昭和61年12月1日 発行(毎月1回1日 発行)第5巻第12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

DECEMBER 1986 12

定価 ¥380

46機種のパソコン用ソフト68本一挙掲載

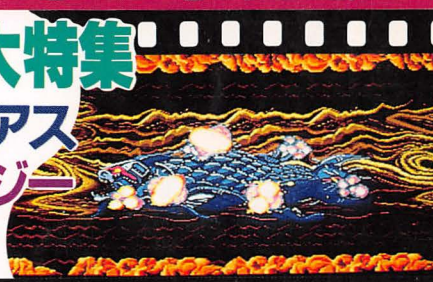
スーパーソフト・コーナー

第24回 アミューズメント・マシンショー大特集

AMショー人気No.1 迫力のワイド・スクリーン ダライアス

チャレンジAVG— 太陽の神殿・アステカII

チャレンジRPG— ファンタジー



好評連載 ファミコンでオリジナルゲームを作ろう!! [最終回:追いかけルーチンを研究してみよう]

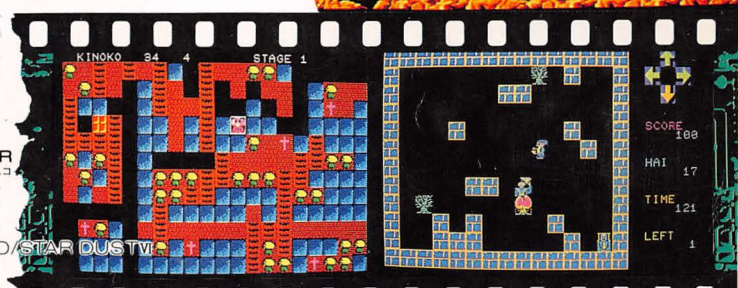
ゲームがもっとおもしろくなる/ Dr.Dのプログラム診療所

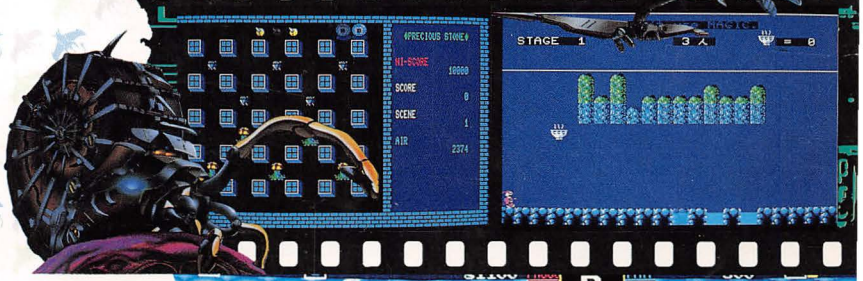
特別企画 新製品速報

●シャープ X68000 ●ソニー MSX2 HB-F1
●松下MSX2 FS-A1●富士通FM77AV40/20

ザ・ビデオゲーム・ミュージック・プログラム

●PC-8801mkIISR/FR/MR 沙羅曼蛇〈後編〉©コナミ●PC-8801mkIISR/FR/MR ギャラクティックウォーリアーズ©コナミ●PC-6001mkII/6601/SR スターラスター©㈱ナムコ





BM-Jr/LII2 かいとり
BM-LIII/MK5 Q BALLシューティング
ファミコン/ツインファミコン レッツゴー!サブマリン/FANTASY LAND/STAR DUSTVI
FM-7/77 ジャンケン帝国の逆襲/CHINESE KILLER
FP-1000/1100 BATTLE FIELD
JR-100 アップル&アップル
JR-200 WATERくん
M5 みにくい争い/ZOON
MSX HYDE PARKII/Dr.のラーメン屋まいり/ウルトラマン
MZ-1200/700 LINUS、COME HOME
MZ-700/1500 トラジャン/鼻血ピバピバ
MZ-1500 ヒトシクン
MZ-2000/2200/2500 Mr. HAPPY/MONEY JACK2
MZ-2200/2500 キノコ狩り
MZ-2500 MAO chan
PASOPIA7 JUMP ZONE
PC-6001/mkII/6601/SR MAGNET BEAD/らいとくん
PC-6001mkII/6601/SR The House ofきかい
PC-6001mkIISR/6601SR 危険地帯
PC-8001/mkII/SR MAGIC STONE/SLIDER
PC-8001mkII/SR グローブだぁ
PC-8001mkIISR PANIC THE DENPA
PC-8801/mkII/SR TIME PILOTS
PC-8801mkIISR PRECIOUS STONE
PC-9801 FLYING SATAN
S1 FLASHER
SC-3000 GUNMAN/移植版FROG STEP JUMP
X1/C/D/F/ターボ DODJIRRA/花咲かじいさん
PB-100 PUNCH AWAY/The Sweeper
PC-1245/51 DEMONS' TOWER
PC-1500 The Sword of Dream
PC-2001 カメレオン

ランダム・コーナー

SMC-777 Fighting Fairy
FM77AV Musical Wizard
MZ-1500 折り紙教室—ハトの巻—

ザ・ビデオゲーム・ミュージック・コレクション(楽譜)
♬エンデューロレーサー ©セガ・エンタープライゼス

DARIUS
©TAITO

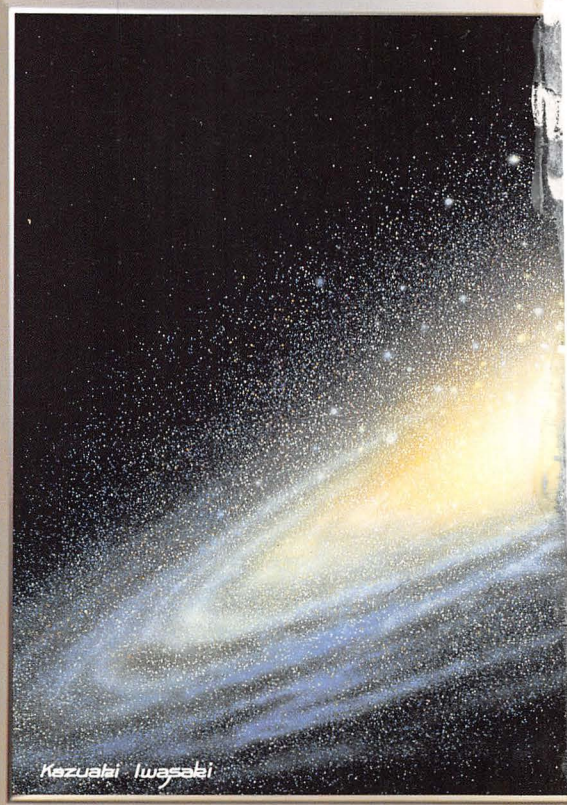
オリジナル・データシート ドルアーガの塔・全機種の謎を探る

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。

SHARP

ターボの系譜を受けついで、さらに実力アップ。

ターボIII新登場。

大量データもラクラク処理

大容量1Mバイト5"FDD2基内蔵

外部記憶ファイルとして、実務ユースはもちろんパーソナルユースの活用範囲をひろげる1Mバイトの大容量FDDを採用しました。大量のデータを要する高度なグラフィックスや、大容量辞書をもつワープロへも対応できます。また、2Dタイプのソフトウェアもそのまま使用でき、ゲームや実用アプリケーションなど従来の豊富なソフトウェア資産が利用できます。

難しい人名・地名も漢字で表示できる

JIS第2水準漢字ROM標準装備

JIS第1水準漢字(2,965種)に加え、JIS第2水準漢字(3,384種)も収納。とくに住所録や電話帳など、難しい漢字も表示でき、見やすく知的に仕上がります。また文章表現でも、豊富な語句を活かした説得力のある文章づくりができるほか、法律や医学など専門用語の多い分野でも威力を発揮。レポートや論文も、それにふさわしい表現で仕上げられます。

第2水準漢字もサポート

システム・ユーザー辞書機能

熟語、人名、地名など登録語数約4万語、音訓・部首検索のJIS第2水準漢字をサポート、漢字BASICと併用することにより、熟語単位の高度でスピーディな変換を実現。ターボの定評ある日本語処理機能がさらに強力になりました。さらに、自分専用のオリジナル辞書がつくれるユーザー辞書も装備、個人のデータベースとして幅広く使いこなせます。

画像処理、パソコン通信システムにも発展。X1ターボのハイパフォーマンスをすべて継承。

●使いやすさと、高度な能力で好評の漢字BASIC●カラーイメージボード(CZ-8BV1標準価格39,800円)との組み合わせにより静止画入力など多彩な画像処理が可能。●ステレオタイプ8重和音FM音源ボード(CZ-8BS1標準価格23,800円)のサポート●640×400ドットフルカラーの高速・高密度グラフィック機能●ビデオをつなぐだけで鮮明なスーパーインポーズ録画ができるデジタルテロッパ内蔵●豊富なソフト資産が活用できるコンパチブル設計●多彩な通信ツールのサポートで手軽なパソコン通信

X1 パソコンテレビ turbo III

パーソナルコンピュータ+キーボード	CZ-870C(B)ブラック(E)オフィスグレー……標準価格168,000円
15型カラーディスプレイテレビ	CZ-870D(B)ブラック(E)オフィスグレー……標準価格109,800円

X1"ターボネットワーク"キャンペーン推進中!!

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

X1シリーズ活用情報誌「それゆけ!X1」

■年間購読申し込み方法:郵便振替にて最寄りの郵便局窓口から下記口座へお申し込みください。●口座番号 東京0-127451●加入者名 エーゼットビジコム㈱ それ行け!X1 編集部●金額2,640円(送料はお客様ご負担となります。)※偶数月末日で〆切り、次号よりのお届けとなります。(12月末日までにお申し込みの場合、2月発行の15号よりお送りします。)

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

資料請求券 X1 turbo III ページ 12/16

turbo

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

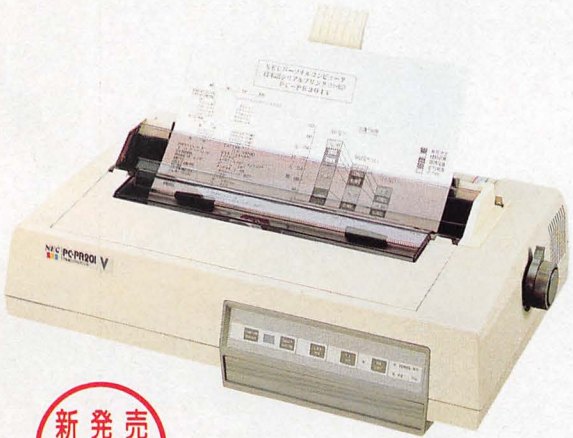
第4商品企画部 〒162 東京都新宿区市谷八幡町8番地 ☎(03)260-1161(大代表) またはシャープエンジニアリング㈱ 〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号 ☎(06)621-1221(大代表)へ。

資料請求券 X1G ページマガ 12月号

PCには、

PCシリーズパソコン

NECのPCシリーズ・プリンタは、PCシリーズ・パソコンの実力を100%引き出す純正プリンタ。



新発売

日本語シリアルプリンタ(カラー対応)

PC-PR201V

標準価格 298,000円

●8色カラー印字(オプションのカラーインクリボン使用時)●第1水準、第2水準漢字および非漢字を標準装備●普通紙・ハガキに直接印字可能●イタリック、ゴシック、クーリエなど、各字体の英数カナフォントを標準装備●オーバーライン機能●ドラフト機能●シートフィーダ・ハガキガイド(オプション)●桁数:136桁●用紙幅:5~16インチ●印字スピード:パイカ320字/秒、漢字80字/秒の高速印字

新発売

日本語シリアルプリンタ(カラー対応)

PC-PR201H2

標準価格 245,000円

●8色カラー印字(オプションのカラーインクリボン使用時)●4倍角印字●第1水準、第2水準漢字および非漢字を標準装備●ハガキにも直接印字可能●イタリック、ゴシック、クーリエなど、各字体の英数カナフォントを提供(オプション)●印字イメージが確認できるドラフト機能●シートフィーダ・ハガキガイド(オプション)●桁数:136桁●用紙幅:5~16インチ●印字スピード:パイカ220字/秒、漢字60字/秒

新発売

日本語カラー熱転写プリンタ

PC-PR201TL

標準価格 135,000円

●24ピンサーマルヘッドの採用で静かな印字●8色カラー印字●第1水準、第2水準漢字および非漢字を標準装備●イタリック、ゴシック、クーリエ、各字体の英数カナフォントを内蔵●ハガキ・OHPシートにも直接印字可能●シートフィーダ・ハガキガイド(オプション)●桁数:136桁●用紙幅:5~16インチ●印字スピード:パイカ82字/秒、漢字55字/秒

新発売

日本語カラー熱転写プリンタ

PC-PR101TL

標準価格 79,800円

●24ピンサーマルヘッドの採用で静かな印字●8色カラー印字●第1水準、第2水準漢字および非漢字を標準装備、●イタリック、ゴシック、クーリエ、各字体の英数カナフォントを内蔵●ハガキ・OHPシートにも直接印字可能●シートフィーダ・ハガキガイド(オプション)●桁数:80桁●用紙幅:5~10インチ●印字スピード:パイカ82字/秒、漢字55字/秒

C&C コンピュータ アンド コミュニケーション

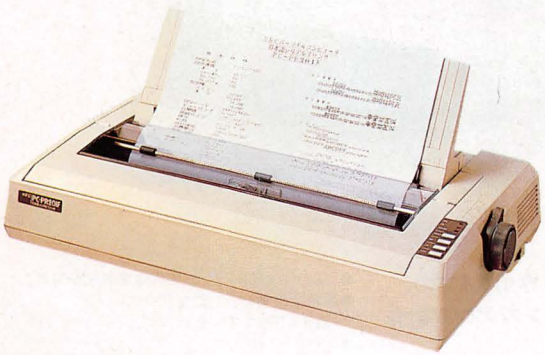
〈お問い合わせは、最寄りのNECへ〉
北海道支社(札幌) 011(251)5531
東北支社(仙台)022(261)5511
東京支社(東京) 03(456)3111
中部支社(名古屋)052(262)3611
北陸支社(金沢)0762(23)1621
関西支社(大阪) 06(231)3111
中国支社(広島) 082(247)4111
四国支社(高松)0878(22)4141
九州支社(福岡)092(713)5151

たしかな技術で世界をむすぶ
NEC

PC です。

PCシリーズプリンタ

最新の機能と充実したラインナップで、ホビーからビジネスまで幅広い用途で活躍します。

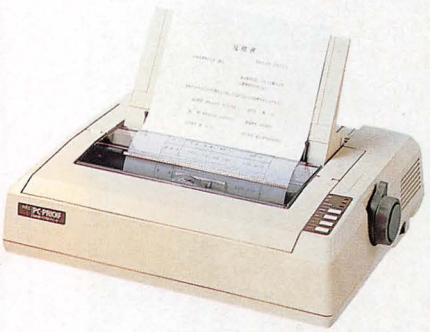


日本語シリアルプリンタ

PC-PR201F

標準価格 188,000円

●24ピンヘッドによる美しい明朝体印字 ●4倍角印字 ●第1水準、第2水準漢字および非漢字を標準装備 ●オートローディング機能により用紙セットが簡単 ●印字イメージが確認できるドラフト機能 ●小型・軽量 ●シートフィーダ(オプション) ●桁数:136桁 ●用紙幅:5～16インチ ●印字スピード:パイカ120字/秒、漢字45字/秒

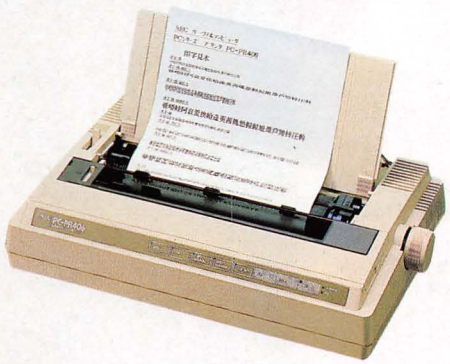


日本語シリアルプリンタ

PC-PR101F

標準価格 158,000円

●24ピンヘッドによる美しい明朝体印字 ●4倍角印字 ●第1水準、第2水準漢字および非漢字を標準装備 ●オートローディング機能により用紙セットが簡単 ●印字イメージが確認できるドラフト機能 ●小型・軽量 ●シートフィーダ(オプション) ●桁数:80桁 ●用紙幅:5～10インチ ●印字スピード:パイカ120字/秒、漢字45字/秒



日本語カラー熱転写プリンタ

PC-PR406

標準価格 99,800円

●24ピンサーマルヘッドによる静かな印字 ●美しい明朝体印字 ●8色カラー印字 ●普通紙はもちろん、OHPシートに直接印字可能 ●第2水準漢字ROMボード(オプション)が実装可能 ●スーパー/サブスクリプト、縦倍角、イタリックの印字が可能 ● カラーコピーボード(オプション) ● 桁数:80桁 ●用紙幅:5～10インチ ●印字スピード:パイカ60字/秒、漢字40字/秒

日本語熱転写プリンタ

PC-PR405

標準価格 69,800円

●24×24ドットの美しい明朝体の漢字が印字可能 ●ノンインパクト方式の採用で低騒音印字 ●前面パネルで便利なマニュアル操作 ●第1水準漢字ROMボード実装(第2水準はオプション) ●インクリボンの交換により4色の印字が可能 ●桁数:80桁 ●用紙幅:5～10インチ ●印字スピード:パイカ32字/秒、漢字21字/秒

〈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

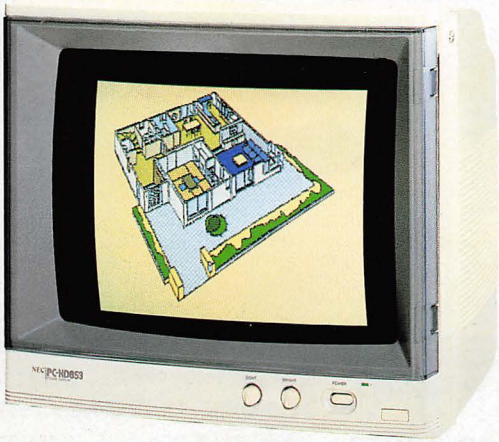
新発売

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0.39㎜。
- 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0.31㎜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	△	●	●	

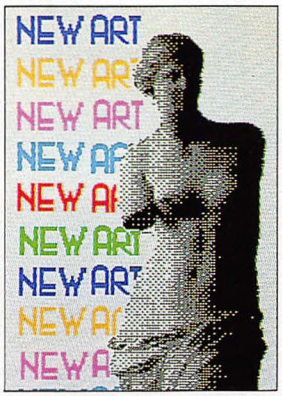
(注1)△印は別売ケーブルPC-8091Kが必要です。(注2)●印は15色表示が可能です。(注3)◑印は8色表示。
(注4)□は映像信号入力がデジタル方式で8色表示となります。1…縦200ライン表示です。2…Text画面での漢字の取扱いはできません。

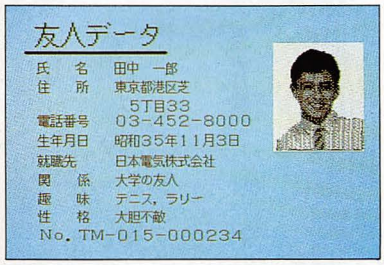
〈技術的なご質問・ご相談に電話でお答えします〉
NECパソコンインフォメーションセンター　東京03(452)8000　大阪06(211)9800
受付時間…9:00～17:00　月曜日～金曜日(祝日を除く)電話番号は、よくお確かめのうえおかけください。

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

表現力が、ここまで進化。





高性能ディザ機能装備。最大16階調で、濃淡・陰影もそのまま入力できます。

- **このクラス最高の16階調を実現。**中間調の写真やイラストなどA4判まで16階調で読み取り可能。画像データを選びません。
- **スピーディな入力。**緻密で複雑な原稿も高速で読み取ります。
- **パソコンとの接続も簡単。**3タイプのインタフェース装備し、PC-9800シリーズ、PC-8800シリーズ本体との接続可能。
- **直接プリンタに接続。**PCシリーズのプリンタを使用し、コピー機のように入力画像をダイレクトにプリントアウト。
- **便利な一時停止機能。**ボタン一つで、読み取り途中での停止、再スタート。
- **PC-IN501／PC-IN502とソフトコンパチブル。**

誰にでも"コピー感覚"で手軽に入力できる
パーソナルイメージスキャナ
PC-IN502　標準価格99,800円

HI-TECH FOR HI-TOUCH いま、NECがおもしろい。

日本電気グループ

NECパーソナルコンピュータ

イメージスキャナ PC-IN503

標準価格149,800円

- 本製品はパソコンにモノクロ画像で入力します。
- 16階調を指定するには、パソコン本体にアナログRGB出力と16色表示が可能なグラフィック機能を持っていること。

〈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

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88 Ⓔ Ⓟ	㈱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88 Ⓔ Ⓟ	データーソフト㈱	Super CALC 3 リリース1 88 Ⓟ	㈱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 88 Ⓔ Ⓟ	㈱キャリーラボ	ユーカラK2 88 Ⓔ Ⓟ	㈱東海クリエイト	WORD STAR 98 Ⓟ	マイクロプロジャパン㈱

88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。

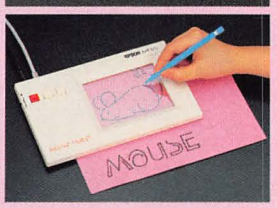
パソコンへ図形や文字を手書き入力。エプソンマウスタブレット2タイプ。

●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。

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



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

パナソニックが
すごい頭脳を連れてやって来た。
Panas

sonic
ゲームで楽しみ、パソコン通信でも楽しむ。
A1
Panasonic Personal Computer
パナソニック MSX2 パソコン
松下電器産業株式会社

Panasonic

パナソニックが連れて来たすごいヤツ。

①メにつくきれいさ、ドのつく迫力。ゲームセンターみたいな気分で楽しめる。このすごさは、退屈している場合じゃない。

いままでのゲームよサヨウナラ。128KのVRAMと64KのRAMがつくりだす高精度なグラフィックス、256色の多彩な画面。その上RGBでくっきり画面、8オクターブ3重和音のドッキリ効果音。一体全体、このリアルさ、実感はなんだ！大迫力のメガROMソフトも次々登場です。

②友だちつくろう、情報交換しよう。これからは、パソコン通信で新しいカタチのコミュニケーションが広がっていく。

モデムカートリッジ（別売）をスロットに差し込めば、パソコン通信を楽しめます。電子掲示板で情報交換したり、電子メールをやりとりしたり。世界中をネットワークしていきます。

モデムカートリッジ FS-CM800
標準価格29,800円

松下電器産業株式会社

ジョイパッド(別売)FS-JS220
標準価格1,500円

(NEW)

ゲームで楽しみ、パソコン通信でも楽しむ。

A1

③たのし、うれし、29,800円。
ワープロにホームコンピュータに、これからは家の中でパソコンがどんどん活躍。

パソコンが家の中にあれば、どんどん便利になる時代です。だから、この価格でこの機能。プリンタインターフェイス、ゲームポーズ機能。世界時計、ストップウオッチ、タイマー、カレンダー、電卓、伝言板と6つの機能のデスクパック内蔵。ダブルスロットでシステムアップ自在です。

Panasonic Personal Computer

パナソニック MSX2 パソコン

FS-A1 標準価格 **29,800円**

▶ボディカラーは2色:-Kブラック、-Rレッド
▶RGB機能を楽しむために、RGB21ピンのテレビの場合はRGBケーブル(別売FS-VC3011標準価格3,000円)が必要です。

▶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。

ひょーげん族。

FM音源3音搭載
26万色カラー表示
400ライン8色対応

自由な感性を志向する人びとへ
マルチ・クリエイティブ・パソコン
FM77AV40——富士通から。

Created by Daizaburo Harada

新発売

マルチ・クリエイティブ・パソコン

FM77AV40

■FM77AV40本体(キーボード付) 標準価格 ¥228,000
■カラーCRTテレビ—15SD 標準価格 ¥138,000(アンテナ工事費別)

〈AV40専用〉カラーCRTテレビ—15SD FMTV-154
●15インチ●4000文字対応●21ピンRGB入力端子●ステレオ音声多重機能●デュアルスキャン
●ディジタイズ対応RGB出力端子●パソコンを使わないときは、テレビに切り換えて楽しめます。

富士通

Audio族へ

●本格的なサウンドづくりが可能なFM音源標準実装。

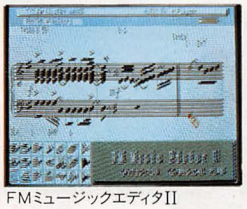
音の三要素(音程・音量・音色)を自在にコントロールできるFM音源3音搭載。シンセサイザに匹敵するリアルなサウンドがほとばしる。ピアノなどの楽器や、自然音、効果音を含め77種の音色パターンもプリセット。さらに、PSG3音を加えた6重和音で白熱のミュージックプレイが楽しめる。

●MIDI対応、FM音源8音搭載のステレオミュージックボックス。

オプションのステレオミュージックボックス(￥58,000)と、オーディオアンプで、FM音源8音がステレオで聴ける。オリジナル曲やゲームも迫真の立体音で迫る。また、シーケンサとしてMIDI楽器を自動演奏させたり、サウンドイフェクタやキーボードを接続するなど、プロ仕様のシステムアップが可能だ。

●音を愉しむ、充実した別売ソフト群。

FMミュージックエディタII(￥20,000※) FMサウンドエディタ(￥9,800)
FMジュークボックス(￥12,000) FMミュージックワールド(￥12,000)
※マウスが必要。


FMミュージックエディタII

FMミュージックワールド

Visual族へ

●26万色カラー表示、400ライン8色もサポート。

天然色を超えた極彩色。AV40は、光の三原色(R.G.B.)の輝度をそれぞれ64階調に制御。320×200の各ドットごとに64^3=262,144色のカラー指定を可能にした。その描きだす画像はまさに"彩鮮端"。しかも細密・精彩な640×400ドット8色表示を達成。日本語の表示に威力を発揮する。

●一瞬をあざやかに切りとるビデオディジタイズ機能。

ビデオディジタイズカード(オプション・￥16,800)と専用カラーCRTテレビをつかえば、ここという名シーンをリアルタイム(1/60秒)でディジタル変換。26万色のVRAMデータとして本体に取り込める。完全な静止画が、美しい色彩が意のままになる。フロッピィに保存も可能。スーパーインポーズ機能も標準装備。

●絵と遊ぶ、オプションハード&ソフト。

パソコン画面をVTRに録画できる、ビデオコンバータ(￥58,000)。グラフィックスの着色・修正や編集が行える、FMグラフィックエディタII(￥20,000・マウスが必要)。

ビデオディジタイズ

26万色表示

4096色表示

Communication族へ

●RS-232Cインタフェース標準実装。

パソコン同士や周辺機器をつなぐ国際的な通信規格 RS-232Cに準拠したインタフェースを搭載。 オプションのモデムカードを使って、さまざまなネットワークにアクセスできる。メッセージはもちろん、音楽・画像データの交換も楽しめる。パソコン通信の面白さと可能性が、いま、きみの手に入った。

●手軽にパソコン通信の仲間入り。別売ソフト2種。

AV40でクリエイトした音楽や映像のデータをパソコン間で簡単に転送できる、FMテレアクト/AV通信(￥15,000)。国内外のデータベースと結び、最新情報を居ながらにしてキャッチする、FMテレアクト/DBアクセス(￥30,000)。どちらも、話題のBBS(電子掲示板)へのアクセスが可能。

●コンパクトな内蔵タイプのモデムカード新登場。

全二重1200bpsの高速通信を実現した、モデムカード-1200(オプション・￥39,800)。ATコマンド対応により自動発着信が可能。本体内に装着するため場所もとらない。

FMテレアクト/DBアクセス

Personal computer族へ

●400ライン対応、日本語機能を大幅に強化。

JIS第1・第2水準漢字ROMに加え、高速かな漢字変換を実現する辞書ROMを標準装備。400ライン8色の高分解能表示による40字×20行の漢字表示が可能になった。ワープロをはじめ、ホームユースからパーソナルビジネスまで、あらゆる場面で多彩な活躍をみせる。

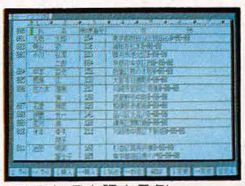
●3.5インチ640KBマイクロFD搭載。192KBメインメモリ標準実装。

FM77AVに較べ、フロッピィ1枚に入る情報量は一挙に2倍。320KBフロッピィにも対応するため、FM7/77の豊富なソフト資産を継承する(※)。また、メインメモリ容量は、このクラス最大級の192KB(最大448KBまで拡張可能)といっそう増大した。

(※FDドライブの記録方式の違いから、FM7/77などのソフトウェアをAV40で使用するとFM7/77で再使用できない場合があります)

●高度なAV機能をサポートするF-BASIC V3.4。

26万色カラー表示、400ライン8色、FM音源、ビデオディジタイズなど、高度な機能を支える、日本語対応のF-BASIC V3.4を添付。


400ライン日本語表示例

●上記の内容については、すべてAV40に関するものです。AV20、AVの仕様は一部異なります。

同時発売 FM77AV20
■FM77AV20—2本体 標準価格￥168,000
■FM77AV20—1本体 標準価格￥138,000
■カラーCRTテレビ—15S 標準価格￥108,000

天然色パソコン FM77AV
■FM77AV—2本体 標準価格￥158,000
■FM77AV—1本体 標準価格￥128,000
■カラーCRTテレビ—15 標準価格￥ 89,800

FMシリーズマニュアル通信販売のお知らせ

このたび、FMシリーズのマニュアル通信販売を開始いたしました。ご購入など詳しくは下記までお問い合せください。
●お問い合わせ————富士物流㈱富士通マニュアル通販センター
☎03(474)1231(土・日・祝日を除く<9:00~17:00>)または全国の富士通プラザ

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~土〔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

CASIO

320KB大容量のフルコースでお届けします。

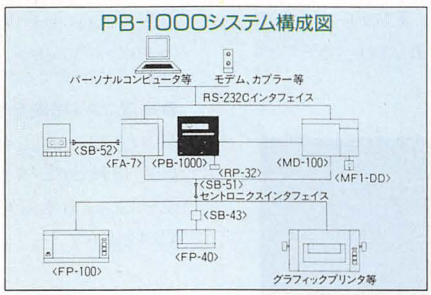
超えてるカシオのポケットコンピュータ。

これほどの実力と可能性を秘めたポケットコンピュータがあったでしょうか。新開発の8ビットCPUを搭載し、とびぬけた演算速度と記憶容量を実現。さらに、見やすく使いやすい32桁×4行の表示部、操作性にすぐれたタッチスクリーンキーなど、新機能を盛りこんだカシオのPB-1000。しかもその能力は、320KBのフロッピーディスクドライブや4色プロッタプリンタなど用意されたオプションにより、飛躍的に高まります。コンパクトな姿カタチはしていても、「ポケットコンピュータ」とはちょっと呼びにくい充実ぶり。ビジネスから科学技術の分野まで、幅広く活躍する高性能機の誕生です。

- 本格的なプログラム作成・データ処理が可能。標準8KB、最大40KBを確保した大容量RAM。
- 便利な8行の仮想スクリーン。プログラム等を表示上で修正できるスクリーンエディター。
- 操作効率がアップ。表示窓に触れるだけでキー入力ができる、タッチスクリーンキーを採用。

- 変数の使用文字範囲をカナにまで拡張。しかも変数名は255文字まで識別が可能。
- あらゆる分野の基礎・応用計算に、オールマイティな対応ができる、58の関数機能を内蔵。
- 繰り返し演算にとても便利。変数の値を入力するだけで答が求められる数式記憶機能。
- 電話番号・アドレス・スケジュール・価格表などを記憶させられる、データバンク機能。
- マシン語を駆使してのプログラミングをサポートする、アセンブラ機能とモニター機能。
- ワンタッチオペレーション、パワーオンブート、クロックブートなど多彩な機能を搭載。

PB-1000システム構成図



可能性を大きく広げる、豊富なオプション群。

■3.5インチフロッピーディスクドライブ
MD-100 ￥49,800
●片面倍密型320KB●セントロニクス準拠パラレルインタフェイス●RS-232Cインタフェイス

■キャラクタープリンタ
FP-40 ￥19,800
●用紙サイズ／幅112×外径30㎜以内●印字方式／感熱記録式●最大80桁、標準40桁●セントロニクスパック別売SB-43 ￥5,000

■A4サイズ4色プロッタプリンタ
FP-100 ￥49,800
●最大A4判●最大160桁●ボールペン記録方式●プリンタケーブルSB-51 ￥7,900

■インタフェイスボックス
FA-7 ￥16,500
●カセットインタフェイス●セントロニクス準拠パラレルインタフェイス●RS-232Cインタフェイス

■増設RAMパック
RP-32(32KB) ￥15,000

（写真は本体およびMD-100）

■統計計算もこなせる豊富な58関数機能■テキスト表示は32桁4行とワイド、また192×32ドットで複雑なグラフィック処理も可能■RAM容量は標準8KB、最大40KB■表示窓に触れるだけでキー入力できる16個のタッチスクリーンキー■数式記憶機能■データバンク機能■アセンブラ機能■モニター機能■ワンタッチオペレーション機能■パワーオンブート機能■クロックブート機能■電源：単3型乾電池3本●サイズ：開いて187×176.5×24(㎜)、閉じて187×97×24(㎜)●重さ:435(g)(電池込み)

PB-1000

¥39,800(本体価格)

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

おもしろらんど

オリジナルルーム・インテリアを作ろう!

“あきびんX'mas イルミネーション”の製作

パソコン周辺機器製作

普通のTVで本物のビデオゲームが楽しめる!
もちろんパソコンだってOK!

「RGB-ビデオ・コンバータ」

メイン特集

ボクらのアンテナ・マニュアル

●無線・BCLマニヤ必見!!

入門製作記事コーナー

●簡単に作れる
図解!FETラジオ

●カラオケ人間(マシン)のために
ワイヤレス・カラオケマイク

●ワイド・サウンド・アダプタ
「ザ・スタジアム」

エレホビー

50MHz帯50Wリニヤ・アンプ
ニッカド・チャージ・アダプタ
乗りかたで前進・後退するトナカイ

マイコンコーナー

パソコンBASICゼミナール

レギュラーコーナー

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

だれにもできるエレクトロニクス・ホビー

ラジオの製作 12月号 絶賛発売中!

定価 630円

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

第2回 SHARP DOKAN!! わんさかバザール

ハード&ソフトゼミナール

宮永先生をはじめ各分野の
ステキなゲストとティーチイン!

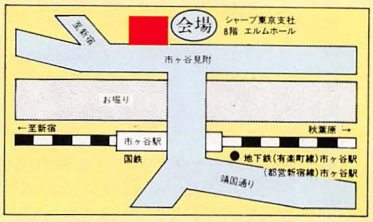
11/29・30

日時：11月29日(土)・30日(日)
午前10時～午後5時
会場：シャープ東京支社
8階エルムホール
詳しくは7号店(03-253-4199)へおたずね下さい。

シャープ製品チャリティーオークション

電卓から電子レンジにいたるまで
エキサイティングなせり売り!

その他XIGなどマイコンの特価品をはじめワープロ、ツインファミコン、ビデオ、ミニOA、新製品の各コーナーも良い品いっぱい。



パソコン・ワープロのことならなんでもおまかせ!!

台数限定

AV F model10 CZ-811C

注番 BM12-1

・操作性バツグンのセパレートタイプX1

定価¥89,800 ツクモ特価 **¥34,800** 送料サービス

CZ-801D

・14インチ2000文字TV付モニター

注番 BM12-2

定価¥99,800 ツクモ特価 **¥44,800** 送料サービス

AV F 限定セット

注番 BM12-3

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

合計定価 ¥162,400

ツクモ特価 **¥61,800** 送料サービス

FM77AV ツクモセット

注番 BM12-8

・FM-77AV2……¥158,000
・シャープ14インチTV付カラーモニター¥89,800
・お好きなゲームソフト1本サービス!

合計定価 ¥247,800

ツクモ特価 **¥169,800**

●このセットは、お電話でお申し込み下さい。

☎03-251-9911

☆FM-7/NEW7用純正漢字ROM 注番 BM12-9

MB22405 限定特価 **¥9,800**

何が起きたか こんなに安い!

人気もんだね!

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

AV シリーズ 周辺機器

この他なんでも揃います。
送料別¥1,000

注番	型番	品名	定価	特価
BM12-4	CZ-503F	5インチシングルフロッピー(I/Fケーブル付)	¥49,800	¥42,000
BM12-5	CZ-8DT	デジタルテロッパー	¥89,800	¥19,800
BM12-6	CZ-8PD2	80桁ドットプリンター	¥79,800	¥29,800
BM12-7	CZ-81P	80IC用プロッタプリンター	¥34,800	¥ 9,800

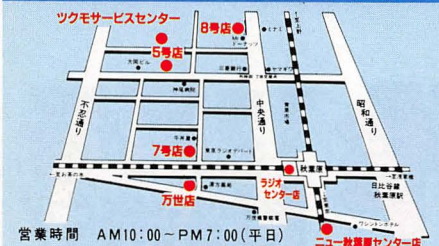
ツクモ札幌 4周年記念セール

11/20～12/20

●期間中マイコン・ワープロお買い上げの方に素敵な記念品をご用意しています。

●合計特価3万円以上の商品はすべてクレジットでお買物ができます。
●特価は'86.10.15現在の価格ですので変動する場合があります。

秋葉原各店

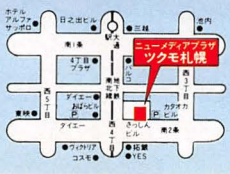


営業時間 AM10:00～PM7:00(平日)
AM 9:30～PM6:30(日・祭日)
今月の定休日 11/6,13,19,20,27, 12/4,31

ニューセンター店 ☎03-251-0987
秋葉原5号店 ☎03-251-0531
秋葉原7号店 ☎03-253-4199
秋葉原8号店 ☎03-251-0099

ツクモ札幌店

営業時間 AM10:30～PM7:30(平日)
今月の定休日 11/6,13,19,20,27, 12/4,31
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)

恒例

秋葉原電気まつり

'86 11/21～ '87 1/15

1等10万円

賞金総額 **8,000万円**

※5,000円以上お買い上げの方に抽選券進呈

ツクモオリジナル FM-77シリーズ用
拡張5インチドライブ

TS-FDMKII

注番 BM12-10

5インチ2D シングルドライブ

ツクモ特価 **¥36,800**

送料¥1,000

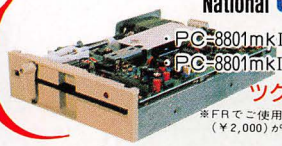
ケーブル(FM-77CA¥9,800)でドライブ番号切替可能。今までの5インチソフトもそのまま使えます。(FM-7/NEW 7のシングルドライブとしては使用できません。)

パソコン・ワープロのことならなんでもおまかせ!!

ツクモ

冬のボーナスセール

National **JA-551** 注番 BM12-11



・PC-8801mkII/SR/FR用増設ドライブ
・PC-8801mkII-FD1同等品

ツクモ特価 **¥17,800** 送料 ¥1,000

※FRでご使用の際はケーブル(¥2,000)が必要です。

α-88 PC-8801mkIIシリーズ用 注番 BM12-13
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

SET A α-88+JOYメカ2型 ¥6,500
SET B 上記セット+分岐アダプタ ¥7,500(〒700)

ツクモオリジナル・ジョイスティック

JOYメカ2型 注番 BM12-12

¥3,800 送料サービス

そのままでMSX・XI・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。

PC-8801mkIIFR ツクモセット

注番 BM12-14

・PC-8801mkIIFRM10 ……¥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(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

合計定価 ¥239,500

ツクモ特価 **¥129,800** 送料サービス

富士通 新製品バシバシ入荷中!!

ただ今 新発売記念拡販中

FM77AV40 400ラインモード、2ドライブ 定価¥228,000
FM77AV20-2 200ラインモード、2ドライブ 定価¥168,000
FM77AV20-1 200ラインモード、1ドライブ 定価¥138,000

NEC PC-8801mkII に新シリーズ登場!

●実行速度は従来の1.5倍。キーボードはPC-98シリーズタイプに近づいた新型キーボード。第2水準漢字ROM標準装備。さらに従来機との互換性はほぼ100%。

ただ今即納! 新発売記念拡販中!

・・・●新しいMSX2のご紹介●・・・

Panasonic **FS-A1** 定価 ¥29,800 注番 BM12-15

・先進のグラフィックが楽しめるVRAM 128K、RGB21ピン対応
・いろいろ拡張 2スロット

JOYメカ2型付 特価¥27,800 送料¥1,000

SONY **HB-F1** 定価 ¥29,800

・256色、RGB出力対応
・裏ワザを極めるスピードコントローラー

注番 BM12-16

JOYメカ2型付 特価 ¥32,800 送料¥1,000

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

●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 普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 BM12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 ¥

DEMPA／ペンタン

フィーリングに満足！

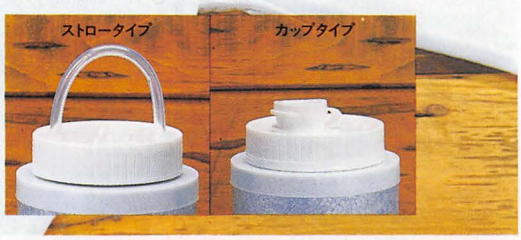
Cooler Bottle (500ml)

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。）



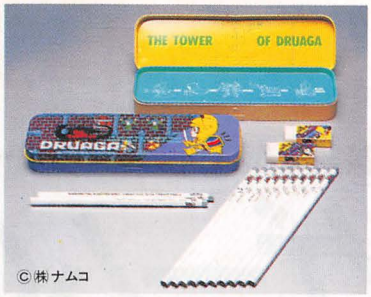
新発売

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ZERO(高崎市)☎0273-27-7282●(株)松野屋書店(藤岡市)☎0274-22-0344〔埼玉県〕●長崎屋北鴻巣店ドリーマー(鴻巣市)☎0485-96-6218〔千葉県〕●アイブックス市川店(市川市)☎0473-26-2661●多田屋サンピア店(東金市)☎04755-2-5561〔東京都〕●池袋西武マイコンショップ(豊島区)☎03-981-0111●アイブックス目黒店(品川区)☎03-473-4791●ヤマギワテクニカ店(千代田区)☎03-253-0121●クロスポイント(港区)☎03-445-8778●サンシャインゲームセンター(足立区)☎03-887-6060●東急ハンズ町田店(町田市)☎0427-28-2608●ロンアート(武蔵野市)☎0422-21-3666〔神奈川県〕●鎌倉書店(鎌倉市)☎0467-46-2619●プレイシャトー(横浜市)☎045-251-8341〔静岡県〕●すみやパソコンアイランド(静岡市)☎0542-55-8819●メルバⅡ(浜松市)☎0534-64-8412●すみや沼津バイパス店(浜松市)☎0559-22-6500●システムイン吉野(藤枝市)☎0546-36-0630〔長野県〕●シマコーシステム(松本市)☎0263-26-0071●パソコンシティ2000(伊奈市)☎0265-73-6226●リッチランド(佐久市)☎0267-62-7522〔富山県〕●三共とやま本店(富山市)☎0764-42-2131●三共とよた店(富山市)☎0764-37-7733〔石川県〕●三共てらじ店



©株ナムコ

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

©株ナムコ

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

©株ナムコ

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

©株ナムコ

スカイキッド Tシャツ

サイズ:S/M/L　　標準価格1,700円

新発売

◀Aタイプ

▲Bタイプ

沙羅曼蛇下敷

コナミ・キャラクターグッズ第1弾として沙羅曼蛇下敷を発売することになりました。AタイプとBタイプ2種類を用意しました。ご購入の際は、どちらかを指定して下さい。

©KONAMI 1986　標準価格200円

©株ナムコ

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

©株ナムコ

PAC-LAND FANTASY PACK

パックランドファンタジーパック

カンペンケース、ペンスタンド、鉛筆6本、シャープペンシル、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

©株ナムコ

マッピーTシャツ

サイズ:S/M/L　　標準価格1,700円

速報 現在、DEMPA/ペンタンでは、「沙羅曼蛇」文具セットを制作中です。今後も、KONAMI、T&E SOFTなどのゲームメーカーの協力で続々商品化していく予定です。ご期待下さい。

■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。

(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二の宮店(福井市)☎0776-27-3702●ぷらも(松任市)☎0762-76-6995●コマツパソコンセンター(小松市)☎0761-22-4672〔愛知県〕●パソコンショップΣ(名古屋市)☎052-251-8334●J&P栄店(名古屋市)☎052-261-9201●ユニー新城店1F(新城市)☎05362-3-3111〔岐阜県〕●小川無線(大垣市)☎0584-78-6387〔三重県〕●システムハウス・ラム(鈴鹿市)☎0593-82-0857〔大阪府〕●ニノミヤムセン駅前第4ビル店(大阪市)☎06-341-2031●ニノミヤムセンパソコンランドなんば(大阪市)☎06-643-3217●マイコンショップCSK(大阪市)☎06-345-2851●ニノミヤムセン本店(大阪市)☎06-643-2038●ニノミヤムセンぱそこん亭FMランド(大阪市)☎06-643-2039●ニノミヤムセンエレランド(大阪市)☎06-632-2038●ニノミヤムセン藤井寺店(藤井寺市)☎0729-39-9206●ワルツ堂ロンモール布施店(東大阪市)☎06-783-6545●(有)天勝コンピューター(東大阪市)☎06-746-1552〔奈良県〕●ニノミヤムセンパソコンランド奈良店(奈良市)☎0742-26-2003〔兵庫県〕●ニノミヤムセン姫路店(姫路市)☎0792-88-2363●ニノミヤムセン今宿店(姫路市)☎0792-94-5363●せいでん明石本店(明石市)☎078-917-5555〔和歌山県〕●ニノミヤムセン和歌山店(和歌山市)☎0734-32-5121〔広島県〕●松本無線パーツ(広島市)☎082-243-4451●ファミコンランドドンキー(広島市)☎082-248-0625●オフィスA1(呉市)☎0823-25-8086〔島根県〕●石見電業社(益田市)☎08562-2-0396〔山口県〕●ヨツキテレホン(新南陽市)☎0834-62-4111内76〔香川県〕●野田屋電機(高松市)☎0878-51-4545〔徳島県〕●都電機商会(徳島市)☎0886-22-2134〔愛媛県〕●マイコンハウス(松山市)☎0899-47-0765〔高知県〕●マイコンショップボーイズ(中村市)☎08803-4-2184〔福岡県〕●(株)デオニー(北九州市)☎093-551-6339●MYパソコンショップ王条(太宰府市)☎092-923-3434〔佐賀県〕●ZERO1(唐津市)☎09557-2-5883〔長崎県〕●石丸文行堂(長崎市)☎0958-28-0140〔大分県〕●(株)トキハマイコンコーナー(大分市)☎0975-38-1111〔鹿児島県〕●ベスト電器パソコン館(鹿児島市)☎0992-23-2081●スーパーエキスプレスdo-ing木場茶屋(川内市)☎0996-20-5335●〔埼玉県〕セルレーヴ(新座市)☎0484-78-7808

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。

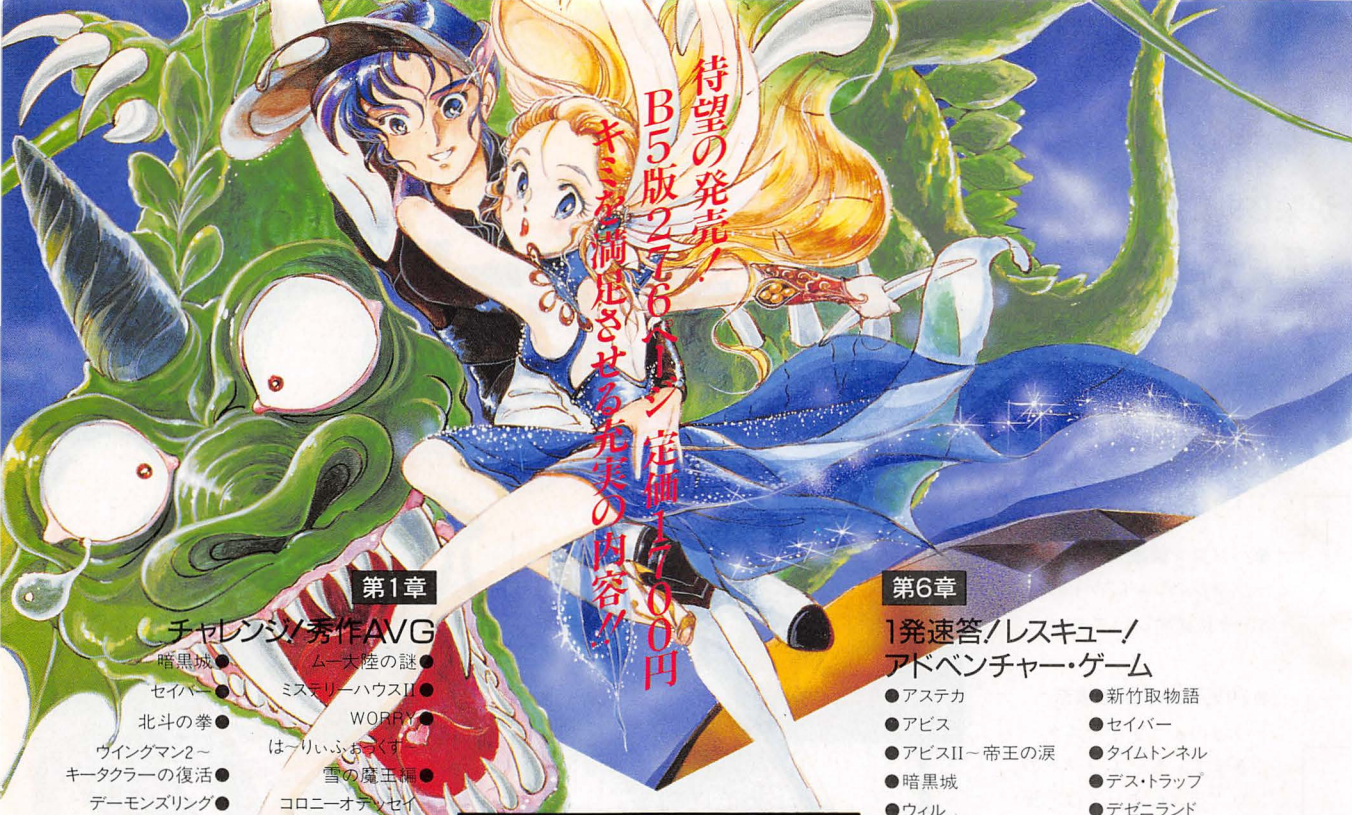
Super MZのゼビウスのジョイスティック付きソフトにはこのジョイスティックが入っています。

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



第1章
チャレンジ！秀作AVG
- 暗黒城
- セイバー
- 北斗の拳
- ウイングマン2～キータクラーの復活
- デーモンズリング
- デゼニワールド
- ABYSS
- ABYSSII～帝王の涙
- オホーツクに消ゆ
- ムー大陸の謎
- ミステリーハウスII
- WORRY
- は～りぃふぉっくす～雪の魔王編
- コロニーオデッセイ（冒険編，対決編）
- ナナちゃんのスター誕生
- ゴルゴ13～狼の巣

第2章
チャレンジ！秀作RPG
- ザ・ファイアークリスタル
- ザ・スクリーマー
- ファンタジアン
- リザード

第3章
チャレンジ！秀作ARPG
- デーモン・クリスタル
- ザナドゥ
- メルヘン・ヴェールI
- ハイドライドII
- トリトーン

第4章
RPG総カタログ

第5章
RPGはこうして創られる

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

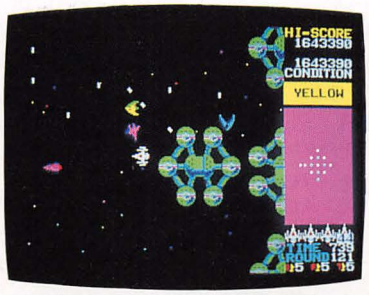
お求めはお近くの書店、または本社出版販売部まで…

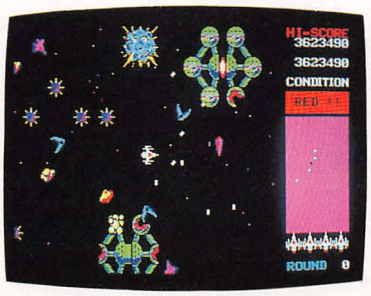
電波新聞社　出版販売部
東京本社　〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 ☎03-445-6111　大阪本社　〒530 大阪市北区中之島3-2-4 ☎06-203-3361　西部本社　〒812 福岡市博多区博多駅前2-13-23 ☎092-431-7411

遊気凜凜凜

マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111

「遊びをクリエイトする」ことに情熱をかたむける"ナムコ"から産みだされたビッグタイトル、DECOのみりょくあふれる作品、そしてオリジナル・タイトルを心をこめてパソコンソフトにしました。
どの作品もハードの限界にチャレンジした自信作ばかり。お楽しみください。
PRESENTED by DEMPA



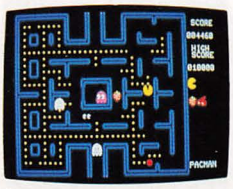


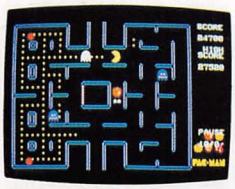
スーパーモード ボスコニアン

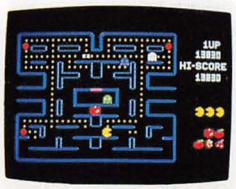
©株式会社ナムコ

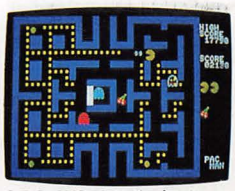
for X1シリーズ | テープ版……定価4,100円
5インチディスク版……定価6,200円

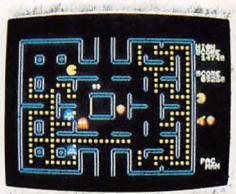
ナムコの名作「ボスコニアン」がスーパーモード機能をそなえてX1用に登場しました。もちろん、オリジナルに忠実なノーマルモードもあり、全256面にわたって息ずまるスペース・バトルがくりひろげられます。スーパーモードでは、ビーム砲が十字方向に発射できるようになるBフラッグ、レーダーの機能が拡張するRフラッグ、総攻撃がはじまるまでの時間を表示してくれるTフラッグが出現するなど、楽しさもグーンとアップします。また、一定の面数をハイスコアでクリアすれば、その面からスタートできるパスワード入力もあり、全面クリアへの意欲をかきたててくれます。オマケに、ボイス入力モードなど、おもしろい機能もありますよ！

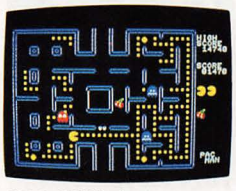

①FM-7パックマン

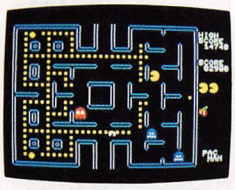

②MZ-1500パックマン

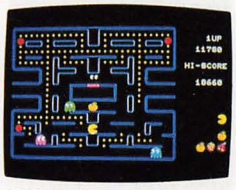

③PC-6001mkIIパックマン

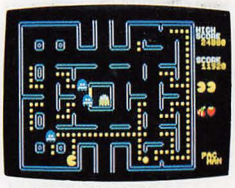

④PC-8001mkIIパックマン


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

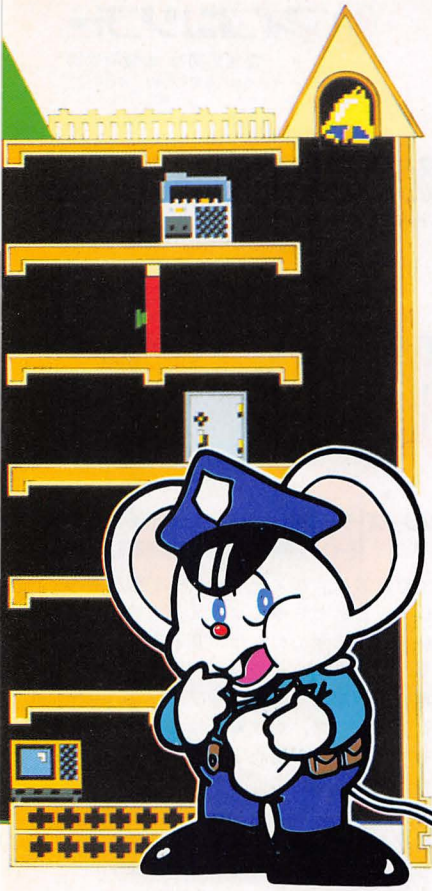
PAC-MAN パックマン

①FM-7/77テープ……定価3,500円
FM-77 3.5インチ……定価5,800円
②MZ-1500QD……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

①～55は©株ナムコ，56～60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 X1 NEW VIRSION
テープ版 定価3,800円 5インチ版 定価6,000円

その他の機種のマッピーです。

for PC-8001mkIISR
テープ版 定価3,800円

for FM-7…… テープ版 定価3,800円
for FM-77…… 3.5インチ版 定価6,000円

for MZ-2500……3.5インチ版 定価6,500円

新発売
for PC-8801mkII/SR テープ版 定価4,100円
5インチFD版 定価6,200円

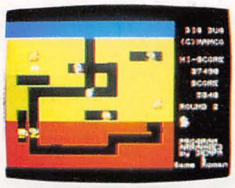
for PC-6001mkII/SR テープ版 定価4,100円

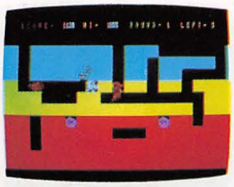
for PC-6601/SR 5インチFD版 定価6,200円

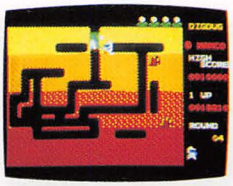
正義感あふれる元気なポリス，マッピー！だれにでも愛されるかわいいキャラクターで幅広い人気を持つゲームです。

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。

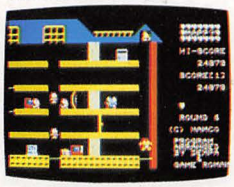

⑯MZ-1500ディグダグ


⑰PC-8001ディグダグ


⑱PC-8001mkIISRディグダグ

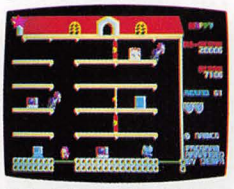
⑲PC-8801ディグダグ

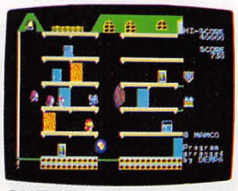
⑳PC-8801mkIISRディグダグ


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-8001mkIIグロブター

㊵MZ-1500グロブター

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

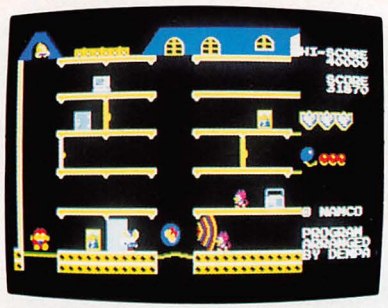
MAPPY マッピー

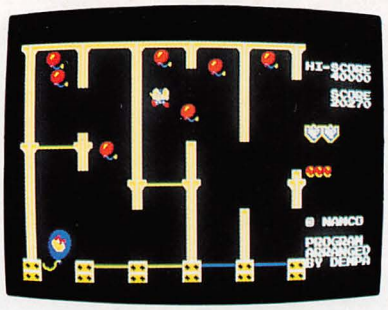
㉕ **PC-6001mkII/SR/6601/SR** テープ…近日発売
㉕ **PC-6601/SR** 3.5インチ…… 近日発売
㉖ **MZ-1500** QD……定価4,300円
㉗ **X1/C/CS/CK/G** テープ…定価3,800円
㉗ **X1D** 3インチ……定価5,800円
㉗ **X1turbo/F/G** (200ラインモード)
5インチ……定価6,000円
㉘ **FM-7/77** テープ……定価3,800円
㉘ **FM-77** 3.5インチ……定価6,000円
㉙ **PC-8001mkIISR** テープ…定価3,800円
㉚ **MZ-2500** 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。

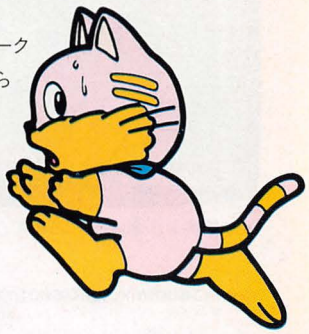
もし、現物を見れない場合は、PC-8001mkIISR用のマッピー、MZ-2500用マッピーと同等であるので、ぜひ確認してみてください。

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。

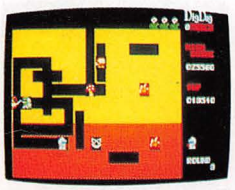
盗品をかくしてあるニャームコ屋敷まで、追せきしてきた、マッピーが、思わず「!?」。そこであの軽快なBGMがスタートしてゲームがはじまり、はじまり、という、ナムコならではのシャレたオープニングではありませんか。

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、「ビ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。



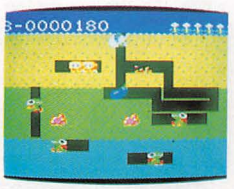
ナムコ・フリークに満足してもらえる内容にしあがった自信があります。ぜひ楽しんで下さい。
(開発室)

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

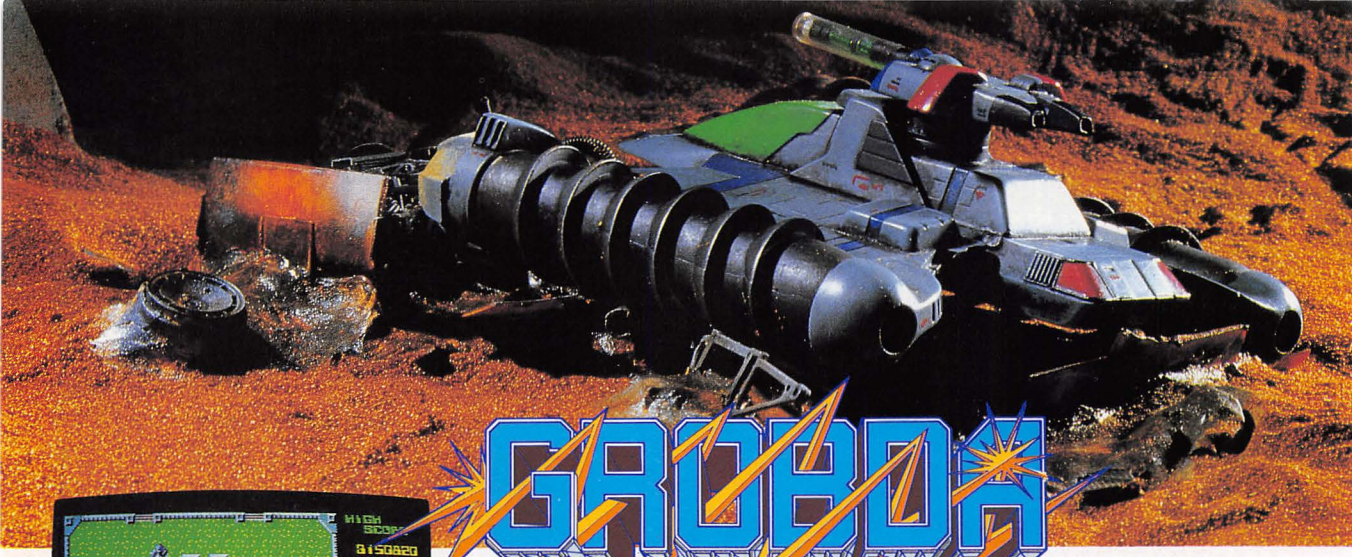
TINY XEVIOUS タイニーゼビウス

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。

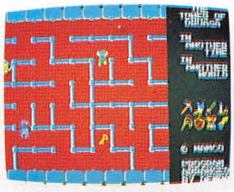
シールド・バリア能力と、キャノン砲を発射する能力のある自機をあやつって、エナミータンク（ザッパーを装備）、ハイパータンク（ハイスピード・ザッパーとシールドを装備）、フロッサー（追尾式ザッパーを装備）、フォートレス（追尾式ハイパー・ザッパーを装備）と戦います。

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

45 MZ-2500ゼビウス

47 PC-6001mkIIタイニーゼビウス

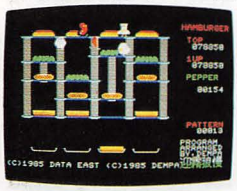


48 MZ-1500ドルアーガの塔

49 FM-77AVドルアーガの塔

50 MZ-2500ドルアーガの塔

56 PC-8001mkIISRハンバーガー



57 X1ハンバーガー

58 MZ-1500バーニン'ラバー

59 X1バーニンラバー

60 MZ-1500デーモン・クリスタル

66 PC-8001mkIISRゼノン

67 PC-8801ゼノン

68 X1ゼノン

69 PC-8801ガンマー・ファイブ

70 X1ガンマー・ファイブ

45 PC-8001mkIISR テープ…定価4,300円
46 MZ-2500 3.5インチ……定価6,800円
46 MZ-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

47 PC-6001mkIISR/6601/SR
テープ……定価3,500円
47 PC-6601/SR 3.5インチ…定価5,800円

THE TOWER OF DRUAGA
ドルアーガの塔

48 MZ-1500 QD……定価4,800円
49 FM-77AV 3.5インチ……定価6,000円
50 MZ-2500 3.5インチ……近日発売
51 X1/C/CS/CK/Gテープ…定価3,800円
51 X1turbo/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

52 PC-6001mkII/SR/6601/SR
テープ……定価3,800円
52 PC-6601/SR 3.5インチ…定価6,000円

BATTLE CITY バトルシティー

53 MZ-1500 QD……定価4,500円
53 X1/C/CS/CK/Gテープ…定価3,800円
53 X1turbo/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

54 MSX ROM……定価4,500円
55 MZ-1500 QD……定価4,300円
56 PC-8001mkIISR テープ 定価4,000円
57 X1/C/CS/CK/G テープ 定価3,800円
57 X1turbo/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

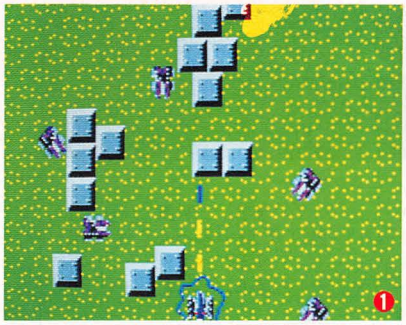
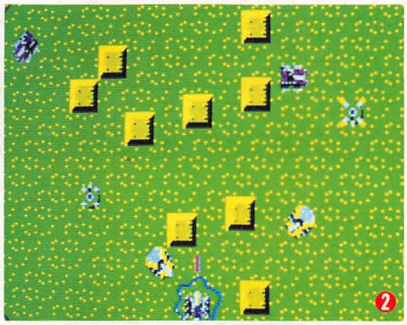
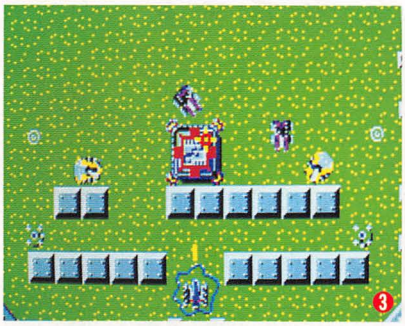
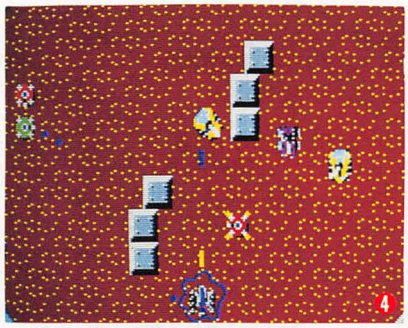
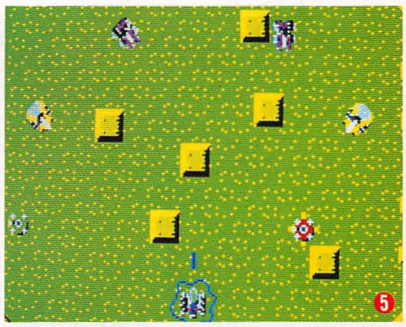
58 MZ-1500 QD……定価4,300円
59 X1/C/CS/CK/Gテープ…定価3,800円
59 X1 turbo/F/G 5インチ……定価6,000円

DEMON CRYSTAL
デーモン・クリスタル

60 MZ-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

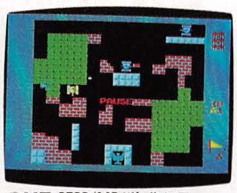
❸出た！最強のフォートレス。フォートレスを破壊することもできるのだ！ガンバレッ！

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

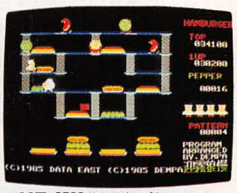
❺しゃへい物が少なく、一しゅんも気を許せない49面。キミはどう戦いぬくか？

51 X1ドルアーガの塔

52 PC-6001mkIIポスコニアン


53 MZ-1500/X1バトルシティー

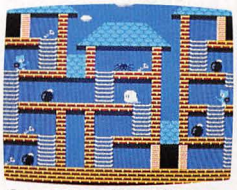
54 MSXハンバーガー

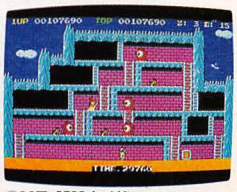

55 MZ-1500ハンバーガー

61 PC-8001mkIISRデーモン・クリスタル

62 PC-8801mkII/SRデーモン・クリスタル

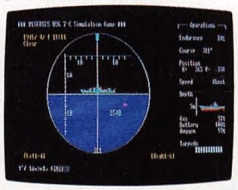
63 X1デーモン・クリスタル

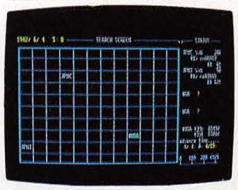

64 MSXデーモンクリスタル

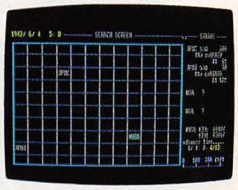

65 MZ-1500ナイザー

71 FM-7 U-ボート

72 PC-8001mkII U-ボート


73 X1 U-ボート


74 FM-7ミッドウェイ


75 PC-8001ミッドウェイ

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 QD……定価4,800円

ZENON ゼノン

66 PC-8001mkIISR/PC-8801mkII SR テープ(FM音源対応)……定価3,800円
67 PC-8801/mkII/SRテープ 定価3,800円
67 PC-8801mkIISR
5インチ(FM音源対応)……定価5,800円
67 PC-8801/mkII/SR
5インチ……定価5,800円
68 X1/C/CS/CK/G テープ 定価3,800円
68 X1D 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307ページを参照して下さい。

マイコンBASICマガジン 12月号目次

特別企画：新製品速報！

●夢を超えた16ビット・パソコン　シャープ〝X68000〟……多田　太郎……43
●演算スピードを連続可変可能なMSX2マシン　ソニー〝HB-F1〟……HIT-BITのツルちゃん……46
●成長させる楽しみが味わえる低価格MSX2　松下〝FS-A1〟……多田　太郎……48
●26万色を実現した77シリーズの超意欲製品　富士通〝FM77AV40/20〟……多田　太郎……50

注目連載：ファミコンでオリジナル・ゲームを作ろう！ —最終回—
　追いかけルーチンを研究してみよう……断　空　我……51

連載開始：Dr.Dのプログラム診療所
　—今月の患者：X1シリーズ「SPACE SNAKE」豊田夏樹作—……54

マンガで学ぼう!!　Dr.Dと影のパソコン・レクチャー……くりひろし……57

あくせすROOM……186

キミの質問にプロが答える　ゲーム・プログラミング講座……291

キミの質問にメーカーがズバリ答える　パソコン公開質問状……292

マイコンBASICマガジンインフォメーション・コーナー……297

特選パソコン・ソフト

BM-Jr/LII₂	かいとり……クラゲに気をつけて，貝を10個採ろう……	太田　俊輔	76
BM-LIII/MK5	QBALLシューティング……分裂する4個のボールをネラえ！……	中島　一行	78
ファミコン/ツインファミコン	レッツゴー！サブマリン……海底基地を爆破せよ！……	小島　一晃	79
	FANTASY LAND……スターキラーをやっつけて，お金を拾おう……	佐藤　恵一	81
	STAR DUST VI……いよいよ終局！撃って撃って撃ちまくれ！……	竹内　久徳	83
FM-7/77	ジャンケン帝国の逆襲……ジャンケン・ポン！君の運をためそう……	秋沢　好孝	85
	CHINESE KILLER……中国人，ラーメン好きあるよ。ラーメン食べにでかけるあるよ……	川嵜　史智	87
FP-1000/1100	BATTLE FIELD……爆撃機をねらい撃て！……	久松　大輔	89
JR-100	アップル&アップル……リンゴを二つ合わせよう!!パズルゲームですゾ……	大平　正明	90
JR-200	WATERくん……上からは，鉄アレー，下にはエイリアン，WATERくんの運命は……	平田　正典	92
M5	みにくい争い……M5常連たちのみにくい争い……	岡村　克宣	94
	ZOON……どんどん撃ってパワーアップせよ！……	常山　明	96
MSX	HYDE PARKII……きれいな心を取りもどすために，いけジムくん！……	原田　哲朗	98
	Dr.のラーメン屋まいり……ラーメン屋に入って，影さんをやっつけろ!!……	YU-TAKA	100
	ウルトラマン……あのウルトラマンが帰ってきたゾ!!スペシウム光線だ…	藤井　敏春	103
MZ-1200/700	LINUS, COME HOME……ちらかしてしまったブロックをよけて家路を急げ！……	横井　敬明	106
MZ-700/1500	トラジャン……トランプのマージャン・ゲームですぞ……	小笹　龍一	108
	鼻血ビバビバ……こわいにいちゃんにからまれた君の運命は！……	鈴木　壱	111
MZ-1500	ヒトシクン……異常繁殖したなすびとにんじんを退治するのだ……	Y.M.Y.A.	113
MZ-80B/2000/2200	Mr.HAPPY……しあわせ君は30面の世界に挑戦。アイテムがいっぱい！…	清水　友人	115
MZ-2000/2200/2500	MONEY JACK2……大金が隠されている屋敷にしのびこんだのはいいが…	すかいきっど	118
MZ-2200/2500	キノコ狩り……モールモールもどきの思考ゲームだよ……	菅野　直樹	120
MZ-2500	MAO chan……大好物のりんごがあたり一面に！ところが……	出羽　克康	122
PASOPIA7	JUMP ZONE……ワーゲンもどきの車は，ジャンプもできるすごいやつ……	身深　薫	125
PC-6001 mkII/6601 SR	MAGNET BEAD……磁石を使って出口へ急げ!!……	新野　恵貴	127
	らいとくん……右にしかまがれないヘソまがりのらいとくん……	殿城　直人	129
PC-6001mkII/6601/SR	The House of きかい……機械帝国の逆襲に負けるな勇者よ……	DBT	131
PC-6001mkIISR/6601SR	危険地帯……モーはなさない！けして安全地帯ではない……	高野　正宏	133
PC-8001/mkII/SR	MAGIC STONE……風船を使ってエイリアンをやっつけろ……	川崎　秀紀	135
	SLIDER……上下左右うまく動かせ！平面ルービックキューブ……	小原　孝士	137
PC-8001mkII/SR	グローブだあ……パロディ・シリーズ第二弾！これはグロブダー？…ぷあん	太じいさん	140
PC-8001mkIISR	PANIC THE DENPA……きらめくイナズマ！デンパを守れ影！……	西本　正一	142
PC-8801/mkII/SR	TIME PILOTS……なつかしのタイムパイロットが88でよみがえった……	THE WAIKE	145
PC-8801mkIISR	PRECIOUS STONE……毒キノコをひたすらつぶすゲームです……	チョコベー	147
PC-9801	FLYING SATAN……空を飛んでる悪魔を撃ち落とせ……	次田　克幸	150
S1	FLASHER……フラッシャー・ボールを手に霧をはらし，敵をやっつける……	Mr.I LOVE YOU	152
SC-3000	GUNMAN……あなたはミスを許されないガンマンだ……	MONKEES	154
	移植版 FROG STEP JUMP……2段とび，3段とびでゴールへたどり着け……	PCJ-まいにゃん	155
X1/C/D/F/ターボ	DODJIRRA……どじらに1人たち向かうカラスの九郎の物語……	原　歩	158
	花咲かじいさん……枯れ木に花を咲かせましょう。でも意地悪役人が……	大竹　朗	160
PB-100	PUNCH AWAY……コンピュータと敏しょう性を競うんだぜ……	若林　哲也	163
	The Sweeper……窓ふきのアルバイトにありつけたのはいいが……	無　限	164
PC-1245/51	DEMONS' TOWER……ポケコン版ドルアーガもどきのゲームだぜ……	西舘　康夫	165
PC-1500	The Sword of Dream……夢の剣を求め，燈火(ともしび)に入っていったが……	工藤　和義	166
PC-2001	カメレオン……舌をベローンと伸ばしてくだものを食べるカメレオン…	岡野　洋一	167
SMC-777	Fighting Fairy……これは，なかなかのシューテング！SMCはよみがえった!!	午原　藤	170
FM77AV	Musical Wizard……FM音源対応！音譜，音色，速度，PLAY文なんでもこい!!	柳本　英之	173
MZ-1500	折り紙教室— ハトの巻 —……コンピュータが折り紙を教えてくれます。ほのぼの…	へのへのへ太郎	175

ザ・ビデオゲーム・ミュージック・プログラム

PC-8801mkIISR/FR/MR	沙羅曼蛇［後編］©コナミ……YK-2……		176
PC-8801mkIISR/FR/MR	ギャラクティックウォーリアーズ©コナミ……G.M.C……		183
PC-6001mkII/6601/SR	スターラスター©㈱ナムコ……三崎　直毅……		184

©マイコンBASICマガジン12月号

電波新聞社 1986Printed in Japan／編集発行人：平山秀雄

第5巻　第12号
昭和61年11月25日印刷
昭和61年12月1日発行

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

定価380円

〈本誌掲載の記事，プログラムの無断使用を禁止します〉

新製品速報

夢を，超えた16ビット・パソコン

シャープ〝X68000〟

多田　太郎

パソコンにもいろいろあるが……

パーソナルコンピュータは，ユーザーの使いかたしだいで，本来の電子計算機としての役目もはたすし，ワープロのように便利な機械としての使いみちもあります。もちろんみなさんが大好きなゲーム等で楽しさも提供してくれます。

どんなパソコンでも，この三つをこなす機能は付いていますが，パソコンの設計ポリシーや，性能によって，能力はちがっています。

ファミコンも，もちろんＣＰＵ（中央演算ＬＳＩ）を使った，れっきとしたパーソナルコンピュータですが，ファミリーＢＡＳＩＣを使っても，ワープロや高度な計算機として利用するには，力不足ですね。ところがゲームをやらせたら，それはすばらしい性能を発揮してくれます。

ゲームの能力には，ＰＣ－9801シリーズのような16ビットのＣＰＵを使ったパソコンも，思わず頭をさげてしまいます。

この例は極端な比較ですが，ＰＣもＭＺもＦＭもＸ１もセガもＭＳＸも，各メーカーが工夫をし，知恵をふりしぼって，ユーザーの使いやすいパーソナルコンピュータを作ろうとした結果，いろいろな性格を持ったパソコンが生まれてきたのです。

常識？を破った，表現力重視の16ビット高性能機

これまで，パーソナルコンピュータの常識的なものとして，価格の高い，計算能力の高いパーソナルコンピュータになればなるほど表現力が弱まり，価格の安い機種ほど表現力が強まるという傾向がありました。

ここでいう表現力というのは画面に美しいキャラクターやグラフィックを表示し，さらにそれらを動かすことのできる能力と，音楽などの演奏をさせる能力など，人間の感覚にうったえる力のことです。

「なるほど，そうだな」と思う人も「いや，最近は少し変化してきたんじゃないかな」と考える人もいるでしょう。

確かに，ここ１年くらいの間に，パーソナルコンピュータのメーカーは，この表現力にずいぶん力を入れはじめたことは事実です。ＦＭ音源や4,096色などの機能がその良い例ですが，16ビットのいわゆる高級なパソコンでの動きはあまり見られませんでした。

「高い機械だから，ゲーム機のような使いかたより，もっと元の取れるビジネス的な使われかたが多いはず。色や音に力を入れてもあまり意味がない……」こう考えるのがふつうです。

ところが，〝Ｘ68000〟は，ＣＰＵに16ビットＣＰＵの中でもとくに高性能な〝68000〟を使い，しかも65,536色というビックリするような発色能力と，キャラクターを自由に動かせるスプライトを128個，さらに音の関係では，ＦＭ音源２チャンネル８オクターブ８重和音同時演奏，音声合成などのとてつもない表現能力も持って登場してきたのですから，おどろきです。

表現力だけをとらえれば，ゲーム・センターにあるゲーム専用に作られた基板（これにももちろんＣＰＵが使われていますから，コンピュータといえます）と同等，あるいはそれ以上の性能があるのです。

もちろん，パーソナルコンピュータ本来のワープロや計算機能も持っているのですから，ユメのマシーンといっても，けっして言いすぎではないでしょう。

ユニークな外観とスマートな操作レイアウト

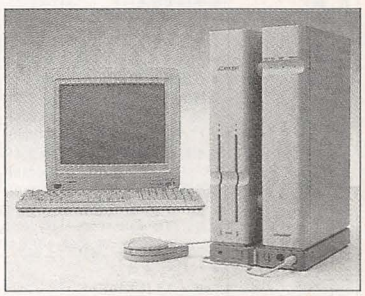
では，まず〝Ｘ68000〟の外観から見ていくことにしましょう。**写真１**を見てください。モニタや，キーボードはわかりますが，ツインタワーのようなスタイルのものが，何とパソコン本体なのです。ユニークでしょう？その手前にあるのがマウスとトラック・ボールの両方の機能がある〝マウス・トラック・ボール〟で，付属品です（**写真２**）。

全体の大きさは**第１表**の一番下に外形寸法が載っていますから，ちょっと頭の中で想像してみてください。私が実物を見て感じた印象は，大きすぎず，小さすぎず，かなりダイタンなデザインなのですが，けっこう親しみのわくマシンだな……というものでした。

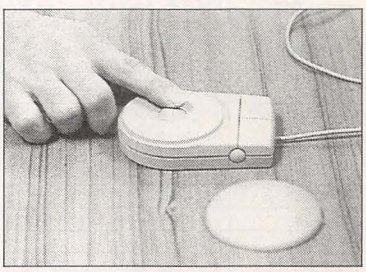
キーボード（**写真３**）は，〝Ｘ68000〟がＪＩＳの第１，第２水準の漢字ＲＯＭを持っている他に，フリガナや数式，化学式にまで対応できる本格的なワープロとして操作できるだけに，重装備です。

本体正面（**写真４**）は意外にシンプルで２ＨＤ（１Ｍバイト）５インチのドライブが２基，一番下には，左からステレオ出力のヘッドホン・ジャック，アタリ仕様のジョイスティック端子，中央が電源スイッチ，その右側が音量ボリューム，キーボード入力端子，マウス・トラック・ボール端子がならんでいます。

左右にわかれた本体の中央部に見えるパ



▲〈写真１〉スマートでユニークな〝Ｘ68000〟の外観。中央のコンパクトのようなものが，マウスとトラック・ボールの機能を持った入力装置。オリジナルのＯＳは，主要な操作がキーボードなしでも使える仕様になるそうだ……



▲〈写真２〉トラック・ボールとして使用中のマウス・トラック・ボール

イプのようなものは，じつは持ち運びするときに使う取手の役目をするものなのです。

上からこのパイプを押すと，ピョコンと飛びだして，**写真5**のようなぐあいになります。この取手は「ポップアップ・ハンドル」と言うのだそうです。

では，後部パネルのほうを見てみましょう(**写真6**)。プリンタや，テレビ・コントロール，アナログRGBやイメージ入力端子などがありますが，一番下に注目してみますと，RS-232Cのコネクタとジョイスティックの2端子の間に，AUDIOのINとOUTの端子があります。

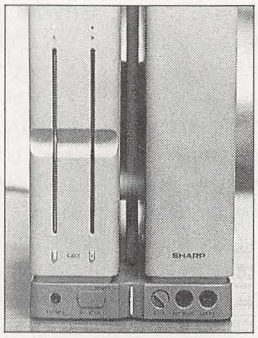
INの端子は〝X68000〟の大きな特徴である，音声合声のための信号を入れるところです。ここから入ったオーディオ信号は，たちどころにAD PCM(デジタル・データになってしまう)に変えられ，原音とほとんど変わらない忠実度で再生できるようになります。

OUT端子はライン用の出力で，〝X68000〟の音をステレオなどにつなぐためのステレオ出力端子です。

《第1表》〝X68000〟の主な仕様

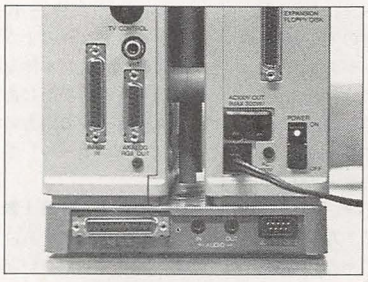
CPU			68000(10MHz)、80C51(キースキャン用)
メモリ	ROM		IPL、BIOS等 256KB CG ROM 768KB 16×16ドット・24×24ドット 全角(JIS第1/第2水準漢字) 8×16ドット・12×24ドット 半角 8× 8ドット・12×12ドット 1/4角
	RAM		メインメモリ 1MB(最大12MBまで拡張可) テキスト用VRAM 512KB(ビットマップ) グラフィック用VRAM 512KB(ビットマップ) スプライト用VRAM 32KB スタティックRAM 16KB
表示能力	仮想画面サイズ		テキスト 1024×1024ドット 4 プレーン グラフィック 1024×1024ドット 4プレーン (512×512ドット 16プレーン) ※各ビットマップ方式
	表示画面モード	テキスト表示	●仮想画面 1024×1024ドット時 高解像度モード 768×512ドット 512×512ドット 512×256ドット ▶各モード共， 256×256ドット ドットごとに 標準解像度モード 512×256ドット 65,536色中任意 (オーバースキャン) 256×256ドット の16色指定可能 ※実際の表示ドット数は右記より少ない。 512×512ドット(インターレース)
		グラフィック表示	●仮想画面 1024×1024ドット時 高解像度モード 768×512ドット 512×512ドット 512×256ドット 256×256ドット 標準解像度モード 512×256ドット (オーバースキャン) 256×256ドット ※実際の表示ドット数は右記より少ない。 512×512ドット(インターレース) ▶各モード共，ドットごとに65,536色中任意の16色指定可能 ●仮想画面 512×512ドット時 高解像度モード 512×512ドット 512×256ドット 256×256ドット 標準解像度モード 512×256ドット (オーバースキャン) 256×256ドット ※実際の表示ドット数は右記より少ない。 512×512ドット(インターレース) ▶各モード共，①ドットごとに65,536色中任意の色指定可能(1面)，②ドットごとに65,536色中任意の256色指定可能(2面)，③ドットごとに65,536色中任意の16色指定可能(4面)。
	スプライト		●パターン定義 サイズ：16×16ドット/パターン 定義数：128パターン(背景画面未使用時最大256パターン) 色 ：1パターンにつき16色/65,536色(ドット単位) 画面全体で256色/65,536色 ●表示 座 標 系：1024×1024ドット 表示画面：水平512ドットor256ドット、垂直512ラインor256ライン 表示制限：128スプライト/画面、32スプライト/ライン
	特殊機能		スムーススクロール/特殊画面制御機能/プライオリティ機能/パレット機能/半透明機能/スーパーインポーズ機能
サウンド機能			FM音源：2ch、8オクターブ8重和音同時出力 音声合成：AD PCM (Adaptive Differencial PCM)
フロッピーディスクドライブ			1Mバイトタイプの5インチミニフロッピーディスクドライブ(オートローディング/オートイジェクト機能)2基搭載
入力装置			マウス・トラックボール、ASCII準拠フルキーボード
インターフェース			プリンタ(セントロニクス社準拠)/ジョイスティック(2個)/テレビコントロール/アナログRGB出力/音声ライン入出力/RS-232C/外部フロッピーディスク/外部ハードディスク/マウス/イメージ入力端子/立体視端子他
拡張I/Oポート			2ポート内蔵
OS・言語			シャープオリジナルOS、シャープオリジナルBASIC
電源			AC100V 50/60Hz
外形寸法			本 体：幅155×高さ360×奥行270mm キーボード：幅463×高さ35(キートップ含む)×奥行196mm マウス・トラックボール：幅73×高さ32×奥行105mm

▲《写真3》ワープロとしても本格的に使えるキーボード。ワープロ・ソフトも付属するという話しもある



▶《写真4》スマートな正面部

▶《写真5》こうやって持ち運びます



▲《写真6》本体後部のようす

すごい！65,536色のグラフィック

〝X68000〟の性能の中でも，ひときわ目だつのが，65,536色のグラフィックといえるでしょう。

第1表の中の表示画面モードというところを見てください。

ここで「仮想(かそう)画面」ということばがでてきていますが，これは，**第1図**のように実際に画面に表示されている部分以外にも画面があることをV－RAMに記憶させているのです。これはテキスト画面も同様です。

このメリットは上下左右に，スムーズなスクロールができるような点にあります。

さて，1,024×1,024ドットの場合は，各ドットごとに65,536色の中から16色を選んで色をつけることができます。

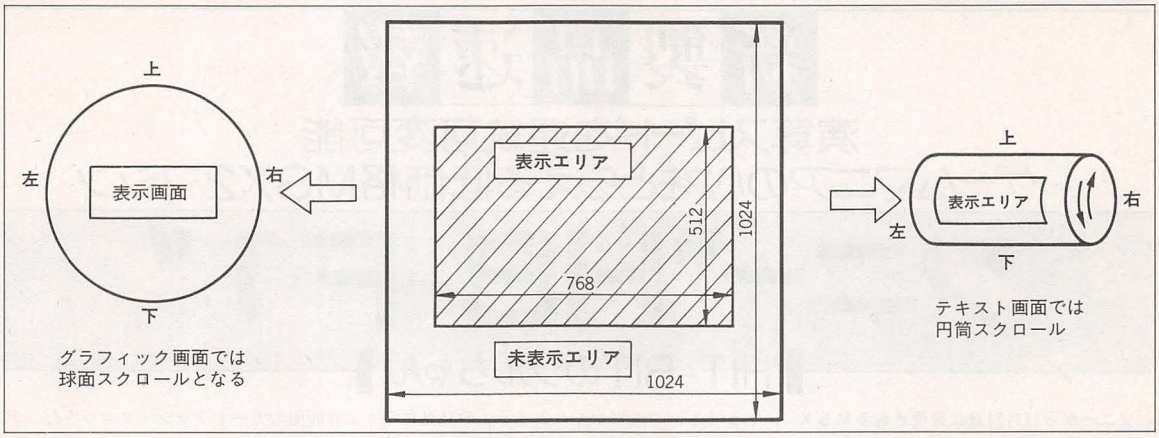
512×512ドットの場合は，各ドットごとに65,536色から好きな色を選んで色をつけることができます。

このグラフィック画面ですが，ページ数(グラフィック画面の枚数)は，1,024×1,024ドットでは1ページ，512×512ドットでは65,536色の場合は1ページ，256色なら2ページ，16色なら4ページ持つことができます。もちろん各色とも，65,536色の中から選べます。

仮想スクリーンに描いたものは，1,024×1,024ドットモードでは7種，512×512ドットモードでは6種の大きさで表示させることができます。

1,024×1,024ドットモードで，256×256ドットの表示をさせるとするなら，何と16ページも枚数を持たせることができるのです。

ほとんど自然色ともいえる，多くの色が選べ，しかもスクロールが自由自在，さらに何ページも持てる〝X68000〟のグラ



《第1図》テキスト，グラフィック画面の仮想画面と表示画面のようす。あらかじめ，仮想画面に，表示エリア以外のものを描いておけば，スムーズ・スクロールで，連続的に表示することができる！

フィックのすごさがおわかりいただけましたでしょうか。

ファミコンなんか目じゃない！スプライトがすっごい

16×16ドットが1パターンで，全部で128パターンのスプライトが用意されています。この16×16ドットのスプライトは，各パターンごとに，ドット単位で65,536色から選んだ色を16色まで使うことができます。

ユーザーが思うままのキャラクターを，好みの色で作れるのですからスゴイ。スプライトは自由自在に画面上を1ドット単位のスムーズな動きをさせることができることは良く知っているでしょう。業務用のゲーム・マシンと同じか，それ以上の性能の一つのポイントがこの大量のスプライトです。

なお，スプライトは横に32パターンならべることができますから，チラツキは，まず心配することはありません。

テキスト画面はビットマップ方式

ドット単位でスクロールさせることができたり，任意の大きさの文字が描ける「ビットマップ方式」を，〝X68000〟のテキスト画面では使っています。

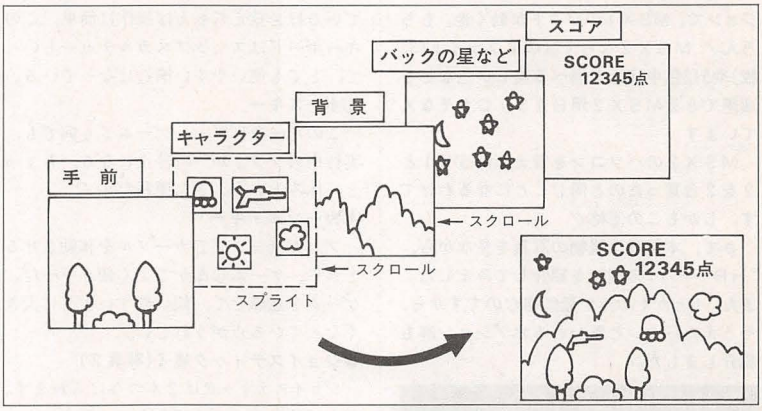
このビットマップ方式は，スピードが遅くなるなどの欠点があるのですが，〝X68000〟の高速性能が，その欠点をおぎなっています。

色も65,536色中から，16色を選んでドットごとに指定可能ということです。

音はFM音源ステレオで，音声合成もできる

音は，X1シリーズ用のオプションで使われている，FM音源で，2チャンネル，8重和音，8オクターブというものです。これも，現時点では最強でしょう。

さらに〝AD PCM〟という機能があります。これは入力された音声を自動的にデータとして取り込み，指令さえすれば再生してくれる機能です。



《第2図》重ね合わせ処理などを考えずに，思うままに画面が重ねられるゾ！

音声合成というと，何だか独特の音がしますが，このAD PCMは，デジタル録音，再生といったほうが，その音のイメージがわかると思います。

サンプリング周波数も，16kHz/32kHzと高く，自分の声や，音楽等が，そのまんま記録され，再生されると考えてよいでしょう。

ゲームの効果音に，本物の音を使っているセガのアウトランのようなことも〝X68000〟ではできてしまうのです。

期待できるぞすごいソフト

この〝X68000〟，性能から見ても価格のほうは，モニタと合わせて50万円くらいするのではないかと見られています。

「ウーム」と考えてしまいますが，ユーザーとしては，できるだけ安くなるのを期待して，価格の発表を待ちましょう。

ところで，この〝X68000〟のソフトは，どんなものが発売されるでしょうか？そのへんをうらなってみましょう。

まず，スプライトがあること。そして，グラフィック画面やテキスト画面が何枚もあり，重ね合わせたり，優先順位を自由に決められること，しかも色は65,536色から選べるということで，まず，一部をのぞいて，ビデオゲームの移植は，すごく高性能なレベルで行なえるでしょう(第2図)。

もちろん音についても，音声合成を含めて高品位のものができるでしょう。

実さい，サンプルで組まれていたグラディウスのデモを見ましたが，本物と変わらない，いやそれ以上の美しいグラフィックと動きでした。

〝X68000〟には，さらにビデオとの映像的なインターフェースや，立体映像端子なども用意されていることから，新しいオーディオ・ビジュアルの世界をひらく，これまでは考えもつかなかったようなソフトが展開されることも考えられます。

〝X68000〟は，年内には発売したいとのことです。パーソナルコンピュータの新しい方向を示した本機ですが，我々にも手に入れやすい，思いきった低価格にも期待したいところです。シャープさん，ガンバッテください。

★ ★

新製品速報

演算スピードを連続可変可能
ゲームマニアの心をとらえる低価格MSX2マシン

ソニー"HB-F1"

HIT-BITのツルちゃん

ソニーから11月21日に発売されるＭＳＸ２パソコン〝ＨＢ－Ｆ１〟(価格32,800円)の機能と特徴をご紹介します。

ＭＳＸ２パソコンはＭＳＸ１の上位バージョンで，MSX1のソフトが動く他，もちろん！ ＭＳＸ２ならではのスプライト(32枚)や512色中16色を選べる美しい色などを活用できるＭＳＸ２用ＢＡＳＩＣもそなえています。

ＭＳＸ２のパソコンを買えばＭＳＸ１と２を２台買ったのと同じことになるわけです。しかもこの価格!!

