0280,8888,88
1700 DATA 7F88,8876,FB76,8976,9DE8,C17A,FF76,8876,AA79,44
1710 DATA 8888,1E78,1E78,8618,8618,8618,8618,8618,8618,00
1720 DATA 25E9,3F29,2529,2509,25E6,2426,2429,2529,25E9,44
1730 DATA 8888,FFFE,8888,7FFF,8888,FFFE,8888,7FFF,8888,E7
1740 DATA 88FE,FEFE,88FE,7FFC,88FE,FEFE,88FC,7FFE,88FE,19
1750 DATA 7BFE,FBC9,7BC0,9BC9,7BFE,381E,381E,F81E,FBFE,14
1760 DATA 0,1,0,9,4,1,0,1,0,1,0,1
1770 ' ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ DEMO DATA 1 ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
1780 DATA A4CE,A4A8,A4A8,A4A8,EAAE,A4A8,A4A8,A4A8,A4CE
1790 DATA 89DC,9588,9DC8,9C48,D5C8,FFFF,FFFF,C1FF,8888,59
1800 ' ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ DEMO DATA 2 ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
1810 DATA " ♥♥   HYDE PARK ♥♥ "
1820 DATA " ♥♥♥ 1986/5/5 ♥♥♥ "
1830 DATA "PROGRAMED BY TETSU"
1840 DATA " ♥ THIS GAME IS ♥ "
1850 DATA " ♥ HYDE LIDE 3? ♥ "
1860 DATA "      ♥      "
1870 DATA " ♥ PUSH SPC KEY ♥ "
1880 DATA "      ♥      ","END"
```

★**ひまつぶし**：ではみなさんも言ってみましょう。影さーん，編さーん，つぐ美さーん，ただ呼んでみただけだよ。（山形県南陽市・**ＰＣ－8001を使うきようすけ12才**）……**【影：このＯＦ，ただ載せてみただけだよ。】**

MZ-80K/C/1200(SP-5030)用

棒(ぼう)あやつり



★堀川　創

はじめに

ショート・プログラムのつもりです。タイトルをつけてしまったので，その分長くなってしまいました。そして，なるべく，マルチステートメントをなくしました。

遊びかた

ここは2次元の世界。あなたは，棒あやつりの大会に参加しました。

あなたは棒を落とさないように，円キーと，■キーで棒のバランスをとってください。棒を落とすと，もちろんゲーム・オーバーです。

なお，バランスのとりかたは，棒がたおれた方向のキーを押してください。さあ，どれだけ長くやってられるかな？

改造のアドバイス

キーを変えたいときは，440～450行を，またキーを受けつける時間（たおれるまでの時間）を変えたいときは，420行のF＝30－Sの30を大きくすれば長く，小さくすれば短くなります。

タイトルを省く人は500～710行を消し，100行のGOSUB500も消してください。

TRY AGAINは，YかNで答えてください。すぐAGAINしたい人のために生キーでもできます。

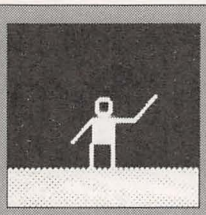
P.S. 私の最高得点は26点です。



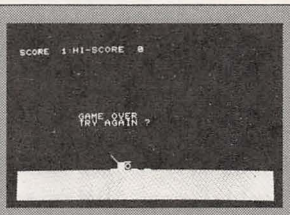
▲〈写真1〉タイトル画面。ゲームの説明です



▲〈写真2〉さあ，棒あやつり大会の開始だ！



▲〈写真3〉おっとっとっと…。バランスが命



▲〈写真4〉ほら，言わないこっちゃない！

MZ-1200

棒あやつりのプログラム・リスト

```
100 TEMPO7:GOSUB500
110 REM ********** ショキ セッテイ **********
120 DIM A$(4)
130 A$(0)=" O\ "
140 A$(2)=" O / "
150 A$(4)="  O  "
160 GOSUB730
170 B=1:C=16:CURSORC,15:PRINTA$(B):FORA=1TO1000:NEXTA
190 REM ********** MAIN **********
200 IFB=2THEN400
210 IFB=0THEN400
220 CURSORC,15:PRINTA$(B)
230 A=INT(RND(1)*2)
240 IFA=0THENB=B+1:MUSIC"CO":CURSORC,15:PRINTA$(B):IFB=0THEN400
250 IFA=1THENB=B+1:MUSIC"CO":CURSORC,15:PRINTA$(B):IFB=3THEN400
260 GOTO220
300 REM ********** RIGHT **********
310 B=B-1:IFB=-1THENB00
320 IFB=1THENS=S+1:USR(&2):GOSUB750
325 C=C+1:IFC>34THENC=34
330 GOTO200
350 REM ********** LEFT **********
360 B=B+1:IFB=3THENB00
370 IFB=1THENS=S+1:USR(&2):GOSUB750
375 C=C-1:IFC<1THENC=1
380 GOTO200
400 REM ********** ボウガ オチソウ **********
410 CURSORC,15:PRINTA$(B)
420 F=30-S:IFF<2THENF=2
430 D=0:FORA=0TOF
440 GETA$:IFA$="R"THEND=1:A=29-S:GOTO460
450 IFA$="L"THEND=2:A=29-S
460 NEXTA
470 ON D GOTO300,350
480 GOTOB00
500 REM ********** TITLE **********
510 PRINT"
520 PRINT"
530 PRINT"
540 PRINT"
550 PRINT"
560 PRINT:PRINT
570 PRINT"
580 PRINT"
590 PRINT"
600 PRINT"
610 PRINT"
620 PRINT"
630 PRINT"
640 PRINT"
650 PRINT:PRINT" O\ ト コノ バアイ ハ ■ KEY ヲ オス "
660 PRINT"/ オサエト ボウガ オチル。"
670 PRINT"
680 PRINT:PRINT"  ボウガ オチル GAME OVER。"
690 PRINT:PRINT:PRINT"                PUSH ANY KEY"
700 GETA$:IFA$=""THEN700
710 RETURN
720 REM ********** ショキ ガメン **********
730 PRINT"■":CURSOR0,18:FORA=1TO4
740 PRINT"                                                    :NEXT
750 PRINT"SCORE "ISI":HI-SCORE "IH
760 RETURN
800 REM ********** ボウガ オチル (GAME OVER) **********
810 FORA=3TO4:CURSORC,15:PRINTA$(A):MUSIC"-BO-C":NEXT
820 CURSOR10,10:PRINT"GAME OVER":IFB>HTHENH=S
830 PRINTTAB(10);"TRY AGAIN ?"
840 GETA$:IFA$="Y"+A$="N"THENS=0:GOTO160
850 IFA$=""THENEND
860 GOTO840
```

★6月号143ページで，Dr.Dを忘れている影さんはマヌケだが，「当然ですよ」と言っている編さんは，もっとマヌケだ。（千葉県市川市・**安達貴志13才**）……**【編：すいません。Dr.D：どうせ，ワシは……。フーンだ。】**

MZ-700/1500(S-BASIC)用

（※1500で動かすには，700用S-BASICが必要です）

フラワー
FLOWER
ガーデン
GARDEN

★田村　純一



STORY

ある日，1～2等身の主人公（名前はあえて書かない）が，いつものごとく，敵にとらわれたハートを助けに行きました。そして，オリを壊そうと，バクダンを投げこみました。

しかし，今日はなぜか，ハートがけむりにまかれて窒息死してしまったのです。これでは主人公が脱出できない。

というわけで，あなたが主人公を助けるため，火星人の庭（洞窟）に，花を集めに行きました。

内容

人を動かして，♡を集めるゲームです。カーソル・キーで，左右に動き，SHIFTキーでJUMPです！

キャラクター

人…あなたです。はじめは3人です。

♡…ハートの花。150点。一定個数集めるとクリアです。

◇…マイクロ・ダイヤ。70点。

○…ジャンプ・ボール。300点。三つ以上集めると，JUMP力がアップ。

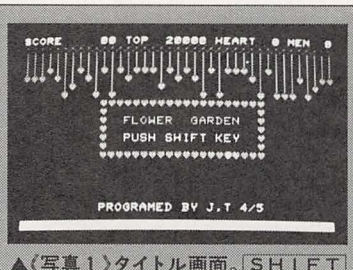
×…バリケード。さわると死ぬ。また，一番上のバリケードにブロックが当たっても死ぬ。

火…火星人。ブロック，ダイヤ等を出現させ，あなたを押しつぶそうとします。2周目になると，バリケードまでだしてきます。

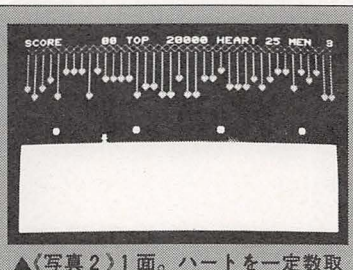
なお，面は8面まで作ってあります。

おわりに

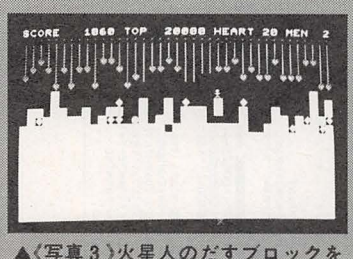
このゲーム，もとはHu－BASICだったのです。しかし，バックアップを忘れたため……。プログラムがごちゃごちゃしているのは，Hu－BASICのバクテクをそのまま再現しようとしたためです。そして，このゲームには，一つ欠点があります。時間がかかりすぎてひまなところです。



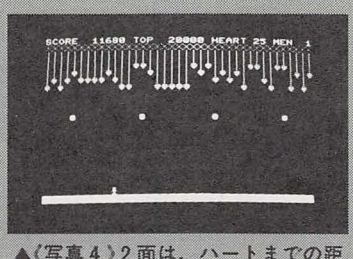
▲〈写真1〉タイトル画面。SHIFTキーでスタート！



▲〈写真2〉1面。ハートを一定数取るとクリアです



▲〈写真3〉火星人のだすブロックを利用して，ハートを取れ！



▲〈写真4〉2面は，ハートまでの距離が長い！ゲームは忍耐！

CHECKER FLAG

Dr.D：ふーむ。
編：どうしたんですか。
Dr.D：MZ-700もこんなものしかないのかと思ってな。
編：そうなんです。どうも新機種に押されぎみで，投稿のほうも減ってるんですよ。
Dr.D：MZ-700ユーザーよ，がんばってくれたまえ。

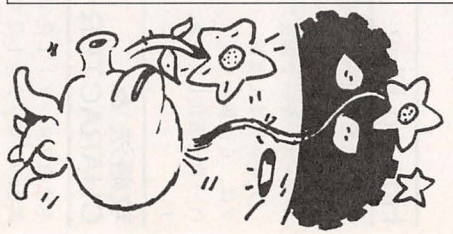
〈第1表〉変数表

HI……ハイスコア
S……スコア
R，PP…ラウンド
ME……あなたの数
EX……エクステンド
MA……全体の面数
P$，B$…P$（　）とB$（　）を仮りに代入するためのもの
HE……その面で，取るべきハート数
BR……B$の長さ
M1$，M2$，M3$…音楽用変数
J，JP…ジャンプ用変数
JB……ジャンプ・ボールを取った数
PA……ブロックのY座標の初期値
X，Y……あなたの座標
KX，KY…火星人の座標
PM，PL，PJ，PK…それぞれ自分の位置，または真下にあるもの
X1，Y1…X，Yの仮座標
T$……キー入力
I，I1，I2，J…ループ用変数
B$（　）…火星人のだすブロックの中味
P$（　）…面のデータ
〝HE|L(）|X|Y|画面〟となっている
F（　），F2，FV…？

★ただ今，PC地方で地震がありました。PC88地域には，津波注意報が発令されました。十分気をつけてください。（茨城県水戸市・J.N.T.14才）……【影：震源地は，FM海域の……，ザザザ音声が乱れました。失礼！】

FLOWER GARDENのプログラム・リスト

```
100 REM FLOWER GARDEN
110 REM ｼｮｷｾｯﾃｲ 1
120 COLOR,,7,0:CONSOLE:CLS
130 MA=8:DIML(40),P$(MA),B$(MA),F(1)
140 DIM OP$(5),OC(5)
150 FORI=0TO5:READOP$(I),OC(I):NEXT
160 DATA"",7,■,7,♦,6,X,2,●,6,♥,2
170 U$="■SCORE######0 TOP######0 HEART ## MEN###"
180 HI=2000:TEMPO7:POKE$3444,0
190 BA$="":BL$="":FORI=0TO38:BA$=BA$+"X":BL$=BL$+"■":NEXT
200 FORI=1TOMA:READP$(I),B$(I):NEXT
210 REM ﾒﾝ ﾉ ﾃﾞｰﾀ-                    11111
220 REM ♥ 火 MAN PATTERN  12345678901234
230 DATA251310121245     ,11111111200000
240 DATA252210211234     ,11111111200000
250 DATA302210216124     ,11111111112220
260 DATA2522102112347    ,11111111111100
270 DATA6022102113       ,11111112255000
280 DATA2022101112349    ,11111111122000
290 DATA252210211234A    ,11111111112000
300 DATA252210211238     ,11111111444444
310 REM ﾀｲﾄﾙｶﾞﾒﾝ
320 P$="********123":GOSUB520
325 FORI=8TO14:CURSOR10,I:PRINT[2,]"♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥":NEXT:REM ♥X20
330 FORI=9TO13:CURSOR11,I:PRINTSPC(18):NEXT
340 CURSOR13,10:PRINT[4,]"FLOWER  GARDEN"
350 CURSOR13,12:PRINT[6,]"PUSH SHIFT KEY"
360 CURSOR10,20:PRINT[5,]"PROGRAMED BY J.T 4/5"
370 GOSUB1030
380 IFPEEK($E001)=254THEN380
390 IFPEEK($E001)=255THEN390
400 REM ｼｮｷｾｯﾃｲ 2
410 S=0:R=1:ME=3:EX=2000
420 REM ﾗｳﾝﾄﾞｽﾀｰﾄ
430 CLS:CURSOR13,8:PRINT[6,]"ROUND";R;" READY!":MUSIC"R0":GETT$:IF(T$="Z")*(S=0)
THENS=5000:R=MA+1:GOTO430
440 PP=R-INT(R/MA)*MA:FP=PP+MA-SGN(PP)*MA:P$=P$(PP):B$=B$(PP):IFR>MATHENB$=B$+"1
103":IFR>MA*2THENB$=B$+"13"
450 HE=VAL(LEFT$(P$,2)):BR=LEN(B$)
460 CURSOR13,10:PRINT[3,]"GET";HE;" HEARTS"
470 FORI1=1TO3:M1$=MID$("- +",I1,1)
480 FORI2=5TO18:IA=I2+(I2>14)*14:M3$=CHR$(65+INT((IA-1)/2)):M2$=""
490 IFIA-INT(IA/2)=1THENM2$="#"
500 MUSICM1$+M2$+M3$:NEXTI2,I1
510 FORI=1TO1000:NEXT:CLS:GOSUB520:GOTO650
520 FORIS=9TOLEN(P$):P=VAL("$"+MID$(P$,IS,1))
530 ON P GOSUB550,560,570,580,590,600,610,620,630,640
540 NEXT:RETURN
550 CURSOR0,1:PRINT[2,]BA$:RETURN
560 FORI=0TO38:FORJ=2TORND(1)*4+3:CURSORI,J:PRINT[4,]"|";:NEXT:PRINT[2,]"■♥":NE
XT:RETURN
570 CURSOR0,22:PRINTBL$:RETURN
580 FORI=4TO34STEP10:CURSORI,11:PRINT[6,]"●";:NEXT:RETURN
590 FORI=13TO22:CURSOR0,I:PRINTBL$:NEXT:RETURN
600 FORI=8TO22STEP2:CURSOR0,I:PRINTBL$:NEXT:RETURN
610 FORI=1TO100:CURSORINT(RND(1)*39),INT(RND(1)*14)+8:PRINT"■";:NEXT:RETURN
620 CURSOR0,12:PRINTBL$;:RETURN
630 CURSOR0,13:FORI=0TO38:PRINT[6,]"●";:NEXT:RETURN
640 CURSOR0,12:PRINT[2,]BA$;:FORI=1TO37STEP2:CURSORI,12:PRINT"■";:NEXT:RETURN
650 J=4:JP=3:JB=0:PJ=67:F(0)=0:F(1)=0:FZ=0:FV=0
660 GOSUB1030
670 PA=VAL(MID$(P$,3,2)):FORI=0TO38:L(I)=PA:NEXT
680 X=VAL(MID$(P$,5,2)):Y=VAL(MID$(P$,7,2)):KX=0:KY=23:PM=0
690 FORI=1TO3:CURSORX,Y:PRINT" ";:FORJ=0TO300:NEXT:CURSORX,Y:PRINTCHR$(99);:FORJ
=0TO300:NEXTJ,I
700 REM ﾒｲﾝﾙｰﾁﾝ
710 GETT$:X1=X+(T$="■")-(T$="■"):X1=X1-(X1=-1)*39+(X1=39)*39:FZ=-(FZ+1)*(T$="")*
(PEEK($E001)=254)*(FV=0)
720 PK=PEEK($D02B+X1+Y*40):IF(J>JP)*(PEEK($E001)=254)*((PJ=67)+(PJ=71)+(PK=67)+(
PK=71))THENJ=0
730 Y1=Y+(J<=JP):J=J+1:IF(J>JP)*(PK<>67)*(PK<>109)*(PK<>71)THENY1=Y1+1
740 PL=PEEK($D000+X1+Y1*40):IFPL=67THENX1=X:PL=PEEK($D000+X1+Y1*40)
750 CURSORX,Y:PRINT" ";:IFPM=121THENPRINT[4,]"■|";:IFPL=202THENPL=PM
760 X=X1:Y=Y1:CURSORX,Y:PRINTCHR$(99);
770 PM=PL:PJ=PEEK($D02B+X+Y*40):IF(PL=0)+(PL=121)+(PL=67)+(PL=202)THEN870
780 IF(PL=68)+(PL=71)+(PL=83)THENS=S+7-(PL=83)*8-(PL=71)*23:HE=HE+(PL=83):JB=JB-
(PL=71):JP=JP+(JB>2)*(PL=71):GOSUB980:GOTO870
790 REM ﾔﾗﾚﾀ
800 FORI=1TO22:CURSOR0,I:PRINT[2,]BA$;:MUSIC"-D2":NEXT
810 IFHE=0THEN950
820 CURSORX,Y:PRINT[3,]"*":MUSIC"-C4R9R":ME=ME-1:IFME>0THEN430
830 CLS:CURSOR15,10:PRINT"GAME  OVER"
840 MUSIC"C5+A3C6R3+B5G3+E6R3+AF5+A3B+GG+BC+AA+CD+BB+DE7R"
850 GOTO320
860 REM ﾒｲﾝﾙｰﾁﾝ ﾉ ﾂﾂｷﾞ
870 IFFZ=35THEN1080
880 IFFV>0THENFV=FV-2:GOTO930
890 CURSORKX,KY:PRINT" ";:KX=KX+INT(RND(1)*3)+1:KX=KX+(KX>38)*39:CURSORKX,KY:PRI
NT[2,]"火"
900 O=VAL(MID$(B$,INT(RND(1)*BR)+1,1)):CL=OC(O)
910 IFO>0THEN L(KX)=L(KX)-1:CURSORKX,L(KX):PRINT[CL,0]OP$(O);:MUSIC"DO":IF((O=1)
+(O=3))*(KX=X)*(L(KX)=Y)THEN810
920 IFL(KX)<2THEN800
930 IFHE>0THEN710
940 REM ﾗｳﾝﾄﾞｸﾘｱ
950 CURSOR15,10:PRINT[5,]"ROUND CLEAR":MUSIC"C3+C9"
960 S=S+200*INT((R+MA-1)/MA):GOSUB1000
970 MUSIC"R9":R=R+1:GOTO430
980 MUSIC"+"+CHR$(INT(PL/10)+62)+"1"
990 IFPL=71THENGOSUB1060
1000 IFS>99999THENS=99999
1010 IFHI<STHENHI=S
1020 IFS>=EXTHENEX=EX+6000:ME=ME+1:MUSICMF$:IFEX=8000THENEX=6000
1030 PRINTUSINGU$;S;HI;HE;ME
1040 RETURN
1050 REM ｺｺｶﾗ ﾊ ｼﾞﾌﾞﾝﾃﾞ ｶﾝｶﾞｴﾖｳ
1060 FP=PEEK($E001)-254:F(FP)=F(FP)+1:IFF(FP)=4THENCURSOR0,24:PRINT"BONUS";FP*40
00+1000;:MUSIC"C0#CD#DEF#FFE#DD#CC#CD#DEF#F":CURSOR0,24:PRINTSPC(10);:S=S+FP*400
+100
1070 RETURN
1080 CURSORKX,KY:PRINT[3,]"*";:MUSIC"-C0-D-E-F-G-A-BC":CURSOR0,24:PRINT"BONUS 50
00";:FV=95:S=S+500:GOSUB1000:CURSOR0,24:PRINTSPC(10);:GOTO930
1090 REM $E001,$E003 ﾊ SHIFTｷｰ ﾗ ｵｼﾃｲﾙﾄ
1100 REM 254 ﾃﾞ,ｵｼﾃｲﾅｲﾄ 255 ﾆ ﾅﾘﾏｽ。
1110 REM ﾆﾎﾝｿﾌﾄﾊﾝｸ OH!MZ '84ﾈﾝ2ｶﾞﾂｺﾞｳﾖﾘ
1120 REM ｿｼﾃ HUBASIC ﾃﾞﾊ $E000 ﾃﾞ...
```



■参考にしたもの：二つのキーを同時に判断する方法…日本ソフトバンクOh！MZ '84年2月号136ページ by S氏。

★美奈代の「み」の字はみんなの「み」なんだよね、山下先生！P.S. 僕は名越美香のファンです。ついでに中山美穂の写真ください。(北海道苫小牧市・白山信治12才)……【つぐ美：私もみんなの「み」の字が…。影：ケツにある。】

MZ-700 1500

MZ-700/1500(Hu-BASIC)用

（※1500で動かすには，700用Hu-BASICが必要です）

ブレイク Break ウォール Wall



★香月　舞

How to Play

右から左へ動いている敵を撃ち落とすだけです。カーソル・キーで左右。スペース・キーで弾をだします。

ブロックは4種類。パワー・ブロックは，6種類あります。しゃ断壁は，白→青と変化していき，その後壊れます。

攻略法 & CHARACTER

水色のブロック：1発で破壊。
黄色のブロック：1発で破壊。連続して撃つと，2→4→6→8と点が上昇。
緑色のブロック：3発で破壊。
赤色のブロック：1発で破壊。中からパワー・ブロックが出現。

Power Block

白色：撃つと高得点。
黄色：ブロックがすべて消滅。
水色：すべて緑色のブロックでうまる。
緑色：しゃ断壁が消滅。
赤色：敵が右端へもどる。
黒色：すべて黄色のブロックで埋まる。

攻略テクニック

緑色のパワー・ブロックを撃ち，赤色のパワー・ブロックを撃って敵を右端へ寄せておき，黒色のパワー・ブロックを撃つ。すると，黄色のブロックで埋まるので，撃ちまくって，得点を増やす。

この方法は1～3面。9面，15面，21面…で有効です。

各面のブロック配置は乱数です。

Program

適当に作ったんで，？？です。別に苦労もしなかったし，困るところもありませんでした。

Ending

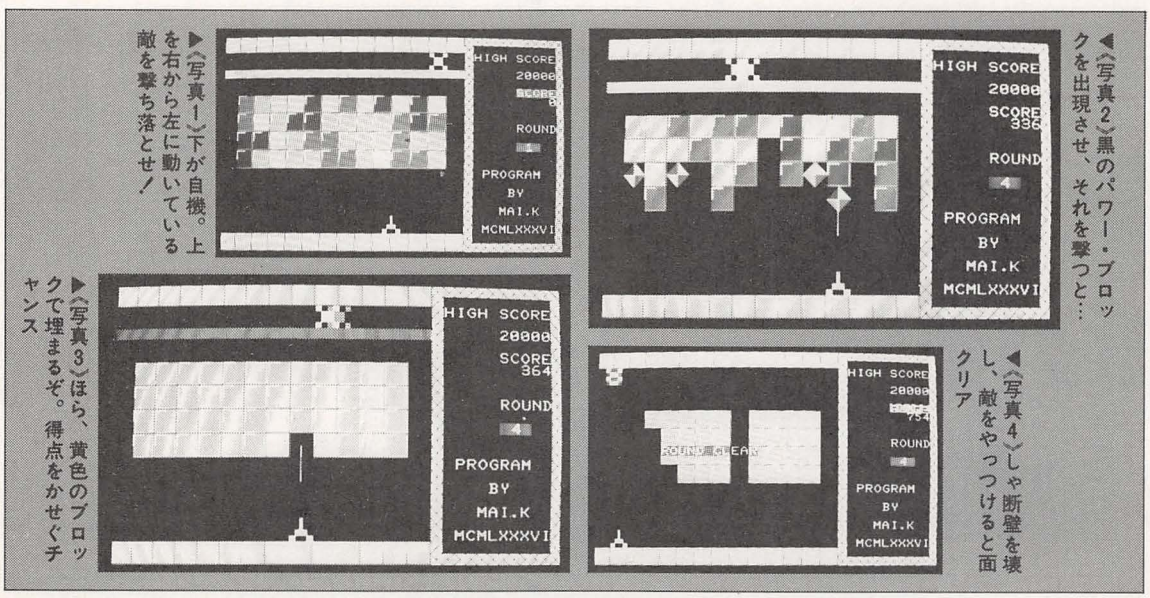
ただ，カラフルなゲームを作ってみたかったのと，思考型でない単純なのを作りたかっただけです。

MCML×××Ⅵとは，1986のことです。

★

CHECKER FLAG

Dr.D：簡単なゲームだけにプログラムも短く，すぐに打ち込めて遊べるな。
編：MZのBASICは，CHR$を使わないで，■のようなキャラクタでカーソルのコントロールとかできるので便利ですね。
Dr.D：そうだな。これらをうまく使うのもテクニックだぞ。



▶〈写真1〉下が自機。上を右から左に動いている敵を撃ち落とせ！

◀〈写真2〉黒のパワー・ブロックを出現させ、それを撃つと…

▶〈写真3〉ほら、黄色のブロックで埋まるぞ。得点をかせぐチャンス

◀〈写真4〉しゃ断壁を壊し、敵をやっつけると面クリア

★僕の友人のX君は，2人で飛行機に乗っているとき，突然，「ちょっと外の空気を吸ってくる」と言って立ち去ったまま帰ってこない。(青森県十和田市・**夢内善弘14才**)……**【影：カラスにでもさらわれたんだろ。】**

Break Wallのプログラム・リスト

```
10 COLOR 7,0:CONSOLE:CLS
20 DIM G(13,3),C(10):HI=20000
30 FOR I=1 TO 10:READC(I):NEXT
40 SC=0TM=30:C1=7:C2=0:RD=0:E$="  ■■  "
50 COLOR 7,0:LOCATE 34,4:PRINTUSING "######";HI;:LOCATE 26,2:PRINT"■■■■■";
60 RD=RD+1:X=19:F=0:RESTORE 830
70 GOSUB230:TM=TM-3:IF TM<6 :TM=21
80 GOSUB270:LOCATE 34,12:PRINT RD;
90 NM=TM:TX=26:ST=10:Q=3
100 R=X:K$=INKEY$(0):X=X-(K$="■")*(X>0)+(K$="■")*(X<26)
110 COLOR 7,0:LOCATE R,20:PRINT"  ■■  ";:LOCATE X,20:PRINT"■■■■■";
120 NM=NM-1:IF NM THEN 150
130 NM=TM:TX=TX-1:IF TX<0 THEN 860
140 COLOR 7,0:LOCATETX,2:PRINT"■■ ■■■■■ ";
150 IF K$=" " AND F=0 :MY=20:MX=X:F=1
160 IF F GOSUB 310
170 ST=ST-1:IF ST THEN 100
180 COLOR C1,C2:LOCATE34,6:PRINT"SCORE";:SWAP C1,C2:COLOR7,0
190 LOCATE 33,7:ST=10
200 PRINTUSING"######";SC;:GOTO 100
210 COLOR 7,BK:LOCATEV,W:PRINT"┌";:COLOR 1:PRINT" ■■ ";:RETURN
220 COLOR BK,0:PRINT"◢";:COLOR 5:PRINT"■■■";:COLOR 1:PRINT"◤";:RETURN
230 COLOR 1,5:FOR I=1 TO 4:READ A,B,C,K$:LOCATE A,B:PRINT STRING$(C,K$);:NEXT
240 COLOR 7,0:FOR I=0 TO 2:READ K$:LOCATE 29,I*4+2:PRINT K$;:NEXT
250 FOR I=0 TO 3:READ K$:LOCATE30,I*2+15:PRINT K$;:NEXT
260 BK=5:FOR V=0 TO 26 STEP 2:W=0:GOSUB 210:W=22:GOSUB 210:NEXT:RETURN
270 FOR J=0 TO 3:FOR I=1 TO 12:A=INT(RND(1)*4+1):G(I,J)=A
280 BK=C(A):V=I*2:W=J*2+7:GOSUB210:NEXT
290 NEXT:LN=7:COLOR 7,1:LOCATE 0,4
300 PRINTSTRING$(28,"▒");:RETURN
310 ZY=MY-1:IF ZY<2 :F=0:LOCATE MX,MY:PRINT" ";:RETURN
320 IF MY>14 THEN 400
330 IF ZY=4 AND LN>0 :LN=LN-1:COLOR LN,0:LOCATE 0,4:PRINTSTRING$(28,"▒");:F=0:LO
CATE MX,MY:SC=SC+20:PRINT" ";:BEEP:RETURN
340 IF ZY<4 AND (MX=TX OR MX=TX+1) THEN 740
350 IF ZY<2 :F=0:LOCATEMX,MY:PRINT" ";:RETURN
360 IF ZY<7 THEN 400
370 VX=INT(MX/2):VY=INT((MY-7)/2):A=G(VX,VY):IF A=0 THEN 400
380 IF A<>2 :BN=2
390 F=0:G(VX,VY)=0:ON A GOTO 410,460,500,510,550,570,590,620,660,700
400 MY=MY-1:COLOR 7,0:LOCATE MX,MY:PRINT" ";:RETURN
410 BK=4:V=VX*2:W=VY*2+7:GOSUB 210:G(VX,VY)=1:Q=Q-1:IF Q RETURN
420 Q=3:SC=SC+2:PLAY 7,"-C0+B+A"
430 COLOR ,0:LOCATE VX*2,VY*2+7
440 PRINT E$;:LOCATE MX,MY:PRINT" ";
450 G(VX,VY)=0:RETURN
460 SC=SC+BN:BN=BN+2:PLAY 7,"+G0C"
470 COLOR ,0:LOCATE VX*2,VY*2+7
480 PRINT E$;:LOCATE MX,MY:PRINT" ";
490 RETURN
500 SC=SC+1:PLAY "-C0-E-B":GOTO470
510 A=INT(RND(1)*6+1):G(VX,VY)=A+4
520 BK=C(A+4):LOCATE VX*2,VY*2+7
530 PLAY 7,"CODEFG"
540 SC=SC+1:GOTO 220
550 PLAY 7,"+CBAB":SC=SC+50
560 GOTO 470
570 LN=0:LOCATE 0,4:PRINT SPC(28);
580 PLAY 7,"-C-DCD+C+D":GOTO470
590 LOCATETX,2:PRINTE$;:TX=25:COLOR7,0
600 LOCATE25,2:PRINT"■■■■■";
610 PLAY 7,"+B+ABA":GOTO 470
620 CONSOLE 7,9,0,28:COLOR 7,0:CLS
630 CONSOLE:FOR J=0 TO 3
640 FOR I=1 TO 12:G(I,J)=0:NEXT
650 PLAY7,"-C-F-BBFEDC":NEXT:RETURN
660 FOR J=0 TO 3:FOR I=1 TO 12
670 G(I,J)=2:BK=6:V=I*2:W=J*2+7
680 GOSUB 210:NEXT:PLAY"CODEFBFA"
690 NEXT:RETURN
700 FOR J=0 TO 3:FOR I=1 TO 12
710 G(I,J)=1:BEEP1:BEEP0
720 BK=4:V=I*2:W=J*2+7:GOSUB 210
730 NEXT:NEXT:RETURN
740 LOCATE MX,MY:PRINT" ";
750 FOR I=1 TO 20:COLOR C1,C2
760 LOCATE TX,2:PRINT"■■■■■";
770 SWAP C1,C2:PLAY7,"+B0-C":NEXT
780 COLOR 7,0:LOCATE 8,11
790 PRINT"ROUND CLEAR";:PAUSE 30
800 COLOR,0:FOR I=1TO13:CONSOLE0,I,0,40:CLS:CONSOLE25-I,I,0,40:CLS:PAUSE 1:NEXT
810 CONSOLE:RETURN 50
820 DATA 4,6,5,2,7,4,2,6,0,5
830 DATA 28,0,12,X,28,23,12,X,28,0,24,X■,39,0,23,X■
840 DATA HIGH SCORE,"     SCORE","     ROUND"
850 DATA PROGRAM,"  BY","  MAI.K",MCMLXXXVI
860 FOR I=0 TO 40:LOCATE X,20:COLOR C1,C2:PRINT "■■■■■";:BEEP 1:BEEP 0
870 SWAP C1,C2:NEXT:C1=6:C2=7
880 WHILE INKEY$="":COLOR C1,0
890 LOCATE 8,11:PRINT"GAME■OVER";
900 SWAP C1,C2:PAUSE 1:WEND
910 IF SC>HI HI=SC
920 CONSOLE:COLOR 7,0:CLS:GOTO 40
```


ぷぅぷぅぷぅ
ぷぅぷぅ
ハキハキ
ウェーイ
ガビーン
ズコーッ
ズコーッ
ズコーッ

MZ-1500用

ハッピー HAPPY スパロー SPARROW

★へのへのへ太郎



帰ってきた「SPARROW」

あの，ＳＰＡＲＲＯＷが，僕たちを〝ＨＡＰＰＹ〟にするために一段とグレード・アップして帰ってきました。君もこれをやれば，とっても，し・あ・わ・せ ♡

キー操作のススメ

使用するキーは，カーソル・キーの左右（←→）と，スペース・キーだけです。しかし，楽なキー操作のわりには，むずかしいゲームにしあがっているので，心配しないでパソコってください。

そこが知りたい「ゲームのルール」

面クリの条件

まん中の赤い星，音符をすべて集める。

リザーブを失うとき

ボニョロ，でんでんにつかまったとき，スライム，ゲジョゲジョにぶつかったとき，タイムが０になったときなのですが，でんでんは隣を通っただけで，やられるときがあるので気をつけてください。

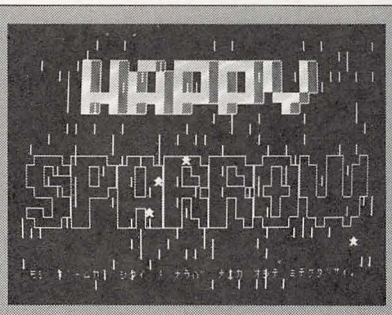
その他

各面に必ず１個スペシャル・ドリンクがあります。これには４種類あり，それぞれＳＰＡＲＲＯＷに有利になる働きをしてくれます。

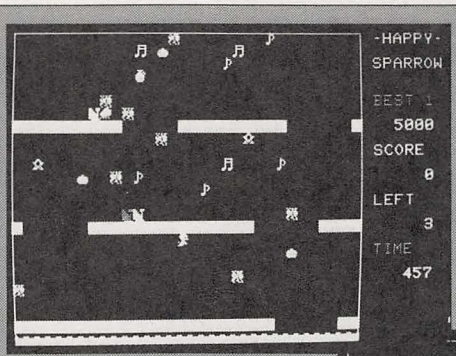
また，あること（ごく簡単）をすると，風船が現れますが，これを取ると，

《第１表》変数表

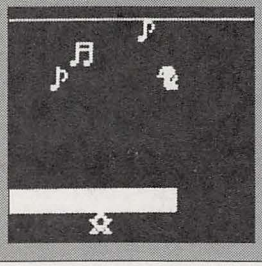
ＲＤ……ラウンド
ＨＩ……ハイスコア
ＳＣ……スコア
ＫＳ……音符や星を取った数
Ｙ……ＳＰＡＲＲＯＷのＹ座標
ＸＸ，ＹＹ…どの方向に進むか
Ｗ１，Ｆ…０と１を往復している
ＴＭ……自分が透明になったとき使用
ＴＮ……自分が風船を取ったとき使用
ＴＩ……タイム
Ｐ，Ｐ１，Ｐ２，Ｐ３…画面をＰＥＥＫしたＤＡＴＡ
Ｃ$（　）…反転キャラ作成用
ＫＲ（　，　）…自分のキャラ表示用
Ｍ（　），Ｚ（　）…動かないキャラの表示用
Ｐ（　），Ｓ（　）…でんでんのＸＹ座標
ＰＴ，ＳＴ…ボニョロのＸＹ座標
ＲＤ（　）…各面のスペシャル・ドリンク表示用
Ｉ，Ｊ，Ｋ…ＦＯＲ～ＮＥＸＴ用
その他……雑用



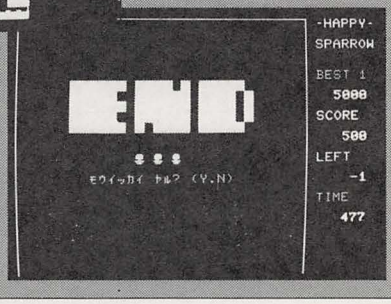
▲《写真１》タイトル画面。こってるねー。適当なキーを押してみて



◀《写真２》帰ってきたＳＰＡＲＲＯＷの活躍はいかに！



▶《写真３》〝音符を取ってＨＡＰＰＹになろう一〟ですって



▼《写真４》ＨＡＰＰＹ気分を味わうことができなかった～～

★パックランドのカンペンには，パックマン一族が26匹もいる。ちなみに，マッピーとニャームコとプーカァが友情出演。木の橋の下には奇面組の剛くんがいる。（北海道札幌市・**するきひじゅうよんさい**）……【**影：いいだろ。**】

一定時間（面によって異なる）敵の動きを止めてくれます。

みごとに全8面クリアすると，100,000点がもらえて，すてきな(？)音楽がながれて，HAPPY ENDとなります。全面クリア目指して，がんばってください。

Cooking Program

LIMIT文を使っているうえに，プログラム自体けっこう長いので，NEWON1，もしくは，NEWON2をしてからでなければ，入りませんので，プログラムを入力したり，ロードしたりする前に，必ずそれを実行してください。それから，短いけれども，マシン語を使っているので，入力したプログラムを実行する前に必ず，QDなり，CMTなりにセーブするのを忘れないでください。

改造について

その1 40行のTI＝500の数を変えると，タイムが変わります。

その2 200行と210行の＞5の数を大きくするとむずかしくなり，小さくすると簡単になります。

その3 350行の＞.5のところを小さくすると，ボニョロの動きが鈍くなり，簡単になります。

その4 410行の＞.98を小さくすると，スライムが多くでてきます。



Dr.D：MZ－1500にはユーザー定義文字があるから見ばえするな。

編：そうですね。キャラクターが作れれば，アイデアもでやすいでしょうね。

Dr.D：しかし，このゲームも特別すごいアイデアというわけではない。もっともプログラムのほうは，けっこうよくできているぞ。

編：そうですか？REM文がぜんぜんないので，どこでなんの処理をしているかわかりずらいですよ。

Dr.D：たしかに，そのとおりだ。REM文があればチェッカーも楽になるのだがな。

HAPPY SPARROWのプログラム・リスト

```
10 LIMIT $CEFF:GOSUB 900:HI=5000
20 RD=0:SC=0:SW=4:PRTY:V1=$D400:V2=$D40F:GOSUB 1090
30 RD=RD+1:PRTY 2:KS=0:GOSUB 1190
40 Y=22:XX=0:Y=0:W1=0:TM=0:TN=0:TI=500:F=0:TI$="000040"
50 FOR I=0 TO 31:FPRINTI[,24] 28:NEXT:FPRINTI[15,23] 29
60 MUSIC"T6M1550V13O1";"T6M200SOV100J";"T6M15S2V70J5";"T6M15S0V13"
70 IF TI$>"000032" THEN MUSIC M1$:M1$:TI$="000000"
80 IF (TI$>"000011")*(TI$<"000015") THEN MUSIC M2$:M2$:TI$="000018"
90 POKE V2+Y*40,98:W1=NOT(W1):F=-W1
100 USR($5B):KY=PEEK($5F):TI=TI-1
110 IF (KY=20)+(KY=19)+(SGN(XX)=0) TP=(KY=20)-(KY=19) ELSE TP=SGN(XX)
120 XX=XX+TP:YY=YY+(KY=32)-(KY<>32)
130 U=SGN(XX):N=SGN(YY):P=PEEK(V2+U+(Y+N)*40)
140 Y=Y-(P<>28 AND N=1)+(P<>28 AND N=-1 AND Y>0 ):P=PEEK(V2+U+Y*40)
150 IF (U=-1)*(P<>18)  USR($CF00):P(0)=P(0)-1:P(1)=P(1)-1:PT=PT-1
160 IF (U=-1)*(P<>18)  USR($CF43):P(0)=P(0)+1:P(1)=P(1)+1:PT=PT+1
170 P(0)=P(0)+((P(0)=32)-(P(0)=-1))*32
180 P(1)=P(1)+((P(1)=32)-(P(1)=-1))*32
190 PT =PT +((PT =32)-(PT =-1))*32
200 IF ABS(YY)>5  YY=INT(YY*.8)
210 IF ABS(XX)>5  XX=INT(XX*.8)
220 P=PEEK(V2+Y*40)
230 POKE V2+Y*40,KR(TP+1,F)-(TM=1)*4
240 IF P>18 AND P<22  SC=SC+ABS(P-22)*50:SOUND=(5,1):WAIT 70:SOUND=(4,1):KS=KS+1
:IF KS=10 THEN "CLEAR"
250 IF (TI<0)+((P>7)*(P<12))+(P=15)+(P=26)+(P=27) GOSUB "END"
260 ON P-21 GOSUB "22","23","24","25"
270 IF P=14 THEN TN=11:IK=100:SOUND=(5,1):SOUND=(4,1):SC=SC+300
280 CURSOR 32,11:PRINTUSING" ######## "+MD$+" ######## ";SC;SW;TI;
290 IF TN=1 THEN IK=IK-RD:IF IK<0 THEN IK=0 ELSE WAIT 100:GOTO 410
300 POKE V1+P(F)+S(F)*40,98:PP=P(F)+SGN(15-P(F))
310 P1=PEEK(V1+PP+S(F)*40):P2=PEEK(V1+PP+S(F)*40+40)
320 IF (PP=15)*(S(F)=Y) GOSUB "END"
330 IF (P1=98)*(P2=28)  P(F)=P(F)+SGN(15-P(F))
340 POKE V1+P(F)+S(F)*40,11+(15-P(F))*0)
350 IF RND>.5+RD*.1 THEN 410 ELSE POKE V1+PT+ST*40,98
360 TX=PT+SGN(15-PT):TY=ST+SGN(Y-ST)
370 P3=PEEK(V1+TX+TY*40)
380 IF (TX=15)*(TY=Y) GOSUB "END"
390 IF P3=98  PT=PT+SGN(15-PT):ST=ST+SGN(Y-ST)
400 POKE V1+PT+ST*40,9+(15-PT>0)
410 IF RND>.98-RD*.05:NN=V1+INT(RND*31)+INT(RND*23)*40:IF PEEK(NN)=98 POKENN,26
420 GOTO 70
430 LABEL "22":MUSIC STOP
440 FOR I=0 TO 6:PAL I
450 MUSIC "CODEFGAB";"D0EFGAB+C";"E0FGAB+C+D":MUSICWAIT:NEXT
460 SC=SC+5000:PAL:TI$="000050":RETURN
470 LABEL "23":MUSIC STOP
480 FOR I=24 TO 0 STEP -1:PN=PEEK(V1+I+I*40)
490 FPRINTI[,1] 1:SOUND 70,1:WAIT 50
500 FPRINTI[,1] PN+1:NEXT:SW=SW+1:RETURN
510 LABEL "24":MUSIC STOP
520 FOR I=1 TO 3:MUSIC"G5A&#F3+C5";"G7#F5R5";"E7D5R5";"C7-E5R5"
530 NEXT:TI=500:RETURN
540 LABEL "25":MUSIC STOP
550 FOR I=1 TO 10:FOR J=0 TO 7:PAL,J
560 SOUND J*I+40,1:NEXT J,I
570 PAL: TM=1:RETURN
580 LABEL "CLEAR":MUSIC STOP:WAIT 300
590 IF RD=8 THEN "HAPPY" ELSE PRTY
600 MC$="C L E A R":FOR I=1 TO LEN(MC$)
610 CURSOR 9,10:PRINT [RND*6+1] LEFT$(MC$,I):WAIT 200:SOUND 56,1:NEXT I
620 MUSIC "S0T7M200JD5D3E3EGG+C&B3B5G5G6A3A7ABR3":FOR I=1 TO 2:MUSIC "O3E5A+CB
A6B3B5G3ABGGEGER3O2D3DDE5D":NEXT
630 MUSIC "O3E5#F3G6AB5R7E5F3G6AB5R7"
640 WAIT 500 :SC=SC+RD*1000+TI:GOTO 30
650 LABEL "HAPPY"
660 CLS 2:MUSIC"T4O3S0M30"
670 MUSIC"F5#G3G1FG3+CC5F#G3G1FE5RC3F5#G3G1FG3+CCC#C1#DF3#GFG5R3CF5#G3G1FG3+CC5F
#G3G1FE5R3CF5#G3G1FG3+CCC#C1#DFG
680 MUSIC"#G3GF5R04C3CC#C1CCO3##A#A5#A3#A#A#A+C1#A#A#G#G5#G3#GG1#G#A3F#A5#G3G1
F#D7C569F5#G3G1FG3+CC5F#G3G1FE5R3CF5#G3G1FG3+CCC#C1#DFG#G3GFB"
690 RESTORE 1840:FOR I=1 TO 7:READ A$:CURSOR 3,I+5 :PRINT [2] A$:NEXT
700 RESTORE 2000:FOR I=1 TO 5:READ A$:CURSOR 6,I+17:PRINT [3,7] A$:NEXT
710 SC=SC+100000:GOTO 860
720 LABEL "END" RETURN ELSE MUSIC STOP
730 IF TM=1 AND P<>27  RETURN ELSE MUSIC STOP
740 FOR I=1 TO 25:W=NOT(W):F=-W
```

★影さんが，ゲゲゲの鬼太郎の友達だということを，この私しか知らない。へへへ！（茨城県猿島郡・らりぱっぱＴＳＹ15才）……【影：おや？妖気がただようぞ～。編集長：おい，影くん（目玉のおやじの口調で）。影：ほらね。】

★暗号文：イロノキヴサソキイシ★この意味わかるかな？（北海道旭川市・原子進児15才）……【影：ほんとに適当に並べて暗号文を作っちゃうんだから―。編：そんなことはないでしょう。責任もって、解答も送ること！】

```
750 FPRINT[15,Y] 30+F
760 SOUND 67,2:SOUND 64,2:WAIT 50
770 NEXT :FPRINT[15,Y] 15
780 SW=SW-1:IF SW=-1 THEN "OVER"
790 GOTO 40
800 LABEL "OVER":CLS 2:MUSIC INIT
810 FPRINT[13,13] 30,0,30,0,30:MUSIC"+C";"E";"A";"-C":MUSIC WAIT
820 FPRINT[13,13] 31,0,31,0,31:MUSIC"D";"F";"B":MUSIC WAIT
830 FPRINT[13,13] 30,0,30,0,30:MUSIC"+C";"E";"A";"-C":MUSIC WAIT
840 RESTORE 2000:FOR I=1 TO 5:READ A$
850 CURSOR 6,I+5:PRINT[5,4] A$;:NEXT I
860 CURSOR 8,15:PRINT[2]"ﾓｳｲｯｶｲ ﾔﾙ? (Y.N)"
870 CURSOR 32,11:PRINTUSING" ###### "+MD$+" ###### "+MD$+" ###### ";SC;SW;TI;
880 IF SC>HI THEN HI=SC:CURSOR 9,17:PRINT[6]"HIGH SCORE !!!!":FOR I=1 TO 8:NOISE
"T7S0O6V15M1C2DEFGAB":NEXT
890 GET KY$:IF KY$="Y" THEN 20 ELSE IF KY$="N" THEN CLS 3 : END ELSE 890
900 INIT"CRT:I":CCOLOR,,7,0
910 DIM C$(15),KR(2,1),M(3),Z(3),P(1),S(1),RD(7)
920 I=$CF00:MUSIC INIT:PAL
930 READ A$:IF A$="OO" GOTO 950
940 POKE I,VAL("$"+A$):I=I+1:GOTO 930
950 FORI=0TO15:READ A$:C$(I)=A$:NEXT
960 FOR I=0 TO 3:READ A,B:M(I)=A:Z(I)=B:NEXT
970 FOR I=1 TO 12 STEP 2
980 READA$,B$,C$:A$=A$+B$+C$:B$=""
990 FOR J=1 TO 48 STEP 2
1000 B$=B$+C$(VAL("$"+MID$(A$,J+1,1)))+C$(VAL("$"+MID$(A$,J,1))):NEXT
1010 FONT$(2,I  )=HEXCHR$(A$)
1020 FONT$(2,I+1)=HEXCHR$(B$):NEXT
1030 FOR I=13 TO 31:READ A$,B$,C$:FONT$(2,I)=HEXCHR$(A$+B$+C$):NEXT
1040 FOR I=0 TO 2:READ A,B:KR(I,0)=A:KR(I,1)=B:NEXT
1050 FOR I=0 TO 7:READ A:RD(I)=A:NEXT
1060 FONT$(2,32)=FONT$(1,133)+FONT$(1,0)+FONT$(1,0)
1070 M1$="E2GA3G2GR4E2GA2G4G2R4E2GBBB4R2BGG4RRE2EF4G2FFEEF4G2FF4R2GGGGGA64"
1080 M2$="+D2+D+D+D+D+DB1AG2EGA4G2GR4E2GAGGGR4E2GBBBRBGGE4RRG2GA4+C2+C+C4R+E+D+C+D
2+D+D+C+C5":RETURN
1090 CLS 3:PAL ,0
1100 FOR I=1 TO 160:FPRINT[RND*40,RND*24]32+(RND>.97)*13:NEXT
1110 RESTORE 1840:PAL
1120 FOR I=1 TO 7:READ A$:CURSOR 7,I:PRINT[3] A$:NEXT
1130 FOR I=11TO17:READ A$:CURSOR 1,I:PRINT[5] A$:NEXT
1140 MUSIC "T6S0M4003G5+CB3+C5+C3G7R3EEFG5ACFE6D3D5R5G+CB3+C5+C3G7R3EEFG5ACFE6D3
D6R7C5CE3DD5R7E3#DEF5E#D3E5E3A7R3C-BCF5EC-ACR5E3CDDC7"
1150 CURSOR 1,22:PRINT[4]"ﾓｼ ｹﾞｰﾑｶﾞ ｼﾀｲ ﾉ ﾅﾗﾊﾞ ﾅニカ ｵｼﾃ ﾐﾃｸﾀﾞｻｲ."
1160 PAL,,,,,CJ:CJ=CJ+1:IF CJ=8 THEN CJ=1
1170 GET KY$:IF KY$="" THEN 1160
1180 CLS 3:MUSIC STOP:RESTORE 1710:PAL:RETURN
1190 FOR I=0 TO 28 STEP 4:FOR J=0 TO 23:FPRINT[I,J] 99,99,99,99:NEXTJ,I
1200 READ K,S:IF K=0 THEN 1220 ELSE FOR I=1 TO K:READ A,B,C
1210 FOR X=A TO B:FPRINT[X,C]29:NEXT:NEXT
1220 IF S=0 THEN 1240 ELSE FOR I=1 TO S:READ A,B,C
1230 FOR Y=A TO B:FPRINT[C,Y]19:NEXT:NEXT
1240 READ P(0),S(0),P(1),S(1),PT,ST
1250 FPRINT[15,3]RD(RD-1)[P(0),S(0)]11[P(1),S(1)]12[PT,ST]9
1260 FOR I=0 TO 3:FOR J=1 TO Z(I)
1270 X=INT(RND*32):Y=INT(RND*22)
1280 IF PEEK(V1+X+Y*40)<>98 THEN 1270
1290 FPRINT[X,Y] M(I):NEXTJ,I
1300 PRINT[4]"▛▀";SPC(30);"▀▜";
1310 FOR I=0 TO 30:IF I<25 THEN CURSOR 0,I:PRINT[4]"▌ ";SPC(30);" ▐";
1320 CURSOR I,0:PRINT[4]"▀";:NEXT
1330 MD$="▙▄▄▄
```

MZ-2000/2200/2500(1Z001)用

さくらんぼとり



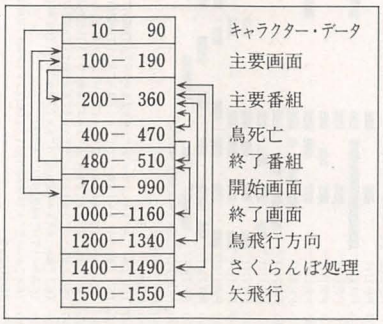
★師岡　栄見

「私はカモメ。いいえ，私はただのさくらんぼとり。どんなに非力でも，矢にも負けず風にも負けず，木の冷たいしうちにも負けない，腹は減っても死ぬまで生きる，私はそんな鳥になりたい」。

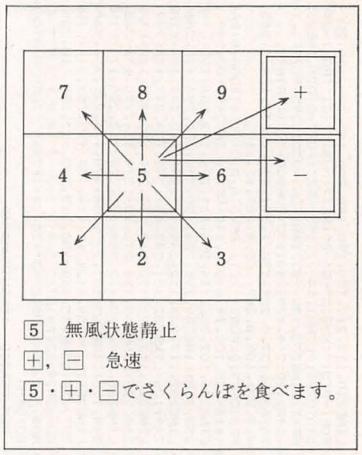
早い話が，木にぶらさがっている〝さくらんぼ〟を食べて体力をつけ，点をかせぎながら，ただひたすら生きのびればいいわけです。

画面上には常に5本の矢が飛び，さくらんぼを食べるごとに正面からの風当たりが強くなります。木に激突したり，体力が不足したり，矢の射撃にあったりして死亡した場合，風力がやわらぎます。

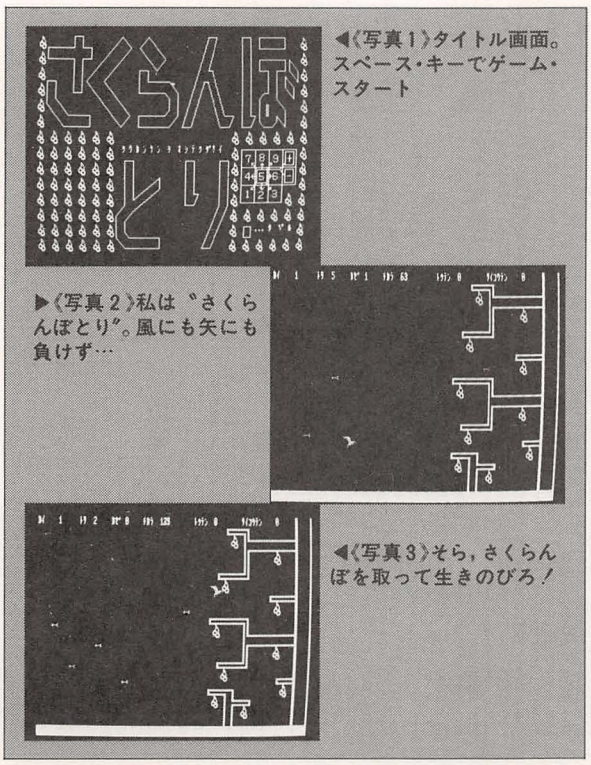
鳥1羽の体力は最初200で，さくらんぼ一つ取るごとに，100にそのときの風力の10倍，1面終了すると，500，体力に加算されます。



《第1図》プログラムの構造



《第2図》飛行方向



◀《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》私は〝さくらんぼとり〟。風にも矢にも負けず…

◀《写真3》そら，さくらんぼを取って生きのびろ！

さくらんぼとりのプログラム・リスト

```
10 CONSOLE52,24,CB0,GN:TEMPD7:X=100:Y=100:EN=200:SC=0:BD=5:RD=1:Z=1:AB=0:DIM A$
(1),B$(1),C$(10),CH(1,9),YA(1,4):POKE$952,0:DEF KEY(5)=POKE$952,164
20 DATA127,31,7,3,1,3,255,31,3,0,0,0,0,0,192,240,248,240,224,254,253,248,0,0,0,
0,0,0,0,0,255,15,3,3,1,0,0,0,0,0,254,253,248,240, 248,126,0,0,127,63,7,3
30 DATA1,1,1,3,2,2,0,0,0,128,192,192,254,253,248,192 ,0,0,0,0,0,0,0,0,1,1,3,2,2
,0,0,0,0,0,0,0,254,253,248,248, 120,60,31,15,8,9,9,13,15,7,1,0,1,0,224,192
40 DATA136,200,200,216,248,240,192,128,192,128,16,24,20,20,34,114,216,142,219,1
13,27,14,67,254,67, 8,24,8,8,8,28,60,66,2,12,48,64,126,60,66,2,60,2,66,60
50 DATA12,20,36,68,126,4,4,126,64,64,124,2,66,60,60,66,64,124,66,66,66,60,126,66,4
,8,8,8,8,60,66,66,60,66,66,60,60,66,66,62,2,66,60,8,8,8,8,0,0,0,62,0,0,0
60 FORI=0TO1:FORJ=1TO24:READA:A$(I)=A$(I)+CHR$(A):NEXTJ,I:FORI=0TO1:FORJ=1TO24:
READA:B$(I)=B$(I)+CHR$(A):NEXTJ,I:FORI=1TO24:C$=C$+CHR$(0):READA
70 RX=RX$+CHR$(A):NEXT:FORI=1TO12:READA:CH$=CH$+CHR$(A):NEXT:FORI=0TO2:READA:Y
A$=YA$+CHR$(A):NEXT:FORI=0TO1:FORJ=1TO7:READA:C$(I)=C$(I)+CHR$(A):NEXTJ,I:GOSUB700
80 FORI=0TO10:FORJ=1TO7:READA:D$(I)=D$+CHR$(A):NEXTJ,I:GOSUB700
90 A$="ｻｸﾗﾝﾎﾞﾄﾘ":A2$="ｻ ｸﾗﾝﾎﾞﾄﾘｼﾏｼｮｳ":A3$="ﾃﾝ ｱﾀﾘﾏｼｮｳ":
100 GRAPHI1CO1:FORI=0TO9:LINEO,190+I*3,319,190+I:NEXT:FORI=0TO2:LINE300+I*0,300+I
,190:LINE318+I*0,318+I,190:NEXT:LINE300,70,270,70,75,300,75
110 LINE300,71,271,71,74,300,74:LINE300,145,280,145,280,150,300,150:LINE220
,190,220,160,200,160,200,155,230,155,230,165,250,165,250,170,230,170,230,190
120 LINE300,146,281,146,281,149,300,149:LINE221,190,221,159,201,159,201,156,229
,156,229,166,249,166,249,169,229,169,229,190
130 LINE300,20,245,20,245,10,220,10,220,15,240,15,240,50,210,50,210,55,245,55,2
45,30,300,30:LINE300,21,244,21,244,11,221,11,221,14,241,14,241,51,211,51,211,54
140 LINE300,105,245,105,245,90,200,90,200,95,240,95,240,130,210,130,210,135,245
,135,245,115,300,115
150 LINE300,106,244,106,244,91,201,91,201,94,241,94,241,131,211,131,211,134,244
,134,244,114,300,114:LINE211,54,244,54,244,29,300,29
160 DATA275,31,275,76,275,116,285,151,225,16,215,56,205,96,215,136,205,161,240,
171
```

MZ-2000/2200

★MZ－1500のBASICで，SHIFTとCLRとBREAKを同時に押すと，「←」がでる。GRAPHを押し，CTRLとEを押すと「●」Fを押すと「☺」がでる。（千葉市・ムフフ私は）……【編：やったね！】

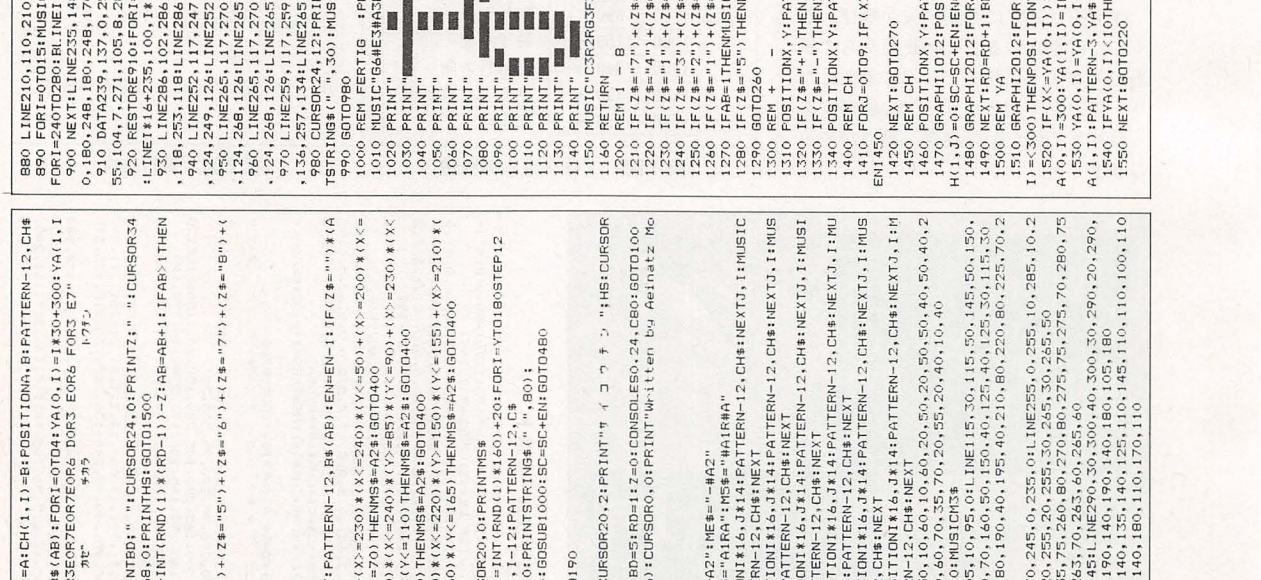
得点は，さくらんぼを食べたときの残りの体力で，1面終了したときは，もう一度残りの体力が加算されます。

飛行は，テンキーを使って(**第2図**)縦横ななめに行なえます。[+]と[−]は，1回のはばたきの飛行距離がのびます。

なお，[5]，[+]，[−]以外のキーを押しているときには，鳥はさくらんぼを食べません。

ゲームだけを楽しみたい人は，700から1160行まですべていりませんが，その際，80行のGOSUB700と，450行のGOSUB1000を削除してください。



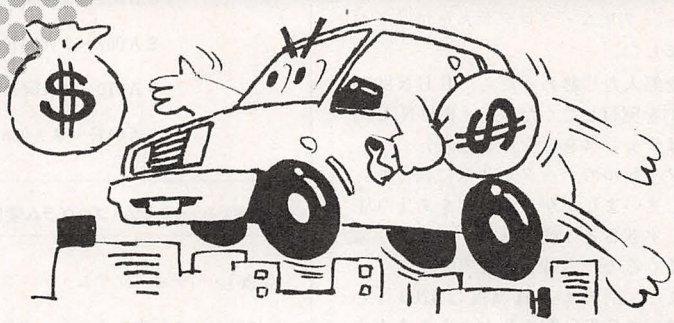


★編さん，つぐ美さん，Dr.Dに編集長さん，聞いてください。影さんには言わないでね。あのね…。あっ！影さんだ！人の影にかくれて，スパイなみだね。(大阪府門真市・**山口剛功12才**)……**【一同：スパイ大作戦ごっこ？】**

MZ-2000/2200/2500(1Z001, G-RAM1)用

MONEY JACK

マネー ジャック



★SKYKID. K

〈内容だ！〉

「世の中ゼニや！明日の幸せより目の前のゼニや！」，というわけで，あなたは飛んでくる石（＊）をよけながらコインを集めてください。

〈遊びかただ！〉

4 6で左右移動，スペース・キーでジャンプします。＊に当たると1ミスになるので，必死のぱっちでよけておくれやす。

コインの中には，石といっしょに流れてくるプレート（▬）に乗らないと取れないものもあります。

このプレートは，上に乗って移動できるので非常に便利なのですが，自分とプレートが重なっているときは，自分は身動きができなくなるので注意してください。

〈プログラムについてだ！〉

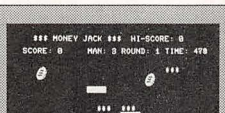
このゲームではスクロールとグラフィック表示に機械語を使用しています。

《第1表》変数表

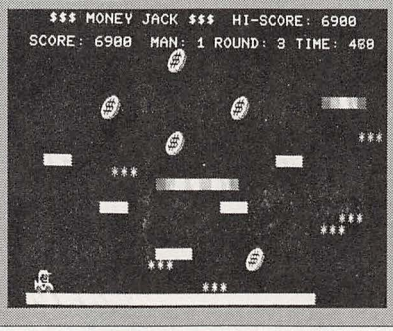
A，B，C，I，J，A$，B$	雑用変数
S$(9)，D$(17)	タイトル・データ用
C$(3)，CL$	キャラクター・データ
Z(31，23)	コイン判定用仮想画面
X(4)，Y(4)	コインの座標
MA	自分の数
RO	ラウンド数
SC	スコア
HI	ハイスコア
HF	ハイスコア・フラグ
MF	エクステンド・フラグ
ST	石，プレートの出現確率
T	残り時間
X，Y	自分の座標
XX，YY	自分の移動量
AD	V－RAM上の自分のアドレス
GE	コインを取った数
RR	ゲーム画面選択用
SP	スペース・キーのチェック用
SF	ジャンプしているかいないか判定用
L	ジャンプの距離



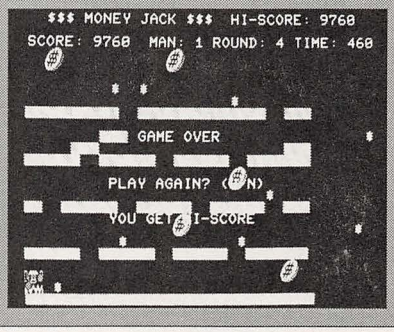
▲〈写真1〉タイトル画面。適当なキーを押してスタート



◀〈写真2〉1面です。石（＊）をよけてコインを集めるのだ



▶〈写真3〉3面だぜ！流れてくるプレートをうまく使え！



▼〈写真4〉ゲーム・オーバー。ハイスコアかな？

★突然だが，僕は5月号123ページのOFに載っている。ナニ！持っていない？じゃあ，5月号を買ってください。（愛知県名古屋市・鳴海高校1年10組8番近藤展弘15才）……【影：今月号も載ってます。買ってくださいとのことです。】

処理内容がわかりやすいようにプログラムを書いたので，データ文のケタはそろっていませんが，16進データにはチェックサム・プログラムを付けておきました。

全部入力し終わったら，RUN8000 CR を実行してください（RUN CR ではチェックを行ないません）。

タイトルのデータが非常に長くなってしまいましたが，データをあまり圧縮しすぎると今度は解析ルーチンが太ってくるので微妙なところです。

また，ゲームの難易度は4200行と5210行のＳＴに関するところを変更すれば変わります。それから，現在このゲームは5面までパターンが変わりますが，少ないと思う人は自由に追加してください。簡単にできると思います。

何しろ，このゲームは僕の最初に作ったまともな(？)プログラムで，それも機械語ルーチンを付けたため，何かあるとすぐ暴走してしまい困りました。しかしまあ，意外におもしろいゲームができたと満足しています。

♡

《第２表》機械語サブ・ルーチン

＄Ａ000～＄Ａ006……キャラクターＶ－ＲＡＭ接続

＄Ａ007～＄Ａ00Ｆ……グラフィックＶ－ＲＡＭ接続

＄Ａ010～＄Ａ04Ｄ……間欠横スクロール

＄Ａ04Ｅ～＄Ａ088……32×16ドットＰＵＴルーチン

《第３表》チェックサム・プログラム変数表

Ｎ(26)……チェックサム・データ

Ｈ(26)……１行内にあるデータの数

ＥＬ……データのある行番号

Ａ，Ａ＄…雑用

Ｋ……ループ・カウンタ

Ｂ……チェックサムの計算値

♡

CHECKER FLAG

編：このコインは，ファミコンのゲームにでてくるものに似ていますね。

Dr.D：それにしても円高のときにドルを集めるとはひにくなものだ。

編：ところで，プログラムですが……。

Dr.D：なかなかうまいんじゃないかな。それなりにうまくまとまっていて，わかりやすいぞ。

♡

MONEY JACKのプログラム・リスト

```
10 GOTO5010
90 REM ◆◆◆◆ MAIN ROUTINE ◆◆◆◆
100 REM ―――― MOVE MAN ――――――――――
110 OUT@232,21:INP@234,SP    :REM 40ｷｬﾗ,VRAMON,SPACE:CHECK
120 XX=0:YY=1:GET#:IFA=4THENXX=-1:A$=C$(2)
125 IFA=6THENXX=1:A$=C$(1)
130 IF(PEEK(AD-1)=31)+(PEEK(AD+2)=31)+(PEEK(AD+39)=31)+(PEEK(AD+42)=31)THENXX=0
140 IF(PEEK(AD+80)=31)+(PEEK(AD+81)=31)THENYY=0
150 IFSP=255THENSF=0:L=0
155 IFSP=253GOSUB1010
160 CURSORX,Y:USR($A04E,CL$)
170 X=X+XX:Y=Y+YY
173 X=X-(X<0)+(X>30):Y=Y-(Y<3)+(Y>22)
176 AD=53248+X+Y*40
180 CURSORX,Y:USR($A04E,A$)
190 REM ―――― SHIFT (SCROLL) ――――――――
200 IFRND(1)<ST THENCURSOR39,RND(1)*19+5:PRINT"*";
210 IFRND(1)<ST/2THENCURSOR37,RND(1)*19+5:PRINT"▒";
220 USR(&A010)
230 REM ―――― ATARI CHECK ――――――――――
240 IF(PEEK(AD+42)+(PEEK(AD+1)=42)+(PEEK(AD+40)=42)+(PEEK(AD+41)=42)GOTO4010
250 IF(Z(X,Y)=1)+(Z(X+1,Y)=1)+(Z(X,Y+1)=1)+(Z(X+1,Y+1)=1)GOTO4110
260 REM ―――― TIME COUNT ――――――――――
270 T=T-1:CURSOR34,2:PRINTT;" "
280 IFT=0THEN#="TIME OUT !!":GOTO4015
980 GOTO110
990 REM ◆◆◆◆ SUB ROUTINE ◆◆◆◆
1000 REM ―――― JUMP ――――――――――――
1010 IFSF=1GOTO1060
1020 IFYY=1THENRETURN
1030 SF=1
1040 IF(PEEK(AD-40)=31)+(PEEK(AD-39)=31)THENSF=0:L=0:RETURN
1050 YY=-1:L=L+1:RETURN
1060 IFL<6GOTO1040
1070 SF=0:L=0:RETURN
4000 REM ―――― CRASH ――――――――――――
4010 A$="CRASH !!!
4015 CURSOR12,10:PRINTA$:MUSIC"+B2+A+G+F+E+D+CBAGFEDC
4020 CURSORX,Y:PRINT"  Bﾊｽ  0ﾊｽ":USR($A04E,C$(3))
4030 CURSOR12,10:PRINT"MAN DIED !":MUSIC"+C4+A2+F+DGSE-C5
4040 MA=MA-1:IFMA<1GOTO4220
4050 GOTO5240
4100 REM ―――― GET MONEY ――――――――――
4110 I=0:SC=SC+100:GOSUB4280
4120 IF(Y(I)=Y)+(Y(I)=Y-1)+(Y(I)=Y+1)GOTO4140
4130 I=I+1:GOTO4120
4140 IF(X(I)<>X)*(X(I)<>X+1)*(X(I)<>X-1)GOTO4130
4145 A=X(I):B=Y(I):Z(A,B)=0:Z(A+1,B)=0:Z(A,B+1)=0:Z(A+1,B+1)=0
4150 MUSIC"+GO+AA+B":CURSORX(I),Y(I):USR($A04E,CL$)
4160 GE=GE+1:IFGE<5GOTO110
4170 REM ―――― CLEAR ――――――――――――
4180 CURSORX,Y:USR($A04E,A$):CURSOR11,11:PRINT"NICE PLAY !!
4190 MUSIC"R3C2CEDEDDFEEGEFG+C5R4
4195 CURSOR10,14:PRINT"BONUS"↑*10:" Pts.":SC=SC+T*10:GOSUB4280:MUSIC"R9
4200 ST=ST+.025:RD=RD+1
4205 GOTO5240
4210 REM ―――― GAME OVER ――――――――――
4220 CURSOR12,10:PRINT"GAME OVER "
4230 CURSOR9,14:PRINT"PLAY AGAIN? (Y/N)
4233 MUSIC"R2+CR+CBAGFEDC-BD+C
4236 IFHF=1THENCURSOR9,17:PRINT"YOU GET HI-SCORE
4240 GET#:IFA#="Y"GOTO4263
4250 IFA#="N"THENFRINTCHR$(6):"ｺﾝｼｭｳﾜｰ.":GRAPHC:POKE952,166:END
4260 GOTO4240
4263 FOR I=0TO4:A=X(I):B=Y(I):Z(A,B)=0:Z(A+1,B)=0:Z(A,B+1)=0:Z(A+1,B+1)=0:NEXT
4266 GRAPHC:PRINT"@":CURSOR15,10:PRINT"REPLAY":GOTO5190
4270 REM ―――― SCORE PRINT ――――――――――
```

★♪キンコンカンコ～ン♪ただ今，電波新聞社でバグが発生しました。くわしいことがわかりしだいお知らせします。キンコンカンコ～ン♪（宮城県登米郡・**部長なすし16才**）……**【影**：私が原因ではないぞ！**編**：それがあやしい。**】**

```
4280 IF(SC>10000)*(MF=0)THENMA=MA+1:MF=1:CURSOR17,2:PRINTMA:MUSIC"-C1C+C
4290 IFSC>HITHENHI=SC:HF=1:CURSOR31,0:PRINTHI
4300 CURSOR6,2:PRINTSC:RETURN
4990 REM
5000 REM ------ PROGRAM START ------
5010 LIMIT$9FFF:CONSOLEC80S0,24:GRAPHI100:TEMPO7
5020 POKE$952,0:DEF KEY(7)=POKE$952,166
5030 DIMS$(9),D$(17),C$(3),Z(31,23),X(4),Y(4)
5040 REM ------ MACHINE LANGUAGE ------
5050 CURSOR17,5:PRINT"THIS IS THE STORY OF ONE BRAVE GREED MAN.
5060 FORI=40960TO40960+77+59:READA$:GOSUB5710:POKEI,A:NEXT
5070 REM ------ DEF CHARACTER ------
5075 CURSOR26,9:PRINT"AND YOU ARE THE MAN.
5080 FORI=0TO3:FORJ=0TO63:READA$:GOSUB5710:C$(I)=C$(I)+CHR$(A):NEXT:NEXT
5090 CL$=STRING$(CHR$(0),64)
5100 REM ------ VIEW TITLE ------
5105 CURSOR25,13:PRINT"CAN YOU GET ALL COINS ?
5110 GOSUB5510:CURSOR0,24
5120 FORI=0TO17:PRINTD$(I):NEXT:PRINT:PRINT
5130 PRINTTAB(12);"> AVOID STONES AND GET ALL JACKS !
5140 PRINTTAB(12);"> KEY FUNCTION   LEFT  4 <----> 6  RIGHT    JUMP: SPACE
5145 PRINT:PRINT:MUSIC"R5
5150 FORI=0TO7:OUT@226,B9:MUSIC"CODEF":OUT@226,B8:MUSIC"+F1+G+A+B":NEXT
5160 CURSOR30,23:PRINT"HIT ANY KEY TO START
5170 GETA$:IFA$=""GOTO5170
5180 CURSOR30,23:PRINT" NOW GAME START !!  "
5190 A$="+C3CGGFFEE":B$="GRGRGRGR+C6":MUSICA$,A$,B$
5200 REM ------ VARIABLES INIT ------
5210 MA=3:RO=1:SC=0:HF=0:MF=0:ST=.15
5230 REM ------ GAME SCREEN ------
5240 CONSOLEC40:GRAPHC01:GOSUB5810
5245 CURSOR15,10:PRINT"ROUND":RO:MUSIC"R9":PRINTCHR$(6)
5250 READA:FORI=0TOA:READB,C:C=24-C*4:READJ
5260 CURSORB,C:PRINTSTRING$("■",J):NEXT
5270 FORI=0TO4:READA,B:Z(A,B)=1:Z(A+1,B)=1:Z(A,B+1)=1:Z(A+1,B+1)=1:X(I)=A:Y(I)=
B:CURSORA,B:USR($A04E,C$(0)):NEXT
5280 CURSOR0,24:PRINTSTRING$("■",32);
5290 PRINT"□  $$$ MONEY JACK $$$  HI-SCORE:";HI
5300 PRINT:PRINT"SCORE:        MAN:   ROUND:    TIME: 500
5310 CURSOR6,2:PRINTSC:CURSOR17,2:PRINTMA:CURSOR26,2:PRINTRO
5320 CURSOR15,11:PRINT"GOOD LUCK !!
5330 X=0:Y=22:AD=54128:A$=C$(1):GE=0:T=500:GOTO110
5500 REM ------ STRING DATA MAKING ------
5510 FORI=0TO17:READA:FORJ=1TOA:READB:READC
5520 S$(J)=S$(J-1)+SPACE$(B)+STRING$("■",C):D$(I)=S$(J)
5530 NEXT:NEXT:RETURN
5700 REM ------ HEX → DEC ------
5710 X=ASC(A$):Y=X:GOSUB5740:X=Y*16
5720 A$=RIGHT$(A$,1):Y=ASC(A$):GOSUB5740
5730 A=X+Y:RETURN
5740 IFY<58THENY=Y-48:RETURN
5750 Y=Y-55:RETURN
5800 REM ------ SCREEN SELECT ------
5810 RR=RO
5815 ONRRGOTO5830,5840,5850,5860,5870
5820 RR=RR-5:GOTO5815
5830 RESTORE7010:RETURN
5840 RESTORE7030:RETURN
5850 RESTORE7050:RETURN
5860 RESTORE7070:RETURN
5870 RESTORE7090:RETURN
6000 REM ------ MACHINE LANG. DATA ------  ($A000~)
6010 REM VRAMON :DATA DB,E8,F6,C0,D3,E8,C9
6020 REM GRAMON :DATA DB,E8,CB,FF,CB,B7,D3,E8,C9
6030 REM SCROLL :DATA CD,00,A0,21,63,D1,AF,06,04,77,23,77,23,77,23,77
6040 REM        :DATA 23,77,11,9C,00,19,10,F1
6050 REM        :DATA 11,A0,D0,21,A1,D0,06,05,C5,06,03,C5,01,27,00,09
6060 REM        :DATA EB,09,23,23,C1,C5,01,27,00,ED,B0,AF,12,13,23,C1
6070 REM        :DATA 10,F3,C1,10,E3,C9
6080 REM PUT@   :DATA CD,07,A0,21,D1,11,46,23,4E,D5,11,40,01,21,00,00
```

```
6090 REM        :DATA 19,0D,20,FC,58,16,00,19,29,11,00,C0,19,D1,06,10
6100 REM        :DATA 1A,77,13,23,1A,77,13,23,1A,77,13,23,1A,77,D5,11
6110 REM        :DATA 4D,00,19,D1,13,10,E9,CD,00,A0,C9
6120 REM ------ CHARACTER DATA ------
6130 REM C$(0)  :DATA 00,00,FE,00,00,F0,FF,17,00,7E,CE,2F,80,3F,E7,5F
6140 REM  COIN  :DATA E0,03,B0,5F,F0,9C,33,AF,7B,CE,F9,AF,FC,00,F0,57
6150 REM        :DATA FE,39,E7,2B,CE,9C,F3,2B,0F,00,FC,0A,3F,E7,BF,0A
6160 REM        :DATA 9E,F3,AF,02,FC,FF,57,00,F8,BF,2A,00,40,55,01,00
6170 REM C$(1)  :DATA 00,FC,3F,00,00,FF,7F,00,80,FF,FF,1F,80,0F,C6,00
6180 REM  MAN(R):DATA B0,0F,29,01,B0,01,C6,00,B0,61,C0,00,B7,BF,FF,00
6190 REM        :DATA 8F,0F,C0,00,FF,FF,FF,0F,FF,1F,FC,3F,AF,3A,AE,7A
6200 REM        :DATA 57,75,57,F5,AB,EA,AB,EA,50,05,50,05,A0,02,A0,02
6210 REM C$(2)  :DATA 00,FC,3F,00,00,FE,FF,00,F8,FF,FF,01,00,63,F0,01
6220 REM  MAN(L):DATA B0,94,F0,01,00,63,B0,01,00,03,B6,01,00,FF,F1,E1
6230 REM        :DATA 00,03,F0,F1,F0,FF,FF,FF,FC,3F,F8,FF,5E,75,5C,F5
6240 REM        :DATA AF,EA,AE,EA,57,D5,57,D5,A0,0A,A0,0A,40,05,40,05
6250 REM C$(3)  :DATA 1F,FC,1F,F8,11,FF,7F,88,91,FF,FF,88,91,30,06,AA
6260 REM  DEAD  :DATA 91,48,09,55,F1,30,B6,AA,B1,F8,0F,55,BF,0C,18,29
6270 REM        :DATA 50,F9,0F,00,A8,02,00,00,54,C5,C0,60,AA,E2,E1,71
6280 REM        :DATA 53,E9,F7,7B,BF,3F,7F,DF,9F,1F,3E,CF,1F,0E,1C,E7
6320 REM ------ TITLE DATA ------
6330 DATA 8,5,5,4,5,2,13,2,5,3,5,2,13,1,5,3,5
6340 DATA 8,5,5,4,5,2,13,2,5,3,5,2,13,1,5,3,5
6350 DATA 9,5,5,3,6,2,5,3,5,2,6,2,5,2,5,9,5,3,5
6360 DATA 8,4,6,1,7,2,5,3,5,2,7,1,5,2,12,3,11
6370 DATA 7,3,14,2,5,3,5,2,5,1,7,2,12,6,6
6380 DATA 9,2,4,1,4,1,4,2,5,3,5,2,5,2,6,2,6,12,5
6390 DATA 8,2,4,1,4,1,4,2,13,2,5,3,5,2,13,5,5
6400 DATA 8,2,4,1,4,1,4,2,13,2,5,3,5,2,13,5,5
6410 DATA 1,77,0
6420 DATA 1,77,0
6430 DATA 5,20,7,2,13,2,13,2,5,3,5
6440 DATA 5,20,7,2,13,2,13,2,5,3,5
6450 DATA 7,22,5,2,5,3,5,2,5,3,5,2,5,2,6
6460 DATA 6,21,5,2,5,3,5,2,5,3,5,2,12
6470 DATA 5,12,5,3,5,2,13,2,5,10,10
6480 DATA 7,11,5,3,5,2,13,2,5,3,5,2,5,2,5
6490 DATA 6,11,13,2,5,3,5,2,13,2,5,3,5
6500 DATA 6,11,13,2,5,3,5,2,13,2,5,3,5
6510 DATA 6,11,13,2,5,3,5,2,13,2,5,3,5
7000 REM ------ SCREEN DATA ------
7010 REM ROUND1 :DATA 3,6,1,4,13,2,4,13,4,4,20,3,4
7020 REM        :DATA 3,5,7,17,21,16,26,18,25,6
7030 REM ROUND2 :DATA 4,0,2,15,15,3,15,4,1,4,12,1,4,20,1,4
7040 REM        :DATA 2,3,8,7,18,3,28,3,28,14
7050 REM ROUND3 :DATA 4,2,3,3,8,2,3,14,1,4,21,2,3,27,3,3
7060 REM        :DATA 8,7,15,3,15,10,22,7,24,20
7065 REM        :DATA 0,2,2,4,2,6,12,2,6,20,2,6,28,2,3,0,1,6,8,1,6,16,1,6
7067 REM        :DATA 24,1,7
7070 REM ROUND4 :DATA 15,0,4,10,12,4,14,28,4,3,0,3,6,8,3,6,16,3,6,24,3,7
7075 REM        :DATA 0,2,2,4,2,6,12,2,6,20,2,6,28,2,3,0,1,6,8,1,6,16,1,6
7077 REM        :DATA 24,1,7
7080 REM        :DATA 2,3,15,3,16,17,22,13,28,21
7090 REM ROUND5 :DATA 0,13,2,5
7100 REM        :DATA 3,3,8,10,15,7,22,15,26,7
7999 REM ------ CHECK SUM ------
8000 RESTORE8100:DIMN(26),H(26)
8010 FORI=0TO26:READA:N(I)=A:NEXT
8015 FORI=0TO10:READA:H(I)=A:NEXT
8020 RESTORE6010:EL=6010
8030 FORK=0TO10:GOSUB8040:NEXT:PRINT"MACHINE L. OK"
8035 EL=6130
8037 FORK=11TO26:H(K)=15:GOSUB8040:NEXT:PRINT"CHARACTER  OK":END
8040 B=0:FORI=0TOH(K):READA$:GOSUB5710:B=B+A:NEXT
8050 IFB=N(K)THENEL=EL+10:RETURN
8060 PRINT"CHECK SUM ERROR in";EL:END
8100 DATA1533,1939,1472,609,1250,1597,896,1142,963,972,1145
8110 DATA1668,2401,2005,1803,1707,1462,2260,1840,1923,1604
8120 DATA2855,1895,2257,1601,1817,2005
8130 DATA6,8,15,7,15,15,5,15,15,15,10
```

★うちのパソコンは"BOMB"□と入力すると、爆発してしまいます。(京都府宇治市・88SR伊丹16才)……【編：影さんに「BOMB/」ととなると、いつもどこかへ飛んでいってしまいます。編集長：またさぼりおって/】

M-Z 2000/2200

MZ-2200/2500(1Z002)用

ヤリガイクン
YARIGAIKUN
ゲーム
GAME



★笠井　直幸

●遊びかた

プログラムを打ち込んで，RUNすると，10秒ぐらいしてゲームの説明が表示され，適当なキーを押すとはじまります。

あなたは，YARIGAIKUNを8246のキーで動かして，AWAを画面中央の四角のところに，四つ並べてください。AWAは4方向から押すことができますが，引きもどしたり，つぶしたりすることはできません。

途中おそってくるISOGINCHAKUNも，AWAを動かすことができるので，じゃまされないように，TIME以内でAWAを並べてください。

●改　造

3000行からのDATAを変えることによって，画面を自由に作ることができます。くわしいことは変数表を参考にしてください。

参考：

機械語の部分は，ベーマガ86年4月号124ページ「BASEDEFEND」(内海淳一氏)を引用させていただきました。

★　★　★

《第1表》変数表

CH$(n)	キャラクターDATA
GA$(n, n)	画面DATA 1＝壁　2＝AWA
MU$	MUSIC DATA
TI	残り時間
LE	残りのYARIGAIKUN
SC	面数

CHECKER FLAG

編：このゲームは，けっこういいんじゃありませんか？

Dr.D：なるほど，キャラクター・デザインがいいな。やはり，グラフィックを使うからには，これぐらいのキャラクターを作らなあかん。

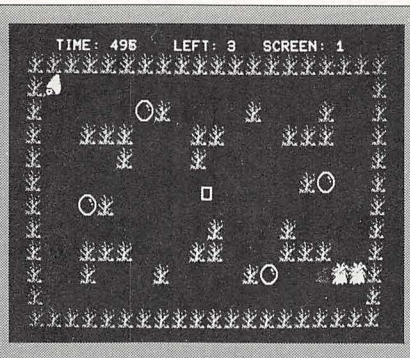
編：プログラムはどうですか？

Dr.D：フローチャートを書けるだけあって，キチンとまとまっているが，まだまだというところだな。プログラム・テクニックをみがいて，よりがんばってもらいたい。

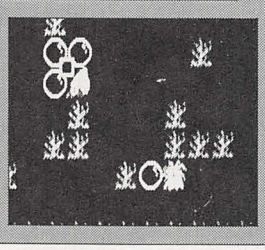
編：フローチャートは載せられなくてゴメンなさい。



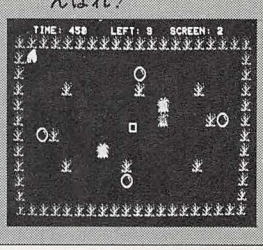
▲写真1》YARIGAIKUN GAMEのタイトル画面



◀《写真2》さあ，1面だ！AWAを四つ集めるのだが……



▶《写真3》よし，あと一つだ！でもISOGINCHAKUNが…



▼《写真4》2面は，ちょっとキツイぞ～。がんばれ！

★OF版で・ば・ぐー今までのベーマガで，影さんがでているところは全部つぐ美さんに変えてください。以上！
(岡山県笠岡市・大宜1802　10才)……【影：えーっ，そん(うぐぐ)。つぐ美：またバグをだしちゃうでしょ！】

```
 10 REM ********* FIRST SCREEN ************************
 20 CONSOLE GN,C40:COLOR,07,W0:TEMPO 7:LIMIT $AF60
 30 DIM CC$(12),CH$(10),GA$(40,24)
 40 GOSUB 5000:GOSUB 5500
 50 CURSOR 10,2:PRINT"YARIGAIKUN GAME":CURSOR 18,5:PRINT"BY. NAOYUKI KASAI"
 60 CURSOR 0,8:PRINT"how to play:":CURSOR 5,9:PRINT"ANATAWA YARIGAIKUN O 8 2 6 4
NO KEY":CURSOR 6,10:PRINT"DE UGOKASHITE GAMEN CHUUO NI 4TTU "
 70 CURSOR5,11:PRINT"AWA O OITEKUDASAI. TOCHUU":CURSOR5,12:PRINT"ISOGINCHAKUN GA
OSOTTE KIMASU ..."
 80 CURSOR0,14:PRINT"character  :":CURSOR 7,15:USR($AF70,CH$(0)):CURSOR10,16:PRI
NT"..... YARIGAIKUN"
 90 CURSOR 7,18:USR($AF70,CH$(1)):CURSOR10,19:PRINT"..... ISOGINCHAKUN":CUR
SOR 12,23:PRINT"HIT ANY KEY !"
 100 GET A$:IF A$="" THEN 100
 110 POKE$0952,0:DEF KEY(10)=POKE$0952,166
 120 RESTORE 3000:SC=1:LE=3
 130 TI=500:GRAPHC7:PRINT CHR$(6)
 140 X=2:Y=3:X1=34:Y1=21:X2=36:Y2=21
 150 FOR A=1 TO 23 STEP 2
 160 READ G$:FOR I=0 TO 38 STEP 2:GA$(I,A)=MID$(G$,I/2+1,1)
 170 IF GA$(I,A)="1" THEN CURSOR I,A:USR($AF70,CH$(3))
 180 IF GA$(I,A)="2" THEN CURSOR I,A:USR($AF70,CH$(2))
 190 NEXT:NEXT
 200 CURSOR 3,0:PRINT"TIME:         LEFT:";LE;"   SCREEN:";SC
 210 RESTORE 4500
 220 CURSOR 19,12:PRINT"┌":CURSOR 19,13:PRINT"└"
 300 REM ********* MAIN PROGRAM ************************
 310 GET A$:O=X:P=Y
 320 IF A$="8" THEN Y=Y-2:R=Y-2:O=X
 330 IF A$="2" THEN Y=Y+2:R=Y+2:O=X
 340 IF A$="4" THEN X=X-2:O=X-2:R=Y
 350 IF A$="6" THEN X=X+2:O=X+2:R=Y
 360 GOSUB 1000
 370 IF GA$(X,Y)=" " THEN 420
 380 IF GA$(X,Y)="1"THEN O=X:R=Y:X=O:Y=P :GOTO 420
 390 IF (GA$(X,Y)="2")*((GA$(O,R)="1")+(GA$(O,R)="2")) THEN O=X:R=Y:X=O:Y=P
 400 IF (GA$(X,Y)="2")*(((O=X1)*(R=Y1))+((O=X2)*(R=Y2)))THENO=X:R=Y:X=O:Y=P
 410 CURSOR O,R:USR($AF70,CH$(2)):GA$(X,Y)=" ":GA$(O,R)="2"
 420 BOX[O,WOJO*8,P*8,O*8+16,P*8+16,F:CURSOR X,Y:USR($AF70,CH$(0))
 430 IF INT(RND(1)*2)=1 THEN 700
 500 REM ********* ENEMY 1 PROGRAM *********************
 510 O1=X1:P1=Y1
 520 IF INT(RND(1)*2)=1 THEN 550
 530 IF X1>X THEN X1=X1-2:O1=X1-2:R1=Y1:GOTO 570
 540 IF X1<X THEN X1=X1+2:O1=X1+2:R1=Y1:GOTO 570
 550 IF Y1>Y THEN Y1=Y1-2:R1=Y1-2:O1=X1:GOTO 570
 560 IF Y1<Y THEN Y1=Y1+2:R1=Y1+2:O1=X1:GOTO 570
 570 GOSUB 1000
 580 IF GA$(X1,Y1)=" " THEN 630
 590 IF GA$(X1,Y1)="1" THEN O1=X1:R1=Y1:X1=O1:Y1=P1:GOTO 630
 600 IF (GA$(X1,Y1)="2")*((GA$(O1,R1)="1")+(GA$(O1,R1)="2")) THEN O1=X1:R1=Y1:X1
=O1:Y1=P1
 610 IF (GA$(X1,Y1)="2")*((O1=X)*(R1=Y)+(O1=X2)*(R1=Y2)) THEN O1=X1:R1=Y1:X1=O1:
Y1=P1
 620 CURSOR O1,R1:USR($AF70,CH$(2)):GA$(X1,Y1)=" ":GA$(O1,R1)="2"
 630 BOX[O,WOJO1*8,P1*8,O1*8+16,P1*8+16,F:CURSOR X1,Y1:USR($AF70,CH$(1))
 640 GOTO 900
 700 REM ********* ENEMY 2 PROGRAM *********************
 710 O2=X2:P2=Y2
 720 IF INT(RND(1)*2)=1 THEN 750
 730 IF X2>X THEN X2=X2-2:O2=X2-2:R2=Y2:GOTO 770
 740 IF X2<X THEN X2=X2+2:O2=X2+2:R2=Y2:GOTO 770
 750 IF Y2>Y THEN Y2=Y2-2:R2=Y2-2:O2=X2:GOTO 770
 760 IF Y2<Y THEN Y2=Y2+2:R2=Y2+2:O2=X2:GOTO 770
 770 GOSUB 1000
 780 IF GA$(X2,Y2)=" " THEN 830
 790 IF GA$(X2,Y2)="1" THEN O2=X2:R2=Y2:X2=O2:Y2=P2:GOTO 830
 800 IF (GA$(X2,Y2)="2")*((GA$(O2,R2)="1")+(GA$(O2,R2)="2")) THEN O2=X2:R2=Y2:X2
=O2:Y2=P2
 810 IF (GA$(X2,Y2)="2")*((O2=X)*(R2=Y)+(O2=X1)*(R2=Y1)) THEN O2=X2:R2=Y2:X2=O2:
Y2=P2
 820 CURSOR O2,R2:USR($AF70,CH$(2)):GA$(X2,Y2)=" ":GA$(O2,R2)="2"
 830 BOX[O,WOJO2*8,P2*8,O2*8+16,P2*8+16,F:CURSOR X2,Y2:USR($AF70,CH$(1))
 900 REM ********* MUSIC SUB ***************************
 910 READ MU$:IF MU$="Z" THEN RESTORE 4500
 920 MUSIC MU$:GOTO 300
 1000 REM ********* END SUB ****************************
 1010 IF (X=X1)*(Y=Y1) GOSUB 1060:GOTO 1130
 1020 IF (X=X2)*(Y=Y2) GOSUB 1060:GOTO 1130
 1030 IF (GA$(18,11)="2")*(GA$(20,11)="2")*(GA$(18,13)="2")*(GA$(20,13)="2") THE
N MUSIC"COFDCE":SC=SC+1:GOSUB 1060:GOTO 130
 1040 CURSOR 8,0:PRINT"      ":CURSOR 8,0:PRINT TI:TI=TI-1:IF TI<0 GOSUB 1060:GOT
O 1130
 1050 RETURN
 1060 IF SC=1 THEN RESTORE 3000
 1070 IF SC=2 THEN RESTORE 3200
 1080 IF SC=3 THEN RESTORE 3400
 1090 IF SC=4 THEN RESTORE 3600
 1100 IF SC=5 THEN RESTORE 3800
 1110 IF SC>5 THEN SC=1
 1120 RETURN
 1130 IF LE=1 THEN 1160
 1140 LE=LE-1
 1150 MUSIC"CDFEDFCCFDEF":GOTO 130
 1160 MUSIC"CDFECFDEFDEFDCFDE"
 1170 BOX[O]96,80,205,112,F
 1180 CURSOR 12,10:PRINT"┌──────────┐"
 1190 CURSOR 12,11:PRINT"| GAME OVER  |"
 1200 CURSOR 12,12:PRINT"|TRY AGAIN ? |"
 1210 CURSOR 12,13:PRINT"└──────────┘"
 1220 GET A$:IF A$="" THEN 1220
 1230 IF A$="N" THEN POKE$0952,166:GRAPHC7:PRINT CHR$(6):END
 1240 GOTO 120
 3000 REM ********* SCREEN 1 ***************************
 3010 DATA 11111111111111111111
 3020 DATA 1                  1
 3030 DATA 1     21    1   1  1
 3040 DATA 1  111   11   111  1
 3050 DATA 1    1   1         1
 3060 DATA 1              12  1
 3070 DATA 1  21              1
 3080 DATA 1         1   1    1
 3090 DATA 1  111   11   111  1
 3100 DATA 1  1   1    12     1
 3110 DATA 1                  1
 3120 DATA 11111111111111111111
 3200 REM ********* SCREEN 2 ***************************
 3210 DATA 11111111111111111111
 3220 DATA 1                  1
 3230 DATA 1          2       1
 3240 DATA 1   1      1   1   1
 3250 DATA 1                  1
 3260 DATA 1              12  1
 3270 DATA 1 21               1
 3280 DATA 1                  1
 3290 DATA 1   1    1     1   1
 3300 DATA 1        2         1
 3310 DATA 1                  1
 3320 DATA 11111111111111111111
 3400 REM ********* SCREEN 3 ***************************
 3410 DATA 11111111111111111111
 3420 DATA 1                  1
 3430 DATA 1                  1
 3440 DATA 1    1         2 1  1
 3450 DATA 1 11111       11111 1
 3460 DATA 1    1          11  1
 3470 DATA 1    12        1 12 1
 3480 DATA 1   1        21  1  1
 3490 DATA 1  1             1  1
 3500 DATA 1                  1
 3510 DATA 1                  1
 3520 DATA 11111111111111111111
```

★ベーマガの読みかた…OF→4コママンガ→チェッカーフラグ→ゲーム・プログラム→うしろのカラーページ→プログラミング講座→レス・アペ→…。(三重県名張市・篠原裕樹14才)……【編：みんなはどの順番？】

OONN-NM

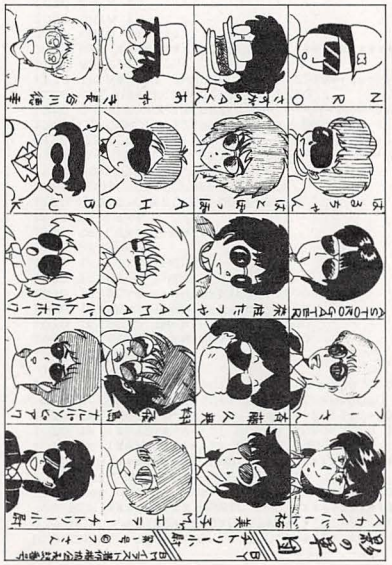
```
3600 REM ********* SCREEN 4 ****************************
3610 DATA 1111111111111111111
3620 DATA 1                   1
3630 DATA 1 1 2   1 2    2 1 1
3640 DATA 1  11  11111  11 1 1
3650 DATA 1       1  1      1 1
3660 DATA 1 111   1  1      1 1
3670 DATA 1      21  1      1 1
3680 DATA 1 11    1  1      1 1
3690 DATA 1   1          1111 1
3700 DATA 1                   1
3710 DATA 1                   1
3720 DATA 1111111111111111111
3800 REM ********* SCREEN 5 ****************************
3810 DATA 1111111111111111111
3820 DATA 1                   1
3830 DATA 1                   1
3840 DATA 1   1             1 1
3850 DATA 1     1   1       1
3860 DATA 1     1   1       1
3870 DATA 1     1   1       1
3880 DATA 1     111111      1
3890 DATA 1  21   2  2   12  1
3900 DATA 1                   1
3910 DATA 1                   1
3920 DATA 1111111111111111111
4500 REM ********* MUSIC DATA ************************
4510 DATA B0,A,G,E,A,G,E,D,D,G,G,A,B,B,+D,B,B,A,G,E,E,D,A,G,Z
5000 REM ******** MACHINE CHARACTER PRINT SUB ********
5010 RESTORE 5030
5020 FOR I=0 TO 114:READ A:POKE 44912+I,A:NEXTI
5030 DATA  62,  1,211,247,245,205,128,175,241,254,  3,200,  60,195,114
5040 DATA 175,219,232,203,255,203,183,211,232,213,237,  75,209,  17,  4
5050 DATA  17,128,  2, 33,128,189,  25,  16,253,203,  32,203,  33,  9,209
5060 DATA 229,  6, 16, 26,119,  19,213,  17,  80,  0,  25,209,  16,245,225,  35
5070 DATA 229,  6, 16, 26,119,  19,213,  17,  80,  0,  25,209,  16,245,225,  35
5080 DATA 229,  6, 16, 26,119,  19,213,  17,  80,  0,  25,209,  16,245,225,  35
5090 DATA 229,  6, 16, 26,119,  19,213,  17,  80,  0,  25,209,  16,245,225
5100 DATA 219,232,203,247,211,232,201
5110 RETURN
5500 REM ********* CHARACTER DATA READ SUB ***********
5510 RESTORE 5570
5520 FOR A=0 TO 11:FOR B=0 TO 63
5530 READ C:CC$(A)=CC$(A)+CHR$(C)
5540 NEXT :NEXT
5550 CH$(0)=CC$(0)+CC$(1)+CC$(2)
5551 CH$(1)=CC$(3)+CC$(4)+CC$(5)
5552 CH$(2)=CC$(6)+CC$(7)+CC$(8)
5553 CH$(3)=CC$(9)+CC$(10)+CC$(11)
5560 RETURN
5570 REM ..................................... ﾄﾘｶﾞｲ
5580 DATA   0,  0,  0,  0,  0,  0,192,224,  0,192, 96,192,  0,  0,  0
5590 DATA   0,  0,  0,  0,  0,254,  85,255,255,128,  57, 96,  57,  0,  0,  0
5600 DATA 224,240,128,  0,  0, 31,253,235,223,127,252,240,224,  0,  0,  0
5610 DATA   1,  3,  1,  0,  0,  0,  0,  31, 31, 21,  31, 15,  7,  0,  0,  0
5620 DATA   0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,192, 96,192,142,  75,  65
5630 DATA   0,  0,128,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0, 57, 96,  57,143,130,  0
5640 DATA 224,254,170, 80,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  2,164,  8,  0
5650 DATA   1,  3,  3,  7,  7,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0
5660 DATA   0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,192, 96,192,  0,  0,  0
5670 DATA   0,  0,128,240,168,254,  85,  0,  0,  0,  57, 96,  57,  0,  0,  0
5680 DATA 224,254,170,  95,234,  95,253,234,192,  64,  0,  0,  0,  0,  0,  0
5690 DATA   1,  3,  3,  7,  7,  15,  21,  31,  31,  21,  0,  0,  0,  0,  0,  0
5700 REM ..................................... ｲﾉﾓﾝﾁｬｸ
5710 DATA   0,  0,  0,  0,128,  0,  0,128,  0,  0,  0,128,224,  0,  0,  0
5720 DATA   0,  0,  0,  0,  0,  4,128,  12,  0,  4,  18,  7,  53,191,224,  64,  0
5730 DATA   0,  0,  0,132,  14,  1,  34,  80,194,  65,130,140,159,224,  32,  0
5740 DATA   0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  1,  1,  3,  7,  0,  1,  0,  0
5750 DATA   0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,128,224,  48,  56,  0
5760 DATA   0,  0,  0,  0,248,252,244,  0,  4,  2,  7,  53,191,246,  90,  4
5770 DATA   0,  0,  0,  0,  15,  15,  1,  80,192,  65,128,140,159,247,  60,  16
5780 DATA   0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  1,  1,  3,  7,  10,  31,  24,  0
5790 DATA   0,  0,  0,  40,130,244,  32,142,209,  32,  8,  0,  96,  48,  56,  0
```

```
5800 DATA   1,  30,  57,  48,  3,128,  2,  51,  49,112,244,128,  24,  22,  26,  4
5810 DATA  48,  76,  14,231,  48,129,248,  3,  38,  28,113,  67,  64,  23,  28,  16
5820 DATA   0,  0,  15,  57,176,130,  3,  20,  40,  32,  64,  6,  10,  30,  24,  0
5830 REM ..................................... ｱﾜ
5840 DATA   0,  0,  0,192,  48,  8,  4,  4,  4,  4,  8,  48,192,  0,  0,  0
5850 DATA   0,248,  7,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  7,248,  0
5860 DATA   0,  63,192,  0,  48,  64,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,192,  63,  0
5870 DATA   0,  0,  1,  6,  24,  32,  64,  65,  64,  64,  32,  24,  6,  1,  0,  0
5880 DATA   0,  0,  0,192,  48,  8,  4,  4,  4,  4,  8,  48,192,  0,  0,  0
5890 DATA   0,248,  7,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  7,248,  0
5900 DATA   0,  63,192,  0,  48,  64,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,192,  63,  0
5910 DATA   0,  0,  1,  6,  24,  32,  64,  65,  64,  64,  32,  24,  6,  1,  0,  0
5920 DATA   0,  0,  0,192,  48,  8,  4,  4,  4,  4,  8,  48,192,  0,  0,  0
5930 DATA   0,248,  7,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  7,248,  0
5940 DATA   0,  63,192,  0,  48,  64,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,192,  63,  0
5950 DATA   0,  0,  1,  6,  24,  32,  64,  65,  64,  64,  32,  24,  6,  1,  0,  0
5960 REM ..................................... ｻﾝｺﾞ
5970 DATA   0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0
5980 DATA   0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0
5990 DATA   0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0
6000 DATA   0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0
6010 DATA   0,  0,  0,  64,  0,  0,  0,  48,224,128,  0,  32,  84,240,152,  4
6020 DATA   0,  96,192,129,  46,224,220,240,128,198,220,224,240,231,187,  8
6030 DATA   0,  0,  0,  17,  49,  33,201,241,111,  31,  99,  33,  27,  54,225,  0
6040 DATA   0,  0,  12,  8,  16,  24,  13,  1,  0,  0,  1,  8,  2,  30,  63,  0
6050 DATA   0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0
6060 DATA   0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0
6070 DATA   0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0
6080 DATA   0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0
```



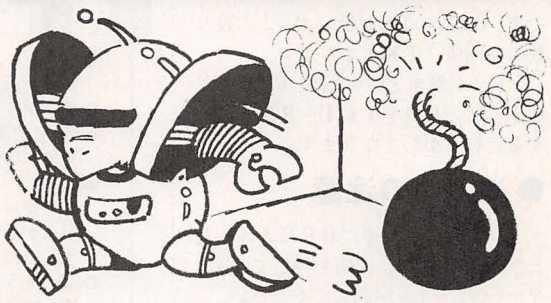
by Hirochan

評…みんなナイスな風に(一回)ソックリマーメンスてて


男の美学
ヒロイン
ハードボイルド
ラブロマンス
ギャグ
ホラー
SF
スポーツ
ファンタジー
ミステリー
ポルノ
ロボット
ヒューマン
ドラマ
ナンセンス
ギャンブル
ロック
ジャズ
クラシック
ポップス
ニューミュージック
歌謡曲
演歌
ラテン
ブルース
ゴスペル
ハードロック
ヘビーメタル
パンク
ニューウェーブ
テクノポップ
ハウス
ヒップホップ
ソウル
ファンク
レゲエ
ディスコ
ユーロビート
ハワイアン
カントリー
ウエスタン
ケルト
ワールドミュージック
ヒーリング
ニューエイジ
アンビエント
インスト
ボーカル
ハーモニー
ユニゾン
ソロ
デュエット
トリオ
カルテット
クインテット
セクステット
セプテット
オクテット
ノネット
デカテット
ビッグバンド
オーケストラ
室内楽
交響楽
協奏曲
組曲
序曲
間奏曲
舞曲
行進曲
ワルツ
ポルカ
マズルカ
タランテラ
ボレロ
ファンダンゴ
セビリアーナ
ハバネラ
タンゴ
サンバ
ルンバ
マンボ
チャチャチャ
ジルバ
ブギウギ
ロカビリー
ツイスト
モンキー
ゴーゴー
フラダンス
ベリーダンス
社交ダンス
バレエ
モダンバレエ
ジャズダンス
タップダンス
ストリップ
ヌード
エロス
アダルト
ポルノ
ロリコン
ショタコン
ゲイ
レズビアン
バイセクシャル
トランスセクシャル
ニューハーフ
オカマ
オネエ
ホモ
レズ
ゲイボーイ
ゲイバー
ゲイクラブ
ゲイバー
ゲイクラブ
ゲイバー
ゲイクラブ

MZ-2500(M25-BASIC)用

ボムロイド
BOMBROID



★山下　重明

●内　容

ボムロイドというロボットを操作し，時限爆弾で敵ロボットを破壊するゲームです。

●遊びかた

RUNすると説明がでます。リターン・キーを押してゲームをはじめてください。

中央にいるのがボムロイドです。ボムロイドは，テンキーの[2][4][6][8]で動きます。スペース・キーを押すと，ボムロイドのいる場所に爆弾が置かれるので，爆発しないうちに逃げてください。

爆弾は，十字型に爆発します。この爆発にうまく敵ロボットを巻き込んで誘爆させてください。10台のロボットを破壊すると1面クリアです。

また，この爆発で2種類ある壁のうち，レンガの壁は破壊できます。1個につき10点ですが，むやみに破壊すると，敵ロボットにつかまりやすくなります。

ボムロイドは，爆発に巻き込まれたり，敵ロボットにつかまると，1台減ります。ボムロイドがなくなると，ゲーム・オーバーです。

面は10面用意してあり，10面クリアすると，ファンファーレが鳴って終わります。

P.S.　ボムロイドは，5,000点，15,000点，45,000点で1台増えます。

●しくみとアドバイス

マルチステートメントの乱用でゴチャゴチャしていますが，何とかまとめ

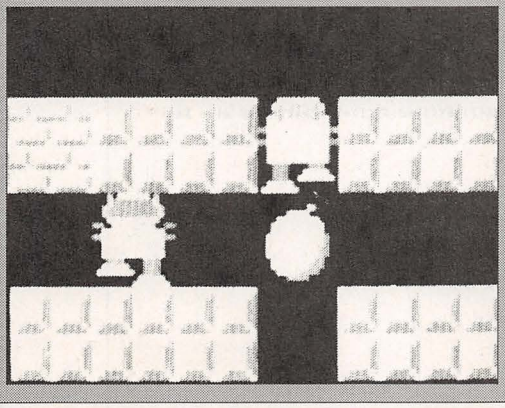
《第1表》プログラムのしくみ

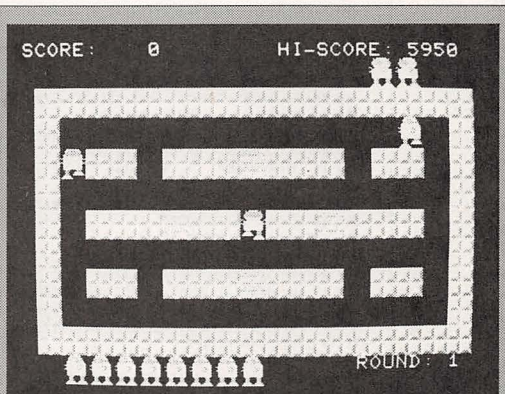
100～190…初期設定	840～ 920…10面クリアおめでとう！
200～330…画面設定	930～ 990…自分のロボット爆発！
340～410…スタート設定	1000～1060…ゲーム・オーバー
420～520…自分のロボットを動かすルーチン	1070～1090…自分のロボット1台追加
530～640…敵ロボットを動かすルーチン	1100～1120…爆発音
650～700…敵ロボット爆発！	1130～1190…ゲーム説明
710～770…爆弾のルーチン	1200～1460…キャラクターのデータ
780～830…クリア	1480～1490…その他のデータ
	1500～1600…画面データ

▶《写真1》タイトル画面。さあ，リターン・キーを押してスタートだ

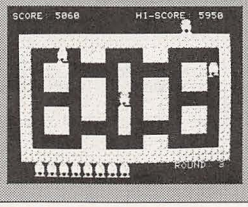


▼《写真3》それ，爆弾をセットして，急いで逃げるのだ！





▲《写真2》1面です。まん中に現れるのがボムロイドであるキミだ



◀《写真4》これは3面。敵ロボットの動きには十分注意せよ

★僕の通う中学校は，今年PC－9801VM2を20台購入し，パソコン・ルームをつくりました。卒業までに全員BASICを使えるようにするそうです。（東京都中野区・**冗談ストリイト14才**）……【影：教材はもち，ベーマガ！】

ました。

190行のＲＯがラウンドの初期値。ＭＮが自分のロボットの残り数の初期値です。320行のＴＫが敵ロボットの残り数の初期値（ＴＫ≧２）です。

ゲームが簡単という人は，670行のＴＬ(Ｉ)＝２／ＲＯをＴＬ(Ｉ)＝ＲＮＤ(1)にするとむずかしくなります。

●その他の注意

プログラム実行中にＢＲＥＡＫしたときは，CTRL＋Dを押して，高速オート・リピートを解除してください。

✣　✣　✣

CHECKER FLAG

編：ファミコンのゲームに似ていますね。

Dr.D：アイデアが貧しいな。参考にしても，くふうして新しい要素を加えなければいかん。

編：でも，ようやくスーパーＭＺもキャラクターのこったゲームが投稿されるようになりましたね。

Dr.D：そうだな。しかし，もう少し漢字を生かしてほしい。ＲＥＭの中でしか使わないのではもったいないぞ。



評…これ編くん？かわいすぎない？（影）

by MERCOM

BOMBROIDのプログラム・リスト

```
  100 '試試※SHOKI 試試
  110 dim SX(5),SY(5),WN(5),TX(2),TY(2),HX(2),HY(2),TL(2),MH$(5),TH$(5),FT$(2),WL$(3),BM$(3),DN$(2)
  120 init "CRT1:40,25,0,0":init "CRT2:":klist 0:click off:repeat on ,4
  130 kmode 0:cls 3:screen ,(0,1):play "T12000","T120@1":HI=5000
  140 restore:gosub 1210:for I=1 to 5:read SX(I),SY(I),MH$(I),TH$(I):next I
  150 FT$(1)="DE":FT$(2)="FG":DN$(1)="PQ+++ST":DN$(2)="PR+++ST"
  160 BM$(1)="CC+++CC":BM$(2)=BM$(1):BM$(3)="  +++  "
  170 WL$(0)="  +++  ":WL$(1)="AA+++AA":WL$(2)="BB+++BB"
  180 screen 0:cls 3:line (24,24)-(290,160),4,BF
  190 gosub 1140:SC=0:RO=1:MN=3:EX=5000
  200 '試試※MAKE SCREEN 試試
  210 cls 3:line (24,24)-(290,160),4,BF
  220 screen 1:cls 1:screen 0:cgen 0:locate 28,21:print "ROUND:";RO
  230 locate 2,0:print using "SCORE:#####          HI-SCORE:#####";SC;HI:cgen 1
  240 for I=3 to 19 step 16:locate 3,I:print string$(34,"A++A+");:next I
  250 for I=5 to 18:locate 3,I:print "AA";tab(35);"AA":next I
  260 on RO restore 1510,1520,1530,1540,1550,1560,1570,1580,1590,1600
  270 I=1:read ME$:for Y=5 to 17 step 2:for X=5 to 29 step 6
  280 N=asc(mid$(ME$,I,1))-48:if N>16 then N=N-7
  290 A=9:for J=0 to 2:B=2
  300 if N=>A*B then N=N-A*B else B=B-1:goto 300
  310 locate X+J*2,Y:print WL$(B):A=A/3:next J:I=I+1:next X,Y
  320 TK=10:locate 5,21:print string$(TK-2,"HI+++DG+")
  330 for I=1 to 2:TL(I)=2/RO:TD(I)=0:next
  340 '試試※START!! 試試
  350 MX=19:MY=11:KN=3:BN=0:TX(1)=5:TY(1)=5:TX(2)=33:TY(2)=5
  360 locate 29,1:print string$(MN-1,"LM+++DG+")+"  +++  "
  370 screen 1:locate MX,MY:print "LO+++DG"
  380 for I=1 to 2:if TD(I)=0 then locate TX(I),TY(I):print "HK+++DG"
  390 next:screen 0:A$=scrn$(17,10,6):cgen 0:locate 17,10:print "READY!"
  400 play "O4L16D6DE-FG4","O4L16A6AB->CD4<"
  410 play wait:cgen 1:locate 17,10:print A$:key 0,""
  420 '試試※MY ROBOT 試試
  430 CN=CN+1+(CN=2)*2:screen 1:locate MX,MY:print "  +++  ":screen 0
  440 K$=inkey$:KX=(K$="4")-(K$="6"):KY=(K$="8")-(K$="2")
  450 if KX+KY<>0 then KN=KY*2+KX+3
  460 if scrn$(MX+KX*2,MY+KY*2,1)=" " then MX=MX+KX*2:MY=MY+KY*2
  470 screen 1:locate MX,MY:print MH$(KN)+"+++"+F1$(CN):screen 0
  480 if (BN=0)*(K$=" ") then play "O4C32":BN=1:BX=MX:BY=MY:BT=5
  490 on BN gosub 720,730,760,760,760
  510 cgen 0:locate 8,0:print using "#####";SC:cgen 1
  520 if SC=>EX gosub 1080
  530 '試試※ENEMY ROBOT 試試
  540 for I=1 to 2
  550 screen 1:locate TX(I),TY(I):print "  +++  ":screen 0:if TD(I)=1 then 620
  560 if scrn$(TX(I),TY(I),1)="C" gosub 660:goto 620
  570 if rnd(1)<TL(I) then on int(rnd(1)*2)+1 gosub 630,640
  580 if scrn$(TX(I)+HX(I)*2,TY(I)+HY(I)*2,1)=" " then TX(I)=TX(I)+HX(I)*2:TY(I)=TY(I)+HY(I)*2 else HX(I)
=HX(I)*-1:HY(I)=HY(I)*-1
  590 TB$=TH$(HY(I)*2+HX(I)+3)+"+++"+FT$(CN)
  600 screen 1:locate TX(I),TY(I):print TB$:screen 0
  610 if (TX(I)=MX)*(TY(I)=MY) then 940
  620 next I:if scrn$(MX,MY,1)="C" then 940 else 430
  630 HX(I)=0:HY(I)=sgn(MY-TY(I)):return
  640 HY(I)=0:HX(I)=sgn(MX-TX(I)):return
  650 '試試※ENEMY BOM!! 試試
  660 gosub 1110:locate TX(I),TY(I):print "UV+++WX"
  670 TX(I)=sgn(20-TX(I))*14+19:TY(I)=sgn(12-TY(I))*6+11:TL(I)=2/RO
  680 locate (TK-2)*2+3,21:print "  +++  "
  690 SC=SC+100:TK=TK-1:if TK<2 then TD(I)=1:if TK=0 then 790
  700 return
  710 '試試※BOMB 試試
```

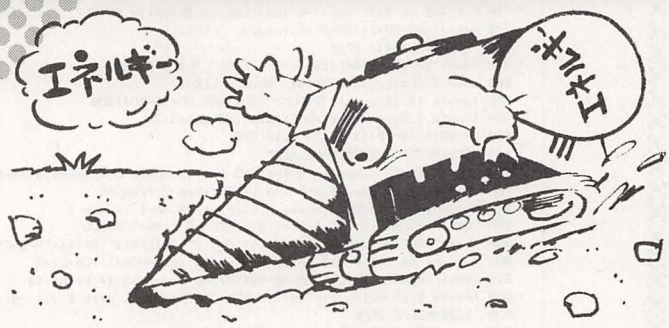
★影さん，編さん，つぐ美さんに質問，６月号のＯＦにでてきた「ラ製」とは，いったい何者？（大阪府東大阪市・金行智也14才）……【編：なにをかくそう，ベーマガはラジオの製作（ラ製）の付録からスタートしたんだよ。】

```
 720 locate BX,BY:print DN$(CN):BN=2:BT=BT-1:if BT>0 then BN=1:return
 730 for I=1 to 5:WN(I)=0:S$=scrn$(BX+SX(I),BY+SY(I),1):if S$="A" then WN(I)=1
 740 if S$="B" then SC=SC+10
 750 next:gosub 1110:locate BX,BY:print "CC+++CC":BN=3:return
 760 for I=1 to 5:if WN(I)=0 then locate BX+SX(I),BY+SY(I):print BM$(BN-2)
 770 next I:BN=BN+1+(BN-5)*6:return
 780 '試試※CLEAR!! 試試
 790 pause 10:play "O4L16B-8B-B->CFCF2","O4<B-8>C8F2,"
 800 cgen 0:locate 15,9:print "ROUND  CLEAR"
 810 locate 15,12:print "BONUS:";RO*1000:SC=SC+RO*1000
 820 locate 8,0:print using "#####";SC:pause 30
 830 RO=RO+1:TK=10:if RO<11 goto 220
 840 '試試※CONGRATULATIONS 試試
 850 screen 1:cls 1:screen 0:for I=5 to 18:locate 5,I:print space$(30):next
 860 restore 1490:cgen 0:for I=6 to 10 step 2:read A$
 870 X=(38-len(A$))/2+1:locate X,I:print A$:next I:cgen 1
 880  A$="F.E16E4.<G>CGF.E16E4.<G>CGF2G+.G.":B$="CECECG"
 890 play "O5L8"+A$+"FG4F4E4D4"+A$+"B>C1<","O4L2@13"+B$+B$+"A-B>C1<@1"
 900 for I=1 to 4:for J=2 to 5:for K=1 to 10:CN=CN+1+(CN=2)*2
 910 A$=string$(7,TH$(J)):B$=A$+MB$(J)+A$:locate 5,14:print B$
 920 locate 5,15:print string$(15,FT$(CN)):pause 1:next K,J,I:cgen 0:goto 1030
 930 '試試※DEAD 試試
 940 play "O5L16D-FA>CD-<","O5L16BFE-CB":pause 10
 950 if BN<=3 then locate BX,BY:print "  ***  " else BN=5:gosub 760
 960 play "O5L32GF+FEFEE-DE-DD-CDC<BB-A>":screen 1:for J=1 to 3:for I=1 to 4
 970 locate MX,MY:print MB$(I)+"***"+FT$(CN):pause 1:next I,J
 980 gosub 1110:locate MX,MY:print "UV***WX":pause 20
 990 cls 1:screen 0:MN=MN-1:if MN>0 then 350
1000 '試試※GAME OVER 試試
1010 cgen 0:locate 15,9:print "GAME  OVER"
1020  play "O4L16GFD<BGFEDD8.CC2","O4R2F8.E2":play wait
1030 if SC>HI then locate 10,12:print "Your score is best!":HI=SC
1040 locate 13,17:print "TRY AGAIN? (Y/N)"
1050 K$=inkey$:if (K$="y")+(K$="Y") then 180
1060 if (K$="n")+(K$="N") then cls 3:repeat on ,2:end else 1050
1070 '試試※EXTEND 試試
1080 MN=MN+1:EX=EX*3:locate 29,1:print string$(MN-1,"LM***DG*")
1090 play "o4l32cegcegceg":play wait:return
1100 '試試※SOUND 試試
1110 sound 0,128:sound 7,13:sound 6,30:sound 9,16
1120 sound 10,16:sound 11,10:sound 12,60:sound 13,9:return
1130 '試試※EXPLAIN 試試
1140 key 0,"":symbol (32,32),"BOMBROID",4,4,13
1150 restore 1480:for I=1 to 3:read A$,B$
1160 cgen 1:locate 5,I*3+6:print A$:cgen 0:locate 8,I*3+7:print [I] B$:next I
1170 locate 24,9:print [7] "KEY   8*****4 + 6*****2*********[BOMB] SPACE"
1180 cflash 1:locate 12,19:print [5] "HIT [RETURN] KEY!"
1190 K$=inkey$:if K$=chr$(13) then cflash 0:return else 1180
1200 '試試※DATA 試試
1210 read A:if A=0 then return else read B$:def chr$(A)=hexchr$(B$):goto 1210
1220 data 32,00000000000000000000000000000000000000000000000000
1230 data 65,FFFFFFFFFFFFFFFF7EBCC0C0C0C08000FFFEFCFCFCFCC281
1240 data 66,FFFFFFFFFFFFFFFE70808007E808000FFEFEF18FFFEFE81
1250 data 67,00000000000000009244088220449200000000000000000
1260 data 68,3F3F3F1C1C1C3E7F2020200000020403F3F3F0000003E7F
1270 data 69,FCFCFC387CFE000000000004080000FCFCFC007CFE0000
1280 data 70,3F3F3F1C3E7F0000202020020400003F3F3F003E7F0000
1290 data 71,FCFCFC3838387CFE000000000000000FCFCFC0000007CFE
1300 data 72,0F1818383FFF3FFF08170727202020200F1707373F3F3F3F
1310 data 73,E0F0F8F8FCFCFCFC0000000000000000E0700078FC1CCC1C
1320 data 74,070F1F1F3F3F3F04080010202020207 0E001E3F383338
1330 data 75,F018181CFCFFFCFF00E0E0E000000000F0E8E0ECFCFCFCFC
1340 data 76,070F1F1F1FCF3FFF1410202010083020171020201F0F3F3F
1350 data 77,E0F0E0E0F8F0FCFC08081C1C00000000E8F85C5CF810CC1C
1360 data 78,070F07071F0F3F3F1418383810083020171F3A3A1F083338
1370 data 79,E0F0F8F8F8F3FCFF0808040400000000E8080404F8F0FCFC
1380 data 80,000000030F1F1F3F000000030C1010200000000030F1F1F3F
1390 data 81,000020C0F0F8F8FC2800284000000000000020C0F0F8F8F8
1400 data 82,000020C0F0F8F8FC1044304000000000000020C0F0F8F8F8
1410 data 83,3F3F3F1F1F0F0300200020100000000003F3F3F1F1F0F0000
1420 data 84,FCFCFCF8F8F0C0000000000000000000F8F0F0E0C0000000
1430 data 85,000000030503081F1B8460733F9F3F3F3F000000000000000
1440 data 86,000000C0E078ACF42106CEFCF9FCFEFE000000000000000
1450 data 87,3F37190F040300007F7F3F9F3F7763880000000000000000
1460 data 88,D4BCF8D8B0C00000FEFEFCFDFCFEC61100000000000000,0
1470 data 0,-2,NM,J1,-2,0,LM,H1,0,0,LO,HK,2,0,NO,JK,0,2,LO,HK
1480 data LM***DG,,,Your ROBOT,HI***DG,,,Enemy 100pts.,BB***BB,,,Block  10pts.
1490 data CONGRATULATIONS!,The battle is over,You are PERFECT!
1500 '試試※MEN DATA 試試
1510 data 0000044GCC000004GAGC0000044GCC00000
1520 data 0303076G6F300030FA70300037 6G6F03030
1530 data 050L05030L88600050L0886005030L050L0
1540 data 0Q0Q03N3N306K601NAN92606108A005LK5L
1550 data 01600316DC446033A0493169 03J6DC01600
1560 data 006008Q0QI82KIO82KI08Q2I0800QI08000
1570 data 000003QQQ32132I8109021323QQQ300000
1580 data 02QI058GOL82NI0010906QQQ632QI307KF0
1590 data 016203A3A300600LG0G5006003A3A301620
1600 data 000005A0AI62IK6510A3622K65A0AI00000
```

★50号おめでとうございます。ところでベーマガの発売日変わったんですか？8日ごろ見かけるのですが…。ねえ，影さん。（千葉県東葛飾郡・**加藤はじめ15才**）……**【影：まだ浸透していないようだな。ベーマガは8日発売です。】**

PASOPIA T/5/(7)用

ヴイ マックス V-MAX



★黒猫アプロ

◇プロローグ

「レイ，V－MAX開放だ！」「レディ」キミの乗るSPTエイズナーは必殺技V－MAXを使って敵のSPTを粉砕(ふんさい)するのだった。

◇プレイ

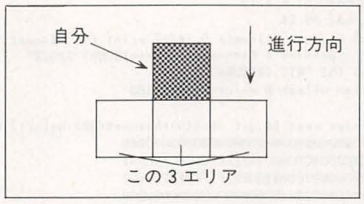
最初はテンキーの[1]，[3]を使用して，左右に移動しながらSPTのエネルギー（◆：10pts）を集めましょう。しかし，敵SPTターミネーター（●）に出会うと1ポイント奪われます。

@は〝死鬼隊〟のSPTで，10ポイントもエネルギーが減らされます。「出会った」ことになるのは**第1図**のエリアとなります。

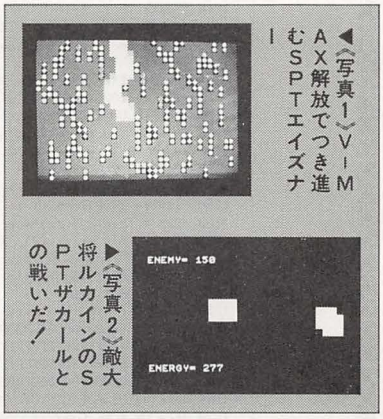
@マークが集まっていて，エネルギーを多く取られそうなときは，[5]キーでV－MAXを開放できます。エネルギーを取れませんが敵判定もありません。ただし無条件に1進むごとにエネルギーを1失います。[2]キーで止めることができます。

ある程度進むと敵の大将，ルカインのSPTザカールとV－MAX同士で戦います。[2][4][6][8]のキーで移動して相手にぶつかり，エネルギーを奪い取りましょう。相手のほうからぶつかってこられると逆にエネルギーを奪われます。

こうして全5面クリアするとゲームは終了します。ザカールと戦うまではエネルギーがマイナスになっても死にません。



《第1図》@と出会った判定



◀《写真1》V－MAX解放でつき進むSPTエイズナー

▶《写真2》敵大将ルカインのSPTザカールとの戦いだ！

V－MAXのプログラム・リスト

```
 10 SCREEN 1:WIDTH 36:CLEAR:CLS
 20 LOCATE 5,5:COLOR 1:PRINT"V-MAX"
 30 LOCATE 5,6:COLOR 5:PRINT"V-MAX"
 40 LOCATE 5,7:COLOR 1:PRINT"V-MAX"
140 LINE (44,44)-(45,45),4,B:LINE (44,46)-(45,46),6
150 FOR M=20 TO 35:SOUND M,40:NEXT M
160 SCORE=0:MEN=1
170 XX=18:YY=12:C1=1:C5=2
180 LOCATE 10,12:PRINT"Round ";MEN
190 A$="●●@●◆●●◆●@@@@@@"
200 FOR J=1 TO 200
210 LINE (0,95)-(71,92),2,BF
220 FOR I=0 TO 5
230 C=INT(RND*(MEN+7))+1:D=INT(RND*35)
240 COLOR 7:LOCATE D,23:PRINT MID$(A$,C,1);
250 NEXT I
260 LINE (XX*2,YY*4)-(XX*2+1,YY*4+3),C5,BF:PRINT
270 KE=0:K$=INKEY$:KE=VAL(K$)+1
280 ON KE GOTO 360,300,320,330,360,350
290 GOTO 360
300 XX=XX-1:IF XX<1 THEN XX=XX+1
310 GOTO 360
320 C1=1:C5=2:GOTO 360
330 XX=XX+1:IF XX>34 THEN XX=XX-1
340 GOTO 360
350 C1=5:C5=1:GOTO 360
360 K$=" "
370 IF C1=5 THEN SCORE=SCORE-1:GOTO 450
380 IF SCREEN(XX+1,YY+1)=&HEC THEN SCORE=SCORE-1:SOUND 24,10
390 IF SCREEN(XX,YY+1)=&HEC THEN SCORE=SCORE-1:SOUND 24,10
400 IF SCREEN(XX-1,YY+1)=&HEC THEN SCORE=SCORE-1:SOUND 24,10
410 IF SCREEN(XX-1,YY+1)=&H40 OR SCREEN(XX,YY+1)=&H40 OR SCRE
EN(XX+1,YY+1)=&H40 THEN SCORE=SCORE-10:SOUND 19,20
420 IF SCREEN(XX+1,YY+1)=&HEA THEN SCORE=SCORE+10:SOUND 54,20
430 IF SCREEN(XX,YY+1)=&HEA THEN SCORE=SCORE+10:SOUND 54,20
440 IF SCREEN(XX-1,YY+1)=&HEA THEN SCORE=SCORE+10:SOUND 54,20
450 LINE (XX*2,YY*4)-(XX*2+1,YY*4+3),C1,BF
460 IF C5=2 THEN GOTO 480
470 LINE(XX*2-2,YY*4+4)-(XX*2+3,YY*4+7),C5,BF
480 NEXT J
490 CLS
500 LOCATE 8,12:PRINT "Now your Energy=";SCORE
510 LOCATE 5,15:PRINT"V-MAX full open!!!"
520 FOR F=1 TO 100:SOUND 80,1:NEXT F
530 CLS:XX=10:YY=12:X2=26:Y2=12:EN=MEN*150
540 LOCATE 0,5:PRINT"ENEMY=";EN;"  "
550 LOCATE 0,20:PRINT"ENERGY=";SCORE;"  "
560 KE=VAL(INKEY$)+1
570 ON KE GOTO 660,660,580,660,600,660,620,660,640
580 YY=YY+1:IF YY>22 THEN YY=YY-1
590 GOTO 660
600 XX=XX-1:IF XX<1 THEN XX=XX+1
610 GOTO 660
620 XX=XX+1:IF XX>34 THEN XX=XX-1
630 GOTO 660
640 YY=YY-1:IF YY<1 THEN YY=YY+1
650 GOTO 660
660 LINE(XX*2-2,YY*4-4)-(XX*2+3,YY*4+7),1,BF
670 LINE(XX*2,YY*4)-(XX*2+1,YY*4+3),5,BF
680 IF SQR((XX-X2)^2+(YY-Y2)^2)<=1 THEN EN=EN-10:SOUND 45,30
:GOTO 700
690 IF SQR((XX-X2)^2+(YY-Y2)^2)<=2 THEN EN=EN-5:SOUND 40,15
:GOTO 700
700 X1=INT(RND*3-1):Y1=INT(RND*3-1)
710 X2=X2+X1:IF X2>34 THEN X2=X2-1:GOTO 730
720 IF X2<1 THEN X2=X2+1:GOTO 730
730 Y2=Y2+Y1:IF Y2>22 THEN Y2=Y2-1:GOTO 750
740 IF Y2<1 THEN Y2=Y2+1:GOTO 750
750 LINE(X2*2-2,Y2*4-4)-(X2*2+3,Y2*4+7),2,BF
760 LINE(X2*2,Y2*4)-(X2*2+1,Y2*4+3),3,BF
770 IF SQR((XX-X2)^2+(YY-Y2)^2)<=1 THEN SCORE=SCORE-10
:SOUND 22,30:GOTO 790
780 IF SQR((XX-X2)^2+(YY-Y2)^2)<=2 THEN SCORE=SCORE-5
:SOUND 22,15:GOTO 790
790 IF EN<0 THEN GOTO 820
800 IF SCORE<0 THEN GOTO 830
810 GOTO 540
820 CLS:LOCATE 10,12:PRINT"You win !":FOR N=1 TO 200
:SOUND 52,1:NEXT N:GOTO 870
830 CLS:LOCATE 10,12:PRINT"You dead.....":SOUND 13,150
840 INPUT"replay(y/n)",F$
850 IF F$="y" THEN GOTO 10
860 END
870 MEN=MEN+1:IF MEN>6 THEN GOTO 890
880 GOTO 170
890 CLS:CONSOLE 5,10:PRINT"Congratulation!":CONSOLE 5,12
:PRINT"You saved universe!!"
900 FOR I=1 TO 54 STEP 3:SOUND I,32:NEXT I:END
```

★編集部のみなさん，新入りです。来月もまたきますから，この場所あけといてください。(奈良県北葛城郡・PC—TV 5 14才)……【影：予約料は高いぞ。読者を100人増やしたらあけとこう。—同：そりゃ，いいや。】

PASOPIA 7用

CORE（コア）

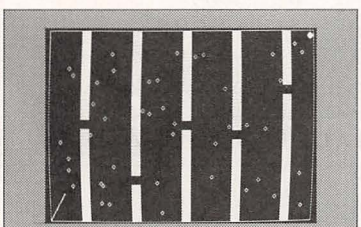


★川町　兼弘

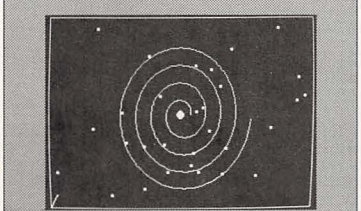
内容と遊びかた

左下から発射されたミサイルをテンキーの4と6で左まわり，右まわりさせて，障害物をよけ黄色の丸にぶつけるというゲームです。

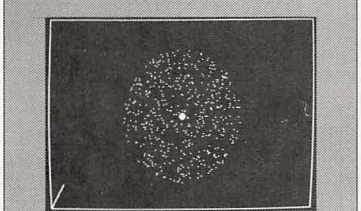
"INPUT STAGE NUMBER〔1－4〕?" と聞かれたら番号で答えてください。



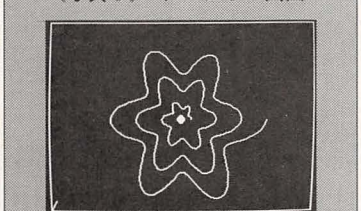
《写真1》ステージ1の画面



《写真2》ステージ2の画面



《写真3》ステージ3の画面



《写真4》ステージ4の画面

プログラム

ミサイルの動きは，ウィングマンさんのACLMをそのまま使っています。マシン語はINPUT文の前にキー・バッファをクリアするだけのもので，メインには関係ありません。

一応，RUNする前にCSAVEしておいてください。

参考

ベーマガ83年10月号「ACLM」

COREのプログラム・リスト

```
10 RANDOMIZE (TIME/3):A$=" Push space key "
20 GOSUB 60:Z=&HA000
30 WIDTH 40:SCREEN 2:P=3.14:COLOR=(1,2,3):COLOR=(2,1,5):COLOR=(3,6):COLOR=(4,4,5
):COLOR=(5,5,7)
40 BEEP:CLS:CALL Z:LOCATE 6,9:COLOR 7:INPUT"INPUT STAGE NUMBER [1-4]";SS:CLS
50 LINE(0,0)-(319,199),1,B
60 ON SS GOSUB 300,390,480,560
70 R=1:X=0:Y=199:F=298:G=2
80 SOUND=(1,3)
90 '■■■■■■ MAIN ■■■■■■
100 SOUND=(0,F):F=F+G:G=G+(F=300)*4-(F=2)*4
110 S=STICK(0)
120 R=R+(S=3)*.08-(S=7)*.08
130 X=X+COS(R):Y=Y-SIN(R)
140 ON POINT(X,Y) GOTO 170,170,240
150 PSET(X,Y),4
160 GOTO 100
170 '■■■■■■ END ■■■■■■
180 SOUND=(1,15)
190 NOISE"T120V15S0M15L1N38"
200 FOR I=1 TO 20
210 LINE(X,Y)-(X+RND*100-50,Y+RND*100-50),5:NEXT
220 COLOR 6:LOCATE 11,10:PRINT A$
230 IF STRIG(0)=-1 THEN 40 ELSE 230
240 '■■■■■■ GOAL ■■■■■■
250 SOUND=(1,15)
260 PLAY"S0M3605L4ECFCGGAL8GFL2EDC","V9S0M904L2CDEL4FL8EDL2C03B04C","V9S0M904L2E
FGL4AL8GFL2EDE","V1302L2CDEL4FL8EDL2C01B02C"
270 COLOR 6:LOCATE 10,7:PRINT"  Congratulations  "
280 LOCATE 11,10:PRINT A$
290 IF STRIG(0)=-1 THEN 40 ELSE 280
300 '■■■■■■ STAGE 1 ■■■■■■
310 FOR I=1 TO 50
320 CIRCLE(RND*300+10,RND*180+10),2,2:NEXT
330 FOR I=40 TO 280 STEP 60
340 R=RND*180+10
350 LINE(I,0)-(I+10,199),1,BF
360 LINE(I,R)-(I+10,R+8),0,BF:NEXT
370 CIRCLE(315,5),3,3:PAINT(315,5),3,3
380 RETURN
390 '■■■■■■ STAGE 2 ■■■■■■
400 H=10:PSET(170,100),1
410 FOR I=0 TO 8*P STEP P/60
420 X=160+H*COS(I):Y=100-H*SIN(I)
430 LINE-(X,Y),1
440 H=H+.15:NEXT
450 FOR I=1 TO 30:CIRCLE(RND*300+10,RND*180+10),1,2:NEXT
460 CIRCLE(158,100),4,3:PAINT(158,100),3,3
470 RETURN
480 '■■■■■■ STAGE 3 ■■■■■■
490 FOR I=1 TO 500
500 R1=RND*140-70:R2=RND*140-70
510 IF R1*R1+R2*R2>70*70 THEN 500
520 PSET(R1+160,R2+100),2
530 NEXT
540 CIRCLE(160,100),3,3:PAINT(160,100),3,3
550 RETURN
560 '■■■■■■ STAGE 4 ■■■■■■
570 L=8:S=2:H=.2
580 PSET(170,100),2
590 FOR I=0 TO 6*P STEP P/60
600 X=L+S*COS(I*6)
610 X1=160+X*COS(I):Y1=100-X*SIN(I)
620 LINE-(X1,Y1),2
630 L=L+H:S=L/4:NEXT
640 CIRCLE(158,100),4,3:PAINT(158,100),3,3
650 RETURN
660 '■■■■■■ ﾏｼﾝｺﾞ ■■■■■■
670 FOR I=0 TO 5
680 READ Z$:POKE &HA000+I,VAL("&H"+Z$)
690 NEXT
700 DATA 0E,0B,CD,05,00,C9
710 RETURN
```

★編さんとDr.Dはチェッカーフラグの常連で，影さんはOFの常連。このちがいは？（兵庫県伊丹市・**池田昌志**12才）……【編：私がOFの常連になる可能性はあるが，影さんがチェッカーフラグの常連にはなれないこと。】

PC-6001/mkII/6601/SR用(モード1,ページ1)

ボーラー

BALLER



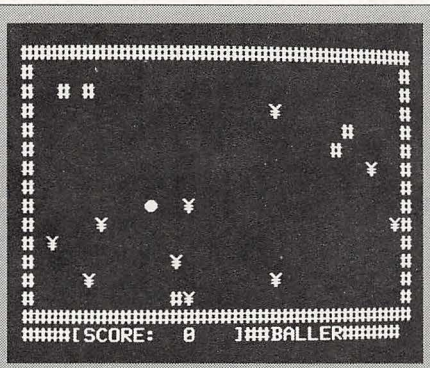
★小川　みく

これは，"○"をあやつって，"¥"を取るというものです。"#"に当たるとＥＮＤで，再プレイは，スペース・キーです。

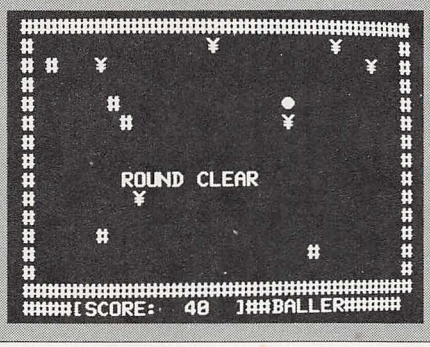
使用キーは←→です。→で右回り，←で左回りに進みます。

このゲームの本当のスピードが知りたければ100行をとってみてください。

面クリアになる場合は，１面が五つの¥を取ったときです。そのあと三つずつ増えていきます。



◀《写真１》円運動をしているボールを，うまく操作して¥を取ろう



▶《写真２》１面は５個取るとラウンド・クリア。面が増えるごとに３個増える

《第１表》変数表

A	判定用
I	ループ
FNX(X)	ランダム
C	障害物の数
T	お金の数
X，Y	XCY
TI	タイマー
H	方向
SC	SCORE
V	面クリアするための数
XI(X)，YI(X)	増加量

BALLERのプログラム・リスト

```
5 DEFFNX(X)=INT(RND(1)*X)+1
10 SCREEN1,1,1:DIMX1(8),Y1(8):FO
RI=1TO8:READX1(I),Y1(I):NEXT
20 DATA0,-1,1,-1,1,0,1,1,0,1,-1,
1,-1,0,-1,-1:TI=50:C=5:T=10
30 H=1:X=10:Y=10:CONSOLE0,16,0,0
:CLS
40 PRINT"##############################
##########";
50 FORI=1TO13:PRINT"#
                    #":NEXT
60 PRINT"##############################
##########";
65 PRINT"####[SCORE:       ]##BAL
LER######";
66 LOCATE12,15:PRINTSC;
70 FORI=1TOC:LOCATEFNX(30),FNX(1
3):PRINT"#";:NEXT
80 FORI=1TOT:LOCATEFNX(30),FNX(1
3):PRINT"¥";:NEXT
90 LOCATEX,Y:PRINT"●";:IFSTICK(0
)=0THEN110
95 IFSTICK(0)<>7THEN100
96 H=H-1:IFH=0THENH=8
97 GOTO 110
100 H=H+1:IFH=9THENH=1
110 FORI=0TOTI:NEXT
115 X=X+X1(H):Y=Y+Y1(H):A=SCREEN
(X,Y):IFA=35THEN140
120 IFA<>92THENLOCATEX-X1(H),Y-Y
1(H):PRINT" ";:GOTO 90
130 SC=SC+10:V=V+1:IFV=T-5THEN15
0
135 LOCATE12,15:PRINTSC;CHR$(7);
:A=0:GOTO 120
140 PLAY"o3cc":LOCATE8,8:PRINT"
G A M E  O V E R":FORI=0TO1000:N
EXT
145 IFSTRIG(0)=1THENRUN
146 GOTO 145
150 LOCATE8,8:PRINT"ROUND CLEAR"
:C=C+3:T=T+3:V=0:FORI=0TO1000:NE
XT
160 TI=TI+(TI>0)*5:PLAY"c64d64f6
4":GOTO30
```

CHECKER FLAG

編：ショート・プログラムですよ。

Dr.D：PC−6001はグラフィックを使うと，スピードが遅くなるので，キャラクターを使ったショートのプログラムのほうが，リアルタイム・ゲームに向いているのだ。

編：なるほど，

Dr.D：初心者は，こういうゲームをいろいろいじりくりまわして改造してみたまえ。

編：わかりましたか？

★やい，ヤロウどもメロウども！ベーマガ第50号だぜい!!心して読みな!!(京都市・**影のカゲの声18才**)……**【編集長**：おかげさまで創刊50号をむかえることができました。これも読者のおかげです。**影**：私もおかげだぜ!!】

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)

ユードーミサイル



★視力0.5

はじめに

このゲームは，はじめてまともにうごいたプログラムで記念すべきゲームです。

物語は…

地球から遠くはなれたある二つの星で戦争がおきた。その一つの星「BML03」の科学者「カメル」は「これはよい機会だ，わしの作った新しいミサイルをためすにもってこい。」

というわけで，あなたは，このプログラムを入力し，新型ミサイル「KAG-101」をうまくユードーして，赤い基地へミサイルをぶちこんでください。カーソル・キーで，動かしていくという単純なゲームです。

「口」はぶつかってもはねかえるだけだけど「⊠」は，ぶつかると消えてしまい「米」は，ぶつかるとミサイルがこわれます。

ルール

前にも書いてあるように「米」に3回ぶつかったり，TIMEが0になるとゲーム・オーバーです。

プログラム

BASICなのでそのまま入れてください。スペースは，あるところ以外入れないようにしてください（とくに700行からのDATAのところなど)。

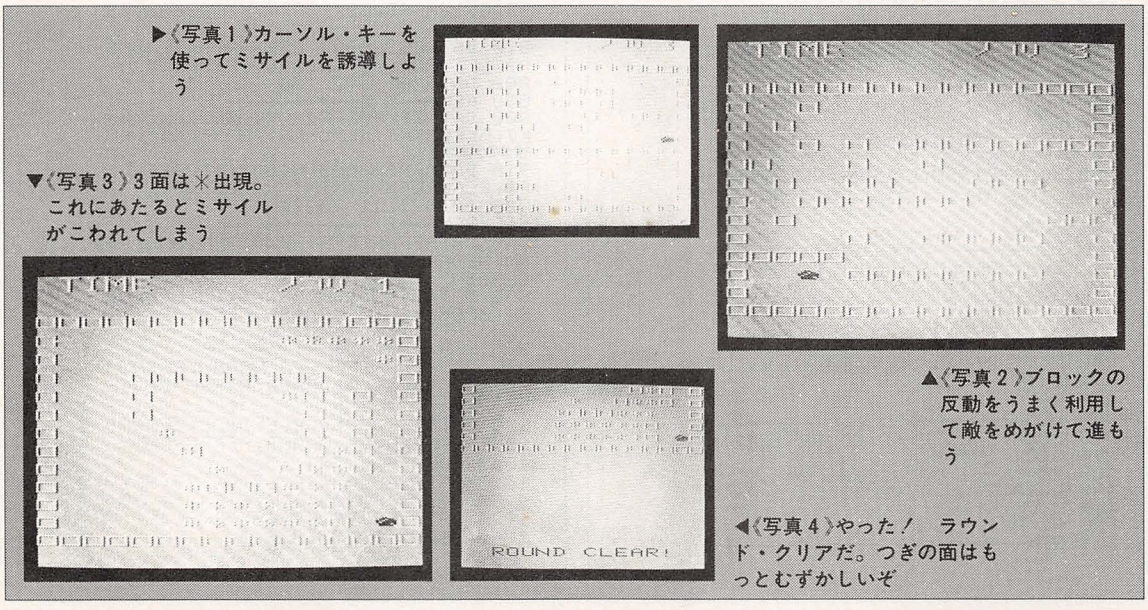
おまけ

MAは，残りの数です。ほかの面からやるときは最初のRESTOREの行番号にやりたいラウンドの行番号を入れてください。(Rの値もそのラウンド数にしてください）テレビじゃ見にくいと思います。

CHECKER FLAG

Dr.D：とても一般的なゲームだ。
編：なるほど初心者が作るゲームですね。
Dr.D：そうだオーソドックスなゲームといえるな。だがこのゲームはけっこうおもしろく遊べるぞ。ただある程度のスピードが必要だがな。

編：PC-6001はあまりスピードが速くないからこういうゲームは苦手ですね。
Dr.D：だからマシン語を使ってグラフィックのゲームにするといいのではないかな。もちろん内容のパワーアップもする必要があるが。



▶《写真1》カーソル・キーを使ってミサイルを誘導しよう

▼《写真3》3面は米出現。これにあたるとミサイルがこわれてしまう

▲《写真2》ブロックの反動をうまく利用して敵をめがけて進もう

◀《写真4》やった！　ラウンド・クリアだ。つぎの面はもっとむずかしいぞ

★必殺のワンテク：MSXで1のキーを押すと，なんと1がでる…。(岐阜県羽鳥市・浅井　晋13才)……【影：私のパソコンは，プログラムをRUNさせるとエラー・メッセージがでるぞ!!編：パソコンのせいじゃないでしょ。】

```
10 SCREEN 3,2,2:COLOR,1:CLS:CLEA
R 1000:DIM M(15,12):V$=CHR$(29)
20 CONSOLE,,,0:W$="□":W1$="□"+V$
+"*":W2$="*"
30 REM━━━━━━タイトル━━━━━━━━━━
40 SOUND8,0:D=0:MA=3:R=1:CLS:RES
TORE 700:COLOR 2
50 LOCATE 4,3:PRINT "ユードﾟー":LOCA
TE8,4:PRINT "ミサイル"
60 LINE(50,19)-(200,76),3,B:LOCA
TE2,9
70 PRINT "HIT[スﾍﾟースキー]":IFSTRIG(
0)=0GOTO 40
80 REM━━━━━━データ ヨミ━━━━━━━
90 FORI=0TO12:READA$:FORZ=1TO8:A
=ASC(MID$(A$,Z,1))-65
100 B=INT(A/4):M(D,I)=B:D=D+1:C=
A-(B*4):M(D,I)=C:D=D+1
110 NEXT:D=0:NEXT:READX,Y:M(X,Y)
=4
120 REM━━━━━━カﾞメンカキ━━━━━━━
130 COLOR3:LOCATE4,15:PRINT"ROUN
D";R:FORI=0TO15:PRINT" ":NEXT:CO
LOR3
140 FORI=0TO12:FORZ=0TO15:LOCATE
Z,I+2:SOUND8,200
150 ONM(Z,I)GOTO 170,180,190,200

160 NEXT:NEXT:GOTO 210
170 PRINT W$;:SOUND1,Z:GOTO 160
180 PRINT W1$;:SOUND1,Z:GOTO 160

190 PRINT W2$;:SOUND1,Z:GOTO 160

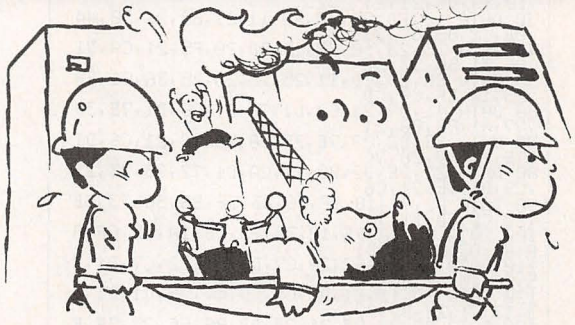
200 COLOR4:PRINT"●":LOCATEZ,I+2:
COLOR1:PRINT"ム":COLOR3:GOTO160
210 LOCATE 1,0:PRINT"TIME":LOCAT
E10,0:PRINT "ノコリ";MA
220 REM━━━━━━ショキカ━━━━━━━━
230 READX1,Y1:PX=0:PY=0:X=X1:Y=Y
1:T=0:T1=0:SOUND1,0:SOUND8,200
240 PSET(X,Y),4
250 REM━━━━━━メイン━━━━━━━━━━
260 NX=X:NY=Y:PRESET(NX,NY):PSET
(X,Y),3:S=STICK(0)
270 PX=PX-(S=7)*(PX>=-11)+(S=3)*
(PX<=11)
280 PY=PY-(S=1)*(PY>=-11)+(S=5)*
(PY<=11)
290 CX=INT((X+PX)/16):CY=INT(Y/1
2)-2:ONM(CX,CY)GOTO480,470,350,5
20
300 CX=INT(X/16):CY=INT((Y+PY)/1
2)-2:ONM(CX,CY)GOTO500,490,350,5
20
310 X=X+PX:Y=Y+PY:PSET(X,Y),4:PR
ESET(NX,NY):SOUND0,X:SOUND0,Y
320 T=T+1:IFT<>28GOTO 260
330 LOCATET1,1:COLOR4:PRINT"□":T
=0:T1=T1+1:IFT1<>16GOTO 260
340 REM━━━━━━ミス━━━━━━━━━━
350 PRESET(X,Y):X=X1:Y=Y1:PX=0:P
Y=0:T=0:T1=0:SOUND0,0
360 FORI=0TO16:SOUND1,I:FORZ=0TO
50:NEXT:NEXT:SOUND1,0
370 FORI=0TO15:LOCATEI,1:COLOR1:
PRINTW$;:NEXT
380 LOCATE13,0:COLOR1:PRINTMA:MA
=MA-1:LOCATE13,0:COLOR 3:PRINTMA

390 IFMA<>0GOTO 260
400 REM━━━━━━GAMEOVER━━━━━━━━
410 FORI=0TO47:SOUND1,I:FORZ=0TO
50:NEXT:NEXT
420 FORI=0TO7:LOCATE0,15:PRINT"
":NEXT:COLOR 4
430 PRINT "    GAME OVER"
440 FORI=0TO15:LOCATE0,15:PRINT"
 ":NEXT
450 GOTO 40
460 REM━━━━━━イトﾞウ ショリ━━━━━
470 LOCATE CX,CY+2:COLOR 1:PRINT
W1$:M(CX,CY)=0
480 PX=PX*-1:GOTO 300
490 LOCATE CX,CY+2:COLOR 1:PRINT
W1$:M(CX,CY)=0
500 PY=PY*-1:GOTO 310
510 REM━━━━━━クリアー━━━━━━━━
520 R=R+1:IFR=9GOTO590
530 FORI=0TO7:LOCATE0,15:PRINT"
":NEXT:COLOR4
540 PRINT "  ROUND CLEAR!"
550 FOR I=255TO0STEP-1:SOUND0,I:
NEXT
560 FORI=0TO15:LOCATE0,15:PRINT"
 ":NEXT
570 SOUND8,0:GOTO 90
580 REM━━━━━━END━━━━━━━━━━
590 FORI=&HE000TO&HE1FF:POKEI,&H
BB:NEXT
600 LINE(0,60)-(255,96),3,BF
610 RESTORE1010:FORI=0TO15:READA
,B:LOCATEI,5:PRINTCHR$(A)+CHR$(7
);
620 LOCATEI,7:PRINTCHR$(B)+CHR$(
7);:NEXT:PLAY"C3G2F1C3F3E1"
630 PLAY"EG3GEDC3G1B1B2r3":LINE(
63,119)-(192,131),4,BF
640 LOCATE4,10:COLOR2:PRINT"*おめて
ﾞとう*":PLAY"B1A2G2B1":LOCATE2,15
650 PRINT "HIT[スﾍﾟースキー]"
660 IF STRIG(0)=1GOTO680
670 GOTO 660
680 FORI=&HE000TO&HE1FF:POKEI,&H
CC:NEXT:FORZ=0TO500:NEXT:GOTO 10

690 REM━━━━━━R 1━━━━━━
700 DATAFFFFFFFF,EAAAAAAB,EFEAFE
AB,EAEBEEAB,EBEABAFB,EEBAEAAB,EA
AAAAABB
710 DATAFFFFFFFF,EAEAABAB,EAEAAE
AB,EAFAAAAB,EAEAEAAB,FFFFFFFF
720 DATA 14,6,24,104
730 REM━━━━━R 2━━━━━━
740 DATAFFFFFFFF,EBAAAAAB,EEAAAA
AB,EBBBFFFF,FABAEAAB,EEBEAFEB,EB
FBFAAB
750 DATAEEAAAABF,EABAFFEB,FFEAAA
AB,EABFFFEB,EAAAAAAB,FFFFFFFF
760 DATA3,10,24,40
770 REM━━━━R 3━━━━━━
780 DATAFFFFFFFF,EAAAAPPN,EAAAAA
AN,EAFFFFAB,EAEAANBB,EAEAABBB,EA
DAABBB
790 DATAEAAIABNB,EAADAHNB,EAANFP
MB,EAAPPPEB,EAAPPPEB,FFFFFFFF
800 DATA 14,11,152,106
810 REM━━━━R 4━━━━━━
820 DATAFFFFFFFF,EAAABAAB,EEBBAE
FB,EEDAAEAB,EFFBAFEB,EEBBDAAB,EE
BNCAMB
830 DATAEAABDAAB,HEBAEBEB,EEABEE
BB,EEBAEFFB,EEBDHEAB,FFFFFFFF
840 DATA 6,12,168,44
850 REM━━━━R 5━━━━━━
860 DATAFFFFFFFF,EAABAAAB,GFANNF
FB,EBIBAAAB,EBKIBFFF,HBFBBAAB,EB
ABBBFB
870 DATAEFBFABAB,EEABNFBN,EEMBAB
AB,EFJBBBFB,EABABAAB,FFFFFFFF
880 DATA 8,1,72,164
890 REM━━━━R 6━━━━━━
900 DATAFFFFFFFF,GKKKOKKB,HKLKKL
KJ,GKKKHKKJ,GLKOOKOJ,EFFFFFFF,EM
MMMMMN
910 DATAEAAAAAAB,HDDDDDDB,FFFFFF
FB,EEAEAEAB,EIMIMIMN,FFFFFFFF
920 DATA 1,11,232,44
930 REM━━━━R 7━━━━━━
940 DATAFFFFFFFF,HPMAABPN,HNAFFA
HN,HEDAAMBN,HEEBMBBN,HEEMBBBN,HE
EEBBBN
950 DATAHEEBBBBN,HEDADBBN,HPAFEB
BN,HPEAAMBN,HPNFFAHN,FFFFFFFF
960 DATA 7,6,168,164
970 REM━━━━r 8━━━━━━
980 DATAFFFFFFFF,EACMAAAN,EMBAMM
MB,EFFDFFPB,EABDAABB,HJBAFHBB,EA
CEAPBB
990 DATAEFEDBBBB,ECEFDBDB,EEAAAD
AB,EJFFFFFN,HAAAAAAB,FFFFFFFF
1000 DATA 9,4,224,156
1010 DATA 65,42,76,67,76,79,96,7
8,82,71,79,82,85,65,78,84,68,85
1020 DATA 96,76,67,65,76,80,69,7
3,65,79,75,78,33,33
```

★ランダムにダイヤルを回し，でたらめに「もしもし，田中さんですか？つぐみさんいらっしゃいますか？」と言ったら「少々お待ちください」と答えられた(実話)。(兵庫県朝倉郡・斉藤　巧17才)……【編：そのあとは？】

FIREもどき（ファイアー）



★石井　寛平

1 はじめに

昔はやったゲーム・ウオッチの〝ＦＩＲＥ〟を移植しました。あの興奮を今，再びあなたに!!

2 ルール

燃えさかるビルから落ちてくる人間(？)を担架（たんか）で受けとめつつ救急車のところまで持って行ってください。

人間を落とすとミスで，３回までです。

♥　♥

3 遊びかた

最初に大文字でＡ，Ｂのどちらか選んでください(Ｂのほうが速い)。そうするとゲーム・スタートです。カーソル・キーの←→で左右に移動して，ある程度までいくと１面クリアとなって，スピードが速くなります。

4 プログラムの入力方法

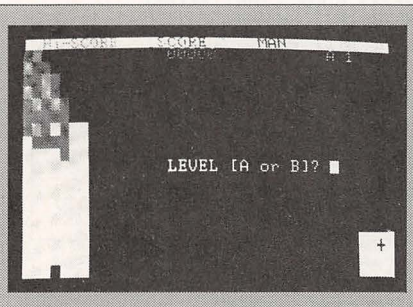
ＢＡＳＩＣモードは５，ページ数は３で，**リスト１**(マシン語部分)，**リスト２**の順に走らせてください。

リスト１を走らせたとき画面がもとにもどらなかったらSTOPキーとFキーを押してください。

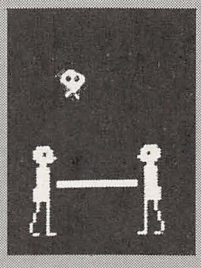
それから60ｍと66ＢＡＳＩＣとでは少々内部ルーチンが異なるために6001mkIIを使っている人は，**リスト１**の550行を取るかＲＥＭ文にしてください。

❖参考にしたもの

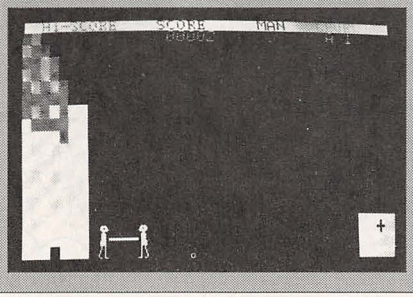
ＰＣ－6001mkII解析 マニュアルＩ
(秀和システムトレーティング株式会社)



◀〈写真１〉最初にレベルを決めます。Ａはおそく Ｂは速い



▶〈写真２〉ビルからとびおりてくる人をうまく，病院へはこぶ



◀〈写真３〉地面に落とすと死んでしまう。３人死んだらゲーム・オーバー

CHECKER FLAG

編：ゲーム・ウオッチはむかしずいぶんはやりましたね。

Dr.D：ファミコンほどではないがな。しかしファミコンはやったことがあるが，ゲーム・ウオッチはあまりやったおぼえがない。

編：ゲーム・ウオッチのゲームは単純なものばかりでしたからね。

Dr.D：ゲーム・ウオッチのゲームをそのままパソコンでやってもあまりおもしろくないぞ。



by 情ちゃん

評…もー、私はかよわい女の子なのに(つぐ美)

PC-6001mkII

★プロフェッショナル麻雀を，てつ夜でやりつづけた，ジャン狂のギャンブラー自己中心派は何をかくそう，この私です。(福岡市・**始皇帝20才**)……【影：私も，毎日夜遅くまでゲームをやっている。編：それで昼間寝てんだ。】

《リスト1》FIREもどきのマシン語プログラム・リスト

