昭和61年11月1日発行(毎月1回1日発行)第5巻第11号昭和57年12月6日第3種郵便物認可昭和59年5月1日国鉄首都特別扱承認雑誌第7517号

マイコンBASIC Magazine

わかる!動かせる!
プログラムが組める雑誌

NOVEMBER 1986 11

定価 ¥380



47機種のパソコン用ソフト73本一挙掲載

スーパーソフト・コーナー

スーパーヒーロー

ガンプの謎 1~21エリア(最終面)まで全解析

チャレンジ!RPG—ザナドゥ・シナリオII | チャレンジAVG—カサブランカに愛を

好評連載

ファミコンでオリジナルゲームを作ろう!! [迷路上のドットをペンペンが食べ歩く]

入門マシン語講座 [最終回:キミもマシン語のエキスパート]

特別企画

キミの作ったゲームをもっとおもしろく!

Dr.Dのプログラム診療所

X1FM音源ボードを使ってみよう



BM-Jr/LII2 TOSHI'S MORM
BMLIII/MK5 COLOR/聖杯伝説
ファミコン/ツインファミコン HOPPING NITA-NITA/SPACE BATTLE/FOUR LADYS
FM7/77 CHANGER/F3
FP1000/1100 UNION
JR-100 田植えゲーム/DIG♥DIG
JR-200 BUILDING200/タイヤキクン
M5 HELLO//FIGHTING影さん
MSX THE FIGHTER OF BALL/TENNIS/ひみつのきみちゃん
MZ-1200 PM9:00のシンデレラ
MZ-700/1500 PALETTE/UNDER GROUND
MZ-1500 Technocity Cars
MZ-80B/2000/2200 PIPE CONTROL
MZ-2000/2200/2500 カプセル・ボール
MZ-2200/2500 YARIGAIKUN Jr.
MZ-2500 COMBAT
PASOPIA(T)/5 TWIN MOVER
PASOPIA7 Hyper-wing
PC-6001/mkII/6601/SR 蚊たたきっ//KABACHO TOWER
PC-6001mkII/6601/SR 煙突掃除
PC-6001mkIISR/6601SR The ELIXIR of LIFE
PC-8001/mkII/SR SUBMARINE/魔法の石
PC-8001mkII/SR ホービーくんマービー
PC-8001mkIISR がんばれ!
PC-8801/mkII/SR/FR/MR きもだめし
PC-8801mkIISR/FR/MR WALL wall WALL
PC-9801E/F BALLON
S1 FORWARD
SC-3000 FLOWER GARDEN/TRAIN—東北線下り—
X1/C/D/F/ターボ/II DANCING ARTIST/BOX
PB-100 FIRE-BALL/2D-GOLF
PC-1245/51 CLEANING-CAR
PC-1500 CHALLENGE
PC-2001 Mr.HENチャンマン

ランダム・コーナー

SMC-777 BEELD
MSX Kimcoのぶっちぎりテクニック考
PC-8801mkIISR/FR/MR ビデオゲーム・ミュージック・プログラム

実用プログラム・コーナー

MSX MAZE MAKER

ルームマップ大公開② ザ・リターン・オブ・イシター徹底解析パートIII

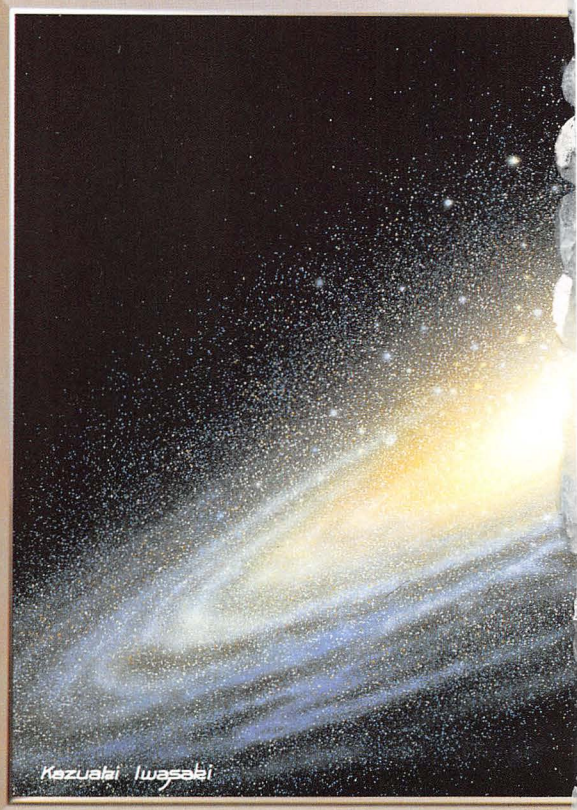


SHARP

通信機能も、日本語処理機能も、さらに

いま、未踏の領

時代に先駆けて"パソコン通信"最前線に躍り出た「スーパーMZ」の系譜に、いま新たなページが書き加えられます。通信機能はもとより、きわだつ日本語処理機能、時代に応えた多色化対応の高精細度グラフィックス、映像統合……。パソコン本来の高速・大容量処理は言うに及ばず、コミュニケーションを一気に加速させる高感度機能を搭載。シャープがまたも、パソコンに新たな次元をひらきました。トータルにレベルアップされたスペックが語る究極のクォリティ、——次代のパフォーマンスが鮮やかに見えてきます。



さらに使いやすくなった通信ソフト「テレホンソフト」V2.0標準装備

ログイン機能や各種モデムホンへの対応など、パソコン通信がますます身近になりました。もちろん、ボイスメールなどの音声通信※にも対応。登録件数最大4,000件のカード型データベースとしても使えます。

※テレホンソフトの通信機能を活用するためには別売のモデムホン(MZ-1X19標準価格98,000円)かモデムユニット(MZ-1X22 標準価格21,800円)が、また音声通信には別売のモデムホン及びボイスコミュニケーションインターフェイス(MZ-1E26 標準価格24,800円)が必要です。

JIS第1/第2水準漢字ROM、約9万語の辞書ROM、ユーザー辞書搭載の強力日本語処理機能

JIS第1/第2水準漢字ROMに加え、約9万語の辞書ROMまで標準装備。定評の漢字BASICもさらに強化(M-25/S-25)、ユーザー辞書や学習機能も装備され使いやすさも断然。また割り込み機能として便利なアルゴエディタ機能を装備。プログラミング時の日本語文章や通信文の作成・編集に簡易エディタとして使えます。専用ワープロ「書院」※との文章データ互換も実現しました。

※対象機種:WD-300F・305F・600・605・610・615・590・595

256KB RAMの大容量メインメモリ、ビデオRAM128KB標準装備

メインメモリ256KB、グラフィック128KBの大容量を標準装備。大量データ処理はもちろん、高度なアプリケーションにも対応できます。

映像統合を実現するスーパーインポーズ機能※

より夢のある遊びの世界、より高度な教育分野への応用に、テレビ映像とコンピュータ画像の重ね合わせができるスーパーインポーズ機能を装備。グラフィックも640×400ドット16色、320×200ドット256色同時表示×2画面など、定評の瞬速グラフィックスがさらに能力を高めました。



※別売のカラーディスプレイテレビ使用時(200ラスターモード)。スーパーインポーズを実現する15型カラーディスプレイテレビ(MZ-1D24 標準価格128,000円)。画面はハメコミ合成です。

●本格的なシンセサイザミュージックが楽しめるFM音源(8オクターブ・3重和音)、SSG(8オクターブ・3重和音)採用●640KBの大容量3.5インチFD2基搭載●MZ-2500シリーズのソフトが使える上位コンパチブル設計

パーソナルコンピュータ「スーパーMZ」V2

MZ-2531(640KB3.5"FD2基搭載)……標準価格199,800円

MZ-2511/2521ユーザーにソフトサポート。
強化されたBASIC、テレホンソフトをセットで発売。
■BASIC & TELEPHONE SOFT V2.0 MZ-6Z010標準価格10,000円
※MZ-2511/2521で使用時は増設RAMボード(MZ-1R26)が必要です。

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

強化……

域へ、「スーパーMZ」V2出現。



※写真のカラーディスプレイ(MZ-1D22 標準価格108,000円)・モデムホン(MZ-1X19 標準価格98,000円)は別売です。
画面はハメコミ合成です。

MZ-2500
資料請求券
BASICマガジン・11月

快走、ハイ・ポテ

——時代に応えた3つの能力で、





X1 パソコンテレビ turbo II

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

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

SHARP

シンシャル〝ターボ〟。

鮮やかなパソコンシーンを創造。

日本語処理

文章もプログラムもラクラク作成

日本語百科 WORD POWER ワードパワー

文章づくりの発想から表現まで、さまざまな角度から日本語をサポートする先進の日本語システムです。一般熟語はもちろん、人名・地名・類語・同義語・同音異義語、さらに四文字成句、故事・ことわざ、手紙の慣用表現など、収録語数は約9万語。しかもそれらが自在に文章にとり込めます。たとえば、心ならずも断り状を書く場合など、〝お力になれなくて、都合がつきかね、せっかくのお話、不本意…〟、次々とでてきて活用自在、表現多彩に応えてくれます。

ターボ博士 LEXICON レキシコン

ターボの優れた日本語処理能力をBASICに活かした独自の応用機能です。日本語によるコマンドの検索や意味・用法の確認、さらにプログラムへのとり込みといったことだけでなく、マニュアルのかわりとして楽しく簡単にBASICが覚えられ応用できる便利なツール。初めての人にはもちろん、上級者にも充分活用いただける、いわば強力なヘルプ機能です。

画像処理

テレビ・ビデオの映像をC.G.に活かす

テレビはもちろん、ビデオやビデオディスク、ビデオカメラからの映像を、瞬時に静止画像としてとり込める——高速画像入力装置「カラーイメージボード」(別売)を使えば、興奮のビジュアルシーンがターボで自在に駆使できます。画像は拡大・縮小・切り抜き・輪郭描出など修正・加工も自在。また16画面・4画面ストロボアクション効果やカラー反転表示も楽しめます。絵筆をキーボードやマウスに置きかえれば、ブラウン管はもうキャンバス気分。アート心も一気に加速します。美しく印刷できるカラープリンタも用意しました。



■カラーイメージボードCZ-8BV1　標準価格39,800円
(画像処理ソフト カラーイメージツール同梱、X1/X1 turboシリーズ用)



■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
(X1/X1 turboシリーズ用)

通信対応

多彩なツールで手軽なパソコン通信

話題のネットワークにアクセスしたり、データ通信(漢字対応)がスピーディに楽しめる「turboターミナル」※をはじめ、モデムボードの付いた通信ソフト「モデムターミナル」※や通信ソフト(2D・5″FD版)を同梱した「モデムユニット」※、



さらにお手持ちのターボやターボIIをホストシステムとしてホスト局が運営できる「コスモステーション」※など、多彩な通信ツールでパソコン通信が手軽に。ターボの優れた通信環境がコミュニケーションの輪をどんどん拡げます。

※いずれも別売です。



モデムユニット

■モデムユニット　CZ-8TM1　標準価格29,800円
(通信ソフト・RS-232Cケーブル同梱、X1/X1 turboシリーズ用)

■turboターミナル　CZ-131SF　標準価格 8,800円
(2D・5″FD版、X1 turboシリーズ用)

■モデムターミナル　CZ-133SF　標準価格25,800円
(モデムボード付、2D・5″FD版、X1/X1 turboシリーズ用)

■コスモステーション　CZ-136SF　標準価格 9,800円
(2D・5″FD版、X1 turboシリーズ用)

★多彩なシンセサイザーサウンドが楽しめるFM音源も新発売!!
ステレオタイプFM音源ボードCZ-8BS1 標準価格23,800円(スピーカー〈2本一組〉・ミュージックツール〈2D・5″FD版〉同梱、X1/X1 turboシリーズ用)

X1〝ターボネットワーク〟キャンペーン推進中!!

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

X1シリーズ活用情報誌「それゆけ!X1」

■年間購読申し込み方法：郵便振替にて最寄りの郵便局窓口から下記口座へお申し込みください。● 口座番号 東京0-127451 ●加入者名 エーゼットビジコム㈱それ行け!X1編集部 ● 金額2,640円(送料はお客様ご負担となります。)※偶数月末日で〆切り、次号よりのお届けとなります。(10月末日までにお申し込みの場合、12月発行の14号よりお送りします。)

シャープ㈱株式会社 ●お問い合わせは…シャープ㈱電子機器事業本部システム機器営業部 〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号 ☎(06)621-1221(大代表) 電子機器事業本部テレビ事業部 第4商品企画部 〒162 東京都新宿区市谷八幡町8番地 ☎(03)260-1161(大代表) またはシャープエンジニアリング㈱ 〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号 ☎(06)621-1221(大代表)へ

資料請求券 X1turbo II ベーマガ 11係

SHARP



最高得点も、必勝プロセスもビデオに録れる、初のマルチビジュアル端子搭載。

いまゲームハンティングが最高に面白い

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

先進機能にもうれしい対応

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

※1 カラーイメージボードCZ-8BV1 標準価格39,800円、さらに24ドット熱転写カラー漢字プリンタCZ-8PC1 標準価格69,800円と組めば鮮やかに印刷できます。※2 ステレオタイプFM音源ボードCZ-8BS1 標準価格23,800円(スピーカ<2本1組>標準装備・ミュージックツール<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。



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

資料請求券 X1Gカタログ

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。

NEC PC 88 NEWS

PC-8800シリーズを使いこむための耳より情報。

今回のテーマは「MRの魅力研究」

今回は、ビギナーからエキスパートまで、
使い方自由型パソコンPC-8801mkⅡMRの魅力研究です。
さぁ、一緒に楽しんでみようよ。

もう、おなじみの、不動のベストセラー機PC-8800シリーズ。その中でもとりわけ魅力たっぷりのパソコンといえば、PC-8801mkⅡMRです。使いやすさと抜群の機能を備えた、8ビットの最新鋭機はなんといっても、僕らパソコン大好き人間の人気者なんだ。パーソナルユースの世界がグンと広がる。活用範囲もドンと広がることうけあいだ。

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

下の表を見てもらうと一目瞭然。PC-8801mkⅡMRは、これまで僕らが使っていた320Kバイトタイプと比べてみると、約3倍のディスク容量をもつ、1Mバイトタイプの5インチFDD(320Kバイトタイプの読み取り／書き込み可能)を2台内蔵。さすがの実力で、大量のデータ処理なんかもラクラクこなしてしまうし、市販の日本語ワープロソフトなどの辞書も大容量のものが使えるから高度な漢字変換も簡単にやってのける。文書登録数たくさん、高機能ソフトも活用できる、これはもううれしい実力ですね。

日本語ワープロ「JET-8801AMR」の場合
㈱キャリー・ラボ 096(363)0211

	1Mバイトタイプ 2HD(JET-8801AMR)	320Kバイトタイプ 2D(JET-8801A)
辞　書	約80,000語	約35,000語
登録文書数	192文書	64文書
登録可能外字数	192文字	192文字

データベース「日本語MY CARD 88MR」の場合
㈱アバロン 03(476)0187

	1Mバイトタイプ 2HD(日本語MY CARD 88MR)	320Kバイトタイプ 2D(日本語MY CARD)
辞　書	約40,000語	約20,000語
ユーザ登録辞書	約30,000語	約 1,500語

※1Mバイトタイプのものは、320Kバイトタイプのものに比べてデータの検索時間を短縮(最大6倍、平均2倍程度に高速化)

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

たしかな技術で世界をむすぶ
NEC

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

●192Kバイトのメインメモリが、実質処理スピードをアップ。

パソコン大好き人間の僕らだって、時にはイライラしたり、ソワソワしたりすることだってあるワケだよね。その原因のひとつに、データ探し、調べの待ち時間の長いことが決まってあげられるんだ。PC-8801mkⅡMRは、ウレシイことにそのイライラ、ソワソワ時間をグーンと短縮してくれるから、ディスプレイの前でのにらめっこはサヨナラできる。つまり主記憶容量が3倍にスケールアップした、ハイポテンシャル機といえそうだ。

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

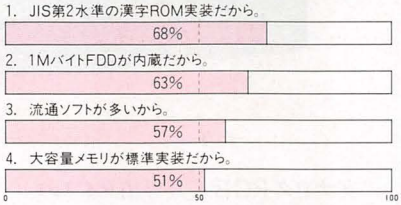
「いまの若い者は…」なんて台詞をよく耳にしやしないか。事実、漢字のニガテな若者が増えているらしい。みんなは大丈夫かな。マズイな、と感じたらPC-8801mkⅡMRでレッツ・スタディ！JIS第1水準・第2水準漢字ROMを標準実装しているから、歴史の教科書に出てきた難しい人名も、耳慣れない地名も即、漢字で表示してくれるのだ。課題のレポート作成や、年賀状の住所録作りも漢字を知っててソンはしないのだよ。さ、いまのうちみんなに内緒でパソコンをマスターして、仲間達に差をつけようね。

第1水準のみの場合	第2水準を使用した場合
ハレーすい星	ハレー彗星
コーヒー	珈　琲
牛どん	牛　丼
夏目そう石	夏目漱石
支こつ湖	支笏湖
き帳面	几帳面
み　こ	巫　女

●君達ユーザに認められた、PC-8801mkⅡMRの魅力。

パソコン大好き人間たちに、PC-8801mkⅡMRの好きなワケ、魅力の個所をアンケートにして聞いてみた。その結果は、ひと言でいってしまうと高機能・対応ソフトの豊富さ、に尽きるみたい。というワケで、なにやらパソコンとコミュニケーションしたくなるね。

PC-8801mkⅡMR 機種選定理由 (複数回答　NEC調べ)



●こんなにソフトが充実しているから面白い。PC-8801mkⅡMR。

ねえ君達は知ってたかな。PC-8800シリーズに対応しているソフトは、ワープロ、データベース、教育、家庭用ソフトからゲームに至るまで、なんと1,800種以上。(そのうちの1,100本は、フロッピィディスクにて供給・61年6月現在)。こんなにたくさんのソフトがあるから、ゲーム派人間からマニア諸君にまで、対応できるんだ。ますます面白いPC-8801mkⅡMRとソフト。

NECパソコンフェア'86

NECが感謝をこめておくるビッグイベント"パソコンフェア"本年は東京・大阪・名古屋の三地区において開催いたします。
どうぞご期待ください。

●東京会場
会期＝11/6㈭・7㈮・8㈯
会場＝ホテルパシフィック

●大阪会場
会期＝11/28㈮・29㈯
会場＝大阪城ホール

●名古屋会場
会期＝12/5㈮・6㈯
会場＝名古屋中小企業振興会館 (吹上ホール)

PCシリーズのポスターもれなく進呈

学校のパソコンクラブの皆様へ

あなたのクラブ活動や学園祭などのディスプレイに、PCシリーズのポスターを使ってみませんか。ご希望のクラブまたは同好会の方、どうぞお申し込みください。

■お申し込み方法/送付先ご住所/お名前/電話/クラブ所在の学校名/クラブ会長名/クラブ会員数を官製ハガキにご記入の上、下記までお申し込みください。
〒164-91 東京都中野郵便局
私書箱145号〈学園パソコンクラブ〉係

ご提供ポスター
NECパソコンPCシリーズのポスター数種類



●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5インチFDD2台内蔵)……288,000円
(取付工事費等は含みません。)

C&C 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)022(261)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

〈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。

NECのパソコンファミリー 国内実績No.1 日本電気グループ

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

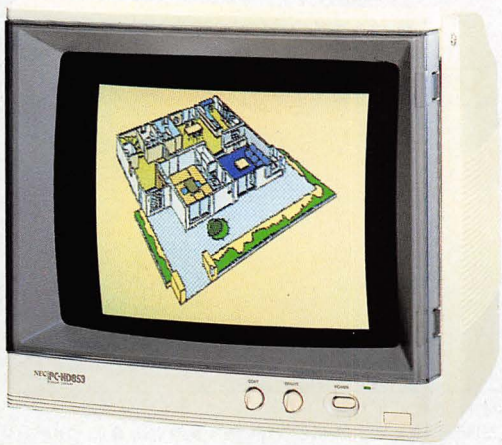


アナログRGB入力専用タイプの、
ハイコストパフォーマンス・ディスプレイ。

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　日本電気グループ



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



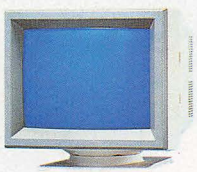
❼12型カラーディスプレイ
PC-KD301
標準価格……89,800円



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



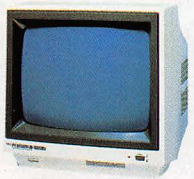
❿14型高解像度モノクロ
ディスプレイPC-MD651
標準価格……59,800円



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	☆は専用高解像度
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。

〈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

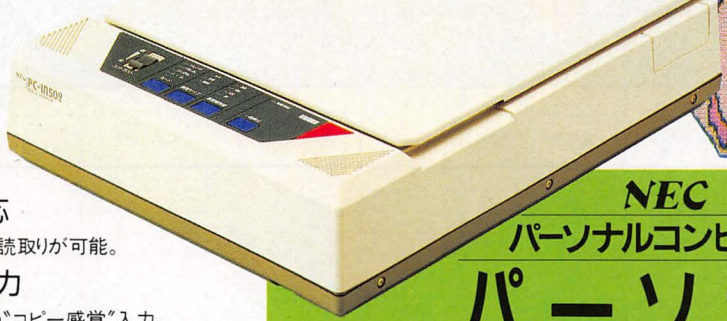
C&C
コンピュータ アンド コミュニケーション

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。

EPSON

プリンタはエプソン



新登場

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

熱転写プリンタがここまで進化。

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

●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。

■AP-80Kで、たとえば次のようなアプリケーションソフトが使用できます。

ソフトウェア名	販売会社名	ソフトウェア名	販売会社名	ソフトウェア名	販売会社名	ソフトウェア名	販売会社名
A1優 98 Ⓟ	㈱アスキー	J WORD 2 98 Ⓔ Ⓟ	㈱エイセル	即戦力スーパー 98 Ⓟ	㈱サムシング・グッド	テラ Queen 98 Ⓟ	日本マイコン販売㈱
CANDY 2 98 Ⓟ		TIMS 98 Ⓟ	エー・エム・アール㈱	FM Z-16β 16 Ⓔ	三和ビジネス㈱	HuCAL™日本語 98 Ⓔ Ⓟ	㈱ハドソン
Multiplan™ Ver.2.0 98 Ⓟ		PC-WORD"ひかり" 98 Ⓟ	㈱大塚商会	一太郎 Ver. 2 98 Ⓔ Ⓟ	㈱ジャストシステム	Hu WORD™ 98 Ⓟ	
The CARD 98 Ⓟ		松 85 98 Ⓔ Ⓟ	㈱管理工学研究所	春望/スーパー春望 98 Ⓔ Ⓟ	データーソフト㈱	Super CALC 3 リリース1 98 Ⓟ	㈱マイクロソフトウェアアソシエイツ
DATA BOX IIプラス 98 Ⓟ		JET 8801A V2 98 Ⓔ Ⓟ	㈱キャリーラボ	ユーカラK2 98 Ⓔ Ⓟ	㈱東海クリエイト	WORD STAR 98 Ⓟ	マイクロプロジャパン㈱

98はPC-8800シリーズ、98はPC-9800シリーズ、16はFM-16βがホストコンピュータ。Ⓟは PC対応ROMカプセル(オプション)で対応、Ⓔは ESC/P(標準装備)モードで対応。 ※会社名、製品名は各社の商標または登録商標です。

パソコンへ図形や文字を手書き入力。エプソンマウスタブレット2タイプ。

●シャープペンやボールペンなどの筆記具でパネル上をなぞるだけの簡単入力。●タッチパネルが、透明で硬質なため、入力したい原稿を下に置いて、なぞり描きができます。●使いやすいコンパクト設計。しかもこれまでのマウスのように、動かすための広いスペースは不要です。●カーソルの移動量を2倍にできる倍増スイッチ付き。

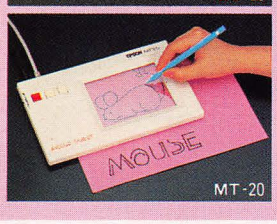


BS-20

NEC・バスマウスに準拠したBS-20新登場。

●NEC製・バスマウス(MSマウス)データフォーマットに準拠しているため、豊富な対応アプリケーションソフトが利用できます。●PC-9800シリーズ、PC-98XAの各パソコンに接続可能。ただし、PC-9801/E/F1/F2に接続する場合は、NEC・バスマウスセット(PC-9871)のインターフェイスボードが必要です。●ホストコンピュータ本体より電源供給されるため、ACアダプタ不要。●外形寸法:230(W)×140(D)×14(H)mm●重量:約250g

マウスタブレット エプソン **BS-20** 本体価格¥13,800



MT-20

アスキーシリアルマウスに準拠したMT-20。

●アスキーシリアルマウスデータフォーマットに準拠(マウスモード時)。●アスキーシリアルマウスで動くアプリケーションソフトウェアを利用して、手描き文字、原稿の写し描きなどの入力が容易にできるマウスモードの他に図面を作成する場合などに威力を発揮するタブレットモードも装備。●PC-9800シリーズ、PC-8800シリーズの各パソコンと接続可能。●外形寸法:230(W)×140(D)×14(H)mm ●重量:約250g

マウスタブレット エプソン **MT-20** 本体価格¥14,800

●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(代)
■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・BS・MT 資料請求券 マイコンBASIC マガジン

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。

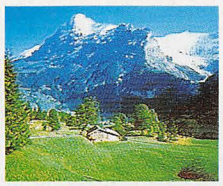
楽器音にさまざまなサウンドイフェクトを加えて、合計77種類の音色データを内蔵したFM音源を、フルに活用。サウンドエディタ*1で好みに合わせて音色をアレンジし、ミュージックエディタ*2で作曲・演奏と、本格的なサウンド・クリエーションが楽しめます。また、MIDIアダプタ*3によりMIDI楽器に接続し、自動演奏させることも可能です。*1*2オプション各¥9,800 *3オプション FM77-401 ¥24,800



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

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(022)266-8711●名古屋(052)261-5141●大阪(06)344-7648●広島(082)211-1717●福岡(092)713-4392

National

ワープロ派のMSX2パソコン

新しい、ワープロ・パソコンは、MSX2になって、ここが新しい。

30字×4行の大量画面表示になった。

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

24×24ドットでB4からハガキまでOK。

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

多彩なケイ線とタテ・ヨコ倍角が楽しい。

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



ワープロ・パソコン

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

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

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

▶付属品:音声ケーブル、映像ケーブル、RFケーブル、アンテナ切換器、取扱説明書、リボンカセット、熱転写用紙A4/10枚、フロッピーディスク1枚(MSX-DOS、文例集)、はがきセッター

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

▶お支払いにはナショナルクレジットもご利用ください。▶お問い合わせやカタログご希望の方は、住所・氏名・年齢・職業をお書きの上、〒571 大阪府門真市大字門真1006番地 松下電器産業㈱ 情報機器部MBM係まで。 MSX はマイクロソフト社の商標です。

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。

ビジュアル派のMSX2パソコン

写真はFS-4500です。

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。

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）
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



（テレビは別売）

FS-5500F1

君はおとなになれるか

PC-98シリーズをグレードアップするスゴイヤツ

新発売

9801シリーズインターフェース



- マイコン搭載
- オールマイティ(キーボード対応OK)
- 他社より多機能である
- プログラムのセットがしやすい

JB-5
7,300円

8801シリーズインターフェース



PC-8801MKⅡ FR, MR用
分岐コード
3,800円

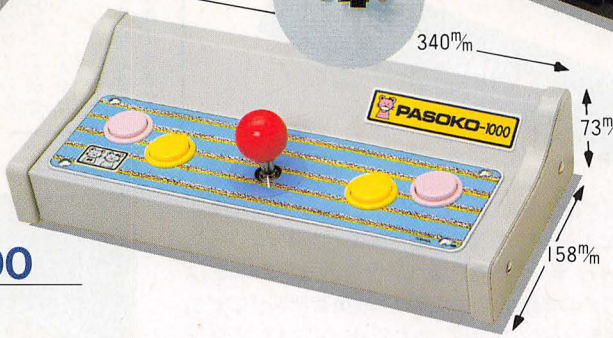
連射機能プラス

JB-2
5,800円

FM-7・NEW7インターフェース



JB-3
6,800円



ファミリーで楽しめる
コンピューターから
パソコンまで

PASOKO-1000
9,800円

PASOKO-1000対応機種

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

※各社対応インターフェイスもあります

注文書

あなたのお持ちの機種名をお書き下さい。(　　)

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

おところ〒

TEL (　　)

おなまえ　　保護者名　　様　　㊞

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

キミのパソコンでナムコミュージックを演奏させよう!

VGMファン必携の書!!

namco

VIDEO GAME MUSIC PROGRAM

■対象機種

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

■曲目

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



全楽譜付き!

新譜

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

掲載

大好評発売中!!

B5判 468ページ　定価 1,800円

お求めはお近くの書店、または本社出版販売部まで…

書店に在庫がなくても、予約すれば取寄せてもらえます。

電波新聞社 出版販売部

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

TSUKUMO

ツクモイベントスケジュール
○必要なところはメモしてから帰りましょう!

○九十九神社のおみくじセール
10/4~11/5
期間中にゲームソフトを
お買い上げの人は「マイコン
おみくじ」がひけます。
小吉・中吉・大吉でそれぞれ
割引き特典!
5号店・7号店ニューセンター店で実施。



〈予告〉
「シャープわんさかバザール」第2弾!
昨年大好評だったシャープフェア。
今年も開催します。
11/29, 30
市ケ谷シャープ東京支社
詳しくはBM12月号のツクモの
ページを見てね。

今月の標語
「ツクモでパソコン」



XGスペシャルセット
注番 BM11-1

- CZ-822C ……¥118,000
- CZ-820D ……¥ 79,800
- MD-2D(10枚)……¥ 17,000
- JOYメカ2型 ……¥ 4,800
- オリジナルソフト(3種類) ……¥ 9,800

合計定価¥229,400

ツクモ㊙大特価
★㊙大特価は☎にてお問い合せください。

X1シリーズ用 周辺機器充実!

- 801C用プロッタプリンター 注番 BM11-2
  CZ-81P 定価¥34,800➡ツクモ特価**¥9,800**
- デジタルテロッパー 注番 BM11-3
  CZ-8DT 定価¥89,800➡ツクモ特価**¥19,800**
- 80桁ドットプリンター 注番 BM11-4
  CZ-8PD2 定価¥79,800➡ツクモ特価**¥29,800**

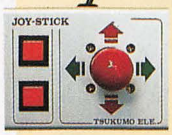
※送料別各¥1,000 限定品につきお早めに!

XF限定セット

- CZ-811C……¥89,800
- 14インチ2000文字モニター……¥67,800
- JOYメカ2型……¥ 4,800

注番 BM11-5 合計定価¥162,400
ツクモ特価¥64,800 〒サービス
ボーナス一括払受付中です!

ツクモオリジナルジョイスティック
JOYメカ2型 ¥4,800 注番 BM11-6 (送料サービス)



マニアライクな手作り感覚。操作性バツグン!!
プラスチック製やカードスタイルでは味わえない魅力。
★そのままでMSX・X1・PC-6001等に、別売のαシリーズのインターフェースであらゆるパソコンに対応。

台数限定

CZ-811C 定価¥89,800 注番 BM11-7
●X1シリーズのソフトがそのまま使える拡張しやすいすぐれもの。
●セパレートタイプで操作性バツグン!
ツクモ特価~~¥39,800~~ 〒サービス

CZ-801D 定価¥99,800 注番 BM11-8
●14インチ2000文字TV付モニター
●ツインファミコンにも最適
ツクモ特価~~¥44,800~~ 〒サービス
※色はシルバーとレッドがあります。



SHARP ツインファミコン
twin FAMICOM
AN-500B(ブラック)・**R**(レッド)
標準価格¥32,000 注番 BM11-9
大好評販売中!



秋葉原各店



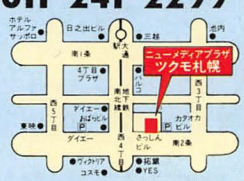
営業時間 AM10:00~PM7:00(平日)
AM 9:30~PM6:30(日・祭日)
定休日 毎週木曜日・第3水曜日

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

■特別価格、商品の仕様、掲載以外のものはツクモ各店へお問合せ下さい。
■通信販売ご希望の方はツクモ通販センター」へお電話をどうぞ。
■ボーナス一括払などクレジットもお気軽にご相談下さい。

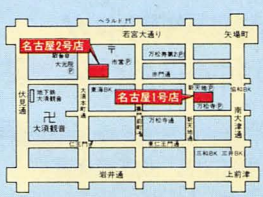
ツクモ札幌店

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)



みんなの味方 ―ツクモでパソコン

冬のボーナス一括払
欲しいものを今すぐ

今だからできるハッピープライス!!



富士通 注番 BM11-10

FM-77L2セット

- FM-77L2……¥193,000
- MB27343……¥ 67,800
- ジョイスティックI/Fα-77……¥7,500

定価¥268,300

ツクモ限定特価¥99,800

送料別¥2,000

★冬のボーナス一括払い、月々 ¥9,300×12回払などクレジットをご利用下さい。

AM10時からPM10時まで受付
受注専用ツクモ通販センター
東京 ☎03-251-9911　大阪 ☎06-365-5691
仙台 ☎022-263-0791　広島 ☎082-223-2741
福島 ☎0245-24-1491　福岡 ☎092-474-8521
新潟 ☎0252-73-9911　名古屋 ☎052-251-1199
金沢 ☎0762-62-3611　札幌 ☎011-241-2299
松本 ☎0263-36-0199　但し札幌は午前10:30～午後7:30迄

FM77AV ツクモセット

注番 BM11-11

- FM-77AV2……¥158,000
- FMTV-151……¥ 89,800
- TS-M2D(3枚)……¥ 4,050
- グラフィックエディター……¥ 9,800
- マウスセット(MB 22436)……¥ 33,000
- オリジナルゲームパック……サービス

合計定価¥294,650

限定ツクモ秘特価

☎03-251-9911へ
お問い合せ下さい。

FM-7/NEW7用漢字ROM

送料別¥700

MB22405 **限定特価¥9,800** 注番 BM11-12

- ビデオデジタイズカード(FM77-411) **ツクモ大特価中!** 注番 BM11-13



モデルチェンジで大幅値下げ! 注番 BM11-14

ツクモオリジナル
拡張用5インチシングルドライブ

TS-FDMKII

ツクモ特価¥36,800

送料別¥1,000

(X1シリーズ用)

I/F(CZ-8B01 ¥14,800)とケーブル(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めのご使用かをお知らせ下さい。

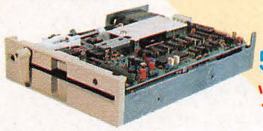
(FM-77シリーズ用)

ケーブル(FM-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。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)。

★資料ご希望の方は60円切手貼付封筒同封の上、通販部までご請求下さい。

PC-8801mkII/SR/FR用増設ドライブ

注番 BM11-15



National **JA-551** 定価¥60,000

PC-8801mkII-FD1同等品

5000台突破記念大幅値下げ!

ツクモ特価¥17,800 送料別¥1,000

●FRで使用の場合、ケーブル(¥2,000)が必要です。

PC-8801mkII FR ツクモセット

- PC-8801mkII FR M10……¥99,800
- JA-551(増設ドライブ、ケーブル付)×1台……¥65,000
- 14インチ2000文字モニター(ケーブル付)……¥69,600
- MD-2D(3枚)ケース付……¥ 5,100
- オリジナルゲームパック(11種入)……サービス

注番 BM11-16

合計定価 ¥239,500

ツクモ特価¥129,800 送料別¥2,000

α-88

PC-8801mkII/SR/FR/MR用
ジョイスティックインターフェース
定価 ¥4,800 (送料サービス)

- 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。

SET A　α-88＋ジョイメカ2型……¥6,500
SET B　上記セット＋分岐アダプタ…¥7,500(送料別¥700)

台数限定 NEC PC-PR406

24ピン漢字カラープリンター 定価¥99,800
ケーブル・用紙付
ツクモ特価¥49,800 送料サービス

●通信販売ご希望の方

- 入金確認後、全国発送致します。(東京23区内は代金引き換え、翌日配達もできます。)
- 事前に通信販売部で在庫を確認の上ご入金下さい。

お支払い方法

〔現金書留〕
- 申込書同封の上、下記までお送り下さい。
  〒101-91　東京都千代田区神田郵便局私書箱135号
  九十九電機通信販売部

〔銀行振込〕
- お電話で事前にご連絡ののち下記までお振込下さい。
  富士銀行 神田支店 ㊟No.894047　九十九電機㈱宛

マイコン・ワープロ・通信機・ビデオ・電話機
九十九電機(ツクモ)

お申し込みは通信販売部 ☎03-251-9911へ

現金書留申込書　BM11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 ¥

TSUKUMO

DEMPA／ペンタン

フィーリングに満足！



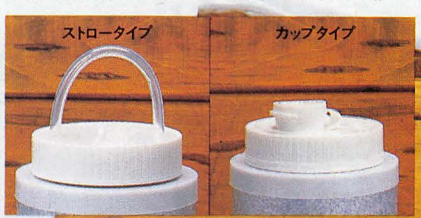
Cooler Bottle (500ml)

クーラーボトル500mℓ

ドラゴンバスター／スカイキッド ©㈱ナムコ
ドルアーガの塔　　標準価格　各**1,200**円

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。とっても軽くて、しかも保温性はバツグン。行楽やスポーツにぴったりの、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。）





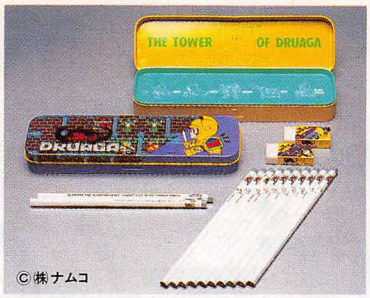
新発売

ドラゴンバスターTシャツ

標準価格 **1,700**円 ©㈱ナムコ

DEMPA／ペンタン　キャラクター・グッズ全国取扱店一覧

〔北海道〕●(株)藤丸(滝川市)☎0125-22-2403●**YES**そうご電器５Ｆ(札幌市)☎011-214-2850●九十九電機札幌店(札幌市)☎011-241-2299〔青森県〕●電巧堂チェーン八戸本店(八戸市)☎0178-44-4111〔岩手県〕●電巧堂チェーン盛岡本店(盛岡市)☎0196-54-2772〔秋田県〕●緑屋そうご電器秋田店(秋田市)☎0188-32-1951●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●セルレーヴ(新座市)☎0484-78-7808〔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)☎045-251-8340〔静岡県〕●すみやパソコンアイランド(静岡市)☎0542-55-8819●ゲームコーナーアップル駅南店(静岡市)☎0542-81-7789●ゲームコーナーアップル流通店(静岡市)☎0542-61-9109●ゲームコーナーアップル清水店(清水市)☎0543-51-1479●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



©㈱ナムコ

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円**



©㈱ナムコ

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**



©㈱ナムコ

ドルアーガの塔Tシャツ B

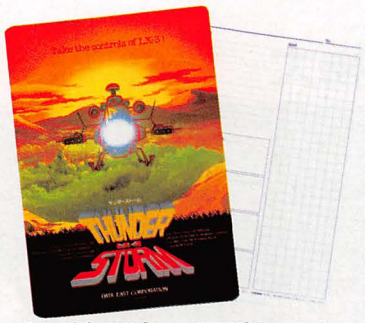
サイズ：S/M/L **標準価格1,800円**



©㈱ナムコ

スカイキッド Tシャツ

サイズ：S/M/L **標準価格1,700円**



サンダーストーム下敷

裏面をコピーすれば、ゲームの攻略法、キャラクター・ドットパターン(16×16ドット)などが書き込めるキミだけの攻略ノートになります。

©DATA EAST CORP. **標準価格200円**



©㈱ナムコ

ナムコ・キャラクターバッジ

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。

標準価格 各250円



PAC-LAND ©㈱ナムコ

FANTASY PACK

パックランドファンタジーパック

カンペンケース、ペンスタンド、鉛筆6本、シャープペンシル、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**



©㈱ナムコ

マッピーTシャツ

サイズ：S/M/L **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

313ページの「通信販売の申し込み」をよく読んで注文して下さい。なお、本広告以外の商品の一覧表も載っています。

(富山市)☎0764-37-7733〔石川県〕●三共てらじ店(金沢市)☎0762-47-2524●ユニー加賀店パルザ(加賀市)☎07617-3-1141〔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〔京都府〕●ニノミヤムセン京都店(京都市)☎075-361-9166〔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〔神奈川県〕●ファム横浜店(横浜市)☎045-341-2000●ファム辻堂店(藤沢市)☎0466-33-0301

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

アタリ仕様のジョイスティック(**XE-1/b**等)とパソコンとの間に接続するとハイテックなゲームプレイ

シューティング・ゲームの

実物大



●トリガ・モード切替

2トリガの連射モードを切替えます。

❶スイッチを一番上にするとどちらのトリガボタンも連射になります。

❷スイッチを中央にするとA、B二つのトリガボタンが、片側は連射、もう一方が手動になります。AUTO TRIGGERスイッチをA側にするとAが連射、Bが手動になり、AUTO TRIGGERスイッチをB側にするとBが連射、Aが手動になります。

❸二つのトリガボタンのうち、片側のみを連射と手動に使い分けるモードです。

AUTO TRIGGERスイッチの切替でA連射A手動、またはB連射B手動に切替えることができます。

●トリガ・スピード可変

XO-1の機械的なトリガ・スピードを連続的に変化させるスライド・ボリュームです。ゲームソフトのプログラムと合わせて、最適の位置を選んでください。

●トリガボタン反転

2トリガの機能を左右反転することができます。使いやすいほうを選んでください。

●JOYSTICK接続コネクタ

お手持のアタリ仕様のジョイスティックを接続してください。

チャレンジング・ステージ パーフェクトの快感 オート－マニュアル切替がハイスコアの決め手に。



シューティング・ゲームのロング・セラー「ギャラガ」をXO-1でプレイしてみた。連射スピードをチューンし、ポイントを押さえれば、弾は吸い込まれるように敵編隊に命中していく。デュアルにするにはマニュアル状態が良く、モードは③が最適。

超長期戦にもよゆう十分。高得点、高次ラウンド追求に専念できるたのもしさを感じさせてくれた。



新発売のX1シリーズ用「ボスコニアン」とXO-1の組合わせでは、256面という大きなゲームを、より身近なものにしてくれた。砲台を周囲から撃破していく高得点テク、総攻撃にさせて敵機を撃ってかせぐテクなどを楽しませてくれた。

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

が楽しめます。

世界を拡げます。

●パソコン接続コード
パソコンのジョイスティック・ポートに接続してください。

●トリガ・スピードLED表示
トリガのようすがモニターできます。ゲームソフトのプログラムによっては、弾の発射とは必ずしも一致しませんが、最適スピードを知る目安になります。また、電源が供給されていれば点燈しますので、電源パイロット・ランプの役目もします。

●X1シリーズ用電源スイッチ
X1シリーズでは、底面にあるホルダーに単四乾電池3本をセットしますが、これはそのための電源スイッチです。本機を使用しない場合、X1シリーズ以外の機種の場合はOFFにしておきます。



■FUNCTION

1 オート・トリガ(自動トリガ)
2 トリガ・スピード連続可変
3 トリガ・スピードLED表示
4 トリガ・モード切替
5 トリガ・ボタン反転

XO-1はXE-1b等、2トリガタイプで、それぞれ独立しているジョイスティック用に設計されています。XO-1とXE-1bのコンビネーションが最もおすすめできる組合わせです。

Original JOYSTICK SYSTEM CONTROLLER

XO-1

for MSX, FM77AV, MZ-2500, PC-6001, X1
(アタリ仕様ジョイスティック・ポート機)

標準価格3,900円

新発売

■ご注意
●X1シリーズにご使用になる場合は、単四乾電池3本が電源として必要です。●ソフトにより、機能がそのまま使えないものもあります。●トリガ・スピードはソフトに合わせて最適の位置でお使いください。

さらに!!

ハイスコア重視設計



●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、X1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

標準価格 3,900円

対応機種:X1シリーズ/MZ-2500シリーズ/PC-6001シリーズ/FM77AV/MSX/MSX2

マイコンBASICマガジン 11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！⑪
—迷路上のドットをペンペンが食べ歩く—……断空我……43
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[最終回]—……SHINGO……46
特別企画：キミの作ったゲームをもっとおもしろく！
Dr.Dのプログラム診療所……49
特別企画：ビデオゲームなみのサウンドを奏でる
X1FM音源を使いこなそう……YK-2……52
特別連載：フロッピーディスクを使いこなそう!!その④……木村祥久……55
Dr.Dと影のパソコン・レクチャー……くりひろし……57
つぐ美のホワイト・ルーム(クイズ)……185
あくせすROOM……186
ゲーム・プログラミング講座—キミの質問にプロが答える—……298
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—……300
マイコンBASICマガジン・インフォメーション・コーナー……303

特選パソコン・ソフト

BM-Jr/LII2	TOSHI'S MORM	カラー・アダプタを使ったパズルゲーム	磯　利光 76
BML III/MK5	COLOR	色の合成でブロックを消していくパズル・ゲーム	Mr.I Love You 78
	聖杯伝説	三つ聖杯を捜して城を抜けだせ！	仕事人 79
ファミコン/ツインファミコン	HOPPING NITA-NITA	がんばれニタニタ！ファイター・フライをやっつけろ!!…	I.M.O 82
	SPACE BATTLE	2人プレイのスペース・シューティング・ゲーム…	まっぴー&DRAGON 84
	FOUR LADYS	城内の敵を倒して4人の妹を救いだせ	ゴクドーン 86
FM7 77	CHANGER	ネズミ→ネコ→キツネ→ヒトに変身「早く人間になりたい」	山崎健治 88
	F3	右に左にコーナーの連続。キミはチャンピオンになれるか…	ファルコ 90
FP1000 1100	UNION	6段階にパワーアップするシューティング・ゲーム	SHINGO 92
JR-100	田植えゲーム	せっせ，せっせとイネを植えるゲームです	鳴海達也 94
	DIG♥DIG	掘って掘って，きみのハートはほくのもの	大平正明 95
JR-200	BUILDING 200	セッセ，セッセ，200階建てのビルを登る	CHIBATAROU 97
	タイヤキクン	あの泳げタイヤキクンがゲームになって帰ってきた	よっちん 99
M5	HELLO！	電話が鳴るわ，お客は来るわ。編集部は大忙し！	岡村克宣 101
	FIGHTING 影さん	じゃまするDr.，編集長も何のその。ガンバレ影さん	松川一豊 103
MSX	THE FIGHTER OF BALL	鍵をあけて部屋から脱出！主人公はボールなのです	黒澤雅仁 106
	TENNIS	MSXスポーツ・シリーズ第2弾。究極のテニスゲーム	NNP 108
	ひみつのきみちゃん	魔法使いウィズの別バージョン？けしてアッコちゃんではない	藤井敏春 110
MZ-1200 700	PM9:00のシンデレラ	シンデレラが家に帰る前にボールに魔法をかける	横井敬明 113
MZ-700 1500	PALETTE	あのルービック・キューブの平面版？	久村賢幸 115
	UNDER GROUND	ハシゴをのぼって一番上まで行くんだが？	速水PERSIA 117
MZ-1500	Technocity cars	目標999マイル！ゴール気分は最高!?	田村しんいち 119
MZ-80B 2000 2200	移植版PIPE CONTROL	パイプをつなげて，水を流すのがキミの使命	鴨井伸一 121
MZ-2000 2200 2500	カプセル・ボール	ショート・プログラム。地下何メートルまでたどり着けるか！	中富仁 123
MZ-2200 2500	YARIGAIKUN Jr.	ヤリガイ君はJr.をひきつれエビフライを食べる	笠井直幸 124
MZ-2500	COMBAT	手榴弾で敵をやっつけ，壁を壊し，旗を取る	山下重明 127
PASOPIA(T)/5	TWIN MOVER	お互い逆に動こうとするんだもの。ショートなワンキー・ゲーム	K.P.C 129
PASOPIA7	Hyper-wing	戦略爆撃機で帝国軍基地を破壊せよ	仲一人 130
PC-6001/mkII/6601/SR	蚊たたきっ！	ブーン！いやな蚊をたたき落せ!!	新野恵貴 132
	KBACHO TOWER	地下9階の広大なマップ！これぞメイズゲーム!!	Bei Maga 134
PC-6001mkII/6601/SR	煙突掃除	みんなが銭湯に入れるように，行け行け必殺掃除人	N.R.O 137
PC-6001mkIISR 6601 SR	The ELIXIR of LIFE	氷の世界で不死の薬を取りにでかける	池田勝佳 138
PC-8001/mkII/SR	SUBMARINE	お金を取るためにイケ！イケ！イエローサブマリン	山本真一郎 140
	魔法の石	魔法の石をパワー・ストーンに変えて世界を救ってくれ	北脇達也 142
PC-8001mkII/SR	ホーピーくんマーピー	ホーピーくんとマーピーくんの美しい友情物語？ふぁん太じいさん	144
PC-8001mkII SR	がんばれ！	PC80SRユーザーを元気づける話題作	南川隆 146
PC-8801/mkII/SR/FR MR	きもだめし	あの子と二人で墓地を散歩したのはいいけれど	片山武 148
PC-8801mkIISR/FR MR	WALL wall WALL	かわいいキャラクターに感動してください。パズルゲームです。	伊藤茂行 150
PC-9801E/F	BALLON	風船をうまくあやつるゲーム。パズルゲームですゾ	二田貴志 152
S1	FORWARD	サイコロふって，4人を進める一風変わった思考ゲームだ	森岡伸夫 155
SC-3000	FLOWER GARDEN	お花畑を荒らす犬をつまみだせ！	MONKEES 157
	TRAIN—東北線下り—	各駅停車の東北線。青森駅はともかく遠い	羽柴健 158
X1/C/D/F/ターボ/II	DANCING ARTIST	動きまわる壁をかいくぐり，ボールを出口へ！	小川真太郎 160
	BOX	同じ箱どうしを重ねればいいのだが，敵だっているんだ	G・PLAN 163
PB-100	FIRE-BALL	ファイヤー・ボールから地球を守れ！	近藤献 165
	2D-GOLF	ポケコン版のゴルフゲームだぞ	山本靖司 166
PC-1245 51	CLEANING-CAR	ゴミの回収車は，今日も大いそがし！	小林裕之 167
PC-1500	CHALLENGE	棒をふりまわして敵をやっつけるのだ	工藤和義 168
PC-2001	Mr.HENチャンマン	光線で怪物をやっつけるHENチャンマンの活躍は？	岡田敏彦 169

ランダム・コーナー

SMC-777	BEELD	ブン，ブン，ブン，ハチが飛ぶ。うまく飛ばそう	堀崇真 171
MSX	Kimcoのぶっちぎりテクニック考[最終回]	宇宙の郵便屋ゲーム	Kimco 173
PC-8801mkII SR	ザ・ビデオゲーム・ミュージック・プログラム—沙羅曼蛇[前編]—		YK-2 176

実用プログラム・コーナー

MSX	MAZE MAKER	これでダンジョン・ゲームは思いのまま	AOI 183

©マイコンBASICマガジン11月号

電波新聞社 1986Printed in Japan／編集発行人：平山秀雄

第5巻 第11号
昭和61年10月25日印刷
昭和61年11月1日発行
定価380円

東京都品川区東五反田1－11－15 郵便番号141 電話 東京(03)445－6111
(大代表) 振替(東京)5 51961 印刷：奥村印刷 製本：株式会社 堅省堂

〈本誌掲載の記事，プログラムの無断使用を禁止します〉

集中連載！

「ファミリーコンピュータ」オリジナル・ゲームを作ろう！

迷路ゲームに挑戦

迷路上をペンペンが移動する

断空我

はじめに

前回のプログラムはどうだったかな？ちゃんとペンペンが迷路のとおりに動いただろう。では，前回，説明不足だったところをくわしく説明しましょう。

今回のプログラムは，前回のプログラムに，ペンペンがドットを食べるルーチンを付け加えてみました。もちろん，スコアも表示するので，ぐっとゲームらしくなってきましたね。ここまでくれば，パックマンもどきのゲームまであとひといきですよ。

BGグラフィック

今回のBGグラフィック(**第1図**)は，前回と同様だから，そのまま使えるよ。来月もこれと同じのを使うから，まだ入力していない人は，ぜひ入力してちょうだい。

RUNすると…

プログラムを走らせると，ペンペンがコントローラの操作に合わせて，上下左右に動きまわります。

もし，ペンペンの移動したところにドットがあると，それを食べて，スコアが入ります。画面上のすべてのドットがなくなると面クリアで，また最初にもどります。

まだ敵がでてこないので，ゲームとはいえないかもしれないけれど，ペンペンの動きがゆかいですね。

プログラムの説明

前回のプログラムと変わった点は，**60行**と**70行**，**280行**～**300行**が付け加えられたところです。

60行は，前回のプログラムの60行と70行を一つにまとめています。**70行**では，ペンペンがドットを食べるかどうかの判定をしています。もし，ドットがペンペンの下にあるときは，**280行**へ行きます。この**280行**では，スコアを1増やして表示します。

290行で，ドット数の変数である"DOT"を1マイナスして，もし，0になったら，**20行**に行きます。つまり，画面上のドットがすべてなくなると**20行**へ行くというわけ

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	I60	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J70			J60	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	I70
1	J20		G60	G60	G60	G60	G60	G60	G60	G60	G60	G60	G60	G60	G60	G60	G60	G60	G60	G60	G60	G60	G60	G60	G60	G60	G60	J20
2	J20		G60				G60																G60				G60	J20
3	J20		G60	I60	I70		G60	I60	J30	J30	J30	I70			I60	J30	J30	J30	J30	J30	I70		G60	I60	I70		G60	J20
4	J20		G60	J20	J20		G60	J20	I60	J30	J30	J10			J00	J30	I70	I60	J30	J30	J10		G60	J20	J20		G60	J20
5	J20		G60	J20	J20		G60	J20	J20		G60	G60	G60	G60	G60	G60	J20	J20		G60	G60	G60	G60	J20	J20		G60	J20
6	J20		G60	J20	J20		G60	J20	J20		G60					G60	J20	J20		G60			G60	J20	J20		G60	J20
7	J20		G60	J00	J10		G60	J00	J10		G60	I60	J30	I70		G60	J00	J10		G60	J40		G60	J00	J10		G60	J20
8	J20		G60	G60	G60	G60	G60	G60	G60	G60	G60	J20		J20		G60	G60	G60	G60	G60	J20		G60	G60	G60	G60	G60	J20
9	J20		G60									J20		J20							J20						G60	J20
10	J20		G60	J60	J30	J30	J30	J30	J70			J20		J20			J60	J30	J30	J30	I50	J30	J30	J30	J70		G60	J20
11	J20		G60	G60	G60	G60	G60	G60	G60	G60	G60	J20		J20		G60	G60	G60	G60	G60	J20		G60	G60	G60	G60	G60	J20
12	J20		G60				G60				G60	J20		J20		G60				G60	J20		G60				G60	J20
13	J20		G60	I60	I70		G60	I60	I70		G60	J00	J30	J10		G60	I60	I70		G60	J50		G60	I60	I70		G60	J20
14	J20		G60	J20	J20		G60	J20	J20		G60	G60	G60	G60	G60	G60	J20	J20		G60	G60	G60	G60	J20	J20		G60	J20
15	J20		G60	J20	J20		G60	J20	J20								J20	J20					G60	J20	J20		G60	J20
16	J20		G60	J20	J20		G60	J20	J00	J30	J30	I70			I60	J30	J10	J00	J30	J30	I70		G60	J20	J20		G60	J20
17	J20		G60	J00	J10		G60	J00	J30	J30	J30	J10			J00	J30	J30	J30	J30	J30	J10		G60	J00	J10		G60	J20
18	J20		G60	G60	G60	G60	G60	G60	G60	G60	G60	G60	G60	G60	G60	G60	G60	G60	G60	G60	G60	G60	G60	G60	G60	G60	G60	J20
19	J20																											J20
20	J00	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J70			J60	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J10

《第1図》ペンペンのBGグラフィック

です。

300行では，ドットを消去しています。くわしくはフローチャート(**第5図**)を見ればわかるでしょう。

画面について

スプライト画面と，ＢＧグラフィック画面はズレているということは，前回説明しましたが，もう少しくわしく説明します。

スプライト画面とＢＧグラフィック画面は**第2図**のような関係になっています。そして，ＢＧグラフィック画面の1キャラクタぶんの長さはスプライト画面の8ドットの長さに等しくなっています。

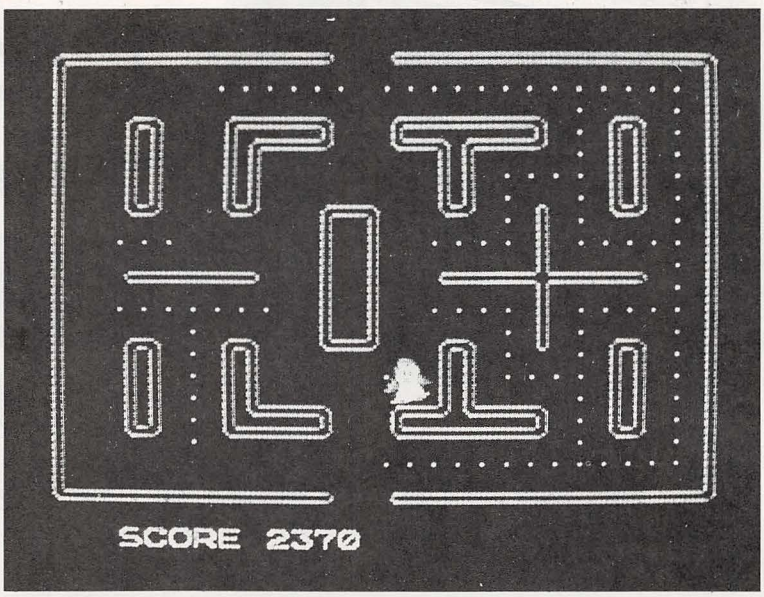
ＢＧグラフィック画面は，パソコンでいうテキスト画面と同じことになります。迷路ゲームを作る場合，迷路はＢＧグラフィックで作るのだから，座標を考えるとき，ＢＧグラフィック画面に統一したほうが，プログラム上，ラクになります。

つまり，スプライト画面の座標をＢＧグラフィック画面の座標に変換したほうがいいということです。そうすることにより，いろいろな処理がラクになるのです。

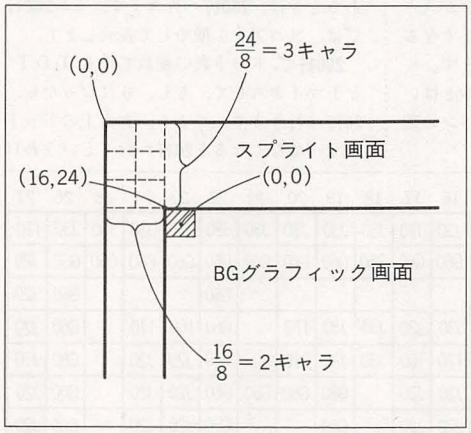
さて，変換のしかたですが，これには2とおりあります。スプライト座標を8で割って，2または3を引く方法と，最初にスプライトの座標から16または24を引いて，それを8で割る方法です。

別にどちらでもいいのですが，このプログラムでは前者の方法をとっています。

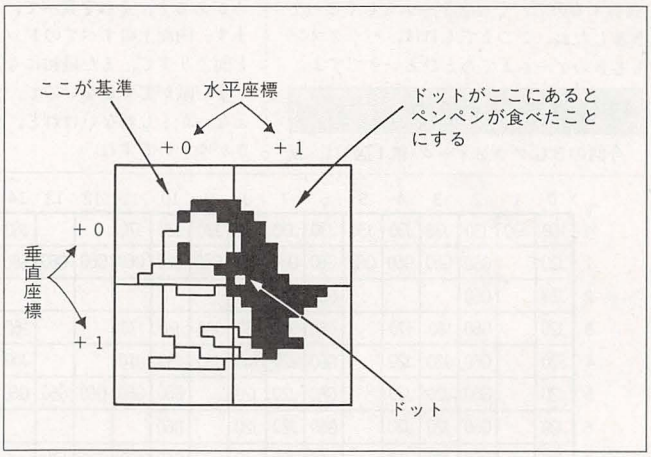
えっ！なぜ2や3を引くかわからないって。**第2図**を見てちょーだい。スプライト画面はＢＧグラフィック画面から左上にはみだしているので，そのぶん引いてやらなきゃいけないんです。垂直座標のとき3を引く必要があるし，水平座標のときは2を



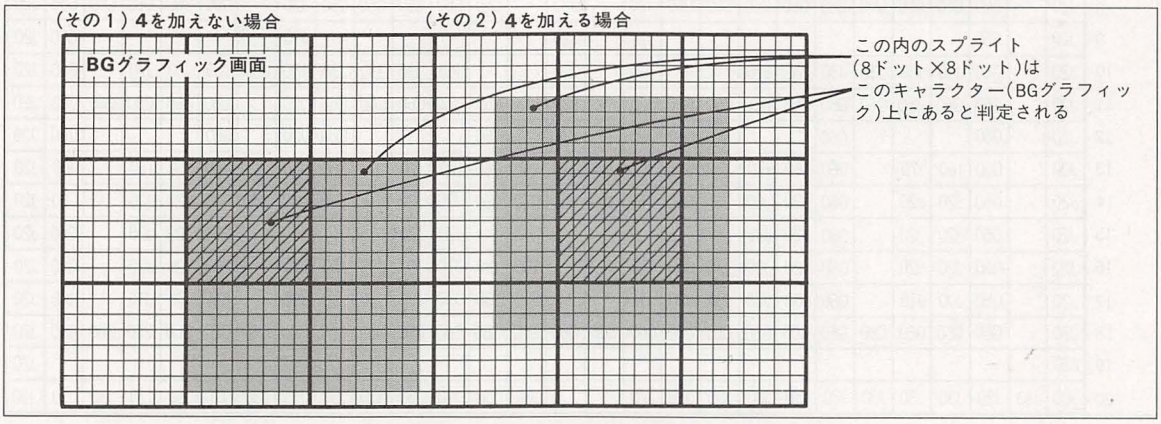
《写真1》ペンペンVer.2の実行画面



《第2図》スプライト画面とＢＧグラフィック画面



《第3図》ペンペンがドットを食べる判定図



《第4図》スプライト座標をＢＧグラフィックに変換するプログラム上で4を加えているのは？

《第1表》変数表

X，Y	ペンペンの水平，垂直座標
Z	ペンペンの移動方向
X1，X2	ペンペンの移動先の水平座標
Y1，Y2	ペンペンの移動先の垂直座標
ZZ	コントローラー入力による進行方向
DOT	画面上のドット数
SC	スコア
A，B	汎用

引く必要があるってわけ。**230行**を見てもらうとわかるんじゃないかな。

ところが，**70行**では，水平座標を1しか引いていないよね。これは，**第3図**を見てくれればわかると思うんだけれど，ペンペンがドットを食べているかどうかの判定はペンペンの右上の位置で調べているんだ。だから，水平座標に1プラスされることになるから「－2＋1＝－1」ということで，1引いているんだ。

さてさて，こんどはスプライト座標をBGグラフィックに変換するプログラム中でスプライト座標に4を加えている点について説明しましょう。

スプライトの座標をそのまま8で割ってしまうと，小数点以下は切りすてられるので，**第4図のその1**のように，スプライトがBGに対して，7ドットずれてしまう場合があります。

しかし，4をたすことによって，**第4図のその2**のようになり，最大でも4ドットのずれにおさまります。

これでペンペンが迷路から大きくはみださないようにしたのです。ただ，MOVE文でスプライトの移動距離を決めるパラメータの設定が良かったため，ペンペンが迷路上をずれないで動くようになりました。

そのため，4を加える意味はないのですが，みなさんがプログラムを作るときの参考となればと思い説明しました。わかりましたか？

おわりに

次回は敵がでてくるようにしますが，MOVE文を使うと，スピードが遅くなってしまいます。残念ながらSPRITE文を使ってプログラムを作らなければならないので，だいぶ変わってしまうでしょう。

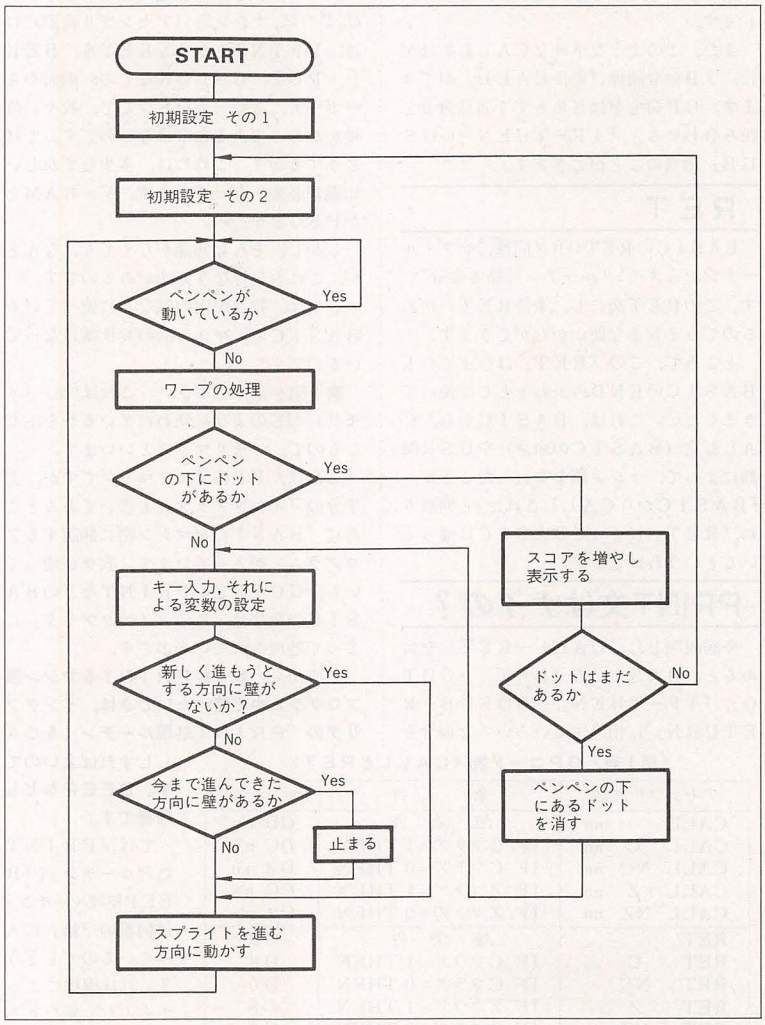
迷路ゲームのいちばんむずかしい点が，敵の追いかけるアルゴリズムなので，その点を重点的に説明していきたいと思います。

P.S. やってやるぜ!!

◇

《リスト1》ペンペンVer.2のプログラム・リスト

```
10 CGSET 1,2:SPRITE ON:SC=0
20 CLS:VIEW:LOCATE 3,22:PRINT "SCORE";
30 POSITION 0,88,96:Z=5:DOT=170
40 IF MOVE(0) THEN 40
50 X=XPOS(0):Y=YPOS(0)
60 Y=Y+((Y>175)-(Y<25))*144
70 IF SCR$((X+4)/8-1,(Y+4)/8-3)=CHR$(206) THEN 280
80 A=STICK(0):ON A GOTO 100,110,170,120,170,170,170,130
90 GOTO 170
100 X1=2:X2=2:Y1=0:Y2=1:ZZ=3:GOTO 140
110 X1=-1:X2=-1:Y1=0:Y2=1:ZZ=7:GOTO 140
120 X1=0:X2=1:Y1=2:Y2=2:ZZ=5:GOTO 140
130 X1=0:X2=1:Y1=-1:Y2=-1:ZZ=1
140 A=ASC(SCR$((X+4)/8-2+X1,(Y+4)/8-3+Y1))
150 B=ASC(SCR$((X+4)/8-2+X2,(Y+4)/8-3+Y2))
160 IF(A<221 OR A>231)AND(B<221 OR B>231)THEN Z=ZZ:GOTO 260
170 ON Z GOTO 190,65535,200,65535,210,65535,220,65535
180 GOTO 260
190 X1=0:X2=1:Y1=-1:Y2=-1:GOTO 230
200 X1=2:X2=2:Y1=0:Y2=1:GOTO 230
210 X1=0:X2=1:Y1=2:Y2=2:GOTO 230
220 X1=-1:X2=-1:Y1=0:Y2=1
230 A=ASC(SCR$((X+4)/8-2+X1,(Y+4)/8-3+Y1))
240 B=ASC(SCR$((X+4)/8-2+X2,(Y+4)/8-3+Y2))
250 IF A>220 AND A<232 OR B>220 AND B<232 THEN Z=0
260 DEF MOVE(0)=SPRITE(4,Z,1,4,0,0)
270 POSITION 0,X,Y:MOVE 0:GOTO 40
280 SC=SC+1:LOCATE 8,22:PRINT SC;"0";
290 DOT=DOT-1:IF DOT=0 THEN 20
300 LOCATE (X+4)/8-1,(Y+4)/8-3:PRINT " ";:GOTO 80
```



《第5図》フローチャート

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

これでマシン語がわかる！

入門者のためのマシン語講座最終回

CALL～RETを使いこなそう

SHINGO

みなさん，こんにちは！　今月もはりきっていきましょう。BASICのGOSUB～RETURNに相当する『CALL』と『RET』について説明します(**第1表**)。

CALL

BASICのGOSUBとほぼ同じ命令です。「CALL nn'」とすると，nn'番の箱から入っているサブ・ルーチンをコールします。

また，このような単純なCALLのほかに，JP命令同様，『条件CALL』ができます。CP命令をはじめとする演算命令と組み合わせると，『IF～THEN GOSUB』相当のことができます。

RET

BASICのRETURN同様，"サブ・ルーチンからメイン・ルーチンに帰る命令"です。このRET文にも，『条件RET』があるのでさまざまな使いかたができます。

ところで，この『RET』は今までにもBASICのENDのかわりとして使ってきましたが，これは，BASICから，CALL文（BASICの命令）やUSR関数によって，マシン語を実行したことが，『BASICからCALLされた』と判断され，『RET』によってBASICに帰っているというわけです。

PRINT文はナイの？

今回説明した，『CALL～RET』を含めると，BASICの『LET』，『GOTO』，『IF～THEN』，『GOSUB～RETURN』に相当するいろいろな命令を学んできました。ほかに『FOR～NEXT』などが抜けてはいますが，これでほとんど，どんなプログラムでも作ることが可能なはずです。

エッ？　『PRINTとかINKEY$とか，BEEP，COLORとかがない？』

エッ？　『PUTとか，スクロールはどうしたらいい？』

ウーン，みなさんの疑問ももっともですね。じつは，マシン語（アセンブリ言語）には，PRINTとかINKEY$，BEEP，PUT，COLORなどの，画面やキーボード，スピーカをとうして，我々に直接かかわりのある命令はないのです。ではどうするか？　これには，多少むずかしい知識が必要となってきます。V－RAMとかPSGとか……。

しかし，そんな知識がなくても，なんとか，これらを行なう方法があるのです。

じつは，我々が何の気なしに使っているBASICも，マシン語のお世話になっているのです。

第1図を見てください。これは『箱』（メモリ）がどのように使われているかを示したもので，メモリマップといいます。

これは，FPのメモリマップですが，上半分の『インタプリタ』と書いてあるところに『BASICをマシン語に翻訳するプログラム』が入っています。我々が使っている，GOTOとかPRINTなどのBASICの命令は，この『インタプリタ』によって処理されているのです。

ですから，**我々がPRINTをマシン語プログラム中で使いたいときは，インタプリタの『PRINT処理ルーチン』をCALLすればよいのです。BEEPなども同様です。**

では，『PRINT処理ルーチン』や『BEEP処理ルーチン』は何番の『箱』に入っているのでしょう？これは機種によってまったく異なります。

FPとPCとでは，インタプリタのプログラムがちがうので，当然『PRINT処理ルーチン』の場所もちがうのです。

この場所は，メーカーに問い合わせるとか，本を読みあさるなどして調べなくてはなりません（実力者は，今後，プログラム投稿の際に，これらの記事をいっしょに送ってみては？採用されやすくなるカモ？）。

今回は，FP－1100用の各種処理ルーチンを**第2表**に示します。これらのルーチンを使用すると，レジスタの値が使用前と変わってしまう場合があるので，変わると困るレジスタは，CALLする前にPUSHしCALLのあとでPOPするとよいでしょう。

これで，君はマシン語でPRINTやBEEPなどを行なえるようになったのです。

お別れするのは悲しいものサ

ナ，ナント！　今，CALL～RETを学んだ時点で，みなさんの『マシン語ゲームへの夢』は，手の届く範囲内にせまったのです。

もう，みなさんは『入門者』ではないのです！　少なくとも『初級者』，ヒョッとすると『中級者』になっているはず。

もちろん，マシン語（アセンブリ言語）の命令はもっとありますし，いろいろなテクニックも必要となってくるでしょう。それらの説明に入る前に，ひとまず『入門編』を終わりにさせていただきます。



《第1図》FP－1100　メモリマップ

《第1表》OPコード表〈CALLとRET〉

アセンブリ言語	条　件	マシン語
CALL　nn'	無　条　件	CD n'n
CALL　C　nn'	IF Cフラグ＝1 THEN	DC n'n
CALL　NC　nn'	IF Cフラグ＝0 THEN	D4 n'n
CALL　Z　nn'	IF Zフラグ＝1 THEN	CC n'n
CALL　NZ　nn'	IF Zフラグ＝0 THEN	C4 n'n
RET	無　条　件	C9
RET　C	IF Cフラグ＝1 THEN	D8
RET　NC	IF Cフラグ＝0 THEN	D0
RET　Z	IF Zフラグ＝1 THEN	C8
RET　NZ	IF Zフラグ＝0 THEN	C0

また，いつの日か，この講座の続きがはじまるときまで，腕を磨いておいてください。もっとも，続編の講師が僕になるかどうかはわかりませんが……。

今，暗号が解かれる

ということで，最終回。今までの掃除として，5月号と6月号の暗号と答えを明かします。そうそう，みなさんは『マシン語中級者』ですから，ここは一つプログラムからの解読をしてみようではありませんか。

5月号のプログラムの主要部をまとめ，マシン語をアセンブリ言語に直し，少し解説を加えたものが，**第3表**です。

まだ習っていない“ＤＪＮＺ”がありますが，これは，ＦＯＲ～ＮＥＸＴのかわりです。ウーン，まだ，ちょっとむずかしかったカナ？

プログラムの解読とは別に，暗号そのものの解きかたを**第2図**，**第3図**に示しますので参考にしてください。

この二つの暗号は，ためしに友人数人に挑戦してもらったところ，ちゃんと二つとも解けた人は，たったの１人。みなさんの中にも解けた人はいたでしょうか？

ところで，暗号と似たところのあるゲームとして，アドベンチャー・ゲームがありますが，みなさんの中でアドベンチャー・ゲームを作ろうと考えている人がいたら，ぜひマシン語を使ってみてください。

入力されたコマンドを調べる際に，ＢＡＳＩＣで，

ＩＦ　Ａ$＝“ミル”　ＴＨＥＮ……

などと，していたのでは，あっさりプログラムから解読されてしまいます。その点，マシン語では多少めんどうですが，だんぜんゲームの仕上がりが良くなるはずです。

プログラミングこそパソコンのおもしろさ

みなさんは，『マシン語が使える』ようになったのですから，今後，プログラミングの楽しさがさらに広がってくることでしょう。

ＢＡＳＩＣで作ったゲームは結局のところ子供だまし。しかし，マシン語となると話は別です。市販ゲーム並のものも作ることができるはずです。マシン語を使えば，そのパソコンの最大能力を引きだせるのですから……。

となると，パソコン購入のときの選びかたも変わってきますね？　本当にすぐれた機種を求めたいですよ。現行の機種からいうと，僕なら絶対「スーパーＭＺ（ＭＺ－2500）」です。デンパソフトを見ればわかるように，マシン語によって引きだされる。最大能力

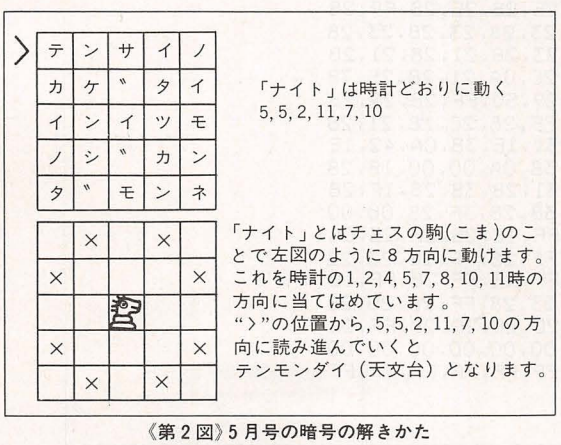
《第2表》ＦＰ－1100　各種処理ルーチン

C82・BASICインタプリタの各種処理ルーチン

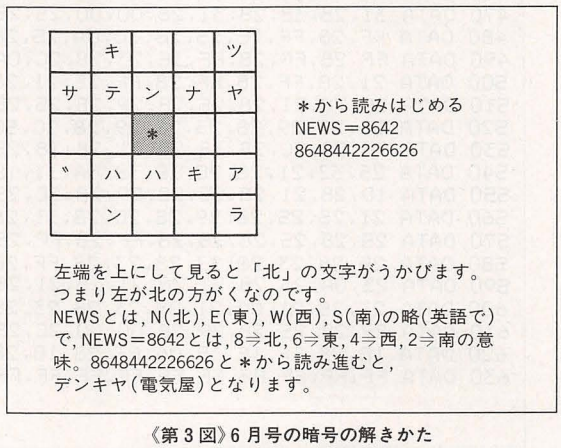
＆Ｈ0703～	キー・バッファ・クリア	
＆Ｈ070F～	INKEY$	Ａレジスタに押されているキーのキャラクター・コードが入って返ってくる
＆Ｈ074F～	PRINT	Ａレジスタに表示したいキャラクターのコードを入れてCALLすること
＆Ｈ07A4～	LOCATE	(＆Ｈ9ＦＤ7)にＸ，(＆Ｈ9ＦＤ8)にＹを入れてCALLすること
＆Ｈ080F～	BEEP	Ａレジスタに０を入れてCALLすること

《第3表》5月号暗号プログラムの主要ルーチン

```
BASIC      1170  INPUT D$
           1180  FOR I=1 TO 8
           1190  POKE &HF026+I, ASC(MID$(D$+"〜〜〜〜〜〜〜〜", I, 1)
           1200  NEXT I                          ↖入力された文字列の頭8文字のキャラクター・コードを＆HF027番地～に入れる
           1210  CALL &HF000：F=PEEK(&HF01F)
                 ↖マシン語実行   ↖(&HF01F)の値を調べる
                                    {0→ハズレ
                                    {1→アタリ
マシン語 &HF000 AF        XORA    A＝0と同じ
           32 1F F0  LD (&HF01F), A   つまり(&HF01F)←0
           06 07     LD B, 7
           11 27 F0  LD DE, &HF027    入力された文字列の先頭
           21 20 F0  LD HL, &HF020    正解文字列の先頭
      &HF00C 1A      LD A, (DE)
           4F        LD C, A
           7E        LD A, (HL)
           3D        DEC A つまりA＝A－1
           B9        CP  C つまりA＝A－Cのとき
           C0        RET NZ Z=0のとき つまりA<>CのときEND
           13        INC DE
           23        INC HL
           10 F6     DJNZ &HF00C  ┐教えていませんがFOR～NEXTの
           3E 01     LD A, 1      │代わり，Bレジスタが6なので
           32 1F F0  LD (&HF01F), A│FOR B=6 TO 1 STEP－1～NEXT B
           C9        RET          ┘と考えてください。
           ⋮
      &HF020 C4      これらは正解の文字列のキャラクター・コードに1加えたものです。
           DE        (1加えた理由は，簡単にばれないため)
           D4
           DE
           C1
           DF
           B3
```



《第2図》5月号の暗号の解きかた



《第3図》6月号の暗号の解きかた

はピカイチでしょう。

みなさんも，パソコンを選ぶときは，メーカーとかソフトの量だけではなく，使いやすさ，プログラミングのしやすさ，そして，その本当の能力というものを考えてほしいものです。

じゃあね！

ハイ！　そろそろ，お別れのときがきたようです。僕が大好きだった，おニャン子クラブのナカジーこと中島美晴ちゃんの歌，『じゃあね』を聞きながらお別れしましょう。

FPのユーザーの人は，**リスト1**を入力してください。このプログラムは，FPでは不可能なはずの音楽演奏を，マシン語によって実現しています。どうです？　マシン語の威力はスゴイでしょう？

それでは，『じゃあね』

「じゃあね」っぽい音のするプログラム・リスト

```
 10 REM ******************
 20 REM ***              ***
 30 REM ***  ｼﾞｬｱﾈ♥   ***
 40 REM ***              ***
 50 REM ******************   PROGRAMMED BY SHINGO      ( 1986.5.27 )
 60 '=============================================================
 70 DEFINTA-Z:CLEAR,&HEFFF:RESTORE 190:GOSUB 180:CLS:CALL&HFE24
 80 COLOR 7:LOCATE0,8
 90 PRINT"          ｵﾆｬﾝｺ CLUB ｶｲｲﾝ No.5":PRINT:COLOR 5
100 PRINT"                ﾅｶｼﾞﾏ ﾐﾊﾙ":PRINT:COLOR 7
110 PRINT"              ｿﾂｷﾞｮｳ ｷﾈﾝ ｷｮｸ":PRINT:PRINT:PRINT:COLOR 2
120 PRINT"                ｼﾞ ｬ ｱ ﾈ♥":COLOR 7
130 FORI=1TO 51:BEEPON:COLOR ,,,I MOD 7+1:FORi=1TO8:NEXT:NEXT:BEEPOFF
140 RESTORE 150:FORI=1TO14:READ A:CALL&HFE00,,A:NEXT:END
150 DATA &HF000,&HF07E,&HF07E,&HF0F8,&HF000,&HF07E,&HF07E,&HF0F8
160 DATA &HF0F8,&HF16E,&HF13A,&HF190,&HF190,&HF1D8
170 REM ｵﾄ ﾀﾞｼ ﾙｰﾁﾝ ************************************************************
180 FORI=&HFE00 TO &HFEAF:READ A$:POKEI,VAL("&H"+A$):NEXT I
190 DATA 7E,A7,C8,47,23,4E,23,E5,C5,3E,7B,CD,09,0B,3E,1E
200 DATA CD,FB,0A,C1,E1,18,E9,E5,C1,3E,7B,CD,09,0B,3E,1E
210 DATA CD,FB,0A,C9,3E,21,06,00,CD,00,0B,21,04,15,22,D7
220 DATA 9F,CD,A4,07,21,51,FE,06,0C,C5,CD,7E,07,C1,10,F9
230 DATA 3E,07,06,05,C5,CD,FB,0A,C1,10,F9,3E,77,CD,E5,07
240 DATA C9,34,80,FF,24,8A,7A,6B,29,31,34,8A,3A,24,80,FF
250 DATA 6B,29,31,6F,00,44,80,FF,34,8A,7A,24,8A,BA,6B,29
260 DATA 31,34,8A,BA,24,80,FF,6B,29,31,08,99,1E,99,1B,24
270 DATA 93,FF,26,01,4A,20,24,00,E4,48,24,0B,1A,4A,30,33
280 DATA 0E,60,C9,CE,52,F7,0B,1A,4A,20,33,0E,60,C9,C3,52
290 DATA F7,E9,4A,20,08,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
300 REM ｼﾞｬｱﾈ DATA  ************************************************************
310 FORI=&HF000 TO &HF1FF:READ A$:POKEI,VAL("&H"+A$):NEXT I:RETURN
320 DATA FF,50,FF,1E,38,0A,31,1E,38,0A,2C,28,31,1E,38,0A
330 DATA 2C,50,FF,50,FF,1E,38,0A,31,1E,38,0A,2C,28,31,1E
340 DATA 38,0A,2C,50,FF,50,FF,1E,29,0A,25,1E,29,0A,21,28
350 DATA 25,1E,29,0A,21,50,23,A0,25,28,29,28,25,28,29,28
360 DATA FF,50,FF,1E,38,0A,31,1E,38,0A,2C,28,31,1E,38,0A
370 DATA 2C,50,FF,50,FF,1E,38,0A,31,1E,38,0A,2C,28,31,1E
380 DATA 38,0A,2C,50,FF,50,FF,1E,29,0A,25,1E,29,0A,21,28
390 DATA 25,1E,29,0A,21,50,23,A0,25,78,FF,28,00,00,FF,28
400 DATA 4A,28,42,28,3B,28,31,28,38,28,3B,28,38,28,42,28
410 DATA FF,28,FF,28,42,28,2C,28,31,28,2C,28,31,28,FF,28
420 DATA 4A,28,42,28,3B,28,31,28,38,28,3B,28,38,28,42,28
430 DATA FF,28,FF,28,42,28,2C,28,31,28,2C,28,29,28,25,78
440 DATA 2C,28,38,28,FF,28,31,28,2C,28,29,28,2C,28,31,28
450 DATA 2C,28,31,28,FF,28,2C,28,29,28,25,78,2C,28,38,28
460 DATA FF,28,31,28,2C,28,29,28,2C,28,29,28,25,28,2C,28
470 DATA 31,28,38,28,31,28,00,00,25,28,25,28,25,28,FF,28
480 DATA FF,28,FF,1E,25,28,2C,0A,25,28,23,28,23,28,23,28
490 DATA FF,28,FF,28,FF,1E,23,28,2C,0A,23,28,21,28,21,28
500 DATA 21,28,FF,28,FF,28,FF,1E,21,28,2C,0A,21,28,25,78
510 DATA 25,28,21,28,25,28,29,28,25,28,29,50,FF,28,29,28
520 DATA 25,28,29,28,25,28,29,28,2C,50,FF,28,2C,28,21,28
530 DATA 25,28,2C,28,38,28,31,28,38,28,31,1E,38,0A,42,1E
540 DATA 25,32,21,28,2C,1E,38,0A,31,1E,38,0A,00,00,1B,28
550 DATA 1D,28,21,28,25,28,29,28,2C,28,31,28,38,28,1F,28
560 DATA 21,28,25,28,29,28,2C,28,31,28,38,28,3F,28,00,00
570 DATA 25,28,25,28,25,28,FF,28,FF,28,FF,1E,25,28,25,0A
580 DATA 25,28,23,28,23,28,23,28,FF,28,FF,28,FF,1E,23,28
590 DATA 23,0A,23,28,21,28,21,28,21,28,FF,28,FF,28,FF,1E
600 DATA 21,28,21,0A,21,28,23,28,23,28,23,28,FF,28,25,28
610 DATA 29,28,25,28,29,28,00,00,2C,28,2C,28,2C,28,FF,28
620 DATA 1B,28,FF,1E,1B,0A,FF,28,1B,28,00,00,00,00,00,00
630 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
```

ゲームをもっとおもしろくする
Dr.Dのプログラム診療所
ショート・プログラムにするどくメスを入れる



影：「秋深し，となりもベーマガ読む人ぞ」というわけで，みなさん，いかがお過ごしでしょうか。さて，お待ちかねの，「プログラム診療所」の開業です。今月採用のプログラムを診断という今までのパターンではなく，ショート・プログラムを1本とりあげて，診断してもらいました。

Dr.D：おほん。そういうわけなんだな。ところで，読者の中には，プログラムを作ってみたんだが，スクロールがおかしいとか，当たり判定がおかしいとか，いろいろ悩んで投げだしている人もいるんじゃないかな？このプログラム診療所では，そんな人のプログラムを診断して，プログラミングの手助けをしていきたいと思っておるんだ。

編：そんなわけで，自分で作ってみたんだが，今いち不安だという短めのプログラムがあったら，「Dr.Dのプログラム診療所」のコーナーに，テープかフロッピーディスクにセーブしたものと，診断してもらいたい箇所，機種名，プログラム名を明記し，投稿プログラムと同じ要領で送ってください。もちろん，オリジナルのプログラムに限ります。また，バグだらけのどうしようもないものは受けつけません。お待ちしています。

Dr.D：ところで，今回，診断するショート・プログラムというのは，どれかな？

編：はい，これです。

PC-8001/mkII/8801/mkII/SR(N-BASIC)用

イモムシ



★高野　育英

内　容

あなたは，イモムシを操作して，上からスクロールしてくる障害物に当たらないようによけて進むという，簡単な内容です。でも，少々，判断力が必要です。

キー操作は，4で左へ，6で右へ移動です。さあ，がんばっていこ〜。

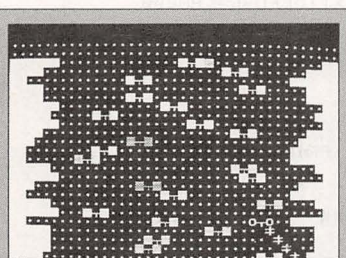
最後に

スクロール・ルーチンは，ベーマガ83年6月号の「カーレース」のものを参考にしました。

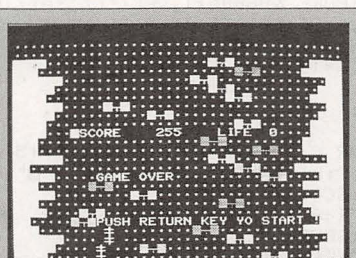
また，40行のMYの数を増やすと，イモムシの数が増えます。

《リスト1》イモムシのプログラム・リスト

```
10 WIDTH 40,25:CONSOLE0,25,0,1:PRINT CHR$(12)
20 DATA 21,3f,fe,11,b7,fe,01,c8,0a,ed,b8,c9
30 FOR I=0 TO 11:READ A$:POKE &HB000+I,VAL("&H"+A$):NEXT:DEFUSR=&HB000
40 A2$=" ╪ ":A1$="O┬O":MY=3
50 LINE(0,0)-(40,25),"・",6,BF:LOCATE 13,7:PRINT "イ モ ム シ"
60 A=INP(0):IF A=239 AND X<>0 THEN X=X-1
70 IF A=191 AND X<>35 THEN X=X+1
80 COLOR7:LOCATE X,20:PRINT A1$:LOCATE X,21:PRINT A2$:SC=SC+1
90 C=RND(1)¥5+1:COLOR C:LOCATE INT(RND(1)¥23+7),2:PRINT "■┬■"
100 LINE (0,2)-(C,2),"■",7
110 LINE (40,2)-(40-C,2),"■",7
120 FOR A=0 TO 4 STEP 2:P1=&HFBEA+X¥2+A:P=PEEK(P1)
130 IF P<>&HA5 THEN MY=MY-1:GOTO 160
140 NEXT
150 BEEP1:BEEP0:A=USR(0):GOTO 60
160 COLOR 7:LOCATE 8,10:PRINT USING"SCORE  #####    LIFE  #";SC,MY
170 FOR A=0 TO 300:BEEP1:BEEP0:NEXT
180 IF MY<>0 THEN  PRINT CHR$(12):GOTO 50
190 LOCATE 10,15:PRINT "GAME OVER"
200 LOCATE 10,20:PRINT "PUSH RETURN KEY YO START !":
210 IF INKEY$=CHR$(13) THEN RUN ELSE 210
```



▲《写真1》障害物をさけて進むイモムシの物語だぞ

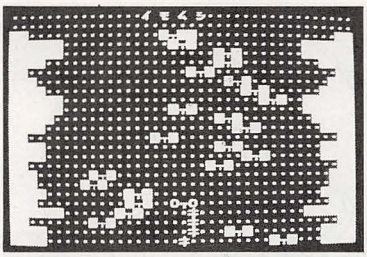


▲《写真2》3匹ぶつかるとスコアを表示し，ゲーム・オーバー

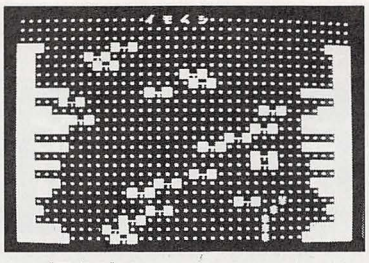
《第1表》プログラムのしくみ

10〜50	初期設定
60〜70	キー入力
80〜90	障害物の発生
100〜110	左右の障害物の発生
120〜140	ぶつかったかどうか
150	スクロール
160〜170	BEEP，スコア表示
180	イモムシの数が0かどうか
190〜210	ゲーム・オーバー

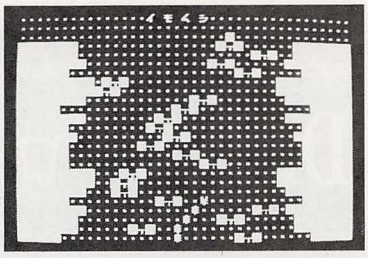
（60〜150：メイン・ルーチン）



▲《写真3》当たり判定を手なおししたイモムシの実行画面



▲《写真4》イモムシのキャラクターが小さくなってラクショー



▲《写真5》スコアが進むにつれて幅がせまくなってくー

ではさっそく診断開始

編：どうです？このプログラム。ショートですが，けっこう良くできていますよね。

Dr.D：マシン語で逆スクロールさせている点はいいが，問題点がいくつかあるぞ。そうだろう影君。

影：そうなんですよ。このゲーム，少しむずかしいんじゃないの？　だって，自分のキャラが大きすぎるんだもの。それに，障害物にぶつかる判定もどうも変な感じがするなあ。

Dr.D：そうだな。ゲーム・バランスが良くないようだ。とりあえず，ゲーム・バランスという点で，このプログラムを手なおししたのを**リスト2**に示しておこう。たくさん，細かいところが変わっているが，大きな点は，障害物との判定だ。もとのままだと，ぶつかっていないのにぶつかるすん前でぶつかったことになってしまう。そこで障害物にぶつかったときに，ぶつかったことにしている。

編：あたりまえといえば，あたりまえのことですよね。つまり，判定する座標を一つ下にしたのですね。

Dr.D：そうだ。しかし，画面から読み込むのは，自分を表示する前にしなければいけないということは，わかるだろう。

影：つまり，自分のいるところに障害物があるか調べているんですね。

Dr.D：オッ！影君にしてはするどいぞ。そのとおりだ。

影：えっへん。アッ！それと少しスピードがあがったみたいですが？

Dr.D：よく気がついたな。ＩＦ文を論理式にしたり，むだな判定をなくしたからな。また障害物との判定も，ＦＯＲ～ＮＥＸＴを使わずに，プログラムしたからだろう。

編：なるほどね。ところで，「ＬＩＮＥ（40……」の40が38になっていますが，これはどうしてですか？

Dr.D：ＰＣ－8001はカラーを表示する場合に，横の表示数が１減るのだ。だから，39－１で38だ。このくらいは，わからないといかんぞ。

編：ＰＣユーザの常識ですね。よーく，もとのプログラム(**リスト１**)と**リスト２**を見比べてみてほしいですね。

影：でも，これじゃ，ゲームはむずかしいままだよ。

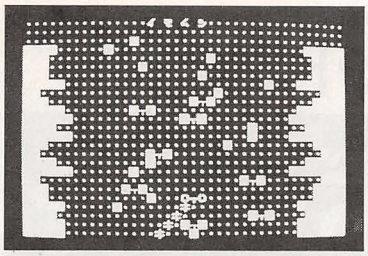
♥　♥

《リスト2》もとリストを手直ししたイモムシのプログラム・リスト

```
10 WIDTH 40,25:CONSOLE0,25,0,1:PRINT CHR$(12):MY=3
20 FOR I=0 TO 11:READ A$:POKE &HB000+I,VAL("&h"+A$):NEXT:DEFUSR=&HB000
30 LINE(0,0)-(40,25),"・",6,BF:LOCATE 15,0:PRINT "イ モ ム シ":X=18
40 COLOR 7:LOCATE X,21:PRINT "・╋・";
50 A=INP(0):X=X+(A=239)-(A=191)
60 P1=PEEK(&HFC62+X¥2):P2=PEEK(&HFC64+X¥2):P3=PEEK(&HFC66+X¥2)
70 LOCATE X,20:PRINT "O┬O";
80 IF P1<>&HA5 OR P2<>&HA5 OR P3<>&HA5 THEN 120
90 C=INT(RND(1)¥5)+1:COLOR C:LOCATE INT(RND(1)¥23+7),2:PRINT "■┬■";
100 LINE (0,2)-(C,2),"■",7:LINE (38,2)-(38-C,2),"■",7
110 BEEP1:BEEP0:A=USR(0):SC=SC+1:GOTO 40
120 MY=MY-1:COLOR 7:LOCATE 8,10:PRINT USING"SCORE  #####    LIFE  #";SC;MY
130 FOR A=0 TO 300:BEEP1:BEEP0:NEXT
140 IF MY<>0 THEN PRINT CHR$(12):GOTO 30
150 LOCATE 14,15:PRINT "GAME OVER"
160 LOCATE 7,20:PRINT "PUSH RETURN KEY TO START !"
170 IF INKEY$=CHR$(13) THEN RUN ELSE 170
180 DATA 21,3f,fe,11,b7,fe,01,c8,0a,ed,b8,c9
```

《リスト3》イモムシのキャラクターを小さくしたリスト

```
10 WIDTH 40,25:CONSOLE0,25,0,1:PRINT CHR$(12):MY=3
20 FOR I=0 TO 11:READ A$:POKE &HB000+I,VAL("&h"+A$):NEXT:DEFUSR=&HB000
30 LINE(0,0)-(40,25),"・",6,BF:LOCATE 15,0:PRINT "イ モ ム シ":X=18
40 COLOR 7:LOCATE X,21:PRINT "¥";
50 A=INP(0):X=X+(A=239)-(A=191)
60 P1=PEEK(&HFC62+X¥2)
70 LOCATE X,20:PRINT "¥";
80 IF P1<>&HA5 THEN 120
90 C=INT(RND(1)¥5)+1:COLOR C:LOCATE INT(RND(1)¥27+5),2:PRINT "■┬■";
100 LINE (0,2)-(C,2),"■",7:LINE (38,2)-(38-C,2),"■",7
110 BEEP1:BEEP0:A=USR(0):SC=SC+1:GOTO 40
120 MY=MY-1:COLOR 7:LOCATE 8,10:PRINT USING"SCORE  #####    LIFE  #";SC;MY
130 FOR A=0 TO 300:BEEP1:BEEP0:NEXT
140 IF MY<>0 THEN PRINT CHR$(12):GOTO 30
150 LOCATE 14,15:PRINT "GAME OVER"
160 LOCATE 7,20:PRINT "PUSH RETURN KEY TO START !"
170 IF INKEY$=CHR$(13) THEN RUN ELSE 170
180 DATA 21,3f,fe,11,b7,fe,01,c8,0a,ed,b8,c9
```



▲《写真6》障害物が乱数で現れるぞ～

イモムシのキャラクターを小さくして！

Dr.D：そこで，イモムシのキャラクターを小さくしたのが，**リスト3**のプログラムだ。実行画面は**写真4**だぞ。

編：単にキャラクターを小さくしただけですね。

Dr.D：そうだ。そのため，障害物とのぶつかる判定を変えてある。

影：だいぶゲームがやさしくなったぞ。それに，スピードがさらに速くなった。これはスリルがあっていい。

Dr.D：そうだ，判定処理が減った分だけスピード・アップしたのだ。しかし，今度は，やさしくなったので，影君ぐらいでも，ゲームが終わらないだろう。

影：ぐらいとはなんですか！でも，ゲームをしてて，だんだんつかれてきて，やられるようになりますね。

編：これでは，あまりいいゲーム・バランスとは言えませんね。

スコアに従ってゲームがむずかしくなる

Dr.D：そこで，スコアが進むと，だんだんむずかしくするようにしたのが，**リスト4**のプログラムだ。

影：どれどれ，ワッ！　本当だ。だんだん幅がせまくなってきてむずかしいや（**写真5**）。

編：これは，変数Wがくせものですね。

Dr.D：そうだ。最初Wは0だが，スコアが100ごとにWの値が一つずつ増え，最高5まで増える。110行を見ればわかるだろう。

編：ここでも，論理式を使っていますね。

Dr.D：一番の変更点は90行だ。障害物を発生させる場所をWに合わせて，変えている。つまり，Wが大きいほど，中よりに発生するようにしているんだ。

影：ひやー，むずかしくなるわけだ。ところで，最初のプログラムのように，大きなキャラクターのままで，やさしくする方法はないのかな。

◇

キャラクターはそのままで，障害物のだしかたを考えよう

Dr.D：どうせ，そう言ってくると思って作ったのが，**リスト5**だ。　障害物をT$(0)とT$(1)に定義して，乱数でどちらをだすか選ぶようにしている（**写真6**）。

編："■"や"■┬■"が乱数で現れるのでキャラクターが大きくても，ゲームらしくなりますね。

Dr.D：そうだ。そして，この出現率はスコアとも関係してくる。つまり，スコアが低いほどT$(0)がでやすく，スコアが1000点に近づくほど，T$(1)がでやすくなるようになっている。

そして，スコアが1000以上になると，T$(1)しかでなくなる。これでどうかな，影君。

影：これなら楽しめますね。ルンルン。

Dr.D：このようにチョットした手なおしで，ゲームのバランスが良くなるのだ。投稿するまえに，手を加えてみよう。

編：というわけです。みなさんの投稿をどしどしお待ちしてます。投稿するまでにはいかないなんてなげいている人は，「Dr.Dのプログラム診療所」までどしどし送ってください。

《リスト4》じょじょに幅がせまくなっていくリスト

```
10 WIDTH 40,25:CONSOLE0,25,0,1:PRINT CHR$(12):MY=3:W=0
20 FOR I=0 TO 11:READ A$:POKE &HB000+I,VAL("&h"+A$):NEXT:DEFUSR=&HB000
30 LINE(0,0)-(40,25),"･",6,BF:LOCATE 15,0:PRINT "イ モ ム シ":X=18
40 COLOR 7:LOCATE X,21:PRINT "¥";
50 A=INP(0):X=X+(A=239)-(A=191)
60 P1=PEEK(&HFC62+X¥2)
70 LOCATE X,20:PRINT "¥";
80 IF P1<>&HA5 THEN 120
90 C=INT(RND(1)¥5)+1:COLOR C:LOCATE INT(RND(1)¥(25-W¥2))+W+6,2:PRINT "■┬■";
100 LINE (0,2)-(C+W,2),"■",7:LINE (38,2)-(38-C-W,2),"■",7
110 BEEP1:BEEP0:A=USR(0):SC=SC+1:W=W+(SC>W¥100)¥(W<4):GOTO 40
120 MY=MY-1:COLOR 7:LOCATE 8,10:PRINT USING"SCORE  #####    LIFE  #";SC;MY
130 FOR A=0 TO 300:BEEP1:BEEP0:NEXT
140 IF MY<>0 THEN PRINT CHR$(12):GOTO 30
150 LOCATE 14,15:PRINT "GAME OVER"
160 LOCATE 7,20:PRINT "PUSH RETURN KEY TO START !"
170 IF INKEY$=CHR$(13) THEN RUN ELSE 170
180 DATA 21,3f,fe,11,b7,fe,01,c8,0a,ed,b8,c9
```

《リスト5》キャラクターはそのままで，障害物が乱数で現れるリスト

```
10 WIDTH 40,25:CONSOLE0,25,0,1:PRINT CHR$(12):MY=3:T$(0)="･■･":T$(1)="■┬■"
20 FOR I=0 TO 11:READ A$:POKE &HB000+I,VAL("&h"+A$):NEXT:DEFUSR=&HB000
30 LINE(0,0)-(40,25),"･",6,BF:LOCATE 15,0:PRINT "イ モ ム シ":X=18
40 COLOR 7:LOCATE X,21:PRINT "･╋･";
50 A=INP(0):X=X+(A=239)-(A=191)
60 P1=PEEK(&HFC62+X¥2):P2=PEEK(&HFC64+X¥2):P3=PEEK(&HFC66+X¥2)
70 LOCATE X,20:PRINT "o┬o";
80 IF P1<>&HA5 OR P2<>&HA5 OR P3<>&HA5 THEN 120
90 Z=-(RND(1)¥1000<SC):C=INT(RND(1)¥5)+1:COLOR C:LOCATE INT(RND(1)¥23+7),2:PRINT
 T$(Z);
100 LINE (0,2)-(C,2),"■",7:LINE (38,2)-(38-C,2),"■",7
110 BEEP1:BEEP0:A=USR(0):SC=SC+1:GOTO 40
120 MY=MY-1:COLOR 7:LOCATE 8,10:PRINT USING"SCORE  #####    LIFE  #";SC;MY
130 FOR A=0 TO 300:BEEP1:BEEP0:NEXT
140 IF MY<>0 THEN PRINT CHR$(12):GOTO 30
150 LOCATE 14,15:PRINT "GAME OVER"
160 LOCATE 7,20:PRINT "PUSH RETURN KEY TO START !"
170 IF INKEY$=CHR$(13) THEN RUN ELSE 170
180 DATA 21,3f,fe,11,b7,fe,01,c8,0a,ed,b8,c9
```

ビデオゲームなみの本格派サウンドを奏でる

X1のFM音源ボードを使★っ★て★み★よ★う

YK-2

こんにちは。X1ユーザーにはあまり縁のないYK－2でございます。今回はX1のFM音源ボード（CZ－8BS1:**写真1**）を使ってみてのレポートをしたいと思います。どうかひとつ，よろしくお願いします。

★FM音源てなんだろう？…

みんな「FM音源」って知ってる？X1シリーズにははじめてオプションとして登場したものだし，わからない人も多いと思います。まあひと口に言っちゃえば，「とってもすんごい音がする音源LSI」ってとこかな。

どんなにすんごい音がするのかわからない人は，すぐにでもゲーム・センターへ行ってみよう。最近のビデオゲーム・ミュージックはほとんどこの「FM音源」によって演奏されているんだ。例をあげると，セガのファンタジーゾーン，コナミのサラマンダ，ナムコのザ・リターン・オブ・イシター（**写真2**）などが有名です。

これらはみんなX1シリーズ用に作られたFM音源ボードに入っているのと同じ，ヤマハの「YM－2151（**写真3**）」というFM音源を使っているんだ。

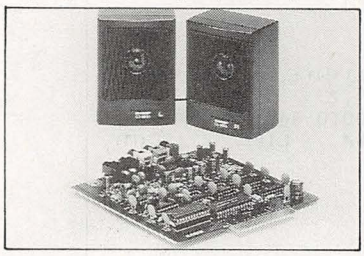
ということは，X1であのファンタジーゾーンが本物ソックリに演奏できちゃう！ってことなんだよね。

★「YM－2151」とは…

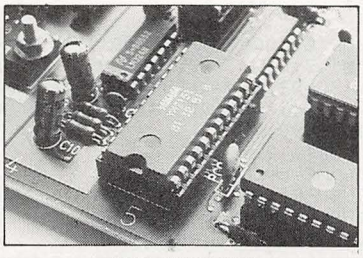
PCシリーズやFMシリーズには，もうおなじみのFM音源。両シリーズともヤマハの「YM－2203」というFM音源を持っていて，これまたすんごい音がするんだけど，X1の音源ボード（CZ－8BS1）に入っている「YM－2151」っていうのはその比じゃあない。

前者は3声，後者は8声！おまけにステレオにもできるし，パラメータの数も多い。

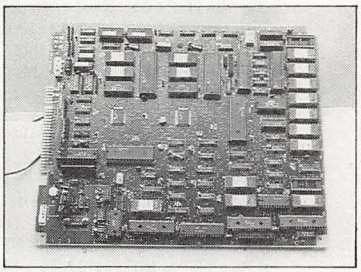
だから，88SRユーザーの私からみれば，涙がでるほどうらやましいものなんだ。



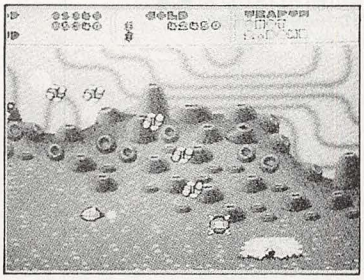
《写真1》X1FM音源ボード"CZ-8BS1"

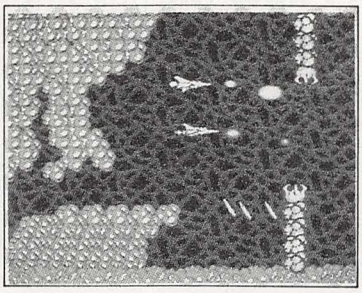


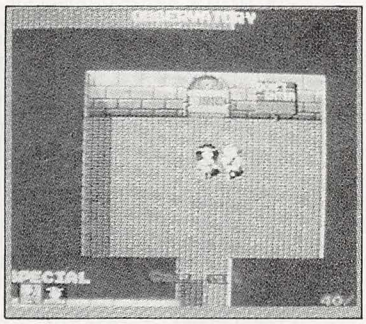
《写真3》YM-2151



《写真4》ザ・リターン・オブ・イシターの基板。YM-2151が使われている







《写真2》左から，ファンタジーゾーン，サラマンダ，ザ・リターン・オブ・イシター。
FM音源によってBGMは演奏されている

0	Saw up（ノコギリ波）	
1	Square（方形波）	
2	Triangle（三角波）	
3	S/Hold（ノイズ）	

《第1図》YM−2151のＬＦＯの波形の種類

では，ＦＭ音源1声に対して，ＹＭ−2151とＹＭ−2203はどのようにちがっているのか，簡単に説明してみましょう。

(ｉ)ハードでＬＦＯがついた…

「ＬＦＯ（ロー・フリークエンシー・オシレータ）」っていうのは，ビブラートやトレモロを作りだすもので，ＰＣなどでは，ソフトでサポートされたんだけど，ＹＭ−2151では，それ専用のハードウエアがついているというのだからオドロキ。

当然，リアルタイム・ゲームなどで，ＬＦＯを使った音楽が鳴らせるんだ。効果音なんかもうまく作れば，アニメなんかで使っている，カッコイイ音ができちゃうんだよ。

このＬＦＯの波形には第1図のような4種類があります。

(ii)オペレータの周波数がより細かく設定できるようになった…

ＹＭ−2203とＹＭ−2151はともに四つのオペレータ（第2図）を持っていて，それぞれ簡単な比率で周波数を設定できるようになっている。

ＹＭ−2203は基音の整数倍だけだったのに対し（ただし効果音モード，音声合成モードをのぞく），ＹＭ−2151は基音の非整数倍まで設定できるようになったんだ。

ちょっとむずかしかったかもしれないけど，このことによって，音色にも大きなちがいがでてくることはたしか。ブラスやギター，ベースの音なんか，ＹＭ−2203で作ったのとは比較にならないほどだからね。

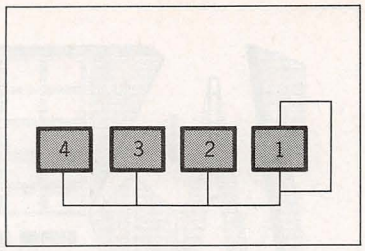
(iii)ＫＥＹ　ＳＣＡＬＩＮＧパラメータの種類が増えた…

ＫＥＹ　ＳＣＡＬＩＮＧ（キー・スケーリング）っていうのは，ＦＭ音源をより生の楽器の音に近づけさせるための，大事な要素の一つなんだ。

普通，楽器っていうのは，音の高さによって音量，音色の時間的変化（これを『エンベロープ』（第3図）という）が異なるものだから，それを正確にシミュレートすれば，より生の楽器の音に近づくハズだよね。キー・スケーリングはその役めをはたしてくれるものなんだ。

ＹＭ−2203では，その変化速度を変える「ＫＥＹ　ＳＣＡＬＩＮＧ　ＲＡＴＥ（キー・スケーリング・レート）」っていうパラメータが，たったの1個ついているだけ。

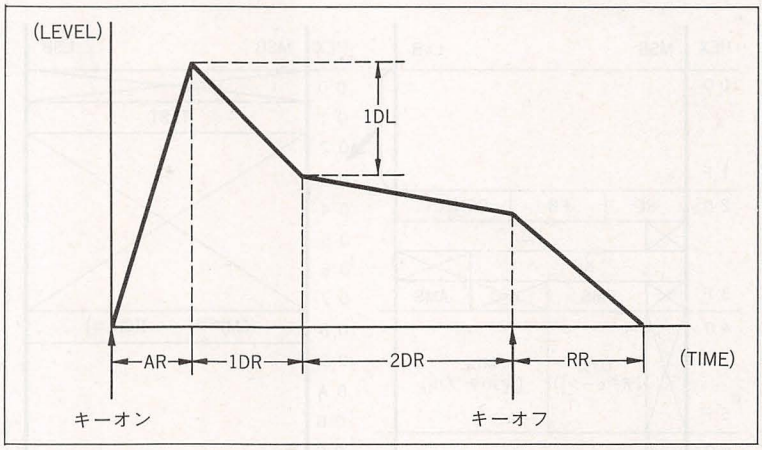
ＹＭ−2151では，その他に，エンベロープの変化の大きさを決める「ＫＥＹ　ＳＣ



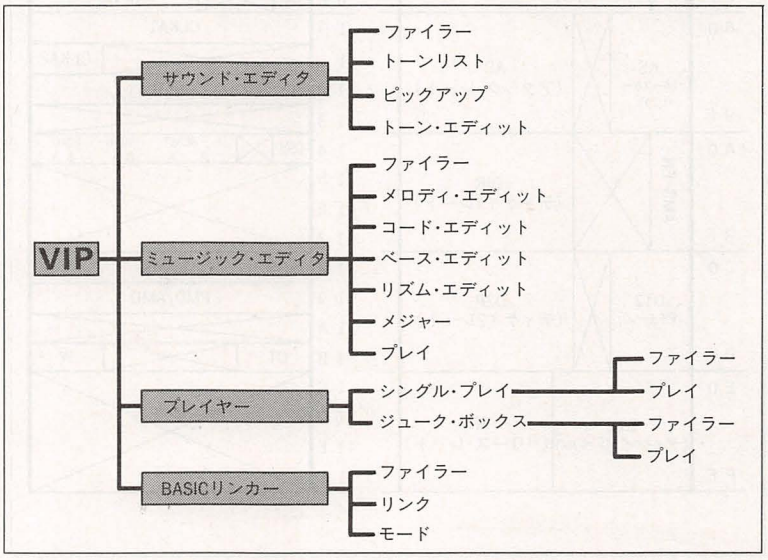
《第2図》四つのオペレータによって，アルゴリズムがなりたっている

ＡＬＩＮＧ　ＬＥＶＥＬ（キー・スケーリング・レベル）」や，音の出力レベルの上下を決める「ＫＥＹ　ＳＣＡＬＩＮＧ　ＴＹＰＥ（キー・スケーリング・タイプ）」というパラメータまでついているんだよ。ゼイタクだなあ，ほんと。

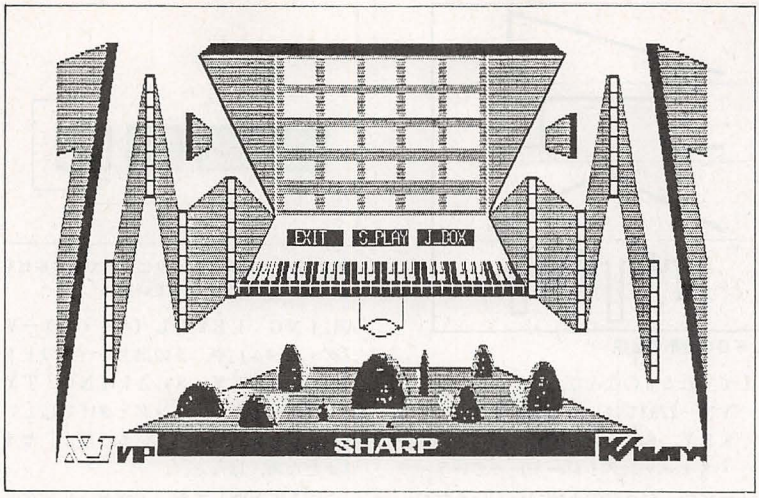
ここまで説明してキー・スケーリングのことがさっぱりわからない人は，ピアノの鍵盤（けんばん）をたたいてみて，自分の



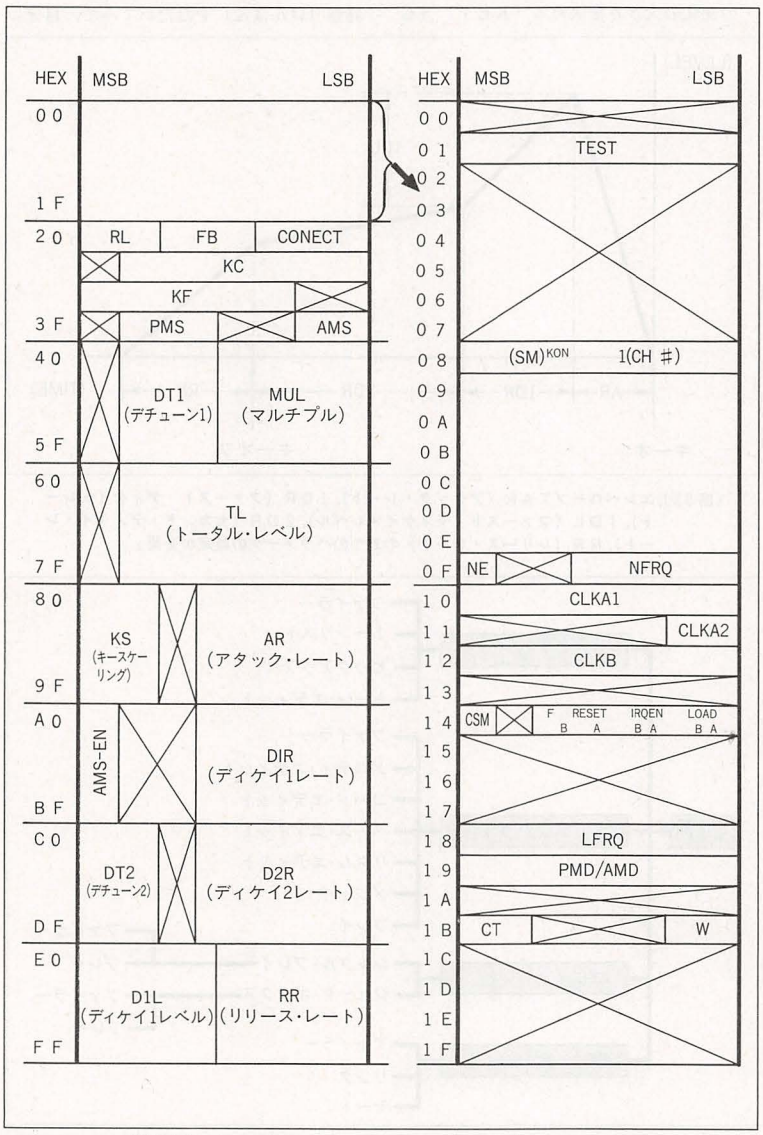
《第3図》エンベロープＴＡＲ（アタック・レート），1ＤＲ（ファースト・ディケイ・レート），1ＤＬ（ファースト・ディケイ・レベル），2ＤＲ（セカンド・ディケイ・レート），ＲＲ（レリース・レート）の五つのパラメータの設定が必要」



《第4図》「ＶＩＰ」の各セクション構成



《写真５》ＦＭ音源ボード付属のミュージック・エディタ「ＶＩＰ」のプラトン選択画面



《第５図》ＸＩＦＭ音源ボードのアドレス・マップ（WRITE MODE）

耳で確かめてみてね。

高音（鍵盤の右はしのほう）をたたくと，「ポン！」という音，低音（左はしのほう）をたたくと「ボ～ン…」ていう音がするでしょ！それですよ，それ。

★それでは，実際に聞いてみよう…

みんな，これで「ＹＭ－2151」がどんなにすごいＦＭ音源かわかってくれたかな。それじゃあ，こんどは実際に耳で聞いて確かめてみようよ。

Ｘ１のＦＭ音源ボードに付いてくるミュージック・エディタ「ＶＩＰ」を起動して，「プラトン」というプレイヤー・プログラムを選択しよう（**第４図，写真５**）！

Ｆ３キーを押して，画面に「ＦＩＬＥＲ」という文字がでたらＦ２キーを押す。つぎにＦ３キーでＤＡＴＡディスクの入っているドライブを指定。画面にいっぱい文字（ファイル・ネーム）がでてきたら，ＲＥＳＥＴ（Ｆ２）キーを押して，リターン・キーとカーソル・キーで曲を選ぼう。

それが終わったら，ＥＸＩＴ（Ｆ１）キーを２回押し，ＰＬＡＹ（Ｆ３）キーを押してみよう。あなたの選んだ曲が感動のステレオで流れてきちゃうんだ。

私のおすすめは，ファイル・ネーム〝ＳＷＡＮ〟と〝ＳＯＮＡＴ　ＬＳＮ〟。とくに後者のほうは，ピアノのレッスンを受けたことのある人にとっては，大爆笑ものだよ！

★ＶＩＰを使ってみた感想……

「ＶＩＰ」はこの他にも「ニュートン」「エジソン」，「リンカーン」といった便利なエディタがついています（ベーマガ86年９月号参照）。

みんな初心者にとっては使いやすいものばかりだけど，本格的に演奏をしようと思うと，ちょっと，ものたりない点があるのが残念だった。

とくに，ミュージック・エディタ（エジソン）では，小節単位のコピーができなかったり，パートがメロディ，コード，ベース，リズムにわけられている点で，あまりいいとは思えなかったし…，ＭＭＬ（ＰＬＡＹ文）でも，演奏できるようにしてほしかった。

★終わりに…

そんなわけで，シャープさん，ボード対応のすばらしいＢＡＳＩＣがでることを期待してますよ！いいものができれば，Ｘ１を使ったＦＭ音源対応ＶＧＭプログラムなんかもベーマガで発表したいと思ってます。

うーん，それにしても，私はＸ１ＦＭ音源ボードにホレました。

特別連載　フロッピーディスクを使いこなそう　その④

フロッピーディスクの中をのぞいてみよう！

木村祥久

はじめに

今では，パソコンにディスク・ドライブが内蔵されているのが，あたりまえのようになりました。

そのため，これからパソコンを買う人のほとんどは，プログラムのセーブやロードをフロッピーディスクを使って行なうようになるでしょう。

しかし，せっかく，ディスクＢＡＳＩＣを使うのですから，プログラムをセーブ，ロードするだけで終わらせるのは残念ですね。

そこで，今回は，ディスクＢＡＳＩＣ特有の命令などにもふれて，フロッピーディスクを紹介していきましょう。

フロッピーディスクってどんなもの？

フロッピーディスクといっても，現在では，非常に多くの種類があります。大きさでわけると，8インチ，5インチ，3.5インチ，3インチ，2.8インチなどがあります。2.8インチとは，ＱＤ（クイック・ディスク）のことで，他のものとは記録方式が異なっています。

また，このほかに，ハード・ディスクといって，20M（メガ）以上の記憶容量のものまであります。

さて，ここでは，現在もっとも普及している5インチを中心に説明していきましょう。

フロッピーディスク（5インチ）の中身は**第1図**のようになっていて，この磁気ディスクにデータを磁気に変えて記録します。

このデータを磁気に変えるという点ではデータ・レコーダを使って，カセット・テープに記録するのと同じですが，ディスクの利点は，ディスクが円になっているということです。

音楽などを聞くとき，カセット・テープの場合，曲の頭だしが大変だけど，レコードなら簡単ですよね。ディスクの場合も，これと同じなんです。円盤状のところにぐるぐる記録しておくと，好きなところのデータを容易に取りだせるわけなんです。

それと，もう一つ。一般のディスクは，カセットなどのように，Ａ面，Ｂ面というように使いたい側にして入れることはしません。ディスクは，必ず決められた側に向けて使います。

それでは，ディスクにデータがどのように記録されるか説明しましょう。

フォーマットってなんだ？

買ってきた生のフロッピーディスクは，そのままでは使えません。まず，「フォーマット」という作業をしなければいけません。このフォーマットが，データの記録と重要な関係にあります。

ディスクをフォーマットすると，ディスクにトラックとセクタという住所のようなものを書き込みます。**第2図**がその例です。

５インチのディスクは，２Ｄ，２ＤＤ，２ＨＤなど，記録密度のちがいで，３種類にわけられますが，それぞれ，フォーマットがちがってくるのです。この**第2図**は２Ｄのものです。

ここで注意したいのが，ディスクのフォーマットは，レコードのようにうず巻にはなっていないということです。このほうが目的のデータを捜しやすいんですね。

トラックという言葉は，みんなも聞いたことがあるんじゃないかな？　そう，運動場でもトラックがあるでしょう。なんとなく似ていませんか？

セクタというのは，このトラックを細かく切ったものです。そして，ほとんどのフォーマットでは，１セクタに256バイトのデータが書き込めるようになっています。

したがって，**第2図**の場合は，256×16（セクタ数）×40（トラック数）×2（両面）＝327680≒320Kバイトの容量があるわけです。

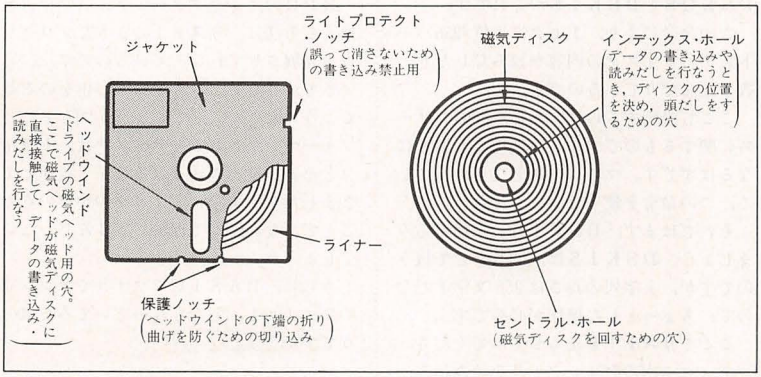
つまり，２Ｄのディスクの場合，320Kバイトのデータをセーブできるんです。えっ？２Ｄとか２ＤＤの意味がわからない？そういう人は，**第3図**を見てください。

それでは，２ＤＤのディスクが何Ｋバイトの記録容量かがわかるよね。320×２＝640Ｋバイトというわけです。ちなみに，２ＨＤは，約１Ｍバイトの記憶容量があります。

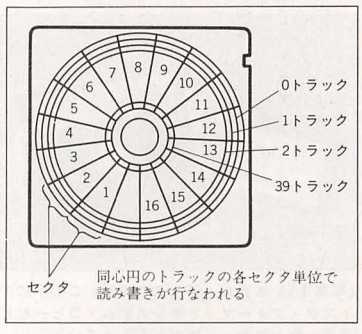
システム・ディスクについて

ディスクのついていないパソコンには，当たり前の話だけれど，ディスクに関する命令は付いていません。では，どうやってディスクを使うのでしょうか。

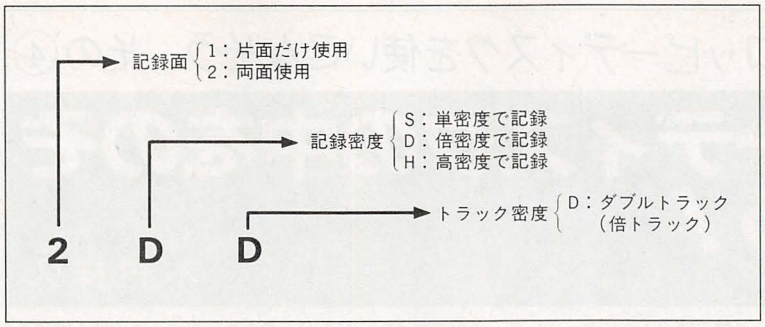
パソコンにディスクをつなげると，たち



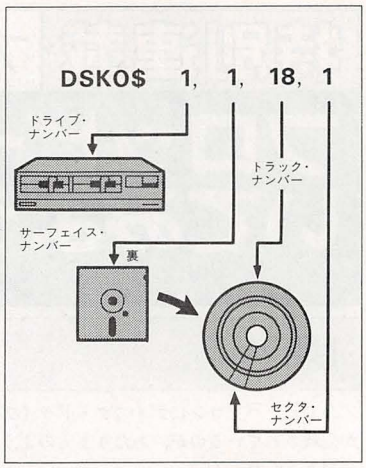
《第１図》５インチ・フロッピーディスクの中身



《第２図》５インチ・フロッピーディスクのトラックとセクタ



《第3図》フロッピーディスクの規格表示



《第4図》DSKO$命令

《リスト1》ディスク内のディレクトリを読み込み表示するプログラム・リスト(PC－8801シリーズ用)

```
100 'diski$ sample
110 WIDTH 80,25:CLS
120 FIELD #0,128 AS A$(0),128 AS A$(1)
130 DR=1:SU=1:TR=18:SE=1
140 'INPUT "Drive,Surface,track,sector";dr,su,tr,se
150 DU$=DSKI$(DR,SU,TR,SE)
160 FOR I=0 TO 1
170   FOR J=0 TO 7
180     FOR K=1 TO 16
190       DA=ASC(MID$(A$(I),J*16+K,1))
200       LOCATE 54+K,I*8+J
210       IF DA<32 OR DA>247 THEN PRINT ".";:GOTO 230
220       PRINT CHR$(DA);
230       LOCATE K*3,I*8+J:PRINT RIGHT$("0"+HEX$(DA),2);" ";
240 NEXT K,J,I
```

あげるとき（電源を入れて，パソコンを使いだそうとすること），システム・ディスクを読みにいきます。

つまり，このシステム・ディスクに，BASICの命令を拡張するためのデータ(ディスクBASIC）が入っているのです。

このシステム・ディスクというのは，増設のフロッピーディスク・ドライブやディスク・ドライブ内蔵のパソコンを買うと付いてきます。大切に扱いましょう。後で説明するバックアップ（複製すること）をしておけば安全ですよ。

たいていパソコンなどに付いてくるシステム・ディスクには，ディスクのユーティリティ・ソフトが付いてきます。これを走らせると，ディスクのフォーマットやシステム・コピー，ファイル・コピー，それとディスク・コピーなどができます。

ディスクのフォーマットというのは，先に説明しましたが，買ってきた生ディスクを使えるようにするためのものでしたね。



《写真1》システム・ディスクの例。この中にディスク・フォーマットやシステム・コピーなどのユーティリティ・ソフトも入っている

システム・コピーは，フォーマットされたディスクで，ディスクBASICを使えるようにするためのものです。ファイル・コピーは，ディスクに記録されている任意のファイルをコピーするものです。また，ディスク・コピーは，まるまる全部，新しいディスクに，もとのディスクの内容を移すというものです。これが，バックアップです。

ディスクBASICにはこんな命令がある

フォーマットされたディスクを，メモリのように使うことができます。つまり，トラックやセクタを指定することによって，データの記録や読みだしができるのです。もちろん，ディスクBASICにも，そのための命令が用意されているわけです。DSKO$とDSKI$がそれです。

この命令により，1セクタ単位(256バイト）ずつディスクの内容を読みだしたり，書き込んだりできるのです。

ここで説明するのは，PC－8801シリーズに関するものですが，他機種でも参考になるはずです。マニュアルとにらめっこして，この命令を使ってみてください。

それではまず，「DSKI$」を使ってみましょう。DSKI$は，関数として扱うのですが，文字列の長さは255文字までなので，ちょっとした操作が必要です。

ここで**リスト1**を走らせてみてください。

ディスク内のディレクトリを読み込み，表示します。つまり，ファイル・ディスクリプタ（ファイル・ネームのこと）が格納されているところを表示するのです。プログラムを手なおし（140行のREM，を取る）すれば，好きなところ（トラック，セクタ）をのぞき見(?)できますよ。

つぎにDSKO$ですが，へたにディスクの内容をいじると，ディスクをクラッシュ（はかい）してしまうので注意が必要です。

したがって，いらない（データがだめになってもいい）ディスクを使ってためしてみましょう。

DSKO$は，コマンド（命令）として使います(**第4図**)。また，システム用バッファの256バイト分を指定したドライブのさらに指定したサーフェイス（表か裏か）の，またまたさらに指定したトラック，セクタに書き込みます。

したがって，

PRINT HEX$(VARPTR(#0))＋9

とすると，バッファの先頭アドレスが表示されるので，マシン語モニタでそのアドレスから256バイト分のデータを入力して

DSKO$〈ドライブ番号〉,〈サーフェイス番号〉,〈トラック番号〉,〈セクタ番号〉

を実行すれば，ディスクに書き込めます。

RPGのキャラクター・ディスクを書き換える方法は，**リスト1**のようなプログラムを発展させて行なっているのです。

さて，これで君もディスクの中をのぞけるようになったことでしょう。図などで，フォーマットされるとディスクは，トラックとセクタを書き込まれるなどと説明してきましたが，実際にディスクの中をのぞくことで，なんとなく理解できるんじゃないでしょうか。

さらに，BASICファイルやマシン語のファイルも，どんどんのぞいてみてはどうですか？

☆　　☆

Dr.Dと影のパソコン・レクチャー⑭

――ホコリやヨゴレもエラーの原因！――

by くりひろし

★秋深し，隣りはバグを取る人ぞ……というわけで，何といってもパソコンの秋です。でも，ちょっと待ってください。キミのパソコン，汚れてないかなっ!?

★パソコンの本体は，多くはプラスチックでできています。キズが付くのはしかたないとしても，ホコリと手あかにまみれているのは考えもの！思わぬトラブルの原因にもなりかねません。

★マンガで示した他にも，パソコンにつなぐケーブルなどのコネクタ部分も汚れていると，接触不良の原因になります。サビさせるなんてもってのほか！

★チェック・ポイントをもうひとつ。必ず電源を切ってから，そうじしよう！

★パソコンを使う前に，せめて手ぐらい洗いましょう。したっけ，また来月！



広告さくいん

パソコン・メーカー

シャープ……表2，前付カラー1～5
NEC……前付カラー6～10
富士通……前付カラー12～13
松下……前付カラー14～15
日立……表4

周辺機器メーカー

エプソン……前付カラー11
三和電子……前付カラー16
アクセス……後付335
グリーンハウス……後付335
東京フロッピー……後付338

ソフトハウス

T&Eソフト……中付188～191
ハドソン……中付192～193
エニックス……カラー194～197，後付314
日本ファルコム……カラー198～203
ビクター音産……カラー204～205
日本テレネット……カラー206～207
ポニー……カラー208～209
アイレム……カラー210
マイクロキャビン……カラー211
コンパイル……カラー212
ホットビィ……カラー213
日本デクスタ……カラー214～215
ブラザー……カラー216～217
鶴寿……カラー218
コナミ……カラー234
ニデコ……表3

マイコンショップ

東北――
庄子デンキ……後付346
関東甲信越――
九十九電機……前付カラー18～19
東映無線……中付59
シスペック……中付60～61
ウエーブアイ……中付62～67
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
AVCフタバ……後付317
トヨムラ……後付318～319
渡部商事ファントム……後付320～321
ワールドインアオヤマ……後付322～329
ウエムラオーディオ……後付330～331
サードウェーブ……後付332
NOVA情報機器……後付336～337
日本マイコン流通センター……後付339～345
関西・中国――
全流通……後付333

その他

シェイペックス……後付305
ユニコー通販……後付315
シーレックスサングラス……後付316
サンクレストジャパン……後付338

自社広告

グッズ／XO1……前付カラー20～23
ナムコットファミコン……カラー219
AVG&RPG／マイコンソフト……カラー220～233
取扱店一覧……後付306～311
マイコンソフト一覧……後付312～313

★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)

キヤノン販売

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

東芝

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

松下

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

カシオ

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

EPSON

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

TOMY

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

SONY

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

セガ・エンタープライゼス

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

バンダイ

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

三洋三洋電機特機

㊒550 大阪市西区江戸堀2－7－25 情報機器事業部業務課「マイコンBASIC」係
PHC－30N(MSX)……69,800円
㊒570 大阪府守口市大日東町100 三洋電機㈱営業本部PA企画部「マイコンBASIC」係
WAVY3(MSX)……46,800円
WAVY10(MSXライトペン付)……74,800円
WAVY11(MSX)……99,800円

三菱電機

㊒100 東京都千代田区丸の内2-3-3 三菱電機パソコン部「マイコンBASIC」係
ML－8000(MSX)……59,800円
㊒370-04 群馬県新田郡尾島町岩松800 三菱電機群馬製作所「マイコンBASIC」係
ML－F110(MSX)……54,800円
ML－F120(MSX)……64,800円
ML－F120D(MSX)……74,800円
ML－G10/30(MSX2)…168,000円(30モデル1)

ヤマハ

㊒430-91 浜松市浜松郵便局私書箱3号 日本楽器製造㈱AY－XI係「マイコンBASIC」係
YIS303(MSX)……49,800円
YIS503II(MSX)……59,800円
YIS604/128(MSX2)……99,800円
SX－100(MSX)……36,800円
CX11(MSX)……54,800円
CX7M/128(MSX2)……128,000円

ビクター

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

パイオニア

㊒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

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

創立以来40有余年 信頼の東映無線

安さ・サービス・丁寧……秋葉原の東映無線

通信販売クレジット 大歓迎!!

●送料着払い

ラジオセンター店 03-253-0987

ラジオデパート店 03-251-1014

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➡ 36%OFF ￥16,000
- **MYLOOPER 1200E**（インターソフト、郵政省認可、300bps・1200bps（全二重）、AA型NCU内蔵型、V25bis・ヘイズ社準拠）……￥49,800➡ ??%OFF TOEI特価
- **SR-120AT**（エプソン、郵政省認可、300bps・1200bps（全二重）、ヘイズ社準拠）……￥49,800➡ ??%OFF TOEI特価
- **CTS-2424ADH**（CTS社、郵政省認可、300bps・1200bps・2400bps（全二重）、ヘイズ社準拠）……￥109,000➡ ??%OFF TOEI特価



TOEIモノクロームディスプレイモニター 好評販売中!!

- **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

★ワンボードコンピュータ★

- **TK-85**（NEC）……￥44,800➡ 15%OFF ￥38,000
- **SMB-80TE**（シャープ）￥39,800➡ 13%OFF ￥35,000
- **MP-85**（マイテック）‥￥44,500➡ ??%OFF TOEI特価

ワンボード用電源（5V 3A）……¥5,500

- Ⓐ 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
- Ⓒ NEC **PC-8801mkIIFR/10**＋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＋フロッピーケーブル＋ディスケット（5″2D）10枚……￥336,800➡ 45%OFF ￥187,800
- Ⓓ 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

PC-8801mkIIFR/MRシリーズ

- Ⓐ PC-8801mkIIFR/10＋FTC-1475（東映、0.39mmドットピッチ、アナログ入力専用14″カラーディスプレイ）＋MR-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-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-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-1024IIP（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（ロテック、標準FDD）＋フロッピーケーブル＋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″2D）10枚＋プリンター用紙（15×11）500枚……￥893,800➡ 32%OFF ￥614,800

FM-16βシリーズ

- Ⓐ 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-1024IIP（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……￥699,800➡ 31%OFF ￥489,800
- Ⓓ 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＋第二水準漢字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……￥1,029,000➡ 29%OFF ￥740,800

厳選周辺機器シリーズ

★フロッピーディスク★

- Ⓐ 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➡ 25%OFF ￥120,000
- Ⓒ LFD-550IIPC/FM（ミニFDD PC用 FM用）＋フロッピーケーブル……￥98,000➡ 29%OFF ￥69,800
- Ⓓ FD-55BV（PC-8801mkII用増設FDD）……￥60,000➡ 59%OFF ￥25,000
- Ⓔ FD-1155C（PC-9801VM0用増設FDD）……￥80,000➡ 61%OFF ￥31,800

★プリンター★

- Ⓐ M-1024IIP/F（ドットインパクト 10″漢字プリンター PC用 FM用）……￥98,000➡ ??%OFF TOEI特価
- Ⓑ VP-80K（ドットインパクト 10″漢字プリンター PC用 FM用）＋PC（FM）対応ROM＋第二水準漢字ROM……￥175,000➡ ??%OFF TOEI特価
- Ⓒ VP-130K（ドットインパクト 15″漢字プリンター PC用 FM用）＋PC（FM）対応ROM＋第二水準漢字ROM……￥205,000➡ ??%OFF TOEI特価
- Ⓓ NM-9900（ドットインパクト 15″カラー漢字プリンター）……￥298,000➡ ??%OFF TOEI特価
- Ⓔ TR-24（熱転写漢字プリンター PC用 FM用）……￥68,800➡ 28%OFF ￥49,800
- Ⓕ KP-5000（ドットインパクト 10″プリンター PC用）……￥98,000➡ 70%OFF ￥29,800

★メモリーボード★

- Ⓐ PC-9801用増設256kBメモリーボード（バンク切替方式）……￥13,800
- Ⓑ PC-9801用増設512kBメモリーボード（バンク切替方式）……￥19,800
- Ⓒ 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-Iプラスプロ付）……￥32,000
- Ⓓ PC-9801用増設1.5MBメモリーボード（バンク切替方式、IOS-10付）……￥45,000
- Ⓔ 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-Iプラスプロ付）……￥54,000

★その他★

- Ⓐ TX-14SH3（0.31mmドットピッチ、400ライン、14″カラーディスプレイ）……￥138,000➡ 54%OFF ￥64,800
- Ⓑ TR4943（EPROMプログラマー）……￥128,000➡ ??%OFF TOEI特価
- Ⓒ PC-8001mkII-01（PC-8001mkII/8801用漢字ROM）……￥32,000➡ 54%OFF ￥15,000
- Ⓓ MVU-2013（音声合成ボード、PC-8001mkII/8801/SR/FR用）……￥29,800➡ ??%OFF TOEI特価

TOEI Toei Electronics Co., Ltd.

東映無線株式会社

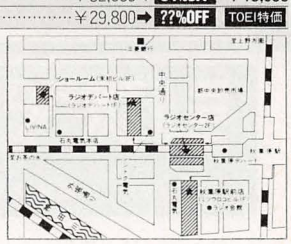
ラジオセンター店 〒101 東京都千代田区外神田1－14－2 ラジオセンター2F ☎（253）0987（251）2763 無休（マイコン・計測器・アンテナ）

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

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

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

●平日/A.M.10:00～P.M.7:00 日曜・祭日/A.M.10:00～P.M.6:00



おかげさまで10周年・

●パソコン●ワープロ●ネットワーク **シスペック全店**

10周年記念特別感謝セール

10/18〜11/17

★期間中お買上のお客様にもれなく粗品進呈。
★10周年記念特別感謝セットは、さらにサービス品付です。
〈各セット限定50セット！ご注文はお早目に！〉
記念特価は店頭、又は電話にてお問合わせ下さい。



40%OFFより 富士通 FM77AV

FM-77AV2 注番 B11-7701
10周年記念特別感謝セット
●FM-77AV2本体……¥158,000
15″TV付カラーモニター……¥89,800
セット合計定価¥247,800 **記念特価**

¥9,980	×12回	㊍¥30,000×2回
¥4,650	×24回	㊍¥20,000×4回
¥3,100	×36回	㊍¥15,000×6回

FM-77AV2 注番 B11-7702
10周年記念特別感謝セット
FM-77AV2……¥158,000
14″カラーモニター……¥67,800
セット合計定価¥225,800 **特価¥135,000**

¥7,040	×12回	㊍¥30,000×2回
¥3,920	×24回	㊍¥15,000×4回
¥4,500	×36回	ボーナスなし

ワープロ50%OFFより 各社勢揃い 大特価販売中!!

新製品 SHARP X1turbo III
定価合計¥277,800 **特価¥208,000**



45%OFFより SHARP パソコンテレビ X1G

X1G/M30 注番 B11-1701
10周年記念特別感謝セット
CZ-822C……¥118,000
14″カラーモニター……¥67,800
セット合計定価¥185,800 **特価¥109,800**

¥6,460	×12回	㊍¥20,000×2回
¥3,550	×24回	㊍¥10,000×4回
¥3,660	×36回	ボーナスなし

注番 B11-1702
モニターを14″TV付CZ-820Dに変えた場合 **記念特価**

¥9,420	×12回	㊍¥20,000×2回
¥4,300	×24回	㊍¥15,000×4回
¥4,770	×36回	ボーナスなし

X1G/M10 注番 B11-1703
10周年記念特別感謝セット
CZ-820C……¥69,800
14″カラーモニター……¥67,800
セット合計定価¥137,600 **特価¥76,000**

¥13,180	×6回	ボーナスなし
¥6,780	×12回	ボーナスなし
¥3,610	×24回	ボーナスなし

注番 B11-1704
モニターをTV付カラーモニター(CZ-820D)に変えた場合 **記念特価**

¥6,870	×12回	㊍¥15,000×2回
¥3,320	×24回	㊍¥10,000×4回
¥3,500	×36回	ボーナスなし

専門店だから安い！買って安心！

全商品、超特価ご奉仕
広告掲載外の本体、周辺機器、ソフト等々、組み合わせ自由自在。超特価でご利用できます。

すべて完全保証付
新品はメーカー保証一年間。初期不良は即交換いたします。

お支払い自由、お楽しみクレジット
お客様のご予算に合わせて計算いたします。ぜひご相談下さい。

ボーナス払いもOK！
ボーナス一括払い、夏と冬のボーナス二回払いもご利用下さい。

超低金利のクレジット
回数1〜60回、長期利用も低金利でグーンと有利。

頭金不用。ゆっくりクレジット
商品は今すぐお届け。お申し込みいただければ、お支払いは6ヶ月後からスタートすることが出来ます。

高額下取り
お手持ちのパソコンを下取り、わずかな予算で買い換えもOK。クレジットもご利用出来ます。

配達日指定OK！
留守がちのお客様のご都合に合わせて配達いたします。日曜・祭日もOK！

シスペックTONE(トーン)システムズ ご利用方法

①クレジット
お電話にて、お気軽にお申込み下さい。

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

年中無休 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

—•シスペックは、さらにガンバリます。

“あなたのパソコン元気してますか？”

高額下取特別セール同時実施中!!

この機会にぜひグレードアップを！

お申し込み、お見積は、FAXにてもOK。(24時間受付)

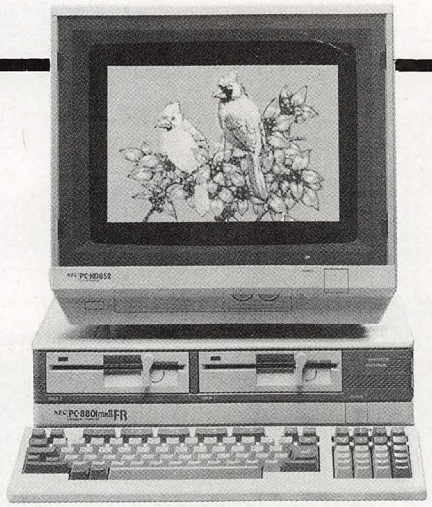
FAX東京03-255-9055

らくらくクレジット 月々3,000円より

中古専用電話 ☎03 257-0283

例以外の商品については、電話にてお問い合わせ下さい

❶下取商品は査定により、若干差額が変動します。
❷ご注文の際は、まず電話で問い合せ、下取り品を送って下さい。
❸差額金以外には送料が別にかかります。
❹差額はシスペッククレジットでもOK!!



PC-8801FR/M30 注番B11-8801

10周年記念特別感謝セット

PC-8801mkⅡFR/M30……￥178,000
14"カラーモニター(アナログ)……￥89,800

セット合計定価￥267,800 **記念特価**

¥5,700	×24回	㊎¥20,000×4回
¥3,840	×36回	㊎¥15,000×6回
¥5,030	×48回	ボーナスなし

PC-8801mkⅡ/MR 注番B11-8802

10周年記念特別感謝セット

PC-8801mkⅡMR……￥238,000
14"カラーモニター(アナログ)……￥89,800
M-1024ⅡP……￥103,300

セット合計定価￥421,100 **記念特価**

¥8,540	×24回	㊎¥40,000×4回
¥6,500	×36回	㊎¥25,000×6回
¥5,140	×48回	㊎¥20,000×8回

PC-8801mkⅡFR

PC-8801mkⅡFR お買上の場合



例

下取り機種	交換差額
PC-8801MKⅡ/M30	¥55,000
FM-7	¥120,000
FM-77L2	¥85,000
PC-8001MKⅡ	¥118,000

プリンター ショッキングフェア 同時開催

プリンターはすべてケーブル、用紙付です。

パソコン本体を買ったらさらに安い!!



star
•組んでワープロ専対応•
24ドット 熱転写漢字プリンタ
TR-24f
注番B11-P01

本体価格 ￥68,800 **特価￥33,800**

記念特価は、店頭、お電話にてお問い合わせ下さい。

注番B11-P07	注番B11-P13
24ドット熱転写漢字プリンター	24ドット漢字プリンター
NEC PC-PR101TL	ブラザー M-1024Ⅱ
本体価格￥69,800	特価 ¥73,000
記念特価 ¥2,900 ×24回	本体価格￥99,800 ¥3,600 ×24回

シスペック各店をヨロシク!!

秋葉原本店	大量在庫中!/ソフト9割引より (本格的コンピューターミュージックをあなたに!)
秋葉原2号店	中古専門、あなたのパソコンをより高く下取りします!
ラジカン1号店	何でもそろう、パソコン、ワープロ、ネットワーク!
ラジカンコーヨー店	パソコンの遊び方、使い方、いろいろおしえます!

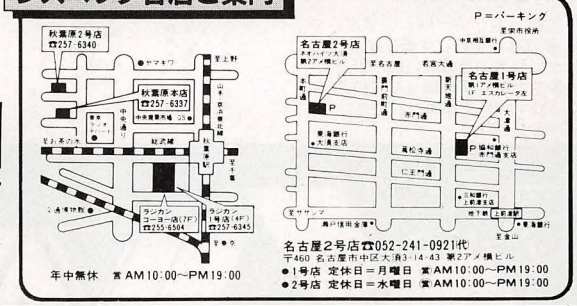
いいもの先取り、お楽しみクレジット! お支払い等はぜひご相談下さい。冬のボーナス一括払いもOK!!

お申し込み・お問い合せは シスペックTONE(トーン)システムズへ

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

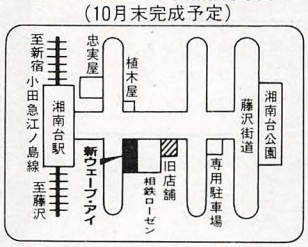
OPEN

このキッカケは、実体験「創り」伝えたい。

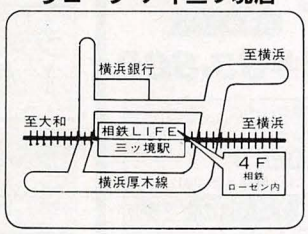


2店舗同時にOPEN

ウェーブ・アイ湘南台店
（10月末完成予定）



ウェーブ・アイ三ッ境店



●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
（ベーシックマガジン係）

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

―ごあいさつ―

日頃、ごひいきの皆様方に、移店及び出店のごあいさつを申し上げます。藤沢、湘南台店がこの度装いも新たに120坪の店舗が堂々オープン。（10月末完成予定）つづいて、横浜、三ッ境店が相模鉄道三ッ境駅駅ビルの中にオープンしました。

つきましては両店にてオープンセールを実施いたします。皆様方のご来店を社員一同心よりお待ち申し上げます。今後とも、ウェーブ・アイをお引き立ての程よろしくお願い申し上げます。

㈱ウエーブ・アイ　社員一同

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）

安心に惚れてください。



電話1本即納

藤札	0466(43)1775
函館	011(771)4971
盛岡	0138(27)5629
仙台	0196(24)3172
新潟	0222(67)5371
長野	0252(75)5076
金沢	0262(35)5661
宇都宮	0762(24)2251
千葉	0286(27)3226
東京	0472(50)9523
静岡	03(226)9286
名古屋	0542(54)0696
大阪	052(581)4325
岡山	06(362)5057
高松	0862(24)5524
広島	0878(33)0663
福岡	082(293)0811
熊本	092(481)0502
鹿児島	096(363)5077
問合せ	0992(56)3973
FAX	0466(43)1765
	0466(43)1265

18歳未満の方は保護者と一緒にお電話下さい。

年中無休

AM9:00～PM9:00

安心できる10のサポート

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て超特価で提供致します。

全品完全保証付！
新品はメーカー保証1年間。初期不良は新品と交換させて頂きます。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。

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

全国無料配送！
一部地域を除き、1週間以内に無料で商品をおとどけ致します。（但し5万円以上の商品に限ります。）

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

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

クレジットお支払い方法自由。
お客様のご予算に合わせてピッタリのお支払い方法を計算いたします。

超低金利クレジット。
お支払い回数が2回～72回までの超低金利クレジットが簡単に組めます。お支払いは6ヶ月後からスタートすることが出来ます。

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……

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！

全国をサポートするウェーブ・アイ

NEC PC-9801 VM2 UV2



新しい機動性。
行動派、ビジネス
創世機。

プラン1103 VM2お買得ワープロセット 25%引

PC-9801VM2	415,000円
(本体特価374,000円)	
4050文字アナログCRT	89,800円
AR-2400(24ドット15漢字プリンター)	188,000円
プリンターケーブル	4,500円
一太郎(ワープロソフト)	58,000円
2HDX10枚	24,000円
定価合計	779,300円

特価582,000円

12,000円×36回	ボーナス46,800円×6回
9,000円×48回	ボーナス39,400円×8回
6,000円×60回	ボーナス41,100円×10回
11,100円×72回	ボーナスなし

プラン1104 VM2純正ワープロセット TELにて

PC-9801VM2	415,000円
PC-KD854	89,800円
PC-PR201TL(24ドット熱転写プリンター)	135,000円
一太郎(ワープロソフト)	58,000円
2HD×10枚	24,000円
定価合計	721,800円

ウェーブ・アイ特価

12,000円×36回	ボーナス40,700円×6回
9,000円×48回	ボーナス34,600円×8回
6,000円×60回	ボーナス37,100円×10回
10,600円×72回	ボーナスなし

プラン1108 UV2お買得ワープロセット 27%引

PC-9801UV2(本体特価302,000円)	318,000円
4,050文字アナログCRT	89,800円
M-1024Ⅱ/PX(割付名人プリンター)	99,800円
テラ(ワープロソフト)	32,000円
2HD×10枚(3.5")	24,000円
プリンターケーブル	4,500円
定価合計	568,100円

特価417,000円

10,000円×36回	ボーナス25,100円×6回
7,000円×48回	ボーナス24,900円×8回
5,000円×60回	ボーナス25,200円×10回
8,000円×72回	ボーナス なし

プラン1109 UV2純正ワープロセット TELにて

PC-9801UV2	318,000円
PC-KD854(4,050文字アナログCRT)	89,800円
PC-PR201V(高速シリアルプリンター)	298,000円
一太郎(ワープロソフト)	58,000円
プリンター用紙15"×1,000枚	4,000円
2HD×10枚(3.5")	24,000円
定価合計	791,800円

ウェーブ・アイ特価

12,000円×36回	ボーナス48,800円×6回
9,000円×48回	ボーナス41,000円×8回
6,000円×60回	ボーナス42,400円×10回
11,300円×72回	ボーナス なし

NEC PC-8801mkⅡFR

ベストセラーの実力を
受け継いで、さらに
魅力的になりました。



プラン1111 88FRモデル10お買得基本セット 33%引

PC-8801mkⅡFR10	99,800円
(本体特価90,0000円)	
2,000文字カラーCRT	64,800円
PC-DR312(データーレコーダー)	12,800円
定価合計	177,400円

特価119,000円

5,700円×24回
4,000円×36回
3,100円×48回

プラン1112 88FRモデル20お買得基本セット 33%引

PC-8801mkⅡFR20	148,000円
(本体特価134,000円)	
4050文字デジタルCRT	99,800円
ブランクディスケット2D×10枚	17,000円
定価合計	264,800円

特価179,000円

5,000円×24回	ボーナス21,900円×4回
4,000円×36回	ボーナス12,500円×6回
3,000円×48回	ボーナス10,700円×8回
3,900円×60回	ボーナスなし

プラン1113 88FRモデル30純正基本セット TELにて

PC-8801mkⅡFR30	178,000円
PC-KD854(4,050文字アナログ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

ウェーブ・アイ特価

5,000円×24回	ボーナス32,600円×4回
4,000円×36回	ボーナス20,100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1114 88FBモデル30お買得基本セット TELにて

PC-8801mkⅡFR30	178,000円
4050文字デジタルCRT0.39mm	99,800円
ブランクディスケット2D×10枚	17,000円
定価合計	294,800円

ウェーブ・アイ特価

5,000円×24回	ボーナス27,400円×4回
4,000円×36回	ボーナス16,400円×6回
3,000円×48回	ボーナス13,800円×8回
4,300円×60回	ボーナスなし

ゲームソフトの販売をはじめました。

各種ゲームソフトのご注文をお受けします。

但し、必ず現金書留で注文書用紙と現金同封でお願いします。合計金額4万円以上の場合は分割も可能です。分割の場合は、多少時間がかかります。(各メーカー豊富に取り揃えております)

●ザナドゥ●ハイドライドⅡ●グーニーズ●魔城伝説●地球戦士ライーザ●トリトーン●ハイドライド●蒼き狼と白き牝鹿●ルパン三世 カリオストロの城●夢幻の心臓Ⅱ●ランボー●ウィザードリィ●棋太平●メルヘンヴェール Ietc.

キリトリ線

ゲームソフト注文書

氏名		年令 才	TEL	使用機種	
住所 〒				メディア (例 5 2HD)	

ソフト名	メーカー名	数	標準価格	ソフト名	メーカー名	数	標準価格	合計金額
			円				円	円
			円				円	
			円				円	

送料サービス
本券同封の方無料配達

未来をクリエイトする

WAVE EYE

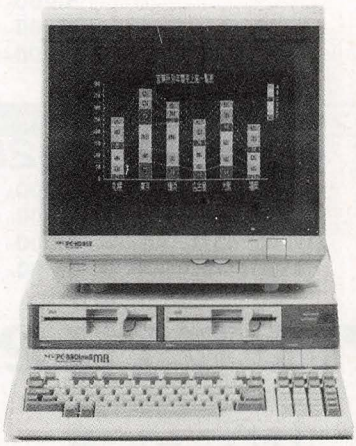
株式会社 ウェーブ・アイ
(旧 ICワールドヨコヤマ)

JADMA
社団法人日本通信販売協会会員

ハーベスト
収獲大接近。
ビッグオープン。

NEC PC-8801mkIIMR

いま、8ビットの頂点へ。
可能性を追求して生まれた
ハイポテンシャルマシン



プラン1118 88MR純正基本セット TELにて

PC-8801mkIIMR	238,000円
PC-KD854(4,050文字アナログ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

ウェーブ・アイ特価

8,000円×24回	ボーナス25,900円×4回
6,000円×36回	ボーナス16,000円×6回
3,000円×48回	ボーナス22,900円×8回
5,600円×60回	ボーナスなし

プラン1119 88MRお買得基本セット TELにて

PC-8801mkIIMR	238,000円
CU-14A2(4,050文字アナログCRT)	99,800円
ブランクディスケット 2HD×10枚	24,000円
定価合計	341,800円

ウェーブ・アイ特価

7,000円×24回	ボーナス29,900円×4回
5,000円×36回	ボーナス20,600円×6回
3,000円×48回	ボーナス21,800円×8回
5,400円×60回	ボーナスなし

プワン1121 88MR お買得ワープロセット 30%引

PC-8801mkIIMR (本体特価214,200円)	238,000円
PC-KD854(4,050文字アナログCRT)	89,800円
PC-PR405(24ドット漢字・熱転写プリンター)	69,800円
プリンターケーブル	4,800円
ユーカラK2(ターボキット付)	28,000円
ブランクディスケット 2HD×10枚	24,000円
3段パソコンラック	16,800円
定価合計	471,200円

特価332,000円

8,000円×36回	ボーナス19,700円×6回
6,000円×48回	ボーナス17,300円×8回
4,000円×60回	ボーナス19,900円×10回
6,300円×72回	ボーナスなし

PC-8001mkIISR

名機の血統。
オールラウンド
パソコン。



プラン1122 80SRお買得基本セット 61%引

PC-8001mkIISR	108,000円
2,000文字カラーCRT	67,800円
PC-DR312(データーレコーダー)	12,800円
定価合計	188,600円

特価73,000円

6,000円×12回
4,500円×18回
3,500円×24回

プラン1123 80SRお買得フルセット 59%引

PC-8001mkIISR	108,000円
2,000文字カラーCRT	67,800円
PC-PR405	69,800円
プリンターケーブル	4,800円
PC-DR312(データーレコーダー)	12,800円
定価合計	263,200円

特価 109,000円

7,000円×12回	ボーナス17,600円×2回
4,000円×18回	ボーナス16,800円×3回
3,000円×24回	ボーナス13,600円×4回
3,700円×36回	ボーナスなし

任天堂ファミコンセット



お買得買ってすぐ
遊べるファミコン
セット

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

プラン1145 限定100セット

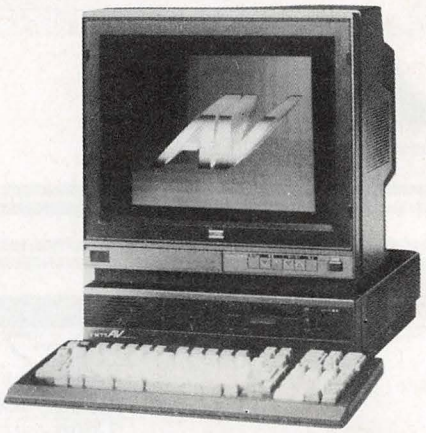
ファミリーコンピューター	14,800円
アトランチスの謎	4,900円
アーガス	4,900円
影の伝説	4,900円
グラディウス	4,900円
ディグダグII	4,500円
合 計	38,900円

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

富士通 FM77AV AUDIO & VISUAL

パソコンの革命は、色彩からやって来た。4096色、同時発色。



プラン1124 77AV-2 お買得基本セット 39%引

FM-77AV2	158,000円
2,000文字アナログCRT 14インチ	67,800円
定価合計	225,800円

特価 138,000円

8,000円×12回	ボーナス27,500円×2回
4,000円×24回	ボーナス16,000円×4回
4,600円×36回	ボーナスなし

プラン1125 77AV-2 純正基本セット 32%引

FM-77AV2	158,000円
FM-TV151(TV付・2,000文字CRT)	89,800円
定価合計	247,800円

特価 168,000円

5,000円×24回	ボーナス18,700円×4回
3,000円×36回	ボーナス16,300円×6回
4,400円×48回	ボーナスなし

プラン1126 77AV-2ワープロフルセット 31%引

FM-77AV2	158,000円
FM-TV151(TV付・2,000文字CRT)	89,800円
TR-24F(24ドット・熱転写漢字プリンター)	68,800円
プリンターケーブル	5,000円
JET-77AElle(ワープロソフト)	29,800円
3段パソコンラック	16,800円
ブランクディスケット3.5インチ×10枚	17,000円
定価合計	368,400円

特価 255,000円

8,000円×24回	ボーナス25,900円×4回
5,000円×36回	ボーナス22,000円×6回
4,000円×48回	ボーナス16,900円×8回
5,600円×60回	ボーナスなし

プラン1127 77AV-2ミュージックシステムフルセット 28%引

FM-77AV2	158,000円
FM-TV151	89,800円
FM77-401(MIDIアタフタ)	24,800円
B273D030(FMサウンドエディタ)	9,800円
B273D040(FMミュージックエディタ)	9,800円
MB22437(音声合成カード)	29,800円
定価合計	322,000円

特価 232,000円

7,000円×24回	ボーナス25,200円×4回
5,000円×36回	ボーナス17,300円×6回
3,000円×48回	ボーナス19,200円×8回
5,100円×60回	ボーナスなし

FM-77L2

Let's ゲーム三昧
ジョイスティック・FM音源用
スピーカー標準添付。

プラン1128 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

FM-NEW7

プラン1129 NEW7 お買得基本セット 58%引

FM-New7	99,800円
2,000文字カラーCRT	67,800円
PC-DR312(データーレコーダー)	12,800円
定価合計	180,400円

特価 75,000円

6,800円×12回
3,600円×24回

プラン1130 NEW7 お買得フルセット 43%引

FM-New7	99,800円
2,000文字カラーCRT	67,800円
MB27631(プロッピー)	85,000円
FDD I/F MB22407	14,800円
F-BASIC	7,000円
TR-241(プリンター)	68,000円
プリンターケーブル	5,000円
定価合計	348,200円

特価 198,000円

5,000円×24回	ボーナス27,400円×4回
4,000円×36回	ボーナス16,400円×6回
5,300円×48回	ボーナスなし

新製品コーナー

SHARP X1 turbo III パソコンテレビ

一段とパワーアップして遂に新登場。X1ターボIII。今、ここに！

プラン1146 X1ターボIII基本セット TELにて

CZ-870CB/E	178,000円
CZ-870DB/E	119,800円
2HD×10枚	24,000円
定価合計	321,800円

ウェーブ・アイ特価

7,000円×24回	ボーナス29,900円×4回
5,000円×36回	ボーナス20,600円×6回
3,000円×48回	ボーナス21,800円×8回
5,400円×60回	ボーナスなし

SHARP MZ-2531

未だ見ぬ出会いがここに。
十分な実力を秘めたマシン！

プラン1147 新製品MZ2531基本セット TELにて

MZ-2531	199,800円
MZ-1022	108,000円
ブランクディスケット 3.5インチ	17,000円
定価合計	324,800円

ウェーブ・アイ特価

7,000円×24回	ボーナス26,100円×4回
5,000円×36回	ボーナス17,900円×6回
3,000円×48回	ボーナス19,700円×8回
5,100円×60回	ボーナスなし

未来をクリエイトする

WAVE EYE

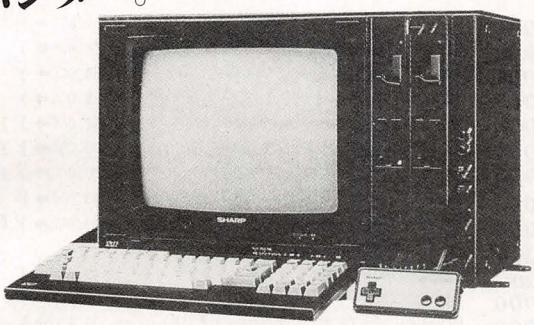
株式会社 ウェーブ・アイ
(旧 ICワールドヨコヤマ)

JADMA
社団法人日本通信販売協会会員

ハーベスト
収獲大接近。
ビッグオープン。

SHARP パソコンテレビ X1G

狙いすまして……
遊ハンター。



プラン1133 X1Gモデル10お買得基本セット **38%引**

CZ-820C	69,800円
2,000文字CRT	67,800円
定価合計	137,600円

特価85,000円

7,700円×12回	
5,300円×18回	
4,100円×24回	

プラン1134 XIGモデル30純正基本セット **TELにて**

CZ-822C(X1G model 30)	118,000円
CZ-820D(2,000文字カラーCRT・TV付)	79,800円
定価合計	197,800円

ウェーブ・アイ特価

8,000円×18回	ボーナス11,200円×3回
5,000円×24回	ボーナス21,000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1135 XIGモデル30ワープロ入門セット **32%引**

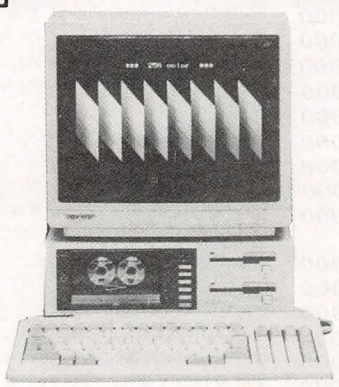
CZ-822C(X1G model 30)	118,000円
2,000文字カラーCRT	67,800円
CZ-8PC1(24ドット熱転写カラー)	69,800円
JET-x1(ワープロソフト)	35,800円
プリンター用紙(10インチ連続1,000枚)	4,000円
フランクディスケット 2D×10枚	17,000円
定価合計	302,400円

特価207,000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

SHARP Super MZ

視線は、いま、スーパーMZ。
本格データベース機能がうれしい。



プラン1136 スーパーMZ お買得基本セット **39%引**

MZ-252I	198,000円
4,050文字アナログCRT	108,000円
フ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 198,000円

5,000円×24回	ボーナス27,400円×4回
3,000円×36回	ボーナス22,400円×6回
5,300円×48回	ボーナスなし

プラン1137 スーパーMZ ワープロセット **33%引**

MZ-252I	198,000円
4,050文字アナログCRT	108,000円
MZ-1P17(24ドット漢字プリンター)	79,800円
MZ-1C35	6,800円
ユーカラK2+(ワープロソフト)	28,000円
プリンター用紙(10インチ×1,000枚)	4,000円
フ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294,000円

9,000円×24回	ボーナス31,200円×4回
7,000円×36回	ボーナス18,000円×6回
5,000円×48回	ボーナス17,200円×8回
6,400円×60回	ボーナスなし

SHARP X1 turbo II

プラン1138 X1 ターボII お買得基本セット **35%引**

CZ-856C	178,000円
4,050文字カラーCRT・TV付	109,800円
フランクディスケット 2D×10枚	17,000円
定価合計	304,800円

特価 198,000円

5,000円×24回	ボーナス27,400円×4回
3,000円×36回	ボーナス22,400円×6回
5,300円×48回	ボーナスなし

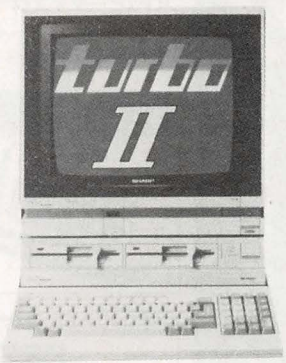
プラン1139 X1 ターボII ワープロセット **30%引**

CZ-856C	178,000円
CZ-855D	109,800円
MZ-1P17(24ドット熱転写プリンター)	79,800円
プリンターケーブル	6,800円
ワープロソフト(テラ)	32,000円
プリンター用紙	4,000円
フランクディスケット 2D×10枚	17,000円
定価合計	423,400円

特価298,000円

9,000円×24回	ボーナス32,400円×4回
6,000円×36回	ボーナス24,800円×6回
3,000円×48回	ボーナス29,800円×8回
6,500円×60回	ボーナスなし

時代に応える、3つのII
能力。X1ターボII
知的にパワーアップ
して新登場。



超優良中古パソコンが電話一本で買える!!

☎03(797)1221

COMPUTER BANK

JADMA 日本通信販売協会会員

安心と信頼のシステムで新時代を切り開く

全商品6ヶ月保証付

特選!中古パソコン4機種



PC-8801
¥228,000➡¥32,000
PC-8801+漢字ROM
¥266,000➡¥42,000



PC-9801
¥298,000➡¥78,000
PC-9801+漢字ROM
¥338,000➡¥88,000



PC-98XAモデル2
¥695,000➡¥268,000 新品
PC-98XAモデル3
¥1,035,000➡¥398,000 新品



PC-100モデル10
¥398,000➡¥78,000
PC-100モデル20
¥448,000➡¥98,000
PC-100モデル30
¥558,000➡¥128,000

NEC

本体

PC-6001	¥ 89,800	➡¥ 10,000
PC-6001+PC-6006(本体+ROM・RAMカートリッジ)	¥104,600	➡¥ 14,000
PC-6001MKII	¥ 84,800	➡¥ 18,000
PC-6001MKIISR	¥ 89,000	➡¥ 19,000
PC-6001MKIISR 新品	¥ 89,000	➡¥ 23,000
PC-6601SR	¥155,000	➡¥ 38,000
PC-8001	¥168,000	➡¥ 15,000
PC-8001MKII	¥123,000	➡¥ 25,000
PC-8001MKIISR	¥108,000	➡¥ 38,000
PC-8801	¥228,000	➡¥ 32,000
PC-8801+漢字ROM	¥266,000	➡¥ 42,000
PC-8801MKII/10	¥168,000	➡¥ 52,000
PC-8801MKII/20	¥225,000	➡¥ 78,000
PC-8801MKII/30	¥275,000	➡¥ 98,000
PC-8801MKIIMR	¥238,000	➡¥158,000
PC-9801	¥298,000	➡¥ 78,000
PC-9801+漢字ROM	¥338,000	➡¥ 88,000
PC-9801E	¥215,000	➡¥125,000
PC-9801F2	¥398,000	➡¥188,000
PC-9801U2	¥298,000	➡¥158,000
PC-98XA/2 新品	¥695,000	➡¥268,000
PC-98XA/3 新品	¥1,035,000	➡¥398,000
PC-100/10	¥398,000	➡¥ 78,000
PC-100/10 新品	¥398,000	➡¥ 88,000
PC-100/20	¥448,000	➡¥ 98,000
PC-100/30	¥558,000	➡¥128,000

ディスプレイ

PC-6041(12インチ、2000字グリーン)	¥ 36,000	➡¥ 10,000
PC-60M43(14インチ、800字カラー)	¥ 65,800	➡¥ 18,000
PC-8048(12インチ、800字カラー)	¥ 59,800	➡¥ 15,000
PC-8853(14インチ、4050字カラー)	¥168,000	➡¥ 45,000
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	➡¥ 48,000
PC-MD651(14インチ、4050字モノクロ)	¥ 59,800	➡¥ 20,000
PC-KD651(14インチ、4050字カラー)	¥198,000	➡¥ 62,000
N-5921(PC-9801XA専用 14インチモノクロディスプレイ) 新品同様	¥ 90,000	➡¥ 42,000

フロッピーディスク

TEAC FD55BV(8801MKII増設用 フロッピーディスク 色・グレー) 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	➡¥ 22,000
PC-6031SR(PC-6001MIISR用 3.5インチ、片面倍密シングル)	¥ 59,800	➡¥ 25,000
PC-8032-IW(増設用片面倍密デュアル) 新品	¥178,000	➡¥ 28,000
PC-80S31(両面倍密デュアル)	¥168,000	➡¥ 65,000
PC-8831-MW(5インチ1MBデュアル) 新品同様	¥138,000	➡¥ 98,000
PC-8881(8インチフロッピーディスク)	¥442,000	➡¥125,000
PC-8882(拡張用8インチフロッピーディスク)	¥400,000	➡¥115,000
PC-9881K(8インチフロッピーディスク)	¥320,000	➡¥145,000
PC-9831-FD4(PC-9801F1内蔵増設ドライブ) 新品 限定1台	¥ 80,000	➡¥ 35,000
PC-98H33(5インチ10MB固定ディスク PC-9801-07付 限定4台	¥443,000	➡¥148,000

プリンタ

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-6023(カラープロッタプリンタ、ハガキ~A4カット紙)	¥ 79,800	➡¥ 25,000
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(タテ型10インチ、ドットプリンタ)	¥ 89,000	➡¥ 35,000
PC-8027(10インチドットプリンタ) 新品	¥ 89,000	➡¥ 52,000
PC-8821(10インチ、18ドット・シリアルプリンタ)	¥198,000	➡¥ 45,000
PC-8822(10インチ、16ドット漢字プリンタ)	¥234,000	➡¥ 52,000
PC-8825(10インチ、24ドット漢字サーマルプリンタ)	¥176,000	➡¥ 52,000
PC-8826(10インチカラープロッタプリンタ)	¥148,000	➡¥ 42,000
PC-PR101(10インチ、24ドット・漢字プリンタ)	¥238,000	➡¥ 78,000
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)	¥ 39,800	➡¥ 18,000
PC-PR403(80桁16ドット 日本語サーマルプリンタ) 新品	¥ 99,800	➡¥ 48,000
PC-PR104(10インチ、24ドット漢字ラインプリンタ)	¥148,000	➡¥ 48,000
NK3618-22(10インチ、18ドット漢字プリンタ)	¥234,000	➡¥ 48,000
NK3824-CSC(15インチ、24ドット漢字プリンタ PC-PR201H同等品 新品同様	¥288,000	➡¥138,000
NM-9100(10インチ、16ドット漢字プリンタ)	¥220,000	➡¥ 42,000
NM-9400(15インチ、24ドット漢字プリンタ)	¥310,000	➡¥115,000
NM9900(15インチ、24ドットカラー漢字プリンタ) 新品	¥298,000	➡¥168,000

データレコーダ

PC-6081	¥ 12,800	➡¥ 5,500
PC-6082	¥ 19,800	➡¥ 7,500

その他

128K RAMボード(PC98U2用、5・8・10MHz対応) 新品	¥ 19,800	➡¥ 8,800
256K RAMボード(PC98用、5・8・10MHz対応) 新品	¥ 39,800	➡¥ 14,800
512K RAMボード(PC98用、5・8・10MHz対応) 新品	¥ 69,800	➡¥ 19,800

＊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➡

超優良中古パソコンが電話一本で買える!!

今月のお買得品



PC-6001MKⅡ
¥84,800➡¥18,000
¥84,800➡¥22,000 新品



PC-6001MKⅡSR
¥89,000➡¥19,000
¥89,000➡¥23,000 新品



PC-8001
¥168,000➡¥15,000



PC-8001MKⅡ
¥123,000➡¥25,000

1MB超高速RAMディスク 新品	¥ 99,800➡	¥ 35,000
(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)		
1.5MB超高速RAMディスク(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) 新品	¥ 59,800➡	¥ 45,000
2MB超高速RAMディスク(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) 新品	¥ 74,800➡	¥ 55,000
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➡	¥ 4,800
PC-6053(ボイスシンセサイザ) 新品同様	¥ 14,000➡	¥ 7,800
PC-60M54(PC-6001MKⅡ・PC-6601用 スーパーインポーズユニット) 新品同様	¥ 39,800➡	¥ 12,000
PC-8001MKⅡ-01(漢字ROMボード) 新品	¥ 32,000➡	¥ 18,000
PC-8011(PC-8001用拡張ユニット)	¥148,000➡	¥ 32,000
PC-8012-03(音声認識ユニット)	¥ 98,000➡	¥ 32,000
PC-8012-05(音声認識ボード)	¥ 64,000➡	¥ 28,000
PC-8027-02(PC-8027用漢字ROM) 新品	¥ 30,000➡	¥ 15,000
PC-8201-90(PC-8201用ニッカド電池パック)	¥ 3,500➡	¥ 1,900
PC-8863(PC-88用エミュレータ専用通信ボード)	¥ 68,000➡	¥ 22,000
PC-PR101-05(PR-101用ピンフィーダ)	¥ 9,000➡	¥ 5,200
PC-PR201-03(トラクタフィーダ)	¥ 20,000➡	¥ 7,000
PC-9801-02N(128KB増設RAM)	¥ 56,000➡	¥ 6,000
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-9801-05(ODAインタフェースボード)	¥ 22,000➡	¥ 7,800
PC-9801-06(GP-IBインタフェースボード)	¥ 68,000➡	¥ 12,000
PC-9807(N-BASIC ROM) 新品	¥ 8,000➡	¥ 3,000
PC-10000-09(ユニバーサルボード)	¥ 4,800➡	¥ 2,400
PC-10000-11(増設用フロッピーディスクドライブ)	¥ 60,000➡	¥ 32,000
PC-2093(PC-2001用CMTケーブル) 新品同様	¥ 1,700➡	¥ 800
PC-2094(プリンタケーブル) 新品同様	¥ 7,500➡	¥ 2,800
PC-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(PC8001MKⅡ、PC8801シリーズ用 トランクケーブル(50m)) 新品	¥ 19,000➡	¥ 9,000
PC-8864-03(リピータ) 新品	¥ 55,000➡	¥ 9,000

NECソフト

PS88-1010-2W(新入力方式日本語ワープロ・キーボード付 ※要8801-02 NX2・4050字CRT) 新品同様	¥ 62,000➡	¥ 9,800
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-W(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(N88DISK-BASIC/8インチ)	¥ 8,000➡	¥ 2,000
PC-9884(K)(N88日本語BASIC/8インチ)	¥ 22,000➡	¥ 9,800
PC-98H35-1W(N88DISK-BASIC86)	¥ 7,000➡	¥ 2,000
PC-98H-84(N88DISK-BASIC/8インチ)	¥ 8,000➡	¥ 2,000
PC-9835-1W(N88-DISK-BASIC86)	¥ 7,000➡	¥ 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、80Ⅱ用ワープロ)	¥ 56,000➡	¥ 12,000
PS98-401-H2W(MULTIPLAN)	¥ 68,000➡	¥ 20,000
PS98-404-HMW(MULTIPLAN)	¥ 65,000➡	¥ 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
PS98-132HU(98U用CP/M-86 Ver.1.1)	¥ 10,000➡	¥ 2,000
PS98-312-HMW(N88日本語BASICコンパイラ、MSDOS版)	¥ 45,000➡	¥ 10,000
PS98-311-H4W(N88日本語BASIC、MSDOS版)	¥ 14,000➡	¥ 4,000
PS98-203-H4W(PC-PR201CL対応 N88日本語BASIC(86)用ユーティリティー)	¥ 3,700➡	¥ 1,000
PS98-XA-121-HSF(日本語MS-DOS Ver.2.0・8インチ)	¥ 30,000➡	¥ 8,000
PC98H39-4W(K)(N88-日本語BASIC(86))	¥ 8,000➡	¥ 2,000
PC9838-4W(DISK-BASIC(86))	¥ 7,000➡	¥ 2,000
PS98-421-H4W(日本語MS-DOS Ver.2.0用熟語辞書ファイル)	¥ 12,000➡	¥ 4,000

お楽しみ特価ゲームソフトパック(PC-8801、PC-6601 FM-77、X-1用)
……合計標準価格¥40,000➡¥5,000

掲載の商品はいずれも検査済限定品ですので今すぐお電話下さい。

★電話1本で高額買取り、即現金お支払い!★

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

☎03(797)1221

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

コンピュータバンク

株式会社バ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

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。

☎03(797)1221

超優良中古パソコンが電話一本で買える!!

☎03(797)1221

COMPUTER BANK

JADMA 日本通信販売協会賛助 安心と信頼のシステムで新時代を切り開く

X-1シリーズ 特選極上品特価コーナー



パソコンテレビ X1F

CZ-811C(X-1Fモデル10)
¥89,800➡ ¥33,800 新品同様

CZ-811D(14インチ、2000字RGBTV
¥89,800➡ ¥39,800 新品同様

X-1Fモデル10セット
(本体+CZ-811D-TVディスプレイ)
¥179,600➡ ¥73,600



X1turbo II

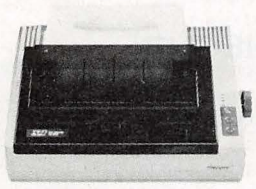
CZ-856C(X-1ターボII)
¥178,000➡ ¥118,000 特上品

CZ-855D(15インチ、4050字RGBTV)
¥119,800➡ ¥78,000 特上品

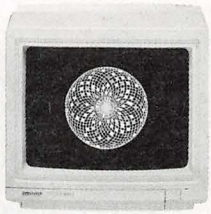
X-1ターボIIセット
(本体+CZ-855D-TVディスプレイ)
¥297,800➡ ¥196,000



MZ-2200+MZ1T02
(本体+専用データレコーダ)
¥147,800➡ ¥28,000



CZ-8PD2(10インチドットプリンタ)
¥79,800➡ ¥35,000 新品同様



CU-14H2
(14インチ、4050字デジタルカラー)
¥99,800➡ ¥49,800 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

SHARP

本体

MZ-721(データレコーダ内蔵)	¥ 89,800➡	¥ 18,000
MZ-731(データレコーダ・カラープロッタ内蔵)	¥128,000➡	¥ 25,000
MZ-1500(高速クイックディスク内蔵・RF出力付)	¥ 89,800➡	¥ 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➡	¥ 45,000
MZ-2200+MZ1T02(本体+専用データレコーダ)	¥147,800➡	¥ 28,000
MZ-2500モデル30(MZ-2521)	¥198,000➡	¥ 88,000
X-1(CZ800C、GRAM付、マニアタイプ)	¥187,000➡	¥ 35,000
X-1C(CZ801C)	¥119,800➡	¥ 32,000
X-1D(CZ802C)	¥198,000➡	¥ 35,000
X-1Cs(CZ803C)	¥119,800➡	¥ 32,000
X-1Ck(CZ804C)	¥139,000➡	¥ 38,000
X-1Fモデル10(GRAM・高速電磁カセットレコーダ内蔵)	¥ 89,800➡	¥ 32,000

ディスプレイ

14M522C(14インチ、4050字カラー)	¥ 99,800➡	¥ 52,000
MZ-1D11(MZ-5500用12インチ、4050字カラー)	¥113,000➡	¥ 48,000
CZ-802D(14インチ、2000字RGBTV)	¥128,000➡	¥ 35,000

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-8PK2(10インチ、16ドット漢字プリンタ)	¥134,800➡	¥ 35,000
CZ-800P(ドットプリンタ)	¥142,800➡	¥ 35,000
CZ-8PP2(カラープロッタプリンタ)	¥ 54,800➡	¥ 28,000
MZ-1P01(MZ-1500用カラープロッタプリンタ AC BOXアダプター付)	¥ 39,800➡	¥ 19,800
MZ-1P04(カラーインクジェットプリンタ)	¥228,000➡	¥ 68,000
I/O-720(カラーインクジェットプリンタ)	¥340,000➡	¥ 68,000

その他

CZ-300F(X-1用3.5インチFD Iドライブ)	¥ 79,800➡	¥ 28,000
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-1U01(MZ-2000用拡張I/Oユニット)	¥ 37,000➡	¥ 10,000
MZ-1E24(MZ-2000・80B用RS-232C I/Fカード)	¥ 19,800➡	¥ 7,000
MZ-1F11(クイックディスクドライブ)	¥ 24,800➡	¥ 11,000

＊特選極上品・特価コーナー＊

＊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) 新品同様	¥ 89,800➡	¥ 33,800
X-1F/10セット(本体+CZ811D-TVディスプレイ) 新品同様	¥179,600➡	¥ 73,600
X-1Fモデル20(漢字ROM・5インチFD I基内蔵) 新品同様	¥139,800➡	¥ 85,000
X-1F/20セット(本体+CZ811D・TVディスプレイ) 新品同様	¥229,600➡	¥124,000
X-1ターボII(CZ856C) 特上品	¥178,000➡	¥118,000
X-1ターボIIセット(本体+CZ855D-TVディスプレイ) 特上品	¥297,800➡	¥196,000

＊ディスプレイ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-14G(14インチ、2000字デジタルカラー) 新品同様	¥ 49,800➡	¥ 29,800
CU-14H2(14インチ、4050字デジタルカラー) 新品同様	¥ 99,800➡	¥ 49,800
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) 新品同様	¥ 89,800➡	¥ 39,800
CZ-855D(15インチ、4050字RGBTV) 特上品	¥119,800➡	¥ 78,000

＊その他特選極上品コーナー＊

CZ-8PD2(10インチドットプリンタ) 新品同様	¥ 79,800➡	¥ 32,000
MZ-1P09(MZ-1500用カラープロッタプリンタ ケーブル付 新品同様	¥ 47,600➡	¥ 25,000

FUJITSU

MB25020(FM-8本体)	¥218,000➡	¥ 18,000
MB25010(FM-7本体)	¥128,000➡	¥ 25,000
MB25015(FM-new7本体)	¥ 99,800➡	¥ 28,000
MB25250(FM77D2)	¥228,000➡	¥ 68,000
MB25260(FM-77 L4本体)	¥238,000➡	¥ 88,000
MB25040(FMIIAD本体+増設ドライブ)	¥456,000➡	¥ 75,000
MB25055(FM-IIBS本体)	¥398,000➡	¥108,000
MB25050(FM-IIEX本体)	¥398,000➡	¥ 88,000
MB27304(12インチ、2000字グリーンCRT)	¥ 29,800➡	¥ 12,000
MB27305(12インチ、800字カラー)	¥ 64,800➡	¥ 18,000
MB27311(14インチ、4050字カラーCRT)	¥188,000➡	¥ 52,000
MB27331(14インチ、4050字カラーCR1)	¥109,800➡	¥ 48,000
MB27343(14インチカラー2000字) 新品同様	¥ 67,800➡	¥ 26,800
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➡	¥208,000
MB27405(10インチドットプリンタ)	¥ 89,000➡	¥ 36,000

＊新品も取扱っておりますのでお気軽にご相談下さい。＊



当社でコンピュータをお買い上げいただいたお客様に万一、トラブルが発生した場合、このホットラインで親切に対応いたします。

C.B.サポートホットライン

☎03(797)1234

C.B.レスキューシステム

☎03(797)1234

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



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

買取り専用デスク ☎03(797)1231

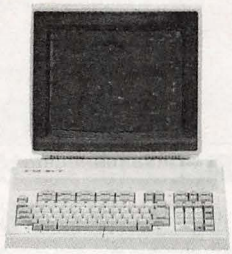
超優良中古パソコンが電話一本で買える!!

☎03(797)1221

全商品6ヶ月保証付



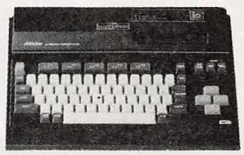
MB25055
(FM-11BS本体)
¥398,000➡ ¥108,000



MB25015(FM NEW7本体)
¥99,800➡ ¥28,000



PA7007(パソピア7本体)
¥119,000➡ ¥15,000



HC-80 新品
(MSX2、128KRAM+RF出力端子付)
¥89,800➡ ¥35,000

MB27410A(15インチ、24ドット漢字プリンタ)……¥315,000➡ ¥ 98,000
MB27411(10インチ、24ドット漢字プリンタ)……¥198,000➡ ¥ 88,000
MB27413(10インチ、24ドット漢字熱転写プリンタ)……¥ 90,000➡ ¥ 48,000
MB27607(5インチ320KBシングルFDD)……¥ 98,000➡ ¥ 38,000
MB27608(5インチ320KB拡張用シングルFDD)……¥ 69,000➡ ¥ 17,000
MB27621(1Mバイト5"フロッピーディスク)……¥188,000➡ ¥ 78,000
MB27502(FMデータレコーダ)……¥ 12,800➡ ¥ 5,500

F9450IIシリーズ

F9451SS3(RAM384KB、5"FD、1MB×2、キーボード 基本ソフト、APCSIIIE40付)……¥703,600➡ ¥250,000
F9451SS32(RAM384KB、5"FD、1MB×2、キーボード 基本ソフト、E42付)……¥555,800➡ ¥300,000
F9451LL3(RAM384KB、8"FD×2、キーボード 基本ソフトAPCSIIIE40付)……¥1,000,000➡ ¥300,000
F9451LL32(RAM384KB、8"FD×2、キーボード 基本ソフト、E42付)……¥655,100➡ ¥350,000
F9453BI(12インチカラーディスプレイ)……¥190,000➡ ¥ 80,000
F9454LI(15インチ、24ドット漢字プリンタ)……¥330,000➡ ¥130,000
F9451EM10(SS32及LL32用128KB増設メモリ)……¥100,000➡ ¥ 50,000
F9451GM2(カラー用グラフィック機構)……¥250,000➡ ¥ 70,000
F9455A3(HD、10MB)……¥680,000➡ ¥250,000
F9455BI(HD、20MB)……¥600,000➡ ¥300,000

TOSHIBA

PA-7007(パソピア7本体)……¥119,000➡ ¥ 15,000
IHC-8000(PASOPIA mini ハンドヘルドコンピュータ)……¥ 59,800➡ ¥ 18,000
PA-7150(12インチ、2000字グリーンCRT)……¥ 45,000➡ ¥ 12,000
PA-7165(14インチ、1600字カラー)……¥ 79,000➡ ¥ 16,000
PA-7162(PASOPIA-16用14インチ 4050字カラーディスプレイ)……¥218,000➡ ¥ 42,000

MSX

VICTOR/HC-80(MSX2、64KRAM+RF出力端子付 新品)……¥ 89,800➡ ¥ 35,000
TOSHIBA/HX-10DPN(64K RAM 21ピンアナログ端子付)……¥ 69,800➡ ¥ 18,000
TOSHIBA/HX-20(64K RAM)……¥ 29,800➡ ¥ 22,000
CASIO/PV-16(16K RAM)……¥ 54,800➡ ¥ 9,800
日立/MB-H1(32K RAM)……¥ 39,800➡ ¥ 15,000
CANON/V-20(64K RAM)……¥ 54,800➡ ¥ 18,000
SONY/HB-201(64KRAM、2スロット、RF付)……¥ 59,800➡ ¥ 18,000

SEIKOSHA

GP-500F(FM用10インチドットプリンタ 新品)……¥ 49,800➡ ¥ 19,800
GP-500MX(MSX用10インチドットプリンタ 新品)……¥ 49,800➡ ¥ 19,800
GP-550E(PC用10インチ、18ドット漢字プリンタ)……¥119,800➡ ¥ 28,000
GP-700M(カラーグラフィックプリンタ)……¥ 99,800➡ ¥ 28,000
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
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

EPSON

QC-10(5"FDD×2、12インチグリーンモニター付)……¥485,000➡ ¥ 88,000
HC-20(ハンドヘルドコンピュータ)……¥138,000➡ ¥ 45,000
HC-20EU CODE SA(HC-20用16KB拡張ユニット 限定3台)……¥ 28,800➡ ¥ 7,800
HC-20MC CODE SA(HC-20用マイクロカセット 限定2台)……¥ 25,800➡ ¥ 9,500
PF-10(HC-88・80用3.5インチ、シングルFDD)……¥104,000➡ ¥ 42,000
HC-88(ハンドヘルドコンピュータ)……¥298,000➡ ¥128,000
TF-10PC(両面倍密デュアルフロッピーディスク)……¥129,800➡ ¥ 52,000
TF-10MZ(MZ-80K IIE専用、5インチ、FD2ドライブ、I/F別売)……¥129,800➡ ¥ 52,000
TF-20PC(両面倍密デュアルフロッピーディスク)……¥142,000➡ ¥ 52,000
MP-80K(10インチ、9ドット漢字プリンタ)……¥189,000➡ ¥ 38,000
RP-80(10インチドットプリンタ)……¥ 89,000➡ ¥ 28,000
RP-80F/TII(10インチドットプリンタ)……¥ 89,000➡ ¥ 32,000
RP-80F/TIIK(10インチ漢字プリンタ)……¥129,000➡ ¥ 38,000
FP-80PC(10インチドットプリンタ)……¥189,800➡ ¥ 38,000
SP-80(10インチドットプリンタ 8ビットROMカプセル付)……¥ 62,800➡ ¥ 32,000
≠8175(FP-80用漢字ユニット)……¥ 40,000➡ ¥ 13,000
MP-100(15インチドットプリンタ)……¥192,800➡ ¥ 36,000
MP-100III(15インチドットプリンタ)……¥192,800➡ ¥ 38,000
≠8338(SP-80用カットシートフィーダ 限定1本)……¥ 10,000➡ ¥ 5,000
≠7333(VP-80K用カットシートフィーダ 限定2本)……¥ 15,000➡ ¥ 7,500

その他

日立/mine(16ドットワープロ専用機)……¥ 98,000➡ ¥ 18,000
カシオ/HW-110(カシオワード、ワープロ専用機)……¥ 59,800➡ ¥ 22,000
TOSHIBA/JW-1(44ドットプリンター内蔵、ライブラリー機能付、ワープロ専用機)……¥428,000➡ ¥ 42,000
SONY/SMI-720(SMCシリーズ用10インチドットプリンタ)……¥ 84,800➡ ¥ 28,000
SONY/SMI-770(SMCシリーズ用ビデオコンバータ)……¥ 16,800➡ ¥ 6,500
SONY/SMC777+SMI720(本体+プリンタセット)……¥232,800➡ ¥ 95,000
SONY/TCM-232(データレコーダ)……¥ 14,800➡ ¥ 6,500
SHARP/PC-1501(ポケットコンピュータ・RAM8.5KB)……¥ 64,800➡ ¥ 18,000
SHARP/CE-150(PC-1500シリーズ用、カラーグラフィックプリンタ、カセットインターフェイス付)……¥ 49,800➡ ¥ 15,000
グラフテック/マイプロットII(X-Yプロッタ、8ビットパラレル)……¥148,000➡ ¥ 88,000
ニテコ/NH-200F(FM用5インチFD2ドライブ)……¥128,000➡ ¥ 48,000
日立/C12-212D(12インチ、1000字カラー)……¥ 57,800➡ ¥ 15,000
横河/PL-1000(X-Yプロッタ)……¥148,000➡ ¥ 68,000
STAR/TR-24(PC・FM・XII(24ドット80桁熱転写漢字プリンタ)新品 ¥ 76,300➡ ¥ 39,800
横河/NP-510(PC)(24ドット熱転写カラー漢字プリンタ 新品)……¥182,500➡ ¥115,000
CENTURY/CM-300(PC用モデム、ダイヤルソフト付 新品)……¥ 26,800➡ ¥ 19,800
東京電子/LFD-550PC(PC用5インチFD2ドライブ)……¥148,000➡ ¥ 55,000
東京電子/LFD-550IIPC(PC用5インチFD2ドライブ 新品)……¥148,000➡ ¥ 68,000
東京電子/LFD-550IIFM(FM用5インチFD2ドライブ 新品)……¥148,000➡ ¥ 72,000
東京電子/LFD-880(PC)(8インチフロッピーディスク)……¥223,000➡ ¥138,000
LOGITEC/LFD-562(PC-9801用5インチ2DD用2ドライブ)……¥148,000➡ ¥ 68,000
I/Oデータ/PFD8(8インチフロッピーディスク)……¥208,000➡ ¥132,000
LOGITEC/KP-1000(サーマルプリンタ)……¥ 48,000➡ ¥ 12,000
プラザー/HR-6X(サーマルプリンタ)……¥ 49,800➡ ¥ 18,000
プラザー/M-1009(80桁ドットプリンタ)……¥ 49,800➡ ¥ 18,000
TOEI/FTC-1208(12インチ、4050字デジタルカラー 新品同様)……¥129,800➡ ¥ 48,000
和知電子/MK1100PC(PC用TVコンバータ 新品)……¥ 12,800➡ ¥ 9,500
和知電子/MK1100FM(FM用TVコンバータ 新品)……¥ 12,800➡ ¥ 9,800
SANYO/MR-33DR(データレコーダ)……¥ 12,800➡ ¥ 6,500
SANYO/PHC-DRII(データレコーダ 新品)……¥ 12,800➡ ¥ 9,800
メルコ/BM-1000(1MRAMディスクソフト付・10MHz対応 新品)……¥ 44,800➡ ¥ 35,000

お楽しみ特価ゲームソフトパック(PC-8801、PC-6601 FM-77、X-1用)
……合計標準価格¥40,000➡ ¥5,000

掲載の商品はいずれも検査済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。

テクノショイ

ECCS エックス

マルゼンムセン

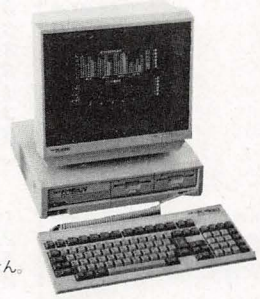
カラープリント

ハイスピード50分仕上げ
1枚50円 PM 5:30迄受付

3時間仕上げ…1枚40円 PM4:00受付
即日仕上げ…1枚30円 PM1:00受付

新製品がメジロオシ!!

•NEC PC-9801UV2



JUST MY SIZE
1M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。

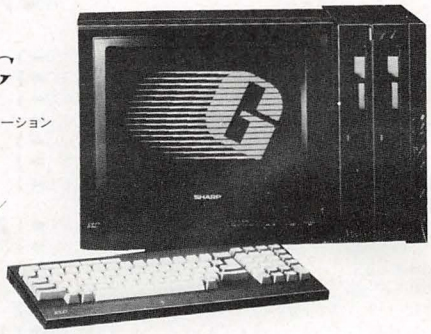
本体価格
¥318,000
※ディスプレイは含まれていません。

•SHARP 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~~

•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 YIS-805/256

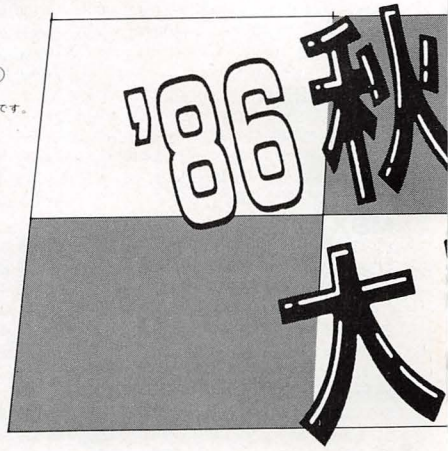
RAM256KB



写真はYIS805/128です。

3.5インチDD2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。
マウス標準添付。

標準価格 ~~¥198,000~~



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360



わずらわしい変換操作のいらない、全自動一括変換の新書斎派!
3.5インチFDD内蔵プリンター体型。
標準価格 ~~¥248,000~~

•SANYO サンヨーネットワープロ 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 サンヨーネットワープロ 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-M2I
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 エプソン WORD BANK-F



グラフィック・タブレットを使えば手書きで図形が入力できる。文章一括変換。
標準価格 ~~¥128,000~~
グラフィック・タブレット（別売） ~~¥19,800~~

コピーもファクスもパーソナルユースにお買得.!!

●Canon ファミリーコピー FC-3/FC-5

高性能な複写機をコンパクトかつ低価格に実現。
●名刺～A4まで様々なサイズに5色のコピー可。



FC-3　本体標準価格　~~¥99,800~~
☆クレジット例　頭金¥0　初回¥9,680　2回目以降¥8,600×11回

FC-5　本体標準価格　~~¥129,000~~
☆クレジット例　頭金¥0　初回¥12,100　2回目以降¥11,000×11回

●SHARP シャープコピーZ-50

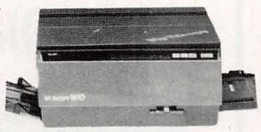
小さく、カンタンで、美しい、パーソナルな複写機。
●適正濃度にコピーする自動露光(A・E)機能。
●4色モノカラーのコピーができます。
●アスファルトグレーとスノーホワイトの2機種。



標準価格　~~¥129,000~~
☆クレジット例　頭金¥0　初回¥11,000　2回目以降¥9,900×11回

●RICOH My Ricopy M10

オフィスごとに、お店ごとに。ゆとりで使う理想のタイプ。
●名刺サイズからB4判。
●シルバーグレーとワインレッドの2機種。
●新開発のFEED方式によりシャープな画像。

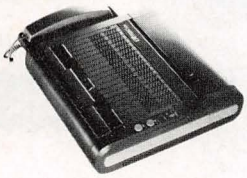


本体標準価格~~¥298,000~~　特価~~¥158,800~~(〒共)
☆クレジット例　頭金¥0　初回¥8,560　2回目以降¥7,700×23回

●NEC NEFAX-10

電話機内蔵タイプ。B4判も送り受けできる。
●コントラストを自動調整。青焼きや色地もOK。
●手軽なコピー機にもなる(5枚まで連続可)。

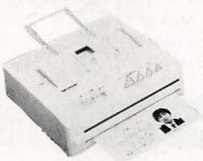
※取付調整費等は別途



標準価格　~~¥367,000~~
☆クレジット例　頭金¥0　初回¥13,800　2回目以降¥10,500×35回

●SHARP FO-200W・G

写真の微妙な濃淡も鮮やかに送れるコンパクトなFAX。
●送信先の電話番号を本体のディスプレーで確認可。
●切り替えにより電話にもなります。
●ホワイト、グレーの2機種。※取付調整費等は別途



標準価格　~~¥330,000~~
☆クレジット例　頭金¥0　初回¥11,200　2回目以降¥11,200×29回

●National Panafax UF-5

1台3役、「ファクス」「電話」「コピー」、カンタン操作。
●ダイヤル不要のワンタッチオートダイヤル。
●留守でも自動受信。

※取付調整費等は別途



標準価格~~¥380,000~~　特価¥268,000(〒共)
☆クレジット例　頭金¥0　初回¥10,980　2回目以降¥10,100×35回

感謝祭

話題のニューメディア、ハイブリット文字多重放送開始!!

テレビで見られる新しい情報生活を文字多重アダプターで。

●National TU-842



見たい番組の文字画面がすぐ現われる、番組メモリー機能。目次画面がいつでもすぐに呼び出せる、目次メモリー機能。25機能ワイヤレスリモコン付。

標準価格　~~¥109,800~~
専用プリンター/TY-HP20K 標準価格　~~¥59,800~~

●NEC TX-1000



メロディ機能内蔵、シンセ音楽によるカラオケBGMが楽しめる。パソコン接続端子実装、メモリーファイルが可能。ワイヤレスリモコン付。

標準価格　~~¥99,800~~
専用プリンター/NTX-100……標準価格　~~¥49,800~~
※文字多重アダプターご使用の際は、テレビ出力/入力端子付及びRGB対応21ピン端子付テレビが必要です。

●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¥4,400　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(〒共)　**¥172,000**
★クレジット例　頭金¥0　初回¥10,340　2回目以降¥8,300×23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。
TEL03-255-7799

通信プロトコル

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

お申し込みはマルゼンムセン通販部へ

☎03-251-6393



●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　書留封筒は郵便局にてお求めください。
〒101 東京都千代田区神田佐久間町1-6-4
マルゼンムセン㈱通販部BM係

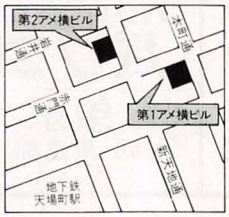
銀行振込
第一勧業銀行神田駅前支店
当座124307　丸善無線電機㈱

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。

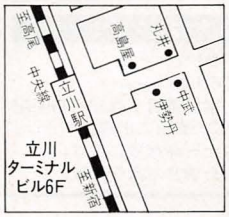
〈大阪支店〉
☎06-641-0110



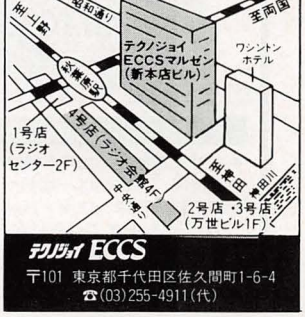
名古屋支店〈第1アメ横店〉
☎052-263-1626
名古屋支店〈第2アメ横店〉
☎052-263-6162



〈立川ターミナルビル店〉
☎0425-27-6211



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



テクノジョイ ECCS
〒101 東京都千代田区佐久間町1-6-4
☎(03)255-4911(代)

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！

お買得 セット

PC-8801mkIIFR30
（本体178,000円）
4050文字、高解像度ディスプレイ
ブランクディスケット10枚（1箱）
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！

PC-9801VM・VF

お買得 セット

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



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
特価 ¥167,000



シャープ X1turboII

CZ856C
（本体）
CZ855D
（本体）
セット
合計定価~~297,800~~円
ディスケット10枚サービス
特価 ¥194,000



SHARP パソコンテレビ X1G

X1Gモデル30セット
CZ820D
純正モニター
合計定価~~197,800~~円
特価 ¥152,000

X1Gモデル10セット
2000文字カラーディスプレイ
合計定価~~149,600~~円
特価 ¥84,800



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—4266

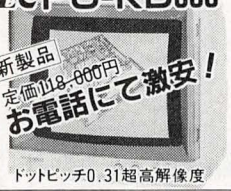
NEC PC-KD854

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！



NEC PC-KD853

新製品
定価~~118,000~~円
お電話にて激安！
ドットピッチ0.31超高解像度



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
特価 ¥59,800



Victor HC-80

2000文字表示
MSX2
定価~~84,800~~円
特価 ¥41,800



そのまま御家庭用のテレビにつなげます。

star TR-24 PC用

24ドット
漢字プリンター
定価~~68,800~~円
特価 ¥34,800



NEC PC-PR405

24ドット熱写漢字プリンタ
今がチャンス
定価~~69,800~~円
特価 ¥44,800



star AR-2400

136桁
日本語
漢字プリンタ
定価~~188,000~~円
特価 ¥129,800



お申し込み方法

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

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

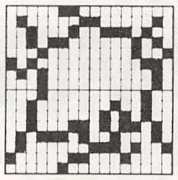
☎ 東京 03(462)2294

〒150 東京都渋谷区神南1-11-5 ダイネスビル10F

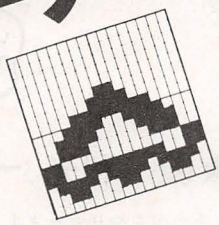
振込先：大和銀行 渋谷支店 普通 6615454

```
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 " ";
```

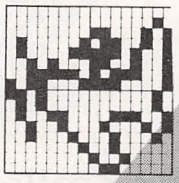
BM特選プログラムコーナー



BOM BOM



BROOO…!