さて，本記事は現物の写真を見ながら，〝ＨＢ－Ｆ１〟の機能を紹介してみました。また，せっかく本体が低価格なのですから，そろえたらよいと思われるオプション群も紹介しました。

これが"HB-F1"の機能だ 前面パネル(写真1)

①スピード・コントローラー

愛称は「スピコン」。これがＦ１の大きな特徴の一つだぜい！ レバーを左にやるとアララ・フシギ……。ゲームなどのスピードがおそくなるヨ！ 敵の動きもバッチリわかるし，ワザやかくれアイテムの発見にもすごい威力を発揮してくれる。

②キーボード

本格的な配置だ。いっぱいキーがならんでいるけど覚えちゃえば操作は簡単。このキーボードはステップスカルチャーといって，とても使いやすい構造になっている。

③ポーズキー

このキーを押すと，ゲームでも何でも，実行中のソフトが一時停止になる。ちょっと一休みというときに便利だネ！

④カーソル・キー

プログラミングでカーソルを移動させるときや，ゲームなんかでよく使うキーだ。ゲームを意識して，使いやすいように大きくなっている点がうれしい。

●ジョイスティック端子(写真２)

ジョイスティックは２本つなげられます。２人で仲良くプレイできる。

⑤カートリッジ・スロット

ＲＯＭカートリッジをさし込む場所，Ｆ１には背面にも，もう一つスロットがある。

後部パネルも見てみよう (写真3)

⑥カートリッジ・スロット

背面側のカートリッジ・スロットだ。ディスクや通信カートリッジなどの大きめなものや，ずっと差しっぱなしにする場合に使うと便利だ。

⑦カセット・インターフェース (DIN 8 ピン)

カセットテープにデータをセーブしたりカセットのソフトをロードするときに使う端子。データ・レコーダとの間をつなぐケーブルは別売になっている。

⑧プリンタ・インターフェース (セントロニクス準拠)

プログラム・リストをとったり，ワープロの文章を打ちだすための，プリンタがあるとＦ１の世界が拡がるね！ プリンタに付属しているケーブルは，ここにつないでやればいいんだよ。

⑨ＴＶチャンネル切り替えスイッチ

モニタとして家庭用のテレビを使うときに必要なスイッチだ。Ｆ１の出力をＴＶの１チャンネルか２チャンネルの，どちらか一方の空きチャンネル（放送に使われていないほう）に合わせて切り替えるようにしよう。

⑩ＲＦ出力(ピンプラグ)

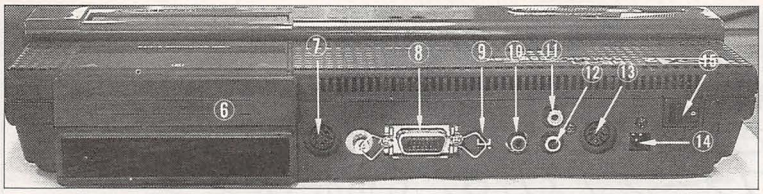
家庭用のテレビにつなぐときは，この端子から出力を取りだすんだ。穴は一つだけど，テレビの電波と同じ信号になっているから映像も音も一発でＯＫ。ケーブルの先はテレビのアンテナ端子へつなごう。

⑪ビデオ出力(ピンプラグ)

今はやりのニューメディア・テレビって聞いたことある？ こういうテレビにはアンテナ端子の他に，ビデオやパソコンのビデオ信号を入力するためのビデオ入力端子というのがある。そこへ信号を送りだすのがこの端子だ。これはビデオの映像と同じ

《写真１》HB-F1の前面パネル

《写真２》側面にあるジョイスティック・ポート



《写真3》HB-F1の後部。各オプション群との接続端子がある

型式の信号が流れている。ただし音は別出力になっているから要注意。

⑫オーディオ出力(ピンプラグ)

ビデオ出力と対になって使われるのがこの端子だ。ここからはオーディオ（音声）信号がでてくる。

それをテレビ等のオーディオ入力に入れてやると音が楽しめるゾ。

⑬RGB出力(DIN8ピン)

ニューメディア・テレビには，ビデオ入力の他にアナログRGB入力というのがついているものもある。パソコン用のモニタにも多くなってきたね。これはこのアナログRGB信号を出力する端子なんだ。アナログRGB出力の映像はものすごくきれいで，ゲーム・マシンと同じような美しさだということは知っているかな？ MSX2の機能を生かすためにも，モニタTVをふんぱつして，ぜひ見てもらいたい。ケーブルは別売になっている。

なお，この端子は8ピンなので，カセット・インターフェースとまちがえないようにしよう！

⑭アダプタ入力

F1は電源アダプタ方式になっているから，アダプタからの出力をここへつなぐことになる。

⑮電源スイッチ

電源のオン・オフを行なうスイッチだ。

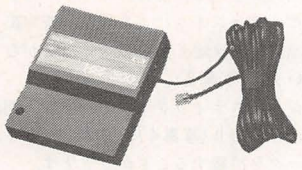
そろえたいオプション群

●3.5インチFDドライブ〝HB-D-30W〟：価格49,800円／インターフェース・ケーブル〝HBK-30〟：価格20,000円

これを使えば，フロッピーディスク対応のMSX2パソコンにグレード・アップできる。

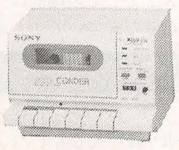
●通信カートリッジ〝HBI-300〟：価格24,800円

通信カートリッジのおかげでパソコン通信がとても簡単にできるようになった。カートリッジ・スロットにガチャンと差し込み，モジュラー・ジャックを電話の引き込み線につなぐだけで，パソコン通信ができてしまうんだ。いろいろな通信ネットワークにアクセスすれば，キミの部屋が日本中に拡がりを見せてくれる。



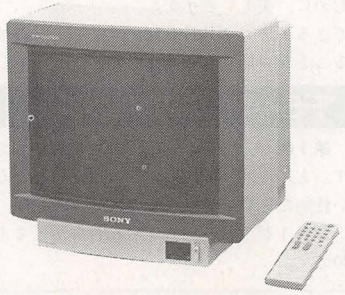
●データ・レコーダ〝SDC-600〟：価格12,800円

倍速モードというのが付いていて，ふつうの2倍のスピードでセーブやロードさせることのできる機能を持つのが本機だ。安くて確実というメリットを持つカセットテープ活用にはぜったいほしいオプションだね。



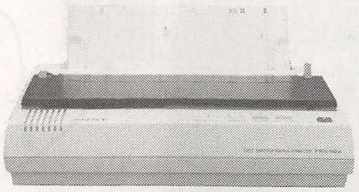
●14インチ・ディスプレイ〝CPT-14CD2〟：価格89,800円

MSX2のグラフィックを楽しむには，やはりアナログRGB対応のモニタがほしい。本機はもちろんアナログRGBがOKで，ふつうのテレビとしても使えるし，リモコンや，TVの番組予約，時計まで付いているゴキゲンなテレビだ。これにF1があれば最高最高！



●ドットマトリクス・プリンタ〝PRN-M24〟：価格99,800円

漢字もOKの24ドット・プリンタだ。ハガキ印字もできるからワープロで作った年賀状なんて軽いもの。高速で低騒音設計だから，めいわくをかけずに使える。やはりプリンタは，このくらい本格的なもののほうがいいと思うよ。



●MSX標準漢字ROMカートリッジ〝HBI-K16〟：価格14,800円

JIS第1水準の2965文字と，非漢字の583字をサポートしてくれるROMカートリッジだ。使いかたはスロットに差し込むだけ。日本語ワープロ・ソフトとプリンタがあればF1は日本語ワープロになってしまう。

●ジョイスティック・コントローラ〝JS-70〟：価格5,900円

部品にゲーム・センターと同じものを使っているから使いがってはバツグン。F1，RGBテレビ，ジョイスティック，MSX2用メガROMソフトとそろえば，言うことなし！

●MSX2用メガROMソフト…ドラゴンクエスト(価格6,400円)，レリクス(価格7,200円)，雀聖(価格6,800円)

F1の発売に合わせて上記の三つのMSX2用ソフトがソニーから発売になる。メガROMを使い，MSX2の美しいグラフィックを生かしたしあがりが売り！

新製品速報

成長させる楽しみが味わえる コストパフォーマンスがすごいMSX2

松下〝FS-A1〟

多田 太郎

なんと，あこがれのＭＳＸ２用パソコンが2万円台で発売されるなんて！ とにかくビックリの新製品が松下電器から発売されます。

〝ＦＳ－Ａ１〟というのがその型番で，価格は29,800円です。

ＭＳＸ１にくらべ，スプライトを同時に表示する能力が倍になったり，色がたくさん付けられるようになるなど，性能がグーンとアップしているのは，みなさんもよく知っているでしょう。

これまで，あまり数がなかったソフトのほうも，各社が名乗りをあげはじめておりおおいに期待できそうです。では〝ＦＳ－Ａ１〟を紹介しましょう。

MSX2はどんなハード？

ＭＳＸ１とＭＳＸ２ではどんなところがちがうかを，まずお話してみます。

主に拡張されたのは，画面の解像度があがったこと，色数が増えたことなどで，処理スピードもアップしました。

画面の解像度があがったおかげで，横80文字のモードが付きましたし，いろいろなソフトの画面でもわかるように，256色同時表示や，512色中16色を選べる機能を使った美しい配色のキャラクターを表現できるようになっています。

また，ＲＡＭの容量が，ＭＳＸ１の16ＫＢ以上という仕様から，68ＫＢ以上と増え，映像を記憶するＶＲＡＭも16ＫＢから，64ＫＢまたは128ＫＢと，はるかに大きくなりました。

表現力がアップしたために，美しい表示ができるアナログＲＧＢ対応テレビと接続することが可能にもなりました。

《写真２》ＲＯＭカートリッジ用のスロット。フタも付いていて，ホコリなどによるトラブルの心配も少ない

〝FS-A1〟の内容は？

第１表が，〝ＦＳ－Ａ１〟の主な規格表です。とても29,800円のパソコンとは思えない性能だと思いませんか？

写真１が〝ＦＳ－Ａ１〟に付いてくるものです。

《写真１》ＦＳ－Ａ１にセットされているもの。モニタとしてテレビを使う人のことも考えて，テレビ用の切換スイッチなども用意されているのはうれしい。取説も入門者にはとっても親切なのにはビックリさせられた

本体と，電源アダプタ，そしてオーディオ・ビデオ・ケーブル，テレビのアンテナ端子につなぐ自動アンテナ切換器，フィーダの75Ω／300Ω変換器，そして162ページもあって，わかりやすく書かれた取扱説明書で１セットです。

ＲＯＭカートリッジ用のスロットは，本体上面（**写真２**）と背面にあり，合計２スロット分用意されています。

背面には，ＲＯＭカートリッジ用スロットの他に，プリンタ出力，セーブ，ロード用のカセット入出力端子，オーディオ出力，ビデオ出力，アナログＲＧＢ用端子，テレビ出力チャンネル切替スイッチ，ＲＦ（テレビ・チャンネルによる映像，音声出力），電源アダプタ端子，電源スイッチがならんでいます（**写真３**）。

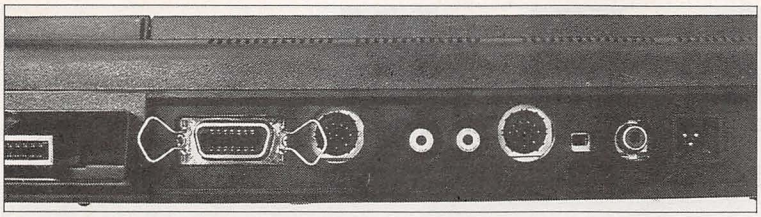
ジョイスティック用のポートは，側面に２ポートあり（**写真４**），２本のジョイスティックを接続することができます。

キーボードの右下には，ＰＡＵＳＥ（ポーズ）キーがあり，これでコンピュータの動作を一時ストップさせることができます。

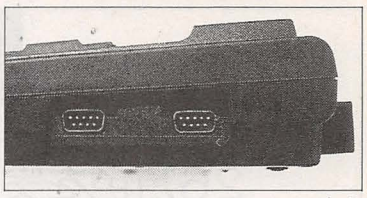
ＭＳＸ２規格も，各社共通なので，ＭＳＸ２としての機能は〝ＦＳ－Ａ１〟も十分にそなえていることがわかると思います。

内蔵ソフトもある

〝ＦＳ－Ａ１〟には，はじめてパソコンに取り組む人でもすぐに使える，いくつかのソフトを内蔵しています。



《写真3》背面は，周辺機器と接続するための端子がズラリとならんでいる。取説に，とてもわかりやすく接続方法が書いてあるので，だれにでもシステム・アップすることができるはずだ



《写真4》側面にあるのがジョイスティック・ポート

写真5が，そのメニュー画面で，ファンクション・キーで六つのモードと，ＢＡＳＩＣの立ちあげが選べます。

F1の時計ソフトは，世界11都市の現在時刻を表示してくれます(写真6)。

F2キーを押すと，ストップ・ウォッチが走ります(写真7)。

F3キーではタイマー・ソフトが選べます。タイマーにはアラームが付いており，ＵＦＯ音，ベル音，パトカー音を選べ，時刻や時間で設定できます(写真8)。

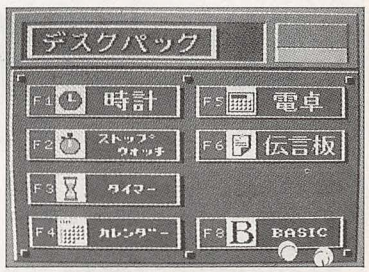
F4キーではカレンダーが選べます。1900年から2024年のカレンダーを写真9のように表示します。

F5キーは電卓機能を選べます。＋－×÷の他に%や√計算もＯＫです(写真10)。

F6キーでは伝言板が動きます。写真11のような画面になり，ひらがな，カナ，英数文字で，合計５ページ，420文字の伝言を書き込むことができます。

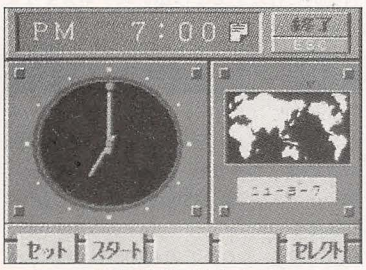
パソコン通信もOK

オプションの"ＦＳ-CM800"(価格29,800円)を使えば，ＴＨＥ　ＬＩＮＫＳネットに参加して，パソコン通信がすぐに楽しめるようになりますし，ワープロ・ソフト＋プリンタがあれば，ワープロにすることもできます。

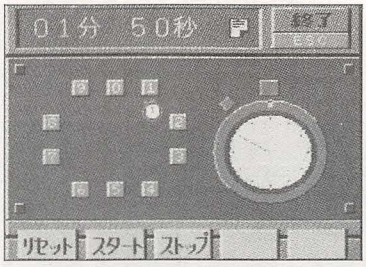


《写真5》内蔵ソフトのメニュー

本体を手に入れ，周辺機器をそろえていけば，本格的なパソコン・システムにしあげることができます。成長が楽しみなパソコン，それがＦＳ－Ａ１です。



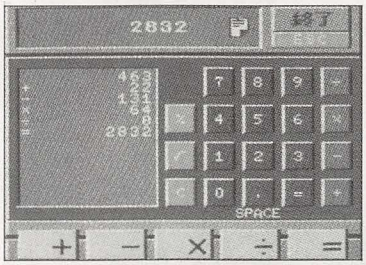
《写真6》世界時計の画面



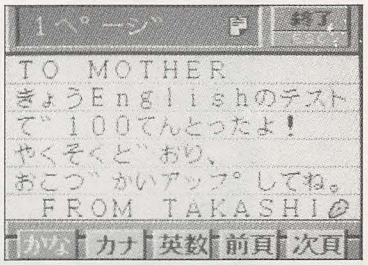
《写真7》ストップ・ウォッチの画面

《写真8》タイマーの画面

《写真9》カレンダーの画面



《写真10》電卓の画面



《写真11》伝言板の画面

《第１表》FS-A１の主な仕様

ＣＰＵ		Ｚ80Ａ相当
ＲＯＭ		MSX BASIC 48K(Ver 2.0) 内蔵ソフト(デスクパック)64K
画面表示	テキスト(文字表示)	32文字×24行　40/80文字×24行
	グラフィック	256/512×192/212ドット
	スプライト	８スプライト/32画面
	カラー	16色/512色，256色同時
サウンド		８オクターブ３重和音・１効果音
カセットテープレコーダインターフェース	方　式	ＦＳＫ
	ボーレート	1200/2400bps
ＲＡＭ		64K(メインＲＡＭ)
画面表示コントローラ		Ｖ9938
ＶＲＡＭ		128K(ビデオＲＡＭ)
テレビ出力信号		RGB(RGBマルチコネクタ対応)，RF，ビデオ

スロット(カートリッジ)		2
キーボード	キー数	74キー
	配　列	英数 ASCII，かな50音
汎用ポート		2
プリンタ・インターフェース		セントロニクス準拠
ＲＦコンバータ		内　蔵
外　形		一体型
寸法(mm)		高さ64×幅383×奥行228
重　量		1.6kg(バックアップ電池含)
電源電圧		100Ｖ 50/60Hz(ＡＣアダプタ使用)
消費電力		20W
付属品		映像音声ケーブル 自動ＡＮＴ切換器 75Ω/300Ω変換器

新製品速報

AVC(オーディオ・ビジュアル・コンピュータ)26万色を実現した，77シリーズの超意欲製品

富士通"FM77AV40/20"

多田　太郎

ついに，ここまできたか！　とビックリするようなニュースが，本誌のしめ切りギリギリに飛びこんできました。

富士通のＦＭ77シリーズの新製品〝ＦＭ77ＡＶ40〟と〝ＦＭ77ＡＶ20〟が発売されるというのです。とくにＡＶ40では，320×200ドットのモードで262,144色の発色を可能にしたというではありませんか。

これなら，グラフィックを描くときの色使いの苦労はまったくありません。それより，どの色を選ぶのかに迷ってしまう，ぜいたくなパソコンが登場してきたものです。

その他にも，いろいろと充実した機能を持ったこの新製品について，とりあえずお知らせすることにしましょう。

日本語機能が強化された

ＡＶ40では，待望の400ラインモードが標準で付き，辞書ＲＯＭと第２水準漢字ＲＯＭを持っているため，ローマ字変換，かな変換，ＪＩＳコード変換で日本語入力ができる他，富士通のワープロＯＡＳＹＳ Liteと同じ４万語の辞書で高速文節変換ができるようになりました。

ＡＶ20にも，オプションでこの機能は付けられるようになっており，400ラインモード以外は同等の性能までアップさせることができます。

《写真１》262,144色を実現したＦＭ77ＡＶ40

FDが2DDにアップ

これまでのFM77シリーズでは，320ＫＢ（キロバイト）のフロッピーディスク（２Ｄタイプ）が使われていました。ＡＶ40とＡＶ20では，640ＫＢ（２ＤＤ）の3.5インチ・フロッピードライブに性能がアップし，記憶容量は倍になりました。

なお，これまでの２Ｄのディスクも動作させることができ，２ＤＤと２Ｄの判別は自動的に行なえるようなシステムもそなえています。

4,096色は両機ともサポート

ＡＶ40ではＲ(赤)，Ｇ(緑)，Ｂ(青)の３色が，それぞれ64階調（かいちょう）の明るさに発色できるモードがあり，64×64×64……つまり262,144色を表現できるようになりました。

ＡＶ20も，これまでの4,096色はサポートしています。また，ビデオ・デジタイズ・カード（オプションで２万円以下の予定）を組み合わせれば，テレビやビデオの映像を取り込み，いろいろな処理をすることができます。

サウンド関係も強化！

ＡＶ40，ＡＶ20共に，本体内蔵のＦＭ３音，ＰＳＧ３音，８オクターブの機能がありますが，オプションのステレオ・ミュージック・ボックスをつなぐと，ステレオによるＦＭ音源８声の同時演奏が可能になりＭＩＤＩ楽器などとつなぐこともでき，ＭＳＸ対応のミュージック・キーボードによる操作も可能です。

RS-232Cが標準実装に

通信機能としては，ＲＳ－232Cが付き，モデムカード(オプション)を付けるだけで，簡単にパソコン通信を楽しむことができるようになりました。また，Ｆ－ＢＡＳＩＣのＴＥＲＭ機能もアップしたので，通信を楽しみたい人にはうれしいですね。

なお，価格については，ＡＶ40が228,000円，ＡＶ20－１（ＦＤ１基）が138,000円，ＡＶ20－２が168,000円です。

集中連載！

ファミリーコンピュータでオリジナル・ゲームを作ろう！

迷路ゲームに挑戦　（最終回）

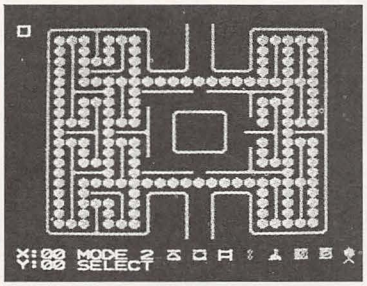
追いかけルーチンを研究してみよう

断空我

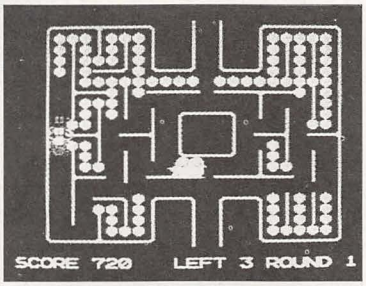
はじめに

1月号から続けてきたこのコーナーも，今回が最終回です。今までの連載で，ゲームを作るうえでの必要なBASICコマンドをほとんど説明することができました。あとは，みなさんのアイデアがゲームを作る最も大切なものになります。

最終回の今回は，『フルーツを食べろ！ペンペン』のプログラムを説明するとともに，追いかけのアルゴリズムについて説明しましょう。



《写真1》BGグラフィックはこうなります



《写真2》フルーツを食べ歩くペンペン。それを追うサイドステッパー

フルーツを食べろ！ペンペンのプログラム・リスト

```
10 CGSET 1,2:SPRITE ON:DIM A$(3):PN=3:SC=0:RD=0
20 A$(0)="ｲｱｴｳ":A$(1)="ｱｲｳｴ":A$(2)="ｳｺｻｼ":A$(3)="ｽｾｿﾀ"
30 DEF SPRITE 0,(2,1,0,0,0)=CHR$(192)+CHR$(193)+CHR$(194)+CHR$(195)
40 CLS:VIEW:FR=169:RD=RD+1:LOCATE 0,22:PRINT"SCORE";SC;"0";
50 LOCATE 12,22:PRINT"LEFT";PN;" ROUND";RD;
60 PX=7:PY=10:QX=0:QY=1:SX=17:SY=10:TX=0:TY=1
70 DEF SPRITE 7,(0,1,0,0,0)=A$(2)
80 PY=PY-((PY(1)-(PY)19))*19
90 A=STICK(0):ON A GOTO 110,120,170,130,170,170,170,140
100 GOTO 170
110 VX= 1:VY=0:GOTO 150
120 VX=-1:VY=0:GOTO 150
130 VX=0:VY= 1:GOTO 150
140 VX=0:VY=-1
150 A=ASC(SCR$(PX+VX,PY+VY)):IF A<>32 AND A<>215 THEN 170
160 QX=VX:QY=VY:DEF SPRITE 7,(0,1,0,-(QX=1),0)=A$(-(QX=-1)-(QY=1)*2-(QY=-1)*3):G
OTO 180
170 A=ASC(SCR$(PX+QX,PY+QY)):IF A<>32 AND A<>215 THEN QX=0:QY=0
180 PX=PX+QX:PY=PY+QY:SPRITE 7,PX*8+12,PY*8+20:IF ASC(SCR$(PX,PY))<>215 THEN 210
190 PLAY"T1C0DC":SC=SC+1:LOCATE 5,22:PRINT SC;"0";:FR=FR-1:IF FR=0 THEN PLAY"T8E
0FCDCDEG2":GOTO 40
200 LOCATE PX,PY:PRINT" ";:LP=0
210 SY=SY-((SY(1)-(SY)20))*20
220 LX=SGN(PX-SX):LY=SGN(PY-SY):IF TX THEN 290
230 IF LX=0 THEN LX=RND(2)*2-1
240 IF TY<>LY THEN 260
250 A=ASC(SCR$(SX+TX,SY+TY)):IF A=32 OR A=215 THEN 340
260 A=ASC(SCR$(SX+LX,SY)):IF A=32 OR A=215 THEN TX=LX:TY=0:GOTO 340
270 A=ASC(SCR$(SX-LX,SY)):IF A=32 OR A=215 THEN TX=-LX:TY=0:GOTO 340
280 GOTO 340
290 IF LY=0 THEN LY=RND(2)*2-1
300 IF TX<>LX THEN 320
310 A=ASC(SCR$(SX+TX,SY+TY)):IF A=32 OR A=215 THEN 340
320 A=ASC(SCR$(SX,SY+LY)):IF A=32 OR A=215 THEN TX=0:TY=LY:GOTO 340
330 A=ASC(SCR$(SX,SY-LY)):IF A=32 OR A=215 THEN TX=0:TY=-LY
340 SX=SX+TX:SY=SY+TY:SPRITE 0,SX*8+12,SY*8+20:IF SX=PX AND SY=PY THEN 370
350 IF LP=0 AND RND(40)(RD+(RD)10)*(RD-10) THEN LP=1:GOTO 210
360 GOTO 80
370 PLAY"T4E2FEFEDC":PN=PN-1:LOCATE 16,22:PRINT PN;:IF PN)0 THEN 60
380 LOCATE 8,10:PRINT"GAME OVER !";:SPRITE OFF
```

フルーツを食べろ！ペンペン

おなかのすいたペンペン（ペンギン）は，フルーツを食べたいのですが，サイドステッパー（カニ）がじゃまをするのです。そこで，君はペンペンを操作して，ペンペンのおなかを満たしてやってください。

ペンペンはコントローラーの上下左右で動きます。フルーツをすべて食べる（フルーツの上を通る）と面クリアになります。

しかし，サイドステッパーがしつこく追ってきますので，うまくかわしてください。サイドステッパーがぴったりとついてきたとき，ワープ・トンネル（まん中あたりの上下にある）を通ると，少しはなすことができます。

ペンペンがフルーツを食べるとき，少し動きが遅くなります。面が進むほど，遅くなりやすいので，フルーツを食べるときに，サイドステッパーがそばにいると危険です。

ペンペンが，サイドステッパーと重なると，ペンペンが1匹減ってしまいます。3匹ともサイドステッパーにつかまると，ゲーム・オーバーになります。

得点は，フルーツ1個につき10点になりますので，がんばってプレイしてください。

ハイテクとして，すりぬけがあります。サイドステッパーを十分に近づけて，サイドステッパーの方向に進むとすりぬけることができます。

スピードが遅いと思う人は，190行の最初にある，PLAY文を取ってください。

プログラムについて

このプログラムの特徴は，スプライトをMOVEではなく，DEF SPRITE文を使って表示している点です。そのため，スムーズな表示はできませんが，プログラムがシンプルになっています。

DEF SPRITEだと，左向きのキャラクターを右向きで表示するとき，CHR$の順序を変えたりしなければいけない

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。

ので，文字変数に一度定義しておけばカンタンになります。そのため，このプログラムでは，20行でＡ＄にペンペンのキャラクターを４方向定義しているのです。

コントローラーの値により，いろいろな処理をするとき，ＩＦ文を使うよりＯＮＧＯＴＯを使うほうが，プログラムはかなり容易になりますので，ぜひこの方法をおすすめします。

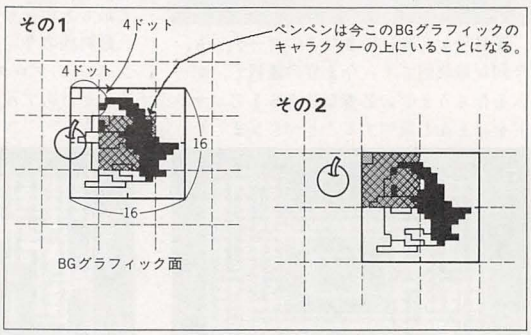
また，スプライトの座標はＢＧグラフィックの座標で表しています。そして，ＳＰＲＩＴＥ文を実行するときに，８倍しています。この方法なら処理が楽になるでしょう。

このプログラムではＢＧグラフィックとスプライトの関係は**第２図**のその１のようになっていて，縦横４ドットずれています。こうすることによってフルーツがペンペンのまん中にくるようにしています。もし，ずらさないと**第２図**のその２のようになってしまいます。４ドットずらすには４引けばいいわけです。**180行**では，水平座標に16加えるところを12，垂直座標で24を加えるところを20加えることによって，４ドットずらしているわけなんです。えっ？なぜ，16や24を加えるかって？そのことについては先月号を読んで理解してほしいな。

さて，どうしてプログラムをこのように変えてしまったかというと，こうすることにより，ペンペンやサイドステッパーの進む方向にあるキャラクターを調べるとき，１か所だけ調べればいいので，スピード・アップにつながりますし，プログラムがシンプルになります。このおかげで，リストがたった38行ですんでしまいました。

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			K7	K5	K5	K5	K2	K5	K5	K5	L0			K6		K6			K7	K5	K5	K5	K5	K5	L0			
1			K6	H7	H7	H7	K6	H7	H7	H7	K6			K6		K6			K6	H7	H7	H7	H7	H7	K6			
2			K6	H7	K6	H7	K6	H7	K6	H7	K6			K6		K6			K6	H7	K6	H7	K6	H7	K6			
3			K6	H7	K6	H7	H7	H7	K6	H7	K6			K6		K6			K6	H7	K6	H7	K6	H7	K6			
4			K6	H7	K6	H7	K5	K5	L2	H7	L1	K5	K5	L2		L1	K5	K5	L2	H7	K6	H7	K6	H7	K6			
5			K6	H7	K6	H7	H7	H7	H7	H7	H7	H7	H7	H7	H7	H7	H7	H7	H7	H7	H7	H7	H7	H7	K6			
6			K6	H7	K4	K5	K5	H7	K6	H7	K5	K5	K5	K5		K5	K5	K5	K2	K5	K5	H7	K6	H7	K6			
7			K6	H7	K6	H7	H7	H7	K6	H7									K6	H7	H7	H7	K6	H7	K6			
8			K6	H7	K6	H7	K6	H7	K6	H7	K6		K7	K5	K5	K5	L0		K6	H7	K6	H7	K6	H7	K6			
9			K6	H7	H7	H7	K6	H7	H7	H7	K6		K6				K6			H7	K6	H7	H7	H7	K6			
10			K6	H7	K5	K5	K3	H7	K5	K5	K3		K6				K6		K5	K5	K3	H7	K5	K5	K3			
11			K6	H7	H7	H7	K6	H7	H7	H7	K6		K6				K6			H7	K6	H7	H7	H7	K6			
12			K6	H7	K6	H7	K6	H7	K6	H7	K6		L1	K5	K5	K5	L2		K6	H7	K6	H7	K6	H7	K6			
13			K6	H7	K6	H7	H7	H7	K6	H7									K6	H7	H7	H7	K6	H7	K6			
14			K6	H7	K4	K5	K5	H7	K6	H7	K5	K5	K5	K5		K5	K5	K5	K1	K5	K5	H7	K6	H7	K6			
15			K6	H7	K6	H7	H7	H7	H7	H7	H7	H7	H7	H7	H7	H7	H7	H7	H7	H7	H7	H7	H7	H7	K6			
16			K6	H7	K6	H7	K5	K5	L0	H7	K7	K5	K5	L0		K7	K5	K5	L0	H7	K6	H7	K6	H7	K6			
17			K6	H7	K6	H7	H7	H7	K6	H7	K6			K6		K6			K6	H7	K6	H7	K6	H7	K6			
18			K6	H7	K6	H7	K6	H7	K6	H7	K6			K6		K6			K6	H7	K6	H7	K6	H7	K6			
19			K6	H7	H7	H7	K6	H7	H7	H7	K6			K6		K6			K6	H7	H7	H7	H7	H7	K6			
20			L1	K5	K5	K5	K1	K5	K5	K5	L2			K6		K6			L1	K5	K5	K5	K5	K5	L2			

《第１図》ＢＧグラフィック　パターン

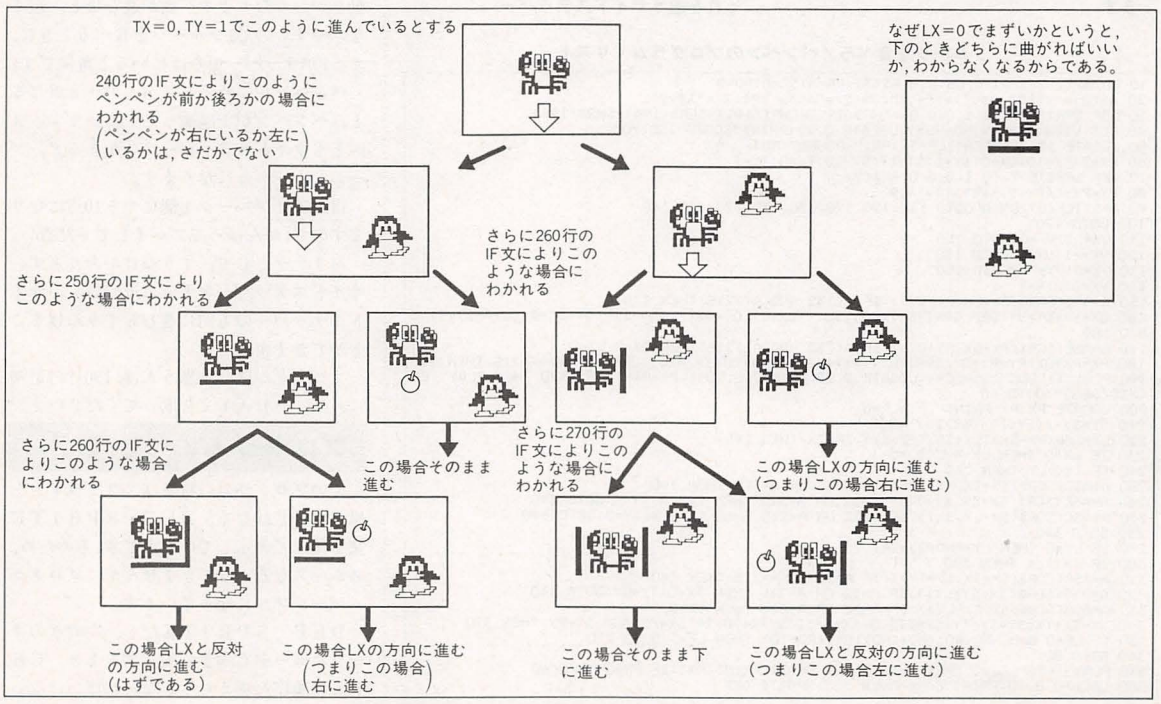


《第２図》ＢＧグラフィックとスプライトの関係

追いかけルーチン

さて，いよいよ，今回の目玉である追いかけルーチンについて説明していきましょう。サイドステッパーについてのプログラムは**210行**から**350行**までです。**210行**はサイドステッパーがワープ・トンネルを通るためのプログラムで，**80行**と少々異なっているのは，ワープ・トンネルを通ったとき，ペンペンと少しはなれるようにするためです。

簡単にいってサイドステッパーが通るとき，ワープ・トンネルが１キャラクター分だ



《第３図》サイドステッパーの進む方向はこのように決めている

け長くなっているというわけです。220行では，ＬＸ，ＬＹにサイドステッパーから見たペンペンの方向を代入させています。

そして，もしサイドステッパーが横方向に移動しているとき，290行へジャンプします。ところで，230行から270行までと，290行から330行までは，水平，垂直座標の処理がちがうだけで，まったく同じです。

230行では，ＬＸ＝０，つまりペンペンとサイドステッパーが，同じ水平座標にいる（タテにならんでいる）ときにＬＸに乱数で，－１か１を代入させています（ＬＸ＝０はまずい）。なぜ，このようなことをするのかは，第３図でわかります。では，第３図を見てください。このプログラムでは，このようにしてサイドステッパーの進む方向を決めています。わかりますか？

このアルゴリズムを考えることは，パズルを解くこと以上に楽しいことですよ。ぜひみなさんもいろいろ考えてみてください。

このアルゴリズムをもう少し改良すると，もっとすさまじい追いかけをするようになりますが，スピードが落ちてしまうので，やりませんでした。

このアルゴリズムでは，サイドステッパーから見たペンペンの方向が重要な要素（ファクター）になっていますが，これにペンペンの移動している方向も要素に加えると，よりいっそうおもしろいアルゴリズムができるにちがいありません。

また，３歩前のペンペンの位置を変数にとっておいて，それとサイドステッパーとの位置でサイドステッパーからのペンペンの方向を調べると，サイドステッパーがまた異なった動きをしてくれるにちがいありません（その反対にペンペンの未来の位置を予想させてもいい）。

このように，追いかけのアルゴリズムは，これが一番とかいうものはありません（それに近いものはあるかもしれないが）。そこで，なん種類かの敵をだすとき，それぞれちがったアルゴリズムで追いかけさせれば，ゲームは，より複雑でスリリングなゲームになるでしょう。

350行では，ラウンドにより敵の動くスピード（サイドステッパーのルーチンを１回にするか２回にするか）を変化させています。

370行からは，やられたときのためのルーチンです。ところで，やられの判定はサイドステッパーが移動した後しか調べていないので（ペンペンの移動した後は調べていない），すりぬけることができます。もし，すりぬけをなくしたいなら，205行にＩＦＳＸ＝ＰＸ ＡＮＤ ＳＹ＝ＰＹ ＴＨＥＮ 370を加えてください。

ところで，ＢＧグラフィックですが，このとおりに作る必要はありません。パックマンとほとんど同じ形に作りましたが，サイドステッパーの追いかけルーチンに，あまり合っていないようです。そこで，いろいろ作ってためしてください。ただ，作るうえで注意してほしい点は，袋小路を作らないということです。もし作ると……，かえっておもしろいかもしれませんね。

《第１表》変数表

PN	…ペンペンの残り数
PX,PY	…ペンペンの水平，垂直座標
QX,QY	…ペンペンの水平，垂直移動量
VX,VY	…ペンペンの未来の水平，垂直座標
SX,SY	…サイドステッパーの水平垂直座標
TX,TY	…サイドステッパーの水平，垂直移動量
LX,LY	…サイドステッパーから見た，ペンペンの方向
SC	…スコア
RD	…ラウンド数
FR	…フルーツ数
LP	…ループ用
A	…はん用
A $(n)	…ペンペンのキャラクター・データ

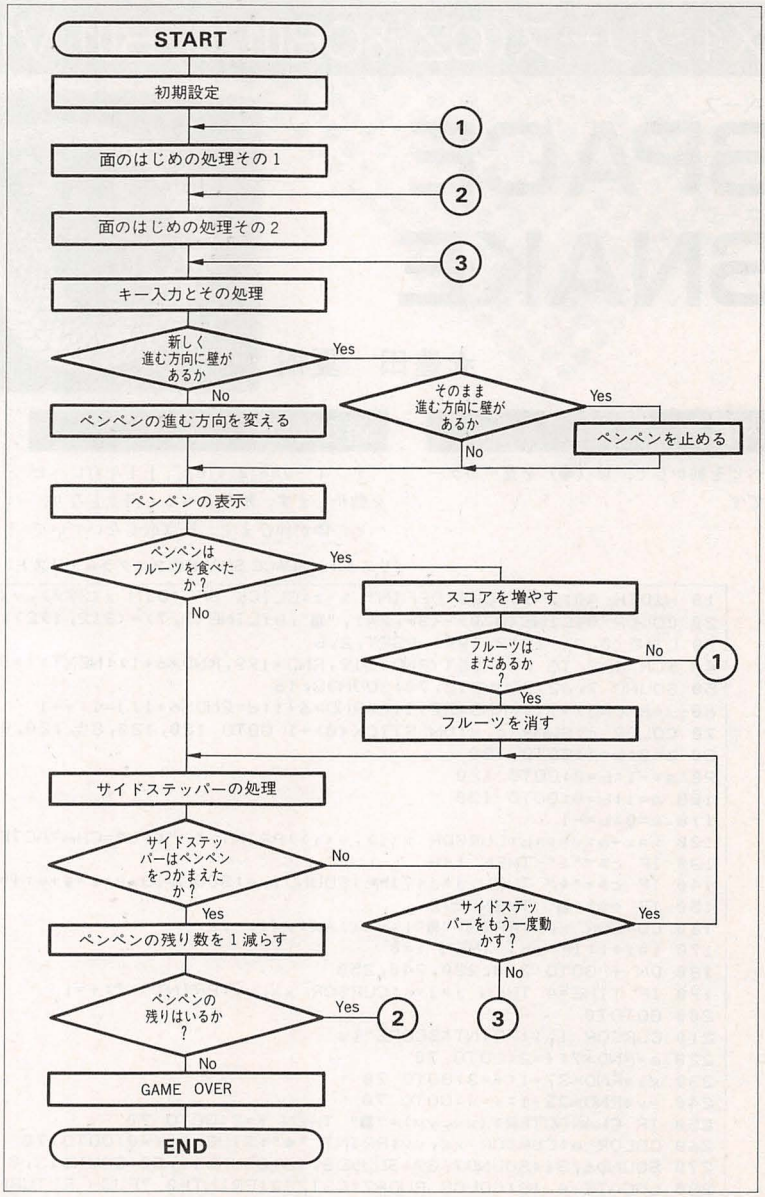
おわりに

これで，追いかけタイプのゲームが作れるようになったと思いますが，これに，いろいろと肉づけをすることで，新しいタイプのゲームというのができることでしょう。きっと，そこには今までにないおもしろ味が待っているにちがいありません。

というわけで，この１年間で，かなりファミリーベーシックを使いこなせるようになったんじゃないかな？　どんどん投稿してください。待ってます。

それでは　またお会いする日まで！

P.S.やってやるぜ！



《第４図》フルーツを食べろ！ペンペンのフローチャート

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

編：みなさん，元気でプログラミングにはげんでいるかな？　今月も，ショート・プログラムを１本選んで，Dr.に診断してもらいました。

診断によって，ゲームがもっとおもしろくなることうけあい！　みなさんも，これからプログラムを組むうえで，ぜひ参考にしてください。では，がんばっていきましょう。

X1シリーズ(CZ-8CB01/8FB01 V1.0)用

スペース SPACE スネーク SNAKE

★豊田　夏樹

内容

ヘビを動かして，星（◆）を食べるゲームです。

遊びかた

テンキーの8246で，上下左右にヘビを動かします。星を食べると得点となり，ヘビの体が伸びます。星は取らないでいても消え，別のところに現れます。このときもヘビの体は伸びます。

まわりのワクや，ヘビの体自身に当たると死んでしまいます。ですから，バックはできません。

《リスト１》SPACE SNAKEのプログラム・リスト

```
10 WIDTH 40:INIT:CLS:DEFINT a-z:CLICK OFF:DIM x(399),y(399)
20 COLOR 0:LINE(0,0)-(39,24),"■",b:LINE(7,7)-(312,192),PSET,2,b
30 LINE(0,0)-(319,199),PSET,2,b
40 FOR i=0 TO 99:PSET(RND*319,RND*199,RND*6+1):NEXT:i=0
50 SOUND 7,62:SOUND12,70:SOUND8,16
60 x=RND*37+1:y=RND*22+1:c=RND*6+1:d=RND*6+1:j=1:f=1
70 COLOR c:SWAP c,d:ON STICK(0)+1 GOTO 120,120,80,120,90,120,100,120,110,120
80 a=0:b=1:GOTO 120
90 a=-1:b=0:GOTO 120
100 a=1:b=0:GOTO 120
110 a=0:b=-1
120 x=x+a:y=y+b:CURSOR x(i),y(i):PRINT " ";:c$=CHARACTER$(x,y)
130 IF c$=" " THEN 160
140 IF c$="◆" THEN j=j+TIME:SOUND1,e:SOUND13,0:s=s+e:f=1:GOTO160
150 IF c$="■" THEN 270
160 CURSOR x,y:PRINT"■";:x(i)=x:y(i)=y
170 i=i+1:IF i=j THEN i=0
180 ON f GOTO 210,230,240,250
190 IF TIME=4 THEN j=j+e:CURSOR xx,yy:PRINT" ":f=1
200 GOTO70
210 CURSOR 1,1:PRINT"SCORE";s
220 e=RND*7:f=2:GOTO 70
230 xx=RND*37+1:f=3:GOTO 70
240 yy=RND*22+1:f=4:GOTO 70
250 IF CHARACTER$(xx,yy)="■" THEN f=2:GOTO 70
260 COLOR e:CURSOR xx,yy:PRINT "◆":TIME=0:f=0:GOTO 70
270 SOUND6,31:SOUND7,39:SOUND8,16:SOUND11,50:SOUND13,0
280 LOCATE 4,18:COLOR RND*7:CSIZE2:PRINT#0 "PUSH RETURN KEY!"
290 IF INKEY$(0)=CHR$(13) THEN RUN ELSE 280
```

《第1表》変数表

X(i), Y(i)	ヘビの座標
X, Y	ヘビの頭の座標
C, D	ヘビの色
XX, YY	星の座標
E	星の色と点，星を取らなかったときのヘビの伸びる長さ
F	星表示に関するフラグ
C$	ヘビの頭の前のキャラ
S	スコア

改造のアドバイス

70行のＳＴＩＣＫ(0)＋１の０を１にすると，ジョイスティックで遊べます。

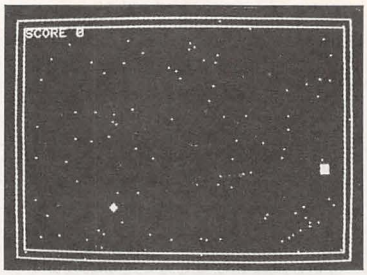
また，190行のＴＩＭＥ＝４の４の数を変えると，星がでてから消えるまでの時間が変わります。

30行と40行と130行はなくてもできます。

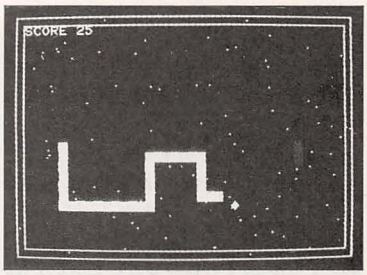
注意

ターボＢＡＳＩＣでも動きますが，リストの最初に 5　ＷＩＤＴＨ␣，25：ＫＭ.：ＫＬ．０としてください。

ニューＢＡＳＩＣでは動きません。



▲〈写真１〉◆が星だぞ。ヘビを操作して食べまわれ



▲〈写真２〉ヘビは星を食べるとだんだん長くなっていくのだ

こちら診療室

編：今回のクランケ（患者）はこのショート・プログラムですけれど……。

Dr.D：どうしたんだね編君。

編：それがDr.，このゲーム，かなり良くできているんですよ。スピードもあって，まちがいなくＡランク（投稿をチェックするときＡからＣランクにわけられる。もちろんＡランクが最も良く，採用されるのはＡランクのプログラムである）ですよ。

Dr.D：なんだって？（プログラムを見る）ウーム，たしかにそのとおりだな。プログラムに問題な点はほとんどない。いや，むしろみごとと言えるできばえだ。

ＳＯＵＮＤの使いかたもうまいし，180行からのＯＮ　ＧＯＴＯの処理は，なかなかいいアイデアだ。

編：それでは今回のプログラム診療所はどうするんですか？　患者のこない診療所はすぐに廃業ですよ。

Dr.D：その点なら，だいじょうぶだ。こんなときのために影君がいるのだろうが。

編：あっ，そうでしたね。影さんどうですか？　このゲーム。

影：えっ！　まあーその一。むずかしい～。

Dr.D：影君の言うことに期待したのがまちがいだった。

編：でも，影さんの言うとおりですよ。このゲーム，はじめはそんなにむずかしくないけど，だんだんつらくなってくる。

影：そっ，そうなんですよ。なんかこう単調というか，終わりがないというか。

Dr.D：なるほど，たしかにこのゲームはただひたすらヘビが伸びていくからな。けじめというか，区切りが必要だな。

編：ええ，そうですね。面数設定があるといいですね。最初はやさしくて，しだいにむずかしくなるようにするといいんじゃないですか。

影：ある程度ヘビが長くなると，面クリアっていうのはどうですかねー。

Dr.D：それでは，今回はそのへんのところを重点的にオペ（手なおし）してみようか。

いざ診療開始！

Dr.D：もとのプログラムに大きな誤りはない。ただ，変数をＤＥＦＩＮＴで整数宣言しているため，Ａ＝ＲＮＤ＊２とすると，Ａの値は０から２になる。つまり，ＲＮＤ＊２は０から1.99…までなのだが，四捨五入されるためにそうなる。

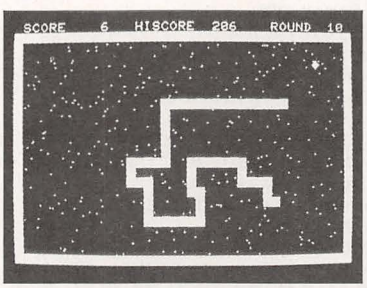
0～0.49…，0.5～1.49…，1.5～1.9…
0　　1　　2

ここで，注意してほしいのは，０になる確率と，１になる確率が異なってしまうということだ。したがって，確率を均等にするのなら，ＩＮＴを用いなければいけないぞ。

編：なるほど，微妙なところですね。ところで，なぜ，180行でＯＮ　ＧＯＴＯしているのですか？

Dr.D：このプログラムの良い点の一つに，この部分がある。なぜ，Ｆの値を一つずつ増して，ＯＮ　ＧＯＴＯとしているかと言うと，一度に処理を集中しないで，分散させるためだ。そうすれば，極端なスピード低下をふせげる。

編：よく考えられてプログラムされていますね。



▲〈写真３〉ラウンドとハイスコアがついて，おもしろさが増した

Dr.D：ＯＮ　ＧＯＴＯをうまく使っているといえるな。さて，それでワシが手を加えたプログラムが**リスト２**だ。

編：だいぶ長くなっていますね。そのかわり，マルチステートメントが減っていますが。

Dr.D：それでは説明しよう。画面で変わったところは，いちばん上にスコア，ハイスコア，それにラウンドを表示するようにした点だ。面クリアは500行で判定している。Ｊの値（つまりスネークの長さ）が，ラウンド数の10倍以上のときに，面クリアとなる。面クリアすると，ボーナス点が入る。このボーナス点は，その面での得点数に面数をかけた値だ。

編：なるほど，ただたんに面を進めるのでなく，ボーナスを与えるようにしたのですね。これでゲームの奥行が深くなりましたね。

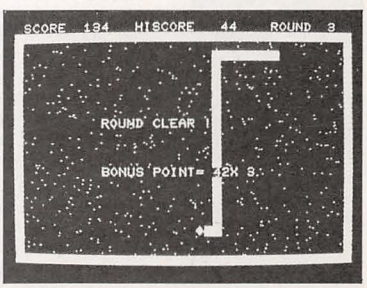
Dr.D：そうだ，たくさん星（◆）を食べてクリアしたほうが，ボーナスが多くなる。

影：アハハ，よく働いたほうがボーナスが多いんですね。あたり前じゃないですか。

Dr.D：わかっているなら，もう少し働いたらどうなんだ。ヘビの体は時間によって伸びていくぞ。星を食べないでいると点数は増えないし，体は長くなるし…。

ところで，もう１か所，変わったところがあるのがわかるかな。

編：480行のＩＦ文がそうなんじゃないですか。でも，どうして面を減らしているの



▲〈写真４〉ほら，ラウンド・クリアもあるぞ。さあ，ボーナス点が勝負だ！

ですか？

Dr.D：星（◆）を表示するとき，色を乱数で決めているのだが，黒になることもある。このとき，変数Eの値が0になるのだ。この黒い星を食べると，面が5面もどるようにした。なぜかというと，面が進むほどクリアするのがむずかしくなるので，運が良ければ面がもどってくれるというわけだ。

編：なるほど，それはおもしろそうですね。ところで，何度も遊んでいるうちに，バックの星（ドット）がだんだん増えてしまうのですが，バグですか？

Dr.D：しつれいな！　これはバグでもなんでもない。あまり長時間遊ぶと目に良くないので，ドットが増えて合図してくれるというすんぽうなのだ。

影：キレイだな――このドット！　なんだか頭がクラクラしてきた（バッタン）。

編：ゲッ！　影さんが倒れてしまった。

Dr.D：それ，言わんこっちゃない。君たちも遊び過ぎに注意しないといけないぞ。

編：チャンチャン！　というわけで，みなさんが作っているプログラムで，どうしても当たり判定がおかしいとか，いろいろ悩んでいるか所があると思います。そういうプログラムをDr.に診断してもらいましょう。そのプログラムをロードしたものと，教えてもらいたいか所を明記して，「Dr.Dのプログラム診療所」まで送ってください。

影：逆に，自分のテクニックを紹介してもいいんだよな。

編：はい，このコーナーで，お互いもちつもたれつというわけです。さあ，びしばし投稿プログラムに生かそう。

《リスト2》Dr.Dの手直ししたSPACE SNAKEのプログラム・リスト

```
10 WIDTH 40:INIT:CLICK OFF
20 DEFINT A-Z:DIM X(399),Y(399)
30 SC=0:RD=0:CSIZE 1
40 CLS:C1=INT(RND*7)+1:COLOR C1
50 LINE(0,1)-(39,24),"■",B
60 COLOR 7
70 CURSOR 1,0:PRINT"SCORE";
80 CURSOR 14,0:PRINT"HISCORE";
90 CURSOR 30,0:PRINT"ROUND";
100 CURSOR 21,0:PRINT USING"######";HI;
110 FOR I=0 TO 99
120   X=INT(RND*320):Y=INT(RND*192)+8
130   PSET(X,Y,INT(RND*8))
140 NEXT
150 SOUND 7,62:SOUND 12,70:SOUND 8,16
160 X=INT(RND*38)+1:Y=INT(RND*22)+2
170 C2=INT(RND*7)+1:IF C2=C1 THEN 170
180 C3=INT(RND*7)+1:IF C3=C1 OR C3=C2 THEN 180
190 I=0:J=1:F=1:RD=RD+1:BN=0:VX=0:VY=0
200 CURSOR 36,0:PRINT RD
210 COLOR C2:SWAP C2,C3
220 S=STICK(0)
230 ON S+1 GOTO 280,280,240,280,250,280,260,280,270,280
240 VX=0:VY=1:GOTO 280
250 VX=-1:VY=0:GOTO 280
260 VX=1:VY=0:GOTO 280
270 VX=0:VY=-1
280 X=X+VX:Y=Y+VY
290 CURSOR X(I),Y(I):PRINT" ";
300 C$=CHARACTER$(X,Y)
310 IF C$="■" THEN 540
320 IF C$="◆" THEN 470
330 CURSOR X,Y:PRINT"■";
340 X(I)=X:Y(I)=Y
350 I=I+1:IF I=J THEN I=0
360 ON F GOTO 400,420,430,440
370 IF TIME<4 THEN 210
380 CURSOR XX,YY:PRINT" ";
390 J=J+E:F=1:GOTO 210
400 COLOR 7:CURSOR 6,0:PRINT USING"######";SC
410 E=INT(RND*8):F=2:GOTO 210
420 XX=INT(RND*38)+1:F=3:GOTO 210
430 YY=INT(RND*22)+2:F=4:GOTO 210
440 IF CHARACTER$(XX,YY)="■" THEN F=2:GOTO 210
450 COLOR E:CURSOR XX,YY:PRINT"◆";
460 TIME=0:F=0:GOTO 210
470 SOUND 1,E:SOUND 13,0
480 IF E=0 THEN RD=RD-5:IF RD<0 THEN RD=0
490 SC=SC+E:BN=BN+E
500 J=J+TIME:F=1:IF J<RD*10 THEN 330
510 CURSOR 10,10:PRINT"ROUND CLEAR !";
520 CURSOR 10,15:PRINT"BONUS POINT=";STR$(BN);"X";STR$(RD);
530 SC=SC+BN*RD:FOR I=0 TO 3000:NEXT:GOTO 40
540 SOUND 6,31:SOUND 7,39:SOUND 8,16
550 SOUND 11,50:SOUND 13,0:CSIZE 2
560 IF SC>HI THEN HI=SC
570 COLOR INT(RND*8)
580 CURSOR 4,18:PRINT#0"PUSH RETURN KEY!"
590 IF INKEY$(0)=CHR$(13) THEN 30 ELSE 570
```

Dr.Dと影のパソコン・レクチャー ⑮

RGBとは？

by くり ひろし

★年末商戦をひかえて，各パソコン・メーカーからだされた新製品を見ると，パソコンのグラフィック機能はますます強化されているようです。すでにアナログＲＧＢ出力で何千色，なんてあたりまえの世界になってしまいました。

★パソコンの画像表示は，赤(Ｒ)，緑(Ｇ)，青(Ｂ)の３画面を重ね合わせて一つの画面に見せているので，８色表示されているように見えるのです。「アナログＲＧＢ」では，赤の画面なら，赤の画面の中だけで何とおりもの濃さで表示させているので，ＲＧＢ３画面を合わせただけで，何千色も表現することができるのです。

★ＣＲＴでの色の作りかたは，絵の具のような色の混ぜかたとはちがうやりかたで，「減色混合」といいますが，くわしくは学校の先生に聞いてみましょう。ではまた来月。

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
松下……前付カラー12～15
富士通……前付カラー16～17
カシオ……前付カラー18
日立……表4

周辺機器メーカー

エプソン……前付カラー11
グリーンハウス……後付 308
アクセス……後付 335
シグマ電子……後付 335
東京フロッピー……後付 334

ソフトハウス

T&ESOFT……カラー188～191
ハドソン……カラー192～193
エニックス……カラー194～197，後付309
日本ファルコム……カラー198～203
日本テレネット……カラー204～205
ビクター音産……カラー206～207
ポニー……カラー208～209
コンパイル……カラー 210
スクウェア……カラー 211
テクノソフト……カラー 212
ランダムハウス……カラー 213
ザインソフト……カラー 214
ストラットフォード……カラー 215
セガ……カラー 216
日本デクスタ……カラー217～219
ジャレコ……カラー220～221
ブラザー……カラー222～223
システムサコム……カラー 225
コナミ……カラー 234
ヒューマンソフト……後付 310
テコールシステム……後付 311
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20～21
東映無線……中付59
シスペック……中付60～61
ウェーブアイ……中付62～67
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
渡部商事ファントム……後付316～317
トヨムラ……後付318～319
ウエムラオーディオ……後付320～321
ワールドインアオヤマ……後付322～329
AVCフタバ……後付 330
サードウェーブ……後付 332
アイビット電子……後付 333
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
東海――
マネイジ……後付312～313
関西――
全流通……後付 331
ユニオン……後付 334

その他

ユニコー通販……後付 314
シーレックスサングラス……後付 315
サンクレストジャパン……後付 338

自社広告

ナムコグッズ他……前付カラー22～31
ナムコットファミコン……カラー 224
デンパマイコンソフト他……カラー226～306
取扱店一覧……後付301～306
マイコンソフト一覧……後付307～308

★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

キャディシーアイズ

〒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
CXII(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 ●送料着払い 大歓迎!!

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

パソコン通信モデム好評販売中!!

- **CM-300**（センチュリー、郵政省認可、300bps（全二重）、自動発着信可、RS-232Cケーブル付）……¥24,800➡ 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**＋PC-KD853（NEC、0.31㎜ドットピッチ、アナログ入力専用、14″カラーディスプレイ）……¥436,000➡ ??%OFF TOEI特価

Ⓑ NEC **PC-9801VM0**＋TX-14SH3（ナショナル、0.31㎜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＋プロッピーケーブル＋ディスケット（5″2HD）10枚……¥618,000➡ 45%OFF ¥344,800

Ⓒ NEC **PC-8801mkIIFR/10**＋TX-14SH3（ナショナル、0.31㎜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……¥338,600➡ 47%OFF ¥182,800

PC-8801mkIIFR/MRシリーズ

- Ⓐ PC-8801mkIIFR/10＋CMT-146L（サンヨー、0.39㎜ドットピッチ、アナログ/デジタル対応、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）……¥202,400➡ 33%OFF ¥136,800
- Ⓑ PC-8801mkIIFR/20＋FTC-1475（東映、0.39㎜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➡ 33%OFF ¥167,800
- Ⓒ PC-8801mkIIFR/30＋PC-KD854（NEC、0.39㎜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➡ 25%OFF ¥214,800
- Ⓓ PC-8801mkIIFR/30＋CMT-146L（サンヨー、0.39㎜ドットピッチ、アナログ/デジタル対応、14″カラーディスプレイ）＋ディスケット（5″2D）10枚……¥283,800➡ 32%OFF ¥195,800
- Ⓔ PC-8801mkIIMR＋TX-14SH3（ナショナル、0.31㎜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➡ 38%OFF ¥251,800

PC-9801UV/VMシリーズ

- Ⓐ PC-9801UV2＋CMT-146L（サンヨー、0.39㎜ドットピッチ、アナログ/デジタル対応、14″カラーディスプレイ）……¥407,800➡ ??%OFF TOEI特価
- Ⓑ PC-9801VM2＋MB27331（富士通、0.39㎜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➡ 31%OFF ¥383,800
- Ⓒ PC-9801VM2＋CMT-146L（サンヨー、0.39㎜ドットピッチ、アナログ/デジタル対応、14″カラーディスプレイ）＋PC-PR101T（NEC、カラー熱転写漢字プリンター）＋ディスケット（5″2HD）10枚……¥626,600➡ 34%OFF ¥419,800
- Ⓓ PC-9801VM2＋CMT-146L（サンヨー、0.39㎜ドットピッチ、アナログ/デジタル対応、14″カラーディスプレイ）＋NM-9950（NEC、カラー漢字プリンター）＋ディスケット（5″2HD）10枚＋プリンター用紙（15×11）500枚……¥773,800➡ 34%OFF ¥517,800
- Ⓔ PC-9801VM2＋PC-KD853（NEC、0.31㎜ドットピッチ、アナログ入力専用、14″カラーディスプレイ）＋PC-PR201V（NEC、カラー漢字プリンター）＋ディスケット（5″2HD）10枚＋プリンター用紙（15×11）500枚……¥855,000➡ ??%OFF TOEI特価
- Ⓕ PC-9801VM0＋FTC-1218（東映、0.28㎜ドットピッチ、アナログ/デジタル対応、12″カラーディスプレイ）＋増設FDD×2台＋フロッピーケーブル＋ディスケット（5″2HD）10枚……¥597,000➡ 38%OFF ¥375,800
- Ⓖ PC-9801VM0＋CMT-146L（サンヨー、0.39㎜ドットピッチ、アナログ/デジタル対応、14″カラーディスプレイ）＋増設FDD×2台＋フロッピーケーブル＋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……¥645,100➡ 42%OFF ¥379,800
- Ⓗ PC-9801VM0＋MB27331（富士通、0.39㎜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＋AR-2400（スター精密、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＋プリンター用紙（15×11）500枚……¥786,100➡ 41%OFF ¥470,800
- Ⓘ PC-9801VM0＋TX-14SH3（ナショナル、0.31㎜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＋NM-9950（NEC、カラー漢字プリンター）＋ディスケット（5″2HD）10枚＋プリンター用紙（15×11）500枚¥865,800➡ 44%OFF ¥492,800

FM-16βシリーズ

- Ⓐ FM-16βFDI＋MB27110（富士通、JISキーボード）＋MB27331（富士通、0.39㎜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……¥518,800➡ ??%OFF TOEI特価
- Ⓑ FM-16βFDII＋MB27110（富士通、JISキーボード）＋TX-14SH3（ナショナル、0.31㎜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➡ 34%OFF ¥394,800
- Ⓒ FM-16βFDII＋MB27110（富士通、JISキーボード）＋TX-14SH3（ナショナル、0.31㎜ドットピッチ、14″カラーディスプレイ）＋TR-24F（スター精密、熱転写漢字プリンター）＋ディスケット（5″2HD）10枚……¥665,800➡ 36%OFF ¥431,800
- Ⓓ FM-16βFDII＋MB27110（富士通、JISキーボード）＋TX-14SH3（ナショナル、0.31㎜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……¥804,000➡ 36%OFF ¥521,800
- Ⓔ FM-16βFDII＋MB27110（富士通、JISキーボード）＋MB27333（富士通、0.31㎜ドットピッチ、14″カラーディスプレイ）＋FM-PR451（富士通、カラー漢字プリンター）＋MS-DOS V.3.1＋ディスケット（5″2HD）10枚＋プリンター用紙（15×11）500枚……¥896,000➡ ??%OFF TOEI特価

厳選周辺機器シリーズ

★フロッピーディスク★

- Ⓐ 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（増設FDD PC-8801mkII用）……¥60,000➡ 59%OFF ¥25,000
- Ⓓ FD-1155C（増設FDD PC-9801VM0用）……¥80,000➡ 61%OFF ¥31,800
- Ⓔ LDS-5VU2（システムアップ FDD PC-9801UV2用）……¥78,000➡ ??%OFF TOEI特価
- Ⓕ HDS-5201（ハードディスク PC-9801用）……¥238,000➡ ??%OFF TOEI特価

★プリンター★

- Ⓐ TR-24（熱転写漢字プリンター PC用 FM用）＋プリンターケーブル……¥76,300➡ 48%OFF ¥39,800
- Ⓑ KP-5000（10″ドットインパクト、プリンター PC用）……¥98,000➡ 70%OFF ¥29.800
- Ⓒ M-1024IIP/F（10″ドットインパクト、漢字プリンター PC用 FM用）……¥98,000➡ ??%OFF TOEI特価
- Ⓓ VP-80K（10″ドットインパクト、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（15″ドットインパクト、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➡ 42%OFF ¥119,800
- Ⓕ NM-9950（15″ドットインパクト、カラー漢字プリンター PC用）……¥245,000➡ ??%OFF TOEI特価

★メモリーボード★

- Ⓐ 256kB増設メモリーボード（バンク切替方式、PC-9801用）……¥13,800
- Ⓑ 512kB増設メモリーボード（バンク切替方式、PC-9801用）……¥19,800
- Ⓒ IMB増設メモリーボード（バンク切替方式、メガソフト、MX-Iプラスプロ付、PC-9801用）……¥32,000
- Ⓓ 1.5MB増設メモリーボード（バンク切替方式、IOS-10付、PC-9801用）……¥45,000
- Ⓔ 2MB増設メモリーボード（バンク切替方式、メガソフト、MX-Iプラスプロ付、PC-9801用）……¥54,000

★その他★

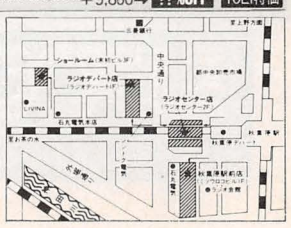
- Ⓐ TX-14SH3（0.31㎜ドットピッチ、400ライン、14″カラーディスプレイ）……¥138,000➡ 54%OFF ¥64,800
- Ⓑ TR4943（EPROMプログラマー：16kB～512kB）……¥128,000➡ ??%OFF TOEI特価
- Ⓒ PC-8001mkII-01（漢字ROM、PC-8001mkII/8801用）……¥32,000➡ 54%OFF ¥15,000
- Ⓓ MSL-50（マウス、PC-9801用）……¥9,800➡ ??%OFF TOEI特価

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



おかけさまで10周年

パソコン・ワープロ・ネットワーク

シスペック全店 冬のボーナス ビッグセール

11/22～12/19 ★期間中お買上のお客様にもれなく粗品進呈。

各メーカー新製品をボーナス特価で！

富士通 FM77AV

新製品 特価販売中 45%OFFより

AV20 4096色同時発色が可能なAVCパソコン
FM77AV20-2本体(2ドライブ・キーボード付) 標準価格¥168,000
FM77AV20-1本体(1ドライブ・キーボード付) 標準価格¥138,000
カラーCRTテレビ-15S 標準価格¥108,000

AV40 26万色カラー表示、400ライン8色を実現
FM77AV40本体(キーボード付) 標準価格¥228,000
カラーCRTテレビ-15SD 標準価格¥138,000

スペシャルお買得コーナー

入門セット X1F(CZ-811C)＋14″カラーモニター
超特価¥49,800

特選セット PC-9801U2＋14″カラーモニター
超特価¥178,000

FM-77AV2 注番B12-7701

●FM-77AV2本体 ……¥158,000
15″TV付カラーモニター ……¥89,800
セット定価合計 ¥247,000 **特価¥168,000**

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

FM-77AV2 注番B12-7702

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¥129,000**

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

NEC、富士通、シャープ新製品各機種、大量入荷！特価販売中!!

新製品 SHARP X1turbo III
定価合計¥287,800 **特価¥206,000**

41%OFFより

SHARP パソコンテレビ X1G

サービス品もついてこの価格！

X1G/M30 注番B12-1701

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¥108,000**

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

注番B12-1702
モニターを14″TV付CZ-820Dに変えた場合
特価¥141,000

¥9,420	×12回	ボ¥20,000×2回
¥4,300	×24回	ボ¥15,000×4回
¥4,770	×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!!

X1G/M10 注番B12-1703

CZ-820C ……¥69,800
TV付カラーモニター ……¥79,800
セット合計定価 ¥149,600 **特価¥108,000**

¥6,870	×12回	ボ¥15,000×2回
¥3,320	×24回	ボ¥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。

頭金なし。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
シスペック株本店3F TONEシステムズ

③銀行振込
振込の際、商品名・注番等、お電話にてご連絡下さい。
★振込先…富士銀行 神田支店
普通 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 ☎03-257-6337
秋葉原2号店 ☎03-257-6340
ラジカン1号店 ☎03-257-6345
ラジカンコーヨー店 ☎03-255-6504

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

“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!

展示、棚ずれ商品処分市

9割引～5割引! 超お買い得!!

〈秋葉原本店2F 特設会場にて〉

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!!

★新製品及び特価はお電話にてお問い合わせ下さい!

注番 B12-8801

PC-8801FR/M30

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 **シスペック特価**

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

注番 B12-8802

PC-8801mkⅡ/MR

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 ￥421,000 **シスペック特価**

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

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
組んでワープロに対応
24ドット熱転写漢字プリンタ
TR-24
注番 B12-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 B12-P07	注番 B12-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	本体価格 ￥99,800
記念特価 ¥2,900 ×24回	特価 ¥73,000 ¥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!

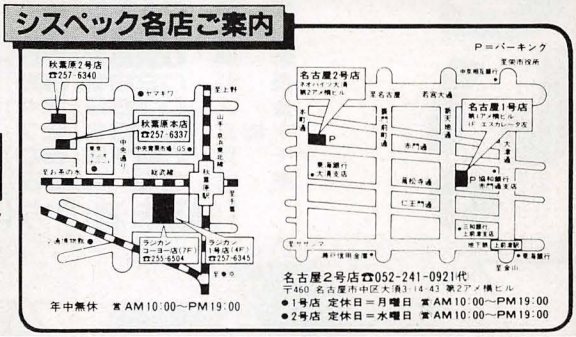
いいもの先取り、お楽しみクレジット! お支払い等はぜひご相談下さい。ボーナス一括払いもOK!!

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1-14-43 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☎052-263-1629　名古屋2号店☎052-241-0921

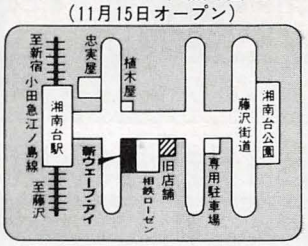
TONEシステムズ(通販部) 〒101 東京都千代田区外神田1-8-11(本店3F)
☎03-257-0281

SYSTEM & SPACE of ELECTRONICS for COMMUNICATION
SYSPEC

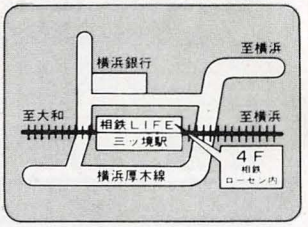
安心に隠れてください。

2店舗フレッシュにOPEN

ウェーブ・アイ湘南台店
（11月15日オープン）



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
市
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×　回
	ボーナス　円×　回

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

▶電話1本即納

年中無休
AM9:00～PM9:00

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

18歳未満の方は保護者と一緒にお電話下さい。

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

98進化型、誕生。

98を超えるのは、98。トップシェアの実績に磨かれて、いま、新・PC-9800シリーズ登場。

NEC PC-9801VX2

明日のビジネス機能を備えたエクセレント16ビット。

プラン1206 VX2基本セット TELにて

PC-9801VX2(本体)	433,000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	546,800円

ウェーブ・アイ特価

9,000円×36回	ボーナス29,700円×6回
6,000円×48回	ボーナス29,800円×8回
4,000円×60回	ボーナス30,300円×10回
7,800円×72回	ボーナスなし

プラン1207 VX2お買得ワープロセット 27%引

PC-9801VX2(本体特価412,000円)	433,000円
4,050文字アナログカラーCRT	89,800円
AR-2400(24ドット15インチ漢字プリンター)	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
ブランクディスケット 2HD×10枚	24,000円
定価合計	797,300円

特価579,000円

12,000円×36回	ボーナス46,200円×6回
9,000円×48回	ボーナス39,000円×8回
6,000円×60回	ボーナス40,700円×10回
11,100円×72回	ボーナスなし

プラン1208 VX2通信セット 26%引

PC-9801VX2(本体特価412,000円)	433,000円
4,050文字アナログカラーCRT	89,800円
モデム1200S 300/1200bps	49,800円
モデム用ケーブル	7,500円
HI-TERM(通信ソフト)	4,900円
ブランクディスケット 2HD×10枚	24,000円
定価合計	609,000円

特価448,000円

10,000円×36回	ボーナス31,400円×6回
7,000円×48回	ボーナス29,900円×8回
5,000円×60回	ボーナス29,300円×10回
8,600円×72回	ボーナスなし

新登場

NEC PC-9801VM2I

確かな実績をさらに強化したパワフル16ビット。

プラン1209 VM2I基本セット TELにて

PC-9801VM2I(本体)	390,000円
4,050文字アナログカラーCRT	89,800円
ブランクディスケット 2HD×10枚	24,000円
定価合計	503,800円

ウェーブ・アイ特価

9,000円×36回	ボーナス21,300円×6回
7,000円×48回	ボーナス17,200円×8回
5,000円×60回	ボーナス18,800円×10回
7,000円×72回	ボーナスなし

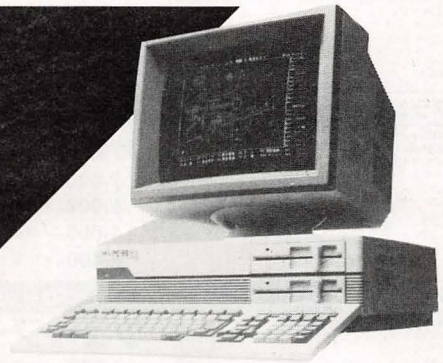
プラン1210 VM2Iお買得ワープロセット 27%引

PC-9801VM2I(本体特価371,000円)	390,000円
4,050文字アナログカラーCRT	89,800円
AR-2400(24ドット15インチ漢字プリンター)	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
ブランクディスケット 2HD×10枚	24,000円
定価合計	754,300円

特価546,000円

12,000円×36回	ボーナス39,400円×6回
9,000円×48回	ボーナス33,700円×8回
6,000円×60回	ボーナス36,300円×10回
10,500円×72回	ボーナスなし

新登場



NEC PC-98XL

多彩なニーズに応えるプロフェッショナル16ビット。

プラン1222 XLモデル2 基本セット TELにて

PC-98XLモデル2	575,000円
N5923K(0.26mmピッチ、4,096色対応)	190,000円
ブランクディスケット 2HD×10枚	24,000円
定価合計	789,000円

ウェーブ・アイ特価

10,000円×48回	ボーナス36,200円×8回
7,000円×60回	ボーナス37,300円×10回
5,000円×72回	ボーナス39,100円×12回
11,500円×72回	ボーナスなし

プラン1223 XLモデル2 ワープロセット TELにて

PC-98XLモデル2	575,000円
N-5924(0.26mmピッチ、4,096色対応)	233,000円
PC-PR201V(15インチ、24ドット漢字プリンター)	298,000円
一太郎(ワープロソフト)	58,000円
ブランクディスケット(2HD×10枚)	24,000円
定価合計	1,188,000円

ウェーブ・アイ特価

15,000円×48回	ボーナス57,700円×8回
10,000円×60回	ボーナス61,900円×10回
7,000円×72回	ボーナス64,100円×12回
17,600円×72回	ボーナスなし

新登場

NEC PC-98LT

ビジネスの行動範囲を広げるラップトップ16ビット。

プラン1219 LTモデル2 基本セット TELにて

PC-98LTモデル2(プリンター付)	288,000円
PC-98LT-01(増設RAM256K)	45,000円
PC-98LT-05(キャリングケース)	19,500円
定価合計	352,500円

ウェーブ・アイ特価

9,000円×24回	ボーナス27,700円×4回
7,000円×36回	ボーナス15,500円×6回
5,000円×48回	ボーナス15,200円×8回
6,200円×60回	ボーナスなし

プラン1220 LTモデル1 基本セット TELにて

PC-98LTモデル1	238,000円
PC-98LT-01(増設RAM256K)	45,000円
PC-98LT-05(キャリングケース)	19,500円
定価合計	302,500円

ウェーブ・アイ特価

6,000円×24回	ボーナス34,100円×4回
4,000円×36回	ボーナス25,400円×6回
3,000円×48回	ボーナス20,800円×8回
5,300円×60回	ボーナスなし

未来をクリエイトする

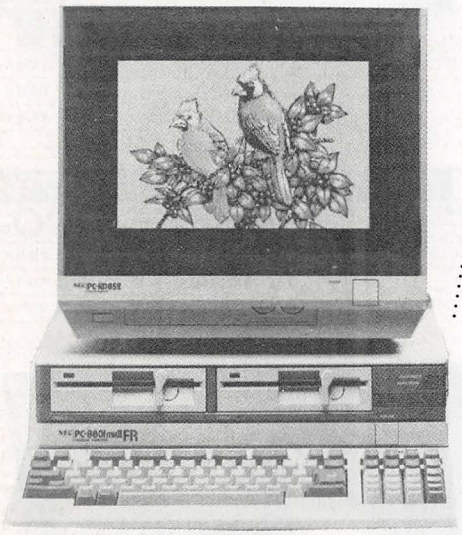
WAVE EYE

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。

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1213 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

7,000円×24回	ボーナス18,300円×4回
5,000円×36回	ボーナス12,400円×6回
3,000円×48回	ボーナス15,400円×8回
4,500円×60回	ボーナスなし

プラン1214 88FRモデル30お買得ワープロセット 33%引

PC-8801mkIIFR/30 (本体特価161,000円)	178,000円
4050文字アナログCRT	89,800円
TR-24(熱転写24ドットプリンタ)	68,800円
プリンターケーブル	4,500円
ユーカラK2+	28,000円
ブランクディスケット10枚	17,000円
A4サイズプリンター用紙500枚	2,000円
定価合計	388,100円

特価258,000円

8,000円×24回	ボーナス26,800円×4回
6,000円×36回	ボーナス16,600円×6回
3,000円×48回	ボーナス23,400円×8回
5,600円×60回	ボーナス なし

プラン1215 88FRモデル30パソコン通信セット 22%引

PC-8801mkIIFR/30 (本体特価161,000円)	178,000円
4050文字アナログCRT	89,800円
PV-A20(モデム)	29,800円
PC-DR312(データレコーダ)	12,800円
M-1024IIPX	99,800円
プリンターケーブル	4,500円
10インチプリンター用紙500枚	2,000円
ブランクディスケット10枚	17,000円
定価合計	433,700円

特価338,000円

8,000円×36回	ボーナス21,000円×6回
6,000円×48回	ボーナス18,200円×8回
3,500円×60回	ボーナス23,700円×10回
7,400円×60回	ボーナス なし

プラン1216 88FRモデル30グラフィックセット 26%引

RC-8801mkIIFR/30 (本体特価161,000円)	178,000円
4,050文字アナログCRT	89,800円
PC-PR101TL	79,800円
インクボット	18,000円
MT-20 マウスタブレット	14,800円
ブランクディスケット 10枚	17,000円
定価合計	397,400円

特価292,000円

9,000円×24回	ボーナス30,600円×4回
6,000円×36回	ボーナス23,600円×6回
4,000円×48回	ボーナス22,900円×8回
6,400円×60回	ボーナス なし

プラン1211 88FRモデル20お買得基本セット 33%引

PC-8801mkIIFR/20 (本体特価134,000円)	148,000円
2,000文字カラーCRT	67,800円
ブランクディスケット10枚	17,000円
定価合計	232,800円

特価155,000円

5,000円×24回	ボーナス14,900円×4回
3,000円×36回	ボーナス13,600円×6回
4,100円×48回	ボーナス なし

プラン1217 88FRモデル30純生ワープロセット TELにて

PC-8801mkIIFR/30	178,000円
PC-KD854	89,800円
PC-PR101TL	79,800円
JET-8801A V2	35,800円
ブランクディスケット 10枚	17,000円
A4サイズプリンター用紙 500枚	2,000円
パソコン3段ラック	16,800円
定価合計	419,200円

ウェーブ・アイ特価

7,600円×36回	ボーナス18,700円×6回
6,500円×48回	ボーナス11,500円×8回
8,400円×48回	ボーナス なし
6,900円×60回	ボーナス なし

プラン1212 88FRモデル30お買得基本セット 32%引

PC-8801mkIIFR/30 (本体特価161,000円)	178,000円
2,000文字カラーCRT	67,800円
ブランクディスケット10枚	17,000円
定価合計	262,800円

特価177,000円

5,000円×24回	ボーナス21,300円×4回
3,000円×36回	ボーナス18,100円×6回
4,700円×48回	ボーナス なし

プラン1218 88FRモデル30本格ワープロセット 29%引

PC-8801mkIIFR/30 (本体特価161,000円)	178,000円
PC-KD854	89,800円
AR-2400	188,000円
プリンターケーブル	4,500円
即戦力	39,800円
ブランクディスケット 10枚	17,000円
15インチプリンター用紙1000枚	4,000円
パソコン3段ラック	16,800円
定価合計	537,900円

特価380,000円

10,000円×36回	ボーナス17,500円×6回
7,000円×48回	ボーナス19,000円×8回
5,000円×60回	ボーナス20,300円×10回
8,300円×60回	ボーナス なし

プラン1224 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

NEC PC-8001mkIISR

NEC PC-9801UV2

新しい機動性。
行動派、ビジネス。
創世機。

プラン1202 UV2お買得基本セット — TELにて

PC-9801UV2	318,000円
4,050文字アナログCRT(0.39mm)	89,800円
定価合計	407,800円

ウェーブ・アイ特価

6,000円×36回	ボーナス24,800円×6回
4,000円×48回	ボーナス23,800円×8回
3,000円×60回	ボーナス21,400円×10回
5,700円×72回	ボーナス　なし

プラン1203 UV2お買得ワープロセット — 31%引

PC-9801UV2(本体特価302,000円)	318,000円
4,050文字アナログCRT(0.39mm)	89,800円
TR-24(24ドット熱転写)	68,800円
ユーカラK2+(ワープロソフト)	28,000円
プリンターケーブル	4,500円
ブランクディスケット3.5"×10枚(2HD)	24,500円
3段パソコンラック(NH-21)	16,800円
定価合計	550,400円

特価378,000円

8,000円×36回	ボーナス29,100円×6回
6,000円×48回	ボーナス24,700円×8回
4,500円×60回	ボーナス23,000円×10回
7,200円×72回	ボーナスなし

プラン1204 UV2本格ワープロセット — 27%引

PC-9801UV2(本体特価302,000円)	318,000円
4,050文字アナログCRT(0.39mm)	89,800円
AR-2400(24ドット漢字プリンター)	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
プリンター用紙15"×1000枚	4,500円
ブランクディスケット3.5"×10枚(2HD)	24,500円
定価合計	687,300円

特価498,000円

12,000円×36回	ボーナス29,600円×6回
8,000円×48回	ボーナス25,900円×8回
7,000円×60回	ボーナス23,900円×10回
9,500円×72回	ボーナスなし

プラン1201 UV2純正基本セット — TELにて

PC-9801UV2	318,000円
PC-KD854(4,050文字アナログ)	89,800円
定価合計	407,800円

ウェーブ・アイ特価

7,000円×36回	ボーナス20,200円×6回
5,000円×48回	ボーナス18,900円×8回
3,000円×60回	ボーナス22,400円×10回
5,800円×72回	ボーナス　なし

プラン1205 UV2純正ワープロセット — TELにて

PC-9801UV2	318,000円
PC-KD854(4050文字アナログCRT)	89,800円
PC-PR201H2(24ドット漢字プリンター)	245,000円
一太郎(ワープロソフト)	58,000円
プリンター用紙15"×1000枚	4,500円
ブランクディスケット3.5"×10枚(2HD)	24,500円
定価合計	739,800円

ウェーブ・アイ特価

15,000円×36回	ボーナス25,900円×6回
11,000円×48回	ボーナス25,200円×8回
9,000円×60回	ボーナス21,200円×10回
10,900円×72回	ボーナス　なし

富士通 FM77AV

プラン1225 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1226 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1227 77AV-2ワープロ入門セット — 37%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	4,500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	354,900円

特価224,000円

7,000円×24回	ボーナス22,900円×4回
5,000円×36回	ボーナス15,700円×6回
3,000円×48回	ボーナス17,900円×8回
4,900円×60回	ボーナスなし

パソコンの革命は、
色彩からやって来た。
4096色、同時発色。

富士通 FM-NEW7

明るく元気なホビーパソコンの
決定版。
これで遊びの免許皆伝です。

プラン1228 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)	12,300円
定価合計	179,900円

特価75,000円

6,800円×12回	
3,600円×24回	

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 X1 turbo III パソコンテレビ

今、話題の新製品

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1234 新発売X1ターボIII純正基本セット TELにて

CZ-870CB	168,000円
CZ-870DB(TV付4,050文字CRT)	109,800円
2HD×10枚(ブランクディスケット)	24,000円
定価合計	301,800円

ウェーブ・アイ特価

7,000円×24回	ボーナス24,700円×4回
5,000円×36回	ボーナス16,900円×6回
3,000円×48回	ボーナス18,900円×8回
5,000円×60回	ボーナス なし

プラン1235 新発売X1ターボIII本格ワープロセット 27%引

CZ-870CB	168,000円
CZ-870DB(TV付4,050文字CRT)	109,800円
AR-2400	188,000円
プリンターケーブル	4,500円
テラ(ワープロソフト)	32,000円
2HD×10枚(ブランクディスケット)	24,000円
パソコンラックNH-21	16,800円
定価合計	543,100円

特価395,000円

9,000円×36回	ボーナス26,600円×6回
7,000円×48回	ボーナス21,400円×8回
5,000円×60回	ボーナス22,300円×10回
7,500円×72回	ボーナス なし

プラン1236 新発売X1ターボIIIお買得ワープロセット 29%引

CZ-870CB	168,000円
CZ-870DB(TV付4,050文字CRT)	109,800円
TR-24X	68,800円
プリンターケーブル	4,500円
パソコンラック(NH-21)	16,800円
2HD×10枚(ブランクディスケット)	24,000円
定価合計	391,900円

特価279,000円

9,000円×24回	ボーナス26,900円×4回
6,000円×36回	ボーナス20,900円×6回
3,000円×60回	ボーナス26,800円×8回
6,100円×60回	ボーナス なし

SHARP Super MZ

今、話題の新製品

未だ見ぬ出会いがここに……十分な実力で新登場。

プラン1237 新製品スーパーMZ基本セット TELにて

MZ-2531	199,800円
MZ-1D22	108,000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	324,800円

ウェーブ・アイ特価

7,000円×24回	ボーナス24,700円×4回
5,000円×36回	ボーナス16,900円×6回
3,000円×48回	ボーナス18,900円×8回
5,000円×60回	ボーナスなし

プラン1238 新製品スーパーMZワープロセット TELにて

MZ-2531	199,800円
MZ-1D22	108,000円
MZ-1P18(漢字ドットプリンター)	188,000円
ユーカラK2+ターボキット(ワープロ)	28,000円
3.5"×10枚(ブランクディスケット)	17,000円
パソコンラックNH-21	16,800円
定価合計	557,600円

ウェーブ・アイ特価

9,000円×36回	ボーナス29,900円×6回
7,000円×48回	ボーナス24,000円×8回
5,000円×60回	ボーナス24,400円×10回
7,900円×72回	ボーナス なし

SHARP

パソコンテレビ XIG

プラン1231 XIGモデル30純正基本セット 26%引

CZ-822CB(XIG model30)	118,000円
2,000文字カラーCRT・TV付	79,800円
ブランクディスケット 2D×10枚	17,000円
定価合計	214,800円

特価 158,000円

8,000円×18回	ボーナス11,200円×3回
5,000円×24回	ボーナス15,800円×4回
3,000円×36回	ボーナス14,200円×6回
4,200円×48回	ボーナスなし

プラン1232 XIGモデル30お買得基本セット 37%引

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

特価 127,000円

8,000円×12回	ボーナス21,500円×2回
5,000円×18回	ボーナス17,600円×3回
3,000円×24回	ボーナス18,800円×4回
4,300円×36回	ボーナス なし

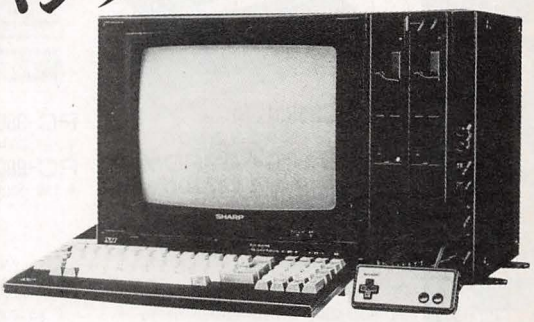
プラン1233 XIGモデル30お買得ワープロセット 39%引

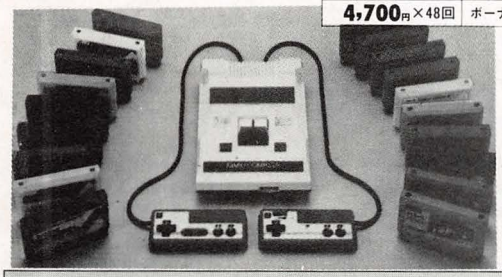
CZ-822CB	118,000円
2,000文字CRT	67,800円
TR-24X(熱転写プリンター)	68,800円
2D×10枚	17,000円
パソコンラックNH-21	16,800円
プリンターケーブル	4,500円
定価合計	292,900円

特価 178,000円

8,000円×18回	ボーナス18,700円×3回
5,000円×24回	ボーナス21,600円×4回
3,000円×36回	ボーナス18,300円×6回
4,700円×48回	ボーナス なし

狙いすまして…… 遊ハンター。





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＋ソフト5本

プラン1243

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
クラディウス	4,900円
ディグダグII	4,500円
合 計	38,900円

限定100セット

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

掘り出し物の山!!中古パソコン・周辺機器お買得コーナー新品・新同多数あり!!

PC-600ImkII	19,800時	PC-980I	69,000時	MB2741OB(FM用)	129,000時
PC-600ImkIISR	29,000時	PC-980I漢字ROM付	75,000時	PC-PRI0I(PC用)	68,000時
PC-660I	35,000時	PC-980IU2	150,000時	PC-PRI04(PC用)	45,000時
PC-660ISR	42,000時	PC-980IM2	200,000時	MB2740I(FM用)	25,000時
PC-800ImkII	19,800時	FM-7	29,000時	MB27406(FM用)	30,000時
PC-800ImkIISR〔新同〕	39,800時	FM-New7	32,000時	LFD-550IIPC	48,000時
PC-880I	29,800時	FM-77L2〔新同〕	90,000時	LFD-550(PC用)	45,000時
PC-880ImkII/10	50,000時	PA70I0(パソピア)	10,000時	PC-803I-2(PC用)	38,000時
PC-880ImkII/20	75,000時	MZ-2200	18,000時	K-305(FM用)	48,000時
PC-880ImkII/30	100,000時	XICK	35,000時	XI用CRT	30,000時
PC-880ImkIISR/10	58,000時	XICS	30,000時	CPD-I4CDI(2,000文字)〔新同〕	38,000時
PC-880ImkIISR/20	85,000時	FM-I6βHDI	260,000時	各種2,000文字CRT〔中古〕	24,000時
PC-880ImkIISR/30	125,000時	XID	30,000時	各種4,000文字CRT〔中古〕	40,000時
PC-980IF2	170,000時	UP-I30K(FM用)	120,000時	MB2733I(4,000文字)〔新同〕	60,000時

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letc.

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

超優良中古パソコンが電話一本で買える!! ☎03(797)1221

COMPUTER BANK

JADMA 社団法人日本通信販売協会会員

安心と信頼のシステムで新時代を切り開く

全商品6ヶ月保証付

特選!中古パソコン4機種

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

PC-9801
¥298,000➡¥68,000
PC-9801+漢字ROM
¥338,000➡¥78,000

PC-98XAモデル2
¥695,000➡¥248,000 新品
PC-98XAモデル3
¥1,035,000➡¥348,000 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➡¥32,000
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➡¥68,000
PC-9801+漢字ROM ¥338,000➡¥78,000
PC-9801E ¥215,000➡¥105,000
PC-9801F2 ¥398,000➡¥188,000
PC-9801U2 ¥298,000➡¥158,000
PC-98XA/2 新品 ¥695,000➡¥248,000
PC-98XA/3 新品 ¥1,035,000➡¥348,000
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-6001MKII用 5インチ、片面倍密シングル) ¥89,800➡¥22,000
PC-6031SR(PC-6001MKII SR用 3.5インチ、片面倍密シングル) ¥59,800➡¥25,000
PC-8032-1W(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IMB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➡¥108,000
PC-8882(拡張用8インチフロッピーディスク) ¥400,000➡¥95,000
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➡¥128,000

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➡¥32,000
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➡¥42,000
PC-8822(10インチ、16ドット漢字プリンタ) ¥234,000➡¥48,000
PC-8825(10インチ、24ドット漢字サーマルプリンタ) ¥176,000➡¥48,000
PC-8826(10インチカラープロッタプリンタ) ¥148,000➡¥38,000
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 ¥11,000➡¥8,800
256K RAMボード(PC98用、5・8・10MHz対応) 新品 ¥19,800➡¥14,800
512K RAMボード(PC98用、5・8・10MHz対応) 新品 ¥29,800➡¥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.CLUB MEMBER SHIP CARD コンピュータバンク

C.B.クラブ制度

ホットライン☎03(797)1444

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

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

買取り専用デスク ☎03(797)1231

次のページも中古コーナーです➡

今月のお買得品

PC-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**

IMB超高速RAMディスク 新品	¥ 44,800	➡¥	**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-6001MK Ⅱ・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	➡¥	**9,800**
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 本体8801-02・NX2・4050字CRT) 新品同様	¥ 62,000	➡¥	**9,800**
PS98-201-CMT(PC9801用N88 BASICコンパイラ/カセット)	¥ 3,500	➡¥	**1,500**
PS98-201-SF(PC9801用N88 BASICコンパイラ/8インチ)	¥ 7,500	➡¥	**2,000**
PS98-201-W(PC9801用N88 BASIC コンパイラ)	¥ 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**
UI6477-03(NWP-8N用DT-CONV文書変換プログラム)	¥ 20,000	➡¥	**5,000**
UI6470-01(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、80IMKⅡ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**

⬆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。

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

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

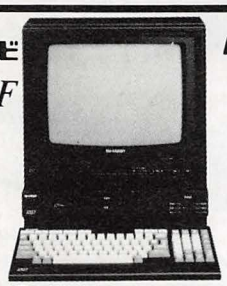
超優良中古パソコンが電話一本で買える!! ☎03(797)1221

超優良中古パソコンが電話一本で買える!! ☎03(797)1221

COMPUTER BANK

JADMA 社団法人日本通信販売協会会員

安心と信頼のシステムで新時代を切り開く



パソコンテレビ X1F

CZ-811C (X-1Fモデル10)
¥89,800➡ ¥34,800 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➡ ¥74,600

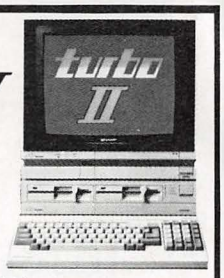
パソコンテレビ X1F

CZ-812C (X-Fモデル20)
¥139,800➡ ¥59,800 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20セット
(本体＋CZ-811D-TVディスプレイ)
¥229,600➡ ¥99,600

X1 turbo II

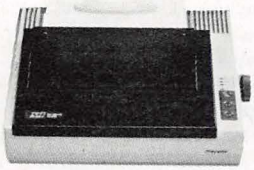


CZ-856C (X-1ターボII)
¥178,000➡ ¥125,000 特上品

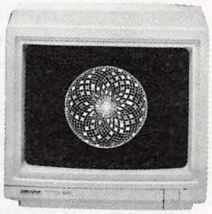
CZ-855D (15インチ、4050字RGBTV)
¥119,800➡ ¥78,000 特上品

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➡ ¥26,500



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-14G
(14インチ、2000字デジタルカラー)
¥49,800➡ ¥36,800 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	¥ 26,500
MZ-2500モデル30 (MZ-2521)	¥198,000	¥ 78,000
MZ-5521 (16ビット、5インチFD×2)	¥388,000	¥118,000
X-1 (CZ800C、GRAM付、マニアタイプ)	¥187,000	¥ 35,000
X-1C (CZ801C)	¥119,800	¥ 30,000
X-1D (CZ802C)	¥198,000	¥ 32,000
X-1Cs (CZ803C)	¥119,800	¥ 30,000
X-1Ck (CZ804C)	¥139,000	¥ 32,000
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

CU-14H1 (14インチ、4000字デジタルカラー)	¥ 99,800	¥ 45,000
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	¥ 42,000
CZ-800P (ドットプリンタ)	¥142,800	¥ 32,000
CZ-8PP2 (カラープロッタプリンタ)	¥ 54,800	¥ 25,000
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

その他

CZ-300F (X-1用3.5インチFD 1ドライブ)	¥ 79,800	¥ 25,000
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	¥ 6,500
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	¥ 34,800
X-1F/10セット (本体＋CZ811D-TVディスプレイ) 新品同様	¥179,600	¥ 74,600
X-1Fモデル20 (漢字ROM・5インチFD 1基内蔵) 新品同様	¥139,800	¥ 59,800
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	¥ 29,800
CU-14G (14インチ、2000字デジタルカラー) 新品同様	¥ 49,800	¥ 36,800
CU-14H2 (14インチ、4050字デジタルカラー) 新品同様	¥ 99,800	¥ 49,800
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
MB25220 (FM77D2)	¥228,000	¥ 68,000
MB25260 (FM-77 L4本体)	¥238,000	¥ 88,000
FM77AV-2	¥158,000	¥ 88,000
MB25040 (FM11AD＋増設ドライブ)	¥456,000	¥ 75,000
MB25055 (FM-11BS本体)	¥398,000	¥108,000

＊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**

MB25050(FM-11EX本体)	¥398,000➡	**¥ 82,000**
FM16β・FDII(JISキーボード付)	¥405,000➡	**¥188,000**
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CRT)	¥109,800➡	**¥ 48,000**
MB27343(14インチカラー2000字) 新品同様	¥ 67,800➡	**¥ 28,000**
FMPR-351+FMPR-CF1(15インチ、24ドット漢字プリンタ カットシートフィーダ付) 新品同様	¥335,000➡	**¥198,000**
MB27405(10インチドットプリンタ)	¥ 89,000➡	**¥ 32,000**
MB27406(シリアルドットプリンタ)	¥ 89,000➡	**¥ 28,000**
MB27409(10インチドットプリンタ)	¥ 98,000➡	**¥ 32,000**
MB27410A(15インチ、24ドット漢字プリンタ)	¥315,000➡	**¥ 78,000**
MB27411(10インチ、24ドット漢字プリンタ)	¥198,000➡	**¥ 68,000**
MB27413(10インチ、24ドット漢字熱転写プリンタ)	¥ 90,000➡	**¥ 42,000**
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➡	**¥ 22,000**
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**

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**

Apple用ハードウェア

APPLE IIc(本体)	¥198,000➡	**¥ 78,000**
APPLE IIe(本体)	¥198,000➡	**¥ 68,000**
APPLE IIc用マウス	¥ 28,500➡	**¥ 9,800**
ジョイスティックII	¥ 17,000➡	**¥ 6,500**

MSX

VICTOR/HC-80(MSXX2、64KRAM+RF出力端子付) 新品	¥ 89,800➡	**¥ 35,000**
TOSHIBA/HX-10DPN(64K RAM 2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(64K RAM、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➡	**¥ 25,000**
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 II E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➡	**¥ 32,000**
SP-80(10インチドットプリンタ汎用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、レイアウト表示付、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➡	**¥ 78,000**
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(X-Yプロッタ、8ビットパラレル)	¥148,000➡	**¥ 88,000**
ニデコ/NH-200F(FM用5インチFD2ドライブ)	¥128,000➡	**¥ 48,000**
日立/CI2-212D(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・XI)(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**
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、I/Oポート付) 新品	¥148,000➡	**¥ 69,800**
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**
ブラザー/HR-6X(サーマルプリンタ)	¥ 49,800➡	**¥ 18,000**
ブラザー/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/MKII00PC(PC用TVコンバータ) 新品	¥ 12,800➡	**¥ 9,500**
和知電子/MKII00FM(FM用TVコンバータ) 新品	¥ 12,800➡	**¥ 9,800**
SANYO/MR-33DR(データレコーダ) 新品	¥ 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**

●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。

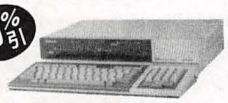
テクノジョイ

ECCS（エックス）マルゼン

年末年始のお楽しみはこれで決定！

National MSX CF-3000

70%引



特価セット

大容量RAM64KB、16色マルチRGB対応、RF／ビデオ出力端子付、本体とキーボードが独立の高級タイプ。

CF-3000（本体）……￥79,800

PC-DR312（NECデータテレコ）……￥128,00

定価合計	~~¥92,600~~
セット特価	¥27,600（〒共）

Panasonic FS-A1

18%引

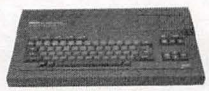
特価セット

パワフルな4つのすごさ　1.RAM64KB.VRAM128の大容量　2.発展性ゆたかな2スロット設計　3.ビデオ・RF出力端子に加えRGB21ピン端子付　4.プリンターインターフェイス内蔵、ポーズ機能付　FS-A1（本体）……￥29,800　PC-DR312（NECデータテレコ）¥12,800

定価合計	~~¥42,600~~
セット特価	¥34,600（〒共）

YAMAHA MSX2 YIS604/128

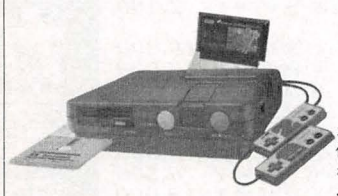
60%引



大容量のRAM128KB＋VRAM128KB、拡張性のある3スロット＋1ソケット、オプション使用によりキャプテン対応、ビデオ／RF端子に加えアナログRGB対応、パソコン独習ソフト付属　定価　~~¥99,800~~

記念特価	¥39,800（〒共）

SHARP twin FAMICOM AN-500B（ブラック）R（レッド）



人気沸騰!!