```
10 DATA 01,20,07,11,00,80,21,00,40,CD,93
,FE,C9,11,34,D2
20 DATA 21,50,40,0E,12,06,07,1A,77,13,23
,10,FA,06,21,23
30 DATA 10,FD,0D,20,F0,11,21,00,21,50,44
,0E,12,06,07,36
40 DATA 25,23,10,FB,19,0D,20,F5,21,CA,D1
,06,31,56,23,5E
50 DATA EB,CD,CD,11,25,25,25,25,36,81,EB
,23,10,EF,C9,CD
60 DATA 41,07,21,C9,D1,73,21,C6,D1,7E,3D
,77,01,00,00,21
70 DATA 2E,D2,09,7E,FE,00,20,1C,21,C6,D1
,7E,FE,00,20,7C
80 DATA 21,2E,D2,09,11,CA,D1,72,23,73,21
,C9,D1,7E,21,C6
90 DATA D1,77,18,3F,56,23,5E,EB,56,23,5E
,EB,CD,CD,11,36
100 DATA 00,1A,FE,12,20,25,1B,1A,0F,0F,0
F,E6,03,21,C4,D1
110 DATA BE,20,6C,2A,C7,D1,23,22,C7,D1,E
5,26,10,2E,03,CD
120 DATA 6D,11,E1,D5,C5,CD,44,7F,C1,D1,1
3,13,21,2E,D2,09
130 DATA 72,23,73,21,2E,D2,09,56,23,5E,E
B,56,23,5E,7A,FE
140 DATA 00,20,08,21,2E,D2,09,36,00,18,1
1,EB,CD,CD,11,36
150 DATA FE,C5,21,B2,D2,3E,01,A7,CD,B3,1
E,C1,03,03,79,FE
160 DATA 06,C2,5F,D0,21,C6,D1,7E,FE,00,2
0,08,21,C9,D1,7E
170 DATA 21,C6,D1,77,CD,2A,D1,3E,00,06,0
0,CD,16,0D,C9,EB
180 DATA 56,23,5E,EB,25,2C,2C,CD,CD,11,3
6,FD,23,36,0C,23
190 DATA 36,EC,3E,00,06,01,CD,16,0D,C9,C
D,61,10,FE,28,28
200 DATA 2F,FE,10,28,45,C9,2A,C2,D1,23,2
3,CD,8D,FE,32,C5
210 DATA D1,E5,2A,C2,D1,11,B3,D1,0E,03,0
6,05,1A,77,13,23
220 DATA 10,FA,06,23,23,10,FD,0D,20,F0,E
1,3A,C5,D1,77,C9
230 DATA CD,94,D1,21,C4,D1,7E,FE,01,28,C
B,3D,77,2A,C2,D1
240 DATA 06,09,2B,10,FD,22,C2,D1,18,BC,C
D,94,D1,21,C4,D1
250 DATA 7E,FE,03,28,B1,3C,77,2A,C2,D1,0
6,09,23,10,FD,22
260 DATA C2,D1,18,A2,2A,C2,D1,23,23,CD,8
D,FE,E5,2A,C2,D1
270 DATA 11,23,00,0E,03,06,05,36,00,23,1
0,FB,19,0D,20,F5
280 DATA E1,77,C9,F1,00,00,00,D1,F2,17,1
7,17,D2,E5,00,00
290 DATA 00,D5,B0,46,01,00,32,00,00,00,0
8,0A,09,0B,09,0C
300 DATA 09,0D,0A,0E,0A,0F,0A,10,0B,11,0
B,12,0C,11,0D,10
310 DATA 0D,0F,0D,0E,0E,0D,0E,0C,0E,0B,0
E,0A,0F,09,10,08
320 DATA 11,09,12,0A,12,0B,12,0C,12,0D,1
3,0E,13,0F,13,10
330 DATA 14,11,14,12,15,11,16,10,16,0F,1
6,0E,17,0D,18,0C
340 DATA 19,0C,1A,0D,1B,0E,1B,0F,1B,10,1
C,11,1D,12,1E,11
350 DATA 1F,10,20,0F,21,0E,22,0E,23,0F,2
4,10,00,00,00,00
360 DATA 00,00,00,00,D9,97,80,80,80,80,8
0,97,D9,D9,80,80
370 DATA 80,80,D9,D9,97,D9,80,80,80,97,D
9,97,D9,80,80,80
380 DATA D9,97,D9,97,D9,80,80,D9,D9,D9,D
9,D9,80,80,D9,97
390 DATA D9,F7,D9,F7,F7,F7,D9,D9,D9,D9,F
E,F7,F7,F7,F7,F7
400 DATA D9,F7,F7,F7,FE,F7,FE,F7,FE,F7,F
7,F7,F7,F7,F7,F7
410 DATA F7,F7,FE,F7,FE,F7,FE,F7,F7,F7,F
7,F7,F7,F7,F7,F7
420 DATA FE,F7,FE,F7,FE,F7,F7,F7,F7,F7,F
7,F7,F7,F7,FE,F7
430 DATA FE,F7,FE,F7,F7,F7,F7,F7,F7,F7,F
7,F7,FE,F7,80,F7
440 DATA FE,F7,22,43,36,34,22,00
450 DATA 11,07,00,21,7F,44,0E,11,06,21,3
6,00,23,10,FB,19
460 DATA 0D,26,F5,11,ED,D2,21,A2,46,CD,D
A,D2,11,05,D3,21
470 DATA A2,42,0E,04,06,06,1A,77,23,13,1
0,FA,06,22,23,10
480 DATA FD,0D,20,F0,C9,03,03,03,03,02,0
0,0F,0F,15,0F,0A
490 DATA 00,0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F,0
F,0F,0F,8F,8F,8F
500 DATA 8F,8E,80,8F,8F,79,8F,8E,80,8F,8
F,8F,8F,8F,8F,8F
510 DATA 8F,8F,8F,8F,8F,00,FF,FF
520 KEY1,"GOTO540"+CHR$(13):OUT &H93,2
530 FOR J=&HD000 TO &HD31F:READ D$:POKE
J,VAL("&H"+D$):NEXT
540 OUT &H93,3
550 POKE &HD0B6,&H46
```

《リスト2》FIREもどきのメイン・プログラム・リスト

```
FORJ=14TO22:D(J)=N:N=N-1:NEXT
50 N=15:FORJ=23TO24:D(J)=N:N=N-1:NEXT:N=
6:FORJ=25TO30:D(J)=N:N=N-1
60 NEXT:D(31)=50
70 FORJ=1TO13:K(J)=1:NEXT:FORJ=14TO22:K(
J)=2:NEXT:FORJ=23TO25:K(J)=9
80 NEXT:FORJ=26TO30:K(J)=12:NEXT:K(31)=1

90 LOCATE 0,1:COLOR 13,16:PRINT "  Hi-SC
ORE      ";:COLOR2:PRINT "SCORE";
100 COLOR10:PRINT "      MAN";:COLOR 7:PR
INT "     LEVEL
110 LOCATE 4,2:COLOR 13,1:PRINT "000
  ";:COLOR 12:PRINT "00000";
120 COLOR 10:PRINT "       3 ";:COLOR 7:PR
INT "    A 1":COLOR 12
130 FOR L=0 TO 2
140 FOR K=&H42B0 TO &H42B4:AD=K+40*L
150 READ D$:D=VAL("&H"+D$):POKE AD,D:POK
E AD+9,D:POKE AD+18,D
160 NEXT K,L
170 DATA 8E,00,00,00,8E,8E,0F,0F,0F,8E,8
E,81,81,81,8E
180 EXEC&HD00D:GOTO 400
190 N=1:CI=1
200 FOR K=1TO D(N)*K(N)
210 A=USR(D(N)):FOR J=1 TO T:NEXT J
220 ON A GOTO 310:NEXT K
230 N=N+1:ON -(N=32) GOTO 250
240 GOTO 200
250 REM *** 1 SCINE CLEAR ***
260 EXEC&HD000:SCREEN ,1,1:T=T-2:IF T<1
THEN T=1
270 LOCATE 13,10:COLOR 3:PRINT "1 SCINE
CLEAR !":CI=CI+1
280 PLAY "L4CCC8DEB8A8G8F8E2B8A8G8F8C":F
ORJ=1TO2000:NEXT
290 SCREEN ,2,2:LOCATE 32,2:COLOR 7:PRIN
T CI:FOR J=1TO 500
300 POKE&HD1C6,3:COLOR 12:GOTO 190
310 REM **** FALL ****
320 FOR J=&HD22E TO &HD233:POKE J,0:NEXT
:MA=MA-1:IF MA=0 THEN 370
330 LOCATE 24,2:COLOR 10:PRINT MA:EXEC&H
D000:SCREEN ,1,1
340 EXEC&HD2B8:F=&HD160:EXECF:EXECF
350 PLAY "L64BAGFEDC2":FOR J=1 TO 500:NE
XT:SCREEN,2,2:COLOR 12
360 POKE&HD1C6,3:GOTO 200
370 REM ***** GAME OVER *****
380 EXEC&HD000:SCREEN ,1,1:COLOR 6:LOCAT
E 15,10:PRINT "GAME OVER"
390 PLAY "S16M1500CL4CCC8DD8EDEDC":FORJ=
1TO2000:NEXT:EXEC&H1058
400 F=&HD1C7:S=PEEK(F)+PEEK(F+1)*256:POK
EF,0:POKEF+1,0
410 IF S<HS THEN 430
420 SCREEN ,2:HS=S:LOCATE 5,2:COLOR 13:P
RINT HS:COLOR ,1
430 REM ****** GAME START ******
440 EXEC&HD2B8:EXEC&HD000:SCREEN ,1,1:CO
LOR 15
450 LOCATE 15,11:INPUT "LEVEL [A or B]";
L$
460 IF L$<>"A" AND L$<>"B" THEN 450
470 T=9:AB$="B":IF L$="A" THEN T=16:AB$=
"A"
480 CI=1:MA=3:COLOR 12:EXEC&HD160:SCREEN
 ,2,2:POKE&HD1C6,3:MA=3
490 LOCATE 24,2:COLOR 10:PRINT MA:COLOR
7
500 LOCATE 31,2:PRINT AB$;CI:COLOR 12
510 EXEC&HD2B8:F=&HD160:EXECF:EXECF:GOTO
 190
```

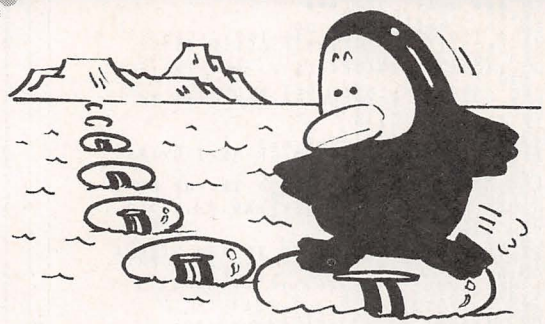
評…このかっこうで夏をのりきるぜ(影)



by HAN. S

★俗人いわく「金は天下のまわりもの」。政治家いわく「金は天下をまわすもの」。そして，影いわく「金は天下のまわり道」。（北海道登別市・小笠原　実15才）……【影：私は俗人ではないのか？編：今ごろ気づいたんですか？】

待ってくれ



★駒井　健也

●ストーリー

ある町の動物園に1匹のペンギンがいました。その名をペンキチといいます。ある日ペンキチは，南極に帰ろうと思い，こっそり動物園をぬけだしました。やっとの思いで港につきましたが船は大きな川の向こうです。しかしよく見ると川にはウキワがういているではありませんか。

●遊びかた

ペンキチをゴール（緑色のウキワ）までつれていけばいいのです。ペンキチはウキワの上しか歩けません。川にはまると死んでしまいます。移動はカーソル・キーです。そして，スペース・キーでウキワをけることができます。これは，スペース・キーを押すと「けるぞー」とペンキチがさけびますのでけりたいウキワのほうのカーソル・キーを押してください。ウキワは何かに当たるまで止まりません。全部で10面あります。とけない面はないのでがんばってください。

●コンストラクション

タイトル画面でカーソルの下を押すとペンキチが動きます。CONSTRUCTIONに合わせてスペース・キーを押してください。するとコンストラクションのメニュー画面に変わります。

CONSTRUCTION…これは，面を作ります。赤ワクを動かしスペースでキャラクターを決めます。RETURNキーを押すとタイムを聞いてくるのでその面のタイムを100～1000までの間で入れてください。そしてメニューにもどります。

START…これはCONSTRUCTIONで作った面をスタートするときに使います。ピッと音がしてスタートしないときは，スタートかゴールがありません。直してください。

TITL…タイトルにもどります。

●さいごに

BGMが気にいらない人は1790～1800行のデータを変えてください(一つの音ずつ)。最後に“END”を付けるのを忘れないように。

●つけたし

GAME OVERのときスペースを押すとタイトル，⊟を押すと死んだ面からスタートです。

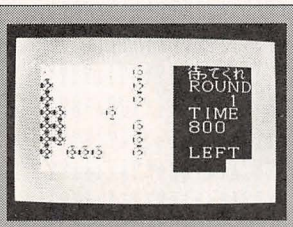
CHECKER FLAG

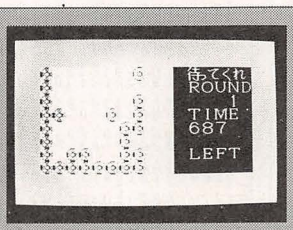
編：パズルゲームで，けっこうむずかしいですよ。

Dr.D: PC−6001でもこの手のゲームならグラフィックにこったものが使える。

編：スピードが遅くてもいいからでしょ。

Dr.D: そうだ。それにしても面のデータの作りかたがいまいちだぞ。

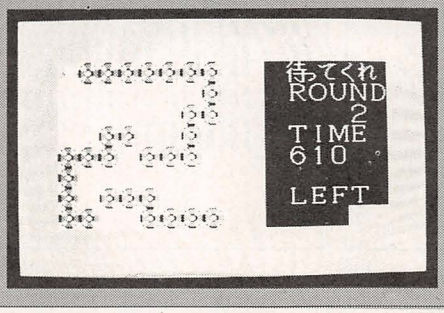


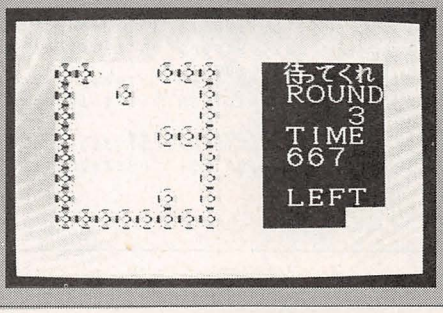


◀〈写真2〉1面クリア。だけど南極までの道のりは，まだまだ遠い。ガンバレ！ペンキチ

▼〈写真4〉3面クリア。一つでもけりまちがえると行けなくなるぞ

▲〈写真1〉ウキワを付けて，道を作り，色のちがうウキワまでペンキチを誘導しよう





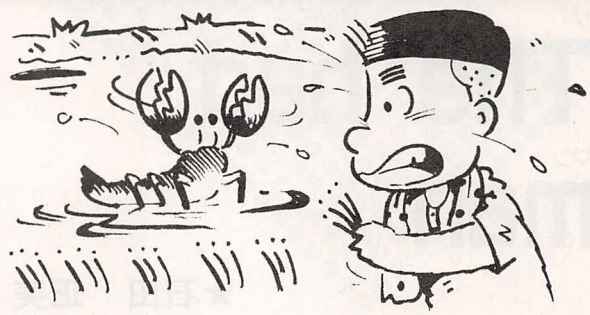
▶〈写真3〉面が増えていくごとに，だんだんむずかしくなるので注意

★僕は，ラ製がラジオの製作の略称だと言うことを知らず，1日中本屋でさがしていました。(東京都杉並区・11 14－02)……【影：私は，ラ製を買いに行くために，本屋を1日中さがしたぞ。編：方向オンチですねぇ。】

```
10 REM ●●● BY K&T ●●●
20 DIM C(10,8),P(50),U(50),GU(50)
30 RESTORE :GOSUB 130:GOSUB 130:GOSUB 130:GOSUB 130:GOSUB 130:GOSUB 130:GOSUB 130:GOSUB 130
40 FOR I=1 TO 8:READ C(I,1),C(I,2),C(I,3),C(I,4),C(I,5),C(I,6),C(I,7),C(I,8):NEXT I
50 REM ●●● 2 ●●●
60 GOSUB 1820:GOSUB 1790
70 REM ●●● TEST ●●●
80 FOR RY=1 TO 10:FOR RX=1 TO 10:READ C(RR,RX,RY):A=C(RR,RX,RY):NEXT RX:NEXT RY
90 REM ●●● ﾀｲﾄﾙ ●●●
100 FOR I=120 TO 184 STEP 1:PSET(I,70):P,PSET:FOR J=1 TO 100:NEXT J:NEXT I
110 GOSUB 1820:GOSUB 1790:GOSUB 1820:GOSUB 1790:GOSUB 1820:GOSUB 1790:GOSUB 1820:GOSUB 1790
120 GOSUB 1820:GOSUB 1790:GOSUB 1820:GOSUB 1790:GOSUB 1820:GOSUB 1790:GOSUB 1820:GOSUB 1790
130 A=INT(RND(1)*8+1):ON A GOSUB 1820,1790,1820,1790,1820,1790,1820,1790:RETURN
140 REM ●●● ﾒｲﾝ ●●●
150 GOSUB 1820:GOSUB 1790:GOSUB 1820:GOSUB 1790:GOSUB 1820:GOSUB 1790:GOSUB 1820:GOSUB 1790
160 GOSUB 1820:GOSUB 1790:GOSUB 1820:GOSUB 1790:GOSUB 1820:GOSUB 1790:GOSUB 1820:GOSUB 1790
170 GOSUB 1820:GOSUB 1790:GOSUB 1820:GOSUB 1790:GOSUB 1820:GOSUB 1790:GOSUB 1820:GOSUB 1790
180 GOSUB 1820:GOSUB 1790:GOSUB 1820:GOSUB 1790:GOSUB 1820:GOSUB 1790:GOSUB 1820:GOSUB 1790
```

PC-8001/mkII/8801/mkII/SR(N-BASIC)用

田植えゲーム



★増田　貴史

ストーリー

ここは田吾作さんの田んぼ。田吾作さんは自分の田んぼの田植えをする人をたのみました。それがあなたです。しかし，この田んぼは，とても広いうえに，ザリガニがたくさんいます。それと，日でりが強いため，早く仕事を終えないとイネがひからびてしまいます。さあ，あなたはがんばって，10haの田んぼに田植えをしてください。

ゲームのやりかた

はじめに下のほうにいるのがあなたです。それを[4]と[6]のキーで左右に動かします。

イネを植えるのは，スペース・キーです。1回押すとイネが飛んでいきますが，場所によって飛んでいくところと飛ばないところがあります。それは数回やれば覚えると思います。

そして，もう一度スペース・キーを押すとイネが植えつけられますが，これは一つおきに植えつけられるところと植えつけられないところがあります。

スペース・キーのキー・スキャンはINKEY$関数を使っているので，押しっ放しはききません。だから近いところに植えつけるときはハイパー・オリンピックなみに素早く。

ザリガニ(？)は，ときどきイネのあるところへ顔をだします。ザリガニをやっつけるのは，その列の下に行き，スペース・キーを押しっ放しにしておくと，イネが飛んで行ってザリガニを退治します。

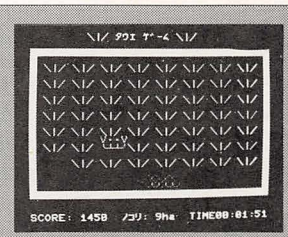
緑のわくで囲まれているのが1haで，その中を植えつくすと1面クリアです。10ha植えつくすと，HAPPY ENDです。

GAME OVERは，1ha植えつくすのに10分以上かかったときです。

面をクリアしていくごとにザリガニが多くなります。ザリガニを退治しながらイネを植えて，10haを植えつくすのを目標にがんばってください。

プログラムについて

このゲームは，どうも単調になってしまったと思います。でも，スピードはそんなにおそくないのでいいと思います。



▲〈写真1〉ザリガニが田植えのじゃまをする。注意しながらはやく植えよう

田植ゲームのプログラム・リスト

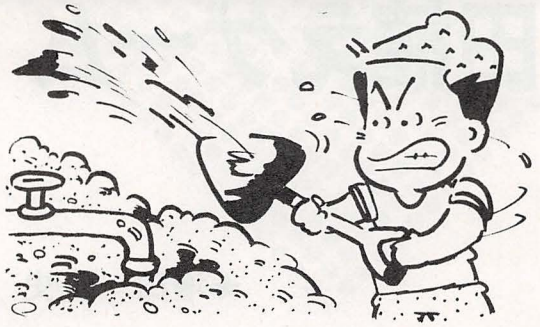
```
10 WIDTH40,25:CONSOLE0,25,0,1:COLOR7,32,0:PRINT CHR$(12);
20 SC=0:HA=1
30 LINE(2,2)-(36,20),"■",,B
40 LOCATE10,0:COLOR5:PRINT "\/ ﾀｳｴ ｹﾞｰﾑ \/"
50 IN$="\/"+STRING$(3,CHR$(29))
60 MG$="ひ･･ひ"+STRING$(4,CHR$(29))+CHR$(31)+"└┘"
70 MC$="    "+STRING$(4,CHR$(29))+CHR$(31)+"    "
80 GN$="人"+STRING$(2,CHR$(29))+CHR$(31)+"ひ"
90 GC$="  "+STRING$(2,CHR$(29))+CHR$(31)+"  "
100 X=18:Y=18:PS=HA*.02:TIME$="00:00:00"
110 COLOR7:LOCATE2,23:PRINT USING"SCORE:######  ﾉｺﾘ:##ha  TIME";SC;11-HA;:PRINT TIME$
120 IFTIME$>"00:10:00"THEN480
130 IFHA=11THEN440
140 IFIN=5&THEN370
150 I0=INP(0):IFI0=255THEN190
160 LOCATEX,Y:PRINT GC$
170 IF((I0AND16)-16)ANDX>4THENX=X-1
180 IF((I0AND64)-64)ANDX<33THENX=X+1
190 COLOR6:LOCATEX,Y:PRINT GN$
200 IF RND(1)>PSTHEN270
210 IFMG=1THEN260
220 MG=1:MX=INT(RND(1)*8)*4+4:MY=INT(RND(1)*7)*2+3
230 IFPEEK(&HF302+MX*2+(MY+1)*120)=239THENBEEP1:IN=IN-1:BEEP0ELSEMG=0:GOTO 270
240 COLOR2:LOCATEMX,MY:PRINT MG$;
250 TI$=TIME$
260 IFTIME$<>TI$THENTI=TI+1:TI$=TIME$:IFTI=2THENLOCATEMX,MY:PRINT MC$;:MG=0:TI=0
270 IFINKEY$=" "THEN290
280 GOTO 150
290 IF (X MOD 4)<>0THEN150
300 IX=X:FORIY=17TO3STEP-1
310 F=PEEK(&HF302+IX*2+IY*120):IFF=239THENNEXT:GOTO 360
320 IFF=158THENIFINP(9)=191THENBEEP1:LOCATEMX,MY:PRINT MC$;:MG=0:IN=IN+1:SC=SC+30:COLOR4:LOCATEIX,IY:PRINT IN$;:BEEP0:GOTO 360
325 IF F=158 OR F=86 THENNEXT:GOTO 360
330 COLOR4:LOCATEIX,IY:PRINT IN$;
340 IFINKEY$=" "AND(IY MOD2)=0THENIN=IN+1:SC=SC+10:GOTO 360
350 LOCATEIX,IY:PRINT "    ";:NEXT:LOCATEIX,IY-1:PRINT "    ";
360 GOTO 110
370 LINE(3,3)-(35,19)," ",BF
380 LOCATE10,11:PRINT HA;"ROUND CLEAR!"
390 HA=HA+1
400 LOCATE10,12:PRINT "ｱﾄ";11-HA;"ha､ｶﾞﾝﾊﾞﾚ"
410 FORI=0TO1000:NEXT
420 LINE(3,3)-(35,19)," ",BF
430 IN=0:GOTO 100
440 BEEP1:FORT=1TO100:NEXT:BEEP0:FORT=1TO100:NEXT:FORI=1TO2:BEEP1:FORT=1TO50:NEXT:BEEP0:NEXT:BEEP
450 COLOR5:LOCATE10,11:PRINT "ｷｮｳﾉ ｼｺﾞﾄ ﾊ ｵﾜﾘ"
460 LOCATE10,12:PRINT "ｺﾞｸﾛｳｻﾏ｡"
470 LOCATE10,14:COLOR3:PRINT " HIT [S] KEY ";:WAIT4,8,255:RUN
480 LINE(3,3)-(35,19)," ",BF
490 COLOR5:BEEP1:LOCATE10,10:PRINT "ｼｺﾞﾄ ｶﾞ ｵｿｶｯﾀﾉﾃﾞ"
500 LOCATE10,11:PRINT "ｲﾈｶﾞ ﾋｶﾗﾋﾞﾃｼﾏｯﾀ!"
510 COLOR2:BEEP0:LOCATE10,12:PRINT " ** GAME OVER **"
520 GOTO 470
```

★ゲームを作ろうと，パソコンの前にすわるが，30分たつとかならずゲームをしているのは私だ!!（千葉県流山市・XANADU終了認定カードNo.376号17才）……【影：私もときどきこうなるときがある。編：ときどき？】

PC-8001/mkII/8801/mkII/SR(N-BASIC)用

The bad man

ザ バッド マン



★石田　正美

ストーリー

いつも悪いことばかりしている，The bad manは，今日も悪いことを考えて水道工事のおじさんたちが，せっかく通した水道管をとりこわして土でうめてしまおうというのです。すべての水道管をとりこわしましょう！

遊びかた

8 2 4 6 でbad man☺を動かして，水道管✚をとりこわしてください。とりこわしたあとには◯がのこります。なぜか土にあたると死んでしまいますので，気をつけてください。面は全部で22面あります。それと，水道管には水が通ってないので安心して遊んでください。

得点

水道管を一つとりこわすと10点入ります。それと，面クリアしたときに面クリアしていくごとに100ずつ増えていきます。

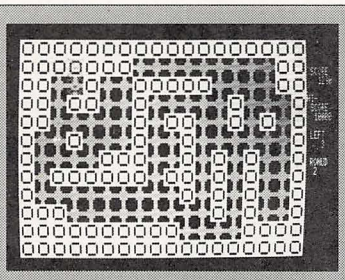
その他

かくれコマンドがありますがプログラムを見ればすぐわかるでしょう。

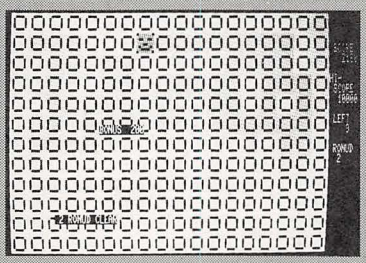
CHECKER FLAG

編：こういうゲームは，プログラムを組みやすいですね。

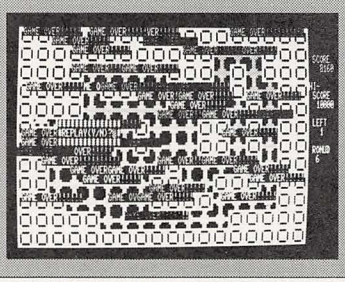
Dr.D：そうだな。リストが短いのはゲームが単純なしょうこなのだ。面のデータを16進で作っているのは，えらいぞ。ただ，ゲームとしてみると少しやさしかったようだ。もう少しむずかしいほうが，よりおもしろいと思う。



◀《写真1》ひとふで書きのように水道管をうめていく



▲《写真2》全部うめつくしたらラウンド・クリア



◀《写真3》bad manが全員死ぬとゲーム・オーバー

《第1表》変数表

A％	…自分のキャラクター
B％ C％	…カベのキャラクター
D％	…水道管のキャラクター
RO	…ラウンド数
MP$	…面データ
XX	…各方面の最初にいるX座標
YY	…各方面の最初にいるY座標
W	……うめる数
VX	…X座標の動く方向
VY	…Y座標の動く方向
X	……自分のX座標
Y	……自分のY座標
S	……スコア
H	……ハイスコア
M	……自分の数

評…髪は，まん中分けです(YK-2)



by XYZ.

評…カーワユーイ(つぐ美)



by 三宅　忍

★社会の時間，「東南アジアは何系の人種か？」と聞かれ，「谷けい」と答えたバカなやつがいた。(高知県幡多郡・・ちっちょえーろぼ12才)……【影：まりむらケイやピンクレディのケイはどうだ。編：何言ってるんですか。】

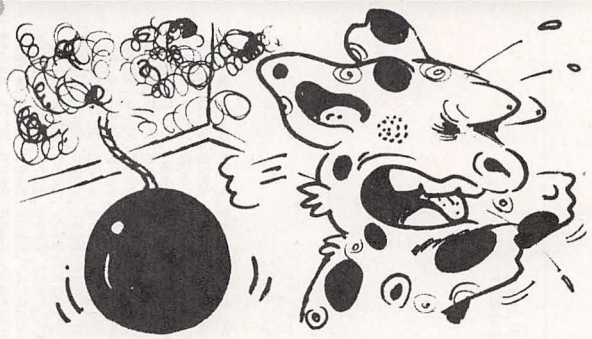
```
10 REM
20 REM ┌──────────────┐
30 REM │   The Bad Man   │
40 REM ├──────────────┤
50 REM │    1986年       │
60 REM │      3月 30日 (日) │
70 REM │     PL GAKUEN   │
80 REM │    by Masami    │
90 REM │        Ishida   │
100 REM└──────────────┘
110 REM ●○●○●○●○ ｼｮｷ ｾｯﾃｲ 1 ○●○●○●○●
120 WIDTH80,25:CONSOLE0,25,0,1:DEFINTA-Z:PRINTCHR$(12);:H=1000
130 DEF FNP(X,Y)=PEEK(&HF301+X+Y*120):Q(1)=8:Q(2)=4:Q(3)=2:Q(4)=1
140 DIMA%(7),B%(7),C%(7),D%(7),MP$(22,10),XX(22),YY(22)
150 FORI=0TO7:READDA$:A%(I)=VAL("&H98"+DA$):NEXT
160 FORI=0TO7:READDA$:B%(I)=VAL("&HB8"+DA$):C%(I)=VAL("&H78"+DA$):NEXT
170 FORI=0TO7:READDA$:D%(I)=VAL("&H98"+DA$):NEXT
180 RO=1:GOSUB610
190 REM ●○●○●○●○ ｶﾞﾒﾝ ﾋｮｳｼﾞ ○●○●○●○●
200 FORI=0TO68STEP4:PUT@A(I,0)-(I+3,1),B%:PUT@A(I,22)-(I+3,23),B%:NEXT
210 FORI=2TO22STEP2:PUT@A(0,I)-(3,I+1),B%:PUT@A(68,I)-(71,I+1),B%:NEXT
220 W=-1:FORI=1TO10:FORJ=1TO4:L=VAL("&H"+MID$(MP$(RO,I),J,1))
230 FORN=1TO4:Q=LANDQ(N):E=Q=Q(N)
240 IFE=0THENPUT@A((J-1)*16+N*4,I*2)-((J-1)*16+N*4+3,I*2+1),B%:GOTO260
250 PUT@A((J-1)*16+N*4,I*2)-((J-1)*16+N*4+3,I*2+1),D%:W=W+1
260 NEXTN,J,I:X=XX(RO):Y=YY(RO)
270 PUT@A(X,Y)-(X+3,Y+1),A%
280 REM ●○●○●○●○ ﾒｲﾝ ○●○●○●○●
290 I=INP(0)ANDINP(1)
300 VX=((I=&HEF)-(I=&HBF))*4:VY=((I=&HFE)-(I=&HFB))*2
310 IFVX=0ANDVY=0THEN380
320 P=FNP(X+VX,Y+VY):IFP=&H3FTHEN400
330 BEEP1:BEEP0
340 PUT@A(X,Y)-(X+3,Y+1),C%
350 X=X+VX:Y=Y+VY:PUT@A(X,Y)-(X+3,Y+1),A%
360 W=W-1:IFW=0THEN510
370 S=S+1
380 GOSUB570:GOTO 290
390 REM ●○●○●○●○ ﾐｽ ○●○●○●○●
400 FORI=0TO50:BEEP1:BEEP0:NEXT:M=M-1
410 IFM>0THEN600
420 REM ●○●○●○●○ ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ ○●○●○●○●
430 FORI=0TO50:LOCATEINT(RND(1)*59),INT(RND(1)*21):PRINT"GAME OVER!!!!!"
440 BEEP1:BEEP0:COLORINT(RND(1)*6)+1:NEXT:COLOR7
450 LINE(10,10)-(24,12),"*",B
460 LOCATE11,11:PRINT"REPLAY(Y/N)?";
470 A$=INPUT$(1):IFA$<>"Y"ANDA$<>"N"ANDA$<>"C"THEN470
480 PRINTA$;:S=0:M=3:IFA$="Y"THENRO=1:GOTO600
490 IFA$="C"THEN600ELSEEND
500 REM ●○●○●○●○ ｸﾘｱｰ ○●○●○●○●
510 LOCATE10,20:PRINTUSING"## RONUD CLEAR!";RO
520 LOCATE20,11:PRINTUSING"BONUS ##00";RO:FORI=0TO50:BEEP1:FORJ=1TO25:NEXT
530 BEEP0:NEXT:S=S+RO*10:RO=RO+1
540 GOSUB570:IFRO=21THEN1000ELSELOCATE73,14:PRINT RO;:GOTO220
550 FORI=0TO10:BEEP1:BEEP0:FORJ=1TO5:NEXTJ,I
560 REM ●○●○●○●○ ｽｺｱ ﾋｮｳｼﾞ ○●○●○●○●
570 LOCATE74,4:PRINTUSING"####0";S
580 IFH<STHENH=SELSERETURN
590 LOCATE74,8:PRINTUSING"####0";H:RETURN
600 LOCATE74,11:PRINTM;:GOTO 200
```

```
610 REM ●○●○●○●○ ｼｮｷ ｾｯﾃｲ 2 ○●○●○●○●
620 FORI=1TO22:FORJ=1TO10:READMP$(I,J):NEXT
630 READXX(I),YY(I):X=XX(RO):Y=YY(RO):NEXT
640 LOCATE73,3:PRINT"SCORE"
650 LOCATE74,4:PRINT"    0"
660 LOCATE72,6:PRINT"HI-"
670 LOCATE73,7:PRINT"SCORE"
680 LOCATE74,8:PRINTUSING"####0";H
690 LOCATE73,10:PRINT"LEFT"
700 LOCATE76,11:PRINT"3";:M=3
710 LOCATE73,13:PRINT"RONUD"
720 LOCATE76,14:PRINT"1"
730 RETURN
740 REM ●○●○●○●○ ﾃﾞｰﾀ ○●○●○●○●
750 DATA BE,FB,BF,EB,D7,AB,BA,7D
760 DATA 3F,DD,DD,F3,CF,BB,BB,FC
770 DATA 88,FC,CF,88,11,F3,3F,11
780 DATA F79E,D69A,DEFF,C7D5,F5D5,97F5,DF8D,7FF9,07FF,07FF,4,2
790 DATA E3FE,6C1E,4DF7,7D35,DDBF,F1AB,812B,FFAB,3FEB,0078,4,2
800 DATA 8F00,CF3F,6F69,39CB,0F8A,0BCB,1B4B,3FCF,78FD,70FF,4,2
810 DATA DBEF,DBA9,FCAD,E7A7,FE3B,E38B,FC8B,EFBB,BA3F,FEFF,16,10
820 DATA 7F98,C0F8,9FEB,B06B,EFDF,6817,F7FB,9FEB,C21B,7E1F,20,12
830 DATA 301C,7F14,D1F6,9F7A,FDCA,05CA,7F7A,7E62,3E1E,0FF0,16,2
840 DATA FDB3,FFFF,E9DB,8F7E,F8EF,EFB9,BB8F,EEFB,FFFF,FFFF,4,2
850 DATA 3FFC,6666,42E3,66E7,3CC5,3CCD,66D9,42F1,66C3,3C7E,20,2
860 DATA EEFF,AAED,FFFF,555F,FFF9,AAAF,EEFC,DC77,F7FF,FFFB,4,6
870 DATA 071E,07DA,1F6E,37B6,62D6,0677,0C37,3877,2ED7,3B9F,8,10
880 DATA 0FFF,7BEF,5A2F,DBEC,FB6F,7BE9,7FEF,3FFC,6774,7DDC,32,10
890 DATA 81FC,F93F,6D2F,77E3,7FBF,EFA5,ACA7,FEBF,5AB7,7EFF,4,2
900 DATA 6777,7DDD,43FB,DBEA,FBFE,FBD7,FA35,FA3F,FFEB,3C3B,36,10
910 DATA FFFF,C001,FFFF,FFFC,FDDC,3FFC,3FBC,3FFC,0810,0FF0,4,2
920 DATA DC73,57DB,F6CB,BEEF,F6B7,D59F,D57F,F57F,BD7B,E1FE,4,2
930 DATA F730,D5BF,DCF9,DFDF,D1D3,DFFB,F8AB,8FAA,BBAA,EEEE,4,2
940 DATA C7FF,7FC9,6849,7FFF,5C93,5C93,5FFF,7924,09E4,0FFC,4,2
950 DATA E3CF,A24F,FEFB,63AF,FAE9,EFBF,BFE7,9F3F,F1EF,000F,28,10
960 DATA 03C0,0F70,391C,6FF6,5E1A,581A,6FF6,387C,0E70,03C0,28,2
970 DATA 1FFE,171A,1DFE,0FBC,3FFF,2FDD,3BF7,1EFE,17BA,1FEE,32,10
980 DATA F1FD,F13F,DFE6,D26E,FAFB,AB8F,AF7B,B9C3,EFFF,3FFF,52,4
990 DATA FFDC,F7DE,CCEA,EBAB,DEE9,FBBB,CAE2,EE9E,BF90,FFF0,16,10
1000 FORI=0TO50:BEEP1:FORJ=1TOI:NEXT:BEEP0:NEXT
1010 LINE(10,5)-(29,10),"●",B
1020 LOCATE11,7:PRINT"CONGRATULATIONS!!"
1030 LOCATE11,8:PRINT"All RONUD CLEAR!!"
1040 LOCATE13,12:PRINT"REPLAY(Y/N)";:A$=INPUT$(1)
1050 IFA$<>"Y"ANDA$<>"N"THEN1040
1060 IFA$="Y"THENPRINTCHR$(12);:GOSUB640:GOTO200
1070 END
```

★ぼくの家には、パックマンのビデオゲームがある。VGGに送りたいのだが、これでもよいのでしょうか？
（京都府亀岡市・大西敦仁17才）……【編：これでよろしく、家庭VGGだネ。影：家がゲームセンターじゃないの？】

PC-8001 mkII/SR(N80-BASIC)用

ICE(アイス) BOMBER(ボンバー)



★岡本　学

内容

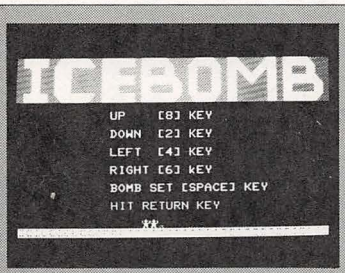
RUNすると，タイトルがでます。RETURN キーでスタートです。自分は左上にでる白いやつです。それを 2 4 6 8 で動かし，スペースでバクダンをセットです。セットしたあと，時間がたつと爆発します。これに自分もまきこまれると死にます。これでエイリアンをやっつけてください。

一度にたくさんやっつけると高得点。全部やっつければクリアです。しかし，エイリアンは時間がたつと生きかえります(死んだ場所から)。だから殺すと，そのあとに卵が現れます。

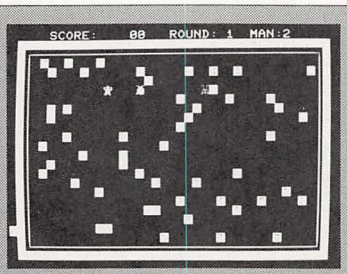
また，ＴＩＭＥもあり，左側の赤いのがそうです。全30面で，エイリアンは増えていきます。同じように，ブロックも増えていきます。それと，スペシャル・フラッグもでます。これを取ると，１人増え，また爆発が強力になります（あるてい度まで)。だしかたは，一度にたくさん殺せばでまーす。エイリアンはブロックを通りぬけます。

《第１表》変数表

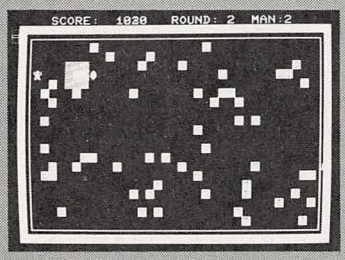
ＳＣ＝点	
Ｒ＝面	
ＨＳ＝ハイスコア	
Ｆ，Ｂ＝敵の数	
Ｎ，Ｈ＝敵の座標	
Ｇ＝敵の卵スイッチ	
Ｘ，Ｙ＝自分の座標	
ＢＸ，ＢＹ＝バクダンの座標	
ＢＯ＝バクダン・スイッチ	
ＴＩ＝タイム	
Ｍ＝自分	



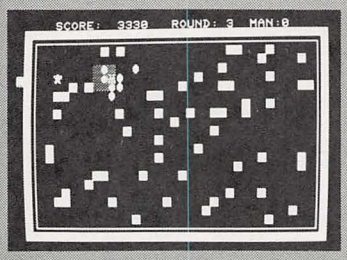
▲《写真１》ICE BOMBER のタイトル画面。リターン・キーでゲーム・スタート



▲《写真２》人間のかたちをしているのが自分。エイリアンに近づき爆弾をセット



▲《写真３》爆破!!エイリアンをすべてたおすと面クリア。卵がかえらないようにはやく！



▲《写真４》面が増えていくに従って，エイリアンの数が増えていく。気をつけろ

プログラム

簡単に解説できるでしょう。むずかしいことは，してませんので，移植も楽でしょう。

CHECKER FLAG

編：なかなかよくできているんじゃないですか？

Dr.D：そうだな。リストも長くないし。ただ，画面の作りかたが，まだまだだな。ブロックをランダムに表示させるのは能がないぞ。せめて平安京エイリアンぐらいにしてほしいな。つまり，追いかけゲームとしてのおもしろさを，もっと追究してほしいのだ。

編：なるほど，そうすればおもしろさ100倍というわけですね。

評…私の数年後だわ(つぐ美)



by　厚木の佐藤　真

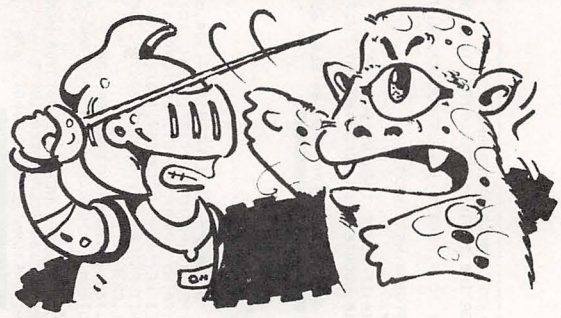
★ある日，トマトジュースが飲みたかったので，トマトケチャップに水を加えて飲んだ僕は変態でしょうか？（神奈川県横浜市・PC-NEW77mk ⅡAVB13才）……【編：はっきり言って，影さんと同じぐらい変態だね。】

```
10 '■■■■■■■■■■■■■■■■ I C E BOMBER ■■■■■■■■■■■■■■■■
20 CONSOLE0,25,0,1:WIDTH40,25:CMD SCREEN 2,0,7:DEFINT A-Z:CMD CLS3
30 DIM AX(9),BX(9),CX(9),DX(9),EX(9),FX(9),N(15),H(15),G(15),DA(59)
40 FOR I=0 TO 59:READ A$:DA(I)=VAL("&H"+A$):NEXT
50 FOR I=0 TO 9:AX(I)=DA(I):BX(I)=DA(I+10):CX(I)=DA(I+20)
60 DX(I)=DA(I+30):EX(I)=DA(I+40):FX(I)=DA(I+50):NEXT
70 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ ｼｮｷｾｯﾃｲ (ﾍﾝｽｳ) ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
80 GOSUB 660
90 SC=0:M=2:R=1:F=2:F2=0:K=1
100 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ ｼｮｷｾｯﾃｲ (ｶﾞﾒﾝ) ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
110 CMD CLS3:LINEh0,1)-(40,25),"■",3,B:LINE(1,2)-(37,2),"-",7
120 LINE(1,23)-(37,23),"-",7:LINE(1,2)-(1,23),"|",7:LINE(37,2)-(37,23),"|",7
130 LOCATE 1,2:PRINT "┌";:LOCATE37,2:PRINT "┐";:LOCATE1,23:PRINT "└";
140 LOCATE37,23:PRINT "┘";:CMD PUT@(0,192),CX
150 FORI=0TO R*5+50:W1=(RND(1)*34)+4:W2=(RND(1)*20)+3
160 CMD PUT@(W1*8,W2*8),CX,PSET:NEXT:B=F:X=24:Y=24:CMD PUT@(X,Y),AX,PSET
170 LOCATE4,0:COLOR7:PRINT USING"SCORE:######0    ROUND:##  MAN:#";SC;R;M
180 FOR I=1 TO B:N(I)=(RND(1)*20)+16:H(I)=(RND(1)*20)+3:N(I)=N(I)*8:H(I)=H(I)*8
190 CMD PUT@(N(I),H(I)),BX:G(I)=0:NEXT:Z=0:BX=0:BY=0:BO=0:TI=192:M1=0:M2=0
200 FORI=0TO50:BEEP1:FOR Q=I/2 TO 1 STEP -1:NEXT:BEEP0:::::NEXT
210 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ GAME  START ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
220 I0=INP(0):VX=8*((I0=239)-(I0=191)+(X>296)-(X<24))
230 I1=INP(1):VY=8*((I1=254)-(I0=251)+(Y>176)-(Y<24)):BEEP1:BEEP0
240 CMD PUT@(X,Y),AX:PO=STATUSPOINT(X+VX+4,Y+VY+4):ON PO GOTO 580,330,350
250 X=X+VX:Y=Y+VY:CMD PUT@(X,Y),AX:Z=Z+1:IF Z>B THEN Z=1
260 IF G(Z)>0 THEN G(Z)=G(Z)+1 ELSE 280
270 IF G(Z)=10-F/2 THEN G(Z)=0:CMD PUT@(N(Z),H(Z)),DX:BEEP1:GOTO 290 ELSE 300
280 CMD PUT@(N(Z),H(Z)),BX:N(Z)=N(Z)+8*SGN(X-N(Z)):H(Z)=H(Z)+8*SGN(Y-H(Z))
290 CMD PUT@(N(Z),H(Z)),BX:IF X=N(Z) AND H(Z)=Y THEN 580
300 CMD PUT@(0,TI),CX:TI=TI-1:CMD PUT@(0,TI),CX:IF TI=0 THEN A$="TIME OVER":GOTO
 600
310 IF INKEY$=" " OR BO>0 THEN 390 ELSE 220
320 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ PO ｶﾞ 2 ﾉ ﾄｷ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
330 VX=0:VY=0:GOTO 250
340 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ SPACE  BOMB ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
350 IF STATUSPOINT(X+VX+1,Y+VY)=2 THEN 580
360 FOR I=0 TO 10:BEEP1:FOR Q=0 TO 70:NEXT:BEEP0:FORQ=0TO70:NEXT:NEXT:F2=F2+5
370 K=K+(0)-(K<3):OP=OP+4:M=M+1:CMD LINE(X+VX,Y+VY)-(X+VX+7,Y+VY+7),0,BF:GOTO 25
0
380 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ B O M B ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
390 IF BO>0 THEN 420
400 BX=X:BY=Y:CMD PUT@(X,Y),AX:CMD CIRCLE(X+4,Y+4),3,1:CMD PAINT(X+4,Y+4),2,1
410 CMD PUT@(X,Y),AX:BO=1:BEEP1:GOTO 220
420 BO=BO+1:IF BO<7THEN BEEP1:CMD CIRCLE(BX+4,BY+4),3,1+2*(BO MID 1):GOTO 220
430 CMD LINE(BX-K*8,BY-K*8)-(BX+7+8*K,BY+7+8*K),1,BF:SA=5:FOR I=0 TO 300:BEEP1:B
EEP0:NEXT
440 IF STATUSPOINT(X+4,Y+4)=1 THEN GOTO 580
450 FOR I=1 TO B:BEEP1:BEEP0:IF G(I)=0 AND STATUSPOINT(N(I)+4,H(I))=1 THEN 490
460 NEXT:CMD LINE(BX-K*8,BY-K*8)-(BX+7+K*8,BY+7+K*8),0,BF:BO=0
470 FOR I=1 TO B:IF G(I)>0 THEN CMD PUT@(N(I),H(I)),DX,PSET:NEXT ELSE NEXT
480 IF SA>20+F2 THEN CMD PUT@(8*INT(RND(1)*30)+40,8*INT(RND(1)*20)+24),EX,PSET:G
OTO 220 ELSE GOTO 220
490 BEEP1:FOR Q=0 TO 100:NEXT:BEEP0:SC=SC+SA:LOCATE4,0:PRINT USING"SCORE:######0"
;SC
500 G(I)=1:SA=SA+5:J=0:CMD PUT@(N(I),H(I)),FX,PSET:FOR Q=1 TO B:IF G(Q)>0 THEN J
=J+1:NEXT ELSE NEXT
510 IF J=B THEN 530 ELSE 460
520 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ ROUND  CLEAR ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
530 FOR I=0 TO 30:BEEP1:FOR Q=0 TO I:NEXT:BEEP0:::::::::NEXT:CMD PUT@(0,TI),CX
540 FOR I=TI TO 8 STEP -5:CMD PUT@(0,I),CX:SC=SC+1:LOCATE4,0:PRINT USING"SCORE:#
#####0";SC
550 CMD PUT@(0,I),CX:BEEP1:FORQ=0TO20:NEXT:BEEP0:NEXT:R=R+1:F=F+2:IF F=17 THEN F
=15
560 IF R=40 THEN A$="HAPPY END!!":GOTO 600 ELSE FORI=0TO1000:NEXT:GOTO 110
570 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ GAME  OVER ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
580 FOR I=0 TO 150:CMD SCREEN 3,0,(RND(1)*7)+1:BEEP1:BEEP0:NEXT
590 CMD SCREEN2,0,7:M=M-1:IF M>-1 THEN FOR I=0 TO 1000:NEXT:GOTO 110 ELSE A$="GA
ME OVER"
600 CMD LINE(8,56)-(320,160),0,BF:FOR I=1 TO 9:LOCATE 13+I,9:COLOR7:PRINT MID$(A
$,I,1)
610 BEEP1:FOR Q=0 TO 60:NEXT:BEEP0:FORQ=0TO300:NEXT:NEXT
620 IF M>0 THEN GOTO 590:'TIME OVER ﾉ ﾊﾞｰｼﾞｮﾝ
630 LOCATE 13,11:PRINT "YOUR SCORE:";SC*10:IF HS<SC THEN HS=SC
640 LOCATE 13,13:PRINT "HIGH SCORE:";HS*10:LOCATE13,15:COLOR4:PRINT "HIT RETURN
KEY";:J=0
650 IF INKEY$=CHR$(13) THEN GOTO 90 ELSE J=J+1:IF J=2000 THEN 80 ELSE 650
660 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ D  E  M  O ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
670 CMD CLS3:LOCATE 0,2:COLOR7
680 PRINT "■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
```

PC-8001mkIISR(N80SR-BASIC)用

THE JEWEL OF PORTION

ザ ジュエル　オブ ポーション



★住　陽一

おはなし

ある世界に，持った人のPORTION（運命）がわかるといわれる宝石があった。ある日，好奇心いっぱいのHIROSHI君はその宝石をさがす旅にでた。長く苦しい旅のすえ宝石がある塔をみつけだした。しかし，その塔には魔物が住んでいて，10階に宝石があるという。HIROSHI君は塔にチャレンジしていった（このおはなしはフィクションです。実在の人物，団体，事件などには，いっさい関係ありません）。

《第1表》変数表

II，J，K	…凡用
HX，HYY	…HIROSHIの座標
MX(?),MY(?)	…モンスターの座標
MK	…モンスターをつぶした数
KE	…KEYがあるか？
PX，PY	…HIROSHIの移動量
CX，CY	…ブロックの座標
BX，BY	…ブロックの移動量
VX，VY NX，NY	… …モンスターの移動量
L□	…そこにある物体の判定

あそびかた

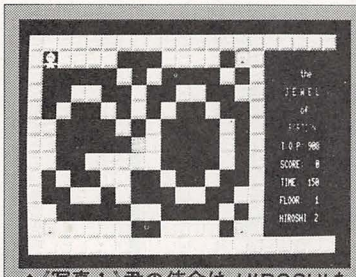
ブロックを移動させてモンスターをつぶしてください。5匹やっつけると鍵が手に入ります。そのあと，まん中にあるドアへ行けばクリアです。

モンスターに接触したり，TIMEが0になるとHIROSHIが1人減ります。HIROSHIが3人死ぬとゲーム・オーバーです。10面あって，

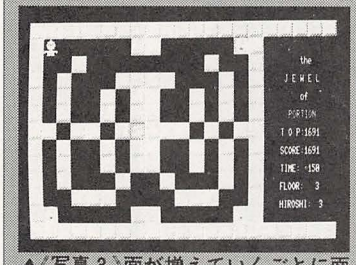
CHECKER FLAG

Dr.D：最近はグラフィック・データを16進でつくってるので非常に良い。ワシの言うことをまもっている投稿のできはなかなかいいので掲載される可能性も大きいのだ。

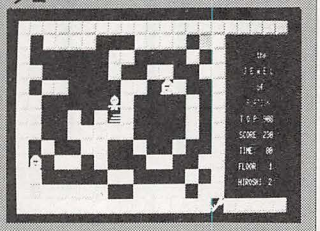
編：それにしてもグラフィックの美しいゲームがどんどん増えるといいですね。もちろんシンプルなゲームもいいけれど。



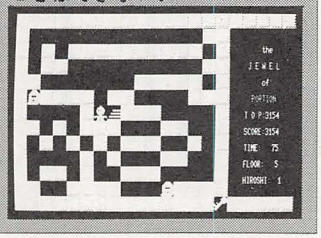
▲《写真1》君の使命は，HIROSHIをうまく動かして，宝石を取りに行くことだ



▲《写真3》面が増えていくごとに面はむずかしくなってくる



▼《写真2》魔物を5匹以上倒すと鍵がでてくる。上の階へレッツゴー



▼《写真4》やった!!5面クリアだ。まだまだ宝石を手に入れることはできないゾ

THE JEWEL OF PORTIONのプログラム・リスト

```
10 '------- 1986 5/3   By Yoichi    PC8001mkIISR -------:I:CLS3:CLEAR 2000:DEFINT
20 CONSOLE0,25,0,1:WIDTH 80,25:SCREEN2,,0:CLS3:SCREEN2,,1:CLS3:CLEAR 2000:DEFINT
A-Z:BGM0:TP=500
30 DIM A1%(65),A2%(65),A3%(65),B%(65),C%(65),D%(65),E%(65),F%(65),G%(65),H$(10,2
),I(20,12)
40 '------- W A I T -------
50 COLOR7:LOCATE26,12:PRINT"ｺﾝﾊﾞﾝﾜ ｽﾀｰﾄﾎﾞﾀﾝﾃﾞｽ"
60 FOR I=0TO65:READ A1$:A1%(I)=VAL("&H"+A1$):NEXT
70 FOR I=0TO65:READ A2$:A2%(I)=VAL("&H"+A2$):NEXT
80 FOR I=0TO65:READ A3$:A3%(I)=VAL("&H"+A3$):NEXT
90 FOR I=0TO65:READ B$:B%(I)=VAL("&H"+B$):NEXT
100 FOR I=0TO65:READ C$:C%(I)=VAL("&H"+C$):NEXT
110 FOR I=0TO65:READ D$:D%(I)=VAL("&H"+D$):NEXT
120 FOR I=0TO65:READ E$:E%(I)=VAL("&H"+E$):NEXT
130 FOR I=0TO65:READ F$:F%(I)=VAL("&H"+F$):NEXT
140 FOR I=0TO65:READ G$:G%(I)=VAL("&H"+G$):NEXT
150 FOR I=0TO9:FOR J=0TO10:READ A$,B$:I(I,J)=VAL("&H"+A$):I(2,J)=VAL("&H"+B$)
160 FOR K=0TO7:IF I(1,J)=2^(7-K) THEN I$(7-K)="■":I(1,J)=I(1,J)-2^(7-K) ELSE I$(7-K)="□"
170 IF I(2,J)>=2^(7-K) THEN J$(7-K)="1":I(2,J)=I(2,J)-2^(7-K) ELSE J$(7-K)="0"
180 H$(J,I)=H$(J,I)+I$(7-K):NEXTK:FOR K=0TO7:H$(J,I)=H$(J,I)+J$(7-K):NEXTK,J,I
190 '------- S T A R T -------
200 SC=0:FL=1:LE=2
210 '------- S T A G E -------
220 SCREEN,0,0:CLS3:SCREEN,0,1:CLS3
```

★読者を増やそうとして，ベーマガを7冊学校に持っていって友達に見せびらかしていたら，先生に全部取りあげられてしまった。（群馬県渋川市・**大三元13才**）……**【編**：これで，きみの先生も読者の仲間入りだね**】**

10面クリアするとＥＮＤです。

そうさほうほう

テンキー[8][2][4][6]で上下左右に移動します。スペースで向いている方向にブロックを移動させます。スペースとテンキーを同時に押してブロックを移動させることはできません。もちろんＨＩＲＯＳＨＩはブロックを通り抜けることはできません。

あどばいす

クリアはなれれば簡単になるので，1570行からの面データを変えて楽しんでください。

```
230 KE=0:TM=150:MK=0:FORI=0TO1:FORJ=0TO20:PUT@(JX15,IX100),E%:L(J,IX12)=1:NEXTJ,
I
240 COLOR7:LOCATE63,4:PRINT"the":COLOR5:LOCATE64,6:PRINT"J E W E L"
250 COLOR7:LOCATE68,8:PRINT"of":COLOR3:LOCATE65,10:PRINT"PORTION"
260 GOSUB990:GOSUB1010:GOSUB1020
270 FORI=1TO11:FORJ=0TO15:L(J,I)=VAL(MID$("H$-I-1,FL-1),J+1,1))
280 IF L(J,I)=0THEN NEXTJ,I:GOTO 310
290 PUT@(JX15,IX15),E%:NEXTJ,I
300 '┌──────┐  R E A D Y  └──────┘
310 HX=1:HY=1:MX(1)=1:MY(1)=11:MX(2)=14:MY(2)=14:MX(3)=14:MY(3)=11
320 L(7,6)=3:PUT@(105,90),G%
330 FORI=1TO3:SCREEN,,1:LINE(MX(I)*15,MY(I)*15)-(MX(I)*15+14,MY(I)*15+14),6,BF
340 SCREEN,,0:PUT@(MX(I)*15,MY(I)*15),BX:LK(I)=3:OX(I)=MX(I):OY(I)=MY(I):NEXT
350 PUT@(HX*15,HY*15),AZ%:GOSUB1040
360 '┌──────┐  M A I N  └──────┘
370 BX=0:BY=0:I9=INP(9):I0=INP(0):I1=INP(1):KX=HX+PX:KY=HY+PY
380 '┌──────┐ HIROSHI ┌──────┐
390 IF I1=254THEN PX=0:PY=-1:GOTO 420ELSE IF I0<>255THEN PX=SGN(200-I0):PY=0:GOTO
400 420
410 IF I9=19!AND L(KX,KY)=1AND KX>0 AND KX<20 AND KY>0 AND KY<20THEN500ELSE610
420 LH=L(HX+PX,HY+PY):IF LH=0 OR LH=2 THEN430ELSE450
430 LINE(HX*15,HY*15)-(HX*15+14,HY*15+14),0,BF:BEEP1:BEEP0
440 HX=HX+PX:HY=HY+PY
450 ON PX+2 GOTO 460,470,480
460 PUT@(HX*15,HY*15),AIX,PSET:GOTO 610
470 PUT@(HX*15,HY*15),AZ%,PSET:GOTO 610
480 PUT@(HX*15,HY*15),AZ%,PSET:GOTO 610
490 '┌──────┐ BLOCK ┌──────┐
500 SCREEN,,1:BX=BX+PX:BY=BY+PY:CX=HX+BX:CY=HY+BY:LH=L(CX+PX,CY+PY):PO=POINT((CX
+PX)*15+2,(CY+PY)*15+1)
510 IF LH=2 THEN IF PO=0 THEN540ELSE530
520 IF LH=1 OR LH=3 THEN530ELSE580
530 L(CX,CY)=1:GOTO 610
540 FORI=1TO3:IFCX+PX=MX(I)ANDCY+PY=MY(I)THEN550ELSE NEXT
550 SCREEN,,0:LINE(MX(I)*15,MY(I)*15)-(MX(I)*15+14,MY(I)*15+14),0,BF
560 SCREEN,,1:MX(I)=OX(I):MY(I)=OY(I):LK(I)=L(MX(I),MY(I))
570 MK=MK+1:BEEP:SC=SC+30:GOSUB 990:IF MK=5THEN GOSUB1000
580 LINE(CX*15,CY*15)-(CX*15+14,CY*15+14),0,BF
590 L(CX,CY)=0:PUT@(CX+PX)*15,(CY+PY)*15),E%,PSET:GOTO 500
600 '┌──────┐ MONSTER ┌──────┐
610 SCREEN,,0:M=(MMOD3)+1
620 VX=SGN(HX-MX(M)):VY=SGN(HY-MY(M)):NX=0:NY=0
630 IF M=3THEN&650
640 IF VY=0THEN NX=VX:GOTO 660ELSENY=VY:GOTO 660
650 IF VX=0THEN NY=VY ELSE NX=VX
660 LINE(MX(M)*15,MY(M)*15)-(MX(M)*15+14,MY(M)*15+14),0,BF:L(MX(M),MY(M))=LK(M)
670 MX(M)=MX(M)+NX:MY(M)=MY(M)+NY:LK(M)=L(MX(M),MY(M))
680 PUT@(MX(M)*15,MY(M)*15),BX,PSET:L(MX(M),MY(M))=2
690 FORI=1TO3:IF (ABS(HX-MX(I))<=1ANDHY=MY(I))OR(ABS(HY-MY(I))<=1ANDHX=MX(I))THE
N750ELSE NEXT
700 '┌──────┐ TIME etc ┌──────┐
710 TM=TM-1:GOSUB1010:IF TM=0THEN750
720 IF ((ABS(HX-7)<=1 AND HY=6)OR(ABS(HY-6)<=1 AND HX=7))AND KE=1 THEN790
730 GOTO 370
740 '┌──────┐  O U T  └──────┘
750 FORI=0TO5:LINE(HX*15,HY*15)-(HX*15+14,HY*15+14),0,BF
760 BEEP:BEEP0:PUT@(HX*15,HY*15),AZ%:NEXT
770 LE=LE-1:IF LE=-1THEN830ELSE GOSUB1020:FORI=0TO3000:NEXT:GOTO 220
780 '┌──────┐  C L E A R  └──────┘
790 BEEP:SC=SC+TM:GOSUB990:SCREEN,,1
800 IF FL=10THEN PUT@(105,90),CZ%,PSET:GOSUB1050:FORI=0TO3000:NEXT:GOTO 900
810 PUT@(105,90),DZ%,PSET:GOSUB1050:FORI=0TO2000:NEXT:FL=FL+1:GOTO 220
820 '┌──────┐  G A M E  O V E R  └──────┘
830 GOSUB1060:FORI=0TO3000:NEXT:SCREEN,1:COLOR&
840 G$="  ":FORI=0TO8:CLS1:G$=RIGHT$(G$,9-I):BEEP1:BEEP0
850 LOCATE(I-1)X3+5,10+1:PRINT"G"G$"A"G$"M"G$"E"G$"  O"G$"V"G$"E"G$"R"G$"!"
860 FORJ=0TO100:NEXTJ,I
870 COLOR3:LOCATE27,23:PRINT"HIT RETURN KEY"
880 IF INKEY$=CHR$(13) THEN200ELSE880
890 '┌──────┐  10 C L E A R  └──────┘
900 FORI=0TO4000:NEXT:SCREEN,1
910 COLOR4:LOCATE15,10:PRINT"At last you found the jewel of Portion"
920 LOCATE20,12:PRINT"What a wonderful jewel it is!"
930 LOCATE11,14:PRINT"The jewel said'Congratulations on your succes,'"
```

```
940 LOCATE18,16:PRINT"but I don't know your portion.'":GOSUB1040
950 COLOR3:LOCATE27,23:PRINT"HIT RETURN KEY"
960 IF INKEY$=CHR$(13) THEN200ELSE940
970 '┌──────┐  S U B  └──────┘
980 '┌──────┐ PRINT ┌──────┐
990 COLOR7:LOCATE63,14:PRINTUSING"SCORE:#####";SC:IF SC>=TP THEN TP=SC
1000 COLOR7:LOCATE63,12:PRINTUSING"T O P:#####";TP:RETURN
1010 COLOR7:LOCATE63,16:PRINTUSING"TIME:  ###";TM:RETURN
1020 COLOR7:LOCATE63,18:PRINTUSING"FLOOR:  ##";FL:LOCATE63,20:PRINTUSING"HIROSHI
: #";LE:RETURN
1030 '┌──────┐ MUSIC ┌──────┐
1040 STOPM1:PLAY"@6o41c2e32a+l12a+bl4a+o3e32l12a+bl2a+":RETURN
1050 STOPM1:PLAY"@11o51l10d++l6g+l10d++l2g+":RETURN
1060 STOPM1:PLAY"@45l30o3a+rl6a+l12a+l3a+l4o4dl9c16c4l8o3bl4bl9a+l2b":RETURN
1070 '┌──────┐  K E Y  ┌──────┐
1080 FORI=0TO30:BEEP1:BEEP0:NEXT:PUT@(225,180),F%,PSET:KE=1:RETURN
1090 '┌──────┐  D A T A S  └──────┘
1100 '┌──────┐ CHARACTER ┌──────┐
1110 DATA000F,00F,0001,0001,8003,8003,E00F,E00F,E00F,E00F
1120 DATAF015,F015,F015,F015,F01F,F01F,E00F,E00F,E00F,E00F
1130 DATAE00F,8003,8003,C07F,C0FD,C01F,C047,C047,C047,8003
1140 DATA8003,8003,0000,C007,0000,0000,0000,0000,0000,0000
1150 DATA0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
1160 DATAE00F,800F,0001,0001,8003,8003,E00F,E00F,E00F,E00F
1170 DATAB01A,B01A,B01A,B01A,F01F,F01F,E00F,E00F,E00F,E00F
1180 DATA000F,8003,8003,8003,E00F,E00F,E00F,E44F,E44F,E00E
1190 DATAE00E,E00E,0000,F01E,F01E,0000,0000,0000,0000,0000
1200 DATA0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
1210 DATA000F,000F,0001,0001,8003,8003,E00F,E00F,E00F,E00F
1220 DATA501F,501F,501F,501F,501F,F01F,F01F,E00F,E00F,E00F
1230 DATAE00F,8003,8003,FC07,FC07,FC07,7E07,7E07,C407,C007,8003
1240 DATA8003,8003,0000,C007,C007,0000,0000,0000,0000,0000
1250 DATA0000,800F,0003,E003,0000,0000,0000,0000,0000,0000
1260 DATA000F,800F,0003,E003,E003,0000,F007,F007,F00F,0000,FC1F,FC1F,700E
1270 DATAE3F,FE3F,FE3F,F81F,E03D,8E3D,881D,1E38,1818,8E3D,8E3D,300C,FE3F,FE3F
1280 DATAFCFF,0000,763C,FE3F,8003,7E3C,FE3F,0000,FE3F,FE3F,0000,FE7F,FE7F,0000,FCFF
1290 DATAF07F,F87F,F87F,0000,C007,C007,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
1300 DATA000F,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
1310 DATA000F,C007,C007,C007,800C,800C,E00F,5014,5014,D017,2828,3838,F82F
1320 DATA2448,3C78,FC4F,FEFF,FEFF,FC7F,2478,3C48,F83F,483C,7824,F83F,483C
1330 DATA7824,F01F,501C,7014,A80B,A80A,A00A,C007,C00C,C00C,C007,C00C,C00C,8003
1340 DATA8003,8003,0001,0001,0001,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
1350 DATA0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
1360 DATA000F,800F,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
1370 DATAFE03,FE03,FE03,FE03,0000,0000,0000,0000,FE0F,FE0F,FE0F,FE0F,FE0F,FE0F
1380 DATAFE0F,0000,0000,0000,FE3F,FE3F,FE3F,FE3F,FE3F,FE3F,0000,0000,0000,0000
1390 DATAFEFF,FEFF,FEFF,FEFF,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
1400 DATA0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
1410 DATA000F,000F,FEFF,FEFF,FCFF,FCFF,00E0,F8FF,FEFF,00E0,F8FF,FEFF,00E0,F8FF
1420 DATAFEFF,00E0,F8FF,FEFF,00E0,F8FF,FEFF,00E0,F8FF,FEFF,00E0,F8FF,FEFF,00E0
1430 DATA8F8F,FEFF,00E0,F8FF,FEFF,00E0,F8FF,FEFF,00E0,F8FF,FEFF,00E0,F8FF,FEFF
1440 DATA0080,0080,FEFF,0080,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
1450 DATA0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
1460 DATA000F,000F,3800,3800,4400,7C00,9200,FE00,FE00,AA00,FE00,FE00,AA00,FE00
1470 DATA9200,FE00,FE00,FE00,6401,FC11,7802,F81B,F81B,8000,80CF,80CF,0009,005F
1480 DATA006F,0012,007E,007E,0004,003C,003C,0068,0078,0078,0010,0070,0020,0020
1490 DATA0020,0020,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
1500 DATA000F,000F,0000,0000,FEFF,0000,FEFF,FC7F,0000,FEFF,8460,0000,FEFF,FC5F
1510 DATAC007,FEFF,3C78,2008,FEFF,D477,2003,FEFF,DC57,4004,FEFF,BC7B,8001,FEFF
1520 DATA747E,0000,FEFF,FC5E,0000,FEFF,FC7F,0001,FEFF,FC7F,0001,FEFF,FC7E,0000,
1530 DATAFEFF,FC7F,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
1540 DATA0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
1550 '┌──────┐  PATTERN ┌──────┐
1560 DATABC,7F,82,85,F9,33,A5,49,C2,85,C0,85,CF,85,A6,49,9A,33,C1,85,BE,79
1580 DATA80,01,FE,7F,80,01,BF,F9,80,01,FE,FF,81,81,FC,3F,81,81,FE,7F,80,01
1590 DATA81,81,90,09,A3,C5,A5,95,A5,95,DA,EB,A5,95,A5,95,A2,45,9C,39,81,81
1600 DATA80,01,AF,FD,A2,45,AB,D5,A2,45,AF,F5,A0,05,A1,85,B8,8D,80,01
1610 DATA80,01,AF,FD,AA,01,A4,7D,BF,07,84,E1,D5,19,AA,E5,85,19,B4,E1,8F,0F
1620 DATA80,01,A9,95,D5,AB,80,01,BF,FD,82,81,A5,25,CC,B3,99,19,C0,83,99,25
1630 DATA80,01,BF,FD,B5,55,A0,05,93,1D,C4,C5,91,23,C4,C5,91,19,C0,83,99,25
1640 DATA80,01,9F,F9,A0,05,CB,D3,A0,85,9E,F9,90,09,A0,05,C5,43,A0,05,9F,F9
1650 DATAA8,29,9D,95,80,85,9F,F3,88,A9,CC,AB,82,99,C6,CB,8C,D9,9D,82,A1
1660 DATA80,01,FC,33,C1,A9,D6,85,C6,E3,FC,8B,C6,E3,D4,E5,C2,29,FC,33,80,01
```

★ぼくは，夜12時に両親の目をぬすんでファミコンをやっている受験生です。まいったか！（愛知県豊橋市・**村川日出夫14才**）……**【影：私は，仕事中でも，ゲームセンターに行っている。どうだ，まいったか!!編集長：ジロッ】**

PC-8801/mkII/SR/MR/FR(N88BASICV1モード)用
※DISK-BASIC可

UFO ATTACKER

ユーフォー アタッカー



★島口　秀悦

内容

愛機を駆って宇宙空間を飛行中のあなたは，知らず知らずのうちに，邪悪な宇宙人の支配する空域へと迷い込んでいた。ここから抜けだすには，次々に飛来するＵＦＯと戦いながら進むより方法がなかった。しかし，敵のＵＦＯの数はあまりに多く，戦いはさいげんもなく続くのだった。

遊びかた

視界の中をふらふら飛び回るアダムスキー型の円盤を，2 4 6 8のキーで追跡して中央の照準にとらえ，スペース・キーでビームを発射して撃破してください。しかし，ＵＦＯ側も虹色のドップラー・ビームで反撃してきます。ＵＦＯが赤く染まり，視界に虹色の閃光（せんこう）が走ったら，すぐにグラフキーでバリアを張って防いでください。ビームとバリアは，どちらもエネルギーを消耗するので，押しっ放しにすることはできません。エネルギーは時間がたつと自然に回復します。バリアを張るのが遅れたり，エネルギーを使い果たしたり，ＵＦＯを視界の外に逃がしたりするとアウトです。自機ははじめ3機用意されていますが，ＵＦＯを10機やっつけるたびに1機サービスされます。スコアがあがるにつれてＵＦＯのスピードは増し，攻撃も熾烈（しれつ）になるので，高得点はむずかしいと思います。ゲームの途中でひと休みしたいときは，CTRL+Sで止めてください。

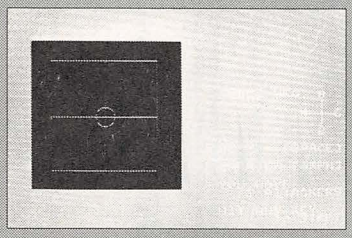
プログラムについて

ビームの命中，ＵＦＯが外にでたときの判定は，ＰＯＩＮＴ関数で行なっています。マシン語はＵＦＯの表示，消去だけで，ＰＯＩＮＴ文で座標指定し，ＵＳＲ(1)で表示，ＵＳＲ(0)で消去しています。いろいろ飾りを付けるうちにメイン・ルーチンが長くなり，スピードが少し落ちてしまいましたが，これでも結構楽しめると思います。

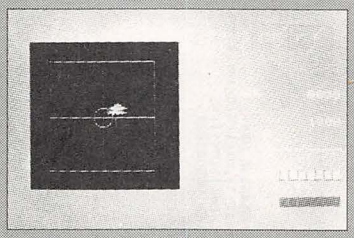
ＵＦＯの攻撃の激しさは，1180行と1710行末尾のＵＢの値で調節できます。増やすと楽になり，減らすと厳しくなります。

《第1表》変数表

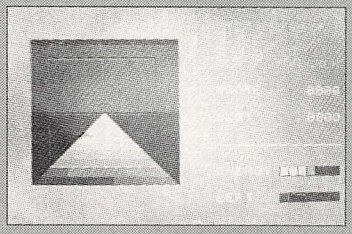
ＳＣ	スコア
ＨＳ	ハイスコア
ＥＮ	エネルギー
ＬＦ	残りの自機数
ＭＷ	UFOの動きの大きさ
ＥＵ	エネルギー回復の目安
ＵＢ	UFOのビームの頻度と速さ
Ｘ，Ｘ	UFOの位置
ＶＸ，ＶＹ	UFOの移動量



▲《写真1》ＵＦＯ　ＡＴＴＡＣＫＥＲのタイトル画面



▲《写真2》アダムスキー型ＵＦＯを照準の中へ入れる



▲《写真3》ビーム発射！相手の攻撃にはバリアを使え!!



▲《写真4》自機が3機ともやられるとゲーム・オーバー

CHECKER FLAG

Dr.D：このようなゲームはワシはあまり好かん。
編：ありきたりのゲームですがそう言わずになにかひとつ。
Dr.D：そうだな。この手のゲームはバランスが問題なのだ。敵の移動や，エネルギー，その他のバランスをうまく作るかどうかによって，ゲームのおもしろ味が大きく変わってくるのだ。
編：つまり，こういうゲームでは，バランスが一番大切だということですね。
Dr.D：そうだ，ありきたりのゲームであるかないかは，ここで決まるのだ。

★ぼくは，Dr.Dと影のパソコン・レクチャーを見て思ったのですが，影さんとDr.Dはいつも服を着がえないんですか？（愛知県瀬戸市・ジャンボヘッド11才）……【くりひろし：同じ服を何着も持っているのです。】

```
1000 '********************* UFO ATTACKER **********************
1010 '   1986.5.14  FOR PC-8801 N88-BASIC
1020 '------------------------ ｼｮｷ ｾｯﾃｲ ------------------------
1030 CLEAR ,&HBEFF:DEFINT A-Z:DEF USR=&HBF00
1040 DEF FNUM(MW)=(RND¥2-1)¥MW
1050 FOR I=0 TO 7:COLOR=(I,I):NEXT
1060 IF PEEK(&HBF70)<>1 THEN GOSUB ¥MACHINE
1070 '------------------------ ｶﾒﾝ ｿﾞｸﾘ 1 ------------------------
1080 WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1:SCREEN 0,3
1090 COLOR 6,4:CLS 3:COLOR ,0
1100 COLOR=(2,7),(3,1),(4,3),(5,3),(6,3),(7,3)
1110 LINE(30,26)-(320,159),5,BF:LINE(62,32)-(320,159),0,BF
1120 LINE(96,48)-(279,143),1,B :LINE(96,96)-(279,96),1
1130 LINE(191,48)-(191,143),1:CIRCLE(191,96),16,1
1140 SCREEN 0,0:GOSUB ¥TITLE
1150 '------------------------ ｶﾒﾝ ｿﾞｸﾘ 2 ------------------------
1160 ¥START
1170 FOR Y=9 TO 23:LOCATE 24,Y:PRINT SPC(14):NEXT
1180 SC=0:EN=7:LF=2:MW=1:EU=0:UB=100
1190 COLOR 7
1200 LOCATE 24,9 :PRINT USING "SCORE #####000";SC
1210 LOCATE 24,12:PRINT USING "BEST  #####000";HS
1220 LOCATE 24,15:PRINT STRING$(14,149)
1230 LOCATE 24,18:PRINT "ENERGY":LOCATE 24,21:PRINT "LEFT"
1240 LINE(492,144)-(605,152),1,BF:LINE(492,168)-(605,176),1,BF
1250 GOSUB ¥ENERGY:COLOR 4:LOCATE 31,21:PRINT "■■"
1260 '------------------------ ﾒｲﾝ ﾙｰﾁﾝ ------------------------
1270 X=RND¥20+12:Y=RND¥22+12
1280 I0=INP(0):I1=INP(1)
1290 VX=(I0=191)-(I0=239)+FNUM(MW):VY=(I0=251)-(I1=254)+FNUM(MW)
1300 POINT(X,Y):UFO=USR(0):X=X+VX:Y=Y+VY:POINT(X,Y):UFO=USR(1)
1310 IF INP(9)=191 THEN ¥BEAM
1320 IF INP(8)=239 THEN EN=EN-1:GOSUB ¥ENERGY:GOTO 1280
1330 IF INT(RND¥UB)=0 THEN ¥UBEAM
1340 IF POINT(X¥8,Y¥4)=4 THEN ¥BAKU
1350 EU=EU+1:IF EU=10 THEN EN=EN+1:GOSUB ¥ENERGY:EU=0
1360 GOTO 1280
1370 '------------------------ ﾋﾞｰﾑ ﾊｯｼｬ ------------------------
1380 ¥BEAM
1390 BEEP 1:FOR I=1 TO 20:NEXT:BEEP 0:COLOR 7
1400 COLOR=(0,7),(2,0)
1410 FOR I=0 TO 7:LOCATE 4+I,19-I:PRINT "◢";STRING$(14-I¥2,135);"◣":NEXT
1420 COLOR=(0,0),(2,7)
1430 FOR I=0 TO 7:LOCATE 4+I,19-I:PRINT SPC(16-I¥2):NEXT
1440 EN=EN-1:GOSUB ¥ENERGY
1450 IF POINT(191,96)=3 THEN ¥UBAKU
1460 GOTO 1280
1470 '------------------------ UFO ﾋﾞｰﾑ ﾊｯｼｬ ------------------------
1480 ¥UBEAM
1490 COLOR=(2,2)
1500 FOR I=1 TO 7
1510  COLOR=(0,I):BEEP 1:FOR J=1 TO UB:NEXT:BEEP 0
1520  IF INP(8)=239 THEN EN=EN-1:GOSUB ¥ENERGY:COLOR=(0,0),(2,7):GOTO 1280
1530 NEXT I
1540 COLOR=(0,0),(2,7):GOTO ¥BAKU
1550 '------------------------ UFO ﾊﾞｸﾊｿ ------------------------
1560 ¥UBAKU
1570 POINT(X,Y):UFO=USR(0):COLOR 6
1580 FOR I=1 TO 3
1590  FOR J=1 TO 20:BEEP 1:BEEP 0:NEXT
1600  LOCATE 11,11:PRINT "▲":LOCATE 11,12:PRINT "▼"
1610  LOCATE 11-I,11-I:PRINT "◆";SPC(I¥2);"◆"
1620  LOCATE 11-I,12+I:PRINT "◆";SPC(I¥2);"◆"
1630  LOCATE 11,11:PRINT "  ":LOCATE 11,12:PRINT "  "
1640  LOCATE 11-I,11-I:PRINT SPC(I¥2+2)
1650  LOCATE 11-I,12+I:PRINT SPC(I¥2+2)
1660 NEXT I
1670 SC=SC+1
1680 '------------------------ ｽｺｱ ﾋｮｳｼﾞ ------------------------
1690 ¥SCORE
1700 COLOR 7:LOCATE 30,9:PRINT USING "#####";SC
1710 UB=UB-1:IF UB=20 THEN UB=100
1720 IF SC MOD 30=0 THEN MW=MW+1:IF MW=4 THEN MW=1
1730 IF SC MOD 10<>0 OR LF=7 THEN 1270
1740 BEEP 1:COLOR 4:LOCATE 9,19:PRINT "BONUS!":LF=LF+1
1750 LOCATE 31,21:PRINT STRING$(LF,142)
1760 LOCATE 9,19:PRINT "       ":BEEP 0
1770 GOTO 1270
1780 '------------------------ ｴﾈﾙｷﾞｰ ﾋｮｳｼﾞ ------------------------
1790 ¥ENERGY
1800 IF EN<0 THEN RETURN ¥BAKU
1810 IF EN>7 THEN EN=7
1820 COLOR 5:LOCATE 31,18:PRINT STRING$(EN,142);" "
1830 RETURN
1840 '------------------------ ｼﾞｷ ﾊﾞｸﾊｿ ------------------------
1850 ¥BAKU
1860 POINT(X,Y):UFO=USR(0)
1870 FOR I=7 TO 0 STEP -1
1880  COLOR=(0,2),(4,I),(5,I):FOR J=1 TO 20:BEEP 1:BEEP 0:NEXT
1890  COLOR=(0,6),(4,0),(5,0):FOR J=1 TO 20:NEXT
1900 NEXT I
1910 COLOR=(0,0),(2,7),(4,3),(5,3)
1920 IF LF=0 THEN ¥OVER
1930 LF=LF-1:COLOR 4:LOCATE 31,21:PRINT STRING$(LF,142);" "
1940 EN=7:GOSUB ¥ENERGY
1950 FOR I=1 TO 2000:NEXT:GOTO 1270
1960 '------------------------ ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ ------------------------
1970 ¥OVER
1980 SCREEN 0,3:COLOR 4
1990 LOCATE 5,9:PRINT "GAME OVER":LOCATE 5,14:PRINT "REPLAY (Y/N) ?"
2000 I$=INKEY$:IF I$="" THEN 2000
2010 IF I$="Y" OR I$="ｙ" THEN 2040
2020 IF I$="N" OR I$="ﾝ" THEN 2070
2030 GOTO 2000
2040 IF SC>HS THEN HS=SC
2050 LOCATE 5,9:PRINT SPC(9):LOCATE 5,14:PRINT SPC(14)
2060 SCREEN 0,0:GOTO ¥START
2070 WIDTH 80,25:COLOR 7:FOR I=0 TO 7:COLOR=(I,I):NEXT:CLS 3:SCREEN 0,0:END
2080 '------------------------ ﾏｼﾝｺﾞ ﾃﾞｰﾀ ﾉ ﾖﾐｺﾐ------------------------
2090 ¥MACHINE
2100 RESTORE ¥DAT
2110 FOR I=&HBF00 TO &HBF6F STEP 16
2120  FOR J=0 TO 15:READ D$:D=VAL("&H"+D$):POKE I+J,D:S=S+D:NEXT
2130  S$=RIGHT$("0"+HEX$(S),2):READ S1$:IF S$<>S1$ THEN 2160 ELSE S=0
2140 NEXT I
2150 POKE &HBF70,1:RETURN
2160 BEEP:PRINT "Checksum error in";2290+(I-&HBF00)/16¥10:END
2170 '------------------------ ﾀｲﾄﾙ ﾋｮｳｼﾞ ------------------------
2180 ¥TITLE
2190 RESTORE 2230:FOR Y=2 TO 6:READ D$:LOCATE 24,Y:PRINT D$:NEXT
2200 COLOR 7:FOR I=1 TO 8:READ X,Y,D$:LOCATE X,Y:PRINT D$:NEXT
2210 COLOR 5:FOR I=1 TO 4:READ X,Y,D$:LOCATE X,Y:PRINT D$:NEXT
2220 I$=INKEY$:R=RND:IF I$="" THEN 2220 ELSE RETURN
2230 DATA ■■■■,■■■■,■■■■,■■■■ ATTACKER
2240 DATA 24,9,CHASE UFO  8,35,10,|,33,11,4—┼—6,35,12,|,35,12,|,35,13,2
2250 DATA 24,15,BEAM——[SPACE],24,17,BARRIER—[GRPH]
2260 DATA 24,19,YOU HAVE,27,20,3 ATTACKERS,24,22,HIT ANY KEY,30,23,TO START
2270 '------------------------ ﾏｼﾝｺﾞ ﾃﾞｰﾀ (BF00H-BF6FH) ------------------------
2280 ¥DAT:'0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F SUM
2290 DATA F3,7E,2A,29,F0,45,0E,00,29,29,29,29,29,29,09,ED, F3
2300 DATA 4B,27,F0,09,01,00,C0,09,EB,3D,20,05,21,40,BF,18, BA
2310 DATA 03,21,58,BF,01,FF,06,D3,5D,ED,A0,ED,A0,ED,A0,ED, 05
2320 DATA A0,7B,C6,4C,5F,30,01,14,10,EF,D3,5F,FB,C9,00,00, C6
2330 DATA 00,01,80,00,00,3F,FC,00,00,6D,B6,00,0F,FF,FF,F0, DC
2340 DATA FF,FF,FF,FF,03,C3,C3,C0,00,00,00,00,00,00,00,00, 45
2350 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00, 00
```

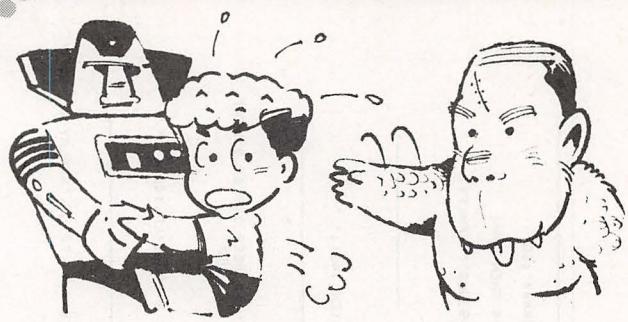
★影さん、ペンネームを使ってOFに載ったとき、友達に信じてもらえなかったらどうするの？（東京都西多摩郡・もー信じてもらえんな14才）……【影：自分の名前をペンネームに改名したら、誰もが気がつくはずさ。】

PC-8801mkIISR/MR/FR(V2モード)用

※DISK-BASIC不可(ディップスイッチSW2の7番をOFFにしてROM-BASICをたちあげてください)

KAGE(カゲ) ムチャ7(セブン)

★Mr. OKABOO



●はじめに

KAGEムチャがKAGEムチャ7(セブン)として，PC-8801mkIISRに登場です。

アナログRGBでお願いします。

●あそびかた

8 2 4 6 でKAGEムチャ7は上下左右です。

フランケンゴリラをよけて，ブルーマジンガーと重なればKAGEムチャ7の勝ちです。

下の面から上の面に行くには，右端にある入口から緑のときにかぎり，ワープして行きます。

フランケンゴリラに当たると，左端に飛ばされてしまいます。

下の面では，唯一の仲間，クーピーがいます。

クーピーはたえず右へ進み，右端に行くとKAGEムチャ7の近くにもどってきます。そして，KAGEムチャ7が上に行くと，下へ，下に行くと上に動きます。また，クーピーは，右からくるフランケンゴリラを右へ飛ばすことができます。

KAGEムチャ7は，ブルーマジンガーの近くにくると，動きが鈍くなってきます。

また，赤いフランケンゴリラに当たると下の面にもどされてしまいます。

最初KAGEムチャ7のエネルギーは1,000kageあり，つねに－1減り，緑のフランケンゴリラに当たると－10，赤いフランケンゴリラに当たると－20減ります。

エネルギーが500以下になると，KAGEムチャ7は黄色くなり，0以下になるとGAME OVERです。

《第1表》変数

M	ある区間（面）
T	エネルギー
K	KAGEムチャ7
U	クーピー
H, F, G	フランケンゴリラ
B	ブルーマジンガー

※必勝法※

●フランケンの動きは？

●4 8 のキーまたは8 6 のキーでもKAGEムチャは動く？

CHECKER FLAG

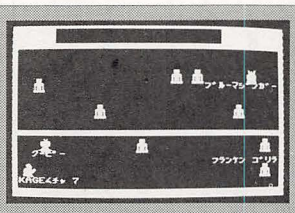
編：追いかけタイプのゲームですが。

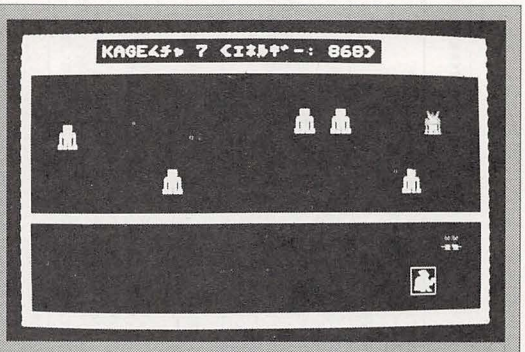
Dr.D：プログラムを見てみるとムダが多いぞ。同じ判断をなんども行なっているところがいくつかある。もう少し上手にプログラミングすればリストはぐっと短くなるぞ。

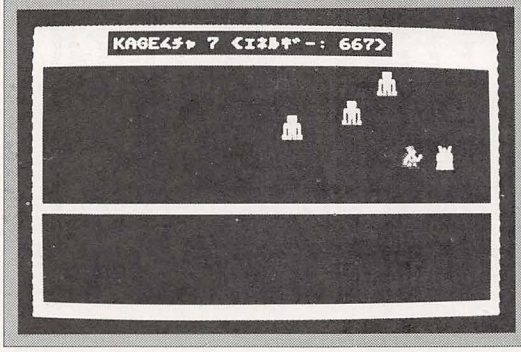
編：ムダをなくす努力をしてくださいね。

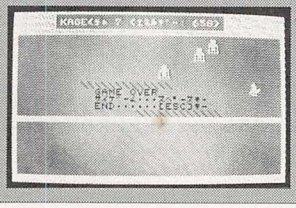
▶《写真1》あなたは，KAGEムチャ7です。時間内にブルーマジンガーに乗り込もう

▼《写真3》ブルーマジンガーにあとすこしだ。乗り込めばクリア









▲《写真2》下の面をクリアするとワープゾーンへ。色が変わっているときだけ2階へワープ

◀《写真4》時間内にクリアできなければゲーム・オーバー

★ベーマガ7月号のナムコットのスーパーチャイニーズの価格が3,900円でしたが，6月号では4,900円になっている。どっちが本当？（大阪府東大阪市・㊎14才他）……【出版販売部長：正解は3,900円です。】

```
10 '\\\
```

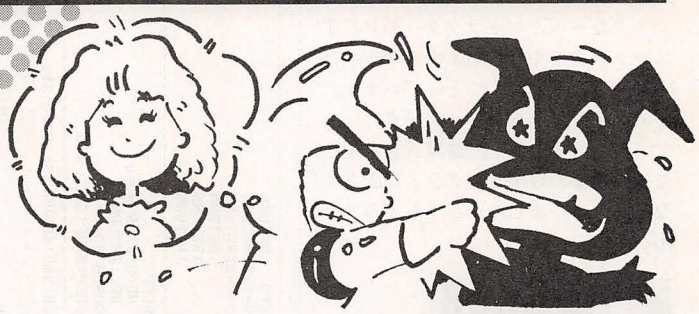
```
750 '------------------------------< KAGEｷｬﾗ 7  XXXXXXXXXXXXXXXXX
760 ¥KAGE
770 PUT(KX,KY),KES%,PSET
780 IF M=3 AND Z>5 AND  KX+30>FX+3 AND KX+2<FX+28 AND KY=FY THEN GOSUB 930:M=1:K
X=24:KY=160:T=T-20:GOTO 230
790 IF M=3 AND Z>5 AND  KX+30>GX+3 AND KX+2<GX+28 AND KY=GY THEN GOSUB 930:M=1:K
X=24:KY=160:T=T-20:GOTO 230
800 IF M=3 AND Z>5 AND  KX+30>HX+3 AND KX+2<HX+28 AND KY=HY THEN GOSUB 930:M=1:K
X=24:KY=160:T=T-20:GOTO 230
810 IF KX+30>FX+3 AND KX+2<FX+28 AND KY=FY THEN GOSUB 920:T=T-10:KX=24
820 IF KX+30>GX+3 AND KX+2<GX+28 AND KY=GY THEN GOSUB 920:T=T-10:KX=24
830 IF KX+30>HX+3 AND KX+2<HX+28 AND KY=HY THEN GOSUB 920:T=T-10:KX=24
840 PUT(KX,KY),KAG%,PSET
850 IF Z=<3 AND KX=528 AND KY=160 THEN GOSUB 930:M=2:KY=90:GOTO 230
860 IF KX=BX AND KY=BY THEN COLOR=(0,2):GOTO 950
870 RETURN
880 ' MUSIC
890 CMD BGM 1:CMD PLAY"@5t255v15o7b4a2f+4f+4a10":RETURN
900 CMD BGM 1:CMD PLAY"@0v1518o5fabcefeo5c":RETURN
910 CMD BGM 1:CMD PLAY"@11v5o314c","@60v15o414c":RETURN
920 CMD BGM 1:CMD PLAY"@15v15o614c","@18v8o414c":RETURN
930 CMD BGM 1:FOR I=1 TO 3:CMD PLAY"@19v15o414c":NEXT I:RETURN
940 CMD BGM 1:CMD PLAY"@10t255v15o7cbegfedcc+a5c10":GOTO 960
950 CMD BGM 0:FOR I=1 TO 3:CMD PLAY"@5t255v15o7b-f+e-c+a5c10":NEXT I
960 COLOR 0:LOCATE 10,10:PRINT "\\\\\\\\\\\\\\";:LOCATE 12,11:PRINT "GAME OVER";:
LOCATE 12,12:PRINT "ｻｲｹﾞｰﾑ･･･ｽﾍﾟｰｽｷｰ";:LOCATE 12,13:PRINT "END･････[ESC]ｷｰ";:LO
CATE 18,14:PRINT "\\\\\\\\\\\\\";
970 IF INP(9)=191 THEN FOR I=0 TO 7:COLOR=(I,I):NEXT I:CMD PAL:CLS 1:M=1:T=1000:
GOTO 230
980 IF INP(9)=127 THEN FOR I=0 TO 7:COLOR=(I,I):NEXT I:CMD PAL:CLS 3:END ELSE 96
0
990 'XXXXXXXXXXXXXXXXX ｷｬﾗ ﾃﾞｰﾀｰ XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
1000 FOR I=0 TO 97:READ A$:KAG%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT I
1010 FOR I=0 TO 97:READ A$:KUP%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT I
1020 FOR I=0 TO 97:READ A$:FRA%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT I
1030 FOR I=0 TO 97:READ A$:BUL%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT I
1040 FOR I=0 TO 97:READ A$:KES%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT I
1050 RETURN
1060 ' KAGEｷｬﾗ 7
1070 DATA 20  ,10  ,700 ,f0  ,0   ,0   ,0   ,0   ,300 ,f8  ,7c00,0   ,7c00,0
1080 DATA 300 ,fc  ,3c00,0   ,3c00,0   ,200 ,0   ,1f00,d4  ,1f00,d4  ,700 ,fc
1090 DATA 300 ,fc  ,300 ,fc  ,100 ,f8  ,ff03,f8  ,100 ,f8  ,d00 ,efc ,f20f,e00
1100 DATA d00 ,efc ,1f00,1e32,e01f,ecc ,1f00,1e32,7f00,be0f,801f,ef0 ,7f00,be0f
1110 DATA fb00,f833,41f ,cc  ,fb00,f833,f000,f000,f1f ,fc  ,f300,f0fc,c001,0
1120 DATA ff1f,fc  ,c001,0   ,c701,8e  ,f83f,70  ,c701,8e  ,f00 ,9f  ,f03f,0
1130 DATA f00 ,9f  ,0   ,0   ,ff3f,800f,0   ,0   ,0   ,0   ,1f00,c08f,0   ,0
1140 ' ｸｰﾋﾟｰ
1150 DATA 20  ,10  ,0   ,0   ,800 ,10  ,800 ,10  ,0   ,0   ,400 ,20  ,400 ,20
1160 DATA 0   ,0   ,200 ,40  ,200 ,40  ,f801,801f,f901,809f,fb01,80df,fc03,c03f
1170 DATA fd03,c0bf,ff03,c0ff,9c03,c039,9d03,c0b9,9f03,c0f9,9c03,c039,9d03,c0b9
1180 DATA 9f03,c0f9,fc03,c03f,fd03,c0bf,ff03,c0ff,f801,801f,fd01,80bf,ff01,80ff
1190 DATA 0   ,0   ,f00 ,f0  ,0   ,0   ,3000,c   ,f00 ,f0  ,0   ,0   ,fc00,3f
1200 DATA 300 ,c0  ,0   ,0   ,fc03,c03f,300 ,c0  ,fe03,c07f,fe7f,fe7f,100 ,80
1210 DATA fe7f,fe7f,0   ,0   ,fc03,c03f,fc03,c03f,0   ,0   ,fc03,c03f,fc03,c03f
1220 ' ﾌﾗﾝｹﾝ ｺﾞﾘﾗ
1230 DATA 20  ,10  ,3f00,fc  ,3f00,fc  ,0   ,0   ,3f00,fc  ,3f00,fc  ,0   ,0
1240 DATA 3100,8c  ,3f00,fc  ,e00 ,70  ,3f00,fc  ,3f00,fc  ,0   ,0   ,1f00,f8
1250 DATA 1f00,f8  ,0   ,0   ,ff03,c0ff,ff03,c0ff,0   ,0   ,ff07,e0ff,ff07,e0ff
1260 DATA 0   ,0   ,ff07,e0ff,ff07,e0ff,0   ,0   ,1f07,e0f8,1f07,e0f8,0   ,0
1270 DATA 1f07,e0f8,1f07,e0f8,0   ,0   ,1f07,e0f8,1f07,e0f8,0   ,0   ,1f07,e0f8
1280 DATA 1f07,e0f8,0   ,0   ,1e07,e078,1e07,e078,0   ,0   ,9e1f,f879,9e1f,f879
1290 DATA 0   ,0   ,9e1f,f879,9e1f,f879,0   ,0   ,be1f,f87d,be1f,f87d,0   ,0
1300 ' ﾌﾙｰﾏｼﾝｶﾞﾝ
1310 DATA 20  ,10  ,8000,1   ,8000,1   ,8000,1   ,4100,82  ,4000,2   ,4000,2
1320 DATA 6300,c6  ,6000,6   ,6000,6   ,3f00,fc  ,3000,c   ,3000,c   ,3900,9c
1330 DATA 2600,64  ,2600,64  ,9f03,c0f9,800 ,10  ,800 ,10  ,ff07,e0ff,f00 ,f0
1340 DATA f00 ,f0  ,ff07,e0ff,700 ,e0  ,700 ,e0  ,ff07,e0ff,0   ,0   ,0   ,0
1350 DATA 7f07,e0fe,0   ,0   ,0   ,0   ,3f03,c0fc,100 ,80  ,100 ,80  ,1f03,c0f8
1360 DATA 1f00,f8  ,1f00,f8  ,3f03,e0fc,0   ,0   ,0   ,0   ,7f07,e0fe,0   ,0
1370 DATA 0   ,0   ,1c07,e038,1c00,38  ,1c00,38  ,be0f,f07d,3e00,7c  ,3e00,7c
1380 ' CLS
1390 DATA 20,10,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1400 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1410 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1420 ' ﾀｲﾄﾙ
1430 DATA"                                    ┣┳┳┫
1440 DATA"┌┐┌┐┌┐┌┐┌┐┌┐  ┌┐  ┌┐              ┣┳┳┫
1450 DATA"│└┘└┘└┘└┘└┘└┐ ┌┘└┐ ┌┘└┐             │
1460 DATA"└┐┌┘└┘└┘└┘└┐ └┘  └┘ └┘  ｾﾌﾞﾝ        │
1470 DATA"┌┘└┐┌┐┌┐┌┐┌┘└┐┌┘└┐┌┘└┐┌┘└┐      ┌┐┌┐
1480 DATA"└┐ └┘└┘└┘└┐ ┌┘└┐└┘ ┌┘└┐└┘ ┌┐    │└┘│
1490 DATA"┌┘┌┐┌┐┌┐┌┐└┐└┘ ┌┐  └┘ ┌┘└┐┌┘└┐   │  │
1500 DATA"└┐└┘└┘└┘└┘└┐┌┐ └┘└┐┌┐ └┘ └┘ └┐   │  │
1510 DATA"└┘└┘└┘└┘└┘└┘└┘└┘└┘└┘└┘└┘└┘└┘   │  │
1520 DATA"  K   A   G   E   ｶﾞ   ﾁｬ        ┗┻┛
1530 DATA 0f,e0,f0
1540 DATA 07,f0,f8
1550 DATA 03,d8,fc
1560 DATA 01,8c,fe
1570 DATA 10,06,ef
1580 DATA 98,03,67
1590 DATA 9c,01,63
1600 DATA 9e,00,61
```

★科学者と軍人の会話：**軍人**「ソ連と戦って勝算はあるのか」。**科学者**「硝酸（しょうさん）ならあるけど」(神奈川県川崎市・**戦争がきらいな笹本くん14才**)……**【影：お寺に行けば，おしょうさんがいるよ。】**

PC-9801/E/F/M/Vm(N88DISK BASIC(86))用

※ROM-BASICも可

心のとびら



★波内　良樹

ストーリー

昔々，あるところにとても仲のいい二つの国がありました。一方の国の王子であるあなたともう一方の国のＭＩＹＯＫＯ姫とは恋人同士でもありました。ところがある日，この国に住みついた悪魔が，ＭＩＹＯＫＯ姫の心の扉(とびら)をとじてしまいました。それ以来，姫は元気がなくなりだれとも話さなくなりました。あなたは姫を救うため悪魔に戦いを挑みました。

遊びかた

画面中央にいるのが自分で2 4 6 8で移動します。敵と戦うときは，敵に体当たりするとＦＩＧＨＴＩＮＧ　ＭＯＤＥになります。このときは1で攻撃，2で逃げます。敵に勝ったときは，たおした敵に応じたＬＩＦＥとＳＴＲＥＮＧＴＨが加算され，キズ薬が手に入ります。ＬＩＦＥメータの赤い部分がダメージで，これがいっぱいになると死んでしまいます。ＦＩＧＨＴＩＮＧ　ＭＯＤＥでないときZを押すとキズ薬を使ってダメージを減らせます。また敵に殺されたとき生きかえりの薬があれば生きかえれます。

《第１表》キャラクター

キャラクター名	性　　格
mouthroper	何かにあたるまで直進しあたると方向転換します
gurdlan	あなたをおいかけます
everoper	うごきません
devil	ランダムに動きます
kingdevil	ランダムに動きます

※敵から攻撃はしてきません。

このゲームは５面まであり５面にいるking devilをたおすのが目的です。各面にいるdevilをたおすと次の面へ行けます。敵はdevil以外に３種類いますがmouthroper　以外はあなたの強さによって強さを変えてきます。また各面に一つずつハートがありこれを取るとあなたにとっていいことがおこります。がんばって５面をクリアしてください。

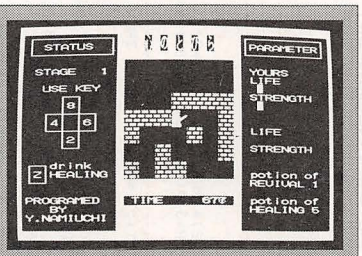
言い忘れましたが，各面は悪魔などの化け物の住む所で生ける者の行く所ではありません。よってあなたはＴＩ

《第２表》変数(主なもの)

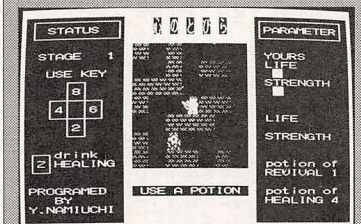
ＭＡＤ……自分のアドレス
ＳＡＤ……mouthroperアドレス
ＧＡＤ……gurdlanアドレス
ＥＡＤ……eyeroperアドレス
ＤＡＤ(0)…devilアドレス
ＤＡＤ(1)…kingdevilアドレス
ＭＬＩ……自分のLIFE
ＭＳＴ……自分のSTRENGTH
ＥＬＹ()…敵のLIFE
ＥＳＴ()…敵のSTR
ＲＰ……生きかえりの薬の数
ＨＰ……きず薬の数
ＭＤ……自分のダメージ
ＥＮ……敵の番号
ＴＩ……タイム
ＳＴＧ……ステージ
ＥＤ……敵のダメージ
Ｒ……ランダムの数



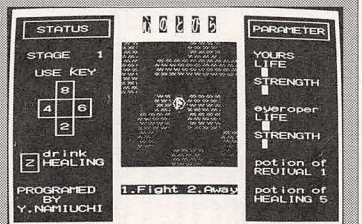
▲《写真１》心のとびらのタイトル画面。キングデビルを倒す旅に出発だ



▲《写真２》カーソル・キーで移動。迷路を動きながらデビルをさがそう



▲《写真３》アイローパー出現。ＬＩＦＥを考えながら，どうするかきめよう



▲《写真４》戦闘開始／1を押すと戦闘モードになり2で逃げる

評…目が色っぽいなぁ(編)



by　あんぜん

★断空我先生！僕と共に藤原理恵ちゃんを応援しましょう。おニャン子クラブの山下先生に負けてはいけません。
（香川県善通寺市・爆竜ＭＫⅡ19才）……【断空我：いつも応援してくれてありがとう。「やってやるゼ!!」】

MEにして1,000しか生きられません。オーバーすると死んでしまいます。

プログラムについて

スクロールとキャラクターのPUTはマシン語でやっています。マップは各面ごとに32×32ずつとっています。そのためキャラクター・データとマップデータが多くなり，論理式を多用したにもかかわらずプログラムが大きくなってしまいました。どうもすみません！



編：最近はこの手のロールプレイング・タイプのゲームが増えていますね。

Dr.D：そうだな。この手のゲームならスピードはそれほど速くなくてもいいのでBASICでプログラムできるからな。このゲームもリストは長いがそれだけおもしろいので，ぜひ遊んでみたまえ。

編：ガンバッテ入力してください。

```
10 SCREEN 3,0:OUT &HA2,&H4B:OUT &HA0,1:WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1:CLS 3
20 RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2)):DEF SEG=&H1E00:DEFINT A-Z:GOSUB 1080
30 S=0:MLI=10:MST=10:RP=1:HP=5:MA=2:STG=1:MD=0:AT=7:GOSUB 960:GOTO 900
40 TI=1000:SD=-1:MAD=&H120:LOCATE 13,20:PRINT "    READY!    ":BEEP
50 IF STG=5 THEN AT=8
60 ' prince  ------------------------------------------------------------
70 POKE MAD,0:MK1=INP(&HE0):MK2=INP(&HE1)
80 MAD=MAD+((MK1=251)*(PEEK(MAD+32)<>1)-(MK2=254)*(PEEK(MAD-32)<>1))*32
90 MAD=MAD+(MK1=191)*(PEEK(MAD+1)<>1)-(MK1=239)*(PEEK(MAD-1)<>1)
100 IF PEEK(MAD) THEN 370
110 IF INP(&HE5)=251 THEN GOSUB 710
120 IF MK1=239 THEN MA=3 ELSE IF MK1=191 THEN MA=2
130 POKE MAD,MA:MADS=MAD
140 ' mouthroper  -------------------------------------------------------
150 IF PEEK(SAD+SD)=0 THEN 180
160 R=RND*3+1:SD=(R=1)*(PEEK(SAD+1)=0)-(R=2)*(PEEK(SAD-1)=0):IF SD THEN 180
170 SD=((R=3)*(PEEK(SAD+32)=0)-(R=4)*(PEEK(SAD-32)=0))*32
180 POKE SAD,0:SAD=SAD+SD:POKE SAD,4
190 ' gurdian  ----------------------------------------------------------
200 POKE GAD,0:R=RND*10:IF R>5 THEN 250
210 MAD1=(MAD-&H100) MOD 32:GAD1=(GAD-&H100) MOD 32:GS=SGN(MAD1-GAD1)
220 IF GS=0 THEN 240 ELSE IF PEEK(GAD+GS)=0 THEN GAD=GAD+GS ELSE GOTO 240
230 GOTO 250
240 GS=SGN(MAD-GAD)*32:IF PEEK(GAD+GS)=0 THEN GAD=GAD+GS
250 POKE GAD,5
260 ' eyeroper  ----------------------------------------------------------
270 POKE EAD,6
280 ' devil(&king)  -----------------------------------------------------
290 IF STG=5 THEN C=1 ELSE C=0
300 FOR I=0 TO C:POKE DAD(I),0:R=RND*3+1
310 DAD(I)=DAD(I)+(R=4)*(PEEK(DAD(I)+1)=0)-(R=2)*(PEEK(DAD(I)-1)=0)
320 DAD(I)=DAD(I)+((R=1)*(PEEK(DAD(I)+32)=0)-(R=3)*(PEEK(DAD(I)-32)=0))*32
330 POKE DAD(I),7+I:NEXT
340 ' time counter  -----------------------------------------------------
350 LOCATE 13,20:PRINT USING " TIME    #### ";TI:TI=TI-1:IF TI<0 THEN 840
360 BEEP 1:BEEP 0:AD=MAD-&H163:CALL S(AD):GOTO 60
370 ' fighting mode -----------------------------------------------------
380 IF PEEK(MAD)=9 THEN 780 ELSE LOCATE 14,20:PRINT "FIGHTING MODE":BEEP:ED=0
390 EN=PEEK(MAD):POKE MADS,0:POKE MAD,10:AD=MAD-&H163:CALL S(AD)
400 LINE (480,104)-(ELI(EN)+480,111),5,BF:LINE (480,120)-(EST(EN)+480,127),5,BF
410 LOCATE 29,11:PRINT ENE$(EN):LOCATE 13,20:PRINT "1.Fight 2.Away"
420 A=INP(&HE0):IF A=251 THEN 550 ELSE IF A=253 THEN 430 ELSE 420
430 ED1=MST-EST(EN):IF SGN(ED1)=-1 THEN ED1=-1
440 EDA=ED1*(RND*3-1)+RND*2:IF EDA<0 THEN EDA=0
450 MD1=EST(EN)-MST:IF SGN(MD1)=-1 THEN MD1=-1
460 MDA=MD1*(RND*3-1)+RND*2:IF MDA<0 THEN MDA=0
470 ED=ED+EDA:IF ELI(EN)-ED<1 THEN 500 ELSE MD=MD+MDA:IF MLI-MD<1 THEN 830
480 LINE (ELI(EN)+480,104)-(ELI(EN)-ED+480,111),2,BF
490 LINE (MLI+480,56)-(MLI-MD+480,63),2,BF:GOTO 410
500 GOSUB 580:MST=MST+EN-3:IF MST>150 THEN MST=150
510 MLI=MLI+EN-3:IF MLI>150 THEN MLI=150
520 POKE MAD,MA:HP=HP+1:LOCATE 36,21:PRINT HP;:GOSUB 590:GOSUB 560
530 IF EN=AT THEN STG=STG+1:IF AT=8 THEN 1170 ELSE 900
540 GOSUB 620:GOTO 350
550 GOSUB 560:POKE MAD,EN:POKE MADS,MA:MAD=MADS:GOTO 350
560 LINE (480,104)-(631,111),0,BF:LINE (480,120)-(631,127),0,BF
570 LOCATE 29,11:PRINT SPC(11):RETURN
580 FOR I=1 TO 25:FOR J=0 TO 20:BEEP 1:NEXT:BEEP 0:NEXT:RETURN
590 LINE (480,56)-(MLI+480,63),5,BF:LINE (MLI+480,56)-(MLI-MD+480,63),2,BF
600 LINE (480,72)-(MST+480,79),5,BF:RETURN
610 ' enemy appear  -----------------------------------------------------
620 ENAD=RND*960+288:IF PEEK(ENAD)=0 THEN 630 ELSE 620
630 ON EN-3 GOSUB 650,660,670,680,690,700
640 ELI(EN)=(RND*STG*2-STG)+RPL:EST(EN)=(RND*STG*2-STG)+RPS:RETURN
650 SAD=ENAD   :RPL=9*STG+STG:RPS=8*STG+STG  :RETURN
660 GAD=ENAD   :RPL=MLI      :RPS=MST+RND*1-3:RETURN
670 EAD=ENAD   :RPL=MLI+RND*5:RPS=MST+RND*4-2:RETURN
680 DAD(0)=ENAD:RPL=27*STG   :RPS=28*STG     :RETURN
690 DAD(1)=ENAD:RPL=149      :RPS=145        :RETURN
700 POKE ENAD,9                              :RETURN
710 ' use a potion  -----------------------------------------------------
720 LOCATE 13,20:PRINT " USE A POTION ":BEEP
730 IF HP=0 THEN RETURN ELSE MD=MD-10:IF MD<0 THEN MD=0
740 GOSUB 590:LOCATE 36,21:HP=HP-1:PRINT HP;:RETURN
750 RP=RP-1:LOCATE 36,18:PRINT RP;:MD=0:GOSUB 590
760 LOCATE 13,20:PRINT "  YOU REVIVE  ":BEEP:BEEP:GOTO 410
770 ' get heart  --------------------------------------------------------
780 R=RND*2+1:ON R GOSUB 790,800,810:GOSUB 580:GOSUB 590:GOTO 350
790 MLI=MLI+10:RETURN
800 MST=MST+10:RETURN
810 RP=RP+1:LOCATE 36,18:PRINT RP;:RETURN
820 ' game over  --------------------------------------------------------
830 IF RP THEN 750
840 BEEP:CLS 3:LOCATE 8,1:PRINT "YOUR ADVENTURE IS OVER.
850 LOCATE 2, 4:PRINT "You did your best to help princess.
860 LOCATE 2, 6:PRINT "But princess's heart is closing yet.
870 FOR I=0 TO 5000:NEXT:LOCATE 9,13:PRINT "Please try once more!
880 FOR I=0 TO 3500:NEXT:CLS:GOTO 30
890 ' screen making -----------------------------------------------------
900 LOCATE 13,20:PRINT "WAIT A MOMENT ":SGM=&H100:FOR I=1 TO 64:READ DT$
910 FOR J=1 TO 3 STEP 2:FOR L=0 TO 7:DT=VAL("&H"+MID$(DT$,J,2)) AND 2^(7-L)
920 POKE SGM,SGN(DT):SGM=SGM+1:NEXT:NEXT:NEXT:LOCATE 9,5:PRINT STG
930 FOR EN=4 TO 9:GOSUB 620:NEXT:EN=6:FOR I=1 TO 5:GOSUB 620:POKE EAD,6:NEXT
940 GOSUB 560:GOTO 40
950 ' demonstration -----------------------------------------------------
960 CLS:RESTORE 2180:AD=&HF40:FOR I=4 TO 7:POKE AD,I:AD=AD+2:NEXT:POKE &HF23,3
970 FOR I=0 TO 6 STEP 2:LINE(240-I*2,8-I)-(396+I*2,25+I),I/2+1,B:NEXT:AD=&HE00
980 CALL S(AD):GOSUB 1060:FOR Y=10 TO 20:READ A$:LOCATE 1,Y:PRINT A$:NEXT
990 A$=INKEY$:IF A$<>" " THEN 990
1000 CLS 3:TILE$=CHR$(&HFF)+CHR$(&H0)+CHR$(&H55):PAINT (0,0),TILE$:RESTORE 2130
1010 FOR I=0 TO 3:READ X,Y,X1,Y1:LINE (X,Y)-(X1,Y1),0,BF:NEXT
1020 FOR X=1 TO 28 STEP 27:FOR Y=1 TO 22:READ A$:LOCATE X,Y:PRINT A$:NEXT:NEXT
1030 LOCATE 36,18:PRINT RP;:LOCATE 36,21:PRINT HP;
1040 LINE (480,56)-(490,63),5,BF:LINE (480,72)-(490,79),5,BF
1050 FOR I=4 TO 8:READ ENE$(I):NEXT:GOSUB 1060:RESTORE 1880:RETURN
1060 FOR X=248 TO 380 STEP 32:READ CORD:PUT (X,9),KANJI(CORD),PSET:NEXT:RETURN
1070 ' data reading  ----------------------------------------------------
1080 LOCATE 11,10:PRINT "I'm reading data":RESTORE 1220:FOR I=1 TO 10:ADD=0
```

★わたくし，このたび生徒会々長に立候補したH・Kです。当選したら"OF"を住みよい環境にしたいです。
（兵庫県宝塚市・**コイエマン14才**）……**[影**：当選したら，ぜひ，給料の値上げのほうもよろしくお願いします。**]**

```
1090 FOR J=0 TO 15:READ DT$:DT=VAL("&H"+DT$):POKE AD,DT:AD=AD+1:ADD=ADD+DT:NEXT
1100 READ SU$:IF VAL("&H"+SU$)=ADD THEN NEXT ELSE BEEP:PRINT "DATA ERROR":STOP
1110 SGM=&H600:FOR I=1 TO 720:READ DT$:IF MID$(DT$,1,2)="RP" THEN 1140
1120 FOR J=1 TO 3 STEP 2:POKE SGM,VAL("&H"+MID$(DT$,J,2)):SGM=SGM+1:NEXT
1130 NEXT:RETURN
1140 RP=VAL(MID$(DT$,3,2)):READ DT$:FOR J=1 TO RP
1150 POKE SGM,VAL("&H"+MID$(DT$,1,2)):POKE SGM+1,VAL("&H"+MID$(DT$,3,2))
1160 SGM=SGM+2:NEXT:GOTO 1130
1170 CLS 3:RESTORE 2280:FOR I=0 TO 17 STEP 2:READ A$:RP=LEN(A$):X=3
1180 FOR J=1 TO RP:CH=ASC(MID$(A$,J,1)):CH=CH-5:LOCATE X,I:PRINT CHR$(CH);
1190 FOR B=0 TO 50:BEEP 1:NEXT:BEEP 0:X=X+1:NEXT:PRINT :PRINT :NEXT :
1200 FOR I=0 TO 10000:NEXT:GOTO 960
1210 ' macine language ------------------------------------------------------
1220 DATA C4,37,26,8B,04,0E,1F,50,BE,6A,0A,89,36,7E,00,B8,554
1230 DATA 00,01,5B,01,C3,B9,07,00,51,B9,07,00,51,53,B8,00,44D
1240 DATA A8,8E,C0,8B,07,30,E4,89,C3,01,DB,81,C3,80,00,8B,813
1250 DATA 1F,8B,36,7E,00,B9,03,00,51,B9,10,00,51,B9,02,00,440
1260 DATA 8B,07,26,89,04,43,43,46,46,E2,F5,59,83,C6,4C,E2,6FE
1270 DATA EB,8C,C0,05,00,08,8E,C0,8B,36,7E,00,59,E2,D9,5B,740
1280 DATA 43,59,8B,36,7E,00,83,C6,04,89,36,7E,00,E2,AD,59,64D
1290 DATA 83,C3,19,81,C6,E4,04,89,36,7E,00,E2,9B,CF,6A,2D,7AE
1300 DATA 80,0D,00,06,C0,06,80,07,40,08,00,09,C0,09,80,0A,384
1310 DATA 40,0B,00,0C,C0,0C,00,00,00,00,00,00,00,00,00,123
1320 ' character data -------------------------------------------------------
1330 DATA RP32,0000,RP06,CFFF,RP02,0000,RP06,FFCF,RP02,0000,RP06,CFFF,RP02,0000
1340 DATA RP06,FFCF,RP45,0000,000F,3FFF,C07C,3000,E3E0,3060,FF00,37FE,F800,3060
1350 DATA E000,3060,E000,1C03,C000,07FE,RP05,0000,0FFF,C000,3FFF,F000,7FFF,C000
1360 DATA 7FED,8000,3FED,8000,1FFF,000F,3FFF,C07C,3FFF,C3E0,3FFF,DF00,3FFF,F800
1370 DATA 3FFF,C000,3FFF,C000,1FFF,8000,3FFF,F000,7FF7,F800,3FE7,F000,RP04,0000
1380 DATA 00C0,0000,1CED,8000,0DED,8000,07FF,000F,3FFF,C07C,3000,C3E0,3060,DF00
1390 DATA 37FE,F800,3060,C000,3060,C000,1C03,8000,3FFF,F000,7FF7,F800,3FE7,F000
1400 DATA RP08,0000,0030,0000,F0CC,0000,3E03,FFFC,07E3,FFFE,087F,FFEE,0607,FFCE
1410 DATA 0180,FF18,007F,FE08,0003,ED1C,RP06,0000,0003,FFF0,000F,FFFC,0003,FFFE
1420 DATA 0001,B7FE,0031,B7FC,F0FC,FFF8,3E1E,000C,07E3,F7E6,087E,17C0,0787,E380
1430 DATA 01F8,7CE0,007E,09F0,0000,00E0,000F,F3FC,001F,E7FE,000F,F3FC,RP05,0000
1440 DATA 0300,0001,B738,0031,B7B0,F0CC,FFE0,3E02,000C,07E3,F7E6,087E,17C0,0607
1450 DATA E308,0180,7CE0,007E,09F0,0000,00E0,000F,F3FC,001F,E7FE,000F,F3FC,0007
1460 DATA E000,007F,FE00,01BF,FD80,06C0,F660,0D80,6DB0,1B08,36D8,3622,1B6C,3600
1470 DATA 1B6C,6C00,0DB6,6C22,0DB6,D808,06DB,D800,06DB,RP02,0000,0002,0000,0038
1480 DATA 0000,0070,RP09,0000,003E,0000,006B,0000,00E3,8000,0180,C000,0100,4000
1490 DATA 01A2,C000,00EB,8800,017F,6800,019C,F7C0,C3E3,F3E0,FFFB,FBFF,7FF3,F9FF
1500 DATA 0004,8000,007F,2000,01BF,D000,0680,D400,0D00,4800,1A08,2400,3422,1240
1510 DATA 3400,1240,6800,0900,6822,0920,D008,0480,D000,0490,RP08,0000,0007,E000
1520 DATA 3CF8,1F3C,7FFF,FFFE,7F82,41FE,1CC2,4338,1C3E,7C38,3E67,E67C,3E7F,FE7C
1530 DATA 007F,FE00,01F1,8F80,01C2,4380,1804,2018,3F87,E1FC,3703,C0EC,5682,416A
1540 DATA EE85,A177,RP02,0000,0001,8000,RP02,0000,007D,BE00,003D,BC00,0001,8000
1550 DATA 0018,1800,RP06,0000,0601,8060,RP04,0000,0804,2010,0804,2010,RP02,0000
1560 DATA 0007,E000,0001,8000,0701,80E0,7F7C,3EFE,1CBC,3D38,1C00,0038,2218,1844
1570 DATA 2201,8044,0079,9E00,01F1,8F80,01C2,4380,1804,2018,3F87,E1FC,3703,C0EC
1580 DATA 5682,416A,EE85,A177,RP06,0000,0003,C000,000F,F000,003C,3C00,0078,1E00
1590 DATA 003C,3C00,000F,F000,0003,C000,RP14,0000,0007,D800,0008,2600,0113,C980
1600 DATA 00CF,F380,003C,3D80,0178,1EE0,02BC,3E00,039F,F180,0563,E300,0071,85C0
1610 DATA 0508,7E80,0437,0660,01BA,41E0,1FC1,FB18,73CC,FD3E,0008,3000,0098,2600
1620 DATA 0070,1800,0083,C600,000F,F000,03BC,3C00,06F8,1E00,057C,3C18,000F,FC60
1630 DATA 180B,DCF8,070E,0A30,0282,0018,02C0,7800,0004,9400,001C,00E0,0C12,00C0
1640 DATA 0003,C000,0007,E000,8003,C000,C001,8000,607F,FE60,30FF,7F90,19DF,7B08
1650 DATA 0F80,8208,078F,F208,039F,F908,003E,7C90,003C,3C60,0078,1E00,0078,1E00
1660 DATA 0070,0E00,00F0,0F00,01E3,C780,0747,E2E0,9E83,C178,ED81,81B4,6D7F,FEF4
1670 DATA 7CFF,7FF6,7DDF,7BFE,4FA0,87FA,778F,F3FE,2B9F,F9FC,2C3E,7CF4,1DBC,3DF8
1680 DATA 06F8,1F60,0178,1E80,0070,0E00,00F0,0F00,RP02,0000,0002,4000,8000,0000
1690 DATA C000,0000,6000,0060,3000,0090,1800,0108,0C00,0208,0600,0208,0300,0108
1700 DATA 0000,0090,0000,0060,RP08,0000,0003,C000,0007,E100,8023,C4C0,C031,8CA0
1710 DATA 607F,FE90,30FE,7F10,19DE,7B08,0F81,8208,078F,F208,039F,F908,003F,FD10
1720 DATA 003D,BC90,0078,1EA0,0078,1EC0,0070,0F00,01F0,0F80,01E3,C780,0747,E3E0
```

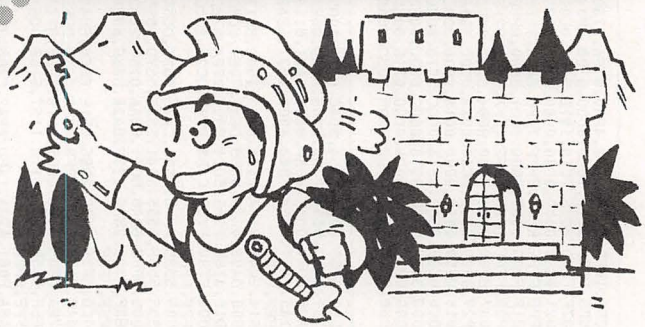
```
1730 DATA 9EA3,C5F8,EDB1,8DF4,6D00,00F4,7CD8,1BF6,7DC0,03FE,4FA0,07FA,7780,03FE
1740 DATA 2B82,41FC,2C0E,71F4,1D9C,39F8,06F8,1FE0,0118,18C0,0000,0100,RP04,0000
1750 DATA 0002,4100,8020,04C0,C030,0CA0,607F,FE90,303E,7D10,181E,7908,0C01,8208
1760 DATA 060F,F208,031D,B908,0031,8D10,0021,8490,0000,00A0,0060,06C0,0070,0F00
1770 DATA 01F0,0F80,0FF8,1FF0,3FFE,7FFC,7FFF,FFFE,RP08,FFFF,7FFF,FFFE,1FFF,FFF8
1780 DATA 07FF,FFE0,01FF,FF80,007F,FE00,001F,F800,0007,E000,0001,8000,RP02,0000
1790 DATA 0FF8,1FF0,3FFE,7FFC,7FFF,FFFE,RP08,FFFF,7FFF,FFFE,1FFF,FFF8,07FF,FFE0
1800 DATA 01FF,FF80,007F,FE00,001F,F800,0007,E000,0001,8000,RP04,0000,0300,0000
1810 DATA 0C00,0000,1800,RP03,0000,3000,RP27,0000,003F,FC00,0018,0C00,0018,0000
1820 DATA 0018,6000,001F,E000,0018,6000,0018,0000,0018,0000,003C,RP07
1830 DATA 0000,000F,F000,00F0,0F00,0300,00C0,0C3F,FC30,3018,0C0C,301B,800C,C018
1840 DATA 6003,C01F,EC03,C018,6C03,C018,0003,301B,C00C,3018,000C,0C3C,0030,0300
1850 DATA 00C0,00F0,0F00,000F,F000,RP06,0000,003F,FC00,00D8,0D00,031B,80C0,0318
1860 DATA 60C0,0C1F,EC30,0C18,6C30,0318,00C0,031B,C0C0,00D8,0300,003C,3C00,0003,
C000
1870 ' stage data    -------------------------------------------------------
1880 DATA FFFF,FFFF,1141,A664,541A,2801,1580,8F55,80AE,E154,3DAC,0C11,A005,7976
1890 DATA 0B55,0204,BA61,58D1,832C,4257,F181,AA10,0534,2885,B005,83AD,86E9,2A28
1900 DATA 6C23,6AC3,4588,4059,10A5,0D1C,5A35,EDA1,C340,C0AF,9456,1A01,B118,C2D5
1910 DATA 8BB3,DE04,2016,18D1,B540,C395,914A,C811,DB6A,3B44,4808,A377,12A2,8C03
1920 DATA C6B6,21DB,1411,7508,C1C4,0463,FFFF,FFFF
1930 DATA FFFF,FFFF,0858,8F1F,ED42,A15F,851A,2C48,357A,E1EA,B152,1502,BB17,447E
1940 DATA 8B41,7DF8,E05C,1023,F7DD,C6AF,1600,9488,46F6,35EB,DC31,70E1,CDBD,060C
1950 DATA 6805,BCBF,2BF5,318F,A875,7728,2D15,416B,E555,5C61,B005,07F4,37BD,F717
1960 DATA 8198,3144,6CC2,9C51,6E1E,C1DC,60D0,F799,F7C5,C1B3,80FC,DC26,2E1E,C188
1970 DATA EF40,9FA3,806E,35B4,3D00,8431,FFFF,FFFF
1980 DATA FFFF,FFFF,0001,0007,FFFD,5554,0005,5555,FFF5,5555,C445,5555,D555,5555
1990 DATA 1105,5555,7DFD,5555,4445,5551,5555,555F,5555,5541,5555,557D,5555,5545
2000 DATA 5555,4555,1111,7D55,FFFF,4114,4000,5FF7,6BAB,DC41,68AA,015C,2EA2,EF5F
2010 DATA A298,E251,BACD,0AC5,82E0,78FD,EE3F,C780,23A2,123F,BA28,B88F,88EF,8DA8
2020 DATA 6F88,A123,412A,377C,1C63,8001,FFFF,FFFF
2030 DATA FFFF,FFFF,0F0C,20F0,6661,8E76,30CD,AF36,999C,2D96,CF1E,ECC6,E640,6C66
2040 DATA F6EF,6D3E,86E1,6D9E,B68F,6DCE,B0A0,61E0,BFBF,FBFB,800E,001B,BFEE,FFD0
2050 DATA 3FE2,FFC7,B06A,C0DC,37EA,DE1D,B7EA,DE05,B00A,C0D1,B778,FFDB,B77A,FFDB
2060 DATA 8702,0010,3FEF,FEF7,C040,4043,DF5F,5B5B,D151,5118,1157,515B,DD51,115B
2070 DATA C151,5158,5F1D,5F5B,0040,4043,FFFF,FFFF
2080 DATA FFFF,FFFF,2382,3060,88A8,870A,3A8A,F061,A23A,1AED,8F42,C208,2016,76E3
2090 DATA BAB1,142B,8805,C188,2AEC,5D1F,E24F,1051,8B18,7744,305B,C26D,A6C0,98C1
2100 DATA AC36,221B,8182,AB78,3BA8,A843,F82F,0DDF,1362,5884,4708,C231,EC7B,EFF7
2110 DATA C122,2231,9F8E,8884,2220,BDAF,C8C7,9920,1A10,C377,F3BA,1607,8623,76EC
2120 DATA 28C8,2221,C21D,A8AC,18C1,8381,FFFF,FFFF
2130 DATA 208,33,431,144,447,8,631,191,8,8,192,191,208,160,431,168
2140 DATA "┌──────┐","| STATUS |","└──────┘","","," STAGE","",
         "  USE KEY ","    ┌─┐  ","      "," |8|","  ┌─┼─┼─┐",
         "  |4| |6|","  └─┼─┼─┘","   |2|","    └─┘","",""
2150 DATA "┌─drink","|Z|HEALING","└─┘","","PROGRAMED","   BY","Y.NAMIUCHI"
2160 DATA "┌──────┐","|PARAMETER|","└──────┘","","," YOURS"," LIFE","",
         " STRENGTH","","","","," LIFE","","," STRENGTH","","","," potion of",
         " REVIVAL","","," potion of","," HEALING",""
2170 DATA mouthroper,gurdian,eyeroper,devil,king devil
2180 DATA &h3f34,&h244e,&h2448,&h2453,&h2469
2190 DATA " mouthroper ／  ／    ＼  ＼ devil","  ──────    ／    ＼  ──────"
2200 DATA "      gurdian ／          ＼ eyeroper
2210 DATA "  ──────- story -──────
2220 DATA "Once up on a time there was a beautiful"
2230 DATA "princess. She was your sweetheart."
2240 DATA "One day a evil devil use magic and"
2250 DATA "closed her heart. You rose up to open"
2260 DATA "her heart and defeat the king devil.",""
2270 DATA "   PUSH [SPACE] KEY TO GO ADVENTURE."
2280 DATA "%%%%^TZW%FI[JSYZWJ%NX%T[JW","","Htslwfyzqfyntsx&%^tz%ijkjfyji%ymj"
2290 DATA "pnsl%ij{nq%l%fsi%xt%uwnshjxx,x","mjfwy%lfx%tujsji3%Ymj%j{nq%ij{nq"
2300 DATA "!nqq%uwtgfgq~%sty%wj{n{j3","Fkyjw%ymfy%ymj%uwnshj%fsi%uwnshjxx"
2310 DATA "xujsy%mfuu~%qnkj3","Ymfsp%~tz%ktw%uqf~nsl%ymnx%lfrj3"
```

★最近よく思うのですが、ぼくは、山下先生と同じく、新田恵利と菊池桃子のファンだから、AVGやRPGがすぐに解けるのではないかと……。(大阪市・恵利ちゃんの婚約者15才)……【影：ふむふむ、そうだったのか。】

ムロ・ロロロ→ハンコーヤ

S1用

KEY（キー） PANIC（パニック）



★森岡　伸夫

はじめに

このゲームは，以前ＪＲ-100用に発表したBOBIN2をもとに新しくＳ1用に作り変えたものです。ルールも多少変わり，少しむずかしくなりました。

内　容

あなたはピロンを操り，ガルムから逃げながら，鍵を拾い，館から脱出してください。

ただし，天井にかかっている鍵のうち本物は一つだけです。

遊びかた

テンキーかカーソル・キーか[A][Z][,][.]でピロンを動かし，鍵の真上でスペース・キーを押せばその鍵を落とすことができます。

落ちた鍵がニセ物だと青い炎となり，ピロンがこれにぶつかるとミスとなります。

鍵を拾ったら，左上の鍵穴のところへ行ってください。天井の鍵がボーナス点となって面クリアします。エリアごとに最初の鍵の数が増え，本物の鍵を見つけにくくなります。

プログラム

プログラムを途中で中断したいときは，[ESC]キーを使ってください。ただし，キーが有効なのはゲームの場面だけです。

ゲームのコツですが，ガルムの動きをつかむことです。ピロンとＹ軸を合わせようとすることと，壁か鍵に当たるまで方向転換しないということです。

どうしてもむずかしすぎると思ったら，1200行を「ＦＯＲ　Ｇ＝1　ＴＯ　1」のようにしてください。ただこれだと，スピードが速くなるので，カウンタを入れてみてください。

ゲーム・オーバーの表示に時間がかかるのは，データを2進変換しているからです。

とにかく画面の美しさには自信があります。キャラの動きも凝っているので，ぜひ打ち込んでください。

最後に

このゲームは，グラフィックに凝っているので楽しんでください。その分ＩＧのデータがだらだらと続いているので，左右対称な分は試算式でもとめれば，データが少なくてすむ，と思うかもしれませんが，これをするとキャラに付けた光と影も反対になってしまいます。

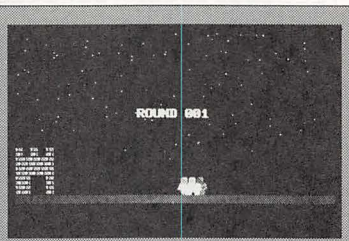
今回はキャラに完璧を求めたので，こうなったわけです。

《第１表》変数表

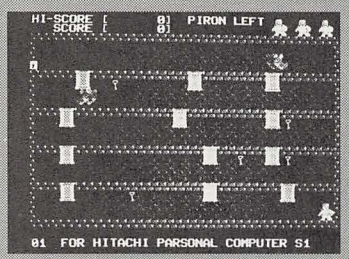
X	ピロンＸ座標
Y	〃　Ｙ座標
V	移動フラグ
D	デスフラグ
GX(G)	ガルムＸ座標
GY(G)	〃　Ｙ座標
FLG	キーフラグ
LT	ピロン残り



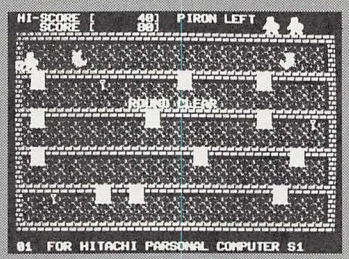
▲〈写真１〉タイトル画面。キャラクターの説明です



▲〈写真２〉ピロンが館に向かうところから，各ラウンドははじまる



▲〈写真３〉ここが館の中か！さあ本物の鍵を拾って出口へ急げ！



▲〈写真４〉や，やった〜。ブジ脱出に成功，でもまだまだだぞ

CHECKER FLAG

Dr.D：ウーム，なかなかの力作だな。グラフィックに凝ったわりには，データが少ないのがいい。プログラムについても何も言うことはないな。

編：さすがにベテランの読者の投稿はちがいますね。

Dr.D：まあそうだな。あとはゲームのアイデアしだいというわけだ。

編：そうですね。

★影さん，おひま？♥なに？ひまだと〜仕事しなさい！（広島県安芸郡・**編さん大好きっ子13才**）……**【編集長**：言ってやってくれ！**つぐ美**：影さん，おひま？**影**：うーん，仕事あるから…。**つぐ美**：編さん食事して帰ろう♥**】**

```
1000 '### KEY PANIC (S1) BY NOBUO MORIOKA ########################################
1010 KEY 4,"COL.,,1:L."+CHR$(13)
1020 ON ERROR GOTO 1940
1030 GOSUB 2490 :GOSUB 2410
1040 GOSUB 1950 :GOSUB 2010
1050 POKE &HFFE0,&H4:PUT@C(37,20),ML1:GOTO1170
1060 '### PUT@C SUB ##############################################################
1070 PUT@C(XO,Y),ML1:RETURN
1080 PUT@C(XO,Y),ML2:RETURN
1090 PUT@C(XO,Y),MR1:RETURN
1100 PUT@C(XO,Y),MR2:RETURN
1110 PUT@C(GXO(G),GY(G)),GL:RETURN
1120 PUT@C(GXO(G),GY(G)),GR:RETURN
1130 '### SCORE PRINT ############################################################
1140 PLAY"O6L16CEB"
1150 SC=SC+S
1160 LOCATE 11,1:PRINT USING"######";SC:RETURN
1170 '### MAIN LOOP ################################################################
1180 K=PEEK(&HFFE0):ON G(K) GOSUB 1350,1380,1410,1450,1540,1930
1190 IF D THEN 1630
1200 FOR G=1 TO 2
1210 GV=SGN(Y-GY(G)):IF GV=1 THEN 1320 ELSE IF GV=-1 THEN 1300
1220 P=SCREEN(GX(G)+GF(G),GY(G)+1):IF P)&H6F AND P(&H7B THEN 1240
1230 IF P AND(P(&H70 OR P)&H7E)THEN IF GF(G)+1 THEN GF(G)=-1 ELSE GF(G)=2
1240 GXO(G)=GX(G)+SGN(GF(G)):PUT@C(GX(G),GY(G)),SP
1250 ON ABS(GF(G)) GOSUB 1110,1120:GX(G)=GXO(G)
1260 IF Y=GY(G) AND ABS(X-GX(G))=1 THEN 1630
1270 NEXT G
1280 GOTO 1180
1290 '### GARUM MOVE ############################################################
1300 IF SCREEN(GX(G),GY(G)-1)()&H7C OR SCREEN(GX(G),GY(G)-3)=&H6F THEN 1220
1310 PUT@C(GX(G),GY(G)),SP:GY(G)=GY(G)-4:ON ABS(GF(G)) GOSUB 1110,1120:GOTO 1260
1320 IF SCREEN(GX(G),GY(G)+2)()&H6C THEN 1220
1330 PUT@C(GX(G),GY(G)),SP:GY(G)=GY(G)+4:ON ABS(GF(G)) GOSUB 1110,1120:GOTO 1260
1340 '### PIRON MOVE #############################################################
1350 IF SCREEN(X,Y-1)()&H7C OR SCREEN(X,Y-3)()0 THEN 1200
1360 YO=Y-4:PUT@C(X,Y),SP:Y=YO:ON X1+2+V GOSUB 1070,1080,1090,1100
1370 V=-(V=0):PLAY"O1L16CL32O4CL64D":RETURN
1380 IF SCREEN(X,Y+2)()&H6C OR SCREEN(X,Y+4)()0 THEN 1200
1390 YO=Y+4:PUT@C(X,Y),SP:Y=YO:ON X1+2+V GOSUB 1070,1080,1090,1100
1400 V=-(V=0):PLAY"O1L16CL32O4CL64D":RETURN
1410 P=SCREEN(X-1,Y+1):IF P=&H7E OR (P)=&H7B)AND(P=(&H7B) THEN D=1
1420 IF P THEN GOTO 1500
1430 X1= (P=0):XO=X+X1:PUT@C(X,Y),SP:ON V+1 GOSUB 1070,1080
1440 X=XO:V=-(V=0):PLAY"L16O2D":RETURN
1450 P=SCREEN(X+2,Y+1):IF P=&H7E OR (P)=&H7B)AND(P=(&H7B) THEN D=1
1460 IF P THEN GOTO 1510
1470 X1=-(P=0):XO=X+X1:PUT@C(X,Y),SP:ON V+1 GOSUB 1090,1100
1480 X=XO:V=-(V=0):PLAY"L16O2D":RETURN
1490 '### CHECK ##################################################################
1500 IF P=&H6F THEN P=0:FLG=1:S=50:GOSUB1140:GOTO 1430 ELSE 1520
1510 IF P=&H6F THEN P=0:FLG=1:S=50:GOSUB1140:GOTO 1470
1520 IF P=&H80 AND FLG THEN 1860
1530 '### DROP KEY ###############################################################
1540 PP=SCREEN(X,Y+3):IF PP=&H81 THEN KY=1:LOCATE X,Y+3:PRINT"■";
1550 IF PP()&H83 OR SCREEN(X,Y+4) THEN RETURN
1560 LOCATEX,Y+3:PRINT"o ";
1570 FOR I=0 TO 1:LOCATEX,Y+3+I:PRINT" ";:LOCATEX,Y+4+I:PRINT"o";
1580 PLAY"O6L64ACR64":NEXT
1590 IF KY THEN LOCATE X,Y+5:PRINT"~";:PLAY"O1L8AL16A":KY=0
1600 S=10:GOSUB1150
1610 RETURN
1620 '### PIRON MISS #############################################################
1630 PALETTE 0,6:FOR I=0 TO 15:POKE &HFFD3,&H80:POKE &HFFD3,0:NEXT:PALETTE
1640 SOUND 8,&HF:SOUND 7,&HE1:SOUND 1,0
1650 FOR I=110 TO 80 STEP -1:FOR J=I TO  I+12
1660 SOUND 8,J:FOR K=0 TO 5:NEXT K,J,I
1670 LT=LT-1:IF LT)=0 THEN GOSUB 1950:GOSUB 2130:GOTO 1050
1680 '### GAME OVER ##############################################################
1690 FOR I=0 TO 7:PALETTE 2,I:FOR J=0 TO 80:NEXTJ,I:PALETTE
1700 SCREEN ,,0:FOR I=0 TO 100:POKE ZITR,0:POKE ZITR,&H8
1710 POKE ZMSC,&H80:POKE ZMSC,0:NEXT:SCREEN ,,1
1720 CLS:PALETTE 3,0:PAINT(0,0),3:POKE &HE57C,&H52:COLOR ,,1:RESTORE 3010
1730 FOR I=1 TO 11:LOCATE8,4+I:FOR J=1 TO 6:MI$="":READ MJ$:MJ=VAL("&H"+MJ$)
1740 IF RIGHT$(STR$(MJ MOD 2),1)="1" THEN MK$="n" ELSE MK$=" "
1750 MI$=MK$+MI$:MJ=MJ¥2
1760 IF MJ)0 THEN 1740 ELSE PRINT LEFT$("     ",4-LEN(MI$));MI$;
1770 NEXT J,I
1780 FOR I=0 TO 280 STEP 2:CIRCLE(320,80),I,0,,,.218:NEXT:CLS 3:PALETTE
1790 POKE &HE57C,&H42:COLOR ,,1
1800 PLAY"O6L8E":LOCATE13,19:PRINT"REPLAY (Y/N)"
1810 P=PEEK(&HFFE0):IF P=&HC2 THEN CLS:GOTO1930 ELSE IF P=&HA2 THEN 1830
1820 GOTO1810
1830 IF HS(SC THEN HS=SC
1840 SC=0:ROUND=1:LT=3:GOSUB1950:GOSUB2130:GOTO1050
1850 '### ROUND CLEAR ############################################################
1860 LOCATE 14,9:PRINT"ROUND CLEAR":ROUND=ROUND+1
1870 P$="MF06L32BABL16BABL8BAL2G":PLAY P$,"R2"+P$,"R1"+P$:PLAY"MB"
1880 FOR I=7 TO 19 STEP 4:FOR J=2 TO 36 STEP 2:P=SCREEN(J,I)
1890 IF P=&H81 THEN PLAY"MF06L32CDCDEMB":LOCATE J,I:PRINT"  ";:S=20:GOSUB1150
1900 FOR K=0 TO 10:NEXT K,J,I:FOR I=0 TO 2500:NEXT
1910 GOSUB1950:GOSUB2130:GOTO1050
1920 '### GAME STOP ##############################################################
1930 COLOR7:POKE &HFFE0,&H44:END
1940 CLS:COLOR 7:POKE &HFFE0,&H44:ON ERROR GOTO 0
1950 '### START ##################################################################
1960 X=37:Y=20:V=1:D=0
1970 GX(1)=1:GY(1)=4:GF(1)=2:GX(2)=37:GY(2)=4:GF(2)=-1
1980 FLG=0
1990 RETURN
2000 '### TITLE ###################################################################
```


★影さんに問題：リンゴが3個ありました。さて，バナナは何個ありますか？（東京都品川区・**新井栄智14才**）……
【**影**：バナナ(バカな)問題だしてないの！**編**：えっ！影さんわかんない？リンゴー(りこう)な人ならね。】

```
2010 CLS:COLOR ,,0
2020 FOR I=1 TO 3:SYMBOL(47+I*2,40+I),"KEY PAINC",3,2,COL(I),PSET:NEXT
2030 COLOR ,,1:LOCATE 0,20: PRINT STRING$(40,"n");
2040 PUT@C(10,18),ML1: LOCATE 7,16:PRINT"PIRON"
2050 PUT@C(17,18),GL: LOCATE 14,16:PRINT"GARUM"
2060 LOCATE 25,19:PRINT"o":LOCATE 23,16:PRINT"KEY"
2070 LOCATE 32,19:PRINT"~":LOCATE 29,16:PRINT"FIRE"
2080 LOCATE13,13:PRINT"A L L  C A S T"
2090 LOCATE8,22:PRINT"FOR HITACHI MB-S1   1986"
2100 LOCATE8,24:PRINT"HIT [SPACE] KEY TO START";
2110 WHILE INKEY$()" ":WEND:FOR I=0 TO 10:POKE ZMSC,&H80:POKE ZMSC,0:NEXT
2120 '### START ##########################################################################
2130 CLS:FOR I=0 TO 100:PSET(RND*640,RND*100),RND*6+1:NEXT
2140 LOCATE15,8:PRINT"ROUND ";RIGHT$("00"+MID$(STR$(ROUND),2),3);
2150 LOCATE 0,12:PRINT"n n n":FOR I=1 TO 4:PRINT STRING$(5,"n"):NEXT
2160 FOR I=15 TO 16:LOCATE 2,I:PRINTSPC(3):NEXT
2170 SYMBOL(32,120),"n",1,1:SYMBOL(32,128),"n",1,1
2180 LOCATE0,17:PRINT STRING$(40,"#");:PLAY"T200V8MBL4O4MN"
2190 FOR I=37 TO 2 STEP -2:PUT@C(I,15),ML1:PLAY"L16O2D":FOR J=1 TO 200:NEXT
2200 PUT@C(I,15),SP:PUT@C(I-1,15),ML2:FOR J=1 TO 200:NEXT:PUT@C(I-1,15),SP:NEXT
2210 '### FIELD ##########################################################################
2220 CLS
2230 LINE(16,24)-(623,175),,2,BF,&H501B:LINE(16,24)-(628,175),XOR,2,BF,&H0113
2240 FOR I=16 TO 176 STEP 32:LINE(16,I)-(623,I+9),,0,BF:NEXT
2250 LINE(619,24)-(639,175),,0,BF
2260 PRINT USING"HI-SCORE [########]  PIRON LEFT";HS
2270 PRINT USING"   SCORE [########] ";SC
2280 FOR I=2 TO 22:LOCATE0,I:PRINT "n":LOCATE39,I:PRINT"n";:NEXT
2290 FOR I=2 TO 22 STEP 4:LOCATE1,I:PRINT STRING$(38,"n");:NEXT
2300 LOCATE0,24:PRINT RIGHT$("0"+MID$(STR$(ROUND),2),2);
2310 LOCATE4,24:PRINT"FOR HITACHI PARSONAL COMPUTER S1";
2320 FOR I=0 TO LT-1:PUT@C(31+I*3,0),ML1:NEXT
2330 FORI=6 TO 18 STEP 4:FOR J=2 TO 26 STEP 12
2340 PUT@C(J+INT(RND*5)*2,I),PI:NEXT J,I
2350 LOCATE0,5:PRINT CHR$(128)
2360 FOR I=1 TO ROUND+4
2370 X0=INT(RND*18)*2+2:Y0=INT(RND*4)*4+7:IF SCREEN(X0,Y0)()0 THEN 2370
2380 LOCATE X0,Y0:PRINT "■";:NEXT:LOCATE X0,Y0:PRINT"■";
2390 RETURN
2400 LOCATE0,0:GOTO2400
2410 '### CHARACTER GET ##################################################################
2420 CLS:COLOR ,,1:FOR I=96 TO 112 STEP 16: FOR J=I TO I+13
2430 LOCATE J-I,-(I=112):PRINT CHR$(J);:NEXT J,I
2440 GET@C( 0, 0)-( 1, 1),ML1: GET@C( 2, 0)-( 3, 1),ML2
2450 GET@C( 4, 0)-( 5, 1),MR1: GET@C( 6, 0)-( 7, 1),MR2
2460 GET@C( 8, 0)-( 9, 1),GL : GET@C(10, 0)-(11, 1),GR
2470 GET@C(12, 0)-(13, 1),PI : GET@C( 0, 2)-( 1, 3),SP
2480 RETURN
2490 '### INITIALIZE ######################################################################
2500 DEFINT A-Z:DEFSNG S,Z: RANDOMIZE (TIME/3)
2510 SCREEN 0,,1: CLS: PALETTE: COLOR 7,0: WIDTH40
2520 DIM COL(3),ML1(5),ML2(5),MR1(5),MR2(5),GL(5),GR(5),PI(5),SP(5),G(255)
2530 DIM GX(2),GY(2),GF(2)
2540 FOR I=1 TO 255:G(I)=0:NEXT:G(&H80)=5:G(&H8C)=6
2550 FOR I=1 TO 3: FOR J=1 TO 4:READ X$:G(VAL("&H"+X$))=J:NEXT J,I
2560 ZITR=&HFFD6:ZMSC=&HFFD3
2570 COL(1)=1:COL(2)=5:COL(3)=7
2580 ROUND=1:LT=3
2590 '### IG & DATA ######################################################################
2600 FOR I=48 TO 90: FOR J=0 TO 1: SYMBOL(1+J,0),CHR$(I),1,1,7,PSET: NEXT
2610 IMAGE(1,0),I:SYMBOL(1,0)," ",1,1: NEXT
2620 IG$(  35 )="AA55AA55AA55AA00","0","0"
2630 IG$(  96 )="00070808080C173F","00070808080C171F","0000070707030000"
2640 IG$(  97 )="00C020202060D8FE","00C0A0602060D8FE","0040E0C0C0800806"
2650 IG$(  98 )="00070808080C173F","00070808080C171F","0000070707030000"
2660 IG$(  99 )="00C020202060D8FC","00C0A0602060D8FC","0040E0C0C0800804"
2670 IG$( 100 )="0003040404061B7F","0003040404060B3F","0000030303010000"
2680 IG$( 101 )="00E010101030E8FC","00E0503010308FC","0000E0E0E0C00000"
2690 IG$( 102 )="0003040404061B3F","0003040404061B3F","0000030303010000"
2700 IG$( 103 )="00E010101030E8FC","00E0503010308FC","0020F0E0E0C00004"
2710 IG$( 104 )="1B3D310000000000","0B040E1F3F1D233F","1B3D310000221C00"
2720 IG$( 105 )="C0E0E0C000000000","40200000C0C0C1E3","C0E0E0C000000000"
2730 IG$( 106 )="0307070300000000","0100000003038 3C7","0307070300000000"
2740 IG$( 107 )="1BBC8C0000000000","0B8470F8FCB8C4FC","1BBC8C0000443800"
2750 IG$( 108 )="0000000080808000","FFFF007F7F7F7F7F","70707F3838383838"
2760 IG$( 109 )="0606000C0C0C0C0C","FFFF00FEFEFEFEFE","0606FE0C0C0C0C0C"
2770 IG$( 110 )="DFDFDF00FBFBFB00","C040000018080000","0000000000000000"
2780 IG$( 111 )="7C443810101018 18","7C443810101018 18","0C0400000000800"
2790 IG$( 112 )="7FFFFFDC1C1F3E3E","3F7FEFC30F0F1E3E","0000001F03000000"
2800 IG$( 113 )="FFFFFFFE78FC7E3E","FFEFF78EF8FC3E3E","010100F080040200"
2810 IG$( 114 )="3F3F7F7C1C0F0F03","3F3F6F630F070602","0000001F03000000"
2820 IG$( 115 )="FCFEFEFC78F8F8F0","FCEEDE9CF0F8F8F0","000000E080000000"
2830 IG$( 116 )="FFFFFF7F1E3F7E7C","7F77EF711F1F3E7C","0000000F01000000"
2840 IG$( 117 )="FEFFFF3B38F87C7C","FEFFF7C3F8F83C3C","000000F8C0000000"
2850 IG$( 118 )="3F7F7F3F1E1F1F0F","3F773B190F1F0F07","0000000701000000"
2860 IG$( 119 )="FCFCFE3E38F0F0C0","FCFCF6C6F8F07040","040000F8C0000000"
2870 IG$( 120 )="3F5F575300000000","1E0C050100000000","1E0C050100000000"
2880 IG$( 121 )="00808080C0E00000","FF7F7E7CE0000000","000000040E000000"
2890 IG$( 122 )="0001010307000000","FFFE7E3E07000000","0000000207000000"
2900 IG$( 123 )="FCFAEACA00000000","7830A0B000000000","7830A0B000000000"
2910 IG$( 124 )="0000000000000000","7F7F7F7F7F00FFFF","383838383B7F7070"
2920 IG$( 125 )="0C0C0C0C0C000606","FEFEFEFEFE00FFFF","0C0C0C0C0CFE0606"
2930 IG$( 126 )="000000000B181C00","24389D7F7F7E3E1C","24389D7F7766221C"
2940 IG$( 128 )="FFFFFFE7EFEFFFFF","FF7F7F676F6F7F01","7F818181818181 00"
2950 IG$( 129 )="0704030101010101","0704030101010101","0000000000000000"
2960 IG$( 130 )="C040B0000000B0B0","C040B0000000B0B0","C040000000000000"
2970 IG$( 131 )="0704030101010101","0704030101010101","0000000000000000"
2980 IG$( 132 )="C040B0000000B0B0","C040B0000000B0B0","C040000000000000"
2990 RETURN
3000 DATA 8D,CD,B7,BE,81,B4,83,85,B8,C8,C3,CC
3010 DATA F,9,C,D,B,E, 8,2,2,A,A,0, 9,B,E,8,B,C, C,B,2,C,B,0, F,B,2,C,B,E
3020 DATA 0,0,0,0,0,0
3030 DATA F,A,2,F,B,C, 8,A,2,8,2,2, 8,A,2,F,3,C, C,B,2,C,3,8, F,9,C,F,B,6
```

★ヨドバ○カメラで，P66SRにＴＡＬＫ文を使って，"安さ爆発カメラのさく○や一"と歌わせたら，店員になぐられた。（埼玉県新座市・**小林　隆13才**）……**【編：今度は"マイコンBASICマガジン"とループさせよう。】**

SC-3000(LEVEL-II)用

移植版

タイニー　ロールプレイング・ゲーム

TINY RPG



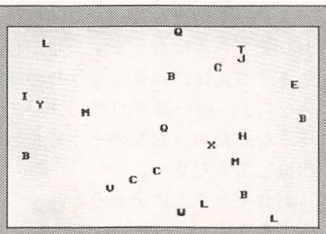
★西川　俊二

内　容

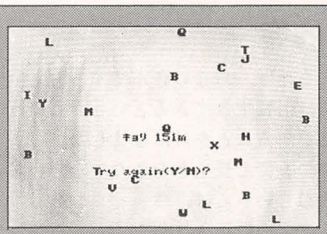
85年7月号の〝MAX－RPG〟の移植です。

細かいところは，よくわからないので適当に作りました。

スクロールする画面の中で，自分「D」を「Z」にまで成長させるゲームです。



〈写真1〉自分(右上のC)より弱い敵と戦ってパワーアップさせよう



〈写真2〉自分と同じレベルや強い敵と戦うとゲーム・オーバー

遊びかた

RUNして，ちょっと待っていると，はじまります。あなたは点滅している「D」です。自分より強い敵と戦うと死んでしまいますが，自分より弱い敵と戦うと自分が強くなります。でも弱すぎる敵と戦ってもあまり強くなりません。

また，何もしないと，だんだん弱くなってしまいます。一番弱いのは「A」で，一番強いのは「Z」です。

2回目以後RUNするときは，GOTO2としてください。

移動はカーソル・キーで左右です。

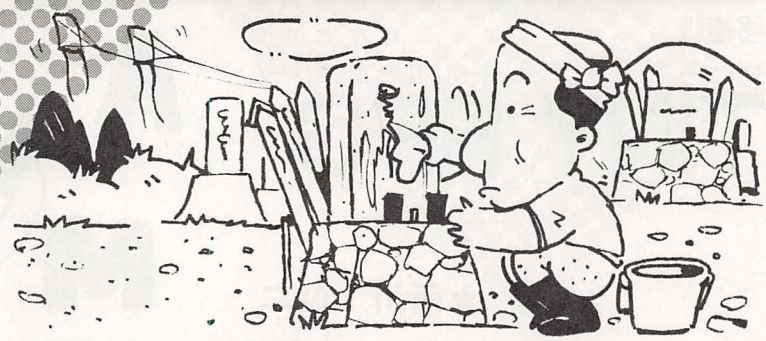
TINY RPGのプログラム・リスト