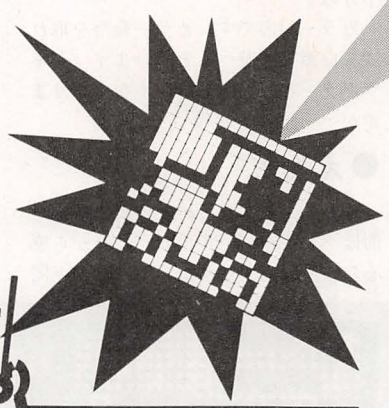
本コーナーは，ロードがしやすい，短く，しかも楽しい内容のソフトを選んで掲載しています。手近にあるパソコンに入力してください。

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。

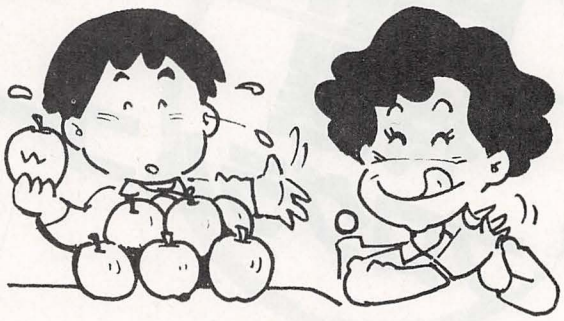
お送りいただいたテープや原稿はお返しできませんので，あらかじめコピーしておいてください。

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

TOSHI'S MORM
トシズ　モーム



★磯　利光

●すと～り～

MORMは，いたずらをして，ママにおこられてしまいました。MORMは，ママの大好きなりんごを集めて，ママのごきげんをとろうとしました。うまく，いくでしょうか……。

●ぷれい

MORMは，A Z ＜ ＞で上下左右に動きます。つぎに，法則をあげます。

①MORMと岩は，下に何もないと落ちる。

②りんごは，下になにもなくても落ちない。

③MORMは，はしごがないと，上へ登れない。

この三つの法則をよく頭に入れて，りんごを全部取って家まで行ってください。

MORMが動けなくなったり，クリアできなくなったら，1 キーを押してギブアップしてください。もう一度，その面をやり直せます。3回でゲーム・オーバーです。

10回まであります。10面をクリアすると終わりです。

●ぷろぐらむ

このゲームは，ベーマガ1986年2月号に載った磯　利光氏（私です）のJR-200用MORMの移植です。プログラムも，やってることは同じです。

JR-200用には，コンストラクションが付いていましたが，Jr用には付いていません（その分，リストが短い。半分以下！）。

カラー対応です。カラー命令を取れば，白黒でも遊べると思います（キャラクターの区別がしばらくなくなりますが……）。

●えんど

う～ん，むずかしい。磯氏の作った面は，むずかしいですね。我ながら感心します。面データは，JR-200用と同じです。全面を解くためには，岩が落ちた後のことも頭に入れておかないと，解けませんよ。つまり，岩を利用するのです。

今回も，カラーを使い，キャラクターを＄0～＄Fの組み合わせで作りました。このゲーム，Jrにはめずらしく華やかだと思いませんか？色を付けただけで，おもしろく感じます。

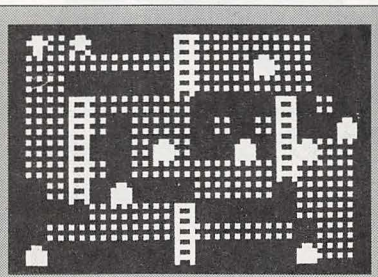
CHECKER FLAG

Dr.D：パズルゲームにしても，こういう引力というような要素が加わるとおもしろくなる。ただ引力というのは，もうマンネリだな。少し頭をひねってみよう。新しいアイデアがうかんでくるはずだ。

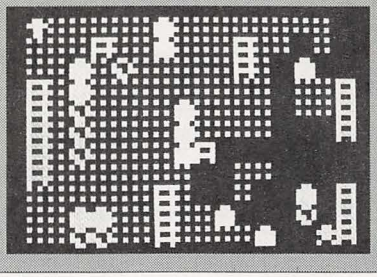
編：磁力とかいろいろありますからね。もっともゲームがむずかしくなりすぎちゃうかもしれませんね。



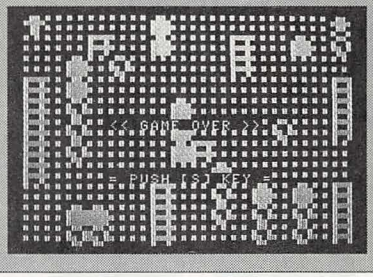
▲〈写真1〉TOSHI'S MORMのタイトル画面



◀〈写真2〉画面内のりんごをすべて取って家までたどり着いてください



▶〈写真3〉考えて進まないとりんごが残ったり家に着けなくなるよ



▼〈写真4〉3回ギブアップするとゲーム・オーバー

〈OVER FLOW〉「味覚の秋」「ゲームの秋」「読書の秋」ということで，みなさんベーマガを読みましょう。プログラム，スーパーソフト，OFとますますおもしろくなるベーマガの秋！

TOSHI'S MORMのプログラム・リスト

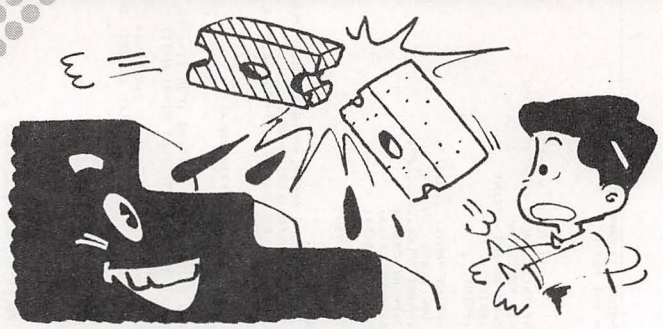


```
 10 REM ====================
 20 REM =      TOSHI'S     =
 30 REM =       MORM       =
 40 REM = BY TOSHIMITSU.I  =
 50 REM ====================
 60 GOTO 140
 70 REM === CHR PRINT SUB ===
 80 LET NO=G(XO,YO):IF NO=7 THEN LET X1=XO*2-4:LET Y1=YO*2-4:GOTO 110
 90 IF NO=6 THEN LET NO=5
100 POKE P5,C0(NO+1):LET CURSOR=XO*2-4,YO*2-4:PRINT C$(NO+1);:RETURN
110 POKE P5,$72:LET CURSOR=X1,Y1:PRINT CHR$(1,7,1,5);
120 POKE P5,$74:PRINT CHR$(10,8,8,$F5,1,9);:RETURN
130 REM === SUB CALL ===
140 GOSUB 990
150 GOSUB 820
160 REM === MAIN START ===
180 LET X5=17:LET Y5=2:LET M1=0:LET F=0:CLEAR
190 REM === ROUND READ ===
200 POKE P5,$70:LET CURSOR=12,11:PRINT "ROUND";L;:GOSUB 630
210 REM === MORM MOVE ===
220 LET K=ASC(INKEY$):IF K=$31 THEN GOTO 740
230 LET X=X5:LET Y=Y5:LET X5=X5+(K=$2E)-(K=$2C):LET Y5=Y5+(K=$5A)-(K=$41)*(M1=
2)
240 LET S=G(X5,Y5):IF (S=7)*(F=0) THEN GOTO 490
250 IF (S)3)*(S(8) THEN LET X5=X:LET Y5=Y:GOTO 220
260 MUSIC P0V301
270 LET G(X,Y)=M1:LET XO=X:LET YO=Y:GOSUB 80
280 LET M1=G(X5,Y5):LET G(X5,Y5)=6:LET XO=X5:LET YO=Y5:GOSUB 80
290 IF M1=3 THEN LET F=F-1:MUSIC P0V4Q4U9U5
300 LET M1=M1-(M1=1)-(M1=3)*3
310 REM === ROCK DOWN NO.1 ===
320 LET U=0:IF G(X,Y-1)=4 THEN LET X7=X:LET Y7=Y:GOSUB 430
330 REM === MORM DOWN ===
340 IF (G(X5,Y5+1)()0)+(M1=2) THEN GOTO 400
350 LET U=U+1:IF U=1 THEN LET X=X5:LET Y=Y5
360 LET G(X5,Y5)=M1:LET XO=X5:LET YO=Y5:GOSUB 80
370 LET Y5=Y5+1:LET M1=G(X5,Y5):LET G(X5,Y5)=6:LET XO=X5:LET YO=Y5:GOSUB 80
380 MUSIC P0V302U9& :GOTO 340
390 REM === ROCK DOWN NO.2 ===
400.LET Y=Y-1:IF G(X,Y)=4 THEN LET X7=X:LET Y7=Y+1:GOSUB 430
410 GOTO 220
420 REM === ROCK DOWN SUB ===
430 LET Y7=Y7-1:LET Y8=Y7:IF G(X7,Y7)()4 THEN RETURN
440 LET Y8=Y8+1:IF G(X7,Y8)()0 THEN GOTO 430
450 LET G(X7,Y8)=4:LET XO=X7:LET YO=Y8:GOSUB 80
460 LET G(X7,Y8-1)=0:LET XO=X7:LET YO=Y8-1:GOSUB 80
470 MUSIC P0V201D5D9:GOTO 440
480 REM === ROUND CLEAR ===
490 POKE P5,$71:CLEAR
500 LET CURSOR=10,7:PRINT "ROUND";L;" CLEAR";:MUSIC P4
510 FOR I=1 TO 8:POKE P5,$73:LET CURSOR=I*2+6,13:PRINT C$(6);:MUSIC M0$(I)
520 LET CURSOR=I*2+6,13:PRINT C$(1);:NEXT I
530 FOR I=1 TO 5:LET CURSOR=15,11:PRINT C$(6);:MUSIC V4Q3U
540 LET CURSOR=15,11:PRINT C$(1);
550 LET CURSOR=15,13:PRINT C$(6);:MUSIC V
560 LET CURSOR=15,13:PRINT C$(1);:NEXT 1
570 LET L=L+1:IF L(11 THEN GOTO 180
580 POKE P5,$71:LET CURSOR=8,15:PRINT "YOU ARE PERFECT.";
590 POKE P5,$7C:LET CURSOR=7,21:PRINT "== PUSH [SJ KEY ==";
600 IF INKEY$()"S" THEN GOTO 600
610 GOTO 150
620 REM === ROUND READ SUB ===
630 FOR I=2 TO 12:FOR IO=2 TO 17:LET G(IO,I)=1:NEXT IO:NEXT I
640 FOR I=2 TO 4:FOR IO=2 TO 12:FOR I1=0 TO 1
650 LET R1=PEEK(&3000+(L-1)*$50+(I-2)*22+(IO-2)*2+I1):FOR I2=1 TO 8
660 IF R1)=H(I2) THEN LET G(I1*8+I2+1,IO)=I:LET R1=R1-H(I2)
670 NEXT I2:NEXT I1:NEXT IO:NEXT I
680 LET G(2,2)=7:LET G(17,2)=6
690 REM === ROUND PRINT ===
700 FOR I=2 TO 12:FOR IO=2 TO 17:LET XO=IO:LET YO=I:GOSUB 80
710 IF G(IO,I)=3 THEN LET F=F+1
720 NEXT IO:NEXT I:RETURN
730 REM === GIVE UP ===
740 FOR I=1 TO 15:MUSIC M0$(INT(RND(1)*8+1));:NEXT I
750 LET M=M-1:IF M)0 THEN GOTO 180
760 REM === GAME OVER ===
770 POKE P5,$72:LET CURSOR=8,10:PRINT "(( GAME OVER ))";
780 LET CURSOR=8,15:PRINT "= PUSH [SJ KEY =";
790 IF INKEY$()"S" THEN GOTO 790
800 GOTO 150
810 REM === TITLE ===
820 POKE P5,$71:CLEAR :PRINT "          ((( TOSHI'S )))":PRINT
830 FOR I=1 TO 8:POKE P5,$7B:PRINT T$(I);:NEXT I:PRINT :PRINT
840 POKE P5,$74:PRINT SPC$(16);"KEY FUNCTION"
850 POKE P5,$70:PRINT "      ....MORM":PRINT :PRINT
860 PRINT "      ...APPLE":PRINT :PRINT
870 PRINT "      ....ROCK":PRINT :PRINT
880 PRINT "      ...HOUSE";
890 POKE P5,$75:LET CURSOR=16,14:PRINT "MOVE....AZ()";
900 LET CURSOR=16,16:PRINT "GIVE UP....1";
910 POKE P5,$72:LET CURSOR=16,22:PRINT "PLAY.......P";
920 POKE P5,C0(6):LET CURSOR=3,12:PRINT C$(6);
930 POKE P5,C0(4):LET CURSOR=3,15:PRINT C$(4);
940 POKE P5,C0(5):LET CURSOR=3,18:PRINT C$(5);
950 LET X1=3:LET Y1=21:GOSUB 110
960 LET K=ASC(INKEY$):IF K()$50 THEN GOTO 960
970 LET L=1:LET M=3:RETURN
980 REM === THE FIRST INSTITUTION ===
990 CALL $E14F:POKE $E892,1:POKE $E891,7:POKE $E890,$70:RANDOMIZE :MUSIC T1
1000 DIM G(18,13),C$(6),C0(6),H(8),T$(8),M0$(8):LET P5=$E890
1010 FOR I=1 TO 6:FOR IO=1 TO 2:READ R1,R2:LET C$(I)=C$(I)+CHR$(1,R1,1,R2)
1020 IF IO=1 THEN LET C$(1)=C$(I)+CHR$(10,8,8)
1030 NEXT IO:READ C0(I):NEXT I
1040 LET H(8)=1:FOR I=7 TO 1 STEP -1:LET H(I)=H(I+1)*2:NEXT I
1050 FOR I=1 TO 18:LET G(1,I)=5:LET G(1,13)=5:NEXT I
1060 FOR I=1 TO 13:LET G(1,I)=5:LET G(18,I)=5:NEXT I
1070 FOR I=1 TO 8:FOR IO=1 TO 4:READ R$:LET R1=VAL("$"+R$):FOR I1=1 TO 8
1080 LET RO$=" ":IF R1)=H(I1) THEN LET RO$=CHR$($9D):LET R1=R1-H(I1)
1090 LET T$(I)=T$(I)+RO$:NEXT I1:NEXT IO:NEXT I
1100 FOR I=0 TO 9:FOR IO=0 TO 2:FOR I1=0 TO 10:FOR I2=0 TO 1:READ R$
1110 POKE $3000+I*$50+IO*22+I1*2+I2,VAL("$"+R$):NEXT I2:NEXT I1:NEXT IO:NEXT I
1120 FOR I=1 TO 8:READ M0$(I):NEXT I
1130 RETURN
1140 REM === CHR DATA ===
1150 DATA 0,0,0,0,$70,6,6,6,6,6,$76,1,10,1,10,$71
1160 DATA 11,2,10,11,$72,7,5,13,13,$75,7,5,11,2,$73
1170 REM === TITLE DATA ===
1180 DATA EE,7C,FC,EE,FE,FE,FE,FE,FE,EE,EE,FE,FE,EE,EE,FE
1190 DATA FE,FE,FE,FE,FE,FE,FC,FE,FE,FE,FE,FE,D6,7C,EE,D6
1200 REM === ROUND DATA ===
1210 DATA 01,00,01,00,01,00,20,08,20,08,20,08,20,08,20,00,01,00,01,00,01,00
1220 DATA 00,00,00,00,20,01,00,00,00,80,08,24,00,00,04,00,00,20,80,00,08,04
1230 DATA 00,00,00,11,00,00,00,04,08,20,02,00,00,00,80,00,00,00,00,04,00,00
1240 DATA 00,00,10,20,00,20,80,01,80,01,80,01,80,80,80,00,02,01,02,01,02,01
1250 DATA 00,00,00,01,08,00,00,00,20,00,20,08,20,00,00,00,00,40,00,54,30,14
1260 DATA 02,00,02,04,20,00,20,00,01,00,01,00,01,00,00,40,00,14,30,00,00,00
1270 DATA 00,00,00,10,01,10,01,10,01,10,01,10,01,10,04,00,04,00,04,00,04,00
1280 DATA 00,00,00,01,00,01,80,01,30,00,00,00,80,00,00,80,00,00,20,40,A0,02
1290 DATA 01,20,48,00,00,02,48,82,48,03,48,02,48,00,00,00,20,00,00,02,00,00
1300 DATA 00,00,20,00,20,00,20,04,00,04,00,04,04,04,04,02,04,02,04,02,04,02
1310 DATA 00,00,04,10,11,00,00,00,00,80,00,01,81,00,00,00,00,00,11,00,01,7C
1320 DATA 00,18,12,00,02,00,07,ED,04,00,80,10,20,20,20,88,21,E8,60,0C,00,00
1330 DATA 00,00,00,10,48,10,02,40,02,40,08,10,08,10,20,04,20,04,80,01,80,01
1340 DATA 00,00,08,00,80,00,00,00,04,00,00,00,00,08,40,00,11,01,00,08,00,20
1350 DATA 08,00,80,00,00,81,09,00,00,20,20,08,00,00,82,80,02,80,09,00,00,80
1360 DATA 00,10,00,10,00,10,E0,08,40,08,40,08,40,08,40,08,00,18,00,10,00,10
1370 DATA 00,00,00,08,00,00,03,81,02,00,01,00,08,80,03,81,00,00,80,00,00,00
1380 DATA 00,00,00,00,00,00,08,52,14,53,14,70,14,53,08,52,00,00,00,00,00,00
1390 DATA 00,00,00,40,A0,40,20,40,04,04,04,04,24,04,04,00,84,00,84,00,80
1400 DATA 00,00,80,00,00,00,02,01,40,00,81,21,00,00,00,10,00,00,40,01,20,00
1410 DATA 3F,80,00,3F,00,00,00,00,BB,FB,40,02,03,82,00,20,40,00,00,20,22,00,00
1420 DATA 00,00,08,01,40,01,40,10,44,10,44,10,04,10,04,44,04,44,04,44,04,04
1430 DATA 00,00,00,00,00,00,80,80,30,00,01,00,00,08,00,02,C0,00,21,00,20,03
1440 DATA 00,00,34,00,00,00,10,00,02,88,32,84,C1,82,22,80,20,80,00,02,00,80
1450 DATA 08,80,44,41,00,01,00,01,00,21,00,01,00,01,00,01,00,21,00,01,00,01
1460 DATA 00,00,00,00,80,00,08,80,00,00,00,88,00,00,48,00,00,00,00,40,00,00
1470 DATA 00,00,00,00,5D,DC,55,50,5D,DC,45,54,5D,DC,00,00,00,00,00,00,00,00
1480 DATA 00,00,21,00,12,00,00,E0,00,A0,00,A0,00,C0,00,A0,02,00,02,00,02,00
1490 DATA 00,80,00,08,00,00,02,02,25,40,05,0B,05,00,02,00,80,00,00,04,00,00
1500 DATA 00,08,00,00,00,00,00,88,11,D8,1B,AB,15,88,11,88,11,00,04,00,00,00,00
1510 REM === MUSIC DATA ===
1520 DATA ト,ソ,ミ,7,ソ,ラ,ラ,U
```

★60円切手のほうが届くのが速いと，書いてありましたが，テレフォン・カードをはると電話なみの速さで届くのですか？(愛知県名古屋市・**ポッポ希望11才**)……【**影**：私あての現金書留なら，もっと速いんだがな。】

ベーシックマスターレベルIII/マーク5/S1用

カラー
COLOR



Mr.I Love You

◎まえおき

このゲームは，私ことMr. I Love Youがはじめて作ったパズルゲームです。

じつは，このゲーム，最初はどうしようもないゲームでした。なぜか？最初の設定でゲームを作ると，だれがどうやってもクリアできるゲームでした。

ですから，ＳＴＥＰ数を付け加えることで，なんとかゲームになりました。

◎ルール

2，4，6，8で動かします。番号のついたカラー・ブロックどおしをぶつけると，ある一定の法則で色をかえたり，消えたりします。そして，画面中のカラー・ブロックを全部消してください。Gキーでギブアップです。

ＳＴＥＰ数が右下に表示されています。0になっても，消せなかったら終わりです。

はっきり言って5面はむずかしい。一度見ただけでは，消せませんよ！

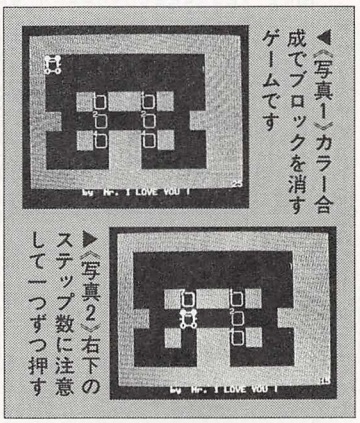
◎あとがき

ひさしぶりにレベル3でゲームを作ったので少々むずかしくなるかもしれません。

さて，突然，話はかわりますが，投稿されたパズルゲームは，いったいだれが，どのくらいで解くのでしょうか。

◎プログラム

このプログラムは，単なる思いつきで作ったので，変数表，フローチャートは，いっさいございません。あしからず……。



◀《写真1》カラー合成でブロックを消すゲームです

▶《写真2》右下のステップ数に注意して一つずつ押す

COLORのプログラム・リスト

```
100 '****** START (1)  ******
110 CLEAR:SCREEN 0,1:WIDTH 40:CLS
120 KEY 1,"COLOR 7:W. 80"+CHR$(13):DIM M$(5,8)
130 FOR J=1 TO 8:FOR I=1 TO 5:READ M$(I,J):NEXT I,J
140 FOR I=1 TO 5:READ S(I):NEXT
150 LINE( 0, 0)-(39,23),"▒",,BF
160 COLOR 7:LOCATE 10,24:PRINT "HIT ANY KEY TO START";
170 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 170 ELSE R=1
180 COLOR 7:LOCATE 10,24:PRINT "by  Mr. I LOVE YOU !";
190 LINE( 0, 0)-(39,23),"▒",,BF:GOSUB 490:ST=S(R)
200 LOCATE 38,23:COLOR 7:PRINTUSING "##";ST;
210 '****** GAME ... ******
220 XX=0:YY=0:A$=INKEY$:IF A$="G" THEN 570
230 IF A$="8" THEN XX= 0:YY=-3:GOTO 280
240 IF A$="4" THEN XX=-3:YY= 0:GOTO 280
250 IF A$="6" THEN XX= 3:YY= 0:GOTO 280
260 IF A$="2" THEN XX= 0:YY= 3:GOTO 280
270 GOTO 220
280 S1=SCREEN(X+XX,Y+YY)
290 IF S1=&HFE THEN XX= 0:YY= 0  :GOTO 370
300 IF S1=&H20 THEN GOSUB 410    :GOTO 370
310 C=VAL(CHR$(S1)):S2=SCREEN(X+(XX*2),Y+(YY*2))
320 IF S2=&HFE THEN XX= 0:YY= 0                  :GOTO 380
330 IF S2=&H20 THEN GOSUB 410:BX=X+XX:BY=Y+YY:GOSUB 450:GOTO 370
340 C1=VAL(CHR$(S2)):C=C1 XOR C:GOSUB 410
350 IF C=0 THEN MM=MM-2:LINE(X+XX,Y+YY)-(X+XX+2,Y+YY+2),," ",7,BF:GOTO 370
360 MM=MM-1:BX=X+XX:BY=Y+YY:GOSUB 450
370 LOCATE 38,23:COLOR 7:PRINTUSING "##";ST;
380 LINE(X-XX,Y-YY)-(X-XX+2,Y-YY+2),," ",7,BF:GOSUB 420
390 IF MM=0 THEN 480
400 IF ST=0 THEN BEEP:BEEP:GOTO 570 ELSE 220
410 X=X+XX:Y=Y+YY:ST=ST-1:RETURN
420 COLOR 7:LOCATE X,Y  :PRINT "ぷぉ"
430         LOCATE X,Y+1:PRINT "ぴぽ"
440         LOCATE X,Y+2:PRINT "へぽへ":RETURN
450 COLOR C:LOCATE BX,BY  :PRINTUSING "#お#";C
460         LOCATE BX,BY+1:PRINT      "カ カ"
470         LOCATE BX,BY+2:PRINT      "#お#":RETURN
480 BEEP:FOR I=1 TO 1000:NEXT:R=R+1:IF R=6 THEN 570 ELSE 190
490 '****** CHENGE ... ******
500 MM=0:FOR I=0 TO 7:FOR J=1 TO 12
510 C=VAL(MID$(M$(R,I+1),J,1))
520 IF C<0 AND C<8 THEN BX=(J-1)*3:BY=I*3:MM=MM+1:GOSUB 450:GOTO 560
530 IF C=9 THEN X=(J-1)*3:Y=I*3:GOSUB 420:GOTO 560
540 IF C=8 THEN LINE((J-1)*3,I*3)-((J-1)*3+2,I*3+2),"▒",2,BF:GOTO 560
550 LINE((J-1)*3,I*3)-((J-1)*3+2,I*3+2),," ",7,BF
560 NEXT:NEXT:RETURN
570 '****** E N D  ******
580 CLS:COLOR 7
590 T1$="  く ぉぉくぉぉくぉぉお  くぉぉぉ ぉぉぉぉぉぉ け          "
600 T2$="  ぉ ぴぉぉぉぉぉぉぉぉ  ぉ ぉぉ ぴぉぉ ぴぉぉ ぉ          "
610 T3$="  こ ぉぉぇ ぇぇ ぇぇぉぉ  こぉぉこぉぉぇぇぇぇぇぇこぉぉこぉぉ          "
620 FOR I=39 TO 0 STEP -1
630 LOCATE I,5:PRINT LEFT$(T1$,40-I);
640 LOCATE 0,6:PRINTRIGHT$(T2$,40-I);
650 LOCATE I,7:PRINT LEFT$(T3$,40-I):NEXT:GOTO 160
660 '****** D A T A ..  ******
670 DATA 88888888888,88888888888,88888888888,88888888888,88888888888,88888888888
680 DATA 80000000008,80000000008,80000000008,87000000008,87000000008,87020104050
690 DATA 80000000008,80000000008,80000012008,80828888858,80000520008,80405020403
700 DATA 80081881808,80007093830,80064246458,80088328808,80881008888
710 DATA 88002002008,80024004200,88888208888,80008002438,00080008888
720 DATA 80084848008,80383007008,88801200888,80088008808,88880008888
730 DATA 80008800008,88021002008,88880670088,80007567008,80009000008
740 DATA 88888888888,88888888888,88888888888,88888888888,88888888888
750 DATA 25,44,36,47,47
```

★ＯＦの場合，人を指名すると，ほとんどちがう人がでる。ねェ影さん。(徳島市・**あなたのセガマークIIIとぼくのＳＧ-1000交換しよう！**)……**【影：指名されてはでないわけには…。編：されなくてもでるでしょう！】**

聖杯伝説（せいはいでんせつ）



★仕事人

▶序　章

今から100年あまり前，ぐう然ある遺跡(いせき)が発見された。その中に眠るという三つの聖杯を捜して命を落とした冒険隊は，星の数ほどいるという。

しかし，勇敢な怪鳥？ギャロン君は，この伝説に終止符を打つために立ちあがった。

▶驚くべき事実

遺跡の内部は九つの部屋に分割され，それぞれの部屋は迷路のようになっている。ところどころに奇妙な玉子がある。各部屋をつなぐトビラにはカギがかかっていたり，おそろしい番人が住んでいたり，容易に脱出することはできない。

カギは玉子の中のどれか一つにあり，これにより，部屋のすべてのトビラを開けることができる。聖杯は三つの部屋だけに一つずつ隠されているが，カギを取るまで出現しない。

▶補　足

ギャロン君…体当たりにより玉子を飛ばしたり，壁を壊したりできる。また，魔法により，三つの命を持つ。

玉子…２回飛ばすと割れて中のいろんな宝がでてくる。

壁…壊れるものもある。

番人…各部屋２人，３種類いる。

ガイコツ…壊れた玉子をもとにもどすが，別にたいしたことのないやつ。

ワニ…玉子を飛ばして，逆に攻撃してくる不死身のてごわい敵。

ヘビ…ななめにだけ動くが，ギャロン君とタテ横同線上にくると直進してくる。

ワニ以外は玉子を飛ばしてぶつけると殺すことができるが，また復活する。

ワンド…壁を壊すとたまに出現する。これを取ると部屋に異変が……。

▶終　章

時間と体力がなくなる前に(ただし，宝を取れば，両方とも少し増える)，三つの聖杯を持って遺跡を脱出しなければならない。

▶ゲームについて

操作はカーソル・キーのみ。玉子にぶつかるとそれを飛ばしてくれます。ゲーム開始時，ギャロン君の左にあるトビラが遺跡のゆいいつの出入口です。

聖杯が三つ集まったらここから脱出してゲームは終わります。書き忘れましたが，ギャロン君が番人につかまってやられても，まだ命が残っているとき，部屋の四スミのどこかに現れます。

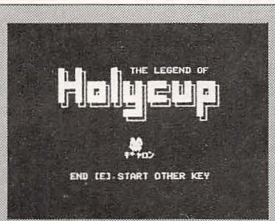
このゲームにはスコアはありません。ゲーム・オーバーになってもコンティニューができます（私はこれをせずにゲームを終わらしたことが一度もない）。

CHECKER FLAG

Dr.D：聖杯伝説とはいいタイトルだ。てっきりＲＰＧかと思った。リストは長めだが，それなりによくできている。

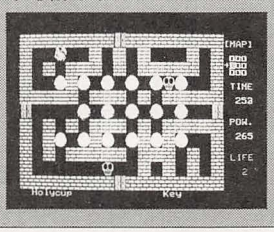
編：キャラクターが，かわいいですね。

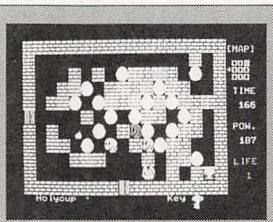
Dr.D：キャラクターを，顔だけにするか，全身にするかが問題だな。



▲〈写真１〉聖杯伝説のタイトル画面

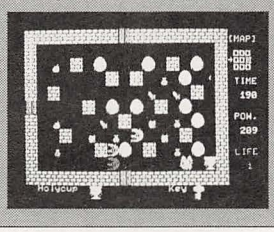
▼〈写真２〉聖杯はどこ？　カギはどこ？　ともかく玉子を割ろう





▲〈写真３〉１個めの聖杯めーっけ！しかし，このヘビの動きには要注意

▼〈写真４〉さあ，二つめの聖杯だ。しかし，敵もなかなか手ごわいゾ



★庭でつぐみが鳴いている……。誰だ，つぐ美さんを泣かせたのは!!（福島県相馬市・**桑折　淳14才**）……【つぐ美：秋って，センチメンタルになっちゃうの。影：おなかでもすいたんだろ。食欲の秋だから……。】

《リスト1》 IGキャラ定義のプログラム・リスト

```
10 REM ====================[      IG      ]=======================
20 WIDTH40:CLEAR 300,&H9FFF:RESTORE 80:GOSUB 30:CLS:LOCATE 13,12:PRINT "Loading
MEIN":LOAD  "MEIN",R
30 CLS:LOCATE 5,12:PRINT "CHARACTER DATA / ヨミコミチュウ !!!"
40 POKE&HFFE9,1:P=&HA000:D=&HFFEA:POKE D,7:FOR I=P TO P+8:POKE I,0:NEXT I
50 FOR I=65 TO 109:C=1:GOSUB 60:C=2:GOSUB 60:C=4:GOSUB 60:NEXT I:POKE &HFFE9,0:R
ETURN
60 POKE D,C:READ B$:M=1:FOR E=P+I*8 TO P+I*8+7:POKE E,VAL("&H"+MID$(B$,M,2)):M=M
+2:NEXT E:RETURN
70 REM  ----- BLUE ----- ----- RED  ----- -----GREEN -----
80 DATA 0000000000000000,0000000000000000,0000000000000000 '
90 DATA 0051AA5100558A55,0000000000000000,00FBFBFB00DFDFDF 'BLOCK1 B
100 DATA 00FBFBFB00DFDFDF,0000000000000000,00FB0AFB00DF50DF 'BLOCK2 C
110 DATA FFFF0000FEFCF8E0,FF00FFFE00FCF8E0,FFFFFFFEFEFCF8E0 'EGG  1 D
120 DATA FFFFC6FEFE6CF8E0,DB833900009CD8C0,0000397CC79C0000 'EGG  2 E
130 DATA F6967F1C00000000,7110B0E2FEFC9B10,7010B0E0F0C0B000 'GALON  F
140 DATA 0000000000000000,8EFEFC585050F0E0,0000000000000000 'SKULL  G
150 DATA 4B4BBD0000000000,B0B0000000000000,07074EFEFCF0C000 'ALLIGATOR H
160 DATA DEDEBD7BF7FEFCFC,0000000000000000,0000000000000000 'SNAKE  H
170 DATA A0B0B0B0B0B0B0A0,5E7E7E7E7E7E7E5E,0000000000000000 'DOOR   J
180 DATA 0000000000000000,C0B0000000000000,0000000000000000 'WAND   K
190 DATA FCFB0000000000000,FC01E0C4E0F0FC00,00F9E0C400F0FC00 'CUP    L
200 DATA 0000000000000000,C0C0C0C0C0C0C0C0,C0C0C0C0C0C0C0C0 'KEY    M
210 DATA 0000000000000000,7E3C3C7EFFFFFF7E,0000000000020400 'JAR    N
220 DATA 003C7EFFFF7E3C18,42BD7EFFFF7EBD5A,4281000000008142 'AMETHYST O
230 DATA 00003E3EFFFFFF7F,0C0C3E2A00000000,00003E2AFFBFFF7E 'SHIP   P
240 DATA E0F0F87C3C1C0000,0000000103020F1B,0000000103020C18 'SWORD  Q
250 DATA 183C0602020F3F27,183C7E7EFFF0C0C6,0000000000000006 'GALON  R
260 DATA 183C066203F1FDE5,183C7E7EFFF0F063,0000000000000060 '       S
270 DATA 6F69FE3800000000,BE8801477F3F1908,0E0B01070F030100 '       T
280 DATA 0000000000000000,000F3F63C1C1C1C1,0000000000000000 'SKULL  U
290 DATA 0000000000000000,00E0F88C06060606,0000000000000000 '       V
300 DATA 0000000000000000,E3FE7F3515151F0F,0000000000000000 '       W
310 DATA 0F3F7FFFDD888888,0000000000227777,0000000000000000 'SNAKE  X
320 DATA E0F8FCFEFFFFFFFF,0000000000000000,0000000000000000 '       Y
330 DATA DDFFFF7F3C010301,7722000000000000,0000000000000000 '       Z
340 DATA 0000000000000000,03073F7F7F7F3F07,03063D636F633C07 'KEY    [
350 DATA 0000000000000000,C0E0FCFEFEFEFCE0,0060BCC6F6C63CE0 '       ¥
360 DATA 0000000000000000,03031F1F031F1F03,03031F1F031F1F03 '       ]
370 DATA 0000000000000000,0000000000000103,0000000000000000 'WAND   ^
380 DATA 0000000000000000,3C42BDA5ADADD2FC,003C425A52522C00 '       _
390 DATA 0000000000000000,3F42B5B5A5BD423C,00344A4A5A423C00 '
400 DATA 0000000000000102,0000000000000001,007F7F7F07000000 'ALLIGATOR a
410 DATA 000000000000B048,0000000000000B0,0010F0FCFE7E4F07 '       b
420 DATA 0202010000000000,01017E4410380000,FCFC000001C7FF00 '       c
430 DATA 0000007F3B11446E,00FFFF7F7F7F7F7F,00FFFF003B11446E 'CUP    K
440 DATA 000000FEDC882276,00FFFFFEFEFEFEFE,00FFFF00DC882276 '       e
450 DATA 3F1F0000000000,3F800723070F3F00,009F0723000F3F00 '       f
460 DATA 0501010101010105,7A7E7E7E7E7E7E7A,0000000000000000 'DOOR   g
470 DATA 030F1F3F3F7F7FFF,030F1F3F3F7F7FFF,030F1F3F3F7F7FFF 'EGG 1  h
480 DATA C0F0F8FCFCFEFEFF,C0F0F8FCFCFEFEFF,C0F0F8FCFCFEFEFF '       i
490 DATA FFFF00007F3F1F07,FF00FF7F003F1F07,FFFFFF7F7F3F1F07 '       j
500 DATA 030F1F3F3F7F7FFF,030F1F391B4076E7,0000000000000000 'EGG 2  k
510 DATA C0F0F8FCFCFEFEFF,C0D0D88CA4F6D7DB,0000000000000000 '       l
520 DATA EFFF387F7F461F07,FCF1C70000191F07,0000C75753190000 '       m
```

《リスト2》 メインのプログラム・リスト

```
10 REM====================[  ショキセッテイ  ]====================
20 WIDTH40:DEFINT A-Z:CLEAR 300,&H9FFF:RANDOMIZE(TIME/4):SCREEN0,1,1
30 CLS:LOCATE 14,11:PRINT "Working ..."
40 X=0:Y=0:MX=0:MY=0:SX=0:SY=0:EX=0:EY=0:PO=0:TM=0:K=0:S=0:ES=0:M=0:DX=0:DY=0:V=
0:F=0:E=0:JX=0:JY=0
50 DIM ME(2,2,14,8),C$(17),LA(2,2),LC(2,2),MS(2,2,1),M(5,7,6),MO(1),LD(2,2),LE(2
,2),LK(2,2),SX(1),SY(1),V(1),BX(1),B(10),D$(4),B$(3),A$(7)
60 ON ERROR GOTO 1400:RESTORE 1680:GOSUB 1190:GOTO 1420
70 MX=2:MY=0:WX=0:WY=1:E=0:GA=3:PO=300:TM=300:EX=0:EY=0:SX=0:SY=0:OX(0)=-2:OY(0)
=-2:OY(1)=-2:OX(1)=-2:M=-1
80 X=16-MX*7:Y=10-MY*4:LA(WX,WY)=1:V=SCREEN(X,Y)-64:TX=30+(X=30)*28:TY=18+(Y=18)
*16:MO(0)=MS(WX,WY,0):MO(1)=MS(WX,WY,1):POKE&HFFE0,4:GOSUB 1140
90 REM====================[   MAIN   ]====================
100 K=PEEK(&HFFE0):MX=(K=131)-(K=133):MY=(K=129)-(K=132):MX=MX*2:MY=MY*2
110 TM=TM-1:PO=PO-ABS(MY+MX)/2:EX=X+MX:EY=Y+MY:S=SCREEN(EX+1,EY+1)-64
120 ON S GOTO 130,530,140,200,200,130,170,170,170,380,450,430,360:PO=PO+12:TM=TM
+6
130 LOCATE X,Y:PRINT C$(V):LOCATE EX,EY:PRINT C$(6):X=EX:Y=EY:GOTO 150
140 LOCATE EX,EY:PRINT C$(ME(WX,WY,EX/2-1,EY/2-1)):GOSUB 180:PO=PO-2
150 COLOR7:LOCATE 35,9:PRINT TM:LOCATE 35,14:PRINT PO:POKE&H116,32
160 IF TM<0 OR PO<0 THEN GA=1:S=1:GOTO 170 ELSE 530
170 LOCATE X,Y:PRINT A$:X=EX:Y=EY:W=S:GOTO 730
180 FOR I=0 TO 2:EXEC&HF7A9:NEXT:RETURN
190 REM====================[   EGG    ]====================
200 F=S-4:GOSUB 220:PO=PO-4:GOTO 150
220 JX=EX+MX:JY=EY+MY:ES=SCREEN(JX+1,JY+1)-64
230 ON ES GOTO 240,260,250,300,300,310,330,260,330:GOTO260
240 LOCATE EX,EY:PRINT A$:LOCATE JX,JY:PRINT C$(F+4):E=E+1:EX=JX:EY=JY:GOTO220
250 LOCATE JX,JY:PRINT C$(ME(WX,WY,JX/2-1,JY/2-1))
260 GOSUB 180:GOSUB 270:E=0:RETURN
270 IF E=0 THEN 290 ELSE FOR I=1 TO E:DX=EX-MX:DY=EY-MY
280 LOCATE EX,EY:PRINT A$:LOCATE DX,DY:PRINT C$(F+4):EX=DX:EY=DY:NEXT
290 LOCATE EX,EY:PRINT C$(5+F+ME(WX,WY,EX/2-1,EY/2-1)):RETURN
300 GOSUB 180:GOSUB 270:EX=JX:EY=JY:F=ES-4:E=0:GOTO 220
310 GOSUB 270:E=0:GOSUB 180:W=1:GOTO 730
320 REM================[ Hit the Monster]====================
330 J=((JX=SX(0))*(JY=SY(0)))+((JX=SX(1))*(JY=SY(1)))*2:IF J=3 THEN PO=PO+50:TM=
TM+50:GOTO 260 ELSE J=J-1
340 ES=V(J):LOCATE SX(J),SY(J):PRINT C$(ES):SX(J)=2:SY(J)=2:V(J)=1:GOTO 230
350 REM================[ KEY & Change Place ]================
360 LK(WX,WY)=1:LOCATE 28,22:PRINT C$(13):IF LC(WX,WY)=0 THEN 130
370 LOCATE 30,18:PRINT C$(12):LC(WX,WY)=0:GOTO 130
380 IF LK(WX,WY)=0 THEN 530 ELSE IF WX+MX/2<0 THEN 420
390 LOCATE EX,EY:PRINT A$:WX=WX+MX/2:WY=WY+MY/2:GOSUB 720:LOCATE EX,EY:PRINT C$(
10):SCREEN,WY*3+WX+2:GOSUB 710
400 IF CU=0 THEN 80 ELSE FOR I=1 TO CU:LOCATE 9+I*2,22:PRINT C$(12):NEXT:GOTO80
410 LOCATE EX,EY:PRINT C$(10):GOTO 80
420 IF CU=3 THEN 1570 ELSE 530
430 CU=CU+1:LOCATE 9+CU*2,22:PRINT C$(12):GOTO 130
440 REM====================[   WAND   ]====================
450 LOCATE X,Y:PRINT A$:LOCATE EX,EY:PRINT C$(6)
460 BEEP:FOR I=1 TO 15:SCREEN,11:SCREEN,WX+WY*3+2:NEXT
470 FOR I=0 TO 8:FOR T=0 TO 14:Q=ME(WX,WY,T,I)
480 S=SCREEN(T*2+3,I*2+3)-65:ON S*SGN(Q) GOTO 510,500,490,490:GOTO 510
490 LOCATE T*2+2,I*2+2:PRINT C$(5+Q*(S-3)):GOTO 510
500 LOCATE T*2+2,I*2+2:PRINT C$(Q)
510 NEXT:NEXT:V=1:BEEP:GOTO 130
520 REM====================[  MONSTER  ]====================
530 M=M+1:M=M+(M=2)*2:MO=MO(M):V=V(M):SX=SX(M):SY=SY(M):DX=X-SX:DY=Y-SY:FX=SGN(D
X)*2:FY=SGN(DY)*2:IF MO=3 THEN 650 ELSE IF M=1 THEN 550
540 MX=-FX*((ABS(DX)<=ABS(DY))+(DY=0)):MY=-FY*(MX=0):GOTO 560
550 MX=-FX*(ABS(DX))=ABS(DY)):MY=-FY*(MX=0)
560 LX=SX+MX:LY=SY+MY:S=SCREEN(LX+1,LY+1)-64
570 ON S GOTO 580,600,610,620,620,640,615,615,615
580 V(M)=S
585 SX(M)=LX:SY(M)=LY:LOCATE SX,SY:PRINT C$(V):LOCATE LX,LY:PRINT C$(6+MO):V=1:G
```

★なぜ24時間営業の店にシャッターがあるんですか？…たとえばセ○ンイレブンとか……。(宮城県泉市・伊藤康之14才)……【影：こういうのを最近、トマソン現象というんだぞ。編：と、編集部のトマソンが申しております。】

```
OTO 100
600 MX=-FX*(MX=0):MY=-FY*(MY=0):IF MX+MY THEN 560 ELSE LX=SX:LY=SY:GOTO 585
610 V(M)=ME(WX,WY,LX/2-1,LY/2-1):GOTO 585
615 V(M)=6+MO:SWAP V(O),V(1):GOTO 585
620 IF MO=1 THEN V(M)=4:GOTO 585
630 EX=LX:EY=LY:F=S-4:GOSUB 220:GOTO 580
640 W=6+MO:LOCATE SX,SY:PRINT C$(V):GOTO 730
650 IF FX=0 OR FY=0 THEN 670
660 MX=OX(M):MY=OY(M):MX=MX*(1+(ABS(SX+MX-16)=16)*2):MY=MY*(1+(ABS(SY+MY-10)=10)
*2):LX=SX+MX:LY=SY+MY:OX(M)=MX:OY(M)=MY:GOTO 680
670 LX=SX+FX:LY=SY+FY
680 S=SCREEN(LX+1,LY+1)-64:IF S=6 THEN 640 ELSE IF S)6 AND S(10 THEN V(M)=6+MO:S
WAP V(O),V(1):GOTO 585 ELSE V(M)=S:GOTO 585
700 REM====================[   ｶﾗﾚﾀ !!   ]====================
710 LOCATE 36,19:COLOR2:PRINT GA:POKE&H116,32:RETURN
720 LOCATE X,Y:PRINTA$:FOR T=0TO1:LOCATE SX(T),SY(T):PRINT C$(V(T)):NEXT:RETURN
730 GA=GA-1:FOR I=1 TO 10:FOR T=W TO 6 STEP 6-W:BEEP:LOCATE X,Y:PRINT C$(T):NEXT
:NEXT:GOSUB 710:GOSUB 720:PO=PO-30:TM=TM-25:IF GA=0 THEN 760
740 X=32-TX:Y=20-TY:V=SCREEN(X,Y)-64:GOSUB 1140:GOTO 100
750 REM=====================[ GAME OVER ]=====================
760 SCREEN,11:M$="GAMEOVER":R=1:FOR I=12 TO 26 STEP 2
770 LOCATE I,10:COLOR2:BEEP:PRINT MID$(M$,R,1):R=R+1:NEXT:C=0
780 C=C+7*(C=7):C=C+1:LOCATE 7,12:COLOR C:PRINT "Continue play ( Y or N )"
790 K=PEEK(&HFFE0):IF K=&HA2 THEN 800 ELSE IF K=&HC2 THEN 810 ELSE 780
800 CLS:TM=300:PO=300:GA=3:SCREEN,WX+WY*3+2:GOSUB 710:GOTO 740
810 BEEP:CLS:LOCATE 11,12:COLOR7:PRINT "Wate for a minute"
820 FOR X=0 TO 2:FOR Y=0 TO 2:IF LA(X,Y)=0 THEN 840
830 FOR I=0 TO 14:FOR T=0 TO 8:ME(X,Y,I,T)=0:NEXT:NEXT
840 NEXT:NEXT:POKE&HFFE0,&H74:CLS:GOSUB 1350:GOTO 1500
850 REM================[ Make the Room 1-9 ]================
860 '  BLOCK 1--------------------
870 FOR I=0 TO 10:FOR T=1 TO 2:PRINT B$(B(I)):NEXT:NEXT
880 '  DOOR-------------------------
890 T=R MOD 2:LOCATE 16,20:PRINT C$(2+T*8):R=INT(R/2)
900 T=R MOD 2:LOCATE 32,10:PRINT C$(2+T*8):R=INT(R/2)
910 T=R MOD 2:LOCATE 16,0:PRINT C$(2+T*8):R=INT(R/2)
920 LOCATE 0,10:PRINT C$(2+R*8)
930 '  EGG--------------------------
940 FOR I=0 TO 6:FOR T=0 TO 6:M=M(Q,T,I):IF M=0 THEN 970
950 LX=T*4+4+(I MOD 2)*2:LY=I*2+4:LOCATE LX,LY:PRINT C$(4)
960 ME(X,Y,LX/2-1,LY/2-1)=INT(RND*4)+9
970 NEXT:NEXT
980 '  BLOCK 2----------------------
990 FOR T=1 TO 17:FOR I=1 TO 2
1000 LX=INT(RND*(9-I))*2+I:LY=INT(RND*(3+I))*2+3-I:IF ME(X,Y,LX-1,LY-1)=1 THEN 1
000
1010 ME(X,Y,LX-1,LY-1)=1:LOCATE LX*2,LY*2:PRINT C$(3):NEXT:NEXT
1020 ' KEY & WAND-----------------
1030 LX=1+INT(RND*13):LY=1+INT(RND*7)
1040 IF ME(X,Y,LX,LY))8 THEN ME(X,Y,LX,LY)=8:GOTO 1050 ELSE 1030
1050 LX=INT(RND*7):M=(LX+1/2) MOD 4:LY=INT(RND*(5-M))+M
1060 IF ME(X,Y,LX,LY)=0 THEN 1050 ELSE ME(X,Y,LX,LY)=11
1070 ' MAP & Others----------------
1080 COLOR6:LOCATE 34,1:PRINT"[MAP]":LINE(34,4)-(34,4),CHR$(28),6
1090 COLOR7:FOR T=0 TO 2:LOCATE 35,3+T:PRINT "ooo":NEXT
1100 LOCATE 35+X,3+Y:COLOR2:PRINT "ぁ":LOCATE 35,7:COLOR 6:PRINT "TIME"
1110 LOCATE 35,12:PRINT "POW.":LOCATE 2,22:COLOR 3:PRINT "Holycup":LOCATE 24,22:
PRINT "Key"
1120 LOCATE 35,17:COLOR2:PRINT "LIFE":LOCATE 36,19:PRINT"3":POKE&H116,32:RETURN
1130 REM================[ Put the Caracter ]================
1140 SX(0)=INT(RND*7+1)*4:V(0)=SCREEN(SX(0),18)-64:SY(0)=TY
1150 SY(1)=INT(RND*4+1)*4:V(1)=SCREEN(30,SY(1))-64:SX(1)=TX
1160 FOR I=0 TO 1:LOCATE SX(I),SY(I):PRINT C$(6+MO(I)):NEXT
1170 LOCATE X,Y:PRINT C$(6):RETURN
1180 REM================[ Make the Caracter ]================
1190 Z$=CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31)
1200 A$="AA"+Z$+"AA":C$(2)="BB"+Z$+"BB":C$(3)="CC"+Z$+"CC":C$(1)=A$
```

```
1210 C$(4)="hi"+Z$+"jD":C$(5)="kI"+Z$+"mE":C$(6)="RS"+Z$+"TF"
1220 C$(7)="UV"+Z$+"WG":C$(9)="XY"+Z$+"ZI":C$(8)="ab"+Z$+"cH"
1230 C$(10)="gJ"+Z$+"gJ":C$(11)="^_"+Z$+CHR$(&H60)+"K":C$(12)="de"+Z$+"fL"
1240 C$(13)="[*"+Z$+"JM":C$(14)="AA"+Z$+"AN":C$(15)="AA"+Z$+"AO"
1250 C$(16)="AA"+Z$+"AP":C$(17)="AA"+Z$+"AQ"
1260 B$(0)=STRING$(34,"B"):B$(1)="BB"+STRING$(30,"A")+"BB"
1270 B$(2)="BBAABBAABBAABBAABBAABBAABBAABBAABBAABB"
1280 B$(3)="BBAAABBAABBAABBAABBAABBAABBAABBAAABB"
1290 REM==================[  Read the data  ]====================
1300 FOR I=0 TO 10:READ B(I):NEXT
1310 FOR P=0 TO 5:FOR I=0 TO 6:READ M$:M=VAL("&H"+M$)
1320 FOR T=7 TO 1 STEP -1:M(P,T,I)=M MOD 2:M=INT(M/2):NEXT:M(P,0,I)=M:NEXT:NEXT
1330 FOR Y=0 TO 2:FOR X=0 TO 2:FOR R=0 TO 1:READ A:MS(X,Y,R)=A:NEXT
1340 READ A:LE(X,Y)=A:READ M$:LD(X,Y)=VAL("&H"+M$):LA(X,Y)=1:NEXT:NEXT
1350 POKE&H116,32:S=1:FOR Y=0 TO 2:FOR X=0 TO 2:S=S+1:IF LA(X,Y)=0 THEN 1370
1360 SCREEN,S:CLS:Q=LE(X,Y):R=LD(X,Y):LA(X,Y)=0:GOSUB 870
1370 LK(X,Y)=0:LC(X,Y)=0:NEXT:NEXT
1380 FOR T=1 TO 3
1390 X=INT(RND*3):Y=INT(RND*3):IF LC(X,Y)=1 THEN 1390 ELSE LC(X,Y)=1:NEXT:SCREEN
,1:RETURN
1400 POKE&HFFE0,&H74:COLOR7:PRINT ERR:PRINT ERL:INPUT;A$:CLS:WIDTH80:END
1410 REM====================[      ﾀｲﾄﾙ      ]====================
1420 A$(0)="あけ あけ     あけ THE LEGEND OF
1430 A$(1)="あガ あガ     あガ
1440 A$(2)="あぁあぁあぁあぁあけぁあけぁあけぁあけぁあけぁあけぁあけ
1450 A$(3)="ぁくおぁがぁくぁがぁがぁがぁがぁくおさぁがぁがぁくぁが
1460 A$(4)="あガ あガぁぁあぁがぁがぁぁあぁがぁぁあけぁぁあぁがぁぁあぁ
1470 A$(5)="こさ こさこおおさこさこおぁがこおおさこおおさくおさ
1480 A$(6)="              ぁぁぁガ          ぁガ
1490 A$(7)="              こおおさ          こさ
1500 CLS:CU=0:COLOR6:FOR I=0 TO 7:LOCATE 6,I+2:PRINT A$(I):BEEP:NEXT:C=1
1510 LOCATE 17,14:COLOR 3:PRINT "ｷﾔﾛﾝ":POKE&H116,32:LOCATE 18,12:PRINT C$(6)
1520 K$=INKEY$:LOCATE 8,17:COLORC:PRINT "END [E] START OTHER KEY"
1530 C=C+1:C=C+(C=8)*7:IF K$="" THEN 1520 ELSE IF K$="E" THEN 1400
1540 POKE&H116,32:LOCATE 32,12:PRINT C$(10):FOR I=18 TO 29:LOCATE I,12:PRINT A$:
LOCATE I+1,12:PRINT C$(6):EXEC&HF7A9:FOR T=0 TO 250:NEXT:NEXT
1550 FOR T=1 TO 500:NEXT:LOCATE 30,12:PRINT A$:BEEP:CLS:SCREEN,5:GOTO 70
1560 REM====================[  Happy end  ]=====================
1570 D$(0)="になにぁぁ
1580 D$(1)="  になにぬ
1590 D$(2)="  ぁな とぁな ぁ ぁ   な ぁ と ふ ぁとぁ
1600 D$(3)="  ぁぁ ぁ ぁ ぁ ぁ   ぁとぁ ぁ 弓 ぁ ぁ
1610 D$(4)="  ぁぁ にぁぬ によぁ   にぁにぁぬ ぁ ぁ ぁ
1620 SCREEN,11:LOCATE 32,12:PRINT C$(10):FOR I=0 TO 500:NEXT:FOR T=30 TO 19 STEP
-1:LOCATE T,12:PRINT A$:EXEC&HF7A9:LOCATE T-1,12:PRINT C$(6):FOR I=0 TO 250:NEXT
:NEXT
1630 FOR I=14 TO 22 STEP 4:LOCATE I,16:PRINT C$(12):NEXT:C=1
1640 FOR Q=1 TO 40:FOR P=0 TO 4:COLORC:LOCATE 6,4+P:PRINT D$(P):C=C+1:C=C+(C=8)*
7:EXEC &HF7A9:NEXT:NEXT
1650 POKE&HFFE0,&H74:LOCATE 14,10:PRINT "Hit any key"
1660 K$=INKEY$:IF K$="" THEN 1660 ELSE 810
1670 REM====================[      DATA      ]====================
1680 DATA 0,1,2,3,2,3,2,3,2,1,0
1690 DATA 00,FC,00,FC,00,FC,00
1700 DATA 38,CC,FE,00,FE,CC,38
1710 DATA 6C,B4,6C,B4,6C,B4,6C
1720 DATA 28,DC,76,30,DC,EC,28
1730 DATA 92,48,6C,B4,6C,48,92
1740 DATA BA,CC,7C,B4,EE,78,D6
1750 DATA 2,2,1,3,2,3,2,B,3,3,4,9
1760 DATA 1,1,0,F,1,2,2,F,2,2,5,D
1770 DATA 2,1,0,6,1,3,1,E,3,3,3,C
5540 IF ABS(DX))ABS(DY) THEN MX=FX:MY=0:GOTO 560 ELSE MX=0:MY=FY:GOTO 560
5550 MX=-FX*((ABS(DX)(=ABS(DY))+(DY=0)):MY=-FY*(MX=0)
5660 MX=OX(M):MY=OX(M):MX=MX*(1+(ABS(SX+MX-16)=16)*2):MY=MY*(1+(ABS(SY+MY-10)=10
)*2):LX=SX+MX:LX=SY+MY:OX(M)=MX:OX(Y)=MY:GOTO680
```

★みんなーなぜだ？　なぜ、つく美さんをいじめるんだ。俺はつく美さんが好きだ。(大阪府高槻市・山本精男16才)……【編：そうですよ！　いじめはよくない。影：そう言うわりには，私をよくいじめてるじゃないか。】

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
ニタ　ニタ
NITA-NITA



★I. M. O

ストーリー

ここはニタニタの草原。ニタニタは，ホッピング・マッピーよろしく，気持ちよさそうに遊んでいました。

ところが，これを見ていたファイター・フライが「いっちょう，いじめてやるか」と，つぎからつぎへと突進してきました。

ニタニタはぴょんぴょんとはねながら爆弾攻撃。でも，ファイター・フライもつぎからつぎへと追ってきます。さあ，ニタニタは逃げきれるかな？

遊びかた

ランしたら，スタート・ボタンでゲーム開始。ジャンプしているニタニタを✚ボタンで左右に動かし，Ⓐボタンで爆弾を落とします。

ファイター・フライは，1匹が右側から，もう1匹が左側からジグザグに突進してきます。ジャンプでうまくさけながら爆弾をぶつけてください。ニタニタは画面の左はしから右はしへ(逆も)ワープできます。

画面下に表示されている数（ラウンド1は20）だけファイター・フライをやっつけるとラウンド・クリアで，つぎのラウンドではやっつける数が増えていきます。

最後に

もう，メモリが残り少ないので，改造は無理でしょう。どうしても，という人はV3でやってください。

BGグラフィック表をつけておきましたが，自分で好きなようにアレンジするとより楽しくなるでしょう。

《第1表》主な変数

X，Y	ニタニタのX，Y座標
TX，TY FX，FY	ファイター・フライのX，Y座標
LE	ニタニタの残り数
F1	ファイター・フライの残り数

参考

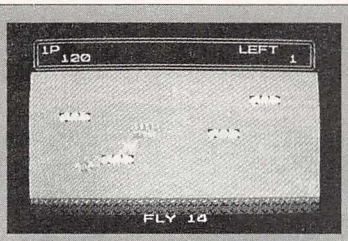
「ファミリーコンピュータでオリジナル・ゲームを作ろう」(断空我)。

★　　★

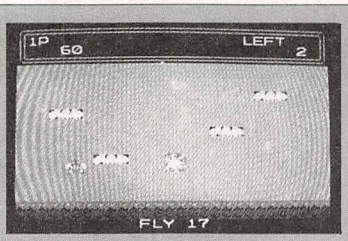
Y\X	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
0	160	130	130	130	130	130	130	130	130	130	130	130	130	130	130	130	130	130	130	130	130	130	130	130	130	130	130	170
1	120																											120
2	120																											120
3	J00	130	130	130	130	130	130	130	130	130	130	130	130	130	130	130	130	130	130	130	130	130	130	130	130	130	130	J10
4																												
5																												
6																												
7																						100	130	120				
8											この中すべてM60																	
9				100	130	120																						
10																												
11																		100	130	120								
12																												
13																												
14								100	130	120																		
15																												
16																												
17																												
18																												
19	113	113	113	113	113	113	113	113	113	113	113	113	113	113	113	113	113	113	113	113	113	113	113	113	113	113	113	113
20	143	143	143	143	143	143	143	143	143	143	143	143	143	143	143	143	143	143	143	143	143	143	143	143	143	143	143	143

《第1図》HOPPING NITA-NITAのBGグラフィック

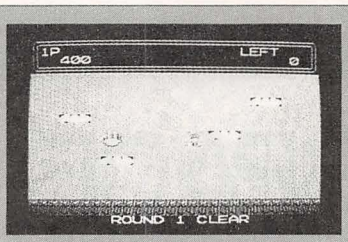
★みんな！このOFは読まないように。おい，読むな！読むんじゃない！読むなと言っているだろう。ちぇっ，けっきょく最後まで読みやがった。（愛知県名古屋市・鳴海高校11008 15才）……【影：ひっかかっちまった。】



《写真1》ファイター・フライの動きを読んで，爆弾投下！　20匹やっつけるのはなかなかたいへんだよ



《写真2》チョットした動きのミスが死を招く！　画面の中央付近で戦うのは危険が大きい。左はしでの攻撃がいいようです



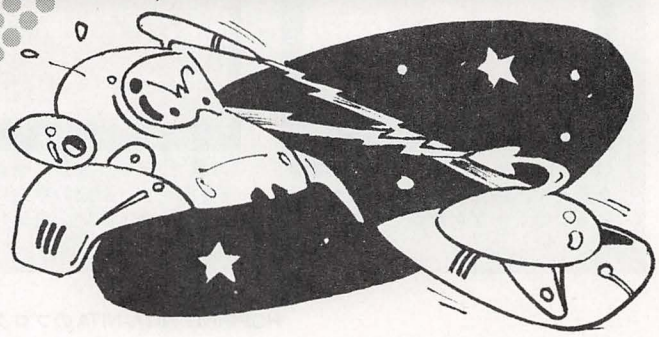
《写真3》ラウンド1は20匹のファイター・フライをやっつけるとクリア！　ラウンドが進むにつれ，やっつける数も増えていくヨ

HOPPING NITA-NITAのプログラム・リスト

```
10 SPRITEON:CGEN2:CGSET1,2:R=0
20 A=3:B=4:C=5:D=6:SC=0:LE=3:F1=19:GOSUB480:CLS
30 DEFSPRITE0,(0,1,0,0,0)="¥」^_":DEFSPRITE1,(0,1,0,0,0)="XYZ「"
40 DEFSPRITE2,(0,1,0,0,0)=CHR$(180)+CHR$(181)+CHR$(182)+CHR$(183)
50 DEFSPRITE3,(0,1,0,0,0)="89:;":DEFSPRITE4,(0,1,0,0,0)="<=>?"
60 DEFSPRITE5,(0,1,0,1,0)="98:;":DEFSPRITE6,(0,1,0,1,0)="=<?>"
70 F2=0
80 X=120:Y=160:TX=16:TY=160:FX=224:FY=160
90 P=-75:T=-60:F=-76:GOSUB460:VIEW:GOSUB360
100 S=STICK(0):ST=STRIG(0)
110 X=X+((S=2)-(S=1))*4:X=X-((X<16)-(X>224))*208
120 Y=Y+P/10:P=P+5:IFP>75P=-75:POKE&H4015,247:POKE&H4000,143,126,27,10
130 J=-(P>0):L=-(J=0):SPRITEJ,X,Y:SPRITEL
140 IFMOVE(0)=0ERA0:POSITION0,255,250
150 IFST=8ANDMOVE(0)=0THEN270
160 TX=TX+7:IFTX>224SPRITEA:TX=16:TY=160:T=-60:GOTO210
170 TY=TY+T/10:T=T+5:IFT>60T=-60
180 SWAPA,B:SPRITEA,TX,TY:SPRITEB
190 IFABS(X-TX)<8ANDABS(Y-TY)<8THEN390
200 IFABS(TX-XPOS(0))<8ANDABS(TY-YPOS(0))<8K=A:GOSUB300
210 FX=FX-3:IFFX<16SPRITEC:FX=224:FY=160:F=-76:GOTO100
220 FY=FY+F/10:F=F+4:IFF>76F=-76
230 SWAPC,D:SPRITEC,FX,FY:SPRITED
240 IFABS(X-FX)<8ANDABS(Y-FY)<8THEN390
250 IFABS(FX-XPOS(0))<8ANDABS(FY-YPOS(0))<8K=C:GOSUB300
260 GOTO100
270 M=(160-Y)/2:POKE&H4015,205:POKE&H4000,93,236,237,120
280 DEFMOVE(0)=SPRITE(7,5,1,M,0,0)
290 POSITION0,X,Y:MOVE0:GOTO160
300 F2=F2+1:IFK<5T1=TX:T2=TY:TX=250:GOTO320
310 T1=FX:T2=FY:FX=10
320 SPRITEK:SPRITE2,T1,T2
330 ERA0:SC=SC+20:POKE&H4015,247:POKE&H4004,154,186,119,233
340 GOSUB370:SPRITE2:IFF1<F2THEN RETURN 420
350 RETURN
360 LOCATE24,2:PRINTLE
370 LOCATE11,21:PRINT"FLY";F1-F2+1;" "
380 LOCATE2,2:PRINTRIGHT$("    "+STR$(SC),4):RETURN
390 SPRITEJ:SPRITE2,X,Y:PLAY"DE"
400 LE=LE-1:IFLE<0THEN440
410 PAUSE100:GOTO80
420 F1=F1+3:IFF1>40F1=40
430 LOCATE8,21:PRINT"ROUND";R+1;" CLEAR":R=R+1:PAUSE125:GOTO70
440 LOCATE9,21:PRINT"GAME OVER!":PAUSE100
450 PLAY"T8Y3M1V102EODEDCFFF":PAUSE250:RUN
460 CLS:LOCATE7,12:PRINT"ROUND";R+1;" START":SPRITEA:SPRITEC:SPRITE2:ERA0:SPRITE
J
470 PLAY"T8Y3M1V3A0AGFEDEDCGGGFFFF":PAUSE125:RETURN
480 CLS:LOCATE10,10:PRINT"HOPPING"
490 LOCATE9,13:PRINT"NITA-NITA"
500 IFSTRIG(0)<>1THEN500
510 RETURN
```

★パソレクのつぐ美さんのM.T.はMole-Mole Tsugumiの意味なんですか？だってハイテックNo.2の裏に書いてあったもん。（京都府相泉郡・**ですぼーる13才**）……**【影：もれもれつぐ美って何だ？】**

スペース SPACE バトル BATTLE



★まっぴー＆DRAGON

◆はじめに

このゲームは，アイデア不足の中から，苦心して作りだした作品です。

◆遊びかた

2人で遊びます。

コントローラⅠでスターシップ，コントローラⅡでスターキラーを操作します。

ミサイルはⒷボタンで左，Ⓐボタンで右にでます。

ルールはいたって簡単で，ミサイルで相手を攻撃し，撃破すれば1ポイント。5ポイント取ったほうが勝ちです。

ルールは単純ですが，一応，慣性飛行も取り入れたりしているので，意外と楽しめます。

◆プログラム

むずかしい命令も使ってないし，マシン語も使ってないので改造は楽だと思います。

音楽を作曲するのが一番苦労しましたが，どんなもんでしょうか。

◆おわりに

ありきたりのゲームですが，自分たちは，なかなかの力作だと思っています。

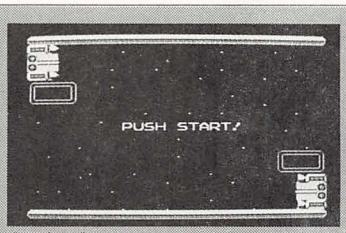
ゲームプラザＮＴＫ恵庭店は最高だ!! みんなも一度行ってみよう! 提供はＰＡＢＵくんでしたー。

参考：「ファミリーコンピュータでオリジナルゲームを作ろう」(断空我先生)

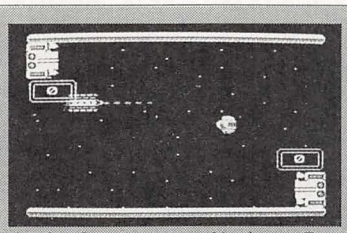
CHECKER FLAG

編：2人用のゲームって熱くなりますね。

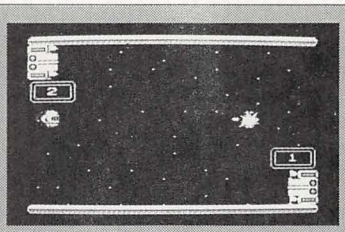
Dr.D：へたなプログラムの敵と戦うぐらいなら，友だちと戦ったほうがよっぽどおもしろい。プログラムについてだが，ＭＯＶＥを使わずＳＰＲＩＴＥを使ったのがいいぞ。それにスコアを表示するところがなかなかいいできだ。



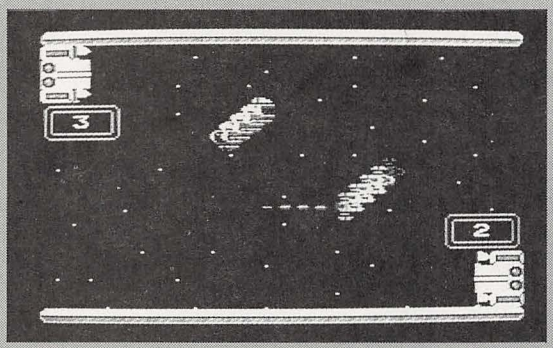
《写真1》スタート画面だ。ＳＴＡＲＴボタンでゲーム開始。左上，右下の格納庫から，それぞれスターシップとスターキラーが出現する



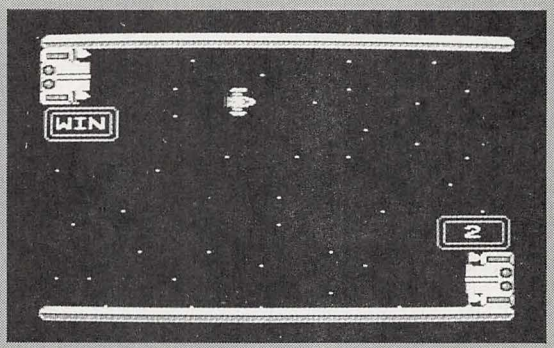
《写真2》スターシップ(左)は，Ⓐボタンで前方に弾を撃てる。弾を撃った瞬間，その反動で自機は反対方向に押しもどされるゾ



《写真3》スターキラーの後方攻撃がみごとにスターシップをとらえた。これでスターキラーが1ポイント(右下ワク内)返したゾ



《写真4》スターシップ，スターキラーとも慣性飛行するため，なかなかネライが定まらない。前方，後方にうまくまわり込んで攻撃しよう



《写真5》相手を1機撃墜するごとに1ポイント入り，先に5ポイント獲得したほうが勝ちになる。2プレイゲームはなかなか燃える

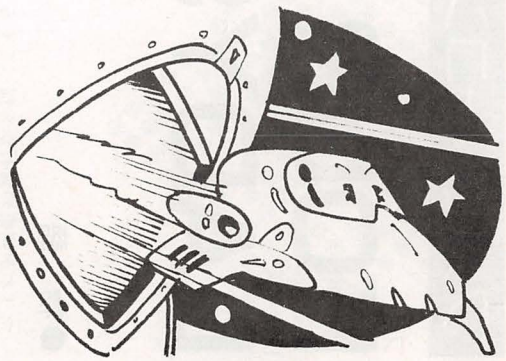
★ハイテックの会員になると，毎月会費を払うって本当ですか？本当なら，いくらか教えてください。(大阪府高槻市・小川武12才)……【山下：ハイテックを毎号買ってくれれば会費は不要！みんなで買ってネ。】

SPACE BATTLEのプログラム・リスト

```
10 VIEW:SPRITEON:CGSET 1,1:P1=0P2=0
20 DEFSPRITE5,(3,0,0,0,0)=CHR$(209):DEFSPRITE1,(0,1,0,1,0)=CHR$(165)+CHR$(164)+C
HR$(167)+CHR$(166):DEFSPRITE3,(0,1,0,0,0)=CHR$(152)+CHR$(153)+CHR$(154)++CHR$(15
5)
30 DEFSPRITE2,(3,0,0,0,0)=CHR$(209):DEFSPRITE4,(3,1,0,0,0)=CHR$(180)+CHR$(181)+C
HR$(182)+CHR$(183):DEFSPRITE6,(3,1,0,0,0)=CHR$(176)+CHR$(177)+CHR$(178)+CHR$(179
)
40 LOCATE9,10:PRINT"PUSH START!":IFSTRIG(0)<>1THEN40
45 PLAY"Y0:Y0":PLAY"V15T303G6B6A4B3:V15T304D6G6F4G3":PLAY"04C303B3A3B8:A3G3F3G8"
50 LOCATE9,10:PRINT"              ":X=24Y=39X1=216Y1=159:LOCATE1,6:PRINTP1:LOCATE24
,14:PRINTP2:SPRITE2:SPRITE4:SPRITE5:SPRITE6:BF=0F1=0VX=0VY=0MX=0MY=0
60 IFP1=5LOCATE1,6:PRINT"WIN":GOTO340
70 IFP2=5LOCATE24,14:PRINT"WIN":GOTO340
80 S=STICK(0)T=STRIG(0)
90 IFT<4THEN110
100 IFT ANDBF=0BF=1BX=X:BY=Y+4TS=T-6VX=-SGN(TS)*5:PLAY"Y0T104CODE"
110 IFBF THEN180
120 VX=VX-(S=1ANDVX<5)+(S=2ANDVX>-5)VY=VY-(S=4ANDVY<5)+(S=8ANDVY>-5)X=X+VX:Y=Y+V
Y
130 IFX<16X=16VX=-VX
140 IFY<31Y=31VY=-VY
150 IFX>224X=224VX=-VX
160 IFY>166Y=166VY=-VY
170 SPRITE1,X,Y:GOTO210
180 BX=BX+SGN(TS)*8:IFBX<00RBX>229BF=0:SPRITE2:GOTO120
190 IFABS(BX-4-X1)<8ANDABS(BY-4-Y1)<8SPRITE3:SPRITE6,X1,Y1:PAUSE7:SPRITE4,X1,Y1:
P1=P1+1:PLAY"Y2T100CODGABEFEFEFEF":PAUSE100:GOTO50
200 SPRITE2,BX,BY:GOTO120
210 S1=STICK(1)T1=STRIG(1)
230 IFT1 ANDF1=0F1=1TX=X1:TY=Y1+4VS=T1-6MX=-SGN(VS)*5:PLAY"T1Y004CODE"
240 IFF1 THEN310
250 MX=MX-(S1=1ANDMX<5)+(S1=2ANDMX>-5)MY=MY-(S1=4ANDMY<5)+(S1=8ANDMY>-5)X1=X1+MX
:Y1=Y1+MY
260 IFX1<16X1=16MX=-MX
270 IFX1>224X1=224MX=-MX
280 IFY1<31Y1=31MY=-MY
290 IFY1>166Y1=166MY=-MY
300 SPRITE3,X1,Y1:GOTO80
310 TX=TX+SGN(VS)*8:IFTX<00RTX>229F1=0:SPRITE5:GOTO80
320 IFABS(TX-4-X)<8ANDABS(TY-4-Y)<8SPRITE1:PAUSE7:SPRITE6,X,Y:SPRITE4,X,Y:P2=P2+
1:PLAY"Y2T100CODGABEFEFEFEF":PAUSE100:GOTO50
330 SPRITE5,TX,TY:GOTO250
340 PLAY"T3Y003C302B:T3Y102G3F":PLAY"03C202GEGA:02G2D01B02DE":PLAY"02GAB03C5:02D
EFG5":PAUSE50:RUN
765 '---オツカレサン! マッピ°-&DRAGON
```

《第1図》SPACE BATTLEのBGグラフィック

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	F40	F50	F50	F50	F50	F50	F50	F50	F50	F50	F50	F50	F50	F50	F50	F50	F50	F50	F50	F50	F50	F50	F50	F50	F50	F50	F50	F60
1	A10	A00	F70																									
2	D40	B60	B60																									
3	D40	B70	B70																									
4	A10	A00	F70																									
5	I60	I30	I30	I30	I70																							
6	I20			I20																								
7	J00	I30	I30	I30	J10																							
8																												
9																												
10																												
11																												
12																												
13																												
14																												
15																												
16																												
17																												
18																												
19																												
20	F42	F52	F52	F52	F52	F52	F52	F52	F52	F52	F52	F52	F52	F52	F52	F52	F52	F52	F52	F52	F52	F52	F52	F52	F52	F52	F52	F62



★ドラゴンクエストの影の騎士は、なぜあんなに強く、お金をたくさん持っているのだろうか。(三重県桑名市・TAKE12才)……【編：それは、影の大モノと小モノのちがいですよ。】

ファミリーコンピュータ/ツインファミコン用

フォー
FOUR
レディス
LADYS



★ゴクドーン

●物　語

マリオが剣術の修行から帰ってくると，五つ子の妹のうちの４人，松子，竹子，梅子，鶴子が大悪党エリーノ軍団にさらわれたということを，末っ子の亀子が教えてくれた。

怒りにわれを忘れたマリオは，剣と楯(たて)を手に，エリーノの住むという洞窟(どうくつ)へ向かうのだった。

●操作方法

コントローラーⅠを使用します。

✚ボタン…マリオを左右に動かしたり，ジャンプ（右上）させたりするのに使います。

Ⓐボタン…剣をだすのに使用します。はなすと，楯の状態になります。

Ⓑボタン…ファイアー・ボールの発射に使います。

ＳＴＡＲＴボタン…再ゲームのとき，使います。

ＳＥＬＥＣＴボタン…使用しません。

●遊びかた

基本的には，剣やファイアー・ボールなどで敵を攻撃して，敵のバイタリティを0以下にすることです。しかし，敵に接触したり，敵のファイアーに剣の状態で当たると，自分のバイタリティが減ってしまいます。

エリーノ軍団は，６人組４グループにわかれていて，１グループ倒すごとに，妹を１人助けだすことができます。大将エリーノを倒し，４人目の妹を助けると，〝ハッピー・エンド！〟。

しかし，その前に自分のバイタリティが０以下になるとゲーム・オーバーです。再スタートはＳＴＡＲＴボタンです。

言い忘れましたが，敵を１人倒すごとに，ファイアー・ボールが１個，バイタリティがちょこっと増えます。

●敵の攻撃パターン

第１の敵(カメ)…体当たりをしてきます。

第２，４の敵(カニ，人)…ファイアー・ボール攻撃をしてきます。

第３の敵(カニ)…ジャンプして体当たり攻撃をかけます。

第５，６の敵(人)…ジャンプによる体当たり攻撃とファイアー・ボールの二つで攻撃します。

●スコアについて

スコアは敵を倒したときに，自分のバイタリティ×10と，ファイアー・ボールの数×500が，加算されます。

●テクニック

ジャンプ中に敵をうまく切ると，敵のバイタリティが50ずつ減ります。

敵がジャンプする面で，あることをすると剣の色が変わり，剣のパワーがあがります（レディを助けると，もとにもどる）。

楯のときは敵のファイアー・ボールに当たってもバイタリティは減りません。

ジャンプ中，✚ボタンを操作することによって，距離を変えることができます。

●プログラムについて

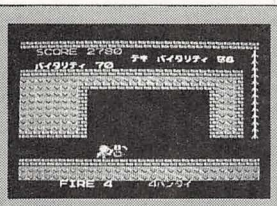
メモリが残り少ないので，プログラムの付け足しは無理でしょう。

入力の際，むだな空白はあけないようにしてください。

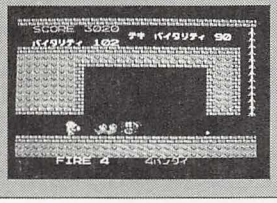
参考

ドラゴン・バスター（namco）

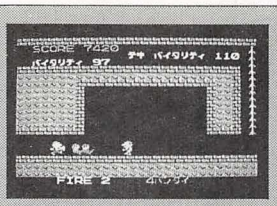
ＢＥＥＰ（日本ソフトバンク）



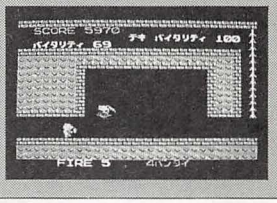
▲《写真１》戦いの基本は，Ⓐボタンで剣を振る。敵に触れないように，うしろにさがりながら攻撃しよう



▼《写真２》第２の攻撃方法は，Ⓑボタンで発射されるファイアー・ボールだ。ただし，画面下に表示されている回数だけしか使えないよ



▲《写真３》敵の中には，ファイアー・ボール攻撃してくるのもいる。剣をださず，楯の状態で受ければダメージはない



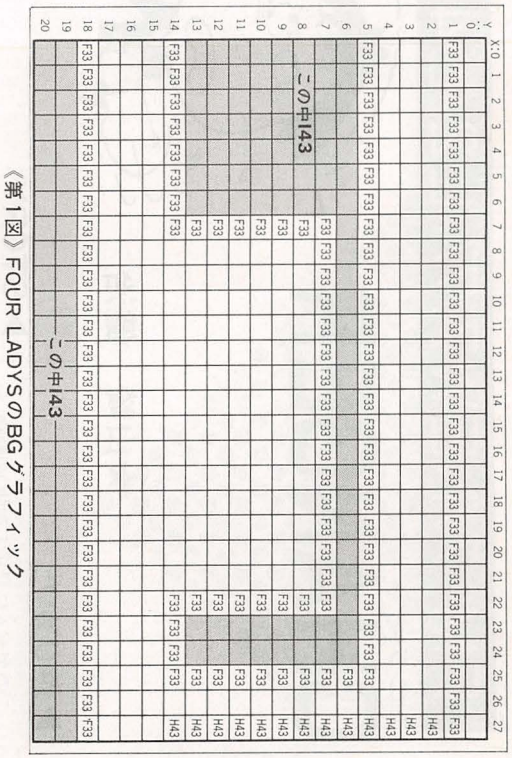
▼《写真４》ジャンプで体当たりしてくる敵は要注意だ。だけど，落ちてくる瞬間を剣で切ると50ものダメージを与えられるゾ

★ベーマガ編集部には，オフィス・ラブはある？どちらかに○を付けてください(ある・ない)。(沖縄県那覇市・松本英記14才)……【つぐ美：動物園のようなところでオフィス・ラブなんてあるわけないでしょ。】

《第1表》変数表

Q……スコア
O……自分のバイタリティ
P……敵のバイタリティ
X，Y…自分の座標
H，I…敵の座標
U……剣のパワー
C……ファイアー・ボールの残数
S……✚ボタン，トリガー
D……ファイアー・ボールの発射？
L……敵が攻撃しているか？
E，F…ファイアー・ボールの座標
（自分）
M，N…ファイアー・ボールの座標
（敵）

《第1図》FOUR LADYSのBGグラフィック



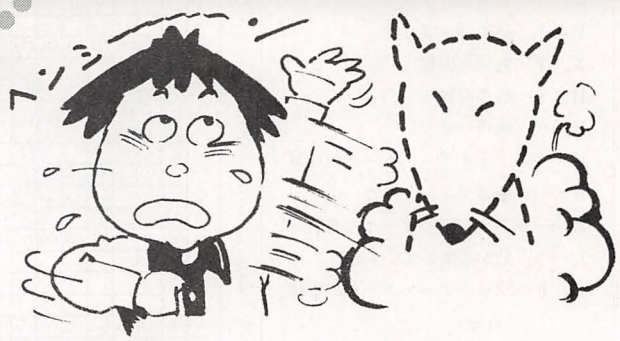
FOUR LADYSのプログラム・リスト

```
20 VV=1:VB=2:BN=3:AS=4:SPRITEON:CGSET,VV:CGENVB:VIEW:G=VV:O=100:C=BN:Z=AS:DEFSPR
ITEV,(BN,VV,V,VV,V)="ツチトテ":DEFSPRITEVV,(BN,VV,V,V,V)="チツテト":DEFSPRITEVB,(V,VV,V,
VV,V)="":U=8
30 B=V:L=V:DEFSPRITE5,(BN,VV,V,V,V)="":P=70:P=P+G*10+R*20:T=V:IFG>V THENJ=184:K=
J:IFG>VV THENJ=192:K=J:IFG>BN THENJ=V:K=V:IFG=7THENPOKE&H694,&H24,&H25,&H26,&H27
:GOTO330
40 Y=150:X=30:H=Y:I=Y:GOSUB270:IFG=6ANDZ=VV THENW=VV
50 S=STICK(V):X=X-(X>20)*(S=VB)*VB+(X<240)*(S=VV)*VB:READDA:POKE&H4015,VV:POKE&H
4000,200,165,DA,6+U/15*VB:IFDA=250THENRESTORE:DATA90,120,200,250
70 IFT=V ORS>V POKE&H688,A+VV,A,A+BN,A+VB:A=A+AS:IFA=12THENA=V
80 SPRITEVB,X,Y:IFS=9ANDY=150ANDX<190THENB=VV
90 IFB=VV THENX=X+VB:Y=Y-6:IFY<130THENB=V
100 IFY<150THENY=Y+BN:IFY=150THENRT=V
110 IFD=V SPRITEV:E=X:F=Y:S=STRIG(V):IFS=AS ANDC>V THEND=VV:C=C-VV
130 IFD=VV THENE=E+9:SPRITEV,E,F:IFE>H+9THEND=V:GOSUB270
160 DEFSPRITEBN,(U/AS,V,V,S/8,V)=CHR$(213-S/8*BN):SPRITEBN,X+12,Y+AS:IFRND(VB)=V
 ORT=V THENT=VV:H=H+((X-11)-H)/20:POKE&H694,J,J+VV,J+VB,J+BN:J=J+AS:IFJ=K+8THENJ
=K
165 SPRITE5,H,I:IFL=V THENM=H:N=I:SPRITEVV:IF(G=BN ORG>AS)ANDI<150THENI=I+BN
170 IFRND(21-R)=V THENL=VV
180 IFL=VV AND(G=BN ORG>AS)THENI=I-BN:IFI<130THENL=V
210 IFL=VV AND(G=VB ORG>BN)THENM=M-9:SPRITEVV,M,N:IFM<X THENL=V
215 IFABS(X-H)<9ANDY>I ANDS=8THENU=15
220 IFABS(X-H)<11ANDABS(Y-I)<4PLAY"T104DOC":O=O-(R+8):X=X-13:Y=Y-6:RT=VV:GOSUB27
0:IFX<20THENX=22
230 IFABS(X-M)<9ANDABS(Y-N)<9ANDS=8ANDG>VV THENO=O-8*G/VB:GOSUB270
240 IFABS(X+12-H)<BN ANDABS(Y+4-I)<5ANDS=8ANDRT=V THENP=P-U:GOSUB270:IFB=V ANDY<
150THENP=P-50:GOSUB270
250 IFABS(E-H)<9AND(F-I)<5ANDD=VV THENP=P-9:D=V:GOSUB270
260 GOTO50
270 LOCATEVB,VB:PRINT"SCORE"Q"O":LOCATEVB,AS:PRINT"ﾊﾞｲﾀﾘﾃｨ"O" ":LOCATE13,BN:PRIN
T"ﾃｷ ﾊﾞｲﾀﾘﾃｨ"P" ":LOCATE5,21:PRINT"FIRE"C" ",Z"ﾊﾞﾝﾀｲ":IFW=VV LOCATE15,21:PRINT"ﾀ
ｲｼｮｳ"
275 IFP<VV POKE&H4000,&H4F,&HCB,&HFD,8:G=G+VV:C=C+VV:O=O+G*10/VB:Q=Q+O+C*50:PAUS
E99:GOTO30
280 IFO<VV PALETSV,V,48,49,49:SPRITEVB,X,Y:PLAY"T303D3C02AGAGFE":PLAY"T600E4D2D6
:O1T6D4C2C6":GOTO300
290 RETURN
300 LOCATE10,9:PRINT"GAME OVER!":IFSTRIG(V)<>VV THEN300
320 RUN
330 Z=Z-VV:SPRITE5,150,150:SPRITEVB,90,150:SPRITEV:SPRITEVV:SPRITEBN:LOCATE12,V:
PRINT"GOOD!":PAUSE300:U=8:O=O+50:G=VV:R=R+5:VIEW:GOSUB270:IFW=VV LOCATE10,13:PRI
NT"HAPPY END!":PAUSE300:GOTO300
340 GOTO30
```

★断空我先生はアニメのファンでしょ。2人で手を組んで，ミーハーな山下章先生を倒し，ベーマガをアニメ雑誌にしよう。やってやるぜ！（福岡市・**アニメロ14才**）……**【編：だそうですよ。山下先生！】**

FM-7/NEW7/77/L2/L4/AV(V3.0)用

CHANGER（チェンジャー）



★山崎　健治

▶遊びかた

このゲームに登場する四つの動物（ねずみ，猫，きつね，人）には順位があり，強さは人，きつね，猫，ねずみの順になってます。

あなたは最初，猫からスタートします。この場合，ねずみには絶対に勝って食料をもらえますが，きつね，人には絶対に負けて食料を取られます。猫には½の確率で勝ち，½の確率で負けます。つまり，自分より順位の低いものに対しては勝ち，順位の高いものに対しては負け，同順位に対しては½の確率で勝ち負けします。

UP（アップ）だんごを食べると，自分の順位が一つあがり，その動物になります。DOWN（ダウン）だんごは，その逆で順位が一つさがります。

画面中，「ネンピ」とあるのは，「燃費」のことで食料が減っていくペースです。順位の高い動物ほど大きいです。

食料がなくなるとゲーム・オーバーです。

▶STORY

ある朝，目をさますと，そこはいつもの景色ではなかった。自分をよく見ると，なんと猫に変身していたのだ。

なぜか手には食料があった。本能のせいか食料をつぎからつぎへと食べてしまう。このままでは食料はつきてしまい，が死してしまう。

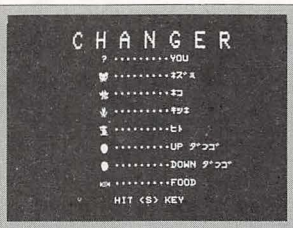
ぼうぜんとしていると前のほうにねずみがいることに気付いた。そこへ行くと，ねずみは，なんと食料をくれたのだった。

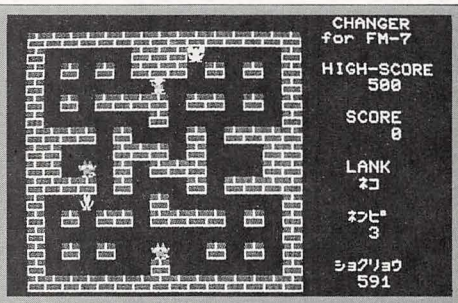
さらに前に行くと，UPだんごがあるではないか。そいつを食べた。するとみるみるうちに変身して，自分の体はきつねになっているではないか。しかし，きつねになったとたん食料を食べるペースが速くなっている。こうなったら，がむしゃらに食料を集めるしかない……。

《第1表》各キャラクターについて

キャラクター	（勝ったときもらえる食料	（負けたとき）とられる食料	燃　料	得　点	※同順位で争って勝ったときの得点は表の2倍です。
ねずみ	20	40	1	10	
猫	40	80	3	20	
きつね	80	160	5	40	
人	160	320	9	80	
UPだんご	0			60	
DOWNだんご	50			−20	
FOOD	100			−10	

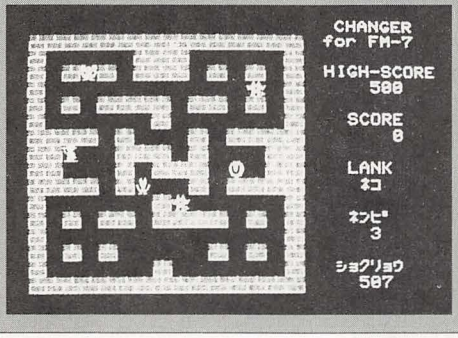
▶《写真1》CHANGERのタイトル画面。さて，きみはどこまで順位をあげられるか？

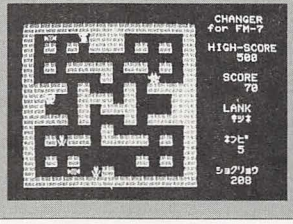




▲《写真2》ゲーム・スタート!!下の中央にいるネコが自分だ，うまく動かせ!!

▼《写真3》あっ！UPだんごだ!!取ってきつねになろう。ネンピに気をつけろ





◀《写真4》食料がでてきたぞ!!このゲームは，ひたすら食料を取りつづけるゲームだ

★最近，FUSANがイラスト・コーナーにでてない。私はイラスト投稿者の1人として悲しい。（滋賀県大津市・**やまお16才**）……【影：FUSANカムバック。編：常連も新人もみなさんのイラストまってますよーっ。】

▶操作方法

2で下、4で左、6で右、8で上、に自分のキャラクターが移動します。この第1表でわかるように、得点をあげるには、順位の高い敵をたおすことです。UPだんごで順位を高めて、きつねや人をやっつけてください。しかし順位が高いと燃費も高いので、うかうかしていると食料がなくなってしまいますよ。

そういうときは最終手段であるDOWNだんごを食べて順位をさげて燃費を少なくしましょう，なおDOWNだんごは食料も手に入るので，まさにこれは最終手段といえるでしょう(ただし得点は減る)。

参考記事

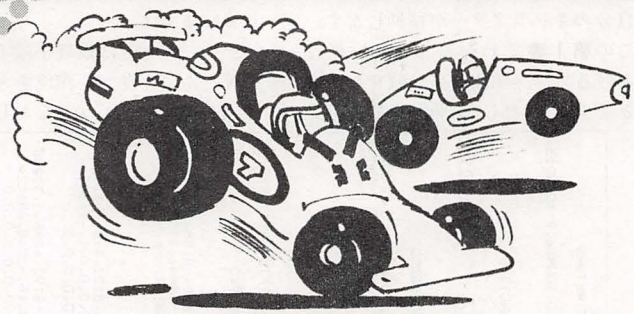
ベーマガ1985年4月号「きのこ狩り」の音楽。

```
10 WIDTH40,20:HI=500:RANDOMIZE(VAL(RIGHT$(TIME$,2))):DEF FNR(X)=INT(RND(1)*X)+1
20 DIM CA1%(59),CA2%(59),CA3%(59),CA4%(59),CA5%(59),CA6%(59),CA7%(59),CA8%(59)
30 DIM CA0%(59),D%(59),MAP(14,15),CX(4),CY(4),NA$(4)
40 ' ------[  DATA READ  ]------
50 FOR I=0 TO 59:READ CA1%(I):NEXT:FOR I=0 TO 59:READ CA2%(I):NEXT
60 FOR I=0 TO 59:READ CA3%(I):NEXT:FOR I=0 TO 59:READ CA4%(I):NEXT
70 FOR I=0 TO 59:READ CA5%(I):NEXT:FOR I=0 TO 59:READ CA6%(I):NEXT
80 FOR I=0 TO 59:READ CA7%(I):NEXT:FOR I=0 TO 59:READ CA8%(I):NEXT
90 NA$(1)="ﾈｽﾞﾐ":NA$(2)=" ﾈｺ ":NA$(3)=" ｷﾂﾈ":NA$(4)=" ﾋﾄ ":GOTO 860
100 '------[  GAME START  ]------
110 FOR X=0 TO 14:FOR Y=0 TO 15:MAP(X,Y)=0:NEXT:NEXT:FO=600:SC=0
120 CLS:RESTORE 1360:FOR I=1 TO 7:READ X,Y,A$:LOCATE X,Y:PRINTA$:NEXT
130 LOCATE 30,5:PRINTUSING"#####";HI
140 MX=1:MY=1
150 FOR I=1 TO 23:READ A
160 FOR J=7 TO 0 STEP -1
170 IF A>=2^J THEN DA=5:A=A-2^J ELSE DA=0
180 MAP(MX,MY)=DA:MX=MX+1
190 IF MX=14 THEN MX=1:MY=MY+1
200 NEXT :NEXT
210 FOR I=0 TO 14:MAP(I,0)=5:MAP(I,15)=5:MAP(0,I)=5:MAP(14,I)=5:NEXT
220 CX(0)=7:CY(0)=13:BCX=7:BCY=13:LA=2:NE=2^(LA-1)+1:GOSUB 540
230 FOR N=1 TO 4:CX(N)=7:CY(N)=13:GOSUB 760:GOSUB 590:NEXT
240 FOR MY=0 TO 15:FOR MX=0 TO 14
250 IF MAP(MX,MY)=5 THEN PUT@A(MX*26+30,MY*10+20)-(MX*26+55,MY*10+29),CA5%,PSET
260 NEXT:NEXT
270 ' ------[  MAIN  ]------
280 DA=PEEK(&HFD01):CX(0)=CX(0)+(DA=52)-(DA=54):CY(0)=CY(0)+(DA=56)-(DA=50)
290 N=MAP(CX(0),CY(0)):IF N=0 THEN 310
300 ON N GOSUB 430,430,430,430,460,470,500,530
310 PUT@A(BCX*26+30,BCY*10+20)-(BCX*26+30+25,BCY*10+20+9),D%,PSET
320 PUT@A(CX(0)*26+30,CY(0)*10+20)-(CX(0)*26+55,CY(0)*10+29),CA0%,PSET
330 N=FNR(4):X=CX(N):Y=CY(N)
340 IF FNR(2)=1 THEN X=X+SGN(FNR(2)-1.5) ELSE Y=Y+SGN(FNR(2)-1.5)
350 IF MAP(X,Y)=0 OR MAP(X,Y)=6 OR MAP(X,Y)=7 OR MAP(X,Y)=8 THEN DX=CX(N):DY=CY(N):CX(N)=X:CY(N)=Y:GOSUB 630 ELSE 370
360 IF CX(N)=CX(0) AND CY(N)=CY(0) THEN GOTO300
370 IF FNR(25)=1 THEN N=FNR(3)+5:X=FNR(13):Y=FNR(14) ELSE 390
380 IF MAP(X,Y)=0 THEN MAP(X,Y)=N :GOSUB 640
390 FO=FO-NE:BCX=CX(0):BCY=CY(0)
400 LOCATE 29,17:PRINTUSING"######";FO
410 IF FO<=0 THEN 810 ELSE 270
420 ' ------[  ﾅﾆｶ ﾆ ﾌﾞﾂｶｯﾀ  ]------
430 IF LA>N THEN SC=SC+5*2^N:FO=FO+10*2^N:GOSUB 760:GOSUB 590 :RETURN
440 IF LA=N AND FNR(2)=1 THEN SC=SC+5*2^(N+1):FO=FO+10*2^N:GOSUB760:GOSUB 590:RETURN
450 FO=FO-10*2^(N+1):GOSUB740:GOSUB 590:RETURN
460 CX(0)=BCX:CY(0)=BCY:RETURN
470 SC=SC+60:MAP(CX(0),CY(0))=0:GOSUB 760:GOSUB 780
480 IF LA<4 THEN LA=LA+1:NE=2^(LA-1)+1:GOSUB 540:GOSUB 760:GOSUB 780
490 RETURN
500 SC=SC-20:FO=FO+50:MAP(CX(0),CY(0))=0:GOSUB 760:GOSUB 780
510 IF LA>1 THEN LA=LA-1:NE=2^(LA-1)+1:GOSUB540:GOSUB 760:GOSUB 780
520 RETURN
530 SC=SC-10:FO=FO+100:MAP(CX(0),CY(0))=0:GOSUB 760:GOSUB 780:RETURN
540 ' -------[  ｼﾞﾌﾞﾝ ﾉ ｷｬﾗ ﾍﾝｼﾝ  ]------
550 IF LA=1 THEN FOR I=0 TO 59:CA0%(I)=CA1%(I):NEXT:RETURN
560 IF LA=2 THEN FOR I=0 TO 59:CA0%(I)=CA2%(I):NEXT:RETURN
570 IF LA=3 THEN FOR I=0 TO 59:CA0%(I)=CA3%(I):NEXT:RETURN
580 IF LA=4 THEN FOR I=0 TO 59:CA0%(I)=CA4%(I):NEXT:RETURN
590 ' ------[  ﾃｷ ｷｬﾗ ﾌｯｶﾂ  ]------
600 DX=CX(N):DY=CY(N):GOSUB 780
610 CX(N)=FNR(13):CY(N)=FNR(12)
620 IF MAP(CX(N),CY(N))<>0 THEN GOTO 610
630 MAP(DX,DY)=0:MAP(CX(N),CY(N))=N:GOSUB 720
640 ON N GOTO  650,660,670,680,10,690,700,710
650 PUT@A(CX(1)*26+30,CY(1)*10+20)-(CX(1)*26+55,CY(1)*10+29),CA1%,PSET:RETURN
660 PUT@A(CX(2)*26+30,CY(2)*10+20)-(CX(2)*26+55,CY(2)*10+29),CA2%,PSET:RETURN
670 PUT@A(CX(3)*26+30,CY(3)*10+20)-(CX(3)*26+55,CY(3)*10+29),CA3%,PSET:RETURN
680 PUT@A(CX(4)*26+30,CY(4)*10+20)-(CX(4)*26+55,CY(4)*10+29),CA4%,PSET:RETURN
690 PUT@A(X*26+30,Y*10+20)-(X*26+55,Y*10+29),CA6%,PSET:RETURN
700 PUT@A(X*26+30,Y*10+20)-(X*26+55,Y*10+29),CA7%,PSET:RETURN
710 PUT@A(X*26+30,Y*10+20)-(X*26+55,Y*10+29),CA8%,PSET:RETURN
720 PUT@A(DX*26+30,DY*10+20)-(DX*26+30+25,DY*10+20+9),D%,PSET:RETURN
730 ' ------[ SOUND  ]------
740 SOUND7,54:SOUND11,0:SOUND12,4:SOUND8,16:SOUND0,50:SOUND1,0:SOUND6,2:SOUND13,4
750 RETURN
760 SOUND 8,16:SOUND 7,62:SOUND 1,0:SOUND 0,15:SOUND12,20:SOUND13,0
770 RETURN
780 ' ------[  SCORE  ]------
790 LOCATE 30,8:PRINTUSING"######";SC:LOCATE 30,11:PRINT NA$(LA)
800 LOCATE 31,14:PRINTUSING"##";NE:RETURN
810 ' ------[  GAME OVER  ]------
820 PLAY"T255L4O5S0M3000CRCEGR2G8G8AGFEG2D2DRDFAR2A8A8BAGA8B8O6C0SGC"
830 SYMBOL(83,90),"GAME OVER",4,3,4
840 IF SC>HI THEN HI=SC
850 FOR I=0 TO 8000:NEXT
860 ' ------[  TITLE  ]------
870 CLS:SYMBOL(110,0),"C H A N G E R",4,3,6
880 LOCATE 12,3:PRINT"? ･･･････YOU"
890 CY(0)=1:FOR N=1 TO 4:CX(N)=6:CY(N)=CY(N-1)+2:GOSUB 640:NEXT
900 Y=9:FOR N=6 TO 8:X=6:Y=Y+2:GOSUB 640:NEXT
910 X=14 :RESTORE 1340
920 FOR Y=5 TO 17 STEP 2:LOCATE X,Y:PRINT"･･･････････";:READ ME$:PRINT ME$:NEXT
930 LOCATE 14,19:PRINT"HIT <S> KEY";
940 S$=INKEY$:IF S$="S" OR S$="s" THEN GOSUB 760:GOTO 100 ELSE 940
950 ' ------[  ｶｸｼｭ ﾃﾞｰﾀ  ]------
960 ' MOUSE
970 DATA 15872,15903,-14561,-14337,-16,-1162,-2048,-128,31,-16384,8188,15,-128
980 DATA 511,-16384,0,2110,62,8135,8135,-1,-3845,30456,28927,-30946,8131,-15903
990 DATA -15424,12288,24576,0,2040,-504,15872,15903,-14561,-14337,-16,-1162
1000 DATA -2048,-128,3615,-15487,-1,-16321
1010 DATA -32,511,-16384,0,2048,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1020 ' CAT
1030 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,2048,24768,60,30720,8127,415,-13,32753
1040 DATA -113,-1,-16353,-512,2047,-2047,-3609,-32516,32264,0,0,0,0,1,-24577
1050 DATA -7417,-3588,0,0,0,0,120,0,1920,-898,2048,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1060 ' FOX
1070 DATA 65,0,14560,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,2048,16640,56,-8192,4088,3,30208
1080 DATA 6271,3075,3974,99,-7424,4095,0,-6400,0,8,65,0,14560,15,-2048,886,24
1090 DATA 32524,783,-31232,25027,8,256,231,0,-1552,2048,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1100 ' MAN
1110 DATA 0,28,0,15,-2048,248,0,0,0,0,0,3,-8256,247,-32768,0,2049,-64,8191,-509
1120 DATA 4088,224,-2048,8064,-16384,-8136,0,1536,1,-16384,0,1365,21768,511
1130 DATA -16353,-2,15,-2048,248,0,32512,31,-16384,4088,3,-8256,247,-32763,21845
1140 DATA 2048,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1150 ' ﾚﾝｶﾞ
1160 DATA 12,0,768,0,-16384,48,255,-1,-8192,24,0,1536,1,-32768,127,-1,-1878
1170 DATA -20822,-27305,21850,-21782,-22187,30037,-1,-11,21845,23210,-21841
1180 DATA 21845,21930,-21846,-1,-8,12,0,768,0,-16384,48,255,-1,-8192,24,0,1536,1
1190 DATA -32768,127,-1,-2048,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1200 ' UP
1210 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,2048,-128,511,-1024,-1,-32641,-16,8191
1220 DATA -1017,-1,255,-128,8191,-16381,-32,31,-16376,255,-32767,-4,231,-6272
1230 DATA 31225,-4066,32380,1951,-24832,-3121,-32738,1984,1023,-8192,8128,2048
1240 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1250 ' DOWN
1260 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,2048,-128,511,-1024,-1,-32641,-16,8191
1270 DATA -1017,-1,255,-128,8191,-16381,-32,15,-32760,255,-32767,-4,240,32640
1280 DATA 31843,-4065,7740,1991,-28928,-3697,-32740,8128,1023,-8192,3968,2048
1290 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1300 ' FOOD
1310 DATA 0,0,0,0,3,0,1020,15,-256,1020,0,3072,0,0,0,0,2048,0,0,0,2730,773,21827
1320 DATA -342,-20481,21847,-982,-22004,1365,0,0,0,8,0,0,0,0,3,0,1020,15,-256
1330 DATA 1020,0,3072,0,0,0,0,2048,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1340 ' TITLE
1350 DATA ﾈｽﾞﾐ,ﾈｺ,ｷﾂﾈ,ﾋﾄ,UP ﾀﾞﾝｺﾞ,DOWN ﾀﾞﾝｺﾞ,FOOD
1360 ' ｶﾞﾒﾝ ｻｸｾｲ
1370 DATA 29,1,CHANGER,28,2,for FM-7,28,4,HIGH-SCORE,30,7,SCORE,30,10,LANK,30,13,ﾈﾝﾋﾟ,29,16,ｼｮｸﾘｮｳ
1380 ' ｶﾍﾟ MAP
1390 DATA 7,2,186,128,0,189,160,32,116,94,58,49,113,232,184,16,22,244,0,5,5,1,0
```

★歌でアルバイトをしている○先生は，すぐ僕らの話にのってきて，2～3時間ぐらい遊びます。だけど，アルバイト料だけはしっかりもらっている。まるで影さんだ。(大阪市・**安並美杉15才**)……**【影：私も先生になろう。】**

FM-7/NEW7/77/L2/L4/AV(V3.0)用

エフ　スリー
F3



★ファルコ

⊙お話し

あなたはＦ３グランプリのために激しい特訓をくり返すのであった。

⊙操作方法

ＲＵＮさせると10分以上かかってキャラクターを定義し，タイトル画面になります。

ここで[1]～[5]のキーでサーキット・コースを選んでください。選ぶとコースが描かれ，スペース・キーでスタートします。

レーシング・カーを操作してコースを１周させてください。[4][5][6]で加速の左前右，[1][2][3]で減速の左前右です。カベにぶつかると，停止します。

ゴール インすると(ほとんど場ちがいな）音楽が鳴り，タイムが表示されます。スペース・キーで再スタートで，リターン・キーでタイトルにもどります。

さて，あなたはどこまでタイムを縮められるだろうか？　私のベストはコース１から 8.8，11.8，16.4，16.4，15.8です。

⊙ぷろぐらむ

このゲームの見どころはなんといっても回転キャラクターです。三角関数で24個ものキャラクターを定義し，車をなめらかに回転させています。

また，この場合ほんとなら24個のＰＵＴルーチンが必要になりますが，キャラクター・データの入った変数領域に細工をして，ＰＯＫＥ文によってキャラクターを選べるようにしました。

さらに，お絵かきルーチンをくふうして，少ないデータでなめらかなコースを描かせることに成功しました。

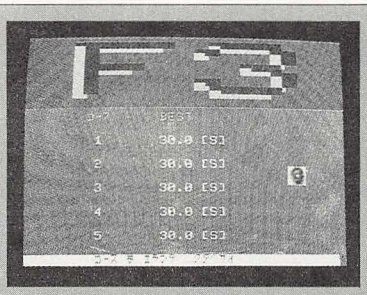
それから，ＰＯＫＥ文を使っているので，ＲＵＮするまえにセーブしておいてください。

⊙おまけ

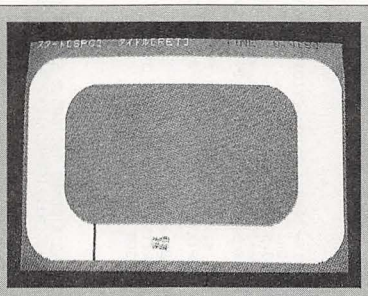
10分間も待っていられないという人は210行の最後にＧＯＴＯ360をつけ，40行のＸＯＲをＮＯＴに，50行のＸＯＲをＰＳＥＴにしてください。デバグには便利です。

《第１表》変 数 表

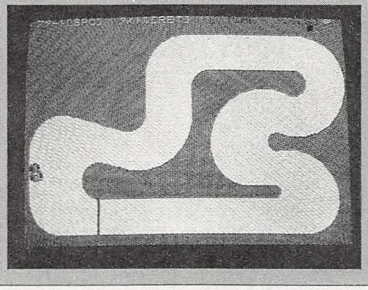
X，Y	車の座標
XA，YA	以前の車の座標
X(，)，Y(，)	車の速度
P，Q	車の方向
F	車の速さ
F(　)	車の加速
P(　)	車のまがる向き
R	コース
ＳＣ	タイム
S(　)	コースごとのベスト・タイム
D(　)，E(　)	ＰＯＫＥする値
H	ゴールの判定



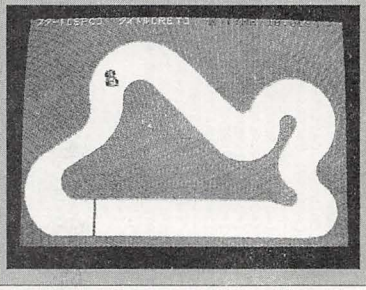
▲《写真１》タイトル画面。コースを選択してレッツゴー



◀《写真２》ここは１コース。１番タイムがかせげるコースだ



▶《写真３》コーナーでは，アウト イン アウトが基本だ



▼《写真４》ここは５コース。素早いハンドリングできりぬけろ

★８月号からパソコン・レクチャーでフローチャートの特集をやっていますが，これはたいへん良いことです。私は学校で授業を受けて大切さをつくづく感じました。（新潟市・**深井直弘19才**）……**【Dr.D：そのとおりだ!!】**

```
10 '■■■
```

FP-1000/1100用

ユニオン UNION

★SHINGO



❖ゲームの内容❖

パワーアップ型のシューティング・ゲームです。5 2で上下，Mでビーム，と少し変わったキー配置なので注意してください。敵の種類は，6種でそれぞれ壊せるもの（緑）と壊せないもの（赤）があります。敵を三つ破壊すると，自機のパワーアップ（6段階）です。一度でも敵にぶつかるとゲーム・オーバーなので慎重にプレイしましょう。

❖プログラム❖

パワーアップにより変数Lを増加させ，ビームの処理には，それを用いてON～GOTOを行なっています。

自機は，最終的には5×7キャラとたいへん大きくなるので，移動は高速化のためハード・スクロールによって行なっています。画面にもう少しアクセントをつけたいところですが，このため，不可となっています。

使用キーが少し特異なのは，サブCPUにプログラムを送り，直接キーを読んでいるため。5 2 Mは一連のものなので，一度の読み取りでOKなのです。

効果音は，これもサブCPUにプログラムを送って行なっており，BEEPとは一風変わったものになっています。

入力する際の注意ですが，後半のキャラクター・データの中にマシン語データも含まれているので気をつけてください。また，CALLやUSRの引数もまちがえないように。

❖FPユーザー立ちあがれ❖

なんと，FPがベーマガから消えそうだというではないか。札幌の星SHINGOも，受験が迫り，投稿がむずかしくなってきました。僕が大学に受かって，再び投稿する日にはもう，FPのページはないのだろうか？

FPユーザーのみんな！　ガンバロウ！

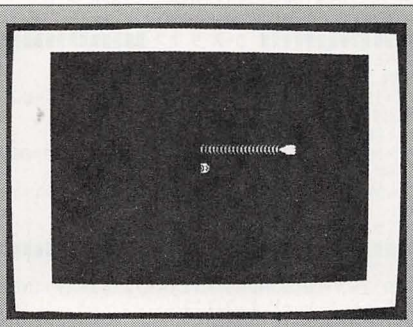
CHECKER FLAG

編：パワーアップもののシューティング・ゲームですよ。

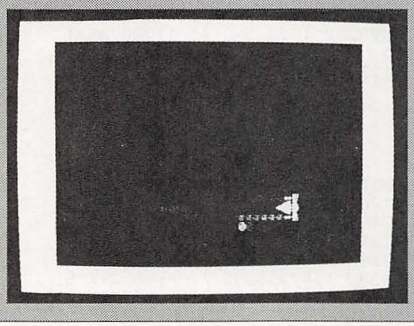
Dr.D：リストがちょっと長めのわりには，ゲームがシンプルだ。画面スクロールで自機を移動させるのは，あまりよい方法ではないぞ。いかにコンパクトにプログラムするかが問題だな。



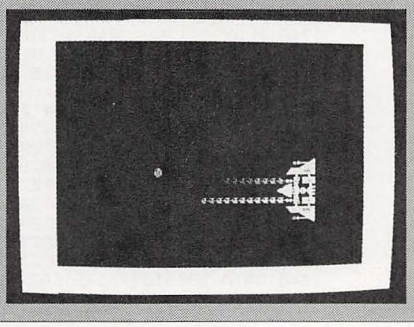
▲〈写真1〉UNIONのタイトル画面



◀〈写真2〉最初のキャラは小さい。ビームの射程範囲も短い



▶〈写真3〉3段階めのパワーアップ。ビームも交互の3連砲になる



▼〈写真4〉最強にパワーアップした自機。ただし，当たり判定も大きいゾ

★ザ・サスペンス劇場「悪の十字架」：おい，この店，開くの10時か??（長野県安曇郡・**酒井和久12才**）……【影：コンビニエンス・ストア「フォーシックス」の営業時間は，セブンイレブンより長いか，短いか？】

```
 10 REM ┌┬──────────────────────┬┐
 20 REM ||  UNION  Ver. 1.0   '86.8.9  ||
 30 REM |├──────────────────────┤|
 40 REM ||  By SHINGO (マタノオ sin g°)  ||
 50 REM └┴──────────────────────┴┘
 60 WIDTH40:SCREEN 2,7,7:BEEPOFF:CLEAR:DEFINTA-Z:RANDOMIZE:DEFUSR=&H9A60
 70 GOSUB 1180:GOSUB1490:GOSUB850
 80 GOSUB1130:SC=0:SS=0:L=1:Y=9:MS=1:E=0:EE=1:EX=0:EY=0:EXX=0:EYY=0
 90 COLOR ,,,5:GOSUB 740
100 REM ﾒｲﾝ ■■■
```

JR-100用

移植版

田植えゲーム



★鳴海　達也

はじめに

ベーマガ8月号(86年)ＰＣ－8001用『田植えゲーム』(増田貴史氏)の移植です。どうかそちらも御覧ください。

ストーリー

10ha(ヘクタール)の田んぼで田植えをするのです。くわしくは8月号を御覧ください。

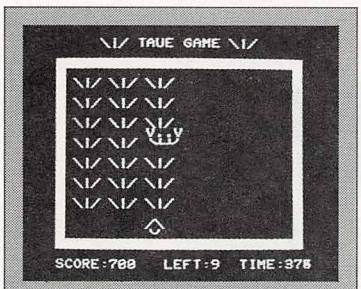
遊びかた

△があなたです。Z X で左右に動きます。スペース・キーを押すとイネが飛んで行きます。場所によって飛んで行くところとそうでないところがありますが，やればわかると思います。飛んで行くイネは，リターン・キーを押すことによって植えることができます。

ザリガニがときどき顔をだします。その列の下に行き，スペース・キーを押しっ放しにすると，イネが飛んで行ってザリガニを退治します。

わくの中が1haで，植えつくすとラウンド・クリア。10ha植えつくすと，無事に仕事を終えて，ハッピー・エンドです。

ゲーム・オーバーはタイムが0になったときです。



▲〈写真1〉ザリガニに気をつけてぜんぶ植えよう

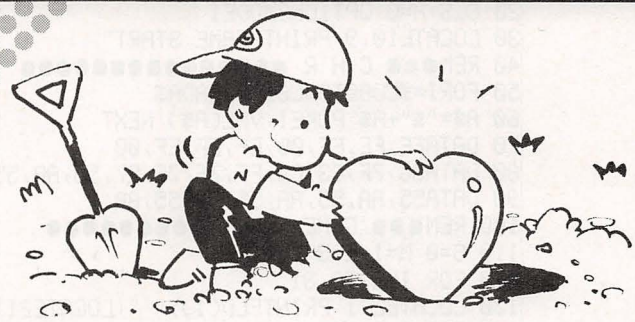
田植えゲームのプログラム・リスト

```
10 CLS
20 S=0:H=1
30 A$="■":A$=A$+A$+A$+A$:A$=A$+A$+A$+A$+A$+A$+A$+A$+A$+A$
32 FOR I=2 TO 20:LOCATE I,2:PRINT A$:NEXT
35 FOR I=3 TO 19:LOCATE I,3:PRINT TAB(28):NEXT
40 LOCATE 0,7:PRINT "\I/ TAUE GAME \I/"
50 A$=CHR$(20):B$=CHR$(17)
55 I$="\I/"+A$+A$+A$
60 M$="V..V"+A$+A$+A$+A$+B$+" \_/ "
70 C$="    "+A$+A$+A$+A$+B$+"    "
80 N$=" /\"+A$+A$+B$+" \/ "
90 G$="  "+A$+A$+B$+"  "
95 LOCATE 22,2:PRINT "SCORE:      LEFT:   TIME:"
100 X=14:Y=18:P=H*2:T=500
110 LOCATE 22, 8:PRINT S;TAB(14)
112 LOCATE 22,19:PRINT 11-H;TAB(22)
130 IF H=11 THEN 440
140 IF N=42 THEN 370
150 T=T-1:IF T<0 THEN 480
152 LOCATE 22,27:PRINT T;TAB(30)
155 PICK K:IF (K<>88)*(K<>90) THEN 130
160 LOCATE Y,X:PRINT G$
170 X=X-(X>4)*(K=90)+(X<24)*(K=88)
180 REM
190 LOCATE Y,X:PRINT N$
200 IF RND(100)>P THEN 270
210 F=0:IF M=1 THEN F=1:GOTO 260
220 M=1:X0=RND(6)*4+4:Y0=RND(7)*2+3
230 IF PEEK($C100+X0+(Y0+1)*32)=127 THEN BEEP1:N=N-1:BEEP0:GOTO 240
235 M=0:GOTO 270
240 LOCATE Y0,X0:PRINT M$
250 REM
260 IF F THEN T0=T0+1:IF T0=2 THEN LOCATE Y0,X0:PRINT C$:M=0:T0=0
270 PICK K:IF K<>32 THEN 150
280 REMGOTO 150 REM REM
290 IF MOD(X,4) THEN 150
300 X1=X:FOR Y1=17 TO 3 STEP -1
310 F=PEEK($C100+X1+Y1*32):IF F=127 THEN NEXT:GOTO 360
320 IF F<>123 THEN 325
321 PICK K:IF K<>32 THEN 325
322 LOCATEY0,X0:PRINTC$:M=0:N=N+1:S=S+30
323 LOCATE Y1,X1:PRINT I$:BEEP0:GOTO 360
325 IF (F=123)+(F=54) THEN NEXT:GOTO 360
330 LOCATE Y1,X1:PRINT I$
340 PICKK:IF (K=13)*(MOD(Y1,2)=0) THEN N=N+1:S=S+10:GOTO 360
350 LOCATE Y1,X1:PRINT "    ":NEXT:LOCATE Y1-1,X1:PRINT "    "
360 GOTO 110
370 FOR I=3 TO 19:LOCATE I,3:PRINT TAB(28):NEXT
380 LOCATE 11,9:PRINT H;" ROUND CLEAR"
390 H=H+1
400 REM
410 FOR I=0 TO 999:NEXT
420 LOCATE 11,9:PRINT TAB(28)
430 N=0:GOTO 100
440 BEEP1:FOR I=0 TO 99:NEXT:BEEP0:FOR I=0 TO 99:NEXT
445 FOR I=0 TO 1:BEEP1:FOR J=0 TO 49:NEXT:BEEP0:NEXT:BEEP
450 LOCATE 11,9:PRINT "O V E R . . ."
460 LOCATE 14,5:PRINT "HIT [S] KEY TO REPLAY"
470 PICK K:IF K=83 THEN CLEAR:GOTO 10
475 GOTO 470
480 REM
490 LOCATE 10,9:PRINT "YOU ARE DULL!"
500 REM
510 LOCATE 12,9:PRINT "- GAME OVER -"
520 GOTO 460
```

★ぼくの友人のMは昔，休みになると弁当を持ってパソコン・ショップへ行き，ゲームをやりまくり，その店をつぶしてしまったにくめないやつです。(静岡県伊東市・奥原徳行13才)……【編：影さんと同じだね。影：……。】

JR-100用

ディグ ディグ
DIG♥DIG



★大平　正明

▶ゲームの説明

ブロック内を掘りつづけて，♥を捜し，それを取るゲームです。

キー操作はスペース・キーのみで，1回押すごとに90度右に曲がり，直進します。

ブロックに当たったり，タイムが0になるとＬＥＦＴが1減り，0になると，ゲーム・オーバーです。

面をクリアすると面数×残り時間が加算され，ＬＥＦＴも1増えます(5まで)。面が進むにつれてスピードも速くなり，中にあるブロックの数も増えます。

▶プログラムについて

プログラムは，できるだけ短くしようとしたので，タイトルなどはつけませんでした。

プログラムの流れはＲＥＭをみればすぐにわかります。

CHECKER FLAG

編：なんだかなつかしさを感じさせるゲームですね。
Dr.D：うむ。昔のベーマガはこういうゲームばかりだったな。ＪＲもそんな歳になってしまったのかのう。

編：そんな！　ＪＲもまだまだ捨てたものじゃないんですけどね。
Dr.D：このプログラムだって初心者の域を脱していない。もう少しの間，ＪＲで腕をみがいてくれたまえ。期待しておるぞ。

評…私はボケてなんかないゾ(影)



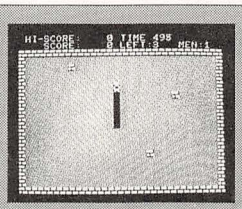
by　チトリー少尉

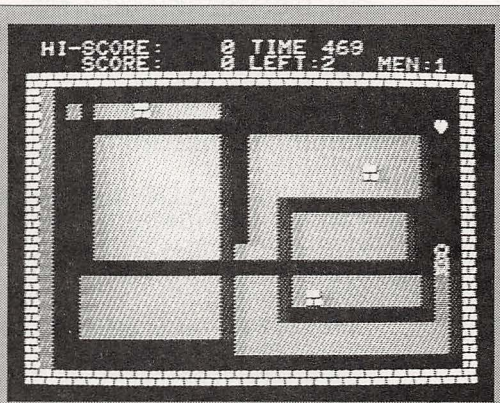
評…これは便利だ(編)



by　はとぽっぽ

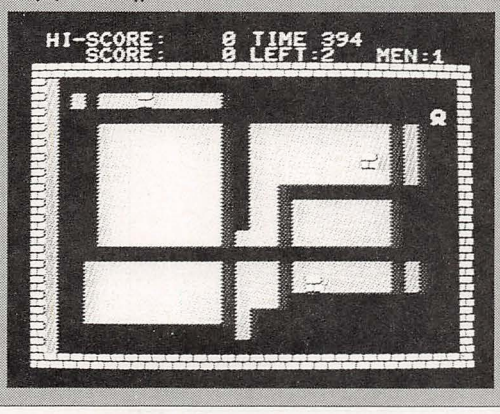
▶《写真1》ゲーム・スタート。ひたすら掘ってハートを見つけだすんだ

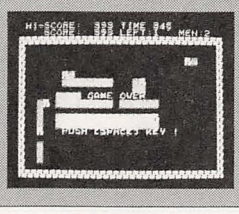




▲《写真2》あっハートだ!!　うかつに押すとせっかくの苦労が…

▼《写真3》ハートを取ったゾ!!　面クリアだ。2面へレッツ・ゴー!!





◀《写真4》3回カベにぶつかったり，時間がなくなるとゲーム・オーバー

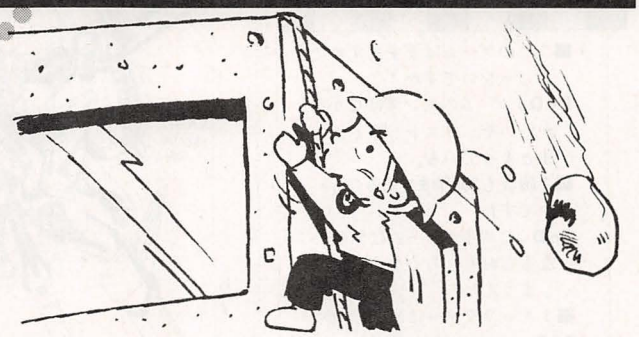
★あっ，影さんこんにちは。ほら，僕，僕ですよ。えっ？おまえなんか知らない？そりゃあそうでしょうね，初投稿なんだから。(東京都目黒区・**閑樹園14才**)……**【影：しまった！知り合いだと思って載せちゃった。グスン。】**

```
10 REM●●● DIG♥DIG ●●●●●●●●●●●●●
20 CLS:H=0:OPTIONCMODE1
30 LOCATE10,9:PRINT"GAME START"
40 REM●●● C H R ●●●●●●●●●●●●●●●●
50 FORI=$C000TO$C01F:READA$
60 A$="$"+A$:POKEI,VAL(A$):NEXT
70 DATAFE,FE,FE,00,EF,EF,EF,00
80 DATA3C,7F,C3,C3,FF,7E,7E,E7,55,AA,55,AA,55,AA,55,AA
90 DATA55,AA,55,AA,55,AA,55,AA
100 REM●●● GAME GAMEN ●●●●●●●●●
110 S=0:M=1:L=3
120 FOR I=0 TO 31
130 LOCATE2,I:PRINTFLD(1);" ":LOCATE21,I:PRINTFLD(1);" ":NEXT
140 FOR I=3 TO 20
150 LOCATE1,0:PRINTFLD(1);" ":LOCATE1,31:PRINTFLD(1);" "
160 LOCATE1,1:PRINTFLD(1);"##############################":NEXT
170 LOCATE0,1:PRINT"HI-SCORE:":LOCATE0,16:PRINT"TIME:"
180 LOCATE1,4:PRINT"SCORE:":LOCATE1,16:PRINT"LEFT:"
185 LOCATE1,25:PRINT"MEN:"
190 REM●●● MAIN ●●●●●●●●●●●●●●●
200 Y=$C161
210 FORI=1TO3*M:Y1=Y+RND(550):POKEY1,$80:NEXT
220 Y2=Y+RND(550):IFY2=$82THEN220
230 POKEY2,$82
240 T=500:X=$C28F:J=1
250 LOCATE1,10:PRINTSPC((S<10)+(S<100)+(S<1000)+(S<10000));S
260 LOCATE0,10:PRINTSPC((H<10)+(H<100)+(H<1000)+(H<10000));H
270 LOCATE1,21:PRINT L:LOCATE1,29:PRINT M
280 LOCATE0,20:PRINTSPC((T<10)+(T<100)+(T<1000));T
290 PICKK:T=T-1:POKE1,25:BEEP
300 IFK=$20THENJ=J+1:GOTO310
310 IFJ=5THENJ=1
320 IFJ=1THENX1=-32
330 IFJ=2THENX1= 1
340 IFJ=3THENX1= 32
350 IFJ=4THENX1=-1
360 FORI=1TO60-M*3:NEXT
370 Q=PEEK(X+X1)
380 IFQ<>$82THENPOKEX,$00
390 IFQ=$82THENPOKEX,$42:POKE1,$AA:BEEP
400 POKEX+X1,$81:X=X+X1
410 IFQ=$80THEN500
420 IFQ=$42THEN450
430 IF T<1 THEN500
440 GOTO 280
450 REM●●● CLEAR ●●●●●●●●●●●●●●
460 FORJ=$FFTO$80STEP-8:POKE1,J:BEEP1:NEXT:BEEP0
470 S=S+T*M:IFH<STHENH=S
480 M=M+1:IFL<5THENL=L+1
490 GOTO 120
500 REM●●● GAME OVER ●●●●●●●●●●
510 POKEX,$80:POKE1,$AA
520 FORI=1TO80:BEEP1:NEXT:BEEP0
530 L=L-1
540 IF L=0 THEN 560
550 GOTO 240
560 LOCATE10,10:PRINT" GAME OVER "
570 LOCATE15,6:PRINT" PUSH [SPACE] KEY ! "
580 PICKK:IFK<>$20THEN580
590 GOTO 100
600 END
```

★早いものでもう12月，もうすこしたつとクリスマスにお正月，最後の月にＯＦを読んで悪かったことも笑い飛ばそう!!(千葉県市原市・Ｇちゃん16才)……【影：何を考えてるんだ？編：千葉は，２か月進んでるんですよ。】

JR-200用

ビルディング
BUILDING
トゥエンティゼロ
200



CHIBATAROU

◆ストーリー

ベーマガ8月号にはじめてプログラムが載って，有頂天（うちょうてん）になったＣＨＩＢＡＴＡＲＯＵは，原稿料をだれにもおごらなかったため，だれかさんのうらみを買ってしまい，なんのために建っているのかわからない，ＢＵＩＬＤＩＮＧ200の１階に，閉じこめられてしまった。

ここから脱出するには，このビルの200階に行くしかない。しかし，床にはトゲが，上からは，なぜか隕石（いんせき）が降ってくる。はたして脱出することができるのだろうか。

◆遊びかた

トゲを飛び越え，隕石をよけ，200階まで行くゲームです。

“⬆”で上にあがることができ黄色の隕石は，××××です。

隠れキャラはありませんが，ウラワザがあります。タイム・リミットがあるので，音が鳴ったらすみやかに上にあがってください。さもないと死にます。

操作方法はカーソルの←→で左右に移動し，Ｚでジャンプです。なお，Ｚキーの入力が優先されるので，ながらジャンプができます。

チェックサム

いちおうチェックサムがあります。打ち終わったらRUN1340↵とします。

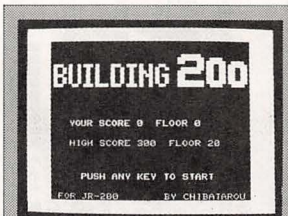
《第１表》チェックサム

１０６０	３７Ｂ
１０７０	４６８
１０８０	Ｂ６７
１０９０	９３９
１１００	ＡＣ５
１１１０	９Ｂ２
１１２０	５６７
１１３０	５５Ｅ
１１４０	７８
１１６０	５８Ｄ
１１７０	５８８
１１８０	７６６
１１９０	７６Ｄ
１２００	１９７
１２１０	６６
１２２０	６Ａ
１２３０	６Ｃ
１２４０	６９
１２５０	６７０
１２７０	９８Ａ

そして，第１表のようになればＯＫです。

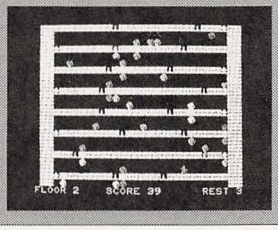
《第２表》変数表

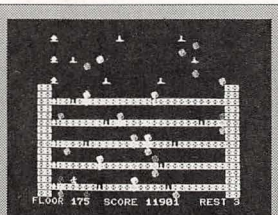
Ｎ……ハイスコア
Ｔ……ハイフロア
Ｌ……矢印(ＵＰマーク)表示カウンタ
Ｖ……ＬＥＦＴ
Ｗ……タイマ
Ｓ……スコア
Ｃ……ジャンプ方向カウンタ
Ｅ……自分Ｙ座標(表示)
Ｊ……ジャンプ・カウンタ
Ｚ……自分Ｘ座標(表示)
Ｇ……ＥとＺの合計
Ｈ……フロア
Ｍ……フロア・パターン
Ａ，Ｆ…ＦＯＲ～ＮＥＸＴ用
Ｂ……移動方向
Ｄ……ＰＩＣＫ
Ｑ……自分のかっこうカウンタ
Ｉ……チェック用
Ｋ……ＵＳＲ
Ｒ……カラー・カウンタ
Ｕ……ボーナス合計
Ｄ(　)ジャンプ方向
Ａ(　,　)自分パターン
Ｌ(　)矢印座標



▲《写真１》ＢＵＩＬＤＩＮＧ200のタイトル画面。キーを押してスタート

▼《写真２》空から降ってくる隕石をよけ，床のトゲをかわしながらすすめ





▲《写真３》ここは175階。あれあれ？　上の階にはゆかがなくなっているゾ

▼《写真４》おめでとう!!みごと200階についたぞ。ＵＦＯに乗って脱出だ



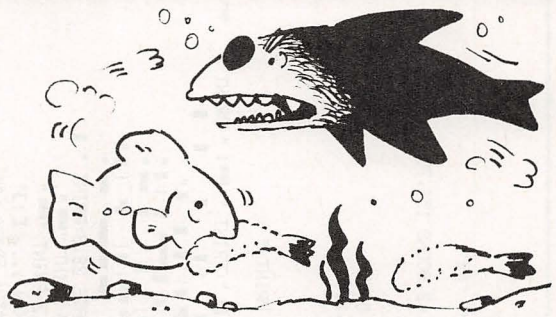
★影さん，「ゲリマンダー」って知ってますか？ゲリをしているサラマンダーではありませんよ？（福岡県北九州立・二三宮文典29才）…【編：選挙のときに使う用語でしょう。影：新しいゲームの名前じゃなかったの？】

BUILDING200のプログラム・リスト

```
100 RANDOMIZE:POKE 0,0:TEMPO 55:GOSUB 1010:N=300:T=20
110 D(0)=1:D(1)=-1
120 A(0,0)=1:A(1,0)=2:A(0,1)=16:A(1,1)=17
130 L(0)=$C103:L(1)=$C11C:GOTO 860
140 COLOR 5:CLS:L=0:V=$33:W=70:COLOR 4
150 S=0:C=0:E=$C380:J=0:Z=16:G=$C390:H=1:M=5:POKE $7504,5
160 LOCATE 0,23:PRINT "FLOOR      SCORE              REST 3";
170 COLOR 6:FOR A=0 TO 7:GOSUB 330:NEXT:GOTO 790
180 REM ■■■■■■■■ ﾒｲﾝﾙｰﾌﾟ ■■■■■■■■■■
190 B=0:PICK D:IF (J<>0)+(D=122) THEN PLAY "B",$754D:GOTO 230
200 IF D=28 THEN B=1:C=0:Q=(Q<>1)
210 IF D=29 THEN B=-1:C=1:Q=(Q<>1)
220 GOTO 240
230 Q=0:E=$C360:B=D(C):J=J+1:IF J=4 THEN E=$C380:J=0
240 Z=Z+B:IF (Z>28)+(Z<3) THEN Z=Z-B
250 POKE G,0:G=E+Z:POKE G,A(C,Q)
260 I=PEEK(G+32):IF I<5 THEN 420
270 K=USR($7530):POKE $C523+INT(RND(1)*26),66+(RND(1)<.1)*4
280 I=PEEK(G+$400):IF I>64 THEN 450
290 IF PEEK(52)=0 THEN PLAY "B",,,$7550
300 W=W-1:IF W<15 THEN PLAY "B",,$7547:IF W=0 THEN 720
310 GOTO 190
320 REM ■■■■■■■■■ ｽｸﾛｰﾙ ■■■■■■■■■
330 K=USR($7520):K=USR($7510):K=USR($7520)
340 K=USR($7520):K=USR($7500):W=70
350 IF H>192 THEN POKE $7504,0:GOTO 390
360 POKE $C106+INT(RND(1)*8),4:POKE $C112+INT(RND(1)*8),4
370 L=(L<1):POKE L(L),3
380 IF MOD(H,20)=12 THEN M=M+1:POKE $7504,M
390 GOSUB 500:IF H=200 THEN 530
400 RETURN
410 REM ■■■■■■■■■■ ﾁｪｯｸ ■■■■■■■■■■
420 IF I=4 THEN 720
430 IF I=3 THEN H=H+1:S=S+W:PLAY "B",$7540:GOSUB 330
440 GOTO 270
450 IF I=$42 THEN 720
460 IF I=$46 THEN S=S+11:COLOR ,6,3:GOSUB 490
470 GOTO 290
480 REM ■■■■■■■■■■■ ｽｺｱ ■■■■■■■■■■■
490 FOR A=0 TO 4:SOUND 200,1:NEXT:COLOR ,0,3:K=USR($7590)
500 LOCATE 5,23:PRINT H;:LOCATE 16,23:PRINT S;
510 LOCATE 0,0:RETURN
520 REM ■■■■■■■■■■ ｸﾘｱｰ ■■■■■■■■■■
530 POKE $C39C,2:FOR A=0 TO 23:K=USR($7530):NEXT
540 FOR A=0 TO 19:POKE $C104+A*32,0
550 POKE $C124+A*32,133:PLAY "F",$7540:NEXT
560 FOR A=0 TO 22:POKE $C39C-A,0:POKE $C39B-A,2
570 SOUND 100,5:SOUND 60,5:NEXT
580 POKE $C385,0
590 FOR A=0 TO 19:POKE $C384-A*31,0
600 POKE $C365-A*31,133:PLAY "F",$7540:NEXT
610 R=3:FOR A=0 TO 150:R=R*(R<7)+1
620 COLOR R:LOCATE 7,6:PRINT "CONGRATULATIONS!!"
630 SOUND 1000,1:SOUND 1500,1:SOUND 2500,2:NEXT:SOUND 0,150
640 U=7000+(V-$30)*1000:LOCATE 8,11:PRINT "BONUS";
650 SOUND 0,250:PRINT U;"PTS"
660 S=S+U:PLAY "F",$7540:COLOR 6:GOSUB 500:SOUND 0,150
670 LOCATE 13,18:PRINT "E ";:SOUND 0,100
680 PRINT "N ";:SOUND 0,100:PRINT "D"
690 FOR A=0 TO 23:LOCATE 0,A:PRINT TAB(32);
700 SOUND 0,10:NEXT:GOTO 860
710 REM ■■■■■■■■■■ ﾄﾗﾚﾀ ■■■■■■■■■■
720 FOR A=0 TO 21:SOUND 4000-A*30,1:POKE G,28
730 SOUND 500+A*50,1:POKE G,158
740 K=USR($7530):NEXT:SOUND 0,100
750 POKE G,0:Z=15:G=E+Z:J=0
760 V=V-1:IF V<$30 THEN 830
770 W=40:POKE $C3FE,V
780 REM ■■■■■■■■■ ｽﾀｰﾄ ■■■■■■■■■■
790 POKE G,A(C,Q):COLOR 6:LOCATE 12,16:PRINT "START!";
800 BEEP:BEEP:LOCATE 0,0:RANDOMIZE
810 FOR A=0 TO 5:POKE $C30C+A,0:POKE $C70C+A,5:NEXT:GOTO 190
820 REM ■■■■■■ ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ ■■■■■■■
830 COLOR 6:LOCATE 6,6:PRINT " <<< GAME OVER >>> "
840 FOR A=0 TO 150:SOUND 400-A,1:NEXT:SOUND 0,80
850 REM ■■■■■■■■■■ ﾀｲﾄﾙ ■■■■■■■■■
860 POKE $CA00,1:CLS:COLOR 5
870 LOCATE 3,12:PRINT "YOUR SCORE";S;" FLOOR";H;
880 COLOR 4:IF N<S THEN N=S:T=H
890 LOCATE 3,15:PRINT "HIGH SCORE";N;" FLOOR";T;
900 COLOR 2:LOCATE 1,23:PRINT "FOR JR-200        BY CHIBATAROU";
910 R=R*(R<6)+1:COLOR R+1
920 LOCATE 20,2:PRINT " ■■■■ ■ ■■■■"
930 PRINT "■■■■■■■■■■■
```

JR-200用

タイヤキクン！



★よっちん

①内容

タイヤキクンは，毎日毎日鉄板の上で焼かれるのがいやになっちゃいました。

そしてある朝，タイヤキクンは店のおじさんとけんかして，海へ逃げ込んだのでした。

②遊びかた

あなたはタイヤキクンです。そして，海の中ではサメがおそってくるので，食べられないようにしてください。

それと，たまに，エビ(エビフライ)を食べないと死んでしまうので，気をつけてください（食べるとエネルギーが15増える）。

それから，ある程度時間がたつと，何やら上から降ってきますが，これはつり針のエサなのです。したがって，これを食べるとつられてしまいます。これは食べないようにしてください。

タイヤキクンは，サメに食べられたり，つられたり，エネルギーが0になると1回やられたことになり，3回やられると，ゲーム・オーバーとなります。

《第1表》変数表

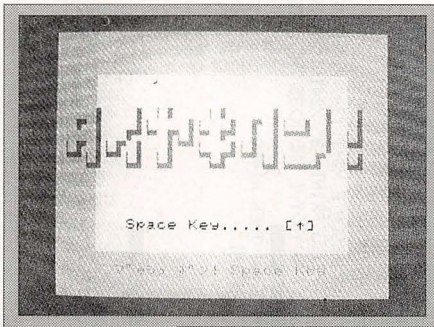
変数	内容
Y	タイヤキクンY座標
X1，Y1	サメ座標
X2，Y2	エビ座標
X3，Y3	つり針座標
SC	スコア
HI	ハイスコア
E	残りのエネルギー
D	やられた回数
M	スタートの音楽がなりはじまってからの時間

③操作方法

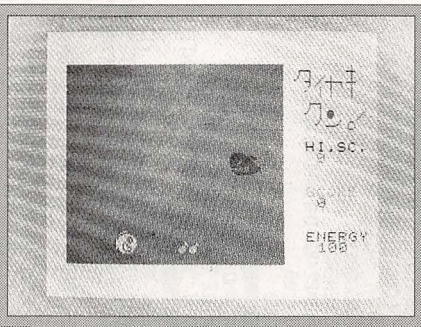
操作はスペース・キーだけです。押している間は上へあがり，離している間は下へさがります。

CHECKER FLAG

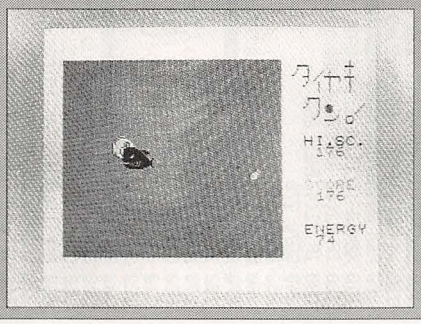
編：わぁ，なつかしい。
影：タイヤキクンとは，またずいぶん古いなあ。
編：でもゲームは楽しいですね。ほのぼのとしていて。
影：海の中でなぜかエビフライを食べてしまうのが泣ける。
編：Dr.，何か一言。
Dr.D：うむ，REM文は単に区切りを示すだけでなく，そこで何をしているのかを書いておいて欲しいな。



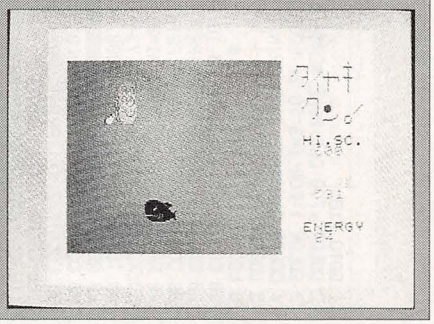
◀《写真1》タイヤキクンのタイトル画面。スペース・キーでゲーム・スタート



◀《写真2》サメをよけながら，エビフライを食べよう。エネルギーも大切だ



▶《写真3》エビフライに気をとられているとサメにやられてしまうゾ



▶《写真4》うわー！つり針にひっかかった。つりあげられてしまった

★久しぶりに買ってみたけれどずいぶんと，プログラム・コーナーのレベルがあがっているのに驚ろいた。(岐阜県大垣市・**吉田秀行19才**)…【Dr.D：ベーマガのプログラムの進歩は，めざましい。だから毎月読んでほしい。】

★影さんに質問します 影さんは、なぜゲームをするときだけパソコンを壊さないのですか？（大阪府高槻市・藤井明浩12才）……【編：ゲーム中だって壊しているんですよ、とくに、インターにはさわらせないように苦労しましたよ。】

タイヤキクンのプログラム・リスト

```
1 GOTO 710
2 COLOR ,7,0:CLS:POKE $CA00,5
3 COLOR 1:FOR I=3 TO 20:LOCATE 2,I:PRINT "                                    ":NEXT
4 COLOR 2:LOCATE 24,3:PRINT " ┌    +":LOCATE 24,4:PRINT "ノ┤ノ┼┐+"
5 LOCATE 25,5:PRINT "ノ ||  |":LOCATE 25,6:PRINT " ┌"
6 LOCATE 25,7:PRINT "ノ |●  ノ":LOCATE 26,8:PRINT "ノ‾ o"
10 COLOR 0,7,0:LOCATE 25,10:PRINT "HI.SC."
20 COLOR 3:LOCATE 25,14:PRINT "SCORE"
30 COLOR 2:LOCATE 25,18:PRINT "ENERGY"
40 RANDOMIZE:Y=12:Y1=Y:X1=20:X2=22:Y2=INT(RND(0)*16)+4
50 X3=INT(RND(0)*12)+10:Y3=4:E=100
60 TEMPO 90:PLAY "B",$3000,$4000
70 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
80 COLOR ,1,1:Y=Y-(STICK(0)=32 AND Y>4)*2:Y=Y+(Y<18)
90 LOCATE 7,Y-1:PRINT "@@":LOCATE 7,Y+2:PRINT "@@"
100 COLOR 6,1,1:LOCATE 7,Y:PRINT "AB":LOCATE 7,Y+1:PRINT "CD"
110 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
120 X1=X1-2:Y1=Y1+(RND(0)>.5 AND Y1<18)-(RND(0)>.5 AND Y1>4)
130 LOCATE X1+2,Y1-1:PRINT "@@@":LOCATE X1+2,Y1+2:PRINT "@@@"
140 COLOR 0,1:LOCATE X1,Y1:PRINT "EFG@@":LOCATE X1,Y1+1:PRINT "HIJ@@"
150 IF X1<4 THEN GOTO 180
160 IF X1<9 AND X1>4 AND Y1>Y-2 AND Y1<Y+2 AND M>35 THEN 450
170 GOTO 200
180 LOCATE X1,Y1:PRINT "@@@":LOCATE X1,Y1+1:PRINT "@@@"
190 X1=20:Y1=INT(RND(0)*8)+9
200 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
210 X2=X2-1:COLOR 6,1:LOCATE X2,Y2:PRINT "K@"
220 IF X2<10 AND X2>6 AND Y2<Y+2 AND Y2>Y-1 AND M>35 THEN 250
230 IF X2<4 THEN 260
240 GOTO 270
250 SOUND 300,10:E=E+15
260 LOCATE X2,Y2:PRINT "@":X2=22:Y2=INT(RND(0)*16)+4
270 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
280 IF SC<500 THEN 330
290 X3=X3-1:Y3=Y3+(RND(0)>.3)
300 COLOR 3:LOCATE X3,Y3:PRINT "L@":LOCATE X3+1,Y3-1:PRINT "@"
310 IF X3<4 OR Y3>18 THEN LOCATE X3,Y3:PRINT "@":X3=INT(RND(0)*12)+10:Y3=4
320 IF X3<10 AND X3>6 AND Y3<Y+2 AND Y3>Y-1 AND M>35 THEN 400
330 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
340 SC=SC+(M>35):E=E-(M>35):IF SC>HI THEN HI=SC
350 COLOR 1,7,0:LOCATE 25,11:PRINT HI
360 M=M+1:LOCATE 25,15:PRINT SC
370 LOCATE 25,19:PRINT E
380 IF E=0 THEN GOTO 450
390 GOTO 70
400 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
410 COLOR 6:FOR I=Y TO 3 STEP -1
420 LOCATE 7,I:PRINT "MN@":LOCATE 7,I+1:PRINT "OP@":LOCATE 7,I+2:PRINT "@@"
430 FOR A=1 TO 100:NEXT A:NEXT I:LOCATE 7,3:PRINT "OP":LOCATE 7,4:PRINT "@@"
440 FOR A=0 TO 100:NEXT :LOCATE 7,3:PRINT "@@"
450 REM ■■■■
460 SOUND 146,40:SOUND 175,40:SOUND 165,40:SOUND 156,70
470 D=D+1:M=0:IF D<>3 THEN 2
480 REM ■■■■
490 COLOR 3,1,0:LOCATE 8,12:PRINT "GAME OVER"
500 SOUND 146,40:SOUND 138,40:SOUND 130,160
510 D=0:SC=0:FOR I=1 TO 2000:NEXT
520 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
530 POKE $CA00,1:COLOR ,5:CLS
540 COLOR ,7,0:FOR I=4 TO 19:LOCATE 4,I:PRINT "                                    ":NEXT
550 COLOR 1,5:LOCATE 0,8
560 PRINT "  ■ ":PRINT "    ":PRINT " ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
```

M5(BASIC-I)用

ハロー
HELLO!



★岡村　克宣

近頃，単純なゲームにこっています。そこで，こんなゲームはどうかと思い，作ってみました。どうでしょう？

☎STORY

ベーマガ編集部はいつもいそがしいんです。あなたは，今日入ったばかりの新入社員。仕事の量にびっくり！

あなたは，客の接待と電話の応対をうまくこなせるでしょうか？

☎遊びかた

左右のシフトキーを使って人を動かし，仕事をうまくこなしてください。電話が鳴ったら電話へ，人が来たらドアへ人を動かせばいいんです。

しかし，一定時間動かないでいると，おこられてミスになってしまいます。ミス3でゲーム・オーバーです。

操作の方法なんですが，行きたいと思うほうのシフトキーを何度も押してください。

なお，得点は，いくら仕事をしてもダメで，コーヒーブレイク中のみ入ります。ちなみにコーヒーブレイクは両シフトです。

画面がさみしい気もしますが，僕はこれで十分だと思います。

その他，首をずらす，首だけふり向かせる等の隠れテクがあるようですが，僕もよくわからないので，得点はありません。

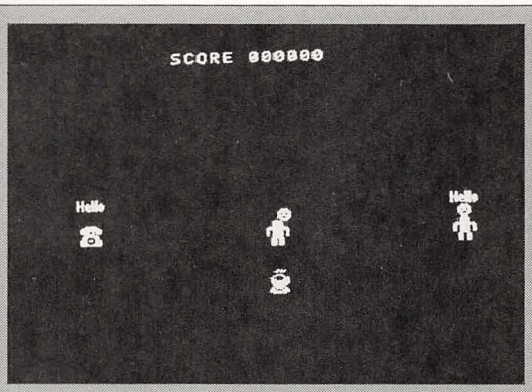
なお，リプレーはリターン・キーで，これからもそのつもりです。

CHECKER FLAG

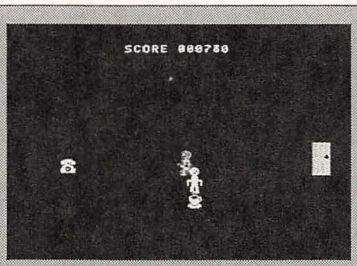
編：これはシンプルなゲームの代表みたいですね。

Dr.D：ゲームの原点だな。しかし，だからといって，つまらないということはない。こういうシンプルなゲームほど，ゲーム・バランスによって，おもしろさが決められるということだな。

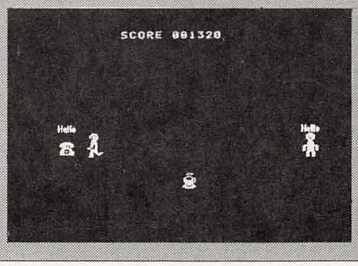
編：キャラクターがゆかい！



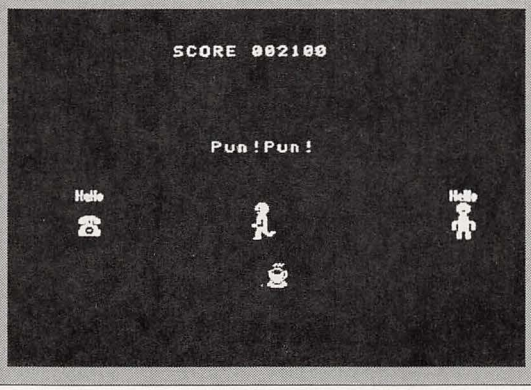
▲《写真1》さあ，あなたは今日入ったばかりの新入社員。よろしくお願いします



◀《写真2》電話も鳴らず，客もこなければ，コーヒーを飲んでてもいいが…



▶《写真3》「リリリーン！」「トントン，こんにちは！」あーいそがしい〜



▼《写真4》ほら，早く応対しないから，おこられちゃったじゃない

★私はマイコンに向かい，鼻唄を歌い，そのうまさによいしれています。どこかおかしいですか？（愛知県碧南市・横田正明29才）……【編：29才！……，それは影さんの異常さに勝るとも劣らないぐらいにおかしい。】

《リスト1》HELLO.!のキャラクター定義のプログラム・リスト

```
5 clear 256,&7FDC
10 Print "[USE]":let Z$=rPt$(16,"0")
20 for I=0 to 31:read D$
30 if D$="" then let D$=Z$
40 stchr D$ to I:next
50 restore 10060
60 for I=&80 to &9B:read D$
70 if D$="" then let D$=Z$
80 stchr D$ to I,1:next
90 mag 2:scod 0,24:scol 0,5:scod 1,28:scol 1,10:let VP=&3B90
100 vPoke VP,&30:vPoke VP+1,&80
110 vPoke VP+2,&F0:vPoke VP+3,&A0
120 for I=0 to 34:read D$
130 Poke &7FDD+I,val("&"+D$)
140 next:out 32,&E4
150 Poke &701A,0:chain
10000 data 03c7c7c7ff7f0707,0707070e1c381c0e,c0e0e0e0feffe3e
3,e3e0e070381c0e07
10010 data 0307070606063838,0707070e0e0e0e1e,c0e0e0606060606
0,e0e0e0773e1c0000
10020 data 03070707fffc7c7,c707070e1c3870e0,c0e3e3e3fffee0e
0,e0e0e070381c3870
10030 data 0307070606060606,070707ee7c380000,c0e0e06060601c1
c,e0e0e07070707078
10040 data ,3c7effdffff1f7e3c,,
10050 data ,3c7effffbfff87e3c,,
10060 data 0307070737f7f6767,6767070e0e0e0e0e,c0e0e0e0fcfee6e
6,e6e6e07070707070
10070 data ,03070f0d0f0e0703,,c0e0f0b0f070e0c0
10080 data ffffffffffffffff,ffffffff3e1e1f3,,,,,,
10090 data 00071f3f3a3a030f,1c1839383c3f0000,00e0f8fc5c5cc0f
0,38189c1c3cfc0000
10100 data 909092f597949300,5050525555555200,,
10110 data 010200030c101c1f,1f0f0f071b3c3f0f,50a000c0201c34f
4,f4e8f0e0d83cfcf0
12000 data 21,60,06,01,00,01,00,01
12010 data 01,01,00,06,06,05,05,03
12020 data 03,03,00,01,00,01,00,01
12030 data 01,01,00,06,06,05,03,01
12040 data 01,01,00
```

《リスト2》HELLO.!のメイン・プログラム・リスト

```
5 let AD=&7068:Poke AD-4,&DD:Poke AD-3,&7F:Poke AD-2,35:Poke
 AD-1,36:Poke AD,36
10 let TI=300
20 gosub 350:let X=120:let T1=-TI:let T2=-TI:Poke AD,0
30 let KY=inP(&30)and 12
40 if KY<>12 then goto 80
50 let KB=1:scod 0,24:scod 1,28
60 loc 1 to 120,112:loc 0 to 120,128
65 gosub 340:let TI=300-SC/5
70 let SC=SC+1:let X=120:goto 150
80 if KY=KB then goto 110
90 let VX=VX+(KY+KB-6)
100 scod 0,4+sgn(VX)*4+sgn(KB)*4:scod 1,20+sgn(VX):goto 120
110 let VX=VX-sgn(VX)
120 let X=X+VX:let KB=KY
130 loc 1 to X+4,96:loc 0 to X,112
140 if X>24 and X<216 then goto 170
150 let VX=0:if X<25 then let X=24:if T1>0 then goto 300
160 if X>215 then let X=214:if T2>0 then goto 320
170 let TM=sgn(T1):let T1=T1-TM
180 if T1=0 then goto 220
190 let TM=sgn(T2):let T2=T2-TM
200 if T2=0 then goto 250
210 goto 30
220 gosub 280
230 Print cursor(1,12)"▮▮ ":let T1=TI
240 goto 30
250 gosub 280
260 Print cursor(29,12)"▮▮↓←←┻▮↓←←■♣↓←←○✣"
270 let T2=TI:goto 30
280 if TM=1 then goto 390
290 return
300 Print cursor(1,12)"   ":let T1=-TI
310 goto 30
320 gosub 330:let T2=-TI:goto 30
330 Print cursor(29,12)"▬↓←←▬▮↓←←▬↓←←▬":return
340 Print "[KEY]SCORE " right$("0000"+num$(SC)+"0",6):return
350 cls:gosub 340:gosub 330
360 Print cursor(1,14)"▬↓←←▬"
370 Print cursor(15,18)" ◢◣↓←←▼▶ "
380 return
390 Print cursor(11,8)"Pun!Pun!"
400 Poke AD,36:for I=0 to 3
410 for J=&F0 to &FF:out 32,J
420 for R=0 to 40:next R,J,I
425 for I=0 to 999:next I
430 let MS=MS+1:if MS<3 then goto 20
440 Print cursor(7,8)"G A M E  O V E R"
450 if Peek(&702B)=8 then run else goto 450
```

★つぐ美ちゃんは夏休みを利用して海水浴に行きましたが，カナヅチ族のつぐ美ちゃんは，クロウラーになって帰ってきました。(千葉県山武郡・**岡部智則15才**)……**【影：きっと水着を取れば，ツートーンのパンダ風？】**

M5(BASIC-G)用

ファイティング
FIGHTING
かげ
影さん



★松川　一豊

★STORY

ある日，影さんのところに1通の手紙が届いた。「今日の午後4時，港にある建築中の倉庫までこい。さもなくば恋人の命はないぞ。……ベーマガ団より」

というわけで，恋人つぐ美を助けるため，影さんはベーマガ団のもとへと向かったのだが……。

★PLAY

影さんを動かして最上段まで昇るゲームです。最初は下の段にしかハシゴがありませんが，パソコンとカギを取るとでてきます。

影さんと敵がぶつかると「決闘」をします。決闘といってもタダのジャンケンですが，負けると突き落とされます。勝つと逆に突き落とすことができます。あと，影さんは両サイドから飛び降りることができます。

得点は，パソコンが300点，カギが100点，編さんが500点，編集長が800点，Dr. Dが1,000点です。ジャンケンは上に行くほど強くなります。影さんが3回やられるとゲーム・オーバー，つぐ美さんを助けるとボーナスです。

キー操作は移動がカーソル・キー，ジャンケンは1…グー，2…チョキ，3…パーです。

★プログラムについて

見返していないので，まだ少々おかしなところがあるかも知れません。取ったり付けたりのプログラムなのでゴチャゴチャしてますが，一応REM文は付けてみました。プログラムはキャラクター定義とメインにわかれています。

★最後に

このプログラムのほとんどは深夜，中野さんとあゆみさんのオールナイトを聞きながら作ったものです。おかげで目が痛くなりました。

CHECKER FLAG

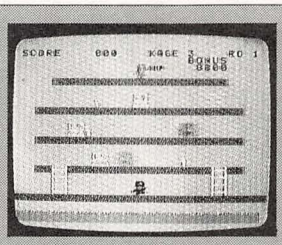
編：これはあぶないゲームですよ。

Dr.D：たしかに。このゲームをチェックしていた影君の真剣な顔つきは，ただものでなかった。

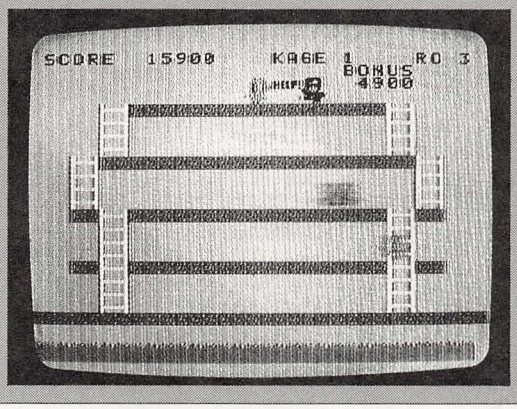
編：リストは長いですけれど，スピードもあり，よくできていますね。

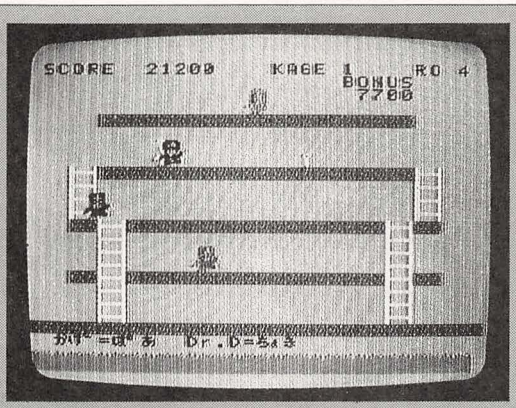
Dr.D：少々単調なところがあるが，いいできだ。

▶〈写真1〉じゃまするDr.，編さんも何のその！　つぐ美さんを助けに，がんばれ影さん

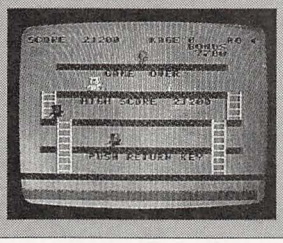


▼〈写真3〉編さん，編集長，Dr.をかいくぐり，無事つぐ美さんを助けました





▲〈写真2〉Dr.との決闘。負けた影さんは，下に突き落とされます



◀〈写真4〉みんなに突き落とされて(3回)影さんは，あえなくゲーム・オーバー

★人と話をすれば必ず言葉のあげ足を取る僕は，ここ数週間，人間とほとんどしゃべっていない。(大阪府岸和田市・ベーマガぼうや11才)……【編：いつも人にあげ足を取られる影さんは，対人恐怖症におちいった。】

★ご飯にシーチキンとネギとしょう油と麦茶をかけて食べると、砂糖入りの納豆という味がしておいしい。(静岡県島田市・新野憲貴15才)……【影：栄養満点ノ二日酔にはもってこいのメニューだ。編：はきそうノ】

《リスト1》キャラクター定義のプログラム・リスト

```
10! ** FIGHTING がﾞさん **
20! *  Character DATA  *
30! *  1986 8/2 [SAT]  *
40! *  By K.Matsukawa  *
50 Print "■"
60 for I=0 to 99:read CH$:stchr CH$ to I:next
70 for I=&80 to &8B:read CH$:stchr CH$ to I,7:next
80 cls:Print cursor(6,5)"** FIGHTING がﾞさん **";cursor(9,8)"#
# LOADING ##"
90 chain
100! ### KAGE ###
110 data 0f1f1e181f1e0808,043e7f6e0f0f0e00,e0703030f0f0202c,
5cf8f0e078f80000
120 data 0000010700010707,03000080c000001e,0080c0c00000c6c2,
c00000404040000
130 data 0f1f1e181f1e0868,743e1f0e3d3f0000,e0703030f0f02020,
40f8fcece0e0e000
140 data 0000010700001c787,0300004040400000,0080c0c00000c0c0,
80000002060000f0
150 data 0f1f1f1f1f1f1f6f77,381f0f0f0f0f0e00,e0f0f0f0f0f0e0cc,
3cf8e0e0e0e00000
160 data 0000000000c08008,0700000000000001e,0000000000000622,
c000000000000f000
170 data 0f1f1f1f1f1f1f0f67,783f0f0f0f0f0000,e0f0f0f0f0f0ecdc,
38f0e0e0e0e0e000
180 data 000000000000c088,0700000000001e00,0000000000060220,
c00000000000000f0
190! ### HEN ###
200 data 0f1f1f1c1e1e1b0e08,043e7f6e0e0f0e00,e0707030f0b0e02c,
5cf8f0e0f8f80000
210 data 0000000301000107,03000080c000001e,008080c0000006c2,
800000404040000
220 data 0f1f1f1c1e1e1b0e68,743e1f0e3e3f0000,e0707030f0b0e020,
40f8fcece0e0e000
230 data 0000000030100c187,0300004040400000,008080c0000000c0,
80000002060000f0
240! ## HENSHUCHO ##
250 data 0f1e1e181e0b0e08,083e7f6e0e0f0e00,e0f0f030f0a0e02c,
3cf8f0e0f8f80000
260 data 0001010701000107,07000080c000001e,000000c0000006c2,
c00000404040000
270 data 0f1e1e181e0b0e68,783e1f0e3e3f0000,e0f0f030f0a0e020,
20f8fcece0e0e000
280 data 0001010701000c187,0700004040400000,000000c0000000c0,
c00000206000f0
290! ### Dr.D ###
300 data 3f0f0c081e1b0e0b,043f7f6f0f0f0e00,f8e06020f0b0e0ac,
5cf8b0e0b8f80000
310 data 0000030701000104,03000080c000001e,000080c0000006d2,
800000404040000
320 data 3f0f0c081e1b0e6b,743f1f0f3f3f0000,f8e06020f0b0e0a0,
40f8bcéca0e0e000
330 data 0000030701000c184,0300004040400000,000080c0000000d0,
80000002060000f0
340! ## TSUGUMI ##
350 data 060f1f1e18181818,3c1e37270f1f0000,c0e0f0f03030363c,
78e0c0c0e0f00000
360 data 0000000107050707,0300004000000206,00000000c042c0c0,
8000000000000c0
370 data 060f1f1e18181818,3c1e37270f1f0000,c0e0f0f030303030,
78f0d8c8e0f00000
380 data 0000000107050707,0300004000000206,00000000c040c0c0,
8000000400000c0
390! ### HEART ###
400 data 000000000c1e1f1f,0f07030100000000,000000060f0f0f0,
e0c0800000000000
410! ############
420 data ffbdffeff7ffbdff,c0c0c0ffffc0c0c0,060606fefe060606,
3c24181c181c1808
430 data 007f404040404040,7f003f6a55ff00ff,00fe0e2e2a0e4a0e,
fe00fc56aaff00ff
440 data 00000044e9fdffff,ffffffffffffffff,0000565476545600,
00009d959d90d100
```

《リスト2》メインのプログラム・リスト

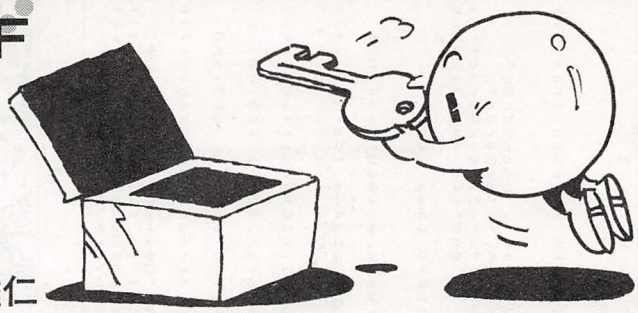
```
10! ** FIGHTING がﾞさん **
20! *  1986 8/2 [SAT]  *
30! *  By K.Matsukawa  *
40 console 0:bcol 7:mag 2:dim NA$(3),JA$(3),HE$(1),EF(3):gosu
b $SET:gosub $COLOR
50 play "t184s118","t184s118","t184s114":on event gosub $BGM
:event 1
60! == しょき せってい ==
70 SC=0:KA=3:RO=1:LE=10
80 X=15:Y=18:BO=100:BC=0:KC=0:HA=0:HE=0:TC=0:EC=0:CC=0:PK=0
90 for I=1 to 3:EF(I)=0:next
100! == SCREEN ==
110 erase:cls:Print cursor(1,0)"SCORE";cursor(17,0)"KAGE";KA
:"   RO";RO:gosub $SC
120 Print cursor(22,1)"BONUS↓←←←←←10000";:Print cursor(5,4);
rPt$(22,"■");
130 for I=8 to 16 step 4:Print cursor(3,I);rPt$(26,"■");:nex
t
140 Print cursor(0,20);rPt$(32,"■");cursor(0,22);rPt$(31,"━"
);cursor(0,23);rPt$(31,"┛");
150 Print cursor(5,16);HA$;cursor(25,16);HA$;
160 move on:for I=2 to 8 step 2:scod I,16+I*8:scod I+1,20+I*
8
170 move I on 120,144-I*16:next
180 scod 0,0:scod 1,4:move 0 on X*8,Y*8
190 for I=0 to 2:Print cursor(rnd(16)+7,I*4+6);"へ┳↓←←┻┫";
200 XX=rnd(17)+7:if rcrt(XX,I*4+7)>32 then goto 200
210 Print cursor(XX,I*4+7)"╋";:next
220 Print cursor(13,17);"READY!";:sleep 2:Print cursor(13,17
)"      ";
230 restore 1060:event on
240! == MAIN LOOP ==
250 gosub $KAGE
260 if BO>0 then BC=BC+1:if BC=10 then gosub $BO
270 gosub $HELP
280 CC=CC+1:if CC=3 then CC=0:EC=1-EC
290 for E=2 to 6 step 2:scod E,16+E*8+EC*8:scod E+1,20+E*8+EC
*8
300 if status(E)=1 then goto 320
310 EF(E/2)=1-EF(E/2):move E to 24+EF(E/2)*192,144-E*16,4-E/
2+rnd(1)
320 next
330 CO=coinc(0,2,9):if CO>7 then goto $CLE
340 if CO mod 2=0 then gosub $JA
350 goto 250
360$SC:Print cursor(6,0);right$("    "+num$(SC),5)"00";:retu
rn
370$BO:BC=0:BO=BO-1:Print cursor(22,2);right$("  "+num$(BO),
3);:return
380! == KAGE MOVE ==
390$KAGE:K=inkey(0):if K=0 then return
400 XX=(K=54)-(K=55):YY=(K=51)-(K=46):if XX+YY=0 then return
410 if YY<>0 then goto 460
```

```
900 print cursor(9,17);"PUSH RETURN KEY";
910 if inkey(0)<>8 then goto 910
920 goto 70
930! == CLEAR !! ==
940#CLE:move off:event off:for I=2 to 7:erase I:next:bcol 9
950 if play then goto 950 "
960 print cursor(17,2)"
970 play "o6dcde4ed4","o5ggo6c4co5g4","o4cr8cr8c"
980 play "co5go6cd4dc4","o5aeea4aa4","o3ar8ar8a"
990 play "c4co5b4bb4b1","a4ag4gg4g1","o3fr8gr8go4c1":sleep 7
1000 SC=SC+BO:print cursor(22,2)"  000";:sleep 2:gosub #SC:s
leep 3
1010 bcol 7:RO=RO+1:LE=LE-1:if JLE=0 then LE=1
1020 goto 80
1030#BGM:if play then return
1040 read MU$:if MU$="re" then restore 1060:read MU$
1050 play MU$:return
1060 data o5gao6co5gao6co5gg,agao6co54r4,fgafgaff,gg4ag4r4,
re,,,
```

MSX/MSX2用

THE FIGHTER OF BALL

（ザ　ファイター　オブ　ボール）



★黒澤　雅仁

★ストーリー

私は名のある戦士だった。しかし，あの魔法使いのせいで，ボールの姿にされ，おまけに不気味な牢屋(ろうや)に入れられてしまった。

ここから脱出するには牢番“ヘンナカオー”をさけて，四つのキー・ボックスに四つの鍵を差し込まねばいけないらしい。しかし，この牢を抜けてもつぎのところが地上とはかぎらない。

★内容★

ストーリーでだいたいわかると思います。プレイ中，たまにアイテムを取ることができます（アイテムの場所を通過すればよい。ただし位置はランダム)。8面あるよー。

★アイテム★

砂時計とEボールの二つ。場所は見えません。

Eボールを取ると1人増えます（Eボールは最初二つある。もち，数に上限あり)。

砂時計はスペース・キーで使え，しばらくの間牢番の動きを止められます（これも上限あり)。

★クリアーとアウト★

四つの鍵を四つのキー・ボックスへ差し込むと同心円形の出口がでます。そこへ行くと面クリア。

牢番につかまるとアウト。Eボールが一つ減ります。Eボールがないときアウトになるとゲーム・オーバー。

★テクニック★

①牢番は自分のほうへ来ることしか考えていないので，壁，鍵，キー・ボックス，アイテムのある場所にくるとひっかかってしまいます。これを利用してアイテムの位置を見つけることもできます。

②砂時計は節約しよう。とくにある面では砂時計がないとパニックになります。

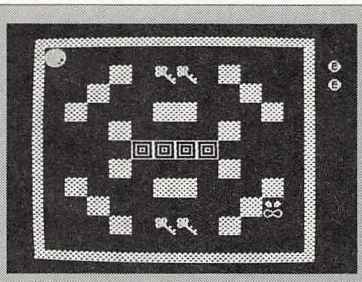
③まずは[STOP]でじっくり考えよう。

★プログラム★

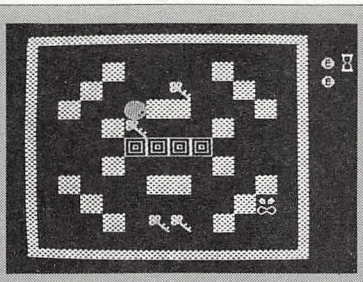
空白，壁のデータは16進，ほかは座標データで面を作っています。よく見ればすぐ面が作れると思います。

《第1表》変数表

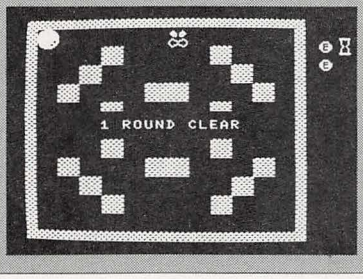
X，Y	自分の座標
CX，CY	仮の自分の座標
C	自分の色
M(n,m)	画面データ
V	牢番の移動方向（0→横　1→縦）
TX，TY	牢番の座標
C$(n)	キャラ用
RO	ラウンド
ST	面番号
LF	残りの自分の数
TM	砂時計の数
T	砂時計の有効時間



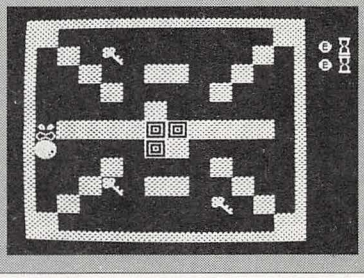
▲《写真1》ゲーム・スタート!!
左上にいるボールが主人公



◀《写真2》こうやって鍵を1個ずつキー・ボックスに入れよう



▶《写真3》鍵を全部入れれば脱出口がでてきて，ラウンド・クリア



▼《写真4》面は8面まである。根気よくクリアしよう

★サザエさんの家は，年に1回は，必ずドロボウに入られている。まぬけな家だ。そして影さんの家も…。(熊本県八代市・**亜欧堂田善15才**)…【**影**：戸じまりには気をつけなきゃ。**Dr.D**：何も取られるものがないのに？】

THE FIGHTER OF BALLのプログラム・リスト

```
10 GOTO800
20 '●●● MAIN
30 S=STICK(0)
40 VX=(S=7)-(S=3):VY=(S=1)-(S=5):CX=X+VX:CY=Y+VY
50 IFCX<0ORCX>11ORCY<0ORCY>10THENVX=0:VY=0:GOTO 100
60 M=M(CX,CY)
70 IFM=10RM=3THENVX=0:VY=0
80 IFM=2THENGOSUB230
90 IFM=5THENGOSUB580
100 X=X+VX:Y=Y+VY
110 C=C+1:C=-C*(C<2)16)-(C=16)*2
120 PUTSPRITE0,((X+.5)*16,(Y+.5)*16),C,0
130 IFM(X,Y)=4THENGOSUB360
140 IFSTRIG(0)=NDTHTHENGOSUB740
150 IFTTHENT=T+1:GOTO200
160 VX=SGN(X-TX):VY=SGN(Y-TY)
170 V=1-V:IFVTHENVX=0ELSEVY=0
180 IFM(TX+VX,TY+VY)THENVX=0:VY=0
190 TX=TX+VX:TY=TY+VY
200 PUTSPRITE1,((TX+.5)*16,(TY+.5)*16),15+(T<0)*11,1
210 IFX=TXANDY=TYTHEN440
220 GOTO 30
230 '●●● PUSH KEY
240 IFCX+VX<00RCX+VX>11ORCY+VY<00RCY+VY>10THENRETURN
250 M=M(CX+VX,CY+VY):IFM=10RM=2THENVX=0:VY=0:RETURN
260 LOCATECX*2+1,CY*2+1:PRINTC$(0):M(CX,CY)=0
270 IFPLAY(0)THEN270
280 IFM=3THEN310
290 LOCATE(CX+VX)*2+1,(CY+VY)*2+1:PRINTC$(2):M(CX+VX,CY+VY)=2
300 RETURN
310 '●●● SET KEY
320 PLAY"05L16V15FDECDF":NK=NK-1
330 LOCATE(CX+VX)*2+1,(CY+VY)*2+1:PRINTC$(0):M(CX+VX,CY+VY)=0
340 IFNK=0THENPLAY"05L32V15CDEDEFEFGGGGGGGG","L3204V13CDEDCDEDCDEDCDED"
                                                                :LOCATE1,
1:PRINTC$(4):M(0,0)=4
350 GOTO 300
360 '●●● CLEAR
370 PLAY"05L16V15GDCEFDCDEFCDEFCDEFGGGGGG","04L16V15CEFDCEFDCEFDCEFDCEFDCEFD"
380 FOR1=0TO2:LOCATE4,10+1:PRINTSPC(18):NEXT
390 LOCATE6,11:PRINTRO;"ROUND CLEAR"
400 RO=RO+1:ST=ST+1
410 IFPLAY(0)THEN410
420 FOR1=0TO1000:NEXT
430 GOTO 1070
440 '●●● OUT
450 FOR1=0TO1:PUTSPRITE1,(0,209):NEXT
460 PLAY"05L16V15BAGAGFGFEFEDEDC","05L16V13CEDCEDCEDCED"
470 IFPLAY(0)THEN470
480 FOR1=0TO1000:NEXT
490 LF=LF-1:IFLF<0THEN510
500 T=0:GOTO 1070
510 '●●● GAME OVER
520 CLS
530 PLAY"05L16V15ABGAFGEFDECDCCCC","05L16V13CEDFCEDFCEDFCEDFCEDF"
540 LOCATE10,10:PRINT"GAME OVER"
550 IFPLAY(0)THEN550
560 FOR1=0TO1000:NEXT
570 GOTO 960
580 '●●● FOUND
590 PLAY"V1505L16CEDCEDCED","V1504L16CDEFGACDE"
600 IFRND(1)>.8THEN680
610 TM=TM+1:IFTM>=10THENTM=10
620 M(CX,CY)=0
630 IFTM=0THENRETURN
640 FOR1=1TOTM
650 LOCATE29,1*2:PRINTC$(5)
660 NEXT
670 RETURN
680 '●●● EXTRA
690 LF=LF+1:IFLF=>10THENLF=10
700 M(CX,CY)=0
710 FOR1=0TO9
720 LOCATE27,I*2+2:PRINTC$(6+(LF<=I)*6):NEXT
730 RETURN
740 '●●● USE TIMER
750 T=80
760 LOCATE29,TM*2:PRINTC$(0)
770 PLAY"V15L1605CEDFEC"
780 TM=TM-1
790 RETURN
800 '●●● INTER
810 SCREEN1,2:COLOR15,1,1:WIDTH32:KEYOFF:A=RND(-TIME)
820 DIMM(11,10)
830 CR$=CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31)
840 FOR1=0TO6:READA$,B$:C$(I)=A$+CR$+B$:NEXT
850 DATA"  ","  ",aa,aa,hJ,ik,ln,mo,pr,qs,あ,ぱ,に,ぬ
860 '●●● CHR
870 FOR1=0TO1:READA$:B$=""
880 FORJ=1TO64STEP2
890 B$=B$+CHR$(VAL("&H"+MID$(A$,J,2)))
900 NEXT:SPRITE$(I)=B$:NEXT
910 FOR1=0TO20:READR,A$:U=0
920 FORJ=1TO16STEP2
930 VPOKEBASE(7)+R*8+U,VAL("&H"+MID$(A$,J,2))
940 U=U+1:NEXTJ,I
950 VPOKE&H200C,&H17:VPOKE&H200D,&HA1:VPOKE&H200E,&H51:VPOKE&H2012,&H71:VPOKE&H2
013,&HA1
960 '●●● TITLE
970 LOCATE9,5:PRINT"THE FIGHTER OF":LOCATE0,7
980 PRINTSPC(5);"aaaa   aaa  a     a
990 PRINTSPC(5);"a   a  a  a a     a
1000 PRINTSPC(5);"aaaa  aaaaa a    a
1010 PRINTSPC(5);"a   a  a  a a     a
1020 PRINTSPC(5);"aaaa  a   a aaaaa aaaaa
1030 LOCATE14,14:PRINT"BY M.K"
1040 LOCATE10,19:PRINT"HIT [SPACE] KEY"
1050 IFSTRIG(0)=0THEN1050
1060 CLS:RO=1:ST=1:SC=0:LF=2:TM=0:T=0
1070 '●●● SCREEN
1080 FOR1=0TO1:PUTSPRITEI,(0,209):NEXT
1090 ONSTGOTO 1270,1280,1290,1300,1310,1320,1330,1340
1100 ST=1:GOTO1090
1110 FOR1=0TO24STEP23:LOCATE0,I:PRINTSTRING$(26,"a");:NEXT
1120 FOR1=1TO22:LOCATE0,I:PRINT"a";SPC(24);"a":NEXT
1130 FOR1=0TO10:READA$
1140 B$=RIGHT$("000000000000"+BIN$(VAL("&H"+A$)),12):FORJ=1TO12
1150 A=VAL(MID$(B$,J,1))
1160 LOCATE(J-1)*2+1,I*2+1:PRINTC$(A)
1170 M(J-1,I)=A
1180 NEXTJ,I
1190 FOR1=2TO3:FORJ=0TO3:READA,B
1200 LOCATEA*2+1,B*2+1:PRINTC$(1)
1210 M(A,B)=1:NEXT:NEXT
1220 READX,Y,TX,TY:NK=4
1230 A=INT(RND(1)*12):B=INT(RND(1)*11)
1240 IFM(A,B)THEN1230
1250 M(A,B)=5:GOSUB630
1260 GOSUB710:GOTO 20
1270 RESTORE1480:GOTO1110
1280 RESTORE1490:GOTO1110
1290 RESTORE1500:GOTO1110
1300 RESTORE1510:GOTO1110
1310 RESTORE1520:GOTO1110
1320 RESTORE1530:GOTO1110
1330 RESTORE1540:GOTO1110
1340 RESTORE1550:GOTO1110
1350 DATA07!F3F7F7FFFFFFFFFFFF7F7F3F1F07E0F8FCFEFEFFFFFFFFF3F3FECEFCF8E0
1360 DATA0000081C3E1A0E0000182641404126180000103B6C5870000018648202826418
1370 DATA97,CC003300CC003300
1380 DATA104,003B7F6E7F3F7F6F,105,7F3800000000000
1390 DATA106,0080C0C0C0800800,107,D8F8703B1F0E0703
1400 DATA108,FF8080FF9090F392,109,929390909F8080FF
1410 DATA110,FF0101FF0909C949,111,49C90909F90101FF
1420 DATA112,07182043448B9192,113,9291884443201807
1430 DATA114,E01804C222118949,115,4989112220418E0
1440 DATA145,1F1F0808080804021,146,0408080808081F1F00
1450 DATA147,F0F0202020204080,148,4020202020F0F000
1460 DATA152,00000003070C1D1C,153,1D1D0C0703000000
1470 DATA154,000000C0E030F838,155,F8F830E0C0000000
1480 DATA000,108,204,462,108,000,108,462,204,108,000,5,1,6,1,5,9,6,9,4,5,5,5,6,5
,7,5,0,0,11,10
1490 DATA801,402,264,108,040,79E,020,108,264,402,801,3,1,8,1,3,9,8,9,6,4,5,5,6,5
,5,6,0,4,11,9
1500 DATA839,801,BFD,A05,A64,000,265,A05,BFD,801,9C1,4,1,7,1,4,9,7,9,5,3,6,3,5,7
,6,7,5,5,10,9
1510 DATA040,7D6,000,55C,504,576,000,577,5C0,57E,400,5,2,2,3,10,3,2,8,8,6,10,6,4
,7,6,8,0,0,11,0
1520 DATA041,21D,291,2B4,2A0,217,023,023,5B8,080,E1F,1,1,10,1,9,4,8,9,8,7,1,9,4,
10,5,10,9,0,0,0
1530 DATA000,038,020,605,064,1F8,460,100,15E,100,000,1,1,10,1,1,9,10,9,4,4,7,4,4
,6,7,6,0,0,11,10
1540 DATAF81,03D,301,1A9,02D,5A4,1A0,0A7,A20,A20,80C,1,3,10,1,1,9,4,9,10,9,11,9,
10,10,11,10,1,2,11,6
1550 DATA000,000,0D0,000,090,000,090,000,0B0,000,000,3,4,8,4,3,6,8,6,5,4,6,4,5,6
,6,6,0,0,11,10
```

CHECKER FLAG

Dr.D：悪くないぞ。ゲーム・アイデアはないに等しいが、それなりにおもしろい。

編：むずかしいですね。私は結局8面までいきませんでした。

Dr.D：プログラムは良くできているし、見やすいぞ。次回はアイデアとキャラクターにもっとくふうを加えてくれ。

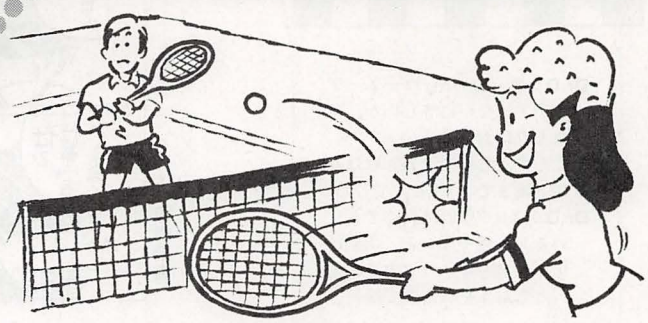
by 因幡飛鳥


仕事を
ガーン
仕事を
ガーン
仕事を
ガーン
仕事を
ガーン
ガーン
ガーン

MSX/MSX2用

テニス

TENNIS



★NNP

●内　容

これは，テニスゲームです。このゲームは2人用で，ジョイスティックをもっていない人はできません。どちらかが先に15点取れば勝ちとなります。しかし，14対14になるとデュースです。

●遊びかた・操作方法

RUNしてください。8秒ぐらい待つと，タイトル画面がでます。そしたらまず，名前を7文字以内で打ち込み，リターン・キーを押してください。するとカーソルが右側に移るので，もう1人の名前を打ち込んでリターン・キーを押してください。

すると，プレイヤーとボールのキャラクターがでてきます。左側のプレイヤーは，カーソル・キーで，右側のプレイヤーはジョイスティックの左右でキャラクターを好みの色に合わせてください。2人とも合わせたら，Qとwのキーで，レンガの色，AとSのキーで，ボールの色，ZとXのキーで，ボールのスピードを合わせてください。

スピードは，9が一番速くて，0が一番おそくなります。全部合わせたら，スペース・キーで，ゲーム・スタート。

サーブは，はじめは左側のプレイヤーで，つぎからは勝ったほうのプレイヤーから，スペース・キーまたはトリガー・ボタンを押すとできます。

ボールが上下にあるレンガに当たると，はねかえるので，一度に2度も3度もボールを打つことができます。キャラクターの色やボールのスピードを変えながら楽しみ，真剣勝負で戦ってください。

《第1表》変数表

X，Y	PLAYER1の位置
CX，CY	PLAYER2の位置
BX，BY	ボールの位置
NA$(1)	PLAYER1の名前
NA$(2)	PLAYER2の名前
C1	PLAYER1の色
C2	PLAYER2の色
C3	ボールの色
R,SQ-R	ボールの速さ
H，J	ボールの進む方向

CHECKER FLAG

編：なかなかおもしろいゲームですよ。

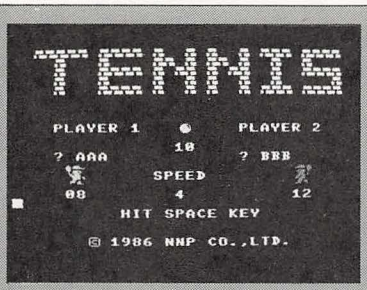
Dr.D：うむ。しかし，打ったボールの方向がランダムなのは感心せんぞ。

編：はあ。

Dr.D：これではプレイヤーの技が生かせん。運によって勝負がほとんど決まってしまう。

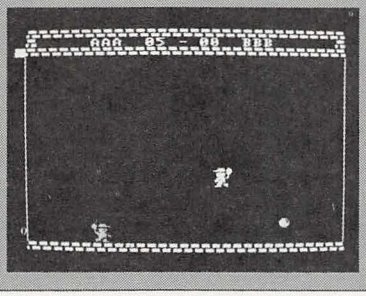
編：確かにそうですね。

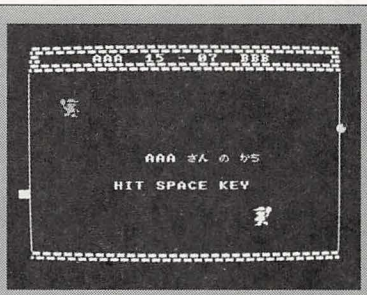
Dr.D：リストはやや見にくいぞ。



▲《写真1》TENNISのタイトル画面。プレイヤーやボールの色も選べるゾ

▼《写真2》スマッシュが決まった!!BBBくん苦戦してるゾ!!





▲《写真3》15点先に取ったほうが勝ち。14点どおしだとデュースだ

★10月号の「パソコン・レクチャー」のつぐ美さんの服装は「ガルフォース」のラビィと同じだ。でも僕はルフィのほうが好きです。(東京都大田区・S.FRONT14才)……【編：今月はなんだかわかるかな？】

```
10 REM------ ショキ セッテイ ------
20 CLEAR50,&HF380:SCREEN1,2,0:WIDTH32:KEYOFF:ONSPRITEGOSUB150:SPRITEON
30 COLOR14,1,1:R=RND(-TIME):C1=8:C2=12:C3=10:C4=7:SP=4:GOTO 300
40 GOSUB220:BX=X+17:BY=Y:H=1:J=1:G=8:GOTO 250
50 REM------ メイン ルーチン ------
60 S=STICK(0):X=X+((S=7ANDX)=16)-(S=3ANDX<=88))*8:Y=Y+((S=1ANDY)=24)-(S=5ANDY<(16
0))*8:PUTSPRITE1,(X,Y),C1,3
70 K=STICK(1):CX=CX+((K=7ANDCX)=152)-(K=3ANDCX<=224))*8:CY=CY+((K=1ANDCY)=24)-(K
=5ANDCY<=160))*8:PUTSPRITE2,(CX,CY),C2,0
80 BX=BX+(SQ-R)*H:BY=BY+R*J
90 IFBX)=255THENGOSUB200
100 IFBX=<0THENGOSUB210
110 IFBY=)175THENBY=175:J=-1
120 IFBY=<22THENBY=22:J=1
130 PUTSPRITE0,(BX,BY),C3,1:GOTO 60
140 REM------ アタック ------
150 SPRITEOFF:IFBX<125THENGOSUB750:GOSUB770:PUTSPRITE0,(0,209):SPRITEON:GOTO 170
160 GOSUB760:GOSUB770:PUTSPRITE0,(0,209):SPRITEON:GOTO 180
170 BX=X+24:H=1:GOSUB280:R=RND(1)*SP:RETURN 80
180 BX=CX-16:H=-1:GOSUB280:R=RND(1)*SP:RETURN80
190 REM------ ヤラレタ ------
200 PLAY"T1200SV10F4":S1=S1+1:H=1:GOSUB220:BX=32:BY=Y:ST=0:GOSUB430:GOTO 410
210 PLAY"T1200SV10F4":S2=S2+1:H=-1:GOSUB220:BX=CX-16:BY=CY:ST=1:GOSUB430:GOTO 42
0
220 X=8:Y=94:CX=232:CY=94:R=RND(1)*14:RETURN
230 GOSUB 700
240 REM------ サーブ ------
250 IFSTRIG(ST)THENGOSUB750:GOSUB760:GOSUB280:GOTO 60
260 PUTSPRITE0,(BX,BY),C3,1:PUTSPRITE1,(X,Y),C1,3:PUTSPRITE2,(CX,CY),C2,0:GOTO 2
50
270 REM------ サウンド ------
280 SOUND0,12:SOUND2,18:SOUND4,19:SOUND1,1:SOUND3,1:SOUND5,1:SOUND8,16:SOUND9,16
:SOUND10,16:SOUND11,0:SOUND12,5:SOUND13,1:RETURN
290 REM------ キャラクター テイギ ------
300 FORJ=0TO20:READB$:A=VAL("&H"+B$):READA$:FORI=0TO7:VPOKEA*8+I,VAL("&H"+MID$(A
$,I*2+1,2)):NEXT:NEXT
310 FORI=352TO727:A=VPEEK(I):VPOKEI,AORA/2:NEXT
320 VPOKE8204,113:GOTO 450
330 REM------ ゲーム ガメン ------
340 CLS:SP=9+SP:SQ=SP+2
350 PRINT" aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa"
360 PRINT" a ";NA$(1);"  00 - 00  ";NA$(2);"  a"
370 PRINT" aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa"
380 FORI=3TO22:PRINT" i";TAB(30);"j":NEXT
390 PRINT" aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa";:GOTO 40
400 REM------ スコア ------
410 LOCATE12,1:N$=RIGHT$(STR$(S1),LEN(STR$(S1))-1):PRINT RIGHT$("00"+N$,2):GOTO2
30
420 LOCATE17,1:N$=RIGHT$(STR$(S2),LEN(STR$(S2))-1):PRINT RIGHT$("00"+N$,2):GOTO2
30
430 FORI=0TO600:NEXT:RETURN
440 REM------ タイトル ガメン ------
450 CLS:PRINT
460 PRINT"  aaaaa aaaa a  a a  a aaa aaaa"
470 PRINT"    a   a    aa a aa a  a  a   "
480 PRINT"    a   aaaa a aa a aa  a  aaaa"
490 PRINT"    a   a    a  a a a  a  a   a"
500 PRINT"    a   aaaa a  a a  a aaa aaaa"
510 LOCATE4,9:PRINT"PLAYER 1          PLAYER 2"
520 LOCATE7,21:PRINT"K 1986 NNP CO.,LTD.";
530 LOCATE4,12:INPUTNA$(1)
540 IF LEN(NA$(1))>7THEN530
550 NA$(1)=RIGHT$("          "+NA$(1),7)
560 LOCATE21,12:INPUTNA$(2)
570 IF LEN(NA$(2))>7THEN560
580 NA$(2)=LEFT$(NA$(2)+"       ",7)
590 LOCATE10,18:PRINT"HIT SPACE KEY":LOCATE18,14:PRINT"SPEED"
600 IF STRIG(0)THEN 340
610 S=STICK(0):C1=C1-(S=3ANDC1<=14)+(S=7ANDC1)=3):PUTSPRITE1,(40,106),C1,3
620 A$=RIGHT$(STR$(C1),LEN(STR$(C1))-1):LOCATE5,16:PRINT RIGHT$("00"+A$,2)
630 K=STICK(1):C2=C2-(K=3ANDC2<=14)+(K=7ANDC2)=3):PUTSPRITE2,(207,106),C2,0
640 A$=RIGHT$(STR$(C2),LEN(STR$(C2))-1):LOCATE26,16:PRINT RIGHT$("00"+A$,2)
650 B$=INKEY$:SP=SP+(B$="Z"ANDSP)=1)-(B$="X"ANDSP<=8):LOCATE14,16:PRINT SP
660 C3=C3-(B$="S"ANDC3<=14)+(B$="A"ANDC3)=3):PUTSPRITE0,(124,71),C3,1
670 A$=RIGHT$(STR$(C3),LEN(STR$(C3))-1):LOCATE15,11:PRINTRIGHT$("00"+A$,2)
680 C4=C4-(B$="M"ANDC4<=14)+(B$="Q"ANDC4)=3):VPOKE8204,C4*16+1:GOTO 600
690 REM------ ヤッター ------
700 IF (S1=)15 AND S1-2=)S2)THEN A=1:GOTO720
710 IF NOT(R0=INKEY$!5AND
4848 =INKEY$B!)THEN RETURNELSEA=2:GOTO
2 ωIFBSAVELOCATE8,12:PRINTNA$(A);" さん の かち":GOSUB740:FOR I=0TO2:PUT SPRITE I,(0,
209):NEXT
730 S1=0:S2=0:ST=0:SP=3:GOSUB220:RETURN450
740 LOCATE9,15:PRINT"HIT SPACE KEY":IFSTRIG(0)THENRETURN ELSE740
750 PUTSPRITE1,(X,Y),C1,4:RETURN
760 PUTSPRITE2,(CX,CY),C2,2:RETURN
770 A=RND(1):IFA<.5THEN J=1:LSEJ=-1
780 RETURN
790 REM------ キャラクター データ ------
800 DATA  61,7E7E7E00CFCFCF00,69,8080808080808080
810 DATA  6A,0101010101010101,6B,7E819DA1A19D817E
820 DATA 700,03073F00070D0703,701,070E1D1B0307071F,702,C6EFAD0FEEE4E4CC
830 DATA 703,E8E0E0E080B83808,704,3C7AFDFDFFFF7E3C,708,03073FC0E7EDE773
840 DATA 709,1707070703070 71F,70A,C0E0E000E0E0E0C0,70B,E070B8D880B83808
850 DATA 70C,63F7F7F07727273B,70D,1F0F0707071E1E10,70E,C0E0FC00E0B0E0C0
860 DATA 70F,E0E8ECE40060E0F8,710,0307070007070703,711,07173727071E1E10
870 DATA 712,C0E0FC03E7B7E7CE,713,F8F0E0E00060E0F8
```

★小さいころ，鼻にコショウをかけてくしゃみをだそうとしたが，まちがえて目にかけてしまった。(東京都江戸川区・PC11才)……【影：どじなやつだなあ。編：影さんだって，ママレモンで髪をあらってたじゃないですか。】

MSX/MSX2用

ひみつのきみちゃん



★藤井　敏春

◆STORY

ここは，地球から遠くはなれた惑星モリモ。そこには魔法使い見習い中の１人の少年がいた。

「あの城をぬけだせば，おれも一人前の魔法使いになれる」

と，つぶやきながら，城へと向かった。

◆HOW TO PLAY

カーソル・キーで魔法使い（きみちゃん）を操作して，モンスターをやっつけるのが第一の目的です。ある場所にいくと脱出用ブロックが出現します。４匹以上やっつけたらそこへ乗ってください。それで１面クリアです。

リターン・キーで魔法の種類を変えることができ(第１表)，スペース・キーで実行です。なお上下移動は緑色のブロックに乗っているときのみ有効です。

敵を倒すと魔法のビンがでます。それを取らないと，復活してしまいますのでそのへんをヨロシク。

敵にぶつかるか，ＴＩＭＥが０になるかすると１人減ります。３人死ぬとゲーム・オーバーです。５面ごとに敵は強くなっていくので気をつけてください。

それと，３面ごとにボーナス・ラウンドですから，どんどん点数とマジック・ポイントを増やしてください。ここでは死んだりしません。

◆追伸（ついしん）

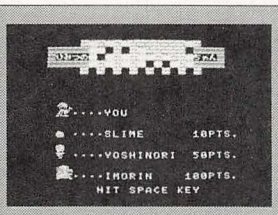
モンスターと緑色のブロックが重なったとき動いてないとブロックがこわれますがこわれるともう使いものになりませんので。もうどうしようもなくなった場合はまたＲＵＮしてくださいなっと。

《第１表》魔法の効果

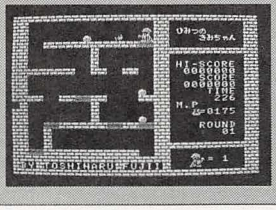
色	魔法名	必要なM.P	効果
紫	FIRE(ファイヤー)	5	1のダメージを与えることができる。
水色	WARP(ワープ)	10	ランダムにＷＡＲＰできる。
青	SLEEP（スリープ）	40	画面上の敵をねむらせることができる ※このときEXPLOSIONは使えない。
灰色	EXPLOSION（エクスプロージョン）	50	画面上の敵にダメージを与える。
赤	THUNDER(サンダー)	15	3のダメージを与えることができる。

《第２表》主な変数表

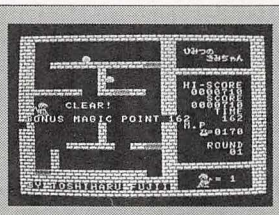
X，X……きみちゃんの座標
Ｙ１…上下の移動量
Ｘ２…Ｘ軸の増加（魔法）
ＣＨ…きみちゃんのキャラクター番号
ＦＸ，ＦＹ…魔法の座標
ＳＬ…ねむっているか？
ＲＯ…ラウンド数
SC　HI…スコアとハイスコア
ＭＡ…残り人数
ＭＰ…マジック・ポイント
ＴＩ…タイム
ＢＯ…ボーナス・ステージか？
ＬＩ(　)…敵の生命力
Ｘ(　)，Ｙ(　)…敵の座標



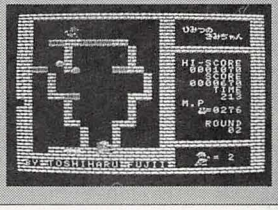
▲《写真１》ひみつのきみちゃんのタイトル画面。ウイズもどきがきみちゃんだ



▼《写真２》でました！きみちゃん得意のFireだ。ほかにもまだいろいろあるよ



▲《写真３》やった!!１面クリアだ。敵を４匹以上やっつけ，脱出ブロックに乗ればＯＫ



▼《写真４》でました！最強の敵ＩＭＯＲＩＮ。うまくかわして脱出だ

★ミーハーなことなら誰にも負けない山下先生！ドレミファドンのグランド・チャンピオンならこの曲のイントロを当ててみろ！「ジャーンジャジャ」。（茨城県日立市・**カッチ君12才**）……**【山下：**あれだろ。「ジャジャンー」ていうやつ。**】**

```
10  CLEAR300,&HF200:DIMXM(5,5),YM(5,5),TM(5,5),T$(6)
20 A=RND(-TIME):GOSUB1370:HI=0:MP=200:GOTO 1220
30 CLS:BO=1:SC=0:NA=2:RO=0:LR=0:NW=0:LL=-1:RR=0:MP=200
40 MO=0:GOSUB960:FORI=1TO5:ON I GOSUB900,910,920,940,950:NEXT
50 GOSUB290:IF BO=1 THEN FORI=0TO2:LOCATEX(I),Y(I):PRINTT$(T(I)):NEXT
60 CO=1:TI=300:SL=0:OL=0:FORI=0TO2:S(I)=0:SH(I)=0:NEXT
70 COLOR,,1:IF MP<200 THEN MP=200
80 '******************  MAIN  ************
90 GOSUB 240:IF INKEY$=CHR$(13) THEN GOSUB 590
100 IF STRIG(0) THEN ON CO GOSUB 600,650,610,620,680
110 IF FNP(X,Y+2)<113ANDFNP(X+1,Y+2)<113 THEN Y=Y+1:GOSUB 290
120 IF X=A(LL)ANDY=B(LL) THEN LOCATE X,Y+2:PRINT"ss";:IF MO>4 THEN 1320
130 TI=TI-1:GOSUB 920:IF TI=0 THEN ON BO GOSUB 1110,1090
140 L=FNP(X,Y):M=FNP(X+1,Y):N=FNP(X,Y+1):O=FNP(X+1,Y+1)
150 IF WW=0AND((L)96ANDL<110)OR(M)96ANDM<110)OR(N)96ANDN<110)OR(O)96ANDO<110)) THEN 1110
160 IF L=112ORM=112ORN=112ORO=112 THEN BEEP:PLAY"SM800005L60CA":ON BO GOSUB 850,1070
170 IF GO=1 THEN GOSUB 710
180 IF SL=1 THEN 220 ELSE Z=(ZMOD3)+1:V=Z-1
190 IF SH(V)=20RBO=2 THEN 90
200 IF S(V)>0ANDS(V)<5 THEN S(V)=S(V)+1 ELSE S(V)=0:ON T(V)+1 GOSUB 330,360,470
210 GOTO 90
220 OL=OL+1:IF OL=100 THEN OL=0:COLOR,,1:SL=0:GOTO 90 ELSE 90
230 '****************** MY MOVE  ************
240 DI=0:ST=STICK(0):IF ST=0 THENRETURNELSE ON ST GOTO 250,300,260,300,270,300,280,300
250 IF FNP(X,Y+2)=114ANDFNP(X+1,Y+2)=114ANDFNP(X,Y-1)=32ANDFNP(X+1,Y-1)=32 THEN Y1=-1:GOTO 310 ELSE 290
260 CH=3:IF FNP(X+2,Y)<113ANDFNP(X+2,Y+1)<113 THEN X=X+1:GOTO 290 ELSE 290
270 IF FNP(X,Y+2)=114ANDFNP(X+1,Y+2)=114ANDFNP(X,Y+3)=32ANDFNP(X+1,Y+3)=32 THEN Y1=1:GOTO 310 ELSE 290
280 CH=0:IF FNP(X-1,Y)<113ANDFNP(X-1,Y+1)<113 THEN X=X-1
290 PUTSPRITE0,(X*8,Y*8-1),CO(CO),CH:PUTSPRITE1,(X*8,Y*8-1),10,CH+1
300 RETURN
310 Y=Y+Y1:LOCATEX,Y+2:PRINT"rr";:LOCATEX,Y-Y1+2:PRINT"  ";:GOTO 290
320 '******************  ｽｽﾒ  ************
330 C(V)=0:C=X(V):D=Y(V):A=SGN(X-C):IF A=0 THEN B=SGN(D-(Y+1)) ELSE B=SGN((Y+1)-D)
340 IF FNP(C+A,D+B)=32 THEN LOCATEC,D:PRINT" ":C=C+A:D=D+B:GOTO 530 ELSE RETURN
350 '******************  ﾖｼﾌﾘ  ************
360 C=X(V):D=Y(V):B=SGN(Y-D):IF RND(1)<.02 THEN 430
370 IF FNP(C,D+2)=32 THEN LOCATEC,D:PRINTT$(5):D=D+1:GOTO 530
380 IF FNP(C-1,D)<>320RFNP(C-1,D+1)<>320RFNP(C+1,D)<>320RFNP(C+1,D+1)<>320RRND(1)<.08 THEN A=(INT(RND(1)*2)*2-1)
390 IF B=-1ANDFNP(C,D-1)=32ANDFNP(C,D+2)=114ANDFNP(C+1,D+2)=114 THEN LOCATEC,D:PRINTT$(5):D=D-1:GOSUB 570:GOTO 530
400 IF FNP(C+A,D)=32ANDFNP(C+A,D+1)=32 THEN LOCATEC,D:PRINTT$(5):C=C+A
410 IF A=1 THEN C(V)=3 ELSE C(V)=1
420 IF C>1ANDC<18ANDD>0ANDD<21 THEN 530 ELSE RETURN
430 GOSUB 450
440 C=RND(1)*16+2:D=RND(1)*19+1:IF FNP(C,D)=32ANDFNP(C,D+1)=32 THEN GOSUB 450:GOTO 530 ELSE 440
450 FORI=0TO3:FORJ=C(V)TO5STEP5-C(V):LOCATEC,D:PRINTT$(J):FORT=0TO40:NEXTT,J,I:RETURN
460 '******************  IMORIN  ************
470 C=X(V):D=Y(V):B=SGN(Y-D):IF RND(1)<.05 THEN 540
480 IF FNP(C,D+2)=32ANDFNP(C+1,D+2)=32 THEN LOCATEC,D:PRINTT$(6):D=D+1:GOTO 530
490 IF B=-1ANDFNP(C,D-1)=32ANDFNP(C+1,D-1)=32ANDFNP(C,D+2)=114ANDFNP(C+1,D+2)=114 THEN LOCATEC,D:PRINTT$(6):D=D-1:GOSUB 570:GOTO 530
500 IF RND(1)<.05 THEN A=(INT(RND(1)*2)*2-1) ELSE A=SGN(X-C)
510 IF FNP(C+A,D)=32ANDFNP(C+A,D+1)=32 THEN LOCATEC,D:PRINTT$(6):C=C+A
520 IF A=1 THEN C(V)=4 ELSE C(V)=2
530 LOCATEC,D:PRINTT$(C(V)):X(V)=C:Y(V)=D:RETURN
540 GOSUB 560
550 C=RND(1)*16+2:D=RND(1)*19+1:IF FNP(C,D)=32ANDFNP(C,D+1)=32ANDFNP(C+1,D)=32ANDFNP(C+1,D+1)=32 THEN GOSUB 560:GOTO 530 ELSE 550
560 FORI=0TO3:FORJ=C(V)TO6STEP6-C(V):LOCATEC,D:PRINTT$(J):FORT=0TO40:NEXTT,J,I:RETURN
570 LOCATEC,D+2:PRINT"rr";:LOCATEC,D+3:PRINT"  ";:RETURN
580 '******************  MAGIC  ************
590 CO=CO+1:IF CO=6 THEN CO=1:GOTO 290 ELSE 290
600 PM=5:GOSUB 930:IF GO=1 THEN RETURN ELSE M$="n":M=1:DA=1:GOTO 690
610 PM=40:GOSUB 930:FORI=0TO4:FORJ=10TO14STEP4:COLOR,,J:FORT=0TO60:NEXTT,J,I:SL=1:COLOR,,14:RETURN
620 PM=50:GOSUB 930:IF SL=1 THEN RETURN ELSE FORI=0TO2:COLOR,,6:LI(I)=LI(I)-1:NEXT:COLOR,,1
630 A=FX:B=FY:FORK=0TO2:FX=X(K)-X2:FY=Y(K):A=-2*T(K)+109:GOSUB730
640 NEXT:FX=A:FY=B:RETURN
650 PM=10:GOSUB930:FORI=0TO15:PUTSPRITE0,(X*8,Y*8-1),I,CH:NEXT
660 X=RND(1)*15+2:Y=RND(1)*19+1:IF FNP(X,Y)=32ANDFNP(X+1,Y)=32ANDFNP(X,Y+1)=32ANDFNP(X+1,Y+1)=32 THEN 670 ELSE 660
670 FORI=15TO0STEP-1:PUTSPRITE0,(X*8,Y*8-1),I,CH:NEXT:GOSUB 290:RETURN
680 PM=15:GOSUB 930:IF GO=1 THEN RETURN ELSE M$="o":M=2:DA=3
690 RESTORE1810:GOSUB1580:FY=Y+1:IF CH=0 THEN FX=X:X2=-1 ELSE FX=X+1:X2=1
700 PUTSPRITE0,(X*8,Y*8-1),CO(CO),CH:PUTSPRITE1,(X*8,Y*8-1),10,CH+2
710 A=FNP(FX+X2,FY):IF A=32 THEN FX=FX+X2 ELSE GOSUB730:IF GO=1 THEN GO=0:LOCATE FX,FY:PRINT" ":RETURN
720 GO=1:LOCATEFX-X2,FY:PRINT" ";:LOCATE FX,FY:PRINTM$;:RETURN
730 IF (A)96ANDA<101)OR(A)102ANDA<107) THEN FORI=0TO2:IF ABS(X(I)-(FX+X2))<2ANDABS(Y(I)-FY)<2ANDT(I)=2 THEN 810 ELSE NEXT
740 IF (A)100ANDA<103)OR(A)106ANDA<109) THEN FORI=0TO2:IF X(I)=FX+X2ANDABS(Y(I)-FY)<2ANDT(I)=1 THEN 790 ELSE NEXT
750 IF A=109 THEN FORI=0TO2:IF X(I)=FX+X2ANDY(I)=FYANDT(I)=0 THEN 770 ELSE NEXT
760 RETURN
770 LI(I)=LI(I)-DA:IF LI(I)>0 THEN RETURN
780 LOCATE X(I),Y(I):PRINT"p":SC=SC+10:S(I)=1:I=3:NEXT:GOTO 840
790 LI(I)=LI(I)-DA:IF LI(I)>0 THEN RETURN
800 C=X(I):D=Y(I):LOCATE C,D:PRINTT$(5):LOCATE C,D:PRINT"p":SC=SC+50:S(I)=1:I=3:NEXT:GOTO 840
810 IF SL=0 THEN RETURN
820 LI(I)=LI(I)-DA:IF LI(I)>0 THEN RETURN
830 C=X(I):D=Y(I):LOCATE C,D:PRINTT$(6):LOCATE C,D:PRINT"p":SC=SC+100:S(I)=1:I=3:NEXT
840 RESTORE1820:GOSUB1580:MO=MO+1:GOTO 900
850 FORJ=0TO2:IF ABS(X-X(J))<2ANDABS(Y-Y(J))<2 THEN V=J:J=3:NEXT ELSE NEXT:RETURN
860 S(V)=0:LOCATE X(V),Y(V):PRINT" ":SH(V)=SH(V)+1:IF SH(V)=2 THEN RETURN ELSE I=V+3
870 X(V)=XM(LL,I):Y(V)=YM(LL,I):T(V)=TM(LL,I)
880 LI(V)=T(V)+1+RR:SC=SC+100:MP=MP+(RND(1)*3+1)*10:GOSUB 940
890 '******************  PRINT  ************
900 LOCATE22,10:PRINTRIGHT$("000000"+MID$(STR$(SC),2),7):IF HI<SC THEN HI=SC ELSE RETURN
910 LOCATE22,8:PRINTRIGHT$("000000"+MID$(STR$(HI),2),7):RETURN
920 LOCATE26,12:PRINTRIGHT$("00"+MID$(STR$(TI),2),3):RETURN
930 MP=MP-PM:IF MP<0 THEN MP=MP+PM:RETURN 300
940 LOCATE28,14:PRINT"p="+RIGHT$("000"+MID$(STR$(MP),2),4):RETURN
950 LOCATE27,17:PRINTRIGHT$("0"+MID$(STR$(RO+1),2),2):RETURN
960 FORI=0TO23STEP23:FORJ=0TO31:VPOKE&H1800+J+I*32,118:NEXTJ,I
970 LOCATE0,1:FORI=1TO22:PRINT"qq";SPC(16);"qq";SPC(10);"qq";:NEXT
980 LOCATE0,21:PRINTSTRING$(20,"q"):FORI=0TO1:LOCATE20,I*14+5:PRINTSTRING$(10,"q");:NEXT
990 RESTORE1740:FORI=0TO7:READA,B,A$:LOCATEA,B:PRINTA$:NEXT
1000 PUTSPRITE2,(180,164),13,3:PUTSPRITE3,(180,164),10,4:LOCATE25,21:PRINT"=";MA
1010 LL=LL+1:IF LL=4 THEN LL=0:PP=RR+1
1020 LR=LR+1:FORI=0TO2:FORJ=0TO4:A$=RIGHT$("00000000"+BIN$(M(LL,J,I)),8)
```

★影さん、どうか家に遊びに来てください。ちなみにぼくは、ザ・タワー・オブ・トーキョーに住んでいます。（東京都保谷市・東京タワー市・ジェイムスン教授18才）……【影：ブルークリスタルロッドを持って行かなきゃ。】

評…私の秘密だ(影)　　by HAN.S



評…モノクロでごめん(編)　　by 斉藤久典




```
1570 T$(5)=" "+C$+" ":T$(6)=" "+A$+C$+" ":RETURN
1580 FOR I=0TO13:READ Z:SOUND I,Z:NEXT I:RETURN
1590 DATA CD,7E,00,21,00,00,06,08,C5,01,00,01,11,60,F2,CD
1600 DATA 59,00,05,02,78,08,11,00,08,19,EB,01,00,01,21,60
1610 DATA F2,CD,5C,00,08,47,10,EC,11,00,01,19,7C,E6,0F,67
1620 DATA C1,10,D5,21,00,20,3E,F0,01,00,18,CD,56,00,C9,00
1630 DATA 01,07,07,0F,0F,00,00,0F,0F,0F,0F,0B,02,0D,1F,E0,F0,F8,DC,EC,30,10,6
0,90,90,58,5C,54,76,AF
1640 DATA 00,00,00,00,00,00,65,E5,A0,20,30,10,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0
0,60,60,40,00,00,00,00
1650 DATA 00,00,00,00,00,00,05,05,40,E0,B0,80,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0
0,60,60,00,00,00,00,00
1660 DATA 030F80B87FFC0183,97639F31F3F3F0C60,E0F8F9E004C09CFE,FE0E83C379FE007
1670 DATA 38610C0998EFE7E,02590F9F0E1F4004,00E0781C381C0F80,1866242442818 17E
1680 DATA 00387EFDE0FFF7E,02590F9F0E1F4004,00E0781C381C0F80,1866242442818 17E
1690 DATA EFEFEF00FDFDFD00,FFFFFFFFFFFFFF,EDEDEDEDEDEDED
1700 DATA 9090F0F0909696,4094944040D0D990,9090969696969660,4049494949D9D990
1710 DATA A0A4A4F4B4B4B4B0,808B9B80B0B07070
1720 DATA 007070545404040,F060609696F090,00F0E0B0B0A0A000,60F0F0F0F0FDFDF0
1730 DATA EC7C40CEC7C40C,3030C0202030C0,65859F5F5958565
1740 DATA 21,2,"ｳｴﾝ",24,3,"ｽｽﾑﾑ",21,7,"HI-SCORE",24,9,"SCORE",25,11,"TIME"
1750 DATA 21,13,"M.P",24,16,"ROUND",1,22,"BYQTOSHIHARUGFUJII"
1760 DATA 7EEAA93A7E,0008000840,0001104481,5,18,9,2,11,5,15,14,0,0,0,0,1,1,2,10
1770 DATA 2402422477,0022412214,1044200088,2,15,6,10,14,10,10,18,0,0,1,1,1,2,6,1
8
1780 DATA 5A186ADBD,0008000008,0024811042,8,18,4,2,16,18,14,2,1,0,2,0,2,1,0,2
1790 DATA EEEAEA545E,000A804010,0000110441,9,18,5,14,11,6,15,6,0,2,1,2,2,2,2,2
1800 DATA 18,7,4,14,6
1810 DATA 10,130,0,0,0,0,2,250,16,0,0,0,99,99
1820 DATA 0,80,0,229,244,0,15,0,125,0,0,93,53,0
1830 DATA 8,11,"....YOU",6,14,"m ....SLIME      10PTS.",8,17,"....YOSHINORI  50P
TS.",8,20,"....IHORIN      100PTS."
```

```
1030 FOR L=1TO8:A=VAL(MID$(A$,L,1)):IF A=1 THEN LOCATE(L-1)*2+2,J*4+4:PRINTM$(I)
1040 NEXT L,J,I:X=MX(LL):Y=MY(LL):FOR I=0TO2:X(I)=XM(LL,I):Y(I)=YM(LL,I):NEXT I:RETURN
1050 FOR I=0TO5:T(I)=TM(LL,I):LI(I)=T(I)+14RR:NEXT:IF LR=3 THEN LR=0:BO=2:GOTO 10
80 ELSE BO=1:RETURN
1060 ｡･ﾟ･(ﾉД`)･ﾟ･｡  BONUS  ｡･ﾟ･(ﾉД`)･ﾟ･｡
1070 MP=MP+50:SC=SC+100:GOSUB 900:GOSUB940:LOCATEX,Y:PRINTT$(6)
1080 A=RND(1)*16+1:B=RND(1)*20+1:IF FNP(A,B)=32 THEN LOCATEA,B:PRINT"p":RETURN E
LSE 1080
1090 LOCATE2,10:PRINT"BONUS STAGE END":FOR I=0TO3000:NEXT:GOTO 1340
1100 ｡･ﾟ･(ﾉД`)･ﾟ･｡  LIFE  ｡･ﾟ･(ﾉД`)･ﾟ･｡
1110 FOR I=0TO3:FOR CH=0TO3STEP3:GOSUB290:PLAY"SM99903L16CDS","SM99903L16A3D"
1120 FOR J=1TO80:NEXT J,CH,I:BEEP:PLAY"SM3000003L16BCADGEF"
1130 TIME=0:WW=1:X=MX(LL):Y=MY(LL):NA=NA-1:IF NA=-1 THEN 1160
1140 LOCATE25,21:PRINT"="NA:ON INTERVAL=300 GOSUB 1150:INTERVAL ON:GOTO 60
1150 WW=0:INTERVAL OFF:RETURN
1160 COLOR,,1:FOR I=0TO3000:NEXT:CLS:LOCATE11,12:PRINT"GAME OVER"
1170 CO=1:CH=3:Y=15:FOR X=5TO30:GOSUB290:LOCATEX-5,Y:PRINTT$(5)
1180 LOCATEX-4,Y:FOR A=0TO80-X*2:NEXTA,X
1190 BEEP:PLAY"S8M500T2000SEEEECDCDE":FOR I=0TO5000:NEXT
1200 FOR I=0TO3:PUTSPRITE1,(0,0),0,30:NEXT
1210 ｡･ﾟ･(ﾉД`)･ﾟ･｡  ﾀｲﾄﾙ  ｡･ﾟ･(ﾉД`)･ﾟ･｡
1220 CLS:PRINT:PRINTSPC(9);"qqqqqqqqqqqqq"
1230 PRINTSPC(5);"rrrrrrrr q qqqqqq rrrr"
1240 PRINTSPC(5);"rrrrrrqqqqqqqqq s qqqrrrr"
1250 PRINTSPC(5);"rrrrrqqqqqq s qqqrrrr"
1260 PRINTSPC(9);"q q q q q q q"
1270 X=6:Y=10:CO=1:CH=3:GOSUB290:RESTORE1830:FOR I=0TO3:READX,Y,A$
1280 LOCATEX,Y:PRINTA$:NEXT:FOR I=16TO19STEP3:LOCATE6,I:PRINTT$(CH):CH=CH+1:NEXT
1290 LOCATE 11,22:PRINT"HIT SPACE KEY"
1300 IF STRIG(0) THEN 30 ELSE 1300
1310 ｡･ﾟ･(ﾉД`)･ﾟ･｡  CLEAR  ｡･ﾟ･(ﾉД`)･ﾟ･｡
1320 LOCATE6,10:PRINT"CLEAR!":BEEP:PLAY"SM9876L8O6BBFDCCCDEAFDAC","SM529L8O7BABA
FGFGDEDECD","SM3000O2L2CBBC"
1330 MP=MP+TI:LOCATE 1,12:PRINT"BONUS MAGIC POINT";TI:FOR I=0TO5000:NEXT
1340 FOR I=ITO10:LOCATE2,I:PRINTSTRING$(16,32)
1350 LOCATE2,21-I:PRINTSTRING$(16,32):NEXT:RO=RO+1:COLOR,,1:GOTO 40
1360 ｡･ﾟ･(ﾉД`)･ﾟ･｡  L&S  ｡･ﾟ･(ﾉД`)･ﾟ･｡
1370 COLOR 15,0,0:SCREEN1,2,0:WIDTH32:KEYOFF:DEFINTA-Z
1380 DEFFNP(X,Y)=VPEEK(6144+X+Y*32):AD=&HF200:DEFUSR=AD
1390 FOR I=0TO63:READA#:POKEAD+I,VAL("&H"+A#):NEXT:A=USR(0)
1400 FOR I=0TO2:B$="":A#(0)="":A#(1)="":FOR J=0TO1:FOR T=0TO15
1410 READA#:A=VAL("&H"+A#):B$=B$+CHR$(A):C$=RIGHT$("0000000"+BIN$(A),8)
1420 FOR K=8TO1STEP-1:D$=D$+MID$(C$,K,1):NEXT:A#(J)=A#(J)+CHR$(VAL("&B"+D$))
1430 D#="":NEXTT,J:SPRITE$(I)=B$:SPRITE$(I+8)=A#(I)+A#(0):NEXT
1440 FOR G=0TO2:RESTORE1660:FOR I=0TO5:READA#:FOR T=0TO7:L=I*8+&H308
1450 A=VAL("&H"+MID$(A#,I*2+1,2)):C$=RIGHT$("0000000"+BIN$(A),8):VPOKE&H800*G+L+
T,A
1460 FOR K=8TO1STEP-1:D$=D$+MID$(C$,K,1):NEXT:A=VAL("&B"+D$)
1470 D#="":VPOKE&H800*G+48+L+T,A:NEXTT,I,G
1480 FOR T=0TO2:RESTORE1680:FOR I=0TO6:READA#:FOR J=0TO7:L=I*8+&H368:VPOKE&H800*T+L
+J,VAL("&H"+MID$(A#,J*2+1,2)):NEXTJ,I,T
1490 FOR T=0TO2:RESTORE1700:FOR I=0TO5:READA#:FOR J=0TO7:L=I*8+&H308:A=VAL("&H"+MID
#(A#,J*2+1,2))
1500 B=&H2000+&H800*T+L+J:VPOKEB,A:VPOKEB+48,A:NEXTJ,I,T
1510 FOR T=0TO2:RESTORE1720:FOR I=0TO6:READA#:FOR J=0TO7:L=I*8+&H368:VPOKE&H2000+&H
800*T+L+J,VAL("&H"+MID$(A#,J*2+1,2)):NEXTJ,I,T
1520 RESTORE1760:FOR T=0TO3:FOR J=0TO2:READA#:FOR I=0TO4:M(T,I,J)=VAL("&H"+MID$(A#,
I*2+1,2)):NEXTI,J
1530 READXM(T),YM(T):FOR P=0TO2:READXM(T,P),YM(T,P):XM(T,P+3)=XM(T,P)
1540 YM(T,P+3)=YM(T,P):NEXTP:FOR H=0TO5:READTM(T,H):NEXTH:READA(T),B(T):NEXTT:FOR
I=1TO5:READCO(I):NEXT
1550 A$=CHR$(29):B$=CHR$(30):D$=CHR$(31):C$=A$+B$:M$(0)="qq":M$(1)="q"+C$+"q"+C$
+"q"+C$+"  ":M$(2)="rr"
1560 C$=A$+D$:T$(0)="m":T$(1)="u"+C$+"r":T$(2)="ac"+A$+C$+"bd":T$(3)="k"+C$+"l":
T$(4)="ig"+A$+C$+"jh"
```