カセットもディスクも使える一体型、ビデオ端子付であざやかな画面が楽しめる定価~~¥32,000~~

好評特売中!!

GRACE MT-1000

4.5インチ　モノクロポータブルTV　キミのデスクに是非1台

人気沸騰!!

小型・軽量で置き場所を選ばないシャレたデザイン、VHF/UHFのオールバンド、車でも使えるカーバッテリーコード付、外部アンテナ端子付

付属品：ACアダプター、カーバッテリーコード、TVアンテナアダプタ

ボディーカラーは白・赤・黒の3色

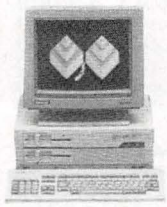
記念特価	¥19,800（〒共）
専用回転スタンドMT-1000SB	¥1,000（〒共）

ホビーに、ビジネスに、記念特価でお買得！

NEC PC-8801mkIIFR

320KBタイプ　5インチFDD2台内蔵、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

NEC PC-9801VM2



MBタイプ　5インチFDD（640KBタイプのディスクの読み取り／書込み可能）2台内蔵、384KBの余裕ある大容量メモリ、JIS第1・第2水準の漢字ROM内蔵

Model30 ホビーセット

さらに特価

PC-8801mkIIFR/30……￥178,000

PC-KD854……￥89,800

5インチディスケット10枚……￥17,800

定価合計	~~¥285,600~~
セット特価	¥210,000（〒共）

Model30ビジネスセット

45%引

PC-8801mkIIFR/30……￥178,000

TX-14SH3（4000文字0.31mmピッチデジタルRGB対応CRT）……￥138,000　CRTケーブル……￥1,800

NM-9300S（24×24ドット第2水準ROM用紙500枚付）

合計定価	~~¥598,800~~
セット特価	¥328,000（〒共）

クレジット例 頭金¥0 初回¥13,700 2回目以降¥1,310×29回

Vm2 ホビーセット

超特価

PC-9801VM2……￥415,000

PC-KD854……￥89,800

5インチディスケット10枚……￥22,000

定価合計	~~¥526,800~~
セット特価	¥36②800（〒共）

Vm2 ビジネスセット

41%引

PC-9801VM2…￥415,000　TX-14SH3（4000文字0.31mmピッチデジタルRGB対応CRT）……￥138,000　CRTケーブル……￥1,800　NM-9900（24×24ドットカラー・JIS第2水準、カラーユニット、トラクタユニット、用紙

定価合計	~~¥902,800~~
セット特価	¥530,000（〒共）

クレジット例 頭金¥0 初回¥10,700 2回目以降¥9,900×35回 ボーナス加算¥50,000×6回

漢字プリンターがお買得！漢字処理の本格派ミニエース漢字ライター

NEC NM-9300S

PC対応　レターフェイス24×24ドット、ドットピッチ1/180インチで漢字を美しく鮮明に印字、10インチ又はA4まで使用可能

JIS第2水準ROM、用紙500枚付

定価合計	~~¥281,000~~
セット特価	¥128,000（〒共）

クレジット例 頭金¥0 初回¥7,160 2回目以降¥6,200×23回

NEC NM-9900特別セット

24×24ドット、新JIS規格対応の美しく鮮明な印字、色鮮かな7色カラー印字、縦横各々2倍拡大、ルビ等に便利な小文字機能、標準の漢字印字で60字/秒のハイスピード印字

NM-9900……￥298,000

第2水準ROM……￥20,000

カラーユニット……￥20,000

トラクタユニット……￥10,000

定価合計	~~¥348,000~~
記念超特価!!	
価格はお問合せ下さい　TEL 03-251-6393	

ムセン1st, ANNIVERSARY

オープン1周年記念大感謝祭

オープン記念特別提供品!!

パソコンシステムラック

PW-875

お手持ちのシステムがスッキリ収納!! 使いやすさがさらにUP!!

大特価 ¥10,000 (〒共)

3.5インチ2DDブランクディスケット

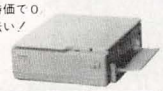
品質保証!!

大特価10枚 ¥4,300 (〒共)

手近になってお買得、キミのボクのパーソナルOA

Canon ファミリーコピア FC-3/FC-5

コピー&ファクシミリも大特価でOAのお手伝い!



FC-3 本体標準価格	~~¥99,000~~
FC-5 本体標準価格	~~¥129,000~~

☆クレジット例 頭金¥0 初回¥9,680 2回目以降¥8,600×11回

☆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

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

59%引 RICOH My Ricopy M5

うちの可愛い戦力、単色カラー(黒・赤・緑・青)。毎分8枚のスピードコピー。

本体標準価格	~~¥249,000~~
特別価格	¥100,000(〒共)

☆クレジット例 頭金¥0 初回¥6,600 2回目以降¥4,800×23回

National Panafax UF-5 今月の目玉

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

本体標準価格	~~¥380,000~~
特別価格	**¥268,000**

☆クレジット例 頭金¥0 初回¥10,980 2回目以降¥10,100×35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

SHARP X-1G 超お買得セット

拡張I/Oポートを2ポート内蔵、JIS第1水準漢字ROM実装!! スーパーインポーズ機能、強力グラフィック機能等どんどんシステムアップができる。

CZ-804C(本体)…¥139,000
DM-405(2000文字、CRT)……¥ 67,800

定価合計	~~¥206,800~~
セット特価	¥ 64,000

クレジット例 頭金¥0 初回¥4,560 2回目以降¥3,600×19回

数量限定品もありますので、品切の節はご容赦下さい。掲載の商品以外も多数お取扱いしています。お気軽にお問合せ下さい。

Vanal オープン1周年特別企画

12月10日までに2万円以上ご購入の方に Vanal ファッショナブル ボールペン(7,000円)を差し上げています。

カラープリント

フジカラーHR-Uフォーク フジトレンド

(サービス料のみ) スピード仕上げ好評実施中!

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	PM 4:00迄受付
即日仕上げ……1枚30円	AM11:00迄受付

お申し込みはマルゼンムセン通販部へ

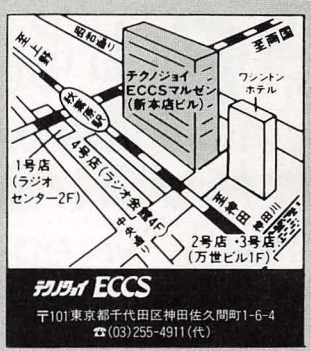
☎03-251-6393

クレジット 電話1本でOK!
ご購入金額が30,000円以上の場合に頭金ナシのマルゼンクレジットをご利用できます。
手続きカンタン、ボーナス併用一括払いもOK!

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

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㈱
※お振り込みの前にお名前・ご住所・電話番号・商品番号をご連絡下さい。

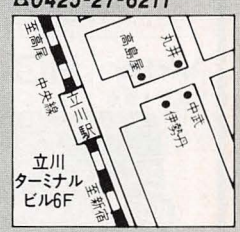
郵便振替 口座番号 東京6-93996 丸善無線電機㈱
※お名前・ご住所・電話番号・商品名を通信欄へ。

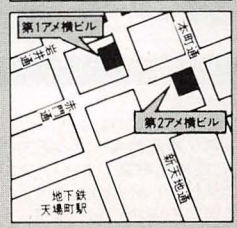


1号店(ラジオセンター2F) ☎03-255-8976
2号店(万世ビル1F) ☎03-255-6963
3号店(万世ビル1F) ☎03-255-6962
4号店(ラジオ会館4F) ☎03-255-4386

〈大阪支店〉 ☎06-641-0110

〈立川ターミナルビル店〉 ☎0425-27-6211





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

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

PC-8801mkII FR・MR

クレジットOK！

お買得 セット

PC-8801mkII FR30
（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 ¥188,000

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 ¥337,000

PC-9801シリーズ
VM2 定価~~415,000~~円
VF2 定価~~348,000~~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。

SHARP パソコンテレビ X1 turbo III

セット

CZ870C
（本体）
CZ870D
（純正ディスプレイ）

新製品
合計定価277,800円
特価 ¥216,000

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

PC-9801UV2

セット

PC-9801UV2（本体）
4050文字高解像度ディスプレイ
合計定価407,800円
お電話にて激安！

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

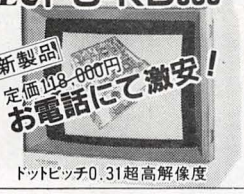
24時間テレホンサービス
03-463—4266

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178,000円
お電話にて激安！
ドットピッチ0.31超高解像度

NEC PC-TV453

新製品
定価138,000円
お電話にて激安！

SHARP CU-14

4050文字カラーモニター
テレビ機能付

定価99,800円
超特価 ¥56,000

Victor HC-80

2000文字表示
MSX2

定価84,800円
超特価 ¥39,800
そのまま御家庭のテレビにつなげます。

National FS4000 ワープロ・パソコン64K

MSX
漢字プリンタ内蔵
ワープロ、パソコンどちらもOK！

定価108,000円
超特価 ¥43,800
そのまま御家庭のテレビにつなげます。

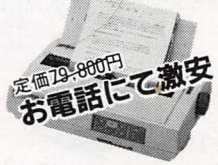
star TR-24PC用

24ドット
漢字プリンター

超特価
定価68,800円
¥29,800

NEC PC-PR101TL

24ドットカラー日本語プリンタ



定価79,800円
お電話にて激安

お申し込み方法

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

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

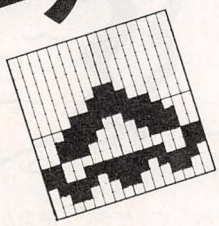
〒150 東京都渋谷区神南1-11-5 ダイネスビル10F

振込先：大和銀行 渋谷支店 普通 6615454

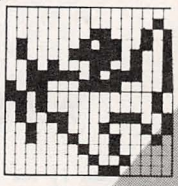
```
280 IF K$="6" THEN VX=1
290 CH$=CHARACTER$(X+VX,Y+VY)
300 IF CH$="■" AND VY=-1 THEN VX=0:VY=1
310 IF CH$="■" AND VY=1 THEN VX=0:VY=0
320 LOCATE X,Y:PRINT " ";
```

BM特選プログラムコーナー

BOM BOM



BROOO…!



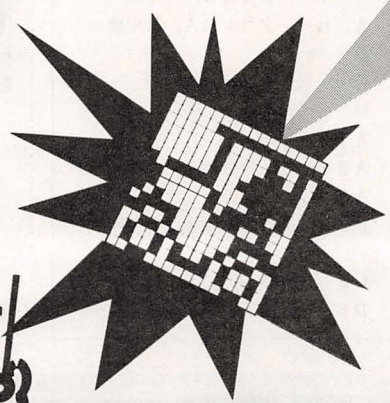
本コーナーは，ロードがしやすい，短く，しかも楽しい内容のソフトを選んで掲載しています。手近にあるパソコンに入力してください。

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，Ⓑ書語，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。

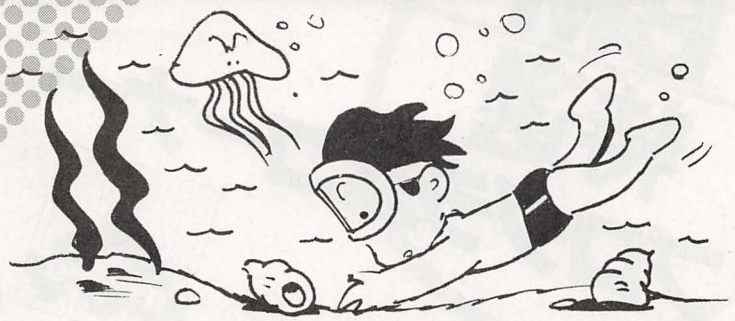
お送りいただいたテープや原稿はお返しできませんので，あらかじめコピーしておいてください。

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./LII$_2$用

かいとり



★太田　俊輔

⊙ストーリー

あなたは「貝とりなら誰にも負けない！」というような，貝とりが大好きな少年であった。あなたは，みんなに「名人，名人」と呼ばれていた。

ある日，ある男から，こう頼まれた。

「お願いだ。1日10個でいいから，7日間，貝をとり続けてくれ」。

気のいい，あなたは

「10個でいいんですね，わかりました。ではさっそく行ってきます。ドボーン」。

海にもぐったあなたは驚いた。なんと，海の中には恐ろしい，『シビレクラゲ』がいるではないか。しかも，なぜか水面にはでられない……。

⊙内　容

海にもぐって地面を掘り，貝を10個以上見つけると面クリアです。地面には，アサリ，ハマグリ，空き缶がうまっていて，アサリは貝1個分，ハマグリは貝2個分です（何もうまっていないところもある）。画面に表示してある酸素が0になる前に，水面の近くで息を吸ってください。酸素が0になるか，クラゲの足に触れると，ゲーム・オーバーです。

なお，地面を掘ったところには穴(U)ができて，そこを掘ると酸素が10減ります。

⊙操作方法

A Z ; : で，あなたを上下左右に動かします。そしてスペース・キーで，地面を掘ったり，息を吸ったりします。

《第1表》変 数 表

X，Y	自分のX，Y座標
A，B	クラゲのA，B座標
D	面
K	見つけた貝の数
O	酸素
A1$ A2$() A3$()	自分のキャラクター
B$	月火水木金土日のキャラクター
C$()	自分，クラゲを消す
D$	クラゲのキャラクター

地面を掘るのは一番下，息を吸うのは一番上でないとできません。また，一番上でないと，左右に動けません。

⊙プログラムのしくみ

ごちゃごちゃしているところが多いと思います。ERROR 2がでるところは，空白をつめたり，省略形を使って打ち込んでください。

データの圧縮方法というのが，少しわかったような気がするけど，おかしいところがあるかもしれません。

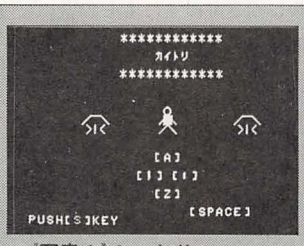
CHECKER FLAG

Dr.D：別に新鮮なところはないが，楽しめそうだ。

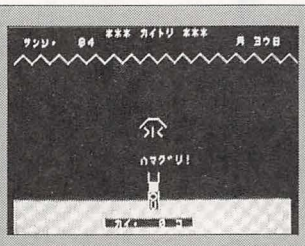
編：クラゲの形がいいですね。

Dr.D：このゲームは水中で左右に動けないから，けっこうむずかしいな。クラゲが，もう少しフワフワ動いている感じをだしてほしい。

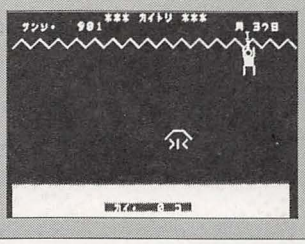
編：そうですね。



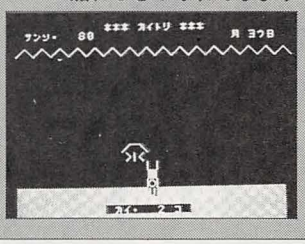
▲《写真1》かいとりのタイトル画面



◀《写真2》やった！ハマグリだ。これは2個分だよ



▶《写真3》酸素がなくなる前に，海面で補給



▼《写真4》クラゲの足に触れるとやられてしまう

《OVER FLOW》いやあ，早いもんですね。86年も今月号で最後です。そして，もうすぐ楽しい冬休み！みなさんもカゼをひかないよう十分気をつけてね。それでは今年のしめくくりのOF，ハリキッテいこう！

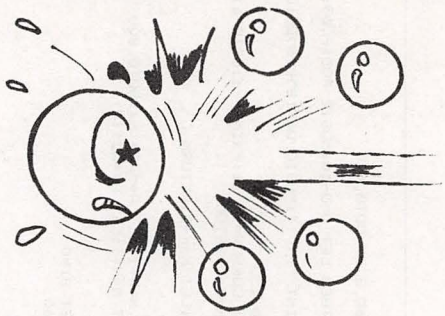
かいとりのプログラム・リスト

```
  10 RANDOMIZE :DIM A2$(2),A3$(2),B$(7),C$(2)
  20 LET G$=CHR$($A,8,8,8)
  30 LET A1$=CHR$($20,$94,$20)+G$+CHR$($8F,$60,$8E)+G$+CHR$($8F,$93,$8E)
  40 LET K$=CHR$($20,$60,$20)+G$+CHR$($F3,$94,$F0)
  50 LET A2$(1)=CHR$($F3,$20,$F0)+G$+K$
  60 LET A2$(2)=CHR$($3C,$20,$3E)+G$+K$
  70 LET K$=CHR$($F3,$94,$F0)+G$+CHR$($20,$60,$20)
  80 LET A3$(1)=K$+G$+CHR$($F3,$20,$F0)
  90 LET A3$(2)=K$+G$+CHR$($3C,$20,$3E)
 100 LET B$(1)=CHR$($E4):LET B$(7)=CHR$($E5)
 110 FOR I=1 TO 5
 120 LET B$(I+1)=CHR$($E5+I)
 130 NEXT I
 140 LET C$(1)=CHR$($20,$20,$20)+G$+CHR$($20,$20,$20)+G$+CHR$($20,$20,$20)
 150 LET C$(2)=CHR$($20,$20,$20)+G$+CHR$($20,$20,$20)
 160 LET D$=CHR$($FC,$F6,$FD)+G$+CHR$($92,$86,$90)
 170 REM ·····DEMO
 180 LET D=1:CLEAR
 190 LET CURSOR=10,1:PRINT "**********":LET CURSOR=10,5:PRINT "**********"
 200 LET CURSOR=14,3:PRINT "ｶｲﾄﾘ":LET CURSOR=14,9:PRINT A1$;
 210 LET CURSOR=6,10:PRINT D$;:LET CURSOR=23,10:PRINT D$;
 220 LET CURSOR=14,14:PRINT "[A]":LET CURSOR=12,16:PRINT "[;] [:]":LET CURSOR=1
4,18:PRINT "[Z]"
 230 LET CURSOR=18,20:PRINT "[SPACE]":LET CURSOR=0,21:PRINT "PUSH[S]KEY"
 240 FOR I=0 TO 300:NEXT I:LET CURSOR=5,21:PRINT " "
 250 IF INKEY$()"S" THEN FOR I=0 TO 300:NEXT I:GOTO 230
 260 MUSIC P5ｼﾗｿP3ﾐﾗP5ｿﾐP3ﾚﾚP5ｿｿP7ﾗ
 270 REM ·····START
 280 LET X=14:LET Y=4:LET A=2:LET B=14:LET A2=2:LET B2=7
 290 LET K=0:LET O=100:LET N=1:LET A$=A1$
 300 CLEAR :LET CURSOR=10,0:PRINT "*** ｶｲﾄﾘ ***"
 310 FOR I=0 TO 31 STEP 2
 320 LET CURSOR=I,3:PRINT CHR$($FC,$FD):NEXT I
 330 FOR I=0 TO 30
 340 LET CURSOR=I,19:PRINT CHR$($9D,$A,8,$9D,$A,8,$9D,$A,8,$9D):NEXT I
 350 LET CURSOR=1,1:PRINT "ｻﾝｿﾝ･";O:LET CURSOR=25,1:PRINT B$(D);" ﾖｳ";B$(7)
 360 LET CURSOR=10,21:PRINT " ｶｲ･ ";K;" ｺ "
 370 IF (D=1)+(D=7) THEN RESTORE
 380 LET N$="":GOSUB 1140
 390 REM ·····YOU
 400 LET I=ASC(INKEY$)
 410 IF I=0 THEN GOTO 450
 420 IF (I=59)+(I=58) THEN GOTO 510
 430 IF I=32 THEN GOTO 570
 440 IF (I=65)+(I=90) THEN GOTO 770
 450 IF N=2 THEN LET N=0
 460 LET CURSOR=X,Y:PRINT A$;
 470 LET O=O-INT((D+1)/2):IF O(=0 THEN GOTO 1010
 480 LET CURSOR=6,1:PRINT O;"  "
 490 IF K)=10 THEN GOTO 970
 500 GOTO 820
 510 IF Y()4 THEN GOTO 460
 520 LET CURSOR=X,Y:PRINT C$(1);:LET A$=A1$
 530 IF (I=59)*(X)O) THEN LET X=X-1
 540 IF (I=58)*(X(29) THEN LET X=X+1
 550 GOTO 450
 560 REM ·····ｺｷｭｳ
 570 IF Y=4 THEN GOTO 600
 580 IF Y=16 THEN GOTO 670
 590 GOTO 470
 600 LET Q=PEEK($100+X+1+(Y-1)*32)
 610 LET CURSOR=X+1,Y-2:PRINT CHR$($49,$A,8,$49)
 620 LET O=O+3:MUSIC PO#Uﾗ:LET CURSOR=6,1:PRINT O;"  "
 630 IF O)100 THEN LET O=100:GOTO 650
 640 GOTO 620
 650 LET CURSOR=X+1,Y-2:PRINT CHR$($20,$A,8,Q):GOTO 470
 660 REM ·····ｼﾞﾒﾝ ﾖ ﾎﾙ
 670 LET CURSOR=X+1,Y+3:IF CURSOR$="U" THEN LET O=O-10:MUSIC PODﾄPODﾗ:GOTO 470
 680 PRINT "U":LET Q$=MID$(N$,X+1,1)
 690 IF Q$="O" THEN LET CURSOR=X,Y-2:PRINT "ﾅｲ !":MUSIC Q4P1Bﾗﾋv87Q0:GOTO 720
 700 LET W=INT(RND(2.8)+(1.1-D/10))
 710 LET CURSOR=X,Y-2:ON W GOSUB 730,740,750
 720 LET CURSOR=X,Y-2:PRINT "      ":LET CURSOR=15,21:PRINT K;:GOTO 470
 730 PRINT "ｱｻﾘ!":MUSIC P1ﾌPORP3Uﾄ:LET K=K+1:RETURN
 740 PRINT "ｱｷｶﾝ":MUSIC P1ﾄPORDﾌ:RETURN
 750 PRINT "ﾊﾏｸﾘ!":MUSIC P1ﾌPORP3ﾗP5Uﾚ:LET K=K+2:RETURN
 760 REM ·····ﾓｸﾞﾙ･･･ｱｶﾞﾙ
 770 LET CURSOR=X,Y:PRINT C$(1)
 780 IF (I=65)*(Y)4) THEN LET Y=Y-1:LET N=N+1:LET A$=A3$(N):GOTO 800
 790 IF (I=90)*(Y(16) THEN LET Y=Y+1:LET N=N+1:LET A$=A2$(N)
 800 GOTO 450
 810 REM ·····ｸﾗｹﾞ
 820 LET CURSOR=A,B:PRINT D$:LET A1=0:LET B1=0
 830 IF A()A2 THEN IF B()B2 THEN GOTO 860
 840 LET A2=INT(RND(28)+1)
 850 LET B2=INT(RND(12)+5)
 860 LET A1=SGN(A2-A):LET B1=SGN(B2-B)
 870 LET CURSOR=A,B:PRINT C$(2)
 880 IF A+A1)0 THEN IF A+A1(29 THEN LET A=A+A1
 890 IF B+B1(16 THEN IF B+B1)4 THEN LET B=B+B1:GOTO 900
 900 LET A1=0:LET B1=0
 910 LET CURSOR=A,B:PRINT D$
 920 LET P=$100+A+(B+2)*32
 930 LET P=PEEK(P)+PEEK(P+1)+PEEK(P+2)
 940 IF P()96 THEN GOTO 1000
 950 GOTO 400
 960 REM ·····ROUND CLEAR
 970 MUSIC P5ｼｼUﾚP3ｼｼP5ﾗｿP3ﾐﾐP5ﾚﾗP6ｿ:LET D=D+1:IF D=8 THEN MUSIC P9R:GOTO 1100
 980 LET CURSOR=11,8:PRINT " ｱｼﾀ ﾓ ":LET CURSOR=14,10:PRINT " ｶﾟﾝﾊﾟｯﾁ! "
 990 FOR J=0 TO 500:NEXT J:GOTO 260
1000 REM ·····ﾔﾗﾚﾀ
1010 FOR J=0 TO 10
1020 PRINT CHR$($0E);:MUSIC PODﾗDﾗ
1030 PRINT CHR$($0F);:MUSIC PODﾗDﾗP5:NEXT J
1050 LET CURSOR=X,Y:PRINT C$(1):LET CURSOR=A,B:PRINT C$(2)
1060 LET CURSOR=10,9:PRINT " GAME OVER ":LET CURSOR=9,13:PRINT " PUSH[S]KEY! "
1070 IF INKEY$()"S" THEN GOTO 1060
1080 MUSIC P5R:GOTO 180
1090 REM ·····ｵﾒﾃﾞﾄｳ
1100 LET CURSOR=10,8:PRINT "  ｵﾒﾃﾞﾄｳ !":LET CURSOR=7,11:PRINT " ｺﾚﾃﾞ ｱﾅﾀ ﾉ"
1110 LET CURSOR=7,13:PRINT " ｼｺﾞﾄ ﾊ ｵﾜﾘﾏｼﾀ･･"
1120 MUSIC Q2P5ｼｼUﾄP7UﾚP5Rｼｼﾗ P7ｿQ0:LET CURSOR=0,20:END
1130 REM ·····DATA ﾃﾞ ﾖ4
1140 READ F$:FOR I=1 TO 8
1150 LET F1$=MID$(F$,I,1):LET F=VAL("$"+F1$)
1160 FOR J=3 TO 0 STEP -1
1170 LET F1=F-(2^J)
1180 IF F1)=0 THEN LET N$=N$+"1":LET F=F1:GOTO 1200
1190 LET N$=N$+"0"
1200 NEXT J:NEXT I
1210 RETURN
1220 REM ·····DATA
1230 DATA 6FCBA56C,FFFF0000
1240 DATA 55555555,1A7E53C1
1250 DATA 5AF05A8F,F0F0F0F0
1260 DATA 14EDDF9D
```

★もしかして，YK－2さんとナムコVGMコレクションの古代祐三氏は同一人物なのでは？（栃木県今市市・小川真郷15才）……【YK－2：最近あちこちに出没しているYK－2です。よろしく！】

Q BALL シューテング

キュー　ボール



★中島　一行

◆ゲームの内容

スクロール・シューティング・ゲームです。下からくる〝●〟にＱＢＡＬＬ〝■〟を当ててください。うまく当てると白玉４個に分裂し，得点が加算されます。得点は玉のカラーコード×10点です。同じ色に続けて当てると３倍ずつ増えます。白玉に当てると黄玉がでます。黄玉の得点は1,000点です。

一定時間内に黄玉に当てないと〝●〟が横に長くなります。これは黄玉に続けて２回当てると元にもどります。

自機が〝●〟に当たるとミスです。自機は最初６機で，4,000点ごとに１機増えます。全滅するとゲーム・オーバーです。

◆操作方法

カーソル・キーの←→で左右に移動，スペース・キーでＱＢＡＬＬ発射です。ＱＢＡＬＬが上に進んでいるときにスペース・キーを押すと，下に向きを変えます。

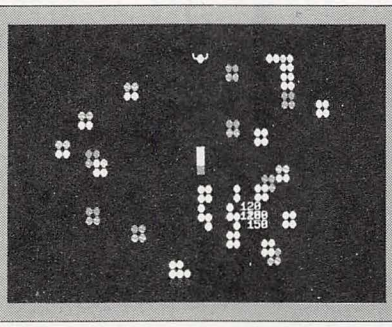
また，自機の当たり判定は両端だけです。

◆プログラムについて

効果音に機械語サブ・ルーチンを使用しています。160行が本体です。170行は音のデータです。データは２バイトで一つの音を表しています。ＵＳＲ関数の引数にデータの先頭番地を与えます。引数は整数型です。

本体のすぐ後の１バイトはワークエリアです。本体もデータも独立にどこに置いても使えます。

160行の後から６個目の５Ａを５Ｃに変えるとちがった音がだせます。



◀〈写真１〉四つに分裂した白ボールに当てるとどんどん得点が加算されていきます

Q BALLシューティングのプログラム・リスト

```
100 '*** INITIALIZE ***
110 '
120 CLEAR 100,&H5FFF:DEFINT A-Z:DEFUSR=&H6000:YE=1:L=5:UP=4000:UP1=UP:X2=38
130 FOR I=&H6000 TO &H6022:READ A$:POKE I,VAL("&H"+A$):NEXT:A$="●"
140 M1=&H6019:M2=M1+2:M3=M2+2:M4=M3+2:M5=M4+2
150 POKE&HFFE0,&H0C:GOTO 210
160 DATA AE,02,E6,84,1F,98,4A,26,FD,63,8C,0C,A6,8C,09,B7,FF,D3,5A,E1,01,26,ED,39
170 DATA 0,30,10,50,40,80,0,18,F8,D0,E0
180 '
190 '*** MAIN ROUTINE ***
200 '
210 C=C+1:IF C)3 THEN C=1:T=T+1:IF T)40 THEN T=0:A$=A$+"●":X2=X2-1
220 X1=RND*X2:LOCATE X1,24:COLOR C:PRINT A$
230 XM=XM-(PEEK(&HFFE0)=&H83)*(XM)0)+(PEEK(&HFFE0)=&H85)*(XM(37)
240 IF SCREEN(XM,0)=&HEC OR SCREEN(XM+2,0)=&HEC THEN 510
250 LOCATE XM,0:COLOR7:PRINT"◣◢";
260 IF PEEK(&HFFE0)=&H80 THEN E=2:A=USR(M1)
270 IF ABS(E)=2 THEN 310 ELSE 210
280 '
290 '*** QBALL ROUTINE ***
300 '
310 LOCATE XE,YE-1:PRINT " ";
320 XE=XM+1:YE=YE+E
330 IF YE)23 THEN E=-2:YE=23:A=USR(M1)
340 IF YE(2 THEN E=0
350 IF SCREEN(XE,YE)=&HEC THEN 390 ELSE 470
360 '
370 '*** BANG ***
380 '
390 C=SCREEN(XE,YE,1) MOD 16:C2=C
400 IF C=6 THEN C2=100:T=0:A=USR(M3):IF C=C1 THEN X2=38:A$="●"
410 IF C=C1 THEN C2=3*C2
420 IF S+C2*10)32767 THEN S=0:UP=UP1
430 S=S+C2*10:C1=C
440 IF S(UP THEN 460
450 PRINT"1UP";:L=L+1:UP=UP+UP1:A=USR(M5)
460 LOCATE XE-2,YE-1:PRINT"●　●";:LOCATE XE-2,YE+2:PRINT"●　●";S;:A=USR(M2)
470 LOCATE XE,YE:PRINT "■";:IF C=7 THEN C=6:GOTO 220 ELSE 210
480 '
490 '*** END ***
500 '
510 L=L-1:LOCATE XM,0:PRINT"×××";:A=USR(M4):LOCATE 0,24:IF L(0 THEN 530
520 PRINT "CONTINUE","LEFT";L;:GOTO 250
530 PRINT "GAME OVER","YOUR SCORE IS";S:POKE&HFFE0,&HF4:END
```

CHECKER FLAG

Dr.D：比較的短いプログラムながら，よくできている。

編：やはりマシン語を使っているから速いですね。

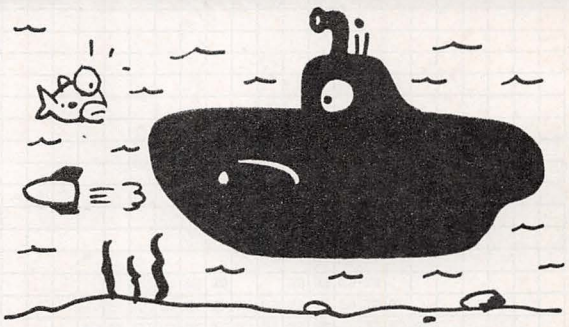
Dr.D：いっそのことオールマシン語にしてみてはどうかな。ゲームはシンプルでもいいから，マシン語でないとできないようなものを作ってもらいたい。

編：小つぶでもピリリとからいゲームを作ってください。

★やったー！２月に東京へ行くことになりました。編集部へ見学に行きますので，よろしくね♥編さん！（和歌山県那賀郡・**大竹結香子17才**）……【編：女子高生，大かんげい！影：女子大生は大々かんげい！】

ファミリーコンピュータ/ツインファミコン用

レッツゴー！サブマリン



★小島　一晃

▶ストーリー

あなたは，ある日せんすいかんで海にもぐっているとき，急に海底からぶきみな姿をした基地が現れ，あなたを攻撃してきます……。

▶遊びかた

コントローラ[I]の✚ボタンで前後左右にせんすいかんが動きます。

Ⓐボタンで爆弾を発射します。あなたの撃った爆弾が，みごとに下の基地に命中すると爆発します。

敵の撃ってくるミサイルや，基地の上で攻撃してくるせんすいかん，それと画面の上下に当たると自機が1機減り，それが0になるとゲーム・オーバーです。

画面はどんどん右から左に流れるような感じで進んでいきます。また，進むたびに敵の基地が速く進んできます。最後には自機よりも速くなり，爆弾を当てるのがむずかしくなっていきます。基地の動きをよくよんで爆弾を発射させてください。

それから，自機は画面のまん中までしか動けません。

▶改造のアドバイス

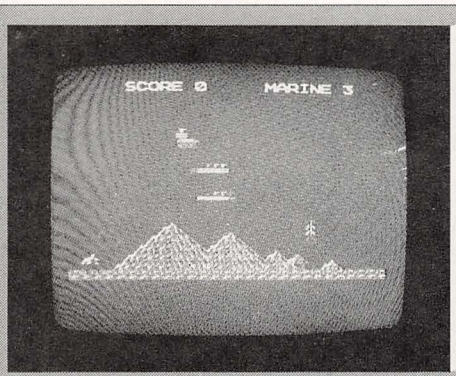
自機の動きがおそいので，速くしたい人は，110～122行のY＝Y＋2やX＝X＋2を4ぐらいにすると少し速くなります。でも，あまり大きすぎると，動きかたが変になったり，判定がむずかしくなります。行を増やすとエラーがでるかも知れません。

CHECKER FLAG

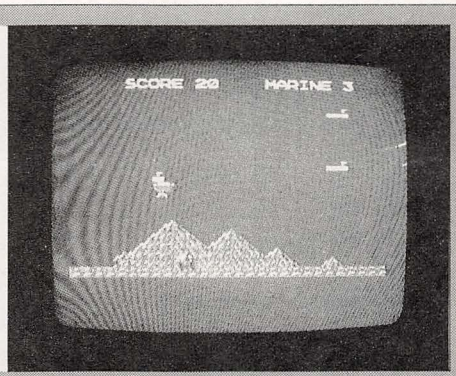
Dr.D：ＩＦ文を使わずに論理式を使ったほうがいいところがあるぞ。

編：そのほうがスピードもあがるし，リストがスッキリしますね。

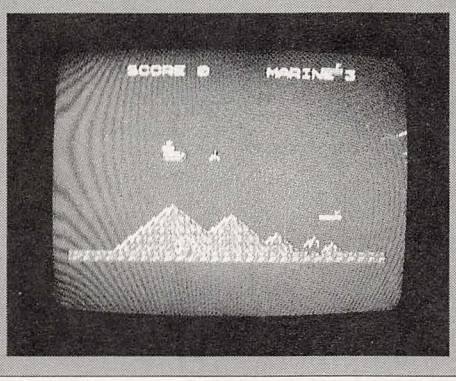
Dr.D：もっともＩＦ文のほうがわかりやすい場合もあるが，これはゲーム・プログラムなのだからな。



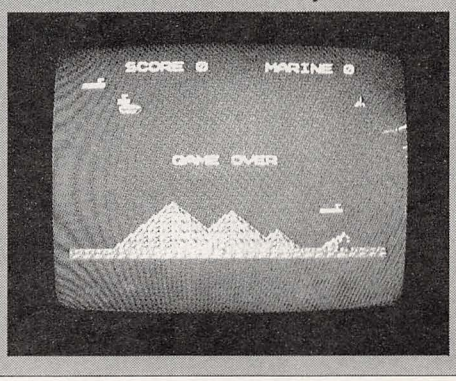
▲《写真1》海底にひそむ敵基地を爆破せよ！



◀《写真2》敵基地は下からミサイル攻撃をしかけてくるゾ



▶《写真3》敵基地にみごと命中！スピードはだんだん速くなるゾ

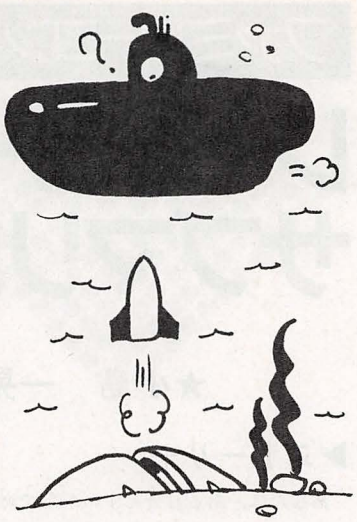


▼《写真4》サブマリンが3機なくなるとゲーム・オーバー

★影さん聞いて。祭りのときに好きな女の子を誘ったら，みごとに雨で中止。どうしてぼくは影さんみたいに女の子についてないんだろう。（長野県飯田市・**太田記彰**）……【編：君自身のせいじゃないから安心しなさい。】

Y \ X	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
0																												
1																												
2																												
3																												
4																												
5																												
6																												
7																												
8																												
9																												
10																												
11																												
12																												
13																												
14																												
15									G00	G10																		
16								G00	G20	G30	G10			G00	G10													
17							G00	G20	G20	G30	G30	G10	G00	G20	G30	G10												
18						G00	G20	G20	G20	G30	G30	G30	G20	G20	G30	G30	G10	G00	G10									
19					G00	G20	G20	G20	G20	G30	G30	G30	G20	G20	G30	G30	G30	G20	G30	G10			G00	G10				
20	G40	G40	G40	G40	G40	G40	G40	G40	G40	G40	G40	G40	G40	G40	G40	G40	G40	G40	G40	G40	G40	G40	G40	G40	G40	G40	G40	G40

《第1図》レッツゴー！ サブマリンのBGグラフィック



レッツゴー！ サブマリンのプログラム・リスト

```
5 CGSET,0:PALETS 0,11,54,22,2
10 CGEN3:LF=4
20 SPRITEON
40 DEFSPRITE0,(0,1,0,0,0)=CHR$(191)+CHR$(32)+CHR$(196)+CHR$(198):DEFSPRITE1,(2,0
,0,0,0)=CHR$(207):DEFSPRITE2,(0,1,0,0,0)=CHR$(188)+CHR$(191)+CHR$(32)+CHR$(32)
50 VIEW:LOCATE9,10:PRINT"READY!":PLAY"T2O4F2E1FOB4C2":LOCATE9,10:PRINT"      "
60 DEFSPRITE6,(1,1,0,0,0)=CHR$(188)+CHR$(191)+CHR$(32)+CHR$(32)
70 DEFSPRITE3,(3,1,0,0,0)=CHR$(200)+CHR$(201)+CHR$(236)+CHR$(235):DEFSPRITE4,(0,
0,0,0,0)=CHR$(212):DEFSPRITE5,(1,1,0,0,0)=CHR$(200)+CHR$(201)+CHR$(236)+CHR$(235
):DEFSPRITE7,(1,0,0,0,0)=CHR$(238)
74 LOCATE17,0:PRINT"MARINE"LF-1:LOCATE5,0:PRINT"SCORE"SC
75 TX=0:MX=0:MY=170:HY=170
80 X=50:Y=50:HX=100
100 S=STICK(0)
110 IFS=4THENY=Y+2
120 IFS=8THENY=Y-2
121 IFS=1THENX=X+2
122 IFS=2THENX=X-2
130 IFY>180THEN1000
140 IFY<10THEN1000
141 IFX<10THENX=10
142 IFX>120THENX=120
150 SPRITE0,X,Y
160 IFF<>1THEN210
170 IFBY>185THENSPRITE1:F=0:GOTO210
180 BY=BY+4
190 SPRITE1,BX,BY
200 GOTO230
210 IFSTRIG(0)<>8THEN230
220 F=1:BX=X+8:BY=Y+16
230 TX=TX-5:IFTX<10THENTX=240:TY=RND(150)+10
240 SPRITE2,TX,TY
241 IFJ<>1THEN246
242 IFDY>180THENSPRITE7:J=0:GOTO246
243 DY=DY+4
244 SPRITE7,DX,DY
245 GOTO250
246 J=1:DX=TX+8:DY=TY
250 MX=MX-(L+1):IFMX<10THENMX=240
260 SPRITE3,MX,MY
270 IFH<>1THEN320
280 IFGY<10THENSPRITE4:H=0:GOTO320
290 GY=GY-5
300 SPRITE4,GX,GY
310 GOTO330
320 H=1:GX=MX+8:GY=170
330 HX=HX-(L+1):IFHX<10THENHX=240
340 SPRITE5,HX,HY
341 CX=CX-5:IFCX<10THENCX=240:CY=RND(150)+20
342 SPRITE6,CX,CY
350 IFX<TX AND X+16>TX AND Y<TY AND Y+16>TY THEN1000
360 IFX<GX AND X+16>GX AND Y<GY AND Y+16>GY THEN1000
370 IFMX<BX AND MX+16>BX AND MY<BY AND MY+16>BY THENU=3:GOSUB2000
375 IFX<DX AND X+16>DX AND Y<DY AND Y+16>DY THEN1000
376 IFHX<BX AND HX+16>BX AND HY<BY AND HY+16>BY THENU=5:GOSUB2000
377 IFX<CX AND X+16>CX AND Y<CY AND Y+16>CY GOTO1000
380 P=P+1:IFP=300THENP=0:L=L+1:IFL>8THENL=8
400 GOTO100
1000 PLAY"T2O1E3E3E3E3E3":LF=LF-1
1010 IFLF=0THEN1090
1020 GOTO50
1090 LOCATE9,10:PRINT"GAME OVER":PLAY"T2O1F3F5G5G3R2D3C3B3D2"
1100 IFSTRIG(0)<>1THEN1100
1120 RUN
2000 PLAY"T2O4D2D2D2"
2010 SC=SC+10:LOCATE5,0:PRINT"SCORE";SC
2020 SPRITEU
2021 IFU=3THENMX=0
2022 IFU=5THENHX=0
2030 RETURN
```

★OFコーナーに載るとベーマガ・バッジがもらえるというのを友人から聞きましたが，本当ですか？（大阪府高槻市・**山本龍男**）……**【編**：みんなで「幻のベーマガ・バッジ」復活の署名運動をやってみたら。】

ファンタジーランド FANTASY LAND

★佐藤　恵一

◐内容

アキレスをうまく操作して，スターキラーをやっつけるというものです。

◐ルール&あそびかた

RUNすると，PUSH BUTTONと表示されるるで，使いたいコントローラのボタンを押してください（コントローラⅠを使いたければコントローラⅠのボタンを押す）。

アキレスをコントローラの✚ボタンで操り，ⒶかⒷボタン両方でミサイルが前方に飛びます。それで，右から左に飛んで行くスターキメラじゃなかったスターキラーに当ててください。しかし，それだけでは点数にはなりません。スターキラーをやっつけると，コインを落とすので，それを拾ってください。コインは，ボールみたいにバウンドします。

あと，もう1匹敵がいます。それは，カメさんで，地面を素早く歩いています。このカメさんは無敵で，やっつけられません。コインを取るとき，十分注意してください。スターキラー，カメさんに当たるとゲーム・オーバーです。

《第1表》変数表

X，Y	アキレスの座標
SX，SY	スターキラーの座標
OX，OY	コインの座標
TX，TY	アキレスの弾
XX，YY	アキレスの増分
O	コインの増分
W	弾がでているか？いないか？
OK	コインがでているか？いないか？
SC	スコア

◐プログラムについて

えー，このゲームは，背景が横スクロールするんだけど，どうやってやっているかというと，&H2000に，&H90を書き込んで，&H2005をいじくっています。

CHECKER FLAG

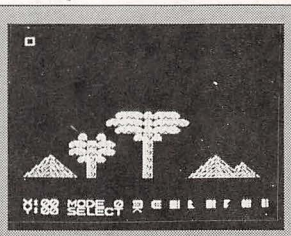
編：このゲームも横スクロールさせていますね。

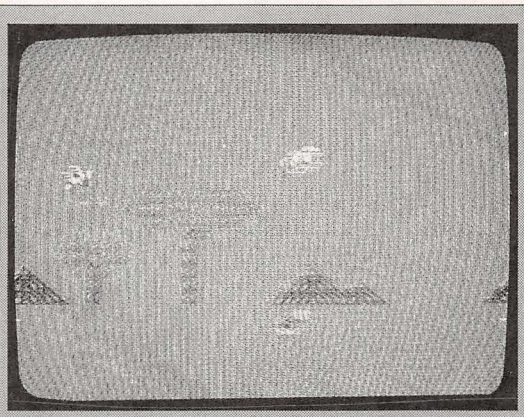
Dr.D：最近はファミコンについてのくわしい本がいろいろでているからな。

編：投稿作品もパワーアップしていきますね。

Dr.D：そうだ。しかし基本的なところをしっかりしてほしい。

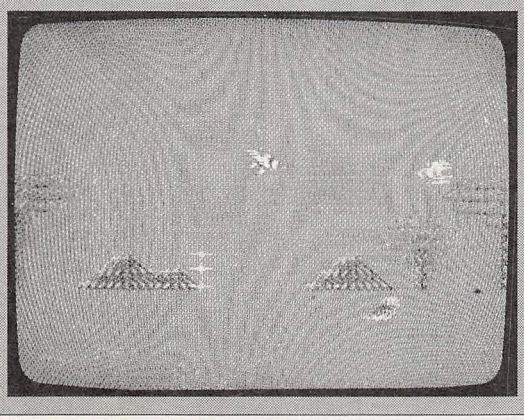
▶《写真1》BGグラフィックはこんなふうになにます

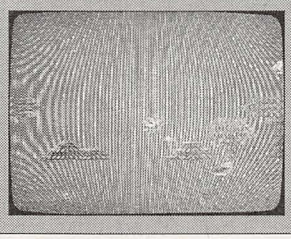




▲《写真2》オパ！オパ！じゃなかった，アキレスを操り，スターキラーをやっつけろ

▼《写真3》1機やっつけても，つぎからつぎへと出現するスターキラー





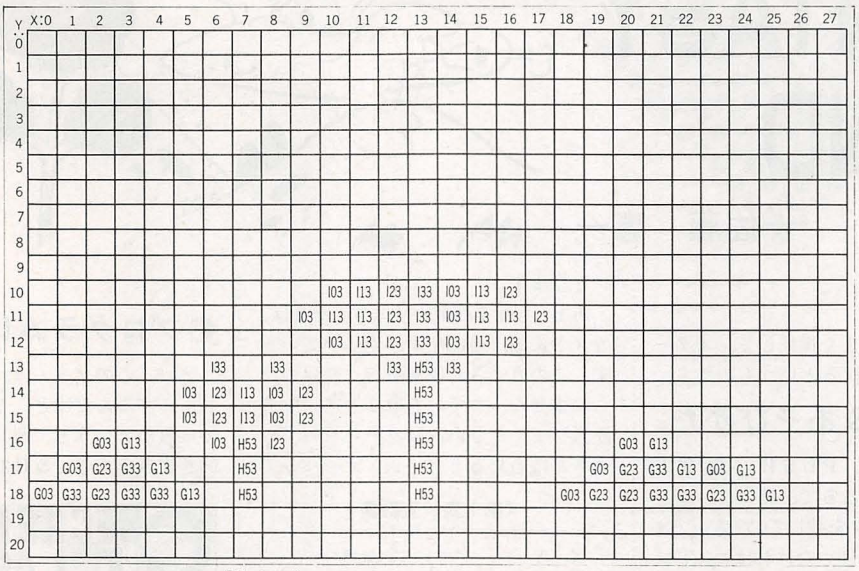
◀《写真4》コインを取りに行って，無敵のカメさんにやられないように！

★よくわかんない医者：疲れからくる疲労ですな！　ねー影さん。(神奈川県川崎市・大谷公一14才)……【影：仕事のしすぎからくる疲労がたまりにたまって，首がまわらなくなった。編：そりゃ，借金でしょっ！】

て，なんとかスクロールさせています。&H2000になにも書き込まなきゃ，たてにスクロールします。

◐さいごに

セガのファンタジーゾーンに感動して，作ってみました。どうでしょうか？　なにかものたりない感じもしますが，これでも，なかなか楽しめると思います。書き忘れたけど，コインは高い位置で取るほど点数が高くなります。



《第1図》FANTASY LANDのBGグラフィック

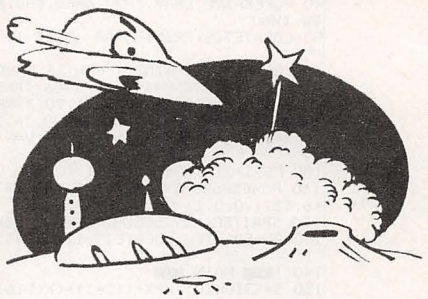
FANTASY LANDのプログラム・リスト

```
10 CSSET1,2:PALETB 0,17,48,25,18:SPRITEON:A=1:CLS
20 DEFSPRITE0,(2,1,0,0,0)="@ABC"
30 DEFSPRITE1,(2,1,0,1,0)="A@CB"
40 DEFSPRITE2,(1,0,0,0,0)=CHR$(209)
50 DEFSPRITE3,(1,1,0,0,0)="ｷﾝﾝ"
60 DEFSPRITE5,(2,1,0,0,0)=CHR$(176)+CHR$(177)+CHR$(178)+CHR$(179)
70 DEFMOVE(0)=SPRITE(13,3,1,255,0,3)
80 VIEW:LOCATE0,20:PRINT"FANTASY LAND":SX=255:SY=RND(170):TX=0:TY=RND(170)
90 PRINT"PUSH BUTTON"
100 IFSTRIG(0)THENC=0:GOTO130
110 IFSTRIG(1)THENC=1:GOTO130
120 GOTO100
130 CLS:PRINT"YOU USE":C+1;"-CONTROLER.":PRINT"PUSH BUTTON!!"
140 IFSTRIG(C)=0THEN140
150 X=0:Y=10:CLS
160 PLAY"Y1M103C4G2G4
170 PLAY"C4G2G2G64A2R2AR2R2A5B04C6
180 POKE&H4015,15:POKE&H4000,73,175,154,8:H=2:XX=4:YY=4
190 FORI=0TO101:SPRITEA,X,Y:X=X+SGN(100-X):Y=Y+SGN(110-Y):NEXT:VIEW:POKE&H2000,&
H90
200 POSITION0,0,178:MOVE0
210 S=STICK(C):SPRITEA,X,Y:SPRITEB:POKE&H2005,X
220 IF W=1 THEN 450
230 IFSTRIG(C) GOSUB420
240 IFS=1ORS=2 XX=(S=2)-(S=1))*4
250 IFS=8ORS=4 YY=((S=8)-(S=4))*4
260 IFH=2ANDS=2THENH=1:SPRITEB:A=0:B=1
270 IFH=1ANDS=1THENH=2:SPRITEB:A=1:B=0
280 X=X+XX:Y=Y+YY
290 IFX>232ORX<4THENX=X-XX:XX=-XX
300 IFY>178ORY<4THENY=Y-YY:YY=-YY
310 SPRITE3,SX,SY:SX=SX-RND(8):IFSX<4THENSX=250:SY=RND(170)
320 IY=SGN(Y-SY)*RND(4)+1:SY=SY+IY
330 IFABS(X-SX)<16ANDABS(Y-SY)<16THEN 480
340 IFMOVE(0)=0THENMOVE0
350 IFY>170THENIFABS(X-XPOS(0))<16THEN480
360 IFOK=0THEN210
370 SPRITE5,DX,DY:D=D+2:IFD>16THEND=16
380 DY=DY+D:IFDY>178THEN D=-D:D=D+1:DY=178:POKE&H4000,135,53,83,0
390 IFABS(X-DX)<16ANDABS(Y-DY)<16THENPOKE&H4015,15:POKE&H4000,135,235,21,0:SPRIT
E5:SC=SC+240-DY:OK=0
400 IFDY>=178ANDD=0THENSPRITE5:OK=0
410 GOTO210
420 POKE&H4015,15:POKE&H4000,3,129,56,8
430 TX=X:TY=Y:HX=-8:IFH=2 HX=8
440 W=1:RETURN
450 SPRITE2,TX,TY:TX=TX+HX:IFTX<50RTX>250 SPRITE 2:W=0
460 IFABS(SX-TX)<8ANDABS(SY-TY)<16 SPRITE2:SPRITE3:DX=SX:DY=SY:SX=245:SY=RND(100
):OK=1:D=0:W=0
470 GOTO240
480 SPRITE0:SPRITE1:POKE&H4015,15:POKE&H400C,235,155,45,1:DEFMOVE(1)=SPRITE(10,0
,3,20,0,2):CUTO
490 POSITION1,X,Y:MOVE1:PAUSE70:ERA1:PLAY"R"
500 PLAY"O3Y1MOC1O2ABO3CCDFEO5F"
510 LOCATE0,0:PRINT"SCORE";SC
520 IFSTRIG(C) RUN
530 GOTO520
```

★このページのポイント・マンは，オレとDr.Dと影でやる。（京都市左京区・**橋本和典13才**）……【影：……。Dr.D：……。編：（2人ともポイント・マンの意味が理解できずにダンマリを決め込んでます）。】

ファミリーコンピュータ/ツインファミコン(V3.0)用

スター STAR ダスト DUST ファイブ VI



★竹内　久徳

◆ストーリー（最終回のはず）

「BIG FACE（大顔）撃墜!!」そして，すべてがわかった。ニタニタの要塞は立体映像だった。

そして，その映像を映していたのは，この宇宙を征服しようという悪い考えを持つ大悪党「WATARU」だった。「WATARU」を倒し，人質を救いに行かなければならない。「LUCENT FIGHTER」LET'S GO!

◆遊びかた

「WATARU」をやっつける。雑魚（ざこ）もやっつけられるが面数が進まない。6面クリアするとハッピー・エンドです（凝ってしまった……さすが最終回）。

◆操作方法

例によって✚ボタンで左右だけ移動。Ⓐボタンでレーザー（速い！　サ○マ○ダ・レーザーだ）を発射。レーザーを撃つとしばらく撃てません（スターシップの下にジェット噴射がともると撃てます）。

◆プログラムについて

例によってスクロールはマシン語です。その他レーザーなどにも使っています。よく見て打ち込みましょう。

ハイスコアになっても名前は書けません（メモリの限界）。BGグラフィックはいりません。

◆おまけだよ〜

ぼくの作ったゲームのうちで，名前が書けるゲームすべてにある名前を入れると（8文字），いろんなことが起こる。

ヒント：マドふきパニック

もうわかったよね。これをやると，BASICでは見られない現象が起こる。

CHECKER FLAG

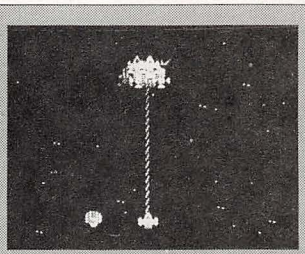
編：これは大作ですね。

Dr.D：V3のメモリでもいっぱいだからな。ゲームのほうも，なかなかのできだ。

編：ファミリーベーシックのゲームのレベルもあがってきましたね。

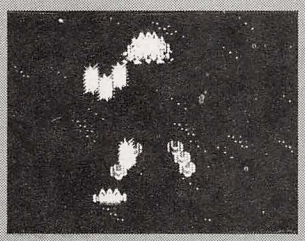
Dr.D：しかしスプライトだけにたよるのでなく，BGグラフィックも力を入れるといいのでないかな。

▲《写真1》いよいよ最終回か!? スターダストVIのタイトル

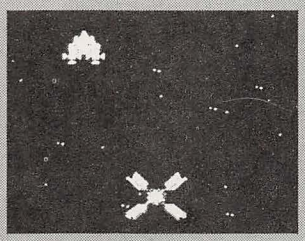


▲《写真2》みごと，レーザーが命中！ ザコの動きに注意しよう

▲《写真3》WATARUをやっつけるとステージ・クリア



▲《写真4》ステージ2以降は，ザコが二つに分裂するゾ



▲《写真5》ザコの体当たりに大爆発

▲《写真6》ハッピー・エンドの画面。レディに祝福のキスをしてもらえるよ

★ぼくの友だちは，本屋へ行き，ベーマガを買うたびに他の雑誌の上にベーマガをのせて，「みんなにベーマガを買わせるようにしよう」と叫ぶ。（静岡県藤枝市・**柄木田英俊**）……【影：なかなか感心な友だちだ。】

```
10 CLS:CLS1:SCREEN0,1:FORI=5TO25:POKE&H48,RND(31),RND(30):PRINTCHR$(205+RND(2)):
NEXT:SCREEN0,0
20 VIEW:CGEN2:CGSET1,1:SPRITEON:E=33:POKE&H4015,&HF:GOSUB580
30 SC=0:LE=3:RO=0:O=0
40 POKE&H320,&HA9,&H90,&H8D,&H0,&H20,&HA9,&H0,&H8D,&H5,&H20,&HA9,&H0,&H8D,&H5,&H
20,&H60
50 LOCATE7,5:PRINT"STAR  DUST ｜／｜":LOCATE18,4:PRINT"┬┬┬":LOCATE18,6:PRINT"∪ ┴
"
60 LOCATE5,12:PRINT"1 PLAYER GAME ONLY!":LOCATE6,15:PRINT"PUSH START BUTTON":LOC
ATE7,20:PRINTCHR$(180)" 1986 TAKEUCHI"
70 FORI=7TO21STEP2:COLORI,20,3:NEXT
80 E=E+1+(E>43)*11:PALETB&H0,14,33,48,E:PAUSE10:IFSTRIG(0)<>1THEN80
90 X=120:Y=200:M=50:N=30:U=M:V=N:G=M:H=N:Q=0:W=Q:F=Q:D=Q:POKE&H4000,220,249,250,
12
100 FORI=0TO1:DEFSPRITEI,(0,1,0,0,0)="ﾋﾟﾌﾟﾍﾟﾎﾟ":DEFSPRITEI+2,(1,1,0,0,0)=""
110 POKE&H688+I*4,144,145,146,147:DEFSPRITEI+4,(2,1,0,0,0)="ｿﾞﾀﾞﾁﾞﾂﾞ":DEFSPRITEI
+6,(1,1,0,0,1)="ﾁﾞﾂﾞｿﾞﾀﾞ":NEXT
120 SPRITE0,X,Y:GOSUB290:PALETB&H0,14,33,48,33
130 EN=50:VIEW:LOCATE10,12:PRINT"GET READY!":PAUSE100:LOCATE10,12:PRINT"
  "
140 '■■■ MAIN ■■■
150 S=STICK(0):X=X+((S=1)*(X<216)-(S=2)*(X>24))*6:SPRITE0,X,Y:IFSTRIG(0)=8ANDEN=
50THEN300
160 EN=EN-(EN<50):IFEN=50THENPOKE&H1280,Y+12,212+D,2,X+4
170 D=1-D:POKE&H688,144+D*4,145+D*4,146+D*4,147+D*4,144+D*4,145+D*4,146+D*4,147+
D*4
180 Q=Q+SGN(X-M):M=M+Q:IFABS(M-120)<95GOSUB290:GOTO200
190 FORI=1TO5:SPRITEI:NEXT:Q=0
200 W=W+SGN(X-U)*2:U=U+W:V=V+12:IFU<00RU>224ORV>240THENW=0:U=M:V=N
210 IFRO>2THENF=F+SGN(X-G)*2:G=G+F:H=H+12:IFG<00RG>224ORH>240THENF=0:G=U:H=V
220 SPRITE6,U,V:IFRO>2THENSPRITE7,G,H
230 IFRND(10)=0THENF=0
240 IFABS(X-U)<12ANDABS(Y-V)<10THEN600
250 IFRO>2THENIFABS(X-G)<12ANDABS(Y-H)<10THEN600
260 L=L-6-(L<6)*239:K=K+((S=2)-(S=1))*6:K=K+((K>255)-(K<0))*256:POKE&H326,K:POKE
&H328,L:CALL&H320
270 GOTO150
280 '■■■ SUB ■■■
290 SPRITE1,M,N:SPRITE2,M-10,N+18:SPRITE3,M+10,N+18:SPRITE4,M-6,N+9:SPRITE5,M+6,
N+9:RETURN
300 FORI=0TO23:POKE&H1280+I*4,Y-I*8,238,2,X+6:POKE&H4004,254,131,156,11,24,120,2
50,8,1,1,120,1:NEXT:ERA0,1,2,3,4,5
310 IFABS(X-U)<16THENSC=SC+RND(5)+1:POKE&H4000,138,139,195,12:DEFMOVE(3)=SPRITE(
10,5,1,(240-V)/2,0,3):POSITION3,U,V:MOVE3:U=M:V=N
320 IFABS(X-G)<16THENSC=SC+RND(5)+1:POKE&H4004,138,139,200,12:DEFMOVE(4)=SPRITE(
10,5,1,(240-H)/2,0,3):POSITION4,G,H:MOVE4:G=U:H=V
330 EN=0:IFABS(X-M)>16THEN170
340 POKE&H400C,15,255,255,15:FORI=0TO2:DEFMOVE(I)=SPRITE(10,5,1,105+(I=1)*4,0,3)
:POSITIONI,M-12+I*12,N-(I=1)*12:MOVEI:NEXT
350 O=O+1:SC=SC+10:IFO<9THEN170
360 FORI=1TO7:SPRITEI:NEXT:RO=RO+1:O=0:IFRO=6THEN460
370 ONRO GOSUB380,390,400,410,420:GOTO430
380 A$="├──":B$="└ ":C$="└──":RETURN
390 A$="|  |":B$="└┤":C$="   |":RETURN
400 A$="┌─┐":B$=" ─┤":C$="└──":RETURN
410 B$="┌──":C$="└──":RETURN
420 A$=" ┤ ":B$=" | ":C$="┴──┴":RETURN
430 CLS:FORI=1TO5:SPRITEI:NEXT:GOSUB580:LOCATE8,5:PRINT"STAGE CLEAR":LOCATE7,8:P
RINT"BONUS 500 PTS.":LOCATE7,17:PRINT"LAST ";B$;" STAGE":LOCATE12,16:PRINTA$
440 LOCATE12,18:PRINTC$:SC=SC+50:FORI=33TO47:PALETB&H0,14,I,48,41:POKE&H400C,15,
255,I,15:PAUSE20:NEXT
450 GOTO90
460 FORI=1TO7:SPRITEI:NEXT:PAUSE100:ERA0,1,2,3:FORI=1TO7:DEFSPRITEI,(3,1,0,0,0)=
"":POKE&H680+I*4,180,181,182,183:NEXT:Q=0
470 FORJ=0TO2:FORI=1TO7:SPRITEI,RND(255),RND(155):POKE&H400C,15,255,RND(255),15:
GOSUB560:PAUSE10
480 DEFMOVE(I)=SPRITE(10,0,1,101,0,3):POSITIONI,RND(255),RND(255):MOVEI:POKE&H40
0C,15,255,RND(255),15:GOSUB560:PAUSE10:NEXT:NEXT
490 PAUSE100:FORI=0TO7:ERAI:SPRITEI:NEXT:PALETB&H0,14,52,33,2:CLS:GOSUB580
500 RESTORE:READA$:FORI=1TO17:LOCATE5+I,4:GOSUB570:NEXT:GOSUB550:READA$:FORI=1TO
22:LOCATE2+I,8:GOSUB570:NEXT:GOSUB550
510 READA$:FORI=1TO21:LOCATE2+I,11:GOSUB570:NEXT:GOSUB550:READA$:FORI=1TO7:LOCAT
E9+I,15:GOSUB570:NEXT:GOSUB550
520 READA$:FORI=1TO12:LOCATE4+I,19:GOSUB570:NEXT:GOSUB550:READA$:FORI=1TO10:LOCA
TE12+I,21:GOSUB570:NEXT:GOSUB550
530 CGSET,0:FORI=0TO1:DEFSPRITEI,(-(I=1)*2,1,0,-(I=0),0)="":NEXT:POKE&H680,5,4,7
,6,32,33,34,35:SPRITE0,112,127:SPRITE1,120,127:Q=33
540 Q=Q+1+(Q>43)*11:PALETS&H2,14,53,0,23:PAUSE10:GOTO540
550 POKE&H4000,136,120,60,8,136,120,61,8:PAUSE20:RETURN
560 PALETB&H0,14+Q,33,48,33:Q=8-Q:RETURN
570 A=ASC(MID$(A$,I,1))-64:PRINTCHR$(A);:POKE&H400C,129+(A=32)*129,255,120+(A=32
)*120,15:PAUSE8:RETURN
580 LOCATE1,0:PRINT"SCORE":LOCATE1,1:PRINTRIGHT$("      "+MID$(STR$(SC),2,5),5)"0
"
590 LOCATE12,0:PRINT"HIGH SCORE":LOCATE15,1:PRINTRIGHT$("      "+MID$(STR$(HI),2,
5),5)"0":RETURN
600 DEFMOVE(0)=SPRITE(10,0,2,101,0,3):POSITION0,X-4,Y-4:MOVE0:D=0:SPRITE6:SPRITE
7
610 POKE&H200,Y-D,172,3,X-D,Y-D,173,3,X+D,Y+D,174,3,X-D,Y+D,175,3,X+D:POKE&H400C
,15,255,255-D,15:D=D+1:IFD<22THEN610
620 PAUSE50:LE=LE-1:IFLE>-1THENERA0:GOTO90
630 FORI=0TO7:ERAI:SPRITEI:NEXT:GOSUB580:CGEN3:Z$="GAME OVER":LOCATE10,10:PRINTZ
$:PALETS&H0,14,33,33,33
640 FORJ=0TO10:FORI=0TO32:POKE&H200+I*4,RND(180),ASC(MID$(Z$,RND(9)+1,1)),0,RND(
255):NEXT:NEXT:IFHI<SC THENHI=SC
650 PAUSE100:FORI=0TO7:ERAI:SPRITEI:NEXT:GOTO20
660 DATA"ﾔｨｱﾘｫﾒｭｮﾒｭﾚｨｱｬｲｲ","ｭﾖﾔｭｫｨｸﾞﾖｭｱﾙﾖｱｺﾞｶﾞﾒｭﾒｫｮｼﾞ"
670 DATA"ﾒｱｭｱﾙﾖﾝｩﾖｭｱｺﾞﾙﾚｭﾖﾇﾚｿｮｼﾞ","ｭﾙｿｭﾒﾜﾖｮﾄﾙﾚ"
680 DATA"ｳｫｨﾘｫﾒﾇﾖｭｱﾓｸﾞ","ﾙｿｭﾒﾜﾖｮﾄﾙﾚ"
```

★ナイコン族のぼくも，電気屋でザナドゥを解いた。これもベーマガのおかげです。(新潟市・**ゲームに燃えた男** 14才)……【影：悪いお店でゲームを借りてきて，編集部にきてプレイするヤツ。シバカリ！】

FM-7/77/L2/L4/AV(V3.0)用

ジャンケン帝国の逆襲

★秋沢　好孝

▶内　容◀

四角いワクを動かして，下の大王を倒すゲームです。敵に会うと，ジャンケンをしなければなりません。体力がなくなるまでに大王を倒してください。

▶ストーリー◀

かつては平和だったエフエ王国も，今は悪の化身ジャンケン帝王のひきいるジャンケン帝国に支配されていた。追手をのがれたエフエ王国のムセブン王は，王国でゆいいつのジャンケン使い，マルフ・ロッパに，すべてをかけた…。

▶遊びかた◀

テンキーで緑のワクを動かして下の帝王のところまで行ってください。敵に会ったときは，グー=1，チョキ=2，パー=3，でジャンケンをして，勝ったら（敵バカタレティを0以下にしたら）先へすすめます。

動いているとでてくるクスリがあります。すると，体力が少し回復してきます。

家の中には，敵とアイテムがあります。剣やタテを取ると，攻撃力に変化します。

▶改造のアドバイス◀

面を増やす(カンタン!!)。魔法をつける(長くなるのでやめた)。

しかし，プログラム中に，使っていない変数などがあるため，改造はむずかしいかも。

CHECKER FLAG

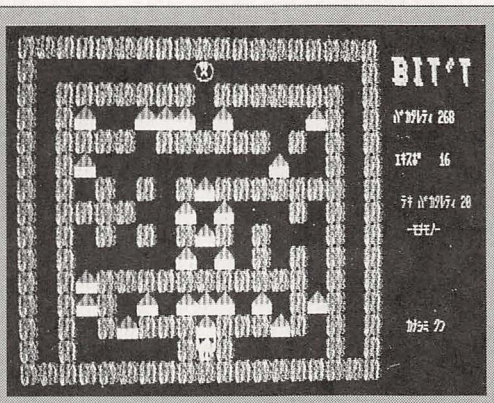
編：なかなかきれいな画面ですね。

Dr.D：画面はきれいなのだが，ゲーム・バランスが良くない。敵やアイテムの出現などもう少し考えるべきだ。

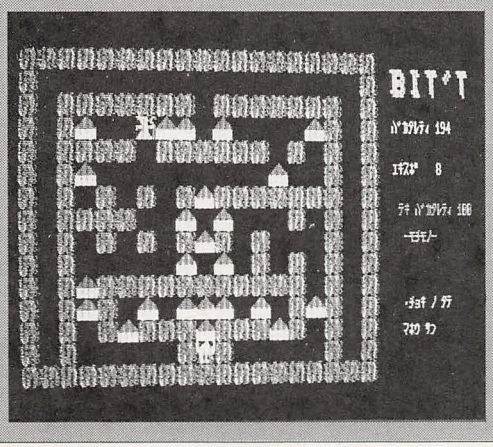
編：そう言われてみれば単調な気がしますね。

Dr.D：がんばってくれたまえ。

▲《写真1》ジャンケン帝国の逆襲タイトル画面。操作は右に



▶《写真2》自分は□です。敵と出会うと敵キャラがでてくる



◀《写真3》これは，まほうさん。バカタレティが100もある強敵

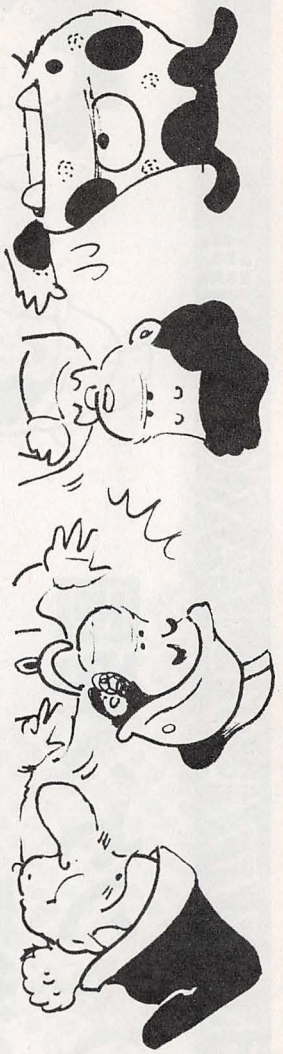
▼《写真4》ジャンケン帝王を倒すと，Thank Youとメッセージがでる

ジャンケン帝国の逆襲のプログラム・リスト

```
10 WIDTH80:CLS:DIM S(19,15),DX(64),IZ(64),MZ(64),KZ(64),NZ(64),HUZ(64):RE
   STORE 310:CLS:RANDOMIZE TIME: V=300
20 CIRCLE@(15,10),13,1:FOR I=0 TO 5 STEP5:CIRCLE@(12+I,7),2,5,1,,,F:NEXT I
30 CONNECT(11,12)-(15,10)-(19,12),5,PSET
40 GET@A(2,4)-(27,16),KS,G
50 LINE(0,0)-(25,12),PSET,7,BF:FOR I=0 TO 6 STEP 6:LINE@(9+I,2)-(10+I,5),PSET,0,
   BF:NEXT I
60 FOR I=0 TO 1:CONNECT(5,10+I)-(13,8+I)-(22,10+I),2,PSET:NEXT I
70 GET@A(0,0)-(25,12),NZ,G
80 CLS
90 FOR I=0 TO 64:READ DX(I):NEXT I:FOR I=0 TO 64:READ IZ(I):NEXT I
100 FOR I=0 TO 63:READ HZ(I):NEXT I:FOR I=0 TO 64:READ MZ(I):NEXT I
110 C=5:FOR I=0 TO 2 STEP 2:SYMBOL (200+I,5+I),"THE",3,2,C:C=1:NEXT
120 C=7:FOR I=0 TO 2 STEP 2:SYMBOL(100+I,10+I),"G",10,5,C:C=1:NEXT
130 C=5:FOR I=0 TO 2 STEP 2:SYMBOL(180+I,25+I),"yanken ENPIRE",3,2,C:C=1:NEXT
140 C=7:FOR I=0 TO 2 STEP 2:SYMBOL(190+I,45+I),"STRIKES BACK",3,2,C:C=6:NEXT
150 C=7:FOR I=0 TO 2 STEP 2:SYMBOL(190+I,45+I),"STRIKES BACK",3,2,C:C=6:NEXT
160 PUT@A (100,95)-(125,107),0Z,PSET:PUT@A(100,118)-(125,130),IZ,PSET
170 PUT@A (100,140)-(125,152),HZ,PSET:PUT@A(100,165)-(125,177),MZ,PSET
180 LINE(100,76)-(125,82),PSET,7,BF:CONNECT(100,76)-(113,70)-(125,76)-(100,76),2
   ,PSET
190 PAINT(110,74),2,2:LINE(104,77)-(121,80),PSET,5,BF
```

★ある日，ぼくは失敗して，つつしんでおわびしますと書いたつもりが，しんでおわびしますと書いてしまった。
（愛媛県北宇和郡・**西枝俊幸14才**）……【影：あー！おしい人をなくしてしまった。編：じょうだんだって。】

```
200 GET@A(100,70)-(125,82),HU%,G
210 LOCATE17,9:PRINT"･･･ ? ? ?。ﾅﾝﾃﾞｼｮｳ。":LOCATE17,12:PRINT"･･･ ｼﾞｬﾝｹﾝ ﾃｨｵｳ。 ｻｲﾀﾞｲ ﾉ ﾃｷﾞ!!"
220 LOCATE 17,15:PRINT"･･･ ｲﾜ。ﾄｳﾚｲｨ。":LOCATE17,18:PRINT"･･･ ﾃｷｰ1　ﾎﾎｴﾐ ｻﾝ"
230 LOCATE17,21:PRINT"･･･ ﾃｷｰ2　ﾏﾎｳ ｻﾝ"
240 SYMBOL(470,80),"[8]",2,1,5:SYMBOL(438,95),"[4]+[6]",2,1,5:SYMBOL(470,110),"[2]　ﾉｰﾏﾙ",2,1,5
250 SYMBOL(405,130),"[1] [2] [3]",2,1,2:SYMBOL(405,140),"ｸﾞｰ ﾁｮｷ ﾊﾟｰ",2,1,2
260 SYMBOL(550,150),"ｱﾀｯｸ",2,1,2
270 LOCATE45,20:PRINT"ｱﾅﾀ ﾊ ﾏﾙｸ ﾄ ﾅﾘ。ｼﾞｬﾝ ﾃｨｵｳ ﾜ ﾀｵｼﾃ"
280 LOCATE45,21:PRINT"ｴﾌｪﾑ ｵｳｺｸ ﾜ ｽｸｯﾃ ｸﾀﾞｻｲ。"
290 LOCATE15,23:COLOR6:PRINT"(C) MCMLXXXV BIT'T　PROG. Y.Akizawa 8649!!":COLOR7
300 '----------ｼﾞｬﾝｹﾝ ﾃｨｵｳ---------
310 DATA -16377,248,2016,15887,-497,-12289,-4097,-1,-1,-9,-1,-1921,-4,3712
320 DATA 3,16384,232,0,7168,3,-32768,3968,1536,-8187,-32708,3840,2831,-26610
330 DATA -7232,829,-7808,1608,0,24,15,-12676,2019,-28797,-1821,-11777,-22
340 DATA -1,-701,-16378,248,1920,15887,-3057,-12295,4095,-153,-1,-25097,-9
350 DATA -26522,30912,4046,26627,-7283,248,-7488,8191,16387,-96,3840
360 '---------------ｲﾜ---------------
370 DATA 0,0,8,0,256,0,8192,4,0,512,0,16384,32,0,4096,2,1024,256,-24576,24
380 DATA 0,15,-31876,4095,-657,-16545,-20771,-2059,-321,-357,-2049,18431
390 DATA -17,-517,-2049,-645,16318,-153,-17,-20993,-516,14791,-4088,0,0,128
400 DATA 256,21504,-32766,16,0,2049,0,0,160,4096,64,8,-30720,324,0,128,1
410 DATA 0,0
420 '------------ﾎﾎｴﾐ-------------
430 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,192,0,30720,12,0,0,0,0,0,0,0,0,-16,14847,-129
440 DATA -1,-257,13310,-116,32734,-7399,-929,-633,-1026,-256,-128,4047,-24640
450 DATA -993,-16377,-64,8160,-116,4,0,256,0,-8192,306,1,-29572,7907,6652
460 DATA 24381,-30725,-30977,243,-32753,-12385,-16132,8128,2047,-16353,-7937
470 '-----------ﾏﾎｳ ｻﾝ-------------
480 DATA -4,15,-2048,120,0,3584,1,-32768,4095,-1021,-1,7,-1024,1023,1,-32
490 DATA 511,-1023,-1,-16129,-8,255,-1024,4095,0,32608,15,-4096,508,63,-1
500 DATA -4097,-53,2044,3,-256,511,-8191,-4,511,-64,-1,-2048,0,3968,1806
510 DATA 12295,25344,496,-4096,31751,12288,1004,0,-1280,12,0,768,0,-16384
520 DATA 48,0,3072,3,512
530 I$=INKEY$:IF I$="" THEN530
540 FOR I=0 TO 25 :LOCATE0,25:PRINT" ":NEXT
550 '----------ｽﾃｰｼﾞ---------------------
560 C=7:FOR I=0 TO2 STEP2:SYMBOL(510+I,10+I),"BIT'T",3,2,C:C=6:NEXT
570 FOR Y=0 TO 14:FOR X=0 TO 18:READA:S(X,Y)=A
580 IF A=1 THEN PUT@A(X*26,Y*13)-(X*26+25,Y*13+12),I%,PSET:BEEP1:BEEP0
590 IF A=2 THEN PUT@A(X*26,Y*13)-(X*26+25,Y*13+12),HU%,PSET:PLAY"O3DBE16C16"
600 IF A=3 THEN PUT@A(X*26,Y*13)-(X*26+25,Y*13+12),O%,PSET:PLAY"O8C","O8E","O8G"
610 GOSUB1310:GOSUB1320:LOCATE66,13:COLOR5:PRINT"ｰﾓﾁﾓﾉｰ":COLOR7
620 NEXT X,Y
630 FOR I=0 TO 5
640 XX=INT(RND(1)*13)+3:YY=INT(RND(1)*9)+3
650 IF S(XX,YY)=2 THEN S(XX,YY)=4 ELSE 640
660 NEXT I
670 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
680 DATA 1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1
690 DATA 1,0,1,1,1,1,1,1,1,1,0,1,1,1,1,1,1,1,1,0,1
700 DATA 1,0,1,2,0,0,2,2,2,0,2,0,0,0,0,0,2,1,0,1
710 DATA 1,0,1,1,1,1,0,1,1,1,1,1,1,1,1,0,1,0,1,0,1
720 DATA 1,0,1,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,2,0,0,1,0,1
730 DATA 1,0,1,0,1,0,1,0,1,2,1,1,1,1,1,1,1,1,0,1
740 DATA 1,0,1,1,1,1,1,0,0,2,0,2,0,0,0,1,0,1,0,1
750 DATA 1,0,1,0,1,0,1,0,1,2,1,0,1,0,0,0,1,0,1
760 DATA 1,0,1,0,0,0,0,0,0,2,0,2,0,1,0,1,0,1,0,1
770 DATA 1,0,1,2,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,0,1,0,1
780 DATA 1,0,1,2,1,0,2,0,2,2,2,0,2,0,1,2,1,0,1
790 DATA 1,0,1,0,1,2,1,1,1,2,1,1,1,2,1,0,1,0,1
800 DATA 1,0,1,0,0,0,0,0,0,1,3,1,0,0,0,0,0,1,0,1
810 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
820 X=9:Y=1
830 '-------------ﾒｲﾝ---------------------
840 IF OV=1 THEN GOTO 1420
850 I$=INKEY$:IF I$="" THEN XV=0:YV=0:GOTO950
860 LINE(X*26,Y*13)-(X*26+25,Y*13+12),PRESET,0,BF
870 IF S(X,Y)=2 THEN PUT@A(X*26,Y*13)-(X*26+25,Y*13+12),HU%,PSET
880 XV=(I$="4")-(I$="6"):YV=(I$="8")-(I$="2")
890 IF S(X+XV,Y+YV)=1 THEN XV=0:YV=0
900 X=X+XV:Y=Y+YV
910 IF S(X,Y)=2 THEN 970
920 IF S(X,Y)=3 THEN TV=250:OV=1:GOSUB1210:GOTO1040
930 IF S(X,Y)=4 THEN S(X,Y)=2:GOTO 1230
940 A=INT(RND(1)*15):IF A=1 OR A=2 THEN 970 ELSE IF A=3 THEN GOSUB1330
950 LINE@(X*26,Y*13)-(X*26+25,Y*13+12),PSET,4,B
960 GOTO 850
970 '.....ﾃｷ ｶﾞ ﾃﾞﾀ!.....
980 SYMBOL(510,80),"ﾃｷ ﾀﾞ!",2,2,2:FOR I=0 TO 1000:NEXTI:SYMBOL(510,80),"ﾃｷ ﾀﾞ!",2,2,0:PLAY"L16o4CEGCE","L16O3CEGCE","L16o3R16CEGCE"
990 IF S(X+XV,Y+YV)=2 THEN T=INT(RND(1)*4)+1 ELSE T=INT(RND(1)*2)+1
1000 IF T=1 THEN PUT@A(X*26,Y*13)-(X*26+25,Y*13+12),K%,PSET:TV=20:LOCATE66,20:PRINT"ｶﾅｼｲ ｸｼﾞﾗ"
1010 IF T=2 THEN PUT@A(X*26,Y*13)-(X*26+25,Y*13+12),N%,PSET:TV=35:LOCATE66,20:PRINT" ﾏﾘ ﾁｬﾝ "
1020 IF T=3 THEN PUT@A(X*26,Y*13)-(X*26+25,Y*13+12),H%,PSET:TV=70:LOCATE66,20:PRINT"ﾎﾎｴﾐ ｻﾝ"
1030 IF T=4 THEN PUT@A(X*26,Y*13)-(X*26+25,Y*13+12),M%,PSET:TV=100:LOCATE66,20:PRINT"ﾏﾎｳ ｻﾝ "
1040 LOCATE65,11:COLOR6:PRINT"ﾃｷ ﾊﾞｶﾀﾚﾃｨ":TV:COLOR7
1050 G=INT(RND(1)*3)+1
1060 I$=INKEY$:IF I$="" THEN 1060
1070 IF I$="1" OR I$="2" OR I$="3" THEN1080 ELSE 1060
1080 IF VAL(I$)=G THEN PLAY"O3CO8G16":GOSUB1200:GOTO 1050
1090 D=INT(RND(1)*5)+5:ON VAL(I$)+G-2 GOSUB 1100,1110,1120:ON G GOSUB 1170,1180,1190:GOTO 1130
1100 IF G=1 THEN V=V-D+CT ELSE TV=TV-D-PK:RETURN
1110 IF G=3 THEN V=V-D+GT ELSE TV=TV-D-CK:RETURN
1120 IF G=2 THEN V=V-D+PT ELSE TV=TV-D-GK:RETURN
1130 GOSUB1310
1140 IF V<0 THEN 1350 ELSE IF TV<0 THEN E=E+D:GOSUB1320:LOCATE65,11:PRINT"
     ":GOTO830
1150 IF E>10 THEN V=V+10:E=0
1160 GOTO 1040
1170 SYMBOL(510,170),"ｸﾞｰ",2,2,3:FOR I=0 TO 1000:NEXTI:LINE(510,160)-(630,190),PSET,0,BF:RETURN
1180 SYMBOL(510,170),"ﾁｮｷ",2,2,3:FOR I=0 TO 1000:NEXTI:LINE(510,160)-(630,190),PSET,0,BF:RETURN
1190 SYMBOL(510,170),"ﾊﾟｰ",2,2,3:FOR I=0 TO 1000:NEXTI:LINE(510,160)-(630,190),PSET,0,BF:RETURN
1200 SYMBOL(510,170),"ｱｲｺ",2,2,5:FOR I=0 TO 1000:NEXTI:LINE(510,170)-(630,190),PSET,0,BF:RETURN
1210 '----------ｼﾞｬﾝｹﾝ ｵｳ----------------
1220 PLAY"O6L64BED","O5L64BED","O5L64CEG":RETURN
1230 '----------ｱｲﾃﾑ----------------
1240 I=INT(RND(1)*6)+1:ON I GOSUB1250,1260,1270,1280,1290,1300:GOTO 850
1250 GK=GK+6:IF GK>18 THEN GK=18:RETURN ELSE LOCATE66,14:PRINT"ｸﾞｰ ﾉ ｹﾝ":RETURN
1260 CK=CK+6:IF CK>18 THEN CK=18:RETURN ELSE LOCATE66,15:PRINT"ﾁｮｷ ﾉ ｹﾝ":RETURN
1270 PK=PK+6:IF PK>18 THEN PK=18:RETURN ELSE LOCATE66,16:PRINT"ﾊﾟｰ ﾉ ｹﾝ":RETURN
1280 GT=GT+4:IF GT>12 THEN GK=10:RETURN ELSE LOCATE66,17:PRINT"ｸﾞｰ ﾉ ﾀﾃ":RETURN
1290 CT=CT+4:IF CT>12 THEN CT=10:RETURN ELSE LOCATE66,18:PRINT"ﾁｮｷ ﾉ ﾀﾃ":RETURN
1300 PT=PT+4:IF PT>12 THEN PT=10:RETURN ELSE LOCATE66,19:PRINT"ﾊﾟｰ ﾉ ﾀﾃ":RETURN
1310 LOCATE64,5:PRINT"ﾊﾞｶﾀﾚﾃｨ":V:RETURN
1320 LOCATE64,8:PRINT"ｴｷｽﾎﾟ　":E:RETURN
1330 PLAY"L16EGA","L16CEG":LOCATE66,11:PRINT"ﾜｰ! ｸｽﾘ ﾀﾞ!":FOR I=0 TO 3000:NEXT
1340 GOSUB1310:V=V+15:RETURN
1350 '----------GAME OVER-----------
1360 PLAY"T200O5","T200O4"
1370 A1$="D2R32D2R64DR64D2R32"
1380 A2$="F2R32ER64E2R64DR64D2R64C+R64D1"
1390 PLAYA1$,A1$:PLAYA2$,A2$
1400 FORI=0 TO 1500:NEXTI:CLS
1410 SYMBOL(80,80),"GAME OVER",7,4,2:LOCATE0,20:END
1420 '----------MUSIC cusco----------
1430 A$="O5L4G-2A-B-O6C-2O5E-2"
1440 B$="RL4D-EA-G-B-O6E-D-"
1450 C$="L4C-2C-4D-C-2":Z$="E-E-8F-8G-2G-A-G-2G-R"
1460 D$="L16O5C-R16C-R16C-R16C-R16C-R16C-R16O4B-R8R16"
1470 E$="A-R16A-R16A-R16A-R16A-R16A-R16G-R3R8"
1480 F$="O5L4R2R6R8E-D-C-O4B-"
1490 PLAY"T130V12"+A$+B$,"T130V10"+D$+E$+F$,"T130V12R16R64"+A$+B$
1500 PLAYC$+"O5"+Z$,"O5"+C$+"O4"+Z$,"R16"+C$+"O5"+Z$
1510 WIDTH40:C=5:FOR I=0 TO 3 STEP 3:SYMBOL(80+I,80+I),"Thank You !",7,4,C:C=1:NEXTI
1520 LOCATE7,15:PRINT" ﾏﾙｸ ﾛｯﾊﾟ ﾆ ﾖｯﾃ ｴﾌｪｰﾑ ﾗﾝﾄﾞ"
1530 LOCATE7,16:PRINT"ﾊ ｽｸﾚﾀﾉﾃﾞｱｯﾀ ･･･。"
1540 PLAY"T130"+A$+B$+"L4C-2C-4","T130"+D$+E$,"T130R16R64"+A$+B$+"L4C-2C-4"
1550 '       ********************
1560 '       *    ｼﾞｬﾝｹﾝ ﾃｨｺｸ    *
1570 '       *        ﾉ           *
1580 '       *      ｷﾞｬｸｼｭｳ       *
1590 '       *  (C) 1985 BIT'T    *
1600 '       *   8月 17日- 8月 29日 *
1610 '       * PROG. Y.Akizawa *
1620 '       ********************
```



★ベーマガはすばらしい！だんだん内容が良くなってきているし、価格は安い。これからもがんばれパソコン・ユーザーが楽しめる記事を載せてください！（福岡市・北沢健吾15才）……【編：これからも、ますますおもしろいよ。】

FM-7/77/L2/L4/AV(V3.0)用

チャイニーズ
Chinese
キラー
KILLER

★川嵜　史智

①あらすじ

中国のある村に1人の少年いたあるよ。その少年ラーメン大好物あるよ。ほんでもってラーメン食べに家でたあるよ。でも帰れなくなっちゃったあるよ。

②キー操作

少年は4で前進，6で後退します。また，スペース・キーでジャンプすることができます。ジャンプしているときに6を連打（押しっぱなしではありませんヨ～）することにより前へ，4を連打することによりうしろへ，飛びながら移動できます。

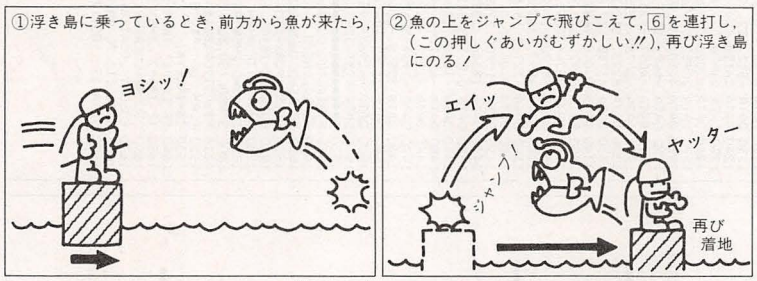
右から飛びはねながらやってくる魚をかわし，ラーメンを取って（食べて）右端へ行くとつぎの面（面は，15面まである）へ行けます。

また，あちこちに水たまりがあります。うまくジャンプしてください。広い水たまりには浮き島があり，左右に移動しています。タイミングよく乗って反対側の岸へ行ってください。もちろん，島にのっているときもジャンプできる！

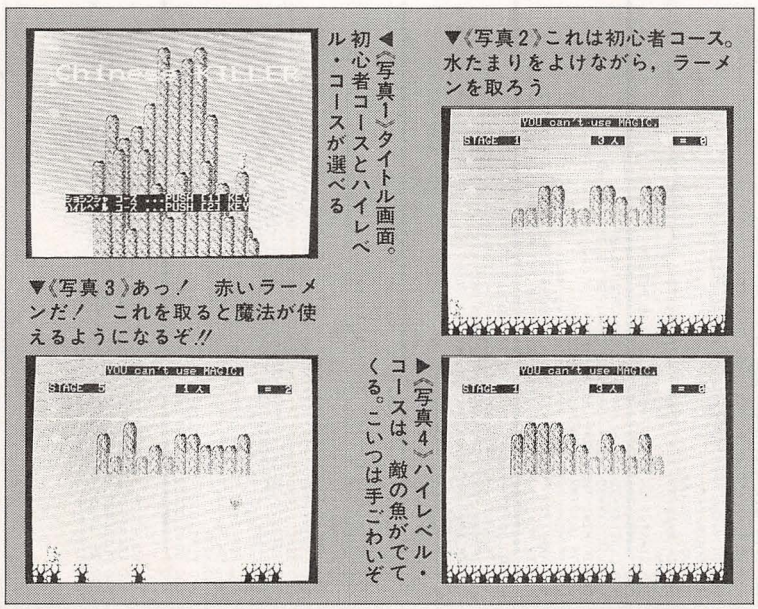
③魔法

たまに赤いラーメンがでるときがあります。これを取ると魔法（MAGIC）が使えるようになります。使えるときは画面上にメッセージがでます。リターン・キーで魔法を使えます。

ただし，赤いラーメンをいくら取っておいても1回しか使えません。どのような魔法かは，ふせておきますが，きっと役に立つでしょう。



《第1図》必勝法



Chinese KILLERのプログラム・リスト

```
10 '
20 '*  Chinese KILLER  FM-7
30 '*
40 '*  Presented by KAWASAKI
50 '
60 '
70 CLS:WIDTH 40,25:RANDOMIZE (TIME) :FORI=0TO7:COLOR=(I,I):NEXT
80 FORI=0TO3:SYMBOL(170+I,8O),"Presented By KAWASAKI",2,1,6:NEXT:FORI=0TO4000
90 NEXT:CLS
100 DIM QX(9),BX(9),MX(9),LX(31),JC(19),RX(9)
110 RESTORE1220:FORI=0TO9:READ QX(I):NEXT:RESTORE1290:FORI=0TO9:READBX(I):NEXT
120 RESTORE1360:FORI=0TO9:READMX(I):NEXT:RESTORE1430:FORI=0TO31:READLX(I):NEXT
130 RESTORE1450:FORI=0TO9:READ RX(I):NEXT
140 GOSUB 1520:FORI=0TO25:LOCATE0,24:PRINT:NEXT
150 RESTORE1150::M=3:L=0:GG=0:ST=1
160 'ﾒｲﾝﾙｰﾁﾝ
170 P=1:CC=1:X=0:GH=1:FY=168
180 VD=0:BV=0:Y=168:MI=1:MJ=0:W2=1:LL=0
190 IF ST=16 THEN 1020
200 IF LE=2 THEN FX=19 ELSE FX=20
210 IF ST=15 THEN COLOR=(1,0):COLOR=(4,1)
220 XX=10:FM=0:LINE(0,0)-(639,199),PSET,1,BF:LINE(0,0)-(639,55),PSET,7,B
```

★北御門　潤君のBALLBALLとってもおもしろかった。動きもリアルでサイコー！カラーコードを42にするともっと楽しいよ。（鹿児島県肝付郡・**瀬戸口　健13才**）……【編：編集部でもROMに焼いて遊んでますよ。】

④ミス

魚にふれたり，水たまりに落ちるとミスになり少年が1人やられたことになります。ミスをするとつぎの面からはじまります。少年が3人やられるとゲーム・オーバー。

⑤プログラム

FM－7のゆいいつ，欠点をあげるとしたら，キーを押したときの判断でしょう。今回のこのゲームもその点でかなり悪戦苦闘しました。

⑥つけ加え

初心者コースと，ハイレベル・コースをつけました。初心者コースでは敵(魚)が現れないようにしています。

```
230 GOSUB1110:GOSUB890
240 READ U$:FOR I=0TO19:CL=VAL("&H"+U$(I+1,I+1)):U(I)=CL:IF CL=1 THEN PUT@A(I*32,18
4)-(I*32+31,199),0,PSET
250 IF CL=0 THEN LINE(I*32,188)-(I*32+31,199),PSET,5,BF
260 NEXT:GOSUB790
270 '
280 '●●●
```

バトル BATTLE フィールド FIELD

★久松　大輔

◆ストーリー

194×年。世界は第二次世界大戦のさなか。そんな中で，あなたは戦車隊をひきいて最前線にでたのはいいものの，敵はなかなかすばしっこくて，とうとうあなたの戦車1台が残った。

はたして戦車1台でいつまで戦い続けられるのか!?　それはあなたの腕にかかっている！

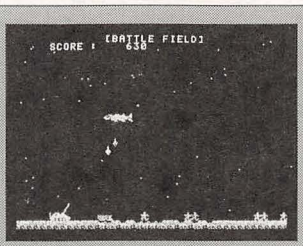
◆遊びかた

移動は[4]，[6]で左右移動，[8]，[2]で砲台の上下，スペース・キーで弾を発射します。

そのとき，弾は砲台の角度によって飛びかたがちがうので気をつけてください。自機は飛行機の爆弾，または兵士にたかられるとゲーム・オーバーです。再ゲームは[S]キーです。

◆プログラムについて

FP－1000のユーザーなのでCOLOR文が使えなかったので，1100のユーザーはその辺を改造してください。また，弾の移動があると他の動きがおそくなるので，ここを改造すればあなたごのみのリアルタイム・ゲームが作れるでしょう。



▲〈写真1〉距離をはかりながら砲台の角度を決めよう

▲〈写真2〉飛行機の爆撃に大爆発する戦車

BATTLE FIELDのプログラム・リスト

```
10 DEFCHR$(230)="41923589AA553A2C"
20 DEFCHR$(231)="F77BB8695570A4409"
30 DEFCHR$(232)="1818558A1816916Z"
40 DEFCHR$(233)="0000005555352DFC"
50 DEFCHR$(234)="C17139FDEE17BA14"
60 DEFCHR$(235)="C72EDFFFEE11BB11"
70 DEFCHR$(236)="0001061F7E9D7B39"
80 DEFCHR$(237)="00E098C67F7C0000"
90 DEFCHR$(238)="0001FFFBE79F7EF0"
100 DEFCHR$(239)="4060707F473B70C0"
110 DEFCHR$(240)="101010387C7C2810"
120 DEFCHR$(241)="008152EDB64C2248" :GOTO 640
130 WIDTH 40 :CLEAR :BEEPOFF :RANDOMIZE
140 FOR A=1 TO 50 :PLOT (INT(RND(1)*320),INT(RND(1)*181)) :NEXT A
150 DIM Z(6) :S=0 :HX=37 :HY=5 :BX=0 :BY=0 :X=24 :SX=10 :SY=0 :GOSUB 190
160 FOR A=1 TO 6 :Z(A)=INT(RND(1)*10)+25 :PRINT CSR(Z(A),22);"❀"; :NEXT A
170 PRINT CSR(13,0);"[BATTLE FIELD]";CSR(5,1);"SCORE :";CSR(15,1);S :GX=0
180 PRINT CSR(HX,HY);"▭";CSR(0,23);STRING$(39,"▼") :GOTO 310
190 PLOT (X,175)-(X+SX,175+SY),7 :CALL &H0703
200 PRINT CSR(X/8-2,22);"✱❀"; :RETURN
210 IF A$="8" OR A$="2" THEN 260 ELSE IF A$=" " AND GX=0 THEN 300
220 PLOT (X,175)-(X+SX,175+SY),0 :PRINT CSR(X/8-2,22);"  ";
230 IF A$="4" THEN X=X-8 :IF X=8 THEN X=16
240 IF A$="6" THEN X=X+8 :IF X=152 THEN X=144
250 GOTO 190
260 PLOT (X,175)-(X+SX,175+SY),0
270 IF A$="8" THEN SX=SX-1 :SY=SY-2 :IF SX=4 THEN SX=5 :SY=-11
280 IF A$="2" THEN SX=SX+1 :SY=SY+2 :IF SX=11 THEN SX=10 :SY=0
290 GOTO 190
300 RX=SX :RY=SY :GX=X :GY=175 :EX=0 :EY=0 :GOTO 190
310 F=1 :PRINT CSR(17,10);"READY"; :FOR T=1 TO 900 :NEXT T
320 PRINT CSR(17,10);SPC(5); :BEEP
330 A$=INKEY$ :IF A$><"" THEN GOSUB 210
340 PRINT CSR(Z(F),22);" "; :Z(F)=Z(F)-1 :IF Z(F)<1 THEN Z(F)=38
350 PRINT CSR(Z(F),22);"❀"; :IF X/8=Z(F) THEN 480
360 A$=INKEY$ :IF A$><"" THEN GOSUB 210
370 PRINT CSR(HX,HY);"  "; :HX=HX-1 :IF HX<1 THEN HX=37 :HY=INT(RND(1)*10)+5
380 IF HY<10 THEN HY=HY+1
390 PRINT CSR(HX,HY);"▭"; :IF HX=X/8+10 AND BY=0 THEN BX=HX :BY=HY
400 IF GX>0 THEN 490
410 IF BY>0 THEN 440
420 F=F+1 :IF F=7 THEN F=1
430 BEEPON :BEEPOFF :GOTO 330
440 PRINT CSR(BX,BY);" "; :BX=BX-1 :BY=BY+1 :IF BX=0 THEN BY=0 :GOTO 420
450 PRINT CSR(BX,BY);"×"; :IF BY<22 THEN 420
460 PRINT CSR(BX-1,22);"▀▀";CSR(BX-1,22);"  "; :A=X/8-1 :BEEP
470 IF BX-3<A AND BX+3>A THEN 480 ELSE BY=0 :GOTO 420
480 GOTO 590
490 GX=GX+RX :GY=GY+RY :RX=RX-.1 :RY=RY+.5
500 PLOT (EX,EY),0 :PLOT (GX,GY),7 :EX=GX :EY=GY
510 IF GY<180 THEN 410
520 PRINT CSR(INT(GX/8)-1,22);"▀▀" :B=INT(GX/8)
530 PRINT CSR(INT(GX/8),23);"M";CSR(INT(GX/8)-1,22);"  ";
540 BEEP :FOR A=1 TO 6
550 IF Z(A)<B+2 AND Z(A)>B-2 THEN 580
560 NEXT A :GX=0
570 PRINT CSR(15,1);S :GOTO 410
580 PRINT CSR(Z(A),22);"❀"; :S=S+A*10 :Z(A)=INT(RND(1)*5)+35 :GOTO 560
590 PRINT CSR(X/8-2,22);"✱❀"; :X=X-4
600 FOR A=1 TO 20 :PLOT (X,179)-(INT(RND(1)*50)+(X-25),INT(RND(1)*30)+145)
610 BEEP :NEXT A
620 PRINT CSR(15,10);"GAME OVER"
630 IF INKEY$><"S" THEN 630 ELSE 130
640 WIDTH 80 :PRINT "BATTLE FIELD"
650 FOR A=0 TO 7 :FOR B=0 TO 55 :IF POINT(B,A)=7 THEN PRINT CSR(B,2+A);"■";
660 NEXT B,A :FOR A=0 TO 7 :FOR B=56 TO 103
670 IF POINT(B,A)=7 THEN PRINT CSR(B-25,A+12);"■";
680 NEXT B,A
690 IF INKEY$><"S" THEN 690 ELSE 130
```

★おーっと，23時59分発，OF行きの列車のドアにはさまった不幸なハガキです。(広島県福山市・黒川哲也13才)

……【影：どおりで，打ち身のあざがあると思った。編：それはいねむりしながらたらしたヨダレの跡でしょ！】

JR-100用

アップル and アップル

★大平　正明

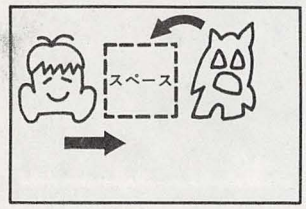
ゲームの説明

今度のウーバー君の仕事は，二つのりんごを一つに合わせることです。

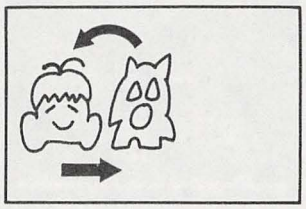
ウーバー君の移動は I J K M のキーで，ギブアップはスペース・キーです。ブロックは一つなら動かすことができます。りんごは一度押すと，ブロックか，敵にぶつかるまで止まりません。

敵は，自分と正反対の方向に移動しますが，ブロックを押すことはできません。敵とウーバー君が重なったり，りんごと敵が重なったりするとミスになり，その面の最初からになります。

それから，このゲームにはスコアやタイム，ゲーム・オーバーというものが



じょぎゃん！
（ミスになる）



入れ変わることが
できる。
（この方法は絶対マスターすべし。バグ？）

《第1図》㊙テク

CHECKER FLAG

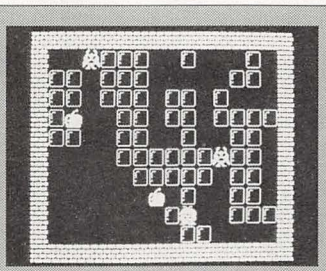
Dr.D：この作者は，かなりプログラムを作りなれているな。ぜひ他の機種を持っている人も参考にしてほしい。

編：論理式をじょうずに使っていますね。

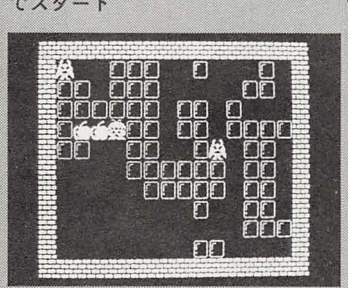
Dr.D：まったくだ。ただ面データの作りかたはあまり芸がないな。

編：カンタンに作れるからいいんじゃないですか。

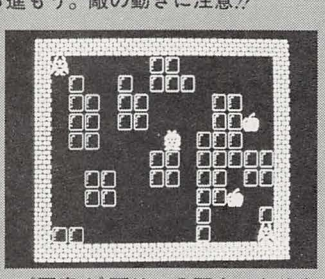
▲《写真1》アップルandアップルのタイトル画面。スペース・キーでスタート



▲《写真2》こうやってブロックを押しながら進もう。敵の動きに注意!!