```
1 CLS:FORI=6664TO6871:P=VPEEK(I):VPOKE
I,PORP/2:NEXT:SOUND3,110,0
2 CLS:BEEP:S=0:A=15540:C=69
3 SOUND4,3,15:VPOKEA,32:CURSORRND(1)*3
7,23:PRINTCHR$(65+RND(1)*26)
4 P=ASC(INKEY$+"?"):A=A+(P=28)*(A<1555
8)-(P=29)*(A>15522):P=VPEEK(A)
5 VPOKEA,C:C=C-.01:IFC<650RP>=INT(C)TH
EN11
6 IFP>32ANDP<INT(C)THENBEEP:C=C+RND(1)
/(INT(C)-P)
7 S=S+1:IFC<91THEN3
8 CURSOR7,9:PRINT" CONGRATULATIONS!!!
":SOUND1,999,15:SOUND2,997,15
9 CURSOR12,12:PRINT" ｷｮﾘ";S;"m ":CURSO
R9,16:PRINT"Try again(Y/N)?"
10 ON-(INKEY$="Y")-(INKEY$<>"N")GOTO10
,2:END
11 FORI=0TO44:BEEP1:VPOKEA,65+RND(1)*2
6:BEEP0:NEXT:VPOKEA,C:GOTO9
```

★山下先生！手を結びましょう。気が合いそうですネ。(北海道上川郡・**新田恵利ちゃん1番15才**)……【影：山下先生，ミーハー的な話題で気が合うと言われてますよ。AVGの師としての威厳(いげん)を見せなきゃ。】

SC-3000(LEVEL-III)用

じいさまガンバレ



★柿内　一宏

●内容

あなたは，おじいさんです。おじいさんは，長生きできるというおじぞうさんがあることを耳にしました。

いつまでも長生きをしたいと思っていたおじいさんは，さっそくおじぞうさんに会いに行きました。

しかし，おじぞうさんは，お墓をそうじしてこないと会ってくれません。お墓からは，ゆうれいもでてくるという話です。

●遊びかた

カーソル・キーでおじいさんは左右に動きます（背景がスクロールするだけですが……）。

お墓をそうじするときは，墓の下でRキーを押します。特に変化はありませんが，そうじをしたことになります。ゆうれいと戦うときはFキーです。剣を振るタイミングが，早すぎたり，おそすぎたりすると，ミスしたことになり，おじいさんが1人減ります。

スタート地点から，右へ100歩行くとおじぞうさんに会えます。しかし，おじぞうさんは，お墓のそうじの回数が少ないと，追い返されてしまいます。そうなったら，お墓のそうじをして，出直してください。

おじぞうさんに会えると，一つ長生きできます。

また，ラウンドが進むと，ゆうれいが速くなり，そうじの回数も多くしなければなりません。

《第1表》変数表

MX，MY	おじいさんの座標
UX，UY	ゆうれいの座標
TX，TY	タコの座標
OX，OY	おじぞうさんの座標
HX，HY	墓の座標
D$	DATA文
SP	ゆうれいの速さ
BO	そうじした回数
PL	おじいさんの残り
NE	そうじをしなければならない回数

●プログラムについて

ぼくは，あまりBASICを知らないので，簡単な命令だけで作りました。

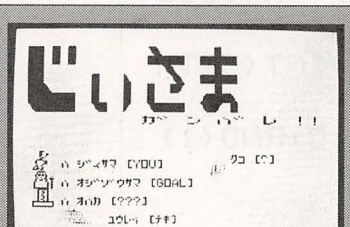
それと，タコは重要な役目があります。

P.S. 高橋　学君，小川君どうもありがとう。

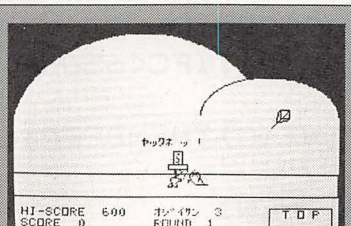
CHECKER FLAG

編：このおじぞうさん，カワイイですね。

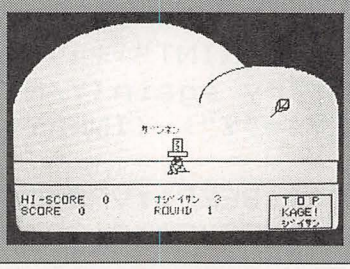
Dr.D：かなしそうな顔をしているな。それにしてもSCのゲーム画面はあまりパッとしないな。BASICが弱いからなのだろうか？実行速度も速いとはいえないし……。セガはマークIII用のNEW BASICをだしてくれないのだろうか？



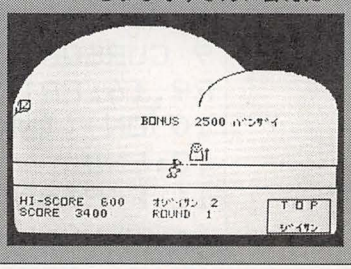
▲《写真1》じいさまガンバレ!!のタイトル画面



◀《写真2》ゆうれいがでたら剣で倒そう



▶《写真3》剣を振るタイミングがずれると……



▼《写真4》ヤッター！やっとおじぞうさんに会えた

★僕の愛機Turboはいつも「8色」と言われている。なんとかしてー。(山形県新庄市・**マジカル　エミ16才**)……

【編：表現色数じゃないよ。持っている人が，どれだけ使いこなせるかが問題なんだぞ。】

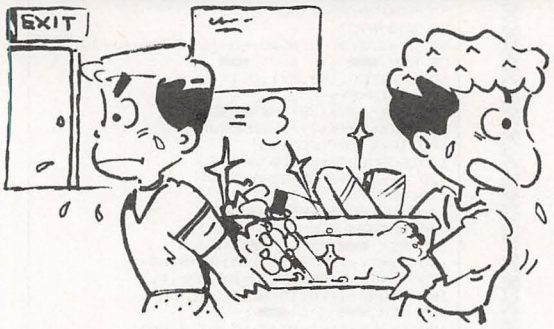
```
10 GOSUB1400:NA$="KAGE!"
20 MAG1:RO=1:MX=120:MY=125:TY=80:NE=1:
SP=7:PL=3:UY=125:HY=110:SC=0:TC=1
30 HX=120:HY=110
40 GOSUB950
50 OX=225:ST=0:BO=0:HO=1:TX=200:HX=120
55 REM ■■■■ ﾒｲﾝ ﾙｰﾌﾟ ■■■■
60 SPRITE0,(MX,MY),0,1
70 K$=INKEY$
80 IFK$=CHR$(28)THENGOSUB190
90 IFK$=CHR$(29)THENGOSUB160
100 IFK$="R"THEN140
110 GOSUB270:GOSUB300
120 IFST=100THEN850
130 GOTO70
140 IFHX=MXTHENGOSUB220
150 GOTO70
155 REM ■■■■ ﾓﾄﾞﾙ ■■■■
160 KY=KY-1:ST=ST-1:HX=HX+8:HO=2
170 TX=TX+2:SPRITE0,(MX,MY),4,1
180 SOUND1,110,15:BEEP0:RETURN
185 REM ■■■■ ｽｽﾑ ■■■■
190 KY=KY+1:ST=ST+1:HX=HX-8:HO=1
200 TX=TX-2:SPRITE0,(MX,MY),0,1
210 SOUND1,110,15:BEEP0:RETURN
215 REM ■■■■ ｿｳｼﾞ ■■■■
220 SC=SC+100:IFTY<52THEN240
230 TY=TY-2:GOTO330
240 FORI=0TO5:SOUND1,750,I+7:SOUND2,94
0,I+10:BEEP0:NEXT
250 TY=80
260 GOSUB700:BO=BO+1:RETURN
265 REM ■■■■ ﾀｺ ■■■■
270 TY=TY-2:IFTY<50THENTY=80
280 IFTX<0THENTX=240
290 SPRITE7,(TX,TY),28,TC:RETURN
295 REM ■■■■ ﾊｶ ■■■■
300 IFHX>255THENHX=8
310 IFHX<0THENHX=248
320 SPRITE6,(HX,HY),24,1:RETURN
325 REM ■■■■ ﾕｳﾚｲ ｳｼﾛ ■■■■
330 ONHOGOTO460,340
340 UX=16
350 SPRITE2,(UX,UY),8,2
360 UX=UX+SP:IFUX>80THEN380
370 SOUND1,220,10:GOTO350
380 BEEP0:UX=50
390 SPRITE2,(UX,UY),8,6
400 IFINKEY$="F"THEN430
410 IFUX>=116THEN640
420 UX=UX+SP:GOTO390
430 SPRITE3,(MX,MY),16,5
440 IFUX>=108THEN580
450 GOTO640
455 REM ■■■■ ﾕｳﾚｲ ﾏｴ ■■■■■
460 UX=240
470 SPRITE2,(UX,UY),8,2
480 UX=UX-SP:IFUX<176THEN500
490 SOUND1,220,10:GOTO470
500 BEEP0:UX=206
510 SPRITE2,(UX,UY),8,6
520 IFINKEY$="F"THEN550
530 IFUX<=128THEN640
540 UX=UX-SP:GOTO510
550 SPRITE3,(MX,MY),20,5
560 IFUX<=140THEN580
570 GOTO640
575 REM ■■■■ ｶｯﾀ ■■■■
580 CURSOR100,100:PRINT"ﾔｯﾀﾈ ｯ !"
590 RESTORE920:FORI=0TO20:READ@
600 SOUND1,@,15:FORJ=0TO10:NEXT:NEXT
610 BEEP0:BLINE(100,95)-(150,107),,BF
620 SC=SC+50:GOSUB700:GOSUB710
630 RETURN
635 REM ■■■■ ﾏｹﾀ ■■■■
640 CURSOR100,100:PRINT"ｻﾝﾈﾝ"
650 RESTORE930:FORI=0TO15:READ@
660 SOUND1,@,15:FORJ=0TO10:NEXT:NEXT
670 BEEP0:BLINE(100,95)-(150,107),,BF
680 PL=PL-1:IFPL=0THEN740
690 GOSUB700:GOSUB710:RETURN
695 REM ■■■■ ｷｬﾗｸｽ ■■■■
700 SPRITE3,(MX,MY),16,15:SPRITE3,(MX,
MY),20,15:SPRITE2,(UX,UY),8,15:RETURN
705 REM ■■■■ ﾃﾝｽｳ ｶｷｶｴ ■■■■
710 BLINE(45,170)-(100,180),,BF:BLINE(
150,160)-(190,168),,BF
720 CURSOR45,170:PRINTSC
730 CURSOR150,160:PRINTPL:RETURN
735 REM ■■■■ GAME OVER ■■■■
740 BLINE(80,70)-(180,120),,BF
750 COLOR3:CURSOR100,80:PRINT"GAME OVE
R":CURSOR100,90:PRINT"ｻﾝﾈﾝ ﾀﾞﾈ"
760 IFSC>HSTHENHS=SC:GOSUB810
770 COLOR1:CURSOR85,100:PRINT"PLAY AGA
IN [Y/N]"
780 IFINKEY$="Y"THEN20
790 IFINKEY$="N"THENEND
800 BEEP:GOTO780
805 REM ■■■■ ﾅﾏｴ ■■■■
810 SCREEN1,1:CLS
820 PRINT" ｱﾅﾀﾉ ﾅﾏｴﾊ (5ﾓｼﾞ ﾏﾃﾞ)"
830 INPUTAB$
840 NA$=LEFT$(AB$,5):SCREEN2,2:RETURN
845 REM ■■■■ ROUND ｸﾘｱ ■■■■
850 IFBO>NETHEN870
860 CURSOR100,90:PRINT"ﾓｯﾄ ｵﾊｶ ｿｳｼﾞﾖ":
ST=0:FORI=0TO15:BEEP:NEXT:BLINE(90,85)
-(190,96),,BF:GOTO70
870 FORI=0TO22:SPRITE6,(OX,HY),12,2
880 OX=OX-4:BEEP:NEXT:RO=RO+1:PL=PL+1:
SP=SP+1:TC=TC+1:IFTC=13THENTC=1
890 CURSOR100,90:PRINT"BONUS ";BO*500;
" ﾊﾟﾝｻﾞｲ":SC=SC+BO*500:GOSUB710
900 RESTORE940:FORI=0TO15:READD:SOUND1
,D,15:FORJ=0TO10:NEXT:NEXT:BEEP0
910 GOSUB1270:GOTO50
915 REM ■■■■ SOUND DATA ■■■■
920 DATA196,196,220,220,247,247,196,19
6,220,220,247,247,196,196,220,220,247,
247,262,262,262
930 DATA220,220,220,220,247,247,262,26
2,247,247,196,196,220,220,220,220
940 DATA330,349,392,440,392,349,330,34
9,392,440,392,349,330,349,294,262
945 REM ■■■■ ﾀｲﾄﾙ ｶﾞﾒﾝ ■■■■
950 SCREEN 2,2:COLOR4,15:CLS
960 PRINT:PRINT
970 PRINT" ■■ ■ ■                ◣          ■
980 PRINT" ■■ ■ ■              ■■■■■■  ■■■■■■
990 PRINT" ■■                  ◣          ■
1000 PRINT" ■■      ■   ◣      ◣      ■■■■■
■
1100 PRINT" ■■■     ■   ■   ■  ◤      ■
1110 PRINT" ■■■■■■  ■   ■   ■          ■■■■
◣
1120 PRINT" ■■■■■■  ◥   ◤   ◥          ◥
■":COLOR8
1130 PRINTCHR$(17):CURSOR100,75:PRINT"
ｶﾞ ﾝ ﾊﾞ ﾚ !!":PRINTCHR$(16)
1140 SPRITE0,(18,104),0,1:SPRITE2,(18,
120),12,2:SPRITE3,(18,136),24,1
1150 SPRITE1,(18,152),8,6:SPRITE4,(150
,YT),28,10:COLOR1
1160 CURSOR40,112:PRINT"ﾊ ｼﾞｲｻﾏ [YOU]
1170 CURSOR40,128:PRINT"ﾊ ｵｼﾞｿﾞｳｻﾏ [GO
AL]"
1180 CURSOR40,144:PRINT"ﾊ ｵﾊｶ [???]"
1190 CURSOR75,160:PRINT"ﾕｳﾚｲ [ﾃｷ]"
1200 CURSOR170,108:PRINT"ﾀｺ [?]"
1210 COLOR5:CURSOR100,180:PRINT"HIT [S
] KEY     By ｶｷｳﾁ"
1220 XO=58:YT=120
1230 SPRITE1,(XO,152),8,6:SPRITE4,(150
,YT),28,10
1240 IFINKEY$="S"THENBEEP:GOTO1270
1250 XO=XO-4:YT=YT-2:IFXO<18THEN1220
1260 SOUND1,XO+YT,15:GOTO1230
1265 REM ■■■■ ｹﾞｰﾑ ｶﾞﾒﾝ ■■■■
1270 SCREEN2,2:CLS
1280 LINE(0,130)-(255,150),2,B:CIRCLE(
100,100),100,1,0.9,0.5,0.9
1290 CIRCLE(200,80),55,1,0.6,0.5,1
1300 PAINT(0,0),5
1310 CURSOR10,160:PRINT"HI-SCORE ";HS
1320 CURSOR10,170:PRINT"SCORE ";SC
1330 CURSOR110,160:PRINT"ﾏｼﾞｲｻﾝ ";PL
1340 CURSOR110,170:PRINT"ROUND ";RO
1350 LINE(200,160)-(250,190),9,B
1360 COLOR1:CURSOR205,162:PRINT" T O P
"
1370 CURSOR205,172:PRINT" ";NA$
1380 CURSOR205,182:PRINT" ｼﾞｲｻﾝ  "
1390 RETURN
1395 REM ■■■■ ｷｬﾗｸﾀｰ ﾃｲｷﾞ ■■■■
1400 RESTORE1420:FORI=0TO31:READ$
1410 PATTERNS#I,D$:NEXT:RETURN
1420 DATA070606060403061F,202020113251
99F7,8040302040800000,E020E00000000000
1430 DATA01020C0402010000,070407010000
0000,E060606020C060F8,040404884C8A99EF
1440 DATA040A113F404A5140,20E0908B0403
0000,0000008040404040,E0A0901008FF0000
1450 DATA000F10152D201228,272040404040
407F,00804040A02245A7,2222121212121F2
1460 DATA00808040402020101,1008000000000
0000,0000000000000000,0000000000000000
1470 DATA0000000000000000,0000000000000
0000,0001010202040408,0810000000000000
1480 DATA0F0809080900A0908,080B08FF8080
80FF,F0109090101090901,9010900FF010101FF
1490 DATA0001020202020404,0405070408102
040,FF8385858991A1FF,823CC000000000000
1500 REM ■■■■ ｵｼﾏｲ by KAKIUCHI ■■■■
```

★ザナドゥの主人公は食べ歩きをする，とっても悪い子。ちなみに影さんをマネしているという説がありますが……。(埼玉県大里郡・**花輪憲司16才**)……**【編：影さんは，ゲームをしながら食べるという特技を持っています。】**

X1シリーズ(CZ-8CB01/8FB01 V1.0)用

マイティー
Mighty
スウィート　ハート
Sweet Heart

★X1est



STORY

ファーワはその後国王になり，国は平和になったが，オルーワ軍の残党が各地で盗賊となり，町を荒らし回って金銀を奪うという事件があいついだ。

国王は勇士フィレードにこの盗賊を倒し，金銀を取りもどすことを命令した。そして勇士フィレードは，盗賊の本拠地に足を踏み入れた。

――というわけで，前作(85年2月号)のグレード・アップ版です。

HOW TO PLAY

テンキーかジョイスティックで勇士フィレードを移動させます。目的の金銀を奪ってゴールの上にたどり着けば面クリアです。

青いボールがあるでしょう。これに体当たりして，そのときにスペース・キー(トリガー)を押すと，ボールの魔力でファイヤーがでます。押さなければボールは前に動きます。

このファイヤーが，

○敵にぶつかると，敵はダメージをうけます。敵の生命力がなくなると，金袋を置いてワープします。

○ある壁に当てると，爆発して金袋が出現します。

《第1表》プログラムの説明

```
 10－初期設定
140－敵移動
330－移動物処理
560－画面設定
820－画面データ
 50－自分移動
290－ゲーム・オーバー
500－面クリア
660－キャラクター定義とタイトル
1020－ＰＣＧデータ
```

《第2表》変数表

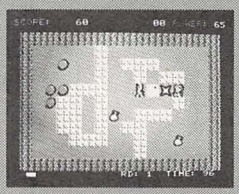
```
ＴＸ，ＴＹ…自分の座標
ＧＴ……取った金の数
Ｒ，ＲＲ……ラウンド数
ＨＩ……スコア
Ｘ11，Ｙ11…敵の座標
ＶＸ，ＶＹ…増分
ＰＷ……パワー
他……凡用
ＴＭ，Ｔ……タイム
Ｄ11……ダメージ
ＳＣ……スコア
```

```
×××0　DATA　8000～8000，BU，EX，EY，GL，GS，GB，TE，V(1)，V(2)
                ↓ボールの数
                    ↓ゴールの座標
                        ↓ゴールドの数
                            ↓でているゴールドの数
                                ↓隠しゴールドの数
                                    ↓敵(2または3)
                                        ↓紫モンスターの生命力
                                            ↓青モンスターの生命力
```

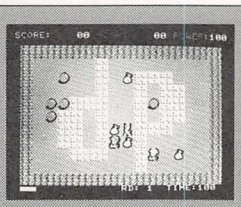
《第1図》スクリーンＤＡＴＡについて



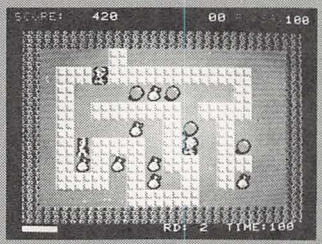
▲《写真1》タイトル画面。スペース・キーを押してスタート



▲《写真3》青いボールの魔力でファイヤーをだすのだ



▲《写真2》ラウンド1。フィレードの活躍はいかに！



▲《写真4》これはラウンド2。目的の金銀を奪えるか！

プログラム中の矢印のだしかた

ＰＯＫＥ&Ｈ01Ａ2，&ＨＢ7↵と入力し，ESCキーを1回押すごとに，だしたい方向の矢印と同じカーソル・キーを押してください。ただし，Ｘ1ターボ・シリーズの場合，アプリケーションソフトの11ページから詳しく説明されている「システム・ディスクに登録されたディスク・ユーティリティーのシステム・コピー」により，Ｘ1カセットＢＡＳＩＣV1.0を立ちあげてから実行してください。

または，直接のＣＨＲコードをダイレクトに入力「ＬＯＣＡＴＥＸ，Ｙ：ＰＲＩＮＴ＃0，ＣＨＲ$（&Ｈ1Ｃ)」のようにしてください。

★こんなに，値打ちのある本があったと知ったのは，ＰＣ－8801ＦＲを買って，書店に行ってのことです。今後も，一層豊富な内容を待ってます。(愛知県愛知郡・**岡部俊雄65才**)……**【一同**：これからもよろしくお願いします。】

○金袋，宝箱に当てると，それは消滅します。

また，プレイしている間，宝箱ができますが，それを取ると，水色のモンスターがいる面は，そいつが死に絶えます。水色のモンスターがいない面ではパワーが100になるか，金袋を取っても壁が残らないようになります。

また，金袋を取ると後に壁ができます。壁も体当たりで壊せますが，パワーが減ります。ファイヤーや敵に当たってもパワーが減り，マイナスになるとゲーム・オーバーです。

それから，ESCキーは一時停止&解除。CRキーはタイトルへ。面選びもできます。さがしてみてください。

※水色モンスターは，宝箱を取らない限り死にません。また各モンスターには生命力があり，その分ファイヤーを当てないと死にませんし，また，モンスターがファイヤーをだす場合もあります。

さいごに一言

全部で20面あります。最終面クリアしたら表彰ものです！

このゲームは，キャラクターの美しさを優先しました。きれいでしょう？

◆

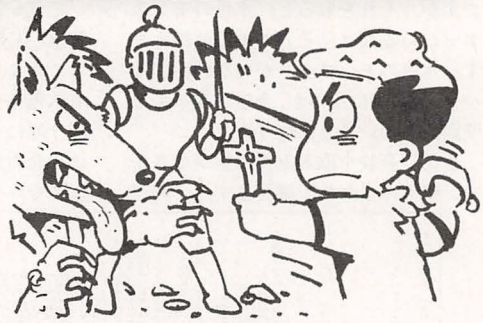
Mighty Sweet Heartのプログラム・リスト

```
10 INITWIDTH 40:DEFINT A-Z:CLICK OFF:PLAY 300:CLS 4:PALET
20 RESTORE 1850:FOR I=&H60 TO &H7E:READ D$:D$=HEX$(VAL("&H"+D$)):DEFCHR$(I)=D$:DEFCHR$(
I+80)=MIRROR$(D$):NEXT
30 CGEN:COLOR 21:CLS4:R1=SC=0:RR=1:RESTORE 790:LOCATE 17,3:GOSUB 670:CGEN
40 CLS4:COLOR 6:Z=0:TM=100:T=0:PW=100:MP=PW:GT=0:TK=0:BB=0:GOSUB 570:RESTORE790
50 ' ■■■■■■■■ Filard Move ■■■■■■■■
60 GOSUB 780:T=T+1:IF T=10 THEN T=0:TM=TM-1:GOSUB 810:IF TM=0 THEN 300
70 S=STICK(0)+STICK(1):VX=((S=4)-(S=8))*2:IF S=0 THEN 110
80 X=TX+VX:Y=TY+VY:K=INSTR("ｴｵｶｷｸｹｺｻｼｽｾｿﾀﾁﾂﾃﾄﾅﾆﾇﾈﾉﾊﾋﾌﾍﾎﾏﾐﾑﾒﾓ",SCRN$(X,Y,1)):IF VX<>0 THEN W=SGN(VX
)*2
90 ' ■■■■■■■■ Filard Move ■■■■■■■■
100 CGEN:LOCATE 21,1:SC=0:RR=1:RESTORE 790:LOCATE 17,3:GOSUB 670:CGEN
110 LOCATE TX,TY:PRINT M$(W):O=0:IF K=13 THEN GOSUB 800
120 Y$=INKEY$(0):IF Y$=CHR$(27) GOSUB 290 ELSE IF Y$=CHR$(13) THEN 36
130 IF SCRN$(TX,TY+2,1)="(" THEN 510 ELSE IF PW)MP THEN MP=PW
140 ' ■■■■■■■■ Monstars Move ■■■■■■■■
150 F=(F MOD TE)+1:L=SGN(TX-X(F))*2:M=SGN(TY-Y(F))*2:N=INT(RND*3-1)*2
160 K=INSTR("ｰ~zaa/m",SCRN$(X(F),Y(F)+M,1)):IF K THEN VX=0:VY=M:GOTO 200
170 K=INSTR("ｰ~zaa/m",SCRN$(X(F)+L,Y(F),1)):IF K THEN VX=L:VY=0:GOTO 200
180 K=INSTR("ｰ~zaa/m",SCRN$(X(F)+N,Y(F),1)):IF K THEN VX=N:VY=0:GOTO 200
190 K=INSTR("ｰ~zaa/m",SCRN$(X(F),Y(F)+N,1)):IF K THEN VX=0:VY=N ELSE 230
200 X=X(F)+VX:Y=Y(F)+VY:ON K GOTO 210,210,350,500,500,210
210 LOCATE X(F),Y(F):PRINT " ":LOCATE X,Y:PRINT C$(F):C$(F)=SCRN$(X,Y,2):LOCATE X,Y:PRINT M$(F)
220 X(F)=X:Y(F)=Y:IF VX<>0 THEN W(F)=SGN(VX*2)
230 LOCATE X(F),Y(F):PRINT T$(F)
240 IF GT=JGL AND Z=0 THEN Z=1:LOCATE EX,EY+2:PRINT "(":PLAY"E:FG"
250 IF PW)0 THEN 50 ELSE 300
260 PW=PW-(RND*4+1):PLAY"E:D":GOSUB 800:XX=X:YY=Y:GOSUB 820:BB=BB+1:GOTO 110
270 PLAY"G:B":SC=SC+3:GT=GT+1:PW=PW+(RND*4+1):GOSUB 810:LINE(28+GT*4,194)-(32+GT
*4,197),PSET,BF:GOTO 100
280 IF TE=8 THEN XX=X(3):YY=Y(3):GOSUB 820:TE=2:PLAY"F2":GOTO 100 ELSE IF RND).7
THEN TE=3 ELSE TE=4:GOTO 100
290 SOUND 8,141:IF INKEY$(27) THEN SOUND 8,0:RETURN ELSE 290
300 ' ■■■■■■■■ Game Over ■■■■■■■■
310 PAUSE 5:XX=TX:YY=TY:GOSUB 820:PLAY"C5R0C5R9G5A#A5B+CG+C-A+BC-BC"
320 LINE(6,4)-(33,21),,"BF:IF SC)HI THEN HI=SC:PLAY"~CE+C":GOSUB 800
330 CGEN:LOCATE 16,12:PRINT "GAME OVER":PAUSE 38:GOTO 30
340 ' ■■■■■■■■ Move Ball & Throw Fire ■■■■■■■■
350 IF RND<.85 THEN 220 ELSE 380
360 IF STRIG(0)+STRIG(1) THEN 380 ELSE O=O+1:IF O<25 THEN 360
370 SC$=SCRN$(VX+VX,VY+VY,1):IF SC$=" " THEN LOCATE X,Y:PRINT C$:LOCATE X+VX,Y+VY:PRINT B$
:PLAY"F":GOTO 100 ELSE 110
380 MX=X:MY=Y:N$=B$(1):CREV 1:LOCATE X,Y:PRINT B$:PLAY"G1":CREV:PAUSE 1
390 XX=MX+VX:YY=MY+VY:H=INSTR("ｴｲ`ｾｳ`ｿﾏﾒﾅ/~",SCRN$(XX,YY,1))
400 ON H GOTO 410,420,480,430,430,430,480,480,480,460,470,470,460
410 PLAY"D1":LOCATE MX,MY:PRINT C$:MX=XX:MY=YY:LOCATE MX,MY:PRINT N$:LOCATE X,Y:
PRINT B$:GOTO 390
420 SC=SC+2:GOSUB 800:GOSUB 820:LOCATE XX,YY:PRINT K$:BB=BB+1:GOTO 480
430 BB=BB+1:IF H=6 OR H=7 THEN A=1 ELSE IF H=8 OR H=9 THEN A=2 ELSE 480
440 GOSUB 820:D(A)=D(A)+1:IF D(A)<(A) THEN LOCATE XX,YY:PRINT T$(A,W(A)):LOCATE
MX,MY:PRINT C$:LOCATE X,Y:PRINT B$:GOTO 490
450 E$="x":GOSUB 820:SC=SC+5:GOSUB 800:GOSUB 810:PRINT T$(A,W(A)):X(A)=PI*(A)=0:
PRINT B$:GOTO 480
460 GOSUB 820:GOTO 480
470 PW=PW-(RND*19+1):PLAY"C1EF":GOSUB 800:GOSUB 820:LOCATE TX,TY:PRINT M$(W)
480 LOCATE MX,MY:PRINT C$:LOCATE X,Y:PRINT B$
490 IF X<TX+VX AND Y<TY+VY THEN 110 ELSE 220
500 PW=PW-(RND*40+1):PLAY"D1GF":GOSUB 800:XX=TX:YY=TY:GOSUB 820:IF X=TX+VX AND Y
=TY+VY THEN 110 ELSE 220
510 ' ■■■■■■■■ Round Clear ■■■■■■■■
520 D$="C6DEFG4AB+CRC4RC5R":PLAY D$:PLAY D$:CGEN:EE=INT(PW/2):PP=EE*10
530 LINE(6,4)-(33,21),,"BF:LOCATE 12,8:PRINT"ROUND CLEAR !":RR=RR+1
540 LOCATE 17,12:PRINT USING"BONUS  ####";PP:LOCATE 9,15:PRINT "SPECIAL BONUS
 ";EE*100:PRINT "TOTAL BONUS  ####";PP+EE*100:SC=SC+100:PLAY"B2+C":GOSUB 800
!!IF PW)119 THEN PRINT"+100":SC=SC+100:PLAY"B2+C":GOSUB 800 ELSE PRINT"  00"
550 CGEN:LOCATE 12,18:PRINT"YOUR BONUS":GOSUB 530:PAUSE5:FOR I=EE TO 1 STEP -11S
C=SC+10:GOSUB 800:EE=EE-11:GOSUB 560:PLAY"G0":NEXT:PAUSE30:R=(R MOD 20)+1:GOTO 40
560 CGEN:LOCATE 25,18:PRINT USING"####0";EE:RETURN
570 ' ■■■■■■■■ Screen Make ■■■■■■■■
580 LOCATE 3,0:PRINT "SCORE!":COLOR 2:LOCATE 16,0:PRINT "HIGH!":COLOR 4:LOCATE 2
0,0:PRINT "POWER!":COLOR 7:LOCATE 20,24:PRINT USING"RD!##  TIME!:";RR:GOSUB 800
590 COLOR 8:LINE(4,2)-(35,23),,"BF:LINE(6,4)-(33,21),,"Z",BF
600 R=RR MOD 8:ON R GOSUB 870,880,890,900,910,920,930,940,950,960,970,980,990
,1000,1010,1020,1030
610 LOCATE X,Y:FOR I=1 TO 20:FID(I)=0:NEXT:FOR I=1 TO 20:READ V(I):NEXT
620 NEXT:NEXT:READ BU:EX,EY,GU,GG,TE:FOR I=1 TO 2:READ V(I):NEXT
640 E$="y":FOR I=1 TO GB:GOSUB 810:PRINT "!":NEXT:E$="z":FOR I=1 TO BU
650 GOSUB 810:PRINT B$:NEXT:FOR I=1 TO GS:GOSUB 810:PRINT K$:NEXT:FOR I=1 TO TE:
GOSUB 810:PRINT T$(I,0):X(I)=PI:Y(I)=PI:C$(I)=C$:D(I)=0:NEXT
660 GOSUB 810:PRINT M$(0):CR$=C$:TX=PI:TY=GI:P$=W$:LINE(32,194)-(32+GL*4,199),,PSET
,,6,BF:PLAY"C5R0C5EGDR0D5FAGR05AB+CB+CR":RETURN
670 ' ■■■■■■■■ Character & Title ■■■■■■■■
680 DEFCHR$(32)=STRING$(3,LEFT$(CGPAT$(32),8))
690 M$(0)="ab↓←cd↑→ef↓←gh↑→ij↓←kl↑→mn↓←op"
700 T$(1,0)="ef↓←gh↑→ij↓←kl↑→mn↓←op"
710 T$(2,1)="ij↓←kl↑→mn↓←op"
720 R$(1)="kl↓←mn↑→op"
730 PRINT"MIGHTY SWEET HEART":COLOR 4:LOCATE 11,18:PRINT "  HIT SPACE KEY  ":COLOR 7:LOCA
TE 10,21:PRINT"(C) 1986 BY XIEST LTD":LOCATE 11,23:PRINT"ALL RIGHTS RESERVED."
740 B$(1)="■■■■■■■■":B$(2)="■■■■■■■■":B$(3)="■■■■■■■■":B$(4)="■■■■■■■■":B$(5)="■■■■■■■■":B$(6)="■■■■■■■■":B$(7)="■■■■■■■■":B$(8)="■■■■■■■■":B$(9)="■■■■■■■■":B$(10)="■■■■■■■■":B$(11)="■■■■■■■■":B$(12)="■■■■■■■■":B$(13)="■■■■■■■■":B$(14)="■■■■■■■■":B$(15)="■■■■■■■■":B$(16)="■■■■■■■■":B$(17)="■■■■■■■■":B$(18)="■■■■■■■■":B$(19)="■■■■■■■■":B$(20)="■■■■■■■■":B$(21)="■■■■■■■■":B$(22)="■■■■■■■■":B$(23)="■■■■■■■■":B$(24)="■■■■■■■■":B$(25)="■■■■■■■■":B$(26)="■■■■■■■■":B$(27)="■■■■■■■■":B$(28)="■■■■■■■■":B$(29)="■■■■■■■■":B$(30)="■■■■■■■■":B$(31)="■■■■■■■■":B$(32)="■■■■■■■■":B$(33)="■■■■■■■■":B$(34)="■■■■■■■■":B$(35)="■■■■■■■■":B$(36)="■■■■■■■■":B$(37)="■■■■■■■■":B$(38)="■■■■■■■■":B$(39)="■■■■■■■■":B$(40)="■■■■■■■■":B$(41)="■■■■■■■■":B$(42)="■■■■■■■■":B$(43)="■■■■■■■■":B$(44)="■■■■■■■■":B$(45)="■■■■■■■■":B$(46)="■■■■■■■■":B$(47)="■■■■■■■■":B$(48)="■■■■■■■■":B$(49)="■■■■■■■■":B$(50)="■■■■■■■■":B$(51)="■■■■■■■■":B$(52)="■■■■■■■■":B$(53)="■■■■■■■■":B$(54)="■■■■■■■■":B$(55)="■■■■■■■■":B$(56)="■■■■■■■■":B$(57)="■■■■■■■■":B$(58)="■■■■■■■■":B$(59)="■■■■■■■■":B$(60)="■■■■■■■■":B$(61)="■■■■■■■■":B$(62)="■■■■■■■■":B$(63)="■■■■■■■■":B$(64)="■■■■■■■■":B$(65)="■■■■■■■■":B$(66)="■■■■■■■■":B$(67)="■■■■■■■■":B$(68)="■■■■■■■■":B$(69)="■■■■■■■■":B$(70)="■■■■■■■■":B$(71)="■■■■■■■■":B$(72)="■■■■■■■■":B$(73)="■■■■■■■■":B$(74)="■■■■■■■■":B$(75)="■■■■■■■■":B$(76)="■■■■■■■■":B$(77)="■■■■■■■■":B$(78)="■■■■■■■■":B$(79)="■■■■■■■■":B$(80)="■■■■■■■■":B$(81)="■■■■■■■■":B$(82)="■■■■■■■■":B$(83)="■■■■■■■■":B$(84)="■■■■■■■■":B$(85)="■■■■■■■■":B$(86)="■■■■■■■■":B$(87)="■■■■■■■■":B$(88)="■■■■■■■■":B$(89)="■■■■■■■■":B$(90)="■■■■■■■■":B$(91)="■■■■■■■■":B$(92)="■■■■■■■■":B$(93)="■■■■■■■■":B$(94)="■■■■■■■■":B$(95)="■■■■■■■■":B$(96)="■■■■■■■■":B$(97)="■■■■■■■■":B$(98)="■■■■■■■■":B$(99)="■■■■■■■■":B$(100)="■■■■■■■■":B$(101)="■■■■■■■■":B$(102)="■■■■■■■■":B$(103)="■■■■■■■■":B$(104)="■■■■■■■■":B$(105)="■■■■■■■■":B$(106)="■■■■■■■■":B$(107)="■■■■■■■■":B$(108)="■■■■■■■■":B$(109)="■■■■■■■■":B$(110)="■■■■■■■■":B$(111)="■■■■■■■■":B$(112)="■■■■■■■■":B$(113)="■■■■■■■■":B$(114)="■■■■■■■■":B$(115)="■■■■■■■■":B$(116)="■■■■■■■■":B$(117)="■■■■■■■■":B$(118)="■■■■■■■■":B$(119)="■■■■■■■■":B$(120)="■■■■■■■■":B$(121)="■■■■■■■■":B$(122)="■■■■■■■■":B$(123)="■■■■■■■■":B$(124)="■■■■■■■■":B$(125)="■■■■■■■■":B$(126)="■■■■■■■■":B$(127)="■■■■■■■■":B$(128)="■■■■■■■■":B$(129)="■■■■■■■■":B$(130)="■■■■■■■■":B$(131)="■■■■■■■■":B$(132)="■■■■■■■■":B$(133)="■■■■■■■■":B$(134)="■■■■■■■■":B$(135)="■■■■■■■■":B$(136)="■■■■■■■■":B$(137)="■■■■■■■■":B$(138)="■■■■■■■■":B$(139)="■■■■■■■■":B$(140)="■■■■■■■■":B$(141)="■■■■■■■■":B$(142)="■■■■■■■■":B$(143)="■■■■■■■■":B$(144)="■■■■■■■■":B$(145)="■■■■■■■■":B$(146)="■■■■■■■■":B$(147)="■■■■■■■■":B$(148)="■■■■■■■■":B$(149)="■■■■■■■■":B$(150)="■■■■■■■■":B$(151)="■■■■■■■■":B$(152)="■■■■■■■■":B$(153)="■■■■■■■■":B$(154)="■■■■■■■■":B$(155)="■■■■■■■■":B$(156)="■■■■■■■■":B$(157)="■■■■■■■■":B$(158)="■■■■■■■■":B$(159)="■■■■■■■■":B$(160)="■■■■■■■■":B$(161)="■■■■■■■■":B$(162)="■■■■■■■■":B$(163)="■■■■■■■■":B$(164)="■■■■■■■■":B$(165)="■■■■■■■■":B$(166)="■■■■■■■■":B$(167)="■■■■■■■■":B$(168)="■■■■■■■■":B$(169)="■■■■■■■■":B$(170)="■■■■■■■■":B$(171)="■■■■■■■■":B$(172)="■■■■■■■■":B$(173)="■■■■■■■■":B$(174)="■■■■■■■■":B$(175)="■■■■■■■■":B$(176)="■■■■■■■■":B$(177)="■■■■■■■■":B$(178)="■■■■■■■■":B$(179)="■■■■■■■■":B$(180)="■■■■■■■■":B$(181)="■■■■■■■■":B$(182)="■■■■■■■■":B$(183)="■■■■■■■■":B$(184)="■■■■■■■■":B$(185)="■■■■■■■■":B$(186)="■■■■■■■■":B$(187)="■■■■■■■■":B$(188)="■■■■■■■■":B$(189)="■■■■■■■■":B$(190)="■■■■■■■■":B$(191)="■■■■■■■■":B$(192)="■■■■■■■■":B$(193)="■■■■■■■■":B$(194)="■■■■■■■■":B$(195)="■■■■■■■■":B$(196)="■■■■■■■■":B$(197)="■■■■■■■■":B$(198)="■■■■■■■■":B$(199)="■■■■■■■■":B$(200)="■■■■■■■■":B$(201)="■■■■■■■■":B$(202)="■■■■■■■■":B$(203)="■■■■■■■■":B$(204)="■■■■■■■■":B$(205)="■■■■■■■■":B$(206)="■■■■■■■■":B$(207)="■■■■■■■■":B$(208)="■■■■■■■■":B$(209)="■■■■■■■■":B$(210)="■■■■■■■■":B$(211)="■■■■■■■■":B$(212)="■■■■■■■■":B$(213)="■■■■■■■■":B$(214)="■■■■■■■■":B$(215)="■■■■■■■■":B$(216)="■■■■■■■■":B$(217)="■■■■■■■■":B$(218)="■■■■■■■■":B$(219)="■■■■■■■■":B$(220)="■■■■■■■■":B$(221)="■■■■■■■■":B$(222)="■■■■■■■■":B$(223)="■■■■■■■■":B$(224)="■■■■■■■■":B$(225)="■■■■■■■■":B$(226)="■■■■■■■■":B$(227)="■■■■■■■■":B$(228)="■■■■■■■■":B$(229)="■■■■■■■■":B$(230)="■■■■■■■■":B$(231)="■■■■■■■■":B$(232)="■■■■■■■■":B$(233)="■■■■■■■■":B$(234)="■■■■■■■■":B$(235)="■■■■■■■■":B$(236)="■■■■■■■■":B$(237)="■■■■■■■■":B$(238)="■■■■■■■■":B$(239)="■■■■■■■■":B$(240)="■■■■■■■■":B$(241)="■■■■■■■■":B$(242)="■■■■■■■■":B$(243)="■■■■■■■■":B$(244)="■■■■■■■■":B$(245)="■■■■■■■■":B$(246)="■■■■■■■■":B$(247)="■■■■■■■■":B$(248)="■■■■■■■■":B$(249)="■■■■■■■■":B$(250)="■■■■■■■■":B$(251)="■■■■■■■■":B$(252)="■■■■■■■■":B$(253)="■■■■■■■■":B$(254)="■■■■■■■■":B$(255)="■■■■■■■■"
770 IF STRIG(0)*STRIG(1) RETURN ELSE IF INKEY$(0)=CHR$(18) THEN PLAY"~~C1":R=(R M
OD 20)+1:LOCATE 17,15:PRINT "ROUND"!R:GOTO 770 ELSE GOSUB 780:D=RND%6+1:GOTO760
780 READ J$:IF J$="X" THEN RESTORE 790:RETURN ELSE PLAY"O4"+J$+"1":RETURN
790 DATA C,R,F,G,A,R,F,R,#A,R,A,G,A,R,F,R,#A,R,A,G,A,R,F,R,C,R,G,A,G,R,F,R,X
800 CGEN:LOCATE 9,0:PRINTUSING"######0";SC:LOCATE 21,0:PRINTUSING"######0";HI:LOCA
TE 34,0:PRINTUSING"####";PW:LOCATE 27,24:PRINT USING"TIME!###";TM:CGEN:RETURN
810 P=INT(RND*11+4)*2:I=INT(RND*7+3)*2:IF SCRN%(P,0,1)=E$ THEN LOCATE P,0:RETURN
    ELSE 810
820 FOR I=1 TO 6:LOCATE XX,YY:PRINT B$(I):PLAY"C1":C1=-C1:PAUSE 1:NEXT:RETURN
830 ' ■■■■■■■■ Screen Data ■■■■■■■■
840 DATA 8200,8270,8258,8E5B,9A58,9A70,9A40,8E40,8040,5,12,20,  5,  4,  0,2,1,1
850 DATA 8400,87E9,A088,AFB8,A090,AE90,AA90,BA50,83C0,4,10,  6,  8,  7,  4,2,2,1
860 DATA 8800,AF5C,A954,A954,A954,A954,AFFC,8800,3,  8,14,  9,  4,  5,2,1,2
870 DATA 8800,9D88,95A8,9188,9FF8,8810,9D08,93C8,83C0,3,14,16,11,  5,  4,2,2,1
880 DATA 8800,8870,7B38,7B38,7B38,9E38,7B38,7B38,9F38,8800,5,16,16,13,  6,  2,2,3
890 DATA 8800,8800,8800,8800,8800,8800,8800,8800,8800,8800,8,20,20,20,  8,  3,3,3
900 DATA 8800,8800,8800,8800,8800,A9FC,A5C4,9588,8800,8800,2,16,12,  9,  3,  2,3,3
910 DATA 8800,8BB5,8450,8240,8E7C,8240,8450,8A0C,8800,8800,4,18,20,12,  4,  6,2,4
920 DATA 8800,8800,8800,A088,A8C8,A49C,A5C4,9588,8800,8800,2,16,12,  9,  3,  2,3,3
930 DATA 8800,8800,9C38,9660,9720,8420,84E8,8668,9C38,8800,5,20,12,  5,  8,  4,3,2
940 DATA 8800,9C38,9660,9720,8420,84E8,8668,9C38,8800,8800,5,20,12,  5,  8,  4,3,2
950 DATA 8100,8180,9420,9540,9540,9540,9420,8180,8180,8100,4,14,18,12,  7,  5,2,1
960 DATA 8000,8400,AB60,A480,A368,A368,AC90,8000,8200,8000,8,24,28,18,  13,  8,3,3
970 DATA 8000,9B98,9A00,8848,8140,9760,9008,9B80,8000,8000,1,30,12,  8,  2,  0,3,4
980 DATA 8000,87E0,8280,9FE0,9280,96E8,9008,9FF8,8000,8000,5,20,16,  6,  3,  2,3,4
990 DATA 8000,9C38,8780,847E,8C90,8180,8000,9B68,8000,8000,4,32,  8,22,  1,  14,3,5
1000 DATA 8000,8000,8FF0,9FF0,9FF8,9CF8,8038,8000,8000,3,18,8,31,16,  14,3,7,5
1010 DATA 8000,8000,8E18,8180,8870,8000,8000,9CB8,9CAB,3,8,8,35,  7,  12,3,8,7
1020 DATA 8000,8000,9E0,8418,8180,8870,8000,8000,9CB8,9CAB,3,8,8,35,  7,  12,3,8,7
1030 DATA 8000,9020,9000,909C,97D0,949C,9E9C,8000,9484,9E9C,8000,9484,9E9C,8000,9484,
9E9C,8000,9484,9E9C,8000,9484,9E9C,8000,9484,9E9C,8000,9484,9E9C,8000,9484,9E9C,8000,
9484,9E9C,8000,9484,9E9C,8000,9484,9E9C,8000,9484,9E9C,8000,9484,9E9C,8000,9484,9E9C,
8000,9484,9E9C,8000,9484,9E9C,8000,9484
```

X1シリーズ(CZ-8CB01/8FB01V1.0)用

FLASH FIGHTER タシロピン

フラッシュ ファイター



★松田 浩一

1 STORY

ペンチョコ星「なんでも屋」第3支部に指令が入った。「ペンチョコ第38ブロックにカイブツ出現！ ただちにゲキハせよ！」第38ブロックといえば，ミステリー・ゾーンとして有名な場所である。仕事に燃えているタシロピンは，さっそく現場へと向かった。

2 LET'S PLAY！

画面にいる敵をすべて殺せば，クリアという単純なものですが，敵は2種類いて，倒すための武器が決まっています。オオカミ男は十字架，ナイトは剣を当てなければいけません。

テンキーで8方向に動き，スペース・キーで武器のチェンジ，SHIFTを押しながら，テンキーを押すと，その方向に武器を飛ばすことができます。

しかし，このペンチョコ第38ブロックには，FLASHストーンというものがあり，武器が当たると，反応してFLASHストーンは当たった武器に変換され，8方向にちらばります。このとき，同時に敵を殺すと，得点がイッキに増加します。

3 テクニック

FLASHストーンを使って得点をあげるのも一つの手ですが，ここはミステリー・ゾーン。ある法則に従って「SUPER FLASHストーン」というものが出現します。これに武器を当てると，画面上の敵を全滅させることができます。そして，得点も大幅にアップ！

もう一つテクニックとして，FLASHストーンによって出現した武器は，オオカミ男は十字架，ナイトは剣を通過することができないのを利用するテクニックです。ただし，逆の場合は追いかけてくるので注意しましょう。

4 プログラムの特別なところ

前々からBGMをつけたいと思っていたのですが，PLAYを使うと，極端にスピードが落ちるので，SOUND文を使ってみました。これだと，単音しかでませんが，高速という点で有利になります。

X1では，PCG機能を使うと，たくさんのデータができて，打ち込む側にとっては悩みのタネですが，左右対称のキャラクターを作り，MIRROR$を使って，データを半分近くまで減らしました。

また，タイトル画面にLINEとPAINTを使ったため，待つのにイライラする。そこで，2画面切りかえを行ない，2回めからは瞬間表示(？)となります。RUNしなおさないかぎり，ずっと瞬間表示をすることができます。

それと，いくつもの敵を動かす場合，乱数で動かす敵の番号を決めた場合，その敵が画面上にいない場合，ループをやって決めるという方法を今までやってきましたが，極端にスピードが落ちるので，260～270行のように，特別な方法をとっています（何をやっているか自分で解析してみよう！）。

《第1表》変数表

LK……スティックの数	VX，VY…座標の予備
X，Y……タシロピンの座標	UI……使っている武器の番号
HX(n)，HY(n)…各方向への移動量	TF(n)……敵の種類
KA……サウンドのカウンタ	TJ(n)……敵の状態
RN……残りの敵の数	T……武器を投げる方向
TX(n)，TY(n)…敵の座標	ST……ステージ数
PC……SUPER FLASHストーンのフラグ	MAN……タシロピンの残り
	SC……スコア
SH……ハイスコア	I$……自分のキャラ
PR……16面クリアしたか	WA$……武器のわく
FL$……敵が消滅のキャラ	C1$，C2$…キャラクタの左上
SP$……空白	F$(n)……FLASHストーンのキャラ
SO(n)……サウンドのDATA	M2$(n)……敵の種類
M1$(n)……ステージDATA	
AN(n)……2ⁿの数が入っている	

CHECKER FLAG

Dr.D：ホホーう，美しい画面じゃないか。キャラクターがよくできているな。しかし，このくらいのゲームはそれほどめずらしくないぞ。

編：プログラムも見てください。

Dr.D：なるほど，データを減らす努力をしているな。そのほかいろいろテクを使っているぞ。

編：そうでしょう。ゲームもおもしろいんですよ。

Dr.D：敵を2種類だすことにより，単調になるのをふせいでいるのがいい。

★やったぞ，OFに載った。これで経験値がいっぱいになった。これで，そこいらのヤツには負けないぞ！……ワッ，影だ！GAME OVER。(大阪府高槻市・**藤本朋浩12才**)……**【影：私はそこいらのヤツとはちがう。】**

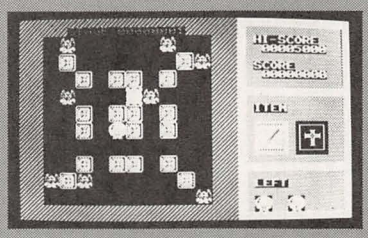
5 おっと付けたし

「PUSH SPACE KEY!」のときに，トリガ1を押すと，ジョイスティックでもできる！　ただし，トリガ2を[SHIFT]のかわりに使うので，トリガ2がないと使えません。

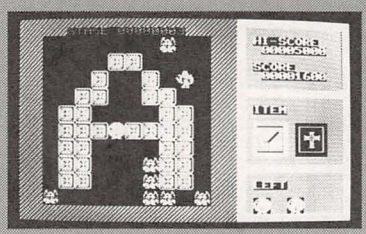
それと，16面をこえると，最後の敵がおそろしい動きをするぞ（ナイトなんか残すと最悪）。



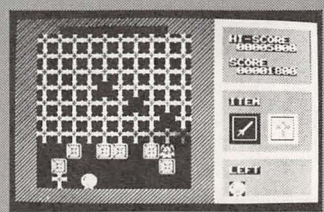
◀〈写真1〉タイトル画面。ここでトリガボタンを押すとジョイスティックでも遊べます



▶〈写真2〉さあ，タシロピンの活躍はいかに！　丸っこいのがタシロピンだぞ



◀〈写真3〉これは3面。オオカミ男とナイトは，倒せる武器がちがいます



▶〈写真4〉見ろ！　これが，SUPER FLASHストーンの威力だ！

評…なんで，こうなっちゃうの？（影）



by　前畑 完

X1シリーズ

FLASH FIGHTERタシロピンのプログラム・リスト

```
10 DEFINT A-Z:DEFSNG S:TEMPO 110:BEEP 0:GOTO 990
20 ' ▲▲▲ タシロピン MOVE ▲▲▲
```

```
460 MAN=MAN-1:IF MAN>0 THEN 620
470 ' ▲▲▲▲ GAME OVER ▲▲▲▲
```

PB-100用

つまみぐい

岩津整一郎



STORY

ある日，あなたがとてもたいくつにしていると，お母さんがおかしを作りはじめました。おなかがすいていたあなたは，つまみぐいをしにいくのでした。

遊びかた

1と3で自分「♠」を動かし，テーブル「Eg」のとなりに行って，Xを押してください。すると，「Ē」が「E」に変わり，おかしを取ったことになります。

そして，左はしにいって，食べてください。

これだけなら簡単なのですが，お母さんがこっちを向いているときは（テーブルのとなりにいる），見つからないようにZでふせてください。5回見つかると，ゲーム・オーバーです。

また，お母さんが左にきたとき，テーブルに何も乗ってなく，自分も持っていないときは，おかしを置いていきます)「Ē」となる)。

終わりに

プログラムが小さいわりに，なかなかこっていておもしろいゲームです。では，がんばって，たくさん食べてください。

つまみぐいのプログラム・リスト

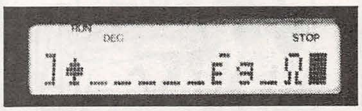
```
P0
  10 VAC : PRINT " T
     SUMAMIGUI";: GO
     SUB #2
  20 X=1:Y=10:R=2:Y=
     4:M=6:U=4:$="XI
     EĒ"
  30 IF KEY="1":X=X-
     1: IF X<1;X=1:
     IF F=1;S=S+1:F=
     0
  40 IF KEY="3":X=X+
     1: IF X>6;X=6
  50 IF RAN#).84;M=M
     -1: IF M=3;M=7
  60 IF M=6;R=2:Y=10
  70 IF M=5;R=1:Y=10
  80 IF M=4;R=1:Y=9:
     M=7: IF F=0;U=4
  90 Q$="♠": IF KEY=
     "Z";Q$="o"
 100 PRINT CSR0;"]__
     ____"; CSR8;"g_
     _■"; CSRX;Q$; C
     SRY; MID(R,1);
 110 PRINT CSR7; MID
     (U,1);
 120 IF Y=9; IF Q$="
     ♠"; IF X≥3; PRI
     NT CSR3;"KORA!>
     ";:V=V+1: GOSUB
      #1
 130 IF KEY="X"; IF
     X=6; IF U=4;U=3
     :F=1
 140 IF X=1; IF F=1;
      IF KEY="1";S=S
     +1:F=0: PRINT C
     SR2;"<PAKU!";:
     GOSUB #1
 150 IF V=5 THEN 500
 160 GOTO 30
 500 GOSUB #2: PRINT
      "*GAME OVER*";
     : GOSUB #2
 510 PRINT "TABE:";S
     ;: GOSUB #2
 520 PRINT "REPLAY?[
     EXE]": GOTO 10

P1
  10 FOR I=0 TO 70:
     NEXT I: RETURN

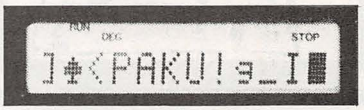
P2
  10 FOR I=0 TO 250:
      NEXT I: PRINT
     : RETURN
```

《第1表》変数表

X	自分の座標
Y	お母さんの座標
R	お母さんの状態
S	食べた数
V	見つかった回数
M	各種制御
F	持っているか？
U	テーブルの状態
$	お母さんとテーブルのキャラ
Q$	自分のキャラ



▲《写真1》テーブルの上におかしが！つまみぐいをしちゃおう



▲《写真2》へへへっ！どんなもんだい。こりゃ，うまい！



▲《写真3》ところがお母さんに見つかると……。ごめんなさい

CHECKER FLAG

編：ねえ，影さん，このゲームおっかしいでしょう。
影：こういうゲームはなぜか得意なんだよなー。
編：身近なところからアイデアは生まれるもんなんですよ。



評…くっ，くっくっく……（一同）

PB-100

★ある夏のできごと：そのとき，男は尻がかゆかった。無心にかいていた。海水パンツがくいこんできた。ハイレッグ・カットになったまま，男は散っていった。(千葉県浦安市・a～ha14才)……【影：上から下にかいたら？】

PB-100＋増設RAM用

メヴィユーズ

MeViews

―歪(ゆが)んだ世界―

Arkey



●プロローグ

MeViews―それはメビウスの輪のように，同じ風景がえんえんと続く世界。異次元の世界である。そのMeViewsが，一夜にして，ボロフィムの町に出現したのである。

一体，どうしてこんなことが……。

●第１章　起源

それは，ある１人の老人の死からはじまった。彼は「邪悪なもの」を封印していた扉を守っていた神官（しんかん）だった。

だが，彼の死後，心ない者によって，その扉が開け放たれたのである。そして，「邪悪なもの」(その名はバルボ)がよみがえったのである。

バルボはまず，ボロフィムの町を支配しようと考えた。そこで，一瞬のうちに大宮殿を造り，その周りを，３重のMeViewsで取り囲み，その中に，２種の怪物を住まわせた。

一つは全長２ｍもの大グモ，もう一つは意志を持った岩，ブレイン・ロック(Ｂ－rock)。この防御は，そう簡単には破れない。ボロフィムの町は，バルボに支配される運命にあるのだろうか。いや，一つだけ望みがある。それは，この古文書だ。

「大いなる者　死して
邪悪な者　甦(よみがえ)らんとき
勇者　邪心滅さんと欲す
大いなる五つの力
人智　雷剣　地炎　緑気　天輝
それを助く」

●第２章　出発

あの古文書を読んだ俺は，剣１本だけ持って，MeViewsへ向かった。

MeViews特有の濃い霧を抜けると，もうそこは異次元だった。どうやらここは森らしい。やたらに木（↑）が多い。まずは右へ行ってみた（6キー）。

すると，大きな穴が開いている。だが，ジャンプして（8キーを押したあと4 6キー）飛び越すことができた。

今度は左へ行くことにする（4キー）。すると，敵がやってきた。大グモだ！しかし，大グモは剣の一刺しで，死んでしまった。あっ，剣が溶けている。どうやらやつの体液は，弱酸性のようだ。

《第１表》敵キャラクターの説明

エリア	名　前	キャラクター
1～3	大グモ	π
1～3	ブレイン・ロック	○
4	ハイパー・ブレイン・ロック	○
4	バルボ	♠

何10匹も殺しているうちに，剣が使えなくなってしまうかもしれない。俺はあせりを感じた。

そして，闘いは続く……。

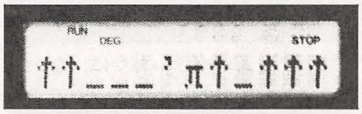
●エピローグ

はじめは，「パックランドもどき」を作るつもりが，「ハイドライド・スペシャル」の影響を受け，こんなゲームになってしまいました。

大部分を謎(なぞ)にしたので，大変でしょうが，がんばってください。アイテムは四つあります。古文書の中にヒントがあるので，よく考えてください。



▲《写真１》まずは右に行ってみた。おっと大グモが……



▲《写真２》大グモをジャンプで飛びこしてみた

MeViews―歪んだ世界―のプログラム・リスト

```
P0
  1 VAC : PRINT "
    MeViews":R=1:C$
    ="χ":D$="o"
  3 GOSUB #1:O=1:V=
    1:G$="ϕ"
  6 IF R+I%4; PRINT
     CSR0; MID(2,12
    ); CSR5;G$;: GO
    TO 9
  7 W=4.5+V/2: PRIN
    T CSR0;"■■■■■■■
    ■■■■■";CSR%W; M
    ID(W+2,2); CSR5
    ;G$;
  9 IF O=0 THEN 92
 10 IF T=0; IF RAN#
    ).8;T=1:X=5.5*(
    V+1:Q= INT( RAN
    #*2:Y=-Y
 12 IF T=0;X=0: GOT
    O 30
 14 IF R=4;C$="■":
    IF H≧20 THEN 90
 16 PRINT CSRX;C$(Q
    );:X=X+Y: IF X(
    0;T=0
 18 IF X)11;T=0
 30 IF MID(2,J)="
    ": IF R=J;R=4:
     GOTO 3
 32 IF KEY="4";V=-1
    : GOSUB #2
 33 IF KEY="6";V=1:
     GOSUB #2
 35 J=J-1: IF J=0;G
    $="ϕ": GOSUB #3
 36 IF J≧0 THEN 41
 37 J=0: IF KEY="A"
    ; GOSUB #5
 38 IF KEY="8";J=2:
    G$="'"
 39 IF MID(20,3)="
    _ "; IF F=0;E=2
    : GOSUB #4
 41 IF KEY="Z"; IF
    Z=1; GOSUB #6
 43 IF F)1; GOSUB #
    7
 44 IF KEY="F"; IF
    F=1; GOSUB #7
 59 IF X=5; IF J≠2*
    (1-Q;O=0
 60 IF F)1; IF X=5+
    V;T=Q: IF R=4;T
    =1
 62 IF F)1; IF Q≧1-
     INT(R/4: IF X=
    5+V+V;X=X-Y
 64 GOTO 6
 90 PRINT : PRINT "
    Balbo died. Con
    gratulation !":
     GOTO 94
 92 B=B+1: PRINT :
    PRINT " Miss";B
    : IF B<5 THEN 3
 93 PRINT "You died
    ."
 94 PRINT " Game Ov
    er": GOTO #0

P1
  1 T=0: GOTO R*5
  5 $="↑↑↑____↑↑_↑↑
    ↑____↑↑↑___↑↑↑↑
    ___": RETURN
 10 $="o_ ____o_ __
    ooo_ ___o_ _o_
    _ _": RETURN
 15 $="_______ ___
       ______  ____
    ___": RETURN
 20 $="____I___ __I
    _  __I___ ___I
    ___": RETURN
 25 $="": FOR W=1 T
    O 30:$=$+"z"; N
    EXT W: RETURN

P2
  2 IF J)0 THEN 5
  4 IF MID(7+V,1)="
    o"; RETURN
  5 IF MID(7+V,1)="
    ";O=5
  6 $= MID(2)+ MID(
    1,1): IF V<0;$=
     MID(29)+ MID(1
    ,28)
  7 IF V=Y;X=X-Y*Q
  8 RETURN

P3
  2 IF MID(7,1)="o"
    ;J=2:G$="'": RE
    TURN
  4 IF MID(7,1)=" "
    ;O=5
  6 IF MID(1,3)="↑_
    ↑";R=2: GOSUB #
    1
  8 IF MID(6,3)=" _
     ";R=3: GOSUB #
    1
 10 IF MID(14,3)="
    _ ";R=1: GOSUB
     #1
 14 RETURN

P4
  1 PRINT : PRINT "
     MAGIC ITEM": G
    OTO E*5
  5 PRINT "magic:ZA
    P":Z=1: RETURN
 10 PRINT "magic:FI
    RE":F=1: RETURN

 15 PRINT "LAMP":L=
    1: RETURN
 20 PRINT "SHOES":S
    =1: RETURN

P5
  2 PRINT CSR5+V;"-
    ";: IF MID(6,3)
    ="↑_↑"; IF Z=0;
    E=1: GOSUB #4
  7 IF MID(4,3)="I_
     "; IF I=0;K=K+
    1: IF K=5;E=3:
    GOSUB #4
  8 IF A≧50; IF X=5
    +V;T=Q:A=A-Q+ I
    NT( RAN#*2+.5:H
    =H+I* INT(R/4)*
    (1-Q
  9 RETURN

P6
  9 W=5.5*(V+1: FOR
     L=5+V TO W STE
    P V: PRINT CSRL
    ;"÷";
 10 IF MID(L+2,1)="
    o";$= MID(1,L+1
    )+"_"+ MID(L+3)
    :L=W
 11 IF MID(L+2,1)="
    I";O=0:L=W:R=5:
     GOSUB #1:R=4:G
    $="μ"
 12 IF L-V=X;T=1-Q:
    L=W: IF R=4;T=1
 13 NEXT L: RETURN

P7
  2 IF F=1;F=6
  4 PRINT CSR5+V;"-
    ";: IF F)1;F=F-
    1
  5 IF F)1; RETURN
  6 IF MID(27+V,3)=
    "↑_↑"; IF S=0;E
    =4: GOSUB #4
  8 IF MID(7+V,1)="
    ↑";$= MID(1,6+V
    )+"_"+ MID(8+V)
  9 RETURN
```


★えー，右手に見えますのが，あの有名な影さんのお宅でございます。あっと，そこの人，写真撮影はお断わりでございます。(福岡市・**土曜日のピーマン12才**)……【**編**：自分の右手を見てもしょうがないのに！**影**：？】

PC-1245/51用

オクトパス OCTOPUS ファイト FIGHT

加納　真治



内　容

タコツボを置いて，そこにタコをさそいこみ，入ったところでツボを壊してタコをやっつけるというものです。

5匹殺すとボーナス・ゲームがあります。タコにつかまると，死んでしまいます。

遊びかた

タイトル名が表示されたあと，タコが左，自分が右にでてきます。4で左へ1マス，6で右へ1マスです。〝＜〟や〝＞〟より右や左には行けません。

1を押すと，自分の一つ左隣りのマスに，中がからのタコツボが表示されます。タコツボのところへタコをさそいこみ，タコとタコツボの座標が一致して，タコがタコツボの中に入ったら，すかさず1を押します。制限時間内に押すと，タコを1匹やっつけることができます。そして，タコはやっつけた座標と同じところからまた復活します。

タコは，右に進む確率が高いので，右に追いつめられて，どうしようもなくなったら，9を押してください。タコは2～5のいずれかの座標にもどって助かります(1面に一度だけ)。

それと，タコを5匹やっつけると，1面クリアでボーナス・ゲームです。ボーナス・ゲームは，タイトルのあと，タコツボが二つでてきます。どちらにタコがいるか当ててください。左だったら1，右だったら2を押してください。どちらかを押すと音がなりはじめて，どちらかにタコが表示されます。

もし，自分の押した番号とあっていたらBEEPが二つなって，〝+1,000〟と表示されます。はずれだったらなにもなりません。

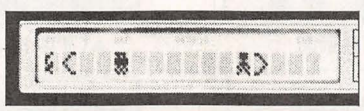
タコの動きは面クリアごとに速くなるので，てっとりばやくタコを5匹殺さないと死んでしまいますよ。人間は1回つかまるとゲーム・エンドです。

それから，タコの右隣りのタコツボが消えるときがありますが，タコちゃんが目くらましの術(？)を使って，まどわしているのです（複数のタコツボを置いたときでも消えるのは，タコの右隣りのものだけ)。でも，まどわしているだけで，実際にはタコがそこに来るとちゃんと中味のつまったタコツボが表示されます(ちゃんと殺せます)。

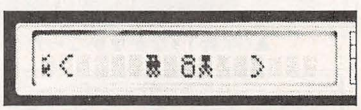
タコ1匹100点。ボーナス・ゲームは当たると1,000点です。それと，タコツボの上を自分が通ったり，制限時間をこえてタコが逃げだすと，タコツボは(その座標から)なくなります。

OCTOPUS FIGHTのプログラム・リスト

```
  1:WAIT 60: PRINT "OCTO
    PUS FIGHT!!"
  5:WAIT 0: PRINT "":
    DIM H(11): DIM I(2)
 10:FOR Q=0 TO 11:H(Q)=0
    : NEXT Q
 11:I=11:I(2)=2:K=0:D=0:
    S=0:L=-5:W=&F800:U=4
    :B=0:C=1
 99:POKE &F868+15,8,20,3
    4,65,65
100:POKE W+5I,80,43,31,4
    3,80
101:POKE W+5,8,20,34,65,
    65
102:IF I(2)=I OR I(2))I
    GOSUB 996: WAIT 120:
    PRINT "GAME END ":
    PRINT "SCORE:";S:B=1
    : IF S)F PRINT "YOU
    ARE HIGH!"
103:IF B=1 END
106:Z= RND U: IF Z=1 LET
    T= RND 3: IF T=1 OR
    2 IF I(2)<=10 LET I(
    2)=I(2)+1:L=5: GOSUB
    610
107:IF T=3 IF I(2))=3
    LET I(2)=I(2)-1:L=-5
    : GOSUB 610
108:POKE W+5I(2),45,95,4
    5,95,44
109:IF H(I(2))=1 POKE W+
    5I(2),58,125,125,125
    ,58: GOSUB 800
110:A= VAL INKEY$
111:IF A=1 IF I)2 GOSUB
    510
112:IF A=6 IF I<)11
    GOSUB 600:I=I+1:H(I)
    =0
113:IF A=4 IF I<)2 GOSUB
    600:I=I-1:H(I)=0
114:IF A=9 IF C=1 GOSUB
    610:I(2)= RND 5:C=0:
    IF I(2)=1 LET C=1:
    GOTO 114
190:CALL &11E0: GOTO 99
510:FOR O=1 TO 3: POKE W
    +5I,96,107,31,35,64:
    POKE W+5I,0,59,63,43
    ,68: CALL &6F21:
    NEXT O
530:IF A=1 LET P=&F7FB
540:IF A<)9 POKE P+5I,58
    ,69,69,69,58: CALL &
    11E0
550:IF A=1 LET Q=I-1
570:H(Q)=1: RETURN
600:POKE W+5I,0,0,0,0,0:
    RETURN
610:POKE W+5I(2)-L,0,0,0
    ,0,0:L=0: RETURN
800:FOR Z=0 TO 2
810:IF INKEY$ ="1" LET Z
    =3: GOSUB 510: CALL
    &11E0:K=1
830:IF I-I(2)=1 AND K=1
    GOSUB 900:K=0
850:NEXT Z:H(I(2))=0:
    RETURN
900:S=S+100:D=D+1:H(I(2)
    )=0
905:FOR V=0 TO 5
910:POKE W+5I(2),82,117,
    85,117,66: POKE W+5I
    (2),89,118,86,118,73
    : CALL &6F41: NEXT V
915:IF D=5 GOSUB 950:I=1
    1:I(2)=2:K=0
920:RETURN
950:C=1: WAIT 60: PRINT
    "BONUS GAME": WAIT 0
    : PRINT "": IF U)1
    LET U=U-1
955:PRINT "    1-    -2"
960:POKE W+30,58,125,125
    ,125,58: POKE W+45,5
    8,125,125,125,58
965:J= RND 2:R= VAL
    INKEY$
966:IF INKEY$ GOTO 985
970:CALL &11E0
975:GOTO 960
985:CALL &6F41: FOR O=0
    TO 20
990:IF J=1 POKE W+30,45,
    95,45,95,44
991:IF J=2 POKE W+45,45,
    95,45,95,44
992:NEXT O: CALL &11E0
993:IF R=J WAIT 60: BEEP
    2: PRINT "+1000":S=S
    +1000: GOTO 995
995:WAIT 0: PRINT "":
    RETURN
996:FOR Z=0 TO 10
997:POKE W+5I,127,65,65,
    65,127: POKE W+5I,0,
    62,34,62,0: POKE W+5
    I,0,0,28,0,0: CALL &
    11E0
998:CALL &6F21: CALL &6F
    41: NEXT Z
999:RETURN
```



《写真1》左でうろうろしているのがタコでしゅ！



《写真2》ほい！　タコツボを置いてタコを誘い込め

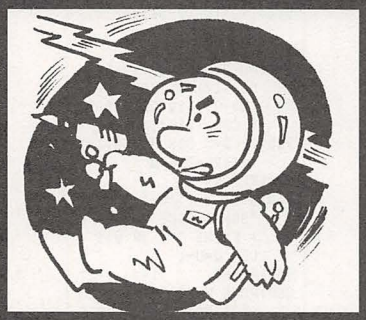
★図書館にベーマガを持っていって大笑いしておこられたのは，僕ですよ。(愛知県名古屋市・七里と細川12才)
……【編：ベーマガをおいてある図書館もあるんだよ。でも，なんでベーマガ見て大笑いするの？影：…。】

PC-1500＋4KRAM/1501用

パラデューク

PARADUKE

北川　武志



操作方法

自分（ファイター）を動かして，左右からくる敵をやっつけてください。

ファイターの移動は，1 3で左右，2でカプセルを取り，スペース・キーでビームを発射します。ビームの射程距離は約2コマ分です。

敵を連続で5匹倒すと，カプセルが画面のどこかに現れます。そのカプセルと重なって2を押すとカプセルを取り，スコアに200ptsが入ります。そして，左に〝CP：〟と，取ったカプセルの数が表示されます。なお，カプセルは早く取りに行かないと消えてしまいます。

同じようにしてカプセルを三つ取ると，左に〝OPEN！〟と表示され，左右の（どちらでもよい）GATEに入ると面クリアとなります。

ファイターが敵とぶつかるとシールドが一つずつ減り，なくなると左に〝BOMB！〟と表示されファイターが1機減ります。残りが0になるとゲーム・オーバーとなります。

ファイターの残り数の表示は，死んだときにも表示されますが，リザーブ・ナンバーにも表示しています。

それから，2，4面の後にボーナス・ステージがあります。やりかたは，回っている数字のキーを押して止めた数が，左からかぞえたキャラにあたります。それがパケットなら，シールドが一つ増え，オクティなら，1,000pts。Nなら，NO　BONUSです。

ぜんぶで7FLOORあり，各面ごとに敵のキャラが変わります（もちろんスピードや得点も）。

7FLOORをクリアすると，メッセージが表示され，残りのファイター×10,000点が入ってHAPPY　ENDになります。

ハイスコアを残すために，電源をOFFしたあと，またはじめるときは，DEF Aとしてください。

忘れていましたが，SHIFTを押すとポーズができます。

プログラムについて

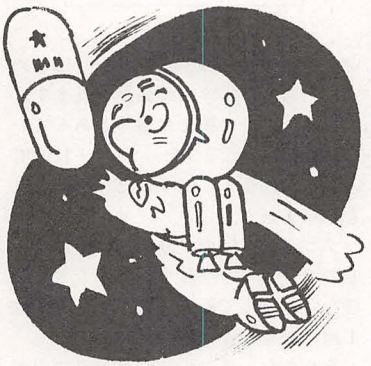
190行のPOKE文は，7600H～764EH番地の表示バッファをいじくってリザーブ・ナンバーを変えています。

ついでにPOKE&764E，41とすると，表示シンボルに〝SMALL〟と表示され，英小文字が打てます。もどしかたは，カナを押すか，POKE&764E，16としてください。

タイトル画面からぬけるときは，キーを長めに押してください。

入力の注意

POKEは省略形を使わずに入力してください。



PARADUKEのプログラム・リスト

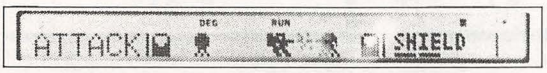
```
 10:REM  - PARADUK
    E -
 20:REM = BY TAKES
    HI.K =
 30:CLEAR :DIM G$(
    3)*20,T$(0)*20
    ,A$(17),X(1),B
    0(4)
 40:RESTORE 2000:
    FOR I=0TO 17:
    READ A$(I):
    NEXT I
 50:FOR I=0TO 3:
    READ G$(I):
    NEXT I:READ T$
    (0)
 60:"A"CLS :BEEP
    ON :WAIT 0:FOR
    I=30TO 83STEP
    2:GCURSOR I:
    GPRINT "ｱﾅｱﾅ":
    GCURSOR 146-I:
    GPRINT "ｱﾅｱﾅ"
 62:BEEP 1,I,10:
    NEXT I
 65:RANDOM :X=2,C=
    0:GCURSOR 57
 70:GPRINT T$(0):
    BEEP 1:P=0,AZ=
    1,PO=2
 80:WAIT 10:
    GCURSOR X:
    GPRINT 0;0;G$(
    C);0;0:GCURSOR
    130:GPRINT A$(
    11-C);0;0;0;0;
    0;A$(5-C)
 82:BEEP 1,9,9
 85:ON PGOTO 120,1
    30
 90:C=C+1:IF C=2
    LET C=0
100:P=RND 5:IF P=1
    THEN 85
110:P=0:IF INKEY$
    =""THEN 80
115:GOTO 160
120:X=X-2,P=2:GOTO
    80
130:BEEP 1,10:BEEP
    1,8:GCURSOR X+
    13
135:GPRINT "05160B
    05140004040004
    040"
140:GCURSOR X+13:
    PRINT "  "
150:X=2,P=0:GOTO 8
    0
160:S=0,P=3,C=0,R=
    1,CP=0
170:X=0,E=RND 15
180:IF (E=1)+(E=2)
    =1LET E=1
182:WAIT 120:PRINT
    "PROGRAMED BY
    TAKESHI.K":
    GOSUB 480
185:IF P<1CURSOR 0
    :GPRINT T$(0):
    WAIT 120:
    GCURSOR 41:
    PRINT "-GAME O
    VER!-":GOTO 43
    0
186:CLS :WAIT 120:
    PRINT " SCORE
    :";S:CLS :
    CURSOR 0:PRINT
    " LEFT :";P
190:WAIT 0:AQ=0,SI
    =PO,Z=0,U=2,Y=
    R+2:CLS :POKE
    &764E,2^(7-P)
200:GPRINT T$(0);
```



▲〈写真1〉なかなかこったタイトル画面



▲〈写真2〉まん中がファイターだ！かっこいい！



▲〈写真3〉それ！ビームを発射して敵を撃破！



▲〈写真4〉カプセルが現れた！それ取るんだ！

★僕がこの前，釣りに行ったら，なぜかベーマガが釣れてきた。いったい誰が捨てたのだろう？（東京都八王子市・ケンゴちゃん見てるか～12才）……【影：暑く（厚く）なったので，水浴びでもしてたんだろー。編：ほー。】

```
210:PRINT "I
          I";:
    GPRINT "525549
    405F445F00515F
    51405F5555005F
    5050405F514E";
211:GPRINT "004040
    4040404040"
212:CURSOR 25:
    PRINT "I"
213:CURSOR 7:PAUSE
    "-";R;" FLOOR
    -":CURSOR 7:
    PRINT "- READY
    !! -"
220:X=66,X(0)=45,X
    (1)=96,CU=0,OP
    =0,UC=0:IF AZ=
    0THEN 240
221:YM=0,MY=0
224:GOTO 227
225:CURSOR 0:PRINT
    "DAMEGE":FOR I
    =0TO 5:GCURSOR
    X+3:GPRINT "55
    2A00552A00552A
    ":GCURSOR X+3
226:GPRINT "2A5500
    2A55002A55":
    NEXT I
227:FOR IN=1TO (4-
    SI):IF SI=4
    THEN 236
230:E=143-(8*(IN-1
    )):FOR I=E+6TO
    ESTEP -1:A=
    POINT I:
    GCURSOR I:IF A
    >63GPRINT A-64
    :BEEP 1,200-I,
    16
235:NEXT I:NEXT IN
236:CURSOR 0:
    GPRINT T$(0):
    IF Z=0LET Z=1:
    CURSOR 7:PRINT
    "          "
237:GCURSOR 39:
    GPRINT A$(16):
    CURSOR 18:
    GPRINT A$(16)
238:IF SI=0LET P=P
    -1,SI=2:GOTO 3
    10
239:AZ=0
240:Z$=INKEY$ :X=X
    +(Z$="3")*4-(Z
    $="1")*4:IF Z$
    ="3"AND V=2LET
    V=0:GCURSOR X:
    PRINT "   ":X=
    X+7
241:IF Z$=CHR$ 1
    GOSUB 500
242:IF Z$="1"AND V
    =0LET V=2:
    GCURSOR X:
    PRINT "   ":X=
    X-7
243:IF OP>0AND OP<
    6CURSOR UC:
    GPRINT A$(15):
    GOTO 245
244:IF OP=6CURSOR
    UC:PRINT "  ":
    OP=0:CU=0:UC=0
245:BEEP 1,9,9:
    GCURSOR X:
    GPRINT 0;0;0;0
    ;G$(V+C);0;0;0
    ;0:C=C+1:IF C=
    2LET C=0
246:IF INKEY$ ="2"
    GOSUB 570
247:IF CP>2CURSOR
    0:BEEP 2,5:
    CURSOR 0:PRINT
    "OPEN! ":IF X<
    420R X>94GOTO
    590
248:ON AQGOTO 360,
    320
249:IF CU>4LET OP=
    OP+1
253:E=RND 2-1:IF C
    P=3GCURSOR X(0
    ):PRINT "  ":
    GCURSOR X(1):
    PRINT "  ":CP=
    4
254:IF CP>2GOTO 23
    7
255:IF RND 11<YLET
    X(E)=X(E)+(SGN
    (X-X(E)))*5
257:IF MY>0LET MY=
    14-(2*(R-1)+C)
    :GCURSOR X(0):
    PRINT "  "
258:IF YM>0LET YM=
    14-(2*(R-1)+1-
    C):GCURSOR X(1
    ):PRINT "  "
260:GCURSOR X(0):
    GPRINT 0;0;0;0
    ;0;A$(2*(R-1)+
    C+MY)
270:GCURSOR X(1):
    GPRINT A$(2*(R
    -1)+1-C+YM);0;
    0;0;0;0
280:X2=((X(0)+(LEN
    A$(R+1)/2))+5)
290:IF X+3<=X2OR X
    +14>=X(1)LET S
    I=SI-1:GOTO 22
    5
295:IF INKEY$ =" "
    CURSOR 0:PRINT
    "ATTACK":GOTO
    355
300:GOTO 240
310:CURSOR 0:PRINT
    "BOMB! ":AZ=1:
    WAIT 20:X1=X+3
    :BEEP 1,10,2E3
    :GOTO 338
320:CU=CU+1,AQ=0,L
    P=1:IF U=0LET
    X1=X(1),X(1)=
    RND 3+93:IF YM
    >0BEEP 1:
    GCURSOR X(1)-1
    0:PAUSE "880"
321:IF U=2LET X1=X
    (0)+5,X(0)=RND
    3+45:IF MY>0
    BEEP 1:GCURSOR
    X(0)+5:PAUSE "
    880"
322:IF MY>0LET MY=
    0:S=S+880:
    GCURSOR X(0)+5
    :PRINT "  "
323:IF YM>0LET YM=
    0,S=S+880:
    GCURSOR X(1)-1
    0:PRINT "  "
325:IF CU=5LET UC=
    RND 6+9
335:BEEP 1,20
338:FOR I=0TO 3:
    GCURSOR X1
340:GPRINT "552A55
    2A552A552A55":
    BEEP 1,10,10:
    BEEP 1,30,10
341:GCURSOR X1:
    GPRINT "2A552A
    552A552A552A":
    NEXT I
342:GCURSOR X1:
    PRINT "  "
343:IF MY=0AND RND
    20<2LET MY=1
344:IF YM=0AND RND
    20<2LET YM=1
345:IF LP=1LET LP=
    0:GOTO 240
350:GOTO 185
355:WAIT 2:X=X-((U
    =0)-(U=2))*3,A
    Q=1
356:GOTO 245
360:BEEP 1,10:BEEP
    1,8:WAIT 4:AQ=
    0:IF U=0
    GCURSOR (X+15)
    :GPRINT "05160
    80514000404000
    404":GOTO 390
370:GCURSOR (X-10)
    :GPRINT "04040
    004040014050816
    05"
380:WAIT 0:GCURSOR
    (X-10):PRINT "
    ":GOTO 400
390:WAIT 0:GCURSOR
    (X+15):PRINT "
    "
400:IF X-14<X2AND
    U=2LET AQ=2:S=
    S+(R*10)+50:
    GCURSOR X(0)+5
    :GPRINT "2A552
    A552A552A":
    GOTO 420
410:IF X+27>X(1)
    AND U=0LET AQ=
    2:S=S+(R*10)+5
    0:GCURSOR X(1)
    :GPRINT "2A552
    A552A552A"
420:WAIT 0:X=X+((U
    =0)-(U=2)):
    CURSOR 0:
    GPRINT T$(0):
    GOTO 245
430:CLS :PRINT " S
    CORE:";S:IF H<
    SPRINT " YOU A
    RE TOP!!":
    INPUT " NAME?"
    ;H$:H=S
440:PRINT " REPLAY
    ?(Y/N)"
450:K$=INKEY$ :IF
    K$="Y"OR K$="
    "GOSUB "A"
460:IF K$="N"END
470:GOTO 450
480:PRINT " HI-SCO
    RE:";H:PRINT "
      By ";H$
490:CLS :RETURN
500:Z$="":BEEP 1:
    BEEP 1,60:
    CURSOR 0:PAUSE
    "PAUSE "
510:Z$=INKEY$ :IF
    Z$=CHR$ 1BEEP
    1:BEEP 1,60:
    CURSOR 0:
    GPRINT T$(0):
    RETURN
520:GOTO 510
525:WAIT 290
530:CLS :BEEP 10:
    PRINT "     OT
    SUKARE SAMA !!
    "
531:PRINT "   YOU
    ARE A BRAVE MA
    N! ":WAIT 0:
    PRINT " ";:
    GPRINT A$(17);
    0;0;0;0;0;A$(1
    7);
535:WAIT 220:PRINT
    "    IN PACCET
    PLANET."
540:PRINT P;" REST
     FIGHTERS EXCH
    ANGED"
550:BEEP 2:PRINT "
      BOUNS ";P;"
    *10000":S=1E4*
    P+S
555:BEEP 1:PRINT "
      FOR";1E4*P;
    "PTS."
560:PRINT " *****
     HAPPY END!!
    *****":GOTO 43
    0
570:IF X+4>UC*6-11
    AND X+4<UC*6+8
    CURSOR 0:CP=CP
    +1:PAUSE "CP:"
    ;CP;" ":BEEP 1
    ,5:BEEP 1,6:
    BEEP 1,5:GOTO
    585
580:RETURN
585:CURSOR 0:
    GPRINT T$(0):O
    P=6,S=S+200:
    GOTO 244
590:CP=0,AZ=1,R=R+
    1:SP=(SI*800):
    WAIT 150:IF R<
    8CURSOR 7:
    PRINT "-- CLEA
    R! --"
595:IF R=8GOTO 525
600:S=S+SP:CURSOR
    7:PRINT " BOUN
    S";SP;" "
610:IF (R=3)+(R=5)
    =1GOTO 630
620:GOTO 190
630:"B"CLS :BEEP 5
    :WAIT 120:
    PRINT "------
    BOUNS STAGE! -
    ------"
640:CLS :B1=0:FOR
    I=0TO 4:BO(I)=
    RND 3:NEXT I
642:WAIT 0:CURSOR
    16:PRINT CHR$
    &7F;" ";CHR$ &
    7F;"<COUNT";
    CHR$ &7F
645:CURSOR 0:PRINT
    " ";
650:FOR I=0TO 4:ON
    BO(I)GOSUB 670
    ,680,690
660:NEXT I:GOTO 70
    0
670:GPRINT 0;0;0;A
    $(17);0;0;0;:
    RETURN
680:PRINT " N ";:
    RETURN
690:GPRINT 0;0;0;A
    $(4);0;0;0;:
    RETURN
700:B1=B1+1:CURSOR
    17:PRINT STR$
    B1:IF B1=5LET
    B1=0
710:IF INKEY$ =""
    GOTO 700
715:IF B1=0LET B1=
    1
720:WAIT 120:
    CURSOR 17:
    PRINT STR$ B1
730:CLS :WAIT 0:ON
    BO(B1-1)GOTO 7
    40,750,760
740:BEEP 1,50:BEEP
    1:PRINT " ";:
    GPRINT A$(17);
    :PRINT " ....
     SHIELD UP!!";
    PO=PO+1:GOTO 7
    70
750:BEEP 2,100:
    PRINT "  N ...
    .. NO BOUNS.":
    GOTO 770
760:BEEP 1,50:
    PRINT " ";:
    GPRINT A$(4);:
    PRINT " .....
    BOUNS 1000 PTS
    .":S=S+1000
770:FOR I=0TO 140:
    NEXT I:GOTO 19
    0
2000:DATA "402E5F
     3F5F2E40","0
     04E3F5F3F4E0
     0"
2010:DATA "4E3D57
     3D4E","2E5D3
     75D2E"
2020:DATA "5C366B
     773E5C","5C3
     E776B365C"
2030:DATA "4E3B5F
     3F4E","4E3F5
     F3B4E"
2040:DATA "55517B
     2E3E3E1C","1
     C3E3E2E7B515
     5"
2050:DATA "0C5E7D
     777D5E0C","0
     C5E7D3F7D5E0
     C"
2060:DATA "4E7D37
     7D4E","5C7A2
     E7A5C"
2070:DATA "0812101
     208","1C227
     F63637F221C"
     ,"7E7971717
     7E","0D1E3F2
     B3F1E0D"
2080:DATA "402F4F
     3E775D3F6C44
     04","000F0F3
     E775D3F6C440
     4"
2090:DATA "04446C
     3F5D773E4F2F
     40","04446C3
     F5D773E0F0F0
     0"
3000:DATA "7F417F
     4B4541704B7D
     417F4B754170
     4B7D417F635D
     415F615F417F
     497741766B6B
     417F"
```

PC-1500

★影さんゴメン！修学旅行のときに撮ったバスガイドさんの写真をなくしちゃったよーん。よくもう一度捜してみるから，来月までガマンしてね。(茨城県東茨城郡・**MOと酢14才**)……**【影：責任をもって，私に送ってくること。】**

PC-2001用

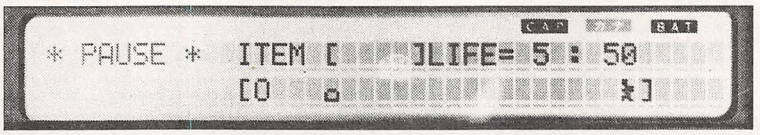
ザ THE ドラアーグ DRAAGU

ミンキーモモ

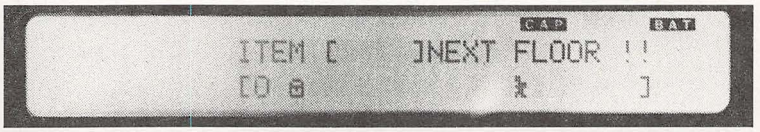


STORY

あなたの住む国がＤＲＡＡＧＵに占領（せんりょう）されてしまった今，国を救えるのは，あなただけになってしまった。そこであなたは，ＤＲＡＡＧＵの家へたった１人でのりこんでいったのです。



《写真１》敵が左にいる。剣をふって，やっつけろ



《写真２》おや？　宝物がでた。各階には必ず宝がでるぞ

操作方法

1 3で左右に移動します。2はケンをふります（敵のとなりに来たときに押してください）。4は宝のだしかたをまちがえたときに押してください。5はＰＡＵＳＥ（一時停止）で，もう一度押すと解除です。6はフロア５で取った宝を使います。

宝について

フロア１～６，８は宝がでます（だしかたは，はじまったら，四つの動作をしてクリアする）。それからフロア６，８の宝は必ず取ってください。

宝のだしかたのヒント

フロア１：🗡 左 🗡 右
フロア２：🗡 左？？
フロア３：左？？左
フロア４：？左？右
フロア５：？？？右
フロア６：？？左🗡
フロア８：🗡 ？？？
※ 🗡 →ケンをふる！
※ ？ →自分で考えて！

《第１表》宝物効果表

フロア数	宝　物	宝物の効果
1	命　の　薬	ＬＩＦＥが100ＵＰする
2	不死の薬	一度だけ生き返る
3	シールド	ダメージを半減させる
4	ネックレス	腕力がＵＰする
5	マジック・ボール	敵に 100 ダメージを与える
6	聖なる剣	これがないとＺＡＰする
8	マトック	フロア８のカベを壊せる

THE DRAAGUのプログラム・リスト

```
10 CONSOLE 0,0,0:FOR I=1 TO 4:TF$(I)=" ":NEXT
20 S=0:N=1:W=5:F=1:T=0:L$="L":R$="R":K$="K":L=50:T$="":FOR I=0TO34:READ A$:POKE
&HFCAE+I,VAL("&H"+A$):NEXT
30 LOCATE 10:PRINT"<<<THE DRAAGA>>>";:LOCATE 53:PRINT"BY ミンキーモモ ":LOCATE 7:PRINT
"LEFT [1] : RIGHT [3]";:LOCATE45:PRINT"ATTACK [2] : PAUSE [5]"
40 FOR I=0TO4:READ C$:POKE &HFCD1+I,VAL("&H"+C$):NEXT:READ TL,TW,TA$:TT$=MID$(TA
$,1,4)

50 PRINT CHR$(12);:LOCATE15:PRINT"FLOOR";F;:FOR I=0 TO 200:NEXT:X=74:TX=56:LOCAT
E X:PRINT CHR$(&HE0);:LOCATE53:PRINT"O";:IF F=8 THEN LOCATE54:PRINT"I";
60 LOCATE12:PRINT "ITEM [";TF$(1);TF$(2);TF$(3);TF$(4);"]";:LOCATE52:PRINT"[";:L
OCATE75:PRINT"]";
70 LOCATE 23:PRINT "LIFE=";TL;":";L;" ";:ON VAL(INKEY$) GOTO 100,120,110,90,520,
80:GOTO 140
80 IF TF$(4)=CHR$(&HE6) THEN TL=TL-100:TF$(4)=" ":BEEP1,1:BEEP23,1:IF TL=<0 THEN
 LOCATE TX:PRINT" ";:GOTO 190 ELSE 60
90 T$="":GOTO 140
100 T$=T$+L$:IF X-1=TX THEN 140 ELSE LOCATEX:PRINT" ";:X=X-1:LOCATE X:PRINTCHR$(
&HE0);:GOTO 140
110 T$=T$+R$:IF X+1=75 THEN 140 ELSE LOCATEX:PRINT" ";:X=X+1:LOCATE X:PRINTCHR$(
&HE0);:GOTO 140
120 BEEP31,1:IF X-1=TX THEN TL=TL-W:LOCATE TX:PRINT"*";:FOR I=0 TO 30:NEXT:IF TL
<=0 THEN 190 ELSE 130
125 LOCATE X-1:PRINTCHR$(&HE1);:FOR I=0 TO 30:NEXT:LOCATE X-1:PRINT" ";
130 T$=T$+K$:LOCATE X-1:PRINT " ";
140 R=INT(RND(1)*4)+1:ON R GOTO 150,160,170,160
150 LOCATE TX:PRINT" ";:TX=TX+(TX>57):GOTO 240

160 LOCATE TX:PRINT" ";:TX=TX-(TX+1<X):GOTO 240

170 IF TX+1=X THEN BEEP3,1:L=L-TW/N:IF L<=0 THEN 220
180 GOTO 70
190 E$=CHR$(&HE2):LOCATE23:PRINT"LIFE=";TL;":";L;:IF F=8 THEN 260 ELSE IF MID$(T
$,1,4)=TT$ THEN 280
200 IF F=6 THEN FORI=0TO4:READ A$:NEXT
```

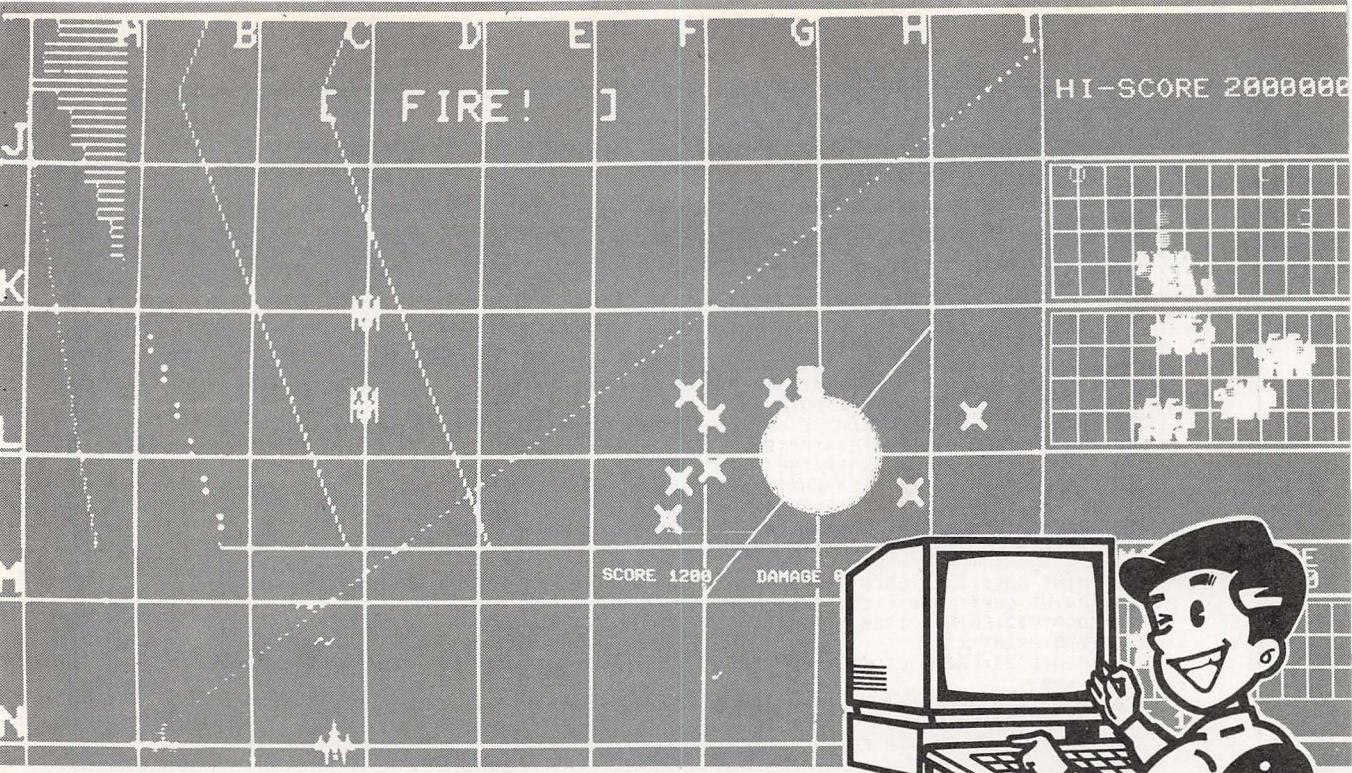
★♪ベーマガ１冊380円。安いのすごいの楽しいの♪歌う松田君。なぜかチャレアベでなくチャリアベとなってしまう僕。（埼玉県鶴ヶ島町・Ｐ88ＳＲほしいよ～隆志11才）……【影：なんでもいいから，よろしく。】

```
205 IF MID$(T$,1,4)=TT$ THEN LOCATE 55:PRINT E$;
210 T$="":LOCATE 23:PRINT"NEXT FLOOR !! ";:FORI=X TO 53 STEP-1:LOCATE I:PRINT CH
R$(&HE0);" ";:BEEP32,1:NEXT:LOCATE 53:PRINT"O";:F=F+1:IF F=7 THEN 250 ELSE GOTO
40
220 IF TF$(1)=CHR$(&HE3) THEN FOR I=0TO100STEP10:BEEP26,1:LOCATE23:PRINT"LIFE=";
TL;":";I;:NEXT:L=100:TF$(1)=" ":GOTO 60
230 LOCATE23:PRINT"LIFE=";TL;": 0 ";:LOCATE X:PRINT"*";:Z=X:FOR I=1TO3:X=X-1:Z=Z
+1:LOCATEZ:PRINT"-";:LOCATEX:PRINT"-";:NEXT:BEEP23,1:BEEP23,1:BEEP23,1:LOCATE 23
:PRINT" Game Over       ":END
240 LOCATE TX:PRINT CHR$(&HE7);:BEEP32,1:GOTO 70
250 FOR I=0TO14:READ C$:POKE &HFCD1+I,VAL("&H"+C$):NEXT:DR$=CHR$(&HE7)+CHR$(&HE8
)+CHR$(&HE9):READ TL,TW:GOTO 340
260 IF S<>1 OR MID$(T$,1,4)<>TT$ THEN PRINT CHR$(12);:Z$="YOU ZAP TO ...":FOR I=
1 TO LEN(Z$):LOCATE 9+I:PRINT MID$(Z$,I,1);:BEEP5,1:NEXT:F=1:RESTORE 610:FORI=1T
O4:TF$(I)=" ":NEXT:W=5:N=1:GOTO 40
270 FOR I=0 TO 4:READ A$:POKE &HFCD6+I,VAL("&H"+A$):NEXT:GOTO 470
280 IF F=1 THEN L=L+100:E$="P":GOTO 205
290 IF F=2 THEN TF$(1)=CHR$(&HE3):GOTO 205
300 IF F=3 THEN N=2:TF$(2)=CHR$(&HE4):GOTO 205
310 IF F=4 THEN W=20:TF$(3)=CHR$(&HE5):GOTO 205
320 IF F=5 THEN TF$(4)=CHR$(&HE6):GOTO 205
330 S=1:FOR I=0 TO 4:READ A$:POKE &HFCB3+I,VAL("&H"+A$):NEXT:E$=CHR$(&HE1):GOTO
205
340 PRINT CHR$(12);:LOCATE19:PRINT"FLOOR";F;:FOR I=0 TO 200:NEXT:X=74:TX=55:LOCA
TE X:PRINT CHR$(&HE0);:LOCATE53:PRINT"O";
350 LOCATE12:PRINT "ITEM [";TF$(1);TF$(2);TF$(3);TF$(4);"]";:LOCATE52:PRINT"I";:
LOCATE75:PRINT"I";
360 LOCATE 23:PRINT"LIFE=";TL;":";L;" ";:ON VAL(INKEY$) GOTO 370,390,380,400,540
:GOTO 400
370 IF X-1=57 OR X-1=TX+2 THEN 400 ELSE LOCATEX:PRINT" ";:X=X-1:LOCATE X:PRINTCH
R$(&HE0);:GOTO 400
380 IF X+1=74 THEN 400 ELSE LOCATEX:PRINT" ";:X=X+1:LOCATE X:PRINTCHR$(&HE0);:GO
TO 400
390 LOCATE X-1:PRINT CHR$(&HE1);:BEEP31,1:FORI=0TO30:NEXT:LOCATEX-1:PRINT" ";:IF
 X-1=TX+2 THEN TL=TL-W:IF TL=<0 THEN LOCATETX:PRINT"    ";:GOTO 190
400 ON INT(RND(1)*4)+1 GOTO 410,420,430,450
410 LOCATE TX:PRINT"    ";:TX=TX+(TX>57):GOTO 440
420 LOCATETX:PRINT"    ";:TX=TX-(TX+4<X):GOTO 440
430 IF X=TX+3 THEN BEEP2,1:L=L-TW/N:IF L<=0 THEN 230
440 LOCATE TX:PRINT DR$;:BEEP32,1:GOTO 360
450 BEEP1,1:FOR I=TX+3 TO TX+7:LOCATE I:PRINT"<";:IF X=I THEN L=L-10/N:IF L<0 TH
EN 220
460 NEXT:LOCATE TX+3:PRINT"     ";:LOCATE X:PRINT CHR$(&HE0);:GOTO 360
470 LOCATE 53:PRINT "OI";CHR$(&HE2);:FOR I=X TO 54 STEP-1:BEEP 32,1:LOCATE I:PRI
NTCHR$(&HE0);" ";:NEXT
480 LOCATE54:PRINT CHR$(&HE8);:BEEP31,1:FOR I=55 TO 53 STEP-1:LOCATE I:PRINT CHR
$(&HE0);" ";:BEEP32,1:NEXT:LOCATE53:PRINT"O";
490 PRINT CHR$(12);:LOCATE16:PRINT"Thank you !!";

500 RESTORE 810:FOR I=0 TO 9:READ A$:POKE &HFCAE+I,VAL("&H"+A$):NEXT


510 FORI=0TO100:LOCATE 60:PRINT CHR$(&HE0);:BEEP32,1:LOCATE 60:PRINT CHR$(&HE1);
:BEEP32,2:NEXT:FORI=0TO300:NEXT:LOCATE 58:PRINT"-END-":END
520 BEEP30,1:LOCATE 1:PRINT"* PAUSE *";
530 IF INKEY$="5" THEN LOCATE 1:PRINT"          ";:GOTO 140 ELSE GOTO 530
540 BEEP30,1:LOCATE 1:PRINT"* PAUSE *";
550 IF INKEY$="5" THEN LOCATE 1:PRINT"          ";:GOTO 400 ELSE GOTO 550
560 REM *** ｷｬﾗｸﾀｰ ***
570 DATA 6B,3F,7C,4C,00,08,08,08,1C,08,7C,4A,5A,4A,7C
580 REM *** ﾀｶﾗ ***
590 DATA 38,74,73,74,38,1C,2A,36,2A,1C,1C,62,61,11,0E,1C,22,2A,22,1C
600 REM *** White ｽﾗｲﾑ ***
610 DATA 70,48,48,48,70,5,1,KLKR
620 REM *** White ｽﾗｲﾑ ***
630 DATA 70,48,48,48,70,10,1,KLKR
640 REM *** Black ｽﾗｲﾑ ***
650 DATA 70,78,78,78,70,15,5,LLLL
660 REM *** Black Will O Wisp ***
670 DATA 2A,1C,3E,1C,2A,20,10,LLRR
680 REM *** Fencing ***
690 DATA 0C,68,1F,6B,08,60,20,LLLR
700 REM *** ghost ***
710 DATA 00,00,00,00,00,60,20,LKLK
720 REM *** ｹﾝ ***
730 DATA 08,08,08,1C,2A
740 REM *** DRAGON ***
750 DATA 40,60,60,70,70,73,3D,79,79,1E,7C,7E,1F,07,06,200,30
760 REM *** DRAAGA ***
770 DATA  54,28,1F,2B,54,400,50,KKKK
780 REM *** ﾏﾄｯｸ ***
790 DATA 1C,2A,08,08,08
800 REM *** ENDING ***
810 DATA 0C,6B,1F,6B,0C,18,6B,1F,6B,18
```

★中間試験も終わり，ほっとしている私です。編集部のみなさん，読者のみなさん。やっぱりつかれた頭にはVGMが一番ですね。（千葉県我孫子市・**阿部利彦17才**）……**【編：そういってるうちに期末試験だろ！】**



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。

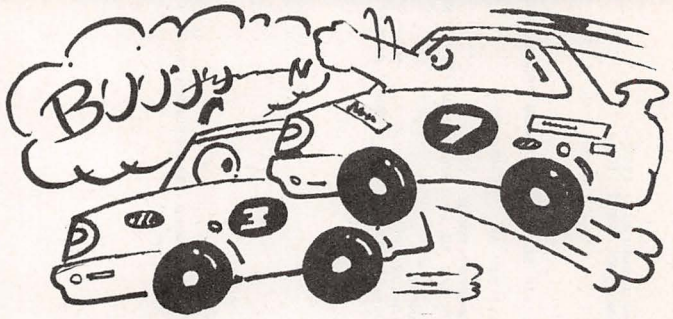
あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社出版部「マイコンBASICマガジン」係

※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。

SMC-777用

カーレース G.P.



★池田　文男

⊙内　容

3D風カーレースです。あくまでも3D風ですのでこまかいところには，目をつぶりましょう。カーレースですが，走っているのはあなただけです。持ち点100点で，道路をはみだすと減っていきます。

予選で80点以上ないと，グランプリに出場できません。

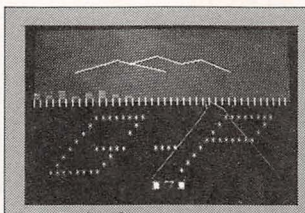
⊙KEY操作

車を右に進めるときは→のキー，左に進めるときは←のキー。

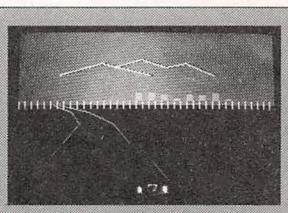
⊙その他

グランプリでは，星空の下のナイトレースです。コースデータは，1～9までですので，データを適当にいじってコースを変えてみてください。

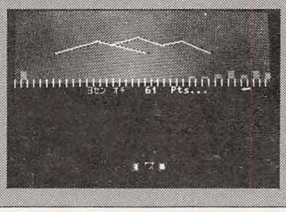
高得点のコツはコースをよく覚えることです。



▲《写真1》カーレースG.P.のタイトル画面。何かキーを押してスタート



◀《写真2》左コーナーだ！はやめに車を移動しないと曲り切れないぞ!!



▶《写真3》予選をクリアするためには80pts必要，本選はナイトレースだぞ

カーレースG.P.のプログラム・リスト

```
 10 AD=&HAA00 :IF PEEK (&HAA00)=33 THEN 50
 20 A$="<20CPEPCPEP>"
 30 SOUND "S12O1L32"+A$,"O2"+A$
 40 FOR K=1 TO 19:READ A$:GOSUB 60     :READ A$:GOSUB 60:NEXT :GOSUB 1330
 50 RESTORE 340:  GOTO 270
 60 FOR I=1 TO 15 STEP 2:G=VAL("&H"+MID$(A$,I,2)):POKE AD,G
 70   AD=AD+1:NEXT :RETURN
 80 DATA 21B002CD23AA5F21      , B2020627C5CD23AA
 90 DATA 2B2BCD2BAA232323      , 23C110F02B2B7BCD
100 DATA 2BAAC9454CED78C9      , 454CED79C921CE02
110 DATA CD23AA5F0627210C      , 02C5CD23AA2323CD
120 DATA 2BAA2B2B2BC110        , F023237BCD2BAAC9
130 DATA D5B7F590DA5BAAD1      , C352AAF1D1C9D5E5
140 DATA C5B74F0600210008      , 09C17B1150000FE00
150 DATA CA7BAA193DC36EAA      , 79CDB0AA2323CDB0
160 DATA AA114E0019CDB0AA      , 2323CDB0AA111520
170 DATA B7ED52C1D1C578CD      , B0AAC17923237CDB0
180 DATA AA014E00097ACDB0      , AA23237BCDB0AAC9
190 DATA 454CED79C93A00B0      , 3C3200B00602CD50
200 DATA AAFE00CAFAAA3E12      , 06130E0026E02EE1
210 DATA 16E51EE6CD5EAA3E      , 1406130E0026E22E
220 DATA E316E71EEBCD5EAA      , 3E1606130E0026E4
230 DATA 2E0016E91E00CD5E      , AAC93E1206130E00
240 DATA 26E02EE116EA1EEB      , CD5EAA3E1406130E
250 DATA 0026E22EE316E71E      , ECCD5EAA3E160613
260 DATA 0E0026E42E00164ED     , 1E00CD5EAAC9FFFF
270 SCR=&HAA2D:SCL=&HAA00:CARPUT=&HAAB5
280 SCLEAR 8 :CURSOR OFF :DIM X(10,10),X1(10,10),Z(100),W(100) :CCLEAR:X=2
290 FOR I=1 TO 3 :READ B: FOR K=1 TO 9:READ A:X(I,K)=A:X1(I,K)=A+B:NEXT K,I
300 FOR I=1 TO 80:READ V: Z(I)=V:NEXT
310 FOR I=1 TO 65:READ V: W(I)=V:NEXT I
320 BOXF (159,159)-(169,160),6 :BOXF (158,161)-(170,165),4:BOXF (146,165)-(149
,166):BOXF (178,165)-(181,166):_CARPUT
330 GOTO 870
340 DATA 7,97,106,120,145,170,88,74,49,24
350 DATA 20,90,90,100,110,130,90,80,70,60
360 DATA 40,80,80,80,80,95,80,80,80,75
370 DATA 1,1,1,1,1
380 DATA 1,1,1,1,2
```

CHECKER FLAG

編：どうです，このゲーム。

Dr.D：なんだかキャラクターが変だぞ？これでいいのか。

編：これでいいと思うのですが。

Dr.D：ウーム。3Dカーレースというのは悪くないし，バックのスクロールもまあまあだ。しかしカーレースのだいご味のようなものが伝わってこないな。

編：もうすこしハンドル操作の感じやアクセルのところのくふうがほしかったですね。

Dr.D：他の車をださないのはけっこうだが，それならそれで，もう少し別のところに力を入れてほしかった。

★「今，私たち水曜スペシャル探険隊は，影さん宅へ足をふみ入れました」突然，影出現。『ガーン』。「隊員がおそわれました。私達は生きて帰れるのでしょうか」。（福岡市・**土曜日のピーマン12才**）……**【影：私は，ばけものか？】**

```
390 DATA 3,4,5,5,5
400 DATA 4,3,2,1,6
410 DATA 7,8,9,9,9
420 DATA 9,9,9,9,9
430 DATA 8,7,6,1,1
440 DATA 2,3,2,1,6
450 DATA 7,8,9,9,9
460 DATA 8,7,6,1,1
470 DATA 1,1,2,2,3
480 DATA 3,4,4,5,5
490 DATA 4,3,2,1,6
500 DATA 7,8,9,8,7
510 DATA 6,1,1,1,1
520 DATA 1,1,1,1,1
530 '-------- B --------
540 DATA 1,1,6,7,8
550 DATA 9,7,6,2,4
560 DATA 5,4,3,2,1
570 DATA 3,4,2,1,7
580 DATA 8,9,8,7,2
590 DATA 3,4,3,2,6
600 DATA 7,8,7,8,9
610 DATA 8,7,6,2,3
620 DATA 4,5,5,4,3
630 DATA 2,6,7,8,9
640 DATA 8,7,6,3,4
650 DATA 4,3,2,1,7
660 DATA 8,9,7,6,1
670 '------- LINE LOAD --------
680 X1=(X(1,H))+X:X2=(X(2,H))+X:LINE (X1,76)-(X2,83)
690 Y1=(X1(1,H))+X:Y2=(X1(2,H))+X:LINE (Y1,76)-(Y2,83)
700 X3=(X(3,H))+X:LINE (X2,83)-(X3,95)
710 Y3=(X1(3,H))+X:LINE (Y2,83)-(Y3,95)
720 X4=60+X:LINE (X3,95)-(X4,115)
730 Y4=140+X:LINE (Y3,95)-(Y4,115)
740 X5=20+X:LINE (X4,115)-(X5,155)
750 Y5=180+X:LINE (Y4,115)-(Y5,155)
760 RETURN
770 LINE (X1,76)-(X2,83),8
780 LINE (Y1,76)-(Y2,83),8
790 LINE (X2,83)-(X3,95),8
800 LINE (Y2,83)-(Y3,95),8
810 LINE (X3,95)-(X4,115),8
820 LINE (Y3,95)-(Y4,115),8
830 LINE (X4,115)-(X5,155),8
840 LINE (Y4,115)-(Y5,155),8
850 RETURN
860 '--------MAIN LUTINE--------
870   BOXF (0,0)-(319,75),2
880   DRAW "C0m43,45W10,-3W12,3w-9,-2W7,-2W6,2W5,-1W7,3w-5,-2P2,7w-22,0"
890   DRAW "C7m40,45W10,-3W12,3w-9,-2W7,-2W6,2W5,-1W7,3w-5,-2P2,7w-22,0"
900 A$=INKEY$:SOUND OFF :X=70 :G=65:_CARPUT:CCOLOR 7,0,0:GOSUB 1560
910 FOR I=0 TO 39:CPLOT (I,8),0,1 :NEXT
920 FOR I=0 TO 39  :CPLOT (I,9),136,7,0:NEXT
930 FOR I=15 TO 30 STEP 2:A=IRND(3):A=2*A+129:CPLOT (I,8),A,1,0  :NEXT :I=1
940 IF I=80 THEN I=1
950 A$=INKEY$:IF A$<>""THEN 1010
960 H=Z(I):IF H>6 THEN X=X-5:GOSUB 680:_SCR:GOTO 990
970   IF H<6 AND H>2 THEN X=X+7.5:GOSUB 680:_SCL:GOTO 990
980 GOSUB 680
990 GOSUB 770 :I=I+1:_CARPUT:GOTO 940
1000 '++++++++++++   YOSEN ++++++
1010 SC=100:X=70:CCLEAR 11,8
1020 G=1 :SC=100:      SOUND "S8L16CPCPCPCPCP","CPCPCPCP","EGEGEGEGEG":PAUSE 16
1030 OUT &H53,&HF4:OUT &H53,&HE3
1040 FOR I=1 TO 80 : W=PADDLE
```

```
1050 H=Z(I):IF H>6 THEN X=X-35:GOTO 1070
1060   IF H<6 AND H>2 THEN X=X+35
1070 IF W=7 AND X<150 THEN X=X+25:GOSUB 680:_SCR:GOTO 1100
1080 IF W=3 AND X>-20 THEN X=X-25:GOSUB 680:_SCL:GOTO 1100
1090 GOSUB 680
1100 IF X<5 OR X>125 THEN SC=SC-3:BEEP
1110 _CARPUT
1120 GOSUB 770 : NEXT :SOUND OFF
1130 CCOLOR 7: PRINT (20,10);SC;"  Pts...":IF SC>80 THEN SOUND "S3CEGCEGB" :GOT
O 1160
1140 PAUSE 10:CCOLOR ,,2 :  PRINT (10,10);" ﾖﾛｼ ｵﾈｶﾞ  ":PAUSE 20
1150 CCOLOR ,,0 :CCLEAR 3,10:  GOTO 900
1160 SC=100:X=30:G=65:SOUND "S2CPCPCP","GPGPGP":PAUSE 10
1170 CCLEAR 3,10:BOXF (0,0)-(319,75),1:FOR I=1 TO 100:GPLOT(IRND(319),IRND(74))
,IRND(14)+1:NEXT
1180 FOR I=0 TO 39  :CPLOT (I,9),136,7,0:NEXT
1190 FOR I=15 TO 30 STEP 2:A=IRND(3):A=2*A+129:CPLOT (I,8),A,7,0 :NEXT :I=1
1200 FOR I=5 TO 9 STEP 2 : CPLOT (I,3),30,4  :SOUND "O3L4C":PAUSE 4:NEXT :SOUND
"O3A":CPLOT (11,3),31,2
1210 OUT &H53,&HF4:OUT &H53,&HE2
1220 FOR I=1 TO 65 : W=PADDLE
1230 IF W=7 AND X<150 THEN X=X+25:_SCR
1240 IF W=3 AND X>-20 THEN X=X-25:_SCL
1250 H=W(I):IF H>6 THEN X=X-35:GOTO 1270
1260         IF H<6 AND H>2 THEN X=X+35
1270 GOSUB 680
1280 IF X<15 OR X>135 THEN BEEP :SC=SC-3
1290 _CARPUT:CCOLOR 7
1300 GOSUB 770 :NEXT :SOUND OFF
1310 PRINT (20,10);SC;"  Pts...":IF SC>HI THEN SOUND "S4CDEFGAB":PRINT (15,12);
"    CHINP !!":HI=SC
1320 PAUSE 20:CCLEAR 3,10:GOTO 870
1330 DEF FONT 224, "0000000000000000"
1340 DEF FONT 225, "0000000000000003"
1350 DEF FONT 226, "000000000000FF00"
1360 DEF FONT 227, "00000000000000C0"
1370 DEF FONT 228, "0000000000000000"
1380 DEF FONT 229, "0000FFFFFFFF9FFF"
1390 DEF FONT 230, "060FCDCCFFFFC3C0"
1400 DEF FONT 231, "00FFC300FFFFFF00"
1410 DEF FONT 232, "60F0B333FFFFC303"
1420 DEF FONT 233, "0000FFFFFFFFF9FF"
1430 DEF FONT 234, "00FFFFFFFF9FFF00"
1440 DEF FONT 235, "06CFCDFCFFCFC300"
1450 DEF FONT 236, "60F3B33FFFF3C300"
1460 DEF FONT 237, "00FFFFFFFFF9FF00"
1470 DEF FONT 136, "FFFFFFFF00000000"
1480 DEF FONT  92, "0F0F0F0F0F0F0F0F"
1490 DEF FONT  93, "F0F0F0F0F0F0F0F0"
1500 DEF FONT 131, "0000007F557F557F"
1510 DEF FONT  94, "FFFFFFFFFFFFFFFF"
1520 DEF FONT 129, "007F557F557F557F"
1530 DEF FONT 135, "FF81FF81FF81FFAB"
1540 DEF FONT 133, "101038107C38FEAA"
1550 RETURN
1560 '======== TITLE ========
1570 CCOLOR 6
1580 PRINT (0,11);"          ********              ********  "
1590 PRINT (0,12);"        *      *            *      *   "
1600 PRINT (0,13);"       *      *            *      *    "
1610 PRINT (0,14);"      *                   ********     "
1620 PRINT (0,15);"     *   *****    ****   *             "
1630 PRINT (0,16);"    *       *           *              "
1640 PRINT (0,17);"   *       *           *               "
1650 PRINT (0,18);"  ********           *                "
1660 RETURN
```

★ベーマガ7月号231ページをよく見ろ。男の人が女の人のおしりをさわっている。いやらしいの。（東京都清瀬市・PC-8001mkIII10才）……【編：もっとよく見たい人は、山下先生著のチャレンジAVG&RPGを買ってください。】

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 後編

©セガ・エンタープライゼス

PC-8801mkIISR/FR/MR(V2モード)用

by YK-2

みなさん，こんにちは。ＹＫ－２です。毎月このコーナーにたくさんのお便りやリクエストを送ってくれてどうもありがとう！　これからもすばらしいＶＧＭをどんどん紹介しちゃうからよろしくね。

さて今回は，前回の続きということで，みなさんからの要望も強かったファンタジーゾーンの５～７面，その他のＶＧＭをお届けします。どうぞじっくりとご鑑賞ください。

プログラムについて

具体的な入力方法は前回とだいたい同じです。ＢＡＳＳ%変数は各リストともほとんど共通ですから，前に打ち込んだリストを利用するほうが楽になりますヨ。

毎回言っていることですが，曲ＤＡＴＡの入力は慎重に打ち込んでください。

他機種への移植等のアドバイス

これらのプログラムはＦＭ３声，ＰＳＧ３声をフルに使っています。だからＰＳＧのみの機種への移植はちょっと困難だと思います。

でも，どうしても移植したい！　という人がかなりいるみたいなので，そういう人は，いまからあげることを参考にしてください。普通，私がＶＧＭプログラムを作るときは，Ａ＄系列の変数にメイン・メロディ，Ｂ＄系列にはサブ・メロディ，Ｃ＄系列にはベース，Ｄ＄系列にはハイハット(リズム)，Ｅ＄，Ｆ＄系列にはメロディ・コード，またはバスドラムというふうにきめています(もちろん例外もある)。また，Ｆ＄系列の変数にメイン・メロディを使うこともあります。これは先月紹介したＷＡＶＥテクニックを使うときに用いるからです。

以上のことから，ＰＳＧ３声の機種への移植は，Ａ＄，Ｂ＄，Ｃ＄の組み合わせかＡ＄，Ｃ＄，Ｄ＄の組み合わせが最適かと思われます。

ＦＭ音源の上手な使いかた

今回のこのコーナーでは，音色切りかえのテクニックを紹介しましょう。

88ＳＲでミュージック・プログラムを作っているとき，自分でエディットした音色を曲の途中から使いたい！　ということがよくあると思います。でも，88ＳＲベーシックの「ＣＭＤ ＶＯＩＣＥ命令」は，割り込みとは無関係なので，どうしても曲にすき間ができてしまいます。

では，どうしたらＢＡＳＩＣレベルで上手に音色切りかえができるでしょうか。方法は２とおりほど考えられます。一つは，ＭＭＬのＹコマンドを使う方法，そして，もう一つは演奏ルーチンをくふうする方法です。

今回は後者のほうを説明することにしましょう。その方法を簡単に言うと，「音色を切りかえた後の演奏を最短にする」ということなのです。具体的には**第１図**を見てもらえばわかると思うけど……。

それでもわからなければ**７月号のリスト４**で同じことをやっているので，それを見ながら研究してください。

前者のテクニックについては，ちょっとたいへんなので次号で説明することにします。

今回はこのへんで終わりにしておきますが，もし，説明不足でわからないところがあったら，ベーマガ編集部までハガキでお知らせください（くわしく書いてネ！）。

次号でまたまた，すっご～いＶＧＭをひっさげてくると思うので期待していいですよ。



《第１図》音色を切りかえた後の演奏を最短に！　これ何の曲？

★交換したいのコーナー：ボクのカゲさんとあなたのカゲさんをかえっこしませんか？(愛知県名古屋市・**九児勉**14才)……【編：ウチのカゲさんも交換してください。影：私は，売りものではないぞ!!Dr.D：誰も買わんゾ。】

《リスト1》ファンタジーゾーン・ステージ5〝Hot Snow〟

```
10 NEW CMD :POKE &HE21A,204:CMD STOPM
20 A1$="t128@61v13o5l16brbr>f&fr<brbb&b>f&fff@27o6y140,4
30 B1B$="drrdrrdrdrrdrrdd":B1$="q2t128o5l16@58v14y97,31y113,28y81,30"+B1B$+B1B$+
"q8o4@3118y141,4y97,1y101,0y105,0y109,0"
40 D1B$="m1500c&cm2500c&cm1500c&cm2500c&c":D1$="y7,49t128s918"+D1B$+D1B$
50 A2$="d-rfra-d-rcre-rcfrcrd-r<b->d-r<b->rcre-rcffc
60 C2$="@27t128o5v13l16y142,4a-ra-ra-a-ra-ra-ra-a-ra-Rf+rf+f+rf+ra-ra-ra-a-a-a-
70 B2$="d-&d-16<a-&a-16>d-c&c16e-&e-16<a-f+&f16c+&c+16f+g+&g+16>c&c16e-
80 E2B$="crrcrrrcrrrcrrcc":E2$="t128l16o2q1v15"+E2B$+E2B$
90 F2$="t12818o5v12f&fd-&d-e-&e-l16a-v7a-v11a-v7a-v6a-rv11fv8fv11q7d-q8d-v8d-v11
e-v8e-v5e-v1218<a-b->l16d-&d-
100 F3B$="v12e-v8e-v12d-d-v11d-d-d-d-v10d-d-v9d-d-":F3$=F3B$+"l18rrrl16v12<b-a-b-
a-b-a-b->d-v8d-v12d-v8d-
110 F4B$="dededede":F4C$="abababab":F4$=F3B$+"l8rrl16v12e-v7e-v12d-v7d-rrrr"+"t2
55v13o6l64"+F4C$+F4C$+F4C$+F4C$+F4C$+")"+F4B$+F4B$+F4B$+"dededed
120 A4$="d-rd-rfd-rd-rd-rd-f+rf+rfrd-
130 C4$="a-ra-ra-a-rb-rb-rb-b-rb-ra-ra-
140 D4$="m1500c&cm2500c&cm1500c&cm2500ccm1500ccrrrl32y6,8q1ccccl16rcl32ccccl16ccy
6,0
150 E4B$="v12ev11dv9cr":E4C$="v12cv11<bv9ar>":E4$="crrcrrrcrrrcl64o4q8"+E4B$+"r1
6"+E4B$+"r16"+E4C$+"r16"+E4C$+"r16r8r8"+"v12gv10f+v9erv12gv10f+v9ev8drrrr"+E4B$+
"v12gv10f+v12gv9f+v12gv9f+v12fv9e"+E4B$+"v12ev10d
160 B4$="d-d-f16d-d-d-d-16fff+fd-
170 A5$="rrf+rf+rrrfrrd-rrrrrrf+rf+f+rrfrre-rrd-
180 C5$="rrb-rb-rrra-rra-rrrrrrb-rb-b-rra-rra-rra-
190 B5B$="f+&f+16f+&f+16f+ct+&c+16c+&c+16c+":B5$=B5B$+B5B$
200 E5B$="dedederr":E5C$="abababrr":E5$="v13t12818o7rrrrrrrt255l64"+E5B$+"dedede
"+"t12818rrrrrrrt255l64"+E5B$+"deded
210 A6$="rrf+rf+rrrfrrrd-rrre-rrrrrrrd-rrcrrrr
220 C6$="rrb-rb-rrra-rra-rra-rrrrrrra-rra-
230 B6$=B5B$+"a-&a-a-&a-16a-a-a-16b-a-
240 E6$="t12818rrrrrrrl64t255"+E5B$+E5B$+"t12818rrrrr16t255l64"+E5B$+"r16<"+F4C$
+F4C$+F4C$+F4C$+"ababab
250 A7$="rrf+rf+rrrfrrrd-rrre-rrrrrrrra-ra-a-rrr
260 C7$="rrb-rb-rrra-rra-rra-rra-rrrrrrrra-ra-a-
270 A8$="<b->rd-rr<b-rb->rd-r<b->d-d-<b->r<a->rd-rr<a-ra->rd-r<a-a-a->d-r
280 C8$="frrfrrfrrfrrfrrfrf+f+f+f+rfrfrrfrfrfrfffff
290 B8$="o3g-&g-16b-&b-16>d-e-e-d-<b-d-&d-16f&f16a-b-b-a-f
300 A9$="<b->rd-rr<b-rb->rd-r<b->ffe-rd-rrrrrrrrrrra-a-rr
310 C9$="frrfrrfrrfrrfrrfrf+g+g+grfrrrrrrrrrra-a-
320 B9$="o3g-&g-16b-&b-16>d-e-e-d-<b->d-&d-&d-&d-rr<a-16a-16>
330 D9$=D1B$+"y6,10q1l16ccrccccrccrccl8y6,0
340 E9$=E2B$+"r16l64o4q8"+E4B$+"q1o2v15c16c16c16o4q8"+E4C$+"q1o2v15c16c16c16o4q8
"+"v12<bv11av9g>q1o2v15c16c16q8o4"+E4C$+E4C$
350 F5$="t12811 6v12q8o5rrf+rf+f+f+f+f+ffffd-rrrrrrf+rf+f+f+f+a-a-a-ffffd-
360 F6$="rrf+rf+f+f+f+f+ffffd-d-d-d-e-e-e-e-e-e-e-e-e-<a-b->crc<b-a->
370 F7$="rrf+rf+f+f+f+f+ffffd-d-d-d-e-e-e-e-e-e-e-e-e-e-e-<a-b->d-
380 F8$="d-d-d-d-d-d-d-d-d-d-d-d-<a-b->d-re-e-e-e-d-d-d-d-d-d-d-d-<a-b->d-
390 F8A$="d-d-d-d-d-d-d-d-f+ff+F+fffe-e-d-d-d-d-d-d-d-d-d-d-d-d-<a-b->d-
400 F9$="d-d-d-d-d-d-d-d-d-f+ff+F+fffe-e-d-d-d-d-d-d-d-d-d-d-d-d-
410 CMD VOICE LFO 6,0,1,6000,1,,,1
420 CMD PLAY A1$+A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,F1$
430 CMD PLAY A2$,B2$,C2$,D1$,E2$,F2$
440 CMD PLAY A2$,B2$,C2$,D1$,E2$,F3$
450 CMD PLAY A2$,B2$,C2$,D1$,E2$,F2$
460 CMD PLAY A4$,B4$,C4$,D4$,E4$,F4$
470 CMD PLAY A5$,B5$,C5$,D1$,E5$,F5$
480 CMD PLAY A6$,B6$,C6$,D1$,E6$,F6$
490 CMD PLAY A5$,B5$,C5$,D1$,E5$,F5$
500 CMD PLAY A7$,B6$,C7$,D1$,E6$,F7$
510 CMD PLAY A8$,B8$,C8$,D1$,E2$,F8$
520 CMD PLAY A8$,B8$,C8$,D1$,E2$,F8A$
530 CMD PLAY A8$,B8$,C8$,D1$,E2$,F8$
540 CMD PLAY A9$,B9$,C9$,D9$,E9$,F9$
550 GOTO 430
```

《リスト2》ファンタジーゾーン・ステージ6〝Don't Stop〟

```
10 NEW CMD:POKE &HE21A,215:CMD STOPM
20 GOSUB ¥WAVE
30 DIM HARM%(4,9):CMD VOICE COPY 50,HARM%
40 FOR OP=1 TO 4:HARM%(OP,0)=25:NEXT
50 FOR OP=1 TO 4:HARM%(OP,1)=1:NEXT
60 FOR OP=1 TO 4:HARM%(OP,2)=4:NEXT
70 HARM%(0,4)=4800
80 HARM%(1,5)=38:HARM%(2,5)=11:HARM%(3,5)=35
90 HARM%(3,0)=17
100 HARM%(1,7)=1:HARM%(2,7)=1:HARM%(4,7)=1
110 HARM%(4,2)=1
120 HARM%(2,8)=-2
130 HARM%(4,8)=-2
140 HARM%(1,6)=1:HARM%(2,6)=2:HARM%(3,6)=1
150 DIM BASS%(4,9):CMD VOICE COPY 30,BASS%
160 FOR OP=1 TO 4:BASS%(OP,3)=6:NEXT
170 FOR OP=1 TO 4:BASS%(OP,4)=2:NEXT
180 FOR OP=1 TO 4:BASS%(OP,8)=0:NEXT
190 BASS%(1,5)=25:BASS%(2,5)=46:BASS%(3,5)=17
200 BASS%(1,0)=15:BASS%(1,1)=8:BASS%(1,2)=1:BASS%(1,7)=11
210 BASS%(2,1)=8:BASS%(2,2)=4:BASS%(2,7)=3
220 BASS%(3,1)=12:BASS%(3,2)=4
230 BASS%(2,2)=4
240 B1$="q6t128@44y141,6v12l16o5rrdrdrrre-&e-&E-e-e-rddrrdrdrrre-&e-&e-e-e-rdd
250 C1$="t128v11l16o5rrfrfrrrf&frfffrfffrrfrfrrrf&frfffrff
260 E1B$="rrb-rb-rrrb-&b-&b-b-b-rb-b-":E1$="t128v11o3l16q7"+E1B$+E1B$
270 D1A$="m2000cm800cccm2000cm800ccm3000c":D1B$=D1A$+"m2000cm800cccm2000cm800ccm
3000c":D1C$=D1A$+"m800cm2000cm800cm2000cm3000c&cm800cc":D1$="t128s9l16y7,49"+D1B
$+D1C$
280 F1B$="crrccrrr":F1$="t128o3q2v15l16"+F1B$+F1B$+F1B$+"crrcq8o3l64gv14f+v12f-
290 F2$="o3q2v15l16"+F1B$+F1B$+F1B$+"crccccrrr
300 A1$="t128o618
310 A2$="v14c<b-rrrrrr>c64c+64d32&d16&dc&c<b-&b-ab-
320 C2B$="b-&b-&b-b-rrf&f":C2$="l16o4v13"+C2B$+C2B$+C2B$+C2B$
330 B2B$="rrdrdrrrd&d&dddrdd":B2$=B2B$+B2B$
340 A3$="a&a&a&a&agfg>
350 C3B$="g&g&ggrrd&dg&g&ggrrd&d":C3$=C3B$+C3B$
360 A4$="a&a&a&a&a&a>fg
370 A5$="<rre-&e-&e-&e->d&dc&c&c&c<a&af&f
380 C5B$="e-&e-&e-e-rr<b-&b->":C5C$="f&f&ffrrc&c":C5$=C5B$+C5B$+C5C$+C5C$
390 E5$=E1B$+"rrararrrg&g&gggraa"
400 B5$="rre-re-rrre-&e-&e-e-e-re-e-rrrcrrrrc&c&cccrcc
410 A6$=">d&d&d&d&d&d<f&fg&g&g&g&g&g&g&g&g
420 C6B$="b-&b-&b-b-rrf&f":C6$=C6B$+C6B$+C3B$
430 A7$="rre-&e-&e-&e->d&dc&c&c&c<a&afg&g&g&g&g&g&g&g&g v11rgg&grff&f>
440 C7$=C5$+C3B$+"rrgrg&g&g&grrfrf&f&f&f
450 D7$=D1$+D1B$+"m3000rrcrc&c&crrrrcrc&c&c
460 B7$=B5$+B2B$+"rrb-rb-&b-&b-&b-&b-rrara&a&a&a&a
470 F7$=F2$+F1B$+F1B$+"rrcrcrrrrrcrc
480 E7$=E5$+"rrb-rb-rrra&a&aaarb-b-rr>>q8v11drdv10dv9dv8drrv11crcv10cv9cv8c<<("
490 CMD VOICE HARM%,,BASS%
500 CMD PLAY A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,F1$
510 CMD PLAY A2$,B2$,C2$,D1$,E1$,F2$
520 CMD PLAY A3$,B2$,C3$,D1$,E1$,F2$
530 CMD PLAY A2$,B2$,C2$,D1$,E1$,F2$
540 CMD PLAY A4$,B2$,C3$,D1$,E1$,F2$
550 CMD PLAY A5$,B5$,C5$,D1$,E5$,F2$
560 CMD PLAY A6$,B2$,C6$,D1$,E1$,F2$
570 CMD PLAY A7$,B7$,C7$,D7$,E7$,F7$
580 GOTO 510
590 END
600 ¥WAVE
610 FOR I=&HE1D0 TO &HE1E6 STEP 2
620 READ WP$:POKE I,VAL("&h"+WP$)-5:NEXT
630 RETURN
640 DATA 71,96,bd,e6,12,40,71,a5,dc,17,55,96  'wave ﾊﾟﾗﾒｰﾀ
```


★編集長、ベーマガが50万部達成したら、表紙は編集部のみんなでとったスナップ写真にしてください。(神奈川県 川崎市・光12才)……【編集長：ようし、ではそうしようか。つく美：でも、影さんを載せていいしょうぶなの？】

《リスト3》ファンタジーゾーン・ステージ7 "Dreaming Tomorrow"

```
10 NEW CMD:POKE &HE21A,194:CMD STOPM 'stase 7
20 GOSUB ¥WAVE
30 DIM BASS%(4,9):CMD VOICE COPY 30,BASS%
40 BASS%(1,5)=34:BASS%(2,5)=42:BASS%(3,5)=16
50 FOR OP=1 TO 4:BASS%(OP,3)=5: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%(1,1)=8:BASS%(2,1)=8:BASS%(3,1)=12:BASS%(4,1)=8:BASS%(1,0)=15
90 BASS%(1,2)=1:BASS%(2,2)=3:BASS%(3,2)=2:BASS%(4,2)=2
100 BASS%(1,7)=12:BASS%(2,7)=4
110 DIM M2%(4,9):CMD VOICE COPY 27,M2%
120 M2%(3,5)=30:M2%(1,5)=32:M2%(2,5)=40
130 M2%(1,7)=14:M2%(3,7)=2:M2%(4,3)=6
140 M2%(1,1)=15:M2%(2,0)=31
150 FOR I=1 TO 4:M2%(I,0)=13:NEXT
160 CMD VOICE M2%,,BASS%
170 CMD VOICE LFO 6,1,1,0,0,0
180 D1B$="cr32q1c32q8c&ccr32q1c32q8c&c":D1$="t128y7,49y6,5s9m3000l16"+D1B$+D1B$
190 B1$="v15t128@58q6y97,31y113,28y81,30o5l16crrrcrrrcrrr48c24c
200 F1B$="l64v15c<v13bv11ar>":F1C$="l64v15gv13f+v11er":F1$="t12818rrr"+F1C$+"r1618rrr"+F1B$
210 E1$="t128o2l16q1v15crrrcrrrcrrr48c24c
220 F2$="18rrr16r32v15l64gv13f+"+F1C$+"r16r8r8l48v15c<v13b>v15c<v13b>v15c<v13b>"+F1B$
230 D2$=D1B$+"crc&cy6,15q1l24v14cccc"
240 C2$="t128v15o318rrrrl16rb-&b-&b->crdr
250 A3B$="g16&gb->c16&c<gb-16&b->c<":A3$="t128@v127o6l32"+A3B$+A3B$+"g&g16b->c16&ce-
260 C3$="e-re-re-&e-re-re-re-e-&e-g&g
270 F3$="l32v14o5"+A3B$+A3B$+"g&g16b->c16&ce-
280 B3$="q80211l6o5v14e-re-re-&e-&e-e-re-re-f&fe-&e-
290 E3$="q8v12o4l16b-rb-rb-&b-&b-b-rb-rb-b-&b-b-&b-
300 A4$="q2l16f&ff&fq8f+&f+32g32rr32b-32rr3218d32&d&d&d
310 C4$="b-rb-rb-&b-&b-b-rb-rb-b-&b-a&a
320 B4$="drdrd&d&ddrdrdd&dd&d
330 E4$="b-rb-rb-&b-&b-b-rb-rb->c&c<b-&b-
340 A5B$="<b-&b-16>ce-&e-16<b->c&c16e-":A5$="l32"+A5B$+A5B$+"l24<b->ce-fe-c
350 C5$="a-ra-ra-&a-&a-a-ra-ra-a-&a-g&g
360 B5$="e-re-re-&e-&e-e-re-re-e-&e-e-&e-
370 E5$=">crcrc&c&ccrcrcc&cc&c
380 A6$="<l32b-&b-16rg&g16rb-8l32b&b16>c<b-&b-16gf+&f+16l8f32&f&f
390 B6$="frfrrfrfrrrfg&gf&f
400 E6$="drdrrdrdrrrde-&e-d&d
410 C6$="frfrrfrfrrrff&ff&f
420 A7$="l32<b-&b-16>crr16e-rr16frr16f+rr16grr16fe-8c&c16l8e-32&e&e&e&e&e
430 C7$="a-ra-ra-&a-&a-b-rb-rb-b-&b-&b-&b-e->rre-rr<e-rre-&e-&e-drc+r
440 B7$="e-re-re-&e-&e-frfrfg&gf&fe-rre-rre-
450 E7$=">crcrc&c&cdrdrde-&e-d&d<b-rrb-rrb-rr"+F1C$+"r16r16l48v14dv11cv14dv11cv13cv10<b>"+F1B$
460 D7B$="CR32Y6,15v15Q1C32CRL24CCCC":D7$=D1B$+D1B$+D1B$+D7B$
470 A8$="116rrf+64q4g64&g32&gq8c&c&c&cf+64g64&g32f+64q1g64&g32&gq8c&c&c&c&c
480 C8$="crrc&c&c&crcrrrc&c&c&c
490 B8$="q2116c&crc&c&c&c&cc&crc&c&c&c&c
500 E8$="q2116g&grq8g&g&g"+F1C$+"v12116rq2g&grq8g&g&g"+F1B$
510 A9$="e-32f&f32f+32rr32f32q618e-d<b-g&g>
520 C9$="grrg&g&g&grgrrg&g&g&g
530 B9$="d&drd&d&d&d&dd&drd&d&d&D&D
540 E9$="116q2b-&b-rq8b-&b-&b-"+F1C$+"v12116rq2b-&b-rq8b-&b-&b-"+F1B$
550 AA$="<l32b&b16>crr16<gb-16r16f+&f+16grr16f+f&f1618e-32&e-&e-
560 AB$=">c&c&c>c<b-&b-&b-g32&g16a-32
570 CB$="a-&a-&a->c&c&ce-&e-<b-&b-&b->d&d&df&f
580 BB$="e-&e-rq8e-&e-&e-e-&e-q2f&frq8f&f&ff&f
590 EB$="v12q2l16a-&a-rq8a-&a-&a-a-&a-q2b-&b-rq8b-&b-&b-b-&b-
600 AC$="b-&b-b-124ga-b-132>c&c16<b-rr16a-rr16ge-&e-16c
610 CC$="<g&g&gb-&b-&b->d&d<e&e&eg&g&g>c&c
620 BC$="q2g&grq8g&g&gg&gq2a-&a-rq8a-&a-&a-a-&a-
630 EC$="q2b-&b-rq8b-&b-&b-b-&b->q2c&crq8c&c&cc&c
640 AD$="18c&c&cg16&g32f32&f&fl24gb->ce-rl8e-24&e-&e-&e-&e-&e-
650 CD$="<a-&a-&a->c&c&ce-&e-<b-&b-&b->d&d&df&f<e-rr>e-rr<e-rr<b-&b-&b->crdr
660 BD$="q2e-&e-rq8e-&e-&e-e-&e-q2f&frq8f&f&ff&fe-rre-rre-
670 ED$="q2c&crq8c&c&cc&cq2d&drq8d&d&dd&d<b-rrb-rrb-rr"+F1C$+F1B$+"r16l48v13gv11fv13gv11fv13gv11fl64v13ev11dv9c
680 CMD VOICE LFO 1,1,1,6000,7,,5
690 CMD PLAY ,B1$,,D1$,E1$,F1$
700 CMD PLAY A2$,B1$,C2$,D2$,E1$,F2$
710 CMD PLAY A3$,B3$,C3$,D1$,E3$,F3$
720 CMD PLAY A4$,B4$,C4$,D1$,E4$,A4$
730 CMD PLAY A5$,B5$,C5$,D1$,E5$,A5$
740 CMD PLAY A6$,B6$,C6$,D1$,E6$,A6$
750 CMD PLAY A3$,B3$,C3$,D1$,E3$,F3$
760 CMD PLAY A4$,B4$,C4$,D1$,E4$,A4$
770 CMD PLAY A7$,B7$,C7$,D7$,E7$,A7$
780 CMD PLAY A8$,B8$,C8$,D1$,E8$,A8$
790 CMD PLAY "v11c&c32v15"+A9$,B9$,C9$,D1$,E9$,"c&c32"+A9$
800 CMD PLAY A8$,B8$,C8$,D1$,E8$,A8$
810 CMD PLAY AA$,B9$,C9$,D1$,E9$,AA$
820 CMD PLAY AB$,BB$,CB$,D1$,EB$,AB$
830 CMD PLAY AC$,BC$,CC$,D1$,EC$,AC$
840 CMD PLAY AD$,BD$,CD$,D1$+D1B$+D7B$,ED$,AD$
850 GOTO 710
860 END
870 ¥WAVE
880 FOR I=&HE1D0 TO &HE1E6 STEP 2
890 READ WP$:POKE I,VAL("&h"+WP$):NEXT
900 RETURN
910 DATA 72,97,be,e7,13,41,72,a6,dd,18,56,97 'wave ﾊﾟﾗﾒｰﾀ
```

《リスト4》ファンタジーゾーン親玉出現のテーマ

```
10 'ｵﾔﾀﾞﾏ ｼｭﾂｹﾞﾝ ﾉ ﾃｰﾏ
20 NEW CMD:POKE &HE21A,208:CMD STOPM
30 DIM BASS%(4,9):CMD VOICE COPY 30,BASS%
40 BASS%(0,0)=48
50 BASS%(1,5)=33:BASS%(2,5)=46:BASS%(3,5)=18
60 FOR OP=1 TO 4:BASS%(OP,3)=5:NEXT
70 FOR OP=1 TO 4:BASS%(OP,4)=2:NEXT
80 FOR OP=1 TO 4:BASS%(OP,8)=0:NEXT
90 FOR OP=1 TO 2:BASS%(OP,6)=8:NEXT
100 FOR OP=3 TO 4:BASS%(OP,6)=1:NEXT
110 BASS%(1,1)=13:BASS%(2,1)=9:BASS%(3,1)=10:BASS%(4,1)=10
120 BASS%(1,2)=0:BASS%(2,2)=3:BASS%(3,2)=4:BASS%(4,2)=3
130 BASS%(1,7)=10:BASS%(2,7)=1:BASS%(4,7)=1
140 BASS%(3,6)=3
150 CMD VOICE BASS%,BASS%
160 BASS%(2,5)=55
170 CMD VOICE ,,BASS%
180 A1$="q6gg>g<g>f<gg>b-<gg>agg<gg>g<gg>f<gg>e-<gg>d<gg>c<gab-g
190 A0$="t128l16o3v15
200 B1$="v15q7r48gv12g>g<g>f<gg>b-<gg>agg<gg>g<gg>f<gg>e-<gg>d<gg>c<gab-g32
210 C1$="v14q7r24gr>grfrrb-rraggrrgrrfrre-rrdrrcr<ab-g48
220 A2$="q7>cc>c<cb-cc>e-<cc>dcc<cc>c<ccb-cca-ccgccfcde-c<
230 B2$="r48>v15cv12c>c<cb-cc>e-<cc>dcc<cc>c<ccb-cca-ccgccfcde-c32<
240 C2$=">r24c>rcr<b-rr>e-rrdccrrcrr<b-rra-rrgrrfrde-c48<
250 A3$=">ff>f<f>e-<ff>a-<ff>g&ff<ff>f<ff>e-<ff>d-<ff>c<ffb-fga-f<
260 B3$=">r48v15fv12f>f<f>e-<ff>a-<ff>gff<ff>f<ff>e-<ff>d-<ff>c<ffb-fga-f32<
270 C3$=">r24fr>fre-rra-rrgffrrfrre-rrd-rrcrr<b-rga-f48<
280 D1B$="y6,3s9m1300q8c&cq1v13ccs9m2000q8y6,0c&cq1v13y6,2cc":D1$="y7,49t12811 6"+D1B$+D1B$+D1B$+D1B$
290 D2$=D1B$+D1B$+"y6,10l32v15ccccl16ccccccc ccccccccc
300 E2A$="v13gv11f":E2B$="v13gv12fv10e-r":E2C$="v13ev12dv10cr"
310 E2D$=E2A$+E2A$+E2A$+E2A$+E2A$+E2B$+E2B$
320 E2$="t12818rrrrrrrrr l64 "+E2D$+E2B$+E2B$+E2B$+E2B$+E2B$+E2B$+E2B$+E2B$+E2C$+E2C$+E2C$+"v14e-v12d"
330 E3$="t12818rrrrrrrrr l64 "+E2C$+E2B$+"r16"+E2B$+"r16"+E2B$+"r16"+E2B$+E2A$+E2A$+E2A$+E2B$+E2B$+E2A$+E2A$+E2A$+E2A$+E2C$+"v13ev12dv10c
340 D3$=D1B$+D1B$+"y6,10v15ccrccccrc l32ccccc16c16ccccc16c16
350 F1$="q1t128o318v14crrrcrrrcrrrc
```

★私は，知っている。水戸黄門の印ろうは，8時32分にでることを。（宮城県仙台市・アジB13才）……【影：キミはまだあまいゾ。印ろうをだすのは，終わり約7分前だから，8時38分だ／編：さすが，時代劇には強いですね。】

PC-8801mkIISR

```
360 CMD PLAY A0$,A0$,A0$
370 CMD PLAY A1$,B1$,C1$,D1$,,F1$
380 CMD PLAY A1$,B1$,C1$,D1$,,F1$
390 CMD PLAY A2$,B2$,C2$,D1$,,F1$
400 CMD PLAY A2$,B2$,C2$,D2$,E2$,F1$
410 CMD PLAY A3$,B3$,C3$,D1$,,F1$
420 CMD PLAY A3$,B3$,C3$,D1$,,F1$
430 CMD PLAY A1$,B1$,C1$,D1$,,F1$
440 CMD PLAY A1$,B1$,C1$,D3$,E3$,F1$
450 GOTO 370
460 END
```

《リスト5》ファンタジーゾーン "Ya・Da・Yo"

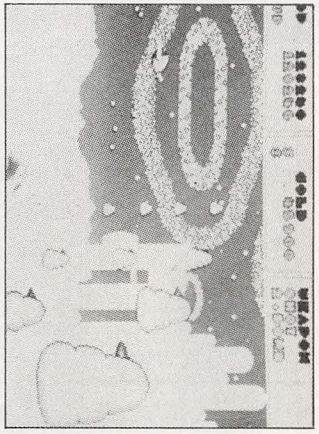
```
10 NEW CMD:POKE &HE21A,223:CMD STOPM 'ya.da.yo
20 GOSUB ¥WAVE
30 DIM BASS%(4,9),EG%(4,9):CMD VOICE COPY 30,BASS%:CMD VOICE COPY 30,EG%
40 BASS%(0,0)=48
50 BASS%(1,5)=30:BASS%(2,5)=44:BASS%(3,5)=19
60 FOR OP=1 TO 4:BASS%(OP,3)=6:NEXT
70 FOR OP=1 TO 4:BASS%(OP,4)=1:NEXT
80 FOR OP=1 TO 4:BASS%(OP,8)=0:NEXT
90 BASS%(1,1)=12:BASS%(2,1)=6:BASS%(3,1)=7:BASS%(4,1)=9
100 BASS%(1,2)=6:BASS%(2,2)=4:BASS%(3,2)=3:BASS%(4,2)=3
110 BASS%(1,7)=9:BASS%(2,7)=1
120 '@28
130 EG%(0,0)=56:EG%(1,5)=38:EG%(2,5)=40:EG%(3,5)=13
140 FOR OP=1 TO 4:EG%(OP,3)=7:NEXT
150 FOR OP=1 TO 4:EG%(OP,4)=1:NEXT
160 FOR OP=1 TO 4:EG%(OP,8)=0:NEXT
170 FOR OP=1 TO 4:EG%(OP,6)=2:NEXT
180 EG%(1,1)=4:EG%(1,2)=6:EG%(1,7)=1
190 EG%(2,1)=4:EG%(2,2)=5:EG%(2,7)=0
200 EG(3,1)=4:EG%(3,2)=5:EG%(3,6)=-3
210 EG%(4,1)=4:EG%(4,2)=3:EG%(4,7)=1:EG%(4,6)=0
220 EG%(0,2)=3:EG%(0,3)=2:EG%(0,4)=4500:EG%(0,6)=40:EG%(3,9)=2
230 ASB$="l64v12o3ab>cd<b>cdecdefgabcdefgg+ab-b>cc+d<cdefgg+ab-b>cdd+e<cdd+eff+g
g+aa+b>cc+dd+eff+":AS$=ASB$+"gg+l8
240 BS$="r16"+ASB$+"gl8"
250 CS$="r16r16"+ASB$+"l8"
260 AI$="o5v11y108,0d1&d1&d1&d1&d1&d1o5v13"
270 BI$="o4v11y109,0g1&g1&g1&g1&g1&g1o3v14"
280 CI$="o4v11y110,0a1&a1&a1&a1&a1&a1o5q5@40v14y142,2y102,1y110,1y54,5y130,105"
290 DI$="o3v11d1&d1&v11d1&d1&d1&d48d64s9m200018y6,3y7,49o3cy7,48q1cq8y7,49cy7,48
q1cq8y7,49c116ccccccl8q8
300 EI$="o2v13g1&g1&g1&g1&v12g1&g1"
310 FI$="o4v10b-1&b-1&v9b-1&b-1&b-1&b-1q7v11"
320 A0$="t12818
330 A1$="g
340 A2$="fgr":A2D$="rgfgrrrggfgr
350 A3$="gab->c&c<b-ag&gag&g&g&g&g&g
360 B2$=">g<g>g<":B2D$="g>g<g>g<g>g<g>g<g>g<g>g<
370 B3$="g>g<g>g<g>g<g>g<g>g<g>g<ggb-b>
380 D1$="c"
390 D2B$="q8y7,49y6,3cq1y7,48c":D2C$="q8y7,49y6,3ccy7,48q1y6,10cy7,49y6,3q8c":D2
$="q1y6,10c"+D2B$:D2D$=D2B$+D2B$+D2B$+D2B$+D2B$+D2C$
400 E2$="o3v12q8b-":E2D$="rrb-b-v11b-v9b-rrv12b-b-v11b-v9b-
410 E3$="b-b-v11b-v9b-rrv12b-b-v11b-v9b-rrv12b-v11b-v9b-
420 D3$=D2B$+D2B$+D2B$+D2B$+D2B$+D2B$+D2C$
430 C1$="a"
440 C2$="a":C2D$="rraarrrraa
450 C3$="aarrrraarrrraa
460 F1$="d"
470 F2$="d<gr":F2D$="rg>ddrrr<g>dd
480 F3$="dd<b->c&c<b->dd<gag&g>dd<g&g
490 A4$="o6c<b->crrc<b->crrrcc<b->cr
500 B4B$="c>c<c>c<c>c<c>c<":B4$=B4B$+B4B$
510 C4$="o6ccrrrrccrrrrcc
520 F4$="o4e-e-crrce-e-rrrce-e-
530 E4$="o4ddv11dv9drrv12ddv11dv9drrv12ddv11dv9d
540 A5$="cde-d&dcdc&c<b->c<b-&b-ab->c
550 B5$=B4B$+"c>c<c>c<cc<gf+
560 F5$="e-e- e-d&dc e-e- c<b->c<b-> e-e- <b->c
570 A6$="o5agarragarrraaga
580 B6B$="o3f>f<f>f<f>f<f>f<":B6$=B6B$+B6B$
590 C6$="ddrrrrddrrrrdd
600 F6$="gg<a>rr<a>ggrrr<a>gg<a&a>
610 E6$="v11aav10av9arrv11aav10av9arrv11aav10av9a
620 A7$="b-&b-a&a>c&c<b-&b-
630 D7$=D2B$+D2B$+D2B$+D2B$
640 C7$="ddrrrrdd
650 E7$="v11aav10av9arrv11aa
660 F7$="gg<a&a>c&cgg
670 A8$=">d&dc&cd&dfg&g&g&g&g&g&g&g&g&g&g&g&g&g&g&g&g&g<
680 B8B$="g>g<g>g<g>g<g>g<":B8$="f>f<f>f<f>f<f+>f+<"+B8B$+B8B$
690 C8$="rrrrddrr<aarrrraarrrraa
700 F8$="d&dc&cggfgddrrrrddrrrrdd
710 E8$="v10av9arrv11aav10av9ao3b-b-v11b-v9b-rrv12b-b-v11b-v9b-rrv12b-b-v11b-v9b
-
720 F9$="ddrrrrddrrrrdd
730 D9$=D2B$+D2B$+D2B$+D2B$+"cy7,49y6,3q8m3000ccccccccm2000
740 E9B$="v15dv13crrr32r32":E9$="b-b-v11b-v9b-rrv12b-b-q1v15c164q8"+E9B$+E9B$+E9
B$+E9B$+E9B$+E9B$+E9B$+"18"
750 DA$="y6,3q8m3000ccccccccc y6,10q1cy6,15q1cy6,10q1ccccy6,3q8c&cm2000
760 E9C$="v14gv12f+v10edv9crrr":E9D$="v14fv12ev10dcrrrr":EA$="l64q8"+E9B$+E9B$+E
9B$+E9B$+E9B$+E9B$+E9B$+E9B$+E9B$+"o4"+E9C$+E9D$+E9C$+"o3"+E9B$+"q1c8c8q8"+E9B$+E9B$+
"18"
770 CMD PLAY A0$,A0$,A0$,A0$,A0$,A0$
780 CMD PLAY "@21","@21","@21"
790 FOR I=1 TO 3:CMD VOICE LFO I,1,1,5000,10,,6:NEXT
800 CMD PLAY ,,,AS$,BS$,CS$
810 CMD PLAY AI$,BI$,CI$,DI$,EI$,FI$
820 L=1
830 CMD VOICE EG%,BASS%
840 CMD PLAY A1$,A1$,C1$,D1$,E1$,F1$
850 CMD PLAY A2$,B2$,C2$,D2$,E2$,F2$
860 CMD PLAY A2D$,B2D$,C2D$,D2D$,E2D$,F2D$
870 CMD PLAY A3$,B3$,C3$,D3$,E3$,F3$
880 CMD PLAY A4$,B4$,C4$,D3$,E4$,F4$
890 CMD PLAY A5$,B5$,C4$,D3$,E4$,F5$
900 CMD PLAY A6$,B6$,C6$,D3$,E6$,F6$
910 CMD PLAY A7$,B6B$,C7$,D7$,E7$,F7$
920 CMD PLAY A8$,B8$,C8$,D7$+D3$,E8$,F8$
930 IF L=0 THEN CMD PLAY ,B8B$+B8B$,C3$,DA$,EA$,F9$:L=1:GOTO 840
940 CMD PLAY ,B8B$+B8B$,C3$,D9$,E9$,F9$
950 L=L-1
960 GOTO 840
970 ¥WAVE
980 FOR I=&HE1D0 TO &HE1E6 STEP 2
990 READ WP$:POKE I,VAL("&h"+WP$)-5:NEXT
1000 RETURN
1010 DATA 70,95,bc,e5,11,3f,70,a4,db,16,54,95  'wave ﾊﾟﾗﾒｰﾀ
```

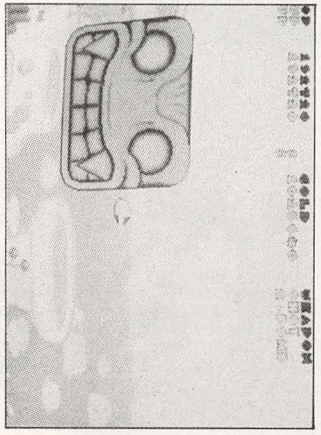
《リスト6》ファンタジーゾーン "Victory Way"