★編集部での会話：**編**…この5円玉だれのですか？**影**…さあね。**編**…この1万円札だれのですか？**影**…当然私のものだ。(青森県上北郡・**BONZE13才**)……**【編**：影さんらしいですね。**影**：ちがう！たとえ1円でも私のお金だ。**】**

MZ-80K/C/1200/700/1500(SP-5030)用

（※1500で動かすには，1200用SP－5030BASICが必要です）

PM9:00のシンデレラ



★横井　敬明

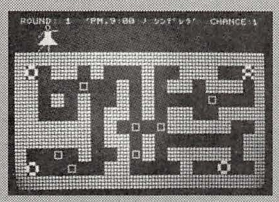
STORY

シンデレラにかけられた魔法は12時まで。今9時，シンデレラは家へ帰りはじめた。

シンデレラと別れたくない君は，シンデレラが家に着く前に，魔法のボール三つに絶対とけない魔法をかけようとするが…。

PLAY

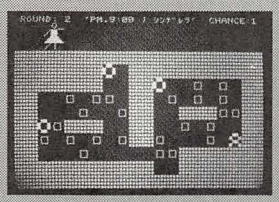
U M H K のキーを使って，人を動かし，じゃまなブロックを押して道をあ



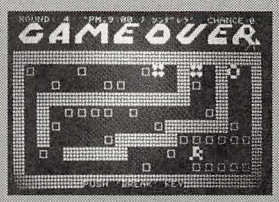
▲《写真1》シンデレラが右はしに行くまでにボールに魔法をかける



▲《写真2》よしっ大成功！三つのボールに魔法をかけるとクリア



▲《写真3》2面です。よーく考えてブロックを動かすんだぞ



▲《写真4》シンデレラに帰られちゃうと，はい，ゲーム・オーバー

《第1表》変数表

RO…面数
CH…残りのチャンスの数
P…PEEK用
X，Y…人のX，Y座標
M…魔法のボールの数
S…シンデレラの位置
CO…カウント用
B…BGMのカウント用
B$…BGMのデータ

《第2表》プログラムのしくみ

10～初期設定
100～メイン・ルーチン
200～上移動サブ
300～下移動サブ
400～左移動サブ
500～右移動サブ
600～魔法
700～BGMなど
800～ミス
900～ゲーム・オーバー
1000～タイトル
1300～ステージ・プリント・サブ
1500～キャラクター・プリント・サブ
1600～全面クリア
2000～データ

PM9:00のシンデレラのプログラム・リスト

```
10 TEMPO6:VR=53248:GOSUB 1000
15 TEMPO6:VR=53248:GOSUB 1000
20 DIM M$(15):RO=0
30 CH=2
40 GOSUB 1500:S=1:CO=0
50 B$="  B A A G G R A B A A A R E G G#F#F R E D A B B R B A G G G R"
60 B$=B$+" A B A A A R E-C-C B R#C-D-D-C R R R"
70 TEMPO7:B=0
99 REM ---------- MAIN ROUTINE ----------
100 POKE 17828,0:GET A$
110 IF A$="U" THEN GOSUB 200
120 IF A$="M" THEN GOSUB 300
130 IF A$="H" THEN GOSUB 400
140 IF A$="K" THEN GOSUB 500
150 IF A$=" " THEN 600
160 IF A$=CHR$(102) THEN 800
165 GOSUB 700
170 GOTO100
199 REM ---------- UP SUB.----------
200 P=PEEK(VR+X+Y*40-80)
210 IF P=0 THEN 250
220 IF P<>92 THEN RETURN
230 IF PEEK(VR+X+Y*40-160)<>0 THEN RETURN
240 CURSOR X,Y-4:GOSUB 1520
250 CURSOR X,Y-2:GOSUB 1540
260 CURSOR X,Y:GOSUB 1570
270 Y=Y-2:RETURN
299 REM ---------- DOWN SUB.----------
300 P=PEEK(VR+X+Y*40+80)
310 IF P=0 THEN 350
320 IF P<>92 THEN RETURN
330 IF PEEK(VR+X+Y*40+160)<>0 THEN RETURN
340 CURSOR X,Y+4:GOSUB 1520
350 CURSOR X,Y+2:GOSUB 1540
360 CURSOR X,Y:GOSUB 1570
370 Y=Y+2:RETURN
399 REM ---------- LEFT SUB.----------
400 P=PEEK(VR+X+Y*40-2)
410 IF P=0 THEN 450
420 IF P<>92 THEN RETURN
430 IF PEEK(VR+X+Y*40-4)<>0 THEN RETURN
440 CURSOR X-4,Y:GOSUB 1520
450 CURSOR X-2,Y:GOSUB 1550
460 CURSOR X,Y:GOSUB 1570
```

★レスアベのコーナーで，つぐ美さんの顔だけ写真でないのはなぜでしょう？じつは，つぐ美さんの顔は…。（愛知県名古屋市・**木島日出海16才**）…【**影**：そう，イラストなのです。**つぐ美**：毎日変わります…。何を言わせるの！】

```
470 X=x-2:RETURN
499 REM _______ RIGHT SUB._______
500 P=PEEK(VR+X+Y*40+2)
510 IF P=0 THEN 550
520 IF P<>92 THEN RETURN
530 IF PEEK(VR+X+Y*40+4)<>0 THEN RETURN
540 CURSOR X+4,Y:GOSUB 1520
550 CURSOR X+2,Y:GOSUB 1560
560 CURSOR X,Y:GOSUB 1570
570 X=X+2:RETURN
599 REM _______ MAGIC !! _______
600 IF PEEK(VR+X+Y*40-1)<>91 THEN 100
610 MUSIC"T0O3E-D1E-D5"
620 CURSOR X-2,Y:PRINT"♥♥[KEY]♥♥";
630 M=M-1:IF M THEN 100
640 RO=RO+1
650 MUSIC"T0D7O3C2RC2RC3B5RR2RO3D3E7E3D2RO3D2RO3D3C5RRE#F8G3#F"
660 MUSIC"RO3#F4R5A5B4RO3C6A2R0A5R5"
670 IF RO<9 THEN 40
680 GOTO 1600
699 REM _______ B.G.M. _______
700 CO=CO+1:IF CO=7 THEN S=S+1:CO=0
710 CURSOR S,1:PRINT"  O_[GRAPH] /[GRAPH] /[GRAPH] /|";
720 IF S=36 THEN 800
730 B=B+1:IF B=50 THEN B=1
740 MUSIC MID$(B$,B*2-1,2)+"0"
745 USR(68)
750 RETURN
799 REM _______ MISS !! _______
800 MUSIC"G5F#D9G7RG5F#D9G7R5"
810 CH=CH-1:IF CH>=0 THEN 40
900 REM _______ GAME OVER _______
910 PRINT"[CLR]"
920 PRINT"  [GRAPH]";
930 PRINT"  [GRAPH]";
940 PRINT"  [GRAPH]"
950 M3$="D7D3C2RC2RC3B5RR2RO3D3E7E3D2RO3D2RO3D3C5RRE#F8G3#F"
960 M4$=M3$+"RO3#F4R5A5B4RO3C6A2R0A5R5C2RC5D3D5B6"+M3$
970 M4$=M4$+"RO3#F4R5#F4RO3#F5G4RO3G7G6R5"
980 CURSOR 11,24:PRINT"PUSH 'BREAK' KEY";
990 USR(#30,M4$):GOTO 30
999 REM _______ TITLE _______
1000 PRINT"[CLR]"
1010 PRINT"  [GRAPH]"
1020 PRINT"  [GRAPH]"
1030 PRINT"  [GRAPH]"
1040 PRINT"  [GRAPH]"
1050 PRINT:PRINT" MY-NICHI!![KANA]CHECKERS";
1060 PRINTTAB(25);"[GRAPH] [KANA]ﾚﾍﾞﾙ"
1070 PRINT
1080 PRINTTAB(26);"[GRAPH]"
1090 PRINTTAB(16);"[GRAPH]"
1100 PRINTTAB(16);"[GRAPH]"
1110 PRINTTAB(16);"[GRAPH]"
1120 PRINTTAB(16);"[GRAPH]"
1130 FOR I=1 TO 4
1140 XX=1-(I=4)*11:YY=16+(I-1)*3*-(I<>4):CURSOR XX,YY
1150 ON I GOSUB 1500,1520,1530,1540:NEXT I
1160 CURSOR 3,17:PRINT"..WALL[GRAPH]..YOU[GRAPH]"
1170 PRINT"[GRAPH]..BLOCK[GRAPH]..BALL";
1180 CURSOR 13,19:PRINT"U[KANA]H+K[KANA]MI[KANA]MAGIC=[SPC]";
1190 CURSOR 24,16:PRINT"ｼﾝﾃﾞﾚﾗ ﾆ ｶｹﾗﾚﾀ":PRINT TAB(24);"ﾏﾎｳ ﾊ 12:00 ﾏﾃﾞ。"
1200 PRINT TAB(24);"[KANA]ｲﾏ 9:00､ｼﾝﾃﾞﾚﾗﾊ\":PRINT TAB(24);"ｲｴ ﾆ ｶｴﾘﾊｼﾞﾒﾀ。"
1210 PRINT TAB(24);"ｼﾝﾃﾞﾚﾗ ｶﾞ ｲｴ ﾆ":PRINT TAB(24);"ﾂｸﾏﾃﾞﾆ､ｺﾂﾉ ﾎﾞｰﾙ"
1220 PRINT TAB(24);"ﾆ ﾄｹﾅｲ ﾏﾎｳ ﾖ ｶｹﾃ":PRINT TAB(24);"[KANA]ｼﾝﾃﾞﾚﾗ ﾖ ﾋｷﾄﾒﾛ!!";
1230 M1$="B3D2RO3D3BD5E3A"
1240 M2$=M1$+"#A3AG5R5"+M1$+"B5R7R5"+M1$+"#A3AG5R5R3G3CB5A3A3G2R0G3AB5R7R5"
1250 M2$=M2$+"C4RO3C2RO3C3D2RO3D2RD2RD3#D6RO3#D3F#D2RO3#D3D9D7"
1260 CURSOR 1,11:PRINT"PUSH[GRAPH][BREAK][KANA]KEY!";
1270 USR(#30,M2$)
1280 RETURN
```

```
1299 REM _______ STAGE PRINT _______
1300 RESTORE:FOR I=0 TO 15:READ M$(I):NEXT I:IF RO=0 THEN 1320
1310 FOR I=1 TO RO*6:READ D$:NEXT I
1320 PRINT"[CLR]";
1330 FOR I=0 TO 38 STEP 2:XX=I:YY=5:GOSUB 1500:YY=23:GOSUB 1500:NEXT I
1340 FOR I=7 TO 21 STEP 2:XX=0:YY=1:GOSUB 1500:XX=38:GOSUB 1500:NEXT I
1350 FOR I=1 TO 2
1360 READ D$:XX=2:YY=7
1370 FOR J=1 TO 36
1380 M$=M$(ASC(MID$(D$,J,1))-48)
1390 FOR K=1 TO 4
1400 CURSOR XX,YY
1410 IF VAL(MID$(M$,K,1)) THEN ON I GOSUB 1500,1520
1420 XX=XX+2:IF XX=38 THEN XX=2:YY=YY+2
1430 NEXT K,J,I
1440 FOR I=0 TO 2:READ D$
1450 XX=(ASC(D$)-48)*2:YY=(ASC(RIGHT$(D$,1))-48)*2+5
1460 CURSOR XX,YY:GOSUB 1530:NEXT I
1470 READ D$:X=(ASC(D$)-48)*2:Y=(ASC(RIGHT$(D$,1))-48)*2+5
1480 CURSOR X,Y:GOSUB 1540:M=3
1490 PRINT"[HOME] ROUND:";RO+1;"  'PM.9:00 ﾉ ｼﾝﾃﾞﾚﾗ'  CHANCE:";STR$(CH);:RETURN
1499 REM _____ PRINT SUB._____
1500 POKE VR+XX+YY*40,255:POKE VR+XX+YY*40+1,255:POKE VR+XX+YY*40+40,255
1510 POKE VR+XX+YY*40+41,255:RETURN
1520 PRINT"[GRAPH]";:RETURN
1530 PRINT"[GRAPH]";:RETURN
1540 PRINT"[GRAPH]";:RETURN
1550 PRINT"[GRAPH]";:RETURN
1560 PRINT"[GRAPH]";:RETURN
1570 PRINT"[GRAPH]";:RETURN
1599 REM _____ CONGRATULATIONS _____
1600 PRINT"[CLR]"
1610 PRINT"[GRAPH]";
1620 PRINT"[GRAPH]";
1630 PRINT"[GRAPH]";
1640 MUSICM2$;M2$
1650 END
1999 REM _______ DATA _______
2000 DATA 0000,0001,0010,0011,0100,0101,0110,0111
2010 DATA 1000,1001,1010,1011,1100,1101,1110,1111
2019 REM _______ STAGE DATA _______
2020 DATA "344>2056>:94022=67?:1?3>=01095?40<20"
2030 DATA "0000020000002000000:000000208004000"
2040 DATA 11,18,0B,B1
2050 DATA "?<???730180<0603399<<0603018007????3?"
2060 DATA "0000000141615024062001548808300000"
2070 DATA 25,71,;2,A6
2080 DATA "<009208243?<910?24?3<939?248>0?<7824"
2090 DATA "18400:0800<000004000200000204000100"
2100 DATA 18,34,88,<1
2110 DATA "000900024?2?91000440?107<0170000000"
2120 DATA "208012400000402:B0148082017?>01810047"
2130 DATA ;1,>1,A1,18
2140 DATA "020800B2030490092402493<9240008008O0"
2150 DATA "40244:24<<3048100000<00812=83396<0004"
2160 DATA 12,75,1B,>5
2170 DATA "3<<006300007?093>13<>1<?33?3<<007000"
2180 DATA "001110B2:0B0010400000000800802100028"
2190 DATA 18,;2,0B,B1
2200 DATA ">3717030300060001<000?<00??<0???<??"
2210 DATA "0804050282:15057:822150031001200000O"
2220 DATA 24,56,9B,A3
2230 DATA "3?30<9<80>70<<9<43273<?9B>70063<231?"
2240 DATA "B0001022:1083100309040022005088O8000"
2250 DATA 42,91,;8,1B
2260 DATA "0017010?79>?9>41>61079079>0;041><007;"
2270 DATA "0B80021001841800800044040442B:108204"
2280 DATA 11,15,1B,B1
2290 DATA ":::::80000::::80000::::80000::::80000"
2300 DATA "0000111110000111110000111110000111111"
2310 DATA 16,;4,72,B1
```

け，魔法のボールの右横まで行きます。そして，スペース・キーで魔法をかけてください。

三つとも魔法をかけたらクリア。行きづまったら[C R]キーを押してください。

PROGRAMについて

USR（$30，A$）というのは，[B R E A K]キーが押されるまで，A$を演奏するというものです。

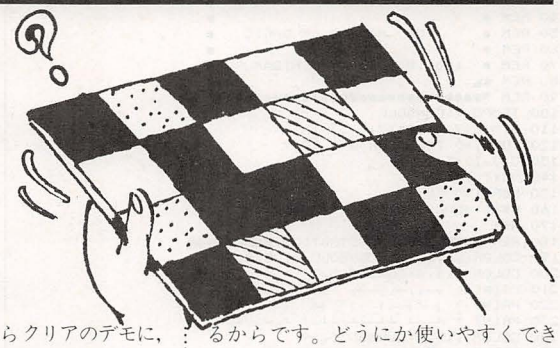
★今回殺(や)る相手はDr.D。依頼人はボツにされたプログラマーたち。影，必ずやってくれ！一元締め―（福岡県 北九州市・**国広忠孝15才**）…**[Dr.D：影くんにワシが殺れるかな？ふぁっふぁっふぁっ。影：はは―黄門様。]**

MZ-700/1500(S-BASIC)用

(※1500で動かすには，700用S-BASICが必要です)

パレット

PALETTE



★久村　賢幸

ゲーム内容

MZ-700のS-BASICを使ったカラフル・パズルゲームです。

8×6マスの画面上に，カラーコード1～6の6色が，8コマずつあります。この48個のコマを並べ変え，上の列からカラーコードの順にそろえればOKというゲームです。

並べ変える方法は，1ステップの入力によります。横1列を左右に，または縦1列を上下に1コマ分スクロールさせることができるのです。

ステップの入力方法は，ゲーム開始後，スクロールさせたい列の記号（1～6とA～H）を入力し，指示に従ってカーソル・キーを押すことです。カーソル・キーは，スクロールさせたい方向の入力です。

みごとに完成した（と思った）ら，CRを押します。すると，完成かどうか判断して，完成ならクリアのデモに，未完成ならゲームの続きになります。

さて，ゲームをはじめるときのレベル設定についてです。レベルは1～5まであります。レベル1は練習用，レベル2～3は入門者用で，レベル4～5は中級者用です。簡単なパズルなので，レベル5でも5～6分で解けます。

タイトル画面で，レベルに表示されるステップ数は，完成画面からパソコンが縦，横にくずすそれぞれの回数です。その右の時間はタイム・リミットです。これを越えるとゲーム・オーバーです。

BASIC評論

Hu-BASICよりS-BASICのほうが使いにくいので，Hu-BASICばかり（最近は88mkII）使っていました。なぜなら，コマンドの貧弱さとコントロール・キーの使いにくさが目立っているからです。どうにか使いやすくできないものでしょうか。

- COLOR命令
- CTRL＋E（1行消去）
- INSTキー
- STRING$　　など

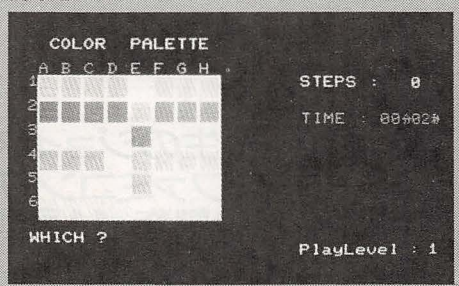
CHECKER FLAG

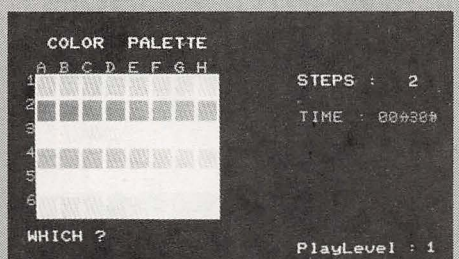
Dr.D：ゲームとしてはシンプルなゲームだな。
編：でも良くできていますよ。時間表示とか。
Dr.D：押さえるべき点は押さえている。リストも短く，きれいにまとまっている。
影：でも，こういうゲームは苦手だな。
編：それは影さんだけでしょ。だって，みんな夢中でやってますよ。



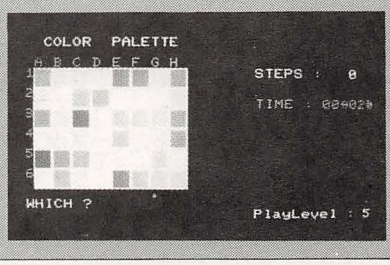
◀《写真1》タイトル画面。ここでレベルを選んでください。

▼《写真2》レベル1は簡単。そのかわり，制限時間も短い





▲《写真3》やった完成！　そこでCRキーを押すとクリア



▶《写真4》レベル5はさすがにむずかしいぞ。ゆっくり考えて！

★強盗のセリフで「動くな！手をあげろ！」というのがあるが，あれはどう考えたってムジュンしていると思う。（福岡県筑紫野市・Puffin13才）……【編：手をあげろ！　あげたら，動くな！　影：ハッ！　つぐ美：そのままね。】

```
10 REM ◢●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●◣
20 REM ●◤                              ◥●
30 REM ●  COLOR PALETTE                  ●
40 REM ●                                 ●
50 REM ●      FOR  MZ-700  S-BASIC       ●
60 REM ●                                 ●
70 REM ●  1986.8.5.火. BY M.HISAMURA     ●
80 REM ●◣                              ◢●
90 REM ◥●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●◤
100 TEMPO 7:CONSOLE
110 DIM C(7,5),D$(7)
120 FOR I=0 TO 5:FOR J=0 TO 7
130 C(J,I)=I+1
140 NEXT J,I
150 FOR I=0 TO 7
160 D$(I)=CHR$(65+I)
170 NEXT
180 REM ■■■■■■■ DEMONSTRATION ■■■■■■■■
190 COLOR ,,,0:CLS:CONSOLE 0,25,5,35
200 COLOR ,,1,6:CURSOR 5,3
210 PRINT "  ┌─┐ ┌─┐┌┬┐┌┬┐  ┌─┐┌┬┐┌─┐┌┬┐┌─┐  "
220 PRINT "  ├─┘ ├─┤ │  │   ├─┤ │ ├─┤ │ ├─┤  "
230 PRINT "  ┴   ┴ ┴ ┴  ┴   ┴ ┴ ┴ ┴ ┴ ┴ ┴  "
240 COLOR ,,5,0:CURSOR 5, 9
250 PRINT " LEVEL 1:  1 STEPS     30秒
260 PRINT " LEVEL 2:  3 STEPS  1分 30秒
270 PRINT " LEVEL 3:  5 STEPS  3分 00秒
280 PRINT " LEVEL 4: 15 STEPS  5分 00秒
290 PRINT " LEVEL 5: 30 STEPS 10分 00秒
300 COLOR ,,4:CURSOR 6,23
310 PRINT "PROGRAM MADE BY M.HISAMURA"
320 MUSIC "G7C5DEFG7F3ED5R0D3C7E3G9C"
330 COLOR ,,7,0:CURSOR 7,18
340 INPUT "SELECT PLAY LEVEL ";LL
350 ON LL GOSUB 380,390,400,410,420
360 CONSOLE 0,25,0,40
370 GOTO 430
380 SP= 1:TM$="000030":RETURN
390 SP= 3:TM$="000130":RETURN
400 SP= 5:TM$="000300":RETURN
410 SP=15:TM$="000500":RETURN
420 SP=30:TM$="001000":RETURN
430 FOR I=1 TO SP
440 P=INT(RND(1)*8):S=INT(RND(1)*2)+1
450 ON S GOSUB 520,560
460 NEXT
470 FOR I=1 TO SP
480 P=INT(RND(1)*6):S=INT(RND(1)*2)+1
490 ON S GOSUB 620,660
500 NEXT
510 GOTO 720
520 V=C(P,0)
530 FOR J=1 TO 5:C(P,J-1)=C(P,J):NEXT
540 C(P,5)=V
550 RETURN
560 V=C(P,5)
570 FOR J=4 TO 0 STEP -1
580 C(P,J+1)=C(P,J)
590 NEXT
600 C(P,0)=V
610 RETURN
620 V=C(0,P)
630 FOR J=1 TO 7:C(J-1,P)=C(J,P):NEXT
640 C(7,P)=V
650 RETURN
660 V=C(7,P)
670 FOR J=6 TO 0 STEP -1
680 C(J+1,P)=C(J,P)
690 NEXT
700 C(0,P)=V
710 RETURN
```

```
720 REM ■■■■■■■ M A I N ■■■■■■■■■■■■
730 ST=-1 :TI$="000000"
740 COLOR ,,,0:CLS
750 FOR I=0 TO 5:FOR J=0 TO 7
760 CURSOR J*2+4,I*2+8
770 COLOR ,,7,C(J,I):PRINT "┌■■■┐"
780 NEXT J,I
790 ST=ST+1:MUSIC "E0"
800 COLOR ,,7,0:CURSOR 4,5
810 PRINT" COLOR  PALETTE "
820 COLOR ,,4:CURSOR 4,7
830 PRINT "A B C D E F G H"
840 COLOR ,,4:CURSOR 3,8
850 PRINT "1■■2■■3■■4■■5■■6"
860 COLOR ,,7:CURSOR 27,22
870 PRINT "PLAYLEVEL :";LL
880 COLOR ,,5:CURSOR 27,8
890 PRINT USING "STEPS : ###";ST
900 COLOR ,,4:CURSOR 27,11
910 PRINT "TIME : ";MID$(TI$,3,2);"分";MID$(TI$,5,2);"秒";
920 IF TI$>TM$ THEN 1340
930 COLOR,,7:CURSOR 3,21:PRINTSPC(25);
940 CURSOR 3,21:PRINT "WHICH ?"
950 GET K$:IF K$="" THEN 900
960 L=VAL(K$):MUSIC "A0"
970 IF K$=CHR$(13) THEN 1200
980 IF(L>0)*(L<7)THENGOSUB1010:GOTO750
990 IF L=0 THEN GOSUB 1090:GOTO 750
1000 GOTO 880
1010 REM ■■■■■■■ UP OR DOWN ■■■■■■■■■■
1020 COLOR ,,5:CURSOR 3,21
1030 PRINT "PRESS [←][→] KEY"
1040 GET K$
1050 IFK$="■"THEN P=L-1:GOSUB620:RETURN
1060 IFK$="■"THEN P=L-1:GOSUB660:RETURN
1070 IF K$=" " THEN RETURN
1080 GOTO 1040
1090 REM ■■■■■■■ RIGHT OR LEFT ■■■■■■■■
1100 FOR I=0 TO 7
1110 IF D$(I)=K$ THEN P=I
1120 NEXT
1130 COLOR ,,5:CURSOR 3,21
1140 PRINT "PRESS [↑][↓] KEY"
1150 GET K$
1160 IF K$="■" THEN GOSUB 520:RETURN
1170 IF K$="■" THEN GOSUB 560:RETURN
1180 IF K$=" " THEN RETURN
1190 GOTO 1150
1200 REM ■■■■■■■ C L E A R ■■■■■■■■■■
1210 FOR I=0 TO 5:FOR J=0 TO 7
1220 IF C(J,I)<>I+1 THEN MUSIC "E3DCEDCEDC":GOTO 750
1230 NEXT J,I
1240 COLOR ,,,0:CLS:CONSOLE 5,20,7,30:COLOR ,,1,6
1250 PRINT "■    CONGRATULATIONS!!    "
1260 COLOR ,,5,0
1270 PRINT "■■ YOU PASSED THE PUZZLE"
1280 PRINT "■■  PLAY LEVEL :";LL
1290 PRINT "■■I WANT YOU TO CHALLENGE"
1300 PRINT "■■THE NEXT LEVEL. -- M.H."
1310 MUSIC "G3FG7R0G3AB+CBAGFG7A3B+CBAGFG7A3B+CBAB+CB+C9"
1320 GET K$:IF K$="" THEN 1320
1330 GOTO 190
1340 REM ■■■■■■■ GAME OVER ■■■■■■■■■■
1350 COLOR ,,5,0
1360 CURSOR 27,14:PRINT "[TIME OVER]"
1370 CURSOR 27,15:PRINT "           "
1380 CURSOR 27,16:PRINT ">TRY AGAIN<"
1390 CURSOR 27,17:PRINT "           "
1400 CURSOR 27,18:PRINT " PUSH 'F1' "
1410 MUSIC "G3FEDGFEDC7"
1420 COLOR ,,7:CURSOR 0,22:END
```

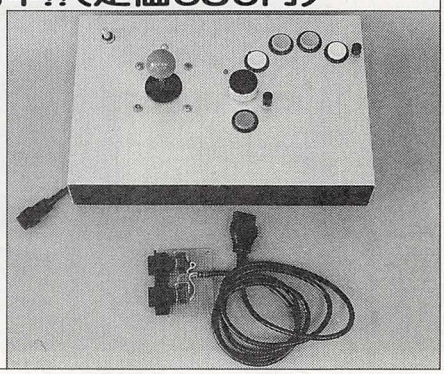

断空我 先生のジョイスティック・コントローラmkII & ファミコン・アダプタの製作

月刊「ラジオの製作」11月号に掲載中!!(定価630円)

「究極が進化したらどうなるか？」というわけで，前回紹介した最高48発連続発射／sec 可能なジョイスティック・コントローラのグレードアップ版，名付けて「ジョイスティック・コントローラmkII(部品代約6,000円)」が登場した。

で，このmkIIはというと，ポーズボタンを連射機能と結びつけたことによりコマ送り，すなわち画期的なスローモーションがゲーム中に可能，自分の手の大きさに合わせて人間工学的なボタン配置が可能，セレクト，スタートボタンまでを有し5本の指操作が可能，そして連射，スローモーションが可変できるというすばらしい機能を備えたヤツなのです。

詳しくはファミコン・アダプタ（部品代約 2,000円)，セガマークIIIへの改造法を載せた「ラジオの製作」11月号を見て，そしてチャレンジしちゃおうぜぇい。



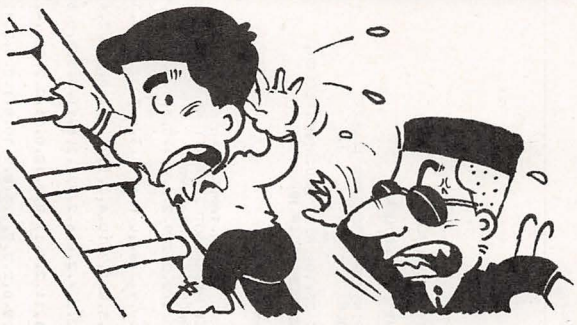
★もしもこの世に「ボツ」というものがなかったら……。(群馬県群馬郡・YUNTA 13才)……【編：ベーマガは，ハガキだけでできちゃう。影：そしたら，「マイコンおハガキマガジン」になっちゃうぞなもし。】

MZ-700/1500(Hu-BASIC)用

（※1500で動かすには，700用Hu-BASICが必要です）

アンダー
UNDER
グラウンド
GROUND

★速水PERSIA



Let's Play

カーソル・キーで，敵につかまらないように，人を上まで動かすだけです。

薬を取ると，HPが増え，敵に当たると減ります。このHPがないとき，敵に当たるとゲーム・オーバーです。

また，水面に落ちてもゲーム・オーバーです。

After Care

敵の動きに注意！9面をクリアするとゲーム終了ですが，残ったHPによってメッセージが一部異なります。

奇数面は，バックが青。偶数面は黒となります。

Last Speak

MZ-700にしては，美しい画面のはずです。使ってるのがグリーン・モニタだからよくわからないのです。

プログラムは，そうとう遊んじゃいました。面データは，解析(かいせき)しないほうがぶなんです。

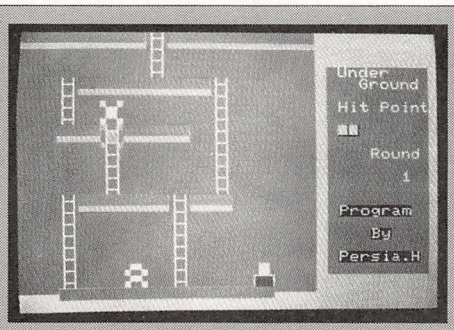
♥

CHECKER FLAG

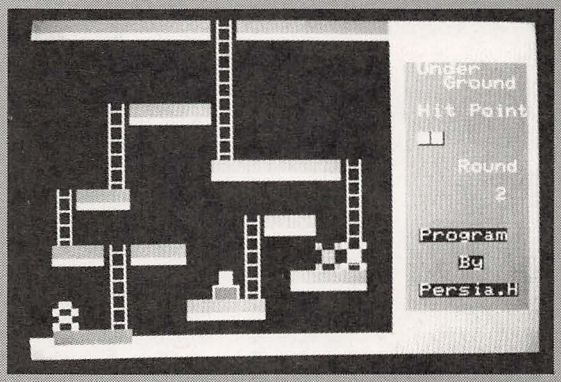
編：リアルタイム・ゲームなのに，ヒット・ポイントがあるのがおもしろいですね。

Dr.D：そうだな。これなら，多少のミスでもゲーム・オーバーになることはない。それにしても，ゲームじたいはオーソドックスだ。

編：でも，こういうはしごのあるゲームって，けっこう作るのがむずかしいんですよね。

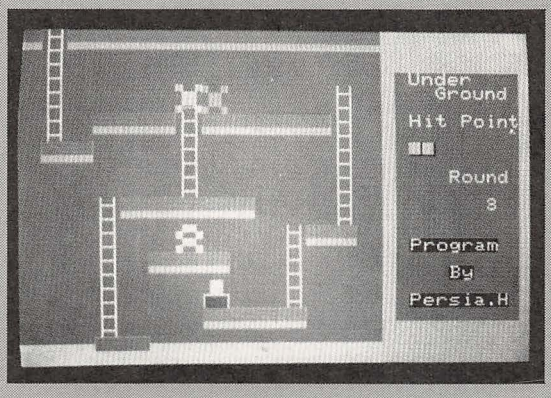


◀《写真1》下に現れるのが、君の動かす〝人〟であーる

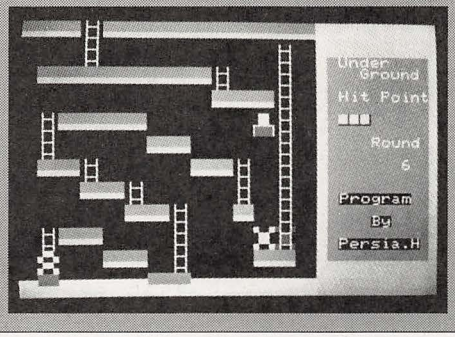


▲《写真2》これは2面。薬は，HPを増やすぞー

▼《写真3》3面です。うまく敵の移動を利用して～～～



▶《写真4》どうしても敵に当たってしまう面なんてのもあるぞ！



★ちくしょ～。失恋してしまったよ～。MINAKOのバカヤロー。また，オレの新しい恋がはじまる。(岩手県一戸町・絶対インターハイで優勝するバレー部の杉本公雄15才)……【影：カポシ。編：断空我用語はつつしもう。】

UNDER GROUNDのプログラム・リスト

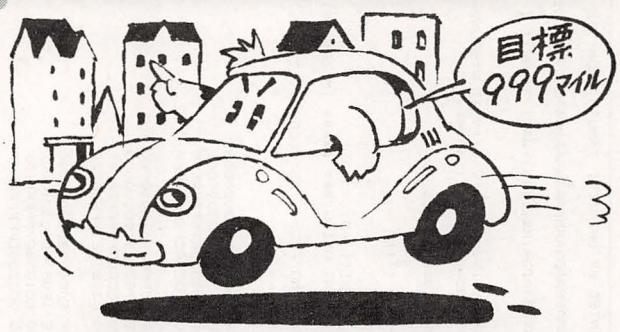
```
10 DEFINT A-Z:INIT "CRT:":CLICK OFF
20 H$="┼┼┼┼┼┼┼┼":E$="        ":RD=1
30 T$="┌──────┐":M$="└──────┘":HP=2
40 Z$="┴┴┴┴┴┴┴┴":FOR I=0 TO 7
50 READ MS$(I):NEXT:DIM G(14,12):BK=1
60 COLOR 7,0:CONSOLE:CLS
70 GOSUB 750
80 GOSUB 560
90 GOSUB150:IFX=TX ANDY=TY HP=HP-1:BEEP
100 IF HP<0 THEN 800
110 GOSUB430:COLOR 0,5:IFX=TX ANDY=TY HP=HP-1:BEEP
120 LOCATE30,8:IF HP<0 THEN 800
130 PRINTLEFT$(Z$,HP);:COLOR 7,1
140 PRINT" ";:LOCATE 35,12:PRINT RD;:GOTO 90
150 K$=INKEY$(0):R=X:Q=Y:B=G(X,Y)
160 IF FL THEN 210
170 Y=Y+1:LOCATE R*2,Q*2: COLOR7,BK:PRINTE$;
180 IF G(X,Y)=4 RETURN 800
190 FL=G(X,Y):IF FL Y=0
200 LOCATE X*2,Y*2:PRINT M$;:RETURN
210 FL=G(R,Q+1):IF FL=4 RETURN 800
220 IX=(K$="6")*(FL>0)-(K$="4")*(FL>0):IY=(K$="8")-(K$="2")
230 Y=Y+(IY=1)*(FL=2)+(IY<0)*(B=2)*(G(R,Q-1)<>1)
240 COLOR 7,BK:IF Y=0 RETURN 300
250 A=G(X+IX,Q):IF A=2 FL=2
260 IF A=3 HP=HP+1:LOCATE (X+IX)*2,Q*2:PRINT E$;:G(X+IX,Q)=0:PLAY 7,"CODEFDEFFGB
AGBAGB"
270 X=X-(A<>1)*IX:LOCATE R*2,Q*2
280 IF B :PRINT H$; ELSE PRINT E$;
290 LOCATE X*2,Y*2:PRINT M$;:RETURN
300 LOCATE R*2,2:PRINT H$;:PLAY 7,"C3R0C3R0C3R0F3R0F4G7"
310 FOR J=1 TO 9:FOR I=4 TO 6:COLOR I,BK:PAUSE 1
320 LOCATE 9,12:PRINT"ROUND CLEAR";:NEXT:NEXT
330 RD=RD+1:BK=RD AND 1:COLOR 7,1:IF RD>9 THEN 380
340 COLOR ,0:FOR J=1 TO 13:PAUSE 1
350 CONSOLE 0,J,0,28:CLS
360 CONSOLE 24-J,J,0,28:CLS:NEXT
370 CONSOLE:GOTO 80
380 PLAY 6,"C1+C#B#BAAGFEEF7"
390 PAUSE 9:COLOR 7,0:CLS:LOCATE 9,4:PRINT "ENDING MESSAGE";
400 LOCATE 9,6:PRINT MS$(HP AND 7);
410 COLOR 5:FOR I=8 TO 20 STEP2:READA$
420 LOCATE 9,I:PRINTA$;:NEXT:WHILE INKEY$="":WEND:COLOR 7:END
430 R=TX:Q=TY:LP=SGN(X-TX)
440 AX=TX+HX:A=G(AX,TY):W=G(AX,TY+1)
450 IF HY AND (G(R+1,Q+1)=1 OR G(R-1,Q+1)=1 OR G(R,Q)=1) HY=0:HX=LP
460 IF A=3 OR A=1 OR W=4 OR W=0 HX=-HX
470 IF G(R,Q+1)=2 AND HY=0 AND TY<Y HX=0:HY=1
480 IF G(R,Q-1)=2 AND HY=0 AND TY>Y HX=0:HY=-1
490 IF HY<0 AND G(R,Q-1)=1 THEN HY=-HY
500 TX=TX+HX:TY=TY+HY:Y$=E$:IF G(R,Q)=2 Y$=H$
510 IF G(TX,TY)=1 R=TX:Q=TY:HX=0:HY=0
520 IF TY<1 TY=1:HY=-HY
530 IF TY>10 TY=10:HY=-HY
540 COLOR7,BK:LOCATE R*2,Q*2:PRINT Y$;
550 LOCATETX*2,TY*2:PRINT T$;:RETURN
560 FOR J=0 TO 11:FOR I=0 TO 13:G(I,J)=0:NEXT:NEXT
570 FOR I=0 TO 13:G(I,0)=1:G(I,11)=4:NEXT:READ A
580 FOR K=1 TO A:READ V,W,L:FOR I=0 TO L-1:G(V+I,W)=1:NEXT:NEXT
590 READ A:FOR K=1 TO A:READ V,W,L
600 FOR I=0TO L-1:G(V,W+I)=2:NEXT:NEXT
610 READ X,Y,TX,TY,PX,PY:G(PX,PY)=3
620 FOR J=0 TO 11:FOR I=0 TO 13
630 A=G(I,J):LOCATE I*2,J*2
640 ON A+1 GOSUB 700,710,720,730,740
650 NEXT:NEXT:COLOR7,BK:LOCATE X*2,Y*2
660 PRINTM$;:LOCATETX*2,TY*2:PRINT T$;
670 HX=SGN(X-TX):COLOR 5
680 FOR I=0 TO 27:LOCATE I,23
690 PRINT "■";:NEXT:RETURN
700 COLOR ,BK:PRINT E$;:RETURN
710 COLOR 4:PRINT"▒▒▒";:COLOR 6,BK:PRINT"▀▀";:RETURN
720 COLOR7,BK:PRINT H$;:RETURN
730 COLOR 5,BK:PRINT"■ ▒▒";:COLOR ,2:PRINT"┌┐";:RETURN
740 COLOR 5,BK:PRINT"▄▒▒▒▒";:RETURN
750 COLOR 5,6:FOR I=0 TO 23:LOCATE 28,I:PRINT"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒";:NEXT
760 CONSOLE 3,18,29,10:COLOR 7,1:CLS:CONSOLE
770 LOCATE30,3:PRINT"UNDER▒▒▒▒GROUND▒▒";
780 LOCATE 30,6:PRINT"HIT ▒POINT▒";:LOCATE 33,10:PRINT"▒ROUND▒";:COLOR,0
790 LOCATE 30,15:PRINT"PROGRAM▒▒▒▒▒▒▒BY▒▒▒▒▒▒▒▒PERSIA.▒H";:RETURN
800 PLAY 5,"A2ECDC-B-F3-D-C5
810 CONSOLE 0,25,0,28:COLOR 2,0:CLS:CONSOLE
820 LOCATE9,12:PRINT"GAME OVER";
830 WHILE INKEY$="":WEND:RUN
840 DATA SAYONARA YUMEIRO MAGICIAN,KAREHA NO SHOWER,TAMERAI NO KISETSU
850 DATA SUZU NO NE YO MOUICHIDO,KITAKAZENI HITORIBOTTI,KAWAII HOUMONSYA
860 DATA KIKEN NA SHUTTER CHANCE,KAZEGA NOKOSHITA KAZAGURUMA
870 DATA 4,3,2,6,2,4,6,3,7,7,2,11,10,6,6,0,2,2,2,2,9,2,5,4,4,3,2,7,4,7,7,4,5,10,
6,3,11,10
880 DATA 8,4,3,3,7,5,5,2,6,2,9,7,2,1,8,5,10,9,3,6,10,3,1,11,3,6,7,0,5,3,3,3,12,5
,4,1,6,2,8,7,3,3,8,3,1,10,8,4,7,9
890 DATA 8,3,3,3,7,3,5,1,4,2,4,6,5,11,7,2,5,8,3,7,10,4,3,11,2,5,1,0,4,6,2,4,12,2
,5,3,6,5,10,7,3,6,7,8,2,7,9
900 DATA 9,12,2,1,11,3,2,9,4,2,4,4,2,2,6,2,5,7,2,8,6,2,9,9,2,6,11,3,3,2,0,6,5,4,
3,6,7,4,12,1,10,8,3,1
910 DATA 7,1,2,5,2,4,6,1,6,5,6,8,2,3,9,2,1,11,2,5,11,8,7,12,0,11,2,2,2,1,4,2,4,6
,3,6,6,2,8,8,3,2,9,2,1,10,11,10,5,1
920 DATA 14,1,2,8,9,3,3,2,4,4,6,5,2,1,6,2,8,6,2,3,7,2,5,8,2,10,8,1,2,9,2,4,10,2,
11,10,2,1,11,1,6,11,2,9,3,0,2,12,1,9,9,2,1,1,4,2,3,6,1,10,6,2,5,7,1,7,8,3,1,9,2,
1,10,11,9,11,4
930 DATA 11,1,2,2,5,2,2,8,2,2,11,3,2,1,5,2,10,5,3,8,7,4,1,8,2,9,9,4,2,10,3,6,11,
3,11,12,0,2,11,1,2,12,3,2,12,7,2,8,2,5,8,9,2,6,2,9,4,2,8,2,2,3,2,8,2,1,5,3,1,1,7
,10,1,3
940 DATA 4,5,7,4,5,10,4,1,9,4,10,10,3,12,1,1,8,2,4,1,3,3,1,3,5,1,4,1,2,4,6,2,9,2
,5,10,2,1,10,4,1,11,2,1,11,4,1,12,0,3,4,8,7,6,3,1
950 DATA 16,2,2,1,2,3,1,6,2,1,6,3,1,11,2,1,9,3,2,3,4,3,7,4,2,10,5,3,4,6,7,10,7,1
,6,8,4,2,9,1,5,10,2,10,10,2,7,11,3
960 DATA 11,9,0,3,1,2,4,3,2,2,5,2,2,7,2,2,12,2,3,11,5,5,3,6,3,9,6,2,1,9,2,9,10,1
,8,3,7,5,2,6
970 DATA MAGICAL EMI SUBTITLE,PERSIA GA SUKI
980 DATA PERSIA NOMBER 48 SUBTITLE,PROGRAM BY MAI KAZUKI
990 DATA GAME DESIGN BY PERSIA HAYAMI
1000 DATA DEBUGGER BY YUUMI HANAZONO,THE END....
```



★A君：今、何時？　影：キリンオレン時(ジ)デン分(プン)ガ秒(ビョウ)。A君：……。究極(きゅうきょく)のギャグでした。(栃木県宇都宮市・中野忠良13才)……【影：では、休業のギャグを…。おやすみなさーい。】

MZ-1500用

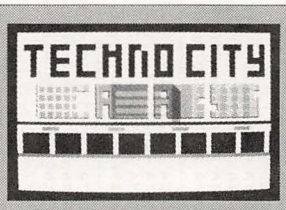
テクノシティ
Technocity
カーズ
cars



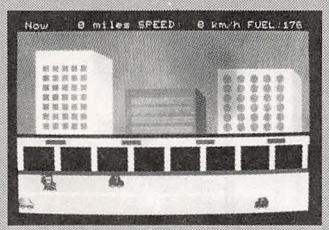
★田村しんいち

Myself

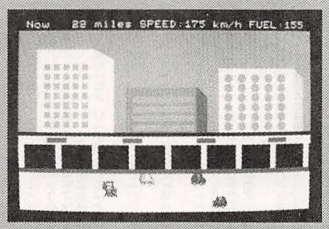
俺はさすらいのレーサー"デュラン"だ。今日のターゲットは大阪日本橋。9999マイル走り切ってみせるぜ！



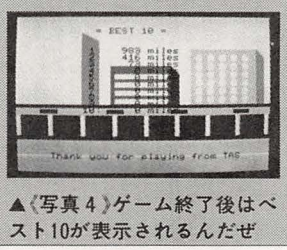
▲〈写真1〉タイトル画面だぜ！9999マイル走り切れるか！



▲〈写真2〉さあ，いよいよスタート！通行人や対向車に注意！



▲〈写真3〉面数×500マイル走破すればいいんだぞ…



▲〈写真4〉ゲーム終了後はベスト10が表示されるんだぜ

Manual

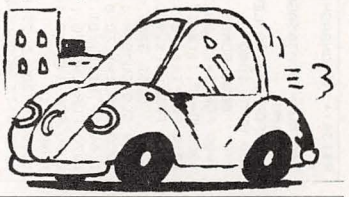
ゲームはただのカー・チェイスにすぎないが，今までのとはちと見た感覚がちがうだろ。

↑↓で上下移動，←でブレーキ，→でアクセル。通行人や対向車をよけて走りまくれ！

それで，ガソリンが切れたら終わりなんだけど，500×面数マイル以上走ったら，NextTry！（つぎの面へ進む）。当然，少しずつむずかしくなっているぜ。9999マイル走破すると，ゴール気分は最高さっ！

So long

根性のない私は1か月半で部活をやめ（9月号120ページ参照），またもやパソコン生活がはじまった。マシン語勉強中。次回作に期待してくれ。ヒマがあったら，83年8月号93ページも見てくれや。



Technocity carsのプログラム・リスト

```
10 ' ―――――――――――――――――――――――――――――
20 ' CTECHNO CITY CARS) 1986.6 TAS
30 ' PROGRAMED BY SHINICHI TAMURA
40 ' RETURN OF SHINICHI TAMURA NO.2
50 ' ―――――――――――――――――――――――――――――
100 ' [ FIRST SETTING ]
110 INIT "CRT:G":CONSOLE:FAL:MUSIC INIT:PRTY
120 DIM HI(100),CH$(28):TEMPO 7:POKE 23666,0
130 FOR I=1 TO 28:READ A$:CH$(I)=HEXCH$(A$):NEXT I:GOSUB "SCREEN":GOSUB "TITLE"
140 ' [ SECOND SETTING ]
150 LABEL "SE.SET"
160 CLS:SC=0:DT=0:ST=1:MUSIC INIT:C=1
170 ' [ MAIN SETTING ]
180 LABEL "ME.SET"
185 C=(C MOD 3)+1:PAL ,C-1
190 CLS:T1=0:T2=38:X=0:Y=23:FU=200:SP=0:MW=0:MY=17:BO=0:GOSUB 820:GOSUB 800
200 CURSOR 0,0:PRINTUSING" N.OW #### MILES .SPEED:### .KM/H .FUEL:###";DT:SP*100
;FU
210 CURSOR 12,10:PRINT"CHALLENGE ";ST;" READY":TEMPO 7
220 MUSIC "S0M3C2DEEEECDEEECDEFFFCDEAAAAA";"S0M3C2DCDCDCDCDCDCDCDCDCDCDCD";"S
0M3A2BAGABAGABAGABAGABAGAGA":MUSIC WAIT
230 CURSOR 12,10:PRINTSPC(20)
240 ' [ KEY SCAN ]
250 GET A$:FPRINT CX,Y10,0CX,Y+130,0
260 IF A$="■" THEN Y=20
270 IF A$="■" THEN Y=23
280 IF A$="■" AND SP<2 THEN SP=SP+.25
290 IF A$="■" AND SP>0 THEN SP=SP-.25
300 X=X+SP:IF X=>38 THEN X=0
310 ' [ ENEMY MOVE ]
320 FPRINTCT1,20)0,0CT1,21)0,0CT2,23)0,0CT2,24)0,0
330 T1=T1+.5*ST:IF T1=>38 THEN T1=0
340 T2=T2-.25*ST:IF T2=<0 THEN T2=38
350 ' [ MAN MOVE ]
360 FPRINTCMX,MY)0,0CMX,MY+1)0,0:IF MW=0 THEN MW=1:MY=17:MX=INT(RND(1)*36)+2
370 MY=MY+1:IF MY=24 THEN MW=0:MY=23 ELSE FPRINTCMX,MY)13,14CMX,MY+1)15,16
380 ' [ PRINT ]
390 SOUND=(4,130-SP*50):SOUND=(6,7):SOUND=(7,1)
400 GOSUB 800:DT=DT+SP*2:IF DT>=9999 THEN DT=9999:GOSUB 770:GOTO 930
410 FU=FU-1:GOSUB 770:IF FU=<0 THEN 840
420 ' [ IF ]
430 IF(X-1=<T1 AND X+1=>T1 AND Y=20)OR(X-1=<T2 AND X+1=>T2 AND Y=23)OR(X-1=<MX A
```

★編集部の1日。**編集長**：そらっ，影君が来たぞ！みんな，おさえろー。**編，つぐ美**：それーっ！**影**：うわー。仕事はいやだーっ!!（大分市・**すくーるはんたー13才**）……**【編**：なんとなく4コママンガが目に浮かぶ。**】**

★ゲームは楽しいからやるのであって，ストレス解消のためなんてダメ！ゲームが泣きますよ。(東京都東村山市・東畑生志19才)……【編：OFはギャグだけじゃなく，意見の交換の場でもあります。おハガキ待ってます。】

```
ND X+1=>MX AND Y-1=<MY AND Y+1=>MY) GOSUB 1000
440 GOTO 250
450 ' ▒▒▒[ TITLE ]▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
460 LABEL "TITLE"
470 PRINT"[CLS]":CCOLOR ,,0:GOSUB 820
480 PRINT"  ▄▄▄  ▄▄▄  ▄▄▄  ▄ ▄  ▄▄  ▄▄▄  ▄▄▄  ▄ ▄  ▄▄▄  ▄ ▄"
490 PRINT"  ▄ ▄  ▄ ▄  ▄ ▄  ▄▄▄  ▄ ▄  ▄ ▄  ▄ ▄  ▄ ▄  ▄ ▄  ▄▄▄"
500 PRINT"  ▄ ▄  ▄▄▄  ▄ ▄  ▄ ▄  ▄ ▄  ▄ ▄  ▄ ▄  ▄ ▄  ▄ ▄    ▄"
510 PRINT"  ▄ ▄  ▄ ▄  ▄ ▄  ▄ ▄  ▄ ▄  ▄ ▄  ▄ ▄  ▄ ▄  ▄ ▄    ▄"
520 PRINT"  ▄▄▄  ▄ ▄  ▄▄▄  ▄ ▄  ▄▄  ▄▄▄  ▄▄▄  ▄ ▄  ▄▄▄    ▄"
530 PRINT"   ▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀"
540 PRINT"   ▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀"
550 PRINT"   ▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀"
560 PRINT"   ▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀"
570 PRINT"   ▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀"
580 PRINT"   ▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀"
590 CURSOR 7,22:PRINT[3]"P.USH [.SPACE] .KEY TO START !.":CCOLOR ,,7
600 MU$="V1501SOM5G5DG+DG+D+F+G+F+G+B+G+D+D+D+D+G+BO2+D9":MUSIC MU$;MU$;MU$:Q=0:
W=38
610 SOUND=(6,6):SOUND=(7,6):PAL,6:GET A$:IF A$=" " THEN PAL:RETURN
620 FPRINT [Q,20]0,0[Q,21]0,0:Q=Q+1:IF Q=39 THEN Q=0 ELSE:FPRINT[Q,20]9,10[Q,21]
11,12
630 FPRINT [W,23]0,0[W,24]0,0:W=W-1:IF W=-1 THEN W=39 ELSE:FPRINT[W,23]5,6[W,24]
7,8
640 GOTO 610
650 ' ▒▒▒[ SCREEN ]▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
660 LABEL "SCREEN"
670 CLS 3:FOR I=1 TO 16:FONT$(3,I)=CH$(I):NEXT I:RESTORE 1480
680 READ A,B,C,D,E:IF A=-1 THEN 690 ELSE BOX[A]B,C,D,E,A:GOTO 680
690 READ A,B,C,D,E,F,G,H,I:IF A=-1 THEN 700 ELSE LINE[A]B,C,D,E,F,G,H,I:PAINT[A]
B+1,C+2,A:GOTO 690
700 FOR I=0   TO 314 STEP 39:BOX[7]I,130,I+5,154,7:NEXT I
710 FOR I=30  TO 280 STEP 80:BOX[2]I,123,I+20,127,2:NEXT I
720 FOR I=27  TO  70 STEP 10:FOR L=45 TO 110 STEP 10:BOX[1]I,L,I+6,L+6,1:NEXT L,
I
730 FOR I=80  TO 110 STEP 10:BOX[1]120,I,185,I+5,1:NEXT I
740 FOR I=225 TO 290 STEP 15:FOR L=60 TO 110 STEP 10:CIRCLE[1]I,L,4:PAINT[1]I,L,
1:NEXT L,I
750 RETURN
760 ' ▒▒▒[ SCORE PRINT ]▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
770 CURSOR 5,0:PRINTUSING"####";DT;:PRINTTAB(22);USING "###";SP*100;
780 PRINTTAB(36);USING"###";FU:RETURN
790 ' ▒▒▒[ CHARACTER PRINT ]▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
800 FPRINT[T1,20]9,10[T1,21]11,12[T2,23]5,6[T2,24]7,8[X,Y]1,2[X,Y+1]3,4:RETURN
810 ' ▒▒▒[ ALL PCG ERASE ]▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
820 FOR I=0 TO 39 STEP 4:FOR L=18 TO 24:FPRINT [I,L] 0,0,0,0:NEXT L,I:RETURN
830 ' ▒▒▒[ FUEL NOTHING ]▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
840 CURSOR 1,22:PRINT[3]"EMPTY.":SOUND=(7,15):BEEP:BEEP:WAIT 1000:PAL,7:CLS:GOSU
B 820
850 MUSIC "S0V15M5E5EEG9F5GFGFGFEEEA9G5AGAGAGAAA+C9A7GA+C9";"S0V15M4D5DDA9E5EEEE
EEGGGE9A5AAAAAABBB+C9F7FF#B9";"S0V15M4C5CCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCC
"
860 CURSOR 10,3:PRINT[2]"= CHALLENGE ";ST;" OVER ="
870 CURSOR 7,7:PRINT[0]"I.F YOU MOVE ABOVE.";500*ST;".MILES.,▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
▒▒▒▒▒▒.THEN CHALLENGE.";ST;".CLEAR !!."
880 IF BO=0 THEN CURSOR 6,9:PRINT[2]"N.O CRASHED CAR .BONUS 100 .MILES.":DT=DT+1
00
890 CURSOR 7,10:PRINT[0]"Y.OUR DISTANCE IS.";:WAIT 2000:PRINT[0]INT(DT);" .MILES
.":WAIT 1500
900 IF DT=>500*ST THEN CURSOR 7,22:PRINT[3]"L.ET'S GO TO TRY NEXT STAGE..":MUSIC
 WAIT:ST=ST+1:GOTO "ME.SET"
910 CURSOR 15,22:PRINT[2]"GAME OVER":MUSIC WAIT:GOTO 1040
920 ' ▒▒▒[ GOAL !! ]▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
930 SOUND=(7,15):CURSOR 13,22:PRINT[3]"= GOAL !! ="
940 MUSIC "S0M4A4AA#B9";"S0M4G4GGA9";"B4BB+C9";"S0M3C1DCDCDCDCD9":MUSIC WAIT
950 M$=SPC(39)+"YOU ARE GREAT DRIVER ! YOU DRIVED 9999 MILES IN TECHNO CITY "+CH
R$(34)+"NIHONBASHI-OSAKA"+CHR$(34)+" PRESENTED BY SHINICHI TAMURA FROM TAS"+SPC(
40)
960 MU$="SOM3A5AGGAABBAAGGAABBAAGGAABBAAGGAABBAAGGAABBAAGGAABBC4+C6C9":MUSIC MU$
;MU$;MU$
970 FOR I=1 TO LEN(M$)+40:CURSOR 0,22:PRINT[3]MID$(M$,I,40):WAIT 35:NEXT I
980 GOTO 1040
990 ' ▒▒▒[ BOMB! ]▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
1000 FOR I=17 TO 28 STEP 4:FOR V=1 TO 4:FONT$(3,V)=CH$(I+V-1):NEXT V:SOUND=(6,6)
:SOUND=(7,1):WAIT 30:NEXT I:FOR I=1 TO 15:SOUND=(7,I):WAIT 40:NEXT I
1010 FOR I=1 TO 4:FONT$(3,I)=CH$(I):NEXT I
1020 FPRINT[X,Y]0,0[X,Y+1]0,0:X=0:SP=0:FU=FU-20:BO=1:RETURN
1030 ' ▒▒▒[ GAME OVER ]▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
1040 CLS:CURSOR 12,3:PRINT[2]"= BEST 10 =":PAL ,7,,6
1050 FOR I=1 TO 5
1060 IF HI(I)<DT THEN 1070 ELSE NEXT:GOTO 1080
1070 FOR L=9 TO I STEP-1:HI(L+1)=HI(L):NEXT L:HI(I)=DT
1080 FOR I=1 TO 10:CURSOR 10,5+I:CCOLOR,,0:PRINT USING"##: ##### .MILES.";I;HI(I
):NEXT I
1090 CURSOR 5,22:PRINT[2]"T.HANK YOU FOR PLAYING FROM .TAS":CCOLOR,,7
1100 WAIT 6000:PAL:GOSUB "TITLE":GOTO "GE.SET"
1110 ' ▒▒▒[ PCG DATA ]▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
1120 ' MY CAR
1130 DATA D7B7B7B777777777 0B0B0B0B0B0B0B0B C888888808080808
1140 DATA DFEFEFF7F3FDFEFF C020201010FCFE00 1FCFCFE7E3010000
1150 DATA 2743C3E7FFFFFFFF 00181B0000000000 C018DBE7FFFFFFFF
1160 DATA CF8484CFFFFFFFFF 0030300000000000 0033B4CFFFFFFFFF
1170 ' ENEMY 1
1180 DATA F8F3F3F3C0010000 030404040F3FFFFF F8F0F0F0C0018080
1190 DATA 07C3C1C100000000 F0383C3CFEFEFEFE 0703010100000000
1200 DATA 000000F3FFFFFFFF 732D6D0000000000 00CC0CF3FFFFFFFF
1210 DATA 000003E7FFFFFFFF E4DAD80000000000 03181BE7FFFFFFFF
1220 ' ENEMY 2
1230 DATA E0C3838300000000 0F1C3C3C7F7F7F7F E0C0808000000000
1240 DATA 1FCFCFCF03810000 C0202020F0FCFEFE 1F0F0F0F03810000
1250 DATA 000000E7FFFFFFFF 275B5B0000000000 C01818E7FFFFFFFF
1260 DATA 000000CFFFFFFFFF CEB4B60000000000 003330CFFFFFFFFF
1270 ' MAN
1280 DATA 1B10CFD0D0E0709F C3C70F0705070300 D8D00F1715070380
1290 DATA 0F0FEF0F0F0F0FF3 E0E0E0E060E0C000 0F0FEFEF6FEFCF03
1300 DATA DFE7F7F7F0E0E0DD 000000000000001C C0E0F0F0F7EFECC1
1310 DATA FCCED2DC07010282 0001010000000202 0001111CE7F17C9C
1320 ' BOMB 1
1330 DATA E9B0F0F9BEDEEFF5 104606004121100A F9B6F6D9CEA693C9
1340 DATA 8785CFFFBFBF0F3F 3032000C4A5AFACA B7B7CFF3F5A50505
1350 DATA F8F8F4EDFFBDEFFB 07070302004210O4 C4E0E8F1FFFDEFFF
1360 DATA 1F3B0D5F37FFDBFF E6C2F0A0C8002400 0105035F77FFDFFF
1370 ' BOMB 2
1380 DATA 7FBCFE9EF0C0B4F1 814301652F3F4B0E 6EF8EEBA52C1F0F4
1390 DATA DEBD1D0306290503 2342E2FCF9D6FEFC DCB75D12864951E3
1400 DATA 2C98F6BDFBD77AFF F3670942042AB500 0C99FB9DFBD55BF7
1410 DATA 1044C9CD7BCFFD7F FFFB3632C5340280 4200C8CDBEEAF75B
1420 ' BOMB 3
1430 DATA FFEFDBEEDDF6FDFF 0010201122010200 FFEFDBEEDDF6FDFF
1440 DATA 77EF77EEFDEEFDEF 0810081102010200 77EF77EEFDEEFDEF
1450 DATA EFFAE78000FBD7FF 1005000208042800 FFAE238000FBDFFF
1460 DATA DF9F170360796FFB 0008820260869004 DF97100000F6FFB
1470 ' ----- BOX  DATA -----
1480 DATA 1,0,10,319,199,5,0,160,319,199,7,0,178,319,179,2,0,155,319,159
1490 DATA 0,0,130,319,154,5,0,121,319,129,7,20,30,80,119,3,80,40,100,119
1500 DATA 4,115,70,190,119,2,190,80,200,119,5,215,50,300,119,3,300,60,310,119,0,
0,117,319,120,-1,-1,-1,-1,-1
1510 ' ----- LINE DATA -----
1520 DATA 3,80,30,100,40,80,40,80,30,2,190,70,200,80,190,80,190,70
1530 DATA 3,300,50,310,60,300,60,300,50,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1
1540 ' END:8805 BYTES 1986.6.14-6.15
1550 END
```

MZ-80B/2000/2200/2500(G-RAM1)用

(2500で動かすには,80Bもしくは2000モードで走らせてください)

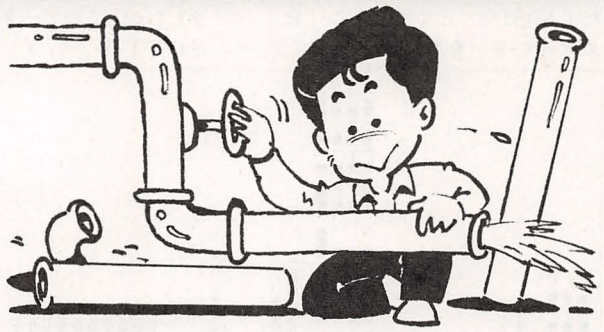
移植版

パイプ

PIPE

コントロール

CONTROL



★鴨井　伸一

はじめに

このゲームは，86年7月号に載っていた，PC-8001mkⅡ用の「PIPE CONTROL」をわれらがMZに移植したものです。

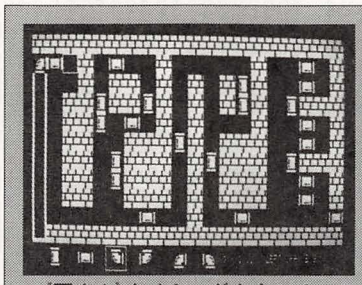
遊びかた

スペース・キーを使って，左上から右下スミまで，パイプをうまくつないでいってください。面の最初にでていたパイプは，必ず使ってください。

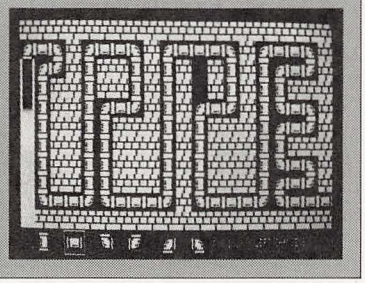
スペース・キーを押すことにより，下のカーソルの中のパイプが上のカーソルの位置に表示されます。

また，左にある水槽の水かさが増えてきていますね。あふれる前につなぎ終わらないと，洪水になってしまいます。

水があふれたり，つなげないパイプをつなごうとしたり，壁につないでしまったりすると，右下のLEFT CHANCEが一つ減ります。これがなくなるとゲーム・オーバーです。



▲〈写真1〉タイミングよくスペース・キーを押して，パイプを選ぼう



▼〈写真2〉やったー！パイプをすべてつなぐと面クリアだぞ

移植版PIPE CONTROLのプログラム・リスト

```
100 CONSOLE50,24,CBON:GRAPH11,CD1:TEMPD7
110 REM------------<READ DATAS>------------
120 RESTORE
130 READ NR:DIM SC$(NR),FT$(NR),PY$(NR),PN(NR),GR$(NR),BM$(23)
140 FOR I=1 TO NR:READ SC$(I):NEXT
150 FOR I=1 TO NR:READ FT$(I):NEXT
160 FOR I=1 TO NR:READ PY$(I):NEXT
180 GOSUB920:UD$=A$:GOSUB940:UL$=A$
190 GOSUB940:UR$=A$:GOSUB940:LR$=A$
200 GOSUB940:LD$=A$:GOSUB940:RD$=A$
210 GOSUB940:BL$=A$:GOSUB940:WN$=A$
215 FOR I=0 TO 23:READ BM$(I):NEXT
220 REM------------<INITIALIZE>------------
230 DIM C(20,12),OX(180),OY(180),ZF(3):FOR I=0 TO 3:ZF(I)=2^(3-I):NEXT
240 RR=1:CH=3:GOSUB1570:PRINT CHR$(6)
250 CC=-1:CP=1:MU$="R":X=2:Y=1:TF=0:LF=0:MX=0:MY=0:BM=0:T1=173:PN(RR)=0:OF=1:BA=0
260 FOR IA=0 TO 20:FOR IB=0 TO 12:C(IA,IB)=0:NEXT:NEXT
270 OX(0)=0:OY(0)=1:OX(1)=1:OY(1)=1
280 REM------------<MAKE SCREEN>------------
290 FOR I=0 TO 19:C(I,0)=1:C(I,10)=1
300 POSITION1*16,0:PATTERN-16,BL$:POSITION1*16,160:PATTERN-16,BL$:NEXT
310 FOR I=1 TO 8:C(19,I)=1:POSITION304,I*16:PATTERN-16,BL$:NEXT
320 FOR I=32 TO 175:LINE0,I,15,I:NEXT:FOR I=32 TO 172:BLINE3,I,12,I:NEXT
330 GR$(RR)=SC$(RR):PC=1:GOSUB1180
340 GR$(RR)=FT$(RR):PC=2:GOSUB1180
350 GR$(RR)=FY$(RR):PC=3:GOSUB1180
360 POSITION0,16:PATTERN-16,RD$:POSITION16,16:PATTERN-16,LR$:POSITION304,144:PATTERN-16,LR$
370 POSITION16,180:PATTERN-16,UD$:POSITION48,180:PATTERN-16,LR$
380 POSITION80,180:PATTERN-16,UR$:POSITION112,180:PATTERN-16,UL$
390 POSITION144,180:PATTERN-16,RD$:POSITION176,180:PATTERN-16,LD$
400 CURSOR49,23:PRINT"ﾀｲﾑ";RR;"ﾒﾝ";
410 CURSOR60,23:PRINT"LEFT CHANCE";CH;
420 REM------------<MAIN ROUTINE>------------
430 X=X+HX:Y=Y+HY:IF(X=19)*(Y=9)THEN860
440 IF(MY<>0)*(C(X,Y)=2)+(MX<>0)*(C(X,Y)=3)THEN TF=TF+1:OF=OF+1:OX(OF)=X:OY(OF)=Y:GOTO430
450 IF(BA=1)*(X*BX)*(Y=RY)GOSUB1400
460 IF(X<1)+(C(X,Y)<>0)THEN830
470 MX=0:MY=0:LINEX*16,Y*16-15,X*16+15,Y*16+15,X*16,Y*16+15,X*16-15,Y*16+15,X*16,Y*16-15,X*16,Y*16:GOTO560
480 CC=CC+1:MA=CC-INT(CC/20)*20:IFCC=10000THENCC=0
490 IFMA=0GOSUB1070:GOSUB1130:CP=CP+1:BC=0:LF=1:IFCP=7THENCP=1
510 IFLF=1THENLF=0:GOSUB1100:MUSIC BM$(BM):BM=BM+1:IFBM=24THENBM=0
520 USR(&HFF10):GET A$:IFA$="" "THENBLINEX*16,Y*16,X*16+15,Y*16,X*16+15,Y*16+15,X*16-15,Y*16+15,X*16,Y*16:GOTO560
525 ON(A$<>CHR$(12))+2GOTO540:MUSIC"+#BO+G+#B+G+#B+G+#B+G"
530 GET A$:IFA$=""THEN 530
540 GOTO480
550 REM------------<HIT SPACE KEY>------------
560 OF=OF+1:OX(OF)=X:OY(OF)=Y:BC=BC+1:MUSIC"GOC"
565 IF(MA=0)*(BA=0)GOSUB1360
570 IFMU$="R"THEN620
580 IFMU$="L"THEN670
590 IFMU$="U"THEN720
600 GOTO770
610 REM==========
620 IF(CP=1)+(CP=3)+(CP=5)THEN830
630 C(X,Y)=1:IX=X*16:IY=Y*16:ONCPGOSUB1000,1010,1020,1030,1040,1050
640 IFCP=2THENMY=-1:MU$="R":GOTO430
650 IFCP=4THENMY=-1:MU$="U":GOTO430
660 IFCP=6THENMY=-1:MU$="D":GOTO430
670 IF(CP=1)+(CP=4)+(CP=6)THEN830
680 C(X,Y)=1:IX=X*16:IY=Y*16:ONCPGOSUB1000,1010,1020,1030,1040,1050
690 IFCP=2THENMX=-1:MU$="L":GOTO430
700 IFCP=3THENMY=-1:MU$="U":GOTO430
710 IFCP=5THENMY=1:MU$="D":GOTO430
720 IF(CP=2)+(CP=4)+(CP=3)THEN830
730 C(X,Y)=1:IX=X*16:IY=Y*16:ONCPGOSUB1000,1010,1020,1030,1040,1050
740 IFCP=1THENMY=-1:MU$="U":GOTO430
750 IFCP=6THENMX=-1:MU$="L":GOTO430
```

★9月号128ページの薄出とかいうやつ。ウソをつくな！おかげで暴走したじゃねえか。**薄出**：すみません。P66で新たにファイル数を設定できるのは，EXEC &H4007でした。（大阪府堺市・**薄出哲治13才**）……**【編**：はい。**】**

また，面クリアしたり，さくらんぼを取ったりすると，LEFT CHANCEが増えます。このさくらんぼをだす方法はマルヒですが，ヒントは，スペース・キーを押すタイミングです。

プログラムについて

キャラクター・データは16進数にしましたが，このデータは，©TAKO SOFTの「パッタンSV」というパターン・エディタ(自作？)を使いました。

また，BGMを変えてもおもしろいでしょう。

```
 760 IFCP=5THENMX= 1:MU$="R":GOTO430
 770 IF(CP=2)+(CP=6)+(CP=5)THENB30
 780 C(X,Y)=1:IX=X*16:IY=Y*16:ONCPGOSUB1000,1010,1020,1030,1040,1050
 790 IFCP=1THENNY= 1:MU$="D":GOTO430
 800 IFCP=4THENMX=-1:MU$="L":GOTO430
 810 IFCP=3THENMX= 1:MU$="R":GOTO430
 820 REM------------<MISS !>------------
 830 FORI=0TO1:FORJ=ITO5:USR($F14):NEXT:MUSIC"G1":NEXT:MUSIC"-C2":CH=CH-1:IFCH=
0THEN1430
 840 GRAPHC:PRINTCHR$(6):GOTO250
 850 REM------------<CLEAR >------------
 860 IFTP<>PN(RR)THENB30
 870 FORI=T1TO32STEP-1:LINE3,I,12,I:USR($F14):NEXT
 880 GOSUB1320
 890 FORI=0TO3000:NEXT:CH=CH+2:RR=RR+1:ON(RR=NR+1)+2GOTO1510:GRAPHC:PRINTCHR$(6)
:GOTO250
 900 REM"""""""<SUB ROUTINES>"""""""
 910 REM------------<INIT & D-CONV.>------------
 920 LIMIT$FF00:POKE$FF01,$CD:POKE$FF02,$23:POKE$FF03,6:POKE$FF04,$32
 930 POKE$FF05,$F:POKE$FF06,$F:POKE$FF07,$C9:POKE$FF10,$AF:POKE$FF11,$C3:POKE$
FF12,1:POKE$FF13,9
 940 POKE$FF20,$F5:POKE$FF21,$3E:POKE$FF23,$21:POKE$FF24,$30:POKE$FF25,$FF:POKE$
FF26,$A6:POKE$FF27,$77:POKE$FF28,$F1:POKE$FF29,$C9
 950 A$="":READB$:FORI=1TO64STEP2:AA$=MID$(B$,I,2)
 960 USR($FF01,AA$):A$=A$+CHR$(PEEK($FFFF))
 970 NEXT:RETURN
 980 REM------------<PLOT A PIPE>------------
1000 POSITIONIX,IY:PATTERN-16,UD$:RETURN
1010 POSITIONIX,IY:PATTERN-16,LR$:RETURN
1020 POSITIONIX,IY:PATTERN-16,UR$:RETURN
1030 POSITIONIX,IY:PATTERN-16,UL$:RETURN
1040 POSITIONIX,IY:PATTERN-16,RD$:RETURN
1050 POSITIONIX,IY:PATTERN-16,LD$:RETURN
1060 REM------------<ERASE BOX>------------
1070 HX=(CP*2-1)*16-3:HY=177
1080 BLINEHX,HY,HX+21,HY,HX+21,HY+21,HX,HY+21,HX,HY:RETURN
1090 REM------------<PLOT BOX>------------
1100 HX=(CP*2-1)*16-3:HY=177
1110 LINEHX,HY,HX+21,HY,HX+21,HY+21,HX,HY+21,HX,HY:RETURN
1120 REM------------<TIME CONTROL>------------
1130 IF(CP-INT(CP/2)*2)=1THENRETURN
1140 T1=T1-1:LINE3,T1,12,T1:IFT1<>32THENRETURN
1150 GOSUB1320
1160 FORI=159TO155STEP-1:BLINE16,I,303,I:NEXT:GOTOB30
1170 REM------------<CHARACTER PUT>------------
1180 FORIY=1TO9:FORIX=0TO16STEP4
1190 A$="0"+MID$(GR$(RR),(IY-1)*5+IX/4+1,1)
1200 USR($FF01,A$):A=PEEK($FFFF)
1210 IFA=0THEN1260
1220 FORIZ=0TO3
1230 FF=7F(IZ):POKE$FF22,A:POKE$FF30,FF:USR($FF20):CF=PEEK($FF30)
1240 IFCF THENPOSITION(IX+IZ)*16,IY*16:ONPCGOSUB1280,1290,1300:C(IX+IZ,IY)=PC
1250 NEXTIZ:NEXTIX:NEXTIY
1260 RETURN
1270 REM
1280 PATTERN-16,BL$:RETURN
1290 PATTERN-16,UD$:PN(RR)=PN(RR)+1:RETURN
1300 PATTERN-16,LR$:PN(RR)=PN(RR)+1:RETURN
1310 REM------------<WATER FLOW>------------
1320 OF=OF+1:OX(OF)=19:OY(OF)=9
1330 FORI=1TOOF:POSITIONOX(I)*16,OY(I)*16:PATTERN-16,STRING$(CHR$(0),32):MUSIC"
FO":NEXT
1340 RETURN
1350 REM------------<BONUS FRUIT >------------
1360 BX=INT(RND(1)*17)+3:BY=INT(RND(1)*9)+1
1370 IF(BX,BY)<>OTHENBF=BF+1:ON(BF<>10)+2GOTO1360:BF=0:RETURN
1380 POSITIONBX*16,BY*16:PATTERN-16,WM$:BA=1:BC=0:MUSIC"COCDDEG":RETURN
1390 REM------------<BONUS FRUIT >------------
1400 BA=0:CH=CH+1:LINE3,T1,12,(T1+173)/2:T1=INT((T1+173)/2):CURSOR72,23:PRINTCH
1410 MUSIC"+CO+G+#B":POSITIONBX*16,BY*16:PATTERN-16,STRING$(CHR$(0),32):RETURN
1420 REM------------<GAME OVER>------------
1430 GRAPHC
```

```
1440 CURSOR22,9 :PRINT"▗▛ ▐▜▐▜▗▛ ▗▛▐▜▐▜▗▛ ▗▛▐▜▐▜▗▛ ▗▛
```

MZ-2000/2200/2500(1Z001)用

(※2500で動かすには，2000モードで実行してください)

カプセル・ボール



★中富　仁

はじめに

「短くて，おもしろいゲーム」を目標にして作りましたが…。

遊びかた

4 6で，左右にボールを動かして地下にくだって行きます。穴にはまってしまったら，スペース・キーを押しながら，テンキーで溶かしたい方向を押すと，壁を溶かすことができます。

なお，最初は2回まで溶かすことができ，地下に達するごとに1回ずつ増えます。

プログラムについて

ボールの移動にロール（スクロールではない）を使っています。

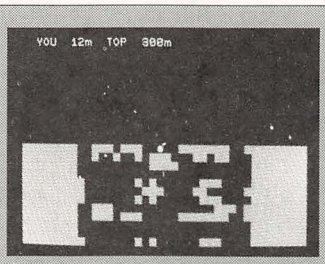
これによって，乱数だけでなく，自分の動きによっても迷路が決まり，いろいろなパターンができます。



Dr.D：ほほう，ショート・プログラムだな。よくあるゲームだが，ボールのつぶれ具合がよくできている。みんなも負けずに，どんな短いプログラムでもいいから投稿してくれ。

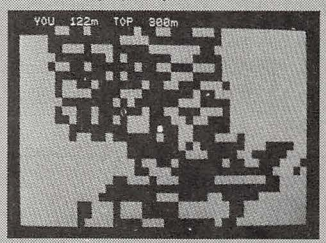
《第1表》変数表

G$(0)～G$(9)	壁のパターン
SC	スコア
HS	ハイスコア
MS	メートルのスコア
MH	メートルのハイスコア
B	地面に達した数
T	溶かせる数
BF	ボールのフラグ
B1$	ボールのキャラ
B2$	へこんだボールのキャラ
KA$	壁のキャラ



《写真1》さあ，スタート！　キミは何メートルまでくだれるかな？

《写真2》よし，いい調子…。おっ？これははまりそう…



カプセル・ボールのプログラム・リスト

```
 4 REM ｶﾌﾟｾﾙ.ﾎﾞｰﾙ Ver.2
 5 REM ------------------ ｼｮｷ ｾｯﾃｲ
 10 DIM G$(9):GOSUB 600:TEMPO7:HS=0:MH=0
 20 CONSOLE51,24C40N:SC=0:B=0:T=3
 30 PRINTCHR$(6):GRAPHIICO1:MS=0
 40 M$="ｷ ｱﾅｶﾞ "+STR$(B*50+100)+"m ﾆ ﾁｮｳｾﾝｼﾏｽ ｷ":FORI=1TOLEN(M$)
 50 CURSORI+8,10:PRINT MID$(M$,I,1):MUSIC"+#BO":NEXTI
 60 MUSIC"+C3R3+C1+E2+G2+G3+E3+F5+E3+D5+C3+C3+C1+E2+G2+G3+E3+G7R3"
 70 CURSOR15,17:PRINT"Push any key !!"
 80 GETA$:RN=RND(1):IFA$=""THEN 80
 95 REM ------------------ MAIN
 100 PRINTCHR$(6):POSITION152,96:PATTERN-8,B1$
 110 IF(CHARACTER$(19,13)="■")*(BF=1)THEN 180
 120 IF CHARACTER$(19,13)="■" THENPOSITION152,96:PATTERN-8,B2$:MUSIC"A2":POSITID
N152,96:PATTERN-8,B1$:BF=1:GOTO 180
 130 BF=0:A=INT(RND(1)*10)
 140 MS=MS+1:SC=SC+1:IF MH<MS THENMH=MS
 150 CURSOR 0,24:PRINT G$(A)::CURSOR 0,0:PRINT"  YOU ";MS;"m";"  TOP ";MH;"m";SP
ACE$(23)
 160 IF MS>=90+B*50 THENCURSOR 0,23:PRINTSTRING$(CHR$(31),40);
 170 GOTO 110
 180 IF MS=100+B*50 THEN 400
 190 POKE$952,0:GET A:POKE$952,166
 200 X=(A=4)-(A=6):Y=(A=8)-(A=2)
 210 INP@$EA,M:IFM=253 GOTO 300
 220 IF (A=4)*(CHARACTER$(18,12)<>"■")THENUSR(#B01C):GOTO 110
 230 IF (A=6)*(CHARACTER$(20,12)<>"■")THENUSR(#B000):GOTO 110
 240 GOTO 190
 295 REM ------------------ ﾄｶｽ
 300 IF CHARACTER$(19+X,12+Y)<>"■" GOTO 110
 310 T=T-1:IF T=0 GOTO 500
 320 POSITION(19+X)*8,(12+Y)*8:PATTERN-8,KA$:CURSOR19+X,12+Y:PRINT" "
 330 FORI=0TO7:L1=(19+X)*8-(X=-1)*7+I*X:L2=(12+Y)*8-(Y=-1)*7+I*Y
 340 L3=L1-(X=0)*7:L4=L2-(Y=0)*7:BLINEL1,L2,L3,L4:NEXTI:GOTO 110
 395 REM ------------------ ｼﾞﾒﾝﾆ ｸｯｼﾀ
 400 MUSIC"+C6D3E5CF3EDFE5CF3-ACFE-GCED-G-A-BC7R9"
 410 FORI=0TO5000:B=B+1:SC=SC+1000*B:T=T+1:GOTO 30
 495 REM ------------------ GAME OVER
 500 CONSOLE50,24:GRAPHI1CO1:CURSOR13,8:PRINT"── GAME OVER ──"
 510 MUSIC"D3-F-ADFA-G-#ADGA#A-A#CEG#AADFA+D+F+AEG#A+E+G+#A+A+F+D+ED-D-F-ADEF#CD
FA+#C+D5R5"
 520 CURSOR11,12:PRINT"Your score is ";SC
 530 IF HS<=SC THENHS=SC:CURSOR11,16:PRINT"You get a high score."
 540 CURSOR13,20:PRINT"Try again (Y/N) ?":GETA$:IFA$="N"THENEND
 550 IF A$="Y"THEN 20
 560 GOTO 540
 595 REM ------------------ DATA PUT
 600 LIMIT$AFFF:AD=4505&:RESTORE
 610 FORJ=1TO2:READD$:FORI=1TOLEN(D$)/2:DA$=MID$(D$,I*2-1,2)
 620 A=ASC(DA$)-48:GOSUB 660:A=ASC(RIGHT$(DA$,1))-48:GOSUB 660
 630 POKE AD,D:D=0:AD=AD+1:NEXTI,J
 640 FORI=0TO9:READD$:G$(I)="▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒"+D$+"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒":NEXTI
 650 B1$=CHR$(0)+"<~~~~>"+CHR$(0):B2$=STRING$(CHR$(0),4)+"~~~~":KA$="xUxUxUxU"
 660 IF A>16 THENA=A-7
 670 IF(A>16)+(A<0)THENPRINT "ERROR ﾃﾞｰﾀ=":USR(#F14):END
 680 D=D*16+A:RETURN
 695 REM ------------------ DATA
 700 DATA 3ED0D3E82129D0112BD006180ED8C51A012700EDB0121323C110F3C9
 710 DATA 3ED0D3E821E6D311E7D3061B0ED8C51A012700EDBB121B2BC110F3C9
 720 DATA ▒▒ ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
```

MZ-2200/2500(1Z002)用

(※2500で動かすには，2000モードで実行してください)

ヤリガイ YARIGAI クン KUN ジュニア Jr.



★笠井　直幸

このゲームは，ベーマガ'86年8月号の「YARIGAIKUN GAME」の続編なので，プログラムが同じところがあります。前に打ち込んである人は，部分的にそれを利用すると，プログラムを打ち込むのが楽になると思います。

遊びかた

まず，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ゲームがはじまります。

あなたは[8][2][4][6]のキーで，ヤリガイ君を動かして，ヤリガイ君Jr.が，イソギンチャ君におそわれないように，すべてのエビフライを食べてください。

ヤリガイ君Jr.は，ヤリガイ君の後をついてきます。

改　造

このゲームは前作の続編なので，変数なども同じところが多く，3000行からのデータを書きかえることによって，画面を自由に作ることができます。

《第1表》変数表

CH$(n)…	キャラクター・データ
GA$(n, n)…	画面データ
	1＝壁　2＝エビフライ
MU$…	ミュージック・データ
TI…	残り時間
LE…	残りのヤリガイ君Jr.
SC…	面数

●参考

機械語の部分は，前作と同じくベーマガ86年4月号124ページ「BASED EFEND」(内海淳一氏)を参考にさせていただきました。

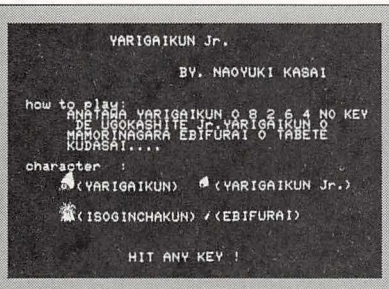
CHECKER FLAG

編：前作のプログラムが利用できるところがいいですね。

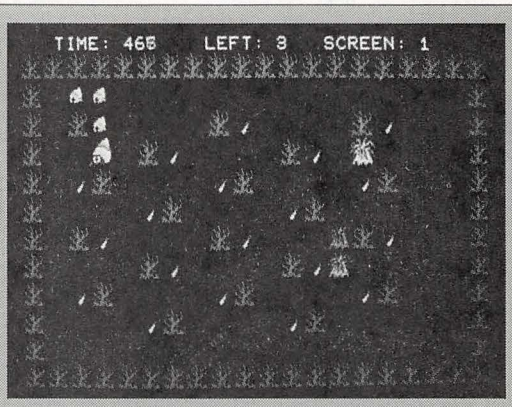
Dr.D：そうだな。意外にプログラムは流用できるものなのだ。

編：GOTO文がちょっと多いですね。

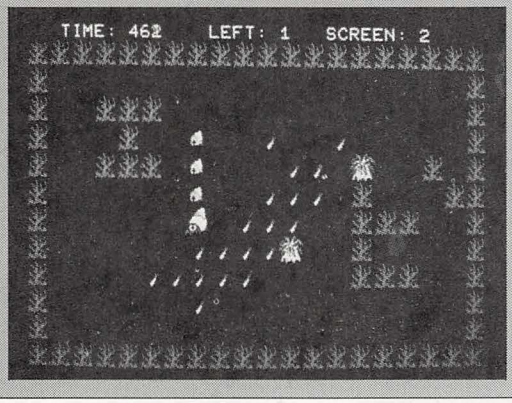
Dr.D：プログラムは見やすくて大変けっこうだが，テクニックはまだまだだ。



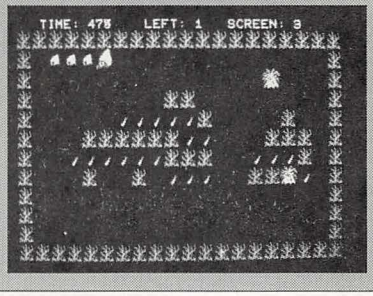
◀《写真1》タイトル画面。キャラクターとゲームの説明



▶《写真2》ヤリガイ君はJr.をひきつれ，エビフライを食べる



◀《写真3》2面はエビフライが集中している。これはワナ!?



▶《写真4》3面。イソギンチャ君の動きには十分注意しろ！

★やい，影！これで何枚目だと思ってるんだ！これを載せなきゃ，ベーマガと俺の関係は終わりだな。(岩手県九戸郡・**関向正喜15才**)……【**影**：えっ？私は二枚目にきまってるだろ。**編**：そういう意味じゃないったら…。】

```
 10 REM ********* FIRST SCREEN ************************
 20 CONSOLE GN,C40:COLOR,07,W0:TEMPO 7:LIMIT $AF60
 30 DIM CC$(14),CH$(4),GA$(40,24),JX(10),JY(5)
 40 GOSUB 5000:GOSUB 5500
 50 CURSOR 10,2:PRINT"YARIGAIKUN Jr.":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
ND KEY":CURSOR 6,10:PRINT"DE UGOKASHITE Jr.YARIGAIKUN O "
 70 CURSOR5,11:PRINT"MAMORINAGARA EBIFURAI O TABETE":CURSOR5,12:PRINT"KUDASAI...
."
 80 CURSOR0,14:PRINT"character  :":CURSOR 4,15:USR($AF70,CH$(0)):CURSOR 6,16:PRI
NT"(YARIGAIKUN)"
 85 CURSOR 20,15:USR($AF70,CH$(2)):CURSOR 22,16:PRINT"(YARIGAIKUN Jr.)"
 90 CURSOR 4,18:USR($AF70,CH$(1)):CURSOR 6,19:PRINT"(ISOGINCHAKUN)":CURSOR 20,18
:USR($AF70,CH$(4)):CURSOR 22,19:PRINT"(EBIFURAI)"
 95 CURSOR 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:O=2:P=3:X1=34:Y1=21:X2=36:Y2=21
 145 FOR JR=5 TO 0 STEP -1:JX(JR)=2:JY(JR)=3:NEXT JR
 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($AF70,CH$(4))
 190 NEXT:NEXT
 200 CURSOR 3,0:PRINT"TIME:         LEFT:";LE;"   SCREEN:";SC
 210 RESTORE 4500
 300 REM ********* MAIN PROGRAM ************************
 310 GET A$:IF A$="" THEN 410
 315 O=X:P=Y
 320 IF A$="8" THEN Y=Y-2
 330 IF A$="2" THEN Y=Y+2
 340 IF A$="4" THEN X=X-2
 350 IF A$="6" THEN X=X+2
 360 GOSUB 1000
 362 JX(0)=X:JY(0)=Y
 370 IF (X=JX(2))*(Y=JY(2))THEN  X=O:Y=P:JX(0)=O:JY(0)=P:GOTO 410
 380 IF GA$(X,Y)="1"THEN X=O:Y=P:JX(0)=O:JY(0)=P:GOTO 410
 385 IF GA$(X,Y)="2"THEN PO=PO+1:GA$(X,Y)="":GOSUB 1000
 390 FOR JR=5 TO 1 STEP -1:JX(JR)=JX(JR-1):JY(JR)=JY(JR-1):NEXT JR
 410 BOX[O,WOJO*8,P*8,O*8+16,P*8+16,F:CURSOR X,Y:USR($AF70,CH$(0))
 420 BOX[O,WOJJX(5)*8,JY(5)*8,JX(5)*8+16,JY(5)*8+16,F:CURSOR JX(2),JY(2):USR($AF
70,CH$(2))
 430 IF INT(RND(1)*2)=1 THEN 700
 500 REM ********* ENEMY 1 PROGRAM *********************
 510 O1=X1:P1=Y1
 520 IF INT(RND(1)*2)=1 THEN 550
 530 IF X1>X THEN X1=X1-2:GOTO 570
 540 IF X1<X THEN X1=X1+2:GOTO 570
 550 IF Y1>Y THEN Y1=Y1-2:GOTO 570
 560 IF Y1<Y THEN Y1=Y1+2:GOTO 570
 570 GOSUB 1000
 580 IF GA$(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" THEN O1=X1:R1=Y1:X1=O1:Y1=P1:GOTO 630
 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:GOTO 770
 740 IF X2<X THEN X2=X2+2:GOTO 770
 750 IF Y2>Y THEN Y2=Y2-2:GOTO 770
 760 IF Y2<Y THEN Y2=Y2+2:GOTO 770
 770 GOSUB 1000
 780 IF GA$(X2,Y2)=" " THEN 830
 790 IF GA$(X2,Y2)="1" THEN Q2=X2:R2=Y2:X2=O2:Y2=P2:GOTO 830
 800 IF GA$(X2,Y2)="2" THEN Q2=X2:R2=Y2:X2=O2:Y2=P2:GOTO 830
 830 BOX[O,WOJO2*8,P2*8,O2*8+16,P2*8+16,F:CURSOR X2,Y2:USR($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 (JX(3)=X2)*(JY(3)=Y2) GOSUB 1060:GOTO 1130
1035 IF (JX(3)=X1)*(JY(3)=Y1) GOSUB 1060:GOTO 1130
1040 CURSOR 8,0:PRINT"      ":CURSOR 8,0:PRINT TI:TI=TI-1:IF TI<0 GOSUB 1060:GOT
O 1130
1045 IF PO=20 THEN MUSIC"COFDCE":SC=SC+1:PO=0:GOSUB 1060:GOTO 130
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 LE=LE-1:PO=0
1140 IF LE=0 THEN 1160
1150 MUSIC"CDFEDFCCFDEF":GOTO 130
1160 MUSIC"CDFECFDEFDEFDCFDE"
1170 BOX[0196,80,205,112,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 1111111111111111111
3020 DATA 1                   1
3030 DATA 1 12    12    12    1
3040 DATA 1    12    12       1
3050 DATA 1 21    21    21    1
3060 DATA 1    21    21       1
3070 DATA 1 12    12    12    1
3080 DATA 1    12    12       1
3090 DATA 1 21    21    21    1
3100 DATA 1    21    21       1
3110 DATA 1                   1
3120 DATA 1111111111111111111
3200 REM ********* SCREEN 2 ****************************
3210 DATA 1111111111111111111
3220 DATA 1                   1
3230 DATA 1  111              1
3240 DATA 1   1     2  2      1
3250 DATA 1  111      22    1 1
3260 DATA 1           222 1   11
3270 DATA 1         222  111  1
3280 DATA 1       2222    1   1
3290 DATA 1    22222      111  1
3300 DATA 1      2            1
3310 DATA 1                   1
3320 DATA 1111111111111111111
3400 REM ********* SCREEN 3 ****************************
```

★影さんは7月号でオーバーを着て、10月号ではTシャツを着ているのはなぜですか？(神奈川県横浜市・香西大輔13才)……[影：しつれいしました。季節感がなかったものですから…。さあ、プールに行ってこよーっと。]

M Z 2000 / 2200

★10月号のペーパー・アドベンチャーの右上の怪盗ポパンは，影さんがお面をかぶっているのですか？(愛知県名古屋市・そうとしかおもえない少年14才)……[影：おめん(ごめん)。わーっ，おもしろい／編：ふーっ。]

```
3410 DATA 1111111111111111111
3420 DATA 1                   1
3430 DATA 1                   1
3440 DATA 1         11        1
3450 DATA 1      222221     1  1
3460 DATA 1    11111122    111 1
3470 DATA 1  222222111   2221 1
3480 DATA 1    1  1 222   11 2 1
3490 DATA 1                   1
3500 DATA 1                   1
3510 DATA 1                   1
3520 DATA 1111111111111111111
3590 DATA 1                   1
3600 REM ********** SCREEN 4 ******************************
3610 DATA 1111111111111111111
3620 DATA 1                   1
3630 DATA 1 21    12  21  21 1
3640 DATA 1   12  21    1     1
3650 DATA 1   21    12  21    1
3660 DATA 1     12  21    1   1
3670 DATA 1 1   21    12      1
3680 DATA 1 21    12  21      1
3690 DATA 1   1   21    12    1
3700 DATA 1   21    1   21    1
3710 DATA 1                   1
3720 DATA 1111111111111111111
3800 REM ********** SCREEN 5 ******************************
3810 DATA 1111111111111111111
3820 DATA 1  1   111 111 111  1
3830 DATA 1  1   1 1 1    1   1
3840 DATA 1  1   111 11   1   1
3850 DATA 1  1   1 1   1  1   1
3860 DATA 1  111 1 1 111  1   1
3870 DATA 1                   1
3880 DATA 1  222222  1 1111111
3890 DATA 1  222222  1 1222221
3900 DATA 1  111111111 2      1
3910 DATA 1            22     1
3920 DATA 1111111111111111111
4500 REM ********** MUSIC DATA ************************
4510 DATA BO,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 14: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$(11)
5554 CH$(4)=CC$(12)+CC$(13)+CC$(14)
5560 RETURN
```

```
5570 REM ..... ｱﾘｶﾞｲ
5580 DATA   0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,192,224,  0,192, 96,192,  0,  0,  0
5590 DATA   0,  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,  0,192, 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,  0,192, 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 ..... ｲｿｷﾝﾁｬｸ
5710 DATA   0,  0,  0,  0,128,  0,  0,128,  0,  0,  0,128,224,  0,  0,  0
5720 DATA   0,  0,  0,  0,  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,  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 ..... ｱﾘｶﾞｲ Jr.
5840 DATA   0,  0,  0,  0,  0,  0,128,192,128, 64,128,  0,  0,  0,  0,  0
5850 DATA   0,  0,  0,  0,  0,240,128,  7,255,177,192,177,  0,  0,  0,  0
5860 DATA   0,  0,  0,  0, 14, 31, 31, 60, 56,  1, 63,  1,  0,  0,  0,  0
5870 DATA   0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0
5880 DATA   0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,128, 64,128,  0,  0,  0,  0
5890 DATA   0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0, 49, 64, 49, 17,  0,  0,  0
5900 DATA   0,  0,  0,  0, 14, 30, 16,  0,  0,  0,  0, 82,  0,  0,  0,  0
5910 DATA   0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0
5920 DATA   0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,128, 64,128,  0,  0,  0,  0
5930 DATA   0,  0,  0,  0,  0,240,254,248,  0, 49, 64, 49,  0,  0,  0,  0
5940 DATA   0,  0,  0,  0, 14, 31, 31, 63, 63, 62,  0,  0,  0,  0,  0,  0
5950 DATA   0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  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, 48,224,220,240,128,198,220,224,240,231,187,  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
6090 REM ..... ｴﾋﾞﾌﾗｲ
6100 DATA   0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0
6110 DATA   0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0
6120 DATA   0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0
6130 DATA   0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0
6140 DATA   0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0
6150 DATA   0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,128,  0,  0,  0
6160 DATA   0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0, 64,192, 96,120, 30, 31,  7,  0,  0
6170 DATA   0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  2,  1,  0,  0,  0,  0,  0,  0
6180 DATA   0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0
6190 DATA   0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,128,  0,  0,  0
6200 DATA   0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0, 96,120, 30, 31,  7,  0,  0
6210 DATA   0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0
```

MZ-2500(M25-BASIC)用

コンバット
COMBAT



★山下　重明

◆指令

「おはよう，特殊コマンド部隊の諸君。今回の君たちの任務は，敵基地内に潜入し，旗を取ってくることである。その旗には，新兵器の設計図が隠されているという情報だ。用心のため，手榴弾(てりゅうだん)を1人につき10発ずつ渡しておく。それでは成功を祈る」。

ベーマガ軍　Dr.D大佐

◆ゲーム内容

中央の緑色の兵士を動かし，手榴弾で壁や敵兵を撃破しつつ，旗を10本取るというゲームです。

まずRUNすると，タイトルがでます。キーボードで操作する人はスペース・キーを，ジョイスティックで操作する人は，ジョイスティック1のトリガー1を押してください。

自分の兵士はテンキーの1～9またはジョイスティックで動かします（8方向)。また，スペース・キーかトリガーを押すと，兵士の向いている方向に，手榴弾を投げます。手榴弾はしばらく飛んだ後，地面に落ちて爆発して，まわりの壁を破壊します。これをうまく利用して，壁の中にある旗（ステージ×10点）を取ってください。

また，地面に落ちている手榴弾を取ると，手持ちの手榴弾の数が5増えます。手榴弾の持ち数(左上の緑の数字)が0になると，手榴弾を投げれなくなるので気をつけましょう。

手榴弾の爆発によって，まちがえて旗を消してしまったときは，その場所が見えなくなるところ(スクロール範囲の外)まで行き，再び戻ると旗は復活しています。しかし，旗だけでなく破壊された壁も元に戻ってしまいます(だからといって一度取った旗は復活しませんよ)。

手榴弾は壁を壊すだけでなく，赤色の敵兵を倒すこともできます(100点)。

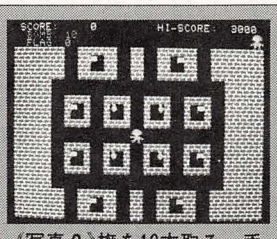
敵兵につかまったり，手榴弾や地雷(地面に落ちている紫色の石)の爆発に巻き込まれると，兵士を1人失います。

《第1表》主な変数表

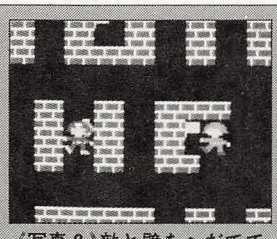
M$(48)	迷路画面
PA$(10)	迷路のデータ
B$(7，6)	迷路を構成しているブロック
MH$(9)，TH$(9)	各方向に対応した味方と敵の兵士の顔
FT$(4)	兵士の体（1と2味方用，3と4敵用）
V$(3)	爆発パターン
HX(9)，HY(9)	各方向に対応したキャラクターの動き
SX(9，3)，SY(9，3)	各方向に進むときに何かがあるか調べる座標
MX，MY	味方の兵士の座標
H	手榴弾を投げる方向
SL	スクロールしたか調べる
XT	敵兵がX方向に動く向き
TD	敵が画面にでているか調べる
BN	手榴弾の状態（投げるから爆発まで）
SO	サウンドの音を変える（ドラム音と爆発音）
PA	迷路のパターン数（1～10）
ST	ステージ数
MA	兵士の数
FL	取った旗の数
BM	残りの手榴弾の数
LE	敵の出現する確率
SC，HI	スコア，ハイスコア
EX	エクステンド・スコア



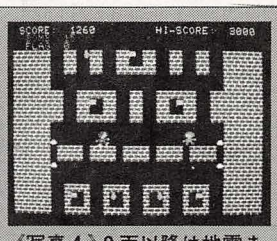
《写真1》スペース・キーかトリガーボタンでスタート



《写真2》旗を10本取る。手榴弾をうまく使おう



《写真3》敵と壁をへだてていると安心。敵兵を攻撃！



《写真4》2面以降は地雷まであるぞ。気をつけろ！

★山下先生のAVG講演会で，編集長が「影さんの本名を知ると事故にあう」と言っていたのですが，影さん，本当ですか？(東京都世田谷区・**断ちゃん12才**)……【**影**：つまり，編集部全員，毎日事故ってるんです。ぐはは。】

旗を10本取るとステージ・クリアで，ボーナス（手榴弾の残り数×ステージ×10点）がはいります。迷路は10種類あります。

P.S. 迷路の上と下はつながっていて，迷路の終わりはありません。また，兵士は3,000，6,000，12,000……で1人増えます。

◆注　意

プログラム実行途中で中断したいときは，まずCTRL＋Dでオート・リピートを解除して，F6を押して80ケタモードにするのが，いいでしょう。

◆改造のアドバイス

- 150行のMAは兵士の初期人数
- 150行のPAは迷路の番号（10≧PA≧1）
- 180行のBMは手榴弾の初期数
- 1390行～1540行は六つのデータで迷路の1ブロックを作っています。このブロックは7種類あって，それが八つ組み合わさって一つの迷路を作っています。

1600行～1610行のデータがそうです。だからこのあたりを変えると，別の迷路を作れます。

参考

Pio創刊号　相沢保紀氏のX1用「COMBAT　WARS」

ビデオゲーム「戦場の狼」（カプコン）

COMBATのプログラム・リスト

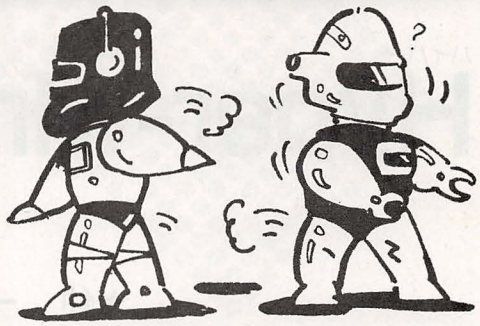
```
10 '-------------------------------------------------------------------------------
20 ' Original Game No.3  >>>  C O M B A T  <<<          By. 山下重明
30 '-------------------------------------------------------------------------------
40 init "CRT1:40,25,0,0":init "CRT2:":klist 0:click 0:f$=repeat$(20,"-")
50 kmode 0:screen ,,0:play "","","","":color 15,1,0:width 40
60 M$="":for I=0 to 255:M$=M$+chr$(I):next I:M$=M$+M$
70 FT$(1)="LO":FT$(2)="NM":FT$(3)="VY":FT$(4)="XW"
80 V$(1)="┳D┻┳DDD┻┳D":V$(2)="┳TD┻┳DDD┻┳DDDDD┻┳DDD┻┳D"
90 V$(3)="┳T ┻┳ ┻┳DDDDD┻┳DDD┻┳D"
100 restore 1350:for I=1 to 9:read MH$(I),TH$(I),HX(I),HY(I)
110 for J=1 to 3:read SX(I,J),SY(I,J):next J,I
120 restore 1390:for I=1 to 7:for J=1 to 6:read B$(I,J):next J,I
130 restore 1600:for I=1 to 10:read PA$(I):next:HI=3000
140 '----- 戦闘準備 -----
150 PA=1:ST=1:MA=3:SC=0:EX=3000:restore 1620:gosub 1060:cflash 0
160 FL=0:LE=ST*.05:for I=0 to 7:A=val("&h"+mid$(PA$(PA),J+1,1)):for J=1 to 6
170 M$(I*6+J)=FA$(A,J)+FAAAA$+FB$(A,J)+FAAAA$:next J,I:PA=PA+1+(PA=10)*10
180 MX=18:MY=25:GM=3:HB=8:TD=1:XT=1:BM=10:BW=8:SL=0
190 '----- 戦闘画面作成 -----
200 console 0,25,0,0:screen 3:screen 1:cls 1:cgen 0
210 locate 1,0:print using "SCORE:######";SC;HI
220 print [4]" BOMB:";BM;:print [6]" FLAG:";FL:cgen 1
230 if MA>1 then for I=1 to MA-1:locate 38-I*2,1:print "┳K┻┳LM";:next
240 console 3,22:for I=3 to 24:locate 0,I:print M$(MY+I-14)+"┳T";:next
250 A$=scrn$(15,10,10):cgen 0:locate 15,10:print "STAGE:";ST:cgen 1
260 for I=0 to 1:for J=0 to 1:A$=scrn$(MX+I,13+J):if A$<>" " then gosub 710
270 next J,I:if FL>9 then 850
280 CN=CN+1:CN=2*sgn(CN=2):goto 460
290 '----- 前進！ -----
300 MY=MY-1-(MY=1)*48:A=MY-10:if A<1 then A=A+48
310 locate 0,3:print M$(A)+chr$(15);:return
320 '----- 後退！ -----
330 MY=MY+1+(MY=48)*48:A=MY+9:if A>48 then A=A-48
340 locate 0,24:print M$(A);:return
350 '----- 敵兵士 -----
360 on TD goto 570:screen 0:locate TX,TY:print " ┳ ":screen 1
370 T=TY+SL:if T>=1 then T=sgn(T-1)*(T-1)+1
380 for I=1 to MA:TN=sgn(TN-1)*(TN+SX(TN,1),TY+SY(TN,1))*A" then YT=0
390 next I:if TY=YT then A=0:goto 470
400 for I=1 to 2:if scrn$(TX+SX(XT+5,I),TY+SY(XT+5,I),1)=" " then A=A+1
410 next I:if A=2 then TX=TX+XT:TN=XT+2 else XT=XT*-1
420 screen 0:locate TX,TY:print " ┳ ":screen 1
430 if (TY<3)+(TY>21)+(S2$="D")+(S2$="P") then TD=1:goto 280
440 screen 0:locate TX,TY:print TH$(TN)+"┳ ┻┳ ┻FT$(CN+2)
450 if (abs(TX-MX)<2)*(abs(TY-13)<2) then 910 else 280
460 '----- 敵の出現位置設定 -----
470 if (S1$="D")+(S2$="D") then SC=SC+100:LE=LE+.01:gosub 780
480 TX=int(rnd(1)*22)+6:TY=sgn(XT)*9+12:SL=0
490 if (rnd(1)<LE)*(S1$="")*(S2$="") then TD=0:goto 470 else 280
500 '----- 自分の兵士の動き -----
510 if BM=0 then BM=-1:BX=MX:BY=13:BH=H:BN=1:gosub 780:SD=10:gosub 680
520 SD=60:locate BX,BY:print " ":BM=BM+1+(BM=10)*11
530 on sgn(BN-7)+2 gosub 650,680,670:screen 1:return
540 BX=BX+HX(BH):BY=BY+HY(BH):if (BX<4)+(BX>34) gosub 680:BN=0:return
550 locate BX,BY:print chr$(35-abs(3-BN));:return
560 BY=BY+SL:if BN>7 then screen 1:locate BX,BY:print V$(BN-7);:return
570 sound 0,128:sound 7,13:sound 8,16:sound 11,10:sound 12,5:sound 13,9:return
580 '----- 接触判定 -----
590 if A$="D" then 910
600 if A$="B" then BX=MX+1:BY=13+J:BN=6
610 if A$="H" then play "o4l32ceg":BM=BM+5:gosub 780
620 if A$="M" then play "o4l32cegcegeg":SC=SC+ST*10:gosub 780
630 locate MX+I,13+J:print " ":MX=MX+I:MY=MY+J:return
640 M$(Y)=left$(M$(Y),X)+" "+right$(M$(Y),37-X):return
650 '----- 敵キャラ表示 と 1UP 判定 -----
660 cgen 0:locate 7,0:print using "######";SC
670 locate 7,1:print [4] BM:locate 7,2:print [6] FL:cgen 1
680 if SC<EX then return else play "l32cegcegeg":EX=EX+2:print "┳K┻┳LM";:return
690 '----- ﾄﾞﾗｲﾌﾞの音 -----
```

```
830 SD=10:for I=1 to len(M$):gosub 680:pause val(mid$(M$,I,1)):next:return
840 '----- 任務完了 !! -----
850 screen 0:cls 1:screen 1:for I=6 to 10:locate 5,I:print space$(28):next
860 symbol (66,50),"STAGE CLEAR":z2,z15:M$="1111221111222":gosub 830
870 REM:for I=0 to 255:M$=M$+chr$(I):next:M$=M$+M$:'JWST*10
880 M$="2263":gosub 830:SU=val(M$):SU=SU*10:gosub 830:next
890 M$="2263":gosub 830:ST=ST+1:goto 1160
900 '----- 敵兵士 死 -----
910 play "@0o5l32>c<bHbaaHggHffHeeHddH":screen 0
920 SD=60:Y=13:for I=-2 to 2:locate MX,Y:print " ┻┳ ":Y=Y+1:MX=MX-HX(H)
930 locate MX,Y:print "HI┳┳NO":pause 2:next I
940 gosub 680:locate MX,Y:print V$(2):pause 5:MA=MA-1:if MA>0 goto 180
950 '----- 戦闘終了 -----
960 cls 1:screen 1:cgen 0:for I=10 to 17:locate 5,I:print space$(20):next
970 symbol (44,88),"GAME OVER":3,2,10:M$="3211112112222111114":gosub 830
980 if SC>HI then HI=SC:locate 11,14:print "YOU GET HI-SCORE!!" else 1010
990 A$="t140l8c4a1abydc<":B$="t140l8g4>c2rcdeH14eH":screen 0
1000 play "o4@1 ┳A$+ ge ┳A$+ c4 ┳A$+ ge ┳A$+ >c2.<","o4@0 ┳B$+ c<bH ┳B$+ er"+B$+C$+B$
1010 C$="t140l8c4>c<bHbaaHggHffHeeHddH":play "":play "":play "":play ""
1020 key 0,"┳K┻┳inkey$:if (K$="Y")+(K$="y") then play init:goto 150
1030 if (K$<>"N")*(K$<>"n") then 1010
1040 play init:int "crt1:,,1":kmode 1:cls 3:repeat on :2:end
1050 '----- 説　明 -----
1060 console 0,25:cls 3:cgen 0:symbol [32,32],"COMBAT",5,5,14
1070 locate 22,10:print [5] "KEY┳┳7 8 9┻┳┳┳┳4 + 6┻┳┳┳┳1 2 3"
1080 locate 22,17:print [5] "[BOMB] SPACE┻┳┳┳┳or┳┳┳┳JOY STICK"
1090 read Y,A$,B$:if Y>0 then 1110
1100 cgen 1:locate 5,Y:print A$;:cgen 0:print [Y/3] B$:goto 1090
1110 cflash 1:locate 4,23:print "PUSH SPACE KEY or TRIGGER BUTTON";
1120 key 0,"┳K┻┳inkey$:if (K$<>" ")*(strig(1)<1) goto 1120
1130 JY=1:if K$=" " then JY=0:return else return
1140 '----- D A T A -----
1150 read A:if A=0 then return else read B$:def chr$(A)=hex$(B$)
1160 data 0,ffffffffffffffffffffffffffffffff:data 1,1550ffaaffaaffaaffaaff:goto 1150
1170 data 32,0000000000000000000000000000000000000000000000000000:'SPACE
1180 data 33,003800100000000000000000000000003818273C3418000000:'BOMB S
1190 data 34,3800102814000000000000000000000038182C566A3418000:'BOMB M
1200 data 35,3C00142814281400000000000000003C1C2A5556B5521C:'BOMB L
1210 data 65,FF040404FF202020FFFFFFFFFFFFFFFF040404FF202020:'BLOCK
1220 data 66,00003C7EFFFF7E0000002040C3FF7E0000003C7EBC000000:'JIRAI
1230 data 67,0000663C1800000000FF99C3E7FF8000FF99C3E7FF8080:'FLAG
1240 data 68,0000000000000000244048220044922000000000000000:'FIRE
1250 data 70,0000000000000000000000000000150F03000071F3F750F03:'
1260 data 72,0000000000000000000000000000370F03000071F3F7DDF03:'
1270 data 74,0000000000000000000000000000370F03000071F3F7DDF03:'MY BODY 1
1280 data 76,0000000000000000000000000000370F03000071F3F7DDF03:'MY BODY 2
1290 data 78,0000000000000000000000000000370F03000071F3F7DDF03:'MY BODY 3
1300 data 80,0000000000000000000000000000370F03000071F3F7DDF03:'TK HEAD 1
1310 data 82,0000003010F0E0000000071C3E39710F03000003010F0E03:'
1320 data 84,0000003010F0E0000000071F3F7F0F03000003010F0E03:'TK BODY 1
1330 data 86,0000000000001E3E0F3FF4CF0E0E0000000000C0C0000000:'TK BODY 2
1340 data 88,0000005000E0703810FFFF020F1E0C0000C0C0000000000:'
1350 data FK,PU,-1,1,0,2,-1,2,-1,1,1,H1,RS,0,1,0,2,1,2,0,0,JG,TG,1,1,1,1,2,2,2,2,1,1
1360 data FK,PU,-1,0,-1,0,-1,1,1,0,0,H1,RS,0,0,0,0,0,0,0,0
1370 data JG,TG,1,0,2,0,2,1,1,0,0,FK,PU,-1,-1,0,-1,-1,-1,-1,0
1380 data JK,TU,0,-1,0,-1,1,-1,-1,0,0,JG,TG,1,-1,1,-1,2,-1,2,0
1390 data A,AA,A,AA,A,CA,A,A,AAA,AAAA,AAAA,A
1400 data A,AC,A,AA,A,AA,A,CA,A,A,A,A,A,A,A,A
1410 data A,AAA,AAAA,AAAA,A,AAA,AAAAA,AA,AAAAAA,AAA
1420 data AAA,AAC,AA,AA,AA,CAA,AA,AAA,AA,AA,AA,AAA
1430 data AAA,AAAAA,AA,AAAAA,AAA,A,AA,AA,AA,AA,AAA
1440 data A,A,AAAAAAAA,AA,AAAAAAAA,A
1450 data A,AA,AA,AA,A
1460 data A,AA,AA,AA,A
1470 data AAAAA,AA,AAAAAA,AA,AAAAA,A
1480 data A,AA,A,A,A,A,A,BAAAAB,AA,A,A
1490 data A,AA,AAC,AA,AA,A,A,AA,AA,AA,A,A
1500 data A,AA,BAAAAB,AA,A,A,AA,AA,BA
1510 data A,A,A,AB
1520 data A,AAAA,AAAA,AAAA,AAAA,AAAA,A,A,AAAA,AAAA,AAAA,AAAA,A
1530 data AB,BA,A
1540 data A,A,AA,AA,AAAAA,AA,AA,A
1550 data A,AA,AA,AA,AA,AA,A
1560 data A,AA,AA,AA,A
1570 data A,AA,AA,AA,A
1580 data AAA,AAA,A,C,A,AAA,AAA,A,A,AAA,A
1590 data AA,AAA,BAAB,AAA,A,A,AAAA,A
1600 data 23,1522662,1526625,1,3124421,3,3776677,3,6562151,2
1610 data 42,4642446,1462126,4,1251521,5,7673376,7,4761674,3
1620 data 16,H,┳┳,.. BOMB:10,C,┳┳,.. FLAG:20,B,┳┳,.. JIRAI:0,"","
```

★僕は影さんの孫でちゅ。影ちゃん，いっしょにあちょびまちょ！（埼玉県入間市・**影さんのまご12才**）……【影：ワタシャ，こんなかわいい孫をもって幸せだよ。なー，ばあさんや。なあ～。あれ？つぐ美：…。】

PASOPIA T/5/(7)用

TWIN MOVER
ツイン　ムーバー



★K. P. C

ある日，ふと思いついたアイデアをゲームにしてみたところ，デュアル・ゲームとワンキー・ゲームがミックスされた，むずかしいゲームになってしまいました。

●ゲームの説明

スペース・キーで「TWIN MOVER」をうまく操ってください。スペース・キーを押すと「TWIN MOVER」は近づいてきて，離すと遠ざかります。

●移植について

ゲーム・オーバー・ルーチンのところで多く使われている「PRINT CHR$（～）」は，カラー設定です。CHR$(248)が黒，CHR$(255)が白ですので，COLOR文で代用できます。

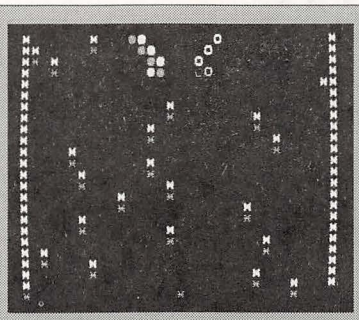
80行は，PC－8001ではINP(9)，PC－6001ではSTRIG(0)で代用できます。

100行のSCREEN文はPC－8001ではPEEK文で代用できます。

★　★　★

《第1表》プログラムの説明

10行～　初期設定	100行……判定1
20行……画面設定	110行……MOVER表示
30～50行……レベル設定	120行……判定2
60行……変数設定	130～150行…障害物表示
70行～　メイン・ルーチン	170行～　ゲーム・オーバー・ルーチン
80～90行……キースキャン	



▲《写真1》TWIN MOVER
は障害物をよけてつき進む

▼《写真2》む，むずかしすぎて，やめられない!? Yでリプレイ



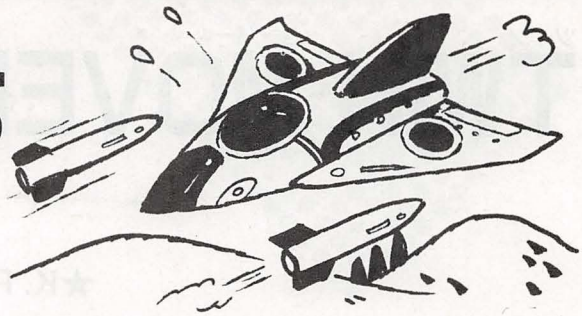
TWIN MOVERのプログラム・リスト

```
10 '********** ショキ セッテイ **********
20 DEFINT A-Z:RANDOMIZE TIME:WIDTH 36:COLOR 7,0:HS=0
30 CLS:LOCATE 5,0:PRINT CHR$(253);"*****  TWIN MOVER  *****"
40 INPUT "LEVEL (1-30)";L
50 IF L<1 OR L>30 THEN 40
60 CLS:X1=9:X2=25:S=0
70 '********** MAIN **********
80 OUT 48,127:K=INP(49):OUT 48,127:K=INP(49) AND K
90 IF K=127 THEN X1=X1+1:X2=X2-1 ELSE X1=X1-1:X2=X2+1
100 IF SCREEN(X1,3)=42 THEN ZX=X1:GOTO 180 ELSE IF SCREEN(X2,3)=42 THEN ZX=X2:GO
TO 180
110 LOCATE X1,3:PRINT"●":LOCATE X2,3:PRINT"o"
120 IF X1=X2 OR X1<=1 OR X2=>33 THEN ZX=X1:GOTO 180
130 R=RND(1)*32+1
140 LOCATE R,23:PRINT"*"
150 LOCATE 1,22:PRINT"*":LOCATE 33,22:PRINT"*"
160 S=S+1:SOUND 60,0:FOR I=0 TO L*10:NEXT:GOTO 80
170 '********** GAME OVER **********
180 LOCATE ZX-1,3:PRINT CHR$(250);"X";CHR$(255)
190 FOR I=0 TO 50:SOUND 25,0:SOUND 60,0:NEXT:IF S>HS THEN HS=S
200 LOCATE 11,6:PRINT CHR$(252);"GAME OVER";CHR$(255)
210 LOCATE 8,8:PRINT CHR$(254);"YOUR SCORE IS";S;CHR$(255)
220 LOCATE 8,10:PRINT CHR$(249);"HIGH SCORE IS";HS;CHR$(255)
230 LOCATE 10,12:PRINT CHR$(250);"REPLAY? Y/N";CHR$(255)
240 A$=INKEY$
250 IF A$="Y" OR A$="y" THEN 30
260 IF A$="N" OR A$="n" THEN CLS:END ELSE 240
```

★ベーマガを伊勢志摩旅行に持って行き，食後にハァーしたので，刺身やしゃぶしゃぶ，サザエなどのニオイがするかもしれません。(大阪市・X14WD14才)……【影：それじゃ，ベーマガとごはんで食事ができるな。】

PASOPIA 7用

ハイパー　ウィング
Hyper-wing



★仲　一人

Before play

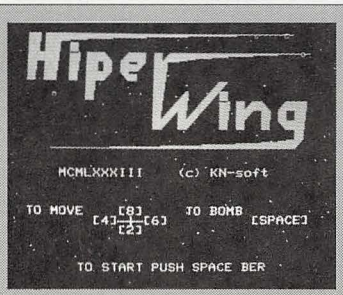
さっそくだが，君への指令を伝えておく。知ってのとおり，我が反乱軍は現在物資不足と帝国軍の戦力増強のため，壊滅寸前になっている。

そこで，帝国軍の戦力を少しでも減らすため，戦略爆撃機〝Hiper-wing〟3台を製造した。しかし，パイロットはほとんど戦死したため，民間人の君に作戦を実行してほしい。普段きたえている天性のカンがものをいうはずだ。

エネルギーはトランスポーター使用のため，無制限だ。では，健闘をいのる。

《第1表》変数表

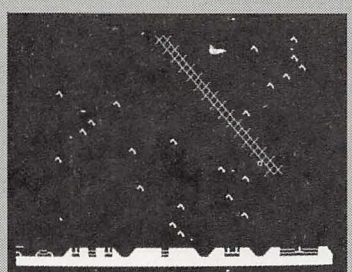
X，Y…自機座標	HS…ハイスコア
RX(，RY)…敵ミサイル(，？)の座標	FI…残機数
	AR…エリア
BX，BY…爆弾座標	BS…マップ上の砲台数 ┐何に使うの
BM…爆弾フラグ	RP…破壊した砲台数 ┘でしょう？
P……基地アドレス(読み込み)	C……カウンタ
AD…基地アドレス(書き込み)	SA…？？？
LI…基地アドレス(エリア終了)	I，J，A$…雑用
B……基地キャラ	P$，PI$，P2$…ミュージック
SC…スコア	



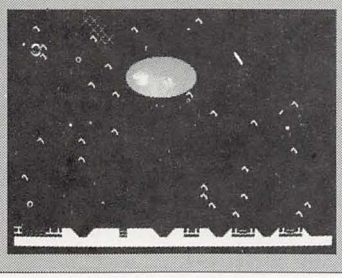
◀《写真1》かっこいいタイトル画面。スペース・キーでスタート

▼《写真2》爆弾投下で砲台を破壊しろ！　先はまだまだだ！





▲《写真3》爆弾をはずすと，おこってミサイルをバンバン撃ってくる



▶《写真4》あーあ，やられてしまいました。ドカーン！

How to play

8246で上下左右に移動。スペース・キーで爆弾投下です。砲台は50点で，青い部分は破壊不能です。赤，紫，緑は…!?

About program

オールBASICですので，ただひたすら打ち込んでください。RUNすると，数字がくるくる増えていますが，600ぐらいになるとデモに移ります。

エリアが終わると，残機数×1,000がスコアに加算され，自機が1機増えます。エリア3をクリアし，ある条件を満たしているとメッセージがでます。見ることのできた人は，一番最後にでたメッセージをOFへ送ってください。

また，「こんなゲーム，甘っちょろいぜーっ」という人は，基地データを変えて遊ぶのもよいでしょう。しっかし，まるっきりスパゲッティじゃないか。あと，いらんところにこりすぎたようだなあ。ごめんなさい。

CHECKER FLAG

編：これは，おもしろそうでしょう。

Dr.D：アイデアは新しくないが，よくできているんじゃないかな。ただリストが見ずらいぞ。これでは改造するのが困難だ。

編：このゲームも，バランスがいまいちですね。

Dr.D：そうだな。弾をはずすと，とんでもなくなってしまう。弾を撃つときは，低空飛行でネライをさだめなくてはな…。

★成長するベーマガ。だんだん中身もこくなっていく。しかし，影さんの成長はないみたいだ。(福島県いわき市・吉田裕一15才)……【影：それは，みんなの成長が早いから，そう見えるだけなんだ。うん，そうなんだ。】

```
10 '┌──────────────────────┐
20 '|      Hiper-wing for PA-7007      |
30 '|   Programmed by Kazuto-Naka       |
40 '└──────────────────────┘
50 GOTO 800
60 '■■■■ Main ■■■■
70 X=5:Y=10:BM=0:SA=0:C=0:LINE(0,192)-(320,200),1,BF:GOSUB 500
80 COLOR 4:LOCATE 10,2:PRINT"Hiper-wing take off !!
90         LOCATE 17,3:PRINT USING"Left #";FI
100         LOCATE 17,4:PRINT USING"Area #";AR
110 P1$="zt120s0m5v15l16o3gggm20ap16al3o4ct120l16edcl2gz
120 P2$="zt120s0m20v13l16o2gfedp16dl6o3m2cct120l16m20cde12cz":PLAY P1$,P2$
130 PUT(X*8,Y*8),F,PSET:IF BM=0 THEN 150
140 LINE(BX*8,BY*8)-STEP(2,1),2,BF:GOTO 160
150 IF STRIG(0)THEN BM=1:BX=X+1:BY=Y+1:SOUND 20,3
160 S=STICK(0):HX=(S=3)*(X(38)-(S=7)*(X)0):HY=(S=5)*(Y(20)-(S=1)*(Y)0)
170 B=PEEK(P):IF(B=228)+(B=229)+(B=135)THEN COLOR 1:GOTO 200
180 IF(B=156)+(B=144)+(B=157)THEN COLOR 5:GOTO 200
190 IF B=224 THEN COLOR AR+1 ELSE COLOR 7
200 GET%(1,23)-(39,23),SCR:PUT%(0,23),SCR:LOCATE 39,23:PRINT CHR$(B);
210 FOR I=0 TO 1:COLOR 2:ON SA+1 GOTO 320,220,250,290
220 RX=RND*38:RY=22:IF RND*30>1 THEN 300
230 LOCATE RX,RY:PRINT"XX";:SOUND RY*3+11,0:RX=RX-1:RY=RY-1
240 IF(RX(0)+(RY(0)THEN 300 ELSE 230
250 RX=INT(RND*38):IF SCREEN(RX,23)<>144 THEN 300
260 LINE(RX*8+4,183)-STEP(0,-183),2:SOUND=(0,15):FOR I=0 TO 25
270 SOUND=(1,0):SOUND=(1,15):FOR J=0 TO 1:NEXT J,I:LINE-STEP(0,183),0
280 IF(RX=X)+(RX=X+1)THEN 530 ELSE 300
290 LOCATE FX,22:PRINT"@@@@@@@@";:IF C MOD 6=0 THEN FX=INT(RND*6)*6
300 LOCATE RND*38,22:COLOR MC(AR):PRINT MI$(AR);
310 SOUND 11,0:C=C+1:IF C=99 THEN C=0:SA=0
320 RX=RND*38:IF SCREEN(RX,23)<>144 THEN LOCATE 0,22:PRINT:GOTO 340
330 LOCATE RX,22:COLOR MC(AR):PRINT MI$(AR):SOUND 11,0
340 IF(SCREEN(X,Y)>63)+(SCREEN(X+1,Y)>63)THEN 530
350 NEXT:IF BM THEN LINE(BX*8,BY*8)-STEP(2,1),0,BF:BY=BY+1:IF BY=23 THEN 450
360 P=P+1:LINE(X*8,Y*8)-STEP(15,7),0,BF:X=X+HX:Y=Y+HY:IF P<LI THEN 130
370 FOR I=X TO 38:PUT(I*8,Y*8),F:SOUND I+11,0:LINE(I*8,Y*8)-STEP(15,7),0,BF
380 NEXT:FOR I=0 TO 23:LOCATE 0,22:PRINT:NEXT
390 AR=AR+1:ON AR GOTO 420,420,400,720
400 FOR I=&HE000 TO AD:IF PEEK(I)=135 THEN POKE I,144
410 NEXT:LOCATE 14,5:COLOR 2:PRINT"LAST STAGE !"
420 DF=FI:FOR I=FI-1 TO 0 STEP -1:SC=SC+100:FI=I:GOSUB 500:SOUND 83,0:NEXT
430 FI=DF+1:GOSUB 500:P=&HE000:GOTO 70
440 '■■■■ Bomb ■■■■
450 BM=0:CS=SCREEN(BX,23,1):ON CS-1 GOTO 480,480,480,460:GOTO 360
460 COLOR 2:NOISE"n12":FOR I=1 TO 5:LOCATE BX,BY:PRINT MID$("@X+x*",I,1);
470 FOR W=0 TO 10:NEXT W,I:NOISE"z":SC=SC+5:RP=RP+1:GOSUB 500:GOTO 360
480 SA=CS-1:FOR I=0 TO 10:SOUND 40,0:NEXT:GOTO 360
490 '■■■■ Output ■■■■
500 COLOR 7:LOCATE 0,24
510 PRINT USING"SCORE:######  HIGH-SCORE:######  LEFT:#";SC;HS;FI;:RETURN
520 '■■■■ Dead ■■■■
530 SOUND=(6,4):PSET(X*8+8,Y*8+4),2
540 FOR I=1 TO 50:SOUND=(7,I/4):COLOR=(0,(I MOD 2)*2,0)
550 CIRCLE(X*8+8,Y*8+4),I,2,,,.5:NEXT:SOUND=(7,15)
560 FOR I=0 TO 90:NEXT:COLOR=(2,10,0):FOR I=0 TO 90:NEXT:COLOR=(2,0)
570 FI=FI-1:GOSUB 500:FOR I=0 TO 5000:NEXT:IF FI=0 THEN 600
580 FOR I=0 TO 23:LOCATE 0,22:PRINT:NEXT:CLS 2:P=P+1:COLOR=(2,10):GOTO 70
590 '■■■ Gameover ■■■
600 CLS:COLOR 3:LOCATE 2,11:PRINT"■■■■ ■■■■ ■■■■
```

```
610                 PRINT SPC(2);"■■■■
```

PC-6001/mkII/6601/SR(モード1，ページ2)用

蚊(か)たたきっ!



★新野　恵貴

夏の夜

「ブ〜ン」
うっ…，いやな羽音が聞こえてきた。
「チクッ!」
ぐぁ〜っ!　かゆいっ!
おわっ!　このやぶ蚊はでかいっ!　くるなっ!　このやろ〜っ!
「チクッ!　チクッ!」
くそ〜っ!　小さい蚊がさしてくる。
こうして夏の夜はふけていく。

たたきかた

ランして顔の絵がでたらスタートです。むかって左からやぶ蚊がせめてきて，右側はどんどん小さい蚊にさされます(はれる)。

そこで，カーソル・キーで手を上下左右に動かして，やぶ蚊をたたき，さされたところをかいてください。

スペース・キーは，手が左にあるときは，たたく，右にあるときはかく役目をします。

蚊をたたくときは蚊が手の内側，しかも親指のところにあるときのみたたけます。

かくときは，はれたところを指先に合わせてかいてください。

ゲーム・オーバーになるのは，やぶ蚊にさされる，はれが4か所になる，80点以上になる，の三つで再ゲームはスペース・キーです。

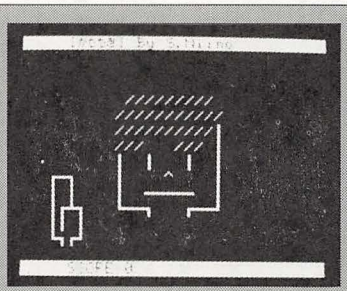
ちなみに，やぶ蚊は〝・〟で，はれは〝)〟です。

《第1表》変数表

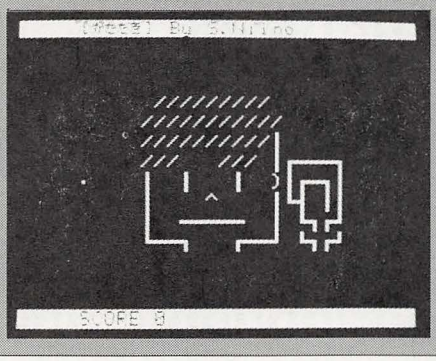
X，Y	…手の位置(座標)
MX，MY	…蚊の座標
SC	……スコア
HI	……ハイスコア
V	……蚊の進む距離(1回のループに)
K	……さされた数
M	……さされる確率
H$(X)	…手の形
K$(2)	…かいているときの手の形
SP$	…スペース
C(X)	……手の左右の位置

CHECKER FLAG

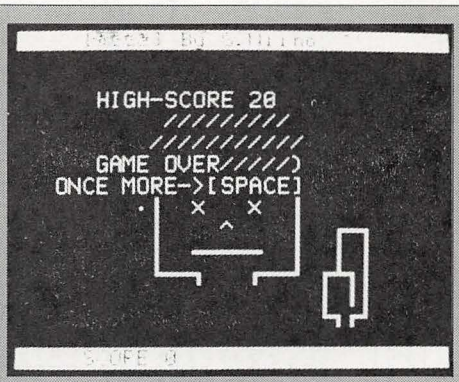
編：ゲラゲラゲラゲラ……。
Dr.D：何をさわいでおるんじゃ。
編：あ，Dr.見てくださいよ，このゲーム。もうおかしくて。
Dr.D：(思わず)プーッ。なかなか表情豊かじゃのう。
編：ちょっと遅いのが残念ですが，ゲーム・アイデアは最高ですよ。
Dr.D：リストはよくできているぞ。マルチ・ステートメントの使いすぎがちと気になるがな。



◀《写真1》ゲーム・スタート。左から蚊がやってきた



◀《写真2》さされたら，かいて直しましょう



▲《写真3》やばい。大きい蚊にさされてしまった

★ぼくのパソコンは，〝CONT〟と入力すると，まんざいをはじめる。どうだすごいだろう!!(千葉市・HOW MUCH？才)……【影：キミのパソコンはまだまだあまい。私は〝RUN〟と入力すると走りだしてしまう。】

```
10 CLEAR520:GOTO800
15 REM●●●●●●●● MAIN ●●●●●●●●●●●●
20 S=STICK(0):Y=Y+(S=1)-(S=5):Y=
Y+(Y>8)-(Y<4)
30 IFS=3ORS=7THENLOCATEC(X),Y:PR
INTSP$:X=X+(S=7)-(S=3):X=X+(X>2)
-(X<1)
40 IFSTRIG(0)=1GOTO180
50 LOCATEC(X),Y:PRINT H$(X)
60 LOCATEMX,MY:PRINT" ":MX=MX+V:
A=INT(RND(1)*2):MY=MY+(A=1)-(A=0
)
70 MY=MY-(MY<7)+(MY>8)
80 IFMY=8ORMY=4THENPL=-PL
90 LOCATEMX,MY:PRINT"・":IFMX>9TH
ENLOCATE10,MY:PRINT"(":GOTO110
100 IFINT(RND(1)*M)<>1GOTO20
105 F=INT(RND(1)*4)+6:K=K+1:K=K+
(SCREEN(20,F)=41)
106 LOCATE20,F:PRINT")":IFK<4GOT
O 20
107 REM●●●●●●● GAME OVER ●●●●●●
110 SOUND8,0:COLOR,,2:FORI=1TO30
0:NEXT:COLOR ,,1
120 LOCATE10,8:PRINT M$
130 A=20:SOUND8,15:SOUND1,0:FORL
=1TO7:FORI=A+20TOA-20STEP-3:SOUN
D0,I
140 NEXT:FORI=A-20TOA+20STEP3:SO
UND0,I:NEXT:A=A+30:NEXT:SOUND8,0

145 IF HI<SC GOTO 300
146 LOCATE6,3:PRINT"HIGH-SCORE";
HI
150 LOCATE6,6:PRINT"GAME OVER":L
OCATE3,7:PRINT"ONCE MORE->[SPACE
]"
160 IFSTRIG(0)=0GOTO 160
170 GOTO850
175 REM●●●●● たたく! & かく! ●●●●●●●
180 IFX=2GOTO230
190 LOCATEC(X),Y:PRINTSP$:LOCATE
C(X)+2,Y:PRINT H$(1)
200 LOCATEC(X)+2,Y:PRINTSP$:IFMX
<5ORMY<Y+3ORMY>Y+6GOTO 50
210 LOCATEMX,MY:PRINT"*":SC=SC+2
:LOCATEMX,MY:PRINT" "
220 MX=0:MY=INT(RND(1)*5)+5:GOTO
 260
230 FORI=1TO5:LOCATEC(X),Y:PRINT
K$(2):LOCATEC(X),Y:PRINTH$(2):NE
XT
240 IFSCREEN(20,Y+1)<>41GOTO50
250 SC=SC+1:LOCATE20,Y+1:PRINT"|
":K=K-1
260 LOCATE10,15:COLOR2:PRINTSC;:
COLOR1:LOCATE10,8:PRINTN$
270 FORI=1TO200:NEXT:LOCATE10,8:
RESTORE1190:READA$:PRINTLEFT$(A$
,11)
280 IFSC>10THENM=5:IFSC>20THENM=
3:V=.8:IFSC>30THENM=2:V=1
285 IFSC>80THENLOCATE10,8:PRINTN
$:GOTO 130
290 GOTO 50
295 REM●●●●●●● HIGH-SCORE! ●●●●
300 LOCATE3,2:PRINT"HIGH-SCOREだ
よ~ん!!":SOUND8,15:SOUND1,0:A=230:
B=8^8
310 FORL=1TO7:FORI=A-20TOA+10STE
P+3:SOUND0,I:NEXT
320 FORI=A+10TOA-20STEP-3:SOUND0
,I:NEXT:A=A-30:NEXT
330 FORI=1TO255STEP3:SOUND0,I:NE
XT:SOUND8,0:HI=SC:GOTO146
795 REM●●●●●● しょきせってい ●●●●●●●●●●
800 A$=CHR$(29):B$=A$+A$+A$+A$+A$+A
$+CHR$(31)
810 FORI=1TO5:READ C$,D$:H$(1)=H
$(1)+C$+B$:H$(2)=H$(2)+D$+B$:NEX
T
820 FORL=1TO2:H$(L)="      "+B$+H
$(L)+"      ":NEXT
830 FORI=1TO4:READ D$:K$(2)=K$(2
)+D$+B$:NEXT
840 FORL=1TO2:K$(L)="      "+B$+K
$(L):NEXT
845 FORI=1TO6:SP$=SP$+"      "+B$
:NEXT:HI=20
846 REM●●●●●●●● START ●●●●●●●●●●
850 SCREEN1,1,1:CONSOLE0,16,0,0:
COLOR1,1,1:CLS:RESTORE1150:SC=0
860 FORI=1TO8:READF$:LOCATE10,I+
3:PRINTF$:NEXT:READ N$,M$
870 LOCATE5,0:PRINT"[かたたき] By S.
Niino":LINE(0,0)-(255,0),2
880 LOCATE5,15:PRINT"SCORE";SC;:
LINE(0,191)-(255,191),2
885 REM
890 C(1)=3:C(2)=21:MX=0:MY=5:M=8
:X=1:Y=8:PL=1:K=0:V=.5
900 A=255:SOUND1,0:SOUND3,0:SOUN
D8,15:SOUND9,15
910 FORI=1TO255STEP20:SOUND0,I:S
OUND2,A:A=A-20:NEXT:SOUND9,0
920 SOUND13,10:SOUND11,1:SOUND12
,0:SOUND0,120:SOUND1,0:SOUND8,&H
10
930 GOTO 20
950 REM●●●●●●●● DATAS ●●●●●●●●●●
999 REM●●●1234●●●1234
1000 DATA"┌──┐  ","  ┌──┐"
1010 DATA"│  │  ","  │  │"
1020 DATA"│  │  ","  │  │"
1030 DATA"│  │  ","  │  │"
1040 DATA"└──┘  ","  └──┘"
1045 REM
1060 DATA"┌──┐"
1070 DATA"│  │"
1080 DATA"│  │"
1090 DATA"└──┘"
1130 REM●●1234567●●●1234567
1150 DATA" ////////// "
1160 DATA"//////////"
1170 DATA"//////////|"
1180 DATA"///   ///|"
1190 DATA"|  |  |  |"
1200 DATA"|   ^   |"
1210 DATA"|  ---  |"
1220 DATA"|_____|"
1230 REM●●1234567●●●1234567
1320 DATA"|  ^  ^  ","|  ×  ×  |"
```

★修学旅行中，東京で自由行動があったので，電波新聞社を見ようと山手線に乗ったけど見えなかったよ。（愛媛県宇和島市・**鴻池享正17才**）……**【編**：そんなことないよ。山手線で五反田駅の内回り側にしっかり見えますよ。**】**

PC-6001/mkII/6601/SR(モード2，ページ2)用

（※6001の場合，別売のROM＆RAMカートリッジが必要です）

カバチョ
KABACHO
タワー
TOWER

★BeiMaga



STORY

おっといけない。労働ビザなしで仏像を売っていたら，つかまえられて，かばちょの塔へとじ込められてしまった。どうしよう。と，いうのは僕の友人。しかし，僕は自分のパスポートを友人に貸していたのだ。

あるひー（ある日，べつに歌手の名ではない）僕は，ついに決心し，出発したのだが…。

PLAY

- **移動➡**カーソル・キーで上下左右。
- **パワー(P)➡**エネルギー・パック(E)を取ると，一つアップ。
- **エキスパート(E)➡**敵を倒すとアップ。
- **階の上下➡**画面中の矢印(上か下)へ行くと上下できる。ただし地下1階から地下9階まで，
- **ファイト➡**敵と出会うと，双方のパワーが減少し，なくなると死にます。

両方とも生きているときは，敵はスタート位置にもどります。あなたがほかの階へ移動すると，両方とも体力がもとにもどります。

- **ダイヤ➡**取ると，どこかの階の迷路が少し変わったり，敵の体力が減ったりその他いろいろな変化がある。
- 友人を助けたら，ハッピー・エンド。

SAVE & LOAD

ゲーム中にSキーを押すと，自分の位置，敵の位置，そのほか，すべてのことが，メモリにセーブできます。

ロードするには，デモ画面のときにCキーを押すとセーブしたところからはじまります。これは，けっこう応用が効くので，いろいろ考えてみてください。

PROGRAM

画面の表示など時間のかかることは，すべてマシン語にしていますから，画面1枚表示するのに1秒位と高速になっています。

また，画面データを2進→16進に変換して，データを少なくしています。

★　★　★

CHECKER FLAG

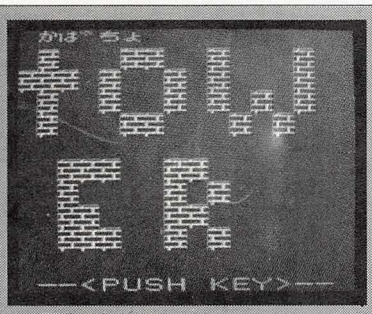
編：どうですか，Dr.このゲームは？

Dr.D：ウーン，まずキャラクターがよくない。それに，ゲーム・バランスがとれていない。

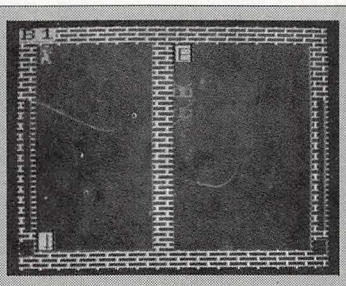
編：敵の移動ルーチンがおそまつですね。

Dr.D：もっとくふうできないかな。マシン語とかは使えても，ゲームづくりの基本がわかっていないように思う。

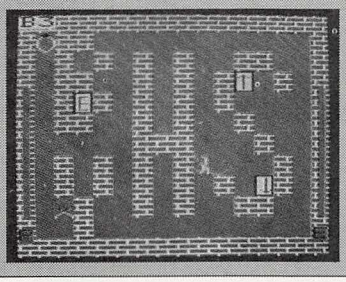
編：ゲームづくりのコツのようなものですね。



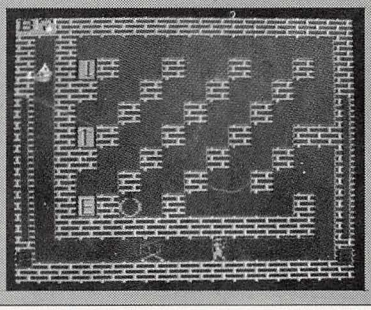
▲〈写真1〉KABACHO TOWERのタイトル画面。キーを押してスタート



◀〈写真2〉左上にいるのが自分。まずは下へ降りて行こう



▶〈写真3〉ここは地下3階。指輪がほしいけど，にっくきカバチョがいるゾ



▼〈写真4〉ここは地下7階。うまくカバチョを誘導してアイテムを取れ

★こわれやすいものベスト5：1世界の平和，2人間の情，3飛行機，4影さんのパソコン，とどめ5つぐ美さんの…言うのやめたっと。（福岡県久留米市・**中村守博17才**）……**【つぐ美**：乙女の心はこわれやすいの。**影**：エー。】

《リスト1》KABACHO TOWERのデータ・リスト

```
10 REM--- ﾏｼﾝｺﾞ DATA ---
20 OUT&H93,2
30 FORI=&HD000TO&HD0BF:READA$:POKEI,VAL("&H"+A$):NEXT
40 DATAdd,21,00,00,dd,09,dd,29,dd,29,dd,29,dd,29,dd,29
50 DATA01,00,da,dd,09,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,01
60 DATA00,00,4d,6c,26,00,11,00,e2,29,29,29,29,29,29,29
70 DATA29,29,09,09,19,01,1F,00,16,10,DD,7E,00,77,23,dd
80 DATA23,DD,7E,00,77,DD,23,09,15,C2,3a,d0,C9,00,00,00
90 DATAfd,21,00,ba,26,00,2e,00,01,00,00,fd,4e,00,e5,cd
100 DATA00,d0,e1,fd,23,2c,00,3e,10,bd,c2,58,d0,24,3e,0c
110 DATAbc,c2,56,d0,c9,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
120 DATA21,00,00,01,00,00,cd,00,d0,c9,00,00,00,00,00,00
130 DATA11,00,a0,21,00,ba,01,80,07,ed,b0,c9,00,00,00,00
140 DATA11,80,c1,21,00,a0,01,80,07,ed,b0,c9,00,00,00,00
150 DATA11,00,a0,21,80,c1,01,80,07,ed,b0,c9,00,00,00,00
160 REM--- ｷｬﾗｸﾀｰ DATA ---
170 FORI=&HDA00TO&HDB3F:READA$:POKEI,VAL("&H"+A$):NEXT
180 DATA00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
190 DATA00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
200 DATA9a,aa,55,55,aa,9a,aa,9a,aa,9a,55,55,9a,aa,9a,aa
210 DATA9a,aa,55,55,aa,9a,aa,9a,aa,9a,55,55,9a,aa,9a,aa
220 DATA80,80,82,a0,81,60,23,60,22,50,20,40,04,60,02,60
230 DATA01,a0,01,60,01,50,01,50,01,10,04,10,04,10,0c,0c
240 DATA09,42,02,02,0a,82,09,c8,05,48,02,08,09,10,09,80
250 DATA0a,40,09,40,05,40,05,40,04,40,04,10,04,10,30,30
260 DATA80,02,20,08,08,20,02,80,aa,aa,82,82,82,82,82,82
270 DATA8e,b2,8e,b2,aa,aa,01,40,04,10,10,04,40,01,40,01
280 DATA88,22,20,08,08,20,0a,a0,0a,a0,0a,a0,26,98,aa,aa
290 DATA2e,b8,0b,e0,0a,a0,0a,a0,08,20,20,08,88,22,00,00
300 DATAff,ff,d5,57,d5,57,da,a7,d9,57,d9,57,d9,57,d9,57
310 DATAda,a7,d9,57,d9,57,d9,57,d9,57,da,a7,d5,57,ff,ff
320 DATA03,c0,0f,f0,03,c0,04,10,10,04,10,04,40,01,40,01
330 DATA40,01,40,01,40,01,40,01,10,04,10,04,04,10,01,40
340 DATAff,ff,d5,57,d5,97,d5,97,d5,97,d5,97,d5,97,d5,97
350 DATAd5,97,d5,97,d5,97,d9,9b,d6,a7,d5,97,d5,57,ff,ff
360 DATAff,ff,d5,57,d6,57,da,97,e6,67,d6,57,d6,57,d6,57
370 DATAd6,57,d6,57,d6,57,d6,57,d6,57,d6,57,d6,57,d5,57,ff,ff
380 REM--- TOWER DATA ---
390 AD=&HBA00:RESTORE480:FORI=1TO10:READA$:FORJ=0TO11:FORL=0TO1
400 A=VAL("&H"+MID$(A$,J*4+L*2+1,2)):FORK=0TO7
410 POKEAD,SGN(AAND(2^(7-K))):AD=AD+1:NEXT:NEXT:NEXT
420 OUT&H93,3:PRINT" MAIN PROGRAM を LOAD します"
430 PRINT"　おわったら RUN してください。":PRINT
440 PRINT"テープの よういが よろしければ 「RETURN」 キーを おしてください。"
450 FORI=1TO300:NEXT:EXEC&H1058
460 IFINKEY$<>CHR$(13)THEN460
470 CLOAD
480 DATA00004644e944495446280000398021403180394000000000
490 DATAffff8101810181018101810181018101810181018101ffff
500 DATAffff8001befd8245a345ab51ab51a3458245befd8001ffff
510 DATAffffb001aa99b2a5aaa1b2918389aa85aaa592999001ffff
520 DATAffffc4459111aaab9111c445aaabc4459111aaab9111ffff
530 DATAffff8001b93da285a44589259211a925a4c5b21d8101ffff
540 DATAffff8c03aa11aa09aa0984e98429aa09aa09aa118c03ffff
550 DATAffffa001a925b249a491a927b249a491a905bffd8001ffff
560 DATAffff80018cff9e01bf7fbf01bf7fbf019e3f8c018001ffff
570 DATAffffa045add1a8c9a025a515ad95a025ada9a729b061ffff
```

《リスト2》メインプログラム・リスト

```
10 CLEAR300:DIMXX(8),YY(8),D(9,6),DR(9)
20 SCREEN3,2,2:COLOR2,1,1:CLS
30 FORI=1TO8:READXX(I),YY(I):NEXT:GOSUB1250:CONSOLE,,,0:GOTO60
40 DATA,-1,,,1,0,,,0,1,,,-1,0,,
50 POKE&HD081,A:POKE&HD082,B:POKE&HD084,C:EXEC&HD080:RETURN
60 CLS:COLOR2
70 POKE&HD052,0:POKE&HD053,&HBA:EXEC&HD050:PRINT" かばちょ"
80 C$="o2c4o3co2c":PLAY"ls13t240o","v1318t240o","o5v12t24012"
90 PLAY"g4rgfe4e4rdcde",C$+C$+C$+C$+C$+C$,"cedfed"
100 PLAY"g4rgfgabar2ef",C$+C$+C$+C$,"efggee"
110 PLAY"g4rgfe4e4rdcde",C$+C$+C$+C$+C$+C$,"cdefga"
120 PLAY"g4rgfe4e4redc4",C$+C$+C$+C$+C$+C$,"cedfdc"
130 FORI=2TO4:LOCATE0,15:COLORI:PRINT" --<PUSH KEY>--";
140 I$=INKEY$:IFI$=" "THEN200
150 IFI$="c"THEN170
160 NEXT:GOTO130
170 AD=&HD0E0:FORI=1TO9:FORU=1TO6:D(I,U)=PEEK(AD):AD=AD+1:NEXT
180 NEXT:M=PEEK(AD):X=PEEK(AD+1):Y=PEEK(AD+2):P=PEEK(AD+3)
190 PU=PEEK(AD+4):R=PEEK(AD+5):EXEC&HD0B0:GOTO210
200 M=1:X=1:Y=1:P=0:PU=0:R=0:EXEC&HD090
210 PLAY"s1318o3c4cd4de4gagfe2c2","o5l2v9cegef","v8o6l4cecececece"
220 FORI=1TO9:DR(I)=D(I,1):NEXT
230 REM--------- MAIN --------
240 S=1:E=D(M,3):F=D(M,4):O=3
250 AD=40960+M*192
260 POKE&HD052,AD-INT(AD/256)*256:POKE&HD053,INT(AD/256)
270 EXEC&HD050:A=X:B=Y:C=O:GOSUB50:LINE(6,60)-(11,160),1,BF
280 LOCATE0,14:COLOR4:LINE(2,168)-(13,179),1,BF:PRINT"P"
290 LINE(251,60)-(247,160),1,BF:LINE(253,168)-(242,179),1,BF
300 LOCATE15,14:PRINT"E";:GOSUB1220:LINE(1,1)-(31,11),2,BF:COLOR4
310 LOCATE0,0:PRINT"B";CHR$(29);M
320 IFINKEY$="s"THEN1120
```

★私はファンタジーゾーンをやっていると思わず、YA－DA－YOを口ずさみはじめます。そんなときにかきって、となりに怖いおにーさんがいるもので。（東京都小平市・ペンネーム15才）……【影：根性だして歌おう。】

```
330 A=X:B=Y:C=PEEK(AD+X+Y*16):GO
SUB50:I=STICK(0):EXEC&H1058
340 X=X+XX(I):Y=Y+YY(I):A=PEEK(A
D+X+Y*16):IFA=0THEN400
350 IFA=1THENX=X-XX(I):Y=Y-YY(I)
:GOTO400
360 IFA=4ORA=5THEN560
370 IFA=6THEN630
380 IFA=7THEN660
390 GOTO520
400 IFI=3THENO=3
410 IFI=7THENO=2
420 A=X:B=Y:C=0:GOSUB50:SOUND8,0
:IFD(M,3)=0THEN320
430 A=E:B=F:C=PEEK(AD+E+F*16):GO
SUB50
440 E=E+SGN(X-E):IFPEEK(AD+E+F*1
6)=1THENE=A
450 F=F+SGN(Y-F):IFPEEK(AD+E+F*1
6)=1THENF=B
460 IFX=EANDY=FTHEN560
470 C=4:IFM=9THENC=5
480 A=E:B=F:GOSUB50:SOUND0,0:SOU
ND1,VAL(MID$("89898780",S,1))
490 S=S+1:IFS=9THENS=1
500 SOUND8,12:GOTO320
510 REM------ UP & DOWN ------
520 P=PU:DR(M)=D(M,1):IFA=8THENM
=M+1:GOTO540
530 M=M-1
540 X=D(M,5):Y=D(M,6):DR(M)=D(M,
1):GOTO240
550 REM------- FIGHT! ---------
560 GOSUB970:P=P-D(M,2)/4:DR(M)=
DR(M)-R/4:IFP=<0THEN1150
570 IFDR(M)>0THENPLAY"o7s1m1500c
64c64":GOTO240
580 FORI=1TO3:PRINTCHR$(7);:NEXT
:D(M,3)=0:D(M,1)=0
590 IFM=7THENGOSUB1030
600 IFM=1THENM=9:GOSUB960:X=1:Y=
1:POKE42706,0:GOTO240
610 R=R+1:GOSUB1220:GOTO320
620 REM------- POWER UP-------
630 PU=PU+1:GOSUB1220:POKEAD+X+Y
*16,0:IFM=4THENGOSUB940:GOTO1150

640 P=PU:GOTO420
650 REM---------- RING ---------
660 POKEAD+X+Y*16,0
670 ONMGOTO420,680,700,710,720,7
30,750,770,810,550
680 IFPEEK(&HA6DE)<>0THENGOSUB94
0:R=0:P=0:GOSUB1220:GOTO420
690 POKE&HA283,0:POKE&HA2B7,6:GO
SUB950:GOTO420
700 POKE&HA6DE,0:POKE&HA761,9:D(
```

```
9,5)=1:D(9,6)=1:GOSUB960:GOTO420

710 PU=PU+2:GOSUB950:GOSUB1050:G
OTO420
720 GOSUB960:POKE41767,0:D(4,1)=
4:D(4,2)=3:GOTO420
730 GOSUB940:IFF3=1THENF2=1
740 GOTO420
750 IFPEEK(&HA283)<>0THENGOSUB94
0:GOTO420
760 R=R+1:GOSUB960:GOTO420
770 IFF2=1THEN800
780 F3=1:POKE42164,0:POKE42166,0
:POKE42244,0:POKE42246,0
790 GOSUB960:POKEAD+X+Y*16,7:GOT
O420
800 FORI=41175TO41319STEP16:POKE
I,0:NEXT:GOSUB950:R=R+1:GOTO420
810 IFR<>10THENM=1:GOTO240
820 LINE(32,24)-(240,132),2,BF:C
OLOR3:LOCATE5,3:PRINT"THE END"
830 LOCATE4,5:PRINT"THANK YOU"
840 SOUND7,28:PLAY"v15l8o","v15o
3l8","l8s1m1500"
850 PLAY"c4dceg4r8gag","c4dcec4r
8ede","c4cccc16c16c16c16cccc"
860 PLAY"r8gagfer8ebar8","r8eded
cr8ebar8","m3000lcrcrc"
870 PLAY"o5e2d16c16obg4","oc2o3b
16b16odfg4","m1500c8c8rc8c8r"
880 PLAY"r8gagfe4d4oo5e4","r8o3g
agfe4d4oe4","m3000crcrc4."
890 PLAY"s1m10000c1","s1m10000c1
","m10000c1"
900 LOCATE3,8:COLOR4:PRINT"*GAME
 OVER*":FORI=1TO2000:NEXT
910 LOCATE0,15:FORI=1TO16:PRINT:
NEXT:PRINTCHR$(7)
920 FORI=1TO500:NEXT:RUN
930 REM--- SOUND ---
940 PLAY"m255s13l64o5bgecafdc2":
RETURN
950 PLAY"m255s13l64o5cdedefefg",
"os13l64cdedefefg":RETURN
960 PLAY"m255o5s13l64edefede","o
s13l64edefede":RETURN
970 REM--- ENEMY ---
980 A$=STR$(DR(M))+","+STR$(D(M,
2))
990 LINE(63,1)-((LEN(A$)+3)*16,1
4),4,BF
1000 COLOR2:LOCATE3,0:PRINTA$:RE
TURN
1010 REM----- SUB --------------
1020 REM-- PART-1
1030 POKE42078,0:POKE42029,8:GOS
UB950:RETURN
```

```
1040 REM-- PART-2
1050 SCREEN1,1,1:CLS:PRINT"  ENE
MY LIST"
1060 PRINT"          LIFE  EXP.
1070 FORI=1TO9:PRINT" "I"F   "D
R(I)"     "D(I,2):NEXT:PRINT
1080 FORI=1TO300:NEXT:EXEC&H1058
:PRINT"  HIT ANY KEY!"
1090 IFINKEY$=""THEN1090
1100 SCREEN3,2,2:FORI=42581TO425
83:POKEI,0:NEXT:RETURN
1110 REM-- PART-3
1120 AD=&HD0E0:FORI=1TO9:FORU=1T
O6:POKEAD,D(I,U):AD=AD+1:NEXT
1130 NEXT:POKEAD,M:POKEAD+1,X:PO
KEAD+2,Y:POKEAD+3,P:POKEAD+4,PU
1140 POKEAD+5,R:EXEC&HD0A0:GOTO3
30
1150 REM--- GAME OVER ---
1160 FORI=1TO500:NEXT:LINE(0,48)
-(255,120),2,BF
1170 LOCATE4,5:PRINT"GAME OVER"
1180 LOCATE0,8:PRINT"LET'S TRY A
GAIN!"
1190 PLAY"s13l8t60gegfe4dc","l16
0v13o3gaec","lo5t60v13gaec"
1200 FORI=1TO2000:NEXT:RUN
1210 REM--- POW. & EXP. ---
1220 LINE(6,60)-(11,160),1,BF:LI
NE(251,60)-(247,160),1,BF
1230 LINE(6,160)-(11,160-P*10),4
,BF:LINE(251,160)-(247,160-R*10)
,4,BF
1240 RETURN
1250 REM------ TOWER DATA ------
1260 FORI=1TO9:FORK=1TO4:READA,B
,C:POKE&HBA00+192*I+A+B*16,C
1270 NEXT:FORK=1TO6:READD(I,K):N
EXT:NEXT:RETURN
1280 DATA1,10,8,8,1,6,0,0,1,0,0,
1,7,7,14,10,1,1
1290 DATA1,1,9,14,10,8,0,0,1,8,6
,7,1,1,10,5,14,10
1300 DATA3,4,6,11,3,9,12,8,8,1,1
,7,0,1,1,10,7,5
1310 DATA1,2,6,2,8,8,12,4,9,7,3,
7,9,9,12,10,7,6
1320 DATA3,7,6,7,6,7,13,10,9,14,
9,8,3,3,8,6,14,10
1330 DATA1,6,6,5,3,7,5,7,9,5,9,8
,5,5,6,5,5,8
1340 DATA3,8,6,5,8,7,3,5,9,3,2,8
,2,2,1,1,1,10
1350 DATA4,5,6,4,6,7,14,3,9,14,7
,8,5,5,1,5,14,5
1360 DATA14,1,9,11,10,6,8,1,7,0,
0,1,9,9,6,8,10,1
```

★最近、ゲームをやると必ず10分以内にゲーム・オーバーになってしまう。おかしいな～と思って、ディスプレイをよく見ると黒ぶちの額になっていた。(茨城県取手市・LOLI脳15才)……【編：御しゅうしょうさま。】

PC-6001mkII/6601/SR(モード5, ページ4)用

煙突掃除（えんとつそうじ）



★N. R. O.

プロローグ

♪街を歩くときに，まわりに目をくばってね！街の中にきっと，アイデアが眠ってる～♪

これは『銭湯の煙突』を見てひらめいたわけなんですが…。

ストーリー

♪私は煙突掃除屋さん♪…ところが最近『煙突』の中に『エイリアン』が住みつきましてね。ゴミをくっつけていくんです。

『銭湯』がはじまる前に『貫通』させないといけないんです。そこで『みなさん』に手伝ってほしいんです。おねがいっ！なんとかして!!

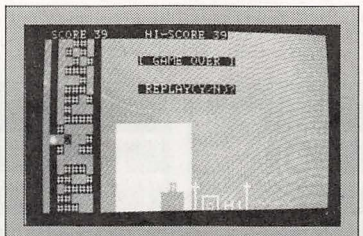
◆　◆　◆

操作

〝♤〟が『掃除屋さん』，〝@〟が『エイリアン』です。ゴミ（＃）を取ってください。『エイリアン』につかまっても死にませんが（死んだらゲームになりません）『スコア』が減ります。

『タイム』がなくなると下から煙が昇ってきます。上まで達すると『面クリア』で，『制限時間』が短くなります。

もし煙がでられないと『ゲーム・オーバー』です。



▲〈写真1〉まずい！煙突にぶつかってしまった

CHECKER FLAG

編：これはショート・プログラムですよ。

Dr.D：キャラクターがノーマル・キャラだが，このほうがプログラムが簡単になるし，かえって，ゲームの本質を追求するようで，いいのではないかな。

編：つまり，かざり気のないキャラを使うことで，動きなどの大切なところにプログラミング・エネルギーを使えるというわけですね。

煙突掃除のプログラム・リスト

```
100 REM ●●● EARLY CREATION ●●●
110 H=0
120 S=0:L=200
130 REM ●●● MAKE SCREEN ●●●
140 SCREEN 1,1,1:CONSOLE 0,20,0,0
150 COLOR 16,7,2:CLS
160 LOCATE 20,16:PRINT "†　　†"
170 LOCATE 20,17:PRINT "┃回／┃"
180 LOCATE 20,18:PRINT "┃Hi┃^^^^^^^"
190 LINE(80,100)-(152,200),8,BF
200 LOCATE 17,16:PRINT "♤"
210 LINE(130,170)-(150,180),7,B
220 LINE(10,0)-(10,200),1
230 LINE(60,0)-(60,200),1
240 LINE(0,200)-(320,200),2
250 FOR I=1 TO 50
260 X=RND(1)*5+2:Y=RND(1)*18+1
270 LOCATE X,Y:COLOR 8,1:PRINT "#"
280 NEXT
290 T=L:X=2:Y=1:V=2:W=18:PLAY "V12L64"
300 REM ●●● MAIN LOOP ●●●
310 T=T-1:IF T<0 THEN 520
320 LOCATE 0,0:COLOR 16,1
330 PRINT " SCORE";S,"TIME";T;"  "
340 D=STICK(0)
350 VX=(D=7)-(D=3):VY=(D=1)-(D=5)
360 P=SCREEN(X+VX,Y+VY)
370 COLOR 16,7:LOCATE X,Y:PRINT " ";
380 X=X+VX:Y=Y+VY
390 F=(X<2)+(X>6)+(Y<1)+(Y>18)
400 COLOR 16,7:LOCATE X,Y:PRINT "♤";
410 IF P=ASC("#") THEN S=S+10:PLAY "C"
420 IF P=ASC("@") THEN S=S-1
430 IF F THEN 650
440 COLOR 8,1:LOCATE V,W:PRINT "#";
450 V=V+INT(RND(1)*3)+SGN(X-V)-1
460 W=W+INT(RND(1)*3)+SGN(Y-W)-1
470 F=(V<2)+(V>6)+(W<1)+(W>18)
480 IF F THEN 450
490 COLOR 14,1:LOCATE V,W:PRINT "@";
500 GOTO 310
510 REM ●●● SMOKE ●●●
520 PSET(10,200),1:PSET(60,200),1
530 PAINT(20,200),8,1:F=1
540 FOR I=16 TO 56 STEP 8
550 IF POINT(I,10)=8 THEN F=0
560 NEXT
570 IF F THEN 650
580 REM ●●● CLEAR!! ●●●
590 COLOR 16,7:PRINT CHR$(11);SPC(40)
600 LINE(20,0)-(60,0),8
610 L=L-20:IF L<100 THEN 650
620 FOR I=1 TO 96:PLAY "N=I;":NEXT
630 GOTO 140
640 REM ●●● GAME OVER ●●●
650 IF H<S THEN H=S
660 LOCATE 0,0:COLOR 16,1
670 PRINT " SCORE";S,"HI-SCORE";H
680 LOCATE 13,3:PRINT "[ GAME OVER ]"
690 LOCATE 13,6:PRINT " REPLAY(Y/N)?"
700 EXEC &H1058
710 I$=INKEY$:IF I$="" THEN 710
720 IF I$="y" OR I$="Y" THEN 120
730 IF I$="n" OR I$="N" THEN 750
740 GOTO 710
750 SCREEN 1,1,1:CONSOLE 0,20,1,1
760 COLOR 16,1,1:CLS:END
```

★ぼくの持っているMSXに「TALK」と入力すると「そんなことができるか！」としゃべりよった。(大阪市・岡村康弘15才)……【影：私のファミコンもしゃべるぞ!!編：コントローラーIIのマイクにさけんでるだけでしょう。】

PC-6001mkIISR/6601SR(N66SR-BASIC)用

The ELIXIR of LIFE

ジ エリクシール オブ ライフ



★池田　勝佳

STORY

この村に，あの不気味な老人が来て1年になる。その間，村人は老人を客としてもてなした。ある日，老人は言った。

「わしは，この村を去る。そこでみなに礼をしたい。この古文書の謎を解いた者には，身を守る術をさずける。その者は，不死の霊薬（れいやく）を捜しに行くのだ」。

老人は消えてしまった。その後，君は謎を解くことに成功した。行くのだ！人間の永遠の願望，不老不死を求めて。

HOW TO PLAY

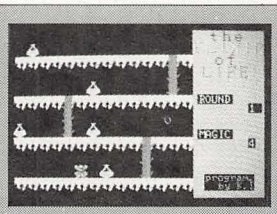
カーソル・キーで移動です。上下に動けるのは，木の左右にいるときのみです。

まわりは氷だらけ。氷はもろいので，一度通るとひびが入ります。ひびの入った氷にのると割れて下に落ちます。画面の下に落ちると当然ゲーム・オーバーです。

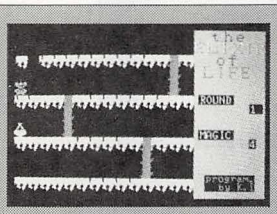
もちろん，薬を全部取ると面クリアです。しかし，薬にも重さがあります。氷の床はそれぞれたえられる重さが決まっていて，それをこえると氷は割れます。

結局，同じところを通らず，重さを考えながら全部取るということです。

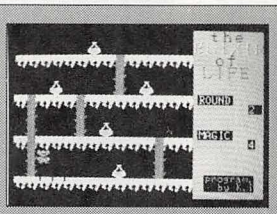
ところで，しばらくじっとしていると体温で氷がとけて下に落ちてしまい



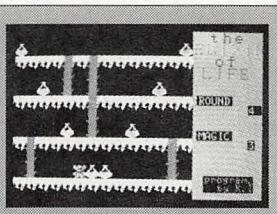
《写真1》ゲーム・スタート！薬を全部取れば面クリア



《写真2》やった1面クリアだ。氷が割れることを利用しよう

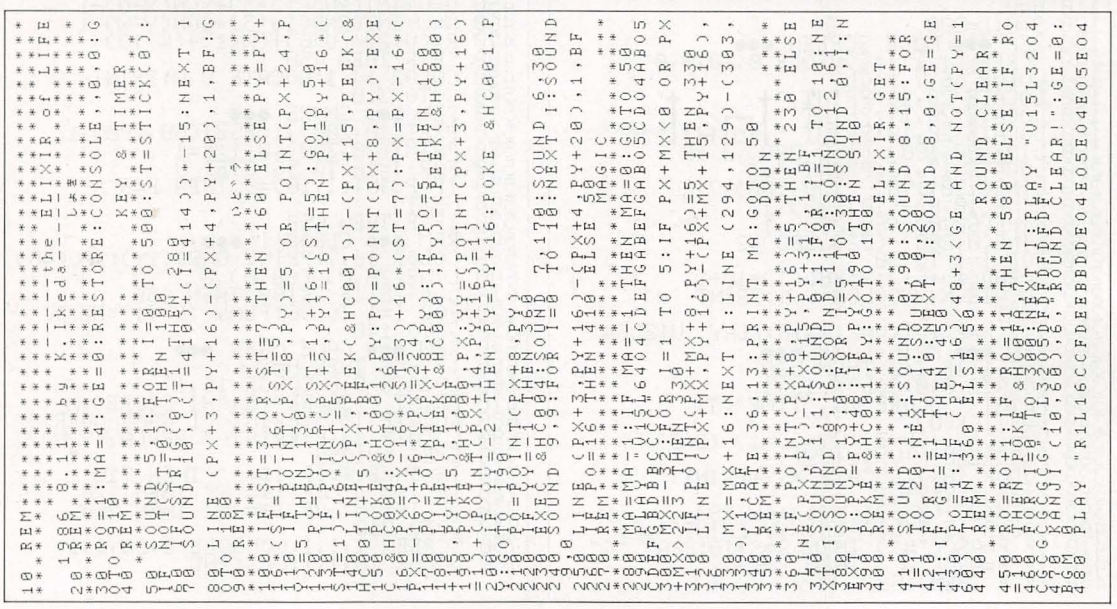


《写真3》ここは3面。木はこうやって登り降りできる



《写真4》4面だ。この面ではマジックを使わないとだめだ

The ELIXIR of LIFEのプログラム・リスト



★おいらみてえないなかモンは，パソコンだなんて，見たことも聞いたこともねえだっ!!いってえ，パソコンっち何モンだ!!（福島県相馬市・満里奈命13才）……【影：パソコンとは，スペイン料理の一種だよ。編：ウッソダー。】

ます。これはタイマーのようなもので，落ちる前に警報がなりますよ。

スペース・キーを押すとマジック（STORYの中の身を守る術）が使えます。これは，氷の上に膜を張ってもう一度通れるようにするものです。ただし自分の下の五つの氷にしか膜はできません。

PROGRAM

マシン語を使っています。RUNの前にセーブを。

音楽と効果音には，力を入れました。ボリュームをあげておこう。落下音は，なかなか良いと思います。歩くときの雑音は，氷にひびが入る音です。

全面クリアのために

全部で10面です。これを解くには，マジックを安易に使わないこと。マジックを1面に4回使えると思うのはあまい。10面で4回しか使えないのです。

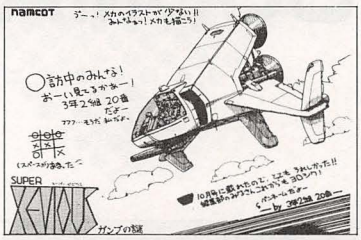
ゲームをやっていて気がつくと思いますが，ルールとちがうことが起こるのです。それを早く見つけなければいけません。とくに木のまわりではいろいろと…。だから頭の中だけで考えないでゲーム・オーバーを恐れずに！

最後に二つ。このタイプのゲームにESCキーは厳禁です。それと，最終面は薬の色がちがいます。

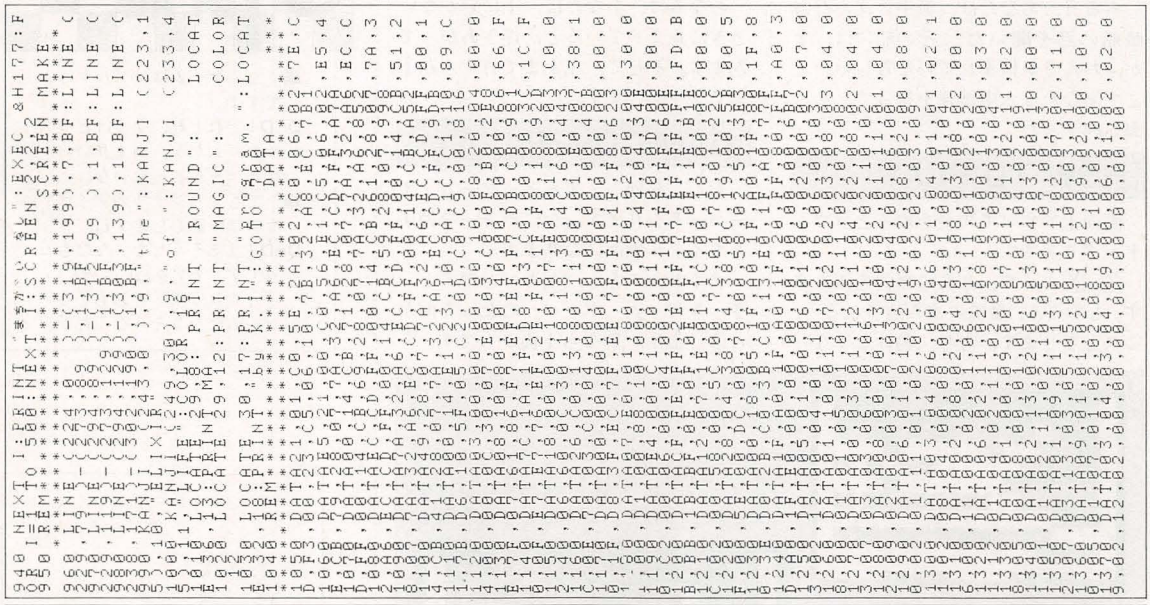
《第1表》変数表

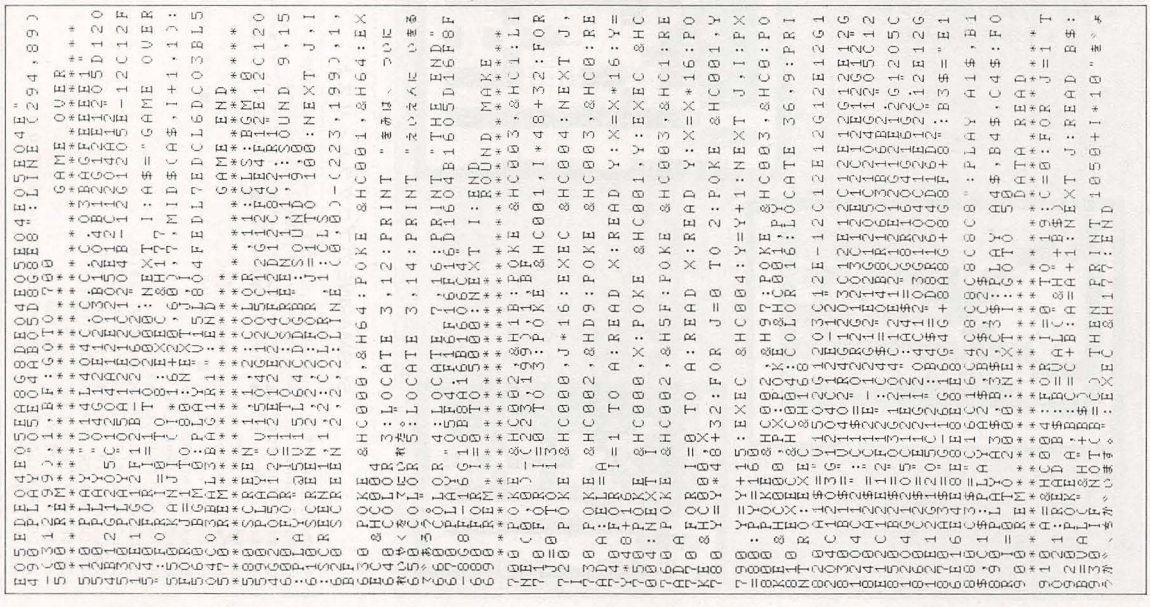
RO	ラウンド
MA	マジック
GE	取った薬の数
EL	その面の薬の数
PX，PY	自分の座標
PO	移動先の色

評…かっこいー(影)



by　3年2組20番

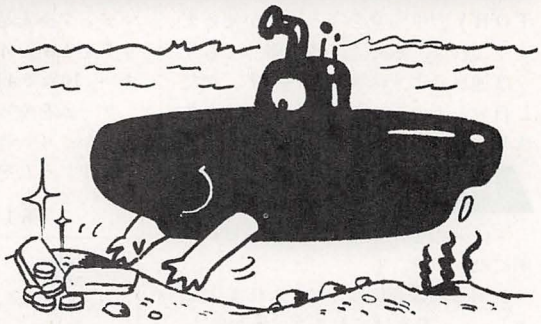




★最近，影さんをバカにするOFが増えているゾ!!いい加減にしろ！まったく，年よりをなんだと思っているんだ。
（大阪市・**おたけさん13才**）……【Dr.D：ばかにするのやめようかな。影：私はそんな年寄りではないゾー。】

PC-8001/mkII/8801/mkII/SR(N-BASIC)用

サブマリン
SUBMARINE



★山本真一郎

STORY

ある日，あなたは，海中に沈んだ海賊船の話を聞いた。その船には，金が，わんさか積まれていたらしい。そこであなたは水中爆弾を持って，その海へ向かった。

HOW TO PLAY

画面上のすべての金を取るとラウンド・クリアです。

Z，X キーで，左右に爆弾を置きます。もちろん，爆風にまき込まれると，ミスとなります。もし，動けなくなったり，まちがって金を壊したときは，リターン・キーを押しましょう。

ちなみに，あなたは，上に岩がないときに止まっていると，浮きあがってきます。そして，左上まで行くと左下までワープします。

GAME OVER

もし，5回ミスすると，ゲーム・オーバーとなります。なにかキーを押すとタイトル画面になります。

タイトルのとき，A キーを押すと，さっきゲーム・オーバーになった面からはじまり，B なら1面からです。

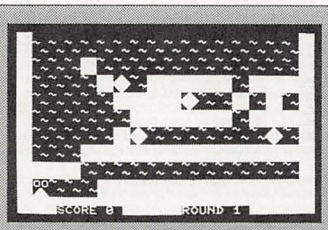
CHECKER FLAG

編：このゲームはパズルゲームですよ。

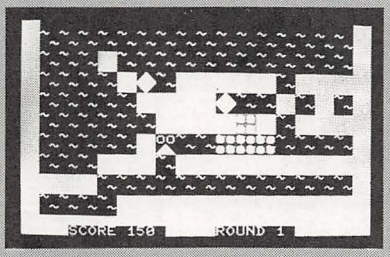
Dr.D：どれどれ，なるほどパズルゲームだが，あまりいいパズルゲームじゃないな。

編：でもオリジナルのアイデアなのは，感心しますね。

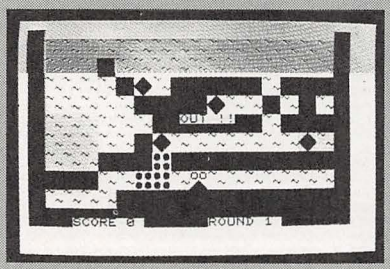
Dr.D：まあそうだな。ただもう少しアイデアをねってほしい。そうすればずっとおもしろいゲームになりそうなんだが。



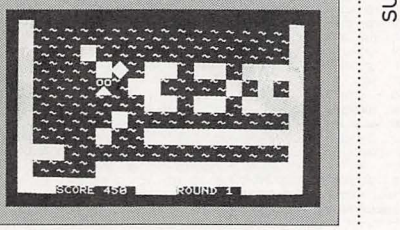
▲〈写真1〉ゲーム・スタート。金を全部集めるんだ



▼〈写真2〉水中爆弾が爆発した。こうやって金を取る



▲〈写真3〉しまった！ 自爆してしまった。5回ミスると終わり



▼〈写真4〉やった!!あと1個でラウンド・クリアだ

SUBMARINEのプログラム・リスト

```
10 CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 40,25:DEFINT A-Z:DIM I$(5)
20 PRINT CHR$(12);:C$=CHR$(31)+STRING$(2,29):LRO=1
30 I$(0)="○○"+C$+"▲":I$(1)="▲"+C$+"▼":I$(2)="へ"+C$+"∪"
40 I$(3)="●●"+C$+"●●":I$(4)="▀▀"+C$+"▀▀":I$(5)="～"+C$+"～"
50 '*****  START  *****
60 SC=0:M=5:RO=1:GOSUB 790:COLOR 2
70 LINE(0,1)-(1,21),"■",BF:LINE(34,1)-(35,21),"■",BF:GOSUB 890
80 '*****  READY  *****
90 X=2:Y=18:R=0:L=0
100 '*****  MEIN  *****
110 LOCATE X,Y:COLOR 6:PRINT I$(0)
120 LOCATE 5,21:PRINT "SCORE";SC
130 LOCATE 20,21:PRINT "ROUND";RO
140 IF O=2 OR INP(1)=127 THEN 560
150 IF G=0 THEN 440
160 IF X<>2 OR Y<>2 THEN 180
170 COLOR 5:LOCATE X,Y:PRINT I$(5):Y=18:GOTO 110
180 IF L>0 THEN GOSUB 370
```

★こないだのパソコンサンデーで山下先生が英語をペラペラしゃべってた。さっすが一橋…。(長野県上伊那郡・坂本浩15才)……【山下：このあいだアメリカへ行ってきたばかりなんですよ。影：私だってスワヒリ語なら負けないゾ。】

```
190 IF R>0 THEN GOSUB 480
200 XX=(INP(0)=191)*(X<32)-(INP(0)=239)*(X>2)
210 P=PEEK(Y*120+(X+XX*2)*2+&HF302)
220 IF INP(5)=251 AND L=0 AND X+XX> 4 AND Y>2 THEN GOSUB 340
230 IF INP(5)=254 AND R=0 AND X+XX<30 AND Y>2 THEN GOSUB 450
240 IF P=228 THEN G=G-1:BEEP 1:BEEP 0:SC=SC+100:GOTO 270
250 IF P<>126 THEN 290
260 IF XX=0 THEN 290
270 COLOR 5:LOCATE X,Y:PRINT I$(5)
280 X=X+XX*2:GOTO 110
290 P1=PEEK((Y-2)*120+X*2+&HF302)
300 IF P1=228 THEN G=G-1:BEEP 1:BEEP 0:SC=SC+50:GOTO 320
310 IF P1<>126 THEN 330
320 COLOR 5:LOCATE X,Y:PRINT I$(5):Y=Y-2
330 GOTO 110
340 '***** LEFT *****
350 IF PEEK(Y*120+(X+XX-2)*2+&HF302)<>126 THEN 440
360 L=8:LX=X+XX*2-2:LY=Y:COLOR 3:LOCATE LX,LY:PRINT I$(2)
370 L=L-1:IF L<>1 THEN 410
380 COLOR 7:FOR I=LX-2 TO LX+2 STEP 2:LOCATE I,LY:PRINT I$(3):NEXT
390 COLOR 7:LOCATE LX,LY-2:PRINT I$(3)
400 O=(ABS(X-LX)+ABS(Y-LY))
410 IF L<> 0 THEN 440
420 COLOR 5:FOR I=LX-2 TO LX+2 STEP 2:LOCATE I,LY:PRINT I$(5):NEXT
430 BEEP 1:COLOR 5:LOCATE LX,LY-2:PRINT I$(5):BEEP 0
440 RETURN
450 '***** RIGHT *****
460 IF PEEK(Y*120+(X+XX+2)*2+&HF302)<>126 THEN 550
470 R=8:RX=X+XX*2+2:RY=Y:COLOR 3:LOCATE RX,RY:PRINT I$(2)
480 R=R-1:IF R<>1 THEN 520
490 COLOR 7:FOR I=RX-2 TO RX+2 STEP 2:LOCATE I,RY:PRINT I$(3):NEXT
500 COLOR 7:LOCATE RX,RY-2:PRINT I$(3)
510 O=(ABS(X-RX)+ABS(Y-RY))
520 IF R<> 0 THEN 550
530 COLOR 5:FOR I=RX-2 TO RX+2 STEP 2:LOCATE I,RY:PRINT I$(5):NEXT
540 BEEP 1:COLOR 5:LOCATE RX,RY-2:PRINT I$(5):BEEP 0
550 RETURN
560 '***** OUT *****
570 FOR I=0 TO 100:OUT 81,49:BEEP I MOD 2:LOCATE 17,10:COLOR 3
580 PRINT "OUT !!";WIDTH ,:NEXT:M=M-1:IF M=0 THEN 610
590 FOR I=0 TO 2000:NEXT:O=0:R=0:L=0:COLOR 2
600 BEEP 1:BEEP 0:GOTO 70
610 '***** GAME OVER *****
620 LOCATE 15,11:COLOR 4:PRINT "GAME OVER":O=0
630 LRO=RO:IF INKEY$="" THEN 630 ELSE 60
640 '***** CLEAR *****
650 LOCATE 12,11:COLOR 7:PRINT "ROUND CLEAR":COLOR 6
660 FOR I=1 TO 200:BEEP I MOD 8:SC=SC+RO
670 LOCATE 5,21:PRINT "SCORE";SC;:NEXT:RO=RO+1
680 IF RO=12 THEN 690 ELSE L=0:R=0:COLOR 2:GOTO 70
690 '***** END *****
700 COLOR 2:PRINT CHR$(12)
710 E$(0)="
720 E$(2)="
730 E$(4)="
740 FOR J=0 TO 4:FOR I=0 TO 1000:NEXT:BEEP 1:BEEP 0
750 LOCATE 7,8+J:COLOR 2:PRINT E$(J):NEXT
760 FOR I=0 TO 300:BEEPI MOD 15:NEXT
770 IF INKEY$="" THEN 770
780 GOTO 60
790 '***** TITLE *****
800 PRINT CHR$(12):COLOR 4
810 LOCATE 2,5:PRINT "
820 LOCATE 2,6:PRINT "
```

```
830 LOCATE 2,7:PRINT "
840 LOCATE 2,8:PRINT "
850 LOCATE 2,9:PRINT "
860 COLOR 7:LOCATE 8,18:PRINT "HIT [A] KEY or [B] KEY"
870 IF INKEY$="A" THEN RO=LRO ELSE IF INKEY$="B" THEN 880 ELSE 870
880 PRINT CHR$(12):RETURN
890 '***** SCREEN *****
900 RESTORE 1140
910 READ A:IF A=RO THEN 930
920 FOR I=1 TO 40:READ A$:NEXT:GOTO 910
930 FOR J=2 TO 20 STEP 2
940  FOR I=2 TO 32 STEP 2
950   LOCATE I,J:COLOR 5:PRINT I$(5);
960  NEXT
970 NEXT:COLOR 2
980 FOR J=2 TO 20 STEP 2
990  READ A$,B$:A=VAL("&H"+A$):B=VAL("&H"+B$)
1000  FOR I=2 TO 16 STEP 2
1010   A=A*2:B=B*2
1020   IF A>255 THEN A=A-256:LOCATE I    ,J:PRINT I$(4)
1030   IF B>255 THEN B=B-256:LOCATE I+16,J:PRINT I$(4)
1040  NEXT I
1050 NEXT J:COLOR 6:G=0
1060 FOR J=2 TO 20 STEP 2
1070  READ A$,B$:A=VAL("&H"+A$):B=VAL("&H"+B$)
1080  FOR I=2 TO 16 STEP 2
1090   A=A*2:B=B*2
1100   IF A>255 THEN A=A-256:LOCATE I    ,J:PRINT I$(1):G=G+1
1110   IF B>255 THEN B=B-256:LOCATE I+16,J:PRINT I$(1):G=G+1
1120  NEXT I
1130 NEXT J:RETURN
1140 DATA  1
1150 DATA 00,00,10,00,09,F7,07,8A,03,F7,04,00,1F,FF,E0,00,0F,FF,FF,FF
1160 DATA 00,00,00,00,04,00,00,40,00,00,02,02,00,00,00,00,00,00,00,00
1170 DATA  2
1180 DATA 00,00,10,08,0E,70,07,E4,33,CF,F9,9F,00,00,FF,FF,00,00,FF,FF
1190 DATA 00,00,08,10,01,80,00,02,40,00,00,00,00,01,00,00,00,00,00,00
1200 DATA  3
1210 DATA 00,00,00,00,0C,02,10,06,53,DC,A0,00,43,CC,8D,CC,3F,CE,FF,FF
1220 DATA 00,00,00,00,00,01,00,00,A0,00,00,00,00,00,02,00,00,30,00,00
1230 DATA  4
1240 DATA 00,00,02,40,39,9C,40,02,12,48,29,94,44,22,92,49,00,00,FF,FF
1250 DATA 00,00,01,80,40,02,00,00,00,00,54,2A,00,00,00,00,00,00,00,00
1260 DATA  5
1270 DATA 00,00,14,48,2A,50,22,60,22,50,22,48,27,48,A6,04,0D,F8,FF,FF
1280 DATA 00,00,00,04,04,00,08,00,11,20,18,00,10,00,08,02,02,00,00,00
1290 DATA  6
1300 DATA 00,00,3C,00,32,0C,11,08,13,24,21,2C,B3,20,B1,20,00,00,FF,FF
1310 DATA 38,00,00,20,08,00,22,00,20,00,12,00,00,00,02,50,00,00,00,00
1320 DATA  7
1330 DATA 00,00,DF,FF,DF,FF,DF,9D,C5,AA,D5,A8,D5,9A,FF,FF,00,00,FF,FF
1340 DATA 00,CC,00,00,00,00,20,22,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
1350 DATA  8
1360 DATA 00,00,0C,2F,12,37,00,33,3F,27,40,B3,00,27,FF,B3,00,00,FF,FF
1370 DATA 00,00,00,00,0C,00,00,04,00,10,21,04,00,10,00,00,00,00,00,00
1380 DATA  9
1390 DATA 00,00,32,4C,07,E0,4F,F2,2F,F4,27,E4,02,C0,81,81,00,00,FF,FF
1400 DATA 00,00,00,00,01,00,00,80,41,00,00,80,01,00,00,80,00,00,00,00
1410 DATA 10
1420 DATA 00,00,F7,FF,F7,EF,FF,C7,CF,83,F7,83,CF,83,F7,01,00,00,FF,FF
1430 DATA 00,0F,00,00,00,10,00,38,00,7C,00,7C,00,7C,00,FE,00,00,00,00
1440 DATA 11
1450 DATA 00,00,D5,5B,D5,5B,F7,7B,FF,F7,FF,F7,AA,AF,88,AF,00,00,FF,FF
1460 DATA FF,00,2A,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```



PC-8001 mk II

★バイクを買えない僕の兄は、ハングオンに40万円つぎこんだ。その兄は、今なんとか新聞社につとめている。(宮崎県佳吉市・F.K15才)……【編：もしかして影さんですか？影：私は40万円などという大金は持っていないッ。】

PC-8001/mkII/8801/mkII/SR(N-BASIC)用

魔法の石



★北脇　達也

●物語

それまで平和だった妖精の国に，突然，悪魔が出現し，それまで国を守っていた魔法の石を動かしてしまったために，石の魔力が消えて，国はメチャクチャになってしまいました。

そこで妖精の国の王子は，国を守るために，魔法の石をもとの位置にもどして，国の平和を取りもどそうとしたのでした。

●遊びかた

白い王子を8246で上下左右に動かして悪魔にやられないように，石をもとの位置に持っていってください。石はもとの位置にもどると，紫色のパワー・ストーンになります。

そうして，全部をパワー・ストーンに変えてしまうと画面が消え，パワー・ストーンだけが残るので，画面外に押しだしてください（このとき，なぜかパワー・ストーンは石になっている）。

全部のパワー・ストーンを押しだすと1面クリアで，全面クリアすると画面が光ってゲーム・オーバーです。

それから，石の置き場所は目には見えませんが，悪魔も自分も通れませんのでだいたいわかると思います。

《第1表》変数表

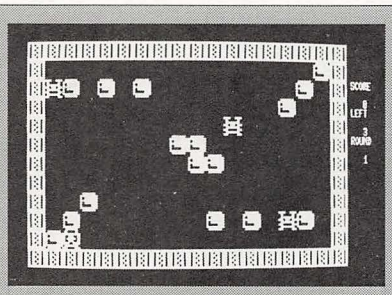
X，Y	王子の座標
A(D)，B(D)	悪魔の座標
BX(V)，BY(V)	石の位置
B1	パワー・ストーンになった石の数
B2	パワー・ストーンを押しだした数
VF	石が全部パワー・ストーンになっているか？
M	王子の数
R	ラウンド

●最後に

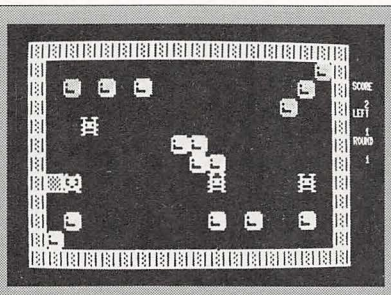
最初は石を動かすと，宝とかいろいろと出現するようにしようと思っていたのですが，プログラムが長くなるのでやめました。ヒマな人はそんなところを作ってみるのも良いでしょう。わりと，まともなゲームになるかも知れません。

CHECKER FLAG

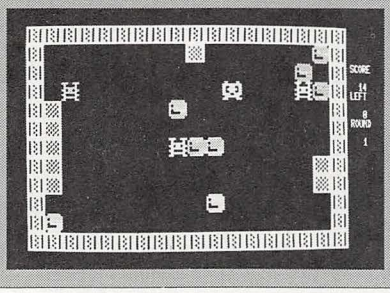
Dr.D：ふ〜む……。
編：どうしたんですか。
Dr.D：いや，このゲームなんじゃが，どうしたものか……。
編：あんまりおもしろくないですね。むずかしすぎるし。
Dr.D：うむ。リストは短く良くできてるし，アイデアも悪くないと思うのじゃが，うまく生かされてないようじゃ。



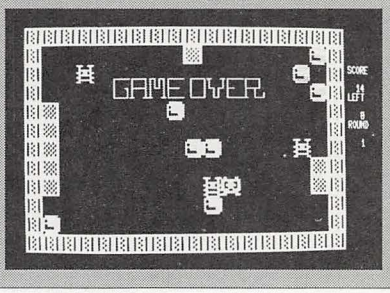
▲《写真1》ゲーム・スタート。左下にいるのが王子だ



◀《写真2》このように石をパワー・ストーンに変える



▶《写真3》石は残りあとわずかだ。がんばれ



▼《写真4》王子が全部死ぬとゲーム・オーバーだ

★いつSC−3000がランダム・コーナーに行くかと思うと，こわくてタイヤキとワインをいっしょに食べられない。（茨城県・That'sのEM-Xの90分は630円だったゾと14才）……【編：長いP. N. 考えるよりゲームを作ろう!!】

```
10 WIDTH 80,25:CONSOLE0,25,0,1
20 COLOR 7,0,1:DEFINT A-Z
30 DIM MO%(7),BO%(7),A(3),B(3)
40 DIM MB%(7),BL%(7),PS%(7),BX(10),BY(10)
50 M=3:R=1:VR=&HF301
60 GOSUB 1130
70 GOSUB 470
80 '■■■■■■■ START ■■■■■■■
90 X=8:Y=20:B1=0:B2=0:VF=0
100 '■■■■■■■ MAIN ■■■■■■■
110 FOR D=1 TO 3
120 I=INP(0):J=INP(1):VX=0:VY=0
130 IF I=239 THEN VX=-1
140 IF I=191 THEN VX= 1
150 IF J=254 THEN VY=-1
160 IF I=251 THEN VY= 1
170 P=PEEK(VR+(X+VX*4)+(Y+VY*2)*120)
180 IF P=31 OR P=0 OR P=95 THEN VX=0:VY=0
190 IF P=249 THEN 1010
200 IF P=190 THEN GOSUB 380
210 LINE (X,Y)-(X+3,Y+1),," ",BF
220 X=X+VX*4:Y=Y+VY*2
230 PUT@A(X,Y)-(X+3,Y+1),MO%
240 IF B1=10 THEN GOSUB 1310
250 IF B2=10 THEN 1360
260 '■■■■■■■ BUG A ■■■■■■■
270 RX=INT(RND(1)*3)-1
280 IF RND(1)*5)3 THEN RY=INT(RND(1)*3)-1 ELSE RY=SGN(Y-B(D))
290 P=PEEK(VR+(A(D)+RX*4)+(B(D)+RY*2)*120)
300 IF P=62 THEN 1010
310 IF P<)32 THEN RX=0:RY=0
320 LINE (A(D),B(D))-(A(D)+3,B(D)+1),," ",BF
330 B(D)=B(D)+RY*2:A(D)=A(D)+RX*4
340 PUT@A(A(D),B(D))-(A(D)+3,B(D)+1),BO%
350 NEXT D
360 GOTO 110
370 '■■■■■■■ BLOCK 1 ■■■■■■■
380 P=PEEK(VR+(X+VX*8)+(Y+VY*4)*120)
390 IF P= 0 THEN BEEP1:PUT@A(X+VX*8,Y+VY*4)-(X+VX*8+3,Y+VY*4+1),PS%:B1=B1+1:GOSU
B 1410:BEEP0:RETURN
400 IF P=31 THEN IF VF=1 THEN BEEP1:B2=B2+1:GOSUB 1410:BEEP0:RETURN
410 IF P<)32 THEN VX=0:VY=0:RETURN
420 BEEP1
430 PUT@A(X+VX*8,Y+VY*4)-(X+VX*8+3,Y+VY*4+1),MB%
440 BEEP0
450 RETURN
460 '■■■■■■■ SCREEN ■■■■■■■
470 GOSUB 930
480 PRINT:X2=4:Y2=2:CL=0:BB=0
490 LOCATE 73, 4:COLOR 7:PRINT "SCORE "
500 LOCATE 73,10:COLOR 7:PRINT "ROUND "
510 LOCATE 73, 7:COLOR 7:PRINT "LEFT  "
520 LOCATE 73, 6:COLOR 7:PRINTUSING"####";S
530 LOCATE 73,12:COLOR 7:PRINTUSING"####";R
540 LOCATE 73, 9:COLOR 7:PRINTUSING"####";M
550 ON R GOSUB 810,820,830,840,850
560 FOR Y1=1 TO 10
570 GOSUB 680
580 GOSUB 680
590 X2=4:Y2=Y2+2
600 NEXT Y1
610 '
620 FOR V=1 TO 10
630 READ BX(V),BY(V):LINE(BX(V),BY(V))-(BX(V)+3,BY(V)+1),CHR$(0),BF
640 NEXT V
650 FOR D=1 TO 3:READ XX,YY:A(D)=XX:B(D)=YY:NEXT D
660 RETURN
670 '
680 READ A$:A=VAL("&h"+A$)
690 FOR X1=1 TO 8
700 A=A%2:IF A)255 THEN A=A-256:GOSUB 750 ELSE GOSUB 780
710 X2=X2+4
720 NEXT X1
730 RETURN
740 '
750 PUT@A(X2,Y2)-(X2+3,Y2+1),MB%
760 RETURN
770 '
780 LINE(X2,Y2)-(X2+3,Y2+1)," ",BF
790 RETURN
800 '■■■■■■■ READ R. ■■■■■■■
810 RESTORE 870:RETURN
820 RESTORE 880:RETURN
830 RESTORE 890:RETURN
840 RESTORE 900:RETURN
850 RESTORE 910:RETURN
860 '■■■■■■■ DATA ■■■■■■■
870 DATA 00,01,54,02,00,04,00,00,01,80,00,c0,00,00,20,00,40,52,80,00 ,36,2,56,2,
4,8,4,10,4,12,4,14,4,16,56,12,64,14,64,16 ,4,2,40,2,56,14
880 DATA 00,00,28,14,14,28,05,a0,04,20,05,a0,14,28,28,14,00,00,00,00, 4,2,64,2,3
6,4,16,10,60,10,32,16,8,18,32,20,36,20,64,20 ,8,8,44,18,52,4
890 DATA 04,20,04,20,04,20,04,20,04,20,04,20,04,20,04,20,04,20,04,20, 4,2,32,2,4
0,2,64,2,32,4,36,4,8,14,60,14,16,18,52,18 ,32,12,56,8,12,8
900 DATA 00,00,60,06,18,18,00,00,00,00,00,00,00,00,18,18,60,06,00,00 ,40,4,32,8,
32,10,8,12,60,12,32,14,40,16,4,20,28,20,64,20 ,16,10,44,10,44,20
910 DATA 00,00,10,82,00,00,00,00,10,84,00,00,00,20,40,00,00,84,00,00 ,4,2,28,6,4
8,6,60,8,8,10,24,12,24,14,20,18,48,18,4,20 ,32,14,52,4,8,6
920 '■■■■■■■ SCREEN 2 ■■■■■■■
930 PRINT CHR$(12);
940 FOR NY=0 TO 22 STEP 2
950 FOR NX=0 TO 68 STEP 4
960 PUT@A(NX,NY)-(NX+3,NY+1),BL%
970 NEXT NX:NEXT NY
980 LINE(4,2)-(67,21),," ",BF
990 RETURN
1000 '■■■■■■■ OUT! ■■■■■■■
1010 FOR I=1 TO 50
1020 BEEP1:BEEP1:BEEP1:BEEP1:BEEP0
1030 NEXT I
1040 M=M-1:IF M<0 THEN 1060 ELSE 70
1050 '■■■■■■■ GAME OVER ■■■■■■■
1060 COLOR7
1070 LOCATE 19, 5:PRINT"
1080 LOCATE 19, 6:PRINT"
1090 LOCATE 19, 7:PRINT"
1100 FOR I=1 TO 500 :NEXT I
1110 IF INKEY$="" THEN 1110 ELSE RUN
1120 '■■■■■■■ CHARACTER ■■■■■■■
1130 RESTORE 1250
1140 FOR I=0 TO 7:READ MO%(I):NEXT I
1150 RESTORE 1260
1160 FOR I=0 TO 7:READ BO%(I):NEXT I
1170 RESTORE 1270
1180 FOR I=0 TO 7:READ MB%(I):NEXT I
1190 RESTORE 1280
1200 FOR I=0 TO 7:READ PS%(I):NEXT I
1210 RESTORE 1290
1220 FOR I=0 TO 7:READ BL%(I):NEXT I
1230 RETURN
1240 '■■■■■■■ DATA ■■■■■■■
1250 DATA -1986,-1814,-1874,-1821,-1813,-1962,-1947,-1858: 'BEE BEE
1260 DATA -26375,-26427,-26532,-26485,-26374,-26539,-26539,-26449 : 'BIBI
1270 DATA 22718,22783,22783,22767,22727,22749,22781,22655 : 'STONE
1280 DATA 30815,30811,30811,30971,30943,30938,30938,30970 : 'POWER STONE
1290 DATA -10209,-10145,-9989,-9999,-10097,-10017,-9990,-9992 : 'BLOCK
1300 '■■■■■■■ CLEAR ■■■■■■■
1310 BEEP1:LINE(4,2)-(67,21)," ",BF:BEEP0
1320 FOR V=1 TO 10:BEEP1
1330 PUT@A(BX(V),BY(V))-(BX(V)+3,BY(V)+1),MB%
1340 BEEP0:NEXT V
1350 VF=1:B1=0:RETURN
1360 FOR I=1 TO 50
1370 BEEP1:FOR J=1 TO 10:NEXT J:BEEP0
1380 NEXT I:R=R+1:IF R)5 THEN BEEP:OUT81,33:GOTO 1060
1390 GOTO 70
1400 '■■■■■■■ SCORE ■■■■■■■
1410 S=S+1:LOCATE 73,6:COLOR 7:PRINT USING"####";S:RETURN
```

★くそーノポッカがついている。これも影のせいだノ影さーんノあたただ…ノ北斗まじめ拳。きさまはもう働いている。(神奈川県横浜市・**山本真也12才**)……**[編集長：ぜひ、その拳法を教えてください／影：ギクノ]**

PC-8001mkII/SR(N80-BASIC)用

ホーピーくん マーピー



★ふぁん太じいさん

STORY

あれっ，なんだあれは？

ホーピーくんが朝起きると，庭に大きな穴があいていました。

ホーピーくんがなやんでいると，マーピーくんが来て「ぼくに，まかせなさい」と言って，穴をうめはじめました。

HOW TO PLAY

緑色のマーピーくんは，たえることなく往復運動をしています。しかし◪や◪に当たるとななめの線のとおりに曲ります。

それを利用して穴の上を通過させてください。そうすると，マーピーくんは穴をうめてくれます。

全部うめると面クリアです。5面まであります。◪や◪は運ぶことができます。2 4 6 8のキーで赤色のホーピーくんを動かして◪や◪を押してください。

あっそうそう，◪や◪は穴の上に持っていくと穴に落ちてしまうので注意が必要です。ホーピーくん自身も穴の上に行くと落ちてしまいアウトです。

当然，ホーピーくんとマーピーくんがぶつかってもアウトです。

ENDING

次回も，ビデオゲームのパロディを作りたいと思います。ではさようなら。

参考にしたもの
HOPPING MAPPY
（NAMCO）

CHECKER FLAG

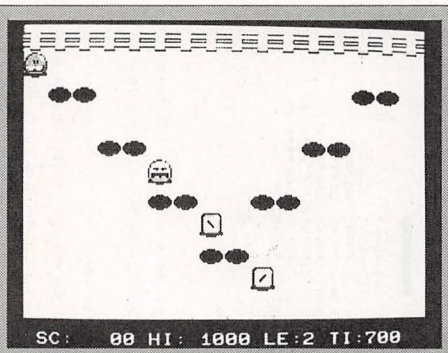
編：これはなかなかおもしろいゲームですよ。

Dr.D：パズルゲームじゃが，アイデアしだいでこんな楽しいものもできる。

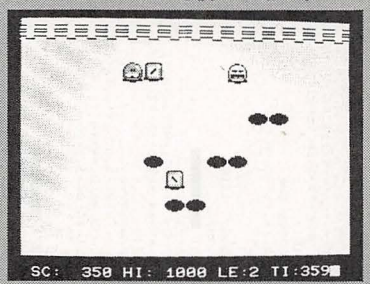
編：画面もきれいですね。

Dr.D：確かにそうだな。リストも見やすいし，短くまとめていることがいい。

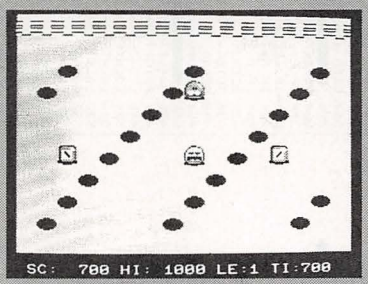
編：みなさんも，美しいプログラムに挑戦してみましょう。



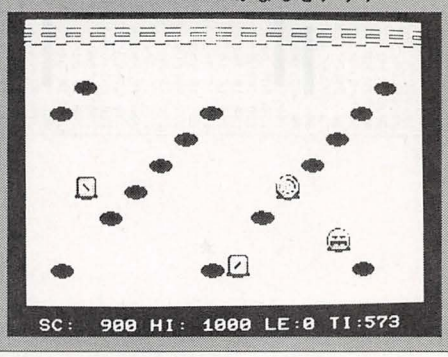
▲〈写真1〉ゲーム・スタート。左上にいるのがホーピーくん



▼〈写真2〉反復運動をしているマーピーくんをブロックを使って動かす



▲〈写真3〉これは2面だ。素早い動きが鍵をにぎる



▼〈写真4〉穴に落ちたり，マーピーくんにつかまるとアウト

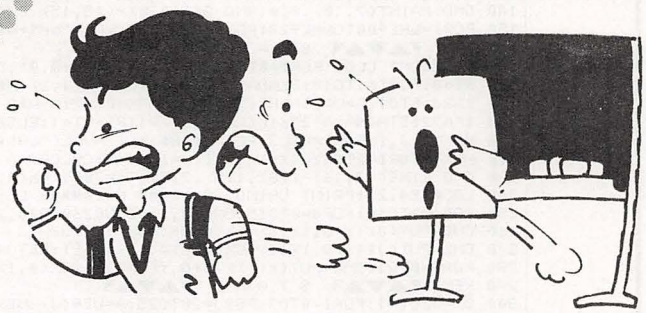
★これが載るか否かで定期購読が決まる。だから載せて！（東京都新宿区・ラムちゃん命の会員番号20改めラムちゃんと響子さん大好きのMZ・X1ユーザー19才）……【出版販売部長：定期購読ありがとう！50年分の請求書送ります。】