▲《写真3》やった！　このりんごを合わせればラウンド・クリアだ!!



▲《写真4》面は，5面まであります。でも，むずかしくて簡単には進めないゾ！

アップル and アップルのプログラム・リスト

```
10 REM●●●
```

がありません。1面1面をじっくりやって，5面を解いてください。おわり。

㊙テク

- ブロックで敵をとじこめてしまう。
- 敵は2匹ですが，敵どうしを重ね合わせて1匹にすることができます。

```
157 X2=2*((K=$4A)-(K=$4B))+64*((K=$49)-(K=$4D))
160 IF K=$20 THEN 700
170 Y=(X1=64)+2*(X1=-64)+3*(X1=-2)+4*(X1=2)
180 Z=PEEK(X+X1):Q=PEEK(X+X1+Y1):Z1=PEEK(T+X2):Q1=PEEK(T2+X3)
185 S1=PEEK(X+X1+X1+X1)
190 IF Y=0 Y=1:GOTO 239
200 IF Z=$00 GOTO 150
210 IF Z=$01 GOTO 300
220 IF Z=$05 GOTO 340
230 POKEX,$00:POKEX+1,$00:POKEX+32,$00:POKEX+33,$00
231 POKEX+X1,P:POKEX+X1+1,P1:POKEX+X1+32,E(Y):POKEX+X1+33,F(Y)
233 IFKZ1=$00)+(Z1=$01)THEN X2=0
235 POKET,$00:POKET+1,$00:POKET+32,$00:POKET+33,$00
237 IF(Q1=$00)+(Q1=$01)THEN X3=0
238 POKET2,$00:POKET2+1,$00:POKET2+32,$00:POKET2+33,$00
239 POKEX+X1,P:POKEX+X1+1,P1:POKEX+X1+32,E(Y):POKEX+X1+33,F(Y)
240 POKET+X2,$69:POKET+X2+1,$8B:POKET+X2+32,$8A:POKET+X2+33,$8C
250 POKET2+X3,$69:POKET2+X3+1,$8B:POKET2+X3+32,$8A:POKET2+X3+33,$8C
255 IF(Z1=$05)+(Q1=$05)THEN700
260 IF(X=T)+(X=T2)THEN700
270 X=X+X1:T=T+X2:T2=T2+X3:GOTO 150
300 IF (Q=$01)+(Q=$85)+(Q=$00)+(Q=$69)+(Z=$69)THEN 150
310 POKEX+X1+X1,$01:POKEX+X1+X1+1,$02:POKEX+X1+X1+32,$03
320 POKEX+X1+X1+33,$04:GOTO230
330 REM●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
340 IF (Q=$21)+(Q=$80)+(Q=$69)+(Z=$69)+(S1=$69)THEN 150
345 IF Q=$55 THEN 800
350 U=1:U=0:G=1
355 O=U+1:U=U+1
356 POKEX+X1+X1U,$00:POKEX+X1+X1U+1,$00:POKEX+X1+X1U+32,$00
357 POKEX+X1+X1U+33,$00
360 POKEX+X1+X1O,$85:POKEX+X1+O+1,$86:POKEX+X1+O+32,$87
370 POKEX+X1+X1O+33,$88
375 L=PEEK(X+X1+X1+X1O)
380 IF L=$85 THEN 800
390 IF(L=$81)+(L=$80)+(L=$89)THEN POKE1,$AA:BEEP:G=0:GOTO 150
400 GOTO 355
700 REM●●●●●● MISS ●●●●●●●●●●●●●●●●
710 LOCATE10,9:PRINT" BAKA !!! ":LOCATE15,10:PRINT" ROUND ";R
715 FOR1=0TO3:FORJ=0TO250STEP2:POKEI,J:BEEP1:NEXT:NEXT
720 BEEP0:GOTO 110
800 REM●●●●●● CLEAR ●●●●●●●●●●●●●●●●
805 IF G=1 THEN 820
810 POKEX+X1,$00:POKEX+X1+1,$00:POKEX+X1+32,$00:POKEX+X1+33,$00
815 GOTO 840
820 POKEX+X1+X1O,$00:POKEX+X1+O+1,$00:POKEX+X1+O+32,$00
830 POKEX+X1+X1O+33,$00
840 FOR1=$FFTO$00STEP-8:POKEI,I:BEEP1:NEXT:BEEP0:R=R+1
845 FOR1=10TO100:FORJ=255TO1STEP-1:POKEI,J:BEEP1:NEXT:NEXT:BEEP0
847 FOR1=0TO1000:NEXT
850 IF R=6 THEN 900
860 LOCATE10,9:PRINT" CLEAR !!!":LOCATE15,10:PRINT" ROUND ";R
870 FOR1=0TO1000:NEXT:GOTO110
900 CLS:LOCATE10,5:PRINT"ALL ROUND CLEAR !!!!!"
910 LOCATE15,10:PRINT"OMEDETOU"
920 END
```

```
1000 REM●●●●●● TITLE ●●●●●●●●●●●●
1010 FOR1=$J100TO$C11F:POKEI,$00:POKEI+32,$00
1020 POKEI+$2E0,$00:POKEI+$2C0,$00:NEXT
1030 FOR1=$C140TO$C3A0STEP32:POKEI,$00:POKEI+1,$00
1040 POKEI+30,$00:POKEI+31,$00:NEXT
1050 LOCATE4,6:PRINT"[redacted]"
1060 LOCATE5,5:PRINT"[redacted]"
1070 LOCATE6,5:PRINT"[redacted]"
1080 LOCATE8,14:PRINT"A N D"
1090 LOCATE10,10:PRINT"[redacted]"
1100 LOCATE11,9:PRINT"[redacted]"
1110 LOCATE12,9:PRINT"[redacted]"
1120 LOCATE16,6:PRINT"PUSH [SPACE] KEY"
1130 LOCATE17,14:PRINT"T O"
1140 LOCATE18,9:PRINT"ROUND 1 START !!"
1145 LOCATE14,10:PRINT"APPLES HARVEST 21"
1150 PICKK:IF K=$20 THEN RET
1160 GOTO 1150
2000 REM●●●●●● CHR ●●●●●●●●●●●●●●
2010 LOCATE10,9:PRINT"PLEAS WAIT !!!"
2020 FOR I=$C000 TO $C0A7
2030 READ A$:A$="$"+A$:POKEI,VAL(A$):NEXT:RET
2040 DATA FE,FE,00,EF,EF,00
2050 DATA 00,3F,40,4E,50,50,50,00,FC,02,02,02,02,02
2060 DATA 50,40,50,50,40,40,3F,00,02,02,02,02,02,FC,00
2070 DATA 00,00,00,01,03,3B,7F,E7,00,30,F0,80,00,78,FE,FF
2080 DATA CF,DF,DF,CF,EF,77,7F,3F,FF,FF,FF,FF,FE,FE,7C
2090 DATA 0C,1C,18,19,3F,33,71,79,7F,7C,F8,FF,E7,C6,8E,1E
2100 DATA 30,38,18,98,F8,CC,8E,9E,FE,3E,1E,FF,E7,C3,E1,78
2110 DATA 1C,02,1F,3F,7F,FF,EE,A4,70,80,F0,FC,FE,FF,ED,49
2120 DATA 7F,F3,F3,FF,7C,1B,7F,FC,FE,9F,9F,FF,7E,36,FE,FF
2130 DATA 7F,C7,C7,E7,FF,7F,9F,1F,FE,6F,6F,6F,9F,9E,F8,F0
2140 DATA 7F,EF,ED,ED,63,33,1F,1F,FE,E3,E7,FE,FC,F0,F8
3000 REM●●●●●● MEN PRINT ●●●●●●●●
3020 R4=3070+R*30:RESTORE R4
3030 FOR1=0TO26STEP2:READ I$
3040 FOR1=$C142TO$C3A2STEP$40
3050 R3=10-(*$C3A2-1)/64
3060 R$=MID$(I$,R3,1):R2=VAL(R$):POKEI+11,A(R2)
3070 POKEI+11+1,B(R2):POKEI+11+32,C(R2):POKEI+11+33,D(R2)
3080 NEXT:NEXT:RET
3090 REM●●●●●● MEN PRINT ●●●●●●●●
3100 DATA1222211111,1223211111,1111111111,2221111111,2222221111
3110 DATA2222222111,1111122311,1122122111,2122222222,1111122112
3120 DATA1222111111,1112222221,2212222221,1112111121
3130 DATA1111111112,1222211112,1122212211,1111112211,1222111111
3140 DATA1122111111,2211122111,2211122111,1211111111,1111222222
3150 DATA1122222211,1122221311,1113122111,1111122121
3160 DATA1111122222,1222121112,1222121312,1122121112,2222122222
3170 DATA2122111111,2122112222,2122112222,2122111122,1111222122
3180 DATA1111222122,1111111111,1322111111,1122122111
3190 DATA1221111112,1221322221,2221122211,2221111121,1212221121
3200 DATA1312222112,1211112211,1212112211,1211212121,1221221211
3210 DATA1211221221,1221121221,1112122211,2211122211
3220 DATA1111111111,1111111111,2222222222,1111311112,2222222212
3230 DATA2111111212,2122221212,2121212212,2121112212,2122222212
3240 DATA2111111112,2222222222,1111311111,1111111111
```

評…投稿ますってすっ(ぐっ)美

★ぼくは，はじめてベーマガを買いましたが，影さんというのは，悪役なんですか？（大阪市・必殺仕事猿V14才）
……【影：私は，正義のみかたでみんなから「ベーマガのヒーロー」と呼ばれているゾ!!つぐ美：だれが？】

JR-200用

ウォーター
WATERクン

★平田　正典

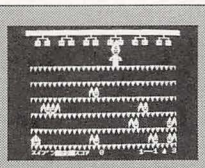
●内　容

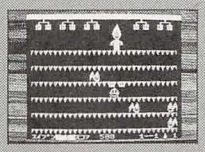
WATERクンをあやつり，各面の敵を倒し，デッドファイアーと対決します。ボスのデッドファイアーは何度も水玉攻撃しないと倒せません。

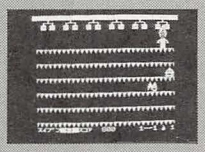
各面の敵は１面がエイリアンです。この敵は動かないのでかんたんに倒せますが，落ちてくる岩に気をつけてください。

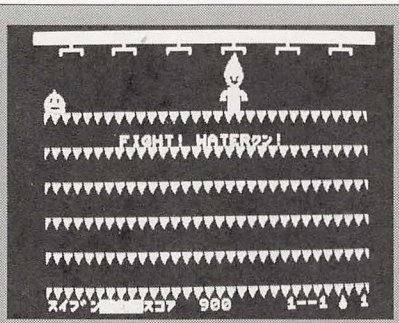
《第１表》変数表

X，Y…WATERクンの座標
H，V…WATERクンの前の座標
D……デッドファイアーのX座標
DD……デッドファイアーのX座標増加量
DX，DY…どびーんの座標
TX，TY…どびーんの座標増加量
X(０～１)…３面のデッドファイアーのX座標
DF(０～２)…デッドファイアーの体力
（０＝ボス　１，２＝３面）
AL……エイリアンの残り数
DB……どびーんの体力
NK……WATERクンの残り数
WX，WY…ワープゾーンの座標
T……水玉の投げる方向
R……岩を落とすまでのカウンタ
K……ワープゾーン変更までのカウンタ
L……水分消費までのカウンタ
KT……０＝通常時　１＝決闘時
F……０＝１，２面　１＝３面
M……面
MM……１ループ
S……スコア
HS……ハイスコア
N$……ネーミング
A$……空白２×２
A$(０～１)…WATERクンのキャラ
B$(０～１)…エイリアンのキャラ
B$……どびーんのキャラ
F$……空白デッドファイアー用
G$，H$…デッドファイアーのキャラ

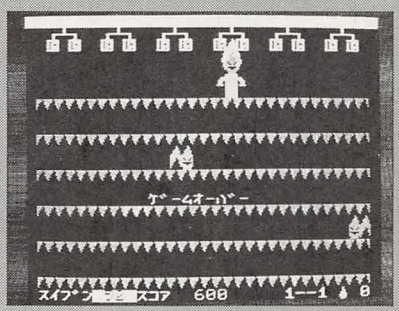

▲《写真１》左下がWATERクンだ


▲《写真２》あっ！鉄アレーだ!!


▲《写真３》よし，あと１匹だぞ



◀《写真４》全部エイリアンをやっつけると親玉と対決



◀《写真５》WATERクンが全部やられると終わりです

２面はエイリアンとどびーんです。どびーんは何回か水玉攻撃すると倒せます。また，ぶつかると水分を吸い取られます。水分が０になってもアウトです。

３面は一番の難所で，子分のデッドファイアー２人と戦います。こいつは，ボスより動きが速いので，たくみにワープを使わないとすぐにやられてしまいます。水玉を何度かぶつければ倒せます。また，片方をやっつければＯＫです。

このように各地を支配しているデッドファイアーを倒していくのです。

●キー操作

←→で左右に動き，↑でワープします。ワープする場所は，道が水色になってる場所です。↓で水玉方向を反転。スペース・キーで水玉攻撃です。

WATERクンのプログラム・リスト

```
75  REM ============== WATERクン ==============
85  REM ==== 1986.9.19.ｶｽﾀｰﾄ  ALL BASIC  MASAHORI HIRATA  JR-200 ====
95  REM ========================================
100 CLEAR &HFFF:DIM D(255),H$(1),T$(255):H$="H":T$="HIRATA":RANDOMIZE:GOSUB 1410
110 E$="FIGHT! WATERｸﾝ!!":K$=CHR$(28):L$=CHR$(29):D$=CHR$(31):H$=L$+L$+D$+D$+L$
120 A$(0)=" ":A$(1)="■":B$(0)="  ":B$(1)="■■":C$="■"
130 A$(2)=" "+C$+" ":A$(3)="■"+C$+"■":B$(2)="  ":B$(3)="■■":D$="■"
140 E$=" "+D$+" ":F$="■"+D$+"■":G$=" "+C$+" ":H$="■"+C$+"■"
150 G$(0)=" "+K$+" ":G$(1)="■"+K$+"■":H$="(6)"+C$+"6"+L$+L$+"5"+K$+"5"
160 FOR I=1 TO 30:F$=F$+"■":NEXT
170 FOR I=1 TO 5:DC(2*I)=I:NEXT:GOTO 1180
175 REM ■■■■■■ ﾒｲﾝﾙｰﾁﾝ ■■■■■■
180 IF PEEK(31)=0 THEN PLAY "B",,,$7000,$7026+(KT+F)*30:X=10
190 K=K+1:IF K>6-KT*5-F*5 THEN GOSUB 670:K=0
200 L=L+1:IF L>2 THEN GOSUB 640:L=0
205 REM ■■■■■■ WATERｸﾝﾊﾝﾄﾞｳ ■■■■■■
210 H=X:V=Y:PICK I:ON OC(I)+1 GOTO 240,220,230,760,730,680
220 X=X+(XX(2)=2):GOTO 240
230 X=X+(XX(2)=2)*2
240 GOSUB 340:C=C+(C=8):COLOR 5,,1:LOCATE H,V:PRINT A$(C)
245 REM ■■■■■■ DEAD FIRE-ﾊﾝﾄﾞ ■■■■■■
250 IF R>0 THEN R=R-1:ON (R=0)+1 GOTO 290,1060
```

★編さん，今年の中日おしかったですね。広島とは，たったの20ゲーム差だったのに。（青森県上北郡・**イヤミなBONZE13才**）……【**編**：今年は，だめだったが来年はきっと優勝するゾ!!**影**：たしか，昨年も同じことを…。】

●その他

コツとしては，移動や水玉攻撃のときはキーを押したままにしておくこと。1，2面で残りの列が少なくなってきたら，ワープしまくる。そうするとワープゾーンの変更が早まります。3面は1，2発しか1回に攻撃できないので，ワープしては攻撃を片方に集中しよう。

また，裏ワザとして，「分身！WATERクン」「黄色のエイリアン」「対決なのに下にいる」があります（バグのようなもので別に意味はない）。

それから，端のほうの敵は少し間をあけないと倒せません。

CHECKER FLAG

Dr.D：なかなか独創性のあるゲームだな。キャラクターが大きいのがいいぞ。

編：リストは長いけれど見やすくできていますね。

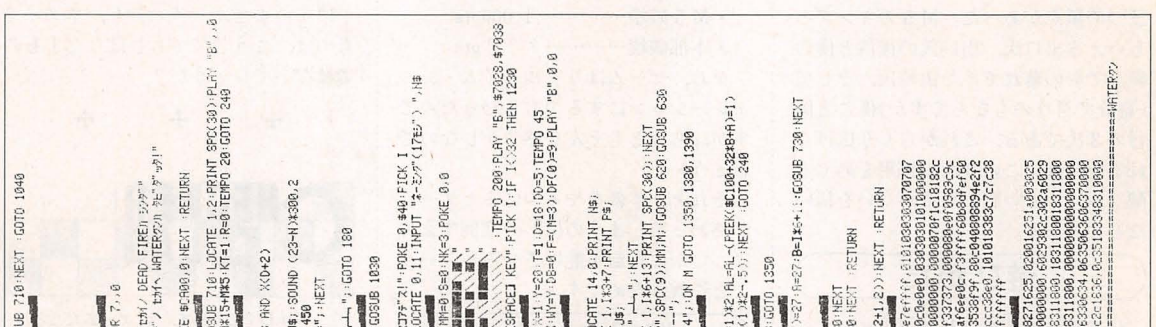
Dr.D：プログラムを細かくわけて作ったほうが，作りやすいのだ。マルチ・ステートメントが少ないのも見やすくしているようだ。

編：わざわざスペースをあけてあるところがありますね。

Dr.D：これもプログラムを見やすくしているな。

by カジャ＝グース

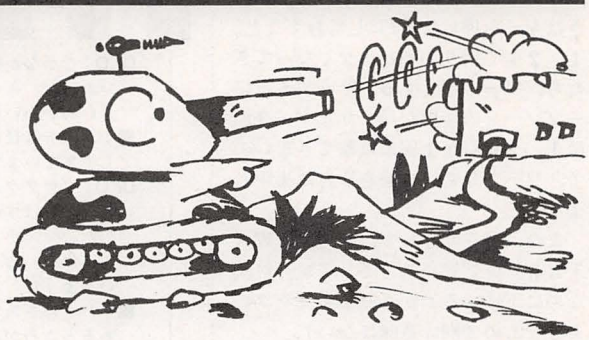
評…すごい迫力だね（編）



★俺は，どっかのあんちゃんの続きを勝手にコンティニューして，イシターを復活させたうつけもんだ！これには勝てまい！（岡山県津山市・**マージャン太郎15才**）……**【影：人のやっているのを横取りした私のほうが上だ!!】**

M5(BASIC-I)用

みにくい争い



★岡村　克宜

STORY

ベーマガのM5プログラマーには，三つの頂点があった。M5のキングともいえる出口氏，出口氏の復活と僕の執念で影の薄れてきた山崎氏，そして(自分で言うのもなんですが)僕こと岡村の3氏である。これからくり広げられる物語は，この3氏の採用をめぐる醜（みにく）い闘（たたか）いを描いたものである。

遊びかた

ルールはつぎのとおりです。

○自分は4方向移動。
○ミサイルは単発。
○目的は敵のM5・本部を破壊すること。
○敵A・山崎氏はバリケードをはるのみ。
○敵B・出口氏は3連射のミサイル攻撃。
○目的達成，自機破壊でゲームエンド。
○得点
- バリケード破壊…　100pts
- マシン撃破……　500pts
- M5破壊……　1,000pts
- 本部破壊……？？？pts

なお，ゲームはリアルタイム・シミュレーションにするつもりだったんですが，ちっともそんな感じがしないでしょう。

それと，本部をやっつけるとゲームが終わってしまうのは，一度倒すまでに，いかに再起不能にさせるかということを競うためです。

情報コーナー

僕がイメージどおりに作れなかったゲームはたいていボツなので，採用のこつは，イメージをしっかり見極めて，そのとおりに作ることです。ちなみに，この作品は……。

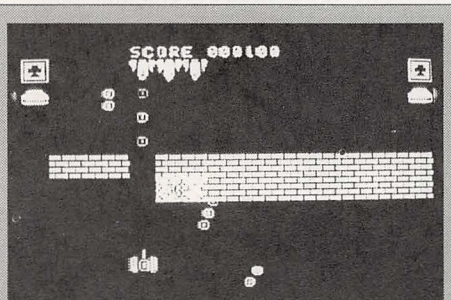
最後に

出口，山崎のおふたかたさん，ホントにすいませんっ！　でも，ネタってものは，こうしてでもしぼりだすものではないでしょうか？

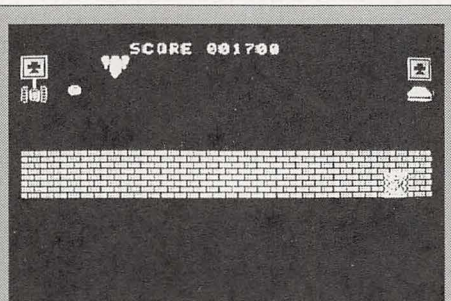
✣　✣　✣

CHECKER FLAG

Dr.D：これはすごいゲームだな。
編：常連だからこそ作れるゲームですね。情報コーナーについてなにかひと言。
Dr.D：そうだな。まさしくそのとおりだ。だいいち作っていくうちにゲームがコロコロ変わるようでは，プログラムがめちゃくちゃだからな。

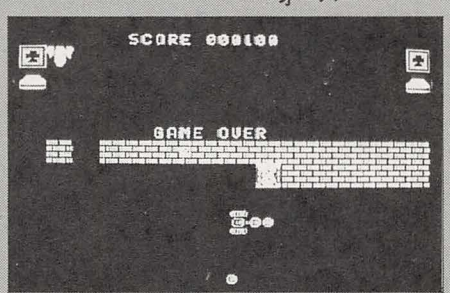


▲《写真1》バリケードを破壊してM5本部内にもぐり込め！



◀《写真2》なんとか敵地に乗り込んだ。二つの本部を破壊しなければ…

▶《写真3》本部破壊完了！　みにくい争いに終止符を打てるか!?



▼《写真4》敵の弾やバリケードにぶつかるとゲーム・オーバー

★OFの送りかたがわからないので教えてください。(栃木県那須郡・**相木洋一郎15才**)……【影：現金封筒に1,000円札とOFのネタを入れて，ベーマガ編集部影あてまで送ること。編：本気にしたらどうするんですか！】

《リスト1》キャラクター定義のプログラム・リスト

```
10 Print "[UP-1]":Poke &701A,0
20 for I=&80 to &8B:read D$
30 if D$="" then let D$=rPt$(16,"0")
40 stchr D$ to I,1:next
50 for I=0 to 27:read D$
60 if D$="" then let D$=rPt$(16,"0")
70 stchr D$ to I:next
80 vPoke &3B90,160:vPoke &3B91,112
90 mag 2:scod 0,0:scol 0,3:scod 1,16
100 scol 1,5:scod 2,20:scol 2,15
110 scod 3,24:scod 4,24:scod 5,24
120 scod 6,24:scol 3,7:scol 4,15
130 scol 5,15:scol 6,15
140 chain
10000 data 00fefefe00efefef,,,
10010 data ff80bfbfbcbcb0b0,b0bebcb8bfbf80ff,ff01fdfd3d3d0d0
d,0d7d3d1dfdfd01ff
10020 data 0000000000001f3f,7fffff8080ff0000,0000000000f0f8f
c,fefff0101ff0000
10030 data 0101010101719 0f3,94f595f595f49370,8080808080 8e09c
f,29afa9afa92fe90e
10040 data 7093F495F595f594,f3907010101010101,0ee92fa9afa9af2
9,cf098e8080808080
10050 data 0305050700000 1fd,fd0100000 7050503,fe5555ff00fc027
a,7a02fc00ff5555fe
10060 data 7faaaaff003f405e,5e403f00ffaaaa7f,c0a0a0e0000080b
f,bf800000e0a0a0c0
10070 data ffc0a09f9c999295,9592999c9fa0c0ff,ff0305f9399949a
9,a9499939f90503ff
10080 data 0073f3f777773727,2707070603030100,00cecfefae6eac6
4,a460a060c0c08000
10090 data 003c425a5a423c00,,,
```

《リスト2》メインのプログラム・リスト

```
10 dim MX(2),MV(2),MU(2)
30 for I=0 to 2:let MX(I)=-20:let MV(I)=160-I*40:next
40 let BX=112:let BV=16
50 let X=112:let Y=168:let H0=0
60 let H$="↖↗↓←→↑":let H1$="━┣↓←←┫╋↑"
70 Print "[CLR]" H$ tab(30)H$ "↓" H1$ tab(30)H1$
75 let AX=0:let AY=72:let AV=16
80 Print "[HOME]SCORE " right$("000"+num$(SC)+"00",6)
100 let KY=Peek(&702B)
110 if KY<>46 and KY<>51 and KY<>54 and KY<>55 then goto 195
120 let UX=((KY=54)-(KY=55))
130 let UY=((KY=51)-(KY=46))
140 scod 0,-((4+UY)*(UX=0)+(12+UX)*(UY=0))
150 let UX=UX*16:let UY=UY*16:let X=X+UX:let Y=Y+UY
160 let RX=X:let RY=Y:gosub 480
170 if RD=&80 or X<0 or X>240 or Y<8 or Y>168 then goto 190
180 if RD>&83 then goto 500
185 goto 195
190 let X=X-UX:let Y=Y-UY
195 loc 0 to X,Y
200 if FUX<>0 or FUY<>0 then goto 230
210 if inP(&30)=0 then goto 310
220 let FUX=UX:let FUY=UY:let FX=X+4:let FY=Y+4
230 let FX=FX+FUX:let FY=FY+FUY:loc 3 to FX,FY
240 if FX<0 or FX>244 or FY<12 or FY>172 then goto 300
250 let RX=FX:let RY=FY:gosub 480
260 if RD=&80 then let P0=1:goto 290
270 if RD=&88 then let P0=10:goto 290
280 if RD=&84 then let H0=H0+1:if H0>1 then goto 550 else go
to 290
285 goto 310
290 let SC=SC+P0:Print cursor(FX/8,FY/8)"  ↓←←  "
300 let FUX=0:let FUY=0:loc 3 to-20,-20:goto 80
310 loc 1 to AX,AY:let AX=AX+AV
320 Print cursor(AX/8,AY/8)"[SPACE]↓←←[SPACE]"
330 if AF=0 and(AX=0 or AX=240)then let AY=AY+AV:let AV=-AV:
let AF=1:goto 320
340 let AF=0:loc 1 to AX,AY
350 for I=0 to 2
360 if MV(I)>168 then let MV(I)=12:let MX(I)=BX:let MU(I)=(X
-BX)*8/Y
370 let MX(I)=MX(I)+MU(I):let MV(I)=MV(I)+8
375 loc 4+I to MX(I),MV(I)
380 if MX(I)-X>0 and MX(I)-X<16 and MV(I)-Y>0 and MV(I)-Y<16
 then goto 500
390 next:let BX=BX+BV:if BX=16 or BX=224 then let BV=(BX>128
)*32+16
400 loc 2 to BX,8
410 if X=AX and Y=AY then goto 500
420 if X=BX and Y=8 then goto 500
430 if AX=FX-4 and AY=FY-4 then goto 470
440 if BX=FX-4 and 8=FY-4 then goto 460
450 goto 100
460 let SC=SC+5:let BX=-112:let BV=16:goto 300
470 let SC=SC+5:let AX=X:let AY=88:goto 300
480 let RD=vPeek(&3800+RX/8+RY/8*32)
490 return
500 Print cursor(10,8)"GAME OVER"
510 out &20,&E7
520 for I=&F0 to &FF:out &20,I
530 for J=0 to 100:next J,I
540 if Peek(&702B)=8 then run else goto 540
550 Print cursor(10,8)"Very Good!![E]"
560 goto 540
```

★影さんは何人ですか？やっぱりお人(オジン)でしょうね。(静岡県富士市・ミステーク六本木14才)……【影：それは別人だよ。編：じゃあ狂人ですか？影：本人に決まってるだろ！】

M5(BASIC-G)用

ズーン
ZOON

★常山　明

◆遊びかた

自機はカーソル・キーで上下左右に移動し，左シフトキーでミサイル発射です。また，コントロール・キーがポーズです。

はじめにレベルをカーソル・キーの上下で選んで，左シフトキーでスタートです。

㊙：このとき，あることをすると無敵モードになります。

ゲームは，八つのステージにわかれていて，敵を撃つと，たまに[?]マークがでます。これを取るとパワーアップ！ ただし，ミサイルを撃った状態だと効果はありません。

また，各ステージの終わりごろには，敵の要塞がでます。これに16発当てると破壊でき，つぎのステージに進めます。

❖　❖

《第1表》パワーアップの種類

[?](赤)	ミサイルの数が増えて，最高3連射できます。
[?](青)	自機のスピードがアップ。取りすぎないように！
[?](水色)	前3方向とうしろにミサイルが撃てるようになります。
[?](紫)	ミサイルの威力がアップします。
[?](みどり)	一定時間無敵になります。

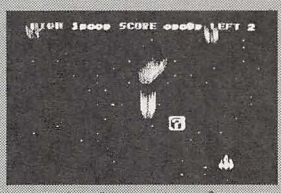
《第2表》変数表

SC……スコア
HS……ハイスコア
X，Y……自機の座標
F(X，0)，F(X，1)……敵のX，Yのベクトル
A(4～9)…パワーアップのフラグ
K，K0，K1…キー入力用

《第3表》プログラムの説明

10～ 140	初期設定
150～ 240	メイン
250～ 290	当たり判定
300～ 480	敵の移動
490～ 530	敵ヤッツケタ！
540～ 580	ミサイルの処理
590～ 630	やられたときの処理
640～ 700	パワーアップ
710～ 860	面クリア
870～ 920	ゲーム・オーバー
1020～1050	ポーズ
1060～1130	敵要塞

▲《写真1》敵の動きにまどわされないようネライをつけろ



▲《写真2》でた！　パワーアップ・マーク。敵に当たらないように取ろう

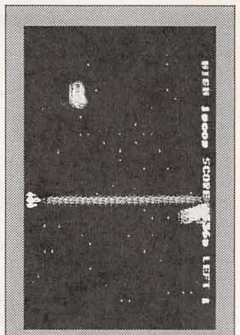
《リスト1》キャラクター定義のプログラム・リスト

```
10 data 0000FF7F001F0F0007030001000000000000FFFFFFFFFF3FFFFF
20 data 00FFFF03FF3FFCF0A167EB09C4241299880C8EBF8C0F83F0F85E6D7902324
30 data 48911137C71F0000FFFFFFFFFFFFFFFFC0FFFFE0000FFFE00FCF800F0E0
40 data 0103030202222323677FFFFFFFEF63210008080800888888CC5C
50 data 0107070F0F0F0F171709080607020101806E0E0F0F0F0F0E8E890
60 data 007FFE0E0CFDCDCC0C0C3C3C0C3E3F07F00FE0F07F33B3B3BE383
70 data E09C6865600514442F2F1312484C83F0818038B6521525238A9E
80 data 2040204020606060600000000000040204020406060606060
90 data 80800F0F0FAFAFE7E7E7E7F7C393B1D0E0001010B0F5F5F7F7E7EF
100 data 0302030600F1E3F7E7B707173793C1C0CC0400C060F078FC7EDE
110 data 030F3F7FFC7123070723518C43300C03C03300CC2318AC4E0E0C
120 data 0000846300FDFFFFFFEDF9B9A92101000000000020C6BFFF7FFFFB5
130 data 0107173B3F7971616372F1F2920160F80E0F0ECF49E8E86C64
140 data 0106182026484086884042252418060180180C344A82B1894
150 data 0000010100000101010404010307070340004040404040000202
160 data C020402106091327271309070150A0080010500A80E090C8E4E4C
170 data END
180 data 200,14,216,5,216,5,216,5,208,6,208,4,208,2,208,15,2
190 print"WAIT A MINUTE":mag 2:console 0,1
200 restore:len 100:I=18:S=0
210 read A$:if A$="END" then 9oto 230
220 stchr A$ to I:I=I+4:9oto 210
230 stchr rdchr$(111,3)to 48,7
240 for I=0 to 15:read A,B:sscol I,A:sscol I,B:next
250 data 214,8,220,13,220,13,220,13,220,13
260 for I=&2968 to &2BD7:D=vpeek(I):vpoke I,D or D/2 or D/4:
next
270 stchr "0307070c18104060" to 33,7:for I=33 to 127:stchr r
dchr$(I,2)to I,7:stchr "A0A0A0A0606060" to I,8:next
280 for I=48 to 57:stchr "707070707040404040" to I,8:next
290 cls:A$="ZOON":for I=1 to 5:print cursor(12+I,9)mid$(A$,I
,1):sleep 5,5:next:print cursor(10,20);"LOADING NOW!":chain
```

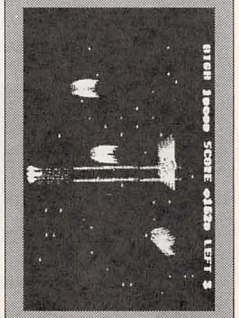
★となりの町に〝メガネの菊池時計店〟という，わけのわからない店がある。(宮城県泉市・早苗ちゃん大好き！14才)……【影：その店は，時計を買うとメガネが付いてくるのか!?サングラスは付いてこないのか？】

《リスト2》メインのプログラム・リスト

```
10!■■■■ ZOON ■■■■
20 C=rnd(13)+2:for I=0 to 2:scod 20+I,188+I*4:scol 20+I,C:ne
xt
30 Print "■":restore:console 0:erase:mag 2
40 dim F(10,2),A(9):len 100:HS=10000:RR=1
50 Print "■";cursor(12,3);"ZOON";cursor(9,15)"● LEVEL 1";cur
sor(11,17);"LEVEL 2"
60 A=inkey(0):if A=51 then RR=1:Print cursor(9,15);"●←↓↓ " e
lse if A=46 then RR=2:Print cursor(9,17);"●←↑↑ "
70 if inkey(1)=4 then goto 90
80 if A=54 then M=1 else goto 60
90 for I=125 to 127:stchr "0000001000000000" to I,7:color I,
16*(rnd(12+2)):next
100 cls:for I=0 to 50:Print cursor(rnd(30),rnd(20)+2);chr$(1
25+rnd(2));:next
110 erase:SC=0:LE=3:gosub 920
120 A$="04T200L8EEDERFRERDRERDC4EEDERFRERDRERDC4":A1$="03T20
0L8CCo3bo4CRDRCRo3bo4RCRo3ba4o4CCo3bo4CRDRCRo3bRo4CRo3ba4"
130 Play A$,A1$:A(4)=1:A(5)=8:for I=6 to 9:A(I)=0:next:for I
=1 to 3:scod I,216:next:scol 0,14
140 X=130:Y=150:VX=0:VY=0:loc 0 to X,Y:gosub 720
150!■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
160 if M=1 then A(6)=1
170 color 125+rnd(2),16*rnd(15)
180 K=inkey(0):if K=0 then goto 220
190 VX=VX-((K=55)-(K=54))*A(5):if X+VX>235 then X=235:VX=0 e
lse if X+VX<0 then X=0:VX=0
200 VY=VY-((K=46)-(K=51))*A(5):if Y+VY>175 then Y=175:VY=0 e
lse if Y+VY<8 then Y=8:VY=0
210 X=X+VX:Y=Y+VY:move 0 to X,Y,1
220 K1=K0:K0=inkey(1):VX=0:VY=0:if K1<>K0 and K0=4 then goto
 550
230 if inkey(1)=1 then gosub 1030
240 if A(6)=1 then scol 0,9:CU=CU+1:if CU=200 then scol 0,14
:A(6)=0:CU=0 else goto 270
250!■■■■■■■■
260 if A(6)=1 then else C=coinc(0,11,22):if C<>-1 then goto
600
270 C=coinc(0,4,9):if C<>-1 then Play,,"T25504L16GEFDC":goto
 280 else goto 310
280 if K0=4 then erase C else on C-3 gosub 650,660,670,680,6
90,700:erase C:SC=SC+100:gosub 920:goto 300
290 for I=1 to A(4):C=coinc(I,11,15):if C<>-1 then return 50
0 else next:return
300!■■■■■■■■
310 if KU=500 then gosub 1060:N=1 else KU=KU+1
320 if N=1 then KU=0:gosub 1090
330 if O=0 then goto 350 else if O>=6 then goto 460 else got
o 380
340!■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
350 gosub 290:B=rnd(3)+4:if status(B)=0 then loc B+7 to rnd(
255),0:move B+7 in B step(rnd(RR)-1)*2,2,3-RR
360 goto 160
370!■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
380 gosub 290:if O=4 then gosub 440 else gosub 430
390 move B+7 in B step F(A(B-4),0)*RR*sgn((130-X)+1),F(A(B-4
),1),2
400 A(B-4)=A(B-4)+1:R1=0:if A(B-4)=10 then A(B-4)=0
410 goto 160
420!■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
430 gosub 290:B=rnd(1+RR)+4:if status(B)=0 then loc B+7 to r
nd(255),0:A(B-4)=0:return else return
440 B=rnd(1+RR)+4:if status(B)=0 then loc B+7 to rnd(255),19
1:A(B-4)=0:return else return
450!■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
460 gosub 290:on O-5 gosub 470,480:goto 160
470 B=rnd(RR+1)+4:if status(B)=0 then loc B+7 to X+(rnd(32)-
16),0:move B+7 in B step 0,4,3-RR:return else return
480 gosub 430:move B+7 in B step(sgn((X-130)+1))*3,5,3-RR:re
turn
490!■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
500 SC=SC+rnd(5)*10:Play,,"03T255132CDGF":if A(9)<>1 then er
ase I
510 X1=sprite(C,1):Y1=sprite(C,0):erase C:loc 10 to X1,Y1
520 move 10 step 0,10,1:if rnd(4*RR)=1 and N<>1 then loc rnd
(5)+4 to X1,Y1
530 goto 160
540!■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
550 for I=1 to A(4)
560 if status(I)=0 then loc I to sprite(0,1),sprite(0,0)-16+
(-(K=46 and A(8)=1)*32)else next
570 if A(8)=1 then move I step((K=54)-(K=55))*4,(-(K=46)*9)-
4,1 else move I step 0,-6,1
580 goto 240
590!■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
600 for I=15 to 1 step-1:erase:sg 3,6,I
610 sleep 2,3:loc 10 to X,Y:sleep 2,3:next:sg 3,,0
620 sleep 2:LE=LE-1:KU=0:N=0:D=0:gosub 920
630 if LE=0 then goto 880 else erase:on RR goto 140,130
640!■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
650 if A(4)<3 then A(4)=A(4)+1:A(8)=0:return else return
660 if A(5)<32 then A(5)=A(5)+4:A(8)=0:return else return
670 A(6)=1:A(9)=0:for I=1 to 3:scod I,216:next:return
680 if LE<9 then LE=LE+1:return
690 A(8)=1:return
700 A(9)=1:for I=1 to 3:scod I,204:next:return
710!■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
720 erase 11,12,13,14:on O+1 gosub 790,800,810,820,830,840,8
50,860
730 for I=11 to 15:scod I,SO:scol I,SL:next:on O+1 restore 9
40,950,960,970,980,990,1000,1010
740 for J=0 to 1:for I=0 to 9:read F(I,J):if F(I,J)=999 then
 goto 760
750 next:next:Play "04T200L16CDCDF4"
760 for I=0 to 3:A(I)=0:next
770 Print cursor(12,10);"STAGE ";O+1:sleep 2:Print cursor(12
,10);"          ";:return
780!■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
790 SO=220:SL=13:return
800 SO=236:SL=7:return
810 SO=224:SL=12:return
820 SO=232:SL=13:return
830 SO=228:SL=3:return
840 SO=240:SL=10:return
850 SO=244:SL=5:return
860 SO=248:SL=8:return
870!■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
880 erase:if SC>HS then HS=SC:Print cursor(8,5);"YOURE HIGH
SCORE!"
890 Print cursor(10,10);"GAME OVER"
900 Play "T13004L4C.E3EG.F3DC2","T13003L4C.C3CC.C3CC2"
910 sleep 4:goto 50
920 Print "■ HIGH ";right$("00000"+num$(HS),5);" SCORE ";rig
ht$("00000"+num$(SC),5);" LEFT";LE:return
930!■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
940 data 999
950 data 0,0,0,-1,-2,-3,0,-1,0,0,3,4,3,1,0,-1,-2,-3,-3,-8
960 data -1,-2,-1,-2,-2,-2,2,2,2,2,2,2,2,-1,-1,-1,2,2,2,2
970 data 0,0,0,3,3,0,0,0,0,0,4,4,4,-4,-4,4,4,4,4,4
980 data 0,4,0,0,4,0,4,0,0,4,-4,0,-4,-4,0,-4,0,-4,-4,0
990 data 2,-2,2,-2,2,-2,2,-4,4,-4,1,1,1,1,4,4,4,4,4
1000 data 999
1010 data 999
1020!■■■■■■■■
1030 move off:Print cursor(12,11);"PAUSE":Play "L32CR":if in
key(1)=0 then else goto 1030
1040 if inkey(1)=1 then move on:Print cursor(12,11);"     "
else goto 1040
1050 if inkey(1)=0 then return else goto 1050
1060!■■■■■■■■
1070 Joint:Joint 21 to 22,4:Joint 20 to 21,4
1080 loc 22 to 128,-16:move 22 in 10 to 128,60,7:return
1090 if status(10)=0 then move 22 in 10 to rnd(255),60,3-RR
1100 Play "03132EE":move off:if coinc(1,21,21)<>-1 then move
 on:D=D+1:erase 1:Play "l16o8ce":if D>16 then D=0:goto 1120
1110 move on:return
1120 erase:sg 3,5,15:sleep 1:for I=15 to 0 step-1:sg 3,6,I:s
leep 5.5:next:Print cursor(11,10);O+1;"× 500!":N=0
1130 SC=SC+O*500:sleep 2:O=O+1:if O=8 then if RR=1 then RR=2
:O=0:goto 140 else goto 880 else goto 140
```



◀《写真3》ミサイルのパワーアップだ。敵をドカドカやっつけろ！

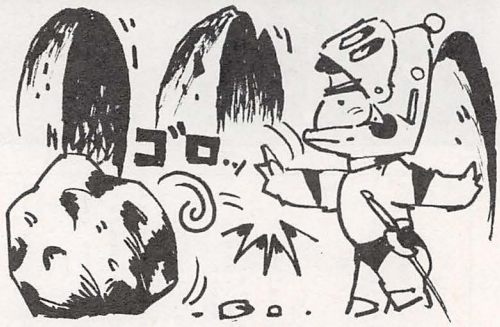


▶《写真4》各ステージの終わりには要塞がでる。16発たたき込め！

★X1TURBO, X1TURBOII, X1TURBOIIIとでましたが，ところでシャープさん。X1TURBO IVをだす予定は？（栃木県 那須郎・ハゲタカオクソゴリラスピン）……【編：じつはTURBO Zがでるよ。】

MSX/MSX2用

HYDE PARK II
ハイド　パーク　トゥー



★原田　哲郎

★物語

みごと僕は，ハイドパーク（86年8月号111ページ）の16面を解いた。すると，お金がたくさんふってきた。僕は，そのお金をすべて持ちかえり，大金持ちになったのだ。

しかし，そのため，僕の心は，汚れていった。それを気にした神様は，またどこからともなく現れ，「おまえは，きれいな心を失った。おまえを，不思議な世界へ連れていってやる。そこの一番下の地下21階に行けば，すべてがわかるだろう」。

それを聞いているうちに，急にあたりが暗くなった。そう，ここは不思議な世界。僕はいつのまにかジムのかっこうをしていた。心が汚れているせいか，自分が黒い……。

《第1表》変数表

X，Y……自分の座標	V……VRAM用
R……ラウンド	VX，VY…自分の向き
M……残り	A$(n)……ブロックなど
SC……スコア	R$(n)……ラウンド・データ
T……タイム	GX(n)，GY(n)…ゴールデータ
PL，CF…フラグ	XX(n)，YY(n)…自分のデータ
SP……スプライトの状態	P$(n)……プレイ文のデータ
ST……スティック関数	

★遊びかた

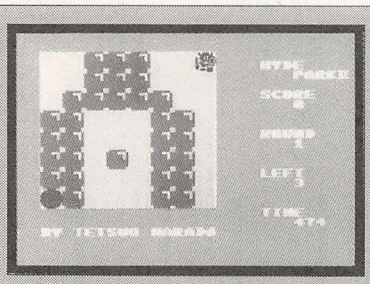
カーソル・キーでもジョイスティックでも遊べます（ポートは，Aか1に入れてください）。

カーソルで，上下左右に行きます。そして地下の入り口に行けば面クリアです。

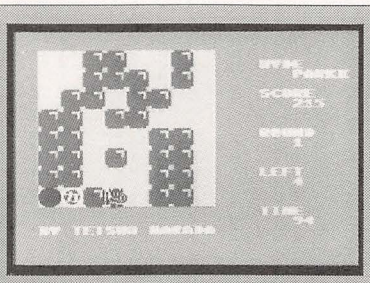
ここは不思議な世界なので，自分が

CHECKER FLAG

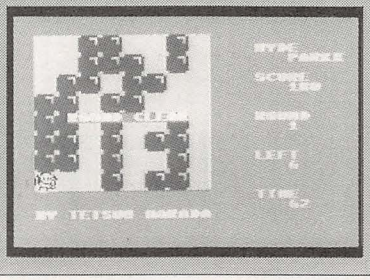
編：パズルゲームですよ。
影：よくあるロードランナー風のパズルゲームだけど，むずかしいですよ。
Dr.D：うーん，このゲームはなかなか良くできているゾ。リストも見やすいし，シンプルにできている。なかなかこっているので影くんにはむずかしすぎたかな？



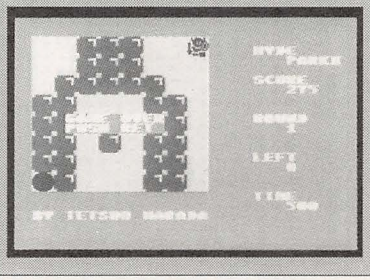
▲《写真1》右上のジムを操作してブロックをうまく動かし●まで行こう！



◀《写真2》おっと！ⓐマークだ。いちかばちか取ってみよう



▶《写真3》●までたどりつけばラウンド・クリア。つぎの面へ!!



▼《写真4》ジムが5人死ぬとゲーム・オーバー。はまったらスペース・キーを

★MZ-80Bって，じょうぶですね。じつは，怒って投げたことがあったんですけど，キズ一つも入っていなかったんですよ。（鹿児島県熊毛郡・**前田宗一郎16才**）……【影：ふっふっふっ，私に壊せないパソコンはない!!】

進もうとしている正反対にブロックがあれば，進んだ方向にそのブロックがついて行きます。つまり，引っぱられるわけです。

どこかの岩の下に，㋕がでてきます。それを取ると，タイムが100増えるか，100減るか，1アップのどれかをします。

タイムが0になったら1人減ります。それからギブアップはスペース・キーです。これも1人減ります（まちがえて押さないように）。

★最後に

このゲームは，いちおうハイドパークの続編ですが，ルールはちがいます。20面をクリアすると，メッセージがでます。㋕を取るときは，ブロックがついてきません。いちおう，BGMをつけました。&H90を，コールすると，音を，はじめの状態にしてくれるので音がすぐ止まります。

面クリアしたときのボーナスは，㋕をだしたら入ります。コンティニューは，××を○○して，△△でゲーム・オーバーになれば，その面からはじまります。さあ，あなたは，何日で全面クリアできるかな！

HYDE PARKIIのプログラム・リスト

```
10 '♥♥♥ HYDE PARK2 BY TETSUO HARADA ♥♥
20 SCREEN 1,2:COLOR 15,8,1:KEY OFF:WIDTH 32:DIM R$(159),GX(20),GY(20),XX(20),YY(
20),OX(20),OY(20):GOSUB 510:DEFUSR=&H90
30 B$=CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31):A$="ac"+B$+"xx":A#=1:A$="ac"+B$+"bd":A#=2:A$="hj
"+B$+"ik":A#=3:A$="or"+B$+"qs"
40 P$(0)="CDEDEFGECCDCDE2":P#=1:P$(2)="CDEDGGGECEDDCDEC2":P$(3)="U15T150S1M
6000L405":R=1
50 M=5:C=0:PLAY P$(3)
60 '♥♥♥♥♥♥♥♥ WRITE A SCREEN ♥♥♥♥♥♥♥♥
70 CLS:T=500:GOSUB 410:C=(R-1)*8:FOR I=1 TO 8:D$=R$(I+D-1):A#=BIN$(VAL("&H"+D$))
:OO$=RIGHT$("000000"+A$,8)
80 FOR J=1 TO 8:A=VAL(MID$(OO$,J,1))
90 LOCATE J,J*2:PRINT A#(A):NEXT:NEXT:LOCATE GX(R),GY(R):PRINT A#(2):X=XX(R):Y
=YY(R):PUTSPRITE 0,A#(3),15,"&":SP=1:CF=0:PL=0
100 '♥♥♥♥♥♥♥♥ MAIN ♥♥♥♥♥♥♥♥
110 X1=STICK(1):ST=STICK(0)+STICK(1):OX=(ST=7)*2-(ST=3)*2:OY=(ST=1)*2-(ST=5)*2
120 V=VPEEK(&H14+X+(Y+VV)*32):IF V=112 THEN GOSUB 230
130 IF TK1 OR STRIG(0)+STRIG(1) THEN 350
140 IF V=104 THEN 290
150 IF PLAY(0)=0 THEN PLAY P$(PL):PL=PL+1:PL=PL+(PL=8)*3
160 T=T-1:GOSUB 430:IF V<>120 THEN 190
170 V=VPEEK(&H14+X+OX+(Y+OY)*32):IF V=97 THEN LOCATE X+VV,Y+UY:PRINT A#(0):LOCAT
E X,Y:PRINT A#(1):GOTO 200
180 X=X+VX:Y=Y+VY:IF X<>X OR Y<>Y1 THEN SP=-(SP=0):SC=SC+5
190 PUTSPRITE 0,(X*8,Y*8),1,SP:GOTO 110
200 IF X-OX=GX(R) AND Y-OY=GY(R) AND CF=0 THEN LOCATE X-OX,Y-OY:PRINT A#(3):PUTS
PRITE1,((X-OX)*8,(Y-OY)*8-1),15,2:CF=1
210 GOTO 180
220 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ TAKE ? ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
230 LOCATE X+VX,Y+VY:PRINT#0,"":PUTSPRITE1,(0,0),,0,0:A=USR(0):PLAY P$(3):X=X+VX:
Y=Y+VY
240 RN=INT(RND(-TIME)*9)+1:ON RN GOTO 250,260,270
250 T=T+100:PLAY"C64D64E4E4":RETURN
260 T=T-100:PLAY"E64D64C4C4":RETURN
270 M=M+1:PLAY"C4C64D64E64":RETURN
280 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ CLEAR ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
290 A=USR(0):PLAY P$(3):PLAY"CEGCEGCCCC":PUTSPRITE0,((X+VX)*8,(Y+VY)*8),15,0:LOC
ATE 5,10:PRINT"ROUND CLEAR":R=R+1
300 IF PLAY(0) THEN 300
310 IF R=21 THEN 460
320 IF CF=1 THEN T=INT(T/10)*10:SC=SC+T
330 PUTSPRITE0,(0,0),0,0:PUTSPRITE1,(0,0),0,0:GOTO 70
340 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ AGAIN ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
350 A=USR(0):PLAY P$(3):PLAY"GECGECGGGGEC"
360 IF PLAY(0) THEN 360
370 M=M-1:IF M>-1 THEN PUTSPRITE0,(0,0),0,0:PUTSPRITE1,(0,0),,0,0:GOTO 70
380 LOCATE 5,10:PRINT"GAME OVER":LOCATE 5,11:PRINT"PUSH RET ";0,0:IF TK1 AND
390 IF INKEY$=CHR$(13) THEN PUTSPRITE0,(0,0),,0,0:PUTSPRITE1,(0,0),,0,0:IF TK1 AND
CF=1 THEN 50 ELSE A=1:GOTO 50:SAVE 90
400 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ PRINT SCORE ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
410 LOCATE 22,3:PRINT"HIDE":LOCATE 25,4:PRINT"PARK2":LOCATE 22,6:PRINT"SCORE"
420 LOCATE 22,10:PRINT ROUND":LOCATE 22,14:PRINT"LEFT":LOCATE 22,18:PRINT"TIME":
LOCATE 2,20:PRINT"BY TETSUO HARADA"!
430 LOCATE 24,11:PRINT R
440 LOCATE 24,15:PRINT M:LOCATE 24,19:PRINT T:RETURN
450 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ CONGRATULATIONS ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
460 WIDTH 26:CLS:COLOR 15,1,1:LOCATE 0,5
470 READ A$:IF A$="END" THEN 490
480 FOR J=0 TO 24:PRINT CHR$(VAL("&H"+MID$(A$,JX2+1,2))):FOR I=0 TO 99:NEXT:NEX
T:PRINT:GOTO 470
490 IF INKEY$<>"" THEN 490 ELSE END
500 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ MAKE CHR ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
510 FOR J=1 TO 2:X=" ":FOR J=0 TO 31
520 READ A$:X=X+CHR$(VAL("&H"+A$))
530 NEXT J:SPRITE$(1)=X+X:NEXT I
540 FOR I=0 TO 12:READ A$:A=ASC(A$)*8
550 FOR J=A TO A+7:READ A#:VPOKE J,VAL("&H"+A$):NEXT:NEXT
560 VPOKE &H200C,&H43:VPOKE &H200D,&H13:VPOKE &H200E,&H43:VPOKE &H200F,&H83
570 FOR J=1 TO 2:FOR I=264 TO 727
580 VPOKE I,VPEEK(I)ORVPEEK(I)/2
590 NEXT:NEXT
600 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ INPUT ROUND DATA ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
610 FOR I=0 TO 159:READ R$(I):NEXT
620 FOR I=1 TO 20:READ GX(I),GY(I),QX(I),QY(I):NEXT:FOR I=1 TO 20:READ XX(I),YY(
I):NEXT:RETURN
630 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ DATA ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
640 ' mine 1                    : sprite
650 DATA 13,17,1F,4D,4D,4D,47,4B
660 DATA 5C,6F,F7,60,6F,0F,0F,0F
670 DATA C8,E8,F8,AC,B2,ED,ED,AD
680 DATA 2D,AD,D2,6C,00,78,78,00
690 ' mine 2
700 DATA 13,17,1F,0E,4E,4E,47,4B
710 DATA 5C,4F,67,F7,60,6F,0F,00
720 DATA C8,E8,F8,BC,B2,AD,ED,AD
730 DATA 2D,D2,EC,00,78,78,78,78
740 ' ?
750 DATA 07,1F,38,73,63,EF,C3,C3
760 DATA C6,C6,E6,6C,70,3C,1F,07
770 DATA E0,F8,1C,9E,06,FF,3B,E3
780 DATA 83,83,37,FB,9C,F8,F8,E0
790 ' block
800 DATA 8,3F,3F,FF,FF,FF,FF,FF
810 DATA b,FF,FF,FF,FF,FF,3F,3F
820 DATA c,FC,FC,03,03,F3,F3,F3
830 DATA d,FF,FF,FF,FF,FF,FC,FC
840 ' exit
850 DATA h,07,1F,3F,7F,7F,FF,FF,FF
860 DATA i,FF,FF,FF,7F,7F,3F,1F,07
870 DATA j,E0,F8,FC,FE,FE,FF,FF,FF
880 DATA k,FF,FF,FF,FE,FE,FC,F8,E0
890 ' ?
900 DATA p,00,00,07,0C,1C,1C,3C,3C
910 DATA q,9F,9F,19,13,0F,03,00,00
920 DATA r,00,00,E0,F0,F8,08,CC,CC
930 DATA s,CC,CC,C8,08,F0,C0,00,00
940 ' 2
950 DATA 1,FF,76,76,76,76,76,FF,00
960 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ ROUND DATA ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
970 DATA 38,38,7C,C6,C6,D6,C6,C6
980 DATA 00,7F,40,40,5F,50,13,12
990 DATA 67,67,67,67,67,27,67,67
1000 DATA 21,21,E0,AE,EA,0E,88,C8
1010 DATA 00,54,CC,81,28,15,C9,50
1020 DATA 43,F0,94,51,08,8F,8A,E2
1030 DATA FF,FF,C3,07,0E,0C,0C,0C
1040 DATA 00,F0,F0,F0,F0,F0,F0,F0
1050 DATA FF,81,BD,81,AB,81,89,FF
1060 DATA 9F,91,91,91,91,91,91,DF
1070 DATA FE,08,2B,2B,08,23,22,FF
1080 DATA 08,92,FE,10,FC,48,FC,C4
1090 DATA 40,8A,54,30,38,32,F4,3C
1100 DATA C1,DE,DC,D8,D0,A7,4F,9F
1110 DATA 04,74,F4,0C,77,70,7E,00
1120 DATA 11,22,44,89,12,24,48,90
1130 DATA D4,54,54,72,0A,8C,74,F4
1140 DATA 01,3D,43,51,8F,87,3F,1F
1150 DATA 8F,BF,82,83,3F,AC,AF,BE
1160 DATA BF,FF,C3,C3,C3,E3,EB,FE
1170 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ GOLE DATA ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
1180 DATA 2,16,4,16,16,16,14,14,2,16,6,16,4,8,10,16,2,16,2,6
1190 DATA 16,16,16,9,16,16,14,10,2,16,4,16,16,16,10,6,2,16,4,16
1200 DATA 16,14,2,2,12,12,16,14,16,16,10,2,14,4,14,2,4,10,8
1210 DATA 2,2,8,2,4,2,12,2,6,4,6,10,14,14,6,4,2,10,14
1220 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ MINE DATA ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
1230 DATA 16,2,2,2,8,8,16,16,2,2
1240 DATA 16,2,2,8,16,2,16,16,6,6,14,14
1250 DATA 16,2,2,2,16,16,4,16,16,2
1260 DATA 16,16,14,16,2,16,12,2,12,14
1270 '♥♥♥0123456789abcdef0123456789abcdef0123456789abcdef♥♥
1280 DATA F48FE0209AFAE3DE92E1EADEF020C60EEE9DE7E09FDE209A
1290 DATA FAE3DE209DEDDEE3E920E59FDE9A0E49FF9A1209FFAED20
1300 DATA 9AF09BEFE920A949AE0A1A29EF94EA20F698F4
1310 DATA 8FE398FAE0A192EFEFE3DEE9EA209DEDDEE3E20F5F29CDE9CF6
1320 DATA EA0FEA8FEA8FEA80A9A5A5A9A5A5A9A5A5A5A5A5A5A5A5A5
1330 DATA 9796DEE29F2E3F0F9E420EEDE99CDEEDDEFDE920EDF4E6
1340 DATA 92E0A19C949C20F9FAE6EA209E8EAE59920EEDE9EEA20CADF
1350 DATA BFBADDE920EF945209DFC8FE395F820E08FE0392EF20E42E0
1360 DATA CAB2C4DED7B2C4DEE9DE20EFF09FDE9849FDE520EEE0F9E392
1370 DATA F920E49AFBE60DE8FE0A5A5A5A5A120202020202020202020
1380 DATA 53454520594F552041474149424E2E20474F4F4420455348E2E,END
```

★つぐ美さん！うちの学校には，かわいい女の子がいないんだよ。だから，うちの学校へ入学してください！おねがい！（東京都稲城市・**のらくろ愛好会13才**）……**【つぐ美**：よろこんで。**影**：中学校だよ。年を考えたら？**】**

MSX/MSX2用

Dr.のラーメン屋参り

★YU-TAKA

内　容

え〜と何だったっけ……，あっ思いだした!!　たしか，5月号に載った「影さんのお百度参り」の続編だ!!　あ〜思いだしてよかった。

STORY

もう3か月にもなるだろうか，ドクターは毎日のごとく影さんにこき使われ，この期間，毎日地獄を見ていました。そして，まわりの人達もいつしか同情するようになっていました。

そんなある日，みんなの同情が届いたのかドクターの夢の中で神のおつげがありました。

「ドクターよ，もし影からのがれたければラーメン屋で百回アルバイトせよ，よいな」。いきなり目が覚めたドクターはラーメン屋へ向かったのでした。

遊びかた

カーソル・キーでドクターを上右下左じゃなくて上下左右に操り，スペース・キーで勝光線を発射します（自分の発射したい方向のカーソル・キーを押すのを忘れずに!!）。

そして，勝光線を影さんに2度当ててください。影さんは，防害光線と病い光線を発射します。病い光線は影さんに勝光線が当たったとき発射します(この間，影さんは動けない)。

さて，ストーリーを見ればわかるように，店へ行き買い物をしましょう。買い物がすんだらすぐラーメン屋へ向かってください。

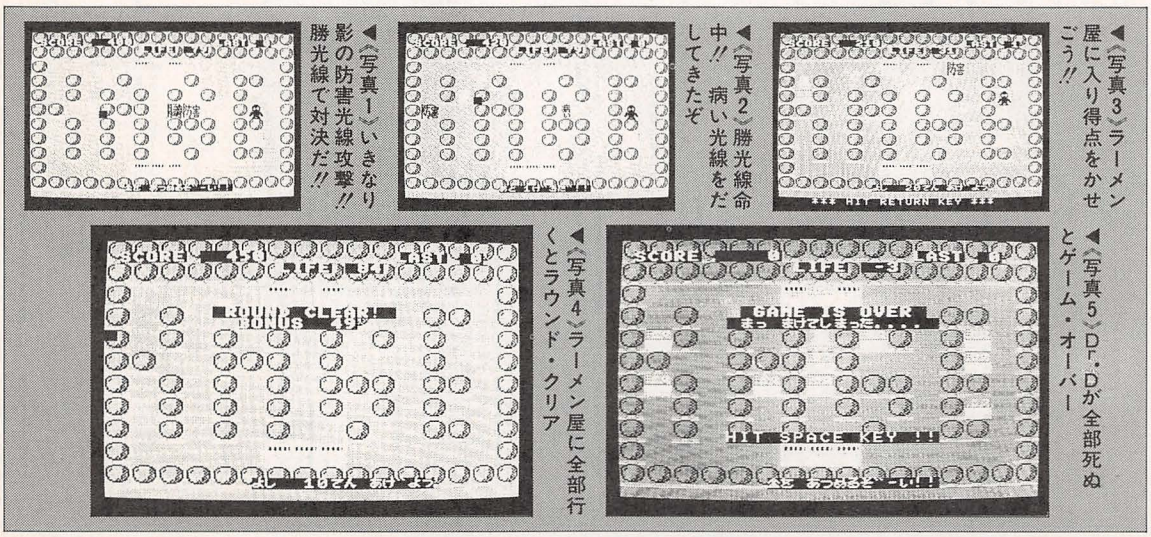
さて，ラーメン屋へ着くと，店長はいきなり反射神経のテストをしてきます。ラーメン屋のカンバンが点滅するので，表示したときにスペース・キーを押してください。

《第1表》変数表

X，Y	ドクターの座標
KX，KY	影さんの座標
BX(n)，BY(n)	各ビームの座標
BE(n)，BE(n)	各ビームが発射されているか（n＝0…ドクター，n＝1…影，n＝3…病い）
HE	何回影さんにビームを当てたか
EN	何回バイトをしたか
SC	スコア
HI	ハイスコア
LI	ドクターのライフ
MN	ドクターの数
その他もろもろ	

CHECKER FLAG

編：何というか，テレビのドタバタみたいですね。
影：京ことば光線！　どすぇ，どすぇ，どすぇ…(古いなあ)。
編：…。どうです，Dr.。
Dr.D：ゲームはいいとして，このリストじゃ！　こんなに見にくいのでは，ちゃんと見る気がせんぞ！　どうにかせい。



◀《写真1》いきなり影の防害光線攻撃!!　勝光線で対決だ!!

◀《写真2》勝光線命中!!　病い光線をだしてきたぞ

◀《写真3》ラーメン屋に入り得点をかせごう!!

◀《写真4》ラーメン屋に全部行くとラウンド・クリア

◀《写真5》Dr.Dが全部死ぬとゲーム・オーバー

★ぼくは，ドブに落ちていた影さんを交番にとどけたら少年院につれて行かれてしまった。どうしてくれるんだ！
(石川県金沢市・村上純洋12才)……【編：影さんに出会ったら死んだふりをしましょう。影：私は熊か？】

```
10 '***** YU-TAKA が あなたにおくる・・・・・ *****
20 '          Dr.の ラーメンや まいり
30 'PROGRAM      --- YU-TAKA
40 'PERFORMANCE --- Dr.D & KAGE
50 '************** FOR MSX ****************
60 CLEAR 100,&HCFFF:SCREEN 1,2,0:KEYOFF:COLOR 15,1,1:CLS:WIDTH 32:DEFINT A-Z:DEF
USR=&H7E:DEFUSR1=&HDF00:GOSUB 930:DIM MP(10,15),CH$(8),TA$(3):KAGE=RND(-TIME)
70 FOR I=384 TO 720:VPOKE I,VPEEK(I) OR VPEEK(I)/2:NEXT:LOCATE 10,10:PRINT"WAIT
A MINUTE";:GOSUB 940
80 RESTORE 1810:B$="":FOR I=0 TO 3:FOR J=0 TO 31:READ A$:B$=B$+CHR$(VAL("&H"+A$)
):NEXT:SPRITE$(I)=B$:B$="":NEXT
90 FOR I=0 TO 3:READ A$:TA$(I)=A$:NEXT
100 FOR I=0 TO 7:J=160+I*4:A=(I=5)*4:B=I=3:CH$(I)=CHR$(J)+CHR$(J+2+B*2)+CHR$(31)
+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(J+1+A+B)+CHR$(J+3+A+B*3):NEXT:CH$(8)=CHR$(160)+"["
110 GOSUB 760:POKE &HF923,8:CLS:FOR J=0 TO 10:A=2-(J>6)*2:GOSUB 890:NEXT
120 LOCATE 8,6:PRINT"WAIT A MINUTE !":LOCATE 9,17:PRINT"MAKING SCREEN":POKE &HF9
23,24
130 MN=2:CS=1000:RO=1:LI=100:SC=0:EN=0:KE=0
140 FOR I=0 TO 15:MP(0,I)=2:MP(1,I)=2:MP(10,I)=2:NEXT:GOSUB 900
150 X=XX:Y=YY:KX=XK:KY=YK:FOR I=0 TO 2:BE(I)=0:NEXT:GOSUB 840:GOSUB 850:GOSUB 86
0:PLAY"L64T255V15":H2=1
160 LOCATE X*2,Y*2:PRINT CH$(4):A$=TA$(KE):GOSUB 870
170 '***** かめいし Dr.MOVE *****
180 IF LI<=0 THEN 510
190 S=STICK(0):X1=(S=7)-(S=3):Y1=(S=1)-(S=5):IF S=0 OR S MOD 2=0 THEN 280
200 ON MP(Y+Y1,X+X1)+1 GOTO 210,230,260,250
210 IF KE<>3 THEN 260
220 MP(Y+Y1,X+X1)=3:KE=0:GOSUB 420:A$=TA$(0):GOSUB 870:GOTO 250
230 IF KE<>2 THEN 250
240 KE=3:A$=TA$(3):GOSUB 870
250 LOCATE X*2,Y*2:PRINT CH$(MP(Y,X));:X=X+X1:Y=Y+Y1
260 LOCATE X*2,Y*2:CH=(3-(S=5)-(S=1)*2-(S=3)*3-(S=7)*4):PRINT CH$(CH);
270 IF STRIG(0) AND RE(0)=0 THEN BE(0)=1:BX(0)=X:BY(0)=Y:X(0)=X1:Y(0)=Y1
280 '***** あっかい カプ MOVE *****
290 IF BE(2) THEN 330
300 IF RND(1)*4>1 OR H2 THEN H2=0:X2=SGN(X-KX):Y2=SGN(Y-KY) ELSE X2=INT(RND(1)*3
)-1:Y2=INT(RND(1)*3)-1
310 X2=-X2*(MP(KY,KX+X2)<>2):Y2=-Y2*(MP(KY+Y2,KX+X2)<>2 AND X2=0)
320 KX=KX+X2:KY=KY+Y2:PUTSPRITE 3,(KX*16,KY*16),1,3
330 A=(X=KX AND Y=KY):IF RND(1)*1<.5 AND BE(1)=0 AND A+1 THEN BE(1)=1:BX(1)=KX:B
Y(1)=KY:X(1)=SGN(X-KX):Y(1)=SGN(Y-KY)
340 IF A THEN LI=LI-5:GOSUB 840
350 '***** こわーい BEAM *****
360 FOR I=0 TO 2:IF BE(I)=0 THEN NEXT:GOTO 170
370 A=BX(I)+X(I):B=BY(I)+Y(I):IF A=0 OR A=15 OR B=0 OR B=10 THEN BE(I)=0:S=I:GOS
UB 880:NEXT:GOTO 170
380 BX(I)=A:BY(I)=B:PUTSPRITE I,(A*16,B*16-1),1,I:PLAY "N"+STR$(35+I*5)
390 IF BX(0)=KX AND BY(0)=KY AND BE(0) THEN BE(0)=0:S=0:GOSUB 880:SC=SC+20:GOSUB
 850:KE=KE-1*(KE<>2 AND KE<>3):A=TA$(KE):GOSUB 870:BE(2)=1:BX(2)=BX(0):BY(2)=BY
(0):X(2)=-X(0):Y(2)=-Y(0)
400 IF I AND A=X AND B=Y THEN BE(I)=0:S=I:GOSUB 880:LI=LI-(6-I*2):GOSUB 840
410 NEXT:GOTO 170
420 '***** で゛はいります。かくご゛はいいで゛すね。 *****
430 EN=EN+1:A$="で゛は まいります":GOSUB 870:FOR I=0 TO 2000:NEXT:A$="よーい":GOSUB 870:FOR
 I=0 TO 1500:NEXT:A$="すたあと!":GOSUB 870:I=0:TIME=0
440 M=RND(1)*2:PLAY"N"+STR$(INT(RND(1)*50)):IF M THEN LOCATE 1,23:PRINT CH$(8);
ELSE LOCATE 1,23:PRINT"  ";
450 IF STRIG(0) THEN I=I+1+(M=0)*2
460 LOCATE 3,23:PRINT USING"####かい";I;
470 IF TIME<=300 THEN 440
480 A$="よし "+STR$(I*10)+"てん あけ゛よう":GOSUB 870:SC=SC+I*10:GOSUB 850:LI=LI+SGN(I)*1
0:GOSUB 840:LOCATE 0,23:PRINT"    *** HIT RETURN KEY ***";
490 IF INKEY$=CHR$(13) AND NOTPLAY(0) THEN LOCATE 0,23:PRINT STRING$(26," "); EL
SE 490
500 IF EN=10 THEN EN=0:GOTO 580 ELSE RETURN
510 '***** やられてしまった。 *****
520 FOR I=0 TO 3:S=I:GOSUB 880:NEXT:LOCATE X*2,Y*2:PRINT CH$(3):LOCATE 8,7:PRINT
" あっ わしは まけぬそ゛!! ":LOCATE 14,8:PRINT CH$(4)
530 PLAY"TL03V15C2D2C4D8C","TL05V15C2D2C4D8C"
540 IF PLAY(0) THEN 540 ELSE MN=MN-1:IF MN+1 THEN GOSUB 920:LI=100:GOTO 150
550 LOCATE 9,6:PRINT" GAME IS OVER ":LOCATE 8,7:PRINT" まっ まけてしまった.... ":PLAY"05C
2CEDEGRAGEDC","03C2CEDEGRAGEDC"
560 LOCATE 8,17:PRINT"HIT SPACE KEY !!":IF HI<SC THEN HI=SC
570 IF STRIG(0) THEN GOSUB 780:GOTO 130 ELSE 570
580 '***** CLEAR したりして *****
590 FOR I=0 TO 3:S=I:GOSUB 880:NEXT:LOCATE (X+X1)*2,(Y+Y1)*2:PRINT CH$(3):LOCATE
 X*2,Y*2:PRINT CH$(3)
600 LOCATE 8,6:PRINT" ROUND CLEAR! ":PLAY"TLV1503CDECDCC","TLV1505CDECDCC"
610 IF PLAY(0) THEN 610
620 LOCATE 10,7:I=INT(RND(1)*(RO*100))+1:PRINT USING"BONUS####";I:IF NOTSTRIG(0)
 THEN BEEP:GOTO 620
630 FOR J=I-1 TO 0 STEP -1:LOCATE 15,7:PRINT USING"####";J:SC=SC+1:GOSUB 850:NEX
T
640 RO=RO+1:IF RO<>11 THEN FOR I=0 TO 1000:NEXT:GOTO 140
650 '***** ここまで゛、これるかな ? *****
660 FOR I=0 TO 21:LOCATE 0,I:PRINT STRING$(32,"ｬ");:NEXT:FOR I=0 TO 15:LOCATE I*
2,20:PRINT CH$(2);:NEXT
670 LOCATE 8,4:PRINT" ALL CLEAR !! ":LOCATE7,5:PRINT"かけ゛め めにものみせてやる..":LOCATE 14
,6:PRINT CH$(4)
680 PLAY"T200V1505","T200V1503","T200L8"
690 A$="LRCL8DCR8CR8CD4EDR8DRE4FER8ER8ER8":PLAY A$+"F4ED",A$+"F4ED","V1206RCDCDC
DCDCDCDCDCDCDCDCDCDCD"
700 PLAY A$+"CDC",A$+"CDC","RCDCDCDCDCDCDCDCDCDCDCDCDCDC"
710 IF PLAY(0) THEN 710
720 LOCATE 9,16:PRINT"HIT SPACE KEY":LOCATE 0,22:PRINT"いちど゛う:あひゃく゛と゛とおなし゛い゛ゃない? さ
くしゃ:...";:I=0:X1=1
730 PUTSPRITE 3,((I+X1*2)*8,144),1,3:LOCATE I,18:PRINT CH$(6-(X1=-1));:BEEP:LOCA
TE I,18:PRINT CH$(3);
740 I=I+X1:A=(I=30)-(I=0):IF A THEN X1=A
750 IF STRIG(0) THEN S=3:GOSUB 880:HI=SC:GOSUB 780:GOTO 130 ELSE 730
760 '***** なはた゛をなか゛す OPENNING *****
770 CLS:RESTORE 1370:FOR I=0 TO 3:READ A$:LOCATE 11,11:PRINT A$:FOR J=0 TO 3500:
NEXT:NEXT
780 RESTORE 1390:CLS:FOR I=0 TO 22:PRINT STRING$(32,"ｬ");:NEXT
790 FOR I=0 TO 15:LOCATE I*2,0:PRINT CH$(2):NEXT:FOR I=0 TO 3:FOR J=1 TO 6:READ
A$
800 FOR D=1 TO 4:LOCATE I*8+D*2-2,J*2:PRINT CH$(VAL(MID$(A$,D,1))):BEEP:NEXT:NEX
T:NEXT:LOCATE 25,14:PRINT"ﾔｬまいり"
810 LOCATE 5,21:PRINT"HIT SPACE KEY TO START":LOCATE 9,0:PRINT USING"HI-SCORE ##
###";HI
820 IF STRIG(0) THEN LOCATE 5,21:PRINT"** WAIT A MINUTE !! **":RETURN ELSE LOCAT
E 15,15:PRINT CH$(4+INT(RND(1)*4)):GOTO 820
830 '***** SUB のつもり *****
840 LOCATE 13,2:PRINT USING"LIFE#";LI:RETURN
850 LOCATE 1,1:PRINT USING"SCORE######";SC:IF SC>=CS THEN CS=CS+2000:MN=MN+1
860 LOCATE 22,1:PRINT USING"LAST##";MN:RETURN
870 LOCATE 11,21:PRINT"ｵｳｵｳｵｳｵｳｵｳｵｳｵｳ";:LOCATE 11,21:PRINT A$;:A$="":RETURN
880 PUTSPRITE S,(-16,-16):RETURN
890 FOR I=0 TO 15:LOCATE I*2,J*2:PRINT CH$(A);:NEXT:RETURN
900 '***** のいろと つくったりするところ *****
910 FOR I=2 TO 9:READ A$:FOR J=0 TO 15:MP(I,J)=VAL(MID$(A$,J+1,1)):NEXT:NEXT:REA
D X,Y,KX,KY:XX=X:YY=Y:XK=KX:YK=KY
920 VDP(2)=2:FOR I=0 TO 10:FOR J=0 TO 15:LOCATE J*2,I*2:PRINT CH$(MP(I,J)):NEXT:
NEXT:VDP(2)=6:RETURN
930 RESTORE 1010:FOR D=&HDF00 TO &HDF2F:READ A$:A=VAL("&H"+A$):POKE D,A:NEXT D:A
=USR1(0):RETURN
940 READ A$:A=VAL("&H"+A$):IF A=256 THEN A=USR(0):RETURN
950 TP=A*8+&H400:FOR D=0 TO 7:READ B$:B=VAL("&H"+B$):VPOKE TP+D,B
```

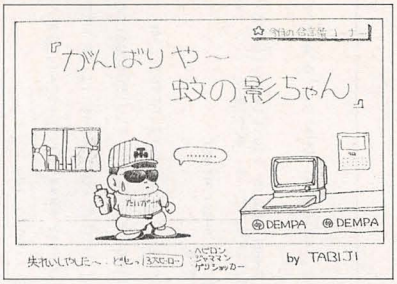
★一度、電波ビルへ遊びに行ってみたいのだが、身の安全が保証されていないのでためらっている。（東京都新宿区・阿部氏／日出部ノ14才）……【編：電波に電話して影さんがいないときに来れば、だいじょうぶだからね。】

```
1490 DATA "2383833223833202","2383323123833202","2383321113833202",
         "2383332223833202","2383332223833202","2383332223833202",
         "2383332223833202","2383332223833202","2383332223833202",
1500 DATA "2383332223833202","2383332223833202","2383332223833202",
         "2383332223833202","2383332223833202","2383332223833202",
1510 DATA "2383332223833202","2383332223833202","2383332223833202",
         "2383332223833202","2383332223833202","2383332223833202",
1520 DATA "2383332223833202","2383332223833202","2383332223833202",
         "2383332223833202","2383332223833202","2383332223833202",
1530 DATA "2383332223833202","2383332223833202","2383332223833202",
         "2383332223833202","2383332223833202","2383332223833202",
1540 DATA "2383332223833202","2383332223833202","2383332223833202",
         "2383332223833202","2383332223833202","2383332223833202",
         "2383332223833202","2383332223833202","2383332223833202",
```

評…ドキッ(編)

by ＮＲＯ

評…まかせなさい!!(影)



by TABIJI

評…ドキッ(影)

by バトルホーク

評…わかりません!(影)

by ＨＡＮ.Ｓ

```
950 VPOKE TP+D+&H800,B:VPOKE TP+D+&H1000,B:NEXT D
970 TP=TP+&H2000:FOR D=0 TO 7:READ B$:B=VAL("&H"+B$):VPOKE TP+D,B
980 VPOKE TP+D+&H800,B:VPOKE TP+D+&H1000,B:NEXT D
990 GOTO 940
1000 '***** ﾀｲﾄﾙ DATA ｶﾝｹﾝ *****
1010 DATA 21,0,0,11,0,D8,1,0,8,CD,59,0,21,0,D8,11,0,18,CD,56
1020 DATA 1,0,8,CD,5C,0,21,0,D8,11,0,10,1,0,8,CD,5C,0,21,0,20,3E,F0,1,0,18,CD,56
     ,0,C9
1030 DATA 20,FF,AA,F0,81,F6,90,A1,FF,6B,6B,6B,6B,6B,6B,6B
1040 DATA 21,E7,F7,77,88,88,88,BB,F7,F7,F7,57,5B,5B,5B,56
1050 DATA 22,FF,AB,41,59,C3,A5,19,FF,6B,6B,6B,6B,6B,6B,6B
1060 DATA 23,77,77,77,C1,C1,C1,C1,DD,F7,F7,F7,57,57,5B,5B,56:ﾀｰﾝﾒｯﾄ
1070 DATA 24,FF,FF,FF,C9,C8,FF,C8,DD,F1,F0,F0,F0,F0,F6,F6
1080 DATA 25,C8,D8,D8,D8,D8,FF,FF,F6,F7,F,F7,F7,B0,B0
1090 DATA 26,FF,FF,25,25,25,FF,3,FB,FF,F0,F0,F0,F6,F6,F6
1100 DATA 27,3,99,59,59,19,19,FF,FF,FF,F8,F7,F7,F7,F7,B0,B0:ﾅﾚ
1110 DATA 28,7,18,20,48,50,40,40,12,12,12,12,12,12,12,12
1120 DATA 29,40,20,20,19,7,3,7,F,12,12,12,82,83,8B
1130 DATA 2A,E0,18,C,16,A,16,A,12,12,12,12,12,12,82,83,8B:ﾒｷ
1140 DATA 2B,2A,34,AC,58,E0,C0,E0,F0,12,12,12,12,12,12,12:ﾀﾋﾞﾉ ｵﾜﾘ
1150 DATA 2C,0,0,0,0,0,0,12,12,12,12,12,12,12,12:ﾀﾋﾞﾉ ｵﾜﾘ
1160 DATA 30,7,F,D,F,7,1E,A2,A2,A2,A2,A2,A2,A2,A2,F2,F2
1170 DATA 31,1F,37,37,3F,FE,1E,42,42,42,42,A2,52,52,A2
1180 DATA 32,E0,F0,F0,B0,E0,F0,78,A2,A2,A2,A2,A2,A2,A2,F2
1190 DATA 33,F8,EC,EC,AC,F0,70,78,42,42,42,42,52,52,A2:ﾀﾞｰ. ﾀﾞｸｶﾞﾈﾝｼｮｳﾅﾝﾃ
1200 DATA 34,7,F,F,F,7,1E,A2,A2,A2,A2,A2,A2,A2,A2,F2
1210 DATA 35,E0,F0,F0,F0,F0,78,A2,A2,A2,A2,A2,A2,A2,A2,F2:ﾀﾞｰ. ﾀﾞｸﾘﾘﾘﾘｭｳｼｶ
1220 DATA 38,7,7,7,7,7,7,3,42,42,42,42,A2,A2,A2,F2
1230 DATA 39,3F,5,5,17,7,7,3,42,42,42,42,A2,52,A2
1240 DATA 3A,E0,F0,B0,F0,F0,F0,F8,A2,A2,A2,A2,A2,A2,A2,F2
1250 DATA 3B,E0,B0,D0,D0,F0,F0,F8,42,42,42,42,52,52,A2:ﾀﾞｰ. ﾀﾞｸｶﾞﾈｯﾄｶﾞﾋﾄﾞｰﾙ
1260 DATA 3C,7,D,8,F,F,F,1F,A2,A2,A2,A2,A2,A2,A2,F2
1270 DATA 3D,7,D,8,F,F,F,1F,42,42,42,42,52,52,A2
1280 DATA 3E,C0,E0,E0,E0,E0,C0,E0,A2,A2,A2,A2,A2,A2,A2,F2
1290 DATA 3F,C0,A0,A0,80,E0,E0,60,42,42,42,42,52,52,A2:ﾀﾞｰ. ﾀﾞｸｶﾞﾈｯﾄﾋﾄﾞﾘﾝ
1800 DATA 100
1810 DATA 78,48,48,48,78,48,4B,48,79,4A,4D,48,48,48,58,88,88,88,50,FC,20,20,FE,5
0,8C,22,FD,24,44,44,44,94,0C:ｶﾌ
1920 DATA C0,A4,A4,8F,C4,A4,A8,AF,C9,89,91,91,92,82,86,82,00,08,08,7F,41,49,3E,0
8,3E,08,7F,00,3E,22,3E,00:ﾎﾟﾝﾌﾟ
1930 DATA 00,03,0A,07,02,07,0B,03,05,00,02,02,02,01,00,30,F0,00,F0,40,F0,50,B
0,10,60,20,10,10,90,00,00:ﾋﾟﾋﾟﾋﾟ
1940 DATA 03,07,0F,09,08,09,0F,07,1F,3F,7F,7,67,07,0E,0E,C0,E0,F0,90,10,90,F0,E
0,F8,FC,FC,EE,E6,E0,70,70:ﾌｯﾄﾞ
1950 '***** ﾎﾞﾑﾊﾞｰﾏﾝﾄﾞ *****
1860 DATA "ﾎﾞﾑﾊﾞｰﾏﾝ ﾄﾞｳｼﾞﾝ ﾆｭｳﾄﾗﾙﾊｰﾄﾞﾎﾞｲﾙﾄﾞﾊﾞｰｼﾞｮﾝ!!"
1870 '***** ﾎﾞﾑﾊﾞｰﾏﾝ ﾊﾀﾗｷｶﾞﾒﾀﾝﾃﾞｽ!!!"
1880 DATA "1986/09/30","YU-TAKA ﾀﾞｰ","ﾎﾞﾑﾊﾞｰﾏﾝ ﾊﾀﾗｷﾏｽ","  Dr. ﾕｰ  "
1890 DATA "0000","2221","0000","2202","2022":ﾋﾗ
1400 DATA "2222","2222","1111","2222","2222":ﾒｶﾞﾈ
1410 DATA "2220","0220","2020","2202","0222":ﾒｶﾞﾈ
1420 DATA "2222","1122","2222","2221","1122":ﾒｶﾞﾈ
1430 '***** ｾﾝﾋｮｳ MAP DATA *****
1440 '                  18  ┌──────────────────────────────────────┐  1234567890123456789
1450 DATA "2383381013833832","2383383833833832","2383833833833832","1,2,14,23:ﾍﾞ
     "2382382382382382","2382382382382382","2382382382382382","2382382382382382",
1460 DATA "2382382382382382","2383383113833832","2383383113833832","1,2,14,23:ﾍﾞ
     "2382382382382382","2382382312382382","2383383113833832","2382382382382382",
1470 DATA "2383383113833832","2382382382382382","2382382382382382","1,2,14,23:ﾍﾞ
     "2382382382382382","2382382382382382","2382382382382382","2382382382382382",
1480 DATA "2383383113833832","2382382382382382","2382382382382382","1,2,18,23:ﾍﾞ
     "2382382382382382","2382382382382382","2382382382382382","2382382382382382",
     "2382382382382382","2122223133233312","2382382382382382","1,2,14,23:ﾍﾞ
     "2382382382382382","2383383113833832","2383383113833832","1,2,14,23:ﾍﾞ
```

★鬼太郎のおやじは，どうやってまばたきするのか真剣になって考えるのは，たぶん俺だけだろう。（愛知県名古屋市・俊足!!平田謙14才）……【影：私は，サザエさん一家は，なぜ10年以上も年を取っていないかなやんでいる。】

MSX/MSX2用

ウルトラマン

★藤井　敏春

STORY

あまりにも地球の建造物を破壊しすぎたウルトラマン。彼には地球防衛軍から感謝状のかわりに10万円の支払請求書を渡された。

「ちくしょう。おれの今までの苦労はなんだったんだ！」。

そうさけびたい彼だったが，そこは正義の味方。じっとこらえて地球の警備に日夜はげむ毎日であった。

それを見ていた永遠のライバル，バルタン星人。いじの悪い彼は今こそが復讐（ふくしゅう）のときぞと，地球破壊をこころみたのであった。

10万円ためるには

⬅➡で左右，⬆を押しつづけることによって上昇。⬆をはなすか，⬇を押せば落ちていきます。ビルの上から落ちるときも⬇です。スペース・キーでスペシウム光線発射。これはビルに当たってもビルは壊れません。

バルタン星人は火の玉を発射してきて，それがビルに当たるとビルのダメージが増え，何度か当たるとビルは爆発してしまいます。けっきょく，これをふせぐわけなんです。

なお，面が進むにつれ，バルタン星人は分身の術を使う確率を高めてきます。

バルタン星人は変なやつで，スペシウム光線を何度か当てないと死にません。当たると別のところへワープします。3＋ラウンド数のバルタン星人をやっつけると面クリアです。

それと，スペシウム光線を撃つと3秒増え，3分たつと死んでしまいます。ビルを全部破壊されてもアウトです。バルタン星人に当たっても死にませんが，火の玉には当たるとやっぱりやばいです。

面クリアしたとき，ビルが全部無事だとボーナス5,000円です。

10万円たまったら

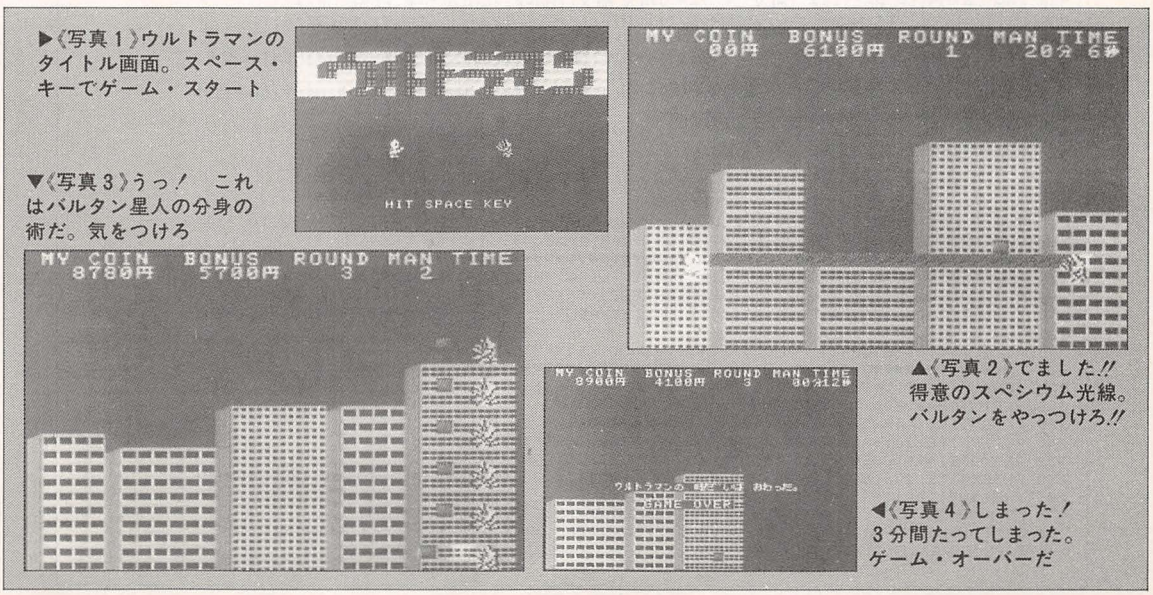
10万円たまると，感動？ のエンディングです。まずそこまでいくような根性のある人はそういないでしょう。

それと，分身し終わったあと分身が本物にかえっていくときは，かなしばり光線のため自分は動けません。

ビルにもねだんはあります。

《第1表》主な変数表

X，Y	ウルトラマンの座標
LI	バルタンの生命力
MO	バルタンの数
TX，TY	バルタンの座標
IT，TI	時間
UP	バルタンの飛行フラグ
MA	ウルトラマンの数
SC	自分のお金
BO	ボーナス
RO	ラウンド



▶《写真1》ウルトラマンのタイトル画面。スペース・キーでゲーム・スタート

▼《写真3》うっ！　これはバルタン星人の分身の術だ。気をつけろ

▲《写真2》でました!!　得意のスペシウム光線。バルタンをやっつけろ!!