```
10 NEW CMD:POKE &HE21A,209:CMD STOPM 'victory way
20 GOSUB ¥WAVE
30 DIM EG%(4,9):CMD VOICE COPY 30,EG%
40 EG%(0,0)=56:EG%(1,5)=39:EG%(2,5)=40:EG%(3,5)=14
50 FOR OP=1 TO 4:EG%(OP,3)=8:NEXT
60 FOR OP=1 TO 4:EG%(OP,4)=1:NEXT
70 FOR OP=1 TO 4:EG%(OP,8)=0:NEXT
80 FOR OP=1 TO 4:EG%(OP,6)=2:NEXT
90 EG%(1,1)=3:EG%(1,2)=6:EG%(1,7)=1
100 EG%(2,1)=3:EG%(2,2)=5:EG%(2,7)=0
110 EG(3,1)=3:EG%(3,2)=5:EG%(3,6)=-3
120 EG%(4,1)=3:EG%(4,2)=3:EG%(4,7)=1:EG%(4,6)=0
130 EG%(0,2)=1:EG%(0,3)=1:EG%(0,4)=4500:EG%(0,6)=38:EG%(3,9)=2
140 B1$="t66o5v1418g&gg&gg&g&g16g&g16
150 C1$="t66o5v1418b-&b-b-&b-b-&b-&b-16b-&b-16
160 A1$="t66o6v1418e-&e-e-&e-e-&e-&e-16e-&e-16
170 E1$="t66o218v12e-e-e-v11e-v10e-v9e-v13e-16v12b-&b-16
```

★影さんのバカ!!ぼくは、影さんのせいでかけをひいて修学旅行に行けなかったんだからなっ!反省しなさい!
(北海道札幌市・得田智弘11才)……【編：また何かしでかしたんですか？影：私は無実だ。無実の罪だーっ。】

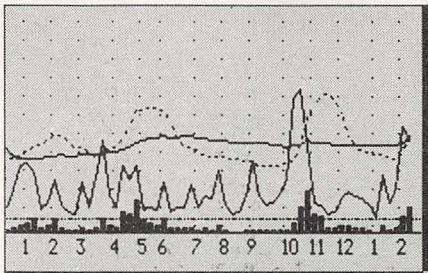
ザ・ビデオゲーム・ミュージック・コレクション楽譜集 ースカイキッドデラックスーは271ページ～274ページに掲載しています。

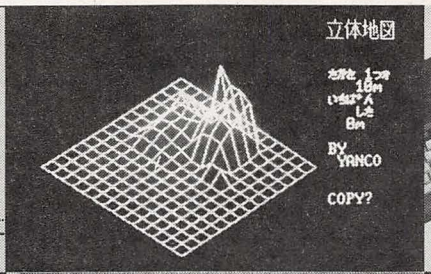


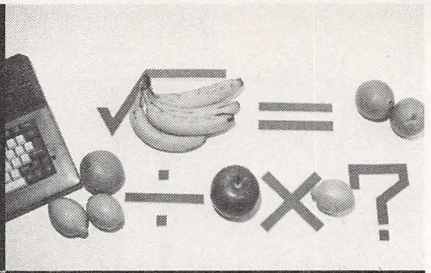


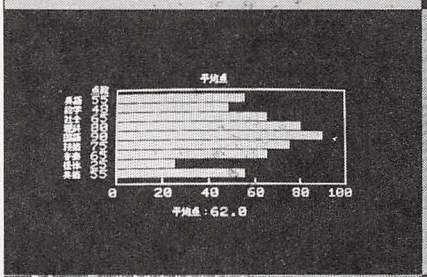
```
180 F1B$="e-gb->e-<":F1$="t66v13o4l16"+F1B$+F1B$+F1B$+F1B$
190 D1$="y7,49s9m2000o3t66l8y6,3q1cq2cq1cq2cq1cq2cm3000q8c16q1y7,48c16r16c16
200 A2$="e-&e-&e-e-12e-12c&c12c<b->
210 B2$=">c&c&cc12<b-12a-&a-12a-g
220 C2$="a-&a-&a-a-12a-12e-&e-12e-d
230 E2$="v13a-a-v12a-v11a-v10a-v9a-v12a-g
240 F2B$="e-a->ce-<":F2$=F2B$+F2B$+F2B$+F2B$+F2B$
250 A3$="<a&a&a16l16f&f&f18>f&fe-16f16e-
260 B3$="f&f&f16l16rr>l8c16&c&cc16c16c
270 C3$="c&c&c16r16a16&a16&a&aa-16a-16a-
280 E3$="v13ffv12fv11fv10fv9fv12f16a16>c
290 F3B$="fa>cf<":F3$=F3B$+F3B$+F3B$+F3B$+F3B$
300 A4$="e-&e-&e-&e-16d16d&dd16c&c16
310 B4$="c&c&c&c16c16c&c<b-16a-&a-16
320 C4$="f&f&f&f16f16f&ff16e-&e-16
330 E4$="<v13b-v12b-v11b-v10b-16q7v13b-16q8b-v11b-16q7b-16q8v13b-16a-v11a-16q8
340 F4B$="fb->df<":F4$=F4B$+F4B$+F4B$+F4B$+F4B$
350 A5$="d&d&d&df&fe-d
360 B5$="b&b&b&b>d&d<bb
370 C5$="f&f&f&f&b&bff
380 E5$="v13gv12gv11gv10gv9g16l16v13g>d<bl8gf
390 F5B$="gb>df<":F5$=F5B$+F5B$+F5B$+F5B$+F5B$
400 A6$="d&d&d&d16c16c&c&c16l16cde-18
410 C6$="g&g&g&g16e-16e-&e-&e-16gg16
420 B6$="b-&b-&b-&b-16g16g&g&g16r>c16
430 E6$="v12ccv11ccv10cv9cv8c v12c16d16
440 F6B$="g>cdg<":F6$=F6B$+F6B$+F6B$+F6B$+F6B$
450 A7$="e-&e-&e-&e-e-&e-d&d
460 B7$="c&c&c&ccc&c<b-&b-
470 C7$="a-&a-&a-&a-b-&b-f&f
480 E7$="v13fv12fv11fv10fv13a-v11a-v13b-v11b-v13
490 F7$="fa->ce-<fa->ce-<e-a->ce-<fb->df"
500 A8$="e-&e-&e-&e-d-e-gb-
510 B8$="b-&b-&b-&b-b->d-e-g
520 C8$="g&g&g&ggb>d-d-
530 E8B$="v12e-v8e-v12e-v8e-":E8$="v12e-v11e-132"+E8B$+E8B$+E8B$+E8B$+E8B$+E8B$+E8B$
540 D8$="y7,48v11l16ccv12ccv13ccccv14ccccv15cccc
550 F8B$="e-gb->d-<":F8$="<"+F1B$+F1B$+F8B$+F8B$
560 A9$="t66o6v14l16e-&e-cc&ccde-f&fe-e-&e-<b&b8
570 B9$="t66o6v14l16c&c<a-a-&a-a-a-a-b&bbb&ba-&a-&a-
580 C9$="t66o6v14l16<a-&a-rrrrrra-&a-a-a-&a-e-&e-&e-
590 E9$="t66o2l8v12o1a-&a-&a-b-b&bb-a-
600 F9$="t66o4l8v12e->e-&e-&e-&e-&e-&e-f
610 AA$="l8b->g&g16<b-16&b->c<b->b-g
620 BA$="l8g>e-&e-16<g16&ggg>ee
630 CA$="l8e-b-&b-16e-16&e-eeb-b-
640 EA$="v13e-&v12e-&v11e-v10e-v13c&c16e&e16g
650 FA$="g&g&g&ga-&a-g&g
660 AB$="a-&a-&a-a-12b-12a-&a-12ga-
670 BB$="f&f&ff12f12f&f12ff
680 CB$=">c&c&cc12c12c&c12cc
690 EB$="v13fv12fv11fv10fv13fv10f16v13q7f16g16a-16v11a-16v7a-16q8
700 FB$="ffffv11ffv10ff
710 AC$="g&g&g16a-&a-16f&f&f12f12e12
720 BC$="e-&e-&e-16e-&e-16d&d&d12d12c+12
730 CC$="c&c&c16c&c16<b-&b-&b-12b-12a12>
740 ECB$="v13b-v11b-16v13b-16":EC$=ECB$+ECB$+ECB$+"q6112b-b-a-18q8
750 DC$="s9m3000 y7,48q1l16cy7,49q8c y7,48q1cy7,49q8c ccy7,48q1cy7,49q8c124 y7,4
8q1c22c22y7,49q8c22 y7,48q1c22cc y7,49q8c22y7,48q1cc 122cy7,49q8cy7,48q1c
760 FC$="v12e-e-e-e-d&d&dc+
770 FD$=">c&c&c<c>c&c&c<c
780 AE$=">e-&e-g&g&g&g<b-&b-)112c<b->c18b-g
790 BE$="b-&b->e-&e-&e-<g&g&g112ggg>18ee
800 CE$="g&g-b-&b-&b-&b-e-&e-112eee18b-b-
810 FE$="b-&b-&b-g>d&dc&c<
820 EE$="116e->e-<r18e-&e-&e-16c&c16>c16r16<ge16
830 AF$="a-&a-16f&f16cc&cf&f
840 BF$="f&f16c&c16<a-a-&a-b&b
850 CF$=">c&c16<a-&a-16fe-&e-a-&a-
860 EF$="v13fv12fv11fv10fv13a-v11a-v13a-v11a-
870 FF$="f&f&f&fg&gg&g
880 AG$="e-&e-&e-&e- t50e&eg&g
890 BG$="b-&b-&b-&b- >t50c&ce&e
900 CG$="g&g&g&g t50g&gb-&b-
910 EG$="v13e-e-v12e-v11e-t50v13cv11c>v13c<g
920 DG$="18y7,48q1crq8y7,49c&ct50y7,48q1cry7,49q8c&c
930 AH$="e-cdt40e-e-fa-a-&a->e-1
940 BH$="c<a->ct40c<bb>e-e-&e-b-1
950 CH$="b-b-a-t40a-a-a-bb&b>g1
960 DH$="y7,56q8v11o3a-e-e-t40e-a-a-a-a-v10a->v8v11e-v10e-v9e-v8e-v7e-v5e-v3e-v2
e-
970 FH$=">e-e-e-t40e-e-e-e-e-e- e-v11e-e-v10e-e-v9e-v8e-v7e-
980 EH$="v13a-v12a-v11a-t40v11a- v13a-a-b16b-16a-&a- v13e-v12e-v11e-v10e-v9e-v8e
-v6e-v5e-
990 CMD VOICE EG%,EG%,EG%
1000 FOR I=1 TO 3:CMD VOICE LFO I,2,1,1200,6,,4:NEXT
1010 CMD VOICE LFO 6,0,1,6000,1,,1
1020 IF INP(&HA)=&H7F THEN GOTO 1110
1030 CMD PLAY A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,F1$
1040 CMD PLAY A2$,B2$,C2$,D1$,E2$,F2$
1050 CMD PLAY A3$,B3$,C3$,D1$,E3$,F3$
1060 CMD PLAY A4$,B4$,C4$,D1$,E4$,F4$
1070 CMD PLAY A5$,B5$,C5$,D1$,E5$,F5$
1080 CMD PLAY A6$,B6$,C6$,D1$,E6$,F6$
1090 CMD PLAY A7$,B7$,C7$,D1$,E7$,F7$
1100 CMD PLAY A8$,B8$,C8$,D8$,E8$,F8$
1110 CMD PLAY A9$,B9$,C9$,D1$,E9$,F9$
1120 CMD PLAY AA$,BA$,CA$,D1$,EA$,FA$
1130 CMD PLAY AB$,BB$,CB$,D1$,EB$,FB$
1140 CMD PLAY AC$,BC$,CC$,DC$,EC$,FC$
1150 CMD PLAY A9$,B9$,C9$,D1$,E9$,FD$
1160 CMD PLAY AE$,BE$,CE$,D1$,EE$,FE$
1170 CMD PLAY AF$,BF$,CF$,D1$,EF$,FF$
1180 CMD PLAY AG$,BG$,CG$,DG$,EG$,AG$
1190 CMD PLAY AH$,BH$,CH$,DH$,EH$,FH$
1200 END
1210 ¥WAVE
1220 FOR I=&HE1D0 TO &HE1E6 STEP 2
1230 READ WP$:POKE I,VAL("&h"+WP$):NEXT
1240 RETURN
1250 DATA 6a,8f,b6,df,0b,39,6a,9e,d5,10,4e,8f  'wave ﾊﾟﾗﾒｰﾀ
```

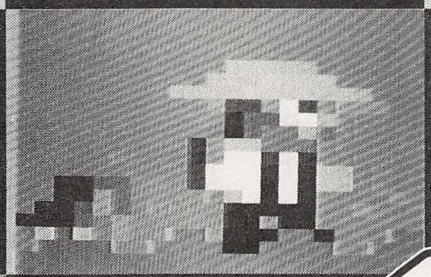
★ダジャレクイズ：佐藤君，小林君，斉藤君の中で今，興奮しているのはだ～れ？答え（斉藤君，エキサイトウだから）。（宮城県仙台市・小林淳君の友人，黒田君//13才）……【影：エキサトウてのはどうだ。編：くだらないなー。】

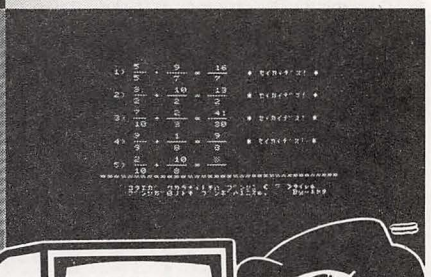


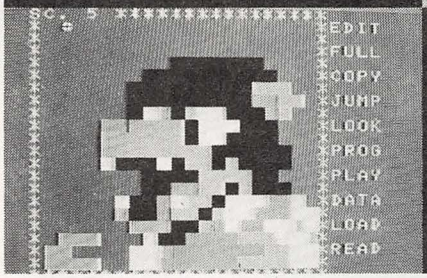


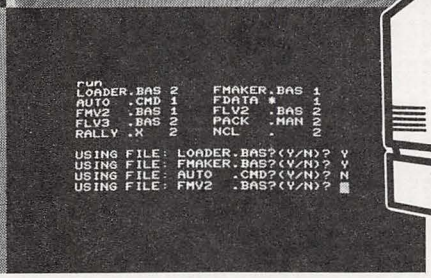














BM特選 実用プログラムコーナー

本コーナーでは，身近なところで活用できる実用ソフトを選んで掲載しています。内容は，あくまでもパーソナル・ユースに重点を置き，かつアイデアに富んだ作品ばかりです。また，プログラムはどれも短くてわかりやすく，工夫しだいで十分に応用が効くものです。

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

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

なお，このコーナーではみなさんのアイデアに富んだ実用プログラムの投稿をお待ちしています。教育用，業務用，家庭内の雑務，パソコンの機能アップなど，なんでもかまいません。作品には，おなじみのデバック博士ことDr.Dが批評を加えてくれます。口が悪く，かなりキツイこともいっていますが，プログラム作成のポイントをズバリ指摘してくれます。

プログラム投稿者へのお願い

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

また，プログラムの説明を400字づめ原稿用紙3枚～5枚くらいにまとめてください。説明には①内容，②使いかた・遊びかた，③操作方法，④プログラムのしくみ，⑤プログラムの具体的な入力方法，⑥改造のアドバイスなどを書きます。

Ⓐ使用機種名，Ⓑ言語，Ⓒメモリの容量も忘れずに書いてください。

プログラムはできるだけテープかフロッピーディスクにセーブしたものを送ってください。ミスを防ぐためにかならずチェックし，2～3回入れてもらえば安心です。テープのラベルにもプログラム名，自分の住所，氏名を書き込み，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。

内容は，**オリジナル**のもので，未発表のものにかぎります。もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名，書名，筆者名，号数，ページ数，記事のタイトルなどを明記してください。

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

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

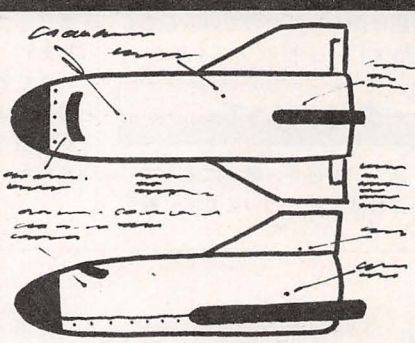
★愛読者カードについている応募カードも，忘れずに同封してください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社出版部「マイコンBASICマガジン」実用係

※封筒のウラ側に，機種名，タイトル，自分の住所，氏名，年令，電話番号を記入してください。

X1シリーズ
(CZ-8CB01/8FB01 V1.0)用

3D グラフィックス GRAPHICS



Junkman

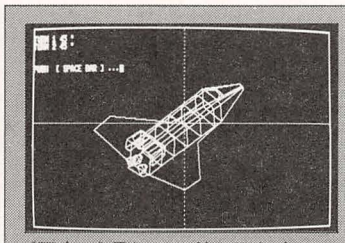
どーも今日は。わりと短く速い3次元計算式を見つけたので発表します。実はこの前にも1本似たようなプログラムを作ったのですが，非常に長くおそい（倍くらいの時間がかかった）ものだったので，しぶとく考えた末に導きだしたのがこのプログラムの式です（もっと速い方法があるでしょうが，まーいいではないか）。

使いかた

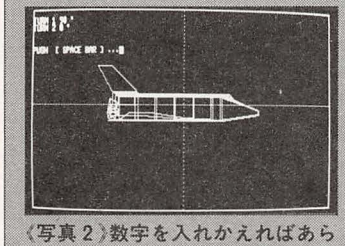
まず，プログラムを入力してください。オール・ベーシックなので，よほどのミスがないかぎり暴走はしないでしょう。

入れ終わったらおもむろにRUN!!画面に〝Turn 1〟とでますので，Y軸中心の回転角度を入力します。つぎの〝Turn 2〟ではX軸中心の回転角度を入力します。

このプログラムには，スペース・シャトルのデータが入っていますが，点の数が112あるので，画面に表示される計算のカウントが112になるまで待ってください。だいたい20秒少々で終わるはずです。終わると，その角度から見たシャトルが表示されます。描き終わるとメッセージがでるので，スペース・キーを押してください。また入力待ちになります。注意することは，Y軸回転をしてからX軸回転するということ



〈写真1〉最初にY軸の回転率，次にX軸の回転率を入れると…



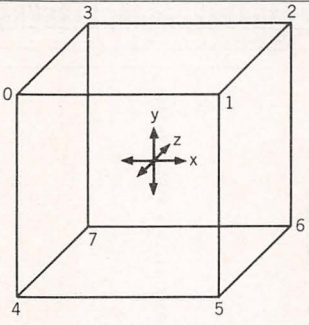
〈写真2〉数字を入れかえればあらゆる方向から見ることができます

《第1表》変数表

n	配列変数カウント
a a，a	横回転角度
b b，b	縦回転角度
x x，y y	計算用
l	倍率
x(n)，y(n)	表示用座表
x，y，z	データ読込用
n 1，n 2	線引き用
k $	入力待ち用

《第2表》プログラム

10～ 70	REM
100	初期設定
110～ 120	入力
130	RESTORE
140	データ読込
150～ 210	計算
220～ 330	表示
340～ 350	一時停止
1000～1280	座標データ
1290～1880	線データ



たとえば上の図のような立方体のデータを作るには

```
DATA  -20,20,-20,  20,20,-20,  20,20,20,  -20,20,20      座標データ
      (x y z)  0の点    1       2        3
DATA  -20,-20,-20,  20,-20,-20,  20,-20,20,  -20,-20,20  座標データ
        4          5          6          7
DATA  9999,00                                  座標データ終了
DATA  0,1,2,3,0          上の四角形を結ぶ
DATA  -1,4,5,6,7,0       一回線を切ってから，下の四角形を結ぶ
DATA  -1,0,4             一回線を切ってから，0～4のたて線を結ぶ
DATA  -1,1,5             〃          1～5     〃
DATA  -1,2,6             〃          2～6     〃
DATA  -1,3,7             〃          3～7     〃
DATA  -2                             データ終了
```

《第1図》データの入れかた

★「俺は，いつの日か夜空にでっかく輝く，あのベーマガの星になってやるぜ!!」。（岡山県倉敷市・**あまった年賀はがきでだすくせ者15才**）……**【影：フム。それでは，ベーマガようせいギブスを使ってトレーニングしなきゃ。】**

です。この計算式上こうなるのですが，式の理屈はかんたんなのでいくらでも改造できますからやってみてください。

データについて

横，高さ，奥行きの順番に入っています。これは座標についてです。線データは，まず一つ一つの点に0からの番号をつけ，それを結んで行くようにします。－1のデータで1回線を切り，－2でデータ終了です。このあたりについては，言葉では非常にあらわしにくいので，プログラムを見てください。それが一番です。

最後に

「説明不足で意味がわからん!!」などと言わないように（どうせ言うんだったら，編集部に）。

プログラムを作りだすとつい長くなり，友人にヒマ人と言われる私です。これはめずらしく短くまとまりました。以後よろしく！

評…がんばって常連になってね(つぐ美)



by REM

3D GRAPHICSのプログラム・リスト

```
10 '**********************
20 '
30 '   3D-GRAPHICS   WIRE FRAME
40 '
50 '    1986.5.6   by  Junkman
60 '
70 '**********************
100 INIT:WIDTH80:DIM×(500),y(500):PLAY7500
110 CLS:PRINT:n=0:INPUT"Turn 1";aa:a=RAD(aa)
120 INPUT"Turn 2";bb:b=RAD(bb)
130 CLS:RESTORE
140 PLAY"v8c5":LOCATE0,1:PRINTn:READ x,y,z:y=-y:IFx=999THEN"LINE"
150 '--- Calculate ---
160 yy=SIN(a)*x+COS(a)*z
170 l=-((yy*COS(b)-SIN(b)*y)/500)+1
180 yy=(yy*SIN(b)+COS(b)*y)*l
190 xx=(COS(a)*x-SIN(a)*z)*l
200 x(n)=xx:y(n)=yy:n=n+1
210 GOTO140
220 '------ LINE ------
230 LABEL"LINE":INIT:CLS4
240 LINE(0,100)-(639,100),PSET,1,&H3333:LINE(319,0)-(319,199),PSET,1,&H3333
250 LINE(0,0)-(639,199),PSET,5,b
260 PRINT:PRINT"TURN 1";aa;""
270 PRINT"TURN 2";bb;""
280 WINDOW(0,0)-(639,199),,(-160,-100)-(159,99)
290 READn1
300 READn2:IFn2=-1THEN290
310 IFn2=-2THEN340
320 LINE(x(n1),y(n1))-(x(n2),y(n2)),PSET,4
330 n1=n2:GOTO300
340 KEYO,"":LOCATE0,5:PRINT"PUSH  [ SPACE BAR ]  ...";
350 K$=INKEY$(1):IFK$=" "THEN110ELSE340
1000 '------ DATA -----
1010 DATA-14,-16,-40,  -14,8,-40,  -10,10,-40,  10,10,-40,  14,8,-40,  14,-16,-40
1020 DATA-14,-16,-30,  -14,8,-30,  -10,10,-30,  10,10,-30,  14,8,-30,  14,-16,-30
1030 DATA-14,-16,-10,  -14,8,-10,  -10,10,-10,  10,10,-10,  14,8,-10,  14,-16,-10
1040 DATA-14,-16,10,  -14,8,10,  -10,10,10,  10,10,10,  14,8,10,  14,-16,10
1050 DATA-14,-16,30,  -14,8,30,  -10,10,30,  10,10,30,  14,8,30,  14,-16,30
1060 DATA-14,-16,50,  -14,8,50,  -10,10,50,  10,10,50,  14,8,50,  14,-16,50
1070 DATA-14,-16,70,  -14,8,70,  -10,10,70,  10,10,70,  14,8,70,  14,-16,70
1080 DATA0,10,-30,  0,10,-10,  0,10,10,  0,10,30,  0,10,50,  0,10,70
1090 '
1100 DATA-2,-10,-80,  -2,-6,-80,  2,-6,-80,  2,-10,-80
1110 DATA-4,6,-52,  4,6,-52,  -4,10,-48,  4,10,-48
1120 '
1130 DATA-20,-14,0,  -66,-10,40,  -66,-10,66
1140 DATA20,-14,0,  66,-10,40,  66,-10,66
1150 '
1160 DATA-4,10,50,  -4,12,50,  -18,12,50,  -18,0,50,  -14,0,50
1170 DATA-4,10,72,  -4,12,72,  -20,12,72,  -20,0,72,  -14,0,72
1180 DATA 4,10,50,  4,12,50,  18,12,50,  18,0,50,  14,0,50
1190 DATA 4,10,72,  4,12,72,  20,12,72,  20,0,72,  14,0,72
1200 DATA0,14,50,  0,40,76,  0,40,90,  0,14,76
1210 DATA-10,-16,78,  10,-16,78
1220 DATA0,2,70,  0,-2,70,  -2,0,70
1230 DATA0,6,78,  6,0,78,  0,-6,78,  -6,0,78
1240 DATA8,-6,70,  10,-8,70,  8,-10,70,  6,-8,70
1250 DATA8,-2,78,  14,-8,78,  8,-14,78,  2,-8,78
1260 DATA-8,-6,70,  -6,-8,70,  -8,-10,70,  -10,-8,70
1270 DATA-8,-2,78,  -2,-8,78,  -8,-14,78,  -14,-8,78
1280 DATA999,0,0
1290 '----------------------
1300 DATA0,1,2,3,4,5,0
1310 DATA-1,6,7,8,9,10,11,6
1320 DATA-1,12,13,14,15,16,17,12
1330 DATA-1,18,19,20,21,22,23,18
1340 DATA-1,24,25,26,27,28,29,24
1350 DATA-1,30,31,32,33,34,35,30
1360 DATA-1,36,37,38,39,40,41,36
1370 DATA-1,2,8,14,20,26,32,38
1380 DATA-1,3,9,15,21,27,33,39
1390 DATA-1,42,43,44,45,46,47
1400 DATA-1,1,7,13,19,25,31,37
1410 DATA-1,4,10,16,22,28,34,40
1420 DATA-1,0,6,12,18,24,30,36
1430 DATA-1,5,11,17,23,29,35,41
1440 DATA-1,48,49,50,51,48
1450 DATA-1,52,54,55,53,52
1460 DATA-1,0,48
1470 DATA-1,5,51
1480 DATA-1,1,49
1490 DATA-1,4,50
1500 DATA-1,2,49
1510 DATA-1,3,50
1520 DATA-1,52,2,54
1530 DATA-1,53,3,55
1540 DATA-1,0,56,57,58,36,86,87,41,61,60,59,5
1550 DATA-1,62,63,64,65,66
1560 DATA-1,67,68,69,70,71
1570 DATA-1,62,67
1580 DATA-1,63,68
1590 DATA-1,64,69
1600 DATA-1,65,70
1610 DATA-1,66,71
1620 DATA-1,72,73,74,75,76
1630 DATA-1,77,78,79,80,81
1640 DATA-1,72,77
1650 DATA-1,73,78
1660 DATA-1,74,79
1670 DATA-1,75,80
1680 DATA-1,76,81
1690 DATA-1,46,82,83,84,85,47
1700 DATA-1,88,89,90,91,88
1710 DATA-1,92,93,94,95,92
1720 DATA-1,88,92
1730 DATA-1,89,93
1740 DATA-1,90,94
1750 DATA-1,91,95
1760 DATA-1,96,97,98,99,96
1770 DATA-1,100,101,102,103,100
1780 DATA-1,96,100
1790 DATA-1,97,101
1800 DATA-1,98,102
1810 DATA-1,99,103
1820 DATA-1,104,105,106,107,104
1830 DATA-1,108,109,110,111,108
1840 DATA-1,104,108
1850 DATA-1,105,109
1860 DATA-1,106,110
1870 DATA-1,107,111
1880 DATA-2
```

★チャレ・アベ別冊がドーノ，コーノと言っているが，そんなもの見たことがない。要するにいなかのため売ってないのだ。（奈良県生駒郡・**ばったくん**）……**【編：チャレ・アベ別冊は通信販売も行なっています。詳しくは電波新聞社まで。】**



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，右のプログラム・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「マイコン　BASIC　マガジン」という文字を1字ずつ上から下に動かして表示するプログラムです。

CLSや，LOCATE以外は手なおしなしで，ほとんどすべての機種で動きます。

《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$="ﾏｲｺﾝ BASIC ﾏｶﾞｼﾞﾝ"
20 N=LEN(A$):CLS
30 FOR I=1 TO M
40 FOR J=0 TO 12
50 LOCATE I+10,J:PRINT " ";
60 LOCATE I+10,J+1:PRINT MID$(A$,J,1);
70 NEXT I,J
```

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。

▶正しいプログラム実行途中画面



7月号の正解と解説

正解：①30行のA＝100を[A＜100]にする。
②30行の20を[10]にする。
③40行のAを[B]にする。

解説：

問題は，1から100までを加えて表示するプログラムでしたね。

とにかく，プログラムを走らせてみればわかるでしょう。問題のリストをそのまま実行すると，表示されるのは，1から100までをたした数ではありませんね。

10行のA＝A＋1でわかるように，変数Aは加える数で，20行のB＝B＋Aでわかるように，変数Bはたされる数になっています。

したがって，まず，40行のPRINT　AはPRINT　Bだということがわかるはずです。これで10行，20行，40行は正しいようです。

そこで問題なのが30行で，この行ではIF文により条件分岐させています。Aが100のとき20行へジャンプするようになっていますが，これでは一度も，20行にジャンプしないで40行へいってしまいます。Aが100までBに加えなければいけないので，30行はIF A＜100 THEN　10となるのです。

これで正しい答えが表示されますよ。たまには，パソコンをこのような数値計算にも使ってみてはいかがでしょうか。

★6月号の当選者…

多数のご応募ありがとうございました。正解者の中から抽選で下記のかたがたが当選です。

竹之内偉行（千葉県市川市）／小田川信哉（東京都立川市）／牧野岩夫（愛知県豊橋市）／寺沢元伸（東京都新宿区）／松沢孝幸（埼玉県大宮市）／田鎖　亮（岩手県滝沢村）／田中勝也（香川県三豊郡）／渥美喜洋（京都市）／松田宏行（宮崎県西都市）／小林大介（神奈川県横浜市）　以上10名

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「ゼビウス・カンペンケース」(写真)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「つぐ美のホワイト・ルーム」8月号係

●**しめ切り**：8月8日

●**発表は本誌10月号**（9月8日発売）

BASIC MAGAZINE あくせすroom

ベーマガ創刊50号！ みなさん，ありがとう！

編集長：みなさん，あいかわらずのご声援ありがとうございます。おかげさまで，ベーマガも創刊50号を迎えることができました。

編：どうも，ありがとうございます。見てください(もう見てるか)，この厚さ！ 50号記念号ということで，編集部一同がんばりにがんばったわけです。

影：といっても，プログラムのほうが変わってないよーとおなげきのあなた！ なげく前に，「やってやるぜ！」と発奮(はっぷん)してください。

編集長：こうして50号を迎えてみると，プログラム・コーナーから姿を消していった機種もあるなー。古い機種を復活させるのも，新しい機種を盛りあげるのも，すべて，これからの読者のみなさんにかかっているのです。

影：たのむぜ，おい！ というわけで，現在，掲載されている機種の中で，投稿数も少なくなってきているのをあげておこう。

FP－1000/1100，JR－100，JR－200，MZ－80K/C/1200，MZ－80B，PASOPIA T/5/7，BM－Jr/L II$_2$，BM－L III/MK5，M5だ！

編集長：おいおい，こりゃ，ベーマガ創刊以来ずーっと残っている機種ほとんどじゃないか！

編：そうなんですよ。ここで，名前をあげられた機種はブラック・リストにのっています。ランダム・コーナー行きを食いとめるのは，そう，キミたちだ。がんばっていこうー。

なお，来月からまたプログラマー・オブ・ザ・マンスも再開します。

一同：100号めざして，エイエイ オー！

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!!——

TRON	東京都大田区 中野境彦	BALL LAND	福岡市 チャレンジ オブ ミスター影
ESCAPE BOY	大阪市城東区 大野茂康	パセリーノ	群馬県藤岡市 帆川しんじ
BLACK HOUSE	富山県高岡市 原田英郎	夢路より	栃木県下都賀郡 梶沢光明
コロコロサイコロ	京都市 茨木恒二	COSMO	北海道紋別郡 長谷川哲史
THEX	京都市 小山文生	PON & BON	神奈川県横浜市 中村 理
THE PAINT君	埼玉県所沢市 ZAI	プロテクター	富山県砺波市 小寺知一
SUDER BODY	大阪府高槻市 江口和宏	エ！ タワシ	神奈川県横浜市 田辺俊一
考えるコンピュータメイロ	群馬県前橋市 藤井秀実	EDIT No.5	神奈川県横浜市 広部厚紀
SOUND－MAKER	愛媛県松山市 小池晃輝	ぱられるわーるどI	茨城県取手市 谷野信吾
STICK GAME	大阪市 三戸森勝	PUTーサブルーチン	香川県大川郡 金本 修

投稿ありがとうコーナー

★61年5月中にプログラムを送ってくれた人たちです★

及川 淳／川嵜 修／北村珠一／藤田浩司／西川信一／馬場雅澄／野瀬真一／藤田 貢／大和田克雄／有馬好聡／魔法のBLUE FANCY／THE WOIKE／吉田貞裕／内田恭広／磯 利光／もんすた／酒田経史／清野智弘／村山聡史／浦島 理／黒川智章／吉本直也／千葉和徳／宿久美樹哉／LIFETIDE／椋野裕彦／本田伸二／赤岩英明／似内博昭／スーパーのりおブラザーズ／野田良輔／加納真治／国竹勝信／吉原健吾／三沢慎也／超辞／綾部鉄之介／加藤淳一／HIDE MI.U／関本敦史／阿部正輝／中野境彦／加藤淳一／北野聡史／小尾太志／笠井直幸／師岡栄夏／大畑佳史／ROMぱっくん／柳川 淳／Mr. I Love You／横山英樹／森岡伸夫／渾川正之／井場直昭／高橋KOH／坪井 勇／間宮良友／渡辺高嗣／藤田智陽／佐井正則／扇原茂雄／東郷生志／大久保尚紀／安部英樹／岩津整一郎／栗原 昭／津脇友一／志賀賢太／江口和宏／ポンコツジープの雅／石田正美／アムロ・レイ／河野高典／西本章一／ワタラー／住 陽一／藤原 忠／西関武敏／白沢桂一／青嶋弘和／林 譲／大角 享／堀川 創／綿織信幸／沢木正吾／石井寛平／岩野公司／井上 大／谷野信吾／中村 理／宇都宮純平／松岡秀樹／安藤 寛／駒井健也／山下重明／福富雄一／長谷川 淳／谷野信吾／平沢啓介／村山 剛／大谷 滋／高木弘樹／栗山直久／樹西1806／高野茂喜／長内義基／大川圭一朗／原田英郎／伊藤良哉／伊藤俊一／村中祐治／中村貢三／滝沢栄司／大野芝康／嶋 俊之／佐伯 太／Mr. FOO／中村 功／バルイーグル／米山和久／原田哲郎／奥村幸治／三宅弘行／Y.M Soft／AOI／橋本研一／島村宗男／北崎弘樹／秋沢好孝／秋田隆太郎／柳本英之／波多信宏／新井一彦／白井建夫／古川和磨／小野田敬吉／小寺洋一／細沼真生／植田修彰／60BSOFT／福満直明／石田将彦／西川俊二／NIKKORITO／赤野一郎／上鍵忠志／岡村広明／関口正幸／岡田敏彦／木村栄一／羽立一正／Mr. OKABOO／大村周久／ISAIAH／小波津義隆／柿内一宏／松田浩一／飛田昌彦／熊切郁夫／平田裕司／松永孝治／木場英和／岩瀬光朗／日浦広志／小林正邦

※全員紹介しきれなくてすみません。まだまだたくさんの方々から投稿がありました。これからもどしどし投稿してくださいネ！

マイコン スーパーソフトコーナー

SUPER soft CORNER

CONTENTS



このコーナーは，ビデオ・ゲームやパソコン・ゲームなど，ソフトウェアを楽しむ人のためのページです。最新ビデオ・ゲームの攻略法や，これから出るパソコン・ソフトの情報などを，カラー写真やイラストをまじえながら紹介しています。また，新ゲーム，文章で創る「ペーパー・アドベンチャー」や，ゲーム・コーナー情報でつくる「ハイスコア・コーナー」など，読者参加のページもいっぱいです。このコーナーに載せてほしいゲーム・ソフトなどありましたら，編集部までお知らせください。また，記事を書きたいかたも大かんげいです。編集部では，みなさまの協力を得て，より楽しいページにしていきたいと考えています。お便りお待ちしています。



写真はアルゴスの戦士から。

1,000,000点の謎を捜せ！ アルゴスの戦士 235
イシターの復活を実現させるのはキミだ！ ザ・リターン・オブ・イシター 238
チャレンジ！ロールプレイング・ゲーム ロストパワー 242
新たなる旅のはじまり メルヘン・ヴェールII 244
チャレンジ！アドベンチャー・ゲーム アルファ 246
ビデオ・ディスク・ゲーム タイムギャル 250
セガ・マークIII新作情報 ファンタジーゾーン/ガルケーブ 252
スーパーマリオがパワーアップ スーパーマリオブラザーズ2 254
キミは1秒間に16発撃てるか!? スターソルジャー 256

ナムコット・ファミコン・ニュース バベルの塔/ワルキューレの冒険/スカイキッド 257
ビデオゲーム ホット・ニュース 沙羅曼蛇/Mr.五右衛門/大怪獣の逆襲/アルカノイド 258
スクープ！MSX版 グラディウス 262
知的シューティング・ゲーム ガーディック 264
B.P.Sが放つ海外ゲーム第1弾 アーコン 266
ペーパー・アドベンチャー・コーナー 268
ナムコット ボードゲーム パックランド 270
ザ・ビデオゲーム ミュージック・コレクション5 スカイキッドDX 271
レスキュー！アドベンチャー・ゲーム 275

T&ESOFT

拝啓

HYDLIDE·D

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。
- 登場キャラクターやアイテムも大巾増。●もちろん、途中データのセーブ・ロード可能。
- 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。

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。
注:X-1シリーズの場合、ディスク内蔵タイプでのテープ版の動作保証はいたしません。
注:テープ版は、ディスク版とは少し内容が異なります。





T&Eマガジン No.10,'86総合カタログ発行中!!

読者諸兄様

ハイドライド・IIに関しましては、既に広告、誌上にて十分にその内容を紹介させていただき、本文をお読みの皆様には、もう内容の紹介は不必要ではないかと考えました。そこで、今回は少し趣を変えまして、私たちが日頃パソコンゲームに対してどのような考え方を持っているかを、多少なりともご理解いただけたらと、ペンをとらせていただきました。

たかがパソコンゲーム。そう、たかがパソコンゲームなのです。しかし、世の中には、このたかがに自分の一生を賭けている人が少なくありません。そして、私たちもそうありたいと考えています。

最近、「今後、パソコンゲームはどのようなものが流行すると思いますか？」と、よく聞かれます。残念ながら、私たちはその質問に対する答えを持っていません。しかし、「こんなものを流行らせたい。」という答えは持っています。海外はいざしらず、現代の日本に於ては、流行と呼ばれるものの殆どが、何等かの強い意思によって作り出されています。「今年のスカートはミニが主流」などというような言葉をよく耳にしますが、これは一部のファッションデザイナーとファッションメーカーによって作りだされたものに他なりません。

一昨年初頭、パソコンゲーム業界ではロールプレイングゲーム流行の兆が見うけられました。しかし、それは兆だけの状態で足踏みをしている感がありました。何故か、私たちは考えました。それは、ロールプレイングゲームというものが、その手続きにおいて煩雑であり、またゲーム進行も複雑であることから、非常にマニアックなゲームとなっていたからです。

私たちの中にも、マニアと呼ばれる人間が何人か存在します。当然ながら、ロールプレイングゲームを作りたいという者もいました。しかし、ゲームデザイナーの一人よがりによる作品は、一般のゲームフリークには受け入れられない。また主流にはなりえないことを、私たちは過去の経験から知っていました。

このような経験を思い起こし、だったらどうすればいいのだろうか、と次に考えました。それは、ロールプレイングのゲーム進行の簡略化です。そして、簡略化の部分を、リアルタイムアクションにするという、新しいタイプのゲームにしてしまえばいいのではないかと考えました。そういった部分では、ハイドライドは、たしかに一部のマニアと呼ばれる人達には少々もの足りないゲームだったかもしれません。しかし、アクションとロールプレイングを融合させることによって、新しい感覚のゲームが誕生したことに、またロールプレイングゲームが市民権を得たことに、私たちは満足しています。

一年後、パソコンゲームの主流はロールプレイングゲームとなっていました。そして、私たちの中のマニア意識がハイドライドIIの制作を、可能としてくれました。

今、私たちは次にくる流行(もの)を模索しています。しかし私たちは、少なくともパソコンゲームにおいては、押し付けの流行は偽物であることを学びました。自己満足のソフトウェアは、決して認知されないということも知っています。次にくるもの、それは、本文をお読みの皆様に、容易にとけこめるものでなければならないと考えています。

T&E SOFT STAFF 一同



- PC-8801/mkII/SR/MR/FR……5″2D版
- X-1/C/F/turbo/II……5″2D版・テープ版
- FM-7/NEW7/77/AV……3.5″2D版・5″2D版
- FM-7/NEW7……テープ版

PRICE
★3.5″2D版, 5″2D版……¥6,800
★テープ版(3本組)……¥4,800



T&E SOFT テレフォンサービス
☎ 名古屋(052)776−8500

ホームエンターテイメントの未来を拓く
T&ESOFT® INC.

T&ESOFT

永遠のベストセラー

有史以来、無数のゲームが歴史の中へ消えていった……

Active Role Playing Game

ハイドライド

1984年・暮―R.P.G.は、まだ文字とグラフでゲームを進める少数派の時代でした。そこにフルグラフィックスのアクションゲームとしてデザインされたハイドライドが登場し、Active R.P.G.という新境地を拓いたのです。パソコンに慣れない方にも簡単に操作でき、しかも解りやすく気軽に楽しんでいただける一方、R.P.G.マニアの方にも、その奥深いゲーム性を十分に味わっていただける作品として、発売後2年目の今日でも、1年1時代といわれるパソコン界でヒット街道を走り続けています。



■PC-9801版


■MSX2版



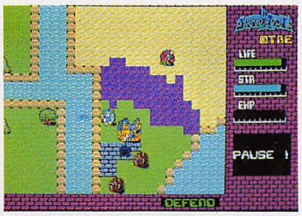
■MSX ROM・テープ版



■PC-6001mkII版



■X-1版



■PC-8801・FM-7版

● HYDLIDE SOFTWARE LIST ●

- ●PC-6001mkII/6601/SR ……テープ版 ¥4,800
- ●PC-6601 ……3.5"1D版 ¥6,800
- ●PC-6601SR ……3.5"1DD版 ¥6,800
- ●PC-8801/mkII/SR/FR/MR ……5FD版 ¥6,800
- ●X-1/C/turbo/F/turboII ……5FD版 ¥6,800 ·テープ版 ¥4,800
- ●PC-9801シリーズ……5"2DD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

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

いよいよ今夏、名古屋市郊外にある愛知青少年公園に於いてATTACK'86 in NAGOYA(体感ハイドライド,実体験ロールプレイング)を開催します。内容は、実際に皆さんに体を動かしてもらってハイドライドを行います。

●募集人員/100名 ●日時/8月22日㊎ 午前10時～午後5時

(午前10時にもよりの地下鉄駅前に集合後、貸切バスにて現地へ行き、帰りは午後5時に地下鉄駅前で解散の予定。)

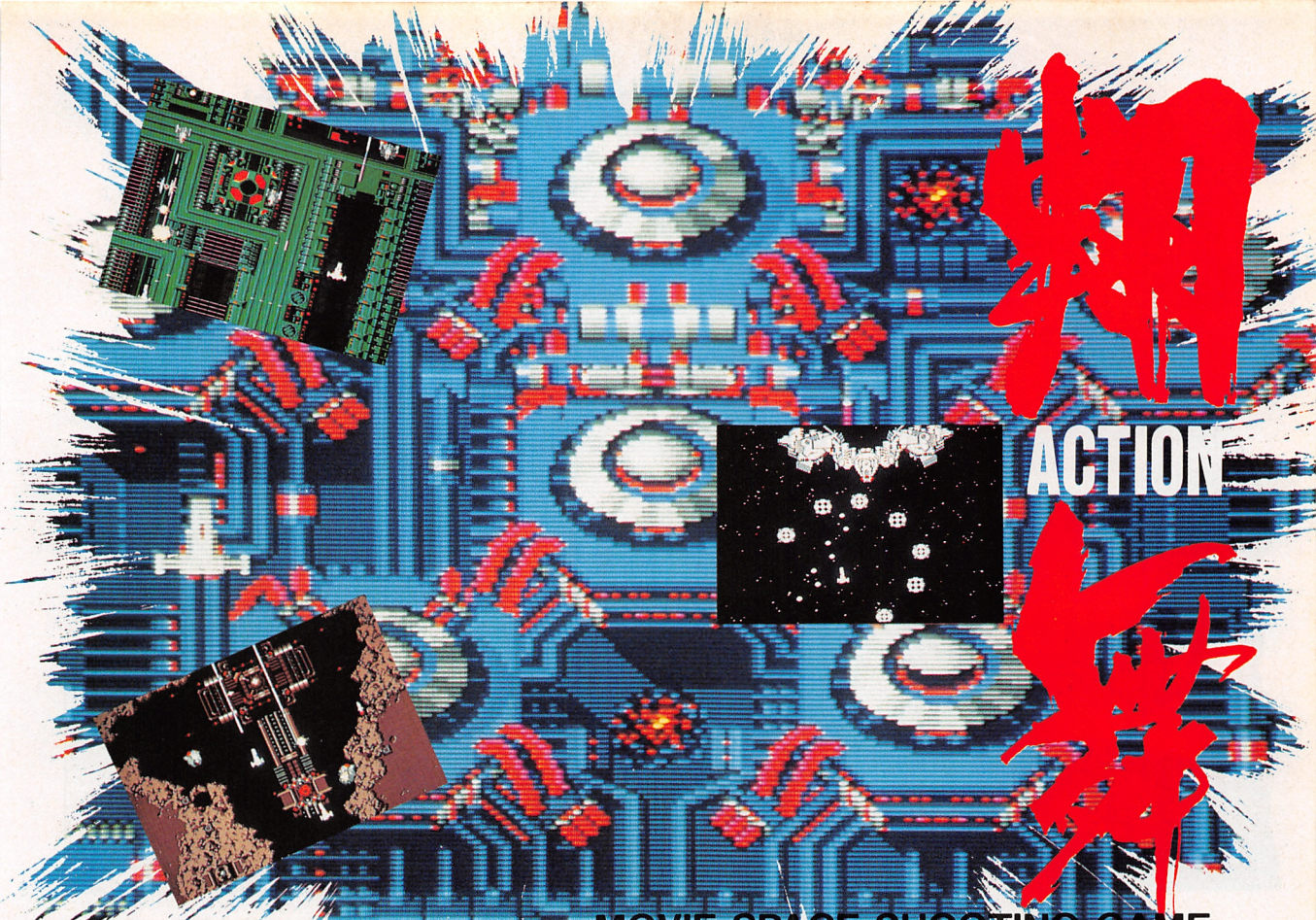
■応募要項

官製はがきに、住所・氏名・電話番号・年齢・会員の方は会員番号・Tシャツのサイズ(MかL)を明記して、T&E SOFTアタック'86係まで。

注) 応募多数の場合には、7月31日迄到着分より抽選させて頂きます。
(この場合、ユーザーズクラブ会員を優先させて頂きます。)
発表は、アタックTシャツの発送をもってかえさせて頂きます。

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) ③T&Eソフトカタログの無料送付(年2～3回) ④新製品情報などを満載、T&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(T E L)●氏名(フリガナを必ず)●年齢(生年月日も記入のこと)●職業(学校名)●所有のパソコン機種名及びシステム(パソコンを持っていない方でも結構です)を明記のうえ入会金300円、年会費1,000円を必ず現金書留で下記までお送り下さい。〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 株式会社ティーアンドイーソフト「T&E SOFT ユーザーズクラブ」係 尚、会員証作成の為、発行までに3週間必要です。



翔舞

ACTION

MOVIE SPACE SHOOTING GAME



光子炉を破壊し
"レイドック作戦"
に成功すると
アニメシーンが
見られます。

LAYDOCK

レ・イ・ド・ッ・ク



MSX2 RAM64K VRAM128K専用

3.5"1DD版 ¥6,800

FM-77·AV MZ-2500 開発中

★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ドット毎のスムーズスクロール。
- 機体の動きは、1機最高16パターン切りかえのリアルアニメーション。
- ドット単位で弾をよけ敵機をかわす。命中の判定もドット単位。

★2人で遊べる新世代のシューティングゲーム——!

- 二人はどちらも主役!共同で出撃。(キーボード+ジョイスティック、ジョイスティック+ジョイスティック)
- 合体すると、プレイヤー1がパイロット兼通常兵器、プレイヤー2が狙い撃ち用㊙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。
- レベルアップに伴い、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。

パソコンフリーク全員集合——!

STAC(スタック)フェア開催!!

日時●7月19日(土)·20日(日)·10:00~17:00(両日共)
会場●東京秋葉原ラジオ会館内·7階Bit-INN, 8階ホール
内容/NEC各機種でのソフトウェアレビュー。
STAC会 全社によるオリジナルグッズ即売会。
主催●STAC会(T&E SOFT他13社) 協賛●NEC

開発部アルバイト募集!!

●グラフィックデザイナー
主にゲーム等のキャラクター製作
●プログラマー
機械語のできる方
●ミュージックデザイナー
ゲーム等のタイトルミュージック、サウンド製作

■勤務時間
10:00AM~6:00PM(応相談)
■応募
電話連絡後面接〈歴持参〉
詳細は下記TELにて
★地下鉄藤ヶ丘より徒歩12分

㈱T&E SOFT INC. ☎052-773-7770
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地

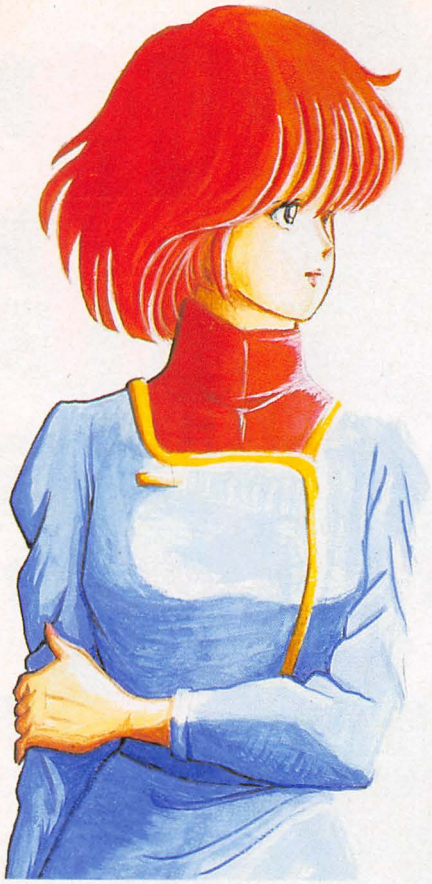
MSXマークはアスキーの商標です。

■通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名・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№10ご希望の方は、100円切手2枚(200円分)を同封の上請求券をお送り下さい。(葉書での請求はお断わり致します。)
■86年カタログご希望の方は、100円切手同封の上、カタログ請求券をお送りください。(葉書での請求はお断わり致します。)



ホームエンターテイメントの未来を拓く
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.10請求券 へーマガ8月号
86総合カタログ 請求券 へーマガ8月号



それは、単なる序章にすぎなかった——（プロローグ）

SFハードアクション・アドベンチャー　カーマイン

CARMINE

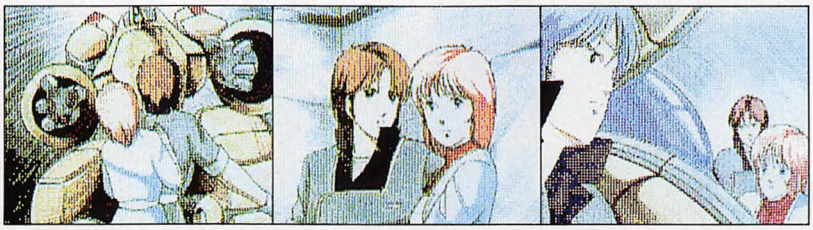
闘いのあとの色褪せた風景の中で…
新たな闘いの予感におびえていた。

本当の闘いは、今、はじまったばかり
終章（エピローグ）はまだ遠い——

アイリーン
本作戦の標的バイオドール
開発主任であるケストナー
博士の娘なのだが……

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-9801U2	3.5"2DD	2枚組	¥7,800

PC-8800シリーズ開発中/



振り向くキミにK.O.（ノックダウン）!!

CAMPUS ROLL PLAYING GAME

キャルぽクラブ　キャンパス編



大人気発売中!!

FM-77/AV開発中/

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

ついに、アドベンチャーはROM 512Kビットの時代!



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。
ちまたで噂のはーりぃふぉっくすグッズは、
トレーナ（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下さい。申し込みは現金書留でマイクロキャビンまで!

はーりぃふぉっくす

新発売!/			
FM-77/AV	3.5"2D		¥7,800
好評発売中!/			
X1シリーズ	5"2D		¥7,800
	カセットテープ		¥4,200
PC-9801U2	3.5"2DD		¥7,800
PC-9801F	5"2DD		¥7,800
PC-9801M2	5"2HD		¥7,800
PC-8801/mkⅡ/mkⅡSR	5"2D		¥7,800
PC-6601SR	3.5"DD		¥7,800
MZ-2500	3.5"2DD		¥7,800

新発売!/			
MSX（要16K RAM）	ROM版		¥5,900
PC-9801F/VF	5"2DD		¥7,800
PC-9801M/VM	5"2HD		¥7,800
PC-9801U	3.5"2DD		¥7,800
好評発売中!/			
PC-8801シリーズ	5"2D	2枚組	¥7,800
PC-6001mkⅡ/SR	カセットテープ		¥4,200
MSX（要32K RAM）	カセットテープ		¥4,200

パソコンフリーク全員集合!!

STACフェア開催

主　催：STAC会（㈱マイクロキャビン　他13社）
協　賛：NEC
と　き：7月19日（土）、20日（日）10:00～17:00（両日共）
ところ：東京秋葉原ラジオ会館内7階 Bit-INN、8階ホール
内　容：●NEC各機種でのソフトウェアレビュー
　　●STAC会　全社によるオリジナルグッズ即売会

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



ハイパーリアルタイム・ロール・プレイングゲーム〝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。

スタッフ募集：●パソコン・ファミコンゲームソフトの企画・制作 ●出版(編集・執筆・企画・制作)
●アミューズメント商品の企画・制作 ●音楽担当(ゲームミュージックの作編曲、効果音の作成他)
正社員およびアルバイト

Falcom
日本ファルコム株式会社
SST
〒190 東京都立川市柴崎町2-2-19カトービル
TEL.0425(27)6501㈹

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



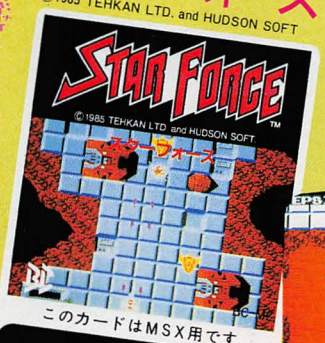


このカードはMSX用です

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





このカードはMSX用です

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





このカードはMSX用です





このカードはMSX用です

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



このカードは





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！

"ハドソン夏休みキャンペーン"
期間　7.20～8.31
場所　全国ナショナルストア
期間中 BEE CARDセットを御購入の方に
特製カードホルダーをプレゼント！(限定)
詳細はお近くのナショナルストアまで

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®

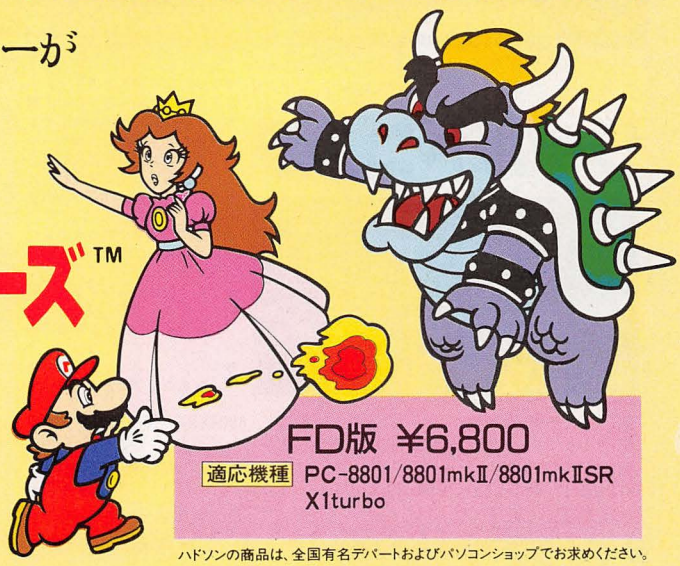
本社/〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1-18 ハドソンビル ☎011-841-4622
東京/〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1-1 ハドソンビル ☎03-260-4622
大阪/〒556 大阪市浪速区下寺2丁目3-2 ☎06-644-4622
営業所/東北・金沢・名古屋・広島・福岡・沖縄・アメリカ・イギリス・西ドイツ



人気、人気、人気。

国民的快挙で近日発売

ご存知"マリオ"が大活躍!
スーパー・ファンタスティック・アドベンチャーが
ついにパソコンソフトになって登場!



SUPER MARIO BROS.™
スーパーマリオブラザーズ™

©1985 Nintendo Co.,Ltd.

空前の超ヒット作が、パソコンで存分に楽しめる。
にっくき大魔王クッパ率いるカメ一族を倒して、ピーチ姫を救出しよう! キノコの王国に平和を取り戻せるのは、われらがスーパーマリオだけ。キミのパソコンで大冒険!

FD版 ¥6,800

適応機種 PC-8801/8801mkⅡ/8801mkⅡSR
X1turbo

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。

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

北斗の拳

イラスト 広井哲雄

好評発売中

バイオレンス劇画アドベンチャー

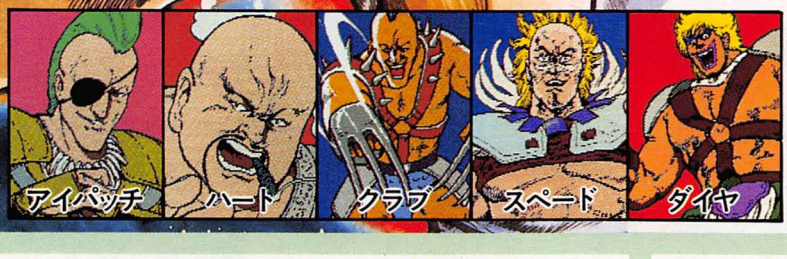
©集英社、武論尊、原哲夫





宿敵シンを倒せ！

悪党どもは地獄にいけ!!



作者/折茂賢司・日高徹
シナリオ/武石正道

●リアルタイム秘孔モードで首尾よく敵の秘孔を突くと、「アタタ…!!」の音声が。次の瞬間、敵の顔は恐怖にひきつり、凄絶な断末魔アニメーションが展開。
●コマンドはすべてテンキーによるワンキー入力。移動や会話などスピーディ、かつリアルに進行。
●案内役バットの豊富なリアクション。ケンシロウ(キミ)の良きアシスタントになってくれる。
●映画よりTVより劇画に忠実なグラフィック、ストーリー展開。
●ハイスピードなディスクアクセス。画面表示速度も超高速。
●V2モードでは、効果音や音楽が各所に展開、よりムードを高めてくれる。

■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

エニックスオープントーナメントゴルフ

ワールドゴルフ



作者/村守将志

◆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ホール毎に表示され、キミの順位もすぐわかる。18ホール終了後ベスト10以内に入れば、コース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)を完全シュミレート。
◆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。

■〔5インチディスク版〕シャープX1シリーズ、PC-8801シリーズ…… ￥5,800
■〔3.5インチディスク版〕FM 77AV、 FM-77…… ￥5,800
■〔テープ(2本組)〕シャープX1全シリーズ、PC-8801mk II SR(TR、FR)、PC-8801mk II、PC-8801、FM-7全シリーズ …… ￥4,800

©㈱ナムコ

XEVIOUS ゼビウス

好評発売中





ビッグタイトルゲームをキミのディスプレイに再現!

■〔5インチディスク版〕
PC-9801/E/F/M/VM/VF 2D、2DD… ￥6,800 2HD… ￥7,800
PC-8801全シリーズ…… ￥6,800

通信販売の御案内

御注文は現金書留にて、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上、お申し込み下さい。(送料無料)
〒160 東京都新宿区西新宿8丁目20番2号
新宿アイリスビル7F
㈱エニックス「通信販売」係

オリジナルゲームシナリオ大募集

あなたの作ったゲームを商品化してみませんか、当社では、適切なアドバイスをおこない作者の氏名で商品化しております。尚、商品化の場合は当社規定の印税をお支払します。詳しくは担当・石川迄

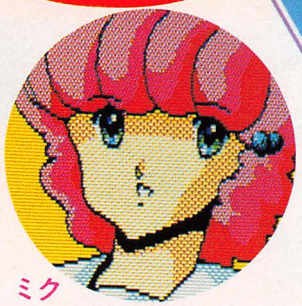
FM-7シリーズ
テープ版
7月下旬新発売

シャープX1シリーズ
テープ版
7月下旬新発売

ヒーローコミックアドベンチャー

ウイングマン2

キータクラーの復活



ミク



アオイ

©集英社、桂 正和　　作者/TAMTAM　音楽構成/すぎやまこういち

●話題の「ウイングマン2」ビッグニュース！
PC-9801、FM-7、X1各シリーズ版遂に完成!!
各機種のユーザーの皆様、大変お待たせしました。て、今回はこれを祝ってアオイさんとミクちゃんがかけつけてくれました。

ミク　こんにちわ。小川美紅で～す。わたし、本当はゲームってあんまりとくいしゃないんですけど……

アオイ　なに言ってんのよミクちゃん、このゲームだけは別でしょ。だって、あたしたちが出演してるんだもの。

ミク　そうね。皆さんに応援してもらわなくちゃいけないんだった。

アオイ　というわけで、PC-9801、FM-7、XIシリーズのケンぼうにも会えることになりました。ケンぼう、がんばってね♥

ミク　でもぉ…　ヒロノくんがプレイヤーってことになると、わたしこまっちゃうな。

アオイ　どうして？

ミク　だって、わたしヒロノくんが好きなのに、ヒロノくんいっぱいいるなんて……どうしたらいいかわからなくなっちゃう……

アオイ　な～んだ。そんなの気にすることないわよミクちゃん。むしろ、ケンぼうがいっぱいで喜ぶべきだもの。

ミク　そうかなァ…

アオイ　それより、「ウイングマン2」のことを皆さんにお伝えしなくちゃ。

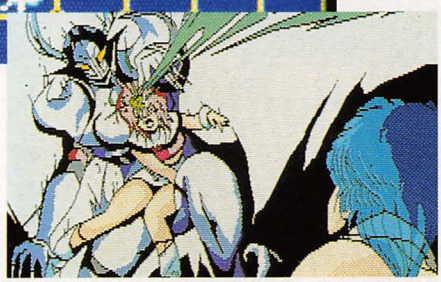
ミク　あ、そうだった。ごめんなさい。え～、今回の目的は校内に入りこんだリメルの殺し屋を探し出すっていう内容で、その敵を見つけるのってとっても大変なんです。

アオイ　そうね、そうカンタンには見つからないわよ。

ミク　でも、「なんですかモード」ってとっても便利。名詞をいちいちかかなくってもいいし、それにこのヒロノくんとってもかわいいんだもの。







アオイ　ケンタカーソルはじつはあたしも気に入ってるのよ。とくにほっとくと鼻ちょうちんを出して寝ちゃうのがおもしろいわ。

ミク　アオイさん、ミクカーソルもお忘れなく。

アオイ　ゴメンゴメン。あれもとってもかわいいわね。ところで、戦斗モードだけど、こんどのはBGMもついてとっても強力ね。

ミク　思わず、ヒロノくんがんばって！って声をかけちゃうので～す。

アオイ　変身シーンもすごいわよ。まず「チェイング」(PC-8801mkⅡSRシリーズ)の声がとってもカッコいいし、変身パターンもアニメしてる。

ミク　みなさんも早く変身して、リメルの殺し屋をやっつけてくださいね。

アオイ　ケンぼう、待ってるわよ。

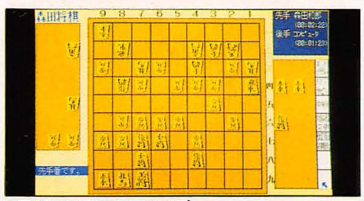




■〔5インチディスク版2枚組(1ドライブ使用可)〕
PC-8801シリーズ、X1/C/F/G/TURBO……¥6,800
PC-9801/E/F/VF/VM(2D、2DD)……¥6,800
PC-9801/E/M/VM(2HD、1枚)……¥6,800
■〔3.5インチディスク版2枚組(1ドライブ使用可)〕
FM-77、AV……¥6,800
■〔テープ版(2本組)〕
FM-7全シリーズ、X1全シリーズ……¥4,800

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〕
PC-9801/E/F/M/VM/VF
2DD……¥8,700　　2HD……¥9,800

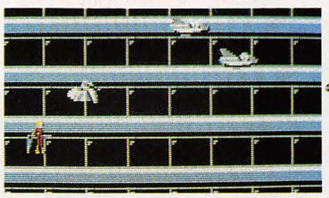
■使用システム

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

- 対局の棋譜や定跡を保存（セーブ）でき、後日、再現（ロード）することができます。名人戦などの対局を保存・再現することにより、プロ棋士の将棋を研究・観戦することができます。
- コンピュータにあなたの定跡を覚えこませるコンストラクション付。あなただけの将棋ソフトをつくることができます。
- 詰将棋をコンピュータが解きます。新聞・雑誌等の詰将棋を短時間で解いてくれます。
- RS232Cを用いた通信機能により、電話での遠隔地対局も楽しめます。

スーパーリアリズムロールプレイング

プレインブレイカー





母船からのメッセージで展開する
ニュータイプR・P・G

■〔5インチディスク版〕シャープX1シリーズ……
……¥5,600
■〔テープ版〕シャープX1全シリーズ……¥3,800

作者/石川 博

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

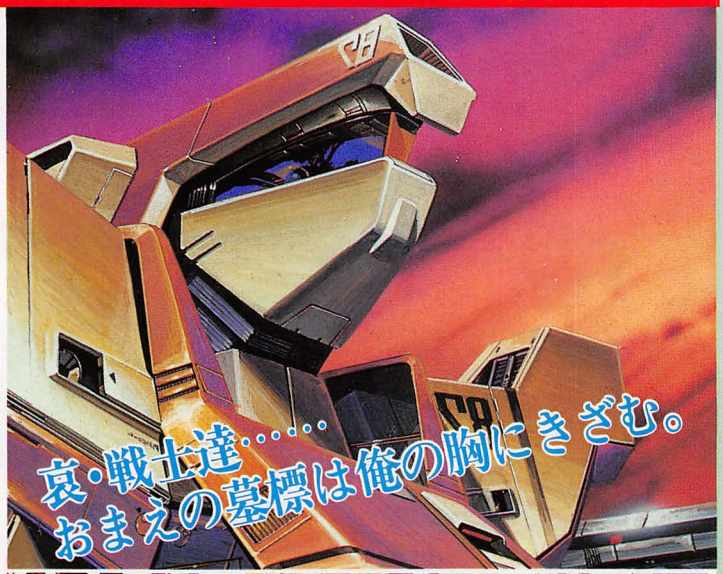
〒160 東京都新宿区西新宿8丁目20番2号 新宿アイリスヒル7F TEL03-366-4345

★お待たせしました。X1シリーズ、MSX版完成!!7月下旬より発売開始!★

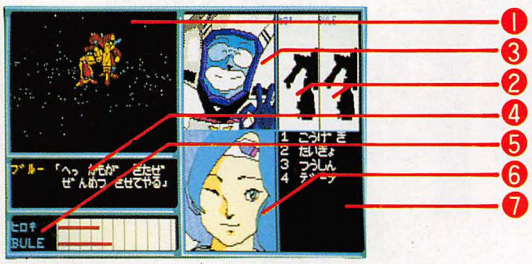
ニュータイプSFアニメロールプレイングゲーム

ライザ 地球戦士

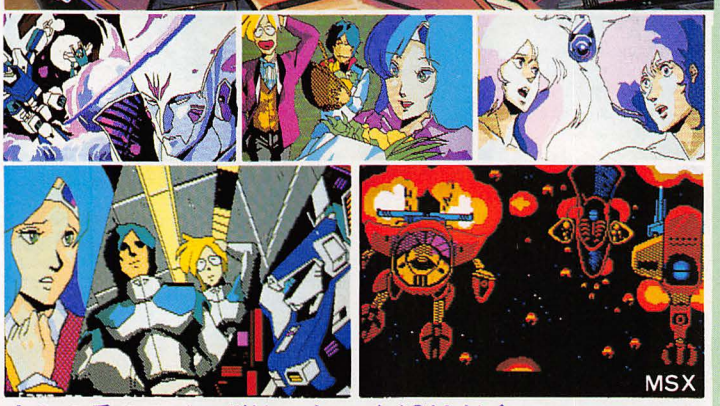
作者/九葉真　イラスト/真島真太郎



ニュータイプマルチ画面



❶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。
❷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。
❸メンバーエリア：状況によって、キャラクターの表情が変わり、キミに話しかける。
❹メッセージウインドウ：それぞれの個性を重視したおもしろリアクション続出。
❺HPスクリーン：キミとブルーのヒットポイントが一目でわかる。
❻オペレータエリア：オペレータ・ミオが敵の強さ、地球の状況等の情報を教えてくれる。
❼コマンドエリア：7種30数項目のコマンドをワンキーで入力できる簡単設計。



キミの乗るライーザはスタンバイOKだ！
キミは感動のラストシーンを見ることができるか!?

MSX〔テープ版(2本組)〕(RAM32K以上)……¥4,800
■〔5インチディスク版〕PC-8801mk II SR(TR、FR、MR)、PC-8801mk II、PC-8801、X1シリーズ……¥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、X1全シリーズ……¥4,800

軽井沢誘拐案内

作者/堀井雄二

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に続く堀井雄二のミステリー第2弾。
ストーリーは全6章に分かれ、華麗に展開していく。

恋人・久美子の妹が、いつまでも帰ってこない。
まさか誘拐では……？
キミは久美子をつれてさっそく捜査を開始した。

★膨大なセリフデータ。次々に変わる登場人物のリアクション。
★画面数100枚＋スクロールマップ3エリア！
★ワンキー入力ですべてのコマンドが入力できる。
★読みやすいひらがな・カタカナ混合文。
★さらに、重大なヒントを含むなぎさのおまけ写真もついている。



■〔5インチディスク版〕シャープX1シリーズ、FM-7、FM-NEW7、PC-8801シリーズ……¥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-8801/mk II/SR(TR、FR)……¥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



★不滅の堀井雄二アドベンチャー★
MSX カセットテープ(RAM32K以上)¥3,800
■〔テープ版〕FM-全シリーズ、PC-8801mk II SR(TR、FR)、PC-8801/mk II/SR、シャープX1全シリーズ、PC-6001(32K)、PC-6001mk II/SR、PC-6601/SR……¥3,600

通信販売の御案内

御注文は現金書留にて、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上、お申し込み下さい。(送料無料)
〒160 東京都新宿区西新宿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

得する情報!!
エニックス通信

今回はMSXナンパストリートの移植で悪戦苦闘した
関野先生に直撃インタビュー!
アイドルコンテストも発表だあ!!

P.325

これはもうナン・ストII!

MSX全国拡大版

Tokyo ナンパストリート

新発売

人工知能型
シミュレーション
ゲーム

MSX版
7月下旬新発売

♥MSXユーザーの皆さん、お待たせしちゃってごめんなさい。あたしたちパワーアップして皆さんのお相手しちゃうから、よろしくネ♥

※これらの画面写真はすべてMSX版です。

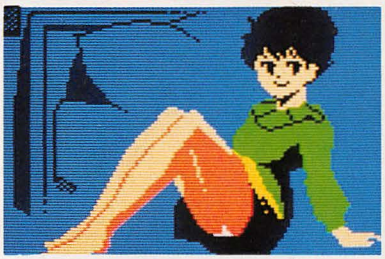
作者 関野ひかる







●新開発グラフィック処理ルーチン採用により、色モレ、色バケはいっさいなし。
●MSX版はグーンとグレードアップ。リアリティを追求し、地名や交通費を入力することによって、キミの地元でもナンパができる。
●さらに、ゲームエンドになってもリプレイ機能を使ってすぐにゲームができる便利設計。
●女の子との会話は従来通り。限りなく人工知能に近づいた豊富なリアクション。
●このリアルなナンパ体験がキミをプレイボーイにする。ほらほら、そこのひっ込みじあんのキミ。このゲームで訓練してステキな彼女をハントしよう!



MSX〔テープ版(2本組)〕(RAM32K以上)……¥4,800
■〔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/SR(TR,FR,MR)、FM-7、FM-NEW7、シャープX1シリーズ……¥6,400
■〔テープ版(2本組)〕PC-8801/mk II/SR(TR,FR)、FM-7全シリーズ、シャープX1全シリーズ……¥4,800

※商品改良の為、予告なく商品の発売日・仕様等を変えることがありますので、その旨、御了承下さい。

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

©集英社、桂 正和
作者/TAMTAM

★ニュータイプマルチ画面★
指先カーソルで何でも見れる。女の子の胸ばかり見ても、ドリムノートはみつからないゾ。
★リアクション豊富な対話型アドベンチャー★
原作の登場人物が本当に話してるって感じがもう最高。
★戦闘モード付の親切設計★
リアルタイムでのキータクラーとの闘い。これがまたなんとも楽しい。







MSXカセットテープ2本組(RAM32K以上)……¥4,800
■〔テープ版(2本組)〕FM-7全シリーズ、シャープX1全シリーズ、PC-6001mk II、PC-6001mk IISR、PC-6601、PC-6601SR、PC-8801mk IISR(TR,FR)、PC-8801mk II、PC-8801……¥4,800
■〔5インチディスク版〕PC-8801mk II SR(TR,FR,MR)、PC-8801mk II、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!!

作者/スタジオ・ジャンドラ

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。







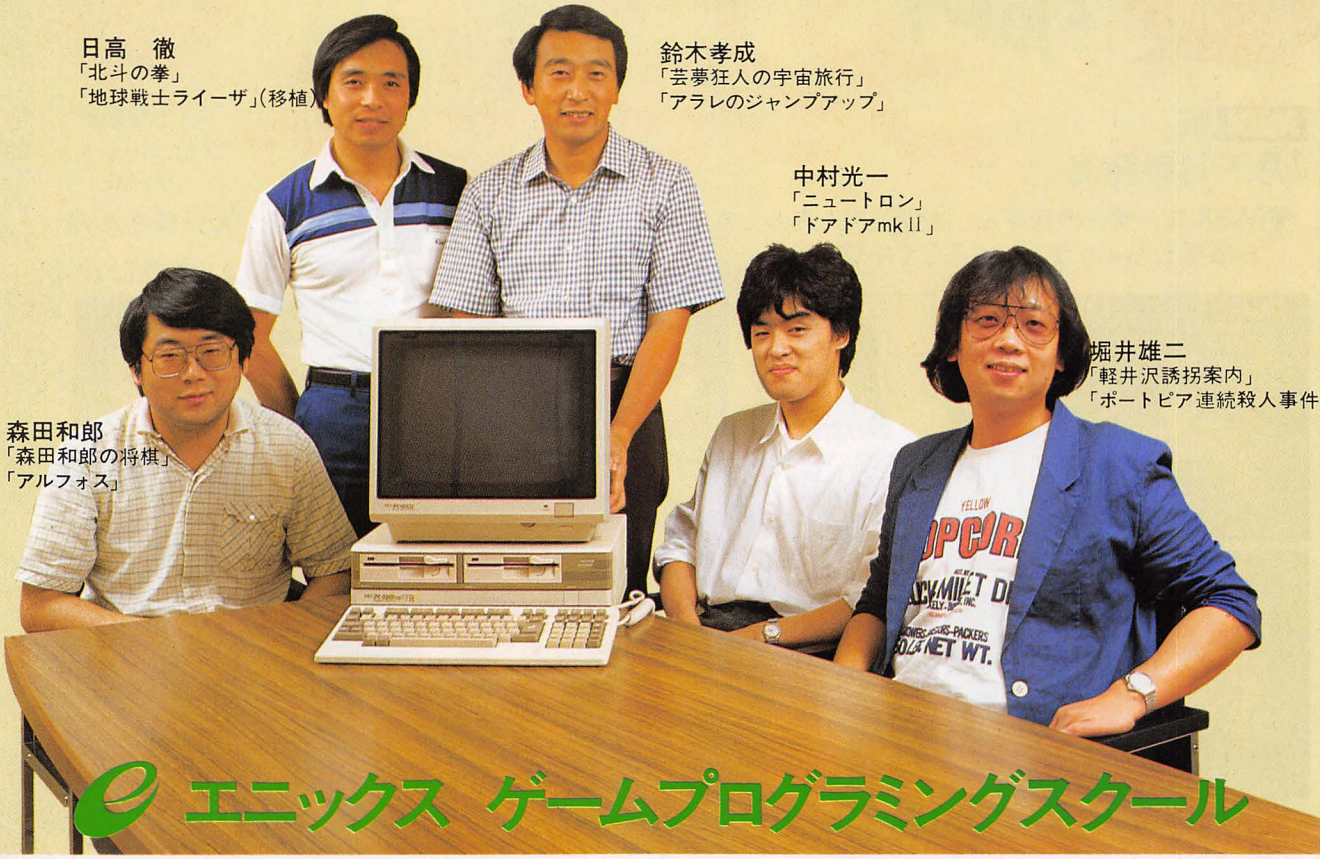
MSXテープ版2本組(RAM32K以上)……¥4,800
■〔テープ版〕FM-7全シリーズ……¥3,800
■〔5インチディスク版〕PC-8801mk II SR(TR,FR,MR)、PC-8801mk II、PC-8801、PC-9801/E/F/VM/VF(2D、2DD)、FM-7、FM-NEW7……¥5,800

MSXマークはアスキーの商標です。

販売元 株式会社 小西六エニックス

発行元 株式会社 エニックス
〒160 東京都新宿区西新宿8丁目20番2号 新宿アイリスビル7F TEL03-366-4345

君もこのテーブルにつかないか。



エニックス ゲームプログラミングスクール

ベーシックしか出来なかった初級者の君も、マシン語で簡単なシューティングゲームが出来る様になる。
そして上級者の君なら限りなくプロに近づく3日間。さあ、みんなで参加してみないか。

■プログラム

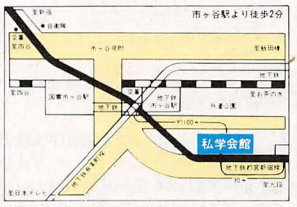
クラス / 日時	初・中級クラス（ベーシックは判るがマシン語が判らない）	上級クラス（マシン語ができる）
8月26日(火) 第1回 1:00〜4:30	**ウォーミングアップその1** 1. 小道具(これだけは覚えておこう) 2. 数(二進数と十六進数について) 3. アセンブラ(マシン語開発ツール) **ウォーミングアップその2** 4. メモリーマップ(ハードウエアについて) 5. 命令(ニーモニックとレジスタ) 6. プログラム(その作成と実行) 日高　徹	■堀井雄二 実践的シナリオ作成法 「ポートピア連続殺人事件」「軽井沢誘拐案内」のテクニック フリートーキング ■森田和郎 思考ルーチンについて 「MIN & MAX法」「α/β狩り」 フリートーキング
8月27日(水) 第2回 1:00〜4:30	**キャラクターパターンの表示と移動その2** 1. 座標(ゲームの為のゲーム座標) 2. 豆腐(とりあえず白い四角形を表示) 3. パターン(キャラクターの作成) 4. パターン表示(キャラクター登場) **キャラクターパターンの表示と移動その2** 5. パターン消去(キャラクターを動かす前に) 6. パターン移動(データにそって移動) 7. 大量出理(1人じゃつまらない) 8. キー入力(コントロール&ショット) 日高　徹	■中村光一 実践的ゲームデザインについて フリートーキング ■商品化への近道 望月、曽根、保坂の三氏 フリートーキング あなたの疑問にすべておこたえします
8月28日(木) 第3回 1:00〜4:30	**衝突と得点計算その1** 1. 衝突の判定(ゲーム座標を用いる) 2. 数字(文字と数字パターンの作製) 3. 計算(得点の計算と表示その1) **衝突と得点計算その2** 4. BCD(得点の計算と表示その2) 5. 衝突の処理(ゲームらしさの追求) 日高　徹	■鈴木孝成 高度なマシン語の組み方 フリートーキング
	ベーシックしか出来なかった人がマシン語で簡単なショーティングゲームが出来る様になる	プロへの道が開けてきます　あとはあなたの努力しだい

■開催要領

●開催日
昭和61年 8 月26(火)・27(水)・28(木)
午後1:00　4:30

●会　場
私学会館
東京都千代田区九段北 4 — 2 —25

●交　通
国鉄中央線・地下鉄有楽町線・地下鉄都営新宿線　市ヶ谷駅より徒歩 2 分



●参加費用
初・中級クラス　￥3,000（3回分）当日払い
上級クラス　￥6,000（3回分）当日払い

●お問い合せ・お申し込み
電話、又は官製ハガキに住所、名前、学校名(会社名)、電話番号、年令、マイコン歴、持っている機種を明記の上ご郵送下さい
後日、選考の上ご通知いたします。　申し込み締め切り日 8 月22日。

■ゲームプログラミングスクール係電話番号
03(366)4255
担当者高野

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

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。爆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

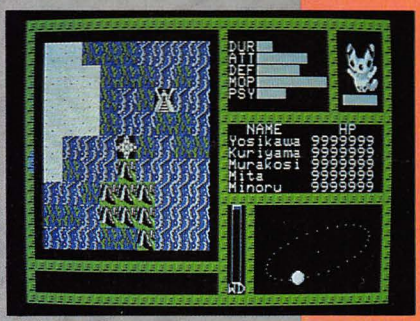
■PC-8801シリーズ 5"DISK PS-2 ¥6,800 ●PC-8801●mkII●SR●TR●MR●FR
■X1シリーズ 5"DISK SS-3 ¥6,800 ●X1●C●F●turbo　Cテープ SS-4 ¥5,800 ●X1●C●F●turbo
(注)純正のFD装置およびデータレコーダーをご使用ください。

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

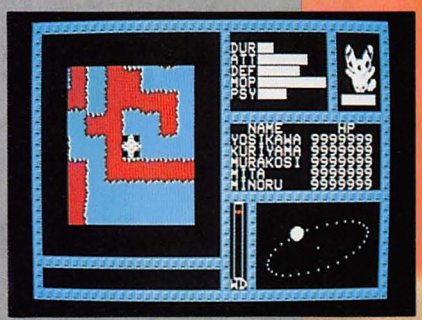
企画・開発
発売元
PACK-IN-VIDEO
㈱パック・イン・ビデオ
〒105 東京都港区新橋1-7-1 ☎03(571)6734(直)

kaleidoscope
カレイド・スコープ

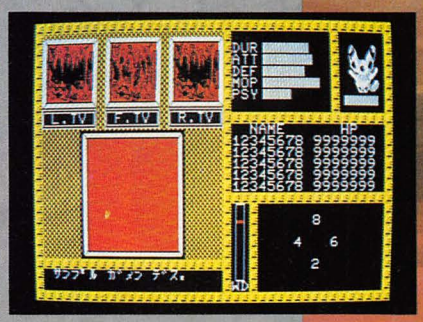
パワーアップ第2弾『発・汗・惑・星』。何といっても、ゲーム設定に沿った千変万化のMAPがおもしろい、不思議なRPGだ。第1弾から続けて遊ぶ人もそうでない人も、チューガと一緒にがんばってほしい。なお、ゲーム終了者には、終了認定証が待っている。



地上モード
乗組員の精神力と連動して動く〝ベイカント号〟に乗り、冒険世界へ出発。潮が満ちた時と退いた時、MAPが二重になっているのがくせものだ。はやく惑星の周期をつかみ、アタッチメントを手に入れなければ……。



水中モード
下に行くほど、深度計(WD)のメーターも深くなってゆく。潜行限度を超えないように気をつけなければならない。ほかに、海底海流やチューガの天敵など、水中にはさまざまな障害が待ち受けているのだ。



地中モード
ゲーム中、もっとも迷路性の強いトコロ。敵がいつおそってくるかも知れず、危険に満ちている。たよりになるのは何種類かのレーダーと、チューガのアドバイス。チューガは、衰弱してくると何も語ってくれなくなる。

地形が敵になる。

第2弾 SFロールプレイングゲーム

発・汗・惑

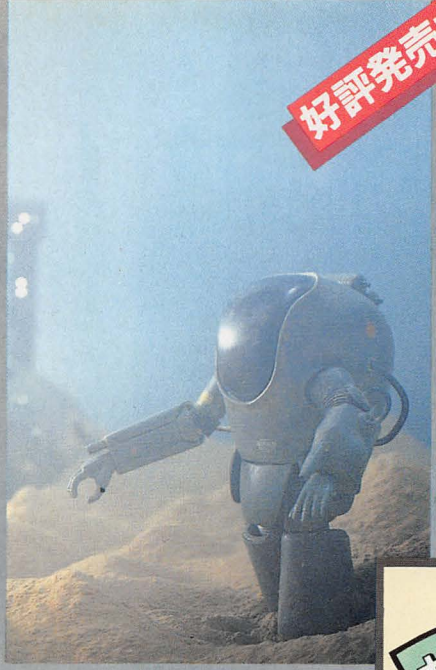
FM7/77
PC-88/mkII/SR/FR/MR/TR
X1/Turbo(除X1D)
S1

好評発売中

SFロールプレイングゲーム

第1弾 7万光年の胞子たち

突如、惑星ナセルに出現した謎の機械化部隊。彼らを倒すために、戦闘スーツ(コンバット)に乗り込んだ少数の精鋭たちが出撃した…パーツチェンジによる戦闘スーツ(コンバット)のパワーアップ、敵ロボットとの激しいファイトが繰りひろげられる！銀河運営連盟を舞台にした、壮大なSFロールプレイングゲームのシリーズ第1弾。



対応機種		
	FM-7/NEW-7/77	T/5"2D, 3.5"2D
	PC-8801/mkII/SR	T/5"2D
	X1/turbo	T/5"2D
	S1(要RAM拡張)	T/5"2D, 5"2HD
	SUPER MZ(MZ-2500)	3.5"2DD
	PC-9801シリーズ※開発中	5"2DD

価格	テープ版	ディスク版
ローダーセット	¥3,800	¥4,800
①7万光年の胞子たち	¥4,800	¥6,200
セット価格	¥7,800	¥9,800

☆カレイドスコープシリーズ第1弾終了認定およびモニター募集に多数の御応募を頂き、どうもありがとうございました。

カレイドスコープフェア開催

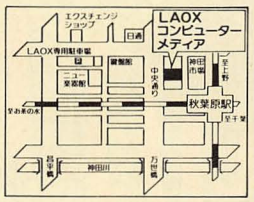
各ショップとも、『発・汗・惑・星』をお買い上げの方先着100名様に、〝チューガ〟のキーホルダーをプレゼント。

7/5～7/11

東京
- ヤマギワソフトショップ(秋葉原)……TEL. 03-253-2111
- ミナミ電気館(秋葉原)……TEL. 03-255-3730
- J&P渋谷(渋谷)……TEL. 03-496-4141

大阪
- J&Pテクノランド(日本橋)……TEL. 06-644-1413
- ニノミヤパソコランド大阪駅前第4ビル店…TEL. 06-341-2031

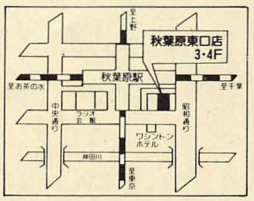
仙台
- 電巧堂仙台本店……TEL.0222-25-5290
- 庄子デンキコンピュータ中央…TEL.0222-24-5591



7/12～7/18

岡山・倉敷
- ベスト電器岡山店……TEL.0862-23-7107
- 第一産業倉敷店……TEL.0864-22-2011

名古屋
- プラザー販売コムロード…TEL.052-263-5828
- シスペック2号店……TEL.052-241-0921



7/19～7/25

東京
- ラオックス中央……TEL. 03-253-1341
- 第一家電秋葉原東口店…TEL. 03-253-4191

福岡
- ベスト電器福岡店……TEL.092-781-7131
- カホ無線福岡店……TEL.092-714-5155

7/26～8/1

札幌
- そうご電器YES……TEL.011-214-2850
- 九十九電機札幌1号店…TEL.011-241-2299



ホビーワールドマガジン

Seeder 創刊

この度、GA夢では、新たに同人誌「Seeder(シーダー)」を創刊することになりました。実際に編集を手がけているのはZCP(造形大学コミックプロジェクト)有志の面々で、アニメ・イラスト・ジオラマ等を使ってコンピュータゲームの世界をイメージ化しよう、というのがねらいです。今回の創刊号では「7万光年の胞子たち」を特集。アニメ満載で、ゲームを知らない人にとっても充分楽しむことのできるスグレモノに仕上がりました。年4回発行の予定で、今後は他社のゲームも取り上げていきたいと思っています。　なお「Seeder」は通信販売で購入することができます。本の代金￥200＋送料￥170、合計￥370分の切手を封筒に入れ、下記までお申し込み下さい。

〒164 中野区東中野4-4-1丸新ビル
㈱ホット・ビィ内 SEEDER出版局

B5判 モノクロ24P(表紙カラー)
定価￥200



ただいま開発スタッフ募集中！

今、GA夢の開発スタッフになると、もれなくプログラマーになれます。まずは気軽にお電話を。あなたの心と身体と技が欲しい！

○Z80、6809、8086のアセンブラでプログラムを組める方　○年令・性別は問いません　○バイトも可　○時給700～1500円 月給12万円以上(応相談)

GA夢 ガム

株式会社ホット・ビィ
〒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御利用下さい。)

資料請求券
8月号
BASIC マガジン

新発売

星

テープ版 ¥4,800
ディスク版 ¥5,800
(5"D 3.5"D 5"2HD)

またも、テレネットが放つ、アクション・ゲームの超話題作。

9月下旬、ゲーム界に宣戦布告!!

パソコンの常識を破る、美しく、素早い動きのビッグ・キャラ・ゲーム



PC-8801mkII SR/FR/MR/TR
X1/X1C/X1ターボシリーズ
FM7/77シリーズ
ディスク対応
MSX ROM版

全機種同時発売.!(9月下旬予定)

※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。

●アクションゲームはテレネット●

アルバトロス

TOURNAMENT GOLF
トーナメント・ゴルフ



PC-8801mkIISR/FR/MR/TR　X1



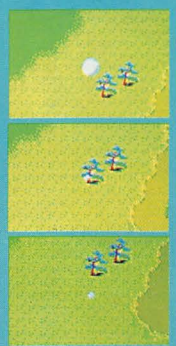
180ホールの大拡張コース

近日発売 PC-8801mkIISR/FR/MR/TR専用(アルバトロス¥8,800がないと使用できません)
18ホール+18ホール　ディスケット2枚組¥4,500　5種類(全180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/TR専用
1ドライブ対応　ディスク版
¥8,800(5"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(5"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)

■PC-6001mkII/6601/SR　テープ版
¥5,800(テープ3本組)
■PC-6601/SR　ディスク版
¥8,800(3.5"ディスケット3枚組)
■PC-9801/E/F/M/VF/VM
5"2D・2DD、2HDディスク版
¥8,800(ディスケット3枚組)
PC-98シリーズ、PC-60シリーズは
8月下旬発売予定



打球が木に当たると、実際のゴルフのようにバウンドしてしまう







FINAL ZONE
ファイナル・ゾーン

WOLF

すご凄いやつらがやってきた



プロローグ画面。まるで映画のようだ!!



悲しい曲と共に画面がゆっくり二重にスクロール

PC-8801mkIISR/FR/MR/TR専用　1ドライブ対応
ディスク版¥6,800(ディスケット2枚組)

他機種移植進行中!

株式会社日本テレネット

〒162 東京都新宿区下宮比町8番地 グランドメゾン飯田橋209号
TEL 03(268)1159

資料請求券
ベーマガ
8月号

DATA EAST データイースト の 任天堂 ファミリーコンピュータ™ シリーズ

ファミリーコンピュータ・ファミコン
は任天堂の商標です。



つぎつぎと襲いかかる敵。行く手をはばむ浮遊要塞の群。宇宙に飛びたったスーパーメカFX-1号は、奪われたウイングをとりもどし重機動要塞「ゴブナス」と戦う。決め手は、10種類のウイングだ。

希望小売価格 ¥4,900

B-WINGS
B-ウイング
T.M.

あのB-ウイングがファミコンで新登場!



《注意》違法性が極めて強い、ファミコンカセットのダビング機が出ていますが、このプログラムは絶対にコピーできません。

ビリヤードゲームのニューウェーヴ!

Side pocket
サイドポケット™



8ボールが面白くなる

プロ顔負けのテクニックと
大胆なヘッドワークで
No.1ハスラーをめざせ!

ゲームデザイナー
遊んでないで仕事しなさい!
募集!

こぼれる才能、ビックリするアイデア。当社では18才以上のゲームデザイナーを募集しています。作品に氏名、連絡先を添えてお送り下さい。(応募作品は返却しません。また、電話での連絡はご遠慮下さい。)

送り先 〒167東京都杉並区南荻窪4-41-10
データイースト株式会社「ゲームデザイナー」係

未来を創造する、電子技術の
DATA EAST データイースト株式会社

本　　社：〒167東京都杉並区上荻2-31-12 ビース荻窪 ☎(03)392-4151
研 究 所：〒167東京都杉並区南荻窪4-41-10データイーストビル ☎(03)331-5441
札幌営業所：〒060札幌市中央区大通東7丁目12番地 ☎(011)222-2602
仙台営業所：〒980仙台市上杉1-15-24林産上杉ビル ☎(0222)63-0646
大阪営業所：〒550大阪市西区京町堀2-14-22兼吉ビル ☎(06)448-8601
福岡営業所：〒812福岡市博多区博多駅東3-13-12藤嶋ビル ☎(092)474-0120
DATAEAST INC.：SANTACLARA CA 95050 U.S.A.

CROSS MEDIA SOFT

食うか食われるかの、イーティング・アクション。ペガサス

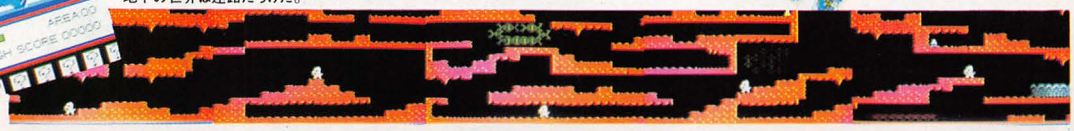




4つのワールドにそれぞれ5つのエリア計20エリア。1ステージ当り5画面だから、約400画面（X1シリーズの場合）の広大な世界が用意されている。



地下の世界は迷路だらけだ。



地上および地下迷路の構成は機種により異なっています。

指先も熱くなる、新しいゲームの誕生だ。

ゲームはアクションだぜ、いやいやRPGだ、なんて言い合ってるキミたち。その2つの要素を盛り込んだ凄いゲームが出たぞ！その名も、イーティング・アクション「ペガサス」。キミたちの使命は仔馬のペギーを強いペガサスに育て、あること（それは秘密）を成しとげることだ。

●これが、ペガサスが戦う相手だ！



最終ワールドを支配する最強キャラクター。



メデューサを退治するのはメンドウさ！



仲良くしておきたいハッピーマーク。



イジワルなやつもいつかはペガサスのエサに。

感情移入イーティング・アクション

PEGASUS

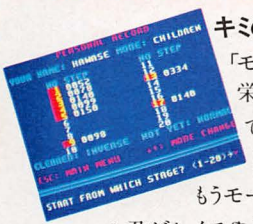
ペガサス

MSX（RAM16KB以上に対応）
ROMカートリッジ
X1/X1turboシリーズ　5インチFD
ディスク版　¥6,800
ROM版　¥5,800
●移植予定　PC-8801シリーズ



思考ゲームもアクションも、食べることが戦いだ。

食べ残しできない、思考ゲーム。モールモール2



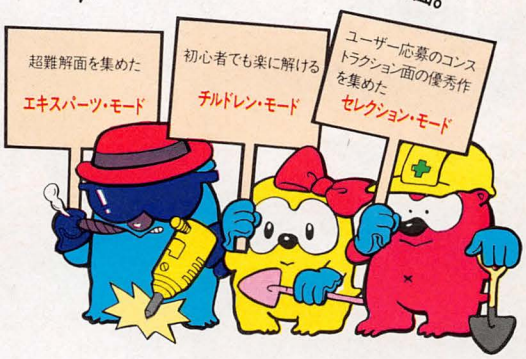
キミの腕前と知恵を発揮して、全面クリアだ！

「モール・モール」が85年度の優秀思考ゲームの栄誉に輝いたってこと、ゲーム通のみんなは知ってるよね。この高い評価と熱烈な人気におこたえして登場したのが「モール・モール2」だ。キミはもうモール体験、したかな？やり方は、カンタン。モール君がおイモや果物をぜんぶ食べて、ドアに着いたら一面クリアだ。ただし、モール君はハシゴがないと上へ進めないし、岩は動かせない。また、穴があると、モール君と岩は落っこちる。時間制限はないから、ジックリ考えてチャレンジしよう！



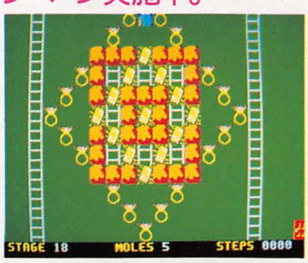
モール君は穴がある所では下に落ちてしまう。

カンタンから超ウルトラまでそろった80面。



プレゼントがいっぱいのうれしいキャンペーン実施中。

お買い上げの方先着3000名様（各機種とも）に、キーホルダー付オリジナル小銭入れをプレゼント。また、すでに「モール・モール・クラブ」会員でお買い上げの方には小銭入れのほかに、オリジナルポーチも差し上げます。各機種とも先着1000名様まで。キミもなくならないうちにお店へ急げ。



「モール・モール・クラブ」に初めて入ったキミには

●「モール・モール・クラブ」会員証●スコップ型ボールペン●解図に便利なメモパッド●クロスメディア・プレス最新号をもれなく差し上げています。ウーム、いたれりつくせりの大サービス。もう買うっきゃないね。

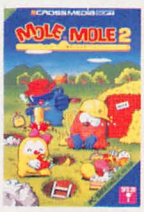


'85優秀思考ゲーム
「モール・モール」の第二弾

MOLE MOLE 2

モール・モール2 ●熱中型思考パズル・ゲーム

FM7/77シリーズ
3.5インチ・5インチFD/カセット
PC-8801シリーズ　5インチFD
PC-9801シリーズ
3.5インチ・5インチFD
X1/X1turbo　5インチFD/カセット
MSX（RAM16KB以上に対応）
ROMカートリッジ
（大きな画面で新登場）
※すべて ディスク版、ROM版 ¥5,800
カセット版（2本組） ¥4,800



●販売 日本エイ・ブイ・シー株式会社

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

●発売 ビクター音楽産業株式会社

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

資料請求券 85-8 BASIC マガジン


MSX
FROM
IREM
ROM ROMカートリッジ
MSX 8K
IM-01 ¥4,900
*ジョイスティック使用可
発掘ソフト、キラキラ。
スペランカー新発売!!
地底探険ゲーム
SPELUNKER
TM
MSXは、アスキーの商標です
Innovations in Recreational Electronic Media
irem
アイレム販売株式会社
〒550 大阪市西区西本町1-11-9 岡本興産ビル
☎06(534)1060 アイレム・ハーティ係
© 1985, 1986 IREM CORP. Licensed from Broderbund

対応機種
PC-8801シリーズ
PC-9801シリーズ
X1turbo/turboII
FM-7/77/AV
メディア 5inch/3.5inch(ディスク版)

新・発・売

CHRIS

ADV・GAME



フル・アニメーション
アドベンチャーゲーム。
瞬間画面表示0.09秒、この速さは他にない。
FM音源対応
リアルな効果音、迫力あるサウンド。

パッケージデザイン
いのまたむつみ
パッケージイラストレーション
影山梯倫

'86版アルファ ポスタープレゼント
そして、ピクチャーレコードが
もれなくついています。

第3弾「Will」に続く

ALPHA アルファ

JULY
新発売 7/8
定価5,900円

対応機種
PC-8801シリーズ PC-9801シリーズ
X1 turbo/turboII FM-7/77/AV
メディア 5inch/3.5inch(ディスク版)

SQUARE
スクウェア
中央区銀座3丁目11-13
〒104 TEL.03-545-3519

パソコンフリーク大集合!!
STACフェア開催
主催：STAC会(スクウェア他13社)
協賛：NEC
7月19日(土)20日(日)、10:00～17:00に東京秋葉原ラジオ会館に集まろう！ソフトウェアレビューやオリジナルグッズ即売会が君を待っているよ。

ゲーム内容に関する御質問は、往復ハガキにてお問い合わせください。
ユーザー・サポート TEL.03-545-3519
(月～金AM9:30～12:00 PM1:00～6:00)
※通信販売ご希望の方は、機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上、現金書留でスクウェアまでお申し込み下さい。
SST

SNK ファミリーコンピュータ™用カセット

SYD急速接近中

8タイプのパワー・アーマーを駆使し、敵の強力な防御ラインを突破せよ！



特報

ファミコンASOの発売を記念して

SNKグッズのもらえる

〝あっ！そう(ASO)キャンペーン〟

を行います。詳しいことは次回の広告でお知らせします。(ヒント：業務用ASOを知らないとムジカシイよ！)

ARMORED-SCRUM-OBJECT ASO

SFX-AO

8月発売予定

価格未定

8タイプのアーマー完全再現。
12エリア再現、各要塞もバッチリ。
ミサイル、レーザ、スピードのパワーアップOK。
その他にもSNKならではのフューチャーあり!!

● お問い合せは往復ハガキでお願いします。

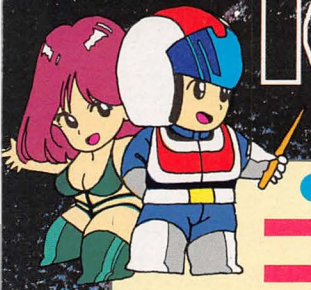
〈ご注意〉
違法性が極めて強い、ファミコンカセットのダビング機が出ていますが、このプログラムは絶対にコピーできません。
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

株式会社 エス・エヌ・ケイ (旧社名 株式会社新日本企画)
大阪本社 〒564 大阪府吹田市豊津町14−10号 丸萬ビル 602号 TEL (06) 338−7007(代)
東京支店 〒160 東京都新宿区四ツ谷1丁目5番地 佐奈ビル TEL (03) 356−9361(代)
株式会社SNKエレクトロニクス 広報課 TEL (06) 338−8188(代)

ネコまたソフト・うなだれソフト、撲滅運動実施中!!

KGDソフト遊んでみました?

★とりあえず、うちのソフトは安全です★



●SFロールプレイングゲーム●

コズミックソルジャー

帝国の圧政に苦しむKGD星系を救え!
しかしレジスタンスの中心となる、サイキック達は、帝国の策謀により、その能力を封じ込められている。処方ファイルは何処に!? サイキック能力を解放し帝国を打倒する為に、処方ファイルを求めて、ソルジャーは5つの星を翔る!一大スペースオペラここに開幕!!

発売以来、大ヒットを続けるライト感覚のSFロールプレイングゲーム。





■PC-8801/mkII /SR/MR/FR/TR	¥7,800
■PC-9801 F/M/U	¥8,800
■MSX2 3.5"1DD 128K	¥7,800
■X1 turbo 5"2D	¥7,800
■FM-7/NEW7/77/AV	¥7,800
■MZ2500	¥8,800



●パズルアクションゲーム●

へらくれす

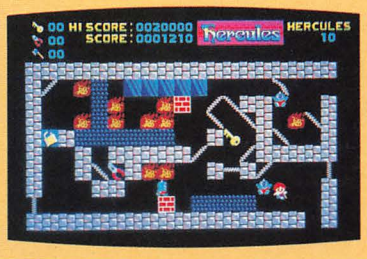
PC-8801/mkII/SR
FM-7/NEW7/77/AV

通信販売	¥4,480
ソフトベンダー武尊	¥4,200



へらくれす君の人気を妬んだでうす様、自分の館へとへらくれす君を誘う。様々なトリックと、でうすの下僕たちが待ちうける。はたしてへらくれす君は、でうす様の部屋まで行きついて、ペペちゃんをモノにできるか!? テクと頭脳で48面を乗り越えろ! あまりの難しさに市販できず、自動販売機と、通販のみというイワク付き。頭に自信のある人の間で、静かなブームを呼んでます。





速報

●ファンタジーロールプレイングゲーム●

覇邪の封印

PC-8801シリーズ
¥8,800



平和な世界に突如訪れる暗黒! かつて先史の勇者イアソンにより封じられた、異次元の門が開いたのである。席巻する異次元魔獣の群れ! その時、ひとりの勇者が立ち上がった。イアソンの覇業、その足跡の謎を解きながら覇邪の封印を見付け出し、再び、平和をとりもどす事ができるのか!? オリジナルデザインのマップとフィギュアが付き、ゲーム世界は、より立体的に、より現実的に迫って来る。構想から3年有余、KGDソフトが自信を持って送る本格派ファンタジーRPG。

異次元ソフト近日見参!!





お問い合わせ先 (株)工画堂スタジオ内KGDソフト
〒162 東京都新宿区市谷台町11 TEL.03-353-7724

資料請求券
MEM-B

ガーディック

ガーディック

PROGRAMMED BY PAC FUJISHIMA

体験、I・Aシューティング!!

- ちょっと考えなければ遊べない、知的な活動遊戯
- 少し遊んでもあきない、遊びすぎてもまだ面白い!!
- コンパイルが打ち出したゲーム・コンセプト、それがI・A(インテリジェント・アクション)だ!!

32×32画面で作られた広大な迷路

- 112画面を超える戦闘シーン、行く手に待ち構える要塞群。
- 戦闘シーンの秘密を解き、連射で敵を打ち崩せ!!
- 迷路に惑わされるな、マップを作り出口を見いだせ

パワーチップで性能アップ!

- 3種類の武器と6つのオプションの選択が勝負だ
- エネルギーが減ると使えない武器もあるぞ!パワーチップを集めろ。

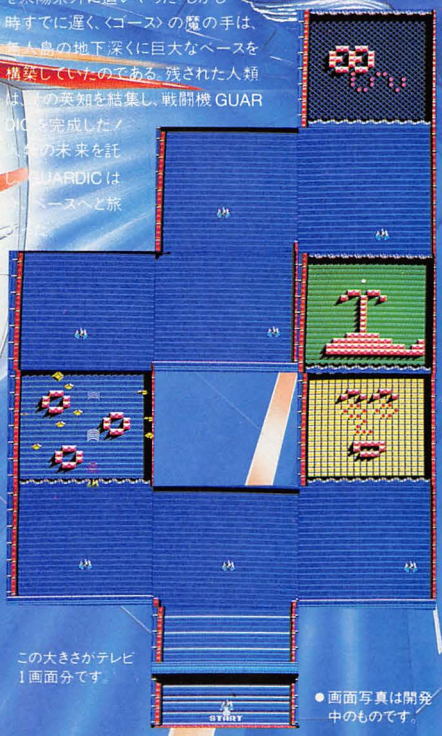
★豊富なキャラクターが、スピーディーに君に迫る!!

はやくて、ごめん…ね?!



ストーリー

地球歴2813年、侵略を続ける惑星ガリアムの地下組織、〈ゴース〉の恐るべき軍事力の前に、地球は壊滅の危機に瀕していた。残りわずかな希望を抱き、戦いを挑んだ人類は、みごと〈ゴース〉を太陽系外に追いやった。しかし……時すでに遅く、〈ゴース〉の魔の手は、奇人島の地下深くに巨大なベースを構築していたのである。残された人類は、その英知を結集し、戦闘機GUARDICを完成した!その未来を託し、GUARDICは〈ゴース〉ベースへと旅立つ。



この大きさがテレビ1画面分です。

●画面写真は開発中のものです。

MSX ROM版

7月下旬発売 ¥4900

コンパイル発進!! ACT★1

●企画・製作・発売元　株式会社コンパイル COMPILE

〒732 広島市南区大須賀町17-5 シャンボール広交1005 TEL(082)263-6006 FAX(082)263-6049

通信販売を御利用いただく場合は、料金と商品名、住所、氏名、年齢、職業、電話番号を明記の上、現金書留で当社宛にご注文ください。(送料サービス、速達希望の方は300円プラス)

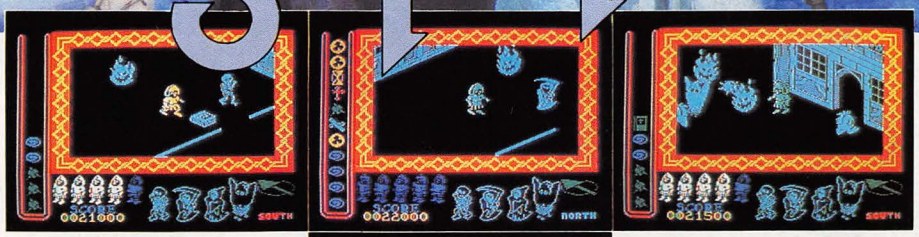
dexter soft

JALECO®
株式会社ジャレコ

ナイトシェードは悪魔の囁き。

絶賛発売中

Nightshade



「聞いていただけますか。ナイトシェードはウェールズの宿場町でした。毎日多くの旅人や巡礼が立ち寄り、それは栄えた町でした。ところが今は、悪魔の棲くう恐ろしい町と化してしまったのです。この町を救えることができるのはたったひとり、あなた様だけでございます。」

町を訪れた正義の騎士(ナイト)を迎える者は誰もいない。荒れ果て、我もの顔で徘徊するのは地獄の使者、すなわち死神、幽霊、骸骨それに狂った修道士だという。しかし、奴らは一体どこにいる?奴らを倒すための聖書や十字架はどこにある?絶え間なく現われる配下のモンスターたちの魔の手は迫る。300もの建物の中を駆け巡り、奴らを葬れ!君は勇敢な騎士だ。大地が裂け、地獄の使者たちが地底へ堕ちてゆく感動のラストシーンを君は見ることができるか。3D・ロールプレイング・アクション・アドベンチャーゲームは、ドラマを超えた。



これがナイトシェードの町並みだ。

立体アクションそして推理、思考、未知との遭遇…。難解なゲーム展開はベテランも悲鳴をあげる。敵を見つけること、それぞれの敵に対抗するための武器を見つけることさえ容易ではない。しかも武器の使用を誤まると逆に相手は変身したり、分身する。画面はすばらしい3D構成。しかもチェンジビューボタンをワンプッシュで、画面が一瞬のうちにスクロール。現在地を反対側から見ることさえできる。史上最高のプログラムと自負する「ナイトシェード」、絶賛発売中!

ナイトシェード 地獄の使者

MSX (ROM版) 16KB ND-05MR ¥5,700

©アッシュビー・コンピュータ・アンド・グラフィックLTD

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。

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種類の敵に変攻撃。平原戦、地上から変身の空中戦、海上空中戦、砂漠戦、そして宇宙戦へ。変化に富んだスペクタルが展開。最強機動要塞ジズィリアムを破壊して、無事に地球へ帰還できるか！

★ MSX ROM版¥5,700(16KB)MSXI、IIどちらにも対応します。
★CT版 各¥4,500●X-I/C/F/Turbo●PC-8801/mkII/SR/FR/MR●FM-7/NEW7/77
★FD版 各¥6,800●X-I/C/F/Turbo(5"FD)●PC-8801/mkII/SR/FR/MR(5"FD)●FM-7/NEW7/77(5"FD)●FM-7/NEW7/77/77AV(3.5"FD)

MSX はマイクロソフト社の商標です。

さ！只今人気沸騰中！

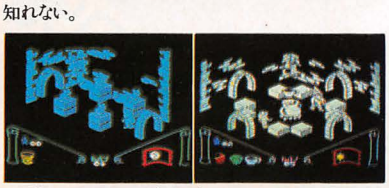
JALECO®
株式会社ジャレコ

KNIGHT LORE

ナイト・ロアー　伝説の狼男

世界を襲う、狼男の呪い。

イギリスでセンセーションを起こした、怪奇と幻想が繰りなすニュータイプのロールプレイングアドベンチャーゲーム「ナイト・ロアー」が日本上陸！ナイトロアー城内は何が起こるかわからない未知の世界。狼男になってしまう呪いをかけられた兵士は、40日の間に、魔法使いへ14種類の貢ぎものを持っていかなければ、人間にもどることはできない。あせる兵士にゴーストや火の玉が襲いかかる！3D構成の立体的な画面で、キミは兵士になりきれる筈だ。襲いかかる障害やワナは、キミ自身の推理力・記憶力・判断力だけで乗り越えろ！キミも背後に気をつけろ。狼男が部屋にやってくるかも知れない。



★ MSX ROM版¥5,700(16KB)

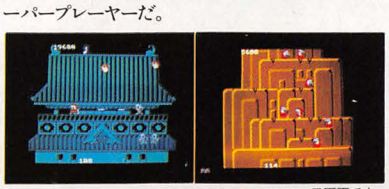
©1985 LICENSED BY ASHBY COMPUTERS AND GRAPHICS LTD.

忍者くん

魔城の冒険

お城を守れ！忍者くん只今参上。

うなる手裏剣、はじける火花、攻める、かわせ、体当り！呪われた城を舞台に、忍者くんが大活躍。様々な武器を使う8種族の強力な敵を相手に、岩場の戦い・お城の戦いと、手に汗握る大熱戦、油断はできない。さらに分身の術を使う親分には気をつけろ。敵とぶつかってもやられるものか、体当りで敵を失神させてから、さぁ得意の手裏剣だ。シーン100までいけば、君はスーパープレーヤーだ。



©1985 LICENSED BY UPL CO., LTD.

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/MR専用(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

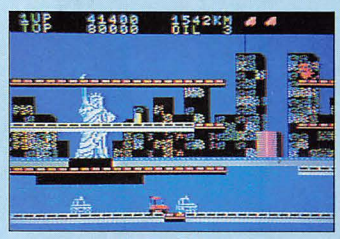
JALECO®

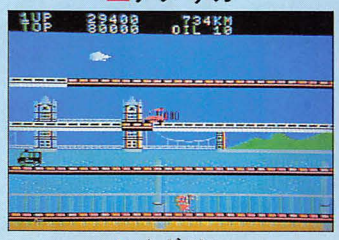
City CONNECTION シティ コネクション

好評発売中!



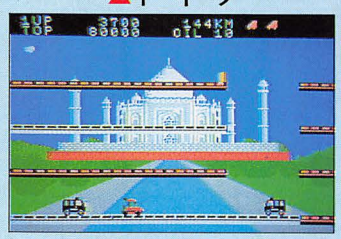
MSX ROMパック JX-10 ¥5,700

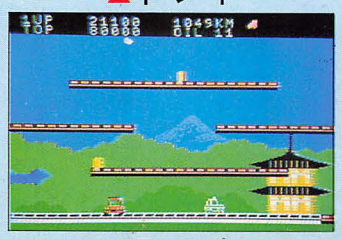

▲アメリカ


▲イギリス


▲フランス


▲ドイツ


▲インド


▲日本



走り出したら止まらない!!

スーパーマシン
"クラリスカー"が
世界を駆けめぐる!

スピード狂少女クラリスが、世界のハイウェイを走りまわって各国はもう大騒ぎ!美しい背景を舞台にくり広げられるクラリスカーとパトカーたちのハチャメチャパニックカーチェイス!!

世界6ヵ国の風景が
次々に登場!!

面白さ120%で
新登場!

忍者じゃじゃ丸くん

MSX ROMパック JX-11 ¥5,700

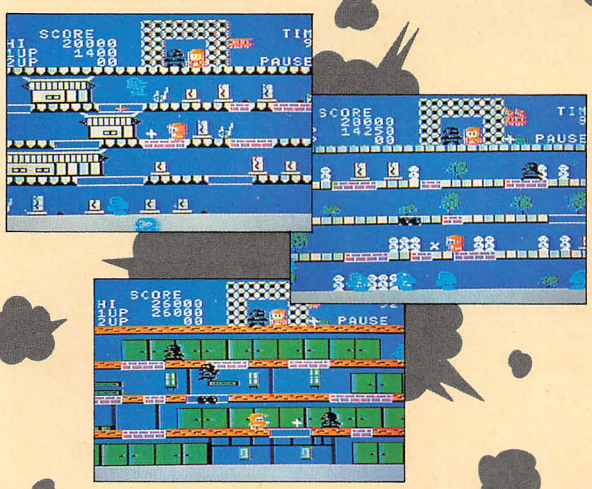
新登場

忍者じゃじゃ丸、只今参上!!

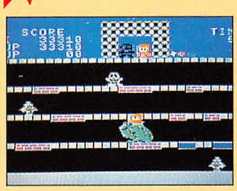
裏切者のなまず太夫がわれらのアイドルさくら姫をさらってしまった!!兄、忍者くんは修業の旅。留守をあずかる弟、じゃじゃ丸くんが1人で助けに行くことになった。はたしてじゃじゃ丸くんは妖怪たちを倒して、なまず太夫からさくら姫を救いだせるだろうか……!?



ファミコンで大人気の
じゃじゃ丸くんが
MSXで新登場!



秘技 ガマパックンの術!!



あることをするとカエルの「パックン」が登場、妖怪たちを金しばりにして食べていくという必殺の術!!

© 1985. JALECO LTD. MSX はアスキーの商標です

頭を科学する
JALECO® 株式会社ジャレコ
〔本　社〕〒158 東京都世田谷区上用賀5－24－9
5-24-9 KAMIYOHGA, SETAGAYAKU, TOKYO 158, JAPAN
TEL.03-420-2271 FAX.03-420-2280 TELEX.J27891
〔大　阪〕〒541 大阪市東区横堀1-35 横堀クリスビル1F
TEL.06-203-0081 FAX.06-203-0183

先制攻撃

1人でも2人でも楽しめる
センセーショナル・バトル・ゲーム。

アミューズメントゲームから、
パソコンゲームへなぐり込み。

これがSKY-HIだ!!

7月中旬先制(センセー)ショナルデビュー

画面写真はゲームセンター用アミューズメント版



君はもう知っているね! 4月10日にアミューズメントゲームとして各ゲームセンターで大好評を博している「ロボレス 2001年」を…。このゲームが7月中旬にもうパソコンゲームとしてパソコン界に登場します。キャラクターの大きさも、技もアミューズメントそのまま、何と言ってもSKY-HIが大きな楽しみだ!!

注) スカイ-ハイとは…… 相手を上空数十メートルまで放り投げ自分もHIGH JAMP!! 上空で相手に技をかけ落下すると言う危険な必殺技である。

ROBO WRES 2001

アミューズメントゲームの決定版

富士通FM-77L2/L4/AV

「フリッキー」「チャンピオンプロレススペシャル」● 日立SI「シツーカ」発売中!

※日立S1シツーカのお求めは、パソコンをご購入されたお店か、お近くの日立のお店でお求め下さい。

CT…カセット版 FD…フロッピーディスク版 QD…クイックディスク版 ROM…ロム版 ○…turbo専用機能有り
※…X1-Dは使用不可 △…MZ2500はFLICKY, チャンピオンプロレスのみ ㊢…通販のみ T…武尊にても発売

	FLICKY	CHAMPIOM プロレス・スペシャル	JU87A DSTUKA	helicoid	MILKY WAY	HARVEST
PC-8001mk II SR	CT 4,800円	CT 4,800円			CT 4,800円	CT 3,400円
PC-8801/mk II SR	CT 4,800円 FDT 6,800円	CT 4,800円 FDT 6,800円		FD 6,800円	CT 4,800円 FD 6,800円	CT 3,400円 FD 4,600円
MZ-2000 2200 2500	CT △4,800円	CT △4,800円			CT 4,800円	㊢CT 3,400円
X1 turbo	※CT 4,800円 ※FD 6,800円	※CT 4,800円 ※FDT 6,800円	※CTT 4,800円 ※FDT 6,800円		※CT 4,800円	CTT 3,400円
MZ-1500					QD 4,800円	
FM-7 NEW7	CT 4,800円 FD 6,800円	CT 4,800円 FD 6,800円		FD 6,800円		
S1			CT 4,800円 FD 6,800円			
MSX	ROMT 4,400円					

●この商品はセガ・エンタープライゼス社の許諾を受けて開発したものです。

全国有名パソコンショップにて発売中
当社の製品がお手元に届きにくい場合は通信販売にても受け付けます。
ご注文は、現金書留にて、お願い致します。(機種明記、送料無料)

マイクロネット Micronet CO., Ltd.
〒064 札幌市中央区南10条西15丁目ムラカミビル3F ☎011-561-1370



ARCHON アーコン¥7,800
PC-8801/mkII/SR/FR/MR
（アーコンのデザイン入りの5インチ2Dディスク）

夏のBIGプレゼント！

今、アーコンを現金書留（¥7,800同封の上、B.P.S.宛迄送って下さい。送料無料）でお買い上げの君にもれなくB.P.S.特製オリジナルデザインディスクをプレゼントするぜィ!!
このデザインディスクはアーコンのディスクにもまさるともおとらない、ＲＰＧのB.P.S.が君の為にデザインした生ディスクだ！ブラオニやファイヤーのセーブの時などに使えるB.P.S.のファンなら必需品のディスクだぜ！

▼STRATEGY SCREEN



君は有利なますめをめざし敵を征服して行くそれはチェスの要領だが、アーコンの場合アイコンがかさなっても敵に勝つことができない。それどころか画面はコンバットアリーナへと変化し、かさなり合ったアイコンの戦いが始まるのだ！

▼COMBAT AREANA



とにかく敵を倒せ！もし君がストラテジーで相手に知力で圧倒されていたなら、武力で勝負だ！お互いのアイコンは異なる武器・特性を持ち、更にお互いの大将であるウィザードとソーサレスは魔法をも使うことができる。さあ勝負は知力か戦力か！

BPS
〒222 横浜市港北区篠原東3-1-9 TEL 045(421)7421

※B.P.S.のゲームのヒントは電話では受付ていません。必ず往復葉書でヒントを請求して下さい。

© NAMCO, ALL RIGHTS RESERVED

namcot

7月中旬新発売



BABEL

16　バベルの塔　¥3,900



プログラム256Kビット、
キャラクター256KビットROM搭載
今、時空を超えて古代バビロニア王が築いたバベルの塔がよみがえる。数々の謎を解きあかし、君はヒーローになれるか!? 正統派パズル&アクションゲーム。

ファミリー コンピュータ™用
カセット好評発売中。



01ギャラクシアン 02パックマン 03ゼビウス 04マッピー 05ギャラガ 06ディグダグ
07ドルアーガの塔 08ワープマン 09バトルシティー 10パックランド 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 15スーパーチャイニーズ
全国の百貨店、量販店、玩具店でお買い求めください。
※ファミリー コンピュータ™は任天堂の商標です。

ボードゲーム第二弾!!
ファンタジック鬼ごっこゲーム登場!
02ボードゲーム「パックランド」



ボードゲーム第一弾「ザ・タワーオブドルアーガ」に続く第二弾「パックランド」登場。2～6人(5人は除く)までみんなでプレイできるぞ! ゲームに参加したキミがパックマンとなってモンスターと戦いながらボードの上をカッ飛ぼう! 迷子の妖精をフェアリーランドに連れもどせるのは誰かな?

新発売!　標準小売価格3,600円

好評発売中!　01ボードゲーム「ザ・タワーオブドルアーガ」標準小売価格3,600円

ナムコット情報局

ナムコットファンにはおなじみの「ナムコット情報局」。サラリーマン1号・2号と河野名人のゆかいなTJ(テレフォン・ジョッキー)で、ナムコット情報が聞けるよ。どんどん電話してね。でも間違い電話には注意してね。

☎東京 03-756-7651
開局は、平日夕方6時から翌朝9時まで。日・祭日は1日中。

☎高松 0878-31-7651
開局は、年中無休の24時間。

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。

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

namco

ナムコ式

2001年の夏休みエンジョイ大作戦

ぼくらの夏がやって来た。君の夏休み対策は万全かな。遊びに、勉強に、やらなきゃならないことがいっぱいあるよね。今からしっかりポイントをおさえて、対策を考えておこう。ま、それはそれとして、今日は一風変わった夏休みのすごし方をご紹介しよう。ぼくら流、夏休みエンジョイ大作戦だ。



©㈱ナムコ

01ボードゲーム
「ザ・タワー オブ ドルアーガ」
￥3,600

きもだめしは盤にかぎる。

夏の風物詩といえば、いろいろあるけど……お化け。君は〝きもだめし〟をしたことがあるかな。夜中に墓地を探険する、あのおそろしいゲーム。今年の夏は君も一度、トライしてみてはどうだろう。

なに!!　コワイ!?

男の子がそんなことじゃなさけないゾ!

でも、その気持わかる。で、そんな人のためにとっておきの〝きもだめし〟をご紹介しよう。ボードゲーム「ザ・タワー　オブ　ドルアーガ」だ。

魔物に捕えられた「カイ」を救うため、君は黄金の騎士「ギル」となってドルアーガの塔を探険するのだ。

塔の中では、ドルアーガの魔力で創造された邪悪な化け物が、うじゃうじゃ君を待ち受けている。

オリジナルキャラクター満載のモンスターカードに対するは、キンピカ・メタルフィギュアの「ギル」。

ぼくらの〝きもだめし〟はこの盤ゲームで決り……だね。



©㈱ナムコ



02ボードゲーム「パックランド」￥3,600

夏は離島ですごしたい。

夏休みのリゾート計画はもう決ったかな。人だらけの海？アキカンだらけの山？

今年の夏は、もうちょっとリッチにすごしたいよね。

太陽サンサンの離れ小島で、おもいっきり羽根をのばすなんてのはどうかな。

でもお金がない？

だいじょーぶ!

そこで紹介したい手軽なリゾートアイランドが「パックランド」だ。

ビデオゲームをそのまま盤ゲームにした、ボードゲーム「パックランド」。これはファンタスティックだ。

迷子の妖精を無事連れ戻すため、モンスターの襲撃をかわしながら、四角四面のボードランドをカッ飛ぶのだ。

2人から6人までプレイできるから大勢の仲間とワイワイ楽しめる（5人はダメよ）。そんなボードゲーム「パックランド」は君ん家のリゾートだ。

今年の夏の元気…ぜよ!

潮風と陽光はぼくらを元気にする。高知県桂浜に立つ坂本龍馬の銅像は、太平洋の潮風と光の中で、胸いっぱいに元気を呼吸している様だね。動乱の幕末を駆けぬけた男、坂本龍馬。そんな風雲児・龍馬をモッコリしたおしゃべり人形を紹介しよう。

はげまし人形「龍馬くん」だ。

「龍馬くん」は元気の出る言葉で僕らをはげまし



©㈱ナムコ

エモーショナル・トイ「龍馬くん」￥2,300

してくれる。腰の刀をひっぱると、

「心はいつも太平洋ぜよ!」

「小さなことにこだわってちゃ、いかんぜよ!」

「くよくよしてちゃ、いかんぜよ!」

「で一っかい夢をもたなきゃ、いかんぜよ!」

……と4つの言葉を語りかけてくれるのだ。

幕末の魂で昭和の元気を演出する「龍馬くん」。夏バテ、宿題地獄対策は、これで万全だね。

このページで紹介した商品は、全国有名百貨店、玩具店で発売中です。
商品に関するお問い合せは（株）ナムコ　〒146 東京都大田区多摩川2－8－5　TEL 03－756－8596(直)

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。

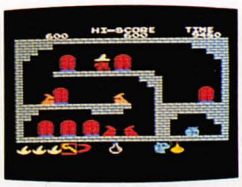
カギ
ドラゴンをやっつけると手に入る。姫を助け出すには3個必要だ。

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、

●カタログ希望　住所・氏名・年齢・職業・電話番号・機種名を明記の上、〒108東京都港区南青山2-2-3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ロ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、タ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。城に近づく者のしゃまをする。



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。



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。



オメレカン
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。









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、一度入りこんだ宮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パソコンヒットピット・ユー。RAM64Kバイト、ワープロ機能と英和辞書機能内蔵。●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-14G3¥50,000の組み合わせです。

HiT BiT

© 村上もとか/小学館・テレビ東京・エイケン

ファミコン用ソフト

新登場 六三四の剣（ムサシのけん）

ただいま修行中

テレビ東京系にて、絶賛放映中！
（毎週金曜日 午後7時より）

オラと勝負じゃあ〜！

一本の竹刀にでっかい夢を

たくす少年剣士、

その名は夏木六三四。（ムサシ）

きびしい修行を乗りこえ、

敵どもをやっつけろ。

めざすは、剣道日本一だ。

六三四 陣（チーム）
夏木六三四
上段からの片手面打ち

修羅 陣（チーム）
東堂修羅
片手突き



ファミコン初のVSモード採用

VS(2PLAYERSゲーム)



8月8日発 新発売


東堂国彦
片手突き


乾 俊一
片手面打ち


夏木栄一郎
上段からの片手面打ち


大石 厳
片手突き


有働大吾
片手面打ち


日高剣介
跳び込み胴


武者潔和
マシンガン突き


轟 嵐子
下段打ち

ファミコン初のVSモードを採用。全国大会は、六三四陣（チーム）と修羅陣（チーム）、5対5の団体戦だ。先鋒は誰でいく？大将は？そして相手の得意技は…すべてを読みながら、作戦を立てるのはキミ。六三四の大技がキマルか、修羅の華麗な技が勝つか。日本一のゆくえは、キミの腕しだいだ！



ムチャ修行に耐えぬいて、強くなれ六三四！


（特訓編）

ステージ1
元気いっぱい！ころんだって、へッチャラさ。立派な剣士になるぞ…幼き少年、六三四の心は野山をかけめぐる。


（道場やぶり編）

ステージ3
腕だめし、そして度胸だめしの道場やぶり。いったい、どんな敵が待ちかまえているのか？気をぬくな、やられるぞ！

1PLAYERゲーム


（荒修行編）

ステージ2
竹やり、岩、矢など次々と襲ってくる大自然の障害物。立ち向かえ、六三四、もっともっと剣の腕を磨くんだ！


（大会編）

ステージ4
苦しい修行の成果をためすとき。ライバルたちを打ち倒せ。5人勝ち抜けば優勝。ただし、最後の相手は、宿敵修羅だ！

"飛んでるジョイパット" プレゼント!!

いま買えば、スペシャルチャンス。



毎週400名、総計1,200名に当る！

画面からはなれて、ファミコンを自由自在にラクラク操作。この新開発〝飛んでるジョイパット〟をドーンと1,200名にプレゼントします。

●応募方法 「六三四の剣」の箱のふたについている〝六三四VS修羅〟のシールを封筒に入れ、郵便番号・住所・氏名・年齢・電話番号を忘れずに書いてご応募ください。

●あて先 〒102 東京都千代田区平河町2-5-3 ㈱タイトー〝飛んでるジョイパット〟プレゼント係

●締切 昭和61年8月31日㈰当日消印有効 なお、当選者の発表は商品の発送をもって代えさせていただきます。

®TAITO CORP. 1986
●全国の百貨店、量販店、専門店でお買い求め下さい。
ファミリーコンピュータ™は任天堂の商標です。

楽・し・さ・を・演・出・す・る

株式会社タイトー®

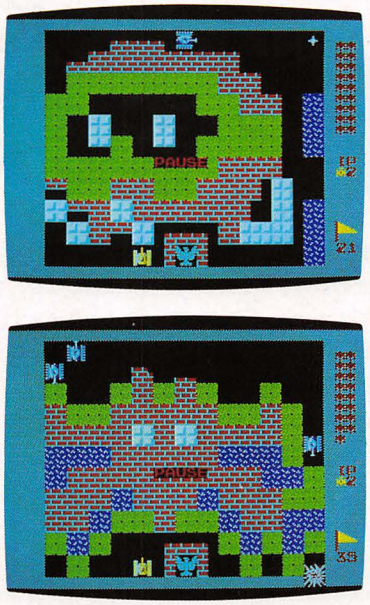
新開設
ファミコン情報局 ☎03-239-1068
●ホットで耳よりなファミコン情報がいっぱい！

本社／東京都千代田区平河町2-5-3 ☎03-264-3590(代表)

遊気凜凜凜

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

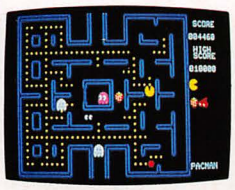
バトルシティ for MZ-1500QD版 定価4,800円

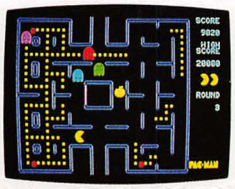
新発売 for X1シリーズ
テープ版……定価3,800円
5インチ版……定価6,000円

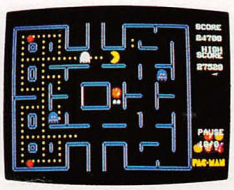
ファミコンでしかプレイできなかったバトルシティがパソコン版でも登場しました。さまざまな障害物が設置された市街地でくりひろげられる息ずまるタンクバトル・ゲームです。画面下中央の司令部を守り、つぎつぎにくりだす敵タンクをすべて撃破すればラウンド・クリア。マイタンクにバリアをはってくれる〝ヘルメット〟、一定時間相手が動かなくなる〝時計〟、司令部のまわりをコンクリートでかためる〝スコップ〟、パワーアップする〝☆〟、画面上の敵をいっぺんにやっつけられる〝手りゅう弾〟、1機増える〝タンク〟などのフィーチャーを上手に使いながら、ラウンドをすすめてください。

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!

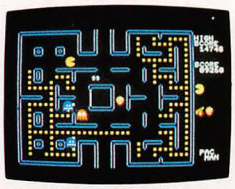

①FM-7パックマン

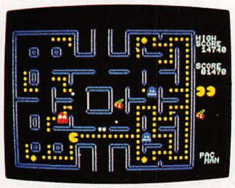

②MZ-700(PCG)パックマン

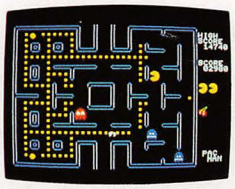

③MZ-1500パックマン


④PC-8001mkⅡパックマン

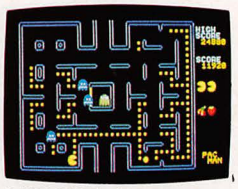

⑤PC-8001mkⅡパックマン

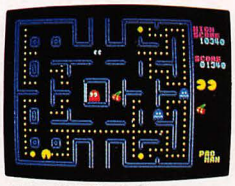

⑥PC-8000mkⅡSRパックマン

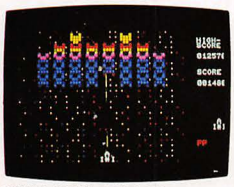

⑦PC-8801パックマン

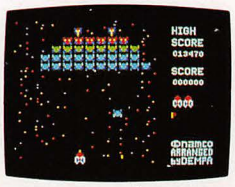

⑧PC-8801mkⅡSRパックマン

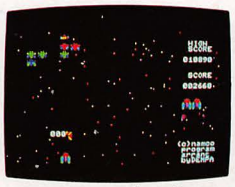

⑨X1パックマン


⑩MZ-2200パックマン


⑪MZ-2500パックマン


⑫MZ-700ギャラクシアン


⑬PC-8001mkⅡ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

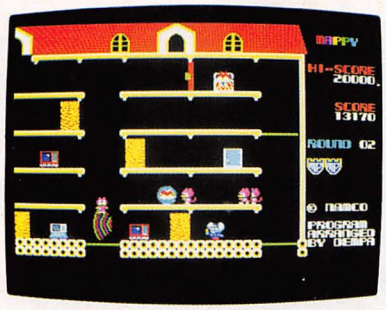
PAC-MAN パックマン

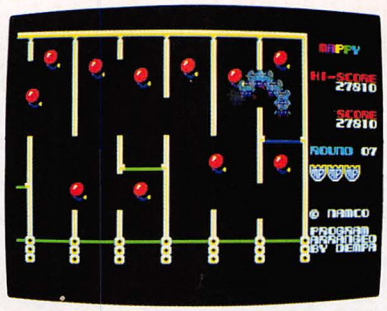
①FM-7/77テープ……定価3,500円
FM-77 3.5インチ……定価5,800円
②MZ-700(1200/K/C(48K))
PCG共用テープ……定価3,000円
③MZ-1500QD……定価4,300円
④PC-6001mkⅡ/PC-6601/SR
テープ……定価3,000円
⑤PC-8001mkⅡテープ……定価3,500円
⑥PC-8001mkⅡSRテープ 定価3,500円
⑦PC-8801/mkⅡ/SR
テープ……定価3,500円
⑦PC-8801/mkⅡ/mkⅡSR
5インチ……定価5,800円
⑧PC-8801mkⅡSRテープ 定価3,500円
⑧PC-8801mkⅡSR
5インチ……定価5,800円
⑨X1/C/CS/CK/Gテープ 定価3,500円
⑨X1D 3インチ……定価5,800円
⑨X1turbo/F/G(200ラインモード)
5インチ……定価5,800円
⑩MZ-2000/MZ-2200
テープ……定価3,500円
⑪MZ-2500 3.5インチ……定価6,500円

GALAXIAN ギャラクシアン

⑫MZ-700/1200 (48K)
テープ……定価3,000円
⑬PC-6001mkⅡ/SRテープ 定価3,000円
⑭PC-8001mkⅡテープ……定価3,500円
⑮PC-8801/mkⅡ/mkⅡSR
テープ……定価3,500円
⑮PC-8801/mkⅡ/mkⅡSR
5インチ……定価5,800円
⑯X1/C/CS/CK/G
テープ……定価3,500円
⑯X1D 3インチ……定価5,800円
⑯X1turbo/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

新発売 **for MZ-2500**
5インチ版 定価6,500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

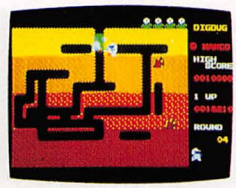


⑰FM-7ギャラクシアン

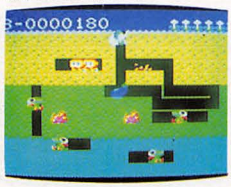


⑱MZ-1500ディグダグ

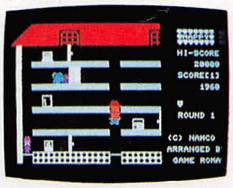

⑲PC-8001ディグダグ



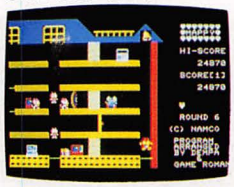
⑳PC-8001mkIISRディグダグ



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



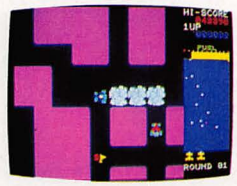
㊲MZ-2500ギャラガ



㊳FM-7ラリーX



㊴MZ-1500ラリー



㊵X1ラリーX

⑰**FM-7/77** テープ……定価3,500円
⑰**FM-77** 3.5インチ……定価5,800円

DIG DUG ディグダグ

⑱**MZ-1500** QD……定価4,300円
⑲**PC-8001/mkII/mkIISR(Nモード)**
テープ……定価3,000円
⑳**PC-8001mkIISR**
テープ……定価3,800円
㉑**PC-8801/mkII** テープ…定価3,500円
㉑**PC-8801/mkII** 5インチ…定価5,800円
㉒**PC-8801mkIISR** テープ 定価3,800円
㉒**PC-8801mkIISR** 5インチ 定価6,000円
㉓**X1/C/CS/CK/G** テープ 定価3,500円
㉓**X1D** 3インチ……定価5,800円
㉓**X1turbo/F/G** (200ラインモード)
5インチ……定価5,800円
㉔**FM-7/77** テープ……定価3,500円
㉔**FM-77** 3.5インチ……定価5,800円
㉕**FM-77AV** 3.5インチ……定価6,000円
㉖**PC-6001mkII/SR** テープ 定価3,500円
㉖**PC-6601/SR** 3.5インチ…定価5,800円

MAPPY マッピー

㉗**MZ-700(1200/K/C**(48K))
PCG共用テープ……定価3,000円
㉘**MZ-1500** QD……定価4,300円
㉙**X1/C/CS/CK/G** テープ…定価3,500円
㉙**X1D** 3インチ……定価5,800円
㉙**X1turbo/F/G** (200ラインモード)
5インチ……定価5,800円
㉚**FM-7/77** テープ……定価3,800円
㉚**FM-77** 3.5インチ……定価6,000円
㉛**PC-8001mkIISR** テープ…定価4,000円
㉜**MZ-2500** 3.5インチ……定価6,500円

GALAGA ギャラガ

㉝**PC-9801/E/F/m/U**
5インチ……各定価6,800円
3.5インチ……定価6,800円

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

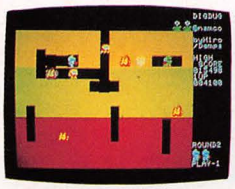
©株式会社ナムコ

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。

あなたが操縦するマイ・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。

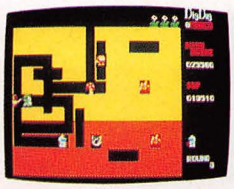
また、編隊は赤色のリーダー機を撃つまでしつこくマイシップを追いかけてきます。これを逆手にとって、機雷の誘爆で敵を全滅させるのは最高のテクニック。

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。

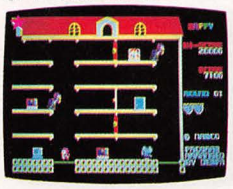

㉑PC-8801ティグダグ

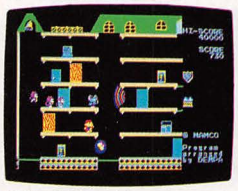

㉒PC-8801mkIISRティグダグ

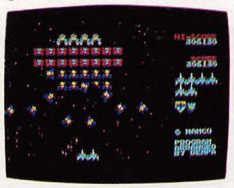

㉓X1ティグダグ


㉔FM-7ティグダグ

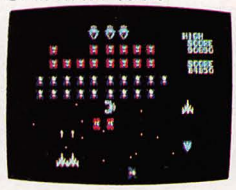

㉕FM-77AVティグダグ


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-8001mkII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

㉞**MZ-1500** QD……定価4,500円
㉟**FM-7/77** テープ……定価3,800円
㉟**FM-77** 3.5インチ……定価6,000円
㊱**X1/C/CS/CK/G**テープ…定価3,800円
㊱**X1turbo/F/G** (200ラインモード)
5インチ……定価6,000円
㊲**MZ-2500** 3.5インチ……定価6,500円

RALLY-X ラリーX

㊳**FM-7/77** テープ……定価3,500円
㊳**FM-77** 3.5インチ……定価5,800円
㊴**MZ-1500** QD……定価4,300円
㊵**X1/C/CS/CK/G**テープ…定価3,800円
㊵**X1turbo/F/G** (200ラインモード)
5インチ……定価6,000円

GROBDA グロブダー

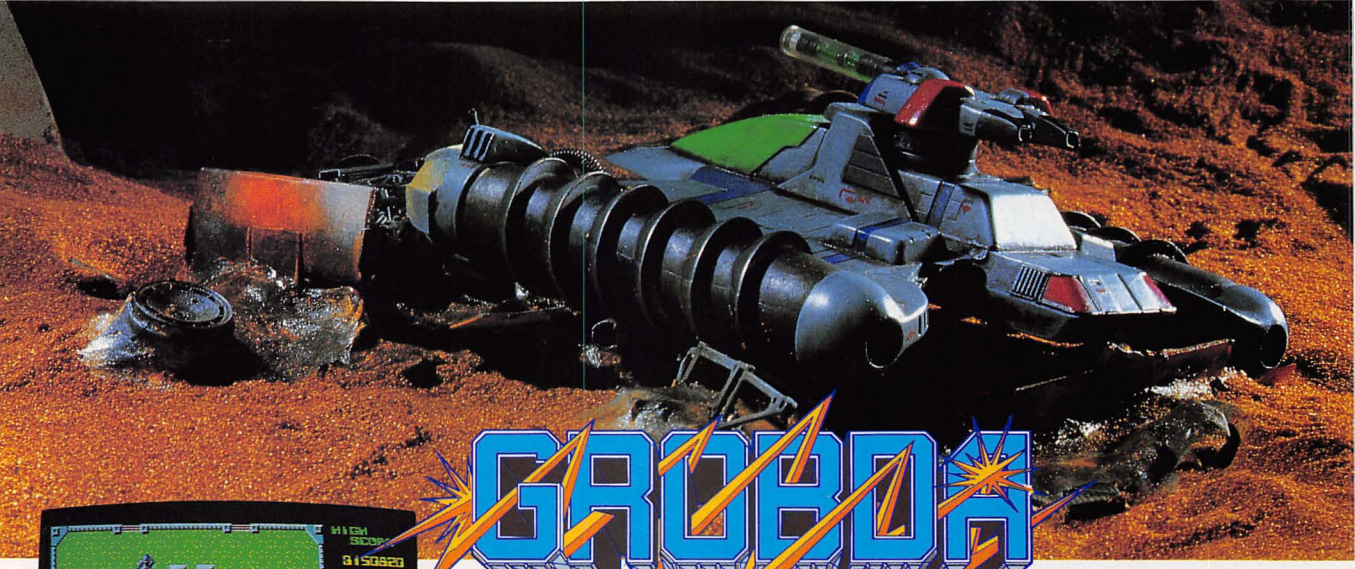
㊶**PC-6001mkII/SR/6601/SR**
テープ……定価3,800円
㊶**PC-6601/SR** 3.5インチ…定価6,000円
㊷**MZ-1500** QD……定価4,500円
㊸**X1/C/CS/CK/G**テープ…定価3,800円
㊸**X1turbo/F/G** (200ラインモード)
5インチ……定価6,000円
PC-8801mkIISR……定価3,800円
PC-8801mkIISR……定価6,000円

TINY XEVIOUS タイニーゼビウス

㊹**PC-6001/mkII/6601/SR**
テープ……定価3,500円

XEVIOUS ゼビウス

㊺**X1/C/CS/CK/G** テープ
ソフト+ジョイスティック……定価5,900円
㊺**X1D** 3インチ
ソフト+ジョイスティック……定価7,500円
㊺**X1turbo/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
㊻**FM-NEW7/FM-7** 5インチ
ソフト+ジョイスティック……定価9,300円
㊻**FM-77** 3.5インチ
ソフト+ジョイスティック……定価9,300円



GROBDA



▲新発売 PC-8801mkⅡSR版 ©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
新発売 for PC-8801mkⅡSR 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



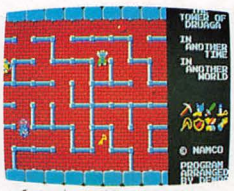
㊼PC-8001mkⅡSRゼビウス



㊽MZ-2500ゼビウス



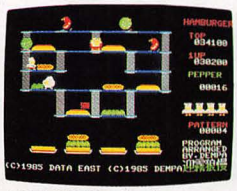
㊾PC-6001mkⅡタイニーゼビウス



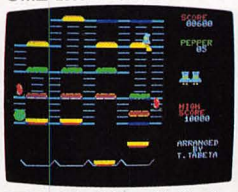
㊿MZ-1500ドルアーガの塔



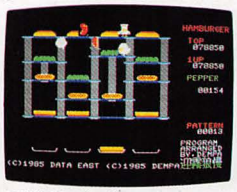
56MSXハンバーガー



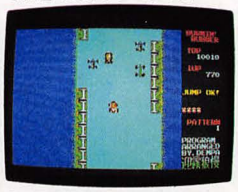
57MZ-1500ハンバーガー



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
55X1/C/CS/CK/G テープ…定価3,800円
55X1turbo/F/G (200ラインモード)
5インチ……定価6,000円

BURGER TIME ハンバーガー

56MSX ROM……定価4,500円
57MZ-1500 QD……定価4,300円
58PC-8001/mkⅡSR/テープ 定価4,000円

59X1/C/CS/CK/G テープ 定価3,800円
59X1turbo/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

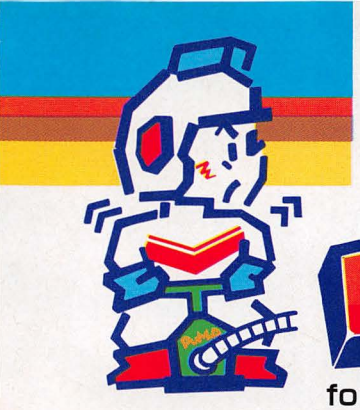
60MZ-1500 QD……定価4,300円

DEMON CRYSTAL
デーモン・クリスタル

61MZ-1500 QD……定価4,500円

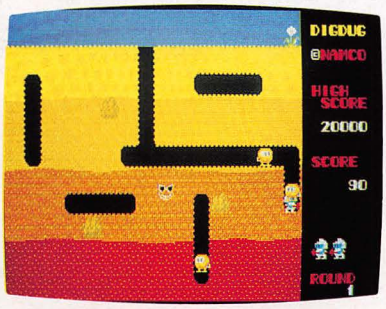
●全国マイコンショップ及び電波新聞社本社・支局でお求め下さい。

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、病気掘りなど、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。

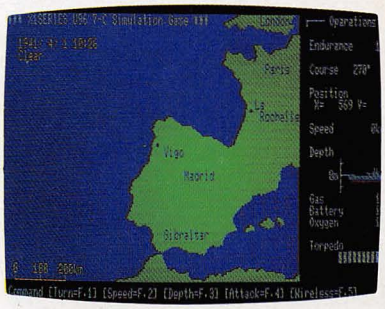
この歴史的な名作を、ぜひプレイしてみてください。

なお、Dig Dugは各機種用に移植されています。



ユーボート U-Boat

for X1シリーズ テープ版 定価3,800円

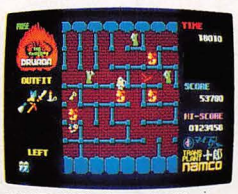


「作戦指令：イギリス輸送船団を撃沈し、ラ・ロシェルに生還せよ！」あなたが乗り組んでいるのはドイツがほこる潜水艦U96(7型C)。北大西洋上にくりひろげられる連合軍駆逐艦との死闘をプログラムしたシミュレーション・ゲームです。

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-8001ボスコニアン



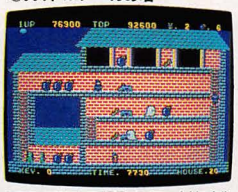
55 MZ-1500/X1バトルシティー



61 MZ-1500デーモン・クリスタル



62 PC-8001mkIISRデーモン・クリスタル



63 PC-8801mkII/SRデーモン・クリスタル



64 X1デーモン・クリスタル



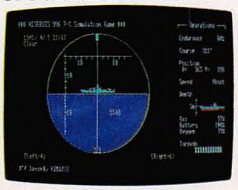
65 MZ-1500ナイザー



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
70 X1/C/CS/CK/G テープ 定価4,300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321ページを参照して下さい。



新発売!!

Demon Crystal(I)for MSX

ROM版　定価4,800円

原作プラスαのナゾを秘めて，ついに
MSX版デーモン・クリスタルが登場！
心ゆくまでお楽しみください。

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

Xnther

IN ANOTHER TIME, IN ANOTHER WORLD
A KNIGHT GOES TO THE TO

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。と
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セ

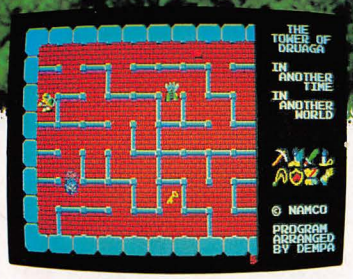
©株式会社ナムコ

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



リーコンピュータ，MZ-1500バージョンで大人気の「ドルアーガの塔」をFM-77AV，X1，
れ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。
ん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)

MSX

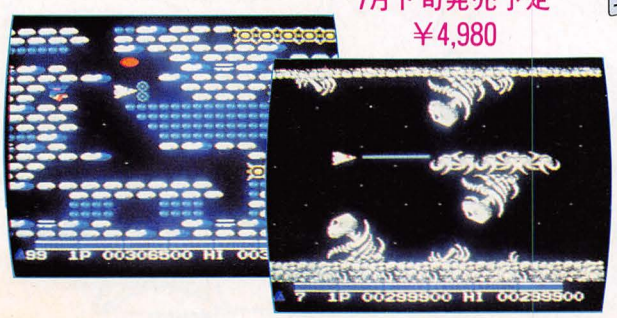
不可能を可能にした。

グラディウス空間が地球に激突。

面白さも、手ごわさも1M(メガ)ビット。

MSXに新登場。グラディウス™

7月下旬発売予定
￥4,980



MSXの新作「グラディウス」は、ハンパじゃない。なんてったって1MビットのROMを使っている。だからステージの数も多い。レギュラーが8ステージ。そして、入口の解明されていないエクストラステージが4つある。これを全部攻略するのは、ちょっとやそっとの腕ではむづかしい。「今年の夏休みは、チャレンジしがいがある」と、思わないか。

エンドレス キャンペーン'86実施中!!

夏のオシャレはオリジナルTシャツでキマリ。



■MSXは、通信販売できます。■

●住所・氏名・電話番号・商品名をご記入の上商品代金を現金書留でお送り下さい。
※ファミリーコンピュータ用カセットは取り扱っていません。

いま新製品（1月以降発売）を買うと、スピードくじがついてきます。当りなら、オリジナルグッズをプレゼント。ハズレても、リンゴがでると、集めたリンゴの数で希望のグッズがもらえます。

KIDS CLUB™
KONAMI SOFTWARE

■コスロットゲーム得点表

★Tシャツ……リンゴ4点	★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ヵ月ぐらいかかります。
※住所、氏名、電話番号などは忘れずに、正確に書いて送ってください。

Konami® SOFTWARE

コナミ株式会社

〒102 東京都千代田区九段南2丁目3番14号 靖国九段南ビル

●MSXマークは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

Written by
EXCHANGER

LEGENDARY WARRIOR アルゴスの戦士

by TECMO

ストーリー

地球誕生以来45億年，この気の遠くなるような年月の流れの中でさまざまな支配者が君臨し，滅びていった。戦いの歴史は絶えることがない。

西暦19××年，紀元前の太古より甦（よみが）えった怪物どもは，獣王ライガーの下に，その残虐（ざんぎゃく）性と統率力で世界を制圧していき，人類はライガーの支配下にひれ伏してしまった。人々の顔からは笑顔が消え，なお古い言い伝えを唱え続けるだけだった。

「獣が大地を覆（おお）いしとき，アルゴスの地より戦士甦えりて，これを救わん」

アルゴスの戦士を甦えらせ，人類を救えるのは君しかいない！

はじめに

このゲーム，一見してスパルタンXタイプのゲームであるが，敵の多様さ，テクニックに応じたボーナス，そして27面という面の多さがスターフォースを思わせるほどである。また，プレイヤーには階級があり，これもまた，漸新（ざんしん）さが光っている。

闘神インドラの五つの箱



遠到のインドラ

その名のとおり，武器が遠くに飛ぶ。初心者には最も役に立つインドラ。これがあれば，穴の向こうの敵をやっつけられる。強威のインドラと並用により最強。ブルーザーやザウサー，スナイパーに有効。



強威のインドラ

一見あまり意味がなさそうだが，実際はもっとも必要。プレイヤーの死ぬ原因の多くは，敵が2匹重なっていたときに，1回しか打たずにいてやられることがあるからだ。これを取ることにより，その心配はない。遠到のインドラの並用により最強。ただし，この威力をあまり過信すると，たまに，敵をやっつけそこなうから注意！



踏殺（とうさつ）のインドラ

効力は，敵を踏みつけるだけで，やっつけられること。スナイパーをこれでやっつけると高得点。ただし，モサだけには効力はない。アルザーなどに有効だが，武器で倒したほうが楽である。それ程必要なわけではない。



闘気のインドラ

もっともでにくいインドラ。効果は一定時間無敵となる。タイムは画面中央に表示される。後半にいけばいくほどタイムが短くなるので注意。



天空のインドラ

レバーを上にすると武器が上に伸びる。ガルザートや，グロケットに有効。また，木の上の墓標をこれで壊せる。ただ，カーネルに多用すると死ぬぞ。回転攻撃を使えなくなるのが欠点。

戦士の墓標

戦士の墓標には全部で3種類ある。①はじめから画面にあるもの。②通り過ぎるとでるもの。③隠れ墓標。

①と②は，何がでるかわからないが，③は，あらかじめでるものが決まっている。中でも，闘神インドラや戦場の翼，タイマーなど，かなり必要なので，しっかりとメモでもしておこう。



戦士の紋章

200，500，1,000点の3種類。1,000点キャラだけは，敵を倒してでる。



アルゴスの星

アルゴスの地の象徴。七つ集めると7万点ボーナス。



神秘の石

これがでたら，ひたすら打て。？→戦士の紋章→総撃破断→闘気のインドラと変化していく。点かせぎなら総撃破断を取れ。



総撃破断

画面の敵を一掃する。さらに1万点入る。しかし，その他に点は入らない。敵がいないときに取れ。



時の石

タイマーが20増える。



戦場の翼

取ると1UP。でる面が決まっている。

究極秘技直伝

塔狼縦撃波返し（とうろうたてげきはがえし）

まず天空のインドラを取る。ウルフー族が塔狼縦撃波をしかけてきたら，目の前に行き，縦に一気にやっつけると1万点ボーナス。

捜せ！1,000,000点ボーナス！



▲ウルフー族は塔狼縦撃波返しで，一気にケリをつけると1万点ボーナス！

跳踏潰殺技（ちょうとうかいさつぎ）

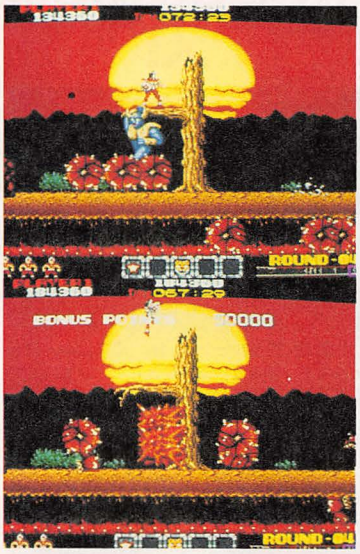
スナイパーを踏殺インドラでやっつける技。原則的には敵の頭を使ってやるが，直接やっつけてもよい。5万点ボーナス。



▲スナイパーは跳踏潰殺技で倒せば5万点ボーナス

このゲームで，はじめてスナイパーが登場するのはラウンド4。だれしも，跳踏潰殺技をやりたくなるが，かなり難易度が高い。そこで，だれでも簡単に5万点が取れる方法を教えよう。

スナイパーの近くには，木があることを確認しておこう。まず，この木に，敵を利用して登る。ここでスナイパーは，こちらに向かってくるが，木の上は当たらない。そして，スナイパーが真下を通る瞬間にジャンプするのだ。



▲スナイパーの近くの木を利用すれば，跳踏潰殺技も簡単にできる

五神体得技（ごしんたいとくぎ）

インドラをすべて集めると16万点。かなりむずかしい。



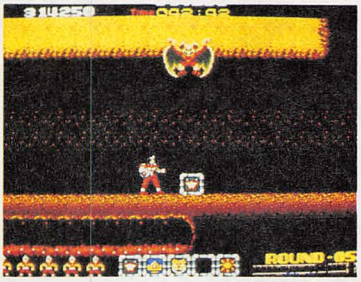
▲5種類のインドラをすべて集めた五神体得技。かなりむずかしいゾ

闘神インドラ1

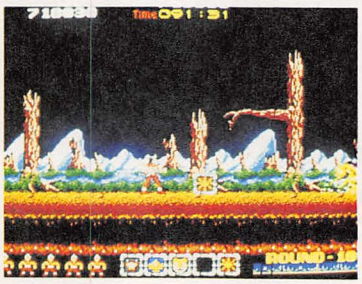
闘神インドラは，闘気のインドラを除いて，敵を倒した数によって出現するのである（例外もある）。だから，どんなにタイムが少なかろうと，ギリギリまで敵を倒しておこう。また，すべて装備していると，戦士の紋章の1,000点のキャラクターが出現する。

闘神インドラ2

闘神インドラは敵を倒したときだけでなく，戦士の墓標の中に隠れていることもある。これは，隠れ墓標の中にしかないので，場所は自分で捜すしかないのであるが（闘気のインドラは除く），写真の場所は必ず覚えておくべし！







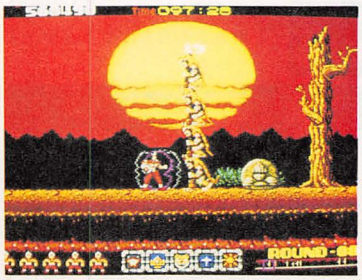
▲闘神のインドラは，隠れ墓標の中にもある。必ず覚えよう

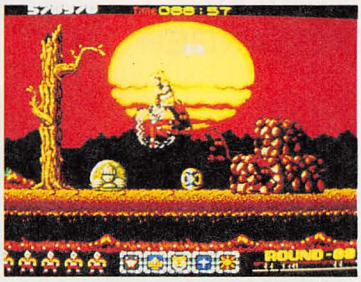
塔狼縦撃波返しの発展

塔狼縦撃波返しは原則として，天空のインドラを持っているときできる技だが，天空のインドラがなくてもできるのである。これは，だるま落としのように下から順に打っていく方法。だけど，かなりむずかしいので，自信のない人はやらないほうがいいのでは……。

もう一つの方法は，闘気のインドラを持っているとき，一番下の敵に体当たりし，そのままジャンプする。これはかなり簡単にできるので点かせぎのチャンス！

▼闘気のインドラを持っているときは，下から一気に体当たり！

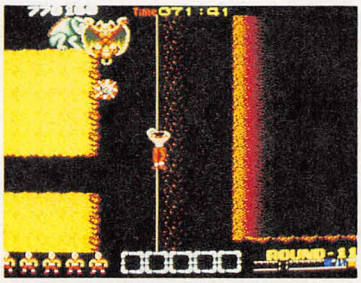


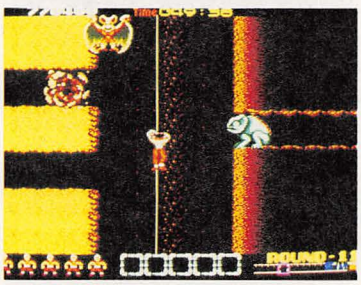




天空のインドラの使い道

天空のインドラは一見使えないようだが，使いかたによっては強力な武器となる。これは，武器を右に打ってから上に，あるいは，上に打ってから右(左)に攻撃できるためにレオンやカーネルが殺しやすくなる。





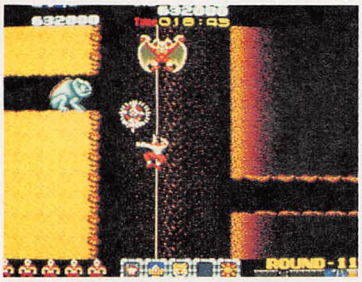
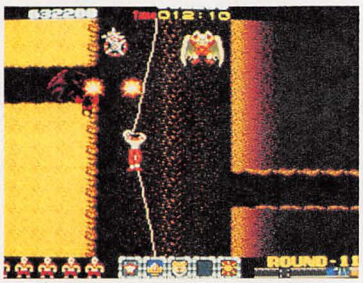
▲天空のインドラはタテの洞窟で有効

レオン対策

タテの洞窟(どうくつ)にいるレオンを倒すには，天空のインドラを持っていれば，いちいちレバーを倒さずにそのまま打てばいい。

もし，天空のインドラを持っていない場合は，回転攻撃でやっつけることができる。レオンのやや下ぎみのところから，レオンのほうに動き，回転攻撃をかければOK。

さらに強威のインドラがないときは，武



▲天空のインドラがない場合は回転攻撃でもOK

器の残像が残り，それでさらに上の敵をやっつけることができる必殺技もある。

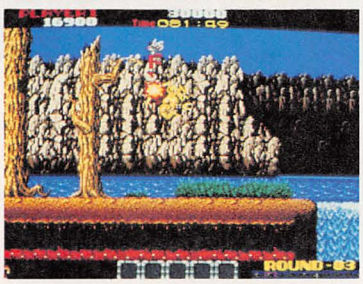
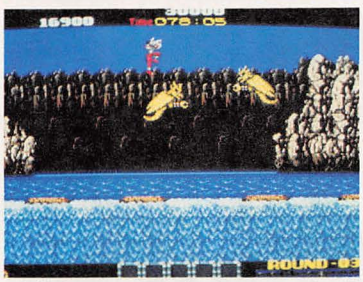
秘技！カーネル頭上ダンス

カーネルがメチャメチャにがてな人に，カーネル攻略法を伝授しよう。これさえ知っていれば，カーネルの出現するラウンドは，もっとも楽なラウンドになるだろう。

まず，カーネルが出現し，左側からおそってきたら，すぐに頭の上に乗るのだ。そして，最後まで頭上でジャンプしながら行けばラウンド・クリア！

ただし，この秘技を使うには，踏殺のインドラを取っていないことが条件だ。理由はもちろん，踏殺のインドラを持っていればカーネルをやっつけてしまうことになるからだ。

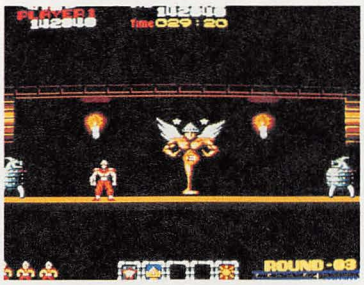
ただ，君が相当のテクニックの持ち主なら，このようなことはせずに地道に下を行ったほうが得点は高いし，ランクもあがるというものだ。




▲秘技！カーネル頭上ダンス!!　カーネルの頭上に乗って難なくクリア

戦場の翼はいずこに

ゲームをしているとき，もっともうれしいのは，戦場の翼がでてくること。

これがでてくるラウンドは，そのラウンドがはじまる前の部屋の中にある像が教えてくれる。ただし，これはあくまでも確率が高いという意味だ。


▲ラウンドはじめの壁画像を見逃すな！


▲戦場の翼の出現！　これで1UPだ

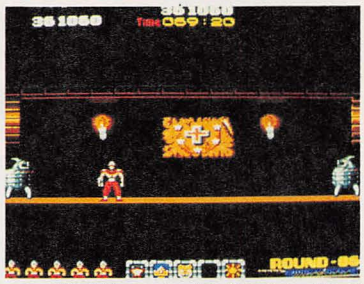
五神体得技と闘気のインドラ

五神体得技は，とても魅力的なボーナスだ。なぜなら，インドラを集めるテクニックの割に，16万点という高得点がもらえるからだ。

ところで，この五神体得技を1度やった後，すぐにまたそろえてもボーナスはもらえない。世の中そんなにアマくないワケだ。ところが，1度死ぬと，この五神体得技のボーナスは，またもらえるのである。

闘気のインドラもまた，戦場の翼と同様に，でる面が決まっている。

だから，その面までに，残り四つのインドラをそろえておき，闘気のインドラを必ず取り，五神体得技を完成させよう。


▲この壁画があるラウンドは闘気のインドラがでる

百万点と謎のラウンド"13"

〝アポロンの神宿りし者に死の星は
喜びと化して舞い降りん〟
—「アルゴスの予言書」より—

これは，アルゴスの予言書の中の，インドラの秘伝書の秘密を握る文章である。スターフォースのように，このゲームの一番の謎である百万点キャラクター。

アポロンの神とはいったいなんなのか，まだ謎のままである。しかし，このゲームのもう一つの謎「ラウンド13」から，その百万点の位置がわかるかもしれないのだ。

そのラウンド13の謎とは，上空に現れる北斗七星である。この星をだすには，星の場所を打つだけでいい。

しかし，よく見ると，北斗七星の一番右の星がでていないではないか！やはり，この位置に何かでるのだろうか。これも，やはり謎なのである。

ここで予言書の一節を見てみよう。〝死の星〟というのがやけに目立つ。

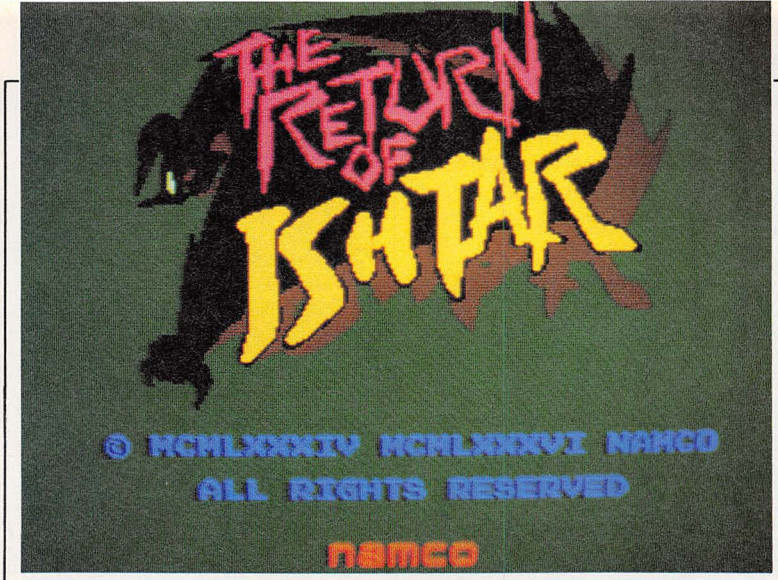
〝死の星〟これは，北斗七星をさすのではないか。つまり，百万点はラウンド13にでるのはという考えが生まれるワケだ！

ぜひとも読者のみなさんに捜してもらいたい。

ところで，ラウンド13の星は，だすだけで取ったと同じことになり，たいてい2回7万点が取れるということも頭に入れておこう。

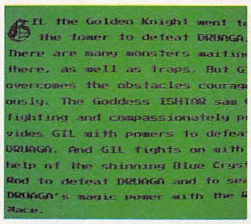
ラウンド1からラウンド6までの「隠れ墓標」の位置とラウンド12以降の攻略テクニックは260～261ページに掲載しています。

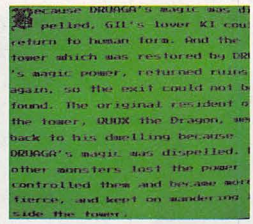

▲ラウンド13の謎の北斗七星。これが百万点ボーナスか

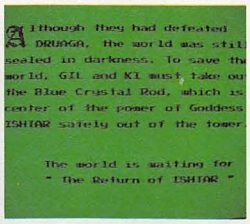


©株式会社ナムコnamco　Written by 響あきら

イシターの復活を実現させるのはキミだ！







STORY

ドルアーガ打倒のために塔に向かった黄金の騎士ギルを待ちうけていたのは，無数のモンスターたちや、あらゆる種類のワナだった。しかしギルは、数々の危険を持ちまえの勇気で突破していった。そんな姿を見た女神イシターは，ギルにドルアーガを倒すためのいろいろな力を与えた。そしてギルはブルー・クリスタル・ロッドの輝きでドルアーガを倒し、ドルアーガの魔力をルビーメイスと共に封じてしまったのである。

ドルアーガの魔法が解けたために、ギルの恋人カイは人間の姿にもどることができた。だが，ドルアーガの魔力で修復されていた塔は、再び元の廃虚と化してしまい，出口がわからなくなってしまったのである。塔の本来の住人だった龍のクォックスは，ドルアーガの呪縛(じゅばく)が解けたおかげで自分の住みかに帰っていたが，その他のモンスターたちは，コントロールされていた力を失って，より狂暴(きょうぼう)になり，あてもなく塔内をさまよい続けている。

ドルアーガを倒したとはいえ，世界はいまだ暗黒に閉ざされていた。世界を救うためにカイとギルは，女神イシターの力の源であるブルー・クリスタル・ロッドを，何としても塔から持ちださなければならない。世界は『イシターの復活』を心待ちにしているのである。

How To PLAY

ザ・リターン・オブ・イシターは1コインで2人同時にプレイが可能です。KI（カイ）は，8方向レバーと呪文選択ボタン，呪文使用ボタンで操作し，GIL（ギル）は8方向レバーのみで操作します。操作が割と簡単なので，1人だけでも，ゲームプレイはできるけど，友だち同士2人で協力し合ったほうがずーと楽しいよ。

KIは呪文選択ボタンを押しながら，レバーを動かし，呪文を選択して呪文使用ボタンで必要なとき使用しよう。GILは敵が一定距離内に近づくと勝手に「シャキ!!」と剣を抜くぞ。通常は楯(たて)をかまえているョ!!