```
100 CONSOLE0,25,0,1:WIDTH40,25:CMD SCREEN2,0,7:CMD CLS3:DEFINTA-Z
110 DEFUSR=&HE91A:DIMC%(33,5),L(15,10):HI=100
120 FORI=0TO4:FORJ=0TO33:READA$:C%(J,I)=VAL("&H"+A$):NEXTJ,I
130 CMD SCREEN2,1:CMD LINE(0,0)-(15,15),2,BF:CMD CIRCLE(7,10),7,0,,,.5
140 CMD PAINT(7,10),0,0:CMD GET(0,0)-(15,15),C%(0,5):CMD SCREEN2,0,7
150 FORI=&HE900TO&HE923:READA$:POKEI,VAL("&H"+A$):NEXT
160 REM ◤▲▼▲◥ S T A G E ◤▲▼▲◥
170 Q=32:CMD CLS3:FORI=0TO15:CMD PUT(I¥16+Q,0),C%(0,4):NEXT:SC=0:LE=2:CL=0
180 RI=0:FORI=1TO10:READA$:M$(0)=MID$(A$,1,2):M$(1)=MID$(A$,3,2)
190 FORJ=0TO1:A=VAL("&H"+M$(J)):FORK=0TO7:A=A¥2
200 IFA>255THENA=A-256:L(K+J¥8,I)=1:RI=RI+1:ELSEL(K+J¥8,I)=0
210 NEXTK,J,I:FORI=0TO3:READA$,B$:X(I)=VAL("&H"+A$):Y(I)=VAL("&H"+B$)
220 NEXT:FORI=2TO3:L(X(I),Y(I))=I:NEXT:COLOR7
230 CMD LINE(32,16)-(287,175),2,BF:TI=700:X=X(0):Y=Y(0):TX=X(1):TY=Y(1)
240 LOCATE4,23:PRINT USING"SC:####0 HI:####0 LE:# TI:###";SC;HI;LE;TI;
250 FORI=1TO10:FORJ=0TO15:ONL(J,I)GOSUB260,270,270:NEXTJ,I:GOTO 280
260 CMD PUT(J¥16+Q,I¥16),C%(0,5),PSET:RETURN
270 CMD PUT(J¥16+Q,I¥16),C%(0,L(J,I)),PSET:RETURN
280 FORI=0TO1:CMD PUT(X(I)¥16+Q,Y(I)¥16),C%(0,I),PSET:NEXT:X2=0:Y2=0
290 REM ◤▲▼▲◥ S T A R T ◤▲▼▲◥
300 DX=0:DY=1:FORI=0TO3:FORJ=20TO25:A=USR(J):NEXTJ,I
310 REM ◤▲▼▲◥ H O O P Y ◤▲▼▲◥
320 I0=INP(0):VX=0:VY=0:IF I0=251THENVY=1ELSEIFINP(1)=254THENVY=-1
330 IFVY=0THENIFI0=255THEN390ELSEVX=SGN(200-I0)
340 X1=X+VX:Y1=Y+VY:IFX1<0ORX1>15ORY1<1ORY1>10THEN390
350 L=L(X1,Y1):ONL+1GOTO 370,360,530,530,390
360 BA=1
370 CMD LINE(X¥16+Q,Y¥16)-(X¥16+Q+15,Y¥16+15),2,BF:X=X1:Y=Y1
380 CMD PUT(X¥16+Q,Y¥16),C%(0,0),PSET:A=USR(6)
390 REM ◤▲▼▲◥ M A A P Y ◤▲▼▲◥
400 TI=TI-1:IFTI<0THEN660ELSELOCATE30,23:PRINT USING"###";TI;
410 IFX2=0ORX2=15THENDX=-DX
420 IFY2=1ORY2=10THENDY=-DY
430 X2=TX+DX:Y2=TY+DY
440 L=L(X2,Y2):ON L GOTO 520,500,510
450 CMD LINE(TX¥16+Q,TY¥16)-(TX¥16+Q+15,TY¥16+15),2,BF:L(TX,TY)=0:TX=X2:TY=Y2
460 CMD PUT(TX¥16+Q,TY¥16),C%(0,1),PSET:L(TX,TY)=4:A=USR(3)
470 IF(X=TXANDY=TY)ORBA=1THEN660
480 IFCO=1THENA=USR(3):A=USR(9):CO=0:SC=SC+5:GOSUB640:RI=RI-1:IFRI=0THEN750
490 GOTO 310
500 A=DY:B=DX:DX=A:DY=B:X2=X2+DX:Y2=Y2+DY:A=USR(5):GOTO 440
510 A=-DY:B=-DX:DX=A:DY=B:X2=X2+DX:Y2=Y2+DY:A=USR(5):GOTO 440
520 CO=1:L(X2,Y2)=0:GOTO 440
530 REM ◤▲▼▲◥ BOX MOVE ◤▲▼▲◥
540 IFX1+VX<0ORX1+VX>15ORY1+VY<1ORY1+VY>10THEN670
550 ON L(X1+VX,Y1+VY)+1 GOTO 570,560,390,390,390
560 DO=1
570 L(X1,Y1)=L:L(X1,Y1)=0:L(X1+VX,Y1+VY)=L
580 CMD LINE(X1¥16+Q,Y1¥16)-(X1¥16+Q+15,Y1¥16+15),2,BF:A=USR(1)
590 CMD PUT((X1+VX)¥16+Q,(Y1+VY)¥16),C%(0,L),PSET
600 IFDO=0THEN310
610 CMD PUT((X1+VX)¥16+Q,(Y1+VY)¥16),C%(0,L),PSET
620 L(X1+VX,Y1+VY)=1:CMD PUT((X1+VX)¥16+Q,(Y1+VY)¥16),C%(0,5),PSET
630 FORI=1TO35:A=USR(1):NEXT:DO=0:GOTO 390
640 REM ◤▲▼▲◥ S C O R E ◤▲▼▲◥
650 LOCATE7,23:PRINT USING"####0";SC;:RETURN
660 REM ◤▲▼▲◥ O U T ◤▲▼▲◥
670 CMD PUT(X¥16+Q,Y¥16),C%(0,0),PSET:FORI=1TO7
680 CMD CIRCLE(X¥16+Q+7,Y¥16+7),I,IMOD7:A=USR(I+20):NEXT
690 L(TX,TY)=0:FORI=0TO1000:NEXT:LE=LE-1:BA=0:IFLE=>0THEN230
700 REM ◤▲▼▲◥ GAME OVER ◤▲▼▲◥
710 IFHI<SCTHENHI=SC
720 COLOR7:G$="GAME OVER":LOCATE15,12:PRINT G$:FORI=20TO55:A=USR(I):NEXT
730 RESTORE960:LOCATE14,14:COLOR7:PRINT "HIT 「S」 KEY!";
740 COLORIMOD7:I=I+1:LOCATE15,12:PRINT G$:IFINKEY$<>"s"THEN740ELSE160
750 REM ◤▲▼▲◥ C L E A R ◤▲▼▲◥
760 LOCATE17,12:PRINT "CLEAR":FORI=30TO1STEP-1:A=USR(I):NEXT
770 FORI=0TO500:NEXT:CL=CL+1:IFCL>4THEN700ELSECMD CLS:GOTO 180
780 REM ◤▲▼▲◥ D A T A ◤▲▼▲◥
790 DATA 0020,0010,AAAA,AAAA,80AA,AA2A,15A8,AA50,55A1,2A5F,5585,CA57
800 DATA 5585,CA55,5115,5215,5115,5215,5515,5255,FC13,12FF,FC13,12FF
810 DATA F010,123C,0084,4A00,5501,0255,0000,0200,80AA,AA0A,0020,0010
820 DATA AAAA,AAAA,80AA,AA2A,2AA8,AAA0,AAA2,2AAF,AA8A,CAAB,AA8A,CAAA
830 DATA 0228,A200,8A2A,A28A,AA2A,A2AA,0020,2200,0020,2200,5420,2254
840 DATA 5589,8A55,AA02,02AA,0000,0200,80AA,AA0A,0020,0010,AAAA,AAAA
850 DATA 00A0,2A00,5581,0A5F,5585,CA57,FF85,CAFD,C385,4AFD,C085,4AFD
860 DATA F085,4A3D,FC85,4A0D,FF85,4A0D,FF85,4AFD,5585,4A55,5501,0255
870 DATA 0000,0200,00AA,AA02,AAAA,AAAA,0020,0010,AAAA,AAAA,00A0,2A00
880 DATA 5581,0A5F,5585,CA57,FF85,CAFD,FF85,4A0D,FC85,4A0D,F085,4A3D
890 DATA C085,4AFD,C385,4AFD,FF85,4AFD,5585,4A55,5501,0255,0000,0200
900 DATA 00AA,AA02,AAAA,AAAA,0020,0010,BBBB,BBBB,ECEE,EEEE,B3BB,BB3B
910 DATA CFEE,EECE,3FBB,BBF3,3F00,00F0,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,3F00,00F0
920 DATA 3FEE,EEF2,3F00,00F0,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,3F00,00F0,3FBB,BBF3
930 DATA 00EE,EE02
940 DATA 3E,20,D3,40,CD,13,E9,3E,00,D3,40,CD,13,E9,25,C2,00,E9
950 DATA C9,E5,2D,C2,14,E9,E1,C9,E5,5E,23,66,6B,CD,00,E9,E1,C9
960 DATA 0000,6006,0000,1818,0000,0660,0000,0180,0000,0000,0,1,5,5,7,7,9,9
970 DATA 0000,2082,4104,0208,0410,0820,1040,2082,4104,0000,8,3,8,6,2,6,C,6
980 DATA 0010,0010,FFD0,0010,7FF0,0010,FFD0,0010,7FF0,0000,0,1,E,4,E,7,E,2
990 DATA 0000,0808,0490,0220,0140,0220,0490,0808,1004,0000,8,5,8,1,8,4,8,6
1000 DATA 0000,0000,1000,7C2A,102A,5404,5418,0000,0000,0000,5,2,7,2,9,7,7,7
```

★床屋はどこや。その池に行け。母が笑った。「ハハ」。家の中でさけんだ。「イエーイ」。画びょうを踏んで「ガビョーン」。マットに座ってまっとれ。どうだ言うことがあるか!!（新潟市・暴風雷18才）……【影：まいった。】

PC-8001mkⅡSR(N80SR-BASIC)用

がんばれ！



★南川　隆

はじめ

べつに内容なんてないよー！ただ上にでている問題の答えの回数だけ，黒板と[た]のところを往復すればいいのさ。

つぎ

[8][2][4][6]で上下左右に動くぜ。スペース・キーを押すと，一定時間敵が止まるのだ!!それから，緑の□のところへ敵をつれてくると敵はワープするよ。3回敵につかまったらゲーム・オーバーだゾー!!なお，スペース・キーは2回まで。

入力

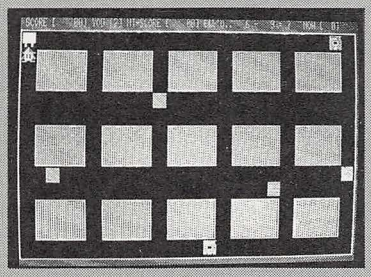
最初にＷＩＤＴＨ80[↵]とやったほう

《第1表》変数表

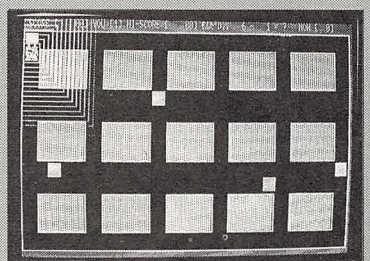
ＨＩ……ハイスコア	ＴＡ＝0で敵のルーチンへ行かない
ＳＣ……スコア	Ｘ，Ｙ…自分の座標
ＹＯ……自分の数	ＡＸ，ＢＸ／ＡＹ，ＢＹ…敵の座標
ＮＯ……答えの現在の数	Ａ％……自分のキャラ
Ｃ……Ｃ＝1のとき，スコア＋10	Ｂ％……敵のキャラ
Ｃ＝0のとき，ＮＯ＋1	Ｃ％……黒板キャラ
ＫＡ……敵が止まってくれる回数	Ｄ％……[た]キャラ
ＴＩ……敵が止まる時間	
ＴＡ……ＴＡ＝1で敵のルーチンへ	



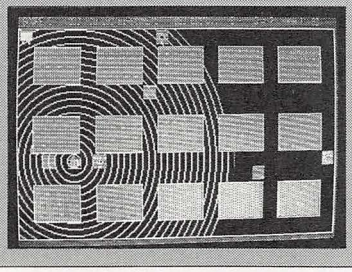
▲《写真1》がんばれ！のタイトル画面。[S]キーでスタート



▼《写真2》ゲーム・スタート。左上にいるのが自分



▲《写真3》フロッピーにつかまるとやられるゾ。気をつけろ



▼《写真4》スペース・キーを押すと一定時間動きを止められる

CHECKER FLAG

編：きれいですね。
Dr.D：N80ＳＲベーシックも捨てたものではないだろう。
編：でも，80ＳＲの投稿も減ってきて困ってるんですよ。
Dr.D：80ＳＲユーザーのみんな！がんばってくれたまえ。

がんばれのプログラム・リスト

```
10 ' ◆◆◆
```

がいいでしょう。

アドバイス

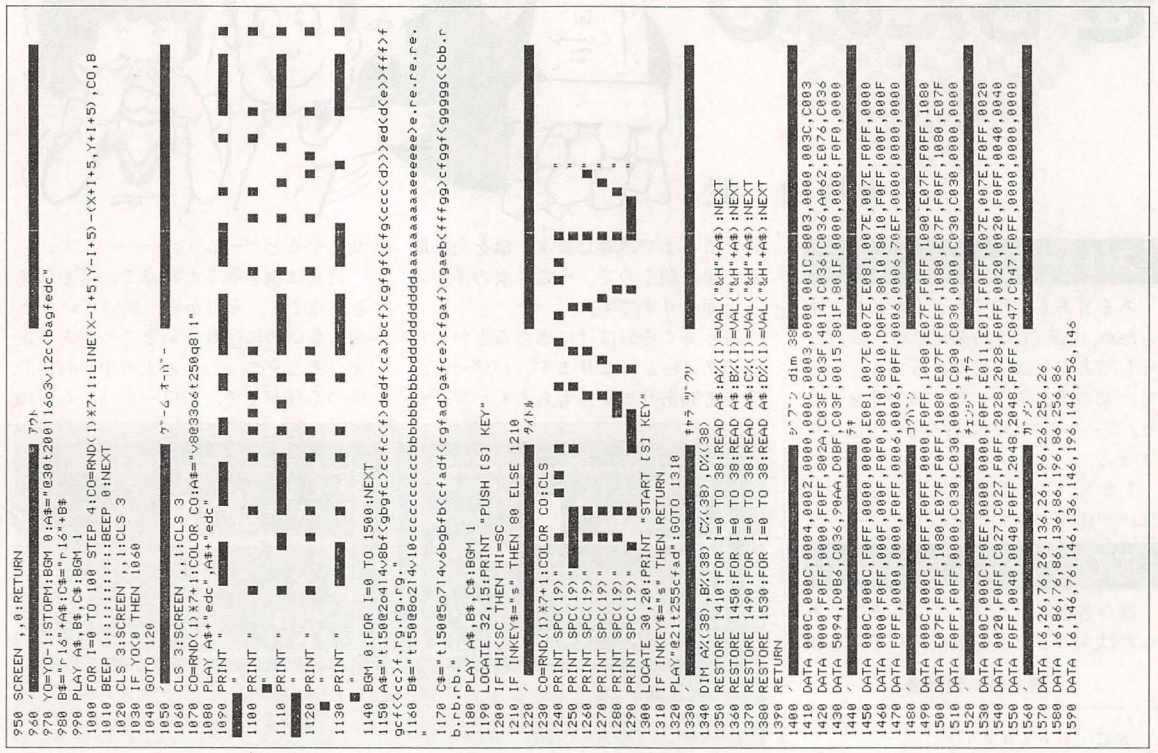
390行の　IF　TI＝50　のTIの数を増やせば敵が止まってくれる時間が長くなる。

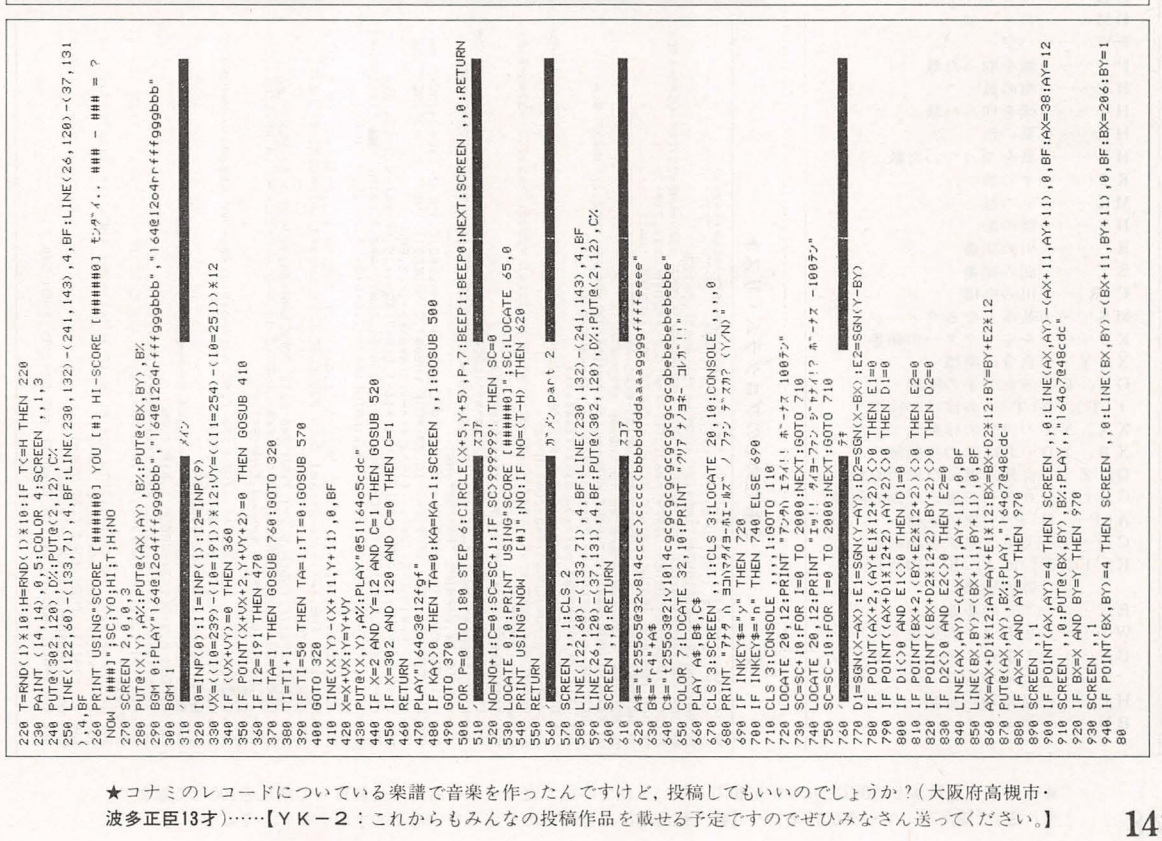
最後に

P80SRユーザー，みんな投稿しろよな。僕なんか，今年受験なのに，作ったんだぞ。みんなが投稿しなければランダム・コーナーにまわってしまうよ。

P.S.　"やっぱ80会"ただいま会員募集中!!くわしくは近く発足するクラブコーナーを毎月見よ。

★　　★





★コナミのレコードについている楽譜で音楽を作ったんですけど，投稿してもいいのでしょうか？(大阪府高槻市・波多正臣13才)……【ＹＫ－２：これからもみんなの投稿作品を載せる予定ですのでぜひみなさん送ってください。】

PC-8801/mkII/SR/FR/MR(N88-BASIC V1モード)用

※DISK BASICは不可

きもだめし



★片山　武

ストーリー

ある日ある学校で，きもだめしをするため，山深くにある墓地に行きました。そしてあなたは，男女カップルとなって，女の子を誘導して，30の扉をくぐり，ゴールまでつれて行かなくてはなりません。

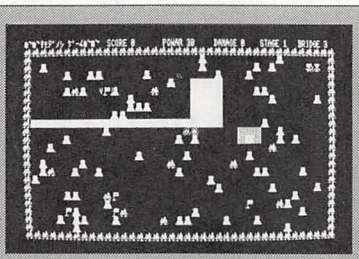
しかし，この墓地にはほんもののおばけが住みついていたのです。

遊びかた

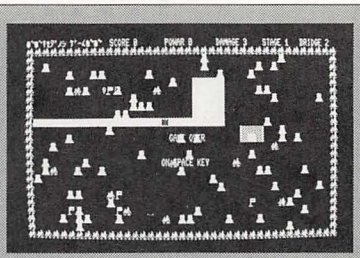
旗が各面にいくつかでてきます。あなたは女の子をハートのついている旗のところまで誘導します。旗を全部取ると扉が開くので，そこに女の子が入ると面クリアです。

寄ってくるおばけに当たるといくらかのダメージになります。パワーは，2人で30あります。もちろんパワーが0になるとゲーム・オーバーです。

得点は旗を取ると20点で，墓を壊すと5点です。それから，動いていると何もないのに通れないところがあります。そこをつっつくと土の中から体力のつく豆がでて，パワーがいくらか増



▲〈写真1〉右上にいるカップルが自分。旗をぜんぶ取るんだ



▲〈写真2〉パワーが0になるとゲーム・オーバー

《第1表》変数表

ＳＣ……スコア
ＤＭ……ダメージ
ＰＷ……パワー
Ｐ……旗を取った数
ＨＴ……旗の数
Ｈ……橋を作った数
ＨＫ……墓の数
ＨＢ……墓をつっついた数
ＫＩ……木の数
ＭＥ……豆の数
ＨＳ……橋の数
Ｒ……川の順番
ＳＴ……面の順番
Ｃ(Ｒ)……川の座標
ＭＳ……基本となるダメージ
ＫＪ……キャラクターの順番
Ｘ，Ｙ……自分の座標
ＧＸ，ＧＹ…女の子の座標
Ｉ(Ｔ)，０(Ｔ)…おばけの座標
ＸＸ，ＹＹ…自分の移動量
Ｘ０，Ｙ０…おばけの移動量
Ｑ，Ｚ……自分の進んだ仮の座標
Ｇ，Ｌ……女の子の進んだ仮の座標
Ａ(Ｐ)，Ｂ(Ｐ)…旗の座標
ＣＱ……キャラクタを決める
Ｅ，Ｆ(80行)，Ｊ，Ｋ(640行)……扉の座標
ＲＮ……アシの歩数
Ｗ……ヒトツメの歩数
Ｂ……1ならスタート，0ならゴール
ＨＰ……墓を壊した数
ＢＮ……ボーナス

きもだめしのプログラム・リスト

```
10 '********** きもだめし  BY TAKESHI KATAYAMA **********
20 CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 80,25:SCREEN 0,0:CLEAR ,&H85FF:DEFINT A-Z:COLOR 7
30 RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2)):DIM A(15),B(15),C(123)
40 DEF USR1=&HB614:DEF USR2=&HB619:DEF USR3=&HB61E:DEF USR4=&HB623:DEF USR5=&HB6
28:DEF USR6=&HB62D:DEF USR7=&HB632:DEF FNA(D,Z)=POINT(D*16,Z*8+7)
50 DEF FNB(A,B)=POINT(A*16+7,B*8+2):LOCATE 35,11:PRINT "WAIT !!"
60 RESTORE 1100:FOR I=&HB600 TO &HB673:READ A$:POKE I,VAL("&H"+A$):NEXT I
70 RESTORE 1190:FOR A=&HB700 TO &HB990 STEP 4
80 READ B$:FOR B=0 TO 7:POKE A+B,VAL("&H"+MID$("0"+B$,(B+1)*2,2)):NEXT B,A
90 RESTORE 1420:FOR I=0 TO 123:READ A:C(I)=A:NEXT I
100 '********** ｺｺﾏﾃﾞﾉﾄｸﾍﾞﾂｾｯﾃｲ **********
110 DEF USR=&HB600:GOSUB 310:B=1:RESTORE 970:GOSUB 860:HT=4:HK=70:SC=0:PW=30:HS=
3:KI=10:ST=0:KJ=1:MS=3:R=0:CQ=0:HP=0
120 GOSUB 310:XX=0:YY=0:X=36:Y=3:GX=37:GY=3:O(1)=1:I(1)=23:O(2)=2:I(2)=23:H=0:P=
0:DM=0:W=0:ST=ST+1
130 '********** ｶﾞﾒﾝ ﾂｸﾙ **********
140 LOCATE 0,0:PRINT"●ﾏﾀﾞﾒﾓﾄﾞﾒﾝ ｶﾞ ｰδ●ﾞ●ﾞ":LOCATE 21,0:PRINT "SCORE";SC:LOCATE 35
,0:PRINT "POWAR";PW:LOCATE 48,0:PRINT "DaMAGE";0:LOCATE 60,0:PRINT"STAGE";ST
150 LOCATE 70,0:PRINT "BRIDGE";HS
160 C=1:FOR MA=1 TO 2:FOR I=0 TO 39:POKE &HB644,I:M=USR2(C):NEXT I:C=24:NEXT MA
170 D=0:FOR MB=1 TO 2:FOR I=2 TO 23:POKE &HB644,D:M=USR2(I):NEXT I:D=39:NEXT MB
180 LINE (C(R)*16,C(R+1)*8)-(C(R+2)*16-1,C(R+3)*8-1),5,BF
190 LINE (C(R+4)*16,C(R+5)*8)-(C(R+6)*16-1,C(R+7)*8-1),5,BF:R=R+4:GOSUB 300
200 ME=RND(2+1:FOR I=1 TO ME:GOSUB 290:COLOR 0:LOCATE A*2,B:PRINT "■":PSET(A*1
6,B*8+6),:CIRCLE(A*16+7,B*8+3),3,2:PAINT(A*16+7,B*8+3),7,2:COLOR 7:NEXT
210 FOR I=1 TO KI
220 GOSUB 290:IF FNB(A,B)>1 OR FNB(A-1,B)>1 OR FNB(A-1),(B+1))=1 OR FNB((A
+1),B)>1 OR FNB((A+1),(B-1))>1 THEN 220 ELSE POKE &HB644,A:M=USR2(B):NEXT
230 FOR I=1 TO HK
240 GOSUB 290:IF FNB(A,B)>1 THEN 240 ELSE POKE &HB644,A:M=USR1(B):NEXT
250 E=RND(30+5:J=E*16:F=RND(14+5:K=F*8:LINE (J-16,K-8)-(J+31,K+7),4,BF:LINE(J,K)
-(J+15,K+15),0,BF:POKE &HB644,E:M=USR7(F)
260 FOR I=0 TO HT
270 GOSUB 290:IF FNB(A,B)=1 THEN 270 ELSE A(I)=A:B(I)=B:POKE &HB644,A:M=USR6(B)
280 NEXT:GOSUB 830:GOSUB 800:GOTO 330
290 A=RND(37+1:B=RND(21+2:RETURN
300 POKE &HB644,X:M=USR3(Y):POKE &HB644,GX:M=USR5(GY):RETURN
310 SCREEN 0,1:CLS 3:SCREEN 0,0:RETURN
320 '********** ﾒｲﾝ ﾙｰﾁﾝ **********
330 FOR T=1 TO 2:IF INP(0)=191 THEN XX=1:GOTO 410 ELSE IF INP(0)=239 THEN XX=-1:
GOTO 410
340 IF INP(0)=251 THEN YY=1:GOTO 410 ELSE IF INP(1)=254 THEN YY=-1:GOTO 410
350 IF X>=O(T) THEN X0=1 ELSE X0=-1
360 IF Y>=I(T) THEN Y0=1 ELSE Y0=-1
370 ON KJ GOSUB 590,620,670,700
380 IF X=O(T) AND Y=I(T) OR GX=O(T) AND GY=I(T) THEN 560
```

★ベーマガを買うと400円でおつりが20円あり，それで本屋で売っているあめを2個買って満足感100%で家まで帰れる。（福島市・**マークIII15才**）……**【編：福島では本屋であめを売っているんですか？すすんでるなー。】**

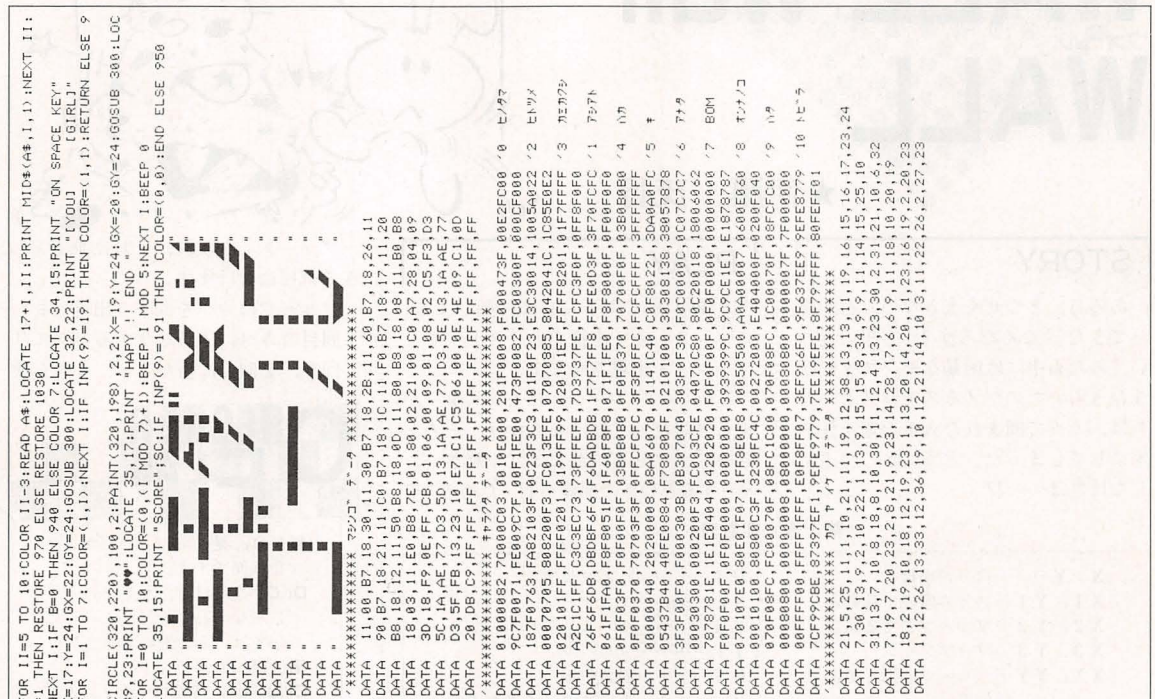
えます。ボーナスは，4面ごとにでます。

操作方法

キー操作は，4 6 で左右 8 2 で上下に2人いっぺんに動きます。橋を作ったり墓を壊したり，豆を取ったりするときは，あなたが取りたい方向のキーとスペース・キーを押します。しかし墓の場合は，少しの間押しておかなければ壊れません。

プログラムのしくみ

キャラクターを速く動かすために，キャラクターの表示にマシン語を使っています。



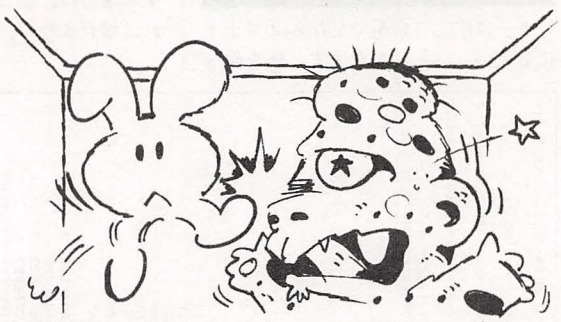


★みんな影さんをほめると載ると思っているらしいが，けなしても載れるのだ！や〜い影のあほ，バカ，ヘンタイ。ほらね…。（熊本市・**北野祐一郎13才**）……**[影：も一怒ったゾ!!キミなんかゼッタイに載せてやらな…ムム？]**

PC-8801mkⅡSR/FR/MR(N88-DISK BASIC V2モード)用

WALL wall WALL

ウォール　ウォール　ウォール



★伊藤　茂行

STORY

ある日，とつぜん大きないん石が降ってきた。「なんだろう？」と思い近づいてみたら中には凶暴なモンスターが5ひきもいたのだ！そのモンスターたちは，カベで囲まれた大きな家を住み家にしてしまった。どうにかして退治しなければ……!?

PLAY

8246で上下左右に移動します。スペース・キーを押すと「ストップ・ゾーン」を出現させます。

「ストップ・ゾーン」にモンスターが乗るとしびれて動けなくなり，そのときモンスターをつかまえてください。そうするとつぎの部屋へ行くための「ワープゾーン」が現れ，それに乗るとつぎの部屋に行けます。

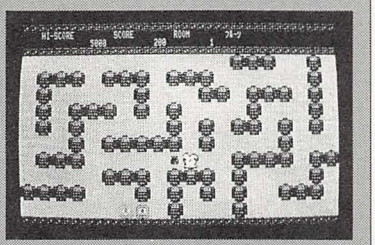
フルーツはカベを回すと出現します。1回目にカベに体当たりするとクルリと回り，2回目に当たると，カベを壊

《第1表》変数表

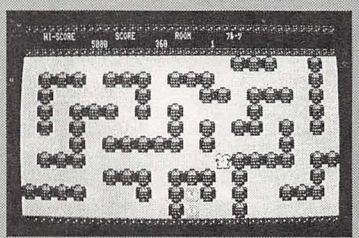
X，Y……自分の座標	HI……ハイスコア
X1，Y1…自分の座標＋移動量	SC……スコア
X2，Y2…フルーツのでる位置	SN……ルーム
X3，Y3…ワープゾーン	IT……フルーツ
XX，YY…フルーツの隠してある位置	R$……面設定用
N……モンスターが死んでる（しびれてる）？	H……モンスターの進む方向
B$，M……ミュージック用	S，T……モンスターの座標
	S1，T1…モンスターの移動量



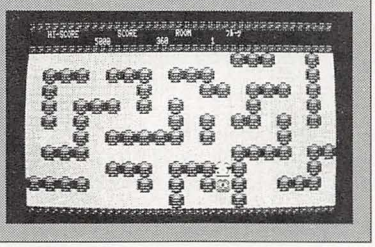
▲〈写真1〉タイトル画面。スペース・キーでスタート



▼〈写真2〉岩を返してフルーツをだそう。これがないとだめだ



▲〈写真3〉ストップ・ゾーン設置。さあ，ひっかかれよ



▼〈写真4〉モンスターがひっかかったぞ。そら，つかまえろ

CHECKER FLAG

編：Dr.見てください。キレイな画面ですよ。

Dr.D：なるほど，たしかにそうじゃな。しかしV2モードにしては，ちと遅いのう。

編：何が原因でしょう。

Dr.D：敵の移動ルーチンにムダがあるようじゃ。

WALL wall WALLのプログラム・リスト

```
10 '
20 '      ◆WALL wall WALL◆
30 '        -- 1986 --
40 '          Ver 1.2
50 '    Program by Shigeyuki.Ito
60 GOTO 760
70 REM ｶﾍﾞﾁｪｯｸ ｻﾌﾞﾙｰﾁﾝ
80 I0=INP(0):I1=INP(1):I9=INP(9):IF (I0=255)*(I1=255)*(I9=255) THEN 440
90 IF (I0=239)*(I1=254)+(I0=191)*(I1=254) THEN 220
100 X1=X1-(I0=239)*(X1>0)+(I0=191)*(X1<19)
110 Y1=Y1-(I1=254)*(Y1>2)+(I0=251)*(Y1<11)
120 IF I9=191 THEN 320 ELSE IF GA(X1,Y1)=1 THEN 190 ELSE IF GA(X1,Y1)=2 THEN 280
    ELSE IF GA(X1,Y1)=3 THEN 170
130 PUT@(XX*32,YY*16),AX:PUT@(X1*32,Y1*16),AX:X=X1:Y=Y1
140 IF (X1=S)*(Y1=T) THEN 670
150 IF GA(X1,Y1)=4 THEN 240 ELSE IF GA(X1,Y1)=5 THEN 380 ELSE 440
160 REM ﾜｰﾌﾟｿﾞｰﾝ
170 CMD PLAY"@5T180O6L16U14CDE"
180 PUT@(X2*32+8,Y2*16+4),FX,PSET:GA(X2,Y2)=4
190 CMD PLAY"@5T250O5L32U14ORDRECF"
200 PUT@(X1*32,Y1*16),CX,PSET:FOR A=0 TO 500:NEXT
```


★ぼくは，外を歩いていたら，足もとから「いたいなーもー」と言う声がした。どうやら影をふんだらしい。(福島県三方郡・は〜り〜いふおっくす夏の魔王編は吉田悟史13才)……【影：影ふみ遊びなんかやめよーぜ!!】

します（フルーツを持っている場合。）

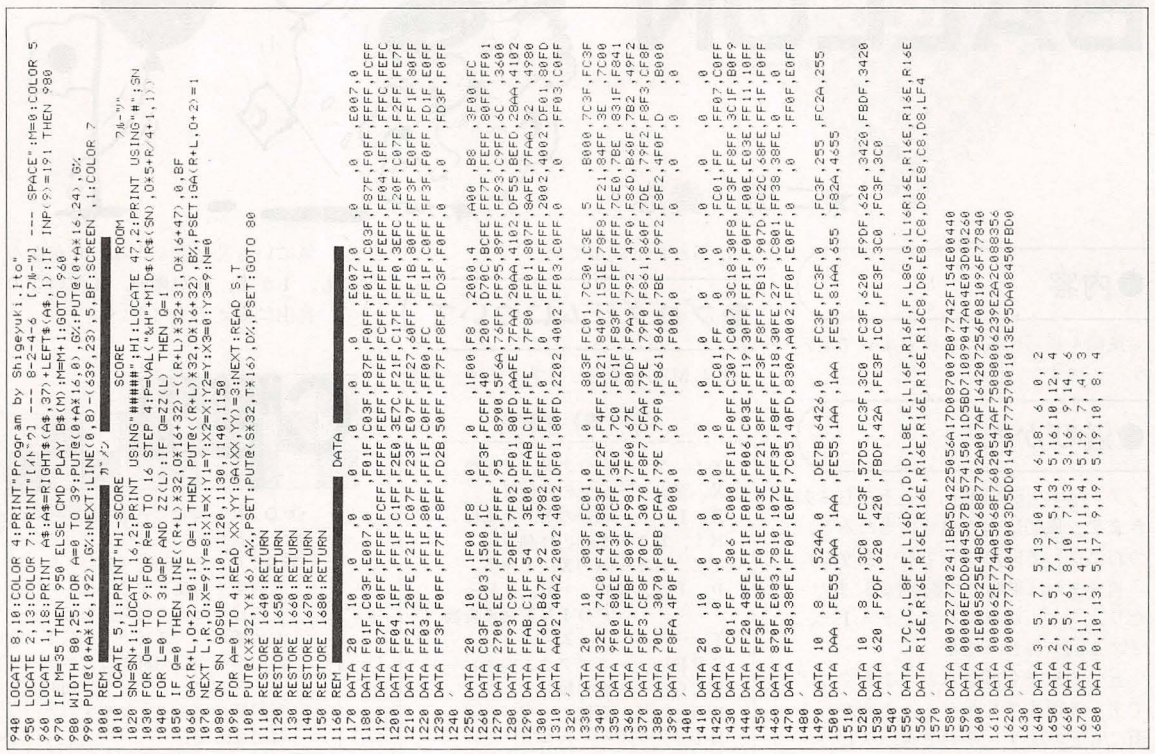
フルーツは「ストップ・ゾーン」を出現させたり，カベを壊すごとに消費します。各面に五つずつあります。

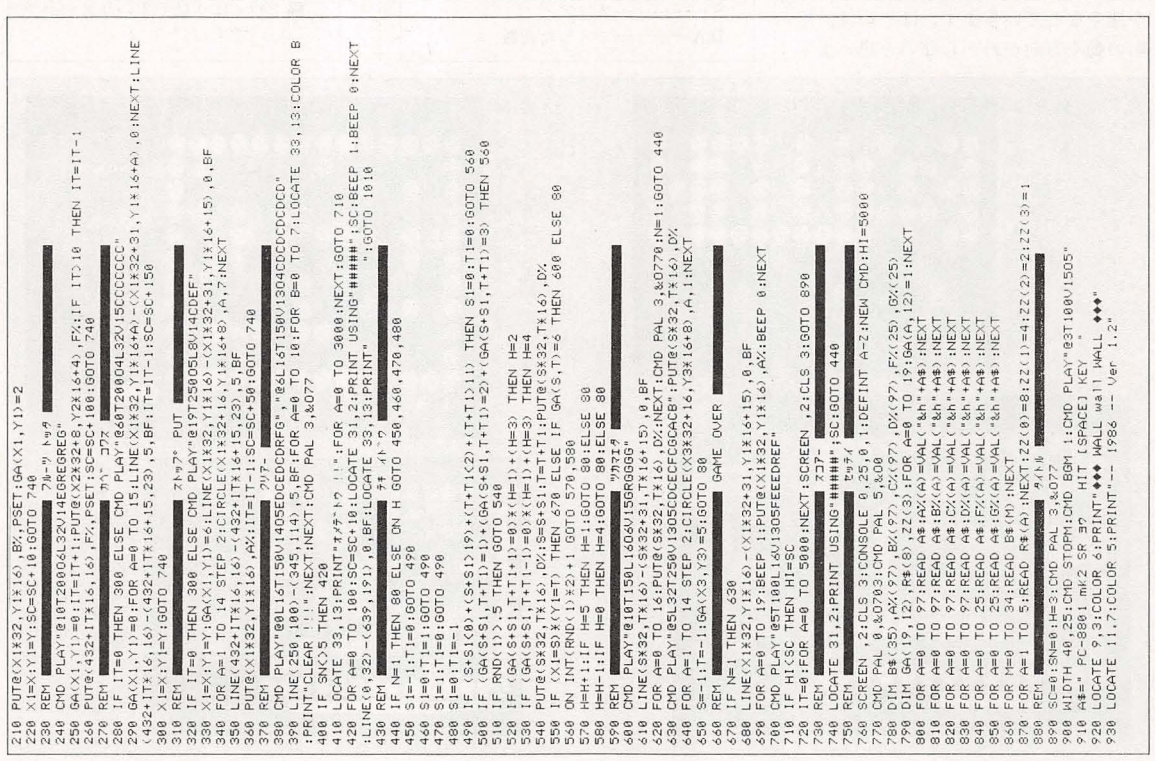
モンスターに当たったり，五つの部屋のモンスターをつかまえると，ゲーム・オーバーになり，タイトル画面にもどります。フルーツは10個までしか持てません。

PROGRAM

プログラムはオール・ベーシックです。

1行1行長い文で少しプログラムが見づらいです。画面データは圧縮し，キャラクター・データは16進数にしました。あと，プログラムが多くなっちゃいました。

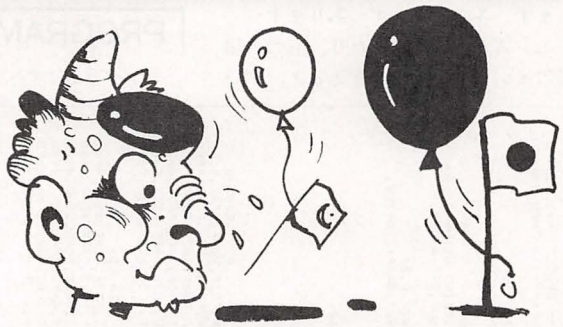




★「えーい頭が高い!!このおかたをどなたとこころえる。おそれおおくもベーマガをささえる読者であらせられるぞ!!ひかえおろー!!」。(北海道根室市・**中谷拓洋12才**)……**【一同**：ははーっ。これからもよろしくお願いします。**】**

PC-9801/E/F/M/Vm/(N88(86)DISK BASIC)用

BALLON（バロン）



★二田　貴志

●内容

風船を操って五つの旗をすべて取るゲームです。

●遊びかた

テンキーの[8][5][4][6]で上下左右に動きます。風船は木や自分に当たると，つねに進行方向に対して右へ曲ります。

自分または風船が，爆弾や敵に当たったり，タイムが0になるとミス1で，ミス4回で終わりです。

五つの旗を全部取ると，1面クリアです。3面までしかなく，4面から1面にもどります。そのとき，スピードが速くなっていきます。はじめは，風船の動く方向がわからないと思いますが，慣れれば簡単です。

●プログラムについて

REM文を多用してあります。画面

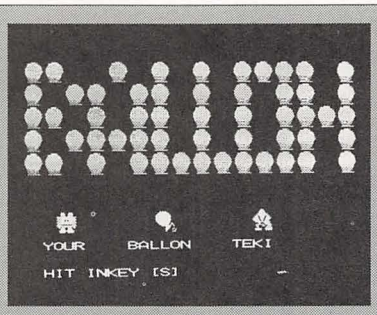
《第1表》変数表

X1，Y1	自分のX，Y座標
X，Y	自分の移動量
B，L	風船のX，Y座標
B1，L1	風船の移動量
TX，KY	敵のX，Y座標
P，P2，KP，＝P，TP	POINT文の変数
T	タイム
SPE	プログラムのスピード
FLG	旗の数
RD	面数
HI	ハイスコア
S	スコア
DA	ミスした回数

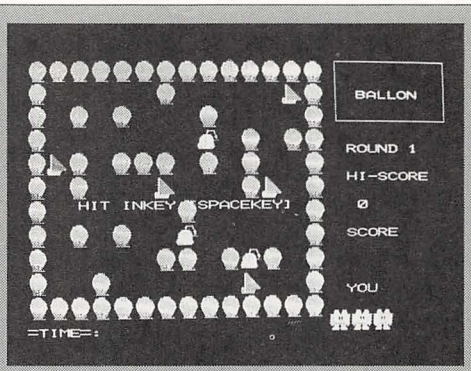
が，気にいらんと言う人は，0がなんにも，1が木，3が爆弾，4が旗なので，自由に変えてください。

CHECKER FLAG

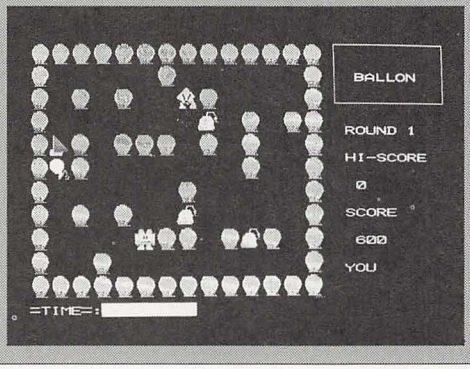
Dr.D：初心者らしいリストじゃ。
編：と言うと。
Dr.D：たとえば600～640行。同じ判定を何度もするのはもってのほかだぞ。打ち込むほうも大変だし，スピードの低下にもつながる。180行などのマルチ・ステートメントや1000行以降のデータも見やすいとは言えんな。
編：やっぱり見やすいリストがいいですね。



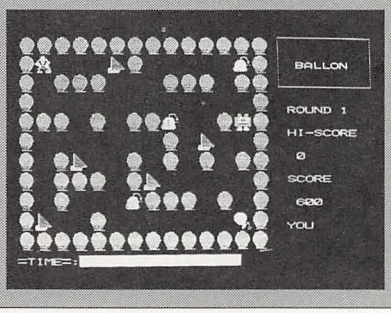
▶《写真1》BALLONのタイトル画面。Sキーでスタート



▶《写真2》開始画面。スペースキーを押すとゲームができる



◀《写真3》このようにして，風船を旗に当てるんだ



◀《写真4》2面はもっとむずかしくなっているぞ!!

★少し前に，テレビで鶴亀算をコンピュータにやらせていた。僕は，その番組の応用として，キングギドラ・ガメラ算を製作している。(鳥取県米子市・**めざせ案山子百足算16才**)……【編：できたらすぐに投稿しよう!!】

BALLONのプログラム・リスト

```
10 '■■■■■■■■■■[SHOKISETTEI]■■■■■■■■■■
20 DIM TEKI%(97),HERO%(97),BALLON%(97),FLAG%(97),TREE%(97),BOMB%(97),GG(108),GAN(80):WIDTH 40,20:SCREEN 0:CONSOLE ,,0,1:CLS 3
30 '■■■■■■■■■■[READ]■■■■■■■■■■
40 FOR I=0 TO 97:READ TEKI%(I):NEXT:FOR I=0 TO 97:READ HERO%(I):NEXT:FOR I=0 TO 97:READ BALLON%(I):NEXT:FOR I=0 TO 97:READ FLAG%(I):NEXT:FOR I=0 TO 97:READ TREE%(I):NEXT:FOR I=0 TO 97:READ BOMB%(I):NEXT
50  RESTORE 1750:FOR I=0 TO 79:READ GAN(I):NEXT
60 '■■■■■■■■■■[SETUMEI]■■■■■■■■■■
70 X1=384:Y1=68:X2=0:B=384:L=153:B1=-32:TX=32:KY=17:HOX=32:DA=0:ROUN=1:SPE=400:RD=1
80 PUT (100,140),HERO%:PUT (250,140),BALLON%:PUT (400,140),TEKI%
90 LOCATE 5,17:PRINT "YOUR    BALLON    TEKI":LOCATE 5,19:PRINT "HIT INKEY [S]"
100 II=-1
110 FOR Y3=30 TO 100 STEP 17:FOR X3=50 TO 532 STEP 32
120 II=II+1
130 IF GAN(II)=1 THEN PUT (X3,Y3),TREE%
140 NEXT X3:NEXT Y3
150 IF INKEY$<>"S" THEN GOTO 150
160 CLS 3
170 '■■■■■■■■■■[GAMEN PRINT]■■■■■■■■■■
180 LOCATE 31,2:PRINT "BALLON":LOCATE 30,8:PRINT "HI-SCORE":LOCATE 30,10:PRINT HI:LOCATE 30,12:PRINT "SCORE":LOCATE 30,6:PRINT "ROUND";RD:LOCATE 30,16:PRINT "YOU":LOCATE 0,19:PRINT "=TIME=:";:LINE (465,0)-(635,45),1,B
190 FOR I=455 TO 540 STEP 33:PUT (I,180),HERO%:NEXT
200 '■■■■■■■■■■[GAME SCREEN]■■■■■■■■■■
210  X1=384:Y1=68:X2=0:B=384:L=153:B1=-32:L1=0:TX=32:KY=17:HOX=32:TP=0:KP=0:FP=0:P=0:P1=0:TI=400:FLG=5:X=0:Y=0
220 RANDOMIZE VAL(MID$(TIME$,4,2))*VAL(RIGHT$(TIME$,2))
230 IF ROUN=1 THEN RESTORE 1440 ELSE IF ROUN=2 THEN RESTORE 1540 ELSE RESTORE 1640
240 FOR II=0 TO 107:READ GG(II):NEXT
250 II=-1
260 FOR Y2=17 TO 160 STEP 17:FOR X2=32 TO 384 STEP 32
270 II=II+1
280 IF GG(II)=1 THEN PUT (X2,Y2),TREE% ELSE IF GG(II)=4 THEN PUT (X2,Y2),FLAG%
290 IF GG(II)=3 THEN PUT (X2,Y2),BOMB%
300 NEXT X2:NEXT Y2
310 '
320 FOR I=0 TO 400 STEP 32:PUT (I,0),TREE%:NEXT:FOR I=17 TO 160 STEP 17:PUT (0,I),TREE%:NEXT:FOR I=0 TO 400 STEP 32:PUT (I,170),TREE%:NEXT:FOR I=0 TO 177 STEP 17:PUT (416,I),TREE%:NEXT
330 LOCATE 5,10:PRINT "HIT INKEY [SPACEKEY]";
340 IF INKEY$<>" " THEN GOTO 340
350 FOR I=1 TO 5:BEEP 1:BEEP 1:NEXT:FOR I=1 TO 10:BEEP 1:BEEP 0:NEXT
360 LOCATE 5,10:PRINT "                          ";:LINE(110,190)-(400,200),5,BF
370 PUT(X1,Y1),HERO%:PUT(B,L),BALLON%:PUT(TX,KY),TEKI%
380 '═══════ GAME START ═══════
390 '┌──────[MAIN]──────┐
400 INP0=INP(&HE0):INP1=INP(&HE1)
410 IF INP0=255 AND INP1=255 THEN FOR I=1 TO SPE+100:NEXT:GOTO 530
420 IF INP0=239 AND X1>32 THEN X=-32:GOTO *PR
430 IF INP0=191 AND X1<365 THEN X=32:GOTO *PR
440 IF INP0=223 AND Y1<150 THEN Y=17:GOTO *PR
450 IF INP1=254 AND Y1>18 THEN Y=-17
460 '■■■■■■■■■■[POINT]■■■■■■■■■■
470 *PR
480 P=POINT(X1+X+20,Y1+Y+9):P2=POINT(X1+X+5,Y1+Y+7)
490 IF P=4 OR P=2 OR P=5 THEN X=0:Y=0
500 IF P2=3 THEN  LINE(X1,Y1)-(X1+32,Y1+13),0,BF:FOR I=1 TO 500:BEEP 1:BEEP 0:NEXT:GOSUB *DA
510 '■■■■■■■■■■[PUT]■■■■■■■■■■
520 LINE (X1,Y1)-(X1+32,Y1+16),0,BF:X1=X1+X:Y1=Y1+Y:Y=0:X=0:PUT(X1,Y1),HERO%:FOR I=0 TO SPE:NEXT
530 '■■■■■■■■■■[TIME]■■■■■■■■■■
540 TI=TI-1:LINE (TI,190)-(TI+1,200),0,BF:FOR I=1 TO 2:BEEP 1:BEEP 0:BEEP 1:NEXT:FOR I=1 TO 3:BEEP 1:BEEP 0:NEXT I
550 IF TI=110 THEN GOSUB *DA
560 C5=C5+1:IF C5=5 THEN C5=1
570 ON C5 GOTO 380,590,380,760
580 '└──────────────────────┘
590 '┌──────────[BALLON]──────────┐
600 IF POINT(B+B1+3,L+L1+7)=4 AND B1=-32 THEN L1=-17:B1=0
610 IF POINT(B+B1+3,L+L1+7)=4 AND L1=-17 THEN L1=0:B1=32
620 IF POINT(B+B1+3,L+L1+7)=4 AND B1=32 THEN L1=17:B1=0
630 IF POINT(B+B1+3,L+L1+7)=4 AND L1=17 THEN L1=0:B1=-32
640 IF POINT(B+B1+3,L+L1+7)=4 AND B1=-32 THEN L1=-17:B1=0:GOTO 600
650 IF POINT(B+B1+14,L+L1+5)=2 THEN S=S+50:LINE(B+B1,L+L1)-(B+B1+32,L+L1+16),0,BF:FOR I=1 TO 10:BEEP 1 :BEEP 1:BEEP 0:NEXT:GOTO 700
660 IF POINT(B+B1+14,L+L1+4)=3 THEN LINE (B,L)-(B+32,L+11),0,BF:FOR IU=1 TO 500:BEEP 0:BEEP 1:BEEP 0:NEXT:GOSUB *DA
670 LINE(B,L)-(B+32,L+17),0,BF:B=B+B1:L=L+L1:PUT(B,L),BALLON%
680 '■■■■[SCORE]■■■■■
690 LOCATE 30,14:PRINT S:LOCATE 35,6:PRINT RD:GOTO 560
700 '■■■■[FLAG]■■■■
710 FLG=FLG-1
720 IF FLG=0 AND ROUN=3 THEN ROUN=1:SPE=SPE-20:LINE (0,0)-(455,200),0,BF:RD=RD+1:GOTO 200
730 IF FLG=0 THEN ROUN=ROUN+1:SPE=SPE-20:LINE (0,0)-(455,200),0,BF:RD=RD+1:GOTO 200
740 GOTO 660
750 '└──────────────────────┘
760 '┌──────────── TEKI ────────────┐
770 '
780 TP=POINT(TX+HOX+9,KY+HOY+11):KP=POINT(TX+HOX+22,KY+HOY+7):FP=POINT(TX+HOX+19,KY+HOY+6 )
790 IF KP=7 OR FP=5 THEN LINE (TX+HOX,KY+HOY)-(TX+HOX+32,KY+HOY+9),0,BF:FOR IU=1 TO 500:BEEP 0:BEEP 1:BEEP 0:NEXT:GOSUB *DA
800 IF TP=4 OR TP=2 OR TP=3 THEN GOTO 820
810 LINE (TX,KY)-(TX+32,KY+17),0,BF:TX=TX+HOX:KY=KY+HOY:PUT (TX,KY),TEKI%:GOTO 560
820 '■■■■■■■[TEKI RND]■■■■■■■
830 RN=INT(RND*4)+1:ON RN GOTO 840,850,860,870
840 HOX=-32:HOY=0:GOTO 770
850 HOX=32:HOY=0:GOTO 770
860 HOY=17:HOX=0:GOTO 770
870 HOY=-17:HOX=0:GOTO 770
880 '└──────────────────────┘
890 '┌──────── SISU ────────┐
900 *DA
910 DA=DA+1
920 LINE (420+DA*32,180)-(456+DA*32,199),0,BF:FOR I=1 TO 10:BEEP 1:BEEP 1:NEXT:BEEP 0:IF DA=4  THEN GOSUB 940 :CLS 3:GOTO 60
930 LINE (0,0)-(455,200),0,BF:GOTO 200
940 '■■■■■SHORI■■■
950 IF S>HI THEN HI=S:S=0
960 LOCATE 3,15:PRINT "REPLAY [Y/N]"
970 IF INKEY$="N" THEN CLS 3:WIDTH 80,25:END ELSE IF INKEY$="Y" THEN  RETURN
980 GOTO 970
990 '└──────────────────────┘
1000 '
1010 '
1020 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■NEMER DATA■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1030 DATA 32 , 16 , 3840 , 0 , 3840 , 0 , 0 , 0 , 16128 , 192 , 16128 , 192 , 0 , 0
1040 DATA 32512 , 224 , 32512 , 224 , 0 , 0 ,-255 , 252 ,-255 , 252 , 0 , 0 ,-249 , 255 ,-249 , 255 , 0 , 0 , 16159 ,-16153 , 16159 ,-16153 , 0 , 0 ,-24705 ,-38689
```

ムービーコーナー

★僕の学校では、影踏みではなく、影刺しがはやっています。家から刃物を持ってきて、サングラスをかけている人の影を刺すのです。影さんもぜひやってみてください。(福岡県北九州市・井上健治14才)……【影：アアナイ。】

★ベーマガにも「READER'S MARKET」ができてほんとにうれしい。さっそく利用しようと。(岩手県岩手郡・高橋　均14才)……【編集長：このほかにも、新企画をたくさん予定しています。みんなでもりあげてネ。】

```
1050 DATA -24705 ,-3889 , 0 , 0 ,-12289 ,-8033 ,-12289 ,-8033 , 0 , 0 ,-6273 ,-3
2705
1060 DATA -6273 ,-32705 , 0 , 0 ,-241 ,-16129 ,-241 , 255 , 0 , 0 ,-4096 ,-8065
,-4096
1070 DATA 124 , 0 , 0 ,-249 ,-1893 , 3840 , 152 , 0 , 0 ,-16121 ,-1821 , 256 , 2
24 , 0
1080 DATA  0 ,-16381 ,-1009 , 0 , 0 , 0 , 0 ,-1009 ,-993 , 0 , 0 , 0 , 0 ,-1009
,-1009
1090 DATA  0 , 0 , 0 , 0
1100
1110 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■HERO DATA■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1120 DATA 32 , 16 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 ,-1024 ,-16369 , 0 , 0
 , 0 , 0 ,-511 ,-8161 , 0 , 0 , 0 , 0 ,-255 ,-8129 , 7680 , 30 , 7680 , 30 ,-129
,-1
1130 DATA  -256 ,-32513 ,-256 ,-32513 ,-193 ,-257 ,-1024 ,-16177 ,-1024 ,-16177
,-897 ,-49 ,-1024 ,-16177 ,-1024 ,-16177 ,-961 ,-305 ,-256 ,-16321 ,-256 ,-16321
,-129 ,-1
1140 DATA 0 , 0 , 0 , 0 ,-193 ,-257 , 0 , 0 , 16128 , 255 ,-16257 ,-256 , 0 , 0
, 0 , 0 ,-193 ,-257 , 0 , 0 ,-512 ,-32705 ,-498 ,-25537 , 0 , 0 ,-511 ,-16321 ,-
511
1150 DATA -16321 , 0 , 0 ,-249 ,-3969 ,-249 ,-3969 , 0 , 0 ,-505 ,-4033 ,-505 ,-
4033
1160 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■BALLON DATA■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1170 DATA 32 , 16 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 ,-255 , 192 , 0 , 0 ,-255 , 192 ,-241
, 248
1180 DATA  0 , 0 ,-241 , 248 ,-193 , 254 , 0 , 0 ,-193 , 254 ,-129 , 255 , 0 , 0
,-129
1190 DATA  255 ,-129 , 255 , 0 , 0 ,-129 , 255 ,-129 , 255 , 0 , 0 ,-129 , 255 ,
-129
1200 DATA  255 , 0 , 0 ,-129 , 255 ,-193 , 254 , 0 , 0 ,-193 , 254 ,-241 , 252 ,
 0 ,-8192 ,-241 ,-7940 ,-253 , 248 , 0 ,-20479 ,-253 ,-20231 , 15872 , 128 , 256
, 6271
1210 DATA 16128 , 6399 , 0 , 0 , 0 , 2302 , 0 , 2302 , 0 , 252 , 256 , 14592 , 2
56
1220 DATA 14844 , 0 , 240 , 0 , 8960 , 0 , 9200 , 0 , 192 , 0 , 15872 , 0 , 1606
4
1230 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■FLAG DATA■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1240 DATA 32 , 16 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 3 , 0 ,-16381 , 0 , 3 , 0 , 3 , 0 ,-
4093 , 0 , 3 , 0 , 3 , 0 ,-1021 , 0 , 3 , 0 , 3 , 0 ,-253 , 0 , 3 , 0 , 3 , 0 ,-
253
1250 DATA  192 , 3 , 0 , 3 , 0 ,-253 , 240 , 3 , 0 , 3 , 0 ,-253 , 252 , 3 , 0 ,
 3 , 0
1260 DATA -253 , 255 , 3 , 0 , 3 , 0 ,-253 ,-16129 , 3 , 0 , 3 , 0 ,-253 ,-3841
, 3 , 0
1270 DATA  63 , 0 ,-253 ,-769 , 3 , 0 , 127 , 0 ,-253 ,-769 , 3 , 0 ,-129 , 254
, 3 , 0
1280 DATA 3 , 0 ,-129 , 252 , 0 , 0 , 0 , 0 ,-193 , 248 , 0 , 0 , 0 , 0
1290 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■TREE DATA■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1300 DATA  32 , 16 , 0 , 0 , 0 , 0 , 3840 , 244 , 0 , 0 , 0 , 0 ,-255 , 254 , 0
, 0 , 0
1310 DATA  0 ,-253 ,-16129 , 0 , 0 , 0 , 0 ,-249 ,-3841 , 0 , 0 , 0 , 0 ,-241 ,-
1793 , 0 , 0 , 0 , 0 ,-225 ,-769
1320 DATA 0 , 0 , 0 , 0 , 0 ,-225 ,-769 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 ,-225 ,-257 , 0 , 0 , 0 , 0
,-225 ,-769 , 0 , 0 , 0 , 0 ,-241 ,-1793 , 0 , 0 , 0 , 0 ,-249
1330 DATA -3841 , 0 , 0 ,-32768 , 0 , 32515 ,-7937 , 0 , 0 ,-19199 ,-16160 , 189
44 , 31
1340 DATA 0 , 0 ,-3072 ,-32537 , 2816 , 24 , 0 , 0 , 32512 , 16622 , 0 , 16 , 0
, 0
1350 DATA -256 ,-3841 , 0 , 0
1360 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■BOMB DATA■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1370 DATA 32 , 16 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 768 ,-32513 , 768 ,-32513 ,
0 , 0
1380 DATA  1792 ,-16384 , 1792 ,-16384 , 0 , 0 , 1536 , 24576 , 1536 , 24576 ,-2
56 , 240 ,-256 , 14576 , 0 , 0 ,-253 , 252 ,-253 , 31996 , 0 , 0 ,-7921 , 254 ,-
7921
1390 DATA  15614 , 7680 , 0 ,-4577 , 255 ,-4577 , 10495 , 4352 , 0 ,-7905 , 255
,-7905
1400 DATA -10753 , 7680 , 0 ,-4577 , 255 ,-4579 , 255 , 4352 , 0 ,-7873 , 255 ,-
7906
1410 DATA 255 , 7680 , 0 ,-129 ,-32513 , 32527 , 254 , 0 , 0 ,-1 ,-16129 ,-31997
, 252
1420 DATA  0 , 0 ,-129 ,-16129 ,-256 , 240 , 0 , 0 ,-193 , 255 , 0 , 0 , 0 , 0 ,
 0 , 0
1430 DATA  0 , 0 , 0 , 0
1440 '――――― GAMEN 1 DATA ―――――
1450 DATA 0,0,0,0,0,1,0,0,0,0,0,4
1460 DATA 0,1,0,1,0,0,0,1,0,0,0,0
1470 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,3,0,1,0,1
1480 DATA 4,1,0,1,1,1,0,1,0,1,0,0
1490 DATA 0,1,0,0,0,4,0,0,0,1,4,0
1500 DATA 0,0,0,0,0,0,0,1,0,0,0,0,0
1510 DATA 0,1,0,1,0,0,3,0,0,0,0,0
1520 DATA 0,0,0,0,0,1,1,0,1,3,1,0
1530 DATA 0,0,1,0,0,0,0,0,0,4,0,0
1540 '――――― GAMEN 2 DATA ―――――
1550 DATA 0,0,0,0,4,1,0,0,0,0,0,3
1560 DATA 0,1,1,1,0,0,0,1,1,1,0,1
1570 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1580 DATA 1,1,0,1,0,1,1,3,0,0,1,0
1590 DATA 0,0,0,0,0,0,0,1,0,4,0,0
1600 DATA 0,1,4,0,0,1,0,1,0,1,0,1
1610 DATA 0,1,1,1,0,1,4,0,0,0,0,0
1620 DATA 0,1,0,0,0,3,1,1,1,0,1,0
1630 DATA 4,0,0,1,0,0,0,0,0,0,0,0
1640 '――――― GAMENE  3 ―――――
1650 DATA 0,0,0,0,0,1,0,0,0,0,0,0
1660 DATA 0,1,4,1,0,1,0,1,0,0,1,0
1670 DATA 0,1,0,0,0,0,0,0,0,0,1,4,0
1680 DATA 0,0,0,1,0,4,0,1,1,0,0,0
1690 DATA 4,1,0,0,0,1,1,0,0,0,0,0
1700 DATA 0,0,0,1,0,0,0,0,0,0,1,0
1710 DATA 0,0,1,0,0,1,0,0,1,0,0,0
1720 DATA 0,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1730 DATA 0,0,0,1,0,0,1,4,0,1,0,0
1740 '――――― START ―――――
1750 DATA 1,1,0,0,1,0,1,0,1,0,1,1,1,1,0,1
1760 DATA 1,0,1,1,0,1,1,0,1,0,1,0,1,1,0,1
1770 DATA 1,1,0,1,0,1,1,0,1,0,1,0,1,1,1,1
1780 DATA 1,0,1,1,1,1,1,0,1,0,1,0,1,1,0,1
1790 DATA 1,1,0,1,0,1,1,1,1,1,1,1,1,0,1
```



評…実際はちがうよ（編）

by　バトルホーク



評…あんたはえらい！（影）

by　かもじ

S1用

フォワード
FORWARD



★森岡　伸夫

⊙STORY

不思議な世界に迷い込んでしまった仲良し4人組，はたして彼らは，元の世界へもどれるのだろうか。

「とにかく，進むしかない」。そして，彼らは歩きだした。

⊙遊びかた

簡単に言うと，サイコロででた数字のマスにコマを動かして，赤のゴール地点まで，四つのコマをもっていけばいいのです。

キー操作ですが，左上のサイコロの値が変化しているときに，何かキーを押すと止まります。

×(7)	○(8)	○(9)	
×(4)	(5)	○(6)	○…進める
×(1)	○(2)	○(3)	×…進めない

《第1図》進める方向のテンキーとの対応図

《第1表》変数表

PS	…… パスの数
TP	…… ハイスコア
YOU	…… スコア
SI	…… サイコロ
CLR	…… ゴール
WX，WY	…… ワープ位置

つぎにスペース・キーを押すと，画面の上の黄色いラインが動き，移動させたいキャラを選べます。そしてテンキーの[8][9][6][3][2]を使って移動させます（第1図）。

⊙ゲームについて

サイコロやマスの並びは，乱数で決まるので，運に左右されやすいですが，パスが少なくてすむような位置へコマを動かすことも大切です。

なお，このゲームは昔遊んだポケットパンチの中の「アレンジゲーム」というのをもとに作りました。

⊙最後に

変数PSの初期値を増やすと楽になりますが，10以上にすると，USINGの出力フォーマットとずれるので，1270行も変えてください。

P．S．

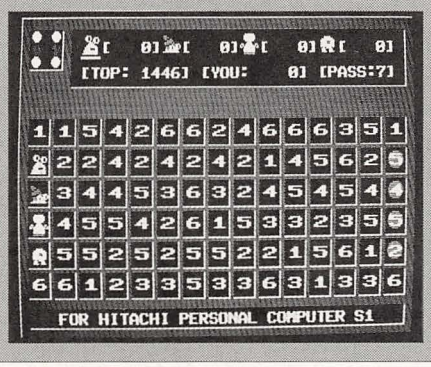
情報処理第2種に受かったよー。ワーイ。

CHECKER FLAG

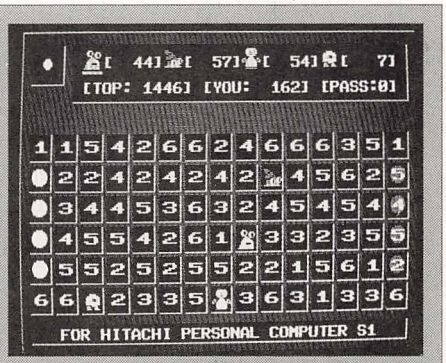
Dr.D：画面はキレイだし，キャラもうまい。常連だけあってプログラムも言うことない。しかし，アイデアは借り物だし何よりもS1の機能を生かしきっていないのが残念だ。少しきついかもしれんが，森岡君にはそれだけ期待しておるということだな。



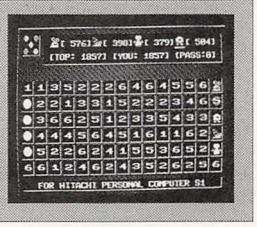
◀《写真1》タイトル画面。登場仲良し4人組の紹介です



◀《写真2》さあ、スタート！右側の赤のゴールへ4人をもっていく



▶《写真3》よーく考えて4人をかさないと大変なことに…



《写真4》よし！ここで5の目▶がでるとクリアなんだが…

★夏のある日のできごとだった。私：いや～暑いなー。友人：だれと？P.S.金沢の横山君，元気ですか？OFに載っておめでとさん。（埼玉県大宮市・埼玉に引っ越した井上健治君12才）…【影：こういう会話は好きだ。】

FORWARDのプログラム・リスト

```
1000 '##### FORWARD (S1) BY NOBUO MORIOKA ########################################
1010 ON ERROR GOTO 1600
1020 PLAY "MBMNT180V8O5L2GBL1AL2GMSL4BBMNL1AL2GBL1AL2GBL1A"
1030 GOSUB 2010 :GOSUB 1910
1040 FOR I=3 TO 15 :FOR J=1 TO 6 :E(I,J)=RND*5+1 :NEXT J,I
1050 FOR I=2 TO 5 :E(1,I)=0 :NEXT I :FOR I=1 TO 6 :E(2,I)=I :NEXT I
1060 FOR I=1 TO 6 STEP 5 :E(1,I)=I :E(15,I)=I :NEXT I
1070 FOR I=1 TO 4 :X(I)=1 :Y(I)=I+1 :S(I)=0 :GL(I)=0 :NEXT
1080 WX=INT(RND*11+3) :WY=INT(RND*4+1)
1090 LN=1 :YOU=0 :PS=7 :CLR=0
1100 GOSUB 1670 :PLAY"MF" :GOTO 1290
1110 '##### SUB ROUTINE ##########################################################
1120 GET( 98,10)-(127,24),PR :RETURN
1130 GET(226,10)-(255,24),PR :RETURN
1140 GET(354,10)-(383,24),PR :RETURN
1150 GET(482,10)-(511,24),PR :RETURN
1160 GET(X(1)*41-22,Y(1)*19+46)-(X(1)*41+9,Y(1)*19+59),K1 :RETURN
1170 GET(X(2)*41-22,Y(2)*19+46)-(X(2)*41+9,Y(2)*19+59),K2 :RETURN
1180 GET(X(3)*41-22,Y(3)*19+46)-(X(3)*41+9,Y(3)*19+59),K3 :RETURN
1190 GET(X(4)*41-22,Y(4)*19+46)-(X(4)*41+9,Y(4)*19+59),K4 :RETURN
1200 LINE(LN*128-30,25)-(LN*128,26),XOR,6,BF :RETURN
1210 PUT(X*41-22,Y*19+46),K1 :RETURN
1220 PUT(X*41-22,Y*19+46),K2 :RETURN
1230 PUT(X*41-22,Y*19+46),K3 :RETURN
1240 PUT(X*41-22,Y*19+46),K4 :RETURN
1250 LOCATE8,2 :PRINT USING "[####]  [####]  [####]  [####]";S(1),S(2),S(3),S(4)
1260 RETURN
1270 LOCATE6,4 :PRINT USING "[TOP:#####] [YOU:#####] [PASS:#]";TP,YOU,PS
1280 RETURN
1290 '##### MAIN LOOP ##########################################################
1300 J=7 :FL=0 :PLAY"O6L64" :COLOR 5
1310 WHILE J)0 :PLAY"B" :SI=INT(RND*6+1) :LOCATE 1,1 :PRINT SI$(SI);
1320  FL=FL OR (INKEY$()"") :J=J+FL :FOR I=1 TO (10-J)^3 :NEXT :WEND :COLOR ,,1
1330 K$=INKEY$ :IF K$="" THEN 1330
1340 IF K$=" " THEN PLAY"O5L16C" :GOSUB 1200 :LN=LN+1+(LN=4)*4 :GOSUB 1200
1350 IF INSTR(1,"Pp",K$) THEN 1520
1360 IF K$("2" OR (K$)"3" AND K$("8" AND K$()"6") OR K$)"9" THEN 1330
1370 IF GL(LN) THEN PLAY"O6L64CB" :GOTO 1330
1380 X=X(LN) :Y=Y(LN)
1390 XA=(K$="9" OR K$="6" OR K$="3") :YA=(K$="8" OR K$="9")-(K$="2" OR K$="3")
1400 XXA=X-XA :YYA=Y+YA :IF E(XXA,YYA)()SI THEN PLAY "O3L8C" :GOTO 1330
1410 IF XXA()WX OR YYA()WY THEN 1440 ELSE PLAY "O6L8CDCDEFEFL64BBAB"
1420 XXA=RND*11+3 :YYA=RND*4+1
1430 FOR I=1 TO 4 :IF X(I)=XXA AND Y(I)=YYA THEN FL=1 :NEXT :IF FL THEN 1420
1440 E(X,Y)=E(X,Y)-10 :E(XXA,YYA)=E(XXA,YYA)+10 :S(LN)=S(LN)+SC(XXA) :GOSUB1250
1450 ON LN GOSUB 1210,1220,1230,1240 :X(LN)=XXA :Y(LN)=YYA
1460 ON LN GOSUB 1160,1170,1180,1190 :ON LN GOSUB 1120,1130,1140,1150
1470 PUT(XXA*41-22,YYA*19+46),PR :PLAY"O6L64BBAR4"
1480 YOU=YOU+SC(XXA) :TP=TP-(TP(YOU)*(YOU-TP) :GOSUB 1270
1490 IF XXA=15 AND (YYA)1 AND YYA(6) THEN GL(LN)=1 :CLR=CLR+1
1500 IF CLR=4 THEN 1620
1510 GOTO 1300
1520 '##### PASS ##########################################################
1530 IF PS()0 THEN PS=PS-1 :GOSUB1270 :PLAY "O2L8CL16G" :GOTO 1300
1540 LINE(16,64)-(625,175),,6,BF :LINE(16,64)-(623,174),,0,BF
1550 PLAY"O5L8EGEFEDC"
1560 SYMBOL(200,85),"GAME OVER",3,2 :SYMBOL(183,130),"REPLAY(Y/N)",3
1570 LOCATE0,0,1 :K$=INPUT$(1) :IF INSTR(1,"Nn",K$) THEN 1610
1580 IF INSTR(1,"Yy",K$)=0 THEN 1570
1590 GOTO 1040
1600 COLOR 7 :ON ERROR GOTO 0
1610 CLS :COLOR 7 :LOCATE 0,0,3 :END
1620 '##### CLEAR ##########################################################
1630 PLAY"O6L16BR8L8GGAL4A L16ABR8L8BL4B"
1640 LINE(16,64)-(625,175),,6,BF :LINE(16,64)-(623,174),,0,BF
1650 SYMBOL(154,85),"CONGRATULATION",3,2 :SYMBOL(197,130),"REPLAY(Y/N)",3
1660 GOTO 1570
1670 '##### FIELD ##########################################################
1680 CLS
1690 LINE( 0,  0)-(639,199),,2,BF,&H5555 :LINE( 0,  0)-(640,200),,6,B
1700 LINE(16,  9)-( 68, 33),,6,BF         :LINE(14,  8)-( 66, 32),,0,BF
1710 LINE(84,  9)-(626, 44),,6,BF         :LINE(82,  8)-(624, 43),,0,BF
1720 LINE(17,182)-(626,194),,6,BF         :LINE(17,182)-(624,193),,0,BF
1730 SYMBOL(62,185),"FOR HITACHI PERSONAL COMPUTER S1",2
1740 FOR I=1 TO 15 :FOR J=1 TO 6
1750  LINE(I*41-24,J*19+45)-(I*41+10,J*19+61),,6,BF
1760  LINE(I*41-24,J*19+45)-(I*41+ 8,J*19+60),,0,BF :NEXT J,I
1770 FOR I=0 TO 3 :CIRCLE(32,90+I*19),12,5 :PAINT(32,90+I*19),5,5
1780  CIRCLE(607,90+I*19),12,2 :PAINT(607,90+I*19),2,2 :NEXT I
1790 FOR I=1 TO 6 :FOR J=1 TO 15
1800  IF E(J,I)=0 OR E(J,I))7 THEN 1820
1810  SYMBOL(J*41-21,I*19+49),CHR$(&H30+E(J,I)),3,,,OR
1820 NEXT J,I
1830 FOR I=0 TO 1 :FOR J=0 TO 7 STEP 2
1840  SYMBOL( 96+J*64,10+I*8),CHR$(I*&H10+J+&H60),2,,,PSET
1850  SYMBOL(112+J*64,10+I*8),CHR$(I*&H10+J+&H61),2,,,PSET :NEXT J,I
1860 GOSUB1250
1870 FOR I=1 TO 4 :ON I GOSUB1160,1170,1180,1190 :ON I GOSUB1120,1130,1140,1150
1880  PUT(19,I*19+65),PR :NEXT I
1890 GOSUB1200 :GOSUB1270
1900 RETURN
1910 '##### TITLE ##########################################################
1920 CLS :WIDTH 40 :SYMBOL(170,20),"FORWARD",5,3
1930 FOR I=0 TO 1 :FOR J=0 TO 7 STEP 2
1940  SYMBOL( 96+J*64,130+I*8),CHR$(I*&H10+J+&H60),2,,,PSET
1950  SYMBOL(112+J*64,130+I*8),CHR$(I*&H10+J+&H61),2,,,PSET :NEXT J,I
1960 LINE(-1,120)-(640,150),,5,B
1970 LOCATE  4,19 :PRINT"MOTROL  INTELA  ENUESU  ZIROK"
1980 LOCATE 12,13 :PRINT"A L L   C A S T"
1990 LOCATE  8,23 :PRINT "HIT [SPACE] KEY TO START"
2000 WHILE INKEY$()" " :WEND :RETURN
2010 '##### SHOKI ##########################################################
2020 DEFINT A-Z :RANDOMIZE TIME/3 :SCREEN 1,,1 :COLOR 7,0,0 :WIDTH40
2030 DIM E(16,7),SC(15),X(4),Y(4),GL(4)
2040 DIM K1(99),K2(99),K3(99),K4(99),PR(91),SI$(6)
2050 FOR I=1 TO 10 :SC(I)=I :NEXT :FOR I=1 TO 4 :SC(10+I)=10+I*10 :NEXT
2060 SC(15)=100
2070 CSR$=CHR$(&H1F)+CHR$(&H1D)+CHR$(&H1D)+CHR$(&H1D)+CHR$(&H1D)
2080 FOR I=1 TO 6 :READ SI$(I) :FOR J=1 TO 2
2090  READ X$ :SI$(I)=SI$(I)+CSR$+X$ :NEXT J,I
2100 FOR I=&H30 TO &H5D :SYMBOL(0,0)," "
2110  SYMBOL(0,0),CHR$(I) :SYMBOL(1,0),CHR$(I),,,,PSET
2120  IMAGE(0,0),I :FOR J=0 TO 60 :NEXT J,I :COLOR ,,1
2130 IG$(  96 )="0000070C0C070003","0000070C0C070103","0000070C0C070100"
2140 IG$(  97 )="0000009CB232DC80","0000009CB232DCE0","0000009CB2321C60"
2150 IG$(  98 )="0000383E19071F1E","0000000000000000","0000000000000000"
2160 IG$(  99 )="00000000B0C0A078","0000000000000006","0000000000000006"
2170 IG$( 100 )="0000000000000130","00070E0E0E070133","00070F0F0F070103"
2180 IG$( 101 )="0000402000000C006","00F0482B08F0C0E6","00F0F8F8F8F0C0E0"
2190 IG$( 102 )="0000000000000000","000000030F1F1C1C","000000030F0F0F0F"
2200 IG$( 103 )="000000E01B04E4E4","000000E0F8FC0404","000000E0F8FC1C1C"
2210 IG$( 112 )="0301011F19300000","070F0F1F1F3F0000","040E0E00060F0000"
2220 IG$( 113 )="C8FC0CFCFC0E00000","F8FC0CFCFCFC0000","300000000C1C0000"
2230 IG$( 114 )="010E0E0F3F000000","0001010F3F000000","0001010000000000"
2240 IG$( 115 )="30101B3CFE000000","CDBDBEFCFE000000","CDADA6C000000000"
2250 IG$( 116 )="506000000000F0000","576B070B07000000","070F0F0F0F000000"
2260 IG$( 117 )="2513000000F80000","F5FBF8F8F8F8000000","F0F8F8F8F8F8000000"
2270 IG$( 118 )="00000F0E0F000000","1F1F040E0F000000","0F0F0000000000000"
2280 IG$( 119 )="040418383C000000","FCFCF0383C000000","FCFCE00000000000"
2290 RETURN
2300 DATA "    ","  ◆  ","    ","  ◆◆  ","  ◆◆  ","  ◆◆  ","  ◆◆  ","  ◆◆  "
2310 DATA "◆ ◆","    ","◆ ◆ ","◆ ◆ ","◆ ◆ ","◆ ◆ ","◆ ◆ ","◆ ◆ "
```

★俺は陸上部だー。(千葉県四街道市・小島隆昭13才)…【彩ノほー。それで？編：影さんはクラブ荒らしだったんですよ。いろんなクラブに籍をおいてはすぐクビになるというあれですよ。彩：ほう一、なるほど。】

SC-3000(LEVEL-II)用

フラワー
FLOWER
ガーデン
GARDEN

★MONKEES



遊びかた

お花畑の右下にいるのがあなたです。A Z , ・キーで上下左右に動いて，畑の中に迷いこんだ犬をつかまえ，畑の左上にいる仲間に渡してください。

花を踏んだり，制限時間内(約30秒)に仲間に犬を渡せないとゲーム・オーバーです。畑の一番上の段には，花はでてこないようになっています。

プログラムについて

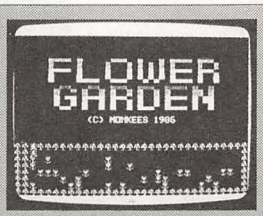
リスト3の1行目の変数A，Bと，2行目の変数A，Bはまったく関係ありません(メモリが不足してしまうので同じ変数名を使いました)。

なお，「つぐ美ちゃんの地下鉄ショック」を参考にしました。

★ ★ ★



《写真1》右下にいるのがあなた。犬をつかまえて，左上の仲間に渡してください



《写真2》花を踏まないように，犬をここまでつれてくればOK！

《第1表》変数表

B……自分と仲間のキャラクター番号	V2…仲間のアドレス
C……花のキャラクター番号	S……スコア
V……自分のアドレス	T……制限時間
	R……花のアドレス

《リスト1》キャラクター定義のプログラム・リスト

```
1 SCREEN2,2:COLOR,1:CLS
2 FORI=128TO132:READA$:PATTERNC#I,A$:N
EXT
3 FORI=8TO40STEP8:READC:COLORC:CURSORI
,128:PRINTCHR$(127+I/8):NEXT
4 FORI=1TO16:READV,D:VPOKEV+12000,D:NE
XT
5 FORI=14849TO14853:VPOKEI,0:NEXT
6 REM CHR PATTERN
7 DATA 547C7C3810925438,001818087F087F
41,0C4D2A1C081C2222
8 DATA 187C5CF6FE18183C,000607847C64C4
84
9 REM COLOR DATA
10 DATA 13,10,10,2,15
11 DATA 325,97,326,97,327,97
12 DATA 305,161,306,161,307,161,308,11
3,309,113
13 DATA 312,161,313,161,314,161,315,11
3,316,113
14 DATA 301,33,302,33,303,33
```

《リスト2》背景のプログラム・リスト

```
10 SCREEN2,2
11 FORI=24TO96STEP8:READC,A$:COLORC:CU
RSOR36,I:PRINTA$:NEXT
12 FORI=14816TO15103:VPOKEI,4:NEXT
13 DATA13,"■■■■■ ■■      ■■■■■  ■■   ■■ ■■■■■■
■■■■■"
14 DATA 4,"■■   ■■   ■■   ■■ ■■ ■■ ■■
■■ ■■"
15 DATA 5,"■■■■ ■■   ■■   ■■ ■■ ■■ ■■■■
■■ ■■"
16 DATA 7,"■■   ■■■■ ■■■■ ■■■■ ■■■■
■■ ■■"
17 DATA 6,"  ■■■  ■■■  ■■■  ■■■  ■■■■  ■■
  ■■"
18 DATA 8,"■■ ■■ ■■ ■■ ■■ ■■ ■■ ■■ ■■
■■ ■■"
19 DATA 9,"■■ ■■■ ■■■■ ■■■■ ■■ ■■ ■■■■ ■■
  ■■"
20 DATA10,"■■■■ ■■ ■■ ■■ ■■ ■■■■ ■■■■ ■■
  ■■"
21 DATA 0,""
22 DATA15,"        (C) MONKEES 1986"
```

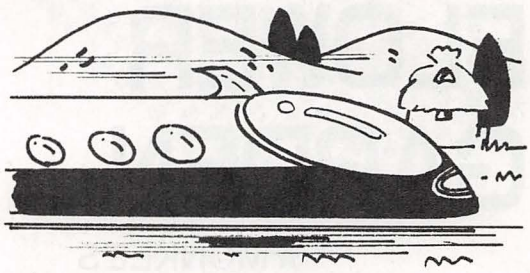
《リスト3》メインのプログラム・リスト

```
1 SCREEN2,2:FORA=0TO5:FORB=1TO29:VPOKE
14881+A*32+B,0:NEXT:NEXT
2 V=15070:V2=14850:S=0:S2=-1:A=1:B=3
3 IFS2<STHENBEEP:VPOKERND(1)*28+15042,
5:S2=S:T=120
4 D=V:A=-A:B=B+A:C=B-2:T=T-1:IFT<10THE
NBEEP
5 R=RND(1)*157+14913:IFVPEEK(R)<4THENV
POKER,C
6 VPOKEV,0:VPOKEV2,B
7 K=ASC(INKEY$+" "):V=V+((K=65)-(K=90)
)*32+(K=44)-(K=46)
8 P=VPEEK(V):S=S-(P=5):IFP=4THENV=D
9 VPOKEV,B:ON-(V=V2)-(T>0ANDP<>1ANDV>V
2)*2GOTO3,4
10 BEEP2:SCREEN1,1:PRINT"SCORE";S
11 IFINKEY$<>"S"THEN11
12 GOTO1
```

★ぼくは友達4人全員にベーマガを買わせた。なんかくれ～!!(兵庫県神戸市・大谷 仁)……【影：「感謝状！ 大谷 仁殿…以下同文」←これを感謝状といたします。お受け取りください。編集長：また買ってくれてありがとう!!】

SC-3000(LEVEL-III)用

トレイン
TRAIN
ー東北本線下りー



★羽柴　健

STORY ーストーリー

ついにレール不要の列車ＴＲ－１が開発された。今日は，上野から青森まで試運転を行なうことになった。しかし，ＴＲ－１計画に反対している付近住民が，コース上にブロックを置いてしまった！　さあＴＲ－１は，青森にたどりつけるか!?

PLAY ープレイ

とにかくブロックをよけながら，ジョイスティックで進んでください。なんと，１回ぶつかると，ゲーム・オーバーです。それじゃあ，ちょっとひどいので，パスワードを使います。だしかたは，ボタンを押すだけです。でも，15万点ないとパスワードはだせません。15万点ないのにボタンを押すと，おそろしいことがおきます。そのほか，ＴＲ－１をパワーアップさせる２種類のパネルがあります。つぎの二つです。

Ｆ…ファイティング・パネル。自分のいる列のブロックを全部消す。少し走るとでてくる。

ワ…ワープ・パネル。ほんの少し先の画面にワープする。だしかたは謎。

駅についたら３分間休めます。すぐ発車したいなら，ボタンを押せばいいのです。もし，Ｆを使って駅の一部をこわして，そこを通りぬけた場合はもう駅はあらわれません！　ただし，あることをするとあらわれます。また，あることをしないとあらわれない駅もあります。

おっと忘れてた。スタート前に，名前を入力してパスワードを持っているかに答えて，持っているならパスワードを入力してください。

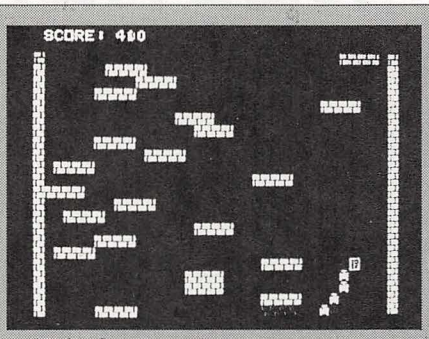
あと，ものすごくパスワードのだしやすくなるキャラクターがかくれています。さがしましょう。

魅せてあげよう 8ドットのエクスタシー

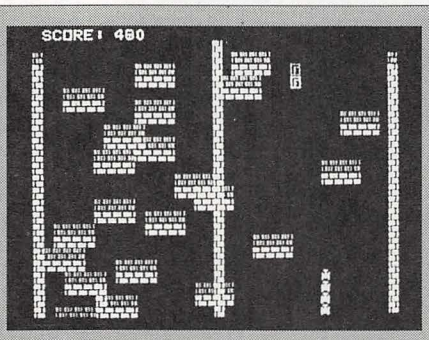
このプログラムは，僕がマシン語が少しできるようになったので，逆スクロールのゲームを作ろうと思い作ったものですので，だらだらと長いプログラムになってしまいました。スミマセン。

終わりに

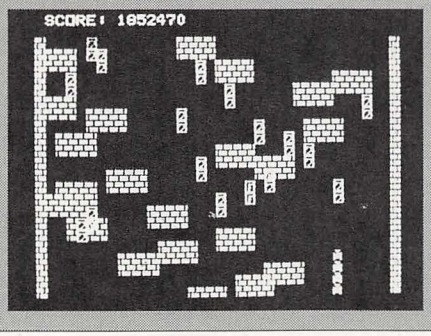
違法性が極めて弱いオーディオ・カセットのダビング機がでていますが，このプログラムはぜったいにコピーできまーす!?



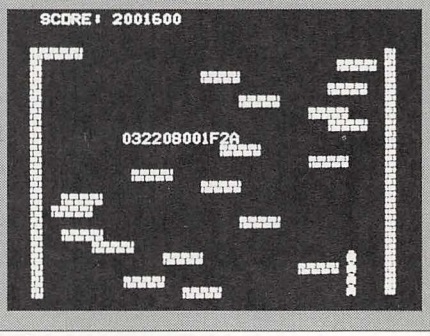
▲《写真１》右下のが自分があやつる〝ＴＲ－１〟。ラッキー！Ｆがあった



◀《写真２》いやーまいった。ブロックの嵐だ！



▶《写真３》ワ＝ワープパネルがどっさりこん。でも，どうやってだすのかは？？？



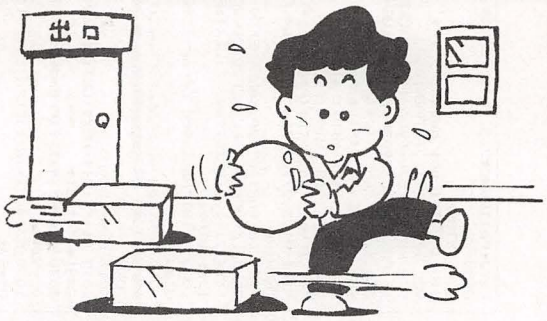
▼《写真４》パスワードがでた！　パスワードさえあればコンティニューが可能。今はやりのパターンだね

★ＯＦ版★攻略おめでとう！「オホーツクに消ゆ」が４時間で解けました。ストーリーが◎でした。（香川県三豊郡・ＮＡＭＩ　15才）……【影：許す。許しますよ～♥。ＯＦにかってにコーナー作っても，女の子なら……♥。】

```
10 X1=1:H1=0:X=10
20 CLS:COLOR15,1
30 READK$(1),K$(2),K$(3),K$(4),T$(0),T$(1),T$(2)
40 READA,A$:IFA<>0THENPATTERNC#A,A$:GOTO40
50 FORI=0TO3:READA$:PATTERNS#I,A$:NEXT
60 I=&HEF00
70 CLS:CURSOR8,11:PRINT"ﾏｼﾝｺﾞﾗ ｶｷｺﾝﾃﾞｨﾏｽ"
80 READA$
90 IFA$="**"THENGOTO130
100 POKEI,VAL("&h"+A$)
110 V=V+VAL("&h"+A$)
120 I=I+1:GOTO80
130 CLS:IF V<>14021THENCURSOR8,11:PRINT"ﾏｼﾝｺﾞﾉ ｳﾁｷﾏﾁｶﾞｲｶﾞｱﾘﾏｽ":BEEP2:END
150 BEEP:INPUT"Is your name?";N$
160 INPUT"Do you have a password?(Y or N)";P$:IFP$="Y"THEN910
170 A=RND(0):READW,W:CLS:UE=0:FORI=0TO23:CALL&HEF00:CALL&HEF2B:NEXTI:CURSOR0,19:PRINT" ▒▒▒▒▒▒ GO! ▒▒▒▒ ｳｴﾉｴｷ ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒"
180 H1=0:CALL&HEF00:U=0:READ W,Z$:UE=UE+1
190 CALL&HEF2B
200 CURSORINT(RND(1)*32)+1,2:PRINT"▒▒▒▒":SOUND0
210 POKE&HC001,X
220 IFR>20THENCURSORINT(RND(1)*33)+2,2:PRINT"*":R=0
230 IFH1=3THENCURSORINT(RND(1)*33)+2,2:PRINT"◎"
240 IFH1=2THENCURSORINT(RND(1)*33)+2,2:PRINT"↑"
250 IFU=WTHENCURSOR0,2:PRINT" ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
```

X1シリーズ(CZ-8CB01/8FB01 V1.0)用

ダンシング
DANCING
アーティスト
ARTIST



★小川　真太郎

ショート　ショート

「ヒマな授業だ…。早く終わらないかな…」。食欲にせかされ，時計を見る。「まだこんな時間か」。

窓の外に目をやると，アリの群らがったヘビの死骸（しがい）が見えた。しかし，ほとんど骨だったヘビが，除々に元の姿にもどっていくではないか。僕は恐ろしくなった。体がガタガタとふるえた。

ふと我に返って時計を見る。「は，針が逆に…」。激しい目まいにおそわれた…。気が付くとあたりのようすが一変していた。部屋は不思議な静けさに満たされていた。

遊技法（ゆうぎほう）

『チェアッチ』を[2][4][6][8]で操作して，不気味に輝く『Sボール』を出口まで運んでください。だけど，こいつは何かにぶつかるまで止まらないし，出口は紫の床に隠されていて，鍵を集めないと開かない。

そのうえ『ダンシング・アーティスト』がチェアッチのゆく手をはばみます。

『ダンシング・アーティスト』は一定の軌道を描いて動いています。Sボールを運ぶためには，こいつを利用しなくてはなりません。

でも，各面1回だけスペース・キーで『クラッシュ』を使い，気絶させることができます。また，ところどころにある死骨は壊すことができるので，うまく利用してください。

もちろん，自分やボールがつぶされたり，タイムが0になるとミスです。

あとがき

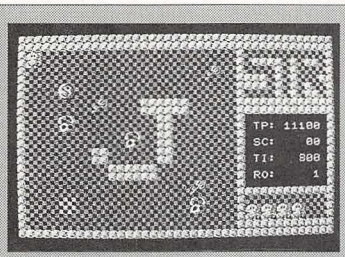
まず得点ですが，鍵は10点，死骨は50点，ボーナス・ブロックは1000点，ラウンド・クリアは残り時間×10点で，クラッシュが残ってると2000点プラスされます。

え!?『ボーナス・ブロック』ってなにかだって？　実は隠れキャラなんです。他にも『透明チェアッチ』や『安全地帯見抜き』や『ボーナス・キー（4種類）』があります。

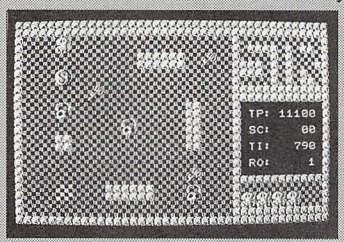
なお13面クリアすると『HAPPY END』です。



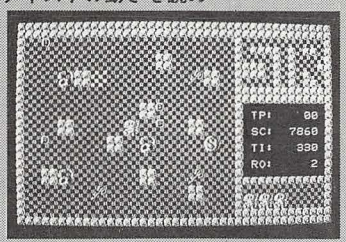
▲《写真1》タイトル画面。しばらく待つとゲーム画面に！



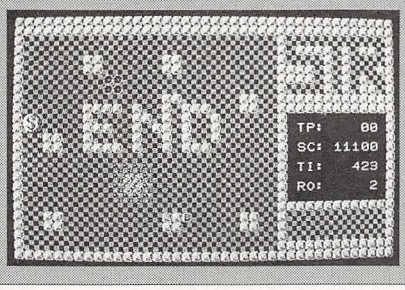
▲《写真2》ラウンド1。ダンシング・アーティストの動きを読め



▲《写真3》こんな動きをするんですね。Sボールを出口に運ぶんだぞ



▲《写真4》ラウンド2。ボーナス・ブロックなんてのもでるぞ



▶《写真5》チェアッチがダンシング・アーティストにつぶされた…

●プログラム中の矢印のだしかた●

POKE&H01A2，&HB7↵とダイレクトで入力し，[ESC]キーを1回押すごとに，だしたい方向と同じカーソル・キーを押すと矢印がでます。

または，直接のCHRコードをダイレクトに入力する方法もあります。

★うちのツインビーは，ストレスがたまると，敵をなぐり殺す。（神奈川県横浜市・**矢野直人12才**）……【**編**：影さんは，ストレスがたまると，ツインビーのデモを見て，ふるえている。**影**：ゲームやらしてくれないんだもの。】

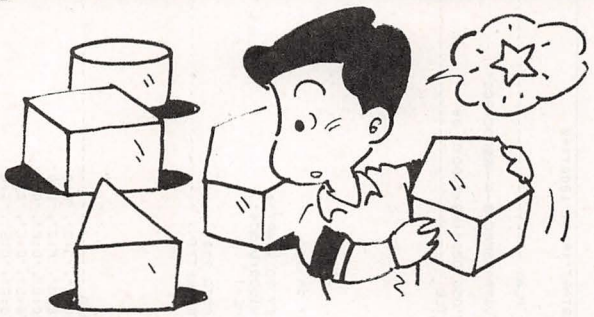
```
100 WIDTH 40:SCREEN 0,0:CLS 4:CLEAR:DEFINT A-Z:INIT:CLICK OFF:REPEAT OFF
110 RANDOMIZE:CGEN 0:TEMPO 2000:DIM QE(13),C$(20),P(15,13),Q$(11,13):GOSUB 1180
120 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■  S T A R T  ■■■■■■■■■■■■■■■■
130 CGEN 1:CSIZE 0:SCREEN 1,0:CLS 4:COLOR 7:LINE(0,0)-(39,24),"Q",BF
140 RESTORE 1590:LINE(1,2)-(26,23),"P",BF:LINE(28,20)-(38,22),"P",BF
150 LINE(28,19)-(38,19),"Q":CGEN 0:LINE(28,10)-(38,18)," ",BF:LOCATE 29,11
160 B$=STRING$(9,29)+CHR$(31,31):PRINT USING "TP:#####0";TP;
170 PRINT B$;"SC:     00";B$;"TI:   800";B$;"RO:      1";:SC=0:RO=1:LE=5:PO=0
180 CGEN 1:LOCATE 28,21:PRINT "ƎAƎAƎAƎAP";B$;CHR$(30);"BCBCBCBCP";
190 FOR I=0 TO 10:READ A$:S$="00000"+BIN$(VAL("&H"+A$)):FOR J=0 TO 5
200 IF LEFT$(RIGHT$(S$,J+1),1)="0" THEN LOCATE 28+I,7-J:PRINT "P";
210 NEXT J,I:FOR I=1 TO 13:READ QE(I):NEXT:FOR I=0 TO 3:READ K$(I):NEXT
220 FOR I=1 TO 10:FOR J=1 TO 11:READ Q$(J,I):NEXT J,I:V$="05C4GCR1":K=1
230 FOR I=0 TO 12:FOR J=0 TO 14:P(J,I)=15:NEXT J,I:FOR I=1 TO 3:K=K+I
240 FOR J=1 TO 11:Q$(J,I+10)=Q$(J,K):NEXT:READA,B:MID$(Q$(B,I+10),A,1)="0":NEXT
250 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■  S T A G E  ■■■■■■■■■■■■■■■■
260 CGEN1:PLAY 2000:SCREEN 1,0:LINE(1,2)-(26,23),"P",BF:LINE(0,1)-(27,24),"Q",B
270 TI=800:KE=0:QB=1:QJ=1:QE=QE(RO):X=1:Y=1:CH=1:ST=0:MU=-1:CL=0:RR=1:PC=7:RM=0
280 B=0:C=0:D=0:FOR A=48 TO 57:GOSUB 1140:NEXT:FOR I=1 TO 11:FOR J=1 TO 13
290 A=VAL("&h"+MID$(Q$(I,RO),J,1)):P(J,I)=A:IF A=13 THEN GX=J:GY=I
300 IF A=12 THEN BX=J:BY=I:CGEN 0:LOCATE 35,15:PRINT "800";:CGEN 1:SK=RO*2
310 LOCATE J*2-1,I*2:PRINT C$(A);:NEXT J,I:LOCATE 1,2:PRINT C$(15);:SCREEN 0,0
320 PAUSE 9:PP=INT(RND*4)*2+2:O=RO/2+1:WP=INT(RND*4)*2+2:WK=RND*4:WN=(RO¥10)+1
330 L(0)=P(1,1):L(1)=0:A=0:B=0:C=49:FOR D=1 TO 3:GOSUB 1140:PLAY "03C1DEFGA"
340 NEXT:TEMPO 90:PLAY "04F5A2C6F5A2C6F5A2C2CDEF6R1":CGEN 1:BB=0:TEMPO 2000
350 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■  CHATCH!  ■■■■■■■■■■■■■■■■
360 IF STRIG(0) AND CH=1 THEN 810 ELSE S=STICK(0):A=X+((S=4)-(S=6)):B=Y
370 IF A=X THEN B=Y+((S=8)-(S=2)):IF B=Y THEN 420
380 L=P(A,B):IF PC=7 AND L=QB AND ST=0 THEN IF PP=S AND PO=0 THEN 840 ELSE 420
390 IF L>9 THEN ON L-9 GOTO 590,640,690,400,400,550,900,910,920,950,540
400 LOCATE X+X-1,Y+Y:PRINT C$(L(0));:COLOR PC:LOCATE A+A-1,B+B:PRINT C$(15);
410 COLOR 7:P(X,Y)=L(0):L(0)=L:X=A:Y=B:IF L=13 AND BB=0 THEN 490
420 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■  A R T I S T  ■■■■■■■■■■■■■■■■
430 MU=(MU+1)MOD76:TEMPO 350:PLAY "O4"+MID$("AAAGFFDCDDDCDDCRAAAGFFDCDDDCDDEEFRR
RRRRRCFDCDDCRCFDCDDCRCFDCDDCRCFDCEEFRRRRR",MU+1,1):TEMPO 2000
440 TI=TI-RR:CGEN 0:LOCATE 35,15:PRINT USING "###";TI;:CGEN 1:IF TI<1 THEN 970
450 IF ST>0 THEN PAUSE 1:ST=ST-1:IF ST<3 THEN 480 ELSE 350
460 A=QB+48:B=RM:C=A+QJ:D=3:GOSUB 1140:QB=QB+QJ:IF QB=QE OR QB=1 THEN QJ=-QJ
470 IF (L(0)=QB AND PC=7) OR L(1)=QB THEN 970 ELSE 350
480 A=QB+48:B=3-ST:C=0:D=0:GOSUB 1140:PLAY "03C1DEFGA":GOTO 350
490 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■  BONUS BLOCK  ■■■■■■■■■■■■■■■■
500 IF BB<>0 THEN 420 ELSE PLAY "04C7DEFGABAGFEDCR1":FOR I=0 TO 3
510 L=RND*14:M=RND*11:IF P(L,M)>0 OR (X=L AND Y=M) OR (BX=L AND BY=M) THEN 510
520 LOCATE L+L-1,M+M:PRINT "V";:P(L,M)=20:U(I)=L:V(I)=M:NEXT:BB=1:GOTO 420
530 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■  GET B'BLOCK  ■■■■■■■■■■■■■■■■
540 PLAY V$:SC=SC+100:GOSUB 1150:P(A,B)=0:LOCATE A+A-1,B+B:PRINT "P";:GOTO 420
550 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■  PUSH  WALL  ■■■■■■■■■■■■■■■■
560 IF S<>WP OR SK=0 OR ST>0 THEN 420 ELSE SK=SK-1:IF SK>0 THEN 420
570 TEMPO 200:RM=1:B=1:C=QB+48:D=3:PLAY "07C8D4ECDEFFFR1"
580 SC=SC+50:GOSUB 1150:FOR A=49 TO 57:GOSUB 1140:NEXT:GOTO 420
590 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■  BREAK SKAL!  ■■■■■■■■■■■■■■■■
600 FOR I=16 TO 18:LOCATE A+A-1,B+B:PRINT C$(I);:PLAY"O1C9O4R1":NEXT:COLOR 3
610 IF PC=3 OR S<>WP OR KE<>WK THEN 630 ELSE WN=WN-1:IF WN>0 THEN 630
620 PC=3:LOCATE X+X-1,Y+Y:PRINT C$(15);:PLAY "03D9EFR1"
630 COLOR 7:P(A,B)=0:SC=SC+5:GOSUB 1150:GOTO 420
640 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■  GET KEY  ■■■■■■■■■■■■■■■■
650 GOSUB 1160:IF KE<>3 THEN 420
660 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■  APPEAR EXIT!  ■■■■■■■■■■■■■■■■
670 FOR I=0 TO 4:PLAY"O6B4C5DEFGAB1":NEXT:LOCATE GX+GX-1,GY+GY:PRINT C$(14);
680 P(GX,GY)=14:GOTO 350
690 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■  PUSH S'BALL  ■■■■■■■■■■■■■■■■
700 L=A-X:M=B-Y:I=BX:J=BY:F=L(1):IF CL=1 THEN 750
710 U=I+L:V=J+M:K=P(U,V)
720 IF (K<>20 AND K>14) OR (K<13 AND K>9) OR (K=QB AND ST=0) THEN 420
730 LOCATE I+I-1,J+J:PRINT C$(L(1));:LOCATE U+U-1,V+V:PRINT C$(12);:PLAY "O6CB"
740 P(I,J)=L(1):P(U,V)=12:L(1)=K:I=U:J=V:BX=I:BY=J:IF K<>14 THEN 710 ELSE 770
750 U=I+SGN(GX-I):V=J+SGN(GY-J):K=P(U,V):LOCATE I+I-1,J+J:PAUSE 1:PRINT C$(F);
760 LOCATE U+U-1,V+V:PRINT C$(12);:PLAY "O6CB":F=K:I=U:J=V:IF K<>14 THEN 750
770 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■  C L E A R  ■■■■■■■■■■■■■■■■
780 TEMPO 120:PLAY "05C5E2G6F5A2+C6B5O6C2D4C2-BC6":SC=SC+(1-CL)*TI+CH*200
790 GOSUB 1150:PAUSE 15:PO=0:CGEN 0:LOCATE 36,17:RO=RO+1:PRINT USING "##";RO;
800 IF RO<14 THEN 250 ELSE COLOR 6:LOCATE 11,7:PRINT "HAPPY!";:GOTO 1050
810 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■  C L A S H  ■■■■■■■■■■■■■■■■
820 FOR I=0 TO 5:FOR J=0 TO 1:PALET 0,7-J*7:PLAY"O3CDEF":NEXT J,I:A=48+QB:ST=20
830 FOR I=0 TO 2-RM:B=2-I:C=0:D=0:PLAY "O1C9O4R1":GOSUB 1140:NEXT:CH=0:GOTO 420
840 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■  APPEAR B'KEY!  ■■■■■■■■■■■■■■■■
850 O=O-1:IF O=0 THEN REPEAT:A=RND*14:B=RND*11:UNTIL P(A,B)=0 AND A<>X ELSE 420
860 FOR I=0 TO 2:LOCATE A+A-1,B+B:PRINT C$(18-I):PLAY "O9A4BCDER1":PAUSE 1:NEXT
870 LOCATE A+A-1,B+B:PRINT C$(11):COLOR 6:CGEN 0:LOCATE A+A,B+B+1:PRINT K$(KE);
880 PLAY "A4BCDER1":PO=1:P(A,B)=16+KE:KE=KE-1:CGEN 1:COLOR 7:GOTO 420
890 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■  GET B'KEY  ■■■■■■■■■■■■■■■■
900 CL=1:GOSUB 1160:KE=3:LOCATE GX*2-1,GY+GY:PRINT C$(14):P(GX,GY)=14:GOTO 690
910 RR=5:TEMPO 200:PLAY "04E2DCEDCG4R1":TI=(TI¥5)*5:TEMPO 2000:GOTO 640
920 GOSUB 1160:TI=TI/10:REPEAT:SC=SC+10:TI=TI-1:GOSUB 1150:CGEN 0:LOCATE 35,15
930 PRINT USING "##0";TI;:PLAY "O6C5R1":UNTIL TI=0:TI=800:LOCATE 35,15
940 PRINT "800";:PLAY "O2C9D9C9D9C9D9R1":CGEN 1:IF KE=3 THEN 660 ELSE 420
```

★僕の妹は「和田アキ子」と呼ぶと，ニコニコしながら返事をするという，影さんのようなひねくれ者です。(大阪市・**藤岡光昭13才**)……**【影**：ならず者と呼んでくれ。**編**：それを言うなら，なまけ者でしょ。**】**

```
950 GOSUB 1160:IF LE<6 THEN TEMPO 100:PLAY "04C1EDFEGFABBAB+C4R1":LE=LE+1
960 TEMPO 2000:LOCATE LE*2+24,21:PRINT C$(15);:GOTO 420
970 REM ■■■
```

X1シリーズ(CZ-8CB01/8FB01 V1.0)用

BOX（ボックス）



★G.PLAN

物語

今日もボクはゲームにはげむ。

遊びかた

ゲーム・スタート時に左上にいるのがボクだ。そして，ボクの横には四つの箱がある。また，一番下にも上と同じ箱が四つあるはずだ。

キミは8 2 4 6のキーでボクを動かし，下にある箱と同じものを上から運んで，重ねてくれればいい。

しかし，さすがはゲームだ。敵がいる。右下にいるやつがそうだ。やつは，ボクの掘った穴をうめながら，追いかけてくる。やつにぶつかればボクは死んでしまう。

さらに，このゲームには時間がある。もちろん，時間内に目的が達成できなければミスになる。

さらにもうひとつ，ちがう箱同士を重ねると，これもミスになってしまう。3回ミスをするとゲームは終わりだ。

おっと，言い忘れたが，下の箱は動かせない。さらに，箱を重ねるときは，上からでなければならない。箱を一番下に落としてしまったら，「アンラッキー」とでも思って，あきらめてくれ。

プログラムについて

BGMの演奏方法について説明します。ふつうならPLAYかSOUND文で音を鳴らしますが，PLAYだとスピードが落ちたり，音がきれたり，SOUNDは音のDATA作りがめんどう！そこでこの文を実行してみてください。

「TEMPO7500：PLAY "V1504C0"↵」

何か音がでたと思いますが，短くてよくわからなかったはずです。そこで，

「SOUND8，15↵」

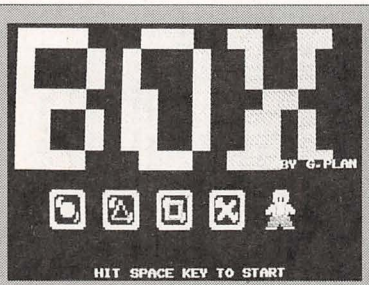
と入力してみてください。音が鳴りっぱなしになったと思います。

ためしに，PLAY文中の"C"を好きな音にしてもう一度実行してみてください。その音が鳴ったままになるはずです。つまり，SOUND文を実行する前のPLAY文の音が鳴るわけです。

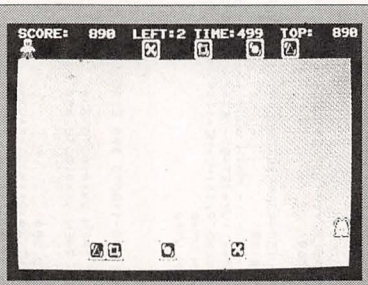
この方法は3重和音の演奏もできます。X1だけでなく，PC−6001なんかでもできます。

CHECKER FLAG

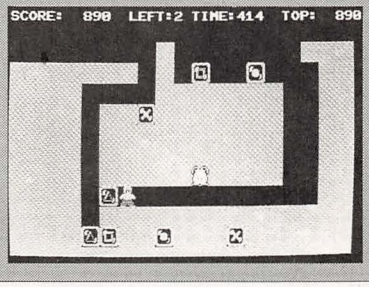
編：なんてことはないゲームですね。
Dr.D：何かものたらんな。
編：……。
Dr.D：…(この沈黙は何だ！)。
編：……プログラムについてはどうですか。
Dr.D：そうだな。X1で，しかもこの程度のゲームなら，さほど影響ないが，ちとIF文が多いようだぞ。もっと論理式を使ったほうがいいな。
編：なるほど。



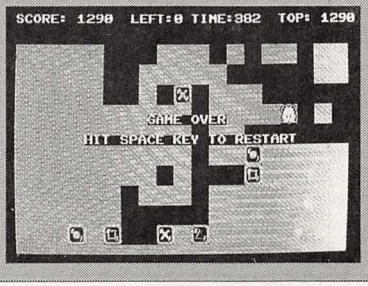
◀《写真1》おーっと、ドはくりょくのタイトルだこと



◀《写真2》上の四つの箱を下の箱に重ねるのだが、敵もいるぞ



◀《写真3》うまく穴を掘らないと、大変なことに…



◀《写真4》ちがう箱同士を重ねたり、敵につかまっちゃ、だめ～

★影さんがフロッピーを「ばびぶべぼ」と食べた。（愛知県春日井市・**大脇寿忠13才**）……【**編**：ついでに，カセットを「ガギグゲゴ」と食べた。**影**：うーんうまかった。しかし，「はひふへほ」となってしまった。**編**：？】

```
10 INIT:WIDTH 40:CLS 4:DEFINT A-Z
20 CLICK OFF:KBUF OFF:REPEAT ON:CGEN 1:GOSUB 1110
30 DIM X(3),Y(3),Z$(3),M$(64):SOUND 7,&H38:FOR I=8 TO 10:SOUND I,0:NEXT
40 SOUND 13,0:SOUND 11,0:SOUND 12,15:PLAY"R0:R0:R0":GOSUB 950
50 GOSUB 790
60 REM ---------------------------- INITIALIZE ------------------------------
70 MA=2:S=0
80 CLS:LINE(0,3)-(37,23),"m",7,BF
90 FOR I=0 TO 3
100 X=INT(RND*16+1)*2:IF SCRN$(X,1,1)<>" " THEN 100
110 LOCATE X,1:PRINT Z$(I):X(I)=X:Y(I)=1
120 X=INT(RND*18)*2:IF SCRN$(X,21,1)<>"m" THEN 120
130 LOCATE X,21:PRINT Z$(I)
140 NEXT
150 X=0:Y=1:EX=36:EY=19:LOCATE X,Y:PRINT E$:LOCATE EX,EY:PRINT F$
160 TIM=500:MC=1:SS=0:GOSUB 560
170 TEMPO 200
180 PLAY"V1504C3RCRDRERFFRR:V1504R3RRR-BRCRCCRR:V1504R3RRRRR-GRAARR"
190 TEMPO 7500:PLAY"O5R0:O4R0:R0"
200 REM ---------------------------- MAIN LOOP -------------------------------
210 ST=STICK(0):VX=(ST=4)-(ST=6):VY=(ST=8)-(ST=2):VX=VX*2:VY=VY*2
220 PLAY M$(MC):SOUND 8,16:SOUND 9,16:MC=MC+1:IF MC=65 THEN MC=1
230 IF X+VX<0 OR X+VX>37 THEN VX=0
240 IF Y+VY<0 OR Y+VY>21 THEN VY=0
250 S$=SCRN$(X+VX,Y+VY,1)
260 IF S$="K" THEN 640
270 Q=INSTR("aceg",S$)
280 IF Q>0 THEN IF VY=0 THEN Q=Q-1:GOTO 300 ELSE VY=0
290 GOTO 350
300 IF X+VX*2<0 OR X+VX*2>37 THEN VX=0:GOTO 350
310 IF Y=21 AND X+VX*2<>X(Q) THEN VX=0:GOTO 350
320 S$=SCRN$(X+VX*2,Y,1)
330 IF S$<>" " THEN VX=0:GOTO 350
340 LOCATE X+VX*2,Y+VY*2:PRINT Z$(Q):X(Q)=X+VX*2
350 LOCATE X,Y:PRINT CL$:X=X+VX:Y=Y+VY
360 LOCATE X,Y:PRINT E$
370 FOR I=0 TO 3:IF Y(I)=0 THEN 440
380 S$=SCRN$(X(I),Y(I)+2,1)
390 IF LEFT$(Z$(I),1)=S$ THEN LOCATE X(I),Y(I):PRINT CL$:GOSUB 610:GOTO 440
400 IF INSTR("mik",S$)>0 THEN 440
410 IF S$<>" " THEN 640
420 LOCATE X(I),Y(I):PRINT CL$
430 Y(I)=Y(I)+2:LOCATE X(I),Y(I):PRINT Z$(I):GOTO 380
440 NEXT:F=-(F=0):IF S>200 THEN F=1
450 TIM=TIM-1:LOCATE 25,0:PRINT USING "###";TIM
460 IF TIM<=0 THEN 640
470 IF SS=4 THEN 740
480 REM ---------------------------- ENERMY MOVE -----------------------------
490 VX=SGN(X-EX):VY=SGN(Y-EY)
500 IF VX AND VY THEN IF INT(RND*2)=1 THEN VX=0 ELSE VY=0
510 VX=VX*2*F:VY=VY*2*F:Q$=SCRN$(EX+VX,EY+VY,1)
520 IF Q$="i" THEN 640
530 IF Q$<>" " AND Q$<>"m" THEN VX=0:VY=0
540 LOCATE EX,EY:PRINT CC$:EX=EX+VX:EY=EY+VY
550 LOCATE EX,EY:PRINT F$:GOTO 210
560 REM ------------------------------ SCORE ---------------------------------
570 IF TP<S THEN TP=S
580 LOCATE 0,0:PRINT USING"SCORE:#####0  LEFT:# TIME:###  TOP:#####0";S;MA;TIM;TP
590 RETURN
600 REM ---------------------------- SCORE Add -------------------------------
610 S=S+10:SS=SS+1:PLAY"O5C9DECDEFDEFGEFGAFGAB8"
620 GOSUB 570:Y(I)=0:RETURN
630 REM ------------------------------ OUT ---------------------------------
640 FOR I=0 TO 30:LOCATE X,Y:PRINT E$:PLAY"O5C9:O3E9":LOCATE X,Y:PRINT CL$
650 PLAY"O4G:O4A":NEXT
660 MA=MA-1:IF MA>-1 THEN 80
670 REM ---------------------------- GAME OVER -------------------------------
680 LOCATE 15,10:PRINT"GAME OVER"
690 PLAY 300:PLAY"O4G5GFFEEFFAAGGFFEEEE:O4-G3EC-A-FD-B-G-EC-A-F-FD-B-G-AFD-B-GEC
-A-FD-B-GCCCCCCC"
700 LOCATE 8,12:PRINT"HIT SPACE KEY TO RESTART":PLAY 1000:I=0
710 I=I+1:IF I=1000 THEN 50
720 IF STRIG(0) THEN 70 ELSE 710
730 REM ---------------------------- NICE PLAY -------------------------------
740 LOCATE 15,8:PRINT"NICE PLAY"
750 TEMPO 350:PLAY"V1504G5GFEDCCEGGFEDEE:V1504R5RRC-B-A-ARRRDC-BCC"
760 TEMPO 7500:PLAY"V15R0:V15R0"
770 FOR I=1 TO TIM/5:S=S+1:GOSUB 570:PLAY"O5C:O2D":NEXT:GOTO 80
780 REM ---------------------------- TITLE -----------------------------------
790 COLOR 7:CLS:CSIZE 3:MC=1
800 PRINT#0"mmmm   mmm  mm  mm "
810 PRINT#0"m   m m   m  m  m "
820 PRINT#0"m   m m   m  m  m "
830 PRINT#0"mmmm  mm  m   mm  "
840 PRINT#0"mm  m mm  m  mm m "
850 PRINT#0"mm  m mm  m  mm m "
860 PRINT#0"mmmm   mmm  mmm mm "
870 COLOR 7:LOCATE 0,16:PRINT#0"  ab cd ef gh ij"
880 PRINT#0"  qr st uv wx yz":TEMPO 7500
890 CSIZE 0:LOCATE 9,24:PRINT"HIT SPACE KEY TO START";
900 LOCATE 30,13:PRINT#0"BY G.PLAN":PLAY"V1505:V1504"
910 PLAY M$(MC):SOUND 8,16:SOUND 9,16:MC=MC+1
920 IF MC=65 THEN MC=1
930 IF STRIG(0) THEN RETURN ELSE PAUSE 2:GOTO 910
940 REM ------------------------ CHARACTER SETTING ---------------------------
950 Z$(0)="ab↓←←qr":Z$(1)="cd↓←←st"
960 Z$(2)="ef↓←←uv":Z$(3)="gh↓←←wx"
970 E$="ij↓←←yz":F$="kl↓←←(!"
980 CL$="  ↓←←  ":CC$="mm↓←←mm"
990 RESTORE:FOR I=1 TO 64:READ M$(I):NEXT
1000 RETURN
1010 REM ------------------------------ DATA ----------------------------------
1020 DATA "G:C","C:C","D:E","E:G","G:C","C:C","D:E","E:G"
1030 DATA "C:G","D:G","E:E","C:C","D:B","E:B","F:G","D:D"
1040 DATA "G:C","C:C","D:E","E:G","G:C","C:C","D:E","E:G"
1050 DATA "A:A","A:A","G:F","G:C","C:G","E:G","C:E","C:C"
1060 DATA "D:G","D:C","E:E","E:C","D:G","D:C","C:E","E:C"
1070 DATA "G:A","G:C","A:F","G:C","E:G","E:C","C:E","C:C"
1080 DATA "D:B","D:D","E:G","E:D","A:A","G:C","F:F","E:C"
1090 DATA "D:G","E:C","C:E","G:C","D:G","E:C","C:E","C:C"
1100 REM ------------------------------ P.C.G ---------------------------------
1110 DEFCHR$(97)=HEXCHR$("7FFFE0CCD8D8DBC2 0000000C181B1F07 0000000C181B1F07")
1120 DEFCHR$(98)=HEXCHR$("FEFF070303030303 0000000000C0E0E0 0000000000C0E0E0")
1130 DEFCHR$(99)=HEXCHR$("7FFFE0CCD9D9DAC2 0000000C19191A02 0000000C18191802")
1140 DEFCHR$(100)=HEXCHR$("FEFF070303030303 0000000080804040 0000000000000000")
1150 DEFCHR$(101)=HEXCHR$("7FFFE0CCD8D8D8C0 0000000C1F1F1C0C 0000000C1F181808")
1160 DEFCHR$(102)=HEXCHR$("FEFF070303030303 00000000F0F03030 00000000F0002020")
1170 DEFCHR$(103)=HEXCHR$("7FFFE0CCDCDADDC3 0000000C18181800 0000000C1C1E1B01")
1180 DEFCHR$(104)=HEXCHR$("FEFF07032353A3C3 0000000000000000 00000000306C0C080")
1190 DEFCHR$(105)=HEXCHR$("0307070400000D1D 0204000206030F1F 020400020603 0D1D")
1200 DEFCHR$(106)=HEXCHR$("E0F0F0100000D8DC 000000A0B0E0F8FC 000000A0B0E0D8DC")
1210 DEFCHR$(107)=HEXCHR$("001C22474F4F1F1F 001C22474F4F1F1F E3DDA2574F4F9FDF")
1220 DEFCHR$(108)=HEXCHR$("003844E2F2F2F8F8 003844E2F2F2F8F8 C7BB45EAF2F2F9FB")
1230 DEFCHR$(109)=HEXCHR$("0000000000000000 0000000000000000 FFFFFFFFFFFFFFFF")
1240 DEFCHR$(113)=HEXCHR$("C0C0C0C0C0E0FF7F 0707030000000000 0707030000000000")
1250 DEFCHR$(114)=HEXCHR$("030B0B0B1307FFFE E0E8C80810000000 E0E8C80810000000")
1260 DEFCHR$(115)=HEXCHR$("C4C4C8C0C0E0FF7F 0404080F00000000 0400000000000000")
1270 DEFCHR$(116)=HEXCHR$("030B0B0B1307FFFE 202818F810000000 0008080810000000")
1280 DEFCHR$(117)=HEXCHR$("C0C0C0C0C0E0FF7F 0C0C0F0F00000000 080808080000000")
1290 DEFCHR$(118)=HEXCHR$("030B0B0B1307FFFE 303F8F8F10000000 2028E8081000000")
1300 DEFCHR$(119)=HEXCHR$("C2C5CAC4C0E0FF7F 0000000000000000 03060C0800000000")
1310 DEFCHR$(120)=HEXCHR$("C3AB5B2B1307FFFE 0008080810000000 4068381810000000")
1320 DEFCHR$(121)=HEXCHR$("3D05020000000000 3F37050F0F1F1F00 3D3500000000003E")
1330 DEFCHR$(122)=HEXCHR$("DED0200000000000 FEF6D0F8F8FC7C00 DED6000000000003E")
1340 DEFCHR$(123)=HEXCHR$("1F3D3D3F1F1F7E00 1F3D3D3F1F1F7E00 DFBDBDBFDF9F7E81")
1350 DEFCHR$(124)=HEXCHR$("F8BCBCFCF8F87E00 F8BCBCFCF8F87E00 FBBDBDFDFBF97E81")
1360 FOR I=32 TO 95:A$="":FOR J=1 TO 8
1370 A=ASC(MID$(CGPAT$(I),J,1)):A$=A$+CHR$(A OR A*2)
1380 NEXT:DEFCHR$(I)=A$+A$+A$+A$:NEXT
1390 RETURN
```

★中一のときに見たパソコン。ほしくてたまらなかった。今ではもうベーマガも36冊。もう3年もたってしまったのか……。いまだにナイコン族。（福島県郡山市・ポップ15才）……【編：これからもよろしく♪】

PB-100/110用 ファイヤー FIRE- ボール BALL

近藤　献



STORY

宇宙清掃局作業員であるあなたは，いつものとおり地球から飛びたち，仕事をしようとすると，伝説のファイヤー・ボールが15個順番に落ちてきた。

地球に落下すると地球が爆発してしまう。あなたはバリアと反重力装置をたくみに使い，地球を救うのであった。

遊びかた

あなたは，1 3で宇宙船〝■〟を左右に動かし，Zで反重力装置を使い，ファイヤー・ボール〝✳〟を宇宙清掃ＢＯＸ〝□〟に押し込んで，地球〝(〟を救うのです。

Zは〝✳〟の右どなりにきたときに押します。成功すると〝✳〟が左に二つ遠ざかります。そうすると右すみの数が一つ増え，失敗すると一つ減ります。0になると使えなくなり〝✳〟が地球に落ちるのを待つだけです。

面クリアすると，また5にもどります。5面を過ぎると面クリアごとに数が増えます。15面をクリアすると〝ＥＮＤ〟です。

〝■〟が〝✳〟と重なると，〝×〟となり，これはバリアです。バリアのエネルギーは上のモード表示（ＧＲＡ＝5回以上，ＲＡＤ＝1回以上，ＤＥＧ＝0回）です。

《第1表》変数表

A	〝✳〟座標
B	〝■〟座標
C	反重力装置使用可能数
D	雑用
E	バリア使用可能数
H	面数
I	雑用
K	ハイスコア
N	ループ値
S	スコア
T$	ハイスコアの名前



《写真1》宇宙船はファイヤー・ボールから地球を守る



《写真2》ファイヤー・ボールの右どなりで反重力装置を使え！

終わりに

面クリアすると，ボーナスで100点もらえて，バリアのエネルギーも1だけ回復します。

544ステップぎりぎりに作りました。これは力作です。宇宙船〝■〟の形がきらいな人は変えてください。

FIRE-BALLのプログラム・リスト

```
P0
   5 PRINT "-FIRE--B
     ALL-","HI-SC";K
     ,"by ";T$:S=0:N
     =30:E=10:H=1:D=
     .7
  10 A=0:B=9:C=5: IF
      H≧5:C=H
  15 FOR I=0 TO N: N
     EXT I
  20 PRINT : PRINT C
     SRB;"・"; CSR9;C
     ; CSRA;"*"; CSR
     9;"("; CSR0;"□"
     ;
  25 IF A=B:E=E-1: P
     RINT CSRA;"x";
  30 IF E=0 THEN 75
  32 IF E≧1: MODE 4
  34 IF E≧2: MODE 5
  36 IF E≧5: MODE 6
  40 IF RAN#<D THEN
     50
  45 A=A+1: IF A=9 T
     HEN 75
  50 IF KEY="1";B=B-
     1: IF B≦0:B=0
  55 IF KEY="3";B=B+
     1: IF B≧9:B=9
  60 IF KEY="Z" THEN
      64
  62 GOTO 15
  64 IF C≦0 THEN 15
  65 IF A+1=B:C=C-1:
      GOTO 15
  66 A=A-2:S=S+10:C=
     C+1: IF A>0 THE
     N 15
  68 PRINT CSR0;"■";
     : FOR I=0 TO 20
     : NEXT I
  70 S=S+100:E=E+1:
     PRINT "CLEAR";H
     ,"BARRIER";E:D=
     D-.01
  73 IF N=0:N=N-2:H=
     H+1: GOTO 10
  74 PRINT "END": GO
     TO 80
  75 PRINT CSRA-1;"x
     xx";: FOR I=0 T
     O 99: NEXT I
  80 PRINT : PRINT "
     SC=";S: IF S≦K
     THEN 95
  90 K=S: PRINT "HI-
     SC";S: INPUT "N
     AME";T$
  95 PRINT "-GAME--O
     VER-"
```

★編集長えらい！つぐ美さん美人！編さんかっこいいー。Dr.Dしぶい！影さんナウイ！山下さん，チャレアベ別冊買ったよ！断空我さんステキ！手塚さん頭いー！響さん天才。（福岡県北九州市・白濱誠司13才）……【一同：ポー。】

PB-100/110+増設RAM用

2D-ゴルフ GOLF

山本　靖司



内　容

タイトルどおり，ＰＢのゴルフです。２Ｄのゴルフですが，ＰＢでははじめてだと思います。

遊びかた

Ｓ０でゲームがはじまります。タイトルやハイスコアなどの後，しばらくして，ホールとパー(規定打数)，距離などを表示します。

まず，打ちかたですが，**第１図**を見てください。画面上の照準を4 6で左右に動かして，ボールの落下点を決めます。Ａ～Ｚのキーを押すと，決定されます。

つぎに，モードがＤＥＧ→ＲＡＤ→ＧＲＡというふうに変わっていきます。これはクラブの選択で，**第１表**に説明があります。モードが自分の決めたクラブ（モード）になったら，適当なキーを押してください。そうするとボールを打ちます。

グリーンにのるまでは，この手順で打ってください。フェアウェイには，いくつか障害物などがあるため，さけて打ってください。障害物などの説明は**第２表**にあります。

2D-GOLFのプログラム・リスト

```
P0
  10 PRINT "  2D GOL
     F!","  HI SCO ";
     T," by ";U$:L=9
     :S=0: GOTO #3

P1
   1 A=1:G=-1:J=0:N=
     0:V=1:W=4:Y=0:X
     =11:C$="."":D$="
     ,":E$=".":F$="'
     "
   5 IF M≥19 THEN X=
     30-M
  10 GOSUB #4
  20 W=W+1: IF W>6 T
     HEN W=4
  30 MODE W: GOSUB #
     8
  40 IF KEY="" THEN
     20
  50 GOSUB #8: IF A>
     5: IF W=5 THEN
     A=5: IF A>3: IF
      W=4 THEN A=3
  60 IF A<6: IF W=5
     THEN A=6
  70 GOSUB #5: IF MI
     D(M,1)="+" THEN
      A=1: IF W=4 TH
     EN A=0
  80 FOR I=0 TO A: I
     F Y=0 THEN 100
  90 ON Y GOSUB 210,
     220,230,240,250
     :G=G+V:N=N+1
 100 IF G<0 THEN G=0
 110 IF G>3 THEN G=3
 120 PRINT CSR0; MID
     (M,12); CSR0;"Ω
     "; CSR1;"/"; CS
     R1;C$(G);
 130 IF I>1: IF G=3;
     IF MID(I+M,1)=
     "♠" THEN A=I: G
     OTO 160
 140 IF A=1: IF N=2;
      IF W=6 THEN 80
 150 NEXT I: IF MID(
     A+M,1)="_" THEN
      190
 160 IF (A+M)>M THEN
      200
 170 Z=Z+1: IF MID(A
     +M,1)="P" THEN
     #2
 180 M=M+A: GOSUB #8
     : PRINT : GOTO
     1
 190 M=(A-1)+M: GOSU
     B #8
 200 PRINT CSR4;"OB
     !";: GOSUB #8:Z
     =Z+2: PRINT : G
     OTO 1
 210 IF A=N: IF A=1
     THEN V=-3
 215 RETURN
 220 IF A=3 THEN V=2
 225 IF A=N THEN V=-
     3
 226 RETURN
 230 G=1:V=0: IF N=A
      THEN V=-1
 235 RETURN
 240 IF G>1 THEN G=2
     :V=0
 245 IF (A-1)=N THEN
      V=-1
 246 RETURN
 250 IF (A-2)=N THEN
      V=-1
 255 RETURN

P2
   1 PRINT CSR2;"HIC
     E ON!";: GOSUB
     #8
   5 A= INT( RAN#*8)
     :M=1:V=0:X=11:Q
     =1:$="---------
     --"
  10 J=A:B=J: GOSUB
     #8: GOSUB #4: G
     OSUB #5: IF A<J
      THEN Q=-1
  20 FOR I=B TO A ST
     EP Q
  30 PRINT CSR0; MID
     (1,12); CSRJ;"Q
     "; CSRJ+Q;"/";
     CSR1;D$;
  40 NEXT I:Q=1:Z=Z+
     1: IF A=9 THEN
     70
  50 IF A>9 THEN Q=-
     1
  60 GOTO 10
  70 S=S+(Z-0): PRIN
     T CSR2;"CUP IN
     !": IF L<8 THEN
      #3
  80 GOTO #7

P3
   1 $="":L=L+1:M=1:
     Z=0
   2 FOR I=1 TO 30:$
     =$+" ": NEXT I:
      RESTORE L*10
   3 READ H,K$:$= MI
     D(1,H-1)+K$+ MI
     D(H+1): IF K$<>
     "P" THEN 3
   4 READ D: PRINT C
     SR3;"HOLE ";L
   5 PRINT CSR0:H*20
     ;"m";" PAR";D:
     GOTO #1
  10 DATA 11,_,14,♠,
     18,_,19,P,4
  20 DATA 12,♦,13,♠,
     18,♠,21,P,4
  30 DATA 7,♠,9,♦,10
     ,P,3
  40 DATA 12,♦,13,♠,
     23,♦,25,P,5
  50 DATA 9,♠,14,P,3
  60 DATA 9,♠,19,♦,2
     0,♠,23,_,29,♦,3
     0,P,5
  70 DATA 11,_,14,♠,
     19,♠,22,_,23,P,
     5
  80 DATA 8,♠,12,_,1
     7,♠,21,♦,24,♠,2
     8,_,29,P,6

P4
  10 PRINT CSR0; MID
     (M,12); CSRJ;"Ω
     "; CSRA;"+";
  20 IF KEY="4": IF
     A>1 THEN A=A-1
  30 IF KEY="6": IF
     A<X THEN A=A+1
  40 IF KEY≥"A": IF
     KEY≤"Z" THEN 60
  50 GOTO 10
  60 GOSUB #8: RETUR
     N

P5
  10 P= INT( RAN#*W)
     : IF A>0: IF P=
     2 THEN A=A-1
  20 IF A<11: IF P=1
      THEN A=A+1
  30 IF V=0 THEN RET
     URN
  40 GOTO #6

P6
   5 IF W=4 THEN 30
  10 IF A>1 THEN Y=A
     -1: IF A<3 THEN
      V=3
  20 RETURN
  30 IF A≥2 THEN Y=3
  40 IF A≥4 THEN Y=4
  50 IF A≥6 THEN Y=5
  60 RETURN

P7
  10 PRINT " GAME OV
     ER!","TOTAL ";S
  20 IF S≥T THEN END

  30 T=S: PRINT " HI
      SCORE !": INPU
     T "NAME",U$

P8
  10 FOR I=0 TO 50:
     NEXT I: RETURN
```

グリーンにうまくのったら，パッティングです。画面上にひとつだけ，空白がありますが，それがカップです。

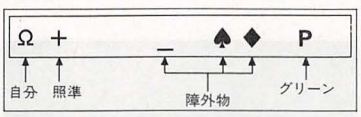
そこへ照準をもっていって，Ａ～Ｚのキーを押すとパットします。

うまく入ったら，つぎのホールへ進みます。入らなければ，再びパットしてください。

その他

他にＯＢについてですが，池に落ちる以外に，グリーンの向こうへ落ちてもＯＢになります。ＯＢになると，打数以外に１打加算されます。

なお，このゲームは，ステップのつごうで８ホールしかできてません。



《第１図》画面構成



《写真１》＋が照準です。落下地点を決め，クラブを選びます



《写真２》それ，ナイス・ショット！グリーンの前には池があるぞ



《写真３》グリーン上です。ワンパットで決めろ！

《第１表》モードとクラブの種類

モード	種　類	飛距離(×20m)	用　途
DEG	サンドウェッジ	1 ～ 3	バンカー・ショットなど
RAD	1～3番ウッド	6 ～ 11	長距離ショット
GRA	アイアン	1 ～ 5	短，中距離ショット

《第２表》障害物などの説明

キャラクター	種　類	特　徴
_	池	落ちるとＯＢ
♠	木	低いボールはひっかかる
◆	バンカー	サンドウェッジでしかだせない
P	グリーン	のせるとパットをする

★黒いサングラスをかけたジイさんが，10円玉を線路に落として，おしそうに見ていた。もしや，あの人が影さんでは…？(東京都大田区・**よっちー12才**)……**【影：私はジイさんじゃないだろ？編：12才から見ればそうかも。】**

PC-1245/51用 クリーニング CLEANING-CAR

小林　裕之



●内　容

清掃車を操り，つぎつぎと捨てられるゴミを回収してください。

●遊びかた

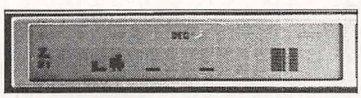
5が前進，Qで方向転換，Zがアクション・キーです。

画面には三つのゴミすて場（_）があります。同じところに，ゴミが四つたまると，あふれて1回ミスとなり，車を1台失います。

回収はゴミすて場の右となりで，右を向いて，アクション・キーです。ただし，ゴミは5個までしか乗せられないので，1番右で，左を向いて，アクション・キーを押すと，ゴミを処理できます。

右のほうの黒いグラフ(？)は，ガソリンの残量です。これが0になると1台失います。

ガソリンは，1番左でアクション・キーを押せば，満タンになります。



《写真1》ゴミを回収するクリーニング・カーの物語だ



《写真2》あ，危ない！　左はしにゴミがあふれそう，急げ！

CLEANING-CARのプログラム・リスト

```
10:"A" CLEAR : RANDOM :
   WAIT 0: PRINT "CLEAN
   ING CAR": CALL &6F40
   : CALL &6F31: POKE &
   F86D,56,120,60,124,4
   8: GOSUB "P": GOSUB
   "O"
11:PRINT " PUSH ANY KEY
    !!": CALL 4576:I=0
12:IF INKEY$ ="" LET I=
   I+1: ON (I=30)+1
   GOTO 12,10
13:PRINT " START !!":
   GOSUB "O"
15:DIM G(2):N=3,M=1,L=1
   0
16:PRINT "           SC:
   "; STR$ S
17:FOR I=1 TO N: POKE &
   F800+10I,48,124,60,1
   20,56: GOSUB "O":
   NEXT I: GOSUB "O"
20:PRINT "READY !":
   GOSUB "P"
30:PRINT "": CALL 4576:
   GOSUB 200
35:FOR I=0 TO 2: POKE &
   F80F+15I,64,64,64,64
   ,64: NEXT I
40:IF M=-1 POKE &F805+5
   X,48,124,60,120,56
50:IF M POKE &F805+5X,5
   6,120,60,124,48
80:A$= INKEY$ : IF A$="
   Z" GOSUB "Q"
90:IF RND L=1 GOSUB "T"
100:IF A$="5" POKE &F805
   +5X,0,0,0,0,0:X=X+(X
   >-1 AND X<11)*M: IF
   X>10 OR X<0 LET X=(X
   >10)*10
105:IF A$="Q" CALL 4578:
   CALL 4576:M=-M
110:X=X+(X=2 OR X=5 OR X
   =8)*M
120:E=E+1: IF E>=5 LET F
   =F-1,E=0: GOTO 150
130:GOTO 40
150:IF F<0 BEEP 1: PRINT
    " EMPTY !": GOTO "D"
160:POKE &F876-F,0
170:GOTO 40
200:CALL &6F31: FOR I=F
   TO 14: POKE &F876-I,
   127: NEXT I: CALL 45
   76:F=15,E=0: RETURN
400:"T"I= RND 3-1:G(I)=G
   (I)+1: IF G(I)>3
   BEEP 1: POKE &F814+1
   5I,114,16,96,48,64:
   GOTO "D"
410:IF G(I)=0 POKE &F80F
   +15I,64,64,64,64,64
415:IF G(I)=1 POKE &F80F
   +15I,112,112,64,64,6
   4
420:IF G(I)=2 POKE &F80F
   +15I,112,112,64,112,
   112
430:IF G(I)=3 POKE &F810
   +15I,124,124
440:RETURN
500:"Q" IF X<>10 AND X/3
   <> INT (X/3) CALL &6
   F40: CALL 4576: GOTO
   "T"
503:IF X=10 GOTO "S"
504:IF X=0 GOTO 200
505:I=X/3-1: IF M<>1
   CALL &6F40: CALL 457
   6: GOTO "T"
510:IF G(I)=0 OR P=5
   CALL &6F40: CALL 457
   6: RETURN
515:P=P+1,T=T+1
520:G(I)=G(I)-1: CALL &6
   F31: CALL 4576
530:S=S+5G(I)+5: IF T<=4
   LET L=L-1,T=0: IF L<
   2 LET L=4
535:IF S>=300 AND S<=320
   BEEP 1: PRINT " CAR
   +1": GOSUB "P":N=N+1
   :S=S+100,F=0: PRINT
   " AND BONUS 100":
   GOSUB "P": GOTO 810
540:GOTO 410
600:"S" IF P=0 OR M=1
   CALL &6F40: CALL 457
   6: RETURN
605:POKE &F877,64,48,114
   ,16,114
610:GOSUB "P":P=0: POKE
   &F877,0,0,0,0,0:
   RETURN
800:"D" GOSUB "P": PRINT
   " MISS!": GOSUB "O":
   N=N-1: IF N=0 PRINT
   " GAME OVER": GOSUB
   "P": WAIT : PRINT "S
   C:";S: END
810:FOR I=0 TO 2:G(I)=0:
   NEXT I:P=0,L=10,X=0,
   F=0: GOTO 16
900:"P" FOR K=1 TO 15:
   CALL 4578: CALL 4576
   : NEXT K: RETURN
910:"O" FOR K=1 TO 10:
   CALL 4576: NEXT K:
   RETURN
999:'BY KOB SOFT
```

とにかく，こまめに1番右へ行き，回収したゴミをすぐに処理してしまいましょう。

●PC-1251ユーザーへ…

ＰＣ－1251の場合は，4576以外のＣＡＬＬ文は，つけないで，ＢＥＥＰにするなどしてください。

《第1表》主な変数表

A$	…入力
E，F	…ガソリン用
G(n)	…ゴミの数　n＝0～2
I	……ループ・カウンタ，ゴミ発生用
K	……ループ・カウンタ
L	……ゴミの発生率
M	……車の方向　1＝右　－1＝左
N	……車の残り
S	……スコア
X	……自分の座標
P	……集めたゴミの量

★影さんにいいことを教えてあげよう。笑ってごまかせ自分のエラー。けっして許すな人のエラー。（宮城県石巻市・佐藤周造13才）……【影：そんなことで，いいことと言ってるようじゃなー。編：いつものことだもんね。】

PC-1500用

チャレンジ
CHALLENGE

工藤　和義



Let's Read

1人の若者が村の人々の難病にきくという〝影の石〟を捜しに，枝のようにつらなる洞窟へと出発するのであった。

ところが，その洞窟の中は，石を守ろうとする妖怪でいっぱいだった。

操作は，4 6で移動し，7 9で左右に棒をふり，1 2 3のどれかでふせます。そして，8で立ちます。

クリアするには，ある一定のところまで行ってください。

10面クリアすると1面にもどります。敵に触れたり，タイムが0になると1人減り，全員死ぬとゲーム・オーバーです。敵を倒すごとに10点入り，200ごとに1人増えます。鳥がきたときはふせてください。

それから，敵の発生場所と棒をふる位置を合わせて，スコアアップをし，人数を増やしましょう（このとき他は動かず，タイム減）。増やせば，敵も怖くありません。

はじめはRUNとし，それ以降はDEFAで走ります。

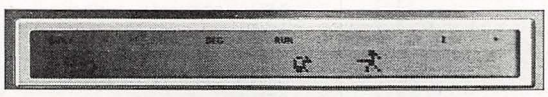
CHALLENGEのプログラム・リスト

```
 1:CLEAR :DIM C$(
   17):GOSUB 600
 2:"A"WAIT 0:
   PRINT "*** Cha
   llenge **H";H;
   " **"
 3:IF INKEY$ =""
   THEN 3
 4:CLS :A=1:B=0:S
   =0:Z=0:M=5
 5:PRINT A;" MEN
   START !!!":
   BEEP 3:CLS
 6:X=147:Y=25:Y1=
   55:Y2=85:T=60
 7:CURSOR 0:PRINT
   USING "###";T:
   T=T-.5:USING :
   IF T=0THEN 500
10:A$=INKEY$ :IF
   A$="8"THEN 180
13:IF B=1THEN 170
15:ON VAL A$GOTO
   170,170,170,11
   0,200,140,30,1
   80,70
20:GCURSOR X:
   GPRINT H$;"000
   0":GOTO 185
30:GCURSOR X:
   GPRINT C$(2)
50:IF Y>X-12AND Y
   <X-5THEN
   GCURSOR Y:
   GPRINT D$:Y=25
   :GOTO 400
55:IF A>2AND Y2>X
   -12AND Y2<X-5
   THEN GCURSOR Y
   2:GPRINT D$:Y2
   =85:GOTO 400
60:GOTO 185
70:GCURSOR X:
   GPRINT C$(3)
80:IF Y>X+5AND Y<
   X+12THEN 400
90:IF A>2AND Y2>X
   +5AND Y2<X+12
   THEN 400
100:GOTO 185
110:X=X-8:IF X<38
   THEN 420
120:GCURSOR X:
   GPRINT H$:
   GCURSOR X+8:
   GPRINT D$;"000
   0"
130:GOTO 185
140:X=X+8:IF X>147
   LET X=147
150:GCURSOR X-8:
   GPRINT D$;"000
   0":GCURSOR X:
   GPRINT C$(1)
160:GOTO 185
170:B=1:GCURSOR X:
   GPRINT C$(4);"
   000000":GOTO 1
   85
180:B=0:GCURSOR X:
   GPRINT H$:GOTO
   185
185:IF Y>X-6AND Y<
   X+6THEN 500
190:IF A>2AND Y2>X
   -6AND Y2<X+6
   THEN 500
200:Q=RND 10
210:IF Q<7LET Y=Y+
   6:GOSUB 300
220:IF Q>7LET Y=Y-
   6:GOSUB 300
225:GCURSOR Y-6:
   GPRINT D$:
   GCURSOR Y:
   GPRINT C$(A+5)
   ;D$
230:IF A=1THEN 7
240:Y1=Y1+6:IF Y1>
   149LET Y1=55:
   GCURSOR 143:
   GPRINT D$;D$
250:GCURSOR Y1-6:
   GPRINT D$;C$(1
   7):IF Y1>X-6
   AND Y1<X+6AND
   B=0THEN 500
260:IF A<3THEN 7
270:IF Q<INT (5-A/
   2)LET Y2=Y2+6:
   GOSUB 360
280:IF Q>INT (5-A/
   2)LET Y2=Y2-6:
   GOSUB 360
290:GCURSOR Y2-6:
   GPRINT D$:
   GCURSOR Y2:
   GPRINT C$(17-A
   );D$:GOTO 7
300:IF Y>149LET Y=
   149
310:IF Y<25LET Y=2
   5
320:RETURN
360:IF Y2>149LET Y
   2=149
370:IF Y2<38LET Y2
   =38
380:RETURN
400:BEEP 1:S=S+10:
   IF S>Z+199AND
   S<Z+210LET Z=
   INT (S/100)*10
   0:M=M+1:BEEP 1
   ,100,500
410:GOTO 7
420:PRINT A;" MEN
   CLEAR !!!":
   BEEP A:PAUSE :
   A=A+1:IF A>10
   LET A=1
430:CLS :S=S+INT (
   T):IF S>Z+200
   LET Z=S-(S-Z-2
   00):M=M+1:BEEP
   1,99,500
450:PRINT "SCORE";
   S;" MAN";M:
   PAUSE :PAUSE :
   GOTO 5
500:M=M-1:IF M=0
   THEN 520
510:PRINT "<<< M ;
    s s !!! >>>":
   BEEP 1,210,100
   :PAUSE :CLS :
   GOTO 450
520:PRINT " GAME O
   VER---SCORE";S
   :IF S>HLET H=S
540:FOR X=0TO 155:
   GCURSOR X:
   GPRINT (&7F-
   POINT X):NEXT
   X
550:IF INKEY$ =""
   THEN 550
560:GOTO 2
600:READ D$,H$:FOR
   I=1TO 17:READ
   C$(I):NEXT I:
   RETURN
620:DATA "00000000
   0000","07681B1
   F2244","44221F
   1B6807","08080
   8681B1F2244"
630:DATA "44221F1B
   68080808","187
   8206040","4060
   207818","38646
   4384C08","0040
   606040"
640:DATA "4A557F7A
   574A","49364B3
   649","5C345C40
   2840","5428707
   02854"
650:DATA "00080008
   ","0102061C141
   C","2C7F5D1F68
   44","46493E3E4
   946"
660:DATA "3D46377B
   6A30","070F0F0
   D0704"
```

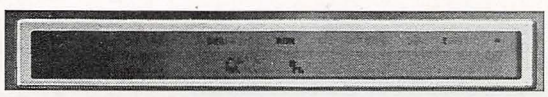
評…みなさん，これは改造とは言いませんよねー（一同）



by　茶柱巡たつや



《写真1》棒をふって敵を倒せ！ある一定のところまで進むと面クリア



《写真2》鳥がきたら，このようにさっとふせるしかないぞ

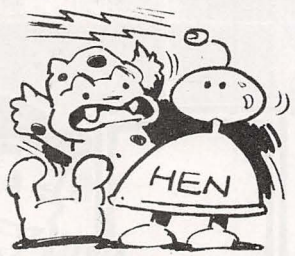
★BASICの勉強のために買ったFM77AVが，いつの間にかゲーム専門機になっていた。(山梨県甲府市・安藤靖高20才)……【影：それじゃ，ゲーム機としてパソコンを買ったら…。編：ますますゲーム専門機に！】

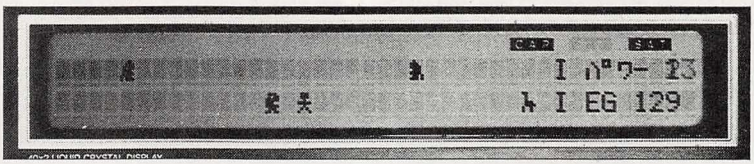
PC-2001用

ミスター ヘン

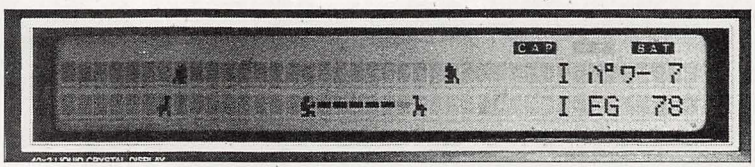
Mr. HEN チャンマン

Mr. OKABOO





《写真1》さあ，Mr. HENチャンマンの登場だ！　怪獣を倒せ！



《写真2》それ，光線を発光して怪獣を倒すHENチャンマン

はじめに

KAGEムチャの人気に負けまいと，Mr. HENチャンマンも隠れて，無数の怪獣を相手に修行をはじめた。

遊びかた

8 2で上下，4 6で左右へ光線を発光します。

四方から怪獣がMr. HENチャンマンに近づいてきます。怪獣を光線で倒してください。

光線は右上のパワーの分だけ発光し，エネルギーは常に減っていますが，発光すると，その分も消耗(しょうもう)します。ただし，怪獣を倒すと，発光した分だけ増えます。

エネルギーが0以下か，怪獣がMr. HENチャンマンの位置(まん中)を越えると，ゲーム・オーバーになります。

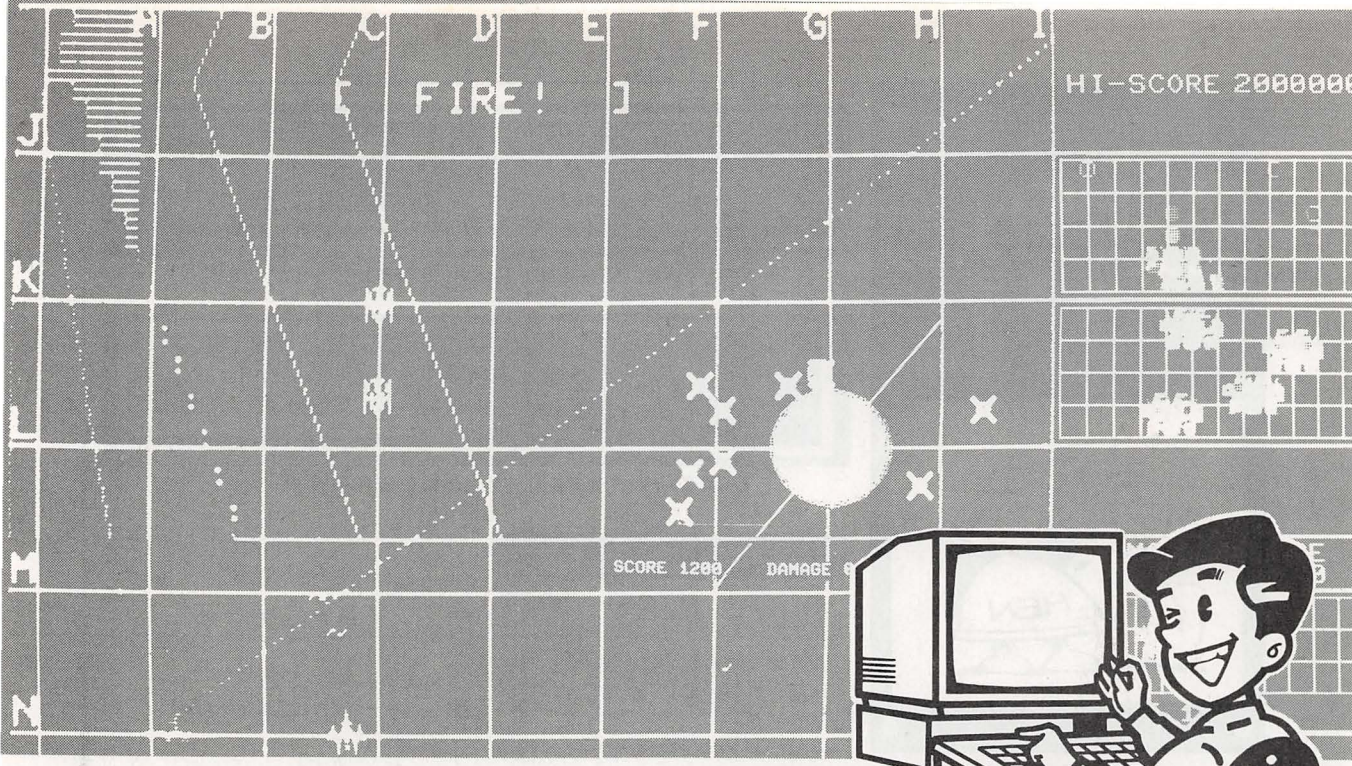
《第1表》変数表

Z……キャラ	
Y……画面クリア	
H……Mr. HENチャンマン	
K……エネルギー	
C……左上	怪獣
D……左下	怪獣
E……右上	怪獣
F……右下	怪獣
X……しとめた数	
J……パワー	

Mr. HENチャンマンのプログラム・リスト

```
10 '..... Mr.HENチャンマン   by  Mr.OKABOO .....................................
20 CONSOLE 0,0,0:DEFINT A-Z:RESTORE 420
30 FOR Z=0 TO 49:READ Z$:POKE&HFCAE+Z,VAL("&H"+Z$):NEXT Z
40 LOCATE 10:PRINT "Mr.HENチャンマン":LOCATE 55:PRINT "by  Mr.OKABOO";
50 FOR Y=79 TO 0 STEP -1:LOCATE Y:PRINT CHR$(&HE1);:LOCATE Y:PRINT " ";:NEXT Y:R
ESTORE 440
60 FOR I=1 TO 4:BEEP I,1:NEXT I:BEEP 31,5
70 H=55:K=100:C=0:D=40:E=30:F=70:X=0
80 LOCATE 31:PRINT "I ﾊﾟﾜｰ";J;:LOCATE 71:PRINT USING"I EG ###";K;
90 J=INT(RND(1)*14)+1:G=INT(RND(1)*4)+1
100 ON G GOSUB 140,150,160,170
110 GOSUB 200:LOCATE H:PRINT CHR$(&HE0);
120 IF K=<0 OR C>=15 OR D>=55 OR E=<15 OR F=<55 THEN BEEP 11,5:GOTO 380
130 GOTO 80
140 LOCATE C:PRINT " ";:GOSUB 180:C=C+I+1:LOCATE C:PRINT CHR$(&HE4+I);:RETURN
150 LOCATE D:PRINT " ";:GOSUB 180:D=D+I+2:LOCATE D:PRINT CHR$(&HE4+I);:RETURN
160 LOCATE E:PRINT " ";:GOSUB 180:E=E-I-2:LOCATE E:PRINT CHR$(&HE7+I);:RETURN
170 LOCATE F:PRINT " ";:GOSUB 180:F=F-I-1:LOCATE F:PRINT CHR$(&HE7+I);:RETURN
180 I=INT(RND(1)*3):RETURN
190 '.....  Mr.HENチャンマン
200 H$=INKEY$:LOCATE H:PRINT " ";
210 IF H$="8" AND H=55 THEN H=15
220 IF H$="2" AND H=15 THEN H=55
230 IF H$="4" THEN LOCATE H:PRINT CHR$(&HE1);:GOSUB 270
240 IF H$="6" THEN LOCATE H:PRINT CHR$(&HE2);:GOSUB 320
250 K=K-1:RETURN
260 '..... コウセン
270 FOR B=H-1 TO H-J STEP -1:LOCATE B:PRINT CHR$(&HE3);
280 IF B=C THEN BEEP 31,1:K=K+(J*2):X=X+1:C=0
290 IF B=D THEN BEEP 31,1:K=K+(J*2):X=X+1:D=40
300 NEXT B:K=K-J
310 FOR B=H-1 TO H-J STEP -1:LOCATE B:PRINT " ";:NEXT B:RETURN
320 FOR B=H+1 TO H+J:LOCATE B:PRINT CHR$(&HE3);
330 IF B=E THEN BEEP 31,1:K=K+(J*2):X=X+1:E=30
340 IF B=F THEN BEEP 31,1:K=K+(J*2):X=X+1:F=70
350 NEXT B:K=K-J
360 FOR B=H+1 TO H+J:LOCATE B:PRINT " ";:NEXT B:RETURN
370 '..... END
380 FOR Y=0 TO 79:I=INT(RND(1)*9):LOCATE Y:PRINT CHR$(&HE0+I);:NEXT Y
390 LOCATE 5:PRINT "  ";X;"ﾄﾘ  ";:LOCATE 50:PAUSE"  ﾓｳｲﾁﾄﾞ ﾔﾘﾏｽｶ? Q=YES W=NO  ";
W$:W$=INKEY$:IF W$="Q" GOTO 60
400 IF W$="W" THEN BEEP 1,1:BEEP 20,1:BEEP 9,5:PRINT CHR$(12);:END ELSE 390
410 ' ..... ｷｬﾗ ﾃﾞｰﾀｰ
420 DATA 48,2B,1F,2B,48, 6C,28,7B,5F,5C, 5C,5F,7B,28,6C, 0C,0C,0C,0C,0C, 10,78,1
8,1F,61
430 DATA 60,1C,7E,7F,56, 5C,7F,3D,77,56, 61,1F,18,78,10, 56,7F,7E,1C,60, 56,77,3
D,7F,5C
440 DATA 20,1,20,1
```

★僕のMSXは，なぜかおかしい。スイッチを入れると，いきなり影さんの顔が…！編さん，助けて～!!(茨城県下妻市・HIT BIT RUNNER14才)……【編：お，怨念(おんねん)だ！バグのたたりだー。】



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 ※要カラー・パレット・ボード

ビールド BEELD



★堀　崇真

はじめに

これは，自分で操るキャラクター「BEE」を左下から右上のゴールまで移動させるゲームです。ステージ数はなんと，54ステージ！

遊びかた

RUNさせると，タイトルが現れます。キーを押してスタート。画面を描き終えたらCキー以外を押すとはじまります。

左下の「BEE」を右上の緑色のゴールまで動かすわけですが，カベにぶつかったりタイム・オーバーになったりしたら「BEE」が一つ減ります。「BEE」が全滅すると，ゲーム・オーバーです。

ここまで描くと，やたら簡単なゲームのように感じますが，「BEE」には慣性がつきますから，思うように行きません。ほとんどのステージでタイムにはかなり余裕がありますので落ちついてプレイしてください。「BEE」はパドルで動かします。

レベル・スキップ

BEELDには，気に入らないステージをとばす機能があります。

画面を描いているとき，または，描き終えたときや一度死んだときにCキーを1回押すと，つぎのステージに移ります。

これでは遅いという人は，画面を描いているときにスペース・キーを押しながら，Cキーを押すと，スペース・キーを押している間，高速にレベル・スキップします。

コンストラクション

BEELDには，おまけにコンストラクションまでついているのです。RUN＊CON↵または，RUN300↵でコンストラクション・モードに入ります。

パドルで三角形のカーソルを動かし，スペース・キーで，カーソルのある場所にカベを作ります。すでにカベがあるときは，空白にされます。スペース・キーを押しっぱなしにして，カーソルを移動させると，けっこうやりやすくなります。

「こんなもんかな」と思ったら，Zキーを押します。すると，下のほうにその面のデータが表示され，そのデータのはじめのところにカーソルがきてプログラム・エンドとなります。そしたらまず，行番号を入れます（プログラムと重ならないように！）。データをダブルクォーテーション（"）で囲みます。一番うしろにカーソルをもっていき，コンマ（，）を打って適当にタイムをつけます。リターン・キーを押して出来上がり！気に入った面ができたらセーブしておこう!!

さいごに

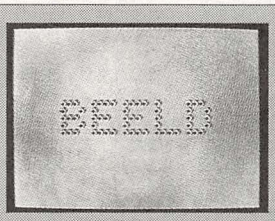
1000行というプログラムは最近のベーマガでは短いほうだと思います。それでいて，全54ステージ，コンストラクション付というのはなかなかいいのではないかと思います。

プログラムの約半分が画面データですので，打ち込むのがうっとーしいなぁという人は，面データは，一つ以上打ち込めばもうそれで，ゲームができるので，全部打ち込まなくてもけっこうです。

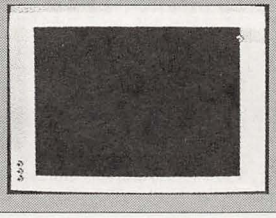
54面が終わると，1面にもどります（レベル・スキップにおいても）。

一見，ラスト・ステージ(54面目)はクリア不可能のように思えるけれど，「BEE」が，4個あればクリアできます。

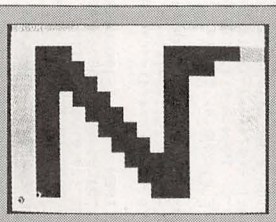
あと，タイムがなくなってもすぐには死なず，マイナスでタイムがつきます。それでゴールすると，タイムの分スコアがマイナスされ，クリアできないばかりかBEEが1個なくなります。だから，そーなったら，素直に自滅しましょう。



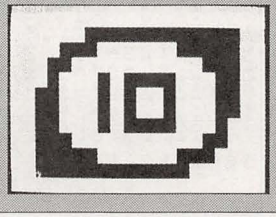
▲〈写真1〉BEELDのタイトル画面。C以外のキーでスタート



▼〈写真2〉これは1面。この面は，何も考えず簡単にクリアできるよ



▲〈写真3〉6面はNの形だ。す早いキー操作さえできれば楽だ



▼〈写真4〉これは，言わずと知れた10面。54面まで楽しめるよ

★MSX版グラディウスは，たいへんおもしろい。だけど，いくらおもしろいからと言って母までがプレイしているのは私の家だけだろう。(滋賀県彦根市・**ガヒロ13才**)……**【影：キミより母さんのほうがうまかったりして。】**

```
   10 '--- BEELD ---   by  TAK.
   20 WIPE
   30 CCLEAR 1:DEF INT A-Z:CURSOR OFF :CPALETTE OFF :R=1:L=3:DIM A(18)
   40 FOR I=1 TO 7:READ C,D,E:DEF PALETTE I,C,D,E:NEXT :GCOLOR ,7,8,0:GCLEAR 5
   50 FOR I=0 TO 18:READ A(I):NEXT
   60 '-- ﾀｲﾄﾙ --
   70 FOR I=0 TO 58:READ X,Y:GPUT(X*8,Y*8)-(X*8+7,Y*8+6),A(0),,0:NEXT :EVAL INKEY$:EVAL INKEY$(1)
   80 '-- ｶﾞﾒﾝ --
   90 ON ERROR GOTO 390:READ D$,TT:PAUSE 1:IF SHOT(0)=-1 THEN R=R+1:PRINT (16,0)USING "STAGE ###";R:EVAL INKEY$:GOTO 90
  100 GCLEAR:BOXF(0,0)-(319,7),6:BOXF(288,24)-(319,89),5:PRINT (16,0)USING "STAGE ###";R:E=0
  110 FOR I=0 TO 9:FOR K=0 TO 15 STEP 4:E=E+1:D=VAL("&H"+MID$(D$,E,1)):B$="":FOR H=1 TO 4
  120 DD=INT(D/2):B$=STR$(D-DD*2)+B$:D=DD:IF DD<>0 THEN 120
  130 NEXT :B$=RIGHT$(B$,4):FOR J=1 TO 4:C$=MID$(B$,J,1):IF C$="0" THEN BOXF(32+(K+J-1)*16,24+16*I)-(47+(K+J-1)*16,39+16*I),0
  140 IF INKEY$="C" THEN R=R+1:GOTO 90 ELSE NEXT J,K,I
  150 DEF PALETTE 0,IRND(4),IRND(4),IRND(4):DEF PALETTE 7,IRND(8)+6,IRND(8)+6,IRND(8)+6:T=TT
  160 PRINT (1,0)USING "SCORE #####";S;:PRINT (29,0)USING "TIME   ###";T:FOR I=1 TO L:GPUT(8,192-I*8)-(15,198-I*8),A(0),,0:NEXT :GPUT(32,177)-(39,183),A(0),,0
  170 EVAL INKEY$:IF INKEY$(1)="C" THEN R=R+1:GOTO 90 ELSE X=32:Y=177:M=0:N=0
  180 '-- ﾒｲﾝ --
  190 IF EOS=-1 THEN SOUND "S10O2L8<4CCP16GGP16><4DDP16BBP16>","O3L8<4CCP16AAP16><4CCP16BBP16>","O1L8<4EEP16GGP16><4GGP16AAP16>"
  200 T=T-1:PRINT (29,0)USING "TIME   ###";T:V=X:W=Y:P=PADDLE(0)
  210 M=M-(P=2)-(P=3)-(P=4)+(P=6)+(P=7)+(P=8):N=M+(M>4)-(M<-4)
  220 N=N-(P=4)-(P=5)-(P=6)+(P=8)+(P=1)+(P=2):N=N+(N>4)-(N<-4)
  230 X=X+M:Y=Y+N:BOXF(V,W)-(V+7,W+6),0:C=GPOINT(X,Y)+GPOINT(X+7,Y)+GPOINT(X,Y+6)+GPOINT(X+7,Y+6)
  240 GPUT(X,Y)-(X+7,Y+6),A(0),,0:IF C/5=INT(C/5) AND C>1 THEN *CLE ELSE IF C>6 THEN *MISS
  250 GOTO 190
  260 *CLE:SOUND"S16O3L8GGGFEDCCFFEEDCC","O2L4AAECBGDC","O1L2CEFC":PAUSE 30:S=S+T:R=R+1:PRINT (1,0)USING "SCORE #####";S:IF T<0 THEN *MISS ELSE 90
  270 *MISS:SOUND OFF :SOUND"S16O3P2L8GAFDFDGECCBABAGAA","P2AAEAAEBBEBBE":L=L-1
  280 PAUSE 35:IF L=-1 THEN GCLEAR 6:PRINT (15,15)"GAME OVER":PAUSE 15:RUN 30
  290 BOXF(X,Y)-(X+7,Y+6),0:BOXF(8,150)-(15,199),7:GOTO 150
  300 *CON:WIPE:CURSOR OFF :DEF INT A-Z:GCLEAR 8:BOXF(32,24)-(287,183),0:F=4:G=8
  310 PRINT (F,G)" ":P=PADDLE(0):F=F-(P=3)*2+(P=7)*2:F=F-(F<4)*2+(F>34)*2
  320 G=G-(P=5)*2+(P=1)*2:G=G-(G<3)*2+(G>21)*2
  330 PRINT (F,G)CHR$(228):C=GPOINT(F*8,G*8):IF C=0 AND SHOT(0)=-1 THEN BOXF(F*8,G*8)-(F*8+15,G*8+15),1:PAUSE 3
  340 IF C=1 AND SHOT(0)=-1 THEN BOXF(F*8,G*8)-(F*8+15,G*8+15),0:PAUSE 3
  350 IF INKEY$<>"Z" THEN 310
  360 LOCATE(0,22):FOR I=0 TO 9:FOR K=0 TO 3:Z$="":FOR H=0 TO 3:Z$=Z$+STR$(GPOINT(32+16*H+64*K,24+16*I)):NEXT
  370 D=0:FOR J=1 TO 4:E=VAL(MID$(Z$,J,1)):D=2*D+E:NEXT :PRINT HEX$(D);
  380 NEXT K,I:LOCATE(0,19):END
  390 RESTORE 470:CURSOR OFF :R=1:RESUME 90
  400 DATA 0,0,0,8,9,10,8,0,0,11,0,0,1,7,4,0,0,0,1,6,8:'-- PALETTE DATA --
  410 DATA 4352,17,13072,545,13107,4627,17475,4403,17476,4404,17472,307,13312,19:'-- ﾀｲﾄﾙ DATA --
  420 '-- ﾀｲﾄﾙ DATA --
  430 DATA 8,10,16,14,18,12,23,13,26,14,28,11,15,10,31,13,9,14,21,10,28,12,11,11,19,14,13,11,30,10,29,10,13,13,19,10,9,12,13,14,23,11,31,12,19,12,8,13,24,14,15
  440 DATA 12,13,10,29,14,20,14,10,10,20,10,23,12,14,14,23,10,30,14,20,12,8,11,15,14,31,11,18,14,18,11,18,10,12,10,14,28,13,21,14,14,10,13,12,11,13,28,14,23
  450 DATA 14,8,12,28,10,14,12,9,10,18,13,16,10,25,14,8,14
  460 '-- ｶﾞﾒﾝ DATA --
  470 DATA "00000000000000000000000000000000000000000000",100:'1
```

```
  480 DATA "041004102498249824982498249824982498320832083",222:'2
  490 DATA "083C011838003800012401303833C833C013C033C",150:'3
  500 DATA "FFFEFFF8FFE0FF83FE0FF83FE0FF83FF0FFF3FFF",150:'4
  510 DATA "0040004000403E40024F02400240F27C02000200",200:'5
  520 DATA "1FC00FC307CF23CF31CF38CF3C4F3E0F3F0F3F8F",200:'6
  530 DATA "FFFEFFFE83D001907813181383993E99309901980",777:'7
  540 DATA "186C830CB300306C006C8300B31930190C006C6",250:'8
  550 DATA "C1FCC1FC082008203F2708200820C9FC08000800",280:'9
  560 DATA "F000C7E09FF8BA1C3ADC3ADC3A1D1FF907E3000F",150:'10
  570 DATA "878E0304030303873B3FFF0001800FFFCFE000001",350:'11
  580 DATA "020810410FBE20002000 1F7F20800410FBEC0000",350:'12
  590 DATA "C382C782D0B810B81CBF70BF108717E7D0071007",400:'13
  600 DATA "FFC0FE0FF87FF1FFE3FFE7FFC7FFCFFFCFFF0FFF",140:'14
  610 DATA "00083FC841C940094C094FF943F940F970F87000",340:'15
  620 DATA "FFFC003C3F3C3F3C3F3C3F3C0C3CCCFCCCFC0C00",330:'16
  630 DATA "008030040774C01CF09CC09C83CC27CC77C007E0",200:'17
  640 DATA "220800A211004048290200408210148100442111",200:'18
  650 DATA "021002571250125E1250125712501250105E1040",450:'19
  660 DATA "000000003FFF3FFF00000000FFFCFFFC00000000",200:'20
  670 DATA "222208883FFF3FFF04441110FFFCFFFC11104444",900:'21
  680 DATA "700045D7F51457DFD145075DC000172E14281F3E",200:'22
  690 DATA "0F0C47216338713B793F7B1F7B9F799F781F781F",380:'23
  700 DATA "011018000BC60248EE4A086B2048894809420108",320:'24
  710 DATA "00007FFF7FFF413676D576D3761576D67FFF7FFF",150:'25
  720 DATA "F020F98FFDB8C0E219C68F0E883EC07EFFFE0000",480:'26
  730 DATA "8A0004FD220255F1540854045205 1F148024404",320:'27
  740 DATA "54AAA95450A9A25245258A8A1555AAAA15552AAA",280:'28
  750 DATA "BDBCBDBD05BD740D756016E776E7700766D06ED",300:'29
  760 DATA "111044477FFF0000FFFE00007FFF0000FFFE0000",700:'30
  770 DATA "2508214A044A254AA110A915A9558945A9452851",400:'31
  780 DATA "11104143D4D047484443838260902A91881B1F9F",200:'32
  790 DATA "00007FFF40005FFE511244427FFA0002FFFE0000",700:'33
  800 DATA "6362C9C89C9C36369C9CC9C96363C9C99C9C3636",200:'34
  810 DATA "03FE03FE38A20288E60E026E0A66C8E209F049F8",380:'35
  820 DATA "111E555055575550555E555055575550555E4440",850:'36
  830 DATA "001C7F8140FF1C603F0C61FDC8799E1B3F837FE7",540:'37
  840 DATA "08424210108484212108084242101084842121 08",250:'38
  850 DATA "180E49EC644926539259CA4CEA6ECB4C99593843",650:'39
  860 DATA "E3DE89DE3CDE7E9E7E3E7C7E797E7B3C7B917BC7",400:'40
  870 DATA "111E44443FF5A2242AAE6AAC288DA7FC32227888",890:'41
  880 DATA "05141249892444924A2481125089244492224105 1",600:'42
  890 DATA "888822228888222288882222888822228888222 2",280:'43
  900 DATA "0110D0431BF8100D7C080400E76F043825E02120",220:'44
  910 DATA "C7C0905FBF40827EFAC2029A7EBA02A2FAAE0220",700:'45
  920 DATA "F80EFCE0FE3CC38799F1BDFC3CC67E927EBA7E38",580:'46
  930 DATA "08C262DA3E48876DF127FDB3C539957DB1453F11",600:'47
  940 DATA "4110244912A489125488225 1488A951422A04040",480:'48
  950 DATA "09242491502B19A2CAAE242092DEDAC29A1601F0",600:'49
  960 DATA "F188F5A2E5BEED3CC944DB109B7EB31037577047",450:'50
  970 DATA "C0288FB43F8E7E5C5A81104C718E75AC038278A",300:'51
  980 DATA "E7E2C46A952A84A872AF08A8E739F2441A964230",980:'52
  990 DATA "BC08BDD6BC56A35C0859 63D36BC07EFFF7FFF",500:'53
 1000 DATA "00000000000000000000000000000000000008000",64:'54
```

★　★　★

★《究極のワンテク》ナショナルのF－302型の扇風機で，首振りボタンを10秒以上押しつづけていると，おもしろいことがおきる（埼玉県三郷市・**木村洋行14才**）……**【編：もしや，首が360度回転するとか。】**

Kimcoのぶっちぎりテクニック考

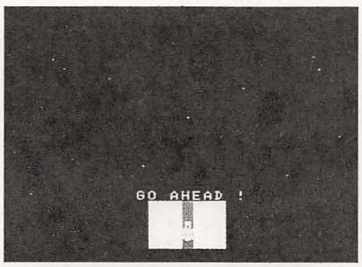
―最終回：宇宙の郵便屋ゲーム―
for MSX/MSX2

木村　泰則

さて，いよいよこのコーナーも最終回です。

何とか遊べるゲームを作ろうと，アレコレやっているうちに，気がついたら機械語データの山ができてしまいました。そのかわり少しは遊べるゲームになったと思います。

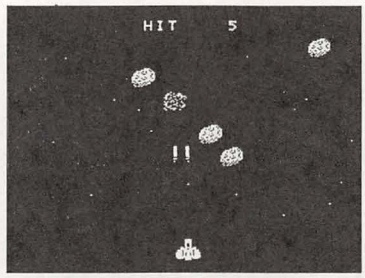
とにかく，機械語の速さは驚くほどなので，今回はそのへんについて説明していきましょう。



《写真1》さあ，宇宙の郵便屋さんの仕事ははじまる

ゲームについて

とにかく，シューティング・ゲームです。BASICでは絶対にできないものをと思って，これを作りました。



《写真2》ステージによって動きのちがうイン石が仕事のじゃまをする。ビームで破壊だ！

題して，「宇宙の郵便屋」です。

あなたは，宇宙の郵便屋さんで，集配ステーションから集配ステーションへと，郵便物を運ぶのが仕事です。

ところが，あなたの担当空間はたくさんの小惑星帯があり，大変危険なのです。武装(ぶそう)配送機を操って，小惑星にぶつからないように，ぶじ郵便物を届けてください。

ルールはいたって簡単，飛来する小惑星をよけながら，ひたすら撃つべし！撃つべし！です。小惑星の発生のしかたには，いろいろなパターンがあるので，それを読んでうまくよけてください。

キーボード，ジョイスティック1の両方とも使えます。

それから，自機は1機で，やられるとゲーム・オーバーですが，Ⓒ（小文

《リスト1》宇宙の郵便屋さんのプログラム・リスト（MSX/MSX2用）

```
10 CLEAR 300,&HCFFF:SCREEN 1,2,0:GOTO 510
20 ' ●●●●● MAIN ●●●●●
30 A=USR2(?):A=USR0(0):A=USR1(0):A=USR3(0):A=USR4(0)
40 CT=(CT+1)MOD(9-(LE AND 4)):IF CT=0 AND DU>0 THEN GOSUB 100
50 A=USR0(0):C=PEEK(&HD043):LOCATE 12,0:PRINTUSING"HIT ###";HT+C
60 IF LE>7 THEN A=USR1(0)
70 CC=CC-(DU=0):B=PEEK(&HD097):IF (CC>99 OR B)=0 THEN 30
80 IF B>0 THEN 370 ELSE 180
90 ' ●●●●● METEO ●●●●●
100 ON (LE MOD 4)+1 GOTO 110,130,140,150
110 X=RND(1)*224+8:Y=4:GOTO 160
120 X=0:Y=RND(1)*176:GOTO 160
130 X=INT(RND(1)*2)*240:Y=RND(1)*176:GOTO 160
140 X=RND(1)*224+8:Y=176:GOTO 160
150 X=RND(1)*224+8:Y=INT(RND(1)*2)*176:GOTO 160
160 POKE RX,X:POKE RY,Y:DU=DU-1:RETURN
170 ' ●●●●● CLEAR ●●●●●
180 FOR I=2 TO 31:PUTSPRITE I,(0,209):NEXT
190 SOUND 1,0:SOUND 3,0:SOUND 7,48
200 FOR I=0 TO 149:SOUND 0,250-I:SOUND 2,230-I:SOUND 8,I*10:SOUND 9,I*10
210 IF (I AND 3)=0 THEN A=USR4(0):A=USR2(0)
220 NEXT
230 FOR I=0 TO 200:SOUND 0,I:SOUND 2,I+20:SOUND 8,14-I*20:SOUND 9,14-I*20
240 A=USR4(0):NEXT
250 SOUND 8,0:SOUND 9,0
260 LE=(LE+1)AND 15:HT=HT+C
270 IF (LE AND 3)>0 THEN 750
280 LOCATE 12,1:PRINT"NICE JOB";:FOR I=0 TO 21
290 POKE &HD04F,21-I:A=USR5(0):NEXT
300 A$="T255L8U1404GR05C2C4O4L6G16R16EGA+1AR4R8A5FS0N15000T100G1"
310 B$="T255L8U1103GRCG2G4L6G16R16EEC02A+103DR4R8DDFE1"
320 PLAY A$,B$
330 PUTSPRITE 1,(0,209)
340 FOR I=0 TO 15000:NEXT
350 GOTO 690
360 ' ●●●●● OUT ●●●●●
370 PUTSPRITE 1,,15,4:SOUND 1,5:SOUND 6,31:SOUND 7,54
380 FOR I=0 TO 15:SOUND 0,I*10:SOUND 8,I:NEXT
390 PUTSPRITE 1,,15,5
400 FOR I=0 TO 140:IF (I MOD 5)=0 THEN A=USR1(0):A=USR4(0):A=USR0(0)
410 SOUND 0,140-I:SOUND 8,14-I*10:NEXT
420 FOR I=0 TO 15:SOUND 8+I%5,0:PUTSPRITE 1,(0,209):NEXT:SOUND 7,56
430 PLAY"T150L16V5O4GV7AV10BL4O12O5CO4BA+8AG+8F+1","T150L8O3R8R1&O10E2ED+2D+D1"
440 FOR I=0 TO 80:A=USR4(0):A=USR1(0):A=USR1(0):A$=INKEY$
450 LOCATE 11,10:PRINT"GAME OVER";:FOR J=0 TO 40:NEXT J,I
460 LOCATE 11,10:PRINT"GAME OVER":LOCATE 10,14:PRINT"TRY AGAIN ? ";
470 A=USR4(0):FOR J=0 TO 80:NEXT
480 A$=INKEY$:IF A$<>"" OR STRIG(1) THEN 490 ELSE 460
490 CLS:IF A$="C" THEN 690 ELSE LE=0:HT=0:GOTO 690
500 ' ●●●●● READY ●●●●●
510 KEY OFF:WIDTH32:COLOR 15,1,1
520 LOCATE 8,10:PRINT"NOW READING DATA"
530 DEFINT A-Z:DEFUSR=&HD100:DEFUSR1=&HD1A0:DEFUSR2=&HD3A0:DEFUSR3=&HD442:DEFUSR4=&HD520:DEFUSR5=&HD570
540 RESTORE 880:FOR I=0 TO 191:READ A$:VPOKE &H3800+I,VAL("&H"+A$):NEXT
550 C=0:RESTORE 930:FOR I=&HD100 TO &HD5AF:READ A$:A=VAL("&H"+A$):POKE I,A:C=(C+A)AND 255:NEXT
560 IF C<>184 THEN PRINT"ERROR":STOP
570 RESTORE 1720:FOR I=0 TO 7:READ A:VPOKE 1408+I,A:VPOKE 1472+I,A:VPOKE 1536+I,A:VPOKE 1600+I,A:NEXT
580 FOR I=0 TO 7:VPOKE 1544+I,255:VPOKE 1664+I,255:NEXT
590 VPOKE 8214,&H51:VPOKE 8215,&HF1:VPOKE 8216,&H61:VPOKE 8218,&HE1
600 FOR I=&HD0D0 TO &HD0FF:POKE I,255:NEXT
610 RESTORE 1740:AD=&HD800:FOR I=1 TO 22:D=0
620 READ A$:A=VAL("&H"+A$):B=32-16!*(A=2)-17&*(A=1):C=(VAL("&H"+A$)AND 15)
630 FOR J=1 TO C:POKE AD,B:AD=AD+1:NEXT
640 D=D+C:IF D<32 THEN 620 ELSE NEXT I
650 FOR I=&HDAD0 TO &HDAFF:POKE I,32:NEXT
660 FOR I=0 TO 20:A=RND(1)*700+&H0800:IF PEEK(A)=32 THEN POKE A,176+INT(RND(1)*4
```

★僕は学校のクラスの中では存在感がないのです。うっ，また存在感がうすれていく～。(新潟県南魚沼郡・星野正晴16才)……【編：ところが他の学校でよく知られてたりする。影：存在感がありすぎて無視されるヤツもいる。】

字）キーで，コンティニューできます。

プログラムについて

今回は，マシン語の山なので，あまり解説はしません。ただ，小惑星のでかたを，**100〜160行**でコントロールしているので，そこの，X，Yの決めかたを変えれば，いろいろとおもしろいパターンができるかもしれません。

リスト2として載せたものは，今回使った，ビームの機械語ルーチンのソースリストです。これは，**リスト3**のBASICリストと同じことをやっているのですが，どう思いますか？各行番号は対応しているので，機械語を少々勉強した人は見比べてみるとおもしろいと思います。

700行からは，スプライト表示のためのサブ・ルーチンです。BASICなら一語ですむ，"PUT SPRITE…"も，機械語で組むと結構大変なのがわかると思います。

機械語の速さを知りたい人は，この

```
1970 DATA FC,FE,02,20,04,1E,FC,16,04,FE,03,20,02,16,04,FE
1980 DATA 04,20,04,16,04,1E,04,FE,05,20,02,1E,04,FE,06,20
1990 DATA 04,16,FC,1E,04,FE,07,20,02,16,FC,FE,08,20,04,16
1400 DATA FC,1E,FC,78,82,47,FE,08,16,00,30,02,16,04,FE,E9
1410 DATA 1E,04,FE,A7,98,02,1E,FC,79,83,4F,FE,20,1E,00,30,02
1420 DATA 01,CD,76,D1,78,32,00,D0,79,32,10,D0,C9,00,F7,00
1430
1440
1450 DATA F3,21,42,D4,22,A0,FD,3E,C3,32,FD,3E,FF,32,A0
1460 DATA D0,FB,3A,A0,D0,47,FE,FF,28,31,3E,01,32,A2,D0,1E
1470 DATA 00,3E,0A,CD,93,00,1E,B3,3E,07,CD,93,00,3E,FF,32
1480 DATA A0,D0,78,32,A1,D0,CD,E7,D4,E6,F0,28,0E,1E,00,3E
1490 DATA 0A,CD,93,00,1E,9C,3E,07,CD,93,00,3A,A2,D0,47
1500 DATA 20,12,1E,00,3E,0A,CD,93,00,3E,FF,32,A0,D0,3E,FE
1510 DATA 32,A1,D0,C9,3A,A1,D0,CD,E7,D4,4F,3A,A2,D0,35,5F
1520 DATA 30,01,24,3A,A2,D0,3C,E6,0F,32,A2,D0,7E,47,3E,F0
1530 DATA A1,20,1E,78,E6,F0,C6,0F,5F,3E,04,CD,93,00,78,E6
1540 DATA 0F,5F,3E,05,CD,93,00,78,E6,0F,5F,3E,06,CD,93,00
1550 DATA C9,78,E6,F0,0F,0F,5F,3E,06,CD,93,00,78,E6,0F
1560 DATA 5F,3E,0A,CD,93,00,C9,26,00,CB,27,CB,14,CB,27,CB
1570 DATA 14,CB,27,CB,14,CB,27,CB,14,6F,11,00,D5,19,7E,C9
1580 DATA 00,38,2A,1C,2A,18,27,16,25,14,23,12,21,11,21,00
1590 DATA 10,F8,FD,DD,BB,9A,79,59,86,68,47,46,85,A4,C3,00
1600
1610 DATA DD,21,B0,D0,16,1F,DD,6E,00,DD,66,20,7C,D6,18,FE
1620 DATA 03,38,0C,ED,5F,E6,1E,20,1F,24,18,7A,C6,20,6F,3E
1630 DATA 20,CD,4D,00,01,20,00,09,7C,FE,18,28,0B,7A,E6,03
1640 DATA 07,07,07,C6,B0,CD,4D,00,DD,75,00,DD,74,20,DD,23
1650 DATA 15,20,C3,C9,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
1660
1670 DATA 21,DF,1A,11,D0,02,01,20,00,ED,B0,CD,4A,00,97,CD,4D
1680 DATA 00,E1,2B,1E,7A,B3,20,F1,3A,AF,D0,0E,00,A7,1F,CB
1690 DATA 19,1F,CB,19,1F,CB,19,C6,D8,47,16,20,21,20,18,04
1700 DATA CD,4D,00,00,23,2C,15,20,F7,C9,00,00,00,00,00,00
1710
1720 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
1730
1740 DATA 06,15,0A,15,06
1750 DATA 05,1F,17,05
1760 DATA 04,12,23,11,23,11,23,11,23,13,04
1770 DATA 04,12,23,11,21,11,21,11,21,13,21,15,04
1780 DATA 04,12,23,11,23,11,23,11,23,14,04
1790 DATA 04,14,21,11,21,11,21,11,21,15,04
1800 DATA 04,12,23,11,21,13,21,11,23,13,04
1810 DATA 05,1F,17,05
1820 DATA 05,13,23,11,23,11,23,14,05
1830 DATA 05,13,21,11,21,11,21,11,21,14,21,15,05
1840 DATA 05,13,23,11,21,11,21,11,23,12,21,15,05
1850 DATA 05,15,21,11,23,11,23,12,21,15,05
1860 DATA 05,1F,17,05
1870 DATA 05,1F,17,05
1880 DATA 04,19,25,1A,04
1890 DATA 04,1F,19,04
1900 DATA 04,19,25,1A,04
1910 DATA 04,1B,21,1C,04
1920 DATA 04,1B,21,1C,04
1930 DATA 04,1B,21,1C,04
1940 DATA 05,1F,17,05
1950 DATA 06,15,0A,15,06
```

```
)*8
680 NEXT
690 LE=0:POKE &HD10A5,10:HT=0
700 CLS:POKE &HD000,11&:POKE&HD010,80:PUTSPRITE 1,(116,168),15,1:A=USR4(0)
710 FOR I=19 TO 23:LOCATE 12,I:PRINT"ﾐﾐﾐﾐﾐﾐﾐﾐ";:NEXT
720 LOCATE 11,18:PRINT"GO AHEAD !"
730 PLAY "T200L8V1404O5CE04O5CE4F4G1","T200L8V1203O4R8C8C4O3D4DE1"
740 FOR I=0 TO 900:NEXT:POKE &HD0AF,23
750 FOR I=0 TO 88 STEP 5:PUTSPRITE 1,(116,168-I),15,1:A=USR5(0):A=USR4(0):NEXT
760 FOR I=1 TO 15:POKE &HD010+I,209:POKE &HD030+I,1:NEXT
770 RX=&HD08E:RY=&HD08F:POKE RX,209:POKE &HD041,209
780 POKE &HD097,0:POKE &HD049,0
790 CC=0:DU=LEX$+50:POKE &HD0A0,255:POKE &HD0A2,0:GOTO 30
800 '●●●● SPRITE ●●●●
810 DATA 00,00,18,18,18,18,18,18,18,18,00,18,00,00
820 DATA 00,00,18,18,18,18,18,18,18,18,00,00,00,00
830 DATA 03,03,03,02,02,02,1B,1E,77,77,F5,F5,FF,7B,03
840 DATA 00,00,03,1E,35,7E,6F,F7,CD,FE,B3,DF,2A,45,2A,00
850 DATA C0,C0,C0,40,40,40,D8,78,EE,EE,AF,AF,AF,FF,DE,C0
860 DATA 00,04,19,34,21,44,28,02,55,20,61,24,18,47,21,00
870 DATA 00,00,30,78,AE,89,72,40,08,44,82,56,0C,80,10,00
880 DATA 08,04,11,0A,20,52,40,04,92,67,84,F0,E4,D4,4B,41
890 DATA 80,C0,20,40,10,40,C8,32,CA,6A,28,AB,95,E7,52,C4
900 DATA 00,00,11,80,00,00,00,00,00,00,20,80,00,11
910 DATA 20,00,20,42,00,00,08,02,01,08,01,00,05,00,12,04
920 '●●●● MACHINE ●●●●
930 DATA AF,CD,D8,00,5F,3E,01,CD,D8,00,B3,5F,32,88,D0,DD
940 DATA 21,00,00,16,03,D5,DD,7E,01,47,DD,7E,11,4F,79,FE
950 DATA D1,20,1A,3A,9F,D0,AB,A3,28,2C,AF,32,A0,D0,3A,00
960 DATA D0,47,3A,10,D0,C6,00,4F,3E,FF,32,9F,D0,7E,61
970 DATA 3D,DD,77,41,20,1A,3E,01,00,DD,77,41,79,C6,08,61
980 DATA 78,DD,77,01,4F,7A,C6,02,16,07,1E,00,CD,76,D1
990 DATA 78,DD,77,01,79,DD,77,11,DD,23,D1,15,20,A7,3A,88
1000 DATA D0,32,9F,D0,18,20,E6,3F,07,07,26,1B,6F,79,CD,4D
1010 DATA D0,2C,78,CD,4D,00,2C,7B,E6,3F,07,07,CD,4D,00,2C
1020 DATA 7A,CD,4D,00,C9,00,00,C3,00,D3,00,00,00,00,00,00
1030 DATA DD,21,04,D0,16,0C,D5,DD,7E,10,32,81,D0,DD,7E,10
1040 DATA 32,83,D0,DD,7E,20,32,84,D0,DD,7E,30,32,85,D0,DD
1050 DATA 7E,40,32,80,D0,DD,7E,50,32,82,D0,3A,83,D0,FE,D1
1060 DATA 20,21,3A,8F,D0,FE,D1,28,5B,32,83,D0,4F,3A,8E,D0
1070 DATA 47,32,81,D0,CD,AE,D2,3E,D1,32,8F,D0,4F,32,80,D0
1080 DATA 32,82,D0,DD,7E,60,3D,DD,77,60,20,61,3E,01,DD,77
1090 DATA 60,18,03,C3,A6,D1,3A,84,D0,07,07,57,E6,F8,5F
1100 DATA 7A,E6,07,57,E6,04,28,02,F6,F8,B2,57,2A,80,D0,19
1110 DATA 22,80,D0,1E,00,30,02,1E,80,7A,E6,80,AB,20,29,18
1120 DATA 05,C3,03,D2,18,27,3A,85,D0,07,07,57,E6,F8,5F
1130 DATA 7A,E6,07,57,E6,04,28,02,F6,F8,B2,57,2A,82,D0,19
1140 DATA 22,82,D0,7C,FE,B0,38,05,26,D1,22,82,D0,00,D1,D5
1150 DATA 3A,81,D0,47,3A,83,D0,4F,5A,ED,5F,E6,07,C6,08,57
1160 DATA 7B,C6,08,1E,02,CD,76,D1,3A,81,D0,DD,77,00,3A,83
1170 DATA D0,DD,77,10,3A,84,D0,DD,77,20,3A,85,D0,DD,77,30
1180 DATA 3A,80,D0,DD,77,40,3A,82,D0,DD,77,50,DD,23,D1,15
1190 DATA 20,8F,3E,D1,32,8F,D0,C9,00,00,00,00,00,00,00,00
1200 DATA 47,7F,57,3A,00,D0,A7,1F,92,47,A7,20,01,04,E6,80
1210 DATA E6,80,5F,78,E6,40,07,A7,20,0D,79,E6,40,07,AB,20
1220 DATA 06,CB,20,CB,21,18,EC,78,32,84,D0,79,32,85,D0,C1
1230 DATA C9,00,C9,00,00,7F,00,7F,00,7F,00,7D,00,7F
1240 DATA AF,00,00,DD,21,04,D0,16,0C,D5,DD,7E,00,47,DD
1250 DATA 7E,10,4F,FD,21,00,D0,16,04,00,FD,7E,00,90,C6,04
1260 DATA 7E,14,30,3C,FD,7E,10,FE,D1,28,35,91,C6,04,FE,14
1270 DATA 30,2E,7A,FE,04,20,07,3E,FF,32,97,D0,18,22,7E,32
1280 DATA 40,D0,79,32,41,D0,3E,05,32,42,D0,3E,01,FD,77,10
1290 DATA DD,77,10,4F,3A,41,D0,3E,05,32,42,D0,3E,01,DD,23
1300 DATA D1,15,20,96,3A,40,D0,4F,3A,42,D0,47,3A,41,D0,A7
1310 DATA D1,C9,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
1320 DATA 20,03,0E,D1,3C,3D,32,42,D0,1E,03,16,0E,3E,0B,CD
1330 DATA 76,D1,C9,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
1340 DATA AF,CD,D5,00,57,D5,3E,01,CD,D5,00,D1,B2,57,3A,00
1350 DATA D0,47,3A,10,D0,4F,7A,FE,01,16,00,1E,00,20,02,1E
1360 DATA D0,47,3A,10,D0,4F,7A,FE,01,16,00,1E,00,20,02,1E
```

★私がはじめて読んだパソコン雑誌がベーマガでした。非常に親しみやすかったことを覚えています。これからも，子供達とコンピュータの世界を結びつける存在であり続けてください。（千葉県松戸市・**石井和人27才**）……【影：はは一。】

BASICのサブ・ルーチンをこのゲームの2000行以下にでも組み込んで，"A=USR0 (0)"となっているところから"GOSUB"で呼びだすようにしてみてください。BASICの遅さが身にしみると思います。

《写真3》集配ステーションにぶじたどり着けました。ごくろうさん

《写真4》これが集配ステーションの全ぼうであーる

最後に

さて，休み休み続けてきた「ぶっちぎりテクニック考」，だんだんレベルアップしてくる読者の皆さんにおびえながら，ちょっと「ぶっちぎる」というわけにはいきませんでしたが，どうでしたか？　多少なりとも参考にしていただければ幸いです。

「ぶっちぎり…」は，これでおしまいですが，いつの日か，またお会いしましょう。

それでは，長い間ご愛読（？）ありがとうございました。

《リスト2》ビームの機械語ルーチンのソースリスト

```
100   D000        MX:   EQU  0D000H
110   D010        MY:   EQU  0D010H
120   D088        T:    EQU  0D088H
130   D09F        LT:   EQU  0D09FH
140               ;     ORG  0D100H
150               ;
500   D100 3E00   SHOT: LD   A,0
501   D102 CDD800       CALL 00D8H
502   D105 57           LD   D,A
503   D106 3E01         LD   A,01
504   D108 CDD800       CALL 00D8H
505   D10B B2           OR   D
506   D10C 3288D0       LD   (T),A
507               ;
510   D10F DD2100D0     LD   IX,0D000H
511   D113 1604         LD   D,04
512   D115 D5     LOOP: PUSH DE
513               ;
516   D116 DD7E01       LD   A,(IX+1)
519   D119 47           LD   B,A
521   D11A DD7E11       LD   A,(IX+17)
523   D11D 4F           LD   C,A
524               ;
530   D11E 79           LD   A,C
531   D11F FED1         CP   209
532   D121 201A         JR   NZ,RT1
533               ;
540   D123 3A88D0       LD   A,(T)
541   D126 5F           LD   E,A
542   D127 3A9FD0       LD   A,(LT)
543   D12A AB           XOR  E
544   D12B A3           AND  E
545   D12C 2832         JR   Z,RT3
546               ;
550   D12E 3A00D0       LD   A,(MX)
551   D131 47           LD   B,A
552   D132 3A10D0       LD   A,(MY)
553   D135 D608         SUB  08
554   D137 4F           LD   C,A
555   D138 3EFF         LD   A,255
556   D13A 329FD0       LD   (LT),A
557               ;
560   D13D DD7E61 RT1:  LD   A,(IX+97)    ;TIME
561   D140 3D           DEC  A
562   D141 DD7761       LD   (IX+97),A
563   D144 201A         JR   NZ,RT3
564   D146 DD7E71       LD   A,(IX+113)   ;TERM
565   D149 DD7761       LD   (IX+97),A
566               ;
570   D14C 79           LD   A,C
571   D14D D604         SUB  04
572   D14F FE08         CP   08
573   D151 3002         JR   NC,RT2
574   D153 3ED1         LD   A,209
575   D155 4F           LD   C,A
576               ;
580   D156 7A           LD   A,D
581   D157 C602         ADD  A,02           ;No.
582   D159 1607         LD   D,07           ;COLOR
583   D15B 1E00         LD   E,00           ;PATTERN
584   D15D CD76D1       CALL PUTS
585               ;
590   D160 78     RT3:  LD   A,B
591   D161 DD7701       LD   (IX+01),A
592   D164 79           LD   A,C
593   D165 DD7711       LD   (IX+17),A
594   D168 DD23         INC  IX
595   D16A D1           POP  DE
596   D16B 15           DEC  D
597   D16C 20A7         JR   NZ,LOOP
598               ;
600   D16E 3A88D0 ;     LD   A,(T)
601   D171 329FD0       LD   (LT),A
602   D174 C9           RET
603               ;
700   D175 00     ;ED1: NOP
800   D176 E63F   PUTS: AND  63
810   D178 07           RLCA
820   D179 07           RLCA
830   D17A 261B         LD   H,1BH
840   D17C 6F           LD   L,A
850   D17D 79           LD   A,C
860   D17E CD4D00       CALL 004DH
870   D181 2C           INC  L
880   D182 78           LD   A,B
890   D183 CD4D00       CALL 004DH
900   D186 2C           INC  L
910   D187 7B           LD   A,E
920   D188 E63F         AND  63
930   D18A 07           RLCA
940   D18B 07           RLCA
950   D18C CD4D00       CALL 004DH
960   D18F 2C           INC  L
970   D190 7A           LD   A,D
980   D191 CD4D00       CALL 004DH
990   D194 C9           RET
1000              ;
1010  D195        ED:   END
```

《リスト3》リスト2のBASICリスト

```
500 T=STRIG(0) OR STRIG(1)
510 FOR I=0 TO 3
520 X=X(I):Y=Y(I)
530 IF Y<>209 THEN 560
540 IF ((LT XOR T) AND T)=0 THEN 620
550 X=MX:Y=MY-8:LT=-1
560 'timing
570 Y=Y-4:IF Y<8 THEN Y=209
580 PUTSPRITE I+2,(X,Y),7,0
590 Y(I)=Y:X(I)=X:NEXT I
600 LT=T:RETURN
```

★OFを読んだあと，狂喜して，さらに発狂するのは，何をかくそう私だ！（岐阜県養老郡・**野村なおやの友12才**）

……【影：かくさなくってもいいじゃない。編：だから，かくしてないでしょ。つぐ美：トンチンカンな会話！】

ザ・ビデオゲーム ミュージック・プログラム

沙羅曼蛇 ―サラマンダー〈前編〉

© コナミ
PC-8801mkIISR/FR/MR(V2モード)用

by YK-2

みなさん，おひさしぶりです。先月は休んじゃってゴメン!! み〜んな国立（くにたちと読む）の某予備校がいけないんだよぉ〜(講習中だったのだ)，というわけで，2か月ぶりのこのコーナー。

今回はＶＧＭファン待望のコナミの「サラマンダ(なんとステレオ版)」でまいりましょう。

サラマンダってスゴイ

「サラマンダ」っていいですね。えっ？何がいいのかって？ そりゃあ，もちろんあのものすごいグラフィックと，ステレオ・サウンド，それに，音声合成のことですよ。

特に音声は聞きやすくて(レーザー，ミサイルなど)，真似するのがはやっています。私の友達なんか「ミソラーメン」のことを「ミサイルラーメン」などと言って，よろこんでいました。

プログラムについて

だいぶ本題とはなれてしまったけどプログラムについてお話ししておきましょう。今回はステレオ版（もちろん後編もだよ）なので，リストは各曲二つずつあります。

一見打ち込むのが大変なように思われますが，そんなことはありません。二つのリストをよーくくらべて見ると，だいぶ似てるところがあるハズです。

方法としては，最初に右チャンネルのプログラムを打ち込んでから，左チャンネルのプログラムに修正していくようにしてください。そのほうがずっと，楽ですよ。

もちろん，各チャンネルごとにセーブしておくのを忘れないように…。

ステレオで演奏させるには

左右両チャンネルのプログラムが完成したら，つぎはいよいよステレオ演奏にチャレンジしよう！ 方法は2とおりほどあるので，自分のシステムに合わせてつぎのように行なってください。

(I) SR(FR/MR/TR)を2台使う方法…

これが一番楽な方法です。何かキーを押したらCMD PLAY文を実行するようにしてください(**リストA**のように，最初にでるCMD PLAY文の前にＷＡＩＴ$＝ＩＮＰＵＴ$(1)を入れる)。

2台のＳＲのＬＩＮＥ ＯＵＴ端子からラジカセ等にコードをつないで，録音ができるようにしておくのもよいでしょう。

改造が終わったら，キーボードを二つならべて，いっせーのーせ！ で何でもいいから両方のキーを押してください。

うまくいけば，みごとにステレオ演奏がはじまりますヨ。それでも多少のズレが気になる人は，カセット・インターフェースから出力される信号を使って，同期を取る方法をおすすめします。

でもこの方法は，マシン語レベルのむずかしいものなので，あえてここでは説明しませんが，興味のある人は，研究してみてください。

(II) 多重録音による方法…

前述の方法は，ＳＲが2台以上必要なので，これを実行できる人は少ないと思います。

そこで，左右のプログラムを別々に録音してミックスさせるか，ラジカセやデッキなどを2台使って，ダビングを重ねるようにして録音していくのが簡単で良いと思います。

《リストA》

```
10 WAIT$=INPUT$(1)
20 CMD PLAY A1$,B1$,C1$,.....
```

★ゲーム・ミュージックＱ＆Ａコーナー★

Q 第1図はＡＳＯの最初の2小節ですが，1パート目の音と2パート目の音がうまく鳴らせません。なにかいい方法はないでしょうか。

（千葉県茂原市・**大塚喜彦君**）



《第1図》 ＡＳＯの最初の2小節の楽譜

A が〜ん！ 私はＡＳＯのビデオゲーム版の曲を聞いたことがないのだ。そこでファミコン版を聞いてみたんだけど…，この冒頭のポルタメントは，ＰＳＧを使って，音を少しずつずらして鳴らしていくのが一番いいんじゃないかな？

音のボコボコが気になるようなら，ＦＭ音源のＬＦＯ（ロー・フリークエンシー・オシレータ）を使って，音色を作るのがベストだと思います。

ＬＦＯはスピードをおそめに，ＰＭＤを正の値にとれば音はゆっくりあがっていくハズです。大塚君はこの他にも楽譜の読みかたを質問してきたんだけど，そのへんは音楽辞典を見てもらえればわかるようなものばかりだったから，自分で調べてみようね。

★僕のうちの将棋ゲームは，ぼくが勝ちそうになると，エラーをだして逃げていってしまいます。なんてずるがしこいやつなんだ。（福島市・**川崎慎太郎13才**）……**【影：ようし！それなら今度，綱を持ってつかまえてあげる。】**

《リスト1》沙羅曼蛇 ステージ1右チャンネルBGMプログラム・リスト

```
10 NEW CMD:POKE &HE21A,199:CMD STOPM
20 DIM MABD%(4,9)
30 GOSUB ¥WAVE
40 CMD VOICE COPY 45,MABD%
50 MABD%(2,5)=33:MABD%(1,5)=20:MABD%(3,5)=4
60 MABD%(1,7)=0
70 MABD%(2,7)=0
80 MABD%(4,7)=0
90 MABD%(4,1)=0
100 MABD%(1,4)=1
110 MABD%(0,0)=42
120 FOR Y=1 TO 4:MABD%(Y,0)=31:NEXT
130 FOR Y=1 TO 3:MABD%(Y,1)=10:NEXT
140 FOR Y=1 TO 4:MABD%(Y,2)= 9:NEXT
150 FOR Y=3 TO 4:MABD%(Y,6)=0:NEXT
160 MABD%(1,1)=7
170 MABD%(1,2)=2
180 FOR Y=1 TO 4:MABD%(Y,3)=10:NEXT
190 MABD%(2,2)=2
200 MABD%(4,2)=12
210 DIM STG%(4,9):CMD VOICE COPY 25,STG%
220 STG%(0,4)=0
230 FOR I=1 TO 4:STG%(I,0)=24:NEXT
240 STG%(1,5)=28:STG%(2,5)=45:STG%@3,5)=25
250 STG%(2,1)=4:STG%(2,7)=4
260 STG%(1,2)=4:STG%(1,7)=4
270 STG%(3,7)=8:STG%(4,7)=6 :STG%(1,8)=3
280 STG%(0,0)=60
290 FOR I=1 TO 4:STG%(I,3)=5:NEXT
300 CMD VOICE STG%,MABD%
310 C1B$="b->b-(b->b-&b-&b-(":C1$="q6t128l16o3v13@31"+C1B$+C1B$+C1B$+"f&f&f)fc(a
-
320 A1B$="b-&b-&b-&b-fb-a-&a-e-&e-g&g":A1$="t128o5l16v12q5"+A1B$+"l8f&f&Fl16cde-
a-b->c(
330 F1$="t128o5l16v10q8"+A1B$+"l8f&f&fl16cde-a-b->c(
340 D1$="t128y7,49s9m2000l16y6,0rcrcrcrrrrrrrrrcrl32crcc
350 E1B$="v14f+v12fv11ev10e-":E1C$="v14c(v12bv11b-v10a)":E1$="t128v14q1o3l16crcr
crcrcrcr crccrrl64q8o4"+E1B$+"r16"+E1C$
360 A2$=A1B$+"l8f&f&fg&g&g
370 C2$=C1B$+C1B$+"b->fb-&b-&b-&B-cg)c&c&c&c(
380 A3$="l8a&a&a&a&a&A&a&a&a&a&a
390 C3B$="a)a(a))c((a))d((":C3$="((+C3B$+C3B$+C3B$+C3B$
400 C4$=C3B$+C3B$+C3B$+C3B$
410 E3B$="crcrrrccrcrrc":E3$="q1l16o3v15"+E3B$+E3B$
420 E4$=E3B$+"crcrrrccrccrc
430 D3$="l16rrrcrrrrrrcrrrrrrrrrrrc
440 A4$="y108,7y124,10o4l16defgfefededc(18a&a&a)d&d&dl16
450 F4$="o4l16q7defgfefededc(av9av8av7av6av5a )v10dv9dv8dv7dv6dv5dv10
460 A5$="re-&e-e-&e-&e-re-&e-e-&e-&e-re-&e-e-&e-ff+&f+f+f+fe-
470 F5$="re-v8e-v10e-v8e-v6e-rv10e-v8e-v10e-v8e-v7e-rv10e-v8e-v10e-v8e-v10ff+v8f
+v10f+f+fe-
480 C5B$="cgcb-c)c(":C5$=")>"+C5B$+C5B$+C5B$+C5B$+"((
490 D5$="rcrcrcrcrcrcrcccccrv13y6,10q1crcq8y6,0s9m2000
500 E5$="crrrrrcrrrrrrcrrrrrrc164q8o4"+E1B$+"r16"+E1C$+"l16o3q1v15"
510 B6B$="q2f&f&fg&g&ga-&a-&a-q5b-)c(b-q2a-&a-&a-q5ga-gf&feq2f&f&f":B6$="t128o4v
12l16"+B6B$
520 C6B$="f)f(f)f(f)f(":C6C$="e)e(e)e(e)e(":C6$=")"+C6B$+C6B$+C6B$+C6B$
530 B7$="e&e&e&e&e&eq5efga-gf q2e&e&e&e&e&e q5)efga-gf+
540 C7$=C6C$+C6C$+C6C$+C6C$+"(
550 B8$="e&e&e&e&e&e&e&e&ec&c&cf&f&f&f&f&f&f&f&f&f&f
560 C8$=C6C$+C6C$+"(+C3B$+C3B$
570 CMD PLAY A1$,,C1$,D1$,E1$,F1$
580 CMD PLAY A2$,,C2$,D1$,E1$,A2$
590 CMD PLAY A3$,,C3$,D3$,E3$,A3$
600 FOR I=0 TO 1
610 CMD PLAY A4$,,C4$,D3$,E4$,F4$
620 CMD PLAY A5$,,C5$,D5$,E5$,F5$
630 NEXT
640 CMD PLAY ,B6$,C6$,D3$,E3$
650 CMD PLAY ,B7$,C7$,D3$,E3$
660 CMD PLAY ,B6B$,C6$,D3$,E3$
670 CMD PLAY ,B8$,C8$,D3$,E3$
680 GOTO 600
690 END
700 ¥WAVE
710 FOR I=&HE1D0 TO &HE1E6 STEP 2
720 READ WP$:POKE I,VAL("&h"+WP$)+6:NEXT
730 RETURN
740 DATA 6a,8f,b6,df,0b,39,6a,9e,d5,10,4e,8f  'wave ﾊﾟﾗﾒｰﾀ
```

《リスト2》沙羅曼蛇 ステージ1左チャンネルBGMプログラム・リスト