◀《写真4》しまった！　3分間たってしまった。ゲーム・オーバーだ

★ＯＦコーナーを見るたび山形県人を捜すのだが，今のところまだ見つけていない。山形県人は何をしてるんだ。（山形県西置賜郡・ＯＦ命14才）……【編：そうです！今こそ山形県人は立ちあがりましょう!!つぐ美：待ってます。】

ウルトラマンのプログラム・リスト

```
10 CLEAR300,&HEFFF:A=RND(-TIME):GOSUB 1220
20 GOSUB890:VPOKE&H2000+12,1¥16+7:VPOKE&H2000+13,4¥16+5:KK=1:SC=0:MA=2:RO=1
30 INTERVALOFF:BB=0:KO=0:GOSUB1130:X3=-1:X=8:Y=21:TX=28:TY=20:LI=2:TI=0:IT=0:MO=
8+KK:ON INTERVAL=30 GOSUB 130:INTERVALON
40 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥  MAIN  ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
50 GOSUB 160:OL=0
60 IF (FNP(X,Y+2)=32ORFNP(X,Y)<>32ORFNP(X+1,Y+1)<>32)ANDY<21ANDKE=0 THEN OL=1:Y=
Y+1:GOSUB 210
70 IF STRIG(0)ORSTRIG(1) THEN INTERVALOFF:GOSUB 230:INTERVALON
80 GOSUB 290
90 INTERVALOFF:IF BB=0AND(RND(1)<.20RY=TY) THEN IF TY>18ANDRND(1)<RO¥.1 THEN GOS
UB 490ELSE GOSUB 400
100 IF BB=1 THEN GOSUB 430 ELSE IF BB=2 THEN GOSUB 540
110 INTERVALON:IF FNP(X,Y)=113ORFNP(X+1,Y+1)=113ORFNP(X+1,Y)=113ORFNP(X,Y+1)=113
 THEN 800
120 GOTO 50
130 TI=TI+1:IF TI>=60 THEN IT=IT+1:TI=0:IF IT=3 THEN 840
140 LOCATE26,1:PRINTUSING"#分##秒";IT;TI:RETURN
150 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥  ｳﾙﾄﾗﾏﾝ  ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
160 X1=0:S=STICK(0)ORSTICK(1):IF S=0OROL=1 THEN KE=0:RETURN
170 KE=0:IF S=1 THEN KE=1:Y=Y-1:CC=4:IF Y<2 THEN Y=2:GOTO 200 ELSE 200
180 IF S=5 THEN OL=1:IF Y=21 THEN 60 ELSE Y=Y+1:GOTO 60
190 CC=0:X1=(S=7)-(S=3):X=X+X1:X=X+1¥((X)30)-(X<0))
200 IF X>TX THEN CH=8+CC ELSE CH=CC
210 PUTSPRITE0,(X¥8,Y¥8-1),15,CH:PUTSPRITE1,(X¥8,Y¥8-1),6,CH+1:RETURN
220 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥  ｽﾍﾟｼｳﾑ  ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
230 CC=2:OL=1:GOSUB 200:IF X>TX THEN ST=-1:X2=-1:XX=0 ELSE ST=1:X2=2:XX=31
240 TI=TI+2:GOSUB130:RESTORE1460:GOSUB1320
250 FORI=X+X2TOXXSTEPST:M(I)=FNP(I,Y):LOCATEI,Y:PRINT"p";:NEXT
260 IF ABS((Y¥8-4)-TY¥8)=4ANDSGN(TX-X)=ST THEN GOSUB670
270 FORI=X+X2TOXXSTEPST:LOCATEI,Y:PRINTCHR$(M(I));:NEXT:RETURN
280 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥  ﾊﾞﾙﾀﾝ  ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
290 IF UP=1 THEN 340ELSE IF UP=2 THEN 360 ELSE IF RND(1)>.7 THEN 330
300 IF TX>29ORTX<1ORRND(1)<.15 THEN X3=(INT(RND(1)¥2)¥2-1)
310 TX=TX+X3:TX=TX+1¥((TX>30)-(TX<0))
320 GOTO 370
330 IF RND(1)<.15 THEN 350 ELSE Y3=RND(1)¥10+6
340 UP=1:TY=TY-1:IF TY<Y3 THEN UP=2:GOTO 370 ELSE 370
350 IF TY=21 THEN 370 ELSE Y3=21
360 UP=2:TY=TY+1:IF TY>20ORFNP(TX,TY+1)=32ANDFNP(TX+1,TY+2)<>32 THEN UP=0
370 IF TX>X THEN HC=6 ELSE HC=14
380 PUTSPRITE2,(TX¥8,TY¥8-1),14,HC:PUTSPRITE3,(TX¥8+1,TY¥8-1),1,HC:RETURN
390 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥  FHO FHO!  ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
400 IF TX>X THEN HC=7:TS=-1:X4=-1:X5=0 ELSE HC=15:TS=1:X4=2:X5=31
410 GOSUB 380:FORI=0TO100:NEXT:A=TX+X4:P(A)=FNP(A,TY):BX=A:BB=1:BY=TY
420 RESTORE1470:GOSUB1320
430 BX=BX+TS
440 P(BX)=FNP(BX,BY):LOCATEBX,BY:PRINT"q";:LOCATEBX-TS,BY
450 PRINTCHR$(P(BX-TS));
460 IF BX=X5 THEN LOCATEBX,BY:PRINTCHR$(P(BX));:BB=0:RETURN
470 FORI=0TOBL:IF BX=BL(I)ANDBY=LB(I)ANDK(I)=1 THEN T=I:I=10:NEXT:GOTO 720 ELSE
 NEXT:RETURN
480 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥  ﾌﾞﾙﾙﾝ  ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
490 IF TX>X THEN HC=7:TS=-1:X4=-1:X5=0 ELSE HC=15:TS=1:X4=2:X5=31
500 GOSUB380:BB=2:XB=TX:FORI=3TO15STEP3:FORJ=TY¥8-1TO(TY-1)¥8-1STEP-1
510 PUTSPRITEI+1,(TX¥8,J),14,HC:PUTSPRITEI+2,(TX¥8-1,J),1,HC:NEXTJ,I
520 A=TX+X4:FORI=0TO5:BY(I)=TY-1¥3:N(A,I)=FNP(A,BY(I)):BB(I)=1:BX(I)=A:NEXT
530 RESTORE1470:GOSUB1320
540 FORI=0TO5:IF BB(I)=0 THEN IF I=5 THEN NEXT:BB=0::GOTO 590 ELSE NEXT
550 BX(I)=BX(I)+TS:N(BX(I),I)=FNP(BX(I),BY(I)):LOCATEBX(I),BY(I):PRINT"q";
560 LOCATEBX(I)-TS,BY(I):PRINTCHR$(N(BX(I)-TS,I));
570 IF BX(I)=X5 THEN LOCATEBX(I),BY(I):PRINTCHR$(N(BX(I),I));:BB(I)=0:NEXT:BB=0:
GOTO 590
580 FORJ=0TOBL:IF BX(I)=BL(J)ANDBY(I)>=LB(J)ANDK(J)=1 THEN T=J:J=10:NEXT:GOSUB 7
80:NEXT:RETURN ELSE NEXTJ,I:RETURN
590 FORI=0TOBL:IF Z(I)=1 THEN T=I:Z(I)=0:GOSUB 770:NEXT ELSE NEXT
600 FORI=1TO5:E=XB¥8:F=BY(I)¥8
610 DX=TX¥8-E:DY=TY¥8-F
620 B=I¥3:IF ABS(DX)>ABS(DY) THEN A=ABS(DX) ELSE A=ABS(DY)
630 IF A=0 THEN 650 ELSE C=DX/A:D=DY/A
640 E=E+C:F=F+D:PUTSPRITEB+1,(E,F-1),14,HC:PUTSPRITEB+2,(E-1,F-1),1,HC:GOTO 610
650 PUTSPRITEB+1,(0,0),0,30:PUTSPRITEB+2,(0,0),0,30:NEXT:RETURN
660 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥  ｹｯﾂｹﾃ!  ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
670 RESTORE1490:GOSUB1320:UP=2:LI=LI-1:IF LI<0 THEN LI=2 ELSE 700
680 PUTSPRITE2,(TX¥8,TY¥8),6,16:PUTSPRITE3,(TX¥8+1,TY¥8),1,16
690 SC=SC+10:GOSUB1200:FORI=0TO1000:NEXT:TX=RND(1)¥29:TY=2:MO=MO-1:IF MO=0 THEN
1010 ELSE RETURN
700 SC=SC+1:GOSUB1200:TX=RND(1)¥29:TY=RND(1)¥19+2:RETURN
710 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥  BREAK  ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
720 BB=0:P(X5-TS)=FNP(X5-TS,BY):A=BX:BX=X5-TS:S(T)=S(T)-1:IF S(T)<>0 THEN LOCATE
A,BY:PRINTCHR$(P(A));:RETURN
730 FORG=0TO5:A=RND(1)¥(R(T)-2)+L(T)+1:B=RND(1)¥(22-LB(T))+LB(T)
740 PUTSPRITE 20,(A¥8,B¥8),6,16:PUTSPRITE21,(A¥8+1,B¥8),1,16
750 RESTORE1490:GOSUB 1320:FORK=0TO200:NEXTK,G:KO=1
760 PUTSPRITE 20,(0,0),0,30:PUTSPRITE21,(0,0),0,30:RESTORE1480:GOSUB 1320:BO=BO-
LB(T):GOSUB1200:IF BO=0 THEN 840
770 FORK=LB(T)TO22:LOCATEL(T),K:PRINTSPC(R(T)):NEXT:K(T)=0:RETURN
780 BB(I)=0:N(X5-TS,I)=FNP(X5-TS,BY(I)):A=BX(I):BX(I)=X5-TS:S(T)=S(T)-1:IF S(T)>
0 THEN LOCATEA,BY(I):PRINTCHR$(N(A,I));:RETURN ELSE Z(T)=1:GOTO 730
```

★おお，影ではないか！久しぶりだなあ。2億3千万年前のイプシロン星で会って以来だなあ～。(福岡県北九州市・**アマテラスの帝14才**)……**【編**：影さんってそんな年とってたんですか。**影**：じゃあDr.はどうなるんだ！**】**

```
790 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥    しんた゛    ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
800 MA=MA-1:IF MA=-1 THEN 840 ELSE GOSUB1200:FORI=0TO3000:NEXT
810 C=1:FORI=0TO4:C=C+1+(C=2)*2:PLAY"V15S8M200o2l16t255fc":FORJ=0TO500:NEXT
820 PUTSPRITE2,(TX*8,TY*8-1),14,C+5:PUTSPRITE3,(TX*8+1,TY*8-1),1,C+5:NEXT:GOTO 8
0
830 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ GAME OVER♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
840 INTERVALOFF:PLAY"S11M500T20004L16C4.R8C4CR16C.R32C2E-4.D.R32D4.C.R32C4.03B80
4C2"
850 FORI=0TO21:PUTSPRITEI,(0,0),0,30:NEXT:LOCATE7,13:A$="ウルトラマンの 時た゛しは あわった。"
860 FORI=1TO20:PRINTMID$(A$,I,1);:FORJ=0TO150:NEXTJ,I
870 LOCATE10,15:PRINT"GAME OVER":FORI=0TO10000:NEXT:GOTO 20
880 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥    TITLE    ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
890 CLS:LOCATE0,3:PRINT"qqqqhaqqqqhaqhaqqhaahaaaaqhaqqqq";
900 PRINT"qqhaaaaahaiaqiaqqqqqqqqiaqiaqqqq";
910 PRINT"qqiaqqiaiaiaqiaahaaaahaiaqqqhaqq";
920 PRINT"qqqqqqiaiaiaaiaqqqqiaqiaqqqqiaqq";
930 PRINT"qqqqqhahaqiaqiaqqqhaqqqiahaaaqqq";
940 LOCATE9,20:PRINT"HIT SPACE KEY"
950 X=9:Y=13:CH=0:GOSUB 210:TX=20:TY=13:HC=6:GOSUB 380
960 FORI=0TO100:VPOKE&H2000+RND(1)*2+12,(RND(1)*15)*16+RND(1)*15:FORJ=0TO20
970 IF STRIG(0)ORSTRIG(1) THEN RETURN ELSE NEXTJ,I
980 CH=2:GOSUB210:HC=7:GOSUB380:LOCATE11,13:FORI=1TO10:PRINT"p";:FORJ=1TO100:NEX
TJ,I
990 LOCATE11,13:FORI=1TO10:PRINT" ";:NEXT:FORI=1TO1000:NEXT:GOTO 890
1000 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥    CLEAR    ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
1010 PLAY"S8M110L16O6DDEF.AR32CB-4.":FORI=0TO2000:NEXT:GOSUB1100
1020 RO=RO+1:KK=RO:IF KK>4 THEN KK=5
1030 SC=SC+BO*10:IF KO=0 THEN SC=SC+500
1040 IF SC<9999 THEN RETURN 30
1050 CLS:VPOKEBASE(6)+4,&H11:FORI=0TO100:LOCATERND(1)*30,RND(1)*22:PRINT".":NEXT
1060 Z(1)=&H11:Z(2)=&HB1:Y=21:ON INTERVAL=30 GOSUB 1090:INTERVALON:GOSUB1100
1070 LOCATE1,13:PRINT"ウルトラの ほしにかえっていったとさ。めて゛たし。めて゛たし。"
1080 PLAY"S8M1300L10CEGECEGECEGGGCR8":FORI=0TO10000:NEXT:VPOKEBASE(6)+4,&HF4:INT
ERVALOFF:RETURN 20
1090 F=F+1+(F=2)*2:VPOKEBASE(6)+20,Z(F):RETURN
1100 SOUND8,&HF:SOUND7,&HFE:SOUND1,16:A=Y:FURY=ATO0STEP-1:CH=4:GOSUB210
1110 FORJ=0TO49STEP25:SOUND0,255-J-Y:FORK=0TO50:NEXTK,J,Y:BEEP:RETURN
1120 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥    か゛めん    ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
1130 CLS:C=0:FORI=0TO31:VPOKE&H1800+I+28*32,120:NEXT:BO=0
1140 FORI=0TO21:PUTSPRITEI,(0,0),0,30:NEXT:I=0
1150 A=RND(1)*4+4:B=RND(1)*12+5:D=RND(1)*8:R(I)=A+1:L(I)=C:BL(I)=C+A/2:LB(I)=22-
B:K(I)=1:S(I)=B/8+1
1160 IF A+C>31 THEN 1150
1170 FORJ=22TO22-BSTEP-1:LOCATEC,J:PRINT"i";STRING$(A,D+97);:NEXT:LOCATEC,J+1:PR
INT"h"
1180 BO=BO+LB(I):I=I+1:C=C+A+1:IF C<28 THEN 1150 ELSE BL=I
1190 LOCATE1,0:PRINT"MY COIN  BONUS  ROUND MAN TIME"
1200 LOCATE0,1:PRINTUSING"#######0円 ####00円  ###     #";SC;BO;RO;MA;:RETURN
1210 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ しょき せってい ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
1220 SCREEN1,2,0:KEYOFF:DEFINTA-B,G-Z:WIDTH32:COLOR15,4,1
1230 DIM M(31),S(10),P(31),N(31,5),BX(5),BY(5),MP(31,5),K(10),R(10),L(10),BL(10),
LB(10):DEFFNP(X,Y)=VPEEK(&H1800+X+Y*32)
1240 FORI=0TO7:U=0:B$="":D$(0)="":D$(1)="":FORJ=1TO32:C$="":READA$
1250 IF J=17 THEN U=1
1260 A=VAL("&H"+A$):B$=B$+CHR$(A):A$=RIGHT$("00000000"+BIN$(A),8)
1270 FORK=1TO8:C$=C$+MID$(A$,9-K,1):NEXTK:C=VAL("&B"+C$):D$(U)=D$(U)+CHR$(C)
1280 NEXT:SPRITE$(I)=B$:SPRITE$(I+8)=D$(1)+D$(0):NEXT
1290 B$="":FORI=0TO31:READA$:B$=B$+CHR$(VAL("&h"+A$)):NEXT:SPRITE$(16)=B$
1300 FORI=0TO7:READA,A$:FORJ=1TO15STEP2:VPOKEBASE(7)+A*8+(J-1)/2,VAL("&H"+MID$(A
$,J,2)):NEXTJ,I
1310 VPOKEBASE(6)+14,&H64:VPOKEBASE(6)+15,&HF1:RETURN
1320 FORJ=0TO13:READA:SOUNDJ,A:NEXT:RETURN
1330 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥    DATA    ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
1340 DATA 03,03,0F,0E,0E,0E,07,03,0E,01,0E,16,19,00,0C,1D,00,80,C0,40,40,40,C0,8
C,0C,60,E0,80,00,00,80,C0
1350 DATA 04,0C,10,31,31,11,18,0C,30,3E,11,09,06,0F,03,00,00,00,00,80,80,80,00,0
0,30,18,10,60,80,00,00,00
1360 DATA 03,03,0F,0E,0E,0E,07,03,0E,0D,0D,02,00,0E,06,1E,00,80,C0,40,40,50,D8,9
8,38,E4,8C,20,00,40,C0,E0
1370 DATA 04,0C,10,31,31,11,18,0C,00,12,32,0D,0F,01,00,00,00,00,00,80,80,80,00,0
0,04,18,60,C0,80,80,00,00
1380 DATA 00,3E,63,E3,FF,3E,3C,00,07,03,04,03,00,03,00,03,C0,C0,00,60,60,60,00,C
0,C0,00,40,C0,00,80,00,C0
1390 DATA 00,00,1C,1C,00,C1,43,3E,18,04,03,04,07,00,03,00,00,00,C0,00,00,00,60,2
0,20,E0,80,00,C0,00,80,00
1400 DATA 00,00,03,09,04,1A,2C,36,1A,0E,01,00,00,01,00,01,40,60,60,70,BC,BC,B8,0
4,F4,EC,8C,38,54,EE,B8,78
1410 DATA 00,00,03,01,00,1C,06,3A,1C,06,01,0E,3C,01,03,07,40,60,60,70,BC,BC,B8,0
4,F4,EC,8C,38,54,EE,=C,0E
1420 DATA 00,00,00,08,0C,04,47,13,12,02,01,41,10,00,00,00,00,00,00,00,14,04,30,C
2,80,08,50,A8,F6,0E,01,00
1430 DATA 97,0000777700777700,98,00007E7E7E7E0000,105,0000000000000000
1440 DATA 99,0066660000666600,104,FCF0C00000000000,112,F906E1190679817E
1450 DATA 113,007EFDFAD56A0000,120,0000003E3E000000
1460 DATA 220,  0,202,  0,  0,  0,210,126,  0,  0,110,178,161
1470 DATA 104,  0,102,  0,248,  0,  0,186,  0,  0, 85, 59, 40,  0
1480 DATA   0, 53,  0,155, 94,  8, 96,  0,255,190,  1, 99,107,  0
1490 DATA   0, 53,  0,149, 94,208, 96,  0, 20,100, 50, 28, 67,  0
```

★わが神奈川県大和市は，ジェット機騒音がひどいのでＮＨＫの受信料がなんと半額なんです。皆さんも大和に住んでみたら？（神奈川県大和市・**麻己子命14才**）……**【影：私はモニタを壊しているから払ったことがないゾ!!】**

MZ-80K/C/1200/707/1500(SP-5030)用

（※1500で動かすには，1200用SP-5030　BASICが必要です）

ライナス
LINUS
カム　ホーム
COME HOME!

★横井　敬明

STORY

ライナスが外で遊んでいると，ママが，「家にもどって来なさい」と呼んでいる。でも，帰り道には，遊んでちらかしたブロックがいっぱい。ライナスは家へ帰れるでしょうか……。

HOM TO PLAY

ライナスは，U M H K で上下左右に動きます。ブロックを押すのはスペース・キーで，一度に一つしか押せません。ブロックは，押すと何かに当たるまで止まりません。

ギブアップはC Rキーです。3回ギブアップでゲーム・オーバーです。リプレイはスペース・キーです。

また，このゲームは自分でも面が作れます。タイトルのときに，2を押すとコンストラクション・モードになります。

はじめに“DATA READ?”と聞いてくるので，カセットから画面をロードするときはY，自分で作る場合はそれ以外のキーを押してください。

《第1表》主な変数

M$(0～15)…2進数のデータ
(16～20)…面のデータ
RO…ラウンド
CH…残り
A$(1～3)…人のキャラクター
X，Y…人(カーソル)の座標
VX，VY…人（カーソル）の移動方向
C…コンストラクションか?
M1$，M2$…ミュージック・データ

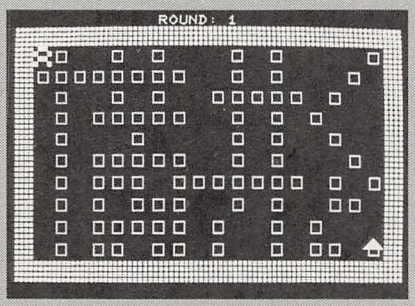
《第2表》プログラムの説明

10……初期1
100……人を動かす
200……押すSUB
300……面クリア
400……ミス
500……初期2
600……画面を描く
700……コンストラクション
900……タイトル
1000……データ

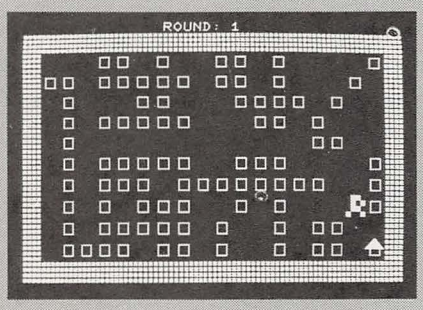
CHECKER FLAG

Dr.D：プログラムをショートにうまく作っている。
編：おどろくほどデータが少ないですね。
Dr.D：キャラクターのデータがないようなものだからな。それにしてもコンストラクションまで付けているのがいい。しかし，ゲームは，ありきたりといった感じだな。
編：この手のゲームは，シンプルなほうがおもしろいみたいですね。

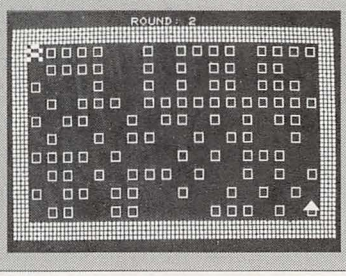
◀《写真1》タイトル画面。コンストラクション・モードもあるぞ



◀《写真2》ライナスはブロックを動かし家路を急ぐのだ



▶《写真3》やった！さすがライナス。家にたどり着けそう



▶《写真4》面が進むにつれ、むずかしくなっていくぐ

★この前僕は？三輪車で？高速道路を？走ったら？ラジコン・カーに？ひかれてしまった!?（神奈川県平塚市・0円多田12才）……【影：いや失礼。私が操作してたラジコン・カー，どこへ行ってしまったかと思ってたら…。】

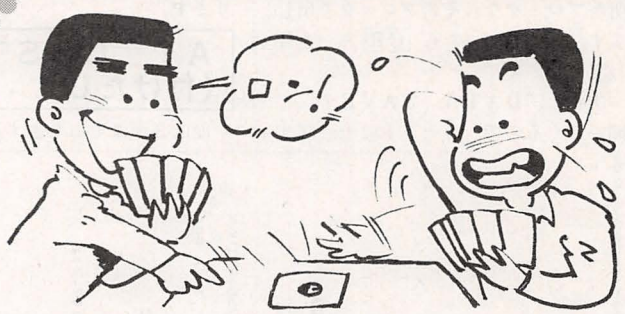
LINUS, COME HOME!のプログラム・リスト

```
10 DIM M$(20),A$(3):VR=53248:RO=1:TEMPO 5
20 A$(1)="■■■
```

MZ-700/1500(S-BASIC)用

（※1500で動かすには，700用S-BASICが必要です）

トラジャン



★小笹　龍一

（内　容）

コンピュータと2人で，同じ数字を集めるというトランプ・ゲームです。各自の手持ちのカードは7枚です。場札から1枚取り，手持ちのカードと見くらべて，不用なカードを1枚捨てます。以上をくりかえして，同じ数字の組み合わせを作るゲームです。

組み合わせと得点は**第1表**のとおりです。得点はこの他に，ゲーム中，画面上にドラが表示され，これと同じ数字のカードをアガったとき持っていれば，ドラ1枚に付き，100点加えられます。

あと1枚でアガリになるときは，COMの捨てたカードでもアガれますが，自分で引いたカードでアガったときは“ツモ”となり，100点加えられます。

また，アガリのときのカード8枚が，J，Q，K，Aで成り立っているときは“ロイヤル”として200点加えられます。

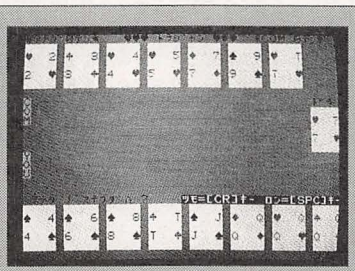
《第1表》組み合わせおよび得点

	ヤク名	得点
2 2 4 4 Q Q 3 3 →同じ数字2枚づつを4組作る……	4ペア	100点
2 2 2 5 5 5 A A →同じ数字を3枚2組と2枚1組……	3カード	200点
3 3 3 3 6 6 8 8 →同じ数字4枚を1組と2枚2組……	4カード	300点
5 5 5 5 8 8 8 8 →同じ数字4枚を2組……	Wカード	500点

ゲームの進めかた

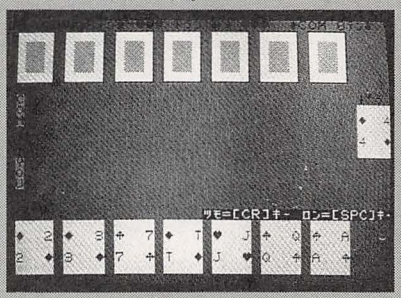
プログラムをランスると，タイトル名とヤクと得点が表示されます。そこで，1のキーを押すと，オープン・モードになります。2のキーを押すとコンピュータ（COM）のカードは裏が

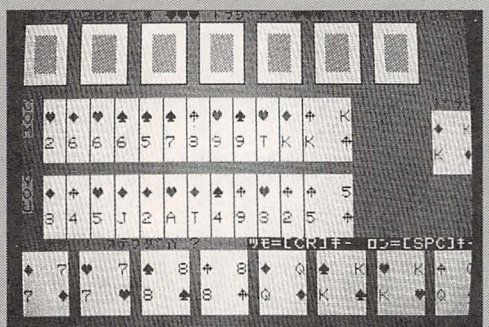
▲《写真1》トラジャンのタイトル画面。得点の説明です



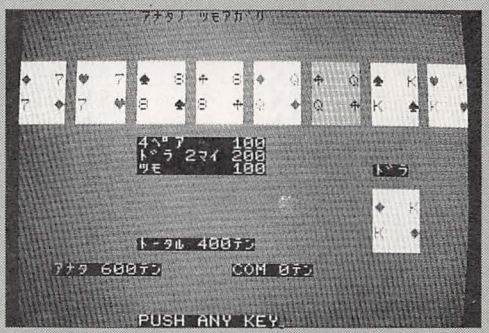
▲《写真2》タイトル画面で1を押すとオープン・モードに！

▼《写真3》2を押すとコンピュータは裏がえしになってます





▲《写真4》や，やったー。ツモだ！CRを押します



▲《写真5》アガリの表示画面です。ドラも付いてバイ倍

★ほう，ここがOFのコーナーか。おや？下に影さんがいるぞ。オーイ！影さーん。（東京都板橋区・新井崇志13才）……【影：ヤッホー，聞こえるかー。編：ハガキに向かってなにを叫んでるかと思えば…。影：オーイ。】

《第2図》変数表

CR……COMのロン	SM$……ヤクの名前
CT……COMのツモ	SC( )…ヤクの点数
PR……あなたのロン	N……場札を取った数
PT……あなたのツモ	MO……オープン・モードかどうか？
PL……あなたの点数	XA，XY…カードを表示する位置
CM……COMの点数	A$……裏のカード
CD( )…トランプのカード	E$……カードを消す
TC( )…COMの仮の記憶用	

えしになります。

では，2のキーを押したとして説明をします。画面上側に並んでいるのがコンピュータ（COM）のカードで、画面下側に並んでいるのがあなたのカードです。

まず最初は，あなたからです。あなたのカードの右端にカードが表示されたら，カーソルの←か→で“△”を動かして，捨てたいカードの下に持っていき，↑のキーで捨ててください。

あなたのカードを捨てると，つぎは，コンピュータ（COM）がカードを場札から取り，不用のカードを捨てます。以上をくりかえして同じ数字を集めます。

自分で引いたカードであがったときは“ツモ”ですからCRキーを押してください。コンピュータの捨てたカードであがるときは“ロン”ですから，コンピュータが捨てたらすぐスペース・キーを押してください。

アガリの表示画面のときの黄色のカードは，最後に引いたカードです。

なお，お互いに15回カードを引いて両方アガリにならないときは，ゲームは流れます。

それから，カードの数字のTは10のことです。

でばぐ

’86年10月号のMZ－700「ババヌキ」の1000行の「1000PRINT”」のところ，ダブルクオテーション(”)のあとに空白を29個いれて，このあとダブルクオーテーションをいれてください。このままだとトランプのカードが消えないままになってます。

CHECKER FLAG

Dr.D：こういうゲームは，コンピュータ側の思考ルーチンがプログラミングする上で，もっとも苦労するんだ。

編：このゲームはコンピュータがけっこう強くて楽しめますね。

Dr.D：しかし，いくら強いルーチンを作れたとしても，コンピュータ側の思考時間が長いのは，困りものだ。

編：またされてばかりじゃ，いらいらしちゃいますよね。その点でも，このプログラムはテンポもあって，なかなかいいですね。

DrD.：ところで，MZ-700の投稿が減ってるようだな。

編：みなさん，がんばってください！

トラジャンのプログラム・リスト

```
10 REM------------------------------
20 REM          ﾄﾗｼﾞｬﾝ
30 REM V1=’84/1/19  V2=’86/6/5
40 REM              R.OZASA...
50 REM------------------------------
60 PL=0:CM=0:SC=0:DIM CD(52),TC(6),SM$(5),SC(5)
70 FOR I=0TO4:READ SM$(I),SC(I):NEXT
80 E$=" ▒▒▒▒▒  ▒▒▒▒▒  ▒▒▒▒▒    ":T1$="  ▒▒ ▒▒ ▒▒
```

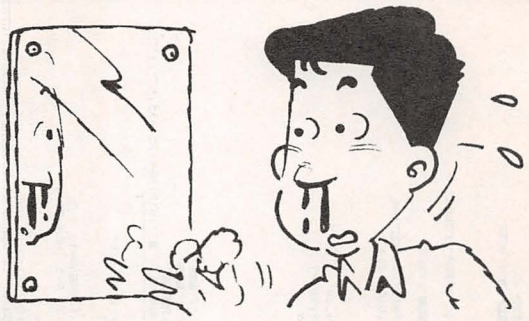
```
640 IF N-1 THEN CURSORN*2-1,13:PRINT[0,7] T1$;
650 I=D-1:XA=N*2:XY=13:GOSUB1580
660 IFD=8GOTO700
670 W=CD(D-1):CD(D-1)=CD(7):CD(7)=W
680 CO=0:SO=5:GOSUB1530
690 XY=19:FORI=0TO6:XA=I*5:GOSUB1580:NEXTI
700 CURSOR35,19:PRINTE$
710 REM♥♥♥♥♥COM ノ ル-チン♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
720 FORI=26TO32:TC(I-26)=CD(I):NEXT:CD(33)=CD(7):CG=CD(7)
730  CR=1:GOSUB980:IF TM THEN MA$="COMノ ロン":GOTO1120:REM COM ロン
740 FORI=26TO32:CD(I)=TC(I-26):NEXT:CD(33)=CD(33+N):CG=CD(33)
750 MUSIC"B0":IF MO THENCURSOR35,1:PRINT[0,7]A$:GOTO770
760  I=33:XA=35:XY=1:GOSUB1580:REM■COMノトッタCARD
770  CT=1:CR=0:GOSUB980:IF TM THEN MA$="COMノ ツモ":GOTO1120:REM COM ツモ
780 CT=0
790 REM■■ SERCH CARD
800  IF INT(CD(26))<>INT(CD(27))THEN W=CD(26):CD(26)=CD(33):CD(33)=W:GOTO860 :RE
M■CD(26) ヲ ステル
810  CA=0:FORI=26TO32:IF CA=2 THEN850
820  IF INT(CD(I))<>INT(CD(I+1))THENCA=CA+1:GOTO840
830  CA=0:GOTO850
840  IFCA=2THEN W=CD(I):CD(I)=CD(33):CD(33)=W
850  NEXTI
860 CO=26:SO=5:GOSUB1530
870 REM ■■  COM ノ ステフ゛
880 MUSIC"G0":IF N-1 THEN CURSORN*2-1,7:PRINT[0,7] T1$;
890 I=33:XY=7:XA=N*2:GOSUB1580:REM ステタCARD
900 IF MO=0 THEN940
910  FL=INT(RND(1)*8)*5
920  CURSOR FL,1:PRINT E$:MUSIC"R2R":IF FL=35 THEN940
930  CURSOR FL,1:PRINT[0,7]A$
940  CURSOR 35,1:PRINT E$
950 IF MO THEN970
960 XY=1:FORI=26 TO32:XA=(I-26)*5:GOSUB1580:NEXT:REM■COM CARD DIS
970 GOTO420:REM■TO YOU
980 REM ■ 8マイラ チェック
990 CO=26:SO=6:GOSUB1530
1000 CB=0:FORJ=CO TO CO+6 :FOR I=J TO CO+6
1010 IF INT(CD(J))=INT(CD(I+1))THENCB=CB+1
1020 NEXTI,J
1030 CC=0:FOR I=CO TO CO+6
1040 IF INT(CD(I))=INT(CD(I+1))THENCC=CC+1
1050 NEXTI :TM=0
1060  IF(CC=4)*(CB=4)THENTM=1:REM'4P
1070  IF(CC=5)*(CB=7)THENTM=2:REM'3C
1080  IF(CC=5)*(CB=8)THENTM=3:REM'4C
1090  IF(CC=6)*(CB=12)THENTM=4:REM'W4C
1100 RETURN
1110 REM ■■■■ テンパイ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1120 MUSIC"C1DEFGAB+C+D+E+F+G":IF(PT=1)+(PR=1)THEN1180
1130 CURSOR15,6:PRINT[6,1] MA$
1140 IF MO THEN XY=1:FORI=34 TO40:XA=(I-34)*5:CD(I)=TC(I-34):GOSUB1580:NEXT
1150 IF(CT=1)*(MO=1)THEN CD(41)=CG:I=41:XA=35:XY=1:C3=6:GOSUB1580:C3=7
1160 CURSOR13,24:PRINT[6,2]"HIT ANY KEY !";:PC=26:AG=0:REM■■■■ COM
1170 GETK$:IF K$=""THEN1170
1180 COLOR,,6,0:PRINT[0,4]"■";TAB(10);MA$;"アカ゛リ"
1190  IF(PR=1)+(PT=1)THEN PC=0:CG=0:REM■■■■ YOU
1200 REM■■■■■■ ハンテイ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1210 CO=PC:SO=6:GOSUB1530
1220 XY=4:FOR J=PC TO PC+7:XA=(J-PC)*5:I=J
1230 IF(CD(I)=AG)+(CD(I)=CG)THEN C3=6:GOSUB1580:C3=7:GOTO1250
1240 GOSUB1580
1250 NEXT:COLOR,,6,0:CURSOR10,10
1260 GOSUB1000
1270 PRINTTAB(10);SM$(TM):SC=SC(TM)
1280 REM ■■■■フ゜ラス アルファ ■■■■
1290 IF TM=0 THEN 1400 :REM** チョンボ゛ **
1300 OV=0:FOR I=PC TO7+PC
1310 IF CD(I)>=8  THENOV=OV+1
1320 NEXTI
1330 IF OV=8 THENPRINTTAB(10);"ロイヤル     200":SC=SC+200
1340 REM ■■ ト゛ラ ■■■■■■
1350 ZA=0:FOR I=PC TO 7+PC
1360 IF INT(DR)=INT(CD(I)) THENZA=ZA+1
1370 NEXTI
1380 IF ZA>0 THENSC=SC+ZA*100:PRINTTAB(10);"ト゛ラ";ZA;"マイ";ZA*100
1390 IF(PT=1)+(CT=1)THEN SC=SC+100:PRINTTAB(10);""ツモ       100"
1400 CURSOR10,18:PRINT"ト-タル";SC;"テン"
1410 IF(PR=1)+(PT=1)THEN PL=PL+SC:GOTO1430
1420 CM=CM+SC
1430 CURSOR3,20:PRINT"アナタ";PL;"テン":CURSOR18,20:PRINT"COM";CM;"テン"
1440 XA=30:XY=14:CD(51)=DR:I=51:GOSUB1580
1450 CURSOR30,12:PRINT"ト゛ラ"
1460 MUSIC"R9":CURSOR10,24:PRINT[3,0]"PUSH ANY KEY";
1470 GETD$:IFD$=""THEN1470
1480 GOTO190
1490 REM■■■■ ナカ゛レ ■■■■■■■■■■■■■■■■
1500 MUSIC"A1B+C+D+E+F+G":CURSOR10,6:PRINT[3,0]"-- ナカ゛レ --"
1510 XY=1:FOR I=26 TO32:XA=(I-26)*5
1520 GOSUB1580:NEXTI:GOTO1460
1530 REM■■■ SORT ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1540 SW=0:FORI=CO TO SO+CO
1550 IF CD(I)>CD(I+1) THEN W=CD(I):CD(I)=CD(I+1):CD(I+1)=W:SW=1
1560 NEXTI:IF SW=1 THEN1540
1570 RETURN
1580 REM■■■ CARD ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1590 B$=MID$("23456789TJQKA",INT(CD(I))+1,1)
1600 F$=STR$(INT(CD(I)*10)):F=VAL(RIGHT$(F$,1))
1610 C$=MID$("♣♦♥♠",F+1,1)
1620 IF(C$="♥")+(C$="♦")THEN C2=2:GOTO1640
1630 C2=0
1640 CURSORXA,XY:PRINT[,C3]E$
1650 GOTO1660:IF B$="T" THENB$="10":CURSORXA,XY+1:PRINT[C2,C3]C$;"■";B$:CURSORXA
,XY+3:PRINT[C2,C3]B$;"■";C$:RETURN
1660 CURSORXA,XY+1:PRINT[C2,C3] C$;"■■";B$
1670 CURSORXA,XY+3:PRINT[C2,C3] B$;"■■";C$:RETURN
1680 DATA チョンボ゛  -200,-200,4ペア    100,100,3カート゛   200,200,4カート゛   300,300,W4カート
゛  500,500
1690 REM ■■■■■■■ タイトル ■■■■■■■
1700 Y=1 :X=3:RESTORE 1820
1710 READ A1$
1720 IF A1$="EE"THEN Y=Y+1:X=3:GOTO1710
1730 IF A1$="DD"RETURN
1740 IF LEFT$(A1$,1)="0"THEN1780
1750 POKE $D800+X+Y*40,$30
1760 POKE 5324B+X+Y*40,VAL("$F"+A1$)
1770 X=X+1:GOTO1710
1780 REM**********
1790 X1=VAL(RIGHT$(A1$,1))
1800 X=X+X1:GOTO1710
1810 REM**********タイトル テ゛-タ
1820 DATA 2,4,04,B,C,3,07,3,4,EE
1830 DATA 01,5,04,8,01,C,C,03,C,01,2,1,07,07,8,EE
1840 DATA 01,D,4,03,2,3,01,5,02,B,4,1,02,5,02,A,8,C,C,4,01,2,9,03,6,EE
1850 DATA 01,5,2,4,04,A,04,2,02,6,03,B,1,01,8,1,02,2,1,01,8,1,EE
1860 DATA 01,5,05,B,1,04,4,8,6,04,2,4,01,1,05,C,1,EE
1870 DATA 01,5,04,2,1,05,3,1,06,2,05,D,3,DD
```

★もし影さんが、水戸黄門になったら、たぶん、お付きは"バグ"と"エラー"でしょうね。(神奈川県横浜市・ヒロちゃんえらい!!オ)……【影：コラ，風車の編ノ編：はい、黄門様。影：おいおい、そこはオシリじゃ。】

MZ-700/1500(Hu-BASIC)用

（※1500で動かすには，700用Hu-BASICが必要です）

鼻血(はなじ)ビバビバ



★鈴木　壱

内　容

キミは，今日も元気に学校に行った。事件はこの日の夕方に起こったのだった。

事件の内容は，キミが不良のコワイにいちゃんにからまれてしまう。この事件を無事きりぬけるには，にいちゃんのビンタを手でカバーして，阻止しなければならない。

それで1分！たった1分もちこたえれば，不良のコワイにいちゃんから逃げれるのだ。

しかし，力がなくなると，鼻血をだして倒れてしまう。

遊びかた

キミの手はがんじょうで，ビンタのカバーなどいたくもかゆくもない。ところが，キミの手は重く，力のないキミは，両手を同時にあげることなど不可能である（ムチャクチャだ）。

つまり，必ず片方はカバーできず，反対の手をあげたいときも，いったん片方をおろしてからでなければならない。

この手のあげさげは，カーソル・キーの←→で行なう。1回←を押すと，左手をあげる。右手があがっているときは，右手を一度おろしてからあげる。同様に→を押すと右手をあげる（キーを押しっぱなしにすると，スピードが落ちます）。

プログラム

手の表示にマシン語（&HC000～&HC041）を使用しています。他はただのＢＡＳＩＣプログラムです。

1300～1330のマシン語データは，念入りに入れ，念入りにチェックしてください。

音楽に関して，まったく関心のないボクは，このプログラムにも音楽はまったく入れてません。

CHECKER FLAG

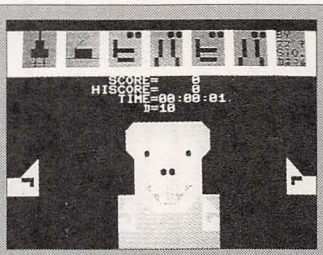
編：こ，これは，久びさに大笑いのゲームですよ。

Dr.D：なんとアイデア豊かなゲームなんだろう。やはりゲームを作るなら，これぐらいのハデさがほしい。

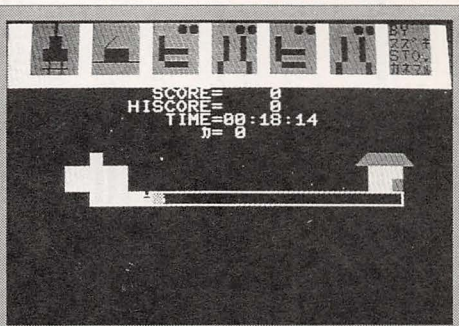
編：ゲーム自体は単純でも，作りかたにより，ずいぶん変わりますね。

Dr.D：それにしても，この顔，ほら，君に似てないかい？

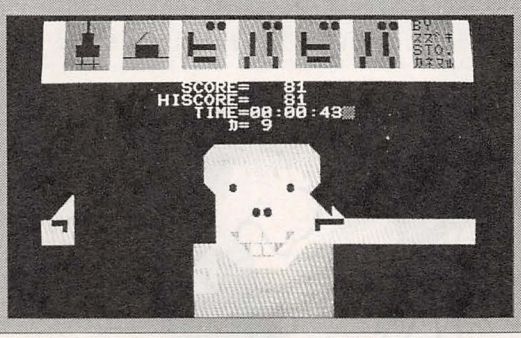
▲《写真1》鼻血ビバビバのタイトル画面。ストーリーまである



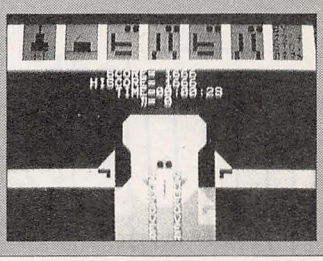
▲《写真2》さあ，コワイにいちゃんのビンタをくいとめろ！



▲《写真3》学校から家までの道のりは長いぞ。こりゃ大変だ

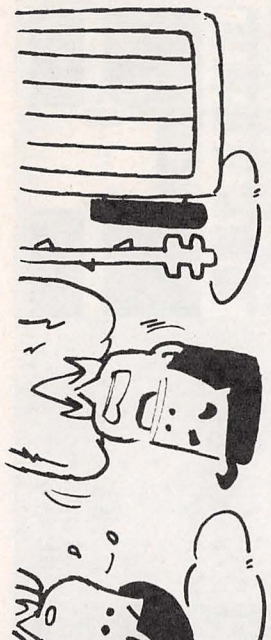


◀《写真4》にいちゃんのビンタをうまくカバー。1分間たえろ！



▶《写真5》あーあ，力がなくなり鼻血がビバビバ～。おお笑い！

★僕がよく行くゲームセンターには，黒い車でパンチパーマのおじさんがよく遊びにくる。こ，こわ～い！もしかして，影さん??（長野県上伊那郡・**根橋　誠14才**）……【編：影さんの場合はリヤカーを引いてます。】



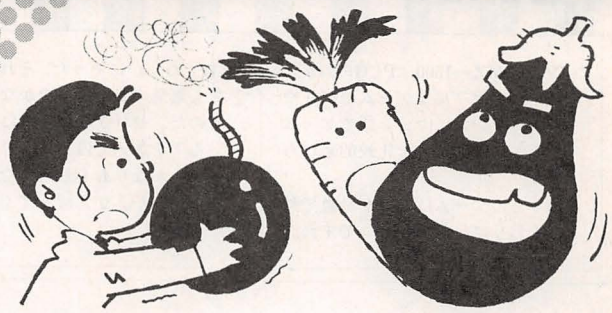
鼻血ビバビバのプログラム・リスト

```
10 '* ﾊﾅﾁﾞﾋﾞﾊﾞﾋﾞﾊﾞ BYｽｽﾞｷｲﾁﾛｳ ｶﾈﾏﾙ*
20 '**********************************
30 '*** ﾏｼﾝｺﾞ LOAD ***
40 LIMIT&HBFFF:DEFINT A-O:DEFINTT-W:DEFFNA(X,Y)=&HD000+Y*40+X:TEMPO7:DEFSNG C
50 FORI=&HC000TO&HC041
60 READA$:A=VAL("&H"+A$):POKEI,A
70 NEXTI:DEFUSR0=&HC000
80 D(0)=&H2A:D(1)=&H3A:D(2)=&H32
90 '*** ﾀｲﾄﾙ ***
100 CONSOLE:COLOR4,4:CLS:CONSOLE1,23,1,38:COLOR7,0:CLS
110 CONSOLE0,5,1,38:COLOR0,5:CLS:COLOR0,2
120 FORI=0TO6:READA$
130 LOCATE3+I*5,0:PRINTA$:NEXTI
140 CONSOLE5,19,1,38:COLOR7,0:CLS:GOSUB"?"
150 GOSUB1190
160 LOCATE13,9:COLORINT(RND(1)*7)+1:PRINT"PUSH      KEY!";
170 K$=INKEY$:IFK$=""THEN160
180 '*** ｼｮｷ ｾｯﾃｲ ***
190 D=10:SC=0:R=0
200 GOSUB980
210 XL=2:PL=.5:FL=0:XR=36:PR=.5:FR=0:F1=0:F2=0
220 '*** ｶﾒﾝ ｾｯﾃｲ ***
230 CONSOLE5,18,1,38:COLOR6,0:CLS:COLOR7,0:GOSUB"?":COLOR1,0
240 LOCATE15,10:PRINT"▗▄▄▄▄▄▄▄▄▖";:LOCATE15,11:PRINT"▐▀▀▀▀▀▀▀▀▌";
250 LOCATE15,12:PRINT"▐▄▄▄▄▄▄▄▄▌";:LOCATE15,13:PRINT"▝▀▀▀▀▀▀▀▀▘";:RESTORE1420:CO
NSOLE18,6,14,12:COLOR6,4:CLS:CONSOLE
260 FORA4=12TO19:FORA3=16TO23
270 P=&HD000+A4*40+A3:READA1$,A2$:A1=VAL("&H"+A1$):A2=VAL("&H"+A2$):POKEP,A1:POK
EP+2048,A2
280 NEXTA3,A4:COLOR6,0
290 LOCATE1,16:PRINT"▗▄▖";:POKE&HC011,D(0):A=USR(FNA(XL,14))
300 LOCATE38,16:PRINT"▗▄▖";:POKE&HC011,D(2):A=USR(FNA(XR,14))
310 X=14:POKE&HC011,D(0):A=USR(FNA(X,18))
320 X=24:POKE&HC011,D(2):A=USR(FNA(X,18))
330 FORI=7TO0STEP-1:COLORI:LOCATE17,9:PRINT"START!!";:BEEP:NEXTI:COLOR7,0
340 TIME$="00:00:00":GOSUB"?"
350 '*** ﾒｲﾝ ﾙｰﾁｰﾝ *** PLAYER ***
360 K$=INKEY$(0):IFK$<>""THEN F2=(K$="▗")-(K$="▖"):IFF1=0THENF1=(K$="▗")-(K$="▖"
)
370 IFF1+F2=0 THENF1=0:F2=0:GOTO450
380 X=4.8*SGN(F1)+19.2:Y=19-ABS(F1)
390 POKE&HC011,D(1):A=USR(FNA(X,Y))
400 F1=F1+F2
410 IFABS(F1)>4THENF1=SGN(F1)*5:F2=0
420 Y=19-ABS(F1)
430 POKE&HC011,D(SGN(F1)+1):A=USR(FNA(X,Y))
440 '*** LEFT ***
450 IF(FL=-1)*(XL<3)THENFL=0
460 IF(FL=1)*(XL>13)THENIFF1<-2THENFL=-1:MUSIC"+B0":SC=SC+100*PL:PL=1:GOSUB"?" E
LSED=D-1:GOSUB"?":D1=1:FL=-1:PL=1
470 IF(FL=0)*(RND(1)*10<C1)THENFL=1:PL=RND(1)*C2+C3+.1
480 IFFL><OTHEN POKE&HC011,D(1):A=USR(FNA(XL,14))ELSE530
490 XL=XL+FL*PL
500 POKE&HC011,D(0):A=USR(FNA(XL,14))
510 IFFL=1THENLOCATEXL-1,16:COLOR6,0:PRINT"▗▄▖";
520 IFD1=1THENGOSUB"◆":D1=0
530 IF(FR=1)*(XR>35)THENFR=0
540 '*** RIGHT ***
550 IF(FR=-1)*(XR<25)THENIFF1>2THEN FR=1:MUSIC"+B0":SC=SC+100*PR:PR=1:GOSUB"?" E
LSED=D-1:GOSUB"?":D1=1:FR=1:PR=1
560 IF(FR=0)*(RND(1)*10<C1)THENFR=-1:PR=RND(1)*C2+C3+.1
570 IFFR><OTHENPOKE&HC011,D(1):A=USR(FNA(XR,14))ELSE620
580 XR=XR+FR*PR
590 POKE&HC011,D(2):A=USR(FNA(XR,14))
600 IFFR=-1THENLOCATEXR+2,16:COLOR6,0:PRINT"▗▄▖";
610 IFD1=1THENGOSUB"◆":D1=0
620 IFD<1THEN"GAMEOVER"
630 COLOR7,0:LOCATE19,7:PRINTTIME$;:IFTIME$="00:01:00"THEN"END"
640 GOTO360:'*** ﾒｲﾝ ﾙｰﾁｰﾝ ｵﾜﾘ ***
650 '*** DATA PRINT ***
660 LABEL"?":COLOR7,0:CONSOLE
670 IFSC>HS THENHS=SC
680 LOCATE13,5:PRINTUSING"SCORE=######",SC
690 LOCATE11,6:PRINTUSING"HISCORE=######",HS
700 LOCATE14,7:PRINT"TIME=";TIME$;
710 LOCATE16,8:PRINTUSING" ｶ=##",D
720 RETURN
730 '*** ﾊﾟﾁﾊﾟﾁﾊﾟﾁ ***
740 LABEL"◆"
750 FORI=1TO3:COLOR1,7
760 LOCATE16,12:PRINT"▛▀▀▜ ▛▀▀▜ ▜";:BEEP
770 COLOR1,3:LOCATE16,12:PRINT"▙▄▄▟ ▙▄▄▟ ▟";:BEEP
780 NEXTI:RETURN
790 '*** ﾊﾅｼﾞ PRINT ***
800 LABEL"GAMEOVER":COLOR0,7
810 LOCATE17,13:PRINT"→▗▄▄▄▖←";:MUSIC"BBBBR":COLOR2,0
820 LOCATE19,15:PRINT"□□"
830 FORI=16TO23:LOCATE18,I:PRINT"▗▄▄▖";:BEEP
840 NEXTI:COLOR7,2
850 FORI=16TO23:READA$:LOCATE18,I:PRINTA$;"▗▄▖";A$
860 MUSIC"-C":NEXTI:PAUSE50:COLOR7,0:GOTO140
870 '*** ｸﾘｱ !! ***
880 LABEL"END"
890 FORI=&HD1F0TO&HD1F5STEP5
900 POKEI,78,67,77:POKEI+2048,49,49,49
910 POKEI+40,78,67,77:POKEI+2088,99,96,99
920 POKEI+80,0,0,0:POKEI+2128,6,6,6
930 NEXTI:MUSIC"+B+A+G+G+B+B+B"
940 LOCATE18,11:COLOR7,1:PRINT"ｱｯﾀｰ!!"
950 MUSIC"+B+B+A+B+B+A+B"
960 PAUSE50:CONSOLE:GOTO200
970 '*** START ﾃﾞﾓ ***
980 CONSOLE9,15,1,38:COLOR6,0:CLS
990 LOCATE8,10:PRINT"▗";
1000 LOCATE6,11:PRINT"▗▄▄▄▄▖";SPC(20);"▗▄▄▖"
1010 LOCATE6,12:PRINT"▐▄▄▄▄▌";SPC(20);"▐▄▄▌"
1020 LOCATE30,10:COLOR2:PRINT"▗▄▄▖▗▄▖▗▄▄▖";
1030 LOCATE8,13:COLOR7,0:PRINTSTRING$(R*5,"▗");STRING$(25-R*5,"￣");"┐";
1040 LOCATE8,14:PRINT"└──────────────────────┘";
1050 COLOR0,7:FORI=R*5+8 TO R*5+13
1060 LOCATEI,13:PRINT"ｵ";:BEEP:BEEP:BEEP:BEEP
1070 LOCATEI,13:PRINT" ";:NEXTI
1080 R=R+1:IF R=5THEN 1120
1090 IF D<4THEND=5 ELSED=D+D/3:IFD>10THEND=10
1100 C1=R*2:C2=1-(R*2)/10:C3=.8-C2:IF R=5 THEN C1=1
1110 GOTO210
1120 COLOR7,0
1130 LOCATE13,18:PRINT"CONGRATULATION!!!";
1140 MUSIC"G3B3+C3+D7.5G3B3+C3+D7.5G3B3+C3+D5B5G5B5A7.5B3A3G7B5+D5+D3+C7R3B3+C3+
D5B5G5A5G7.5"
1150 LOCATE15,19:PRINT"BONUS 2000":SC=SC+2000:GOSUB"?":PAUSE20
1160 C1=R*2:C2=R*2/10:C3=1-C2
1170 CONSOLE:GOTO140
1180 '*** ﾓｼﾞﾋｮｳｼﾞ ***
1190 LOCATE10,10:PRINT"ﾓﾓﾋﾊﾞ ﾁｭｳｶﾞｸﾉ ｶｴﾘﾐﾁﾆ";
1200 LOCATE10,12:PRINT"ｺｳｲ ﾆｲﾁﾅﾝﾆ ﾋﾝﾀﾗﾏﾗﾚｿｳ";
1210 LOCATE10,14:PRINT"10ｶｲﾌﾟﾀﾚﾙﾊﾊﾅﾁﾞﾏﾀﾞｼﾃﾐﾏｳ";
1220 LOCATE10,16:PRINT"ｲｴﾏﾃﾞｶｴﾚﾙｶ???";
1230 LOCATE10,18:PRINT"(ｷｺﾓﾐｶﾗﾋﾀﾞﾘﾗｱｸﾞﾙ";
1240 LOCATE10,19:PRINT"  ﾐｷﾞﾗｻｸﾞﾙ";
1250 LOCATE10,20:PRINT"(ｷｺﾓﾐｶﾗ ﾐｷﾞﾗｱｸﾞﾙ";
1260 LOCATE10,21:PRINT"      ﾋﾀﾞﾘﾗｻｸﾞﾙ";
1270 LOCATE10,23:PRINT"1ﾌﾝｸﾞﾘﾄ ﾆｹﾞﾚﾙ";
1280 RETURN
1290 '*** ﾏｼﾝｺﾞ DATA ***
1300 DATAF3,C5,D5,E5,F5,D3,E3,3E,04,22,0E,C0,ED,5B,00,C0,21,00,C0,01,02,00
1310 DATAED,B0,01,26,00,EB,09,EB,3D,C2,13,C0,D3,E0,F1,E1,D1,C1,FB,C9
1320 DATA00,4E,4E,43,3A,3B,43,43,4D,00,43,4D,7B,3A,43,43,00,00,00,00,00,00,00,00
1330 '*** ﾓｼﾞ   DATA ***
1340 DATA"  ▌ ▐▒▒▒▒▒ ▐▌ ▐▒▒▒▒▒ ▐▌ ▐▒▒▒▒▒ ++ "
1350 DATA"    ▐▒▒▒▒▒ ／ ▐▒▒▒▒▒ ▐▌ ▐▒▒▒▒▒ ￣￣ "
1360 DATA"  ●●▐▒▒▒▒▒ ▌   ▐▒▒▒▒▒ ▛▀▀ ▐▒▒▒▒▒ ▀▀ "
1370 DATA"  ●●▐▒▒▒▒▒ ▌▌  ▐▒▒▒▒▒ ▌▌  ▐▒▒▒▒▒ ▌  "
1380 DATA"  ●●▐▒▒▒▒▒ ▌   ▐▒▒▒▒▒ ▛▀▀ ▐▒▒▒▒▒ ▀▀ "
1390 DATA"  ●●▐▒▒▒▒▒ ▌▌  ▐▒▒▒▒▒ ▌▌  ▐▒▒▒▒▒ ▌  "
1400 DATA"BY  ▐▒▒▒▒▒ｽｽﾞｷ▐▒▒▒▒▒STO.▐▒▒▒▒▒ｶﾈﾏﾙ"
1410 '*** ｵｶｵ DATA***
1420 DATA56,13,00,13,42,13,42,16,56,16,56,13,00,13,42,13
1430 DATA43,70,4A,70,43,70,43,60,43,60,43,70,4A,70,43,70
1440 DATA4D,67,43,70,4E,67,56,61,42,61,4D,67,43,70,4E,67
1450 DATA43,60,43,60,43,60,4A,10,4A,10,43,60,43,60,43,60
1460 DATA43,60,43,60,43,60,43,60,43,60,43,60,43,60,43,60
1470 DATA43,60,4D,62,33,27,33,27,32,27,32,27,4E,62,43,60
1480 DATA4D,46,43,60,4D,62,33,27,32,27,4E,62,43,60,4E,46
1490 DATA43,40,4D,46,43,60,43,60,43,60,43,60,4E,46,43,40
1500 '*** ﾊﾅｼﾞ DATA ***
1510 DATAG,A,M,E,O,V,E,R
```

★このペンネームは、権利者の許可なく使用することはＯＦＦで禁止されています。(滋賀県大津市・阪神日本一改めデーモンコブタ16才)……【編：そりゃ、改める必要があるぞ。影：来年は中日とか言うんだろ。編：当然！】

MZ-1500用

ヒトシクン



★Y.M.Y.A.

～プロローグ～

200X年，地球は砂漠化が進んでいた。各国の化学者は，砂漠でも育つような野菜を開発していた。

日本の化学者「ヒトシクン」も，なすびの『EGPLA』と，にんじんの『CARRO』の開発に着手，ほぼ，完成に近づいていた。

しかし，数年後，第三次世界大戦がぼっ発，核の使用で，地球に死の灰が降った。人々はシェルターにより，ほとんどが助かったが，2か月後，人々が地上にでたとき見たものは，大量の放射能を浴びて猛毒を持った『EGPLA』と『CARRO』の異常繁殖だった……。

～遊びかた～

あなたは，ヒトシクンとなって，一定時間内に，『EGPLA』と『CARRO』を，特殊薬品入り爆弾で殺してください。敵の猛毒や，爆弾の煙に当たると死んでしまいます。

そのシーンに敵がいなくなると，左下の壁が開いて，そこをでると，1シーンクリアです。一度にたくさんの敵を殺すと，ポイントが高いです。

ヒトシクンは，スコアが1万点で1人増え，以後は5千点ごとに増えます。

敵は，でたらめに動いていますが，かなりむずかしいと思います。とくに，シーン9からは，スピードが速くなり，ほとんどパニックです。

～操作方法～

カーソル・キーで移動，スペース・キーで向いていた方向に，爆弾を置きます。

《第1表》変数表

HI	ハイスコア
SN	シーン数
BC	敵の残り
ES	ヒトシクンが1人増えるスコア
L	ヒトシクンの残り
E（x，y）	敵がいるかどうか
SC	スコア
TM	タイマー
WA	シーン9以上か

～プログラムについて～

画面処理や移動は，ベーシックでは複雑でスピードが落ちるので，プログラムを小さくするためにも，マシン語で作りました。こういう点では，MZ－1500は，最も作りやすいと思います。

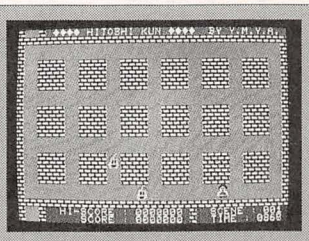
～最後に～

このゲームで，10万点までいったら，はっきりいって異常だと思います。それと，このお話は，まだまだ続かせるつもりなので，期待してください。

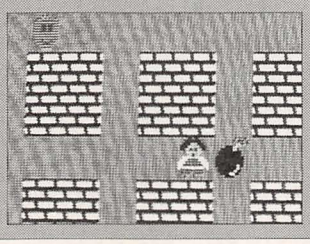
《第2表》マシン語のアドレス表

FAB8H	敵を動かす
FB49H	爆弾処理
FC0CH	ヒトシクンを動かす
FCD0H	画面出力
FD52H	スコアなどをプリントする
FD70H	敵の出現データ
FDD0H	敵の座標データ
FDFDH	ヒトシクンのデータ
FE00H	画面データ

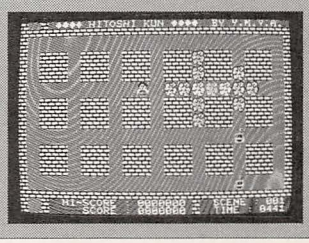
▲《写真1》ヒトシクンのタイトルです。キャラクター紹介だ



◀《写真2》1シーンはEGPLAが2匹だ。手ごわいぞ！



▶《写真3》爆弾を置いてサッと逃げるヒトシクン……



▼《写真4》爆風に敵を巻き込んでやっつけるのだが……

★11月号のホワイト・ルームの暗号を解読したら，「KAGE AND TUGUMI」とでた。もしかして，つぐ美さんは，影さんに気があるのでは？（福島県郡山市・過足博司15才）……【つぐ美：あ…。影：そうだったのか。】

ヒトシクンのプログラム・リスト

```
10 ' ▒▒▒▒▒      HITOSHI KUN        ▒▒▒▒▒
20 ' ▒▒▒▒▒ BY Y.M.Y.A. 1986年10月18 ▒▒▒▒▒
30 LIMIT$FAB7:TEMPO61:CCOLOR,,7,0:INIT"CRT:I":CLS3:HI=0:DIME(5,3):GOSUB670
40 WA=1:SC=0:SN=0:L=3:ES=1000
50 MUSICSTOP:CLS3:CURSOR12,9:PRINTUSING"SCENE :####";SN+1
60 CURSOR12,12:PRINTUSING"LEFT  : ###";L-1:WAIT1000:GOSUB420
70 SN=SN+1:TM=500:CLS3:GOSUB550
80 POKE@$FDF8,0,0:USR(&FAB8):USR(&FB49):USR(&FC0C):USR($FCD0)
90 IFWATHENPOKE@$FDCF,PEEK@($FDCF)XOR1
100 TM=TM-1:GOSUB350:IFTM=0GOTO170
110 A=PEEK@($FDF8):B=PEEK@($FDF9):C=A+B:IFC=0GOTO140
120 SC=SC+(A#3+B#5)*C:GOSUB360
130 BC=BC-C:IFBC=0THENY=22:GOSUB310:MUSIC"EOGB+D4
140 IF(BC=0)*(PEEK@($FDFD)=1)*(PEEK@($FDFE)=10)GOTO260
150 IFPEEK@($FEFF)=0THENB0
160 ' ▒▒▒▒ DEAD ▒▒▒▒
170 MUSIC"C1B0":L=L-1:SN=SN-1:POKE@$FDCF,1:FORI=0TO3
180 USR(&FAB8):USR(&FB49):USR($FCD0):IFWATHENPOKE@$FDCF,PEEK@($FDCF)XOR1
190 NEXT:IFL&GOTO50
200 FORI=10TO28:FPRINTI[,10]33:NEXT:CURSOR11,10:PRINT"£££ GAME OVER £££"
210 FORI=10TO28:FPRINTI[,13]33:NEXT:CURSOR11,13:PRINT" REPLAY ? [Y/N]  "
220 MUSIC"F3GAGEDGFDDEF1D2"
230 GETA$:IFA$="Y"GOTO40
240 IFA$<>"N"GOTO230ELSEMUSICSTOP:CLS3:END
250 ' ▒▒▒▒ 1 SCENE CLEAR ▒▒▒▒
260 MUSIC"C4A0RD1A0RG1+CG+D4"
270 POKE@$FED3,6:USR($FCD0):X=1:Y=22:D=2:GOSUB390:WAIT500
280 D=6:GOSUB390:FPRINTI[,24]9,10:WAIT500:Y=24:GOSUB310
290 SC=SC+INT(TM/20)*SN:GOSUB360:WAIT1000:GOTO50
300 ' ▒▒▒▒ SUB ROUTINE ▒▒▒▒
310 FPRINTI[0,YJ29,25,25,29:RETURN
320 POKE@$FEFC,169,211:USR($FD52,CHR$(6)+STR$(HI)):RETURN
330 POKE@$FEFC,209,211:USR($FD52,CHR$(6)+STR$(SC)):RETURN
340 POKE@$FEFC,18B,211:USR($FD52,CHR$(3)+STR$(SN)):RETURN
350 POKE@$FEFC,227,211:USR($FD52,CHR$(4)+STR$(TM)):RETURN
360 GOSUB330:IFSC>HITHENHI=SC:GOSUB320
370 IF(SC>ES)THENL=L+1:ES=ES+500:MUSIC"";"+A0R+A4"
380 RETURN
390 FPRINTI[X,YJD*A+1,D*A+2:FPRINTI[X,Y+1JD*A+3,D*A+4:RETURN
400 FPRINTI[0,YJ29:FORI=1TO39:FPRINT29:NEXT:RETURN
410 ' ▒▒▒▒ DATA SET ▒▒▒▒
420 A=&FE00:FORI=0TO20:POKE@A,7:A=A+1:NEXT
430 POKE@A,7:A=A+1:FORI=1TO19:POKE@A,6:A=A+1:NEXT:POKE@A,7:A=A+1
440 FORJ=0TO2:FORI=0TO13:POKE@A,7,6,7:A=A+3:NEXT
450 POKE@A,7:A=A+1:FORI=1TO19:POKE@A,6:A=A+1:NEXT:POKE@A,7:A=A+1:NEXTJ
460 FORI=0TO20:POKE@A,7:A=A+1:NEXT:POKE@$FDFC,0,1,1,0:POKE@$FEFF,0
470 S=SN:BC=0:FORJ=0TO3:FORI=0TO5:E(I,J)=0:NEXT:NEXT
480 IFS>7THENS=S-4:WA=0:GOTO480
490 FORI=0TO7:A=PEEK@(&FD70+5*B+I):IFA=2&OTO530ELSEBC=BC+1
500 X=INT(RND(1)*6):Y=INT(RND(1)*4):IFE(X,Y)GOTO500
510 M=INT(RND(1)*4):IF((Y=3)*(M=0))+((Y=0)*(M=1))+((X=5)*(M=2))GOTO510
520 POKE@$FDD0+I*4,X*3+4,Y*3+1,3,M:E(X,Y)=1
530 POKE@$FDF0+I,A:NEXT:RETURN
540 ' ▒▒▒▒ SCREEN ▒▒▒▒
550 Y=1:GOSUB400:Y=22:GOSUB400:FORI=2TO21:FPRINTI[0,IJ29:FPRINTI[39,IJ29:NEXT
560 Y=0:GOSUB310:Y=23:GOSUB310:Y=24:GOSUB310:FPRINTI[25,23]29:FPRINTI[25,24]29
570 USR(&FCD0):POKE@&FDCE,0,1
580 PRINTI[7,4]"▒▒▒▒▒ ◆◆◆◆ HITOSHI KUN ◆◆◆◆  BY Y.M.Y.A. ";
590 CURSOR4,23:PRINTI[7,21"  HI-SCORE : 0000000 ■  SCENE : 000 ";
600 CURSOR4,24:PRINTI[7,21"      SCORE : 0000000 ■  TIME : 0000";:CCOLOR39,24,7,2
610 GOSUB320:GOSUB330:GOSUB340:GOSUB350
620 FORI=0TO7:A=PEEK@(&FDF0+I):IFA=2THENI=8:GOTO640
630 POKE@$FE00+PEEK@(&FDD1+I*4)*21+PEEK@($FDD0+I*4),A:MUSIC"+A2DO":USR(&FCD0)
640 NEXT:Y=1:GOSUB310:WAITS00:FPRINTI[1,0]9,10:FPRINTI[1,1]11,12:WAIT500
650 Y=0:GOSUB310:FPRINTI[1,1]29,29:POKE@&FE16,2:USR(&FCD0):SOUND40,50:RETURN
660 ' ▒▒▒▒ PCG SET ▒▒▒▒
670 RESTORE:FORI=1TO24:READA$:FONT$(2,I)=HEXCHR$(A&):NEXTI
680 READA$:FORI=0TO3:FONT$(2,25+I)=HEXCHR$(A&):NEXT
690 READA$:FORI=0TO3:FONT$(2,29+I)=HEXCHR$(A&):NEXT
700 PRINTI4]"▒▒▒▒▒▒ ▒▒ ▒▒  ▒▒▒▒ ▒▒▒▒▒ ▒▒▒▒▒ ▒▒ ▒▒  ▒▒"
710 PRINTI4]"▒▒▒▒▒▒ ▒▒ ▒▒  ▒▒ ▒▒ ▒▒ ▒▒    ▒▒ ▒▒  ▒▒"
720 PRINTI4]"▒▒▒▒▒▒ ▒▒ ▒▒  ▒▒ ▒▒ ▒▒ ▒▒▒▒▒ ▒▒▒▒▒ ▒▒"
730 PRINTI4]"▒▒▒▒▒▒ ▒▒ ▒▒  ▒▒ ▒▒ ▒▒ ▒▒    ▒▒ ▒▒  ▒▒"
740 PRINTI4]"▒▒▒▒▒▒ ▒▒ ▒▒  ▒▒ ▒▒▒▒▒ ▒▒▒▒▒ ▒▒ ▒▒ ▒▒▒▒▒KUN"
750 CURSOR14,9:PRINTI5]"... HITOSHI KUN"
760 CURSOR14,12:PRINTI3]"...   EGPLA"
770 CURSOR14,15:PRINTI2]"...   CARRO"
780 CURSOR14,18:PRINT"... SPECIAL BOMB"
790 CURSOR10,21:PRINTI6]"PROGRAMED BY Y.M.Y.A."
800 CURSOR10,23:PRINT"♥♥ ｽｺｼ ﾏｯﾃ ｸﾀﾞｻｲ ♥♥"
810 X=11:Y=8:D=2:GOSUB390:Y=11:D=0:GOSUB390:Y=14:D=1:GOSUB390:Y=17:D=3:GOSUB390
820 MUSIC"E1EFA3G1A3G1FEFG3A1B3A1G3C4R1E1EFA3G1A3G1FEFG3A1B3+C5"
```

```
830 IF(PEEK@(&FAB8)=1)*(PEEK@(&FAC8)=253)GOTO870
840 FORJ=0TO47:C=0
850 FORI=0TO15:READA$:A=VAL("&"+A$):POKE@&FAB8+J*16+I,A:C=C+A:NEXT
860 READA$:IFVAL("&"+A$)<>CTHENCLS3:PRINT"ﾃﾞｰﾀ ｶﾞ ﾁｶﾞｲﾏｽ !":ENDELSENEXT
870 CURSOR10,23:PRINT"HIT ANY KEY TO START "
880 GETA$:IFA$=""GOTO880ELSERETURN
890 ' ▒▒▒▒ PCG DATA ▒▒▒▒
900 DATAFFFFFCF0F0E7EFFC0000000100070F0C0000030F0F1B1000
910 DATA8F3F0F07039BFB9F70C0C0B0009B89B70C0F0F8FC640400
920 DATAFCFCFFFFF8FCFFFF0C1C3F3F3B3C1F0000000000000000
930 DATA9F9FFFFF1F3FFFFF9B9CFCFC1C3BF0000000000000000
940 DATACAA5F0E0C0C0C0C0C0000051A3F39393955A0A0500000000
950 DATAA74B1F0F070707070000040B0FB3B3B3B5BB4A0400000000
960 DATAC0C0C0C0E0F0F8FF3F3F3F3B1C0F0700000000000000000
970 DATA07070707OF1F3FFFF8FBFBB870E0C0000000000000000000
980 DATAF9F0E0C0C0F0FBFC000003070D0F061F000003070D0F061F
990 DATA3F1F0F07071F3F7F000080C060E0C0F000080C060E0C0F0
1000 DATAFBF0E0FFE0E1F1FF3F7F7F411F1E000038706050F00000E00
1010 DATA3F1F0FFF0F0F1FFFF8FCFC04F0F000003B1C0CF40000E000
1020 DATAFFFFFFFBE0C0C0B000000000000000000000000000000000
1030 DATAAB458S3F1F0F0F0754BA7AC0C0000000000060C0C0000000
1040 DATAB0B0B0C0C0E1F8FF0000000000100000000000000010000
1050 DATA0707272F4F9F7FFF0000202040B0000000002020400B00000
1060 DATAFFFFFEECF0F0F0E000417333F1F1F1F3F00417333F1D181020
1070 DATAFFFFFFF70F1F0F0F0006BCFCF8F0F87C0006BCFC7810180C
1080 DATAC0C0E0F0F0FFFFFFFE7F1F1F1F3F7100F0601B191F3F7100
1090 DATA07070F0F377FFFFFFFFCF8F8FCEEB6B01F0C1828FCEEB6B0
1100 DATAFFE2C0B0B0B0000000001D3E3E397F7F00001D3E3E397F7F
1110 DATACF0301010103010000030FCDCBCB0CCFFE0030FCDCBCB0CCFE
1120 DATAB0C0B0B0C0C0E2FF3B073F3F1E1D00003B073F3F1E1D0000
1130 DATA0000010103030 7OFBE5EFCDCE0FBF000BE5EFCDCE0FBF000
1140 DATAFFFFFFFFFFFFFFFF0000000000000000000000000000
1150 DATA00F9F900009F9F00FBFBFB00BFBFBF0000F9F900009F9F00
1160 ' ▒▒▒▒ MACHINE DATA ▒▒▒▒
1170 DATA01,0B,00,21,EF,FD,09,7E,FE,02,30,1C,32,FE,FE,C5,6DC
1180 DATAFD,E1,FD,29,FD,29,11,CC,FD,FD,19,C5,CD,E4,FA,C1,B4B
1190 DATAB7,2B,05,21,EF,FD,09,77,0D,20,DB,C9,FD,6E,00,FD,7A7
1200 DATA66,01,CD,E6,FC,FE,05,2B,4A,3A,CF,FD,B7,CB,3E,06,B54
1210 DATACD,ED,FC,FD,7E,03,CD,9E,FC,FE,02,20,05,3E,FF,32,92F
1220 DATAFF,FE,3A,FE,FE,CD,ED,FC,FD,75,00,FD,74,01,FD,35,AFF
1230 DATA02,20,1E,FD,36,02,03,ED,5F,5F,16,03,1A,E6,03,FD,53C
1240 DATA77,03,CD,9E,FC,FE,07,20,08,FD,6E,00,FD,66,01,1B,6F5
1250 DATAE6,AF,C9,3A,FE,FE,21,F8,FD,B7,2B,01,23,34,3E,FF,91E
1260 DATAC9,3A,FC,FD,B7,CB,FE,05,30,0D,3C,32,FC,FD,3E,03,B63
1270 DATAFA,FD,CD,ED,FC,C9,D6,05,20,0B,21,FC,FD,34,3E,92F
1280 DATA04,18,ED,3D,2B,0A,3E,06,CD,7E,FB,AF,32,FC,FD,C9,7A5
1290 DATA21,FC,FD,34,3E,05,DD,E5,2A,FA,FD,32,FE,FE,CD,ED,A5C
1300 DATAFC,E5,CD,D0,FC,E1,06,03,DD,21,B5,FD,FD,21,BF,FD,AEE
1310 DATADD,75,00,DD,74,01,AF,DD,77,02,DD,77,03,C5,DD,6E,B10
1320 DATA00,7D,DD,66,01,B4,2B,36,DD,23,DD,23,22,FC,FE,AF,79E
1330 DATA32,CD,FD,2A,FC,FE,CD,9E,FC,FE,07,2B,14,4F,3A,FE,94F
1340 DATAFE,B9,2B,0D,FD,75,00,FD,74,01,FD,23,FD,23,CD,ED,BCA
1350 DATAFC,3A,CD,FD,3C,32,CD,FD,FE,04,20,D7,1B,C0,AF,FD,9B5
1360 DATA77,00,FD,77,01,CD,B0,FC,C1,05,2B,15,D9,21,BF,FD,81E
1370 DATA11,B5,FD,01,0A,00,D5,DD,E1,E5,FD,E1,ED,B0,D9,1B,9B2
1380 DATA9C,DD,E1,C9,2A,FD,FD,CD,E6,FC,FE,02,2B,05,3E,FF,A60
1390 DATA32,FF,FE,3A,FF,FE,B7,C0,21,00,E0,3E,06,CD,EE,00,BDD
1400 DATA23,CD,E6,00,CB,67,20,20,3A,FC,FD,B7,20,1A,3A,FF,7A5
1410 DATAFD,2A,FD,FD,CD,9E,FC,FE,07,CB,22,FA,FD,3E,03,CD,A7C
1420 DATAED,FC,3E,01,32,FC,FD,C9,2B,3E,07,CD,EE,00,23,CD,B37
1430 DATAE6,00,1E,00,07,07,07,30,0A,07,30,0B,07,30,03,07,1D3
1440 DATADB,1C,1C,1C,7B,32,CD,FD,32,FF,FD,2A,FD,FD,CD,9E,960
1450 DATAFC,FE,06,20,13,D9,2A,FD,FD,3E,06,CD,ED,FC,D9,3E,941
1460 DATA02,CD,ED,FC,22,FD,FD,C9,FE,02,3B,03,FE,05,C0,3E,8D9
1470 DATAFF,32,FF,FE,18,DF,3D,28,0B,3D,28,07,3D,28,06,24,58D
1480 DATA3E,25,3E,2C,3E,2D,18,36,3A,CE,FD,3C,32,CE,FD,F5,6B9
1490 DATAFE,04,30,07,C6,E3,D3,E9,3E,F0,21,3E,FF,D3,E9,F1,9D7
1500 DATAFE,06,20,04,AF,32,CE,FD,26,01,2E,01,CD,E6,FC,CD,7A6
1510 DATA11,FD,7D,FE,14,20,F5,24,7C,FE,0B,20,ED,C9,E5,CD,BE3
1520 DATAF4,FC,7E,E1,C9,E5,CD,F4,FC,77,E1,C9,F5,D5,7C,87,CAB
1530 DATA87,57,87,87,82,84,85,6F,26,00,11,00,FE,19,D1,F1,6F6
1540 DATAC9,F5,E5,2A,FC,FE,1A,18,04,F5,E5,29,2D,CD,44,FD,93B
1550 DATA87,87,CD,33,FD,23,3C,CD,33,FD,11,27,00,19,3C,CD,6C1
1560 DATA33,FD,23,3C,CD,33,FD,E1,2C,F1,C9,F5,E5,CD,EE,00,9E8
1570 DATA7C,C6,0B,67,3E,0B,CD,EE,00,E1,F1,C9,44,4D,11,28,717
1580 DATA00,21,DB,D3,04,19,10,FD,09,C9,2A,FC,FE,1A,13,05,61E
1590 DATA90,28,0A,AF,3E,20,CD,EE,00,23,0D,20,F9,1A,13,D6,576
1600 DATA10,CD,EE,00,23,10,F6,C9,00,00,02,02,02,02,02,02,3C9
1610 DATA00,00,00,02,02,02,02,02,00,00,01,02,02,02,02,02,015
1620 DATA00,00,00,01,02,02,02,02,00,00,00,01,01,02,02,02,011
1630 DATA00,00,00,01,01,01,02,02,00,00,00,00,01,01,01,02,00C
1640 DATA00,00,00,00,01,01,01,01,00,00,00,00,00,00,00,00,004
```

CHECKER FLAG

Dr.D：MZ－1500はPCGのおかげで、カラフルなゲームが作りやすい。さらにマシン語でゲームを作るときにも、比較的楽だろう。

編：このゲームは、敵が乱数で動くわりに、むずかしいですね。

Dr.D：たしかにそうだ。それにしても爆発の処理は、なかなかのものだ。せひこのゲームにいろいろ手を加えてほしい。そうすれば、かなりおもしろくなると思うのだが。がんばってくれ。

★あ～、テスト前だというのに、ベーマガを読んでていいのだろうか。べつにテスト勉強したことないけど。（奈良市・植田正幸14才）……【影：学校でしっかり勉強してればいいんだ。編：そのマンガはなんですか？】

MZ-80B/2000/2200/2500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）

ミスター　ハッピー

Mr.HAPPY

★清水　友人

始業チャイム

1985年8月のある日，9時40分になったので，私はテレビをつけたのである。

すると，"チャンチャラチャラチャラチャンチャンチャーラン"の音とともに「おかあさんといっしょ・ミスターメンとリトルミス」がはじまったのだ。その日は，Mr.Happyのお話だったのである……。

遊びかたの講義

しあわせ君をテンキーの[8][2][4][6]で上下左右に動かし，カギ(♀)を取りまくってください。いくつか取ると，EXIT(◇)が現れるので，そこにつっ込めば1面クリアです。30面クリアすると，メッセージがでて終わりになります。

敵にぶつかるか，エネルギーがなくなると，1人死にます。LEFTがなくなるとゲーム・オーバーです。

武器は2種類あります。ハエタタキ(🖻)は[TAB]キーを押しながら方向キーを押すと，その方向に振ります。これで敵をつぶせますが，出口やカギもつぶしてしまうので要注意！

BOMB(🖆)はスペース・キーを押しながら方向キーを押すことにより，上下左右に動きます。これはカギ，カベ，出口，敵でもおかまいなしに消して飛びます（ただし，敵はこれだけでは死にません。再びそこから現れます）。

スペース・キーをはなすか，一定時間（初期状態ではタイムは7）たつと爆発し，6×6キャラ分爆風が飛ぶのでそれに敵をまき込めば敵は死にます。

また，カギをまき込むと，そのカギは取ったことになります。BOMBは面スタート時に5個持っていて，使い果たすと，もうだせません（死ねばもとにもどる）。

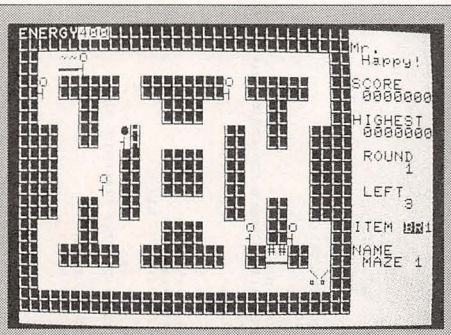
わかりにくいと思いますが，実際にやってみればわかると思います。

アイテムの授業

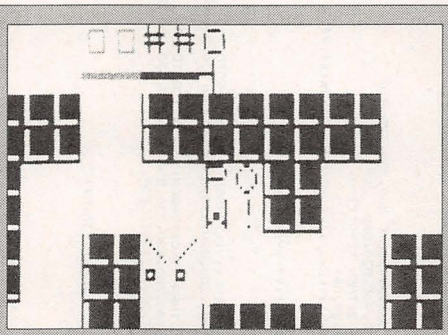
敵と自分がある状態になると，アイテムがでます。これを取ると，さまざまなパワーアップ，ダウンをします。アイテムの種類は画面右方に表示されているとおりです。

●**バリア**（[BR] x）…x回，敵に当たっても死ません。これを持っている間，カナキーが点滅します。

●**ボム**（[BM] Uと[BM] D）…Uのほうを取ると，面スタート時の持ち

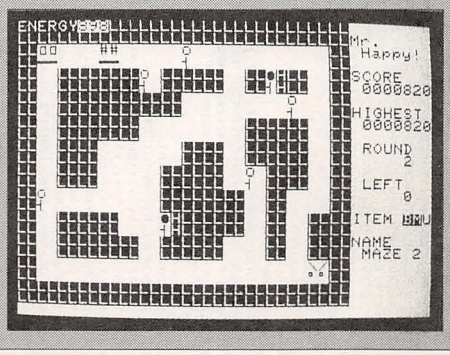


▲《写真1》1面です。右下にでるのがしあわせ君だ。がんばれ！

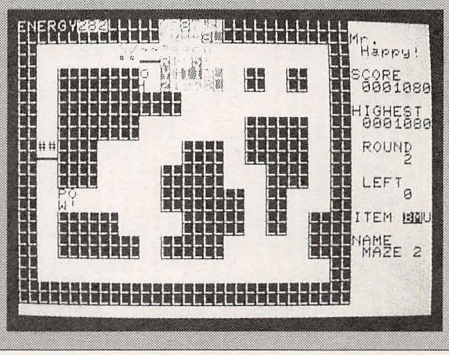


◀《写真2》おっ！アイテムがでた。これを取ってもパワーアップとはかぎらないぞ

▼《写真4》BOMBで敵をやっつけろ！カベまで壊しちゃうすごい武器。使いすぎに注意



▶《写真3》2面です。それにしても敵はしつこいから注意せよ！



★あってもおかしくない話…カイのサンダーボルトが剣に落ち，感電死してしまうギル。カイのプレスで背が低くなったギル。（北海道河東郡・**ペンネームってどーかくんですか？15才**）……【**影**：こんなペンネームってある？】

《第1表》キャラクター表

	しあわせ君	あなたのキャラクター。5000点で1人増え，以後7000点ごと
	カクリン	敵の中の1人。左右のカベをくずす魔法を使う…10点
	フニャン	敵の中の1人。動かない分身を作りだす魔法を使う…20点
	ゲタロウ	敵の中の1人。自分の近くにワープしてくる魔法を使う…30点
	白いカギ	これをいくつか取ると，EXITができる。敵は通れない…50点
	黒いカギ	白いカギとまったく同じ
	EXIT	これにつっ込めば1面クリア。これに当たった敵は死ぬ
POW!	アイテム	本文の説明を見てください
	ワープマーク	ゲタロウがワープするとき，少しの間だけワープ地点にでる
	ハエタタキ	これで敵をたたける（TABキーを押すとでる）
	BOMB	これで敵やカベをやっつける（スペース・キーを押すとでる）

BOMBが10個に増え，Dのほうは5個にもどります。

●**カギパワー**（KP Uと KP D）…Uのほうを取ると，カギを取らなくてはいけない数が半分になります。Dを取るともとにもどります。

●**エネルギー**（ES Uと ES D）…Uのほうを取るとエネルギーの減りかたが半分になり，Dを取るともとにもどります。

●**しあわせ君**（HP x）…しあわせ君がx人増えます。

●**エナミー・パワー**（EP Uと EP D）…Uのほうを取ると，敵が魔法を使う回数が少なくなり，Dを取ると多くなります。取ればとるほど減り（増え）ます。

●**ボムタイム**（BT x）…xの番号に応じて，BOMBが自動爆発するまでの時間が変化します。x＝1のときタイムが12になり，x＝2のとき20，x＝3のとき25，x＝Xのとき10,000！ほぼ無限。

Xを取ると，SFTLOCK キーが点滅します(80Bのみ)。

●**ドリル**（DR x）…xの番号に応じて，ぶつかるだけでカベを壊せるようになります。x＝1のとき，カベを5回壊せます。x＝2のとき10回，x＝3のとき20回。カベをこわせる間，GRPH キーが点滅します(80Bのみ)。

●**ボーナス**（BN x）…x×1000点のボーナスです。

あ，そうそう，画面右下にでている"NAME"というのは，僕がそのラウンドにつけた名前です!!あと BREAK キーを押すと音楽が中断します。音楽がじれったくなった人は使ってください。でも，エンディング（もち30面クリア）の音楽は聞いてください。感動もんです？

なお，CR キーは自殺用です。

《第2表》エネルギーの減りかた

動　作	減　数
1歩歩く	－2
ハエタタキをだす。	－14
BOMBを動かす	－2

（面スタート時，エネルギーは400ある）

Dr.D：なかなかの大作だな。このぐらいの長さになると，プログラム作りがむずかしくなってくる。処理別に行番号を決めてやるといい。たとえば，メイン・ルーチンは1000行からとか，敵の移動は2000行からというようにする。それにしてもREM文をうまく使ったほうがいいぞ。そうすれば，きっとプログラム作りの手助けになるぞ。

Mr.HAPPYのプログラム・リスト

```
5 POKE&952,0:DEF KEY(5)=PEEK&952,166?
10 CONSOLE50,24,4,0:CALL TEMPO 7:LIMIT$FDFF
20 GOSUB 5000: POKE&FEE0,0
25 SC=0:R=1:L=3:RR=0:DR=0:BT=5:BT=7:KP=1:ES=2:TS=.1:HC=500
30 FOR I=0 TO 15 :POKE&5264+I,2:NEXT
32 FOR I=0 TO 1 :POKE&5270+I*8,28:POKE&5279+I*8,26:NEXT
33 USR(&FE60,D$):GOSUB 680
35 BC=BT:KK=0:KC=0:B=0:EN=400:USR(&FE60,D$):USR(&F3F,M1$)
40 GET K:INP@234,A:X=PEEK(&FEF6):Y=PEEK(&FEF7)
45 OUT@224,2-(6R>0)*128-(DR>0)*64-(BT=10000)*32
50 IF(A=251)+(EN<0)GOTO 830
60 EN=EN+(X+Y<>0)*ES
70 IF CHARACTER$(X+XX,Y+YY)=CHR$(31) THEN CURSOR X+XX,Y+YY:PRINT C$;
80 XX=(K=4)-(K=6) : YY=(K=8)-(K=2)
90 X2=XX+XX:YY=YY+YY
100 P$=CHARACTER$(X+XX,Y+YY)
110 ON -(A=254)-(A=253)*8-(A=255)*2GOTO 300,350,370,420
120 ON K(ASC(P$))GOTO 270,290,130,130,900,820,760
125 IF(X+XX>28)+(X+XX<2)+(Y+YY>20)+(Y+YY<2)THEN XX=0:YY=0
130 POKE&FEFE,X+XX:POKE&FEFF,Y+YY:USR(&FE60,D$)
140 IF((X=X(0))*(Y=Y(2))+(X=X(2))*(Y=Y(1)))*(KC=0)*K(ASC(CHARACTER$(X4,Y4)))<2
    ) THEN KC=1:CURSOR X4,Y4:PRINT PO$;
145 PRINT CHR$(5)+"■■■■■"STR$(EN);"■■"
150 T=INT(RND(1)*3):X1=X(T):Y1=Y(T):X2=XX(T):Y2=YY(T):XY=XY(T)
160 IF RND(1)<TS GOTO 600
170 IF RND(1)<.02 THEN X2=-X2:Y2=-Y2
180 ON XY GOTO 210
190 IF CHARACTER$(X1,Y1+SGN(Y-Y1)*2)<>" "THEN XY=1:Y2=SGN(Y-Y1)*2: GOTO 210
200 ON K(ASC(CHARACTER$(X1+X2,Y1)))GOTO 280,280,820,230,550,280,230,230,230,550
    :GOTO 230
210 IF CHARACTER$(X1+SGN(X-X1)*2,Y1)<>" "THEN XY=0:X2=SGN(X-X1)*2: GOTO 230
220 ON K(ASC(CHARACTER$(X1,Y1+Y2)))GOTO 280,280,820,230,550,280,230,230,230,550
230 IF XY THEN Y1=Y1+Y2:Y1=Y1-(Y1<2)-(Y1>20):P=PEEK(&FEE0):IF P GOSUB 520:CURSOR BX+I,BY+J
240 X1=X1+X2 : X1=X1-(X1<2)-(X1>28)*2
250 X(T)=X1:Y(T)=Y1:XX(T)=X2:YY(T)=Y2:XY(T)=XY
255 POKE&5272+T*2,X1:POKE&5273+T*2,Y1
260 USR(&FE60,D$) :M$=CHR$(RND(1)*3+67)+"O":USR(&F3F,M$)
261 GOTO 40
270 IF DR=0 THEN XX=0:YY=0
279 DR=DR+(DR>0):GOTO 125
280 X2=0:Y2=0: GOTO 250
290 GOSUB 510: GOTO 130
300 ONK(ASC(CHARACTER$(X+XX,Y+YY)))GOTO 140
310 CURSOR X+XX,Y+YY:USR(&FE20):EN=EN-7*ES
315 PRINT TA$;CHR$(2);CHR$(4);CHR$(4);
320 P=PEEK(&FEEO):IF P GOSUB 520
330 GOTO 140
350 IF BC=0 GOTO 140
360 B=1:BX=X:BY=Y:TI=BT
370 CURSOR BX,BY: PRINT C$;
380 IF(BX=X)*(BY=Y)*(CHARACTER$(BX+XX,BY+YY)="■")GOTO 140
390 BX=BX+X:BY=BY+Y:TI=TI-1
400 BX=BX+(BX>28)-(BX<2)*2:BY=BY+(BY>20)-(BY<2)*2
410 CURSOR BX,BY:PRINT BO$:IF TI GOTO 140
420 FOR I=-2 TO 3:FOR J=-2 TO 3
430 IF K(ASC(CHARACTER$(BX+I,BY+J)))=2 GOSUB 510
440 CURSOR BX+I,BY+J:USR(&FE20):P=PEEK(&FEE0):IF P GOSUB 520:CURSOR BX+I,BY+J
450 PRINT CHR$(RND(1)*224+32);: NEXT J,I
460 CURSOR BX-2,BY-2:PRINT C$;: USR(&F3F,M9$)
470 GOSUB 480: B=0: GOTO 140
480 SC=SC+P:IF SC>HS THEN HS=SC
485 CURSOR 33,5:PRINT RIGHT$("00000"+STR$(SC),6);"0";
490 CURSOR 33,8:PRINT RIGHT$("00000"+STR$(HS),6);"0";
495 IF SC>HC THEN HC=HC+700:L=L+1:CURSOR 36,14:PRINT L;
500 RETURN
510 P=5: USR(&F3F,KM$): KK=KK+KP:IF KK<5 GOTO 480
515 CURSOR INT(RND(1)*12+1)*2,INT(RND(1)*8+1)*2:PRINT EX$;:GOTO 480
520 IF P>7 THEN P=P-8:IF P=0 THEN RETURN
525 FOR K=0 TO 2:IF(X(K)<>CSRH)+(Y(K)<>CSRV)GOTO 540
530 USR(&F3F,DE$): X(K)=2:Y(K)=2:XX(K)=2:YY(K)=0
535 POKE&5272+K*2,2:POKE&5273+K*2,2
540 NEXT : GOSUB 480:RETURN
550 GOSUB 551:X1=X(T):Y1=Y(T):GOTO 255
```