GILかKIどちらかが死んだとき，またはゲームの最終目的を果たしたときはGame Overです。



▶バットは，うっとうしい。GILが倒してもいいけど。KIには呪文の力があるんだから，1発で倒しちゃえ!!



▶2人仲よくポーズ，「カシャ!!」看板に「入るな!!立ち去れ」と書いてあれば，よけい入ってみたくなるのが人間。やっぱり入ってみたいよね…

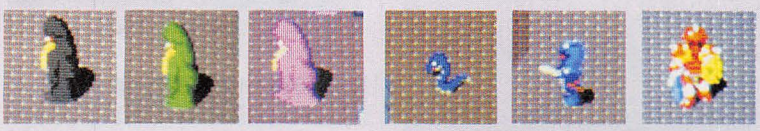


▶呪文でブラック・スライムを攻撃するKI。KIもGILもどんどん経験を積んで強くなろう

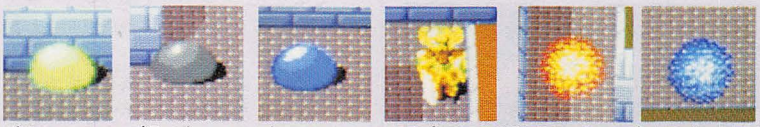


◀ゲームのスタート画面。KIがブルー・クリスタル・ロッドを抜く瞬間だ。ウーム，ストーリー性を感じさせるネ!!

登場モンスター



バンパイヤたち　スネーク　ブルーナイト　レッドナイト



グリーン・スライム　ブラック・スライム　ブルー・スライム　ハイパーナイト　ウィル・オー・ウィスプ



メイジ　ソーサラー　バット　これがトレジャー・ボックスだ!!　GIL　KI

これがパスワード機能だ!!

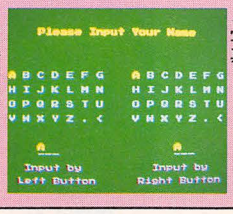
スタート・ボタンを押すと写真1のような画面がでるので，はじめてプレイする人は"NEW GAME"を選び，ボタンを押します。つぎにKIとGILの名前を入れ（写真2），そしてMALE（男性），FEMALE（女性）をそれぞれ選ぶといよいよゲーム開始。

場面はドルアーガの塔のいちばーん上で，KIがブルー・クリスタル・ロッドを引き抜くシーンからはじまるのダ。さて，不幸にして，GILかKIがやられてゲーム・オーバーになると最後にパスワードが表示されます。左はKI，右のはGILのパスワードなので，しっかりと紙に書いておこう。また，ゲーム中に別のルームに行けた人は，ルーム・パスワードがそのとき表示されるのでメモるように。

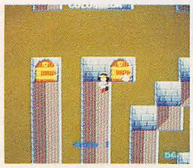
つぎにゲームをするときは，"PASS WORD GAME CONTINUE"を選んで前にメモしたパスワードをまちがえないように入力しよう。エッ！君は人のパスワードを見て，ゲームをするって？ダメダメ!!パスワードは入力したGILとKIの名前，性別に対応しているんだ。そのためパスワードと名前，性別が一致しないとダメなんだョ。だからPASS WORD GAME CONTINUEのときは前に使用した名前，性別と同じものを最初に入力すること。わかったね！



◀写真1



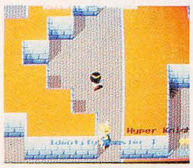
◀写真2



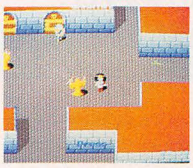
◀同一フロアでもトビラを利用しないといけない場所がある。ますます迷路は複雑になっていくのだ。クリアしたフロアにもどるとすぐにウィル・オー・ウィスプがでてくることも覚えておくこと！



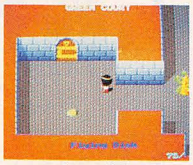
◀このフロアはKNIGHTS' CHAMBER（ナイトの小部屋）だ。いろいろなナイトたちがいるぞ。写真はEVILソードを持ったレッドナイト。強いぜ



◀写真右下をよーく見ると"Hyper Knight"とでているね。これは，ある魔法を使うと，戦っているモンスター名がわかるのサ



◀強敵ウイザードの登場だ。コイツのだすスペル（呪文）に当たるとGILが○×になってしまう。そんなときはKIの手厚い看護が必要だ



▲ローパーに追われたKIの前には，不気味なモンスターが……。スライムに以ているようだけど，こいつの正体は？

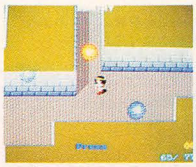


▲カギは見える場所に落ちているとは限らない。写真のようにローパーの下や，壁のかげに隠れていることもあるゾ!!

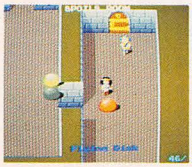




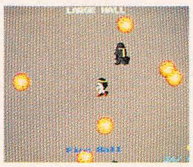
◀ワァーイ!!宝箱だ。アレ，よく見ると宝石のような物が埋め込まれているゾ，これによって中身が区別できるョ



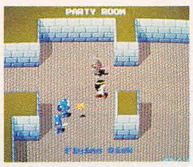
▲ブルーとレッドのウィル・オー・ウィスプ。能力やその他，ちがう点があるようだ。そのナゾは読者のキミが解き明そう



◀オット!!グリーン，ブラック，レッド・スライムだ！ボョーンボョーンとスライムのはねるようすは，見ていてとてもおもしろい



◀タイマーが0になると（黄色の数字）ウィル・オー・ウィスプがでてくる。ウィル・オー・ウィスプもモンスターの1種。果たして倒す手立てがあるのか



◀KIのまわりにいるのは，ブルー，ブラック・ナイト，それに，バットだ。ナイトたちは強いぞ！KIがうまく助けてあげよう



◀KIを追いかけてくるのは，グリーン・ハンド・ローパー。ローパーは近づくと急に姿を現し，追いかけてくる。KIの前にいるのは姿を現す前のローパーだよ



◀ブルー・スライムやマジシャンたちは呪文を投げてくる。GILは呪文を楯で防げるが，呪文に当たると呪いがかかってしまう

RPGだぞーっと！

RPG（ロールプレイング・ゲーム）には付きもののレベルアップは（つまり成長だね），ザ・リターン・オブ・インターの場合は，経験値は表示されないものの，一定値を超えると，一部の例外を除いて，つぎのゲームをプレイするときに，GILのバイタリティやKIの呪文が増えているゾ。KIが呪文で敵を倒せば，KIの経験値が，GILが剣で敵を倒したり，バイタリティが敵の攻撃でさがれば，GILの経験値が加算される。

GILやKIが成長していくのはとっても楽しいし，最終目的を果たすためには，GILもKIも強一くなる必要があるんだ。ドカドカ怪物を倒して，成長していこう。

『最初がむずかしいっ!!』という人に…

ゲームをはじめても，あっという間にゲーム・オーバーになってしまう人や，最初のルームから脱出できないという人のために，ワンポイント・アドバイスをしちゃうゾ!!RPGは絶対に自分1人の力で解くぞっという人は，これ以後読まないように。

●画面スクロールはKIを中心に動く，また敵（○○○は除く）はKIを狙（ねら）って攻撃してくる。

●特別な場合以外はKIは敵に触れるとやられてしまう。慎重に行動しよう。

●最初はGILではなく，KIの呪文で攻撃しよう。とくに1人でプレイする場合，最初のほうはKIを操作して，迷路を歩き，敵を倒し，ルームを脱出するときに"Call GIL"を使ってGILを呼べ。

●GILが戦う場合は常にバイタリティ（画面右下に表示）に注意すること。また，2分間以上同じルームにいるとウィル・オー・ウィスプがでてくる。もたもたしているとヤラレルぞ。

●マップを作ろう。ルームのマップを作れば，ゲームはかなり楽になると思うョ。全128面のルームネームを付ておいたので，これも参考にしてね（259ページに載ってるョ）。

●カギとドアには1対1の関係がある。そしてそれを解くためには○×を使おう。

呪文を伝授!!

ザ・リターン・オブ・イシターをプレイする上で，呪文の果たす役わりは非常に大きい。英和辞書で呪文の意味を調べたり，使用したりして，呪文の効果などを知るべし。

呪文は，全64種類で6グループにわけられる。同グループでは右側の呪文ほど，使用する呪文の量が多く，ゲーム中に使用すれば，呪文ポイントが消費される。そして，使用できなくなった呪文は表示から消える。

ゲーム・オーバーになり，つぎにゲームをはじめるときは再び呪文ポイントはいっぱいになる。GILのバイタリティもこれに同じ。ただし，呪文や宝により，これらを補充することも可能だョ！各自くわしく研究するように！

ATTACK（攻撃の呪文）





●Fire Ball
火の玉。この呪文は最初から使え，何発使ってもなくならない。



●Flying Disk
円盤状の石(？)を投げる呪文。ナカナカ威力があるゾ。



●Lightning Bolt
稲妻(いなずま)を矢にして，敵に投げつける呪文。よく狙って攻撃しよう。



●Fire Element
ドルアーガの塔でソーサラーが使っていた呪文。とってもキレイだよ。

PROTECT（防御の呪文）





●Shield
GILの防御(ぼうぎょ)の呪文。最初GILが戦うときはこれを使おう。



● rotection
KIの防御の呪文。思わず「グロブター」と叫ばないように！



●Neutralize Spell I
敵の呪文が当たっても無効にしてしまう呪文。マジシャンたちの呪文はコワイ！

ASSIST（GILを助ける呪文）





●Sleep



●Rock Hold I
敵が一瞬石になってしまう呪文。



●Silence



●Rock Hold II



●Smoke Screen
敵に煙を投げかけ混乱させる呪文。

MEDICAL（治療の呪文）





●Heal I
GILのバイタリティをちょっとだけ回復してくれる呪文。



●Cure I
ウイル・オー・ウイスプが出現する時間をちょっぴり遅らせる呪文。



●Antidote
毒におかされたGILを解毒してくれる呪文。GILを解毒せずに放っておくと……。



●Press



●Spark



●Ice Breath



●Heat Body



●Fire Explosion



●Refect Spell I
相手の呪文をはねかえす呪文。意外なところで役に立つかも？



●Shield Redline



●Protection Large



●Neutralize Spell II

LIGHT（認識の呪文）





●Identify Monster
接触したモンスターの名前を知る。敵キャラの名前がわかるゾ!!



●Identify Door
ドアの金具のところに色がつく。これはカギと対応しているョ。



●Detect Monster
壁のかげに隠れているモンスターを見つける呪文。それと同時に……。



●Detect Key
カギに色をつける呪文。これで行き先を区別しよう。



●Detect Magic



●Heal II
Heal Iの強化版。GILのバイタリティを少し回復してくれるョ。



●Cure II



●First Aid



●Heal III

SPECIAL（特別な呪文）





●Blue Crystal Rod
KIがブルー・クリスタル・ロッドを持つ。何度でも使用可。宝箱があると……。



●Call GIL
GILをKIのとなりに呼んでくる。同一画面上ではダメ。何度でも使用できる。



●See Status
ウィル・オー・ウィスプが出現するまでの時間を表示する。



●Dispell Magic



●Write Mark

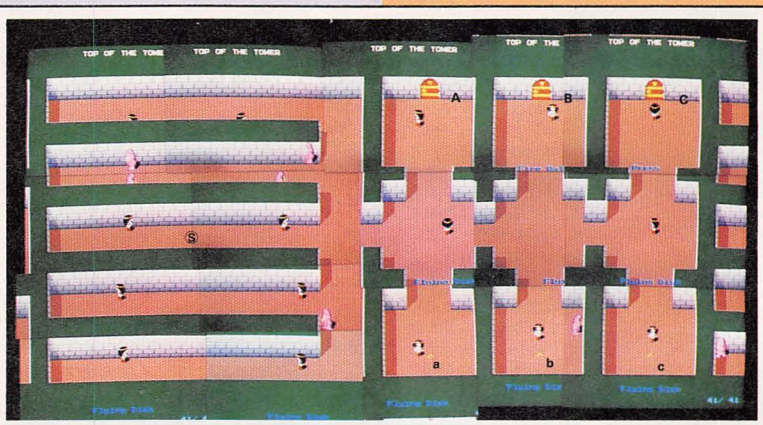


●Extrase sensory Hearing

TOP OF THE TOWER

ゲーム最初のルームがここです。Ⓢの地点からスタート。ピンク色のバンパイヤはKIのファイヤー・ボール2発で倒そう。aのカギはAのトビラというように対応していく。各トビラの行き先は，

A…DRUAGA'S GRAVE
B…OBSERVATORY
C…TREASURE STORAGE



DRUAGA'S GRAVE

この部屋から迷路らしくなってくる。迷わないようによーくマップを覚えよう。やはりこの部屋もKIのファイヤー・ボール攻撃がベスト。THE TOP OF THE TOWERとこの部屋のバンパイヤをすべて倒せば，KIはかなり経験を積めるゾ!!

A……TOP OF THE TOWER
B……BANQUET AREA
C……JEWELY STORAGE
D……EMPTY GALLERY
Ⓩにはドルアーガの墓標らしきものが…。

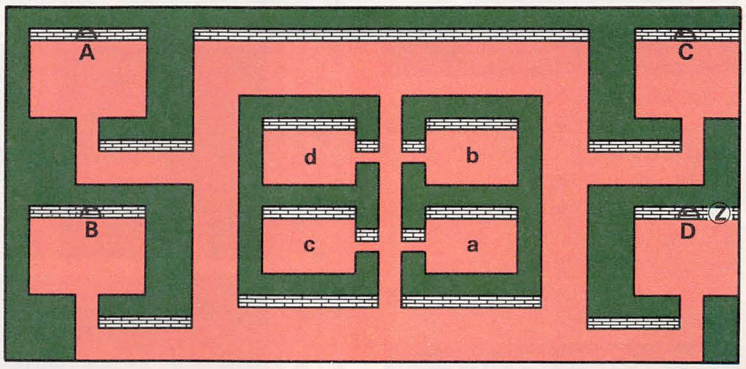


OBSERVATORY

ここではバットもいる。しつこくKIを追ってくるヤッカイなモンスターだ。GILが攻撃するよりは，やっぱりKIの呪文のほうが……効果的みたい。

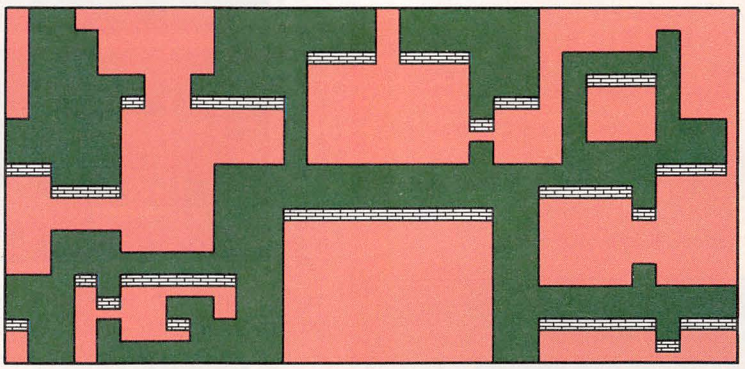
各トビラの先き行は，

A…TOP OF THE TOWER
B…FOOD STORAGE
C…SHUNNED CAVERN
D…LOCKED ROOM
Ⓩ…“DON'T ENTER BEGONE”の看板



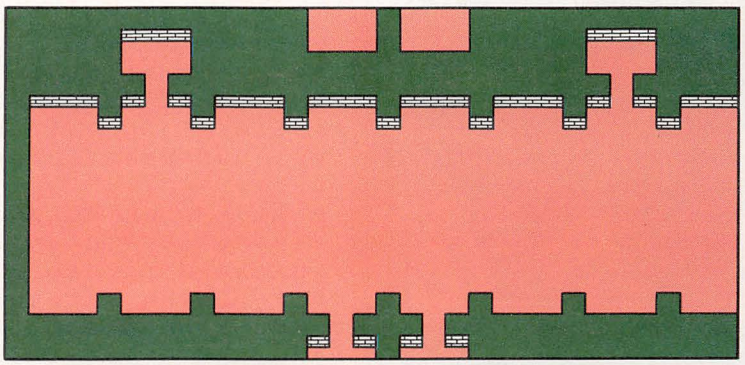
TREASURE STORAGE

「TREASURE STORAGE」の日本語訳は，“宝物庫”といったところかな。実はザ・リターン・オブ・イシターにも宝箱はあるノダ。いろんな効果の宝箱があるからお楽しみネ。このマップよーく覚えておくといいことがあるかも……。



BANQUET AREA

このルームは，迷路というより〝広い宴会場〟みたい（GILとKIの結婚式でもやるのかな？）。広いためにモンスターが，ドッとまわりから寄ってくるので気をつけよう。ファイヤー・ボールだけではそろそろ苦しいゾ!!バイタリティの低いGILを連れて歩くより，KI単独のほうがいいみたい。





チャレンジ！ロールプレイングゲーム

for
PC-8801SR/FR/MR
（5"ディスク版　2枚組　価格　7,800円

ロストパワー

ウィンキーソフト

Written by 手塚一郎

ロストパワー発売！

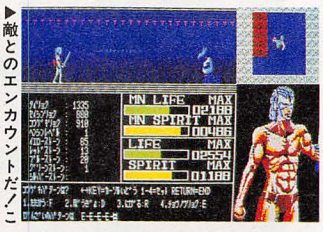
敵と戦って勝つとEXP（経験値）が増えて……。こんなことを，ずっとくり返さなければならないR.P.Gが多い中で，ひさびさに辛口のR.P.Gが登場した。

なんといっても，倒した相手を食べることにより，成長していくというところがスゴイんだ。主人公は変身するし，超能力も使う。とにかく，いろいろな面で楽しめるゲームだといえるだろう。

HOW TO PLAY

このゲームでは，自分のキャラクターを作る必要がないんだ。最初，キミは魔王タイザーの心臓を封じこめられた人間なんだけど，奪い去られた力を取りもどすために，魔界を歩き回らなければいけないというわけだ。

画面には，タイザーを横から見た「メイン・ディスプレイ」，タイザーを真上から見た「サブ・ディスプレイ」の他に，タイザーの姿を表示する部分，タイザーの能力などを表示する部分などがある。



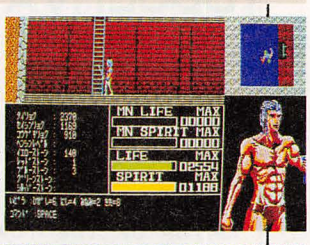
▶敵とのエンカウントだ！こいつはサイコキネシスを使って火の玉を発射してくるゾ。超能力かアイテムで応戦せよ！で気をつけよう



▶「バルドゥルの鏡」を使えば楽勝だ。何回か使うと消滅だけじゃない。敵の死体を食べて成長するのだ。「頭」「腹」「足」のどこを食べよーか？



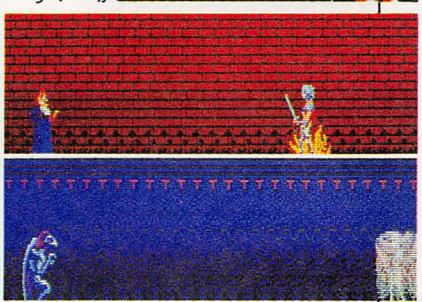
▶勝つとストーンが手に入る



▶階段をみつけた。魔界は7層の迷宮から成り立っているゾ！1回あがるだけでも、2階分あがってしまう階段なんていうのもあるんだ



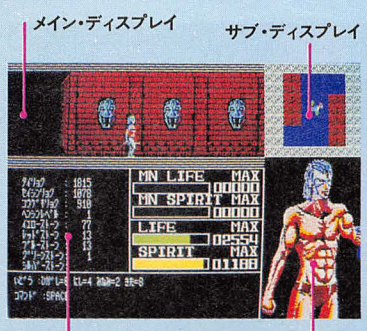
▶歩いていると、突然画面がフラッシュして……。そう、ワープゾーンがあるんだ。マッピングしていないと迷っちゃうぜ



▲敵もいろいろな超能力で攻撃してくる。見ているだけで，その迫力に圧倒されてしまう

画面構成

▼マッピングはメイン・ディスプレイとサブ・ディスプレイをよく見ながらやろう



マッピングは，「サブ・ディスプレイ」で周囲の地形を，横スクロールする「メイン・ディスプレイ」で距離を調べる方法がベストだろう。面倒くさがって，マッピングをしないでいると，必ずハマってしまうので気をつけるように。

魔界は，完全に弱肉強食の世界。弱いものは殺され，食われて，強者への成長の手がかりとされてしまうのだ。そうならないためにも，自分自身が強くならなければならない。

敵に出会うと，他のR.P.G同様に戦闘モードへ移る。ロストパワーでは，5パターン先行入力方式を採用しているため，敵の攻撃パターンをある程度つかんでいなければ，苦戦したりすることもあるのだ（各モンスターの攻撃パターンをメモっておくと便利だゾ！）。

戦闘モードでは，コマンドが「戦う」「防備」「逃げる」「アイテムを使う」「変身する」「超能力を使う」の6種類ある。

「戦う」とか「逃げる」とかは問題ないけど，「変身する」というのは耳慣れないコマンドだろう。これは，主人公が人間型のキャラクターから魔物型のキャラクター（タイザーの本当の姿），またはその逆に変身するときに使うコマンドなんだ。

人間型と魔物型では，その姿だけではなく，人間型はアイテムが使え，魔物型は超能力が使えるという長所がある。どの敵に



▲魔界をうろつくモンスター達



▶各フロアに4～7匹ぐらいひそんでいる親玉的なモンスター。他のモンスターに比べると多少強いが、重要なアイテムを持っていたりするゾ！必ず倒すこと

は，変身したほうがトクだとかいうことも，いっしょにメモっておこう。

敵をやっつけると，特別な力を持った数種類の石のどれかが手に入ることがある。

●イエローストーン

生命力を回復させる。

●レッドストーン

解毒(げどく)をする。

●ブルーストーン

弱った精神力を回復させる。

●グリーンストーン

体を頑強にする。

●シルバーストーン

力と俊敏(しゅんびん)さがあがる。

これらの石は自分で消化する能力がないと宝の持ちぐされってわけだ。石の消化能力を身につけるには，戦いあるのみ！

また，特別な敵をやっつけると，石だけではなく，アイテムも手に入るんだ。どのアイテムがどういった働きをするのかなどは自分で調べたほうが楽しいので，とりあえずボクが見つけたアイテムの名前だけ一部紹介しよう。

クラルフの剣，エアの鏡，トールのつえ，ユリアのペンダント，オルウェンの剣，ティアマトのつぼ，アルルのハープ，スルトの剣，ロキの手袋，ユタのブレスレット，バルドゥルの鏡，ニュクスのリングなどなど。

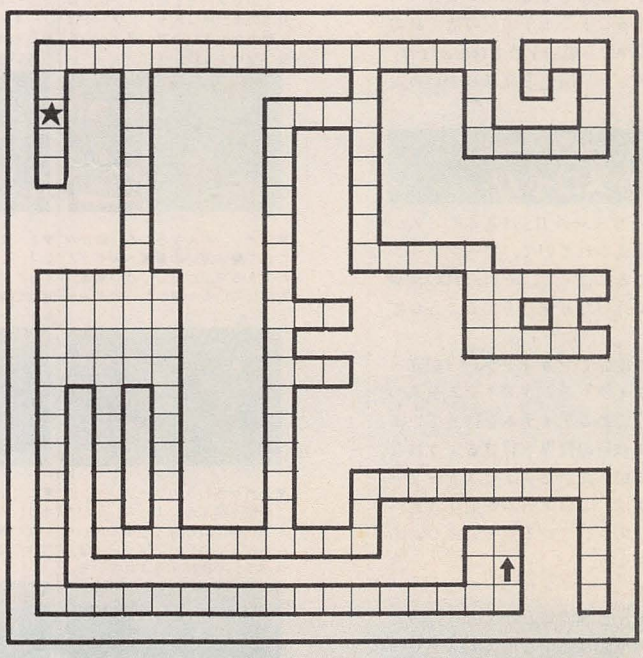
これらのアイテムは，今までのR.P.Gとちがい，使うと視覚に効果がわかるので実に楽しい。

ひさしぶりにデキのいいR.P.Gに出会えた感じがしたなぁ。

最後に

メッセージが大ボケなのと。マッピングのやりにくさをヌキにすれば，他に不満はない。ゲーム自体は，それほどむずかしいわけでもないけど，2日や3日で終わらせるよりも，毎日少しずつ味わっていくタイプのゲームだと思う。もう少しスピードが速ければなぁと感じつつも，75点(100満点)ってとこかな？

ロストパワー1階ホワイト・マップ



いろいろ書きこんで使おう！

※「ロストパワー」のお問い合わせ先：〒530 大阪市北区鶴町1-3
安田ビル ウインキーソフト「マイコンBASICマガジン」係



チャレンジ！ロールプレイングゲーム

for
PC-9801シリーズ
(3.5", 5", 8"ディスク版)
PC-8801シリーズ(8月頃発売予定)
X1シリーズ(秋頃発売予定)
MZ-2500(秋頃発売予定)
価格 7,900円

メルヘン・ヴェールII

システムサコム

Written by　山下 章

いやあ〜，ひさしぶりのチャレ・ローだなあ。2月号の『ザナドゥ』以来だから，約半年ぶりってことになるけど，この『メルヘン・ヴェールII』をみなさんにぜひとも紹介したくて，強引にやらせてもらったんだ。それほどこの作品は，スゴイARPGなのダヨ。

物語はフェリクスからはじまる

前作『メルヘン・ヴェールI』で，魔法使いの策略(さくりゃく)によってヴェールの姿にされてしまった王子は，苦闘のすえ，ようやくフェリクスへたどり着くことができた（くわしいことは，ボクの本『チャレンジ！AVG & RPG』を見てネ)。しかし，フェリクスの神々たちが，けっして他人に血を流させてはいけないというヴェール族の掟(おきて)をやぶった王子を，そう簡単に許すはずはなかった。

王子が人間の姿にもどるために課せられた条件——それは邪悪な魔法使いを神々の前に連れてくること。王子の父の捨て身の訴えによって神から戦いを許された王子は，今，つらく苦しい冒険へと旅立っていった……。

『メルヘン・ヴェールII』はここがスゴイ!!

『メルヘン・ヴェールII』は基本的に八つの世界から構成されていて，ワープゾーンを利用することによって，それぞれの世界の間を自由に行ったり来たりすることができる。

そして，各世界でデカキャラ(?)が守っている“セフィラ”というアイテムを八つ集めて，さらにあるアイテムを持っていると，最後の九つ目の世界へ行けるようになるんだ。どこかで聞いたようなストーリーだけど，まずは，このゲームが前作に比べてパワーアップされている点をいくつかあげていってみよう。

❶スクロール

前作がほとんど画面切りかえ方式だったのに対して，今回は完全な四方向スクロール。キャラクター・サイズも大きくなっているし，進行方向からいきなり敵が現れることもあるから，アクション性が大幅にアップしているゾ。

❷魔法

魔法のアイテムを持っていれば，セフィラを守る怪物と戦うときに魔法を使用することができる。魔法には，誘導弾を撃てる魔法，自分の姿を消せる魔法などいろいろな種類があって，その効果を試してみるのも楽しみのひとつだ。

❸武装

今回のゲームでは，自分が身につけるアーマー，シールド，剣，魔法のアイテムを着脱することができて，自分が今どのような武装をしているか，画面右下の「equipment(イクイップメント)」の覧を見ればわかる。敵に応じて武装を変えたりするといいだろうネ。

❹鍵

『メルヘン・ヴェールII』は鍵にはじまり，鍵に終わる——と言えるくらい，鍵は大切なアイテム。というのも，各面にいくつかずつ“魔法使いの倉庫”というのがあって，それをすべて開けるためには大量の鍵が必要だからだ。しかも倉庫には武器庫・魔法庫・宝物庫の3種類があって，それぞれ対応する鍵がちがっている。その他にも，ハートの鍵，ドクロの鍵，黄金の鍵なんていうのもあるから要注意だ。

ちょこっとだけヒントを

このゲームは，どこでどうすればいいの


▼まずはスタート地点の右側のほうにいるフーモと戦おう。倒せば魔法の薬が手に入るゾ。フーモは攻撃力が大きいので，ダメージを受けないように。


▼木の怪物と戦うときには，このポジションへ行け！　ここなら，ノーダメージで敵を倒せるのダヨ。他にもスクロールを利用して倒すっていう方法もあるんだ。


▼VILLAGEの面でセフィラを守っているファスマーと対決!!　撃てば撃つほど分身してくるから手ごわいゾ！

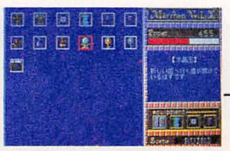

▼オオッ，あんなところに鍵が!!　これで魔法使いの倉庫へ入ることができるネ。ただし，どの倉庫に対応しているか調べないとダメダヨ。


▼とってもウレシイ生命の泉を発見！　このゲームでパワーを回復するには，この泉を利用するか，魔法の薬を飲むか，××を△△するか……。


▼ファスマーを倒したあとの部屋には，セフィラがあった!!　しかし，まだまだキミの冒険ははじまったばかりだ。次の世界をめざしてGO！


▼これがうわさのワープゾーン。どの道を選ぶかによって，ちがう世界へ行くことができるんだ。ちなみに，このワープゾーンには，スバラシイ奇跡が隠されている。


▼ここはMAZEの面。エヴェルシオは，白い弾を撃ってくるからなかなか強い。前作のブーカ・オレアスに似てるなあ。


▼アイテム・フィールドは前作と同じ。HELPキーでそのアイテムの効用がわかり，リターン・キーで使うことができるんだ。

※「メルヘン・ベェールII」の問い合わせ先
〒130 東京都墨田区両国3-22-8
2Fシステム・サコム「マイコンBASICマガジン」係

かがわかるまでは，とにかくむずかしい。鍵はどこにあるのか，パワーはどうすれば回復するのかなどキミも悩まされてしまうことだろう。まず1面目のORDEALでは，とにかくそこらにいる敵をかたっぱしから撃ち殺してみよう。そのうちにきっとキミもある法則に気づくはずだ。どの面でも通用するその法則さえわかれば，このゲームの50%はクリアしたも同然。あとは数々の謎を解き明かしていけばいいのサ！　ちなみに，ある場所では，このゲームの謎に関するヒントを聞くこともできるんだヨ。

また，自分の武装を早くかためることも大事だ。1面にスモール・シールド，2面に青銅のヨロイ，3面に青銅の剣があるので，必ず手に入れておこう。セフィアを守るデカキャラたちと戦うのは，それからでもおそくないゾ。

そして，最初のポイントとなるのが，4番目の世界「RUINS」へ行く方法だろう。あるアイテムさえ持っていれば，ワープゾーンの中に新しい道が開けるんだけど……。ただひとこと言っておくと，「RUINS」は暗黒の世界。漆黒(しっこく)の世界に迷える者，救いは緑の世界にあり…。



▲ヤッタ，ついにシールドとヨロイ，それに青銅の剣を身につけたゾ!!　これさえあれば，敵の攻撃をかなり防ぐことができるんだ。後半の面では，もっと質のいい防具がでてくるんだヨ。



▲第4の世界，RUINS。ここには前作でおなじみのウィルオーウィスプやギアス(？)がいる。分身の魔法や魔法の霊薬というのもどこかに隠れているから，探してみよう。



▲おつぎはRIDDLEという世界にやってきた。このどこかに，昔，王子が姫にプレゼントした品である想い出の指輪というアイテムがあるんだ。さて，この世界に隠された謎とはいったい何？



◀でたあ～，RIDDLEの面のデカキャラ，アラネアだ！　コイツは誘導グモを大量にはいてくるのでメチャ強い!!　魔法を使って戦うしかないぜ！

このソフトにもの申す！

最後にボクなりにこのソフトに対する意見を書いておくと，非常によくできたARPGだと素直に思う。パッと見たときにこれだけ強いインパクトを受けたのは，あの『ザナドゥ』以来のことであろう。

ストーリー，謎，アイテム，キャラクターなど確実に売れ線のもののいいところを集めた感じで，それにもかかわらずオリジナリティを失なっていないというのはミゴト！

でもそれだけに，ゲーム・バランスに多少の難を感じずにはいられない。ボクのまわりには前作でさえ「むずかしすぎる！」と言って途中で投げだしてしまった人がたくさんいるのに，はたしてどれだけの人がこのゲームを根気よく最後までプレイすることができるだろうか。

そのむずかしすぎる原因はただひとつ，パワーにある。たとえば『ゼルダの伝説』のように，泉へ行けばいつでもパワーを回復できるということを明確に（意味がわかるかな？）したほうが，もう少し親しみやすいゲームになったにちがいない。

「むずかしいRPG＝おもしろいRPG」という公式が成立したのはひと昔前のこと。今や，ある程度簡単でありながら，そのプレイする過程を楽しませるといったAVGやRPGがウケているのだ。特に『メルヘン・ヴェール』シリーズは，ストーリーを見せたいがために作られたものなのだから，いっそのこと，プレイする人全員が解けるくらい（それでありながら非常に熱中してプレイできるように）製作したほうがよかったのかもしれない。もっとも，ボクはこのくらいむずかしいARPGのほうが好きですけど…。

最後にひとこと，ゲームのシステムになじみさえすれば，これほどおもしろいARPGはないと断言しておこう。

キャラクター(シーン1，2のみ)インフォメーション

・Phasma〈ファスマー〉
▶魔法使いに送りこまれた魔物。ヴェールの体に吸いつき，体力を奪い取る。



・MANES〈マーネス〉
▶誘導弾を放ってくる巨大な敵。左右にしか動けないので，わりと楽に倒せる。セフィラを守っている。



・Luror〈ルロル〉
▶体に持った静電気で敵を攻撃する。イタズラ好きな性格の持ち主。



・Bubo〈ブーボ〉
▶弱いが，近づきすぎると翼でつついてくるので要注意。



・Nepa〈ネーパ〉
▶ヴェールを見ると，すぐに逃げる。しかし，大切な品を持っていることもある。



・Cirrus〈キルス〉
▶前を向いているときは動かないが，後を向くと急に攻撃的になる不思議なモンスター。



・Humo〈フーモ〉
▶地中に潜んでいる怪物。倒すと魔法の薬が手に入ることが多い。



・Eversio〈エヴェルシオ〉
▶MAZE面で要所にいる怪物。白い弾を撃ってくるし，ワープもする。攻撃しても，動きを止めるだけで殺すことはできない。

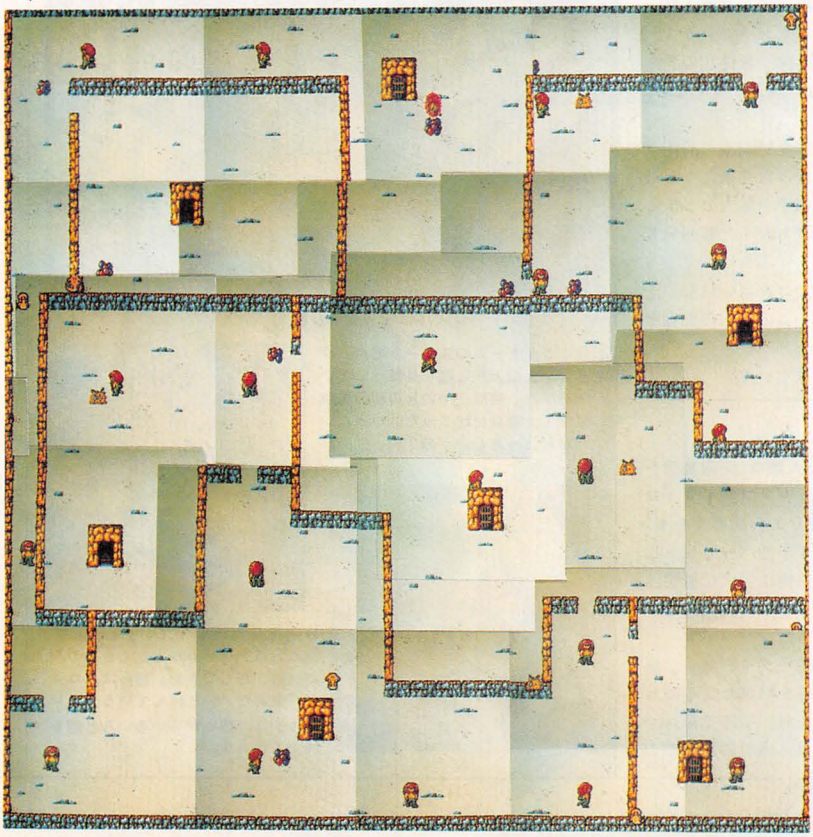


・Ferallis〈フェラリス〉
▶水たまりや川に近づくと現れる，水の魔物。呪いの水を大量に撃ってくる。



・FERRASTUS〈フェラストゥス〉
▶2匹の鳥がひとつの意志のもとに動くという強敵。セフィラを守っている。





●これがシーン1“ORDEAL”だ!!

対応機種
PC-8801シリーズ
(5"ディスク)
PC-9801シリーズ
(3.5", 5"ディスク)
X1 turbo/II
(5"ディスク)
FM-7シリーズ
(3.5", 5"ディスク)
価格：5,900円

スクウェア

アルファ
チャレンジ! アドベンチャー・ゲーム



Written by 山下 章

Hello!

6月14，15日に青森の電巧堂で行なわれたボクのＡＶＧ＆ＲＰＧ講座は，おかげさまで大成功！　集まってくれた青森周辺のみなさんには，本当に感謝，カンゲキ，雨アラレ。

ボクは青森へ行くのは生まれてはじめてだったんだけど，思ったよりも暖かくて，快適な2日間を過ごすことができた。特に津軽弁や青函連絡船なんかが印象的だったなあ。青森の読者のみなさんもとっても熱心で，ボクも思わず力を入れて講義をしてしまった。

またねぶた祭りのころに行きたいなあ～なんてゼイタク？

ちなみに今月も特別講座をやる予定があるので，ホット・インフォメーションのページを見てネ。

さて，今月のソフトは，スクウェアの自信作『アルファ』だ。このゲームは，最近のＡＶＧの中では，文句なくトップクラス。しっかりとしたストーリー構成，超高速画面処理，お得意のアニメーション，効果バッチリのサウンド，豊かなコマンド反応など，どれをとっても感心させられてしまう。

ゲーム自体も画面数は少ないながらかなり難度が高く（前作『ＷＩＬＬ』と同じだネ），同じ場所を何度も行ったり来たりしなければ解き終えることができない。また，女の子を主人公にするという試みもはじめてで，今までのＡＶＧとはちがった雰囲気で楽しむことができるだろう。

ＡＶＧファンの人なら，必ずおさえておかなければいけない一作だ。ぜひとも読者のみなさんにも，このゲームの結末の感動を味わってほしい。

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

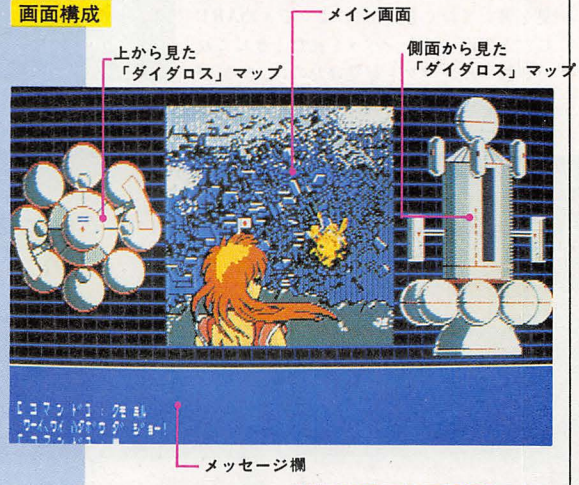
21世紀中に，太陽系の惑星を探索しつくした人類は，開発目標を太陽系以外の惑星に向けた。その目的地はエリダヌス座イプシロン星系の惑星，アルファ。地球から実に，10.7光年もの距離である。

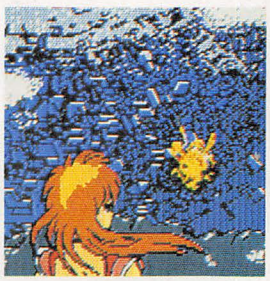
しかし，宇宙船の航行スピードは光速のわずか数パーセントしかだせず，アルファに到達するためには宇宙船内に巨大な居住区をもうけ，自給自足の生活を営（いとな）みながら何世代にもわたって乗組員たちが生き残っていくしかなかった。

そして，アルファ行きの恒星間航行用宇宙船「ダイダロス」が地球を飛びたってから数世紀――もはや，地球を離れたころの人間はひとりも生き残ってはいない。宇宙で生まれ，宇宙で育ち，船の中の都市と宇宙しか知らない人々の間には，当時の志（こころざし）を語る者すらいなかった。今や「ダイダロス」には，地球を旅立ったころの夢や希望はなく，ただ無目的な人々が怠惰な日常を送っているだけだった。

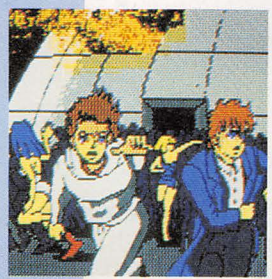
その「ダイダロス」の船内で，今，ひとつの物語がはじまろうとしている。船内を見渡す小高い丘にたたずむ，ひとりの少女。彼女の名はクリス――それが彼女の記憶のすべてであった……。

画面構成



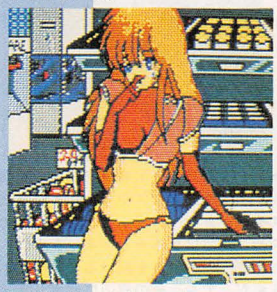


➡ここがゲームのスタート地点。クリスが丘の上から町を見降ろしている場面だ。突然，その目の前の居住区域で大爆発が起こった。「いったい何が起こったというの？」



⬅爆発地点へ歩いていくと，破壊されたスタジアムからたくさんの人々が逃げだしてきた。彼らは，口々に「革命だ!」と叫んでいる。とりあえずは，彼らからいろいろと話を聞いてみよう。

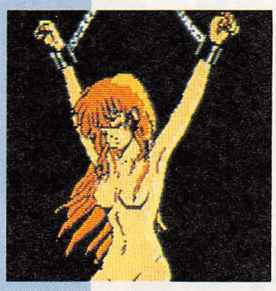
➡スタジアムのすぐ近くにあるショッピング・センターの前にやってきた。革命さわぎのせいで，店のまわりにはだれもいないようだ。中へ入ってみるべし。

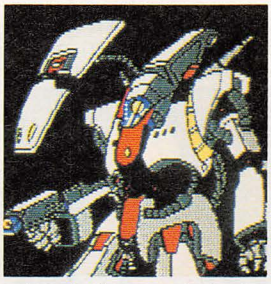




⬅お店の中では，エネルギー・パック。タイマー，酸素マスクなどの品物を売っている。だけど，クリスはお金を持っていない。ドロボウするときのクリスのうしろめたそうな態度がなんともカワイイね。

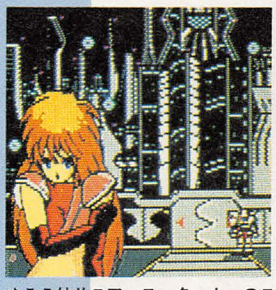
➡お店で何かを盗んで外へでようとすると，ポリス・ロボットが目の前に現れた！　コイツは住民の治安を維持するために，犯罪者をつかまえるようにプログラミングされているんだ。レーザーガンがあれば，倒すことができるんだけど……。

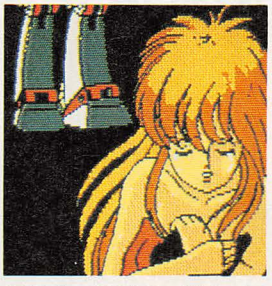




⬅クリスはポリス・ロボットに連行されて，ポリス・センターの牢獄に閉じこめられてしまった。しっかり，丸裸にして鎖でしばるなんて，なんとなくスクウェアの人たちの趣味がでているような……。

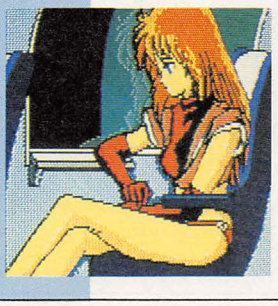
➡しばらくすると，クリスはポリス・センターから釈放されることになった。なんでも，クリスの名前は「ダイダロス」の住民リストに登録されていないというのだ。いったい，これはどういうことなのだろう？

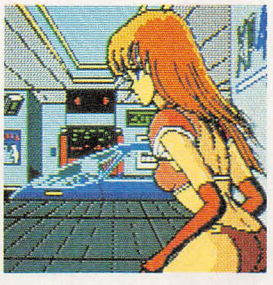




⬅疲れきった表情で，ポリス・センターからでていくクリス。ちなみにキミは何度もこのポリス・センターにとらわれてしまうことだろう。ここへ来ると，持ち物をすべて奪われてしまうので要注意ダョ。

➡ここはリニア・モーターカーのステーション。ポリス・センターはガゼムという都市にあるから，ゲームのスタート地点サロウへもどるためには，このリニア・モーターカーを利用しなければいけないんだ。

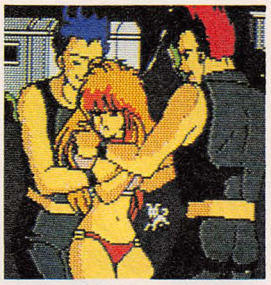




⬅座席にすわって，ひとり物思いにふけるクリス。そのバックをつぎつぎと流れていく町の光り――ボクはこの場面のアニメーションが１番好きだな。

➡再び丘の上へもどってみると，クリスは数人の革命派の男たちに取りおさえられてしまった。この場面では，クリスが左右に小さく首をふるんだ。ウ～ン，これもカワイイ。



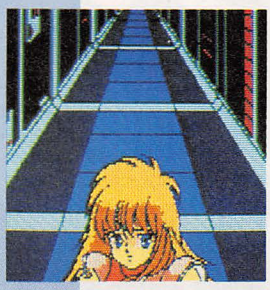


⬅クリスは革命派のアジトへ連れていかれ，こんな顔の男と対面させられた。彼の名前は，アーノルド。革命派のサブ・リーダーをつとめているけど，わりと気のいいヤツなんだ。

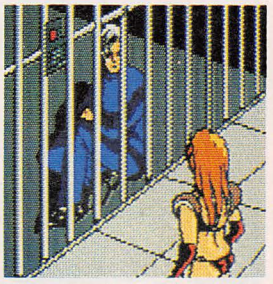
➡しばらくして再度丘の上へやってきてみると，なんとアジトが跡形もなく破壊されていた!!　だれがこんなヒドイことをしたのだろう？　この場面では二つのアイテムを発見できるけど，すぐには取らないほうがいい。



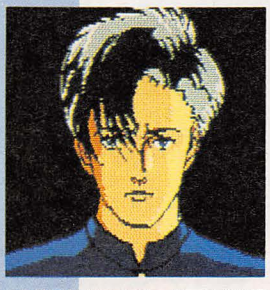
⬅「ダイダロス」のほとんどは，こんな細長い通路によって構成されている。けっこう道が入りくんでいるので，キチンとマッピングすることが必要だ。どことなく前作『ＷＩＬＬ』の通路に似ているネ。



➡ガゼムの通路のどこかに，犯罪者をとらえておくための牢屋がある。ここにとらえられている人物こそがうわさの革命軍のリーダー，キースなのだ！



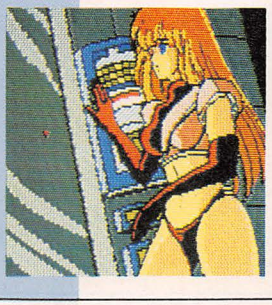
⬅キースに会えたら，とにかく今回の革命に関することを質問しまくってみよう。いろいろな大切な情報を教えてもらえるはずだ。でも，これまた美形のキャラだねえ。キャラクター・デザインのお姉さんの好みなのかな？

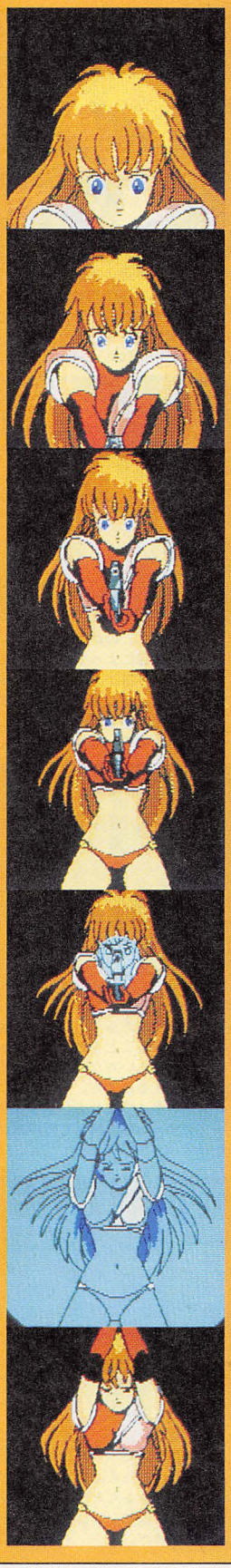


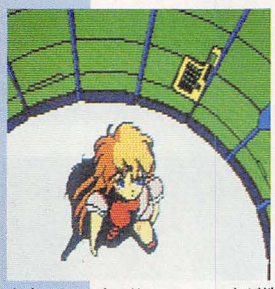
➡クリスは××して，キースを牢屋から助けだした。さあ，２人でここから脱出するのだ！　このあとの２人の運命は……それはナイショ！



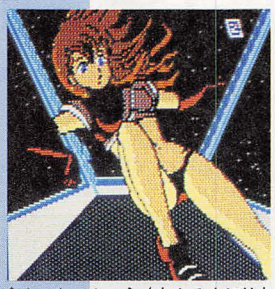
⬅「ダイダロス」のいろんな場所にこんな感じのエレベータがある。これを使えば，もちろん地下へ降りていくことができるんだけど，ドアを開けるためにはアソコに落ちている×××が必要だ。



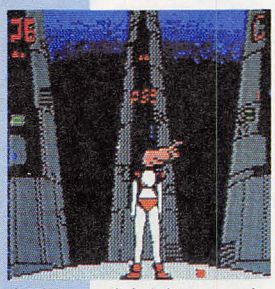




⬆すごいスピードでエレベータが地下へ降りていく。単純にパレット機能を使っているだけなんだけど，なかなかうまく雰囲気をだしているね。



⬆ふ・わ・ふ・ら（わかる人にはわかるよね）とクリスが宙に浮かんでいる。そう，ここは無重力の天望ルーム。天井近くに浮かんでいるアレをぜひとも手に入れたいんだけど…。



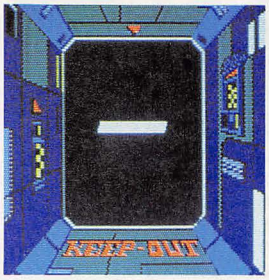
⬆正面に三つならんだエレベータ。ここでも，さっきと同じ要領でドアを開けて，三つのうちのどれかに入っていかなければならない。だけど，さっきと同じ物が使えると思っているようでは，考えがアマイ！

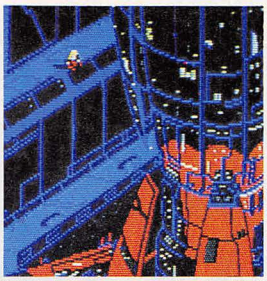
これぞ究極のアニメーション!!

スクウェアのＡＶＧといえばやっぱりパッと思いだされるのはアニメーション処理。この『アルファ』でも，いたるところにそれが取り入れられていて，見てるだけでもボクらを楽しませてくれるんだ。

ここでは，その中でも最高のできである「クリスがレーザーガンを撃つシーン」をみなさんにお見せしちゃおう。

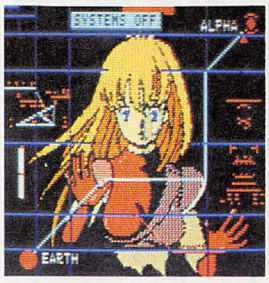
➡ついにポリス・センターのメインコンピュータを見つけたゾ！　これさえ破壊すれば，ポリスの動きは完全に停止するはずだ。もう考えてるヒマはないぜ！

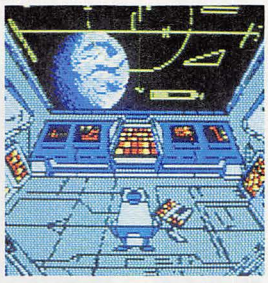




⬅またもやリニア・モーターカーを使うと，今度はアレスやユライといったステーションへ行くことができる。そのどこかでマグネット・キーを手に入れれば，このドアを開けることができるんだ。でも，その周辺にはポリス・ロボットがたくさんいるので要注意。

⬇いったいこれらの場面は何を意味しているのか？　そのナゾはキミの手で解き明かしてみてくれ。クリスがすべての記憶を取りもどしたときにはきっとキミもその奥深いストーリーに感動してくれることだろう。





隠れキャラ大全集

前作『ＷＩＬＬ』と同様，このゲームにもビシバシ隠れキャラがでてくる。しかも，そのギャグのパワーは前作よりも一層アップしているようだ。ゲームを一度解き終えた人は，隠れキャラ探しに熱中してみるのもオモシロイだろうね。



クリスの頭の上に旗が！　「ハタボーだじょ～」なんて知ってる人は古い？



どこかで見たことのあるリンゴマーク。スクウェアには，アップル・ユーザーが多いのかな？



コレはいったいダレなんだ～？　スクウェアのスタッフのだれかにはちがいないんだろうけど……。



ゲームにはまったく関係のない白い犬。コレを見るのはちょっぴりムズカシイ。



ア～，なつかしのボンタンアメ。ボクも小さいころにはよく食べたっけなあ。



いかにもイヤラシそうな変質者。コイツがでてくる場面といったら，だいたい想像がつくよね。



『アルファ』設定資料をちょこっと公開！

スクウェアのＡＶＧは，いつもキチンとした設定書を書いてから作られている。プログラミングをするうえでも，やはりこういうものがあると非常に便利なんだろうね。それでは，スクウェアの田中さんのご好意により，設定書の何枚かをお見せしよう。



なぜかタラコまででてくる。ウ～ム，あまりにとうとつな発想にビックリ！



「ガチョーン」なんてもうかなり古いギャグ。ロボットにこんな言葉までプログラミングされているとは……。



天井をササッと動き回っている忍者。こんな時代に忍者がいるなんてウレシイじゃん！



オヤオヤ，ここにも忍者がいた。よっぽどクリスのことが気に入っちゃったのかな？



再び白い犬が登場。前の白い犬を見ていれば，これを見るのはカンタンだヨ。



さ～て，これはダレの目でしょう？　いかにも少女マンガっぽいのが笑えるね。



なんと，これはクリスのパンティーだ!!　だれだい，そこでニヤニヤしているのは？



なかなかかわいらしいブタの鼻。でも，アイツにこの鼻がついている顔を想像すると……。



♪タ～コ，タ～コ，ア～ガレ～。こんなところでタコあげするヤツがいるかいな！



クリス作のゾウのラク書き。なかなかうまく書けているから，５点をあげよう！（パソコンサンデーより）



10円玉めっけ～！　オッと，こんなところでお金を拾ってるヒマはないんだっけ。



ポンポコポンとタイコをたたいているコアラくん。昔，こういうオモチャがあったよね。

★「アルファ」のお問い合わせ先：〒104 東京都中央区銀座3-11-13
㈱電友社　スクウェア「マイコンBASICマガジン」係



タイム・ギャル

©TAITO CORP

日本ビクター

for VHD 価格：9,800円

（MSX／X1用プログラム・カセット付）

Written by 断空我

だいぶパソコン・ゲームの質もあがってきましたが，まだゲーム・センターにおいてあるビデオゲームには勝目がありません。もっとも，ハードがちがうと言えばそれまでですし，ファミコンやセガ・マークⅢのようなゲームマシンなら，けっこう高度なゲームも楽しめます（パソコンのゲームとは異なった意味で）。

そんな中で，ビデオディスクのゲームならゲームセンターの興奮をほとんどそのまま楽しめると言っても言いすぎではありません。

もう知っている人も多いと思いますが，日本ビクターの開発したVHD PCインターアクション・システムにより，VHDプレーヤーとスーパーインポーズすることのできるパソコン（MSXやX1）の組み合わせで，ビデオディスク・ゲームを楽しめるのです。

しかし残念なことに，まだソフトの数が少なく有名なものといったらサンダーストームぐらいというのが現状だったのです。

ところが，なんとびっくり！ついに，あのTIME GALとROAD BLASTERが発売されたのです。

ビデオディスク・ゲームというのは，ビデオディスクに入っている映像をパソコンのコントロールによって，ゲームに合わせて任意に画面を再生するのです。

TIME GALの場合，ディスクに入っているのは，スタジオ ピエロを思わせるような美しいアニメーションです（ちなみに，ROAD BLASTERなんかビーボーを思わせるような作画なんだぜ！）。

これはもうプレイするっきゃない！というわけで，今回は，TIME GALをプレイしてみましたので，レポートしましょう。

これがTIME GALのストーリーだ

30世紀の大悪党ルーダがタイムマシンをかっぱらって，歴史に手を加え，世界を狂わそうと時空のかなたへと逃げてしまった（いったいルーダのおっさんは何考えとるんじゃ）。

そんなわけで，タイムマシンをつくったカーモン博士の娘レイカは，新開発の超小型タイムスーツ（タイム・ストップ機能もある）を身に着け，ルーダを追った。レイカはタイム・トラベルの経験が豊かで「タイム・ギャル」のニックネームで呼ばれるほどのスーパー・レディーなのだ！

遊びかたは？

このゲームは，レイカちゃんがルーダを追ってタイムスリップするアニメーションからはじまる。

時代は紀元前，中世～現代，未来とうつりかわるのだが，それらのいろいろな時代で，いろいろな危機をかわしてルーダを追いつめていく。しかし，たまに画面には美しいアニメーションにスーパーインポーズされて，矢印やボタンの表示がされる。このときすばやく，レバーやボタンの操作をしなければ，あわれレイカちゃんは，やられてしまうのだ（このやられのアニメーションが見たいがために，このゲームをした人もいるんじゃないかな？）。す早く操作すればするほど，点が高いぞ。また，中には3者択一の場合もあるから，よく考えて選ばなくちゃいけないのだ。

キミもレイカちゃんを応援して，ルーダをやっつけようではないか！

ラストシーンであるA.D.4001は，かなりむずかしいぞ。これをクリアすれば，感動のエンディングが見れるんだ（でもVHDを普通に画生しても見れるんだよね）。では，120万点をめざそう！P.S. やってやるぜ！



▲これがルーダのねらうタイムマシンだ！



▲こいつが，大悪党のルーダだ！ この顔つき見てよ！



▲それでもって，いかにもにくたらしいルーダのバカ笑い



▲タイムギャルがタイム・スリップしようとしている。うーん，かわいい～い

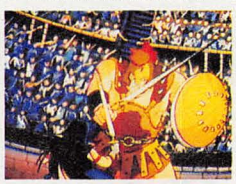


▲B.C.30,000。まるでルパン三世の1シーンみたいだね。岩から岩へ，ほいほいと



▲B.C.16,000。この時代は短いので，すぐクーリア～！マンモスが氷にめりこんでる

これが各時代のハイライト・シーンだ！



▶B.C.44。「うわーっ。いい男ねえー」レイカの好み？

▼B.C.7,000,00。恐竜の頭の上にのるタイミングを忘れずに！



▼B.C.65,000,000。うわーっ，レイカが危なーい！





▶A.D.500。まるで、インディージョーンズのようだ





▼A・D・606。はっきり言って、このバケモノは気持ち悪いぞと

「タイムギャル やられ集」一挙に公開

なんと言っても，タイムギャルのやられシーンほどおもしろいものはないでしょう。全国26万3000のタイムギャル・ファンのために，やれらシーンだけをこれだけ集めてみました。

さて，なんと叫んでいるかは，ゲームをしてみてのお楽しみ（想像してみるのもいいね）！







▼A. D. 1941。かなしいかな零戦がどんどん落っこちちゃうんだ

▲A. D. 2001。まるで，北斗の拳にでてくるようなヤツらではないか

◀A. D. 1588。「オジンはきらいなの！」サーベルを使うのはボタンだよ

▶A. D. 2010。たくさんのイン石が落ちてくる！　レイカの危機だ！

▼A. D. 3001。このザイオはすばやいので、手ごわいぞ



▼A. D. 4000。レイカは宇宙艇の操縦までしちゃうのだ。すごいだろー

▼ついに，ルーダを発見！　やっつけた……



▼感激のラストシーン。君にもこの感動をわけてあげよう





▼A. D. 1990。この後の，タイム・ストップのシーンでは，ヘリコプターに飛びのろう！



▼A. D. 3999。映画のエイリアンを見たことのある人は、この後のシーンで……



▼A. D. 4001。ラストのシーンだ！　この敵は手ごわいぞ！









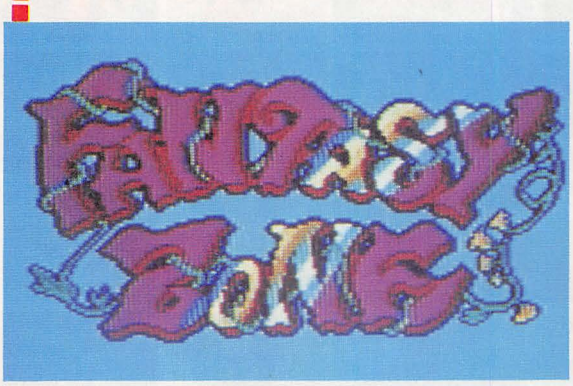






※「タイムギャル」のお問い合わせ先：〒103 東京都中央区日本橋本町4-1
日本ビクター㈱ビデオソフト事業部「マイコンBASIC マガジン」係

セガSC/マークIII用
新作ソフト情報コーナー





Written by 手塚一郎

ある日のこと。いつものようにベーマガ編集部へ仕事に（遊びに？）行くと，これまた，いつものようにちらかっている机の上にボクあての手紙が置かれていた。

開封して読んでみると，長野県のかたでセガ・ファンクラブをやっている北岡君からのものだ。ファミコンのクラブというのは数多くあるようだけど，セガ（とくにSCシリーズ）のファンクラブがあるというのは知らなかった。よかったらボクも会員にしてネ！

他にも，「オレもセガのクラブを作ってるんだぜ！」とか，こんなテクニックを知ってるヨ！とか，なんでもいいからドシドシお手紙を送ってほしい。いいものは，このコーナーで紹介していく予定だ。

さて，いきなり，モノクロからカラーへページが移ったので，ビックリした人もいると思うけど，これには理由があるんだ。

実は，なんと，あのファンタジーゾーンがとうとうマークIIIに移植されたのだっ！

なに？理由になっていない？まぁ，いーじゃないの。

ファンタジーゾーン

マークIII専用
価格5,000円

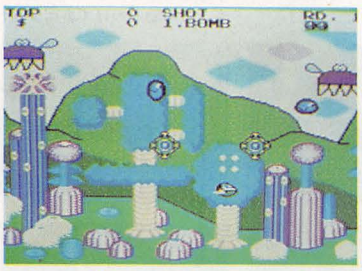
とにかく，画面を見てほしい。よくマークIIIで，ここまでやったなあと感動してしまうぐらいだ。

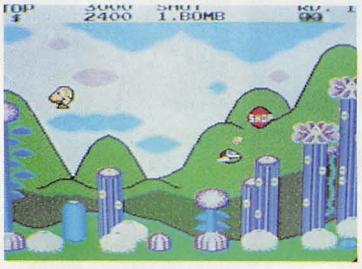
ビデオゲーム版とのちがいは，4面（ドリミッカ）と6面（モクスター）の親玉だけで，残りは，ほぼビデオゲーム版に忠実に作られているゾ！

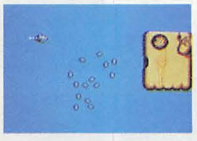
操作はジョイスティックで自機（オパオパ）を8方向に，二つのボタンでウェポンA，Bを発射することができる。ラウンドは全部で八つあるので，敵前線基地をすべて破壊すると現れる親玉をやっつけて，つぎのラウンドへ進もう。

ファンタジーゾーンの特徴といえば，敵をやっつけると出現するコインをためて，パーツ・ショップでパーツを購入するところだろう。自分の持ち金とウデによって，購入するパーツを決めるなんていうのは，今までのゲームにはなかった戦略的なおもしろさじゃないかナ？

こんなにデキのいいソフトが自分の家で楽しめるなんて……。もうマークIIIを買うしかない！ちなみに編集部では，ボクの他に，山下　章氏や断空我氏もマークIIIユーザーになってしまったのだ。







◀ラウンド1と親玉
画面の真ん中より少し前にでて撃て！弾と弾の間をくぐろうとするとハマるゾ

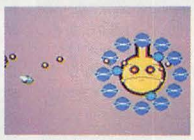
◀ゲーム中に出現する「SHOP風船」に触れると……



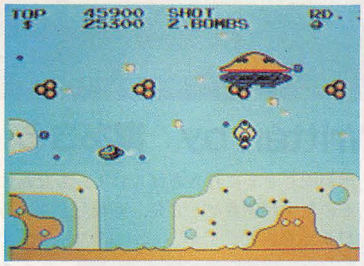


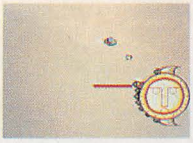
▲持ち金と相談してパーツを買おう





▲ラウンド2。このへんなら，ジェット・エンジンに，ツインボムだけで平気だ。親玉は少し手ゴワいヨ

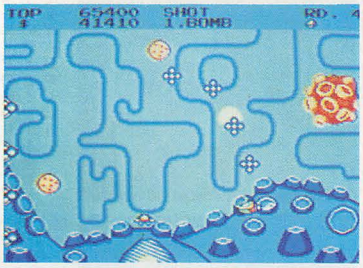


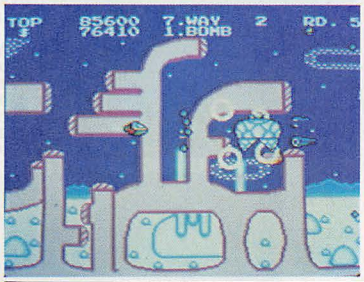


◀ラウンド3。このラウンドも特別なパーツは必要ない。親玉はヘビーボム1発でやっつけられる



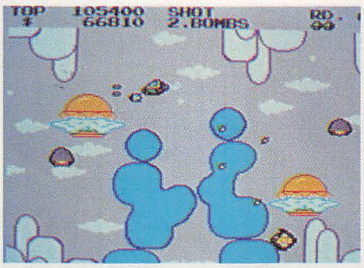
◀ラウンド4。ビデオゲームではレーザー・ビームが有効だったけど，マークIII版ではファイヤーボムしかない／ショップで4発ぐらい買っておこう。この面の親玉は，ビデオゲームとちがい「魚」だけど，実は簡単にやっつける方法があるんだョ／

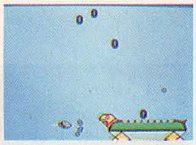






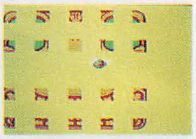
◀ラウンド5。素早くクリアするには7ウェイ・ショットがおすすめだ。最後のヒヨコ（？）はツインボムを併用してやっつけよう



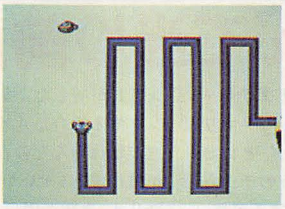


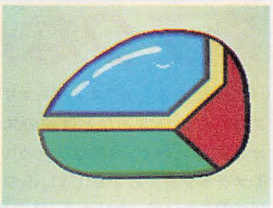
◀ラウンド6。このラウンドがマークIII版では最大の難関だろう。とにかく親玉の「カメ」が強いのだ。キミはこのラウンドの攻略法を見つけられるかナ？





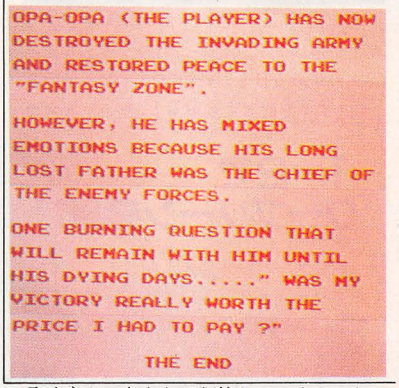
◀ラウンド7。ここまできた人ならとくに問題ないと思う。敵の弾のスピードがあがっているので注意しよう。ここでも7ウェイ・ショットが役に立つゾ





▲最終ラウンドでは今までにでてきた親玉のオンパレードだ。その後にはノミ（？）のようなキャラクターが6匹現れる。それも倒すと……

▼最後に現れた巨大なオパオパは何だったのだろうか？その答えは，このメッセージの中にあるゾ／



ガルケーブ

SCシリーズ
価格4,300円

SCシリーズも，マークIIIのファンタジーゾーンに負けていられないとばかりに，自機がパワーアップするシューティング・ゲームが発売された。その名も「ガル・ケーブ」。このゲームは，EPカード（ファミコンのディスクのように書き換えが可能）の第1弾のはずだったのに，なぜかマイカードで発売されることになってしまったのだ。

このゲームをプレイしていて感じたのは，敵の混合攻撃のスゴサかナ？単独でも手ゴワい敵が3種類ぐらいまとめて出現するため，頭がパニック状態になってしまうのだ。

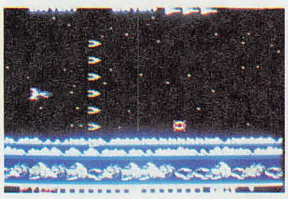
自機のパワーアップについても少し書いておこう。

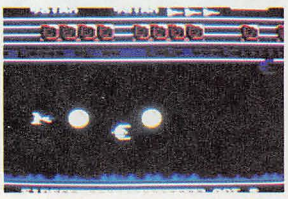
自機の武器をチェンジするには，数字の書かれたターゲットを取る必要がある。これにより，画面下のFIREのゲージを，取ったターゲットの数だけ進めることができる。つまり，FIREゲージのメモリに対応した武器を使うことができるというわけだ。

ここで注意してほしいのは，ゲージを進めても自機のパワーがダウンすることがあるという点だ。どのゲージには，どの武器が対応しているのかは決まっているので，あとは自分のほしい武器が手に入るように数字の書かれているターゲットを取ったり取らなかったりして調節していくしかないゾ（これが，なかなかむずかしい）／ターゲットの取りかたにより，意外な武器や，強力な武器が手に入ったりすることもあるネ。



◀パワー・ターゲットが現れたゾ／書かれている数字に注意して効果的にパワーアップしよう





◀自機がパワーアップすると，こんな武器も使えるようになるんだ

楽しみはまだまだ！

さて，お待ちかねのセガ新作情報だ。SCシリーズでは，パソコンソフトで大ヒットした「キャッスル」が8月ごろ発売，セガ・オリジナルの「スーパータンク」が6月末。

マークIII専用では，相変わらず「ワンダーボーイ」「ダンプ松本」「北斗の拳」が発売予定だ。

★「ファンタジーゾーン／ガルケーブ」の問い合わせ先：東京都大田区羽田1-2-12（株）セガ・エンタープライゼス宣伝部「マイコンBASICマガジン」係

スーパーマリオブラザーズ2

（ディスクシステム）by 任天堂

定価 2,500円



Written by 響あきら

裏テクなんて当り前!?

ついにでました"スーパーマリオブラザーズ2"！ 操作方法などは前のスーパーマリオと同じだけど，内容は大ちがい！ とにかくメチャクチャむずかしい。ふつうのテクだけでは"スーパーマリオ2"はクリア不可能。"裏ワザ"と呼ばれているテクニックを総動員しないと，ピーチ姫には会えないよ！

ルイージ&マリオだぞー

まず，ゲーム・スタート時にルイージとマリオが選べます。ルイージはマリオよりジャンプ力があるけど，スベリやすくなっているョ。マリオも前とくらべると，ちょっとジャンプ力が増したようだ（とくに敵の上でジャンプする場合）。ルイージとマリオどちらを選ぶかはみんなの自由だけど，マリオのほうが慣れているせいか簡単みたい。初級者用のマリオ，上級者用のルイージってとこかな。

ポールで1UP!!

各エリアの最後の旗のポールにつかまるとき，コインの数をゾロ目（11枚，22枚…）にして，そのゾロ目の数字とタイマーの末尾の数字が同じになれば，点数表示のかわりに『1UP』がでるゾ!!

花火は，コイン数の末尾とタイマーの末尾が同じときに打ちあげられる。ちなみにその数字が偶数だと6発，奇数だと3発あがるョ!!



◀各エリアの終わりでは、コインの数とタイマーを合わせて必ず1UPしよう



◀たまやー、花火があがるのを見るのは、何となく楽しい。ところで、1発花火はあがらないのかな？

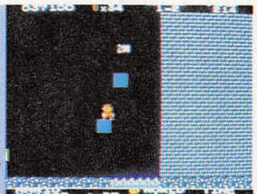


◀カメの連続げりで1UPできる場所はいくつかある。この場所だってうまくやれば1UP×2ができるんだ!!



1-2でワープゾーン発見!!

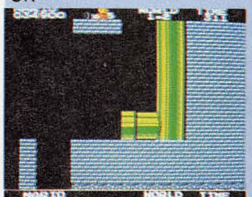
前のスーパーマリオと同じように1－2からワールド2，3，4へワープできる。でも，そう簡単にはいかないョ。それなりのテクニックが必要なのさ。



▶ワールド2へワープする手前に、二つの土管がある。その最初のほうに入れば、ここに来られるぞ。水に落ちないように



▼ここからワールド2へワープする。手前の上へ移動する床から，Ⓑボタン・ジャンプすればOK

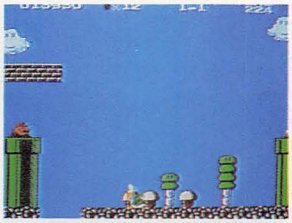


▼ここにつたがでるけど，下のメットにやられないように注意しよう！ メットを端で止めてから，やれば楽

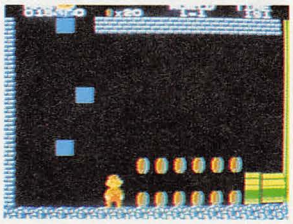


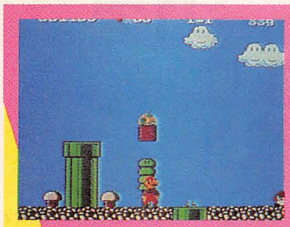
▼ワールド3－1でポールを飛び越してずっと行くと，なんとワールド1へのワープゾーンがある。ワープしたくない人は左下の穴に落ちましょう





▶この土管に入ると、こっちの地下金庫室にこられる。ここにはファイヤーフラワー（キノコ）の他に毒キノコもあるョ!! ワールド1－1では、この部屋でコイン数をゾロ目にして、ポールでの1UPに備えよう





▲ワールド1―1の1UPキノコの場所はここ。簡単だから，必ず取ろう



▲ここに乗るためには，スーパー・ジャンプした後，十字ボタンの微妙な操作が必要。練習すべし



▲ワールド3―1の1UPキノコはむずかしい。パタパタを利用して1UPキノコをだしても，取れないことが多いゾ!!



▲さすが任天堂さん。人間の心理をうまくついた場所に隠してあるネ！ ここはトゲゾーに気をつけよう

1UPキノコシリーズ！

▶ワールド7―2もパタパタをうまく使って土管に入らないと無限ループに……



▶この地下金庫室では、スリップしゃがみテクがいる。また写真のようにコインのつまっている貯金箱もあるヨ



▶パタパタをここにうまく持ってくれば、あの幻の技〝無限増え〟ができそうな予感



こんなところに隠しブロックが…知って得する隠しブロック特集だ!!



▶この二つのブロックをだせば簡単に5、000点が出せる。ポール越えだって楽勝!! ポールを越えると……



▲ファイヤーフラワーと毒キノコが交互に並んでいる。毒キノコをだしても，ファイヤーフラワーをだせば消えるけど，その逆も起こるので注意しよう

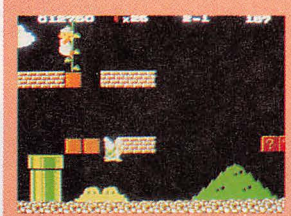


◀ここでファイヤーマリオになっておくと後でとっても便利。見逃さないように!!



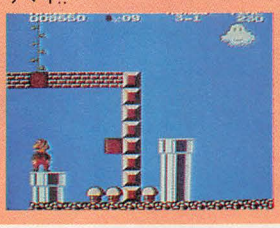


▼この二つの隠しブロックはださないとクリアできない。下のブロックに乗るときにすべらないようにしよう



▲ここの〝つた〟を登れば空にでられる。スーパーマリオ2では空にコインがたくさーんあるから，行ったほうが絶対に得!!

▼先に〝つた〟をだしてしまうと，ファイヤーフラワーをだしたときにつたが消えてしまう。こんな単純なトリックにひっかかるなんてアマイ，アマイ!!

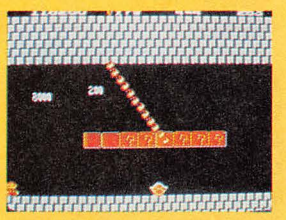


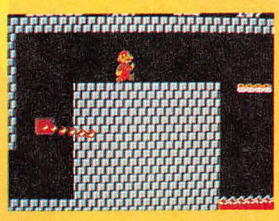
秘情報待ってるヨ!!

未確認情報だけどワールド1からワールド8へのワープなんていうのもあるらしい。ワープや1UPキノコ，秘テク，その他何でもいいからおもしろい情報があったら，編集部あてにバシシッとお手紙ください。「これは，スゴイ!!」というものは，ドンドコ誌上で紹介していくよ!!

とってもむずかしいエリアシリーズ!!

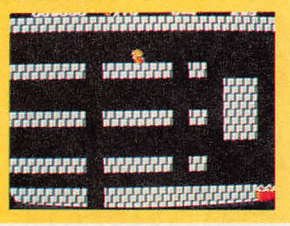
▶下からカメをつきあげて，それをければ秘の8,000点ボーナス!! キミは知っていたかな?!

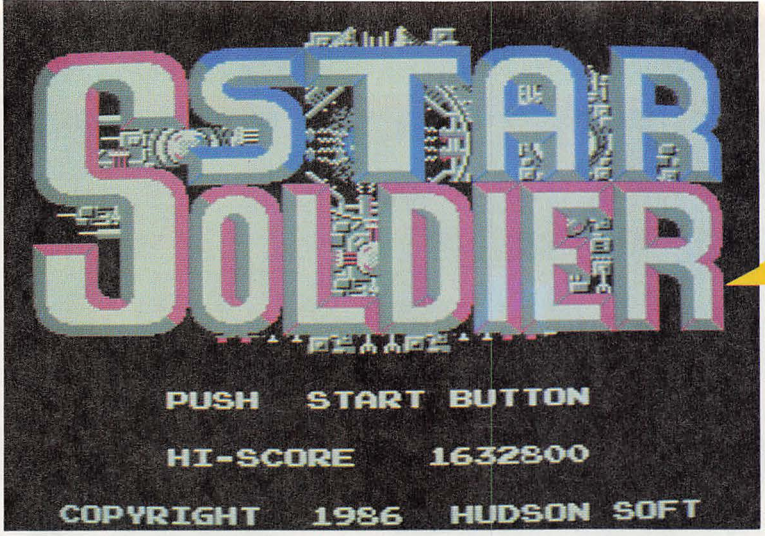




◀左下の炎の回っているブロックへは秘技三角飛びが必要だ。このテクはⒷボタン・ジャンプをして壁にぶつかり，より高く飛ぶジャンプ技のことだ

▶ワールド3―4エリアは迷路になっている。どうやれば，クッパまで行けるのか，わかった人はお手紙ください。待ってるヨ



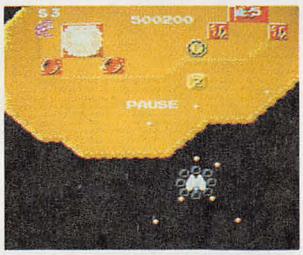


スターソルジャー

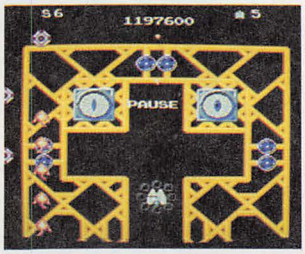
by ハドソン　価格4,900円

Written by YK-2

ステージ1で330,000点をねらえ!!



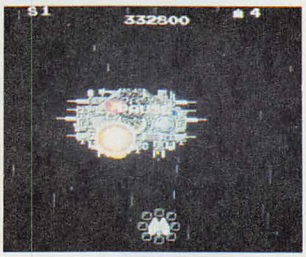
▶ゼグは最高80,000点。1個ものがしちゃだめだ



▶デライラは5方向ビームを上手に使って両目を同時に破壊しよう。すると……



▶ラザロは16発で80,000点。この形になったら連射だっ!



▶各面最後はスタープレインと決戦。中心部に32発打ちこんでみごとに破壊!　1面クリア時の目標は330,000点だ

とにかく連射なのだ!

ベーマガの読者の中に,「連射ならオレにまかせろ!」という人はいるかな?　そんな連射に自信のある人にぜひ,プレイしてもらいたいのがこの「スターソルジャー」なのです。ゲーム・スタート時から連射の連続なので,連射に自信のない人は連射付きジョイスティックをおすすめします。素早い連射なしで高得点をねらうのは,ちょっとムリですからネ。

高得点キャラをねらえ!

スターソルジャーには,高得点キャラがいくつかでてきます。これらのキャラを確実にしとめることが,このゲームで必要なテクニックの一つ。まずそれを紹介しましょう。

❶ゼグはのがすな

Zのマークのゼグは,あるところを撃つと現れます。最初は500点ですが,つぎに現れたときは1,000点,そのつぎは4,000点としだいに増えて,面内での合計はなんと135,500点にもなるのです。1個でものがすとソンをします。

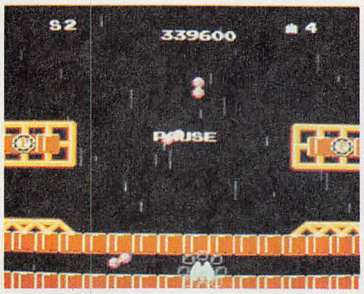
❷合体前のラザロは8万点!

ラザロ（人面石みたいなもの）は第2合体前に16発打ちこむと80,000点もらえるのです。しかし,こういう人の顔したキャラって最近のはやりなのかなァ……。

❸デライラは両目同時に破壊しろ

面の終わり付近には,デライラという大きな目のような地上物がでてきます。これを5方向ビームの前方ななめ2方向,または後方の2方向のビームを使って両目同時に破壊すると,これもやはり80,000点がもらえます。

とまあこんな感じなのですが,いずれにせよ,どれも素早い連射が必要なのはおわかりですよね。



▼"P"マークを撃ってパワー・カプセルをだそう。取ると3段階までパワーアップできるゾ

敵の動きを読もう

スターソルジャーにでてくる敵キャラは30種以上と多く,それぞれに特徴のある動きがつけられています。また動きが速いので,見わけるのがむずかしいのですが,出現パターンは決まっているのでそれを覚えておくのも大切ですね!

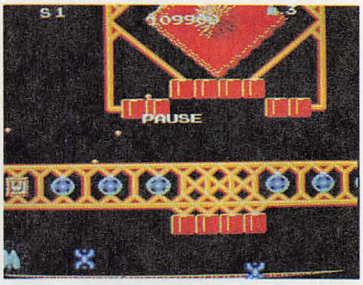
☆　☆　☆

以上のようになかなかカゲキなシューティング・ゲームで,ちょっとやそっとで極めるのはむずかしいと思います。連射のしすぎで手を痛くしないよう練習しましょう。

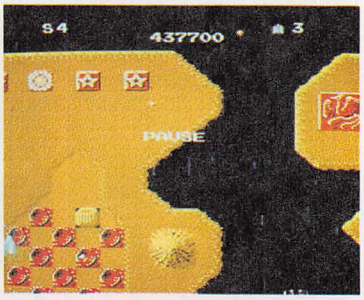
「手が痛くて勉強できないョ〜!」

なんていったらだめだからね!

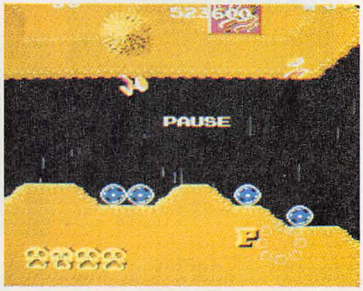
▼これはかくれワープだ。1面では4面にワープできる。先の面を見たい人にはオススメだ



▼でた!　1UPだ!　アゾン（星マーク）のどこかにかくされている



▼"P"はかくれパワーだ。トラップゾーンのあるところを通過するとでる。これを取ると自機がどんな状態でも最強装備になるんだ



★FC版スターソルジャーの問い合わせ先:〒162東京都新宿区市谷田町3—1—1
（株）ハドソン「マイコンBASICマガジン」係

ナムコットファミコンニュース

©株式会社ナムコ

この3タイトルは見逃せないゾ！

この夏，ナムコットからファミコン用新作ゲームが，3タイトル発売されます。そこで読者サービスをモットーとするベーマがでは，このニューゲーム3タイトルを全部紹してしまいましょう。

本格派のパズル&アクション・ゲーム キミは神の存在へ近づくことができるか!!

バベルの塔

発売予定：7月中旬
価　　格：3,900円

古代バビロニアの人々が，王の命を受け〝天と地のきずな〟として，またバビロニアの神々が地上に降臨するための「神の階段」として，ジッグラト（聖塔）を建てたという。それがバベルの塔である。

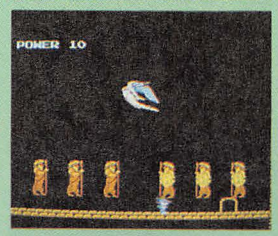
今，時空を超えてバベルの塔はよみがえる。はたして，その頂上には古代世界の七不思議（ふしぎ）とされるバビロンの空中庭園は存在するのだろうか？……――というストーリー設定の本格的パズル&アクション・ゲームの『バベルの塔』。

ゲーム内容は，バベルの塔内部の各フロアにある出口を見つけ，その出口にたどりつけば1面クリアで上のフロアへ行けます。フロア内の階段状の石（L字型）を組みかえたり，落としたりして出口に到る通路を作っていこう。塔内部には8階ごとに「壁画の間」があり，謎の絵が隠されていますヨ。謎の絵を捜しだしてください。バベルの塔の頂上にあがるために，その絵が必要なのだ。

全64面＋？？？の難関不思議なパズルは，きっとキミをとりこにしてしまうこと，まちがいなしっ！



◀8面おきには、巨大な壁画がある。この面でラスト・パスワードがでる。



◀順々に絵の下で立ち止まるとーホラ、最初のラスト・パスワードだ!!



◀水晶玉のある部屋では全部の水晶玉を取らないと出口はワード開かないヨ！



◀これが64面のラスト・パスワード場面!!パスワードが解ければ……

地上約200画面，地下迷宮約150画面の大ロールプレイング・ゲーム登場!!

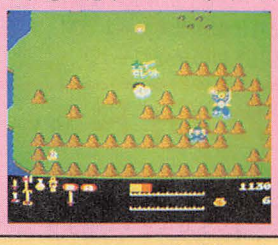
ワルキューレの冒険

発売予定：8月初旬
価　　格：3,900円

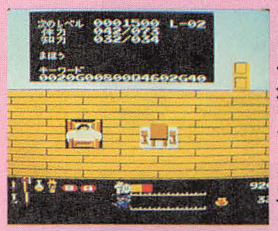
ナムコットから，ついにRPG（ロールプレイング・ゲーム）が発売された。その名も「時の鍵伝説　ワルキューレの冒険」だ。悪の化身ゾウナに奪（うば）われた〝時の鍵〟を捜し求めて，ワルキューレがマーベルランドを旅する大冒険活劇。

RPGには必ず最初にキャラクター作り，つまりゲームをする主人公作りがあるけど，このワルキューレの冒険のはチョット変わっている。

入力するのは，星座と血液型，それに主人公の色。そしてこれがゲームに大きく関係してくるのだ。まず星座によって素質（最初のパラメータ設定）が決まる。たとえば○×座は力が強いけど魔法はあまり使えない，△☆座はその逆とかね。血液型は成長型を決める。大器晩成のO型とか平均比例のA型などなど，実際のゲーム内容もナムコットならではの保証付き。



◀右側の敵はシーザスだ。コイツを倒せばカギが手に入るヨ。



◀宿屋ではお金を払って、体力を回復したり、解毒もできる。レベルアップもここで…

愉快！痛快！大空青春!!空中ファイティング・ゲーム!!

スカイキッド

発売予定：8月中旬
価　　格：3,900円

ビデオゲームではデラックス版までだた人気のゲーム「スカイキッド」がファミコンに移植されたぞー。2人同時プレイが可能で，赤の「バロン」と青の「マックス」を操縦する。飛行基地を離陸し，宙返りをうまく使って待ち受ける敵を突破して，与えられたミッション（使命）を遂行しよう。

爆撃目標の破壊に成功し着陸すれば，つぎのミッションに進めるゾ！面は全部で26面，隠れキャラクターが楽しいよ。宙返りが決め手だ。

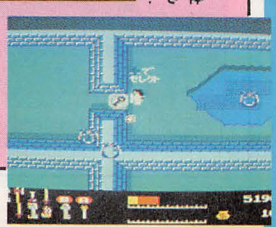
▼太陽のところで宙返り（Ⓑボタン）すると，背景は一変して夜になったゾ！



◀攻撃目標発見!!マックス、バロン爆弾を投下し、ミッションを遂行せよ！







▶ここは地下迷宮なのだ。部屋によってはカギが必要だ。カギは1個で4回使える。

ビデオゲーム ホットニュース HOTNEWS

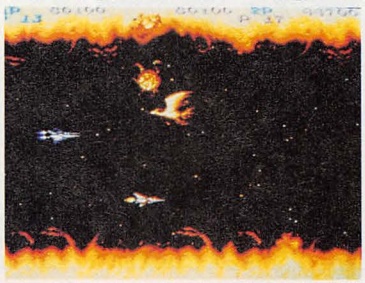
夏休み期待のニューゲームはこれだ！

沙羅曼蛇（さらまんだ） by konami

ビデオゲームからファミコン，ＭＳＸにまで移植された大人気のゲーム〝グラディウス〟。沙羅曼蛇（サラマンダ）はナ，ナント，そのグラディウスの続編なのだ。パワーアップは『スピード・アップ(5段階)』，『レーザー』，『マルチプル（分身）』，『ミサイル』，『リップル・レーザー』，『フォースフィールド（バリア）』の６種類。

赤色の敵，敵編隊を全滅させると各種「パワー・ユニット」が出現し，これを取ればスグにパワーアップだ。そして，今度は２人同時プレイが可能になり，コンティニュー機能もついている。

スクロールは横と縦の交互スクロール（ＳＮＫの〝バンガード〟と同じ。チョット古いかな）。全６ステージの興奮＋ステレオサウンドの大迫力のＶＧＭにもう最高の気分！７月上旬発売のグラディウスＰＡＲＴⅡの〝沙羅曼蛇〟。今から発売が楽しみなビデオゲームだ。来月号で沙羅曼蛇を特集する予定です。お楽しみに!!



▲炎の通路の中での火の鳥との戦い!!２人協力し合ってサラマンダ軍を倒せ!!



▲スクロールが横から縦に変化。マルチプルやレーザーを装備するとツヨイ！

Mr. 五右衛門（ごえもん） by konami

石川五右衛門が，続々と現れる敵キャラを蹴散けちらして「金のしゃちほこ」までの四つのステージを走るゲームです。

五右衛門を４方向レバーで操作して，「打」のボタンで，キセルで相手を殴（なぐ）り，「投」のボタンで取ったボーナス・キャラ(扇子，ひょっとこ，まねき猫…)を投げつけます。敵につかまると，五右衛門の顔が赤くなるので，レバーを「ガチャ，ガチャ」と振って脱出しよう。

一見，背景に見える画面上のお月様は，タイマーです。右に行ってしまうとタイム・オーバーになってしまうヨ。背景には，たくさん隠れキャラが潜んでいるので，キセルを使ってだそう。また千両箱は横から取るより，ジャンプして上から取れば高得点だ。一風変った時代劇物爆笑ゲーム「Mr.五右衛門」は６月下旬の発売でーす。



◀オー、これは波のり、サーフィンの岡っ引きだ。江戸の時代にもこんなヤツがいたのか



◀忍者たちの攻撃には気をつけろ。敵につかまったら、レバーを振って脱出せよ!!

大怪獣の逆襲 by TAITO

『大怪獣の逆襲』は，いつもゲームではイジメラレ役，ヤラレ役だった怪獣が主役です。怪獣を操作して，ジェット機，戦車や建造物をプルトニウム・レーザーやプルトニウム・ファイヤーで破壊したり，ふみつぶして行くゲームです。

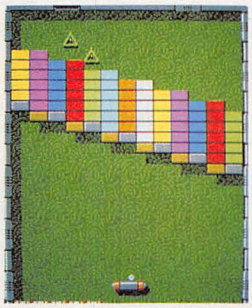
プルトニウム・レーザーは空中の敵のみを破壊し，時間で増えるプルトニウム・ファイヤーは，射定距離は短いけど空中，地上の敵，弾を破壊する威力抜群の武器です。またビル，木などは足でふみつぶして進めます。怪獣は敵の攻撃が頭に当たったときのみダメージを受けてエネルギーが減り，エネルギー０で怪獣は倒れてしまいます。

重々しいＢＧＭや，ラウンド・クリア・ボーナスが怪獣の破壊した被害総額になるところなど，なかなかおもしろいゲームです。さらわれた卵を取りもどすために大怪獣は今日も戦う！

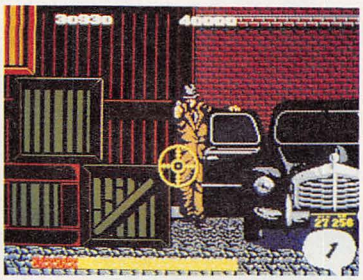
アルカノイド by TAITO

９年前，大ヒットした「ブロック」ゲームが今ここに復活した。操作は昔ながらのボリューム・コントローラ＋発射ボタン。スペース・ウォール(ブロック)をすべて破壊すれば，ラウンド・クリアになる。またウォールを破壊するとパワー・カプセルが落ちてくることがあり，これを取るとバウス（バー）の長さが伸びたり，ボタンによりレーザー・ビームを発射したり，ボールが３個に分裂するなどさまざまのパワーアップができます。ラウンドは全部で33ラウンド。ブロック崩しや反射神経に自信のある人はやってみる価値がアリ！

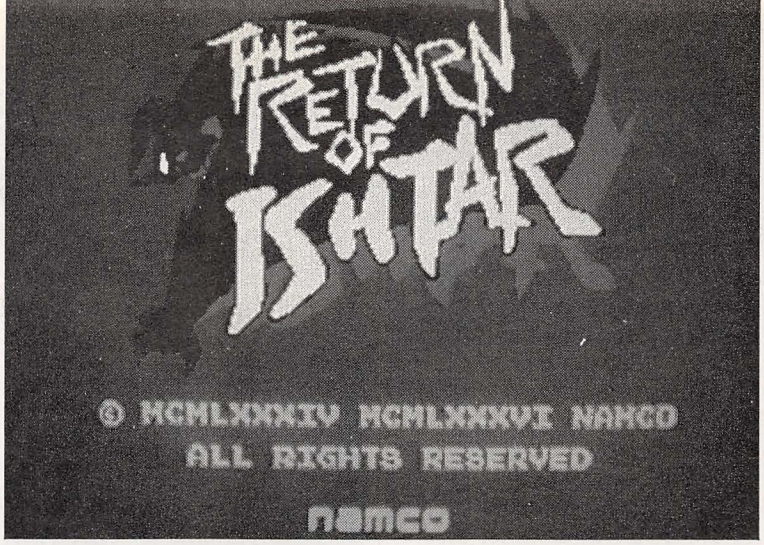
タイトーは，この他にギャング・アクション・ゲームの「エンパイア・シティ：1931」とＮ.Ｙキャプター・タイプの「バイオレント・シューテイング」も発売しました。



◀タイトーのアルカノイド。ただウォールを壊わすだけじゃないところがおもしろい！



▶ギャング・アクション・ゲーム「エンパイヤ・シティ：1931」。シューティングのタイミングが決め手だ！



㊙情報!! ザ・リターン・オブ・イシター 全128面『ルームネーム』大公開

©株式会社 ナムコ

Written by 響あきら

今回は特別に，ザ・リターン・オブ・イシターの全128ルームのルームネームを公開しよう。ただし，すべて英語だぞ！ 意味の知りたい人は自分で英和辞書で調べよう。何ごとにも努力はつきものさ。

さて，読者のみなさんへザ・リターン・オブ・イシターを早く，楽しく解けるコツを伝授しよう。まず，単語カードを用意しよう(なるべく大きいもの)。この単語カードの表に，1枚に一つのルーム・ナンバーとネームを書いて，全ルーム分(＝128枚)用意しよう。後はメモ程度の紙とえんぴつを用意すればＯＫ。

ザ・リターン・オブ・イシターをプレイするときは，この単語カードとえんぴつ，メモを持っていき，単語カードには各ルーム・パスワードと，どの部屋に続いているかを書けば，後でプレイするときにとっても役に立つ。ゲームをやめるときにはメモにＧＩＬとＫＩのパスワードをまちがえないように書きうつそう。このようにしてプレイしていけば，いつか必ずゲームは解けるのダヨ。

1	TOP OF THE TOWER	33	GREEN COURT	65	LOUNGE	97	COMMON CHAMBER
2	DRUAGA'S GRAVE	34	UNDEAD GRAVEYARD	66	AUDIENCE HALL	98	VANGUARD ROOM
3	OBSERVATORY	35	KNIGHTS' CHAMBER	67	COMMON HALL	99	COMMAND POST
4	TREASURE STORAGE	36	INVIOLATE AREA	68	FIRE ESCAPE	100	GUARD ROOM
5	BANQUET AREA	37	JUNCTION	69	QUEEN'S ROOM	101	HARNESS STORAGE
6	JEWELY STORAGE	38	CHAPEL OF EVIL	70	ATTENDANTS' ROOM	102	JAILER CHAMBER
7	EMPTY GALLERY	39	TEMPLE OF CHAOS	71	CLOSET CHAMBER	103	BARRACKS
8	FOOD STORAGE	40	SACRED CHAMBER	72	SERVANTS' HALL	104	CHIEF'S QUARTER
9	SHUNNED CAVERN	41	SHRINE OF EVIL	73	ANTECHAMBER	105	BLUE CONRT
10	LOCKED ROOM	42	SPECTER CELL	74	THRONE ROOM	106	HALL OF WARRIORS
11	STORAGE CHAMBER	43	CAVE OF GRAMARYE	75	KING'S ROOM	107	CRYPT
12	SLAVE PEN	44	PRIEST' QUARTER	76	RED COURT	108	BARREL VAULT
13	SOLARIUM	45	CHANTRY	77	DRAGON'S LAIR	109	TORTURE CHAMBER
14	SECRET CHAMBER	46	HOLY OF HOLIES	78	BOULDER PASSAGE	110	MAZE VESTIBULE
15	KITCHEN	47	INTRICATE PATH	79	ADMINISTRATION	111	FIRST CELL
16	CHIEFTAIN'S ROOM	48	TRAP CEILIHG	80	SECRET CORRIDOR	112	SECOND CELL
17	PLAY ROOM	49	PRIVATE ALTER	81	FORBIDDEN HALL	113	THIRD CELL
18	SPOILS ROOM	50	GOBLIN'S LAIR	82	LABORATORY	114	FOURTH CELL
19	EMPTY CISTERN	51	PASSWAY	83	ARMORY	115	STORE ROOM
20	REST ROOM	52	CROSS POINT	84	WEAPON STORAGE	116	EXERCISE FIELD
21	SMALL DOME	53	FORGOTTEN ROOM	85	ARMOR STRAGE	117	GUEST CHAMBER
22	THE STAIRCASE	54	TROPHY ROOM	86	SHIELD STORAGE	118	LEADER'S ROOM
23	WATCH TOWER	55	UPWARD PASSWAY	87	HELM STORAGE	119	STABLE
24	PANTRY	56	THIEF'S HIDEOUT	88	CURSED ROOM	120	CHARIOT HANGER
25	ADEPT'S ROOM	57	TRAP DOOR ROOM	89	DEAD END	121	COMMON ROOM
26	LARGE HALL	58	ALCHEMIST'S ROOM	90	REMAINS	122	WAITING ROOM
27	WATER LINE	59	BOUDOIR	91	CALVARY PRISON	123	PORTCULLIS
28	PARTY ROOM	60	MUSEUM	92	ARCADE PASSWAY	124	UNDER THE MOAT
29	DINING ROOM	61	LIBRARY	93	MAZE PASSAGE	125	SECRET STAIRCASE
30	COLOSSEUM	62	MAZY QUARTER	94	CONDEMNED WARD	126	WATER DUCT
31	TRAINING YARD	63	DORMITORY	95	ARCHED HALLWAY	127	ENTRANT HALL
32	PUPILS' ROOM	64	QUOX'S LABYRINTH	96	ANCIENT RUIN	128	MAIN GATE

LEGENDARY WARRIOR アルゴスの戦士

Written by
EXCHANGER
by TECMO

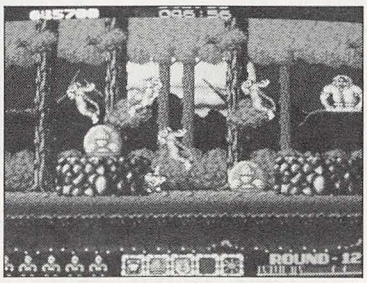
ここからが勝負どころだ!

ラウンド12からの敵の攻撃は，かなりむずかしくなり，ちょっとのミスで死んでしまうのだ。

まず，ウルフー族の「軍狼速進破弾(ぐんろうそくしんはだん)」の対処法。この攻撃は，ただ突っこんでくるだけだが，数が多く，岩をはさむとジャンプしてくるのがつらい。両側からくるとさすがにむずかしいものだ。これをムリしてやっつけようとすると追いつけなくて死ぬパターンも少なくない。

ここで伝授するのが，岩影作戦。岩にピッタリくっついていると，アルザーやノアイなどには絶対やられない。さらに，フォゲルやウルフー族などの敵はジャンプして飛びこすので当たらない。これで岩のところは安心。

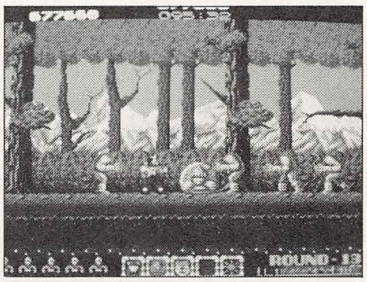
平地では，両側からきたらムリせずジャンプ。なかなかジャンプする習慣がついていない人がいるが，この機会になれておこう。ここでは，武器をそろえるため，ねばるのが普通である。



▲ウルフー族の軍狼速進破弾は岩影作戦でよけろ!

ラウンド13

ラウンド13から，ノアイのスピードが急激に速くなる。集団でおそってきたら，止まらないと自分の攻撃が間に合わなくなる。とにかく止まることが大切。今まで弱かったからといって，なめてかかると必ずやられるゾ。



▲ラウンド13以降のノアイは手ごわいゾ。止まって，ひたすら倒せ

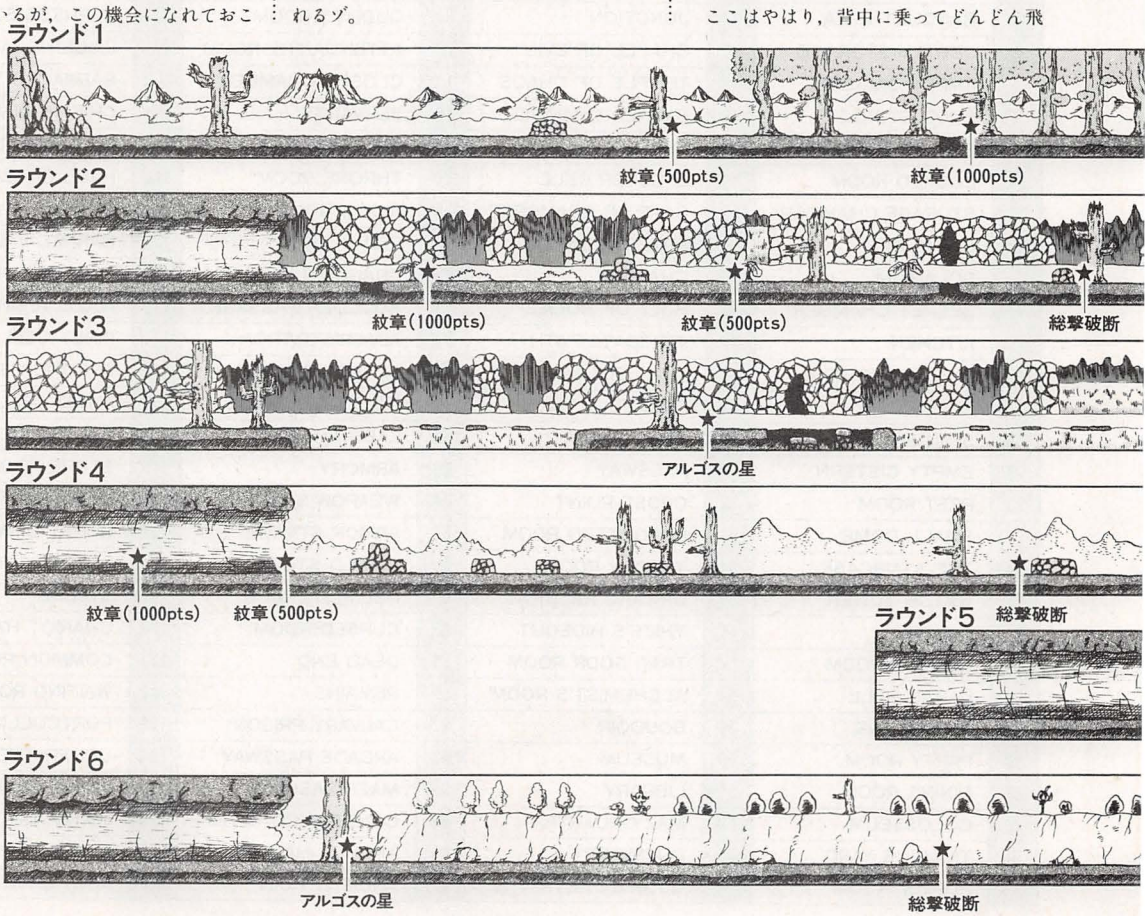
また，両側からおそってきたといってジャンプしてよけるようなことのないよう。

ブルーザーは飛びこえろ

ブルーザーは，単体でてくると本当に弱いのだが，ラウンド19のように，数が多くなると，とても倒しているひまはない。もちろん地道にやっつけるのもいいが，タイムがなくなる心配がある。

ここはやはり，背中に乗ってどんどん飛

これが隠れ墓標の位置だ!!



キャラクター紹介


ノアイ
100pts


レオン
100pts


シーラ
500pts


スネークホール
300pts


ザウサー
200pts


サティス
330pts


ホビト族
200pts


ブルーザー
760pts


フォゲル
150pts


コンボ
350pts


ボーグ
250pts


ドロロン
200pts


アルザー
150pts


モサ
300pts


ウルフー族
330pts


グロケット
380pts


ロルファ
100pts


ドグン
200pts


ガルザート
1,250pts


スナイパー
2,000pts


デビンとカーネル
280pts

びこしていくのが一番いい方法である。

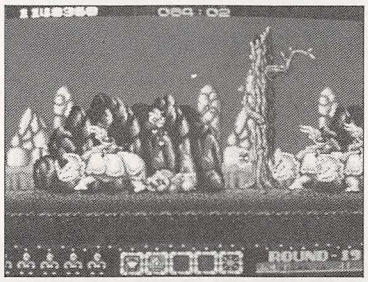
また，ボーグが乗っているヤツは，ボーグがオノを投げてくるので，遠到のインドラがある場合は遠くから，ない場合はふところに入ってやっつけるのが有効だゾ。時間がないときは，飛びこえるのだが，このときボーグには当たらないようになっている。

後半のラウンドで，水の中から突然出現するキャラクターが「シーラ」。このキャラはラウンド21ではじめて登場するが，はじめてでくわすと，かなり面喰(めんく)らう。

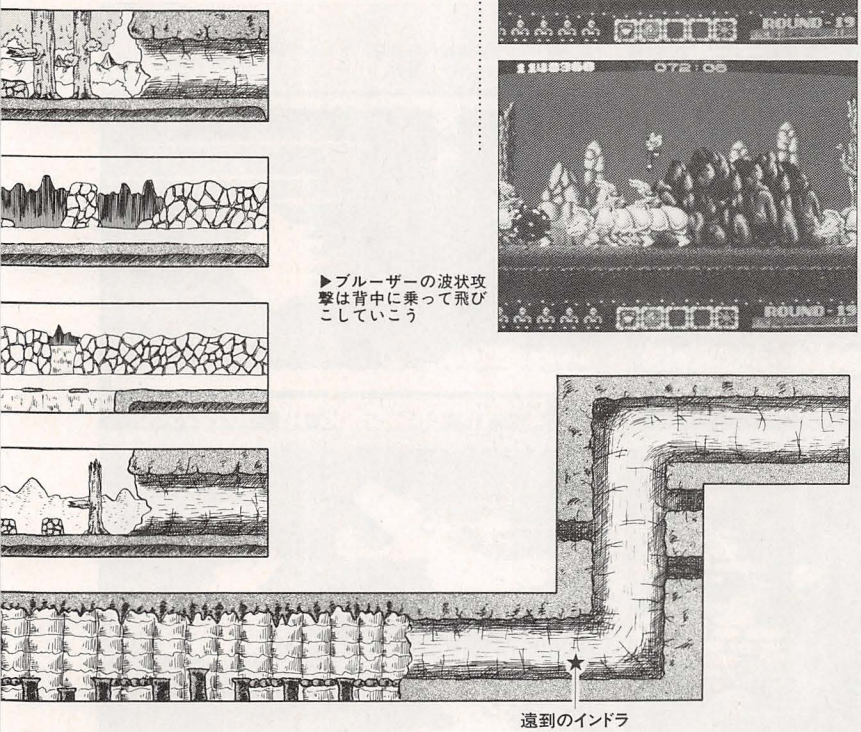
でも，こいつがでるときは一瞬滝の水が少しふくらむので，この前ぶれがあったらすぐにしゃがんで打とう。

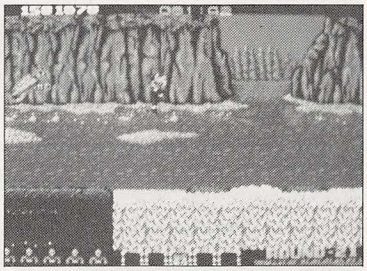
ここで，しゃがむということの重要さをわかってもらいたい。アルザーはしゃがまなきゃ倒せないし，瞬間的によけるときもよく使うんだ。しゃがんでよけられる敵は，ザウサー，サティスのムチ，シーラ，カーネル，さらに岩影では，フォゲル，ウルフー族などがある。

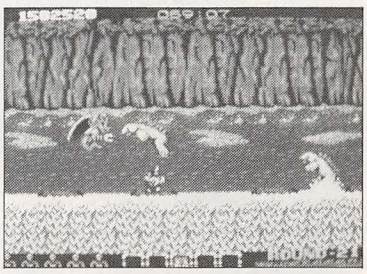
中でもザウサー，シーラなどは，有効な技となるだろう。よけることもまたテクの一つなんだ。

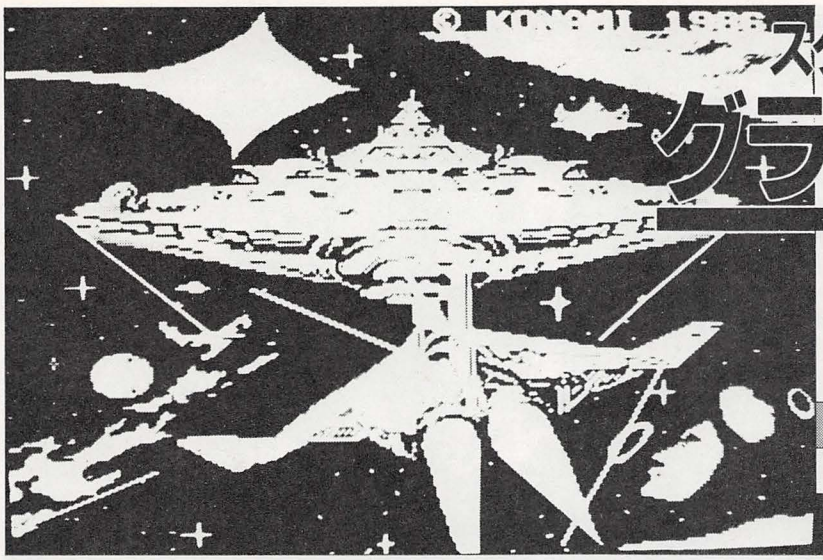


▶ブルーザーの波状攻撃は背中に乗って飛びこしていこう




▲シーラが出現するときは，水面が盛りあがるのでよーく見よう


▲シーラやザウサーは，しゃがみこむことでよけられる。これも一つのテクニックだ



スクープ！MSX版 グラディウス

©コナミ

Written by

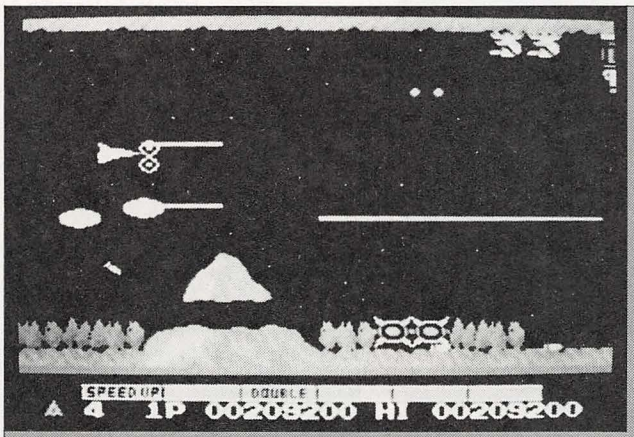
手塚一郎

ステージ数も増えてパワーアップ！

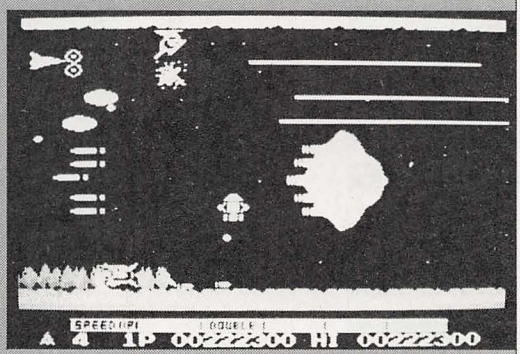
この記事で，グラディウスも4か月連続して紹介されていることになる。「もう，グラディウスは飽きたヨ！」なんていう人もいると思うけど，今月はチョットちがうんだ。何といっても待望のMSX版なんだから……。それも，ただの移植じゃない。今までの7ステージに加えて，骨のステージ，エクストラ・ステージ(1～4)。合計12ステージというから驚きだ。ビックバイパーのパワーアップにも少し変化があるし，ファミコン版よりも，オリジナル（ゲームセンター版）に近い部分なんていうのもある。とにかく，最高としか言いようがない，MSXユーザー必携のソフトだと断言しよう。

HOW TO PLAY

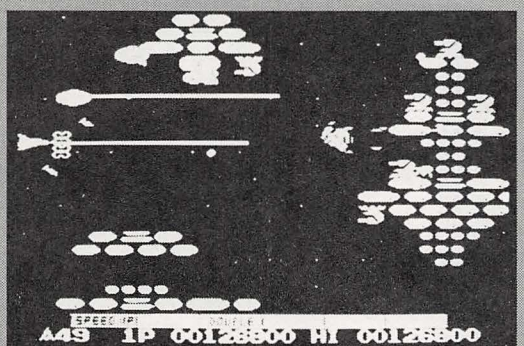
有名なゲームだから，操作方法は，あえ



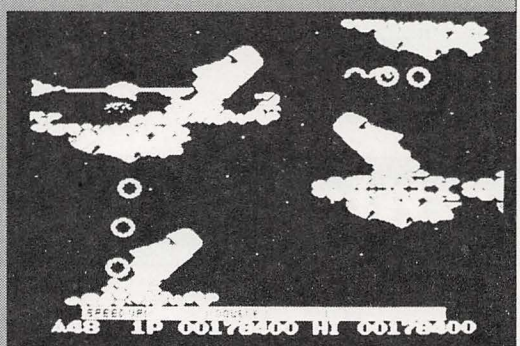
▼レーザー砲を装備した浮遊石。ファミコン版にはないだけに，感動のひと言だ



▲ファミコン版では5,000点ボーナスがあったところだ。MSX版では…？



▲オプションの配置が重要だ。やられる前にやっつけろ！　攻撃は最大の防御なり



▲オプションを口につっこんで攻撃するのがベスト。あぶないと思ったら，スグに逃げよう。防御は最大の防御なり(？)

て説明しないけど，パワーアップがオリジナルと異なる部分があるので，そのへんを少し説明しよう。

●SPEED UP（スピードアップ）

文字どおり，自機のスピードをアップさせるためのものだ。MSXは8段階まで。

●MISSILE（ミサイル）

対地上攻撃用の武器。2段階パワーアップさせることができる（ミサイルのスピードがアップ）。

●DOUBLE（ダブル）

前方とナナメ上方に攻撃できる。ステージによって，非常に役に立ったり，全然役に立たなかったりするので注意しよう。

●LASER（レーザー）

貫通力のあるビームが発射できるようになる。2段階パワーアップさせることにより，レーザーの長さを長くすることができる。

●OPTION（オプション）

自機と同じ攻撃力を持つ分身のこと。オリジナルとは異なり，2体まで装着することができる。

●？（バリア）

オリジナルに忠実に，前方からの攻撃のみ耐えることができる。10回の被弾で消滅する。

各ステージ攻略法

★火山ステージ

スピードアップ，オプション，ミサイル，レーザーというようにパワーアップして進んでいこう。画面左の上下から急にでてくるダッカーには注意せよ。

★ストーンヘンジ・ステージ

オプションをうまく配置して，岩に隠れた砲台を破壊することが大切だ。ステージ最後に沸(わ)いてくるザブは，自機をオプションでくるんで対抗せよ。

★モアイ・ステージ

モアイを破壊するには，モアイの口にオプションをつっこんで連射あるのみ！　このステージも，オプションの配置が大切だよ。

★逆火山ステージ

火山ステージの要領でクリアしていこう。ステージ途中でてくる火山は山の真下が安全地帯だということを覚えておくと便利だヨ。

★骨のステージ

MSXのオリジナル・ステージだ。地中から出現するガイ骨は，オプションを重ねて連射でやっつけよう。ミサイルをうまく使うことが，クリアのカギだ！

★触手ステージ

敵は，レーザーに対して，かなりの耐久力があるので，ダブルにチェンジしたほうが楽だろう。ミサイルでも破壊できるので，オプションを重ねた攻撃が有効だろう。

★細胞ステージ

触手ステージとはちがって，レーザーが非常に有利だ。敵の砲台の位置を覚えて，出現と同時に破壊できるようオプションを配置すること。

★ゼロス要塞ステージ

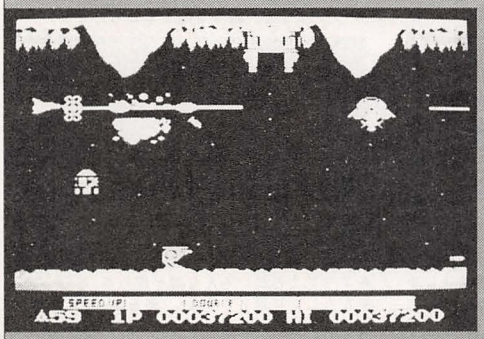
レーザーでもダブルでも，どちらでもOKだが，初心者はダブルを使い，オプションを前にだして砲台をなるべく早く破壊するようにしよう。バリアの張り変えをマスターすれば，こわくないゾ！

最後に

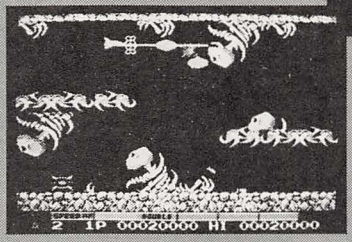
ツインビー同様，少しスクロールが荒いのが残念だけど，思わずMSXが1台欲しくなっちゃうようなソフトだ。ファミコン版やオリジナル版と異なるフィーチャーやステージを盛り込んだ点も，大いに評価したいネ。

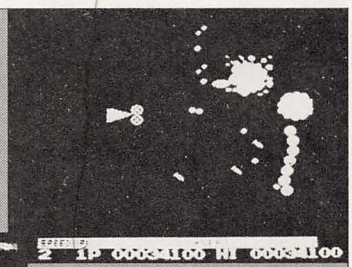
P.S.　ツインビーのカートリッジを持っている人は，二つのソフトを同時にセットしてみよう!!　ビックバイパーがツインビーに，パワー・カプセルがベルになっちゃうヨ！

▼アイアン・メイデンが登場している！写真の位置で，地上からの攻撃をかわしつつ，アイアン・メイデンを破壊せよ



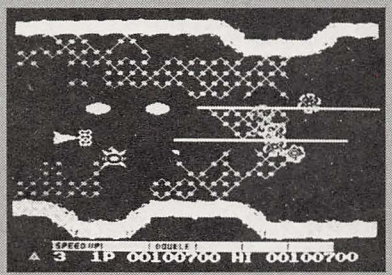
▼レーザーか？　それともダブルか？ハッキリ言って好みの問題だろう。途中で死ぬとラストが苦しくなるゾ。ミサイルをうまく使え！

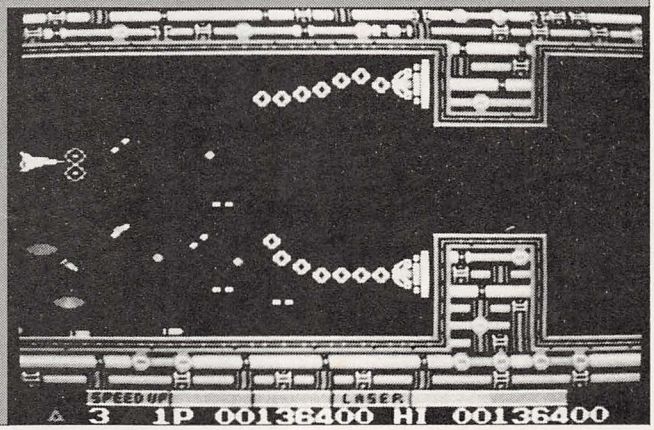




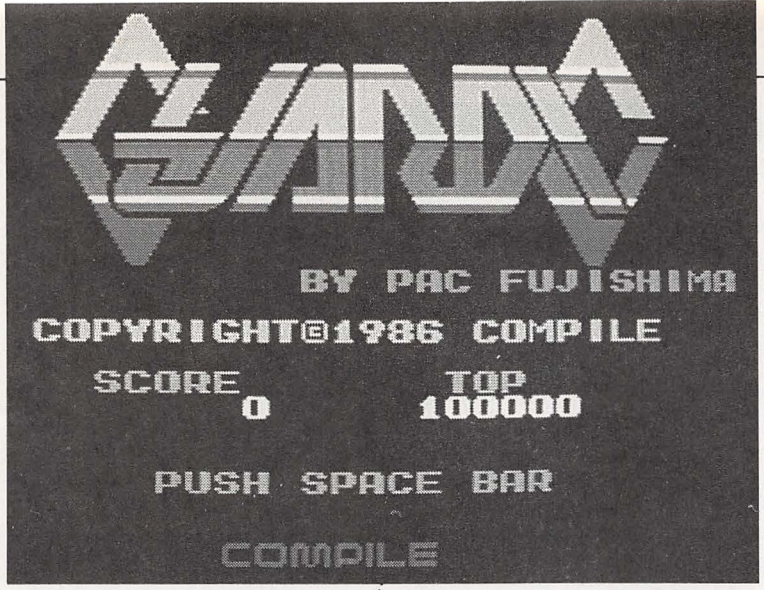
▲ダブルとミサイルによる攻撃が有効だ。余裕がでてきたら触手を撃って点数稼ぎさっ！

▶アメーバは、普通の弾なら5発当てなければダメだけど、レーザーなら1発でやっつけられるんだ。ところどころにある砲台は要注意





▶ファミコン版ではカットされていた触手が登場する。ここを突破すると1周目クリアだ。MSXのオリジナル・アニメーションが見られるゾ！



ガーディック

コンパイル
for
MSX〔ROM〕価格4,900円
7月未発売

Written by PANDA

最近のシューティングやアクション・ゲームは，反射神経だけでなく，頭を使うことも必要です。この〈GUARDIC〉はその代表的なもので，(株)コンパイルでは，これを「I・A(インテリジェント・アクション)シューティング」と呼んでいます。

それではこの〈GUARDIC〉をストーリーから紹介していきましょう。

ストーリー

地球暦2813年。侵略を続ける惑星ガリアム地下組織〈ゴース〉の，恐るべき軍事力の前に，地球は滅亡の危機に瀕(ひん)していた。残りわずかな希望を抱き，戦いを挑(いど)んだ人類は，みごと〈ゴース〉を太陽系外に追いやることに成功した。

しかし時すでに遅く，〈ゴース〉は無人島の地下深く巨大なベースを構築していたのだった。残された人類は英知を結集し，最強の戦闘機「GUARDIC」を完成させた。君はこの「GUARDIC」を操りベースをたたきつぶすのだ。

操作方法も簡単

基本的には，カーソル・キーとスペース・キーで行ないます。スペース・キーは，押しっぱなしにしておけば，ウェーブ(ビーム)を連射してくれます。それにこのゲームで特徴的なのは，スピード，ウェーブの幅，オプション（6種類）が，パワーしだいでつけることができるということです。6種類のオプション兵器は，右のとおりです。また，パワーは，パワーチップ（たまに出現する丸いもの）を取ることによって補給することができるのです。逆にパワーは，使えば使っただけ減るので要注意です。

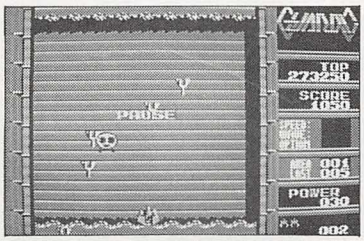
なお，スピードは5段階，ウェーブは2段階のパワーアップが可能です。必要パワーは1段階につき1パワーです。

考えなければ遊べない それがI・Aシューティング

さてこのゲームでは，32×32画面で作られた迷路の中をつき進み，この迷路の中に隠れている三つの要塞を破壊して，なおかつ，最終目的である巨大要塞を見つけだし，それを破壊しなくてはいけません。

ですから，なにも考えずに動いていると要塞に一度も会わずに，延々と広大な迷路をさまよってしまう，なんてことにもなりかねません。

そんなことにならないためには，マッピングが必要です。マッピングというとアドベンチャーや，R.P.Gを思いだしますが，このゲームは，マッピングなしではできません。

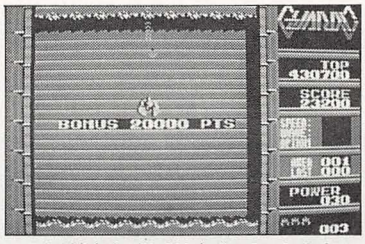


▲このエリア1から，GUARDICの旅ははじまる。ここはパワーアップなしでもOK！

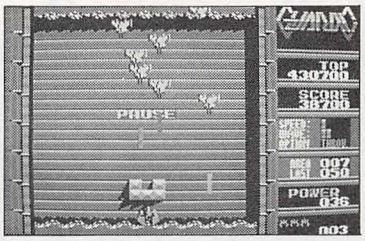
また，パワーチップもどこにでもあるというわけではないので，エリアごとのパワーアップも，敵の攻撃パターンや数，そして，エリアの状態などを見きわめて，最小のパワーアップですむようにしてください。さもないと，敵の要塞に出会ったとき，パワーアップなしで戦うことに……なんてことになりますよ。

つまり，エリアごとに攻略法が変化し，さらに複雑な迷路をもぬけなくてはならないということです。このへんが考えるシューティング・ゲーム，I・Aたるゆえんでしょう。

ここまでゲームの内容を書いてきましたが，一つ忘れていたことがありました。そ



▲これがうわさの20,000点ボーナスだ！パワーアップなしで，敵を全滅するともらえる。



▲エリアごとにいろんな敵が現れる。こいつは，前からしか攻撃してこない。敵をよく見て反撃だ！

◆これがオプション兵器だ！

●THROUGH

くいやパワーチップを通りぬけるウェーブをだせるようになります。大変便利で，これがないとひどい目にあうことも…（パワー10必要）。

●HYPER

敵を貫通するウェーブをだせます。はっきり言って，あまり用がないオプションです（パワー5必要）。

●LUCID

これは，GUARDIC自身が，くいを通りぬけられるようになります。ただ，くいだけじゃなく，パワーチップも通りぬけますから注意しましょう(パワー5必要)。

●ECTRL

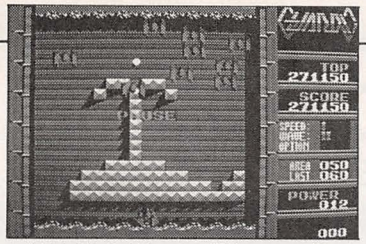
敵が弾を撃つのを止めます。これは，使う敵をまちがうとパワーの無駄にしかなりません（パワー10必要）。

●SIDE W.

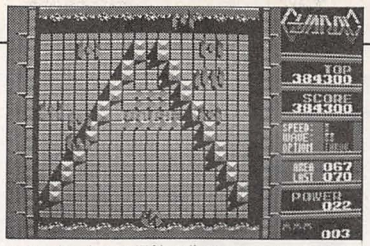
ウェーブが前しかでなくなります。あるエリアに行くと，これがたいへん役に立ちます（パワー5必要）。

●SHIELD

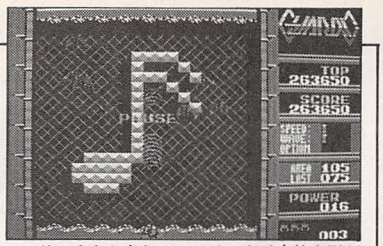
GUARDICが無敵になります。パワーがあり余っているときは使ってみましょう（パワー20必要）。



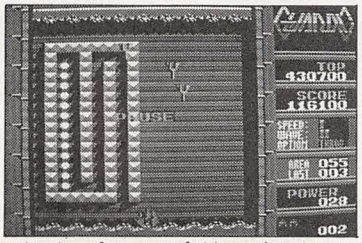
▲くじらがしおを吹いてる(?)ここでの敵の撃つ弾は速いぞ！弾を撃つ前に全滅だ！



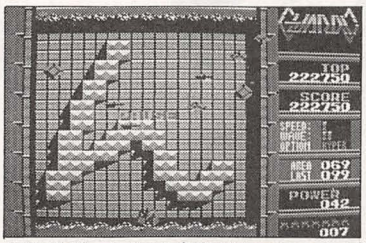
▲おっと，なんて根性の曲がったエリアなんだ！THROUGHをつけて，ウェーブをふりまわせ！



▲こりゃまたおもしろいエリアだ！音符を形どっている。ここもやっぱりTHROUGHがほしいね。パワーはだいじょうぶ？



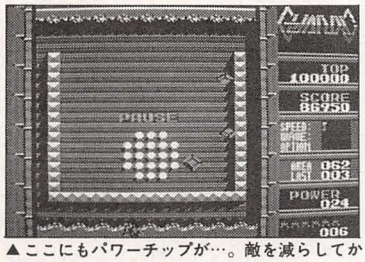
▲おっと，パワーチップがくいの中に！ここでLUCIDを使うと，泣きを見るよ。敵の残機にも注意！



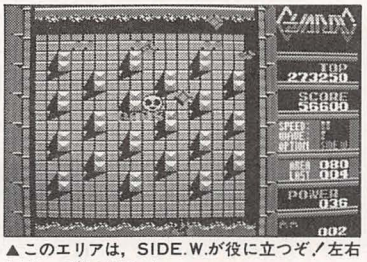
▲"ん"(?)。こういう意味のないパワーアップはやめよう。ここは，ウェーブ一つで十分さ



▲上から現れた丸っこいのが，我らが味方RANDARだ。敵の間をぬって，RANDARにタッチ！



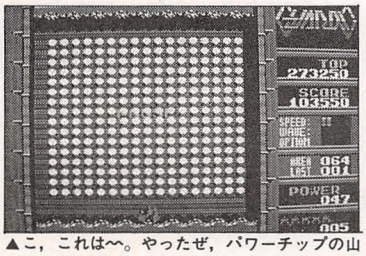
▲ここにもパワーチップが…。敵を減らしてから，気合いを入れて，取りに行こう



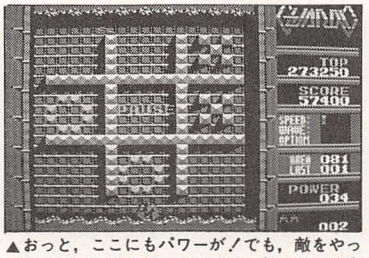
▲このエリアは，SIDE.W.が役に立つぞ！左右に動いて敵を倒せ！



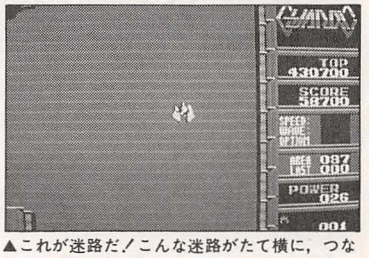
▲RANDARにタッチすると，こんな画面に変わる。さあ，15パワーと交換にこのうちのどれかがもらえるよ。いらないときは，NOを選ぼう



▲こ，これは〜。やったぜ，パワーチップの山だ！スピードを二つくらい取って，敵とぶつからないように，取りまくれ！



▲おっと，ここにもパワーが！でも，敵をやっつける前に取らなきゃだめだよ。敵の数に注意しよう！



▲これが迷路だ！こんな迷路がたて横に，つながっているんだ！

れは，GUARDICの味方，「RANDAR」です。これは，ときどき現れ，15パワーと交換で，役立つアイテムをくれます。そのうちわけは，

- 20,000pts
- GUARDIC 2機
- バリア

のうちのどれか一つです。ただし，自分のパワーが低いときはやめたほうがいいと思います(はっきり言って，GUARDICを2機もらうのが一番いいと思います。なお，バリアは，SHIELDと同じです)。

さて，必勝法ですが，まず第一には，マッピングをすることです。これなしには，とうていクリアは，むずかしいでしょう。また，このマップは，場所によっては，前の迷路につながっているので注意しましょう。

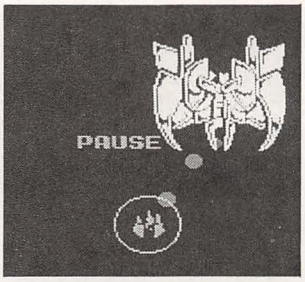
つぎに，やはりパワーの節約です。パワーチップをどっと取れるエリアもありますが，全部で100エリア以上あるので，何がなんでも敵の攻撃パターンを見きって，少ないパワーで切りぬけてください。はじめてのところは，THROUGHとウェーブ二つ，スピードを二つぐらい取って，つぎにやるときのために，敵をよく観察しておいてください。

それから，パワーに余裕があるときは，RANDARと会って，GUADICを増やしておきましょう。



▲これがウェーブのパワーアップ3段変化だ！パワーアップすると，はっきりいって強力だ！だけどくいにくっついていると弾がでないよ

▶本邦初公開。でた！これが敵要塞だ！はじめは白くて，ウェーブを撃ち込むにつれて，赤くなる。SHIELDで守りをかためてやっつけろ！

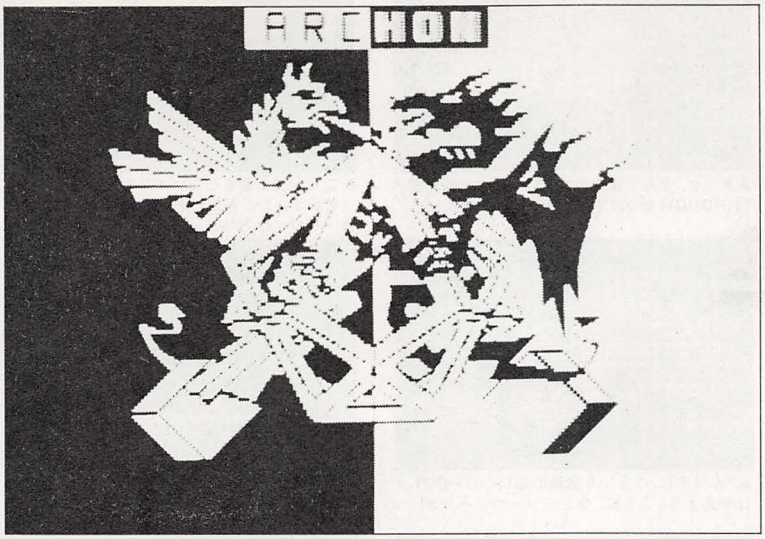


最後に

このゲームは，I・Aと銘うっているだけあって，考えないとつぎのエリアには進めません。その上，スピード感にあふれ画面もきれいで，MSXのゲームとしては，大変いいできです。皆さんも機会があったらぜひやってみてください。

P・S　君の頭脳が地球を救う。

★「ガーディック」の問い合わせ先：〒732 広島市南区大須賀町17-5
ジャンボール広交1005　㈱コンパイル「マイコンBASICマガジン」係



アーコン

BPS

for
PC-8801mkII/SR/FR/MR
価格：7,800円

by YK-2

●はじめに

あのBPSから「アーコン」というゲームが移植，発売されました。BPSはブラック・オニキス等で有名ですが，このゲームはそういったロールプレイング・ゲームではなく，「ストラテジー（戦略）・アクション」という，いわばシミュレーション・ゲームのようなものなのです。

●チェスを知らなくても楽しめる

このゲームは，二つの異なったスクリーンでの戦いですが，一方をストラテジー（戦術）・スクリーン，もう一方をコンバット（戦闘）・アリーナといいます。

一見するとまるでチェスのように見えますが，じつはほとんどチェスとは関係がありません。

各アイコン（キャラクター）がチェスのように，役割や性質が決められてはいるのですが，このゲームの勝敗を決定するのは，なんといっても「コンバット・アリーナ」での戦闘でしょう。

つまり，アクション・テクニックが要求されるわけです。

●ゲームの内容

アーコンは，ライトサイド（光側・左）とダークサイド（闇側・右）にわかれて戦います。このゲームが，最もチェスとちがう点は，それら両者に有利な場所があるということです。ライトサイドなら白，ダークサイドなら黒の盤面で，有利に戦うことができます。

初期スクリーンのアイコンの位置の図（右図）の中の〝⬡〟の位置は，時間によって輝度（白黒の濃度）が変わる（これを輝度サイクルという）ので，時間の流れをつかむことも大事です。〝◓〟のところは，パワー・ポイントといって，あらゆる魔力から身を守る，いわば安全地帯です。

ゲームは，このパワー・ポイントを5か所占領（せんりょう）するか，相手をすべてやっつけてしまうかすれば，勝ちになります。

●各アイコンの特徴

アイコンの数は全部で18あって，種類は両サイド八つずつあります。それぞれにいろいろな特徴があるので，簡単に説明しておきましょう。

まず，両サイドにはリーダー的存在のアイコンが一つずつあります。ライトサイドにはウィザード。ダークサイドにはソーサレスと決められていて，彼らはストラテジー・スクリーンにおいて，七つの呪文（じゅもん）を使うことができるのです。

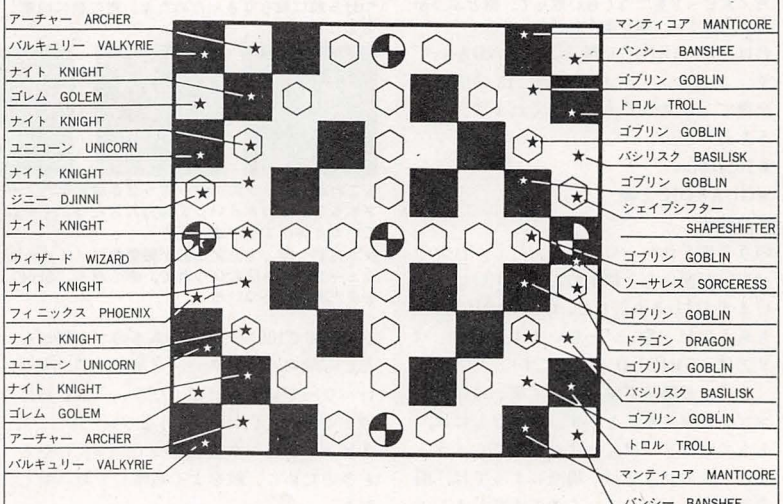
つぎに，移動パターンですが，これは3種類あって，それぞれ地上，飛行，テレポートとなっています。テレポートを使えるのは，リーダー格のソーサレス，ウィザードのみですが，テレポートの呪文を使うことにより（ただし各サイド1回ずつ）他の普通のアイコンをテレポートさせることも可能です。

コンバット・アリーナでは，飛び道具をもつアイコン，そうでないアイコン，またバリアをはって攻撃するアイコンなどがあります。足の速さや打ちだす武器のスピード等も異なりますから，各アイコンの攻撃パターンを自分なりに研究してみるのもよいでしょう。

●ストラテジー・スクリーンにおけるコツ

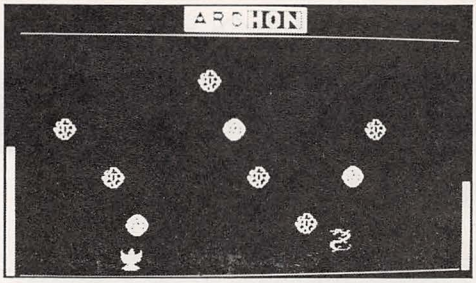
ストラテジー・スクリーンでは，先ほど言ったように，輝度サイクルをうまく利用

●初期ストラテジー・スクリーンにおけるアイコンの位置

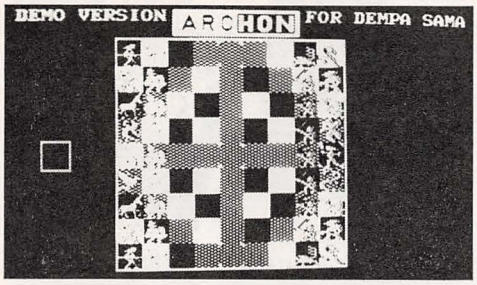


◓ は，パワー・ポイントの位置を示します。

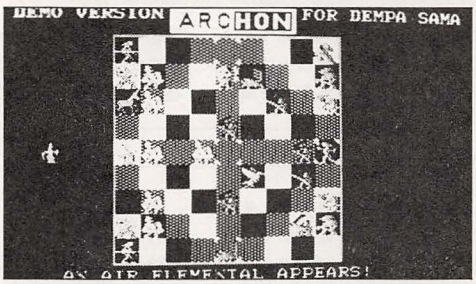
⬡ は，時間によって輝度が変化する位置を示します。



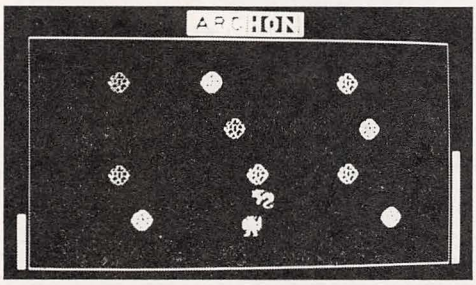
◀エレメンタル招集により生まれたアイコンは戦闘に勝っても消えてしまう。ためらわず戦おう！



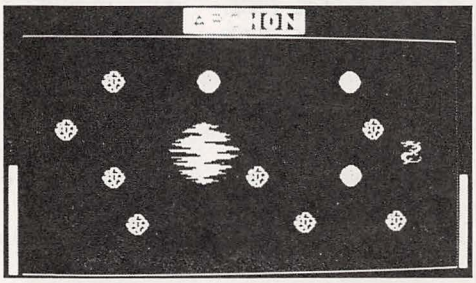
◀これが戦術を考えるストラテジー・スクリーンだ



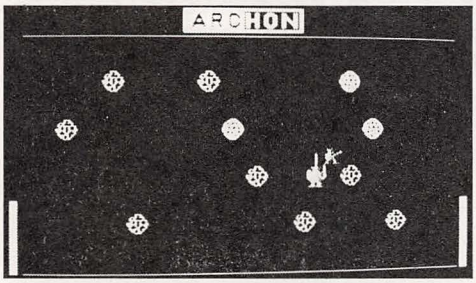
◀これは空気の精。なかなか強いアイコンの一つだ



◀敵どうしが同じマスに入ると、このようなコンバット・アリーナの画面になる



◀フェニックスのバリアの前にはどんな攻撃も無益！



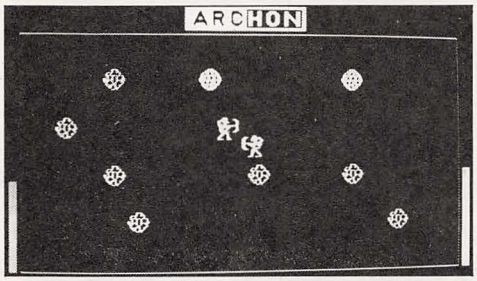
◀「バシッ！」あら～っ、はずれちゃった。ゴブリンとナイトは飛び道具を持っていないのだ



◀フェニックスvsバンシーの戦い。フェニックスのバリアのほうが強いんだゾ



◀強いアイコンが死んでしまったら、リバイブを使って生き返らせよう



◀あれ？アーチャーが2人も…。右側のほうはシェイプシフターが化けたニセモノだ



◀自分に不利な場所に強い敵がいるときはエレメンタル招集という呪文を使おう！これは火の精だ

したほうがコンバット・アリーナでの戦闘を有利な状態へもっていけます。「シフトタイム」という魔法を使って輝度を逆転させ，不利な状況から有利な状況へもっていくなどのテクニックも使えますが，いずれにしても輝度サイクルをうまく理解していなければできないことですね。

また，パワー・ポイントはダメージの改復が早く，魔法からも守られているので利用しない手はないでしょう。

●コンバット・アリーナでのコツ

ここで要求されるのはアクション性のみです。すばやく敵の攻撃をかわし，正確なキー操作で相手により多くのダメージをあたえよう！

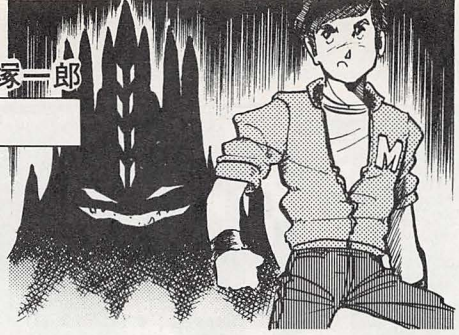
ななめへの攻撃をマスターすれば，楽に勝てるようになりますヨ。岩を使って待ちぶせするというテクニックもあります。

●2人プレイがおもしろい

このゲームは2人同時プレイもできます。コンピュータ相手に慣れてくると，どうしてもゲーム進行が単調になってきます。そんなときは友だちや家族をさそって2人プレイをやると，意外に盛りあがりますヨ！

♥

★「アーコン」の問い合わせ先：〒222 神奈川県横浜市港北区篠原3-1-9
ビー・ビー・エス「マイコンBASICマガジン」係



©手塚一郎

ペーパー・アドベンチャー・コーナー

悪魔の城への大冒険

作：塩崎和行

STORY

あなたの彼女がさらわれた。どうしよう。あたりを見まわすと，机の上に手紙が置いてあった。差しだし人は「悪魔の城より」と書いてあった。中には地図と手紙が1枚入っていた。あなたは，すぐ彼女を捜しに行くのであった。

遊びかた

1から126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「おしまい」に行けば終わりです。

注意：GAME OVERになったらはじめからやり直してください。また，関係のない番号は見ないでください。あなた自身がつまらない思いをするだけですから。

1 手紙がある。
見る➡39 破る➡21 踏む➡29

2 うわーっドボーン，海に落ちてしまった。あなたはおぼれ死んでしまった。GAME OVER

3 がけだ！右にはヘビ，左には木がある。
ジャンプ➡94 ヘビを使う➡64 木を使う➡4

4 あなたは，暑いのに木を倒して橋にした。渡る➡5 飛び降りる➡65

5 ツルッ，すべってしまった。アーレー！➡23

6 穴がある。
入る➡18 ジャンプ➡35 素通り➡96

7 どっちに行く？
西➡78 北東➡20

8 「$x^2+7x+5=0$」と書いた紙がある。
解く➡37 捨てる➡9

9 あなたは山を降りた。➡69

10 行き止まり！ ➡112

11 ワニに食われた。GAME OVER

12 ぶちゅっ!!つぶされてしまった。GAME OVER

13 残念。➡29

14 妖怪(ようかい)マッシーがいる。戦うっきゃない！
武器は？
ピストル➡16 キャノン砲➡124 原爆➡106

15 残念でした。➡9

16 何だこいつは！ピストルを撃ってもきかない。➡76

17 答えは？
わからない➡46 $\frac{-7+\sqrt{29}}{2}$➡102 $\frac{7\pm\sqrt{69}}{2}$➡15

18 真っ暗だ。
前に進む➡44 何か捜す➡115

19 何だ？この音は…。➡29

20 平野だ。旅館がある，入ろう。➡87

21 彼女を助けに行かれなくなった。GAME OVER

22 もがけばもがくほど沈んでいく！➡30

23 落ちているとき，正体不明の光に包まれた。➡99

24 疲れるなぁ。➡20

25 トビラがある。
開ける➡74 素通り➡71

26 エレベーターがある。
乗る➡59 素通り➡105

27 行き止まりだ。何だ？このボタンは!?
押す➡29 壊す➡60

28 ゴボコボ…どんどん沈んでいく。ギャー！ もがく➡22 死を待つ➡42

29 うっそー，ドッカーン！GAME OVER

30 くっ苦しい。息ができない!!たすけてー！死んだ。GAME OVER

31 不思議な森に来てしまった。わかれ道がある。
左へ➡53 右へ➡6 もどる➡84

32 ぶちっ，ヒュー，ドカーン！ここはどこ？ 私はだぁれ？➡21

33 洞窟(どうくつ)だ。➡60

34 トビラがある。
開ける➡47 素通り➡71

35 ほいっ！➡65

36 川がある。渡ろう！でもどうやって？
泳ぐ➡77 橋を作る➡67

37 あなたは何年生？
中2以下➡46 中3以上➡17

38 おやすみなさーい。Z～Z～。あなたは一生起きなかった。➡21

39 手紙には，こう書いてあった。「おまえの彼女をあずかった。助けてほしければ1人で来い」。
すぐ行く➡81 ほっとく➡83 友人と行く➡41

40 ピラミッドが三つある。
左に行く➡19 真ん中に行く➡52 右に行く➡95

41 友人たちと歩いていると，一面砂ばくだ。あっ，がいこつだ!!
素通り➡28 ジャンプ➡63 さわる➡82

42 死んだー。GAME OVER

43 少し歩くと池にでた。どうしようか？
渡る➡68 回り道をする➡7 飛ぶ➡66

44 コチン!!頭を打って死んじゃった。GAME OVER

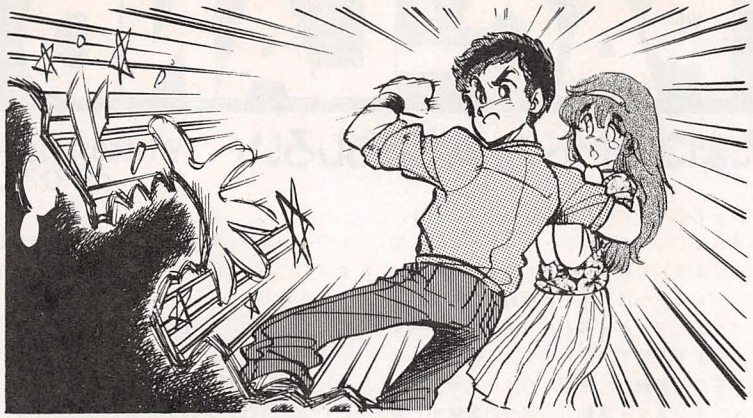
45 つるっ，すべってしまった。➡85

46 あなたには，むずかしすぎる➡9

47 開かない。➡94

48 かぎと金が落ちている。





かぎを拾う➡120 金を拾う➡73 拾わない➡74

49 かぎが落ちている。あなたはかぎを拾って，彼女のいる部屋に入り，彼女を助けた。➡104

50 やっと頂上だ。メモが落ちている。
拾う➡8 素通り➡45

51 あなたは池を渡った。➡61

52 ヒューッ，ドボン。井戸にはまってしまった。➡21

53 うっ，金縛(しば)りだ。動けない。しゃべれない。くっ苦しい!!➡21

54 砂ばくにでた。どうする？
西に行く➡3 北に行く➡40 寝る➡55

55 日射病になって，ついにあなたは死んでしまった。GAME OVER

56 大きな川がある。
渡ろう!➡96 回り道➡31

57 急に暗くなった。➡100

58 ドッカーン!➡119

59 上？or下？
上➡126 下➡91

60 ドッカーン!入り口が崩(くず)れてでられなくなってしまった。➡21

61 どっちに行く？
北➡93 西➡36 東➡88

62 とことこ…。➡43

63 ほいっ!がいこつをぬけるとオアシスだ。休けいする➡80 素通り➡56

64 どうやって？
木にむすんで渡る➡97 やめる➡54

65 ヒューン!➡29

66 ショワッチ!➡65

67 材料がない。➡36

68 赤い船と金の船がある。どっちに乗ろうかな？
赤い船➡51 金の船➡110

69 どっちに行く？
西➡112 東➡24

70 ない➡117

71 突然壁が動きはじめた。➡12

72 無事，家に着いて，2人は結婚したのであった。めでたし，めでたし…。おしまい。

73 あなたは金を拾った。
こいつはもうけ!➡60

74 トビラを開けて部屋に入った。どうする？ つぎの部屋に行く➡26 もどる➡71
あたりを見る➡48

75 なんだろう？➡36

76 ハックション!あなたは吹き飛ばされた。➡1

77 足がつってしまった。➡109

78 トコトコ…。➡53

79 ゴックン。ようし，オアシスをでようか。どっちへ行く？
西➡62 北➡20 東➡85

80 えー気持ちだなー。気分最高!!
水を飲む➡79 寝る➡38 でる➡86

81 どこに？
西➡54 東➡2 天国!➡84

82 がいこつになった。あらら…。GAME OVER

83 彼女が死んだ。GAME OVER

84 あほ!➡1

85 あれ？はじめの場所にもどってしまった。➡1

86 のどが渇(かわ)いたなー。水がほしい!だれか水をくれー，あー，た・す・け・て…!➡21

87 料理がでた。いっただーきまーす。➡113

88 何もないな。➡54

89 上から矢が降ってきた。➡108

90 飛行機は旅立った。➡72

91 でれなくなった。➡21

92 あっというまに森をでた。➡117

93 おっ，山だ。
登る➡50 もどる➡19

94 あ～れ～，落っこちた。GAME OVER

95 おっ宝物だ。もうけもうけ…。
取る➡98 素通り➡43

96 ドボーン。落ちてしまった。➡82

97 ヘビはロープに変わった。➡32

98 もわ～ん，煙がでた。➡82

99 運のいいことに，自分の家にもどれた。がんばって!!➡1

100 もったいない，おばけがでた～。「もったいね～」。➡114

101 ほいやっ!➡118

102 大当たり!!突然あなたはワープした。➡118

103 ぷすっぷすっ。➡122

104 飛行機が2機ある。どっちに乗る？
左➡13 右➡121 真ん中➡90

105 階段がある。
あがる➡125 素通り➡27

106 ドッカーン。自分も死んでしまった。残念でした，またどうぞ…。GAME OVER

107 わかれ道。
左➡89 右➡111

108 ギャー!GAME OVER

109 滝だ!➡23

110 ゴボコボ，沈みはじめた。➡22

111 少し歩くと番人が寝ている。
素通り➡34 なぐる➡116

112 森にでた。道がたくさんわかれている。
左➡75 左から2番目➡33 右から2番目➡92 右➡10

113 あーおいちかった。➡57

114 食べられてしまった。
GAME OVER

115 何もない➡18

116 やっつけたぜ!かぎをもらった。➡25

117 歩いているとほりがある。どうやって渡る？
泳ぐ➡11 飛ぶ➡101 橋を捜す➡70

118 やった。悪魔の城の前に着いた。よし，入ろう!➡107

119 残念，あともう少しでGOALだったのに…。あなたと彼女は死んでしまった。
GAME OVER

120 あなたはかぎを拾って，最後の部屋へ入った。➡14

121 飛行機は旅立った。➡103

122 プロペラが止まった。

123 ヒューン!➡58

124 ドッカーン。やった～。やっつけたぞ!➡49

125 トントン…。➡126

126 屋上にでた。ゲーム・センターがある。あなたはゲームに夢中になり…。➡21

●投稿待ってまーす

本コーナーへの読者のみなさんからの投稿をお待ちしています。ていさい，行数などは本記事を参考にして，原稿用紙になるべく横書きで書いて，お送りください。

内容は未発表で，オリジナルのものに限ります。もし，制作にあたって参考にしたものがあれば，必ず書きそえてください。

また，全体のあらすじやフローチャート，正しい行きかたの順序も必ず書きそえてください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社出版部 マイコンBASICマガジン編集部 SUPER softコーナー「ペーパー・アドベンチャー」係

掲載されたかたには，規定の原稿料をおしはらいします。

ボードゲーム PAC-LAND

©(株)ナムコ 価格 3,600円

たまにはボードゲームもおもしろい!

Written by くりひろし

ナムコのビデオゲーム移植版(?)ボードゲーム,「ドルアーガの塔」につづく第2弾はあの傑作「PAC-LAND」です。オリジナルのパックランドの愉快(ゆかい)なふんいきはそのままに,カードゲームとシミュレーション・ゲームとスゴロクを合体させたような楽しいマルチ・プレイヤー・ゲームです。

◉ゲームの目的

もちろん,迷子のフェアリーたちをフェアリーランドへ無事に連れて行くことです。最初3人のフェアリーを連れて,道中おそってくるモンスターを倒しつつ,パワーエサとパワーアップ・アイテムをたよりにパックマンは走ります。

ところが,肝心のフェアリーランドは最初どこにあるのかわかりません。ゲームを進めるうちに目的地フェアリーランドは,こつ然とそのトビラを現すのです!