```
10 '   sbgm1.1
20 NEW CMD:POKE &HE21A,199:CMD STOPM
30 DIM TAM%(4,9)
40 FOR Y=0 TO 4:FOR X=0 TO 9
50 READ TAM%(Y,X):NEXT X,Y
60 DATA 62,15, 0, 1,1500,-100, 0,10, 0, 0
70 DATA 31,10,31, 7, 5, 0, 0,15, 1, 0
80 DATA 31,21,25, 7, 2, 0, 2,15, 3, 0
90 DATA 31,31,23, 7, 5,47, 1, 4, 3, 0
100 DATA 31,15,10, 7, 6, 0, 1, 1, 1, 0
110 '
120 GOSUB ¥WAVE
130 DIM ORC%(4,9)
140 RESTORE 170
150 FOR Y=0 TO 4:FOR X=0 TO 9
160 READ ORC%(Y,X):NEXT:NEXT
170 DATA 60,15, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
180 DATA 31, 2, 2, 0, 0,38, 1, 2, 3, 0
190 DATA 18,13, 3, 6, 2, 0, 1, 2, 2, 0
200 DATA 31, 2, 2, 0, 0,17, 0, 1,-2, 0
210 DATA 18,13, 3, 6, 2, 0, 0, 2,-3, 0
220 CMD VOICE ORC%,TAM%
230 C1B$="b->b-(b->b-&b-&b-(":C1$="q6t128l16o3v13@31"+C1B$+C1B$+C1B$+"f&f&f)fc(a
-
240 A1B$="d&d&dr(b-b->c&c(a-&a->c&c(":A1$="t128o6l16v12q5"+A1B$+"b-&b-&b-&b-fb-a
-&a-&a->ce-a-
250 F1$="t128o5l16v10q8"+A1B$+"l8f&f&fl16cde-a-b->c(
260 D1$="t128y7,49s9m2000l16y6,0rcrcrcrrrrrrrrrcrl32crcc
270 B1$="t128v14q1o4l16crcrcrcrcrcr crccrrrrrrrv15q8g+q1v14
280 A2$=A1B$+"b-&b-&b-fb->dc&c&c(g)ce
290 C2$=C1B$+C1B$+"b->fb-&b-&b-&B-cg)c&c&c&c(
300 A3$="l8f+&f+&f+&f+&f+&f+&f+f&f&f&f&f&f
310 C3B$="a)a(a))c((a))d((":C3$="((+C3B$+C3B$+C3B$+C3B$
320 C4$=C3B$+C3B$+C3B$+C3B$
330 B3B$="crcrrrccrrrc":B3$=B3B$+B3B$
340 B4$=B3B$+"crcrrrccrccrc
350 D3$="l16rrrcrrrrrrcrrrrrrcrrrrrc
360 A4$="l16rrrrrrrrrrrrdefgfefededc
370 F4$="o4l16q7defgfefededc(av9av8av7av6av5a )v10dv9dv8dv7dv6dv5dv10
380 A5$="r(b-&b-b-&b-&b-rb-&b-b-&b-&b-rb-&b-b-&b-)cc+&c+c+c+c(b-)
390 F5$="re-v8e-v10e-v8e-v6e-rv10e-v8e-v10e-v8e-v7e-rv10e-v8e-v10e-v8e-v10ff+v8f
+v10f+f+fe-
400 C5B$="cgcb-c)c(":C5$=")>"+C5B$+C5B$+C5B$+C5B$+"((
410 D5$="rcrcrcrcrcrcrcccccr
420 B5$="crrrrrcrrrrrrcrrrrrrcrrrrq8v15g+q1v14
430 A6B$="q7d&d&de&e&ef&f&fq8ga-gq7f&f&fq8efed&dcq7d&d&d":A6$="t128(v12l16"+A6B$
440 C6B$="f)f(f)f(f)f(":C6C$="e)e(e)e(e)e(":C6$=")"+C6B$+C6B$+C6B$+C6B$
450 A7$="(ab)cdc(bq6a&a&a&a&a&a)q8ab)cdc(bq6a&a&a&a&a&a)
460 C7$=C6C$+C6C$+C6C$+C6C$+"(
470 A8$="(ab)cdc(bq6a&a&a&a&a&a)l8d&d&d&d&d&d&dl16
480 C8$=C6C$+C6C$+"(+C3B$+C3B$
490 CMD PLAY A1$,B1$,C1$,D1$
500 CMD PLAY A2$,B1$,C2$,D1$
510 CMD PLAY A3$,B3$,C3$,D3$
520 FOR I=0 TO 1
530 CMD PLAY A4$,B4$,C4$,D3$
540 CMD PLAY A5$,B5$,C5$,D5$
550 NEXT
```

PC-8801mkIISR

★こら、編集部ノおまえらほんまに何万通と言うハガキを読んどんのかぁ？ほんまに読んどんやったらぼくちゃんを載せてちょうだいっ!!(徳島県阿南市・**イシターの紙なくした子15才**)……【影：ほんまに読んどりまっせ!!】

```
560 CMD PLAY A6$,B3$,C6$,D3$
570 CMD PLAY A7$,B3$,C7$,D3$
580 CMD PLAY A6B$,B3$,C6$,D3$
590 CMD PLAY A8$,B3$,C8$,D3$
600 GOTO 520
610 END
620 ¥WAVE
630 RESTORE 670
640 FOR I=&HE1D0 TO &HE1E6 STEP 2
650 READ WP$:POKE I,VAL("&h"+WP$)+6:NEXT
660 RETURN
670 DATA 6a,8f,b6,df,0b,39,6a,9e,d5,10,4e,8f  'wave ﾊﾟﾗﾒｰﾀ
```

《リスト3》沙羅曼蛇 ステージ2右チャンネルBGMプログラム・リスト

```
10 '   sbgm2.r
20 NEW CMD:POKE &HE21A,199:CMD STOPM
30 DIM BRSD%(4,9)
40 CMD VOICE COPY 21,BRSD%
50 BRSD%(1,0)=12
60 BRSD%(1,1)=11
70 BRSD%(1,2)=10
80 BRSD%(2,7)=10
90 DIM TAM%(4,9)
100 FOR Y=0 TO 4:FOR X=0 TO 9
110 READ TAM%(Y,X):NEXT X,Y
120 DATA 62,15, 0, 1,1500,-100, 0,10, 0, 0
130 DATA 31,10,31, 7, 5, 0, 0,15, 1, 0
140 DATA 31,21,25, 7, 2, 0, 2,15, 3, 0
150 DATA 31,31,23, 7, 5,47, 1, 4, 3, 0
160 DATA 31,15,10, 7, 6, 0, 1, 1, 1, 0
170 '
180 A1B$="c(b)c(bge)c(b)c(bge)":A1$="t128l16o6q7v12"+A1B$+A1B$
190 C0$="@39y58,4y106,8
200 C1$="q7t128v12o418c&c&c&c&c(g16)c16(b-&b-&b-&b-&b-g16b-16
210 B1$="t128@v12718o4rrrrrb-rrrrrb-
220 E1$="t128v15o3q118c16r16rrrrrc16
230 A2B$="c(b)c(bgf)":A2$=A2B$+A2B$+"(e-a-)c(e-a-)c(fb-)d(fb-)d(
240 C2$="a&a&af&f&f16g16a-&a-16a-&a-16b-&b-16b-&b-16
250 E2$="c16r16rrc16r16rrl16crrcrrcrrrc
260 D2$="t128y7,49s9m1000q1l16crrq2crrq1crrq2crr
270 B2$="l16rrrrb-rrrrrb-r)ffffff(b-b-b-
280 A3$="rrrrrr(g)dece18g&g&gl16rfedec(18g&g&gl16rg)deceg
290 C3$="v13q5@31y130,180y134,180y138,180y142,180l16o4crcrcrcrcrc(ggg)crcrcrcrc(gg
g)crcrcrcrc(ggg)
300 D3B$="m500crcm1800crm500ccrcm1800crm500c":D3$="q8"+D3B$+D3B$+D3B$
310 E3B$="o2crco3cro2ccrco3cro2c":E3$=E3B$+E3B$+E3B$
320 A4$="fede&e&e&e&e&e&e&er
330 C4$="crcrcrccccddd
340 D4$="crcm1800crm500ccm1800ccm500cm1800cc
350 E4$="o2crco3cro2cco3cco2co3cc
360 A5$="rrrrrr(b-)fge-g18b-&b-&b-l16ra-gfge-18(b-&b-&b-l16r)e-gb-a-gf
370 C5B$="e-re-e-re-e-re-(b-b-b-)":C5$=C5B$+C5B$+C5B$
380 A6$="g&g&g&g&gra&a&a&a&ar
390 B6$="o5l16ggg(b-b-b-)
400 C6$="e-re-e-e-e-frffff
410 E6$="18rrrl16o2crrcrr
420 A7B$="q8d&d&d&d&dr(g&g&g&g&gr)":A7$=A7B$+"q6f&f&fe&e&ed&d&dc&c&c
430 C7B$="grgg)dg(":C7$="("+C7B$+C7B$+C7B$+C7B$
440 D7$=D3B$+D3B$
450 E7$=E3B$+E3B$
460 C8$=C7B$+C7B$+"g)dg(g)dg&grd(f+f+f+
470 D8$=D3B$+"m500cm1500ccm500cm1500cc
480 E8$=E3B$+"o2crrcrrccccrc
490 A9$="c&c&c&c&cr(f&f&f&f&fr)q6e-&e-&e-d&d&dc&c&c(b&b&b
500 C9B$="frff)cf(":C9$=C9B$+C9B$+C9B$+C9B$
510 AA$=")q8c&c&c&c&crf&f&f&f&frq6c&c&cd&d&de-&e-&e-f&f&fq7
520 CA$=C9B$+C9B$+"f)cf(g)dg(a-)e-a-(b-)fb-
530 DA$=D3B$+"m1800ccccccccccc
540 EA$=E3B$+"o3cccccc ccccc
550 CMD VOICE BRSD%,TAM%
```

```
560 CMD PLAY ,,C0$
570 A$=INPUT$(1)
580 CMD PLAY A1$,B1$,C1$,D1$,E1$
590 CMD PLAY A2$,B2$,C2$,D2$,E2$
600 CMD PLAY A3$,,C3$,D3$,E3$
610 CMD PLAY A4$,,C4$,D4$,E4$
620 CMD PLAY A5$,,C5$,D3$,E3$
630 CMD PLAY A6$,B6$,C6$,,E6$
640 CMD PLAY A7$,,C7$,D7$,E7$
650 CMD PLAY A7B$,,C8$,D8$,E8$
660 CMD PLAY A9$,,C9$,D7$,E7$
670 CMD PLAY AA$,,CA$,DA$,EA$
680 GOTO 600
```

《リスト4》沙羅曼蛇 ステージ2左チャンネルBGMプログラム・リスト

```
10 '   sbgm2.l
20 NEW CMD:POKE &HE21A,199:CMD STOPM
30 GOSUB ¥WAVE
40 RESTORE 80
50 DIM TAM%(4,9)
60 FOR Y=0 TO 4:FOR X=0 TO 9
70 READ TAM%(Y,X):NEXT X,Y
80 DATA 62,15, 0, 1,1400,-100, 0,10, 0, 0
90 DATA 31,10,31, 8, 5, 0, 0,15, 1, 0
100 DATA 31,21,25, 8, 2, 0, 2,15, 3, 0
110 DATA 31,31,23, 8, 5,47, 1, 4, 3, 0
120 DATA 31,15,10, 8, 6, 0, 1, 1, 1, 0
130 DIM MABD%(4,9)
140 D6$=D3B$+D3B$+D3B$
150 CMD VOICE COPY 45,MABD%
160 MABD%(3,5)=14
170 MABD%(1,7)=3
180 MABD%(2,7)=0
190 MABD%(4,1)=7
200 MABD%(1,4)=1
210 MABD%(0,0)=1
220 FOR Y=1 TO 4:MABD%(Y,0)=31:NEXT
230 FOR Y=1 TO 3:MABD%(Y,1)=1:NEXT
240 FOR Y=1 TO 4:MABD%(Y,2)=1:NEXT
250 FOR Y=3 TO 4:MABD%(Y,6)=0:NEXT
260 MABD%(1,2)=4
270 FOR Y=1 TO 4:MABD%(Y,3)=6:NEXT
280 MABD%(1,3)=2
290 CMD VOICE MABD%,MABD%,TAM%
300 A1$="t128o5l16v12c&c&cg&g&g)d(g)de&e&e(c&c&cg&g&g)f(g)fe&ec
310 B1$="t128o6l16v13c&c&cg&g&g)d(g)de&e&e(c&c&cg&g&g)f(g)fe&ec
320 C1$="t128o4l16v14q1o4crrrrrrrrrrrq8gq1crrrrrrrrrrrq8g
330 A2$="g&g&gf&f&fe&e&ed&d&dc(a-e-)c(a-e-)d(b-f)d(b-f)
340 C2$="q1crrrrq8gq1crrrrq8gq1crrcrrv15q8gggc+c+c+v14
350 A3B$="q8(g)deceq2g&g&g&g&g&g&g&g":A3$=A3B$+"q8fedec(q2g&g&g&g&g&g&g&g)
360 C3B$="crcccrcccrc":C3$="q1o4"+C3B$+C3B$
370 D3B$="m500crcm1800c&cm500c":D3$="t128y7,49s9116"+D3B$+D3B$+D3B$+D3B$
380 A4$=A3B$+"q8agfq2g&g&g&g&g&g&g&g&g
390 C4$=C3B$+"crcccccccccc
400 D4$=D3B$+D3B$+D3B$+"cm1800ccm500cm1800cc
410 A5$="q8(b-)fge-gq2b-&b-&b-&b-&b-&b-&b-&b-q8a-gfge-(q2b-&b-&b-&b-&b-&b-&b-&b-
420 A6$="q8b-)fge-gq4b-&b-&b-&b-&b-)q8c(b-a-q4b-&b-&b-&b-&b-&b-)c&c&c&c&c&c
430 C6$=C3B$+"crrcrro4q8v15gggc+c+c+v14
440 D6$=D3B$+D3B$
450 A7B$="c(b)c(bgf)":A7$="q8"+A7B$+A7B$+A7B$+A7B$
460 B7$="o518d&d&d(g&g&g)f&f16e&e16d&d16c&c16
470 B8$="d&d&d(g&g&g&grr)
480 AB$=A7B$+A7B$+"c(bg)c(bgfgb)c(bg
490 C8$=C3B$+"crrcrrcccrc
500 D8$=D3B$+D3B$+"cm1800ccm500cm1800cc
510 A9B$="b-ab-afe-":A9$=A9B$+A9B$+A9B$+A9B$
520 B9$="c&c&c(f&f&f)e-&e-16d&d16c&c16(b&b16)
530 BA$="c&c&cf&f&f)>v10c&c16d&d16e-&e-16f&f16
540 AA$=A9B$+A9B$+"v10c(af)d(bg)e-c(a-)fd(b-
550 CA$=C3B$+"cccccccccccc
560 DA$=D3B$+D3B$+"M1800CCCCCCCCCCCC
```


★僕は、今、影さんを主人公にしたゲームを作ってるけど、みんなにやましにきてなかなか進みません。何とか言ってやってください。（長野県飯山市・高野　信13才）……【編：影さんの姿態ゲームなんてのはどうですか？】

```
570 CMD PLAY A1$,B1$,C1$
580 CMD PLAY A2$,A2$,C2$
590 CMD PLAY "o7v11"+A3$,"@1o7v11l16"+A3$,C3$,D3$,"t128l16v9o6"+A3$
600 CMD PLAY A4$,A4$,C4$,D4$,A4$
610 CMD PLAY A5$,A5$,C3$,D3$,A5$
620 CMD PLAY A6$,A6$,C6$,D6$,A6$
630 CMD PLAY "v9"+A7$,"v13"+B7$,C3$,D3$,"v9"+A7$
640 CMD PLAY A8$,B8$,C8$,D8$,A8$
650 CMD PLAY A9$,B9$,C3$,D3$,A9$
660 CMD PLAY AA$,BA$,CA$,DA$,AA$
670 GOTO 590
680 END
690 ¥WAVE
700 RESTORE 740
710 FOR I=&HE1D0 TO &HE1E6 STEP 2
720 READ WP$:POKE I,VAL("&h"+WP$)+5:NEXT
730 RETURN
740 DATA 6a,8f,b6,df,0b,39,6a,9e,d5,10,4e,8f  'wave ﾊﾟﾗﾒｰﾀ
```

《リスト5》沙羅曼蛇 ステージ3右チャンネルBGMプログラム・リスト

```
10 '   sbgm3.r
20 NEW CMD:POKE &HE21A,213:CMD STOPM
30 GOSUB ¥WAVE
40 DIM TAM%(4,9)
50 RESTORE 80
60 FOR Y=0 TO 4:FOR X=0 TO 9
70 READ TAM%(Y,X) :NEXT X,Y
80 DATA 62,15, 0, 1,1500,-100, 0,10, 0, 0
90 DATA 31,10,31, 9, 5, 0, 0,15, 1, 0
100 DATA 31,20,25, 9, 2, 0, 2,15, 3, 0
110 DATA 31,31,23, 9, 5,47, 1, 4, 3, 0
120 DATA 31,16,10, 9, 6, 0, 1, 1, 1, 0
130 '
140 DIM BRS%(4,9):CMD VOICE COPY 21,BRS%:BRS%(0,0)=50
150 FOR I=1 TO 4:BRS%(I,0)=20:NEXT
160 FOR I=1 TO 4:BRS%(I,6)=1:NEXT
170 BRS%(1,7)=4:BRS%(2,7)=4:BRS%(4,7)=6
180 BRS%(1,5)=30:BRS%(2,5)=24:BRS%(3,5)=24
190 FOR I=1 TO 4:BRS%(I,3)=4:NEXT
200 CMD VOICE BRS%,TAM%
210 A1$="t128v11o518q1g&g&g&g&g&g&g&g&a&a&a&a&a&a&a
220 F1$="t128o5v11l16b-b-b-)ddd(b-b-b-b-)dd(b-b-)ddcccfffccccffccff
230 E1$="q7t128o4v7l16b-&b-&b-)d&d&d(b-&b-&b-&b-)d&d(b-&b-)d&dc&c&c&f&f&fc&c&c&cf
&fc&cf&f
240 C1B$="g)d(g)d(g)d(g)d(g)f(g)f(g)f(g)f(g)f(":C1$="t128o30l3118v13y62,1"+C1B$
250 D1B$="m500ccccm1800cm500ccc":D1$="t128y7,49s9116"+D1B$+D1B$+D1B$+D1B$+D1B$
260 B1B$="q1rrrcq8crq1crrrcrrrrcr":B1$="t128l16o4@v127"+B1B$+B1B$
270 A2$="b-&b-&b-&b-&b-&b-&b-&b-&b- )c&c&c&c&c&c&c&c
280 E2$="(b-&b-8)e-&e-8(b-8&b-8)e-8(b-8)e-8c&c8f&f8c8&c8f8c8f8
290 C2$="g)g(g)g(g)g(g)g(g)a(g)a(g)a(g)a(
300 B2$=B1B$+"q1crrcq8crq1crrrcrq8o5f+f+(b-)r
310 B3$=B1B$+"q8o5f+f+f+f+f+rr(b-b-b-b-rr)f+(b-
320 D2$=D1B$+D1B$+D1B$+"cccccccc
330 D3$=D1B$+D1B$+"cccccccc cccccccc
340 A4$="q618rcc&cdd&d(b-b-&b-)cc&c&c&c&c
350 E4$="18rff&fgg&gdd&dff&f&f&f&f&f&f
360 C4$="q6g)dg(g)dg(g)dg(g)dgl12q8(g)cdcf)c(116fg)cd32&d64(
370 D4$="18m1800rrcrrrcrrrcrrrcrrm1000cc
380 B4$="18q1o3ccq8cq1ccq8cq1ccq8cq1ccq8c cq1cq8cq1co5q8116g(b-
390 C5$="18q6(g)dg(g)dg(g)dg(g)dgl12q8(g)cfcf)c(116a)cda32&a64
400 D6$="116"+D1B$+D1B$+D1B$+"cccc
410 A6$="(rb-b-&b-gg&gaa&aff&f
420 E6$="re-e-&e-(b-b-&b-)cc&c(aa&a
430 C6B$="e-&e-b-)e-(":C6C$="f&f)cd(":C6$="(("+C6B$+C6B$+C6B$+C6B$+C6C$+C6C$+C6C$+C6C
$
440 B6B$="q1crrcq8crq1cr":B6$="o4"+B6B$+B6B$+B6B$
450 B7$="18cc116ccc ccc ccc ccc q4o5c
460 A7$="gg&g&g&g&g
470 E7$=")dd&dfec&c(g&g&g
480 C7$=")18cc&c&c&c&c&crq6)c(g
```

```
490 D7$="r8r8m1500rrcrrrcrrrcrrrcrrrm1000c
500 E8$="q8164ggg+aa+b)cc+ dd+eff+18g64&g32&g&g&g&g&g&g
510 A8$="g&g&ga&a&ab-&b-
520 C8B$="g8)dg(g8)dg(":C8$="116("+C8B$+C8B$
530 D8$=D1B$+D1B$
540 B8$="o4"+B6B$+B6B$
550 A9$="a&a&ab-&b-&b-)c&c
560 E9$="164ggf+18f64f16fffffff
570 C9B$="g8)c+(g8)c+(":C9$=C9B$+C9B$
580 AA$="(b-&b-&b-)c&c&cd&d
590 EAB$="164ffe18e-64e-16e-e-e-e-e-e-":EA$=EAB$+"e-
600 CAB$="g8)e-g(g8)e-g(":CA$=CAB$+CAB$
610 AB$="c&c&c(b-&b-&b-a-&a-
620 EB$="164e-dd-18c64c16cccccc
630 CBB$="g8)e-a-(g8)e-a-(":CB$=CBB$+CBB$+")"
640 EC$="164ccc+dd+eff+18gggggggg
650 AD$="(b-&b-&b-)c&c&cde-&e-&e-&e-&e-&e-&e-&e-
660 CD$=CAB$+"g8)e-g(grq8g8r)e-g+e-g+)c(g+)ce-a-e-ce-c(a-e-(18
670 ED$=EAB$+"e64f64f+64g64g+64a-64a-32a-a-a-a-a-a-a-
680 BD$=B6B$+"q1crrcq8crq1cro5q8g+g+g+g+(b-b-b-b-o4q1crrrcrrr
690 DD$=D1B$+"m500ccccm1800c
700 DEB$="m1000cm800cm500cm300cm1800cm500c":DE$=DEB$+DEB$+DEB$+DEB$+"m1500cm1000
cm500cm300cm1500cm1000cm500cm300crrrm500c
710 CMD PLAY A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,F1$
720 CMD PLAY A2$,B2$,C2$,D2$,E2$,E2$
730 CMD PLAY A1$,B1$,C1B$,D1$,E1$,F1$
740 CMD PLAY A2$,B3$,C2$,D3$,E2$,E2$
750 CMD PLAY A4$,B4$,C4$,D4$,"q6"+E4$,E4$
760 CMD PLAY A4$,B4$,C5$,D4$,E4$,E4$
770 CMD PLAY A6$,B6$,C6$,D6$,E6$,E6$
780 CMD PLAY A7$,B7$,C7$,D7$,E7$,E7$
790 CMD PLAY A8$,B8$,C8$,D8$,E8$,E8$
800 CMD PLAY A9$,B8$,C9$,D8$,E9$,E9$
810 CMD PLAY AA$,B8$,CA$,D8$,EA$,EA$
820 CMD PLAY AB$,B8$,CB$,D8$,EB$,EB$
830 CMD PLAY A8$,B8$,C8$,D8$,EC$,EC$
840 CMD PLAY A9$,B8$,C9$,D8$,E9$,E9$
850 CMD PLAY AD$,BD$,CD$,DD$,ED$,ED$
860 CMD PLAY A4$,B4$,C4$,DE$,"q6"+E4$,E4$
870 CMD PLAY A4$,B4$,C5$,DE$,E4$,E4$
880 GOTO 770
890 ¥WAVE
900 RESTORE 940
910 FOR I=&HE1D0 TO &HE1E6 STEP 2
920 READ WP$:POKE I,VAL("&h"+WP$):NEXT
930 RETURN
940 DATA 6a,8f,b6,df,0b,39,6a,9e,d5,10,4e,8f  'wave ﾊﾟﾗﾒｰﾀ
```

《リスト6》沙羅曼蛇 ステージ3左チャンネルBGMプログラム・リスト

```
10 '   sbgm3.l
20 NEW CMD:POKE &HE21A,213:CMD STOPM
30 GOSUB ¥WAVE
40 DIM TAM%(4,9)
50 RESTORE 80
60 FOR Y=0 TO 4:FOR X=0 TO 9
70 READ TAM%(Y,X) :NEXT X,Y
80 DATA 62,15, 0, 1,1500,-100, 0,10, 0, 0
90 DATA 31,10,31, 9, 5, 0, 0,15, 1, 0
100 DATA 31,20,25, 9, 2, 0, 2,15, 3, 0
110 DATA 31,31,23, 9, 5,47, 1, 4, 3, 0
120 DATA 31,16,10, 9, 6, 0, 1, 1, 1, 0
130 '
140 DIM BRS%(4,9):CMD VOICE COPY 21,BRS%:BRS%(0,0)=50
150 FOR I=1 TO 4:BRS%(I,0)=20:NEXT
160 FOR I=1 TO 4:BRS%(I,6)=1:NEXT
170 BRS%(1,7)=4:BRS%(2,7)=4:BRS%(4,7)=6
180 BRS%(1,5)=30:BRS%(2,5)=24:BRS%(3,5)=24
190 FOR I=1 TO 4:BRS%(I,3)=4:NEXT
200 CMD VOICE BRS%,TAM%
210 A1$="t128v11o518q1g&g&g&g&g&g&g&g&a&a&a&a&a&a&a
220 F1$="t128o5v11l16b-b-b-)ddd(b-b-b-b-)dd(b-b-)ddcccfffccccffccff
```

PC-8801 MKII SR

★9月15日の「スーパーインパル」で、ベーマガを持った人が映っていましたが、もしかして、あれか編さんでは？（広島県竹原市・10円貯金14才）……【影：そうかパこれで私もテレビにでれるゾパ編：お願いパそれだけは…。】

```
230 E1$="q7t128o4v7l16b-&b-&b-)d&d&d(b-&b-&b-&b-)d&d(b-&b-)d&dc&c&cf&f&fc&c&c&cf
&fc&cf&f
240 C1B$="g)d(g)d(g)d(g)d(g)f(g)f(g)f(g)f(":C1$="t128o3@3l18v13y62,1"+C1B$
250 D1B$="rrrrm1800crrr":D1$="t128y7,49s9m1800l16"+D1B$+D1B$+D1B$+D1B$
260 B1B$="q1rrrcq8crq1crrrcrrrrcr":B1$="t128l16o4@v127"+B1B$+B1B$
270 A2$="b-&b-&b-&b-&b-&b-&b-&b- )c&c&c&c&c&c&c&c
280 E2$="(b-&b-8)e-&e-8(b-8&b-8)e-8(b-8)e-8c&c8f&f8c8&c8f8c8f8
290 C2$="g)g(g)g(g)g(g)g(g)a(g)a(g)a(g)a(
300 B2$=B1B$+"q1crrcq8crq1crrrcrrrrrc
310 B3$=B1B$+"q8rrrrg+r rrrrg+rrrg+q1
320 D2$=D1B$+D1B$+D1B$+"rrrrrrrc
330 D3$=D1B$+D1B$
340 A4$="q618rcc&cdd&d(b-b-&b-)cc&c&c&c&c
350 E4$="18rff&fgg&gdd&dff&f&f&f&f&f&f
360 C4$="q6g)dg(g)dg(g)dg(g)dgl12q8(g)cdcf)c(l16fg)cd32&d64(
370 D4$="18m1800rrcrrrrrrrrrcrrcrrm1000cc
380 B4$="18q1crq8cq1crq8cq1crq8cq1crq8c q1crcrq8rg+l16
390 C5$="18q6(g)dg(g)dg(g)dg(g)dgl12q8(g)cfcf)c(l16a)cda32&a64
400 D6$="l16"+D1B$+D1B$+D1B$
410 A6$="(rb-b-&b-gg&gaa&aff&f
420 E6$="re-e-&e-(b-b-&b-)cc&c(aa&a
430 C6B$="e-&e-b-)e-(":C6C$="f&f)cd(":C6$="(("+C6B$+C6B$+C6B$+C6B$+C6B$+C6C$+C6C$+C6C
$
440 B6B$="q1crrcq8crq1cr":B6$="o4"+B6B$+B6B$+B6B$+"rrrc
450 B7$="18cc116ccc ccc ccc ccc cq4g+c+
460 A7$="gg&g&g&g&g
470 E7$=")dd&dfec&c(g&g&g
480 C7$=")18cc&c&c&c&c&crq6)c(g
490 D7$="r8r8m1500rrcrrcrrcrrcrrrm1000c
500 E8$="q8164ggg+aa+b)cc+ dd+eff+18g64&g32&g&g&g&g&g&g
510 A8$="g&g&ga&a&ab-&b-
520 C8B$="g8)dg(g8)dg(":C8$="116("+C8B$+C8B$
530 D8$=D1B$+D1B$
540 B8$="o4"+B6B$+B6B$
550 A9$="a&a&ab-&b-&b-)c&c
560 E9$="164ggf+18f64f16ffffffff
570 C9B$="g8)cf(g8)cf(":C9$=C9B$+C9B$
580 AA$="(b-&b-&b-)c&c&cd&d
590 EAB$="164ffe18e-64e-16e-e-e-e-e-e-":EA$=EAB$+"e-
600 CAB$="g8)e-g(g8)e-g(":CA$=CAB$+CAB$
610 AB$="c&c&c(b-&b-&b-a-&a-
620 EB$="164e-dd-18c64c16cccccccc
630 CBB$="g8)e-a-(g8)e-a-(":CB$=CBB$+CBB$+")"
640 EC$="164ccc+dd+eff+18gggggggg
650 AD$="(b-&b-&b-)c&c&cde-&e-&e-&e-&e-&e-&e-&e-
660 CD$=CAB$+"g8)e-g(grq8g8r)e-g+e-g+)c(g+)ce-a-e-ce-c(a-e-(18
670 ED$=EAB$+"e64f64f+64g64g+64a-64a-32a-a-a-a-a-a-a-a-
680 BD$=B6B$+"q1crrcq8crq1crrrrrrrrrrq8g+g+g+g+c+c+c+c+
690 DD$=D1B$+"rrrrm1800c
700 DEB$="m1000cm800cm500cm300cm1800cm500c":DE$=DEB$+DEB$+DEB$+DEB$+"m1500cm1000
cm500cm300cm1500cm1000cm500cm300crrrrm500c
710 CMD PLAY A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,F1$
720 CMD PLAY A2$,B2$,C2$,D2$,E2$,E2$
730 CMD PLAY A1$,B1$,C1B$,D1$,E1$,F1$
740 CMD PLAY A2$,B3$,C2$,D3$,E2$,E2$
750 CMD PLAY A4$,B4$,C4$,D4$,"q6"+E4$,E4$
760 CMD PLAY A4$,B4$,C5$,D4$,E4$,E4$
770 CMD PLAY A6$,B6$,C6$,D6$,E6$,E6$
780 CMD PLAY A7$,B7$,C7$,D7$,E7$,E7$
790 CMD PLAY A8$,B8$,C8$,D8$,E8$,E8$
800 CMD PLAY A9$,B8$,C9$,D8$,E9$,E9$
810 CMD PLAY AA$,B8$,CA$,D8$,EA$,EA$
820 CMD PLAY AB$,B8$,CB$,D8$,EB$,EB$
830 CMD PLAY A8$,B8$,C8$,D8$,EC$,EC$
840 CMD PLAY A9$,B8$,C9$,D8$,E9$,E9$
850 CMD PLAY AD$,BD$,CD$,DD$,ED$,ED$
860 CMD PLAY A4$,B4$,C4$,D4$,"q6"+E4$,E4$
870 CMD PLAY A4$,B4$,C5$,D4$,E4$,E4$
880 GOTO 770
890 ¥WAVE
900 RESTORE 940
910 FOR I=&HE1D0 TO &HE1E6 STEP 2
920 READ WP$:POKE I,VAL("&h"+WP$)+5:NEXT
930 RETURN
940 DATA 6a,8f,b6,df,0b,39,6a,9e,d5,10,4e,8f 'wave ﾊﾟﾗﾒｰﾀ
```

《リスト7》沙羅曼蛇 親玉出現右チャンネルのプログラム・リスト

```
10 '   salm1.r
20 ' SALAMANDER  ｵﾔﾀﾞﾏ ｼｭﾂｹﾞﾝ ... ﾐｷﾞ ﾁｬﾝﾈﾙ
30 ' program ﾊ yk-2 ﾀﾞﾖ
40 ' special thanks ... GPM NAO san , Pochi Maruyama san
50 '
60 NEW CMD:POKE &HE21A,193:CMD STOPM
70 GOSUB ¥WAVE
80 DIM MABD%(4,9)
90 CMD VOICE COPY 45,MABD%
100 MABD%(3,5)=2:MABD%(1,5)=43
110 MABD%(1,7)=3
120 MABD%(2,7)=0
130 MABD%(4,1)=0
140 MABD%(1,4)=1
150 MABD%(0,0)=1
160 FOR Y=1 TO 4:MABD%(Y,0)=31:NEXT
170 FOR Y=1 TO 3:MABD%(Y,1)=1:NEXT
180 FOR Y=1 TO 4:MABD%(Y,2)=1:NEXT
190 FOR Y=3 TO 4:MABD%(Y,6)=2:NEXT
200 MABD%(1,2)=1
210 MABD%(1,6)=0
220 FOR Y=1 TO 4  :MABD%(Y,3)=4:NEXT
230 A0B$="t128l16":A0$=A0B$+"o6
240 A1$="q5v12c
250 A2$="(f)c(q8f&fq6
260 A3$=")18c(f)c(q8f&fr)c&crq5
270 C0$=A0B$+"q6o3v14
280 C1$="o2@24q4f
290 C2$=")fe-fcf
300 C3$="(f)fcfe-f(f"+C2$+"(f)fcfe-f"
310 D0$=A0B$+"s9m2200y7,49y6,0q1
320 D1$="c
330 D2$="ccccc
340 D3$="y6,4q8cq1y6,1ccccccccccq8y6,3cq1y6,1ccccc
350 E0$=A0B$+"o3q1v15
360 E1$="c
370 E2$="crcc
380 E3$="q2crrrq1crccrccrq2cq1
390 A4$="l16(f)c(f)q8c&crq6(l8f)c(f)q8c&cr(f&frq5
400 C4B$="(f)fe-fcf(f)fcfe-f":C4$=C4B$+C4B$
410 D4B$="q1ccccccq8cq1ccccc":D4$=D4B$+"q1ccccccy6,4cccy6,0ccc
420 D5$=D4B$+D4B$
430 E4B$="q1ccrccrq2cq1rrrcr":E4C$="v13f+v11fv10ev7e-":E4D$="v13c+v11c(v10bv7b-)
":E4$=E4B$+"ccrccrl64q8o4"+E4C$+E4C$+E4D$+"l16o3v15
440 E5$=E4B$+E4B$
450 F0$=A0B$+"q8o7v10l32"
460 F5B$="v10ev9ev10f+v9f+v10gv9gv10av9av10gv9gv10f+v9f+v10ev9ev10f+v9f+v10gv9gv
10av9av10gv9gv10f+v9f+":F5$=F5B$+F5B$
470 B0$=A0B$+"o6l16v12q2"
480 B5B$="ef+gagf+ef+gagf+":B5$="@48"+B5B$+B5B$
490 C5B$="(e)ede(b)e(e)e(b)ede":C5$=C5B$+C5B$
500 A5$="l16bebq8e&eq6rl8ebeq8e&erb&bq5
510 A6$="l16ebeq8b&bq6rl8ebeq8b&br)e&eq5l16
520 B6$=B5B$+"ef+gabagagf+gf+
530 F6$=F5B$+"v10ev9ev10f+v9f+v10gv9gv10av9av10bv9bv10av9av10gv9gv10av9av10gv9gv
10f+v9f+v10gv9gv10f+v9f+
540 D6$=D4B$+"y6,4ccccy6,0ccy6,4ccccy6,0cc
550 E6$=E4B$+"l64q8o4"+E4C$+E4C$+E4C$+E4C$+"r16r16"+E4D$+E4D$+E4D$+E4D$+"o3l16v1
5q1
560 B7$="@21y81,26y85,26y89,26y93,26 y49,2y53,2y57,8y61,4 y97,1y101,1y105,1y109,
1 y129,5y133,5y137,5y141,5o5q5cc&cf&fg&g&g&grgga-&a-rb-&b-r
570 A7$="v11o511l6y176,51y84,223y92,223q7gg&gb-&b-)c&c&c&crcde-&e-&e-d&d&d
580 C7B$="c)c(f)c(g)c(":C7$=")"+C7B$+C7B$+"(a-)e-a-(b-)fb-
590 D7B$="q1y6,2ccq4cq1ccq4cq1cq4ccq1cq4cq1c":D7$=D7B$+"ccq4cq1ccq4c
600 E7B$="v15rrcrrcrccrcr":E7$=E7B$+"rrcrrc
```

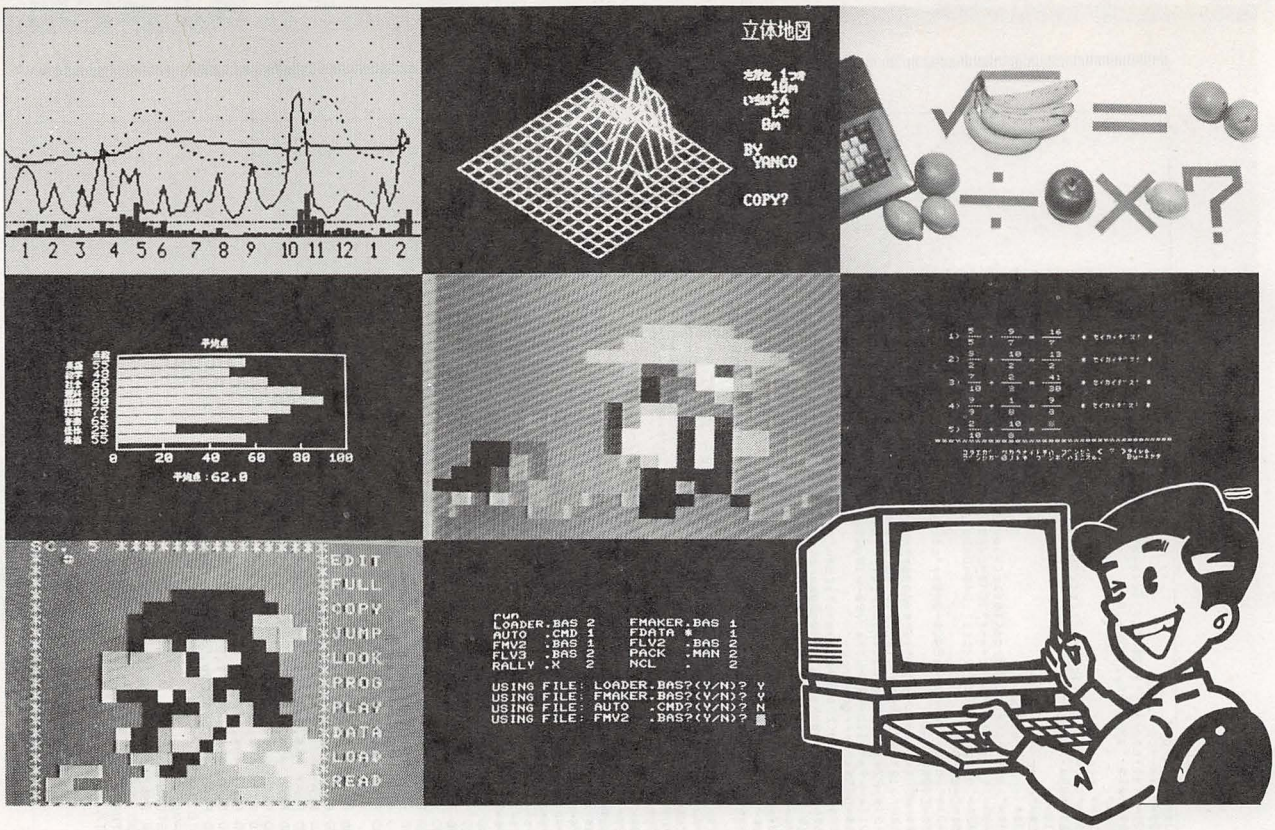

★近くのゲーセンで、イシターの最強パスワードを2,000円で売っている奴らがいました。これを読んでいたら、自分のやったことを反省しなさい。（ＬＡＢ14才）……【編：380円でベーマガを買ったほうがいいのになーっ。】

```
610 B8$="<ff&fb-&b->c&c&c&cr<fga-&a-rb-&b-r
620 A8$="<cc&ce-&e-f&f&f&frcde-&e-&e-f&f&f
630 C8B$="<f>f<b->fcf":C8$=C8B$+C8B$+"a-e-a-b-fb-<
640 D8$=D7B$+"y6,3ccccy6,0cc
650 E8$=E7B$+"164o4q8"+E4C$+E4C$+E4D$+E4D$+"1116o3v15q1
660 C9$=C8B$+C8B$+"<fa-b-gb->e-<
670 B9$="ff&fb-&b->c&c&c&c&c&c&c&c&c&c&c&c
680 A9$="cc&ce-&e- f&f&f&f&f&f&f&f&f&f&f&f&f y176,17y84,159y92,159v11q5
690 D9$=D7B$+"v14y6,3q1132ccccccccl16y6,0ccs9
700 E9$=E7B$+"164o4q8 v14f+v12fv14f+v12fv14f+v12fv14f+v12f  v13c+v11cv13c+v11cv1
3c+v11cv13c+v11cv10<bv9b->o3l16v15q1
710 CMD PLAY A0$,B0$,C0$,D0$,E0$,F0$
720 CMD VOICE MABD%
730 CMD PLAY A1$,,C1$,D1$,E1$
740 CMD PLAY A2$,,C2$,D2$,E2$
750 CMD PLAY A3$,,C3$,D3$,E3$
760 CMD PLAY A4$,,C4$,D4$,E4$
770 CMD PLAY A5$,B5$,C5$,D5$,E5$,F5$
780 CMD PLAY A6$,B6$,C5$+"<",D6$,E6$,F6$
790 '
800 CMD PLAY A1$,,C1$,D1$,E1$
810 CMD PLAY A2$,,C2$,D2$,E2$
820 CMD PLAY A3$,,C3$,D3$,E3$
830 CMD PLAY A4$,,C4$,D4$,E4$
840 CMD PLAY A5$,B5$,C5$,D5$,E5$,F5$
850 CMD PLAY A6$,B6$,C5$+"<",D6$,E6$,F6$
860 CMD PLAY A7$,B7$,C7$,D7$,E7$
870 CMD PLAY A8$,B8$,C8$,D8$,E8$
880 CMD PLAY A7$,B7$,C7$,D7$,E7$
890 CMD PLAY A9$,B9$,C9$,D9$,E9$
900 GOTO 730
910 ¥WAVE
920 RESTORE 960
930 FOR I=&HE1D0 TO &HE1E6 STEP 2
940 READ WP$:POKE I,VAL("&h"+WP$)+5:NEXT
950 RETURN
960 DATA 6a,8f,b6,df,0b,39,6a,9e,d5,10,4e,8f  'wave ﾊﾟﾗﾒｰﾀ
```

《リスト8》沙羅曼蛇 親玉出現左チャンネルのプログラム・リスト

```
10 '   salm1.l
20 NEW CMD:POKE &HE21A,193:CMD STOPM
30 DIM TAM%(4,9)
40 FOR Y=0 TO 4:FOR X=0 TO 9
50 READ TAM%(Y,X):NEXT X,Y
60 DATA 62,15, 0, 1,1500,-100, 0,10, 0, 0
70 DATA 31,10,31, 7, 5, 0, 0,15, 1, 0
80 DATA 31,21,25, 7, 2, 0, 2,15, 3, 0
90 DATA 31,31,23, 7, 5,47, 1, 4, 3, 0
100 DATA 31,15,10, 7, 6, 0, 1, 1, 1, 0
110 '
120 GOSUB ¥WAVE
130 DIM MABD%(4,9)
140 CMD VOICE COPY 45,MABD%
150 MABD%(3,5)=2:MABD%(1,5)=43
160 MABD%(1,7)=3
170 MABD%(2,7)=0
180 MABD%(4,1)=0
190 MABD%(1,4)=1
200 MABD%(0,0)=1
210 FOR Y=1 TO 4:MABD%(Y,0)=31:NEXT
220 FOR Y=1 TO 3:MABD%(Y,1)=1:NEXT
230 FOR Y=1 TO 4:MABD%(Y,2)=1:NEXT
240 FOR Y=3 TO 4:MABD%(Y,6)=2:NEXT
250 MABD%(1,2)=1
260 MABD%(1,6)=0
270 FOR Y=1 TO 4:MABD%(Y,3)=4:NEXT
280 A0B$="t128l16":A0$=A0B$+"o6
290 A1$="q4v12c
300 A2$="<f>c<q8f&fq6
310 A3$=">l8c<f>c<q8f&fr>c&crq4
320 C0$=A0B$+"q6o3v14
330 C1$="o2@24q4f
340 C2$=">fe-fcf
350 C3$="<f>fcfe-f<f"+C2$+"<f>fcfe-f"
360 D0$=A0B$+"s9m2200y7,49y6,0q1
370 D1$="c
380 D2$="ccccc
390 D3$="y6,4q8cq1y6,1ccccccccccq8y6,3cq1y6,1ccccc
400 B0$=A0B$+"o4q1v15
410 B1$="c
420 B2$="crcc
430 B3$="crrrrcrccrccrc
440 A4$="l16<f>c<f>q8c&crq6<l8f>c<f>q8c&cr<f&frq4
450 C4B$="<f>fe-fcf<f>fcfe-f":C4$=C4B$+C4B$
460 D4B$="q1ccccccq8cq1ccccc":D4$=D4B$+"q1ccccccrrrccc
470 D5$=D4B$+D4B$
480 B4B$="ccrccrcrrrcr":B4C$=B4B$+"ccrccrrrrr":B4$=B4C$+"q8g+q1
490 E5$=E4B$+E4B$
500 F0$=A0B$+"q8o7v10l32":E0$=A0B$+"q8o5v10l32"
510 F1$="v10fv9f":F2$="v10gv9gv10a-v9a-v10b-v9b-v10a-v9a-v10gv9g":F3$=F1$+F2$+F1
$+F2$+F1$+F2$:F4$=F1$+F2$+F1$+F2$+"v10fv9fv10gv9gv10a-v9a-v10b-v9b->v10cv9c<v10b
-v9b-v10a-v9a-v10b-v9b-v10a-v9a-v10gv9gv10a-v9a-v10fv9f
520 B6$=B4B$+"rrrrgrrrrre-"
530 C5B$="<e>ede<b>e<e>e<b>ede":C5$=C5B$+C5B$
540 A5$="l16bebq8e&eq6rl8ebebq8e&erb&bq4
550 A6$="l16ebeq8b&bq6rl8ebeq8b&br>e&eq4l16
560 F6$=F5B$+"v10ev8ev10f+v8f+v10gv8gv10av8av10bv8bv10av8av10gv8gv10av8av10gv8gv
10f+v8f+v10gv8gv10f+v8f+
570 D6$=D4B$+"rrrrccrrrrcc
580 E6$=E4B$+"164q8o4"+E4C$+E4C$+E4C$+E4C$+"r16r16"+E4D$+E4D$+E4D$+E4D$+"o3l16v1
5q1
590 B7$="l16o5q7v10cc&cf&fg&g&g&grgga-&a-rb-&b-r
600 A7$="v11o5l16y176,51y84,223y92,223q7gg&gb-&b->c&c&c&crcde-&e-&e-d&d&d
610 C7B$="c><f>c<g>c<":C7$=">"+C7B$+C7B$+"<a->e-a-<b->fb-
620 D7B$="q1y6,2ccq4cq1ccq4cq1cq4ccq1cq4cq1c":D7$=D7B$+"ccq4cq1ccq4c
630 E7B$="v15rrcrrcrccrcr":E7$=E7B$+"rrcrrc
640 B8$="<ff&fb-&b->c&c&c&cr<fga-&a-rb-&b-r
650 A8$="<cc&ce-&e-f&f&f&frcde-&e-&e-f&f&f
660 C8B$="<f>f<b->fcf":C8$=C8B$+C8B$+"a-e-a-b-fb-<
670 D8$=D7B$+"y6,3ccccy6,0cc
680 E8$=E7B$+"rrrrq4ggq1"
690 C9$=C8B$+C8B$+"<fa-b-gb->e-<
700 B9$="ff&fb-&b->c&c&c&c&c&c&c&c&c&c&c&c
710 A9$="cc&ce-&e- f&f&f&f&f&f&f&f&f&f&f&f y176,57y84,159y92,159v11q5
720 D9$=D7B$
730 E9$=E7B$+"rrrrq1132f+f+f+f+l16
740 CMD PLAY A0$,B0$,C0$,D0$,E0$,F0$
750 CMD VOICE MABD%,TAM%
760 CMD PLAY A1$,B1$,C1$,D1$,F1$,F1$
770 CMD PLAY A2$,B2$,C2$,D2$,F2$,F2$
780 CMD PLAY A3$,B3$,C3$,D3$,F3$,F3$
790 CMD PLAY A4$,B4$,C4$,D4$,F4$,F4$
800 CMD PLAY A5$,B4C$,C5$,D5$
810 CMD PLAY A6$,B6$,C5$+"<",D6$
820 '
830 CMD PLAY A1$,B1$,C1$,D1$,F1$,F1$
840 CMD PLAY A2$,B2$,C2$,D2$,F2$,F2$
850 CMD PLAY A3$,B3$,C3$,D3$,F3$,F3$
860 CMD PLAY A4$,B4$,C4$,D4$,F4$,F4$
870 CMD PLAY A5$,B4C$,C5$,D5$
880 CMD PLAY A6$,B6$,C5$+"<",D6$
890 CMD PLAY A7$,E7$,C7$,D7$,B7$
900 CMD PLAY A8$,E8$,C8$,D8$,B8$
910 CMD PLAY A7$,E7$,C7$,D7$,B7$
920 CMD PLAY A9$,E9$,C9$,D9$,B9$+"l32<"
930 GOTO 760
940 ¥WAVE
950 RESTORE 990
960 FOR I=&HE1D0 TO &HE1E6 STEP 2
970 READ WP$:POKE I,VAL("&h"+WP$)+1:NEXT
980 RETURN
990 DATA 6a,8f,b6,df,0b,39,6a,9e,d5,10,4e,8f  'wave ﾊﾟﾗﾒｰﾀ
```

★僕と同じPC－6001mkIIを持っていた友人がFRを買ってしまった。うおーノ私はひとりぼっちだあ～。（茨城県 北相馬郡・地引秀和15才）……【影：そんな人達は私がまとめてめんどう見てあげるぞ。編：見てもらったら。】



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

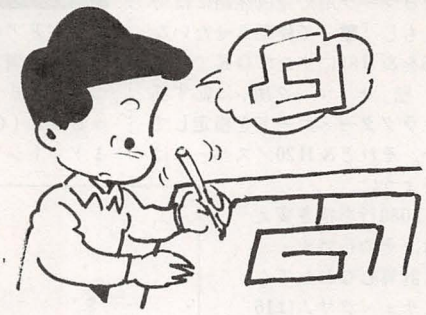
★愛読者カードについている応募カードも，忘れずに同封してください。

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。

MSX/MSX2用

MAZE MAKER
メイズ　メーカー



AOI

はじめに

ゲーム等で使用する迷路を作成するツールです。迷路にもいろいろあるのですが，このツールで作られる迷路は任意の2点間を結ぶルートが必ず存在し，しかも1本しかないという高品位迷路？です。

ＢＡＳＩＣでは1画面数分かかりますが，マシン語でやっているのですぐに終わります。

また，外形寸法は変えられるし，プリンタに出力することもできますから便利ですよ。

使いかた

ＲＵＮすると約6秒ほどでタイトルがでます。どれか適当なキーを押すと説明文に変わります。ここで，プリンタの有無を聞いてきますから，無いときは「０」，あるときは「１」を押してください。

つぎに迷路の寸法を聞いてきますからヨコ幅Ｘ：５～31，タテ幅Ｙ：５～23を入力してください。ＳＣＲＥＥＮ1モード上で作画しますから最大は「31×23」，最小は迷路の構造上「５×５」で，奇数の値をとります。偶数でも受けつけますが，１キャラクター分小さく作画します。

コマンド用のキーはファンクション・キーに割当ててあります。

ＰＦ１：迷路作成（スペース・キーも同じ）
ＰＦ２：ヨコ幅／タテ幅の設定（リターン・キーも同じ）
ＰＦ３：プリンタ出力
ＰＦ４：終了

プリンタ出力は，ハードコピーができないので，ＶＲＡＭをチェックしてソフト的に「＃」マークで印字します。本当はレンガマークでやりたかったのですが，あきらめました。

プログラム

1080～1230行が迷路用プログラムです。このプログラムは単独でも実行可能です。

ＲＵＮし，タイトルがでたら[ＣＴＲＬ]＋[ＳＴＯＰ]でＢＲＥＡＫします。

つぎに[ＳＨＩＦＴ]＋[ＣＬＳ]で画面をクリアしてください。そして，Ａ＝ＵＳＲ２（０）↵と打ってください。最大寸法31×23で作画するでしょう。

移植のとき便利なようにＴＯＰ９バイトにＤＡＴＡ設定をもってきてあります。また，このプログラムは他のアドレスへ移しても実行可能にしてあります。移植の際，自分の都合の良いアドレスへ移してかまいません。1080行（＆ＨＦ０Ｅ０～相当）を見てください。

21，00，18：ＬＤ ＨＬ，＆Ｈ1800

迷路の左上，スタート・ポイント（基準点）の設定です。ＬＯＣＡＴＥ　０，０は＆Ｈ1800／ＶＲＡＭですね。

01，0Ａ，0Ｅ：ＬＤ ＢＣ，＆Ｈ０Ｅ０Ａ

＆Ｈ０Ｅはヨコ幅×の指定で＆Ｈ01～０Ｅの範囲です。これは「５～31」に対応します。

例　（3̇ 1̇－３）￥２＝14……＆Ｈ０Ｅ／16進　＆Ｈ０Ａはタテ幅Ｙの指定で＆Ｈ01～０Ａの範囲です。これは「５～23」に対応します。

例　（2̇ 3̇－３）￥２＝10……＆Ｈ０Ａ／16進

11，84，85：ＬＤ ＤＥ，＆Ｈ8584

＆Ｈ85は「レンガの壁」に使用して

《第１表》変数表

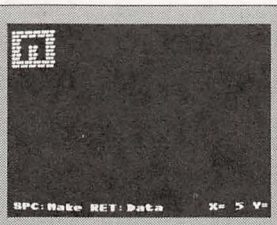
Ａ，Ａ$	……汎用
Ｂ，Ｂ$	……チェックサム用
Ｃ	……カウンタ
Ｐ	……プリンタ有無　１／０
Ｘ，Ｙ	……ヨコ幅，タテ幅
ＰＸ，ＰＹ	…メモ用
Ｉ，Ｊ	……ループ
Ｓ$，Ｐ$	…ストリングス



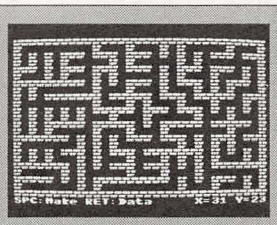
▲《写真１》ＭＡＺＥ ＭＡＫＥＲの基本操作



▲《写真２》つぎに，Ｘ軸，Ｙ軸の大きさを決める



▲《写真３》Ｘ＝５，Ｙ＝５の最小メイズ



▲《写真４》Ｘ＝31，Ｙ＝23の最大のメイズ

★僕の先輩は転校した今でも，僕のベーマガ４月号を返してくれません。つぐ美さん！旭川までベーマガを送るように言ってくれませんか！（北海道旭川市・能登文広13才）……【つぐ美：能登君の先輩！はやくベーマガを返して！】

いるキャラクター・コードです。&H84は単なるマーク用で完成迷路にはでません。もし「♥」で作画させたいなら&H85を&H81にすればOKです。ただし、「壁」と「マーク用」は必ず異なるキャラクター・コードを指定してください。それと&H20／スペースは使わないように。

（注1）1080行を描き変えるときは、その行のチェックサムも計算しなおしてください。チェックサムは16バイトの合計値を使っています。単にサンプル・テストするなら、ダイレクト・コマンドを用いるか、690～740行を利用してテストしてください。

（注2）スタート・ポイントを変更するときは画面からはみださないように、それなりにヨコ幅とタテ幅をせまくしてください。「32×24」コマの方眼紙でチェックしてからやると良いでしょう。

（注3）迷路プログラムはSCREEN1，多色モードで動いていますが，通常の単色モードでもOKです。

さいごに

数字とアルファベットを2ドットシフトの強調文字にしてありますが，見づらいと思う人は890行にある2個のA＝USR（0）を1個にしてください。1ドットシフト文字になります。逆に3個に増やすと当然3ドットシフトになりますが，読めなくなってしまいますから念のため！

★　　★

MAZE MAKERのプログラム・リスト

```
100 REM ********************
110 REM * MIZE MAKER / MSX  *
120 REM *      (P) A01 *
130 REM ********************
140 '
150 CLEAR 300,&HEFFF:DEFINT A-Z:COLOR 15,4,1:KEY OFF:SCREEN1:WIDTH32:CLS
160 A=RND(-TIME/3):P=0
170 FOR I=1TO4:READ A$:KEY I,A$:NEXT
180 DATA " ","D","P","E"
190 S$="SPC:Make RET:Data    ":P$=" Printer out      "
200 GOSUB850 :'ML
210 GOSUB770 :'PCG
220 GOSUB380 :'Command
230 GOSUB640 :'Width data set
240 '---------- PRINT MIZE
250 CLS:A=USR2(0):LOCATE 0,23:PRINT S$;
260 PRINT "X=";:PRINT USING"##";PX;:PRINT  "Y=";:PRINT USING"##";PY;
270 K$=INKEY$:IF K$=" " THEN 250
280 IF K$="D" OR K$=CHR$(13) THEN GOTO230
290 IF K$="P" AND P THEN 320
300 IF K$="E" THEN CLS:END ELSE 270
310 '---------- PRINTER
320 LOCATE 0,23:PRINT P$;
330 LPRINT STRING$(60,"="):LPRINT P$;SPC(15);"X=";PX;"  Y=";PY
340 FOR I=0 TO PY-1:A$="":FOR J=0TO31:A$=A$+CHR$(&H1800+I*32+J)
350 IF A=&H85 THEN A=&H23
360 A$=A$+CHR$(A):NEXT:LPRINT A$:NEXT:LOCATE 0,23:PRINT S$;:GOTO270
370 '---------- COMMAND
380 CLS
390 RESTORE 420:FOR I=1TO5:READ A$:POKE &HF0E8+I,VAL("&H"+A$):NEXT
400 A=USR2(0)
410 FOR I=1TO5:READ A$:POKE &HF0E9+I,VAL("&H"+A$):NEXT
420 DATA 22,18,01,0A,0C,00,18,01,0A,0E
430 FOR I=6TO8:LOCATE 6,I:PRINT SPC(18):NEXT
440 LOCATE 7,7:PRINT"MIZE MAKER / MSX"
450 FOR I=16TO20:LOCATE 8,I:PRINT SPC(18):NEXT
460 LOCATE 11,17:PRINT "(P) A01"
470 LOCATE  9,19:PRINT "Hit any Key"
480 IF INKEY$="" THEN 480
490 '----
500 CLS:PRINT:PRINT "     * MIZE MAKER / MSX *":PRINT:PRINT
510 PRINT "  [Width data]":PRINT
520 PRINT "  X:5-31 (ﾅｶｳ ﾖｺｲﾁﾃﾞｰﾀ)":PRINT
530 PRINT "  Y:5-23 (ﾅｶｳ ﾖｺｲﾁﾃﾞｰﾀ)":PRINT
540 PRINT "  ｸﾘｱｰ ﾉﾄｷ ﾅｲﾌｶﾞ ｴﾝﾄｷｰ":PRINT
550 PRINT "  [Command key]:PRINT     (SPC)"
560 PRINT "  PF1: Mize make          (RET)"
570 PRINT "  PF2: Width data set     (RET)"
580 PRINT "  PF3: Printer out        "
590 PRINT "  PF4: End                "
600 LOCATE 2,22:PRINT "Printor OK? (0:No or 1:Yes)"
610 K$=INKEY$:IF K$="0" THEN P=0:RETURN
620 IF K$="1" THEN P=1:RETURN ELSE 610
630 '---------- WIDTH DATA SET
640 CLS
650 INPUT " WIDTH X(5-31)";X
660 IF X<5 OR X>31 THEN PRINT " *Over!":GOTO650 ELSE X=(X-3)¥2:PX=(X¥2)+3
670 INPUT " WIDTH Y(5-23)";Y
680 IF Y<5 OR Y>23 THEN PRINT " *Over!":GOTO670 ELSE Y=(Y-3)¥2:PY=(Y¥2)+3
690 POKE &HF0E1,&H0 :'VRAM TOP LOW
700 POKE &HF0E2,&H18:'VRAM TOP HIGHT
710 POKE &HF0E4,Y   :'WIDTH Y($1-$E)
720 POKE &HF0E5,X   :'WIDTH X($1-$E)
730 POKE &HF0E7,&H84:'MARK CHARACTOR
740 POKE &HF0E8,&H85:'WALL CHARACTOR
750 RETURN
760 '---------- PCG
770 RESTORE 800
780 FOR I=&H84TO&H85:FOR J=0TO15:READ A$:POKE &HF370+J,VAL("&H"+A$):NEXT
790 A=USR(1):NEXT:RETURN
800 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,  41,41,41,41,41,41,41,41
810 DATA EF,FF,EF,00,FE,FE,FE,00,  71,F1,51,F1,71,51,41,F1
820 '#84:ﾏﾝﾅﾙ ﾏｰｸ ﾖｳ ｷｬﾗｸﾀｰ
830 '#85:ﾊﾟﾀｰﾝ(wall) ﾖｳ ｷｬﾗｸﾀｰ
840 '---------- M.L.
850 RESTORE920:FOR I=0TO29:B=0:FOR J=0TO15:READ A$:A=VAL("&H"+A$)
860 POKE &HF000+I*16+J,A:B=B+A:NEXT:B$=RIGHT$("000"+HEX$(B),3)
870 READ A$:IF A$<>B$ THEN PRINT "  M.L. DATA ERROR !!":END
880 NEXT
890 DEFUSR=&HF000:A=USR(0):A=USR(0)
900 DEFUSR=&HF0A0:DEFUSR2=&HF0E0:RETURN
910 '---- VRAM INITA:&HF000-F09D
920 DATA CD,7E,00,11,70,F3,18,18,  F1,F1,F1,F1,F1,F1,F1,F1,  A77
930 DATA 81,91,A1,B1,A1,91,81,81,  51,71,E1,F1,E1,71,51,51,  920
940 DATA 06,00,C5,D5,68,26,00,29,  29,29,01,08,00,CD,59,00,  3D8
950 DATA D1,C1,78,C5,FE,30,38,1F,  3E,3F,B8,38,05,01,10,F0,  6BB
960 DATA 18,17,78,FE,41,38,0A,3E,  7A,B8,38,05,01,18,F0,18,  4F4
970 DATA 08,01,08,F0,C5,D5,EB,18,  0D,C5,D5,EB,06,08,7E,CB,  787
980 DATA 3F,B6,77,23,10,F8,06,03,  E1,E5,C5,01,08,00,D5,CD,  6D6
990 DATA 5C,00,D1,21,00,08,19,EB,  C1,10,ED,01,00,08,EB,09,  515
1000 DATA EB,C1,E1,C5,06,08,C5,E5,  D5,01,08,00,CD,5C,00,D1,  7DD
1010 DATA 21,00,08,19,EB,E1,C1,10,  ED,D1,C1,10,85,C9,00,00,  6BC
1020 '---------- PCG:&HF0A0-F0D9
1030 DATA 11,70,F3,2A,F8,F7,D5,29,  29,29,E5,EB,0E,00,18,0F,  6E2
1040 DATA E1,11,00,20,19,D1,EB,D5,  11,08,00,19,D1,0E,01,06,  4D4
1050 DATA 03,C5,01,08,00,E5,D5,CD,  5C,00,D1,21,00,08,19,EB,  5B2
1060 DATA E1,C1,10,ED,79,FE,00,28,  D7,C9,00,00,00,00,00,00,  5DE
1070 '---------- MIZE:&HF0E0-F1D9/250
1080 DATA 21,00,18,01,0A,0E,11,84,  85,C5,D5,E5,78,CB,27,C6,  61B
1090 DATA 03,47,79,CB,27,C6,03,4F,  E5,C5,E5,D5,00,00,0D,78,  6B6
1100 DATA 41,4F,21,00,00,11,20,00,  19,10,FD,EB,E1,7C,E1,06,  537
1110 DATA 02,C5,06,00,CD,56,00,19,  C1,10,F6,C1,05,08,79,08,  51F
1120 DATA 10,FA,E1,C1,57,16,00,19,  10,EA,E1,11,42,00,19,D1,  496
1130 DATA C1,C5,E5,41,00,C5,E5,CD,  4A,00,EA,20,11,E1,01,40,  77A
1140 DATA 00,09,C1,10,F0,E1,01,02,  00,09,C1,10,E4,C9,D9,21,  62F
1150 DATA 00,F2,06,00,D9,3E,00,08,  18,01,09,7B,E5,CD,4D,00,  4B3
1160 DATA D9,D1,D5,79,23,72,23,04,  78,D9,E1,FE,B0,30,39,08,  7FF
1170 DATA B7,20,28,00,00,18,47,01,  FF,FF,FE,00,28,0F,0E,E0,  580
1180 DATA FE,01,28,09,01,01,00,FE,  02,28,02,0E,20,E5,09,00,  445
1190 DATA 4A,00,E1,BB,20,3E,01,  08,18,EF,09,CD,4A,00,EA,  5E3
1200 DATA 20,03,7A,18,05,BB,20,AD,  3E,20,D9,2B,36,2B,E5,EB,  56E
1210 DATA CD,4D,00,EB,10,F5,D9,BA,  28,83,E1,E5,18,90,ED,5F,  902
1220 DATA D9,81,CB,3F,4F,D9,E6,03,  18,AD,00,00,00,00,00,00,  53A
1230 '---------- Top 9 byte -----
1240 '2100181:LD HL,#1800 M.S.P.VRAM
1250 '010A0E:LD BC,#0E0A ﾍ ｷｮﾘ WIDTH
1260 '118485:LD DE,#85/Wall #84/Mark
1270 'W.aria:&HF200-&HF361  /354byte
1280 '----------
1290 '  Written by A.Nakamori
1300 '----------
```

★この前，犬をもらってきて，長生きするように「影」と名前をつけたら，3日で死んじゃったぞ！どうしてくれるんだよ!!（福島市・チャポこと高橋千顕12才）……【編：また，影さんが何かしたんですか。影：私は悪くない。】



つぐ美のホワイトルーム

クイズに答えてすてきなプレゼントを！

もんだい

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。ただし，何か所まちがっているかは，わかりませんよ。

プログラムについて

このプログラムは前回のプログラムにより生成した暗号を解読するためのものです。

ＲＵＮをした後に，復号したい暗号を入力すると，もとの文字列が出力されます。

《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 INPUT A$
20 A=ASC(LEFT$(A$,1))
30 A$=RIGHT$(A$,LEN(A$)-1)
40 B$=""
50 FOR I=1 TO LEN(A$)
60 B=ASC(MID$(A$,I,1))
70 B=B-(B<65)*26
80 B$=B$+CHR$(B)
90 NEXT I
100 PRINT B$
110 GOTO 10
```

解答のしかた

まちがっているところをぬきだして，

```
RUN
? OSTBEP
DEMPA
? FQGVUYO
KAPOSI
? OZPVTPCSIJVJBX
```

▲正しいプログラムの実行画面

正しいプログラムとならべて答えてください。

例：

誤　　正

20行の　ＬＯＣＡＴＯ→ＬＯＣＡＴＥ

10月号の正解と解説

正解：①30行のＡＳＣを［ＣＨＲ＄］にする。

②40行のＢ＄を［Ａ＄］にする。

③60行のーを［＋］にする。

解説：

このプログラムは，暗号を生成するのですが，どのようなしくみかというと，文字列の文字を１文字ずつ，アスキーコード上でずらしています。このとき，ずらす数は乱数で決めます。

たとえば，Ａを三つずらすとＤになります。しかし，乱数でずらす数を決めているため，暗号を解読するときにこまるので，暗号化した文字列の最初の１文字目に，なん文字ずらしたかをアルファベットで表します。

さて，プログラムを見てみましょう。**10行**では暗号にする文字列をＡ＄に代入します。**20行**では，なん文字ずらすかを，変数Ａに代入します。このＡはアルファベットで表すので，１から25までの値になるようにしています。

30行ではＢ＄になにかを代入するのですが，おかしいですね。ここではＡＳＣではなく，ＣＨＲ＄になります。

これなら，Ｂ＄にＡをアルファベットにした文字を代入できます。なぜ64をたしているかは，キャラクタ・コード表を見ればわかると思います。

40行から80行までで，Ａ＄の文字を１文字ずつ変換して，Ｂ＄に代入していきます。

したがって，Ｉは１からＡ＄の文字数だけカウントしなければいけないので，Ｂ＄でなくＡ＄にならなければいけません。

50行では，文字列の中の１文字をＡの値だけずらしています。**60行**ではＢの値が90より大きいときに，あることをしようとしています。90より大きいということは，その文字がＺより後になるということです。

26を引いて前にもどさなければいけないので，ーでなく＋にしなければいけません。**90行**で生成された暗号を表示して**100行**で最初にもどります。

★９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。

２Ｄ……坂下大和(宮城県名取市)
斧沢春彦(長野県飯山市)
２ＤＤ…関塚健一郎(板木県大平町)
二村康人(岐阜県高山市)
２ＨＤ…伊東一成(千葉県八日市場市)
錦織信幸(東京都八王子市)

正解者の中から抽選で，デンパ・ペンタンのサンダーストーム©DATA EAST CORP**下じきを10名のみなさんにプレゼントします。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)，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」 11月号係

●しめ切り：11月８日

●発表は本誌１月号(12月８日発売)

BASIC MAGAZINE あくせすroom

THE PROGRAMER OF THE MONTH

編：いよいよ秋たけなわになりましたね。

影：食欲の秋，読書の秋，スポーツの秋と，この季節は何をやるにもいい季節だね。

編：そういえば，今月号に送られてきたプログラムは，かなりできの良いものが多かったですね。

Dr.D：夏休みに，みんなが勉強した成果が現れたのじゃろう。

編：そんな激戦の中から選ばれた，今月のベスト・プログラマーは，PC－6001用「蚊たたきっ！」を作った，新野恵貴君に決まりました。

影：このゲーム，私もやりましたが，ゆかいなゲームでしたね。

Dr.D：プログラムのできばえもなかなかじゃが，何と言っても，ゲーム・アイデアがいい。

編集長：どこにでもある風景に目をつけ，それを，これほどまでゆかいにゲームにしたゲーム・アイデアに拍手を送りたいですね。

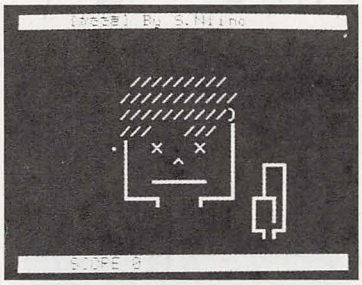
影：つまり，ゲーム・アイデアは，どこにでもあるってわけですね。

編：影さんだったら，いっぱいゲームになりそうな要素を持っているじゃないですか。

Dr.D：そうそう，そういうアイデアを，いかにしておもしろいゲームにするかは，君たちのテクニックにかかっているのだぞ。

編集長：ゲーム作りでまず苦労するのが，ゲームのストーリーです。そんなときは，このプログラムのように身のまわりにあることを素材にしてみれば，あんがい簡単にできあがるかもしれませんよ。

編：はじめてゲームを作った人も，遠りょしないで投稿してくださいネ。



▲ＰＣ－6001用「蚊たたきっ！」

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!!――

ＪＵＭＰＩＮＧ　ＴＡＮＫ	大阪府藤井寺市	柴森義和	ギムの冒険	東京都世田谷区	阿部祐史
ＺＯＯＭ　ＩＳＬＡＮＤ	愛知県春日井市	吉田健一	ＤＩＳＫ　ＤＵＭＰ	北海道札幌市	稲田隆志
フリちゃん	茨城県日立市	松本一人	Mugician	福井県鯖江市	中山桂一
プロテクター	神奈川県横浜市	望月栄司神	ディスアッセンブラ	神奈川県平塚市	大森幹雄
ＴＨＥ　ミサイル	東京都三鷹市	大塚　太	ＦＵＮＣＵＬ	広島市	重下　陽
じゃがいもパニック	埼玉県本庄市	北脇達也	Run run 100m	北海道江別市	徳永仁史
ＦＩＲＥ　ＨＯＵＳＥ	埼玉県入間郡	川口　浩	ダイアストーンの森	愛知県宝飯郡	山下　修
ばられるワールドII	茨城県取手市	谷野信吾	ＳＵＰＥＲ　ＳＯＮＩＣ　ＧＡＭＥ	島根県出雲市	浅野良一
パターンエディターＶ３	愛知県名古屋市	浅井泰行	ＲＡＤＩＣＡＬ　ＴＯＭＩＫＯ	北海道留萌市	魔法のBLUE FANCY
選挙	岡山県倉敷市	豊田英弘	Great ＭＡ・ＲＩＯ	北海道留萌市	小野卓也

投稿ありがとうコーナー

★61年８月中にプログラムを送ってくれた人たちです★

岡田敏彦／千葉和徳／大平正明／折笠信之／ＫＩＮＧ／箭原泰孝／徳前善之／豊島　隆／稲村誠治／アマデウス／舛田晋也／谷　博志／増浜英生／松浪信也／成島康之／シータータ・トエル・ウル・ラ／浅野一行／松原秀人／1986／Ｘ１est／Ｇ．ＰＬＡＮ／飯塚成紀／岩渕俊之／田村　太／工藤和義／島田伸二／鈴木幹也／鴨井伸一／小松義実／出羽克康／山崎健治／原田哲郎／大森幹雄／広島潤治／じょうだんじゃないよ！／オジコン／増田　朗／タイえもん／山田一祐／水島　潮／黒澤雅仁／橋本　潤／酒寄政章／ＮＮＰ／藤井敏春／武田成広／和田芳彦／板垣純治／高橋正晴／橋田泰伸／高松希匠／ウインド・ブレーカーＸ／Drother／横田政明／西尾暢智／久村賢幸／奥村貴史／渡辺高嗣／中島　誠／鈴木　壱／藤田智陽／林　昌臣／山下重明／青木良成／大塚誠司／亀井　航／近藤　献／高橋博明／鹿山忠雄／広野貴啓／野村　仁／福田　敬／木庭昇一／中島英昭／福吉昌之／芳谷克彦／しげ／手島　毅／人見勝博／武藤尊裕／貧乏神／浜辺　仁／本田淳士／山田憲男／私がのんき君／山本靖司／房野　剛／上野隆央／ブラックジャック／斉藤和幸／久保英樹／浅野良一／松本和憲／難波啓二／服部　正／Ｙ．Ｍ Soft／新野恵貴／Ｎ．Ｒ．Ｏ／東風／伊藤英二／徳永仁史／深尾知行／山　哲夫／井上征昭／まき・ろうえる／五十嵐聡暁／鈴木英明／伊藤茂行／ＭＡＤＭＡＮ／西川達也／米村　久／片山　武／岩本圭介／吉田健二／杉浦臣光／瀬戸山高司／橋本昌美／安達弘明／大塚二郎／池田勝佳／谷野信吾／池田啓介／前川和亮／甲斐　亮／ファルコ／小倉　誠／阿部祐史／川村秀憲／山川輝貴／川口　浩／山本真一郎／玉澤統久／旦部幸博／北脇達也／やかん／ＺＯＲＩ／よーくん／新居田航／二獣神・格／藤堂良忠／柴森義和／安藤雄彦／泰和／白崎まさこ

★まだまだ，たくさんの人たちの投稿がありました。全員紹介できなくてゴメンネ！　これからもどんどん投稿してくださいネ!!

マイコンスーパーソフトコーナー

SUPER soft CORNER

CONTENTS





XXミッション ©㈱UPL

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。

セガ・体感ゲームシリーズ第4弾 アウトラン 235
新作シューティング・ゲーム XXミッション 238
チャレンジ！アドベンチャー・ゲーム カサブランカに愛を 240
チャレンジ！ロールプレイング・ゲーム ザナドゥ・シナリオII 244
ミュージックRPG スターシンフォニー 246
SFアニメがMSXに！ ガルフォース 248
「ガンプの謎」の謎に挑戦！ FC版 スーパーゼビウス 250
秋だ！ゲームだ！ニューソフト 新作ソフト紹介 253

FC版話題の新作 キングスナイト 256
究極のシューティング・ゲーム FC版 テラクレスタ 258
セガ・マークIII新作情報 ザ・サーキット／チャンピオン・ビリヤード 260
徹底解析パートIII ザ・リターン・オブ・イシター 262
ペーパー・アドベンチャー・ゲーム 幻の呪文 280
レスキュー・アドベンチャー・ゲーム 283
新連載 山下章 フリー・トーク・ボード 287
ビデオゲーム・グラフティ 288

T&E SOFTが創る7つの世界

STORY 1● ヴリトラの炎 ▶ PC-8801mkIISR

STORY 2● ドゥルガーの記憶 ▶ FM-77AV

STORY 3● ニルヴァーナの試練 ▶ X-1

STORY 4● アスラの血流 ▶ MSX

STORY 5● ソーマの杯 ▶ MSX2

STORY 6● ナーサティアの玉座 ▶ Family Computer
〈東芝EMIより発売〉

STORY 7● カリユガの光輝 ▶ ???

All right reserved T&E SOFT Inc.



★シミュレーションウォーゲームをアクション化した、ニュータイプのゲーム
★二人での同時プレイが可能
★ストーリーは宇宙を舞台とした7つのサブストーリーから成り、それぞれが7機種に割り当てられ、ディーヴァという一つの大きなストーリーを形造っている。そのため、各機種のゲーム内容(画面を含む)も部分的に異なり、各機種の特徴を十分生かしたものとなります。
★パスワードによる各機種間の完全データ互換を実現(ファミコンを含む)。これにより、自分の戦力をパスワードの形で持ち出して別の機種に入り込み、2人同時プレイが可能です。
★アドベンチャーゲームの要素を持ち、何度もゲームをするうちにストーリーの全ぼうが明らかになってきます。

パスワードによる全機種

ATTACK'87 in YOYOGI

★★★★ 新作!ディーヴァ完成発表会 ★★★★

11/23(日)・24(祝)の両日、代々木公園マイタウンフェスティバルの野外ステージにて、発売直前のディーヴァ完成発表会を開催いたします。ご期待下さい。

ACTIVE SIMULATION WAR

DAIVA

ディーヴァ

すべては、惑星アルジェナ　謎の消失から始まった……

ディーヴァの世界

ディーヴァの最大の特徴は、ファミコンをも含めた各種パソコン間での、パスワードによる完全データ互換を持つことにあります。一人でのプレイ時において、プレイヤーは戦力を増強して、そのデータを用いることによって、他機種においての２人同時プレイに有利な展開が可能です。もちろん１人でのプレイもＯＫです。さらに、ディーヴァの場面設定は銀河系宇宙です。それは７つのストーリーから成り、その１つ１つが各パソコンに割り当てられていますから、とうぜんそれぞれ別の星域での戦闘が設定されています。つまり、各パソコンにおいてアクションシーンは、各機種異なった場面構成となっているわけです。ここでプレイヤーはパスワードによって、各機種の異なった場面で、異なった戦闘を体験できるということです。
また、何回かゲームを進めてゆくうちに、ディーヴァの正体が徐々に解明されるというアドベンチャーゲーム的要素も取り入れてあります。これは、７つのストーリーを１つでも多くプレイすればする程、明らかになってゆきます。



PC-8801mkIISR版
デモンストレーション
画面

PC-8801mkIISR版
リアルタイム
戦闘シーン（制作中）

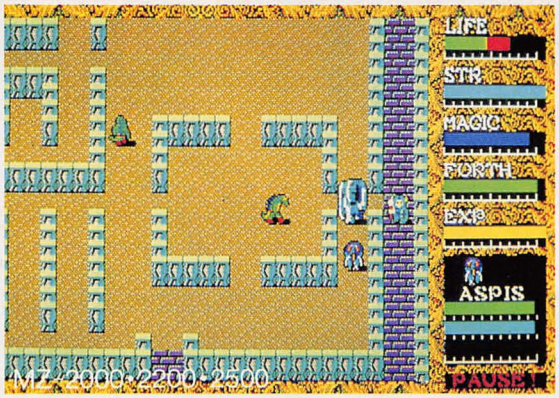
完全データ互換を実現!!
（ファミコンを含む）

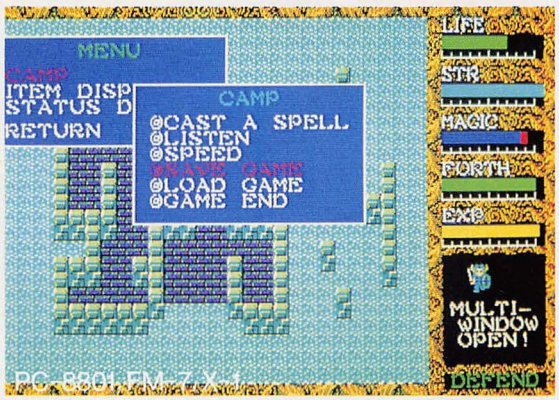
T&E SOFTテレフォンサービス ☎名古屋〈052〉776-8500 最新情報告知!!

T&Eマガジン No.11 9/25号 発行中!!

T&ESOFT® INC.

製造・販売　株式会社ティーアンドイーソフト
〒456 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE：052-773-7770







Active Role Playing Game

ハイドライド・II

SHINE OF DARKNESS

Active Role Playing Gameがここまで進化——!!

- 本格R.P.G.／しかもリアルタイムの操作性はそのままです。
- 極限のデータ圧縮技術により、マップはハイドライドIの約6倍。
- 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。

MZ-2500:3.5″2DD
MZ-2000/2200
:5″2D
¥6,800で好評発売中!!

予定価格¥6,400

MSX版
11▶月▶発▶売▶予▶定

1メガビットROM採用!8K以上の全てのMSXで作動——!
マップの広さや、ゲーム内容はオリジナル版と同様!
- メガロムの採用で、プログラムの大きさはハイドライドの約4倍!
- ロムゲームソフト初のバッテリーバックアップS-RAM搭載により、電源を切っても、途中ゲームデータの保存が可能。(最大4ファイル)
- 14種に及ぶ魔法が使用可能。
- アイテムの売買、会話、着がえももちろんできます。

MSX 8K以上 1Mビットrom採用！S-RAM内蔵。予価¥6,400

メガROMは1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。

PRICE

- PC-8801/mkII/SR/FR/MR…… 5″2D版 ¥6,800
- X-1F/turbo/II…… 5″2D版 ¥6,800
- FM-7/NEW7…… 5″2D版 ¥6,800
  (工人舎のディスク装置では正常に作動しない場合があります。)
- FM-77/AV…… 3.5″2D版 ¥6,800
- X-1/C/F/turbo……テープ3本組 ¥4,800
  (ディスク内蔵のX-1F/turboでの作動は保証いたしかねます。)
- FM-7/NEW7……テープ3本組 ¥4,800
  (FM-77/AVでの作動は保証いたしかねます。)
- MZ-2500(MZ-2000モード)…. 3.5″2DD版 ¥6,800
- MZ-2000/2200…… 5″2D版 ¥6,800

T&E SOFT ユーザーズクラブ会員募集

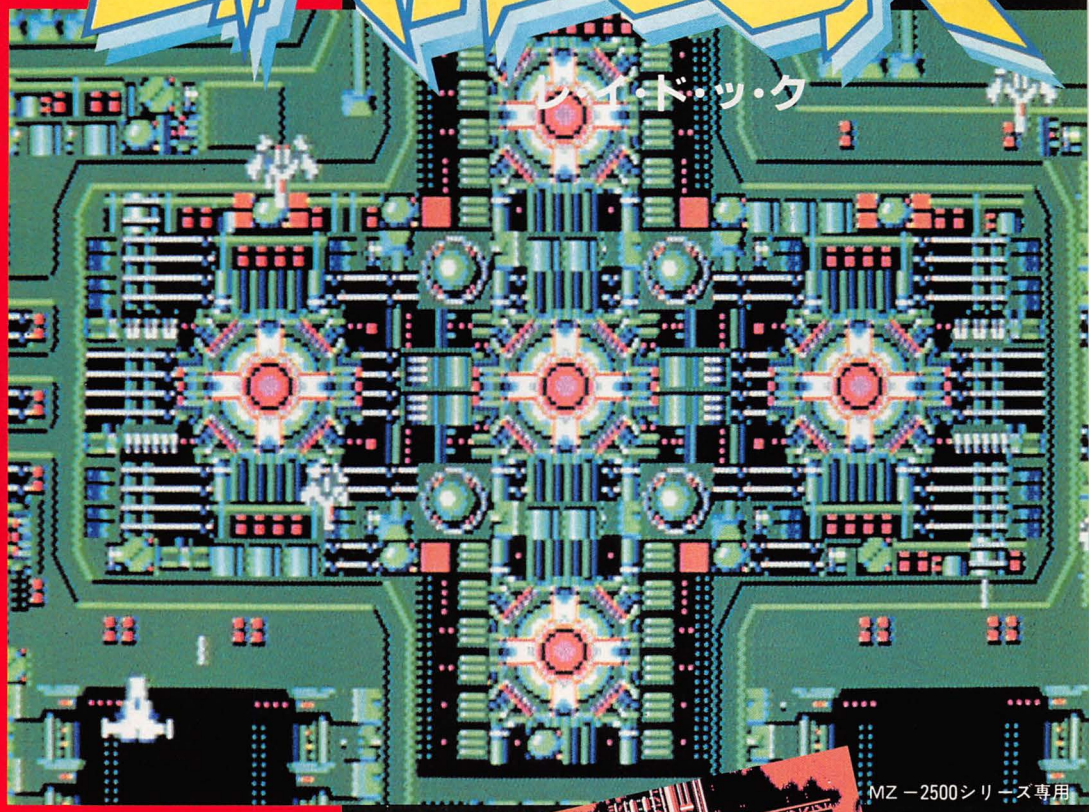
①T&E SOFTユーザーズクラブ会員証の発行 ②T&Eマガジンの無料送付(年4回) ③T&Eソフトカタログの無料送付(年2〜3回) ④新製品情報などを満載、T&E PRESS(新聞)を隔月発刊 ⑤オリジナルグッズ(Tシャツ)等の割引販売 ⑥会員の中から抽選で、新製品のモニターになっていただきます。⑦その他会員だけの楽しい特典を企画しています。■応募要領 ●住所(TEL) ●氏名(フリガナを必ず) ●年齢(生年月日も記入のこと) ●職業(学校名) ●所有のパソコン機種名及びシステム(パソコンを持っていない方でも結構です)を明記のうえ、入会金300円、年会費1,000円を必ず現金書留にて下記までお送りください。 ●〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 株式会社ティーアンドイーソフト「T&E SOFTユーザーズクラブ」係 ※会員証作成の為、発行までに3週間必要です

MOVIE SPACE SHOOTING GAME

LAYDOCK

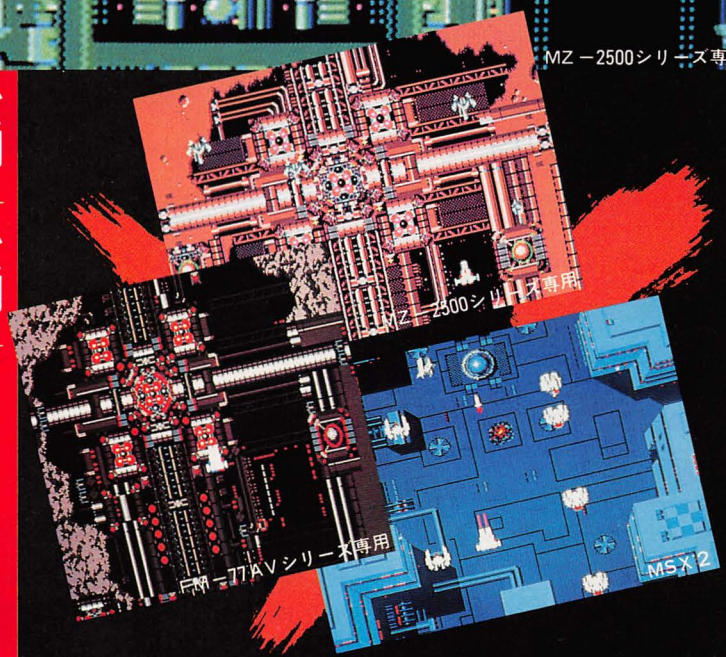
レイド・ッ・ク

ついに来た。



MZ-2500シリーズ専用
10月発売予定 3.5″2DD版 ¥6,800

FM-77AVシリーズ専用
11月発売予定 3.5″2D版 2枚組 ¥6,800



■MZ・FM版の特徴

- インフォメーションボードを画面右側に新設。得点を常時表示。
- B.G.M.にはFM音源を使用し、シーン毎に異なる約10曲を挿入。

- フルグラフィックス72画面分の背景が、ドット単位のスムーズスクロール。(画面数は機種により少し異なります)
  機体の動きもドット単位で、なおかつ俊速。ジョイスティックにも機敏に反応。
- 2人で遊べます。共同で出撃。合体は縦・横2種類でさらに強力。(もちろん1人でも遊べます)
- 毎回の得点とは別に、プレイする程向上する実力をレベルとして表示。
  レベルアップに伴ない、武器が増え、敵が強くなり、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。
- 敵は約50種、巨大戦艦登場。合体時の武器は、誘導ミサイル・バリアー他多数。

MSXマークはアスキーの登録商標です。

MSX2 RAM64K・VRAM128K専用 3.5″1DD版 ¥6,800発売中!

■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No.11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ください。(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.11 請求券 ベーマガ11月号

86総合カタログ 請求券 ベーマガ11月号



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 (X1ご使用の際は、ジョイカードが必要となります)

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



©1986 HUDSON SOFT and ©MOMO

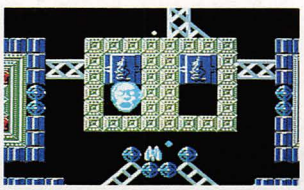
10月攻撃開始予定

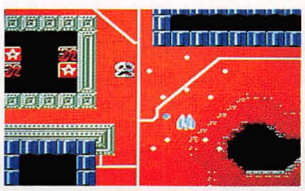
特報!!
「高橋名人の冒険島」BC-M9 11月発売予定

※画面の写真は、RGB対応機種で撮影したものです。









衝撃のシューティングゲーム〈スターソルジャー〉が、BEE CARDになった。史上最強の敵軍団への攻略法は、とにかく撃って、撃って、撃ちまくること。しっかり鍛えた指だけが、生き残るのだ。

ハドソンのカードソフト
BEE CARD®
©M.P.I.・HUDSON

BC-M8
スターソルジャー
適応機種 MSX
価格 4,800円



BEE PACK 価格 980円

MSXはマイクロソフト社の商標です。
⊙BEE CARDは、カードサイズの手軽なゲームソフト。使う時は、MSX専用カートリッジBEE PACKが必要です。

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

MSX 好評発売中！

ライザ

地球戦士

ニュータイプSFアニメ
ロールプレイング

※これらの画面写真はすべてMSX版です。

作者/九葉真
イラスト/真島真太郎



好評発売中

時空を超え翔べ!!戦士達。

- **コスモスクリーン**：流れる星。敵メカ登場シーン。戦闘シーン（ビーム・ミサイル・接近戦・サイコ）すべてにアニメ効果を採用。
- **メッセージウインドウ**：それぞれの個性を重視したおもしろリアクション続出。
- **メンバーエリア**：状況によってキャラクターがいろいろとキミに話しかける。
- **ライーザエリア**：キミとブルーの乗るメカ〝ライーザ〟の武装が一目でわかる。
- **オペレータエリア**：オペレータ・ミオが敵のHP、地球の状況等を報告してくれる。
- **コマンドエリア**：7種30項目の選択肢をワンキーで入力できる簡単設計。

MSX カセットテープ2本組（RAM32K以上）……￥4,800

母星を失った流浪の民、ガルム人。彼らが第2の安住地として選んだ惑星は、地球だった。圧倒的な科学力を誇るガルム艦隊の前に地球はかってない危機に陥った。キミと親友のブルーは地球連合軍の最強モビルアーマー、ライーザに乗り込んだ。
地球の運命はキミたちの手にかかっている。
急げ、ライーザ!!

■〔5インチディスク〕PC-8801全シリーズ、X1シリーズ（Dを除く）……￥6,400
■〔3.5インチディスク〕FM-77、FM-77AV……￥6,400
■〔テープ（2本組）〕FM-7全シリーズ、X1全シリーズ……￥4,800

緊急募集!!

当社商品をFM-7シリーズ、X1シリーズに移植できる方を募集します。

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。また、MSX、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。
詳しいお問い合せは、TEL 03-366-4296、エニックス技術部、担当・望月まで御連絡下さい。

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

作者/関野ひかる

ハァ〜〜イ♥元気？
わたしたちだってカンタン
にはナンパされないわよ!!
ぐあんばってねー♥

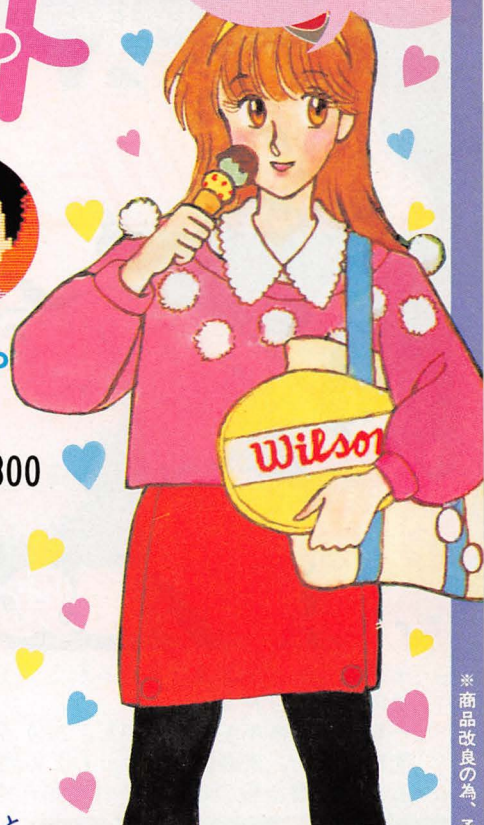


ほらキミ、暗ってる場合じゃないヨ。
気分はネアカで、ナンパING!!

MSX カセットテープ2本組(RAM32K以上)……￥4,800







●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。

■〔5インチディスク〕PC-8801全シリーズ、FM-7、FM-NEW7、X1シリーズ(Dを除く)、PC-9801/E/F/VM/VF(2D、2DD)……￥6,400
■〔5インチディスク〕PC-9801/E/M/VM(2HD)……￥7,400
■〔テープ(2本組)〕FM-7全シリーズ、X1全シリーズ PC-8801(MRを除く)……￥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★
★リアクション豊富な対話型アドベンチャー★
★戦闘モード付の親切設計★



MSX〔テープ(2本組)〕(RAM32K以上)……￥4,800
■〔5インチディスク〕PC-8801全シリーズ、FM-7、FM-NEW7、PC-9801/E/F/VM/VF(2D、2DD)……￥5,800
■〔テープ(2本組)〕PC-8801シリーズ(MRを除く)、FM-7全シリーズ、X1全シリーズ、PC-6001mk II/SR、PC-6601/SR……￥4,800



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

作者／スタジオジャンドラ

人類愛をテーマに
繰り広げられるスペースウォーズ！
ミリカの願いは地球の平和！
キミは地球の平和を
とりもどすことができるか!?



MSX〔テープ(2本組)〕(RAM32K以上)……￥4,800
■〔5インチディスク〕PC-8801全シリーズ、FM-7、FM-NEW7、PC-9801/E/F/VF(2D、2DD)……￥5,800
■〔テープ〕FM-7全シリーズ……￥3,800



MSX マークはアスキーの商標です。

通信販売の御案内

御注文は現金書留にて、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上、お申し込み下さい。(送料無料)
〒160 東京都新宿区西新宿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

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

バイオレンス
劇画アドベンチャー

PC-9801シリーズ
X1シリーズ
FM77AV、FM-77
好評発売中

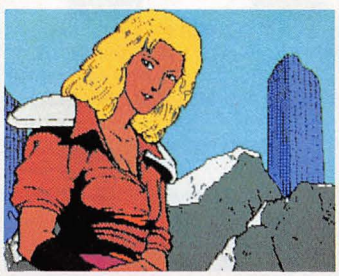


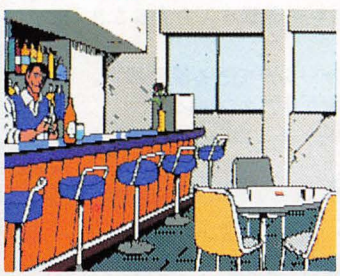
©集英社・原哲夫・武論尊

北斗の拳

悪党どもは生かしてはおかん!!

その昔……　中国より伝わる恐るべき暗殺拳がある。
その名を北斗神拳……
一拳に全エネルギーを集中し、肉体の経絡秘孔(ツボ)に衝撃を与え、表面の破壊よりむしろ内部の破壊を極意とした、一撃必殺の拳法、それが北斗神拳だ!





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。
- 88の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。

■〔5インチディスク(2枚組)〕PC-8801全シリーズ、PC-9801/E/F/VF/VM(2DD)、X1シリーズ(Dを除く)……¥6,800
■〔5インチディスク〕PC-9801/E/M/VM(2HD)……¥6,800
■〔3.5インチディスク〕FM-77、FM77AV……¥6,800
■〔テープ(2本組)〕X1全シリーズ……¥4,800

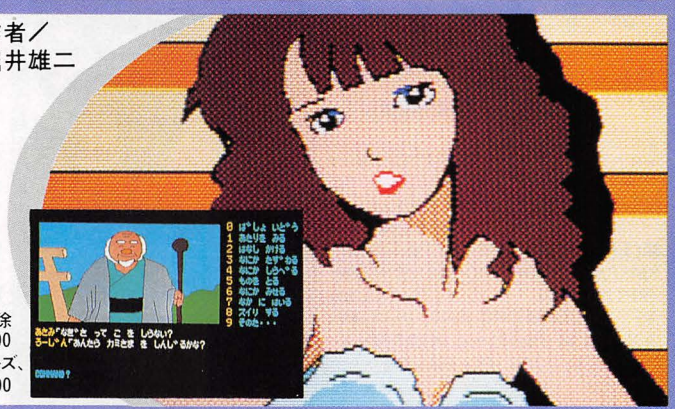
軽井沢誘拐案内？

ロマンチックミステリーアドベンチャー

作者／堀井雄二

★名作「ポートピア連続殺人事件」の堀井雄二が華麗に放つミステリー・ファイル＃2★

恋人、久美子の妹、なぎさが行方不明に……。キミは久美子と共に捜索を開始する。だが、意外な事実が次々に明らかにされていく中、久美子もまた失踪し　しまう…。
久美子となぎさの秘密とはいったい何か？二人はどこに…？
キミは避暑地、軽井沢でおこったこの謎を解くことができるか？



■〔5インチディスク〕PC-8801全シリーズ、FM-7、FM-NEW7、X1シリーズ(Dを除く)……¥5,800
■〔テープ(2本組)〕PC-8801シリーズ(MRを除く)、FM-7全シリーズ、X1全シリーズ、PC-6001mk II/SR、PC-6601/SR……¥4,800

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。
商品化の際には、当社規定の印税をお支払いします。シナリオだけでも受け付けます。
詳しくは、担当・石川迄 TEL(03)366-4345

得する情報!!
エニックス通信

今回は、毎年恒例の「エニックスファミリー大集合パーティ」の実況中継!!
キミの好きな先生の意外な面が見れるかも？ P314

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



©集英社、桂 正和

●新キャラクタが続々登場でとってもシアワセ。もちろん、女の子ばかりじゃないですよ。敵もたくさん出ちゃうんだから。
●ユーモアいっぱいの新機能が満載されてま～す。たとえばケンタカーソル。入力がおくれるとハナちょーちんを出して寝てしまうんですよ。ミクカーソルもあるよ。
●「なんですか？」モードはとっても使いやすくなってまーす。スピードのアップでわからないところを教えてくれるのダ。
●88のV2モードでは「チェイング」の音声も出るー。
●なんといってもグラフィックが最高だし、パワーアップ戦闘モードなんてもう、涙でるくらいコーフンしちゃうよー。
◘前作ウイングマン、マンガのストーリーを知らなくてもプレイできます。







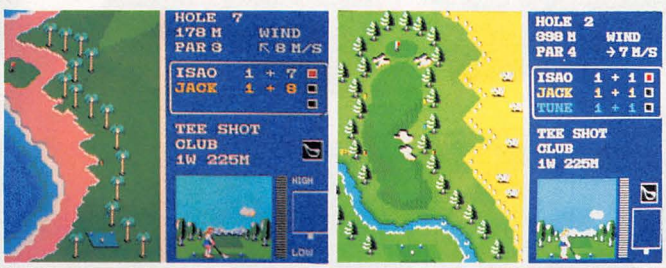
ヒロノくん、
がんばってテキをやっつけてね♥♥

■〔5インチディスク(2枚組)〕PC-8801全シリーズ、X1シリーズ(Dを除く)、PC-9801/E/F/VF/VM(2DD)……¥6,800
■〔5インチディスク〕PC-9801/E/M/VM(2HD)……¥6,800
■〔3.5インチディスク〕(2枚組)FM-77、FM77AV……¥6,800
■〔テープ(2本組)〕X1全シリーズ、FM-7全シリーズ……¥4,800

作者／TAMTAM
音楽構成／すぎやまこういち

ワールドゴルフ

エニックスオープントーナメントゴルフ



●リアリズムを追求した本格機能を満載！●

◆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以内にはいれば、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

好評発売中

作者／村守将志

■〔5インチディスク〕PC-8801全シリーズ、X1シリーズ(Dを除く)……¥5,800
■〔3.5インチディスク〕FM-77、FM-77AV……¥5,800
■〔テープ(2本組)〕PC-8801シリーズ(MRを除く)、X1全シリーズ、FM-7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。

MSX マークはアスキーの商標です。

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

これらの、膨大（ぼうだい）なデータか

――世界最大のデータ量を持つ、このシナリオIIは、当然コンピュータによる

ショップ販売物品価格表

モンスター設定リスト

モンスターレベル設定表

モンスターパラメーター表

ダンジョン部分リスト

モンスターデータ表

デカキャラパラメーター設定表

横山宏
モンスターオリジナルイラスト

テーマミュージック楽譜50曲
（注：ゲーム中には30曲しか入ってません）



好評発売中！ ※予約受付中・通販（〒200円）

機　種	メディア	価　格	機　種	メディア	価　格
PC-8801/mkII専用	5 2D	¥5,800	PC-9801M/VM	5 2HD	¥5,800
PC-8801SR/FR/MR専用	5 2D	¥5,800	PC-9801U2	3.5 2DD	¥5,800
X1 C/F/turbo	5 2D	¥5,800	FM-7	5 2D	¥5,800
PC-9801F/VF	5 2DD	¥5,800	FM-77/AV	3.5 2D	¥5,800

（注）シナリオ1と必ず同一のメディアを御購入ください。
※通信販売ご希望の方は品名・機種名・住所・氏名・電話番号・シナリオ1の登録Noを明記の上現金書留で日本ファルコム　ベーマガ係までお申込み下さい。

ザナドゥ シナリオII

▶注意

- シナリオIIはシナリオIが終了していない方でもプレイできます。
- シナリオIIはシナリオIとかならず同一のメディアをご購入ください。
- シナリオIIはザナドゥがなければプレイできません。

ザナドゥ
ら"シナリオII"は誕生した。

データ・プロセッシング・テクニックを用いてこのゲームに反映されている



- チーフプログラマー・プロジェクトリーダー：木屋善夫
- シナリオ設定プロジェクト・リーダー：宮本恒之
- データ設定プロジェクト・リーダー：井上忠信

Falcom
日本ファルコム株式会社
〒190 東京都立川市柴崎町2-2-19カトービル
TEL.0425(27)6501㈹



太陽の神殿

TEMPLO DEL SOL (ASTEKA II)

また、日本ファルコムがアドベンチャーゲームの新しいジャンルを世に問う…。問題作遂に登場!!

ジョイスティックだけで
プレイできるRPGタイプ
フルグラフィック・アイコン
選択方式
AVG誕生





太陽の神殿の為に書き下ろした
完全オリジナル曲。

〈挿入曲〉
Templo del Sol　太陽の神殿
Cenote　聖なる泉
El Castillo　エルカスティージョ
La noche triste　悲しみの夜
Mundo Perdido　失なわれた世界

太陽の神殿(アステカII)
PC-8801/mkII/SR/FR/MR
好評発売中・通販(〒200円)
2枚組(DISKのみ) **¥7,800**

Falcom
日本ファルコム株式会社
〒190 東京都立川市柴崎町2-2-19 カトービル
TEL.0425(27)6501(代)

※注意 旧PC-88は漢字ROMが必要です。

Romancia

ロマンシア

こんなの おきて 掟やぶ RPG風味

Dragon Slayer J.R.
ファンフレディ王子の
おどろくべき旅

Dragon Slayer™

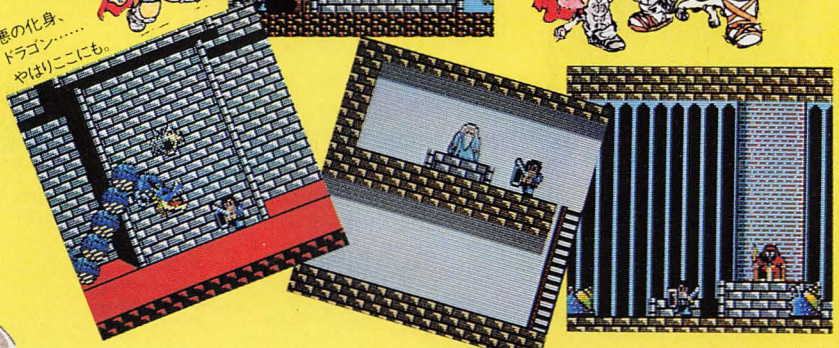


- 高速フルカラースクロール(毎秒20枚)
- 3D感覚の重ね合わせ処理(最大128重完全重ね合わせ)
- 20万エリアの広大なマップ、超スピード画面切り換え
- 場面の状況によって変わる、豊富なBGM(7曲)
- レーダー機能搭載(デカマップの縮少図の表示)
- ひらがな表示のメッセージで、会話もOK
- すべての画面にちりばめられた数々のトリック
- 勿論、ジョイスティック対応

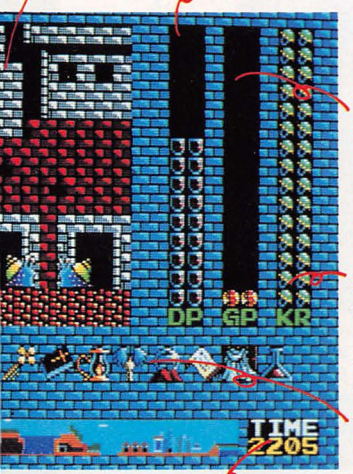


● 姫を探しに、ロマンに満ちた冒険が始まる。

● 悪の化身、ドラゴン……やはりここにも。



有りか?!
りのニュータイプ
アクションアドベンチャーゲーム



メイン画面

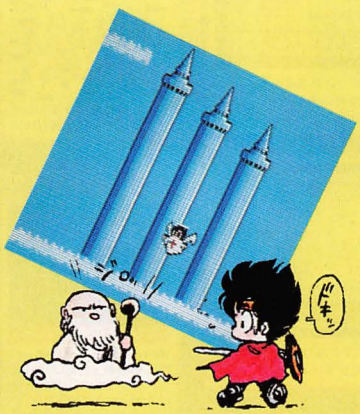
ディフェンドポイント
防御力のことでこれがあるうちは主人公の生命力が減ることはありません。

ゴールドポイント
お金のことでヒットポイントやディフェンドポイントを回復させることができます。

カルマ
主人公が良い人間かどうかをあらわします。カルマが多い程良い人間になります。

アイテム
冒険中に発見したアイテムを表示します。Xキー（あるいはジョイスティックのAボタン）で使います。

タイム
主人公が冒険できる時間をあらわします。





発売日	対応機種	メディア	価格
10月6日	XIC/F/Turbo	5インチ2D	¥6,800
10月18日	PC-9801F/VF	5インチ2DD	¥6,800
	PC-9801M/VM	5インチ2HD	¥6,800
	PC-9801U2	3.5インチ2DD	¥6,800
10月30日	PC-8801SR/FR/MR専用	5インチ2D	¥6,800

予約受付中・通販（〒200円）

▶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・BASICマガジン係までお申込みください。

スタッフ募集　正社員およびアルバイト

- パソコン・ファミコン ゲーム ソフトの企画・制作
- アミューズメント商品の企画・制作
- 出版（編集・執筆・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）

Falcom
日本ファルコム株式会社
〒190 東京都立川市柴崎町2-2-19 カトービル
TEL.0425(27)6501代

SST

CROSS MEDIA SOFT

誰も知らなかったMUSIC R.P.G.の誕生！

ベスト・セラー中の音楽ソフト「MUSIUM 2」他で大活躍の鬼才MIRAGE(美羅亜樹)が、渾身の力をふりしぼって、原作、プロデュース、そして音楽を担当。

全編を華麗に彩るFM音源サウンド。舞台背景により、異なる音楽が流れる。まさに壮大な音楽叙事詩の誕生だ！

Star Symphony

スター・シンフォニー

シンフォニア暦999年。
迫りくる脅威からシンフォニア王国を救うための5人の戦士達の闘い。
伝説の英雄ルフィノ・レオンの遺志が、今、彼らに伝えられた。
幻の交響曲「スター・シンフォニー」に秘められたナゾとは？
ルフィノ・レオンの16の遺産とは何か？
戦士の前に立ちふさがる最強の敵「シャドー」の正体は？
大いなる謎、果しなき戦い。正義の戦士にして音楽家レスターにおしよせる運命の嵐！
1000年の時空の流れを超えて恐怖に
いろどられた異次元の旅の第一楽章が、まさに始まろうとしている……。

登場するキャラクター（一部）



サーベル・マンモス

異次元に栄えた古代文明のテクノロジーが創り出したキメラ（合成生物）。戦闘力も生命力も群を抜いて強力な市街戦用の生物兵器。



スコーピオン

砂漠での戦闘を目的とした戦闘用キメラ。やはり戦闘力、生命力は強力。



アクア

全身が液体でできた球状生物。身体の伸縮が自在で不気味な存在である。



クリスタル

水面状を浮遊している異次元空間の中で最も美しい球状生物。

シャドー

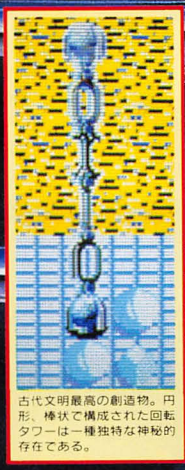
この異次元空間の中で最も重要な存在。このシャドーを探し出し破壊する事かこの遥かなる遊路の謎を解く一つの鍵である。

「シャドー」「スコーピオン」「シルバーメタル」「アクア」など個性溢れる強力な敵を倒しながら隠された16の遺産を手に入れろ！

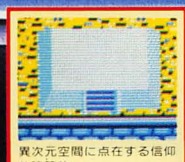




戦士は5人。それぞれコマンド・エナジー、ライフ・エナジーが分け与えられ、ドラマティックに敵と闘え！敵を倒し、遺産を手に入れることにより各エナジーは強化され、戦士は成長するのだ。



古代文明最高の創造物。円形、棒状で構成された回転タワーは一種独特な神秘的存在である。



異次元空間に点在する信仰的建築物。



運河を辿ると滝に遭遇。
君はこの滝の存在を無視できない。



戦いに疲れた戦士には休息が必要！
エネルギーを使い果すと
最悪の事態がおとずれる。



何か言いたげに存在するモアイ像。その前で貴方は…。

登場する舞台は砂漠、草原、荒地など。広大で複雑な大型マップ上でドラマは展開される。



異次元の世界に広がる赤茶けた砂漠。
エネルギーの消耗に気をつけろ！



各オブジェが乱立。
複雑な並びか何を意味するか？



MAP RADAR

色付けられた五人の戦士。常に他の戦士の動向に気をつけないと自分の存在を見失うぞ！



スター・シンフォニー・テーマ曲プレゼント

●PC-8801シリーズ（5インチディスク）	¥7,800
●FM-7/77シリーズ（3.5インチ、5インチディスク）	¥7,800

9月下旬発売予定

このソフトはPC-8801mkIISR/FR/MR/TRおよびFM-77AV以外にはFM音源ボードが必要です。

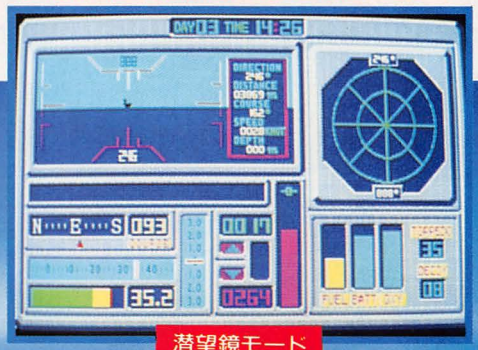
ゲーム・アップした方にもれなくスター・シンフォニーの原作者MIRAGE作/編曲、シンセサイザーによる演奏のテーマ曲をプレゼント。ゲーム・アップした方は、データディスクを右記のビクター音楽産業(株)PS制作部スターシンフォニー係まで送付下さい。

CROSS MEDIA SOFT

夕なぎのホライゾン

本格的潜水艦シミュレーション

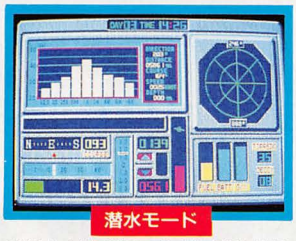
画面上に表示される計器を読みとり潜水艦を操縦。敵を攻撃せよ！



潜望鏡モード

西暦2×××年。これまでもシクロス島をめぐる領土問題でこぜりあいを繰りひろげてきたアイク国とナゾナ連邦共和国は、アイク国大統領夫人の暗殺を契機に遂に本格的な局地戦に突入した。国際世論のなかで両国とも核兵器の使用はできず、通常兵器のみの戦いを余儀なくされている。圧倒的軍事力を誇るナゾナ連邦共和国に対してアイク国の勝利の道は、ナゾナ連邦の海軍の制圧にかかっている。今、アイク国の誇る潜水艦イブニング・カームに重大作戦命令が下された。

"敵主力艦船を撃破せよ！"



潜水モード

●潜水中は、敵のエンジン音を分析し、敵艦隊の種類や距離を予想。



海図モード

●マルチ・ディスプレイ上に海図が表示され、自分の現在位置を確認。

★司令部からの作戦命令を受けて出動。目的海域まで航行し、衛星の情報などから作戦行動を展開。計器と音で潜水艦を操縦。まさに本格的潜水艦操縦シミュレーション・ゲーム。

★FM音源対応のソナー音、エンジン音、潜水艦のさまざまなノイズなどのゲーム進行に欠かせない臨場感あふれる効果音の採用。美しいBGMもふんだんに流れます。

10月末発売予定	●PC-8801mkⅡ SR/FR/MR/TR（ディスク版）	¥6,800
11月末発売予定	●FM-7/77シリーズ（要FM音源ボード）（ディスク版）	¥6,800

＊締め切りまであと僅か！急げ！未来の創造者！＊

明日を見つめる、すぐれたプログラム、面白いゲームシナリオを募集します。あの話題の人気ゲーム「モール・モール」は、このコンテストから生まれました。ふるって、ご応募ください。

★原宿PSコンテスト'86

賞

- ●最優秀グランプリ……100万円（1名）
- ●優秀賞……50万円（2名）
- ●入賞……10万円（3名）
- ●ベストシナリオ賞……10万円（1名）
- ●参加賞　応募者全員にクロスメディア特製グッズ、プレゼント

特　典

●受賞作品の中より優秀作品は、CROSS MEDIA SOFTより商品化されます。

応募資格

●個人、またはグループでも応募可。年齢、性別、国籍不問。

応募規定

Ⓐプログラム部門：ゲーム、グラフィック、音楽ソフトなどのプログラムで、未発表（他のどことも契約のない作品）のオリジナル作品。

Ⓑゲーム・シナリオ部門：ゲームのシナリオや企画アイディアなど。プログラムされてなくても応募可。

※尚、入賞作品の著作権は作者に帰属します。ただし商品化の際には、音楽祭実行委員会と入賞作品の独占使用許諾契約を締結していただきます。また賞金は、当契約に基き、作者に支払われる印税の前払い金に充当させていただきます。

応募期間

●1986年10月20日まで

審査基準

●豊かな発想、豊かな感性を重視します。（たとえ未完成でも、発想豊かな作品であれば審査の対象となります）

■応募・問い合せ・パンフレット申し込み先
〒150 東京都渋谷区神宮前4-26-18
原宿音楽祭事務局PS係　☎03(797)0465

●販売 日本エイ・ブイ・シー株式会社

通販　商品名・使用機種名記入の上、代金と送料（500円）を現金書留にて、下記まで直接お申し込みください。
〒107 東京都港区北青山3-6-18（共同ビル青山2F） 日本エイ・ブイ・シー株式会社 BAマガジン 係

●発売 ビクター音楽産業株式会社

開発の都合により発売が遅れることがありますので御了承下さい。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 ビクター音楽産業株式会社PS制作部
TEL.03-406-0002

資料請求券 BAマガジン 86-11

AV時代の幕開け。

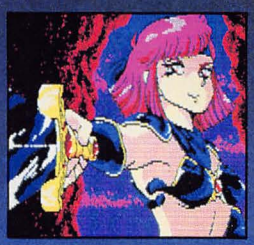
すぐれた音響(オーディオ)(AUDIO)と映像(ビジュアル)(VISUAL)がゲームをもっとおもしろくする。
今、日本テレネットはAV宣言。

夢幻戦士 The Fantasm Soldier ヴァリス

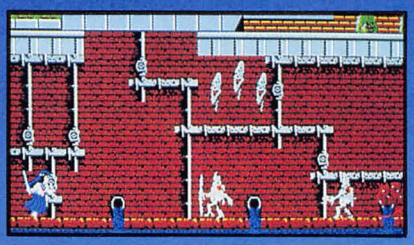
初めての体験、ニュー・ビッグ・アクション。

優子はごくありふれた、普通の女子高生。ところがある日、ヴァニティの「幻想王女ヴァリア」によって"ヴァリスの戦士"として選ばれてから、運命が一変した。ヴェカンティの「夢幻王ログレス」とその手下「ヴォーグ」達が、次元を超えて襲ってきた。
なぜ、ありふれた女の子が戦士として選ばれたのか。5つの"ファンタズム・ジュエリー"とは? 4人の魔王とは?
答えを求めて、戦いが始まる。

リアル・アニメーション!



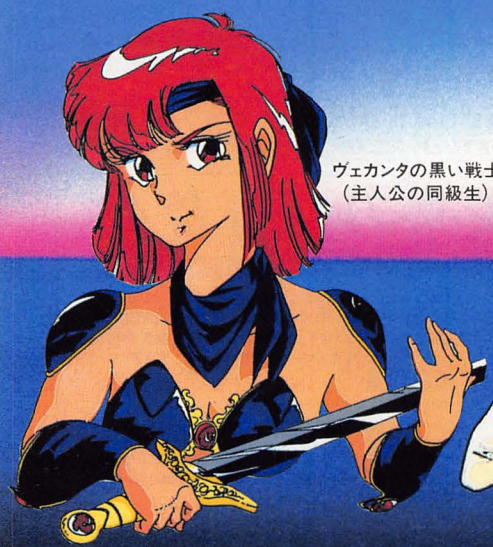




夢幻戦士ヴァリス
(主人公——優子)







ヴェカンタの黒い戦士
(主人公の同級生)

10月下旬、全機種同時発売予定!

- PC-8801mkIISR/FR/MR/TR
- X1/X1C/X1ターボシリーズ
- FM7/77シリーズ

——¥7,800(ディスク2枚組)

- MSX 1Mビット ROM版 ¥6,800

※仕様は改良のため、予告なく変更することがあります。

● MSX は、アスキーの商標です。
※特に付記のない画面写真は、PC-8801mkIISR仕様です。

※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●

FINAL ZONE

ファイナル・ゾーン

WOLF

X1シリーズ、MSX版近日発売!



1つのコースに隠されたアイテムは16個

美しいグラフィック画面がフルスクロール

3プライオリティ、12スプライトの高度な重ね合わせ処理

リアルな効果音

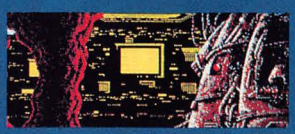
BGMは、メインテーマを含め、全10曲!

複数行動モードによるフォーメイション・アタック

スーパー・ウェポン "GN-16B"を爆破せよ!

アドベンチャー・ゲームにも引けをとらない、アニメーションによるメンバー同士の会話シーンを始め、他には見られない数々の特長を誇るシューティング・ゲームの最高峰。





プロローク画面。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する





X1



MSX

●PC-8801mkIISR/FR/MR/TR
●X1/X1C/X1ターボシリーズ
●MSX
1ドライブ対応 ディスク版¥6,800
(ディスケット2枚組)
テープ版¥4,800(テープ2巻組)
1Mビット ROM版¥6,800

アルバトロス

トーナメント・ゴルフ

一挙に新発売!

PC-98 5"2DD、2HD
FM7/77 5"2D、3.5"2D
PC-60mkII テープ版

ディスク版¥8,800 テープ版¥5,800

あたかもTVカメラがとらえたように、打球を追って画面が高速スクロール。さまざまなボールの動きをシミュレートし、スムーズな動きとすばやい反応で、リアル・タイム・プレーが可能な、究極のゴルフ・ゲーム。



PC-9801
(5"ディスケット3枚組 ただし5"2HDは1枚)



FM7/77(3.5"5"ディスケット3枚組)



PC-8801mkIISR/FR/MR/TR
¥8,800(5"ディスケット3枚組)



X1/X1C/X1ターボシリーズ
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巻組)



MSX
¥6,800(ROMカセット1本+テープ2巻組)

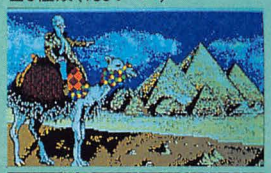
※ディスク版はすべて1ドライブ対応です。

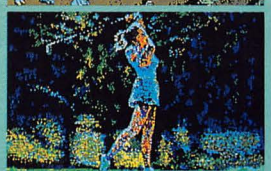
拡張コース

ユーザーの皆様に長くアルバトロスをご愛用いただくために、各種の拡張コースをご用意いたしました。現在PC-88シリーズ、X1シリーズが発売されていますが、PC-98、MSX、FM7/77等も順次発売される予定です。

■PC-8801mkIISR/FR/MR/TR専用
■X1/X1C/X1ターボシリーズ用
新発売!
(アルバトロスがないと使用できません)

各18ホール+18ホール
ディスケット2枚組¥4,500
全5種類(180ホール)





各コースごとに美しいティーブレイク画面が用意されている



ビジュアルコースの"チャップリン"ホール

※仕様は改良のため、予告なく変更することがあります。

株式会社日本テレネット

〒162 東京都新宿区下宮比町8番地 グランドメゾン飯田橋209号
TEL 03(268)1159

資料請求券 BASICマガジン! 11月号

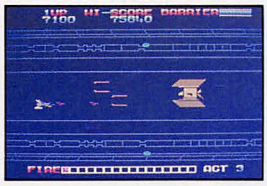
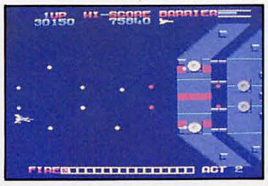
斉藤くんはやっぱりパソコン派

横スクロール高速シューティングゲーム

ガルケーブ GULKAVE

発売中



次から次へと襲いかかるガルバスの敵機群。愛機ザイガーを操って、８つの巨大要塞を破壊せよ。

敵機を20機撃墜するとパーボが現われる。これを破壊すると、中からパワーチップが出てくるので、すかさず取ろう。パワーチップの数字によってファイヤー・メーターが移動、止まったところの武器が使えるゾ！

ただし、メーターの止まる場所によっては機能ダウンする事もあるので、要注意だ。

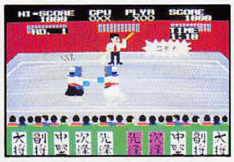
うまく機能アップして、目指せパーフェクト32面クリア！

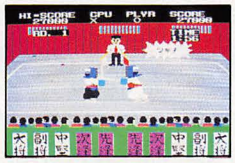
MSX R49X5810 ￥4,900（8KB以上のRAMで作動します）

セガ・チャンピオン・シリーズ

発売中

チャンピオン剣道 CHAMPION KENDO



キミは無敵の白剣士。コンピュータ配下の黒剣士と一騎討ちだ。厳正中立、公明正大な審判がどんな目にも止まらぬ早技も、フェアに判定してくれるゾ。

もちろん団体戦モードや２プレーヤー・モード付き。その上６段階のレベル設定で、自分の実力に合わせて剣道が満喫できるってワケ。

MSX R49X5809 ￥4,900（8KB以上のRAMで作動します）

©Sega Enterprises, Ltd.

チャンピオン・サッカー

ドリブル、パス、シュート！
試合時間は10分間。燃えろイレブン！

MSX R48X5077 ￥4,800
（8KB以上のRAMで作動します）

チャンピオン・プロレス

チョップ、キック、バックブリーカー。
いろいろな技を使ってチャンピオンを倒せ！

MSX R55X5801 ￥5,500
（8KB以上のRAMで作動します）

チャンピオン・ボクシング

ジャブ、アッパー、ストレート。
5人のファイターをノックアウトだ！

MSX R55X5080 ￥5,500
（8KB以上のRAMで作動します）

SUPER PITFALL

スーパーピットフォール 発売中！



ファミコン版に
R.P.Gの要素をとり入れて
一段とオモシロイ。

PC-8801 M58C5514 ￥5,800

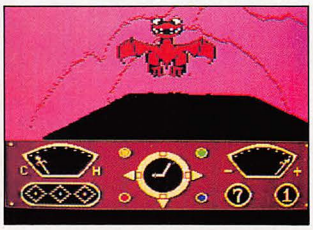
ORIGINAL GAME
©1983、1986 Activision, Inc.
REPROGRAMED
BY 1986 PONY INC.

ルーカス・フィルム、日本デビュー作品
ファンタジー・アドベンチャー・ゲーム 12月発売！

The EIDOLON™

アイドロン

19世紀の不思議なマシン
「アイドロン」にのりこみ
洞窟探検。
おどろくべき3D感覚！



MSX2

©LUCASFILMS/ACTIVISION

PONYCA

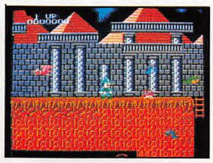
発売中

スーパーピットフォール

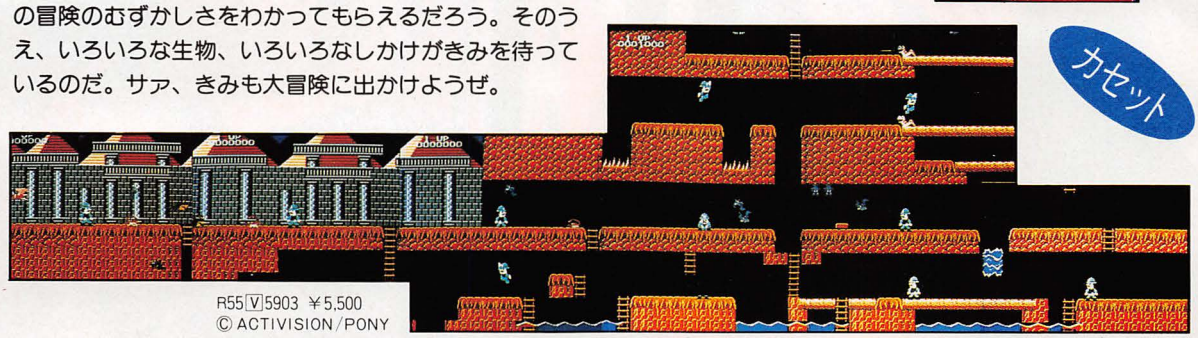
SUPER PITFALL

大冒険が始まる。
洞くつはワンダーランドだ!!

いよいよ、ピットフォール・ハリーの300画面にもおよぶ大アクション・アドベンチャーが始まる。舞台は「失われた洞窟」。洞窟の中はまるで迷路だ。右か左か、上か下か？きみの進むべき道はきみが判断するのだ。きみが探し出さなければならないものは全部で3つ。この広い洞窟内で、見つけ出すものはわずか3つ。これだけでも、この冒険のむずかしさをわかってもらえるだろう。そのうえ、いろいろな生物、いろいろなしかけがきみを待っているのだ。サァ、きみも大冒険に出かけようぜ。







カセット

R55 V 5903 ￥5,500
© ACTIVISION / PONY



発売中



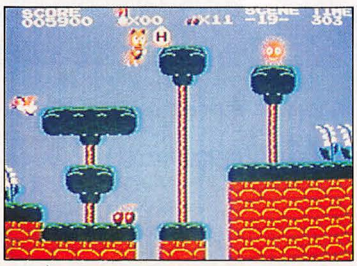
ディスクカード





子猫物語

The Adventures of Chatran





あのチャトランが、きみのファミコンで大活躍するよ。恋人（ネコ？）シロ子に出会うため、春・夏・秋・冬と四季を通じて大冒険しよう。カブトムシやモグラ、ウサギやヘビなどの敵がたくさんいるけれど、チャトランは頭がいいからだいじょうぶ。木になっているリンゴやミカン、タマゴなどをぶつけて敵をやっつけよう。ⒽⒺⓁⓅタマゴをとると友だちのブー助も助けに来てくれるのだ。だけど強敵ブラッキー（クマ）には気をつけよう。やつはなかなかてごわいぞ。がんばって、きみもシロ子に会おうね。

このソフトは、販売店頭に設置されている
ソフト書換機（ディスクライター）で
昭和61年11月19日より書換られます。

L29 V 5904（PNF-KOM）￥2,900 ©子猫物語製作委員会
●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。

株式会社ポニー　〒102 東京都千代田区九段北4-1-3 日本ビルディング　TEL03-265-6377

販売元／株式会社ポニー キャニオン販売
〒102 東京都千代田区九段北4-3-8 TEL03-265-8241

札幌支店TEL011-511-5151　名古屋支店TEL052-322-4001　福岡支店TEL092-751-9631
仙台支店TEL022-261-1741　大阪支店TEL 06-541-1971　ニッパンポニーTEL 03-667-3741
東京支店TEL 03-265-8241　広島支店TEL082-243-2915

20 PONY 20th ANNIVERSARY

充実した内容と良心的価格がポニーカの顔です。

MSX FROM IREM



AMERICAN FOOTBALL 10-YARD FIGHT™

アメリカンフットボール 10ヤードファイト

GO! GO! アメリカンフットボール

肉体・感情・頭脳が激しくぶつかりあう最も洗練されたスポーツ、アメリカンフットボール。プレイ側も見ている側も一体になってエキサイトできるファイナルスポーツショー、10ヤードファイトの開幕だ。次から次へと形を変えるディフェンスフォーメーション。こちらの動きを見ながら前進を阻止する敵選手たち。クラスはハイスクール・カレッジ・プロ・スーパー級とだんだんレベルアップしてくる。戦況を冷静かつ敏速に判断してゴールへ突進しろ!

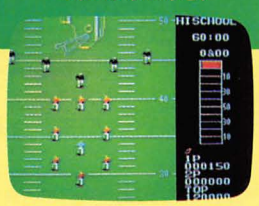
「10ヤードファイト」はアメリカンフットボールをテレビゲーム用にアレンジしたもので、実際のルールとは多少異なります。



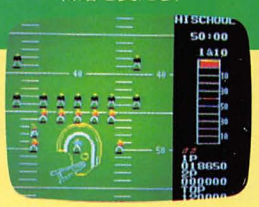
ジョイスティック使用可能

ROM ROMカートリッジ
MSX 8K
IM-02
¥4,900

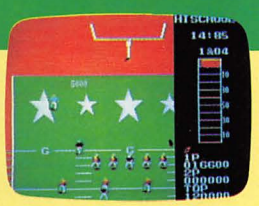
キックオフリターンで一気にかけぬけろ!



フォーメーションによって戦略を変えろ!



ゴールへタッチダウン!



©1986 IREM CORP.



地底探険ゲーム

SPELUNKER™

スペランカー

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能

近日発売

第3弾
ホイッスラーズブラザー

©1983－1985 IREM CORP.
© 1985, 1986 IREM CORP. Licensed from Broderbund
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・パーティ係

We Love 響子！

めぞん一刻

近日公開



11月末発売／／　12月発売予定／
PC-8801シリーズ　X1シリーズ
PC-9801シリーズ　FM-77シリーズ
予価　各￥6,800

SFハードアクション・アドベンチャー

CARMINE

カーマイン

88版 新発売！



PC-98シリーズ好評発売中！
PC-9801F/VF/M/VM/U2/UV
(要256K RAM・漢字RAM) 2枚組
￥7,800

PC-88シリーズ新発売！
PC-8801SR/TR/MR/FR
2D 2ドライブ 3枚組
￥7,800

スペシャれば
ロールプレイングる!!

はーりぃふぉっくす

MSXスペシャル



MSX(16K) メガロム仕様
11月末発売
予価￥6,800

マイクロキャビン
株式会社 マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島2-9-12
TEL 0593(51)6482

ガーディック ウワサ

PROGRAMMED BY PAC FUJISHIMA™

気のむくままに左へ右へ、それで終れば大天才。
迷路の3つの謎を解き、出口をめざせば手に汗
にぎる大冒険。知力と勇気と根気が勝負
————これがウワサの

ラビリンス シューティング!!

MSX ROM版 16K以上 ¥4,900

君は迷路から脱出できるか!

- 広大な32×32画面の迷路
- 112面に及ぶ戦闘シーン
- 個性的で豊富な敵キャラクター
- 3種のウェーブと6種のオプション
- ラビリンスの3つの謎を解け!





SECRET1 ラビリンス

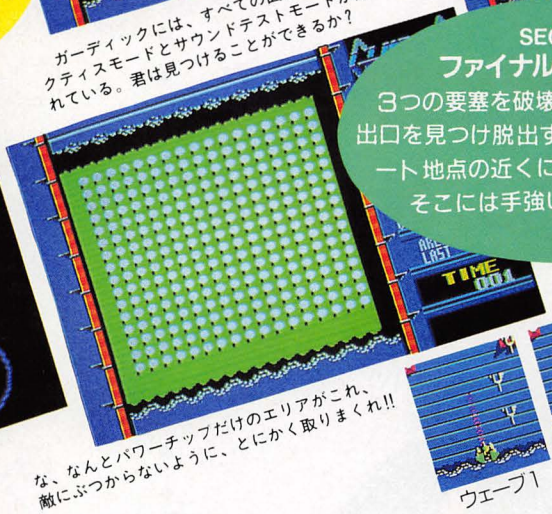
112画面の戦闘シーンをクリアーするためには、迷路の秘密を見つけねばならない。後戻りの許されないラビリンスの中を、君は永遠にさ迷うことになるかも?

SECRET2 フライングキャッスル

迷路の中には、要塞が3つ隠されている。これを破壊するにはマッピングによる情報収集、すなわち無駄のない戦いで、進むことが条件だ。戦略を立て、パワーチップを吸収しろ!

ガーディックには、すべての面が遊べるプラクティスモードとサウンドテストモードが隠されている。君は見つけることができるか?





SECRET3 ファイナルフォートレス

3つの要塞を破壊した君に残る使命は出口を見つけ脱出すること。秘密はスタート地点の近くにある、そして当然そこには手強いなにかが…。

な、なんとパワーチップだけのエリアがこれ、敵にぶつからないように、とにかく取りまくれ!!



ガーディック イラストコンクール

■期間／10/1～12/15

ガーディックに登場するキャラクターを、君のアレンジでイラストにしてみよう! メカだけでなく、主人公や敵戦闘員などを設定しても面白いぞ!!

☆コンパイル特製! ガーディックグッズプレゼント。

- 参加者の方、全員にステッカー(3種)プレゼント。
- 毎週10名 ガーディック カラーポスター(B3)。
- 毎月3名 ポスター&ガーディックTシャツ。
- 大賞、及び各賞 豪華商品プレゼント。

大賞、その他優秀作品は、3月号(2月発売)の誌上にて発表、掲載します。

☆応募要項

イラスト内に"GUARDIC"の文字を必ず入れて、官製ハガキにてお願いします。表現方法、色の有無は自由です。表に住所、氏名、年齢、職業、電話番号、ご覧の雑誌名を記入の上、当社までお送り下さい。



— あて先 —

〒732 広島市南区大須賀町17-5 シャンボール広交1005
"ガーディック イラストコンクール係"

COMPILE
株式会社 コンパイル
TEL(082)263-6006 FAX(082)263-6049

通信販売のお知らせ

通信販売を御利用いただく場合は、料金と商品、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)
詳しい資料のご請求は、60円切手同封の上、当社まで。

SFロールプレイングゲームシリーズ

kaleidoscope
カレイド・スコープ

想像力ががんばるカレイドスコープ
PC-98シリーズ発売!
第1弾『7万光年の胞子たち』第2弾『発・汗・惑・星』



頭をはみ出せ。
SF元気。

君のテープ版がディスク版になる!

「今度からディスクで遊べるようになったんだけれど、カレイドスコープはテープ版を買っちゃったし……」という君にうれしいお知らせだズドン!この度カレイドスコープシリーズでは、テープ版商品とキャラクターテープを、ディスク版にバージョンアップするサービスを始めましたポコペン!やり方は次のとおりです。

①まず、バージョンアップしたいカセット商品(またはキャラクターテープ)を当社までお送り下さい。

②約2週間後に、ディスク版にしたものを佐川急便でお届けします。

③そして商品を受け取る時に、送料¥1,000+バージョンアップ手数料+(佐川急便への)代金引換手数料をお支払い下さい。

※キャラクターテープには、キャラクターファイルを1つだけ(念のためB面にも同じファイルを)入れておいて下さい。

※なお、お送りいただいたカセットは、いっさい返却致しません。

●バージョンアップ料金

ローダーセット	¥1,500
7万光年の胞子たち	¥1,500
発・汗・惑・星	¥1,500
キャラクターテープ	¥1,000

●対応機種

FM-7/NEW7/77/AV	T/5'2D/3.5'2D
PC-8801/mkII/SR/TR/FR/MR	T/5'2D
X1/turbo(除くX1D)	T/5'2D
SI(要RAM拡張)	T/5'2D/5'2HD
MZ-2500	3.5'2DD
PC-9800シリーズ(除く9801)	5'2DD/5'2HD

●価格

	テープ版	ディスク版
ローダーセット	¥3,800	¥4,800
7万光年の胞子たち	¥4,800	¥6,200
セット価格	¥7,800	¥9,800
発・汗・惑・星	¥4,800	¥5,800

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人●年齢・性別は問いません●バイトも可●時給700~1500円 給与12万~25万円(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ください。●口座番号 東京2-190317 ●加入者名 (株)ホット・ビィ ●金額 代金合計 ●通信欄(裏面)ご希望ゲームソフト名、数量、代金合計、年齢、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ください。その場合、おつりのいらないようにお願いします。)

資料請求券
BASICマガジン
11

dexter soft

ドラマを超えた熱いパッ



フォーメーションZ

フォーメーションZ FORMATION 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"を出撃させた。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種類の敵を攻撃せよ！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クルが展開！最強機動要塞ジズィリアムを破壊し、無事地球へ帰還できるか。



X-1用画面です。

★ MSX ROM版¥5,700(16KB)MSX1、IIどちらにも対応します。
★CT版各¥4,500●X-1/C/F/Turbo●PC-8801/mkII/SR/FR/MR●FM-7/NEW7/77
★FD版各¥6,800●X-1/C/F/Turbo(5"FD)●PC-8801/mkII/SR/FR/MR(5"FD)●FM-7/NEW7/77(5"FD)●FM-7/NEW7/77/77AV(3.5"FD)

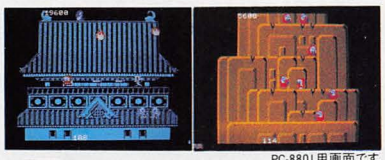
©1985 LICENSED BY JALECO CO., LTD.

忍者くん

忍者くん

忍者くん参上！「魔城の冒険」

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の大活躍。様々な武器を使う8種族の手強い敵を相手に孤軍奮闘。岩場の戦い、お城の戦い、いずれも手に汗握る大熱戦。油断大敵、しかも敵の親分は分身の術を使うのだ。敵に体当りして失神させてから、得意の手裏剣攻撃を加えれば、キミはもう本物の忍者くん。シーン100までいけばキミはスーパープレーヤーだ。



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-8801SR/FR/TR/MR専用(5"FD)●FM-7/NEW7/77(5"FD)●FM-7/NEW7/77/77AV(3.5"FD)

©1985 LICENSED BY UPL CO., LTD.

MSX ROM版「シティーコネクション」、「忍者じゃじゃ丸くん」好評発売中。価格5,700円

ケージ。デクスタソフト。

JALECO®
株式会社ジャレコ

事実は噂以上だった。驚異の3D立体構成怪奇ロマン、
「ナイト・ロアー」&「ナイトシェード」が織りなす
アクションアドベンチャーの世界。
アクションそしてスピード感に胸躍る「忍者くん」、
「フォーメーションZ」、「ピピ」。
デクスタソフトは
ドラマを超えた熱さに満ちている。
キャパを超える面白さにコンピュータは
オーバーヒートの警告を出している。

ナイト・ロアー

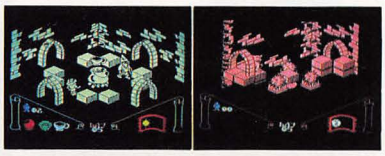
ナイトシェード

ピピ

KNIGHT LORE
ナイト・ロアー

「伝説の狼男」呪いは永遠に!?

怪奇と幻想。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」、いまその呪いは日本中を侵食し始めた。恐ろしい呪い——狼男にされてしまった兵士が訪れたナイト・ロアー城の迷路は恐怖の連続。わずか40日の間に魔法使いに14もの貢ぎものを持っていかなければ兵士は再び人間に戻れない。3D構成の驚異の緊迫感！襲いかかるゴースト、火の玉！道を拓くのはキミの推理、判断、記憶だ。



★ MSX ROM版￥5,700(16KB)
©1985 LICENSED BY ASHBY COMPUTERS AND GRAPHICS LTD.

Nightshade
ナイトシェード

「地獄の使者」にあなたは出会いましたか?

地獄の使者たちが乗っ取ったナイトシェードの町を救え。300もの建物がひしめく町のどこに奴らはいるのだ。そして倒すための武器は一体どこにあるのか。無気味な町の中へ侵入した君は、一人で耐えられるか。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見ることは可能だろうか？立体アクション・3Dロールプレイング・アドベンチャー＋チェンジビュー※ボタンで真に迫る緊迫感！

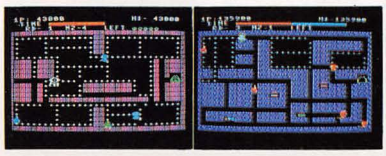


★ MSX ROM版￥5,700(16KB)
©1985 LICENSED BY ASHBY COMPUTERS AND GRAPHICS LTD.
※画面を一瞬にしてスクロールさせ、現在地を反対側から見渡せる画期的な新機能です。

PiPi
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BOWBOWをかわしながら、牢を壊して脱出だ。ハンバーガー、柿、アイスクリーム、ピーナッツ、フィッシュ、プ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。
©1985 LICENSED BY UPL CO., LTD.

dexter
Designers & Experts Computer Software

日本デクスタ株式会社
〒101 東京都千代田区外神田2-9-3ユニオンビル花家3F☎03(255)9761代表

●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。

brother

キミに

もうこれからのソフト購入はオンライン生録の時代。

話題の新作ソフトが、君のハートをビシッと直撃!

ザナック 市販価格4,900円 TAKERU価格4,100円

シューティングゲームの最高峰、ついに登場!君の役目は、敵の中核ベースを発見し、これを破壊すること。MSXの常識を越えた壮絶なラストシーンに君もビックリ。AI(人工知脳)機能により、プレーヤーのレベルで楽しめるのだ。

PONYCA ■ROM ■MSX,MSX2(各8K)



ロボレス2001年 市販価格6,800円 TAKERU価格5,800円

西暦2001年、それは巨大ロボットがリングに登場し、人間は観戦のみを楽しみとする「ロボレス」の時代。が、その中に君だけが参入するチャンスを得た。四角いジャングルで思う存分の活躍を。

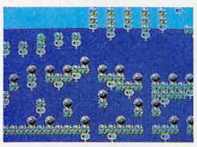
マイクロネット
■5"FD ■PC-8801,8801mkII,8801mkIISR,8801mkIIMR



ヘルプ 市販価格5,500円 TAKERU価格4,400円

ハッキリ言うと、このゲームは君にとって、たいへん手強い。しかし、40面クリアまでゲームオーバーなしだから、相手にとって不足はないはずだ。じっくり挑戦してみようじゃないか。

豆・ハウス
■5"FD
■PC-8801,8801mkII,8801mkIISR



エリカ 〈2枚組〉 市販価格6,800円 特別価格にて発売中

君は敵"ブラックシャドウ"の基地へ。美女エリカを味方にして最終兵器"スペクトロン"を破壊できるか、ゴッタクンのSFアダルトアドベンチャーだ。

ジャスト ■5"FD ■PC-8801,8801mkII,8801mkIISR,X1,X1turbo,FM-7・NEW7・77



NEW

SPECIAL これはおすすめ、得ソフト。

聖女伝説 市販価格6,800円 TAKERU価格5,700円

大人気の美少女アニメーションアドベンチャー。圧巻のグラフィックと、要所をしめるアニメが話題。エロティックに繰り広げられる"愛しき謎の事件"に、もう君はコーフンで眠れない。

コスモス・コンピューター
■5"FD ■PC-8801,8801mkII,8801mkIISR,X1,X1turbo



ニューゴジラ 〈2枚組〉 市販価格8,800円 TAKERU価格6,600円

「NEW GODZILLA」第3部が、RPG的要素いっぱいの新形式で遂に登場!題して「マルチプレイ・アドベンチャー」。君は4人の人物を操って、核ミサイルとゴジラの両方を敵にまわし、同時に対策をたて、そして実行に移さねばならない。

東宝
■5"FD ■PC-8801,8801mkII,8801mkIISR



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



ひとり占めしたくなる面白さ!TAKERUオリジナル

へらくれす TAKERU価格4,200円 FM-7対応 新発売

「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、一味難しいゲームだ。

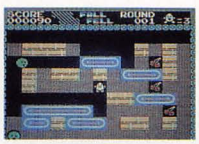
KGDソフト ■5"FD
■PC-8801,8801mkII,8801mkIISR(FM音源対応),FM-7



フォール・フェル 市販価格5,000円 TAKERU価格2,500円 5割引

主人公EGU、それは君だ。君の決断力と行動力が、このゲームで試される。モンスターKAOKAOのしつような追跡を逃れ、君は最後の面にトライできるか。てごわいゾ。

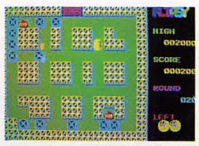
タケルソフト
■ROM
■MSX,MSX2(16K)



フリブシーデラックス TAKERU価格2,000円

お待ちどう。64+21面の"FLIPSY DELUXE"堂々の登場!このゲームの目的は、FLIPSY(黄色いボール)をEXITへ送り出すこと。面が進むほど難解パターンになっていますが、時間は無制限、気長にやろう。

コムバック
■5"FD
■PC-8801mkIISR



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

※コンピュータ・ソフトウェアは著作物です。著作者の許可なくコピーあるいはレンタル等の行為は法律で禁じられています。

パソコンソフトの自販機

ソフトベンダー 武尊

夢中だ。

パソコンソフトの自販機ソフトベンダー〈武尊〉におまかせ。

ナ・ナント! チャンスが5回。

TAKERUキャンペーン ワッショイプレゼントPART2

PRESENT

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「ワッショイプレゼントPART2」がいよいよスタートしたぞ。方法は前回とまったく同じ。〈武尊〉でパソコンソフトを買って、パッケージ内のアンケートハガキに必要事項とTAKERU希望と書いて、あとはポストへ。前回のプレゼントで得しちゃった人も、残念ながらだった人も、ドンドン応募してシアワセをつかんじゃおう。チャンスもプレゼントも盛りだくさん。逃したら損だよ。

マルチなキミにピッタリの、マルチグッズがズラッと登場!

●期日
昭和61年10月1日～11月20日〈当日消印有効〉

賞品
- タケル賞 マルチバインダー 10名様
- A賞 ラバーメイク 20名様
- B賞 リーダース クロック 50名様
- C賞 ポケラ 200名様
- D賞 TAKERUオリジナルグッズ 100名様

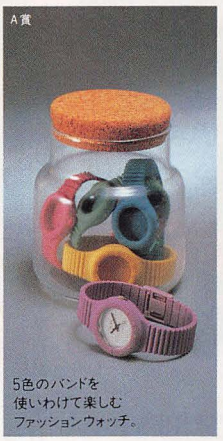
※抽選は10/10・20・30、11/10・20の5回。
※当選の発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。

タケル賞



これさえあれば
すべてこなせる
マルチなキミの知的小道具。

A賞



5色のバンドを
使いわけて楽しむ
ファッションウォッチ。

B賞



ペーパークリップ。
角度調節可能な
ミニライト付
デジタルクロック。

C賞



ポケラはくずかごに。
聞きすてAMラジオ。

特典もりだくさん! いまが入会のチャンス。ユーザーズクラブ「TAKERU」

全国的に会員急増中のユーザーズクラブ「TAKERU」。会員になるとかっこいいメンバーズカードがもらえるほか、ビッグな特典もいっぱい。いま大好評実施中なのが、タケルソフトを5本買うと、お好みのソフトがもう1本もらえる「お好みソフト・プレゼント」。方法は簡単。会員になって、パッケージ内のクーポン券を5枚集めて送るだけ。レッツ・トライ!



CLUB

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
東急ストア豊平店 (011)822-1435
●青森県
青森 電巧堂チェーン青森本店 (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)61-1251
●福島県
郡山 ダイエー郡山店2F (0249)34-2121
うすい百貨店 (0249)32-0111
●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 ヤマダ電機 (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ECCS 4F (03)255-4911
九十九電機7号館2F (03)253-4199
ミナミ電気館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
コムネ本店 (03)251-1523
新宿 ヨドバシカメラ西口本店5F (03)346-1010
丸井メンズ館1F・4Fコムロード (03)352-6217
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 ビックカメラ東口本店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 コンピューターショップ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 野島電気商会町田店 (0427)28-1012
東急ハンズB1F (0427)28-2511
●神奈川県
横浜 ソフトクリエイト (045)314-4777
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
●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6F (0263)36-2311
㈱遠兵 (0263)32-6350
●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
マエダM&V (0534)73-3911
●愛知県
名古屋 カト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
生活創庫アピタ名駅店4F (052)451-1511
パソコンショップコムロード (052)263-5828
ちくさ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
compit SALA (0532)31-5081
●岐阜県
岐阜 岐阜マイコンセンター (0582)51-6338
大垣 スイテック水都食品 (0584)89-8355
●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
●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
光和建設コーヲテレコムセンター (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 〈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。

H

ブラザー工業株式会社
〒467 名古屋市瑞穂区堀田通9-35

O

●営業所 名古屋 ☎(052)263-5895
東京 ☎(03)274-6916
大阪 ☎(06)252-4234

P

〈武尊〉資料請求券
マイコンBASIC本
(11月号)

富士通FM77AV対応

MEGG

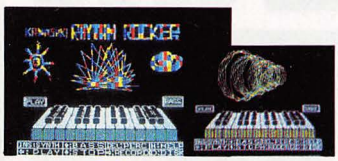
ついに登場!!

RYO KAWASAKI MUSIC SERIES

全米で大ヒット!
いよいよ日本デビュー!

SERIES I
RYO KAWASAKI RHYTHM ROCKER

リズムマシンのビートにのせて
シンセサイザー&グラフィックプレイ!



●シンセサイザー・ベース・パーカッションの3パート。
●音符を意識せずに音楽が自由に弾けて録音できます。
●あなたが演奏したサウンドと、自動演奏したサウンドを多重録音、再生のミキシングOK。
●自動的に描かれる鮮やかなグラフィックスが楽しめます。(形・色・サイズ・波形がいろいろ選択できます)

SERIES II
RYO KAWASAKI MAGICAL MUSIQUILL

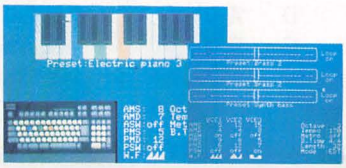
キーボードを弾きながら
リアルタイムで楽譜作成!



●リアルタイムキーボード入力(レコーディング入力)
キーボードが鍵盤になり、弾いた音はすぐそのまま画面に音符になって五線符上に表示されます。
●3パート同時ミキシング演奏・多重再生OK。
●音階は8オクターブ、3/4又は4/4拍子。
●イメージで演奏し、録音した曲は再生時に変化できます。音色は効果音を含めて77種類。トレモロ、ビブラートはおのおの強さ、深さの組合せにより、256段階の選択ができます。転調もカンタンにOK。変調波パターンも自由自在(三角波/\/\、のこぎり波/|/|、方形波⎍⎍、サンプル&ホールドの設定が可能)。
●テンポは40~240までの12種類選べます。
●作成した楽譜はプリンターに出力することができます。

SERIES III
RYO KAWASAKI KAWASAKI SYNTHESIZER

リアルタイムで和音も弾ける!
数値エディットもOK!



●リアルタイムキーボード入力(レコーディング入力)
キーボードが鍵盤になり、画面上の鍵盤と連動し、数値データとして入力されます。
●シーケンサーモードで入力したデータのエディットができます。(レコーディングデータを画面上にみながら鍵盤キーでエディットします)
●和音演奏がリアルタイムでできます。
●FM音源77種類以外にも、音色モードにて自由に好みの音色が設定できます。
●各ボイス(パート)のオクターブ、音色、LFOのON/OFFはシリーズIIと同様にできます。

3本――各
3.5"2Dディスク版 **¥9,800**

販売店 募集中!
只今、カワサキシンセシリーズソフトの取扱い店を募集しています。
尚日本ソフトバンク・サポートにても取扱っています。
お近くに販売店がない場合、通信販売にて受付けます。下記総販売元メッグまでご連絡下さい。

シリーズI、II、IIIともデータの互換性有。シリーズIで入力したデータはそのままシリーズIIで音符に、又シリーズIIIで数値エディット可能。特にシリーズII、シリーズIIIの組合せで作曲ワークのアシストに最適です。



川崎 燎 プロフィール

ニューヨーク在住のギタリスト・作曲家。米国に住みついて12年。ギル・エバンス、チコ・ハミルトン、エルビン・ジョーンズらアメリカを代表するジャズ演奏家たちのグループで活躍を続けてきた輝かしい経歴を持つ。ギターからシンセサイザーへ、そしてコンピューターへと常に新しい挑戦と変身を遂げている。今、ニューヨークで最もユニークな音楽家である。日本大学物理学科卒

総販売元 株式会社 メッグ
〒103 東京都中央区八重洲1-9-8 八重洲メッグビル
☎ 03-271-1221(代)

開発元 株式会社 テス
〒105 東京都港区新橋4-31-7 中村ビル4F
☎ 03-432-8091(代)

© NAMCO, ALL RIGHTS RESERVED

namcot

SUPER XEVIOUS

スーパーゼビウス ガンプの謎

1Mビット(メガ) ROM 搭載



保存用ハードケース入 ¥4,900

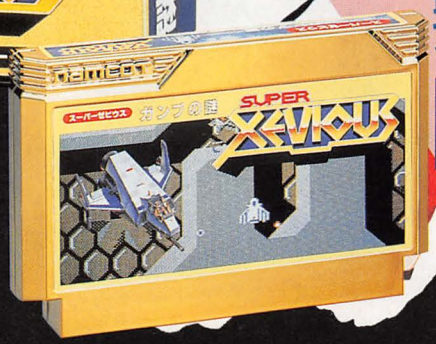
歴史を変えるスーパーゼビウス

スーパーキャンペーン実施中!
このプレゼントはスーパーだぜ!!

A賞 最高級コントローラー アスキースティックIIターボ 500名

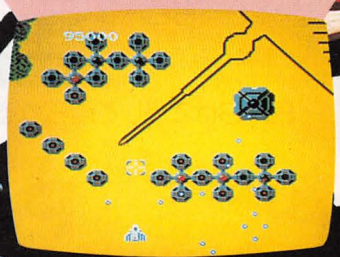


B賞 スーパーゼビウス テレフォンカード 5,000名
(詳しくは店頭まで)



あのゼビウスが大幅にパワーアップ
好・評・発・売・中・!







2001年のクリエイターたちへ。

ナムコット情報局

〈東京〉
☎03-750-7700
〈横浜〉
☎045-541-0000
〈高松〉
☎0878-31-7651

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
16 バベルの塔 17 ワルキューレの冒険 18 スカイキッド

※ ファミリー コンピュータ™ は任天堂の商標です。

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



待望の発売！
B5版216ページ 定価1700円
キミを満足させる充実の内容!!



第1章 チャレンジ!秀作AVG

- 暗黒城●
- セイバー●
- 北斗の拳●
- ヴイングマン2～キータクラーの復活●
- デーモンズリング●
- デゼニワールド●
- ABYSS●
- ABYSSII～帝王の涙●
- オホーツクに消ゆ●
- ムー大陸の謎●
- ミステリーハウスII●
- WORRY●
- は～りぃふぉっくす 雪の魔王編●
- コロニーオデッセイ（冒険編，対決編）●
- ナナちゃんのスター誕生●
- ゴルゴ13～狼の巣●

第2章 チャレンジ!秀作RPG

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

第3章 チャレンジ!秀作ARPG

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

第4章 RPG総カタログ

第5章 RPGはこうして創られる

第6章 1発速答!レスキュー!アドベンチャー・ゲーム

- アステカ
- アビス
- アビスII～帝王の涙
- 暗黒城
- ウィル
- ウイングマン
- 英雄伝説サーガ
- エルドラド伝奇
- 黄金の墓
- 続・黄金の墓
- オホーツクに消ゆ!
- 軽井沢誘拐案内
- 機動戦士ガンダムI
- サザンクロス
- ザース
- サラダの国のトマト姫
- 新竹取物語
- セイバー
- タイムトンネル
- デス・トラップ
- デゼニランド
- デゼニワールド
- デーモンズ リング
- テラ4001
- ドリームランド
- は～りぃふぉっくす
- は～りぃふぉっくす～雪の魔王編
- ポートピア連続殺人事件
- ミコとアケミのジャングル・アドベンチャー
- 惑星メフィウス
- ワンダーハウス

資料編

AVG攻略完全マップ!
AVG & RPG MUSIC コレクション

- メルヘンヴェール
- デゼニワールド
- デーモン・クリスタル
- ABYSSII～帝王の涙
- ザナドゥ
- ハイドライドII

著者：山下 章

CHALLENGE!!

Personal Computer A.V.G&R.P.G

チャレンジ!! パソコン アドベンチャーゲーム&ロールプレイングゲーム

お求めはお近くの書店、または本社出版販売部まで…

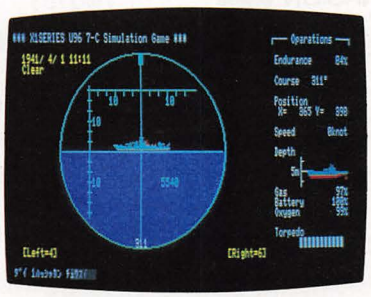
電波新聞社 出版販売部
東京本社 〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 ☎03-445-6111 大阪本社 〒530 大阪市北区中之島3-2-4 ☎06-203-3361 西部本社 〒812 福岡市博多区博多駅前2-13-23 ☎092-431-7411

遊気凛凛

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

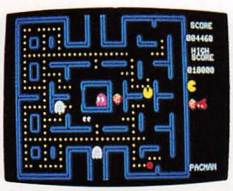


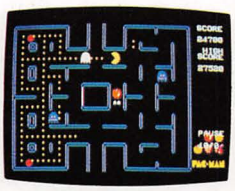


U96 7-C Simulation Game
ユーボート
U-Boat

for X1シリーズ テープ版 定価3,800円
for PC-8001mkIIテープ版 定価3,800円　　for FM-7/77テープ版 定価3,800円

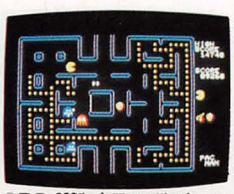
「作戦指令：イギリス輸送船団を撃沈し、ラ・ロッシェルに生還せよ！」キミが乗り組んでいるのはドイツ海軍がほこるU96(7型C)。「U-Boat」、として、第二次大戦中に勇名をとどろかした潜水艦である。舞台は北大西洋。連合軍の駆逐艦は必死にU-Boatを追撃する。敵に発見される危険をはらんだ無線連絡。捕捉した敵艦船へ狼のようにしのび寄り魚雷発射！浮上！潜航と、まさに知力と体力を賭けた死闘をプログラミングした息ずまる海戦シミュレーション・ゲームだ。新発売のXIシリーズ・バージョンでは音声合成による無線連絡、高速描画など、臨場感もバッチリ。秋の夜長を、じっくりとU-Boatで楽しんでもらいたい。

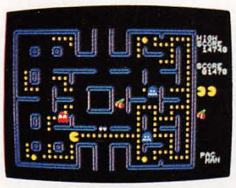

①FM-7パックマン

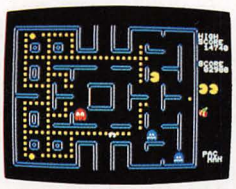

②MZ-1500パックマン


③PC-6001mkIIパックマン

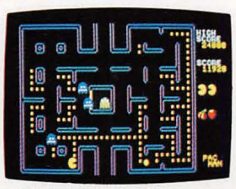

④PC-8001mkIIパックマン

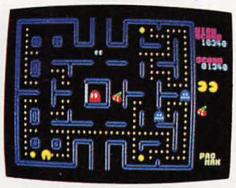

⑤PC-8000mkIISRパックマン


⑥PC-8801パックマン


⑦PC-8801mkIISRパックマン


⑧X1パックマン


⑨MZ-2200パックマン

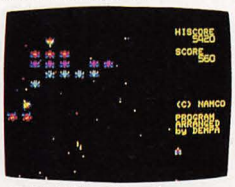

⑩MZ-2500パックマン


⑪PC-6001mkIIギャラクシアン


⑫PC-8001mkIIギャラクシアン


⑬PC-8801ギャラクシアン


⑭X1ギャラクシアン


⑮FM-7ギャラクシアン

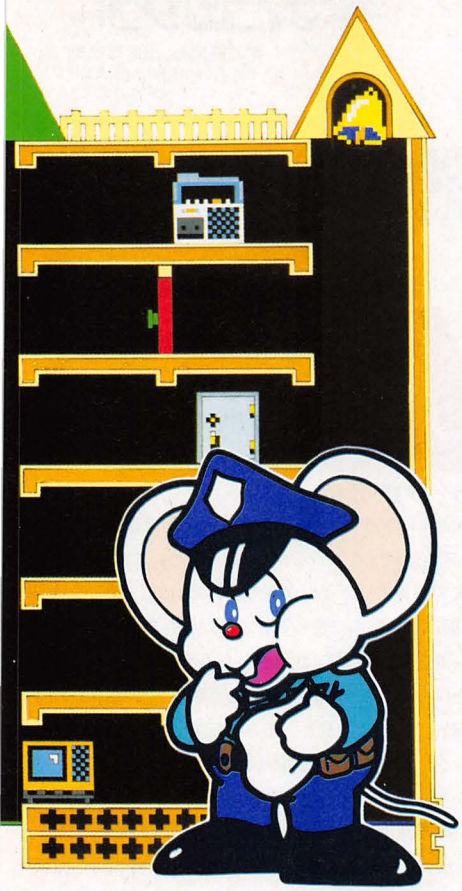
PAC-MAN パックマン

①FM-7/77テープ……定価3,500円
FM-77 3.5インチ……定価5,800円
②MZ-1500 QD……定価4,300円
③PC-6001mkII/PC-6601/SR
テープ……定価3,000円
④PC-8001mkIIテープ……定価3,500円
⑤PC-8001mkIISRテープ 定価3,500円
⑥PC-8801/mkIISR
テープ……定価3,500円
⑥PC-8801/mkII/mkIISR
5インチ……定価5,800円
⑦PC-8801mkIISRテープ 定価3,500円
⑦PC-8801mkIISR
5インチ……定価5,800円
⑧X1/C/CS/CK/Gテープ 定価3,500円
⑧X1D 3インチ……定価5,800円
⑧X1turbo/F/G(200ラインモード)
5インチ……定価5,800円
⑨MZ-2000/MZ-2200
テープ……定価3,500円
⑩MZ-2500 3.5インチ……定価6,500円

GALAXIAN ギャラクシアン

⑪PC-6001mkII/SRテープ定価3,000円
⑫PC-8001mkIIテープ……定価3,500円
⑬PC-8801/mkII/mkIISR
テープ……定価3,500円
⑬PC-8801/mkII/mkIISR
5インチ……定価5,800円
⑭X1/C/CS/CK/G
テープ……定価3,500円
⑭X1D 3インチ……定価5,800円
⑭X1turbo/F/G(200ラインモード)
5インチ……定価5,800円

①～㊸は©㈱ナムコ，㊹～㊾は©DATA EASTです。



MAPPY

NEW VERSION マッピーニューバージョン for X1シリーズ

©株式会社ナムコ

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

for MZ-2500
3.5インチ版……定価6,500円

for X1 NEW VIRSION 新発売
5インチ版……定価6,000円
テープ版……定価3,800円

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。

そして、X1版マッピーが一段と内容を充実させ、マッピーNEW VIRSIONとして新しく発売になりました。このニューバージョンのマッピーは、現時点で最高のプログラム・テクニックを駆使したまったく新しいマッピーです。あなたのパソコンでその違いをじっくりとお楽しみ下さい。



⑯MZ-1500ディグダグ


⑰PC-8001ディグダグ

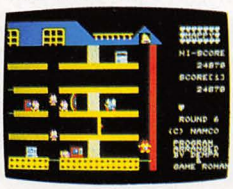


⑱PC-8001mkIISRディグダグ


⑲PC-8801ディグダグ



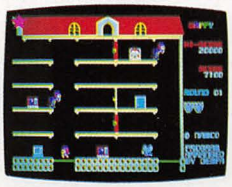
⑳PC-8801mkIISRディグダグ

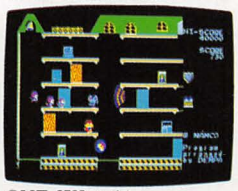


㉖MZ-1500マッピー


㉗X1マッピー(NEW VIRSION)


㉘FM-7マッピー


㉙PC-8001mkIISRマッピー


㉚MZ-2500マッピー



㊱FM-7ラリーX


㊲MZ-1500ラリーX



㊳X1ラリーX


㊴PC-6001mkIIグロブダー



㊵MZ-1500グロブダー

⑮ FM-7/77 テープ……定価3,500円
⑮ FM-77 3.5インチ……定価5,800円

DIG DUG ディグダグ

⑯ MZ-1500 QD……定価4,300円
⑰ PC-8001/mkII/mkIISR(Nモード)
テープ……定価3,000円
⑱ PC-8001mkIISR
テープ……定価3,800円
⑲ PC-8801/mkII テープ…定価3,500円
⑲ PC-8801/mkII 5インチ…定価5,800円
⑳ PC-8801mkIISR テープ 定価3,800円
⑳ PC-8801mkIISR 5インチ…定価6,000円
㉑ X1/C/CS/CK/G テープ…定価3,500円
㉑ X1D 3インチ……定価5,800円
㉑ X1turbo/F/G (200ラインモード)
5インチ……定価5,800円
㉒ FM-7/77 テープ……定価3,500円
㉒ FM-77 3.5インチ……定価5,800円
㉓ FM-77AV 3.5インチ……定価6,000円

㉔ PC-6001mkII/mkIISR テープ 定価3,500円
㉔ PC-6601/SR 3.5インチ…定価5,800円

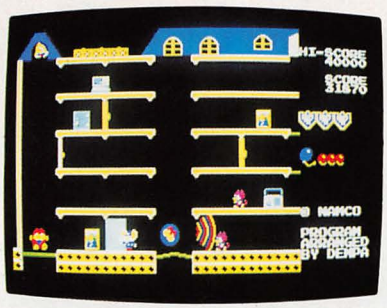
MAPPY マッピー

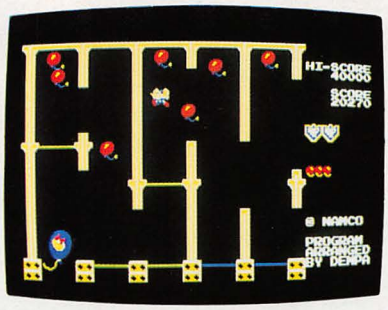
㉕ PC-6001mkII/SR/6601/SR テープ…近日発売
㉕ PC-6601/SR 3.5インチ…… 近日発売
㉖ MZ-1500 QD……定価4,300円
㉗ X1/C/CS/CK/G テープ…定価3,800円
㉗ X1D 3インチ……定価5,800円
㉗ X1turbo/F/G (200ラインモード)
5インチ……定価6,000円
㉘ FM-7/77 テープ……定価3,800円
㉘ FM-77 3.5インチ……定価6,000円
㉙ PC-8001mkIISR テープ…定価3,800円
㉚ MZ-2500 3.5インチ……定価6,500円

GALAGA ギャラガ

㉛ 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





◀大好評のX1用NEW VIRSIONマッピー

MAPPY NEW VIRSION for X1シリーズはここがちがう!

みなさんから「X1用のマッピー・ニューバージョンは、以前のバージョンと、どんなところがちがうのですか?」というご質問をたくさんいただきましたので、お答えいたします。

「ゲーム性、内容共に、現在パソコン版で制作できる、最もオリジナルに近い仕様になっている」というのがその回答です。

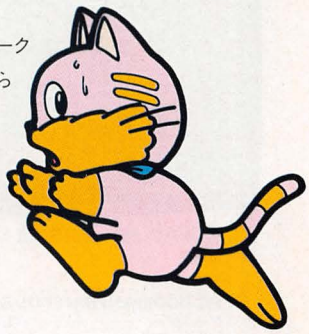
もし、現物を見れない場合は、PC-8001mkIISR用のマッピー、MZ-2500用マッピーと同等であるので、ぜひ確認してみてください。

MAPPY NEW VIRSION for X1では、デモ画面にもオリジナル性を追求しました。ニャームコとミューキーズをマッピーが画面右側から左側へと追いかけていき、ゲームのスタート画面になります。マッピーは、右端から1回トランポリンでジャンプし、すぐ左の通路に乗っかり「?」と考えこみます。

この何げないしぐさが、マッピーという、ストーリー性にあふれたコミカル・チェイス・ゲームの内容を表現しているデモンストレーションなのです。

盗品をかくしてあるニャームコ屋敷まで、追せきしてきた、マッピーが、思わず「!?」。そこであの軽快なBGMがスタートしてゲームがはじまり、はじまり、という、ナムコならではのシャレたオープニングではありませんか。

パワー・ドアで大量得点、ドア飛ばし、ワープ、落とし穴など、オリジナルで使えるワザはすべて盛り込み、「ピゼウス以上のデータ量になってしまいました」と、プログラム担当のなにわが言うほど、コリにコッたソフトです。



ナムコ・フリークに満足してもらえる内容にしあがった自信があります。ぜひ楽しんで下さい。
(開発室)



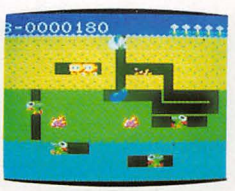
㉑X1ディグダグ



㉒FM-7ディグダグ



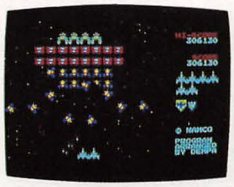
㉓FM-77AVディグダグ



㉔PC-6001mkIIディグダグ



㉕PC-6001mkIIマッピー(近日発売)



㉛PC-9801ギャラガ



㉜MZ-1500ギャラガ



㉝FM-7ギャラガ



㉞X1ギャラガ



㉟MZ-2500ギャラガ



㊶X1グロブダー



㊷PC-6001タイニーゼビウス



㊸X1ゼビウス



㊹FM-7ゼビウス



㊺PC-8001mkIISRゼビウス

㉜ **MZ-1500** QD……定価4,500円
㉝ **FM-7/77** テープ……定価3,800円
㉝ **FM-77** 3.5インチ……定価6,000円
㉞ **X1/C/CS/CK/G**テープ…定価3,800円
㉞ **X1turbo/F/G** (200ラインモード)
5インチ……定価6,000円
㉟ **MZ-2500** 3.5インチ……定価6,500円

RALLY-X ラリーX

㊱ **FM-7/77** テープ……定価3,500円
㊱ **FM-77** 3.5インチ……定価5,800円
㊲ **MZ-1500** QD……定価4,300円
㊳ **X1/C/CS/CK/G**テープ…定価3,800円
㊳ **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

㊴ **PC-6001mkII/SR/6601/SR**
テープ……定価3,800円
㊴ **PC-6601/SR** 3.5インチ…定価6,000円
㊵ **MZ-1500** QD……定価4,500円
㊶ **X1/C/CS/CK/G**テープ…定価3,800円
㊶ **X1turbo/F/G** (200ラインモード)
5インチ……定価6,000円
※ **PC-8001mkIISR**テープ 定価3,800円
※ **PC-8801mkIISR**テープ 定価3,800円
※ **PC-8801mkIISR**5インチ 定価6,000円

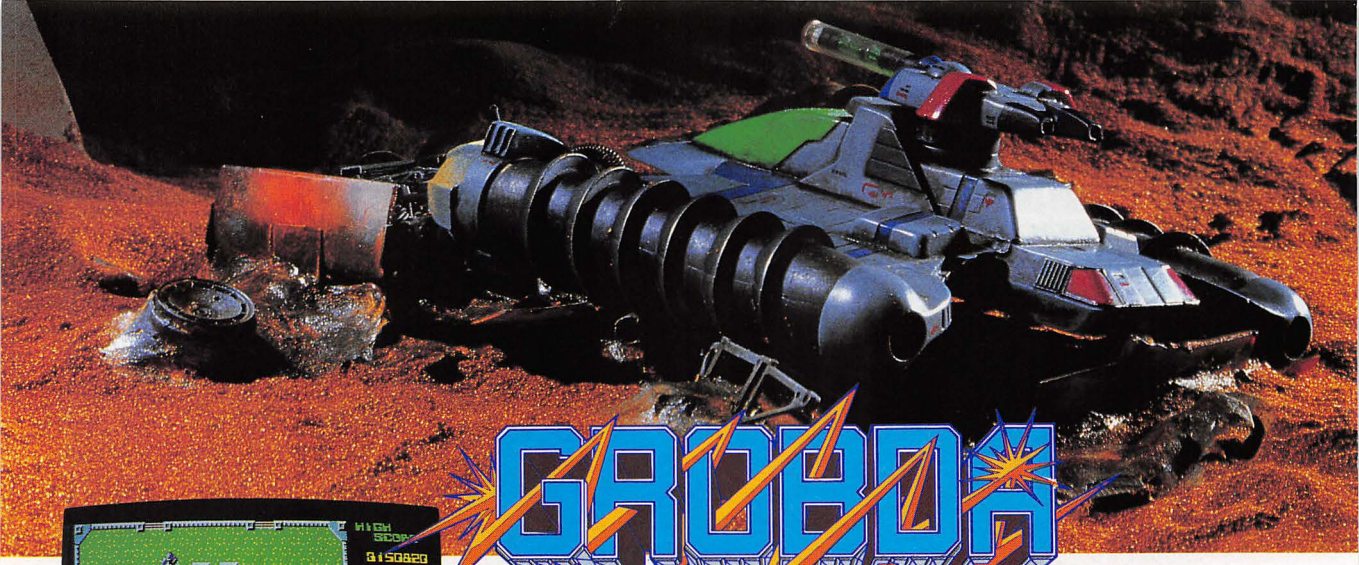
TINY XEVIOUS タイニーゼビウス

㊷ **PC-6001/mkII/6601/SR**
テープ……定価3,500円

XEVIOUS ゼビウス

㊸ **X1/C/CS/CK/G** テープ
ソフト+ジョイスティック……定価5,900円
㊸ **X1D** 3インチ
ソフト+ジョイスティック……定価7,500円
㊸ **X1turbo/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
㊹ **FM-NEW7/FM-7** 5インチ
ソフト+ジョイスティック……定価9,300円
㊹ **FM-77** 3.5インチ
ソフト+ジョイスティック……定価9,300円

※印のソフトは次ページ上段に写真が載っています。





▲新発売 PC-8001mkIISR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
for PC-8801mkIISR テープ版3,800円 5インチ版6,000円
新発売 PC-8001mkIISR テープ版3,800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。

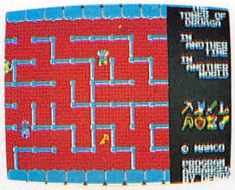
for PC-6001mkII/SR/6601/SR
テープ版……3,800円
3.5インチ版……6,000円
for MZ-1500 QD版……4,500円



㊻MZ-2500ゼビウス



㊼PC-8001mkIIタイニーゼビウス



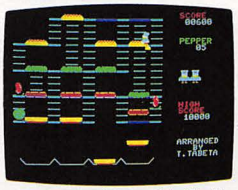
㊽MZ-1500ドルアーガの塔



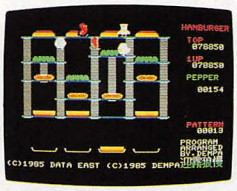
㊾FM-77AVドルアーガの塔



㊿MZ-2500ドルアーガの塔



56PC-8001mkIISRハンバーガー



57X1ハンバーガー



58MZ-1500バーニン'ラバー



59X1バーニンラバー



60MZ-1500デーモン・クリスタル



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

㊺PC-8001mkIISRテープ 定価4,300円
㊻MZ-2500 3.5インチ……定価6,800円
㊻MZ-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

㊼PC-6001mkIISR/6601/SR
テープ……定価3,500円
㊼PC-6601/SR 3.5インチ…定価5,800円

THE TOWER OF DRUAGA
ドルアーガの塔

㊽MZ-1500 QD……定価4,800円
㊾FM-77AV 3.5インチ……定価6,000円
㊿MZ-2500 3.5インチ……近日発売
51X1/C/CS/CK/Gテープ…定価3,800円
51X1 turbo/F/G(200ラインモード)5インチ…定価6,000円

BOSCONIAN
ボスコニアン

52PC-6001mkII/SR/6601/SR
テープ……定価3,800円
52PC-6601/SR 3.5インチ…定価6,000円

BATTLE CITY
バトルシティー

53MZ-1500 QD……定価4,500円
53X1/C/CS/CK/Gテープ…定価3,800円
53X1turbo/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

54MSX ROM……定価4,500円
55MZ-1500 QD……定価4,300円
56PC-8001mkIISRテープ 定価4,000円
57X1/C/CS/CK/Gテープ 定価3,800円
57X1turbo/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

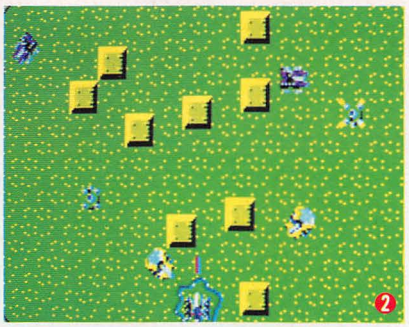
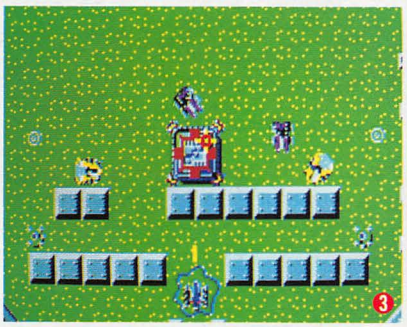
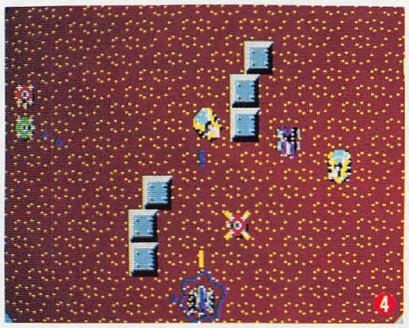
58MZ-1500 QD……定価4,300円
59X1/C/CS/CK/Gテープ…定価3,800円
59X1turbo/F/G5インチ……定価6,000円

DEMON CRYSTAL
デーモン・クリスタル

60MZ-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


写真は、ハードの機能をフルに生かしたPC-8001mkIISRとPC-8801mkIISRバージョンのものです。

撃破した敵マシーンの残がい、「ゲットレディ！」と言う音声合成等、シンプルで楽しめるシューティング・ゲームを創った……という本ソフトのゲーム・デザイナー遠藤雅伸氏の意をくみ、オリジナルのゲーム性を十分に表現した、一味ちがう思考戦闘ゲームの自信作です。

❶誘爆で得点かせぎをするにはもってこいの2面。上手にエナミークンクをまとめよう

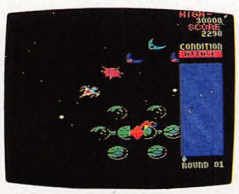
❷順番に各面をクリアしていくと、ゲーム・フィールドの色が変わるのもオリジナルどおり

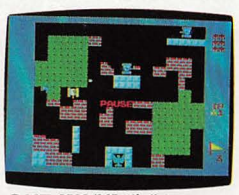
❸出た！最強のフォートレス。フォートレスを破壊することもできるのだ！ガンバレッ！

❹ハイパータンクは強い！フロッサーはしつこい！クリアがたいへんな39面の画面

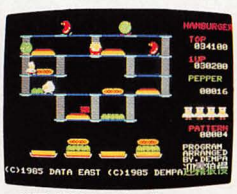
❺しゃへい物が少なく、一しゅんも気を許せない49面。キミはどう戦いぬくか？


51 X1ドルアーガの塔

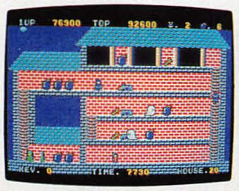

52 PC-6001mkIIボスコニアン


53 MZ-1500/X1バトルシティー


54 MSXハンバーガー


55 MZ-1500ハンバーガー


61 PC-8001mkIISRテーモン・クリスタル


62 PC-8801mkII/SRテーモン・クリスタル

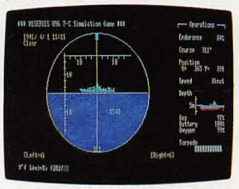

63 X1テーモン・クリスタル

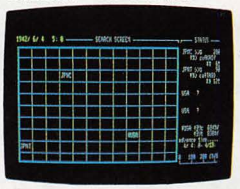

64 MSXテーモンクリスタル

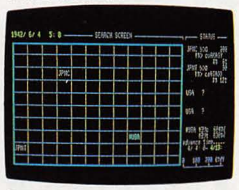

65 MZ-1500ナイザー


71 FM-7 U-ボート


72 PC-8001mkII U-ボート


73 X1 U-ボート


74 FM-7ミッドウェイ


75 PC-8001ミッドウェイ

61 PC-8001mkIISR テープ定価4,000円
62 PC-8801mkII/mkIISRテープ定価4,000円
62 PC-8801mkII/mkIISR
5インチ……定価6,200円
63 X1/C/CS/CK/G テープ…定価4,000円
63 X1turbo/F/G (200ラインモード)
5インチ……定価6,200円
64 MSX ROM……定価4,800円

KNITHER (DEMON CRYSTALII) ナイザー

65 MZ-1500 OD……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 3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

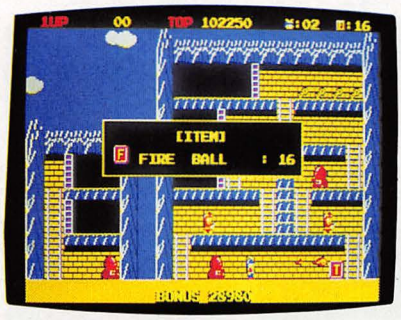
74 FM-7/77 テープ……定価3,800円
75 PC-8001/mkIISR (Nモード)
テープ……定価3,800円

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311ページを参照して下さい。

新作情報!!

あらあらたいへん! お庭は大さわぎ
いたずら兵隊さんを相手に
エミリーが大活躍

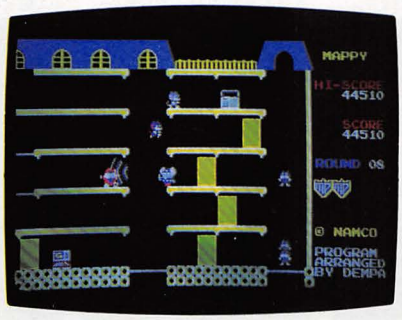




ナイザー

for FM-7 テープ版 価格4,100円
for FM-77 3.5インチFD版 価格6,200円

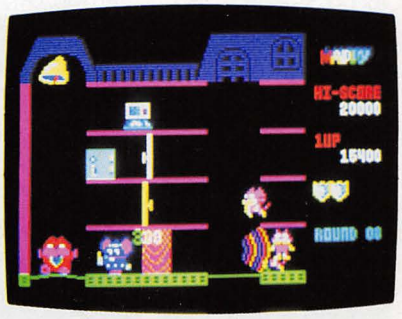
ダークストームの暗黒の部屋の秘密を探れ。アイテム、謎ともにパワー・アップした人気集中のムービング・アドベンチャー。決めては三つのパスワード。最後の敵は大魔女シャーマンだ。



マッピー ©㈱ナムコ

for PC-8801mkII/SR
テープ版 価格4,100円
5インチFD版 価格6,200円

元気なポリス マッピー! 今日も元気にニャームコ屋敷をいったりきたりの追いかけっこ。いたずらなミューキーズやニャームコ達が邪魔するぞ。いつでも楽しい永遠のキャット・チェイス・ゲーム。



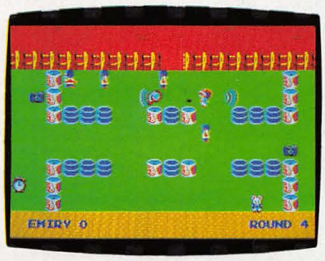
マッピー ©㈱ナムコ

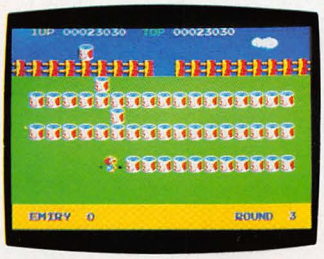
for PC-6001mkII/SR テープ版 価格4,100円
for PC-6601/SR 3.5インチFD版 価格6,200円

とってもかわいいマッピーができました。ちょっと太目のニャームコやいつも元気なミューキーズ達がP6版でも大あばれ。ハードの性能に限界まで挑戦。絶対満足の仕上がりです。

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







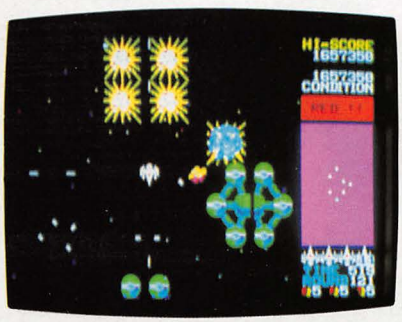
YMCATとDEMPAが創ったとっても楽しいメルヘン・ゲーム

いつものようにエミリーが目をさますとあ～らたいへん!! 箱の中でねむっているはずのおもちゃの兵隊がお部屋の中をウロチョロ、おまけにカメラやぬいぐるみを持っておにわへ逃げちゃった! エミリーとおもちゃの兵隊のおにごっこ、さてどうなることやら…。

とってもカワイイBGMに乗せて、楽しく遊べる、メルヘンあふれたチェイス・ゲーム。ワザやかくれアイテムなど、ゲームのエッセンスもたっぷり用意されていまーす。

for MZ-1500 QD版 価格4,800円
for X1 テープ版 価格4,100円 /5インチFD版 価格6,200円

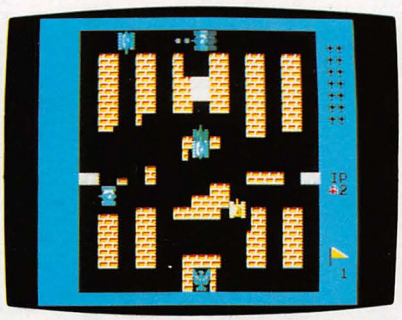
ポピPOPS



ボスコニアン ©㈱ナムコ

for X1 テープ版 価格4,100円
5インチFD版 価格6,200円

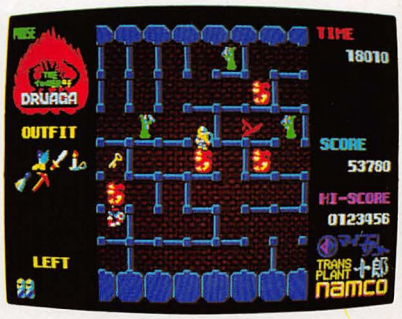
単独、そして編隊になってせまってくる手強い敵機の攻撃をかわし、宇宙に浮かぶ敵要塞を破壊せよ! スーパーモードが加わり、パワーアップ・アイテムのフラッグが出現する全256面のニュー・ボスコニアン。



バトルシティー ©㈱ナムコ

for FM-7 テープ版 価格4,100円
for FM-77 3.5インチFD版 価格6,200円

司令部を守れ! つぎつぎにくりだす敵タンクがキミを襲う。さまざまな障害物が設置された市街地でくり広げられる息づまるタンク・バトルゲーム。スペシャル・ターゲットで一気に逆転のチャンス!!

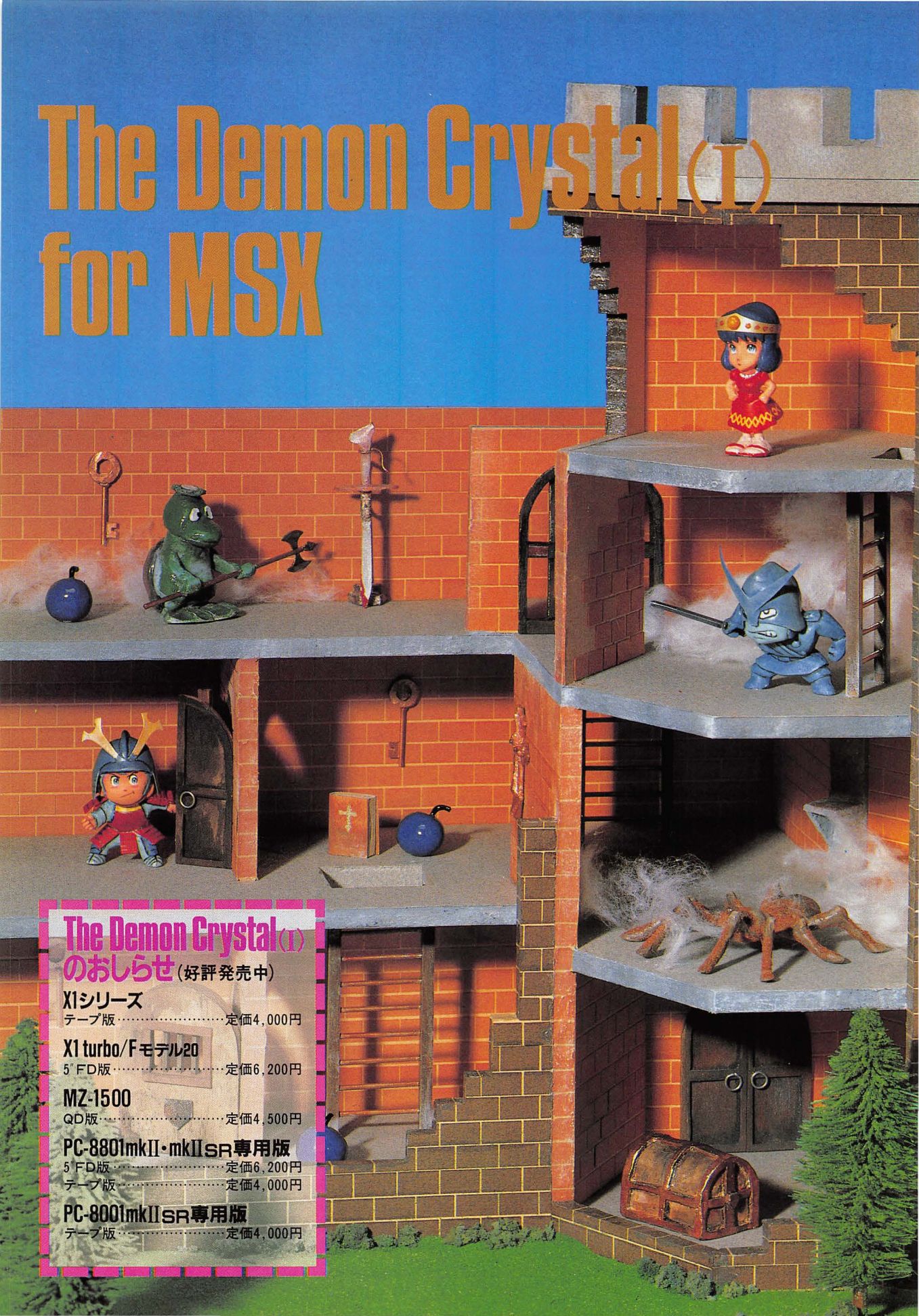


ドルアーガの塔 ©㈱ナムコ

for MZ-2500
3.5インチFD版 価格6,800円

ドルアーガの塔に囚われたカイの救出に向かう勇士ギルの行手には、数々のモンスターと謎が待っていた。各フロアに隠された宝箱を探し出し、カギを拾って最上階に挑め。大人気のドルアーガの新作!

The Demon Crystal(I) for MSX



The 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

X1 turbo/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



原作プラスαのナゾを秘めて、MSXデーモンクリスタル登場！

MOVING ADVENTURE

The Demon Crystal

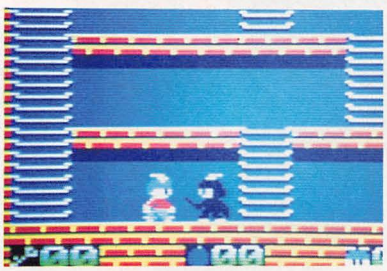
デーモンクリスタル

MSX ROM版 定価4,800円









ますます深まる不思議と謎。デーモンクリスタルII

ナイザー

Nither



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，多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。もちろん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。

MZ-1500(QD版)……定価4,800円

FMシリーズ	移植中ご期待下さい
PC-8801/8001シリーズ	移植中ご期待下さい
X1シリーズ	移植中ご期待下さい

●お求めは306ページに掲載の全国有力ショップ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。通信販売もしています。311ページをお読み下さい。

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 大好評発売中
3.5″FD版……価格6,000円



MZ-2500 9月下旬発売予定
3.5″FD版……予定価格6,800円



X1シリーズ 大好評発売中
テープ版……価格3,800円
X1turbo/Fモデル20 大好評発売中
5″FD版……価格6,000円

THE TOWER OF
ドルアーガの塔
DRUAGA

アイテムを取るとギルの装備もパワーアップ(FM/MZ-2500/X1版)！
感動のラストステージへまっしぐら！



ドルアーガ・ファンのみなさん！お待たせしました。ついに，ファミ
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。ど
またまたドルアーガせんぷうが吹きあれそうです。

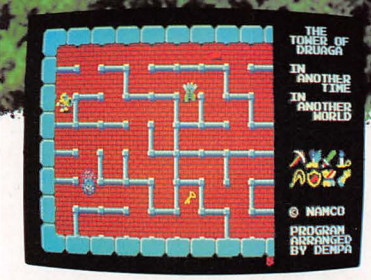
©株式会社ナムコ

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

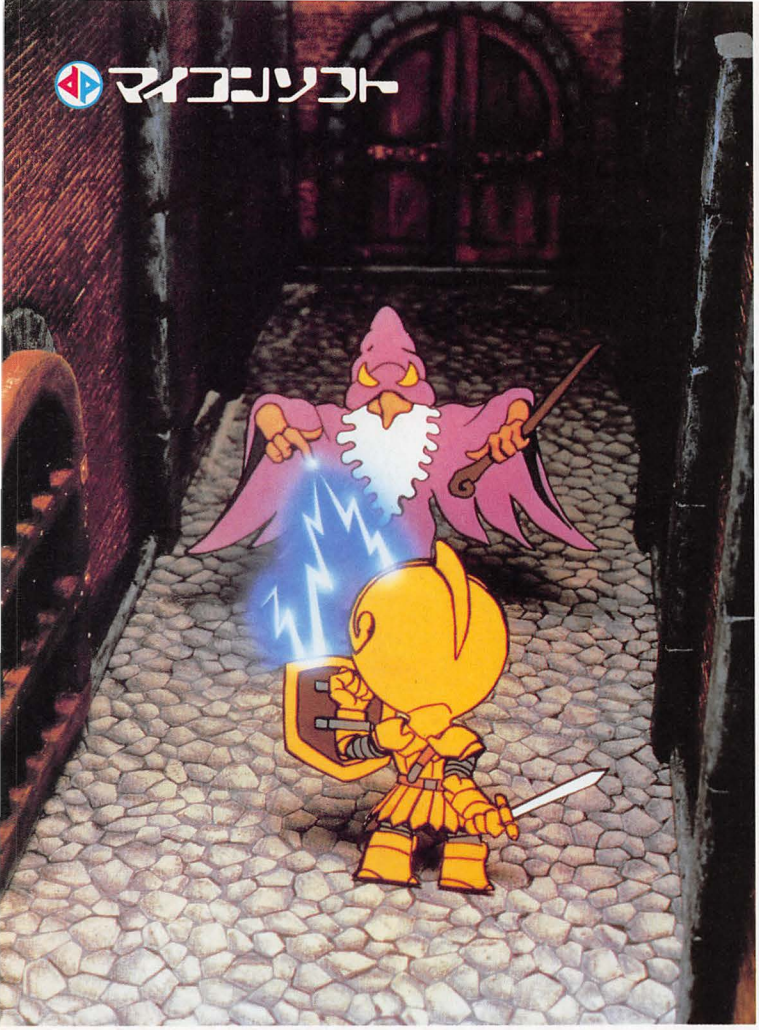
QD版……定価4,800円



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力コブを作って仕上げた最高の自信作。

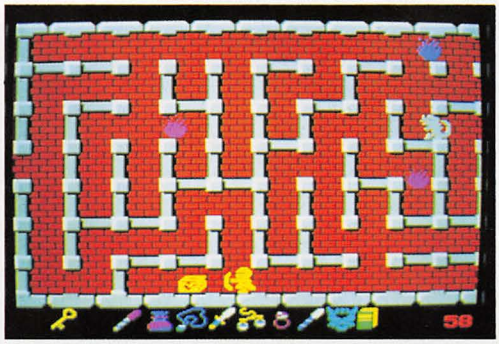
オリジナル・ゲーム・シリーズ

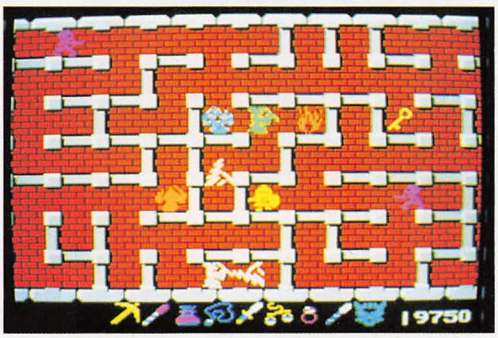
発売元 電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 ☎03-445-6111(大代)

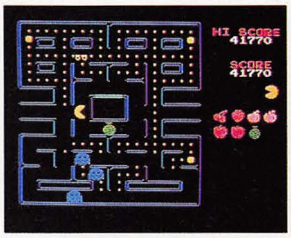


MSXソフ

写真は開発中のもので、最終バージョンではありません。







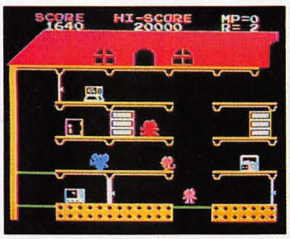
パックマン

namcot



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

MSX 定価4,500円



マッピー

namcot



正義感あふれる元気なポリス、マッピー！盗品さがして行ったり来たり追いかけっこ。うろうろしてるとニャームコやミューキーズにつかまっちゃうぞ。

MSX 定価4,500円



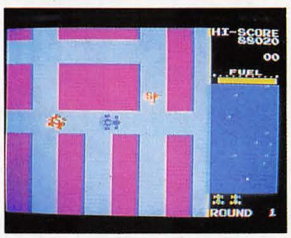
キング&バルーン

namcot



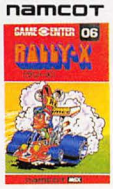
風船編隊が王様をさらいに急降下。大砲で風船をやっつけろ。あれ、王様がさらわれちゃった。大砲一発！うまく当たれば王様フワフワ降りてきて"THANK YOU"

MSX 定価4,500円



ラリーX

namcot



迷路に隠されたチェックポイント。それをレーダー頼りにクリアしていくラリーゲーム。対抗車の妨害あり、岩が落ちていたりの、なかなか難コース。煙幕一発ピンチ脱出！

MSX 定価4,500円



ボスコニアン

namcot



360度全方向からせまりくる敵ミサイルをかわし、レーダーをたよりに敵基地を破壊するスペース・ゲームの決定版。驚異の音声合成付き!!

MSX 定価4,500円



タンクバタリアン

namcot

不気味な地響きをたてて迫りくる戦車隊、彼らの総攻撃をくいとめ、司令部を死守する壮絶な市街戦。危険をおかして接近戦にもちこみ、正面攻撃をかけるスリル。連射砲で敵を粉砕する興奮。勇気と不屈の闘志を要求される過激な戦闘ゲームだ。

MSX 定価4,500円

©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06-203-3351 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

ト新作登場

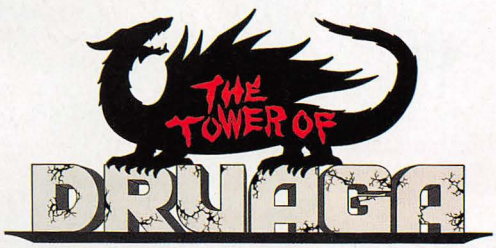
THE TOWER OF DRUAGA for MSX

発売決定！ご期待ください！

namcot 予価4,500円

MSXバージョンでのソフト制作はむずかしいとされていたTHE TOWER OF DRUAGA…ドルアーガの塔がついに発売されることになりました。

現在、最終の調整段階です。楽しみにお待ちください。



BurgerTime ハンバーガー

©DATA EAST CORP.



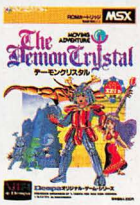


キミはバーガーショップのチーフ。いたずら者のホットドッグ、ピクルス、目玉焼の追撃をふりきってハンバーガーを完成させる、コミカル・チェイス・ゲームの話題作。

MSX 定価4,500円

The Demon Crystal デーモンクリスタル

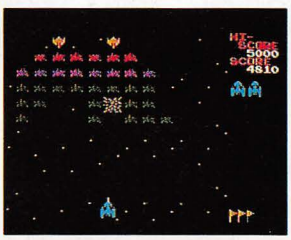
©DEMPA





不思議と謎を秘めたムービング・アドベンチャー・ゲーム。デーモン・シャルドにとらわれたクリスを救出せよ！武器はファイアー・ボール。アレスの活躍はいかに！

MSX 定価4,800円



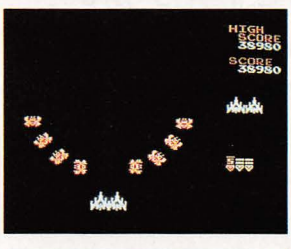
ギャラクシアン

namcot



宇宙空間をひた進むエイリアンの大編隊。ギャラクシップで追撃だ。猛反撃をしかけてくるエイリアンを巧みにかわし、コスミックミサイルで撃破せよ。

MSX 定価4,500円



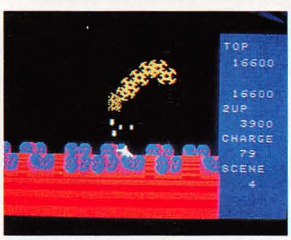
ギャラガ

namcot



相手は宇宙最強のギャラガ軍団。ボスギャラガのトラクタービームにさらわれたファイターを救出すると、デュアルファイターに変身！エコー付きサウンドにも感動!!

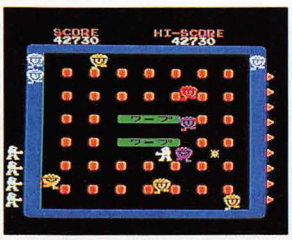
MSX 定価4,500円



エクセリオン

「ソル二軍撲滅のため、エクセリオン軍の新鋭迎撃機ファイターEXは発進した」。武器は二つのビームを同時発射できるデュアルビームと、連射可能のシングルビーム。MSXゲーム初の慣性飛行感覚のリアルなフライト・フィーリングに人気集中！

BYジャレコ **MSX 定価4,500円**



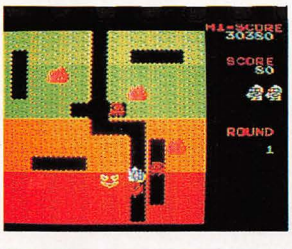
ワープ&ワープ

namcot



おもしろキャラクターの楽しさと、思考性の高いゲームソフトがミックス／2つの戦場をワープで移動。トコトコせまりくるベロベロたちをやっつける。

MSX 定価4,500円



ディグダグ

namcot



地中にもぐって掘りまくれ！ジャマするプーカやファイガーはモリでさしてポンプでプクプク・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



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

KONAMI MSX

勇者よ、夢大陸のコロンブスとなれ。



サンタ・マリア号で旅に出たコロンブスが
勇気と希望を失うことなく新大陸を発見したのは
1492年のことだった。1986年のぼくは
スペース・キーを押したその瞬間から
夢大陸を旅するペンギン王国の勇者となる。
宿敵フリーザウルスを倒し数々の困難をのり越え
ゴールデン・アップルを手にするのは
勇者となったぼくの使命だ。ロールプレイングと
シューティング、二乗のおもしろソフトだから
これはラストステージまで気を抜けないってやつだ。

夢大陸アドベンチャー™

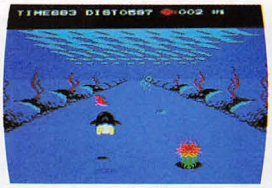
1Mビット（メガ）

©KONAMI 1986

10月下旬 発売予定 定価4,980円









●これらの画面は、予告なく変更されることがあります。

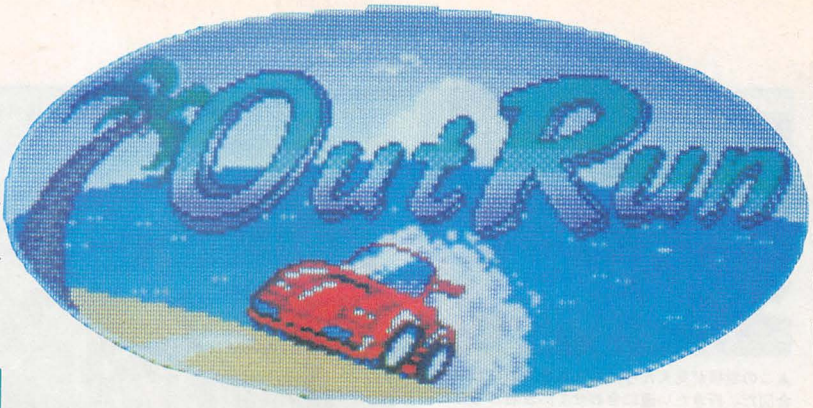
エンドレスキャンペーン'86実施中!! キッズクラブのオリジナルグッズをプレゼント。詳しくは、コスロットゲームの裏面を見てネ。

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。

コナミ株式会社
〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25番地〈新製品情報はTEL.03(262)9110〉

●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。

アウトラン



最近，乗りに乗っているSEGAから，体感ゲームシリーズの第4弾として，アウトランが発売された。このシリーズの第1弾はハングオン，第2弾はスペースハリアー，第3弾はエンデューロレーサー，そして第4弾が今回紹介するアウトランというワケなんだ。

これはスゴイ!!

アウトランは，街道レースをシミュレートしている。〝キャノンボール〟という街道レースを題材にした映画があったけど，あの雰囲気（ふんいき）を想像してもらうといい。ただし，パトカーは追ってこないぜ。

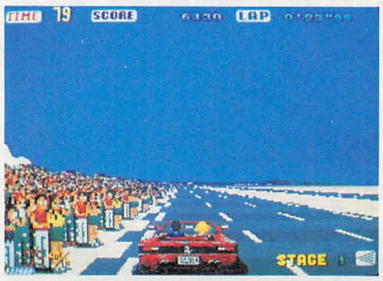
このゲームをプレイするとギンギンに熱くなる。何しろこのゲームを作った人は，あのスペースハリアーを作った人なのだ。あのときの感動と驚きを超えたゲームがこのアウトランだと言える。グラフィック，スピード感，操作性，ゲーム・バランス，そしてBGMどれ一つをとっても満点に近いできだ。これはスゴイぜ!!

キミもストリート・レースを体感！

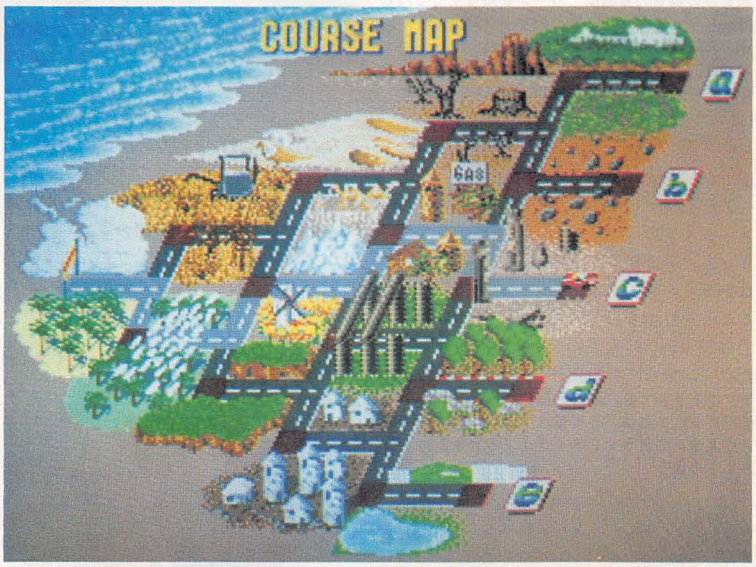
©セガ・エンタープライゼス　Written by 響あきら

HOW TO DRIVE

車の運転ぐらいは知っているよネ。そうハンドルで操作して，左ペダルがブレーキ，右がアクセル，ギアはローとハイの2段変速だよ。クラッチはないから，簡単だけど，回転数（左下のスピード・メータの下の棒グラフ）が低いときに，ギアをハイにすると，エンストしちゃうぞ。スタート時はギアをローにしておかなきゃダメだょん。スピードが速くなって，回転数があがったら，ギアを，ローからハイにきりかえよう。あとは，ガンガンに飛ばして，他の車をブッちぎり，タイム内にチェック・ポイントを通過しよう。



▲スタート直後，観客が見守る中，エンジンをうならせるフェラーリ・テスタロッサ。カッコイイ!!



▲これがアウトランのコースマップ。赤の四角の場所はチェック・ポイントだよ。a～eまでが最終ゴールだ

コースはチェック・ポイント手前で二つにわかれて，好きな道を選べる。スイスの田園風景や遺跡（いせき）のトンネル，砂漠地帯など各コース，バラエティに富んでいて，最終ゴールも5か所ある。各ゴール後のエンディングは全部ちがっていて，おもしろいョ。5か所全部のゴールを征服する真の勝利者はダレかな!?



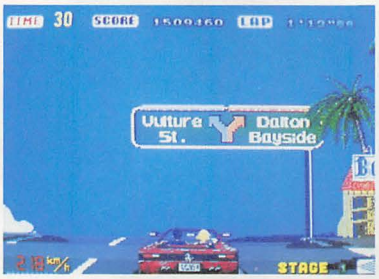
▲はじめに，ゲーム中のBGMがハンドル操作で選べる。BGMは『MAGICAL SOUND SHOWER』，『PASSING BREEZE』，『SPLASH WAVE』の3種類，どれもスバラシイ!!

▼さあー，スタートだ。ギアはローに入ってるネ。このまま，ずっと待ってるとフラッグを持っているおじさんが，おもしろい動作をするョ



▼コースアウトして海に突っ込むと，水しぶきをあげる。スピード・ダウンしちゃうけど，このグラフィックは見ものだぜ





▲この看板が見えたら，コースが二つにわかれる合図だ。行きたい道に合わせて，左右どちらかに車線変更しよう



▲ここがわかれ道，ちなみに最初のわかれ道は，右に行ったほうが楽みたい



▲わかれ道の後，少し走るとチェック・ポイントがある。ここを通過する前にタイムがなくなるとゲーム・オーバーだよ



◀このコースは気持ちがいい。空の雲がキレイに前から後ろに流れる。カーブでは真中の車線を走っているのがいい

▼風車小屋とお花畑，とくれば。そう，ここはオランダの田園風景。アウトランは，ヨーロッパの風景をモデルにしたコースが多いョ



▲道路のわきの看板は，カーブを知らせてくれる重要なマーク。とくに[ラ]このマークがでたら，減速したほうがいいぞ!!



試乗感想記

アウトランには，写真のようなデラックス・タイプのほかにスタンダード，コックピット，アップライトの4種があるが，僕はデラックス・タイプでゲームをプレイすることを勧める。デラックス・タイプは大迫力の26インチの大画面で，ハンドルをきるたびに，乗っている筐体（きょうたい）が横G（重力加速度）を受けて左右に動くし，クラッシュやコースアウトするとガタガタと左右に揺れる。そのうえ，乗りのいいVGMが頭のうしろの二つのミドル・スピーカから，ステレオ・サウンドでガンガンと響いてくる。ブレーキを踏めばブレーキ・ランプも点燈するおまけ付きで，もう最高の気分!!　これだけよくできていれば，おもしろくないワケがない。

カーマニアだって大満足!!

プレイヤーが運転する赤い車は，フェラーリ・テスタロッサのオープン・タイプだ。この車現在，日本には，たった7台しかない，夢のスーパーカーなんだ。じつは，ゲーム中に聴ける排気（はいき）音は，実際にテスタロッサの排気音を録音してきて，それを元にして作られている。これを聞くだけでも価値があるゾ。

道路を走る他の車も，ベンツ，ビートル，ポルシェと実際の車をモデルにしている。追いこすときの他車の排気音なども，車によってちがうという，とっても凝っているゲームだ。車の操作性，感覚も本物に近い。カーマニアにも涙がでるほどうれしい配慮（はいりょ）がたくさん。

▼アウトランでは，道路の横にいろんな楽しい看板がある。これは〝ＳＥＧＡ〟という看板だけど，アウトランのデラックス・タイプの看板もあるョ。捜してみよう



▼これがアウトランのデラックス・タイプだ。ゾクゾクする迫力だぜ!