★僕はルフィより，ラビィのほうがいいなあ。でも，パティもすてがたいし，キャディもかわいいし，ラミィもいいなー。（埼玉県志木市・MR&UV 215才）……**【つぐ美**：まあ，1人じめはいけません。**影**：すいません。**】**

プログラムの勉強

極力短くしたつもりなのに，少し長めですが，打ち込むだけの価値はあります。入力してください。お願い！

未熟ながら，マシン語を使用しています。HEX変換，キャラ表示，敵判定がそれです。

敵判定ルーチンは，カーソル位置にどの敵がいるかを調べるものですが，少し変です？

LEDの点灯は45行，消灯は145行を変行により行なっています。くわしくは，MZ-80B OWNER'S MANUALの50ページを見てください。

マシン語は，チェックサムつきですが，一応セーブ後にRUNしたほうがよいでしょう。あと，画面はブロック4個分のデータを作って（5085～5123行）四つずつまとめて表示するので，超高速？です。

```
100 FOR K=0 TO 9:K$=I$: GOTO 530
560 CURSOR 6,10:PRINT"C L E A R !";:!USR(&F3F,M2$)
570 CURSOR10,12:PRINT"NEXT ROUND =";R+1:!USR(&F3F,M3$)
575 SC=SC+BC+INT(EN/50)
580 R=R+1:ON-(R>30)+1 GOTO 30,6000
600 ON T GOTO 630,650
610 IF CHARACTER$=(X1+X2,Y1)="■" THEN CURSOR X1+X2,Y1:PRINTC$;:!USR(&F3F,N1$)
620 GOTO 250
630 IF CHARACTER$=(X1+X2,Y1+Y2)<=" " THEN CURSOR X1+X2,Y1+Y2: PRINT"~~"+D1$+"——"
    :!USR(&F3F,M2$)
640 GOTO 250
650 X1=INT(RND(1)*5-2)*2+X:Y1=INT(RND(1)*5-2)*2+Y
660 IF(X1>28)+(X1<2)+(Y1>20)+(Y1<2)+ (X=X1)*(Y=Y1)GOTO 650
665 ON K(&C(CHARACTER$(X1,Y1))) GOTO 670,650,650,670,670,650,670,650,670
670 CURSOR X1,Y1:PRINT"■0"+D1$+"■0";:!USR(&F3F,N3$):GOTO 250
680 CURSOR 0,0 : PRINT L$;SPACE$(8);L$;
690 CURSOR 0,22: PRINT L$;SPACE$(8);L$;
700 M=1: FOR I=2 TO 20 STEP 2: FOR J=0 TO 31 STEP 8
710 M$=MID$(F$(R-1),N,1):N=N+1
720 USR(&FE70,M$):CURSOR J,I:PRINT G$(PEEK(&FEE1));:
730 NEXT J,I
740 CURSOR 36,11:PRINT R;  :CURSOR 36,14:PRINT L;
750 CURSOR 37,16:PRINT I$(R-1);:CURSOR 33,19:PRINT LEFT$(N$(R-1)+"                ",6);
760 X=INT(RND(1)*13+1)*2:Y=INT(RND(1)*8+1)*2
770 FOR I=1 TO 7:CURSOR INT(RND(1)*13+1)*2,INT(RND(1)*8+1)*2
780 P$=CHARACTER$(CSRH,CSRV)
790 IF P$="■" THEN PRINT KE$(1);:GOTO 810
800 IF P$=" " THEN I=I-1: NEXT
805 PRINT KE$(0);
810 NEXT
815 FOR K=0 TO 2:X(K)=2+Y(K)=2:XX(K)=2:YY(K)=0:NEXT
819 RETURN
820 IF BR THEN BR=BR-1:USR(&F3F,D$):GOTO 255
830 USR(&F3F,M8$):L=L-1 :IFL>-1GOTO 30
840 CURSOR 10,10:PRINT"G A M E  O V E R !";
850 USR(&F3F,M7$)
860 CURSOR 5,13:PRINT"Do you want to try again ?";
870 GET K$:IF K$="Y" GOTO 25
880 IF K$<>"N" GOTO 870
890 POKE&F952,165:CONSOLEC40N:END
900 CURSOR X,Y+1:PRINT"^^";:USR(&F3F,P#)
905 LV=LV(R-1)-ON CD(R-1) GOTO 910,920,930,940,950,960,970,980
907 SC=SC+LV*100:GOTO 125
910 BR=BR+LV:GOTO 125
920 DR=DR+LV:GOTO 125
930 BI=LV  :GOTO 125
940 KF=LV  :GOTO 125
950 ES=LV  :GOTO 125
960 ST=LV  :GOTO 125
970 TS=TS+LV:100:GOTO 140
980 L =L +LV:GOTO 125
5000 D1$=CHR$(1)+CHR$(4) "+CHR$(13)
5005 FOR I=0TO3:D#=" "+D1$+"——"+CHR$(13):NEXT
5010 D$=D$+"OO"+D1$+"——"+CHR$(13)
5020 D$=D$+"^^"+D1$+"——"+CHR$(13)
5030 D$=D$+"##"+D1$+"——"+CHR$(13)
5040 D$=D$+"\"+D1$+"°°"+D1$+"——"+CHR$(13)
5042 EXIT$="/\"+D1$+"\/";TAKAKI$="■"+CHR$(1)+"\"
5045 BOMB$="|~"+D1$+"~|"
5047 PO$="PO"+D1$+"OI"
5050 DIM X(2),Y(2),XX(2),YY(2),F$(39),N$(39),I$(39),CD(39),LV(39),G$(15),
KE$(1),K(255)
5060 RESTORE 10000:PRINT CHR$(6)+"I'm writing machine language."
5062 POKE&FE70,&CD:POKE&FE71,&23
5063 POKE&FE72,&06:POKE&FE73,&32
5064 POKE&FE74,&E1:POKE&FE75,&FE
5065 POKE&FE76,&C9
5070 FOR I=&6024 TO &5023+16*7 STEP 16:SM=0
5075 FOR J=0 TO 15
5080 READ A$:USR(&FE70,A$):POKE I+J,PEEK(&FEE1):SM=SM+PEEK(&FEE1)
5081 NEXT:READ TS:IF TS<>SM THEN PRINT"Error!! Line 100";STR$((I-&5024)/16)+"0
":POKE&9952,165:END
5082 NEXT
5085 PRINT "I'm making hex blocks."
5090 FOR I=0 TO 15:K=I:G$=""
5100 FOR J=0 TO 3 :IF K>7 THEN G$=G$+"■":K=K-8:GOTO 5110
5105 G$=G$+"  "
5110 K=K*2                    : NEXT
5120 G$(I)=G$+D1$+STRING$(CHR$(4),6)+G$ : NEXT
5121 PRINT "I'm reading field data=."
5122 READ A$,I:IFA$="END" GOTO 5130
5123 K(ASC(A$))=I:GOTO 5122
5130 FOR I=0 TO 29 : FOR J=0 TO 9
5140 READ G$:F$(I)=F$(I)+G$
5150 NEXT : READ I$(I),N$(I),CD(I),LV(I)
5160 NEXT
5170 L$=STRING$("■",32):C$="  "+D1$+"  "
5180 FOR I=0 TO 5:C$=C$+"          "+D1$+STRING$(CHR$(4),4):NEXT
5190 KE$(0)="0 "+D1$+"| ":KE$(1)=CHR$(147)+"■"+D1$+"|■"
5200 M1$="G3RR+CR+D+ER+F+ER+D+ERRG6A3RR+C6+"+CHR$(13)
5210 M2$="F3RREFRRR+CRREBR"+CHR$(13)
5220 M3$="D3RR■DCRRRCDRRARR-B8A3RRGRR"+CHR$(13)
5230 M4$="R6AB+D6BR"+CHR$(13)
5240 M5$="R6AB+D+G8RR6+A3RR+BR+E+CRA+CB+D+C+CR3+E+R++B+B+E+C"+CHR$(13)
5250 M7$="D3EFRAR+CRARG+CRARG+CBAGFEDCDEDCRR"
5260 M8$="C3RCEGAGFEDCED-G-A-BERRRERRRRRRRRR"
5270 M9$=":FORI=1TO15:N9$=M9$+"~"+CHR$(67-RND(1)*3):NEXT
5280 M9$="-CO"+M9$
5290 N1$="-BIC-BC-B":N2$="G1EC-G-E":N3$="EIDC-B-A"
5295 KM$="E1G+CGE":FM$="CODCECFCGCACB+C5":DM$="+C3R+CR+C"
5297 DE$="-BOR-AR-GR"
5300 PRINT CHR$(6);TAB(34);D1$;"M- ";D1$;"Happy!"
5310 PRINT TAB(34);D1$;"SCORE";D1$;D1$;CHR$(3);"HIGHEST";D1$;D1$;
5320 PRINT TAB(34);D1$;"ROUND";D1$;D1$;CHR$(3);"LEFT"  :D1$;D1$;CHR$(3);
5340 PRINT TAB(34);D1$;"TIEM" :D1$;D1$;"NAME";
5900 RETURN
6000 REMPRINT CHR$(6);P=0:GOSUB480
6010 CURSOR 0,10:PRINT"You arrived at Mr. Happy's home."
6020 CURSOR 5,12:PRINT"          Happy end
6030 USR(&F3F,M1$):USR(&F3F,M4$):USR(&F3F,M2$):USR(&F3F,M3$):USR(&F3F,M1$)
6040 USR(&F3F,M5$)
6050 GOTO 860
10000 DATA 00,2A,F0,FE,22,D1,11,CD ,89,08,01,08,00,EB,09,EB ,1634
10010 DATA 3A,02,FE,C6,02,32,02,FE ,20,E6,3E,F0,32,02,FE,C9 ,1891
10020 DATA ED,5B,D1,11,21,E0,FE,ED ,4B,F8,FE,CB,86,EB,B7,ED ,2871
10030 DATA 42,EB,20,02,CB,C6,3A,20 ,FE,C6,08,32,2C,FE,3A,35 ,1757
10040 DATA FE,C6,08,32,35,FE,3A,29 ,FE,C6,02,32,29,FE,20,D0 ,1955
10050 DATA 3E,86,32,2C,FE,3E,C6,32 ,35,FE,3E,F8,32,29,FE,C9 ,2017
10060 DATA CD,00,FE,21,F8,FE,11,F0 ,FE,01,08,00,ED,B0,C9,00 ,2128
10080 DATA ■,1,0,2,■,2,\,3,+,4,■,5,F,6,■,7,0,~,7,^,8 ,END,0
20000 DATA 8001,BBDD,9189,D42B,C5A3,D42B,9189,BBDD,8001, ■B1,MAZE 1 ,1, 1
20010 DATA 8001,BDDD,BF01,BC1D,B0DD,B1CD,B1E9,B9EB,BDCB,8001, ■BU,MAZE 2 ,13,10
20020 DATA 8001,BDDD,BDC1,BDCD,B0DD,BF2D,B021,B72D,B72D,8001, ■BU,MAZE 3 ,4, 2
20030 DATA 6041,4F45,AF5D,8141,D051,D017,D395,D081,FEBF,8081, ■BD,MAZE 4 ,15, 1
20040 DATA 83C1,8B1D,BBDD,BBDD,83C1,BBDD,BBDD,BB1D,83C1,8001, ■B3,MAZE 5 ,1, 3
20050 DATA 8001,8001,8001,8001,8001,8001,8001,8001,8001,8001, ■B1,WHITE ,8, 1
20060 DATA FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF, ■BU,BLACK ,7, 5
20070 DATA 9FFF,87FF,E3FF,F0FF,F87F,E1FF,FF0F,FFC7,FFE1,FFF9, ■BX,SLOPE,6,10000
20080 DATA 8101,81C1,99F1,81FD,99F1,85C1,8901,8101,8101,8381, ■BD,S. F. ,7,-5
20090 DATA 8001,8001,A5F5,A45B,A449,A645,A443,A44B,A645,8001, ■BU,LET'S! ,5, 2
20100 DATA 8001,8001,8A49,E0FD,A905,ED75,AB71,E021,A9FD,A925,8021, ■B2,ﾋｴｰﾝ ,2,10
20110 DATA 8001,8001,8181,8781,8F81,8FC1,9FC1,9FC1,9FFD,8001, ■BD,MZ-80B ,15, 5
20120 DATA EEBF,D3E1,BCFF,FFFF,FFAB,81BF,FB07,D7B7,EFB7,F7E7, ■B3,ﾍﾞｰｽ ,6,25
20130 DATA BFC7,BFD7,BFD7,9F93,DE3B,DCFB,C9F9,EBFD,EBFD,E3FD, ■BD,ｶｳﾝﾄﾀﾞｳﾝ ,4, 1
20140 DATA 91C1,8955,B275,9005,BBE5,8225,8945,8881,9145,9631, ■B1,BOSU ,8, 1
20150 DATA 8001,87E1,8811,9FF1,9669,9069,97E9,8991,8421,83C1, ■BD,ﾀﾏﾓﾘ ,5, 1
20160 DATA 8001,8841,8841,88F5,BEF9,BEA1,8845,8870,8870,8001, ■B1,17 ﾌﾛｱ ,2, 5
20170 DATA BFFF,BF07,8077,EF77,EE43,80DB,8ADB,8A1B,83F9, ■B1,MAZE 6 ,1, 1
20180 DATA 8001,8785,8A51,A04B,A691,A011,A44B,A44B,9811,8001, ■B2,ﾀﾏﾓﾘ ,8, 2
20190 DATA BF01,BF7F,BF7F,807F,FE01,FEFD,FEFD,80FD, ■B1,MAZE 7 ,7,-5
20200 DATA 8101,8911,8911,C423,A425,918B,87E1,9999,98DB, ■BD,ﾀｲﾄﾙ ,6,20
20210 DATA BC3F,818F,F7EF,EFE7,EFE7,E7EF,E7EF,E181,FC3D, ■B5,BASIC ,1, 5
20220 DATA 8001,8181,8421,8125,A6AB,8329,8409,8A0B,8E05,8401, ■B5,MAZE 8 ,13,10
20230 DATA 9F83,CF3B,E77B,E303,E18F,E01F,CDC3,D9FB,C3F9,FFFD, ■BU,MAZE 8 ,2,10
20240 DATA 8001,9FF9,9FC9,9FC9,9249,9E49,9FC9,9FF9,9FF9,8001, ■B2,ﾀｲﾄﾙ ??,2,10
20250 DATA B6DB,B6DB,B6DB,B6DB,8A1B,80C1,B6DD,B6DD,B6DD,B6DD, ■B5,ﾎｰﾑﾎﾞﾀﾝ ,7, 5
20260 DATA 8001,8455,842E,8E45,BF91,8E29,9841,9101,8001,8001, ■BU,ﾎｰﾑﾎﾞﾀﾝ ,7, 5
20270 DATA 9FF9,C7E3,F3CF,F81F,FE7F,FE7F,FE7F,FE7F,C7E3,9FF9, ■B1,yeah!! ,9, 1
20280 DATA 8001,8021,9C21,9CF9,B9F9,B029,BE5B,BECF,8001,8001, ■B3,29 ﾌﾛｱ ,9, 3
20290 DATA 8001,8010,8009,8329,A2A9,A121,8A41,8281,8001, ■B5,◆EXIT◆ ,9, 5
50000 FOR=1 TO30:GOSUB 480:NEXT
```

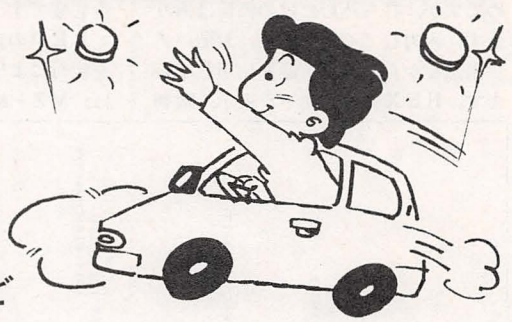

★もしかして影さんて，プワッとした体型じゃないですか？（北海道札幌市・**鈴木博之14才**）……【**影**：というよりも，ガチッとしたといってくれ。ねえ，つぐ美ちゃん！**つぐ美**：ふん！どうせ影さんはやせてますよーだ。】

MZ-2000/2200/2500(1Z001, G-RAM1, 2, 3)用

(※2500で動かすには，2000モードで実行してください)

マネー
MONEY
ジャック
JACK2

★すかいきっど



⊙あらすじ

以前，飛んでくる石をよけながら大金を集めたジャックは，しばらくの間，夢のような豪華(ごうか)な生活を楽しんでいた。

ところが，あまりにも派手に金を使い過ぎたため，とうとう彼の財産はあとわずかとなってしまった。

そんなおり，ジャックは大金が隠された屋敷があるとの情報を耳にし，さっそく，その屋敷へでかけていったのだが……，中へ入ってびっくり！何とそこには浮遊機雷が飛びかっていたのである。

⊙遊びかた

というわけでこのゲームは，ベーマガ86年8月号に載せていただいた「MONEY　JACK」の続編です。

あなたはジャックを操作して，機雷をよけながらコインを全部集めてください。4 6 キーで左右移動，スペース・キーでジャンプします。

コインを全部取ると1面クリアで，残り時間×10点がボーナスとして入ります。

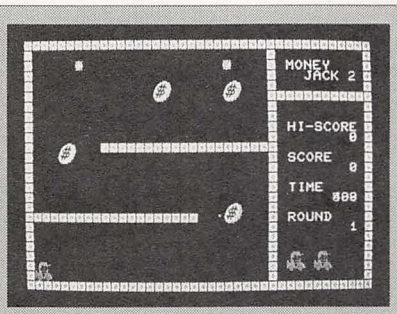
⊙プログラムについて

このプログラムでは，自分の表示，

《第1表》変数表

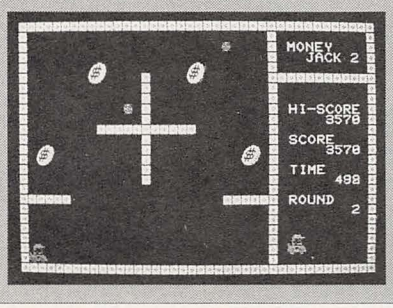
X，Y	自分の位置
XX，YY	自分の移動量
C$(3)，CL$	キャラクター・データ
MA	自分の数
RO	ラウンド数
RR	ゲーム画面選択用
SC	スコア
HI	ハイスコア
GE	取ったコインの数
T	残り時間
L	自分のジャンプ量
SP	スペース・キー・チェック用
MU$	ミュージック・データ
MI	機雷の数
W	機雷の待機時間
AD	メモリ書き込み用

▲《写真1》MONEY　JACK2のタイトル画面

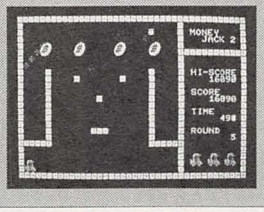


▲《写真2》機雷をよけながらコインを全部取ってちょうだい

▼《写真3》2面だ！機雷の動きをよくよんでジャンプせよ



▼《写真4》おや？だれかさんの顔のような5面ですぞ



MONEY　JACK2のプログラム・リスト

```
10 GOTO5000
99 REM ------- MAIN -------
100 INP@234,SP:XX=0:YY=1:GETA
110 IFA=4THENXX=-1:A$=C$(2)
120 IFA=6THENXX= 1:A$=C$(1)
130 CURSORX+XX,Y:USR(&HOFB):IFPEEK(&HE00)=3THENXX=0
140 CURSORX,Y+YY:USR(&HOFB):IFPEEK(&HE00)=3THENYY=0
150 IFSP=255THENSF=0:L=0
160 IFSP=253GOSUB1000
170 CURSORX+XX,Y+YY:USR(&HOFB):IFPEEK(&HE00)=3THENXX=0
180 GRAPH12:CURSORX,Y:USR(&HO12,CL$):X=X+XX:Y=Y+YY:CURSORX,Y:USR(&HO12,A$)
200 USR(&H0662):ONPEEK(&HE00)GOTO1100,1300
210 T=T-1:CURSORFNP(T),15:PRINTT:IFT@GOTO100
220 B$="TIME OUT !!":C=1:GOTO1310
999 REM ------- JUMP -------
1000 IFSF=1GOTO1050
1010 IFYY=1THENRETURN
1020 SF=1
1030 Y=Y-1:CURSORX,Y:USR(&HOFB):Y=Y+1:IFPEEK(&HE00)=3GOTO1060
1040 YY=-1:L=L+1:RETURN
1050 IFL<9GOTO1030
1060 SF=0:L=0:RETURN
1099 REM ------- GET MONEY -------
1100 SC=SC+100:GOSUB4500:GRAPH13
1110 CURSORX-1,Y-1:USR(&HO12,CL$):CURSORX+1,Y-1:USR(&HO12,CL$)
1120 CURSORX-1,Y+1:USR(&HO12,CL$):CURSORX+1,Y+1:USR(&HO12,CL$)
```

★学校のパソピア7は，電源を切ってすぐに入れなおすとシカトする。初対面のときに，なぜシカトされなきゃならないのだ！(石川県河北郡・**ロッキー716才**)……**【編：編集部のパソピア7もそうなんですよ。兄弟かな？】**

機雷の移動，ブロックの表示，当たり判定を機械語で処理しています。

そのため，例によって非常にデータの多いプログラムになってしまいましたが，機械語データにはチェックサムを付けておいたので，がんばって入力してください。

面は全部で5面あり，5面クリアすると1面にもどります。機雷の数は最初二つですが，5面ごとに1個増えます。本当は機雷の数を最初からもっと多くする予定だったのですが，実際やってみるとあまりにもむずかしかったのでこのようになりました。

⊙最後に

このゲームは最初むずかしく感じるかも知れませんが，慣れるとそこそこいけます。10面クリアできたら，あなたはプロです。

今度は追いかけゲームを作ってみたいと思っています。できたら送りますので，どうぞよろしく。

参考

ベーマガ86気5月号「PHALANX」
ANPON氏作


```
1130 MUSIC"+B0+A##+B":GE=GE+1:IFGE<4GOTO100
1199 REM ------ CLEAR ------
1200 A=9:B=81:C=12:GOSUB6750:CURSOR9,8:PRINT"NICE PLAY !!
1210 MUSIC"R3C2CECDEDDFDEFEEGEFG+C5R4":A=8:B=14:C=15:GOSUB6750
1220 CURSOR9,8:PRINT"BONUS:"TAB(0);" Pts.":SC=SC+T*10:GOSUB4500:MUSIC"R9
1230 FOR=RO+1:GOTO5900
1299 REM ------ CRASH ------
1300 B#="CRASH !!!":C=10
1310 A=10:B=8:GOSUB6750:CURSOR9,8:PRINTB#:MUSIC"+B2+A+G+F+E+D+CBAGFEDC
1320 GRAPH1:CURSOR9,9:USR(&B012,CL#):GRAPH1:USR(&B012,C#(3))
1330 CURSOR9,8:PRINT"MAN DIED !":MUSIC"+C4+A2+F+DE5E-C5
1340 MA=MA-1:IFMAGOTO4500
1399 REM ------ GAME OVER ------
1400 CURSOR10,8:PRINT"GAME OVER "
1410 A=6:B=12:C=17:GOSUB6750:CURSOR9,8:PRINT"PLAY AGAIN? (Y/N)
1420 MUSIC"R2+CR+CBAGFEDC-B0+C":IFHFGOSUB1460
1430 GETA#:IFA#=""THENCONSOLE50,24&N:GOTO6260
1440 IFA#="N"THEN:INITMAX:CONSOLE50,24&N:FORE&952,166:END
1450 GOTO1430
1460 A=6:B=15:C=16:GOSUB6750:CURSOR9,8:PRINT"YOU GET HI-SCORE":RETURN
1499 REM ------ SCORE PRINT ------
1500 IF(SC>10000)*&FF=0THENMA=MA+1:HF=15:GOSUB6770:MUSIC"-C1C+C
4510 IFSC>HITHENHI=SC:HF=15:CURSOR&F&F:PRINTHI
4520 CURSOR&F&F(SC),12:PRINTSC:RETURN
4999 REM ------ PROGRAM START ------
5000 LIMIT&HEFF:CONSOLE50,24:CLS:TEMPO7:AD=48896
5010 POKE&952,0:DEF KEY(7)=POKE&952,166
5020 DIM#(3):DEF FNF(A)=37-LEN(STR$(A)):RESTORE7500
5030 M1$="C2EGA#2FEDCDE+C4
5040 CURSOR12,10:PRINT"JUST A MOMENT
5050 FOR1=0TO3:FORJ=0TO63:READA#:GOSUB6900:C#(I)=C#(I)+CHR#(A):NEXT
5060 CURSOR16,12:PRINT29-I:NEXT:CL#=STRING#(CHR#(0),64)
5070 FOR&E+1TO2:C=ASC(HI$(A#,K,1))-48:IFC>9THENC=C-7
5090 B=B+C#(I-(I=1)*15):NEXT:A=A+B:POKE&E4505+I*16+J,B:NEXT:READD
5100 IFA>DTHENPRINT"CHECK SUM ERROR !!!"I*10+B000:POKE&952,166:END
5110 CURSOR16,12:PRINT26-I;" ":NEXT:CONSOLE50,24C80
5999 REM ------ DRAW TITLE ------
6000 PRINTCHR$(6):CURSOR0,4
6100 PRINTTAB(12);"
6110 PRINTTAB(12);"
6120 PRINTTAB(12);"
6130 PRINTTAB(12);"
6140 PRINTTAB(12);"
6150 PRINTTAB(12);"
6160 PRINTTAB(12);"
6170 PRINTTAB(12);"
6180 PRINTTAB(12);"
6190 PRINTTAB(12);"
6200 PRINTTAB(12);"
6210 CURSOR0,19
6220 PRINTTAB(14);"> AVOID MINES AND GET ALL JACKS !
6230 PRINTTAB(14);"> KEY FUNCTION  LEFT 4 ←→ 6 RIGHT  JUMP: SPACE
6240 CURSOR27,22:PRINT"HIT ANY KEY TO START
6250 GETA#:IFA#=""GOTO6250
6260 MA=3:RO=1:SC=0:HF=0:HF=0
6299 REM ------ GAME SCREEN ------
6300 CONSOLE50,24:CALL&BC09:GRAPH1:CLS:RESTORE7000
6310 FOR1=0TO5:GOSUB6780:NEXT
6320 CURSOR30,22:PRINT"MONEY>>>>JACK 2":CURSOR30,8
6330 PRINTTAB(30);"HI-SCORE>>>>>SCORE>>>>>TIME>>>>>ROUND
6340 CURSORFNF(HI),9:PRINTHI:CURSORFNF(SC),12:PRINTSC
6350 CURSOR35,15:PRINT"GOO":CURSORFNF(RO),18:PRINTRO
6360 IFMA>1GOSUB6770
6370 GRAPH1:FR=RO:GOSUB6850:READE:FORI=1TOE:GOSUB6780:NEXT
6380 GRAPH3:FORI=0TO3:READA,B:CURSORA,B:USR(&B012,C#(0)):NEXT
6390 MI=2+INT(RO-1)/5
6600 W=5:FORI=0TOMI-1:POKEAD+I*&6,J:POKEAD+I*&6+1,W:W=W+5
6610 POKEAD+I*&6+2,&417/(MI-1)*I:POKEAD+I*&6+3,2:POKEAD+I*&6+4,255
6620 POKEAD+I*&6+5,1:IFRND(1)<.5THENPOKEAD+I*&6+4,255
6630 NEXT:FORI=MI*&6TOI*&6+&5:POKEAD+I,0:NEXT
6640 X=1:Y=22:A#=C#(1):CURSORA,Y:USR(&B062):GRAPH2:USR(&B012,A#)
6650 GE=0:T=500:MUSIC#U$:GOTO100
6750 D=0:FOR&E+B164,&77:GRAPH1:GOSUB6790:GRAPH2:GOSUB6790
6760 GRAPH3:GOSUB6790:POR&E+B164,&93:RETURN
6770 GRAPH2:FORI=2TOM+1:CURSOR30+(I-2)*3,21:USR(&B012,C#(1)):NEXT:RETURN
6780 READA,B,C,D
6790 A#=CHR#(A)+CHR#(B)+CHR#(C)+CHR#(D):USR(&B146,A#):RETURN
6799 REM ------ HEX → DEC ------
6800 B=ASC(A#)-48:IFB>9THENB=B-7
6810 A=ASC(RIGHT#(A#,1))-48:IFA>9THENA=A-7
6820 A=B*16+A:RETURN
6849 REM ------ SCREEN SELECT ------
6850 ONRGOTO6870,6880,6890,6900,6910
6860 RR=RR-5:GOTO6850
6870 RESTORE7010:RETURN
6880 RESTORE7020:RETURN
6890 RESTORE7040:RETURN
6900 RESTORE7060:RETURN
6910 RESTORE7080:RETURN
6999 REM ------ SCREEN DATA ------
7000 DATA 0,0,40,0,0,24,40,0,0,1,23,1,28,1,23,1,39,1,23,1,29,5,10,0
7010 REM ROUND1 :DATA 2,9,10,19,0,1,17,19,0,4,10,15,4,23,4,23,16
7020 REM ROUND2 :DATA 4,1,17,5,0,9,10,11,0,23,17,5,0,14,5,11,1
7030 REM        :DATA 2,12,8,4,19,4,25,12
7040 REM ROUND3 :DATA 7,3,10,3,0,5,17,4,0,10,10,3,0,13,17,3,0,16,10,3,0
7050 REM        :DATA 20,17,4,0,23,10,3,0,7,4,20,4,10,13,17,13
7060 REM ROUND4 :DATA 5,1,11,7,0,8,17,7,0,14,11,6,15,11,7,0,21,5,6,1
7070 REM        :DATA 4,4,16,4,24,9,18,16
7080 REM ROUND5 :DATA 8,5,8,12,1,23,8,12,1,10,9,1,0,18,9,1,0,14,12,1,0
7090 REM        :DATA 1,19,4,0,24,19,4,0,13,17,3,0,4,4,10,4,17,4,23,4
7499 REM ------ CHARACTER DATA ------
7500 REM C$(0)  :DATA 00,00,FE,00,00,F0,FF,17,00,7E,CE,2F,80,3F,E7,5F
7510 REM CDIN   :DATA E0,03,80,5F,F0,9C,33,AF,7B,CE,F9,AF,FC,00,F0,57
7520 REM        :DATA FE,39,E7,2B,CE,9C,F3,2B,0F,00,FC,0A,3F,E7,BF,0A
7530 REM        :DATA 9E,F3,AF,02,FC,FF,57,00,F8,BF,2A,00,40,55,01,00
7540 REM C$(1)  :DATA 00,FC,3F,00,00,FF,7F,00,80,FF,1F,80,0F,C0,00
7550 REM MAN(R) :DATA B0,0F,29,01,B0,01,C0,00,80,61,C0,00,87,BF,FF,00
7560 REM        :DATA BF,0F,C0,00,FF,FF,0F,FF,1F,FC,3F,AF,3A,AE,7A
7570 REM        :DATA 57,75,57,F5,AB,EA,AB,EA,50,05,50,05,40,02,40,02
7580 REM C$(2)  :DATA 00,FC,3F,00,00,FE,FF,00,F8,FF,01,00,63,B6,01,00
7590 REM MAN(L) :DATA B0,94,F0,01,00,63,B6,01,00,03,B6,01,00,FF,F1,E1
7600 REM        :DATA 00,03,F0,F1,F0,FF,FF,FF,FC,3F,F8,FF,5E,75,5C,F5
7610 REM        :DATA AF,EA,AE,EA,57,D5,57,D5,40,04,40,04,40,05,40,05
7620 REM C$(3)  :DATA 1F,FC,1F,F8,11,FF,7F,88,91,FF,FF,88,91,30,06,A6
7630 REM DEAD   :DATA 91,48,09,55,F1,30,86,AA,81,F8,0F,55,8F,0C,18,29
7640 REM        :DATA 90,F9,0F,00,A8,02,00,00,54,C5,C0,60,AA,E2,E1,71
7650 REM        :DATA 53,E9,F7,7B,BF,3F,7F,DF,9F,1F,3E,CF,1F,0E,1C,E7
7999 REM ------ MACHINE LANG. DATA ------
8000 DATA DB,EB,CB,FF,CB,B7,D3,EB,C9,DB,EB,CB,BF,CB,F7,D3, 3445
8010 DATA EB,C9,CD,00,B0,D5,ED,4B,D1,11,CD,4B,B0,D1,EB,06, 2471
8020 DATA 10,C5,01,04,00,ED,B0,EB,01,4C,00,09,EB,C1,10,F1, 1637
8030 DATA C9,09,B0,C9,C5,CD,4B,B0,06,07,1A,13,77,23,1A,13, 1501
8040 DATA 77,D5,11,4F,00,19,D1,10,F1,C1,C9,C5,D5,26,00,6B, 1865
8050 DATA 29,29,29,29,29,54,5D,29,29,19,06,60,09,29,D1, 891
8060 DATA C1,C9,CD,FB,B0,CD,00,B0,3A,00,BE,B7,20,55,DD,21, 2209
8070 DATA 00,BF,06,10,C5,DD,7E,00,B7,28,40,DD,46,03,DD,4E, 1637
8080 DATA 02,DD,7E,01,B7,28,06,3D,DD,77,01,1B,22,11,77,B1, 1352
8090 DATA CD,34,B0,79,DD,86,04,4F,CD,4B,B0,7E,FE,EF,CC,C7, 2470
8100 DATA B0,7B,DD,86,05,47,CD,4B,B0,7E,FE,EF,CC,E1,B0,11, 2424
8110 DATA B5,B1,CD,34,B0,DD,70,03,DD,71,02,01,06,00,DD,09, 1652
8120 DATA C1,10,B1,CD,FB,B0,C9,DD,7E,04,FE,CD,28,06,DD,36, 2146
8130 DATA 04,01,18,04,DD,36,04,FF,79,DD,86,04,DD,96,04,4F, 1485
8140 DATA C9,DD,7E,05,FE,01,28,06,DD,36,05,01,18,04,DD,36, 1438
8150 DATA 05,FF,78,DD,86,05,DD,96,05,47,C9,CD,00,B0,ED,4B, 2065
8160 DATA D1,11,AF,32,00,BE,CD,4B,B0,CD,21,B1,23,23,CD,21, 1820
8170 DATA B1,11,7E,02,19,CD,21,B1,23,23,CD,21,B1,CD,09,B0, 1637
8180 DATA C9,3E,03,D3,F7,7E,B7,28,05,3E,01,32,00,BE,3E,01, 1444
8190 DATA D3,F7,7E,FE,F2,20,05,3E,02,32,00,BE,FE,EF,20,05, 1951
8200 DATA 3E,03,32,00,BE,C9,CD,00,B0,1A,13,4F,1A,13,47,1A, 1153
8210 DATA 13,D9,47,D9,1A,B7,20,05,11,01,00,18,03,11,00,00, 833
8220 DATA D9,D5,11,53,B1,C9,CD,00,B0,C9,00,00,00,00,00,00, 1062
8230 DATA D9,10,EE,CD,09,B0,C9,00,00,00,00,00,00,00,00,00, 1329
8240 DATA 00,00,00,00,00,F2,13,CC,0C,D3,32,3F,3F,D3,32,CC, 1297
8250 DATA 0C,F2,13,EF,3D,D7,3A,35,2B,CF,3C,35,2B,D7,3A,EF, 1817
8260 DATA 3D,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00, 61
```

★かえ歌コーナー：♪影さん，なぜバグだす，影さんのかってでしょう～♪ピーッ。次回をお楽しみに!!（広島市・寺尾一幸15才）…【影：カーン。パソコンのかってなのだ。編：ほんとに，かってな人だ。影：それでいいのだ。】

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)

キノコ狩り

★菅野　直樹

①STORY

ある日，異星人が地球へキノコを捜しにやってきました。そのキノコは，地中にしか生(は)えないといわれている，数少ない高価なものでした。

ですから，そう簡単に取れるものではありません。さて異星人はキノコを取って無事に帰ることができるでしょうか？

②PLAY

異星人は，8 2 4 6で上下左右に動きます。キノコをすべて取って，ドアのところまで行ってください。

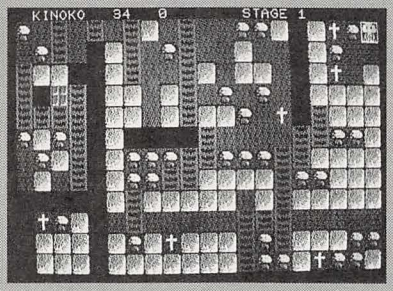
ところどころにある十字架を取ると，5回岩を押すことができます。しかし，一度にたくさん取っても回数は加算されません。

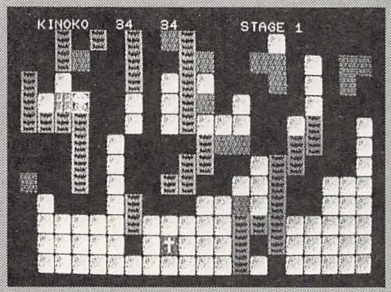
動けなくなったときはスペース・キーを，途中でやめたいときはEキーを押してください。

ステージは5まであります。なお，このゲームは，引力が働いているので，はしご以外では上に行けません。

▲〈写真1〉タイトル画面。キャラクターの説明です

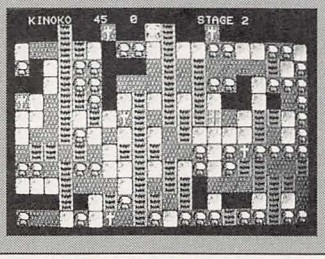
▼〈写真2〉わぁー，きれい！おっと，それどころじゃない





▲〈写真3〉キノコを全部取って，ドアまで行くと面クリア

▼〈写真4〉2面です。よーく考えないとはまっちゃうよ



CHECKER FLAG

Dr.D：このプログラムのようにメイン・ルーチンがシンプルだと，見やすいな。
編：スピードもあがるでしょうね。
Dr.D：グラフィックのデザインもなかなかのものだ。このくらい美しいのもめずらしい。
編：センスがありますね。

〈第1表〉変数表

X1，Y1……自分の位置
X，Y……表示位置
FX，FY……方向フラグ
C(19，11)……仮想マップO(19，11)—予備
C，CK…キャラクターのナンバー
K，KI……キノコの数

〈第2表〉プログラムのしくみ

10～20……初期設定
30～70……画面DATAをREAD＆表示
100～180 …キー入力待ち
200～250 …キー入力された方向に何があるか調べ，それに応じて処理
260～320 …自機の移動ルーチン
330……キャラの表示ルーチン
340～400 …落下ルーチン
410～420 …岩を押すルーチン
430～440 …動けなくなったときのリプレイ・ルーチン
450……変数，画面をOFF
460……面クリア・ルーチン
470～480 …ゲーム・オーバー
500～690 …画面DATA
999～1060…マシン語DATAとキャラDATAのREAD
1100～1170…タイトル表示，入力待ち
1300～1520…マシン語DATA
1900～2270…キャラDATA

★ハガキに住所や氏名などの"ふりがな"のところがなくなったのは，影さんが漢字を読めるようになったからかな？
(岐阜県可児郡・**佐藤昌仁15才**)……【**影**：ねぇ，ねぇ，ここにふりがなふって…。**つぐ美**：これだもの。】

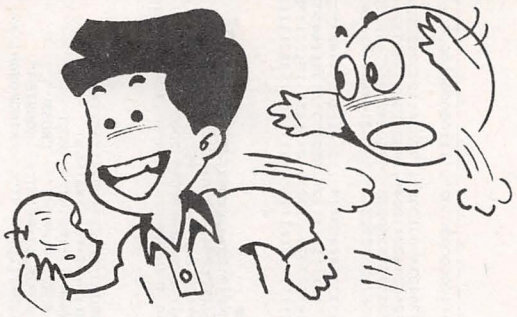
```
 10 LIMIT $8000:CLR:CONSOLEGH,C40:COLOR,07:DIM D(24):GOSUB 999
 20 POKE$952,0:DEF KEY(5)=PEEK$952,166?
 30 DIM C(19,11),D(19,11):RESTORE500
 40 FOR Y=0 TO 11:READ A$:FOR X=0 TO 19
 50 C=VAL(MID$(A$,X+1,1)):KI=KI-(C=4):IF C=7 THEN X1=X:Y1=Y
 60 GOSUB 330:C(X,Y)=C:D(X,Y)=C:NEXTX,Y
 70 CURSOR2,0:PRINT"KINOKO",KI:CURSOR 15,0:PRINTK:CURSOR 25,0:PRINT"STAGE":ME+1
 100 GET A$
 110 IF (A$="4")*(X1-1>=0)THEN FX=-1:GOSUB200
 120 IF (A$="6")*(X1+1<=19)THEN FX=1:GOSUB200
 130 IF (A$="8")*(Y1-1>=0)THEN FY=-1:GOSUB200
 140 IF (A$="2")*(Y1+1=<11)THEN FY=1:GOSUB200
 150 IF A$=" " GOSUB 430:GOTO 70
 160 IF MF GOSUB 450:MF=0:GOTO 40
 170 IF A$="E" GOTO 475
 180 GOTO 100
 200 IF (FY=-1)*(C(X1,Y1+FY)<>2)GOTO225
 210 C=CF:ON C(X1+FX,Y1+FY)+1 GOTO 260,260,260,220,230,250,215,260
 215 IF K=>KI THEN GOSUB 460
 216 GOTO 225
 220 IF (X1+FX*2>=0)*(X1+FX*2<20)*(FX<>0)*(EN>0) THEN IF(C(X1+FX,Y1)=3)*(C(X1+FX
*2,Y1)=0) THEN IW=-1:GOTO240
 225 FX=0:FY=0:RETURN
 230 K=K+1:CURSOR15,0:PRINT K
 240 POKE$0F17,25:POKE$0F1A,100:USR($0F14):GOTO 260
 250 EN=5:MUSIC"+#B1"
 259 REM ---------- MOVE ----------
 260 C(X1,Y1)=C:X=X1:Y=Y1:GOSUB330
 270 X=X1+FX:Y=Y1+FY:C=7:GOSUB330
 275 IF IW THEN IW=0:X=X1+FX*2:GOSUB410:EN=EN-1
 280 POKE$0F17,30:POKE$0F1A,50:USR($0F14)
 290 IF ((Y1-1)>=0)*(CF<>2) THENIF (C(X1,Y1-1)=3)THEN C=3:X=X1:Y=Y1-1:GOSUB 340
 300 X1=X1+FX:Y1=Y1+FY:CF=-(C(X1,Y1)=2)*2
 310 IF (Y1+1<12)*(CF<>2)THEN IF C(X1,Y1+1)=0 THEN C=7:X=X1:Y=Y1:GOSUB 340:CF=0
 320 FX=0:FY=0:RETURN
 329 REM ---------- SUB ----------
 330 POKE$BF00,X:POKE$BF01,Y:POKE$BF02,C:USR($BA00):RETURN
 340 YT=Y
 350 C2=C:C=0:C(X,Y)=C:GOSUB330:Y=Y+1:C=C2:C(X,Y)=C:GOSUB330
 360 POKE$0F17,20:POKE$0F1A,Y*10:USR($0F14)
 370 IF Y<11 THEN IF C(X,Y+1)=0 GOTO350
 380 IF C=7 THEN Y1=Y
 390 C=3:IF YT>0 THEN IF C(X,YT-1)=3 THEN Y=YT-1:GOTO 340
 400 RETURN
 410 C2=C:C=3:C(X,Y)=C:GOSUB330:IF Y+1<12 THEN IF C(X,Y+1)=0  GOSUB 340
 420 C=C2:RETURN
 430 GOSUB450:FORX=0TO19:FORY=0TO11:C=D(X,Y):C(X,Y)=C:IFC=7THENX1=X:Y1=Y
 440 KI=KI-(C=4):GOSUB330:NEXTY,X:RETURN
 450 CF=0:KI=0:K=0:EN=0:WI=0:GRAPHC7:PRINTCHR$(6):RETURN
 460 MUSIC"C2DEFGGG4 G2EEEFDDDCEGGE2EE4":ME=ME+1:IF ME<5 THEN MF=-1:RETURN
 470 CURSOR10,10:PRINT"Congratulations !":GOTO 480
 475 CURSOR10,10:PRINT"See you next time !":MUSIC"-A5-A5-A-A5"
 480 COLOR,02:POKE$952,166:END
 495 ’          1 MEN
 500 DATA"4121212312114430354 7","1421032142113110341 1","2330032112313310351 3"
 510 DATA"2062033132141410333 3","2222033132334150233 3","4342030000211112244 3"
 520 DATA"1432034442244422333 3","1312034422333324433 3","0000032333331323333 3"
 530 DATA"0543012111122211111 ","0333034353332423334 4","0333033333332443544 3"
 535 ’          2 MEN
 540 DATA"0002005007200500000 ","3112230443233443443 ","4032440001212111234 "
 550 DATA"0032440111212440344 4","5312240323232300301 4","3312323521222613223 4"
 560 DATA"3112431323123333213 4","1221213222114345444 4","4412443323234342211 2"
 570 DATA"3332111321220111222 1","0002032422120300323 1","4113435124344424424 4"
 575 ’          3 MEN
 580 DATA"0007000000000033222 2","0432303444223031144 2","5412601111223031144 2"
 590 DATA"3002300000211031144 2","1002502000230031111 2","4002302333030031100 2"
 600 DATA"4102302444030033000 2","4302102321010033000 2","4302002112005023300 2"
```

```
 610 DATA"3302002412000025230 2","3300000110000005030 2","1110000000000001030 2"
 615 ’          4 MEN
 620 DATA"3313311233273000322 5","1423334244234000120 5","2232411232223223120 3"
 630 DATA"2332314323243311120 3","1242433244244234120 4","4324232325233241233 3"
 640 DATA"4102323442452444202 34","4102423333233302333 3","4302453244244213024 3"
 650 DATA"4300110324242142200 3","3300000032223332333 3","3103144640314142313 3"
 655 ’          5 MEN
 660 DATA"2000000000000000030 0","2331134333334443344 3","2341130344443332223 4"
 670 DATA"2112430321123332211 4","2711111111111111112 ","2333311133114433331 2"
 680 DATA"2332111333220111332 2","2332032433320323223 2","2111151115121115511 2"
 690 DATA"2111111114424511112 ","2333303111211111111 ","2111106134421111111 "
 695 ’
 998 REM ---------- DATA READ -----
 999 CURSOR9,10:PRINT"WAIT FOR A FEW TIME !"
 1000 RESTORE1300:FOR A=0 TO 6:READ K:POKE49152+A,K:NEXT A
 1010 FOR A=0 TO 58:READ H$:USR($C000,H$):POKE 47776+A,PEEK($BFFF):NEXT A
 1020 FOR A=0 TO110:READ H$:USR($C000,H$):POKE 47616+A,PEEK($BFFF):NEXT A
 1030 RESTORE1900:FOR A=1 TO 24:READ D(A):NEXT A:RESTORE 2000
 1040 USR($BAD4):FOR A=1 TO 24:IF  D(A)=0 THEN H$=STRING$("0",128):GOTO1060
 1050 READ H1$,H2$:H$=H1$+H2$
 1060 USR($BAA0,H$):NEXT A:PRINTCHR$(6)
 1099 REM ---------- TITLE ----------
 1100 C=1:FORX=0TO19:FORY=0TO11STEP11:GOSUB330:NEXT:NEXT:X=3:Y=4
 1110 FOR C=2 TO 7:GOSUB 330:X=X-(C=4)*8:Y=Y+2+(C=4)*6:NEXT
 1120 CURSOR 9, 9:PRINT"-- STAIRWAY":CURSOR9,13:PRINT"-- ROCK    "
 1130 CURSOR 9,17:PRINT"-- FUNGUS  ":CURSOR25,9:PRINT"-- CROSS   "
 1140 CURSOR25,13:PRINT"-- DOOR    ":CURSOR25,17:PRINT"-- MONSTER"
 1150 CURSOR14,21:PRINT"HIT ANY KEY":CURSOR11,5:PRINT"<<< KINOKOGARI >>>"
 1160 GET A$:IF A$="" GOTO1160
 1170 GOSUB450:RETURN
 1299 ’ ----------- MACHINE LANGUAGE DATA -----------
 1300 DATA 205,35,6,50,255,191,201
 1400 DATA F3,2A,07,BF,E5,CD,C4,BA,87,87,87,87,67,13,0B,CD,C4,BA,84,E1,77,23,13,
0B,78,B1,20,E8,22,07,BF,FB,C9,00,00,00,1A,2E,30,95,FE,11,38,07,3D,3D,3D,3D,3D
 1410 DATA 3D,3D,C9,21,00,B0,22,07,BF,C9
 1500 DATA F3,3A,02,BF,1E,C0,67,16,00,6A,06,08,29,30,01,19,10,FA,11,00,B0,19,EB,
D5,3A,01,BF,21,00,00,11,00,05,06,08,29,87,30,01,19,10,F9,11,B0,C2,19,3A,00,BF
 1510 DATA 87,87,4F,00,09,D1,EB,ED,73,05,BF,31,4C,00,ED,53,03,BF,3E,80,D3,E8,3E,
01,D3,F7,ED,5B,03,BF,01,FF,10,ED,A0,ED,A0,ED,A0,ED,A0,EB,39,EB,10
 1520 DATA F3,3C,FE,04,20,E5,3E,40,D3,E8,ED,7B,05,BF,FB,C9,E
 1899 ’ ----------- CHARACTER DATA -----------------
 1900 DATA 0,0,0,0,1,0,0,2,0,3,0,4,0,6,7,8,9,0,0,10,11,12,13,14
 2000 DATA AAAAAAAA11111111AAAAAAAA45454545AAAAAAAA11111111AAAAAAAA54545454
 2010 DATA AAAAAAAA11111111AAAAAAAA44454545AAAAAAAA15111111AAAAAAAA44545454
 2020 DATA FEFEBEFA1D1B11713E0000F87D05417DFEFFF7FEFDFFFF7FBEBABAFA1C100070
 2030 DATA 3E0000F8FD1B757DFEFFFFFF7CFD5D773E8808FC7D00007CBEAEEAFAFCFFFF7F
 2040 DATA 00000000307BFF1FD4D6DE7E6C79FF7F2AE7FA7FB4B9BF7F94AEF67F6AD5FE7F
 2050 DATA AAFBFF7FA6BEFF7FECFBFF7FEEFFFF7FFAFFFF7FF8FFFF7FFEFFFF7FFCFFFF3F
 2060 DATA 0000000000000000000000000000000060000007200000048000000740000007 0
 2070 DATA 0000906400004476A0020116D8050A47F20AD687D80E4A67F90FBF97FC0FFFF3F
 2100 DATA AAAAAAAA11111111AA0080AA05FC3F440AFAFFA1B1D0FD0742EAFF8F0054FD4F
 2110 DATA 42A1FAA311000010AA0080AA440000452A0000AA15000010AA0080AA4454545 4
 2120 DATA 0000000000000000000000000FC3F0000FAFF01B0D0FD0740EAFF0F0054FD0F
 2130 DATA 40A1FA0300000000A80A0000543F0000A87A0000443400000000000000000000
 2140 DATA 0000000000000000C0030000C0030000C00300B0FFFF01B0FFFF0100C00300
 2150 DATA 00C0030000C0030000C0030000C0030000C0030000000000000000000000
 2160 DATA AAAAAAAA11111111AAEAABAA45C54745AAEAABAA91FFFF11AAFFFFAB54D45754
 2170 DATA AAEAABAA11D11311AAEAABAA44C54745AAEAABAA15D11311AAAAAAAA44545454
 2180 DATA FFFFFFFFABEA55F5D7FEBFFFBFFFDFFF7FFFBFFFBFFFDFFF7FFFBFFFFFFFFFF
 2190 DATA ABEA55F5D7FEBFFFBFFFDFFF7FFFBFFFBFFFDFFF7FFFBFFFBFFFDFFFFFFFFFF
 2200 DATA 0000000000400020002000100040002000200010005000280A02A5015000000 0
 2210 DATA 0040002000200010004000200020001000400020002800145055A82A000000000
 2220 DATA AAAAAAAA01FE3F40E2FFFF87F1FFFF4FF2E7E78FF9FFFF5FFABFFD9FF10FF04F
 2230 DATA 0220048001A3C54082500AB14191894282618681118 24D48226FF684555555555
 2240 DATA AAAAAAAA01FE3F40E2F99F87F9E7E75FFAC3C39FFDE5A77FFEFFFFBFF9FFFF5F
 2250 DATA E2FFFF8701BFFD40A25E7A85419DB942AA7BDE9551B7ED4A2A6FF694555555555
 2260 DATA AAAAAAAA0100004002000080C1010040E2000080E1000040E240028001F00F40
 2270 DATA 02C0038001000040020000800100004002000080010000400200008055555555 5
```

★うわー大変だ！カシオのＰＢ－1000の広告で、Dr.Ｄが分身の術を使っているよー。さすが、Dr.Ｄ。おみそれしやした。（茨城県稲敷郡・くりいむレモン15才）……【編：ぶっ、ほんとだ。今月もカシオの広告が載ってるよ。】

MZ-2500(M25-BASIC)用

MAO chan



★出羽　克康

すとおりい

ＭＡＯちゃんは，雲を見ながら道を歩いていました。

「わぁ，りんごみたいな雲だなぁ」

ＭＡＯちゃんは，りんごが大好物なのです。

そのとたんＭＡＯちゃんは，足をすべらせて，穴に落ちてしまいました。

「うわー……！」

気がつくと，あたり一面りんごだらけ。お腹がすいたＭＡＯちゃんは，夢中でりんごを食べはじめました。ところが，そのりんご園の見はり番のＢＡＬＬ君が，ＭＡＯちゃんを追いかけて来たのです。

さぁ，あなたは，ＭＡＯちゃんをうまく動かし，りんごを食べさせ，ＢＡＬＬ君から，逃がしてやってください。

ゲームのやりかた

キーボードのときは，4 6 2 8 Z X（ジョイスティックのときは，レバーの左右下上，トリガーの左，右）で，ＭＡＯちゃんを左，右，下がレンガならそれを通過，上にジャンプおよびレンガならそれを通過，左にジャンプ，右にジャンプ。というように動かし，敵のＢＡＬＬ君をよけながら，りんごを食べてください。

CHECKER FLAG

編：ずいぶん長いリストでしょう。

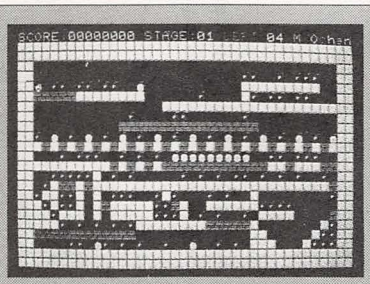
Dr.D：たしかに長いな。もう少し短く作れなかっただろうか。ムダなところがないかチェックしてほしい。といっても，ゲームのできのほうは，まあまあよくできている。

編：でも，一度やられると，また面の最初にもどってしまうのは，きつすぎますよ。

Dr.D：やさしすぎないように，わざとこうしたのだろう。

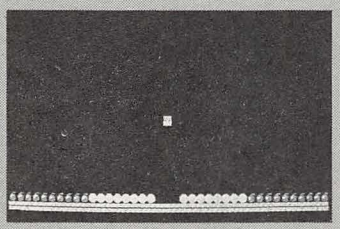
編：ところで，ＭＺ－2500のユーザー諸君。もっとがんばって投稿してください。

▲〈写真１〉MAO chanのタイトル。ジョイスティックでも遊べるぞ

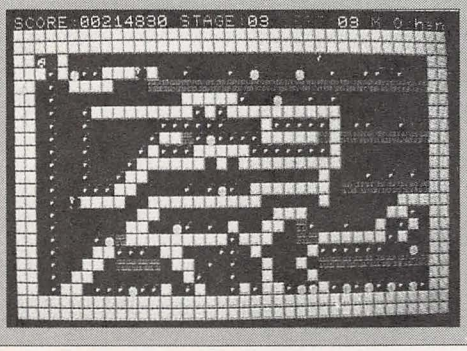


◀〈写真２〉ＭＡＯちゃんは大好物の赤いりんごを食べて出口へ急ぐ

▼〈写真４〉ＢＡＬＬ君にぶつかったり，青の毒りんごを食べて全員やられるとホラ！



▼〈写真３〉これは３面。１～４面のくりかえしだよーん



▶〈写真５〉そしてゲーム・オーバー表示。こんなに大きいんだもの

★みんな，影さんの悪口をやたらと言わないようにしよう。僕が言う言葉がなくなるじゃないか。（佐賀県神崎郡・山下智晴12才）……【影：だったら，ほめ言葉をお願いします。編：それこそ，困ってしまうんでないかい。】

青いりんごは毒りんごで，食べると死んでしまいます。ときどきでてくる黄色いりんごを食べると，BALL君が最初の赤から，ピンク，水色，青，また赤……と変わります。BALL君が青いときに体当たりすると，10,000点ボーナスがもらえます。

赤いりんごは，1個10点，20点，30点，……と変わっていきます。黄色いりんごは，ステージ数×1,000点です。そして，赤いりんごを全部食べて出口に行くと5,000点ボーナスをもらって1面クリアです（全体は，1面から4面のループです）。

それから，MAOちゃんのジャンプは，4キャラ分ですが，その途中でキーを離せば，落下します。BALL君につぶされるか，毒りんごを食べて死ぬと，1人減って，その面をやりなおしです。全員(？)死ぬとゲーム・オーバーです。

MAOちゃんは，はじめ5人います(？)が，50,000点，150,000点，300,000点，500,000点…で1人増えます。また，

MAO chan のプログラム・リスト

```
 10 goto #INITIALIZE
 20 #MAIN
 30 ST=stick(1):SC=strig(1):10=usr(1):11=usr(2):12=usr(3):13=usr(7):LJ=((13 and 4)=0) or SC=ST:LJ=((1
0 and 4)=0) or ST=ST1U:RJ=((13 and 1)=0) or SC=ST:JU=((11 and 4)=0):if LJ=0 and SJ=0 and RJ=0 and JU=0
and ST<>ST1U and ST<>ST1D and SC=0 then JUF=3
 40 if JUF>2 and (JU or ST=ST1D) then JUF=2:gosub #DOWN
 50 NF=((11 and 16)=0 or ST=ST1L)-((11 and 64)=0 or ST=ST1R):if NF gosub #MOVE
 60 MF=LJ-RJ:if NF or SJ then JUF=NF:MAOCHR=MAOCHR+(MAOCHR(4)*4):gosub #JUMP
 70 #COM
 80 gosub #MOVE_ENEMY:if DIEF then #DIE
 90 PUF=PUF+(-(PUF=99)*100):if PUF=0 gosub #APPLE_OF_POWER_UP:goto #COM
100 if ATEF then #ATE
110 if CLEARF then #CLEAR
120 if SC=>SCF then SCPF=SCPF+50000:SCF=SCF+SCPF:LE=LE+1:gosub #FIRST_LINE:DA=usr1(0):play ..."$0M3R0B1
3201CDEFGFE02CDEFGFE03CDEFGFE04CDEFGFE05CDEFGFE06CDEFGFE07CDEFGFE08CDEFGFE". "U1508B18B2.":play wait
130 goto #MAIN
140 #MOVE_ENEMY
150 for A=0 to ENN
160 if ENEMYNF(A) then if rnd<.01+STA/200 then ENEMYNF(A)=0:goto 180 else 190
170 if rnd< 5 then ENEMYNF(A)=1
180 if ((ENEMYVX(A) or ENEMYVY(A)=0) or rnd<.01+STA/100 then ENEMYVX(A)=sgn(MAOX-ENEMYX(A)):ENEMYVY(A)
=sgn(MAOY-ENEMYY(A)) else ENEMYVX(A)=int(rnd#3)-1:if (ENEMYVX(A) or ENEMYVY(A))=0 then ENEMYVX(A)=1
190 ENEMYVX=ENEMYX(A)+ENEMYV(A):ENEMYVY=ENEMYY(A)+ENEMYVY(A)
200 if ENEMYVX<2 or 36<ENEMYVX then PXF=1:ENEMYVX(A)=-ENEMYVX(A):if rnd<.2#STA then ENEMYVY(A)=sgn(MAO
-ENEMYY(A)):goto 190 else ENEMYVY(A)=int(rnd#3)-1:goto 190
210 if ENEMYVY<3 or 21<ENEMYVY then PYF=1:ENEMYVY(A)=-ENEMYVY(A):if rnd<.2#STA then ENEMYVX(A)=sgn(MAOX
-ENEMYX(A)):goto 190 else if PXF then 190 else ENEMYVX(A)=int(rnd#3)-1:goto 190
220 if PXF or PYF then PXF=0:PYF=0:DA=usr1(0):play ..."$0M1000B0D1C1V15"
230 ENEMYX(A)=ENEMYX(A)+ENEMYV(A):ENEMYY(A)=ENEMYY(A)+ENEMYVY(A)
240 screen 0,0:locate ENEMYX(A),ENEMYY(A):print " "
250 locate ENEMYX(A),ENEMYY(A):print chr$(&H4C+A)
260 ENEMYXX(A)=ENEMYX(A):ENEMYYY(A)=ENEMYY(A)
270 next
280 #MAO_PLACE
290 screen 0:S$=scrn$(MAOX,MAOY,1):if instr("RLWNO".S$)=0 then return
300 N=asc(S$)-&H41:if ENEMYC(N)=3 then DA=usr1(0):play ..."U15L32C1EGBG2CEGBG3CEGBG4CEGBG5CEGBG6CEGB07
CEGBG8CEGB":SC=SC+10000:gosub #PRINT_SCORE:gosub #PRINT_MAO:gosub #ENEMY_OUT:play wait:return
320 #PRINT_MAO
330 screen 0,0:cen 1:locate MAOXX,MAOYY:print " ":locate MAOX,MAOY:print chr$(MAOCHR+&H40):MAOXX=MAOX:MA
OYY=MAOY:return
340 #MOVE
350 MAOCHR=(NF+1)*2+1:screen 1:S$=scrn$(MAOX+NF,MAOY,1):if instr("FC".S$) then return
360 DA=usr1(0):play ..."U15L32C7C8C":MAOX=MAOX+NF:gosub #MAO_PLACE:gosub #PRINT_MAO:gosub #ENT:if CLEA
RF then return else gosub #PRINT_MAO:goto #BOLE
370 #JUMP
380 LF=4
390 screen 1:S$=scrn$(MAOX+NF,MAOY-1,1):10=usr(1):11=usr(7):ST=stick(1):SC=strig(1)
400 if S$="C" or ((10 and 4)=4 and (11 and 5)=5 and ST<>ST1U and SC=0) or LF=0 then MAOCHR=MAOCHR+(MAOC
HR<4)*MAOCHR:goto #BOLE
410 if S$="F" then if NF then MAOCHR=MAOCHR+(MAOCHR<4)*MAOCHR:goto #BOLE else if LF>1 then DA=usr1(0):p
lay ..."U15L32C1C0G2C4C0D5C0D6C07C0BC":LF=2
420 if LF=4 then DA=usr1(0):play ..."S0M1000L3205C"."S0M1000L3205C"
430 LF=LF-1:MAOX=MAOX+NF:MAOY=MAOY-1:gosub #PRINT_MAO:gosub #ENT:if CLEARF then return else gosub #MOVI
_ENEMY:goto 390
440 #DOWN
450 screen 1:if scrn$(MAOX,MAOY+1,1)="F" then DA=usr1(0):play ..."U15L32C0D7C0D6C05C04C03C02C01C":MAOY=
MAOY+1:gosub #PRINT_MAO:goto #MOVE_ENEMY:MAOCHR=MAOCHR+(MAOCHR(4)*4):goto #BOLE else return
460 #EAT
470 screen 1:S$=scrn$(MAOX,MAOY,1):locate MAOX,MAOY
480 if S$="E" or S$="[" or S$="J" then DA=usr1(0):play ..."U15L32C8C07C06ACEEA07CEA08C":print " ":if
S$="B" then BNBE=BNBE+1:SC=SC+BNBE*10:gosub #PRINT_SCORE:ATEF=BNB=BNBE
490 if S$="I" then DA=usr1(0):play ..."U15L806CDEEAG4":"U15L806EDFGA4B4" else 520
500 if S$="J" then DA=usr1(0):play ..."U15L806DEEAG4".."U15L806EDFGA4B4" else 520
510 locate MAOX,MAOY:print " ":gosub #PRINT_MAO:SC=SC-STA*1000:gosub #PRINT_SCORE:for A=0 to ENN:ENEMY
(A)=ENEMYC(A)+1+(ENEMYC(A)=3)*4:def chr$(&B4C+A)=ENEMYCER$(ENEMYC(A)):next:play wait
520 if S$="E" then CLEARF=1
530 return
540 #BOLE
550 screen 1:if instr("FC".scrn$(MAOX,MAOY+1,1)) then return else MAOY=MAOY+1:gosub #PRINT_MAO:gosub #
AT:gosub #MOVE_ENEMY:if CLEARF then return else 550
560 #PRINT_SCORE
570 screen 0,0:cen 1:locate 6,0:print [7] right$("0000000"+mid$(str$(SC),2),8):return
580 #APPLE_OF_POWER_UP
590 screen 1:X=int(rnd#35)+2:Y=int(rnd#20)+3:if scrn$(X,Y,1)=" " then cen 1:locate X,Y:print "J":retur
n else PUF=99:return
600 #ATE
610 DA=usr1(0):play ..."S0M1638302C1":"S0M1638303C1":screen 1:cen 1:locate EXITX,EXITY:print "E":ATEF=
0:play wait:goto #MAIN
620 #DIE
630 DA=usr1(0):if DIEF=1 then play ..."U15L32C8CDEG7CDEC06CDE05CDE04CDEG3CDE02CDEG1CDE" else play ..."U1
5L32"+string$(12,"O2CO7C")+"O2C"
640 gosub #PRINT_MAO:play wait
650 if LE then LE=LE-1:ATEF=0:PUF=0:CLEARF=0:goto #ROUND else #GAME_OVER
660 #CLEAR
670 screen 0:cen 1:MAOCHR=3:gosub #PRINT_MAO:DA=usr1(0):play ..."U15L805CDEDE1"."U15L805DEDEAE2FCFC1"
:play ..."S0M1000B0D2C1"."S0M1000B03C1"."L32C16.31U15O1L4CU13CU12CU11CU10CU9CO8CO7CO6CO5CO4CO3CO2CO1C
" :play wait:goto #ROUND
680 #AOCHR=-32:gosub #PRINT_MAO:SC=SC+5000:gosub #PRINT_SCORE:PUF=0:BNBE=0:CLEARF=0:ENN=ENN+1+(ENN=2):S
T0=ST0+1:play wait:goto #ROUND
690 #ENEMY_OUT
700 ENEMYX(N)=int(rnd#10)+2:ENEMYY(N)=int(rnd#19)+3:if MAOX<18 then ENEMYX(N)=ENEMYX(N)+20
710 ENEMYV(N)=int(rnd#2)*2-1:ENEMYV(N)=int(rnd#2)*2-1:ENEMYXX(N)=ENEMYX(N):ENEMYYY(N)=ENEMYY(N):ENEMY
NF(N)=1:ENEMYC(N)=0:def chr$(&B4C+N)=ENEMYCER$(0)
720 return
730 #INITIALIZE_SCREEN
740 screen 1,(0,1),1,(0):cls 3:screen 0,(0,1),0,(0):cls 3:open:return
750 #FIRST_LINE
760 screen 0:open:locate 0,0:print [5] "SCORE:"[7] spc(9)[6] "STAGE:"[7] right$("0"+mid$(str$(STA),2),2
)[4] "  LEFT:"[7] right$("0"+mid$(str$(LE),2),2)[1] " M"[2] "A"[3] "O"[4] "h"[6] "a"[7] "n":goto #P
RINT_SCORE:return
770 #GAME_OVER
780 gosub #INITIALIZE_SCREEN
790 A$="05D4 E8F4D4C4 D8E2":B$="D4A1GIGIA1":play ..."T150S0M100000"+A$+"C4.D8E4C4D4.E6F2"+A$+"C4.D8E4C4D
1"."T150V12"+B$+B$
800 screen 0:open 1:locate 0,21:print string$(10,"E");string$(8,"L");spc(3);string$(10,"
E");locate 0,22:print string$(39,"F")
810 A$=open$("AB4D+MAOCHR"):pattern (152,168),-8,left$(A$,8),9,0,or:pattern (152,168),-8,mid$(A$,9,8),10
,0,or:pattern (152,168),-8,right$(A$,8),12,0,or
820 view# (0,0)-(319,191):for A=0 to 174:roll# 1:for B=0 to 2:for C=0 to 3:def chr$(&B4C)=ENEMYCHR$(C):
next ,,view# (0,0)-(319,31):roll#
830 symbol (16,32),"G A M E  O V E R",2,5,9,0,pset ,1
840 symbol (16,32),"GAME OVER",2,5,9,0,pset ,1
850 for A=32 to 101:view# (0,0)-(319,A):next
860 open:locate 5,14:print [6] "STAGE "[4] ": "[5] right$("0"+mid$(str$(STA),2),2)[6] "   SCORE "[4] "
:"[5] right$("0000000"+mid$(str$(SC),2),8)
870 for A=0 to 4:if SC>SC(A) then N=A:goto #INPUT_NAME else next
880 for A=0 to 999:B=usr(3):if B<253 or strig(1) then #DEMONSTRATION else next:goto #DEMONSTRATION
890 #INPUT_NAME
900 play ..."T255V15L3204CDECDE05CDECDE06CDECDE07CDECDE08CDECDE". "T255V15L3204DEFDEF05DEFDEF06DEFDEF07D
EFDEF08DEFDEF":key 0,""
910 for B=3 to N step -1:ST(B+1)=ST(B):SC(B+1)=SC(B):NA$(B+1)=NA$(B):next
920 locate 2,14:print [6] "$$$$$["[5] A+1[6] "]"-locate 4,15:cflash 1:print [3] "Input your name.(MAX 16
letters)":cflash
930 play "W0T255L8"."W0T255L8"."T255S0M1000L8"
940 R1$(0)="04D4 C8D4E8D4 C8DEDEFD4 C8D4ED4 C8DEDEF":R2$(0)="04F4 E8F4GF4 RRRRRRF4 E8F4GF4 RRRRRRF4":R3$="Y6
0CCC6 6C6 6CC6 0CCC6 6C6 6CC6 0CCC6 6C6 6CC6 6CCC":
950 R1$(1)="04G4 DG4AG4 FGAGABC4 DG4AG4 FGAGAB":R2$(1)="04B4 FA4D5C04B4 RRRRRRB4 FB4D5C04B4 RRRRRR":PLF
=1:L=0:time=35:WCNF=0:CHF=0:LSF=0:C=0
960 locate 0,17:print sum(A,65,90,chr$(A));"0123456789? BE":sum(A,97,122,chr$(A));"!#$%&'()+*-/,.":loca
te 0,19:print [4] "MOVE - JOY STICK : SET - JUMP LEFT":print [4] "MOVE WHITE CURSOR - JUMP RIGHT-JOY ST
ICK":erase# (0,17)-(9,17),1
970 locate 12+L,16:A$=inkey$:ST=stick(1):SC=strig(1):if time>35 then PLF=1-PLF:play R1$(PLF),R2$(PLF),.
R3$+B3$:time=0
980 if SC=ST:JR and ST then if WCNF=0 then WCNF=1:A$=chr$(<-29#(ST=ST1L)-28#(ST=ST1R)):goto 1010 else 101
0 else WCNF=0
990 if SC=ST1L then LSF=0 then LSF=1:goto #SET else 1010 else LSF=0
1000 if SC<>ST1R and ST then CHF=1:goto #CURSOR else 1010 else CHF=0
1010 if A$="":A$=chr$(13) then ST(N)=STR:SC(N)=SC:NA$(N)=scrn$(12,16,16):DA=usr1(0):locate ,,2:goto #DEMONSTRA
TION
1030 if A$="E" and L then L=L-1:print "E":goto 970
1040 if A$="J" and L then L=L-1:goto 970
1050 if (A$<" " and A$<>"") or L=16 then 970
1060 L=L+1:print A$:goto 970
1070 #CURSOR
1080 C=C+(ST=ST1L)-(ST=ST1R):C=C+(C<40)*40:C=C-(C=-1)*40:erase# (0,17)-(39,18):SHIFT=SHIFT+(ST=ST1U or ST
=ST1D)*(SHIFT+(SHIFT=0)):erase# (C,17+SHIFT)-(C,17+SHIFT),1:goto 970
1090 #SET
1100 if SHIFT=0 then if C<38 then A$="E":goto 1020 else if C<39 then A$=chr$(13):goto 1020
1110 A$=scrn$(C,17+SHIFT,1):goto 1020
1120 #INITIALIZE
```

★つぐ美：影さん，デートしてあげる。影：ふん！どうせ夢なんだ（むぎゅっ！）。い，いたい！夢じゃないぞ!!やった…。影：なんだ…夢か。（東京都東村山市・野口町13才）……【影：あー夢も希望もない！】

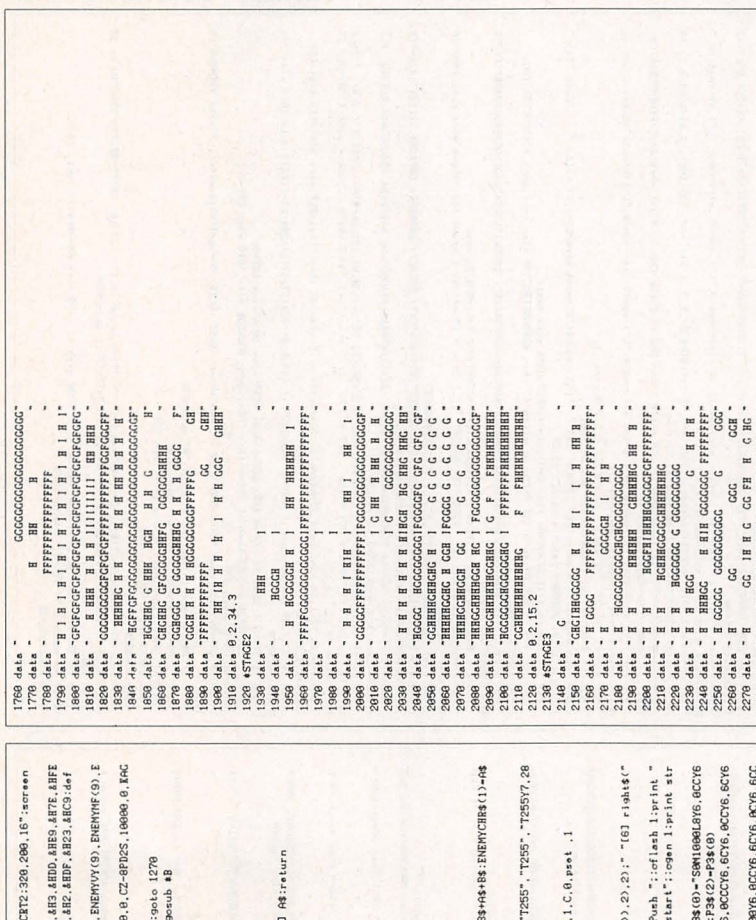
ゲーム・オーバーの後，ベスト5に入ると，名前入れができます。キーボードから直接入力するか，画面にしたがって，ジョイスティックで入力するかしてください。なお，ジョイスティックは，2トリガー用しか使用できません。ジョイスティックでGAMEをするときは，どちらかのトリガー（スペース・キーでもOK）を押しながらRUNして，後は，画面にしたがってください。

かいぞうについて

メイン・プログラムに16K弱使かってますので，NEW ON 0を実行しています。付けたしはほとんどできません。

（NEW ON 3を実行すれば別ですが，漢字入力ができません。［漢字一部使用］）

★

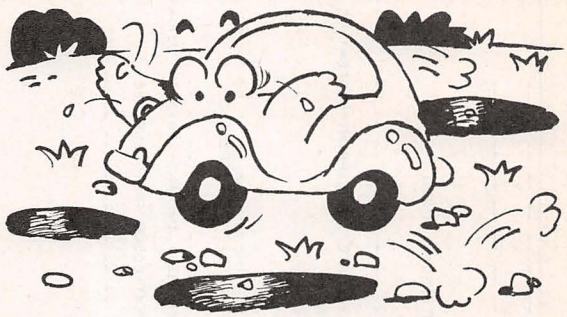


★11月号122ページの人へ。Fと Jのキーだけ形がちがうのは，キーボードを見ずに入力するとき（ブラインド・タッチ），Fと Jを基準にするためです。テンキーの5もそうです。（山形県酒田市・**佐藤功司&H10才**）……**【編：ほー。】**

PASOPIA 7用

ジャンプ
JUMP
ゾーン
ZONE

★身深　薫



内　容

車を操って，横スクロールしてくる地面をうまくジャンプして，苦労しながら進んで行くゲームです。

遊びかた

車が落ちないようにジャンプさせ，「×」をよけながら進んで行きます。でも，面が進んでいくと，ジャンプ力がなくて困ってしまいます。

これは，どうするかというと，「●」を取り続けると，「LEBEL UP!!」と表示され，なんと，ジャンプ力が大きくなるのです。

まちがえて「×」を取ったり，下に落ちたりすると「OIL」が減ります。「×」は50減って，落ちると100減ります。「OIL」が0以下になると，もちろんゲーム・オーバーになります。

車は[8]のキーでジャンプのみですが，ジャンプするタイミングや[8]のキーを押し続ける長さが大切になります。

それから，「●」や「×」を取るとき，車の前の窓（車の右上の部分）で取らないと，だめです。

面をクリアすると，ボーナスとして得点とOILが加えられます。それに，面をクリアするには1～2ぐらいレベルをあげたほうが安全でしょう。

《第1表》変数表

G	地面の位置
R	ラウンド数
J	ジャンプ力
T	ガソリンの数
U	ゴールまでの距離
C	車の位置
SC	スコア
S	スティック
Q	×や●の位置
II，I0	画面判断
BOU	ボーナス
EX	●の取った数

改造のアドバイス

あまりにも簡単，あまりにもむずかしいという人は，220，240行のRNDのところをいじってみてください。

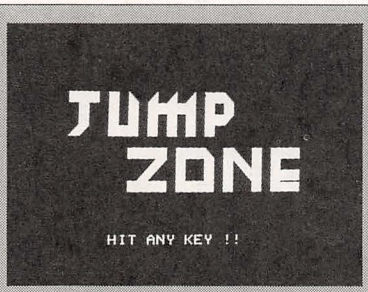
CHECKER FLAG

編：シンプルなゲームですね。

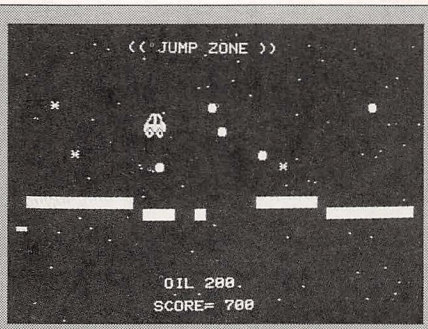
Dr.D：リストが短いので入力が楽だな。ただ，乱数で地面を作るのでなく，データにしたほうがおもしろいんじゃないかな。

編：横に進むだけでなく，上下の動きが加われば，おもしろさもグッとアップするんですがね。

Dr.D：影君も，もう少し働いてくれれば給料もグッとアップするのだが……。



◀《写真1》JUMP ZONEのタイトル。適当なキーでスタート



◀《写真2》タイミングよくジャンプして，とにかく走れ！

▶《写真3》●を取り続けると，レベルアップする。ジャンプ力が増すぞ

▶《写真4》あーあ、オイルが0になるとゲーム・オーバー

★OFコーナーへ手紙をだそうとして，1か月もペンネームを考えたあげく，本名にした僕は，影さんほどじゃないけど，バカです。（群馬県甘楽町・**山田直哉13才**）……**【影：しょうもないことで悩むなってんだい。】**

JUMP ZONEのプログラム・リスト

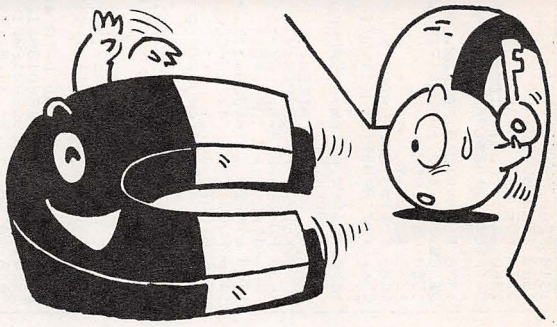
```
10 DEFINT A-Z
20  RANDOMIZE TIME/3
30 CLS:WIDTH 40:SCREEN 0:COLOR=(1,7,2):COLOR=(2,7):COLOR=(3,6)
40 GOSUB 260
50 E=&HD000:H=&HD100:G=14:R=1:J=3:T=300:U=500:EX=0:C=0:SC=0
60 GOSUB 710
70 GOSUB 660
75 '-- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- --
80 D=C:S=STICK(0):IF K=0 THEN C=C+(S=1)-(S=0):IF S=0 THEN K=1:O=0 ELSE O=O+1:IF
O=J THEN O=0:K=1:GOTO 90 ELSE 90 ELSE C=C+1
90 IF II=135 THEN C=C-1:K=0
100 C=C+(C=24)-(C=-1)
110 IF C=18 THEN GOSUB 420
120 A%=&H8000+320*D+96:B%=&HC020:CALL E(A%,B%)
130 A%=&H8000+320*C+96:B%=&HC000:CALL E(A%,B%)
140 ON F+1 GOTO 220,240
150 IF INT(RND*12)=1 THEN Q=INT(RND*7+5):IF INT(RND*2)=1 THEN LOCATE 38,Q:PRINT"
●" ELSE LOCATE 38,Q:PRINT"*"
160 CALL H
170 II=SCREEN(12,C+2):IO=SCREEN(13,C)
180 IF IO=236 THEN PLAY"T255L4805C":SC=SC+100:LOCATE 13,C:PRINT" ":GOSUB 510:GOS
UB 500
190 IF IO=42 THEN NOISE"T100D":LOCATE 13,C:PRINT" ":T=T-50:GOSUB 480
200 U=U-1:IF U=0 THEN 360 ELSE IF T<=0 THEN 570
210 GOTO 80
215 '-- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- --
220 LOCATE 38,G:PRINT"■":IF INT(RND*15)=1 THEN F=1
230 GOTO 150
240 L=L+1:IF INT(RND*((R+1)*3/2)-1)=1 OR L=(R+1)*3 THEN F=0:G=14-INT(RND*(R+1)):
L=0
250 GOTO 150
255 '-- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- --
260 RESTORE:AD=&HD000
270 READ A$:IF A$="END" THEN RETURN
280 IF A$="PEND" THEN AD=&HD100:READ A$
290 IF A$="OEND" THEN AD=&HC000:READ A$
300 A=VAL("&H"+A$):POKE AD,A:AD=AD+1:GOTO 270
310 DATA 4E,23,46,60,69,22,00,DF,EB,4E,23,46,50,59,2A,00,DF,22,F2,DF,3E,11,D3,0C
,F3,3E,03,D3,0F,3E,04,D3,3C,CD,38,D0,2A,F2,DF,01
320 DATA 40,01,09,CD,38,D0,3E,00,D3,3C,3E,02,D3,0F,FB,C9,06,10,1A,77,13,23,10,FA
,C9,PEND
330 DATA 3E,44,D3,0C,F3,3E,03,D3,0F,3E,04,D3,3C,21,48,86,11,40,86,01,78,0C,ED,B0
,21,40,86,11,40,01,06,0A,3E,00,77,19,10,FC,3E,00,D3,3C,3E,02,D3,0F,FB,C9,OEND
340 '-- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- --
350 DATA 07,0D,09,19,31,21,61,FF,E0,B0,98,88,88,8C,8E,FF,FF,E7,DB,BD,66,66,3C,18
,FF,EF,D7,BB,64,64,3C,18,END
355 '-- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- --
360 FOR I=1 TO 38:FOR Z=5 TO 15:LOCATE I,Z:PRINT" ";:NEXT:NEXT
370 BOU=R*1000+(J-R)*500+INT(RND*500)
380 LOCATE 12,8:PRINT"ROUND CLEAR ! !":LOCATE 14,10:PRINT"BOUNS";BOU:SC=SC+BOU
390 LOCATE 14,12:PRINT"OIL +";200+R*50:T=T+200+R*50:R=R+1:U=U+R*200+600:GOSUB 50
0
400 LOCATE 12,14:PRINT"HIT [S] KEY !!":IF INKEY$<>"S" THEN 400
410 GOTO 70
415 '-- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- --
420 NOISE"V15T100L30ADDADDC"
430 FOR I=1 TO 50:COLOR=(1,INT(RND*8)):NEXT
440 FOR I=1 TO 1800:NEXT
450 T=T-100:LOCATE 12,14:PRINT"■■■■■■":C=11
460 A%=&H8000+320*C+96:B%=&HC020:CALL E(A%,B%):COLOR=(1,7,2)
470 GOSUB 480:RETURN
475 '-- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- --
480 LOCATE 14,20:PRINT "OIL";T
490 IF T<=0 THEN 570 ELSE RETURN
495 '-- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- --
500 LOCATE 13,22:PRINT"SCORE=";SC:RETURN
505 '-- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- --
510 EX=EX+1
520 IF EX<>J THEN RETURN
530 LOCATE 20,8:PRINT" LEBEL UP !!! "
540 FOR I=1 TO 10:SOUND 7*I,3:COLOR=(1,INT(RND*8)):NEXT
550 COLOR=(1,2,7):J=J+1:EX=0
560 RETURN
565 '-- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- --
570 GOSUB 640
580 LOCATE 8,6:PRINT"G A M E  O V E R !!":LOCATE 12,10:PRINT"SCORE=";SC
590 LOCATE 10,14:PRINT"TRY AGAIN(Y/N)"
600 A$=INKEY$
610 IF A$="Y" THEN CLS:GOTO 50
620 IF A$="N" THEN CLS:END
630 GOTO 600
635 '-- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- --
640 PLAY"L5T22004P2DC03B04CEP5EP5C","L5T22004P2FE04D04CCP5CP5C"
650 RETURN
660 '-- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- --
670 IF R=1 THEN FOR I=1 TO 100:PSET(INT(RND*320),INT(RND*200)),INT(RND*4):NEXT
680 LOCATE 10,0:PRINT"(( JUMP ZONE ))"
690 FOR I=1 TO 38:LOCATE I,14:PRINT"■";:NEXT:GOSUB 480:GOSUB 500
700 RETURN
705 '-- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- --
710 LOCATE 0,5:COLOR 5
715 LOCATE 0,5:COLOR 5
720 PRINT"
730 PRINT"
740 PRINT"
750 PRINT"
760 PRINT"
770 PRINT"
780 PRINT"
790 PRINT"
800 PRINT"
810 COLOR 7
820 LOCATE 11,18:PRINT"HIT ANY KEY !!"
830 COLOR 5
840 IF INKEY$="" THEN 840
850 LOCATE 11,18:PRINT"                "
860 FOR I=1 TO 38:CALL H:NEXT:COLOR 7
870 RETURN
```

評…これ，どういう意味よー（つく美）

★影さんは電波新聞社で，なにか役に立っているのですか？よかったら，僕にください。(福井県三方郡・吉田悟史 13才)……【編：影さんは取材に行ったり，投稿チェックをしたり，読者のおもちゃにもなったり，大変な人です。】

PC-6001/mkII/6601/SR(モード1, ページ2)用

マグネット
MAGNET
ビード
BEAD



★新野　恵貴

STORY

A.D.4520,（う〜ん，ここんとこ未来ばっかし）核放棄(ほうき)条約ができた。

そのため，核弾頭(かくだんとう)製造工場で働いていた「マグネットビード」とよばれる，大きなガラス玉に磁力発生装置をつけたものが廃止となった。

その後，「マグネットビード」の残ったものは競技に利用されるようになった。

その競技とは……。

PANEL(パネル)

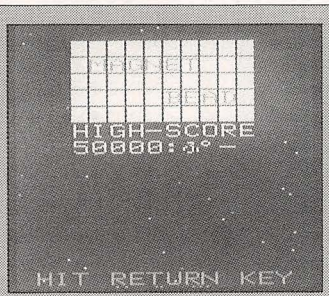
競技の前にパネルの種類を知っておいてもらいます。

- ノーマル・パネル（黄色いたくさんあるパネル）
- コイルパネル（緑で中心に色のついてるやつで計4枚）
- キーパネル（カギのようなものが書いてあるパネル）
- エグズィット・パネル（Eと書いてあるパネル）
- プール（青っぽいやつ）
- マグネット・ビード（自分。まるいやつ）

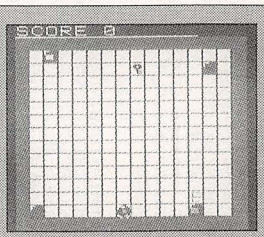
How to PLAY

それでは競技の説明をします。

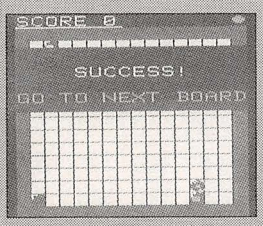
タイトルができたらリターン・キーでスタート。画面がでて，ドラムの音が「チッチッチッ(!?)」となったらスタート。



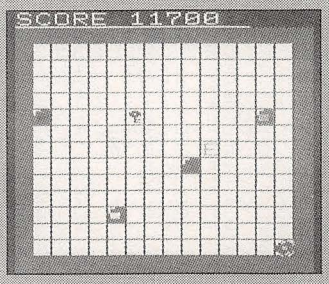
▲《写真1》MAGNET BEADのタイトル画面。リターン・キーでスタート



▲《写真2》これが1面。鍵を取ってEのパネルまで進む。鍵を取ればあとは簡単だ



▲《写真3》やった!!面クリアだ。タイムの残りで，ボーナス・ポイントがもらえる



▲《写真4》これは2面。この面はコイルパネルをうまく利用しないとクリアできないゾ

基本的なルールは，キーパネルを通ってエグズィット・パネルに行けばいーわけです。

自分の動かしかたは，かんたんで複雑です(なんのこっちゃ…)。

右上にまるがありますねぇ〜。自分はこの色と同じ中心の色をもつコイルパネルに引きつけられます。

引きつけられるといっても，一直線にいくのではありません。何回もやってコツをつかんでください。

ちなみに，中心のないコイルパネルは緑，右上にまるがないときは青だと思ってください。

キー操作は，カーソル・キーのどれでもいいから押すと，緑から黄→青→赤→緑というふうに右上のまるの色が変わります。

それとスペース・キーを押すと，引きつけられずに反発（といっても逆に動く）します。この反発もゲームのクリアの重要なかぎとなります。

このゲームは説明をひととおり読んだら，とにかくやってみるのが上達への近道です。

競技の終了は，

- コインパネル，プールにぶつかる。
- タイムがなくなる（スコアの下のイエロー・ライン）。
- 全10面をクリアするのです。

ハイスコアになると5文字のネーミングができます（例のごとく訂正できません）。

あ，そうそう，キーパネルを通らずにエグズィット・パネルにいくと，やっぱりゲーム・オーバーです。

さいごに

プログラムは**リスト1**をロード，ラン，**リスト2**をロード，ランで動きます。

★親愛なる編さん。誕生日のプレゼントに影さんをあげます。生ものだから，はやめに処理してくださいね。(東京都中野区・小島隆信17才)……【**編**：これ，つぐ美さんにあげますよ。**つぐ美**：いらないわよ!!**影**：私は物か!!】

MAGNET BEADのマシン語・リスト

```
10 CLEAR50,&HDCFF:CLS:PRINT"- MA
GNET BEADS -":PRINT " By S.Nii no
"
20 FORI=&HDE00TO&HDE3A:READA$:A=
VAL("&H"+A$):POKEI,A:M=M+A:NEXT
30 IF M<>6729 THEN PRINT"300-370
のどこかがちがいます。":CHR$(7):END
40 M=0:AD=&HDD00:FORL=1TO3
50 FORI=ADTOAD+&H17:READA$:A=VAL
("&H"+A$):POKEI,A:M=M+A:NEXT
60 AD=AD+&H20:NEXT
70 IF M<>6652 THEN PRINT"800-880
のどこかがちがいます。":CHR$(7):END
80 POKE&HFAEB,&H0F:POKE&HFAEC,&H
DE:DX=&HDE14
90 SCREEN 3,2
100 LINE(0,0)-(15,11),2,BF:LINE(
15,0)-(15,11),3:LINE-(0,11),3
110 AD=&HDDE0:GOSUB250
120 POKEDX,&H20:AD=&HDD60
130 FORL=1TO3:A=USR(&HE200)
140 LINE(3,4)-(8,7),L,BF
150 GOSUB250:AD=AD+&H20:NEXT
160 FORI=&HDDC0TO&HDDDFSTEP2:POK
EI,&H88:POKEI+1,&H22:NEXT
170 D$=CHR$(&H22):F$="R20":E$=D$
+","+D$:AD=&HDF00
180 A$="GDFGGDFGFDFDGR"
190 B$=" C C C C C CCR"
200 FORL=1TO14:A1$=MID$(A$,L,1):
C$=D$+A1$+E$+F$+A1$+E$+MID$(B$,L
,1)+D$
210 A1=AD:FORI=1TOLEN(C$):POKEA1
,ASC(MID$(C$,I,1)):A1=A1+1:NEXT
220 POKE A1,0:AD=AD+&H10:NEXT
230 SCREEN 1,1,1:CLS:PRINT"OK!NI
CE!LIST2ロードして!":END
250 A1=AD:FORI=&HE200TO&HE370STE
P32:POKEA1,PEEK(I):A1=A1+1:NEXT
260 FORI=&HE201TO&HE371STEP32:PO
KE A1,PEEK(I):A1=A1+1:NEXT:RETUR
N
295 REM●●●●●●● マシンご ●●●●●●●●●●
296 REM        CHR PUT
300 DATA06,0C,1A,77,D5,11,20,00
310 DATA19,D1,13,05,20,F4,C9,CD
320 DATA41,07,EB,11,00,DD,E5,CD
330 DATA00,DE,E1,2C,CD,00,DE,C9
335 REM        MUSIC
340 DATA26,DF,3A,60,DE,6F,CD,B3
350 DATA1E,3A,60,DE,C6,10,32,60
360 DATADE,FE,E0,20,05,3E,00,32
370 DATA60,DE,C9
795 REM●●●●●●● キャラクター データ ●●●●●
796 REM       MAGNET BEADS
800 DATA56,59,64,60,80,83,83,80
810 DATA20,60,58,A6,97,27,0B,0B
820 DATA02,C2,C2,02,0B,1B,66,9A
825 REM       MAGNET PANEL
830 DATA54,40,40,40,3F,3F,3F,3F
840 DATA00,00,00,AA,02,02,02,02
850 DATAC2,C2,C2,C2,02,02,02,AA
855 REM      KEY PANEL
860 DATA55,5A,6A,69,6A,5A,56,56
870 DATA56,56,55,AA,56,96,A6,A6
880 DATAA6,96,56,A6,56,A6,56,A^
```