◉プレイしてみよう

ゲームの舞台となるパックランドは14×14のマス目を持つ小ボードを4枚自由につなぎ合わせて作られます。そこにはパックマウンテン,パックレイクなど八つの土地と,各々に教会や学校の六つの場所,合わせて48か所の「目的地」があります。目的地カード48枚は全員のプレイヤーに配られ,プレイヤーは自分の目的地すべてをまわらなければフェアリーランドに行くことはできません(48枚しかカードがないために,カードを平等に配れる人数(2,3,4,6人まで:パックマン・フィギュアは6個あります)でのみプレイできます)。

プレイヤーは,帽子を色わけされたパックマン・フィギュアとパックマン・レベルカードを1個ずつ持ちます。このレベルカードには移動力,技量,パワーエサ・レベル,モンスター移動力の四つの数値がしるされています。これらはどれも重要で,どう行動するかを決定するカギとなりますが,そこは良くできていて,四つの数値は合計が必ず22になっています。どのパックマンにも一長一短があるわけです。

モンスター移動力,と聞いて,「おや?」と思いませんか? そうです,モンスターを動かすのは,実はプレイヤーなのです! ここに「PAC-LAND」の真髄(しんずい)があるわけです。プレイヤーは,他のプレイヤーのフェアリーを減らし,パックマンを足止めし…とあらゆる妨害の限りをつくすために,モンスターをあやつるわけです!

そして,パックマンとモンスターの対決は起こります。

シミュレーション・ゲームでいうZOC(ゾーン・オブ・コントロール)の概念があるために,パックマンとモンスターが前後左右にとなり合った場合,必ず対決しなければなりません(自分でモンスターを呼んだときを除く)。モンスターが負けるとモンスター屋敷へもどし,もしフェアリーを持っているときは,それをもらえるのですが,パックマンが負けてしまうと大事なフェアリーをひとつ奪(うば)われてしまいます。

さらにゲームをおもしろくするものに,ラッキー&ロストカードがあります。目的地に到着すると,任意に選んだ他のプレイヤーからカードをもらって,その指示に従うわけですが,ビデオゲームでおなじみのヘルメットやウイング・ブーツ等,パワーアップ・アイテムの他に,必殺のパワーエサ!(これを使えばパックマンはとても強いぞ!)や,なんといっても,もう一つの「PAC-LAND」の真髄,通称〝不幸のカード〟があります。

これは,指示された数以上のサイコロの目をだせないと,スタートにもどされるは,アイテムはなくなるは,JAIL(監獄)に送られるは,あげくの果てにフェアリーは迷子になってはるか遠くへ逃げてしまうし…と,まさに不幸のかたまりなのです。

しかし,このカードの中にフェアリーランドへの入口(ゴール)を出現させるカギが含まれているのです。数字か英字の4枚の組み合わせがそろうと,ボード上のどこかにフェアリーランドは現れます。目的地を全部まわり終わったパックマンからゴールへ入る権利ができるのです。実際にプレイしていると,一人勝ちさせるまじ,とばかりに(順位によってボーナス・ポイントがある)モンスターを,他のプレイヤーがよってたかって勝ちそうなプレイヤーのパックマンへ差し向けます。キミのパックマンは妨害をのりこえてフェアリーランドへ着けるか!?

◉がんばれパックマン!

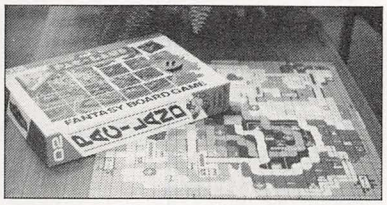
なんといってもこのゲームは多人数でやったほうが楽しいゲームです。最後に持っていたアイテムやフェアリーチップ,そして着順によるポイントの合計の高い順に真の勝者が決まるため,最後まで勝敗のゆくえのわからないゲームです。力押しだけでは勝てない,サイコロの運だけでも勝てない,頭脳とかけひきのゲームです。

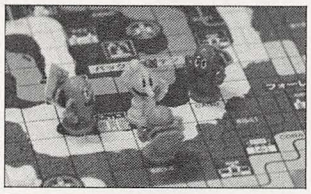
また,付属のパックマン・フィギュアやモンスター・フィギュアも良くできています。自分で目や口を塗装なんかしてやると,ゲームのキャラクターそのものです!



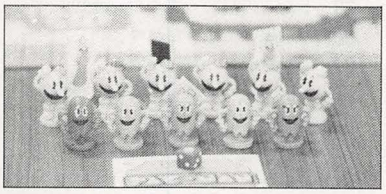
◀これが「PAC-LAND」に入っているボード,フィギュア,カードの数々だ

▼道路,不整地,森・砂漠,山岳,川・湖・海の五つの地形でそれぞれ移動がちがう





▶あやうしパックマン! どうせ戦うならフェアリー(背中にしょっている)を取りもどせ!





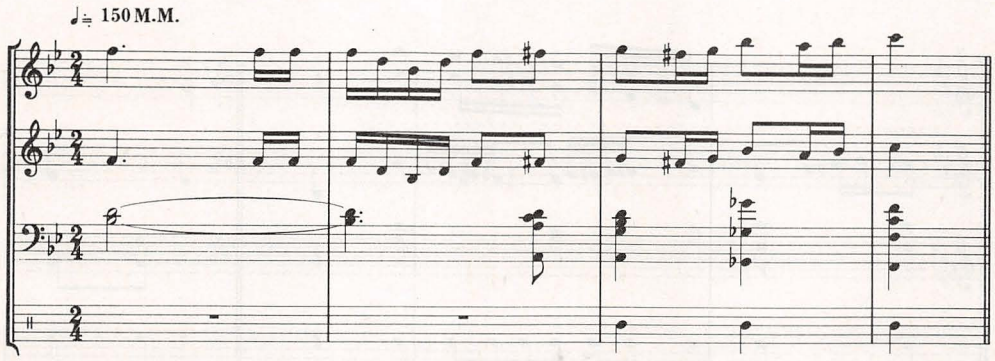
▲パックマン&モンスター・フィギュアは色を塗って目と口をつけるとこんなにリアル!

◀人数が多いほど楽しいゲームだ。手を伸ばしているのが,あの断空我先生だぞ!

スカイキッド デラックス

©株式会社ナムコ

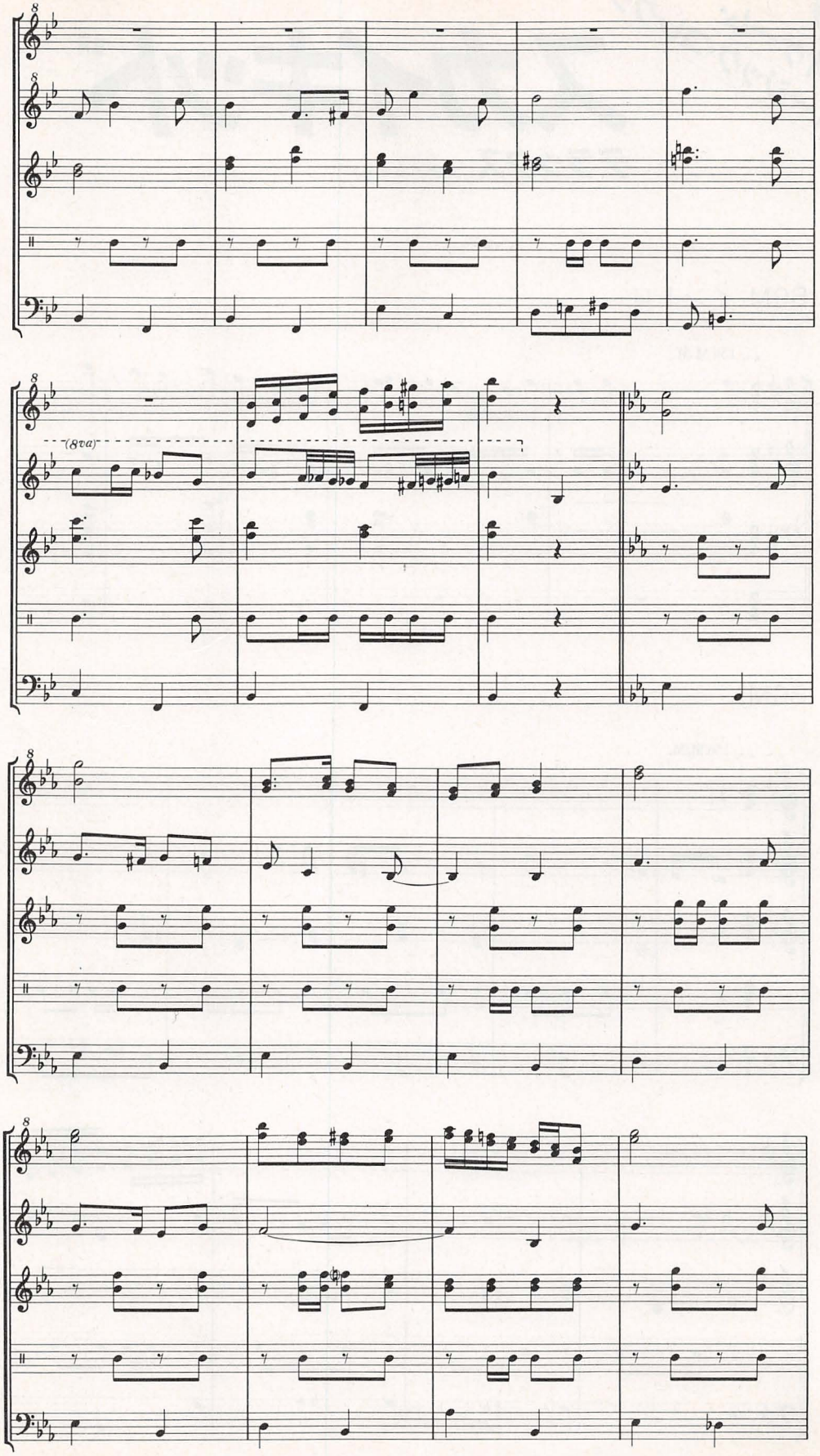
BGM イントロ



BGM






(8va)





ラウンド音

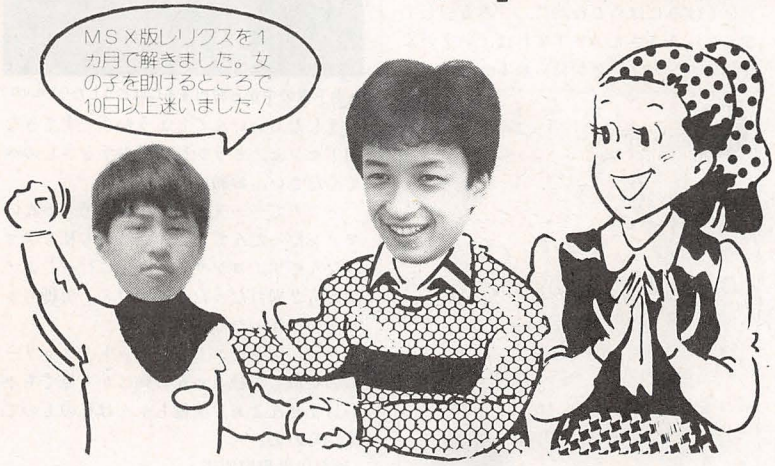


かみなり坊や BGM



★この楽譜の無断転載をかたく禁ず

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，東大阪市の八木　慎君です。

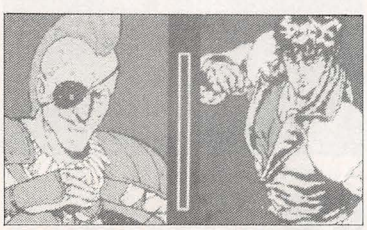
Q&Aコーナー

AVG編

Q はじめまして，山下先生!　まあ，ボクの長い話をお聞きになってくださいませ。

ボクは自分が日本一の，いや世界一の『北斗の拳』ファンだと，かたーく信じております。いつでしたか，ベーマガを拝見しておりましたところ，ナ，ナント（南斗），北斗の拳のＡＶＧが発売されると書いてあるではないですか。今までゲーム追放隊に入っていたボクも，たまらずＰＣ－8801mkIIＦＲ30を買ってしまい，発売日を心まちにしておりました。数日後，エニックスから現物が届き，マニュアルについていた「ヒント拳」を絶対に使うまいと心に決めたのでした。が……。

ここでボクはぜひ先生の知恵をおかりしたいのですが，実は今，アイパッチのところでつまづいているのです。３人組，クラブを倒し，ラジエターに水をくみました。アイパッチの秘孔に関する情報も，マスターから「肩をつかれて気絶した」と聞き，サイドカーの右のハンドルがおかしいことも知っています。そこで右肩だけでなく，右目，右手などあらゆる組み合わせで秘孔をつきました。しかし，どうしても倒せない!!　ひょっとしたら，ボクのはバグ製品なのではないでしょうか？



▲北斗の拳　アイパッチの秘孔の位置はどこ？

『北斗の拳』を一晩で解いてしまった山下先生，どうかさまよえる小羊にお答えを。

〔福岡県宗像市・稲吉健二17才〕

A ウ～ム，『北斗の拳』をプレイするためにＰＣ－88ＦＲを買ってしまうとは，見あげた根性の持ち主だ。その根性に敬意を表して，スペシャル・ヒントをプレゼントしょう。

アイパッチとの戦闘シーンでは，キミは秘孔を２か所つくことができるはずだ。その２か所を両方ともピタリと当てないと，アイパッチを倒すことはできない。問題はその位置なのだが，１か所はどちらかの肩。そしてもう１か所は，右のハンドルを持つ××なんだけど…。「肩をつかれて……」ということと，「右のハンドルが…」という二つの情報は，それぞれ別の秘孔の位置を示すものなので，ダマされないようにしよう。

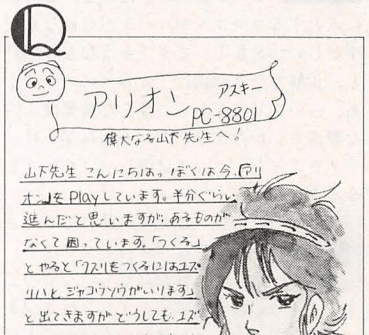
Q 山下先生，ボクのことを覚えていますか？　５月11日のＡＶＧ講座のとき，パソコンサンデーのギャラのことや『アビスII～帝王の涙』について質問したボクです（覚えてないだろーな）。で，今回は何かというと，その『帝王の涙』で，まだエレベータを動かすことができないのです。エレベータの中やウインチの前で，ボタンを押してみたり，「シタ　イク」とやってもダメでした。ちなみに，ボクの持っている機種はＦＭ－ＮＥＷ７です。

〔埼玉県大宮市・滝　浩和？才〕

A イヤー，ゴメン，ゴメン!　あのＡＶＧ講座のときは，その場面についての記憶が不確かだったから，ちゃんと答えてあげることができなかったんだよね（もちろん，キミのことは覚えてるヨ）。

それでは，今あらためて，秘の山下ノートを見てみると……フムフム，そうか。どうやら滝クンは名詞をまちがえてしまっていたようだね。「何かを押す」という考えはあっているんだけど，押すのはボタンじゃなくて……。いろんな物を見てみると，ヒントがでてくるゾ。

Q



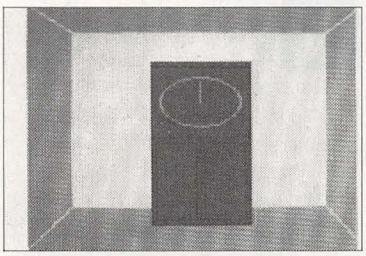
〔岐阜県本巣郡・会員No.４？才〕

A それは会員No.4クンの注意力が足りないなあ。ジャコウソウとユズリハはまったく同じトリックで隠されているのに……。6月22日放送の『パソコンサンデー』でその部分を紹介したんだけど，ユズリハやジャコウソウは，ある場面で「さがす」と入力して，しばらくの間キーボードに手を触れずにいると自然に見つかるんだ。なかなかイジワルなトリックだね。ちなみに，ボクは『アリオン』を約半日で解き終わったんだけど，原作を知らないので，ストーリーがほとんどわからずじまいだった…カナシイ。

Q 山下せんせ，こんにちは。ボクはMSXで『ミステリーハウスII』をプレイしています。その1階で「3時にトビラが開く」というメモを見つけたので，2階にある時計に「SET THREE」や「TURN SHORTHAND」など，いろいろやってみたのですが，何の反応もありませんでした。どうか力をかしてください。

P.S.ボクはまだAVGは『デゼニランド』と『ムー大陸の謎』の2本しか解いたことがありません。

〔北海道札幌市・有馬裕貴？才〕



▲この時計の針を動かせなくて困ってるんですけど…

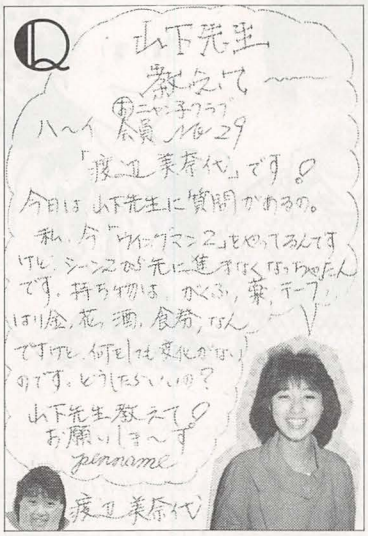
A その場面は有馬クンの考えどおり，時計の針を3時に合わせるので正解だ。だけど，その際に入力するコマンドが，ハンパじゃなくむずかしい。「SET」でよさそうなものだけど，正解となる動詞は「AD×××T」。まあ，古いAVGだからこうした言葉捜し的な要素もしかたがないのかもしれないけど今どきこんなトリックは流行（はや）りません!!

Q 山下 章先生，助けてください！ボクは『エルドラド伝奇』を買って5か月ぐらいたつのですが，4章の最後の部屋でずっと行きづまっています。ケミィを星形のくぼみに入れて，石星をまわりの小さなくぼみにセットしたまではよかったのですが……。たぶん石板にも書いてあったように，1番上の星がカギになるんだと思います。何か道具が足りないのでしょうか？

どうしても，FM－7のディスプレイでラストシーンを見てみたいのです。よろしくお願いします。

〔静岡県富士市・望月 敏14才〕

A オッ，望月クンはかなりいいところまでいってるネ！ キミが悩んでいる一番上の星形のくぼみにはカギを入れてあげればいいんだ。エッ，カギなんてどこにあるのかって？それは，××の中に隠されているのサ。××をくぼみにはめこむ前に，「みる」してごらん。そこさえクリアすれば，いよいよ感動のエンディングが見られるヨ。



〔神奈川県横浜市・渡辺美奈代13才〕

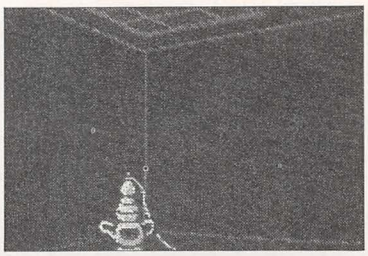
A 先月に続いて，今月は美奈代ちゃんからのお手紙だ（ちょっと順番が逆になっちゃったかな？）。美奈代ちゃんも新田ちゃんと同じく『ウイングマン2』をやってるみたいだけど，シーン2で止まっちゃってるようだね。この質問には，すでに6月号で答えてはいるけど，そこは美奈代ちゃんからのたってのお願いだから，特別に，さらにくわしいヒントをあげちゃおう。

まずシーン2で必ず手に入れておかなければいけないのが，ライターとはり金の二つだ。それさえ手に入れたら，あとは布沢さん，桃子ちゃん，そして美紅ちゃんの××をかたっぱしから……。

さて，美奈代ちゃんには，体育館の大鏡を開けることができるかな（今度は満里奈ちゃんから手紙がこないかな……ナンチャッテ）？

Q 山下センセ，はじまして♥ 私は今，とても悩んでおります。というのは，『トランシルバニアII』のあの鉄格子を開けた地下室の中のことなんです。

グリフォンのナゾナゾの場面もそーとー悩んだんですけど，なんとかかわしました。ところが，鉄格子を開けて中に入ったとたんに鉄格子は閉まっちゃうし，ランプがあったので拾って「ランプ ツケル」や「カベ タタク」「テツゴウシ キル」などいろいろやってみたんですけど……。あーん，



▲地下室の中から脱出するにはどうしたらいいの？

どうしたらいいんでしょうか？ すてきな山下センセ，どうか私に愛の手をさしのべてください。お願いしまぁーす。

ところで……先生って中山美穂ちゃんのファンだったんですね。偶然にも私もファンなんです。コンサートも見に行ったよ！前から2列目だったんですけど，美穂ちゃんかわいかったなー。

P.S.山下センセ，ジェット・ストリームのCMで美穂ちゃんの胸ばかり見てちゃいけませんよぉ。美穂ちゃんは私のものですからねえ。

〔神奈川県相模原市・
山下センセのあぶらあげ15才〕

A 「すてきな……」と，ここまでおだてられたら，答えないわけにはいかないなあ。美和子ちゃんは（オッと，本名を書いちゃった。ゴメン！），どこかで「WI×D×I×L」という呪文を聞いていないかな？ その呪文をとなえれば，いつでもどこでもある場所へワープできるんだ。だから，地下室の中ではランプだけ手に入れて，呪文をとなえてワープしちゃえばいいのサ。

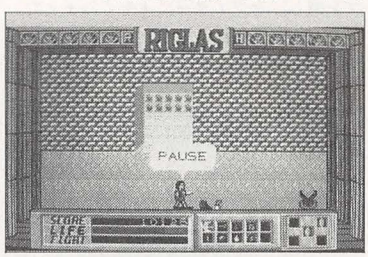
でも，美穂ちゃんのコンサートへ行けるなんていいなあ。今度，ボクも連れてって!?

RPG編

Q 先生，はじめまして。今，ボクはランダムハウスの『リグラス』を愛機FM－77でやっています。

さて，今までは順調にきたのですが，王様にみつぐものである「砂漠の星」がどこにあるのかわかりません。どうか良きヒントをお願いします。

〔千葉県山武群・芳賀 正？才〕



▲砂漠の星っていったいなあに？

A 芳賀クンは，砂漠の中に座禅を組んだ僧（たぶん仙人だと思う）がいるのをもう見つけてい

るかな？「砂漠の星」と呼ばれている宝石は，その人が持っているんだ。でも，タダでそれをくれると思ったら大マチガイ。何かみかえりとなる物を持っていかなくちゃね。酒場のある通りをずっと左へ行くと，持っていくべき物が落ちているョ。

Q ボクはファミコンの『ドラゴンクエスト』をプレイしているのですが，“ロトのしるし”がどーしても見つけられません。メルキドの神殿で「ラダトームの城まで北へ70・西へ40」と聞いたので，まずメルキドからラダトームの城までの位置を調べて，その座標から北70，西40を引いてそこを「しらべる」したのですが，なんにもでてきません！いったいどーやったらうまく見つけられますか？ちなみにレベルは19です。

〔茨城県牛久市・ＡＣＨＡが好き！16才〕

A “ロトのしるし”を見つけるためには，王女を助けだしたときにもらえる“王女の愛”が必要だ。というのも，“王女の愛”を使えば，自分が今，ラダトームの城へどれくらいの距離の場所にいるかが一発でわかるからなんだ。だから，アレフガルドの土地を歩き回りながら“王女の愛”を使って，「ラダトームの城まで北へ70・西へ40」の場所を捜しだしてみよう。ロトのしるし，雨雲の枕，太陽の石の三つを持っていれば，聖なるほこらで“虹のしずく”がもらえて，竜王の城へ行けるようになるんだよね。

ところで，ボクは買ったつぎの日にこの『ドラゴンクエスト』を解き終えたんだけど，正直言って簡単すぎた（というよりも謎がなさすぎた）ように思う。たしかにゲームとしては良くできていたけど，あの程度のトリックではパソコンのＲＰＧで鍛(きた)えられた人たちには，ものたりなかったんじゃないかな？　それに，あまりにも『夢幻の心臓Ⅱ』に似すぎていたのも気になったし……。



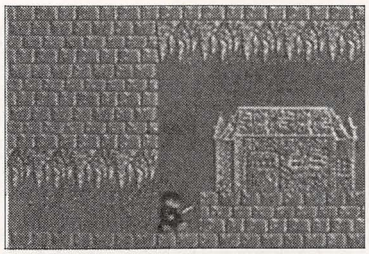
〔長野県上水内郡・丸山　毅16才〕

A ざけんじゃねぇ！　その程度のことがわかんねぇで，よくもそんなでけぇツラしてられんな！

いいか，よく聞けよォ，その壁の近くにある，ＳＥＡＲＣＨして光る物の一つを押してみろよ！　そうすりゃなあ，その壁が開いて先へ進めるようになるって寸法よ。だいたいだなあ，そう簡単に“今月のおハガキNo.1”に行けると思ったら，考えがアマイぜ！——あ～，ふだん使いなれない言葉を使うのは疲れた……。

Q 山下先生，パソコンサンデーにでてたのを見ましたよ。そのとき『ザナドゥ』に謎のアイテム・ショップがあると言ってましたけど，どこにあるのかボクにはわかりません。どうか場所を教えてください。

〔奈良県大和郡・堂野千晶13才〕



A そうだなあ，そろそろ時期的にもいいころだから，この質問にはズバリお答えしちゃおう。トレーニング・グラウンドからハシゴを降りて地面に降りたときに，左へ５歩進んですぐに右へもどればいいんだ。そうすると，ホウ，見なれないお店が目の前に現れただろ？それが噂(うわさ)のアイテムショップなんだ。ちなみに，この店で売っているアイテムの値段はカリスマ(ＣＨＲ)の値によっていろいろと変化するから，調べてみるとオモシロイかもネ。

Q 山下先生，『ナイザー』にはコンティニュー・モードはありますか？あったらやりかたのヒントをください。

〔北海道札幌市・アレスナイザー？才〕

A ヘイヘイ，これは作者の中村氏から直接教えてもらった方法を伝授しよう。まず「ＧＡＭＥ ＯＶＥＲ」の表示がでているときに，しばらくＨのキーを押す。すると，「ＧＡＭＥ ＯＶＥＲ」の文字の色が変わるので，すかさずＥを押す。同じようにまた色が変わったらＬを，そのつぎはＰを（つまり「ＨＥＬＰ」と順に）押すと，なんとアレスが女の子になってゲームをコンティニューできるのだ！　ただし，このコンティニューは１度しか使えないのであしからず。

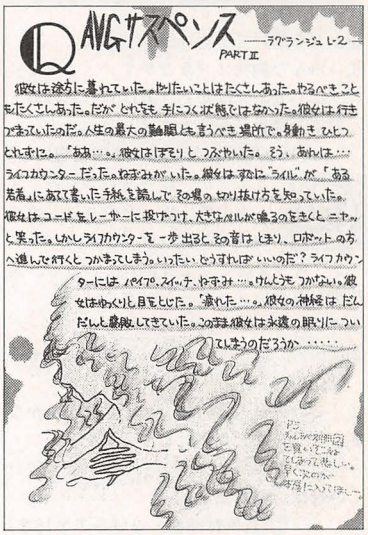
ところで，自分が女の子の場合，最後の城で待っているのは果たしてお姫様なのだろうか？　それは自分で確認してみてね。

Q はじめまして，山下先生。ボクはＥＮＩＸの『ライーザ』を解き終えたのですが，最後にパスワードというのがでてきました。いったいこれにはどういう意味があるのでしょう？まさか『ライーザⅡ』がでるのでは？教えてくださーい!!

〔京都府京都市・岡本真紀14才〕

A これについてはボクもよくわからなかったので，ＥＮＩＸの担当の保坂さんに直接聞いてみた。それによると，パスワード自体にはまったく意味がないのだそうだ。ただし，そのパスワードをハガキに書いてＥＮＩＸに送ると，今なら『ライーザ』のボツ画面が当たるということ。キミも応募してみたら？

今月のおハガキNo.1



〔神奈川県伊勢原市

・伊地知直美（永遠の18才）〕

A 冷たい鉄の床が，彼女のほほにひんやりとした感触をあたえていた。「このまま眠れたらどんなに楽になることだろう？」疲れきった彼女の神経は，いまにも睡魔（すいま）に——そう，永遠の死をもたらす睡魔に支配されそうであった。

そのとき，薄れつつある彼女の脳裏に，ふとひらめくものがあった。「アラームが鳴りやまないように，スイッチに細工をほどこしたらどうだろうか？」。

たしかに，その考えは正しかった。可動式のスイッチをＯＮのままに固定しておけば，アラームが鳴りやむことはないはずだ。しかし，彼女はそこまで考えたところで，自分の思考をむりやり中継させた。彼女の手元には，それに使えるような道具は何ひとつなかったのだ。せっかくの名案も，実行することができなければ，ただの空想となってしまう。彼女は再び途方（とほう）

に暮れた。

「もはや，これまで……」意を決した彼女は，最後の力をふりしぼって，スイッチのプレートに力を加えた。すると，なんということだろう。鋼鉄製のプレートが，いとも簡単にグニャリと曲がったのだ。彼女は自分の目をうたがった。しかし，つぎの瞬間，彼女の瞳の中には再び闘志の炎がメラメラと燃えあがっていたのであった――。

読者の広場

秘 『はーりぃふぉっくす～雪の魔王編』で見つけた秘コマンドを紹介しましょう。

①ハトに「つかまえる」
②お守りを「なげる」
③たばこを「みる」「すてる」
④お地蔵さんや仏像に「たおす」「こわす」「のぼる」
⑤まりを助けてから「きす　する」
⑥いろんな動物に「うごかす」「ころす」「なぐる」「ばか」「あほ」（そのあとのことは責任を持ちません。）

〔神奈川県津久井郡・**平田智昭13才**〕

秘 ボクが『はーりぃふぉっくす～雪の魔王編』をやりはじめて数10日，疲れはてたボクはリターン・キーを押したまま倒れていると，突然見なれないメッセージが!!

①「ピンポーン・卓球・意味なしフレーズ」
②「広告。はーりぃふぉっくすトレーナー発売中!!」
③「このゲームは冗談（じょうだん）かなまじり文章でお届けしています」

――いずれも，リターン・キーを押し続けていれば，見れます。

〔滋賀県野洲郡・**ＪＵＳＴＹ16才**〕

秘 ふっふっふ，ボクはあの『ブラスティー』で便利な隠しコマンドを見つけました。これさえ知っていれば，宇宙で迷うこともありません。プレイ中にＲＯＬＬ－ＵＰ＋ＲＯＬＬ－ＤＯＷＮ＋ＣＴＲＬ＋ＳＨＩＦＴを押せば，なんと現在位置と向いている方向がわかるのです。

〔京都市上京区・**まっするくん17才**〕

山下：こりゃスゴイ!!　短いけど，秘情報大賞に匹敵する内容だね。

秘 ＰＣ88ＳＲ用の『シーナ』でおもしろいことを見つけました。ディスクをセットしてゲームを一度もプレイせずにコンティニュー（ＣＯＰＹキーを押しながらリターン）すると，デモ面がプレイできるのです。ただし，デモ面はクリアしてもデモ面です。

また，まだセーブしていないデータ・ディスクを使って，ＳＩＤＥ　Ａをはじめるときにコンティニュー（ＲＯＬＬ－ＵＰ＋ＲＯＬＬ－ＤＯＷＮ＋リターン）すると，はじめからアイテムをたくさん持った状態でプレイすることができます。

〔三重県四日市市・**高橋直紀15才**〕

山下：これまたスゴイ!!　このページもホントにレベルが高くなってきたもんだ。

秘 ＰＣ－8001ｍｋⅡＳＲ版の『ゼビウス』と『パックランド』の秘です。

〈ＸＥＶＩＯＵＳ〉

①スペシャル・フラッグにブラスターを３発当てると，"Ｔ"フラッグになり，これを取ると，ブラスターの照準がスペシャル・フラッグに反応するようになります。
②１エリアの最初の森の左上のほうをブラスターで撃つと，メッセージがでます。メッセージがでている間に，同じ場所をもう一度撃つと，ちがうメッセージがでます。
③どのエリアでもいいから，70％ラインギリギリでやられると，二つ先のエリアにワープします。

〈ＰＡＣ－ＬＡＮＤ〉

①ラウンド12，16で進行方向と逆に進むとスゴイことが……。
②なんと，各面に永久パターンがあります。
③スプリング・ジャンプのとき，Ｆ５キーを早くたたくより，ゆっくりたたいたほうがよく飛びます（ラウンド17で有効）。
④ヘルメットをかぶったままゲーム・オーバーになり，再ゲームをすると，最初からヘルメットをかぶってスタートします。
⑤岩山のラウンドで，下に落ちてもミスにならないで上から降りてくることがあります。
⑥ラウンド３で，はじめの丸太に乗ったら何もしないでいると，岩の中に入ることができます。

〔愛知県尾張旭市・**西　貴弘？才**〕

秘 アスキーの『アリオン』（Ｘ１用ディスク版）の秘です。アポロンを倒したあとのエンディング・テーマを19分間ぐらい聞いていると，なんとレスフィーナのふり向いたグラフィックを見ることができるのです。さらに，もう１分30秒ほど聞きつづけていると，今度はレスフィーナが微笑（ほほ）んでいる顔をアップで見られます（これがカワイイ♥）。

〔兵庫県姫路市・**浅田英政？才**〕

秘 Ｘ１用の『ラリーＸ』の秘です。ゲーム中にエネルギーがなくなっても，ラッキー・フラッグがあればだいじょうぶ。もうすぐ燃料がなくなるなと思ったら，煙をはいて燃料を完全になくし，それからラッキー・フラッグを取ります。すると，スピードが元どおりになるのはもちろんのこと，ＢＧＭが変になり，煙をはけなくなってしまいます。また，タイトル画面のときにスペース・キーを押すと，「ＲＡＬＬＹ－Ｘ」の文字が「ＲＡＬＬＹ－Ｘ１」になります。

秘 ＭＳＸ版『バック・トゥ・ザ・フューチャー』の秘を発見したので発表します。３面の石の板に書いてあるとおり，タイトル画面のときにＳＥＬＥＣＴと左なな め上を押しながら，スペース・キーでゲームをはじめると，ラウンド・セレクト・モードに入れるのです。

〔大阪市此花区・**土井一繁＆横田良一？才**〕

秘 ＭＳＸ版『ウイズ』のマジカル・ボックスの秘密！

マジカルボックスの中身は，弾を当てたときのＴＩＭＥの下２ケタで決まっていたのだ（ただし，地上のみ）!!

下２ケタが00，80……マジック・ステッキ
10，90……カッター
20……タイム・ストッパー
30……クイック
40……ボンバー
50……ファイヤー
60……ミクラス
70……ポーション

〔千葉県柏市・**黒沢雅仁13才**〕



〔愛知県蒲郡市・**杉浦利博15才**〕

山下：おふたりさん，ゆるして！　ちなみに，セイバーのエンディングの２人は，なんとオフェーリアとアルクトルスなのダョ（デッサンが狂ってるなあ）。

秘 ＭＳＸ版『ツインビー』の秘を教えよう!!　電源を入れて画面に「Konami」とでたら，Ｚ とＣＴＲＬを押してタイトル画面にし，Ｚ をはなさないでＴＡＢを押してスタートしてみよう!!

すると，なんとツインビーが最初からバリアと分身をつけているのだ！

〔島根県・**加瀬部淳也？才**〕

秘 こんにちは。ＭＳＸ版『ツインビー』で隠れワザを偶然見つけたのでご報告します。

雲に隠されているベルを撃ち，グリーン

・ベルとレッドベルが同時に画面にでたときに二つとも取ると，なんと!!　いっしょに持てないはずのバリアと分身が両方とも付くのです!　これさえあれば，5面クリアなんて軽い軽い（……はずでしたが，ボクは5面クリアはできませんでした）!

ただし，このワザは相当運が良くないとできないでしょう。

〔長野県飯田市・**富田直樹？才**〕

秘　MSX版『イーガー皇帝の逆襲』の秘です。

〈中華そばの位置〉

1面：画面中央に上段攻撃
2面：右の壁の4キャラ目に中段攻撃
3面：右の電灯（？）に上段攻撃
4面：画面左はしに中段攻撃
5面：仏像の右下はしに下段攻撃
6面：左はしの柱に上段攻撃
7面：画面中央よりやや右に上段攻撃
8面：7面と同じ位置に中段攻撃

〈隠しコマンド〉

タイトルデモ中にEを1回，Sを2回，Cを3回，Fを4回押すと，自分が94人でスタートします。

〔東京都江戸川区・**光永裕則12才**〕

秘　MSX版『ウォーロイド』の隠し面を発見!　5～8面で勝者のエネルギーの末尾を8にすると，なんと『ザ・キャッスル』の面が!!

また，MSX版の『ザ・キャッスル』でプレイ中にCTRLとGRAPHキーを押すとハイスピード・モードに（CTRLだけだと通常の2倍のスピードに），CTRLとCAPSキーを押すと音が消えます。

〔東京都板橋区・**土屋広明15才**〕

秘ナイザー（ゴールドめ。）**のアイテム**

1	LAMP	暗い部屋を明るくする。
1	SCROLL	TIMEを30000に戻す。
2	HELMET	毒の種、呪文から身を守る。
2	ARMOR	クラッカーの炎から身を守る。
2	POTION OF LIFE	生き返りの薬
3	CRYSTAL ROD	これがないとWORLD 5でバランスが出せない。
3	BRIGHT CRYSTAL	これがないと、シャーマンを倒した後困る。
4	CROWN	これがないとシャーマンが出現しない。
4	MIRROR	武器の数が全て2倍になる。
5	NECKLACE	城から出る。
5	BALANCE	ムーングートを出現させる。

P.S. エンディングはすごかった。
MZ-1500ばんざーい!!
by 前田伸哉

〔埼玉県上尾市・**前田伸哉15才**〕

秘　MZ－1500用の『バトルシティー』の秘を発見!

①CTRL＋↑でSTAGE84まで選択できる。

②スペシャル・フラッグ，モナリザ，パック&パルのミルなどが出現した。

③STAGE84では，なんとグロブダーのイエロー・ハイパー・タンクが敵として登場。コイツは弾を10発以上撃ち込まないと倒せない!

④エンディングのBGMは，『メトロクロス』のネーム入れだ!

〔兵庫県川西市・**YA－DA－YO？才**〕

秘　『チャレンジ!AVG&RPG』の秘を発見!!

①表紙の「G」の文字の中に，『ハイドライドII』の地下5階のマップが!

②18ページの著者略歴のバックに，『ブラックオニキス』の地下1階のマップが!!

③193ページの『ハイドライドII』の地下2階のマップの右下は，なぜか手書きだ!

④とにかくキャラクター・ネームに「ニッタエリ」や「キクチ　モモコ」が多い!!

⑤表紙の少年は，なんとドサクサにまぎれて女の子のおしりをさわっている!

〔東京都足立区・**電波新聞社を盛り上げる会会長15才**〕

秘　ファミコン版『スーパーチャイニーズ』のやりかた!　ゲーム・スタートのときに，Aボタンとスタート・ボタンを同時に押す，これだけでOK。

〔茨城県行方郡・**まゆみちゃん命？才**〕

秘　山下先生，こんにちは，これは新田恵利を教えていた先生から聞いた話なんですけど，彼女は授業中はとても静かな生徒だったそうです。それに，数学が大変苦手で，他の教科の成績は普通だったそうです。これでボクが得た情報のレポートを終わります。

〔埼玉県行田市・**本田　剛？才**〕

山下：こういうレポートも大歓迎!　みなさん，お待ちしてまーす!!

秘　『パソコンサンデー』にでている目黒裕子さんって，どことなく新田恵利ちゃんに似てません？

〔大阪府泉大津市・**浜田尚志？才**〕

山下：ウ～ン，キミはスルドイ!　じつはボクも最初にそう感じたんだ。でも，本人に聞いたら，「エーッ，似てないよォ」と否定されてしまった……。読者のみなさんはどう思う？

秘　おニャン子クラブ最新情報!!

7月10日：おニャン子クラブ「パニック・ザ・ワールド」（LP）
7月16日：渡辺美奈代「瞳の約束」
7月16日：国生さゆり「PEP　TALK」（LP）
7月21日：おニャン子クラブ「お先に失礼」（リード・ボーカルは渡辺満里奈他4名）
8月1日：新田恵利「ハートに流れ星」
8月中旬：内海和子，ソロ・デビュー
8月中旬：新田恵利，セカンド・アルバム

〔東京都中野区・**ERI15才**〕

山下：ところで，新田ちゃんは夏のコンサートを最後におニャン子を卒業しちゃうんだそうだ。ボクは悲しい……。こうなったら横浜球場へ行くしかないぜ（じつは，もうチケット持ってるんだもんねー。ボクってやっぱりミーハー？）!!

秘　来たる7月12，13日の両日，もう恒例になりました「山下　章のAVG&RPG講座」を秋葉原のヤマギワテクニカで行ないます。当日は電波新聞社の新作ソフトを何本か紹介する他，究極の同人誌「ハイテック」の即売会も行なう予定です。両日とも午後1時からで，ベーマガ編集部の人たちも遊びにきていますので，みなさん，ふるってご参加ください。　〔山下　章〕

今月の秘情報大賞

秘　やりました，山下先生!　ボクもとうとう，はじめて隠しコマンドを発見したのです!!　そのゲームは，ENIXの『ライーザ』（PC88版）。ゲームをロードして，画面に「1．じぶんのなまえを……」とでたら，@（アットマーク）キーを押してみてください。そのあとに0～61までの好きな数字を入力すると，なんとタイトル画面でのあのすばらしい音楽が思いどおりの楽器で演奏できるのです。

つまり，FM音源の音色コードを自由に変えられるということで，原曲は音色コード0のハープシコードで演奏されていますから，いろいろ調節して遊んでみてください。ちなみに，傑作だったのは，コード60，61のパーカッションで，意外にマッチしたのがエレクトリック・ピアノやパイプ・オルガンでした。

〔大阪市旭区・**杉原　亘16才**〕

山下：ENIXのこうした細かい心づかいがウレシイねえ。ベーマガでミュージック担当のYK－2クンも感心してたョ。

この「レスキューAVG」のページに応募したい人は，ハガキにわからないシーンを書いて，以下のあて先まで送ってください。ただし，質問は1人1ゲーム1シーンにかぎります。そして，必ずキミの体験談や失敗談（○○○と入力したけどダメだったなど）を書きそえてください。

また，イラストは必ず黒インクを使用，左上に空き部分（2×2cm）を作ってください。

なお，電話による問合わせにはいっさい応じられませんので，ご了承ください。

あて先：
〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社出版部マイコンBASIC
マガジン編集部「山下　章のレスキュー・アドベンチャー・ゲーム」係まで。

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」正解者発表!!

フッフッフッ，「正解者発表」と書いてあるから，つい自分の名前が載っていることを期待した諸君もいるかもしれないが，なんと応募総数691通のうち，完全正解者はゼロ！　ヤッタネ!!　今回のクイズは完全にボクの勝ちだぜ！

まあ，今回のクイズでなんといってもポイントとなったのが「新田恵利」だろう。ボクの作ったクイズに新田ちゃんが隠れていないはずはないと考えて，強引にウソの新田ちゃんを作りだした人（例：「利益」を逆に読めば「えり」が入っている，「役に立って」がなんとなく「にった」と読めるなど）もいたが，どっこい**新田ちゃんはちゃんと隠れていたのだ!!**　その場所は，244ページの「244」の文字の上。ホラ，うすーく「エリ」という文字が見えるだろ？　文句があるのなら，もう一度，問題文を読み直してごらん。「4ページの中のどこかに」と書いてあるのであって，「4ページの文章の中のどこかに」とは書いてないのだから。ちなみに，新田ちゃんを見つけることができた人は，たったの19人だけだった。

また，菊池桃子や中山美穂，河合奈保子などのダミーに引っかかっている人は，もはや論外（彼女たちは5月12日付のオリコンではベスト30に入っていない）。まあ，ボクが感心させられたのは，会員番号26，27番を指摘してきた神奈川県横須賀市の**不二山克行クン**，東京都江戸川区の**秋本真彦クン**，そして熊本市の今村圭一クン，茨城県土浦市の**飯田真一クン**の4人ぐらいだろう。この4人は，いずれも新田ちゃんがぬけてしまっていた。残念だったネ。

というわけで，今回の1大イベントは正解者なし，ということでジ・エンド。でも，このままじゃくやしくて眠れないという人は，再びボクのところへ挑戦状を送ってきてくれたまえ。そのときは，また新たなミーハー・クイズでキミたちを苦しめてあげよう。フッ，フッ，フッ……。

「アイドルかくれんぼ2」完全解答

人　名	順位or会員番号	ページ	隠れている場所(1例)	人　名	順位or会員番号	ページ	隠れている場所(1例)
小泉今日子	2	246	コイツは**強行**突破	立見里歌	15	245	ひとり，**怪**人とも
				高井麻巳子	16	245	**戦い**の時代に
本田美奈子	3	246	キミが行なうべき**本題**は	城之内早苗	17	246	牙**城の内**側に
斉藤由貴	8	245	あとで**再登**場することに	永田ルリ子	18	244	襲われている!!**利口**な人
荻野目洋子	16	247	応募**要項**	岩井由紀子	19	246	岩・岩・**岩**。いろいろと
杉浦　幸	17	245	行き**すぎ**！　**裏**目に	寺本容子	(20)	247	応募**要項**
中森明菜	20	245	この世の**中も**，**利**益優先	五味岡たまき	(21)	244	ゴミ・ゴミ・**ゴミ**。**丘**のように
西村和美	26	245	兄妹**とも**見える	白石麻子	22	245	**今こ**そ北斗神拳を
南野陽子	27	247	応募**要項**	林　香織	(23)	247	プーンといい**香り**
堀ちえみ	28	244	**堀り**だし物が	三田文代	(24)	245	ちょっと**見た**だけでは
おニャン子クラブ	7	247	この「**おニャン子クラブ**」	吉沢秋絵	25	246	**ア**，消えた！
奥田美香	(1)	245	つ**みか**さねてある	横田陸美	28	246	いよいよ**答**えが
新田恵利	4	244	「244」の上	渡辺美奈代	29	245	よーく見て**みなョ**！
中島美春	(5)	245	目を**見はる**	三上千晶	(30)	246	**神か御**仏か
樹原亜紀	6	244	山下　**章**	矢島裕子	(31)	245	**友好**的に
国生さゆり	8	245	くれるの**サ**。**ユリ**アよ	山本スーザン久美子	32	246	手下に**組みこ**まれる
名越美香	9	245	つ**みか**さねてある	布川智子	33	246	それ**とも**，**ここ**で残虐な
福永恵規	11	246	**里見**八犬伝じゃ	弓岡真美	34	246	会い**まみ**える
河合その子	(12)	244	**その項**，北斗神拳の	岡本貴子	35	246	着くことができた。**囲**いの
内海和子	13	245	悪事のかず**かず**…。こんな	渡辺満里奈	36	245	あん**まり仲**良く
富川春美	14	246	**晴海**埠頭	大貫かおり	37	247	プーンといい**香り**

（注）会員番号に（）のついているおニャン子は，すでに脱退。

『ハイテック』会員最終募集！

みんな，もうボクたちの同人誌『ハイテック』は読んでもらえたかな？　おかげさまでなかなか好評で，もう1,000人以上の人に会員になってもらったんだけど（『ハイテック』を買えば，自動的にハイテック・クラブの会員になれるのサ！），ここで最後の会員募集をしちゃおう。攻略法や㊙情報をズバリ載せた究極の同人誌『ハイテック』を読んでみたいと思う人は，以下の方法で申し込んでくれ。これが最後のチャンスだぜ（なお，第2号の発売は都合により8月中旬とさせてもらいます）。

▶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。

パソコンサンデー通信

今月からはじまったこの新コーナーは，ボクがレギュラー出演しているTV番組「パソコンサンデー」（テレビ大阪，テレビ東京系日曜午前9：30～）の内容をひと足早く先取りしちゃおうというコーナーだ。これを参考にして，ビデオで録画するなどキミなりの番組活用法を考えてみてくれ。

●7月13日放送「パソコンレディース特集」

パソコンを扱っている女性にスポットを当て，その活用方法について聞く。なんと伊地知ちゃんのハガキも登場！

㊙：これは番組の冒頭でボクが紹介するワンポイント・テクニックの内容）：『メルヘンヴェール』のシーン1クリア法

●7月20日放送「ワープロソフト大特集」

本当に使いやすいワープロ・ソフトはどれ？人気の3作に焦点をしぼり，それぞれの長所，短所を徹底比較する。

㊙：『リグラス』のLIFEメーターのあげかた。

●7月27日放送「ゲームソフトベスト10」

各地区のデータを集計したパソコンサンデーのソフトベスト10を発表！　そのうえ，この週はなんと『ハイドライドII』を大特集するぜ（もちろん，必勝法もバッチリ）！

㊙：MZ－2500版『ギャラガ』の隠しコマンド紹介

●8月3日放送「人工知能ソフトとは？」

今話題の人工知能ソフトについてわかりやすく解説。はたして，コンピュータが本当に人間のように思考することができるのだろうか？

㊙：未定

注）なお，これはすべて予定ですので，多少変更される場合もあります。

・オマケ

近いうちに，秋葉原でパソコンサンデーのスペシャル・イベントを催（もよお）そうという企画がある。くわしいことは番組の中で紹介するので，毎週欠かさず見ていてネ！

CHALLENGE HIGH SCORE!

このランキングは全国各地のお店の協力によりまとめています。ゲームの掲載順は人気度です。

全国集計 おめでとう You are Champion!

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スクランブルフォーメーション（タイトー）	10,000,000+α	全国51店にて達成	——
ワンダーボーイ（セガ）	2,416,600	HCM(DB/AOO)…愛知	8周目クリア
ASO（SNK）	5,890,740	1984オ○コトライブ…東京	12面クリア
闘いの挽歌（カプコン）	全2周クリア	DAZZLE RUN…山梨	1コイン
ダーウイン4078（データイースト）	10,000,000+α	全国9店にて達成	——
ミスター五右衛門（コナミ）	547,650	工藤尚朗…東京	12面前半
アルファックスZ（ウッドプレイス）	10,000,000+α	全国13店にて達成	1コイン
アルゴスの戦士（テクモ）	4,110,470	川島利文…山形	最終面クリア
ハレー彗星（タイトー）	10,000,000+α	全国4店にて達成	——
聖戦士アマテラス（日物）	644,700	CRAMP BOY…東京	12面

タイトル	スコア	スコアラー	備考
黄金の城（タイトー）	10,000,000+α	全国4店にて達成	——
妖獣伝（アイレム）	447,100	MGF TAYO…宮崎	最終面クリア
カルテット（セガ）	7,262,600	諸星月光…東京	ノーマル設定
カルテット2（セガ）	8,563,400	CRAMP BOY…東京	61面 キャラ＝マリ
ロボレス2001（セガ）	10,000,000+α	全国8店にて達成	——
ロードランナーIII（アイレム）	10,000,000+α	全国5店にて達成	——
スターラスター（ナムコ）	3,691	ECM-ZENJI（2店にて同スコア記録）…東京&神奈川	暗黒惑星に護衛なしのバージョン
グラディウス（コナミ）	10,000,000+α	全国4店にて達成	——
ダンプ松本（セガ）	583,400	国井くんです…東京	※備考を記入してください
マイティガイ（日物）	2,043,100	DAZZLE UMI…山梨	2周目 ※5人設定

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
闘いの挽歌	1,450,000	楓原一平	
★スクランブルフォーメーション	12,237,100	M.A	
ワンダーボーイ	829,020	仲野隆行	6-1
ミスター五右衛門	119,850	KAA	
ダーウィン4078	1,503,000	MOMOKO・K	
スペランカー	999,900	UTT-Ⅱ	6周目1面クリア
ASO	2,054,270	仲野隆行	12面クリア
怒	164,000	清水	
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	435,940	仲野谷恭介	

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
アルゴスの戦士	2,210,470	佐々木	24面
スペースハリアー	30,438,420	Takahiro♥Miho	1コイン クリアハード
ファンタジーゾーン	8,816,500	Devil Solder	13面
グラディウス	1,426,100	Takahiro♥Miho	4周1面
ガントレット	1,419,406	中山直樹,伊藤,しまだ	
アルファックスZ	996,700	むさし	
ワンダーボーイ	921,160	大穴	ハード
ASO	2,197,060	Ipon川田	12面クリア
マイティガイ	653,000	Takahiro♥Miho	2周
トイポップ	49,020	FBI&MZX	21面

プレイタウン赤い風車　北海道
北海道札幌市中央区南23条西11丁目　☎011-562-1384

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ASO	2,447,250	ACUの蝦名	
ダーウィン4078	990,070	ENCHI	
ファイナライザー	1,460,500	多田昭仁	エリア3
アーガス	1,850,510	西条光良	
スクランブルフォーメーション	841,200	ようすけ	
ホッピングマッピー	116,578	つきだて	
グラディウス	2,700,000	ELF	6周3面
トイポップ	81,910	つきだて&砂小田	2プレイ30面
ロボレス2001	1,409,500	ようすけ	
スカイキッドデラックス	153,010	東豊高のすみた	爆撃獣22

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 1コイン
怒	359,300	HYPER紅尾	1プレイ 1コイン
ワンダーボーイ	535,140	HYPER"T"	5周目2面
★ロボレス2001	9,999,999	HYPERのりよし-CAT	カウンタースト ップ
★グラディウス	10,000,000+α	H,A,F,S	20周7面
ASO	3,002,750	ACU-WUG	最終面クリア
トイポップ	68,080	HYPERのりよし	27面
マンハッタン24分署	188,100	KENJI®	1周目4面
ガントレット	248,005	ACU-WUC	ウィザード
ダーウィン4078	3,714,000	HYPERたけの	5周2面

ゲームセンタープラザ114　北海道
北海道札幌市北区北11条西4丁目 第三東文堂ビル1F　☎011-737-3363

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★スクランブルフォーメーション	30,579,600+α	WHO?+BAA?	7時間で中断
熱血硬派くにおくん	71,400	しあわせ	4面
ワンダーボーイ	1,581,220	K♥I	8面2周目
エンパイアシティー1931	40,890	WHO?	5面
メジャーリーグ	1,032,750	パン屋の木村	27対0
怒	359,200	NO-1044	1コイン 1プレイ
ASO	1,872,960	LON	最終面クリア
アルファックスZ	489,600	AMI♥MIM	エリアJ
黄金の城	1,752,500	114の	4周目
スカイキッド	241,800	NAK	

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	10,000,000	つきだて	25周目1面目でやめた
ASO	3,300,000	ACU-WUG	最終面クリア
ガントレット	271,005	上田一幸	1コイン 2プレイ
ホッピングマッピー	144,904	ぼんず	
ダーウィン4078	973,370	HYPER T	23面
★ロードランナーII	10,000,000	ふかい	200面
トイポップ	129,770	ぼんず	2プレイ 44面クリア
インディジョーンズ	720,130	内村&のりよし	ボーナスステージ1コイン
スペランカー	1,000,000	ぼんず	
陸海空	123,400	はて?店があかるくなった	

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
ファンタジーゾーン	11,728,680	HYPER 内村	18面
ホッピングマッピー	123,562	HYPER 内村	全面クリア
ガントレット	411,297	HYPER 内村	23面
トイポップ	81,380	T.M	28面
魔法使いウィズ	40,000	レピン高橋	
怒	178,300	佐々木 零一	
メジャーリーグ	217,300	下手投げ投手	1コイン
バトルシティー	87,900	野島アンドコックリ	
マイティガイ	340,000	佐々木 零一	
マッハライダー	50,000	See,You AGAIN,則‥	

ゲームプラザヴィクトリア　北海道
北海道札幌市澄川4条3丁目　☎011-813-6025

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダーウィン４０７８	1,123,030	ぼっちゃん上川	ハード
ハレー彗星	4,086,900	T・Y	
アルファックスＺ	1,290,100	高田信昭	
アルゴスの戦士	397,430	多田昭仁	8面
ＲＦ２	221,800	宇佐美将司	ノーミスゴール
ワンダーボーイ	470,540	電波専之助	3周目4面
魔界村	1,084,800	田中	ハード
黄金の城	276,900	高田信昭	
スクランブルフォーメーション	2,744,100	V.Sugar	1周目
１９４２	1,297,230	DAI.S ♥	

プレイゾーン　ジャック&ベティ　山大前店山　形
山形県山形市東原町1-2-13　☎0236-42-4212

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★アルゴスの戦士	4,110,470	川島利文	最終面クリア
熱血硬派くにおくん	85,050	YKI	
ダンプ松本	525,800	JMJ	
ミスター五右衛門	145,150	大友慶伸	
アストロフラッシュ	384,950	えいじ あすか	
★アルファックスＺ	10,000,000＋α	田村,AGS,沢口MK,加藤以上5名	
怒	1,705,300	川島利文	最終面クリア
闘いの挽歌	627,250	ARP	
妖獣伝	247,200	MK	
ＡＳＯ	4,745,480	川島利文	最終面クリア

プレイシティキャロット琴似店　北海道
北海道札幌市西区琴似3条2丁目 琴似グリーンビル1F　☎011-621-1110

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★アルファックスＺ	10,000,000	たちばな たくや	1コインクリア
ＲＦ２	221,270	宇佐美 将史	ゴールイン
闘いの挽歌	396,250	吉田 明弘	2周目1コイン
★ロボレス２００１	9,999,999	藤巻 輝明	99面3'30"0
ハングオン	56,486,420	弥左 繁晴 4'45"40	ノーマルライドオン
グラディウス	4,837,100	つきだて	ノーマル11-7
トイポップ	85,860	砂子田 政昭	ノーマル36面
ファンタジーゾーン	12,625,400	やまだ やすのり	ノーマル18面
ミスター五右衛門	144,450	伊藤 浩貴	ノーマルステージ4
聖戦士アマテラス	277,900	嶋 卓哉	エリア6 1コイン

プレイシティキャロット八戸店　青　森
青森県八戸市大字六日町33　☎0178-44-4645

タイトル	スコア	スコアラー	備考
怒	1,399,000	AKIRA	
グラディウス	1,764,000	赤坂 守	
ファンタジーゾーン	15,344,460	赤坂 守	ラウンド30
アルファックスＺ	4,808,800	赤坂 守	1周とN
ミスター五右衛門	163,050	赤坂 守	ステージ3
妖獣伝	242,300	赤坂 守	
ダーウィン４０７８	1,197,680	赤坂 守	ラウンド23
スクランブルフォーメーション	6,819,800	Tom	4周クリア
トイポップ	55,390	赤坂 守	ラウンド19
★ロボレス２００１	9,999,999	赤坂 守	ラウンド55

筑波学園キャロットハウス　茨　城
茨城県新治郡桜村天久保1-5-3　☎0298-51-7581

タイトル	スコア	スコアラー	備考
怒	1,435,000	DASTEL-G.I.	1コイン全面クリア
ファンタジーゾーン	10,904,400	byおろち	17面
ミスター五右衛門	249,300	CAN太郎	3面
妖獣伝	228,400	リターンオブNakaji!	ラウンド不明
★スクランブルフォーメーション	10,000,000＋α	多数の方々	1千万にて終了
アルファックスＺ	3,500,000＋α	江田島平人	時間切れ中断
ワンダーボーイ	329,760	おろちJr.	3-22
ダーウィン４０７８		おろちJr.UENO	15面
聖戦士アマテラス	170,500	MAGICAL-SIN&TEN	5面1コイン
トイポップ	31,650	US,Yui	ボックス13 1プレイ

西野ナムコランド　北海道
北海道札幌市西区西野1条3丁目 西宝ビル1F　☎011-665-5221

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ガントレット	160,320	メトロ君,ヘルス千(ウィザード)	1コイン1人プレイ
ダーウィン４０７８	1,285,830	加藤千代免	32面
怒	1,342,300	大谷尚昭	1イン最終面クリア
トイポップ	69,780	砂子田政昭	25面
強行突破	519,500	松井隆之	2周目最終面クリア
スカイキッドデラックス	1,267,890	東豊高のすみた	21面クリア爆撃数22
テラクレスタ	2,514,300	吉住幸司	
ＡＳＯ	2,441,810	砂子田政昭	
ＲＦ２	220,300	正君	ゴールイン
ファイナライザー	964,600	公務員	

プレイシティキャロット仙台店　宮　城
宮城県仙台市中央1-2-3 第一ビル2F　☎0222-23-8380

タイトル	スコア	スコアラー	備考
トイポップ	87,090	遠藤・相原(AVC)	1コイン2プレイ30面
★アルファックスＺ	9,999,900＋α	K・W (FAC)	エリア45
スカイキッドデラックス	1,242,450	相原 (AVC)	ミッション21爆撃数22
闘いの挽歌	1,035,550	I・Z (YVC)	1コイン 2周目 残機4
★ダーウィン４０７８	10,000,000＋α	K・W (FAC)	7周目3面残機8
黄金の城	3,640,200	K・W (FAC)	10周目4面
怒	1,704,500	K・W (FAC)	1コイン最終面クリア
ファンタジーゾーン	17,923,400	BEE (FAC)	34面
★ロボレス２００１	9,999,999	AGS	55面
★スクランブルフォーメーション	35,000,000＋α	Y.S＋ BEAKER	味方機99残機72

水戸サントピアナムコランド　茨　城
茨城県水戸市南町1-2-22 サントピア7F　☎0292-26-3131

タイトル	スコア	スコアラー	備考
トイポップ	45,760	TIS	21面
グラディウス	1,690,600	KKK	4周目7面
ダーウィン４０７８	313,910	ERI	
ＡＳＯ	2,600,790	KKK(ゼビウス)	最終面クリア
スーパークロス	290,500	KAZU	6周目
ホッピングマッピー	15,861	ERI	11面
ＲＦ２	194,440	Mickey	ゴールイン
魔界村	1,047,000	川崎裕介朗	4周目7面
ドラゴンバスター	4,060,750	鰐 淵	1コイン73面
スカイキッドデラックス	152,100	勝田のAMI	爆撃数7

室蘭キャロットハウス　北海道
北海道室蘭市中島町1-33-3　☎0143-45-1951

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファンタジーゾーン	8,844,900	RPM	11面
怒	1,358,000	IKARI	最終面クリア
アルファックスＺ	1,593,800	Lee	
ダーウィン４０７８	1,026,520	Lee	
★スクランブルフォーメーション	21,888,900	AVGハタ坊	ノーマル
トイポップ	45,830	こまわり君はプロレスが好き	
スカイキッドデラックス	637,630	ビー玉お京の子守唄	
ＡＳＯ	2,846,320	RPM	
ホッピングマッピー	60,075	うに取りサーファー軍団	
ガンスモーク	2,485,050	おっ桜の大門/	

アビリティーズジャスコスクラム　宮　城
宮城県泉市松森字後田45-1　☎02237-3-3887

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	26,500,000	A.N	ストック30残機13
ミスター五右衛門	178,000	疾風のミキ	あたいは負けないよ!
ファンタジーゾーン	12,006,040	I.Z(YVC)	1コイン19面
闘いの挽歌	502,750	I.Z(YVC)	2周目6面
ダーウィン４０７８	3,384,230	K.W(FAC)	1コイン
アルファックスＺ	7,000,000	K.W(FAC)	32面 万作さんに会いたい
黄金の城	1,838,300	K.W(FAC)	5周目84中指1本立て
ワンダーボーイ	537,120	YVC-N・K	4周3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
トイポップ	58,000	山下直樹 斉藤賢仲良しコンビ	2プレイ1コイン

日立キャロットハウス　茨　城
茨城県日立市鮎川町6-7-4　☎0294-34-1010

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウス	1,326,800	塾 長	
ＡＳＯ	3,105,450	中村 優	4月から変更なし
★スクランブルフォーメーション	42,202,800	中村 優	時間切れ28周
ワンダーボーイ	697,760	HABUですよ	A-5 3面
ダーウィン４０７８	438,430	キチガイ Jr	シーン12
怒	1,009,900	BARON	コンティニュー使用
ガントレット	1,249,268	FUL	ウィザードL-67
ホッピングマッピー	114,315	LUCKY TOKOYA	15面
ミスター五右衛門	118,500	愛沢 まりちゃん	3面 もう少しでクリア
闘いの挽歌	72,500	Y.T	

ゲームプラザＮＴＫ恵庭店　北海道
北海道恵庭市末広町153　☎0123-33-2271

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アルゴスの戦士	946,110	「Bii」♥ NTK役員 北広高	1コイン15ラウンド
熱血硬派くにおくん	62,000	恵庭中 高橋恵二 涙やんもよろしく/	入荷4日目
ファンタジーゾーン	8,475,000	只今,会員数なんと1109名 TMJ	ハードランク
黄金の城	328,900	ブタ修じゃないよ/ 坂 井 修 でーす	ノーマル
ダーウィン４０７８	452,400	「ＡＲＩ」 NTK役員 北広高	12エリア
闘いの挽歌	161,000	幡木 昭一くん NTK役員	ハードランク
ワンダーボーイ	326,900	千歳の某庭一だぜい NTK 社長の弟	ノーマル
★スクランブルフォーメーション	10,868,200	宮 本 陽 一	最強ランク
ロボレス２００１	1,832,850	えにわさたこうこう1年 佐藤 たかし	ノーマル
トイポップ	23,450	たかはしはうんち身長あと20cmほしい	1P 10面

宮城野原キャロットハウス　宮　城
宮城県仙台市五輪1-10-7　☎0222-99-2817

タイトル	スコア	スコアラー	備考
トイポップ	84,420	BEE,YOY	31面
ガントレット	1,797,249	Q.P,KPS STH,ZML	レベル52 ウィザード
ファンタジーゾーン	15,386,940	K.S(YVC)	27面
闘いの挽歌	全2周クリア	ニカウ	1コイン
★ロボレス２００１	9,999,999	茂吉	
★スクランブルフォーメーション	30,009,800	B.J(YVC)	残機19
ミスター五右衛門	184,750	M.K	4面
ワンダーボーイ	840,500	しんご	5周4面
怒	1,675,900	I.Z(YVC)	最終面クリア
ダーウィン４０７８	1,983,210	ZMILF(HAC)	4周目5面

宇都宮キャロットハウス　栃　木
栃木県宇都宮市駅前通り1-5-10　☎0286-25-6652

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファンタジーゾーン	13,726,920	BELZERGA 塙井敏克	4面ステージ3
ワンダーボーイ	483,650	武石さん	
ダーウィン４０７８	531,630	BELZERGA 井上和宏	15面
★スクランブルフォーメーション	13,205,600	BELZERGA 石原康弘	11周
闘いの挽歌	271,100	BELZERGA ワイは秀人や/	3機設定
ロボレス２００１	1,410,050	BELZERGA 永吉恩	16面技A
トイポップ	37,340	BELZERGA DREAMERS	ボックス17 1P
トイポップ	59,230	ウイングガールズ TA&TM	ボックス26 2P
インディジョーンズ	758,640	BELZERGA DREAMERS	ハードボーナスステージ
バックランド	1,111,110	BELZERGA DREAMERS	47面

ゲームプラザ月光仮面　北海道
北海道小樽市花園1-9-2　☎0134-23-9973

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アルゴスの戦士	1,149,610	TAKA ㊮	ノーマル19面
怒	336,300	HYPER-紅尾	ノーマル 第5ゲート突破
ダーウィン４０７８	1,762,580	HYPER"T"	ノーマル46面
熱血硬派くにおくん	84,100	KANJI ㊮	ノーマル
闘いの挽歌	186,600	HYPER-のりよし	ノーマル
妖獣伝	225,600	?	ノーマル
アルファックスＺ	8,647,400	HYPER"T"	ノーマル
黄金の城	1,398,300	TAKA ㊮	ノーマル
ファンタジーゾーン	10,846,000	HYPER"T"	18面ノーマル
ワールドカップ	World -CHAMP	熊谷 裕司	1プレイ2分4:0

ゲームセンタータイリョウ　宮　城
宮城県角田市角田字牛館6　☎02346-2-1384

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ガンスモーク	1,434,400	N・A・O	10面
魔界村	1,606,000	DON!!	
ＡＳＯ	1,808,930	ゲーム君	最終面クリア
トイポップ	55,770	のぶちゃんANDたけし	20面
強行突破	437,800	MZ.	
ファンタジーゾーン	9,767,660	N・A・O	19面
ワンダーボーイ	496,640	ナッチョコ	
ファイナライザー	2,336,100	MZ.	
ロードランナーⅡ	2,507,280	N・A・O	75面
インディジョーンズ	91,630	MZ.	

今市ゲームセンター　栃　木
栃木県今市市今市1111　☎0288-21-1429

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スクランブルフォーメーション	5,734,200	E.N	ノーマル
アルゴスの戦士	672,790	Y.T	Rd.11
ワンダーボーイ	572,260	KENBOU	エリア4 Rd.3
ＡＳＯ	637,310	小倉 章裕	ハード Rd.10
トイポップ	33,560	ベルゼルガDREAMERS(EUC)	ボックス12
ロボレス２００１	1,801,200	時祭イヴ(EUC)	Rd.17
アーガス	1,354,060	ベルゼルガDREAMER(EUC)	Rd.6
スカイキッドデラックス	282,560	M..	3面
ワールドカップ	FINAL ステージクリア	時祭イヴ(EUC)	ST.7 4:2
グラディウス	570,300	ABS(EUC)	2周目モアイベリーハード

ゲームシティジル
群馬県高崎市中尉屋町33　☎0273-25-9775　群馬

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ハレー彗星	3,168,350	鳳岩	
スクランブルフォーメーション	1,068,300	ゾエチ	
ASO	1,208,300	H・M	
怒	531,700	S・K	
黄金の城	345,400	S・K	
ワンダーボーイ	336,130	吉沢	
ガンスモーク	1,594,800	ナグサン	
テラクレスタ	624,900	K・K	
ロードランナーII	874,400	C・F	
ゲットスター	300,500	RH-1	

ファンフル
群馬県前橋市千代田町4-12-3　☎0272-34-7457　群馬

タイトル	スコア	スコアラー	備考
熱血硬派くにおくん	132,200	硬派の男	
★スクランブルフォーメーション	10,341,900	豊田昌一	
怒	109,300	愛田	
ファンタジーゾーン	6,906,860	福田勝己	
ガントレット	1,900,100	美子でえ〜す	
ハレー彗星	5,504,900	有藤一美	
ワンダーボーイ	433,500	美子でえ〜す	
グラディウス	905,200	YOGURIT&KEI	
アルゴスの戦士	399,980	KEI	

上福岡ビッグキャロット
埼玉県上福岡市上福岡1-7　☎0492-64-9966　埼玉

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダーウィン4078	1,760,670	うえの	3周目-14面
★スクランブルフォーメーション	30,823,000	YEN	?面
闘いの挽歌	502,000	GIL	2周目6面
★アルファックスZ	10,000,000+α	K,S,N,S	
トイポップ	127,550	GIL	PINOだけラストクリア
ワンダーボーイ	675,020	ACU-KEI	5-2
怒	1,416,100	EXEC	ラストクリア
ASO	3,724,640	YEN	12面クリア
スカイキッドデラックス	972,620	ACU-KEI	19面
ロードランナーII	4,624,440	ILM	96面

セントラル・パーク　PART I
埼玉県川口市芝3732　☎0482-69-3828　埼玉

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファンタジーゾーン	26,838,500	木村雅彦	5周目2面
トイポップ	90,210	ACU-YIN	36面
ハングオン	215,985,960	木村雅彦	415230
ファンタジーゾーン	10,499,700	木村雅彦	19面
ファンタジーゾーン	11,070,260	だめだこりゃ	17面
スカイキッド	528,410	田中保夫	17面
ASO	3,563,920	徳永広正	12面クリア
ホッピングマッピー	23,811	岡部真理	15面

Pit Inn 湖北台店
千葉県我孫子市湖北台1-14-12　☎　千葉

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ノバ2001	10,000,000	佐々木 浩文	
ハレー彗星	1,491,830	田村 茂雄	
怒	399,200	FAMK-M.J	レベル3 エブリー12万
ファンタジーゾーン	10,837,920	FAMK 佐々木	ランク 最強
ASO（16未満）	5,482,400	内田 NAM	
ASO	2,021,840	FAMK-M.J	レベル4
ASO	2,587,890	佐々木 浩文	レベル3
スカイキッドデラックス	305,990	内田 潤	
ラフレシア	1,000,000	FAMK KON	2周目6 ランクハード
シュートアウト	189,920	吉田	

プレイハウスニューオリンピア
東京都品川区荏原3-4-13　☎03-787-5682　東京

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダーウィン4078	296,300	白川明人	
アルファックスZ	613,100	山下和行	
スクランブルフォーメーション	737,900	杉山岳史	
ファンタジーゾーン	3,592,800	瓦井久雄	
ハレー彗星	643,050	遠藤治夫	
トイポップ	200,000	池田裕司	
グラディウス	542,500	上村勇太郎	
ASO	245,000	大久保仁	
テラクレスタ	307,200	合摩幸一	
ピンボールアクション	1,786,400	岩田雅男	

プレイシティキャロット田町店
東京都港区芝5-27-12　☎03-452-5349　東京

タイトル	スコア	スコアラー	備考
メジャーリーグ	1,661,950	CONTINUE	42-0
グラディウス	495,100	ENPTY.B	
トイポップ	41,290	北隅淳一	19面
ASO	1,988,780	中林 元 by ずし	最終面クリア
ダーウィン4078	519,050	MMA	15面で死ぬ
スターラスター	3,493	ECM ZENJI	暗黒惑星撃破
スクランブルフォーメーション	1,614,700	アシス,秋本	代々木 むかつく
ガンスモーク	495,100	YOSHINORI YAMASHITA	PC田町店 ヨロシク
ガントレット	152,936	山下 正宗	
聖戦士アマテラス	57,000	山下 みぎわ	

ビックキャロットTOC店
東京都品川区西五反田7-22-17 TOC内　☎03-494-2610　東京

タイトル	スコア	スコアラー	備考
怒	1,723,300	GIL-HAMAD	1コイン 全面クリア
ダーウィン4078	512,630	HIRAISHI	15面
ASO	2,983,760	つよ気0 風見鷲子	全面クリア
★スクランブルフォーメーション	10,000,000+α	つよ気0 風見鷲子	6周目-道園地の上
カルテット	1,059,200	MILKY-BOX E,S,T	1コイン 26面
ファンタジーゾーン	17,192,500	GIL-HAMAD	27面
ミスター五右衛門	126,200	MILKY-BOX E,S,T	4面
トイポップ	42,590	北隅!!	1プレイ 19面
スカイキッドデラックス	152,960	俗物軟派-くにお君	6面 爆撃数5
妊獄伝	66,000	装甲騎兵 風見鷲子	3面

GAME FANTASY
東京都世田谷区三軒茶屋1-37-2 三茶ビル2F　☎03-410-6976　東京

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アルゴスの戦士	2,633,900	AAA	
ファンタジーゾーン	5,758,360	AAA	
カルテット	1,636,000	KENJI	
スクランブルフォーメーション	1,343,600	K.H	
ワンダーボーイ	166,110	♥♥♥	
メジャーリーグ	1,016,250	S.K	
怒	1,002,800	DBBAC	
黄金の城	2,483,900	LVM	
ロボレス2001	1,805,700		
ダンプ松本	111,210	K.K	

ゲームセンタートロン
東京都目黒区碑町1-9-9　☎03-792-6726　東京

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ワンダーボーイ	493,310	多古茂利,PICHI,PICHのけつ	4-2面
ファンタジーゾーン	6,904,100	おれが戦った中で勝ったのはNS.米沢	9面,ランク最高
アルゴスの戦士	920,670	IZRで750に勝てるか,馬鹿野郎!!	ラウンド13 ランク上
★グラディウス	10,000,000	サギ疑惑,その名は小〇アサ〇商会/有	23周目3面
ゲゲゲの鬼太郎	243,460	宮崎バカ/てめーにげてんじゃねーアホ	15面
ピンボールアクション	7,681,0000	精神分裂症,青様,(1,9分け)	3バーナクレジット
ワールドカップ	全面クリア	近親相姦,加藤彰久&雅子の兄妹	西ドイツ戦 5-0
カルテット2	93,300	ほのぼのファミリー加藤彰久一家	5面
ツインビー	5,523,100	家族旅行パレーニーハナゲでウナゲ〜!	27面
アーガス	573,400	おそい高い手抜き?ウイング26だよ〜	4面

GAMESPOT21
東京都新宿区西新宿1-15-4　☎03-343-0010　東京

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ダンプ松本	583,400	国井くんです	
アルゴスの戦士	2,116,970	佐藤&今野	
★アルファックスZ	9,999,900	恵利命 たべちぐざうで	
スクランブルフォーメーション	8,645,700	恵利命	
ワンダーボーイ	1,277,970	KOT7-2	7-2クリア
カルテット2	191,500	たべちぐざうで	
アストロフラッシュ	1,723,400	恵利命	
フラワー	2,558,500	Mr.まさ男	
ロボレス2001	5,365,000	佐藤和敬	
★ハレー彗星	10,000,000+α	稲葉晃三	

プレイシティキャロット駒沢店
東京都世田谷区駒沢2-1-1 第2山国ビル1F　☎03-424-5272　東京

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スペースハリアー	34,138,950	DES	1コイ 最終面クリア
ハングオン	29,050,700	AUA	シットダウン 4'49"42
メジャーリーグ	1,143,850	CIRCULAR	27-0
★ダーウィン4078	10,000,000+α	VAMPIRE	7周目1面で達成
トイポップ	64,350	AUA	1プレイ 26面
ASO	2,949,630	EXPRESS〜WARRIOR	「R」不使用 最終面クリア
強行突破	513,800	LIKE A CHERRY BOY	最終面クリア
バトルシティー	474,900	VAMPIRE & ESPRIT	2プレイ 65面
アーガス	エリア8	CIRCULAR	面数優先
ホッピングマッピー	119,895	武田 淳	5匹仕様 31面

プレイシティキャロット笹塚店
東京都渋谷区笹塚1-56-28 ルミエール笹塚　☎03-378-1208　東京

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★スクランブルフォーメーション	10,000,000+α	GIL-HAMAD	7周目残5
カルテット2	798,100	VICTOR-DDD	マリ
トイポップ	79,720	KOT	ボックス28
スカイキッドデラックス	1,182,040	M・C・KOBA	5機 21面 爆撃数24
ガントレット	1,381,096	N一族 EXCALIBUR	L.147 1コイン
ワンダーボーイ	1,120,290	KOT	エリア6-3
怒	1,617,500	GIL-HAMAD	最終面クリア 1P
ファンタジーゾーン	14,970,200	GIL-HAMAD	26面
ミスター五右衛門	79,800	合田 聡	
メジャーリーグ	1,025,900	合田 聡	

プレイタウンYOU&YOU三軒茶屋店
東京都世田谷区三軒茶屋1-33-19　☎03-410-8781　東京

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	1,173,100	真和功治	
怒	382,000	増山智久	
バルバルークの伝説	283,100	中森明菜	
ファンタジーゾーン	8,608,000	小平剛史	
ワンダーボーイ	493,780	CHANPON 飯田	
スペランカー	1,000,000	AMP.LUM	
忍者じゃじゃ丸くん	293,100	田中	
スーパークロス	287,400	鈴木俊明	
バトルレーン	389,000	木村一八	
スーパースティングレー	214,000	小野塚	

プレイシティキャロット鳥山店
東京都世田谷区南鳥山6-5-15駅前中央ビル1F　☎03-309-1848　東京

タイトル	スコア	スコアラー	備考
トイポップ	82,550	CHIEMI'S	1人用 34面
トイポップ	129,830	CHIEMI'S M.C.KOBA	2人用 最終面クリア
ダーウィン4078	1,483,820	HIRAISHI	3周目
★スクランブルフォーメーション	10,000,000+α	M.C.KOBA	7周目
スターラスター	3,678	一宝雫	アドベンチャー(護衛なし)
スターラスター	2,169	一宝雫	コマンド
スカイキッドデラックス	1,162,020	M.C.KOBA	21面クリア 爆撃数23
陸海空	1,834,650	ぬがねの学生さん	96秒残
マーブルマッドネス	209,890	OSADAX	
ホッピングマッピー	113,656	CHIEMI'S	31面クリア

プレイシティキャロット新宿店
東京都新宿区新宿3-21-9　☎03-352-5346　東京

タイトル	スコア	スコアラー	備考
怒	1,867,500	GIL・KI	ノーマル
スクランブルフォーメーション	2,185,800	NSUP	ノーマル
スペースハリアー	35,482,020	LTD	ノーマル
★ハレー彗星	10,000,000+α	TZR250	ノーマル
★ダーウィン4078	10,000,000+α	TZR250	ノーマル
聖戦士アマテラス	562,700	TZR250	ノーマル
アストロフラッシュ	210,500	藤井冬威	ノーマル
ミスター五右衛門	176,100	工藤尚朗	ノーマル
★カルテット	7,262,600	諸星月光	ノーマル
ガントレット	719,600	オメガ デスドライブ	ノーマル

プレイシティキャロット早稲田店
東京都新宿区西早稲田1-8-14　☎03-208-4036　東京

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スペースシャトル	9,183,430	KINKE	エクストラボール(2)
ギャリバン	346,900	マルチャンマン	8面
トイポップ	182,570	SIGHT	1コイン 全面クリア
アーガス	4,383,730	FUL	エリア14
★スクランブルフォーメーション	33,333,300	Mr.まさし君	14周目（途中記録）
ワンダーボーイ	1,073,340	KOT	エリア6-3
ターキーシュート	97,750	MSX	
RF2	205,390	広瀬 美和子（岡崎市）	7面クリア
グリーンベレー	315,910	ジャリ	
フラッシュゴードン	3,573,700	YOSHIMITU.I	

ゲームブティック高田馬場
東京都新宿区高田馬場3-2-15 第26東京ビル ☎03-362-9300 東京

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スパイハンター	189,745	MIC	
ペーパーボーイ	466,527	FAL	ハードウエイ
ガントレット	1,259,010	ぬらりひょん一族	1コイン 137面
マーブルマッドネス	201,540	AXV	
ジェダイ	1,553,650	MIT	
インディジョーンズ	1,358,330	AKI	
トイポップ	114,810	VERTEX -AHT	44面クリア
ホッピングマッピー	83,391	LKY-MRD	29面
ダーウィン４０７８	3,403,860	TOM'S	S 56 28時間30分
★スクランブルフォーメーション	18,396,200	BUG	11周目新宿

亀戸キャロットハウス
東京都江東区亀戸2-20-3 ☎03-683-4465 東京

タイトル	スコア	スコアラー	備考
トイポップ	91,500	のぶやす	1プレイ 44面クリア
★スクランブルフォーメーション	10,000,000＋α	デーモン○沢	8周目 新宿上空
★ダーウィン４０７８	10,000,000＋α	ともぞう	98面クリア ノーマル
怒	1,879,500	ともぞう&としほ	最終面クリア 2人プレイ
ガントレット	531,300	ラガール 203/	エルフのみ 1コイン
★ＡＳＯ	5,890,740	1984 オメコトライブ	12面クリア 1コイン
ホッピングマッピー	138,660	のぶやす	31面クリア ノーマル
アーガス	10,000,000＋α	お前も、ろー人形にしてやろうか/	16面クリア
メジャーリーグ	3,235,200	もりくん	1コイン ゲームセット
★ロードランナーⅢ	10,000,000＋α	WINNER-LMT-CHA	287面 1コイン

東久留米キャロットハウス
東京都東久留米市東本町6-1-1 大幸ビル1F ☎0424-75-7585 東京

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ガントレット	208,120	BG	1コイン 1P 20面
怒	1,788,300	GIL-HAMAD	1P 全面クリア
トイポップ	90,340	BG	4P 35面
ゲットスター	3,253,920	LR	16周目6面
ホッピングマッピー	134,054	LR	1コイン 31面クリア
ドラゴンズレア	427,469	FANCY-SHOKO	最終面クリア
ギャラクティックウォーリアーズ	2,676,100	VERTEX-AHT	サムソン
スカイキッドデラックス	1,158,850	怒	全面クリア 爆撃数21
ダーウィン４０７８	1,264,400	BG	2周目16面
★ロードランナーⅢ	9,999,990	VERTEX-AHT	279面

ファンファクトリー高田馬場
東京都新宿区高田馬場3-1-4 ☎03-371-8370 東京

タイトル	スコア	スコアラー	備考
熱血硬派くにおくん	8,650	ケンジ セキネ	
ビッグイベントゴルフ	18H+3	ヒロノミ モリヤ	
ファンタジーゾーン	122,280	ハルユキ ノダ	
エンパイアシティー１９３１	41,500	ユキヒロ エンドウ	
ハレー彗星	2,016,540	マサオ ツノダ	
アルゴスの戦士	189,160	コウジ モリヤス	
スターフォース	2,070,700	コウジロウ ドウケ	
魔界村	162,500	トシアキ ホンマ	
メジャーリーグ			
ピンボールアクション	1,058,130	ヨウジ オオバ	

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
ファンタジーゾーン	10,047,240	塩沢 理 でーもん	16面 13面
ワンダーボーイ	207,480	CHIEMIS	
ロボレス２００１	278,900	池田進	11面1
スクランブルフォーメーション	257,890	山下修	
トイポップ	96,000	CHIEMIS	35面
ピンボールアクション	1,611,500	鳥谷 健史	
ワールドカップ	7thGANIE1:0	守	ファイナルゲーム終了
スペースハリアー	43,885,600	ZIZOU	1コイン 18面クリア
カルテット	18,800	久藤 明	
ダンプ松本	68,920	井上	

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
ファンタジーゾーン	11,880,900	でんすけ	19面
闘いの挽歌	731,200	ECM ZENJI	2周目 点かせはつまらん
★ダーウィン４０７８	10,000,000＋α	FANCY KETOSE	残機3015周目 4k15m9面
トイポップ	70,990	魁・I・C・塾	2プレイ29面
ミスター五右衛門	169,900	INFINITE-FLY（皮井権）	天狗はムズい
★黄金の城	10,000,000＋α	WEAPON(×1日)	14万以上いくともどる
★スクランブルフォーメーション	13,000,000＋α	酒井正一郎	残機3015周目 ストック99
グラディウス	2,168,400	GDS.満式	5周目4面
★アルファックスＺ	9,999,900	INFINITE-FLY（皮井権）	カウンタートップ残18
ダンプ松本	319,120	K.T	ZENJIさんシカトした

プレイシティキャロット巣鴨店
東京都豊島区巣鴨1-15-1 宮田ビルB1 ☎03-943-6735 東京

タイトル	スコア	スコアラー	備考
トイポップ	143,240	KETOSE KIMBLE	2人プレイ BOX CP
トイポップ	130,340	ACU-Y.N	1人プレイ BOX CP
★ダーウィン４０７８	10,000,000＋α	LI.JELARD（佐々木 宏）	6周目16面 基本進化のみ
闘いの挽歌	455,250	ECM-ZENJI	全2周クリア 5機設定
★カルテット２	8,563,400	CRAMP BOY	61面 キャラクター マリ
ミスター五右衛門	408,450	ベルシャ工藤尚郎	ステージ10（3周目2面）
★スターラスター	3,691	ECM-ZENJI	アドベンチャークリア
ＡＳＯ	4,657,610	HIRAISHI	最終面クリア
マンハッタン２４分署	716,500	EXCHANGER	4周目2面
★聖戦士アマテラス	644,700	CRAMP BOY	12面 入荷当日の記録

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
メジャーリーグ	724,600	FANATIC-AHF	
カルテット２	197,300	リョウゴス	
アストロフラッシュ	333,000	向井はもっと勉強してマトモになれ	
ファンタジーゾーン	11,039,180	でーもん	
ワンダーボーイ	921,470	FANATIC-AHF	
ロボレス２００１	2,389,900	SARA	
バラデューク	225,790	FANATIC-AHF	
ファイナライザー	1,843,400	FANATIC-AHF	
スペランカー	453,200	あらうえ	
グリーンベレー	185,270	FANATIC-AHF	

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
ハングオン	33,456,500	イトウ	
ロードランナーⅢ	2,856,600	アカギ	
ファイタークラウデス	2,544,000	ハラ カズオ	
ファンタジーゾーン	2,224,500	タカノ	
ロボレス２００１	1,988,000	イワタ	
怒	1,427,500	ハラ カズオ	
ギャラガ	1,400,400	サカイ	
１９４２	1,138,976	ジンボウ	
ワンダーボーイ	1,024,500	ヒロガミ	
アストロフラッシュ	965,000	キムラ	

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
ホッピングマッピー	131,558	AIRA-VN	31面クリア
闘いの挽歌	427,550	AIRA-VN	1コイン 11面
ファンタジーゾーン	15,194,300	AIRA-VN	1コイン 27面
ダーウィン４０７８	319,400	謎のマッチャンⅡ	
スカイキッドデラックス	526,980	HAD.	爆撃数12
★スクランブルフォーメーション	12,692,600	脳島 聡	残り7機
スペースハリアー	19,002,750	HARRIER²	
怒	1,367,300	ZED	
バギーボーイ	136,250	巣鴨が怖くてBBができるか/打倒巣鴨	SOUTH COURSE
アルゴスの戦士	1,081,190	ATM	

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	
スカイキッドデラックス	186,610	T・N	
スペランカー	1,000,000	さどはら	
ファンタジーゾーン	129,100	たて	
忍者じゃじゃ丸くん	244,460	たて	
怒	315,000	けやき	
グラディウス	494,100	貞包	
チョップリフター	810,650	もん吉	11面
インディジョーンズ	100,000	HIROKO-KAZ	
ロードランナーⅢ	3,555,380	国分寺 YBA	104面

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豊光ビル2F ☎045-251-8340 神奈川

タイトル	スコア	スコアラー	備考
熱血硬派くにおくん	87,800	関根 一也	4面
アルゴスの戦士	1,574,350	GIL	21面 ノーマル
カルテット２	110,730	ABA	ノーマル
妖獣伝	176,400	茂木 純孝	ノーマル
怒	1,294,200	ABA	ノーマル
ミスター五右衛門	129,950	荒木田 貴宏	4面 ノーマル
ワンダーボーイ	612,730	茂木 純孝	5-1 ノーマル
ワールドカップ	4-0	辻 智之	全面クリア ノーマル
ファンタジーゾーン	11,354,380	K・M	19面 ノーマル
聖戦士アマテラス	167,500	ABA	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）	124,350	LIBRINIAN	ボックス44クリア
トイポップ（２人用）	139,096	RUN and LIBRINIAN	ボックス44クリア
ミスター五右衛門	329,450	EXCHANGER	
妊獣伝	271,600	EXCHANGER	
スペースハリアー（ローリングタイプ）	38,124,070	EXCHANGER	1コイン 最終面クリア
★スクランブルフォーメーション	10,000,000	EXCHANGER	7周
ＡＳＯ	4,728,130	EXCHANGER	最終面クリア
闘いの挽歌	1,071,050	EXCHANGER	
グラディウス	4,995,500	EXCHANGER	11周目4面
忍者じゃじゃ丸くん	458,060	OLK-MIYA-AI	25面

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
ハングオン（シットダウン）	34,547,800	GIL-HAMAD	4'43"77
インディジョーンズ	1,583,960	EXCHANGER	ハード 3ライブ
スクランブルフォーメーション	4,363,500	いつもの私	
ワンダーボーイ	1,371,590	KOT	7-2 ハード
トイポップ	130,780	VERTEX-AHT	44面クリア 残り2人
ＡＳＯ	869,110	でーもんくん	11面
ダーウィン４０７８	585,490	I.S.2	
ピーターパックラット		GIL-HAMAD	全58面クリア
陸海空	529,510	SURPASSER	エリア42
アストロフラッシュ	158,640	クマさん	RD.3の地上

ジョイプラザカミオーオカタイトー
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
メジャーリーグ	1,070,000	アニマル	
怒	278,100	村川武広	
ファンタジーゾーン	8,523,300	GIL	
★スクランブルフォーメーション	10,026,700	INFINITE-FLY	
ガントレット	897,450	広瀬敏事	
忍者じゃじゃ丸くん	242,450	TAKASHI	
ハレー彗星	8,308,260	日出孝史	
ハングオン	33,072,300	石井小泉	
バルバルークの伝説	580,360	SATO	
ワンダーボーイ	761,090	闇陽也	

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
熱血硬派くにおくん	86,950	KSD	5面
アルゴスの戦士	1,472,760	CIY	20面
スペースハリアー	56,610,300	ATARI-AKI	1コイン 18面クリア
ファンタジーゾーン	11,837,200	LUM	2周目クリア 17面
ダーウィン４０７８	598,830	CPM-KOM	
闘いの挽歌	446,700	CPM-KOM	クリア残4
ペーパーボーイ	445,025	ATARI-AKI	ハード
★ミスター五右衛門	547,650	工藤尚朗	ステージ12前半
インディジョーンズ	2,751,540	ANN	
マーブルマッドネス	295,760	ANN	なぞのボーナス200万?
			1P93秒 無死

ゲーム中央プラザ
東京都三鷹市下連雀3-43-26 創英ビル1F ☎0422-46-4407 東京

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アルゴスの戦士	2,065,950	タコです	
★スクランブルフォーメーション	9,999,900	LEE	7周目残機7
メジャーリーグ	1,974,550	吉本完夫	53対0
ワールドカップ	7-0	泉田	ワールドチャンピオン
ワンダーボーイ	842,310	EXGANDER	6-1
ファンタジーゾーン	12,592,200	LEE	19面
怒	6,605,700	LEE	
トイポップ	88,840	T.R.X	2プレイ
ダーウィン４０７８	1,191,590	やる気0	30面
★アルファックスＺ	10,000,000＋α	EXGANDER	37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	14,309,380	EXCCV-CCV	4周目
ワンダーボーイ	1,982,020	VMT-DAN	クリアミスドール27
★スクランブルフォーメーション	10,000,000＋α	ECM-DAZZLE (REO YY)	5機設定
トイポップ	97,500	ECM-ZENJI +REO-Y・Y	2P37面 参考-44面
闘いの挽歌	447,650	ECM-ZENJI	2周目6面クリア残6人
ダーウィン４０７８	1,497,190	VMT-LUM	56面
★ロボレス２００１	10,000,000＋α	ECM-ATARU	60面3時間
ミスター五右衛門	146,500	GREAT-UDO	4面
★スターラスター（アドベンチャー）	3,691	ECM-ZENJI	D1066 E85212
アーガス	3,195,950	ECM-FISCHER	11面

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	56,270	GOT	BOX19
ファンタジーゾーン	6,334,100	VMT-ABU	
ワンダーボーイ	1,781,700	VMT-DAN	7周目4面
バルバルークの伝説	420,270	IKE IYE	15面
アルゴスの戦士	2,859,430	久保寺	27面
妖獣伝	169,300	久保寺	
怒	1,513,500	VMT-DAN	
★スクランブルフォーメーション	10,028,500	INFINITE-FLY	
ゲットスター	708,190	杉山大根	3セットベース
ＰＢタッチダウン	1,218,800	礎	

ダイエーレジャーランド金沢店
石川県金沢市尾張町2-1-1 ダイエー金沢店　☎0762-23-7111　石　川

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★スクランブルフォーメーション	10,000,000＋α	KAY	
ハレー彗星	5,578,590	JAMJAMBOOK	ラウンド36
カルテット２	878,300	GER/	ステージ20 1コイン
トイポップ	70,040	きよしとともや	ボックス28
ホッピングマッピー	106,065	たばたつねやすきょーとー	ラウンドクリア
ワンダーボーイ	803,200	GER/	RD.6-1
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 爆撃数16
怒	323,300	TATSUYA	
ハングオン	43,944,940	LEGEND	4'53"39
陸海空	646,150	コナちゃん	

プレイシティキャロット甲府中央店
山梨県甲府市中央2-12-22　☎0552-32-2429　山　梨

タイトル	スコア	スコアラー	備考
トイポップ	87,000	DAZZLE (HST＋BAB)	2人用
アルファックスＺ	2,865,300	DAZZLE (ぼちゃ)	1コイン,ラウンドZ＋α
ミスター五右衛門	178,050	B.I	ノーマル
闘いの挽歌	1,706,350	DAZZLE (ぼちゃ)	ノーマル
ワンダーボーイ	886,310	DAZZLE (HST)	ノーマル
ガントレット	461,099	DAZZLE (ぼちゃ)	1コイン 1人用37面
ガントレット	855,702	DAZZLE (マナビー)	1コイン 4人用
★黄金の城	10,000,000＋α	長田	37周以上 残り15人
★ダーウィン４０７８	10,000,000＋α	DAZZLE (ぼちゃ)	シーン99
聖戦士アマテラス	441,200	DAZZLE (マナビー)	ノーマル

セガ・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
ダンプ松本	86,200	川合	
カルテット２	74,100	KKK	
ワンダーボーイ	176,370	MAIGO	
スペースハリアー	42,292,910	ぶるうまっくす	
怒	1,427,500	原一雄	
メジャーリーグ	6,136,060	クエタ	
グラディウス	2,568,800	前田	
ピンボールアクション	3,172,060	K.I	
スクランブルフォーメーション	1,776,200	KWM-RIKIO	
ロードランナーⅡ	5,490,770	菊池統っぺ	

プレイシティキャロット金沢店
石川県金沢市片町2-8-20 児玉ビル1F　☎0762-21-9457　石　川

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★アルファックスＺ	9,999,999＋α	田島恒保教頭3世	
ＡＳＯ	4,463,350	びいふりい/SOH	
ファンタジーゾーン	12,232,500	医短大86-放21 と OSA	1ミス
ミスター五右衛門	144,650	コナちゃん	
トイポップ	77,570	田島恒保教頭4世 ＋コナちゃん	Box30
スカイキッドデラックス	1,577,060	たばたつねやすきょーとー	全クリア 爆撃数18
闘いの挽歌	625,650	コナちゃん 中村一心堂パンザイ	
妖獣伝	111,000	B.I.T	
聖戦士アマテラス	149,900	コナちゃん パーパパだよ〜ん	
マーブルマッドネス	213,060	おにⅢ。	

プレイシティキャロット松本店
長野県松本市中央1-3-7 セントラルビルBF　☎0263-35-6744　長　野

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	20,000,000＋α	HIM	16周目の国会 残27機
★ダーウィン４０７８	10,000,000＋α	Lunky7 (New_Win)	2ミス 7周目の13面
怒	1,481,400	Lunky7 (New_Win)	3ミス 全面クリア
アルファックスＺ	2,712,900	FAN	Z面クリア
メジャーリーグ	920,150	学校行かない男の子	1コイン
ワンダーボーイ	545,400	意一and意美	
闘いの挽歌	205,050	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
トイポップ	51,900	マイナーTAN &AIQ(GAW)	2人用

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
★スクランブルフォーメーション	10,000,000	AKEMI	
ダーウィン４０７８	1,071,780	ABCB	
アルファックスＺ	10,00,000	音無響子	
闘いの挽歌	430,950	だっだ PART2	2周目の6面
トイポップ	56,450	おめーは だっだ	1人用31面
スカイキッドデラックス	559,210	Someone	爆撃数13
怒	1,455,700	馬場はこなかった	1コイン

ゲームインカナザワ
石川県金沢市安江町3-4　☎0762-31-3526　石　川

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダンプ松本	566,910	GER	
カルテット２	819,200	復活/おしじのサンちゃん	2000スタート
ファンタジーゾーン	12,556,120	OSA,SAWADA	
メジャーリーグ	1,638,300	GER	10000 スタート
ワンダーボーイ	836,360	GER	「人スタート
怒	1,004,200	180番しま	
闘いの挽歌	364,300	コナちゃん	5人スタート
黄金の城	1,477,900	その子	4人スタート
ロボレス２００１	2,626,600	滝沢涙	
アストロフラッシュ	123,720	Miu	

ゲームプラザニュー日の出
長野県上田市中央2-7-9　☎0268-25-0835　長　野

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	50,000,000＋α	AKIKO	11時間 ハード
ミスター五右衛門	145,200	AKIKO	
妖獣伝	171,400	KAZUMI	
ワンダーボーイ	725,400	MAD	
★スクランブルフォーメーション	10,000,000＋α	KAZUMI	
★スクランブルフォーメーション	10,000,000＋α	BRV	
トイポップ	25,430	KID	

カミーノ古町プレイハウス
新潟県新潟市古町7-938　☎0252-24-4453　新　潟

タイトル	スコア	スコアラー	備考
トイポップ	42,090	WIZmarkⅡ	1人プレイ
ダーウィン４０７８	511,100	阿部	
強行突破	371,300	CMI	全面クリア
スーパークロスⅡ	301,900	N.	
ホッピングマッピー	106,192	長	31面クリア
スペランカー	802,200	川野	
スカイキッドデラックス	956,810	長	21面クリア
ＡＳＯ	1,822,270	田代	12面クリア
グリーンベレー	323,510	仲村	
グラディウス	1,016,900	GAP	

ゲームセンター大野プレイランド
福井県大野市陽明町1-1401　☎07796-5-1146　福　井

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファンタジーゾーン	6,553,700	山本晶史君	10面
ホッピングマッピー	83,606	山本晶史君	31面クリア
スクランブルフォーメーション	1,222,900	マコチャン/	
ワンダーボーイ	574,500	THE A,S	4の3
強行突破	453,900	MAD	10面クリア
怒	1,361,300	布川かつや	1コイン 全面クリア
グラディウス	803,400	H.K&マコ	3周目1面
フェアリーランドストーリー	4,806,860	OUT(H.E)	101面
妊獣伝	158,100	X君	

ＹＰエンゼル
岐阜県多治見市本町2-18-10　☎0572-22-1493　岐　阜

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファンタジーゾーン	12,134,500	HCM(CCV&BEE)	
怒	1,153,700	KNK	
ワンダーボーイ	831,270	HCM(CCV&BEE)	
★スクランブルフォーメーション	10,000,000＋α	HCM(CCV&BEE)	
グラディウス	1,215,100	SHS	
メジャーリーグ	1,001,500	KOH	28-0
ダーウィン４０７８	959,750	HCM,NO8MOLE	
ＡＳＯ	2,639,200	CHA	
トイポップ	43,550	HCM-MOLE KNIGHT	2P
ＲＦ２	198,970	KNIGHT	

ニュービバアメリカン
新潟県新潟市西堀前通六番町909　☎0252-24-4838　新　潟

タイトル	スコア	スコアラー	備考
熱血硬派くにおくん	54,950	TOM	
ミスター五右衛門	26,750	長谷川	
★スクランブルフォーメーション	10,110,900	TOM	5周半
アルゴスの戦士	860,680		
ダーウィン４０７８	216,600	C,P	
ファンタジーゾーン	8,850,030	TOM	
エンパイアシティー１９３１	13,600		
ワンダーボーイ	353,440	竹内	
怒	1,413,400	TOM	
ビッグイベントゴルフ	18H,-11	大将	

朝日町キャロットハウス
山梨県甲府市朝日町1-6-1　☎0552-51-0348　山　梨

タイトル	スコア	スコアラー	備考
トイポップ	52,860	DAZZLE RUN	1コイン 1P22面
トイポップ	80,020	DAZZLE HST＋BAB	1コイン2P 31面
ワンダーボーイ	1,075,400	DAZZLE HST	1コインエリア1ラウンド2
★闘いの挽歌	1,067,650	DAZZLE RUN	1コイン2周目 剣王クリア
ミスター五右衛門	161,700	DAZZLE UMI	
ロボレス２００１	6,000,000	JPN	35面
★マイティガイ	2,043,100	DAZZLE UMI	2周目 5機仕様
スーパーチャイニーズ	935,200	DAZZLE HST＋BAB	1コイン2P
聖戦士アマテラス	257,000	塙崎	1コイン ノーマル
妖獣伝	184,500	DAZZLE UMI	

(株)ナムコプレイシティキャロット静岡店
静岡県静岡市紺屋町8-17 田中屋食堂ビル1・2F　☎0542-51-4653　静　岡

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ワンダーボーイ	332,980	HYS林 たこ	
ダーウィン４０７８	419,440	香月♥	
アーガス	270,930	香月♥	
ミスター五右衛門	44,900	Dess	
ニューラリーＸ	139,940	RAXのR21	
トイポップ	151,740	DEADHEAT	
ＡＳＯ	1,872,280	POPPU-S	

ダイエーレジャーランド高岡店
富山県高岡市駅南1-2-1 ダイエー高岡店内　☎0766-25-1611　富　山

タイトル	スコア	スコアラー	備考
怒	1,338,900	TATSUYA	最終面クリア
グラディウス	1,696,200	たけし改め アンパサ小僧	4周め4面
ファンタジーゾーン	9,800,000	たけし改め アンパサ小僧	18面
ダーウィン４０７８	479,660	FUK	14面
ハレー彗星	8,117,540	宮越 遼之	62面
トイポップ	74,120	ぼくたち剣士 (ともや&HCK)	27面 2P
闘いの挽歌	187,250	黒崎 忍	最終面クリア
ワンダーボーイ	507,140	小島 信造	
黄金の城	474,600	たかまる	最終面クリア
アルゴスの戦士	1,368,200	SUEいただき	19面

善光寺キャロットハウス
山梨県甲府市善光寺町1-18-16　☎0552-32-5904　山　梨

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ミスター五右衛門	224,000	B-I	
キングオブボクサー	3,207,000	依田	
ガントレット	612,282	DAZZLE ぼちゃ	ウィザードレベル44
ダーウィン４０７８	7,122,740	佐野	ノーマル
ファンタジーゾーン	13,420,200	FLICKER	9周目1面
★スクランブルフォーメーション	10,000,000	DAZZLE ぼちゃ	6周目
トイポップ	51,680	FLICKER	1コイン 1プレイ
忍者じゃじゃ丸くん	249,730	スペース マナビーくん	24面
インディジョーンズ	2,750,410	FLICKER	ハード
陸海空	1,023,620	FLICKER	1コイン ノーマル

プレイシティキャロット両替町店
静岡県静岡市両替町2-3-27　☎0542-55-1037　静　岡

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)	17面
トイポップ	55,080	㊙&㊙	21面
怒	1,507,600	FISH SOFT FKS (FAC)	1コイン 最終面クリア
黄金の城	2,347,300	あまからM.H	
ファンタジーゾーン	14,853,400	G.Tmk Ⅱ(JFX)	29面
ダーウィン４０７８	3,243,100	DAZZLE(ぼちゃ)	58面
ハングオン	50,012,780	FUN	シットダウン 4'46"91
ＡＳＯ	3,764,450	FISH SOFT FKS (FAC)	12面クリア Pi未使用
ワンダーボーイ	485,850	らいん岩(社長)	485,850 4周目2面
聖戦士アマテラス	444,200	FUN	11面 (エリア10)

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	1,589,200	END	最終面クリア
スクランブルフォーメーション	9,379,700	LLL	11
グラディウス	5,368,700	LAYKA	11周目2面
★ハレー彗星	9,999,990	LAYKA	2周目20面
ガンスモーク	3,951,850	VIX	
★ロードランナーII	9,999,990	VIX END LAYKA	3人カウンターストップ
ASO	2,977,840	・F・	全面クリア
影の伝説	99,999,000	VIX END LAYKA	正攻法残143人
ワンダーボーイ	766,810	KBIてるちゃん!	エリア5ラウンド4
ワールドカップ	ワールドチャンピオン	END	11-0

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
アルゴスの戦士	1,451,600	三輪大介	
ハレー彗星	6,828,150	杉山忠則	
ファンタジーゾーン	11,396,700	矢鳴豊浩	
バルバルークの伝説	1,030,580	倉持政弘	
カルテット2	168,000	小島正行	
妖獣伝	134,300	若井国光	
グラディウス	1,936,100	磯崎晴敏	
ワンダーボーイ	841,050	小出弘之	
★スクランブルフォーメーション	23,673,100	山仲哲也	
マーブルマッドネス	154,030	山仲哲也	

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
ファンタジーゾーン	12,658,080	ECM-FISCHER	
闘いの挽歌	440,600	伊東 浩史	
強行突破	452,700	FNR強行	2周クリア
メジャーリーグ	514,750	ポケッチマン	
怒	1,355,000	櫛橋 啓夫	
黄金の城	6,186,000	STAC-つぶしの KEN	
ASO	678,600	さしすせそ企画	
マイティガイ	186,300	OBUTVLT	
★アルファックスZ	9,999,900	STAC-DRU	
★スクランブルフォーメーション	20,000,000＋α	STAC-MAX	14周目面会20機中断

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　☎0542-63-6604

タイトル	スコア	スコアラー	備考
トイポップ	47,400	人生波のごとし	
ダーウィン4078	1,155,640	とりいけーじ	
闘いの挽歌	191,250	F.K.S.のバカ(JFX)	
スペランカー	584,900	F.K.S.ろうにんぎょう	
忍者じゃじゃ丸くん	153,690	MR.XことMAX	
アルファックスZ	129,200	MR.XことMAX	
ASO	3,640,330	FISH SOFT F.K.S	
★スクランブルフォーメーション	10,000,000＋α	FISHSOFT FKS(FAC)	6周目残り17機
ニューラリーX	306,320	RAXの旧型ラリーX	
黄金の城	945,000	はらたつや	

ゲームコーナーエース　愛知

愛知県江南市赤童字町大堀161　☎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	15,714,120	BROS(ルート2)	3機設定30面
アルゴスの戦士	3,059,260	BROS(FUL)	22面100万点あり
マーブルマッドネス	206,040	BROS(ルート2)	96秒1ミスクリア
熱血硬派くにおくん	119,600	BROS(ルート2)	4面のボスで死んだ
★スクランブルフォーメーション	10,000,000＋α	BROS(山仲哲也)＝(YAM)	ハードランク
カルテット	1,250,300	BROS(ルート2)	使用キャラはマリです
闘いの挽歌	584,900	BROS(CHAIN)	2周目の斜王で死亡
グラディウス	2,235,900	EXR&ルート2 &FULでへす。	ANN謝罪しろ(PUM)
ダーウィン4078	1,660,600	BROS(為600の男&FUL)	
スカイキッドデラックス	1,523,620	BROS(EXR& XEVIOUS)	21面クリア爆撃数24

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	1,901,900	MINA	
ファンタジーゾーン	13,856,980	MINA	
ダーウィン4078	1,087,830	田中康司(勝村人形)	
影の伝説	1,485,900	倉高周司のアホのバカのマスケのチョン	長髪兄ちゃんありがとう。
ホッピングマッピー	101,669	DREAMERS	
ゲットスター	356,770	田中康司(勝村人形)	
アーガス	1,217,420	カバタラ	
ASO	2,990,950	DREAMERS	
強行突破	393,100	STAC-VIIL& DRU&勝星	ノーミス全面クリア
スカイキッドデラックス	187,340	田中康司(勝村人形)	

ゲームランドウイング　静岡

静岡県島田市御仮屋町8788-1　☎05473-6-1911

タイトル	スコア	スコアラー	備考
熱血硬派くにおくん	60,200	IMF	
アルゴスの戦士	1,052,710	アイバーMACHAAKI	17面
妖獣伝	270,200	T.N	
★アルファックスZ	9,999,900	アイバーMACHAAKI	6周目K面
怒	1,417,000	END	
ファンタジーゾーン	7,303,580	DON	
スクランブルフォーメーション	6,644,900	T.N	
ミスター五右衛門	111,100	アイバーMACHAAKI	
ワンダーボーイ	520,410	JET	
ワールドカップ	Final6-0	BMW	総得点46

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
アルゴスの戦士	1,399,100	Z-SPM	
熱血硬派くにおくん	76,200	岩泉修	
妖獣伝	94,100	XYZ/	
メジャーリーグ	1,195,400	成瀬のハナゲ	1コイン8試合の7回
闘いの挽歌	382,550	Z-SPM	ノーマル2周目6面
ハレー彗星	5,308,660	岩泉修	全面クリア35面
バルバルークの伝説	876,360	JEV	13面
ワールドサッカー	ファイナル7対0	岩泉修	ノーマル
ミスター五右衛門	54,500	岩泉修	
アストロフラッシュ	204,140	?	

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	1,491,100	DREAMERS	
ファンタジーゾーン	7,582,400	DREAMERS	
ガントレット	56,715	湯地延友	ウィザード
スクランブルフォーメーション	7,585,600	田中康司	イージー
カルテット2	274,500	角舘雅秀	
ダーウィン4078	327,120	REVENTER	
ロボレス2001	3,468,550	島平剛志	
トイポップ	104,390	九門弘之	
★黄金の城	10,236,300	河合&善匠谷	
ASO	3,707,180	松浦則政	

プレインシティーキャロット豊橋店　愛知

愛知県豊橋市駅前大通り1-12　☎0532-54-3195

タイトル	スコア	スコアラー	備考
トイポップ	65,420	M.A.I	BOX22
ミスター五右衛門	170,900	SUG(M.A.I)	2P側ステージ3
★アルファックスZ	9,999,900	甲吉	スコア＋α K200
ダーウィン4078	3,353,080	BIG BLAST &M.A.I	4周目シーン15
★ロボレス2001	9,999,999	AGF&IMM JSP	スコア＋α(65面)
★スクランブルフォーメーション	10,753,200	ダイドー.ジョニアンコーヒー	
ファンタジーゾーン	9,876,600	いちかわ	ラウンド17
ワンダーボーイ	667,130	IMM&AGF (M.A.I)	
怒	1,554,800	EMD from inn パズル	
メジャーリーグ	1,936,650	IMM&AGF (M.A.I)	50-5 4回表24点

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
★スクランブルフォーメーション	21,254,000	山下 孝	10周目
ワンダーボーイ	834,290	わてがDOSHISHA	エリア6ラウンド1
闘いの挽歌	388,100	RYO	2周目6面
トイポップ	53,030	はらへったみーな(仮名)	1P・19面
アルファックスZ	1,000万＋α	浜田純二	1コイン
スカイキッドデラックス	1,175,010	M・BOYぐっつ	爆撃数23
ダーウィン4078	1,051,470	SUPER AP	2周目13面

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
アルゴスの戦士	863,960	Mr山中	
ハレー彗星	396,820	田口圭三	
ファンタジーゾーン	326,900	スクランブル伊東	
ワンダーボーイ	497,650	宮下司郎	
フラワー	153,260	森口健一郎	
アルファックスZ	386,200	村竹伸助	
ダーウィン4078	976,910	西沢洋紀	
ASO	563,960	小林浩治	
1942	498,330	パープ吉田	
スクランブルフォーメーション	480,600	上原悟史	

星ヶ丘キャロットハウス　愛知

愛知県名古屋市千種区丸上町72　☎052-782-2510

タイトル	スコア	スコアラー	備考
トイポップ	136,750	HCM (PC-FOX&FIN)	2P 4面4クリア
ファンタジーゾーン	23,559,100	AKI	34面
★ワンダーボーイ	2,416,600	HCM(DB-AOO)	1ミスクリア
アルファックスZ	5,555,700	HCM(NCR)	22-3
ロボレス2001	5,392,750	GAU	39面
ミスター五右衛門	192,650	HCM(FIN)	4面
★グラディウス	10,000,000＋α	HCM(SP²)	23周目の5面
★スクランブルフォーメーション	10,000,000＋α	合計6組の方々	
ダーウィン4078	1,815,530	HCM-アーイ-教徒ANN	3周目14面
妖獣伝	247,900	HCM(AYK)	

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
アルゴスの戦士	1,860,260	LARG野北	22面
ファンタジーゾーン	13,447,000	宮本伸一	19面
ASO	3,507,720	堀江晨征	12面クリア
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	
メジャーリーグ	2,638,950	北野さん	1コイン
★スクランブルフォーメーション	10,000,000＋α	宮本伸一	
ワールドカップ	7試合クリア	原田、三輪、むらい西川、明内、松川	
ホッピングマッピー	101,954	それちゃん	31面クリア

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　☎06-633-5030

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパースプリント	153,220	MEG	
スクランブルフォーメーション	3,888,880	雑星あたる	
怒	1,389,000	DREAMERS	
ファンタジーゾーン	6,622,000	KAM	
闘いの挽歌	203,990	KCW-ERI	
ワンダーボーイ	450,010	雑星あたる	
ロボレス2001	2,284,550	みぞアーガ	
ダーウィン4078	1,256,950	タバコ.吸ってもいいですか?	
黄金の城	1,357,320	木琴の乱れ打ち/	
アルファックスZ	2,659,440	いただきます/宣言86.6.8.(日)	

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	16,014,940	SCR&STI-A	26面
怒	1,485,800	SCR&STI-B	
ダーウィン4078	466,700	NST	
トイポップ	53,620	NST & STI	1コインBOX17
陸海空	606,700	NST	
ASO			
スクランブルフォーメーション	5,000,000＋α	オオクノヒトタチ	
スペースハリアー		オオクノヒトタチ	

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　☎075-642-4160

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ハングオン	10,154,790	塩見丸住杉本組	
グラディウス	287,700	塩見丸住杉本組	
スペースハリアー	29,521,730	TO-Y	
魔界村	282,900	ふさちゃん	
ファンタジーゾーン	5,465,400	タマゴラス	全面クリア
怒	1,368,200	M-BOY	
メジャーリーグ	261,350	HASE	
ワンダーボーイ	329,820	カールスモーキ石井	
ダーウィン4078	277,060	BBC	8面目
ロボレス2001	1,640,500	としゆき	11面目

プレイシティキャロット関大前店　大阪

大阪府吹田市千里山東1-7-20　☎06-380-8087

タイトル	スコア	スコアラー	備考
怒	1,412,500	FOR DREAM(ボロじゃない!)	1コイン最終面クリア
★ロボレス2001	9,999,999	白い戦士ヤマト	62面約33時間
闘いの挽歌	456,000	渡辺 美奈代/	5人設定3周目1-1
★スクランブルフォーメーション	20,000,000＋α	FOR DREAM & DOL,KA	11周目残機30
ファンタジーゾーン	15,594,800	STAC-NSB	27面
妖獣伝	210,000	SHADOW SUMMER	6面
★アルファックスZ	10,000,000＋α	FOR DREAMと 白い戦士ヤマト	42-2
ワンダーボーイ	793,950	STAC-NSB	6-1 1コイン
ダーウィン4078	836,060	FOR DREAM(ボロじゃない!)	シーン23
カルテット2	224,100	渡辺 美奈代/	1コイン9面

ビデオゲームレーダー　大阪

大阪府東大阪市吉松2-1-1　☎06-729-0726

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ワールドカップ	45	杉本	全面クリア
メジャーリーグ	1,037,150	永原	
スクランブルフォーメーションII	9,360,000	佐野孝義	
アルマジロ	999,900	栗林	全面クリア
妖獣伝	341,800	栗林	
グラディウス	1,680,000	ATM-富雄のMIK	
怒	1,565,300	ATM-富雄のMIK（松下の友達）	
ハレー彗星	4,881,650	ATM-佐野	
ASO	1,759,000	河内のアニマル	
ホッピングマッピー	90,453	ATM-佐野	

アミューズメントファンシティローレンI　和歌山

和歌山県和歌山市元寺町1-8-3　☎0734-28-0003

タイトル	スコア	スコアラー	備考
陸海空	820,850	梶尾仁	ノーマル
スペランカー	999,999	森口賢一	26面クリア ノーマル
ガンスモーク	1,439,300	山田憲司	10面クリア ノーマル
ファンタジーゾーン	13,691,460	立畑正則	ノーマル
インディジョーンズ	573,150	塩津雪也	イージー
バルバルークの伝説	145,430	AGC	ノーマル
エキサイティングアワー	1,193,350	西垣義夫	73面クリア ノーマル
スクランブルフォーメーションII	1,383,500	津田裕城	ノーマル
闘いの挽歌	159,650	MASANORI	ノーマル
グラディウス	1,239,000	KENJI-M.	ノーマル

ビッグキャロット高松　香川

香川県高松市片原町2-4　☎0878-22-4555

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スペースハリアー	33,674,350	トイランド カワタ	1コイン
ハングオン	30,739,460	RUN	4'52"67
ドラゴンバスター	963,420	渡辺美里ESP	
グラディウス	825,750	K,S	
ダーウィン4078	531,200	ディバック	
アーガス	316,680	CIA	
1942	10,276,550	本郷	
ロボレス	2,863,100	WAC	
ミスター五右衛門	98,550	CIA	
影の伝説	24,747,000	K,H	

ゲームスポットイーストサイド　大阪

大阪府堺市北耳町2-1-24　☎0722-22-1356

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スペースハリアー	41,918,780	洋子命より♥	1コイン
カルテット2	548,750	TOMより	1コイン
カルテット	881,910	かわやん	1コイン
ダンプ松本	281,610	くろちゃん	14面
ファンタジーゾーン	8,648,500	未吉くん	16面目
アルゴスの戦士	1,687,530	山田くん	
フラワー	189,590	ひろし	
闘いの挽歌	472,800	川本くん	
スターフォース	1,090,400	けいちゃん	女の子
ギャラガ	1,890,980	松原千尋	

オートスナック・パーク　和歌山

和歌山県田辺市新庄町田鶴1580-5　☎0739-25-0307

タイトル	スコア	スコアラー	備考
カルテット2	171,300	アスパラMOR	マリ 7面
ファンタジーゾーン	7,225,620	アスパラMOR	16面
ダーウィン4078	778,450	ゆうちゃん2世	24面
スクランブルフォーメーションII	8,664,300	アスパラMOR	6周目国会II
ワールドカップ	最終面3対2	必殺遊びん A・M&Be/	7面クリア
怒	2,478,200	アスパラMOR	全面クリア
エンパイアシティー1931			
グラディウス	517,400	鈴木(ビート)たけお	10面
ワンダーボーイ	253,250	復活夜の帝王	エリア3 ラウンド1
ミスター五右衛門	50,450	中田生花店ヨロシク	4面

プレイシティキャロット常磐店　香川

香川県高松市常磐町1-5-9　☎0878-34-3686

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アルファックスZ	368,700	蓬井洋	14面
陸海空	116,400	???	
ミスター五右衛門	72,350	健太郎	
怒	224,700	WHO	4面
ASO	1,753,880	池田英司	13面
闘いの挽歌	352,500	RUN	
黄金の城	357,600	MrH	
トイポップ	20,620	キャロットX	10面
グラディウス	712,400	コナミファン1	
キングオブボクサー	1,004,000	斉藤雅一	

プレイシティキャロット京橋店　大阪

大阪府大阪市都島区東野田町5-1-19　☎06-358-1585

タイトル	スコア	スコアラー	備考
怒	1,501,400	子安聖子ちゃん命の FNRこと荻野友利	ノーマル 最終面クリア
スペースハリアー	36,415,730	INVITATION-K.D	1コイン
ワンダーボーイ	576,870	夏沼敬介	4-4
トイポップ	30,640	STAC-TTR AMC会員	1人プレイ 14面
闘いの挽歌	384,650	夏沼敬介	2周目
ダーウィン4078	1,108,390	ケンツ軍曹	ノーマル
黄金の城	3,527,600	松下竜二	ノーマル
妖獣伝	149,000	JUN	ノーマル
★スクランブルフォーメーションII	30,000,000+α	TROLL FS.	味方機99機 残機多数
ミスター五右衛門	214,100	STAC-VIL ちゃん	5面目

TVプレイハウスミッキーマウス　岡山

岡山県岡山市国富4-26-1　☎0862-72-6734

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アルゴスの戦士	892,170	つるみ	16面
熱血硬派くにおくん	89,200	後藤浩二	4面
ファンタジーゾーン	5,053,800	板垣浩	最終面クリア
ワンダーボーイ	497,910	直本	
フラワー	377,280	長田	
スクランブルフォーメーションII	1,856,800	AGO	
スカイキッド	357,630	原田敏之	15面
メジャーリーグ	989,750	AGO	
キングオブボクサー	1,790,000	中川昌洋	

ジョイランド松山　愛媛

愛媛県松山市大街道1-6-4　☎0899-33-6806

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ハレー彗星	8,404,760	SURPASSER R.T	53面
★スクランブルフォーメーションII	19,714,000	山下 茂樹	14周目国会
ファンタジーゾーン	16,641,800	よい子のかちくん	4周目3面
バルバルークの伝説	672,930	SURPASSER R.T	
メジャーリーグ	1,257,300	SURPASSER MOM	
怒	1,359,000	後藤 勉	最終面クリア
ワンダーボーイ	511,910	SURPASSER KANE	
バギーチャレンジ	46,509	渋谷 裕之	和泉北団地のブーチャン!
ビッグイベントゴルフ	18ホール6	R-C	2コイン
ウォールクラッシュ	725,899	近藤 浩充	33面

ゲームセンターNASA　大阪

大阪府和泉市府中町1-10-13　☎0725-45-6992

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アルゴスの戦士	1,593,720	小林	21面クリア 1コイン
ワールドカップ	優勝 4対0西ドイツ	小林,三宅,田所	対コンピューター
ミスター五右衛門	175,850	かずひろ	4面クリア
グラディウス	914,500	CCC	ノーマル
ファンタジーゾーン	4,232,400	清水	13面クリア
怒	332,900	横田	ノーマル
スクランブルフォーメーションII	3,920,200	小林	3周クリア
闘いの挽歌	265,700	小林	1コイン 全面クリア
トイポップ	28,570	伊藤	14面クリア
RF2	219,350	かずひろ	ノーミス

プレイシティキャロット福山店　広島

広島県福山市船町1-22　☎0849-24-2218

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ミスター五右衛門	179,200	岡林健一郎	
★アルファックスZ	10,000,000	みやさん・岡林健一郎	カウンタースタブ
闘いの挽歌	155,800	KILL	1コイン5面
★スクランブルフォーメーションII	11,315,100	TK	
ガントレット	403,290	NY	
ワンダーボーイ	750,270	なおみちゃんを愛したフカちゃんだよ!	
怒	195,900	NY	
アーガス	11面	NS	

タイトピア木屋町店　愛媛

愛媛県松山市木屋町3-10-13　☎0899-24-8538

タイトル	スコア	スコアラー	備考
メジャーリーグ	1,552,350	H,SHIBA	43:0 2コイン
★スクランブルフォーメーションII	21,015,100+α	山下茂樹	ランクB15周 国会残機有り
ビッグイベントゴルフ	18ホール,+4	Ta2-8810 LivingDead	ランクB 2コイン
ロードランナーII	4,197,830	バーでんねん. NO2	130面クリア
怒	1,018,200	25才のハゲ男	最終面クリア 8コイン
ワンダーボーイ	479,730	SURPASSER. KANE	ノーマル
恋姫	268文	やき鳥屋で〜す	ノーマル
ぺんぎんくんウォーズ	637,900	ACTIVE	
スパルタンX	632,920	かっとびDJIby TAKASHI	ノーマル
ゼビウス	7,059,330	SURPASSER	ノーマル5機 設定5時間

ビデオインシャトー　大阪

大阪府松原市天美南3-15-67　☎0723-35-4253

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ハレー彗星	5,545,130	A.IMEMBER 大魔王	
怒	1,335,600	A.IMEMBER 大魔王	1コイン 難易度2
黄金の城	5,332,300	A.IMEMBER 大魔王	ノーマル
スクランブルフォーメーションII	2,098,800	A.IMEMBER 大魔王	ノーマル
スカイキッド	267,500	A.IMEMBER 大魔王	ノーマル
ASO	2,144,860	A.IMEMBER 大魔王	12面クリア 難易度2
タイムギャル	1,292,000	A.IMEMBER 大魔王	
ガンスモーク	2,626,850	A.IMEMBER Y-T タコ	ノーマル 全面クリア
陸海空	3,937,850	A.IMEMBER DORA	永久ループ
魔界村	2,091,600	A.IMEMBER 大魔王	9周目3面 ノーマル

ゲームセンターカントリーボーイ　広島

広島県広島市安佐南区曙楽寺1-1-37　☎082-872-1665

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アルゴスの戦士	448,240	モモンガ桜下	ノーマル 10面
アルゴスの戦士	268,410	BWF（女）	7面 ノーマル
ファンタジーゾーン	8,678,780	モモンガ桜下	11面 ノーマル
ASO			ノーマル
スクランブルフォーメーションII	1,270,200	富野	1周と野球場
怒			ノーマル
フラワー	138,270	下高	ノーマル
1942			ノーマル
妖獣伝	111,500	平賀	3面 ノーマル
グラディウス			ノーマル

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	32,276,230	ペコチャン	1コイン 18面クリア
グラディウス	957,100	小松一豊 (3-1)	ノーマル エキストラ無
カルテット	317,100	坂本博昭	
ハングオン	42,662,020	RYU.	シットダウンタイプ
ファンタジーゾーン	7,628,940	岡林真一郎	9面
スクランブルフォーメーション	2,768,300	LAYKA	
テラクレスタ	352,500	小松一豊	
怒	1,402,900	森	1コイン 全面クリア
スターフォース	3,399,300	GPZ	レベル ノーマル
魔界村	691,400	りっぷす.ていっく	ノーマル永久無 3周5面

マイコンゲームI.B & ZONE　兵庫

兵庫県尼崎市東園田町5-46-10　☎06-494-2373

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アルゴスの戦士	448,610	鵜 方 誠	
ファンタジーゾーン	6,397,920	宮 崎	
グラディウス	1,036,000	FUGA	
メジャーリーグ	1,326,700	市 田	
ダーウィン4078	697,200	吉 田	
ワンダーボーイ	598,710	ガノウ	
魔界村	2,045,100	橋 村	
ワールドカップ	決勝4-0	IZU	
黄金の城	691,100	POO	
マンハッタン24分冒	132,700	KONAMIC BOY	

PLAY SPOT KING　広島

広島県広島市中区流川町1-18　☎082-243-7752

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファンタジーゾーン	11,450,640	EXCHANGER -MNC	18面
アルゴスの戦士	1,111,540	白崎 馭	14面
ミスター五右衛門	189,150	EXCHANGER -MNC	
スペースハリアー	42,390,170	Exchanger -Mnc	2ミスクリア
闘いの挽歌	151,500	にーのみだぁ	
フラワー	410,140	MPM	
ハングオン	44,419,700	UFO	ライドオン
カルテット	240,500	HEA	ラウンド9
妖獣伝			
熱血硬派くにおくん	162,800	へろし	

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
ワンダーボーイ	1,130,390	G,M,C,KBC	6-4
闘いの挽歌	583,200	G,M,C,MAX	2周目最後 ランクアップ
★スクランブルフォーメーションII	10,000,000	G,M,C,DURAN他3名	ランクアップ
★黄金の城	10,000,000	G,M,C,KBC &DRG	ランクアップ
ファンタジーゾーン	12,774,800	Y.I	ランクアップ 3周
★ダーウィン4078	10,000,000	G,M,C,DURAN	92面 ランクアップ
スカイキッドデラックス	1,174,000	G,M,C,RIZ	爆撃数21
怒	1,656,500	G,M,C,DURAN	最終面クリア ランクアップ
妖獣伝	272,000	G,M,C.えるす	最終面クリア
アルゴスの戦士	3,926,570	G,M,C.えるす	最終面クリア ランクアップ

※誌面のつごうにより323ページに続きが掲載されています。

読者参加企画!! ビデオ・ゲーム・グラフティ

VIDEO GAME GRAFFITI

いよいよ新企画ＶＧＧ（ビデオゲーム・グラフティ）のスタートです。先月号の呼びかけに答えて，さっそくたくさんのレポートをいただき，ありがとうございました。これからもよろしくお願いします。

盛岡市肴町「中三」５階 キューティQ，平安京エイリアン他

盛岡にもありますよ～。なつかしさでは負けません！では紹介します。

『キューティQ』，『パックマン』，『平安京エイリアン』，『ニューラリーX』，『レディバグ』，『ドンキーコング＆JR.』，『ギャラガ』，『エキサイトバイク』，『アイスクライマー』，『マッピー』があります。

この他には「エンドーチェーン・サンプラザ中ノ橋」にも『Mr. Do』，『フォーメーションZ』などがあります（MAP1）。

（岩手県盛岡市・**佐々木健一**）

福島市「オオクラボウル」に『ハッスル』がある！

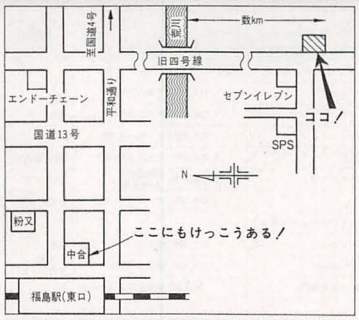
はじめましてドラ猫ペトロニウスです。ピートと呼んでください。実は，マイコンハウスＳＰＳの近くにある「オオクラボウル」というボーリング場に，何とあの『ハッスル』があるのです。ＭＺ－80Ｋのような画面は一見の価値ありです（MAP2）！

（福島県福島市・**ペトロニウス**）

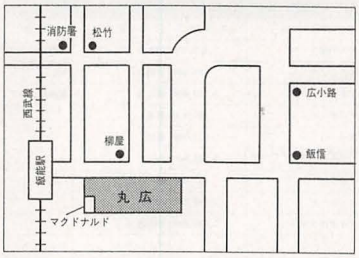
飯能市の「丸広」に『キング&バルーン』がある！

埼玉県飯能市の「丸広」８階には，『パックマン』，『ラリーX』，『ワープ&ワープ』，『マッピー』，『キング&バルーン』があります（MAP3）。（埼玉県飯能市・**川村拓央**）

■**編集長**：まいったな！実は私もレポートしようと思っていたんですよ。６月８日の日曜日，たまたま飯能に行ったときに発見していたのですが……。でも，川村君どうもありがとう！



《MAP2》福島市のＶＧＧマップ



《MAP3》飯能市のＶＧＧマップ

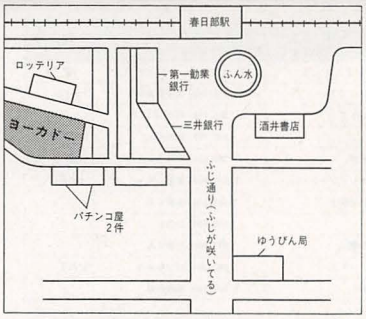
春日部市「ヨーカドー春日部店」『ギャラクシー・ウォーズ』他

埼玉県春日部市の「ヨーカドー春日部店」の屋上には，『ギャラクシー・ウォーズ』，『ヘッド・オン』，『ラリーX』があり，いずれも10円でプレイできます。

同店は春日部駅から３分くらいのところにあり，４階建ての屋上がゲームコーナーになっています。

『ギャラクシー・ウォーズ』は，ミサイルを操作してイン石をさけ，敵ＵＦＯに当てるというゲームです。『ラリーX』はおなじみですね。『ヘッド・オン』は自車を操作して敵の車をよけながらドットを取るというものです。

古くても10円だから，プレイする人も多く，なかなかガンバッているように見えます。今，新しいゲームがあちらこちらのメーカーからでてきますが，古いゲームは忘れられようとしています。けれどおもしろいものはおもしろい！がんばれ！なつビデ！Let's Go！OLD'S VIDEO GAME（MAP4）！（埼玉県春日部市・**岩本圭介**）



《MAP4》春日部市のＶＧＧマップ

上田市のVGG『CUTIE Q』，『ポパイ』他

長野県上田市の「ＦＡＭほていや上田店」には，『CUTIE Q』と『ギャラクシアン』がある。「ユニー」には『バルーンボンバー』『ギャラクシー・ウォーズ』，『ポパイ』がある。

「上田西武」には『パックマン』，『スペース・インベーダー』，『ヘッドオン』などがある。

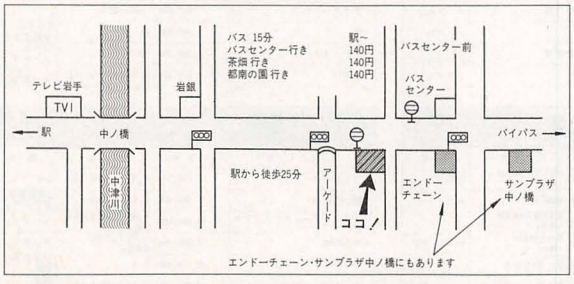
「イトーヨーカドー」には『スクランブル』が，「はやしべ」には『旧ラリーX』，『レディバグ』，『Jump Bug』，『ムーンクレスタ』など昔のゲームがよりどりみどりで，行ってみてソンはない（MAP5）。

（長野県上田市・**西沢正樹**）

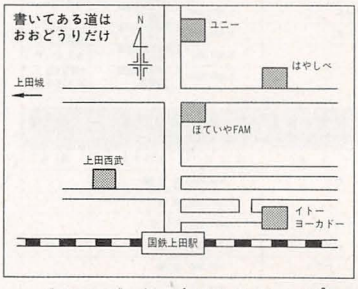
VGG浜松版

なつかしいゲームさがせばあるもんですね。ね。

ゲームは，新しきゃいいってもんじゃない，



《MAP1》盛岡市のＶＧＧマップ



《MAP5》上田市のＶＧＧマップ

ふるくてもおもしろいものは，おもしろいんだ。そこんとこわかってほしいな。

それでは，紹介します(MAP6)。

★ニチイ　5F　アミューティ21

ここには，なんと，いまだにTAITO『スペースインベーダー』のアップライトがあります。ほかに4種類のバターンが選べる『ブレイクアウト』（ブロッククズシ）が3台もあります。その他，『ピエロの風船わり』（ACROBATかな？），『バーニングラバー』，『キューバート』，『スクランブル』，『タイムパイロット』，『新入社員とおるくん』，『パックマン』，『マリオブラザーズ』などがあります。

★松菱　屋上

ここには，『フェニックス』，『マッピー』が，30円であります。

アタリのバスケットゲームがありますが，トラックボールで操作するやつでかなり古い。

★西武　屋上

ここには，『ルパン3世』，『トランキライザーガン』がある。懐かしいなー。

★ゲームファンタジア　リノ

ここの地下に『ギャラクシアン』が，1階にアルファー電子の『将棋』が，2階に『ギャラクシアンPARTⅢ』，『平安京エイリアン』が，あるんだよ。

★ブルーノア　有楽町店

ここの2階に『ミスターDo VSユニコーン』，『バトルクルーザーM12』，『ミスタージャン』，『ヤマト』，『ムーンクレスタ』，『ペンゴ』があります。

しかし100円は，高いぞ！

以上オワリ

だれか，『ガッタンゴットン』知らない?

★付録：1982年までのゲーム機リスト。いくつ発掘できるかたのしみだ。

1. スペースインベーダー
3. スペースインベーダー PARTII
2. スペースインベーダー PARTIII
4. コスミックモンスター
5. スーパーコスミックモンスター
6. ルナレスキュー
7. カメレオンアーミー(レジャックじゃないよ)
8. ギャラクシーウォーズ
9. オズマ ウォーズ
10. インディアンバトル
11. ブラック，ビートルズ
12. 与作

以上タイトー3枚式基板ゲーム

13. ローリング クラッシュ
14. バルンボンバー
15. ルパン3世

以上セガ D式基板ゲーム

16. ヘッドオン
17. ヘッドオン PARTII
18. サムライ
19. スペースアタック
20. N－SUB
21. 平安京エイリアン
22. カーニバル
23. ディープスキャン
24. カーハント
25. バルサー
26. トランキライザーガン
27. インビンゴ
28. ポラリス

以上セガ D式基板ゲーム

29. ギャラクシアン PART1, 2, 3, 4
33. ムーンクレスタ
34. 銀河帝国の逆襲
35. スペース　ストレンジャー／スーパースピード
37. Gee Bee
38. キューティーQ
39. ボム ビー
40. パックマン
41. クラッシュローラー
42. コロスケローラー
43. ハングリーマン
44. ニューパックマン
45. スキャンダルマン
46. パックマン Ⅲ
47. パックマンギャル
48. ポパイマン
49. リバーパトロール
50. ドンキーコング
51. クレイジーコング
52. クレイジーコング II
53. QIX
54. ディグダグ
55. アリババと40人の盗賊
56. ターピン
57. スクランブル
58. スーパーヘリ
59. ハスラー
60. アミーゴ
61. フロッガー
62. ガッタンゴットン
63. ギャラガ
64. ジャンピューター
65. バウンティ
66. タンクバタリアン
67. スーパーパックマン
68. ラリーX
69. new ラリーX
70. ジャンプバグ
71. 五目並べ
72. スペースファイヤーバード
73. ルート16
74. サファリラリー
75. フェニックス
76. ニューヨーク ニューヨーク
77. プロゴルフ
78. プロテニス
79. カンガルー
80. ノーティーボーイ
81. スパイダー
82. ボスコニアン
83. スーパーゴルフ



《MAP6》浜松市のVGGマップ

84. ワープ&ワープ
85. ザクソン
86. ニュージグザグ
87. ファニーマウス
88. ミスターDo!
89. プレアデス

P.S 全部知っている人は，いないだろう。

全部PLAYしたことがあるやつは……

きさま宇宙からの侵略者バッツーラだな。

（By. NAMCOT／RAM）

吹田市「さんくす1号館」に『侍』がある！

大阪府吹田市にある吹田市サンスク1号5階のゲームコーナーには，『侍』という，『侍日本一』とは関係のないゲームはじめなつかしのゲームがある。

交通は東京から新幹線等で京都。京都から茨木まで快速。茨木から吹田まで各停。どちらも西明石方面行です。吹田駅では中央口を出てすぐ左にある。

（大阪府吹田市・**渡辺高広**）

■VGGコーナー参加の方法

本コーナーは全国各地にあると思われるビデオゲームの名作を発見し，誌上で発表していこうという企画ではじめました。

みなさんのご協力で，日本VGGマップが作れるまで，ガンバります。ぜひとも協力してください。

なお，レポートを送るにあたってはつぎのようなキマリを守ってください。

①原則としてハガキを使うこと。

②ゲーム名，メーカー名は正確に記入すること。

③地図または文章で，所在地がはっきりわかるように書くこと。

あて先はマイコンBASICマガジン編集部「VGG」係です。

なお，今月のVGG大賞は，NAMCOT／RAMさんにきまりました。キャラクター・グッズをお送りいたします。**編集部**

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

Q 三角形を描いて，その中を色で塗りつぶすにはどうしたらいいんでしょう？　教えてください。

〔千葉県野田市・**中山英克11才**〕

A 「せんせ～っ！　しつもんがあるんですけどお…」

「なんだ中山，おまえが質問するなんて珍しいじゃないか。よおし，何でも聞いてみろ」

「ええとお，三角形の三つの頂点の座標を(X_1, Y_1)，(X_2, Y_2)，(X_3, Y_3)としたときに，その内部の点の座標を求めるにはどうしたらいいんでしょうか？」

「げっ！　おまえXとかYとか座標とか，そういう考えかたは先生まだ教えてないぞ。

なになにパソコンのプログラムで…そうかぁ…，よしわかった。一週間後に来い。

先生それまでに考えておくから今日のところはとっと家に帰りなさい。だいじょうぶだ，心配するな。はい，さよならぁ。

…さてと，どうすりゃいいんだろ～…!?」

私が中山君だったら，このような具合に，身近にいてもっとも利用しやすい存在である学校の先生を，困らせるとともにコミュニケーションをはかります。

さて，三角形を描くことは頂点の座標が決まっていればＬＩＮＥ文を３回使えば簡単にできますね。

そしてその内部を塗りつぶすためには，三角形の内部の点の座標がわかれば，ＰＡＩＮＴ文で実行できます。

ところでこの「内部の点」というのは，「内部であればどこでもいい」というもので，いろいろな考えかたで求めることができます。

たとえばこんなのはどうでしょうか。

三角形ＡＢＣ(**第１図**)の頂点の座標を，それぞれ(X_1, Y_1)，(X_2, Y_2)，(X_3, Y_3)としたときに，辺ＢＣの中点Ｄの座標を(X_4, Y_4)とすると

$X_4=(X_2+X_3)/2$，$Y_4=(Y_2+Y_3)/2$

となるので，同様に線分ＡＤの中点の座標Ｅ(Ｘ，Ｙ)を求めると

$X=(X_1+X_4)/2=(2*X_1+X_2+X_3)/4$

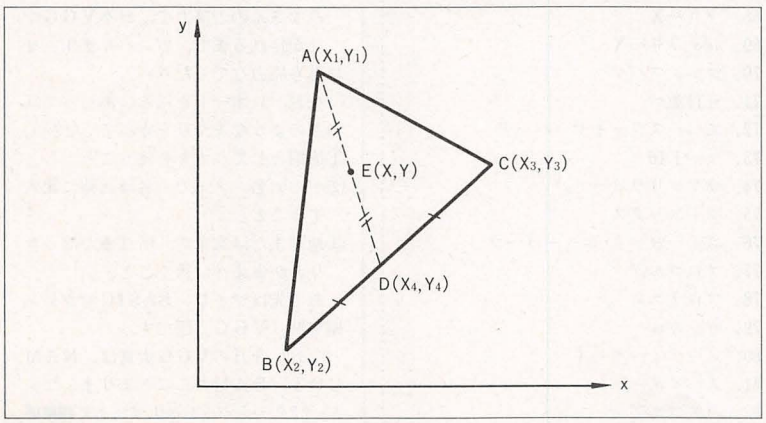
$Y=(Y_1+Y_4)/2=(2*Y_1+Y_2+Y_3)/4$

となります。

図を書いてみればよくわかると思うけど，計算も楽だし，この点でいいんじゃない？

ということで，１時間目の数学の授業を終わります。

２時間目は家庭科のようですので，休み時間に校外にでて「買い食い」などをしないように。



《第１図》三角形の内部の中点座標

〔回答者：**チャーリーやまも**〕

Q 僕はＸ１Ｆのユーザーです。ＲＰＧによくでてくる３Ｄ迷路を作ろうと思っているのですが，あの立体画面をどうやって作ったらいいのかさっぱりわかりません。

もしＢＡＳＩＣで可能なら，どのようにすればいいのか教えてください。

できれば画面のことだけでなく，迷路データの作りかたも教えてください。

〔群馬県高崎市・**ＸＡＮＡＤＵ命14才**〕

A みなさんこんにちは。『３分間プログラミング』の時間です。

このところ蒸し暑い日が続いていますが，こんな日は冷房のきいた部屋でおいしいＲＰＧをいただきたいものですね。

しかしこのＲＰＧ料理は素人には簡単に作れるものではなく，大変に手間のかかるものです。

そこで今回は一品料理として，どのご家庭でも手軽に作れる『立体画面表示』の作りかたを紹介してもらいましょう。

講師は『美味しんぼプログラマー』で知られるチャーリーやまも先生です。

「どうもっ」

それでは材料です。

迷路データ	32×16エリア分
データ用配列変数	等量
ＬＩＮＥ文	７～９本
ＩＦ文	適量

だいたい，こんなものでしょうか？

「そうですね。迷路データの量は私が適当に決めましたが，これは好みによって変えていただいて結構です。

それから画面の描画用には，斜線等のグラフィック・キャラクターを使う場合もあるのですが，今回は新鮮なＬＩＮＥ文が安く手に入ったのでこちらを使うことにしてみました」

それでは先生，はじめましょうか。ほほう，まず迷路データを読み込んで…

《リスト1》おいしい立体風迷路の作りかたのプログラム

```
100 INIT : KMODE0 : WIDTH 40 : CLS 4 : DIM W(31,15),C(5,2),AX(3),AY(3),P(5)
110  FOR I=0 TO 5 : READ P(I) : NEXT I
120  DATA 1,4,12,28,60,99
130  FOR I=0 TO 3 : READ AX(I),AY(I) : NEXT I
140  DATA 0,-1,1,0,0,1,-1,0
150 ' Wall Data Read ------------------------------------------------------
160  FOR I=0 TO 15 : READ W$ : FOR J=0 TO 31
170   W(J,I)=VAL(MID$(W$,J+1,1)) : NEXT J : NEXT I
180 ' Game Initialize -----------------------------------------------------
190  X=1 : Y=1 : D=1 : SCREEN 0,0        ' D= 0:up,1:right,2:down,3:left
200 LABEL "Main" '--------------------------------------------------------
210  GOSUB "3D CRT WRITE"
220 ' Input Key  '--------------------------------------------------------
230  A$=INKEY$ : IF A$="" THEN 230 ELSE A= ASC(A$)
240  IF (A<28) OR (A>31) THEN 230
250  D=(D+(A=29)-(A=28)-2*(A=31)) AND 3
260  IF (A=30) AND (F>0) THEN BEEP : BEEP : BEEP : GOTO 230
270  IF A<>30 THEN "Main"
280  X=X+AX(D) : Y=Y+AY(D)
290  GOTO "Main"
300 LABEL "3D CRT WRITE" '-------------------------------------------------
310  BEEP : I=-1
320  I=I+1 : IF I=6 THEN 360
330  FOR J=0 TO 2
340   C(I,J)=W(X+AX(D)*I-AY(D)*(J-1),Y+AY(D)*I+AX(D)*(J-1))
350  NEXT J : IF C(I,1)=0 THEN 320
360  I=1 : F=C(1,1) : CLS0
370  FOR J=0 TO 2 : GOSUB "Wall Write" : NEXT J
380  I=I+1 : IF (C(I-1,1)>0) OR (I=6) THEN RETURN ELSE 370
390 LABEL "Wall Write" '---------------------------------------------------
400  W=C(I,1) : P=P(5-I)
410  IF J=1 THEN IF W>0 THEN "Front Wall" ELSE RETURN
420  P1=P(6-I) : W=-(W>0)-(C(I-1,J)>0)*4-(C(I,J)>0)*2+1
430   ON W GOTO 490,440,450,460,470,470,480,470
440   GOSUB "Tate Line" : RETURN
450   GOSUB "Tate Line"
460   GOSUB "Yoko Line" : RETURN
470   GOSUB "Tate Line"
480   GOSUB "Naname Line"
490   RETURN
500 LABEL "Naname Line"
510  LINE (100+P*(J-1),100+P)-(100+P1*(J-1),100+P1),PSET,4
520  LINE (100+P*(J-1),100-P)-(100+P1*(J-1),100-P1),PSET,4  : RETURN
530 LABEL "Tate Line"
540  LINE (100+P*(J-1),100+P)-(100+P*(J-1) ,100-P  ),PSET,4 : RETURN
550 LABEL "Yoko Line"
560  LINE (100+P*(J-1),100+P)-(100+P1*(J-1),100+P ),PSET,4
570  LINE (100+P*(J-1),100-P)-(100+P1*(J-1),100-P ),PSET,4  : RETURN
580 LABEL "Front Wall"
590  LINE (100-P,100+P)-(100+P,100+P  ),PSET,4
600  LINE (100-P,100-P)-(100+P,100-P  ),PSET,4
610  IF (W <> 2) OR (I=5) THEN RETURN
620  LINE (100-P/2,100-P*3/4)-(100+P/2,100+P),PSET,1,BF
630  LINE (100-P/3,100-P*3/5)-(100+P/3,100),PSET,5,BF : RETURN
640   Maze Data Sample 32*16 Area ---------------------------------------
650     DATA 11111111111111111111111111111111
660     DATA 10000011010000001000000010000001
670     DATA 10111010000111101111011110111101
680     DATA 10100010111100001001000010000001
690     DATA 11101000100001111011101111111101
700     DATA 10000010001011001000100011000001
710     DATA 10101111101011101010101001110111
720     DATA 10111100001000101010101100000011
730     DATA 11110101111010001000100001101011
740     DATA 10000000100010111011111011101011
750     DATA 10101011101110100000010000001001
760     DATA 10101001001000001011000111101101
770     DATA 10100011111111010101111010111121101
780     DATA 10101001000100100000010111111101
790     DATA 10001100010001101111000000000001
800     DATA 11111111111111111111111111111111
```

「そうですね。この迷路データはリスト上では見やすいのですが，1本が長くてこのままでは食べずらいので…。」

せん切りにしてますね。そして順序よくWという器に盛りつける。ところでその1とか0とかはどんな味のちがいがあるんですか？

「0が壁のないエリア，それ以外が壁のあるエリアです」

なるほど，あっ，今度はキー入力をはじめましたね？　これは私も得意ですよ。

「はい。カーソル・キーの上下左右が前進，後ろを向く，左右を向く，というありがちなパターンに仕上げました」

さていよいよ『立体画面表示』ですが，いったいどう調理するのですか？

「まず自分のいる位置（X，Y）から向いている方向（D）の迷路データを近い順に読み取って，Cという器に入れておくことにしましょう。

今回は最高5エリア分先まで見通せることにしましたが，必要なのは正面に壁を見つけるまでの両サイドのデータです」

おっと，そろそろお時間がなくなってきたようです。それでは，あらかじめ作っておいた**リスト1**を走らせてみましょう。

「両サイドの壁の描画には，Wという変数に入れた3か所の壁データをもとに，縦線・横線・斜線のどれを描くかを440行で決定しています」

わあ描けた！　ほほう，エリアごとの区切りの縦線が両サイドの壁になく，すっきりとしたできあがりですね。

「そうですね。描画速度も“待てない”というほどでもなし…。逆にぽっぱっと切りかわる場合よりも“描いている”というほのかな味わいがありますね」

ところで先生，迷路データの中に2というのがありますけど，ただの壁と何かちがう味なんでしょうか？

「そう，同じ壁のデータでもこの壁には何か意味をもたせたいという場合の料理例が630行からの2行です。試しに2の壁のところまで行ってみましょう」

げっ！　壁にドアが描いてある。さらに正面から近づくと壁同様に大きくなっていく。これはなかなかおかしいですね！「この2行が今回の隠し味というわけですね。ＳＹＭＢＯＬ文等で壁に落書きをするというのもおすすめです。

Ｘ1以外のご家庭でも今回の料理は十分参考になるはずですから，作りかたをよく理解して，また食べやすいように料理してみましょう」

〔回答者：**チャーリーやまも**〕

Q 私はＳＥＧＡのフリッキーを見て感動して，ＭＺ－1500で作ろうと思ったんですが，ひよこがくっついてくるようにするので悩んでしまいました。どうやったらよいのでしょうか？

《リスト2》蛇を動かすプログラム・リスト

```
100 DIM X(10),Y(10)
110 PRINT CHR$(12)
120 X(0)=10 : Y(0)=10
130 LOCATE X(0),Y(0) : PRINT "O";
140 FOR I=1 TO 10
150  PRINT "@";: X(I)=X(0)+I : Y(I)=Y(0)
160 NEXT I
170 A$=INKEY$ : IF A$="" THEN 170
180 A=ASC(A$)
190 X=X(0)+(A=20)-(A=19)
200 Y=Y(0)+(A=18)-(A=17)
210 IF (X=X(0))*(Y=Y(0)) THEN 170
220 LOCATE X(10),Y(10) : PRINT " "
230 FOR I=10 TO 1 STEP -1
240  X(I)=X(I-1) : Y(I)=Y(I-1)
250 NEXT I
260 X(0)=X : Y(0)=Y
270 LOCATE X(0),Y(0) : PRINT "O"
280 LOCATE X(1),Y(1) : PRINT "@"
290 GOTO 170
```

あと，敵を2匹くらい加えたいので，できるだけ速くできる方法を教えてください（ひよこは5匹，ＢＡＳＩＣで）。

〔横浜市緑区・**吉田弘二13才**〕

A 別の例では『魔界村』のドラゴンや『スペースハリアー』にでてくるような…とにかく帯状につながった一連のキャラクターの各部の動きをどのようにコントロールすればよいか，という問題です。

アルゴリズムを簡単に言ってしまえば，先頭となるキャラクター以外は「ひとつ前にあたるキャラクターのいた位置に向かうように移動する」という処理を順々に行なっているだけです。

ところでＢＡＳＩＣの場合はキャラクターの移動（消す→位置を変える→書く）そのものに結構処理時間を費すもので，動かすキャラクター数が多くなれば当然全体の処理時間は大きくなります。

これははっきり言って，しかたのないことです。

しかし，多くのキャラクターを動かすはずの帯状キャラクターでも，動きにある条件をつければかなり速くできそうです。

たとえば，「1回の移動距離が，各キャラクター間の距離に等しい」という場合，**リスト2**のプログラムを走らせてみてください。

“O”が頭で“@”を10個つなげた帯状のキャラクターが描かれます。

カーソル・キーで動かすと前記の条件の意味がわかるでしょう。

つまり「くっついていくキャラクター」が1回の移動で前のキャラクターの位置まで進む場合は，帯の前と後ろの部分以外には見かけ上変化がないのです。

このことを利用してプログラムでは，位置の配列変数の値をシフト（順送り）する以外には，“0”が移動したあとに“@”を書き，最後尾の“@”を消すという処理だけをしています。

1キャラクターのサイズが変わった場合（2×2キャラとかに）でも，この方法が適用できるように1回の移動距離を設定すれば，どんなに長いものであろうと書き込みのみに要する時間は一定です。

ただし「位置データのシフト処理」は増えますので，いい加減にしておきましょう。

また，頭部が胴体と交差する場合にはどうしたらよいか，などの問題はあえて残しておきますので，各自で解決してください。

〔回答者：**チャーリーやまも**〕

Q ゲームなどのキー入力判定で

ＳＴ＝ＳＴＩＣＫ(0)

Ｘ＝Ｘ＋((ＳＴ=3)(ＳＴ=7))

こういうようなのがよくでてくるんですが，Ｘ＝…の部分がよくわかりません。くわしく教えてください。

〔横浜市磯子区・**小林大介13才**〕

A そう，これ私も最初なじめない表現でした。

だって，ひとつの代入式の中にイコールがいくつもある。何がなんだかさっぱりわからなかった。

ここで使われている(ＳＴ=3)や(ＳＴ=7)は，カッコの中の条件を満たす場合とそうでない場合によってそれぞれ異なる値をもつものです（論理式と言うのかな？）。

たとえば，ＳＴ=3であれば(ＳＴ=3)＝－1で，ＳＴ≠3であれば(ＳＴ=3)＝0となります。

つまり，「カッコ内の条件を満たすとき

《リスト３－１》一般的な移動処理のプログラム・リスト

```
100 A=STICK(0) : IF A=0 THEN 230
110 IF A=1 THEN          Y=Y-1
120 IF A=2 THEN X=X+1 : Y=Y-1
130 IF A=3 THEN X=X+1
140 IF A=4 THEN X=X+1 : Y=Y+1
150 IF A=5 THEN          Y=Y+1
160 IF A=6 THEN X=X-1 : Y=Y+1
170 IF A=7 THEN X=X-1
180 IF A=8 THEN X=X-1 : Y=Y-1
190 IF X<0 THEN X=0
200 IF Y<0 THEN Y=0
210 IF X>31 THEN X=31
220 IF Y>23 THEN Y=23
230 ' Next Routine
```

－１（真），満たさないとき０（偽）」という値をもつひとつの変数だと思ってください。

ここで言う条件というのは，正確には関係演算子（＝，＞，＜）を用いた二つのオペランドの比較ということです。

ＩＦ文などでは，この比較結果を示す数値が－１か０かをみて判断をくだしているわけです。

さて，この「条件によって決まる値」をうまく数式内に取り込むことによって，プログラムの短縮化ができます。

リスト３－１はＭＳＸのジョイスティック入力によってＸ，Ｙ座標の値を変える一般的なプログラムです。

リスト３－２では同じ処理を「ＩＦ文をまったく使わずに」行なっています。

どうです？　ずいぶんすっきりしてしまうものでしょう。

同様の処理は他機種でもできますし，またプログラムのあらゆるところでこうした短縮化ができるはずです。

リスト１の中でも結構使っているので参考にしてみてください。

〔回答者：**チャーリーやまも**〕

Q 66ＳＲ－ＢＡＳＩＣのマシン語でグラフィックＶＲＡＭに

ＬＤ（○○○Ｈ），Ａ

などで書き込むことはできないのですか？

グラフィックＶＲＡＭに書き込むサブ・ルーチンは知っています。どうぞよろしくお願いしま～す。

〔大阪市東淀川区・**藤井友弘14才**〕

A 「ま～す」じゃねえぞ，友弘よ。「ＢＡＳＩＣのマシン語」ってのはいったい何なんだよ？

ＢＡＳＩＣから機械語サブ・ルーチンを走らせたいんだったら，ちゃんとそう書きなさい（つまんないところにもチェックがきびしいチャーリーは，『マシン語』という言葉自体がめっぽうきらいなので，今後は，『機械語』または『アセンブラ…で』という表現を使うのが，「このコーナーでは無難だ」ということを教えておこう）。

さてＬＤ命令を使って，あるアドレスに値を書き込む，またはあるアドレスから値を読み込むことができるわけだが，ここで言う「あるアドレス」というのは，あくまでもメイン・メモリ（プログラム自体がのるＲＡＭ）のアドレスなんだ。

通常ＶＲＡＭというのは，メインＲＡＭとはまったく別物であるからして，ＬＤ命令ではＶＲＡＭへの書き込みはできない。

ＶＲＡＭへのアクセスは機種によって方法が異なる場合もあるが，ＩＮ，ＯＵＴ命令を使うのが普通だ。

ＯＵＴ　（Ｃ），Ａ

はＢＣレジスタで示されるＩ／Ｏアドレスに Ａの値を出力するものだ。

したがってＶＲＡＭのアドレスがこのＩ／Ｏアドレスに等しく，１対１で対応しているハードであるならば，ＢＣレジスタに書き込みたいＶＲＡＭのアドレスを入れ，Ａに値をいれてＯＵＴ（Ｃ），Ａを実行すればＯＫのはずだ。

いつも言っているが，機種別のハード・アクセスに関しては「調べないとわからない」ので機械語レベルの回答を望まないように。

ところで友弘は「ＶＲＡＭに書き込むサブ・ルーチンを知っている」んだったらなんでそのルーチンを使わないんだ？

直接書き込みたいんだったら，そのルーチンを解析して，使いやすいようにすりゃいいじゃないか。

それができないんだったら，せめてそのダンプリストくらい送ってきやがれ！

というわけで，今月は『おこりんぼチャーリー』のひとり舞台でした。

他のメンバーとともに，このところ本業が忙しくてあまり回答をする暇がないのであった。つらいんだぜ，マジに…。

そこで「この地獄を少しでもまぎらわしてくれる」楽しいお便り，激励のハガキも募集します。

今回より新たに設けた『ノン・セクション部門』。単にベーマガに載って有名になりたいという者はビシバシこの部門に投稿するように。期待してるぜっ！

げっ，もう夜が明けているじゃないか。『はね駒』見たら，少し横になるか…。

〔回答者：**地獄のチャーリーやまも**〕

★

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）

《リスト３－２》なじんでほしい論理式のプログラム・リスト

```
100 A=STICK(0) : IF A=0 THEN 230
110 X=X+((A>5) AND (X>0))-((A>1) AND (A<5) AND (X<31))
120 Y=Y+(((A<3) OR (A=8)) AND (Y>0))-((A>3) AND (A<7) AND (Y<23))
    AND (Y<23))
230 ' Next Routine
```

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 ファミコンのベーシック・カセット(V3)のバージョン・アップ版はでますか？もし，でないのなら理由を教えてください。

〔神奈川県秦野市・**川口宏昌16才**〕

A 現在，市場調査をしている段階です。みなさんのご要望をいただければ，商品化について検討していきたいと思います。

〔回答者：**マリオ**〕

Q 先日，ファミリーベーシックを買おうと店まで行ったのですが，お店の人に聞いてみると「いまは，生産していないよ」といわれ，どこの店に行ってもありません。もう生産しないのですか？教えてください。

〔東京都世田谷区・**加藤正也15才**〕

A 市場にある在庫が少なくなった時点でつぎの生産にかかります。現に，夏休みには店頭にだせるよう，生産しておりますので，デパート等にお問い合わせください。

〔回答者：**マリオ**〕

Q ファミリーコンピュータDISK SYSTEMが発売されたのでよろこんで買ったのですが，そのとき，RAMアダプタに拡張コネクタ端子が付いているのに気がつきました。これは，何に使うのですか？ぜひ，教えてください。

〔京都市下京区・**小澤正典15才**〕

A その利用法は，現在，検討計画中です。まだ，発表できる段階ではありませんので，残念ながらお答えすることはできませんが，ディスクシステムの持つ機能の特徴を活かした，いろいろな利用法が考えられます。楽しみにしていてください。

〔回答者：**マリオ**〕

Q ナショナルのMSXパソコン「FS－4000」は，JIS第1水準ROMを搭載しているのですが，ワープロでしか使えません。BASICモードで自由に漢字を表示させるにはどうすればよいのですか？