テスタロッサを妨害する他の車



ポルシェ・ターボ



ダットサン・トラック



コンボイ



コルベット・スティングレー



VWビートル



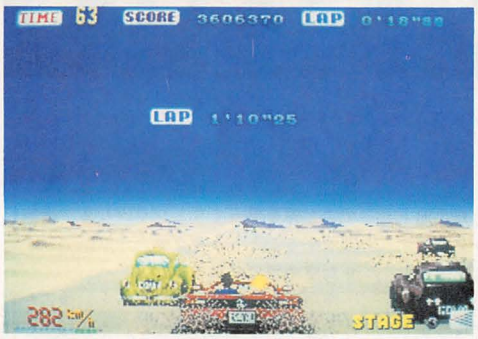
ベンツ・オープン・タイプ



◀岩山にかこまれたコースだ。この後、コースは登り坂になって，前が見にくくなるから注意しよう



◀道路わきにはレンガづくりの建物がある。どうやら，ここはドイツの風景がモデルのようだ。それにしてもキレイなグラフィックだなー



◀全コースの中で最難と言われている砂漠コース。砂にタイヤを取られやすいうえに左へ右へとカーブが続く，シフトダウンをうまく活用するのがコツ



◀遺跡のトンネルを走る幻想的なコース。僕はこのコースが一番好きだ。後半はくだり坂になって，大迫力だ!!



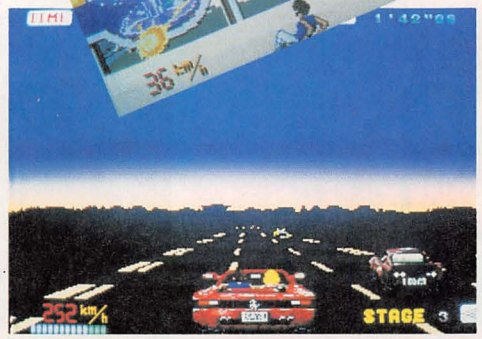
◀こんなロマンチックな風景をテスタロッサで女の子を乗せて走れたら……気分は最高なのになあ。はかない夢か……



ハデに事故ると，２人を投げだした車は横転する。でも大爆発はしない。この辺がこのゲームの品のよさ



◀車のうしろの跳(は)ね馬のマークはフェラーリ社の象徴。このテスタロッサの実物の値段は３千万円と言われている。こんなスゴイ車の雰囲気が味わえるのもゲームの世界ならでは



◀チェック・ポイントを通過して，ステージがかわるとき，じつにキレイに空のカラーが変化するんだ。これは見もの!!



◀車を接触させちゃったり，スピンさせると，となりの彼女におこられちゃうのだ。２回目は彼女にソッポをむかれてしまうヨ。悲しーい



◀ここはCコースの最終ゴール地点。人の歓迎はないけど，老人が魔法のランプをくれるぞ。それをこすると……

UPLからのニューゲーム『XX MISSION（ダブル・エックス・ミッション）』の登場だ。近代戦をシミュレートしたシューティング・ゲームで，登場するキャラは全部，実在する兵器をモデルにしたというリアルなゲームだぞ。



XX（ダブル・エックス）ミッション

by UPL
Written by 響あきら

★ストーリー

時は199X年，世界は第三次大戦の勃発（ぼっぱつ）寸前の緊張状態であった。

そんなとき，空軍スペシャリスト部隊にいたキミに秘密司令がくだった。その司令とはF14トムキャットに乗り込み，敵S国の領空を強行突破し，北極の秘密研究所まで，秘密兵器の設計図を届けるという作戦だ。

上官であるHIBIKI大佐（？）はキミに言った。「今後の戦略を大きく左右する大切な作戦だ。頼んだぞ!!」，「イエス，サー」キミは，今，大きな任務をおびて基地を飛びたった。作戦のコードネームは『XX（ダブル・エックス）』!!――このストーリーは，すべて響あきら先生による創作です――

★スクランブル!!

自機のモデルはグラマンF14トムキャット（飛行機マニアなら知ってるよね）。8方向レバーで操縦して，対空用バルカン砲ボタン（左側）と対地用バルカン砲ボタン（右側）で攻撃する。

また，緑色の編隊を全滅させたり，地上に出現した青のボーナス・ボールを破壊すると，「WAP」がでてくる。これを撃つと7種の星マークに変化し，取った星マークの種類により四つのパワーアップ攻撃ができるようになる。パワーアップの有効時間は40秒間だ。タイミング良くパワーアップしよう!!

★ワンポイント・アドバイス

●WAPはためろ!

パワーアップ中に「WAP」がでてきたら，パワーアップが切れるまでWAPを撃ってためておこう。そして，現在のパワーアップ時間が切れるときに再びパワーアップするのが利口な方法だ。

●撃たれる前に破壊せよ!

とくに地上物や海上物は出現と同時に攻撃し，早め早めに破壊していこう。撃ちのがすと弾を撃ってきてツラクなる。確実に破壊することも重要ダヨ。

●対空中戦は前にでるな!

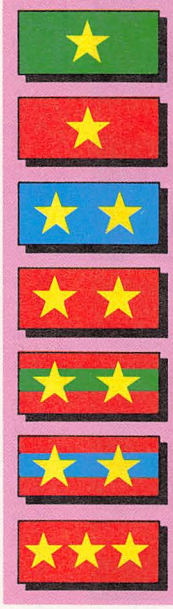
空中戦のときは，前にでると，後ろから体当たり攻撃を受けやすい。下のほうで弾をよけているのがGood!

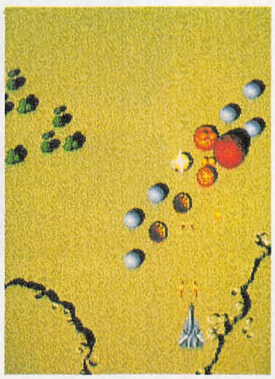
他にも難易度の高い敵の出現する位置は，覚えてしまうのがゲーム必勝法の鉄則だね。

★チョットひと言

このゲーム，キャラクターやバランスの点ではとってもよく，そう快感はあるけど，オリジナリティに欠けている。売るだけのために，この種のゲームが増えたのでは，ビデオゲーム業界の将来は暗い。練った企画と先見の目をもってすれば，おもしろく，売れるゲームは創（つく）れるはず。今後のUPLに期待をします。

これがパワーアップの効果だ!!



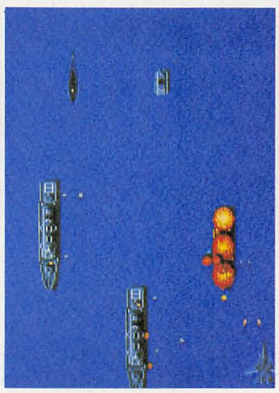


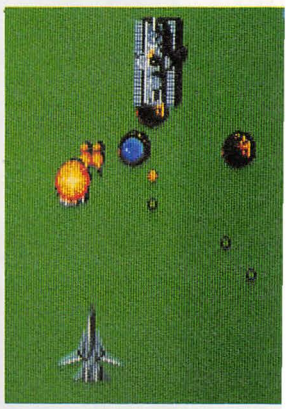
◀スタート直後は、ほとんど対地上攻撃だ。照準はないので，攻撃場所をカンでつかもう



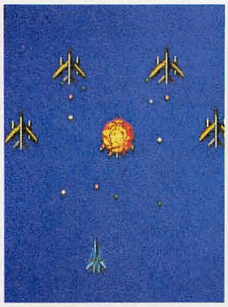
◀「WAP」出現。撃って自分の欲しいパワーアップになるまでガンバロウ

▼この型のフリゲート盤はバルカン砲を6発撃ち込まないと破壊できないぞ。左右に動いたスキを見てアタック!!

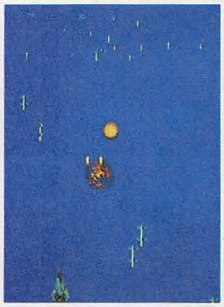




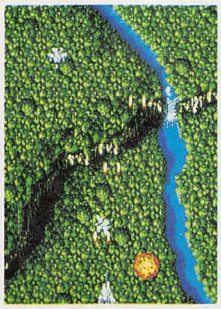
▲あの青い玉がボーナス・ボールだ。対地用バルカン砲で破壊すれば「WAP」が浮きあがってくるゾ。パワーアップのチャンス



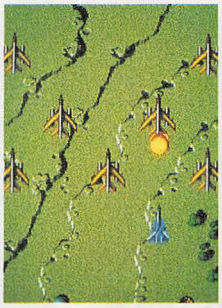
▲突然，下から戦闘爆撃機の5機編隊。前方にいくと弾を撃ってくるョ



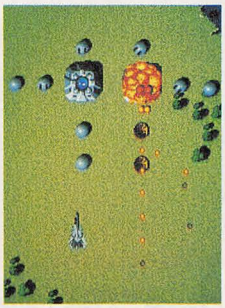
▲地対空ミサイルの激しい攻撃だ。ちなみにこのエリアを弾を撃たずに避けきれば2万点の隠しボーナスがもらえる



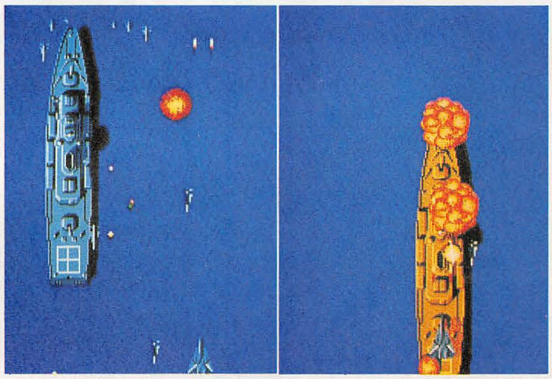
▲きれいな背景だ，と見とれているとヤラレちゃうぞ。油断は禁物なのだ



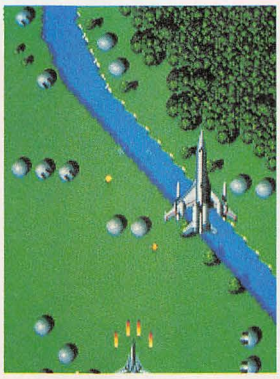
▲戦闘爆撃機の間をすり抜けるときは，可変翼を閉じた状態のほうが楽。可変翼はレバーを前に入れ続けると閉じる



▲中央に青いボールがある中型基地は，対空砲を連射してくる。早めに8発撃ち込んで破壊してしまおう



▲コイツは大型巡洋艦「ＢＬＡＫ　ＨＩＰ」。54発も撃たないと撃沈できない強者だ。爆発パターンがなかなか凝っていておもしろい。キミは見ることができるかな？



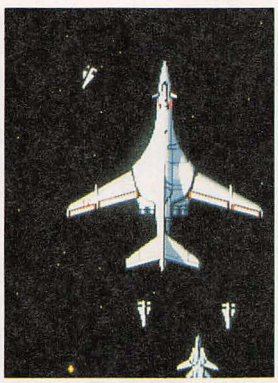
▲この中型爆撃機も後ろから出現する。ぶつからないようにしよう。14発で破壊だ



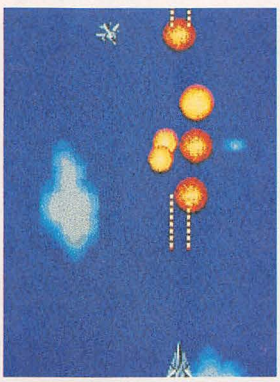
▲原野を走る多砲頭戦車部隊。この敵は攻撃しようとすると，少しバックして逃げる。弾を撃たれる前に撃て，これが鉄則！



▲でたー!!強敵ヘリコプター「Ｈ－１　ＫＡＩＮ」。高速速射砲には要注意だ。パターンを読んで先制攻撃すべし



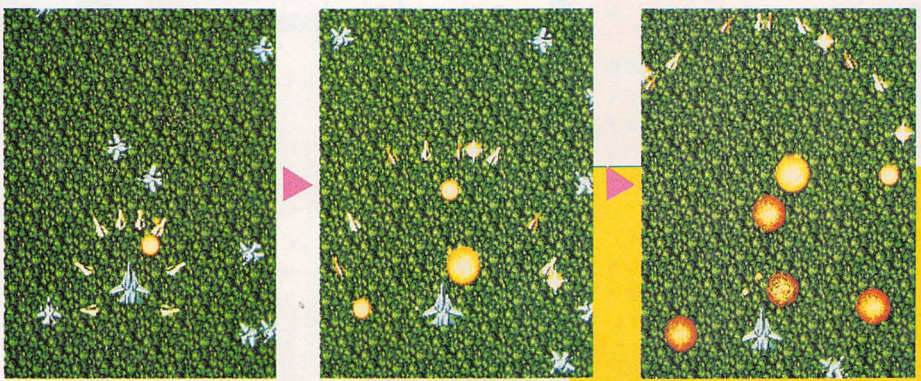
▲夜景を飛ぶ大型爆撃機「レッドドラゴン」。対空追尾ミサイルと円状に散らばる砲撃の同時攻撃はかなりムズカシイ



▲見て，この破壊力!!パワーアップの連射砲だ。とくに大型機には効果が絶大。星マークによっては翼を閉じてないと速射砲が撃てない場合があるから気をつけてネ



▲ここが最終ポイントだ。右側にはペンギンくん。左にはクジラがキミを歓迎してくれるゾ!!



◀これが対空8連ミサイルのパワーだ。大型爆撃機もこの武器があれば，簡単に撃墜できる．強敵はパワーアップで倒そう

for
PC-9801シリーズ
PC-8801シリーズ
価格：各7,200円（5"ディスク版）

シンキングラビット

カサブランカに愛を
殺人者は時空を超えて



チャレンジ！アドベンチャー・ゲーム

Written by 山下　章

このゲームをプレイせずしてAVGを語るなかれ！

「アドベンチャー・ゲーム（ＡＶＧ）」――この言葉とは，はや3年半のつきあいになる。その間，ボクのＡＶＧに対する見かたもかなりかわってきた。『サラトマ』『オホーツクに消ゆ』『軽井沢誘拐案内』など，その時代に秀作と思われた作品に関しては常にチャレ・アベで絶賛を贈（おく）ってきたが，この『カサブランカに愛を』はもはやＡＶＧの完成されたひとつの，究極の姿であるとここに断言したい。

まず第一に特筆すべきなのが，その練りに練られたストーリー。誘拐，殺人事件，タイム・トリップetc…，これらの事項が複雑にからみあって，じつにミゴトな味を生みだしている。ゲームを解き終えたあとに得られる感動，エピローグのすばらしい余韻（よいん）――それはあたかも，ＡＶＧが小説の域にふみ込んだかのような錯覚さえ起こさせてくれるのだ。

同社の『鍵穴殺人事件』『道化師殺人事件』もよかったが，今回の作品はそれ以上にオシャレな雰囲気（ふんいき）を味あわせてくれる。

第二にあげられるのが，オール白黒の画面。ナニ？色がついていなくちゃ美しくない？　バカを言っちゃいけない。この，小説のさし絵のようなセンスのいい画面を見ていると，今までのＡＶＧの画面がいかにダサく見えてくることだろうか。

これ以上，このゲームのスバラシイ点をしつこく書きつらねることはもはや無意味であろう。ベーマガ読者の諸君，とにかくこのゲームをプレイして，そして最後まで解き終えてみてくれ（それほどむずかしくないので）。キミのＡＶＧ観を大きく変えてくれることはまちがいないはずだ。最後に，これだけの名作を作ってくれたシンキングラビットに感謝！

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

ジェリー・ランドルフは，シカゴにある新聞社デイリー・カサブランカに勤める女性記者である。彼女がこの新聞社を選んだのは，ただ好きな映画と同名だったという単純な理由からであった。

ある日，彼女のハイスクール時代からの無二の親友であるメイ・エルガーが行方不明になった。心配している彼女のもとに，メイからの日記が送られてきた。その日記には，彼女の父親が科学者で時間に関する研究をしていることや，その研究を軍部に狙われ脅迫（きょうはく）されていること，さらに手段を選ばない彼らの魔の手がいつか自分の身におよぶかもしれないというようなことが記されていた。

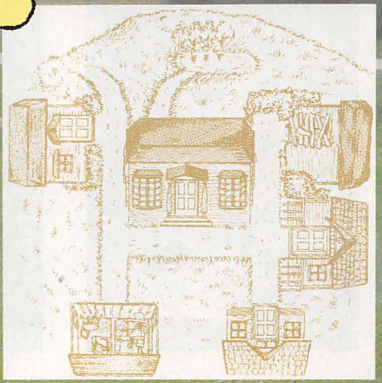
ジェリーはさっそく，同僚の記者ロイ・スティーブンスに相談した。ロイは彼女が入社したときに，親切にアドバイスをしてくれた先輩記者である。日記を読み終えた彼をさそって，彼女はゲイルズバーグにあるメイの家へ向かうことにした。ゲイルズバーグはイリノイ州の中ほどにある古くからの町で，シカゴから南へ約120マイルのところにある。

メイの家は，ブロード街を東にはずれたところにあるファイアーズヒルと呼ばれる小さな丘のふもとにあった。彼女の家はこぢんまりとした2階建てで，新しく白いペンキで塗り直された壁が周囲の家並みの落ち着いた色彩とアンバランスな対照を示していた。

ジェリーはドアをノックしながら，4年前ハイスクールの卒業式の帰りに，ここでメイと二人で写真を撮ったことを思いだしていた。それは胸のペンダントの中で，今でも二人でほほえんでいるはずだった。彼女がそっと胸のあたりを押さえたとき，家の中から音がしてドアが開いた。

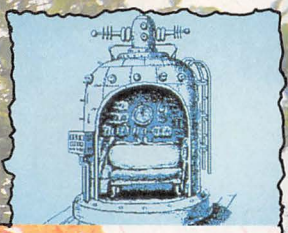
（山下：ゲームを解き終えた人なら，このプロローグの数か所でなるほどとうなずいてくれるはずだ。）

1945年





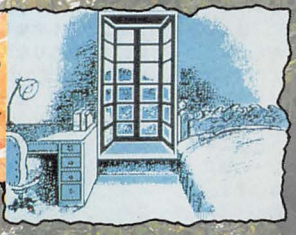
【エルガー邸】
物語はメイの実家，エルガー邸の前からスタート。はじめの舞台である1945年の世界には，全部で5人の人物が登場する。まずは彼らからいろいろ話を聞いて，情報を集めておこう。ある物をもらっておかないとあとで困ったり，買収しておかないと先へ進めなかったりする人物もいるゾ。

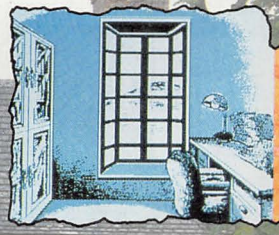


これがタイムマシンだっ！

今回の冒険の主役がコレ。エルガー博士が発明したすばらしい乗り物だ。ただし，日付をちゃんとセットして正しい操作をしないと，ゲーム・オーバーになっちゃうゾ。日付は新聞を見れば知ることができるヨ。

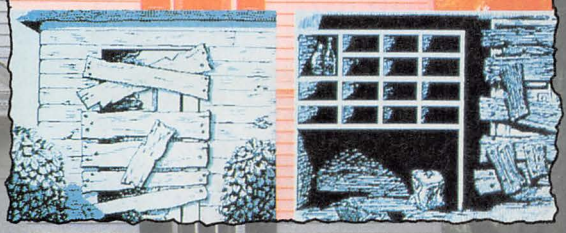
【メイの部屋】
エルガー邸の2階にあるメイの部屋。窓からは裏山の森が見える。ここでは，メイの写真を手に入れておこう。





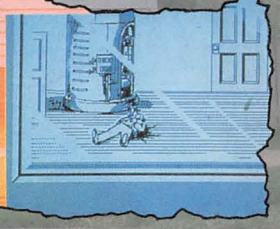
【エルガー博士の書斎】
部屋のスミにある本棚（だな）からは，たくさんの遺留（いりゅう）品が見つかる。なかでも，ドイツ語で書かれた手紙は，博士の死に関する重要なカギをにぎっているんだぜ！

【廃屋】
今じゃだれも住んでいない廃屋（はいおく）の中にも，大切な物が隠されている。でも，もちろんそのままでは入れない。シンキングラビットお得意のパターンで，××××を使えばＯＫ！



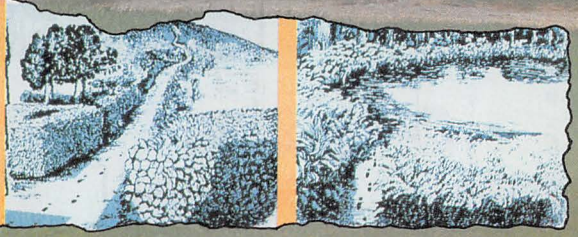
おわっ！殺人事件!!

メイの行方を捜していたキミはとんでもない殺人事件とでくわすことになる。なんとエルガー博士が殺されているのだ!!　しかし，博士はまったく抵抗したようすがなく，おだやかな死に顔をしている。いったいこれはナゼ？　犯人はだれなのか？



謎の足跡!!

殺人現場についている足跡（あしあと）をたどっていくと，それは裏山の池からはじまっていた。殺人犯は池の上空から現れたのだろうか？　まさか足跡をたどりながらうしろ向きに歩いていったなんて考えられないし……。ウ〜ン，謎が謎をよぶぜっ！



登場人物

●レイノルズ(35)職業：研究助手
「どちらさまですか？　ああ，お嬢さまの友だちですか。えっ，お嬢さまが誘拐？　それは大変だ，どうぞお入りください。でも，勝手にタイムマシンに乗るのは危険ですからやめてくださいね。だめですよ，そんな物をくれたって。私はやめてるんですから…。」



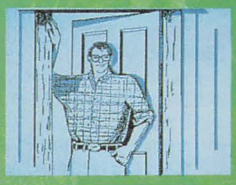
●ジョン・ロックホップス(62)
職業：牧場夫
「どうだい，めずらしい名前だろう。オレの名前を一度で覚えられないヤツは，まずいないぜ。それにしてもあのエルガー博士が殺されちまうとはなあ。ドイツ人だがいいヤツだったのに……。30年ぐらい前にアイツとはじめて会った日のことが目に浮かぶぜ。」



●トマス・ゴーフィン(70)職業：植木屋
「見たとおり，しがない植木屋だ。オレは字が読めないから，新聞や雑誌を見せてくれても何も答えられないぜ。ただし，金物類についてはちょっとばっかしくわしいぜ。オッ，こんなにいい物をくれるのか。わるいなあ，じゃあお礼にコイツを……。」



●ジャック(34)職業：コピーライター
「広告代理店でコピーを書くのが僕の仕事です。今はエラリー・クィーンのミステリー雑誌に応募のため，ここで小説を書いているのです。僕は残念ながらこの土地の者ではないので，あなたたちの質問にお答えすることができません。」



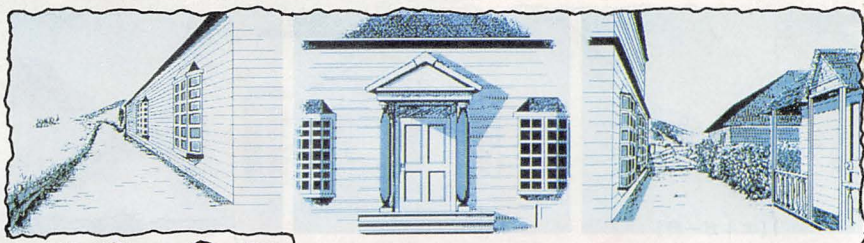
●謎の老婦人(？)職業：？
「私の名前ですか？　いずれおわかりになりますわ。そうそう，あなたがたにはこれをプレゼントしてさしあげましょう。大切にしてくださいね。」



●メイ・エルガー
実物が登場しないので，写真でご紹介。ハイスクール卒業時に撮った，17,8才ごろの写真だそうだ。こりゃなかなかの美人さん！







1916年

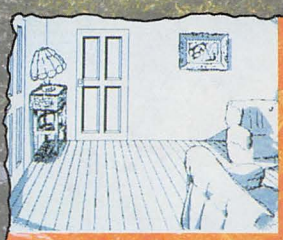
【エルガー邸】
1945年の屋敷とよーく比べてみよう。時代の流れが感じてもらえるかな？

【大木】
べつに何かしかけがあるわけじゃアリマセン。ただこの木の根元に1945年からタイム・トリップしてきたと言いたいだけなのサ。

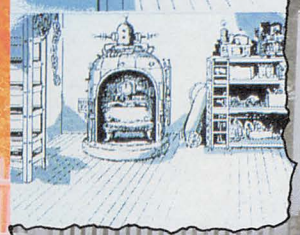




【丘の上の研究所】
エルガー博士の研究所へ行くためには，ある人に何かをプレゼントしてあげなければならない。それに，入口のカギを開けるための道具も必要だゾ。







【研究所の中】
オッ，こんなところに殺人犯の所持品らしき物が!!コイツを手がかりに捜査をしていくと，またちがった展開が見られるんだ。ただし，気をつけなければいけないのが，キミたちはあくまでも，どこにでもいるジャーナリストにすぎないということ。警察まがいのことをしてはいけないヨ。

●マーシャ・エバンス(17)職業：学生
「はじめまして。私は学校を卒業したら，エルガーと結婚するつもりなのよ。でも近ごろ，彼のようすが変なの。いったい何があったのかしら？　そうそう，私の幼なじみのケニーのところへ行ってみてね。彼ならきっと，エルガーの研究所へ行く方法を教えてくれるはずよ。」



●ジョン・ロックホップス(33)
職業：牧場夫
「どうだい，めずらしい名前だろう。オレの名前を一度で覚えられないヤツはまずいないぜ。―エッ，このセリフを聞いたことがあるって？　そんなはずはないだろ，あんたらとは初対面なんだから。」



●トマス・ゴーフィン(41)
職業：金物屋
「いらっしゃい！　今なら何でも安くしておくよ！　オヤ，S&D社の製品を持ってるなんて，なかなかツウだねえ。そういえば，この前あの人も同じのを買っていったけなあ。」



●エルガー博士&マーシャ・エバンス
近々，結婚する予定のお似合いのカップル。つまり，メイの両親というわけだね。2人の間は美しき愛の絆（きずな）によって結ばれているのだ。





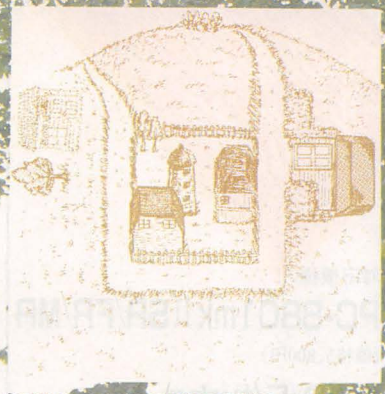
登場人物

●ジェフ(？)職業：？？
「なんだってオレが名前をおまえらに教えなきゃならないんだよ。しつこいヤツらだなあ。おいおい，勝手に人の家に入ろうとするんじゃねえ！　そんなことすると，オレはもう会ってやらないからな！」

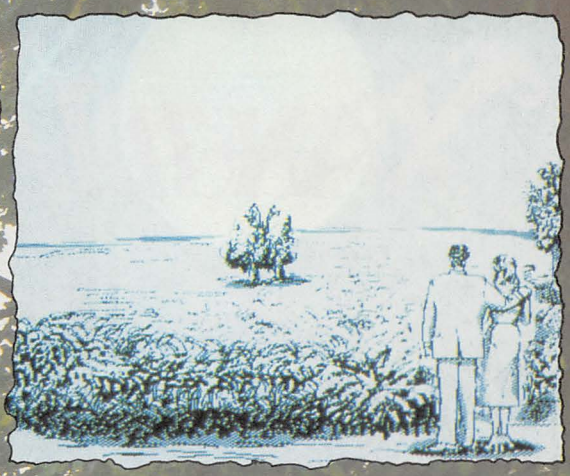


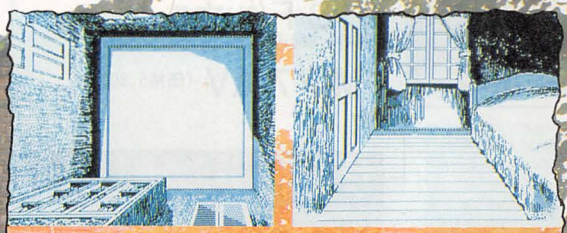
●ケニー・ニコルス(30)職業：新聞屋
「僕の新聞の読者のかたですか。どうぞお入りください。えーっ，これをあなたがたが作ったんですか？　信じられない!!　僕の夢はシカゴあたりで大きな新聞社を作ることなんですよ。あなたたちといっしょに会社を作れたらなあ。」





1885年



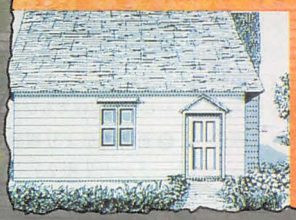


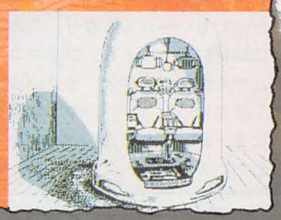
ここはどこ？

タイム・トリップに失敗したジェリーたちは，気がつくと見知らぬ部屋でベッドに横たわっていた（２人で同じベッドでねてるなんて……アブナイ！）。なんと，ここはさらに30年前の世界なのだ。この時代に，まさかタイムマシンなんてあるわけがない。さ～て，困った，元の時代にもどるにはどうしたらいいんだろう？

そして感動のフィナーレへ

キミがやるべきことをすべて終え，そしてある条件を満たしていれば，物語はいよいよエンディングをむかえることになる。二重，三重のエピローグが，キミにまるで映画を見終わったときのような感動をあたえてくれることだろう。







【山】

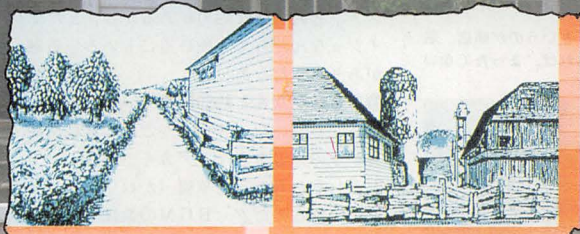
1916年にはエルガー博士の研究所があった場所も，まだ何もないただの山。でもねえ，この山道には……。

登場人物

●リザ・ニコルス(？)職業：無職

「あのときは驚いたわ。なにしろあなたたち２人が急に空からふってくるんですもの。でも気にしなくていいのよ，困っているときはおたがいさまですからね。私の赤ちゃんは来年生まれる予定なの。男の子がいいなあ。」





【エルガー邸建築予定地】

残念ながら，この時代にはまだエルガー邸はない。エルガー氏は1914年にこの土地に引っ越してきた設定になっているんだ。エルガー邸の建つ前は，牧場だったんだね。

P.S.

今月のチャレ・アベはどうだったかな？　ボクがこのゲームを本当に好きだということがわかってもらえたと思う。この作品もボクのつぎの本でくわしくとりあげる予定だ。ひとりでも多くの人に読んでほしいな。

ところで，ご質問の多い「チャレンジ！ＡＶＧ＆ＲＰＧ2」だけど，制作は快調に進んでいる。この本では中途はんぱな記事を入れずに，前作の『ザナドゥ』や『メルヘン・ヴェール』のように，ひとつひとつのゲームを徹底的に解析していく予定だ。かならずやみなさんの満足のいく本に仕上げるつもりなので，楽しみに待っていてくれ（年内発売予定）。



チャレンジ！ロールプレイングゲーム

対応機種

PC-8801mkIISR/FR/MR
（価格5,800円）

X1C/F/turbo
（価格5,800円）

FM-77/AV（価格5,800円）

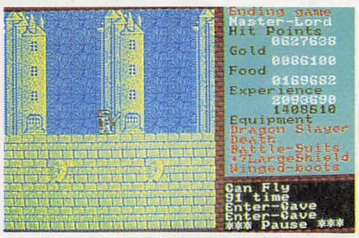
他

ザナドゥ・シナリオII

日本ファルコム

Written by　山下　章

読者のみなさんは，ＡＲＰＧ（アクティブ・ロールプレイング・ゲーム）の中で何が一番好きかな？　人によって好みがいろいろあるだろうけど，ボクはやっぱり『ザナドゥ』か『メルヘンヴェールII』をオシたいな。その『ザナドゥ』に『シナリオ２』という続編がでると聞いて，ボクはいてもたってもいられなくなり，日本ファルコムに取材に行ってきた。ファルコムの宮本さんから聞いた㊙話と，ボクが少しプレイして感じたことを，ベーマガ読者のみなさんにチャレンジＲＰＧのページをかりて報告したいと思いマ～ス!!



▲ゲゲッ，こんなにタワーがならんでいる!!　どれがどこへつづいているのか，謎は深い。マッピングだけでもひと苦労だゾ



◀これが『シナリオ2』のモンスターの一部。エッ、ちっちゃくてよく見えない？　そういう文句のある人は、ボクのつぎの本を買いなさい！

『シナリオ2』はここがチガウ!!

まず，だれもが気になるのが，「シナリオ２は前作とどこがどう変わったの？」ということだろう。それをズバズバとご紹介しちゃうと……。

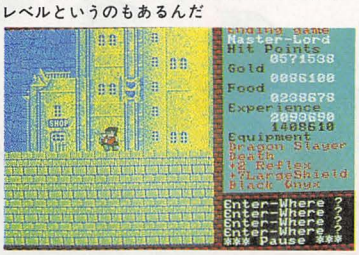
❶モンスターが総入れかえされたっ!!

前作に出演した80種類のモンスターと４種類のデカキャラがすべて入れかえられた。しかも，今回はデカキャラがなんと12種類!それを全部見られると思うだけでもワクワクするぜ!

❷面構成がより複雑になった!!

『シナリオ２』は前作のように単純にレベル１，２……10という順序で進んで行くだけでは解けない。ときには，レベル５からレベル３へもどったり，そこからレベル８へ飛んだり，なんてことも必要なんだ（これはあくまでも１例）。そのため，ケーブ（洞窟）のつながりも複雑になっていて，一方通行とか数レベル先へワープできるケーブなんていうのもある。外の世界を把握（はあく）するだけでも，かなりの困難をきわめるというワケだ。

さらに，タワーの中の迷宮も一層複雑になっている。別のタワーどうしがひとつの迷宮でつながっていたり，隠し部屋がたくさんあったり……。こりゃ，たまらん!



▼左に見える「SHOP」というのが商店。店がたくさんあるレベルもあれば，まったくないレベルというのもあるんだ



▼「Nero's Shop（ネロのお店）」というお店の中。武器やシールドがたくさんあるゾ

❸商店が新装開店!!

前作ではどのレベルへ行こうと，商店は９種類のうちのどれかでしかなかった。ところが今回は，すべての商店がちがうお店になっていて，売っている物まで店によってちがうのだ!　あの美しいグラフィックがなくなってしまったのは残念だけど，同じ品物でも店によって値段がちがうので，うまくやれば商売をしてGoldをかせぐこともできるんだヨ。

❹マジック・アイテムが増えた!!

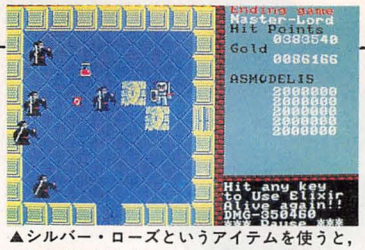
『ザナドゥ』に欠かせない要素のひとつ，マジック・アイテム。『シナリオ２』では新しいマジック・アイテムが四つも登場するゾ!　どのような効力があるかは，まだナイショなんだって。使い道にもいろいろ謎がありそうだなあ。

❺ＢＧＭがなんと約30種類!!

こりゃ驚いた，各レベルごとにＢＧＭがちがうのはもちろん，デカキャラによってもそれぞれちがった華麗（かれい）なＢＧＭが流れるのだ!!　ＢＧＭの数は全部で約30種類。これならすぐにでも『ＸＡＮＡＤＵ　ＧＡＭＥ　ＭＵＳＩＣ』なんてレコー



▼これがアイテム・ディスプレイだ。前作よりシンプルになって見やすくなった。シルバー・ローズ，アシッド，ラダー，クロスの四つが新しいアイテムだ



▲シルバー・ローズというアイテムを使うと，自分の前に壁を作ることができる。戦闘中にこれを使えば，敵の接近を防ぐことも可能だ。ちなみに，左上に見えるのはレッド・ポーションだ

ドがだせるかもね。

❻面の数が……!!

これについてはノーコメント。だけど，頭のいい読者諸君なら，ピーンときてくれるんじゃないかな。

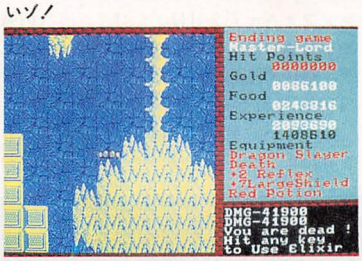
『シナリオ2』はヒットするか?

以上,『シナリオ2』の特筆すべき点をあげてきたけど，まだまだ書ききれないことがたくさんある。そのへんはキミたちに自分でプレイして味わってもらうとして，ここではボクなりにこの『シナリオ2』がヒットするかどうかを考えてみたいと思う。

前作『ザナドゥ』は,パソコン・ゲーム史上記録的な大ヒットとなった。『ザナドゥ』をプレイせずしてパソコン・ゲームは語れない，と言われたほどである。『シナリオ2』は前作を持っていないと遊べないのだが，



▲『シナリオ2』で新しく登場する，通称「すべり台」。いったん乗ると，ひたすら落ちていってしまう。ウイングド・ブーツがないと登れないゾ!



▲さかさに生えたつらら(?)の上に乗ると，なんとヒット・ポイントが激減してしまう。うっかりすると，こんなふうに死んじゃうこともあるのダ



▲レベル5で小さなタワーを発見!　だけど，油断しちゃいけない。見かけは小さくても中がだだっぴろいタワーなんていうのもあるんだから



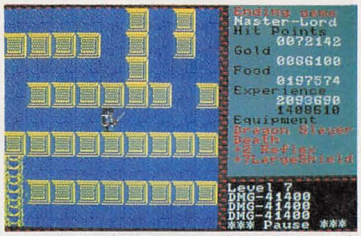
▲ここが噂（うわさ）のパチンコ面。上からコロコロと落ちてきて，ところどころにあるタワーを探索（たんさく）せよ!　ちゃんとチューリップにデザインされたところもあるんだヨ

その点は実績から見ても何の問題もないと思う。むしろ，前作を解き終えた人たちが先を争って『シナリオ2』に飛びつくという状況が予想される。ただひとつ懸念（けねん）されるのが,『シナリオ2』があまりにもむずかしすぎるということ。答えをすべて知っている開発者でさえ，最初から最後までストレートに解き終わるのにかかる時間が前作の3倍以上，というのだから，そのむずかしさがわかってもらえると思う。しかし，むずかしければむずかしいほどヤル気がでるという人がパソコン・ゲーマーには多いので，結果的には『ブラックオニキス』や『ウィザードリィ』シリーズと同じように，大ヒットすることはまちがいないだろう。

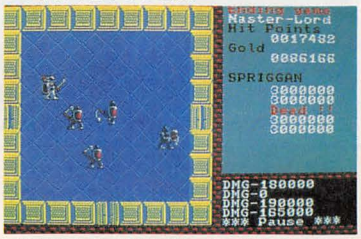
オマケ

この『シナリオ2』の目的は，前作で倒したはずのキング・ドラゴンを再びさがしだすことだ。けれども，そうそう簡単にはキング・ドラゴンは見つからない。ここで重要な意味を持っているのが,「the Resurrection of Dragon」という副題だ。はたして，キング・ドラゴンはどこに?　エンディングにはきっと感動してもらえることだろう。

P.S.年内発売予定のボクの本『チャレンジ!AVG&RPG2』でこのソフトを徹底解析するつもりなのでお楽しみに。



▲レベル7は迷路面。キミの指先のテクが要求される。だれだい，そこで「テグザー」に似ているなんて言ってるのは!



▲迷宮の中での戦闘画面。左右に見えるのがドアだ。最終面にでてくるSPRIGGANという敵のヒット・ポイントはなんと3百万!!　前作のキング・ドラゴンなみに強いぜ!



▲前作にモーニング・スターという武器があったのを覚えているかな?　じつはモーニング・スターというのは，トゲのついた鉄球をふり回すタイプの武器なんだ。前作ではそのグラフィックがまちがっていたため，プレイヤーの人からたくさんの苦情がきたそうだ。だから今回の作品では，モーニング・スターの代わりにヘビー・スピアという武器が新登場しているんだ



▲主人公の右側にある壁(?)は人面石と呼ばれている。要するに，マトックで壊すことのできる壁なのだ。ちなみに，ある二つのアイテムを組み合わせて使えば，壊せないはずの壁を壊すこともできるんだヨ



▲ヒット・ポイント120万のデカキャラ，レッド・ドラゴンと対戦!!　しかし，まだまだキング・ドラゴンへの道は遠い。いったいヤツはどこにいるのか?

シナリオ2のデカキャラたち



White Dragon (HP.800,000)　Red Dragon (HP.1,200,000)　Borges (HP.1,000,000)　Guin (HP.1,400,000)　Zschokke (HP.600,000)　Boiardo (HP.2,000,000)

★「ザナドゥ・シナリオ2」のお問い合わせ先：〒190 東京都立川市柴崎町2-2-19カトービル　日本ファルコム「マイコンBASICマガジン」係



チャレンジ！ロールプレイングゲーム

for
PC-8801シリーズ
(5″ディスク)
FM-7/77シリーズ
(3.5″,5″ディスク)
価格：各7,800円

スター・シンフォニー

ビクター音産

Written by 手塚一郎

RPG(ロールプレイング・ゲーム)と音楽が融合されたリアルタイムRPGがついに発売された！

AVG「新竹取物語」やミュージック・エディタ「MUSIUM2」などを発売しているビクター音産から発表されたリアルタイムRPG「スター・シンフォニー」だ。

プロローグ

シンフォニア王国に迫りくる天変地異。キミはシンフォニア王国を救うべく，正義の戦士にして，王立第一交響楽団の指揮者レスターの分身である5人の戦士を操らなければならない。

伝説の英雄ルフィノ・レオンの16の遺産とは何であるのか？

迫りくる天変地異の正体とは？

交響曲「スター・シンフォニー」の秘密とは？

すべてが謎につつまれた「スター・シンフォニー」。眠れない夜が続きそうだ……。

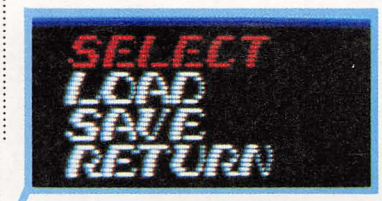
スター・シンフォニーの魅力

スター・シンフォニーの魅力(みりょく)といえば，その独特のムードにあると思う。

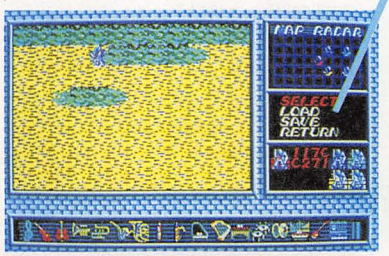
場面ごとに変化するBGM，神秘的なグラフィックス，そして良く練られたシナリオなど。とにかく，一度プレイしてみれば理解してもらえるだろう。

今までにない試みとしては，アイテム(？)として楽器を用いた点，5段階の攻撃モード，5人の戦士を別々に動かせる（同一画面上に複数の戦士を存在させることはできない）点などである。

ビクター音産のソフトに共通していえる「遅さ」も解消され，じつに楽しめるゲームに仕上がっている。ブームになりそうな1本だネ。



▼ESCキーを押すとコマンド・セレクト・モードに入れる。他の戦士を動かしたいときやデータのセーブやロードもこのモードを使うんだ

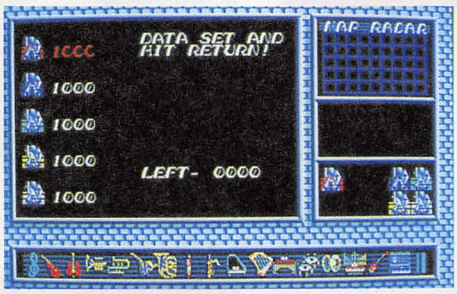


エピローグ

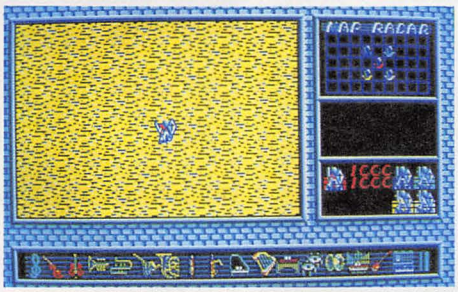
最近やたらに忙しい。その忙しい中，時間を忘れてプレイしてしまった「スター・シンフォニー」。2日ほどかけて，5人の戦士を最強にし，楽器も15個集めて……あれ？　最後の1個が取れない……。「カポシ！(10月号287ページ参照)」

おかしい。ゲームが進行しなくなってしまった。そう，ボクはハマッてしまったのだ。

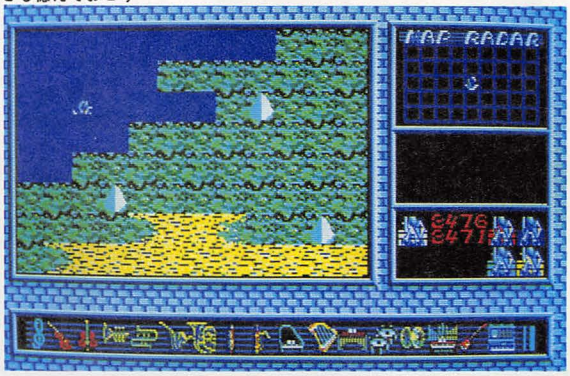
▼5人の戦士にエネルギーを配分する「MAKE PERSONAL DATA」の画面だ。ヘタに小細工せず，均等に1,000ずつにしておいたほうがいいだろう

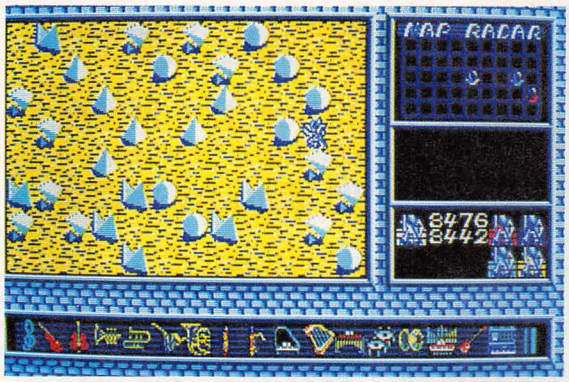


▼ゲーム・スタート直後の画面だ。画面の右上を見てほしい。これは現在キミが操作している戦士を中心としたマップなんだ。他の戦士のいる画面には行くことができないので注意しよう

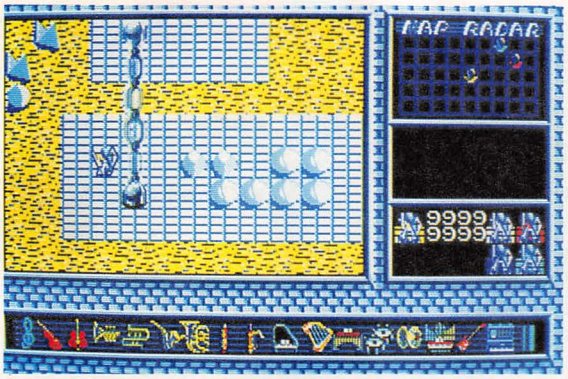


▼戦士は水の中にも入れるけど，歩くたびにエネルギーが1ずつ減ってしまうゾ。エネルギーを回復させるには平地(砂漠)でジッとしていればいいんだ。また，森の上でジッとしていると平地の2倍早く回復するということも憶えておこう





▲フィールドのところどころにあるオブジェ（建造物）。じつはこれらには重要な意味があるんだ。この画面はオブジェで形成された迷路。この迷路を抜けると何があるのだろうか？



▲神秘的なクサリのようなものがある。これにもゲームを解くために必要なものが隠されているゾ。キャラクターが弱いころは無視しているほうがいいと思うヨ



▲オブジェに囲まれた台のようなものを見つけた。ところが，ここに入ろうとしても，これ以上前へ進むことができない。そう，ここに入るにはある条件を満たしていなければならないんだ

だ。調べてみると，楽器の取りかたをまちがえてしまっていたというわけ。ディスク1枚にセーブは1か所しかできないということは……「最初からやり直しですね。」とビクター音産の担当の人に軽く言われてしまった。

読者のみんなは，こんなことがないようにキャラクター・ディスクを何枚か用意して慎重にプレイしてネ！　それにしても，シビアなＲＰＧだなぁ……。



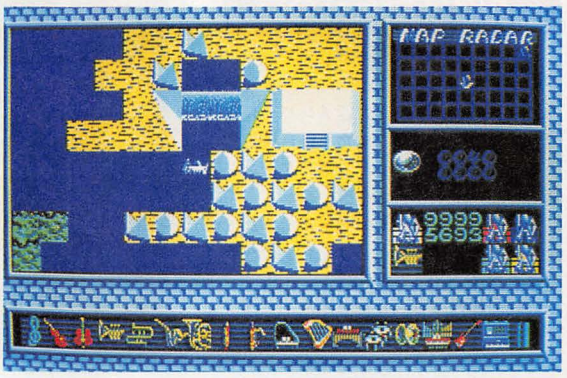
▲見慣れない敵がいるので戦ってみると……。そうか，コイツが楽器を持っているのか。当然，キミは楽器についての情報を得ているよネ？　さもないと……。（エピローグ参照）



▲オブジェの1種である「人面石」だ。これもゲームを解くのに重要な意味を持っているんだけど，ある条件を満たしていなければダメだ。ヒントを書くと「エネルギーを注入せよ」ということかナ？



▲異様な色をした沼地のようなところにきてしまった。ここを歩くとエネルギーが減ってしまうゾ。そういえば「NO STAY LONGER ON RED DESERT./」という情報もあったなぁ



▶水中にも何か秘密があるらしいけど，ある条件を満たしていなければまったく意味がない。滝の裏に何かありそうなんだけど，ボクもまだよくわからないんだ（ゴメン./）



ガルフォース

ソニー for MSX

価格5,800円　11月21日発売

Written by 断空我

はじめにアニメありき

「ガルフォース」はアニメーション・ビデオの1作品で，見た人も少なくないと思いますが，簡単に説明します。

このアニメのストーリーは，ソルノイド軍とパラノイド軍の戦いを通して，人類創世を描いていくものです。

ガルフォースというのは，人間型（ヒューマノイド）の女性しかいないソルノイド軍の中の一部隊のことで，7人の美少女によって構成されています。

単に戦闘シーンだけでなく，彼女たちの日常生活の描写(びょうしゃ)まで細かく作られている作品ですので，一見の価値はあると思います。

MSX版「ガルフォース」ゲームストーリー

ナインボーイ・システムによって緑なす大地によみがえった惑星カオス。君はソルノイド軍の兵士になって，敵パラノイドの手からカオスを守らなければならない。

カオス近くの宇宙，コロニー・スペース・シップに残った6人のソルノイド軍兵士と合流し，パラノイド軍の最終兵器「ディノサート」を倒し，惑星カオスを守り抜くことができるだろうか。

どんなゲームだろう

まず，ゲームをはじめるに当たって，ガルフォース7人のメンバーのうち1人を選んでプレイをはじめます。メンバーにより乗っている機体が異なるため，自機のスタイルはもちろんのこと，攻撃パターンも異なります。

このときに，女の子の顔が表示されるのがいいね。MSXにしては上できのグラフィック!!

自機の操作はカーソル・キーまたはジョイスティックで上下左右，スペース・キー，またはトリガーで，弾を発射するシンプルなものです。

ステージは全部で6ステージ。1ステージは，「地上面」と「宇宙面」の二つの面で構成されていて，ステージの終わりには巨大な敵(ボス)がまちかまえています。スクロールは8ドットになっていますが，そのかわり非常にきれいなマップに仕上っています。宇宙面へは地上面のポート(飛行場)から行くことができるので，行くかどうかはプレイヤーが決めます。地上物を撃っていくといろいろなアイテムがでてきます。パワーアップするキャラを取ると自機が，1段階ずつレベル20まで，パワーアップしていきます。パワーアップにより，自機の形態変化や弾の形状，軌跡の変化が起こり，敵を攻めやすくなりますが，場合によっては，あまり有効でなかったりします（ここがミソ)。宇宙面でもパワーアップのキャラクターがでてきますが，それよりも大切なのが，仲間との合流で，あるキャラクターを撃つことにより合流できます。そして地上面の最初で合流した仲間とチェンジすることができます。

アイテムの数々


バリア。一定時間敵の攻撃を防ぐ


パワーアップ。1段階ずつレベルがあがる


画面上の敵を消滅させる


ソルジャー・チェンジ


ワンナップ


???


◀ラビーの機体はきわめて普通で，パワーアップするごとに連射数が増える。パワーがあがるとメトロイドの波動のような弾を発射できるようになる


◀ルフィーの機体はラビーと少しちがっていて，横に対する攻撃力を持つようになる

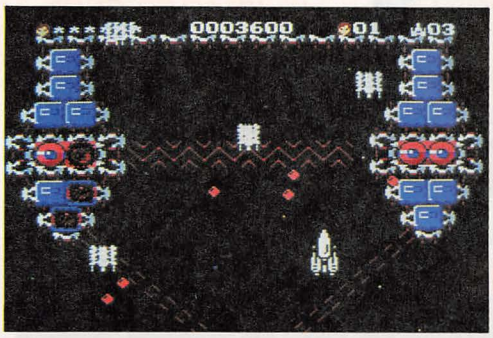

◀パティの機体はルフィーの機体をさらに横に対して強化している。レベルが20のとき，もっとも強力な機体の一つ


◀エルザの機体は幅の広い前方への攻撃力を持つようになる

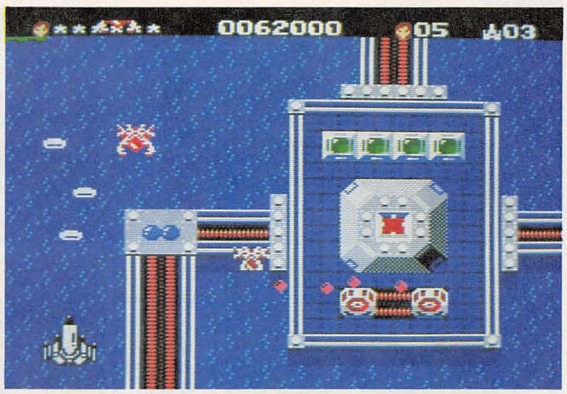

◀ラミイの機体は全方向に対しての攻撃力をもつようになる


◀ポニーの機体はちょっとかわっていて，その機体自体パワーアップはしないが，そのかわり，ブロンDというロボットが攻撃に加わわるようになる

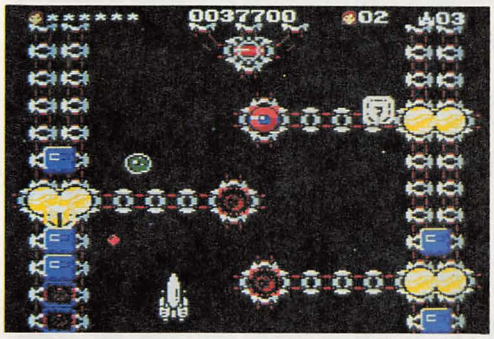

◀キャティの機体は，連射が増えるだけ。最高8連射になるが，連射装置付きのジョイスティックがないと使いこなせないでしょう。ただ，機体が小さいので，敵の弾をよけやすいという特性がある



◀これがゲームのはじめのころの画面。左上にガルフォースのメンバーが表示される。右上にだれの機体を使っているのかと、パワーが表示されている



▲これが地上だ。なかなかきれいだろう



◀左中央の緑色のキャラクターが、パワーアップ・キャラだ。一度弾を当ててから取ろう



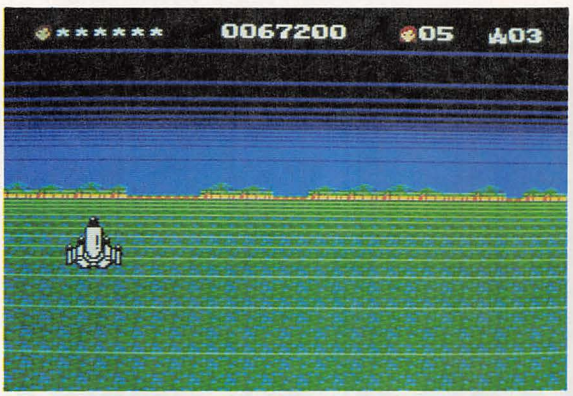
▶この左のところがポート。ここに行かないと宇宙に行けない。ポートは地上の2か所にある

仲間との合流は1ステージ1人になっているので，全6ステージで6人の仲間と合流します。そして7人そろって最後の敵を倒すと，ハッピー・エンドということになります。したがって1人でも欠けているとハッピー・エンドになりませんよ。

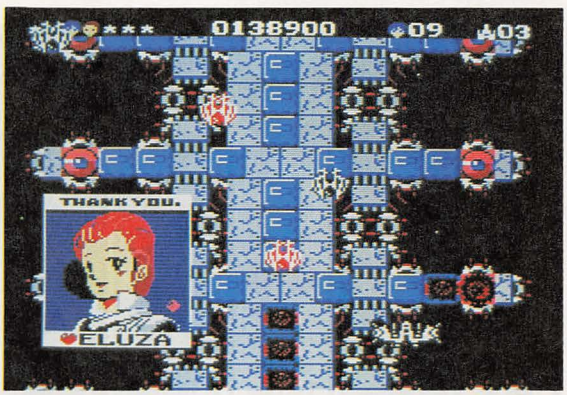
おしまいに

記事は試作最終バージョンで取材したので，ゲームがおもしろくなるかどうかは，これからの〝つめ〟にかかっているでしょう。しかし，MSXでこれだけカラフルな画面だというだけでも，ゲームをするだけの価値がありそうです（ちなみに1メガROMを使っています）。

ないしょの話しだけど，マジック・キーというものをスタート時に，ジョイスティック・ポートBにさし込んでいると，いろいろなパラメータを設定できるらしいョ。



▶宇宙に行く途中、地平線が美しい







◀ここで自機を変えられる。レバーを左右に動かすと変わるよ

◀仲間と合流すると，画面にそのキャラクターが表示される。なんと，ほほえんでくれるのだ！

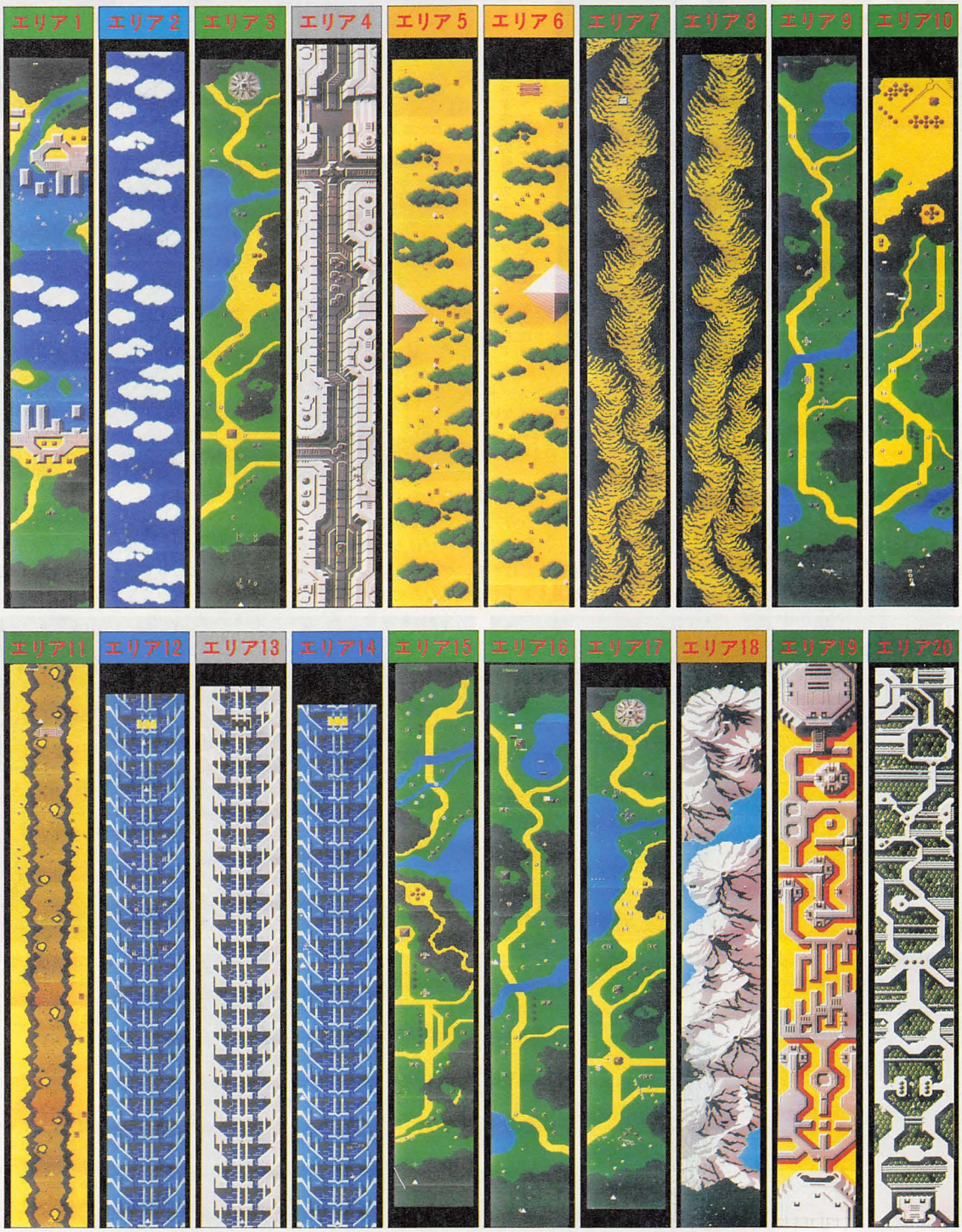
★MSX版「ガルフォース」のお問い合わせ先:〒141 東京都品川区北品川6-7-35
ソニー㈱お客様ご相談センター「マイコンBASICマガジン・ガルフォース」係

SUPER XEVIOUS ガンプの謎

河野 光のナムコット情報局SP!! ガンプの謎の謎に挑戦!!

©㈱ナムコ

Written by 河野　光



みんなもう「スーパーゼビウス・ガンプの謎」をプレイしてみたかな？　前作との大きなちがいは，各エリアで謎を解かないと，つぎのエリアに進めないことだ。そこで今回は，各エリアの謎を解明しよう。

それから各エリアには，面クリアの謎とボーナス得点の謎があるんだ。謎を解かないと同じエリアでループしてしまうけれど，そのループに大きな秘密があるんだよ。では左のカラーページを見ながら説明していこう。

エリア1

最初にでてくる四つの雲のうち，どれかの雲に入るとエリア2へワープ。しかし，ここでは，わざと雲へ入らずにループするんだ。そのときすべての地上物を破壊してループして，小さな島にブラスター攻撃をするとピンが出現（1UPキャラだよ）。

それからこのエリアにはスペシャル・フラッグが出現するゾーンもあるよ。

エリア2

途中にでてくるファントムの両側のイリアンを撃ち，ファントムを救出すると，つぎのエリアに誘導してくれるよ。

エリア3

アンドアジェネシスの砲台（赤く点めつしているところ）破壊で内部（4エリア）に突入。

エリア4

ここは，破壊した跡が残る地上物をすべて破壊すると，ドアが開く。ここにも秘密があって，地上物（？）のタルケンをすべて破壊し，出口のすぐ上をブラスター攻撃するとジアラがでてくるゾ。

エリア5

動かない地上物（ダヌーク）をすべて破壊するのが次エリアへ行く方法。それからピラミッドの中にスペシャル・フラッグがあるぞ。

エリア6

ここはエリア5とつながっている。エリア5の謎を解いていればエリア7への出口は自動的に開く。

エリア7，エリア8

エリア7，エリア8も同時に出現するので，ここでは，まずエリア8（左側）に入って石を破壊する。その石の一つには出口のキーがかくされているのでそれを取ってエリア7へもどりエリア7をクリアするとエリア9への出口が出現する。

エリア7とエリア8の間には1か所破壊できるところがあり，そこを通路として使うんだ。

エリア9

シオナイトの間に入り，はさまれてつぎのエリアへ行く。ここにも別の秘密がある。すべての地上物を破壊（跡の残るものだけ）してループすると，地上に別の入口が出現する！

エリア10

地上絵のところでスクロールが停止したら，地上物をすべて破壊すると地上絵のミゾ（エリア11）の中に入りこめる。

エリア11

入口が閉じているのでその入口に5発ブラスター攻撃。しかし入口があいても入らずにループすると，ある場所にかくれキャラ出現（ブラスターを使う）。

エリア12

トンネル内のピラミッドを破壊するとエリア13の入口が出現。しかし，その入口には入らずにループすると……!?

エリア13

いやらしい敵が出現してくるけど，出口ははじめからあるので，とにかくクリアすればエリア14に進める。

エリア14

小さなピラミッド（ムー文字付き）を破壊すればOK。ただし，文字の種類（3種）に注目！と言っておこう。よけいなことをすると遠まわりになってしまうぞ。

エリア15

このエリアはエリア9と似たキャラクターが出現する。シオナイトもでるが，エリア9と同じ方法で次エリアへ進める。

エリア16

地表はエリア15から連続するかたちでスクロールしてくる。しばらくすると，シオナイトが爆発する！ここであわててはいけない。爆発と同時に出現したものを大切にしているとエリア17に進めるし，バリアとしての機能もあるんだ。仲良くしてエリア17につっこめ！

エリア17

ここも地表面。ガウルダークジェネシスが出現すると，画面のスクロールはストップする。ということは，当然ジェネシスをやっつけるというパターンになるのだが，こいつの中心コアは開閉するからしまつに悪い。ワイドブラスターを活用して根気よく破壊しよう。

エリア18

バキュスパリオや山の噴火でてくるデバズが雨あられのエリアだ。「バキュラが破壊できればいいなあ」とキミも思う？　ボクもそう思う。だから，これまでの文章の中に，とっておきのヒントを書いてあるんだよ。

噴火口をすべてブラスターでだまらせるのが，クリアの第一条件。つぎのエリアは地中になるのだから，その方法は……。この謎がわからない人はまっさきに「穴があったら入りたい」と，はずかしい思いをしなさいっ！

エリア19

いよいよガンプ基地の入口のエリアだ。エリア20にすすむには，ここにも謎がある。ガンプだって，そう安々と中に入れてくれるわけはないよね。謎を解かないとエリア15へもどされてしまう。

何度トライしても，ダメな人へ…。キミの存在がガンプに察知（さっち）されているんだ。

強い敵ばかりが，こわい存在とはかぎらないぞ。

エリア20，エリア21

ガンプ基地へうまく入りこんだキミは全力をつくしてくれ。このエリアもけっこうキビシイ。バリアは最大255までたくわえられることなど，作戦を十分に練ってチャレンジすれば，感動とロマンを生む。

ボクは光りかがやく○○ゼビウスで待ってるゾ！

アドバイス等

もっと書きたいこともあるんだけど，このゲームは，タイトルのとおり「謎」を発見するところにおもしろさがある，アドベンチャー・ゲームと同じようなものだと思う。だから，今回はあえて，はっきりとは言わなかったところもある。

謎は他にもたくさんあるっていうことを考えながらプレイしてほしい。

スペシャル・フラッグやソルの位置もその中に入るけど，ワイド・ブラスターをうまく活用しながら，みんなで攻略マップを作ったりして，おおいに楽しんでね。

そのときに，パワーアップの種類なども追加しておくといいね。エリア9や，エリア11ではバック・ザッパーはぜったいあったほうがいいし，エリア12では，ワイド・ブラスターがあると，かなり楽にクリアできる……というように，エリアごとの攻撃方法も見つけてほしいんだ。

ところで，親切なボクのことだから，この記事の中に，ガンプの謎の主要な謎はぜんぶ書いてしまったんだ。ヒントだけのものももちろんある。

まずは，記事の謎もぜひ解いてほしい。

発見レポート待ってるよ。

来月号でまた会おう！

ガンプ　キャラクター紹介

ガンプの謎には，60種をこえるキャラクターが登場してくる。もちろんぜんぶに名前やいわれがあるのだが，今回は，主に空中兵器を中心に，ゼビウスでは登場しないものを多く紹介してみた。

友人といっしょにキャラクター表を作って，それぞれの性質や攻略方法を発見するのも楽しいぞ。ポーズで画面を止めて，一つ一つのコリにコッた動きの変化を研究してみるのもよいだろう。



■ラグーン
飛行しながら二つに分離するキャラ。片側100pts.もう一方は400pts.



■シドログラム
エリア1，2のじゃまな存在。雲のまわりに置かれている空中機雷。



■イブレ
トーロイド風の接近後，まっすぐさがる。手ごわくはない。



■エネトーロイド
オリジナルのトーロイドの動きにタテ方向回転が加わった。



■ゼキロイド
これも強くはないが，フラフラと動きまわるので注意。



■イリアン
ファントムを護送している。二つやっつける必要がある。



■オリーヌ
ソルバルウに近付くと3機に分離する。ウッカリ接近するな。



■イラ
森にあらわれるハエのようなうるさい敵。早目に撃破しよう。



■ヴィレネス
ザッパーを何回か当てれば撃破可。バックザッパーが有効。



■シオナイト
写真のようにソルバルウをはさんで次エリアへ運んでくれる。



■エゼ
地上の基地から急上昇してくる敵。基地が見えたら要注意。



■バルラ
バキュラ状の物をだしながら進んでくる。少々手ごわいゾ。



■ミバ
バーケゾシーの魂。これをやっつけないとゾシーは消えない。



■バーケゾシー
チラチラ動くゾシーの霊魂。ミバをたたけば消滅する。



■ジャン
そう強くはないが，ジグザグの動きでせまる小型の敵。



■サイ
分離する小型のキャラ。片方50pts.なのでよけたほうが得？



■ルツ
ポワ～ン，ポワ～ンとBGMに合わせて登場するザコキャラ。



■ミク
ミクリーブルから発射される三角型の小さなザコキャラ。



■ミクリーブル
ミクをゾロゾロとだしてくる母艦。攻撃はむずかしくない。



■ラカー
ツノ状のものをガシガシと動かしながら飛来する敵。



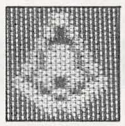
■ウェッブ
？という人もいるかな？ゾシーの先頭を飛んでくる敵。



■ゾシー
バーケゾシーじゃない本物のゾシーだって登場するんだゾ！



■ジェルミゾシー
破壊すると弾を発射する死にぎわの悪いキャラクター。



■カピ
おなじみのキャラクター。おもわず「なつかしい」の一言。



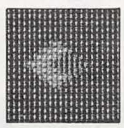
■バキュスパリオ
バラバラと大量に出現するバキュラの小片。



■デバズ
山の噴火口から放射状に飛び出してくる火山弾風のキャラ。



■ニメ
後のほうのエリアで画面下側から登場する正体不明のキャラ。



■ボルセスパリオ
同じエリアを4周するとあらわれる，おっかないやつ。



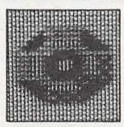
■ギルザカート
ガルザカートよりデッカイ，ザカートの親玉だ。



■ダレイ
あんたいったいダレイ？見たことある人はダレイ？



■エテリアス
地上物。何の攻撃もしてこないのがブキミといえばブキミ。



■レフハーロ
ポコポコと散発的に弾を出してくる地上の敵基地。



■エネバーラ
バーラにエネルギーが加わり赤く光るようになった。



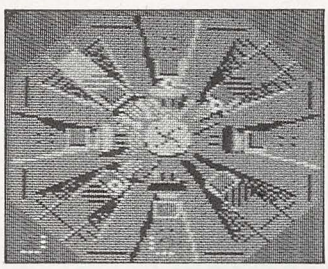
■エネグラム
ドモグラムの改良型。800pts.と点かせぎになるキャラだ。



■ゾシバーラ
分裂弾を発射する地上基地。早目にしまつしたほうがいい。



■ゾス
ソルのように地下から出現。しかも弾をだしてくる。



■ガウルダークジェネシス
アンドアジェネシスの改良版。中央コア部分はシャッターがあり，たえず開閉しているため，攻略にはけっこう手間取ってしまう。
ワイドブラスターを使って効果的に攻撃を加えよう。



■ドルデ
アンドアジェネシス内部にある小型コア。ガルドルデもある。



■ピトキャッド
アンドア内部で弾を発射しソルバルウをなやます砲台。



■ダヌーク
森のエリアに出現するキャラクター。面クリアのカナメ。



■バイラー
地表をピョコピョコとトリッキーに動き時おり弾を発射する。

パソコンソフト新作情報

阪神は負けたがMSX球場は迫熱試合!

プレイボール
—ソニー—

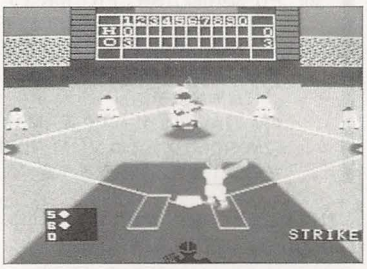
for　MSX／MSX 2（16KB以上）
価格：6,900円（ROM）

「ストラ〜〜イク!」「セーフ!」なんと，ＭＳＸがしゃべるのだ!　ソニーから発売されるＭＳＸの「プレイボール」は審判のコールが音声合成ＬＳＩにより，じつにリアルに試合を盛りあげてくれるのです。ゲーム中に聞けるコールは，「ストライク」「ボール」「セーフ」「アウト」「ファール・ボール」の５種類ですが，あるキーを押すと，ヤジや球場内の売り子の声まで隠しボイスが入っています。

ところで，ゲームのほうは，レベル１〜３まで選べるコンピュータとの対戦と２人プレイのモードがあり，両方ともセ・パ12球団からチームを選ぶことができます。バッターは，カーソル・キーでバッターのポジション移動，リターン・キーでプレート・ポジションを決め，ピッチャーはリターン・キーで投球（２プレイの場合は他のキー）します。

投球後は，カーブ，シュート，スローボール，速球もキーを押している時間によって微妙にコントロールすることができます。

この他には，けん制球，盗塁，中継プレイなど本物さながら（？）のプレイができ，外野を観客が走りまわったり，デッドボールになるとバッターが「イテッ!」とさけんだり，ユーモア度も十分です。



▲MSX球場は迫熱の大試合になるゾ!

問い合わせ先：〒141 東京都品川区北品川６－７－35ソニー(株)お客様相談センター「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」係

けっきょく南極のペンギンくんが再び冒険の旅に

夢大陸アドベンチャー
—コナミー—

for　MSX／MSX 2（ROM）
価格：4,980円

コナミから，グラディウスに引き続き１メガＲＯＭを使った第２弾「夢大陸アドベンチャー」が発売されます。

けっきょく南極大冒険でおなじみのペンギンくんが主人公。不治の病にかかったペン子姫を救うため，ゴールデン・アップルを求めて夢大陸を冒険するというゲーム・ストーリーです。しかし，夢大陸にはにっくきフリーザウルズがいる。

ステージは24ステージからなり，障害物やおじゃま敵や敵の弾丸をよけつつ進んでいくと，３ステージごとに宿敵フリーザウルスのデカキャラとの対決が待っています。

冒険の途中，魚を集めて物々交換シーンへ入ると，13種類の宝物と交換することができるほか，スロット・マシーンで魚を賭(か)けることもできます。また，ときどき出現するハートを取ると４種類のパワーアップもできるという設定です。

ペンギンくんの操作は，カーソル・キーの左右で移動，スペース・キーでジャンプですが，カーソルの上下でスピード調整をしたり，物々交換シーンでガンを取ったときは，ショット攻撃もできるという，ちょっと過激なペンギンくんなのです。

グラディウス同様，ゲーム・オーバ時にF５キーを押すとコンティニュー・プレイもできるので，根気よくガンバれば，ゴールデン・アップルを見つけるのもむずかしくはないでしょう。



▲３ステージごとには宿敵フリーザウルスとの対決が待っている

問い合わせ先：〒101 東京都千代田区神保町３－25　☎03－262－9110　コナミ(株)

スペクタクル・アドベンチャー

グーニーズ
—コナミー—

for　PC-8801mkⅡSR／FR／MR（5″ディスク版），X１／C／F／ターボ／Ⅱ（5″ディスク版）
価格：6,800円

ファミコンやＭＳＸですでにおなじみの「グーニーズ」がＰＣ－88，Ｘ１シリーズでの登場です。

伝説の海賊「片目のウィリー」の財宝をめぐってのスリルあふれる冒険物語。主役はみずからを「グーニーズ」と呼びあう７人の友情で結ばれたグループなのです。

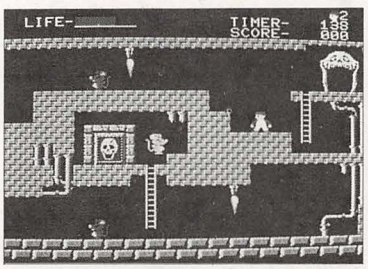
その「グーニーズ」のリーダー格であるマイキー。彼の家の屋根裏部屋で見つかった地図をたよりに，彼らはいざ，探検にでかけるのです。ところが，ギャング一味につかまってしまったのです。たった１人逃げきることができたマイキーが，６人のグーニーズを救出し，ウィリーの宝物を手に入れることができるか!

おなじみのストーリーとギャング，ガイコツなどの敵，さまざまなトラップ。複雑にからみあったステージで迷ってしまうなんてことも!　もちろん，マッピングが必要になってきますよ。

また，機種の性能を生かした，美しいグラフィックで，マイキーの探検の舞台がひろがっています。

ラストシーンは，おもいっきりおしゃれ（？）な画面が写しだされ，冒険の終わりの感動がふくらみます。

ＰＣ－88，Ｘ１でのコナミのゲーム第１弾がこの「グーニーズ」。第２，第３弾…と期待は大きいですね。コナミさん，がんばってください。



▲PC-88版の画面。きれいなグラフィックの中でマイキーの冒険がつづくぞ!

問い合わせ先：〒101 東京都千代田区神保町３－25　☎03－262－9110　コナミ(株)

アクティブ・シミュレーション・ウォー

DAIVA(ディーヴァ)
—T&E SOFT—

for PC-8801mkⅡSR／FR／MR（5″ディスク版),X1シリーズ（5″ディスク版),MSX2(3.5″ディスク版
予価：7,800円(ディスク2枚組)
（11月末発売予定）
FM-77AV(3.5″ディスク版),MSX(2M ROM)ファミコン(1M ROM),
その他1機種，順次発売予定

11月末から来年3月にかけてのT&E SOFTのメイン商品が「ディーヴァ」。シミュレーションウォーをアクション化した今までにない，新しいタイプのゲームです。

シミュレーションウォー・ゲームとは，もともとはボードゲームで，いろいろな戦闘を現実的にシミュレートし，その戦術戦略を競うというもの。

ストーリーは，宇宙を舞台とした七つのサブ・ストーリーから成り，それぞれ，7機種に割り当てられ，ディーヴァという一つの大きなストーリーを形づくっているわけです。したがって，各機種では，ゲーム内容も部分的に異なり，各機種の特徴を生かしているということです。

また，ファミコンも含め，各機種間で，パスワードによる完全データの互換性を持つというのが最大の特徴になっています。自分のパソコンで高めた戦力を持って，友達の持っている異機種に入り込むなんてことも可能なわけです。

2人同時プレイでは，このデータ互換が有利な展開を可能にすることでしょう。

T&E SOFTといえば，ハイドライドでそれまでのマイナーであったロールプレイング・ゲームをリアルタイム化することで，一般化したという実績があります。



▲ディーヴァのタイトル画面。これはPC-8801mkⅡSRです

シミュレーションウォー・ゲームという分野で，新たな道を切り開けるか楽しみです。

問い合わせ先：〒465 愛知県名古屋市名東区豊が丘1810 T&E SOFT「マイコンBASICマガジン」係

これがニューウェーブ・シューティングだ!!

スーパー スターフォース
—時空暦の秘密—
—テクモ—

for ファミリーコンピータ
価格：5,300円

あの「スターフォース」が生まれ変わってファミコンに登場しました。

時空暦2010年，暗黒惑星ゴーデスとの戦いは終焉（しゅうえん）した。しかし，謎は解決されないまま残った。惑星ゴーデスとは？ 闘いの意味は？ そして，根本的な謎である，時空暦（時間と空間が入り乱れた空間の時間）はどうして生まれたのか？

ファイナルスターは，この謎を解き明かすために，限りない時空の旅へと出発した。

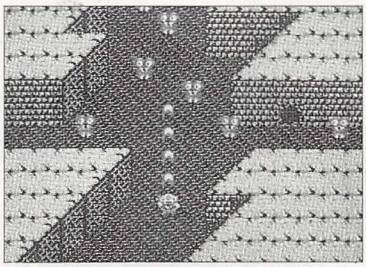
このスーパースターフォースは，今までのシューティング・ゲームに，アドベンチャーやロールプレイングの要素を取り入れたニューウェーブ・シューティングなのです。

今回のファイナルスターの旅の目的は，謎を解き明かすことです。謎は，2010年から0001年までの間に合計七つのステージに隠されています。この謎を解くには山下先生のように，するどい洞察力(どうさつ)力が必要です。

また，敵を撃破すると，時間（タイム）を手に入れることができますが，これにより自機をパワーアップできるなど手塚先生の得意なRPGの要素もあります。

もちろん，前作の「スターフォース」同様，高橋名人のような連射も必要ですよ。

今回の謎を解明するために，最も重要なところとして，地下面を各ステージに設置されています。地下探検も楽しめるのはうれしいですね。


▲さあ，ファイナルスターは謎を解き明かすため，旅立ったのである。

「最近のシューティングは，どれも似かよって，おもしろくない！」とぼやいているキミ。「スーパースターフォース」で感動してみないか？

問い合わせ先：〒130 東京都墨田区吾妻(あずま)橋2－1－13 (株)テクモ
「マイコンBASICマガジン」係

痛快，カー・アクション・ゲーム

バギーポッパー
—データイースト—

for ファミリーコンピュータ
価格：4,900円

このゲームは，昔，アーケード版で大ヒットした「バーニン'ラバー」を思いださせてくれるような，愉快で，痛快な，カー・アクション・ゲームです。

プレイヤーは，赤い色のスポーツ・カーで，道路以外の場所や敵の攻撃をよけながらコースをクリアします。

コースは，湾岸，都市，田園，山岳を背景に全部で16コースあります。しかもコース長は，47～63画面分もあり。きれいな背景が印象的ですよ。

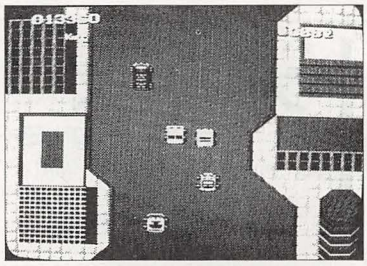
だけど，プレイヤーはゆっくり背景なんて見ているヒマはありません。急カーブの連続だし，12種類の敵キャラはプレイヤーめがけて，せまってくるし，うかうかしていられないのです。

そこで，自車も勇猛果敢（ゆうもうかかん）に攻撃しましょう。

自車は150km/h以上スピードをだして走っていると，Ⓐボタンでジャンプすることができます。もちろん，ジャンプ・アタックもできますよ。また，ある条件でジャンプすると1UPや無敵になる，隠れキャラもあります。

走っているとトラック，タンクローリー，ミキサー車などの敵キャラがでてきますが，これらは，障害物を落としてくるので十分注意しましょう。

しかし，この障害物の中にVOLマークがまじっています。これに触れると1UPできるのです。


▲スピード感はバツグン。気をぬくヒマもない走(飛)行感覚でおもわず熱中!!

敵の動きをよく見ながら，いつもジャンプできる状態にしておくのがベストのようです。

問い合わせ先：〒167 東京都杉並区上荻2－31－12データイースト(株)
「マイコンBASICマガジン」係

「うる星やつら」がファミコンになった

うる星やつら（ラムのウエディング・ベル）

—ジャレコ—

for ファミリーコンピュータ（ROM版）
価格：4,900円

テレビや雑誌などでおなじみの「うる星やつら」が，ついにファミコン・ソフトになりました。

ストーリーは，時空のひずみに入ってしまったラムちゃんが，過去から未来へつぎつぎにワープして，最後に晴れて，ダーリンと結婚するという，「うる星やつら」にふさわしい，ハチャメチャなストーリーです。

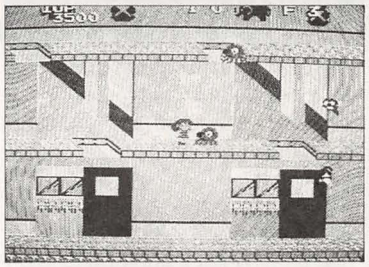
ゲームは，ラムちゃんを操作して，敵をかわしながら屋上までいき待っているUFOに飛び乗れば，つぎの時代へワープするというものです。面は幼稚園（4階），小学校（6階），中学校（8階），高校(10階)，スタジオ（12階)をクリアして，最後に教会へ行ってダーリンと結婚式をあげます。

各階には，まっちょ，半魚人，こたつネコ，黒服などおなじみのキャラクターがでて，ラムちゃんが上の階へ行くのをじゃましますが，ラムちゃん得意の電撃ショックをⒷボタンで発射して敵を倒します。

エスカレータやトランポリンを使って上の階へあがるのですが，敵が多くてなかなかあがらせてはくれません。

また，なぜか建物は火事になっていて下から炎があがってきます。これにさわってもだめです。

登場人物は，ラムちゃんのほかに，あたる，面堂くん，テンちゃん，温泉マーク，からすてんぐなど，「うる星やつら」でおなじみのキャラクターが総出演しています。



▲うる星やつら（ラムのウエディング・ベル）

また，このゲームには，多くの隠れキャラや隠しアイテムがあるので，これを捜すのも楽しいでしょう。

問い合わせ先：〒158 東京都世田谷区上用賀5－24－9 (株)ジャレコ「マイコンBASICマガジン」係

ホノボノ可愛いい童話ゲーム

ポピンズ

—DEMPA マイコンソフト—
YMCAT

for MZ-1500(QD)，X1シリーズ(5″ディスク版，カセット版)
価格：4,800円(QD)
6,200円(ディスク)
4,100円(カセット)

YMCATとDEMPAマイコンソフトが創った，とても可愛いらしいリアルタイム・チェイス(追いかけ)・タイプのゲームです。

主人公はおちゃめな女の子。おもちゃの兵隊さんの追撃をかわしながら，お庭にちらばったアイテムを，すべて集めると面クリアという設定です。

庭には，動かせないドラムカン，スペース・キー（トリガボタン）で画面外にはじき飛ばせるコーラの空きカン，空中にはねあがるけれど落下してくる中身の入ったコーラのカンが配置されており，兵隊さんを巻いたり，ツブしたり，いろいろな作戦に使用することができます。

カンの中にはⓅマークのものもあり，これに向かってスペース・キーを押すと上下左右にウェーブが発生し，同一線上にいる兵隊さんをはじき飛ばして，いっきょに高得点という設定になっています。

アイテムは同じ種類のものを連続して取り続けると，倍々の得点がもらえます。

ナムコゲームが大好きというYMCAT＋DEMPAが，マッピー（ウェーブや得点方法)，ディグダグ（追いかけ）など，おもしろエッセンスを集めて，楽しく作った一種のパロディ版とも言えるかもしれません。とにかくプレイしてみると，アレ？



▲かくしアイテム(500)などもある，ホノボノ楽しめるポピンズ。右下が主人公の女の子

オヤ？　など，なつかしい動きが発見できます。BGMも，場面設定にふさわしく，童話チックなもので，いつの間にか夢中になって遊んじゃう肩のこらないゲームです。

もちろんチャレンジング・ステージも用意されています。

問い合わせ先：〒141 東京都品川区東五反田1－11－15　電波新聞社出版販売部

スーパー・モードでおもしろ度アップ

ボスコニアン

—DEMPAマイコンソフト—

for X1シリーズ（5″ディスク版，カセット版）
価格：6,200円(ディスク)
4,100円(カセット)

全方向スクロールのシューティング・ゲーム「ボスコニアン」(Ⓒナムコ）が，スーパー・モードを加えてX1シリーズで楽しめるようになりました。

アクティブRPGやAVGなど，ニュータイプのゲームが登場する中で，撃って撃って撃ちまくるという，シューティング・ゲームの新作は，どちらかというと，少ない部類に入ります。

全256面(クリアすると1面にもどり難易度があがる）もあるこのソフトは，久々に，シューティング・ゲームのだいご味を満きつさせてくれました。

とにかく各面ごとに，さまざまな配置(これがけっこうおもしろい）で設定される宇宙要塞をすべて破壊すればラウンド・アップという，シンプルなゲーム設定ではありますが，全方向からせまる敵の単独攻撃，さそいこめば敵も破壊できるが自機も爆発してしまう機雷や小惑星，一定時間ごとに加えられる編隊攻撃，スパイ機を逃がすとはじまる一斉攻撃など1面ごとの戦闘に見せ場にはこと欠きません。

さらに，レーダー（画面右側）機能をアップするRフラッグ，ビーム砲を十字方向にするBフラッグ，一斉攻撃までの時間を表示するTフラッグなど，パワーアップ・アイテムがかくされており，ゲーム性を盛りあげています。

また，パスワード機能もあり，10以上のモード設定や，サウンド・テストCTRL＋S，ボイスレコーディングCTRL＋Vなども用意されているのも，見どころです。

なお，パスワードは公開されないとのことですから，ナゾ解きも楽しめそうです。



▲レーダー・スクリーンの下にフラッグの表示がある，スーパー・モード・ボスコニアン

問い合わせ先：〒141 東京都品川区東五反田1－11－15　電波新聞社出版販売部



キングス・ナイト

スクウェア価格4,900円

Written by 手塚一郎

キングス・ナイト伝説

古代マラルリに伝わる有名な伝説がありました。その伝説は“勇者の伝説”とも呼ばれ，マラルリの人たちは，その伝説を何度となく聞いては，楽しんだと言われていました。

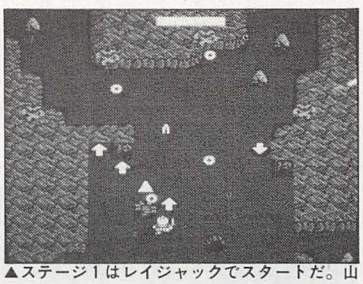
この伝説は，古代マラルリのとなり合う国，オルセア王国とイザンデ王国に起こった物語です。オルセア王国の王女―クレア姫がドラゴンの支配するイザンデに捕(とら)われてしまったのです。オルセア王国の陛下(へいか)は姫を救いだすために，重臣たちに命じ“4人の勇者”を集めさせました。

こうして集められた“4人の勇者”……レイジャック（KNIGHT），カリバ（WIZARD），バルーサ（MONSTER），トビー（THIEF）は，ドラゴンを倒し，クレア姫を救いだすことができるのだろうか。そして，オルセア王国に再び平和は訪れるのだろうか……。

これが「キングス・ナイト伝説」なのだ。

キングス・ナイトって何?

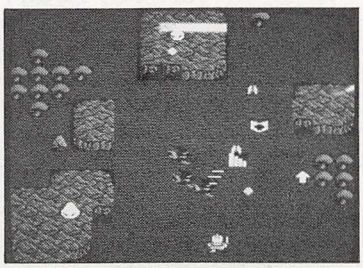
基本的には，パワーアップの要素を含んだシューティング・ゲームに分類されるが，じつは今までのゲームにない新しいシステムが採用されている。それは「登場キャラクターが1人1ステージずつ戦い，最終ステージ（第5ステージ）では，その戦いに勝ち残ったキャラクターのみがフォーメーションを組んで戦う」というものだ。



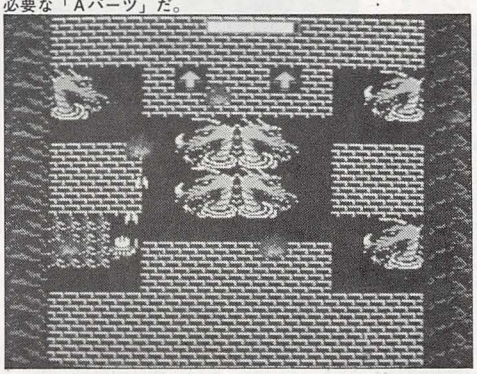
▲ステージ1はレイジャックでスタートだ。山をガシガシ撃ってアイテムを捜しだそう。写真に写っている三角形のアイテムは勇者の魔法に必要な「Aパーツ」だ。

パワーアップ・アイテムは，ヒット・ポイント（体力）を変化させるもの，ジャンプ力やスピード，攻撃力，防御力などをアップさせるもの，勇者の魔法が使えるようになるA～Dパーツの他にスペシャル・パワー(?)が発揮できるものなどがある。

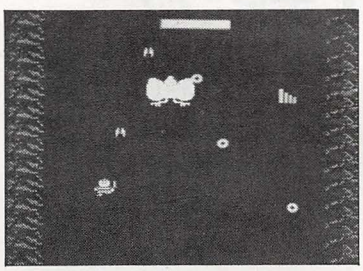
これらのアイテムはフィールドにある山や島，森，墓，岩，像などの下に隠されているので，撃つことができるものはすべて撃ち，ガンガンとパワーアップしていこう。また，ワープ世界への出入り口や敵なんかも隠れていることがある。とにかく連射！



▲やった！　ワープ世界の入り口を見つけた。ワープ世界にいかないと手に入らないアイテムもあるゾ！



◀ワープ世界には巨大なドラゴンが待ちかまえていた。何10発も撃ちこまないと倒せないので，うまくかわしていくほうがいいだろう。



▲コイツをやっつけないとワープ世界からでられないんだ。とにかく連射あるのみだっ！

ひたすら連射！っていう感じのゲームなんだ。

HOW TO PLAY

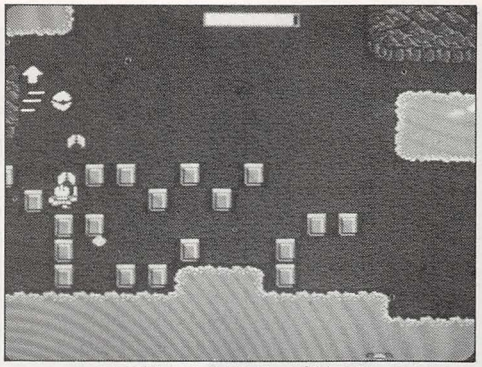
＋字ボタンでキャラクターを8方向に移動，Ⓐボタンでショット，Ⓑボタンで勇者の魔法（第5ステージのみ使用可能）が使える。

ここで魔法について少し説明しておこう。勇者の魔法というのは「ネイザス」「バルバス」「セチューン」「ザイネン」の四つの呪文(じゅもん)のことで，それぞれは特定のキャラクター以外使うことができないんだ。文章で書くと少しわかりにくいので表を見てほしい。

各キャラクターが使える魔法の数々

魔法名	必要なパーツ	使用キャラクター	効　果
ネイザス	Aパーツ	カリバ	カッパを倒す
バルバス	Bパーツ	トビー	壁を壊す
セチューン	Cパーツ	バルーサ	ドラゴンに変身する
ザイネン	Dパーツ	レイジャック	戦士を倒す

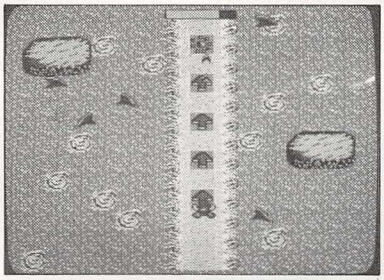
▶破壊不可能なモノリスが出現した。レイジャックの正面にあるスペシャル・パワーパーツを取って一気にモノリスを出現させろ



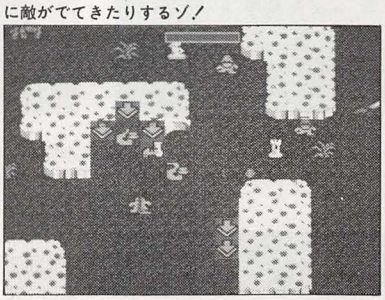
▼クーリアー！　キャラクターのレベル（最高で20）と取った勇者の魔法が「＊」で表示されるんだ



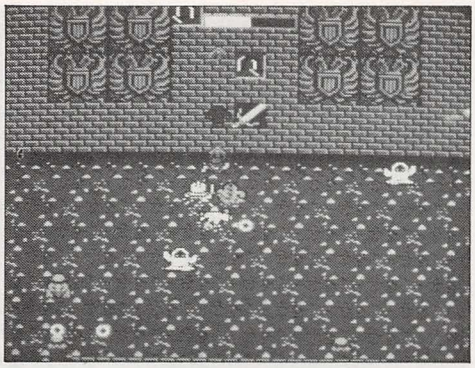
▼バルーサもクリアしたし，最後はトビーだ。トビーのスペシャル・パワーパーツを取ると……おおっ！海が裂けた！　これならサメも恐くないネ

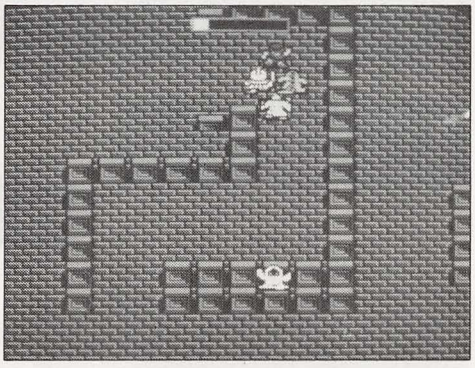


▼つぎはカリバの番だ。山（？）を撃ってアイテムをだしていけばいいんだけど，アイテムのかわりに敵がでてきたりするゾ！



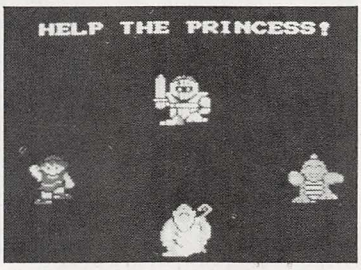
▲１本目の聖剣を見つけたゾ！Ｈ．Ｐ．（体力）の残りも少ない。慎重に進もう





▲４人の行く手をモノリスがふさぐ！　トビーの魔法「バルバス」を使って，モノリスを崩（くず）せ！

▼４人そろった！さあ，お姫さまを救いにいこう



▶タイル画面中にＳＥＬＥＣＴボタンを押すとコンティニュー・モードに入れる。これで育ってないキャラクターだけプレイして育てよう！



つまり魔法を使うには，最低でも勇者が４人生き残っていなければならないし，さらに，使いたい魔法に必要なパーツをパーティの全員が持っていなければならないんだ。

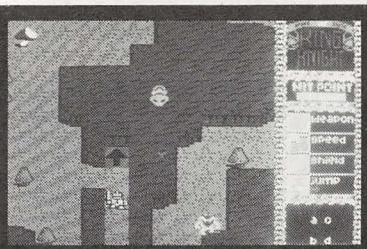
最期に

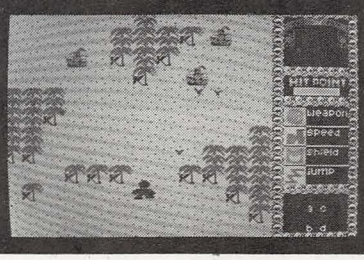
ボク個人の不満としては，山や島に乗るときに当たり判定があることと，４人そろわないと最終ステージをクリアできないということの２点だ。どうしてかという理由はあえて書かないけれど，どうしてもこの２点がキングス・ナイトの完成度をさげてるとしか思えない。

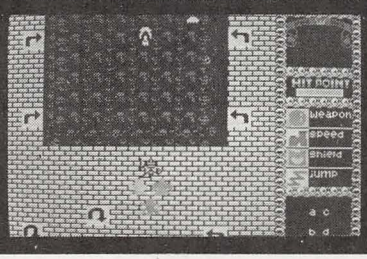
それから，このゲームは一応ＲＰＧ（ロールプレイング・ゲーム）っていうことになっているけど，単なるシューティングとして楽しむのが正解だと思う。連射機能のあるジョイスティックを使い，攻撃力アップのアイテムを取ると……。ウ―ン，こんなに爽快（そうかい）なシューティングはひさしぶりだなぁ，なんて感動してしまうほどだ。買って損しない１本といえるだろう。

MSX版も発売されるゾ！

これがＭＳＸ版キングス・ナイトの画面写真だ。ファミコン版とちがい，画面に取ったアイテムや魔法が表示される。これで，うっかり取り忘れるなんてことはなくなるネ。ＭＳＸ版は5,900円で発売されるゾ！









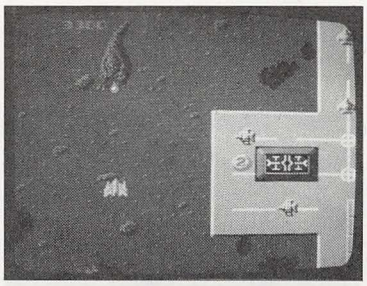
テラクレスタ

日本物産
価格 4,900円

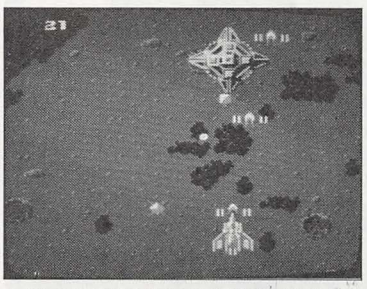
Written by
断 空 我

オリジナル＋α のおもしろさ

ニチブツのビデオゲーム「テラクレスタ」がファミコン版で発売された。数あるビデオゲームの移植版の中では，かなりオリジナルに忠実に移植されているうえに，自機の分離形態や弾の発射方向を自分でデザインできる「フォーメーション・デザイン機能」が付いて，おもしろさ2倍（？）のできだ。



▲最初はウィンガー1機で出撃ダ。地上にある格納庫から味方パーツを奪おう。2号機格納庫には幽閉（ゆうへい）機が1機あるので破壊するのはカンタンだね。ウィンガー（1号機）の前にいる敵は巨獣ドラゴンだ。歩いているそぶりは見せているのだが，なぜか進まない（パフォーマンス？）



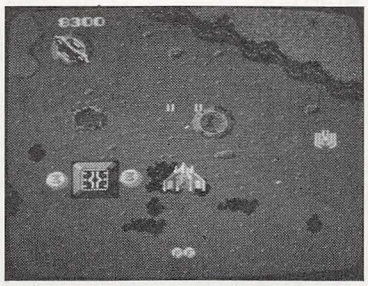
▲こいつが最初にでてくる中型母艦ＣＨＵＢＯだ。移動のしかたがいやらしいので，出現する前に自機を前に進めておく。ＣＨＵＢＯは自機に対して対角線上に下からせりあがってくるので，すかさずまわりこんで24発撃ち込むべし。やられそうになったらフォーメーションしよう。その瞬間は当たり判定がなくなるからだ

STORY

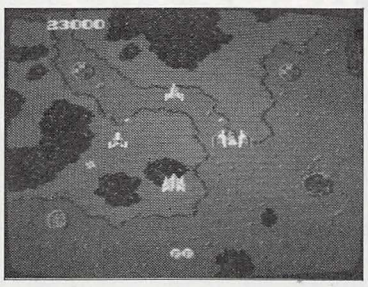
宇宙世紀に入って，地球は隆盛をきわめていた。しかし，全宇宙を手中にしようとたくらむ宇宙魔王マンドラーが，その魔力で地球上に巨獣（きょじゅう）をよみがえらせた。地球人は，生きる大地を，生命の源である海底へと移すことをよぎなくされた。

そして，時は流れ，地球人たちは再び輝く太陽と緑の大地を取りもどすべく，地球奪回（だっかい）組織「テラクレスタ」を結成し，戦闘迎撃機「ウィングギャリバー」を完成させた。

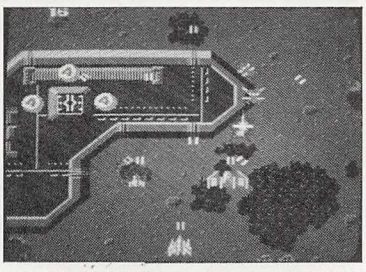
ウィングギャリバーは，大地に残された格納庫からパーツを奪還（だっかん）し，合体，分離のフォーメーション攻撃を敵に加えながら，宇宙魔王マンドラーをめざす。戦え！　ウィングギャリバー，緑の大地を取りもどすまで!!



▲この姿は1号機と2号機がドッキングした形。このとき，攻撃は2連射になる。3号機格納庫には2機の幽閉機がある。このようにＸ号機の場合，幽閉機の数はＸ－1になる。左上にある敵は反射砲といって，砲身を自機の方向に向けて弾を撃ってくるいやなやつだ。しかも完全にスクロール・アウトするまで攻撃の手を休めない



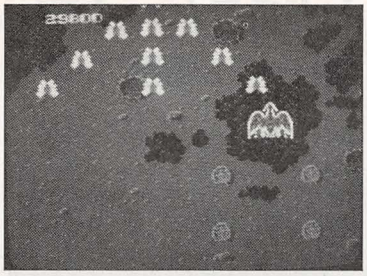
▲4機フォーメーションはこうなるが，あまり強くない。もう少し弾のまわるスピードが速ければ，と思うのは自分だけでないだろう。左上の地上の敵が可動要塞デロスで，弾をポンポンと撃ってくる。あまりたいしたことはないが，その前に破壊不可能なＨＩＴＯＤＥがあったりするとやっかいだ



▲3機合体しているときフォーメーションをかけると，このような三角形態になり，広範囲に攻撃できるようになる。4号機の格納庫が左上にあるがこのフォーメーションなら，アッというまにドッキングＯＫ！



▲これが5号機格納庫だ。もうすでに四つのうち三つの幽閉機は破壊している



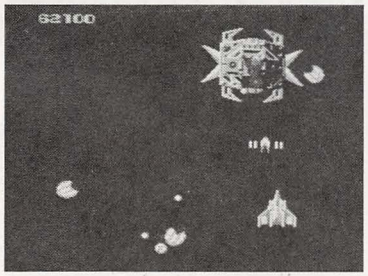
▲5機合体すると，16秒間無敵の火の鳥になる。どんどん敵に突っ込んで行こう。ただ火の鳥からもとにもどるときに十分注意が必要だ

HOW TO PLAY

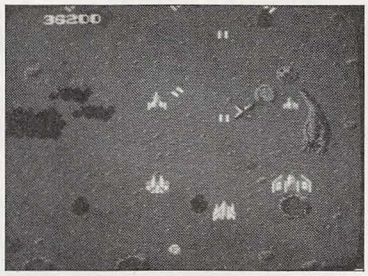
コントローラの✚字ボタンにより，自機を8方向にコントロールしながら，Ⓑボタンで敵を攻撃することができる。また，味方機と合体していてⒻマークがあるときは，Ⓐボタンでフォーメーション攻撃に移れるのだ。

味方機のパーツは，地上にある格納庫を破壊すると合体でき，合体すると一定時間，3回のフォーメーション攻撃ができる。

味方機のパーツは，2号機から5号機まであり，合体すると攻撃力が除々に増していく。また，全機合体すると無敵である火の鳥になれるヨ。



▲CHUBOのつぎに現れてくれちゃうのが，大型母艦DAICONだ。こいつ自体はたいしたことないのだが，搭載機JYROSS（ジャイロス）が手ごわい。その動きはムーンクレスタを思いおこさせる。72発の弾をぶち込め

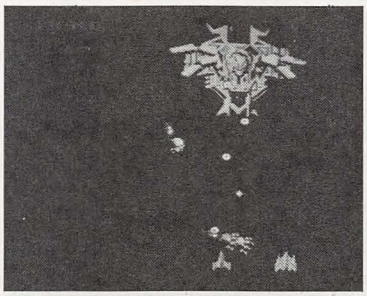


▲5機がフォーメーションをとると，このような形になるが，このフォーメーションのかたちを，デザイン機能によりプレイヤーの好きなように変えることができる。もちろん弾の撃つ方向もだ

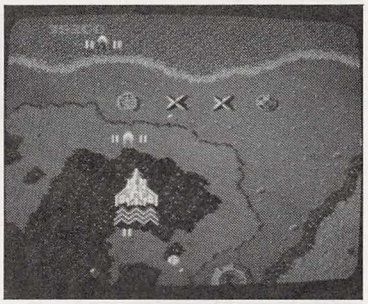
独断と偏見のゲーム評

このファミコン版のテラクレスタは，マップの細かなきれいさ，敵キャラクターの動きの多様さなど，かなりビデオゲーム版に忠実に移植されたと言えるだろう。とくに，シューティング・ゲームとは言え，攻撃のパターン化が重要な点などは，合体・分離のフォーメーションのテクニックを十分に駆使するゲーム設定をまったく損っていない。

ただ，敵の出現位置や攻撃パターンを完全に把握（はあく）しないとキワめることはむずかしく，何回もやられながら，少しずつパターンを完成させて進んでいくという，根気のいるゲームではある。



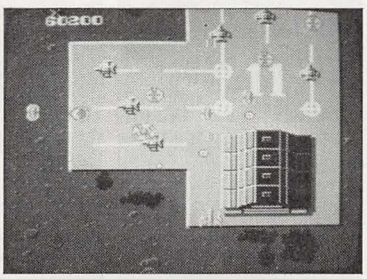
▲DAICONのつぎに現れる最大最強の敵，それが首領宇宙魔王マンドラー（MANDOLER）。巨腕ガンガーを撃ってくる。このガンガーは追尾する手ごわさだ。4本の腕は32発もの弾を撃ち込まなければ破壊できないので，その間つねに四つのガンガーにねらわれることになる。マンドラーを倒すのには合計で96発もの弾をたたき込まなければならない。これは根性っきゃない！



▲5機合体のときの攻撃力は絶大だ。1号機と2号機による前方2連射，3号機の後方攻撃，4号機による前方への無敵弾攻撃，5号機の後方バリア。まさにウィングギャリバーという名にはじないファイターだ

さすがに1メガ（ビット）ROMを使っているだけにマップは楽しめるし，スクロールするマップが，ゼビウスのマップのように横にもつながっているところなどは，どうしても先を見てみたいという気を起こさせる。ニチブツ・ファンには，ぜひ遊んでもらいたいゲームである。

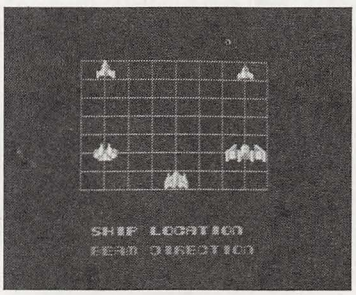
★　　★



▲いったいこの基地はなんなのだろうか。巨大な格納庫が不気味だ



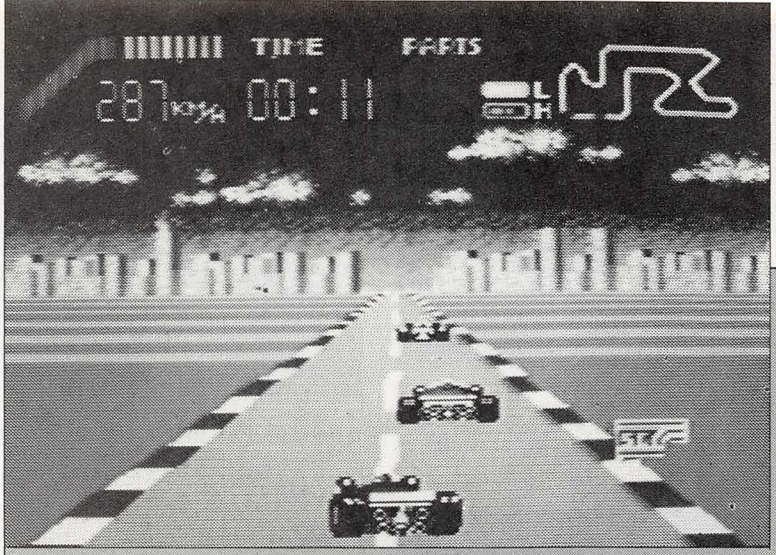
▲タイトル画面のとき，DESIGNを選ぶとフォーメーションをデザインできる。とにかく，いろいろためしてみるといいだろう。なるべく自機を守るようにしたほうがいいが，



ゲーム中自機がどこにあるかわからなくなってしまうようではいけない。一つおもしろいフォーメーションを教えよう。すべての機体を一つにまとめてしまう。そして弾は，左，



左前，前，右前，右に発射するようにする。これはけっこう強いぞ。なぜなら……!?



セガSC/マークIII 新作ソフト情報コーナー

written by 手塚一郎

早くスペース・ハリアーがでないかなあーと思ってる手塚一郎です。1か月のごぶさたでした。えーと，まずは新作ソフト情報から。SCシリーズでは「ザ・キャッスル」「ブラック・オニキス」「コロニスリフト」が発売予定。

マークIIIは「アレックスキッドのミラクルランド(ワールドかナ？)」「忍者」「スペースハリアー」の他に戦争ものの「アシュラ」(ウワサによると戦場の狼に似ているらしい)が発売予定だ。

続いて㊙テクコーナー（レス・アベからまわってきたハガキだョ！）

まず栃木県芳賀郡の手塚成一君のレポートによる「北斗の拳」の㊙だ。

ラオウを倒したら，コントローラを「上下上下…」と入力し続けると…何とシンからラオウまでの親玉オンパレードが楽しめるゾ！

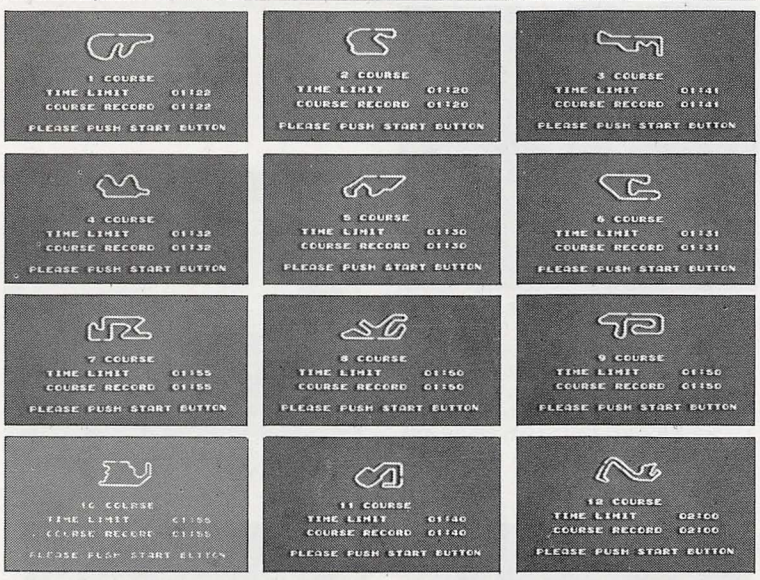
つぎは広島県三原市の宮崎桂吾君の情報。「ダンプ松本」でラウンド30をクリアしたら，トロフィーがでる画面が終わるまでレバーを時計と反対方向に回し続けると，ラウンド31～40がプレイできます。しかも相手は宇宙人です!!

最後は岡山県苫田郡のワギュウ君によるSCシリーズソフト「ロードランナー」の㊙だ。

右側が空白の掘れるブロックの上に立ち，向かって左の足だけがブロックに乗っているようにできるだけ右へ移動します。そうすると左側のブロックが掘れるのです。これを利用すると2ブロックの幅だけでどんどん下に掘り進めます。

ザ・サーキット

マークIII専用
価格5,000円



▲1～12コースまである！

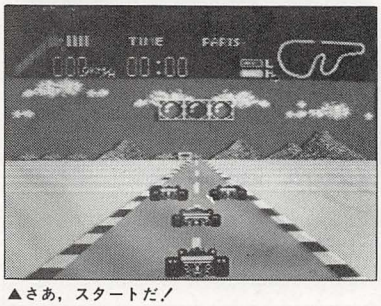


▲カッコいいタイトル画面

レベルが3段階，全サーキット数12の3Dレーシング・ゲームが発売になった。しかもタダのレーシング・ゲームじゃない。各レースの賞金を貯めて自車をパワーアップできるんだ！

コントローラの上下でシフトギア，左右で車のコントロール，二つのボタンはブレーキ・ボタンとアクセル・ボタンだ。

まずは，サーキットを選択しよう。いきなりむずかしいサーキットを選ばずに，まずは第1コース(日本)で肩(指？)ならしをしよう。各コースにはタイム・リミットがあり，そのタイム以内にゴールインしない



▲さあ，スタートだ！



▲クラッシュ！とび散る破片がスゴイ

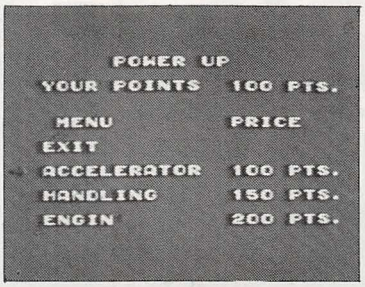


▲やった！フィニッシュだ

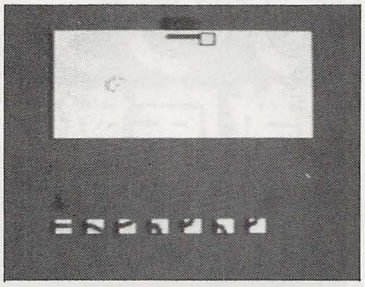
とゲーム・オーバーになってしまうんだ。上位にランキングされればされるほど，多くの賞金がもらえるので，何回も同じコースをプレイして慣れてしまうのがいいだろう。

各サーキットの風景もマークIIIならではの美しさだ。日本からはじまり，オランダ，フランス，カナダ，南アフリカ，オーストリア，アメリカ，スペイン，スウェーデン，ロング・ビーチ（アメリカ），イギリス，モナコというぐあいに，ついゲームをしていることを忘れてしまうほどだ。

さらに，このゲームではコースのエディットもできる。好みのコースやヘアピンだらけのむずかしいコースを作ってウデをみがくなんてこともOK！おもしろいコースができたら，ぜひこのコーナーにもレポートしてネ！



▲お金を貯れば自車をパワーアップできるゾ


▲エディットの画面。下のパーツを選ぼう

チャンピオン・ビリヤード　SC用　価格4,300円



▲タイトル画面。キミはハスラーだ！

大人でも楽しめそうなSCシリーズ用ゲームがでた！その名も「チャンピオン・ビリヤードだ！」

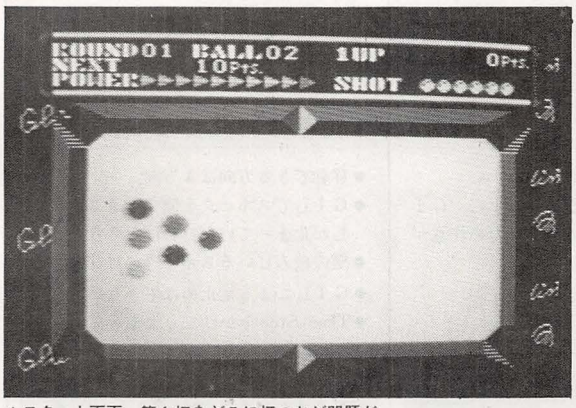
これを読んでいる人の中に「ビリヤードのソフトなんかおもしろくないに決まってる」なんて思っている人もいるだろう。ところが，それは大きなまちがいだと断言しよう。

何がどうおもしろいのかというと，まず50面もあるフィールド構成の多彩さだろう。つぎの面に進むたびにオオッとビビッてしまうぐらいだ。また，フィールドは平面だと限らないということだ。通常のビリヤードのつもりでプレイしたら頭が爆発しちゃうゾ。

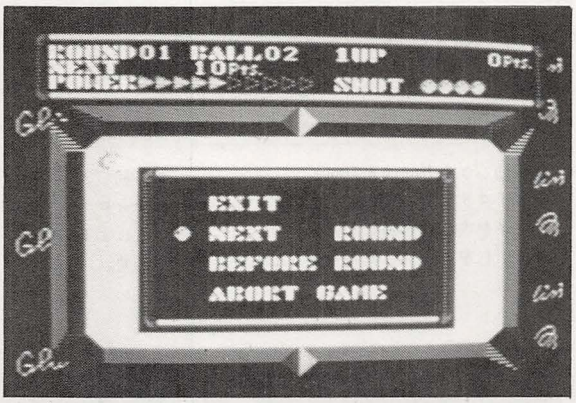
さらにレートをあげていき，ハイスコアを狙ったり，手球(自分がつく球のこと)にブレーキをかけることができるんだ。

これはもうビリヤードではなく，全く別のゲームというべきであろう。

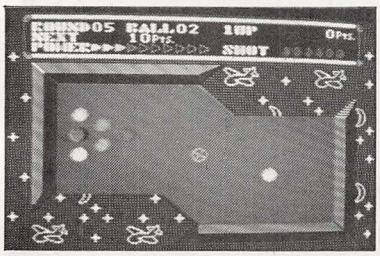
ラウンド・セレクトもついているから，初心者にも「チャンピオン・ビリヤード」の楽しさが十分に味わえると思う。この秋のおすすめソフトだ！

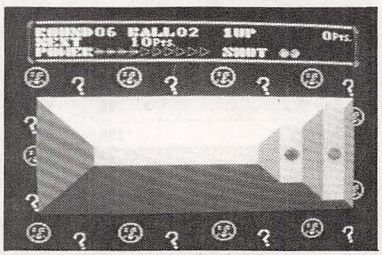


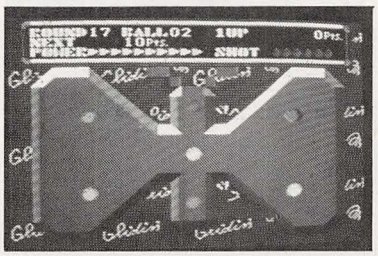
▲スタート画面。第1打をどこに打つかが問題だ



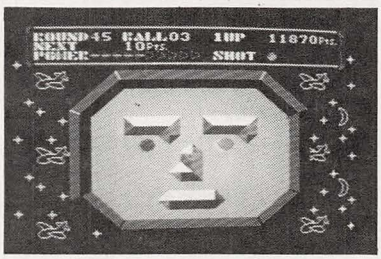
▲レバーを下にして二つのボタンを押すとメニュー画面になる

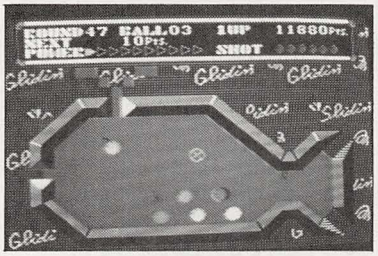












▲フィールドの構成を見てほしい。ゲームならではの楽しさだね！

ザ・リターン・オブ・イシター 徹底解析パートIII

どもっ！手塚です。イシターの特集もついに4回目をむかえました。これも読者のみなさんのおかげです。

さて今月は，先月号とは異なり響さんがルーム・マップ、ボクがその他を担当しました。最後の「史上最強のイシター特集」とあって，いつもの倍以上の力が入りました。ぜひ感想を聞かせてください！

Written by
手塚一郎&響あきら
協力：金井毅志/N.A.O
/YOKARO/
多数の読者のみなさん

モンスター大全集

キミは，それぞれのモンスターがどのぐらいの強さなのか知りたいと思ったことはないかナ？ 今月はこういった疑問に答えるべく，もう一度モンスターの特集をやってみた。オマケとしてリカバー・ポイント(モンスターを倒したときに回復する体力の量)も載せておいたので，ぜひとも活用してほしい。

協力：金井毅志，N.A.O.

●バンパイア

種類	バイタリティ	リカバー・ポイント
ライト・バイオレット	2	0
オレンジ	4	0
グリーン	10	0
ブラック	20	0

- 移動できる方向は4方向。
- バイタリティの分だけファイヤー・ボールを当てれば倒せる。
- ＧＩＬを正面から戦わせると足止めできる。

●バット

種類	バイタリティ	リカバー・ポイント
ライト・バイオレット	4	0
オレンジ	10	1
ブルー	26	5
ブラック	72	20

- 移動できる方向は8方向。
- チョロチョロと動きまわる上に，ＧＩＬによる足止めができないため注意が必要。

●スネーク

種類	バイタリティ	リカバー・ポイント
グリーン	8	0
ブルー	28	6
オレンジ	72	19
ブラック	136	32

- 移動できる方向は4方向。
- ＧＩＬでスネークを倒すときは，ＧＩＬが止まっていなければならない。
- 壁の後ろにいるスネークには注意。
- ＧＩＬによる足止めはできない。
- Time Stopをかけても止まらない。

●スライム

種類	バイタリティ	リカバー・ポイント
グリーン	6	1
ブラック	10	2
レッド	34	3
ブルー	56	4
イエロー	106	5
ピンク	136	6
ダーク・イエロー	168	7
ダーク・グリーン	208	8

- 移動方向は8方向。ボヨンボヨンと，はねながら進んでくる。
- スリープで動きを封じることができる。
- バイタリティの分だけファイヤー・ボールを当てれば倒せる。
- スライムの移動中にはＧＩＬの攻撃が通用しない。
- ＧＩＬによる足止めができない。

●ウーズ

種類	バイタリティ	リカバー・ポイント
グリーン	18	2
ブラック	96	15
レッド	296	47
ブルー	462	75
イエロー	560	92
ピンク	666	110
ダーク・イエロー	842	139
ダーク・グリーン	1,038	171

- スリープで動きを封じることができる。
- ウーズの下にカギが隠されているという部屋もある。
- 壁の後ろにいるウーズには注意すること。
- ＧＩＬによる足止めができない。

●ローパー系

種類	バイタリティ	リカバー・ポイント
グリーン	52	0
レッド	134	0
ブルー	254	0
イエロー	414	0
ピンク	568	0
スーパー・グリーン	780	0
スーパー・レッド	926	0
スーパー・ブルー	1,086	0

- ＫＩを目指して一直線に追ってくる。
- 名前に“スーパー”がついているのは，普通のローパーに比べ，はじめから起きて(?)いて，しかもスピードが速い。
- ローパーの下にカギが隠されているという部屋もある。
- ＧＩＬによる足止めはできない。
- タイム・ストップで動きは止められるが，移動は止められない。

★表を見る際の注意▶モンスターのバイタリティ1というのはＧＩＬの体力1に相当する。たとえば，バイタリティ10のモンスターを倒すには，ＧＩＬの体力も10必要だということだ。▶また，ＫＩの呪文のプロテクションは攻撃力3，プロテクション・ラージは攻撃力60なので，これを使ってモンスターを倒すこともできる。▶それから，モンスターのバイタリティの最後の1を減らすときにＧＩＬはまったくダメージを受けないということど,↗

●ブルー・ナイト系



種　類	バイタリティ	リカバー・ポイント
ブルー・ナイト	14	1
ブルー・キャプテン	50	4

- 移動は4方向。
- ブルー・キャプテンは，目の色がちがうだけなのに強さは4倍近い。
- ＧＩＬによる足止めが可能。

●ブラック・ナイト系



種　類	バイタリティ	リカバー・ポイント
ブラック・ナイト	22	2
ブルー・アイ	82	8
ブラック・キャプテン	142	16

- 移動は4方向。
- ＧＩＬによる足止めが可能。

●ミラー・ナイト系



種　類	バイタリティ	リカバー・ポイント
ミラー・ナイト	58	6
ゴールデン・ミラー	176	19

- 移動は4方向。
- 他のナイトに比べてスピードが速い。
- ＧＩＬによる足止めが可能。

●ハイパー・ナイト系



種　類	バイタリティ	リカバー・ポイント
ハイパー・ナイト	306	34
スチール・ハイパー	556	63
シルバー・ハイパー	856	98
ゴールデン・ハイパー	1,300	149

- 移動は4方向。
- ＧＩＬによる足止めが可能。

●リザード・マン系



種　類	バイタリティ	リカバー・ポイント
リザード・マン	402	0
ピンク・ソード	482	0
ブラック・リザード	602	0
ブラウン・リザード	762	0

- 移動は4方向。
- ピンク・ソードはやっつけるとＧＩＬが退化するというウワサが……。
- ＧＩＬによる足止めが可能。

●レッド・ナイト系



種　類	バイタリティ	リカバー・ポイント
レッド・ナイト	590	68
ブルー・シールド	906	104

- 移動は4方向。
- ブルー・シールドにはキラー・クラウドが効かない。
- ＧＩＬによる足止めが可能。

●アキンド・ナイト系



種　類	バイタリティ	リカバー・ポイント
アキンド・ナイト	2,490	255

- 移動は4方向。
- アキンド・ナイトには，アタックの呪文がいっさい効かない。
- ＧＩＬによる足止めが可能。

●アーチン系



種　類	バイタリティ	リカバー・ポイント
ランド・アーチン	?	?

- ＫＩを目指して一直線に追ってくる。
- デス・スペルかビック・バーン以外では倒すことができない。
- 無理に倒そうとしないで，パニックやアンシーン・サーバントなどを使ってかわしたほうがいいだろう。
- タイム・ストップをかけると，ＫＩに合わせて移動するが，当たり判定は元の位置にあるので注意すること。

●ウィル・オー・ウィスプ系



種　類	バイタリティ	リカバー・ポイント
ブルー・ウィスプ	?	?
レッド・ウィスプ	?	?

- レッド・ウィスプはデス・スペルかビック・バーンで，ブルー・ウィスプはデス・スペルでのみ倒すことができる。
- 倒しても倒しても続々とでてくるため，素早くクリアしてしまうほうがいいだろう。

●マジシャン系



種　類	バイタリティ	リカバー・ポイント
メイジ	4	0
ウイザード	4	0
ソーサラー	5	0
ドルイド	5	0
ハイパー・メイジ	4	0
ハイパー・ウイザード	4	0
ハイパー・ソーサラー	5	0
ハイパー・ドルイド	5	0

- 他のモンスターとは異なり，ＧＩＬをねらってスペルをはいてくる。
- マジシャンおよびスライムのはくスペルの色と効力は右の表を見てほしい。

マジック・ユーザー	受けると減ってしまうＧＩＬの体力	スペルの色	効力
メイジ，ブルー・スライム	10	白	なし
ソーサラー，イエロー・スライム	10	赤	POISON
ドルイド，ピンク・スライム	10	黄	シールド封じ
ウイザード，ダーク・イエロー・スライム	10	緑	PARALYZE
ハイパー・メイジ，ダーク・グリーン・スライム	0	水色	退化
ハイパー・ソーサラー	50	青	POISON & PARALYZE
ハイパー・ドルイド	50	桃	シールド封じ
ハイパー・ウイザード	250	紫	なし

シールドはＧＩＬが受けるダメージを約½に，シールド・レッドラインはダメージを約⅓，シールド・ブルーラインは約¼にするということを憶えていると便利だヨ！

重要公式

モンスターのバイタリティ1＝ＧＩＬの体力1＝ＫＩのプロテクションによる攻撃力1

不完全呪文辞典

●ATTACK

呪文名	消費呪文ポイント	効果	備考
Fire Ball	0	ファイヤー・ボールを発射	
Flying Disk	2	フライング・ディスクを発射	
Lightning Bolf	4	ライトニング・ボルトを発射	
Fire Element	8	ファイヤー・エレメントを発射	ボタンを押しっぱなしにすると遠くへとばせる
Press	16	画面上の敵をつぶす	
Spark	32	スパークを発射	
Ice Breath	64	アイス・ブレスを発射	
Heat Body	128	ＧＩＬを発熱させる	ギルが退化する
Fire Explosion	256	ファイヤー・エクスプロージョンを発射	
Thunder Bolt	512	画面上の敵に雷を落とす	
Killer Cloud	1,024	キラー・クラウドを発射	
Death Spell	2,048	デス・スペルを発射	ＫＩが退化する
Big Burn	4,096	画面上の敵にダメージを与える	ＧＩＬとＫＩが退化する

●PROTECT

呪文名	消費呪文ポイント	効果	備考
Shield	1	ＧＩＬの防御力をアップさせる	ダメージを1/2にする
Protection	1	ＫＩにプロテクションをつける	攻撃力3
Neutralize Spell I	9	マジシャンのスペルを無効化する	
Reflect Spell I	21	マジシャンのスペルをはね返す	
Shield Redline	39	ＧＩＬの防御力をアップさせる	ダメージを1/3にする
Protection Large	63	Protectionの強化版	攻撃力60
Neutralize Spell II	142	Neutralize Spell Ｉの強化版	
Reflect Spell II	303	Reflect Spell Ｉの強化版	
Shield Blueline	453	ＧＩＬの防御力をアップさせる	ダメージを1/4にする
Sword Barrier	1,810	ＫＩが剣に対して強力なバリアを張る	ナイト系以外には弱い
High Speed	3,674	マジシャンのスペルをはね返す	

●ASSIST

呪文名	消費呪文ポイント	効果	備考
Sleep	1	スライムとウーズの動きを止める	
Rock Hold I	11	敵を石化する	
Silence	21	呪文を封じる	
Smoke Screen	42	ナイト系の目くらましをする	
Rock Hold II	194	Rock Hold Ｉの強化版	
Panic	540	敵の動きを一定時間狂わせる	
Rock to Mud	1,500	石化した敵をやっつける	
Wizard Lock	6,000	Silenceの強化版	

●LIGHT

呪文名	消費呪文ポイント	効果	備考
Identify Monster Ⅰ	1	戦っているモンスターの名前を表示させる	
Identify Door	10	ドアの金具に色をつける	
Detect Monster	30	壁を透かして向こうを見えるようにする	
Detect Key	90	カギに色をつける	
Detect Magic	250	ＧＩＬにかかった魔法を判別する	
Find Trap Door	900	トラップドアを見つける	
Identify Monster II	1,200	Identify Monster Ｉの強化版	
Find Secret Passage	5,000	シークレット・パッセイジを見つける	
Detect Magic Ladder	8,000	マジック・ラダーを見つける	

●MEDICAL

呪文名	消費呪文ポイント	効果	備考
Heal I	2	ギルの体力を回復させる	
Cure I	5	タイムを増やす	
Antidote	11	ＧＩＬの解毒をする	
Heal II	23	Heal Ｉの強化版	
Cure II	49	Cure Ｉの強化版	
First Ajd	96	ボクわかんなーい♡	レポート待ってまーす
Heal III	192	Heal IIの強化版	
Cure III	390	Cure IIの強化版	
Super Antidote	802	Antidoteの強化版	
Heal Ⅳ	1,226	Heal IIIの強化版	
Cure Ⅳ	1,563	Cure IIIの強化版	
Recover	3,122	全ての薬の能力がある(全てを最高にする)	

●SPECIAL

呪文名	消費呪文ポイント	効果	備考
Blue Crystal Rod	0	トレジャー・ボックスの石を宝物にもどす。メタモアフォーズの呪文を解く。その他	
Call GIL	0	画面外にいるＧＩＬをＫＩの横にワープさせる	
See Status	1	残りタイムを表示させる	
Dispell Magic	27	シールド封じの呪文を解く	
Write Mark	88	床に"Z"のマークを書く	(最高四つまで)
Extrasensory Hearing	162	ゲームのＢＧＭを消す	
Duo Dimension	428	現在いるルームを各パラメータを変えずに最初からプレイでする	最終面で使うとカギを取ることができる
Unseen Servant	1,612	モンスターが一定時間ＫＩから逃げていく	
Metamorphose	2,001	ＫＩが石に変身する呪文。ウィスプ以外のモンスターには無敵	Blue Crystal Rodで元にもどれる
Time Stop	2,892	一部のモンスター以外の動きを８秒間ストップさせる	
Reincarnation	5,000	全ての部屋のタイムを120にもどす	ウィスプがでていてもDuo Dimensionを使用すればOK!

KI&GILネーム互換性表

「史上最強のイシター特集」係に送られてくる手紙の中に，よく「友だちとＧＩＬの名前がちがうのに，パスワードが同じだった」とか，「名前を入れまちがえたのに，同じパスワードが使えた」などがあった。そういった謎（？）を解くべく，ボクが独自に調べあげた「ネーム互換性表」を載せておいた。これさえあれば，ちがう名前のＫＩやＧＩＬを何人も作ることができるという便利さだ。

表の使いかた：キミのＧＩＬの名前が「ＤＭＰ」だとしよう。それならば，ＧＩＬの表の「１文字目」という列と「Ｄ」の行の交点を見る。そこには「４」と書かれているので，メモっておく。つぎに「２文字目」と「Ｍ」の交点で，これは「１」。最後に「３文字目」と「Ｐ」で「２」。これらをつなげてみると，「412」という数字が得られる。もう，わかった人もいると思うけど，これを逆に使うと別の名前を自分で作ることができるんだ。

「412」なら，名前は「ＤＭＰ」はもちろんのこと，「ＳＡＹ」だって「ＡＥ.」，「ＱＭＢ」，「ＤＡＯ」なんていうのももOKだ。これさえあれば，一つのパスワードでたくさんのキャラクターが作れるゾ！

GILネーム互換性表(MALEのみ)

	1文字目	2文字目	3文字目
A	4	1	1
B	1	2	2
C	1	3	2
D	4	4	1
E	1	1	2
F	1	4	2
G	2	5	2
H	3	4	1
I	2	6	2
J	1	6	2
K	2	8	2
L	1	5	2
M	3	1	1
N	3	5	1
O	2	2	2
P	2	3	2
Q	4	3	1
R	2	1	2
S	4	7	1
T	2	4	2
U	2	7	2
V	3	8	1
W	4	5	1
X	4	8	1
Y	1	7	2
Z	3	3	1
・	1	8	2

KIネーム互換性表(FEMALEのみ)

	1文字目	2文字目	3文字目
A	1	1	1
B	2	2	2
C	3	2	3
D	3	1	4
E	1	2	1
F	3	2	4
G	2	3	1
H	3	4	4
I	4	3	4
J	4	2	4
K	1	3	2
L	2	2	1
M	1	4	1
N	2	4	1
O	2	3	2
P	3	3	3
Q	3	1	3
R	1	3	1
S	4	1	3
T	3	3	4
U	4	3	3
V	1	4	2
W	2	1	1
X	1	1	2
Y	4	2	3
Z	3	4	3
・	1	2	2

No.124「UNDER THE MOAT」のカギの取りかたはこうだ!!

「史上最強のイシター特集」も今月で終わりということで，今まで謎とされていた「ＵＮＤＥＲ　ＴＨＥ　ＭＯＡＴ」の壁の中にうまっているカギの取りかたを公開しよう。

このカギは，通常のプレイでは取ることができないが，いくつかのバグを利用することでじつは取ることができるんだ。そのやりかたとは…？

①「ＵＮＤＥＲ　ＴＨＥ　ＭＯＡＴ」の敵を全滅（とくにブルー・ウィスプは要注意だ！）させる。

②カギの左で「コール，ギル」の呪文を使い，ＧＩＬを壁にめりこませる。

③ＧＩＬのほうのレバーを右へ入れ（以下レバーは右へ入れっぱなし），ＫＩを操作する。

④じつは，このＫＩの操作がむずかしい。ＧＩＬをじょうずに進めるようなＫＩの動きを自分なりに見つけることだ。

⑤迷路内の入り口から出口までを壁に沿って歩くという方法は時間がかかるけど確実かもしれない。

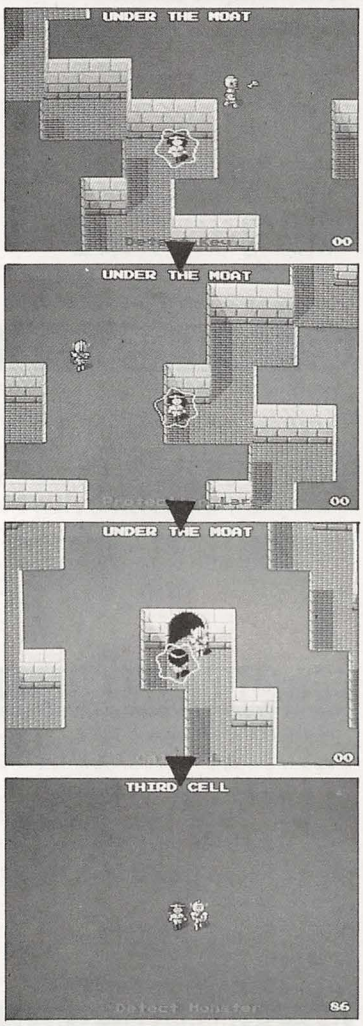
⑥これをくり返してＧＩＬとカギのＸ軸が合ったら(縦に並んだら)，ＧＩＬのレバーを入れる方向を上にして，また進める。

⑦カギを取ったらコール・ギルしててでてきたドアからNo.113「ＴＨＩＲＤ　ＣＥＬＬ」へ！

⑧何と！そこは画面中が壁という驚くべき部屋だったのだ！

文章で書くと簡単だけど，じつは非常にむずかしいんだ。２，３回やればコツはつかめると思う。ガンバってくれ！

Ｐ.Ｓ.ちなみにボクは10～15分でカギを取れるようになったヨ。



●訂正とおわび●

10月号のとじ込みのデータシートとマップにまちがいがありました。つぎのところを訂正してください。すみませーん◆

●No.64「QUOX'S LABY RINTH」白（Ｗ）→77を，白（Ｗ）→○77に。

●No.67「COMMON HALL」のトラップ・ドアが二つ抜けていました。

●No.77「DRAGON'S LAIR」の赤（Ｒ）→64を　赤（Ｒ）→Ｘ(64)に。

●No.127「ENTRANT HALL」の青(Ｂ)→128を　青(Ｂ)→○128に。

ザ・リターン・オブ・イシター ルームマップ(II) No.65～127

さて，今月は残りのルームマップNo.65～127を公開しちゃうゾ。これで先月号とあわせれば，「イシターの復活」の全ルームマップがそろったことになる。大切に保存してネ。

それでは，まずマップの見かたから説明しよう。

(1)マップ中に書きこまれているアルファベットは，ドアとカギの色を表しています。

R(r)…赤　B(b)…青
G(g)…緑　Y(y)…黄
W(w)…白　V(v)…紫
O(o)…オレンジ　C(c)…水色
T(t)…トラップ
X……トレジャー・ボックス

(2)大文字のアルファベットはドアの色を，小文字はカギの色を表しています。

たとえば，

R…赤のドア　r…赤のカギ
B…青のドア　b…青のカギ

これらの色の判別は，アイデンティファイ・ドアやディテクト・キーという呪文(じゅもん)を使用した際に区別ができます。

(3)マップの横には，そのルームの特徴や出現するモンスター，注意事項などが書いてあり，その下にどのドアがどのルームにつながっているかが示してあります。

特別な場合として○や×がありますが，これは一方通行を表しています。

具体的に説明すると，

R(赤)→O21……これは赤いドアに入るとルーム21へ行けるのですが，ルーム21からここのルームへは来ることができないという意味です。

R(赤)→X(21)……今度は逆にルーム21から来ることはできますが，このルームには赤いカギ(r)がなくて，ルーム21へ行くことはできないという意味です。

(4)ルーム・アイテムは数字で表します。

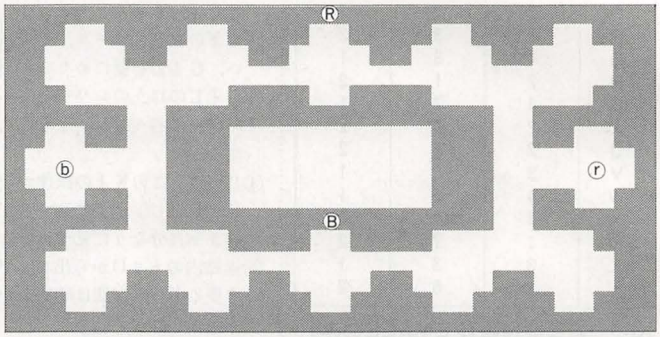
①＝イシターの幻影

というような感じです。

65 LOUNGE

ドアをでると，目の前にリザード・マンがいる。GILを引っかけてKIを守るか，最初からプロテクションを用意するようにしよう。足の速いゴールデン・ミラー・ナイトは，まとめてサンダー・ボルトで倒してしまうのが楽でいい。中心の袋小路の部分は何となく意味深な気がするけど，GILもKIも入ることができないみたい。こういう部分ってイシターの復活では多いんだよなー。

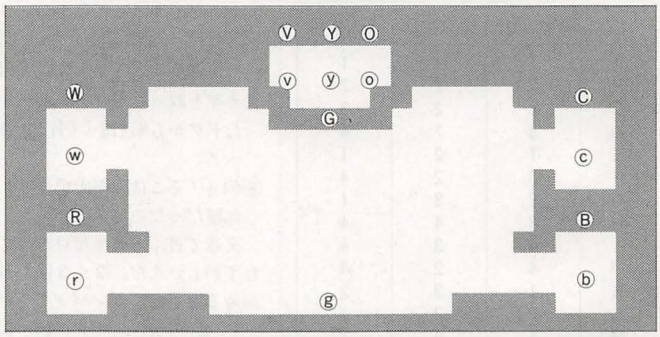
R(赤)→59　B(青)→69



66 AUDIENCE HALL

区切られた小部屋も含めて，このルームは八つのドアがあるけど，他のルームとつながっているドアは四つだけ。他のドアはこのルーム内同士でつながっている。敵キャラは，ハイパー・ナイト，ゴールデン・ミラー，ブラック・キャプテン，それにソーサラーだ。ソーサラーの投げるスペルはPOISON&－10バイタリティだョん。

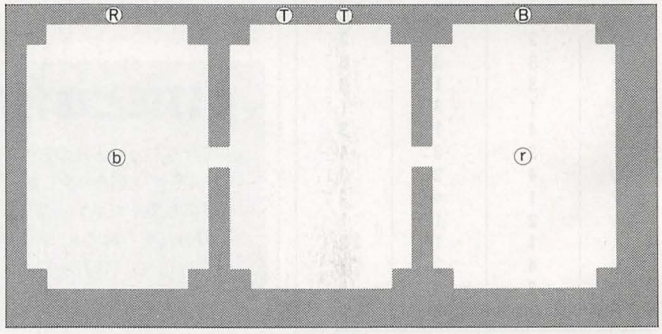
R(赤)→60　B(青)→61
G(緑)→70　Y(黄)→69
W(白)↔V(紫)　O(橙)↔C(水色)



67 COMMON HALL

中心の部分には，ブラック・バットが4匹いる。KIをしつこーく，追いかけてくるので，KIにはプロテクションを張っておくか，プレスでつぶしちゃえ。GILを連れて歩く場合には，ウイザードの投げる緑のスペルに注意!!　これを受けると，GILはPARALYZE(麻痺)してしまい，歩くスピードがカメさんのように遅くなってしまうんだ。これを解くには，スーパー・アンチドートが必要。

R(赤)→70　B(青)→71
T(トラップ)→2個

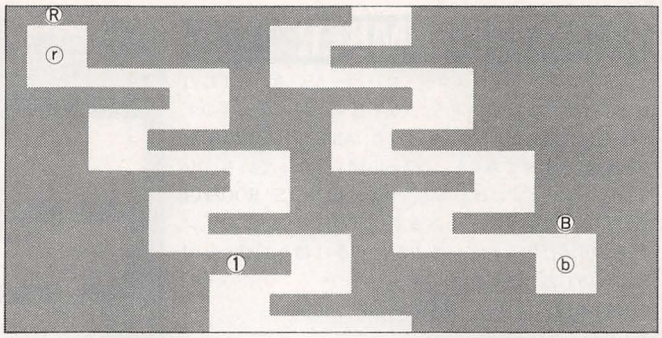


68 FIRE ESCAPE

ＫＩにプロテクションを張って，レッド・ローパーを誘動し，集めてサンダー・ボルトで全滅させると，かなりの経験が積める。ところで，このルームにある非常口，はたしてただの飾り物であろうか。それとも，何か大きな秘密があるのだろうか。他のルームにあるアイテム(フォーク，本，トロフィー…) なども気にかかる。十分に強くなったＧＩＬとＫＩを持っている人は，これらの謎に挑んでみるのも楽しいと思うよ。

①＝ＥＸＩＴ(非常出口)

R(赤)→63　　B(青)→72

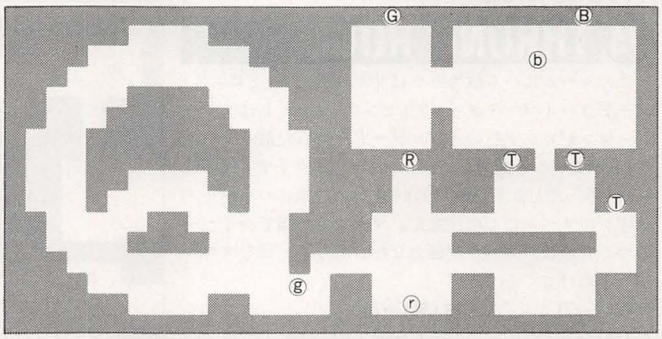


69 QUEEN'S ROOM

マッピングして気がついたんだけど，マップの左側が"Q"の文字になっているんだよね。これってたぶんＱＵＥＥＮの頭文字の意味だと思うよ。敵キャラはハイパー・ナイトとリザード・マン。このルームのハイパー・ナイトが，よく壁にのめり込んでいるの見るけど，テレ屋さんなのかな。３個並んでいるトラップ・ドア以外は，とくにむずかしいものはない，サッサとクリアしてしまおう。

R(赤)→65　　B(青)→66

G(緑)→73　　T(トラップ)→３個

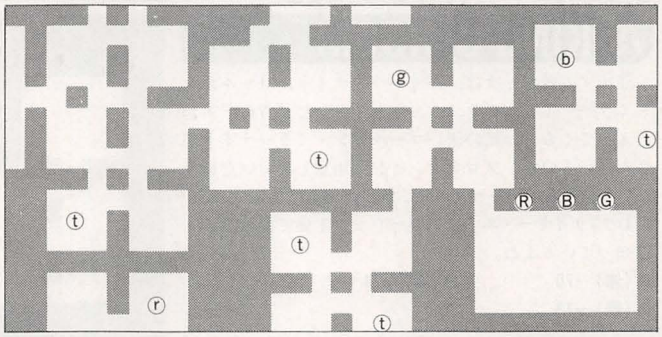


70 ATTENDANTS' ROOM

赤，青，緑，3個並んでいるドアの前には，リザード・マンの団体さんがいる。うまく間をすり抜けよう。カギはトラップが多く，散らばっていて，ブラック・スネーク（別名オタピョン）が守っている。ディテクト・キーとディテクト・モンスターの呪文をかけて，カギを取りに行ったほうがいい。ブラック・スネークはプレスでどんどんつぶしてしまおう。安全のためにはプロテクションも張っておくといいヨ。

R(赤)→66　　B(青)→75

G(緑)→67



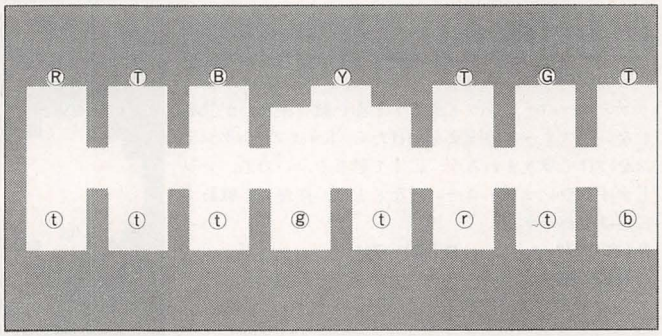
71 CLOSET CHAMBER

ドアからでると，ブラック・バットやブルー・バットがドバっと寄ってくる。このルームに来るときは，必ず呪文をプロテクション・ラージかプレスに合わせておくといいだろう。トラップ・キーが多いので，アイデンティファイ・ドアやディテクト・キーの呪文を使用して，進みたいルームのドアやカギを捜そう。

R(赤)→67　　B(青)→74

G(緑)→72　　Y(黄)→×(77)

T(トラップ)→３個

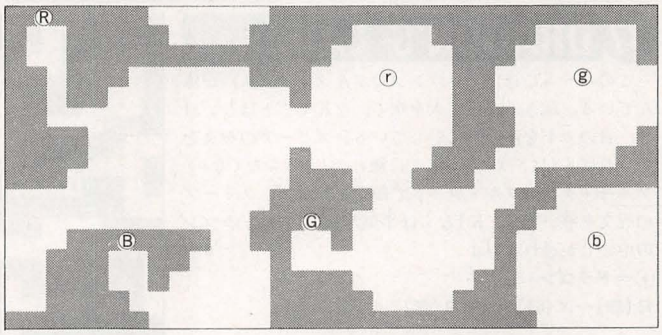


72 SERVANTS' HALL

ドアをでると，すぐにスライムがポョンポョンと寄ってくるので，素早くスリープの呪文をかけて動きをふうじてしまおう。その後は，ファイヤー・ボールを連射して，スライムを倒すのもおもしろい。ＧＩＬにシールドをかけて，このルームでハイパー・ナイトとガシガシ戦わせるのも，経験アップになってなかなかいいだろう。また，青のドアを入るとNo.71. CLOSET CHAMBERにつながっている。呪文をプレスに合わせておこう。

R(赤)→68　　B(青)→71

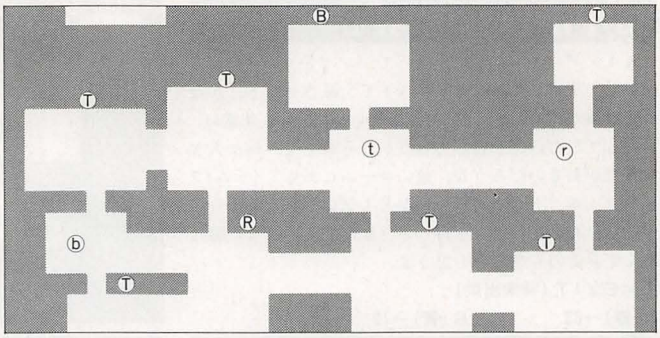
G(緑)→76



73 ANTECHAMBER

各ドアの前には，イエロー・ローパーがいる。GILのヒートボディ攻撃で倒そう。カギはレッド・ウーズの下にあるヨ。ところでこのルーム名"ANTECHAMBER"を英和辞書で調べてみると，「控えの間」となっている。なるほど，青のドアにはいると，つぎはKING'S ROOM(王室)だ。こんな細かいところまで，気を使って，このイシターの復活は作られているんだと勝手に独りで感心してしまうのでありました。

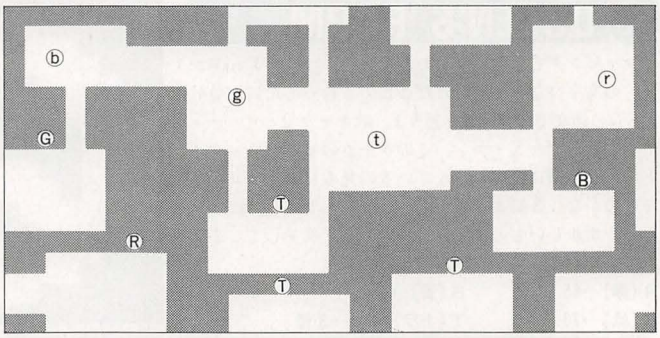
R(赤)→69　　B(青)→75
T(トラップ)→6個



74 THRONE ROOM

このルームにいる敵キャラはリザード・マンとピンク・ソード，ハイパー・メイジだ。ピンク・ソードとはリザード・マンがピンク色のイビルソードを持った敵のことだ。GILがこいつを倒すと，1匹につきバイタリティ16の経験値を失ってしまう。戦うのはさけよう。他にハイパー・メイジのスペルにも要注意だ。マジシャン類でハイパーとつくものは，スペルが強力なだけでなく，壁をスペルがつきぬけてくるゾ!!

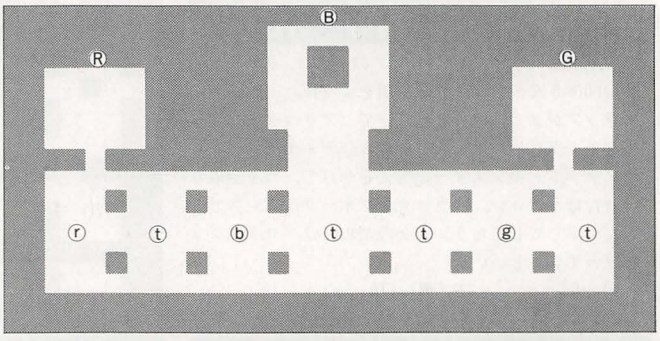
R(赤)→71　　B(青)→75
G(緑)→76　　T(トラップ)→3個



75 KING'S ROOM

登場する敵キャラは，ハイパー・ナイト，ゴールデン・ミラーナイト，ブラック・キャプテンだ。青のドアから入ってくると，足の速いゴールデン・ミラーナイトが2人もいるので，プロテクションを用意しておいたほうがいい，ハイパー・ナイトは，GILが戦ってもいいけど，KIのファイヤー・エクスプロージョン1発で倒せることは知っているよね。

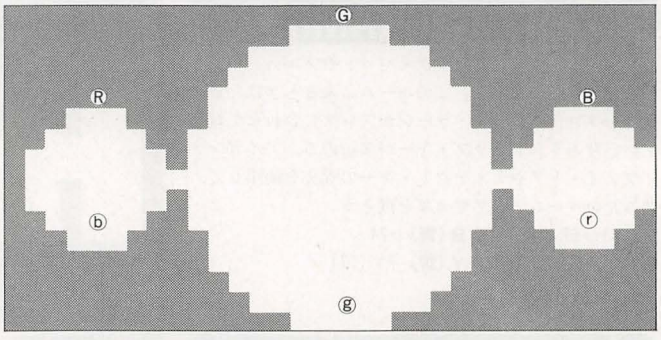
R(赤)→70　　B(青)→74
G(緑)→73



76 RED COURT

このルームは，レッド・スライム，レッド・ウーズ，レッド・ローパー，レッドナイトと赤い敵キャラしか登場しない。スリープの呪文をかけたら，KIはプロテクションをつけて歩きまわろう。広くて動きやすいので，レッドナイトやレッド・ローパーなどとは，無理して戦わずに逃げまわろう。

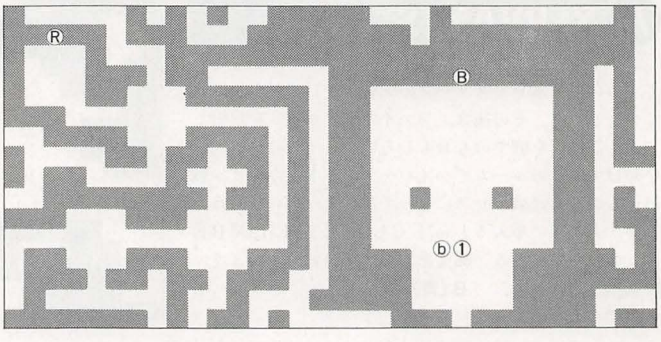
R(赤)→72　　B(青)→74
G(緑)→80



77 DRAGON'S LAIR

このルームには，ドラゴン（たぶんクオックス）が休んでいる。起きあがって火を吹く，なんてことはないけど，青のカギを体の下に隠している。スリープの呪文をかければKIはドラゴンのどこに触れてもヤラレなくなり，ブルー・クリスタル・ロッドで頭をたたけば，スリープの呪文を解いても，KIならば平気だ。GILはドラゴンの中心しか通れないよ。

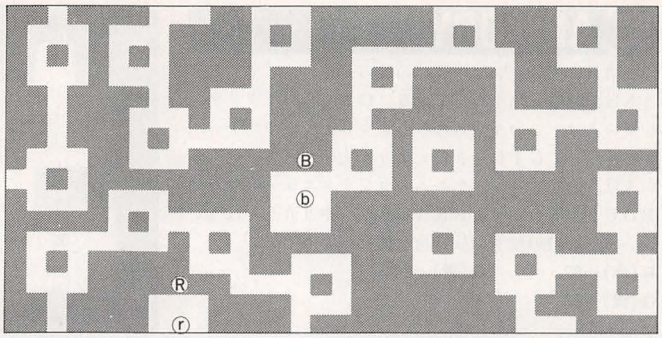
①＝ドラゴン
R(赤)→×(64)　　B(青)→○71



78 BOULDER PASSAGE

ここは，中盤から後半のルームに行くためのキー・ポイントとなるルームである。そのため，ちょっとしたトリックがあり，むずかしくなっている。そのトリックとは，途中で2匹連続でランド・アーチンがでてくる場所があり，少しくふうしないと，はさみ撃ちに合ってしまうことである。ここを抜けるためには，1匹目のランド・アーチンをおびきだして，少し離れたところで，壁を使ってかわせばいい。こうすれば2匹目のランド・アーチンが楽にかわせるハズ。覚えておこうぜ。

R（赤）→52　　B（青）→88

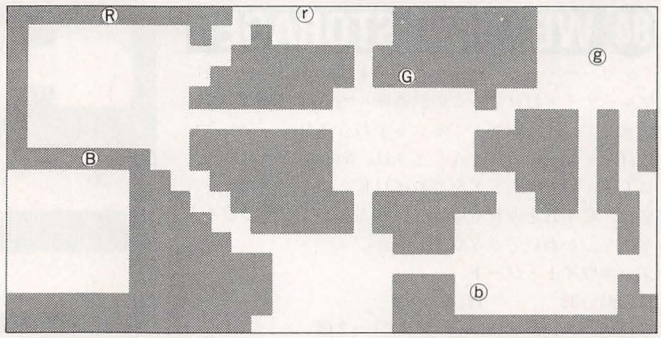


79 ADMINISTRATION

緑のドアに入ればうわさのNo.89 〝DEAD END〟へ行ける。ただし，緑のカギを取るときに，近くにランド・アーチンがいるから気をつけよう。ゲームに関係ないけど，このルーム名〝ADMINISTRATION〟ってよく試験にでる単語なんだよね。意味は管理，行政だ。覚えておいてソンはないよ。ベーマガは実は教養雑誌だったりして…。

R（赤）→58　　B（青）→82

G（緑）→○89

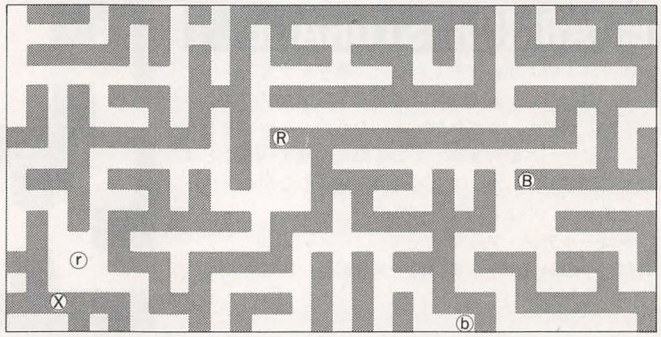


80 SECRET CORRIDOR

このルームはピンク・ローパーがたくさんいるうえに，袋小路が多くて，KI単独ではハマりやすい。GILを連れてのヒートボディ攻撃がいい。青のドアはFORBIDDEN HALLにつながっている。落とし穴を利用するルートはナカナカだ。トレジャー・ボックス（紫）の効果は，KIの経験値を一定にする。ATTACKでいえばキラー・クラウドまでだョ。

X＝トレジャー・ボックス

R（赤）→76　　B（青）→81

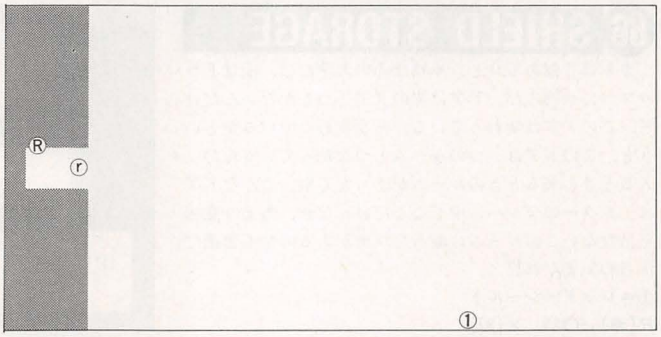


81 FORBIDDEN HALL

思いきり何もないルームだ。敵キャラも時間切れで出現するウィル・オー・ウィスプ以外何もいない。だが，この〝禁断の間〟には，重大な秘密が隠されている。そう，秘密の抜け穴がこのルームにはあるのだ。抜け穴の行き先はNo.96 ANCIENT RUIN。古代遺跡の謎とはロマンチックかな。秘密の抜け穴はファインド・シークレット・パッセージを使わなくても，正確な場所に行けば入れるよ。

①＝秘密の抜け穴

R（赤）→80

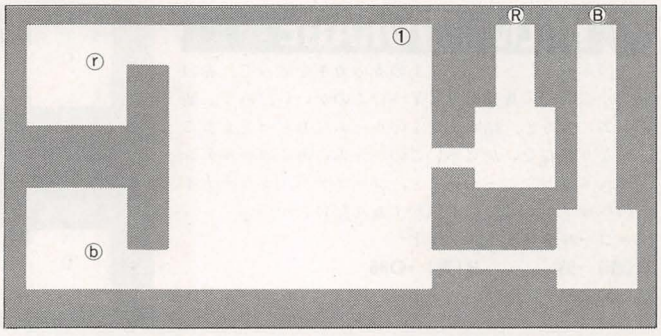


82 LABORATORY

ドルアーガの塔の研究所で開発された薬は，ナントGILのバイタリティの上限を400もさげてしまうものであった。DRINK ME！のパロディについては，先月号を見てね（写真も載ってるョ！）。それからピンクソード（ピンク色のイビルソードを持ったリザード・マンのこと）と戦うと経験値がさがるから注意しよう。

①＝薬

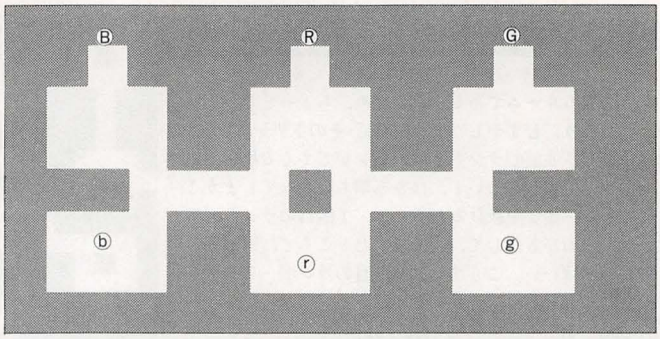
R（赤）→79　　B（青）→83



83 ARMORY

この兵器庫群（№84～87）の後のルームにでてくるナイトは，格段と強くなっている。ＧＩＬのバイタリティが低い人は，このルームにいるレッドナイトやスチール・ハイパーでＧＩＬをきたえよう。先のルームに進みたい人は，パスワード・ゲーム・コンティニューで№78のＢＯＵＬＤＥＲ　ＰＡＳＳＡＧＥからやり直したほうがいいョ。№81の秘密の抜け道を使う手もある。

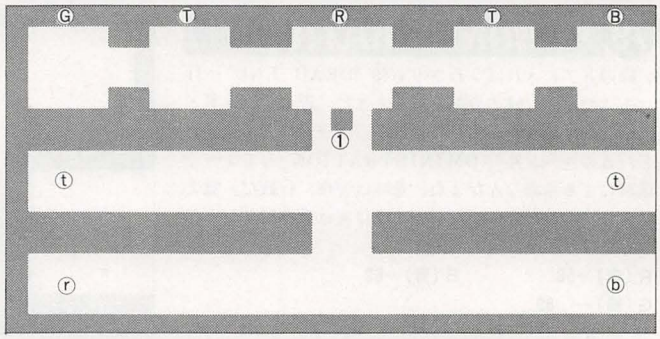
Ｒ（赤）→82　　Ｂ（青）→84
Ｇ（緑）→87



84 WEAPON STORAGE

シルバー・ハイパー・ナイトが１人いるだけで，後はブルーナイトだけだ。この兵器庫ルーム群（№84～87）に来ると，ルーム間をぐるぐるまわらされて，なかなか抜けだせなくなる。そんなときは，№83のＡＲＭＯＲＹにもどって，緑のドアをでればＯＫ。このようなルームでは，ＧＩＬを連れて歩くと，かえってジャマになるんだよな。かわいそうなＧＩＬくん。

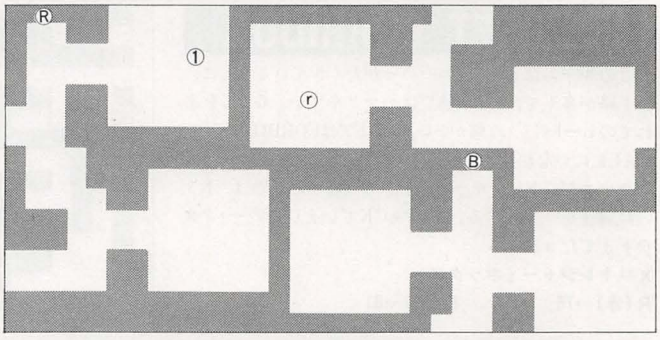
①＝ホワイト・ソード
Ｒ（赤）→83　　青（Ｂ）→87
Ｇ（緑）→×（85）　　Ｔ（トラップ）→２個



85 ARMOR STORAGE

カギは１個，赤いカギしかない。敵キャラもブルーナイトだけなので，ＫＩにプロテクションをかけて，バシバシ倒しながら，カギを取って，もとのルームにもどろう。同じルームを行き来している際に注意すべきことは残り時間である。キュアⅡで時間を回復しながら，ゲームを進めていくようにすれば安心だ。

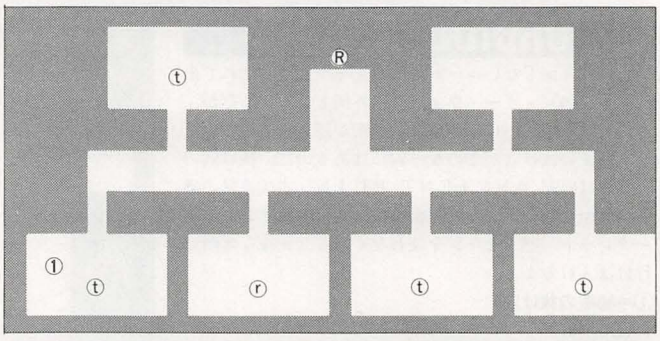
①＝ゴールデン・アーマー
Ｒ（赤）→○84　　Ｂ（青）→×（86）



86 SHIELD STORAGE

カギは５個あるけど，本物は赤のカギだけ，他はトラップ（にせ物）だ。ドアは赤のドア一つしかないんだけど，このドアは変わっている。どう変わっているかというと，このドアは二つのルームとつながっているんだ。入るときと来るときのルームがまったく別。こんなドアはイシターの全ルーム中でここだけ。なぜ，あまり意味を持たないこのルームに凝ったワナがあるのか不思議だ。作者の気まぐれ!?

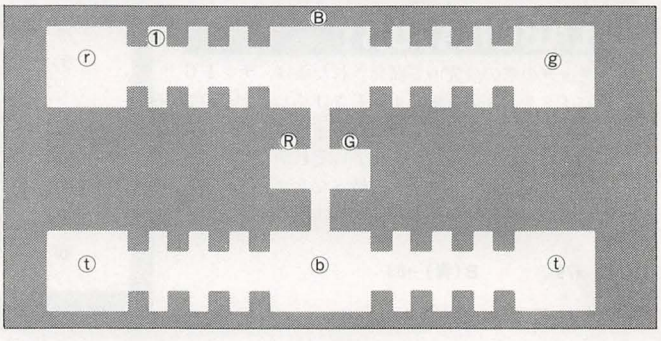
①＝レッド・シールド
Ｒ（赤）→○85，×（87）



87 HELM STORAGE

このルームにきたら，左上の赤のカギを取って，赤のドアから№83　ＡＲＭＯＲＹへ行くのがいいだろう。他のドアに入ると，結局またこのルームにもどってくることになりかねないからネ。このルームにあるゴールデン・ヘルメット，よーく見ると，ゴールデン・ミラーナイトのヘルメットに似てる気がするんだけど……。

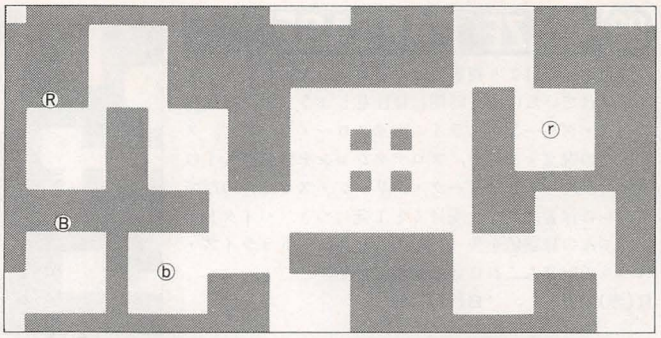
①＝ゴールデン・ヘルメット
Ｒ（赤）→83　　Ｂ（青）→○86
Ｇ（緑）→84



88 CURSED ROOM

No.78のBOULDER PASSAGEからこのルームにつながっているので，たいていの人はここを通ると思う。ここにいる敵キャラはスチール・ハイパー・ナイトだ。この敵がいるルームは非常に少ないけど，個人的にはイシターの復活の中でこのスチール・ハイパー・ナイトのキャラが一番好きだ。つや消しのグレーにレッドラインはしぶくて，カッコイイ。キミはどのキャラが好きかな。イシターの復活で読者が選んだ人気キャラベスト10なんていうのをやってみたいなー。

R(赤)→78　　B(青)→90



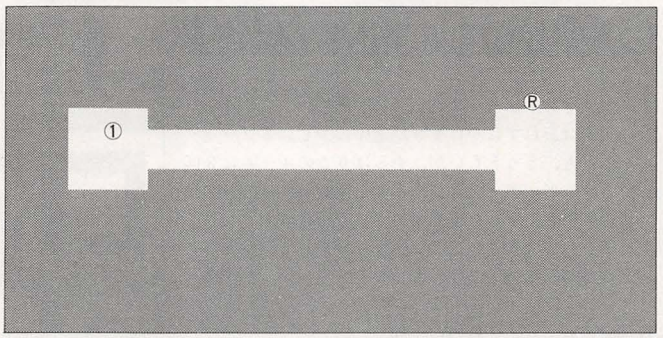
89 DEAD END

倒れた遠藤さんの背中をブルー・クリスタル・ロッドでポンとたたいてあげると，遠藤さんは急にムクッと立ちあがり，イスに座ってコンピュータを操作し，こちらを向いてVサインを送る。

ところでこのルームはピンク・ローパーがたくさんいるので，早めに遠藤さんを起こして，ワープすることを勧める。

①＝倒れている遠藤さん

R(赤)→×(79)

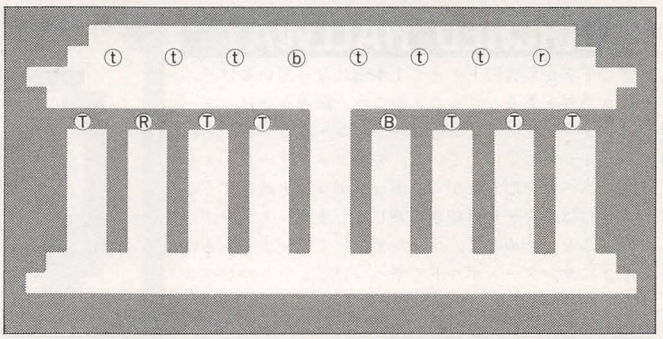


90 REMAINS

いかにもギリシャの遺跡っていう感じのするルームだ。敵キャラはレッドナイト，ブルー・シールド，ブルーウーズだ。ブルー・シールドは外見はよくレッドナイトと似てるけど，持っている楯が青い。こいつは，レッドナイトと比べて，格段に強い。レッドナイトにまぎれて1人だけいるから気をつけよう，カギはすべてブルーウーズの下だ。トラップ・キーもトラップ・ドアも多いので，マップをよく見て，覚えてしまおう。

R(赤)→88　　B(青)→92

T(トラップ)→6個

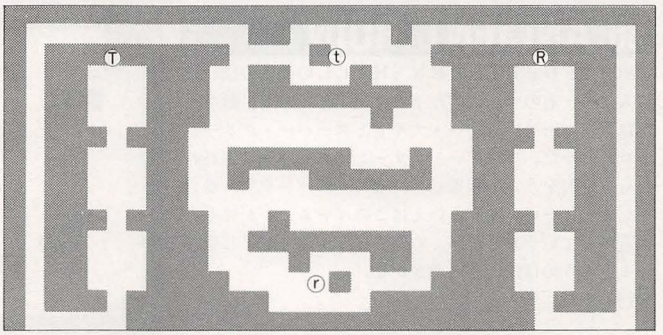


91 CALVARY PRISON

No.89のDEAD ENDからワープしてくると，左のトラップ・ドアからでてくるヨ。このドアは，アイデンティファイ・ドアを使うと青になり，ファインド・トラップ・ドアを使うとトラップ・ドアになるんだ。各ドアの前に3匹ずついるピンク・リザード・マンとは戦わずに，プロテクションを張っておいて素通りしたほうがいいぞ。

R(赤)→93

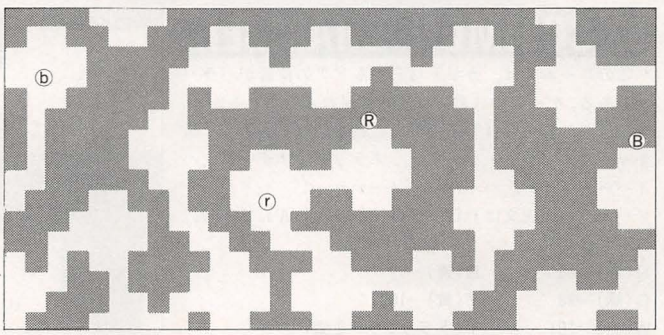
T(トラップ)→1個(×(89))



92 ARCADE PASS WAY

道は赤のドアから青のドアまでの一本道。各所にピンク・ローパーがいるけど，KIはプロテクションを張ってガンガン進んでいけば逃げきれる。ただし，最後のほう（青のドア）にスーパー・グリーン・ローパーが4匹いる。こいつらは足が速いので，青のドアの前で追いつかれてやられかねない。こんなときは，パニックの呪文を使うのがいい。GILを連れていって，ヒートボディで全滅させちゃってもいいけどね。

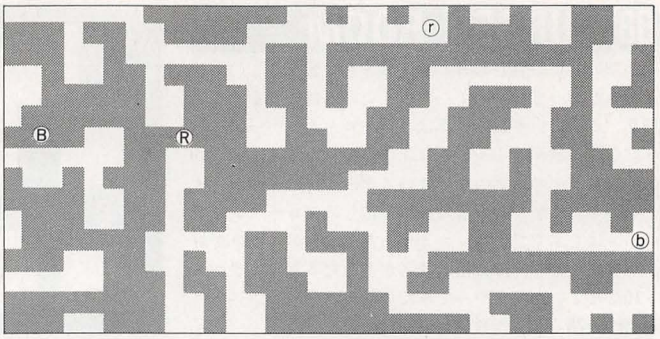
R(赤)→90　　B(青)→94



93 MAZE PASSAGE

迷路は見た目より複雑ではないが，カギと対応するドアが離れているので，時間には注意しよう。敵キャラはダーク・グリーン・スライムとイエロー・ウーズだ。スリープの呪文をかけて，プロテクションを張ればＫＩは安全だが，ＧＩＬはダーク・グリーン・スライムのだすスペルには要注意だ。受けると１発につき，バイタリティ50ぶんの経験値を失ってしまう。ニュートラライズ・スペルの呪文もこれには効果がないぜ。

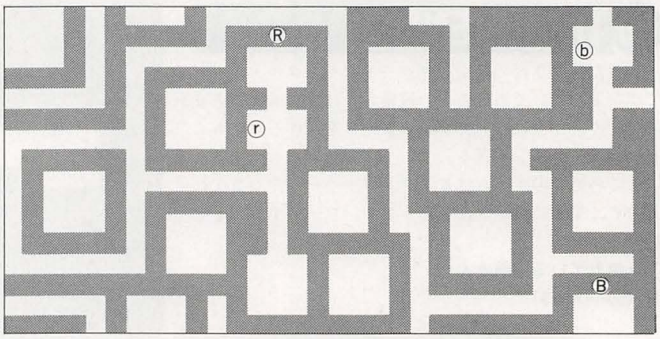
R(赤)→91　　B(青)→95



94 CONDEMNED WARD

このルームには，イエロー・ウーズがたくさんいるので，ディテクト・モンスター，スリープ，プロテクションの呪文は忘れずにかけよう。途中に少しいるブラック・バットも，うっとしいが，やっぱりこのルームに３匹もいるランド・アーチンは，イヤーな敵だ。赤のドアから青のドアの道を寄り道せずにうまく行けば，ランド・アーチンに出会うことはない。マップを見て，覚えてしまえば楽勝，楽勝，不運にもランド・アーチンに出会ったときは，パニックの呪文がいい。

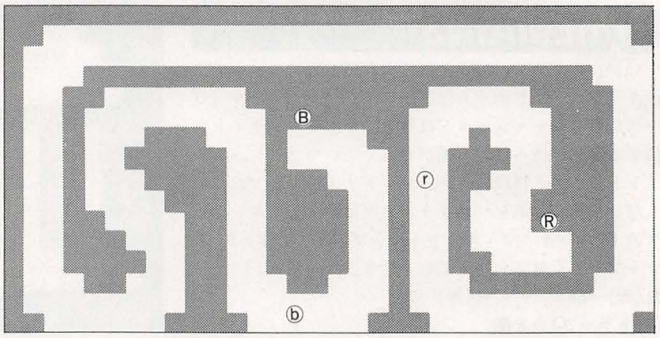
R(赤)→92　　B(青)→98



95 ARCHED HALLWAY

赤のドアから青のドアまで１本道になっているけど，距離が意外とある。さっさと歩こう。敵キャラは，ダーク・グリーン・スライムとゴールデン・ミラーで，それぞれが１か所に集中している。ダーク・グリーン・スライムがスペルをだしながら，ボョンボョンと跳ねてくるようすには，なぜか脅威さえ感じてしまう。スリープでスライムを足止めして，ゴールデン・ミラーナイトといっしょにサンダー・ボルトでやっつけてしまうのがベストだ。

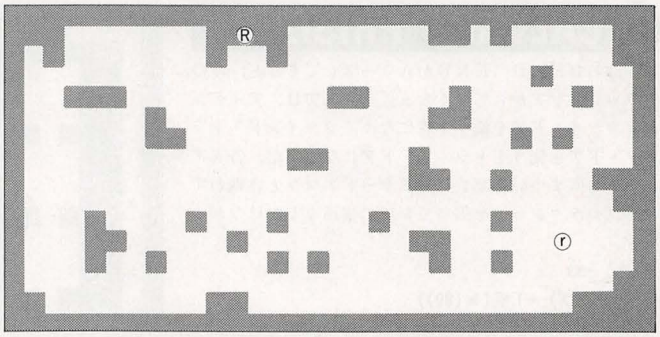
R(赤)→93　　B(青)→101



96 ANCIENT RUIN

No.81のＦＯＲＢＩＤＤＥＮ　ＨＡＬＬの秘密の抜け道に入ると，右のマップの左下にワープしてくる。敵キャラはシルバー・ハイパー・ナイトとスーパー・グリーン・ローパーだ。スーパー・グリーン・ローパーに追われたら，地形をうまく利用して，壁にローパーを引っかけてしまえばいい。地形といえばこのルーム，いかにも古代遺跡っていう感じだネ。右側のほうが北斗七星に似ていると思うのは僕の考え過ぎかな。

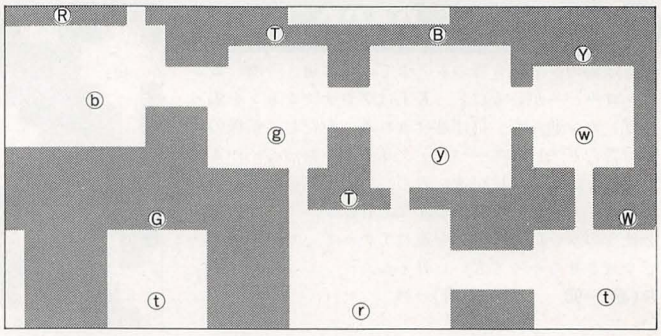
R(赤)→97



97 COMMON CHAMBER

このルームでは，カギと対応するドアの位置がバラバラである。ゲーム中に右のマップが見れるならともかく，やっぱり，ＬＩＧＨＴ系の呪文に頼るのがよさそう。敵キャラは，ブルー・シールド，ブラック・リザード，ハイパー・メイジ，ハイパー・ソーサラーだ。ハイパー・ソーサラーの呪文はＰＯＩＳＯＮ＆ＰＡＲＡＬＹＺＥ。ＧＩＬは受けないようにネ。

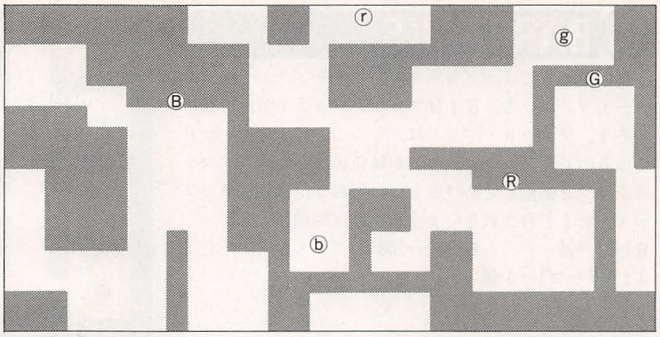
R(赤)→96　　B(青)→99
G(緑)→98　　Y(黄)→100
W(白)→101　　T(トラップ)→２個



98 VANGUARD ROOM

このルームはベーマが9，10月号で紹介したように，カベの中にブラック・リザード・マンがハマっている。通常は見ることができないけど，ディテクト・モンスターの呪文を使うと正体を表すぞ。ときどきカベからでてくることもあるし，KIが壁際でコールギルを使って，GILをカベにのめり込ませてブラック・リザード・マンと戦うこともできるんだ。最初から2匹(?)いるレッド・ウィル・オー・ウィスプにやられないようにネ。

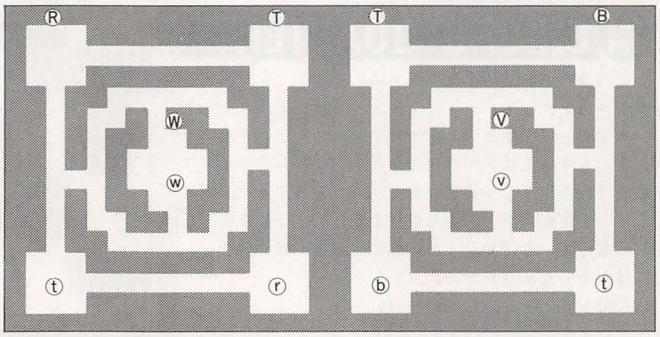
R(赤)→94　　B(青)→102
G(緑)→97



99 COMMAND POST

敵キャラはスーパー・レッド・ローパー，ブルー・シールド，シルバー・ハイパー・ナイトとイヤなキャラが多い。とくに左側の白のドアに入って，右側の紫のドアからでてきた瞬間，ブルー・シールドとシルバー・ハイパー・ナイトが，ドッと寄ってくる。白のドアに入る前に，呪文をヒートボディに合わせておくのが賢明だ。スーパー・レッド・ローパーは移動スピードが速いぞ。やられるな！

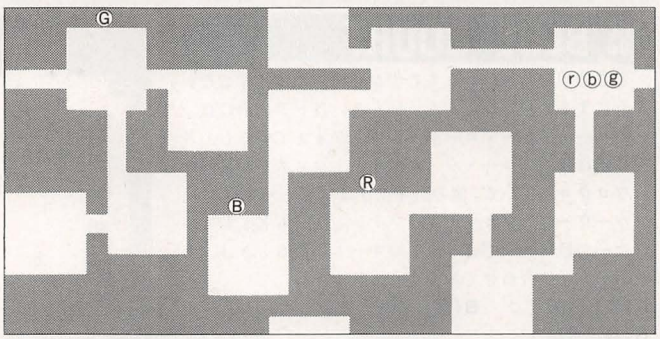
R(赤)→97　　B(青)→103
W(白)↔V(紫)　　T(トラップ)→2個



100 GUARD ROOM

このルームには，ハイパー・メイジ，ハイパー・ソーサラー，ハイパー・ウイザードとGILにとってはやっかいな敵が多い。ハイ・スピードの呪文が効果あるのは，マジシャン類ではハイパー・ドルイドまで，ハイパー・ソーサラー，ハイパー・ウイザードには効果がない。ウイザード・ロックの呪文を使いたくないという人は，KIの単独行動のほうがよさそうだ。緑のドアに入るときは，呪文をヒートボディに合わせておくべし。

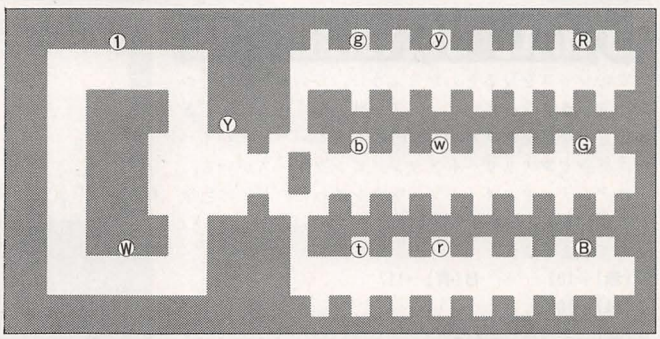
R(赤)→97　　B(青)→104
G(緑)→105



101 HARNESS STORAGE

ドアもカギも多いので，ディテクト・キーとアイデンティファイ・ドアの呪文を使うといいかも。シルバー・ハイパー・ナイトとブラック・リザード・マンがいるけど，両者とも足が遅いので，逃げるのはそうむずかしくないはず。ところで，このルームのアイテム，壁を流れる水滴のように見えるけど(①)，実体を知っていたら教えてちょーだい。むかーしのバージョンでは，このアイテム，TOP OF THE TOWERにあったんだ。

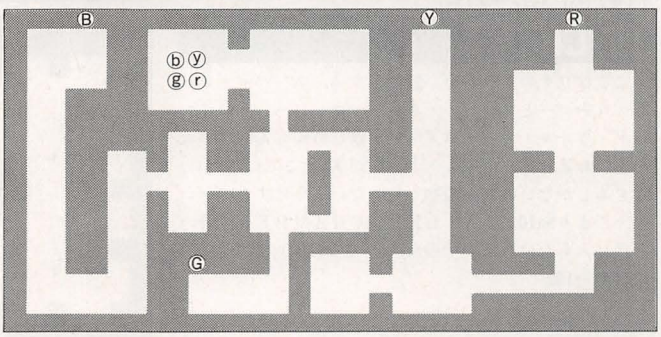
R(赤)→95　　B(青)→106
G(緑)→97　　Y(黄)↔W(白)



102 JAILER CHAMBER

このルームにいるシルバー・ハイパー・ナイトとゴールデン・ハイパー・ナイトをGILで倒しながら，No.108のBARREL VAULTとを行き来すれば，GILもKIもかなりたくさんの経験が積める。そのときは，GILにシールド・レッドラインをかけてあげて，ヒールIIで回復させてあげるのが一番マジック・ポイントの消費が少ないみたい。シー・ステータスで時間を表示させて，時間も回復させることを忘れずに。

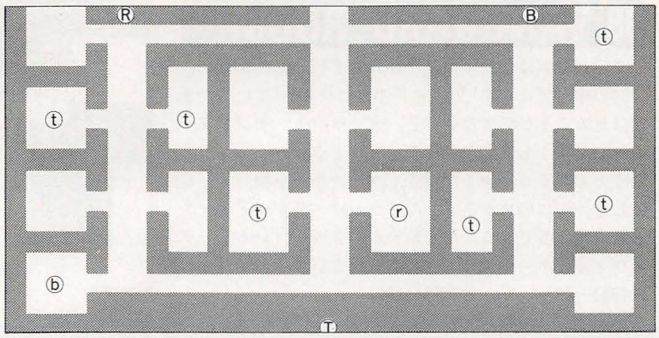
R(赤)→98　　B(青)→107
G(緑)→109　　Y(黄)→108



103 BARRACKS

このルームには，ブラック・バットとブラック・リザード・マンがいる。ＫＩはプロテクションを張って動き回ろう。ブラック・バッドは，しつこくＫＩを追いかけてくるので，プロテクションが緑色になったら，プロテクションを強化してあげるといいだろう。後はトラップ・キーにまどわされないようにすれば問題はなし。

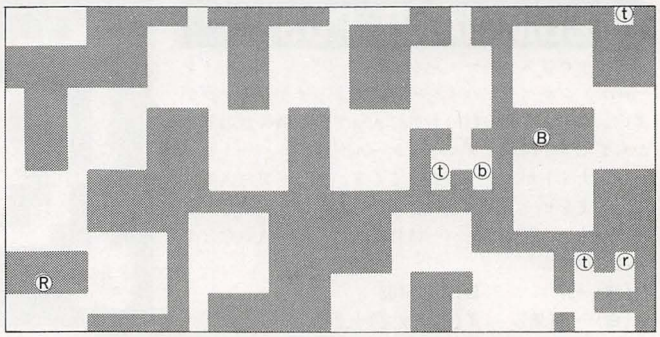
R(赤)→99　　B(青)→108
T(トラップ)→１個



104 CHIEF'S QUARTER

このルームに登場するナイトは，ブルー・シールド，ゴールデン・ハイパー，ブラウン・リザード，ゴールデン・ミラー，ブラック・キャプテン，ブルー・キャプテンだ。もうキミは気がついたかな？　これらのナイトは各ナイトキャラで一番強いキャラ，つまりチーフ，ボスなんだ。だからルーム名もＣＨＩＥＦ'Ｓ　ＱＵＡＲＴＥＲになっているだよ。こんな細かい配慮，ＲＰＧファンにはたまらなくウレシイー!!

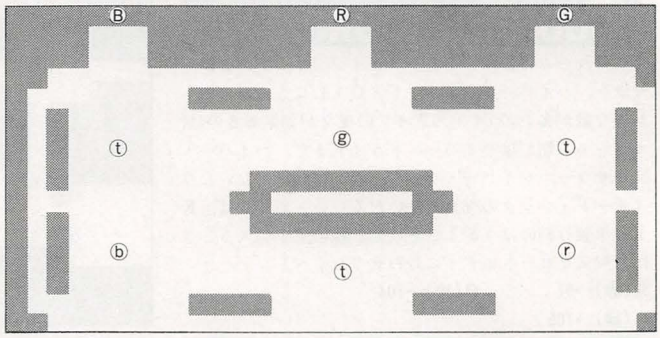
R(赤)→100　　B(青)→115



105 BLUE COURT

ここのルームは，かなりむずかしい，なるべくこないようにするのがいいだろう。何しろ，各ドアの前には，スーパー・ブルー・ローパーが待ちかまえているし，ルーム内には，ブルー・ウィル・オー・ウィスプが最初からウロウロしている。他の敵キャラはブルー・スライム，ブルーウーズ，ブルー・キャプテンとルーム名どおり，ブルーの敵ばかりである。このルームに来るときは，ヒートボディに合わせておくようにしよう。

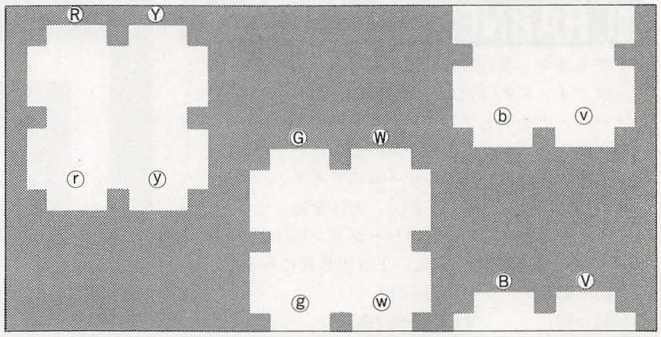
R(赤)→100　　B(青)→106
G(緑)→116



106 HALL OF WARRIORS

このマップを見るとわかるように，このルームは三つの小部屋からなっていて，ドアを使って，行き来ができる。どの小部屋もブルー・シールドとシルバー・ハイパー，ブラック・リザード・マン，ピンクウーズがいる。アイデンティファイ・ドアの呪文を使って，ドアの色を見て，今自分がいる小部屋を確認しながら行動しないと，迷ってしまうよ。

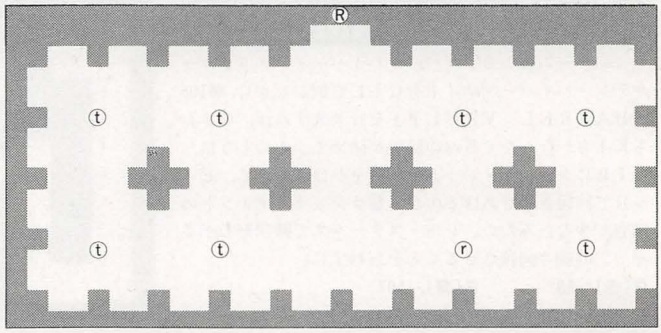
R(赤)→101　　B(青)→117
G(緑)→105
Y(黄)→W (白)→V(紫)



107 CRYPT

ここはワナのルームだ。敵キャラは，スーパー・レッド・ローパーとスーパー・ブルー・ローパー，それにレッド・ウィル・オー・ウィスプがはじめから４個(？)もいる。おまけに，カギもトラップが多い。ここに来たら，もどるしかないので，最初からこないようにするのがいい。つまりNo.102 ＪＡＩＬＥＲ　ＣＨＡＭＢＥＲで青のドアに入らなければいいのだ。

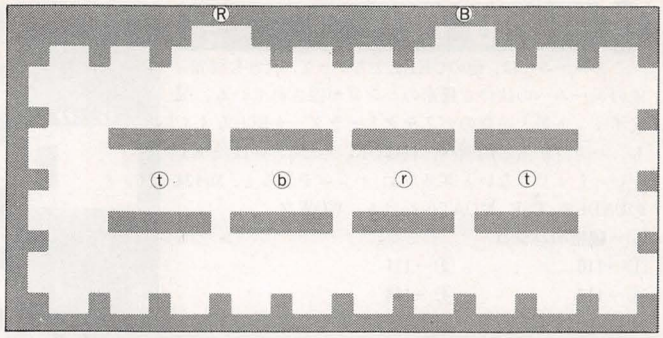
R(赤)→102



108 BARREL VAULT

各ドアの前にゴールデン・ハイパー・ナイトがいて，中にブラック・リザード・マンがいる。この敵キャラは足が遅いので，ＫＩはプロテクションを張らないでも，逃げきれる。№102のＪＡＩＬＥＲ　ＣＨＡＭＢＥＲとこのルームを行き来して，キャラクターを成長させる場合，ＧＩＬをドアの前に残して，ＫＩ単独でカギを取りに行き，すぐにＪＡＩＬＥＲ　ＣＨＡＭＢＥＲにもどり，戦いを続けるのがいい。

R(赤)→102　　B(青)→103

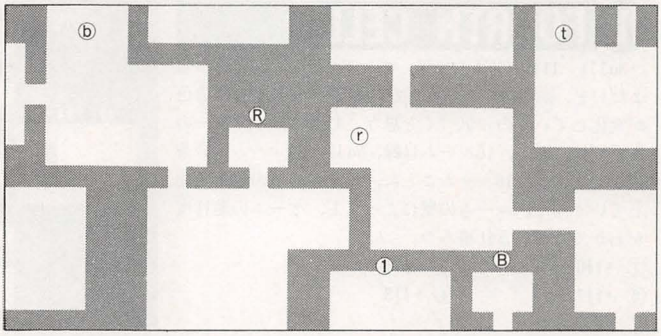


109 TORTURE CHAMBER

拷問（ごうもん）部屋の番人はブラック・リザード・マンとブラウン・リザード・マン。このルームに来るころには，ＧＩＬのバイタリティも上限の999にかなり近いと思う。でもＫＩはまだまだ，もっともっと強くなる。イシターの復活を解き終わった後でも，ＫＩを成長させるのは楽しい。強いキャラクターを持っていれば，次作のドルアーガの塔パート３がでたときに，何かいいことがあるかも……。

①＝拷問道具

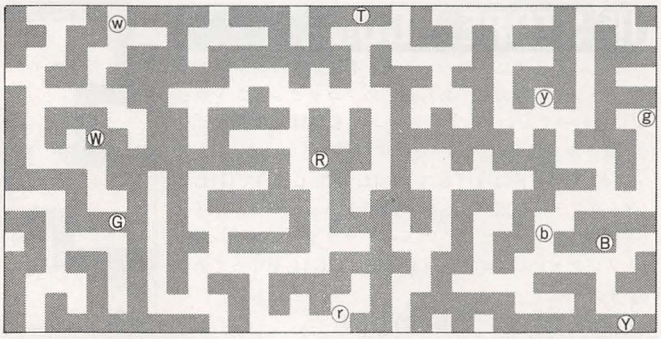
R(赤)→102　　B(青)→110



110 MAZE VESTIBULE

ルーム名の意味は〝迷路の控え室〟といったところ。№111～114のCELL区域につながる部屋だ。マップが入り組んでいるうえに，ドアが多く，ややっこしい。敵キャラはウーズ類とランド・アーチンだ。ランド・アーチンは各所に散らばっていて，とても危険。常にパニックの呪文を用意しよう。とくに緑のドアの目の前には，ランド・アーチンが潜んでいるので要注意。

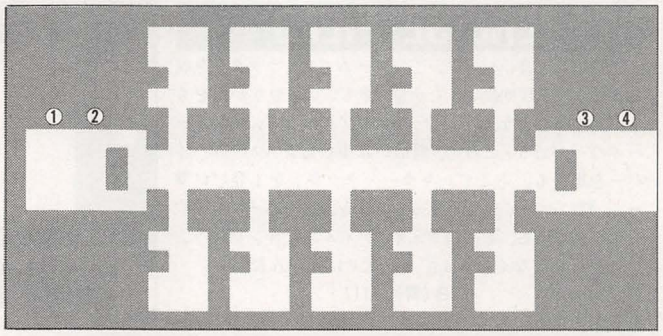
R(赤)→109　　B(青)→111
G(緑)→113　　Y(黄)→112
W(白)→114　　T(トラップ)→１個



111 FIRST CELL

№111～114のFIRSTからFOURTH　CELLまでの４ルームは，マップが全部同じになっている。敵キャラもハイパー・ドルイドとブルー・シルードで，これも４ルーム共通。４個あるドアはどれも最初から開いている状態で，一番左側のドア以外は，四つのCELLルームを行ったり来たりする。ここにハマッたら№110　MAZE　VESTIBULEにもどるか，THIRD　CELLに行って秘密のはしごを利用するか，どちらかだ。

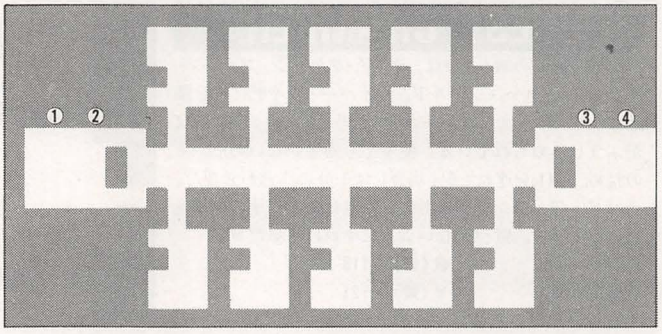
①→110　　②→112
③→113　　④→114



112 SECOND CELL

この四つのCELLルームを行き来したり，他のルームでも前にクリアしたルームにもどる場合がある。そんなとき，よく時間切れでウィスプがでてしまって，ゲーム・オーバーになってしまった読者が多いだろう。じつは，ウィスプがでても助かる方法がある。それは，リインカーネイションの呪文を使用した後に，デユオ・ディメンジョンを使うんだ。そうすれば残りタイムが復活して，ウィスプも消えてるヨ。

①→110　　②→111
③→113　　④→114

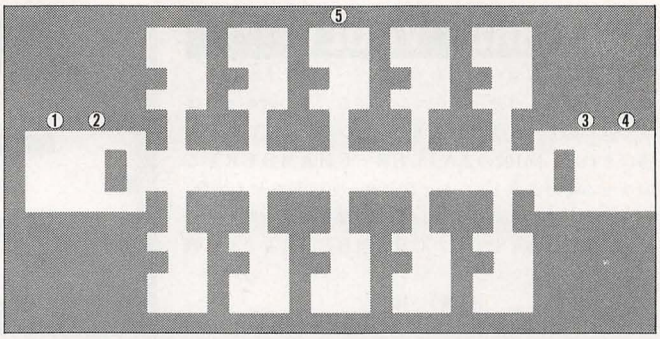


113 THIRD CELL

このルームには，他のCELLとちがって，大きな秘密，他のルームへの抜ける秘密のハシゴが隠されている。呪文ポイント最大消費のディテクト・ラダーを使わなくても，ハシゴがある場所へ行けばOK。ただし，GILとKIがいっしょじゃないとダメだよ。ハシゴを登ると，No.124のUNDER THE MOATへ行ける。WOW!!

⑤＝秘密のハシゴ

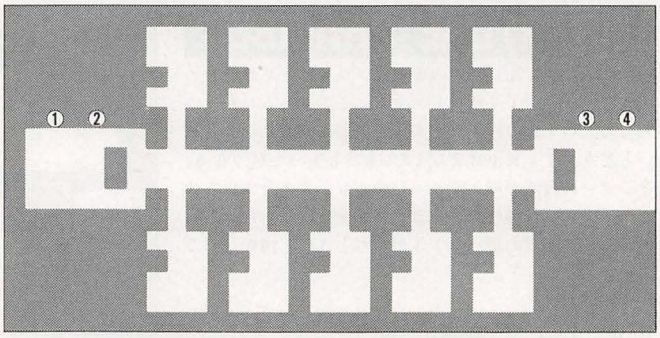
①→110　②→111
③→112　④→114



114 FOURTH CELL

No.111～114のCELL地区，マップも敵キャラもいっしょだけど，注意深くプレイしていると，No.113から壁の色が変化しているのに気づくと思う。じつは，イシターの復活では，No.1～16ルームは緑，No.17～32ルームは緑茶色というように16ルームごとに，ルームの壁の色が変化していくんだ。ルームの壁によっても，ゲームの進行度がわかるっていう仕組みさ。

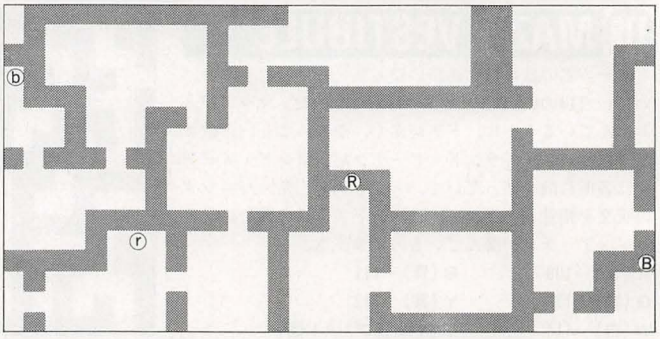
①→110　②→111
③→112　④→113



115 STORE ROOM

ここは，各所にブルー・シールドやブラック・リザート・マンがいるので，あらかじめプロテクション・ラニジに合わせておいて，このルームに来たほうが無難だろう。敵キャラは，他にハイパー・ウィザードがいる。ハイパー・ウイザードの投げるスペルは，非常に強力でGILのバイタリティをガバッと奪(うば)う。ハイパー・ウイザードのいるルームでは，ニュートラライズ・スペルIIやリフレクト・スペルIIの呪文を使ってGILを守ってあげよう。

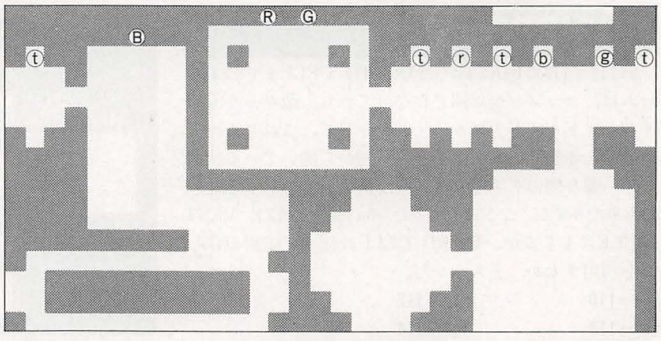
R(赤)→104　B(青)→116



116 EXERCISE FIELD

先月号にも書いたけど，このルームでキャラクターを成長させるのが短期間で，しかも効率もいい。やりかたをもう一度説明しよう。KIにソードバリアをかけて，シルバー・ハイパーがいるところで，壁沿いに歩いてシルバー・ハイパーを集める。そこで，キラー・クラウドを1発だけ撃って，壁について立ち止まっていると，シルバー・ハイパーを全滅できる。その後デュオ・ディメンジョンを使う。これを呪文がなくなるまでくり返せばいいんだ。

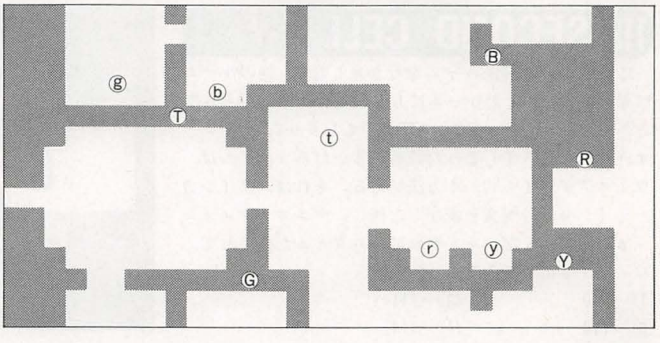
R(赤)→105　B(青)→117
G(緑)→115



117 GUEST CHAMBER

このルームの敵キャラは，ランド・アーチン，ブラウン・リザード，ブルー・シールド，ハイパー・ウイザードと強敵ばかり。じつはこのルーム，ウイザード・ロックの呪文がふうじ込められている。使っても効果がないのだ。そのため，GILを連れて歩く場合には十分の注意が必要だ。ランド・アーチンは赤のドアの右側にあるタテの無限通路にいるけど，近づかないようにすれば平気だヨ。

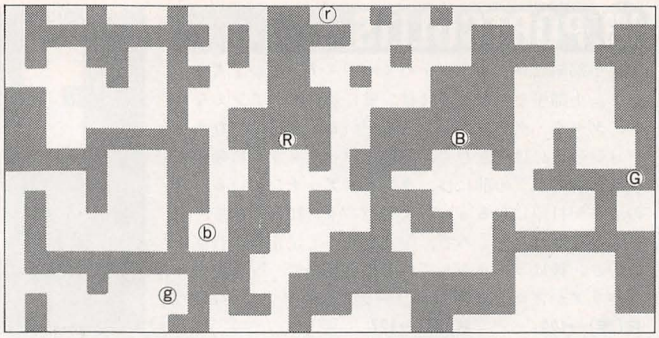
R(赤)→106　B(青)→118
G(緑)→116　Y(黄)→121
T(トラップ)→1個



118 LEADER'S ROOM

このルームに登場するキャラは，ブラック・スネーク，ブラック・バット，ブラウン・リザード，ゴールデン・ハイパー，ハイパー・メイジである。バットがいるので，KIには，プロテクションが必要。また，このルームのハイパー・メイジの投げるスペルはダーク・グリーン・スライムと同様に経験値を奪う効果がある。うまく，楯でかわしたほうがいい。

R（赤）→117　　B（青）→120
G（緑）→119

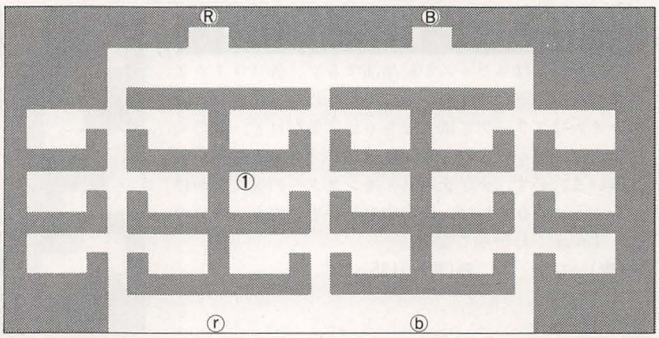


119 STABLE

〝STABLE〟馬小屋っていう意味だね。馬はいないかわりに，なぜかポツンとはしごがおいてある。ここにはブルー・シールドがたくさんいるけど，やつらにはキラー・クラウドが効かない。GILが戦っても，時間がとってもかかるので，クリアするのが目的の場合，無視してしまおう。敵キャラは他にハイパー・ウイザードとハイパー・ドルイドがいる。彼らの投げるスペルはとっても強力だ。GILのバイタリティには気をつけよう。

①＝はしご

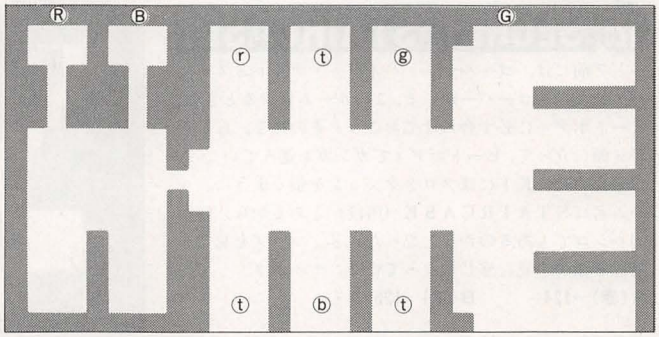
R（赤）→118　　B（青）→120



120 CHARIOT HANGAR

赤と青のドアの前には，ピンク・ローパーがいるし，カギの周辺には，しつこいスーパー・レッド・ローパーがいる。やっぱり，このルームもＧＩＬのヒートボディ攻撃に頼ったほうがいいようだ。ゴールデン・ハイパー・ナイトが１人さみしく，緑のドアの前にいるヨ。

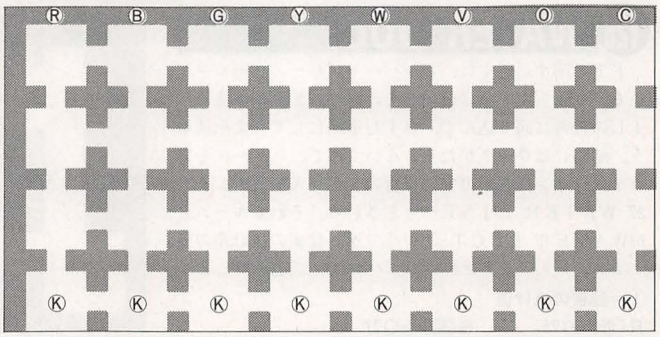
R（赤）→118　　B（青）→119
G（緑）→121



121 COMMON ROOM

このルームのトラップ・ドアやトラップ・キーの謎は，No.57　TRAP　DOOR　ROOM同様に解明されていない。しかも，この部屋は通常ルートで最終ルームへ行く場合，必ず通過するルームだ。また敵キャラもスーパー・ブルー・ローパーがたくさんいて，非常にやっかいだ。ドアは毎回，必ず３個本物があって，それらはNo.117，No.120，No.122につながっているぞ。

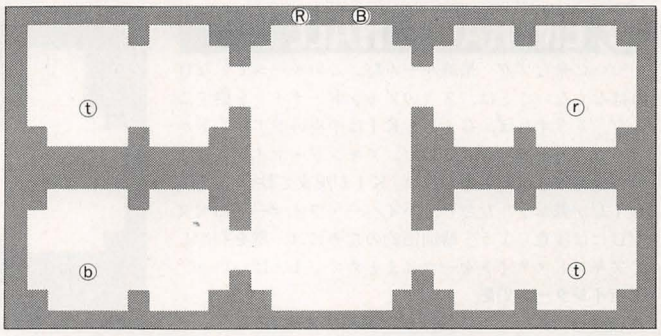
注：Kはカギの位置
ドアの色はトラップでない場合の色



122 WAITING ROOM

このルームでは，クリアのみを考えて，プロテクションをかけて，ＫＩが単独で左下の青のカギを取りに行くのがベストだ。このルームでも，ウイザード・ロックの呪文はふうじられている。ハイパー・ソーサラーとハイパー・ウイザードの投げるスペルに，くれぐれもＧＩＬが当たらないようにしよう。このルームまでこれたら最終ルームであるNo.127　ENTRANT　HALLはすぐ目の前だ。ガンバロウ！

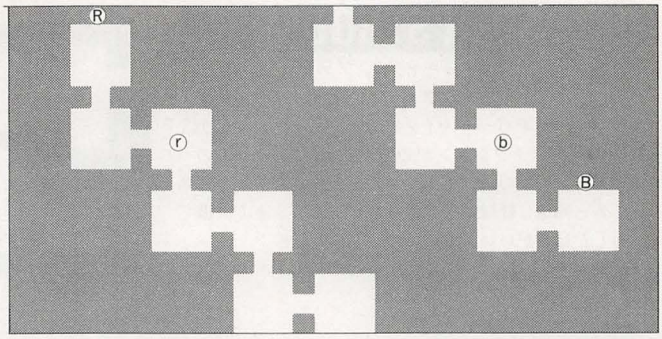
R（赤）→121　　B（青）→123



123 PORTCULLIS

各小部屋にゴールデン・ハイパー・ナイトが1人ずついて，小部屋をつなぐ道には，壁に隠れていて見えないが，ダーク・グリーン・ウーズがいる。KIのプロテクションの色には注意して，緑色になったらすぐに強化しよう。青のドアの前には，ランド・アーチンがいる（青のカギが目印になるヨ）。呪文をパニックに合わせて，おびきだし離れたところで，呪文を使って足止めすればいいのさ。後はコールギルでGILを呼んで，呪文をソードバリアかプロテクション・ラージに合わせて，いざ出陣!!