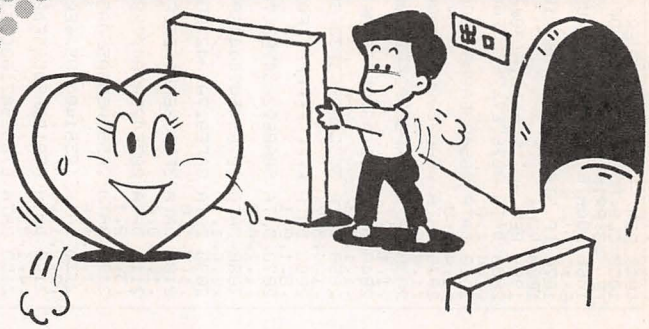
MAGNET BEADのメイン・プログラム・リスト

```
10 DIM P(15,15),AB$(15):CLS:PLAY
"L1CDEFGA4
20 CR(0)=&HE0:CR(1)=&HC0:GOTO100
0
25 REM●●●●●●●● MAIN ●●●●●●●●●●
30 EXEC&HDE20:POKEDX,&HE0:A=USR(
P(X,Y))
40 S=STICK(0):C=C-(S<>0):C=C+(C=
5)*4:COLORC:LOCATE15,0:PRINT"●"
50 V=SGN(V(C)-X):W=SGN(W(C)-Y):I
FSTRIG(0)=1THENX=X-V:Y=Y-W:GOTO7
0
60 X=X+V:Y=Y+W
70 P=PEEK(P(X,Y)+1):CL=(EX=XANDE
Y=Y):O=(P<>86ORCL=-1ANDKE=0)
80 KE=KE-(KX=XANDKY=YANDKE=0)
90 POKEDX,0:A=USR(P(X,Y))
100 IFCL=-1ANDKE=1GOTO200
110 PSET(TM,11),3:TM=TM-1:IFTM=-
10RO=-1GOTO280
120 GOTO 30
195 REM●●●●●●● CLAER! ●●●●●●●●●
200 PLAY"L10","L10","L10"
210 LINE(0,30)-(255,90),3,BF:LOC
ATE4,4:COLOR2:PRINT"SUCCESS!"
220 A$="ODGFGDDFDG":B$="R10CR10C
R10CR10CC":GOSUB970
230 SC=SC+100*TM:IFRO=10GOTO400
240 COLOR 4:LOCATE0,6:PRINT"GO T
O NEXT BOARD";
250 FORI=1TO500:NEXT:RO=RO+1
260 K1=K1-(KS=0):PF=-PF:IFK1=3AN
DKS=0THENKS=1:RESTORE2000
270 GOTO1220
275 REM●●●●●●● GAME OVER ●●●●●●
280 SOUND7,201:PLAY" ","SM10000"
,"SM10000"
290 PLAY" ","O1B1","O1F1":Q=P(X,
Y)
300 FORI=1TO50:POKEDX,0:A=USR(Q)
:POKEDX,&HE0:A=USR(0):NEXT
310 COLOR2,3:CLS:EXEC&H1BB3:SOUN
D7,&HDC:PLAY P$,P$,P$
320 LOCATE3,5:PRINT"GAME OVER"
330 A$="DGFGDGFGFDFDG":B$="R10CR
10CR10CR10CR10Cr10CC":GOSUB970
340 EXEC&H1058:FORI=1TO200:NEXT:
IF HI>SC GOTO 1100
345 REM●●●●●●●● NAMING ●●●●●●●●
350 CLS:PRINT" HIGH-SCORE!!":N$=
"":HI=SC:X=6
355 SOUND1,0:FORL=1TO255STEP5:SO
UND0,L:SOUND8,15:A=986/6:NEXT:SO
UND8,0
360 COLOR 2:LOCATE4,5:PRINT N$"_
"
370 A$=INKEY$:PLAY"O3D#D#","O2FF
","R10C":IFA$=""GOTO370
380 COLOR3:LOCATE4,5:PRINTN$"_":
N$=N$+A$:X=X+1:IFX<>11GOTO360
390 EXEC&H1BB3:GOTO 1100
395 REM●●●●●●● ALL CLAER! ●●●●●
400 COLOR2,3:CLS:PRINT:PLAY "L10
","L10","L10":RESTORE2500
410 FORI=1TO10:READ S,C,A$:COLOR
 C:PRINT SPC(S);A$:NEXT
420 POKEDX,&HE0:FORI=0TO15:A=USR
(P(I,8)):NEXT:POKEDX,0:A=USR(P(0
,8))
430 POKEDX,&H20:A=USR(P(15,8)):A
=SC*10:LOCATE2,11:PRINTA;"P.T.S
435 SC=SC+A
440 A$="O3DFDFDFDFEG#EG#EG#EG#":
B$="O2DEDEDEDEFGFGFGFG"
450 FORI=1TO3:PLAYA$,B$,"R10CR10
CR10CR10CR10CR10CR10CR10C"
460 PLAY"FFFFEEEED#D#D#D#D#R","G
GGGFFFFEEEEE","DDDDDDDDDDDDD":NE
XT
470 GOSUB980
500 FORX=0TO14:POKEDX,&HE0:A=USR
(P(X,8)):POKEDX,0:A=USR(P(X+1,8)
)
510 NEXT:Y=8:RO=0:GOTO280
515 REM●●●●●●●● MUSIC ●●●●●●●●●
970 PLAY A$,"R64"+A$,B$
980 IFPEEK(&HFD1B)<>0GOTO 980
990 RETURN
995 REM●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1000 FORY=0TO15:FORX=0TO15:P(X,Y
)=&HE200+X*2+Y*384:NEXT:NEXT
1010 FORI=0TO15:READ AB$(I):NEXT
:DX=&HDE14:HI=50000:N$="ぷ゜-
1015 REM●●●●●●● タイトル ●●●●●●●●●●
1100 SCREEN 3,2,2:COLOR4,3,1:CON
SOLE0,16,,0:CLS
1110 FORI=1TO20:V=INT(RND(1)*256
):W=INT(RND(1)*192)
1120 PSET(V,W),2:PSET(W,V),4:NEX
T:POKEDX,&HE0
1130 FORY=1TO5:FORX=3TO12:A=USR(
P(X,Y)):NEXT:NEXT
1140 LOCATE4,2:PRINT"MAGNET":LOC
ATE8,4:PRINT"BEAD"
1150 COLOR 2:LOCATE3,6:PRINT"HIG
H-SCORE"
1160 LOCATE8-LEN(STR$(HI)),7:PRI
NT HI":"N$:COLOR4
1170 LOCATE1,15:PRINT"HIT RETURN
 KEY";
1180 EXEC&H1058:KS=1
1190 IFINKEY$<>CHR$(13)GOTO1190
1191 IFSTRIG(0)=0ORRO=10ORRO<4TH
ENRESTORE2000:RO=0:KS=0
1195 REM●●●●●●●● しょき 2 ●●●●●●●●●
1200 SC=0:RO=RO+1:PF=1:K1=0:C(1)
=&H60
1210 C(2)=&H80:C(3)=&HA0:C(4)=&H
20
1220 C=1:KE=0:TM=200
1230 SOUND7,&HDC:P$="SM2000L10":
PLAY P$,P$,P$
1235 REM●●●●●●●● START ●●●●●●●●●
1240 COLOR,3:CLS
1250 LOCATE4,5:COLOR2:PRINT"ROUN
D";RO
1260 A$="ODGFGDGFGG#G#G#G#G#L15"
:B$="R10CR10CR10CR10CCCCCCL15
1270 GOSUB970
1275 REM●●●● SCREEN MAKE ●●●●●●
1280 LOCATE2,1:CLS:LINE(0,0)-(255
,11),3,BF:LOCATE0,0:PRINT"SCORE"
;SC
1290 POKEDX,&HC0
1300 FORI=0TO15:A=USR(P(I,1)):A=
USR(P(I,15)):NEXT
1310 READ M$:G=1:O=1
1320 IFKS=0GOTO1460
1330 FOR W=2 TO 14
1360 C$="":FORI=1TO4:A$=MID$(M$,
Q,1):C$=C$+AB$(VAL("&H"+A$)):O=O
+1:NEXT
1370 FORM=0TO15:POKEDX,CR(VAL(MI
D$(C$,M+1,1))):A=USR(P(M,W))
1380 NEXT:NEXT
1390 READX,Y
1400 FORI=1TO4:READV(I),W(I):POK
EDX,C(I):A=USR(P(V(I),W(I))):NEX
T
1410 READKX,KY,EX,EY:POKEDX,&H40
:A=USR(P(KX,KY))
1420 COLOR 4:LOCATEEX,EY:PRINT "
E":POKEDX,0:A=USR(P(X,Y))
1430 POKE&HDE60,0:PLAY "O","O":I
FPF=-1THENPLAY "O3","O3"
1440 LINE(0,11)-(200,11),2
1450 PLAY " "," "L3CCCCL15":GO
SUB980:GOTO 30
1460 FORM=2TO14:A=USR(P(0,M)):A=
USR(P(15,M)):NEXT
1470 POKEDX,&HE0:FORM=2TO14:FORW
=1TO14:A=USR(P(W,M)):NEXT:NEXT:G
OTO1390
1500 DATA0000,0001,0010,0011,010
0,0101,0110,0111,1000,1001,1010
1510 DATA1011,1100,1101,1110,111
1
1515 REM●●●●●● ROUND DATA ●●●●●●
2000 DATA8001800180018001800019BC
58B418AC58BC1800180018001800 1
2010 DATA07,14,01,14,02,02,13
2020 DATA03,12,14,08,03,12,13
2025 REM
2030 DATA8001800180018F818001800
187C1800180018011800180018001
2040 DATA14,14,09,09,05,12,01
2050 DATA06,13,06,06,06,10,08
2055 REM     12,07
2060 DATA8001A22580018001889180018001A4898001800182218221
2070 DATA08,13,08,04,14,11,14
2080 DATA10,09,14,03,11,13,10
2085 REM
2090 DATA8001800180018001800180FF800180018001FFF9840180018001800180018001
2100 DATA01,14,10,14,14,10,01
2110 DATA08,14,03,07,08,13,03
2115 REM
2120 DATAC003A00590098001A041A041A041A041A041A041800180018001
2130 DATA07,08,07,02,07,14,01
2140 DATA08,14,08,12,08,03,08
2145 REM
2150 DATA800B800581CB8145E1CB800
5E00B8001801D8015815D81458225
2160 DATA10,07,04,09,07,10,11
2170 DATA07,08,05,01,07,08,14
2175 REM
2180 DATABFF1A011AD15AD81AD85AD8
1AD818581801B80118011801 1F
2190 DATA01,14,03,03,06,04,13
2200 DATA13.09,04.04,03,13,12
2500 DATA 4,2,VICTORY!,0,0,,1,2,
YOU ARE GREAT!,0,0,
2510 DATA 2,2,FROM,3,4,MAGNET BE
AD,0,0,,0,0,,0,0,
2520 DATA 1,4,SPECIAL BOUNS
```

★影さん！お願いがあります。ぜひ私の家庭教師になってください。お礼に、何時間でもゲームをさせてあげますよ!!（埼玉県坂戸市・LOVELYBOY16才）……【編：えーっ！影さんが家庭教師を？日本の将来があぶない。】

PC-6001/mkII/6601/SR(モード1,ページ2)用

らいとくん



★殿城　直人

内　容

さーくん"○"を操作してらいとくん"♡"を出口"E"に誘導するゲームです。

遊びかた

RUNするといきなりゲームがはじまります。らいとくんは進行方向に対して右に道があると右にまがります。また右にも前にもいけないときはUターンします。

自分(さーくん)はカーソル・キーで上下左右に移動し，スペース・キーで下の"□"の数だけ，カベを置くことができます。また下の"イ"の数だけカベを壊すことができます。このときは壊したいカベに体当たりしてください。

さあ，カベを置いたり壊したりして，あなたは30の部屋に住みついた有害生物らいとくんを追いだせるか！

注意

これらの部屋はらいとくんに汚染されているため，横のＴＩＭＥの分しか，さーくんは生きていられません。

改造について

このゲームがすぐ終わってしまう人は，1020行のＬ＝Ｌ－１を消してください。いくら死んでもかまわなくなります。

またＤＡＴＡは，面ＤＡＴＡ，さーくんのスタート位置(Ｘ，Ｙ)，らいとくんのスタート位置(Ｅ，Ｔ)，らいとくんのスタート方向，置けるカベの数，壊せるカベの数の順です。

《第１表》変数表

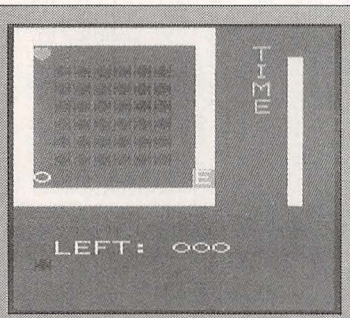
Ｘ(1~4)，Ｙ(1~4)	…らいとくん移動用
Ｓ	…スコア
Ｌ	…自分の数
ＳＴ	…面数
Ｘ，Ｙ	…さーくんの座標
Ｅ，Ｔ	…らいとくんの座標
Ｆ	…敵の進行方向
ＷＡ	…置けるかべの数
ＭＡ	…壊せるかべの数
ＴＩ	…タイム
Ａ$	…かべ
Ｄ$	…ＤＡＴＡ読込用

CHECKER FLAG

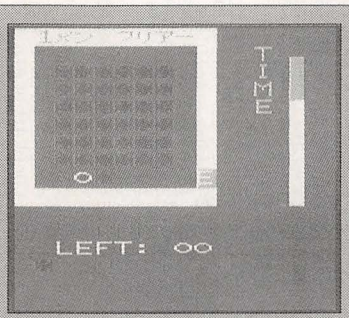
編：ユニークなパズルゲームですね。

Dr.D：そうだな，時間を入れてリアルタイムにしたのがいいぞ。それに面が30あるのもいい。

編：ぜひ打ち込んで全面クリアにトライしてみましょう。

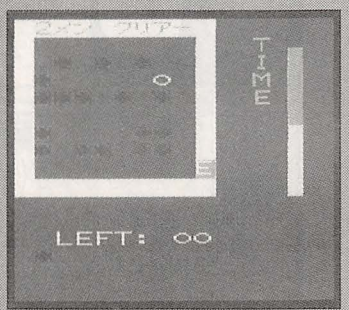


◀《写真１》ゲーム・スタート。１面はブロックが１個置ける

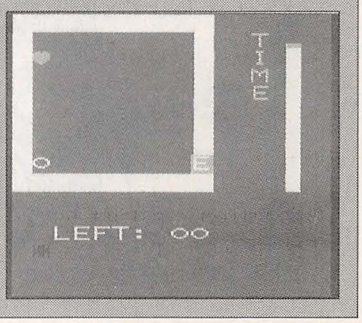


◀《写真２》♥をEに誘導すると面クリア

▶《写真３》面クリアするとタイムの残りが得点になる



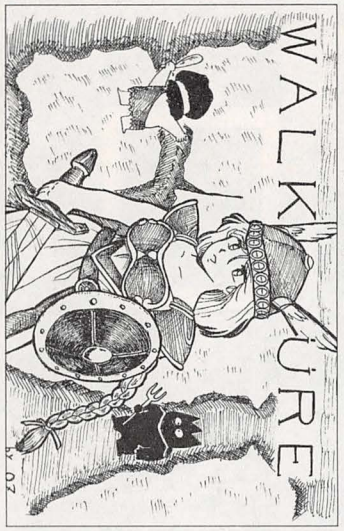
▶《写真４》３面は簡単そうで意外にむずかしい面だゾ



★イシターにでてくるローパーは影さんそっくりだ。ギルには見むきもせず，ひたすらカイに向かって一直線。こんなヘンタイローパーは，ヒートボディで殺すのが一番だ!!(福岡市・Ｍろーばー16才)……【影……。】

らいとくんのプログラム・リスト

```
1 REM
2 REM                    -1986年---
3 REM                      7/22
4 REM                  By
5 REM                    Pelsia
6 REM ------ しょきせってい ------------
7 DIM X(4),Y(4):X(1)=1:Y(2)=1:X(
3)=-1:Y(4)=-1
10 A$="日"+CHR$(29)+"●":S=0:L=4:S
T=1
19 REM ------ かﾞめん ひょうしﾞ --------
20 SCREEN 3,2,2:CONSOLE,,,0:CLS
30 LINE(0,0)-(160,120),2,BF
40 LINE(16,12)-(144,108),1,BF
50 LINE(144,108)-(160,96),4,BF
60 COLOR 2:LOCATE 9,8:PRINT"E"
65 READ D$
70 Q=0:W=1:FOR I=1 TO16
80 A=VAL("&H"+MID$(D$,I,1))
90 Z=8:FOR J=1 TO 4
100 IF(A AND Z)=Z THEN COLOR 3:L
OCATE Q*4+J,W:PRINT A$
110 Z=Z/2:NEXT J:Q=Q+1:IF Q=2 TH
EN Q=0:W=W+1
120 NEXT I
130 IF EE=0 THEN READ XX,YY,EX,T
T,FF,WW,MM
135 X=XX:Y=YY:E=EX:T=TT:F=FF:WA=
WW:MA=MM:TI=100
140 COLOR2:LOCATE X,Y:PRINT "○"
150 COLOR4:LOCATE E,T:PRINT "♥"
160 COLOR 3:LOCATE 2,11:PRINT "S
CORE:";S
170 COLOR 2:LOCATE 2,12:PRINT "L
EFT:";LEFT$(" ○○○",L)
180 COLOR4:FOR I=1 TO 4:LOCATE 1
2,I:PRINT MID$("TIME",I,1):NEXT
190 LINE(220,20)-(230,120),2,BF
200 COLOR 3:LOCATE 1,13:PRINT A$
:"=";WA
205 LOCATE 7,13:PRINT "ｲ=";MA
210 FOR I=0 TO 100:NEXT:PLAY"v18
cegoo5c2o"
215 IF PEEK(&HFD1B)=1 THEN 215
249 REM ------ ﾒｲﾝ ﾙｰﾁﾝ ---------
250 COLOR 1:LOCATE X,Y:PRINT A$
255 PLAY "t255g64t120"
260 I=STICK(0):X1=(I=7)-(I=3):Y1
=(I=1)-(I=5)
270 P=POINT((X+X1)*16+8,(Y+Y1)*1
2+6)
275 IFSTRIG(0)=1THEN GOSUB 500
280 IF P=3 AND MA>0 THEN GOSUB 6
00:GOTO 300
285 IF ST=31 THEN 800
290 IF P<>1 THEN X1=0:Y1=0
300 X=X+X1:Y=Y+Y1
310 COLOR 2:LOCATE X,Y:PRINT"○"
330 COLOR 1:LOCATE E,T:PRINT"♥"
340 F1=F+1:IF F1=5 THEN F1=1
350 P=POINT((E+X(F1))*16+8,(T+Y(
F1))*12+6)
360 IF P=1 THEN F=F1:GOTO 390
370 P=POINT((E+X(F))*16+8,(T+Y(F
))*12+6)
380 IF P<4 AND P>1 THEN F=F+2:IF
 F>4 THEN F=F-4
385 IF P=4 THEN 700
390 E=E+X(F):T=T+Y(F)
400 COLOR 4:LOCATE E,T:PRINT"♥"
405 IF X=E AND Y=T THEN 1000
410 LINE(220,120-TI)-(230,120-TI
),4
420 TI=TI-1:IF TI<0 THEN 1000
430 GOTO 250
499 REM ------ かﾍﾞ を おく ---------
500 IF P<>1 OR WA=0 OR I=0 THEN
RETURN
510 PRINT CHR$(7):COLOR 3:LOCATE
 X+X1,Y+Y1:PRINT A$:X1=0:Y1=0
520 COLOR 1:LOCATE 3,13:PRINT WA
:WA=WA-1:COLOR 3:LOCATE 3,13:PRI
NT WA
530 RETURN
599 REM ------ かﾍﾞ を けす ---------
600 COLOR 1:LOCATE 9,13:PRINT MA
:MA=MA-1:COLOR 3:LOCATE 9,13:PRI
NT MA
610 PLAY "c+64c64c-64":RETURN
699 REM ------ めん クリアー ----------
700 COLOR4:LOCATE 0,0:PRINTST;"メ
ン クリアー";CHR$(7)
710 SOUND7,56:SOUND12,2:SOUND0,4
0:SOUND13,8:SOUND8,16
720 PAINT(220,120-TI),4,1
730 SOUND8,0
740 LOCATE 0,9:PRINT TI*10"Pts.
750 COLOR 1:LOCATE 8,11:PRINT S:
S=S+TI*10:COLOR3:LOCATE8,11:PRIN
T S
760 FOR I=0 TO 250:NEXT
770 ST=ST+1:EE=0
780 LINE(0,156)-(255,168),1,BF
785 IF ST=31 THEN 800
790 GOTO 30
799 REM ---- ぜﾝめん クリアー --------
800 CLS:COLOR 4
810 LOCATE 5,1:PRINT"おめでﾞとう!"
820 COLOR2:PRINT
830 PRINT" あなたは ぜﾝめん せいは"
840 PRINT"              しました。":PRINT
845 PRINT"   YOUR SCORE"
846 PRINT"              =";S:PRINT
850 PLAY "sm9000t150r6418gggfe2a
aagf2eefgaaaabbabo5c0l"
860 FOR I=0 TO 1000:NEXT
870 PRINT"  ごくろうさま!
by ペルシャ"
880 IF STICK(0)=0 THEN 880
890 END
999 REM ------ しんたﾞ しょり --------
1000 PLAY "gfedc2"
1010 COLOR 1:LOCATE 2,12:PRINT "
LEFT: ○○○"
1020 L=L-1:EE=1
1030 COLOR 2:LOCATE 2,12:PRINT "
LEFT:";LEFT$(" ○○○",L)
1035 IF L=1 THEN 1050
1037 LINE(16,12)-(144,108),1,BF
1038 LINE(0,121)-(255,192),1,BF
1040 FOR I=0 TO250:NEXT:GOTO 70
1049 REM ------ GAME OVER -------
1050 CLS:POKEFD1B,0:COLOR 3:LOCA
TE 3,3:PRINT "GAMEOVER"
1060 LOCATE 3,5:PRINT "PUSH SPAC
E!!"
1070 IF STRIG(0)=0 THEN 1070
1080 RUN
1999 REM --- かﾞめんDATA(30めんふﾞん)-
2000 DATA 007E7E7E7E7E7E00,1,8,1
,1,4,1,0
2010 DATA 005400EA0086B600,1,8,1
,1,4,2,0
2020 DATA 0000000000000000,1,8,1
,1,4,4,0
2030 DATA 0FAF8F8F2F07FF00,1,8,1
,1,1,1,1
2040 DATA 10D6D6C2FEFBFAFC,6,7,1
,1,1,0,3
2050 DATA 3C3CCFCFF3F33F30,6,8,1
,1,4,3,7
2060 DATA FFFFFFFFFFFFFF00,3,8,1
,8,1,0,1
2070 DATA 5060E72634783C7F,2,7,1
,1,2,0,9
2080 DATA 0076545474444600,3,3,1
,1,4,1,1
2090 DATA 00FE027A5A427E00,3,5,1
,1,1,1,0
2100 DATA 3F9FCBE1FCFDFDF8,6,8,1
,1,1,0,4
2110 DATA 007E425A5A427E00,1,1,3
,3,4,2,1
2120 DATA 2A55AA55AA55AA54,8,8,1
,1,1,1,6
2130 DATA 10381404C8526E00,5,8,4
,7,2,1,2
2140 DATA FF81BDA5B585FD01,7,8,4
,4,1,0,1
2150 DATA E7A5C5A7100C0810,7,5,7
,2,2,2,1
2160 DATA 2800E8284A8D4929,7,8,1
,4,4,2,4
2170 DATA 007E247E24242400,7,8,2
,3,3,3,0
2180 DATA 005612700E486A00,3,6,1
,1,2,2,0
2190 DATA 241899FFFFFFA500,7,7,4
,1,1,1,6
2200 DATA 08AAAAAAAAAAAAA2,8,8,1
,1,1,1,2
2210 DATA 015456505E407E00,3,8,1
,1,2,1,1
2220 DATA 3F5FAFD7EBF5FAFC,8,8,1
,1,4,1,7
2230 DATA 3C66C3A581DB663C,8,7,1
,2,4,0,5
2240 DATA 00999918BDFFBD00,2,7,1
,1,1,0,1
2250 DATA 00E0A7E595170000,1,1,7
,4,2,5,1
2260 DATA 894218BC3D184291,7,8,1
,2,2,0,3
2270 DATA 2466E70000E76624,3,4,1
,1,4,3,3
2280 DATA 00FFFFFFFFFFFF00,1,8,1
,1,1,0,6
2290 DATA 00470028A1A61804,8,8,1
,1,4,3,1
```



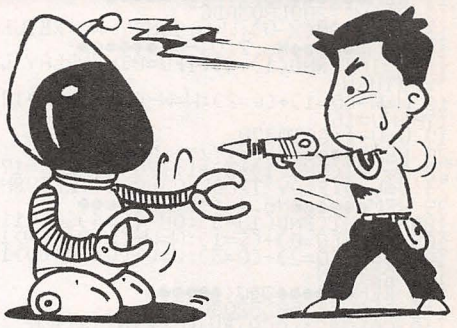
評…尊敬してます(つぐ美)

評…おえーっ!(編)

★食堂にて…つぐ美：今日は、私のおごりよ!!じゃんじゃん食べて。影：よっ!!太っ腹!/編：ゲーム・オーバー。
(兵庫県朝来郡・数波亜乱暴13才)……【編：せっかくおごってもらえたのになあ。影：もーけっこうだ!!】

PC-6001mkII/6601/SR(モード5, ページ2)用

The House of きかい



★DBT

ストーリー

20××年，地球は，ＡＩ（人工知能）搭載型機械に支配されていた。

これは，あまりにも進化しすぎた機械文明が作りだした超高性能ＡＩにより，機械が自分自身の考えを持つようになってしまったからである。

人間達は，機械のかん視の目をのがれ地下で生活していた。「このままでは，人類は滅亡してしまう」誰もがそう感じていたそのとき，１人の勇者が現れた。勇者は人類の期待を一身に背おって，中枢機械の破壊へとむかった。

遊びかた

カーソル・キーの←，→で勇者を左右に，↑でジャンプします。攻撃はスペース・キーです。

敵（機械）は６種類あり，全部倒すと１周したことになります。５周すると敵を全滅させたことになります。

また，敵を１匹倒すごとに弾の撃てる距離が伸びます。また，勇者の数も増えます。

敵は１周するごとに体力が増えるので面が進んでから死ぬと，クリアがむずかしくなります（グラディウスみたい）。

プログラムについて

リストがかなり長くなってしまいました。

《第１表》変数表

X，Y	自分の座標
V，W	敵の座標
R	ラウンド
S	周の数
H	弾の距離
M	自分の数
P	敵に弾が当たった数

したが，まちがわずに入力してください。今度は，マシン語を使って，シンプルで美しく，かつおもしろいゲームを作りたいと思います。

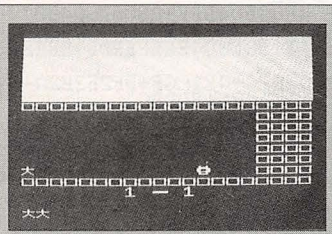
CHECKER FLAG

編：このゲーム，見た目は悪いですが，なかなかおもしろいですよ。

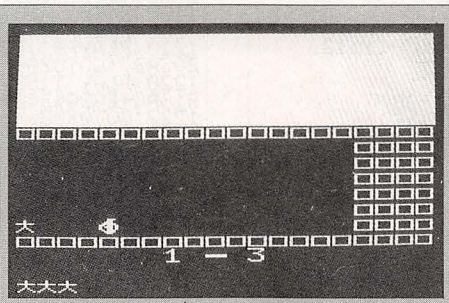
Dr.D：たしかに，ノーマル・キャラクターで，スピードも遅いのだが，ゲームとしてはまずまずだな。ただし，リストはムダが多いゾ!!

編：つまり自分の実力を最大限に生かすことが大切だと言うことですね。

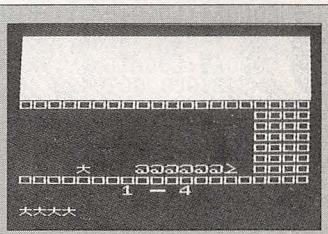
Dr.D：そうだ！そうしてステップ・アップして行くのだ。



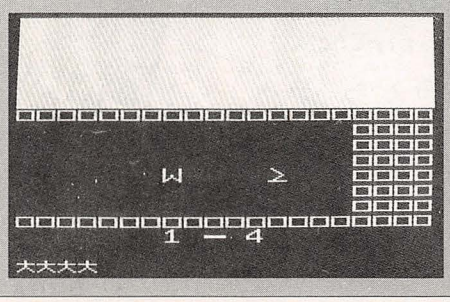
▲《写真１》敵だ!!こいつは真っすぐに進むだけだ



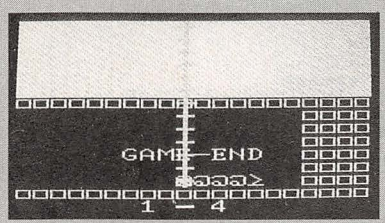
▲《写真２》弾が命中したぞ!!１周目は一撃で倒せる



▲《写真３》でた!!４面の親王だ。こいつは手ごわいぞ



◀《写真４》ジャンプ攻撃をうまく使って倒そう



◀《写真５》大が全部なくなるとゲーム・オーバー

★僕は最近不安に思うのですが，16才でベーマガを読むのは子供っぽいでしょうか？（長崎県佐世保市・**荒木征則16才**）……【影：そんなことはない！それでは，あの年で今だにベーマガにでているDr.はどうなるんだ!!】

```
5 SCREEN3,2,2,2:CONSOLE,,0,0:GOTO712
10 REM●●●●●●てきいどう ルーチン●●●●●●
11 REM●●●●●●No.1;あくま●●●●●
12 PLAY"T200L8O3ADC"
13 V=V+SGN(X-V):W=W+SGN(Y-W):RETURN
14 REM●●●●●●No.2;ウィーザ゛●●●●●●
15 Q=INT(RND(1)*4):IFQ=0THENPLAY"L1604CB":RETURN
16 W=W-(Q=1)+(Q=2):W=W-(W<9)+(W>12):IFV<1THENV=16
17 V=V-1:GOTO370
20 REM●●●●●●No.3;イノキ゛ュウ●●●●●●
22 Q=INT(RND(1)*3)+1:IFV<3THENV=17
24 V=V-Q:PLAY"T200L4O3B06C":RETURN
99 REM●●●●●●No.4;ト゛ラーン●●●●●●
100 Q=INT(RND(1)*5):ON-(Q=4)GOTO110
105 W=W-(Q=0)+(Q=1):W=W-(W<9)+(W>12)
106 V=V-(Q=2)+(Q=3):V=V-(V<9)+(V>14)
108 RETURN
109 REM●●●●●●ゐをはく●●●●●●
110 PLAY"T250L32O3CDE"
118 COLOR7:LOCATEV,W:PRINTT$(R)
120 FORA=V-1TOV-6STEP-1:COLOR4:LOCATEA,W:PRINT"ゐ"
121 IFX=AANDY=WTHEN500
122 NEXT:COLOR1:LOCATEA,W:PRINT"ゐゐゐゐゐゐ":RETURN
124 REM●●●●●●No.5;カミナーリ●●●●●●
125 Q=INT(RND(1)*5):IFQ=4THEN130
126 V=V-(Q=0)+(Q=1):V=V-(V<3)+(V>14):W=W-(Q=2)+(Q=3):W=W-(W<9)+(W>12)
128 RETURN
129 REM●●●●●●ば゛くはつ●●●●●●
130 PLAY"T20002L32CBDAEGF":COLOR6:LOCATEV,W:PRINTT$(R):COLOR13
132 LOCATEV-4,W:PRINT"くくくく"
133 LOCATEV,W+1:PRINT"V":COLOR1
134 IFV-5<XANDV+1>XANDW-1<YANDW+2>YTHEN500
136 LOCATEV-4,W:PRINT"くくくく"
137 LOCATEV,W+1:PRINT"V":RETURN
139 REM●●●●●●No.6;マオー●●●●●●
140 COLOR10:LOCATE15,10:PRINT"┏":LOCATE14,11:PRINT"┗╋"
141 LOCATE13,12:PRINT"┏┳┓"
146 Q=INT(RND(1)*5):ON-(Q=2)GOTO149
147 W=W-(Q=0)+(Q=1):W=W-(W<10)+(W>12)
148 RETURN
149 PLAY"T200L16O3C04C05C":COLOR7
150 FORA=13TO10STEP-1:LOCATEA,W:PRINT"+":IFA=XANDY=WTHEN500
151 NEXT:COLOR1:LOCATEA,W:PRINT"+++++":W=12:GOTO370
279 REM●●●●●●○が゛あたった●●●●●●
280 P=P+1:ON-(P=S)GOTO600
283 COLOR1:LOCATEA,Y:PRINT"○":GOTO342
295 REM●●●●●●ぬいぐ●●●●●●
300 Z=STICK(0):IF2=0OR2=5THEN340
315 COLOR1:LOCATEX,Y:PRINT"太"
320 ON-(Z=1)GOTO463
330 X=X-(Z=3)+(Z=7):X=X-(X<0)+(X>12)
340 COLOR5:LOCATEX,Y:PRINT"太"
341 ONSTRIG(0)GOTO420
342 ON-(X=V)+-(Y=W)GOTO350,500
350 COLOR1:LOCATEV,W:PRINTT$(R)
360 ONRGOSUB12,15,22,100,125,140
363 COLOR12:LOCATEV,W:PRINTT$(R)
370 ON-(Z=1)GOTO490
380 ON-(X=V)+-(Y=W)GOTO300,500
382 GOTO300
415 REM●●●●●●たま●●●●●●
420 SOUND12,&H04:SOUND13,&H00:SOUND0,&H4F:SOUND8,&HF7
430 FORA=X+1TOX+H:COLOR8:LOCATEA,Y:PRINT"○":IFV=AANDW=YTHEN280
440 COLOR1:LOCATEA,Y:PRINT"○":NEXT:GOTO342
460 REM●●●●●●JUNP UP●●●●●●
463 SOUND11,&HFF:SOUND8,&H10:SOUND13,&H56
470 Y=10:COLOR5:LOCATEX,Y:PRINT"W"
473 ONSTRIG(0)GOTO420:GOTO342
480 REM●●●●●●JUNP DOWN●●●●●●
490 COLOR1:LOCATEX,Y:PRINT"W":Y=12:COLOR5:LOCATEX,Y:PRINT"太":GOTO380
499 REM●●●●●●しぼう●●●●●●
500 FORA=0TO8:COLORA:LOCATEX,Y:PRINT"太"
510 PLAY"T20005L48FEDC":NEXT:H=H-1:IFH<3THENH=3
512 IFM=-1THEN530
515 M=M-1:CLS:GOTO900
528 REM●●●●●●GAME END●●●●●
530 FORA=YTO0STEP-1
540 COLOR5:LOCATEX,A:PRINT"╋":NEXT
560 COLOR15:LOCATE6,10:PRINT"GAME-END"
570 PLAY"T150L2","T150L12","T150L12"
572 PLAY"O4E","O4GEO3BO4BGEO5DO4BG","O3GEO2BO3BGEO4DO3BG"
574 PLAY"L4FFF","O5CO4AEO5ECO4AO5AEC","O4CO3AEO4ECO3AO4AEC"
576 PLAY"L2G.","O4BGO5CO4BDEDC2","BGEBFEGB2":FORA=1TO700:NEXT:GOTO880
579 REM●●●●●●ENDING●●●●●●
580 CLS:COLOR16:LOCATE5,9:PRINT"-The End-":W$="T200L8CBDGEFCDGFECF"
584 PLAY"O6"+W$,"R8O3"+W$:GOTO584
599 REM●●●●●●CLEAR●●●●●●
600 FORA=15TO1STEP-1
602 COLORA:LOCATEV,W:PRINTT$(R)
606 PLAY"T20003L32CD":NEXT:H=H+1:IFH=8THENH=7
608 R=R+1:M=M+1:IFR=7THENR=1:S=S+1
609 IFM>19THENM=19
610 IFR=1ANDS=6THEN580
612 GOTO900
700 REM●●●●●●しょき●●●●●●
712 A$=CHR$(29)
720 T$(3)="く"+A$+"|":T$(4)="〉"+A$+"_"
725 T$(2)="╋"+A$+"太":T$(1)="#"+A$+"o"
728 T$(5)="X"+A$+"+":T$(6)="♥"
795 REM●●●●●●たいとる●●●●●●
800 CLS:LINE(70,50)-(245,105),14,B
801 COLOR4:LOCATE5,4:PRINT"TheHouseOf"
803 COLOR7:M=1:S=1:R=1:H=3
804 LOCATE5,6:PRINT"
805 LOCATE5,7:PRINT"
806 LOCATE5,8:PRINT"
807 LOCATE5,9:PRINT"
808 COLOR8:LOCATE5,13:PRINT"PUSH SPACE"
810 IFSTRIG(0)=0THEN810
815 FORA=20TO40:PLAY"N=A;64":NEXT
900 CLS:X=0:Y=12:V=15:W=12:P=0
999 REM●●●●●●MAKE SCREEN●●●●●●
1000 COLOR,1:LINE(0,0)-(319,60),7,BF
1050 COLOR13:FORA=0TO19STEP10
1060 FORB=6TO13STEP7:LOCATEA,B:PRINT"□□□□□□□□":NEXT:NEXT
1065 FORA=7TO12:COLOR2
1067 LOCATE16,A:PRINT"□□□□":NEXT
1100 COLOR7:LOCATE6,14:PRINTS"  -"R
1110 COLOR5:FORA=0TOM:IFM=-1THEN1122
1120 LOCATEA,16:PRINT"太":NEXT
1122 LOCATEX,Y:PRINT"太":COLOR12:LOCATEV,W:PRINTT$(R)
1130 ONRGOSUB1150,1150,1150,1220,1220,1300
1140 REM●●●●●●START●●●●●●
1150 P1$="T150L1605DE04E05E04E05E04E05EDE04E05EA8G8DE04E"
1160 P2$="05E04E05E04E05E04AB05D8G8E8"
1170 P3$="T150L1604AB03B04B03B04B03B04BAB03B04B05E8D804AB03B"
1180 P4$="04B03B04B03B04BEF+A805D804B8"
1200 P6$=P1$+P2$:P7$=P3$+P4$
1210 PLAYP6$,P7$,"T150L804EEEEEEDD+EEEEEE03AB":GOTO300
1220 PLAY"T150L1603A2G+4R16GF+DF2E2B2A+4R16AG+EG2G4E4G+1","T150L1EDDDC"
1222 GOTO300
1300 PLAY"T200L404CBGGFDBGFCCDF2A2B2C2B2CBC03BD1C1C1F1CD1D1":GOTO300
```

評…私にもなにかくれ～！(影)

by SUGA

★先日，ゲーム・センターに行くと，2～3才ぐらいの子供をおぶった母親が，1942で100万点をかる一く越えていた。(青森市・つぐ美さんはくにおくんのみすずちゃんと同じ14才)……【つぐ美：母は強し!!】

PC-6001mkIISR/6601SR(N66SR-BASIC)用

危険地帯（キケンチタイ）

★高野　正宏

STORY

ある日，連合地球軍の兵器工場で開発された，新型エネルギー発生装置が，倉庫の爆発事故により，工場のあちこちに飛び散ってしまった。

しかも，爆発のショックで暴走し，そのエネルギーはチタン製のタイルに影響をおよぼしていた。影響を受けたタイルは勝手に動き回り，工場内の人間や機械をつぎつぎに押しつぶしていった。

連合地球軍では，このままにしてはおけないということで，最新鋭パワード・スーツ"モズ"を使って，新型エネルギー発生装置を回収することになった。

HOW TO PLAY

カーソル・キー(２方向)とスペース・キー(ジャンプ)で"モズ"を操作し，新型エネルギー発生装置を制限時間内に回収してください。

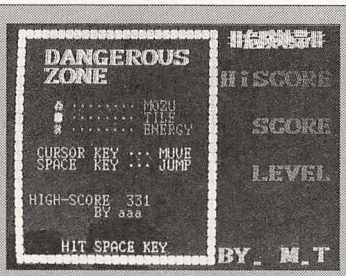
"モズ"もチタン製なので，タイルに押しつぶされることはありませんが，制限時間をオーバーすると，ゲーム・オーバーになってしまいます。

画面に，タイムは表示されませんが，タイルの動きによってそれを知ることができます。

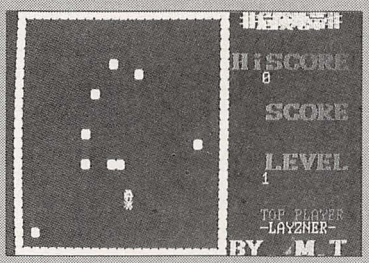
- まず，一つずつ"モズ"に近寄ってくる。
- つぎに，影響が強くなってくるとあちこちにワープする。
- 最後に，影響にたえられなくなったらタイルが消滅していく。

全部で６面あり，面ごとにむずかしくなります。また，ハイスコアをだすと，名前(10文字)を登録することができます。

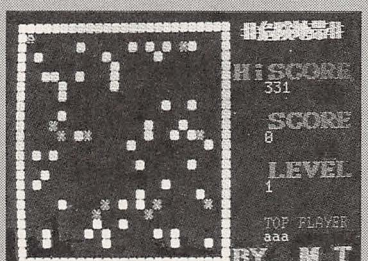
では，これで終わります。さようなら……。



▲〈写真１〉危険地帯のタイトル画面。スペース・キーを押してスタート



▼〈写真２〉なつかしいＢＧＭとともにゲーム・スタート。左上にいるのがモズだ！



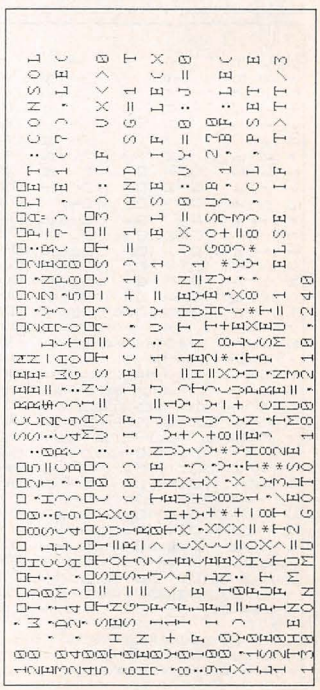
▲〈写真３〉やった!!あと１個で面クリアだ!!時間が残り少ないゾ!!

▼〈写真４〉時間内に全部回収できなければゲーム・オーバーだゾ……

参考にしたもの

NAMCO VIDEO GAME MUSIC PROGRAM
「ギャラガ」「ギャプラス」

危険地帯のプログラム・リスト



★このページをみじん切りにして，お湯をかけて，３分間ほっといてください。そうすれば，ラーメンになりますよ!!(東京都大田区・**中国人のよっちー12才**)……**【影：やったー!!これで，とうぶん食べ物にはこまらないゾ!】**

CHECKER FLAG

Dr.D：制限時間を設定したことにより，ゲームをひきしめている。

編：時間という要素はいろいろ使えそうですね。

Dr.D：しかし，BASICであまり細かくやろうとすると，スピードが遅くなるから注意するように，それにしてもこのゲームだが，できれば，もう少しキャラクターが大きければいいのだが。

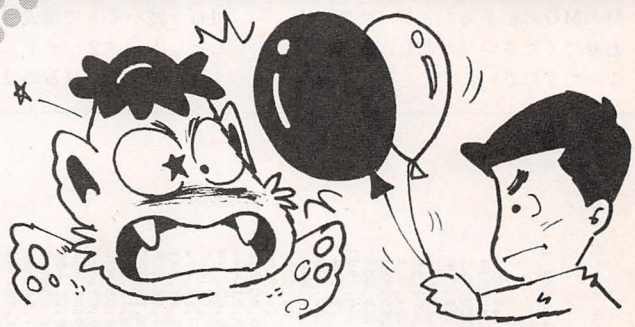
編：16ドット×16ドットぐらいのほうがいいですよね，みなさん。

評…いいわけはいいわけ(つぐ美)

by　長谷川 徳幸

★ぐぐわーん，ぼくは，パソコンを買って5年たつというのに，BASICが完全に覚えられないよー！どうしよう。（滋賀県守山市・HIDE14才）……【編：影さんのようにゲームばかりやっていては覚えられないよ。】

マジック MAGIC ストーン STONE



★川崎　秀紀

はじめに

モンスター・ハンターのあなたは，今日もモンスター退治にでかけるのであった。

遊びかた

RUNすると最初にマシン語をメモリに書き込みます。しばらくするとタイトルが表示されます。↵キーでゲーム開始です。

画面中央にいるのがあなたで，2 4 6 8 キーで移動できます。また画面上に黄色いものがありますが，これがMAGIC STONEで，あなたの動きに合わせて動きます。

このMAGIC STONEをうまく操りモンスターにぶつけてモンスターを倒してください。モンスターをすべて退治すると面クリアで，そのとき残っているパワーがボーナスとして入ります。画面パターンは全部で8面あります。

なお，あなたはモンスターとぶつかるか，パワーが0になると死んでしまいます。3回死ぬとゲーム・オーバーになります。

プログラムについて

ゲームのメイン部分はマシン語で書かれています。そのためゲームのスピードには問題はないと思いますが，データ文がかなり多くなってしまいました。以下に簡単に変更できる点を示します。

①ゲームのスピード：190行のFOR～NEXTの値を変えてください。

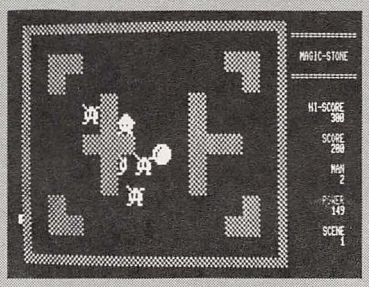
②パワーの初期値：320行，640行のパワーの値を変えてください。

③モンスターの数：1450行の11，13，15番目，1460行の1，3，5番目の

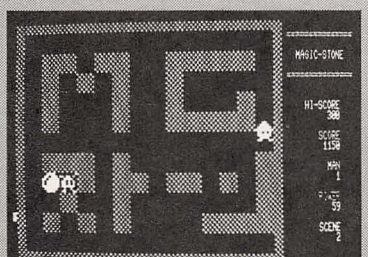
《第1表》変数表

HS	ハイスコア
PW	パワー
MN	人の数
SC	スコア
MO	モンスターの数
ME	面数

▲《写真1》タイトル画面。リターン・キーでゲーム・スタート

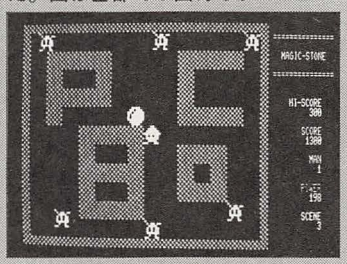


▲《写真2》いきなり敵がいっぱいだ。マジック・ストーンをぶつけろ!!



▲《写真3》あと1匹！　これで2面クリアだ!!　うまく動こう。

▼《写真4》3面はPC80という文字だ。面は全部で8面あるゾ



MAGIC STONEのプログラム・リスト

```
' ==========
' MAGIC-STONE
'   1986.9.21
'     by M.K
' ==========
10 CLEAR 100,&HCFFF:DEFINT A-Z:DEF USR=&HD1C9:DEF USR1=&HD15B
20 GOSUB 810:HS=0:CONSOLE 0,25,0,1:COLOR 7,0,0
30 GOSUB 720
40 GOSUB 540
50 RESTORE 1450:FOR I=&HE000 TO &HE019:READ A:POKE I,A:NEXT I
60 DEF USR=&HD1C9:MO=6:GOSUB 640
70 FOR I=1 TO 59:POKE &HF301+I,&HA5:NEXT I
80 FOR I=1 TO 59:POKE &HF301+I+120*23,&HA5:NEXT I
90 FOR I=0 TO 23:POKE &HF302+120*I,&HA5:POKE &HF303+120*I,&HA5:NEXT I
100 FOR I=0 TO 23:POKE &HF302+120*I+59,&HA5:POKE &HF302+58+120*I,&HA5:NEXT
110 ' MAIN
120 POKE &HE01A,ME-1:A=USR1(0):A=USR(0)
130 FOR I=0 TO 15:BEEP:BEEP:NEXT I
140 A=USR(0)
```

★最初，ベーマガを見て，かたい雑誌かと思っていましたが，あんがいやわらかいんですねー。今では，トイレで使っているほどです。（高松市・ななしのごんちゃん15才）……【Dr.D：あの感覚がたまらない。編：きったねー。】

```
150 IF PEEK(&HE018)<>0 THEN GOTO 200
160 IF PEEK(&HE019)<>0 THEN GOTO 400
170 PW=PW-1:GOSUB 700
180 IF PW=0 THEN GOTO 210
190 FOR I=0 TO 20:NEXT I:GOTO 140
200 '▄▟ MAN DEAD ▙▄
210 X=(PEEK(&HE006)-1)*2:Y=(PEEK(&HE005)-1)*4
220 C=3:FOR I=0 TO 7
230  BEEP 1:LINE(X,Y+I)-(X+7,Y+I),PRESET,C
240  BEEP 0:IF I=3 THEN C=5
250  FOR J=0 TO 20:NEXT J
260 NEXT I
270 MN=MN-1:GOSUB 690
280 IF MN=0 THEN 350
290 RESTORE 1450:FOR I=&HE000 TO &HE019:READ A
300   IF PEEK(I)<>0 THEN POKE I,A
310 NEXT I
320 PW=200
330 GOTO 120
340 '▄▟ GAME OVER ▙▄
350 LOCATE 18,10:COLOR 5:PRINT "◆◆ G A M E - O V E R ! ◆◆"
360 FOR I=0 TO 20:BEEP 1:BEEP0:NEXT I
370 IF HS<SC THEN HS=SC
380 FOR I=0 TO 2500:IF INKEY$=CHR$(13) THEN GOTO 40
390 NEXT I:GOTO 30
400 '▄▟ MONSTER KILL ▙▄
410 A=&HE00A+(6-PEEK(&HE019))*2
420 X=(PEEK(A+1)-1)*2:Y=(PEEK(A)-1)*4
430 FOR I=0 TO 3
440  BEEP 1:LINE(X+I,Y+I)-(X+7-I,Y+7-I),PRESET,4,B:BEEP 0
450 NEXT I
460 POKE A,0:MO=MO-1:SC=SC+10:POKE &HE019,0
470 GOSUB 680:IF MO<>0 THEN 140
480 '▄▟ CLEAR ▙▄
490 LOCATE 18,10:COLOR 6:PRINT "♥♥ N I C E - C L E A R ♥♥"
500 FOR I=0 TO 1000:NEXT I
510 ME=ME+1:SC=SC+INT(PW/10)
520 GOTO 50
530 '▄▟ INIT-2 ▙▄
540 WIDTH 80,25:COLOR 2,0,1:PRINT CHR$(12):SC=0:ME=1:MN=3
550 LOCATE 62,1:COLOR 1:PRINT "================"
560 LOCATE 64,3:COLOR 6:PRINT "MAGIC-STONE"
570 LOCATE 62,5:COLOR 1:PRINT "================"
580 LOCATE 66,8:COLOR 5:PRINT "HI-SCORE"
590 LOCATE 69,11:COLOR 4:PRINT "SCORE"
600 LOCATE 71,14:COLOR 3:PRINT "MAN"
610 LOCATE 69,17:COLOR 2:PRINT "POWER"
620 LOCATE 69,20:COLOR 5:PRINT "SCENE":RETURN
630 '▄▟ INIT-3 ▙▄
640 PW=200
650 LOCATE 71,21:COLOR 7:PRINT USING"###";ME
660 LOCATE 68,9:PRINT USING"######0";HS
670 GOSUB 680:GOSUB 690:GOSUB 700:RETURN
680 LOCATE 68,12:COLOR 7:PRINT USING"######0";SC:RETURN
690 LOCATE 73,15:COLOR 7:PRINT USING"#";MN:RETURN
700 LOCATE 71,18:COLOR 7:PRINT USING"###";PW:RETURN
710 '▄▟ TITLE ▙▄
720 WIDTH 40,25:PRINT CHR$(12)
730 LINE(10,5)-(28,9),"*",2,B
740 LOCATE 14,7:COLOR 6:PRINT "MAGIC STONE"
750 LOCATE 15,12:COLOR 5:PRINT "2･･･DOWN"
760 LOCATE 15,14:PRINT "4･･･LEFT"
770 LOCATE 15,16:PRINT "6･･･RIGHT"
780 LOCATE 15,18:PRINT "8･･･UP"
790 LOCATE 12,22:COLOR 4:PRINT "[HIT RETURN KEY]"
800 IF INKEY$<>CHR$(13) THEN 800 ELSE RETURN
805 '▄▟ MC POKE ▙▄
810 L=850:FOR I=&HD000 TO &HD22F STEP 16
811   B=0:FOR J=0 TO 15
812     READ A$:POKE I+J,VAL("&H"+A$):B=B+VAL("&H"+A$)
813   NEXT J
814   READ A$:IF B<>VAL("&H"+A$) THEN BEEP:PRINT "ERROR IN ";L:END
815   L=L+10
816 NEXT I
820 FOR I=&HD300 TO &HD41F:READ A$:POKE I,VAL("&H"+A$):NEXT I
830 RETURN
840 '▄▟ MC-DATA ▙▄
850 DATA C5,E5,CD,F8,04,E1,CD,F3,03,C1,70,C9,CD,10,D0,2C,9EA
860 DATA E5,06,04,C5,CD,1D,D0,C1,24,10,F8,E1,C9,1A,47,13,779
870 DATA 1A,13,E5,D5,CD,00,D0,D1,E1,C9,21,00,00,22,00,E0,722
880 DATA DB,01,FE,FE,20,0A,21,FF,FF,22,00,E0,22,02,E0,C9,7F0
890 DATA DB,00,FE,FB,20,05,21,01,00,18,EE,FE,EF,20,05,21,654
900 DATA 00,FE,18,E5,FE,BF,C0,21,00,02,18,DD,AF,32,04,E0,755
910 DATA CD,64,D0,2C,E5,06,04,C5,CD,74,D0,C1,24,10,F8,E1,8C0
920 DATA 3A,04,E0,C9,E5,CD,F3,03,7E,E1,FE,A5,C0,32,04,E0,967
930 DATA C9,2A,05,E0,11,00,D3;E5,CD,0C,D0,E1,ED,5B,00,E0,853
940 DATA 19,E5,CD,5C,D0,E1,B7,20,03,22,05,E0,2A,05,E0,3A,702
950 DATA 09,E0,3C,32,09,E0,E5,21,20,D3,01,10,00,CB,47,28,584
960 DATA 01,09,EB,E1,C3,0C,D0,2A,07,E0,11,00,D3,E5,CD,0C,728
970 DATA D0,E1,ED,5B,02,E0,19,E5,CD,5C,D0,E1,B7,20,03,22,8AF
980 DATA 07,E0,2A,07,E0,11,40,D3,C3,0C,D0,06,06,21,0A,E0,5D2
990 DATA E5,C5,7E,B7,C4,EE,D0,C1,E1,23,23,10,F3,C9,22,26,95D
1000 DATA D1,22,2A,D1,CD,2D,D1,CD,25,D1,11,00,D3,E5,CD,0C,81E
1010 DATA D0,E1,ED,5B,16,E0,19,E5,CD,5C,D0,E1,B7,CC,29,D1,A44
1020 DATA 3A,09,E0,21,50,D3,01,10,00,CB,47,28,01,09,EB,CD,574
1030 DATA 25,D1,C3,0C,D0,2A,00,00,C9,22,00,00,C9,ED,5F,E6,6A5
1040 DATA 0F,B7,20,07,21,00,02,22,16,E0,C9,3D,20,05,21,00,374
1050 DATA FE,18,F4,3D,20,05,21,FF,FF,18,EC,3D,20,05,21,01,613
1060 DATA 00,18,E4,D6,05,30,0B,CD,25,D1,3A,05,E0,BD,30,EE,6CF
1070 DATA 18,E4,CD,25,D1,3A,06,E0,BC,30,C9,18,D1,7D,BB,28,7DD
1080 DATA 0B,1C,BB,28,07,1D,1D,BB,28,02,AF,C9,7C,C6,03,06,4F3
1090 DATA 07,BA,C8,3D,10,FB,AF,C9,ED,5B,05,E0,2A,07,E0,D5,85C
1100 DATA CD,6D,D1,D1,B7,20,05,CD,A0,D1,B7,C8,32,18,E0,C9,968
1110 DATA 21,0A,E0,06,06,C5,4E,23,46,23,E5,21,00,00,09,D5,49A
1120 DATA CD,6D,D1,D1,E1,C1,B7,C0,10,EB,C9,ED,5B,07,E0,CD,AB5
1130 DATA A0,D1,B7,C8,78,32,19,E0,C9,CD,2A,D0,CD,81,D0,CD,A0E
1140 DATA B7,D0,CD,DB,D0,CD,88,D1,C3,BB,D1,3A,1A,E0,21,5A,A23
1150 DATA D3,11,16,00,E6,07,3C,47,19,10,FD,EB,2E,02,06,0B,4BC
1160 DATA C5,E5,06,08,26,04,CD,09,D2,E1,E5,06,06,26,24,CD,673
1170 DATA 09,D2,E1,C1,2C,2C,10,E8,C9,1A,D5,C5,E5,11,00,D3,813
1180 DATA 17,F5,30,03,11,10,D3,CD,0C,D0,F1,E1,C1,24,24,24,6DB
1190 DATA 24,10,E8,D1,13,C9,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,2C9
1200 '▄▟ CHR-DATA ▙▄
1210 DATA 00,58,00,58,00,58,00,58,00,58,00,58,00,58,00,58:'[SPACE]
1220 DATA A5,58,A5,58,A5,58,A5,58,A5,58,A5,58,A5,58,A5,58:'[WALL]
1230 DATA C8,78,FE,78,EF,78,8C,78,B8,B8,76,B8,F6,B8,0B,B8:'[MAN1]
1240 DATA C8,78,FE,78,EF,78,8C,78,B0,B8,6F,B8,67,B8,8B,B8:'[MAN2]
1250 DATA 6C,D8,DB,D8,FF,D8,CE,D8,63,D8,FF,D8,FF,D8,37,D8:'[STONE]
1260 DATA A1,98,E4,98,C6,98,2A,98,B8,98,36,98,F2,98,0B,98:'[MONSTER1]
1270 DATA A2,98,6C,98,4E,98,1A,98,B0,98,2F,98,63,98,8B,98:'[MONSTER2]
1280 DATA 00,00,60,18,40,08,08,40,08,40,1C,70,08,40,08,40:'[SCENE 1]
1290 DATA 40,08,60,18,00,00
1300 DATA 00,00,6C,F8,54,80,44,88,44,F8,00,00,74,04,16,D4:'[SCENE 2]
1310 DATA 24,04,54,3C,00,00
1320 DATA 00,00,78,78,48,40,78,40,40,78,1E,00,12,70,1E,50:'[SCENE 3]
1330 DATA 12,70,1E,00,00,00
1340 DATA 30,30,03,00,C0,0C,0C,C0,60,18,04,80,60,18,0C,C0:'[SCENE 4]
1350 DATA C0,0C,03,00,30,30
1360 DATA 00,00,00,00,3C,10,2C,00,38,00,2C,D8,3C,A8,00,88:'[SCENE 5]
1370 DATA 20,88,00,00,00,00
1380 DATA 00,00,40,08,00,00,10,20,00,00,00,00,00,00,10,20:'[SCENE 6]
1390 DATA 00,00,40,08,00,00
1400 DATA 08,40,63,18,6F,D8,03,00,D8,6C,DC,EC,D8,6C,03,00:'[SCENE 7]
1410 DATA 6F,D8,63,18,08,40
1420 DATA 08,20,22,88,08,20,41,04,10,10,84,40,10,10,41,04:'[SCENE 8]
1430 DATA 08,20,22,88,08,20
1440 '▄▟ WORK-DATA ▙▄
1450 DATA 00,00,00,00,00,12,32,10,28,00,02,04,02,32,02,56
1460 DATA 22,04,22,28,22,56,00,00,00,00
```

データが6匹のモンスターの初期Y座標値で，これを0にするとそのモンスターは登場しない。このとき60行のMOの値をモンスターの数に合わせてください（ただし，0にはしないでください）。

④画面パターン：1280～1430行に1～8面のデータがあります。各面のデータは1行（2バイト）のデータ×11行＝22バイトで構成されています。ただし1行（2バイト）のデータのうち実際に使われるのは，最初の1バイトとつぎの1バイトの上位6ビットだけです。各ビットが1のとき壁，0のとき空白を表示します。適当に変更してオリジナルの面を作ってみてください。

★どこの学校にも1人はいる人…ちり紙を貸してと言い鼻をかんで返すやつ。バレーボールでサーブがバスケットのゴールに入るやつ。(北海道登別市・小笠原 実16才)……[影：ドジなやつだなあ。編：人のこと言えるんですか？]

スライダー
SLIDER

★小原　孝士

ゲームの内容

シンプルなパズル・ゲームです。画面左にセット・フィールドがあり，その中に（自分）と，（マーク）と，（ふつうのところ）があります。そして，画面右上にもマークが表示されています。

要するに，右上のフィールドと，セット・フィールドを同じにすればいいのです。

を2468で動かします。マークを押すと，その方向にセット・フィールドの1列全体が動きます。はじのマークは，反対側からでてきます。

そうやって，セット・フィールドと右上のフィールドを合わせて，スペース・キーを押して，同じだったら，ラウンド・クリア!!　つぎのラウンドにいきます。ちがったら，おなじラウンドで別の問題が。ギブアップもスペース・キーです。5面（変数AR）クリアでオール・ラウンド・クリア!!

プログラムについて

面パターンは，なんとパズルにもかかわらず，乱数なのです。まず，右上のフィールドを乱数で作ります。それをずらして，セット・フィールドを作っているので，必ず解けるのです。

苦労したところは，セット・フィールドをスライドさせるところです。二次元配列変数で面の状態をしらべています。

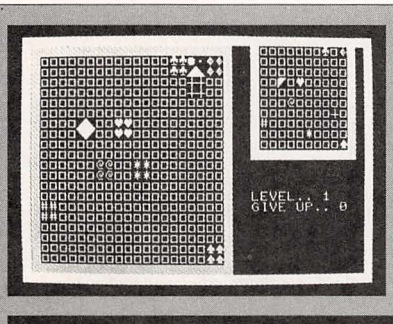
★　★　★

タイトルとレベル調整

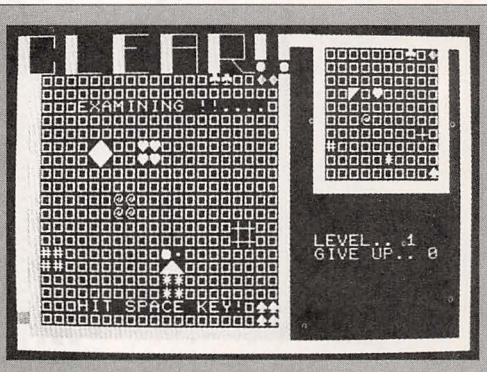
タイトル表示のとき，Sキーを押して，レベル調整になります。「HOW MANY MARKS DO YOU SET?」「HOW MANY FIELD DO YOU SLIDE?」「HOW MANY LEVEL DO YOU START?」とでるので，マークを1種類何個置くか，セット・フィールドを何回ずらすか，何ラウンドからはじめるかを入れてください。

1～5以外だと，コンピュータが決めます。最初はどれも小さくし，なれてきたら大きくしてください。

★　★　★

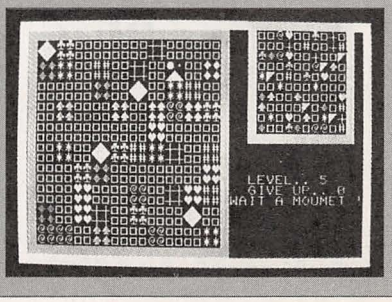


◀《写真1》最初はオール1からはじめよう。これなら簡単



▶《写真2》やった！　レベル1をクリアしたゾ!!　でもだんだんむずかしくなるゾ!!

◀《写真3》ラウンドをすべてクリアするとオール・ラウンド・クリア



▶《写真4》オール5にするとこのとおり!!　これを解けたら大天才だ!!

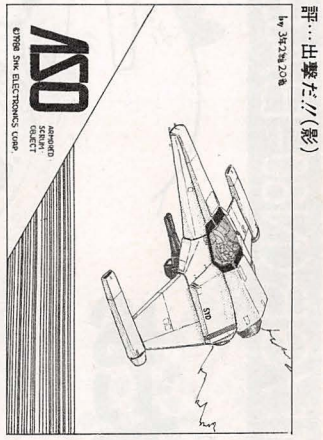
★なんと，僕の家は薬局をやっているんです！もし載せてくれたらリポビタンDを1ダース送ってもいいんだけどなぁ。（宮城県石巻市・**佐藤周造13才**）……【影：編集者プレゼント係①リポビタン希望②載せたから。よろしく！】

```
10 '********************
20 '*   SLIDER         *
30 '*FOR PC-8001      *
40 '*BY TAKASHI OHARA*
50 '********************
60 '***** SHOKI SETTEI ************************************************************
70 CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 40,25:COLOR 7,32:PRINT CHR$(12)
80 I$=CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29):Y$="●"+I$+"▲"
90 DIM M(11,11),CO(9),CH$(9),MP(11,11):R=1:GI=0:AR=5
100 '
110 DIM GA$(4):FOR Z=1 TO 4:READ GA$(Z):NEXT Z
120 DATA "  ▗▄▖  ▗▄▄▖  ▗▄▖  ▗▄▄▖  "
130 DATA " ▐▛▀▜▌ ▐▛▀▜▌ ▐▛▀▜▌ ▐▛▀▀▘ "
140 DATA " ▐▙▄▟▌ ▐▙▄▟▌ ▐▌ ▐▌ ▐▙▄▄▖ "
150 DATA " ▐▛▀▜▌ ▐▛▀▜▌ ▐▌ ▐▌ ▐▛▀▀▘ "
160 '***** MARKS SET ************************************************************
170 FOR Z=0 TO 9:READ CO(Z):READ CH$(Z):READ Z2$:CH$(Z)=CH$(Z)+I$+Z2$:NEXT Z
180 DATA 7,"□□","□□",6,"▲","▼",6,"@@","@@",5,"##","##",3,"♥♥","♥♥"
190 DATA 4,"♠♠","♠♠",1,"♣♣","♣♣",2,"◆◆","◆◆",3,"╪","╪",5,"××","××"
200 GOTO 1300
210 '
220 DIM CL$(3):FOR Z=1 TO 3:READ CL$(Z):NEXT Z
230 DATA "▀▔  ▀▔  ▀▔  ▀▔  ▀▔"
240 DATA "▀   ▀   ▀▔  ▀▔  ▀▔"
250 DATA "▀▁  ▀▁  ▀▁  ▀▁  ▀●"
260 '***** SCREEN MAKE *********************************************************
270 PRINT CHR$(12)
280 '
290 LINE(0,0)-(39,23),"■",5,B:LINE(1,1)-(22,22),"■",4,B:LINE(25,0)-(36,11),"■",5
,B
300 LOCATE 25,15:COLOR 5:PRINT "LEVEL..";R
310 LOCATE 25,16:COLOR 6:PRINT "GIVE UP..";GI
320 LOCATE 23,17:COLOR 7:PRINT "WAIT A MOUMET !"
330 '***** DATA .SCREEN MAKE ***************************************************
340 FOR T=1 TO 10:FOR Y=1 TO 10
350 M(Y,T)=0:MO(Y,T)=0:NEXT Y:NEXT T
360 '
370 FOR Q=1 TO SK: FOR Z=1 TO 9
380 Y=INT(RND(1)*10)+1:T=INT(RND(1)*10)+1:IF M(Y,T)=0 THEN M(Y,T)=Z:MO(Y,T)=Z:EL
SE 380
390 NEXT Z:NEXT Q
400 '
410 FOR T=1 TO 10:FOR Y=1 TO 10
420 LOCATE Y+25,T:COLOR CO(MO(Y,T)):PRINT RIGHT$(CH$(MO(Y,T)),1)
430 NEXT Y:NEXT T
440 '
450 FOR Z=1 TO R*NK
460 YT=INT(RND(1)*2)+1
470 L=INT(RND(1)*10)+1
480 K=INT(RND(1)*5)+1
490 '
500 IF YT=2 THEN 570:TATA ZURASU
510 'YOKO ZURASU
520 FOR Q=1 TO K
530 M(11,L)=M(1,L):FOR W=1 TO 10
540 M(W,L)=M(W+1,L)
550 NEXT W:GOTO 640
560 NEXT Q
570 'TATE ZURASU
580 FOR Q=1 TO K
590 M(L,11)=M(L,1):FOR W=1 TO 10
600 M(L,W)=M(L,W+1)
610 NEXT W
620 NEXT Q
630 '
640 NEXT Z
650 '
660 '
670 FOR T=1 TO 10:FOR Y=1 TO 10
680 LOCATE Y*2,T*2:COLOR CO(M(Y,T)):PRINT CH$(M(Y,T))
690 NEXT Y:NEXT T
700 YY=INT(RND(1)*10)+1:YT=INT(RND(1)*10)+1:IF M(YY,YT)<>0 THEN 720
710 LOCATE 23,17:PRINT "                "
720 '***** SOUND(START) ********************************************************
730 FOR Z=1 TO 20:BEEP 1:FOR Q=Z TO 20:NEXT Q:BEEP 0:FOR Q=1 TO Z:NEXT Q:NEXT Z
740 '***** M A I N ! ! ! ! ! ***************************************************
750 LOCATE YY*2,YT*2:COLOR 5:PRINT Y$
760 IF INP(9)=191 THEN 1090
770 SO=INP(0):S1=INP(1):IF SO=255 AND S1=255 THEN 750
780 VY=(SO=239)-(SO=191):VT=(S1=254)-(SO=251)
790 SY=YY+VY:ST=YT+VT
800 IF SY>10 THEN SY=1:GOTO 820
810 IF SY<1 THEN SY=10
820 IF ST>10 THEN ST=1:GOTO 840
830 IF ST<1 THEN ST=10
840 P=M(SY,ST)
850 IF P=0 THEN LOCATE YY*2,YT*2:COLOR 7:PRINT CH$(0):YY=SY:YT=ST:GOTO 750
860 '
870 '
880 IF SO=239 THEN HY=1:SO=10:TE=1:GOTO 930:'YOKO ZURASU
890 IF SO=191 THEN HY=10:SO=1:TE=-1:GOTO 930:'YOKO ZURASU
900 IF S1=254 THEN HT=1:SO=10:TE=1:GOTO 1010:'TATE ZURASU
910 IF SO=251 THEN HT=10:SO=1:TE=-1:GOTO 1010:'TATE ZURASU
920 GOTO 750
930 '***** YOKO ZURASU ********************************************************
940 YY=SY
950 M(SO+TE,YT)=M(HY,YT)
960 FOR Z=HY TO SO STEP TE:BEEP 1
970 M(Z,YT)=M(Z+TE,YT):BEEP 0
980 LOCATE Z*2,YT*2:COLOR CO(M(Z,YT)):PRINT CH$(M(Z,YT))
990 NEXT Z
1000 GOTO 750
1010 '***** TATE ZURASU ********************************************************
1020 YT=ST
1030 M(YY,SO+TE)=M(YY,HT)
1040 FOR Z=HT TO SO STEP TE:BEEP 1
1050 M(YY,Z)=M(YY,Z+TE):BEEP 0
1060 LOCATE YY*2,Z*2:COLOR CO(M(YY,Z)):PRINT CH$(M(YY,Z))
1070 NEXT Z
1080 GOTO 750
1090 '***** SET FIELD EXAMINE *************************************************
1100 A=0:LOCATE 5,5:COLOR 5:PRINT "EXAMINING !!...."
1110 FOR T=1 TO 10:FOR Y=1 TO 10
1120 IF M(Y,T)<>MO(Y,T) THEN 1220
1130 NEXT Y:NEXT T
1140 '***** CLEAR!! ***********************************************************
1150 FOR Q=1 TO 10:C=INT(RND(1)*7)+1:BEEP 1
1160 FOR Z=1 TO 3:LOCATE 0,Z-1:COLOR C:PRINT CL$(Z):NEXT Z:BEEP 0
1170 NEXT Q
1180 LOCATE 5,20:COLOR 5:PRINT "HIT SPACE KEY!"
1190 IF INKEY$<>" " THEN 1190
1200 R=R+1:IF R>AR THEN 1210
1210 GOTO 270
1220 '***** GIVE UP ***********************************************************
1230 FOR Z=1 TO 30:LOCATE Y*2,T*2:COLOR CO(M(Y,T)):PRINT CH$(M(Y,T)):BEEP 1:FOR
Q=1 TO 10:NEXT Q:BEEP 0:LOCATE Y*2,T*2:COLOR 2:PRINT CH$(0):FOR Q=1 TO 5:NEXT Q:
NEXT Z:GI=GI+1:IF GI>4 THEN 1250
1240 GOTO 270
1250 FOR Q=1 TO 7:FOR Z=1 TO 4
```

★メーカーさん，エラーをだしたら，楽しい音楽のなるパソコンを作ってください。影さんが喜ぶと思います。
（マニラ・TOSHIAKI－KUN16才）……【編：だめだよ！影さんなら音楽がなりっぱなしになるから。】

```
1260 '***** GAME OVER! **********************************************************
1270 LOCATE 0,Z-1:COLOR Q:PRINT GA$(Z)
1280 NEXT Z:IF INKEY$<>"" THEN Q=6:NEXT Q:GOTO 1290 ELSE NEXT Q:GOTO 1250
1290 END
1300 '***** TITLE ***************************************************************
1310 PRINT CHR$(12)
1320 LINE(0,0)-(39,23),"■",5,B
1330 COLOR 7
1340 FOR Z=1 TO 9:COLOR CO(Z):LOCATE Z*2,10:PRINT CH$(Z):NEXT Z
1350 LOCATE 5,15:COLOR 5:PRINT Y$
1360 COLOR 7:LOCATE 15,12:PRINT "MARKS":LOCATE 8,15:PRINT "YOU!"
1370 COLOR 7
1380 LOCATE 25,9:PRINT "      ┌─┐      "
1390 LOCATE 25,10:PRINT "      |8|      "
1400 LOCATE 25,11:PRINT "      └─┘      "
1410 LOCATE 25,12:PRINT "  ┌─┐ ▲ ┌─┐  "
1420 LOCATE 25,13:PRINT "  |4| ◀ |6|  "
1430 LOCATE 25,14:PRINT "  └─┘ ▼ └─┘  "
1440 LOCATE 25,15:PRINT "      ▼      "
1450 LOCATE 25,16:PRINT "      ┌─┐      "
1460 LOCATE 25,17:PRINT "      |2|      "
1470 LOCATE 25,18:PRINT "      └─┘      ":COLOR 5:LOCATE 30,13:PRINT Y$
1480 C=1
1490 COLOR C
1500 LOCATE 5,1:PRINT "  /\  |   |  /\  /--\  /\  "
1510 LOCATE 5,2:PRINT "  |   |   |  |  |  |  |  |  "
1520 LOCATE 5,3:PRINT "  \_  |   |  |  |  |--|  \  "
1530 LOCATE 5,4:PRINT "    \ |   |  |  |  |  |  /  "
1540 LOCATE 5,5:PRINT "    || |   |  |  |  |  |  |  "
1550 LOCATE 5,6:PRINT "  \_/ \__|  \__/  \__|  \_/  "
1560 LOCATE 10,22:COLOR 7:PRINT "HIT [S] KEY!!"
1570 IF INKEY$="S" THEN 1600
1580 C=C+1:IF C>7 THEN 1480
1590 GOTO 1490
1600 '***** LEVEL SELECT *******************************************************
1610 PRINT CHR$(12)
1620 LOCATE 5,5:COLOR 7:PRINT "HOW MANY MARKS DO YOU SET?(1-5)":GOSUB 1690
1630 SK=Z:IF SK>5 OR SK<1 THEN SK=2
1640 LOCATE 5,7:COLOR 4:PRINT "HOW MANY PATARN DO YOU SLIDE?(1-5)":GOSUB 1690
1650 NK=Z:IF NK>5 OR NK<1 THEN NK=3
1660 LOCATE 5,9:COLOR 6:PRINT "HOW MANY LEVEL DO YOU START?(1-5)":GOSUB 1690
1670 R=Z:IF R>5 OR R<1 THEN R=1
1680 GOTO 210
1690 Z$=INKEY$:IF Z$="" THEN 1690
1700 Z=VAL(Z$):RETURN
1710 '***** ALL ROUND CLEAR! ***************************************************
1720 WIDTH 80,25:PRINT CHR$(12):DIM A$(10):RESTORE 1730:FOR Z=1 TO 10:READ A$(Z)
:NEXT Z
1730 DATA"
1740 DATA"  ▄▄▄  ▄▄▄  ▄  ▄  ▄▄▄  ▄  ▄  ▄▄▄  "
1750 DATA"  ▀▄▀  ▀▄▀  ▀▄▄▀  ▀▄▀  ▀▄▄▀  ▀▄▀  "
1760 DATA"  ▀ ▀  ▀ ▀  ▀  ▀  ▀ ▀  ▀  ▀  ▀ ▀  "
1770 DATA"
1780 DATA"
1790 DATA"  ▄▄▄  ▄▄▄  ▄▄▄  ▄▄▄  ▄▄▄  ▄▄▄  "
1800 DATA"  ▀▄▀  ▀▄▀  ▀▄▀  ▀▄▀  ▀▄▀  ▀▄▀  "
1810 DATA"  ▀ ▀  ▀ ▀  ▀ ▀  ▀ ▀  ▀ ▀  ▀ ▀  "
1820 DATA"
1830 FOR Z=1 TO 10:FOR T=1 TO Z:BEEP 1:LOCATE 0,T-1:COLOR 7:BEEP 0:PRINT A$(6):L
OCATE 0,T:PRINT A$(Z):NEXT T:FOR Y=1 TO 45:LOCATE Y,Z:PRINT A$(Z):BEEP 1:BEEP 0:
NEXT Y:NEXT Z
1840 FOR Z=1 TO 10:FOR Y=45 TO 25 STEP -1:BEEP 1:LOCATE Y,Z:BEEP 0:COLOR 7:PRINT
 A$(Z):NEXT Y:NEXT Z
1850 FOR Z=1 TO 60:BEEP 1:FOR Q=1 TO 5:NEXT Q:BEEP 0:FOR Q=1 TO 2:NEXT Q:NEXT Z
1860 LOCATE 30,15:COLOR 5:PRINT "YOU WERE CLEARED ALL ROUND!!"
1870 LOCATE 30,17:COLOR 6:PRINT "    CONGRATURATIONS!!"
1880 IF INKEY$="" THEN 1880
1890 END
2000 '
2005 '25 COLOR 7,32
2006 '70 TK=5:K=0
2007 '255 LOCATE 5,23:COLOR 7:Print "ROUND ";RO
2008 '257 LOCATE 20,23:COLOR 3:Print "CHANCE ";5-YK
2009 '550 IF P=234 THEN 720
2010 '610
2011 '660
2012 '670
2013 '735 LOCATE YY,YT:Print " "
2014 '740 IF YK<5 THEN 250
2015 DELETE 1010-1030
2016 '1240
2017 '1290
```

評…出撃だ!!(影)



by 3年2組20番

評…女の子もがんばってね(こっ美)

by 森美子

評…イシターは永遠に不滅だ(編)

by あんぜん

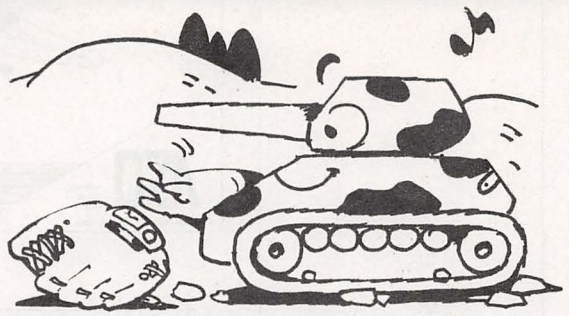
評…ナイアガラタイフーン(影)

by MOCA

★山下先生ごめんなさい。ぼくは、先生のことをパソコンサンデーの小倉智昭さんだと思い込んでいました。(大阪府和泉市・残　英玄15才)……【影：本当は、メガネをかけて角帽をかぶってる人だよ。山下：うそだよーっ!】

PC-8001mkII/SR(N80-BASIC)用

グローブだぁ



★ふぁん太じいさん

『 お話 』

友だちたち：「けんじく～ん野球しよ～」
けんじくん：「で，でも」
友だちたち：「早く～野球しようよ～」
けんじくん：「でも，今日は頭がいたいから」
と，ごまかしたけんじくん。でも本当のことを言うとけんじくんは，グローブを持っていなかったのです。

『 お話のつづき 』

そこで，けんじくんは「グロビネス」という乗り物に乗ったのです（どうしてかって？それは私も知りません。けんじくんが乗りたかったから乗ったのでしょう）。

そこでけんじくんが見たものは，なんと「箱のようなものでタイルのようなもの」だったのです。

そこで，けんじくんは，その物体に弾を5発当ててみました。すると，その物体は壊れて，な，なんと，けんじくんが前からほしがっていた，グローブが現れたのです。

けんじくんは，こう叫びました。
「グ，グローブだぁ」

『 あそびかた 』

2 4 6 8でグロビネスを操り，スペース・キーで弾をだして，「箱みたいなタイルみたいな物」に5発当ててください。

すると，グローブがでてきます。そこでグローブに弾を当ててはいけません。せっかくだしたグローブが消えてしまいます。グローブは壊さないで，取ればいいのです。それで全部グローブを取ればいいのです（壊してもよい）。

それから，「ボルリン」という丸い敵がでてきます。この敵は突然現れ，十字にビームを飛ばすのです。ですからでてきたらすぐ逃げましょう。

面は10面まであります。

『 さいごに 』

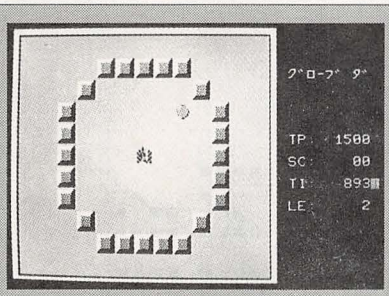
それではみなさん，さようなら。

参考にしたもの

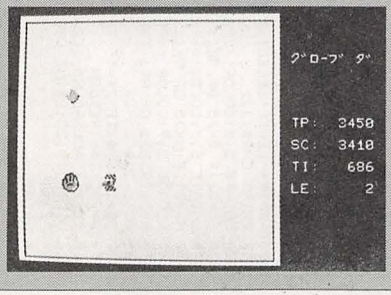
「グロブダー」　NAMCO

CHECKER FLAG

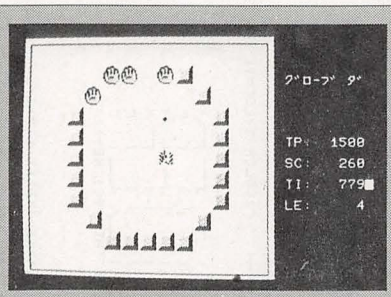
影：う～む，見事だ。ダジャレがゲーム・アイデアとしてりっぱに生きている。
編：たしかに，これがグローブ以外の，たとえば宝とかだったらあんまりおもしろくないでしょうね。Dr.どうですか。
Dr.D：うむ。画面はきれいだし動きも速い。プログラムも悪くないぞ。しかし，敵がこれではあまりにもお粗末だ。くふうしてほしい。



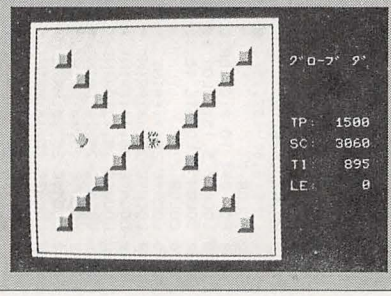
▲〈写真1〉ゲーム・スタート！ブロックに5発弾を当ててグローブをだそう



▶〈写真3〉やった!!このグローブを取れば面クリアだ!!ボルリンに気をつけろ



◀〈写真2〉このようにグローブをだして取ればスコアが増える。時間内に全部取ろう



▼〈写真4〉2面はX型だ。面は10面まであって，だんだんむずかしくなっていくゾ

★ところで影さんはどのジャンルのゲームが最も得意なんですか？アクション？まさかＡＶＧじゃぁ…。（秋田県鹿角郡・**あまた14才**）……【影：もちろんＡＶＧに決まっている!!編：山下先生に答えを教えてもらってるんですよ。】

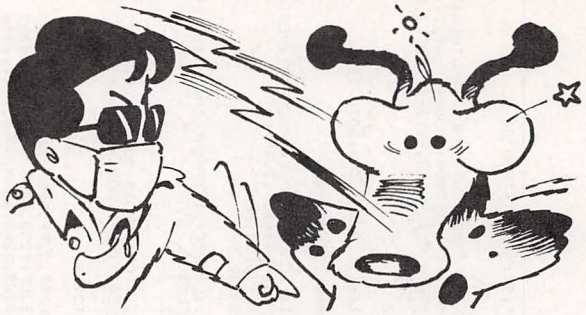
グローブだぁのプログラム・リスト

```
100 CONSOLE0,25,0,1:WIDTH40,25:CMD SCREEN2,0,7:CMD CLS3:DEFINTA-Z
110 DIM C(33,8),L(16,12):TP=150
120 LOCATE10,12:PRINT "MAKING CHARACTER.":CMD SCREEN2,1,7
130 FORI=0TO5:FORJ=0TO33:READA$:C%(J,I)=VAL("&H"+A$):NEXTJ,I
140 CMD PUT(0,0),C%(0,5):FORY=0TO15:FORX=0TO15:S=STATUSPOINT(X,Y)
150 CMD PSET(X+16,15-Y),S:NEXTX,Y:CMD GET(16,0)-(31,15),C%(0,7)
160 FORY=0TO15:FORX=0TO15:S=STATUSPOINT(X,Y)
170 CMD PSET(Y+32,15-X),S:NEXTX,Y:CMD GET(32,0)-(32+15,15),C%(0,6)
180 FORY=0TO15:FORX=0TO15:S=STATUSPOINT(32+X,Y)
190 CMD PSET(63-X,Y),S:NEXTX,Y:CMD GET(48,0)-(63,15),C%(0,8)
200 CMD SCREEN2,0,7:CMD CLS3
210 FORI=&HE900TO&HE923:READA$:POKEI,VAL("&H"+A$):NEXT:DEFUSR=&HE91A
220 REM ◤▲▼▲◥ ＳＴＡＧＥ ◤▲▼▲◥
230 SC=0:LE=4:RO=1
240 RI=0:FORI=1TO11:READA$:M$(0)=MID$(A$,1,2):M$(1)=MID$(A$,3,2)
250 FORJ=0TO1:A=VAL("&H"+M$(J)):FORK=0TO7:A=A%2
260 IFA>255THENA=A-256:L(K+J%8,I)=2:RI=RI+1ELSEL(K+J%8,I)=0
270 NEXTK,J,I:READA$,B$:X(0)=VAL("&H"+A$):Y(0)=VAL("&H"+B$)
280 FORI=0TO1:FORJ=0TO15:L(J,I%12)=1:NEXTJ:FORJ=1TO11:L(I%14,J)=1:NEXTJ,I
290 CMD LINE(10,10)-(230,196),3,BF:CMD LINE(15,15)-(225,193),0,BF
300 CMD LINE(16,16)-(224,192),2,BF
310 FORI=1TO11:FORJ=1TO13:IFL(J,I)>0THENCMD PUT(J%16,I%16),C%(0,0),PSET
320 NEXTJ,I:LOCATE29,11:PRINT USING"TP:#####0";TP;
330 TI=900:X=X(0):Y=Y(0):CMD PUT(X%16,Y%16),C%(0,5),PSET
340 LOCATE29,13:PRINTUSING"SC:######0";SC:LOCATE29,15:PRINTUSING"TI:    ###";TI
350 LOCATE29,17:PRINTUSING"LE:    ##";LE;:LOCATE5,5:PRINT "ｳﾞｰﾌﾟ ﾀﾞｰ"
360 TI=900:X=X(0):Y=Y(0):CMD PUT(X%16,Y%16),C%(0,5),PSET
370 REM ◤▲▼▲◥ ＳＴＡＲＴ ◤▲▼▲◥
380 FORI=0TO3:FORJ=15TO5STEP-1:A=USR(J):NEXTJ,I:MU=1:DX=0:DY=-1
390 REM ◤▲▼▲◥ GUROBINES ◤▲▼▲◥
400 IFINP(9)=191THEN480
410 I0=INP(0):VX=0:VY=0:IFI0=251THENVY=1:MU=3:ELSEIFINP(1)=254THENVY=-1:MU=1
420 IFVY=0THENIFI0=255THEN470ELSEVX=SGN(200-I0):MU=3+SGN(VX-0)
430 X1=X+VX:Y1=Y+VY:L=L(X1,Y1):IFL=7THENGR=1:GOTO440ELSEIFL<>0THEN470
440 CMD LINE(X%16,Y%16)-(X%16+15,Y%16+15),2,BF:X=X1:Y=Y1
450 CMD PUT(X%16,Y%16),C%(0,MU+4),PSET:A=USR(3):DX=VX:DY=VY
460 IFGR=1THEN620
470 GOTO 650
480 REM ◤▲▼▲◥ ＳＨＯＯＴ ◤▲▼▲◥
490 TX=X:TY=Y
500 TX=TX+DX:TY=TY+DY:IFL(TX,TY)=1THEN650ELSEIFL(TX,TY)>1THEN530
510 CMD PUT(TX%16,TY%16),C%(0,2),PSET:A=USR(1)
520 CMD LINE(TX%16,TY%16)-(TX%16+15,TY%16+15),2,BF:GOTO 500
530 REM ◤▲▼▲◥ ＣＬＡＳＨ ◤▲▼▲◥
540 L(TX,TY)=L(TX,TY)+1:A=USR(15):A=USR(10):A=USR(3):S=1:GOSUB760:C=L(TX,TY)
550 IFC=7THEN560ELSEIFC=8THEN590ELSEGOTO650
560 CMD PUT(TX%16,TY%16),C%(0,1),PSET:A=USR(30):A=USR(10)
570 CMD LINE(TX%16,TY%16)-(TX%16+15,TY%16+15),2,BF
580 CMD PUT(TX%16,TY%16),C%(0,3),PSET:GOTO 390
590 CMD SCREEN0,0,2:A=USR(8):A=USR(2):A=USR(12):RI=RI-1:CMD SCREEN2,0,7
600 CMD LINE(TX%16,TY%16)-(TX%16+15,TY%16+15),2,BF:L(TX,TY)=0
610 IFRI=0THEN870ELSEGOTO 390
620 REM ◤▲▼▲◥ ＧＥＴ ◤▲▼▲◥
630 S=10:GOSUB760:FORI=10TO20STEP2:A=USR(I):NEXT:L(X,Y)=0:GR=0
640 RI=RI-1:IFRI=0THEN870ELSEGOTO 390
650 REM ◤▲▼▲◥ BALLRIN ◤▲▼▲◥
660 TI=TI-1:LOCATE35,15:PRINT USING"###";TI;:IFTI<1THEN780
670 ONLSGOTO 710,750
680 IFRND(1)>.07THEN390
690 RX=RND(1)*13+1:RY=RND(1)*12+1:IFL(RX,RY)<>0OR(X=RX AND Y=RY)THEN690
700 CMD PUT(RX%16,RY%16),C%(0,4),PSET:LS=1:FORI=10TO20:A=USR(I):NEXT:GOTO 390
710 LINE(RX%2-1,1)-(RX%2,23),"■",2,BF:LINE(0,RY%2)-(27,RY%2+1),"■",2,BF
720 A=USR(2):LINE(RX%2-1,1)-(RX%2,23)," ",BF
730 LINE(0,RY%2)-(27,RY%2+1)," ",BF:LS=2
740 IF X=RX OR Y=RY THEN780ELSE390
750 CMD LINE(RX%16,RY%16)-(RX%16+15,RY%16+15),2,BF:LS=0:GOTO 390
760 REM ◤▲▼▲◥ ＳＣＯＲＥ ◤▲▼▲◥
770 SC=SC+S:LOCATE32,13:PRINT USING"######0";SC:RETURN
780 REM ◤▲▼▲◥ ＯＵＴ ◤▲▼▲◥
790 FORI=0TO5:FORJ=5TO8:CMD PUT(X%16,Y%16),C%(0,J),PSET:A=USR(3):NEXTJ,I
800 A=USR(50):CMD LINE(X%16,Y%16)-(X%16+15,Y%16+15),2,BF
810 CMD LINE(RX%16,RY%16)-(RX%16+15,RY%16+15),2,BF
820 FORI=0TO2000:NEXT:LE=LE-1:IFLE>-1THEN330
830 REM ◤▲▼▲◥ GAME OVER ◤▲▼▲◥
840 COLOR1:LOCATE10,13:PRINT"GAME OVER";:LOCATE9,15:PRINT "HIT 「S」 KEY";
850 WAIT4,8,255:COLOR7:RESTORE1120:CMD CLS3
860 IFSC>TPTHENTP=SC:GOTO 220ELSEGOTO220
870 REM ◤▲▼▲◥ ＣＬＥＡＲ ◤▲▼▲◥
880 LS=0:FORI=0TO29:A=USR(30-I):NEXT:B=TI:FORI=0TO50:COLORIMOD7+1
890 LOCATE12,13:A=USR(IMOD2+1):PRINT "CLEAR":NEXT:FORI=0TO5000:NEXT
900 LOCATE12,13:PRINT "     ";
910 COLOR7:RO=RO+1:IFRO>10THEN830ELSEGOTO240
920 REM ◤▲▼▲◥ ＤＡＴＡ ◤▲▼▲◥
930 DATA 0020,0010,AAAA,AAAA,FFBF,F2FF,FFBF,C2FF,FFBF,02FF,33BF,0233
940 DATA CCBF,02CC,33BF,0233,CCBF,02CC,33BF,0233,CCBF,02CC,33BF,0233
950 DATA CCBF,02CC,00BC,0200,00B0,0200,0080,0200,AAAA,AAAA,0020,0010
960 DATA AAAA,AAAA,33B3,3233,CC8C,C2CC,33B3,0233,338F,0233,CCBC,02CC
970 DATA 038F,0203,0CB3,02CC,33BF,0230,C0B3,020C,33BF,0233,CC8F,020C
980 DATA 00BC,0200,00B0,0200,0080,0200,AAAA,AAAA,0020,0010,AAAA,AAAA
990 DATA AAAA,AAAA,AAAA,AAAA,A7AA,AAAA,95AA,AAEA,95AA,AA6A,A5AA,AAAA
1000 DATA AAAA,AAAA,AAAA,AAAA,A0AA,AAAA,80AA,AA2A,A0AA,AAAA,AAAA,AAAA
1010 DATA AAAA,AAAA,AAAA,AAAA,AAAA,AAAA,0020,0010,AAAA,AAAA,A0AA,AA2A
1020 DATA 05A8,AA4A,51A1,2A45,5180,2A45,5114,2A47,5514,CA55
1030 DATA 5514,CA55,4015,4A15,1515,4A55,5585,CA55,5585,2A57,55A0,AA7C
1040 DATA 00AA,AA02,AAAA,AAAA,0020,0010,AAAA,AAAA,AABE,AEAA,AABF,BEAA
1050 DATA E5AF,FA5B,7DAB,EA55,75AA,AA55,F5A9,6A55,55A9,4A55,55A9,4A55
1060 DATA 55AA,2A55,55AB,2A55,E5AF,FA50,A8BE,FE0A,AABE,BEAA,AABA,AAAA
1070 DATA AAAA,AAAA,0020,0010,AAAA,AAAA,A9AA,AAEA,A1AA,AAEA,A1AA,AA6A
1080 DATA 21AC,3A68,21A3,CA68,C4A0,0A3B,04AC,3A38,05A3,CA58,C5A0,0A7B
1090 DATA 15AC,3A5C,14A3,CA14,EAA0,0A83,AAAA,AAAA,AAAA,AAAA,AAAA,AAAA
1100 DATA 3E,20,D3,40,CD,13,E9,3E,00,D3,40,CD,13,E9,25,C2,00,E9
1110 DATA C9,E5,2D,C2,14,E9,E1,C9,E5,5E,23,66,6B,CD,00,E9,E1,C9
1120 DATA 0000,07C0,0820,1010,1010,1010,1010,1010,0820,07C0,0000,7,6
1130 DATA 0000,2008,1010,0820,0440,0280,0440,0820,1010,2008,0000,7,6
1140 DATA 0000,2448,0000,1220,0000,0808,2120,0000,1110,0840,0000,5,5
1150 DATA 0000,0600,0600,0600,0600,0700,0780,06C0,0600,0600,0000,A,7
1160 DATA 0000,07C0,0000,0FE0,0020,0020,0040,0080,0100,0000,0000,3,7
1170 DATA 0000,3838,2008,2388,07C0,07C0,07C0,2388,2008,3838,0000,7,9
1180 DATA 0000,0380,0280,06C0,0C60,1C70,0C60,06C0,0280,0380,0000,7,6
1190 DATA 0000,0000,0000,0000,0380,0280,0380,0000,0000,0000,0000,7,6
1200 DATA 4004,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,4004,7,6
1210 DATA 0000,0000,0000,3A83,23A8,33A8,22A8,3A83,0000,0000,0000,7,7
```

★きのう，僕の友人にベーマガを買ってきてくれとたのんだら，なんとノベーコマを買ってきてしまった！笑ってよ影さん！（茨城県高萩市・井上城司15才）……I影：今だにベーコマを売っているとは。さすがは茨城県だ！I

PC-8001mkIISR(N80 SR-BASIC)用

PANIC（パニック） THE DENPA（ザ デンパ）



★西本　正一

STORY

ある日，電波新聞社に手紙がきた。「われわれBUGは明日，電波新聞社を占領(せんりょう)する」。

そこで勇敢(ゆうかん)な影さんはロケット・ブースターとレーザー・ビームをもってBUGを撃退しに行った。

遊びかた

RUNすると，簡単なデモがでるのでスペース・キーでスタートです。UFOがでてきてBUGを地上に置くと戦闘開始です。

KAGE（自分）は4 6で左右，5で上昇，何もしないと落下します。動作には慣性がかかります。

UFOはレーザー(スペース・キー)で倒せますが，BUGにはききません。

BUGを倒すにはイナズマを使います。使いかたは空の雲に重なりSHIFTキーを押してください。BUGを5匹やっつけるとつぎのラウンドに進めます。

BUGは〝DENPA〟ビルに近づいていきます。もし〝DENPA〟ビルが占領されるとゲーム・オーバーです。

また，UFOか，モンスター（UFOから発射されるキャラ）に3回触れてもゲーム・オーバーです。

必勝法

ラウンドが進んで行くと，BUGの動きが速くなってくるので，UFOはできるだけ相手にしないほうがいいでしょう。

また，イナズマでUFOを倒すと，ボーナスで1,000点入ります。

プログラムについて

とにかく効果音と慣性飛行に苦労しました。これ以外はストレート(？)に組んだつもりです。

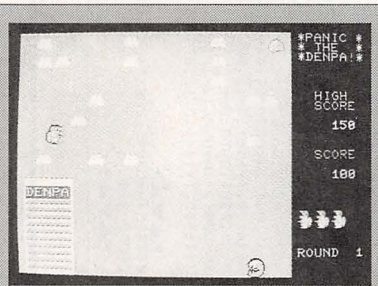
これではつまらないと思ったら，290 IF～THENのあとのXX＝XX＋1の1を変えてみてください。慣性のかかりかたが大きくなります。290行はX座標，300行はY座標です。

最後に

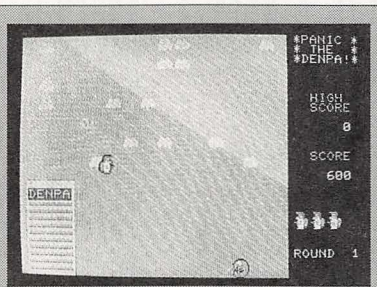
そーとープログラムが長くなりましたが，根性で入力してください。

CHECKER FLAG

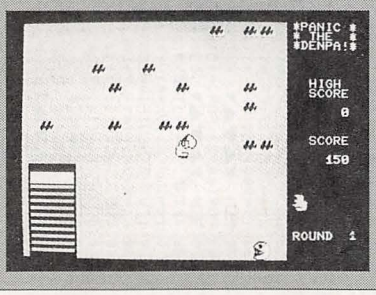
影：ピカッゴロゴロ……ドッカーン！
編：どうしたんですか，影さん。
影：いや，このゲームを一言で言ってみたわけ。イナズマはすごいけど，ほかは大したことない。
Dr.D：そうだな。動きが遅いのが何と言っても致命傷だ。メイン中のIF文を減らすとだいぶ変わるはずだ。



▲《写真1》ゲーム・スタート!!
あなたは電波をすくえるか？



◀《写真2》レーザー・ビーム命中!!
UFOなんか一撃だぜ!!