《リスト1》漢字表示のプログラム・リスト(MSX用)

```
1000   DIM D(31)
1010   SCREEN 2:COLOR15,1:CLS
1020   X=0 :Y=0
1030   '
1040 K=0 :T=1
1050 A=96*K+T
1060 OUT &HD8,A MOD 64
1070 OUT &HD9,A ¥ 64
1080 FOR I=0 TO 31:D(I)=INP(&HD9):NEXT
1090   '
1100 FOR I=0 TO 15:XX=X*8+I+Y*512
1110 VPOKE XX,D(I):NEXT I
1120 FOR I=16 TO 31:XX=X*8+I+Y*512 +240
1130 VPOKE XX,D(I):NEXT I
1140 T=T+1 :IF T<95 THEN GOTO1170
1150 T=1:K=K+1 :IF K<11 THEN GOTO 1170
1160   '
1170 X=X+3 : IF X<32 THEN GOTO 1050
1180 X=0:Y=Y+1 :IF Y<12 THEN GOTO 1050
1190 Y=0:GOTO1050
1200 GOTO 1200
```

〔千葉県我孫子・**辻中　守14才**〕

A 残念ながらMSX－BASICバージョン1では漢字のサポートがありません。画面に漢字を表示するためには，**リスト1**のプログラムを参考にしてください。

このプログラムはFS－4000内蔵ROMの字体を画面につぎつぎに表示していきます。

〔回答者：**ドラゴンボール**〕

Q ナショナルのワープロ・パソコンFS－4000はRAM64Kですが，これを128Kに拡張することはできませんか？その方法を教えてください。

〔熊本県本渡市・**新田雅之15才**〕

A 現在FS－4500のメモリの拡張はできません。FS－5500用にはメモリを256KBに拡張するためのメモリ・マッパー付256K拡張RAMボードを発売していますが，BASICのプログラム領域そのものは増加しませんのでご注意ください。

〔回答者：**ドラゴンボール**〕

Q FS－4500のプリンタで，コナミの「MSXワープロ・コナミEC700」の文字を全部だすことはできますか？

〔東京都小平市・**行村哲司14才**〕

A FS－4500は24ドット印字のできる漢字プリンタと文節変換のできるワープロ・ソフトを本体に内蔵しています。ところがコナミ製の「MSXワープロ・コナミEC700」はMSXパソコンに市販の8ドットまたは16ドットのプリンタを接続して16ドットの漢字を印字する仕様になっています。したがってFS－4500のプリンタを利用して24ドットの印字をすることはできません。

〔回答者：**ドラゴンボール**〕

Q CF－2000に，使用できるフロッピーはあるのですか？あったら値段などを，教えてください。

〔大分県大野郡・**高橋栄治12才**〕

A CF－2000でフロッピーを使うためには，フロッピーディスク・ドライブFS－FD351(価格64,800円)とフロッピーディスク・コントローラFS－CF351(価格25,000円)が必要になります。これでCF－2000でもMSXDISK－BASICが使えるようになります。本体RAMは16KBでも使えますが，16KBRAMカートリッジCF－2301(価格9,000円)を使えば，RAM容量32KBとなりより使い勝手が向上します。

〔回答者：**ドラゴンボール**〕

Q ①MSX$_2$パソコンFS－5500F2(F1)にカートリッジ・スロットは，ついていますか？

②どんなMSX$_2$でもSCREEN1と2を同時に表示できますか？

③MSX$_2$は，256色表示できるそうですが，ぼくの持っている，家庭用テレビ（TH14－N29G）でも256色使えますか？

〔静岡県伊東市・**櫛田宏昭12才**〕

A ①FS－5500F1／F2にはカートリッジ・スロットが前面に2個あります。また後面にはFS－5500専用の拡張スロットが3個あります。

②MSXでもMSX$_2$でも同時にはスクリーン・モードは一つしか指定できません。

③MSX$_2$パソコンでは，SCREEN8のモードで256色が使えます。FS－5500はビデオ，RF，アナログRGB（21ピン）の出力端子をもっています。一方，TH14－N29GもRF（アンテナ），ビデオ，アナログRGB（21ピン）の入力端子をもっており接続できますが，このテレビは1,000文字表示用のTV用ブラウン管を使用していますので，MSX$_2$の機能を活かすためには2,000文字表示可能なTH15－M5G（価格99,800円）のご使用をおすすめします。

〔回答者：**ドラゴンボール**〕

Q FS－4500で，スーパー・インポーズをするには，どうしたらできますか？

〔岡山県英田郡・**松永昌浩12才**〕

A 現在のところFS－4500ではスーパー・インポーズはできません。FS－5500をご使用願います。

〔回答者：**ドラゴンボール**〕

Q 東芝のMSXHX－10DPには，VHDシステムはつなげられますか？もし，できないなら，つなげられる機種を教えてください。

〔福島市・**吹澤正人14才**〕

A HX－10DPは，VHDシステムに接続することはできません。当社でVHDシステムに接続できる機種はHX－21，HX－22の2機種です。

HX－21，HX－22でVHDシステムにするためには，スーパーインポーズ・ユニットHX－T330（価格39,800円），およびVHDインターフェースIF－7900（価格35,000円）が必要です。

〔回答者：**IQスター**〕

Q TOSHIBAのMSX用JIS第2水準漢字ROM，HX－M220は，他社のMSX，MSX$_2$では使えないのですか？

〔東京都新宿区・**斉藤一勇16才**〕

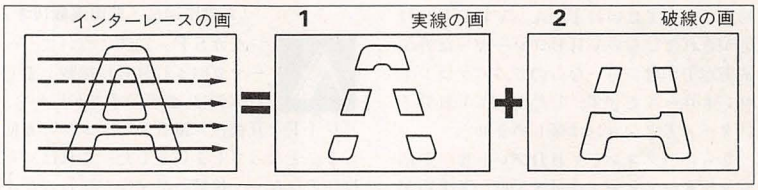
A 第2水準漢字ROMHX－M220は，当社のHX－34に内蔵されている日本語ワープロ「漢字君Ver3.0」で使用できる他，MSX$_2$ソフト漢字スプレッド・シート（HX－S555），漢字データベース（HX－S556），宛名書き（HX－S557）およびMSXソフトはがき君（HX－S505，HX－S558）で第2水準の漢字を呼びだすことができます。他社のMSX，MSX$_2$ではこれらのソフトを組み合わせることにより使用することができます。

〔回答者：**IQスター**〕

《第1表》コントロール・レジスター覧

名称	対応するVDP(n)	機能	名称	対応するVDP(n)	機能
R＝0	VDP(0)	モード・レジスタ＝0	R＝20	VDP(21)	カラー・バースト信号1
R＝1	VDP(1)	モード・レジスタ＝1	R＝21	VDP(22)	カラー・バースト信号2
R＝2	VDP(2)	パターン・ネーム・テーブル	R＝22	VDP(23)	カラー・バースト信号3
R＝3	VDP(3)	カラー・テーブル(LOW)	R＝23	VDP(24)	画面のハード・スクロール
R＝4	VDP(4)	パターン・ジェネレータ・テーブル			
R＝5	VDP(5)	スプライト・アトリビュート・テーブル(LOW)	R＝32	VDP(33)	SX：転送元X座標(LOW)
R＝6	VDP(6)	スプライト・パターン・ジェネレータ・テーブル	R＝33	VDP(34)	SX：転送元X座標(HIGH)
R＝7	VDP(7)	周辺色/テキスト・モード時の文字色	R＝34	VDP(35)	SY：転送元Y座標(LOW)
R＝8	VDP(9)	モード・レジスタ＝2	R＝35	VDP(36)	SY：転送元Y座標(HIGH)
R＝9	VDP(10)	モード・レジスタ＝3	R＝36	VDP(37)	DX：転送先X座標(LOW)
R＝0	VDP(11)	カラー・テーブル(HIGH)	R＝37	VDP(38)	DX：転送先X座標(HIGH)
R＝11	VDP(12)	スプライト・アトリビュート・テーブル(HIGH)	R＝38	VDP(39)	DY：転送先Y座標(LOW)
R＝12	VDP(13)	テキスト・ブリンク時の文字色	R＝39	VDP(40)	DY：転送先Y座標(HIGH)
R＝13	VDP(14)	ブリンク周期	R＝40	VDP(41)	NX：X方向転送ドット数(LOW)
R＝14	VDP(15)	VRAMアクセス・アドレス(HIGH)	R＝41	VDP(42)	NX：X方向転送ドット数(HIGH)
R＝15	VDP(16)	S＝nの間接指定	R＝42	VDP(43)	NY：Y方向転送ドット数(LOW)
R＝16	VDP(17)	P＝nの間接指定	R＝43	VDP(44)	NY：Y方向転送ドット数(HIGH)
R＝17	VDP(18)	R＝nの間接指定	R＝44	VDP(45)	CLR：対CPUデータ転送用
R＝18	VDP(19)	画面位置の補正(ADJUST)	R＝45	VDP(46)	ARG：転送方向/VRAM・拡張RAM指定
R＝19	VDP(20)	割り込み発生の走査線番号	R＝46	VDP(47)	CMR：VDPコマンドを発行

VDPコマンド用レジスター



《第1図》TV画面の表示

HX－10DPのスロットを増設するには，増設I／OスロットHX－E600（価格9,800円）をご使用ください。

〔回答者：**IQスター**〕

Q HX－31，32では，64KBあるけど，HX－30には16KBしかありません。どのようなものをそろえれば，64KBになりますか？

〔福岡県北九州市・**是石芳宏13才**〕

A HX－30を64KBにするには，RAMカートリッジHX－M251（価格19,800円）をご使用ください。

〔回答者：**IQスター**〕

Q 私はMSX$_2$（MX－23）について質問します。VDPには，24個のレジスタがあるのですが，その一つ一つの意味と使いかたがわかりません。あと，SCREEN文の6番目のパラメータの意味も，教えてください。

〔宮城県志田郡・**熊谷　豪14才**〕

A VDPのレジスタの意味は**第1表**をご参照ください。

SCREEN文の6番目のパラメータの意味はインタレス・モードの設定です。

通常のTV画面は，1/60秒毎に実線部分の画と破線部分の画が交互に表示されます（**第1図**参照）。したがって1枚の画は1/30秒毎に切りかわっています。実際のTVはそれぞれの画が約200本の走査線（横線）で作られています。

パラメータ　0：実線の画のみをくりかえします。まったく同じ場所に。横線1本1本がはっきりみえる（通常のパソコン・モード）。

1：実線の画をくりかえす。2回目の場所は1走査部分ほど下にずれる。

2：1と2を交互に同じ場所に表示する。特殊な使いかた。動画風な画をだすとき。

3：1と2を交互にずらして表示する（垂直方向のみかけの解像度があがる）。

〔回答者：**IQスター**〕

Q ぼくは，東芝のPASOPIAIQの「HX－10D」を持っているのですが，スロットが一つしかないので，二つカートリッジを使うソフトは使用できません。そこで，増設I／Oスロットを購入しようと思うのですが，どのようなものが良いのですか？また，価格はどれぐらいですか？

〔愛知県豊橋市・**てっちゃん13才**〕

A

Q　VHDインター・アクションを楽しむにあたってのパソコン側の必要設備について教えてください。できたらVHD言語についても，教えてください。

〔東京都国立市・**福田義実19才**〕

A　現在VHDインター・アクションが楽しめるパソコンは，MSXパソコンではビクターのHC－7，HC－60，HC－6。松下のCF－3000，CF－3300。東芝のHX－21，HX－22。そしてシャープのX1シリーズです。このうちビクターのHC－7，シャープのX1以外はそれぞれ専用のスーパーインポーズ・ユニットが必要です。

また，VHDプレーヤーはMSXパソコンに対応するビクター，松下，東芝のもの，X1に対応するシャープのものが発売されています。これらはすべて「VHDPC」対応でなくてはいけません。VHDPC対応がされていないVHDプレーヤーは外部制御端子が付いていないので，パソコンでコントロールできず，したがってVHDインター・アクションは楽しめません。

さらにパソコンとVHDプレーヤーを結ぶインターフェースはMSX用，X1用がそれぞれ発売されています。

さてVHD言語について少々述べます。さまざまなパソコンの言語でVHDインター・アクション用のプログラムを開発することは，ソフト制作者に大きな負担となります。そこでVHDグループでパソコンの互換性の問題を解消するためあらたに開発した言語がVHD言語なのです。

通常VHD言語はVHDディスクの中に刻(きざ)まれており，インターフェースをとおしてパソコンに読み込まれます。またそれを受けてパソコンからの命令は，やはりインターフェースをとおして逆にVHDプレーヤーに送られ，コントロールされます。したがってパソコン，VHDプレーヤー相互間のやりとりが可能となっているわけです。

教育ソフトとか情報をアクセスするプログラム，およびアドベンチャー型のゲームにはVHD言語は最適です。ただし，最近は速い動きが要求されるアクション型のゲームも増えており，この場合はVHD言語のプレーヤー・コントロール・コマンドを使ったマシン語レベルのプログラムとなっています。

〔回答者：**ニッパーくん**〕

Q　HC－95のことなんですけどサブCPUで標準MSXより2.2倍速いと聞いたんですけど，他の機種（8ビットパソコンなど）と比べて，同じぐらいのスピードですか？それとも，おそいのですか？

〔愛知県名古屋市・**MSXぼうや14才**〕

A　パソコンの機能がちがうと，ひとことでこっちが速い，こっちがおそいといえません。なぜならパソコンの処理速度は，描画（びょうが）速度，演算処理速度，FDDのアクセス速度などさまざまなものがあるからです。

MSX2は一般にグラフィックの描画速度がハードウエア処理のため大変高速です。さらにHC－95は，それより速いのですから描画速度について言えば，8ビットクラスのパソコンの中でも最速の部類に入ると思います。

〔回答者：**ニッパーくん**〕

Q　ベーマガの84年12月号のSF－7000の広告で「ワイドな互換性/MSXパソコンにも使える」とありましたが，本当ですか？　もし本当ならMSXへの接続のしかたを教えてください。

〔青森県南郡・**前田達哉16才**〕

A　セガSF－7000について，ベーマガ84年12月号に掲載しました広告は，表現の手ちがいから，「ワイドな互換性／MSXパソコンにも使える」となってしまいました。これは，互換性ではなく，接続して文字が送れるが正しいのです。

SF－7000には，RS－232C端子がありますので，ここより他社のパソコンにアスキー・コードで，英字とカナ文字が送れます。

当社では，RS－232Cを持ったパソコンと直接，または音響カプラで文字を送受信をしました。MSXは，RS－232Cがオプションの場合が多いようなので，まず，RS－232Cが付いていることが条件になります。

〔回答者：**セガ　三千夫**〕

Q　FM－7のオート・リピートについて，ダイレクトで CTR L＋シフト＋1でON，CTR L＋シフト＋0でOFFというのはわかるのですが，プログラムではどうするのですか？

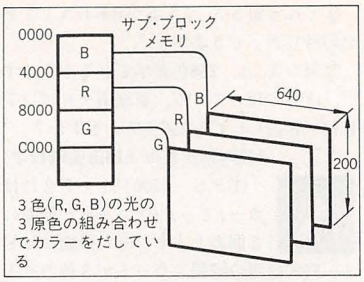
また，VRAMに直接，絵を書き込むとはどういうことですか，できればサンプルを付けてください。

もう一つ，プログラムをロードしているときに同時に画面に絵をだす方法を教えてください。

〔滋賀県高島郡・**河本裕行13才**〕

A　残念ながら，オート・リピートのON／OFFコードをプログラムからだすことはできません。

「VRAMに直接，絵を書き込む」というのは，画面上の1ドットに対応してR(赤)，G(緑)，B(青)の色のON／OFFの情報を持つメモリ（これをVRAMと言います。**第2図**参照）領域にプログラムで直接書き込み，画面に表示することを言いますが，



《**第2図**》VRAMの説明図

この操作はBASICではできません。

また。プログラムをロードしながら画面表示することもBASICでは不可能です。

〔回答者：**FM－77エビ**〕

Q　FM77AVはステレオの横に置いたら画面がおかしくなるようなことがありますか？また，ステレオに接続すると「モノラル」になるか，「ステレオ」になるか，どちらでしょうか？もし，「モノラル」ならステレオに変える方法はありますか？それと，ステレオに接続するためのコードは何を使えばいいでしょうか？

〔千葉県市川市・**和田匡弘13才**〕

A　ステレオの近くにパソコンを設置した場合，画面がおかしくなってしまうとのことですが，これはステレオのスピーカから発生する強い磁気の影響と考えられます。

対処方法としては，スピーカとパソコンの間の距離をとるか，もしくは最近市販されているシールド・スピーカ（防磁型）の利用があります。

FM77AVとステレオとの接続ですが，FM77AVは現在ステレオ対応していませんから，「モノラル」での出力となります。FM77AVとステレオの接続方法ですが，本体背面の音声出力端子からRCAピン・ケーブルを使ってオーディオ・アンプ等のライン入力につなぐことができます。

また，I／O拡張バス・コネクタにオプションのMIDIアダプタ（FM77－401　価格24,800円）を接続することによって市販されているMIDI楽器を使った演奏も可能になります。

〔回答者：**FM－77エビ**〕

Q　FM77AVのオプション・ソフト，FMサウンド・エディタ，FMグラフィック・エディタ，ディスク・ユーティリティのくわしい機能と使いかたが，カタログではよくわからないので教えてください。

また，FMTV－151には21ピンRGBインターフェース以外に，どのようなインターフェースが用意されていますか？

〔青森市・**奥村卓央12才**〕

A　FM77AVのオプション・ソフトの機能，操作方法については，各ソフトに添付（てんぷ）

されているマニュアルで説明されています。

各マニュアルは，FMシリーズを取り扱っているお店で入手することができますので，ぜひ，ご参照ください（また，77AVの機能，使いかたを紹介する書籍も市販されています）。つぎに，FMTV－151のインターフェースですが，つぎのインターフェースが用意されています。①21ピンRGB

①21ピンRGBインターフェース
②8ピンRGBインターフェース（同時8色表示のみ可）
③映像・音声入力インターフェース（VTR接続用）
④4ピンRGBインターフェース（ビデオ・デジタイズ・カード（FM77－411）接続専用）
⑤アンテナ端子（TVアンテナ接続用）

〔回答者：**FM－77エビ**〕

Q MZ－2500に接続できるプリンタで，JIS第2水準の漢字を印字できるものはありますか？また，ハガキに印字できるものはありますか？

〔埼玉県・**三橋博臣**〕

A MZ－2500用でJIS第2水準の漢字を印字できるプリンタは**第2表**のとおりです。

《第2表》MZ－2500用プリンタ

本体価格	MZ-1P17	MZ-1P18	MZ-1P19
JIS第2水準	79,800円	188,000円	288,000円
JIS第2水準漢字ROM	MZ-1R29 32,000円	MZ-1R31 28,000円	標準装備
印字ケタ数	80ケタ	80ケタ	132ケタ
印字ヘッド	24ピン	24ピン	24ピン
印字方式	サーマル	ドット	ドット

なお，MZ-1P19はハガキにも印字可能です。

〔回答者：**MZいちばん**〕

Q MZ－1500で，BASICを使ってゲームを作っているのですが，どうしてもオート・リピートがききません。どうしてでしょうか。

〔兵庫県神戸市・**坂本昌史15才**〕

A 坂本さんは，おそらくGET文を使ってキー入力した文字によって処理を判断させているものと思います。この場合，確かにGET文では1文字単位でしか変数に取り込めませんから，たとえば右向きのカーソル・キーを押し続けてキャラクターを連続的に右方向に移動させるというようなことができないわけです。このようなGET文のリアルタイム入力をするためには，BASICでつぎのようにします。

```
POKE　$5C72，0
```

そしてこれを解除するためには，つぎのようにします。

```
POKE　$5C72，FF
```

参考までに，簡単な例を紹介しておきます。

```
10　X＝0
20　GET　X$
30　IF　X$＝"→"　THEN　X＝X＋1：IF　X＞39　THEN　X＝0
40　IF　X$＝"←"　THEN　X＝X－1：IF　X＜0　THEN　X＝39
50　CURSOR　X，0：PRINT　"A"：CURSOR　X，0：PRINT　""　60　GOTO　20
```

〔回答者：**MZいちばん**〕

Q MZ－2500にCU－14AG1が使えますか？もし，使えるなら，①640×400ドット　16色②320×200ドット　256色の表示ができますか？

〔静岡県浜松市・**スーパーMZ14才**〕

A CU－14AG1は，アナログRGB入力専用の14型カラー・ディスプレイで，もちろんMZ－2500にも接続可能です。

ご質問の640×400ドット　16色，320×200ドット　256色はもちろん，MZ－2500のオプションであるカラーパレット・ボード（MZ－1M10価格14,500円）装着時の4,096色モードにも対応しています。

第3表に簡単な仕様を掲載しておきます。

《第3表》CU－14AG1の仕様

ディスプレイ	CU－14AG1
標準価格	89,800円
サイズ	14型
ドットピッチ	0.39mm
表示色数	アナログ最大4,096色
表示文字数	実使用4,050文字
入力信号方式	アナログRGB

〔回答者：**MZいちばん**〕

Q X1用グラフィック・ツールの「嬉楽画」にマウス付きのテープ版があると聞きました。X1turbo model 10には，マウスはつなげますか？インターフェースが必要ですか？必要なら商品名と価格を教えてください。

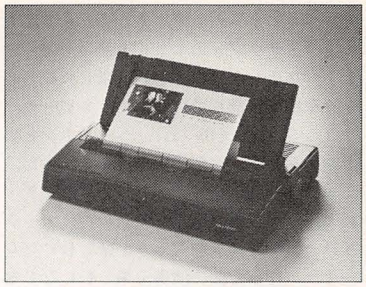
〔愛媛県伊予三島市・**斉藤伸行16才**〕

A X1シリーズ用グラフィック・ツール“嬉楽画”は単品では発売されておらず，カラー・イメージ・ボード（CZ－8BV1），ビデオ・マルチプロセッサ（CZ－8VP1）などに付いているソフトウエアです。この嬉楽画の入力はキーボードとジョイスティックによる2とおりで，マウスによる入力はできません。一方，X1turboシリーズ専用グラフィック・ツール“嬉楽画ターボ”は，マウス付きで入力はマウスのみとなっていますので，おまちがいのないよう願います。

また，X1シリーズにマウスを付けるにはマウスボードが必要になります。くわしくはつぎのとおりです。

品名：RS－232Cマウスボード
形名：CZ－8BM2
価格：19,800円

〔回答者：**多田太郎**〕



《写真1》シャープのCZ－8PC1

Q X1turboで接続可能なプリンタで，24ピンで漢字を印字できて，カラーが使え，なおかつゲーム画面のハードコピーができるプリンタを教えてください。

〔兵庫県神戸市・**高橋克志16才**〕

A 新製品のカラー熱転写プリンタをご紹介します（**写真1**）。しかし，ゲーム画面のハードコピーというのは，ソフトウエア上のコントロールが必要となりますので，プリンタをご購入いただいても，それだけでは不可能です。

品名：熱転写カラー漢字プリンタ
形名：CZ－8PC1
価格：69,800円
特徴：サーマルヘッドを搭載した熱転写方式，なお感熱方式のプリンタで24ドットの印字が可能です。3色カラーリボン（CZ－8PC1－2）を装着すれば，7色の色表現が可能です。また，官製ハガキへの印字も可能。

〔回答者：**多田太郎**〕

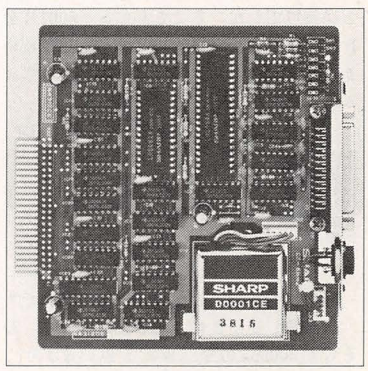
Q X1用のFM音源カードのようなものは，でるのですか？もし，でる予定があるなら，いつごろで，価格はどれぐらいですか？

〔兵庫県神戸市・**森下充郎14才**〕

A X1／X1turboシリーズ用FM音源カード（**写真2**）は7月初旬発売予定です。

品名：ステレオ・タイプFM音源ボード
形名：CZ－8BS1
価格：23,800円

8音まで同時発音でき，またR，L，2チ



《写真2》X1用のFM音源カード

ヤンネルのオーディオ出力により，ダイナミック・サウンドのステレオ効果が楽しめます。ステレオ効果を容易に楽しめるスピーカを標準装備しているほか，スピーカ，ラインアウト（R，L），ヘッドホンと出力端子をたくさん装備しています。また，ミュージック・ツールとして，サウンド・エディタ（音色づくりを楽しむ）ミュージック・エディタ（曲づくりを楽しむ）プレーヤー（作った曲の演奏を楽しむ）などを付属しています。

〔回答者：**多田太郎**〕

Q ＰＣ－66M55（ＦＭ音源カートリッジ）や，ＰＣ－6007ＳＲ（拡張漢字ＲＯＭ＆ＲＡＭカートリッジ）はＰＣ－6001mkⅡで使えますか？また，ＰＣ－6007ＳＲのＲＡＭにプログラムを入れたり，Ｖ－ＲＡＭにしたりできますか？

〔**ＰＣ－6001シリーズバンザーイ**〕

A ＰＣ－6000／6600シリーズの製品型番でＳＲの付いているのはＳＲシリーズ専用と考えることになっているようです。ですからＰＣ－6007ＳＲはＰＣ－6001mkⅡでは使えないというのが正解ですが，実は漢字ＲＯＭの部分だけは，ＰＣ－6601－01と同様に，ＰＣ－6001mkⅡでも使用できるようです。方法は同封のマニュアルに記載されているマシン語サブ・ルーチンを使うようになっています。

ＰＣ－60M55は型番から見て当然ＰＣ－6001mkⅡのために作られたものです。機能としては，付属のソフトで，ＳＲと同じＦＭ音源を利用できるＰＬＡＹ命令に拡張できるほか，ＳＲに付属のミュージック・ライタも付いてきます。

なお，スピーカは内蔵のものではなく，外にラジカセなどを接続する必要があります。

〔回答者：**Mr.66**〕

Q 僕は，１週間前にパソコン通信をはじめたＰＣ－60mkⅡＳＲユーザーです。ＢＢＳにアクセスしようと自作で通信ソフトを作りました。友人とは，アクセスできたのですがＢＢＳとは無理でした。そこでＰＣＳ－6002Ｒを買ったのですが文字がスクロールして読めません。どのようにしたら，アクセスできるようになるか教えてください。

〔長野県松本市・**ＺＴＥＲＵ13才**〕

A ＰＣＳ－6002ＲはＰＣ－6001用のターミナル・ソフトですからＰＣ－6001mkⅡ SRで使うと自動的にＢＡＳＩＣモード１で起動してしまいます。

したがって画面表示は32文字×16行です。

ＢＢＳで使用されているというので，おそらく300bpsの全二重だと思いますので，コントロールⓈを利用してください。通常はこのコントロールⓈで一時停止がきくはずです。全部読んだらコントロールⓆで続行できます。

〔回答者：**Mr.60**〕

Q ＰＣ－6001mkⅡ SRはＰＣ－ＴＶ151により，スーパーインポーズができますが，ビデオ画面だけでなく，ふつうのテレビ放送も合成できますか？

〔茨城県勝田市・**へへへバブー11才**〕

A ＰＣ－ＴＶ151は，テレビの受信映像もビデオ信号にして出力されます。

ですからＰＣ－6001mkⅡＳＲとテレビ受信の映像のスーパーインポーズも可能です。

なお，ＰＣ－6001mk ⅡSRとPC－ＴＶ151のRGB接続ケーブルは付いていますが，スーパーインポーズ用のＴＶインターフェース・ケーブルは別売のPC－6695SR（価格1,500円）が必要です。

〔回答者：**Mr.60**〕

Q ＰＣ－8001mkⅡ SRのメモリを増設するためにＰＣ－8801－02Ｎを買い，スロットに実装しましたが，メモリが増えません。どうしてでしょうか。

〔大阪府東大阪市・**三島憲昭24才**〕

A ＰＣ－8001mkⅡSRにＰＣ－8801－02Ｎの増設ＲＡＭボードを実装しても，ＢＡＳＩＣで使えるメモリの大きさは変わりません。増えたメモリは，機械語プログラムを作って利用するか，増設ＲＡＭをサポートする市販ソフトでご利用ください。

〔回答者：**ＰＣ88－Ｘ**〕

Q ＰＣ－8801mkⅡMRを持っていますが，Ｘ１ターボⅡのように，ビデオの映像を静止画像として取り込むことは可能ですか？できるなら方法を教えてください。

〔山口県吉敷郡・**何いってもＰＣ－88**〕

A ＮＥＣでは，このようなビデオ・デジタイジングの装置を販売していません。他社からＰＣ－8800シリーズ用に，販売されているかどうか調べたんですけど，あるにはありましたが，けっこうお金がかかるのです。以下に紹介します。

品名：ＣＳＵ－1021
価格：265,000円
提供会社：コムスポット共立
（☎06－644－4666）
品名：ＰＣ／Ｌ－862形　ＰＣカメラ・デジタイザ
価格：650,000円
提供会社：ビデオトロン
（☎0426－26－9711）

〔回答者：**ＰＣ－88かほる**〕

Q ＰＣ－8801mkⅡMRでＰＣ－ＰＲ101Ｔは使えますか。また，グラフィックは印字できますか？

〔神奈川県茅ヶ崎市・**石山康之16才**〕

A 使えます!!グラフィックスも出力できますが，カラー・ハードコピーを取るときは，つぎのことに気を付けてください。

①カラー・インクリボン（ＰＣ－ＰＲ201Ｔ－11 価格1,400円）が必要です。

②ＭＲの場合，N_{88}－ＤＩＳＫＢＡＳＩＣのシステム・ディスクの中に，カラーコピー用のユーティリティ・プログラムが入っていますから，その中の，ＰＣ－ＰＲ406用のプログラムを使ってください。

③出力できる色は，デジタルＲＧＢの８色だけで，アナログ信号の512色の中から色を選んだ場合，画面とプリンタの色がちがってきます。

〔回答者：**ＰＣ－88かほる**〕

Q 僕はＰＣ－8801mkⅡFR／20を持っているのですが，ＦＲのモデル10から，モデル20に増設したため，ＦＲ用のシステム・ディスクと漢字ROMの価格と名前を教えてください。

〔千葉県君津市・**太田慎一14才**〕

A ＰＣ－8801mkⅡFR用のシステム・ディスクは，ＰＣ－8834ＦＲ-2Ｗ(Ｋ)で，価格は10,000円です。この中には，①N_{88}－ＤＩＳＫ ＢＡＳＩＣ ②N_{88}－日本語ＢＡＳＩＣ ③デモンストレーション，の３枚のディスクと，２冊のマニュアルがついています。

それから，ＦＲには model 10 にも最初からＪＩＳ第一水準の漢字ＲＯＭが付いていますので，そのままで漢字表示ができるはずです。もし，ＪＩＳ第二水準の漢字が使いたくなったら，マルチボードＡ（ＰＣ－8801－20 価格40,000円）を買ってください。

〔回答者：**ＰＣ－88かほる**〕

応募のきまり

①質問事項はかならずハガキに書いてください。
②質問内容，質問対象メーカーは，１ハガキ１社，１質問にしてください。
③ハガキの一番上に，メーカー名を大きく書いてください。また，ボールペンか万年筆をお使いください。
④質問記入をしたら，下に自分の住所，氏名，年令，電話番号をかならず記入してください。
⑤質問内容はできるだけ具体的に，はっきり書いてください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田１－11－15　電波新聞社出版部マイコンBASICマガジン編集部
「誌上公開質問状」係

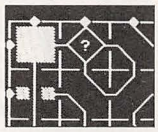
「THEベストプログラマー」最終選考

みなさんにご協力いただきました，50キャンペーン「THEベストプログラマー」コンテストも，いよいよ最終選考となりました。毎号のトップ・プログラマーに選ばれた以下の作品の中から，各機種1本ずつの最優秀プログラムを愛読者カード（とじ込みのハガき）にご記入のうえ，編集部までお送りください。

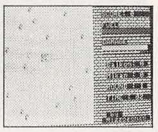
発表は10月号の誌上で行ないます。

BM-Jr. /LIII /S1

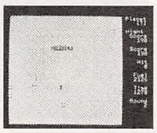
BM①
DERAILWAY GAME
Mr.Z



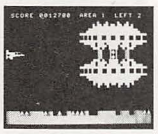
BM②
HYPER TANK
みっぞえちゃん



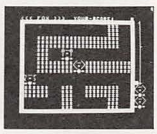
BM③
惑星T
中村真一郎



BM④
ZUIDER
本田　実

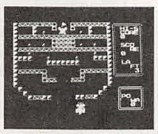


BM⑤
TOSHI'S FOX
磯　利光

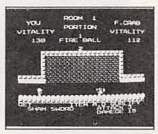


C1/ファミコン

C1①
ハエ!
英君



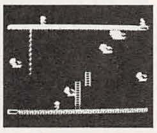
C1②
KAMEGON BUSTER
南保英孝



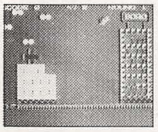
C1③
OTOS
加藤武司



C1④
天国に一番近い雲
キャベッくん

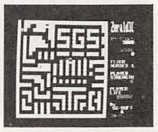


C1⑤
レンジャー・ヘリ
熊切郁夫

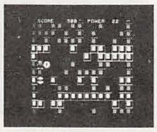


FM-7/77

FM①
ZERALDII
河里　誠



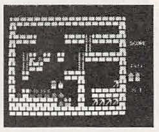
FM②
YAKUZAR
小川康弘



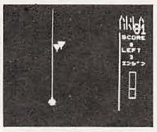
FM③
CASTLE
丸橋　晃



FM④
働くおっちゃん
吉沢　聡

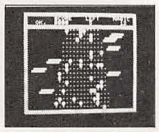


FM⑤
AREA81
山本　晃



JR-100

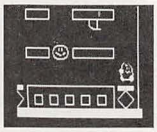
J1①
SUPER ALPINIST
舞蹴CORP



J1②
BOBIN4
森岡伸夫



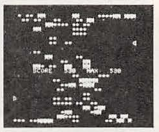
J1③
HAPPY CATTY
伊藤武司



J1④
TANK
大平正明

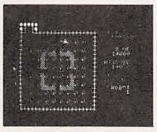


J1⑤
PARU2001
関　英夫

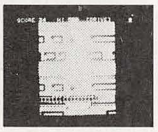


JR-200

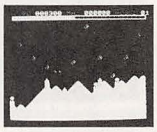
J2①
ロボット・ファーマー
小柳幸一



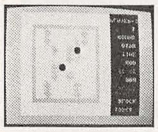
J2②
DRIVE GAMEII
菅谷光男



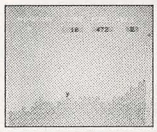
J2③
EXPLODER
仙田謙治



J2④
BLOCK
菊地　誠

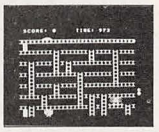


J2⑤
山岳救助隊
大内健二

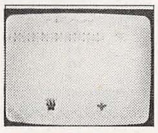


M5

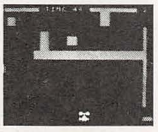
M5①
かき氷
清野智弘



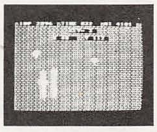
M5②
天と地
岡村克宜



M5③
ATTACK BALL
保手浜健一



M5④
がんばれニコチャン
小林耕一

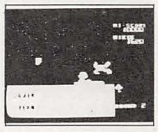


M5⑤
カニの秘宝
岩佐勘太郎

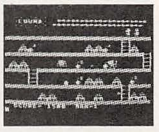


MSX

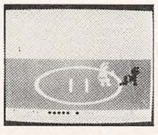
MS①
弥姫絵の剣
安田　充



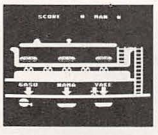
MS②
悟空
たかしくん



MS③
青空大相撲
山下　修



MS④
ハンバーグを焼こう
村中康彦

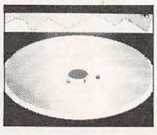


MS⑤
影さんのお百度参り
安田　充



MZ-80K/700/1200/1500

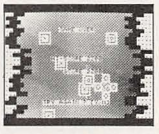
MK①
ペンギン国を守れ/
CHALLENGE BOAT
へのへのへ太郎



MK②
パーパーマンはそこにいる
須羽密夫



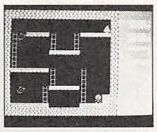
MK③
SURFACE WEAPON
大西弘太郎



MK④
タイニーRPGデーモン
アイ
クーニャン



MK⑤
りたあん
曽谷修二

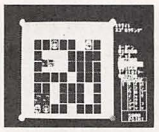


MZ-80B/2000/2200/2500

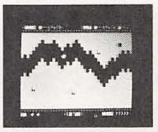
MB①
福笑い
MOMO SOFT



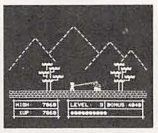
MB②
エキサイト・スゴロクリング
ウエスタン・ラリアット



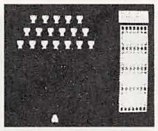
MB③
FAR WAY－ミュウの冒険－
ANPON



MB④
少女伝説
ANPON

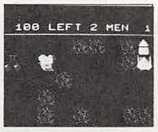


MB⑤
PHALANX
ANPON

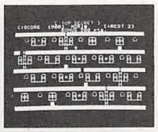


PASOPIA/5/7

PA①
STAR FIGHT
国本　隆



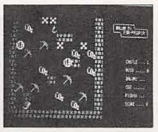
PA②
SUPER TOP SECRET
松浦則政



PA③
PLANET ADVENTURE
吉原健一



PA④
BALUM君
松崎尚志

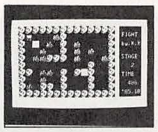


PA⑤
GLOOM
川町兼弘

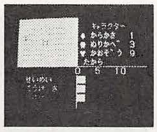


PC-6001/6601シリーズ

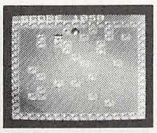
P6①
FIGHT!
海部浩司



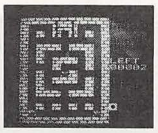
P6②
KRPG－魔物の住む村－
平沢啓介



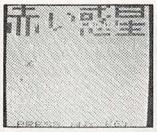
P6③
まてっ!
新野恵貴



P6④
神社参拝ゲーム
平野新一

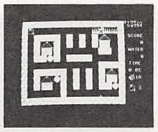


P6⑤
赤い惑星
平野新一

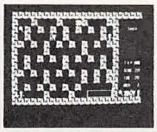


PC-8001シリーズ

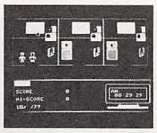
P8①
お父さんは消火器
馬場敏男



P8②
Jungleハンター
住　陽一



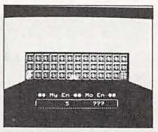
P8③
ガンバレお手伝いさん
小澤正修



P8④
WONDER BATTLING
くりひろし

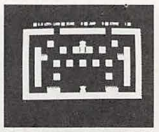


P8⑤
魔界館
松本徳久

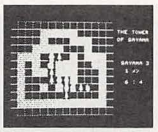


PC-8801シリーズ

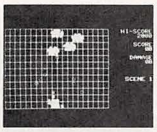
P88①
N.Kミステリー LAND
永留幸治



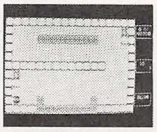
P88②
THE TOWER OF SAYAMA
ぬりかべ



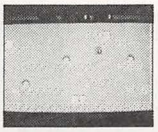
P88③
RAZE 1
内山あきお



P88④
RBくんのADVENTURE
永留幸治

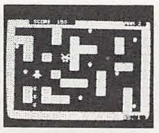


P88⑤
FUNCUL
永留幸治

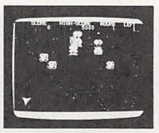


SC-3000

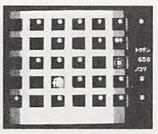
SC①
SEED MAN
安達　護



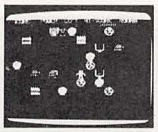
SC②
PEAマン
高ちゃんSOFT



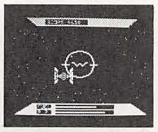
SC③
にじの国
森本隆志



SC④
クリルミン 2
高田清一

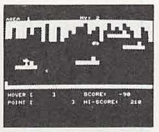


SC⑤
FIGHTER
三嶋英一

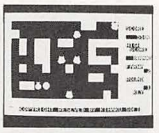


X1シリーズ

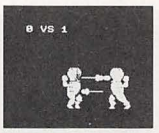
X1①
WALK AREA
RU－



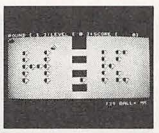
X1②
Sweet Heart
Tarkun



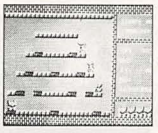
X1③
FENCING
ピカピカくん



X1④
REFLEXES BALL
川口　洋

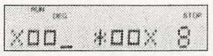


X1⑤
怒りの葡萄
小川真太郎



PB-100

PB①
PB-PIN BALL
猛虎



PB②
LUCKEY
DROOPY



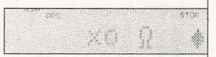
PB③
Gaia
海妻秀紀



PB④
TR. HUNTING
藤原祐司



PB⑤
XEL ZARGE
横川憲太郎



マイコンBASICマガジンの歩み……

ベーマガのルーツは月刊「ラジオの製作」の付録でした。1981年5月号～1982年6月号まで，ページ数は56ページながら，毎号早く一人前になろうという意欲十分。すごい企画で人気をさらっていたのです。



ラ製5月号付録
▶特集：七つのことばでマイコンは動かせる。▶主な内容：手作りできるマイコンMP－80キット製作，MZ－80B新製品紹介 他。



ラ製6月号付録
▶特集：ベストバイ・マイコン使用レポート。MZ－80B，PC-8001，VIC-1001，APPLEII，BM III，TK－80 他。



ラ製7月号付録
▶特集：ポケットに入るコンピュータ，プログラム電卓研究。▶主な内容：富士通の新製品MICRO 8（FM－8）紹介 他。



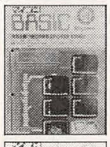
ラ製8月号付録
▶特集：マイコンでアニメーションに挑戦。▶主な内容：新連載，ひとみちゃんのベーシック・チャレンジ 他。



ラ製9月号付録
▶特集：マイコンでアニメーションに挑戦。▶主な内容：BML III，LII，PC-8001，PC-1211用ゲーム・プログラム 他。



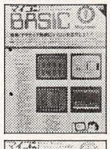
ラ製10月号付録
▶特集：文化祭で使えるゲーム＆実用ソフト。▶主な内容：MZ－80B用ハングマン，PC－8001ルーレット・ゲーム 他。



ラ製11月号付録
▶特集：NECの新製品PC－8801，PC－6001紹介。▶主な内容：VIC，PC，MZ，LII，PC－1211用ソフト 他。



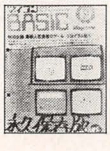
ラ製12月号付録
▶特集：市販パソコン機能性能一覧表。▶主な内容：JR-100新製品速報。データショウで見た最新技術 他。



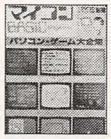
ラ製1月号付録
▶特集：アマチュア無線にマイコンを活用しよう！▶主な内容：MZ－80B用アンテナ指向性グラフプログラム 他。



ラ製2月号付録
▶特集：最新機種用ゲーム・プログラムの競作！シンクレア，JR-100，パソピア，▶主な内容：ゲームソフトが充実してきた。



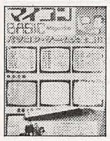
ラ製3月号付録
▶特集：最新人気機種のゲーム・プログラム紹介…ハドソンの工藤社長のアドバイスもあり，各機種用ソフトを満載した。



ラ製4月号別冊…定価300円
▶独立のテスト版。「パソコンゲーム大全集」として，33本のプログラムを載せて発行。大好評で4万部を発売！

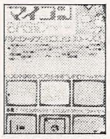


ラ製5月号付録
▶特集：キミのパソコンがしゃべります。▶20本のソフトを満載し，ベーマガの基本編集スタイルが定着した。

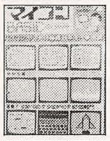


ラ製6月号別冊…定価300円
▶独立へのテスト第2弾として発売。たちまち4万部を完売し，ついに月刊化にふみ切るきっかけとなった記念すべき号だ。

ついに独立した雑誌として6万部でスタートしたのは，1982年7月号。わかる，動かせる，プログラムが組める雑誌を基本ポリシーに，幅広い機種を使いそなす記事を満載し1983年10月号まで急成長をとげました。



7月創刊号…定価300円
▶15機種36本のソフト掲載
▶主な内容：ソニーSMC-70，エプソンHC－20，シャープMZ－2000新製品レポート 他。



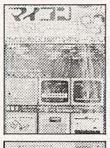
8月号…定価300円
▶15機種34本のソフト掲載
▶主な内容：トミーの"びゅう太"新製品レポート。各機種でUFOゲームを作ろう。他。



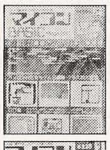
9月号…定価300円
▶15機種36本のソフト掲載
▶BM－Jr，LII，MZ－80K，80B，PC－6001，8001，FM-8，JR-100，PASOPIA等。



10月号…定価300円
▶15機種35本のソフト掲載
▶主な内容：各機種のPOKE文を知る。森 巧尚氏が毎号掲載され，ヒーローとなりはじめる。



11月号…定価300円
▶20機種33本のソフト掲載
▶主な内容：FP－1100，JR-200，PC-2001紹介。OFコーナーがスタート。編，影登場!!



12月号…定価300円
▶20機種33本のソフト掲載
▶主な内容：クラス別パソコン研究。津久井ひろし氏のピバ！ミュージックが人気を集める。



1月号…特別定価330円
▶ゲームソフト43本を掲載
▶主な内容：新製品FM－7，M－5，SMC－70，X1をくわしく紹介。



2月号…定価300円
▶23機種40本のソフト掲載
▶主な内容：追いかけゲームを作ってみよう，SMC-70用タートル・グラフィック入門 他。



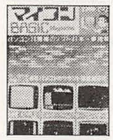
3月号…定価300円
▶29機種40本のソフト掲載
▶主な内容：PC－8001mkII（新製品）はどんなパソコンか？高橋はるみさんの人気上昇。



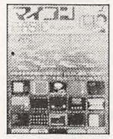
4月号…定価300円
▶32機種45本のソフト掲載
▶主な内容：コモドール64，MAXマシーン，PB-100，MZ-700，パソピアミニ登場。



5月号…定価300円
▶33機種46本のソフト掲載
▶主な内容：「追いつき追いこせAPPLEのスーパーソフト」"CHOPLIFTER"から連載開始！



6月号…定価300円
▶34機種47本のソフト掲載
▶主な内容：各社パソコンのサウンド機能研究。PC-9801用ソフト掲載スタート。



7月号…定価300円
▶40機種56本のソフト掲載
▶主な内容：BASIC言語方言辞典。新製品MZ－2200，FP-200，パソピア7，SC－3000紹介。



8月号…定価300円
▶43機種56本のソフト掲載
▶主な内容：PC－6001mkII登場！BASIC言語方言辞典② 他。



9月号…定価300円
▶44機種59本のソフト掲載
▶主な内容：エラー・メッセージでバグ退治！COMPUTER SOUNDコーナー連載開始。



10月号…定価300円
▶45機種64本のソフト掲載
▶主な内容：フロッピー・ディスクなんて怖くない!!実用ソフト，家計簿 他。

うる星あんず氏と編集部との出会いが1983年11月号～1984年12月号に発行した付録"SUPER Softマガジン"を生み，ソフトに対する徹底的な研究と，解説という新しい記事ジャンルを創りました。



11月号…特別定価350円
▶47機種66本のソフト掲載
▶主な内容：SMC－777，X1－D，MSX等の新製品紹介 他。



▶SUPER Softマガジン(別冊付録)スタート：うる星あんず氏による「MAPPY大解析」が衝撃的に掲載され，超人気を博した。



12月号…特別定価350円
▶47機種67本のソフト掲載
▶主な内容：田辺健二氏のプログラム㊙テクニック公開シリーズ開始。



▶スーパーソフトマガジン：うる星あんず氏によるXEVIOUS大解析がスタート。新製品PHOZON，ハイパーオリンピックも掲載。



1月号…特別定価350円
▶48機種64本のソフト掲載
▶主な内容：高橋はるみ氏のプログラミング㊙テクニック紹介。



▶スーパーソフトマガジン：XEVIOUS大解析PART－II。APPLEのスーパーソフト「Drol」紹介。XEVIOUSストーリー。



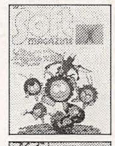
2月号…特別定価350円
▶48機種65本のソフト掲載
▶主な内容：森 巧尚氏のGAMETOPIA＝㊙プログラムテクニック紹介 他。



▶スーパーソフトマガジン：XEVIOUS大解析最終回。新作「リブルラブル」紹介。スペシャル・インタビュー遠藤雅伸氏。



3月号…特別定価350円
▶48機種66本のソフト掲載
▶主な内容：㊙テクニック公開シリーズ，山崎宏文氏の「グラフィック万才！」他。



▶スーパーソフトマガジン：リブルラブル大解析。チャレハイ・コーナー開始。チャレアベ「デゼニランド」で山下先生登場!!



4月号…特別定価350円
▶48機種65本のソフト掲載
▶主な内容：Dr.Dのマシン語寺小屋。北海道はソフトウエア・アイランド 他。



▶スーパーソフトマガジン：チャレアベ「ガンダム1」。HOW TO PLAY "BIGプロレスリング"。"NOVA"の攻略法 他。



5月号…特別定価350円
▶50機種70本のソフト掲載
▶主な内容：創刊25号キャンペーン開始。Dr.Dのマシン語寺小屋II 他。



▶スーパーソフトマガジン：SUPER XEVIOUS登場！チャレアベ「ミコとアケミのジャングルアドベンチャー」。NEW GAME"SCION"紹介 他。



6月号…特別定価350円
▶50機種71本のソフト掲載
▶主な内容：つぐ美ちゃん新入社員として登場♥！丹治佐一氏の「グラフィック万才」他。

※バックナンバーは1983年5，8，9，10月号。1984年2，5，9，10，11，12月号。1985年は2，4月号をのぞくすべての号。1986年はすべてそろっています。お求めは書店に注文して取寄せてもらうか，本誌に付いている振替用紙を利用してください。なお，在庫に限りがありますから，品切れの場合はごようしゃください。

これからもガンバリます！応援してください。



▶スーパーソフトマガジン：NEW GAME紹介〝ギャプラス〟。ディグダグ必勝法。ULTIMAⅢ紹介他。



▶スーパーソフトマガジン：チャレアベ「サザンクロス」。NEW GAME〝PUNCH OUT〟,〝B－WING〟,〝GROBDA〟,〝OUTER－ZONE〟他。



11月号…定価350円
▶主な内容：思考型パズルゲームの作りかた。フェアリーランドストーリー。MOTOS。AVG「リング・クエスト」他。



マイコンBASICマガジンDELUXEⅢ
…定価1,400円
1984年2月発行。41機種221本のソフト満載。



7月号…特別定価350円
▶50機種65本のソフト掲載
▶主な内容：ゲームの作りかた教えます。パソコン・ショップ・ガイド東北編 他。

ついに発行部数が20万部を越え，パソコン誌No.1の座を確保したベーマガは，ソフト関連の記事をまとめた「スーパーソフト・コーナー」をもうけ，現在の編集スタイルとなりました(1985年1月号～1986年7月号)。



12月号…定価350円
▶主な内容：FM－77AV紹介。AVG「ABYSSⅡ」。タイムギャル。ガントレット。RF2。ガンスモーク 他。



マイコンBASICマガジンDELUXEⅣ
…定価1,500円
1984年8月発行。52機種278本のソフト満載。



▶スーパーソフトマガジン：XEVIOUS for X1。チャレアベ「惑星メフィウス」，NEW GAME紹介「チャックンポップ」，「ボンジャック」，「フリッキー」



1月号…定価350円
▶51機種74本のソフト掲載
▶主な内容：キャラクター・アニメ。スーパーソフト・コーナー連載開始。レーザービデオ・ゲーム特集。



1月号…特別定価380円
▶主な内容：新連載ファミコンでオリジナル・ゲームを作ろう。ゲームプロ講座連載開始。スペース・ハリアー 他。



マイコンBASICマガジンDELUXEⅤ
…定価1,500円
1985年1月発行。43機種231本のソフトを掲載。



8月号…特別定価350円
▶51機種70本のソフト掲載
▶主な内容：ファミコン用プログラミング紹介。マシン語講座 他。



2月号…定価350円
▶主な内容：ドルアーガの塔全面攻略法。AVG〝ハイドライド〟。〝1942〟,MSXパソコン用周辺機器紹介他。



2月号…特別定価380円
▶主な内容：パソコン公開質問状。スカイキッド。チャレンジ！RPG「ザナドゥ」,「パラディン」,「プラスティ」他。



マイコンBASICマガジンDELUXEⅥ
…定価1,500円
1985年4月発行。43機種245本のソフト満載。



▶スーパーソフトマガジン：ペーパー・アドベンチャー・コーナー連載スタート。チャレアベ「サラダの国のトマト姫」。NEW GAMEビクトリアス・ナイン 他。



3月号…定価350円
▶主な内容：PC－8001mkⅡSR，8801mkⅡSR紹介。バックランド大紹介。AVG「英雄伝説サーガ」。レスアベ連載開始。



3月号…特別定価380円
▶主な内容：FCにナムコミュージックを演奏させよう。パソコン通信オプション紹介。FC版ハイドライド。AVG「デゼニ」他。



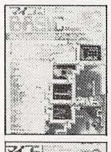
マイコンBASICマガジンDELUXEⅦ
…定価1,500円
1985年8月発行。43機種255本のソフト掲載。



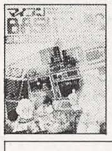
9月号…特別定価350円
▶53機種70本のソフト掲載
▶主な内容：デバグ完全マスター法。Dr.Dのマシン語寺小屋 他。



4月号…定価350円
▶主な内容：印字方式別プリンタ紹介。ロードランナーⅡ。ドラゴンバスター。AVG「暗黒星雲」。イーアアル・カンフー 他。



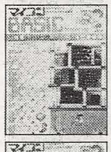
4月号…定価380円
▶主な内容：MZ－2500紹介。FC版DDⅡ。AVG「はーりぃふぉっくすⅡ」,「北斗の拳」,「カーマイン」他。



マイコンBASICマガジンDELUXEⅧ
…定価1,500円
1986年7月発行。39機種214本のソフト掲載。



▶スーパーソフトマガジン：チャレアベ「機動戦士ガンダム2」。NEW GAME〝THUNDER STORM〟,〝ドルアーガの塔〟,〝フォーメーションZ〟他。



5月号…定価350円
▶主な内容：パソコン・アクセサリー大紹介。ツインビー。AVG「はーりぃふぉっくす」。スプレンダー・プラスト 他。



5月号…定価380円
▶主な内容：FM77AV紹介。魔界村ミュージック。ホッピングマッピー。AVG「トランシルバニアⅡ」,「アルファ」他。

マイコンBASICマガジンDELUXEの「スペシャル」シリーズとして，企画を盛りこんだプログラム集として発行をはじめ，現在第1弾が発行されています。



10月号…特別定価350円
▶53機種70本のソフト掲載
▶主な内容：周辺機器使いこなしマニュアルその①プリンタの構造大研究 他。



6月号…定価350円
▶主な内容：モニタ徹底研究。DIG DUGⅡ。マーブルマッドネス。リターンオブザインベーダー。AVG「タイムトンネル」他。



6月号…定価380円
▶主な内容：X1ターボⅡ紹介。VGM♪ツインビー。ファンタジーゾーン。AVG「ウイングマンⅡ」。RPG「リグラス」他。



ナムコビデオゲーム・ミュージック・プログラム大全集…定価1,800円
ナムコミュージックの楽譜と各機種用プログラムを満載し，1986年4月に発行。



▶スーパーソフトマガジン：NEW GAME〝PAC－LAND〟,〝SON－SON〟,〝LOAD RUNNER〟。チャレアベ「トランシルバニア」他。



7月号…定価350円
▶主な内容：コンピュータ・サウンド大研究。メトロクロス。グラディウス。戦場の狼。ドラゴンスレイヤー他。



7月号…定価380円
▶主な内容：PC－8801mkⅡFR紹介。VGM♪ファンタジーゾーン。ザ・リターン・オブ・イシター。ドラゴンクエスト 他。

スーパーソフトマガジンDULUXEシリーズは，SSコーナーで掲載しているスーパーソフトを，とことんまで追求して編集された超大作です。
これまでに3冊が発行され，いずれもベストセラーになっています。



11月号…特別定価350円
▶53機種70本のソフト掲載
▶主な内容：Dr.D&つぐ美のプログラム・クッキング。フロッピーディスクの構造大研究 他。



8月号…定価350円
▶主な内容：マイコン絵本「あした天気に」。「メトロクロス」ハイテクニック。AVG「WILL」。グラディウス大解析。

マイコンBASICマガジンの別冊として発売されたのがマイコンBASICマガジンDELUXEシリーズです。ベーマガに載ったプログラム記事を5号ごとに集め，機種別に分類したプログラム大全集です。



ALL ABOUT NAMCO
…定価2,500円
ナムコゲームのすべてをあらゆる角度からとらえ，編集した超大型別冊。1985年10月発行。



▶スーパーソフトマガジン：チャレアベ「サザンクロス」。バックランドのテクニックとキャラクター紹介。VS WRECKING CREW。STAR FORCE納介。



9月号…定価350円
▶主な内容：ビデオディスク・プログラム・コーナー。ハングオン紹介。パラデューク。AVG「アステカ」。シティコネクション。



マイコンBASICマガジンDELUXE
…定価1,300円
1983年5月発行。21機種160本のソフトを満載。



CHALLENGE!! Adventure Game…定価2,000円
山下 章先生の人気を決定的にしたAVGとRPGを楽しむための本です。1985年12月発行。



12月号特別定価350円
▶53機種70本のソフト掲載
▶主な内容：マシン語に強くなろう，モニタ・コマンドの使いかた 他。



10月号…定価350円
▶主な内容：ピープホール・ゲームの作りかた。ファミコン版ドルアーガ80面にチャレンジ。魔界村。パラデューク 他。



マイコンBASICマガジンDELUXEⅡ
…定価1,400円
1984年1月発行。29機種169本のソフトを満載。



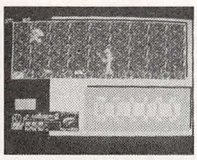
CHALLENGE!! AVG & RPG…定価1,700円
1986年5月発売以来売れに売れています。人気のザナドゥ等RPGの記事も満載されています。

50号記念
特大プレゼント

新作パソコンソフト他100本どーんとプレゼント！

PC-88版RELICS

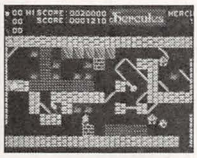
ボーステックのRPG「レリクス」PC－8801シリーズ（ディスク版2枚組）を3本。ナゾにつつまれた巨大遺跡のスゴさをたっぷりと味わってね。



苦労したぶんだけ感動を味わえるぞ

PC-88版「へらくれす」

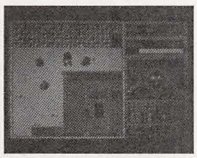
テクと頭脳で48面をのり越えろ！　**工画堂スタジオ**のパズルアクション・ゲーム「へらくれす」を3本。対応機種はPC－8801シリーズ（ディスク版）。



あまりのむずかしさに頭をかかえる姿が……

PC-88SR用メルヘン・ヴェールII

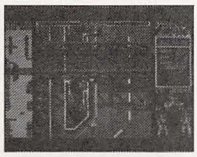
今月号のチャレンジRPGで紹介していますメルヘン・ヴェールIIを2名のかたに。プレゼントされるのは，新作のPC－88SR用です。**システム・サコム**から。



メルヘン・ヴェールII。写真はPC-98用

PC-88SR用ファイナルゾーン

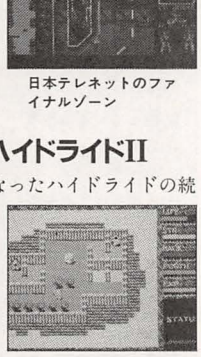
「アメリカントラック」や「アルバトロス」でおなじみの**日本テレネット**から，戦略アクション・ゲーム「ファイナルゾーン」（PC－88SR用）を5名のかたに。



日本テレネットのファイナルゾーン

PC-88,X1ハイドライドII

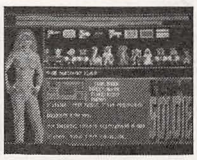
ベストセラーになったハイドライドの続編。あらゆる面でパワーアップされました。PC－88，X1（ともに5インチFD版）を各1名に。



PC-88版ハイドライドII

PC-88版コズミックソルジャー

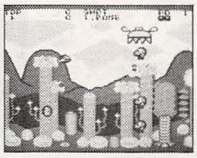
母星（ふるさと）に自由を！無数の勇者が宇宙を彷徨（さまよ）う。**工画堂スタジオ**のSF・RPG「コズミックソルジャー」（PC－8801シリーズ）を3本。



うー〜ん，このアンドロイド，美人なだけに…

セガ・マークIII用ファンタジーゾーン

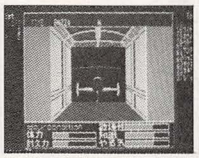
今月号で紹介している**セガ**のマークIII専用のファンタジーゾーンを3名のかたに。グラフィック，ゲーム性とも最高！さすが，1MビットROMの威力!!



セガ・マークIII用のファンタジーゾーン

FM-7用カリオストロの城

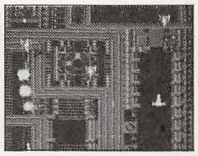
ルパン三世のアニメをRPG化した**東宝**のカリオストロの城を3名のかたに。機種はFM－7／77シリーズ用（テープ版）です。



東宝「カリオストロの城」

T＆Eのレイドック

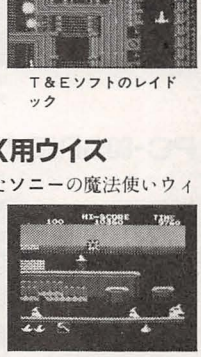
数少ないMSX$_2$専用ソフトの中できわ立っているレイドック。**T＆E**から，このレイドック（3.5″FD版）を1名のかたにプレゼントします。



T＆Eソフトのレイドック

ソニーのMSX用ウイズ

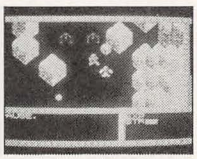
7月号で紹介した**ソニー**の魔法使いウィズ。ドラゴンたちにさらわれたお姫様を助けだすアクション・アドベンチャー。MSX用を6名のかたにプレゼントします。



ソニーのMSX用魔法使いウイズ

MSX版A・R・A・M・O

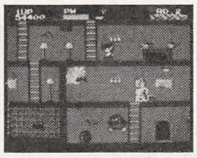
ザイン・ソフトのMSX（ROM）版フューチャースペース・ロールプレイング・ゲーム「A・R・A・M・O（アラモ）」を5本。4方向ななめスクロールだぜ！



疑似3D，重ね合わせ表示を駆使した画面

セガ・マークIII用ゴーストハウス

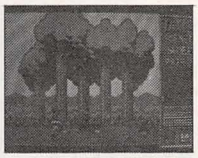
セガからは，もう一つおまけにマークIII用のゴーストハウスも3名のかたにプレゼント。キミも，これを機会にマークIIIユーザーになってみてはどうかな!?



セガのマークIII専用のゴーストハウス

システムソフトの冒険浪漫

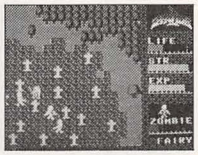
ユニークなキャラクターと豊富なアイテム，あらゆるゲームのおもしろさを集めた感じの「冒険浪漫」。PC－88SR用を5名のかたに。



システムソフトの冒険浪漫

MSX版ハイドライド

各機種ユーザーから，これほど移植が望まれているゲームは少ない。それほどの名作ゲーム！**T＆E**からは，ハイドライドのMSX版を1名にプレゼント。



T＆EのMSX版ハイドライド

ニデコからジャイロダイン

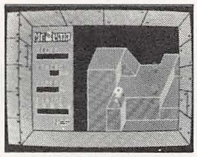
ニデコから，X1ユーザーのために5インチFD版のジャイロダインを2名のかたにプレゼント。キミは敵巨大基地を破壊できるかな？



ニデコのX1用ジャイロダイン

NCSのMr.パンプ

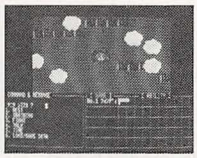
サバイバル・ボールを操り，異次元通路を突き進むMr.パンプ。**日本コンピューターシステム**からPC－88SR（5インチFD）を3名のかたにプレゼント。



NCSのPC－88SR用Mr.パンプ

PC-88用ラストウォー

レーベンプロが，シナリオを募集して制作したRPG。先月号で紹介したPC－88用を3名のかたにプレゼントします。



レーベンプロのPC－88用ラストウォー

レイドックTシャツ3枚

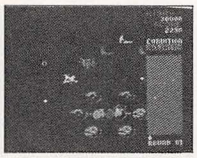
ハイドライドでおなじみの**T&Eソフト**から「レイドックのTシャツ」を3枚。希望者は，サイズ（S，M，Lのいずれか）を明記してください。



この夏は，レイドックTシャツできまり(?)

PC-60用ボスコニアン

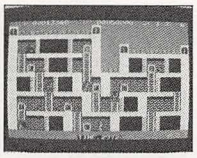
TINYゼビウスIIやグロブダーなど，P6の限界に挑戦する松島氏によるボスコニアンを3名のかたに。対応機種はPC－6001mkII以上のP6シリーズです。



電波新聞社のP6用ボスコニアン

MZ-1500版ナイザー

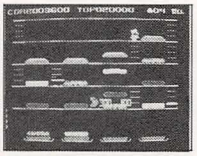
MZ－1500版のDEMPAオリジナル「デーモンクリスタル」の続編「ナイザー」。面数もアイテムも増えてパワーアップ！3名のかたにプレゼント。



MZ－1500用のナイザー

MSX版バーガータイム

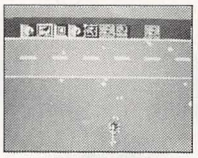
MZ－1500，X1，ファミコンに続き，MSX（ROM）版もついに登場！電波新聞社から，このMSX版バーガータイムを3名のかたに。



MSX版バーガータイム

MSX版ジャイロダイン

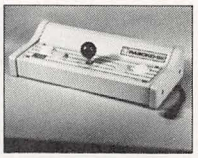
ファミコン，X1シリーズ，PC－88SR，MSX版とそろったジャイロダイン。**タイトー**からは，MSX版を5名のかたにプレゼントします。



タイトーのMSX版ジャイロダイン

三和電子のPASOKO1000

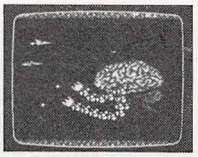
三和電子から，業務用パーツを使用したアタリ仕様のジョイスティックPASOKO1000を3名のかたにプレゼントします。



ベーマガ読者おなじみのPASOKO1000

沙羅曼蛇バッチ/ポスター

ビデオゲームHOT　NEWSで紹介した**コナミ**の新作ビデオゲーム「沙羅曼蛇」の発売を記念して，バッヂを20名，特大ポスターを5名のかたにプレゼント。



コナミの新作ビデオゲーム「沙羅曼蛇」

PC-88SR版ガンマー5

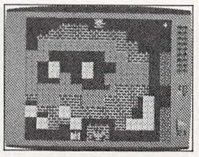
DEMPAオリジナル・ソフトの最新作ガンマー5を3名のかたに。対応機種は，PC－8801mkIISR／FR／MR専用です。



PC－88SR版のガンマー5

MZ-1500版バトルシティ

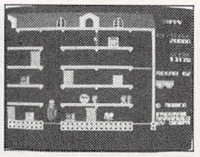
ナムコゲームの中でも，ファミコンから移植された唯一のバトルシティ。面もファミコン版に忠実！MZ－1500版を3名のかたに。



MZ－1500版バトルシティ

PC-80SR版マッピー

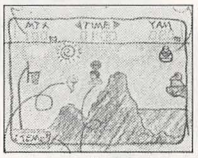
あの名作マッピーがPC－8001mkIISRに移植されました。やっぱり楽しいゲームは不滅ですネ。テープ版を3名のかたに。



PC－8001mkIISR版マッピー

もーかりまっか?ぼちぼちでんなっ!

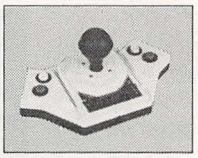
タイトルだけでは，何がなんだかわからない！要はコミカルなバスケットボール・ゲームなのです。**レーベンプロ**から，MSX用のこのソフトを3名のかたに。



レーベンプロのMSX用「もーかりまっか?…」

スピタルのJOY-8MGターボ

ジョイスティックの専門メーカー，**スピタル産業**から，トリガA，B独立速度可変装置付きのJOY－8MGターボを2名のかたにプレゼント。



スピタルのJOY－8MGターボ

新作アルファのポスター

今月号のチャレンジAVGで紹介しています，**スクウェア**の新作「アルファ」の発売を記念して，いのまたむつみデザインのポスターを5名のかたに。



スクウェアの新作AVG「アルファ」

応募のきまり

おかげさまで，マイコンBASICマガジンは，本号で，創刊50号を迎えることができました。これもひとえに，読者のみなさん，メーカー，周辺機器メーカー，およびソフトハウス各社のみなさんのご支援のたまものと，深く感謝しております。

さて，50号を記念して，各ソフトハウス，周辺機器メーカーより，これだけたくさんのプレゼント商品をご提供いただきました。どうです？すごいでしょう。

このプレゼントに応募したい人は，官製ハガキに①～④の必要項目を明記の上，下記のあて先までお送りください。なお，1人1タイトルとします。

※応募がさっとうします。なにがなんでもほしい！という人，大アナをねらってみるのもおもしろいかも……。

①ほしいプレゼント商品名（機種名も）
②持っている機種名
③応募したメーカーの印象，要望など，何か一言。
④住所，氏名，年齢，職業（学校名，学年）

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「50号記念大プレゼント」係

〆切り：8月8日（金）

発表：商品の発送をもって発表とします。

HOT INFORMATION

エプソンから熱転写漢字カラー・プリンタ発売

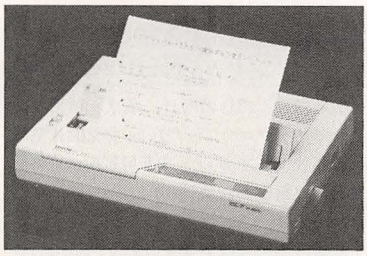
エプソンから，普通紙に印字できる，24ドット熱転写漢字カラー・プリンタ「AP-80K（写真1）」（価格69,800円）が発売されました。

「AP-80K」は，クラス最高の漢字53字／秒のスピードを持っているだけでなく，今まで熱転写式では使いにくかった，レポート用紙等の普通紙でも，プリント・アウトできるという，機能を持っています。

その他の特徴として，リボンは，経済性を考えたリバーシブル構造になっていて，ROMカプセル（価格：3,000円）交換で簡単に各種パソコンに対応。また，漢字第2水準ROMなど，幅広いオプション類を用意。

これだけの機能が付いて，なんと，価格は7万円を切っているのです。プリンタを持っていないキミに，おすすめの1台です。

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

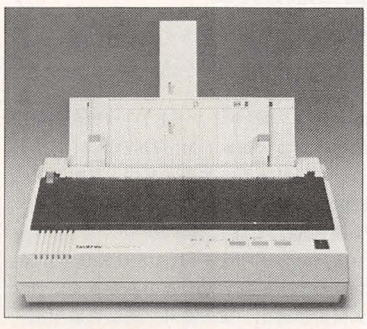


《写真1》エプソンの「AP-80K」

ブラザーから漢字プリンタのバージョン・アップ機発売

ブラザーから，ドット・マトリックス漢字プリンタの「割付名人M－1024ⅡP/X」（写真2）が発売されました。

これは，昨年発売された「M－1024」のバージョン・アップ機で，24ドットの美しい印字に加え，秒間40文字の高速印字が可能になったことで，文章処理が，さらにきれいに，しかも速くなりました。



《写真2》ブラザーの「M－1024ⅡP／X」

また，ハガキの印字フォーマットを内蔵しているので，ハガキなど，定型書式印字も簡単に印字できます。

対応機種は，PC－9801／8801シリーズX1，X1turbo，MZ－2500，MSX，MSX2と多機種に使えます。

価格は，99,800円と，10万円を切っているのもうれしいですね。

問い合わせ先：〒460 愛知県名古屋市中区大須3-46-15 ブラザー工業(株) 総務部 広報課「マイコンABSICマガジン」係

カシオから3.5インチFDD使用可能なポケコンが発売

カシオのポケット・コンピュータ，PBシリーズに新たに仲間が加わりました。その名も「PB－1000」（写真3），価格は39,800円です。

以前から人気の高かったPBシリーズの新製品「PB－1000」には，なんと，3.5インチのフロッピーディスク・ドライブが接続できるのです。

320Kバイトの記憶容量を持ち，RS－232Cインターフェース，セントロニクス・インターフェースを内蔵した3.5インチ・FDD（MD－100：価格49,800円）を接続することにより，プログラムやデータの高速転送を実現します。

記憶容量は，RAM8Kバイト，ROM38Kバイトを標準装備，拡張RAMパック（RP－32：価格15,000円）を使用すると40Kバイトまで拡張できます。

メニュー選択は，液晶画面の上を直接軽く押すだけでOKの"液晶タッチキー"を採用しました。

この他，アセンブラ機能，BASIC言語搭載，データバンク機能等，「これがポケコン？」と驚いてしまうほどです。

問い合わせ先：〒160 東京都新宿区西新宿2－6－1　カシオ計算機(株)　広報室「マイコンBASICマガジン」係



《写真3》カシオのポケコン「PB－1000」

NEOSがPC-9800シリーズバスマウス他発売

NEOSからバスマウス「MS－50」が発売されました。

これは，PC－9800シリーズ(PC－9801F3／M2／M3／V2／VF2／VMO／VM2／VM4／XA／UV2)専用のマウスで，独自の光学式ロータリーエンコーダを採用しています。

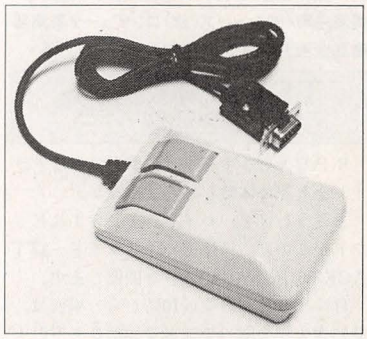
タクト・スイッチも2個装備，NECのマウス「PC－9872」とコンパチブルになっています。

また，NEOSからは，今月号51ページ－53ページでも紹介している。MSXバージョン・アップ・アダプタ「MA－20」（価格：29,800円）と，MSX増設RAMカートリッジ「RM－48」（価格：12,800円）も発売されました。

また，MSX拡張スロット・ボックス「EX－4」(価格：29,800円）も7月末発売予定になっています。

MSXユーザーには，うれしいお話ですね。

問い合わせ先：〒107 東京都港区南青山7－3－6南青山第22大京ビル　(株)日本エレウトロニクス　システム事業部「マイコンBASICマガジン」係



《写真4》NEOSバスマウス「MS－50」

シャープからポケコンPCシリーズ3機種発売

シャープのポケコンPCシリーズに，新しい仲間が3機種増えました(写真1)。

まずは双児のPC－1360K（価格36,800円）とPC－1360（定価29,800円）を紹介しましょう。

このポケコンは，2スロットRAMカード方式を採用して，最大64Kバイトという，パソコン並のメモリを持っているのです。

150×32ドットでグラフィック表示を可能なだけでなく，1360Kは漢字，1360はカナ表示ができます。

1360Kの漢字処理機能は，JIS第2水準までの3,502文字を扱うことができ，文節辞書4万語，固有名詞1万語を搭載しています。

また，別売の7色ドット漢字プリンタ「CE－140PK」（価格43,000円）を接続して，漢字を混じえた表やグラフも作成できます。

もう一つのポケコンは，PC－1425（価格：26,800円）です。これは，集計，分類，などの統計処理機能や統計分布表などの表計算機能を搭載しています。

☆7月の山下 章先生講演会は12・13日、秋葉原のヤマギワテクニカです！



《写真5》シャープのポケコンPC－1360K(上)／1360(左)／1425(右)

もちろん，大切なデータを保管するためにRAMカード方式になっています。

以上，3種類は用途に合わせて選べるポケコンです。

問い合わせ先：〒639-11 奈良県大和郡山市美濃庄町492シャープ(株)コンピュータ事業部商品企画部「マイコンBASICマガジン」係

T&Eが「体感ハイドライド」を開催

R.P.G大好き少年集まれ❣あのハイドライドを実際に体験してみませんか。

と言うわけで，ハイドライドのT&Eソフトがこの夏，「体感ハイドライド－ATTACK'86 IN NAGOYA」を開催します。

日時は8月22日午前10時から。場所は，愛知青少年公園（愛知県愛知郡長久手町大字熊張）で，参加人員は100名（T&ESOFTユーザーズクラブ会員優先）。見学もできます。

ゲームは，2部構成。〝第1部フェアリィーランド〟は，地図・磁石・記録用紙・質問用紙を持ったオリエンテーリングみたいなA.R.P.G。〝第2部決戦バラリスの間〟は，水鉄砲を武器に闘う。いずれもハイドライドにちなんだものなんだ。

いつも家の中に閉じこもってゲームをしているキミ！外でもハイドライドが体験できるんだぞ！

問い合わせ先：〒465 愛知県名古屋市名東区豊が丘1810 T&Eソフト

スーパーランボーがPC-88，X1シリーズで！

パック・イン・ビデオから，昨年大ヒットした映画「ランボー怒りの脱出」を忠実に再現したパソコン・ソフトが発売されました。その名も「スーパー・ランボー」。

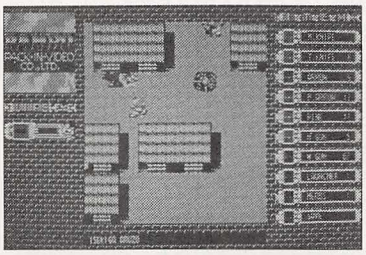
このゲームは，384面という，とてつもなく広いマップの中で，主人公ランボーが敵キャラクターと戦います。敵の動きは，130パターンと多く，戦闘シーンは，今までにない迫力があるのです。

また，マルチウインドウ表示により，10種類以上のアイテムを使い，その場に応じた武器で戦う，リアルタイム・ロールプレイング・ゲームでもあるのです。

戦闘シーンの後半では，映画と同じく，ヘリコプターによる空中戦も楽しめます。

対応機種は，PC－88シリーズ（FD版：価格6,800円），X1シリーズ（FD版：価格6,800円，テープ版：価格5,800円）の3種類です。

問合わせ先：〒105 東京都港区新橋1－7－1(株)パック・イン・ビデオ 特販部「マイコンBASICマガジン」係



《写真6》パックインビデオ「スーパーランボー」

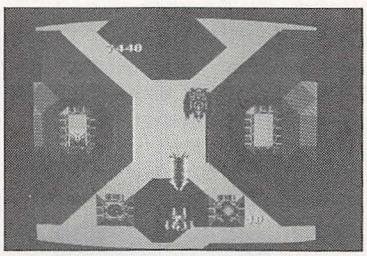
ファミコン版「ASO」8月発売予定

SNKから，ビデオゲームでも大人気の「ASO」が，いよいよファミコン版として，8月中に発売されます。

8種類のパワーアーマーで，パワーアップ！人類滅亡の危機を救うのは，そうキミしかいないぞ！

なお，価格は4,900円です。

問い合わせ先：〒564 大阪府吹田市豊津町14－10号 丸萬ビル602号 (株) SNKエレクトロニクス「マイコンBASICマガジン」係



《写真7》ファミコン版「ASO」(ファミコン版の画面です)

テクモから「ソロモンの鍵」がビデオゲームとファミコンで

あの，「マイティボンジャック」のテクモから，本格パズル・アクション・ゲームの「ソロモンの鍵」がビデオゲーム版とファミコン版で同時に発売になります(8月予定)。

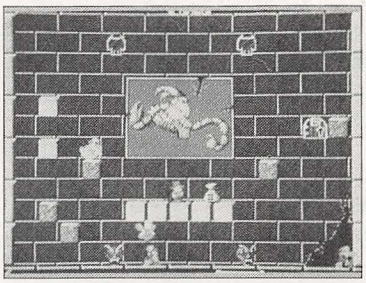
大むかし，ソロモン王という偉大な王様が書き残した魔法書「ソロモンの鍵」は地下の迷宮に封じられていた。

しかし，ある道士が迷宮に封じられた「ソロモンの鍵」を見つけた。すると，秘められた魔力が復活し，世界は，天地創造以前の悪霊たちの支配する「カオス」と化してしまったのだ……。

ラウンドは全部で50あり，「ダーナ」が鍵を見つけ扉を開ければ1ラウンド・クリアとなります。石やファイヤー・ボールで敵を倒し，エメラルドやベルなどのアイテムを発見していきます。アイテムはいろいろあるのでこれを見つけるのも楽しみの一つですね。

また，隠れキャラは500個以上，隠し部屋もありますよ。

問い合わせ先：〒130 東京都墨田区吾妻橋2－1－13 テクモ(株) 開発部 企画課「マイコンBASICマガジン」係



《写真8》ソロモンの鍵（ビデオゲーム版）

山下先生の講演会と新作ソフト発表会のご案内

7月12日，13日の両日，東京・秋葉原のヤマギワテクニカで，「山下 章先生AVG&RPG特別講座」と，DEMPAマイコンソフトの新作発表会(協力：シャープ)を行ないます。

会場スペースのつごうもあり，来場者多数の場合は入場の制限，内容の変更等も考えられますが，①山下 章先生の講演会，②新作ソフト「ドルアーガの塔」「マッピー・バージョンII」の発表を予定しています。開演は両日とも午後1時から。

お店の人の指示をよく守って，ベーマガ読者らしく，このイベントを盛りあげてください。

ヤマギワテクニカは，東京都千代田区外神田4－3－1 ☎03－253－1211番です。

■当選者発表

※6月号の東宝「カリオストロの城」ソフト・プレゼント当選者はつぎのみなさんです。

▶FM－7版(5インチFD)－神奈川県川崎市・坂本大輔▶FM－77版(3.5インチFD)－愛媛県西宇和郡・島内 塁▶PC－8801版（5インチFD）－青森県八戸市・菅原貴光

※5月号の三和電子「PASOKO－1000」プレゼント当選者はつぎのみなさんです。

大阪府摂津市・東田泰斗／茨城県取手市・長妻寛人／北海道札幌市・武藤正行

出版物の御案内

好評発売図書

"ビデオは改造して高画質化できる!" (50万ビデオマニア衝撃の書)

SUPER Hi-BAND

ビデオ活用研究①

三森與志郎 著

A5判182ページ 定価1,800円 〒250円

(本編より)……½インチホームユースのハイバンド設計の市販ベータ方式ビデオデッキであるが、ハイファイモードでは音声FMキャリアに約400kHzを喰われているため、Beta-hifiモードの録画では極か+400kHzのシフト幅である。従って解像度の高い録画をしようとすればβ-hifiスイッチをOFFにせねばならず、ハイバンド化して高画質になった事は確かであるが、ハイファイスイッチONの状態ではイマイチの感があった。……そこで"スーパーハイバンド"の登場となった。

第1章：スーパーハイバンド概論
第2章：機種別スーパーハイバンド化
第3章：ビデオのスーパーハイバンド(チェーンナップ編)
第4章：VHS方式のビデオデッキとハイバンド実験



★掲載改造手順紹介ビデオ

(16機種の家庭用ビデオのスーパーハイバンド化)

●ソニー
SL-F3、SL-F5、SL-F33、SL-F1、SL-F11、SL-HFR30、SL-HF77、SL-HF300、SL-HF900、SL-HF55、BMC-100

●東芝
V-L8、V-L70、A-55X

●シャープ
UC-F2B

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

見て作れる楽しい工作集！

図解エレクトロニクス工作 ラジオの製作編



1 工作マニュアル
2 実用電子機器
3 ラジオの製作
4 アマチュア無線機器
5 オーディオ機器
6 パソコン用周辺機器
7 ゲーム機器
8 エレホビー

B5判 194ページ 定価1,500円 〒250円

株式投資の基礎から応用まで

株価チャート分析［実戦編］



PC-8801/PC-9801シリーズ用 鎌本昭二/塔筋幸造 共著

第1章：株式投資への下準備と適正検査
第2章：投資作戦を練るために
第3章：実戦準備講座
第4章：実戦講座
第5章：プログラムリスト
第6章：株式投資の極意

※FM-7をお持ちの方は「実戦編」は使用できません。「株価チャート分析入門」をお買い求め下さい。

B5判 256ページ 定価2,000円 〒300円

電気通信設備工事担任者国家試験アナログ第2種・第3種用

アナログ電話工事担任者国家試験問題集（第3版）



北野 幹男 著

第1章：電気通信設備工事担任者国家試験受験案内
第2章：電気通信技術の基礎
第3章：端末設備の接続のための技術
第4章：端末設備の接続に関する法規
第5章：演習と解説・解答

A5判 488ページ 定価2,800円 〒300円

★21世紀の家庭生活を描く

ホームAVCC（オーディオ・ビジュアル コンピュータ・通信）入門基本18章 ―現代人の常識―



高橋 昭二 著

第1章：ブラウン管はどのように発展してきたか
第2章：テレビジョン
第3章：カラー放送
第4章：音声多重放送
第5章：ニューメディアと対応テレビ
第6章：放送によるニューメディア
第7章：文字多重放送
第8章：最近の映像処理技術
第9章：ディスプレイ
第10章：液晶技術とテレビジョン
第11章：電波とアンテナ
第12章：テープレコーダとVTR
第13章：論理ゲートとデジタルIC
第14章：デジタルオーディオとCDシステム
第15章：パソコン
第16章：AVCCと未来社会
第17章：パソコン通信
第18章：ホームエレクトロニクス時代の音声合成と認識

A5判 124ページ 定価1,500円 〒250円

ホビー関連書



詳密ワールド・アトラス／ラジオの製作編集部編
3800円/A4判/285頁/〒300円
アマチュア無線家の使い勝手を考えた世界地図。カントリーのプリフィックスを地図上に刷り込んでいる他，２色刷りのチェック用白地図とカントリーリストも掲載。



詳密分県地図／高野 章
3800円/A4判/286頁/〒300円
楽しいハムライフを記録するアマチュア無線家のための国内地図。アワードハント用の市・郡・区リストや交受信をチェックできる白地図も掲載。各県見開８色刷り。



新アマチュア無線受験マニュアル／宮坂武芳
1500円/B5判/310頁/〒300円
アマチュア無線国試試験入門書の決定版。わかりやすいイラストを多用。特別付録として，実践問題集を付け，短期で国試の問題をマスターできる。国試申請用紙付。



ALL ABOUT NAMCO／マイコンBASICマガジン
2500円/B5判/424頁/〒300円
1979年～1983年のナムコの秀作ゲーム31作品を詳細に解析した。ゲーム・ミュージックの楽譜，キャラクターのドット・データも付いたゲームフリークのバイブル。



チャレンジ!パソコン・アドベンチャーゲーム／山下 章
2000円/B5判/340頁/〒300円
秀作アドベンチャー・ゲーム25作，ロールプレイング・ゲーム３作の攻略法をわかりやすく解説。だれもがつまづく難ポイントはQ&A方式でレスキュー。



チャレンジ!パソコンAVG&RPG／山下 章
1700円/B5判/350頁/〒250円
全15本のパソコン用アドベンチャー・ゲームとロールプレイング・ゲームの名作の内容と解きかたを解説。パソコン・マニア必読のベストセラー。



NAMCO VIDEO GAME MUSIC PROGRAM／マイコンBASICマガジン，他
1800円/B5判/468頁/〒300円
ファミコン，MSX，FM，パソピア，MZ，JR，PC，X1などで秀作ゲーム・ミュージックを演奏できるプログラムを満載。



マイコンBASICマガジンDX8／マイコンBASICマガジン
1500円/B5判/492頁/〒350円
マイコン入門者で，プログラムを学ぶ読者層を対象にし，マイコンBASICマガジン60年４月号～８月号までに掲載されたプログラム214本を合本にしたもの。



BASIC MAGIC／森 巧尚
980円/A5判/190頁/〒250円
パソコンのゲーム作りのABCを森巧尚くんがおもしろおかしく解説。オール２色カラーでゆかいなイラストがいっぱい。もちろんゲームプログラム満載。



GAMINGへの招待／塚越一雄
1300円/B5判/220頁/〒250円
(1)スペースウォー，(2)テニス，(3)ボンバー，(4)インベーダー，４ジャンルのゲームプログラムをキー入力，画面作成，メインプログラムと段階を追って解説。



パソコン移植テクニック(1)入門編／丹治佐一監修
800円/A5判/150頁/〒250円
マイコンBASICマガジンに連載され，好評を博した「移植テクニック・マスター大作戦」を再編集。異機種間のBASIC移植テクニックをわかりやすく解説。



パソコン移植テクニック(2)活用編／丹治佐一監修
800円/A5判/170頁/〒250円
UFOゲームをいろいろなパソコンに実際に移植して，そのテクニックやコツを紹介。また，マシン語の使い方，サウンド機能の活用法も同時に解説。



パソコン移植テクニック(3)応用編／丹治佐一監修
800円/A5判/222頁/〒250円
パソコンBASICの方言一覧をはじめ，アルファベット順，機種別に用語を解説。BASICプログラム移植に役立つハンドブック。



ジュニア電子工作教室(3)／ラジオの製作編集部編
1300円/B5判/202頁/〒250円
電子工作をはじめようとするビギナー向けの工作集。簡単な回路ながら，実用的で楽しい内容を盛りこんだ52作品。２色刷りの見やすい誌面と実体配線図で完全自作。



IC工作マニュアル(3)／ラジオの製作編集部編
1400円/B5判/310頁/〒300円
電子工作マニアの必携の書。ICの性能を十分にひきだすことにより，自作でできる電子回路の可能性を広げている。市販品に負けない自作品を作りたい人に。



Super Hi Band／三森與志郎
1800円/A5判/181頁/〒250円
月刊AudioVideo連載中に大反響をよんだハイ・バンド改造記事が一冊の本に。ソニーSLシリーズ，東芝V-L８シリーズ他，あなたのビデオが生まれ変わる。



'85ビデオCD総合カタログ／AudioVideo編集部編
3000円/A4変型/448頁/〒350円
'85年発売のビデオ，レーザーディスク，CDのソフト総合カタログ。ジャンル別に分かれた見やすい構成。ハード・カタログ，ソフトメーカーリスト付。



ビデオ撮りテクニック／原正和・小林正彦
2000円/B5判/220頁/〒300円
ビデオカメラ撮影のための，テクニック入門書。初心者向きで，ホームビデオをつくってみたい人に最適。用語解説，ハードの説明書も掲載している。

コンピュータ関連

解体新書シリーズ



パソピア1600解体新書／OAパソコン編集部特別取材班編
1800円/A4変型/188頁/〒300円
東芝の16ビットパソコン，パソピア1600のハードウエアの性能からOS，日本語ワードプロセッサレベル２，簡易言語などのソフトウエアまでをわかりやすく解説。



FM-16β解体新書／OAパソコン編集部編
1800円/A4変型/246頁/〒250円
富士通の16ビットパソコン16βについて，ハードの性能，OSの解説，各種市販ソフトの使い方，また自作プログラム集などを満載した。１冊あると非常に便利な本。



IBM-JX解体新書／OAパソコン編集部特別取材班編
1800円/A4変型/206頁/〒300円
プライベート16ビットパソコンIBM-JXのハードウエア性能から/言語，ビジネス/ホーム(ゲーム)向けのオリジナルプログラムまでやさしく解説。



マイツール解体新書／長谷川郁祐・西順一郎・ECOS
1800円/A4変型/158頁/〒250円
リコーのパソコンにのってベストセラーの融合ソフト「マイツール」を，販売管理など実際の仕事を例に詳しくわかりやすく解説。SP250の実物大キーボード図付。



ビジレス解体新書／OAパソコン編集部特別取材班
1800円/A4変型/156頁/〒250円
シャープX1ターボ用に提供されて好評のリレーショナルデータベース「ビジレス」の利用法を，身近な仕事への応用の中でわかりやすく解説。



PC-98XA解体新書／OAパソコン編集部特別取材班編
1800円/A4変型/190頁/〒250円
CPUに80286を搭載し，1120×750ドットのグラフィック能力を実現したスーパーパソコンPC-98XAの導入からオペレーション，ハード／ソフトの性能を解説。



DATA BASEⅣ解体新書／OAパソコン編集部編
1800円/A4変型/171頁/〒250円
リレーショナルデータベースソフト「DBⅣ」の基本操作，ユーティリティ，アプリケーション等を紹介。ユーザーが操作する際に即座に役立つ実用的な編集内容。



日立B16/EX解体新書／OAパソコン編集部特別取材班
1800円/A4型/180頁/〒250円
B16/EXユーザー必読の書。統合化ソフトOAパックⅡの解説と利用法を中心に，その他サードパーティの提供するソフトをアプリケーション別に解説。



FM-16π解体新書／OAパソコン編集部特別取材班
1800円/A4変型/166頁/〒250円
本格的ビジネスポータブルコンピュータFM16πの魅力を全解剖。近未来をシミュレートしたポータブルコンピュータの使い方や豊富な実用プログラムを満載。



ソードM68MX解体新書／OAパソコン編集部編
1800円/A4変型/180頁/〒250円
画期的な簡易言語「PIPS」を開発したソードが，新たにハードとソフトのトータルバランスを追求して生まれたビジネスパソコンM68MXの全容を解明した書。



PC-9800解体新書／OAパソコン編集部特別取材班編
1800円/A4変型/172頁/〒250円
NECのオリジナルCPU・V30を搭載したPC-9800シリーズを解剖。経営への活かし方やディスク利用に便利なオリジナルユーティリティ12本を掲載。



IBM5550/5540解体新書／OAパソコン特別取材班編
1800円/A4変型/184頁/〒250円
IBMのパソコン・ファミリーをハードウエア，ソフトウエアの両面から徹底解剖。また，通信の時代に先がけてIBMの考えるオフィス・システムを広開。



B-PLUS解体新書／OAパソコン編集部特別取材班編
1800円/A4変型/180頁/〒250円
日立B16/EX・MX用統合ソフトウエアパッケージB-PLUSのすべてを機能，実動例の報告から詳しく解説。B16ユーザー向けソフトウエア，取扱店一覧付。



dBASEⅢ解体新書／河田文雄・斎藤光巧
1800円/A4変型/212頁/〒250円
リレーショナルデータベースソフトdBASEⅢを対象にオリジナルアプリケーションソフト26本を掲載。適用機種はPC-9800，FM16撚，IBM5550シリーズ。



日立2020解体新書／OAパソコン編集部特別取材班編
1800円/A4変型/188頁/〒300円
日立パーソナルワークステーション2020の利用法を解説。ネットワーク時代のOA戦略の中で導入が進むワークステーション。中堅管理職層に読んでいただきたい。



μCOSMOS解体新書／園田康博
1800円/A5判/200頁/〒250円
カード型のわかり易さとリレーショナル型の高機能，表計算式の計算能力を合わせ持った万能型データベースソフトμCOSMOSを概論から詳しい機能まで解説。



T/MakerⅢ解体新書／酒井雄二郎 他
1800円/A5判/174頁/〒250円
話題の統合型超簡易言語であるT/MakerⅢを，富士通のハンドヘルドコンピュータFM-16πとの組合せにより解説。実例に基づいた初心者にも最適の書。

機種別解説書



PC-9801E/F活用研究／石村賢二・宍戸 薫
1500円/B5判/230頁/〒250円
PC-9801E/Fをより活用するためのプログラムを満載。また，実用価値の高い統計解析プログラムも一挙に掲載した。PC-9801E/Fユーザー必読の書。



PC-9801活用研究(1)ビジネスソフト編／佐野嘉彦
1500円/B5判/228頁/〒300円
本書は，ビジネスの最も基本的でしかも重要な業務として，販売管理，仕入管理，在庫管理，等のPC-9801(1MBフロッピー使用）用のシステム化をねらう。



PC-9801活用研究(2)グラフィックマスター編／渡辺紀久男
1500円/B5判/248頁/〒300円
本書は忙しいビジネスマンのための自習書としてPC-9801のN88-BASIC(86)のプログラムの基礎から，応用プログラムまでを解説。



PC-9801E/F/Mリレーショナルデータベース入門／吉原道夫 他
1500円/B5判/210頁/〒250円
リレーショナルデータベースの概念から活用法までを，実際の打込みに則したリストを多数掲載することにより，わかりやすく解説。



PC-9801E/F MS-DOS入門(1)／塚越一雄
1800円/A5判/408頁/〒300円
本書はMS-DOSの上で開発された既存のアプリケーションプログラムを自在に操ることを目標に，主としてファイル操作をターゲットに解説。



PC-9801活用研究 MS-DOS入門(2)／塚越一雄
1800円/B5判/320頁/〒300円
MS-DOS入門シリーズの第2弾。なぜマクロアセンブラは難しいのか？　その原因を筆者独自の方法でわかり易く解説。マクロアセンブラ挑戦を目指すユーザーに。



PC-9800シリーズC言語活用研究／園田康博・渋谷直明
1500円/B5判/186頁/〒250円
パソコン用プログラミング言語として，深く侵透しつつあるC言語の言語体系から用語解説・サンプルプログラムと，C言語に関する情報を網羅。



PC-9800シリーズマシン語入門／塚越一雄
1800円/B5判/276頁/〒300円
PC-9800シリーズ(U・VF・VM）の8086マシン語プログラム入門書。著者考案のオリジナル・インストラクションセットでマシン語完全マスター。



PC-8001活用研究(ゲーム編)／マイコン編集部編
1200円/B5判/198頁/〒250円
ベストセラーPCシリーズの原点，PC-8001用のソフトを満載。15本のゲームプログラム，6本の実用プログラムは現在でも十分に活用できる。



PC-8001活用研究(ビジネスグラフィック編)／萩野典宏
1500円/B5判/228頁/〒300円
ビジネスにいろいろと役立つグラフやチャート表，分県地図のプログラム22本を一挙に公開。しかもBASICなので，移動，変更は自由自在。



PC-8001マシン語入門Ⅰ／塚越一雄
1300円/B5判/264頁/〒300円
NECの8ビットベストセラー機PC-8001シリーズについてのマシン語の入門書。BASICとマシン語の接点や，モニタ，テキストなど入門者用の本。



PC-8001マシン語入門Ⅱ／塚越一雄
1300円/B5変型/246頁/〒300円
マシン語の基礎からハンドアセンブルまでをやさしく解説。カラーグラフィックス，BASICとマシン語のリンクなど，わかるマシン語の入門書。



PC-8801mkⅡマシン語入門Ⅰ／塚越一雄
1500円/A5判/368頁/〒300円
8ビットのベストセラー機PC-8801シリーズのマシン語入門。BASICからマシン語へリンクする部分を詳しく説明しており，関数やモニタについて理解ができる。



PC-8801mkⅡマシン語入門Ⅱ／塚越一雄
1500円/B5判/242頁/〒300円
8801mkⅡマシン語入門シリーズ第2巻。図やプログラムを多彩に使用し，BASICのステートメントをマシン語変換するコンパイル作業をわかり易く解説する。



PC-8801mkⅡマシン語入門Ⅲ／塚越一雄
1800円/B5判/252頁/〒250円
本書はZ-80アセンブラの内部構造を知りたい人，また自分でアセンブラを作成してみたい人のために，多彩の図・表でわかりやすく解説。



Super MZ活用研究 ハード&ソフトマスター編／高橋雄一・多部田俊雄
2000円/B5判/338頁/〒300円
最強の8ビットマシン・シャープスーパーMZのハードウエア，ソフトウエアの紹介から内部解析，BASIC・マシン語入門まで。



MZ-1500クイックディスク活用研究／木野茂実
1800円/B5判/200頁/〒250円
MZ-1500をより使いやすくするためのテクニックが満載。入力機能の強化，RAMファイルモニタの製作，家計簿プログラム，逆アセンブラ入門など。



X1活用研究／ 高橋雄一・脇英世 他
1800円/B5判/248頁/〒250円
パソコンテレビX1の入門から応用までを一冊に凝縮。BASIC入門，コンバートプログラムの他人気ソフトのリストも特別公開。ビデオディスク活用法も掲載。



MZ-2000/2200プログラミング・テクニック／木野茂実
1300円/B5判/192頁/〒250円
シャープMZ-2000/2200を120%使いきるためのマガジンBOX。全体を第Ⅰ編プログラミングテクニック，第Ⅱ編実践プログラム集で役立つテクニックを多数紹介。



MZ-2200活用研究／ 木野茂実
1800円/B5判/236頁/〒300円
シャープMZ-2200のS-BASICをマシン語で書き換えることにより，BASIC機能のバージョンアップをはかるテクニカルプログラム集。



MZ-80活用研究／ 福島憲一・中島秀雄 他
1900円/B5判/280頁/〒300円
シャープMZ-80K/Cシリーズの活用法からBASIC入門，ゲーム・実用プログラム集まで，MZのすべてを掲載。



MZ-80B活用研究／マイコン編集部編
1300円/B5判/243頁/〒250円
MZ-80Bを徹底活用するために実践的プログラミングテクニックを紹介。ゲーム・実務合わせて37種数のプログラムリストを公開した。



FM-7活用研究／道浦 忍
1500円/B5判/244頁/〒300円
富士通FM-7の入門から応用までこれ一冊でOK。ゲームプログラム集，BASIC入門，マシン語入門など，内容は盛りだくさん。特別にパックマンのリストを公開。



FM-11活用研究／佐藤芳樹
2000円/B5判/402頁/〒300円
FM-11をビジネスに活用するための基本操作の解説とユーティリティを4本掲載。減価償却・顧客管理・作業管理・給与計算(16ビット機専用)の各システム。



マイコンBASIC講座(3)プログラムマスター編／丹治佐一
1400円/B5判/240頁/〒300円
機種ごとに異なるBASICの方言にも対応したマルチ機種向けのBASICプログラミング入門書。だれにでも入力できる短いプログラム実例を実行しながら学習。



マイコンBASIC講座(4)データファイル活用編／水谷 広
1400円/B5判/252頁/〒300円
フロッピーディスクによるデータファイル処理プログラムを中心に各種グラフ作成，CRT画面のレイアウト等を解説したBASIC入門書。家計簿プログラム付。



マイコン機械語入門／川合宏之
1300円/B5判/201頁/〒250円
MZ-80シリーズによるマシン語プログラム入門書。オセロプログラム等をモデルに，ニーモニックによらずマシン語コードを使用し，プログラムの基礎マスター。



アップルDOS入門／ 戸内順一
1300円/B5判/217頁/〒250円
アップルDOSの基本的な説明からディスク使用の実際のプログラムまでをわかりやすく解説したアップルⅡファン必携の1冊。初心者から上級者まで。



漢字LⅡCOBOL入門(基礎編)／長野時男
2000円/B5判/210頁/〒300円
大量のデータを高速で処理する実務ソフトにはCOBOLが最適。各社16ビットパソコンで即実行できるテーブル操作，ファイル操作，ソート等の基本技術を紹介。



Z80マシン語プログラム入門／川村 清
1500円/B5判/272頁/〒250円
マシン語の基礎からゲームプログラムの作成まで。PC-8001/8801(N-BASICモード)シリーズを対象としたマシン語入門書。



Z80マイコンプログラムテクニック／庄司 渉・本田 稔
1300円/B5判/240頁/〒250円
Z80CPUマシン語プログラミング入門書。Z80全命令に一つずつ小プログラムを付け解説。固定浮動小数点演算パッケージソフトのリスト付き。



ワープロ大好き／ OAパソコン編集部編
880円/A4変型/112頁/〒250円
ワープロをわかりやすく紹介した女性向けのもの。就職問題，ワープロの検定などの情報が豊富に盛り込まれ，「おもしろくてためになる」ハードウエアの本。



パソコンワープロ／電波新聞社編
1300円/B5判/259頁/〒300円
ワープロ専用機を凌ぐ勢いのパソコンワープロ。本書はワープロソフト65種の徹底紹介，パソコン別ワープロソフト一覧を設け，試用記と合わせた好ガイドブック。



OLのためのOA入門／田中奈穂子
1500円/B5判/156頁/〒250円
今やOA機器はオフィスになくてはならないものの一部となった。女性は機械になにかと弱いもの。本書は女性の目から見たOAとのつきあい方をまとめたもの。



素早くマスタービジネスBASIC／渡辺紀久男
1500円/B5判/264頁/〒250円
NECのN5200モデル05を使って，BASICの基礎をイラストで説明している。あくまでもビジネスユースを基礎にしており，入門書として最適。



素晴らしいマイコンの世界／白田由香利
950円/B6判/242頁/〒250円
女性が書いた，わかりやすく，親しみやすいマイコン入門書。身近かな話題を盛り込みながら，マイコンの用語解説や動かし方の説明を女性らしいタッチで紹介。



パソコン101%活用法／伊賀武
1800円/A5判/206頁/〒250円
パソコンによる事務処理の多様化とともに障害克復のために登場したリレーショナルデータベースの概念を，事務現場を再現して，初歩からやさしく解説。



パソコングラフィックス／成沢広行
1300円/A5判/192頁/〒350円
FM-8，PC-8801を使ってのプログラム集。日常的なプログラム36本をやさしく，また見やすく解説しており，日常の生活で便利に使えるように編集している。



パソコン周辺機器製作マニュアル／ラジオの製作編集部編
1400円/B5判/258頁/〒300円
パソコンをゲームにだけ使うのでなく自作の周辺機器を追加しパソコンの応用範囲をひろげるための1冊。一般的なパソコンの使用に不満をもちはじめた人に贈る。

入門書



マイコンBASIC講座(1)実務応用編／水谷 広
1300円/B5判/212頁/〒300円
シャープのBASIC"SP-5030"を使い，電話帳，住所録，学業・営業データ処理など，身近なパソコン実務応用を実例プログラムで紹介。パソコン活用の手引書。



マイコンBASIC講座(2)ビジネス活用編／湯浅富一
1300円/B5判/196頁/〒250円
小規模実務ソフトをBASICで組むのに役立つサブルーチン集。基本プログラム技術から各種計算処理，表作成の書式まで解説。給与計算，会計業務。

実務・その他



株価チャート分析入門／鎌本昭二 他
2000円/B5判/304頁/〒300円
パソコンを株式投資分析に役立てたいと考える人に贈る株式投資の基礎から業種株価チャート分析。PC-9801，8801，FM-7/77シリーズ用分析プログラムリスト付。



株価チャート分析 実戦編／鎌本昭二 他
2000円/B5判/255頁/〒300円
入門編で公開した株価分析ソフトをバージョン・アップ，高速処理，漢字使用で株価のチャート分析がさらにわかりやすくなった。PC-9801，8801シリーズ用。



IBM版ザ・サード・パーティー'86／OAパソコン編集部編
3800円/A4判/232頁/〒350円
日本アイ・ビー・エムの5550ファミリーを対象にした「ザ・サードパーティ」。市場に流通しているビジネスソフト506本，周辺機器250プロダクトを詳しく紹介。



'86ビジネスソフト周辺機器総覧／OAパソコン編集部編
5800円/A4判/536頁/〒350円
パソコン用に発売されているビジネスソフト/周辺機器を適用機種・製品分野別に分け一覧紹介。ビジネスソフトだけで10,000本以上掲載。

技術書

18章シリーズ



電気学入門基本18章／高橋昭二
1200円/A5判/225頁/〒250円
乾電地からマイコンまで。電気に関する基礎的用語，法則などを詳細に解説。電気にたずさわる方にはうってつけの入門書であり，バイブルでもある。



マイコン学入門基本18章／泉川新一
1400円/A5判/375頁/〒300円
マイコンに関する基礎から，その応用技術，将来などを解説。マイコンとは何か？　という初心者にもわかりやすく，しかも専門的に解説している。



トランジスタと半導体入門基本18章／三船陽介
1300円/A5判/296頁/〒250円
半導体，ダイオード，トランジスタ回路…あなたの疑問に応える，実用手引書。豊富な図，表，また演習問題などを盛り込み，わかりやすく解説する。



デジタルIC入門基本18章／津川 順
1400円/A5判/369頁/〒300円
半導体デジタルＩＣを中心にサイリスタとその類似半導体，パルス技術の数学的解析法，リニヤIC等を詳しく解説。ICの基礎を学ぶための入門書。



ビジネスマイコン入門基本18章／森谷宜暉 成沢広行
1400円/A5判/102頁/〒250円
OAとは何か，マイコンを事務処理で活用するにはどのような業務を選定し，プログラム開発を行えばよいのか，等の疑問に応えたビジネスでのマイコン活用入門書。



マイコン・パソコンとOA入門基本18章／泉川新一
1500円/A5判/395頁/〒300円
マイコンはもちろん，オフコン，ワープロ，ファクシミリ，PPC…など，今，注目を集めるOA機器をも含め，その基本知識から専門知識までをわかりやすく解説。



無線通信入門基本18章／大浦和夫
1300円/A5判/232頁/〒250円
アマチュア無線からBCL，CB無線，パーソナル無線まで，無線通信のあらゆる情報を網羅。入門書にとどまらず，電波に関する資料としても十分に使いこなせる。



デジタル技術入門基本18章／原田益水
1500円/A5判/262頁/〒250円
アナログに取って替った観のあるデジタル・オーディオ。本書はデジタル回路のあらましから，PCM技術が今日に至るまでの経緯や原理を詳しく解説。



実践ニューメディア基本18章／布山 崇，水戸部 茂 他
1500円/A5判/224頁/〒250円
衛星放送，文字放送，CATVと身近になったニューメディア。本書は放送関連のニューメディアを中心に説明，用語解説も掲載。衛星放送時代に必読の一冊。



パソコン学習基本18章／泉川新一
1500円/A5判/213頁/〒250円
パソコンとは何かを，基礎からやさしく解説。また，図・表を多数掲載することにより，手元にパソコンがなくても内容が理解できる編集となっている。



デジタル画像入門基本18章／原田益水
1600円/A5判/282頁/〒250円
ニューメディアは映像と密接な関係にあるが，この映像についてをテレビ回路の初歩から解説した入門書。衛星放送，ハイビジョンなど最新のテクノロジーを満載。

用語・辞典



マイコンOA用語辞典／井上壽男
2300円/B6判/478頁/〒250円
マイコン，OAに使われる用語を豊富な図表でわかりやすく解説し，アマチュアから専門家まで対応。全用語に英訳を施し，英文索引も完備。掲載用語数4200語。



VANニューメディア用語辞典／井上寿男・沖 允人
2800円/B6判/469頁/〒300円
VAN，ニューメディア関連の最新用語を豊富な図表で，わかりやすく解説。さらに，英文索引も完備した本格的な編集。この種の辞典として最高の4000語を収録。



エレクトロニクス用語辞典／手島昇次
2500円/B6判/444頁/〒300円
エレクトロニクス関連から，最も基本的な電気理論から応用術語まで4500語を，入門者にもわかるように解説。入門者用の用語辞典。

近日発売

IC半導体用語辞典／井上壽男
2500円/B6判/342頁/〒250円
すべての技術者にIC関連技術者に，最新用語が理解できるよう編集された用語辞典。2900語，英文索引，豊富な図面など，本格的な編集である。

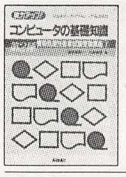


総合電子部品ハンドブック／日本電子機械工業会編
10000円/A5判/1214頁/〒400円
日本電子機械工業会編集の部品ハンドブックで，最近の部品のすべてについて，定義，材料，用途，技術，将来動向などを詳しく解説している。

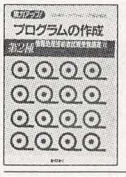


情報処理用語辞典(第3版)／富士通編
3600円/B5判/652頁/〒350円
情報処理関連のすべての用語に，英文用語，内容の解説，使用分野の説明がある。掲載用語数は6,800語。編集は富士通㈱情報処理用語委員会。

問題集



情報処理技術者試験講座Ⅰ／海老澤栄一・八鍬幸信
1800円/A5判/234頁〒250円
第２種情報処理技術者試験受験のための解説書。第１巻はコンピュータの基礎知識についてまとめた。第Ⅰ編　ハードウエア。第Ⅱ編　ソフトウエア。参考資料付。



情報処理技術者試験受験講座Ⅱ／海老澤栄一・遠山 暁・黒葛裕之
2000円/A5判/292頁/〒250円
プログラムの作成について解説。第１編FORTRAN，第２編COBOL，第３編CAP-Xの基礎から応用まで広くカバー。



情報処理技術者試験受験講座Ⅲ／遠山 暁・八鍬幸信
1800円/A5判/206頁/〒250円
第２種情報処理技術者試験受験のためのコンピュータの関連知識を第１編ビジネス系・第２編技術系のふたつに分けて解説。



電子機器修理技術試験問題集(第5版)／電波新聞編
2800円/A5判/450頁/〒300円
年２回行われる通産大臣認定家庭用電子機器修理技術者試験に向けての傾向と対策，さらに過去実施された問題と解説を掲載。技術者を目指す読者の好評を得る。

電気店・その他



電気店繁盛記／電波新聞編
3000円/B5判/246頁/〒300円
「電波新聞」に好評連載した電気店繁盛記を一冊にまとめたもの。電気店経営のノウハウがあらゆる角度から分析されており，バイブル的な書物。

手づくりPOP広告制作マニュアル／押尾　明
3000円/A4判/109頁/〒300円　109



POP広告制作のためのノウハウ書。POPとは何かからPOP文字の描き方，レイアウト，イラストまでも収録。これ一冊で即POP広告が制作できる。



ワンポイントサービスQ&A(1)カラーTV編／電波新聞編
600円/B6判/153頁/〒250円
カラーテレビの故障診断，修理方法を解説するQ&Aスタイルのノウハウ書。各項目2頁で74項目を掲載。家電店経営者必携の虎の巻だ。



ワンポイントサービスQ&A(2)ビデオ編／電波新聞編
600円/B6判/169頁/〒250円
VTR，ビデオディスクプレーヤに関する82項目のQ&Aを収録。お客様のどんな質問にも答えられる，故障診断，修理方法のノウハウ書。家電店必携の虎の巻だ。



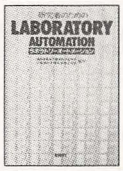
ワンポイントサービスQ&A(3)オーディオ編／電波新聞編
600円/B6判/〒250円
QアンドAシリーズ第3弾。CD，デッキ，アンプ，カラオケなど，オーディオ機器に関する81項目のQアンドAを収録。



絵でみるVAN／榊原麻二
1800円/A5判/252頁/〒250円
目に見えないネットワークサービスとして注目されるVAN。NTTの第一線で活躍している著者がVANの本質，性格，将来の展望を様々な角度から解説している。



エレクトロニクス新素材／一ノ瀬昇
1800円/A5判/296頁/〒300円
注目をあつめる新素材のうち，エレクトロニクスに関係した36種類の新素材をとりあげ，材料，技術の現状，利用見通し，将来的な動向などをわかりやすく解説。



ラボラトリーオートメーション／通産省工技院編
3500円/B5判/462頁/〒300円
OA，FA(ファクトリーオートメーション)と共に注目を集めるLAについて，現状，技術動向，実施例の報告，将来的な動向などを詳しくまとめている。



ロボット革命／村杉治郎
1900円/B6判/294頁/〒250円
産業用ロボット業界が日本に誕生して17年。導入台数，メーカー数はともに世界一に。本書は現状のロボット業界をさまざまな角度からながめ発展の鍵を探った。



産業用ロボット／伊藤誠一
1300円/B6判/276頁/〒250円
産業ロボットの開発・販売・企画に永年従事してきた筆者が，その経験を生かして販売の方法，導入の仕方，開発のねらいなどを詳しく実例に促し解説した実務書。



ソーラーガイドブック／電波新聞編
2000円/B5判/298頁〒250円
各種ソーラー関連製品の紹介をはじめ，施行例，施行するための詳細な注意事項，工事の実際など。これ一冊でソーラーに関係する知識はすべてOK。



オートメーションガイドブック／電波新聞編
12000円/A4判/474頁/〒450円
オートメーションに関する具体的なアイデア・回路を満載したガイドブック。また，オートメーション製品動向とその選び方にも詳しく言及。

全TV・ビデオ回路図集　第19集／電波新聞編
6000円/B4判/596頁/〒520円



我が国で発売されたテレビとビデオのすべての配線図，プリントパターンを掲載。サービスマン必携の書。19集は59年中に発売されたTV・ビデオ。バックナンバーあり。

一般書籍

一般図書



名将一期一会／大栗丹後
1600円/B6判/384頁/〒300円
人の一生における「出合い」を求めて，戦国武将36人の一期一会を物語風に描いた小説。苛酷な条件を生きる現代人の指針ともなる好著。



風をつかむ／板井丹後
1600円/B6判/340頁/〒300円
三井の始祖八郎兵衛高利の波乱に富んだ前半生をロマンの香り豊かに謳いあげた読み物。人の世の愛と商人道とを求めて生きる主人公の姿を美しく描く人間ドラマ。



男たちの決断(戦後編)／板井丹後
2000円/A5判/468頁/〒300円
「サイエンスで日本の未来を築こう」。荒廃と混乱の焦土に，電子技術の未来を信じて，日本をエレクトロニクスの分野で一等国にした男たちの決断を物語風に描く。



男たちの決断(飛翔編)／板井丹後
1800円/A5判/464頁/〒300円
昭和30年から同48年オイルショックまでの時代背景で，会社を超優良企業に育てあげた男たちの決断を描く。戦後編，戦前編とともに3部作。



要員派遣／佐藤博史
1800円/B6判/196頁/〒250円
「要員派遣」は最近の新しい労働請負業務として，あらゆる分野で採用されているが，法的な問題は未だ解決されていない。本書はこの分野で初の解説，判例集。

絵本



くまくんの絵本・第1集(全4冊)／M・ベルトラン
各400円/A5変型/〒200円
●くまくんのきれいにしようね！●くまくんのおやすみなさい●くまくんのおもちゃばこ●くまくんのかいもの——全4冊。



くまくんの絵本・第2集(全4冊)／M・ベルトラン
各400円/A5変型/〒200円
●くまくんのたんじょうび●くまくんのさんぽ●くまくんのおひるごはん●くまくんのにわのともだち——全4冊。



ナターンのもりのなかまたち(全13巻)／アラン・グレ
各800円/A4変型/〒250円
ナターンの森を舞台に，13種類の動物が大活躍。●みみずくのプロスペ●あらいぐまのフィル●かめのシャルロット●いぬのナルシス他。既刊7巻。



三つの童話／ ルートヴィヒ・ベヒシュタイン
1500円/A6判/〒350円
●ドアにはられた幸運●せむしのバイオリン弾き●雪の夜の魔法—全3冊。ドイツ古典童話3作をジャン・クラヴリーの美しいイラストで。



タウザー　全6巻／ トニー・ロス
各400円/A5変型/〒200円
●タウザーのおくりもの●タウザーのかいぶつたいじ●タウザーのあっかんべえ！—他。やんちゃで愉快な小犬のタウザーのユーモアあふれる楽しい6冊。



まんまるろびん／ ジャック・ケント
700円/B5変型/〒200円
食べすぎて空が飛べない小さなろびん。楽しくって，ちょっぴり風刺のきいた『まんまるろびん』。他に，『ちいさなビーブ』，『がちょうときつね』。



みんなでさがしてみよう　全3巻／ニール・モリス，他
各800円/B5変型/〒200円
●ベニーのボール●ペンギンはどこ●かくれんぼ　エルとサムとその仲間たちの愉快でミステリアスな冒険物語。物語とは別にさがしものゲームも楽しめる。



おけいこ絵本　全6巻／ニール・モリス
各680円/B5変型/〒200円
●ぶっしーのあさごはん●ぱすたーのみずあそび——他全6巻。形，大きさ，色，数についての基礎的な技能を身につけるために工夫されたおけいこ絵本。

年鑑/名簿



マックスの絵本／ ハンネ・テュルク
各400円/A5変型/〒200円
●贈り物だよ，マックス●マックス対キューブ●マックスとなわとび——他全14巻。ねずみのマックスが語りかけるユーモラスな無言のストーリーの数々。



'86電子工業年鑑／ 電波新聞編
21000円/B5判/902頁/〒500円
通産省監修の「電子工業白書」。電子工業の現状を，統計図表やわかりやすい解説記事によって詳しく説明している。特に豊富で正確な各種統計は定評がある。



配電制御システム要覧／電波新聞編
7500円/B5判/792頁/〒300円
配電盤・受電盤に関係するメーカー，各地区別の販売・取扱店などを調査して一冊にまとめあげた名簿。北海道から九州まで地区別に編集している。



'85エレクトロニクス会社総覧／電波新聞編
21000円/B6判/674頁/〒250円
5名程度の小企業から大企業まで全部で5,000社近くのエレクトロニクス関連企業をまとめた会社総覧。製品別・部品別メーカーリストも完備。



EBG'86(4冊セット・分売可)／電波新聞編
30000円(各9,000円)/A4判/〒各350円
海外向け英文の会社年鑑。Vol.1＝電子部品，Vol.2＝民生電子機器，Vol.3＝計測・通信・放送機器，Vol.4＝OA機器。



電波総鑑／電波新聞編
30,000〜50,000円/B5判/〒400〜600円
日本全国の電気店(一部工事店も含む)と卸店・販売会社を網羅した名簿。東北・北海道版，関東・甲信越版，近畿・東海・北陸版，九州・中国・四国版の4分冊。



電子機器輸入便覧／電波新聞編
5000円/B5判/342頁/〒300円
輸入商社が取り扱う海外の有名エレクトロニクス製品全般について，メーカー名，製品名，主要スペック，特徴などを調べ，分野別にまとめて掲載している。



JAPAN ELECTRONICS ALMAMAC '86／電波新聞編
5500円/B5判/412頁/〒300円
通産省監修の「電子工業白書」英文編。日本の電子工業の現状を統計，図表により詳しく説明。特に豊富で正確な各種統計は定評がある。

●ご購入方法

★書店編(送料は無料/)

左の注文書を切り取り、書名と冊数、あなたの氏名・電話番号をお書き添えの上、お近くの書店へお申し込み下さい。

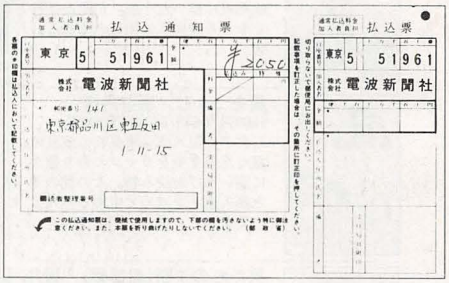
★★現金書留編(ちょっとお金がかかるけど一番早い/)

住所・氏名・電話番号・御希望の書名・冊数を書いたメモ(何でも結構/)と送料を含めた合計金額を郵便局指定の封筒に入れて、お送り下さい。

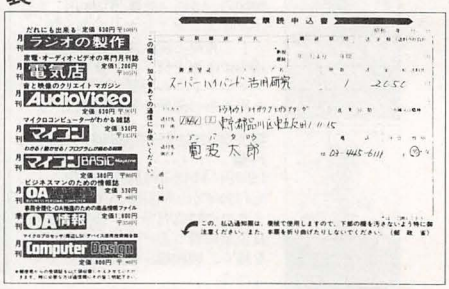
★★★郵便振替編(わりと簡単/)

① 電波新聞社発行の雑誌に折り込まれている 振込通知表(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・電話番号を記入する。
③裏の御希望誌・ソフトテープ名の欄に書名、冊数(多数の場合は通信欄に記入して下さい。)送料を含めた合計金額を明記。
④用紙とお金を持って郵便局で払込めばOK。
※送料は2冊で400円、3冊で500円、4冊以上は900円となります。

表



裏



●お問合わせは 03-445-6111 電波新聞社 出版販売部又は各支局まで。

注文書

番線印		
注文数		冊
摘要	書名	発行所
品切れ・絶版・保留不可・保留不用 出来予定 月 日		(株)電波新聞社 ☎〇三-四四五-六一一一
	定価	円
注文日	月 日	
注文者	氏名・TEL	

東北パソコン・ショップ・ガイド

ここで紹介しているお店は、ベーマガ編集部が自信をもって推せんする，東北地区のパソコン・ショップです。

キミもぜひ一度足を運んでみよう。お店に入ったら「ベーマガで見たー！」と大きな声で叫ぼう。ほら，お店の人が親切にキミを迎えてくれるはず！

テーマ "元気のでるサマーセール"



●東北初のゲーム・ソフト自動販売機、「武尊（たける）」が登場// 最新ソフトが、ゾクゾク

input。メディア 5FD（3.5FD, ROMは、CMT（10月設置予定）

エイトピア・ソフトメンバーズ「エイトピア・メイト」募集中!!
くわしくは，当店まで。



完全アフターサービスガモットー

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1F
✆0196(23)4470

電巧堂チェーン株式会社 パソコン専門店DaC

●本社〒980 宮城県仙台市東七番丁125－24 ●☎022(291)3434(代)
●営業時間10：00～18：45 ●定休日 水曜日

東北５県下に54店舗のネットワークを広げる大型家電専門店・デンコードー。このデンコードーのパソコン専門店といえばDaC（ダック＝デンコードーand コンピューターの略）だ。

現在，DaC仙台東口店（仙台駅から徒歩３分）を中心にして，15店舗のパソコン・ネットワークがあり，さらにDaCは君の町にも出現する。

DaCは本格的なパソコン専門店として，社会人，ＯＬなどのＯＡビジネス派からホビー派の小中学生までファン層は幅広い。

パソコンを120％活用していただきたいと品揃えも，サプライやソフトなどの豊富な周辺機器から，ＭＳＸ，ビジネス・パソコンまで最新機種を勢揃い。また，今話題のワープロ・コーナーも充実してハード，ソフト両面に関してマンツー・マンでお客様のニーズにご満足いただけるよう社員一同心がけています。



DaC7システム

●DaCはどんな小さなご相談にもお応えします。
●DaCはゲームからビジネスまで幅広い情報を提供します。
●DaCはいつまでも満足できるお付き合いをします。
●DaCはお客様とともに成長します。
●DaCは三つのクラブズ・コミュニケーションの場を創ります。
●DaCは便利なクレジットでお応えします。

ひろがるテクノライフ

デンコードー

仙台本店 ☎0222 61-8111(代)
パソコン専門館DaC ☎25-5290
ビデオレンタルのソフトバンク☎24-2111
仙台市中央二丁目2－21

石巻バイパス店☎0225 94－3663代
パソコン専門館DaC
石巻市南中里2丁目9－54

石巻南店☎0225 94－3838代
パソコン専門館DaC
石巻市門脇中通83

多賀城店☎022(364)5111代
ビデオレンタルのソフトバンク☎5-8111
パソコン専門多賀城店DaC
多賀城市下馬4丁目1－28

盛岡本店☎0196 54－2772代
パソコン専門盛岡本店DaC
盛岡市中央通二丁目11-1(柳新通)

釜石店☎0193 24－2525代
パソコン専門釜石店DaC
釜石市大町1丁目41－5

大船渡バイパス店☎0192 26－5252代
パソコン専門大船渡バイパス店DaC
大船渡市大船渡町上平15－1

北上店☎0197 64－0202代
パソコン専門北上店DaC
北上市柳原町2丁目63

八戸本店 ☎0178 44-4111(代)
パソコン専門八戸本店DaC
八戸市長横町17－1

石堂店☎0178 28－7575代
パソコン専門石堂店DaC
八戸市石堂2丁目10－8

DaC 仙台東口店 ☎0222 91－4744代
仙台市東七番丁125－24

名取店☎02238 4－5251代
パソコン専門名取店DaC
名取市館腰坂3丁目198－1

一関店☎0191 25－2440代
パソコン専門一関店DaC
一の関市山目字大規62

水沢バイパス店☎0197 23－1515代
パソコン専門水沢バイパス店DaC
水沢市佐倉河字殿田33

十和田店☎0176 23－7440代
パソコン専門十和田店DaC
十和田市稲生町17－2

以下の３種類の会員制度を通じてよりキメ細かい情報をお伝えしていこうと考えています。

〈DaCメイト〉
パソコンDaCにて1,000円以上お買あげのかた。

〈DaCメンバーズ〉
パソコンDaCにて30,000円以上お買あげのかた。

〈DaCラボ〉
パソコンDaCにてシステム・パソコンお買あげのかた。

いわきマイコンショップ

●平店／〒970 福島県いわき市平字立町86番地 ●☎0246(23)0513●営業時間10：00～19：00●定休日なし●小名浜店／〒971 福島県いわき市小名浜定西47番地 ●☎0246(53)6137●営業時間10：30～18：30●定休日 水曜日

《開店５周年記念セール＝夏のボーナス・セール開催中》

パソコンお買いあげのお客様には平，小名浜両店で行なっているコンピュータ教室を無料で受講できる完全サポート体制。この教室は，開店以来５年間ずっーと続けていて，小学校高学年から年輩のユーザーまで幅広いかたがたが，ＢＡＳＩＣやワープロなどを勉強するため来店している。ズバリ!! このコンピュータ教室が同店の目玉の一つになっているのです。

また，今後のパソコン動向の鍵を握るものにパソコン通信がありますが，こちらは６月20日から開催して大好評だった〝第10回いわきマイコン・ショー〟よりＢＢＳホスト局のサービスを開始していて，もっか大々的に参加会員を募集中です。くわしいことは今すぐ各店に電話して聞いてみてください。

最後に，新作ゲームソフトもぞくぞく入荷中。

予約はお早目に!! ヨロシクネ！

オリエンタルパソコンショップ

●〒960 福島県福島市栄町10－11コルニエ・ツタヤＢ１●☎0245(21)2101(内線104)
●営業時間10：00～19：00 ●定休日 水曜日

福島駅前コルニエ・ツタヤ地下１階にあるオリエンタルパソコンショップでは，７月13日まで第１弾〝'86夏・パソコン＆ワープロ・フェア〟として，今人気機種のパソコン・セットを超特価。さらに，パソコンとワープロを80～50％ＯＦＦで販売する中古・展示品処分セールを開催。

このセールに間に合わなかったベーマガ読者のためには，第２弾として〝夏休みパソコン・カーニバル〟を行なう。期間は７月19日から８月17日まで。夏休みのこづかいでＭＳＸやホビー・パソコンを超特価プライスで買っちゃうチャンス。

しかも，期間中，先着100名様に〝ドルアーガの塔〟のペーパー・バッグをあげちゃうなどいろいろな特典が付いているぞ。

(P.S.)：オリエンタルパソコンショップではニューメディアの一つ，〝パソコン通信〟を開局。もっか「ＦＯＰ」(福島オリエンタル・パソコンネットワーク☎0245－24－0299) へのアクセス会員を募集中です。



全国マイコンソフト取扱店一覧

《北　海　道》

★電波新聞社・札幌支局：札幌市中央区大通西17-2 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

《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 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
★福岡共線：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：越ケ谷市越ケ谷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
★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》

★ミナミ電気海老名店：海老名市河原口1484-1 ☎0462-33-8230
★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
★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

全国マイコンソフト取扱店一覧

★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：岐阜市鹿島町8-43 ☎0582-51-6338
★ダイイチカネダ電気：各務原市蘇原三柿野町2-10 ☎0583-89-2288
★ダイイチニシオ電器：中津川市新町5-20 ☎05736-6-4048
★小川無線商会：大垣市宮町2-29 ☎0584-78-7687
★システムイン高山：高山市本町4-55 ☎0577-32-1738
★ダイデン柳ヶ瀬店：岐阜市金町2-9 ☎0582-64-1995

《静　岡　県》

★電波新聞社・静岡支局：静岡市日出町1-2 ☎0542-54-6405
★すみやパソコンアイランド：静岡市七間町7 ☎0542-55-8819
★マルツ電波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
★メルパⅡ：浜松市大蒲町85-11 ☎0534-64-8412
★コンピュータハウス・ザ・ミクロ：三島市栄町11-6 栄ビル1F ☎0559-71-9217
★伊東マイコンソフトセンター：伊東市和田1-7-11 ☎0557-36-8490
★エレクトロハウススガヤ：富士市長通り104-3 ☎0545-61-1417
★マイコンショップクリエイト：袋井市高尾1160-1 ☎05384-2-3755
★浜松西武：浜松市鍛冶町15 ☎0532-53-2111
★静岡西武：静岡市紺屋町6 ☎0542-54-5151
★沼津西武：沼津市大手町3 ☎0559-51-0111
★ライブシティともえ：富士市吉原2-8-1 ☎0545-52-4006
★すみや沼津バイパス店：沼津市共栄町19-5 ☎0559-22-6500
★ミツワオーディオマック：富士宮市宮町4-19 ☎0544-27-0201
★浜松マイコンセンター：浜松市寺島町397 ☎0534-53-2762
★システム東海：榛原郡吉田町住吉1211-1 ☎05483-2-6831
★サン企画：下田市1-19-27 ☎05582-3-2527
★河村電気浜岡店：小笠郡浜岡町池新田595 ☎05378-6-7221

《愛　知　県》

★電波新聞社・名古屋支局：名古屋市中区栄3-17-15 ☎052-261-4541
★カトー無線パーツセンター：名古屋市中区栄3-32-28 ☎052-262-6471
★トヨムラ名古屋店：名古屋市中区大須3-30-86 ☎052-263-1660
★栄電社テクノ１Ｆホビーフロアー：名古屋市中村区名駅4-22-21 ☎052-581-1241
★栄電社鳴海店：名古屋市緑区鹿山2-1 ☎052-895-2271
★栄電社春日井店：春日井市鳥居松町5-86 ☎0568-83-2515
★Ｊ＆Ｐ：名古屋市中区栄3-4-5 ☎052-261-9201
★ジャスコＣＶＡ岡崎店：岡崎市康生通西2-20-2 ☎0564-21-0211
★マイコンショップイシバシ：碧南市碧南中央駅2F ☎0566-48-2323
★カトー無線半田店：半田市昭和町2-40 ☎0569-22-7186
★カトー無線江南店：江南市赤童子町桜道23-1 ☎05875-5-6260
★カトー無線東海店：東海市富木島町田面80-1 ☎0560-61-8321
★パソコンショップシグマ：名古屋市中区大須3-30-37 ☎052-251-8334
★春日井西武：春日井市六軒屋町字東丘22 ☎0568-84-3131
★マツヤデンキ今池店：名古屋市千種区大久平町1-45 ☎052-733-9191
★マツヤデンキ藤ヶ丘：名古屋市名東区明ヶ丘126 ☎052-776-4441
★マツヤデンキ春日井店：春日井市瑞穂通6-26 ☎0568-81-7877
★マツヤデンキ中村店：名古屋市中村区豊岡通1-13 ☎053-481-2677
★豊橋西武：豊橋市駅前大通 ☎0532-53-2111
★イエス古川：津島市西柳原町4-12 ☎0567-28-2936
★ダイイチオカダ電気広小路店：豊橋市広小路2-5 ☎0532-54-6328
★ユニー一宮バルザ：一宮市両郷町1-6 ☎0586-24-1581
★サンテラス刈谷バルザ：刈谷市南桜町2-56-1 ☎0566-23-6811
★ギャラリエ・ピタ豊田：豊田市喜田町2-130-1 ☎0565-32-7571
★トロン：半田市星崎町3-16-4 ☎0569-23-2795

《三　重　県》

★マイクロキャビン：四日市市鵜の森1-2-15 ☎0593-51-6482
★ジャスコＣＶＡ四日市：四日市市諏訪栄町6-2 ☎0593-51-1111
★Ｊ＆Ｐ津店：津市丸の内31 ☎0592-26-0111
★Ｊ＆Ｐ四日市店：四日市市鵜の森2-1-19 ☎0593-54-3366
★河合無線伊勢ホームセンター：伊勢市一之木2-12-4 ☎0596-24-8111
★河合無線ＥＬＦＡ：伊勢市一之木1-2-21 ☎0596-24-8111
★システムハウスラム：鈴鹿市神戸1-10-1 ☎0593-82-0857
★河合無線松坂テクノ：松坂市末広町1-225 ☎0598-51-6111
★ＫＡＷＡＩホームセンター尾鷲店：尾鷲市末広町1037-1 ☎05972-3-0411
★ＫＡＷＡＩカデンワールド尾鷲店：尾鷲市中井浦1037-5 ☎05972-3-0333
★ＫＡＷＡＩカデンワールド志摩店：志摩郡阿児町鵜方4064 ☎05994-3-3131
★ＫＡＷＡＩホームセンター白子店：鈴鹿市白子町箱塚272 ☎0593-87-0801
★ＫＡＷＡＩホームセンター高岡店：鈴鹿市高岡町456 ☎0593-82-7511
★河合無線名張店：名張市蔵持町原出566 ☎05956-4-0811

《滋　賀　県》

★ＣＢワールド・フジノ：彦根市平田町152-2 ☎0749-24-6561
★坂口テレビ：大津市大萱1-2-29 ☎0775-43-1212
★西武百貨店関西大津店：大津市におの浜2-3-1 ☎0775-25-0111
★関西エイト：栗太郡栗東町霊仙寺761 ☎0775-52-4703

《京　都　府》

★電波新聞社・京都支局：京都市中京区柳馬場御池下ル8-65 ☎075-221-8021
★ベストショップ・レオナ：宇治市木幡御蔵山商店街 ☎0774-32-3003
★ユアーズ：京都市中京区西大路御池東 ☎075-801-8331
★ＡＶＰシゲミツ：京都市山科区竹鼻竹ノ街道町81 ☎075-591-0035
★システムハウス洛北：京都市左京区上高野古川町14 ☎075-722-7100
★谷山無線電機３号店：京都市下京区寺町通高辻上ル ☎075-351-2101
★パソコンプラザ二条：京都市中京区二条通寺町東入ル 京都電工内 ☎075-211-7321
★ヒエン堂本店：京都市下京区寺町通綾小路下ル ☎075-361-0371
★イズミヤ京都店：京都市南区東九条西山王寺町31 ☎075-671-8998
★小野電化亀岡店：亀岡市追分町馬場通り24-6 ☎07712-3-3385
★システムハウス福知山：福知山市北本町90-1 ☎0773-23-8110
★ニノミヤムセン京都店：京都市下京区寺町通四条下ル ☎075-361-9166
★タクト：宇治市小倉町南浦30-114 ☎0774-20-0784
★上新電機京都近鉄店：京都市下京区烏丸通七条下ル 東塩小路町702 ☎075-341-5769
★Ｊ＆Ｐ京都寺町店：京都市下京区寺町通仏光寺下ル 恵美須之町549 ☎075-341-3571
★上新電機山科店：京都市山科区音羽野田町24-1 ☎075-593-5777
★上新電機大久保店：宇治市広野町西裏90-1 ☎0774-44-0337
★上新電機ながおか店：長岡京市長岡2-1-30 ☎075-955-8401
★上新電機ろくじぞう店：宇治市六地蔵奈良町21-6 ☎0774-32-4011

《大　阪　府》

★電波新聞社・大阪本社：大阪市北区中之島3-2-4 ☎06-203-3361
★ニノミヤムセン本店：大阪市浪速区日本橋4-11-4 ☎06-643-2038
★ニノミヤムセン別館：大阪市浪速区日本橋4-12-6 ☎06-633-2038
★ニノミヤムセンエレランド：大阪市浪速区日本橋5-6-19 ☎06-632-2038
★ぱそこん亭ＦＭランド：大阪市浪速区日本橋4-19-14 ☎06-643-2039
★ぱそこん亭ＰＣランド：大阪市浪速区日本橋5-11-8 ☎06-643-1681
★ニノミヤムセン香里店：寝屋川市香里新町7-3 ☎0720-32-2694
★ニノミヤムセン茨木店：茨木市双葉町8-3 ☎0726-34-1155
★ニノミヤムセン藤井寺店：藤井寺市岡一丁-1141-1 ☎0729-39-9206
★ニノミヤムセン箕面店：箕面市芝153-9 ☎0727-24-0331
★ニノミヤムセン布施店：東大阪市足代北町2-59 ☎06-781-6865
★中川無線電機中店：大阪市浪速区日本橋4-10-4 ☎06-463-2850
★中川無線電機千里店：豊中市新千里東1-3 千里中央センター専門店 ☎06-832-9516
★中川無線電機泉北店：堺市竹城台3-22-11 ☎0722-91-3325
★Ｊ＆Ｐテクノランド：大阪市浪速区日本橋5-6-7 ☎06-644-1413
★Ｊ＆Ｐメディアランド：大阪市浪速区日本橋4-57-1 ☎06-644-1613
★Ｊ＆Ｐくずは店：枚方市楠葉並木2-22 ☎0720-56-8181
★Ｊ＆Ｐ千里中央店：豊中市新千里東町1-3-204 ☎06-834-4141
★Ｊ＆Ｐビジネスランド：大阪市北区梅田1-1-3 大阪駅前第3ビルB2 ☎06-348-1881
★ＣＳＫ：大阪市区市梅田1-1-3 大阪駅前第3ビルB1 ☎03-345-3351
★パソコンランド駅前第４ビル店：大阪市北区梅田1-11-4 大阪駅前第4ビルB2 ☎06-341-2031
★せいでん箕面店：箕面市箕面6-1286 ☎0727-22-5127
★ニノミヤムセン鴻池店：東大阪市鴻池元町2-2 ☎06-746-2038
★カメラのナニワ・リトルナサ：大阪市南区大宝寺仲野町36 ☎06-245-0005
★丸善無線電機(株)：大阪市浪速区日本橋5-9-16 ☎06-641-0110
★フューチャーランド泉佐野：泉佐野市市場町1013 ☎0724-64-3300
★ミドリ電化池田本店：池田市満寿美町2-8 ☎0727-51-4671

★ミドリ電化くずは店：枚方市楠葉並木1-38-5
☎0720-50-7200
★ミドリ電化淡路店：大阪市東淀川区淡路4-9-16
☎06-323-5560
★ミドリ電化庄内本店：豊中市庄内東町2-7-11
☎06-336-1152
★ミドリ電化高槻店：高槻市上本町6-21
☎0726-76-1135
★ミドリ電化八尾店：八尾市北本町2-15-28
☎0729-96-8591
★上新電機日本橋１ばん館：大阪市浪速区日本橋5-1-11
☎06-644-1813
★上新電機日本橋３ばん館：大阪市浪速区日本橋3-7-5
☎06-644-1713
★上新電機日本橋５ばん館：大阪市浪速区日本橋4-12-4
☎06-644-1513
★上新電機日本橋もりや館：大阪市浪速区日本橋4-10-1
☎06-631-0815
★上新電機日本橋８ばん館：大阪市浪速区日本橋5-7-14
☎06-644-5011
★上新電機日本橋７ばん館：大阪市浪速区日本橋4-11-3
☎06-644-1661
★上新電機阪急三番街店：大阪市北区芝田1-1-3
☎06-372-6912
★上新電機あびこ店：大阪市住吉区苅田5-19-19
☎06-607-0950
★上新電機北野田店：堺市丈六174-3
☎0722-37-7561
★上新電機泉北パンジョ店：堺市茶山台1-3-1
☎0722-93-7001
★上新電機いずみふちゅう店：泉大津市東豊中町1-6-24
☎0725-44-5577
★上新電機きしわだ店：岸和田市土生町2415-3
☎0724-37-1021
★上新電機布施店：東大阪市足代北2-61-2
☎06-781-0174
★上新電機瓢箪山店：東大阪市瓢箪山町3-4
☎0729-84-6441
★上新電機すみのどう店：大東市赤井3-1-2
☎0720-75-1055
★上新電機ねやがわ店：寝屋川市緑町4-20
☎0720-34-1166
★上新電機枚方店：枚方市禁野町1-16
☎0720-56-7295
★イズミヤ枚方店：枚方市禁野本町1-871
☎0720-47-2081
★上新電機いばらぎ店：茨木市双葉町2-18
☎0726-32-8741
★上新電機たかつき店：高槻市北園町18-5
☎0726-85-1991
★上新電機せっつとんだ店：高槻市大畑町24-10
☎0726-93-7521
★上新電機すいた店：吹田市浜町4-11
☎06-381-7321
★上新電機江坂店：吹田市豊津町14-9
☎06-385-5454
★上新電機庄内店：豊中市庄内町3-2-9
☎06-334-3356
★上新電機いけだ店：池田市満寿美町4-3
☎0727-51-2321
★上新電機はりなかの店：大阪市東住吉区湯里1-2-2
☎06-703-2211
★上新電機いずみさの店：泉佐野市高松東1-1-11
☎0724-64-3833
★マツヤデンキ日本橋店：大阪市浪速区日本橋筋3-27
☎06-631-3045
★マツヤデンキ寝屋川店：寝屋川市緑町3-5
☎0720-34-5005
★マツヤデンキ枚方店：枚方市禁野本町1-894-4
☎0720-47-6475
★マツヤデンキ八尾店：八尾市本町7-15-25
☎0729-91-3901
★マツヤデンキ藤井寺店：藤井寺市岡2-226-4
☎0729-39-8100
★天勝コンピューター：東大阪市鴻池元町11-1
☎06-746-1552
★パソコンランドなんば：大阪市浪速区難波中2-2-15
☎06-643-3217
★ミドリ電化三国ケ丘店：堺市向陵中町6丁228-3
☎0722-57-4303
★そごう大阪店：大阪市南区心斎橋筋1丁目38番地
☎06-281-3163
★高島屋大阪店：大阪市南区難波5-1-5
☎06-631-1101
★大丸梅田店：大阪市北区梅田3丁目1-1
☎06-343-1231
★駸々堂書店京橋店：大阪市都島区東野田町2-1-38
☎06-353-2413
★大洋商会：大阪市浪速区日本橋3丁目6-4
☎06-643-0175
★イズミヤ松原店：松原市上田6丁目4-8
☎0723-32-2251
★イズミヤ大東店：大東市住道2丁目1-10
☎0720-74-9201
★Ｊ＆Ｐ高槻店：高槻市高槻町11-16
☎0726-85-1212

《兵　庫　県》

★電波新聞社・神戸支局：神戸市中央区三宮町3-9-15
☎078-391-5885
★せいでん三宮本店Ｃ・ＳＰＡＣＥ：神戸市中央区三宮町1-5-8
☎078-391-8171
★せいでん姫路本店Ｃ・ＳＰＡＣＥ：姫路市駅前町338
☎0792-88-1717
★せいでん伊丹本店Ｃ・ＳＰＡＣＥ：伊丹市西台1-4-1 伊丹セントラルビル2F
☎0727-73-0551
★せいでん東加古川店Ｃ・ＳＰＡＣＥ：加古川市野口町野口字大仏129-62
☎0794-25-2011
★せいでん三木店Ｃ・ＳＰＡＣＥ：三木市大村字砂176-1
☎07948-3-1630
★せいでん明石本店：明石市大明石町1-7-4 白菊グラウンドビル内
☎078-917-5555
★Ｊ＆Ｐ姫路本店：姫路市東延末町1-1
☎0792-22-1221
★せいでん加古川店：加古川市加古川町篠原町2-4
☎0794-21-0551
★せいでん甲子園店：西宮市甲子園北町2-2
☎0798-66-2118
★せいでん阪神甲子園店：西宮市甲子園6番町16-13
☎0798-47-1330
★せいでん西宮本店：西宮市常磐町1-27-101
☎0798-36-1155
★せいでん芦屋店：芦屋市大原町9-1
☎0797-32-1581
★せいでん土山店：明石市魚住町清水字追越2181
☎078-942-2632
★せいでん西明石ホームセンター：明石市鳥羽871
☎078-928-7165
★せいでん今宿店：姫路市東今宿6-1-27
☎0792-98-1515
★せいでん淡路店：洲本市塩屋1-439-12
☎07992-2-4453
★せいでん赤穂店：赤穂市加里屋中州2-53-2
☎07914-5-1552
★せいでん神戸デパート店：神戸市長田区腕塚町5-5-12 神戸デパート3F
☎078-641-6251
★せいでんラビングハウス岡本店：神戸市東灘区岡本1-3-30
☎078-412-1515
★せいでんジョイプラザ店：神戸市長田区松町5-5-1
☎078-643-3962
★せいでん西脇店：西脇市上野字東谷119
☎07952-3-5401
★せいでん名谷店：神戸市須磨区中落合2-2-3 須磨パティオ3号館
☎078-791-8171
★マイコンプラザオージス三宮：神戸市中央区三宮町2-11-1-215 センタープラザ西館2F
☎078-331-8444
★山崎楽器：多紀郡西紀町宮田220
☎07959-3-1180
★チロル：神戸市中央区中島通2-3-2
☎078-231-7853
★ミドリ電化伊丹店：伊丹市大鹿7-62-1
☎0727-72-0337
★ミドリ電化西明石店：明石市藤江字中谷928
☎078-922-6425
★ミドリ電化加古川店：加古川市野口町坂元字坂下38-7
☎0794-23-5202
★ミドリ電化園田店：尼崎市園田町4-6-22
☎06-492-4708
★ミドリ電化有野店：神戸市北区有野町有野字長堀2388-1
☎078-981-1591
★黒田電機：豊岡市千代田町8-18
☎07962-2-2121
★ニノミヤムセン神戸店：神戸市中央区三宮町1-3-10
☎078-391-6356
★ニノミヤムセン姫路店：姫路市東郷町字大縄場14 52-20
☎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4-1
☎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
★ペルピーチ生々堂：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
★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

全国マイコンソフト取扱店一覧

★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》

★メルバ高知店：高知市北川添45-3
☎0888-83-1612
★マイコンショップ・ボーイズ：中村市右山天神町4-26
☎08803-4-2184

《福　岡　県》

★電波新聞社・西部本社：福岡市博多区博多駅前2-13-23
☎092-431-7411
★デオニー小倉店：北九州市小倉北区馬借町1-6-15
☎093-551-6339
★小倉パソコン館：北九州市小倉北区魚町2-2-17
☎093-551-6281
★紀伊国屋書店：福岡市中央区天神1-11-11
☎092-721-7755
★ＩＣランドマルコス：八女郡広川町新代875
☎09433-2-3597
★ダイイチサン商事サンパレス本店：大牟田市新栄町14
☎0944-57-5000
★カホマイコンセンター：福岡市中央区天神2-4-27
☎092-714-5155
★カホムセンカホパーツセンター小倉店：北九州市小倉北区京町3-6-22
☎093-551-3688
★カホムセンカホパーツセンター久留米店：久留米市天神町2-44
☎0942-35-8478
★カホムセンカホパーツセンター大牟田店：大牟田市栄町2-16
☎0944-52-4367
★デンキのカホ飯塚店Ｂ館マイコンフロアー：飯塚市吉原町7-25
☎09482-2-1588
★デンキのカホ直方駅前店：直方市古町247-1
☎09492-5-1717
★ベスト電器福岡本店：福岡市中央区天神1-9-28
☎092-781-7131
★ベスト電器西新店：福岡市早良区西新4-8-24
☎092-843-4011
★ベストマイコン久留米：久留米市東町字三角
☎0942-34-2944
★ＭＹ・パソコンショップ五条：太宰府市大字太宰府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：八女市大字納埜万上田695-1
☎09432-3-5181
★ベスト電器二日市店：筑紫野市二日市581-13
☎092-923-5521
★ベスト電器甘木店：甘木市甘木1813
☎09462-2-8484
★ベスト電器瀬高店：山門郡瀬高町下庄2198
☎09446-3-4422
★Ｄａｉｉｃｈナンバーワン石丸店：福岡市西区姪の浜1072
☎092-882-1521
★Ｄａｉｉｃｈナンバーワン長尾店：福岡市城南区神松寺1-22-31
☎092-871-3903
★Ｄａｉｉｃｈ周船寺店：福岡市西区大字周船寺414-6
☎092-807-1728
★Ｄａｉｉｃｈナンバーワン古賀店：粕屋郡古賀町1196-7
☎092-942-7501
★エレデ博多寿屋：福岡市博多区上呉服町10-10
☎092-281-4411
★ベストメディアショップ：福岡市博多区千代6-52
☎092-641-7990
★ベスト電器田川店：田川市上本町1262-1
☎09474-4-8664
★セイデンサケミ駅前本店：久留米市東町40-16
☎0942-34-9940

《佐　賀　県》

★ベスト電器佐賀店：佐賀市松原1-2-22
☎0952-24-7205
★ＺＥＲＯＩ．：唐津市和多田用尺2978-1
☎09557-2-5883
★ベスト電器伊万里店：伊万里市伊万里町甲564
☎09552-2-5236
★ベスト電器鳥ニ店：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

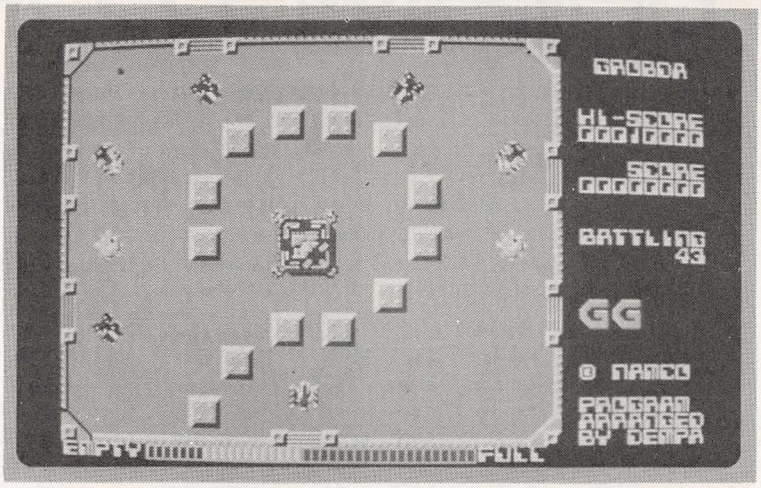
《鹿児島県》

★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
★マイコンランド加世田：加世田市本町41-10
☎09935-3-6555

《沖　縄　県》

★沖縄電子：宜野湾市大山1531-1
☎09889-8-2358
★パソコンショップ大山：那覇市長田2-12-5
☎0988-53-0710
★コンピュータ沖縄：沖縄市照屋1-5-13
☎0989-38-6458

★マイコンショッププロム：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

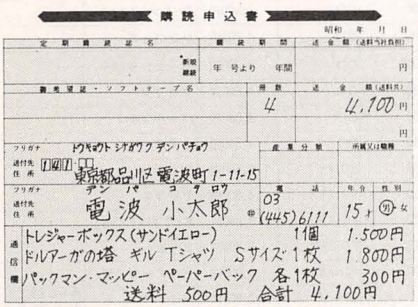
続々,登場!〈通信販売〉

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。

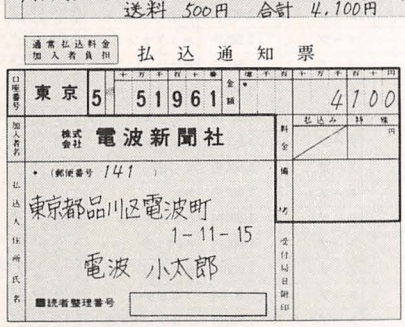

購読申込書

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・ソフトテープ名	冊数	送金額（送料共）
	4	4,100 円
		円

フリガナ　トウキョウト シナガワク デンパマチ
通信先住所　〒141-□□　東京都品川区電波町1-11-15
フリガナ　デンパ コタロウ　電話　03(445)6111　年令 15才　性別 ㊚女
氏名　電波 小太郎

通信欄			
	トレジャーボックス(サンドイエロー)	1個	1,500円
	ドルアーガの塔 ギル Tシャツ Sサイズ	1枚	1,800円
	パックマン・マッピー ペーパーバック	各1枚	300円
	送料 500円	合計	4,100円


通常払込料金加入者負担　払込通知票

口座番号	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
払込人住所氏名	（郵便番号 141 ） 東京都品川区電波町 1-11-15 電波 小太郎		備考	
	読者整理番号		受付局日附印	

手数料なしの郵便振替による方法

○商品をお申し込みになる場合には，郵便振替が便利です。その方法は……。

①ベーマガの愛読者ハガキといっしょに折り込みされている払込通知表（赤い印字のもの）を切り取る。②払込者の欄にあなたの住所・氏名・電話番号を記入・／③裏の通信欄に注文商品・個数・サイズ・合計金額を明記（希望する色やサイズをお忘れなく）。④用紙とお金を持って郵便局へ行けばＯＫ！

遊等生になっちゃうぞ。

お店への注文は，この注文書をご利用ください。

注文書

お取あつかい店名，住所，TEL

商品名	発売元
①	〒141 東京都品川区東五反田一―十一―十五 TEL〇三―四四五―六一一一 (株)電波新聞社出版販売部
②	
③	
部	

注文日　月　日

注文者住所氏名

ナムコグッズの送料は商品代金が5,000円以下の場合→送料500円，5,001円以上の場合→700円です。
※ただしペーパーバッグだけを注文する場合は２枚まで240円。３～５枚350円。６枚以上500円です。

DEMPAマイコンソフト製品一覧表

DEMPAマイコンソフトでは、下表の製品を発売しています。取扱店一覧表に載っているお店なら、たいてい在庫していますが、手に入らない場合は、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-8801	テープ	3,800円	ゼノン	PC-8801mkⅡ
	PC-8801	テープ	3,500円	ギャラクシアン	PC-8801mkⅡ/SR
	PC-8801	テープ	3,500円	パックマン	PC-8801mkⅡ/SR
	PC-8801	テープ	3,500円	ディグダグ	PC-8801mkⅡ
	PC-8801mkⅡ	テープ	4,000円	デーモンクリスタル	PC-8801mkⅡSR
	PC-8801mkⅡSR	テープ	3,500円	パックマン	
	PC-8801mkⅡSR	テープ	3,800円	ディグダグ	
	PC-8801mkⅡSR	テープ	3,800円	グロブダー	
	PC-8801	FD(5″)	5,800円	パックマン	PC-8801mkⅡ
	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/TR/FR/MR
	PC-8801	FD(5″)	5,800円	ゼノン	PC-8801mkⅡ
	PC-8801	FD(5″)	6,500円	ガンマー5	PC-8801mkⅡ
	PC-8801mkⅡ	FD(5″)	6,200円	デーモンクリスタル	PC-8801mkⅡ/SR/TR/FR/MR
	PC-8801mkⅡSR	FD(5″)	6,000円	ゼノン	PC-8801mkⅡTR/FR/MR
	PC-8801mkⅡSR	FD(5″)	5,800円	パックマン	PC-8801mkⅡTR/FR/MR
	PC-8801mkⅡSR	FD(5″)	6,000円	ディグダグ	PC-8801mkⅡTR/FR/MR
	PC-8801mkⅡSR	FD(5″)	6,000円	グロブダー	PC-8801mkⅡTR/FR/MR
	PC-8801mkⅡSR	FD(5″)	6,500円	ガンマー5	PC-8801mkⅡTR/FR/MR
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コンパイラ	FM-NEW7
	FM-7	テープ	5,800円	花札	FM-NEW7
	FM-7	テープ	3,500円	ディグダグ	FM-NEW7・※XE-7対応
	FM-7	テープ	3,800円	ギャラガ	FM-NEW7・※XE-7対応

	機種	メディア	定価	商品名	その他適合機種
FM-7	FM-7	テープ	3,500円	ギャラクシアン	FM-NEW7・※XE-7対応
	FM-7	テープ	3,800円	マッピー	FM-NEW7
	FM-7	FD(5″)	7,800円	Pコンパイラ	
	FM-7	FD(5″)	5,900円	ゼビウス	FM-NEW7
	FM-7	FD(5″)	9,300円	ゼビウス(XE-7付)	FM-NEW7
	FM-7/NEW7	FD(5″)	6,500円	ガンマー5	FM-77/AV
FM-77	FM-77	FD(3.5″)	5,800円	パックマン	FM-NEW7
	FM-77	FD(3.5″)	5,800円	ラリーX	FM-NEW7
	FM-77	FD(3.5″)	7,800円	Pコンパイラ	FM-NEW7
	FM-77	FD(3.5″)	5,800円	ディグダグ	FM-NEW7・※XE-7対応
	FM-77	FD(3.5″)	5,900円	ゼビウス	FM-NEW7・※XE-7対応
	FM-77	FD(3.5″)	9,300円	ゼビウス(XE-77付)	FM-NEW7
	FM-77	FD(3.5″)	5,800円	ギャラクシアン	FM-NEW7・※XE-77対応
	FM-77	FD(3.5″)	6,000円	ギャラガ	FM-NEW7・※XE-77対応
	FM-77	FD(3.5″)	6,000円	マッピー	FM-NEW7・※XE-77対応
	FM-77AV	FD(3.5″)	6,000円	ディグダグ	※XE-77対応
	FM-77AV	FD(3.5″)	6,000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	バーニングラバー	
	MZ-1500	QD	4,500円	グロブダー	
	MZ-1500	QD	4,500円	バトルシティ	
	MZ-1500	QD	4,500円	ナイザー	
MZ-2500	MZ-2500	FD(3.5″)	6,500円	パックマン	
	MZ-2500	FD(3.5″)	6,800円	ゼビウス	
	MZ-2500	FD(3.5″)	8,800円	ゼビウス(XE-1b付)	
	MZ-2500	FD(3.5″)	6,500円	マッピー	
	MZ-2500	FD(3.5″)	6,800円	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-1b付)	X-1/C.CS.CK・X-1D.ターボ.F
	X-1	テープ	4,300円	ゼビウス	X-1/C.CS.CK・X-1D.ターボ.F
	X-1	テープ	3,500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.CS.CK・X-1D.ターボ.F
	X-1	テープ	4,000円	デーモンクリスタル	X-1/C.CS.CK・X-1D.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	3,800円	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	U-Boat	X-1/C.CS.CK・X-1D.ターボ.F

	機　種	メディア	定　価	商　品　名	その他適合機種
X-1	X-1	テープ	3,800円	バトルシティー	X1/C.CS・CK・X1D・ターボ,F
	X-1	テープ	4,300円	ガンマー5	X1/C.CS・CK・X1D・ターボ,F
X-1D	X-1D	FD(3")	5,800円	パックマン	
	X-1D	FD(3")	5,800円	ディグダグ	
	X-1D	FD(3")	5,800円	マッピー	
	X-1D	FD(3")	5,800円	ゼノン	
	X-1D	FD(3")	5,800円	ギャラクシアン	
	X-1D	FD(3")	7,500円	ゼビウス(XE-1b付)	
	X-1D	FD(3")	5,900円	ゼビウス	
X-1 ターボ	X-1 200ラインモード	FD(5")	7,500円	ゼビウス(XE-1付)	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5")	5,800円	パックマン	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5")	5,800円	ディグダグ	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5")	5,800円	マッピー	X1F/G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	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5")	5,800円	ゼノン	X1F/G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	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5")	6,000円	ハンバーガー	X1F/G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	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5")	6,000円	ギャラガ	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5")	6,000円	グロブダー	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5")	6,000円	バトルシティー	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5")	6,500円	ガンマー5	X1F/G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	

	機　種	メディア	定　価	商　品　名	その他適合機種
MSX	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	
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	バックランド	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,500円	バーガータイム	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,900円	スターラスター	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,900円	タッグチームプロレスリング	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,900円	ディグダグII	
	ファミリーコンピュータ	ROM	3,900円	スーパーチャイニーズ	
オリジナルジョイスティック	X-1・PC-8801U-03対応		3,900円	XE-1b	X-1シリーズ・MSX・PC-6000シリーズ
	FM-7		6,800円	XE-7	FM-7/NEW7
	FM-77		6,800円	XE-77	FM-77/77AV
ナムコキャラクターグッズ	ドルアーガトレーナー	S・M・L	グレー・アイボリー・グリーン・ホワイト		各4,500円
	マッピートレーナー	S・M・L	イエロー・アイボリー・ホワイト		各4,300円
	バックランドトレーナー	S・M・L	ホワイト・イエロー・グリーン		各4,300円
	バックマンTシャツ	S・M・L	各1,800円	バックマンポーチ&タオル	1,800円
	ドルアーガの塔Tシャツ(ロゴ)	S・M・L	各1,800円	マッピーポーチ&タオル	1,800円
	ドルアーガの塔Tシャツ(ギル)	S・M・L	各1,800円		
	マッピーTシャツ	S・M・L	各1,700円		
	バックマンペーパーバッグ		150円		
	ドルアーガの塔ペーパーバック		150円		
	マッピーペーパーバッグ		150円		
	トレジャーボックス		サンドイエロー，バイオレット		各1,500円
	ファンタジーバック		1,800円		
	クーラーボトル	カップタイプ・ストロータイプ	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	

チャレンジ・ハイスコア，287ページからの続きです。

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
怒	1,534,800	片山 道久	全面クリア
ピンボールアクション	102,480	吉岡 文彦	
ダーウィン4078	688,800	片山 道久	
ファンタジーゾーン	8,278,450	片山 道久	
グラディウス	867,700	永谷 慶晃	3万点のみ
スカイキッド	626,800	橋本 佳尚	20面
アルゴスの戦士	518,150	片山 道久	10面
メジャーリーグ	3,077,250	柳辺 康裕	
アーガス	916,320	栗原 徹	
ワールドカップ	全面クリア	山口 岳彦	

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 雄次郎	13面
スクランブルフォーメーション	3,612,700	足切り 松尾 良一	ノーマル
ホッピングマッピー	47,536	山口 健	31面クリア
ダーウィン4078	499,580	KAZU	ノーマル
スカイキッドデラックス	663,870	山口 健	19面
ハングオン	34,509,170	山口 健	シットダウン 4'44"14
ASO	695,210	足切り 松尾 良一	6面
マンハッタン24分署	95,400	山口 健	ノーマル
RF2	239,980	山口 健	ノーミス ゴールイン
テラクレスタ	3,897,650	江頭 秀孝	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
ファンタジーゾーン	16,773,640	MGF NYA	3機設定 ラウンド26
★スクランブルフォーメーション	20,000,000+α	MGF TAYO	ストック99 時間切れ
ASO	2,511,950	MGF TAYO	12面クリア
ガントレット	539,877	MGF 源野 (日大高校)	ウィザード 1コイン
怒	1,461,000	MGF 源野	3人設定 1コイン
★紅獣伝	447,100	MGF TAYO	最終面クリア
アルファックスZ	10,000,000+α	MGF TAYO	3周目1面 1コイン
闘いの挽歌	495,300	MGF EVE	2周目6面 1コイン
ワンダーボーイ	631,120	MGF TAYO	エリア4 ラウンド4
インディジョーンズ	1,274,270	MGF YANCHI	ハードクリア

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	Final Game WIN	諸富栄吉	ノーマル
ガントレット	41,880	中村雅哉&戦闘4 VSインター仏波男	エルフ
ダーウィン4078	1,802,620	清家弥一郎	イージー 48面
ミスター五右衛門	88,900	田中 貞二	イージー
トイポップ	26,950	田野 竜一	ノーマル 15面 1P
ツインビー	2,127,850	城川 貴文	ノーマル
闘いの挽歌	85,700	小島 敦輝	ノーマル 3面
アルゴスの戦士	1,850,380	野村 博次	ノーマル
ファイナライザー	1,628,200	橋本 佳尚	ノーマル
インディジョーンズ	202,310	小林 春夫 HKS & め乾そん一刻	イージー

分大キャロットハウス　大分

大分県大分市旦ノ原ササコエ　☎0975-69-9851

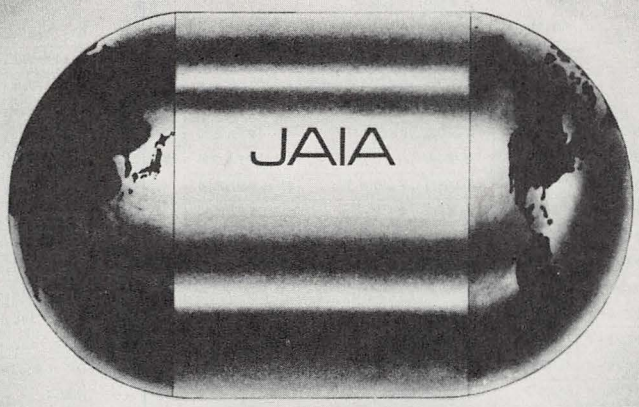
タイトル	スコア	スコアラー	備考
ミスター五右衛門	63,000	髭ゆでケンちゃん	
ワンダーボーイ	626,350	ケンちゃん	
スクランブルフォーメーション	2,310,900	スクランブルケンちゃん	
トイポップ	20,620	つむじ風ケンちゃん	
忍者じゃじゃ丸くん	473,620	ケンちゃんはサル忍者	
ファンタジーゾーン	6,959,320	ケンちゃんビーム発射	
ダーウィン4078	927,150	ケンちゃん進化論	
怒	1,362,500	MK.者掛	
スカイキッドデラックス	170,130	IDE	
メジャーリーグ	10,000,000+α	おしゃべりケンちゃん	トータル

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
怒	1,851,000	VFC-YAN	1コインLAST 1,クリア
怒	2,906,100	VFC-YAN,TEARMINATOR	2P,2コイン,LAST
★スクランブルフォーメーション	39,911,000	VFC-YAN	1コイン, 21周,残50
★ハレー彗星	9,999,990+α	VFC-YAN	1コイン, 62面
T・A・N・K	9,999,999+α	VFC-TERMINATOR	最上ランク, LAST
ガンスモーク	21,116,500	VFC-WIN	1コイン, 全16面クリア
スカイキッド	924,930	VFC-WIN	1コイン, 21面,クリア
アーガス	1,171,200	VFC-YAN	1コイン, 7面
★ロードランナーII	9,999,990+α	VFC-YAN	1コイン, 250面+α
テラクレスタ	5,511,200	VFC-YAN	1コイン,3機

HAM DAYS '86



地球は、コミュニケーション・カプセルだ。

今年もついにやって来ました。
アマチュア無線フェアです。通信衛星そして世界の
友好の輪を表わすアマチュア無線フェアのシンボルマークも、もうおなじみと
なりましたね。ところで 今年の見どころ、楽しみどころは。
それは何といっても衛星通信であり、デジタル通信であり、
映像通信であるといえます。そして、これらハイテクノロジーを
たっぷり盛り込んだ最新モデルはもちろん、
全く新しい展開のコミュニケーションシーンは見逃せません。
'86の晴海はみなさんの熱い期待に応えて、8月22～24日の3日間
あなたのお越しを、お待ちしています。

Sensational Summer '86

アマチュア無線フェア

8/22㊎23㊏24㊐

●場所：晴海・東京国際貿易センター
（新館1階）

●開催時間：10:00AM～6:00PM

■主催：日本アマチュア無線機器工業会

■後援：社団法人日本アマチュア無線連盟

■協賛（順不同）：電波新聞社、CQ出版社、誠文堂新光社、電波実験社、ラジオたんぱ、電波タイムス社、日本リスナーズ協会

地球は、コミュニケーション・カプセルだ。

アマチュア無線フェア
第14回JAIAフェア
主催：日本アマチュア無線機器工業会

ハムフェア'86
アマチュア無線フェスティバル
主催：（社）日本アマチュア無線連盟

●8月22日（金）～8月24日（日）
●東京国際貿易センター（新館1階）
●入場整理費／大人800円、小中学生400円（3日間有効）
●第14回JAIAフェアは、ハムフェア'86会場内にて開催

第14回JAIAフェア ハムフェア'86会場内にて開催

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

完成真近!!MSX版Tokyoナンパストリート　苦労しましたこの一年!