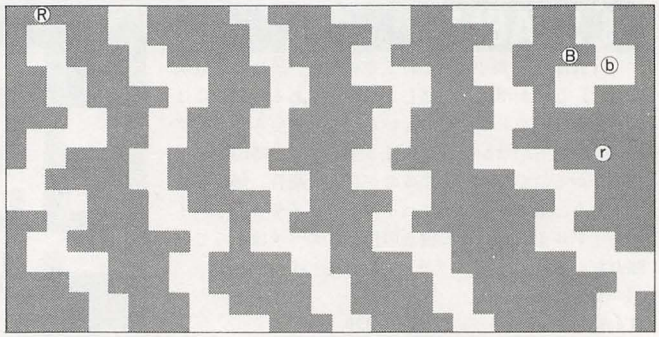
R(赤)→122　　B(青)→127



124 UNDER THE MOAT

このルームはスライムが総出演するゾ。各スライム2匹ずつ，1本道なので弱い順にキレイにならんでいる。スライムはスリープで眠らせちゃえば楽だけど，このルームには，ブルー・ウィル・オー・ウィスプも最初から2匹いる。必ず，ディテクト・モンスターの呪文をかけておこう。そうすれば，壁の中を動いているウィスプのようすがよくわかって安全。

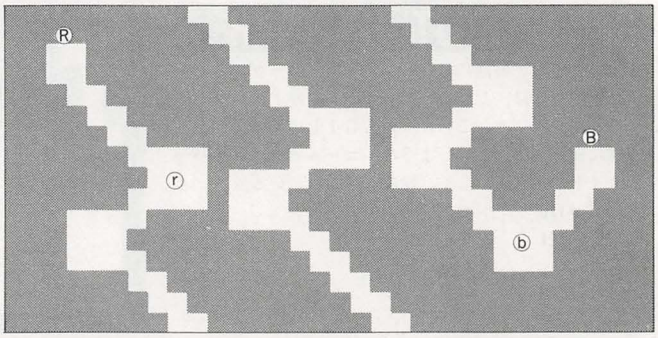
R(赤)→113　　B(青)→125



125 SECRET STAIRCASE

ドア前には，ゴールデン・ハイパー・ナイトとスーパー・ブルー・ローパーがいる。このルームに来るときは，ヒートボディに必ず合わせておこう。その後も，GILが先頭に立って，ヒートボディでガンガン進んでいこう。念のために，KIにはプロテクションを張るように。ルーム名にSTAIRCASE（階段）とあるから，秘密のハシゴでもあるのかなと思ったけど，マップを見ると階段を横から見た感じになっている。ナットク。

R(赤)→124　　B(青)→126

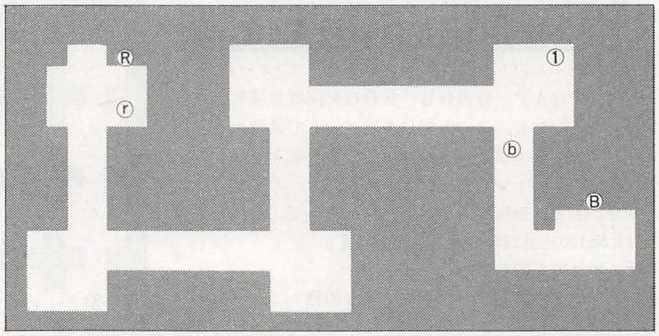


126 WATER DUCT

ドアの前すぐ近くに，スーパー・ブルー・ローパーがいる。ヒートボディに合わせておいて，KIがうまくGILの後ろに回り込んで，GILを楯にして呪文を使おう。通路にはウーズがたくさんいるので，スリープとプロテクションは必須の呪文。青のドアに入るとナントNo. 27 WATER LINEへもどされる。それでルーム名がWATER DUCTっというワケ。秘密の抜け道の前にはランド・アーチンがいる。パニックで足止めしよう。

①＝秘密の抜け道

R(赤)→125　　B(青)→O27

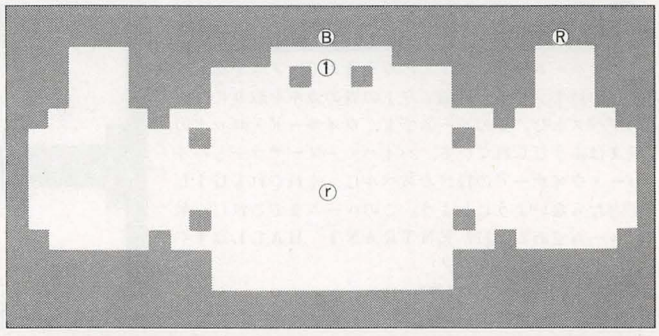


127 ENTRANT HALL

ついに来たゾ!!　最終ルームだ。このルームでしなければならないことは，8人のアキンド・ナイトを倒すことだ。そうすれば，GILとKIは中央のドアからドルアーガの塔を脱出できるのだ。アキンド・ナイトには攻撃の呪文はどれも効果がない。KIが呪文で助けながら，GILが戦おう。ただし，ハイパー・ウィザードの呪文だけには注意しよう。時間節約のためには，壁を利用してアキンド・ナイトを一つにまとめてしまえばいいヨ。

①＝イシターの幻影

R(赤)→123　　B(青)→O MAIN GATE



★まだまだあるゾ！ザ・リターン・オブ・イシター豆情報だ！★

このコーナーではボクたちが見つけた技やバグ，読者のみなさんから送られてきた情報などを紹介する。知っていると役に立つものから，思わず笑ってしまう情報など盛りだくさん。心して読むよーに！

▶まずは大阪市のペンネーム「東淀川の眼鏡小僧」君の情報だ。

「ドアを開けてＫＩをドアの下に少しだけ移動させます。それから呪文選択ボタンを押したままＧＩＬをドアに入れると…。ＫＩはドアに入れてもらえないで，ドアが閉まってしまうのです。重要なのはＫＩの位置で，練習するとナナメ向きやブルー・クリスタル・ロッドを前にだしたままなど，いろいろなバリエーションが楽しめます」とのこと。他にもこういった情報を送ってきてくれた人がかなりいたョ。

▶ドアをでると，その部屋のタイムが10秒増えるということをキミは知っているかナ？これを利用して経験値をかせぐ方法を送ってくれたのは伊勢原市の**村崎雄次男君**。

「ルーム・ナンバー45のCHANTRYの緑と黄色のドアを往復しながらタイムを増やし，出現するウイザードをプロテクションでやっつけるということをくり返します。これを1時間続けると呪文ポイントが1000～1500ぐらい増えます」

なかなか頭のいい方法だけど，これじゃゲーム・センターに迷惑がかかっちゃうのでは？もっと効率のいい方法ないかな？

▶呪文の消費ポイントなどについて，スゴいレポートを送ってくれた藤井寺市のペンネーム**「りみっく♡」君**，ありがとうネ。

このレポートの中から「現在のＫＩの全マジック・ポイントから，どの呪文が何回使えるかを計算できる公式」を紹介しよう。

MP：ＫＩの全マジック・ポイント
P：使用したい呪文の消費マジック・ポイント

とするとつぎのような公式が成り立つ。

◎回数＝INT (MP－(P－1)／P)

ＭＰやＰはベーマガに載っている資料を調べればいいけど，“INT”というのは何だろう？って思う人もいるだろう。これは簡単に書くと「小数点以下を切りすてる」という意味だ。さぁ，キミのＫＩはどの呪文を何回使えるのか計算してみよう！

▶ルーム・パスワードがフロア・ナンバー64を境に共通であるというハガキが山ほど送られてきた。その中からキレイなイラストを書いてきてくれた兵庫県のペンネーム**「ＹＡ－ＤＡ－ＹＯ」君**（下のハガキ）を代表として載せておこう。

▶奈良県の荻野博文君からのお便りは……

『ＤＲＩＮＫ　ＭＥについてですが，それは「ドラゴンズ・レア」のパロディではなくて勁文社が発行しているゲーム・ブック「ドルアーガの塔外伝」のパラグラフ(行番号)205にでてくる薬のことではないかな？』



◀YA-DA-YO君のハガキ

どちらが本当かはわからないけど，なかなかおもしろい情報だネ！

▶ＡＣローパーの謎とは？

ベーマガで募集していたＡＣローパーについてのお便りが２通届いた。ボク自身，ＡＣローパーの正体がピンク・ローパーということは知っていた。しかし，なぜエンディング・メッセージではピンク・ローパーではなく，ＡＣローパーという愛称(？)になっていたのか？　それでは送られてきたお便りを見てみよう。

まずは「RVI-KT. and Lum, ZZ」君から。

「なぜピンク・ローパーがＡＣローパーなのかというと，ＡＣローパーのＡＣとはAlternating Currentという意味で訳すと“電光ローパー”となるのです。ＧＩＬとピンク・ローパーが戦ってるときの音でわかりますが，他のローパーと戦っているときの音とはちがうのです。それは何と『電流が流れているような音』なのです」

ウーム，本当かなぁ？

つぎに紹介するのは……ゴメンナサイ！ボクのミスからハガキを粉失してしまい，住所と名前がわからなくなってしまったのです。心当たりの人は編集部にご連絡をっ！

そのハガキの内容というのは…

「ＡＣローパーのＡＣとはＨＯＮＤＡのスクーターの名前からきているのです」

というような内容だった。何となく真実味がある情報だったので調べてみると，ＨＯＮＤＡのスクーター「ＴＡＣＴ」にアンドレ・クレージュ（デザイナーの名前）仕様というのがあり，その中の一つに白とピンクを使ったものがあるというではないかっ！しかも，アンドレ・クレージュはフランス語で「ANDRE COURREGES」と書く。そう，略してＡＣだったんだ。

▶ウィル・オー・ウィスプがでてきてしまったら，もうReincarnationを使ってもダメだと思っている人はアマイ！　リインカーネーションを使った後にデュオ・ディメンジョンを使えばＯＫだ。ただし，リインカーネーションを使った瞬間にタイムが120（ＢＧＭが元にもどるでしょ？）にもどっている（ウィスプは消えないし，タイムの表示もどらないけど）ため，デュオ・ディメンジョンを使うまでに時間があると，タイムがドカドカ減ってしまうゾ！

▶ＫＩが単独で進んでおり，画面内にＧＩＬがいなくてもＧＩＬのほうのレバーを動かすことで，ＧＩＬの向きのみ変えることができるんだ。

▶TOP OF THE TOWER以外からはじめると，必ず赤のドアからでてきてはじまるゾ！

▶特殊フロアのクリアによるバグ

特殊フロア・クリアといっても，ピンとこない人もいるだろう。これは，ドアに入る以外の方法でつぎのフロアへ行くことである。例をあげると，FORBIDDEN HALLとかDEAD END, THIRD CELLなどがそうだ。こういったクリア方法だと，一部の呪文の効力をつぎのフロアに持続させることができるということは，あまり知られてないことだろう。

これを読んでも意味のわからない人がいると思う。そういう人は，タイム・ストップの呪文を使ってスグに落とし穴に落ちるとか，ハシゴにのぼるとかすれば，一発で意味がわかるだろう。

応用編としては，デュオ・ディメンジョンとか，サンダー・ボルトやビッグ・バーン（この二つはタイミングがむずかしいゾ）などがある。いろいろと試してみてネ！

▶DRAGON'S LAIRにいるクオックスはスリープの呪文をかければ，ＫＩがやられなくなるのは有名だネ。それに，スリープという呪文は２回使うと無効になることも知っているでしょ？

そうすると，このクオックスに２度スリープをかけるとＫＩはカギを取れなくなる。これは当然のことだけど，スリープを２度かけてもＫＩがやられなくなる方法があるんだ。やりかたは簡単。１回目のスリープをかけた時点で，ブルー・クリスタル・ロッドでクオックスの頭(首？)をたたいてやればいいんだ。成功すれば何度スリープをかけようとクオックスは永遠の眠りについたままというわけ。ただしＧＩＬはカギを取ることはできない。

▶最後は千葉県の原田広行君の㊙テクだ。

まずENTRANT HALLでデュオ・ディメンジョンを使いカギを取る。そうしたらＫＩがドアの前で敵にやられ，死んで点滅しているときにＧＩＬがドアを開けて外にでる。

当然ゲーム・オーバーになるけれど，ここでコンティニューすると何とMAIN GATEからスタート。そこにはイシターの姿が……！

★お便りありがとう！

及川健さん／増田克善さん／末岡　章さん／浜野達也くん／斉藤　希くん／「なむたん」じゃないよくん／松居健一くん／島田倫太郎くん（受験ガンバレ！）／岡本東くん／小川　浩くん／小沢　弘くん／鈴木　仁くん／うらめし屋くん／菅野貴文くん／中村優一くん／笠間誠司くん／小林崇くん／山田慎一くん／浅野　淳くん／片野敬一郎くん／広瀬義明くん／大山敏弘くん／鎌田恭彰くん／江川康彦くん／広瀬義明くん／石堂虎太郎くん／植野朋弘くん／田部井義和くん／北原和磨くん／蔭地野慶くん／きゅうぴいまんくん／中野繁彦くん／代永　猛くん／石井直樹くん／丸山知規くん／高橋慎一くん／鈴木　聡くん／関谷紀彦くん／ＹＭＤくん／佐藤良則くん／東方智保くん／斎藤正和くん／クオックスのバカーくん／飯野和之くん／近藤哲也くん／林　和広くん／戸田慎也くん／永沢憲くん／柴田和寛くん／ＤＲＵＡＧＡくん／江井正嗣くん／ＥＳＣ．くん／ＮＥＫ17くん／浄住　聡くん／田村　章くん／長谷川祐一／丸山海司くん／早川貴明くん／ゲーセンＢＯＹくん／朝倉将志くん／大渕道徳くん／谷津勝紀くん／後藤直紀くん／仲谷公男くん／菅野貴文くん／江井正広くん／山中良之くん／成田晃二郎くん／藤田知洋くん他大勢の方からお便りをいただきました。紹介できない人もいたけど，スペースの関係でここまでにさせていただきます。ゴメンナサイ！！

●あとがき

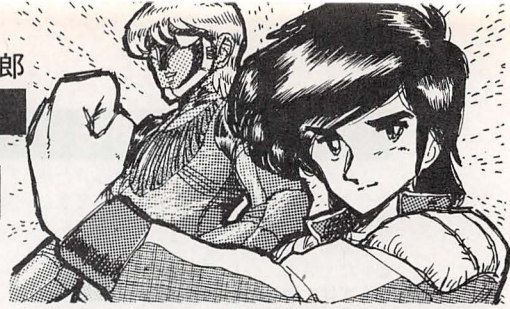
これで，５か月続けてきたザ・リターン・オブ・イシターの特集を終わりにいたします。

たくさんのお便りやレポート，はげましのお手紙をくれた読者のみなさん，どうもありがとう。

引き続き，イシター情報局はやっているので，㊙情報やおもしろい情報があったら，編集部へどしどしレポートください。誌上でドンドン紹介していきます。

あー，疲れたなあー，THE　END!!

©手塚一郎



ペーパー・アドベンチャー・コーナー

The Beginer Living Thing 1
幻の呪文

by てでどん

STORY

昔からのことだが，ヒューマノイド(人間と似た姿をしてるが，頭がパーな奴等)は我々セミ・ヒューマノイド（人間と似た姿をしてて，頭は人間ほど良くないが，魔法や力が強い種族）や人間たちをむしばんでいた。

特に，人間は力が弱いので，ヒューマノイドにより多くはほろんでしまった。しかし，人間は一番頭が良い。いつしか文明を持ちはじめ，武器を作り，ヒューマノイドに権勢(けんせい)をふるいはじめた。そこまでは良かったが、人間はセミ・ヒューマノイドに対しても権勢をふるったのだ!!セミ・ヒューマノイドは人間に対して何をしたと言うのか!?

ここに１人の人間がいた。彼はみなし子でセミ・ヒューマノイドに育てられた。セミ・ヒューマノイドになんと申しわけがつくのか!?彼はそう思い，人間であることの汚名を晴らすために『人間の街』へと向かった。

★　　★

遊びかた

１から101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「人間の街の手前」に行けば終わりです。

注意：ゲーム・オーバーになったら，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。

★　　★

ゲームの解説

プレイヤーは〝彼〟になって人間の街へ行き，文明をほろぼす，というストーリーですが，内容がどうも長くなってしまったので，今回は人間の街の前へ行くところまでが目的です(次作で完結です)。

彼はエルフに育てられたので，魔法が三つほど使えます。旅にでるならこの三つで十分役立ちますが，と中で１～２個ほど別の魔法を見つけることができるかもしれません。

魔法を使うたびに，生命力を失います。特に知らない魔法を使うと激しく失います。生命力が０になったり，と中で殺されてしまうとゲーム・オーバーで，はじめからやり直してください。

プレイヤーの生命力は最初は10です。と中で増えるときもありますが，10をこして増やしてはいけません。

人間の街へ行くには邪悪なヒューマノイドどものひそんでいる森を通らなくてはなりません。その中にヒューマノイドの生みだした廃虚(はいきょ)も通らねばなりません。

ぜひとも地図や行番行や拾った物のメモ等を忘れないでください。

使える呪文

出発時はつぎの三つですが旅のと中で一つぐらい見つけられるかもしれません。

名前	プラハム	ドラブ	ヤルセー
効力	敵を動けなくすることができます。	相手に向かって炎を吹きつけます。たいがい殺せます。	まぶしい光を放ち，相手の目をくらませます。

プレイヤーの持ち物

プレイヤーは，生命力を三つ回復できる体力回復の薬と，火をおこすことのできる道具とローソク，それと方位磁針を持っています。

体力回復の薬は，旅のと中で１回だけ自由に生命力を三つ増やせます。一度使うと，もう使ってはなりません。

あと，旅しているうちにいろんな物を手にしますので，そのつどメモしておいてください。

さあ，いよいよ出発です。ネバリ強くガンバッテ，目的をはたしてください。

1 君は森に入ろうとするが，見張りらしき人物がいる。さてどうするか？
魔法を使う➡32　隠れながら進入➡21
ひとまず見張りの前に行く➡12

2 君はドワーフに自分は味方だと言ったが，信用してもらえない。ドワーフはもし味方なら魔法が使えるはずだと言ってきた。それではリクエストにお答えしよう。➡14

3 ドワーフは言った。「この先に廃虚がある。ヒューマノイドのつくったもので，今は３匹のゴブリンが，どこかにひそんでおる。そのときはこの金をわたすといい」君にドワーフに礼を言い，旅を続ける。➡65

4 君はこの呪文がこの世に存在していないことを知らなかっただろうか？何も起きずに，君は３匹のゴブリンに串刺しにされた。　ゲーム・オーバー

5 魔法を使うなら，つぎのうち知っている魔法を使うべきだ。
ドラブ➡59　ヤッパ➡99　カミレ➡92
ヤルセー➡13

6 家のそばに行くと，人間の女の子がいた。向こうも君に気づいたらしい。
無視するか？➡36　話しかけるか？➡53

7 「すまなかった。同志よ…」ドワーフは深く頭を下げた。「貴公はまことに我々の仲間だ。おわびと言っては何だが…」と言って，小さなふくろをくれた。ふくろの中が見たいなら➡90へいけ。

8 北と東へ行ける。
北➡63　東➡37

9 生命力－１。今まで突進してきたコボルドはあっさりと止まった。君はコボルドの目の前を通りすぎる。➡52

10 残念ながら君は殺された。君の旅もここまでだ。
ゲーム・オーバー

11 東へ行くか？➡93　南へ行くか？➡87
それとも北？➡35

12 見張りはどうやらヒューマノイドのゴブリンのようだ。君はとりあえず話をしてみる。➡56

13 生命力－１。まぶしい光がたちこめた！「ウギャア!!」トロールは目を覆（おお）う。今がチャンスだ!!➡88

14 魔法を使うといっても，さてどの魔法を使うか？　プラハム➡42　ドラブ➡61
フーワド➡85

15 君は破れた紙きれを思いだし，老エルフに見せた。「ほう。この呪文はリノショタジフと言う呪文で，呪いを解くことが

できるのじゃ。自分にかかった呪いや，他人や物や死者にかかった呪いもはらいのけてくれるんじゃよ」と，老エルフは教えてくれた。おかげで君はこの魔法を使うことができる。君はこの魔法が使いたいと思うなら，15という数字をメモしておくといい。君は老エルフたちに深く礼を言う。彼らにも幸せがあらんことを！➡36

16 「ほう，金をくれるのか。6枚なら1人2枚だな。やった！もうかった!!これが青春だっ!!!」もう，うすばかのゴブリンなどほうっておこうと，君は思ったが「まってくれ。お礼にこいつを持ってけ」と，小さな箱をくれた。➡46

17 幸い近くに泉があったので，倒れていた男に水をかけよう…としたとたん!!いきなりなぐりかかってきた。ワナだったのだ。➡10

18 北と東と西に道はわかれる。
北➡81　東➡84　西➡74

19 東➡98　南➡63

20 どうも前に来たようなところへきた。
左➡28　右➡82

21 見張りに見つからぬよう忍び足で森に近づく。が，見張りに気をとられすぎて他の敵に不意をつかれた。激しい激痛とともに…➡10へ行くしかない。

22 うまく魔法がかかり，見張りは動けない。そのすきに君は森に入った。でも魔法を使ったので生命力を1引いてから……➡68

23 出口が見える！君はついに廃虚を征服(せいふく)したのだ!!Lucky(ラッキー)!!➡91へ行こう。

24 君は自分がセミ・ヒューマノイドの仲間だということを話した。「そうか。それならこの先を右に行ったところにドワーフがいるから，そいつに話をするといい。だが，アイツは短気だからな…。気をつけろよ!!」　バーバリアンが無事を祈ってくれた。➡20

25 ビンの中身は体力回復の薬だった。君はこのことで生命力を三つあげて良い。➡70

26 紙切れにはこう書かれていた。
『相手の心を読む呪文　カミレ』　君は顔に笑みをうかべながら➡52へ行く。

27 君は箱の中をもっとよく調べると，破れた紙を見つけた。君は読めるだけ目をこらした。
『聖なる者へ　聖なる呪文
この聖なる呪文を唱える者，呪いをあらゆる物から解くべし…。
　　タジフ…』までは読めたが，あとは破けて読めない。いろいろと調べていると，42という数字が書かれていた。たぶんページ数だろう。さて，十字路へもどろう。➡81

28 左のほうへ進んでいくと，人影が見えた。何と！ヒューマノイドのコボルドだ。襲いかかってきたが，魔法を使う時間はある。　ドラブ➡69　プラハム➡9

29 体力回復の薬をあげても良いか？
良いなら➡44　おしいなら➡66

30 『リノシヨタジフという呪文で，呪いを解くんじゃ…』君は老エルフの言葉を思いだした。大声でリノシヨタジフの呪文を唱(とな)える。みごとに呪いは解かれ，青い空と砂漠，それと人間の街が遠くに見える。➡100

31 炎が君の手からほとばしる。3匹のうち1匹のゴブリンは死んだ。だが，残りの2匹のゴブリンが君を待ちうけていた…。君は2匹のゴブリンの遊び道具となってしまった。
ゲーム・オーバー

32 では，どの魔法を使うか？
ヤルセー➡45　プラハム➡22

33 廃虚の中はまっくらだ。君はローソクに火をつける。方位磁針は北を向いてる。東と西へ行ける。さて君は……
東へ行くか？➡74　西へ行くか？➡87

34 多少良心がとがめるが，君はドラブの呪文を唱える(生命力－1)。すると炎がほとばしり，男はおたけびをあげて死んじゃった。➡83

35 東と南に行けそうだ。
東？➡75　南？➡11

36 草原を6kmほど歩いただろうか？いつの間にか草原も砂漠となった。さすがに君も疲れたので少し休む。➡49

37 西へ続く道と北へ続く道がある。
西へ行く➡8　北へ行く➡54

38 洞窟の中はまっくらで何も見えない。が，君はローソクを持っていた。君は，ローソクに火をともすか？➡48　やっぱり怖くなったのであともどりするか？➡70

39 とにかく歩こう。　左へ行きます？➡47　それとも右？➡94

40 火をともすと，そこにいたのはトロールだ！いい気持ちでねていたトロールの鋭いキバとツメは明らかに君の生肉を求めている!!凶暴なこの生き物に君は何ができるのだろうか？
逃げる➡88　魔法を使う➡5

41 君は彼女にありったけの金をさしだし，薬でも買うように言った。しかし，このあたりには金の使い道などなかったのだ。君は金貨を返してもらった。君はもう帰るべきだと判断した。➡66

42 生命力から1を引くこと。君が呪文を唱えると，ドワーフは激怒(げきど)した。「何も起こらんじゃないか!!殺してやる!!」そうさけんで剣をふりかざそうとしたとき，「お…う…動かん…。もしかすると…」君はうなづいた。そして魔法を解いてやった。➡7

43 君は老人に薬を飲ませた（もう君はこの薬は使えない)。すると，少しずつ効果が増し，その老人は歩けるまでになった。少女は大はしゃぎである。ほほえましい光景だ。君は自分が人間であるということに勇気づけられた。生命力を2加算せよ。➡89

44 力になってあげられるかもしれない，と思って，君は家に入っていった。すると，そこに横たわっていたのはエルフだった!!この御嬢様(おじょうさま)はセミ・ヒューマノイドの老エルフを助けてくれていたのである。➡43

45 生命力から1引け。まぶしい光のため，思わず見張りは目をおおった。そのすきに君は森の中へ入った。➡68

46 君はゴブリンに礼を言って立ち去る。箱の中を見る。するとたまげた物が入っていた。中に入っていたのは，くさったリンゴだ!!君は顔を真っ赤にして激怒する。だが，もう少し箱の中を調べるなら➡27　そんな箱ほっといて，もとの十字路へもどりたいなら➡81

47 歩けど歩けど何もない。こんどは？
左➡94　右➡58

48 火をつけると，そこにいたのはセミ・ヒューマノイドのバーバリアンだ。「何者だ？」君がいきなり火をつけたので，少しおどろいているようだ。➡24

49 いつの間にか君は眠ってしまった。何時間かたって君は目を覚ます。➡51

50 目の前に廃虚が見えてきた。他に行くのはつらいので，廃虚に入ることにする。➡33へ行け。

51 あたりを見まわすと，君は仰天(ぎょうてん)する!!目の前はどこもかしこも真っ白である。上を見ても下を見ても何もない。地面に立っているのは確かだが，とにかく見るとこ真っ白で何もないとは，いったいどうしたのだろう…。➡39

52 倒れている人間の男がいる。人間とはいえ，助けるといいことがあるかもしれない。助けるか？➡17　魔法で殺すか？➡34

53 何だかんだと言っても相手は人間だ。君は用心しながら話しかけてみるが，別に害意はないようだ。➡71

54 道は東と北と南に続いている。
東➡80　北➡98　南➡37

55 洞窟の中はまっくらで何も見えない。が，君はローソクを持っていた。君は，ローソクに火をともすか？➡40　やっぱり怖くなったのであともどりするか？➡70

56 「お前はこの森の見張りか？」「何だそりゃ？オレは単に待ちあわせしてるだけだ」何だ。ノータリンのゴブリンなどほっといて先を急ごう。➡68

57 魔法は効いた。しかし，効いたのは3匹のうち1匹だけだ。残念だ。もっと早くこのことを知っていれば…。君はここで

一生ゴブリンの遊び道具となるだろう…。ゲーム・オーバー

58 いったいここはどこだろう？
左➡64　右➡47

59 生命力－1。ドラブを唱え炎をあびせたものの，全然平気である!!タフな野郎だ。他の魔法を使おう。➡5

60 北へ行く➡80　西へ行く➡84

61 生命力－1。呪文を唱え，炎をドワーフにあびせかける。「おわー!!」ドワーフはおたけびをあげる。これで君は魔法を使ったことになるが，状況はかんばしくない。　逃げるのなら➡65　このままでいるなら➡10

62 東➡79　南➡93

63 北➡19　南➡8　西➡95

64 どうやらこのへんには真っ白な幻影を生みだす呪いがかけられているらしい。魔法を唱えるか？➡73　歩くか？➡39

65 森も激しくそびえ立つ木だらけになって，地面に根本がくいこんで歩きにくくなってきた。➡50

66 役に立てなくて君は残念だったが，彼女は君の手を握りしめ「ありがとう」と，感謝の気持を隠しきれないようすだ。何はともあれ，君は彼女に喜んでもらえてうれしい。生命力に2を加え，彼女とわかれる。➡36

67 ドアを開けると，そこにいたのはうす汚いゴブリン3匹だった。うさんくさそうな目つきで君を見つめ，邪悪な笑みをうかべたと思いきや，いきなり襲いかかってきた!!　6枚ほど金貨を渡すか？➡16　ドアをしめて逃げるか？➡96　魔法を使うか？➡76

68 森に入ったとたん，太陽の光が少しさえなくなった。森だから，道という道もないが，あえて行くなら
左➡28　右➡72

69 君は呪文を唱え（生命力－1）炎をコボルドに向けた。さけび声をあげながらコボルドは死んだ。死体をさぐっていると，金貨6枚と紙切れを見つけた。
紙切れを見るなら➡26　ほっときたいのなら➡52

70 少し歩いていくと，洞窟が二つある。小さい洞窟と大きい洞窟があるが，どうする。　小さい洞窟に入る➡38　大きい洞窟に入る➡55　洞窟を無視する➡20

71 打ち解けてくると，彼女は寝たきり老人のめんどうをみているらしい。君もこの珍らしく素直な少女のためにも何とかしてあげたいと思った。　助けるか？➡97　それとも最悪の事態にならぬようさっさと立ち去るか？➡36

72 右に行く。するとそこにはリザードマンが5人も立っていた。君はあわてて魔法をかけた。だが効いたのはたった1人だ。魔法は1人に対してのみ有効なようだ…。➡10

73 呪いを解く呪文を知っているのなら，使うときにある数字をメモしたはずだ。その数字を2倍した行番号へ行け。もしその数字を知らないのなら，君は一生この呪いにかかっていなくてはならない…。ゲーム・オーバー

74 道は北と東と西にわかれている。
北➡93　東➡18　西➡33

75 どっちに行っても良い。
西➡35　南➡95

76 さて，どの魔法を使うか急がねばならない。　プラハム➡57　ドラブ➡31　ヤルセー➡86　ランボ➡4

77 草原を歩いて行くと，小さな家が建っていた。家のそばに行くなら➡6　通りすぎるなら➡36

78 西へ行くか？➡80　北へ行くか？➡23

79 道は三つにわかれている。行きたいほうへ行っても良い。
東➡95　西➡62　南➡101

80 さて，南と西と東に行ける。
南➡60　西➡54　東➡78

81 東西南北に行ける。北のほうには，少し歩くとドアがある。このドアへ行きたいか？行くなら➡67　その他の場合，東➡101　西➡93　南➡18

82 そこには，セミ・ヒューマノイドのドワーフが立っていた。「貴様人間だな!!」このドワーフは，君がセミ・ヒューマノイドの仲間だということを知らないらしい。自分が味方だというなら➡2　魔法を使うなら➡14

83 死体をさぐっていると，液体の入ったビンがある。このビンの中身をどうする？　飲んじゃう➡25　飲まない➡70

84 道は三つにわかれている。
東➡60　西➡18　北➡95

85 君はどうやらこの世に存在しない魔法を使ってしまったらしい。ドワーフは「やはりニセ者だな!!」と言って攻撃してきた。➡10へ行く。

86 生命力－1。まぶしい光のせいで，ゴブリンどもは目を覆(おお)った。そのスキに君は逃げた。➡96

87 東と北にわかれる。東へ行くか？➡33　北へ行くか？➡11

88 君は顔を真っ青にしながらも必死に逃げた。10mほど全速力で走り洞窟の入口へもどった。そのときに，トロールからの一撃を食らってしまった(生命力－2)。だが，トロールは日光をきらっていたので，外まではこなかった。危いところだった。➡20

89 「何とお礼を言って良いか…」老エルフも少女もやっと落ち着きを取りもどした。君はこの人たちなら信用できると思い，旅のことを話した。「そうか。人間の街へのう…。あそこにいる奴等は邪悪（じゃあく）でのう。十分気をつけなされ。奴等は魔法や力がないかわりに，文明を使うんじゃ。文明は恐ろしいが，文明をすべてぶち壊わす兵器を知っている人間がいる。そいつも我々の仲間じゃ。名はバルド＝マックスウェルという。街へ無事着いたなら捜すと良いぞ。わしの知ってることはこれくらいかな」と言うことだが，君がもし『聖なる者へ　聖なる呪文』の一部を知っているなら，そのページ数から27を引いた行番号へ行け。知らないのなら，あいさつをして老エルフたちとわかれて歩く。➡36へ行け。

90 ふくろを開くとそこには！なんと!!8枚も金貨が入っていた!!!➡3へ行け!!!

91 やっとのことで君は廃虚をでた。森もずいぶん明るくなってきており，やがて草地にでた。➡77へ進め。

92 生命力－2。トロールは「せっかく寝ていたところをオレの嫌いな光をつけやがって!!」と考えているのがわかった。だが，ぐずぐずしていたのでトロールに一撃を食らった。生命力－2。生きているなら➡5

93 東西南北へ行ける。
東➡81　西➡11　南➡74　北➡62

94 どこを見回しても何もない！
左➡58　右➡39

95 東西南北へ行ける。
東➡63　西➡79　南➡84　北➡75

96 君は逃げるときに，かすり傷を負ったものの，どうにか逃げることができた。(生命力－2)。はて？ここはどこだろう？逃げたひょうしに変なところへ迷いこんでしまった。➡35へ行く。

97 助けるといっても君に何ができるか？金があるなら➡41　体力回復の薬をまだ使ってないなら➡29　どちらもないのなら別れをつげる。➡36へ行く。

98 西と南へ行ける。
西➡19　南➡54

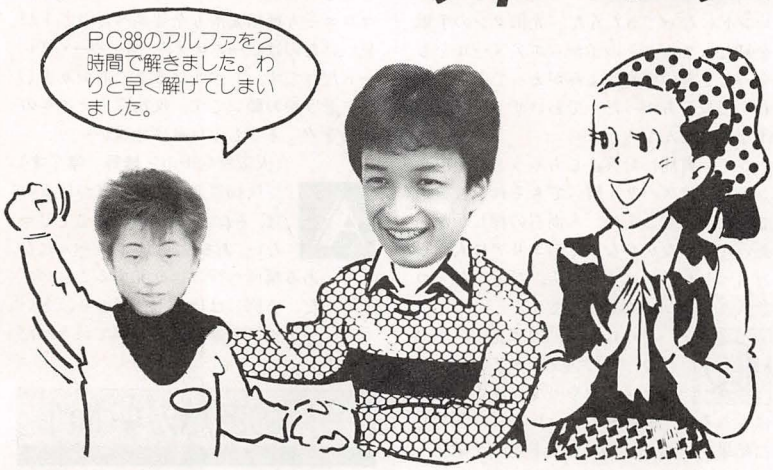
99 生命力－6。君は非常に疲れた。だのに何ということだろう!!何も起こらないではないか!!君はこの世に存在しない呪文を使ってしまったのだ。まだ生きてるなら➡5

100 長い旅だったが，やっと終わった!!君はほっとしてため息をついた。しかし本当の旅はこれからだと君は意気込む。人間の街へ行って人間から文明をうばい去らなくては。君は広大な砂漠の青空を背にしてぼやけて見える人間の街へと旅を急いだ。

101 北と西へ続いている。
北➡79　西➡81

●本コーナーへの投稿を待ってます。
原稿用紙に横書きで書き，正しい進みかたと，正しく進んだ場合の文をつなげたものも同封して送ってください。掲載された場合は原稿料をお支はらいいたします。　（編集部）

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，神奈川県相模原市の高橋和弘君です。

Q&Aコーナー

AVG編

Q はじめまして，山下先生。ボクは今，X1用の『アリオン』をプレイしているのですが，ど～してもわからないところがあります。それは，オリンポス城の城壁の場面です。持ち物は，オノ，貝がら，ほし肉，アテナ軍の制服，ポセイドン軍の制服，ほし魚，魚，ティターンの剣，ギド，それに民衆も仲間にしています。ボクはAVGはあまり解いたことがないので，ボクにもわかるように教えてください。お願いします!

〔愛知県豊田市・Bun²mkII 12才〕

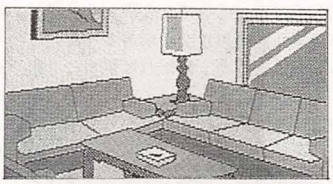
A 突然だけど，今月のボクはあんまり時間のよゆうがない。何を隠そう，このレス・アベの原稿のしめ切りが大学の試験期間とぶつかっているからなんだ。だから今月は，いつもの月のようにオモシロおかしくAを書いている暇がない。したがって，答えの核心の部分だけをズバズバッと答えちゃうゾ（来月からはちゃんと元どおりに書きますので，みなさんお許しを）。

さて，ご質問の『アリオン』だけど，キミはまだヘラクレスの竜，テュポーンと友達になっていないんじゃないかな？　二つの物をプレゼントしてあげればOKだ。テュポーンと友達になっておけば，城壁の場面でしばらく待っていると（ユズリハを見つけたのと同じ要領だョ），彼が飛んできて城壁を越えさせてくれるんだ。なお，これと同じ質問に10月12日放送の「パソコンサンデー」の中でもお答えするので，こちらも参考にしてネ。

Q 『軽井沢誘拐案内』

ボクハ，ダイ5ショウマデスミマシタ。ケレドモ，カギノアルバショガワカリマセン。ツカイミチハソウゾウガツクノデスガ……。ソレカラ，チカシツカラヒミツノヘヤヘイクドウクツガミツカリマセン。

ドウカコノ2ツノシツモンニコタエテクダサイ。



〔愛知県稲沢市・HAL3　14才〕

A ウ～ン，二つも教えてくれなんてゼイタクなヤツめ。まあ，今月は特別に許してやろう。

まずカギは，写真の場面のソファーのどこかを「しらべる」と見つかる。そして，洞窟は地下室のある場所を「たたく」と見つかるんだ。

わかってもらえたかな？

Q 山下先生，こんばんは。ボクは『北斗の拳』で迷っている12才のかわいそうな子どもです。アイパッチ，クラブ，名前不明の3人組はなんなく，ひでぶっ，たわばっ，あべし～と倒して，食べ物，マッチ，水，ペンダント，ダイナマイト，キーを持っているのですが，プラグがどこにあるのかさっぱりわかりません。いったいどこにあるのでしょうか？

〔神奈川県横浜市・柴原英明？才〕

A プラグはサイドカーのどこかにしまってあるはず。1度入力してダメでも，あきらめずに何度も同じコマンドを試してみよう（ア～，レス・アベ史上最短のAだ!）。

Q 山下先生，「ウイングマン2」のポドリムスに行ったことは行ったのですが，それからどうしていいかわかりません。

わかっていることは指輪の宝石をどこかにはめるとリメルをたおせるかもしれないということと，クローンは囚人を助ける…ということくらいです。闘おうとしてもできないし，牢屋をあけることもできません。持っているものは，時計，楽譜，お酒に花，カギ，ジュース，100円玉，ハリガネ，指輪，ライター，テープ，薬，500円，お守りです。よろしく。PC－88SR版でーす。

P.S.　AVG，AVG＆RPG買いました♥

〔群馬県前橋市・奈良洋子16才〕

A あいかわらずこの場面で悩んでいる人が多いようだ。ポイントは，ドクター・フィッケンの研究室の奥の部屋にある。そこで二つの持ち物を利用してカギを開けてから××すれば，囚人たちを助けることができるんだ。そうすればリメルをたおすことができるゾ。それにしても「うさぎの耳になりたい」と言ってるリロちゃんがカワイイ!

Q Hello，山下先生!　ボクはスタークラフトの『ランギスタンからの脱出』というゲームをプレイしているのですが，最初の場面でいきなり行きづまってしまいました。なにしろ，

どうやっても牢屋から脱出することができないのです。山下先生，こんなボクにどうか良き助言を。

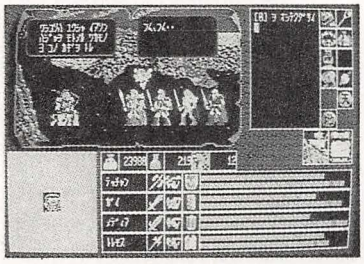
〔埼玉県和光市・**板橋達也14才**〕

A 板橋クンが悩んでいるようにこの『ランギスタンからの脱出（原題はエスケープ・フロム・ランギスタン）』の最初の場面のトリックはかなり複雑だ。まず牢番を呼んで，彼から××××をもらい，それを使ってネズミをつかまえたり，自分のパワーをアップさせたり……。さらには，窓の外にもキミの脱出を手伝ってくれる大切な人物がいる。板橋クン，もうひとガンバリ!!

RPG編

Q 山下先生，はじめてお手紙をだします。ボクは『覇邪の封印』をプレイしているのですが，どうしても「いかりの鏡」というアイテムが見つかりません。はじめて買ったソフトなので，どうしても解きたいのです。よろしくお願いします。

〔三重県名張市・**藤山雅剛14才**〕



▲「いかりの鏡」が見つからないよ〜!

A 「いかりの鏡」というのは，「魔法の木の実」よりもちょっと強力な武器となるアイテムだ。でも，これはなかなか手に入りにくくて，マップのほぼ中央にある砂漠に出現する恐竜のような敵を倒すと，ときどき手に入るんだ。それに，白の導師からもらえることもあるようだし，それには知名度が関係しているヨ。

Q こんにちは，山下　章先生。『ハイドライドII』のことでちょっとお聞きしたいのですが，だれもが迷う地下3階のトリモチ地帯をこえたところでハマッてしまいました。地下2階では通れたはずの通路が通れないのです。たぶん人面石にしかけがあるのだと思い，ATTACKで押したり，魔法を使って壊わそうとしたりしたのですが，ピクともしません。

ちなみに，レベル15で最高の武装（ドリームスタッフはない）をしています。アメリカから苦労をして書いたのでどうかペーマガに載せてください。

〔米国ケンタッキー州・**光田智史？才**〕

A オオッ，これはまさしくアメリカからのエアメール!!　ウ〜ン，どことなくなつかしいニオイがするぜっ!!　じつをいうと，ボクは先月アメリカに行ったときに，サンフランシスコの大学に留学している女の子とペンフレンドになってきたんだ。光田クンの手紙を見たときに，その子からエアメールをもらったときの感動がよみがえってきて，思わず掲載しちゃったってわけサ（なんて軽薄な理由なんだろう!）。

さて，質問にお答えしちゃうと，光田クンの考えはズバリ正解。でもそれでも脱出できないってことは，人面石の押しかたが悪いんじゃないかな。そのエリアに人面石は五つしかないはずだから，ひとつひとつ念入りにチェックしてみてネ。

Q こんにちは，山下先生。ボクは今，あのスクウェアの『ブラスティ』をやっています。機種はもちろん，88SRです。いろいろ苦労した結果，レベルは10，デストラクティブ・パワーも9999になりました。クイック・モーションもある程度あがり，リベリオンではコミューン側につきました。残るはエル・ド・ランだけだと思うのですが，そのエル・ド・ランの3D迷路で迷っています。あるところへ行くと，また元の位置にもどっているのです。どうか，どうか良きヒントを!!　ズバリのマップでもいいですよ。

〔神奈川県秦野市・**峰田直樹13才**〕

A それはオカシイ。たぶん峰田クンは，グルリと1周して同じところへもどってきてしまっているのだろう。エル・ド・ランの迷路は3階だてになっていて，1階から2階へあがれる場所がじつは2か所あるんだ。そのうちのある一方からあがれば無事に3階へ行くことができるんだけど，もう一方からあがると，3階へ行くことができずに再び1階へもどることになっちゃうってワケ。だから峰田クン，キチンとマップを作って先へ進んでいくしかないと思うヨ。ちなみにボクのつぎの本では『ブラスティ』全マップ，㊙設定資料etc.，を公開するゾ!!

Q RPGに使うフィギアや「D & D」のツール，シナリオはどこで手に入りますか？　代表的な店を教えてください。お願いしま〜す!

〔兵庫県神戸市・**良紀阿多島屋？才**〕

A 意外と思うかもしれないが，おもちゃ屋さんにある。といっても，ふつうのおもちゃ屋さんというより，「ホビー・ショップ」と呼ばれるような，ボードゲームなどを置いている高級なお店ならあるはずだ。神戸ならぜったい見つかると思うよ。

また，モケイ関係の雑誌の広告を見ると，通信販売しているところもある（ホビー・ジャパン等）。

Q はじめまして，山下先生。ボクはMSXの『ライーザ』をプレイしているのですが，困っていることがあります。ステージ1はなんなくクリアしたのですが，ステージ2でどうしても反物質ミサイルが見つかりません。コロニーも補給要塞も全部調べたのですが見つけたのはビームロッドとスーパー・ブレードだけです。レベルは6まであがりました。どうかお願いです。反物質ミサイルの場所を!!　そうしなければ地球が……。

〔大阪府吹田市・**礒野　学？才**〕

A 反物質ミサイルを見つけるのは，それほどむずかしいことじゃない。ある程度以上のレベルになって，ある場所へ行けば発見することができるのだ。♪胸にほほをう〜ずめ〜，というチェッカーズの歌の題名は何ていうんだっけ？

今月のおハガキNo.1

Q AVGサスペンス PART III

マスカレード



〔神奈川県伊勢原市・**伊地知直美1？才**〕

A またまた伊地知ちゃんがNo.1の栄冠を獲得!　べつにボクがヒイキしているわけじゃない。読者のみんなのガンバリが足りないということだ。伊地知ちゃんの連覇をはばむ人が登場するのを待ってるゾ。

それでは質問にお答えすると，エレベータを動かすには，やっぱり箱のボタンを押せばいいんだ。ではなぜ，伊地知ちゃんはそれではダメだったのか——答えはただひとつ，発電機の前を通ったときに箱の機能が破壊されてしまったからだ。だから，箱を別の方法で，エレベータの近くに輸送しなくちゃならない。ヒントを書くと，動物園のフェンスのむこうの野原に箱を置いておくと……。ティッシもたまには役に立つんだねえ。

P.S.　ハガキの㊙，ちゃんと見つけたヨ!

読者の広場

ボクはシステムソフトの『冒険浪漫』で一気にラストシーンに行く方法を発見しました。

やりかた：

①ドライブ1にＤＩＳＫ1を入れる（ドライブ2には何も入れない）。
②タイトル画面がでたらゲーム・スタート。
③1度ドライブ2のランプが光るから，ドライブ2にＤＩＳＫ1を入れる。
④今度はドライブ1のランプが光るから，ドライブ1にＤＩＳＫ1をもどす。
⑤あとはドライブ2にＤＩＳＫ2を入れるだけでＯＫ。ただし，そこでは動くことはできません。最後まで行ったことのない人は，ぜひともお試しを。

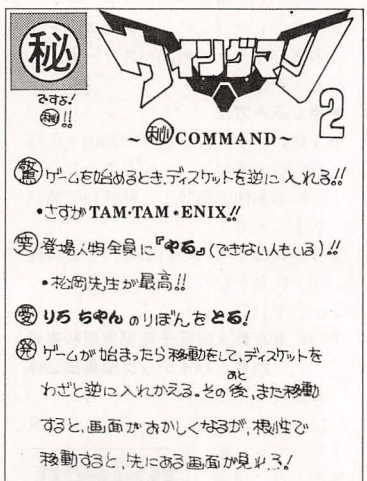
〔神奈川県座間市・**かかし？才**〕

ＰＣ－88版『三国志』のコマンド入力のあとのアニメーションは，じつは短縮することができます。コマンド入力時に数字の1，2，3とF1～F3のどれかを押すと，アニメーションはなくなります。もとにもどすときは1，2，3とF4を押せばもどります。

P.S. 目黒さんと新田さん，ぜっったいに似ている！

〔大阪府泉大津市・**浜田尚志？才**〕

友，山下　章よ。私は『ファイナルゾーン』作戦の中で重大な秘密を知ったので報告しよう。オープニング時にF5キーを押してくれ。音楽が自由に聞ける隠しコマンドだ。作戦が成功したあとで，今度ゆっくり食事でもしよう。〔群馬県多野郡・**永井幸二郎16才**〕



〔千葉県松戸市・**ＳＵＧＡ！13才**〕

山下：ジャーン，ここで大ニュースの発表だっ!!「チャレンジ！ AVG&RPG2」ではなんと，『ウイングマン2』の全コマンド，メッセージ一覧表（総数300以上）を載せちゃう予定だ！ これさえ読めば，あらゆる隠しコマンドを知ることができるゾ。

今までに見つけたＰＣ－8001 mkⅡＳＲ用の㊙です。

〈マッピー〉

ボーナス・ラウンドで風船をひとつも割らないで青風船だけを割ると，全部で35,200点のスペシャル・ボーナスが入る。

〈ハンバーガー〉

ＧＡＭＥ　ＯＶＥＲとでているとき，テンキーの1956を同時に押すと，コンティニュー・プレイができる。

〈グロブダー〉

34面で敵をひとつだけ残してキーを何も押さずにいると，下にメッセージがでる。

〈デーモンクリスタル〉

DELとスペースを同時に押すと，コンティニュー・プレイができる。

〔富山県射水郡・**山崎充弘？才**〕

Ｘ1版『メルヘンヴェール』で，ボクもやっと㊙ワザを発見しました!!

①崖に落ちたらすかさずESCキーで止めスペース・キーを6回以上たたいてから再びESCを押すと楽に生きかえれる。
②天国へ行ったら，ゴールへ行かなくてもSHIFT＋BREAKで生きかえることができる。

〔群馬県伊勢崎市・**富岡利正15才**〕

先生こんにちは。ボクは先生の本のおかげでＸ1版『ハイドライドⅡ』を10日で解きました。そのときに発見したのですが，いったん『ハイドライドⅡ』をロードし，ゲームが終わったら電源を切ります。そしてＢＡＳＩＣ Ver. 2.0をロードし，付属のＤＥＦ Toolをロードすると，なんとユーザー・キャラクター表のところに『ハイドライドⅡ』のキャラクターがのってるではありませんか！ これをセーブしちゃえば，自作のゲームに使用することも可能です。

〔神奈川県横浜市・**関東学院のみなさん　私がやすてんです14才**〕

ＰＣ－60mkⅡ用の『はーりぃふぉっくす』で，画面をかくのが遅くて困っている人へ。

①STOPキーを1回押すと，重要な絵を見ることができます。
②STOPキーを2回押すと，グラフィックなしのモードになります。ただし，ペイントしているときは，ペイントが終わるまで待たなければなりません。

〔埼玉県入間郡・**矢魔舌　庄？才**〕

ボクはＭＳＸ版の『ツインビー』の㊙を見つけました。

①Tを押しながらMではじめると，救急車が何台でもでてくる。
②Wを押しながらMではじめると，バリアの効力が2倍になります。

〔石川県金沢市・**鎗水隆良12才**〕

ＭＳＸ版『ウイズ』の究極の㊙！ スペース・キーを押しながら，ＪＯＹ2の……。

上＋①トリガー……ＴＩＭＥが9990に
右＋①トリガー……魔法が全部使える
左＋①トリガー……ウイズが死ぬ
下＋①トリガー……ぼうしが飛んでくる

これでキミも全面クリア!!

〔石川県金沢市・**横山真也12才**〕

ボ，ボクはついに㊙を発見しました。ＭＳＸ版ＲＯＭの『アメリカントラック』で，←→NSELECTをいっぺんに押すと，できないはずの2人プレイができるのです！

〔兵庫県神戸市・**はいどらいど12才**〕

ＭＳＸ版『デーモンクリスタル』の裏ワザ発見！ ＧＡＭＥ ＯＶＥＲの画面のとき，↑とスペースを何回も押す。すると，キーワードがでてくる。そして，タイトル画面で↓を押すとキーワードを入力するモードになり，コンティニュー・プレイができるのだ!!

〔富山県富山市・**高倉傭一？才**〕

山下先生，ボクはＭＳＸ版の『グラディウス』のラスト・メッセージをすべてだしましたので報告します。

1周目…ＧＯＯＤ，**2周目**…ＮＩＣＥ，
3周目…ＦＩＮＥ，**4周目**…ＧＲＥＡＴ，
5周目…ＹＯＲＯＫＯＮＤＥ
ＩＴＡＤＡＫＥＭＡＳＩＴＡＫＡ。

あとはこれのくり返しです。

〔埼玉県春日部市・**畠山英樹13才**〕

山下先生コンニチワ！ ボクは岐阜でさびしくＸ1を動かしている少年です。ところで，ボクは大発見をしました。『ポートピア』『オホーツク』『軽井沢』の作者である堀井雄二さんは，かの有名な「キャッツアイ」のファンであるということを!! みなさん「キャッツアイ」の12巻80ページの浅谷と神谷のキスシーンと，『軽井沢』のラストのあなたと久美子がキスするシーンをくらべてみてください。なんと，服のまくりかたまで同じなのです！

〔岐阜県可児市・**佐藤雅樹13才**〕

山下：こりゃ，なかなかツウな㊙だ！

山下先生のようにベーマガで記事を書くにはどうしたらいいのですか？ ゲームの紹介ならボクにもできそうな気がするのですが…。

〔愛知県宝飯郡・**山下　修15才**〕

山下：記事を書いてみたいと思うんなら，自分で編集部に原稿を持ってくるか，郵送で送るかすればいい。実際ボクだって，編集長のところにＡＶＧの原稿を自分から持ってきたのがキッカケで，この世界へ入ったんだから。でも，原稿を書くのもそれほど楽な仕事じゃないゾ。やっぱ

り文章の中に，キラリと光る何かがなくちゃネ。

訂 『ハイテック』第2号初版に大バグ!! 『イシター』の「GIL 999 PASSWORD」と「GIL 15 PASSWORD」の表が逆になっていたのだ！ 買ってくれたみなさん，ゴメンナサイ。今発送しているのはもう直っているから大丈夫ダヨ。

〔山下　章〕

今月の㊙情報大賞

秘 このレポートは，MSX版『グラディウス』の隠しコマンドのレポートです。これを使えば1千万点も夢ではないでしょう。ゲーム中にポーズをして，以下のコマンドを打ちこんでみてください。

〈コマンド〉

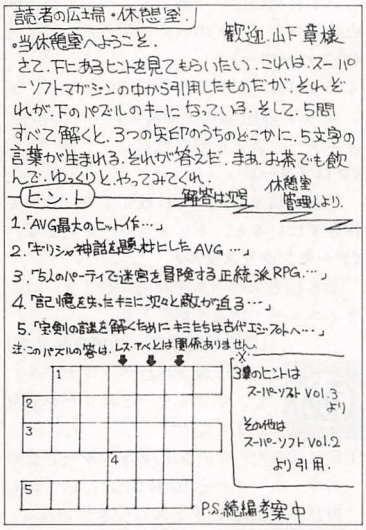
AHO……ゲーム・オーバーになる
BAKA……AHOと同じ
DOWN……スピードが0段階（初期のスピード）になる
MISSILE……ミサイルの2段階目が装備される
DOUBLE……ダブルが装備される
LASER……レーザーの2段階目が装備される
OPTION……オプションが2個装備される
SHIELD……フォースフィールド（バリア）が装備される
HYPER……1ゲーム中1回しか使えないフル装備
MOMOKO……火山ステージ専用のフル装備。1周に1回しか使えない
CHIE……ストンヘンジ・ステージ専用。以下，MOMOKOと同じ
AKEMI……モアイステージ専用
SYUKO……逆火山ステージ専用
CHIAKI……骨ステージ専用
NORIKO……触手ステージ専用
SATOE……特殊細胞ステージ専用
YASUKO……ゼロス要塞ステージ専用
KINUYO……エクストラ・ステージ1専用
HISAE……エクストラ・ステージ2専用
MIYUKI……エクストラ・ステージ3専用
YOHKO……エクストラ・ステージ4専用

（注） AHO，BAKA以外は，2種類の複合はできません。また，フル装備とはスピード×1，ミサイル×2，レーザー×2，オプション×2，フォースフィールド×1を取った状態のことです。でも，フル装備はあんまり使ってほしくないな。だってファミコンみたいだもん。

〔兵庫県西宮市・藤原誠三？才〕

山下：ウ～ン，こりゃまさに究極の隠しコマンドだ。最後のほうの女性の名前は，おそらくコナミの女性社員の名前なんじゃないかな（ちゃんと紙尾明美さんもいることだし…）？ それにしても，こんなコマンドをどうやって見つけたんだろうねえ。

休 おつかれさま



〔兵庫県神戸市・立葵紗綾〕

パソコンサンデー通信

さ～て，今月も恒例になった『パソコンサンデー』の予告編だ！ テレビ大阪，テレビ東京系で日曜午前9：30～放送中なので，みんな見るようにっ!!

●10月5日放送「CAIソフト特集」

X1のオーサリングシステムを例に，パソコンがどのように教育に利用されているかを分析する。

㊙：『マッピー』の隠れエンディング紹介

●10月12日放送「おたより大特集」

視聴者からの質問のおハガキにレギュラー陣がピシッと解答！ ボクも『アリオン』や『ハイドライドII』について答えマス。さらにこの週は，出演者の演劇によるペーパーアドベンチャーも公開（これが爆笑！）。

㊙：『ザナドゥ』のレベル10へのワープ法

●10月19日放送「エレクトロニクスショウ探険記」

10月2～7日に晴海で行なわれたエレショウを目黒さんがレポート。シャープの新製品パソコン，インターフェースなどを紹介。

㊙：『アリオン』の隠れ画面紹介

●10月26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！ この週はボクがスクウェアを訪問して『プラスティ』の大特集をするぜっ!!

㊙：『ボスコニアン』の隠しコマンド公開

●11月2日放送「グラフィックス特集」

カラーイメージボードやいろいろな市販のツールを使って，どうやったら美しいグラフィックスが描けるかを研究する。

㊙：残念ながら未定

P.S. 番組に対するご意見，ご希望は下記のあて先まで。

あて先：大阪府大阪市東局区内テレビ大阪「パソコンサンデー」係

また，サンデーネットのアクセス（☎03－588－1870）もお待ちしてマース!!

お便り待ってます

この「レスキューAVG」のページに応募したい人は，ハガキにわからないシーンを書いて，以下のあて先まで送ってください。ただし，質問は1人1ゲーム1シーンにかぎります。そして，必ずキミの体験談や失敗談（○○○と入力したけどダメだったなど）を書きそえてください。

また，イラストはタテ書きで，必ず黒インクを使用，左上に空き部分（2×2cm）を作ってください。

なお，電話による問い合わせにはいっさい応じられませんので，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。

史上最強の同人誌『ハイテック』第2号大量増刷出来！

『ハイテック』第2号がおかげさまで初版完売。増刷してなおも大好評発売中だ。さあ，キミも時代の波に乗り遅れるな!!

▶本の主な内容…イシター大特集号：スクープ!! 最強パスワード・コンストラクション（これさえあれば，キミの名前のキャラの最強パスワードがわかるっ!!）他

▶申し込み方法

①1冊につき500円（本代330円＋送料170円）の無記名（名前を書かないこと）の郵便小為替――郵便局の窓口で手に入る

②6×10cmくらいの白紙に，自分の住所・氏名を記入したもの1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②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，問い合わせなどは往復ハガキで上記へお願いします。



新連載!

山下 章の フリートーク・ボード Free Talk Board

第1回 アメリカ・ゲームセンター事情①

最近，レス・アベのページに文句をつけてくるヤツが多い。やれ「おニャン子などやめろ」だの「ミーハーに走るな」だの。おニャン子はあくまでもボクの趣味でやっていたのに，こうもイチャモンをつけられるとは思ってもみなかった（影：趣味で誌面を独占しないように！）。

そこでいいかげん頭にきたボクは，ベーマガの中でもっとも内容の濃いページを作ってやろうと考えた。それがこの「山下 章のフリートーク・ボード」だ。かなりレベルの高い話もしていくつもりだから，しっかりついてくるように（このページは内容のいいぶん，原稿料も高いかな？）。

第1回目の今回の話題は，「アメリカ・ゲーム・センター事情」。なぜいきなりこんな話をするのかというと，じつはボクは8月22～9月1日までの10日間，アメリカに行ってきたからなのだ。サンフランシスコ→ニューヨーク→マイアミ→ラスベガス→グランドキャニオン→ロサンゼルスと渡り歩いてきたが，もちろん，のほほんと遊んでいたわけじゃない。ベーマガ読者のために，メモを取りながら各地のゲーム・センターで実際に取材をしてきたわけだ（もっとも，撮った写真はすべて露出が低すぎたためにダメになってしまったが……）。そのレポートを，ボクの旅行の裏話などをまじえながら紹介していこう。

まずはアメリカでもっとも栄えている都市ニューヨーク。ブロードウェイやタイムズ・スクエアの周辺にはやっぱりゲーム・センターが多い。しかし，正直言って，ニューヨークでゲーム・センターに入るのはコワイ!!　うしろからナイフを突きつけられたらどうしよう？　などと考えてもいたのだが，虎穴に入らずんば虎児を得ず（何のコッチャ），ボクは映画館のとなりにあるゲーム・センターに突入していったのだ！

入っていきなり「ピッ，ポッ」と耳についたのが，あのタイトーの『アルカノイド』。日本と同じように，やはりこの手のタイプのゲームは人気があるらしい。列をつくって黒人の子どもたちがならんでいた。つづいてパッと目に入ったのが，日本ではもうなつかしの『パックマン』。しかも『パックマン』『ミズ・パックマン』『ピンボール・パックマン（正確な名前はわからない）』と3台がそろいぶみ。最後の『ピンボール・パックマン』というのは，台式のピンボールの上にテレビ画面の『パックマン』がついていて，はじめに『パックマン』をプレイしてゲーム・オーバーになっても，ピンボールでいいスコアを取れば1UPするというユニークなものだ。アメリカではあいかわらずパックマンが人気キャラクター商品らしい。

その他で目についたのは，やはりATARIの製品だった。『マーブルマッドネス』や『ガントレット』『ペーパーボーイ』『ピーターパックラット』など日本でおなじみの物はもちろんのこと，『ロボトロン2084』『センチピード』などのオリジナル・ゲーム，さらにはナムコの製品である『ゼビウス』『ポールポジションII』etc. もATARIブランドで店の中にならんでいた。ためしに『ゼビウス』をプレイしたのだが，これがメチャクチャむずかしい。5エリアの海でゾシーのバック・アタックとテラジの混合攻撃にやられてしまったのだが，おそらく最高ランクに設定されていたのだろう。だが，そこまでは確実にソルとスペシャル・フラッグをだしていったので，うしろにいたアメリカ人のおにいさんたちに"He is well！"といわれてしまった。ちょっとだけ満足感♡　また，『ポールポジションII』では，最初に『予選スタート』としゃべるバージョンと英語でしゃべるバージョンとの二とおりがあった。ゲーム中に「namco」の看板の他，「ATARI」の看板があったのにも感動。だけど，アップライト型にはブレーキがついていなくてアクセルだけだったのがいただけなかったなあ。

そして，意外にもアメリカで好評をはくしていたのが，戦闘タイプのシューティング・ゲーム。『フロントライン』『戦場の狼』『怒』，さらには『タイムパイロット』が大人気を集めていた。どうやらアメリカ人にはひたすら撃って撃って撃ちまくるゲームがむいているらしい（『ドルアーガの塔』や『イシター』なんてどこにもなかったもんね）。また，アメリカで大ヒットしたという映画『カラテ・キッド（日本名はベスト・キッド）』の影響からか，データイーストの『空手道』もはやっていた。

ところで，アメリカ人には手塚クンや響クンのようにゲームがうまい（ここにクエスチョン・マークをつけてはイケナイ）人がいるのだろうか？　なんとなく日本人のほうがうまいような気がするかもしれないが，ところがどっこい，むこうでも，うまい人はうまいのだ。たとえば『ディグダグ』のハイスコアが999,990になっていたり，ピンボールが恐るべきスコアになっていたり……。

アメリカ人は，とにかくパワーでゲームをする。3時間や4時間の継続プレーはなんでもないらしい。しかも，ゲームをプレイしながら足でリズムを踏むといった余裕さえ見せてくれる（アメリカのゲームは100％と言っていいくらいすべてがアップライト型なのだ。テーブル型とはまずお目にかかれない）。こういうのはやはり，あのぶ厚いステーキを平気で毎日パクつく日常生活からきているのだろう。決まった時間内のプレイなら勝てるかもしれないが，長期戦になったら苦しい戦いになるにちがいない。

最後に，ニューヨークのゲーム・センターにあったゲーム名をザッと書いておくと――『イーアルカンフー』『ハングオン』『ジャングルキング』『チョップリフター』『STAR WARS』『ムーンパトロール』『vs. Baseball』『スーパーバスケットボール』……etc.

オッと，もう残りの行数がなくなってきてしまった。せっかく話がこれから盛りあがるっていうのに……。しかたない，つづきは次号にまわすとして，ここで読者のみんなに宿題をだしておこう。アメリカにあった以下のゲームの名前を日本名に訳してみてくれ。全問正解者の中から抽選で5名様に，ボクの特製アメリカみやげをプレゼントするゾ!!

問題

（1）COMMAND
（2）Galaga 3
（3）KUNG-FU
（4）TRACK & FIELD
（5）RYGAR
（6）IKARI
（7）KARATE CHAMP

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 章のフリートーク・ボード」係

〆切り：86年10月23日必着

発表：86年12月号のこのコーナーではまた来月号で会おう。

読者参加企画!! ビデオ・ゲーム・グラフティ

VIDEO GAME GRAFFITI

こんにちは。ベーマガのカルト・ムービー（マイナーだが一部に熱狂的なファンを持つ映画のこと）と呼ばれてはや4回，ＶＧＧのコーナーがやってまいりました。今月は気合の大増3ページ！オールド・ゲームを愛する人は心清き人，と信念のもとに燃えている担当の見城こうじです。

北海道

★私の実家のある釧路の駅前・パルコＢ１のゲーム・コーナーには，堀りだしものが，たくさんあります。

おすすめ品を紹介しますと，『ミッションＸ』，『カメレオン』，『ガズラー』，『サターン』，『Mr.Do'sワイルドライド』，『レディバグ』，『ホッパーロボ』，『モナコＧＰ』，『ズーム909』，『ツタンカーム』，『ジャングラー』，『Ｑバート』，『モンスターバッシュ』，『トランキライザーガン』，『スワット』，『サブロック３－Ｄ』，『カーニバル』，『ミサイルコマンド』，『テイルガナー』，『アーマーアタック』，『スターホーク』，『スカイランサー』『ターピン』，『ショウエイイントルーダー』など，怒濤（どとう）のラインナップ。

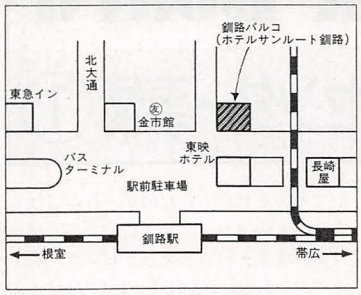
東の果てでノスタルジックにゲームをしたいかたはどうぞ（ＭＡＰ１）！

（浦和市・げっちょんちょん）

■見城：うわー！何だ，こりゃあ！行きたいよー，遠いよー！カーニバル（セガ）と



▲「ガズラー」（テーカン→現テクモ'83年作品）
消防士怪獣の大活躍



《ＭＡＰ１》釧路駅前のＶＧＧマップ

というのがすごい。６年ぐらい前のゲームだけど，その名のとおりカーニバルの射的を題材にしたゲームでした。

ボーナス・ステージでは熊が横方向へ歩いているので，それを撃つと熊が立ちあがって進行方向を変えます（このときうなり声をあげるから楽しい）。

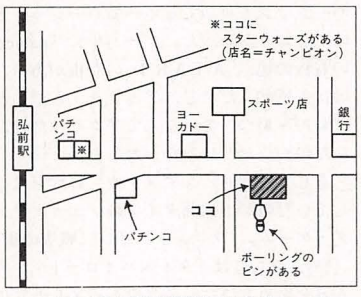
また撃つと再度方向を変えます。これを繰り返すと熊のスピードがドンドンあがっていき，何回撃ち続けられるか，というものです。これがのちのギャプラスのボーナス・ステージにそっくりだというのは有名な話です。

ツタンカーム（コナミ）も忘れがたいゲームで，鍵を取って宝物を捜しだすという探検物のはしりのような作品でした。

４方向レバー＋３方向レバーという特異な操作系が今でも新鮮です。画面の作りがドルアーガの塔に似ており，ドルアーガをはじめて見た人でツタンカームを思いだした人も少なくないはずです。

青森県

★弘前市の「マルサン駅前店」３階に，『ファニーマウス』，『スペースフィーバー』，『ズンズンブロック』，『ターボ』，『グランドチャンピオン』，『モナコＧＰ』，『Mr.Do's

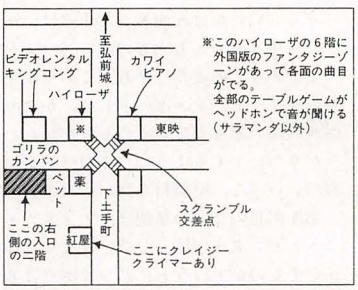


《ＭＡＰ２》弘前駅前のＶＧＧマップ

sワイルドライド』，『レディーバグ』，『バーニングバー』，『サスケＶＳコマンダ』，『タンクバタリアン』など（ＭＡＰ２）。

同じく「朝日会館」に，『ターボライン』，『クラッシュローラー』，『マーカム』，『ジャンプバグ』，『フェニックス』，『バイオアタック』，『カンガルー』，『サスケＶＳコマンダ』，『ディープスキャン』，『カーハント』，『マウサー』，『ヘッドオンⅡ』，『フロッガー』，『Ｑバート』，『サブマリン』など（ＭＡＰ３）。

（弘前市・工藤高志）



《ＭＡＰ３》弘前市のＶＧＧマップ

■見城：カンガルー（サグ電子）というとユニークなフィーチャーがあったなあ。このゲームはカンガルーのママがグラブをはめて敵ザルをパンチで倒しながら，我が子を助けにいくというものでした（カンガルーがボクシングをする「マチルダ」って映画があったね）。

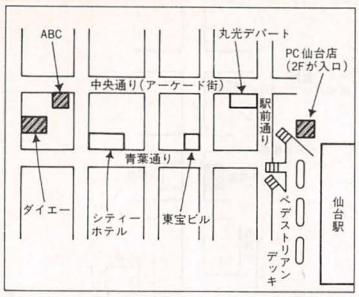
このゲーム，ときどきツッパリコングという宿敵が出現し，戦って負けるとグラブを持って行かれてしまい，そのあとパンチボタンを押してもその手に持っているのは白旗…。

宮城県

★プレイシティキャロット仙台店には『ボムビー』，『ボスコニアン』，『ニューラリーＸ』，『ディグダグ』，『ギャラクシアン』，その他新作もどっさり，ナムコグッズも売っています。（ＭＡＰ４）

（福島市・ピューパ）

■見城：先月このお店のことをキャロットハウスなどと書いてしまい，すいませんでした。先月書いたとおり僕もこの店へは行ったことがあります。『スペースタクティクス』が置いてあることも忘れてはなりません。



《MAP4》仙台駅前のVGGマップ

ついでに仙台情報，駅前の中央通り，「ABC」というお店には『ヘッドオンII』，『ファンタジー』，『サターン』，『芹沢八段詰将棋』，『コマンドー』，『トランキライザーガン』，『ディープスキャン』，『チューブパニック』があります。

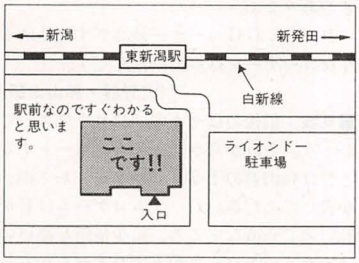
「ダイエー」には『Mr. Do.! vsユニコーンズ』，『モンスターゼロ』があります。

P.S.仙台名菓萩の月は最高にうまい。

新潟県

★「ライオンドー石山店」には『キューティQ』，『ムーンクレスタ』，『ニューヨークニューヨーク』，『ワープ&ワープ』，『タンクバタリアン』，『カンガルー』などがあります(MAP5)。

(新潟市・種橋俊之)



《MAP5》東新潟駅前のVGGマップ



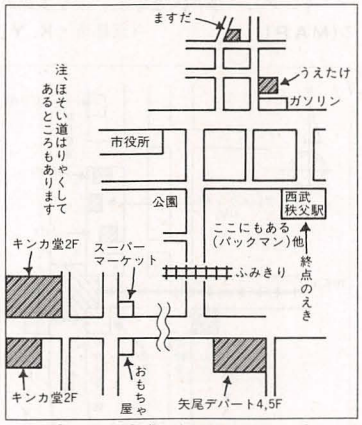
▲「ファンタジー」(SNK '81年作品)豊富なBGMとユニークな音声合成が必聴

埼玉県

★秩父市の「キンカ堂」B館2階には『ブロック崩し』，『ジャンプバグ』，『タイムパイロット』，『モナコGP』など。

「矢尾デパート」5階(4階にも4機種あり)に『フロッガー』，「増田」に『メガゾーン』，『ぺったんピュー』，「植竹」に『カンガルー』があります(MAP6)。

(秩父市・大野幸一)

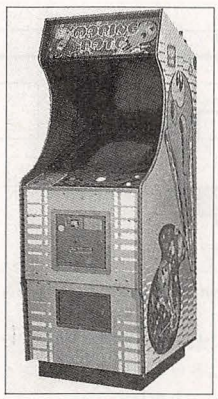


《MAP6》秩父市のVGGマップ

■見城：大野くーん，ハガキにあった「飛行機で合体するゲーム」といってもサッパリわかんないんだけど…。もう少しくわしく内容を書いてくれれば，たいていのゲームはわかりますよ。

東京都

★「八王子そごう」(国鉄中央線八王子駅ビル屋上なのでMAPは省略)には『ギャラクシーウオーズ』，『ブロック崩し』(フィーチャーなし，カラー)，『パックギャル』，『スクランブル』，『ジェネシス』，『ワイルドウエスタン』などがあります。



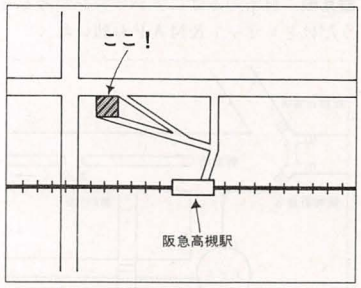
▲「マリンデート」(タイトー)トラックボール使用。タコちゃんのけなげさがかわいい

P.S.このゲームがあるところを教えてください。『バンガード』，『マリンデート』，『フライトレイン』，『海底宝探し』，『アステロイド』　(八王子市・清水孝晴)

■見城：むずかしい注文だね。『フライトレイン』というのは初耳のゲームだし…。これらのゲームを見つけた人はレポートお願いね。

大阪府

★高槻市の「D－Land」屋上には，『ヘッドオン』，『AUTO－RACE』(セガ・これは古い)，『平安京エイリアン』，『サスケVSコマンダ』，『クレージーバルーン』，『ミサイルコマンド』，そして1ゲーム20円で『モンキーマジック』が置いてある(MPA7)。(高槻市・私は8月号の89種のゲームを全部やったから…「宇宙からの侵略者バッツーラ」です)



《MAP7》高槻市のVGGマップ

■見城：全部ですか。かなりのゲーム歴とみました。僕は昔からコピーゲームはゲームの一つとして数えないので，あの89種中いくつかプレイしたかどうかあやふやな物もあります。

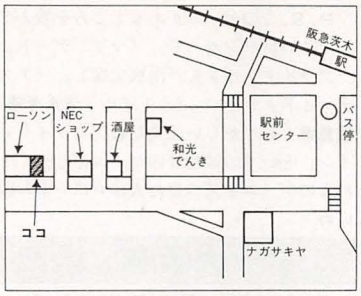
それから8月号のリストは残念ながら抜けている機種も多いので機会があれば補足したいと思います。

実は今，ベーマガの編集部でゲームの歴史をまとめた本を作ろうという一大プロジェクトが提案されているのです。今までにない大きな企画なのでかなり難航しています。ご意見・ご協力をくださるかたがいらっしゃったらご連絡ください。

★ゲーム・センターでレポートするとき，店員の人に「何やってんの」とか「そんなことやるんだったらゲームして」とか言われて恥をかいてしまった。でもなつかしいゲームを置いてあるのでまあ許してあげた(結局ゲームをした)。茨木市の「インベーダー茨木」というところです。

『キューティQ』，『クラッシュローラー』，『ノーティーボーイ』，『ジャングラー』，『パチフィーバー』，『クレージークライマー』，『ハスラー』，『女子バレーボール』，『モナコGP』，『ハンバーガー』，『ノバ2001』，『ハイパーオリンピック』，『フロントライン』他多数。

(MAP8)



《ＭＡＰ８》阪急茨木駅前のＶＧＧマップ

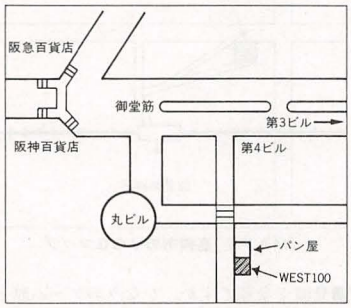
（摂津市・**東田諸行**）

■**見城**：前置きがやたらおかしかった。

★大阪市の「ＷＥＳＴ　100」には『ＳＦ－ハイスプリッター』,『リバーパトロール』,『ヘッドオン』,『スクランブル』,『Mr.Do！』その他がある(ＭＡＰ９)。

（西宮市・**ＳＵＲ前山の友Chibo**）

■**見城**：自宅のそばにアラビアンがある.そうだけどレポート＆ＭＡＰお願いね。



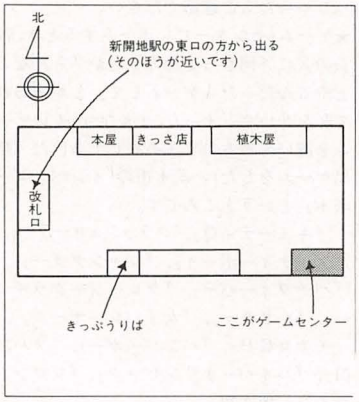
《ＭＡＰ９》大阪市のＶＧＧマップ

兵庫県

★神戸市の新開地駅，ここは地下なので，地上にでず，改札から東に向かって３分ほど歩くと名前のわからないゲーム・センターがあります。

そこには『ブロック崩し』,シーソーを動かし風船を割るゲーム,『レディバグ』,『フロッガー』,『スクランブル』,『リバーパトロール』など，ほかにもかなり古そうなゲームが置いてあります(ＭＡＰ10)。

（高槻市・**大川義弘**）



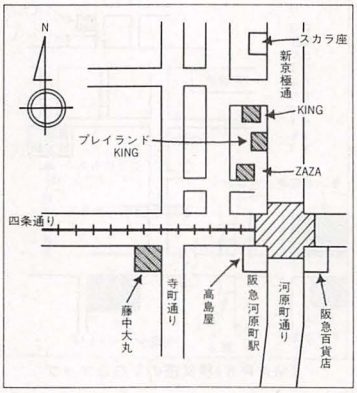
《ＭＡＰ10》新開地駅前のＶＧＧマップ

京都府

★京都市の「プレイランドＫＩＮＧ」の２Ｆには『プレアデス』,『キング&バルーン』,『レディバグ』,『ヤマト』,『ニューヨークニューヨーク』,『ハスラー』,『ハンバーガー』,『プロゴルフ』,『トランキライザーガン』,『タンクバタリアン』など90機種があり，すべて20円である。

「キング」,「藤井大丸屋上」にも多数ある(ＭＡＰ11)。

（京都市・Ｋ.Ｙ）

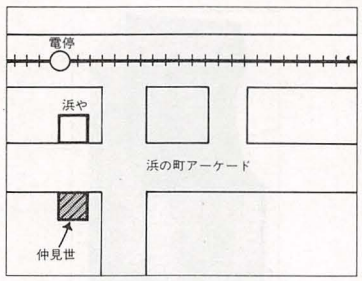


《ＭＡＰ11》京都市のＶＧＧマップ

長崎県

★長崎市の仲見世八番街,「仲見世プレイガイド」には『平安京エイリアン』,『ジャングラー』,『サスケＶＳコマンダ』,『スーパーコブラ』,『スペースフィーバー』,『レディバグ』,『フェニックス』,『ＱＩＸ』,『ＢＡＬＬ　ＣＨＡＳＥＲ』,『BEROUND』,『ＳＯＳ・ＳＯＳ・ＨＥＬＰ』などがある(ＭＡＰ12)。

（長崎市・**斉藤由貴**）

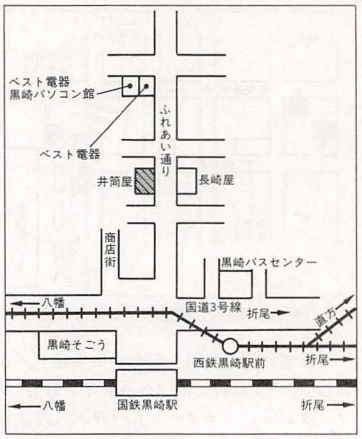


《ＭＡＰ12》長崎市のＶＧＧマップ

■**見城**：最後の３機種が初耳だなあ。一番最後のはＳＯＳ（開発ショーエイ・販売ナムコ）のことかな？

福岡県

★北九州市の「井筒屋八幡店」屋上には『スペースインベーダーII』,『レインボーブロック』,『銀河帝国の逆襲』,『スペースファイアーバード』,『ワープ&ワープ』,『ザクソン』,『シェリフ』,『ダイナミックスキー』などがあります(ＭＡＰ13)。



《ＭＡＰ13》黒崎駅前のＶＧＧマップ

（京都市・**尾野孝雄**）

大分県

★別府市には「スギノイパレス」という大レジャー・ランドがある。そこのゲーム・コーナー(というにはあまりにも広いが…)には『シェリフ』,『(旧)ラリーＸ』,『ズーム909』,『ルナーランダー』,名前は知らないけど，カエルが虫をつかまえるゲームなどがあります。

Ｐ.Ｓ.ＶＧＧコーナー最高です!!私はこんなコーナーを待っていたんです。

（大野群・**杉山太郎**）

■**見城**：最後のはセガの『フロッグス』でしょう。それからラリーＸをレポートするときは杉山君のように「ニュー」か「旧」か書いてくださいね。ナムコゲームは息が長いので正直なところ，希少価値が高いのは旧ラリーＸぐらいかも知れませんから。

番外編

■**見城**：９月に和歌山県の石田建一君から「ビデオゲームマシンリスト」というのが送られて来ました。

掲載数1,123台というすごいもので，驚かされてしまいました。

ただ,「ビデオゲームマシンリスト」と書いてあるのに，メダルゲームやエレメカがかなり含まれていることと，リストがアイウエオ順になっていてメーカー別一覧または，年度別一覧がないことが残念でした。

とはいえ，こんな研究熱心な人ははじめてです。この資料は現在編集部で進行中の企画の参考にさせていただきます。というわけで今月のＶＧＧ大賞は石田君に決定します。

ＶＧＧコーナーでは，より古いゲーム，より知名度の低いゲームのレポートをお待ちしています。

ではまた来月まで！

CHALLENGE HIGH SCORE!

このランキングは全国各地のお店の協力によりまとめています。ゲームの掲載順は人気度です。

全国集計 おめでとう You are Champion!

タイトル	スコア	スコアラー	備　考
アルカノイド（タイトー）	1,287,450	元ITP-魔王-パープ佐竹-山河悠理…東京	1コイン最終面クリア
沙羅曼蛇（コナミ）	4,826,500	ACU-Y.N…東京	1コイン7周目2面
ラッシュ＆クラッシュ（カプコン）	1,166,000	ぽっぷちえいさあ…東京	1コイン4面
サンダーセプター（ナムコ）	469,170	GMC，えるす…福岡	全面クリア
エンデューロレーサー（セガ）	43,228,913	BON…千葉	3'54'88ノーミス
アルゴスの戦士（テクモ）	7,689,310	B.R.U-1hz…静岡	最終面クリア
ガルディア（コアランド）	1,000,000+α	全国22店にて達成	——
モモコ120%（ジャレコ）	1,877,600	たかお…宮城	2周目18才
スラップファイト（タイトー）	10,000,000+α	全国3店にて達成	※2P護衛操縦含む
ワンダーボーイ（セガ）	2,124,920	鬼の一徹…京都	7-4クリア

タイトル	スコア	スコアラー	備　考
ダンプ松本（セガ）	8,018,750	IMM＆AGF…愛知	77面クリア
トイポップ（ナムコ）	163,650	ACU-KEI KIMBLE…東京	全面クリア※2P5人設定
XXミッション（UPL）	全面クリア	ECM-ペルシャ…神奈川	——
カルテット2（セガ）	99,999,999+α	BROS(ATCH)エノ=会長…愛知	199面 リー
ソロモンの鍵（テクモ）	10,719,874	FOX……千葉	最終面クリア3人設定
ミスター五右衛門（コナミ）	999,999+α	全国7店にて達成	——
サイドポケット（データイースト）	293,100	hangyodon…栃木	17面
エンパイアシティー1931（タイトー）	4,901,000	鼻黒大ボビンズ隊会長-MAL…神奈川	——
スペースポジション（ナスコ）	310,240	J.P.F…岐阜	7面クリア
ハングオン（セガ）	56,048,950	弥左繁晴…北海道	ゴールインライドオン

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。

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
アルカノイド	994,630	ALLクリアマン	1コイン最終面クリア
アルゴスの戦士	3,636,350	MIM	1コイン最終面クリア
熱血硬派くにおくん	496,150	延堂己延	3人設定5周目2面
スラップファイト	3,452,060	NTT	エリア255+α
ファンタジーゾーン	8,637,000	タナカケンジ	16面
アテナ	292,700	フナムラ	5人設定1コイン
妖獣伝	223,700	CNP和田	最終面クリア
エンパイアシティー1931	149,790	ABC	1周目8面
SRDミッション	847,200	タナカケンジ	11面
大怪獣の逆襲	495,600	Mr大西	4面

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
沙羅曼蛇	1,560,100	高松直樹	3周5面2コイン
グラディウス	2,158,900	銀指遠射の男	5周7面
アルゴスの戦士	5,192,230	佐々木	27面クリア佐々木
★ガルディア	999,900	IPON川田、DEVILSOLDER	4面クリア
アルカノイド	825,220	IPON川田	全面クリアハードトコイン
熱血硬派くにおくん	211,300	雅 人	2周5面
ファンタジーゾーン	10,487,700	IPON川田	17面
スペースハリアー	40,975,110	福 田	全面クリア
ガントレット	308,822	大 西	レベル22 1人プレイ
ダンプ松本	369,120	野 田	

プレイシティキャロット琴似店　北海道

北海道札幌市西区琴似2条2丁目 琴似グリーンビル1F　☎011-621-1110

タイトル	スコア	スコアラー	備考
沙羅曼蛇	2,135,300	田中 博史	3-5
アルカノイド	881,160	西村 賢治	33面クリア
サンダーセプター	434,940	えびな ひろし	4面クリア
モモコ120%	1,283,700	中居 翼	全面クリア
ラッシュ&クラッシュ	168,300	弥左 繁晴	
★ガルディア	1,000,000	橋 卓哉、つきだて	2周目4面
アテナ	336,650	佐々木 義久	7面
ASO	3,147,290	つきだて	クリア
ハングオン	54,621,860	弥左 繁晴	ライドオン
バベルの塔	232,000	内村 誠助	全面クリア

プレイシティキャロット小樽店　北海道

北海道小樽市花園1-1-10 東宝スカラ座1F　☎0134-23-9596

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アテナ	480,550	HYPER-のりよし	1コイン7面
アルカノイド	835,140	H.A.F.S.	1コイン33面
モモコ120%	1,540,300	HYPER-たけの	3周目18才
沙羅曼蛇	1,998,200	HYPER-T	1コイン3周目3面
モトス	2,337,700	H.A.F.S.	全面クリア
スーパーチャイニーズ	7,532,800	でんぢゃあ のりぢゃん	7周目2面
サンダーセプター	438,370	えびな	4面クリア
聖戦士アマテラス	627,800	HYPER-MAD	12面
ASO	3,002,750	えびな	全面クリア
ファンタジーゾーン	12,571,060	理 周	18面

川沿キャロットハウス　北海道

北海道札幌市南区川沿2条1丁目18番17　☎011-572-2370

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーチャイニーズ	31,538,600	西条光良 多田昭仁	2プレイ12周目3面
バベルの塔	173,500	にんじん君	
サンダーセプター	427,420	PEN	マスター
ロボレス2001	1,165,950	JJ♥	
トイポップ	63,800	ケンシロウ&ユリア	2プレイ
ラッシュ&クラッシュ	38,600	多田昭仁	2面
聖戦士アマテラス	137,500	西条光良	2面
グラディウス	2,387,500	よっちゃん	
ミスター五右衛門	254,300	JOE	
ダーウィン4078	1,227,700	いしかわくん	

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
アルカノイド	858,440	吉住 幸司	最終面クリア
★ミスター五右衛門	999,999+α	酒井 啓弘	24面
グラディウス	2,565,000	砂子田 政昭	最高ランク6周目4面
ダーウィン4078	3,943,840	北村 渉	93面
ASO	3,787,050	つきだて	
スーパーチャイニーズ	18,998,900	民間人	34-2
★ハングオン	56,048,950	弥左 繁晴	ゴールイン
トイポップ	125,310	清水正道&砂子田政昭	2人プレイ44面クリア
スカイキッド	1,191,310	つきだて	1人プレイ18回
RF2	219,890	公務員	ゴールイン

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
沙羅曼蛇	1,949,300	AVGハク坊	1P1コイン 3周目5面
ラッシュ&クラッシュ	104,500	武市敏幸	4面
サンダーセプター	430,050	RPM	全面クリア
アテナ	404,000	YAA	1コイン ラストワールド
モモコ120%	446,100	AVGハク坊	5面
ファンタジーゾーン	12,620,220	Tom,Miura	21面
アルカノイド	308,470	りょうざん連合	20面
ダーウィン4078	515,480	HIC	16面
怒	1,374,800	MR.IBO	全面クリア
アルファックスZ	9,999,999	クイズマンの後継者	

ゲームセンタータイリョウ　宮城

宮城県角田市角田字牛舘6　☎0224-62-1384

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ミスター五右衛門	50,000	SANAECHAN ♥	1クレジットスタート。
ASO	1,808,930	げえむくんなのダ	全面クリア
トイポップ	59,860	フェリックスAND エムゼット	20面
テラクレスタ	287,800	SINYAくん。	
ダーウィン4078	7,030,800	N・A・O& IMADE	5周目10面
スクランブルフォーメーション	10,000,000+α	IMADE,NAO SIR&KLW(SVC)	7周目
黄金の城	2,334,500	SIR (SVC)	7周目
闘いの挽歌	1,051,750	OCT (SVC)	最終面クリア
アルゴスの戦士	2,232,140	S・C・M(SVC)	14面
アルファックスZ	10,000,000+α	N・A・O(SVC)	エリア31面

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
沙羅曼蛇	1,634,600	FAMK-AE	3周目 1コイン3機
ラッシュ&クラッシュ	107,000	US-Yui	4面 1コイン
ガルディア	287,200	LUM改め 南野 陽子	3面 1コイン
エンデューロレーサー	30,170,220	TER	全コースクリア
アテナ	1,097,400	FUN-BOO	全面クリア 1コイン
サンダーセプター	426,910	DMEおくんです。	全面クリア マスター
アルカノイド	753,640	ラ・サール大山	全面クリア 1コイン
エンパイアシティー1931	204,500	ラ・サール田島	面不明 1コイン
ミスター五右衛門	249,300	CAN太郎	4面 1コイン
ファンタジーゾーン	12,992,780	BELZERGA DREAMERS	26面 1コイン

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
沙羅曼蛇	1,512,400	和田昭博 (マスクマン)	1コイン 2周目6面
XXミッション	759,900	ファミコンカセットも NTKでどうぞ	1コイン ノーマル
アルカノイド	765,220	なすたけし やございます	ノーマル 33面
スラップファイト	2,339,470	恵庭北高校 1年 村木 誠	ノーマル 255エリア
アテナ	94,200	千歳 北斗中 2年 サッカー命‥ポン	1コイン 4面
ソロモンの鍵	1,879,910	北広島高校 1年 "田口 将志"	1コイン 30面
熱血硬派くにおくん	246,150	恵庭中 2年 吉田 けい	ノーマル 2周目みすず
アルゴスの戦士	3,905,700	北広島高校 1年 ★ ARI ★	1コイン 27面
妖獣伝	244,900	恵明中 2年 ふくなが やすひろ	ノーマル 最終面クリア
スペースハリアー	32,415,520	木内通夫 NTK会員 922	4機1コイン 全面クリア

宮城野原キャロットハウス　宮城

宮城県仙台市五輪1-10-7　☎022-299-2817

タイトル	スコア	スコアラー	備考
沙羅曼蛇	2,148,800	IZ(SP17)	3周目5面
サンダーセプター	417,000	M.K(SP.B)	最終面クリア
アルカノイド	1,059,080	SEIRAN	全面クリア (1コイン)
バベルの塔	645,700	BEAKER	全面クリア (1コイン)
ワンダーボーイ	1,132,900	M.M.M	エリア7-3
アテナ	2,067,450	M.A	全面クリア (1コイン)
★ガルディア	999,900+α	T.Y	
ファンタジーゾーン	16,744,140	K.W(SP.A)	9面

日立キャロットハウス　茨城

茨城県日立市鮎川町6-7-4　☎0294-34-1010

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エンデューロレーサー	2,915,472	Dr.ちこくMAN	ノーマル
沙羅曼蛇	1,664,600	勇治殿ですョ	1コイン
アルカノイド	944,320	SAKI	最終面クリア
サンダーセプター	324,940	DMU	4面
グラディウス	2,022,000	塾長	
アテナ	779,250	AIRA-VN	1コイン 最終面クリア
ラッシュ&クラッシュ	118,800	U-GAIM	1コイン
ワンダーボーイ	1,194,340	SAKI	7周目3面
闘いの挽歌	1,116,700	塾長	2周目クリア
ミスター五右衛門	245,000		6面クリア

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
エンデューロレーサー	18,146,775	HONDA-CBR	出荷時設定 全面クリア
熱血硬派くにおくん	356,350	あいざわ	ノーマル
沙羅曼蛇	1,791,900	HYPER-のりよし	ノーマル 1コイン
アルゴスの戦士	3,950,260	TAKA ㊗	ノーマル 全面クリア
ファンタジーゾーン	16,185,400	MR X	ノーマル 27面
サイドポケット	52,800	HYPER CAT	ノーマル 1コイン
アテナ	85,000	HYPER"T"	ノーマル 3面
闘いの挽歌	303,650	AHO	ノーマル
ワールドカップ	World-CHAMP	中田カウス	1プレイ2分6:0
アルカノイド	839,870	田沢 覚	ノーマル 33面

アビリティーズジャスコスクラム　宮城

宮城県泉市松森字陰田45-1　☎022-373-3587

タイトル	スコア	スコアラー	備考
沙羅曼蛇	2,211,800	K.W(SP-A)	3周目5面
★ガルディア	999,900+α	K.W(SP-A)	3周目で達成
アテナ	2,152,900	K.W(SP-A)	最終面クリア
サンダーセプター	428,420	K.W(SP-A)	最終面クリア
ラッシュ&クラッシュ	218,100	Y.S改め 西脇亭次郎	1コイン 3面
バベルの塔	2,000,000	ZYXと富田晴子	1面から 空中庭園
スーパーチャイニーズ	9,033,100	富田晴子	
★ミスター五右衛門	999,999	富田晴子	20面 本当はビーカ
スクランブルフォーメーション	34,000,000+α	帰ってきたY.S+とみたビーカー	ストック99+α 残機80
ファンタジーゾーン	12,392,360	児玉正弘	1コイン 17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
沙羅曼蛇	3,750,800	塔井敏克 BELZERGA	5周目5面
エンデューロレーサー	36,049,283	たけーし	3'56"13
アテナ	756,350	塔井敏克 BELZERGA	最終面クリア
ファンタジーゾーン	17,541,500	BELZERGA DREAMER'S	4周26面
★サイドポケット	293,100	hangyodon	17面
サンダーセプター	422,250	BELZERGA HIOE	最終面クリア
ダーウィン4078	810,870	UTS BELZE 宇堤正夫	2周目シーン8
ワンダーボーイ	1,047,080	MSO NO3	6周4面
エンパイアシティー1931	137,070	静岡のFKS,会返せ。宇都宮NOB	2周目1面
バラデューク	113,180	ウインダマン BELZERGA	フロア46

ゲームプラザヴィクトリア　北海道

北海道札幌市南区澄川4条3丁目　☎011-813-6025

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アルカノイド	760,050	つきだて!!	1コイン 全面クリア
沙羅曼蛇	1,025,200	遊び人	2周目
ソロモンの鍵	478,340	やったね!	1コイン 21面
熱血硬派くにおくん	318,300	市長	12面
アルゴスの戦士	2,695,170	大天才	
ハレー彗星	891,860	西条光良	7面
アルファックスZ	143,100	多田昭仁	1コイン 3面
エンデューロレーサー	3,196,620	T.S ナムコ小僧	5面 ハード
サイドポケット	54,000	???	1コイン
ダーウィン4078	436,600	T.S	ハード

秋田キャロットハウス　秋田

秋田県秋田市中通1-4-5 古沢ビルB1　☎0188-32-2868

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サンダーセプター	425,190	KEI	最終面クリア
沙羅曼蛇	1,820,700	KEI	3周目3面
XXミッション	258,200	TEN	
モモコ120%	197,200	T.T	モモコ15才
アテナ	98,350	鳴田剛士	5面
ミスター五右衛門	92,800	TEN	3面
インディジョーンズ	169,670	TEN	
トイポップ	40,690	荒木&佐々木	18面
スカイキッドDX	191,730	AKAKI	
エンデューロレーサー	2,577,756	TEN	

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
沙羅曼蛇	2,161,800	BELZERGA サックル	3周目5面 1コイン
アルカノイド	918,540	nam吉藤 (EUC)	33面クリア 5機設定
アルゴスの戦士	3,030,820	I,O尾崎 (EUC)	21面
ソロモンの鍵	1,615,710	M.T	ルーム 8-5
ASO	721,910	UTS会長NO.1 宇堤正夫	7面 ハード
ワンダーボーイ	988,710	サックル (KENBOU)	6周目3面
熱血硬派くにおくん	125,850	BELZERGA 小堤靖之	1周目クリア
闘いの挽歌	218,800	BELZERGA DREAMERS	4面
ダンプ松本	731,560	雨蛙イヴ (EVC)	8面
ダーウィン4078	363,860	UTS会長NO.1 宇堤正夫	シーン11 ハード

プレイシティキャロット八戸店　青森

青森県八戸市六日町33　☎0178-44-4645

タイトル	スコア	スコアラー	備考
沙羅曼蛇	1,522,3000	赤坂 守	3周目1面
モモコ120%	522,900	赤坂 守	18才 歌手デビュー
ラッシュ&クラッシュ	103,000	勤使川原	4面
アルカノイド	770,900	S.O	33面クリア
エンデューロレーサー	25,117,216	S.O	
トイポップ	115,360	AO/	CP44
スクランブルフォーメーション	30,000,000+α	TOM	20周目 途中放棄
★ガルディア	1,490,000	赤坂 守	
サイドポケット	82,100	赤坂 守	
ファンタジーゾーン	17,998,600	赤坂 守	37面

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
アルカノイド	1,175,300	REO	最終面クリア
沙羅曼蛇	1,926,100	川島利文 (SP-B)	3周目3面 1コイン
モモコ120%	1,654,300	下田良幸	3周目15才
★スラップファイト	9,999,990	森くん, 鮫島(VMC)	9周機25機 13周機25機
アテナ	4,616,550	川島利文 (SP-B)	ラストワールド
ラッシュ&クラッシュ	655,600	大友康伸	エリア4
ソロモンの鍵	10,662,844	川島利文 (SP-B)	最終面クリア
XXミッション	974,000	田村くん	
カロリーくんVSモグラニアン	102,710	川島利文 (SP-B)	ゾーン12

ゲームシティジル　群馬

群馬県高崎市中紺屋町33　☎0273-25-9775

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アルカノイド	693,190	MIC	全面クリア
熱血硬派くにおくん	311,550	Rothmans	3周の3面
ASO	1,690,720	A.TEMPLE	
アテナ	161,600	荒木委員長	域内
THE26THZ	1,615,000	FZR	W
ハレー彗星	6,466,540	としはる	42面
スクランブルフォーメーション	22,832,800	みつお	12周の遊園地
スラップファイト	1,541,730	YERTEX-AHT	

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　☎022-223-8380

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サンダーセプター	451,910	SOL(SP.B)	最終面クリア
ラッシュ&クラッシュ	573,900	FKS(SP.A)	4面目
★モモコ120%	1,877,600	たかお	2周目18才
アテナ	10,005,300	TAG(不本意ー/)	1コイン エブリ無し
アルカノイド	1,019,710	AHA	最終面クリア
沙羅曼蛇	2,354,900	K.W(SP.A)	3周目6面
エンデューロレーサー	21,122,879	RYU	最終ラップクリア
スーパースプリント	455,020	N.K	スピード4 クーポ2
★ガルディア	999,900	K.W(SP.A)	2周目4面 最高点+α

山形キャロットハウス　山形

山形県山形市七日町3-2-30　☎0236-33-3599

タイトル	スコア	スコアラー	備考
沙羅曼蛇	1,769,200	渡辺公二	1コイン 3周目3面
サンダーセプター	434,030	渡辺公二	1コイン マスター
ラッシュ&クラッシュ	617,200	渡辺公二	1コイン 5面
黄金の城	2,179,500	藤沢 学	
サイドポケット	71,000	渡辺公二	1コイン
ガルディア	381,200	渡辺公二	
アテナ	276,050	W.N	
ミスター五右衛門	87,300	MICHAEL-CAT	
ファンタジーゾーン	11,086,770	渡辺公二	1コイン 23面
グラディウス	1,123,400	後藤哲也	

ファンフル　群馬

群馬県前橋市千代田町4-12-3　☎0272-34-7457

タイトル	スコア	スコアラー	備考
熱血硬派くにおくん	213,450	けんじん	
アルゴスの戦士	2,644,180	オットット	
ファンタジーゾーン	9,841,600	CPU	
THE26THZ	10,000,000+α	俺	プラス4
アルカノイド	248,220	手まねき	
アテナ	230,400	ターモ	
スラップファイト	2,537,110	MYC	
妖獣伝	170,500	有藤一由	
スクランブルフォーメーション	5,471,700	プロでーす	
グラディウス	304,100	アメリカ人	

上福岡ビッグキャロット　埼玉

埼玉県上福岡市上福岡1-7　☎0492-64-9966

タイトル	スコア	スコアラー	備考
沙羅曼蛇	3,946,500	ACU-Y.N	6-2
アテナ	2,157,000	MAX	クリア
サンダーセプター	428,060	MFP	クリア
エンデューロレーサー	34,143,332	END	イージー
アルカノイド	1,065,600	横 山	クリア
ワンダーボーイ	2,059,340	宇宙の騎幻狂NANISORE㊗	7-4クリア
ラッシュ&クラッシュ	139,500	SAK	
バベルの塔	45,200	キャロットマン	28面
スクランブルフォーメーション	10,000,000+α	END	
妖獣伝	999,999+α	OKAN-K2	クリア

GAME FANTASY　東京

東京都世田谷区三軒茶屋1-37-2 三茶ビル2F　☎03-410-6376

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エンデューロレーサー	2,986,704	RVF	ノーマル
アルカノイド	683,570		ノーマル
アルゴスの戦士	2,622,410	AAA	ハード
カルテット	179,300		ノーマル 1コイン
ファンタジーゾーン	6,385,400	S.M	ハード
ガルディア	330,900	YATTA	ノーマル
スペースポジション	302,810	AHO	
怒	1,004,000		ノーマル
ダンプ松本	1,038,310	ヽヽヽヽヽ	ノーマル
メジャーリーグ	2,081,500		ノーマル

プレイシティキャロット早稲田店　東京

東京都新宿区西早稲田1-6-14　☎03-202-0299

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エンデューロレーサー	3,016,476	脱水屋ファル坊	
マンハッタン24分署	207,200	TOM'S	3面
サンダーセプター	438,640	Mr.まさし君	マスター
アルカノイド	1,053,630	KGB	全面クリア
ワンダーボーイ	925,070	M.A	6面の2
XXミッション	860,500	Mr.まさし君	
ダンプ松本	708,130	LOGIN	
ラッシュ&クラッシュ	42,100	BBC	
ミスター五右衛門	164,550	Mr.まさし君	
ASO	1,795,020	DR.	ノーミスクリア

ビデオインセガベルル店　埼玉

埼玉県川越市脇田町3-6　☎0492-24-2407

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アルカノイド	740,420	オチ	全面クリア
リアル麻雀	127,000	たなかくん	Bギャル
アルゴスの戦士	4,612,530	BOO	全面クリア
ガルディア	989,800	つづき天才	2周目4面Cよりきり
ファンタジーゾーン	16,285,840	ウルトラマン	3周目1面
ASO	2,512,950	JR.田中	全面クリア
スペースポジション	277,950	松永友一郎	7面
ガントレット	117,813	YOV	ウィザード
ダンプ松本	1,211,300	松山ブッチャー	29面 7戦目
ワールドカップ	ワールドチャンピオン	小 出	1-0

プレイタウンYOU&YOU三軒茶屋店　東京

東京都世田谷区三軒茶屋1-33-19　☎03-410-8761

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エンデューロレーサー	16,102,818	森くん	ノーマル,ゴールまで完走 ハード 1コイン
アルカノイド	808,240	森くん	ベリーハード
スラップファイト	602,290	小 林	ベリーハード
アテナ	611,850	小 山	ハード 1コイン
ソロモンの鍵	8,871,174	森くん	ベリーハード 1コイン
アルゴスの戦士	3,940,330	EXP・WARRIOR	ベリーハード 1コイン
スクランブルフォーメーション	5,500,000	藤 沢	ハード
熱血硬派くにおくん	356,450	鈴 木	ハード
ダンプ松本	3,378,480	山田光南	ノーマル
ミスター五右衛門	111,200	亘倫雄	ハード

ゲームブティック高田馬場　東京

東京都新宿区高田馬場3-2-15 第26東京ビル　☎03-362-9300

タイトル	スコア	スコアラー	備考
クリスタルキャッスル	846,747	BUB	ミディアム 4機設定
スターライダー	240,623	EEE	ランク2
スーパースプリント	37,690	OSA	2コイン ノーマル
マーブルマッドネス	209,830	TITTA 2ミス98秒	ベリーイージー
沙羅曼蛇	2,172,200	AKA(3-5)	ランクイージー 1コイン
モモコ120%	925,100	Akio-Y	16面 ランク易しい
サンダーセプター	447,540	ELS	ノーマル マスター
エンデューロレーサー	37,162,114	ASA(SP,B) ノーミス	ランクイージー

セントラルゲーム・ラッキー　千葉

千葉県千葉市富士見2-4-16　☎0472-24-0052

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スラップファイト	1,905,620	ASO	5周目残17機 エリア255
★エンデューロレーサー	43,228,913	BON	3'54"88 ノーミス
アルカノイド	1,116,570	GRD	最終面
★ソロモンの鍵	10,719,874	FOX	全面クリア 3機設定
沙羅曼蛇	2,069,400	POY	1コイン 3周目5面
サンダーセプター	435,530	ASO何してんだよ	全クリア マスター
アテナ	595,850	EMP	最終面クリア
モモコ120%	894,300	KENちゃんだぞ!	2周目 歌手デビュー
グラディウス	2,910,000	GRD	7周目
スーパーオセロ	WIN(レベル三段)	UPU-FOX 立松	三段に3連勝

プレイシティキャロット烏山店　東京

東京都世田谷区南烏山6-5-15駅前中央ビル1F　☎03-309-1848

タイトル	スコア	スコアラー	備考
沙羅曼蛇	2,171,300	EXCHANGER	3-5 1コイン3機設定
アルカノイド	897,640	M.C.Kどっかあ〜ん☆	最終面クリア
ラッシュ&クラッシュ	301,700	CHIEMI'S	1コイン6面
サンダーセプター	447,810	FLYING-FIN-RUN	4面クリア マスター
エンパイアシティー1931	464,440	M.C.Kだあー♥	5周目1面
マーブルマッドネス	198,630	NENGARA-TEACHER	2ミス 88秒残
トイポップ	95,040	M.C.Kどっひゃあー!!	1人用 5機設定36面
トイポップ	147,930	M.C.Kあんどくヒエミーズ	2人用 5機設定 CP
スパイハンター	116,825	M.C.K	イージー
スターラスター	3,847	MAI	アドベンチャークリア

プレイシティキャロット椎名町店　東京

東京都豊島区長崎1-5-1　☎03-974-9315

タイトル	スコア	スコアラー	備考
沙羅曼蛇	4,040,500	ACU-EPS様	6周目1面
アテナ	2,452,750	AIRA-VN様	1コイン 全面クリア
アルゴスの戦士	5,407,750	TKS様	24面
ファンタジーゾーン	12,560,900	ラジアメ100%様	27面
ラッシュ&クラッシュ	99,600	OPA-OPA様	4面
ダンプ松本	6,427,870	RPM西谷様	全面クリア
サンダーセプター	444,420	FKS(SP,A)様	マスター
エンデューロレーサー	23,097,276	EXCHANGER様	4'14"18
ガルディア	414,000	D.A様	4面
スーパースティングレー	537,200	スパッツ会員 大原竜男様	9面

ゲームセンター　Pitt　Inn　千葉

千葉県我孫子市湖北台1-14-12　☎0471-88-9897

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スラップファイト	4,520,840	FAMK-KON	ランクハード 11周目
スラップファイト	2,321,590	FAMK-M.J (SP)	ランクハード 7周目
モモコ120%	441,200	FAMK-JUPITER	ランクハード 18才
モモコ120%	104,000	FAMK-木内	ランクハード タコ!
ファンタジーゾーン	6,885,280	内田 潤	ランクハード 9面
沙羅曼蛇	2,243,500	FAMK-SJ	1コイン 3-5
ASO	3,634,590	FAMK-M.J (S.P)	レベル2 ノーマル
メジャーリーグ	889,750	向 正明	4試合目
カルテット2	290,500	KVC-渡辺	1コイン
アルファックスZ	10,000,000+α	FANK-GANSEKI㊗	1コイン

プレイシティキャロット経堂店　東京

東京都世田谷区経堂1-4-9　☎03-427-4324

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サンダーセプター	445,970	ぬらりひょんず	ランクB マスター
ガルディア	830,700	尻がひかるあれ	3周2面
ラッシュ&クラッシュ	191,000	ぬらりひょんず	4面
アルカノイド	933,800	Mr.Masuba	33面
エンデューロレーサー	1,653,755	岩城 潤一	
沙羅曼蛇	2,184,800	TAC-IFN	1コイン 3周目5面
聖戦士アマテラス	534,260	段田男	13面
アストロフラッシュ	488,820	もんちっち	7面
コンパティションゴルフ	−5	バビ君2世	
オセロ	45,800	アラーの使者	

プレイシティキャロット西荻店　東京

東京都杉並区西荻北3-1-9　☎03-397-4090

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アルカノイド	993,800	LIBRINIAN	全面クリア
沙羅曼蛇	2,435,600	LIBRINIAN	4周目1面
モモコ120%	844,900	(有)マスターキー商事	2周目6才
ラッシュ&クラッシュ	117,800	ファミコンBOY	4面
エンデューロレーサー	21,137,500	FLYING-FIN-RUN	4'14"83
サンダーセプター	449,050	FLYING-FIN-RUN	最終面クリア
スペランカーII	999,900+α	FLYING-FIN-RUN	3周目2面で達成
アテナ	977,750	OLK-MITA-AI	最終面クリア エブリ無し
トイポップ	161,290	RUN and LIBRINIAN	ボックス44 クリア
XXミッション	1,021,500	EXCHANGER	

プレイシティキャロット田町店　東京

東京都港区芝5-27-12　☎03-452-8349

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アルカノイド	637,280	FAX	
エンデューロレーサー	3,014,011	NOG,NOG	イージー
ダーウィン4078	578,950	大阪PC通信場から来た 田中康司	15面
聖戦士アマテラス	139,900	SKB	
スクランブルフォーメーション	10,000,000+α	ALTA	
メジャーリーグ	661,950	上田 英幸	
ASO	5,429,900	ALTA	
ダンプ松本	132,840	速水 康高	
アテナ	143,700	AKIKO	
XXミッション	199,100	モーブー	

プレイシティキャロット笹塚店　東京

東京都渋谷区笹塚1-56-28 ルミエール笹塚　☎03-378-1208

タイトル	スコア	スコアラー	備考
沙羅曼蛇	2,146,200	ATARI-KAD	
カルテット2	17,288,900	GIL-HAMAD	JOE 85面
トイポップ	103,900	EKO	
スペースポジション	291,100	GIL-HAMAD	ゴールイン
サンダーセプター	235,,210	比嘉直	3
ワンダーボーイ	571,910	川淦 O・K・G・ペンプ・カツ	
スペースハリアー	42,724,610	猪股貴洋	18面クリア
エンデューロレーサー	14,954,795	GIL-HAMAD	ゴールイン ノーマル
アテナ	197,350	なりすスクランブル	
★ラッシュ&クラッシュ	1,166,000	ぽっぷちえいさあ	1コイン 4面

サンシャインゲームセンター　東京

東京都足立区西新井栄町2-3-4　☎03-887-6060

タイトル	スコア	スコアラー	備考
沙羅曼蛇	2,247,200	Zett V	3-5
アルカノイド	874,300	NOCHI	最終面クリア
サンダーセプター	441,280	OPM-SOL	マスター
アルゴスの戦士	4,318,030	がん	
モモコ120%	1,083,400	CIY	2周目の5面(18才)
★ガルディア	1,000,000+α	CIY	
アテナ	10,000,000+α	ATARI-FANCY-HKD	1コイン クリア
スラップファイト	1,969,780	ATARI-FANCY-HKD	エリア255 4周目
ガントレット	267,855	ANN+カンゾー+コイケさん	1コイン 14面
スーパースプリント	23,730	ハビメタ太郎+次郎+三郎+ANN	ベリーハード 1コイン

ビックキャロットTOC店　東京

東京都品川区西五反田7-22-17 TOC内　☎03-494-2610

タイトル	スコア	スコアラー	備考
沙羅曼蛇	2,052,200	重戦機-風見駿子	3-5
エンデューロレーサー	29,122,686	赤 道	1コイン ゴールイン
アルカノイド	771,720	超力ロボ 風見駿子	1コイン 33面
アテナ	1,725,700	IRA	1コイン
ファンタジーゾーン	12,599,800	矢沢吉孝	22面 1コイン
サンダーセプター	399,080	MIT	
ASO	2,701,910	でーもん	
怒	194,400	CARROT	
ラッシュ&クラッシュ	75,200	IRA	
聖戦士アマテラス	600,000+α	大森 青木 日大豊山	13面

プレイシティキャロット新宿店　東京

東京都新宿区新宿3-21-9　☎03-352-5346

タイトル	スコア	スコアラー	備考
沙羅曼蛇	2,229,300	EXC	3周4面
アテナ	882,860	グリーンスライム	最終面クリア
エンデューロレーサー	22,054,659	GIL-HAMAD	ウイリータイプゴールイン
★ガルディア	1,000,000	GIL-HAMAD	3-1で達成0点に戻る
SRDミッション	1,000,000	GILの馬鹿	
XXミッション	1,000,000	GILの馬鹿	
アルカノイド	835,580	ADIH-SOY	全面クリア
サンダーセプター	439,120	・・・・・・・・・・・・・・・・・。	マスター
アーガス	10,000,000	?	
スーパーゼビウス	608,500	アドーア ギレネス	

亀戸キャロットハウス　東京

東京都江東区亀戸2-20-3　☎03-683-4465

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サンダーセプター	443,480	田口順則	最終面クリア 1ミス
アルカノイド	683,520	野村貴一	33面
アテナ	589,200	はやしブラザーズ	10面
ペーパーボーイ	638,807	RGB	グランドスラム
カルテット	3,506,400	もりくん	16面 JOE
ダンプ松本	1,705,200	もりくん	29面
ロボレス2001	1,310,150	みやま	10面
聖戦士アマテラス	167,700	もりくん	4面
ドラゴンバスター	1,628,080	志田裕司	23面 1コイン
バベルの塔	223,900	プレイシティキャロット TCAT	1コイン

ゲームインフォルム　東京
東京都武蔵野市境南町2-7-20　☎0422-31-3473

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アテナ	937,750	N,Y	最終面クリア
沙羅曼蛇	1,749,200	GIL-HAMAD	3周目4面
アルカノイド	888,560	C,BAL,TZ	全面クリア
スクランブルフォーメーション	414,300	EXY	
ファンタジーゾーン	13,456,350	久保田勇	18面
アルゴスの戦士	4,235,000	ZX-CUM	27面
グラディウス	35,803,500	田 中	
スラップファイト	1,386,430	大 沢	255面

プレイシティキャロット駒沢店　東京
東京都世田谷区駒沢2-1-1 第2山国ビル1F　☎03-424-5272

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アルカノイド	808,010	石の復活	1コイン 最終面クリア
沙羅曼蛇	2,199,500	TAC-IFN	1コイン 3周目5面
エンデューロレーサー	20,123,772	AUA	シットダウン 4'11"78
アテナ	2,424,700	CIRCULAR	1コイン 最終面クリア
ハングオン	23,107,090	TAC-IFN	シットダウン 4'55"60
モモコ１２０％	612,900	AUA	7面
ＡＳＯ	3,001,520	A-HA	「R」不使用 最終面クリア
スペースハリアー	39,558,450	AUA	1コイン 最終面クリア
ピーターパックラット	839,516	CIRCULAR	1コイン G-12面
マンハッタン2,4分署	159,500	AUA	3面

プレイ・アイシー鶴巻店　神奈川
神奈川県秦野市鶴巻1183　☎0463-77-1972

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ソロモンの鍵	8,422,934	VMT-ABU	最終面クリア
サイドポケット	226,500	久保寺	ノーマル6個 ステージ16
アルカノイド	1,035,610	VMT-DAN	最終面クリア
ラッシュ&クラッシュ	91,300	久保寺	4台 エリア3
アルゴスの戦士	5,127,580	久保寺	最終面クリア
カルテット２	5,935,200	EXCPTER	52面 ジョー
ワンダーボーイ	1,781,700	VMT-DAN	7周目4面 ノーマル
スーパーチャイニーズ	7,166,100	DAZZLE (HST)	
ダンプ松本	946,300	FW-S	ノーマル
妖獣伝	215,600	久保寺	ノーマル

ＧＡＭＥＳＰＯＴ２１国分寺店　東京
東京都国分寺市本町2-9-2　☎0423-23-9704

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アルカノイド	717,550	LEO	
スペースポジション	298,270	GIL-HAMAD	
グラディウス	1,081,300	相川和貴	
ダンプ松本	6,308,220	GIL-HAMAD	
ワンダーボーイ	654,600	おばおば	
カルテット２	20,400,000	GIL-HAMAD	JOE91面
ファンタジーゾーン	16,413,260	GIL-HAMAD	ハード4周目
メジャーリーグ	1,780,550	模性の終着駅	
エンデューロレーサー	10,000,000	CBR	
★ガルディア	1,000,000	GIL-HAMAD	百万点以上

ゲームセントートロン　東京
東京都目黒区原町1-9-9　☎03-792-6726

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アルカノイド	842,970	ウイリー来沢 TZR250	33面クリア ランクアップ
熱血硬派くにおくん	420,400	MAT,ABU CBR400F	4周目2面 ランクアップ
メジャーリーグＵＳＡ	1,209,650	777,GPZ400R,NI NJA	9回クリア1コイン36点
グラディウス	10,000,000	1.9青磁 タクトフルマーク	23周4面
ラッシュ&クラッシュ	81,100	777,パチンコの鬼	3面
アルゴスの戦士	3,454,110	小林アサ○商会 WING26号	27面クリア ランクアップ
スクランブルフォーメーション	886,800	MET'S,SEIガード ナーレブリカ	新宿クリア
ピンボールアクション	5,384,400	MAT,ABU GSX-400R	3ゲームクレジット
カルテット２	134,300	芝高のニューフェイス? 青梅輪業プロ	7面 キャラ マリカマスクリア
ナックルジョー	122,080	GREAT,OF,SUB	11面

プレイシティキャロット長岡店　新潟
新潟県長岡市大手通1-4-9　☎0258-36-0991

タイトル	スコア	スコアラー	備考
沙羅曼蛇	1,425,400	SEIROKU	1コイン
アテナ	2,039,650	HYPER	1コイン 最終面クリア
アルカノイド	1,199,420	T,S	33面クリア 1コイン
ラッシュ&クラッシュ	50,500	アッポーの天才	1コイン
サンダーセプター	408,250	YAS	全面クリア マスター
スーパースプリント	16,790	SAI	1コイン
バベルの塔	1,000,000＋α	いろは(NOT,FOR,SALE)	空中庭園到達 ケタあり
妖獣伝	353,500	大手のスターブレイヤー	最終面クリア
ダーウィン４０７８	1,213,300	副長,花島タケオ	33面
エンデューロレーサー	1,806,500	兄さん背中がすすけてるぜ!	1コイン

花小金井キャロットハウス　東京
東京都小平市花小金井1-9-20　☎0422-63-5177

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サンダーセプター	450,480	FKS(SPA)	マスター
沙羅曼蛇	2,900,900	美 琴	5機 4-6
エンデューロレーサー	18,072,128	UCC EXE‥	ゴール
モモコ１２０％	633,400	中山 豪	2周目 4才
アルカノイド	846,410	NIPPLE 天心	最終面
アテナ	251,500	UCC EXE‥	ステージ6
ハングオン	48,094,670	TAKASHI& AIDA&KAYU	4'51"22
アストロフラッシュ	701,110		8面地下
トイポップ	54,460	御祖魔Ⅱ	ボックス22
フラワー	97,160	中山 豪	ランクアップ

プレイシティキャロット伊勢佐木町店　神奈川
神奈川県横浜市中区伊勢佐木町3-95　☎045-252-1164

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バベルの塔	155,000	どるあーが	64面 全面クリア
★エンパイアシティー１９３１	4,901,000	鼻黒犬ボビンズ除 会長-MAL	正攻法
サンダーセプター	460,620	FANCY KETOSE	マスター
ラッシュ&クラッシュ	707,600	SUPERGAK	エブリ7
沙羅曼蛇	2,161,000	M,M	3周目5面
アテナ	1,106,450	MON	
アルカノイド	116,650	アルゴスエ場K,K	
聖戦士アマテラス	778,600	TAC-HS	3周目4面
ファンタジーゾーン	13,676,600	でんすけ	27面
スクランブルフォーメーション	10,000,000	VERTEX- AVL	6周目

カミーノ古町プレイハウス　新潟
新潟県新潟市古町7-938　☎0252-24-4453

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アルカノイド	698,260	N,T	
アーガス	2,185,910	クリ丸	
アテナ	761,550	クリ丸	
ファイナライザー	2,093,800	F,K	
闘いの挽歌	520,950	T,A	
マイティガイ	488,000	N,T	
聖戦士アマテラス	290,100	T,A	
強行突破	324,100	O,S	
トイポップ	63,070	AMI&KO	2人プレイ
ダーウィン４０７８	375,300	K,W	

ゲーム中央プラザ　東京
東京都三鷹市下連雀3-43-28 創英ビル1F　☎0422-46-4407

タイトル	スコア	スコアラー	備考
沙羅曼蛇	1,866,900	いっちゃん水子	3周目3面
アルカノイド	800,520	C,BAL,TZ	全面クリア
熱血硬派くにおくん	1,000,000＋α	いちろうば	7周目2面
アルゴスの戦士	5,773,630	EXCHANGER	26面
メジャーリーグ	2,284,650	第1ゼミナール	64対0 1コイン
アテナ	1,448,850	いっちゃん水子	最終面クリア
スラップファイト	2,178,980	EXGANDER	6周目
ラッシュ&クラッシュ	559,000	ファミコンboy	4面
★ガルディア	999,900＋α	EXGANDER	4周目4面
ソロモンの鍵	2,300,170	EXGANDER	8周目5面

ゲームセンタープレイシャトー　神奈川
神奈川県横浜市中区伊勢佐木町4-109泰光ビル2F　☎045-251-8340

タイトル	スコア	スコアラー	備考
モモコ１２０％	835,200	平石 努	10面 ノーマル
熱血硬派くにおくん	709,400	VERTEX- AVL	24面 ノーマル
沙羅曼蛇	2,249,600	ECL-MAX	17面 ノーマル
ワールドカップ	5-0	平川 卓	全面クリア ノーマル
サンダーセプター	462,840	FANCY- KETOSE	最終面クリア ノーマル
アテナ	837,450	1986私はだれ/	最終面クリア ノーマル
ＸＸミッション	879,600	野島 でんすけ	1コイン ノーマル
ラッシュ&クラッシュ	264,300	EXTERME- REI	5面1コイン 5万オンリー
アルゴスの戦士	4,693,660	荒木田 ひょっこり	最終面クリア ノーマル
ソロモンの鍵	9,309,184	FANCY- KETOSE	D//H7F46 ノーマル

ウィルトークタイトー　新潟
新潟県新潟市西堀前通り6番町-909　☎0252-24-4838

タイトル	スコア	スコアラー	備考
沙羅曼蛇	1,647,800	AOM	
アルカノイド	872,660	JUN	最終面クリア 1コイン
スラップファイト	1,624,180	城 斗	1コイン
クラッシュロード	617,470	V,MAX	
アテナ	1,340,450	TON	1コイン
サイドポケット	50,700		1コイン
エンデューロレーサー	1,165,923	T,TT	1コイン
アルゴスの戦士	2,706,330	N,T	1コイン
ラッシュ&クラッシュ	37,500		初期設定 1コイン
熱血硬派くにおくん	295,800	オレンジロード	初期設定 1コイン

東久留米キャロットハウス　東京
東京都東久留米市東本町6-1-1 大幸ビル1F　☎0424-75-7585

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ガルディア	1,459,000	D,A/	3周目3面 つかれたDA
サンダーセプター	443,010	ILS	マスター
スクランブルフォーメーション	10,000,000	D,A/	7周目の代々木
沙羅曼蛇	2,238,200	美 琴	3周目5面
エンデューロレーサー（シットダウン）	36,155,678	GIL-HAMAD	4'01"91
ワンダーボーイ	1,176,790	FANCY-南蛮優里	5-3
トイポップ	109,730	VERTEX-AHT	ボックス43 1プレイ
エンパイアシティー１９３１	397,070	ILS	4周目6面
バベルの塔	225,300	BG	1〜64面クリア1コイン
ポールポジションⅡ	102,240	VERTEX-AKI	VERは健在/

ジョイプラザカミオーオカタイトー　神奈川
神奈川県横浜市港南区上大岡西1-10-14 桂ビル内　☎045-843-7560

タイトル	スコア	スコアラー	備考
クラッシュロード	370,760	関谷 元	
アルカノイド	725,330	おいにい	
沙羅曼蛇	850,800	入沢直樹	
ラッシュ&クラッシュ	35,000	関 陽也	
エンデューロレーサー	1,258,260	GVI	2面
スラップファイト	1,898,160	田辺康明	
アテナ	725,330	河合その子	
ワンダーボーイ	1,215,030	関 陽也	ラウンド7の4
バルバルークの伝説	1,925,780	サトウくん	

ダイエーレジャーランド高岡店　富山
富山県高岡市駅南1-2-1 ダイエー高岡店内　☎0766-25-1611

タイトル	スコア	スコアラー	備考
沙羅曼蛇	1,707,700	じゃんぷ・えりくしーる	3周目2面
熱血硬派くにおくん	341,400	こく	
アルゴスの戦士	3,308,360	MANGI	最終面クリア
アテナ	803,550	MANGI	最終面クリア
スラップファイト	2,057,760	N,T,G	255面
サンダーセプター	419,210	たかまる	最終面クリア
アルカノイド	895,190	MTG 浜本邦明	最終面クリア
ダンプ松本	409,270	TASTUYA	10面
ガルディア	238,500	とーもやへん	3面
カルテット２	1,023,900	MANGI	

プレイシティキャロット巣鴨店　東京
東京都豊島区巣鴨1-15-1 宮田ビルB1　☎03-943-6735

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★沙羅曼蛇	4,826,500	ACU-Y,N	1コイン 7周目2面
サンダーセプター	464,460	FANCY-KETOSE	マスター 1ミス
★アルカノイド	1,287,450	元ITP-魔王-パープ佐竹-山河整理	1コイン 最終面クリア
アテナ	2,233,800	ECM-REO Y,Y	最終面クリア
ロードランナー（ＡＴＡＲＩ）	2,772,440	パープ佐竹が率いる南蛮優里	14面
★トイポップ（２人プレイ）	163,650	ACU-KEI KIMBLE	ボックスCP 5人設定
ラッシュ&クラッシュ	133,800	ECM-REO Y,Y	5面
★ガルディア	1,224,300	うえの	3周目1面
エンデューロレーサー	24,162,499	HCM-NIX& TITTA	4'13"96 8月13日付
スペースハリアー（ロースコア）	13,955,560	SHYPER	最終面クリア 1ミス

大船キャロットハウス　神奈川
神奈川県鎌倉市大船2-16-45　☎0467-47-4814

タイトル	スコア	スコアラー	備考
モモコ１２０％	1,018,600	VMT-DAN	2周目の15才
エンデューロレーサー	19,151,942	不明(ナゾのハイスコアー)	
沙羅曼蛇	2,344,100	TAC-IFN	4-1
ガルディア	839,500	Great UDO来	7面
アテナ	1,750,500	ECM-REO Y,Y,+ZENJI	全面クリア
サンダーセプター	452,700	ECM-アッキョー	マスター
アルカノイド	1,189,800	ECM-アッキョー	最終面
★ＸＸミッション	9,999,900＋α	ECM-ベルシャ	クリア
トイポップ	100,210	ECM-REO Y,Y,+ZENJI	2人プレイ
ファンタジーゾーン	14,520,780	ECM-ZURUN ENT	

ダイエーレジャーランド金沢店　石川
石川県金沢市尾張町2-1-1 ダイエー金沢店　☎0762-23-7111

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アルゴスの戦士	4,879,590	川口 優	24面
ガルディア	703,900	シャラニサキ	2周目エリア2
カルテット２	18,220,100	GERI	ステージ83
アルカノイド	949,900	田島悟保教頭	最終面クリア
ハレー彗星	7,978,780	プロジェクトA子	
ワンダーボーイ	803,200	GERI	6周目1面
スクランブルフォーメーション	30,000,000	KAY	
トイポップ	70,040	きよし と ともや	ボックス28
ＴＨＥ２６ＴＨＺ	4,000,000	復活/田島悟保教頭	
ミスター五右衛門	189,300	コナちゃん	ステージ1 2周目

プレイシティキャロット金沢店　石川
石川県金沢市片町2-8-20 児玉ビル1F　☎0762-21-9457

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エンデューロレーサー	29,118,453	おに	ゴール16秒
アルカノイド	1,053,090	田島恒保教頭	最終面
沙羅曼蛇	1,944,800	ぬまちゃんべ	1コイン 3周目3面
ファンタジーゾーン	13,475,000	まんちゃん	18面
モモコ120%	577,100	おに	2周目2面
ラッシュ&クラッシュ	97,400	コナちゃん迷人	
アテナ	638,750	おに	全面クリア
サンダーセプター	416,580	LUM	
闘いの挽歌	1,162,000	NEC	2周目5面 1コイン
XXミッション	792,200	おに	

プレイシティキャロット松本店　長野
長野県松本市中央1-3-7 セントラルビルBF　☎0263-35-6744

タイトル	スコア	スコアラー	備考
黄金の城	10,000,000+α	恵一and恵美	
ファンタジーゾーン	7,246,990	THE A.S.O.	13面
沙羅曼蛇	1,860,600	LUCKY7 (Now.Win)	3周目3面
アルカノイド	1,164,200	斉藤名人	全面クリア
モモコ120%	1,107,400	TANJENT YUMOTO	
XXミッション	992,600	HIM	
アテナ	720,700	SLEEPING	
ラッシュ&クラッシュ	636,100	マイナーTAN (GAW)	
妖獣伝	464,400	JIN	
サンダーセプター	440,930	マイナーTAN (GAN)	最終面クリア

ビデオインパズル　静岡
静岡県浜松市佐鳴台5-27-3　☎0534-48-4999

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アルカノイド	1,001,880	REORGANIZE HAC(LLL)	1コイン 33面クリア
アテナ	1,679,600	REORGANIZE HAC(END)	1コイン 最終面
エンデューロレーサー	32,047,199	REORGANIZE HAC(END)	ゴールイン 4'05"82
ダーウィン4078	10,000,000+α	REORGANIZE HAC(LAYKA)	90面+α
怒	1,825,900	REORGANIZE HAC(END)	1コイン 最終面クリア
アルゴスの戦士	4,022,250	REORGANIZE HAC(JIR)	1コイン 最終面クリア
沙羅曼蛇	5,439,700	REORGANIZE HAC(LAYK)	1コイン 7周目5面
熱血硬派くにおくん	952,750	REORGANIZE HAC(END)	8周目3面
ASO	5,402,050	REORGANIZE (END)	12面クリア
フラッシュ&クラッシュ	147,000	PTS	

ゲームインカナザワ　石川
石川県金沢市安江町3-4　☎0762-31-3526

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ガルディア	437,400	CB廃車	
カロリーくんVSモグラニアン	44,850	CB廃車	
ワンダーボーイ	858,590	S.T	
スペースポジション	287,700	CB廃車	
アルカノイド	761,270	陽子ちゃん	
黄金の城	4,558,200	たさき まさき	
ダンプ松本	6,569,660	GER	77面
カルテット2	10,514,800	GER	64面
ファンタジーゾーン	16,091,200	TEL	
メジャーリーグ	2,080,550	Miu	

ゲームプラザニュー日の出　長野
長野県上田市中央2-7-9　☎0268-25-0835

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エンデューロレーサー	27,931,256	LUM	イージー
アルカノイド	869,620	CS	5
熱血硬派くにおくん	186,100	VF	2人
ガルディア	995,300		イージー
ラッシュ&クラッシュ	93,500	VFR	5台
カロリーくんVSモグラニアン	157,270	MT	5カロリーくん
サンダーセプター	416,730	NEW	最終面クリア
ソロモンの鍵	641,970	M・T	
ファンタジーゾーン	896,580	A・K	ノーマル
ワンダーボーイ	288,500	BCC	

プレイシティキャロットアピア店　静岡
静岡県静岡市中吉田川原田310-1　☎0542-63-8604

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サンダーセプター	454,840	FKS(SP,A)	最終面クリア
サイドポケット	70,800	くだじII世(まるじII世)	4面
アテナ	1,657,900	DAZZLE(ぽちゃ)	1コイン 最終面クリア
スーパースプリント	23,600	MR,XことMAX	1周目クリア
ミスター五右衛門	203,500	清水の次郎長	4面
ASO	2,080,230	XPD-APEX	最終面クリア
ラッシュ&クラッシュ	55,900	森の石松	3面
グラディウス	1,068,300	XRD-APEX	3周目1面
アルファックスZ	9,999,900	AUT	1コイン
魔界村	528,100	マリオ	

ゲームセンター大野プレイランド　福井
福井県大野市陽明町1-1401　☎07796-5-1146

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アルカノイド	885,680	OUT,T,E	1コイン 33面クリア
アルゴスの戦士	4,681,600	OUT,T,E	27面クリア
キングオブボクサー	2,347,000	オレだー	38人勝ちぬき
熱血硬派くにおくん	102,150	THE A,S	4面 事務所
闘いの挽歌	445,650	THE A,S	全2周クリア
ASO	2,075,820	RSG	12面クリア
ロボレス2001	1,230,300	SYOV	
スクランブルフォーメーション	5,276,600	松田君	

ゲームセンターヤマト　長野
長野県飯山市南町12-7　☎0269-62-4939

タイトル	スコア	スコアラー	備考
沙羅曼蛇	2,617,800	田辺昌之(ARC)	4周目4面
アテナ	510,000	久保田正人(MAT)	ワールドオブプラストワールド
ラッシュ&クラッシュ	120,600	久保田正人(MAT)	エリア3
グラディウス	1,553,200	丸山貴彦(STY)	4周目4面
ファンタジーゾーン	11,038,950	新免悟(KEN)	ノーマル
熱血硬派くにおくん	192,600	小林一尊(KOB)	ノーマル 2人設定
アルゴスの戦士	4,803,640	久保田正人(MAT)	最終面クリア
怒	1,373,200	久保田正人(MAT)	最終面クリア
スクランブルフォーメーション	10,000,000+α	久保田正人(MAT) 小林一尊(KOB)	ノーマル
ガントレット	751,685	小林一尊(KOB)	ウォーリアー

ゲームランドウイング　静岡
静岡県島田市御仮屋町8788-1　☎05473-6-1991

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アルカノイド	772,670	TAKASAN	33面
ソロモンの鍵	2,807,560	B,M,W	8-7かくし面
スクランブルフォーメーション	7,502,100	ベルシャは富永	8周目5面
アテナ	191,600	アーサー高木君	1コイン
アルゴスの戦士	5,336,230	FZR	27面クリア
熱血硬派くにおくん	330,350	RPM	3周目4面
ファンタジーゾーン	16,326,200	アマカラM,H	25面
XXミッション	1,100,300	富永みーな	
沙羅曼蛇	1,671,300	アイバーNAGAKI	3周目1面 BLUE
ワンダーボーイ	868,160	BEET	エリア5-4

朝日町キャロットハウス　山梨
山梨県甲府市朝日町1-6-1　☎0552-51-0348

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アルカノイド	931,710	K,I	最終面クリア 1コイン
エンデューロレーサー	35,123,016	DAZZLE UMI	クリア 1コイン
沙羅曼蛇	1,756,300	DAZZLE TN-KO	1コイン 3周目1面
サンダーセプター	434,350	岩崎	マスター
ラッシュ&クラッシュ	772,000	DAZZLE BAB	4面 1コイン
アテナ	2,435,450	DAZZLE BUG	最終面クリア 1コイン
妖獣伝	598,900	駐台 植竹てつじ	1コイン ノーマル
スーパーオセロ	2級	PB-410AV	1プレイ
ファンタジーゾーン	12,176,900	DAZZLE TN-KO,CRX	19面
スーパーチャイニーズ	132,279,600	DAZZLE TN-KO&中とも	2P 6周目4面

YPエンゼル　岐阜
岐阜県多治見市本町2-18-10　☎0572-22-1493

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アルカノイド	1,239,730	HCM MOLE フリッパー小僧	33面クリア
沙羅曼蛇	1,314,000	ハスラー	
サンダーセプター	411,010	OSSAN	全面クリア
ワールドカップ	全面クリアー	神農宅一	全面クリア
ラッシュ&クラッシュ	68,300	HCM MOLE フリッパー小僧	
ファンタジーゾーン	4,500,000	M.?	
ダンプ松本	7,467,450	HCM MOLE フリッパー小僧	77面クリア
グラディウス	728,000	POW	
ワンダーボーイ	995,110	MOX	

ゲームコーナーアップル　静岡
静岡県静岡市東千代田1-7-8　☎0542-61-9109

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アテナ	2,550,450	うしろゆびさされ組まゆみちゃんだよ!	最終面クリア
エンデューロレーサー	2,301,428	おやじ	
アルカノイド	1,260,150	うしろゆびさされ組まみちゃんだよ!	全面クリア
スラップファイト	1,376,970	AGT	
沙羅曼蛇	2,668,600	B,R,U-さらまんだ	4周目3面 1コイン
熱血硬派くにおくん	668,600	真 也	6周目のりき
スペースポジション	293,970	AGT	
クラッシュロード	1,183,710	FULLCORCE 55,000円	
★アルゴスの戦士	7,689,310	B,R,U-1hz	最終面クリア
ソロモンの鍵	2,487,800	B,R,U-1ヘルツ	1コイン

善光寺キャロットハウス　山梨
山梨県甲府市善光寺町1-18-16　☎0552-32-5904

タイトル	スコア	スコアラー	備考
沙羅曼蛇	1,173,500	PAT2	
アルカノイド	860,320	KOBATCH (おたふく野郎)	全面クリア
モモコ120%	414,500	あつし (おたふくの友)	18歳
アテナ	1,588,100	M,S	全面クリア
エンデューロレーサー	35,150,092	KOBATCH (おたふく大好き)	全面クリア
ラッシュ&クラッシュ	142,200	PART2	
XXミッション	364,900	KKK	
ファンタジーゾーン	13,608,100	KRS	18面
サンダーセプター	427,240	いわさき(SDF)	全面クリア
ガントレット	1,600,934	TKO	レベル145

レジャックIN-UFO　岐阜
岐阜県各務原市蘇原六軒町1-4　☎0583-83-4223

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エンデューロレーサー	36,100,990	PACKY	4'01"74
アルカノイド	1,224,040	NCA	全面クリア
アクションファイター	164,400	PACKY	ノーマル
★ガルディア	1,000,000+α	PACKYとJ.P.F	ノーマル
ハングオン	39,414,760	J.P.F.	4'57"91
★スペースポジション	310,240	J.P.F	7面クリア
カルテット2	99,999,999	J.P.F.AMMON PACKY NCA	4人プレイ 各1コイン
クラウンズゴルフインハワイ	ハーフ31	J.P.F	ノーマル
ファンタジーゾーン	11,264,640	BBPA	19面
カロリーくんVSモグラニアン	71,640	M,M,C	15面

プレイシティキャロット静岡店　静岡
静岡県静岡市紺屋町8-17　☎0542-51-4653

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ガントレット	397,902	MRX, RAXa反	
ツインビー	5,030,450	XPD-APEX	23面
グラディウス	3,377,800	XPD-APEX	8周目4面
バベルの塔	162,800	ST	1コイン 最終面クリア
怒	1,365,200	FIGHT1 ICZER-1	1コイン 最終面クリア
スーパーチャイニーズ	7,731,800	TNKO	
エキサイティングアワー	597,800	山下直也	34面
ニューラリーX	309,230	RAXのラリーX	
★ミスター五右衛門	999,999	工藤出郎	
ドラゴンバスター	999,999	GOD PC黒鴨	154面

プレイシティキャロット甲府中央店　山梨
山梨県甲府市中央2-12-22　☎0552-32-2429

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アテナ	1,012,800	BUG(DAZZLE)	
沙羅曼蛇	1,609,400	TN-KO (DAZZLE)	ノーマル 1コイン
ラッシュ&クラッシュ	246,700	中央BOY	ノーマル
サンダーセプター	436,740	SDF	
スーパーチャイニーズ	63,320,600	TN-KO+SHO (DAZZLE)	2P用 3匹仕様
ガントレット	1,074,570	鈴 木	1人,エルフ 1コイン
ワンダーボーイ	1,083,380	H,T	ノーマル
ファンタジーゾーン	10,082,400	TN-KO(DAZZLE)	

プレイシティキャロット両替町店　静岡
静岡県静岡市両替町2-3-27　☎0542-55-1037

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サンダーセプター	464,280	FKS(SP,A)	マスター
ラッシュ&クラッシュ	87,200	ういなみ GIC	4面
スーパースプリント	44,850	FUN	1C,1人 18面
沙羅曼蛇	2,237,400	FKS(SP,A)	3周目5面 1コイン
聖戦士アマテラス	10,000,000+α	FKS(SP,A)	37周目2面 エリア181
怒	1,509,400	FKS(SP,A)	最終面クリア 1コイン
ファンタジーゾーン	16,452,600	じいてい	4周目2面
アルカノイド	1,006,260	DTB	1コイン 最終面クリア
ハングオン (シットダウン)	50,012,780	FUN	4'46"91
ASO	3,764,450	FKS(SP,A)	最終面クリア (P)未使用

プレイシティーキャロット豊橋店　愛知
愛知県豊橋市駅前大通り1-12　☎0532-54-3195

タイトル	スコア	スコアラー	備考
沙羅曼蛇	1,854,100	BROS HXR	3-2
モモコ120%	842,500	M,A,I改めSUPER EXTRA	2周目
★ガルディア	999,900+α	POLON KYOKO	3周目
ラッシュ&クラッシュ	132,500	SUPER EXTRA (MSS)	4面ラスト 点かせぎなし
アテナ	9,999,999+α	MSS+IMM+AGF,他2名	エブリあり (最終面)
★ミスター五右衛門	999,999+α	Intrigue他,BROS,2名	ステージ17
★ダンプ松本	8,018,750	IMM&AGF	77面クリア
アルカノイド	1,019,810	BFM&SIM	1コイン 最終面
サンダーセプター	414,970	IMM&AGF	4面クリア
エンデューロレーサー (W,T)	23,084,266	H,A,C(END)	4'14"81

星ヶ丘キャロットハウス　愛知

愛知県名古屋市千種区井上町72　☎052-782-2510

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サンダーセプター	458,950	GMC-えるす	クリア
沙羅曼蛇	2,275,500	HCM-NIX&TITTA	3周5面
アルカノイド	1,182,120	HCM-毛留名人(フリッパー小僧)	クリア
ファンタジーゾーン	14,356,000	CITIZEN改め VEGA	23面
ダンプ松本	7,919,550	HCM-毛留名人(フリッパー小僧)	77面
マーブルマッドネス	205,460	HCM-NIX&TITTA	1ミス残92クリア
アテナ	2,416,750	HCM-TS	ノーエブリクリア
ファンタジーゾーン	42,189,341	HCM-NIX&TITTA	ノーミス3'55"88
ラッシュ&クラッシュ	946,600	HCM-CCV&BEE	5面かせぎ有り
ＸＸミッション	684,800	NIXZ	

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　☎075-211-6069

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アルカノイド	1,265,990	JOEスッタカ	1コイン最終面クリア
★ガルディア	999,900＋α	それちゃん接至具,宮本	
アテナ	1,665,250	北野接至具	最終面クリア
アルゴスの戦士	6,838,960	Sergeant Pepper	1コイン最終面クリア
ファンタジーゾーン	15,189,400	宮本伸一	
ワールドカップ	7試合クリア	原田秀幸他11名	
ワンダーボーイ	1,155,450	Sergeant Pepper	
怒	1,676,800	STAC-DRU	
グラディウス	9,000,000	STAC-DRU	20周目
ＡＳＯ	3,507,720	堀江辰征	12面クリア

ゲームスポットイーストサイド　大阪

大阪府堺市北耳町2-1-28　☎0722-29-9366

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アルカノイド	1,111,360	MFT 深井	
アルゴスの戦士	4,037,130	SSS	全面クリア
ガルディア	948,300	A,I-PSG	2周目3面
カルテット2	4,637,500	A,I-NMC/	キャラ有り52面
沙羅曼蛇	1,962,400	A,I-川本	
スペースハリアー	33,865,190	A,I-サザンクロス(K,K)	全面クリア
ソロモンの鍵	495,880	千葉信次	
闘いの挽歌	875,900	A,I-T,K	全面クリア
ファンタジーゾーン	12,169,500	A,I-NMC/(R22)	
フラワー	608,400	A,I-NMC/	点かせ有り

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
ラッシュ&クラッシュ	251,700	倉持政弘	3面2万8万のみ
★ガルディア	999,900＋α	穂積慶三	5面
アルカノイド	1,190,490	山仲哲也	全面クリア
沙羅曼蛇	2,311,300	杉山忠則	3周目5面
アテナ	2,288,650	船橋祐二	全面クリア
グラディウス	10,000,000＋α	山仲哲也	26周目3面難易度強
アルゴスの戦士	3,915,310	富永剛史	全面クリア
熱血硬派くにおくん	518,850	矢野博則	
ファンタジーゾーン	9,732,600	杉山忠則	ハード
ワンダーボーイ	767,900	田河勝浩	

ダイエーレジャーランド藤ノ森店　京都

京都府京都市伏見区深草キトロ町82 ダイエー店内　☎075-642-4100

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エンデューロレーサー	2,872,962	ROCKY-Shiomi	シットダウン浜辺
ハングオン	10,624,320	ROCKY-Shiomi	シットダウン
ファンタジーゾーン	4,243,800	PLL	
アテナ	141,300	ROCKY-Shiomi	
熱血硬派くにおくん	335,000	瀧 生	
グラディウス	412,600	K,N	
アルカノイド	738,140	BBC	最終面ハード
ハレー彗星	3,456,200	ROCKY-Shiomi	
ダンプ松本	1,050,890	TOY	
スラップファイト	1,197,130	ROCKY-Shiomi	255エリア4周目

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　☎06-352-0015

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エンデューロレーサー	2,304,282	KJG-店長	4面
アルカノイド	992,760	KCW-KNSうめ吉	1コイン全面クリア
沙羅曼蛇	2,749,800	DRU	4周目5面
アテナ	1,535,050	KJG-KEIFNR	1コイン全面クリア
怒	1,596,200	KJG-KEIFNR	1コイン全面クリア
★ガルディア	1,000,000＋α	GAW桜高のかおり	
ワンダーボーイ	742,800	KJG-KEIFNR	
スペースハリアー	38,747,200	KJG-水兵'S	ノーミス
サンダーセプター	248,590	KJG-H.O	
ガントレットⅡ	300,753	KJG-YOU	1コイン45面

ゲームコーナーエース　愛知

愛知県江南市赤童字町大堀101　☎0587-55-9048

タイトル	スコア	スコアラー	備考
沙羅曼蛇	2,968,800	BROS(EXR)一会長	4周目の5面(1コイン)
★スラップファイト	10,000,000＋α	BROS(PUMPKIN)	2P撮術操縦(ルート2)
アルカノイド	1,247,940	BROS(TOM)一山仲哲也	1コイン最終面かせぎあり
ラッシュ&クラッシュ	973,700	BROS(・・・)	6面
ファンタジーゾーン	22,205,040	矢場(FROM・・・)	41面
アルゴスの戦士	4,706,520	BROS(EXR)	1コイン27面クリア
アテナ	2,730,850	BROS(ルート2)	クリアエブリなし!?
バブルボブル	・・・・・・・・・	BROS会員(優劣なし)募集中!!	只今30名+・・・・・
★ミスター五右衛門	999,999＋α	BROS(POP)(PUMPKIN)	ステージ17で達成
★カルテット2	99,999,999＋α	BROS(ATCH)エノ一会長	LEE199面

プレイシティキャロット第4ビル店　大阪

大阪府大阪市北区梅田1-5 駅前第4ビルB2-25　☎06-341-8263

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アテナ	2,254,000	吉 沢	
アルカノイド	1,065,790	うそつきAKUTA	1コイン最終面クリア
エンデューロレーサー	3,002,251	仲スーパーマン&ゆうき	
ファンタジーゾーン	16,619,560	KAZTAKIこと小滝	
グラディウス	3,384,200	STAC-AMI	8目4面
モモコ120％	393,600	工藤尚郎	
沙羅曼蛇	2,086,700	NHK-結成(ヤッチャンBモッチャン)	3周5面
サンダーセプター	428,970	木豊 豊豊だよ〜ん	
フェアリーランドストーリー	7,202,200	STAC-美森代命のAMI	1コイン最終面クリア
ラッシュ&クラッシュ	623,200	STAC-VIL&FIN	

ゲームセンターＮＡＳＡ　大阪

大阪府和泉市府中町1-10-13　☎0725-45-6992

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ワールドカップ	優勝西ドイツ0対6	田中B	1コイン対コンピューター
沙羅曼蛇	1,962,000	A,I,MEMBER川本	1コイン3周5面
熱血硬派くにおくん	587,200	伊東誠二郎	24面クリア
ファンタジーゾーン	6,513,440	清水雅雄	18面クリア
アルカノイド	792,880	MAI	33面クリア
グラディウス	4,268,700	その子♥	ノーマル
アテナ	504,550	かずひろ	1コインノーマル
アルゴスの戦士	3,928,450	裕 幸	1コイン全面クリア
ミスター五右衛門	169,000	裕 幸	ノーマル
闘いの挽歌	162,450	清水雅雄	ノーマルノーマル

天野スポーツゲームコーナー　愛知

愛知県西尾市高砂町41　☎0563-56-2670

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	FSR(ルート7)HOM-MIY	
ラッシュ&クラッシュ	91,000	(MM&AGF(MAI)PC量機	4面
フェアリーランドストーリー	3,688,230	S,I	1コイン全面クリア
アルカノイド	714,500	永谷 博	
熱血硬派くにおくん	350,900	H,O	
ダーウィン4078	3,678,000	BIG&BLAST(MAI)PC量機	5周目
聖戦士アマテラス	1,000,000	BROS-(ルート2)	
アテナ	1,169,050	MSS(MAI)fromPC量機	
沙羅曼蛇	1,959,000	HCM(SCR&STI)	
アルゴスの戦士	4,780,170	GIMY	全面クリア

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
沙羅曼蛇	2,006,200	A,I MEMBER-川本	1コイン
アルカノイド	1,198,960	AKUTA 川村	全面クリア
サンダーセプター	428,520	もーちゃん	
ラッシュ&クラッシュ	270,700	木豊 豊豊だよ〜ん	
モモコ120％	223,800	木豊 豊豊だよ〜ん	
アテナ	931,550	AI MEMBER BAD	1コイン
大怪獣の逆襲	337,824	ひろみちゃん LOVE	
ダーウィン4078	1,000,490	EXTEND-HI 愛知支部	
アルファックスZ	2,595,000	Winner 寺田	
怒	1,425,800	FREE-MID	

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	1,543,200	KJG-JMCⅡ	
ファンタジーゾーン	12,814,700	相沢隆之	
アテナ	843,450	工藤尚郎	6面
黄金の城	10,000,000	南Q超光イッキマン	
影の伝説	38,520,000	影のおうじゃ	
ダンプ松本	7,364,550	HCM-MOLE	
★ミスター五右衛門	999,999	工藤尚朗	17面
フラワー	110,700	KJG-JMCⅡ	
エンパイアシティー1931	167,820	ファミコンのソフト安く売ってくれ〜!	
ダーウィン4078	10,000,000＋α	道頓堀名物 長髪兄ちゃんとは俺の事だ	

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
アルカノイド	928,700	美杉太郎	最終面クリア
スラップファイト	1,111,830	田中幸喜	255エリア
沙羅曼蛇	1,528,200	福垣庄吾	1コイン2周6面
アテナ	1,561,500	UGM	最終面クリア
アルゴスの戦士	5,271,700	Z-SPM(YUZI)	27面クリア
メジャーリーグ	1,368,050	XYZ	34-0 9回終了
ワールドカップ	ファイナルゲーム9:0	山口孝司	難易度3
ラッシュ&クラッシュ	80,700	CBC	ノーマル
熱血硬派くにおくん	227,700	?	ノーマル
モモコ120％	347,100	?	ノーマル

プレイシティキャロットなんば店　大阪

大阪府大阪市南区難波3-6-17　☎06-633-8030

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アルカノイド	926,640	AKUTA	ノーマル
エンデューロレーサー(シットダウン)	24,109,979	DMZはアホですぼくはBOBBY	全面クリア(イージー)
★ガルディア	1,000,000＋α	A,I MEMBER-川本でーす	ノーマル
モモコ120％	310,600	A,I MEMBER-NMC/	ノーマル
沙羅曼蛇	2,285,400	ZETTV	1コイン(イージー)
サンダーセプター	425,010	だれか抜くだろうBOBBY/	全面クリアノーマル
アテナ	1,657,400	A,I MEMBER-WAD/	旧ロム1コイン
カロリーくんVSモグラニアン	60,950	A,I MEMBER-NMC/	ノーマル
スペースポジション	283,430	K,E	ノーマル
エンパイアシティー1931	67,100	勉強旅館へおいでませfromDMZ	ノーマル

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
アルカノイド	576,220	村上厚志	29面
熱血硬派くにおくん	197,520	としちゃん	
モモコ120％	189,900	山ノ内豊	
ガルディア	172,400	L&A	エリア2
アルゴスの戦士	855,420	レオナルドイモ	ラウンド15
ラッシュ&クラッシュ	61,900	小林敏英	ノーマル
カロリーくんVSモグラニアン	48,580	ヤマト	ノーマル
スラップファイト	723,830	飯原幸夫	エリア179
ハレー彗星	293,220	綿川圭二	ラウンド3
アルファックスZ	138,200	SN	

ビッグキャロット京都　京都

京都府京都市上京区河原町今出川下ル梶井町447-14　☎075-211-4429

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファンタジーゾーン	23,538,900	RYO	43面
沙羅曼蛇	2,159,200	浜田純二	3周目5面
★ワンダーボーイ	2,124,920	鬼の一徹	7周目4面クリア
ダンプ松本	7,268,870	KYU	77面
ミスター五右衛門	915,000	工藤尚朗	17面
ドルアーガの塔	1,269,240	NON	ノーミス全面クリア
キングオブボクサー	4,402,000	M,MAX	100トライアルクリア
アテナ	604,500	EXP	ノーミス全面クリア
★ガルディア	999,900	それちゃん	他3名達成
グラディウス	6,000,000	すすきのはじめ	14周3面

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
ＸＸミッション	1,112,400	歩くジュークボックス てっちゃ21	
アルカノイド	338,600	む	19面
モモコ120％	621,200	やへらしんさん(スライムくん)	2周目4面
エンデューロレーサー	17,151,723	シーズンインザサン男 てっちゃ21	4'20"91 ゴール
沙羅曼蛇	1,412,800	カフェバー てっちゃ21	1コイン2周6面
アテナ	1,769,900	STAC-NSB	1コインラストクリア
ラッシュ&クラッシュ	105,500	D,H 石川秀美命	1コイン4面
★ガルディア	1,000,000＋α	ウィザーワールド てっちゃ21	3周1面で達成
1942	12,787,800	ブラッデーヤマト(かきかえるな!)	1コインラストクリア
タイガーヘリ	1,720,430	こなさじしい てっちゃ21	エリア211 5機設定

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
アルカノイド	1,005,550	?NO29	全面クリア
沙羅曼蛇	1,388,400	KCW-PLEASE	2周目5面1コイン
ワールドカップ	71	森	全面クリア
ダーウィン4078	287,900	ラッキーストライクローバーツパートⅡ	エリア99
アルゴスの戦士	3,960,150	栗 林	27面
沙羅曼蛇	1,755,000	KCWつぶしのPLEASE	3周目3面
ファンタジーゾーン	15,601,200	中本元昭	4周目1面
ファンタジーゾーン	13,160,100	ラッキーストライクローバーツパートⅡ	3周目5面
グラディウス	7,390,000	マスターロード	23周目4面
ポールポジション	63,410	チームH.R.C.森	全面クリア

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
熱血硬派くにおくん	568,200	JUN	ノーマル
アルカノイド	最終面クリア 682,400	MARRGIT	ノーマル 1コイン
ファンタジーゾーン	10,935,800	KAZ,TAKI	1コインで17面
ラッシュ&クラッシュ	91,000	KAPPE	ノーマル
メジャーリーグ	∞ 無限	とんぺい	14試合
アルゴスの戦士	3,261,740	JUN	ノーマル
グラディウス	2,603,100	KANOH	やや難しい
ワールドカップ	7-0 優勝	E,Y	ノーマル
アテナ	491,100	LUN	ノーマル
ピンボールアクション	2,031,300	カリスマ	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
エンデューロレーサー	30,194,672	入江くん	4'07"48
ガンスモーク	1,787,750	美里ESP	1コイン 10面クリア
アルカノイド	862,500	北浜くん	1コイン 全面クリア
アテナ		ひさしちゃん	13'12" 全面クリア
沙羅曼蛇	1,141,200	ひさし以外	1コイン 2周目5面
★ミスター五右衛門	999,999＋α	工藤尚郎	ノーマル 19面で達成
妖獣伝	304,200	渡辺美里ESP	
ラッシュ&クラッシュ	101,400	渡辺美里ESP	1コイン ノーマル
ＡＳＯ	2,049,620	TUC-UMEX-F	1コイン
怒	1,405,600	RUN	1コイン

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
沙羅曼蛇	1,488,100	栗原 徹	2周目の6 1コイン
ラッシュ&クラッシュ	592,800	片山 道久	エリア4
アルカノイド	996,470	永谷 康晃	オールクリア
ガントレット	1,182,570	小野 忠昭	バルキリー
スラップファイト	2,022,380	片山 道久	6周目 エリア255
アルゴスの戦士	4,633,640	永谷 康晃	27面クルトラ・ハード
怒	1,367,500	友田 順次	全面クリア
スーパーマリオ	1,580,050	中島 博之	
ファンタジーゾーン	14,210,280	片山 道久	27面
スーパーチャイニーズ	14,310,700	山口 健樹	

アミューズメントファンシティローレンⅠ&Ⅱ　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
ハレー彗星	2,486,900	岡 正樹	ノーマル
ＡＳＯ	1,975,170	和田雄一	ノーマル
ファンタジーゾーン	16,100,500	小田直人	ノーマル
ワンダーボーイ	586,950	沢田隆次	ノーマル
グラディウス	737,300	浜井秀昭	ノーマル
スクランブルフォーメーション	11,255,300	大赤良典	ノーマル
エキサイティングアワー	2,100,000	下浴紀麟	99面クリア ノーマル
沙羅曼蛇	2,052,700	立畑正則	ノーマル
アテナ	192,200	津田賀晴浩	ノーマル
ＲＦ２	152,580	岩機得二(IWF)	ノーマル ゴールイン

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
アルカノイド	850,930	立石くん	1コイン 33面
沙羅曼蛇	988,900	TOP	2周-3面
メジャーリーグ	3,649,000	渡辺美里ESP	107点
アテナ	5,553,500	TOM&渡辺美里ESP	全面クリア
怒	1,399,100	RUN	1コイン 最終面クリア
妖獣伝	251,500	渡辺美里ESP	
アルファックスＺ	1,451,100	国生さゆり	28面
魔界村	1,100,100	長町&山内	3周
バベルの塔		MR,GON	64階クリア

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	坂上 真一 吉谷 茂雄	ワールドチャンピオン
沙羅曼蛇	1,368,600	栗原 徹	2周目3面
聖戦士アマテラス	168,800	HIROSHI吉賀	
スラップファイト	887,140	尾下 達也 (大村工の屋)	エリア255
ミスター五右衛門	108,200	永田 義行	3面
アテナ	212,150	河野 豪	イージー
ツインビー	3,263,150	前田 徹	ノーマル
トイポップ	47,620	道園 真俊 & 吉永 周一郎	2プレイボックス17
アルカノイド	973,570	山崎 拓也	最終面クリア
スーパーチャイニーズ	12,786,800	吉谷ウルウル茂雄& 坂上ピヨピヨ真一	2プレイ

オートスナック・パーク　和歌山

和歌山県田辺市新庄町1580-5　☎0739-25-0307

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エンデューロレーサー	14,084,890	MOR	4'18"29
熱血硬派くにおくん	92,300	KKK	5面
スラップファイト	1,576,330	TUX,U	412面
アテナ	89,750	EHE	3面
ダーウィン４０７８	409,480	HUM	11面
グラディウス	1,234,500	出水のバカ	25面
カルテット２	5,992,400	TUK・K	57面
ラッシュ&クラッシュ	59,400	熱血変態まさひこくん(ロリ)	3面
アルカノイド	804,260	明日のおっさん	33面
エンパイアシティー１９３１	45,900	KKK	7面

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
アルカノイド	822,910	近藤 浩充	最終面クリア
ＴＨＥ２６ＴＨＺ	10,000,000	SURPASSER R-T 他1	＋α
妖獣伝	872,800	SURPASSER R-T	全面クリア
沙羅曼蛇	1,559,100	山下 茂樹	
スラップファイト	1,769,140	SURPASSER R-T	255エリア
熱血硬派くにおくん	408,250	よい子のかちくん♥	4周目2面
アテナ	589,750	SURPASSER R-T	最終面クリア
アルゴスの戦士	2,994,310	New type-DMO	
サイドポケット	36,600	あ,!だれだ LEE君	
ラッシュ&クラッシュ	35,000	JOYLAND松山	

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
ガルディア	233,400	JUN	
沙羅曼蛇	1,712,000	山口 健	1コイン 3周目3面
スクランブルフォーメーション	9,999,900	YUKI	
サンダーセプター	364,200	山口 健	最終面クリア マスター
エンデューロレーサー	3,120,202	久富 定清	
マンハッタン２４分署	215,000	山口 健	3機設定
ダーウィン４０７８	354,210	by-HSF	10面
アルファックスＺ	9,999,900	山口 健	1コイン エリア51
スーパーチャイニーズ	16,334,100	山口 健	ラープ2回へ3回使用
サイドポケット	75,200	AGE,アラキ	5面 1人プレイ

ＴＶプレイハウスミッキーハウス　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
沙羅曼蛇	1,440,500	直本	ノーマル 2周5面
ラッシュ&クラッシュ	142,300	つるみ	1周1面
モモコ１２０％	503,600	直本	1周5面
エンデューロレーサー	21,097,940	直本	全面クリア
アルカノイド	655,280	AGO	ノーマル 31面
アテナ	599,800	原田敏之	5人設定 2面
熱血硬派くにおくん	297,590	モリタ	11面
ワンダーボーイ	608,000	直本	4面3
ファンタジーゾーン	11,274,820	直本	2周クリア
スペースハリアー	44,834,750	直本	全面クリア

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
スラップファイト	2,093,080	SURPASSER R,T	255エリア以上
大怪獣の逆襲	1,000,000	SURPASSER -LEE	残8以上 他1名
アルカノイド	815,890	なおべえーPart1	オール
アテナ	532,500	徳田 良平くん	全面クリア
ロードランナーⅡ	4,743,930	堀山 隆	ノーマル
アーガス	3,949,980	SURPASSER (徳田 良平)	12面 ノーマル
ロードブラスター	382,000	SURPASSER LEE	エブリなし ノーミス
リアル麻雀	92,700	やったね 正田	ベリーハード
怒	1,400,400	本物のたかのり	1コイン 全面クリア
ワールドカップ	最終面クリア	堀塚くん手紙くれークラブ会長R,T	他2名

分大キャロットハウス　大分

大分県大分市且ノ原ササユエ　☎0975-69-9851

タイトル	スコア	スコアラー	備考
沙羅曼蛇	316,500	レッド	ノーマル
ラッシュ&クラッシュ	60,200	CBQ	ノーマル
アテナ	560,100	ATHENA	ランク1
サンダーセプター	421,920	IDE	最終面
アルカノイド	753,530	つかふく	最終面
スーパーオセロ	二段	セイコー	42石
スーパースプリント	92,080	A,Z	ノーマル
エンパイアシティー１９３１	40,000	CCC	ノーマル
ダンプ松本	58,165	HRZ	ノーマル
ファンタジーゾーン	6,418,980	KTI(福岡)	イージー

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長楽寺1-1-37　☎082-872-1605

タイトル	スコア	スコアラー	備考
沙羅曼蛇	1,246,200	KGB	2周6面 1コイン
カルテット２	69,700	2人組	
グラディウス	736,200	・・・	1周4面 1コイン
アテナ	32,400	BWF レディ	1面 1コイン
スラップファイト	791,490	サル・・・?	237面 1コイン
スラップファイト	137,370	BWF レディ	43面 1コイン
アルゴスの戦士	4,094,480	ドラゴ	27面クリア 1コイン
アルカノイド	186,390	ドラゴ	13面 1コイン

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
沙羅曼蛇	2,005,100	・V・	レベル最強/3周目4面
熱血硬派くにおくん	540,300	まさよ	レベルノーマル6周目4面
アルカノイド	974,880	いまむら みう (LIP)	全面クリア
スペースハリアー	35,073,630	RYU	1コイン 全面クリア
ハングオン	24,531,370	徳岡秀幸	ライドオンタイプ
アルゴスの戦士	4,585,030	KID	全面クリア
ダンプ松本	284,660	TS	12面
妖獣伝	270,800	・C・	
ファイナライザー	4,298,500	はまぐち しんこ	
テラクレスタ	3,251,400	・C・	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
沙羅曼蛇	2,514,300	MGF NYA	4周目1面 1コイン
エンデューロレーサー	22,136,341	源野大輔	ゴール 4'10"50
ラッシュ&クラッシュ	929,700	源野大輔	1コイン
モモコ１２０％	1,115,600	CAN	3周目2面
アテナ	2,015,550	MGF EVE	最終面クリア 1コイン
ＸＸミッション	878,300	TAYOCHAN	1コイン
メジャーリーグ	2,673,400	源野大輔	コイン 77-0
サンダーセプター	450,930	MGF BLUE SONNET	マスター 全面クリア
アルカノイド	886,540	MGF NYA	33面クリア 1コイン
★ガルディア	999,000＋α	TAYOCHAN	2周目2面 1コイン

プレイシティキャロット福山店　広島

広島県福山市舟町1-22　☎0849-24-2218

タイトル	スコア	スコアラー	備考
沙羅曼蛇	1,697,500	みやじま	
エンデューロレーサー	1,516,800	Y,KaJi金	
サンダーセプター	407,880	LHA	4面クリア
アテナ	1,952,400	リキサン	1コインテストワールド
バブルシステムグラディウス	515,400	H,T,＋1&M,T	
アルカノイド	964,910	明恵ちゃん大好き F,M	
パステルギャル	13,900	OZ<オズ	
ガントレット	526,524	川本明子	1コイン42面
スクランブルフォーメーション	8,641,400	森岩英ブー	

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
ラッシュ&クラッシュ	105,400	GMC,DURAN	1コイン4面
★ガルディア	4,766,000	GMC,DRAGON	カウンター4周
アテナ	800,650	GMC,KBC	最終面クリア 永久Pナシ
沙羅曼蛇	2,349,700	GMC,MATSUO	3-5 ランクアップ
★サンダーセプター	469,170	GMC,えるす	マスター
★スラップファイト	9,999,990＋α	GMC,N,K	20周以上 残機たくさん
ソロモンの鍵	9,943,264	GMC,RIZ	44面クリア ランクアップ
アルゴスの戦士	7,3000,600	GMC,DRAGON	27面クリア ランクアップ
バイオレットシューティング	2,151,500	MINA,F,K	
ＸＸミッション	10,000,000＋α	GMC,N,K	28時間

ヤングパレスゲームセンター　沖縄

沖縄県沖縄市中央1-14-2 サンシティ通り　☎09893-9-1920

タイトル	スコア	スコアラー	備考
熱血硬派くにおくん	380,650	ダンプ	
アルカノイド	918,940	村田なおや	
アルゴスの戦士	5,612,920	東江つとむ	
ファンタジーゾーン	9,741,200	村田なおや	
ワンダーボーイ	1,031,430	マラ仙人	
ダンプ松本	2,070,590	ボディー	
怒	1,364,400	N,A	
ロボレス２００１	2,329,600	T,Jシン	
カルテット２	1,396,400	Mr,X	
アストロフラッシュ	381,120	Mr,X	

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 主人公がブロックなどを通りぬけないようにするにはどうしたらよいのですか。

〔群馬県・岡崎敦雄12才〕

ＰＣ－6001ｍｋⅡＳＲで，移動するキャラクターがブロックは通過できないようにするにはどうしたらよいのでしょうか。

〔宮崎県・滝　修一14才〕

A 自分が進みたい方向にいったい何があるのかを調べ，通路だったら進める，ブロックだったら進めないとすればよいではありませんか（これ，このあいだ答えたような気がするなぁ）。

画面の圧縮の方法はゲームによって，というよりは，プログラムによってさまざまで，自分と通路とのヒット・チェックの方法も変わってくるんだけど，一例として通路をビット・パターンに圧縮して，〝0〟だったら通路，〝1〟だったらブロック（つまり，プレイ・フィールドには通路とブロックしかないようなゲームの場合ってこと。ドルちゃんなんかがそうね）なんかだと，簡単にできそうですね。

Q ぼくは6601ＳＲを使っているのですが当たり判定がよくわからないのですが，教えてください。

〔茨城県・内田浩二12才〕

ぼくは，ＰＣ－6001ｍｋⅡのユーザーで，これからゲームを作ろうとしてたのですが，ある部分がわからないのです。それは自機と敵とが接触した場合の処理のしかたです。どうか教えてください。

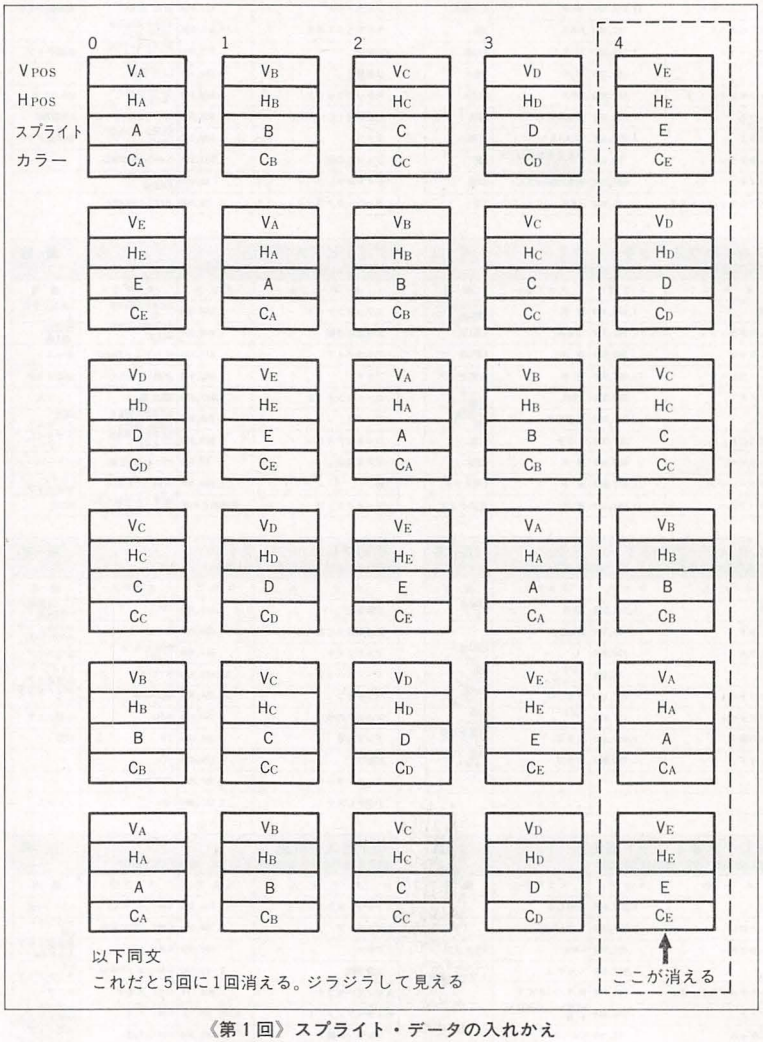
〔静岡県・小門孝彰13才〕

A これもこのあいだ答えたような気がするなぁ。あのね，自分のポジションと敵のポジションとを比較すればよいのさっ！あっ，思いだした。Ｚ80のニーモニックでプログラムを書いたぞ。前の号を見てみなさい。

Q ぼくは今なやんでいます。シューティング・ゲームをつくっているのですが，キャラクターがうごけないのです。どうか，キャラクターとミサイルが同時にうごくように，またはそう見えるようにするにはどうすればよいのですか。その方法を「ＭＳＸ－ＢＡＳＩＣ」で教えてください。〔大分県・小野賢二13才〕

A 『動く』とか『作る』とか『消える』とかいう漢字は中学生になってから習うの？パソコンにうつつをぬかしていて，国語の勉強をしてないんじゃない？だいじょうぶ？

ええとね，それは君の作ったプログラムがまずいからだよ，きっと。ミサイルのルーチンを通ったあと，キャラクターのルー



《第１回》スプライト・データの入れかえ

チンを通らないんだよきっと。でなきゃミサイルのルーチンにはいると，消えるまでそこでループしてるんだよきっと。プログラムの流れをよおっく確かめてごらんなさい。

Q　ＭＳＸでスプライトを五つ以上横にならべるためのマシン語ルーチンを教えてくださんせ。

〔島根県・尾原　拓16才〕

A　ＭＳＸのスプライトはどんなにがんばっても横には四つまでしかならびません。あきらめてくださんせ。

スプライトには優先順位があります。横方向に重なった場合には優先順位の低いものが消えるわけですね。そこで，『まったく消えてしまうより，少しでもでたほうがよい』という場合にはスプライトのデータを入れかえて使います。**第１図**をよく見て考えてくださんせ。マシン語ができるのなら，インタラプト・ルーチンのなかにこの処理を入れてくださんせ。

Q　ぼくは今，ＢＡＳＩＣでマリオブラザーズのようなゲームを作っています。で，問題点があるのです。そうです。ジャンプです。ジャンプのしかたなのです。

単にＹの値をさげていくだけなら，だれでもできます。ぼくがやりたいのは，マリオのような，なめらかなジャンプです。どうかＢＡＳＩＣで教えてください。

〔大阪府・藤岡聖和？才〕

A　そうです，君が何才かわからないので，遠慮なく答えます。そうです，放物線のプログラムを作ればよいではありませんか。

しかし，計算によって位置を決める方法にはやっかいなしろものがついてまわりますね。そうです，『誤差』です。そこで，位置の計算を先にしてしまい（移動につれて１，２，３というふうに），位置の差をＤＡＴＡ文にして，それをＹに次々にたすほうがよいでしょう。

このとき，ＤＡＴＡ文のなかの数値全部の和が０となるようにしておけば，もとの高さにちゃんと着地することができます。

また，半分だけＤＡＴＡ文にして，頂点に達したとき，すなわち，ＤＡＴＡがなくなったら，ＤＡＴＡ文の逆向きにＹから引くという手もあります。

サウンド・クリエイト部門

Q　ＭＳＸでエンベロープをかけて，スラーをつけるにはどうするのですか。ピアノのようなボンという音で全音符を２小節分続けるようにしたいのですが。ＰＬＡＹ"Ｖ13Ｌ１ＣＳ３Ｍ20000Ｌ１Ｃ"としたけど不自然でした。

〔？県・山崎年通11才〕

A　なんだ，なんだ，ＭＳＸはちゃんとエンベロープがつけられるんじゃないか！また激怒の葉書がきそうだなあ。ん？おい，山崎，『スラー』じゃなくて『タイ』なんじゃないのか，おまえが悩んでいるのは。

全部の音符の長さを半分にして（するとＬ１は全音符２個になる），半分の速度で，たとえば今Ｔ120だったらＴ60に変えて，Ｌ１ＣＳ３Ｍ，でＭをいろいろためせばいいんじゃない？

Q　ＭＳＸでスペース・インベーダーもどきのプログラムを作りたいのですが，同じキャラクターを７×４において(28個)，それをいっしょに，横にもってきながら，どんどん下に移動させるには，どうしたらいいでしょうか。

〔東京都中野区・二宮貴司13才〕

A　まず，敵が画面上にたくさんでるインベーダー・タイプは，敵のワークエリアを，すべて設定してしまいます。

ＤＩＭ　ＳＰ(7-1,4-1)…生きているとき１，死んでいるとき０とするワーク

ＤＩＭ　ＳＸ(7-1,4-1)…Ｘ座標ワーク

ＤＩＭ　ＳＹ(7-1,4-1)…Ｙ座標ワーク

それ以外に必要な変数として，

Ｘ＝２，Ｙ＝２　７×４敵キャラ・ブロック左上の座標

ＸＨ＝０(左)，ＸＭ＝7-1(右)　現在，左右のどの位置が生きのこっているかの値が必要。

ＫＳ＝１　加算値，右移動＝１　左移動＝－１

Ｘ１＝，Ｘ２＝31　座標の左右の値

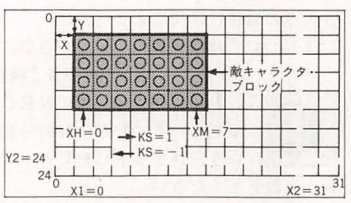
Ｙ２＝24　座標の下の値

以上を設定してしまうと，あとは，かなり楽にプログラムが作れると思います（ワークエリア，変数の設定をきっちりするのが重要！）。

〔回答者：**なにわ**〕

★

★



《第２図》敵のワークエリア設定図

特別大サービス

Q　大野木彦左衛門殿，どうして，音のだせないＰＣ－88ユーザーの私が貴殿に質問の手紙を差しあげたかというと，私の友人Ｍが「ＢＡＳＩＣではＢＥＥＰ音しかならせないけど，マシン語なら簡単な曲が作れるよ」と助言してくれました。そこで早速マニュアルを調べてみましたが，んなもんどこにものっていませんでした。そこで，この手紙を書いたのです。どうかよき御指導を！

〔岡山県・大森潤二？才〕

A　うぉっほん，わしじゃ。皆元気でおったかのぅ。大森氏（うじと読むこと）ＡＰＰＬＥⅡというコンピュータを御存知かな？じつはじゃ，ＡＰＰＬＥⅡもやはりＢＥＥＰＥＲしか付いていないのじゃが，立派に音楽しておる。それはなぜかというとじゃ，発振周波数が可変だったからじゃ。

拙者はＰＣにはさわったことがないゆえ，詳しいことはとんとわからぬが，貴殿の御友人の言葉より察するに，ＰＣ－88も発振周波数が可変なのではなかろうか？

Q　ＳＥＧＡのパソコンでキャラクターを作るとき，ＳＰＲＩＴＥ，ＰＡＴＴＥＲＮＳ＃などを使って書くと，一つのキャラクターに１種類の色しか表示できません。どうしたらよいでしょうか。

〔静岡県・児玉真教13才〕

A　ＭＳＸもそうですが，一つのスプライトには一つの色しか指定できません。２色で表現したい場合には，２枚のスプライトを使い，それをピッタリくっつけて動かすのが普通です。

★　★

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サウンド・クリエイト，③キャラクター・デザイン（いずれかを記入）。

キミの疑問にメーカーがズバリ答える

誌上公開質問状コーナー

※本コーナーは，読者のみなさんの質問に対する回答を各メーカーのご協力により編集部がまとめたものです。

Q 「ＦＳ－4000」のワープロを使って，線のわく取りをするために，書式設定で「行間隔」と「文字間隔」をつめてやったのですが，横の線しかつながりません。縦の線をつなげるにはどうすればいいのでしょうか？

〔青森県八戸市・吉田淳一14才〕

A プリンタの紙送りの関係で，行間隔を最小にしても少しすき間が開きます。

〔回答者：ＢＵＬＵＭＡ〕

Q ナショナルのＭＳＸパソコン「ＦＳ－4000」に，内蔵されたプリンタで，ハガキにうまく印字することはできますか。

〔宮城県登米郡・及川真也12才〕

A 内蔵プリンタは当社の感熱紙，熱転写用紙専用となっています。普通紙も使えますが，官製ハガキのように紙の厚い用紙は使えません。

〔回答者：ＢＵＬＵＭＡ〕

Q Ｈ３に搭載されているタブレットは，プログラムの入力時にも使えるそうですが，ほかのＭＳＸ２用に販売していないのですか？

また，プログラムが入力できるタブレットがあれば教えてください。

〔兵庫県小野市・横山　淳15才〕

A Ｈ３のタブレットは，Ｈ３の内蔵ソフトによりタブレットからプログラムが入力できるようになっております。

この機能はＨ３だけ持っている機能で，ほかのＭＳＸ用としては発売しておりません。

グラフィック用として，タブレットを使ったソフトは発売されておりますが，プログラムが入力できるものは発売されておりません。

〔回答者：梅吉〕

Q ①Ｈ３のＲＡＭとＶＲＡＭを128ＫＢにするカートリッジはでていますか？　でていたら製品名と価格を教えてください。

②ＮＥＯＳのＭＡ－20を使ってＶＲＡＭのみを128ＫＢにすることはできますか？

《第１表》MPM-301HとMPC-301Hの性能

１．型式及び価格

3.5インチＦＤＤ	ＭＰＦ－310Ｈ	￥49,800
ＦＤＤコントローラ	ＭＰＣ－310Ｈ	￥20,000

２．特　徴

① 両面倍密度，倍トラック記録により，１ＭＢの大容量(アンフォーマット時)を実現
② データ転送速度250Ｋビット/秒で高速ランダムアクセス可能
③ ２ドライブ出力端子付(ＭＰＣ－310Ｈ)
④ ＭＳＸ ＢＡＳＩＣのDisk ＢＡＳＩＣ（ＭＳＸ，ＭＳＸ２）をＲＯＭで内蔵(ＭＰＣ－310Ｈ)

３．仕　様

①　ＭＰＦ－310Ｈの仕様

使用ディスク	3.5インチタイプ（２ＤＤ，１ＤＤ，２Ｄ，１Ｄ）
記憶容量	アンフォーマット時：１Ｍバイト
	フォーマット時：720Ｋバイト １セクタ当たり　512バイト １トラック当たり　9セクタ １ディスク当たり　160トラック １ディスク当たり　720Ｋバイト
記憶密度	8717ビット/インチ
トラック密度	135トラック/インチ
トラック総数	160（片面80）
転送速度	250Ｋビット/秒
電源	ＡＣ100Ｖ，50/60Hz
消費電力	８Ｗ
外寸	幅 65　高さ 125　奥行 250（mm）
重量	約 2.2kg

②　ＭＰＣ－310Ｈの仕様

インターフェース	ＭＳＸスロットに適合
内蔵ＲＯＭ	16Ｋバイト 基本 Ｉ/Ｏルーチン　基本ＤＯＳルーチン ＭＳＸ－Disk ＢＡＳＩＣ　ユーティリティ・ルーチン
制御ドライブ数	２台

③フロッピーディスク・ドライブ（ＭＰＦ－301Ｈ）とディスク・コントローラ（ＭＰＣ－310Ｈ）の性能を教えてください。

〔北海道札幌市・小本孝雄14才〕

A ①Ｈ３のＲＡＭとＶＲＡＭを128ＫＢにするカートリッジはありません。

②ＮＥＯＳのＭＡ－20は，ＭＳＸ１→ＭＳＸ２にするカートリッジですが，内部に128ＫＢのＲＡＭを持っています。ただし，ＭＳＸ２の機種には使えません。

③については第１表をご覧ください。

〔回答者：梅吉〕

Q ＰＣ－88シリーズにＮＥＣからでている，ＰＣ－8801－16という，16ビットＣＰＵカードの利点を教えてください。

また，サポート用ＭＳ－ＤＯＳはVer1.25はどこまで使用可能ですか？

この機能について教えてください。

〔岐阜県揖斐郡・坪井　正14才〕

A ＰＣ－8801シリーズにＰＣ－8801－16（16ビットカード）を接続して使用できるソフトは，ＰＳ88－111（ＭＳ－ＤＯＳ Ver 1.25）と，このＯＳ上で走る言語です。ＰＣ－9801シリーズのソフトは使用できません。

ＭＳ－ＤＯＳ Ver1.25上で走るソフトが，マイクロソフトウエアアソシエイツ（☎03－486－1403）等から発売されておりますので，直接お問い合わせください。

ＰＣ－9801シリーズのＭＳ－ＤＯＳ Ver 1.25上で作成したデータや，機械語プログラムは，２Ｄ媒体のものであれば読むことができます。

プログラムの互換性については，ＭＳ－ＤＯＳ Ver 1.25のインタラプト・ルーチンを使用したプログラムであれば動作が可能

ですが，ＰＣ－9801シリーズのマシン固有の機能を直接操作するプログラムや，メインＲＡＭ容量が128Ｋバイト以上必要とするプログラムですと作動しません。

ＰＣ－8801シリーズに16ビットカードを接続した場合，16ビットカードが働くのはＭＳ－ＤＯＳを立ちあげたときだけですので，ＰＣ－8801用のソフト（８ビット）は16ビットカードを接続したままで使用が可能です。

ＰＣ－8801－16(16ビットカード)は，ＰＣ－8801シリーズ全機種に使用可能です。ＰＣ－8801－16(16ビットカード)は85,000円，ＰＳ88－111（ＭＳ－ＤＯＳ Ver1.25）は43,000円です。

〔回答者：**88雄太郎**〕

Q ＮＥＣのＰＣ－6001mkⅡを持っていますが，Ｉ／Ｏポートアドレスの00～７ＦＨのユーザー関数エリアはどのように利用するのですか？

また，このエリアにＢＡＳＩＣのプログラムやデータを入出力できますか？

〔東京都足立区・**竹下　ー14才**〕

A Ｉ／Ｏポートの利用はその名のとおりいろいろなＩ／Ｏ（周辺装置やコントローラ）を接続して使用することになります。

ですから，メモリではないのですから，プログラムやデータを入れるということはできません。

それでは，Ｉ／ＯポートにメモリＬＳＩを接続すれば同じではないかということになりますが，ここでちょっと考えてみてください。

ＣＰＵがプログラムをメモリから順番に読みだし実行できるのは，ＰＣ（プログラム・カウンタ）というレジスタが自動的にカウント・アップして（あるいはランダムなアドレスをセットして）くれるからです。

Ｉ／Ｏポート・アドレスはこれを管理するレジスタはなく，すべてプログラマの管理によるものです。ですから，せいぜい決められた個数のデータの一時記憶場所程度にしか使えないでしょう。

〔回答者：**Mr. 60**〕

Q ＮＥＣからＰＣ－60M75（ＦＭ音源カートリッジ）がでていますが，具体的にはどんな機能ですか？　また，そのまま使えますか？

〔岐阜県高山市・**ＳＡＬＡＤＩＵＳ14才**〕

A ＰＣ－60M75はＰＣ－6601およびＰＣ－6001mkⅡに取りつけてＦＭ音源によるリアルな音楽演奏ができるようにするためのオプション・カートリッジです。

ただし，本体のスピーカからは，この音はでてきません。別にアンプや外部入力を持つラジカセなどが必要になります。

性能はＳＲシリーズと同じでＦＭ３和音＋ＰＳＧ３和音＋ノイズ１音です。

カセットテープにソフトウエアが付いてます。内容はＳＲシリーズに付いている「ミュージライタ」という作曲自動演奏ソフトと，ＢＡＳＩＣのＰＬＡＹ命令でＦＭ音源が使えるようにするための拡張命令パッケージの二つです。

〔回答者：**Mr. 66**〕

Q 僕はＰＣ－8801mkⅡＦＲを使っていますが，Ｘ１やＦＭ－77ＡＶのような，カラー・イメージ・ボードを発売する予定はありますか？

〔栃木県那須郡・**川上幸那14才**〕

A 当社からはご質問のような製品は，現在のところありません。また，発売の予定は未定です。

〔回答者：**88雄太郎**〕

Q ＮＥＣのＰＣ－8801mkⅡＭＲで，カセット・インターフェースがオプションになっていますが，いくらぐらいですか？

〔福岡市・**チョンマゲ先生Mr.原mkⅡ15才**〕

A ＰＣ－8801シリーズでは，ＰＣ－8801mkⅡＭＲ以外はすべて，カセット・インターフェースを標準で装備しています。

ＰＣ－8801mkⅡＭＲでカセット・テープを使用するためには，別売のＰＣ－8801－21（ＣＭＴインターフェース），価格11,000円が必要となります。

〔回答者：**88雄太郎**〕

Q ぼくは，ＰＣ－8801mkⅡＦＲ model 20を持っています。こんど，ディスク・ドライブを増設しようと思うのですが純正品でないとだめなのでしょうか？

また，純正品じゃなくてもソフトは全部使えますか？

〔京都市・**Ｐ.ＦＭＲ13才**〕

A ＰＣ－8801mkⅡＦＲ model 20のドライブ増設にはＰＣ－8801ＦＲ－ＦＤ１をお使いください。

これ以外のドライブ（市販品）を取り付けた場合，動作の保証は当社ではできかねます。また，本体が故障した場合，保証期間内であっても有償修理となりますのでご注意ください。

〔回答者：**88雄太郎**〕

Q ＨＸ－20でＮＥＯＳのＭＡ－20を使って，ＭＳＸ２にした場合，ＲＡＭディスクなどの拡張ＢＡＳＩＣは使えますか？

また，漢字君などのワープロ機能はどうですか？

〔岡山市・**ブラワホール左近14才**〕

A ＲＡＭディスク機能についてですが，ＲＡＭディスクはＭＳＸ２ではＢＡＳＩＣで標準サポートされておりますのでＭＳＸ２モードで使用することができます。

また，内蔵ワープロの漢字君は日本エレクトロニクスのＭＡ－20を使用している場合でも，ＭＳＸ１の画面モード（横15文字表示）で使用することができます。

しかし，漢字ＲＯＭカートリッジを使用し，ＭＡ－20が二つのスロットを使用するため合計三つのスロットが必要となり，拡張ユニット（ＨＸ－Ｅ601）などでスロット数を増やす必要があります。ＭＳＸ２アダプタを使用しても内蔵ワープロの表示文字数は変わりませんので，ＭＳＸ２アダプタがない状態で使用するのと同じになります。

〔回答者：**ＩＱスター**〕

Q 電波新聞社から発売されている「ＭＺ－1500クイックディスク活用研究」に，システム・プログラム（ＭＺ－５Ｚ002）の購入をおすすめします――と書いてありましたが，このシステム・プログラムとは，どんなものですか？　価格なども教えてください。

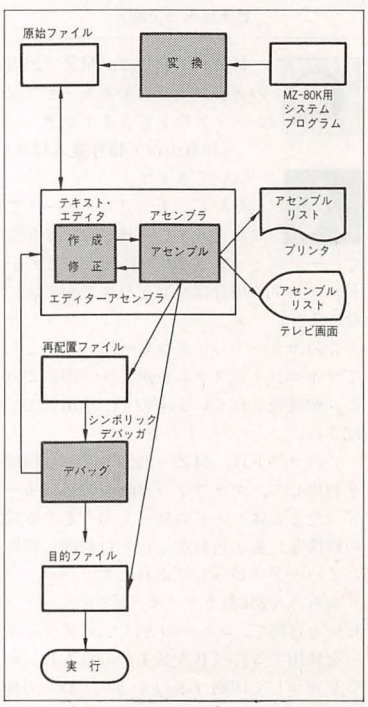
〔大阪府豊中市・**山添信行13才**〕

A 早い話が，機械語のプログラミングを手助けしてくれるツールです。

ＭＺ－1500用のシステム・プログラム（ＭＺ－５Ｚ002）はＱＤ版で，価格は10,000円です。

ソフトの内容は，テキスト・エディタ，アセンブラ，シンボリック・デバッガからなり，**第１図**のような開発手順で機械語プログラムを作成します。

なお，このソフトは，マシン・ランゲージも含んでおり，システム・プログラムでアセンブラ・プログラミングを行なうのに対して，直接機械語プログラムを作成する場合にも便利です。



《第１図》MZ-5Z002のプログラム作成手順

Q スーパーMZで，テレシステムズ製のハード・ディスクを使いたいのですが，BASIC－M25またはBASIC－S25は使えますか。

〔愛媛県松山市・伊藤真佐文13才〕

A はい，できます。

BASICでプログラムやデータをハード・ディスクにセーブ，ロードするには，フロッピーディスクの場合と同じ命令を使用します。

フロッピーディスクの場合にデバイス名として「FD1：」～「FD4：」を使用していた部分を，「HD1：」，「HD2：」に変えるだけです。

MZ－2500用のハード・ディスクは10MBタイプと20MBタイプがありますが，BASICではハード・ディスクの実際の容量に関係なく，10MBを単位としてデバイス名が付けられています。つまり，最初の10MBが「HD1：」，つぎの10MBが「HD2：」となっています。

また，ハード・ディスクにはつぎのユーティリティが付属してあり，

```
chdir "ROM"
run "HD utility. m25"
```

とすれば起動できます。

★ハードシステム

標準価格：

HD-25S-10(10MB型)	258,000円
HD-25S-20(20MB型)	298,000円

★システム構成



Q MZ－1P17は，MZ－2500のグラフィックをカラーでプリント・アウトできますか？

〔和歌山市・福井寛人12才〕

A はいできます。

ただし，モノクロ・モードではBASICのHCOPY命令でハードコピーできますが，カラーでハードコピーする場合はソフトウエアが必要になります。

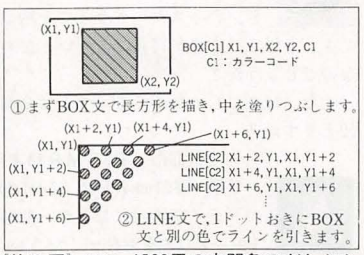
このカラー・ハードコピー用ソフトとしてマイコン・システム企画より「印刷ごっこ」が発売されていますので，活用してください。

このソフトは，MZ－2500のアルゴ機能を利用して，グラフィック画面の対応モード（たとえばハードコピーしようとする絵の解像度，表示色数など）を自動的に判別してハードコピーしてくれます。

もちろん256色カラーモードでのハードコピーも可能で，コピーの方法も，〔アルゴキーを使用する〕，〔BASICのCALL命令を実行して印刷する〕という二とおりの使いかたができるようになっています。

《リスト1》MZ-1500用の中間色サンプル・リスト

```
10  '<< ﾁｭｳｶﾝｼｮｸ ﾋｮｳｼﾞ ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ >>
20  '
30  CLS 3:INIT "CRT:G"
40  LABEL "ｽﾀｰﾄ"
50    DAMY=0
60    X1=INT(RND(1)*320)
70    X2=INT(RND(1)*320)
80   IF X1>X2 THEN DAMY=X2:X2=X1:X1=DAMY
90    Y1=INT(RND(1)*200)
100   Y2=INT(RND(1)*200)
110  IF Y1>Y2 THEN DAMY=Y2:Y2=Y1:Y1=DAMY
120   C1=INT(RND(1)*7)+1
130   C2=INT(RND(1)*7)+1
140   X=X2-X1:Y=Y2-Y1
150  IF C1=C2 THEN 120
160  IF ((Y1-X+Y2)/2)<>INT((Y1-X+Y2)/2) THEN 60
170   BOX[C1] X1,Y1,X2,Y2,C1
180  IF X>Y THEN MAX=X:MIN=Y ELSE MAX=Y:MIN=X
190 FOR I=0 TO INT(MAX/2)
200  IF 2*I<=MIN THEN "ﾘｮｳﾊｼPAINT"
210  IF MIN=Y THEN "ﾖｺﾅｶﾞPAINT":ELSE "ﾀﾃﾅｶﾞPAINT"
220  LABEL "ﾖｺﾅｶﾞPAINT"
230   LINE[C2] X1+2*I,Y1,X1-Y+2*I,Y2
240   GOTO "NEXT"
250  LABEL "ﾀﾃﾅｶﾞPAINT"
260   LINE[C2] X2,2*I-X+Y1,X1,2*I+Y1
270   GOTO "NEXT"
280  LABEL "ﾘｮｳﾊｼPAINT"
290   LINE[C2] X1+2*I,Y1,X1,Y1+2*I
300   LINE[C2] X2,Y2-2*I,X2-2*I,Y2
310  LABEL "NEXT"
320 NEXT
330 GOTO "ｽﾀｰﾄ"
```



《第2図》MZ-1500用の中間色のだしかた

★印刷ごっこ

価格：6,000円

発売：マイコンシステム企画

（☎ 06－704－9923）

〔回答者：MZいちばん〕

Q MZ－1500で，ドットがあらくてもいいので中間色のだしかたを教えてください。

また"C"のだしかたも教えてください。

〔沖縄市・新里春行15才〕

A MZ－1500は，基本的に表示色が8色なので，この8色を組み合わせて中間色を表現することになります。

表現する方法はいろいろありますが，ここではベースとなる長方形のぬりつぶしをBOX文で描き，その上に別の色で1ドットずつあけてラインを引くことにより，中間色を表現しています（第2図）。

サンプル・プログラムを（リスト1）に掲載しておきますので参考にしてください。

また"C"のだしかたですが，CRT画面への表示はGRAPHキーを押してグラフィック・キャラクタの入力モードにしたあと，CLRキー（クリアキー）を押すことで表示できます。

〔回答者：MZいちばん〕

応募のきまり

①質問事項はかならずハガキに書いてください。

②質問内容，質問対象メーカーは，1ハガキ1社，1質問にしてください。

③ハガキの一番上に，メーカー名を大きく書いてください。また，ボールペンか万年筆をお使いください。

④質問記入をしたら，下に自分の住所，氏名，年令，電話番号をかならず記入してください。

⑤質問内容はできるだけ具体的に，はっきり書いてください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1－11－15 電波新聞社出版部マイコンBASICマガジン編集部「誌上公開質問状」係

HOT INFORMATION

アイワから低価格モデム発売

アイワからＲＳ－232C対応のＡＡ(自動発着信)型ＮＣＶ（網制御装置）を内蔵したインテリジェント・モデムのＰＶ－Ａ20(価格29,800円）が発売されました。

このモデムの特徴は，通信速度が300bps(全二重)／1200bps(半二重）の二方式でパスダイヤル回線／トーンダイヤル回線のいずれにも使用できます。

またパソコンの電源を切っても，データ・レコーダとの組み合わせにより留守中の受信データをカセットに記録できる留守番データ収録機能を搭載しています。

この価格にして，この機能はうれしいですね。これから，パソコン通信をはじめようと思っている人には，おすすめの１台といえるでしょう。

問い合わせ先：〒110 東京都台東区上野１－11－９　アイワ（株）商品広報課「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」係



《写真１》アイワのインテリジェント・モデム PV-A20

TDKから3.5インチ高密度フロッピーディスク発売

ＴＤＫから，3.5インチ高密度フロッピーディスク「ＭＦ－２ＨＤ」と「ＭＦ－２ＨＤ256」が発売されました。

これは，世界ではじめての電子線硬化バインダを採用し，3.5インチ高密度タイプで2000万パス／トラックの耐久性を達成しました。

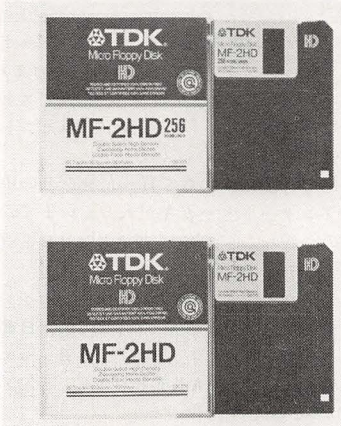
また，ディスクの出力安定性に大きなかかわりをもつハブには，高精度メタルハブを採用し，スムーズで高精度な回転を実現しています。

さらに，ディスクへの密着度を高め，クリーニング効果を強化した専用ライナーを採用しています。

なお，ＭＦ－２ＨＤはアン・フォーマット仕様に対し，ＭＦ－２ＨＤ256はフォーマットされたものです。

価格は，２製品とも2,450円です。3.5インチ・ユーザーにはうれしいニュースですね。

問い合わせ先：〒103 東京都中央区日本橋１－13－１　ＴＤＫ（株）磁気テープ営業事業部広報課「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」係



《写真２》TDK「MF-2HD」シリーズ

パソコンでコントロールするロボット〝ドンキホーテ〟11月発売

ＰＣ－8801mkⅡＳＲ／ＦＲ／ＭＲ／ＴＲ対応のコンピュータ・ロボット〝ドンキホーテ（ＤＱ－601）〟が天昇電気工業から11月15日発売されます。価格は，本体，送信ユニット，ペンホルダー，トレイ，マニュアル付で49,800円。

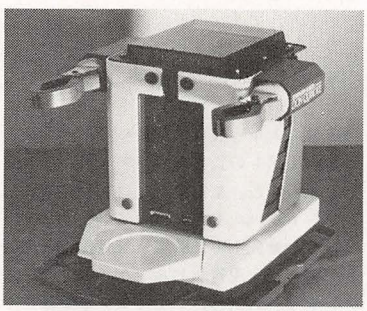
このかしこいロボット君は，パソコン・コントロール，専用の拡張ＢＡＳＩＣコマンドを使って，自由自在にコントロールできるというもの。もちろん，既存ＢＡＳＩＣコマンドと組み合わせたプログラミングも可能です。

コントロール・コマンドは，ＦＭ無線通信によってロボットに伝達されるので，ケーブルなどで，行動範囲が限定されるということはありません。

飲物を運ぶバーテンダーなんてのにも早がわり，お母さんのお手伝いは，このロボット君にまかせて…なんてこともできますね。

なお，10月15日から11月15日までに予約した人にもれなく，商品引き渡しと同時に送信ユニット用ＲＳ－232Ｃインターフェース・ケーブルがもらえますよ。

問い合わせ先：〒142 東京都品川区小山１－３－３天昇電気工業（株）「マイコンＢＡＳＩＤマガジン」係



《写真３》パソコン・ロボット〝ドンキホーテ〟

3Mから3.5インチFDの新製品

住友スリーエム（株）より，このたび，3.5インチ高密度マイクロ・フロッピーディスク「ＭＦ／２ＨＤ」を発売されました(写真１)。

「ＭＦ／２ＨＤ」は記憶容量2.0／1.6メガバイトの高密度タイプの磁性体を使い，厚さも，0.9 ミクロンと薄くなりました。

また，高精度メタルハブと強化磁性層ＬＬディスクを採用し，1000万パス／トラック以上の高耐久性を持つようになりました。

価格は，１枚2,450円です。

問い合わせ先：〒158 東京都世田谷区玉川台２－33－１　住友スリーエム（株）広報部「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」係



《写真４》3MのMF/2HD

日本マイコン流通センターのショールームがオープン

日本マイコン流通センターの渋谷駅前ショールームが，10月17日ビッグになってオープンします。

オープン企画として，「新品特価品コーナー」や中古在庫を 200台展示した「中古倉庫市」などあります。

店頭のみの企画として，ディスケット大安売（680円～），中古ファミコン・ソフトを大放出する「ファミコンおもしろ市」など，掘りだしものがいっぱいです。

オープン・セールは10月31日までやっていますので，ぜひ一度見に行ってみましょう。

問い合わせ先：〒150 東京都渋谷区道玄坂２－３－２　大外ビル（株）日本マイコン流通センター「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」係

データライフ3.5インチ高密度フロッピーディスク２製品発売

化成バーベイタムから，3.5インチ高密度マイクロ・フロッピーディスク「ＭＦ－２ＨＤ」「ＭＦ－２ＨＤ256」が発売されました。

これは，新開発の高保磁力をもつ高密度記録用磁性体を採用し，耐久(たいきゅう)性，信頼（しんらい）性が高いのが特徴で

す。

また，回転中のディスクとヘッドとの接触性を大幅に向上させる新しいディスク支持構造方式を採用しています。

さらに，ＭＦ－２ＨＤ256は，８インチ，５インチの高密度フロッピーディスクとのデータ・フォーマットの互換性をもっているため，いままで蓄積したソフトウエアを3.5インチで使用できるというのもうれしいですね。

価格は，２製品とも2,200円です。

問い合わせ先：〒104 東京都中央区銀座５－13－12　化成バーベイタム（株）営業企画部「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」係



《写真５》データライフ「MF-2HD(左)」と「FM-2HD256(右)」

ナムコットから「がんこ職人」が発売

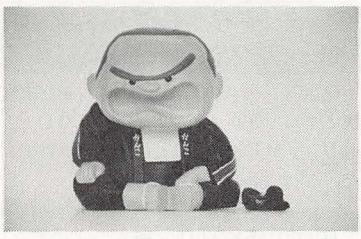
ナムコットから，はげまし人形「龍馬くん」につづく，エモーショナル・トイシリーズ第２弾「がんこ職人」が10月中旬に発売されます(写真１)。

「がんこ職人」は，江戸下町のがんこな大工職人のイメージにしたおしゃべり人形です。腰のところにある墨壺（すみつぼ）を引っぱると，「べらんめい，がたがた言ってんじゃねえやい」，「べらんめい，ひっこんでろい」，「べらんめい，こちとら江戸っこでい」，「べらんめい，仕事しろい」の四つの言葉のうち一つをランダムにしゃべります。

らんぼうな言葉だけれども，なんだかほのぼのとしてきますよ。

この「がんこ職人」は，10月中旬に発売予定で，価格は，2,300円（予定）。全国有名百貨店，玩具店，ギフトショップ等（もちろん電波新聞社でも通信販売を行いますよ）で発売されます。

問い合わせ先：〒146 東京都大田区矢口２－１－21　（株）ナムコ　ナムコット事業課「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」係



《写真５》ナムコットの「がんこ職人」

武尊プレゼント第2弾開始

ベーマガの広告でもおなじみの，ブラザー工業の，ソフトベンダー武尊〈たける〉でパソコン・ソフトを買うと，抽選でステキな賞品が当たる「ワッショイプレゼントＰＡＲＴ２」をやっているゾ!!