えーい、まだかまだかとユーザーの諸君をやきもきさせていた、ＭＳＸ版Tokyoナンパストリート。いよいよ完成真近ということで、早速関野ひかる先生にアタック!読んでちょ!

Neko　完成にこぎつけるまで、苦節一年とお聞きしていますが?

Sekino　去年の８月ごろから始めたんですが、本格的に取りかかったのは10月です。ＭＳＸは他機種と比べて要量が少いし、制約が一杯ある。だけどプログラムは削っても、内容は貧弱なものにはできないでしょう。実際、苦労しました。けど、おもしろさ、楽しさの点で他機種に劣るということはありません。（きっぱり）

Neko　特に苦心したのは?やはり絵ですか?

Sekino　そうですね。最初は10日に一枚、一週間に一枚というペースでした。まあ、今は一日一枚ずつ、丁寧にやってます。女の子は大分かわゆーくなりました。フフフ。僕は、何しろＭＳＸについて全然知識がなかった。もう0(ゼロ)から出発したもんだから、ずいぶん勉強させられました。お陰で、ＭＳＸというものが理解できたし、やった甲斐がありました。

Neko　ところで、ナンパの必勝法って何なんでしょうか?エニックスに、「全然彼女がおとせないんですけど～。」なんて暗い電話がかかってくるんですが。

Sekino　（ガハハと笑って、キッパリと）
僕はナンパしたことないんで、よくわかりません。
（うっそーの声に）いや、ホント。大体こーゆー男に作らせたのが最大のバグだ!まあ、冗談ですが……。うーん、やっぱり女のコたちの性格を鋭く見抜いて、それにあった方法で心を開かせることですね。あとは押せ!押せ!そーすればなんとかなりますので、あまり思いつめないように。

それと一つ言いたい事があるんですが、このナンストをただのアダルトゲームの類いと見て欲しくないんです。ゲームの中には、遊ぶコも結婚願望のコも出てきますが、僕は結局、最後には結婚にたどりつくのが一番いいと思ってますから。遊ぶだけのコとは、最後までいってもそれで終いで、つまらないでしょ。このゲームの中には、僕の女性観みたいなものも含まれているんで、そんなとこもみて欲しいですね。

Neko　以外なキマジメさを見せた関野先生。ＭＳＸの利点を最大に引き出した作品と自信満々です。ＭＳＸユーザーの諸君にも、やっと光明が訪れたのだ。やったね!しっかりお勉強してちょ!

ダントツ1位!やっぱしオフェーリア姫

約３ヶ月にわたって行われましたエニックスアイドルコンテスト。いよいよ結果の発表です。総数282票でした。投票してくれたみんなありがとさん。

１位　オフェーリア	（セイバー）	128票
２位　リミ	（ライーザ）	89票
３位　ミリカ	（ザース）	36票
その他		29票



予想通り、アイドルはかわゆい女の子でしたネ。やはり男の子の票が多かったせいでしょう。変わったところでは、北斗の拳のケンシロウ、軽井沢の刑事さんなどが入っておりました。
うーん、個性派の時代ですな。

エニックス展　今月のベストフォーだよーん。



札幌市　中森貴昭



兵庫県　足立慎吾



函館市　広原 潔



埼玉県　原 正憲

エニックス伝言板　大募集じゃっ!!

■マイコンクラブ結成中。プログラムを組める人、スタッフアシスタント等を募集します。関東地方の方、北海道地方の方大歓迎!君もマイコン友達を作ろうぜっ（担当　矢作(やはぎ)まで）

■エニックスが、大々的にマシン語講座をやるぞっ!対象はベーシックがすでにわかっていて、マシン語を勉強したい人。エニックスの花形プログラマーの面々が、びしばし君を鍛えてくれます。詳しい内容は今月号広告欄をみてちょ。

■お問合わせTEL03(366)4296　イタズラ電話厳禁!
まちがい電話に注意!なおゲームのヒントはお教えしておりませんのでヒント券でお問合わせ下さい。

お手紙ください

皆様のイラスト、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

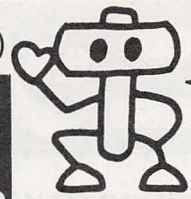
ねこは、機械がニガテダ。しかし!最近ファミコンの操作を覚えて、自社ソフト「ドラゴンクエスト」に夢中である。早くやりたくてとんで帰るのである。ところがである。幸か不幸か、社内にいると、あっちからひとつ、こっちからひとつという具合に、ヒントが耳に入ってきてしまうのだ。うわっ聞きたくないよっと逃げるわけにもいかず、何の苦労もせずに、謎は全て解けてしまったのであった。（ねこ）

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

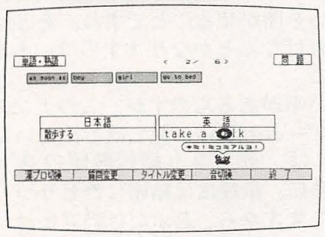


計算大工さんは小1から小6までの計算練習ができます。

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。

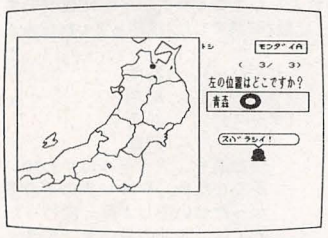
英語大工さん



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。

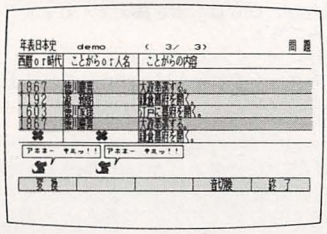
プログラムは〔単語熟語／不規則動詞変化／形容詞副詞の比較変化／名詞代名詞の単数複数形／基本英文〕の5本セット。

地理大工さん



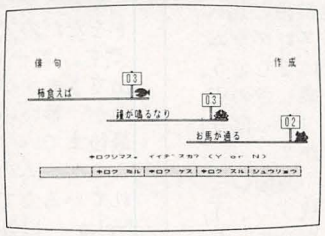
プログラムにセットされている地図をつかってデータを入れるのもいいし、新しく自分で地図を描くのも自由。地図入力は、点を打つ・線をひく・四角をかく・円をかく…などの8つの機能を持っています。地理大工さんの特長は何と言ってもこの地図登録。誰でも簡単に地図が作れ、マウスもデジタイザーも使わずに1枚がおよそ30分ぐらいで「できあがり！」。プログラムは〔日本地図あり／地図なし／世界地図あり／地図なし〕の4本。

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

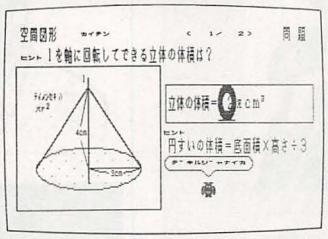


国語の基本は漢字。そこで国語大工さんの最初のプログラムは漢字の読み・書きです。読みはいいとしても、書きはパソコンでどうする？　ワープロの要領で漢字を答えます。

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



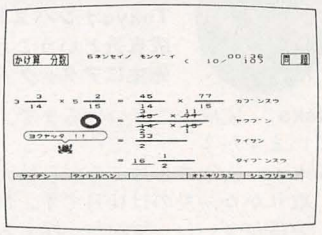
グラフィック・エディターを内蔵しているので、自分の好きな図形を描くことができる。このあと問題文を簡易ワープロで登録。ヒントの登録は図形の中にでも文章でもどちらでもOK。すでに基本問題が登録してあるのでこれをコピーして応用問題にすることもできる。問題集や試験でまちがえた問題を入れておくと抜群の効果があります。

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の実資提供、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

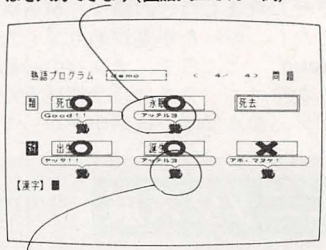
計算大工さん　小学生の勉強に 中学生の復習に



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/F2/VF2/VM2	○	○	○	○	○	開	開	○	開
構成	5"FD1枚(又は3.5FD)＋詳細マニュアル＋上質ケース							各FD2枚 他は左に同じ	
定価	各5000円							各8000円	

※送料240円、2点以上のご注文は無料

主要機能：登録／削除／訂正／出題／採点／ヒント提示／再出題／励まし文／キャラクター／正解提示／成績記録／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

スチャラカSFアドベンチャー

日曜日に宇宙人が…？

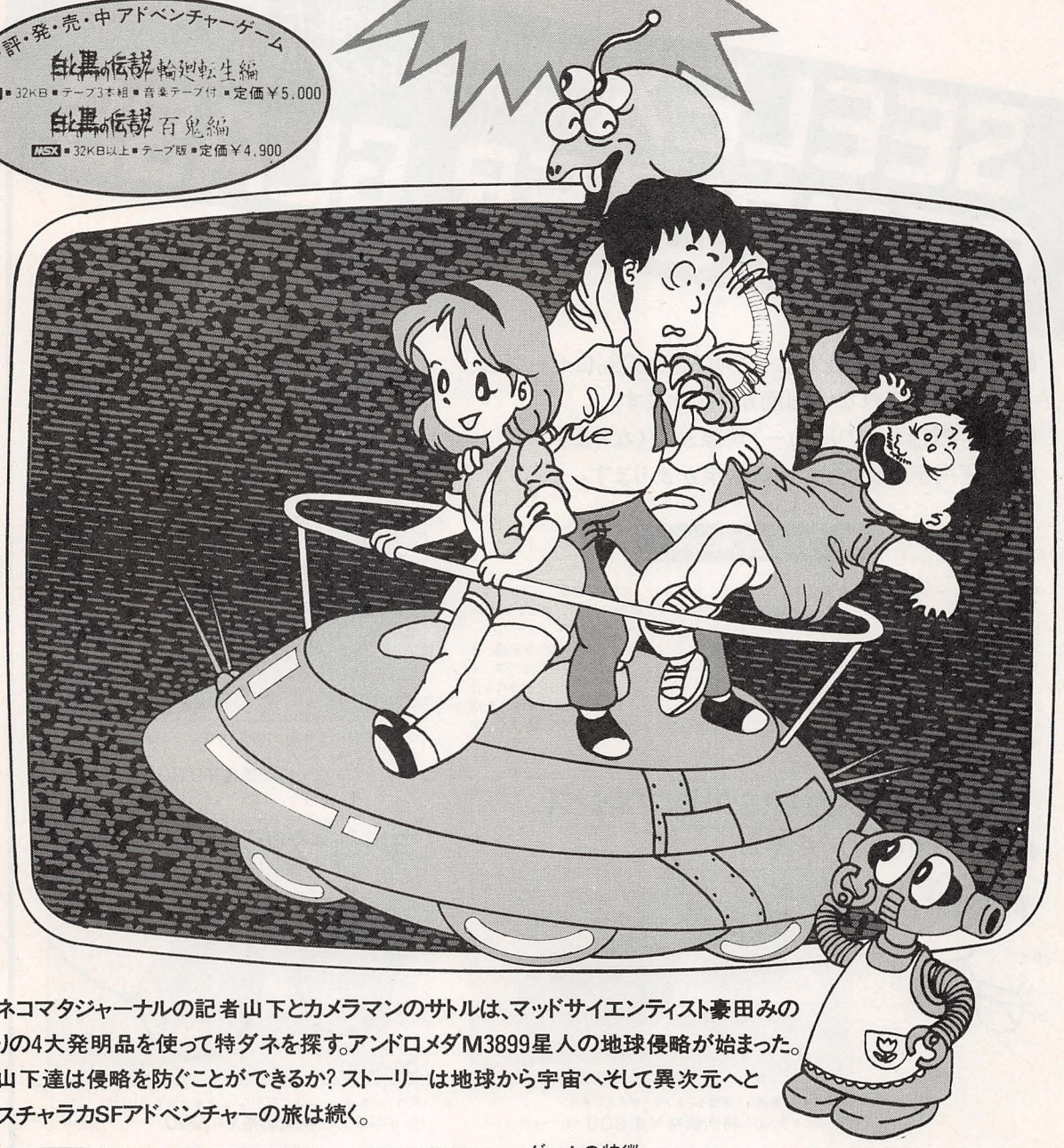
好・評・発・売・中 アドベンチャーゲーム

白い異人の伝説 輪廻転生編

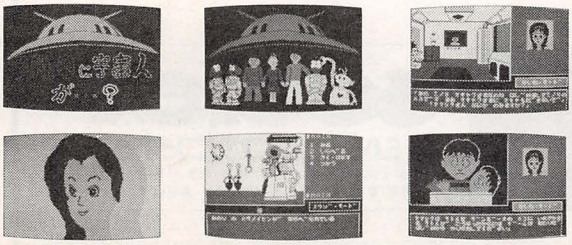
MSX ■ 32KB ■ テープ3本組 ■ 音楽テープ付 ■ 定価￥5,000

白い異人の伝説 百鬼編

MSX ■ 32KB以上 ■ テープ版 ■ 定価￥4,900



ネコマタジャーナルの記者山下とカメラマンのサトルは、マッドサイエンティスト豪田みのりの4大発明品を使って特ダネを探す。アンドロメダM3899星人の地球侵略が始まった。山下達は侵略を防ぐことができるか？ストーリーは地球から宇宙へそして異次元へとスチャラカSFアドベンチャーの旅は続く。



ゲームの特徴

- ○120画面以上のグラフィック ○各所にテンポあるグラフィック動画
- ○数字キー入力とコマンド入力で面白さ倍増 ○感激のゲームオーバー ○笑って感動してください。WINGのNEWアドベンチャー ○スチャラカSFアドベンチャー ○MSX-1 ○32KB ○テープ版 ○￥5,000
- ○7月1日発売
- ○MSXはアスキーの商標です。
- ○通信販売は現金封筒にてお願い致します。(送料無料)

製造・発売元 ソフトスタジオWING 〒870 大分市金池町4丁目9-26 新光ビル1F TEL 0975(32)3929

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

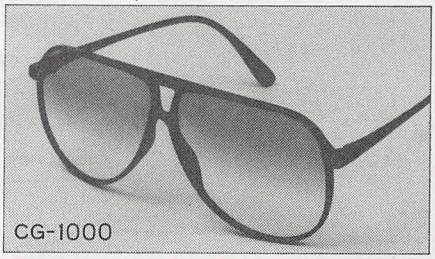
●コントラストの向上によって明るさを60%にセーブした見やすく、疲れない画面が得られます。
●文字の揺れ(フリッカー)現象がなくなります。
●家庭用テレビにも大いに効果があります。

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。

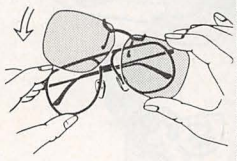


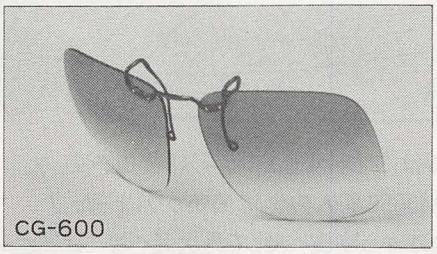
（小学生までのお子様及び中学生・女性の方でも顔の小さい方は、Sサイズとご指定下さい。）
CG-1000￥13,000を **特別価格￥9,800** ハードケース付(送料込)

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





（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



（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

THIRD WAVE CORPORATION

JADMA 社団法人日本通信販売協会会員

電話一本でOK！全国どこでも秋葉原価格でお届けします。

秋葉原パソコン・ソフト・周辺機器専門店

本体から書籍まで何でも買い取ります！

大特価中古品コーナー

		販売価格
★本体		
NEC	PC-6601	¥ 39,000
NEC	PC-8001MKII	¥ 28,000
NEC	PC-8801	¥ 42,000
NEC	PC-8801MKII/30	¥ 88,000
NEC	PC-8801MKII SR/20	¥123,000
NEC	PC-8801MKII SR/30	¥145,000
NEC	PC-8801MKII FR/30	¥123,000
NEC	PC-8801MKII MR	¥158,000
富士通	FM-7	¥ 36,000
富士通	FM-NEW7	¥ 37,000
富士通	FM-77D2	¥ 75,000
富士通	FM-77L4	¥ 98,000
富士通	FM-11BS	¥120,000
シャープ	CZ-800C	¥ 39,000
シャープ	CZ-803C	¥ 42,000
シャープ	CZ-811C	¥ 43,000
シャープ	CZ-852C	¥ 98,000
シャープ	MZ-2000(GRAM付)	¥ 32,000
シャープ	MZ-2000	¥ 29,000
シャープ	MZ-2200(ITO2付)	¥ 35,000
シャープ	MZ-2521	¥118,000
★モニター		
NEC	PC-KD852	¥ 58,000
NEC	PC-KD551	¥ 55,000
富士通	MB-27343	¥ 28,000
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	¥ 35,000
NEC	PC-PR101	¥ 89,000
NEC	PC-PR101T	¥ 59,000
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	¥ 57,000
NEC	PC-6031	¥ 30,000
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。

夏休み大セール 7月15日(火)よりサードウェーブショールームにて

中古ゲームソフト激安バーゲン！

88用、FM-7・8用、CZ用、MSX用、ファミコンソフトその他もりだくさん！

なんと9割～7割引(ディスク版、テープ版、ROM版)

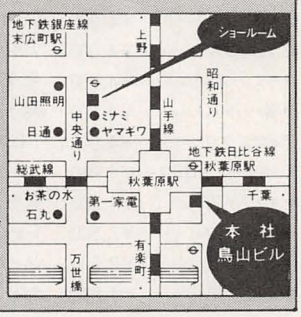
ハード・周辺機器超特価フェア！ とにかく安い!!

Joy-stickやデータレコーダなどの小物から、PC・FM・X1など本体まで！

各社本体、周辺機器、中古ソフト、超特価掘出品など豊富な品揃え。ぜひ一度ご来店下さい。

営業時間▶AM10:30～PM7:30(木曜定休)

〒101 東京都千代田区外神田4-4-2 山田ビル7F TEL.03(257)0490



サードウェーブの安心システム

- 代金は商品到着時でOK！
- 全品整備済、保証書付
- 低金利クレジット 月々¥3,000より60回払いまでOK！
- 技術サポート体制完備
- クーリング・オフ制度有

■クーリング・オフ制度

万が一、到着した中古品がお気に召さない場合は、到着日より3日以内にご連絡下さい。商品の返品をお受けいたします。但し、返送料等はご負担願います。

お得な下取交換例

購入機種PC-8801MKII FR/30(新品)	
下取機種	追加金額
FM-7	+¥107,000
PC-8001MKII	+¥110,000
PC-8801	+¥108,000
PC-8801MKII/30	+¥ 63,000

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	+¥ 95,000
CZ-800C(G-RAM付)	+¥ 90,000

購入機種 MZ-2521(新品)	
下取機種	追加金額
FM-7	+¥ 61,000
PC-8001MKII	+¥ 64,000
PC-8801	+¥ 62,000
CZ-800C(G-RAM付)	+¥ 57,000

購入機種 PC-8801MKII 30(中古品)	
下取機種	追加金額
FM-7	+¥ 67,000
PC-8001MKII	+¥ 70,000
PC-8801	+¥ 68,000
CZ-800C(G-RAM付)	+¥ 63,000

★追加金額は変動することがございます。詳しくはお電話でおたずね下さい。
尚、新製品、中古品については納期をご確認下さい。

〈下取交換・単純買取方法〉

- 下取交換、単純買取いずれの場合も、お電話で無料査定を受けて下さい。
  ※取引の決定権はお客様にありますので、こちらから催促するようなことは、ございません。
- お取引きをお決めいただく場合は、査定有効期間中にお電話でご確認の上宅急便等で本社(鳥山ビル)宛に中古品をお送り下さい。
  ※発送の際は、あらかじめ付属していたマニュアル・ケーブル類・デモテープ、保証書等をお忘れになりませぬ様ご注意下さい。
- 単純買取の場合は、中古品到着後検品の上、即ちに現金をお送りいたします。下取交換の場合は、中古品到着後検品の上、商品をお送りいたします。

〈ご注文・お支払い方法〉

- **代引き制度をご利用いただく場合。**
  電話にてご注文の際、代引き制度利用とお申し出下さい。ただちに商品を発送いたします。尚、代金は商品到着時にお支払い下さい。
- **現金書留・銀行振込をご利用いただく場合。**
  電話にてご注文の上、当社宛にご送金下さい。ご入金後、即ちに商品を発送いたします。
  振込先：三和銀行新橋支店 当座322371
- **クレジットをご利用いただく場合。**
  便利な、分割払いもご利用になれます。詳しくは、お電話でご説明いたします。(但し、18歳未満の方は、ご両親を通してお願いします。)

人とコンピューターの間に

JADMA 社団法人日本通信販売協会会員

(株)サードウェーブ

☎03(257)0460

AM10:30～PM7:00※8月1日より日・祭日定休

本社：〒101 東京都千代田区神田佐久間町1-21 鳥山ビル

Fantom 渡部商事ファントム

〒257 神奈川県秦野市曽屋1737-6

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

◎お買上の方で入会希望の方は顔の部分写真を同封して下さい。(会員登録をします。入会後はすべて1割引です。)
新作ソフトどこよりも早くのります。リスト以外も気軽にTELしてください。

ファミコンソフト

キングスナイト……¥4,900
ゲゲゲの鬼太郎……¥4,900
スーパーマリオ……¥4,900
スーパーマリオ② Ⓓ¥2,500
謎の村雨城……Ⓓ¥2,600
影の伝説……¥4,900
ドラゴンクエスト……¥5,500
スクーン……¥4,900
魔界村……¥5,500
スターソルジャー……¥4,900
スーパーチャイニーズ…¥3,900
東海道五十三次……¥4,900
スーパーピットフォール…¥5,500
バビルの塔……¥3,900
チョップリフター……¥4,900
グラディウス……¥4,900
グーニーズ……¥4,900
忍者ハットリくん……¥4,900
ディグダグII……¥4,900
タッグチームプロレス…¥4,900
チョップリフター……¥4,900
バレーボール……¥2,500
メトロイド……Ⓓ¥2,600
六三四の剣……¥4,900

MSX

ナイトシェード……¥5,700
ツインビー……¥4,800
アラモ……¥5,800
魔法使いウイズ……¥4,800
レリクス……Ⓣ¥5,800
アルバトロス……Ⓣ¥6,800
トリトーン……¥5,800
グラディウス……㊦¥4,980
ジャイロダイン……¥4,900
ナイトロアー……¥5,700
ザイダーペガス……¥5,800
オホーツクに消ゆ…¥3,800
忍者くん……¥5,700
ハイドライド……¥5,800
グーニーズ……¥4,800

PC-8801

覇邪の封印……Ⓓ¥8,800
ロストパワー……Ⓓ¥7,800
アーコン……Ⓓ¥7,800
雪女伝説……Ⓓ¥6,800
アルファ……Ⓓ¥5,900
レリクス……Ⓓ¥7,200
北斗の拳……Ⓓ¥6,800
ウイングマン……Ⓓ¥6,800
リバース……Ⓓ¥7,800
ファイナルゾーン…Ⓓ¥6,800
アルバトロス……Ⓓ¥8,900
発汗惑星……Ⓓ¥5,800
発汗惑星……Ⓣ¥4,800
1000年王国……Ⓓ¥6,800
ルーン……Ⓓ¥6,800
賢者の遺言……Ⓓ¥7,800
ジャイロダイン……Ⓓ¥6,800
ショッキング
クロスワード……Ⓓ¥7,800
エリカ……Ⓓ¥6,800
冒険浪漫……Ⓓ¥7,800
ゼータ創刊号……Ⓓ¥3,800
ミスターバンプ……Ⓓ¥6,800
グロブダー……Ⓓ¥6,000
ブラスティー……Ⓓ¥7,900
マリオブラザーズ
SPECIAL……Ⓓ¥5,800
メルヘンヴェールII Ⓓ¥7,900

PC-9801シリーズ

メルヘンヴェールII…¥7,900
アルファ……¥5,900
ウイングマンII……¥6,800
ブラスティー……¥7,900
ゼータ創刊号……¥3,800
レリクス……¥7,200

X1

聖女伝説……Ⓓ¥6,800
アルファ……Ⓓ¥6,900
ハイドライドII……Ⓓ¥4,800
ウイングマンII……Ⓓ¥6,800
リバース……Ⓓ¥7,800
アルバトロス……Ⓓ¥8,800
発汗惑星……Ⓣ¥4,800
三国志……Ⓓ¥14,800
ブラスティー……Ⓓ¥7,900
ディーサイド……Ⓣ¥4,800
ジャイロダイン……Ⓓ¥6,800
エリカ……Ⓣ¥4,800
ミスターバンプ……Ⓓ¥6,800
ミスターバンプ……Ⓣ¥4,800
ザナドゥ……Ⓓ¥7,800
ハイドライドII……Ⓓ¥6,800
ウイザードリー……Ⓣ¥9,800
リザード……Ⓣ¥4,800
ガレヌー5……Ⓣ¥4,300
A列車で行こう…Ⓓ¥7,800

MZ-1500

チャンピオン
ロードランナー……¥5,000
ナイザー……¥4,800
バトルシティー……¥4,500
ばってんたぬきの
大冒険……¥4,800
デーモンクリスタル…¥4,500
ドア・ドア……¥3,800
ドルアーガの塔……¥4,800
グロブダー……¥4,500

FM-7

ザイダー……Ⓣ¥6,800
ザイダー……Ⓓ¥7,800
アルファ……¥5,900
リグラス……Ⓣ¥4,800
ハイドライドII……Ⓓ¥6,800
ウイングマンII……Ⓓ¥6,800
ライーザ……Ⓣ¥4,800
発汗惑星……Ⓓ¥5,800
発汗惑星……Ⓣ¥4,800
アスレチェッカー…Ⓓ¥6,800
ディーサイド……Ⓓ¥6,800
エリカ……Ⓓ¥6,800
ゼータ創刊号……Ⓓ¥4,800
ショッキング
クロスワード……Ⓓ¥7,800
ザナドゥ……Ⓓ¥7,800
はーりぃふぉっくす…Ⓓ¥7,800
ワールドブレク……Ⓣ¥4,800

MZ-2500

ゼビウス……¥6,800
ギャラガ……¥6,500
マッピー……¥6,500
リグラス……¥6,800
発汗惑星……¥5,800

PC-6001

ポートピア殺人事件…¥3,600
ウイングマン……¥4,800
トリトーン……¥4,800
グロブダー……¥3,800
ボスコニアン……¥3,800
ハイドライド……¥4,800
リザード(SR可)……¥4,800
マリオブラザーズ
スペシャル……Ⓓ¥5,800
ハイドライドII……Ⓓ¥6,800

7月末までの申込みの方に限り、フロッピーディスク(10枚単位)

	コニカ	ノーブランド
5"2D	¥370	¥100
5"DD	¥540	¥250
5"2HD	¥730	¥610
3.5"2D	¥750	¥610
3.5"2DD	¥940	¥700

ファミコン用ブランクROM
¥2,500→¥2,200
箱なし5"2D 79円 限定販売
各 1,000箱のみ

ツインファミコン ROMとDISKがつかえる
ファミコンハード
¥32,000

ファミコンテレビ
¥59,800
ファミコン下取り致します。

キャラクターグッズ

ペーパーバック 各¥ 150
ドルアーガトレジャーボックス ¥1,500
ファンタジーバック ¥1,800
ドルアーガTシャツ…¥1,800
下敷(ナムコシリーズ) ¥ 200
バッヂ(ナムコシリーズ)¥ 250
パックマンTシャツ……¥1,800
マッピーTシャツ……¥1,700

グッズのみ
お買上げ5,000円以下
送料500円

入会先着50名様ファミコンソフトプレゼント
以後100名ナムコキャラクターバッヂプレゼント

※お買上総額5,000円以上300円割引、以降5,000円ごとに300円割引

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振替口座 横浜5-27481
③銀行振込み
●銀行振込み口座
横浜銀行(秦野支店)
普206961
銀行振込みの場合事前に電話をお願いいたします。

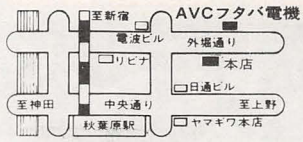
渡部商事ファントム

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!!

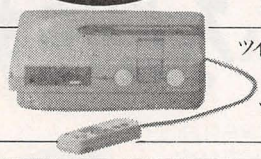
AVCフタバ

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



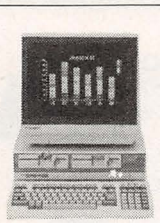
ツインファミコン
ファミコンのカセット及びディスクソフトが使えるファミコン互換機。

●SHARP
AN-500
定価￥32,000
現金特価￥26,800

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

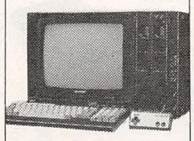
標準定価合計￥277,800

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 X1G

注文No.CP-053

マルチビジュアル端子搭載!



CZ822C(本体)
￥118,000
CZ820D(モニター)
￥79,800
現金特価￥——

標準定価合計￥197,800

初回	2回目以降
￥6,920	￥5,400×35回
￥8,000	￥4,200×47回

SHARP X1 turbo II

注文No.050



Model 31
CZ856C(本体)
￥178,000
CZ855D(モニター)
￥119,800
現金特価￥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-9801 UV2	￥318,000	￥263,000	￥9,059	￥7,123
PC-9801 VM2	￥415,000	￥338,000	￥11,642	￥9,154
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
富士通				
FM77AV1	￥128,000	￥105,000	￥3,617	￥2,844
FM77AV2	￥158,000	￥130,000	￥4,478	￥3,521
SHARP				
X1G M10	￥69,800	￥58,000	￥1,998	￥1,571
X1G M30	￥118,000	￥100,000	￥3,444	￥2,708
X1F M20	￥139,800	￥99,000	￥3,410	￥2,681
X1turboII M31	￥178,000	￥150,000	￥5,167	￥4,063
X1turbo M40	￥258,000	￥116,000	￥3,996	￥3,142
Super MZ M30	￥198,000	￥168,000	￥5,787	￥4,550

拡張・周辺機器

ロジテック	標準価格合計	現金特価	12回均等	24回均等
LFD-550IIFM	￥109,800	￥91,000	￥8,418	￥4,474
LFD-580	￥183,000	￥150,000	￥13,875	￥7,375
LFD-590	￥190,000	￥154,000	￥14,245	￥7,572
SHARP				
CZ-502F(FDD)	￥99,800	￥83,000	￥7,678	￥4,081
MZ-CM301(モデム)	￥29,600	￥24,000	￥2,220	￥1,180
CZ-8BV1イメージボード	￥39,800	￥32,000	￥2,960	￥1,573
CZ-8VP1 プロセッサ	￥59,800	￥49,000	￥4,533	￥2,409
NEC				
PC-TL101 オートホン	￥98,000	￥82,000	￥7,585	￥4,032
PC-CM301 アダプタ	￥89,000	￥75,000	￥6,938	￥3,688
富士通				
MB27631(FDD)	￥85,000	￥70,000	￥6,475	￥3,442
音声合成カード(FM-)	￥29,800	￥48,000	￥4,440	￥2,360
MIDIアダプタ AV用)	￥24,800			

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-TV452	￥128,000	￥105,000	￥5,163	￥3,617
PC-TV451	￥168,000	￥138,000	￥6,785	￥4,753
PC-KD853	￥118,000	￥97,000	￥4,769	￥3,341
PC-KD854	￥89,800	￥74,000	￥3,638	￥2,549
富士通				
MB27343	￥67,800	￥39,000	￥1,918	￥1,343
SHARP				
CU-14G	￥49,800	￥40,000	￥1,967	￥1,378
CZ-820	￥79,800	￥64,000	￥3,147	￥2,204
CU-14A2	￥99,800	￥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-PR101F	￥158,000	￥128,000	￥6,293	￥4,409
PC-PR201T	￥170,000	￥136,000	￥6,687	￥4,684
PC-PR201F	￥188,000	￥153,000	￥7,523	￥5,270
PC-PR405	￥69,800	￥58,000	￥2,852	￥1,998
PC-PR406	￥99,800	￥81,000	￥3,983	￥2,790
EPSON				
AP-80K(ROM)	￥72,800	￥60,000	￥2,950	￥2,067
VP-80K	￥147,000	￥124,000	￥6,097	￥4,271
VP-130K	￥177,000	￥148,000	￥7,277	￥5,098
SEIKO				
SL-80MK	￥118,000	￥98,000	￥4,818	￥3,376
GP500M/F(ケーブ	￥55,800	￥39,000	￥1,918	￥1,343
GP800M/F ル付)	￥70,800	￥53,000	￥2,606	￥1,826
SHARP				
CZ-8PC1	￥69,800	￥58,000	￥2,852	￥1,998
プラザー				
M-1024II	￥99,800	￥82,000	￥4,032	￥2,824
スター				
TR-24/P/X/F	￥68,800	￥58,000	￥2,852	￥1,998
AP-2400	￥188,000	￥156,000	￥7,670	￥5,373

ワードプロセッサー

TOSHIBA	標準価格	現金特価	12回均等	24回均等
JW-R50FII	￥128,000	￥99,800	￥9,232	￥4,907
JW-R50S	￥89,800	￥73,000	￥6,753	￥3,589
SHARP				
ミニ書院WD-590	￥220,000	￥169,000	￥15,633	￥8,309
canon				
キャノワード350	￥228,000	￥198,000	￥18,315	￥9,735
キャノワードミニ8	￥74,800	￥62,000	￥5,735	￥3,048
ワードボーイPW-15	￥39,800	￥31,000	￥2,868	￥1,524
富士通				
OASIS Litek	￥79,800	￥52,800	￥4,884	￥2,596
日立				
mine30	￥59,800	￥49,800	￥4,607	￥2,449
RICOH				
マイリポートJP-30D	￥69,800	￥57,000	￥5,273	￥2,803
マイリポートJP-50D	￥118,000	￥98,000	￥4,818	￥3,376

MSX・MSX2

YAMAHA	標準価格	現金特価	12回均等	24回均等
yis 604/128(MSX2)	￥99,800	￥84,000	￥7,770	￥4,130
yis 805/256(MSX2)	￥198,000	￥165,000	￥15,263	￥8,113
SONY				
HB-F500(MSX2)	￥128,000	￥108,000	￥9,990	￥5,310
National				
FS-4500(MSX2)	￥108,000	￥88,000	￥8,140	￥4,327
FS-4700(MSX2)	￥158,000	￥128,000	￥11,840	￥6,293
FS-5500F2(MSX2)	￥228,000	￥183,000	￥16,928	￥8,998
TOSHIBA				
HX-34(MSX2)	￥148,000	￥125,000	￥11,563	￥6,146
三菱				
ML-G30M2(MSX2)	￥208,000	￥178,000	￥16,465	￥8,752
ビクター				
HC-90(MSX2)	￥168,000	￥138,000	￥12,765	￥6,785
HC-95(MSX2)	￥198,000	￥160,000	￥14,800	￥7,867

●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 手軽な電話フレジット。

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ご了承下さい。

製品先取り お支払いは約1〜2カ月後から。

低金利クレジット 1回の支払は2,700円以上で3〜48回。ボーナス併用も可。

完全保証 すべてメーカー保証書付アフターケア万全。

無料配送 全国どこでも無料配送。

全国セッティング ご注文の際、お申し付け下さい。別途料金

18才未満の方 ご両親が代理購入者としてお申し込み下さい。

AM10時からPM11時まで受付 日曜・祝日も営業

●セットの組合せは自由!広告に出ていない他の機種はお問合せ下さい。

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。

新製品・本体から周辺機器まで、いろいろあります。

NEC PC-9801UV2

新製品

……標準価格 ¥318,000

☆1Mバイト3.5インチFDDを2ドライブ実装
☆高速処理を実現する最新鋭CPUを搭載
☆余裕の容量、384Kバイトのメモリを実装
☆16色、第2水準ROM、サウンド機能を実装



SHARP パソコンテレビX-1G

新製品 Model 10 CZ-820C

……標準価格 ¥69,800

高速電磁メカのカセットデータレコーダ内蔵



本 体 Model 30 CZ-822C

標準価格 ¥118,000

ミニフロッピーディスクドライブ2台内蔵



ディスプレイ CZ-820D

……標準価格 ¥79,800

14型カラーディスプレイテレビ

CU-14G

……標準価格 ¥49,800

14型カラーディスプレイ



プリンタ CZ-8PC1

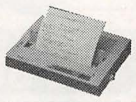
……標準価格 ¥69,800

熱転写カラー漢字プリンタ

EPSON AP-80K……標準価格 ¥69,800

新製品 24ドット熱写漢字カラープリンタ

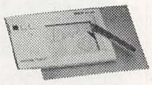
PC対応ROMカプセル ¥3,000
FM対応POMカプセル ¥3,000



新製品 MT-20……標準価格 ¥14,800

MOUSE TABLET（マウスタブレット）

※ アスキーシリアルマウスにデータフォーマット準拠、PC-88/98シリーズ用



新製品 SR-30……標準価格 ¥19,800

パーソナルモデム

- 300ボー全二重
- NCU内蔵
- CCITT V.21 およびBell to 3に準拠
- オートダイヤル（ダイヤル式のみ）、自動着信が可能

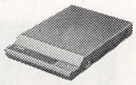


新製品 SR-120AT

……標準価格 ¥49,800

パーソナルモデム

- NCU内蔵、全二重
- 300ボー/1200ボー自動切換え可能
- CCITT V.21/V.22およびBell 212Aに準拠



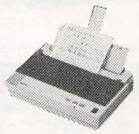
brother M-1024II

新製品

……標準価格 ¥99,800

割付名人II世24ドットプリンタ

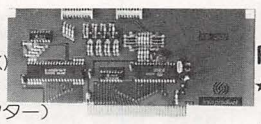
- ハガキ印字がカンタン



汎用アナログ・デジタル インターフェイス基板

PC-8001MKII・PC-8801シリーズ用

KR-001 ¥15,900



★10ビットA/Dコンバータ4チャンネル（0−2.5VMAX）
★4ビット入力ポート（8255Cポート下位インバーター付）
★4ビット出力ポート（8225Cポート上位オープンコレクター）
★8ビット入・出力ポート（8225A・Bポートオープン）
★使用IC A/D：μPD7002C PP1：8255A-5
★I/O アドレス 87H−87H

※モーターコントロール用に開発されたものですが，汎用性にとんでいます。部品を追加することで，いろいろな使い方を楽しむことができます。

カード型日本語データベース

Tmd 顧客管理 DX版

PC-9801シリーズ ¥37,800

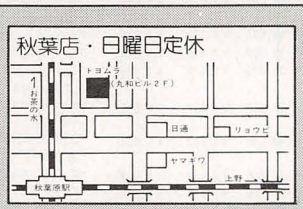


★大切なデータを無駄にしないデータベース設計
★高速で多機能なデータ検索能力
★項目間計算・更新機能をサポート
★データの有効利用を促進する転送機能
★データ形式は30項目全て変更自由
★画面上で確認しながら出力形式設定

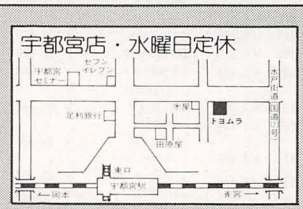
トヨムラ 各店案内図

お近くの店をご利用下さい。
通信販売をご希望の方は右記の最寄りの各店に直接ご連絡下さい。
クレジットも行なっておりますのでご利用下さい。

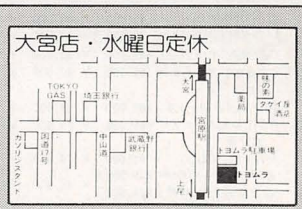
秋葉店・日曜日定休



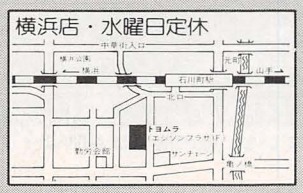
宇都宮店・水曜日定休



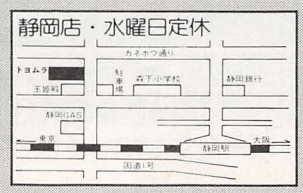
大宮店・水曜日定休



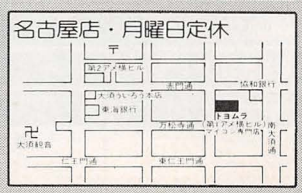
横浜店・水曜日定休



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。



お知らせ
7月13日より秋葉店・東ラジ店の定休日を日曜日とさせていただきます。

特選組み合せ

NEC
PC-8801MKⅡMR
アナログ4050文字0.39ピッチ
AP-80K(EPSON)
PC対応ROMカプセル
ディスケット、用紙、ケーブル
定価合計 ¥421,200

大特価 ¥310,000

富士通
FM-77AV2
FMTV-151
AP-80K(EPSON)
FM対応ROMカプセル
ディスケット、用紙、ケーブル
定価合計 ¥341,100

大特価 ¥241,800

富士通
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

NEC
PC-8801MKⅡFRM-30…¥178,000
PC-KD852……¥99,800
定価合計 ¥277,800

大特価 お問い合せ下さい

SHARP
MZ-2500M-30…¥198,000
CU-1D22……¥108,000
定価合計 ¥306,000

大特価 お問い合せ下さい

NEC
PC-8801MKⅡMR……¥238,000
PC-KD852……¥99,800
定価合計 ¥337,800

大特価 お問い合せ下さい

SHARP
X-1 turbo Ⅱ
CZ-856C……¥178,000
CZ-855D……¥119,800
定価合計 ¥297,800

大特価 お問い合せ下さい

EPSON
VP-80K
PC対応ROMⅡ
第2水準ROM
プリンタケーブル
ストックホーム
定価合計 ¥184,600

大特価 ¥138,000

EPSON
VP-130K
PC対応ROMⅡ
第2水準ROM
プリンタケーブル
ストックホーム
定価合計 ¥218,600

大特価 ¥158,000

SHARP
X-1/X-1 turbo シリーズ用
手軽なシステムでコンピュータグラフィックス、オリジナルカードが自由に出来ます。
CZ-8PC1……¥69,800
CZ-8BV1……¥39,800
定価合計 ¥109,600

大特価 お問い合せ下さい

富士通
FMPR-201……¥79,800
ビデオデジタイズカード…¥24,800
定価合計 ¥104,600

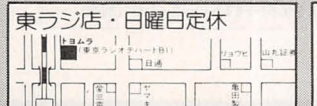
大特価 お問い合せ下さい

通信販売

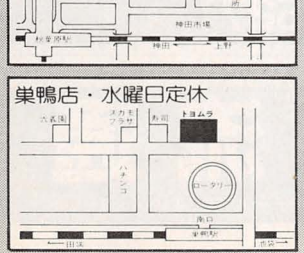
トヨムラ各店において，広告の商品が通信販売で購入できます。(広告の商品以外も取り扱っております。) ご注文は下記のトヨムラ各店へどうぞ。注文商品名・お名前・ご住所・電話番号を忘れずに明記して，現金書留でお願い致します。

注文商品名	○○○○○
金　　額	¥○○○○
お 名 前	○○○○○
ご 住 所	〒○○○　○○○○○
電話番号	○○○(○○○)○○○

東ラジ店・日曜日定休



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

●親切・ていねい・スピーディー●

通信販売の

全流通 SUMMER COLLEC

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	(BC)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
ドリーム	(T) 悪女伝説	¥4,800
日本デクスタ	(ROM)ナイトシェード	¥5,700
ハドソン	(BC)ボンバーマン・スペシャル	¥4,800
アスキー	(T)オホーツクに消ゆ	¥3,800
ハル研	(ROM)ダンクショット	¥5,600
コナミ	(ROM)ツインビー	¥4,800
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)その後の魔子ちゃン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)舞魔魔	¥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)

TION

個性派ゲームの勢揃い!

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!

■フロッピーディスク

お申し込みは10枚単位から

メディア＼メーカー	マクセル	フ ジ	3 M	ノーブランド
5″2D	520	480	350	220
5″2DD	750	610	500	280
5″2HD	950	760	690	460
3.5″2D	—	830	750	480

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	¥ 6,800
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	¥ 7,800
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)はーりいふぉっくす	¥ 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
日本テレネット	(R)アルバトロス	¥ 6,800
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
ボーステック	(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)ツインビー	¥ 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)はーりい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

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
ボーステック	(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

※商品の発売が多少遅れることがありますので、あらかじめご了承下さい。

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			

夏まっ盛り。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、納得ゆくまでお確め下さい。**

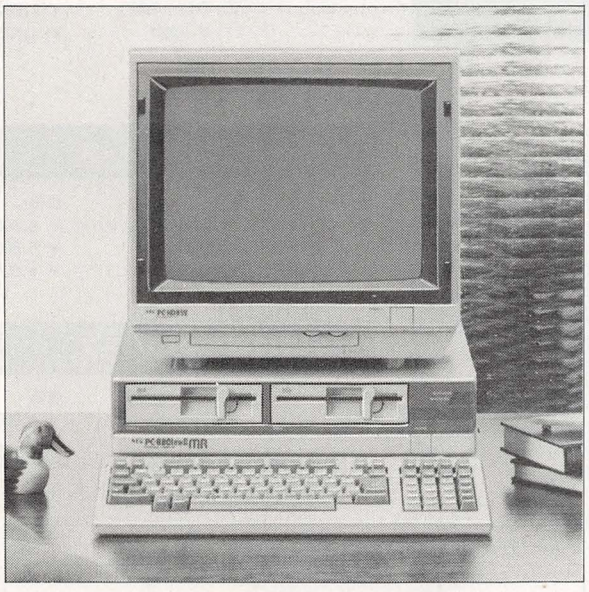
欲しくなったらその日に…

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。

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 Eコース 特別限定品

PC-8801/IIMR……¥238,000
PC-KD854 ……¥ 89,800

定価合計¥327,800➡現金特価	
¥ 5,600×36回	㊎20000㊐なし
¥ 8,900×36回	㊎なし ㊐なし
¥12,800×24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

●今、★印のコースを買うとディスケットサービス中！

買い替え大作戦

8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

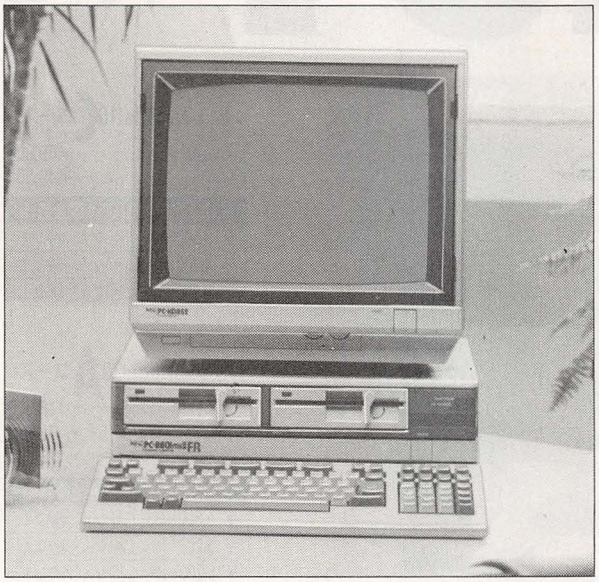
東京 03-987-7771　長野 0262-84-7771
大阪 06-264-7771　福岡 092-672-7771
札幌 011-727-7771　仙台 0222-27-7131
広島 082-261-7771　問い合せ 03-987-7795

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 頭なし
¥ 6,900×24回	㊎なし 頭なし
¥12,900×12回	㊎なし 頭なし

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 頭なし
¥ 4,000×24回	㊎なし 頭なし
¥ 7,500×12回	㊎なし 頭なし

★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 頭なし
¥ 7,300×36回	㊎なし 頭なし
¥10,600×24回	㊎なし 頭なし

★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 頭なし
¥ 9,900×24回	㊎なし 頭なし
¥18,600×12回	㊎なし 頭なし

★8801/IIFR30Hコース

特別限定品

PC-8801/IIFR30……¥178,000
PC-KD854……¥ 89,800

定価合計¥267,800➡現金特価	
¥ 7,300×36回	㊎なし 頭なし
¥10,400×24回	㊎なし 頭なし
¥19,400×12回	㊎なし 頭なし

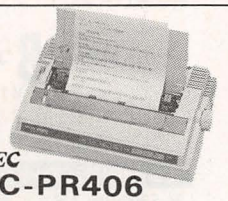
★8801/IIFR Gコース

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 頭なし
¥11,800×24回	㊎なし 頭なし
¥15,300×18回	㊎なし 頭なし

●今、★印のコースを買うとディスケットサービス中！

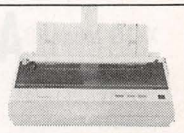


NEC
PC-PR406

PC-PR406……¥ 99,800

定価合計¥99,800➡80,000	
¥3,900×24回	㊎なし 頭なし
¥7,400×12回	㊎なし 頭なし

新製品



brother 割付名人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 頭なし
¥7,600×12回	㊎なし 頭なし

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 頭なし
¥9,000×12回	㊎なし 頭なし

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 頭なし
¥5,700×12回	㊎なし 頭なし

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、テープ付
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**

X-1Gの周辺機器は、全てのX-1シリーズに対応

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	¥69,800	現金特価	¥5,200	——
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	㊎なし ㊏なし
¥ 4,700×24回	㊎なし ㊏なし
¥ 8,700×12回	㊎なし ㊏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	
¥ 5,800×36回	㊎なし ㊏なし
¥ 8,200×24回	㊎なし ㊏なし
¥15,200×12回	㊎なし ㊏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	
¥ 4,400×36回	㊎なし ㊏なし
¥ 6,300×24回	㊎なし ㊏なし
¥11,600×12回	㊎なし ㊏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	㊎なし ㊏なし
¥ 7,700×24回	㊎なし ㊏なし
¥14,400×12回	㊎なし ㊏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	㊎なし ㊏なし
¥ 5,700×24回	㊎なし ㊏なし
¥10,600×12回	㊎なし ㊏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	㊎なし ㊏なし
¥ 6,600×24回	㊎なし ㊏なし
¥12,300×12回	㊎なし ㊏なし

買い替え大作戦

8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 ラインナップ

お買い得新製品バザール

このページの商品は全て新製品です

ワールド イン アオヤマ
WORLD IN AOYAMA

現金購入のお客様

現金購入の場合のお支払方法は原則として、商品との代金引換となっておりますが、お急ぎの方、日中留守がちのお客様は、銀行振込をご利用下さい。お振込のお客様には金額の多少にかかわらずブランクディスケットを10枚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
PC-TV853(4050文字ディスプレー)		¥現金特価
PC-TV854(4050文字ディスプレー)		¥現金特価

SHARP

MZ2200		¥ 30,000
MZ-1T02(データレコーダ)		¥ 7,000
1T02：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)		¥現金特価
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。



X1turboII

漢字処理を超えた新日本語処理。
あのX1ターボのハイパフォーマンスをすべて継承。

CZ-856CE……¥178,000
CZ-855DE……¥119,800

定価合計¥297,800➡現金特価	
¥ 6,900×36回	㊎なし ㊏なし
¥ 9,700×24回	㊎なし ㊏なし
¥18,200×12回	㊎なし ㊏なし

パソコンテレビ X1F

ジョイカード標準装備

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➡現金特価	
¥ 3,900×36回	㊎なし ㊏なし
¥ 5,500×24回	㊎なし ㊏なし
¥10,000×12回	㊎なし ㊏なし

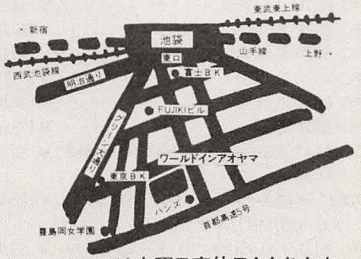
X-1F20 Aコース

CZ812C……¥139,800
CZ811D……¥ 89,800
ソフトウェアパック(6本セット)…¥ 19,800

定価合計¥249,800➡現金特価	
¥ 4,800×36回	㊎なし ㊏なし
¥ 6,900×24回	㊎なし ㊏なし
¥12,800×12回	㊎なし ㊏なし

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

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……¥ 28,000
PC-6001MK II SR+RF付〔新品〕……¥ 32,000
PC-6601……¥ 32,000
PC-6601SR……¥ 52,000
PC-8001……¥ 13,000
PC-8001MK II……¥ 20,000
PC-8001MK II SR……¥ 38,000
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
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〕…¥ 30,000
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/II 10……¥ 66,000
PC-8801/II 30……¥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〕……¥ 28,000
〔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〕……¥ 20,000
512K増設ラムボード〔新品〕……¥ 39,800
PC-9801……¥ 95,000
PC-9801E……¥128,000
PC-9801F1……¥158,000
PC-9801F2……¥198,000
PC-9801m2……¥220,000
PC-9801VF2……¥254,000
PC-9801Vm2……¥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〕……¥130,000
PC-PR406……¥ 68,000
PC-8821……¥ 35,000
PC-PR103……¥ 48,000
PC-PR201T……¥120,000
PA-7290……¥ 20,000
PA-7291……¥ 29,000
M-1009X……¥ 29,000
H1-80〔EPSON〕……¥ 38,000
VP130K〔PCロム、ケーブル付〕……¥132,000
PC-IN-502……¥ 65,000

FUJITSU

FM-7〔本体〕……¥ 32,000
FM-NEW7〔本体〕……¥ 35,000
FM-77L2〔本体〕……¥ 82,000
FM-77L4〔本体〕……¥ 92,000
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……¥129,000
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
GP-80DB……¥ 8,000
GP-500Z……¥ 19,800
MZ-1P14……¥ 28,000
MZ-1P17〔プリンター〕……¥ 56,000
CZ811DR〔2000文字カラー〕……¥ 28,000
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
トミーピュー太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

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

UP130K	¥128,000
RP80	¥ 35,000
SI/30＋専用ディスプレー付	¥ 68,000
P1-40	¥ 25,000
G-10XfII	¥ 28,000

MSX

MBH1〔RF、16K〕日立	¥ 15,000
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
CF3000〔RF、64K〕ナショナル	¥ 34,000
HC-7〔RF、64K〕ビクター	¥ 30,000
HC-7〔RF、64K〕ビクター〔新品〕	¥ 39,800
HC-80〔MSX2〕ビクター〔新品〕	¥ 46,800
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、16K〕SONY	¥ 28,000
ML-F120〔RF、32K〕	¥ 30,000
PV-7〔RF、8K〕	¥ 6,800
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、申し込みを受付ておりません。
ソフト販売：ソフトアーデンにてお申し込みをお願いいたします。

現金払い及び頭金については商品到着時にお支払下さい。上記商品は限定品ですので売り切れ次第締切らせていただきます。万一到着商品が不良の場合は、サポート事業部にて修理・交換させていただきます。

今月のお買得品



Victor HC-95 MSX2



PC-9801Vm2
¥415,000➡¥308,000



AV PERSONAL COMPUTER

HC-95 Aコース

HC-95〔本体〕……¥198,000

定価合計¥198,000➡現金特価	
¥ 5,500×36回	㊥なし ㊦なし
¥ 7,800×24回	㊥なし ㊦なし
¥14,500×12回	㊥なし ㊦なし

HC-95 Bコース

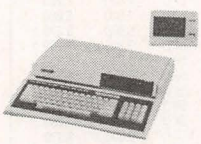
HC-95〔本体〕……¥198,000
CZ811DE〔Sharpディスプレー〕¥ 89,800

定価合計¥287,800➡現金特価	
¥ 7,700×36回	㊥なし ㊦なし
¥11,000×24回	㊥なし ㊦なし
¥20,600×12回	㊥なし ㊦なし

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



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	㊥なし ㊦なし

9801Vm2中古Bコース

PC-9801Vm2……¥415,000
CU-14A2……¥ 99,800

定価合計¥514,800➡¥362,000	
¥17,600×24回	㊥なし ㊦なし

MZ2200・DR 新品
（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 アオヤマのパソコンは全商品一年間の保険付

商品が、火災、落雷、爆発、破曲損、盗難、水濡れ等のような損害を受けた場合に保険金が支払われます。

ワールド イン アオヤマ
テレフォンガイド

●パソコンの買取り、査定
03-987-7771
不要になったパソコン高く買取ります。
電話1本で査定し買取ります。
近郊の方なら池袋店に直接お持ち下さい。
代金はその日の受け取り。
※ワールド イン アオヤマでは、即金にて¥500,000円までお支払いさせていただきます。

●パソコンの下取り・買取り
03-986-6103
今お持ちのパソコンを下取りに出したり、買取りに出す場合のシステムや送り方をこの電話にて説明しております。

●中古商品在庫センター問い合わせ
03-986-6104
24時間いつでもその日の在庫のリストが全てわかります。

注文センターはあなたからの電話をお待ちいたしております。
24時間電話受付中

ワープロ店　東京都豊島区池袋パールシティー 〒170　AV事業部　東京都豊島区東池袋1－28－6 〒170　株式会社 ワールド イン アオヤマ

身近になったあのソフト！「ソフトアーデン」は、全国どこでも最新のソフトをお届けいたします。欲しいソフトが、今すぐお手元へ……ソフトの動きは凄まじい。



PC-6001/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
ぱーりぃないぐす(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
ギャラクシアン	T/B	3,000	2,780
タイニー・ゼビウス	T/B	3,500	3,240
ボスコニアン	T/B	3,800	3,520
モールモール	T/B	3,800	3,520
マリオブラザーズ・スペシャル	T/B	3,600	3,330
サンダーボール	T/B	3,800	3,520
パックマン	T/B	3,000	2,780
ギャラクシアン	T/B	3,000	2,780
ディグダグ	T/B	3,500	3,240
タイニー・ゼビウス・マーケ2	T/B	3,500	3,240
ジャン狂 S専	3FD	6,800	6,330
新竹取物語	3FD	9,800	9,070
モールモール	3FD	5,800	5,370
ハイドライド	3FD	6,800	6,330
ハイドライド S専	3FD	6,800	6,330
アメリカン・トラック	3FD	6,800	6,330
トリトーン	3FD	6,800	6,330
テラ4001	3FD	6,800	6,330
グロブター	3FD	6,000	5,550
ディグダグ	3FD	5,800	5,370
ボスコニアン	3FD	6,000	5,550
サンダーボール	3FD	5,800	5,370
タイニーズ・ゼビイス・マーグ2	3FD	5,800	5,370

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
フリッキー	T/B	4,800	4,440
信長の野望	5FD	6,800	6,330
信長の野望	T/B	4,800	4,440
プロフェショナル麻雀	T/B	4,800	4,440
マリオブラザーズ・スペシャル	T/B	3,600	3,330
ザナドゥ	5FD	7,800	7,260
サラダの国トマト姫	T/B	4,800	4,440
ギャラクシアン	T/B	3,500	3,240
バックマン	T/B	3,500	3,240
ディグダグ	T/B	3,500	3,240
ハンバーガー	T/B	4,000	3,700
ザ・コックピット	T/B	4,800	4,440
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
始皇帝 SR	5FD	6,800	6,330
MILKY WAY	T/B	4,800	4,470
リザートSR	T/B	4,800	4,470
ゼビウス SR	T/B	4,300	3,980
ハンバーガー SR	T/B	4,000	3,700
デーモンクリスタル SR	T/B	4,000	3,700
バックマン SR	T/B	3,500	3,240
ディグダグ SR	T/B	3,800	3,520
ゼノン SR	T/B	3,800	3,520
マッピー SR	T/B	4,000	3,700
ザ・コックピット SR	T/B	4,800	4,440

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	9,800	9,070
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
ザナドゥ	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	5FD	6,400	5,960
軽井沢誘拐案内	5FD	5,800	5,370
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	7,300	6,790
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
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・ゲルシミレーション	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
デイ・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
カルイドスコープ・ベルセウス	5FD	6,800	6,330
聖女伝説	5FD	6,800	6,330
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
ピンポポール・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	8,000	7,440
プラネタリウムズ・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
ルパン皿世がリオストロの城	5FD	7,800	7,260
カル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
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
ギャルッぽクラブ	5FD	6,800	6,330
1000年王国	5FD	6,800	6,330
ROON	5FD	6,800	6,330
タイム・エンバイヤー	5FD	7,800	7,260
スーパーランボー	5FD	6,800	6,330
リ・パース	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
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	9,070
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
helicoid	5FD	6,800	6,330
青い宇宙の冒険	5FD	5,800	5,370
アルバトロス	5FD	8,800	8,190
リザート	5FD	6,800	6,330
ザ・コックピット	5FD	5,800	5,370
ペガサス	5FD	6,800	6,330
UOOTCY	5FD	5,800	5,370
スパイハス スパイ	5FD	6,800	6,330
ゼノン	5FD	5,800	5,370
ガンマー5	5FD	6,500	6,050
ワールドゴルフ	5FD	5,800	5,370
ラグランジュL-2 パート1	5FD	6,800	6,330
パズルパニック	5FD	6,800	6,330
A列車で行う	5FD	7,800	7,280
ザ将棋塾	5FD	6,800	6,330
暗闇の視点	5FD	6,800	6,330
抄本三国志	5FD	8,800	8,190
エレベーター・アクション	5FD	6,800	6,330

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
ショッキング・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
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
バックマン SR	5FD	5,800	5,370
ゼノン SR	5FD	5,800	5,370
ガンマー5 SR	5FD	6,500	6,050
ぱってんタヌキの冒険SR	5FD	6,900	6,420
ロードランナー SR	5FD	7,800	7,260
デゼニワールド SR	5FD	6,800	6,330
ザナドゥ SR	5FD	7,800	7,260
アルバトロス SR	5FD	8,800	8,190
インクポット SR	5FD	18,000	16,650
冒険浪漫 SR	5FD	7,800	7,260
アメリカン・トラック SR	5FD	6,800	6,330
ゼビウス SR	5FD	6,800	6,330
暗闇の視点 SR	5FD	6,800	6,330
ドロール SR	5FD	6,800	6,330
ザ・コックピット SR	5FD	5,800	5,370
ジャイロダイン SR	5FD	6,800	6,330
サマーゲーム 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
カルイドスコープ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
ザナドゥ	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
ロックン・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
カルイドスコープ7万光年	T/B	4,800	4,440
カルイドスコープ発汗惑星	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
SBYSSII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III世がリオストロの城	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
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	4,440
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	9,070
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	4,170
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	4,440
helicoid	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
ザナドゥ	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
カルイドスコープ	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
ぺんぎん君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
ABYSS	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
ポラダ戦魔官ゴナポの夢を見か	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
カルイドスコープ7万光年	3FD	6,200	5,770
カルイドスコープ発汗惑星	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	9,070
OX-？	3FD	5,800	5,370
マーベラス	3FD	6,800	6,330
マーベラス AV専	3FD	6,800	6,330

SOFT ARDEN

フォーメーションZ	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
グロブター	QD	4,500	4,170
バーニンラバー	QD	4,300	3,980
デーモンクリスタル	QD	4,500	4,170
ハンバーガー	QD	4,300	3,980
ばってんタヌキの冒険	QD	4,800	4,440
ドアドアMK2	QD	3,800	3,520
バトルシティー	QD	4,500	4,170

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
ザナドゥ	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
オイルズヴェル	T/B	4,800	4,440
カレイドスコープ7万光年	T/B	4,800	4,440
カレイドスコープ発千惑星	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
ミスター・バンプ	T/B	4,800	4,470
フェアリーズ・レジデンス	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	3,890
アルバトロス	T/B	5,800	5,370
スパイハス スパイ	T/B	4,800	4,440
ウィングマン2	T/B	4,800	4,440
ザ・コックピット	T/B	4,800	4,440
UOOTOY	T/B	4,800	4,440
コスミック・ソルジャー	T/B	4,500	4,170
モールモール	T/B	3,800	3,520
TAN TAN たぬき	T/B	4,800	4,440
ハリコフ攻防戦	T/B	4,000	3,700
ダンケルク	T/B	4,000	3,700
エル・アラメイン	T/B	4,000	3,700
ブルー・スリー	T/B	4,800	4,440
ロードランナー	T/B	4,800	4,440
チャンピオンシップロードランナ	T/B	4,800	4,440
ワールドゴルフ	T/B	4,800	4,440
ポートピア連続殺人事件	T/B	3,600	3,330
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
ザナドゥ	5FD	7,800	7,260
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
ば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
ペカサス	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
聖女伝説	5FD	6,800	6,330
クルーズチェイサーブラスティー	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
コスミック・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・レジデンス	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
モールモール2	5FD	5,800	5,370
UOOTOY	5FD	5,800	5,370
ザ・コックピット	5FD	5,800	5,370
SCARTLET 7	5FD	5,800	5,370
ラグランジュL-2 パート1	5FD	6,800	6,330
暗闇の視点	5FD	6,800	6,330
ウィングマン2	5FD	6,800	6,330
スパイハス スパイ	5FD	6,800	6,330
アメリカン・トラック	5FD	6,800	6,330
アルバトロス	5FD	8,800	8,190
ホーバーアタック	5FD	5,800	5,370
リ・バース	5FD	7,800	7,260
ペガサス	5FD	6,800	6,330
ジャイロダイン	5FD	6,800	6,330
ゴルゴ13	5FD	4,800	4,440
超人ロック	5FD	5,800	5,370
アレンジボール	5FD	4,800	4,440
インポッシブル・ミッション	5FD	6,800	6,330
メーベル・マンション	5FD	6,800	6,330
オイルズ・ウエル	5FD	6,800	6,330
ブルー・スリー	5FD	6,800	6,330
プロフェショナル麻雀T専	5FD	6,800	6,330
ジャン狂	5FD	6,800	6,330
ウィザードリィ	5FD	9,800	9,070
ABYSSII 帝王の涙	5FD	6,800	6,330
地獄の練習問題T専	5FD	7,800	7,260
信長の野望	5FD	6,800	6,330
ターボー2	5FD	5,800	5,370
カムイの剣	5FD	7,800	7,260
アズテックX	5FD	6,800	6,330
マイナー2049ER	5FD	6,800	6,330
ガンマー5	5FD	6,500	6,050
トリビアQ	5FD	6,800	6,330
ザイオン	5FD	6,800	6,330
デーモンクリスタル	5FD	6,200	5,770
バーニンラバーT専	5FD	6,000	5,550
グロブター T専	5FD	6,000	5,550
ハンバーガー	5FD	6,000	5,550
ラリーX	5FD	6,000	5,550
ギャラクシアン	5FD	5,800	5,370
ゼノン	5FD	5,800	5,370
インクポット	5FD	18,000	16,650
ザ・スクリーマー	5FD	7,800	7,260
アリオン	5FD	7,800	7,260
スパルタンX	5FD	4,800	4,440
TAN TAN たぬき	5FD	5,800	5,370
スカイ・スクレーパ	5FD	6,800	6,330
南海の標的	5FD	6,800	6,330
レクリス	5FD	7,200	6,700
ちまちま	5FD	6,800	6,330
ビーピング・スキャンダル	5FD	6,500	6,050
EGGY	5FD	6,200	5,770
はーりぃふぉっくす	5FD	7,800	7,260
ハッピーフレット	5FD	6,800	6,330
フォーリィー T専	5FD	6,800	6,330
フリッキー	5FD	6,800	6,330
JU87A DSTUKA	5FD	6,800	6,330
ピラミッドの謎	5FD	5,800	5,370
黄金の墓	5FD	5,800	5,370
ムー大陸	5FD	6,200	5,770
バルトラッド	5FD	7,800	7,260
ZODIAC 2 ACGRES	5FD	7,800	7,260

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
F15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ワープロコナミ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
オウムのヒビの大冒険	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・ペカス編	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
クロスブレイム	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

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
はーりぃふぉっくす	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
コスミック・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
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
ゼビウス	3FD	6,800	6,330
デンジャーボックス	3FD	5,800	5,370
大脱走	3FD	6,800	6,330
レクリス	3FD	7,800	7,260
ザ・コックピット	3FD	5,800	5,370
ホーバーアタック	3FD	5,800	5,370

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

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

尚一部のリストに発売予定日が延期になり、発送が遅れる場合がありますのでご了承の程、お願い致します。

注文方法

①御希望の商品を選んで下さい。
②注文書を添えて郵便局で現金書留を使って申し込んで下さい。
③申し込みをいただいた商品は約6日～8日位でお手元にお届けいたします。

―在庫に無いものに関してはお時間をいただく場合があります―
リストに無いものは、お電話にてお問合せ下さい。

03-973-5578
営業時間、月～金、10:30～16:00

ソフトは、新作新製品の取扱いになりますので中古・新古は一切取扱いいたしておりません。

注文書

氏名

御住所

本体機種

商品名　　割引金額

郵送料は、ソフト 1本350円 2本500円 3本以上650円
データレコーダー、500円 16Kはソフトと同じです。

郵送料を忘れずに御注文下さい。

郵送料

合計金額

送り先 〒171 東京都豊島区要町3-38-1「ソフトアーデン」注文係
「ソフトアーデン」は、ワールド イン アオヤマ、ソフト事業部の独立販売店です。
FAXによる商品のお問い合せは24時間下記のNoで……03-987-7798

X1 turbo 手軽に
選べるシステム・アップの特価製品

《新発売記念プレゼント》
X1Gお買上げの方にTシャツ、デジタル時計、ソフトウェアフィールド3点セット進呈(8月末まで)。



パソコンテレビ X1G
- ◉X1Gモデル10(CZ-820)+KD-251K……¥84,800
- ◉X1Gモデル30(CZ-822)+KD-251K……¥124,800

X1 turbo モデル40(本体/5インチFD2台付)+高精細度カラーモニター ¥149,000

X1 turbo モデル40(本体/5インチFD2台付)を下取り分+¥98,000で。

MZ-2000→MZ-2521下取り交換大セール!
スーパーMZ(MZ-2521)¥198,000+フリーコール(通信ソフト)¥6,800+MZ-8BT04(システムプログラム)¥25,000……㊟¥229,800→**¥125,000**

周辺機器の新製品!
- ◉熱転写カラープリンタ(CZ-8PC1) ¥69,800
- ◉ドットプリンタ(CZ-8PD3) ¥59,800
- ◉ステレオFM音源ボード(CZ-8BS1) ¥24,800
- ◉モデムユニット(CZ-8TM1) ¥29,800
- ◉システムスタンド ¥5,500

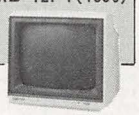
特価で選べる各種ディスプレイ&TV

シャープカラー(MZ、CZシリーズ使用可/4050)
㊟¥168,000→**¥45,000**



シャープグリーンモニター(1D04)(2000)
¥15,000

グリーンモニターMD-12P1(4050)
㊟¥39,800→**¥28,000**





シャープCU-14H2(14インチ)(4050)
㊟¥99,800→**¥55,000**



シャープMZ-1D10(4050)
㊟¥41,800→**¥28,000**



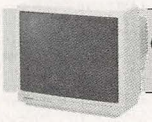
シャープMZ-1D22(4050)2500用モニター(14インチ)
㊟¥108,000→**¥70,000**

新発売!!
シャープCU-14G
㊟¥49,800→?

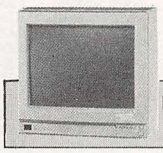


(最大4096対応)(アナログ21P、MSX使用可 8PRGB両用)
ゼネラルDM-405(14インチ) ㊟¥67,800→**¥38,500**

ディスプレイTV



シャープCU-14A2(カラー4050/アナログ デジタルRGB)
㊟¥99,800→**¥69,800**



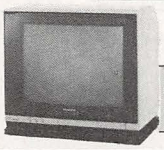
NEC PC-TV451(15インチ)(4050)
㊟¥168,800→**¥128,000**





シャープCZ-802D(14インチ)(2000)
㊟¥128,000→**¥55,000**

CZ-811D(14インチ)(2000)
㊟¥89,800→**大特価**



東芝ディスプレイTV 14V20F(RGBビデオ端子付)
㊟¥99,800→**¥49,800**

シャープCZ-855D
㊟¥119,800→**大特価**

MZ-1500(ゲームソフト3本付)¥103,800→**¥39,800**

■MZ-2200(¥128,000)+MZ-1T02(¥19,800)+LOGO(¥9,800)¥157,600→**¥38,000**

※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→¥79,500
- ●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→¥29,500
- ●MZ-1P17(ケーブル付) ……¥86,600→¥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
- ●NM9400用第2水準漢字ROM……¥28,000→¥15,700

【お得なセット商品】
- ●X1Fモデル10+KD-251K(カラー)¥149,600→ ¥ 74,800
- ●X1Fモデル20+KD-251K…… ¥199,600→ ¥104,800
- ●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→¥ 64,800

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。

★掲載製品は全て新品です。他に中古品も扱っております。★ご注文は在庫を確認の上、現金書留または銀行振込でお申込下さい。全商品クレジットでも扱っております。★お申込みの際は必ず電話番号を明記して下さい。★送料についてはご注文の際お問い合せ下さい。

アイビット電子(株)

〒192 東京都八王子市北野町560-5

☎0426(45)3001~3 FAX.0426-44-6002

《本 社》☎03-545-0022 ●営業時間:10:00~19:00

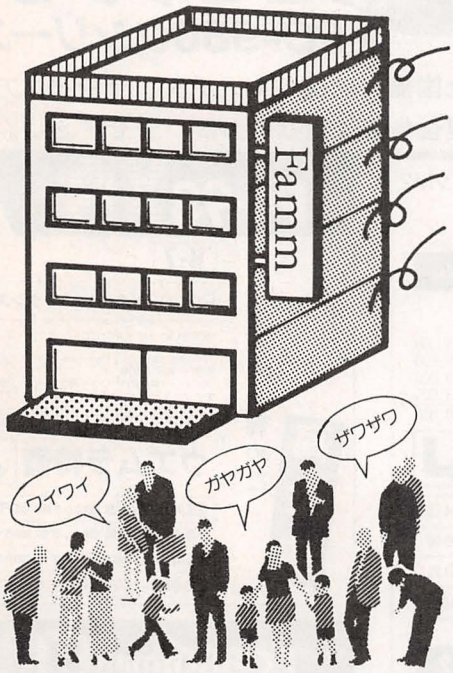
●定 休 日:日曜日 ●電話受付20:00迄可

※正価は発売時のメーカー標準価格です。

通信回線オープン!/ 0426-44-6006(パスワードなし)※ご自由にどうぞ。あなたのアクセスお待ちしています。

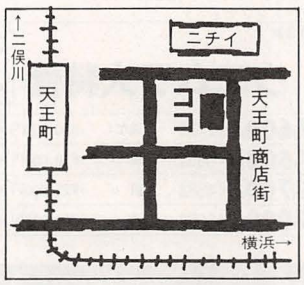
Famm 横浜店OPEN!

Famm 横浜店が7月末日にOPEN致します。
4階建てビルで1F～3Fまでが売り場になります。



- **4F** 飛鳥電子事務所／AMC事務局／RPGプレイコーナー
- **3F** ファックス／コピー／ワープロ／電話機／(ビジネス)パーソナルコンピュータ／ビジネスソフト
- **2F** オーディオ／ビジュアル／CD／レーザー(CD、レーザーソフト)／家電品
- **1F** RPGコーナー／ファミコンコーナー／頑具コーナー／コーヒーコーナー／(ホビー)パーソナルコンピューター／ホビーソフト

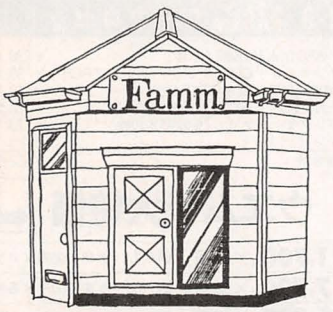
★RPGコーナー ロールプレイングゲームの事なら何でもおまかせください。ゲームブック、各種ボードゲーム、D&D、メタルフィギア、各種グッズからファミコンRPG(ドラゴンウエスト、キングスナイト…ETC)、パソコンRPG(ウィザードリィ、ウルティマチ…ETC)、各種書籍や攻略本まで用意してお待ちしております。



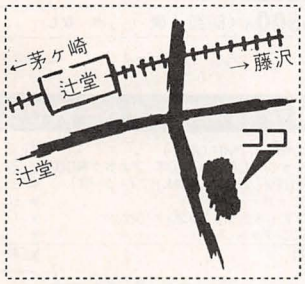
天王町商店街
ニチイ側入口
天王町下車徒歩5分

Famm IN YOKOHAMA
〒240 横浜市保土ヶ谷区天王町1-32-10

ファミコンのエキスをまるごとたくわえて オールシーズン楽しめちゃう Famm(ファム) 辻堂店がOPEN!







Fammの特徴

- **その1** あんまり手に入らない新作ソフトや超人気ソフトが必ず手に入る!
- **その2** Fammで買物をするとメンバーズカードがもらえるよ。スタンプを集めて好きなソフトをもらおう。
- **その3** ファミコンのことならなんでもまかせて!! コントローラの修理もその場でOK!
- **その4** 遊ばなくなったカセットもFammで買ってくれるんだよ。それに中古のカセットも売っているんだよ。
- **その5** ジョイスティックやカセットケースにファミコングッズなんでも手に入る。
- **その6** ディスクライター設置予定店だからディスクの書き換えもOKだよ。
- **その7** 楽しいイベントも行うよ。例えばハイスコアランキング等豪華商品もあるかもね。
- **その8** まだまだいろいろあるからFammに行って確かめよう。

Famm IN TSUJIDO MOTOMACHI
〒251 神奈川県藤沢市辻堂元町3-12-8
☎0466-33-0301
〈AMCカード使えます〉

本体・ソフト 高価買取り

ロールプレイングゲームクラブの会員になろう

RPGクラブの特典(ファンタジーロールプレイからマイコンRPGまで)

(1)会員証の発行
(2)年4回の会報の発行
(3)各地プレイヤーの紹介
(4)当店4Fにおいて各種ゲームのモデルプレイ
(5)コンベンション開催のご優待
(6)マイコンソフト(RPGソフト)のモニター募集
(7)メタルフィギヤ、ボードゲーム類のクーポン割引
(8)メール、BBSを使ったファンタジーロールプレイへの参加

(1)入会金…¥2,000
(2)年会費…¥3,000(半年)・¥5,000(1年)
(3) (1)と(2)を郵便小為替にして住所、氏名を名記の上、飛鳥電子内ロールプレイクラブまでお送り下さい。

★AMCとは別団体です。ひきつづきAMCの入会もお受けしております。申し込み方法が異りますのでお問合せ下さい。

お問合せは
☎045(341)2000(代)

株式会社 飛鳥電子
〒240 横浜市保土ヶ谷区天王町1-32-10 営業時間:AM10:00～PM6:00

NEC



Special pr

おとどけする ●PC-9800シリーズ

●全国無料配送　●アフターサービス万全

●現金特価は電話でお問い合せ下さい。

PC-9801VM

9800シリーズのエンターティナーVM2
その限りない能力にただ拍手！

H-1 多機能"一太郎"をセッティング ワープロセット

PC-9801VM2（本体）	¥415,000
14インチカラーCRT（4,050字、アナログRGB）	¥ 89,800
PC-101T（カラー熱転写、第2水準ROM付）	¥128,000
ワープロソフト新・一太郎（Ver.2）	¥ 58,000
ブランクディスケット（5'2HD×10枚）	¥ 23,000
クリーニングディスク	¥ 3,000
定価合計	¥716,800

ウエムラ大特価

12,700円×24回	頭なし　ボ80,000円×4回
11,400円×36回	頭 〃　ボ40,000円×6回
11,000円×48回	頭 〃　ボ20,000円×8回
11,700円×60回	頭 〃　ボ　なし

H-2 ウエムラオリジナル ベーシックシステム

PC-9801VM2（本体）	¥415,000
14インチカラーCRT（4,050字、アナログRGB）	¥ 89,800
ブランクディスケット（5'2HD×10枚）	¥ 23,000
クリーニングディスク	¥ 3,000
定価合計	¥530,800

ウエムラ大特価

9,600円×24回	頭なし　ボ50,000円×4回
7,500円×36回	頭 〃　ボ30,000円×6回
5,700円×48回	頭 〃　ボ25,000円×8回
5,000円×60回	頭 〃　ボ20,000円×10回

H-3 VM2コンパチ ウエムラオリジナル 互換機

PC-9801VM0（本体）	¥295,000
FD-55GFV（ディスクユニット2台）	¥180,000
ブランクディスケット（5'2HD×10枚）	¥ 23,000
クリーニングディスク	¥ 3,000
定価合計	¥501,000

ウエムラ大特価

6,600円×36回	頭なし　ボ20,000円×6回
5,400円×48回	頭 〃　ボ15,000円×8回
5,000円×60回	頭 〃　ボ10,000円×10回
6,600円×60回	頭 〃　ボ　なし

H-4 プリンターをぜいたくに ハイグレードベーシック

PC-9801VM2（本体）	¥415,000
14インチカラーCRT（4,050字、アナログRGB）	¥ 89,800
エプソン VP-130K	
（PCカートリッジ・コード、第2水準ROM付）	¥205,000
ブランクディスケット（5'2HD×10枚）	¥ 23,000
クリーニングディスク	¥ 3,000
定価合計	¥735,800

ウエムラ大特価

16,800円×24回	頭なし　ボ60,000円×4回
11,900円×36回	頭 〃　ボ40,000円×6回
9,800円×48回	頭 〃　ボ30,000円×8回
12,400円×60回	頭 〃　ボ　なし

PC-9801VF2

JIS第2水準ROMもサポート。
16ビットの実力派！

H-5 VF2に新・一太郎 ワープロセット

PC-9801VF2（本体）	¥358,000
14インチカラーCRT（4,050字、アナログRGB）	¥ 89,800
PC-PR101T（第2水準ROM付）	¥128,000
ワープロソフト新・一太郎（Ver.2）	¥ 58,000
ブランクディスケット（5'2DD×10枚）	¥ 19,000
クリーニングディスク	¥ 3,000
定価合計	¥655,800

ウエムラ大特価

14,200円×24回	頭なし　ボ60,000円×4回
10,100円×36回	頭 〃　ボ40,000円×6回
8,300円×48回	頭 〃　ボ30,000円×8回
11,200円×60回	頭 〃　ボ　なし

H-6 限りなく拡がっていく ベーシックシステム

PC-9801VF2（本体）	¥358,000
14インチカラーCRT（4,050字、アナログRGB）	¥ 89,800
ブランクディスケット（5'2DD×10枚）	¥ 19,000
クリーニングディスク	¥ 3,000
定価合計	¥469,800

ウエムラ大特価

6,800円×24回	頭なし　ボ60,000円×4回
5,000円×36回	頭 〃　ボ40,000円×6回
4,300円×48回	頭 〃　ボ30,000円×8回
7,800円×60回	頭 〃　ボ　なし

PC-98XA

新発売

高性能を極めた最高峰

H-7

PC-98XA ベーシックシステム

MODEL21（IMB, 5'2HD・2DD 2ドライブ）	575,000円
N5923K（14インチ, 1,120×750ドットカラーディスプレイ）	190,000円
スター AR-2400（24ピンドット高速漢字プリンター、縦倍角可能）	188,000円
ブランクディスケット5'2HD×10枚	23,000円
クリーニングディスケット	3,000円
定価合計	979,000円

ウエムラ特価

23,400円×24回	頭なしボ100,000円×4回
14,500円×36回	頭なしボ 80,000円×6回
13,800円×48回	頭なしボ 50,000円×8回
12,000円×60回	頭なしボ 40,000円×10回

PC-8801mkIIMR

H-9 あなたの有能な秘書 ワープロセット

PC-8801mkII/MR（本体）	¥238,000
14インチカラーCRT（4,050字、アナログRGB）	¥ 89,800
M-1024IIPX（第2水準ROM付）	¥119,800
ユーカラK2（ワープロソフト）	¥ 28,000
ブランクディスケット（5'2HD×10枚）	¥ 23,000
プリンターコード	¥ 3,900
定価合計	¥502,500

ウエムラ大特価

11,700円×24回	頭なし　ボ40,000円×4回
7,700円×36回	頭 〃　ボ30,000円×6回
6,800円×48回	頭 〃　ボ20,000円×8回
8,500円×60回	頭 〃　ボ　なし

H-11 ビジネスに力、発揮！ データベースセット

PC-8801mkII/MR（本体）	¥238,000
14インチカラーCRT（4,050字、アナログRGB）	¥ 89,800
M-1024IIPX（ケーブル、ROM、Pフィーダー付）	¥135,500
日本語マイカード（ソフト）	¥ 58,000
ブランクディスケット（5'2D×10枚）	¥ 17,000
クリーニングディスク	¥ 3,000
定価合計	¥541,300

ウエムラ大特価

20,200円×12回	頭なし　ボ100,000円×2回
11,200円×24回	頭 〃　ボ 50,000円×4回
13,600円×36回	頭 〃　ボ　なし
10,800円×48回	頭 〃　ボ　なし

●Purchase 高値下取りコーナー

PC-9801VM2の場合
下取品 ➡ 本体のみ

PC-9801（漢ROM付）	+250,000円
PC-9801U2	+198,000円
PC-9801F1	+180,000円
PC-9801F2	+168,000円
PC-9801M2	+130,000円
PC-8801mkII/30	+240,000円
PC-8801mkIISR/30	+220,000円

PC-8801mkIIMRの場合
下取り品 ➡ 本体のみ

PC-8001mkII	+180,000円
PC-8801mkII/30	+118,000円
PC-8801	+165,000円

PC-8801mkIIFR/30の場合
下取品 ➡ 本体のみ

PC-8001mkII	+130,000円
PC-8801	+120,000円
PC-8801mkII/30	+ 70,000円

JADMA 社団法人 日本通信販売協会会員

ice で

ウエムラ オーディオ

●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

UEMURA MY-COM PLAZA

PC-8800シリーズ

- ●保証人なし（但し20歳以上）
- ●低金利クレジット

PC-9801UV2 新発売

IMバイト3.5インチFDD凝縮された高性能がビジネスの新戦力

H-8　JUST MY SIZE

PC-9801UV2パーソナルシステム

PC-9801UV2	318,000円
CJ-14AG1（14インチ,4,050文字,アナログカラーディスクプレイ）	89,800円
M-1024 II PX（第2水準ROM付）	119,800円
ブランクディスケット 3'5"×2DD	13,500円
クリーニングディスケット	3,000円
定価合計	544,100円

ウエムラ特価

12,200円×24回	頭なしボ60,000円×4回
8,700円×36回	頭なしボ40,000円×6回
7,200円×48回	頭なしボ30,000円×8回
10,300円×60回	頭なし ボ なし



●高値下取りコーナー

PC-9801UV2の場合

下取り → 本体のみ

PC-8801	+240,000円
PC-8801mk II 130	+195,000円
PC-8801mk II SR.FR130	+185,000円
PC-9801U2	+140,000円
PC-9801F2	+115,000円
PC-9801M2	+ 95,000円
PC-9801VF2	+ 95,000円

1Mバイト3.5インチFDDの凝縮された高性能がビジネスの新戦力。

JUST MY SIZE

抜群の記憶容量、あらゆるビジネスニーズに対応する8ビット機の最高峰

H-10 大容量の1Mバイト ベーシックシステム

PC-8801mk II/MR（本体）	¥238,000
14インチカラーCRT（4,050字、アナログRGB）	¥ 89,800
ブランクディスケット（5'2HD×10枚）	¥ 23,000
クリーニングディスク	¥ 3,000
定価合計	¥353,800

ウエムラ大特価

7,200円×24回	頭なし ボ30,000円×4回
5,100円×36回	頭 〃 ボ20,000円×6回
4,200円×48回	頭 〃 ボ15,000円×8回
5,600円×60回	頭 〃 ボ なし

PC-8801mkII FR

ベストセラー機の伝統を継承。さらに充実して、実力フルパワー。

H-12 低価格 多機能モデル ベーシックシステム

PC-8801mk II FR/30	¥178,000
14インチカラーCRT（4,050字、アナログRGB）	¥ 89,800
ブランクディスケット（5'2D×10枚）	¥ 17,000
クリーニングディスク	¥ 3,000
定価合計	¥287,800

ウエムラ大特価

6,200円×24回	頭なし ボ20,000円×4回
4,100円×36回	頭 〃 ボ15,000円×6回
3,600円×48回	頭 〃 ボ10,000円×8回
4,400円×60回	頭 〃 ボ なし

H-13 低価格 入門用 ワープロセット

PC-8801mk II FR/30	¥178,000
14インチカラーCRT（アナログRGB）	¥ 89,800
TR-24（ケーブル付）	¥ 73,700
JET8801A（ソフト）	¥ 35,000
ブランクディスケット（5'2D×10枚）	¥ 17,000
クリーニングディスク	¥ 3,000
定価合計	¥396,500

ウエムラ大特価

14,500円×12回	頭なし ボ75,000円×2回
8,500円×24回	頭 〃 ボ35,000円×4回
10,000円×36回	頭 〃 ボ なし
7,900円×48回	頭 〃 ボ なし

H-14 あらゆるビジネスに ビジネスセット

PC-8801mk II FR/30	¥178,000
14インチカラーCRT（アナログRGB）	¥ 89,800
M-1024 II PX（ケーブル、ROM、Pフィーダー付）	¥135,500
ソフト マルチプラン	¥ 40,000
ブランクディスケット（5'2D×10枚）	¥ 17,000
クリーニングディスク	¥ 3,000
定価合計	¥463,300

ウエムラ大特価

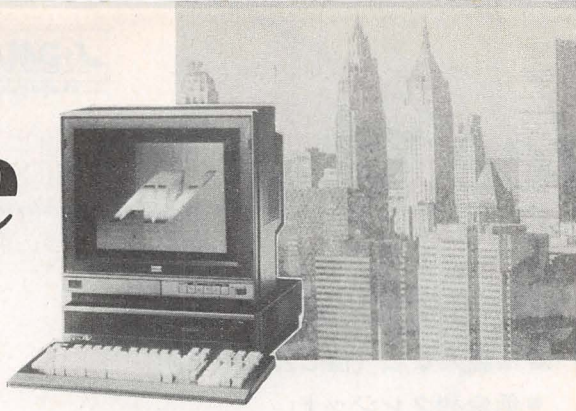
16,600円×12回	頭なし ボ90,000円×2回
9,300円×24回	頭 〃 ボ45,000円×4回
11,600円×36回	頭 〃 ボ なし
9,200円×48回	頭 〃 ボ なし

●お振込先／第一勧業銀行小田原支店（当座）0117861
太陽神戸銀行小田原支店（当座）55677
小田原信用金庫駅前支店（当座）9886
お振込みは電信扱でお願いします。

ウエムラ オーディオ

■小田原市城内2-21（オホリバタ通り）☎0465—23—3591(代)

Urban side
都会派のこの一台



FM

FM77AV

H-15　ベーシックシステム

FM-77AV2（本体）	¥158,000
FMTV-151（CRT）	¥ 89,800
ブランクディスケット（3.5'2D×10枚）	¥ 13,500
クリーニングディスク	¥ 3,000
定価合計	¥264,300

ウエムラ大特価

9,600円×12回	頭なし	ボ40,000円×2回
5,300円×24回	頭 〃	ボ20,000円×4回
3,500円×36回	頭 〃	ボ15,000円×6回
4,800円×48回	頭 〃	ボ なし

FUJITSU FM-16β

H-16　ベーシックシステム

FM-16βFD II	¥405,000
MB-27333	¥155,500
ブランクディスケット（5'2HD×10枚）	¥ 23,000
クリーニングディスク	¥ 3,000
定価合計	¥586,500

ウエムラ大特価

14,300円×24回	頭なし	ボ50,000円×4回
9,100円×36回	頭 〃	ボ40,000円×6回
7,500円×48回	頭 〃	ボ30,000円×8回
7,200円×60回	頭 〃	ボ20,000円×10回

●高値下取りコーナー

FM-77AV-2	FM7	＋¥ 93,000
	FM-NEW7	＋¥105,000
	FM-77D2	＋¥ 72,000
	FM-77L2	＋¥ 62,000
	FM-77L4	＋¥ 52,000
FM-11AD2＋	FM-NEW7	＋¥210,000
	FM-7	＋¥140,000
FM-16βFD I	FM-NEW7	＋¥290,000
	FM-77L4（漢字付）	＋¥260,000
FM-16βFD II	FM-7	＋¥300,000
	FM-11EX（漢字付）	＋¥270,000

SHARP

シャープパソコンがお買得
Uemura special price

Super MZ

H-17　ワープロセット

MZ-2521（本体）	¥198,000
14インチカラーCRT	¥108,000
MZ-1P17カラープリンター	¥ 79,800
MZ-1C35プリンターケーブル	¥ 6,800
ユーカラK2	¥ 28,000
ブランクディスケット（3.5'2DD×10枚）	¥ 17,500
クリーニングディスク	¥ 3,000
定価合計	¥441,100

ウエムラ大特価

8,200円×24回	頭なし	ボ40,000円×4回
5,300円×36回	頭 〃	ボ30,000円×6回
4,800円×48回	頭 〃	ボ20,000円×8回
8,700円×60回	頭 〃	ボ なし

X1 turbo II

H-19　ワープロセット

CZ-856C（E/B）	¥178,000
15インチディスプレイテレビ	¥119,800
MZ-1P17カラープリンター	¥ 79,800
MZ-1C48プリンターケーブル	¥ 6,800
JET-X1 ワープロソフト	¥ 35,800
ブランクディスケット（5'2D×10枚）	¥ 17,000
クリーニングディスク	¥ 3,000
定価合計	¥440,200

ウエムラ大特価

9,100円×24回	頭なし	ボ40,000円×4回
6,800円×36回	頭 〃	ボ25,000円×6回
5,400円×48回	頭 〃	ボ20,000円×8回
7,300円×60回	頭 〃	ボ なし

H-18

MZ-2521（本体）	¥198,000
MZ-1D22（ディスプレイ）	¥108,000
MZ-1P17＋1C35（プリンター＋コード）	¥86,600
RM-25A（テレシステムズ）	¥ 24,800
MZ-1M10（カラーパレットボード）	¥14,500
グラフィックソフト「GARA」＋マウス	¥19,800
ブランクディスケット（3.5'2DD×10枚）	¥17,000
クリーニングディスク	¥3,000
定価合計	¥471,700

348,000円

オリジナルグラフィックソフト "GARA" ガラ

11,800円×24回	頭 なし ボ30,000円×4回
8,300円×36回	頭 なし ボ20,000円×6回
6,800円×48回	頭 なし ボ15,000円×8回
7,800円×60回	頭 なし ボ なし

スーパーMZクラブ

CALL!!

U・A-NET公開

☎0465(22)3591

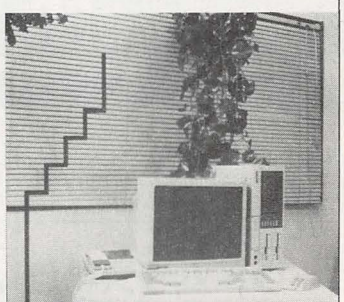
一般会員募集中

入会無料

美麗会員カード

小田原マイコンプラザ
パソコン通信ステーション

公開IDパスワード
No.4 〝UA-K〟
No.5 〝UA-A〟



●高値下取りコーナー

スーパーMZの場合

スーパーMZ/30＋MZ1D22

X1＋CRT	＋¥173,000
X1C＋CRT	＋¥170,000
MZ-80B	＋¥215,000
MZ-2000	＋¥213,000
MZ-2200	＋¥208,000

X1-turboの場合

X1-turbo II（E/B）＋CZ-855D（E/B）

X1＋CRT	＋¥168,000
X1C＋CRT	＋¥165,000
MZ-80B	＋¥210,000
MZ-2000	＋¥208,000
MZ-2200	＋¥203,000

ウエムラ オーディオ

●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

JADMA 社団法人 日本通信販売協会会員

Uemura Used Perso-com Shop room

送料無料!!
厳選中古パソコン大特売!!

ウエムラ オーディオ

●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

UEMURA MY-COM PLAZA

あなたのパソコンを買い取りいたします。お電話ください。

NEC 本体

PC6001	¥ 89,800	¥ 10,000より
PC-6001mk II	¥ 84,800	¥ 18,000より
PC-6001mk II SR	¥ 89,000	¥ 33,000より
PC-6601	¥143,000	¥ 36,000より
PC-6601SR	¥155,000	¥ 45,000より
PC-8001	¥168,000	¥ 12,000より
PC-8001mk II	¥123,000	¥ 23,000より
PC-8201	¥138,000	¥ 50,000より
PC-8801	¥228,000	¥ 40,000より
PC-8801mk II/10	¥168,000	¥ 50,000より
PC-8801mk II/20	¥225,000	¥ 80,000より
PC-8801mk II/30	¥275,000	¥100,000より
PC-8801mk II SR/30	¥258,000	¥120,000より
PC-9801	¥298,000	¥ 78,000より
PC-9801＋漢字ROM	¥338,000	¥ 88,000より
PC-9801E	¥215,000	¥120,000より
PC-9801F1	¥318,000	¥140,000より
PC-9801F2	¥398,000	¥180,000より
PC-9801M2	¥415,000	¥223,000より
PC-9801U2	¥298,000	¥158,000より
PC-9801VF2	¥358,000	¥258,000より
PC-9801VM2	¥415,000	¥315,000より
PC-100/20	¥448,000	¥145,000より
PC-100/30	¥558,000	¥180,000より
PC-2001	¥ 59,800	¥ 25,000より

NEC CRT.

PC-8841	¥ 48,000	¥ 20,000より
PC-8851	¥ 58,000	¥ 25,000より

NEC PRINTER

PC-8821	¥198,000	¥ 45,000より
PC-8822	¥230,000	¥ 50,000より
PC-PR201	¥298,000	¥128,000より
NM-9300	¥253,000	¥ 80,000より
NM-9400	¥310,000	¥110,000より
PC-8023C	¥153,000	¥ 30,000より
PC-8027	¥ 89,000	¥ 35,000より
PC-2021	¥ 23,800	¥ 10,000より
NK-3618/21	¥168,000	¥ 75,000より

SHARP 本体

MZ-80B	¥278,000	¥ 25,000より
MZ-721	¥ 89,800	¥ 15,000より
MZ-731	¥128,000	¥ 20,000より
MZ-1500	¥ 89,800	¥ 15,000より
MZ-2000	¥218,000	¥ 30,000より
MZ-2200＋MZ-1T02	¥147,800	¥ 40,000より
X-1	¥187,000	¥ 45,000より
X-1C	¥198,000	¥ 40,000より
X-1D	¥198,000	¥ 42,000より
X-1CS	¥119,800	¥ 45,000より
X-1CK	¥139,000	¥ 50,000より
X-1F/20	¥139,800	¥ 80,000より
X-1 TURBO/20	¥248,000	¥ 95,000より
X-1 TURBO/30	¥287,800	¥115,000より

SHARP CRT.

14M-141C	¥ 69,800	¥ 30,000より
CU-14D1	¥128,000	¥ 50,000より
15M-412C	¥118,000	¥ 34,000より
MZ-1D01	¥124,000	¥ 48,000より
MZ-1D15	¥ 72,000	¥ 40,000より
CZ-800D (S/R/V)	¥ 99,800	¥ 35,000より
CZ-801D (S/R)	¥ 99,800	¥ 43,000より
CZ-802D (S/R)	¥128,000	¥ 45,000より
CZ-811DE	¥ 89,800	¥ 53,000より

SHARP PRINTER

MZ-8BP5+I/F+コード	¥168,000	¥ 35,000より
MZ-1P07+I/F+コード	¥ 95,000	¥ 40,000より
CZ-8PC1	¥ 69,800	¥ 35,000より

富士通 本体. CRT.

FM-7	¥126,000	¥ 28,000より
FM-NEW7	¥ 99,800	¥ 38,000より
FM-77D2	¥228,000	¥ 75,000より
FM-77L2	¥ 99,800	¥ 30,000より
FM-77L4	¥238,000	¥ 88,000より
FM-11AD2+	¥325,000	¥140,000より
FM-11EX	¥398,000	¥150,000より
FM-16βFD	¥425,000	¥170,000より
MB27303	¥ 99,800	¥ 30,000より

日本語ワープロソフト大特価!!

新・一太郎	¥ 58,000
NEW Terra	¥ 32,000
Queen	¥ 72,000
松85	¥128,000
A−1優	¥120,000
ダイナデスク	¥120,000
HuWORD	¥ 45,000
一気	¥ 49,800
ユーカラK2	¥ 28,000
JET-8801A V2	¥ 35,800

安い!! お電話下さい。送料サービス!! 価格応談!!

R・D・Bソフト大特価!!

d BASE III	¥268,000
d BASE II	¥148,000
The CARD	¥ 40,000
informix 3,3	¥218,000
スイング	¥ 58,000
DATA BASE Ⅳ	¥ 99,800
R BASE 5000	¥240,000
HuCAL 16	¥ 48,000
MULTIPLAN V2.0	¥ 68,000
Super Calc 3 R2	¥108,000

その他特価ゲームソフト 3本以上送料サービス!!

●お振込先／第一勧業銀行小田原支店（当座）0117861
太陽神戸銀行小田原支店（当座）55677
小田原信用金庫駅前支店（当座）9886
お振込みは電信扱でお願いします。

●高価買取りいたします。

Odawara mycom-plaza

ウエムラ オーディオ

小田原市城内2-21（オホリバタ通り）☎0465-23-3591㈹

新発売 7月1日 (送料無料宅急便)

シャープ twin FAMICON

ツインファミコン AN-500B(ブラック)・R(レッド) 標準価格 32,000円

●ビデオ端子のないテレビにもRFコンバータ(別売AN-58C2,980円)でつなげます。●電源はコンセントから(ACアダプター付属)。電池はいりません。

カセットもディスクも、
両方、楽しめるぞ。
ビデオ端子につなげるから
画面が鮮やかだ!

パソコンテレビ X1G

名機X1がこんなに身近になった、楽しくなった。

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

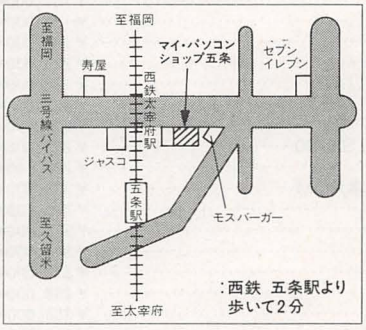
●Model 10 パーソナルコンピュータ+キーボード
CZ-820CB(ブラック)・E(オフィスグレー) ……標準価格 69,800円

●Model 30 パーソナルコンピュータ+キーボード
CZ-822CB(ブラック)・E(オフィスグレー) ……標準価格118,000円

●14型カラーディスプレイテレビ
CZ-820DB(ブラック)・E(オフィスグレー) ……標準価格 79,800円

●14型カラーディスプレイ
CU-14GB(ブラック)・E(オフィスグレー) ……標準価格 49,800円

X1-F Model 10 特44,800円 ※X1Gには、ゲームソフト1本付



(各社パソコンソフト4,000円以上全国送料無料)

お申し込み方法 現金書留にて送金下さい。入金確認の上商品発送致します。振込銀行 佐賀銀行五条支店普通 814-1040481 銀行振込の場合、ハガキ又はTELにて連絡して下さい。

マイ・パソコンショップ五条

〒818-01 太宰府市大字太宰府2469−1 TEL.092−923−3434
月曜休日 営業時間 11:00〜20:00

とにかく高く買取ります!
中古ファミコン・ハード・ソフト専門店

ソフト買取例

買取価格 ¥1,300
魔界村
ドラゴンクエスト
スターソルジャー
ビーウィング
東海道五十三次
スクーン

買取価格 ¥1,100
影の伝説
ゲゲゲの鬼太郎
グラディウス
アトランチスの謎
マイティボンジャック
チョップリフター

買取価格¥1,000
バードウィーク
スパイvsスパイ
グーニーズ
サーカスチャーリー
スーパーマリオブラザーズ
タッグチームプロレスリング
忍者ハットリ君
4人打ち麻雀

買取価格 ¥800
ハイドライドスペシャル
アーガス
セクロス
ディグダグ2
ソンソン
ポートピア連続殺人事件
ジャイロダイン
オバケのQ太郎
本将棋

買取価格 ¥700
スーパーチャイニーズ
カラテカ
シティコネクション
麻雀
ゴルフ
テニス

買取価格 ¥600
バルトロン
マグマックス
ボンバーマン
バーガータイム
ペンギン君WARS
ベースボール

買取価格 ¥500
スペランカー
ツインビー
忍者じゃじゃ丸君
スターラスター
ボコスカウォーズ
レッキングクルー
10ヤードファイト
ルナーボール
パチコン
サッカー

買取価格 ¥400
頭脳戦艦ガル
バトルシティ
バイナリイランド
マクロス
ロードファイター

ハード買取例

MSX……¥ 5,000〜¥10,000
PC-8001MKII……¥15,000〜¥20,000
FM-7……¥19,000〜¥23,000



ファミコン情報テレホン 詳しくは
TEL.03(257)0455

注意 買取価格は変動します。詳しくはお問い合わせ下さい。ソフト買取は5本以上とさせていただきます。なお、5本未満の場合は送りかえさせていただきます。

FAM ファミリーメイト

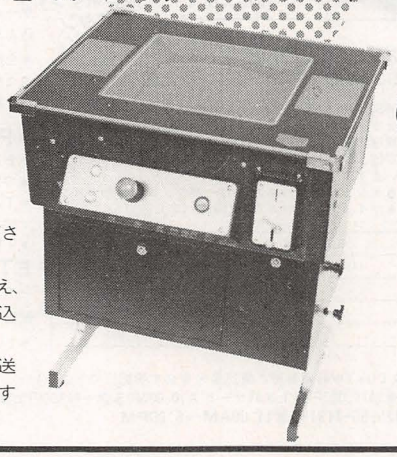
営業時間(日・祭日休み)▶AM10:30〜PM7:00
〒101 東京都千代田区神田佐久間町1-21 鳥山ビル
TEL.03(257)0453

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。

Green House

お問合せは　〒420 静岡市東千代田1-7-8

0542(63)6720

任天堂

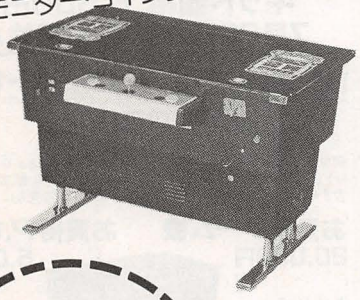
ファミリーコンピューター買取ります。

- 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。

パソコンやファミリーコンピューターのゲームではものたりない。

マニアのキミに本物のTVゲームを!

ゲームセンターで営業中の中古TVゲーム機を超安価で売ります。14インチカラーモニター・コインシステム・金庫・鍵付。



中古TVゲーム機の基板（こわれていても可）、EP・ロム（2716・2732・2764）も、買います。

☆在庫常時100台直営店で稼動中の完動品

- ニューラリーX、ディグダグ…￥35,000より
- グロブダー、マッピー……￥40,000より
- ゼビウス、ドルアーガの塔…￥55,000より
- その他各社の人気ゲーム機・基板・部品あり。基板下取り交換可。



☆ナムコキャラクター商品通信販売（送料含む）namco

Aセット：ドルアーガの塔、ゼビウス、グロブダーの下敷 ……￥1,000
Bセット：ドラゴンバスター、モトス、PKランドの下敷 ……￥1,000
Cセット：スカイキッド、バラデューク、ディグダグIIの下敷……￥1,000
ノートセット：ゼビウスノート、PKマンレポート用紙、下敷1枚……￥1,000
カンペンセット：ゼビウスのカンペン、鉛筆、消ゴム、定規入 ……￥1,300
ステッカーセット：スカイキッド、PKマン、セビウス、ロゴステッカー…￥1,300
ポストカードセット：ゼビウス関係6枚、ロゴステッカー……￥1,300
その他、ナムコ字体キーホルダー￥1,200　ゲームポスター￥1,700
ゼビウスTシャツ￥1,900

※数量限定早いもの勝ち、注文はハッキリ書いて郵便小為替か現金書留で、一部品切れの時は他の品と入替えます。

注文の場合は現金封筒に料金・送料と機種名・住所氏名・電話番号をハッキリ書いて下記まで。

ナムコ商品取扱店

フェニックス産業 ハヤシ

〒151 東京都渋谷区西原1-9-5☎03-466-4734

ほしいゲームがあれば下記の場所まで来て、見てプレイしてナットクしてきめて下さい。

ゲームセンター **フォーカス・フォーカス**

〒156 東京都世田谷区赤提4-48-11

☎03-325-8946 夜12時まで営業

カタログ、価格表、回路説明図希望の時は返信用封筒に切手150円分を同封して下さい。

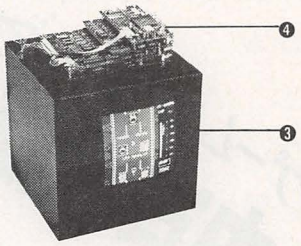
アクセスのオリジナル製品はここが違う

★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





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。

②ZERO-ONE

SJS-BOXのニュータイプ新発売

MSX用ではスタート/セレクトボタンはハイパーショットに対応します。
現在市販されている総てのジョイスティックより安定性、操作性、重量感、デザイン等において優れています。
＊デジタル時計付＊3トリガーボタン＊超大型サイズ
＊サイズ…16.5cm×26cm(操作パネル面)

SJS-BOX	ZERO-ONE
MSX全機種、XI、セガ用(9ピンコネクター)	
¥ 7,300	¥ 9,200
TVG-Pタイプ、配線オープン用	
¥ 6,900	¥ 8,800

③TVG-Pタイプ…パソコン型テレビゲーム機

ゲームセンターのゲーム機をソックリそのまま組み込んだ本格派！

＊全機種共通配線　カラーコードで統一＊タテ型、ヨコ型画面どちらでもそのままでOK！＊サイズ…40cm×40cm×45cm　14インチ ¥25,000

④PCB…ゲームセンター用ゲーム基板

＊お買い得特選PCBリスト有り！
＊ワンタッチ交換用ハーネス付(Gコネクター配線済)
＊TVG-P/TVG-Uと組み合わせるとゲームセンターそのままのゲームがプレイできます。
¥9,000より各種　＊中古基板多数在庫有り！

⑤TVG-Uタイプ…ゲームセンターのゲーム機

一流メーカーのゲーム機を完全整備、Gコネクター配線済　14インチ…¥19,000

＊TVG-P、Uともにパソコン用CRTに使用できます

至急資料を請求して下さい…早い者勝ち！60円切手2枚でOK(※郵便番号と電話番号を必ず明記して下さい)
ご注文は現金書留で住所、氏名、電話番号を明記　合計金額10,000円以上送料サービス10,000円未満一律800円加算
宛先…東京都立川市砂川町8-62-5 〒190 TEL 0425-36-7131㈹㊡11:00AM～6:00PM

アクセス BM8係

コンポジット→RGB変換アダプター

画像処理入門！

……入門と言っても、性能はプロ級です。

▶このアダプターは全てのコンポジット信号(TV、VIDEO、パソコン、レーザーディスク等)をRGB(リニヤ出力)に変換するものです。



サイズ／220W×55H×200D㎜

(A) 本体完成品(オプションは付いていません) 付属品：RCAピンコード……¥23,000
(B) フルキット一式〔(A)の部品一式〕付属品：RCAピンコード……¥18,000
(C) キット一式〔基板、部品一式、主に機器組込み用〕付属品：RCAピンコード、DIN8ピンソケット＊主に機器組込み用として、マニアの皆様に好評です。……¥12,000
(D) オプションボード〔2in1用スイッチャー回路基板〕部品一式付……¥3,000
(E) 本体完成品 2in1(オプション付) 付属品：RCAピンコード……¥23,500
※いずれも回路図、技術資料付

■仕様　入力信号／コンポジット(NTSC)
出力信号／RGBセパレート又はRGBコンポジット(正)又は(負)切換可能

■対応CRT／水平周波数15.75kHz　垂直周波数50～60HzのRGB・CRT(TTL,アナログ両方)

※TTL・CRTの出力はTTLレベルで出力されますので、アナログ出力に希望される方はCRT本体の少々の改造が必要となります。他、R.G.B.各色の調整並びに正転・反転の出力ゲイン調整も可能です。

TTL・CRTもアナログCRTになります！(別売)

★改造資料等は上記商品の技術資料に入っています。

家庭用テレビで本物のテレビゲームが楽しめます！

新発売

⊙RGB→VIDEO
(RFフルカラーモジュレーター)

本物のゲームが、家庭用TVで走ります。TVゲーム、パソコンのRGB出力がTVの1～2ch又はVIDEO信号に変換出力されます。フルカラー対応、全色表示です。

【部品一式、技術資料、組立説明書付き】

キット価格 8,800円

7月20日より 発売開始！

RFフルカラーモジュレーターセット

15,000円

御家庭のテレビでゲームを！RFフルカラーモジュレーターキット(8,800円)の他、操作パネル、電源など必要な部品がすべて含まれます。組立結線図付(ゲームP.C.B.のみ別売りになります)

お買得ゲーム機
20,000円より

▶14インチRGB・CRTのみの別売りもあります(シャーシ付)
12,000円



お買得P.C.B.
5,000円より

▶ゲームによって価格は異なります。豊富な在庫で格安販売中！

●●●●Used Partsなど、多数在庫あります●●●●
●●●御質問等は往復ハガキでお願い致します●●●

㈱キョーワインターナショナルBM8係
〒141 東京都大崎郵便局 私書箱11号
(東京都目黒区下目黒3-6-5) ☎03(793)2871㈹

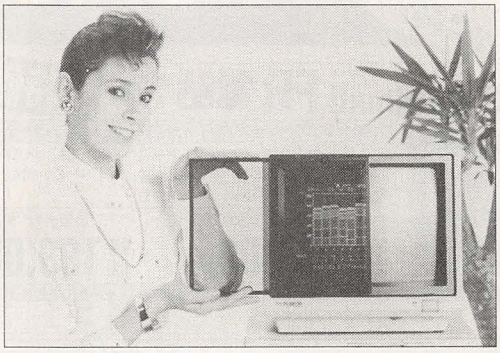
●在庫価格表案内書は、〒60円×3枚同封の上、お申し込み下さい。
●商品注文は、住所・氏名・電話番号をハッキリ書いて、商品価格送料の合計額を現金書留・郵便振替(東京7-130152)にて、お願いします。送料は、注文合計8千円以上は無料、未満は一律800円加算して下さい。

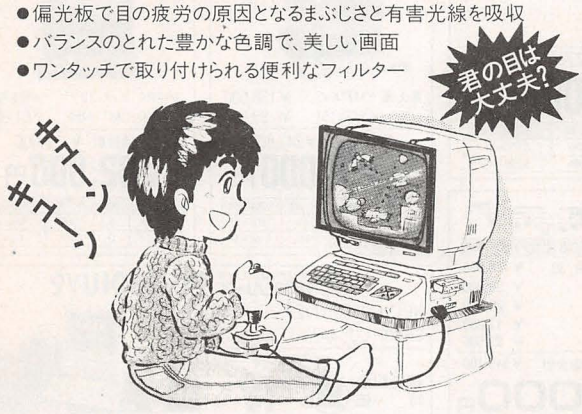
マイコンボーイの目を守る EYE-GUARD アイガード

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。

マイコンBASICマガジン別冊シリーズ

森巧尚のBASIC MAGIC/パソコン移植テクニック

入門編・活用編・応用編



❖ゲーム・アイデア集

定価 980円

ゲーム・プログラマーをめざすキミへ！
アイデアから移植テクニックまで
わかりやすく解説した必読書がこれだ!!

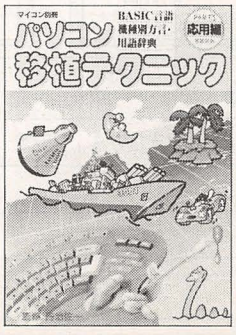
好評発売中



❖BASIC大研究



❖UFOゲーム大作戦



❖BASIC言語辞典

定価 各800円

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㈱

日本一の品揃え

日本一の大特価

NECパーソナルコンピュータPC-8800シリーズ
PC-8801mkII FR 電話1本 超特価 即納！



2000文字カラーディスプレイセット注番C-2
- NEC PC8801mkIIFR/30 … ￥178,000
- SANYO CMT145F …… ￥64,800
- アナログRGBケーブル …… ￥6,800

定価合計 ￥249,600
特価 **179,000円**

クレジット	回数	頭金	初回	2回目以後
	24	0	9,330	8,700×23
	36	0	6,670	6,100×35

4050文字カラーディスプレイセット注番C-3
- NEC PC8801mkIIFR/30 … ￥178,000
- SHARP CU-14A2 …… ￥99,800

定価合計 ￥277,800
特価 **193,000円**

クレジット	回数	頭金	初回	2回目以後
	36	0	9,890	6,500×35
	48	0	6,500	5,200×47

FM77AV2

注番 C-4



- 富士通 FM77AV2 ￥158,000
- 〃 FMTV151 ￥89,800

定価合計 ￥247,800
特価 **185,000円**

クレジット	回数	頭金	初回	2回目以後
	24	0	9,450	9,000×23
	36	0	7,050	6,300×35

SHARP X1F 10セット

注番 C-5



- SHARP ×1F/10 ￥89,800
- SANYO CMT-145F ￥64,800

定価合計 ￥154,600
特価 **82,800円**

クレジット	回数	頭金	初回	2回目以後
	12	0	8,580	7,500×11
	24	0	4,876	4,000

コンピュータ・ミュージック



あなたのMIDIキーボード類をFR/30でコントロール！

N E C	PC8801mkIIFR/30	￥178,000
SHARP	CU-14A2	￥99,800
ローランド	MPU-401	￥29,800
ローランド	MIF-PC8	￥12,000
カモンミュージック	RCP-PC88	￥29,500

定価合計 ￥349,100
特価 **254,000円**

★各種ソフト、98用他も在庫有！お気軽にご相談ください

NECパーソナルコンピュータ PC-9800シリーズ
PC-9801UV2

- 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
発売記念特価 秘 **特価**



わずかな差額でグレードアップ。日本一の高額下取。

お手持のパソコンを、高額下取、どこよりも安い差額で、人気の新製品、上位機種へグレードアップ



下取機 FMnew7
購入機種 富士通 FM77 AV1
下取差額わずか **69,800円**

下取機種	下取差額
FM-7	72,800円
X1C	64,500円
MSX	90,000円



下取機 PC9801F2
購入機種 NEC PC-9801 UV2
下取差額わずか **97,000円**

下取機種	下取差額
PC9801U2	107,000円
PC8801mkIISR/30	152,000円
PC8801mkII/30	167,000円



下取機 FMnew7
購入機種 富士通 FM77 AV2
下取差額わずか **93,000円**

下取機種	下取差額
FM-7	96,000円
FM77D2	65,000円
FM77L2	53,000円



下取機 PC8801mkIISR/30
購入機種 NEC PC-8801mkII FR/30
下取差額わずか **43,000円**

下取機種	下取差額
PC8801mkII/30	59,800円
PC8801mkII/20	78,000円
PC8801mkII/10	98,000円

購入機種 PC-8801mkIIMR

下取機種	下取差額
PC8801mkIISR/30	85,000円
PC8801mkII/30	105,000円
PC8801mkII/20	123,000円

購入機種 PC-8801mkIIFR/20

下取機種	下取差額
PC8801mkII/20	56,000円
PC8801mkII/10	73,000円
PC8001mkIISR	85,000円

購入機種 PC-9801VM2

下取機種	下取差額
PC9801F2	143,000円
PC8801mkIISR/30	208,000円
PC8801mkII/30	223,000円

購入機種 SHARP X1F model10

下取機種	下取差額
X1C	26,000円
MZ1500	39,000円
MSX	48,000円

購入機種 SHARP X1F model 20

下取機種	下取差額
X1C	59,000円
X1F/10	56,000円
MZ1500	72,000円

購入機種 SHARP X1turboII

下取機種	下取差額
X1C	99,000円
X1F/10	97,000円
PC8801mkII/10	87,000円

キリトリ線

商品申込用紙

昭和 年 月 日

注文NO.		お支払方法	現金・クレジット
品名			
合計金額			
フリガナ			
お名前		TEL	
フリガナ			
ご住所	〒	生年月日	

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桂梗備前ビル404

お申込みは今すぐお電話か左記の商品申込み用紙にご記入の上お送り下さい。

- ●現金書留・銀行振込をご利用いただく場合（商品在庫をご確認下さい）
  電話か、左記の商品申込み書にご記入の上お送り下さい。
  ご入金後ただちに商品を発送致します。振込先：三菱銀行虎ノ門支店普通預金 4808732
- ●代引きシステムをご利用いただく場合 ノバ情報機器㈱
  電話でお申込みください。ただちに商品を発送致します。
  代金は商品到着時に商品と引替にお支払いください。
- ●クレジットをご利用いただく場合
  1~60回までご予算に合せたクレジットがご利用になれます。電話でお申しつけください。

当社の取扱い商品は全て完璧な品質保証及びアフターサービスをお約束いたします。
中古から新品まで全メーカーパソコン・ワープロ・その他消耗品全てOK。
あなたのニーズに全てお応えいたします。

■組み合わせ自由自在 ■万全のアフターサービス

全国どこでも電話一本! 日曜・祭日配達指定OK!

全メーカー パソコン ワープロ ★ 中古 新品 何でもOK!

お申し込みは今すぐ電話で!
8月12日(火)～17日(日)まで夏休みとさせていただきます
東京本社 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404
(年中無休・受付時間10:00～20:00) ノバ情報機器㈱

日本一の大特価

日本一の迅速配達

任天堂 ファミリーコンピュータ

ファミリーコンピュータ…¥14,800
グラディウス……¥ 4,800
ゲームカセットケース……¥ 500
¥18,000 +送料500円

ディスクシステム……¥15,000
謎の村雨城……¥ 2,600
¥15,800 +送料500円



定価 ¥4,900円のゲームソフト
2本で7,900円!
3本 11,300円 7本 24,900円
4本 14,700円 8本 28,300円
5本 18,100円 9本 31,700円
6本 21,500円 10本 35,100円
+送料500円

★¥5,500 絶賛発売中!★
☆魔界村☆ドラゴンクエスト☆

超特価優良中古パソコン

全商品新品同様・完全保証付・常時在庫豊富
クレジットOK、お気軽にお問合せ下さい。

サンヨー2000文字カラーディスプレイ
CTF145F ¥64,800
アナログ/デジタル スピーカー内蔵
特価34,800円

シャープX1F model10
新品同様
メーカー 保証付
特価48,000円

PC-6601 mkIISR 特価39,800円
PC-6001 mkII 特価19,800円

CPU

富士通		
FM-7	¥128,000	¥ 30,000
FM-new7	¥ 99,800	¥ 33,000
FM-77L2	¥193,000	¥ 79,800
FM-77AV2	¥158,000	¥ 99,000
FM-16BFD	¥425,000	¥ 99,000
NEC		
PC-6001mk2	¥ 89,800	¥ 23,000
PC-6001mk2SR	¥ 84,800	¥ 34,000
PC-8801mk2FR/30	¥178,000	¥135,000
PC-8001mk2SR	¥108,000	¥ 39,800
PC-8801	¥228,000	¥ 36,000
PC-8801mk2/10	¥168,000	¥ 50,000
PC-8801mk2/20	¥248,000	¥ 75,000
PC-8801mk2/30	¥278,000	¥ 92,000
PC-9801	¥298,000	¥ 89,000
PC-9801VF2	¥348,000	¥245,000
PC-9801VM2	¥	¥298,000
PC-8801mk2MR	¥238,000	¥185,000
PC-6601SR/TV151	¥249,000	¥128,000
PC-100/20MD651セット	¥507,800	¥199,000
PC-100/30KD651セット	¥756,000	¥238,000
PC-98XA/1	¥575,000	¥310,000
シャープ		
X1Fmodel 10	¥ 89,800	¥ 48,000
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	¥ 10,000
エプソン		
HC20(専用マイクロカセットレコーダー付)	¥ 59,800	¥ 12,000
MSX各種	¥	¥ 9,800

ディスプレイ

シャープ		
12M18B(4050文字・グリーン)	¥ 44,800	¥ 10,000
NEC		
PC-8851(4050文字・モノクロ)	¥ 58,800	¥ 12,000
ニデコ		
NH-14DA	¥168,000	¥ 29,800
シャープ		
CZ801D(2000文字・TV付)	¥ 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
PC-8822(トラクター付漢プリ)	¥	¥ 55,000
PC-PR201CL	¥328,000	¥168,000
NK-3618-22(98・88用)	¥	¥ 38,000
エプソン		
SP-80(新同)	¥ 64,800	¥ 38,000
MP-80K	¥189,000	¥ 68,000
MP-100(15インチ)	¥	¥ 29,800
セイコー		
GP-250F	¥ 89,800	¥ 19,800
GP-700M	¥ 99,800	¥ 49,000
HR-15	¥140,000	¥ 90,000
スター		
DP-510F	¥ 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		
FD-55BV(8801mk2, SR, FR用内蔵・新品)		¥ 29,000

ディスクユニット

工人舎		
KD-390		¥ 39,800
NEC		
PC-8031		¥ 35,000
PC-8881	¥442,000	¥180,000
PC-98H53(新品キズ有)	¥690,000	¥380,000
富士通		
MB-27631		¥ 39,800

その他デバイス

X1用シングルドライブ		¥ 30,000
NEC		
DR-321	¥ 19,800	¥ 9,900
PC-6052	¥ 3,900	¥ 1,500
PC-8801-16	¥ 85,000	¥ 45,000
PC-8045K	¥ 45,000	¥ 9,800
PC-9801U-01	¥ 86,000	¥ 57,000

日本語ワープロ

セイコー		
SX7000(3.5"FD内蔵)	¥138,000	¥ 68,000
キャノン		
CM-7(5"FD内蔵)	¥298,000	¥ 95,000
NEC		
NWP5N	¥398,000	¥188,000
東芝		
JW-R50S	¥ 89,800	¥ 53,800
シャープ		
WD-55	¥ 69,800	¥ 35,000
WD-200	¥148,000	¥ 30,000
ブラザー		
NP-300	¥148,000	¥ 30,000
NEC		
PWP-50	¥148,000	¥ 79,800

ノバ 情報機器株式会社
NOVA 情報機器㈱ 東京本社
〒105 東京都港区西新橋1-19-6
桔梗備前ビル402 ☎03(591)8761(代)

全国どこでもお電話一本で即、お届け!

全国通信販売

パソコンデスク ラインナップ

当社オリジナル・アイデアデスク 徒歩0分 渋谷駅前店展示中!ご来店下さい。

あなたのアイデア次第・組立自由

注文番号B－H1 PF－6

パソコンフリーデスク

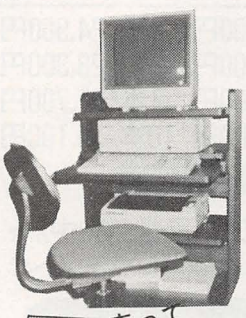
定価￥29,800
発売記念特価 ¥22,800

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

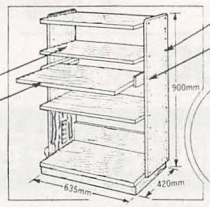
PF－6の特徴

- 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（ワインロースウッド）
- 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









コインで組立て一発OK!!
化粧キャップ付。

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!!



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）

注文番号B－H2 PC－1



特価 ¥29,800
定価 ¥38,000
クレジット支払例 月々¥3,300×10回
600(幅)×930(高さ)/700(〃)×740(奥行)

注文番号B－H3 PC－2



特価 ¥39,800
定価 ¥49,000
クレジット支払例 月々¥3,700×12回
1200(幅)×930(高さ)/700(〃)×740(奥行)

注文番号B－H4 PC－3



特価 ¥34,800
定価 ¥42,000
クレジット支払例 月々¥3,200×12回
900(幅)×930(高さ)/700(〃)×740(奥行)

●お申込みは今すぐお電話か下記の申込書で!

東京本社受付 03(463)4501
大阪受付 06（364）1258
福岡受付 092（751）3901

※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは東京本社までお電話下さい

●送り先（株）日本マイコン流通センター
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル
●振込先/大和銀行渋谷支店普6400197

お申込み方法

- 今すぐ注文番号にて、お電話か下記の申込書に記入の上お送り下さい。
- 下記の申込書にてご注文の場合は、申込書に記入の上代金を同封して現金書留にてお送り下さい。到着後3日前後で商品がお手元に届きます。
- 合計金額が29,800円以上の商品は、クレジットでのお申込みもできますのでお電話にてお問合せ下さい。

★ お急ぎの方は今すぐお電話でお申込下さい。

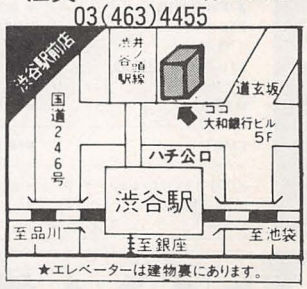
キリトリ線

《パソコンデスク申込書》 昭和 年 月 日 日本マイコン流通センター 御中

下記の商品を申し込みます。

ご購入商品		フリガナ		電話番号	
注文番号	特価	お名前			
	円	フリガナ			
		ご住所			
	円			生・年月・日	年 月 日

社員・アルバイト募集中!
03(463)4455



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

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



さらにお求めやすくなりました！
PC-KD854(ディスプレイ)

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N$_{88}$-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N$_{88}$-日本語BASICを標準実装。●JIS第1、第2水準の漢字ROMを標準実装。●512色中8色を選択できる高度なグラフィック機能。●HiFi6重和音を可能にする高次元のサウンド機能。(シンセサイザIC内蔵)●従来のPC-8800シリーズのソフトウェアや周辺機器などの資産を継承。

PC-8801mkIIFR セット

注文番号 B－H5　モデル30・純正モニターセット

PC-8801mkIIFR30
PC-KD854(純正4050文字カラーモニター)
合計定価 ~~¥267,900~~

大特価 お電話にて！

クレジットお支払いコース例

回数	1回目	2回目以降
30回コース	¥10,335	¥ 8,400

注文番号 B－H6　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 ~~¥270,500~~

大特価 お電話にて！

クレジットお支払いコース例

回数	1回目	2回目以降
30回コース	¥ 8,570	¥ 8,000

注文番号 B－H7　モデル30・フルセット

PC-8801mkIIFR30
PC-KD854(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 ~~¥259,800~~

大特価 お電話にて！

クレジットお支払いコース例

回数	1回目	2回目以降
30回コース	¥11,157	¥10,500

注文番号 B－H8　モデル20・純正モニターセット

PC-8801mkIIFR20(ディスク1基付)
PC-KD854(純正4050文字カラーモニター)
合計定価 ~~¥237,800~~

大特価 お電話にて！

クレジットお支払いコース例

回数	1回目	2回目以降
30回コース	¥ 9,235	¥ 7,600

注文番号 B－H9　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~~

大特価 お電話にて！

クレジットお支払いコース例

回数	1回目	2回目以降
20回コース	¥10,780	¥10,300

注文番号 B－H10　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~~

大特価 お電話にて！

クレジットお支払いコース例

回数	1回目	2回目以降
20回コース	¥ 7,680	¥ 6,800

PC-8801mkIIMR セット

注文番号 B－H11　MR・純正モニターセット

PC-8801mkIIMR
PC-KD854(純正4050文字カラーモニター)
合計定価 ~~¥327,800~~

大特価 お電話にて！

クレジットお支払いコース例

回数	1回目	2回目以降
30回コース	¥12,340	¥10,300

注文番号 B－H12　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 ~~¥238,500~~

大特価 お電話にて！

クレジットお支払いコース例

回数	1回目	2回目以降
30回コース	¥10,332	¥ 9,900

注文番号 B－H13　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~~

大特価 お電話にて！

クレジットお支払いコース例

回数	1回目	2回目以降
36回コース	¥12,500	¥11,000

注文番号 B－H14　MR・高級ワープロセット

PC-8801mkIIMR
PC-KD854
(純正4050文字カラーモニター)
ブラザー M-1024IIPX
(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 ~~¥479,400~~

大特価 お電話にて！

クレジットお支払いコース例

回数	1回目	2回目以降
48回コース	¥13,390	¥10,000

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－H15

NEC PC-8801mkIIFR 30(本体)(純正4050文字高解像カラーモニター) ＋PC-KD854＋パソコンフリーデスクPF-6＋生ディスケット(10枚1箱)
(これ1台で3タイプの組立ができます)



＋







合計定価 ~~¥315,600~~
特価 ¥227,000

回数	1回目	2回目以降
24回	¥12,560	¥11,100
36回	¥10,750	¥ 7,800
48回	¥10,670	¥ 6,100

★パソコンデスクについては左ページをごらん下さい。

次のページにつづきます。

★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)4501
大阪受付 06 (364)1258
福岡受付 092 (751)3901

(株)日本マイコン流通センター
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル
●振込先/大和銀行渋谷支店 普 6400197

※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは東京本社までお電話下さい

大特価

新製品・超人気パソコンが勢揃い

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－H16 本体・純正モニターセット

PC-9801VM2
PC-KD854 純正4050文字カラーモニター）
合計定価 ¥504,800

大特価 お電話にて！

クレジットお支払いコース例

回数	1回目	2回目以降
48回コース	¥12,080	¥10,000

NEC PC-9801UV2セット

NECパーソナルコンピュータPC-9800シリーズ



新登場

注文番号 B－H17 本体・純正モニターセット

PC-9801UV2
PC-KD854（純正4050文字カラーモニター）
合計定価 ~~¥407,800~~

大特価 お電話にて！

クレジットお支払いコース例

回数	1回目	2回目以降
36回コース	¥12,500	¥11,000

SHARP X1turboII



注文番号 B－H18 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~~

大特価 お電話にて！

クレジットお支払いコース例

回数	1回目	2回目以降
30回コース	¥11,435	¥9,200

注文番号 B－H19 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－H20 FM-77AVI・2000文字カラーモニターセット

FM-77AVI(本体・ドライブI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－H21 FM-77AVI純正セット

FM-77AVI(本体・ドライブI基付)
FM-TVI51(カラー純正ディスプレイ)
合計定価 ~~¥217,800~~

特価 ¥162,800

回数	1回目	2回目以降
24回	¥8,104	¥8,000
36回	¥7,500	¥5,600
48回	¥6,468	¥4,400

注文番号 B－H22 FM-77AV2純正セット

FM-77AV2(本体・ドライブ2基付)
FM-TVI51(カラー純正ディスプレイ)
合計定価 ~~¥247,800~~

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！

SHARP 新製品 パソコンテレビ X1G



小型コンポサイズ
タテ・ヨコ自在だから組合せ自由

ジョイカード付

FM音源対応

注文番号 B－H23 モデル30・純正ディスプレイセット

CZ-822C(本体・ディスクドライブ2基付)
CZ-820D(純正テレビ機能付ディスプレイ)
合計定価 ~~¥197,800~~

大特価 お電話にて！

回数	1回目	2回目以降
24回	¥9,220	¥7,500
36回	¥7,000	¥5,300
48回	¥4,340	¥4,200

注文番号 B－H24 モデル30・格安ディスプレイセット

CZ-822C(本体・ディスクドライブ2基付)
CU-14G(純正2000文字カラーディスプレイ)
合計定価 ~~¥167,800~~

大特価 お電話にて！

回数	1回目	2回目以降
24回	¥8,264	¥6,300
36回	¥4,750	¥4,500
48回	¥5,538	¥3,500

注文番号 B－H25 モデル10・純正ディスプレイセット

CZ-820C(本体・カセットレコーダ内蔵)
CZ-820D(純正テレビ機能付ディスプレイ)
合計定価 ~~¥149,600~~

大特価 お電話にて！

回数	1回目	2回目以降
24回	¥6,960	¥5,700
36回	¥6,250	¥4,000
48回	¥7,570	¥3,100

注文番号 B－H26 モデル10・格安ディスプレイセット

CZ-820C(本体・カセットレコーダ内蔵)
CU-14G(純正2000文字カラーディスプレイ)
合計定価 ~~¥119,600~~

大特価 お電話にて！

回数	1回目	2回目以降
12回	¥9,740	¥8,600
24回	¥5,120	¥4,600
36回	¥5,500	¥3,200

SHARP パソコンテレビ X1F/20

注文番号 B－H27

限定15台 在庫処分超特価

CZ-812C(ディスクI基付・本体)
CZ-841C(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－H28

National FS-4000 MSX 64K

限定20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

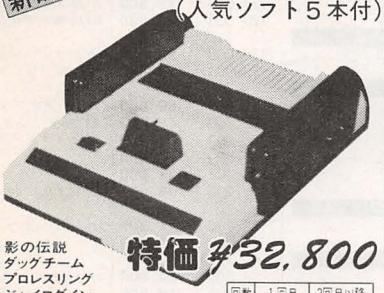
クレジット支払い

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－H29

新品 任天堂 ファミリーコンピュータ
(人気ソフト5本付)



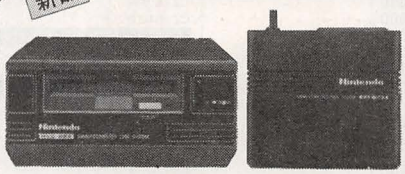
- 影の伝説
- ダックチーム プロレスリング
- ジャイロダイン
- アーガス
- バルトロン

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－H30

新品 任天堂 ファミコンディスク



ディスクソフト「スーパーマリオブラザーズ2」付

合計定価 ¥~~17,500~~

現金特価 ¥15,800

注文番号 B－H31

Victor HC-80 MSX2

ズバリ半額!

定価 ¥~~84,800~~



- 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-RAM128 KB、256色が一度に楽しめる しかも2000文字表示で、そのまま御家庭のテレビにつなげます (ケーブル付)

特価 ¥42,400

回数	1回目	2回目以降
6回	¥7,944	¥7,400
15回	¥4,088	¥3,100

●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)4501

大阪受付 06 (364)1258
福岡受付 092 (751)3901

※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは東京本社までお電話下さい

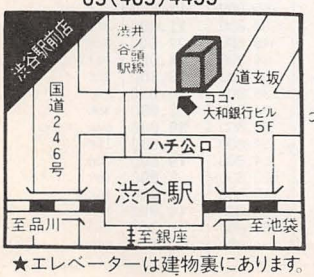
●送り先/(株)日本マイコン流通センター
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル
●振込先/大和銀行渋谷支店 普通6400197

お申込み方法

- 今すぐお電話か下記のパソコン申込書に記入の上お送り下さい クレジットの手続きが済み次第5日前後で商品がお手元に届きます
- 現金一括払いの方は、下記の商品申込書にご記入の上、代金を同封して現金書留にてお送り下さい 到着後3日前後で商品がお手元に届きます
- 人気商品については多少納期が遅れる場合があります
- クレジットの場合、学生・未青年の方は保護者の代理申込みになります
- クレジットのお支払いは回数、ボーナス併用払いなどご自由に組み合せできますのでご相談下さい

★尚、お急ぎの方は今すぐお電話でお申込下さい。

社員・アルバイト募集中!
03(463)4455



★エレベーターは建物裏にあります。

《商品申込書》

昭和 年 月 日 日本マイコン流通センター 御中

下記の商品を申し込みます | 支払方法 | クレジット：現金

ご購入商品			フリガナ		電話番号	
注文番号	特価	支払回数	お名前			
	円	回	フリガナ			
	円	回	ご住所			
					生・年 月・日	年 月 日 才

B7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!

中古マイコン在庫リスト

超お買得品 お申し込みは今すぐお電話か下記の申込書で!!

注文番号I-H50

NEC PC-6001mkII (中古)

定価 ~~¥84,800~~



現金特価 ¥16,800

●そのまま御家庭のテレビにつなげます(ケーブル付)

注文番号I-H51

NEC PC-6001 (中古)

定価 ~~¥89,800~~



現金特価 ¥9,800

●そのまま御家庭のテレビにつなげます(ケーブル付)

中古マイコンについて

- 限定台数のため、今すぐお申し込み下さい。
- 人気により在庫の変動が激しいため、売り切れの際はご容赦下さい。
- 程度、内容の差により少々の価格変動が有りますのでお問い合わせ下さい。
- 当センターの中古マイコンは厳密な点検・チェックにより当社独自のナンバーを入れ、商品の程度、内容、購入者などをコンピュータで管理することができるようになりました。アフターサービス、買替えの際なども大変便利です。

超お買得中古マイコン大バーゲン 全品保証付・リフレッシュ済、今すぐお電話下さい。

	定価(円)	特価(円)	備考
NEC・本体			
PC-9801VM2	415,000	**289,000**	超人気機種
PC-9801VF2(新同)	348,000	**244,000**	
PC-9801M2	415,000	**224,000**	
PC-9801F2	398,000	**194,000**	
PC-9801U2	298,000	**179,000**	3.5インチDISK2基付
PC-9801	298,000	**74,000**	
PC-8801mkIIFR30	178,000	**134,000**	超人気機種
PC-8801mkIIMR	238,000	**168,000**	1Mバイト DISK付
PC-8801mkIISR30(新同)	258,000	**138,000**	
PC-8801mkII30	278,000	**108,000**	
PC-8801mkII20	228,000	**82,000**	
PC-8801mkII10	168,000	**52,000**	
PC-8801	228,000	**34,800**	名機PC-88
PC-8001mkII	123,000	**28,000**	
PC-8001	168,000	**14,000**	ロングベストセラー機
PC-6601SR	155,000	**44,000**	3.5インチDISK付
PC-6601	143,000	**36,800**	3.5インチDISK付
PC-6001mkIISR	89,800	**32,000**	
PC-6001mkII	84,800	**16,800**	
PC-6001	89,800	**9,800**	ミュージック機能付
PC-2001	59,800	**24,800**	ポケコン
シャープ・本体			
CZ-800C	155,000	**34,000**	XI
CZ-801C	119,800	**39,800**	XIC
CZ-802C	198,000	**48,000**	XID3.5インチDISK付
CZ-803C	42,000	**42,000**	XIC/S
CZ-811C	52,000	**49,000**	XIFモデル10レコーダ付
CZ-812C	139,800	**59,800**	XI用モデル20
CZ-850C	168,000	**64,000**	XIターボ10 レコーダ付
CZ-852C	278,000	**108,000**	XIターボ30 ディスク付
MZ-1500	89,800	**28,000**	クィックディスク付
MZ-2000	218,000	**38,000**	モニターレコーダ内蔵
MZ-2200	147,800	**29,800**	専用レコーダ付
MZ-711	79,800	**14,000**	
MZ-721	89,800	**18,000**	レコーダ内蔵
MZ-731	128,000	**25,000**	レコーダ、プリンタ内蔵
PC-5000	634,000	**128,000**	3インチDISK、ワープロソフト、MS-DOS付
富士通・本体			
FM-8	28,000	**18,000**	
FM-7	128,000	**29,800**	
FM-NEW7	99,800	**34,000**	超人気機種
FM-77D2	228,000	**79,800**	
FM-77L2	193,000	**98,000**	
東芝・本体			
PA-7007	119,800	**19,800**	パソピア7
PA-7010	163,000	**16,000**	パソピア7MSX
PA-7012	163,000	**18,000**	パソピア T-BASIC
日立・本体			
MB-6891	198,000	**19,800**	レベル3マークII
MB-6892	118,000	**22,000**	レベル3マークV
MB-S1モデル10	128,000	**54,800**	漢字ROM付
カシオ・本体			
FP-1100	128,000	**19,800**	
ソニー・本体			
SMC-777	148,000	**49,800**	カラーパレット付
アップル・本体			
APPLE II	———	**34,000**	世界の名機
APPLE PLUS	———	**36,000**	世界の名機
NEC・プリンター			
PC-6021	49,800	**14,000**	熱転写プリンター
PC-6022	39,800	**16,000**	プロッタプリンター
PC-PR401	39,800	**19,800**	熱転写プリンター
PC-PR406	99,800	**66,000**	カラー漢字プリンター

	定価(円)	特価(円)	備考
NEC・プリンター			
NK-3618-22	234,000	**58,000**	漢字プリンター
PC-PR104	148,000	**64,800**	24ドット漢字プリンター
PC-PR201H	378,000	**194,000**	シートフィーダ付
PC-8822	234,000	**54,000**	漢字プリンター
シャープ・プリンター			
MZ-1P06	234,000	**67,000**	漢字プリンター
MZ-1P04	228,000	**39,800**	
MZ-1P07	79,800	**29,800**	熱転写プリンター
CZ-80PK	123,000	**39,800**	XI用漢字プリンター
CZ-8PK2	128,000	**49,800**	XI用漢字プリンター
富士通・プリンター			
MB-27411E	170,000	**98,000**	漢字プリンター
MB-27407	79,800	**29,800**	熱転写プリンター
エプソン・プリンター			
MP-130K	510,000	**89,000**	136桁 漢字プリンタ
MP-100II	192,800	**49,800**	136桁プリンタ
RP-80	79,800	**29,800**	グラフィックプリンタ
SP-80	56,800	**32,000**	
MP-80タイプII	148,000	**22,000**	
RP-80F/TIIK	139,000	**36,000**	漢字プリンター
ブラザー・プリンター			
M-1009	59,800	**21,800**	MSX、PC対応プリンタ
HR-5	39,800	**19,800**	
精工舎・プリンター			
GP-700M	99,800	**24,000**	カラープリンタ
GP-500M	49,800	**19,800**	
GP-250FA	79,800	**19,800**	
GP-250F	59,800	**18,800**	
GP-50DB	79,800	**12,800**	MZ-2000用プリンター
GP-500F	49,800	**19,800**	MZ-80B用プリンター
GP-550E	119,800	**29,800**	
MSX			
富士通 FM-X	49,800	**14,000**	16K
サンヨー MPC-10	74,800	**23,000**	32K
MPC-10mkII	75,800	**29,800**	32K ライトペン付
MPC-2	39,800	**24,000**	64K
MPC-5	54,800	**12,000**	16K
MPC-6	55,800	**26,800**	64K
ナショナル CF-3000	79,800	**34,000**	64K セパレート型
CF-2000	54,800	**12,800**	16K
CF-1200	43,800	**15,800**	16K
CF-2700	59,800	**22,000**	32K
ソニー HB-55	54,800	**14,800**	16K
HB-75	69,800	**26,000**	64K
HB-F500	128,000	**99,800**	MSX2 ディスク内蔵(新品)
HB-10	34,800	**16,800**	16K
東芝 HX-10DP	67,800	**24,800**	64K
HX-20	69,800	**28,000**	64K
HX-10S	55,800	**13,800**	16K
日立 MB-H1	62,800	**21,000**	32K
MB-H2I(新同)	49,800	**22,000**	32K
MB-H25(新同)	34,800	**24,000**	JOYスティック付・32K
ビクター HC-6	64,800	**19,800**	32K
HC-30	36,800	**16,000**	16K
HC-60	64,800	**22,000**	32K
HC-80(新同)	89,800	**39,800**	64K MSX2
三菱 ML-F110	54,800	**14,000**	16K
ML-F120	64,800	**19,800**	32K
カシオ PV-16	29,800	**9,800**	16K
MX-10	19,800	**11,800**	16K
キャノン V-10	54,800	**14,000**	16K
V-20	64,800	**26,000**	64K
ヤマハ YIS-503	64,800	**22,000**	32K

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

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!

TOKYO 在庫 03(463)4455 日本一 日本マイコン流通センター

特報1 高価下取・買取

PC-9801F・M・VM、
PC-8801MKII30・SR30
とくに高く買います

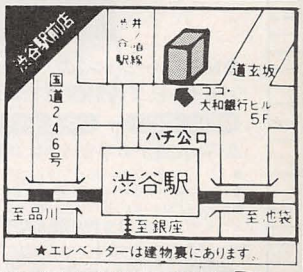
日本マイコン流通センター

全国通信下取販売・買取

特報2 ファミコン本体・ソフト 買います! 売ります!



※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。
注意 電話による中古ソフトのお問合せはできません。ぜひご来店下さい。



激安 中古ファミコンソフトのリストをもらおう!

今、60円切手2枚を下の住所、「ファミコンリスト係」へ送ると、①中古ファミコンソフトリスト②新作ソフト割引券③中古ソフトを売りたい人にお徳な、高価買取券がもらえます。

中古ソフト3000本とりそろえてナント980円より

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

●下取・売却・中古マイコンのお求めは今すぐお電話で!!

中古受付 03(463)4455 (ヨシココ)

●送り先 (株)日本マイコン流通センター
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル
●振込先/大和銀行渋谷支店普6400197

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。

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。 Ⓑ 8月号

好評につき再々び

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8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!

MSX2パソコン + フロッピーディスクドライブ + ゲームソフト セット

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DD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 お申し込みはお早めに!! (レッドのみ)

●日本語ワープロソフト標準装備 ●320KバイトFDD1ドライブ内蔵 ●カラフルな15色カラーグラフィックにリアルなFM音源シンセ内蔵 ●テレビとパソコンがいっしょになって楽しみ方まで新しい

●NEC〈PC-6601SR〉 ¥155,000
●NEC15型カラーディスプレイテレビ〈PC-TV151〉 ¥94,800
合計¥249,800を 現金特価109,800円

頭金なし 第1回目6,860円 月々3,600円×35回
お支払い合計……132,860円

③ NEC PC-6001mkII/SR ¥89,800

●PCシリーズテレビアダプターPC-6044SR ¥7,000 ● データレコーダMR-22DR ¥12,800 合計¥109,600を現金特価44,800円(10セット限定)

④ ビクター i AV PERSONAL COMPUTER HC-80 MSX2

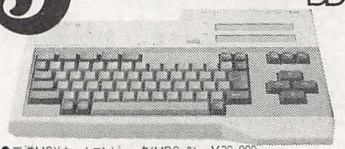


●話題のMSX2パソコン。今までのMSX用ソフトや周辺機器がそのまま使える。
●表示能力、大幅にアップ。V-RAM128KBだから、256色が一度に楽しめる。しかも2,000文字表示テレビに対応した80桁文字表示。

●ビクターMSX2パソコン〈HC-80〉 ¥84,800
●ROMソフト ¥4,800
合計¥89,600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

⑤ SANYO WAVY 2

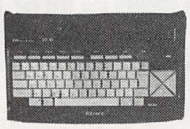


RAM64KBの大容量。システム拡張端子も豊富。8オクターブ・3重和音+効果音のサウンド機能。

●三洋MSXホームコンピュータ〈MPC-2〉 ¥39,800
●ROMソフト ¥4,800
合計¥44,600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

⑥ SONY MSX SONY PERSONAL COMPUTER HIT BIT MEZZO



●手にしたその日から遊んで学べるパソコンHB-10。
●人気のゲーム"ロードランナー"が付属。通信添削でBASICも大丈夫!!

●ソニー遊んで学べるMSXパソコン〈HB-10〉 ¥34,800
●ゲームソフト〈ロードランナー〉付、通信添削でベーシックがわかる。
現金特価29,800円

頭金なし 第1回目2,790円 月々2,700円×11回
お支払い合計……32,490円

ELECTRIC & LIVING

エルタウン 庄子デンキ

コンピュータ・中央
仙台市一番町三丁目6-5 ☎24-5591

コンピュータ石巻バイパス
石巻市東中里三丁目2-5 ☎0225(93)3211

コンピュータ・山形
山形市七日町二丁目7-43 ☎0236(42)1222

コンピュータ・中町
郡山市中町7-15 ☎0249(22)7655

受付時間 AM10:00▶PM7:00 〈年中無休〉

全国どこでも 無料配達 / ご注文は 商品NOでどうぞ

低金利でお得な OAクレジット / 手軽なクレジット 頭金なし

らくらくお支払い 長期60回払までOK! / ゆっくりお支払い 8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 NDC
for Better Computer-Living SOFT
TAITO





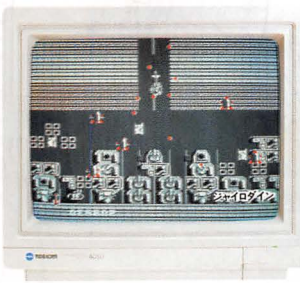


史上最強の戦闘ヘリ、ジャイロダイン。—緊急発進!

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
●X-1シリーズ(X-1Fは不可) 定価4,900円 ● MSX (ROM版)

アナログ/デジタルR・G・B14型カラーディスプレイ
NH-14DV ¥99,800

ソフト感覚が、熱くて楽しい。個性派ゲームの勢揃い!



■エレベーターアクション
キミは腕利きのスパイだ! キミに課された使命は、敵のビルに忍び込み、赤いドアの部屋に隠された㊙書類を手に入れることにある。成功のカギは上下に動くエレベーターとエスカレーターを巧みにコントロールすることだ。成功を祈る!
定価4,500円(カセット版) 定価6,800円(5"FD版) ●PC-8801シリーズ ●X-1シリーズ
●FM-7シリーズ 新発売 定価4,900円 ● MSX (ROM版)



■ビクトリアスナイン
目で興奮、耳で興奮。面白さを倍増させるサウンドシステム採用!!
タイトーならではの本格3Dゲーム。ピッチャーが投げるボールが、Zoomタッチで目の前に迫ります。三振か、ホームランか。ダイビングキャッチあり、クロスプレーありの、迫力あるプレイを存分に楽しめます。さあ、プレイボール!
定価4,500円(カセット版) 定価7,500円(5"FD版) ●PC-8801シリーズ ●PC-9801U2●FM-7シリーズ●PC-9801シリーズ●PC-6601シリーズ●X-1シリーズ●MZ-2200/2000シリーズ
音声発生機種 ※アウト・セーフなどのイロイロな声が飛び出します。
●PC-8801mkIISR以上(ディスク版) ●X-1ターボModel10(ディスク版)GRAM(CZ-8BGR2)増設で可
●X-1ターボModel20、30、40(ディスク版) ●FM-77/-77L2(ディスク版)→MB-28121又はMB-28122増設で可 ●FM-77L4(ディスク版) ●PC-9801U2

■スペースインベーダー/PartII
20××年、地球侵略の命を受けたインベーダー前線部隊が、地球へ到来した。無気味に響くインベーダーの足音は、地球壊滅への足音なのか? 定価4,800円 ● MSX (ROM版)



■ちゃっくんぽっぷ
定価4,500円(カセット版) 定価7,500円(5"FD版) ●PC-8801シリーズ ●MZ-2200/2000シリーズ
●X-1シリーズ ●FM-7シリーズ 定価3,800円 ●PC-6001mkII(カセット版のみ)

■フロントライン
定価4,500円(カセット版) 定価7,500円(5"FD版) ●PC-9801シリーズ※5"FD版は2D、2DD共用タイプです。 ●PC-8801シリーズ
●MZ-2200/2000シリーズ ●X-1シリーズ ●FM-7シリーズ 定価3,800円 ●PC-6001mkII/-6601(カセット版のみ)
定価4,800円 ●MZ-1500(QD版)

■「スペースクルーザー」、「ワイルドウェスタン」
定価4,500円(カセット版) 定価7,500円(5"FD版) ●PC-8801シリーズ ●MZ-2200/-2000シリーズ ●X-1シリーズ ●FM-7シリーズ
▲「フロントライン」、「スペースクルーザー」、「ワイルドウェスタン」の5"FD版をPC-88SR以上でお楽しみになる場合は、N-BASICモードでご使用ください。

■MSXで楽しむ、人気の「ちゃっくんぽっぷ」、「チョロQ」、「ザイゾログ」。好評発売中です。
定価 各4,800円 ● MSX (ROM版) ※ MSX は16KB以上の機種で、お楽しみください。 MSX はマイクロソフト社の商標です。

影ノ伝説™
THE LEGEND OF KAGE



■影の伝説
定価6,800円(5"FD版)
●PC-9801シリーズ
定価4,900円
● MSX (ROM版)

"影"が魔性の闇を裂く

美しい霧姫に災いが降りかかった。魔界より蘇った魔物達が闇の中から現れ、霧姫をさらっていってしまったのである。江戸城下に悪業の限りをつくした魔物達が、遂には美しい霧姫に魔手を伸ばしたのである。霧姫を魔物どもの屋敷から助け出せ!」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㈹ FAX03-(253)-0984
■コンピュータプラザ・ニデコ/☎03-(251)-8061㈹
●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

●MB-H3
本体標準価格
99,800円

RAM64K/VRAM64K

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

●MB-H25
本体標準価格
34,800円

RAM32Kバイト

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

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
B7-H3

●カタログをご請求の方は，資料請求券をハガキに貼り住所・氏名・年齢・性別をご記入の上，〒105 東京都港区西新橋2-15-12日立愛宕別館 日立家電販売株式会社・宣伝部パソコン係まで。

電波新聞社〒141東京都品川区東五反田1-11-15電話03(445)6111 定価380円(送料80円)雑誌18361-8