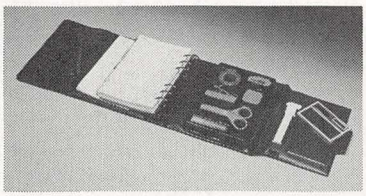
応募方法は，武尊で買ったソフトの中にアンケート・ハガキが入っています。そのハガキに必要事項とＴＡＫＥＲＵ希望と書いて送ればＯＫ。

今回の賞品は，**タケル賞**－マルチバインダー２名，**Ａ賞**－ラバーメイク４名，**Ｂ賞**－リーダース・クロック10名，**Ｃ賞**－ポケラ40名，**Ｄ賞**－ＴＡＫＥＲＵオリジナル・グッズ20名です。

期間は11月20日〈消印有効〉までです。くわしくは，スーパーソフト・コーナーのカラー広告をご覧ください。

パソコン・ソフトを買う楽しみが，また，増えましたね。

問い合わせ先：〒467 愛知県名古屋市瑞穂区掘田通９－35　ブラザー工業（株）「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」係



《写真７》タケル賞：マルチバインダー

「怒」がファミコン版で発売

あのゲームセンターで人気の〝怒〟（ＩＫＡＲＩ）が，ファミコン・ソフトになって，早くも登場。

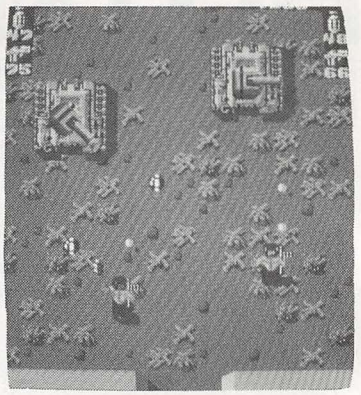
もう，みなさんは知っていると思うけど，ストーリーは，主人公の特殊工作隊員のラルフ大佐と新顔のクラーク少尉が世界征服をねらう秘密結社の本拠地をめざし，ゲリラ戦を展開していくというもの。

ファミコン版の設定では，クラーク少尉は，本当に味方かどうかわからなくしてあり，「生き残るためなら相棒でも倒す」となっています。

つまり，アーケード版の単なる移植作品でなく，ファミコンでなければできない要素を組み入れて，よりおもしろくしているわけです。

１Ｍの大量容ＲＯＭを使って，アーケード版の４倍もの長さのマップというのもうれしいですね。またファミコンならではのオリジナル画面もあります。

問い合わせ先：〒158 東京都世田谷区用賀２－39－17　用賀駅ビル　ケイアミューズメントリース（株）ファミコン事業部「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」係



《写真８》これはビデオゲーム版「怒」のプレイ画面

日本物産から新作発表

忍者ブーム，歴史ブームの今，究極の歴史忍者ゲーム「妖魔忍法帖（ようまにんぽうちょう）」が日本物産から発売されます。

時代は戦国末期，地獄の底からよみがえった悪霊玉梓（たまずさ）を首領とする妖魔軍団が世界征服をねらっていた。

光一族の１人である里見城の静姫は，間一髪，城からぬけだしたが，玉梓の追跡にあえなくとらえられてしまった。

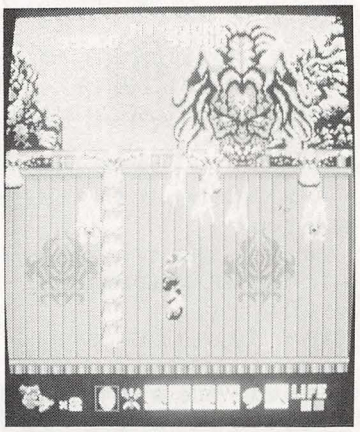
これを知った，同じく光一族の青年忍者・親兵衛は，姫を救出し，にっくき玉梓を倒すために，ひとりで本拠地へのり込んでいった，という話です。

敵を倒しながら，進んで行き，親玉を倒すというよくあるパターンですが，敵のキャラクターが大きく，リアルなのには思わず感動してしまいます。

また，攻撃方法の中に８種類もの魔法が使えるということの楽しみの一つです。

ゲームセンターへ行く楽しみが一つ増えましたね。

問い合わせ先：〒530 大阪市北区天神橋１－12－９　日本物産（株）広報課「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」係



《写真９》日本物産の本格的忍者ゲーム「妖魔忍法帖」

で・ば・ぐ

10月号 180ページのザ・ビデオゲーム・ミュージック・プログラム，X1用ツインビーのリストに不足がありました。

```
5  GOTO  720
```

をリストの一番最初に入れてください。これで，タイトル画面がでます。

以上訂正しておわびいたします。

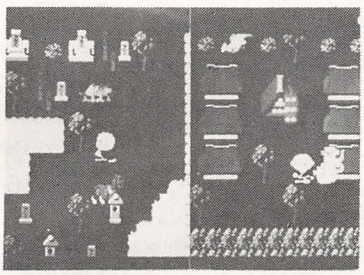
（編集部）

テクノソフトがARPG「九玉伝」発売

テクノソフトから，ロールプレイング的要素をもったアクション・ゲーム「九玉伝」が発売されます。

主人公の小坊主である〝ちんねん〟と〝そんねん〟が妖怪や怪物を相手に戦っていくもので，デカキャラの妖怪をはじめ，敵キャラクターは約 500種類。8方向のスクロールで画面もなかなかキレイですよ。

今回発売されるのはFM77AV用（価格7,800円）ですが，MSX2，PC－8801シリーズ用も順次発売していく予定だそうです。



《写真10》テクノソフトの「九玉伝」

問い合わせ先：〒857 長崎県佐世保市福石町4－14 テクノソフト「マイコンBASICマガジン」係

新人ライター，プログラマー大募集

マイコンBASICマガジン編集部とデンパマイコンソフト開発室では，新人ライターとプログラマーを募集しています。

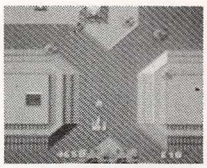
年令は問いません。書きたい！すごいプログラムを組みたい！という熱意と，実力に自信のある人なら，どなたでもけっこうです。編集部あるいは開発室にご連絡ください。

面接（手紙も可）して，決定します。そのときに，自分の企画力や筆力，プログラム・テクニック等を示すものを持ってきて，おおいに売り込んでください。

山下先生も，なにわさんも，みんな最初はそこからスタートしたのです。なお，来社されるときは，あらかじめ電話でつごうを問い合わせてください。（新人募集係）

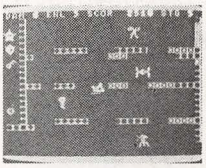
ベーマガ愛読者プレゼント！

●SNKエレクトロニクスから，ファミコン版「ASO」を5名の方々に！



◀さあ，君は8タイプのパワー・アーマーを駆使し，敵の防御ラインを突破できるか！ FC版ASOの画面

●サムソンSOFTからMSX版（カセット）「ガイア」を5名の方々に



◀キミは，変身ロボットとなって，30面にあるスーパー・コンピュータを破壊するのです。ガイアのプレイ画面

●T&Eソフトから，年末発売のアクティブ・シミュレーション・ウォー「ディーヴァ」のトレーナーを3名の方々に。サイズはMで，色はグレーです。



◀ディーヴァのトレーナー。かっこいい！

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 お求めは通信販売で！（送料は負担します）

TEL:(03)584-2801/2 FAX:(03)589-2819 ●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。

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
★パイトイン：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中央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Ｄａｃ青森本店：青森市新町2-6-26 ☎0177-23-2356
★電巧堂チェーン三沢Ｄａｃ：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 ☎022-227-7211
★電巧堂チェーンＤａｃ仙台東口店：仙台市東七番町125-24 ☎022-291-4744
★電巧堂チェーン・仙台Ｄａｃ：仙台市中央2-2-21 ☎022-225-5290
★電巧堂チェーン多賀城Ｄａｃ：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 ☎022-224-5591
★庄子デンキ・コンピュータ・石巻バイパス：石巻市東中里3-2-5 ☎0225-93-3211
★庄子デンキ・コンピュータ古川：古川市李埣前田10 ☎02292-3-3883
★ムーンベース：仙台市通町2-15-8 ☎022-271-9700

《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15-3 ☎0188-64-3061
★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46 ☎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
★福岡無線：川越市連雀町3-2 ☎0492-22-0362
★トータス電化：南埼玉郡宮代町学園台1-4-9 ☎04803-4-7721
★大田デンキ：新座市東北2-31-15 ☎0484-73-1511
★マツモト電器鶴瀬本店：富士見市鶴馬下郷3483 ☎0492-51-0960
★マツモト電器上福岡店：入間郡大井町亀久保31-1 ☎0492-62-1656
★マツモト電器坂戸店：坂戸市本町1-3 ☎0492-81-3522
★ソフトアンドサービス：越ヶ谷市越ヶ谷1-15-9 ☎0489-66-4511
★英弘チェーン所沢店：所沢市日吉町12-1 ワルツビル6F ☎0429-23-1361
★英弘チェーン川越店：川越市脇田新町12 ☎0492-45-5231
★トヨムラ大宮店：大宮市宮原町3-515-2 ☎0486-52-1831
★パソコンショップカーク：熊谷市宮町2-142 千代田生命ビル1F ☎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
★ジョイスササキ：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 泰光ビル2F ☎045-251-8340

《新　潟　県》

★北越テクニカ：新発田市諏訪町2-4-19 ☎0254-22-1741
★電波新聞社・新潟支局：新潟市東幸町13-31 ☎0252-45-2526
★真電本店：新潟市万代2-2-2 ☎0252-43-6500
★東京石丸電気新潟店：新潟市東大通1-8-32 ☎0252-43-1400
★でんきのアイコー：上越市本町5-4-8 ☎0255-23-4040
★マイコンショップアルファー：上越市西本町2-1-25 ☎0255-43-485-
★コンピューターシステム：三条市荒町1-12-30 ☎02563-5-5795

《富　山　県》

★ソフトハウスピーバー：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二の宮店：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

全国マイコンソフト取扱店一覧

★小野電気商会：松本市深志1-2-8 ☎0263-35-3922
★システム開発：松本市高宮西2-14 ☎0263-27-1903
★マイコンランド上田：上田市中央西1-15-28 ☎0268-24-3515
★イヨ電子：須坂市横町301-1 ☎0262-48-2399
★上田西武：上田市天神1-5-6 ☎0268-24-7111
★藤野屋：諏訪郡下諏訪町御田町3156-1 ☎0266-28-7454
★ホビーショップ丸信：諏訪市清水1-2-20 ☎0266-52-3287

《岐　阜　県》

★岐阜マイコンセンター：岐阜市鹿島町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
★メルバⅡ：浜松市大蒲町85-11 ☎0534-64-8412
★コンピュータハウス・ザ・ミクロ：三島市栄町11-6 栄ビル1F ☎0559-71-9217
★伊東マイコンソフトセンター：伊東市和田1-7-11 ☎0557-36-8490
★エレクトロハウススガヤ：富士市長通り104-3 ☎0545-61-1417
★マイコンショップクリエイト：袋井市高尾1160-1 ☎05384-2-3755
★浜松西武：浜松市鍛冶町15 ☎0532-53-2111
★静岡西武：静岡市紺屋町6 ☎0542-54-5151
★沼津西武：沼津市大手町3 ☎0559-51-0111
★ライブシティともえ：富士市吉原2-8-1 ☎0545-52-4006
★すみや沼津バイパス店：沼津市共栄町19-5 ☎0559-22-6500
★ミツワオーディオマック：富士宮市宮町4-19 ☎0544-27-0201
★浜松マイコンセンター：浜松市寺島町397 ☎0534-53-2762
★システム東海：榛原郡吉田町住吉1211-1 ☎05483-2-6831
★サン企画：下田市1-19-27 ☎05582-3-2527
★河村電気浜岡店：小笠郡浜岡町池新田595 ☎05378-6-7221

《愛　知　県》

★電波新聞社・名古屋支局：名古屋市中区栄3-17-15 ☎052-261-4541
★カトー無線パーツセンター：名古屋市中区栄3-32-28 ☎052-262-6471
★トヨムラ名古屋店：名古屋市中区大須3-30-86 ☎052-263-1660
★栄電社テクノ１Ｆホビーフロアー：名古屋市中村区名駅4-22-21 ☎052-581-1241
★栄電社鳴海店：名古屋市緑区鹿山2-1 ☎052-895-2271
★栄電社春日井店：春日井市鳥居松町5-86 ☎0568-83-2515
★Ｊ＆Ｐ：名古屋市中区栄3-4-5 ☎052-261-9201
★ジャスコＣＶＡ岡崎店：岡崎市康生通西2-20-2 ☎0564-21-0211
★マイコンショップイシバシ：碧南市碧南中央駅2F ☎0566-48-2323
★カトー無線半田店：半田市昭和町2-40 ☎0569-22-7186
★カトー無線江南店：江南市赤童子町桜道23-1 ☎05875-5-6260
★カトー無線東海店：東海市富木島町田面80-1 ☎0560-61-8321
★パソコンショップシグマ：名古屋市中区大須3-30-37 ☎052-251-8334
★春日井西武：春日井市六軒屋町字東丘22 ☎0568-84-3131
★マツヤデンキ今池店：名古屋市千種区大久平町1-45 ☎052-733-9191
★マツヤデンキ藤ヶ丘店：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
★パソコンプラザニ条：京都市中京区二条通寺町東入ル 京都電工内 ☎075-211-7321
★ヒエン堂本店：京都市下京区寺町通綾小路下ル ☎075-361-0371
★イズミヤ京都店：京都市南区東九条西山王寺町31 ☎075-671-8998
★小野電化亀岡店：亀岡市追分町馬場通り24-6 ☎07712-3-3385
★システムハウス福知山：福知山市北本町90-1 ☎0773-23-8110
★ニノミヤムセン京都店：京都市下京区寺町通四条下ル ☎075-361-9166
★タクト：宇治市小倉町南浦30-114 ☎0774-20-0784
★上新電機京都近鉄店：京都市下京区烏丸通七条下ル 東塩小路町702 ☎075-341-5769
★Ｊ＆Ｐ京都寺町店：京都市下京区寺町通仏光寺下ル 恵美須之町549 ☎075-341-3571
★上新電機山科店：京都市山科区音羽野田町24-1 ☎075-593-5777
★上新電機大久保店：宇治市広野町西裏90-1 ☎0774-44-0337
★上新電機ながおか店：長岡京市長岡2-1-30 ☎075-955-8401
★上新電機ろくじぞう店：宇治市六地蔵奈良町21-6 ☎0774-32-4011

《大　阪　府》

★電波新聞社・大阪本社：大阪市北区中之島3-2-4 ☎06-203-3361
★ニノミヤムセン本店：大阪市浪速区日本橋4-11-4 ☎06-643-2038
★ニノミヤムセン別館：大阪市浪速区日本橋4-12-6 ☎06-633-2038
★ニノミヤムセンエレランド：大阪市浪速区日本橋5-6-19 ☎06-632-2038
★ぱそこん亭ＦＭランド：大阪市浪速区日本橋4-19-14 ☎06-643-2039
★ぱそこん亭ＰＣランド：大阪市浪速区日本橋5-11-8 ☎06-643-1681
★ニノミヤムセン香里店：寝屋川市香里新町7-3 ☎0720-32-2694
★ニノミヤムセン茨木店：茨木市双葉町8-3 ☎0726-34-1155
★ニノミヤムセン藤井寺店：藤井寺市岡一丁-1141-1 ☎0729-39-9206
★ニノミヤムセン箕面店：箕面市芝153-9 ☎0727-24-0331
★ニノミヤムセン布施店：東大阪市足代北町2-59 ☎06-781-6865
★中川無線電機中店：大阪市浪速区日本橋4-10-4 ☎06-463-2850
★中川無線電機千里店：豊中市新千里東1-3 千里中央センター専門店 ☎06-832-9516
★中川無線電機泉北店：堺市竹城台3-22-11 ☎0722-91-3325
★Ｊ＆Ｐテクノランド：大阪市浪速区日本橋5-6-7 ☎06-644-1413
★Ｊ＆Ｐメディアランド：大阪市浪速区日本橋4-57-1 ☎06-644-1613
★Ｊ＆Ｐくずは店：枚方市楠葉並木2-22 ☎0720-56-8181
★Ｊ＆Ｐ千里中央店：豊中市新千里東町1-3-204 ☎06-834-4141
★Ｊ＆Ｐビジネスランド：大阪市北区梅田1-1-3 大阪駅前第3ビルB2 ☎06-348-1881
★ＣＳＫ：大阪市区市梅田1-1-3 大阪駅前第3ビルB1 ☎03-345-3351
★パソコンランド駅前第４ビル店：大阪市北区梅田1-11-4 大阪駅前第4ビルB2 ☎06-341-2031
★せいでん箕面店：箕面市箕面6-1286 ☎0727-22-5127
★ニノミヤムセン鴻池店：東大阪市鴻池元町2-2 ☎06-746-2038
★カメラのナニワ・リトルナサ：大阪市南区大宝寺仲野町36 ☎06-245-0005
★丸善無線電機(株)：大阪市浪速区日本橋5-9-16 ☎06-641-0110
★フューチャーランド泉佐野：泉佐野市市場町1013 ☎0724-62-6666

★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
★天勝コンピュター：東大阪市鴻池元町11-1
☎06-746-1552
★パソコンランドなんば：大阪市浪速区難波中2-2-15
☎06-643-3217
★ミドリ電化三国ケ丘店：堺市向陵中町6丁228-3
☎0722-57-4303
★そごう大阪店：大阪市南区心斎橋筋1丁目38番地
☎06-281-3163
★高島屋大阪店：大阪市南区難波5-1-5
☎06-631-1101
★大丸梅田店：大阪市北区梅田3丁目1-1
☎06-343-1231
★髪々堂書店京橋店：大阪市都島区東野田町2-1-38
☎06-353-2413
★大洋商会：大阪市浪速区日本橋3丁目6-4
☎06-643-0175
★イズミヤ松原店：松原市上田6丁目4-8
☎0723-32-2251
★イズミヤ大東店：大東市住道2丁目1-10
☎0720-74-9201
★Ｊ＆Ｐ高槻店：高槻市高槻町11-16
☎0726-85-1212

《兵　庫　県》

★電波新聞社・神戸支局：神戸市中央区三宮町3-9-15
☎078-391-5885
★せいでん三宮本店Ｃ・ＳＰＡＣＥ：神戸市中央区三宮町1-5-8
☎078-391-8171
★せいでん姫路本店Ｃ・ＳＰＡＣＥ：姫路市駅前町338
☎0792-88-1717
★せいでん伊丹本店Ｃ・ＳＰＡＣＥ：伊丹市西台1-4-1 伊丹セントラルビル2F
☎0727-73-0551
★せいでん東加古川店Ｃ・ＳＰＡＣＥ：加古川市野口町野口字大仏129-62
☎0794-25-2011
★せいでん三木店Ｃ・ＳＰＡＣＥ：三木市大村字砂176-1
☎07948-3-1630
★せいでん明石本店：明石市大明石町1-7-4 白菊グラウンドビル内
☎078-917-5555
★Ｊ＆Ｐ姫路本店：姫路市東延末町1-1
☎0792-22-1221
★せいでん加古川店：加古川市加古川町篠原町2-4
☎0794-21-0551
★せいでん甲子園店：西宮市甲子園北町2-2
☎0798-66-2118
★せいでん阪神甲子園店：西宮市甲子園6番町16-13
☎0798-47-1330
★せいでん西宮本店：西宮市常磐町1-27-101
☎0798-36-1155
★せいでん芦屋店：芦屋市大原町9-1
☎0797-32-1581
★せいでん土山店：明石市魚住町清水字追越2181
☎078-942-2632
★せいでん西明石ホームセンター：明石市鳥羽871
☎078-928-7165
★せいでん今宿店：姫路市東今宿6-1-27
☎0792-98-1515
★せいでん淡路店：洲本市塩屋1-439-12
☎07992-2-4453
★せいでん赤穂店：赤穂市加里屋中州2-53-2
☎07914-5-1552
★せいでん神戸デパート店：神戸市長田区腕塚町5-5-12 神戸デパート3F
☎078-641-6251
★せいでんラビングハウス岡本店：神戸市東灘区岡本1-3-30
☎078-412-1515
★せいでんジョイプラザ店：神戸市長田区松町5-5-1
☎078-643-3962
★せいでん西脇店：西脇市上野字東谷119
☎07952-3-5401
★せいでん名谷店：神戸市須磨区中落合2-2-3 須磨パティオ3号館
☎078-791-8171
★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
★ペルビーチ生々堂：倉敷市児島下の町1-2880-5
☎0864-72-0252

《広　島　県》

★電波新聞社・広島支局：広島市中区基町13-7
☎082-228-5581
★第一産業本店：広島市中区紙屋町2-1-18
☎082-247-9111
★アーバン電子：広島市中区大手町1-1-22
☎082-246-0993
★松本無線パーツ：広島市中区銀山町2-6
☎082-243-4451
★シナプス１：広島市中区立町3-19 きよめビル1F 国際ホテル隣
☎082-245-8833
★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

全国マイコンソフト取扱店一覧

★国際マイコンサービス：三原市宮浦町1056-4 ☎0848-63-0311
★パソワード：竹原市竹原町北堀1567-5 ☎08462-2-0674
★森田電機商会：高田郡吉田町吉田4丁目1272 ☎08264-2-0127
★府中アベニュー：安芸郡府中町大通2丁目14-13 ☎082-282-6476
★マイコンショップＹＥＴ：福山市今町2-2 ☎0849-22-2411
★マイコンプラザショウエイ：福山市東深津町2-1-4-1 ☎0849-24-7122
★ファミコンランドドンキー：広島市中区大手町3-2-25 ☎082-248-0625
★岩本無線瀬野川店：広島市安芸区瀬野川町中野東3-6-31 ☎082-893-1151
★システムサンワールド広島店：広島市中区堺町1-8-16 ☎082-291-7295
★ジョイフルヤマムラ：広島市安芸区中野2-17-16 ☎082-892-2155
★中国電化サービス：広島市西区庚午北2-9-7 ☎082-271-3511
★ベスト電器府中店：府中市中須町大字ヒズメ129-1 ☎0847-52-3110
★ベスト電器呉店：呉市中通4-1-24
★ベスト電器高陽店：広島市安佐北区高陽町大字玖1625-1 ☎082-842-5011
★オフィスＡ１：呉市中央1-5-4 ☎0823-25-8086

《山　口　県》

★電波新聞社・下関支局：下関市東大和町1-1-7 山口新聞会館4F ☎0832-67-7478
★(株)寿屋小野田店：小野田市光栄町大字小野田6660 ☎08368-4-4343
★エレパーツニシマル：宇部市上町1-3-2 ☎0336-21-0010
★ベスト電器光店：光市虹ケ浜1-12-25 ☎0833-72-6075
★ベスト電器岩国店：岩国市麻里布町3-16-22
★ＯＡセンターヒロケン：下関市岬之町9-6 ☎0832-24-0707
★ベスト電器山の田店：下関市武久町1-445-4 ☎0832-54-2080
★マウス：下関市吉見新町3029 ☎0832-86-5205
★ベスト電器小野田店：小野田市大字小野田字古開作15の割5981-1 ☎08368-3-9238
★ベスト電器宇部恩田店：宇部市大字沖宇部長沢3179-1 ☎0836-34-3550
★ベスト電器山口店：山口市駅通り1-298-1 ☎0839-24-0850
★ベスト電器防府店：防府市鋳物師町9-36 ☎0835-23-5333
★ダイイチ産業徳山店：徳山市平和通り2-40 ☎0834-21-1590

《徳　島　県》

★都電機商会：徳島市寺島本町東2丁目 ☎0886-22-2134
★リビング東和２ばん館：徳島市昭和町4-12 ☎0886-22-9155
★川上電器中央店：鳴門市撫養町小桑島前浜1103 ☎08868-5-2245
★ニイデンキ本店：阿南市富岡町 ☎0884-22-0463

《香　川　県》

★電波新聞社・高松支局：高松市亀井市2-1 ☎0878-61-3111
★野田屋電気：高松市丸亀町1-3 ☎0878-51-4545
★宮脇書店：高松市丸亀町4-8 ☎0878-51-3733
★英弘チェン丸亀店：丸亀市田村町太井446 ☎08772-3-7141
★ミツシマ：善通寺市大通り町461-12 ☎08776-2-2493
★英弘チェン屋島店：高松市屋島西町百石1909-1 ☎0878-41-4131
★英弘チェン観音寺店：観音寺市吉岡町1 ☎08752-3-1122

《愛　媛　県》

★マイコンハウス：松山市湊町4-5-11 ☎0899-47-0765
★ミモザカメラ：北条市辻1349 ☎0899-92-0077
★ソフトハウス：松山市奏町4-2-25 ☎0899-45-3959
★英弘チェン八幡浜店：八幡浜市昭和通り1208-3 ☎08942-4-3335

《高　知　県》

★メルパ高知店：高知市北川添45-3 ☎0888-83-1612
★マイコンショップ・ボーイズ：中村市右山天神町4-26 ☎08803-4-2184

《福　岡　県》

★電波新聞社・西部本社：福岡市博多区博多駅前2-13-23 ☎092-431-7411
★デオニー小倉店：北九州市小倉北区馬借町1-6-15 ☎093-551-6339
★小倉パソコン館：北九州市小倉北区魚町2-2-17 ☎093-551-6281
★紀伊国屋書店：福岡市中央区天神1-11-11 ☎092-721-7755
★ＩＣランドマルコス：八女郡広川町新代875 ☎09433-2-3597
★ダイイチサン商事サンパレス本店：大牟田市新栄町14 ☎0944-57-5000
★カホマイコンセンター：福岡市中央区天神2-4-27 ☎092-714-5155
★カホムセンカホパーツセンター小倉店：北九州市小倉北区京町3-6-22 ☎093-551-3688
★カホムセンカホパーツセンター久留米店：久留米市天神町2-44 ☎0942-35-8478
★カホムセンカホパーツセンター大牟田店：大牟田市栄町2-16 ☎0944-52-4367
★デンキのカホ飯塚店Ｂ館マイコンフロアー：飯塚市吉原町7-25 ☎09482-2-1588
★デンキのカホ直方駅前店：直方市古町247-1 ☎09492-5-1717
★ベスト電器福岡本店：福岡市中央区天神1-9-28 ☎092-781-7131
★ベスト電器西新店：福岡市早良区西新4-8-24 ☎092-843-4011
★ベストマイコン久留米：久留米市東町字三角 ☎0942-34-2944
★ＭＹ・パソコンショップ五条：太宰府市大字太宰府2469-1 ☎092-923-3434
★そごうＥＬＥＨＯＢＢＹマイコンセンター：北九州市八幡区黒崎1-1-1 ☎093-641-7080
★岩田屋：福岡市中央区天神2-11-1 ☎092-721-1111
★Ｄａｉｉｃｈｉナンバーワン久留米店：久留米市六ッ門7-1 ☎0942-39-4701
★ベスト電器黒崎パソコン館：北九州市八幡西区熊手町2-3 ☎093-621-3541
★八幡井筒屋マイコンコーナー：北九州市八幡西区黒崎2-3-15 ☎093-641-0131
★ベスト電器筑後店：筑後市大字山の井2334 ☎09425-2-6774
★ベスト電器大橋店：福岡市南区大橋1-10-6 ☎092-512-3468
★ベスト電器福間店：宗像郡津屋崎町大字宮司字土井手592-1 ☎0940-52-4077
★ベスト電器八女店：八女市大字納楚万上田695-1 ☎09432-3-5181
★ベスト電器二日市店：筑紫野市二日市581-13 ☎092-923-5521
★ベスト電器甘木店：甘木市甘木1813 ☎09462-2-8484
★ベスト電器瀬高店：山門郡瀬高町下庄2198 ☎09446-3-4422
★Ｄａｉｉｃｈナンバーワン石丸店：福岡市西区姪の浜1072 ☎092-882-1521
★Ｄａｉｉｃｈナンバーワン長尾店：福岡市城南区神松寺1-22-31 ☎092-871-3903
★Ｄａｉｉｃｈ周船寺店：福岡市西区大字周船寺414-6 ☎092-807-1728
★Ｄａｉｉｃｈナンバーワン古賀店：粕屋郡古賀町1196-7 ☎092-942-7501
★エレデ博多寿屋：福岡市博多区上呉服町10-10 ☎092-281-4411
★ベストメディアショップ：福岡市博多区千代6-52 ☎092-641-7990
★ベスト電器田川店：田川市上本町1262-1 ☎09474-4-8664
★セイデンサケミ駅前本店：久留米市東町40-16 ☎0942-34-9940

《佐　賀　県》

★ベスト電器佐賀店：佐賀市松原1-2-22 ☎0952-24-7205
★ＺＥＲＯＬ：唐津市和多田用尺2978-1 ☎09557-2-5883
★ベスト電器伊万里店：伊万里市伊万里町甲564 ☎09552-2-5236
★ベスト電器鳥栖店：鳥栖市元町字丁の坪1353-1 ☎09428-2-0335

《長　崎　県》

★カホムセンカホパーツセンター長崎店：長崎市油屋町2-40 ☎0958-21-1079
★ベスト電器長崎新地店：長崎市新地町1-1 ☎0958-28-0054
★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

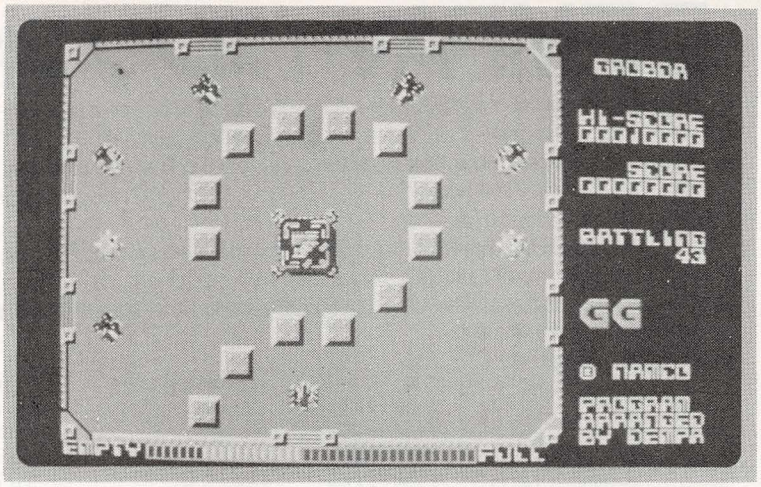
《鹿児島県》

★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



お店への注文は，この注文書をご利用ください。

namco

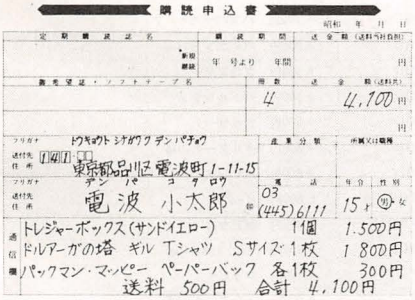
キャラクター・グッズ

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。

手数料なしの郵便振替による方法

○商品をお申し込みになる場合には，郵便振替が便利です。その方法は……。
①ページ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！


購読申込書

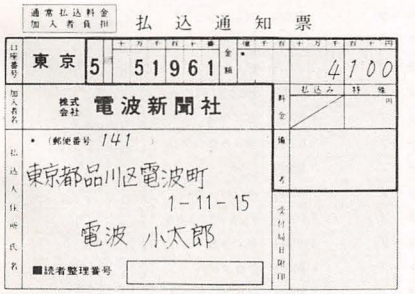
昭和　年　月　日

定期購読証名	購読期間	送金額（送料共前納）
新規継続	年　号より　年間	円

購読雑誌・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 デンパチョウ　　職業又は職種
通信先住所　〒141　東京都品川区電波町1-11-15
フリガナ　デンパ コタロウ　　電話　年令　性別
通信先住所　電波 小太郎　方　03 (445) 6111　15才　男・女

通信欄		
トレジャーボックス（サンドイエロー）	1個	1,500円
ドルアーガの塔 ギル Tシャツ	Sサイズ 1枚	1,800円
パックマン・マッピー ペーパーバック	各1枚	300円
送料 500円	合計	4,100円


通常払込料金加入者負担　払込通知票

口座番号	東京 5	51961	金額	4100
加入者名	株式会社 電波新聞社		料金	払込み 特殊
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	

遊等生になっちゃうぞ。

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。

注文書

お取あつかい店名，住所，TEL

商品名　発売元

①
②
③

〒141 東京都品川区東五反田一―十一―十五 TEL〇三―四四五―六一一一
(株)電波新聞社出版販売部

部

注文日　月　日

注文者住所氏名

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-8801mkⅡSR	テープ	4,100円	マッピー	
	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-8801mkⅡSR	FD(5")	6,200円	マッピー	PC-8801mkⅡTR/FR/MR
PC-8000シリーズ	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-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-8001mkⅡSR	テープ	3,800円	グロブダー	
	PC-8001mkⅡSR	テープ	3,800円	マッピー	
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1	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-6601SR
	PC-6001mkⅡ	テープ	3,800円	グロブダー	PC-6001mkⅡSR・PC-6601SR
	PC-6001mkⅡ	テープ	4,100円	マッピー	PC-6001mkⅡSR・PC-6601SR
PC-6600シリーズ	PC-6601	FD(3.5")	5,800円	タイニーゼビウスマーク1	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
	PC-6601	FD(3.5")	6,200円	マッピー	PC-6601SR
FM-7	FM-7	テープ	3,500円	パックマン	FM-NEW7
	FM-7	テープ	3,500円	ラリーX	FM-NEW7
	FM-7	テープ	3,800円	U-Boat	FM-NEW7
	FM-7	テープ	3,800円	ミッドウェイ	FM-NEW7

	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	5,800円	Pコンパイラ	FM-NEW7
	FM-7	テープ	3,500円	ディグダグ	FM-NEW7・※XE-7対応
	FM-7	テープ	3,800円	ギャラガ	FM-NEW7・※XE-7対応
	FM-7	テープ	3,500円	ギャラクシアン	FM-NEW7・※XE-7対応
	FM-7	テープ	3,800円	マッピー	FM-NEW7
	FM-7	FD(5")	7,800円	Pコンパイラ	
	FM-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-2200	MZ-2200	テープ	3,500円	パックマン	MZ-2000
MZ-1500	MZ-1500	QD	4,300円	パックマン	
	MZ-1500	QD	4,300円	ディグダグ	
	MZ-1500	QD	4,300円	マッピー	
	MZ-1500	QD	4,300円	ラリーX	
	MZ-1500	QD	4,500円	ギャラガ	
	MZ-1500	QD	4,500円	デーモンクリスタル	
	MZ-1500	QD	4,300円	ハンバーガー	
	MZ-1500	QD	4,300円	バーニンラバー	
	MZ-1500	QD	4,500円	グロブダー	
	MZ-1500	QD	4,500円	バトルシティ	
	MZ-1500	QD	4,500円	ナイザー	
	MZ-1500	QD	4,800円	ドルアーガの塔	
	MZ-1500	QD	4,800円	ポピンズ	
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	3,800円	マッピーニューバージョン	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
	X-1	テープ	3,800円	バトルシティ	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	4,300円	ガンマー5	X-1/C.CS.CK/X-1D.ターボ.F
	X-1	テープ	3,800円	バーニン，ラバー	X-1/C.CS.CK/X-1D.ターボ.F
	X-1	テープ	4,100円	ボスコニアン	X-1/C.CS.CK/X-1D.ターボ.F
	X-1	テープ	4,100円	ホビンズ	X-1/C.CS.CK/X-1D.ターボ.F
X-1D	X-1D	FD(3")	5,800円	バックマン	
	X-1D	FD(3")	5,800円	ディグダグ	
	X-1D	FD(3")	5,800円	マッピー	
	X-1D	FD(3")	5,800円	ゼノン	
	X-1D	FD(3")	5,800円	ギャラクシアン	
	X-1D	FD(3")	7,500円	ゼビウス(XE-1b付)	
	X-1D	FD(3")	5,900円	ゼビウス	
X-1 ターボ	X-1 200ラインモード	FD(5")	7,500円	ゼビウス(XE-1b付)	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5")	5,800円	バックマン	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")	6,000円	マッピーニューバージョン	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")	6,000円	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
	X-1 200ラインモード	FD(5")	6,000円	バーニン，ラバー	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5")	6,200円	ボスコニアン	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5")	6,200円	ホビンズ	X1F/Gモデル20/30
MSX	MSX	ROM	4,500円	バックマン	
	MSX	ROM	4,500円	マッピー	
	MSX	ROM	4,500円	ギャラクシアン	
	MSX	ROM	4,500円	ワープ&ワープ	
	MSX	ROM	4,500円	キング&バルーン	
	MSX	ROM	4,500円	ラリーX	
	MSX	ROM	4,500円	ディグダグ	
	MSX	ROM	4,500円	エクセリオン	
	MSX	ROM	4,500円	ギャラガ	
	MSX	ROM	4,500円	タンクバタリアン	
	MSX	ROM	4,500円	ボスコニアン	
	MSX	ROM	4,500円	MINIゴルフ	
	MSX	ROM	4,500円	ハンバーガー	

	機　種	メディア	定　価	商　品　名	その他適合機種
MSX	MSX	ROM	4,500円	MINIゴルフ	
	MSX	ROM	4,500円	ハンバーガー	
	MSX	テープ	6,800円	ミュージックツール(オンガクヤサン)	
	MSX	ROM	4,800円	デーモンクリスタル	
ファミリーコンピュータ用ソフト	ファミリーコンピュータ	ROM	4,500円	バックマン	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,500円	マッピー	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,500円	ギャラクシアン	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,900円	ゼビウス	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,500円	ギャラガ	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,500円	ディグダグ	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,500円	ワープマン	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,900円	ドルアーガの塔	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,500円	バトルシティ	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,500円	バックランド	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,500円	バーガータイム	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,900円	スターラスター	
	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	
	ファミリーコンピュータ	ROM	3,900円	バベルの塔	
	ファミリーコンピュータ	ROM	3,900円	ワルキューレの冒険	
	ファミリーコンピュータ	ROM	3,900円	スカイキッド	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,900円	ガンプの謎	
オリジナルジョイスティック	X-1・PC-9801U-03対応		3,900円	XE-1b	X-1シリーズ・MSX・PC-6000シリーズ
	FM-7		6,800円	XE-7	FM-7/NEW7
	FM-77	XO-1	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		
	ドルアーガの塔Tシャツ(ロゴ)	S・M・L	各1,800円		
	ドルアーガの塔Tシャツ(ギル)	S・M・L	各1,800円		
	ドラゴンバスターTシャツ	S・M・L	各1,700円		
	スカイキッドTシャツ	S・M・L	各1,700円		
	マッピーTシャツ	S・M・L	各1,700円		
	ペーパーバック	バックマン・ドルアーガの塔・マッピー	各150円		
	ポーチ&タオル	バックマン・マッピー	各1,800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
	ファンタジーパック		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	

AとVの情報満載月刊誌！

AudioVideo

音と映像のクリエイティブマガジン

毎月20日発行　電波新聞社　〒141 東京都品川区東五反田1－11－15　☎03(445)6111(代)

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

やって来ました！ 第2回エニックスファミリー全員集合！

時は8月30日、場所は京王プラザホテル綿の間。エニックスの花形プログラマーの皆さんが一同に集まって、大パーティーが開かれたぜっ！
題して〝わたしは見た！究極のエニックスファミリー！〟レポーターはねこでお送りするにゃん。
午後4時少し遅れてパーティー開始。エニックス社員が並んで向かえる中、皆さんは一斉に会場へ。



おっと、一番乗りは、堀井先生。
ファミコンゲームの新作、楽しみにしてます。ガンバって下さい。



エニックス福島社長のあいさつのあと、すぎやまこういち先生（ドラクエ、ウイングマンII音楽担当）の音頭で乾杯。いよいよ料理に突撃ィ！和・洋・中華、ケーキにフルーツ、なんといろいろな屋台まで出た超豪華版！一瞬にして皿はカラッポ……と思いきや、皆さん、以外に少食なんだヨネ。取材と称してパーティーに乗り込み、ごちそうをかっこんでいるのはねこだけであったか……



ドラゴンクエストのバックミュージックが流れる中、優雅にお酒を酌みかわし、談笑する花形プログラマーの面々と福島社長。



さて、お腹も一杯になり、お次は期待のビンゴゲーム。数字が読みあげられるたびに緊張の走る場内。
「わてらも何かもらえるやろか…」ドキドキワクワクの九葉真先生（ライーザ中央）西川博成先生（MSXライーザ、ウイングマン移植、左）。



そして見事優勝に輝いたのはチュンソフトの吉田(右端)さんでした。おまけになんと秘書の鈴木嬢（左端）は、去年にひきつづいて賞品獲得。
やったネチュンソフト！



続いて2位を引き当てた芸夢狂人こと鈴木孝成先生(ゼビウス移植)思わず顔がほころんじゃう。中身は何だろネ。



さて、シメは恒例、記念撮影。右端で目立とう精神を発揮しているのは……なんと元編集長！う～む、ハズカシイヤツ。



さて、おみやげのエニックストレーナーを抱え、メンバーは2次会会場へ。今回はレストランをかりきっての大カラオケ大会。熱唱、熱唱、また熱唱、なんと、すぎやま先生の前で歌いまくっちゃったもんね。「あ～いい気分じゃ！」と歌ってるのはシナリオライターの宮岡先生。
とゆーわけで、食べて飲んで歌ってと、にぎやかに終りをつげた第2回エニックスファミリー全員集合！作者のみなさんとエニックス社員のきずなもしっかり強まって、きっとまたすばらしいゲームが生まれることでしょう。
乞うご期待！

エニックス展

最近は投稿数もふえて、今月も秀作ぞろい。みなさんありがとう！ねこはうれしいぜ。



細かいところまで丁寧にかいてるネ。うまいぜっ！
大阪府　バトルホーク君



白と黒のコントラストがきいてるネ。
アイディアがユニークじゃ。
静岡県　バディッシュ君



こぼれそうな瞳のオンナのコ。キャワユイにゃん。
京都府　あっかんたんてい君



久々に男っぽい絵の登場。だけど堅山正人って何ダロ？
兵庫県　BLUE SHARK君



秋だ、秋だ、運動会だ！はりきり娘だゾー！
愛知県　AKAS君

お手紙ください

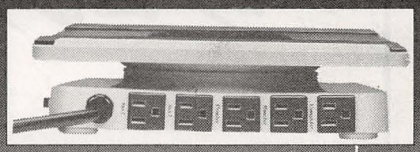
エニ通では、皆さんのイラスト、ご意見など楽しいお便りを募集しています。応募はぜひハガキでお願いします。イラストは、カラーよりも白黒で濃淡の強いものがベター。
エニ通は皆さんがつくるページです。ボツを恐れず、ドンドン出してちょ。採用分には、エニックスグッズをプレゼントします。

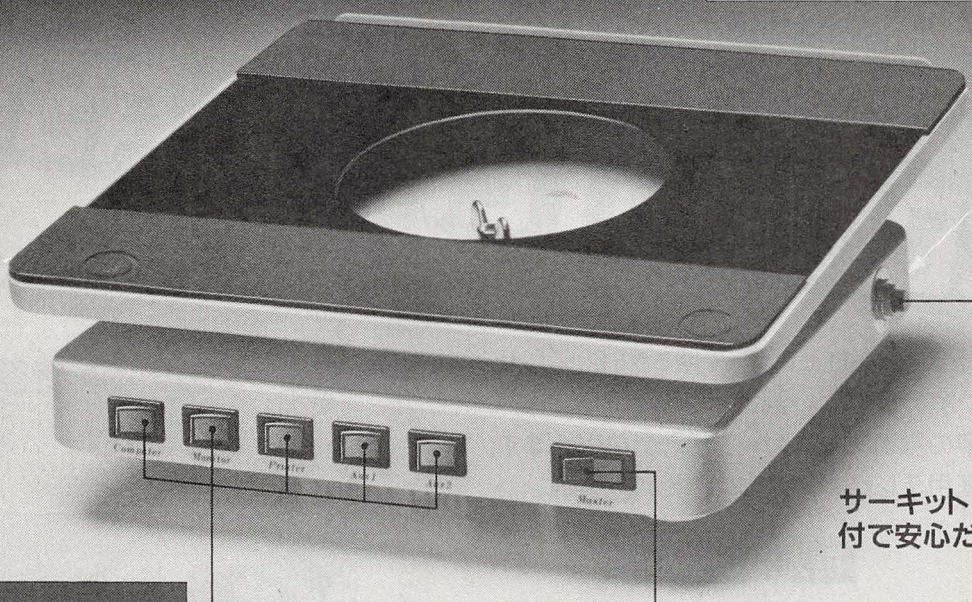
編集後記

先日、社内旅行で山梨へ行って来た。仕事を離れて楽しいはずのバス旅行。しかし、私は暗かった。なんとも恐しいことに、アトラクションとして、フィールドアスレチックとゆーものが用意されていたのであった。知る人ぞ知るねこは大の運動オンチ。エーッ！　ウッソー！　ダメッ！　死ぬッ！　最初から最後まで叫びっぱなし。それでもなんとか無事にゴールイン。うーむ、なせばなる。なさねばならぬ、何事も。ねこはまたもや貴重な教訓を得たのであった。（ねこ）

まだ使ってないの!!
君のパソコンシステムに
今、アメリカで実績2万台

コンセントが5個ついている

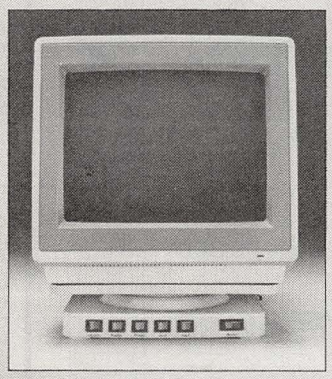




サーキットブレーカー
付で安心だ

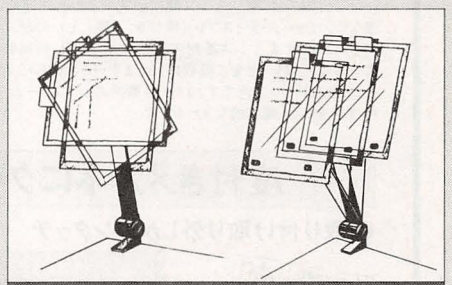
メインスイッチ

前面スイッチ 5ケついている
(後ろのコンセントと対応している)



システムパワーベース
¥12,800

電源：AC100V 10A
材質：プラスチック
色彩：アイボリー

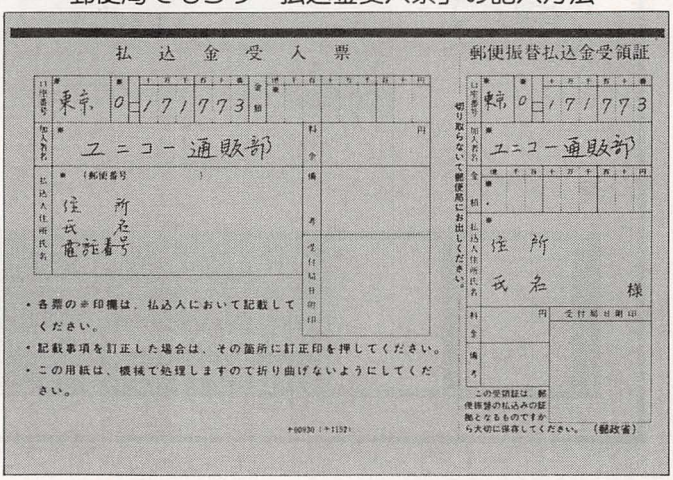


マルチスタンド ¥4,800

注文方法

- 郵便振替『**払込み**』でお申込みください。右図の記入方法を参照に、必要事項を記入し**(電話番号を忘れずにお書きください)**商品代金＋送料(1,000円)を添えて、郵便局窓口へお出しください。
- 品物は、払込み後1週間〜10日位で、お手元へ届きます。

郵便局でもらう「払込金受入票」の記入方法



ユニコー通販部

郵便振替口座番号 東京0-171773
〒183 東京都府中市清水ヶ丘1−10−19
メゾン ナトリ 2F
☎0423 (69) 7299

パソコン人間の目を守る。

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

SEELEX COMPUTER GLASS

●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。

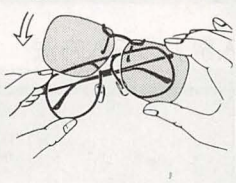


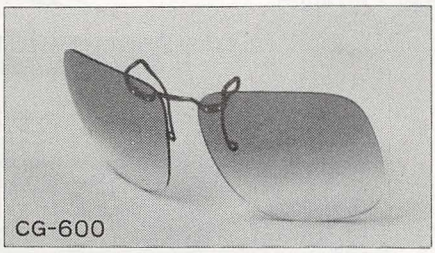
(小学生までのお子様及び中学生・女性の方でも顔の小さい方は、Sサイズとご指定下さい。)
CG-1000￥13,000を **特別価格￥9,800** ハードケース付(送料込)

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
㈱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。

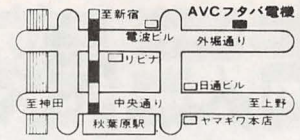
seelex
株式会社 シーレックスサングラス
本社/〒910 福井市二の宮5丁目14-3 ☎(0776)25-2111代
営業所/東京・大阪・名古屋・九州・福井・東北・新潟・北海道

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

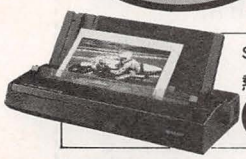
AUDIO VIDEO COMPUTER

☎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



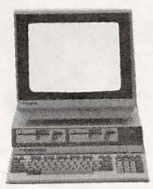
SHARP
熱転写カラー漢字プリンタ
CZ-8PC1

特価¥5?,000
標準価格 69,800円

初回	2回目以降
¥6,500	¥6,000×9回

今すぐ もよりの電話から			
札幌	011-611-5104	名古屋	052-452-3271
仙台	0222-64-3704	大阪	06-311-3931
新潟	0252-75-4175	広島	082-295-6873
		福岡	092-481-2494

NEC PC-8800シリーズ PC-8801mkIIMR



PC-8801mkIIMR(本体)
¥238,000 (192KB RAM)
CU-14A2(モニター)
¥99,800 シャープ製
現金特価¥2?5,000

標準定価合計¥337,800

初回	2回目以降
¥9,800	¥8,400×35回
¥8,300	¥6,600×47回

富士通 FM77AV



純正セット
FM-77AV2(本体)
¥158,000
FM-TV151(モニター)
¥89,800
現金特価¥175,000

標準定価合計¥247,800

初回	2回目以降
¥7,000	¥6,000×35回
¥6,600	¥4,700×47回

NEC PC-8800シリーズ PC-8801mkIIFR/30



PC-8801mkIIFR/30(本体)
¥178,000 (64KB RAM)
CU-14A2 (4056文字対応)
¥99,800 シャープ製
現金特価¥??7,000

標準定価合計¥277,800

初回	2回目以降
¥9,780	¥6,700×35回
¥7,000	¥5,300×47回

SHARP パソコンテレビ X1G



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¥1?8,000

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 turboII



Model 31
CZ856C(本体)
¥178,000
CZ855D(モニター)
¥119,800
現金特価¥?89,000

標準定価合計¥297,800

初回	2回目以降
¥6,860	¥6,500×35回
¥6,000	¥5,100×47回

富士通 FM77AV



FM-77AV2(本体)
¥158,000
CU-14FA(モニター)
¥49,800 シャープ製
現金特価¥148,000

標準定価合計¥207,800

初回	2回目以降
¥8,520	¥5,000×35回
¥4,400	¥4,000×47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-9801UV2	¥318,000	¥276,000	¥ 8,818	¥6,933
PC-9801VM2	¥415,000	¥296,000	¥10,196	¥8,017
PC-8801mkIIFR/20	¥148,000	¥121,000	¥ 4,168	¥3,277
PC-8801mkIIFR/30	¥178,000	¥120,000	¥ 4,822	¥3,792
PC-8801mkIIMR	¥238,000	¥178,000	¥ 6,476	¥5,092
富士通				
FM-77AV1	¥128,000	¥ 93,000	¥ 3,203	¥2,519
FM-77AV2	¥158,000	¥111,000	¥ 3,823	¥3,006
SHARP				
X1G M10	¥ 69,800	¥ 53,000	¥ 1,826	¥1,435
X1G M30	¥118,000	¥ 89,800	¥ 3,093	¥2,432
X1F M20	¥139,800	¥ 88,000	¥ 3,031	¥2,383
X1 turbo II	¥178,000	¥109,000	¥ 3,754	¥2,952
X1 turbo M40	¥258,000	¥ 98,000	¥ 3,376	¥2,654
Super MZ M30	¥198,000	¥133,000	¥ 4,581	¥3,602

拡張・周辺機器

Logitec	標準価格	現金特価	12回均等	24回均等
LFD-550IIFM(FDD)	¥ 98,000	¥ 65,000	¥ 6,013	¥3,196
LFD-580(FDD)	¥148,000	¥104,000	¥ 9,620	¥5,113
LFD-590(FDD)	¥158,000	¥111,000	¥10,268	¥5,458
SHARP				
CZ-502F(FDD)	¥ 99,800	¥ 78,000	¥ 7,215	¥3,835
CZ-8BS1(サウンドボード)	¥ 23,800	¥ 19,800	¥ 1,832	¥ 974
CZ-8BV1(イメージボード)	¥ 39,800	¥ 32,000	¥ 2,960	¥1,573
NEC(イメージスキャナー)				
PC-IN502	¥ 99,800	¥ 87,800	¥ 7,844	¥4,169
富士通				
MB27631H(FDD)	¥ 85,000	¥ 67,000	¥ 6,198	¥3,294
TEC				
FH-506PC(FDD)+I/F LAND UV2用	¥ 71,600	¥ 62,000	¥ 5,735	¥3,048
LDS-5UV(FDD)	¥ 78,000	¥ 66,000	¥ 6,105	¥3,245

CRTディスプレイ

NEC	標準価格	現金特価	24回均等	36回均等
15M320(マルチスキャン)	¥125,000	¥ 75,000	¥ 4,671	¥3,272
PC-TV451	¥168,000	¥128,000	¥ 6,293	¥4,409
PC-KD853	¥118,000	¥ 79,800	¥ 4,415	¥3,093
PC-KD854	¥ 89,800	¥ 78,000	¥ 3,343	¥2,342
SHARP				
CU-14A2	¥ 99,800	¥ 58,000	¥ 2,852	¥1,998
CU-14FA	¥ 49,800	¥ 38,000	¥ 1,868	¥1,309
CU-14G	¥ 49,800	¥ 38,000	¥ 1,868	¥1,309
富士通				
FM-TV151	¥ 89,800	¥ 63,000	¥ 3,098	¥2,170

プリンター

NEC	標準価格	現金特価	24回均等	36回均等
PC-PR201V	¥298,000	¥270,000	¥11,800	¥8,267
PC-PR201H2	¥245,000	¥228,000	¥ 9,735	¥6,820
PC-PR201F	¥188,000	¥178,000	¥ 7,277	¥5,098
PC-PR101F	¥158,000	¥125,000	¥ 6,146	¥4,306
PC-PR201TL	¥135,000	¥127,000	¥ 5,261	¥3,686
PC-PR101TL	¥ 79,800	¥ 74,000	¥ 3,147	¥2,204
SHARP				
MZ-1P17	¥ 79,800	¥ 59,800	¥ 2,940	¥2,060
EPSON				
AP-80K(ROM)	¥ 72,800	¥ 54,000	¥ 2,655	¥1,860
VP-130K	¥177,000	¥128,000	¥ 6,293	¥4,409
SEIKOSHA				
GP800M/R(ケーブル)	¥ 70,800	¥ 51,000	¥ 2,508	¥1,757
SL-80MK	¥118,000	¥ 85,000	¥ 4,179	¥2,928
富士通				
FM-PR201	¥ 79,000	¥ 60,000	¥ 2,950	¥2,067
brother				
M-1024II	¥ 99,800	¥ 73,000	¥ 3,589	¥2,514
star				
AP-2400	¥188,000	¥136,000	¥ 6,687	¥4,684

ワードプロセッサー

TOSHIBA	標準価格	現金特価	24回均等	36回均等
Rupo JW-R70F	¥138,000	¥105,000	¥ 5,163	¥3,617
EPSON	¥128,000			
WORD BANK F SEIKOSHA(イラストカード付)	¥128,000	¥ 95,000	¥ 4,671	¥3,272
Commedia SX-8500	¥134,000	¥100,000	¥ 4,917	¥3,444
SHARP				
WD-80/85	¥ 62,000	¥ 49,000	¥ 2,409	¥1,688
casio				
HW-750	¥ 49,800	¥ 38,000	¥ 1,868	¥1,309
HW-800	¥ 69,800	¥ 54,000	¥ 2,655	¥1,860
富士通				
OASYS Litek FD20	¥114,800	¥ 79,000	¥ 3,884	¥2,721
SANYO				
SWP-300	¥178,000	¥129,000	¥ 6,343	¥4,443
各種オプション	¥ 8,500	¥ 7,600		
Canon				
CM-9	¥108,000	¥ 82,000	¥ 4,032	¥2,824
canoword 360	¥248,000	¥189,000	¥ 9,293	¥6,510
National				
FW-K6	¥ 59,800	¥ 46,000	¥ 2,262	¥1,584

MSX・MSX2

YAMAHA	標準価格	現金特価	24回均等	36回均等
yis604/128(MSX2)	¥ 99,800	¥ 78,000	¥ 3,835	¥2,687
yis805/256(MSX2)	¥198,000	¥166,000	¥ 8,162	¥5,718
SONY				
HB-500(MSX2)	¥128,000	¥100,000	¥ 4,917	¥3,444
National				
FS-4500(MSX2)	¥108,000	¥ 82,000	¥ 4,032	¥2,824
FS-5500F2(MSX2)	¥228,000	¥173,000	¥ 8,506	¥5,959
Victer				
HC-90(MSX2)	¥168,000	¥122,000	¥ 5,998	¥4,202
HC-95(MSX2)	¥198,000	¥144,000	¥ 7,080	¥4,960

●分割回数は3回〜48回まで自由に選べます。

●セットの組合せは自由!広告に出ていない他の機種はお問合せ下さい。

頭金なし 手軽な電話クレジット。

カレッジクレジット 保証人なし。但し満20才以上の学生の方。

納期 通常の場合、当社に申込書が到着後1週間以内。特に人気のある商品で品薄の場合、少々納期が遅れる場合もありますので御了承下さい。

製品先取り お支払いは約1〜2カ月後から。

低金利クレジット 1回の支払は2,700円以上で3〜48回。ボーナス併用も可

完全保証 すべてメーカー保証書付アフターケア万全。

無料配送 全国どこでも無料配送。

全国セッティング ご注文の際、お申し付け下さい。別途料金

18才未満の方 ご両親が代理購入者としてお申し込み下さい。

AM10時からPM11時まで受付 日曜・祝日も営業

●セットの組合せは自由!広告に出ていない他の機種はお問合せ下さい。

満足感に添える安さが

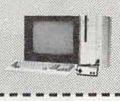
※広告の商品で品切れの場合はご容赦下さい。

SHARP X1G

Model 30 CZ-822C 大特価販売中
標準価格 ¥118,000
■カラーディスプレイ テレビセット CZ-820D
標準価格 ¥79,800
定価合計 ~~¥197,800~~
■カラーディスプレイセット CU-14G
標準価格 ¥49,800
定価合計 ~~¥167,600~~



Model 10 CZ-820C 大特価販売中
標準価格 ¥69,800
■カラーディスプレイ テレビセット CZ-820D
標準価格 ¥79,800
定価合計 ~~¥149,600~~
■カラーディスプレイ CU-14G
標準価格 ¥49,800
定価合計 ~~¥119,600~~



富士通 FM-77AV2

FM-77AV2
FMTV-151
AP-80K
FM対応ROMカプセル
ディスケット・ケーブル・用紙
大特価
定価合計 ¥341,800
¥241,800



NEC PC-8801mkIIFR

PC-8801MKIIFR M-30
CU-14A2
AP-80K
PC対応ROMカプセル
ディスケット・ケーブル・用紙
大特価
定価合計 ¥374,600
¥288,000
Model 30



SEIKOSHA

SL-80MK
PC用プリンタケーブル
ストックホーム
定価合計 ¥146,800
大特価
~~¥79,800~~



EPSON

VP-80K
PC対応ROMII
第2水準漢字ROM
PC用プリンタケーブル
ストックホーム
定価合計 ¥184,600
大特価
~~¥124,800~~



Xiのオプションいろいろ楽しさいっぱい

熱転写カラー漢字プリンタ
CZ-8PC1
標準価格 ~~¥88,800~~



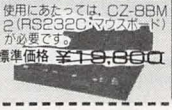
カラーイメージボード
CZ-8BV1
標準価格 ~~¥39,800~~



ステレオタイプFM音源ボード
CZ-8BS1
標準価格 ~~¥23,800~~



モデムユニット
CZ-8TM1
標準価格 ~~¥29,800~~
＊使用にあたっては、CZ-8BM2(RS232Cマウスボード)が必要です。
標準価格 ~~¥19,800~~



パーソナルテロッパ
CZ-8DT2
標準価格 ~~¥44,800~~



富士通

FM-PR-201
ビデオ
デジタイズカード
定価合計 ¥104,600
大特価販売中です



パソコン通信モデム

日本メディアネットワーク
MODEM JW 1200S
標準価格 ~~¥48,000~~



EPSON
SR-120AT
標準価格 ~~¥49,800~~



サンワ
SMODEM 1200E
標準価格 ~~¥48,800~~



コピー

SHARP
Z-50
標準価格 ~~¥129,000~~



シルバー精工
コピーJr
標準価格 ~~¥88,000~~



ワープロ

SEIKOSHA
SX-8500
標準価格 ~~¥134,000~~



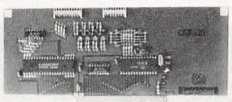
NEC
文豪mini7E
標準価格 ~~¥198,000~~
文豪mini5E
標準価格 ~~¥148,000~~
文豪mini3E
標準価格 ~~¥89,800~~

富士通
OASYS Lite K FD-20
標準価格 ~~¥114,800~~
OASYS Lite F2
標準価格 ~~¥148,000~~
OASYS Lite M2
標準価格 ~~¥59,800~~

汎用アナログ・デジタル インターフェイス基板

PC-8001MKII・PC-8801シリーズ用
KR-001 ¥15,900

★10ビットA/Dコンバータ4チャンネル
(0−2.5VMAX)
★4ビット入力ポート(8255Cポート下位インバーター付)
★4ビット出力ポート(8255Cポート上位オープンコレクター)
★8ビット入・出力ポート(8225A・Bポートオープン)
★使用IC A/D：μPD7002C PP1：8255A-5
★I/O アドレス 87H−87H
※モーターコントロール用に開発されたものですが，汎用性にとんでいます。部品を追加することで，いろいろな使い方を楽しむことができます。



カード型日本語データベース

Tmd顧客管理DX版
PC-9801シリーズ ¥37,800

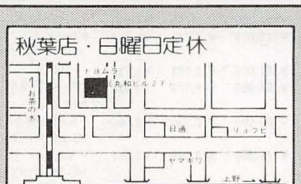
★大切なデータを無駄にしないデータベース設計
★高速で多機能なデータ検索能力
★項目間計算・更新機能をサポート
★データの有効利用を促進する転送機能
★データ形式は30項目全て変更自由
★画面上で確認しながら出力形式設定



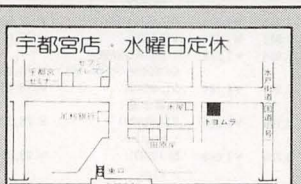
トヨムラ 各店案内図

お近くの店をご利用下さい。
通信販売をご希望の方は右記の最寄りの各店に直接ご連絡下さい。
クレジットも行なっておりますのでご利用下さい。

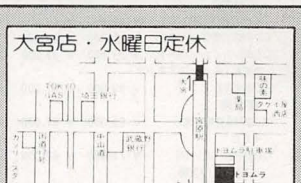
秋葉店・日曜日定休



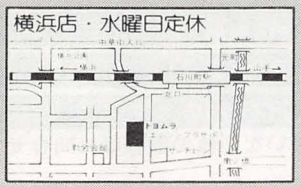
宇都宮店・水曜日定休



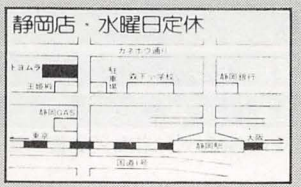
大宮店・水曜日定休



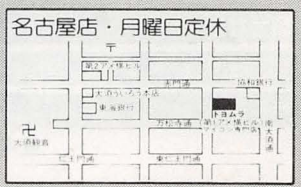
横浜店・水曜日定休



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。

パーソナルコンピュータ　パーソナル無線　アマチュア無線

お待たせしました

トヨムラ 10月25日 P.M.1:00より

静岡店の売り出しです。

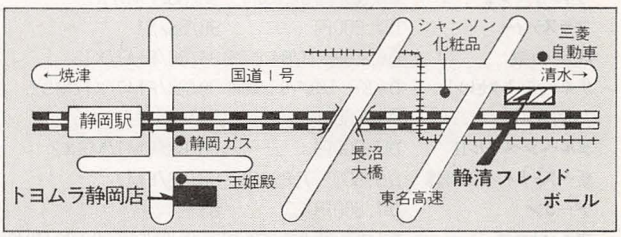
第3回コミュニケーションフェア'86

（トリプルフェア改め）

日時 昭和61年10月25日(土)PM1：00～PM6：00
―記念品先着200名様に進呈―
昭和61年10月26日(日)AM10：00～PM5：00
―記念品先着300名様に進呈―

場所 静清フレンドボール1F大催事場
静岡市中吉田310-1（国道1号線沿）
会場地図（大駐車場完備）➡

主催 トヨムラ静岡店
TEL 0542-83-1331(代)



コミュニケーションフェア'86特価品の例

EPSON
ワードバンクJ（ACアダプタ付）¥99,800
→現品限り ¥49,800
ワードバンクF ¥128,000
→展示処分 ¥79,800
AP-80K（ROMカプセル，ケーブル付）¥76,300
→現品限り ¥49,800
VP-80K（PC対応ROMII，第2水準漢字ROM，ケーブル付）
¥178,500→現品限り ¥108,000
VP-130K（PC対応ROMII，第2水準漢字ROM，ケーブル付）
¥208,500→現品限り ¥128,000

SHARP
X-1 turboII＋専用ディスプレイTVセット ¥297,8000
→台数限定 ~~¥198,800~~
MZ-1P17カラー熱転写プリンタ ¥79,800
→現品限り ¥48,000
X-1F＋専用ディスプレイTVセット ¥229,600
→台数限定 ¥111,000
CZ-502Fミニフロッピィドライブ ¥99,800
→台数限定 ¥74,800
X-1 turbo（C級品キズ有り）¥89,800
MZ-2000（C級品キズ有り）¥22,000

中古品
SHARP MZ-1500 ¥19,800
SHARP X-1C ¥16,800
富士通 FM-7＋グリーンCRT ¥22,800

ディスケット
限定1,000枚のみ
ノーブランドMD2D
（10枚）大特価¥750
ブランド品 MD2D （10枚）特価 ¥1,500より
〃 MD2DD （10枚）特価 ¥2,200より
〃 MD2HD （10枚）特価 ¥4,000より

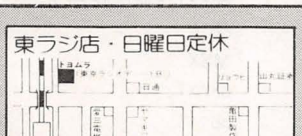
その他
ゲームソフト大特価販売
NEC・シャープ・富士通
マイコン本体組み合せ大特価

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

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（但し御注文は2,000円以上とさせていただきます。）

◎お買上げの方で入会希望の方は胸から上の顔写真を同封して下さい。
リスト以外でも気軽にTELして下さい。（入会後はすべて1割引です）

★5,000円ごとに300円引き

	ノーブランド	箱なしノーブランド
5"2D	￥100	￥ 90
5"2DD	￥250	￥240
5"2HD	￥610	￥600
3.5"2D	￥610	￥600
3.5"2DD	￥700	￥690

（国産ノーブランドです）
（ショップの方ご相談に応じます）

《ソフト一覧》

ハイドライドII	Ⓓ6,800円T/B4,800円	88/FM7/X1/MZ2500
ザナドウ	Ⓓ7,800円T/B6,800円	98/88/X1/FM7
ザナドウシナリオ2	Ⓓ7,800円T/B6,800円	98/88/FM7/X1
魔城伝説	Ⓡ4,800円	MSX
レリクス	Ⓓ7,200円T/B5,800円	98/88/X1/MSX
ツインビー	Ⓡ4,800円	MSX
ファイナルゾーン	Ⓓ6,800円T/B4,800円	88/X1/MSX
冒険浪漫	Ⓓ7,800円	88
ウィングマン2	Ⓓ6,800円T/B4,800円	98/88/FM7/X1
ブラスティー	Ⓓ7,900円	98/88/X1
北斗の拳	Ⓓ6,800円X1T/B4,800円	98/88/FM7/X1
ザ・キャッスルエクセレント	Ⓓ6,800~7,800T/B3,800円	98/88/FM7/X1/MSX
三国志	Ⓓ14,800円	98/88/X1/FM16
メルヘンベールII	Ⓓ7,900円	98/88/FM7/MSX2
新ベストナインプロ野球	Ⓓ6,800~7,800円	98/88/FM7
アーコン	Ⓓ7,800円	88
アルバトロス	Ⓓ8,800T/B5,800円Ⓡ6,800円	98/88/60/66/X1/FM7/MSX
アルバトロス拡張コース	Ⓓ4,500円	(88/X1 エキスパート, ビジュアル, ワールド)
アスピック	Ⓓ6,800円T/B4,800円	60/FM77
スターシンフォニー	Ⓓ7,800円	88/FM7
夢幻戦士ヴァリス	Ⓓ7,800円Ⓡ6,800円	88/FM7/X1/MSX
バトルチェス	Ⓓ6,800円	98
ガーディック	Ⓡ4,900円	MSX
キングスナイト	Ⓡ5,900円	MSX㊐88/FM7/X1
妖怪屋敷	Ⓡ4,800円	MSX
仔猫の大冒険	Ⓡ4,900円	MSX
覇邪の封印	Ⓓ8,800~9,800円	98/88/FM7/X1/MSX2
プリンセスクエスト	Ⓓ6,800円	88/FM7
シティーファイト	Ⓓ6,800円	98/88/FM7/X1
ペガサス	Ⓓ6,800円Ⓡ5,800円	X1/MSX
リバース	Ⓓ7,800円	88/X1
まじゃべんじゃーねぎ麻雀	Ⓓ6,800円	88
ポイント占領作戦	Ⓓ6,800円Ⓡ5,800円	98/88/FM7/X1/MSX
シャッタードフューチャー	Ⓓ6,800円Ⓡ4,800円	X1
ニャンニャンプロレス	Ⓓ6,800円T/B4,800円Ⓡ5,800円	88/X1/MSX
つよいおやじ	Ⓓ8,800円	98
ミュージアム2	Ⓓ8,800円T/B6,800円	98/88/FM7
ナイルの涙	Ⓓ6,800円Ⓡ5,800円	88/X1/FM7/MSX
夢大陸アドベンチャー	Ⓡ4,980円	MSX
グラディウス	Ⓡ4,980円	MSX
新世サイザー	T/B6,800円	MSX
ロマンシア	Ⓓ6,800円	98/88/X1
アステカII(太陽の神殿)	Ⓓ7,800円	88
ザイダーコング	Ⓓ7,800円	FM7
ザイダーペガス	Ⓡ5,800円	MSX
トップルジップ	Ⓓ6,800円T/B4,800円Ⓡ5,800円	88/FM7/X1/MSX
クリスタルプリズン	Ⓓ7,500円	88/FM7/X1
ホテルウォーズ	Ⓓ7,500円	98/88/FM7/X1
マクロスカウントダウン	Ⓓ6,500円T/B4,500円Ⓡ5,800円	88/FM7/X1/MSX
テグザー	Ⓓ6,800円Ⓡ5,800円	98/88/80/FM7/X1/MZ2500/MSX
ラプラスの魔	Ⓓ7,800円	98/88/FM7/X1
ファンタジー	Ⓓ9,800円	98/88/FM7
未来	Ⓓ7,800円	98/88/X1/MZ2500
ディープフォスト	Ⓓ7,800円	FM77
アラモ	Ⓡ5,800円	MSX
トリトーン	Ⓓ6,800円T/B4,800円Ⓡ5,800円	98/88/60/FM7/X1/MSX
ザナック	Ⓡ4,900円	MSX
カモンピコ	Ⓡ4,900円	MSX
ガルケイブ	Ⓡ4,900円	MSX
チャンピオン剣道	Ⓡ4,900円	MSX
メイドウム	Ⓓ6,800円	88/X1
信長の野望全国版	Ⓓ9,800円	88
麻雀大会	Ⓓ8,800円	98
ロストパワー	Ⓓ7,800円	88/X1/FM7
カーマイン	Ⓓ7,800円	98/88
カリオストロの城	Ⓓ7,800円T/B4,800円	88/FM7/X1
A列車で行こう	Ⓓ7,800円B/T6,800円	88/FM7/X1
ナイトシェード	Ⓡ5,700円	MSX
10ヤードファイト	Ⓡ4,900円	MSX
大戦略88	Ⓓ7,800円	88
ウォーズワン	Ⓓ5,800円	98/88
ウィバーン	Ⓓ6,800円	88/X1/FM77
ロボレス2001	Ⓓ6,800円T/B4,800円	88/X1/MZ2500
スーパーランボー	Ⓓ6,800円T/B5,800円	88/X1
ランボー	Ⓡ5,800円	MSX
素子姫アドベンチャー	Ⓓ2,800円	88
プロジェクトA子	Ⓓ2,800円	88
殺人倶楽部	Ⓓ7,800円	98
1000年王国	Ⓓ6,800円	88/X1/MZ2500
マカカーラ	Ⓓ7,900円	88
アリオン	Ⓓ7,800円	88/X1/FM7/MZ2500
賢者の遺言	Ⓓ7,800円	88
TZRグランプリー	Ⓡ5,800円	MSX
スーパーマリオブラザース	Ⓓ6,800円	88/X1
フライトインハワイ	Ⓓ7,800円	98
めぞん一刻	Ⓓ6,800円	98/88/FM7/X1
スターソルジャー	BC 4,800円	MSX
BEEPACK	Ⓡ980円	MSX
魔法使いの妹子	Ⓓ3,500円 3.5D 3,800円	88/FM7
ドルアーガの塔	Ⓓ6,000円Ⓣ3,800円	X1/FM77AV(ディスクのみ)
ナイザー	Ⓓ4,800円	MZ1500
グロブダー	Ⓓ6,000円Ⓣ3,800円	X1/88/80

ガンマー5	Ⓓ6,500円Ⓣ4,300円	X1/88/FM7:77 (テープ版はX1のみ)
Uボート	Ⓣ3,800円	X1/80/FM7
デンパオリジナルジョイスティック XE-1b	3,900円	
デーモンクリスタル	Ⓡ4,500円	MSX
ハンバーガー	Ⓡ4,500円	MSX
野球狂	ⒷⒸ4,800円	MSX
スターホース	ⒷⒸ4,800円	MSX
ボンバーマンスペシャル	ⒷⒸ4,800円	MSX
プーヤン	ⒷⒸ4,800円	MSX
177	Ⓓ7,800円	X1/88/89

《アダルトソフト》

ショッキングクロスワード	Ⓓ7,800円	88/FM77
聖女伝説	Ⓓ6,800円T/B4,800円	98/88/X1
TOKYOナンパストリート	Ⓓ6,400~7,400T/B4,800円	98/88/FM7/X1/MSX
ルーン	Ⓓ6,800円	88
ラブレッスン	Ⓓ4,800円	88
プラトニックラブ	Ⓓ6,800円	88
ロリータ姫の伝説	T/B3,800円	FM7
エリカ	Ⓓ6,800円T/B4,800円	88/X1/FM7
ギャルッポクラブ	Ⓓ6,800円	98/88
その後の慶子ちゃん (看護婦, OL, 新妻)	Ⓓ3,000円 3.5D 3,500円	98/88/X1/FM7
フェアリーズレジデンススペシャル (クラブ, 学園, 芸能界, SF)	Ⓓ3,000円 3.5D 3,500円	98/88/FM7/X1
天使達の午後番外編	Ⓓ3,000円	98/88/X1/FM7
さゆり	Ⓓ4,800円	88
マリコの部屋	Ⓓ4,800円	88

ZETA創刊2号	Ⓓ3,800円 3.5 4,800円	98/88/FM7/X1
ファイブスイートドリーム	Ⓓ7,800円	88/X1/FM7
㊙課外授業編	Ⓓ3,000円 3.5D 4,000円	88/X1/FM7
がんばれ美樹ちゃん①	Ⓓ1,500円 3.5D 1,800円	98/88/X1/FM7
ソープランドストーリー	Ⓓ7,800円	88/FM7/MZ2500
口説き方おしえます	Ⓓ6,800円	88/FM7/MZ2500
シンデレラペルデュー	Ⓓ6,800円	88/FM7/MZ2500

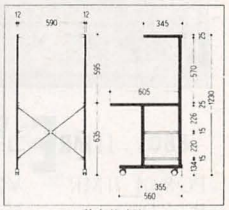
ファミコンソフト(新作)

スーパービットフォール	5,500円	バギー・ポッパー	4,900円
バナナ	4,900円	デッドゾーン	2,980円
高橋名人の冒険島	4,900円	シャーロック・ホームズ伯爵令嬢誘拐事件	
子猫物語	2,900円		4,900円
スーパーゼビウス(ガンプの謎)	4,900円	うる星やつら	4,900円
キングスナイト	4,900円	銀河伝承	5,500円
スペースハンター	4,900円	キャッスルエクセレント	4,900円
ゴーストバスターズ	4,500円	ドラゴンボール神龍の謎	5,300円
テラクレスタ	4,900円	けいさんゲーム(4・5~6年用)各	4,900円
戦場の狼	5,500円	ガルフォース	2,980円
悪魔城ドラキュラ	2,980円		

小西六エニックス

オリジナル パソコン DESK ED-2000





仕上り寸法

販売価格19,800円を15,800円で販売(送料含)

ナムコキャラクターグッズ

- **●ドラゴンバスターTシャツ** SML各1,700円
- **●スカイキッドTシャツ** SML各1,700円
- **●ドルアーガの塔Tシャツ** SML各1,800円
- **●下敷** (各200円)
  スカイキッド, ドラゴンバスター, ゼビウス, ドルアーガの塔, モトス, グロブダー, バックランド, サンダーストーム, イシターの復活
- **●クーラーボトル** (コップ, ストロータイプ)
  ドルアーガの塔 / スカイキッド / ドラゴンバスター } 各1,200円
- **●バックランドファンタジーパック** 1,800円
- **●ボードゲームバックランド ドルアーガの塔** 各3,600円
- **●ペーパーバック**
  ドルアーガの塔 / マッピー } 各150円
- **●バッヂ** (8種類) 各250円
  (ドラゴンバスター, グロブダー, バックマン, マッピー, バックランド, スカイキッド, ディグダグII, ドルアーガの塔)

話題の新商品誕生 (デンパオリジナル)

今持っているジョイスティックの機能を更にグレードアップ!

ジョイスティック・システム コントローラー (連射アダプター)

XO-1 好評発売 価格 3,900円

(関連商品)
XE-1b ジョイスティック3,900円
(操作性抜群)

〈対象機種〉
MSX, PC-6000シリーズ, MZ2500, FM77AV(FM7/FM77は使用不可能), X1(単4乾電池3本使用)4.5V
(上記対応機種についてはアタリ仕様のコネクタであればジョイスティックはすべて使えます)

〈特 徴〉
1) 今持っているジョイスティックの機能を更にグレードアップしてゲームが楽しめる。
2) スライドボリュームにより連射スピードをコントロールする事が出来る。
3) 大きさは高さ3cm 横12~13cm程度の小型化。

〈製品仕様〉
連射機能切換スイッチ, トリガーボタン
Ⓐボタン Ⓑボタンの機能を選択。
連射速度がわかるインジケーター付
(5速LED使用)。



●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(業野支店)
㊟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

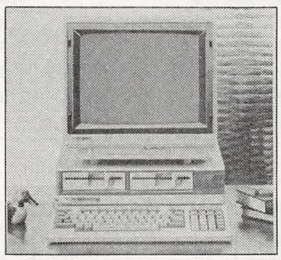
申込用紙			メーカー名	商品名	メディア(ディスク/テープ)	金額
	フリガナ					
	住所	□□□-□□ ☎( ) -				
	フリガナ					
	氏名	様				
	年令 / 職業 / 機種		割引料金			
			合計料金			

※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。



期待に応える驚異のプライス

このチャンス！のがす手はないぞ！



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

冬のボーナス一括払いOK!!

8801/IIMR Eコース（特別限定品）

PC-8801/IIMR……¥238,000
PC-KD854……¥ 89,800
ブランクディスケット(5"2HD,10枚)‥¥ 24,000

定価合計¥351,800➡現金特価	
¥ 5,600×36回	ボ20000頭なし
¥ 8,900×36回	ボなし 頭なし
¥12,800×24回	ボなし 頭なし

8801/IIMR Dコース

PC-8801/IIMR……¥238,000
CU-14A2[0.39ピッチ 14"ディスプレー]‥¥ 99,800
ブランクディスケット(5"2HD,10枚)‥¥ 24,000
CU-14A2＝4050文字　256色表示可能

定価合計¥361,800➡¥250,000	
¥ 6,700×30回	ボ20000頭なし
¥ 8,600×36回	ボなし 頭なし
¥12,100×24回	ボなし 頭なし

8801/IIMR Cコース

PC-8801/IIMR……¥238,000
PC-KD854……¥ 89,800
PC-PR101F(24プリンター)‥¥158,000
ワープロソフト(スーパー松聞クリエイティブ)¥ 37,800
ブランクディスケット(5"2HD,10枚)‥¥ 24,000

定価合計¥547,600➡現金特価	
¥ 8,200×48回	ボ20000頭なし
¥11,200×36回	ボ20000頭なし
¥14,900×24回	ボ35000頭なし

★日本語ワープロとしても十分に使える様お組みしてあります。

8801/IIMR Bコース（29%引）

PC-8801/IIMR……¥238,000
PC-KD854……¥ 89,800
SL-80MK[ケーブル付 第2水準ロム付]¥145,500
ワープロソフト(JET8801A/MR)¥ 35,800
ブランクディスケット(5"2HD,10枚)‥¥ 24,000

定価合計¥533,100➡¥379,000	
¥ 8,800×36回	ボ25000頭なし
¥13,000×36回	ボなし 頭なし
¥18,500×24回	ボなし 頭なし

★日本語ワープロとしても十分に使える様お組みしてあります。

はっきり言ってココがほかとはちがいます

クレジットカードもOK

下記のクレジットカードをお持ちの方。お支払いは1回払いです。お申し込みの際①カード名②会員No.③有効期限をご連絡下さい。

日本信販　オリエントファイナンス　JCB

VISA　ユニオン

もしも初期不良があったら

お買い上げ当初より機種に異常がみられる場合、1週間以内にお電話下さい。お荷物をお宅までひきとりに参ります。当社にて再チェック後別商品と交換させて頂きます。

うれしい代引システム

面倒なお振込みの手間がはぶけます。商品の到着をご確認頂きその場で直接お支払い下さい。日・祭日の配送もOK。日付、時間の指定もお受けします。(離島の方は代引できませんのでご了承下さい。)

グーンとお徳な下取システム

今お持ちの機種を当社にて高額下取。わずかなご予算で上位機種、新品にシステムアップ。差額をクレジットでもお受けしておりますので尚一層お徳です。買換えをグーンとお徳にした下取システムはユーザーの皆様にきっと満足いただけるはずです。

もちろんクレジット

ご都合に合わせてお支払い金額、回数を設定できます。頭金なし月々3,000円より。あとは係員にご相談下さい。お客様にぴったりのコースをお選び致します。

やったぜ会員制度

商品をお買い上げのお客様全員にアオヤママイコンクラブの会員証を差し上げます。新たに商品をお買い上げの際、ハードソフト共に会員価格にてご提供致します。

買い替え大作戦

11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	¥ 66,000	——	——
PC-6001/II	PC-8801FR30	¥130,000	¥6,337	¥4,441	FM-new7	PC-8801FR30	¥123,000	¥5,997	¥4,203
PC-6001/IISR	PC-8801FR30	¥122,000	¥6,093	¥4,270	FM-new7	PC-8801MR	¥173,000	¥8,434	¥5,910
PC-8001/IISR	PC-8801FR30	¥118,000	¥5,753	¥4,032	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

TELEPHONE

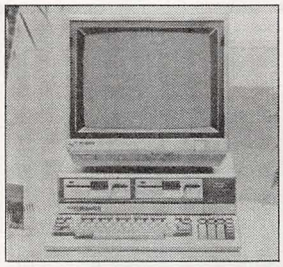
代金は商品到着時に配送にお支払い下さい。
銀行振込みは不用です。

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 022-227-7131
広島 082-261-7771　問い合せ 03-987-7795

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



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。ぜひご利用下さい。

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。

アフターサービス

お買い上げ頂いた商品が新品でも中古でもアフターサービスは万全です。もしご使用中、機種に異常や疑問を感じられた場合、どんな小さなことでもご質問下さい。専門のスタッフが適確に診断、お答え致します。

8801/IIFR A コース　34%引

PC-8801/IIFR20 …… ¥148,000
CU-14A2 [0.39ピッチ 14"ディスプレー] …… ¥ 99,800
スーパーJoyスティック …… ¥ 5,800
ブランクディスケット(5"2D,10枚) ¥ 17,000

定価合計¥270,600➡¥179,000

¥ 3,800×36回	㊎14000㊐なし
¥ 6,100×36回	㊎なし ㊐なし
¥ 8,700×24回	㊎なし ㊐なし

8801/IIFR E コース

PC-8801/IIFR30 …… ¥178,000
CU-14A2 [0.39ピッチ 14"ディスプレー] …… ¥ 99,800
ブランクディスケット(5"2D,10枚) ¥ 17,000

定価合計¥294,800➡¥199,000

¥ 7,000×36回	㊎なし ㊐なし
¥ 9,900×24回	㊎なし ㊐なし
¥18,600×12回	㊎なし ㊐なし

8801/IIFR G コース

TVもよく映るよくばりコース

PC-8801/IIFR30 …… ¥178,000
PC-TV452 [別製品 TV&空間 15インチカラーディスプレイ] ¥129,800

定価合計¥307,800➡現金特価

¥ 6,700×24回	㊎30000㊐なし
¥ 8,200×36回	㊎なし ㊐なし
¥11,700×24回	㊎なし ㊐なし

8801/IIFR30 H コース　特別限定品

PC-8801/IIFR30 …… ¥178,000
PC-KD854 …… ¥ 89,800
ブランクディスケット(5"2D,10枚) ¥ 17,000

定価合計¥284,800➡現金特価

¥ 7,200×36回	㊎なし ㊐なし
¥ 7,700×24回	㊎15000㊐なし
¥19,400×12回	㊎なし ㊐なし

8801/IIFR I コース

PC-8801/IIFR20 …… ¥148,000
PC-KD854 …… ¥ 89,800
ブランクディスケット(5"2D,10枚) ¥ 17,000
スーパーJoyスティック …… ¥ 5,800
新製品 KD854:0.39ピッチ 14インチディスプレー

定価合計¥260,600➡現金特価

¥5,300×48回	㊎なし ㊐なし
¥6,700×36回	㊎なし ㊐なし
¥9,500×24回	㊎なし ㊐なし

8801/IIFR K コース

PC-8801/IIFR30 …… ¥178,000
PC-KD854 …… ¥ 89,800
SL-80MK [ケーブル付 第2水準ROM付] …… ¥145,500
ワープロソフト[スーパー春望グリエイティブ] ¥ 34,800
ブランクディスケット(5"2D,10枚) ¥ 17,000

定価合計¥465,100➡¥333,000

¥ 5,600×48回	㊎20000㊐なし
¥ 7,200×36回	㊎25000㊐なし
¥11,300×36回	㊎なし ㊐なし

★日本語ワープロとしてのこのクラス最高のソフトを組み入れてあります。

●パソコンを初めてお使いになられる方、ワープロとしてお使いになられる方、私共ではあらゆるデータをとりそろえてお待ちいたしておりますのでお気軽にご相談下さい。

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-PR101TL	¥ 79,800	現金特価	¥ 3,200	——	第1、第2水準・非漢字ROM標準装備(イタリック、ゴシック、アール工字体も内蔵)
NEC	PC-PR201TL	¥135,000	現金特価	¥ 5,400	¥ 3,700	第1、第2水準・非漢字ROM標準装備(イタリック、ゴシック、アール工字体も内蔵)
NEC	PC-PR201H2	¥245,000	現金特価	¥ 9,800	¥ 6,900	第1、第2水準・非漢字ROM標準装備(イタリック、ゴシック、アール工字体も内蔵)
NEC	PC-PR201F	¥188,000	現金特価	¥ 7,500	¥ 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-PR101F	¥158,000	現金特価	¥ 6,300	¥ 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
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	¥150,000	¥ 7,200	¥ 5,100	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	¥ 3,800	——	24ドット10インチプリンター
ランドコンピューター	9801UV2用5"2HDシングルドライブ	¥ 78,000	¥ 66,300	¥ 3,200	——	5"ディスク版をUV2にさし上げます。LDS-5UV
セイコー社	SL-80MK+ケーブル	¥125,500	¥ 86,000	¥ 4,300	¥ 3,000	10インチインパクト24ドット漢字プリンター

① 新製品



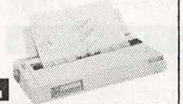
NEC PC-PR101TL

第1、第2水準漢字・非漢字を標準装備 イタリック、ゴシック、クーリエ字体も内蔵 24ドット明朝体ノンインパクト低騒音印字 8色カラー印刷・ハガキ印刷可能

定価合計¥79,800➡現金特価

¥3,200×24回	㊎なし ㊐なし
¥6,000×12回	㊎なし ㊐なし

② 新製品



NEC PC-PR201TL

第1、第2水準漢字・非漢字を標準装備 イタリック、ゴシック、クーリエ字体も内蔵 24ドット明朝体ノンインパクト低騒音印字 8色カラー印刷・ハガキ印刷可能

定価合計¥135,000➡現金特価

¥ 5,400×24回	㊎なし ㊐なし
¥10,200×12回	㊎なし ㊐なし

③ 新製品



EPSON AP-80K

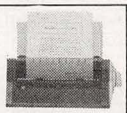
24ドット熱転写漢字カラープリンタ

AP-80K …… ¥69,800
PCロムカートリッヂ …… ¥ 3,000
プリンターケーブル …… ¥ 7,500

定価合計¥80,300➡¥61,300

¥3,100×24回	㊎なし ㊐なし
¥5,700×12回	㊎なし ㊐なし

④ 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
第2水準ROM …… ¥ 20,000

定価合計¥145,500➡¥86,000

¥4,300×24回	㊎なし ㊐なし
¥8,100×12回	㊎なし ㊐なし

⑤ 新製品



brother 刻印名人

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

¥3,800×24回	㊎なし ㊐なし
¥7,300×12回	㊎なし ㊐なし

※No.1、2、3：24ドット熱転写プリンター　No.4、5：24ドット、ドットマトリックスプリンター

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
CZ803C	PC-8801FR30	¥121,000	¥5,898	¥4,134	MZ1500	PC-8801FR30	¥128,000	¥6,337	¥4,441
PC-8801	PC-8801FR30	¥120,000	¥5,850	¥4,100	PC-8801/II30	PC-8801FR30	¥ 75,000	¥3,657	——
PC-8801/II10	PC-8801FR20	¥ 80,000	¥3,900	——	PC-8801/II30	PC-8801MR	¥125,000	¥6,094	¥4,270
PC-8801/II20	PC-8801FR30	¥ 93,000	¥4,533	¥3,177	PC-8801/IISR30	PC-8801MR	¥ 93,000	¥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. 初のマルチビジュアル端子搭載（ビデオやビデオ入力端子付テレビとダイレクト接続）
2. ジョイカード標準装備（遊び心を加速する）
3. タテ・ヨコ両用タイプ（横幅33cm、組み合わせ自在の）
4. 先進機能にもうれしい対応（多彩な画像処理、FM音源、パソコン通信など）

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	現金特価	¥3,099	——
CZ-8BS1	ステレオタイプFM音源カード	¥23,800	現金特価	——	——
CZ-8BM2	RS232C・マウスボード	¥19,800	現金特価	——	——
CZ-8TM1	モデム ユニット	¥29,800	現金特価	——	——
CZ-8SS2	システム スタンド	¥ 5,500	現金特価	——	——
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	¥52,000	限定品	
CZ-8RL1	データ レコーダ	¥24,800	現金特価	——	——
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	現金特価	¥3,649	——
CZ-811D	14型カラーディスプレーテレビ	¥89,800	¥45,000	¥4,125	——

上記周辺機器は現金特価をお電話にてお問い合せ下さい。本体と合せてお申込みの場合、クレジット及び代金引換にて受け賜ります。

X-1G Model10 Cコース

CZ820C〔本体〕……¥69,800
CU-14G〔2000文字ディスプレー〕…¥49,800

定価合計¥119,600➡現金特価	
¥ 3,200×36回	㊎なし 頭なし
¥ 4,500×24回	㊎なし 頭なし
¥ 8,700×12回	㊎なし 頭なし

X-1G Model30 Aコース

CZ-822C〔本体〕……¥118,000
CZ-820D〔ディスプレーテレビ〕…¥ 79,800
ソフトウェアパック〔6本セット〕…¥ 19,800

定価合計¥217,600➡現金特価	
¥ 5,700×36回	㊎なし 頭なし
¥ 8,100×24回	㊎なし 頭なし
¥15,200×12回	㊎なし 頭なし

テレビも映るメディアタイプ

X-1G Model10 Aコース

CZ-820C〔本体〕……¥69,800
CZ-820D〔ディスプレーテレビ〕…¥79,800
ソフトウェアパック〔6本セット〕…¥15,800

定価合計¥165,400➡現金特価	
¥ 4,300×36回	㊎なし 頭なし
¥ 6,200×24回	㊎なし 頭なし
¥11,600×12回	㊎なし 頭なし

テレビも映るメディアタイプ

X-1G Model30 Bコース 32%引

CZ-822CE〔本体〕……¥118,000
CZ-811DE〔ディスプレーテレビ〕¥ 89,800
ソフトウェアパック〔6本セット〕…¥ 19,800

定価合計¥227,600➡¥148,000	
¥ 5,200×36回	㊎なし 頭なし
¥ 7,400×24回	㊎なし 頭なし
¥14,100×12回	㊎なし 頭なし

テレビも映るメディアタイプ

X-1G Model10 Bコース 34%引

CZ-820CE〔本体〕……¥69,800
CZ-811DE〔ディスプレーテレビ〕¥89,800
ソフトウェアパック〔6本セット〕…¥15,800

定価合計¥175,400➡¥105,800	
¥ 4,300×30回	㊎なし 頭なし
¥ 5,200×24回	㊎なし 頭なし
¥ 9,800×12回	㊎なし 頭なし

テレビも映るメディアタイプ

X-1G Model30 Cコース

CZ-822C〔本体〕……¥118,000
CU-14G〔2000文字ディスプレー〕¥ 49,800
ブランクディスケット〔5"2D、10枚〕¥ 17,000

定価合計¥184,800➡現金特価	
¥ 5,400×30回	㊎なし 頭なし
¥ 6,500×24回	㊎なし 頭なし
¥12,200×12回	㊎なし 頭なし

買い替え大作戦

11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	¥51,000	¥4,675	——	——	X-1C本体	X-1G/30	¥77,500	¥7,104	¥3,778	——
PC-6001/II	X-1G/10	¥46,000	¥4,216	——	——	X-1Cs本体	X-1G/30	¥77,000	¥7,059	¥3,754	——
6001/II SR	X-1G/30	¥77,000	¥7,058	¥3,753	——	X-1F10本体	X-1G/30	¥74,500	¥6,830	¥3,632	——
FM-7	X-1G/10	¥41,500	¥3,804	——	——	X-1F20本体	X-1G/30	¥55,000	¥5,041	——	——
FM-7	X-1G/30	¥80,000	¥7,333	¥3,900	——	MZ2000①②③	MZ2500/30	¥102,000	¥9,350	¥4,973	¥3,485
PC-8001/II SR	X-1G/30	¥73,000	¥6,691	¥3,559	——	MZ2000①②③	MZ2500/20	¥90,000	¥8,250	¥4,388	¥3,075
MZ1500	X-1G/10	¥42,000	¥3,850	——	——	X-1F10	CZ856C	¥100,000	¥9,166	¥4,875	¥3,416
MZ1500	X-1G/30	¥80,000	¥7,333	¥3,900	——	X-1F20	CZ856C	¥80,000	¥7,333	¥3,900	——
CZ800C+Gラム	X-1G/30	¥77,500	¥7,104	¥3,778	——	6001/II	X-1F10	¥30,000	——	——	——

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

SOCOM

お買い得新製品バザール

ワールド イン アオヤマ
WORLD IN AOYAMA

ラインナップ

現金購入のお客様

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セットをサービスさせていただきます。

●三井銀行要町支店　普5052013　　㈱ワールド イン アオヤマ

SHARP

X1 turbo II

漢字処理を超えた新日本語処理。
あのX1ターボのハイパフォーマンスをすべて継承。



X1 turbo II Aコース
特別限定品セット

CZ856CE〔本体〕……¥178,000
CZ856DE〔ディスプレー〕…¥119,800
MZ-1P17〔ケーブル〕……¥ 86,300

定価合計¥384,100➡現金特価	
¥ 5,700×36回	㊎15000㊐なし
¥ 8,400×24回	㊎20000㊐なし
¥11,700×24回	㊎なし ㊐なし

特別限定15台

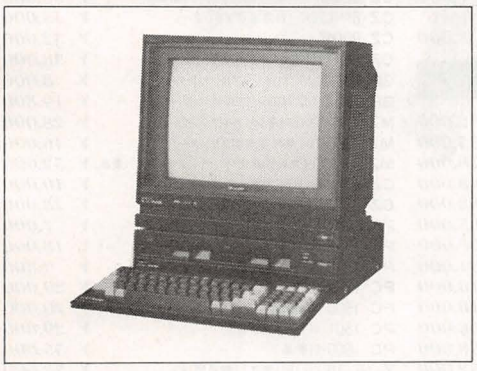
X1 turbo II Bコース

CZ-856CE〔本体〕……¥178,000
CZ-855DE〔ディスプレー〕…¥119,800
ソフトウェアパック〔6本セット〕…¥ 19,800

定価合計¥317,600➡¥192,000	
¥5,500×24回	㊎23000㊐なし
¥6,600×36回	㊎なし ㊐なし
¥9,400×24回	㊎なし ㊐なし

10月1日全国一斉発売

X1 turbo III



- 大容量1Mバイト5"ディスク2基搭載
- JIS第1水準、第2水準漢字ROM搭載
- システム・ユーザー辞書同梱
- X-1 Turboシリーズ全ての特長を継承
- ソフトコンパチブル設計

CZ-870CB……¥168,000
CZ-870DB……¥109,800
ブランクディスケット〔5'2HD、10枚〕…¥ 24,000

定価合計¥301,800➡現金特価	
¥ 4,600×36回	㊎18000㊐なし
¥ 7,600×36回	㊎なし ㊐なし
¥10,800×24回	㊎なし ㊐なし

- ディスプレーマスクピッチ0.4㎜/デジタルサイン付
- ボディーカラーは、X-1Gと同じ、オフィスグレーとブラック

新製品
限定20台即納



CZ8PC1
24ドット熱転写プリンター
CZ-8PC1……¥69,800
X1シリーズケーブル付

定価合計¥69,800➡現金特価	
¥3,600×18回	㊎なし ㊐なし
¥5,200×12回	㊎なし ㊐なし

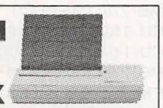
限定特別価格



MZ1P17
24ドット熱転写プリンター
MZ-1P17……¥79,800
プリンターケーブル……¥ 7,500

定価合計¥85,300➡現金特価	
¥3,300×18回	㊎なし ㊐なし
¥4,800×12回	㊎なし ㊐なし

限定特別品



TR-24X
24ドット熱転写プリンター
TR-24X……¥68,800
プリンターケーブル……¥ 7,500

定価合計¥76,300➡¥48,000	
¥3,100×18回	㊎なし ㊐なし
¥4,500×12回	㊎なし ㊐なし

お客様相談室

03-987-7795

すでにご注文いただいている商品のお届け時期(納期)や、メンテナンス、その他のお問合せは上記へお電話ください。

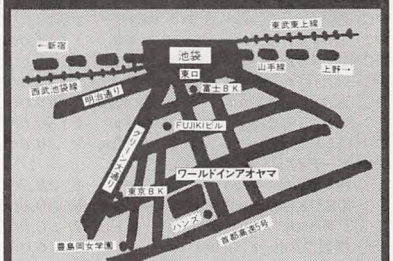
ワールド イン アオヤマのパソコンは全商品一年間の保険付

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。
パソコン保険導入の為、お客様に¥1,300の負担をお願いいたしております。

ワールド イン アオヤマ
テレフォンガイド

電話受付注文センター

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 022-227-7131
問い合せ 03-987-7795

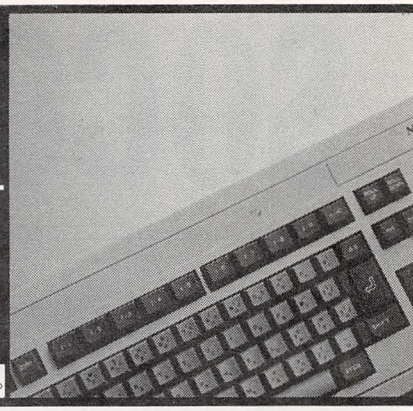


ショールームは木曜日定休日となります

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



特選中古パソコン



代金は商品到着時に配送にお支払い下さい。銀行振込みは不用です。

NEC

PC-6001〔本体：家庭用TVに直接可能〕……¥ 10,000
PC-6006〔ロム、ラムカートリッヂ〕……¥ 4,000
PC-6001MKII〔本体：家庭用TVに直接可能〕……¥ 18,000
PC-6001MKIISR〔本体：RFモジューレーター付〕……¥ 22,000
PC-6001MKIISR〔本体：RFモジューレーター付〕〔新品〕……¥ 25,000
PC-6601〔本体：3.5'ドライブ付、家庭用TVに直接可能〕……¥ 25,000
PC-6601SR〔本体：3.5'ドライブ付、家庭用TVに直接可能〕……¥ 38,000
PC-8001MKII〔本体〕……¥ 20,000
PC-8001MKIISR〔本体〕……¥ 38,000
PC-8001MKIISR〔本体〕〔新品〕……¥ 42,800
PC-DR312〔データレコーダー〕〔新品〕……¥ 9,800
PHC-DRII〔データレコーダー〕〔新品〕……¥ 9,800
PC-DR311〔データレコーダー〕……¥ 6,800
PC-6081〔データレコーダー〕……¥ 6,500
PC-6082〔データレコーダー〕……¥ 7,800
PC-60M43〔15色ディスプレー〕……¥ 20,000
PC-KD251K〔カラーディスプレー〕……¥ 28,000
PC-KD351〔カラーディスプレー〕……¥ 28,000
CZ-811D〔2000文字カラー〕……¥ 40,000
CU-14GB〔2000文字カラー〕〔新品同様〕……¥ 39,800
CU-14〔FM-77AV用ディスプレー〕〔新品同様〕……¥ 39,800
PC-8851〔4050文字グリーンディスプレー〕……¥ 23,000
PC-TV151〔2000文字パソコンテレビ〕……¥ 48,000
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〕〔新古〕……¥132,000
PC-TV452〔4050文字パソコンテレビ〕〔新古〕……¥ 98,000
PC-KD551〔4050文字ディスプレー〕……¥ 55,000
PC-KD551K〔4050文字ディスプレー〕……¥ 58,000
PC-KD852〔4050文字ディスプレー〕……¥ 64,000
PC-KD854〔4050文字ディスプレー〕〔展示品〕……¥ 71,000
PC-KD854〔4050文字ディスプレー〕……¥ 67,000
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〔5'フロッピーディスク〕〔システムディスク・ケーブル付〕¥ 65,000
PC-80S31K〔5'フロッピーディスク〕〔新品〕……¥ 89,800
PC-8881K〔8フロッピー〕……¥189,000
ティアックFD55B〔旧IIフロッピー-PC-8801/IISR-FRに接続可能〕〔新品〕……¥ 30,000
PC-8201〔ハンドヘルド〕……¥ 58,000
PC-8201〔ハンドヘルド〕〔新品〕……¥ 83,000
PC-8801〔本体〕……¥ 40,000
PC-8801〔本体：漢字ロム付〕……¥ 48,000
PC-8801/II10〔本体〕……¥ 60,000
PC-8801/II30〔本体：5'ドライブ2機増設〕……¥ 94,000
PC-8801/II30〔本体：5'ドライブ2機増設〕〔新古品〕……¥102,000
PC-8801/II30〔本体：5'ドライブ2機標準装備〕……¥ 98,000
PC-8801/IISR20〔本体：5'ドライブ1機標準装備〕¥113,000
PC-8801/IISR30〔本体：5'ドライブ2機増設〕……¥130,000
PC-8801/IISR30〔本体：5'ドライブ2機標準装備〕¥134,000
PC-8801/IIFR10〔本体〕〔新品同様〕……¥ 80,000
PC-8801/IIFR20〔本体：5'ドライブ1機増設〕……¥109,000
PC-8801/IIFR20〔本体：5'ドライブ1機標準装備〕……¥111,000
PC-8801/IIFR30〔本体：5'ドライブ1機増設〕……¥128,000
PC-8801/IIFR30〔本体：5'ドライブ2機標準装備〕〔展示品〕¥134,000
PC-8801/IIFR30〔本体：5'ドライブ2機標準装備〕¥130,000
PC-8801/IIMR〔本体：1Mバイトドライブ2機標準装備〕……¥169,000
CU-14A2〔4050文字アナログディスプレー、PC-8801/IISR及びFR用〕〔新品〕……¥ 59,800
フロッピーディスク・ティアック-FD55BV
〔PC-8801MKII用フロッピーディスク〕〔新品〕……¥ 28,000
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〕……¥ 58,000
256K増設ラムボード〔9801用〕〔新品〕……¥ 16,000
512K増設ラムボード〔9801用〕〔新品〕……¥ 22,000
IBM高速RAMディスク〔9801用、RAMディスク用、
ユーティリティソフト付〕〔新品〕……¥ 42,000
PC-9801E〔本体〕……¥128,000
PC-9801U2〔本体〕……¥150,000
PC-9801F2〔本体：5'ドライブ2機標準装備〕……¥190,000
PC-9801m2〔本体：1Mバイトドライブ2機標準装備〕¥220,000
PC-9801VF2〔本体：5'ドライブ2機標準装備〕……¥238,000
PC-9801Vm2〔本体：5'ドライブ2機標準装備〕……¥280,000
PC-9801Vm2〔Aランク〕……¥298,000
PC-PR401〔サーマルプリンター〕……¥ 18,000
PC-PR401〔サーマルプリンター〕〔新品、ケーブル付〕¥ 29,800
PC-PR405〔24'漢字プリンター〕……¥ 40,000
PC-PR405〔ケーブル付〕〔新品同様〕……¥ 43,000
PC-PR101〔24シリアルプリンター〕……¥ 78,000
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
RP-80F/TII〔シリアルプリンター〕……¥ 40,000
GP-500M〔シリアルプリンター〕……¥ 19,800
GP-700M〔インクジェット式カラープリンター〕……¥ 28,000
GP-550M〔16'漢字プリンター〕……¥ 38,000
NM-9300〔24'漢字プリンター〕……¥ 98,000
NM-9400〔24'漢字プリンター〕……¥130,000
PC-8826〔カラープロッタプリンター〕……¥ 38,000
PC-PR406〔24'熱転写漢字プリンター〕……¥ 58,000
PC-8821〔グラフィックドットプリンター〕……¥ 35,000
PC-PR103〔インパクトラインドットプリンター〕……¥ 38,000
PC-PR201T〔130ケタ熱転写漢字プリンター〕……¥ 98,000
PR-201H〔24'シリアルプリンター〕……¥198,000
PR-201CL〔24'カラーシリアルプリンター〕〔新品同様〕……¥188,000
SL-80MK〔ケーブル付〕……¥ 73,000
SL-80MK〔24'カラーシリアルプリンター、第2水準、ケーブル付〕〔新品〕¥ 86,000
AP-80K〔24'カラー熱転写プリンター、ロム、ケーブル付〕……¥ 55,000
M-1009X〔熱転写プリンター〕……¥ 29,000
H1-80〔EPSON、MSXカラープリンター〕……¥ 38,000
VP130K〔130ケタ24'シリアルプリンター〕……¥132,000
PC-6021〔シリアルプリンター〕……¥ 17,000
PC-6022〔シリアルプリンター〕……¥ 17,000
プリンターを御購入いただいたお客様には、全てケーブルをお付けいたしております。
JB1203M〔NEC、2000文字モノクロディスプレー〕……¥ 8,000

FUJITSU

FM-7〔本体〕……¥ 32,000
FM-NEW7〔本体〕……¥ 35,000
FM-77L2〔本体〕……¥ 78,000
FM-77L4〔本体〕……¥ 88,000
FM-77D2〔本体〕……¥ 68,000
FM-77AV1〔本体〕……¥ 85,000
FM-77AV2〔本体〕……¥108,000
MB-27405〔プリンター〕……¥ 34,000
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〕……¥ 88,000
MB-27603〔シングルディスク〕……¥ 52,000
MB-27631〔3.5'ディスク〕……¥ 62,000
CU-14GB〔2000文字カラー〕〔新品同様〕……¥ 39,800
CU-14〔FM-77AV用ディスプレー〕〔新品同様〕……¥ 39,800
MB-27343〔2000文字カラーディスプレー〕……¥ 28,000
FM-77AV1〔本体〕〔新品同様〕……¥ 92,000
FM-TV151〔ディスプレー〕〔中古〕……¥ 58,000
SP-800F〔セイコー社、シリアルプリンター〕……¥ 38,000
GP-500F〔セイコー社、シリアルプリンター〕……¥ 22,000

SHARP

MZ-721〔本体〕……¥ 16,000
MZ-731〔本体〕……¥ 23,000
MZ-1500〔本体〕……¥ 25,000
MZ-2000〔Gラム付①②③〕……¥ 38,000
MZ-2200〔DR付〕……¥ 27,000
MZ-2200〔DR付〕〔新品〕……¥ 37,000
MZ-80P6〔プリンター〕……¥ 32,000
MZ-2500/30……¥108,000
MZ-2500/30〔新品〕……¥120,000
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-1TurboII〔本体〕……¥108,000
X-1TurboII〔ディスプレー〕……¥ 68,000
CZ-8VC〔X-1用RFモジューレーター〕……¥ 11,000
CZ-8VC〔X-1用RFモジューレーター〕〔新品〕……¥ 13,300
CZ-856C〔新品同様〕……¥115,000
CZ-855D〔新品同様〕……¥ 73,000
X-1F/10〔CZ811本体〕……¥ 35,000
X-1F〔CZ811ディスプレー〕……¥ 40,000
X-1F/20〔CZ812本体〕……¥ 72,000
X-1F/20〔CZ812本体〕〔新品同様〕……¥ 78,000
CZ-801C〔X-1C本体〕……¥ 31,000
CZ-800C〔本体、Gラム付〕……¥ 31,000
CZ-803C〔本体〕……¥ 32,500
CZ-802C〔X-1D本体〕……¥ 35,000
CZ-820C〔X-1GModel 10 本体〕……¥ 52,000
CZ-822C〔X-1G Model 30 本体〕……¥ 85,000
CZ-802C〔X-1G Model 30 本体〕〔新品〕……¥ 40,000
CZ-8KR〔漢字ロム〕〔新品〕……¥ 17,000
CZ-850D〔X-1ターボディスプレー〕〔新品〕……¥ 78,000
CZ-852C〔X-1ターボ30本体〕〔新品〕……¥120,000
CZ-8RL1〔データーレコーダー〕……¥ 18,000
CZ-8RL1〔データーレコーダー〕〔新品〕……¥ 19,800
CZ-8PD2〔X-1用ドットプリンター〕〔新品〕……¥ 38,000
CZ-8PK2〔X-1対応漢字プリンター〕……¥ 45,000
CZ-80PK……¥ 32,000
CZ-8PP2〔プリンター〕〔新品〕……¥ 38,000
GP-80DB〔MZ対応シリアルプリンター〕……¥ 8,000
GP-500Z〔MZ対応シリアルプリンター〕……¥ 19,800
MZ-1P14〔MZ対応シリアルプリンター〕……¥ 28,000
MZ-1P17〔24'熱転写漢字プリンター〕……¥ 46,000
MZ-1P17〔24'熱転写漢字プリンター、ケーブル付〕〔新品〕¥ 52,000
CZ-811DR〔2000文字カラー〕……¥ 40,000
CZ-300F〔3フロッピーディスク〕……¥ 28,000
PC-1246〔ポケコン〕……¥ 7,000
PC-1350〔ポケコン〕……¥ 18,000
PC-1247〔ポケコン〕〔新品〕……¥ 9,800
PC-1360K〔ポケコン〕〔新品〕……¥ 29,000
PC-1500〔ポケコン〕……¥ 20,000
PC-1501〔ポケコン〕〔新品〕……¥ 29,800
PC-1600K〔新品〕……¥ 55,000
X-1F/10〔CZ-811本体〕〔新品同様〕……¥ 38,000
12M18B〔Sharp、4050文字モノクロディスプレー〕……¥ 12,000
MZ1D04〔2000文字モノクロディスプレー〕〔新品同様〕¥ 15,000
MZ1D22〔4050文字カラーディスプレー〕……¥ 58,000

EPSON・日立・SONY

SC-3000〔本体〕……¥ 13,000
SC-3000H〔本体〕……¥ 16,000
HC-20〔ハンドヘルド、DR付〕……¥ 54,000
FP-80〔プリンター〕……¥ 28,000
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

中古パソコンを価格だけで選んではいませんか?

ワールドインアオヤマの中古は他店にはマネのできない程多岐にわたった厳しいチェックをパスした特選品揃いです。企業よりの消耗品は一切扱っておりませんので安心してお使い下さい。勿論、全商品マニュアル・ケーブル付ですので新品購入と同じ気分でお求めになれます。

中古こそ万全のメンテナンス体制を必要とするのです。私共の自信は雑誌にとどまらずあらゆる所に紹介いたします。

アフターサービス

お買い上げ頂いた商品が新品でも中古でもアフターサービスは万全です。もしご使用中、機種に異常や疑問を感じられた場合どんな小さなことでもご質問下さい。専門のスタッフが適確に診断、お答え致します。

もちろんクレジット

ご都合に合わせてお支払い金額、回数を設定できます。頭金なし月々3,000円より。あとは係員にご相談下さい。お客様にぴったりのコースをお選び致します。

うれしい代引システム

面倒なお振込みの手間がはぶけます。商品の到着をご確認頂き、その場で直接お支払い下さい。日・祭日の配送もOK。日付、時間の指定もお受けします。(離島の方は代引できませんのでご了承下さい。)

ワールド イン アオヤマ

WORLD IN AOYAMA

☎03-987-7771

UP130K〔130ケタ24 シリアルプリンター〕……¥110,000
RP80〔シリアルプリンター〕……¥ 32,000
P1-40〔プロッタープリンター〕……¥ 25,000
G-10XfII〔シリアルプリンター〕……¥ 28,000

MSX

16KのMSXを購入いただいたお客様全員に16K拡張カートリッヂをお付けいたしております。 ※16KMSXは、32K容量になります。

HC-95〔128Kドライブ2基付〕〔新品同様〕……¥148,000
HC-95〔128Kドライブ2基付〕〔展示品〕……¥146,000
HC-90〔128Kドライブ1基付〕〔新品同様〕……¥128,000
MBH1〔日立、RF、16K〕……¥ 18,000
CF1200〔ナショナル、RF、16K〕……¥ 18,000
CF2000〔ナショナル、RF、16K〕……¥ 18,000
CF2700〔ナショナル、RF、32K〕……¥ 24,000
CF3000〔ナショナル、RF、64K〕……¥ 30,000
HC-30〔ビクター、RF、32K〕〔新品〕……¥ 19,800
HC-60〔ビクター、RF、32K〕〔新品〕……¥ 19,800
HC-7〔ビクター、RF、64K〕……¥ 28,000
HC-7〔ビクター、RF、64K〕〔新品〕……¥ 29,800
HC-80〔ビクター、MSX2〕〔新品〕……¥ 39,000
HC-30〔ビクター、RF、32K〕……¥ 18,000
HB-55〔SONY、RF、16K〕……¥ 18,000
HB-75〔SONY、RF、64K〕……¥ 28,000
HB-101〔SONY、RF、16K〕……¥ 18,000
HB-201〔SONY、RF、16K〕……¥ 28,000
ML-F120〔RF、32K〕……¥ 28,000
PV-7〔RF、8K〕……¥ 6,800
PHC-30〔サンヨー、RF、DR、16K〕……¥ 18,000
FM-X〔RF、16K〕……¥ 18,000
MPC3〔16K、RF〕……¥ 19,000
P1-40〔カラープリンター〕……¥ 25,000
MCP-40X〔カラープリンター〕……¥ 18,000
MX-10〔カシオ、RF、16K〕〔新品〕……¥ 15,000
MX-10〔カシオ、RF、16K〕……¥ 9,800
V-10〔キャノン、RF、16K〕……¥ 17,000
V-20〔キャノン、RF、64K〕……¥ 26,000
HX-10D〔東芝、RF、16K〕……¥ 18,000
HX-21〔東芝、RF、64K〕……¥ 29,000
YIS303〔ヤマハ、RF、16K〕……¥ 18,000
★MSX16K拡張カートリッヂ……¥ 6,200

今月のお買得品

新品限定

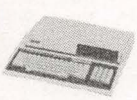


Sharp 限定品
MZ-1P17 ケーブル付
¥52,000



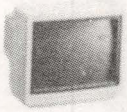
MZ1500 ¥25,000

新品限定



MZ2200+DR
〔本体+データレコーダ〕
¥147,800⇒¥37,000

新品限定



Sharp
CU14A2
¥99,800⇒¥59,800

新品限定



CZ811DE
2000文字カラーパソコンテレビ
¥89,800⇒¥45,000

新品限定



Sharp X-1ターボII
¥297,800⇒¥188,000

プリンター限定品 NEC用

新製品



SEIKOSHA SL-80MK
ビジネスクオリティの、日本語プリンタ

SL-80MK	¥118,000
プリンターケーブル	¥ 7,500
第2水準ロム	¥ 20,000

¥145,500⇒¥86,000

今月の特別限定品

NEC PC-PR405〔ケーブル付〕	定価59,800円	¥43,000
富士通 MB27611〔システムディスク・1F付〕	定価148,000円	¥88,000
Sharp CU14H2	定価99,800円	¥55,000
Sharp CU14A2 〔4050文字カラーディスプレー PC-8801SR FR-8801II 9801Vm2用〕	定価99,800円	¥59,800
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	¥58,000
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。

新品同様品／お買得品コーナー

NEC

PC-8801MKIISR〔新品同様〕……¥ 42,800
PC-6601SR〔新品同様〕……¥ 42,000
PC-8801MKIIFR10〔新品同様〕……¥ 80,000
PC-8801MKIIFR20仕様〔新品同様〕……¥111,000
PC-8801MKIIFR30仕様〔新品同様〕……¥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-TV451〔4050文字ディスプレーテレビ〕〔新品同様〕……¥132,000
PC-TV452〔4050文字ディスプレーテレビ〕〔新品同様〕……¥ 98,000
CU-14H2〔4050文字ディスプレー〕〔新品同様〕……¥ 52,000
CU-14A2〔4050文字ディスプレー〕〔新品同様〕……¥ 59,800
CU-14P1〔4050文字ディスプレー〕〔新品同様〕……¥ 64,000
PC-PR201CL〔24プリンター〕〔新品同様〕……¥188,000

PC-PR201CL
¥328,000⇒¥188,000

SHARP

MZ2500/30〔本体〕〔新品同様〕……¥120,000
MZ2500/20〔本体〕〔新品同様〕……¥108,000
X-1Turbo/30〔本体〕〔新品同様〕……¥120,000
X-1Turbo/20〔本体〕〔新品同様〕……¥ 98,000
CZ850DR〔4050文字カラーディスプレー〕〔新品同様〕¥ 78,000
MZ1D22〔4050文字カラーディスプレー〕〔新品同様〕¥ 67,000
CU-14A2〔4050文字カラーディスプレー〕〔新品同様〕¥ 59,800
CZ-502F〔5フロッピーディスク〕〔新品同様〕……¥ 79,800
MZ1P17〔ケーブル付〕〔新品同様〕……¥ 52,000
CZ811C〔本体〕〔新品同様〕……¥ 40,000
CZ856C〔本体〕〔新品同様〕……¥115,000
CZ855DE〔4050文字ディスプレーテレビ〕〔新品同様〕¥ 73,000

MSXパソコン限定品

ビクターMSX HC-30・32K〈限定品〉 定価36,800円 ¥19,800
ビクターMSX HC-60・32K 定価64,800円 ¥22,500
ビクターMSX HC-80・128K 定価84,800円 ¥39,800

CU-14P1 限定100台
0.31 4050文字カラー
¥128,000⇒¥64,000

CU-14H2 限定50台
0.39 4050文字カラー
¥99,800⇒¥52,000

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。

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。

- 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
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……ソフトの動きは速まじい。



PC-6001/IIシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
クロプター	T/B	3,800	3,520
ウィングマン	T/B	4,800	4,440
軽井沢誘拐案内	T/B	4,800	4,440
ホートヒア連続殺人事件	T/B	3,600	3,330
アルバトロス	T/B	5,800	5,370
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
ハイドライト S可	T/B	4,800	4,440
サ・ブラック・オニキス	T/B	5,800	5,370
タイムトンネル	T/B	4,300	3,980
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
リサート	T/B	4,800	4,440
信長の野望	T/B	4,500	4,170
はーりぃふぉっす(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
ホットドック	T/B	4,800	4,440
ミスターハナフタ	T/B	4,200	3,890
青い宇宙の冒険	T/B	4,200	3,890
キャラクシアン	T B	3,000	2,780
アスピック	T B	4,800	4,440
ポスコニアン	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
はーりぃふぉっす SR	3FD	7,800	7,260
アルバトロス	3FD	8,800	8,140
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
ハイドライト	3FD	6,800	6,330
ハイドライト 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
クロプター	3FD	6,000	5,550
ディグダグ	3FD	5,800	5,370
ポスコニアン	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・マーク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
ホートヒア連続殺人事件	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 SR	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
ザナドウ SR	5FD	7,800	7,260
サラダの国トマト姫	T B	4,800	4,440
ハンバーカー	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
サ・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
リサート SR	T B	4,800	4,470
ゼビウス SR	T B	4,300	3,980
ハンバーカー SR	T B	4,000	3,700
テーモンクリスタル SR	T B	4,000	3,700
ホットドック SR	T B	4,800	4,440
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
暗闇の視点	5FD	6,800	6,330
抄本三国志	5FD	8,800	8,190
AWACS	5FD	7,500	6,980
ラグランジェ2 パート1	5FD	6,800	6,330
バヌルハニック	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
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
リクラス	5FD	6,800	6,330
トリトーン	5FD	6,800	6,330
カサブランカに愛を	5FD	7,200	6,700
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
スーパーコンボーザー	5FD	12,800	11,850
始皇帝	5FD	6,800	6,330
クリスタル・プリズン	5FD	7,500	6,980
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
ポインドX占領作戦	5FD	6,800	6,330
ザナドウ	5FD	7,800	7,260
メルヘンウェール1	5FD	7,900	7,350
ニャンニャンプロレス	5FD	6,800	6,330
覇邪の封印	5FD	8,800	8,140
ホットトック	5FD	6,800	6,330
セビウス	5FD	6,800	6,330
地球戦士ライザー	5FD	6,400	5,960
ナイルの涙	5FD	6,800	6,330
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
賢者の遺言	5FD	7,800	7,260
ウィングマン2	5FD	6,800	6,330
サース	5FD	5,800	5,370
アリオン	5FD	7,800	7,260
レリクス	5FD	7,200	6,700
アークスロード	5FD	7,800	7,260
クリスタルプリズン	5FD	7,500	6,980
ファンタジアン	5FD	7,300	6,790
にゃんにゃんプロレス	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
サ・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
スカイスクレーパー	5FD	6,800	6,330
モールモール2	5FD	5,800	5,370
トリビアQ	5FD	6,800	6,330
SF3-3Dバトルシミュレーション	5FD	6,800	6,330
ミュージアム2	5FD	8,800	8,190
コナン	5FD	6,800	6,330
デイ・ドリーム	5FD	7,800	7,260
テグザー	5FD	6,800	6,330
EPSILON3	5FD	7,300	6,790
アーコン	5FD	7,800	7,260
はーりぃふぉっす(雪の魔王)	5FD	7,800	7,260
スター・シンフォニー	5FD	7,800	7,260
聖女伝説	5FD	6,800	6,330
ザイオン	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
ロボレス2001	5FD	6,800	6,330
ピンポンホール・コンストラクションS	5FD	6,800	6,330
北斗の拳	5FD	5,800	5,370
太陽の神殿	5FD	7,800	7,260
メルヘンウェールII	5FD	7,900	7,350
慶子ちゃんの秘密	5FD	4,800	4,440
フェアリース・レジテンス	5FD	7,800	7,260
南海の標的	5FD	6,800	6,330
ルパン3世カリオストロの城	5FD	7,800	7,260
カイノアスコープ発売号	5FD	5,800	5,370
オペレーション・クレネート	5FD	6,800	6,330
アルファ	5FD	5,900	5,460
照魔鏡の伝説	5FD	7,800	7,260
アメリカン・トラック	5FD	6,800	6,330
ヒラヤマの謎	5FD	6,800	6,330
キャルッぽクラブ	5FD	6,800	6,330
1000年王国	5FD	6,800	6,330
3Dくん	5FD	5,800	5,370
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・バース	5FD	7,800	7,260
シオン	5FD	6,800	6,330
スパイハス スパイ	5FD	6,800	6,330
ホバー・アタック	5FD	5,800	5,370
See Na	5FD	6,800	6,330
アクレス	5FD	7,800	7,260
LAST WAR	5FD	7,500	6,980
ゼノン	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
ファンタジー	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
ダビンチ	5FD	6,800	6,330
シティーファイト	5FD	6,800	6,330
未来	5FD	7,800	7,260
ザナドウ・シナリオII	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
ワールドゴルフ	5FD	5,800	5,370

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
メルヘンウェール 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
SeeNaワイドスクリーン SR	5FD	7,800	7,260
舞臓魔 SR	5FD	6,800	6,330
ロマンシアSR	5FD	6,800	6,330
ザナドウ・シナリオII SR	5FD	5,800	5,370
デゼニワールド SR	5FD	6,800	6,330
ザナドウ SR	5FD	7,800	7,260
アルバトロス SR	5FD	8,800	8,190
大戦略88 SR	5FD	7,800	7,260
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
セビウス 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
ショキング・クロスワード SR	5FD	7,800	7,260
ロストパワー SR	5FD	7,800	7,260
FINAL ZOON SR	5FD	6,800	6,330
ウィバーン SR	5FD	6,800	6,330
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
NEW信長の野望	5FD	9,800	9,070

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
ダビンチ	5FD	6,800	6,330
リクラス	5FD	6,800	6,330
リサート	T/B	4,800	4,440
地球戦士ライザー	T/B	4,800	4,440
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
スター・シンフォニー	5FD	7,800	7,260
ガンマー・ファイブ	5FD	6,500	6,050
メルヘンウェール1	5FD	7,900	7,350
アークスロード	5FD	7,800	7,260
ラクランジェ2-パートII	5FD	6,800	6,330
ラクランジェ2-パートII	T/B	4,800	4,440
ザ・コックピット	5FD	5,800	5,370
トラコンスレーヤー	T/B	4,800	4,440
ポインドX占領作戦	5FD	6,800	6,330
ナイルの涙	5FD	6,800	6,330
コリドール	T/B	4,500	4,170
デゼニランド	T/B	4,800	4,440
A列車で行こう	5FD	7,800	7,260
A列車で行こう	T/B	6,800	6,330
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
カイトスコープ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
ザナドウ	5FD	7,800	7,260
デイ・ドリーム	5FD	7,800	7,260
モールモール2	5FD	5,800	5,370
モールモール2	T/B	4,800	4,440
テグザー	5FD	6,800	6,330
サ・ファイヤー・クリスタル	5FD	7,800	7,260
照魔鏡の伝説	5FD	7,800	7,260
アリオン	5FD	7,800	7,260
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
クリスエ	5FD	7,800	7,260
クリスエ	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
エリカ	5FD	6,800	6,330
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
ホットドック	T/B	4,800	4,440
ウィングマン2	T/B	4,800	4,440
セーター	T/B	3,800	3,520
慶子ちゃんの秘密	5FD	4,800	4,440
ロストパワー	5FD	7,800	7,260
フェアリース・レジテンス	5FD	7,800	7,260
フェアリース・レジテンス	T/B	4,500	4,170
サンダーボール	T/B	4,800	4,440
ミュージアム2	T/B	6,800	6,330
カイトスコープ7万光年	T/B	4,800	4,440
カイトスコープ発売号	T/B	4,800	4,440
信長の野望	5FD	6,800	6,330
信長の野望	T/B	4,500	4,170
ホットドック	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
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
ヒラヤマの謎	5FD	6,800	6,330
シティーファイト	5FD	6,800	6,330
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
ABYSS	5FD	5,800	5,370
ABYSS	T/B	4,500	4,170
SBYSSII帝王の扉	5FD	6,800	6,330
アルファ	5FD	5,900	5,460
ヴァリス	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
ウィバーン	5FD	6,800	6,330
オペレーション・クレネート	5FD	6,800	6,330
蒼き狼と白き牝鹿	T/B	4,800	4,440
ルパンIII世カリオストロの城	5FD	7,800	7,260
棋太平	5FD	6,500	6,050
棋太平	T/B	4,800	4,440
トリトーン	5FD	6,800	6,330
トリトーン	T/B	4,800	4,440
リクラス	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
アクレス	5FD	7,800	7,260
LAST WAR	5FD	7,500	6,980
WILL	5FD	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・ロ・オリオン	3FD	7,800	7,260
セーター	3FD	4,800	4,440
慶子ちゃんの秘密	3FD	4,800	4,440
フェアリース・レジテンス	3FD	7,800	7,260
カレイドスコープ7万光年	3FD	6,200	5,770
カレイドスコープ発売号	3FD	5,800	5,370
蒼き狼と白き牝鹿	3FD	7,800	7,260
アルファ	3FD	5,900	5,460
ウィバーン	3FD	6,800	6,330
リクラス	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
ウィングマン2	3FD	6,800	6,330
マーベラス AV専	3FD	6,800	6,330
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
ハイドライド2	3FD	6,800	6,330
トリトーン	3FD	6,800	6,330
ファイナル・ロリーター	3FD	6,800	6,330
ザナドウ	3FD	7,800	7,260
デイ・ドリーム	3FD	7,800	7,260
モールモール2	3FD	5,800	5,370
テグザー	3FD	6,800	6,330
ホットドッグ	3FD	6,800	6,330
ザ・ファイヤークリスタル	3FD	7,800	7,260
ロストパワー	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
ヴァリス	3FD	7,800	7,260
レリクス	3FD	7,200	6,700
カレイドスコープ	3FD	9,800	9,070
F-15イーグル	3FD	5,800	5,370
ドルアーガの塔	3FD	6,000	5,550
DEEP FOREST	3FD	7,800	7,260
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
ディ・ドリーム	3FD	7,800	7,260
Mach7	3FD	5,800	5,370
ABYSS	3FD	5,800	5,370
ABYSS 帝王の扉	3FD	6,800	6,330
ロックンロール	3FD	6,900	6,420
ポインドX占領作戦	3FD	6,800	6,330
ダビンチ	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
アリオン	3FD	7,800	7,260
団地妻の誘惑	3FD	6,800	6,330
ペナントレース	3FD	6,800	6,330
A列車で行こう	3FD	7,800	7,260
ガンダム戦記ゲーキの野望	3FD	7,800	7,260
フォーメーションZ	3FD	6,800	6,330
ヒラヤマの謎	3FD	6,800	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
キャラガ	QD	4,500	4,170
ラリーX	QD	4,300	3,980
グロプター	QD	4,500	4,170
バーニングラバー	QD	4,300	3,980
デーモンクリスタル	QD	4,500	4,170
ハンバーカー	QD	4,300	3,980
ぱ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
ゼクサス元速2000光年	QD	4,800	4,440
チャンピオンプロレスラー	QD	5,000	4,630
ナイザー	QD	4,800	4,440

SOFT ARDEN

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
マジックファクトリー	QD	5,800	5,370

X-1シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
キャラカ	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X	T/B	4,800	4,440
オービット3	T/B	4,800	4,440
テグサー	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
サ・ファイヤー・クリスタル	T/B	4,800	4,440
カレイシアス・ベルセウス	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
北斗の拳	T/B	4,800	4,440
コナン	T/B	4,800	4,440
オイルズウェル	T/B	4,800	4,440
カレイスコープ7万光年	T/B	4,800	4,440
カレイスコープ発ナ惑星	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
にゃんにゃんプロレス	T/B	4,800	4,440
ミスターパンプ	T/B	4,800	4,440
テグサー	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・パンプ	T/B	4,800	4,470
アズテックX	5FD	6,800	6,330
ワールド・ゴルフ	5FD	5,800	5,370
テニス・フリーク	5FD	6,000	5,550
タッチ・ダウン	5FD	6,000	5,550
カレイスコープ7万光年	5FD	6,200	5,770
カレイスコープ発ナ惑星	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
蒼き狼と白い牝鹿T専	5FD	7,800	7,260
ウォーリー	5FD	6,800	6,330
ミスター・パンプ	5FD	6,800	6,330
スーパーランボー	5FD	6,800	6,330
ザナドゥ・シナリオII	5FD	5,800	5,370
アグレス	5FD	7,800	7,260
LAST WAR	5FD	7,500	6,980
フェアリース・レジデンス	5FD	7,800	7,260
麻雀狂・将棋狂	5FD	6,800	6,330
フリッキー	5FD	6,800	6,330
プロフェショナル麻雀T専	5FD	6,800	6,330
A列車で行こう	5FD	7,800	7,260
ウィバーン	5FD	6,800	6,330
フェアリース・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
パチンコ	T/B	4,500	4,190
チャンピオンプロードランナー	T/B	4,800	4,470
ロボレス2001	T/B	4,800	4,440
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
ラグランジェル-2ハートII	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2	T B	4,800	4,440
TAN TAN たぬき	T B	4,800	4,440
シャッタード・フューチャー	T B	4,800	4,440
地球戦士ライザー	T B	4,800	4,440
聖女伝説	T B	4,800	4,440
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
デゼニーワールド	5FD	6,800	6,330
カリオストロの城T専	5FD	7,800	7,260
ディグダグ	5FD	6,000	5,370
マッピーNEWバージョン	5FD	5,800	5,550
バーニン・ラバー	5FD	6,800	6,330
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
メイドウム	5FD	6,800	6,330
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
ロマンシア	5FD	6,800	6,330
リグラス	5FD	6,800	6,330
テグサー	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
にゃんにゃんプロレス	5FD	6,800	6,330
ロボレス2001	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
3Dくん	5FD	5,800	5,370
メルヘンウェール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
ナイルの涙	5FD	6,800	6,330
新竹取物語	5FD	9,800	9,070
チャンピオン・プロレス	5FD	6,800	6,330
シオン	5FD	6,800	6,330
ペガサス	5FD	6,800	6,330
ロットロット	5FD	6,800	6,330
コナン	5FD	6,800	6,330
バルトラッド	5FD	7,800	7,260
モールモール2	5FD	5,800	5,370
シャッタード・フューチャー	5FD	6,800	6,330
ザ・コックピット	5FD	5,800	5,370
スカーレット7	5FD	5,800	5,370
ラグランジュL-2 ハート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
はーりぃふぉっすI(雪の魔王)	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
ジャン狂	5FD	6,800	6,330
ウィザードリィ	5FD	9,800	9,070
ABYSSII 帝王の扉	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
ロストパワー	5FD	7,800	7,260
カムイの剣	5FD	7,800	7,260
ポイントX占領作戦	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
キャラクシアン	5FD	5,800	5,370
ゼノン	5FD	5,800	5,370
抄本三国志	5FD	8,800	8,190
ザ・スクリーマー	5FD	7,200	6,700
アリオン	5FD	7,800	7,260
ヴァリス	5FD	7,800	7,260
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
レリクス	5FD	7,200	6,700
スパイハス スパイ	5FD	6,800	6,330
シティーファイト	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
オペレーション・グレネード	5FD	6,800	6,330
ジャイロダイン	5FD	6,800	6,330
ファイナル・ゾーン	5FD	6,800	6,330
北斗の拳	5FD	6,800	6,330
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
スーパーマリオブラザース	5FD	6,800	6,330
オイルズ・ウエル	5FD	6,800	6,330
ドルアーガの塔	5FD	6,000	5,550
三国志	5FD	14,800	13,690
地球戦士ライザー	5FD	6,400	5,960
未来	5FD	7,800	7,260
オービットIII	5FD	6,900	6,390

MSXシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
バトル・オブ・ペガス	ROM	5,800	5,370
マッピー	ROM	4,500	4,170
キャラクシアン	ROM	4,500	4,170
チャンピオン剣道	ROM	4,900	4,540
カルケイヴ	ROM	4,900	4,540
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
キャラカ	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
ハイドライト	ROM	5,800	5,370
忍者じゃじゃ丸	ROM	5,700	5,280
ブラックオニキス	ROM	6,800	6,330
へんきんくんウォーズ	ROM	5,800	5,370
ヴァリス	ROM	6,800	6,330
ハイパーラリー	ROM	4,800	4,440
F16ファイティング・ファルコン	ROM	5,800	5,370
イーカー皇帝の逆襲	ROM	4,800	4,440
コナミのサッカー	ROM	4,800	4,440
クーニース	ROM	4,800	4,440
10ヤードファイト	ROM	4,900	4,540
ニャンニャンプロレス	ROM	5,800	5,370
スペランカ	ROM	4,900	4,540
トリトーン	ROM	5,800	5,370
はってんタヌキの大冒険	ROM	5,800	5,370
グラディウス	ROM	4,900	4,540
クエスト	ROM	4,900	4,540
シティーコネクション	ROM	5,700	5,230
カモン・ピュ	ROM	4,900	4,540
ラビアン大冒険	ROM	4,800	4,440
デーモンクリスタル	ROM	4,800	4,440
フィッシング・ザ・ブラックバス	T/B	4,800	4,440
レリクス	T/B	5,800	5,370
カーディック	ROM	4,800	4,440
ゼーター2000	ROM	5,800	5,370
ゼーター2000	T/B	4,800	4,440
魔城伝説	ROM	4,800	4,440
ツインビー	ROM	4,800	4,440
ザ・ナック	ROM	4,900	4,540
ハングオン	ROM	4,900	4,540
ナイトシェード	ROM	5,700	5,280
飛車	ROM	5,200	4,810
アラモ	ROM	5,800	5,370
キングス・ナイト	ROM	4,900	4,540
フリッキー	ROM	4,400	4,070
モールモール2	ROM	5,800	5,370
はーりぃふぉっすI(雪の魔王)	ROM	5,900	5,460
ザ・キャッスル	ROM	5,800	5,370
忍者プリンセス	ROM	4,900	4,540
スカイギャルト	ROM	4,800	4,440
ペガサス	ROM	5,800	5,370
クルセーダー	ROM	4,900	4,540
アルバトロス	ROM+T/B	6,800	6,330
TZAグランプリライター	ROM	5,800	5,370
地球戦士ライザー	T/B	4,800	4,440
TOKYOナンパストリート	T/B	4,800	4,440
団地妻の誘惑	T/B	4,800	4,440
蒼き狼と白き牝鹿	T/B	4,800	4,440
ポイントX占領作戦	ROM	5,800	5,370
プロフェショナル・麻雀	ROM	6,800	6,330
忍者くん	ROM	5,700	5,280
マクロス・カウント・ダウン	ROM	5,800	5,370
オウムのピピの大冒険	ROM	4,800	4,440
ナイト・ロアー	ROM	5,700	5,280
ナイルの涙	ROM	5,800	5,370
ランボー	ROM	5,800	5,370
ホーバーアタック・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
新世サイザー	ROM	6,800	6,330
ウォルガード	ROM	5,800	5,370
コナミのテニス	ROM	4,800	4,440
夢大陸アドベンチャー	ROM	4,900	4,610
スカイジャガー	ROM	4,800	4,440
惑星メフィウス	T/B	4,800	4,440
オホーツクに消ゆ	T/B	3,800	3,520
テグサー	ROM	5,800	5,370
ハイスト	ROM	5,900	5,460
チャンピオンベルクードランニン	ROM	5,900	5,460
ダムバスター	ROM	4,900	4,540
ファランクス	T/B	3,800	3,520
ザース	T/B	4,800	4,440
ウィングマン	T/B	4,800	4,440
信長の野望	T/B	4,800	4,440
リザート	T/B	4,800	4,440

MZ2000/2500シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
ロボレス2001	3FD	6,800	6,330
棋太平	T/B	4,500	4,170
3Dくん	3FD	5,800	4,440
ムーンチャイルド	3FD	6,800	6,330
はーりぃふぉっす	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
テグサー	3FD	6,800	6,330
レ・イ・ド・ッ・ク	3FD	6,800	6,330
ABYSS II帝王の扉	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
ハイドライドII	3FD	6,800	6,330
ゼビウス(JOY付き)	3FD	8,800	8,190
キャラカ	3FD	6,500	6,050
ハックマン	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
アリオン	3FD	7,800	7,260
メルヘンヴェール1	3FD	7,900	7,350
夢幻の心臓2	3FD	7,800	7,260
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
リクラス	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
レリクス	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拡張カートリッジ(新品)		7,800	6,200
(16KパソコンをS2Kにします)			
サンヨーデータレコーダー			
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　FD　T/B　ROM

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

Special Priceでおとどけする

Uemura Information



NEC PC-8801mkIIMR

K-1 大容量のIMバイト ベーシックシステム

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
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

248,000円

6,900円×24回	ボ30,000円×4回
5,000円×36回	ボ20,000円×6回
4,100円×48回	ボ15,000円×8回
5,500円×60回	ボな し

K-2 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	ボ40,000円×4回
7,700円×36回	ボ30,000円×6回
6,800円×48回	ボ20,000円×8回
8,500円×60回	ボな し

NEC PC-8801mkIIFR

K-3 低価格多機能モデル ベーシックシステム

PC-8801mkII 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

198,000円

6,200円×24回	ボ20,000円×4回
4,100円×36回	ボ15,000円×6回
3,600円×48回	ボ10,000円×8回
4,400円×60回	ボな し

K-4 低価格入門用 ワープロセット

PC-8801mkIIFR/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
ユーカラK2（ワープロソフト）	¥ 18,000
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	¥379,500

大特価258,000円
（10セット限り）

11,700円×12回	ボ70,000円×2回
6,600円×24回	ボ35,000円×4回
8,600円×36回	ボな し
6,800円×48回	ボな し

SHARP ＜新発売＞ X1 turboIII

K-5 ベーシックシステム

CZ-870C(E/B)	¥168,000
15インチディスプレイテレビ	¥109,800
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	¥297,800

ウエムラ大特価
（本体とディスプレイのみは10%引きです）

10,200円×12回	ボ75,000円×2回
6,200円×24回	ボ35,000円×4回
5,900円×36回	ボ15,000円×8回
6,600円×48回	ボな し

K-6 ワープロセット

CZ-870C(E/B)	¥168,000
15インチディスプレイテレビ	¥109,800
CZ-8PC1（熱転写カラープリンタ）	¥ 69,800
スーパー募望プライマリー(ワープロソフト)	¥ 17,800
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	¥385,400

ウエムラ大特価
（本体とディスプレイのみは10%引きです）

13,000円×12回	ボ70,000円×2回
7,200円×24回	ボ35,000円×4回
5,700円×36回	ボ20,000円×6回
7,200円×48回	ボな し

X1 turboII

K-7 ベーシックシステム

CZ-856C(E/B)	¥178,000
15インチディスプレイテレビ	¥119,800
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	¥317,800

~~212,000円~~

5,200円×24回	ボ30,000円×4回
3,700円×36回	ボ20,000円×6回
3,100円×48回	ボ15,000円×8回
4,700円×60回	ボな し

SuperMZ

K-8 ベーシックシステム

MZ-2521（本体）	¥198,000
14インチカラーCRT	¥108,000
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	¥326,500

215,000円

5,300円×24回	ボ30,000円×4回
3,800円×36回	ボ20,000円×6回
3,200円×48回	ボ15,000円×8回
4,800円×60回	ボな し

SHARP パソコンテレビ X1G

K-9 モデル10ベーシックシステム

X1G-10(CZ-820CE/B)	¥ 69,800
CU-14GE/B	¥ 49,800
定価合計	¥119,600

99,800円

12,400円×6回	ボ30,000円×1回
5,700円×12回	ボ20,000円×2回
3,100円×24回	ボ10,000円×4回
3,300円×36回	ボなし

K-10 モデル30ベーシックシステム

X1G/30(CZ-822CE/B)	¥118,000
CZ-820DE/B	¥ 79,800
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ケット	¥ 3,000
定価合計	¥217,800

169,000円

15,000円×10回	ボ30,000円×1回
12,000円×12回	ボ20,000円×2回
6,500円×24回	ボ10,000円×4回
5,600円×36回	ボな し

FM FM77AV

K-11 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

180,000円

9,600円×12回	ボ40,000円×2回
5,300円×24回	ボ20,000円×4回
3,500円×36回	ボ15,000円×6回
4,800円×48回	ボな し

K-12 ワープロセット

FM-77AV2（本体）	¥158,000
FMTV-151(CRT)	¥ 89,800
FM-PR201（カラー熱転写、コード付）	¥ 86,600
ワープロ君（ソフト）	¥ 18,000
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	¥368,900

276,000円

8,300円×24回	ボ30,000円×4回
5,900円×36回	ボ20,000円×6回
4,800円×48回	ボ15,000円×8回
6,200円×60回	ボな し

★初回金に端数がプラスされます。

内蔵用フロッピーディスクドライバー大特売

NEC PC-8801MKII
PC-8801MKIISR
PC-8801MKIIFR
モデル10
モデル20用
ミニフロッピーディスクユニット
FD-55BV NEC PC-8801MKII-FD1相当品
特価¥28,000

NEC PC-9801F1用
ミニフロッピーディスクユニット
FD-55FV NEC PC-9831-FD4相当品
特価¥36,000

NEC PC-9801F1.M1
VMO各シリーズ用
ミニフロッピーディスクユニット
FD-55GFV
特価¥40,000
2台1組特価¥76,000

JADMA 社団法人 日本通信販売協会会員

Uemura Used Perso-com Shop Room

厳選中古パソコン大特売!! 送料無料!!

UEMURA 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
●FAX	0465・23・4195

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

PC-6001	¥ 89,800	¥ 10,000より
PC-6001mkII	¥ 84,800	¥ 17,000より
PC-6001mkIISR	¥ 89,000	¥ 28,000より
PC-6601	¥143,000	¥ 34,000より
PC-6601SR	¥155,000	¥ 41,000より
PC-8001	¥168,000	¥ 12,000より
PC-8001mkII	¥123,000	¥ 21,000より
PC-8001mkIISR	¥108,000	¥ 47,000より
PC-8801	¥228,000	¥ 37,000より
PC-8801mkII/10	¥168,000	¥ 49,000より
PC-8801mkII/20	¥225,000	¥ 76,000より
PC-8801mkII/30	¥275,000	¥ 98,000より
PC-8801mkIISR/30	¥258,000	¥108,000より
PC-9801	¥298,000	¥ 65,000より
PC-9801＋漢字ROM	¥338,000	¥ 75,000より
PC-9801E	¥215,000	¥120,000より
PC-9801F1	¥318,000	¥140,000より
PC-9801F2	¥398,000	¥168,000より
PC-9801M2	¥415,000	¥209,000より
PC-9801U2	¥298,000	¥157,000より
PC-9801VF2	¥358,000	¥220,000より
PC-9801VM2	¥415,000	¥298,000より
PC-100/20	¥448,000	¥116,000より
PC-100/30	¥558,000	¥136,000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	¥ 44,000より
PC-8822	¥230,000	¥ 50,000より
PC-PR201	¥298,000	¥127,000より
NM-9300	¥253,000	¥ 80,000より
NM-9400	¥310,000	¥110,000より
PC-8023C	¥153,000	¥ 27,000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	¥ 34,000より
X-1C	¥198,000	¥ 32,000より
X-1D	¥198,000	¥ 37,000より
X-1CS	¥119,800	¥ 32,000より
X-1CK	¥139,000	¥ 35,000より
X-1F/20	¥139,800	¥ 78,000より
X-1 TURBO/20	¥248,000	¥ 78,000より
X-1 TURBO/30	¥278,000	¥ 88,000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

富士通 本体. CRT.

FM-7	¥126,000	¥ 28,000より
FM-NEW7	¥ 99,800	¥ 33,000より
FM-77D2	¥228,000	¥ 75,000より
FM-77L2	¥193,000	¥ 89,000より
FM-77L4	¥238,000	¥ 88,000より
FM-11AD2+	¥325,000	¥140,000より
FM-11EX	¥398,000	¥114,000より
FM-16βFD	¥425,000	¥170,000より
MB27303	¥ 99,800	¥ 30,000より

●高値下取りコーナー

NEC PC-8801mkIIMRの場合

下取り品 ➡ 本体のみ

PC-8001mkII	＋¥180,000
PC-8801mkII/30	＋¥118,000
PC-8801	＋¥165,000

NEC PC-8801mkIIFR/30の場合

下取り品 ➡ 本体のみ

PC-8001mkII	＋¥130,000
PC-8801	＋¥120,000
PC-8801mkII/30	＋¥ 70,000

富士通 FM-77AV2の場合

FM-7	＋¥ 93,000
FM-New7	＋¥105,000
FM-77D2	＋¥ 72,000
FM-77L2	＋¥ 62,000
FM-77L4	＋¥ 52,000

富士通 FM-11AD2＋の場合

FM-New7	＋¥210,000
FM-7	＋¥140,000

SHARP スーパーMZの場合

スーパーMZ/30＋MZ1D22

MZ-80B	＋¥215,000
MZ-2000	＋¥213,000
MZ-2200	＋¥208,000

SHARP X1-turboIIIの場合

X1-turboIII (E/B)＋CZ-870D (E/B)

X1＋CRT	＋¥168,000
X1C＋CRT	＋¥165,000
MZ-80B	＋¥210,000
MZ-2000	＋¥208,000
MZ-2200	＋¥203,000
X1turbo＋CRT	＋¥110,000
X1turboII＋CRT	＋¥ 78,000

●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

UEMURA オーディオ

神奈川県小田原市城内2-21(オホリバタ通り)☎0465-23-3591㈹

パソコン・ソフト・周辺機器・アクセサリー　なんでもCheap!とにかくCheap!

サードウェーブ
中古専門SHOP

UP'S誕生!

2大セールで超特価

UP'S HAPPY BIRTHDAYセール
中古ジャンク品セール

マニアもビギナーも行かなきゃ損!損!

同時開催!
10月18日(土)
〜
11月3日(月)

セールの内容

特別プレゼント　セール期間中にハードお買上げの方には、もれなくゲームソフトプレゼント。

HARD

★本体★
- NEC PC-6001MKII …… ¥ 1,000〜
- NEC PC-8001MKII …… ¥ 9,800〜
- NEC PC-8801 …… ¥15,000〜
- NEC PC-8801MKII/30(10改30) …… ¥48,000〜
- NEC PC-9801 …… ¥38,000〜
- 富士通 FM7 …… ¥10,000〜
- シャープ CZ800C …… ¥10,000〜
- 各社 MSX …… ¥ 500〜

★ワープロ★
- 富士通 マイオアシス2 …… ¥38,000〜
- NEC 文豪mini7 …… ¥38,000〜

★ディスクドライブ★
- PC用5"2D …… ¥39,000〜
- FM用5"2D …… ¥39,000〜

★モニター★
- 2000文字カラーCRT …… ¥10,000〜
- 4050文字カラーCRT …… ¥38,000〜

★プリンター★
- 各種プリンター …… ¥ 1,000〜

★各種ボード★ …… ¥ 100〜

SOFT

中古ソフト
ゲームからビジネスまで
在庫10,000本大放出!
すべて定価の9割〜5割引!

新品ソフト
在庫処分ビジネスソフト
(ワープロ、表計算、データベースetc.)
すべて定価の9割〜5割引!

フロッピーディスク
ノーブランド5"2D 10枚 ¥660
一流ブランド 各種大特価

格安中古品コーナー ——— どのメーカーのどんな機種でも揃ってます。もちろん通信販売もOK!

〈ハード〉
★本体
- NEC PC-8801MKII/20 …… ¥ 45,000
- NEC PC-8801MKII/30 …… ¥ 67,000
- NEC PC-8801MKIISR/20 …… ¥ 97,000
- NEC PC-8801MKIISR/30 …… ¥118,000
- NEC PC-8801MKIIFR/20 …… ¥ 93,000
- NEC PC-8801MKIIFR/30 …… ¥115,000
- NEC PC-8801MKIIMR …… ¥138,000
- 富士通 FM-77D2 …… ¥ 59,000
- 富士通 FM-77L2 …… ¥ 60,000
- 富士通 FM-77L4 …… ¥ 79,000
- 富士通 FM-77AV2 …… ¥ 93,000
- シャープ CZ-800C …… ¥ 15,000
- シャープ CZ-803C …… ¥ 27,000
- シャープ CZ-811C …… ¥ 25,000
- シャープ CZ-812C …… ¥ 53,000
- シャープ CZ-820C …… ¥ 39,000
- シャープ CZ-850C …… ¥ 38,000

★プリンター
- NEC NM9300S …… ¥ 55,000
- 富士通 MB27407 …… ¥ 19,000
- シャープ CZ8PP2S+K2 …… ¥ 7,000
- シャープ CZ8PD2 …… ¥ 25,000
- シャープ CZ800P …… ¥ 27,000
- セイコー GP550E …… ¥ 18,000
- セイコー GP700M …… ¥ 13,000
- エプソン RP80F/T2K …… ¥ 25,000
- エプソン FP80PC …… ¥ 10,000
- ブラザー M1009X …… ¥ 7,000

★モニター
- NEC PC-8050N …… ¥ 18,000
- NEC PC-8049N …… ¥ 25,000
- NEC PC-8054K …… ¥ 25,000
- NEC PC-8052 …… ¥ 26,000
- シャープ 12M18B …… ¥ 25,000
- シャープ 12M312C …… ¥ 18,000
- シャープ CU14F1 …… ¥ 25,000
- ニデコ NH14DL …… ¥ 24,000
- 松下 TX12X1 …… ¥ 24,000
- 日立 C12-2120 …… ¥ 22,000

〈DISK〉
- NEC PC-80S31 …… ¥ 57,000
- NEC PC-9832MW …… ¥ 95,000
- エプソン TF20PC …… ¥ 50,000
- ニデコ NH200F-PC …… ¥ 50,000
- ロジテック K305FM …… ¥ 55,000

★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。

下取交換・買取コーナー ——— お手持ちの機種をいかせば更にお買得

下取交換例

下取機種	追加金額	新品
NEC PC-8001MKII	+¥110,000	PC-8801MKII FR 30
NEC PC-8801	+¥105,000	
NEC PC-8801MKII/30	+¥ 57,000	
富士通 FM-7	+¥112,000	

下取機種	追加金額	中古
NEC PC-8001MKII	+¥110,000	PC-8801MKII SR/30
NEC PC-8801	+¥102,000	
NEC PC-8801MKII/30	+¥ 60,000	
富士通 FM-7	+¥110,000	

★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。

単純買取例　特に高額にて買い取りいたします。

- NEC PC-8801MKII/30 …… ¥ 60,000〜¥ 70,000
- NEC PC-8801MKIISR/30 …… ¥110,000〜¥120,000
- NEC PC-8801MKIIFR/30 …… ¥ 95,000〜¥120,000
- NEC PC-8801MKIIMR …… ¥110,000〜¥130,000
- 各社 4050文字カラーCRT …… ¥ 30,000〜¥ 50,000

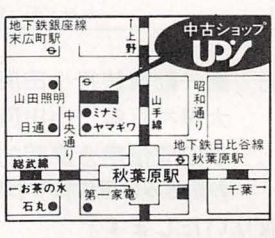
〈下取交換・単純買取方法〉

- 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。

UP'S

JADMA 社団法人日本通信販売協会会員

UP'Sは、サードウェーブ中古ショップの名称です。安さと信頼でご奉仕致します。従業員一同 皆様のお越しをお待ちいたしております。尚、本社8Fビジネス専門のショールームもご利用下さい。



● 中古ショップUP'S
〒101 東京都千代田区外神田4-4-2 山田ビル7F
TEL.03(257)0490
営業時間〈平日〉AM10:30〜PM7:00
〈日曜・祭日〉AM10:00〜PM6:00

● ㈱サードウェーブ(本社・ビジネスショールーム)
〒101 東京都千代田区神田佐久間町1-21 鳥山ビル
TEL.03(257)0460㈹
営業時間 AM10:30〜PM7:00(日曜・祭日定休)

全流通 ゲーム強時代 THE BEST COLLECTIONS

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。
リスト以外のお問い合せもお気軽に！

最新ヒット情報

MSX

ウイング	(T)日曜日に宇宙人が	¥5,000
日本テレネット	(ROM)アルバトロス	¥6,800
コナミ	(ROM)グラディウス	¥4,980
コナミ	(ROM)新世SIZER	¥6,800
コナミ	(ROM)魔城伝説	¥4,800
ウイング	(T)新白と黒の伝説	¥5,000
電波	(ROM)デーモンクリスタル	¥4,800
コナミ	(ROM)夢大陸アドベンチャー	¥4,980
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
スクウェア	(ROM)キングスナイト	¥5,900
タイトー	(ROM)影の伝説	¥4,900
アイレム	(ROM)10ヤードファイト	¥4,900
ザインソフト	(ROM)トリトーン	¥5,800
テクノポリス	(ROM)プロフェッショナルベースボール	¥4,800
コナミ	(ROM)ツインビー	¥4,800

MSX2

SPS	(5D)棋太平	¥6,800
ウイング	(3.5D)日曜日に宇宙人が	¥6,800

FM-7/New7

パスカルII	(T)ロリータ姫の伝説	¥3,800
T&E	(T)ハイドライドII	¥4,800
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
グレイト	(5D)ファイブ・スイート・ドリーム	¥7,800
小学館	(5D)ダ・ビンチ	¥6,800
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
コムパック	(5D)D-SIDE	¥6,800
テクノポリス	(T)名探偵ホームズ	¥3,200
東宝	(T)カリオストロの城	¥4,800

FM-77AV

スタークラフト	(3.5D)ファンタジー	¥9,800
日本ファルコム	(3.5D)ザナドウシナリオII	¥5,800
データウェスト	(3.5D)G-EDIT・AV(マウス付)	¥19,800
スクウェア	(3.5D)アルファ	¥5,900
データウェスト	(3.5D)ゴルコス	¥7,800

X-1

電波	(5D)ドルアーガの塔	¥6,000
電波	(T)ドルアーガの塔	¥3,800
JAST	(T)天使たちの午後	¥4,800
T&E	(5D)ハイドライドII	¥6,800
ウインキーソフト	(5D)ロストパワー	¥7,800
ポーステック	(5D)レリクス	¥7,200
日本ファルコム	(5D)ロマンシア	¥6,800
日本ファルコム	(5D)ザナドウシナリオII	¥5,800
グレイト	(5D)ファイブ・スイート・ドリーム	¥7,800
東宝	(5D)カリオストロの城	¥7,800
ザインソフト	(5D)未来	¥7,800
小学館	(5D)ダ・ビンチ	¥6,800

PC-88mkII/FR/SR/MR

JAST	(5D)(新)天使たちの午後	¥6,800
T&E	(5D)ハイドライドII	¥6,800
アスキー	(5D)覇邪の封印	¥8,800
SPS	(5D)リ・バース	¥7,800
日本ファルコム	(5D)ロマンシア	¥6,800
日本ファルコム	(5D)ザナドウシナリオII	¥5,800
ポーステック	(5D)クリスタルプリズン	¥7,500
ポーステック	(5D)ホテルウォーズ	¥7,500
JAST	(5D)エリカ	¥6,800
マイクロキャビン	(5D)カーマイン	¥7,800
東宝	(5D)カリオストロの城	¥7,800
パルコム	(5D)さゆり	¥4,800
パルコム	(5D)マリコの部屋	¥4,800
テクノポリス	(5D)名探偵ホームズ	¥6,800
ザインソフト	(5D)未来	¥7,800
システムソフト	(5D)大戦略88	¥7,800
光栄	(5D)三国志	¥14,800
スタークラフト	(5D)ファンタジー	¥9,800
日本ファルコム	(5D)太陽の神殿	¥7,800
テクノポリス	(5D)まじゃべんちゃー ねぎ麻雀	¥6,800
パルコム	(5D)ラブメイト	¥4,800
パルコム	(5D)プラトニックラブ	¥6,800

PC-98F/M

ポーステック	(2HD)レリクス	¥7,200
スクウェア	(2HD)ブラスティ	¥7,900
アスキー	(2HD)天文シュミレーション	¥5,800

ハード PC-88

JAST	ジャストサウンド(音声合成装置)	¥12,800

優 今月のドキドキスポットコーナー(アダルトゲーム)

スタジオエンジェル シンデレラ ペルデュー
PC-88mkII/FR/SR/MR (5D) ディスク2枚組 ¥6,800

スタジオエンジェル ザ・ピーピング
PC-88mkII/FR/SR/MR (5D) ¥4,800

スタジオエンジェル 全国ナンパ修行(京都編)
PC-88mkII/FR/SR/MR (5D) ¥4,800

お申し込み方法

①現金書留 ②郵便為替
③銀行振込み

●銀行振込み口座
三菱銀行(鶴橋支店)
普 No.4347305(全流通)

※ご注文は右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。

キ リ ト リ 線

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			

お電話でのお問い合せ お申し込みは 株式会社 全流通 ☎06(761)5271 〒542 大阪市南区高津1丁目2番11号(大和ビル4F)

年末冬のボーナス

一括払い(1月)実施中!



新発売!

■シャープX1ターボIII……㊟¥168,000
(1Mバイト5.25"フロッピーディスク2台内蔵)

■15型ディスプレイTV(CZ-870D)
(高解像度ディスプレイモード自動切替機能付)
……㊟¥109,800

新発売記念セール実施中!

新発売!
■CZ-503(5インチシングルフロッピー)

新発売!
■MZ-2531

◉MZ-2500
◉X1ターボ40
◉X1ターボII
下取り交換セール実施中!
見積り価格をお知らせします。

※詳細はカタログをご請求下さい。

超特価!

- ●CZ-8PP2(X1用プロッタ・プリンタ)……¥54,800→¥19,800
- ●CZ-8DT(X1用テロッパー)……¥89,800→¥19,800
- ●CZ-300F(コンパクトフロッピー)……¥79,800→¥ 9,800

周辺機器の新製品!

- ◉熱転写カラープリンタ(CZ-8PC1)‥¥69,800→¥59,300
- ◉ドットプリンタ(CZ-8PD3)……¥59,800→¥50,800
- ◉ステレオFM音源ボード(CZ-8BS1)¥24,800→¥21,000
- ◉モデムユニット(CZ-8TM1)……¥29,800→¥25,300
- ◉システムスタンド……¥ 5,500→¥ 4,700

特価で選べる各種ディスプレイ&TV

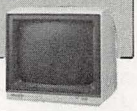
シャープCU-14A1 (カラー/4050/アナ・デジ/0.31ドットピッチ) ㊟¥128,000→¥88,000

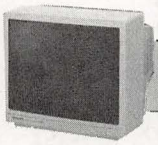
シャープグリーンモニター(1D04) ¥15,000 (2000)



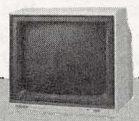
シャープ CU-14H2 (14インチ) (4050)
ターボII、MZ-2500、PC-9801/8801シリーズ使用可
㊟¥99,800→ ¥53,000

グリーンモニターMD-12P1(4050)
㊟¥39,800→ ¥28,000





シャープMZ-1D10(4050)(モノクロ)
㊟¥41,800→ ¥28,000



シャープCU-14G
㊟¥49,800→ ¥39,800

シャープMZ-1D22(4050) 2500用モニター(14インチ)
㊟¥108,000→ ¥69,800



(最大4096色対応) (アナログ21P、MSX使用可 8PRGB両用)
富士通 ゼネラルDM-405 (2000文字) (14インチ) ㊟¥67,800→ ¥38,500

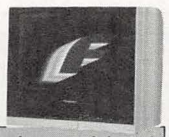




シャープCU-14A2 (カラー4050/アナログ デジタルRGB)
㊟¥99,800→ ¥69,800

20インチ (RGB2000文字) 20M-202C
㊟¥175,000→ ¥48,000

ディスプレイTV





NEC PC-TV452 (15インチ)(4050)
㊟¥128,000→¥96,000

CZ-811D(14インチ)(2000)
㊟¥89,800→ ¥47,000

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 ¥79,800

MZ-1500 ……¥103,800→¥39,800

■MZ-2200 ……¥128,000→¥29,800

※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

- ●1R28(MZ-2500辞書ROM)……¥22,000→¥12,000
- ●1R29(MZ1P17第2水準ROM)……¥32,000→¥15,000
- ●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
- ●MZ-1F07(ミニフロッピー)……¥158,000→¥98,000
- ●シャープMZ-2000/2200/3500用キーボード‥¥10,000
- ●CZ-82F(CZ-802C増設用ドライブ)¥59,800→¥25,000
- ●CZ-81P(X1C用カラープロッタープリンタ)¥34,800→¥10,000
- ●CZ-8DT2(パーソナルテロッパ)‥¥44,800→¥38,100
- ●CZ-8EP(X1拡張ポート)……¥11,800→¥10,000
- ●CZ-8VC(RFコンバーター)……¥15,800→¥13,400
- ●CZ-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→¥25,000
- ●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→¥65,000
- ●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



高価下取りセール実施中!
ご相談下さい。

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

この他にもシャープMZ、CZ周辺機器、シャープソフトが全て揃っています。

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み下さい。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。

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。

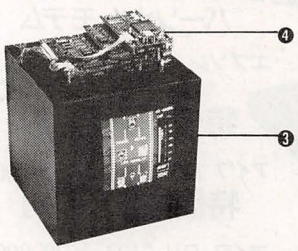
※詳細は資料を請求してください。

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、X1、セガ用(9ピンコネクター)	
¥ 7,300	¥ 9,200
TVG-Pタイプ、配線オープン用	
¥ 6,900	¥ 8,800



③TVG-Pタイプ…パソコン型テレビゲーム機

ゲームセンターのゲーム機をソックリそのまま組み込んだ本格派！

＊全機種共通配線　カラーコードで統一＊タテ型、ヨコ型画面どちらでもそのままでOK！＊サイズ…40cm×40cm×45cm　14インチ¥25,000

④PCB…ゲームセンター用ゲーム基板

＊お買い得特選PCBリスト有り！

＊ワンタッチ交換用ハーネス付(Gコネクター配線済)

＊TVG-P/TVG-Uと組み合わせるとゲームセンターそのままのゲームがプレイできます。

¥9,000より各種　＊中古基板多数在庫有り！

⑤TVG-Uタイプ…ゲームセンターのゲーム機

一流メーカーのゲーム機を完全整備、Gコネクター配線済　14インチ…¥19,000

＊TVG-P、Uともにパソコン用CRTに使用できます

至急資料を請求して下さい…早い者勝ち！60円切手2枚でOK(※郵便番号と電話番号を必ず明記して下さい)
ご注文は現金書留で住所、氏名、電話番号を明記 合計金額10,000円以上送料サービス10,000円未満一律800円加算
宛先…東京都立川市砂川町8-62-5 〒190 TEL 0425-36-7131㈹㊡11:00AM～6:00PM

アクセス BM11係

僕の部屋ゲームセンターになっちゃった。

ゲームコーナーで使った

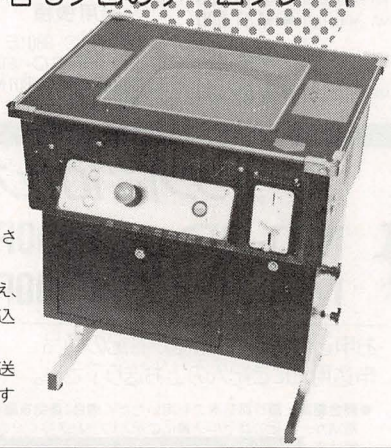
中古基板・中古テーブル売ります。

君もプロのゲームプレーヤーに!!

任天堂

ファミリーコンピューター買取ります。

- ファミコン売りたい方、すぐお電話下さい。現金でお支払いいたします。
- 資料請求は、60円切手1枚同封のうえ、住所、電話番号を明記して、お申し込み下さい。
- 注文は現金書留で、送料を加えてお送り下さい。尚送料は地方により異りますので、電話で確認して下さい。



完全アフターサービス付

★基板在庫1,000枚
★全品純正品
★専用ハーネス、遊び方カード付き。
★品質保障付（3ヶ月）
★各種部品取扱います。

20インチテーブル/40,000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

全メーカーパソコン ワープロ★全国どこでも電話1本！ 日曜・祭日配達指定OK！

コミュニケーション進歩派、集合！
気軽に通信できる便利メカ
パーソナル モデム



エプソン SR-120AT
￥49,800
特価 39,800円

アイワ PV-D10 ￥32,000
特価 24,000円

アイワ PV-2123 ￥29,800
特価 22,300円



PC-9801UV2

秘 特価

NEC PC-9801UV2……￥318,000
サンヨー CMT-146L ￥89,800
定価合計￥407,800

クレジット	回数	頭金	初回	2回目以後
	48	0	8,100	7,600×47
	60	0	9,570	6,500×59

PC-9801VM2

秘 特価

NEC PC-9801VM2……￥415,000
サンヨー CMT-146L ￥89,800
定価合計￥504,800

クレジット	回数	頭金	初回	2回目以後
	48	0	10,100	9,300×47
	60	0	11,080	7,800×59

ノバ 情報機器株式会社

NOVA 情報機器㈱

日本一の大特価

購入機種 NEC PC-9801UV2

下取機種	下取差額
PC9801F2	97,000円
PC9801U2	127,000円
PC8801mkIISR/30	150,000円

購入機種 NEC PC-8801mkII FR/30

下取機種	下取差額
PC8801mkIISR 30	39,000円
PC8801mkII 30	55,800円
PC8801mkII 20	74,000円

購入機種 NEC 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 X1 turboII

下取機種	下取差額
X1C	111,000円
X1F/10	109,000円
PC8801mkII/10	87,000円

わずかな差額で
下取差額はあります。詳しくは
日本一の

任天堂 ファミリーコンピュータ



やればやるほど
ディスクシステム
ディスクシステム ￥15,000
メトロイド ￥2,600
特価 15,800円

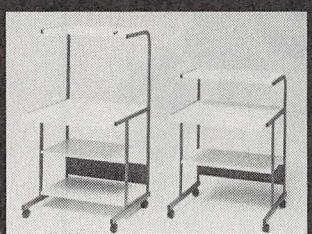
ソフトが安い！
「漢字」に強い、カード型顧客管理。応用自在の一覧表・宛名ラベルが、DMに威力を発揮。
CLIP顧客台帳システム
特価19,000円 CLIP

10BASEIII	~~￥49,800~~
新・一太郎	~~￥58,000~~
スーパー春望	~~￥34,800~~
マルチプラン	~~￥58,000~~

ホビーからビジネスまで各種ソフトも取り扱っております。

ワープロも安い！

NEC PWP-30
￥79,800 ➡電話にて激安
NEC PWP-50E
￥148,000➡電話にて激安
SANYO SWP-M21
￥118,000➡電話にて激安
東芝 JWP-R50FII
￥128,000➡電話にて激安
東芝 JWP-R70F
￥138,000➡電話にて激安
シャープ WD-55
￥69,800 ➡￥32,000
シャープ WD-200
￥148,000➡￥30,000
NEC 文豪ミニ3
￥198,000➡￥64,800
少々キズ



HA-20 HA-10

HA-10 ￥23,000
特価 12,800円
HA-20 ￥28,000
特価 14,800円
これは便利なデスクです

増設RAMボード(PC-98シリーズ用)

PIO-9034C-2	256KB	￥19,800 ➡	￥12,600
PIO-9034C-3	384KB	￥24,000 ➡	￥16,800
PIO-9134C-5	512KB	￥26,000 ➡	￥18,200
PIO-9234-1MC (RAMディスク付)	1MB	￥45,000 ➡	￥31,500
PIO-9234-1MC (RAMディスク付)	1.5MB	￥58,500 ➡	￥40,900
PIO-9234-2MC (RAMディスク付)	2MB	￥72,000 ➡	￥50,400

PIO-9000シリーズボードは、パソコンの拡張スロットまたはPC-BOX16に挿入するだけで利用でき、特にPC-9800シリーズパソコンを計測・制御する時に便利な、各種回路基盤です。

適用機種
PC-9801/PC-9801E
PC-9801VF/PC-9801VM
PC-9801F/PC-9801M
PC-9801U2

大好評！
ノーブランド/10枚入
MD-2D 1,300円
MD-2HD 4,200円

ご注文・お支払い方法

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・その他消耗品すべてOK。

あなたのニーズにすべてお応えいたします。

お申込は今すぐお電話か右記の商品申込用紙にご記入の上お送り下さい。

申込書送り先：〒105 東京都港区西新橋1-19-6桔梗備前ビル404

●現金書留・銀行振込をご利用いただく場合(商品在庫をご確認ください)
電話か、右記の商品申込書にご記入の上お送りください。ご入金後ただちに商品を発送いたします。
振込先：三菱銀行虎ノ門支店普通預金4808732 ノバ情報機器㈱
●代引きシステムをご利用いただく場合
電話でお申込みください。ただちに商品を発送いたします。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回までご利用になれます。電話でお申しつけください。

万全のアフターサービス!! お申込は今すぐ、お電話が下記の申込書で!!

NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ
PC-8801mkIIFR/30

4050文字カラーディスプレイセット

NEC PC-8801mkIIFR/30 …… ¥178,000
本体特価 …… ¥160,200
サンヨー CMT-146L …… ¥89,800
定価合計¥267,800

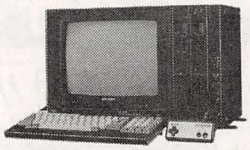


特価
180,000円

クレジット	回数	頭金	初回	2回目以後
	36	0	7,900	6,100×35
	42	0	7,200	5,400×41

お電話にて激安!

SHARP X1G
パソコンテレビ

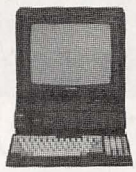


シャープ X1Gmodel10 …… ¥69,800
シャープ CU-14AG …… ¥49,800
定価合計¥119,600

特価 **86,300円**

クレジット	回数	頭金	初回	2回目以後
	15	0	7,056	6,400×14
	24	0	4,371	4,200×23

X1F model 10 シャープ X1F/10 …… ¥89,800



10台限り
特価 **37,800円**

好評につき更に値下げ!!

FM77AV2



富士通 FM77AV2 …… ¥158,000
富士通 FMTV151 …… ¥89,800
定価合計¥247,800

特価 **163,000円**

クレジット	回数	頭金	初回	2回目以後
	24	0	9,010	7,900×23
	36	0	7,990	5,500×35

03-591-8761

大阪 06-365-5202 福岡 092-471-7474

日本一の品揃え

グレードアップ

変動することがお電話でおたずね下さい

高額下取

購入機種 NEC PC-8801mkII MR

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 SHARP X1F Model 10

下取機種	下取差額
X1C	19,800円
MZ1500	20,800円
MSX	34,800円

購入機種 富士通 FM77AV2

下取機種	下取差額
FM-new7	82,000円
FM77D2	56,000円
FM77L2	43,000円

購入機種 SHARP X1G Model 30

下取機種	下取差額
X1ターボ10	44,500円
X1Fmodel 10	68,500円
MZ-1500	71,500円

超特価特選中古パソコン 全品完全保証付

CPU

富士通	FM-7	¥ 27,000
	FM-new7	¥ 31,000
	FM-77D2	¥ 65,000
	FM-77L2	¥ 79,800
	FM77AV2	¥ 89,000
	FM-77L4	¥ 85,800
NEC	PC-6001mkII	¥ 9,800
	PC-6001mkIISR	¥ 19,000
	PC-6601SR	¥ 29,800
	PC-8801	¥ 36,000
	PC-8801mkII/10	¥ 50,000
	PC-8801mkII/20	¥ 75,000
	PC-8801mkII/30	¥ 92,000
	PC-8801mkIIFR/30	¥131,000
	PC-8801mkIIMR	¥179,000
	PC-9801U2	¥139,800
	PC-9801VMO	¥195,000
	PC-9801VM2	¥298,000
	PC-9801VF2	¥240,000
	PC-98XA1	¥310,000
シャープ	X1F/model 10	¥ 32,800
	X1C	¥ 29,800
	X1CS	¥ 29,800
	X1D	¥ 31,800
	X1CK	¥ 29,800
	X1G/model 10	¥ 52,300
	X1G/model 30	¥ 88,500
	MZ1500	¥ 25,000
	MZ2000	¥ 32,000

プリンター

NEC	PC-PR101	¥ 58,000
	PC-PR405(新古)	¥ 48,000
	NM-9900(漢字カラープリンタフィールドオプション)	¥218,000
	PC-PR201CL	¥149,800
	PC-PR201H	¥148,000
エプソン	SP-80(新同)	¥ 38,000
	MP-80K	¥ 68,000
	MP-100(15インチ)	¥ 29,800
セイコー	GP-250F	¥ 19,800
	GP-700M	¥ 49,000
	HR-15	¥ 90,000
スター	DP-510F	¥ 39,800

ディスクユニット

ティアック	FD-55BV(PC-8801mkII用・新品)	¥ 27,000
NEC	PC-8881	¥180,000
	PC-9881K	¥189,000

ディスプレイ

NEC	PC-KD552	¥ 49,800
	PC-KD851	¥ 79,800
シャープ	CZ801D	¥ 39,800
	CU-14G	¥ 34,800
サンヨー	CMT-146L(4050文字・カラー・新品)	¥ 46,000

その他デバイス

NEC	PC-6052	¥ 1,500
	PC-8801-16	¥ 45,000
	PC-9801U-01	¥ 57,000
富士通	MB27611	¥ 77,000
各種データレコーダ		¥ 5,000
MSX各種		¥ 9,800

NOVA 情報機器株式会社 東京本社
〒105 東京都港区西新橋1-19-6
桔梗備前ビル404 ☎03(591)8761(代)

キリトリ線

商品申込用紙 送料は地域によって多少異なります
現金書留をご利用の場合送料はお客様負担となります

昭和 年 月 日

注文No.	お支払方法	現金・クレジット	フリガナ ご住所	〒	フリガナ お名前	
品名			TEL		生年月日	

テレビゲームから目を守る

半額キャンペーン 先着100名様限!!

TVゲームやTVの近距離視聴による視力低下を防ぐ。

TVフィルター
Fエフ・Sエス
新発売
50%OFF

14・15型用……小売価格¥8,000↓特別価格	¥4,000
16・17型用……小売価格¥10,000↓特別価格	¥5,000
18・19型用……小売価格¥11,000↓特別価格	¥5,500
20・21型用……小売価格¥13,000↓特別価格	¥6,500

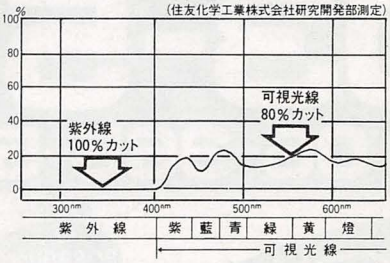
●送料400円別途いただきます。
●商品到着後7日以内なら返品できます。返送料は申込者負担でお願いいたします。



素材は住友化学工業のGS303（㊨K6718. 許可No.784020）を使用しております。

★目に有害な紫外線を画面から100%カット
★目に有害度の強い可視光線も約80%カット
★近距離でも眼精疲労を防ぐ偏光板採用
★ギラギラやチラツキをおさえ色の美しい鮮明画像

TVフィルターFS光線透過率曲線
（住友化学工業株式会社研究開発部測定）



お申し込みは電話、またはハガキに住所・氏名・TEL
ご希望の型を明記の上、当社あてにお出し下さい。

〒577 大阪府東大阪市柏田西1丁目9—15

06-303-4152 GS303ヲ ヨイコニ サンクレストJ.P.まで

受付時間／午前9時～午後7時　日曜日・祭日は定休日。

Pureflex®

通信販売サービス

商品先渡・代金後払システム



好評 **カラーフルセレクトシステム**

全国どこへでも送料無料

5インチ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。

価格表（10枚の価格です）1箱単位（10枚）にてご注文ください。3.5、5インチは特製高級プラスチックケース入です。

5インチ（クロ）	MD-2D	2,600円	MD-2DD	3,500円	MD-2HD*	4,600円	MD-2HD-256	5,000円
〃（カラー）	MDC-2D	2,900円	MDC-2DD	3,800円	MDC-2HD*	4,900円	MDC-2HD-256	5,300円

＊は2HD unformat タイプです。一部使用出来ない機種（例、富士通9450、松下OPERATE 7000、ハナファコム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（1枚入プラスチックケース・1個サービス）	MF-1DD	5,800円	MF-2D	5,800円	MF-2DD	7,200円
8インチ	FD-1S-128	5,500円	FD-2D-256	5,800円	FD-2D-1024	5,800円

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。

◎ お支払いは商品到着後7日以内に同封の振替用紙にてご送金下さい。

- 郵便振替（東京5-170738）
- 銀行振込（富士銀行三ノ輪支店916562）
- クレジットカード

カードの利用おすすめします。
手数がかからず便利です。

VISA　AMERICAN EXPRESS Cards Welcome

ご注文は電話ハガキにて

東京フロッピーディスク株式会社

通販サービス部BM係

〒116　東京都荒川区南千住6-59-8

03-801-2851

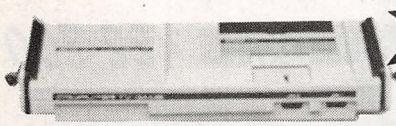
日本マイコン流通センター

ゲーム・パソコン フェアー

マイコンのお申込みは今すぐお電話で!!

全国通信販売OK! 今すぐ送ろう! 持って行こう!

セガマークIII 新品
定価 ~~¥15,000~~



現金特価 ¥12,900

NEC PC-6001(中古)
定価 ~~¥89,800~~



現金特価 ¥9,800

SHARP MZ-721
(中古)
定価 ~~¥89,800~~
レコーダー内蔵



現金特価 ¥15,800

ファミコン ソフト 本体 ディスク 買います

ソフトは必ず**5本以上**でお願いします。(お店へ持って行くと5本以下でもOKです)
ソフト(箱・説明書付の物)の買取価格は最高2,000円～最低300円です。
ソフトの発売時期、人気により買取価格が変わります

箱・説明書はなるべくそろえて下さい。ない場合や、ソフトにらくがきなどがある 場合は買取価格が下がることがあります。
ファミコンソフト(5本以上)または本体、ディスクを売りたい方はジョイスティック、ファミコンの本などまとめて買いますのでまとめてお送り下さい。さあ、今すぐ下の申込書に書いて送って下さい。

中古ソフトから新作ソフトに交換(こうかん)します

- 中古ソフト4本で➡ **定価3,900円の新作ソフト** 例:ワルキューレの冒険、スカイキッドなど
- 中古ソフト5本で➡ **定価4,900円の新作ソフト** 例:スーパーゼビウス、北斗の拳など
- 中古ソフト6本で➡ **定価5,500円、5,300円の新作ソフト** 例:Zガンダム、スーパーピットフォール、ゴエモンからくり道中

と 交換します!

注意 必ず箱・説明書をつけて下さい。ない場合は中古ソフトの本数がふえます。

≪**交換のしかた**≫ 上の本数は、箱・説明書がついているものに限ります。■箱、説明書どれか1つでもないと0.5本、両方ないものも0.5本とかぞえます。(2本で1本になります)

下のソフトは古いので0.5本とかぞえます。(2本で1本になります)

- ダックハント
- ポパイ
- ドンキーコング3
- クルクルランド
- バルーンファイト
- ピンボール
- フォーメーションZ
- ワイルドガンマン
- ポパイの英語遊び
- ドンキーコングJr.
- バンゲリングベイ
- スーパーアラビアン
- ロードファイター
- ボーガンズアレイ
- ドンキーコング
- ドンキーコングの算数遊び
- デビルワールド
- エキサイトバイク
- アーバンチャンピオン

中古ファミコンソフトの値段表(ねだんひょう)をもらおう

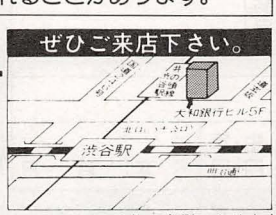
今、60円切手2枚を入れて、「**ゲームボーイ**リスト係」へ送ると、①中古ファミコンソフトの値段表②新作ソフト割引券と値段表③中古ソフトを売りたい方にお徳な、高価買取券がもらえます。 **下の申込書に書いて送ってね。**

送り方

売りたい方、交換したい方は右記の申込書に記入の上、郵便小包か宅急便で下記までお送り下さい。当センターに到着次第一週間前後でお届け致します。
●人気商品によっては、発送が遅れることがあります。

●送り先

㈱日本マイコン流通センター
ファミコン情報部 係
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2
大外ビル
東京 ☎ 03(462)2294



エレベーターは建物の裏側にあります

キリトリ線

《申込書》 昭和 年 月 日

フリガナ / 氏名		年令	才
住所 〒			
TEL		保護者氏名	

※どれかに○印をつけて下さい。

交換したい		➡	第1希望
売りたい			第2希望
中古ソフトリストが欲しい 60円切手が2枚必要です			第3希望

●欲しいソフト名

第1希望のソフトが品切れの場合は第2、第3希望のソフトになることがあります。

全国どこでもお電話一本で即、お届け!

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。

5,000台突破記念 **OAデータスタンド プレゼント!**

★只今デスクをお求めの方にもれなく下記のOAスタンド(OA-90001)をプレゼント!

あなたのアイデア次第・組立自由

注文番号B－K01
PF－6

新製品 パソコンフリーデスク

1台3役 これ1台で3タイプの組立ができます。 **発売記念特価 ¥22,800**



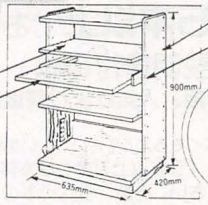




全機種対応

PF－6の特徴

- キーボードがラック内に収納できる引出し棚付
- 一発電源スイッチ付(コンセント4連)
- 高級木目調(ワインローズウッド)
- キャスター付(ストッパー付キャスター使用)
- コンパクトで場所をとらない
- 強化木材なので強度バツグン
- 棚の高さは自由自在、5段棚(20mm 間隔)
- 収納幅 595mm



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!!

コンセント4コ付。
1発電源
スイッチ付。
(下部にあるので
誤操作防止!)

コード2m付。

新品 高級パソコンデスク クレジットOK!

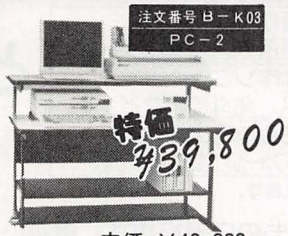
全機種対応 **業務用として開発・設計** **強度バツグン** **移動自由**(ストッパー付キャスター使用)

注文番号B－K02
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－K03
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－K04
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)

注文B－J05

OAデータスタンド
OA-90001
定価¥9,800



特価 ¥7,600
●高さ・長さ・角度など自由に設定できます。

■お申込みは今すぐお電話で!

パソコンデスク受付 03 **(463)4501**

大阪受付 06 (364) 1258
福岡受付 092 (751) 3901

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 到着後至急商品を発送します
- 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。

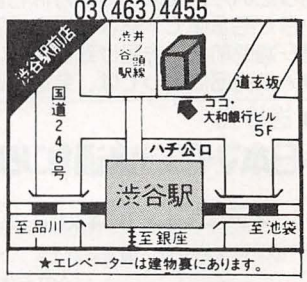
●送り先 (株)日本マイコン流通センター
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル
●振込先/大和銀行渋谷支店 普 6400197

キリトリ線

《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



B 11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

刺激

渋谷駅前徒歩0分！ジャンク中古倉庫市!!

10月17日(金)

さらに **ビッグ** になって **オープン**

今すぐ行ってみよう！

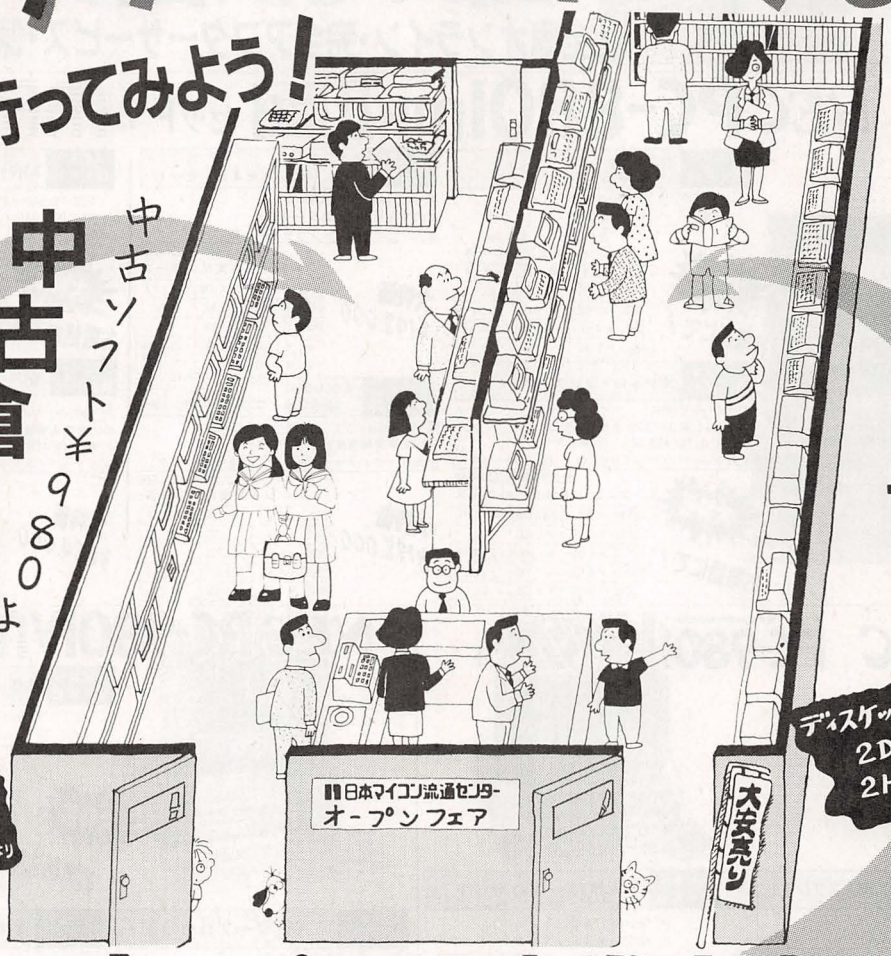
中古ソフト¥980より

中古倉庫市

在庫2000台大放出!!

NEC シャープ 富士通

新品特価コーナー



データレコーダ、基板
ジャンク市
¥2,980より

ディスケット 大安売!
2D ¥60
2HD ¥290
完全保証

10/17～10/26まで
ご来店のお客様に限ります。

オープン記念激安市！

ぜひ、ご来店下さい！

中古倉庫市

NEC PC-9801VM2(新同・保証付)	定価¥415,000	特価 ¥276,000
NEC PC-9801F2(保証付)	定価¥398,000	特価 ¥179,000
NEC PC-8801mkIIMR(新同・保証付)	定価¥238,000	特価 ¥157,000
NEC PC-6001mkIISR(新同・保証付)	定価¥ 89,800	特価 ¥ 19,800
東芝 HX-20 MSX64K (保証付)	定価¥ 69,800	特価 ¥ 19,800
シャープ CZ-801C(XIC)(保証付)	定価¥119,800	特価 ¥ 29,800

MSX在庫50台放出！

中古ゲームソフト ¥980より

新品特価コーナーより

パソコンデスク 激安 ¥18,800

●5インチディケットケース(70枚入)	定価 5,000	激安 ¥ 1,980
●パソコンデータスタンド	定価¥9,800	激安 ¥ 4,800
●秘 24ドット漢字プリンター (限定10台・PC用)		激安 ¥29,800
●PC-98用1M RAMディスク ソフト付		激安 ¥23,000
●秘 24ドットプリンター内蔵ハンディワープロ(限定10台)		激安 ¥29,800
●一流メーカー秘 4050文字高解像度カラーディスプレイ(限定15台)		激安 ¥49,800

NEC シャープ 大巾割引

先着50名様まで

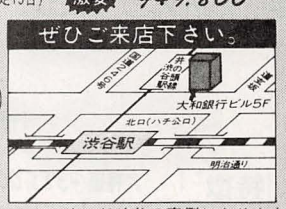
ファミコン物々交換会

(お店に来てくれた方だけの特典です お電話によるお問合せはできません)

あなたが持っているソフトからいろんな物へ交換します。

中古ソフト
ファミコン本体
ディスクシステム
などで

(例)中古ソフト1本で ⟶ 薄型腕時計 デジタルブラックウォッチ / ウォークマンタイプステレオカセット / 小型ストロボ付カメラ / ラジコンカー / ステレオWラジカセ に交換します



エレベーターは建物の裏側にあります

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2大外ビル

大特価

新製品・超人気パソコンが勢揃い



全国どこでも即、お届け！

全国オンライン・完全アフターサービス・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！

超人気機種

NEC PC-8801mkIIFR セット ・ MR セット



注文番号 B－K06 モデル30・純正モニターセット

NEC PC-8801mkII FR30
NEC PC-KD854（純正4000文字ディスプレイ）
合計定価 ~~¥267,000~~

大特価 お電話にて！

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降	ボーナス月
24回	¥10,780	¥10,100	なし
36回	¥ 9,000	¥ 7,100	なし
36回	¥ 4,500	¥ 3,800	¥20,000×6
48回	¥ 6,660	¥ 5,600	なし

注文番号 B－K07 モデル30・4050文字モニターセット

PC-8801mkIIFR30
4050文字高解像度カラーモニター
生カラーディスケット5色10枚1箱（人気バツグン）
合計定価 ~~¥278,500~~

大特価 ¥198,000

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降	ボーナス月
24回	¥10,540	¥ 9,700	なし
36回	¥ 9,500	¥ 5,800	なし
36回	¥ 5,000	¥ 3,500	¥20,000×6
48回	¥ 5,580	¥ 5,400	なし

注文番号 B－K10 MR・純正モニターセット

NEC PC-8801mkII MR
NEC PC-KD854（純正4000文字ディスプレイ）
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

回数	1回目	2回目以降	ボーナス月
24回	¥14,580	¥12,500	なし
36回	¥12,000	¥ 8,800	なし
36回	¥ 5,500	¥ 4,700	¥25,000×6

注文番号 B－K08 モデル30・激安フルセット

PC-8801mkII FR30
PC-KD854（純正4050文字カラーモニター）
PC-PR101TL（純正24ドット漢字プリンター）
生カラーディスケット5色10枚入1箱（人気バツグン）
合計定価 ~~¥365,600~~

大特価 お電話にて！

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降	ボーナス月
36回	¥11,000	¥ 9,400	なし
36回	¥ 6,000	¥ 4,400	¥30,000×6
48回	¥ 8,520	¥ 7,400	なし
60回	¥ 9,560	¥ 6,200	なし

注文番号 B－K09 モデル20・4050文字モニター激安セット

PC-8801mkII FR20 本体特価¥133,000
4050文字高解像度カラーモニター
生カラーディスケット5色10枚入1箱（人気バツグン）
合計定価 ~~¥249,500~~

大特価 ¥178,000

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降	ボーナス月
24回	¥ 9,940	¥ 8,700	なし
36回	¥ 9,000	¥ 6,100	なし
36回	¥ 6,500	¥ 3,600	¥15,000×6
48回	¥ 7,580	¥ 4,800	なし

注文番号 B－K11 MR・激安フルセット

PC-8801mkII MR
4050文字高解像度カラーモニター
スター TR24（ケーブル付24ドット漢字プリンター）
生カラーディスケット5色10枚入1箱（人気バツグン）
合計定価 ~~¥415,800~~

大特価 ¥284,000

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降	ボーナス月
24回	¥15,420	¥13,900	なし
36回	¥12,000	¥ 9,800	なし
36回	¥ 9,000	¥ 5,600	¥25,000×6
48回	¥10,140	¥ 7,700	なし

NEC PC-9801UV2 セット



注文番号 B－K12 本体・純正ディスプレイセット

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

回数	1回目	2回目以降	ボーナス月
24回	¥16,440	¥15,600	なし
36回	¥12,500	¥11,000	なし
48回	¥12,380	¥ 8,600	なし
48回	¥ 5,080	¥ 4,500	¥25,000×8

注文番号 B－K13 人気ワープロセット

PC-9801UV2（本体）
PC-KD854（純正4050文字カラーモニター）
M-1024IIPX（24ドット漢字プリンタ）
新・一太郎（超人気ワープロ）
合計定価 ~~¥573,100~~

大特価 お電話にて！

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降	ボーナス月
24回	¥23,820	¥22,000	なし
36回	¥18,750	¥15,500	なし
48回	¥14,790	¥12,200	なし
48回	¥ 9,790	¥ 7,200	¥30,000×8

NEC PC-9801VM2 セット



注文番号 B－K15 本体・純正ディスプレイセット

NEC PC-9801VM2（本体）
NEC PC-KD854（4000文字ディスプレイ）
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

回数	1回目	2回目以降	ボーナス月
24回	¥20,240	¥18,000	なし
36回	¥15,500	¥12,700	なし
48回	¥12,080	¥10,000	なし
48回	¥ 9,480	¥ 5,800	¥25,000×8

注文番号 B－K16 人気ワープロセット

NEC PC-9801VM2（本体）
NEC PC-KD854（純正4050文字カラーモニター）
フラサー MP-1024IIPX（24ドット漢字プリンタ）
新一太郎（超人気ワープロ）
合計定価 ~~¥470,100~~

大特価 お電話にて！

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降	ボーナス月
24回	¥25,140	¥24,200	なし
36回	¥17,750	¥17,100	なし
48回	¥16,030	¥13,400	なし
48回	¥ 8,630	¥ 7,600	¥35,000×8

注文番号 B－K17 本体・ディスプレイ格安セット

NEC PC-9801VM2（本体）
4050文字高解像度カラーモニター
合計定価 ~~¥498,500~~

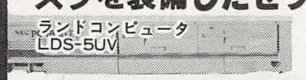
大特価 お電話にて！

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降	ボーナス月
24回	¥18,700	¥17,400	なし
36回	¥13,250	¥12,300	なし
48回	¥13,850	¥ 9,600	なし
48回	¥ 6,550	¥ 5,500	¥25,000×8

注文番号 B－K14 UV2 鬼に金棒セット

PC-9801UV2に5インチ2HDディスクを装備したセットです。



PC-9801UV2（本体）
4050文字高解像度カラーモニター
LDS-5UV（5インチ2HDドライブ1基付）
合計定価 ~~¥485,800~~



特徴 大特価 ¥388,000

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降	ボーナス月
24回	¥20,840	¥19,300	なし
36回	¥16,000	¥13,400	なし
48回	¥14,780	¥10,500	なし
48回	¥ 7,480	¥ 6,400	¥25,000×8

- UV2で5インチ版のプログラムが使えます。
- 5インチ版のデータを3.5インチ版に移行できます。
- 3.5インチ版のプログラムで5インチ版のファイルが作成できます。
- 5インチ側も2HD/2DD自動選択式です。

注文番号 B－K18 証券会社オンラインシステム

★チャート（週足・日足）株価分析、情報サービスなど各証券会社が行っているパソコン通信によるデータサービスをお考えの方ご相談下さい。
★証券会社にパソコンで株式などの注文が出せ株価が表示できます。
証券会社の株式サービスを受ける最適なセットです。

株式パソコン通信セット

NEC PC-9801VM2（本体）
4050文字高解像度カラーモニター
スター TR24（漢字プリンタ）
サンワ MOD-1200E（モデム1200ホー）
増設256K RAM
プリンタケーブル
通信ケーブル（RS-232C）
合計定価 ~~¥658,200~~

大特価 ¥468,000

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降	ボーナス月
24回	¥23,240	¥23,000	なし
36回	¥18,000	¥16,200	なし
48回	¥16,180	¥12,700	なし
48回	¥ 8,780	¥ 6,900	¥35,000×8

- 下取もOK！お持ちの機種からの買替えもできます。
- ご予算により色々な組合せ，中古品でのセットなど，ご相談に応じます。
- オンライン株価分析ソフト「兜町」など分析ソフトプログラムも取揃えております。

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

SHARP パソコンテレビ X1G



注文番号 B－K19 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)
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 ¥154,000

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降	ボーナス月
24回	¥ 9,220	¥ 7,500	なし
24回	¥ 4,620	¥ 3,700	¥23,000×4
36回	¥ 7,000	¥ 5,300	なし
48回	¥ 4,340	¥ 4,200	なし

注文番号 B－K20 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)
2000文字カラーディスプレイ

合計定価 ~~¥167,800~~

大特価 ¥124,000

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降	ボーナス日
24回	¥ 8,320	¥ 6,000	なし
24回	¥ 5,320	¥ 3,000	¥18,000×4
36回	¥ 4,500	¥ 4,300	なし
48回	¥ 7,340	¥ 3,300	なし

注文番号 B－K21 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 ¥117,000

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降	ボーナス月
24回	¥ 6,960	¥ 5,700	なし
24回	¥ 4,460	¥ 3,200	¥15,000×4
36回	¥ 6,250	¥ 4,000	なし
48回	¥ 7,570	¥ 3,100	なし

注文番号 B－K22 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)
2000文字カラーディスプレイ

合計定価 ~~¥119,600~~

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降	ボーナス月
12回	¥ 8,560	¥ 7,900	なし
12回	¥ 4,360	¥ 4,100	¥23,000×2
18回	¥ 6,240	¥ 5,400	なし
24回	¥ 4,880	¥ 4,200	なし

SHARP X1turboII



注文番号 B－K23 本体・純正ディスプレイセット

CZ-856C(本体)
CZ-855D(15型純正モニター)
生カラーディスケット5色10枚入1箱(人気パック)

合計定価 ~~¥315,800~~

大特価 ¥196,000

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降	ボーナス月
24回	¥10,480	¥ 9,600	なし
24回	¥ 4,380	¥ 4,300	¥32,000×4
36回	¥ 7,000	¥ 6,800	なし
48回	¥ 7,660	¥ 5,300	なし

注文番号 B－K24 本体・ディスプレイ格安セット

CZ-856C(本体)
4000文字高解像度カラーモニター

合計定価 ~~¥277,800~~

大特価 ¥168,000

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降	ボーナス月
24回	¥ 9,640	¥ 8,200	なし
24回	¥ 5,040	¥ 4,400	¥23,000×4
36回	¥ 7,000	¥ 5,800	なし
48回	¥ 8,580	¥ 4,500	なし

富士通 FM77AV

注文番号 B－K25



FM-77AV2(本体・ドライブ2基付)
FM-TV151(カラー純正ディスプレイ)

合計定価 ~~¥247,000~~

大特価 ¥167,000

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降	ボーナス月
24回	¥ 8,460	¥ 8,200	なし
24回	¥ 6,160	¥ 4,300	¥23,000×4
36回	¥ 9,250	¥ 5,700	なし
48回	¥ 7,270	¥ 4,500	なし

注文番号 B－K26

Victor HC-80 MSX2



超特価 ¥42,400

- 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)

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降
6回	¥7,944	¥7,400
15回	¥4,088	¥3,100

注文番号 B－K27

National FS-4000 MSX 64K ワープロ・パソコン



超特価 ¥49,800

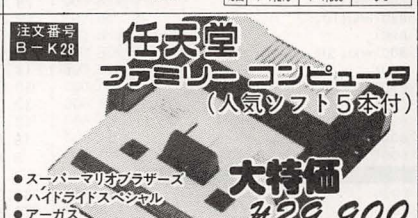
- ワープロとしてもパソコンとしても使える
- カートリッジ・テープに文章を保存可能 ●2スロット
- 漢字ワープロも装備 ●漢字プリンタ内蔵
- そのままテレビにつなげます(ケーブル付)

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降
6回	¥9,288	¥8,700
18回	¥4,070	¥3,100

注文番号 B－K28

任天堂 ファミリーコンピュータ (人気ソフト5本付)



- スーパーマリオブラザーズ
- ハイドライドスペシャル
- アーガス
- バルトロン
- タッグチームプロレスリング

※一部変更があることがあります

大特価 ¥29,900

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降
10回	¥3,791	¥3,200

●お申込みは今すぐお電話か下記の申込書で!

新品受付 03 (463) 4501
大阪受付 06 (364) 1258
福岡受付 092 (751) 3901

下取・買取 中古受付 03 (463) 4455

※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。

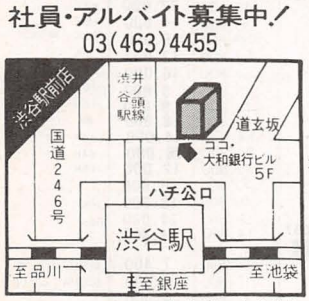
●送り先／(株)日本マイコン流通センター
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル
●振込先／大和銀行渋谷支店 普通6400197

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。到着後至急商品を発送します。
- 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

注文番号	特価	支払回数
	円	回
	円	回

フリガナ
お名前　電話番号
フリガナ
ご住所
生・年月日　年 月 日 才

B 11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!

在庫200台展示中! 中古マイコン

さらにビッグになってオープン! 中古倉庫市 在庫200台大放出!!

超お買得品 オープン記念セール! お申し込みは今すぐお電話で!

注文番号BJ50

NEC PC-8801mkII MR

本体定価 ~~¥238,000~~ (新品同様)



特価 ¥159,000

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降
24回	¥ 8,220	¥ 7,800
36回	¥ 6,250	¥ 5,500
48回	¥ 6,190	¥ 4,300

注文番号BJ51

限定10台 NEC PC-9801VM2

本体定価 ~~¥415,000~~ (中古)



ナント 特価 ¥276,000

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降
24回	¥15,180	¥13,500
36回	¥12,500	¥ 9,500
48回	¥ 8,060	¥ 7,500

注文番号BJ52

NEC PC-9801F2

54%引

本体定価 ~~¥398,000~~ (新古)



特価 ¥179,000 保証一年付

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降
24回	¥ 8,820	¥ 8,800
36回	¥ 6,750	¥ 6,200
48回	¥ 5,940	¥ 3,800

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。

NEC・本体	定価(円)	特価(円)	備考
PC-9801UV2 (新同)	318,000	234,000	2HD 3.5インチドライブ
PC-9801VM2	415,000	274,000	超人気機種
PC-9801VF2 (新同)	348,000	238,000	
PC-9801M2	415,000	218,000	
PC-9801F2	398,000	178,000	
PC-9801U2	298,000	158,000	3.5インチDISK2基付
PC-9801	298,000	74,000	
PC-8801mkIIFR30	178,000	128,000	超人気機種
PC-8801mkIIMR	238,000	157,000	1Mハイト DISK付
PC-8801mkIISR30(新同)	258,000	138,000	
PC-8801mkII30	278,000	98,000	
PC-8801mkII20	228,000	79,000	
PC-8801mkII10	168,000	49,800	
PC-8801	228,000	34,800	名機PC-88
PC-8001mkII SR	108,000	38,000	
PC-8001	168,000	14,000	ロングベストセラー機
PC-6601SR	155,000	38,000	3.5インチDISK付
PC-6601	143,000	32,000	3.5インチDISK付
PC-6001mkIISR	89,800	18,000	
PC-6001mkII	84,800	16,800	
PC-6001	89,800	9,800	ミュージック機能付
シャープ・本体			
CZ-800C	155,000	31,000	X1 G-RAM付
CZ-801C	119,800	29,800	X1C
CZ-802C	198,000	36,000	X1D 3.5インチDISK付
CZ-803C	42,000	34,000	X1C/S
CZ-811C	79,800	44,000	X1Fモデル10レコータ付
CZ-852C	278,000	94,000	X1ターボ30 ディスク付
CZ-856C・852D	297,800	182,000	本体純正モニターセット ブラック
MZ-5521	388,000	104,000	I/Oポート漢字ROM付
MZ-1500	89,800	28,000	クィックディスク付
MZ-2200	147,800	29,800	専用レコータ付
MZ-711	79,800	12,000	
MZ-721	89,800	16,800	レコータ内蔵
MZ-2521モデル30	198,000	108,000	ディスク2基内蔵
各社・本体			
富士通 FM-7	128,000	29,800	
FM-NEW7	99,800	34,000	超人気機種
FM-77D2	228,000	79,800	
FM-77AV2	158,000	96,000	4096色同時発色
FM-77L4	238,000	92,000	3.5インチDISK内蔵
FM-16β FD1	355,000	148,000	3.5インチDISK内蔵
東芝 PA-7007	119,800	19,800	パソピア7
PA-7012	163,000	18,000	パソピアOA BASIC
カシオ FP-1100	128,000	19,800	
ソニー SMC-777	148,000	39,800	カラーパレット付
アップル APPLEIIc	248,000	88,000	DISK付
各社・ディスク			
エプソン TF20	168,000	52,000	PC用DISK
TF10	129,800	54,000	PC用DISK
シャープ MZ-1F13	218,000	18,000	1Mバイト2ドライブ
CZ-801F	198,000	69,800	X1用5インチ
ロンテック LFD-550FM	148,000	69,800	FM7用インターフェース ケーブル付
工人舎 KD 280PC	168,000	52,000	PC用DISK
NEC PC 9831	198,000	89,800	PC用2DDドライブ
PC 98H32	398,000	74,000	5Mハードディスク増設用
NEC・プリンター			
PC-PR103	89,800	34,000	ドットプリンタ
PC-PR401	39,800	19,800	熱転写プリンター
PC-PR405	69,800	38,000	24ドット漢字プリンタ
NK-3618-22	234,000	52,000	漢字プリンター
PC-8822	234,000	49,800	漢字プリンター 136桁

NEC・プリンター	定価(円)	特価(円)	備考
PC-PR104	148,000	52,000	24ドット漢字トラクター付
各社・プリンター			
シャープ MZ-1P06	234,000	59,800	漢字プリンター
CZ-80PK	123,000	34,000	X1用漢字プリンター
CZ-8PK2	128,000	44,000	X1用漢字プリンター
MZ-1P17	79,800	44,800	MZ-2500用漢字プリンタ
MZ-1P14	54,800	29,800	MZ-1500、MZ-700用
MZ-1P18	188,000	69,800	高級24ドット漢字プリンタ
エプソン MP-130K	510,000	84,000	136桁 漢字プリンタ
MP-100	192,800	36,000	136桁プリンタ
SP-80	62,800	42,800	PC用漢字ROM付
富士通 MP-80タイプII	148,000	22,000	
ブラザー M-1009	59,800	19,800	MSX、PC対応プリンタ
HR-5	39,800	19,800	
精工舎 GP-700M	99,800	24,000	カラープリンタPC、FM用
GP-500M	49,800	19,800	PC、FM用プリンタ
GP-250F	59,800	18,800	PC、FM用プリンタ
GP-500F	49,800	19,800	PC、FM用プリンタ
GP-550E	119,800	29,800	PC、FM用プリンタ
ナショナル KX-P1091N	79,800	29,800	PC、FM用プリンタ
ロジテック KP-1000	39,800	12,800	熱転写プリンタ
各社・ディスプレイ			
クリーンモニター		12,000より	
2000文字モニター		19,800より	
1000文字モニター		16,000より	
4050文字モニター		45,000より	
NEC PC-8853	198,000	57,800	ドット0.31純正4050文字
MSX			
サンヨー MPC-10	74,800	18,000	32K
MPC-10mkII	75,800	25,000	32K ライトペン付
MPC-2	39,800	24,000	64K
ナショナル CF-1200	43,800	14,000	16K
CF-2700	59,800	18,000	32K
ソニー HB-55	54,800	14,800	16K
HB-701FD	148,000	59,800	ディスク内蔵
HB-10	34,800	16,800	16K
東芝 HX-10D	67,800	19,800	64K
HX-20	69,800	24,000	64K
HX-21	79,800	26,000	
HX-10S	55,800	12,000	16K
HX-22	89,800	29,800	64K フル装備
サンヨー PHC-33	59,800	22,000	64K
PHC-30N	69,800	36,000	レコータ内蔵64K
MPC-3	46,800	16,000	16K 3スロットル
PHC-27	49,800	22,800	64K
ヒクター HC-30	36,800	14,000	16K
HC-80 (新同)	89,800	36,000	64K MSX2
三菱 ML F110	54,800	12,000	16K
ML F120	64,800	16,000	32K
カシオ PV-16	29,800	9,800	16K
MX-10	19,800	9,800	16K
PV-7	29,800	8,800	8K
キャノン V-10	54,800	14,000	16K
V-20	64,800	26,000	64K
V-8	39,800	12,000	16K
パイオニア PX 7	79,800	39,800	スーパーインホース
ソニー HB 101	46,800	18,000	16K
HB 201	59,800	24,000	64K
任天堂 ファミリーベーシック HVC-007	14,800	6,800	
各社・データレコーダー			
アイワ DR 2	12,800	7,400	高級レコータ
ナショナル RQ 8050	12,800	6,400	高級MSX2400ボー対応
NEC PC-DR311	12,800	6,800	
各社データレコーダー激安市		3,800より	レッド大バーゲン

マイコン・ワープロ・周辺機器・
ソフト・書籍などまとめて

全国ネットであなたのマイコンを

TOKYO 在庫 03(463)4455 日本一 日本マイコン流通センター

業務拡張の為
フレッシュな社員・アルバイト募集中！
お問合せTel.03(463)2361

高価下取・買取

日本マイコン流通センター

PC-9801F・M・VM、
PC-8801MKII30・SR30
とくに高く買います

全国通信下取販売・買取

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！

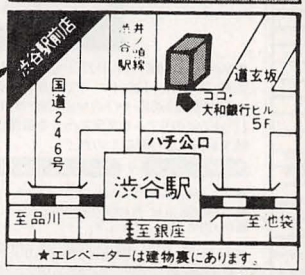
ファミコン 中古 ソフト 売ります！



中古ソフト3000本！ ナント980円より

注意 電話による中古ソフトのお問合せはできませんので、下記の中古ファミコンリストをご請求下さい。

限定台数 シャープ ツインファミコン 入荷！
●ファミコンからの買替えもOK！



中古ファミコンソフトの値段表をもらおう！

今、60円切手2枚を入れて、「ベーマガリスト係」へ送ると、①中古ファミコンソフトの値段表②新作ソフト割引券と値段表③中古ソフトを売りたい方にお徳な、高価買取券がもらえます。下の申込書に書いて送ってね！

●下取・売却・中古マイコンのお求めは今すぐお電話で!!

下取 買取 中古 受付 03(463)4455（ヨシココ）

新品受付 03（463）4501

●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、至急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 才	購入方法	現金・クレジット	分割の場合の希望額	月々 円くらい

★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。 Ⓑ11月号

ゲーム人間からパソコン人間へ MSX2でパソコン通信をやろう!!

ドラゴンバスター/ドルアーガの塔
スカイキッド
〉お買い上げの方全員にいずれか1個
ナムコットキャラクター・クーラーボトルプレゼント中!!



今、すぐお電話ください。
パーソナルコンピュータ お支払いは11月からでOK!



テレホンショッピング 仙台(022) 224-5591

① SONY MSX2 SONY PERSONAL COMPUTER HITBIT HB-F5



●V-RAM128Kバイト、512色から16色の表現。同時に256色のカラー表示可能!!
内蔵ソフトのヒットビットノートで簡単にスケジュール管理やメモ、住所録も作れる。
●記憶容量320Kバイトの MSX用フロッピーディスクユニットがセット!
1ドットごとのリアルなグラフィックを駆使したスーパーゲームは、このドライブを接続することでより可能なのだ!!

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

●ソニーMSX2パソコン〈HB-F5〉 ¥84,800
●ソニーMSX2用フロッピーディスクドライブ〈HBD-50〉 ¥89,800
●MSX2用ゲームソフト〈レイドック〉 ¥6,800
合計¥181,400を **現金特価70,000円**

頭金なし / 第1回目5,300円 → 月々3,300円×23回
お支払合計……81,200円

② Canon MSX2 HOME COMPUTER V-25

●V-RAM128Kバイト、256色同時表示!!メインメモリ64Kバイト。MSX2パソコンが今、最も人気のソフト(グラディウス)とセットで特別提供!
台数限定の為お早めにお申し込み下さい!!



●キヤノンMSX2パソコン〈V-25〉 ¥69,800
●キヤノンジョイスティック〈VJ-100〉 ¥3,400
●ゲームソフト〈グラディウス〉 ¥4,980
合計¥78,180を **現金特価29,800円**

頭金なし / 第1回目2,790円 → 月々2,700円×11回
お支払い合計……32,490円

③ SONY MSX通信カートリッジ HBI-300



●今日からパソコン通信の仲間入り!
●お手持ちのMSXパソコンにポン差し込み、電話機を接続するだけ。友達と一緒に買ってパソコンでお話しをしよう!!

●ソニーMSXパソコン用通信モデム〈HBI-300〉
¥24,800 好評発売中!

④ EPSON エプソン MSX用カラープリンタ PI-40

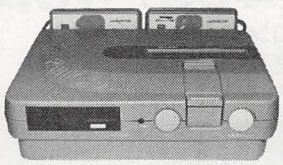


●MSXパソコンに接続して7色の美しいカラーコピーができるプリンタ。
●プロッタとプリンタの2つの機能が使え、インク交換もカートリッジ式で簡単。

●エプソンMSX用インクドットカラープリンタ〈PI-40〉
¥39,800 ケーブル5,000円サービス!

⑤ SHARP ツインファミコンAN-500

●ゲームがどんどん手に入るファミコンディスクユニット搭載。
●フロッピーディスクをお近くのゲームソフト書き替機で500円で書き替えるだけで新しいゲームがすぐできる!!



●シャープ ツインファミコン〈AN-500〉 ¥32,000
●ファミコン用テレビアダプタ ¥2,980
現金特価 34,980円

ELECTRIC & LIVING

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 **11月**からのお支払いでOK!

クレジット又は現金でのお申し込みはお電話でお問い合わせ下さい。



エルタウン 庄子デンキ

コンピュータ・中央
仙台市一番町三丁目6-5 ☎022(224)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

コンピュータ・古川
古川市李埣前田10 ☎02292(3)3883

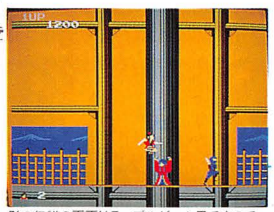
NIDECOM
for Better Computer-Living SOFT
TAITO

〝影〟が魔性の闇を裂く

パソコンゲーム初のFM音源(ステレオ)対応。迫力ある音声とテクノアルゲーム機並みの画面で楽しさアップ!

影の伝説™
THE LEGEND OF KAGE

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。



影の伝説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。

■影の伝説
定価 6,800円(5"FD版)
●X-Iターボ 近日発売
定価 4,900円
●MSX(ROM版) 好評発売中

史上最強の戦闘ヘリ、ジャイロダイン。——緊急発進!



西暦2000年。エイリアンと手を結んだS国は、世界征服のため秘密兵器を開発中だった。それを知った各国は、あらかじめ侵入させておいたスパイの救出と、S国の秘密兵器完成を阻止するため、最強のヘリコプター「ジャイロダイン」の緊急発進を決定した。戦いの最中に、次々と起こるミステリアスな現象。一刻も早く、アジアの某国に隠された敵巨大基地を破壊しろ。秘密兵器の完成は、もう間近に迫っている。S国の野望を打ち砕いて世界を救え!

GYRODINE™

■ジャイロダイン
定価 6,800円(5'2D)
●PC-8801mkIISR/FR/MR/TR
●X-Iシリーズ(X-IFは不可)
定価 4,900円
●MSX(ROM版)



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。

上へ、下への極秘任務。
いま、エレベーターは武器になった。

■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極秘書類を手に入れることにある。成功のカギは上下に動くエレベーターとエスカレーターを巧みにコントロールすることだ。成功を祈る!

定価 4,500円(カセット版)/定価 6,800円(5"FD版)●PC-8801シリーズ●X-Iシリーズ●FM-7シリーズ新発売 定価 4,900円●MSX(ROM版)

Zoomでせまる。
3Dタイプの新野球ゲーム。

■ビクトリアスナイン



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(5FD版)●PC-8801シリーズ●PC-9801 U2●FM-7シリーズ●PC-9801シリーズ●PC-6601シリーズ●X-I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、イロイロな声が飛び出します。●PC-8801mkIISR以上(ディスク版)●X-IターボModel10(ディスク版)GRAM(CZ-8BGR2)増設で可●X-IターボModel20、30、40(ディスク版)●FM-77/77L2/(ディスク版)→MB-28121又はMB28122増設で可●FM-77 L4(ディスク版)●PC-9801 U2

宇宙からの挑戦状

■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-I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-I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-Iシリーズ●FM-7シリーズ

■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)

▲「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は16KB以上の機種でお楽しみください。MSXはマイクロソフト社の商標です。

株式会社 ニデコ

〒101 東京都千代田区外神田1-3-7
■システムコンピュータ営業部/☎03-(253)-0761代 FAX03-(253)-0984
■コンピュータプラザ・ニデコ/☎03-(251)-8061代
●ニデコムソフトは全国の有名パソコンショップでお求めいただけます

マイコンBASICマガジン第五巻第十一号通巻五十三号 昭和六十一年十月二十五日印刷 昭和六十一年十一月一日発行 昭和五十七年十二月六日第三種郵便物認可 昭和五十九年五月一日国鉄首都特別扱承認雑誌第七五一七号

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

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

MSXはマイクロソフト社の商標です。

資料請求券
B10-H3

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

生活と技術をむすぶ
日立家電

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

電波新聞社〒141東京都品川区東五反田1-11-15電話03(445)6111 定価380円(送料80円)雑誌18361-11