▶《写真3》うわっ！　UFOにぶつかってしまった。こうなるとアウト

▼《写真4》でました。得意のイナズマ攻撃で，BUG退治!!

★このあいだ，見知らぬおばさん達がハードとかソフトとかの話をしていたので，「むむ，できるな」と思っていたらコンタクトレンズの話でした。（岐阜県美濃加茂市・MC－A13才）……【影：おばさんらしい話題だね。】

```
10 '
20 '  ┌── PANIC THE DENPA! ──┐
30 '  │                      │
40 '  │  1986.9.23 [TUESDAY] │
50 '  │                      │
60 '  │   by S.Nishimoto     │
70 '  └──────────────────────┘
80 '    for PC-8001mk2SR
90 '
100 REM ---------- INITIALIZE ----------
110 DIM C%(299)
120 DEFINT A-Z:DEFSNG S,H
130 FOR I=0 TO 299:READ A$:C%(I)=VAL("&h"+A$):NEXT
140 REM ----------    SCREEN    ----------
150 CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 40,25:SCREEN 0:SCREEN 2,0,1,3:COLOR 7:CLS 3
160 FOR CC=0 TO 7:COLOR=(CC,CC):NEXT:COLOR=(3,0)
170 LINE(0,0)-(250,199),1,BF
180 LINE(6,120)-(50,199),7,BF:LINE(8,127)-(48,136),2,BF
190 LOCATE 0,16:PRINT "DENPA"
200 FOR DY=138 TO 192 STEP 6
210 LINE(8,DY)-(48,DY+2),1,BF:NEXT
220 LOCATE 0,16:PRINT "DENPA"
230 GOSUB 1520
240 VOICE LFO 6,0,1,128,-200,20,10
250 REM ----------     MAIN     ----------
260 COLOR 7:LOCATE 0,16:PRINT "DENPA":SCREEN ,,0
270 X=160:Y=183:XX=0:YY=0:HC=0:UG=0:MG=0:BG=0
280 A=INP(0):IF A=255 THEN YY=YY+1:GOTO 320
290 IF A=239 THEN XX=XX-1:HC=0
300 IF A=191 THEN XX=XX+1:HC=1
310 YY=YY+(A=223)
320 LINE(X,Y)-(X+15,Y+15),0,BF
330 IF X+XX<0 OR X+XX>235 THEN XX=0
340 IF Y+YY<0 OR Y+YY>184 THEN YY=0
350 X=X+XX:Y=Y+YY
360 PUT@(X,Y),C%(HC*50),PSET
370 IF INP(9)=191 THEN GOSUB 680
380 IF INP(8)=191 THEN GOSUB 990
390 REM ----------     UFO      ----------
400 IF UG=0 THEN UX=230:UY=0:U1=0:U2=8:UG=1:IF BG<>0 THEN UG=2:U2=4
410 LINE(UX,UY)-(UX+15,UY+15),0,BF
420 IF UX+U1<0 OR UX+U1>235 OR UY+U2<0 OR UY+U2>184 THEN GOSUB 960:GOTO 520
430 IF ABS(UY-Y)<3 AND UG=2 THEN GOSUB 960:UG=2
440 UX=UX+U1:UY=UY+U2
450 IF UG<>2 GOTO 480
460 U1=U1+SGN(X-UX):IF ABS(U1-0)=6 THEN U1=5*(SGN(U1-0))
470 U2=U2+SGN(Y-UY):IF ABS(U2-0)=6 THEN U2=5*(SGN(U2-0))
480 IF UY=>168 AND UG=1 THEN UG=2:U2=0:IF BG=0 THEN BG=1
490 PUT@(UX,UY),C%(200),PSET
500 IF ABS(X-UX)<8 AND ABS(Y-UY)<8 GOTO 850
510 REM ----------  MONSTER   ----------
520 IF MG=0 GOTO 590
530 IF MG=1 THEN MX=UX:MY=UY:MG=2
540 LINE(MX,MY)-(MX+15,MY+15),0,BF
550 MX=MX+8:IF MX=>230 THEN MG=0:GOTO 590
560 PUT@(MX,MY),C%(100),PSET
570 IF ABS(X-MX)<8 AND ABS(Y-MY)<8 GOTO 850
580 REM ----------     BUG      ----------
590 IF BG=0 GOTO 280
600 BK=BK+1:IF BK<RR GOTO 660
610 IF BG=1 THEN BX=230:BG=2
620 LINE(BX,184)-(BX+15,199),0,BF
630 BX=BX-4:IF BX=50 GOTO 1250
640 PUT@(BX,184),C%(150),PSET
650 BK=0
660 IF ABS(X-BX)<15 AND Y>169 GOTO 850
670 GOTO 280
680 REM ----------     BEAM     ----------
690 PLAY "t255l64v12@18o4cccccccc"
700 IF HC=1 GOTO 750
710 LINE(X,Y+8)-(0,Y+10),2,BF
720 IF ABS(Y+3-UY)<10 AND UX<X AND UG=2 THEN H1=1:GOSUB 790
730 LINE(X,Y+8)-(0,Y+10),0,BF
740 GOTO 780
750 LINE(X+15,Y+8)-(250,Y+10),2,BF
760 IF ABS(Y+3-UY)<10 AND UX>X+15 AND UG=2 THEN GOSUB 790
770 LINE(X+15,Y+8)-(250,Y+10),0,BF
780 RETURN
790 REM ----------     HIT      ----------
800 COLOR=(1,2):FOR I=0 TO 5:COLOR=(7,0):COLOR=(7,7):NEXT:COLOR=(1,1)
810 PLAY ,,,,"s0m8000y16,7y7,230o4c4"
820 SC=SC+50:GOSUB 1450
830 UG=0:LINE(UX,UY)-(UX+15,UY+15),0,BF:H1=0
840 RETURN
850 REM ----------     DOWN     ----------
860 COLOR=(7,0):FOR I=0 TO 300:COLOR=(1,0):COLOR=(1,2):NEXT
870 COLOR=(7,7):COLOR=(1,1)
880 DD=1
890 PLAY ,,,,,"t160s0m8000y16,2y7,120v13o5e1&e1"
900 LINE(X,Y)-(X+15,Y+15),0,BF
910 Y=Y+DD:DD=DD+1:IF Y>180 GOTO 930
920 PUT@(X,Y),C%(HC*50),PSET:GOTO 900
930 STOPM
940 SP=SP-1:GOSUB 1470:IF SP=0 GOTO 1300
950 CLS 2:GOTO 250
960 REM ----------     SUB      ----------
970 UG=0:IF MG=0 THEN MG=1
980 RETURN
990 REM ----------    FLASH     ----------
1000 SCREEN ,,1
1010 PP=POINT(X+7,Y+7)
1020 IF PP<>7 AND PP<>5 THEN SCREEN ,,0:GOTO 1130
1030 SCREEN ,,0
1040 FX=X+7:FY=Y+7:FF=1:FK=5:F1=0
1050 LINE(FX,FY)-(FX+(FK-5),FY),6
1060 FX=FX+FF:F1=F1+1:FY=FY+1
1070 IF F1=FK THEN F1=0:FK=FK+1:FF=FF*-1
1080 IF ABS(UX-FX)<16 AND UY>FY THEN UG=2:SF=1
1090 IF FY<199 GOTO 1050
1100 IF ABS(BX-FX)<20 AND BG=2 THEN GOSUB 1140
1110 LINE(X-20,Y+7)-(X+40,199),0,BF
1120 IF SF=1 THEN GOSUB 1810:SF=0
1130 RETURN
1140 REM ----------  BUG DOWN  ----------
1150 PLAY ,,,"t255l32o3v13"
1160 FOR W=0 TO 50
1170 PUT@(BX,184),C%(150),PSET
1180 LINE(BX,184)-(BX+15,199),0,BF
1190 PLAY ,,,"c+"
1200 NEXT
1210 SC=SC+500:GOSUB 1450
1220 BC=BC-1:IF BC=0 GOTO 1620
1230 BG=0
1240 RETURN
1250 REM ----------  BUG OVER  ----------
```

PC-8001mk2SR

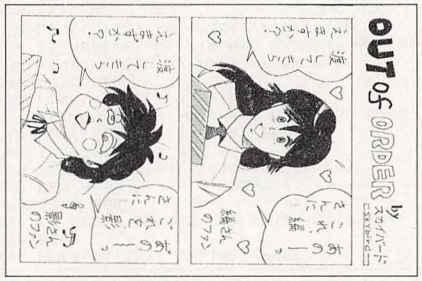
★編集部にて…つぐ美：ハーフの人ってステキね。編：そうだな。影：じつは、私もハーフなんだ。一同：エーッ！影：父が岡山県人で母が埼玉県人なんだ…。(北海道恵庭市・まつぴー15才)……[影：人間同志でよかった。]

```
1260 COLOR=(1,2)
1270 PLAY ,,,"t255v12l16o3q6aa-aa-aa-aa-aa-aa-aa-aa-aa-aa-aa-"
1280 FOR W=0 TO 1000:NEXT
1290 SP=0:GOSUB 1470
1300 REM ----------  GAMEOVER  ----------
1310 FOR I=7 TO 0 STEP -1:COLOR=(I,0):FOR W=0 TO 10:NEXT:NEXT:CLS
1320 LOCATE 8,10:PRINT "GAME OVER"
1330 FOR W=0 TO 3000:NEXT
1340 SCREEN ,,0:CLS 3
1350 SCREEN ,,1:LINE(0,0)-(250,119),1,BF
1360 FOR I=0 TO 7:COLOR=(I,I):NEXT:COLOR=(3,0)
1370 GOTO 220
1380 REM ---------- SCREEN SUB ----------
1390 COLOR 4:LOCATE 31,0:PRINT "*PANIC *"
1400 LOCATE 31,1:PRINT "*  THE  *"
1410 LOCATE 31,2:PRINT "*DENPA!*"
1420 COLOR 2:LOCATE 33,6:PRINT "HIGH ":LOCATE 33,7:PRINT "SCORE"
1430 LOCATE 33,12:PRINT "SCORE"
1440 COLOR 7:LOCATE 32,9:PRINT USING"######";HI
1450 LOCATE 32,14:PRINT USING"######";SC
1460 RETURN
1470 SCREEN 2,,1,3:LINE(252,144)-(310,160),0,BF
1480 IF SP=0 GOTO 1500
1490 FOR I=0 TO SP-1:PUT@(255+I*16,144),CX(0),PSET:NEXT
1500 SCREEN 2,,0,3:RETURN
1510 COLOR 3:LOCATE 31,22:PRINT USING"ROUND ##";RO:RETURN
1520 REM ----------    DEMO    ----------
1530 COLOR 6:LOCATE 5, 7:PRINT "-- PANIC THE DENPA --"
1540 COLOR 2:LOCATE 5,10:PRINT "  PUSH [SPACE] KEY!  "
1550 IF HI<SC THEN HI=SC
1560 SC=0:SP=3:BC=4:RO=1:RR=10
1570 GOSUB 1720:GOSUB 1380:GOSUB 1510
1580 IF INKEY$<>" " GOTO 1580
1590 LOCATE 5,7:PRINT SPACE$(21)
1600 LOCATE 5,10:PRINT SPACE$(21):GOSUB 1470
1610 RETURN
1620 REM ---------- NEXT ROUND ----------
1630 COLOR 6:LOCATE 7,7:PRINT "Good PLAY!"
1640 COLOR 2:LOCATE 5,10:PRINT "Let't NEXT ROUND"
1650 COLOR 3:LOCATE 5,13:PRINT USING "SPECIAL BONUS #####";500*RO:SC=SC+500*RO
1660 RO=RO+1:RR=RR-1:IF RR=0 THEN RR=1
1670 FOR W=0 TO 2000:NEXT
1712 CLS 3:SCREEN ,,1:LINE(0,0)-(250,119),1,BF:GOSUB 1730:SCREEN ,,0
1690 GOSUB 1380:GOSUB 1510:COLOR 7
1700 BC=4
1710 GOTO 250
1720 REM ----------    KUMO    ----------
1730 SCREEN ,,1
1740 FOR I=0 TO RR+5
1750 XX=INT(RND(1)*14+1):YY=INT(RND(1)*7)
1760 PUT@(XX*16,YY*16),CX(250),PSET
1770 NEXT
1780 SCREEN ,,0
1790 RETURN
1800 '
1810 REM ---------- UFO DOWN 2 ----------
1820 PLAY ,,,,,"t160s0m8000y16,2y7,120v13o5g1&gi"
1830 FOR D1=UY TO 183 STEP 8
1840 PUT@(UX,D1),CX(200),PSET
1850 LINE(UX,D1)-(UX+15,D1+15),0,BF
1860 NEXT:STOPM
1870 COLOR 2:LOCATE 8,10:PRINT "BONUS 1000":SC=SC+1000:COLOR 7
1880 GOSUB 1450
1890 FOR W=0 TO 10:PLAY ,,,"o5l64cegceg":NEXT
```

```
1900 LOCATE 8,10:PRINT STRING$(10," ")
1910 UG=0
1920 RETURN
1930 REM ---------- CHR. DATAS ----------
1940 '
2000 ' -- KAGE --   LEFT
2010 DATA 0010,0010,E00F,E00F,0000,1010,F01F,0000,0808,F80F
2020 DATA 0000,8807,7804,0000,080F,F80C,C000,0C10,FC1F,C00F
2030 DATA 0210,F21F,CC0F,E10F,010C,FE03,E13F,0138,7E06,E147
2040 DATA 0178,7E00,E137,1F38,6C00,E10F,FF0F,EC07,E10F,1F08
2050 DATA E007,F207,1E04,E003,FC0F,FC0F,E007,E007,E007,0000
2060 ' -- KAGE --   RIGHT
2070 DATA 0010,0010,F007,F007,0000,0808,F80F,0000,1010,F01F
2080 DATA 0000,E011,201E,0000,F010,301F,0003,0830,F83F,F003
2090 DATA 0840,F84F,F033,F087,3080,C07F,FC87,1C80,687E,E287
2100 DATA 1E80,007E,EC87,1CF8,0036,F087,F0FF,E037,F087,10F8
2110 DATA E007,E04F,2078,C007,F03F,F03F,E007,E007,E007,0000
2120 ' -- ALIEN --
2130 DATA 0010,0010,C003,C003,0000,300C,F00F,0000,0810,F81F
2140 DATA 0000,0420,FC3F,0000,0240,FE7F,0000,1A40,FE7F,1800
2150 DATA 3D80,FFFF,3C00,3580,F7FF,3400,3D80,FFFF,3C00,1980
2160 DATA FFFF,1800,0180,FFFF,0000,0240,FE7F,0000,0420,FC3F
2170 DATA 0000,1818,F81F,0000,E007,E007,0000,0000,0000,0000
2180 ' -- BUG --
2190 DATA 0010,0010,E007,E007,0000,1818,1818,E007,0427,0427
2200 DATA F81F,824F,824F,FC3F,828B,828B,FC7B,0167,0167,FE3F
2210 DATA 0178,0178,FE37,017E,017E,FE27,812F,812F,7E04,612C
2220 DATA 612C,1E00,817F,817F,7E24,027E,027E,FC37,0260,0260
2230 DATA FC3F,0480,0480,F87F,1860,1860,E01F,E01F,E01F,0000
2240 ' -- UFO --
2250 DATA 0010,0010,0000,0000,0000,8003,8003,0000,E00F,600E
2260 DATA 0003,F01F,101E,800F,F83F,083C,801F,FC7F,047C,C03F
2270 DATA FEFF,02FF,C07F,16D1,EAFF,0051,16D1,EAFF,0051,16D1
2280 DATA EAFF,0051,FC7F,0478,C03F,8823,F83F,0000,701C,701C
2290 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
2300 ' -- KUMO --
2310 DATA 0010,0010,FFFF,0000,0000,FFFF,0000,0000,FFFF,0000
2320 DATA 0000,FFFF,0000,0000,FFFF,700E,700E,FFFF,F01E,F81F
2330 DATA FFFF,F01E,F81F,FFFF,EC3D,FC3F,FFFF,FC7F,FE7F,FFFF
2340 DATA FC7F,FE7F,FFFF,D87B,FE7F,FFFF,8033,FE7F,FFFF,0000
2350 DATA DC3B,FFFF,0000,0000,FFFF,0000,0000,FFFF,0000,0000
2360 '
2370 END
```

評…かーっこいー!!(編)

by やまお



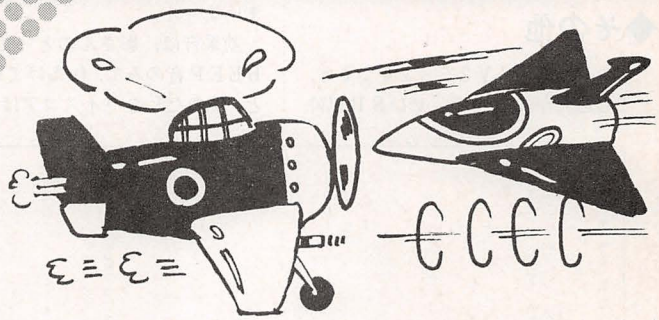
評…だれかなんとかしてよ(漫)

タイトルイメージ

★㊙コーナー：あくびをしたとき、「こー」と口の中で声をだすと、耳をふさいで声をだしたときと同じ状態になる。(福島市・蓬莱中1年5組の学級委員長13才)……【影：口と鼻をふさぐと息ができなくなる。どうだ!!】

タイム TIME パイロッツ PILOTS

★THE WAIKE



◆内　容

ある夏休みの日，突然あなたは，あのKonamiの〝TIME PILOT™〟がやりたくなった。一応ゲーセンにあるのだが，めんどうくさかったので，ついつい，キーボードに手が触れてしまったのであった。

そして，あなたは，〝タイムパイロッツ〟なのである（強引な終わりかた）。

◆使いかた・遊びかた

RUN↵すると，かっこいい(？)タイトルが画面に表示されます。そして，スペース・キーを押すと，はじまります。あなたは，画面中央にいる戦闘機をあやつり，敵をよけ，弾を撃って相手をやっつけてください。

自分の戦闘機は，はじめ5機います。10,000点取ると，1機自機が増え，それから30,000点ごとに1機増えます。敵に体当たりされると1機減って，自機がなくなると〝ゲーム・オーバー〟です。

弾で敵を撃つと，100～500点得点が入ります。また，連続して敵を撃つと，2機目からは500～1,000点得点が入ります(連続3機まで撃つのが可能)。

敵を50機やっつけると，BEEP音とともに親玉が登場します。そいつに10発弾をぶち込むと2,000点(A.D.2000のとき10,000点）入って，つぎの時代へワープ!!します（ここのデモがかっこいい)。

◆操作方法

テンキーの1～9(5は除く）で自機が8方向に向きます。自機は，その方向へ進み続けますので，方向転換のときだけその方向のキーを押してください。

スペース・キーで弾を向いている方向へ発射しますが，単射式で一つの弾が消えるまで，つぎの弾がでないという〝くせ者〟です。つまり，弾をだしたいときだけ，ちょこんと押すだけでいいのです。

《第1表》変数表

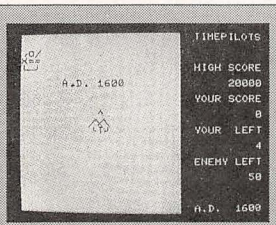
HI……ハイスコア	X3，Y3…自機の移動分（実際には敵の座標に加算）
SC……スコア	F1，K1…弾のフラグとカウント
MAX…1機増える得点	F2，K2…AD××××表示のフラグとカウント
MY……自機の数	F3，K3…爆発のフラグとカウント
MEN…今自分のいる面	F4……撃った敵の処理用
SH……今，何周目か（0～）	F5……連続撃ちのフラグ
A$，B$，C$…READ用	CO(1～5)…背景の色
D$……INKEY$用	TE……敵の数
E$……キャラクタ編成に使用	PO……加算される点
F$(1～8)…自機のキャラ	P……敵の向き
G$(0～1)…敵機のキャラ	R……乱数　　Z……敵の交代
H$……爆発のキャラ	Q……敵の向き
X1( )，Y1( )…敵機の座標（)=0～1	TX，TY…弾の座標
X2( )，Y2( )…敵機の移動分（)=0～1	I，II…ループ用

CHECKER FLAG

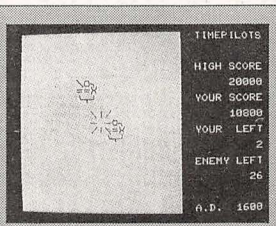
編：PC－88にはめずらしいノーマル・キャラですね。

Dr.D：せっかくキャラ作りのデータを減らしても，動きは遅いし，そのうえぎこちないゾ。これでは，せっかくのPC－88もかたなしだ。

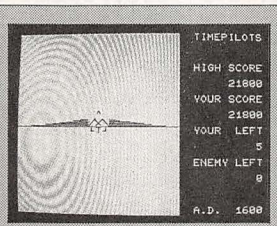
編：つまり，コンピュータの特長を生かしたプログラミングが大切なわけですね。



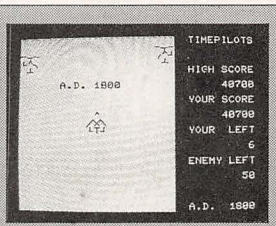
《写真1》ゲーム・スタート。8方向にむいて敵を倒せ!!



《写真2》うわ！　やられた。3機死ぬとゲーム・オーバー



《写真3》親玉を倒すと，つぎの世界へワープする



《写真4》A.D.1800。敵はヘリコプターだゾ

★私たちのクラブは，影さんを中心にして，スラム街へ行って，人をおどして金を取っています。あなたも入会してみませんか？(群馬県利根郡・**のさらん14才**)……**【編：だめですよ，そんなクラブでアルバイトしちゃあ。】**

あと，0キーでポーズです(親切)。これで，トイレをガマンする必配がなくなりましたね。解除も0キーです。

◆その他

このゲームは，V2モードでやると，とても迫力がでるので，ぜひSR以降のユーザーは，V2モードでやりましょう。キー操作のヘタなやつ，反射神経のニブイやつは，V1モードでもかまいません。

効果音は，影さんのとっても好きなBEEP音のみで，仕あげています。あと，僕のだしたハイスコアは，515,000点で，6周目です。

やっぱり，ノーマル・キャラはいいですね。今後も，ノーマル・キャラだけで，ゲームを作っていこうと思います。では，グッド・ラック!!

❖　❖

TIME PILOTSのプログラム・リスト

```
100 '**********  SHOW!  **********
110 CLS 3:WIDTH  40,25:CONSOLE 0,25,0,1:DEF USR=&H35D9:HI=20000
120 RANDOMIZE(VAL(RIGHT$(TIME$,2)))
130 MY=4:MEN=1:SC=0:SH=0:MAX=10000
140 E$=CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31)
150 RESTORE 1230
160 FOR I=0 TO 5:READ A$
170 LOCATE 5,4+I:PRINT A$:NEXT I
180 LOCATE 10,14 :PRINT"HIGH SCORE ";HI
190 LOCATE 12,20 :PRINT"PUSH  [SPACE]"
200 IF INKEY$=" " THEN CLS ELSE 200
210 LINE (  0,  0)-(368,  0)
220 LINE (  0,184)-(368,184)
230 LINE (  0,  0)-(  0,184)
240 LINE (368,  0)-(368,184)
250 FOR I=1 TO 5:READ CO(I):NEXT I
260 FOR I=1 TO 9:READ A$,B$,C$:F$(I)=A$+E$+B$+E$+C$:NEXT I
270 READ A$,B$,C$:H$=A$+E$+B$+E$+C$
280 PAINT(1,1),CO(MEN),7:TE=50
290 FOR I=0 TO 1:READ A$,B$,C$:G$(I)=A$+E$+B$+E$+C$:NEXT I
300 CLS:X1(0)=0:Y1(0)=0:X1(1)=21:Y1(1)=21:X2(0)=0:Y2(0)=1:X2(1)=-1:Y2(1)=0:X3=0:
Y3=1:F1=0:F2=1:F3=6:F4=0:F5=0:K1=1:K2=1:K3=1:FO=0:P8=A=USR(0)
310 IF TE<0 THEN TE=0
320 LOCATE 25,0 :PRINT"TIMEPILOTS"
330 LOCATE 25,4 :PRINT"HIGH SCORE"
340 LOCATE 29,5 :PRINT USING"######";HI
350 LOCATE 25,8 :PRINT"YOUR SCORE"
360 LOCATE 29,9 :PRINT USING"######";SC
370 LOCATE 25,12:PRINT"YOUR  LEFT"
380 LOCATE 32,14:PRINT USING  "###";MY
390 LOCATE 25,16:PRINT"ENEMY LEFT"
400 LOCATE 32,18:PRINT USING  "###";TE
410 LOCATE 25,22:PRINT"A.D. ";1500+MEN*100
420 FOR I=20 TO 60 STEP 5:BEEP 1:FOR I=1 TO 50:NEXT I:BEEP 0:FOR I=1-20 TO 45
:NEXT I:NEXT I      MAIN   **********
430 '**********
440 IF F2 THEN LOCATE 6,6:PRINT"A.D.";1500+MEN*100:K2=K2+1:IF K2=10 THEN F2=0:LO
CATE 6,6:PRINT SPC(9)
450 D$=INKEY$
460 IF F3 THEN 1140
470 IF D$="  " THEN 530 ELSE A=USR(0)
480 IF D$="  " AND F1+F2=0 THEN BEEP 1:BEEP 0:F1=1:TXX=-X3*2:TY=-Y3*2:TX=-1:+TXX:
TY=1+TY:GOTO 590
490 IF D$="1" THEN X3= 1:Y3=-1:P=1
500 IF D$="2" THEN X3= 0:Y3=-1:P=2
510 IF D$="3" THEN X3=-1:Y3=-1:P=3
520 IF D$="4" THEN X3=-1:Y3= 0:P=4
530 IF D$="7" THEN X3= 1:Y3= 1:P=7
540 IF D$="8" THEN X3= 0:Y3= 1:P=8
550 IF D$="9" THEN X3=-1:Y3= 1:P=9
560 IF D$="0" THEN BEEP:GOSUB 720
570 IF D$="0" THEN F$=P
580 LOCATE 10,10:PRINT F$(P)
590 IF F1 THEN GOSUB 750
600 IF ABS(10-X1(Z))<3 AND ABS(10-Y1(Z))<3 AND F3=0 THEN 1140
610 IF INT(RND*(20-MEN*2-SH))=1 THEN 620 ELSE 640
620 X2(Z)=SGN(INT((11-X1(Z))/3))
630 Y2(Z)=SGN(INT((11-Y1(Z))/3))
640 IF X2(Z) THEN Q=-(X2(Z)=1)
650 LOCATE X1(Z),Y1(Z):PRINT F$(5)
660 X1(Z)=X1(Z)+X2(Z)+X3:Y1(Z)=Y1(Z)+Y2(Z)+Y3
670 IF ABS(10-X1(Z))>10 OR ABS(10-Y1(Z))>10 OR F4 THEN 680 ELSE 690
680 F4=0:R=INT(RND*2):X1(Z)=-(R=0)*INT(RND*2)*20-(R=1)*INT(RND*21):Y1(Z)=-(R=1)*
INT(RND*2)*20-(R=0)*INT(RND*21)
690 LOCATE X1(Z),Y1(Z):PRINT G$(Q)
700 IF TE<0 THEN BEEP 1:FOR I=0 TO 30:NEXT I:BEEP 0
710 Z=2-(TE)*2+(Z=1)*2:GOTO 440
720 '**********  PAUSE  **********
730 LOCATE 6,6:PRINT"          "
740 IF INKEY$<>"0" THEN BEEP:LOCATE 9,6:PRINT"          ":RETURN ELSE 740
750 '**********  MISSILE  **********
760 LOCATE TX,TY:PRINT" "
770 TX=TX+TXX:TY=TY+TYY:K1=K1+1
780 LOCATE TX,TY:PRINT"o"
790 LOCATE TX,TY:PRINT" "
```

```
790 FOR I=0 TO -(TE>0):IF ABS(TX-X1(I)+1)<4 AND ABS(TY-Y1(I)+1)<4 AND F4=0
THEN 800 ELSE 950
800 LOCATE X1(I),Y1(I):PRINT H$
810 BEEP 1:TE=TE-1:F4=1:Z=I:PO=100+INT(RND*5+1)-(F5=1)*500:F5=1
820 IF TE<0 THEN F4=0:Z=0 ELSE 850
830 IF TE=-1 THEN FOR II=0 TO 1:LOCATE X1(II),Y1(II):PRINT F$(5) :NEXT II:F4=1
840 IF TE=-11 THEN RETURN 980
850 NEXT I:BEEP 0
860 IF K1=4 THEN LOCATE TX,TY:PRINT" ":K1=1:F1=0:F5=0
870 IF P0=0 OR TE<0 THEN RETURN
880 SC=SC+P0:IF MAX<=SC THEN 890 ELSE 920
890 '**********  1 UP  **********
900 MY=MY+1:MAX=MAX+8000:BEEP  "###";MY
910 LOCATE 32,14:PRINT USING  "###";MY
920 '**********  PRINT  **********
930 IF SC>HI THEN HI=SC
940 LOCATE 29,6 :PRINT USING"######";HI
950 LOCATE 29,10:PRINT USING"######";SC
960 LOCATE 32,18:PRINT USING  "###";TE
970 PO=0:RETURN
980 '**********  CLEAR  **********
990 TE=0:MEN=MEN+1+(MEN=5)*5:IF MEN=1 THEN RESTORE 1400:SH=SH+1
1000 LOCATE TX,TY:PRINT" "
1010 BEEP 0:BEEP:FOR I=0 TO 10
1020 LOCATE X1(0),Y1(0):PRINT G$(0)
1030 LOCATE X1(0),Y1(0):PRINT H$
1040 FOR II=0 TO 70:NEXT II:NEXT I
1050 PO=2000-(MEN=1)*8000:GOSUB 880
1060 FOR I=0 TO 23:LOCATE 0,I:PRINT SPC(24):NEXT I
1070 FOR I=0 TO 10
1080 LOCATE 10,10:PRINT F$(8)
1090 LOCATE 6,11:PRINT"
1100 IF I=0 THEN FOR II=0 TO 999:NEXT II
1110 BEEP 1:LOCATE 6,11:PRINT"                ":BEEP 0:NEXT I
1120 LOCATE 8,11:PRINT"                ":FOR I=0 TO 1500:NEXT :BE
EP 0
1130 CLS:GOTO 280
1140 '**********  MISS  **********
1150 BEEP:MY=MY-1:F3=1:GOTO 610
1160 LOCATE 10,10:PRINT H$
1170 IF MY<0 THEN LOCATE 7,6:PRINT"GAME OVER"
1180 K3=K3+1:IF K3<20 THEN 590
1190 FOR I=0 TO 1500:NEXT I
1200 IF MY<0 THEN 1210 ELSE 300
1210 CLS 3:GOTO 130
1220 '**********  CHR DATA  **********
1230 DATA"
1240 DATA"  - T I M E   P I L O T S -
1250 DATA"
1260 DATA"                  ﾀｲﾑ ﾊﾟｲﾛｯﾄ
1270 DATA"
1280 DATA"    C 1986    By THE.WAIKE
1290 DATA 1,4,2,3,0
1300 DATA"
1310 DATA"
1320 DATA"
1330 DATA"
1340 DATA"
1350 DATA"
1360 DATA"
1370 DATA"
1380 DATA"
1390 DATA"
1400 DATA"
1410 DATA"
1420 DATA"
1430 DATA"
1440 DATA"
1450 DATA"
1460 DATA"
1470 DATA"
1480 DATA"
1490 DATA"
```

★つぎは「ベーマガ駅」でございます。下本の際はお忘れもののないよう，ご注意ください。つぎはベーマガ…(秋田県鹿角市・あ，はんぐりいべあー16才)……【つぐ美：影さん！はやく駅弁買ってきてくださいよ。影：はい！】

PRECIOUS STONE
ペルセウス　ストーン

★チョコベー

●STORY

今回の君の使命は，となり町に異状発生した巨大な毒キノコをすべてつぶすことにある。

●HOW TO PLAY!

ストーリーと言いがたいストーリーでゲームがはじまります。 8 2 4 6 キーで，上下左右へ移動しますが，キーから手を離しておくと勝手にその方向へ進み，カベまたは画面のワクに当たるとはね返り，来た方向へもどります。

また，回転板に乗っかるとランダムで4方向へ自動的に進路変更されます。

それで画面内のキノコをはね飛ばし，すべてつぶすと面クリアですが，タイトルどおり，ペルセウス・ストーンという宝石がいたるところにあるのです。

この宝石は，キノコがはきだす毒液がかたまり，できたものらしいのですが，一つ数百万で売れるしろものですんで，見つけたらかならず拾おうではありませんか！

書きおくれましたが，ＡＩＲというメーターがあり，０になると酸素切れでゲーム・オーバーです。

●改造のアドバイス

「時間がたりねー！」という人は，1090行のＥ＝2500の2500を増して「こんなの簡単簡単」という人は2500を減らしてください(300～9999の範囲)。

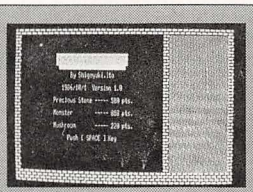
《第１表》変数表

ＨＩ……ハイスコア	Ｕ，Ｖ……モンスター２の座標
ＳＣ……スコア	Ｈ……自分の向いている方向
ＳＮ……シーン（面）	Ｍ……モンスターの動き$\frac{1}{2}$
Ｅ……酸素	Ｘ2，Ｙ2，Ｘ3，Ｙ3…キノコの座標
Ｘ，Ｘ１，Ｙ，Ｙ１…自分の座標	Ｘ４，Ｙ４…回転板の座標
Ｓ１，Ｔ１…モンスター１の移動量	ＫＩ……キノコの数
Ｓ，Ｔ……モンスター１の座標	ＭＩ……モンスター１の生死？
Ｕ１，Ｖ１…モンスター２の移動量	Ｍ２……モンスター２の生死？

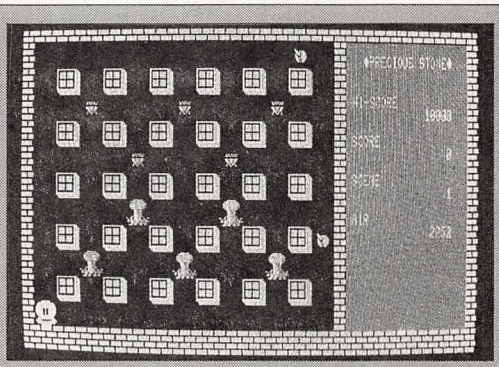
CHECKER FLAG

編：いいんじゃないですか。画面はキレイで見栄えがいい。動きも遅くないし，楽しめる。

Dr.D：テクニックというほどのものはないが，リストは見やすい。しかしどうじゃろう。データにチェックサムをつけるのは，もはや常識と言って良いのではないかな。

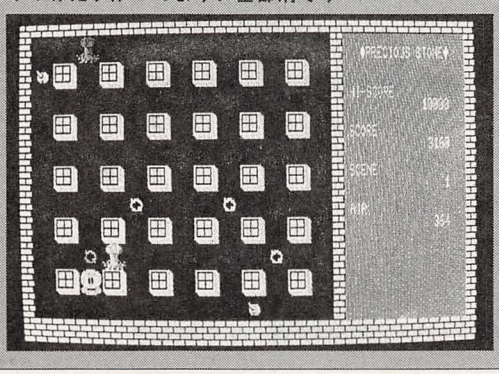


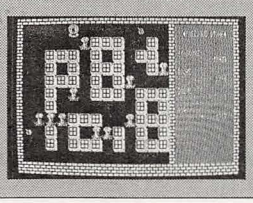
▶《写真１》タイトル画面。スペース・キーでゲーム・スタート



▲《写真２》左下にいる自分を動かして，毒キノコをぶつけよう

▼《写真３》やった!!キノコをカベにぶつけたゾ!!このように全部消そう





◀《写真４》これは３面だ。面が変わるごとにどんどんむずかしくなる

★編さん!!つぐ美さん!!影さん!!ぼくには影さんにそっくりの弟がいます。おかげでベースボール等は，２回の裏までしかやったことがありません。(大阪府羽曳野市・**大内直也13才**)……【影：私は１回の裏までしかないゾ!!】

PRECIOUS STONEのプログラム・リスト

```
10 REM
20 REM            ┌ PC-8801mk2SR/TR/FR/MR     1986/9/30 ┐
30 REM            | ----PRECIOUS STONE----      Ver 1.0  |
40 REM            |       PROGRAM By Shigeyuki.Ito       |
50 GOTO 780  REM  └──────────────────────────────────────┘
60 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ BALL MOVE & ﾊﾝﾃｲ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
70 E=E-1 : I0=INP(0) : I1=INP(1) : IF I0=255 AND I1=255 THEN 130
80  IF I0=239 AND I1=254 OR I0=191 AND I1=254 THEN 220
90  IF I0=239 THEN 140
100 IF I0=191 THEN 150
110 IF I1=254 THEN 160
120 IF I0=251 THEN 170
130 ON H GOTO 140,150,160,170
140 H=1 : X=X-1 : IF X<0  THEN 220 ELSE 180
150 H=2 : X=X+1 : IF X>12 THEN 220 ELSE 180
160 H=3 : Y=Y-1 : IF Y<0  THEN 220 ELSE 180
170 H=4 : Y=Y+1 : IF Y>10 THEN 220
180 IF GA(X,Y)=1 THEN 220 ELSE IF GA(X,Y)=2 THEN 300
190 PUT@(16+X1*32,8+Y1*16),G% : PUT@(16+X*32,8+Y*16),G% : X1=X : Y1=Y
200 IF GA(X,Y)=3 THEN 270 ELSE IF GA(X,Y)=4 THEN 440
210 IF X=S AND Y=T OR X=U AND Y=V THEN 250 ELSE 500
220 IF H=1 THEN H=2 ELSE IF H=2 THEN H=1
230 IF H=3 THEN H=4 ELSE IF H=4 THEN H=3
240 X=X1 : Y=Y1 : GOTO 500
250 CMD PLAY B$(0) : E=E-15 : GOTO 610
260 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ TAKE PRECIOUS STONE ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
270 CMD PLAY B$(1)
280 GA(X,Y)=0 : PUT@(16+X*32+8,8+Y*16+4),B% : SC=SC+500 : GOTO 640
290 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ HIT MUSHROOM !! ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
300 GA(X,Y)=0:X2=X:Y2=Y:X3=X:Y3=Y:X4=X:Y4=Y:X=X1:Y=Y1
310 ON H GOTO 320,330,340,350
320 X2=X2-1 : IF X2<0  THEN 390 ELSE 360
330 X2=X2+1 : IF X2>12 THEN 390 ELSE 360
340 Y2=Y2-1 : IF Y2<0  THEN 390 ELSE 360
350 Y2=Y2+1 : IF Y2>10 THEN 390
360 IF GA(X2,Y2)=1 THEN 390 ELSE IF GA(X2,Y2)=2 OR GA(X2,Y2)=3 THEN 420
370 PUT@(16+X3*32,8+Y3*16),F%:PUT@(16+X2*32,8+Y2*16),F%:X3=X2:Y3=Y2
380 IF X2=S AND Y2=T THEN 460 ELSE IF X2=U AND Y2=V THEN 470 ELSE 310
390 CMD PLAY B$(2) : SC=SC+220 : KI=KI-1
400 PUT@(16+X3*32,8+Y3*16),F% : GA(X4,Y4)=4 : PUT@(16+X4*32+8,8+Y4*16+4),D%
410 IF KI=0 THEN 660 ELSE 70
420 X2=X3 : Y2=Y3 : GA(X2,Y2)=2 : GOTO 640
430 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ RND COURSE ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
440 H=INT(RND(1)*4)+1:GOTO 130
450 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ HIT MONSTER !! ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
460 M1=1 : PUT@(16+S*32+8,8+T*16+4),C% : S=99 : T=99 : GOTO 480
470 M2=1 : PUT@(16+U*32+8,8+V*16+4),C% : U=99 : V=99
480 CMD PLAY B$(3) : SC=SC+800 : GOTO 380
490 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ MONSTER MOVE & ﾊﾝﾃｲ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
500 M=M*-1 : IF M=1 THEN 560
510 IF M1=1 THEN 620 ELSE S1=SGN(X-S) : T1=SGN(Y-T)
520 IF S1<>0 AND T1<>0 THEN S1=0
530 IF GA(S+S1,T+T1)=1 THEN 620
540 PUT@(16+S*32+8,8+T*16+4),C% : PUT@(16+(S+S1)*32+8,8+(T+T1)*16+4),C%
550 S=S+S1 : T=T+T1 : IF X=S AND Y=T THEN 250 ELSE 620
560 IF M2=1 THEN 620 ELSE U1=SGN(X-U) : V1=SGN(Y-V)
570 IF U1<>0 AND V1<>0 THEN V1=0
580 IF GA(U+U1,V+V1)=1 THEN 620
590 PUT@(16+U*32+8,8+V*16+4),C% : PUT@(16+(U+U1)*32+8,8+(V+V1)*16+4),C%
600 U=U+U1 : V=V+V1 : IF X=U AND Y=V THEN 250
610 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ SCORE & AIR ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
620 IF E<0 THEN 730
630 LOCATE 71,15 : PRINT USING"####";E : GOTO 70
640 LOCATE 70,9  : PRINT USING"######";SC : GOTO 70
650 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ SCENE CLEAR !! ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
660 CMD PLAY B$(4)
670 FOR A=0 TO 5:FOR B=0 TO 7:COLOR B:LOCATE 60,17:PRINT "SCENE CLEAR !!"
680 BEEP 1:BEEP 0 : NEXT : NEXT   : FOR A=0 TO 1500 : NEXT
690 IF SN=8 THEN 710
700 LOCATE 60,17  : PRINT SPC(14) : GOTO 1100
710 LOCATE 59,17:PRINT"Congratulations!" : CMD PLAY B$(6) : GOTO 750
720 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ GAME OVER !! ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
730 COLOR 2 : LOCATE 60,17 : PRINT "GAME IS OVER .."
740 CMD PLAY B$(5)
750 FOR A=0 TO 2500 : NEXT : LINE(16,8)-(16*27-1,8*23-1),0,BF
760 CLS  : GOTO 990
770 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ ｼｮｷ ｾｯﾃｲ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
780 CONSOLE 0,25,0,1:SCREEN 0,0:DEFINT A-Z:WIDTH 80,25:CLS 3:NEW CMD
790 NEW CMD:CMD PAL 3,&O307:DIM GA(12,11),R$(8),ZZ(3):HI=10000
800 DIM A%(25),B%(25),C%(25),D%(25),E%(97),F%(97),G%(97)
810 FOR A=0 TO 25 : READ A$ : A%(A)=VAL("&h"+A$) : NEXT
820 FOR A=0 TO 25 : READ A$ : B%(A)=VAL("&h"+A$) : NEXT
830 FOR A=0 TO 25 : READ A$ : C%(A)=VAL("&h"+A$) : NEXT
840 FOR A=0 TO 25 : READ A$ : D%(A)=VAL("&h"+A$) : NEXT
850 FOR A=0 TO 97 : READ A$ : E%(A)=VAL("&h"+A$) : NEXT
860 FOR A=0 TO 97 : READ A$ : F%(A)=VAL("&h"+A$) : NEXT
870 FOR A=0 TO 97 : READ A$ : G%(A)=VAL("&h"+A$) : NEXT
880 FOR A=0 TO 11 : FOR B=0 TO 12:GA(B,A)=0:NEXT : NEXT
890 FOR I=1 TO 8  : READ R$(I) : NEXT : ZZ(0)=8 : ZZ(1)=4 : ZZ(2)=2 : ZZ(3)=1
900 FOR A=0 TO 6  : READ B$(A) : NEXT
910 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ SCREEN ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
920 FOR A=0 TO  39 : PUT@(A*16,0),A% : NEXT
```

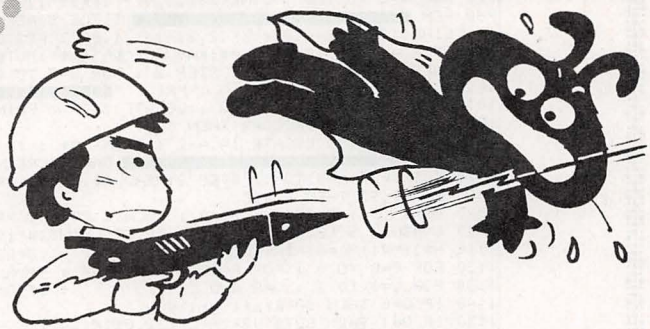
★僕が，あまりにも勉強しないので，ついに今では，ベーマガを安心して読めるところが，トイレだけになってしまった。(群馬県富岡市・**阿部真人14才**)……**【影：ついでにトイレをマイコン・ルームにしてしまえばいいゾ。】**

```
930 FOR A=0 TO   1 : FOR B=0 TO 39   : PUT@(B*16,23*8+A*8),A% : NEXT : NEXT
940 FOR A=1 TO  22 : PUT@(0,A*8    ),A% : NEXT
950 FOR A=1 TO  22 : PUT@(16*27,A*8),A% : NEXT
960 FOR A=1 TO  22 : PUT@(16*39,A*8),A% : NEXT
970 FOR A=8 TO 183 : LINE(16*28,A)-(16*39-1,A),1,,&HAAAA : NEXT
980 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ TITLE SCREEN ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
990 LINE(128,36)-(128+16*12,36+16),1,BF : RESTORE 1710
1000 FOR A=0 TO 12:READ A$:KA=VAL("&h"+A$):PUT@(120+A*16,8*4),KANJI(KA),,7,3
1010 NEXT : FOR A=7 TO 17 STEP 2 : FOR B=7 TO 0 STEP -1
1020 COLOR B : LOCATE 14,A : PRINT "■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■" : NEXT
1030 READ A$,CO : COLOR CO : LOCATE 14,A : PRINT A$ : NEXT : CO=0
1040 CO=CO+1   : IF CO=8 THEN CO=1
1050 COLOR CO  : LOCATE 14,A-2 : PRINT A$ : IF INP(9)<>191 THEN 1040
1060 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ GAME SCREEN ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1070 CLS :FOR A=0 TO 12 STEP 3:READ A$,CO:COLOR CO:LOCATE 57,2+A:PRINT A$:NEXT
1080 IF HI<SC THEN HI=SC
1090 SN=0    : E=2500 : SC=0 : LOCATE 70,6 : PRINT USING"######";HI
1100 SN=SN+1 : LOCATE 74,12  : PRINT USING"#";SN
1110 H=2:M=1:M1=0:M2=0:LINE(16,8)-(16*27-1,8*23-1),0,BF
1120 FOR O=0 TO 8 : FOR R=0 TO 8 STEP 4 : P=VAL("&H"+MID$(R$(SN),O*3+R/4+1,1))
1130 FOR L=0 TO 3 : Q=P AND ZZ(L)          : IF Q=ZZ(L) THEN Q=1
1140 IF Q=0 THEN GA(R+L+1,O+1)=0
1150 IF Q=1 THEN PUT@(48+(R+L)*32,O*16+24),E%,PSET : GA(R+L+1,O+1)=1
1160 NEXT L,R,O
1170 READ XX,YY  : IF XX=99 THEN 1190 ELSE PUT@(16+XX*32+8,8+YY*16+4),B%
1180 GA(XX,YY)=3 : GOTO 1170
1190 READ XX,YY  : IF XX=99 THEN 1210 ELSE PUT@(16+XX*32,  8+YY*16  ),F%
1200 GA(XX,YY)=2 : GOTO 1190
1210 READ KI     : X=0:Y=0:X1=X:Y1=Y:S=0:T=10:U=12:V=0
1220 PUT@(16+X*32  ,8+Y*16  ),G% : PUT@(16+S*32+8,8+T*16+4),C%
1230 PUT@(16+U*32+8,8+V*16+4),C% : GOTO 640
1240 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ DATA ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1250 DATA 10  ,8   ,7FFE,7FC0,3E  ,7FFE,7FF8,6   ,7FFE,7FFE,0   ,0   ,0   ,0
1260 DATA FCFF,80FF,7C00,FCFF,F0FF,C00 ,FCFF,FCFF,0   ,0   ,0   ,0
1270 '
1280 DATA 10  ,8   ,C80C,14C ,C14C,3673,70  ,3073,0   ,0   ,0   ,EFF7,F0  ,E0F7
1290 DATA DE7B,78  ,C07B,B81D,1C  ,801D,6006,426 ,426 ,8001,241 ,241
1300 '
1310 DATA 10  ,8   ,C0  ,C0  ,C0  ,3878,F87B,F87B,1C3E,FE3E,FE3E,C0F ,7F4F,7F4F
1320 DATA 0   ,FF70,FF70,0   ,FF7F,FF7F,0   ,7E3D,7E3D,0   ,780D,780D
1330 '
1340 DATA 10  ,8   ,E067,E067,E067,FC7F,3C7C,3C7C,3E7C,660 ,660 ,7E0 ,3C0 ,3C0
1350 DATA 3C0 ,3C0 ,3C0 ,3FE0,3E60,3E60,3E3C,3E3C,3E3C,FE3F,E607,E607
1360 '
1370 DATA 20  ,10  ,FFFF,F0FF,FFFF,C0FF,FFFF,C0FF,C0  ,FC00,C0  ,C000,C0  ,C000
1380 DATA F3CF,FFFC,33CE,C08C,C0C1,C070,F3CF,FFFC,73CC,C01C,80C3,C0E0,F3CF,FFFC
1390 DATA E2C8,C038,11C7,C0C4,F3CF,FFFC,C0C1,C070,33CE,C08C,C0  ,FF00,C0  ,C000
1400 DATA C0  ,C000,F3CF,FFFC,33CE,C08C,C0C1,C070,F3CF,FFFC,73CC,C01C,80C3,C0E0
1410 DATA F3CF,FFFC,E2C8,C038,11C7,C0C4,F3CF,FFFC,C0C1,C070,33CE,C08C,C0  ,FF00
1420 DATA C0  ,C000,C0  ,C000,FFFF,FFFF,FFFF,C0FF,FFFF,C0FF,FFFF,FFFF,0   ,0
1430 DATA 5555,5055,FF3F,FFFF,0   ,0   ,5515,5455,FF0F,FFFF,0   ,0   ,5505,5555
1440 '
1450 DATA 20  ,10  ,A00 ,0   ,3500,FC  ,A00 ,3C  ,5001,0   ,AF00,80FF,5001,801F
1460 DATA 0   ,0   ,FF07,E0FF,3000,0   ,0   ,0   ,FF07,A0FF,7800,7C  ,0   ,0
1470 DATA FF07,A0FE,F801,FE  ,0   ,0   ,FF01,80FE,F000,80FE,0   ,0   ,3D00,54
1480 DATA 0   ,0   ,0   ,8   ,0   ,0   ,1E00,A8  ,500 ,8   ,0   ,0   ,1F00,A8
1490 DATA 100 ,48  ,0   ,0   ,1F00,E8  ,500 ,A   ,0   ,0   ,DF00,AA  ,100 ,8448
1500 DATA 0   ,0   ,1FC3,86E8,100 ,4058,0   ,0   ,BF19,68FA,0   ,1545,0   ,0
1510 DATA F73B,B5ED,0   ,0   ,0   ,0   ,EE01,A0AA,400 ,5014,0   ,0   ,9E0F,501C
1520 '
1530 DATA 20  ,10  ,3F00,FC  ,3F00,FC  ,0   ,0   ,FF03,C0FF,FF03,C0FF,0   ,F
1540 DATA FF0F,F0FF,FF0F,F0FF,0   ,C003,FF1F,F8FF,FF1F,F8FF,7C00,E07C,FF3F,FCFF
1550 DATA FF3F,FCFF,FE01,FF  ,F13F,FC1F,F13F,FC1F,F001,701F,F13F,FC1F,F13F,FC1F
1560 DATA F001,1F  ,F13F,FC1F,F13F,FC1F,F001,1F  ,F11F,F81F,F11F,F81F,F001,1F
1570 DATA FF0F,F0FF,FF0F,F0FF,F800,3E  ,FF03,C0FF,FF03,C0FF,0   ,0   ,BF0F,F0FD
1580 DATA 3F00,FC  ,0   ,0   ,C03F,FC03,0   ,0   ,0   ,0   ,FF3F,FCFF,0   ,0
1590 DATA 0   ,0   ,FF0F,F0FF,0   ,0   ,0   ,0   ,7F00,FE  ,0   ,0   ,0   ,0
1600 '
1610 DATA AAA000AAA000AAA000AAA000AAA,C00DD6150DD6C001BADBAC00DAE
1620 DATA 07275657275047405107515507,04066E3025BA40062A3AA82ABA2
1630 DATA 8AA200AAAA02AA800AAA200AEE,2046B5284C111457D0005BA50A
1640 DATA DC200A7584421F64427580 4ADC2,AAA00AAA0008A2000AAA000AAA
1650 '
1660 DATA @5T250V1305L32EDC,@10T2006L32V14EGREGREG
1670 DATA @58T25006V14L64FFFFFFFFF,@58T25008V14L64FFFFFGGAB
1680 DATA @49V14T160L1605EDCEDCDREFR,@6T100V14L805DDDDEDCR64CL16EFGFEDCDF
1690 DATA @5V14T155L805CRCDERDCDEFEL4DL8CRGRFEERDCDDDL4DL12CC
1700 '
1710 DATA 2350,2352,2345,2343,2349,234F,2355,2353,2353,2354,234F,234E,2345
1720 DATA "       By Shigeyuki.Ito",4,"   1986/10/1  Version 1.0",5
1730 DATA "Precious Stone ----- 500 pts.",6,"Monster        ----- 800 pts.",3
1740 DATA "Mushroom       ----- 220 pts.",6,"      Push [ SPACE ] Key",7
1750 DATA "  ♦PRECIOUS STONE♦",4,"HI-SCORE",2,"SCORE",7,"SCENE",7,"AIR",5
1760 '
1770 DATA 2,2,4,4,6,2,8,4,10,2,99,99,2,8,4,6,6,8,8,6,10,8,99,99,5
1780 DATA 2,3,10,3,11,8,99,99,3,5,3,8,6,1,7,5,7,8,9,8,11,5,99,99,7
1790 DATA 99,99,1,7,2,7,3,7,4,5,5,1,6,8,7,8,9,4,9,7,12,3,99,99,10
1800 DATA 2,8,10,3,99,99,3,5,5,5,7,5,8,5,9,5,10,8,11,5,12,8,99,99,8
1810 DATA 2,3,2,8,99,99,6,2,6,6,8,2,8,4,8,6,8,8,10,2,10,6,99,99,8
1820 DATA 99,99,1,5,2,3,3,7,4,1,6,3,6,7,6,9,8,7,9,3,10,7,10,9,11,4,99,99,12
1830 DATA 99,99,2,5,3,5,5,3,5,4,5,7,9,4,9,5,9,6,12,2,12,4,12,8,99,99,11
1840 DATA 99,99,2,2,2,4,2,6,2,8,4,2,4,4,4,6,4,8,8,2,8,4,8,6,8,8
1850 DATA 10,2,10,4,10,6,10,8,99,99,18
```

★編さんて卵を生むんですか？だって英語のヘン（HEN）って，日本語に訳すとメンドリっていう意味だもん。（茨城県東茨城郡・**ととさん13才**）……**【つぐ美**：編さんってめんどりだったんですか？**影**：これで毎日卵が食べられる。**】**

PC-9801シリーズ(N88(86)DISK BASIC)用

フライング
FLYING
サタン
SATAN



★次田　克幸

◆内　容◆

バトルスーツを着てビーム砲をもった戦士を動かし，サタンをやっつけるゲームです。

◆遊びかた◆

サタンにぶつかると１人減り，自分の数が０になるとゲーム・オーバーです。

自分はサタンをやっつけるためにビームを撃ちますが，エネルギーが100にならないと撃てません。サタンはビームを１～３発当てないと死にません。

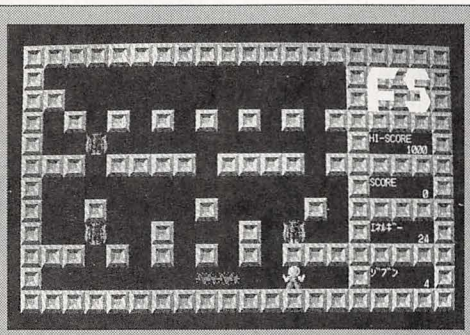
最初のサタンはボケていてめちゃくちゃな動きをしますが，面をクリアするごとにむだな動きが少なくなります。

10面まであり，10面をクリアすると感動のエンディング(？)があります。

《第１表》変数表

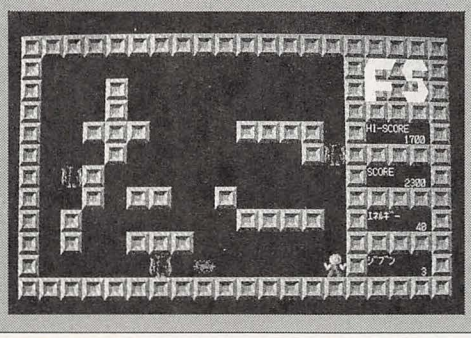
X，Y……自分の座標	HS……ハイスコア
XX，YY…自分の一つ前の座標	ME……面の数
TX(　)，TY(　)……敵の座標	MA……自分の数
TXX(　)，TYY(　)…敵の一つ前の座標	J……ジャンプしているか
TK(　)……敵の体力	D……敵の追いかけてくる率
QX(　)，QY(　)…仮の敵の座標	Q……敵の体力を決めるとき(乱数＋Qで使ってある)
BB……ビームが飛んでいるかまたはその方向	FF……敵の動きかた
BX，BY…ビームの座標	DD……敵の追いかける方向を決める
BXX……ビームの一つ前のX座標	M2……10面クリアしてあるか
BE……ビーム・エネルギー	AZ……プログラムがうまく流れるようにするためのもの
SC……スコア	

▲〈写真１〉ＦＬＹＩＮＧ ＳＡＴＡＮのタイトル画面。何かキーを押してスタート

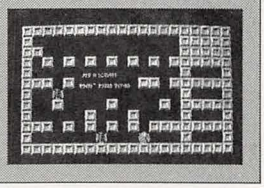


▲〈写真２〉ゲーム・スタート！サタンの動きをよく見てビームを発射しよう

▼〈写真３〉うっ！ここはたこ面だ!!ジャンプのタイミングとエネルギーに注意



▼〈写真４〉自分が４人ともやられるとゲーム・オーバー。気をつけろ!!



FLYING SATANのプログラム・リスト

```
10 DIM AX(99),BX(99),CX(99),DX(99)
20 HS=1000:ME=1:SC=0
30 RESTORE 230
40 FOR V=0 TO 99:READ AX(V):NEXT V
50 FOR V=0 TO 99:READ BX(V):NEXT V
60 FOR V=0 TO 99:READ CX(V):NEXT V
70 FOR V=0 TO 99:READ DX(V):NEXT V
80 GOTO 1440
90 FOR I=15 TO 19:FOR I1=0 TO 11:PUT(I1*32,I1*16),CX,PSET:NEXT I1,I
100 LOCATE 0,2:COLOR 3
110 PRINT SPC(64);"
120 PRINT SPC(64);"
130 PRINT SPC(64);"
140 PRINT SPC(64);"
150 IF M2=0 THEN ME=0:MA=4:SC=0:D=25:Q=1
160 LINE(0,0)-(479,199),0,BF
170 GOSUB 1230
180 FOR S=0 TO 2:TK(S)=INT(RND*3+Q):NEXT S:COLOR 7:BE=0:BB=0:BX=0:BY=0
190 FOR I=64 TO 199 STEP 32
200 LINE(311,I)-(60,I+15),0,BF
210 NEXT I
220 LOCATE 64,0:PRINT "HI-SCORE";:LOCATE 67,0:PRINT USING "########";HS
230 LOCATE 64,12:PRINT "SCORE";:LOCATE 64,16:PRINT "I'M";"."
```

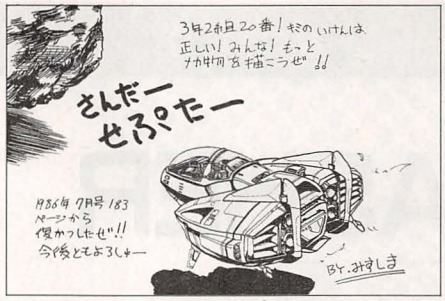
★４年前の夏，のどがかわいていた私は，コップについであったビールを麦茶とまちがえて飲み，酔っぱらってしまった。影さんは，こんな経験ありますか？（広島県豊田郡・**川西寛之13才**）……**【影：私にまちがえなどない。】**

◆操作方法◆

テンキーの[4][6]で左右，[8]でジャンプ(あまりジャンプに見えない)，[Z][X]で左右のビームを撃つことができます。

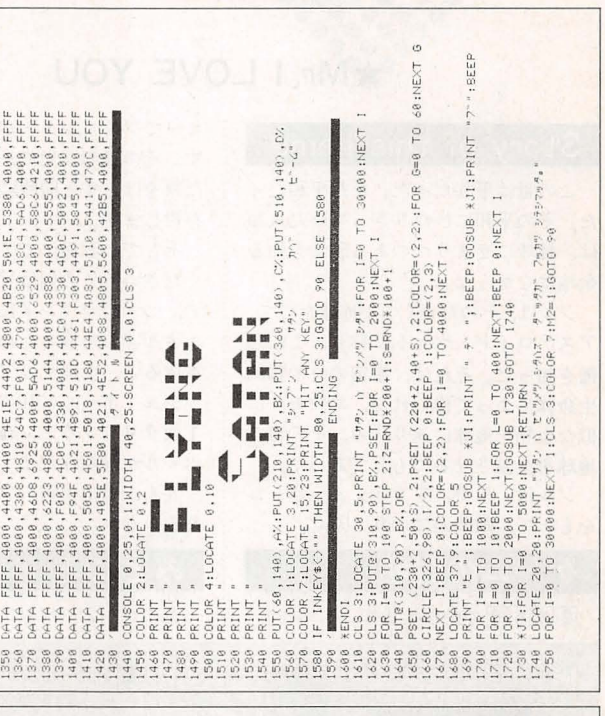
◆改造のアドバイス◆

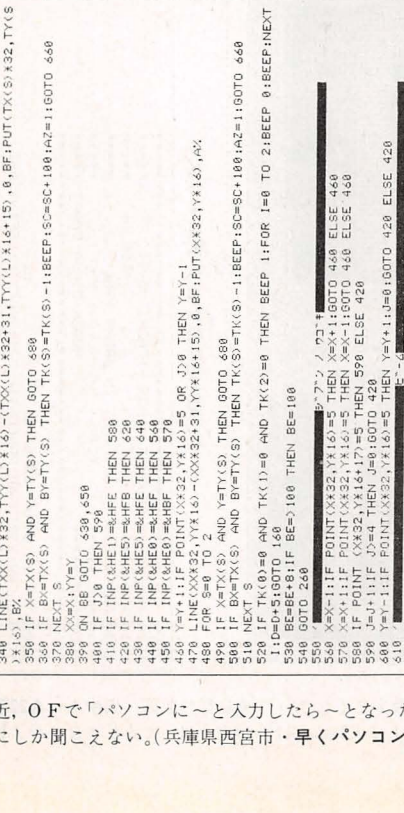
面を変えたくて，変数MEを変えても，エンディングが早くくるだけで，面自体は変わりません。



by みすしま

評…どんどん描いてね（編）

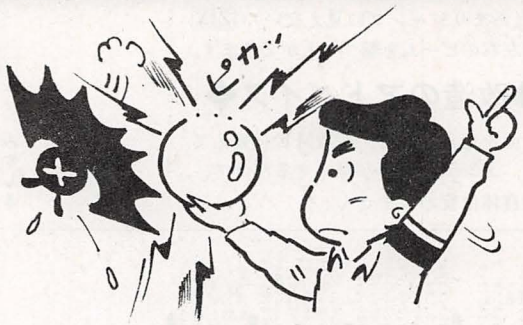




★最近，ＯＦで「パソコンに～と入力したら～となった」というのがあるが，はっきり言ってナイコン族には，いやみにしか聞こえない。(兵庫県西宮市・早くパソコンが買いたい14才)……**[編：ナイコンでも楽しいベーマガ。]**

S1用

フラッシャー
FLASHER



★Mr. I LOVE YOU

Story of this game

この世は平和だった。ただ平和だった。その平和にひたりきっていた人類は，地球にせまりつつある恐怖を知る余地はなかった。

ジルは，そのたいくつな地球をでて，アステロイド・ベルトに移り，この恐怖を知った。それは，宇宙の外の知的生命体によって作られた，コウモリに似た生物を地球に送り込み，その毒で地球を全滅させるつもりであった。

ジルは，単身，フラッシュ・ボールをもって，敵基地にのりこんだ。

ゲームの説明

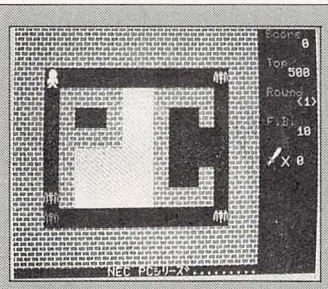
2 4 6 8 で動かします。スペース・キーでフラッシュ・ボールを爆破します。その強烈な光で，基地内にかかった霧をはらすと同時に，コウモリ(？)を殺します。

そして，画面にでてくる剣を取ってください。この剣はビーム・ブレイドで，つぎのラウンドにテレポートするエネルギーを取るためのものです。10本取ると，1面クリア！　残りのフラッシュ・ボール×10のボーナスです。1面クリアすると，五つのフラッシュ・ボールが補給されます。

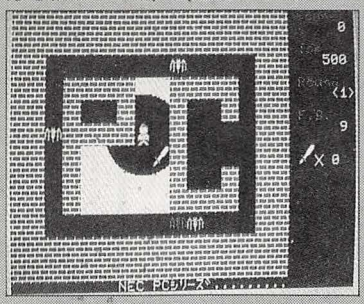
さあ，君は宇宙のフラッシャーになれるかな。

みどころ

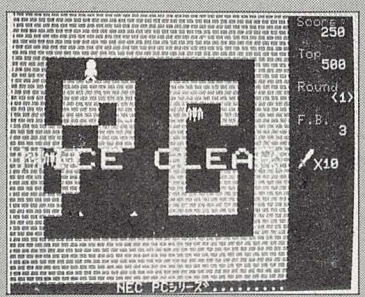
このゲームのフロア・デザインは，



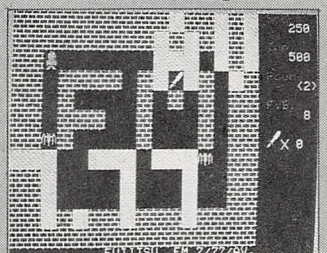
▲〈写真1〉ＰＣシリーズ面です。霧がはってあるんですねー



▼〈写真2〉霧をはらしながら，そして，敵を殺しながら，剣を集める



▲〈写真3〉剣を10本集めるとめでたく面クリアだぞ



▼〈写真4〉ＦＭ面。フラッシュ・ボールの使いすぎに注意！

CHECKER FLAG

Dr.D：これくらいよくできたプログラムになると，言うことがないね。

編：ゲームのアイデアも，なかなかいいですね。

Dr.D：ＢＡＳＩＣでゲームを作るときは，当たり前のことのようだが，ＢＡＳＩＣをよく理解して作らなければいけない。そうしないと，思わぬところでバグってしまったり，テクニックも十分に駆使できないからな。

FLASHERのプログラム・リスト

```
1000 REM ********************************************
1010 REM ******  FRASHER   FOR HITACHI MB-S1   ******
1020 REM ******            (MODE A)            ******
1030 REM ******  MADE IN JAPAN 1986            ******
1040 REM ******  (C) by Mr. I LOVE YOU         ******
1050 REM ******          MUGEN-GINGA CRAFT     ******
1060 REM ********************************************
1070 '
1080 '----- START GAME (1) -----
1090 CLEAR:WIDTH 40:RANDOMIZE 321:PALETTE:DEFINT A-Z
1100 CONSOLE 0,25,0:SCREEN 0,0,1:CLS:WINDOW(0,0)-(319,199)
1110 KEY 1,"COLOR 7:W. 80 "+CHR$(13):KEY 2,"CLS "+CHR$(13)
1120 DIM M1$(9,12),M2$(9,12),MD$(10)
1130 DEFFNS(X,Y)=SCREEN(X,Y):PLAY"MFT255"
1140 T1$(1)="┌┬┐┌┬┐┌┬┐┌┬┐┌┬┐"
1150 T1$(2)="├┼┤├┼┤├┼┤├┼┤├┼┤":GOSUB 2110
1160 T1$(3)="└┴┘└┴┘└┴┘└┴┘└┴┘":POKE&HFFD0,0:POKE&HFFE0,&H44
1170 CLS:POKE&HE57C,&H47:POKE&HFFD0,0:POKE&HFFE0,&H44
1180 LINE( 0, 0)-(319,199),PSET,2,BF,&H5DE2
```

★影さん，僕は愛読者カードのだしかたがわかりません。教えてください。(東京都杉並区・天中１－Ａ22番12才)

……【影：必要事項をすべて書いて，40円切手をはり，ポストに入れるだけ。おや？届いてるじゃないか！】

各パソコンの名前になってます。
そして，そのラストフロアはもちろん，S1！

P. S.

私は，来年2月ごろに，X1Gもしくはターボを買おうと思い，今，必死でお金をためています。X1が手に入り，初投稿のときは本名で発表したいと思います。ぜひ，そのときはよろしく！もちろんS1は手ばなしませんよ！

```
1190 COLOR 7:FOR I=1 TO 3:LOCATE 9,I+10:PRINT TI$(I):NEXT
1200 LOCATE  0, 0:PRINT "For MB-S1 From Mr. I LOVE YOU
1210 LOCATE 15,24:PRINT "HIT ANY KEY TO START !!";
1220 TP=500:WHILE INKEY$="":WEND:CLS
1230 '----- IG SETING .....
1240 IG$(&H61)="0000000204040000","0000030707070703","0003040F0F0F0F07"
1250 IG$(&H62)="0000000000000000","000C0E0E0E0E0C00","00C0E0F0F0F0E0C0"
1260 IG$(&H63)="0C1F1F1F1F16070E1C","0F1F1F1F10170E0C","0F1F1F1F01070E00"
1270 IG$(&H64)="30F8F8FB86E07038","F0F8B8FB80E07038","F0F8B8FB80E07000"
1280 IG$(&H65)="0000000201236C6C","0000000201030000","0000000207259392"
1290 IG$(&H66)="000000B000B86C6C","000000B000B00000","000000089C749292"
1300 IG$(&H67)="6C6B000000000000","0000000000000000","939391110100000"
1310 IG$(&H6B)="6C2C0000000000000","0000000000000000","929212100000000"
1320 IG$(&H69)="FFFFFFFFFFFFFFFF","2020FF0202020FF20","2020FF020202FF20"
1330 IG$(&H6A)="0000000000000001","0000000000000001","0000000000000001"
1340 IG$(&H6B)="000E1E3E7CFBF0E0","000E1E3E7CFBF0E0","000E1E3E7CFBF0E0"
1350 IG$(&H6C)="131F0E1E3B706000","0307021838300000","0307020000000000"
1360 IG$(&H6D)="B0000000000000B0","B0000000000000B0","B0000000000000B0"
1370 '----- START GAME (2) -----
1380 CJ(0)=&H0202:CJ(1)=&H7061:CJ(2)=&H7062:CJ(3)=&H7063:CJ(4)=&H7064
1390 CB(0)=&H0202:CB(1)=&H7065:CB(2)=&H7066:CB(3)=&H7067:CB(4)=&H7068
1400 CW(0)=&H0202:CW(1)=&H7069:CW(2)=&H706A:CW(3)=&H706B:CW(4)=&H706D
1410 CS(0)=&H0202:CS(1)=&H706A:CS(2)=&H706B:CS(3)=&H706C:CS(4)=&H706D
1420 CC(0)=&H0202:CC(1)=&H7020:CC(2)=&H7020:CC(3)=&H7020:CC(4)=&H7020
1430 POKE &HE57C,&H57:POKE &HFFD0,1:RO=0:FB=5:SC=0
1440 CLS:RO=(RO MOD 9)+1:MS=0:FB=FB+5:FS=0
1450 XX=4:YY=4:EX(1)=26:EY(1)=4:EX(2)=4:EY(2)=18:EX(3)=26:EY(3)=18
1460 '----- SCORE PRINT ..... -----
1470 COLOR 2:LOCATE 33, 0:PRINT "Score";:LOCATE 33, 3:PRINT "Top"
1480      LOCATE 33, 6:PRINT "Round";:LOCATE 33, 9:PRINT "F.B."
1490 COLOR 7:PUT@(33,12),CS:LOCATE 35,13:PRINT "×";
1500 POKE &HFFE0,&H00:GOSUB 2000
1510 '----- MAZE PRINT ... -----
1520 FOR I=0 TO 11:FOR J=0 TO 15:P=VAL(MID$(M2$(RO,I+1),J+1,1))
1530 LINE(J*16,I*16)-(J*16+15,I*16+15),PSET,P*3,BF:NEXT J,I
1540 NEXT J,I:COLOR 7,0,0:LOCATE 12,25:PRINT MD$(RO);:
1550 IF P THEN PUT@(J*2,I*2),CW ELSE PUT@(J*2,I*2),CC
1560 NEXT J,I:COLOR 7,0,0:LOCATE 12,25:PRINT MD$(RO);:
1570 '----- CHARACTER ..... -----
1580 PUT@(XX,YY),CJ:FOR I=1 TO 3:PUT@(CX(I),EY(I)),CB:NEXT I
1590 '------ MAIN PROGRAM -----PLAY"O5L16GB"
1600 KV=PEEK(&HFFE0):PLAY"O5L16GB"
1610 IF KV=&H80 AND FB>0 THEN GOSUB 1870
1620 MX=0:MY=0:PUT@(XX,YY),CC
1630 IF KV=&H87 THEN MX=-2:GOTO 1670
1640 IF KV=&H8E THEN MX=+2:GOTO 1670
1650 IF KV=&H8D THEN MY=-2:GOTO 1670
1660 IF KV=&HCD THEN MY=+2
1670 IF FNS(XX+MX,YY+MY)=&H69 THEN 1840
1680 XX=XX+MX:YY=YY+MY:PS=FNS(XX,YY):PUT@(XX,YY),CJ
1690 IF PS=&H6A THEN FS=0:MS=MS+1:SC=SC+20:GOSUB 2000:IF MS=10 THEN 1950
1700 IF PS=&H65 THEN 2040
1710 '----- ENEMIES MOVE .....
1720 E=(E MOD 3)+1:FX=SGN(XX-EX(E))*2:FY=SGN(YY-EY(E))*2
1730 IF FNS(EX(E)+FX,EY(E))=&H69 THEN FX=0
1740 IF FNS(EX(E),EY(E)+FY)=&H69 THEN FY=0
1750 IF FX()0 AND FY()0 THEN IF RND(1)<.5 THEN FX=0 ELSE FY=0
1760 PUT@(EX(E),EY(E)),CC:EX(E)=EX(E)+FX:EY(E)=EY(E)+FY
1770 PS=FNS(EX(E),EY(E)):PUT@(EX(E),EY(E)),CB:KV=PEEK(&HFFE0)
1780 IF PS=&H6A THEN PLAY"O2L16ERAE..":FS=0:FB=FB+(FB)0)
1790 IF PS=&H61 THEN 2040
1800 '----- SWORD PUT .....
1810 IF FS=1 THEN 1600
1820 SX=(INT(RND(1)*11)+2)*2:SY=(INT(RND(1)*7)+2)*2
1830 IF FNS(SX,SY)=&H20 THEN PUT@(SX,SY),CS:FS=1:GOTO 1600:ELSE 1600
1840 '----- BLOCK MOVE ... -----
1850 IF FNS(XX+(MX*2),YY+(MY*2))()&H20 THEN MX=0:MY=0:GOTO 1680
1860 PUT@(XX+(MX*2),YY+(MY*2)),CW:GOTO 1680
1870 '----- FLASH BALL ... -----
1880 GX=XX+8:GY=YY+8:IF FB=FB-1:GOSUB 2000
1890 FOR I=0 TO 34 STEP .5:CIRCLE(GX,GY),I,6:NEXT I
1900 FOR I=1 TO 3:AX=ABS(EX(I)-XX):AY=ABS(EY(I)-YY)
1910 IF AX=(2 AND AY=(2 THEN 1920 ELSE 1930
1920 BEEP:SC=SC+10:PUT@(EX(I),EY(I)),CC:EX(I)=26:EY(I)=18
1930 GOSUB 2000:PUT@(EX(I),EY(I)),CB:NEXT I
1940 CIRCLE(GX,GY),34,0:PAINT(GX,GY),0,0:RETURN
1950 '----- NICE CLEAR ... -----
1960 SYMBOL( 9, 97),"NICE CLEAR",3,2,2,PSET
1970 SYMBOL( 8, 96),"NICE CLEAR",3,2,6,PSET
1980 FOR I=1 TO FB*10:SC=SC+1:GOSUB 2000:NEXT I
1990 GOSUB 2000:FOR I=1 TO 1500:NEXT:GOTO 1440
2000 '----- DATA PRINT ... -----
2010 LOCATE 35, 1:PRINTUSING "####";SC;:LOCATE 35, 4:PRINTUSING "####";TP;
2020 LOCATE 36, 7:PRINTUSING " (#)";RO;:LOCATE 35,10:PRINTUSING " ##";FB
2030 LOCATE 36,13:PRINTUSING "##";MS:RETURN
2040 '----- GAME IS OVER . -----
2050 GX=XX+8:GY=YY+8:IF FB=0 THEN I=0 TO 50
2060 CIRCLE(GX,GY),I,4:NEXT I
2070 SYMBOL( 9, 97),"GAME OVER!",3,2,1,PSET
2080 SYMBOL( 8, 96),"GAME OVER!",3,2,5,PSET
2090 IF TP<SC THEN TP=SC
2100 GOSUB 2000:FOR I=1 TO 5000:NEXT:GOTO 1170
2110 '----- CHENGE DATA .. -----
2120 FOR I=1 TO 9:LOCATE 37,23:PRINT I;:FOR J=1 TO 12:READ AA$,BB$
2130 A1=VAL("&H"+LEFT$(AA$,2)):A2=VAL("&H"+RIGHT$(AA$,2))
2140 B1=VAL("&H"+LEFT$(BB$,2)):B2=VAL("&H"+RIGHT$(BB$,2))
2150 A1$="":A2$="":B1$="":B2$="":FOR K=7 TO 0 STEP -1:A=2^K
2160 IF A1 AND A THEN A1$=A1$+"1" ELSE A1$=A1$+"0"
2170 IF A2 AND A THEN A2$=A2$+"1" ELSE A2$=A2$+"0"
2180 IF B1 AND A THEN B1$=B1$+"1" ELSE B1$=B1$+"0"
2190 IF B2 AND A THEN B2$=B2$+"1" ELSE B2$=B2$+"0"
2200 NEXT K:M1$(I,J)=A1$+A2$:M2$(I,J)=B1$+B2$:NEXT J
2210 READ MD$(I):NEXT I:CLS:RETURN
2220 '----- MAZE DATAS ... -----
2230 DATA +FFFF,0000, FFFF,0000, C003,0000, DE7B,0180
2240 DATA D24B,0180, DE43,0180, D043,0F80, D04B,0F80
2250 DATA D07B,0F80, C003,0000, FFFF,0000, FFFF,0000,"NEC PCシリーズ"
2260 DATA FFFF,0025, FFFF,0055, C003,0075, DEDB,0052
2270 DATA D0AB,0000, DCBB,0000, D0BB,0000, C003,E770
2280 DATA C003,2110, C003,2110, FFFF,2910, FFFF,0000,"FUJITSU  FM 7/77/AV."
2290 DATA FFFF,1780, FFFF,1480, C003,1780, C003,5500
2300 DATA C27B,7580, C24B,0000, C27B,0000, CA53,0000
2310 DATA CE5B,0000, C003,0000, FFFF,0000, FFFF,0000,"NATIONAL  JR 100/200"
2320 DATA FFFF,0000, FFFF,0000, C003,0000, FFFF,0700
2330 DATA C003,0200, C003,02C0, C003,04B0, C003,04B0
2340 DATA FE7F,0E90, C003,0000, FFFF,0000, FFFF,0000,"HITACHI  BM Jr. ...."
2350 DATA FFFF,0000, FFFF,0000, D003,0000, D45B,1E7B
2360 DATA D457,1048, D4DB,1C78, D553,1040, D4D3,1040
2370 DATA D403,1040, C403,0000, FFFF,0000, FFFF,0000,"CASIO  FP 1000/1100."
2380 DATA FFFF,0000, FFFF,0000, C003,0000, D27B,0000
2390 DATA D50B,0200, D23B,0000, D00B,0000, DE7B,0000
2400 DATA C003,0000, C003,FFFF, FFFF,0000, FFFF,0000,"HITACHI L3シリーズ"
2410 DATA FFFF,0000, FFFF,0000, C003,0000, DB7B,0000
2420 DATA D50B,0000, D133,0000, D143,0000, D17B,0000
2430 DATA C003,0000, C003,0000, FFFF,0000, FFFF,0000,"ジャープ MZシリーズ"
2440 DATA FFFF,0000, FFFF,0000, C003,0000, D41B,0000
2450 DATA D40B,0000, C80B,01E0, D40B,0120, D40B,0100
2460 DATA C003,0160, C003,0120, FFFF,01E0, FFFF,0000,"ジャープ X1シリーズ"
2470 DATA FFFF,0000, FFFF,0000, C003,0000, DE33,0000
2480 DATA D013,0000, DE13,0080, C213,0000, DE3B,0000
2490 DATA C003,1FFB, C003,0000, FFFF,0000, FFFF,0000,"HITACHI MB-S1 ....."
```

★ある日，僕の88MRは，ガチャガチャという音とともにNECへ2週間ほどドライブ1にでかけました。(兵庫県加古郡・**スカイキッド山本ドライブがめげたっ!!15才**)……**【編：バタバタという音とともにいなくなる影さん。】**

SC-3000(LEVEL-II)用

ガンマン
GUNMAN

★MONKEES

●遊びかた

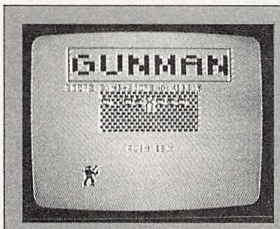
《第1表》キャラクター表

	ギャング	スコア　＋1
	通行人	ミス　＋2
	通行人	ミス　＋2
	レンガ	ミス　＋1

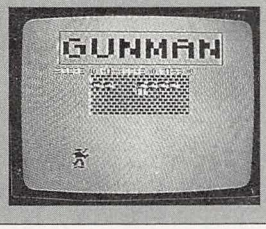
まず「キャラクター表」を見てください。キャラクターを覚えたら，RUNでゲーム・スタートです。

レンガのまん中にある「⇈」の上にギャングがきたら，すかさずキーを押してピストルを撃ってください（キーは自分の好きなものを選んでください）。

通行人やレンガを撃ってしまうとミスになり，ミスが5以上になるとゲーム・オーバーです。



▲《写真1》ギャングの顔が矢印の上にきたらすかさずキーイン！



▼《写真2》通行人やレンガのとき撃つとミス

《リスト3》メインのプログラム・リスト

```
1 C$(1)="■■":C$(2)="┗┛":C$(3)="@■":C$(
4)="▚▞"
2 CLS:CONSOLE6,3:PRINTSPC(37):S=0:P=0
3 FORI=1TO2:CURSOR10,8:PRINTCHR$(8);:N
EXT
4 CURSOR25,8:PRINTC$(RND(1)*4+1);
5 IFINKEY$<>""THENGOSUB9
6 CURSOR3,6:PRINT"SCORE";S;" HI-SCORE"
;H;" MISS";P
7 IFP>4THEN16
8 GOTO3
9 FORI=15TOOSTEP-1:SOUND4,O,I:NEXT
10 V=VPEEK(15699)
11 S=S-(V=245):BEEP
12 P=P-(V=253)-(V=247ORV=249)*2
13 IFV<>245THENBEEP2
14 CURSOR17,8:PRINT"■■";
15 RETURN
16 CONSOLE13,5:IFS>HTHENH=S
17 CURSOR14,15:PRINT"PUSH [S]"
18 IFINKEY$<>"S"THEN18
19 BEEP2:GOTO2
```

《リスト1》キャラ定義のプログラム・リスト

```
10 FORI=237TO253
15 READA$
20 PATTERNC#I,A$
25 NEXT
30 DATA 0C3C0C043C7C7C7C,C0F0C48CDCE8F
0F8
35 DATA 60C0800000002070,3C3C3C001C1C1
C38
40 DATA FCFCEC04E0E0F070,70E0C08000000
000
50 DATA 387070E0E000E0F0,3838383838007
87C
52 DATA 3C3CFC2C2C301C7C,F0F0FC501010E
0F8
60 DATA 1C3C7C7C28201C7C,E0F0D8985010E
0F8
70 DATA 3C7C6C6128201C7C,F0F8D8985010E
0F8
72 DATA 6030180C0C183060,183060C0C0603
018
80 DATA F4F4F400BCBCBC00
```

《リスト2》背景のプログラム・リスト

```
10 CONSOLE0,24:CLS:COLOR1,15
15 FORI=0TO5
20 READA$:CURSOR3,I:PRINTA$
25 NEXT
30 FORI=15651TO15851STEP40
35 FORI2=0TO17
40 VPOKEI+I2,253
45 NEXT
50 NEXT
55 CURSOR17,9:PRINT"┣┫"
60 CURSOR6,18:PRINT"■月■";SPC(35);"■木■"
;SPC(35);"■土■"
65 CONSOLE13,5
70 DATA "┌──────────────────────────────┐"
75 DATA "│  ■■  ■■  ■■
```

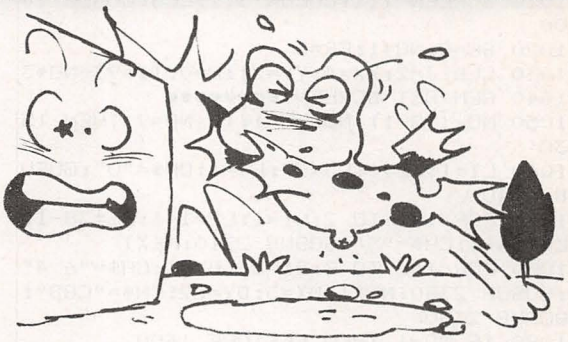
SC-3000(LEVEL-Ⅲ)用

移植版

FROG STEP JUMP

フロッグ ステップ ジャンプ

★PCJ-まいにゃん



はじめに

オリジナルのX1版を見て，これはおもしろそうだ，と思いSC-3000に移植してみました。

LEVEL-Ⅲベーシックにはめずらしい，テキスト画面でのゲームですが，スピード・アップのため，こうなりました。一度遊んでやってください。

遊びかた

ジョイスティックのみでプレイ可能です。カエルは，スティックの上下左右で動きますが，押しっぱなしはできないので，ひととびごとにカタカタと押してください。

スタート時は2段とびになっていますが，途中にある水を取ると3段とびに，太陽を取ると2段とびになります。また，オタマジャクシは20点です。

時間内にカエルを一番右上のゴールまでつれていくと面クリアです。

もちろん，カベの中にとび込むとミスになり，3回ミスになるか，タイム・オーバーでゲーム・オーバーになります。

最後に

このゲームはなかなかむずかしく，私はまだ2面で止まっています（ううっ，なさけない）。PC-60用に移植したキャリング・フルーツは，みごとボツったみたいですが，こちらのほうはボツらないようお祈りしています。

参考

マイコンBASICマガジン'86年9月号168ページ「FROG STEPJUMP」(大西　覚氏作)

★　★

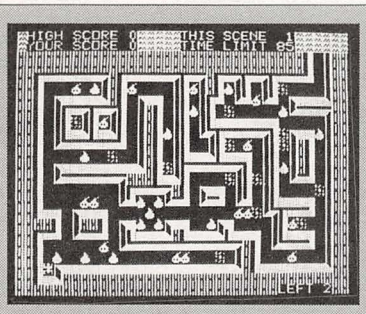
CHECKER FLAG

Dr.D：またまた，移植ものか。このゲームは原作がなかなかおもしろかったから，まあ許せるが，オリジナルのアイデアはないのか。

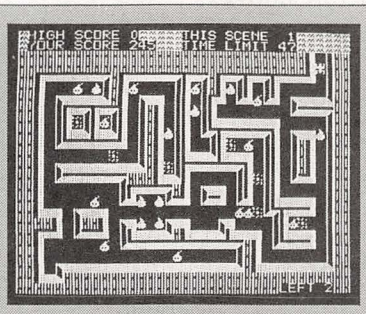
編：最近，SC-3000は投稿数自体が減っていますからね。以前はおもしろいアイデアで優秀なプログラムが多かったんですがね。

Dr.D：ハードはMSXと似ているところもあり，比較的ゲームは作りやすいのだがな。

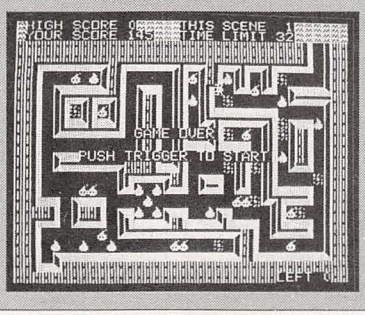
編：LEVEL-Ⅱ，Ⅲともランダム行きにならないようガンバッテくださいね。



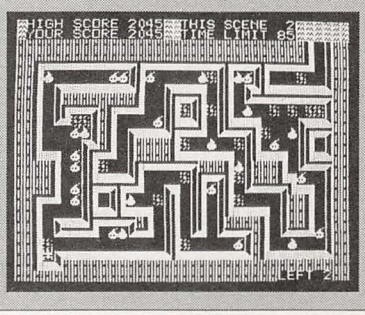
▲〈写真1〉左下スミからカエルを移動させて，右上のゴールまで行ってください



◀〈写真2〉2段とび，3段とびを駆使して，ここまでくればOK



▶〈写真3〉まちがえてカベにとび込むとミスになり，3匹死ぬとゲーム・オーバー



▼〈写真4〉これが2面。だんだんとむずかしくなっていくゾ

★私は，イシターで5秒ゲームという，なさけない記録を作った未熟者です。(福岡県大牟田市・桑原正司15才)

……【編：アルカノイドで，ボールを1回も受けられなかったつわ者もいます。その名は㋮……。】

```
1000 REM FROG STEP JUMP ********
1010 SCREEN 1,1:COLOR 3,1:CLS:GOSUB 19
00
1020 SC=0:NO=1:FR=3
1030 CLS:J=2:XX=4:YY=21:Q=0:TI=93-NO*3
1040 REM SET SCREEN ********
1050 MO=(NO-1) MOD 3+1:IF NO=9 THEN 15
30
1060 L1=1:L2=0:L3=37:L4=1:CH$="0":GOSU
B 2140
1070 FOR I=1 TO 2:L1=I:L2=1+I:L3=38-I:
L4=24-I:CH$="5":GOSUB 2210:NEXT
1080 FOR I=2 TO 3:DX=33:DY=I:CH$="6 4"
:GOSUB 2380:NEXT:DX=3:DY=22:CH$="C8B":
GOSUB 2380
1090 IF MO=1 THEN RESTORE 1600
1100 IF MO=2 THEN RESTORE 1700
1110 IF MO=3 THEN RESTORE 1800
1120 FOR I=4 TO 21:READ AX$:DX=3:DY=I:
CH$=AX$:GOSUB 2380:NEXT
1130 DX=2:DY=0:CH$="HIGH SCORE"+STR$(H
I):GOSUB 2310:DX=2:DY=1:CH$="YOUR SCOR
E"+STR$(SC):GOSUB 2310
1140 DX=19:DY=0:CH$="THIS SCENE "+STR$
(NO):GOSUB 2310:DX=19:DY=1:CH$="TIME L
IMIT "+STR$(TMR):GOSUB 2310
1150 DX=30:DY=23:CH$="LEFT"+STR$(FR-1)
:GOSUB 2310:TIME$="00:00:00":XY$=":":G
OTO 1280
1160 REM MAIN ********
1170 XY=STICK(1):IF Q=1 THEN 1260
1180 IF XY=5 THEN XY$="<":X=0:Y=J:GOTO
 1230
1190 IF XY=7 THEN XY$="=":X=-J:Y=0:GOT
O 1230
1200 IF XY=3 THEN XY$=";":X=J:Y=0:GOTO
 1230
1210 IF XY=1 THEN XY$=":":X=0:Y=-J:GOT
O 1230
1220 XY=0:GOTO 1270
1230 MU=5:GOSUB 2440:Q=1:DX=XX:DY=YY:C
H$="`":GOSUB 2310
1240 XX=XX+X:YY=YY+Y:G=VPEEK(&H3C00+XX
+YY*40)
1250 IF G<>96 THEN GOSUB 1310
1260 IF XY=0 THEN Q=0
1270 TM$=RIGHT$(TIME$,2):TM=TI-VAL(TM$
):GOSUB 1300:IF TM=0 THEN 1350
1280 DX=XX:DY=YY:CH$=XY$:GOSUB 2380:GO
TO 1170
1290 REM SUB ********
1300 DX=29:DY=1:CH$=STR$(TM)+"p":GOSUB
 2310:RETURN
1310 G$=CHR$(G):IF G$="p" THEN 1390
1320 IF G$="~" THEN MU=1:GOSUB 2440:SC
=SC+10:J=3:GOTO 1370
1330 IF G$="┤" THEN MU=2:GOSUB 2440:SC
=SC+15:J=2:GOTO 1370
1340 IF G=127 THEN MU=0:GOSUB 2440:SC=
SC+20:GOTO 1370
1350 FR=FR-1:IF FR=0 THEN 1460
1360 DX=XX:DY=YY:CH$=XY$:GOSUB 2380:MU
=4:GOSUB 2440:GOTO 1030
1370 REM
1380 DX=12:DY=1:CH$=STR$(SC):GOSUB 231
0:RETURN
1390 REM ROUND CLEAR ********
1400 CLS:L1=11:L2=8:L3=27:L4=12:CH$="?
":GOSUB 2210
1410 BO=(TI*3-(TI-TM)*2)*10:DX=13:DY=1
0:CH$="BONUS"+STR$(BO)+"PTS":GOSUB 231
0:SC=SC+BO
1420 MU=3:GOSUB 2440
1430 IF HI<SC THEN HI=SC
1440 FOR WA=0 TO 300:NEXT
1450 NO=NO+1:GOTO 1030
1460 FOR U=1 TO 2
1470 FOR I=58 TO 61:DX=XX:DY=YY:CH$=CH
R$(I):GOSUB 2380:BEEP 1:BEEP 0:NEXT:NE
XT
1480 DX=14:DY=10:CH$="GAME OVER":GOSUB
 2310
1490 MU=6:GOSUB 2440
1500 DX=8:DY=12:CH$="PUSH TRIGGER TO S
TART":GOSUB 2310
1510 IF STRIG(1)=0 THEN 1510
1520 GOTO 1020
1530 L1=4:L2=4:L3=35:L4=15:CH$="?":GOS
UB 2210
1540 DX=6:DY=7:CH$="CONGRATULATE YOU O
N":GOSUB 2310
1550 DX=12:DY=9:CH$="BEING ABLE TO GO
HOME":GOSUB 2310
1560 MU=7:GOSUB 2440
1570 GOTO 1500
1580 REM SCREEN DATA ********
1590 REM SCENE 1
1600 DATA "@222222A5@22222A@2A5@2A@2A@
2223 4","6   ? >456?    46?456>46 46D
   4"
1610 DATA "6 78888B56 789 46 4@3 13?13
 7888B","6 4@2A@2A6 456 46>46 D     >1
222A"
1620 DATA "6 46D46?46 456 46 4C8888889
    4","6 4C8BC8B6 456>46 1A@2222A6D7
89>4"
1630 DATA "6 12222223 456 46  46D ? 46
D456 4","6    >  D  456 4C88BC889 46 4
56 4"
1640 DATA "6 788888888B56D4@22222A6 46
>456 4","6 1222222A555C8B6    D46D46 1
23 4"
1650 DATA "6         4@222A56 789 46 46
    D4","6    ??  13> >123 123 13 4C88
89 4"
1660 DATA "C89 7889    >          ??D1A
@223 4","556 4556 79> >789  >79    46?
D  4"
1670 DATA "@23 1223 4C888B5C888BC889 4
C889 4","6      ? 1222222222222A56 122
23 4"
1680 DATA "6 >  >  >      ??   D 456
 ?  4","6 78888888888888888888B5C8888
888B"
1690 REM SCENE 2
1700 DATA "@222222222A@22222222A@22A@2
2223 4","6>      ??46?      >D46>?46
D  4"
1710 DATA "6 78888888B6  78889 46 7BC8
88888B","6 4555555556  4@2A6 46 122222
222A"
1720 DATA "6 4@22A5@223  46D46D46 >  D
 D DD4","6 13DD456    ?4C8B6 4C889
788B"
1730 DATA "6   ?>456 7888B@223 122A6D
 >4@2A","6    7B56 455556D  >  D46 ?
```

★READERS' MARKETで売ります・買います・交換・あげますの他に，もらいますも入れましょう。(群馬県高崎市・渡辺亮治16才)……【影：ものもらったら，目がはれてしまうじゃないか！】

```
46 4"
1740 DATA "C89 ?4@23 45555C888889 4C88
9 4C8B","556 ?46D  4@22222A5556>45556
122A"
1750 DATA "556  4C888B6    D4@2A6D4555
C9?  4","556 ?4@2A@23  79 46?46 1222AC
89 4"
1760 DATA "@23 ?46 46>  D46 46 46D
4556 4","6    4C8BC889 46 46 4C8889 45
56 4"
1770 DATA "6 788B@222A56 46 46 455556·
4556 4","6 12223 ?>123 46 13 122A56 12
23?4"
1780 DATA "6D            46D     ?456
 >   4","6 78888888888BC8888888B5C888
888B"
1790 REM SCENE 3
1800 DATA "@22222A555@2222222A55555@22
22AC8B","6? ? ?45556D       4555556?  ?
122A"
1810 DATA "6 789?4@2A6?78889 12222AC9
 >   4","6 456>46D46 1A@23>  D >123 78
9  4"
1820 DATA "6 1AC8B6D46  46?   >79
1A6  4","6  12223 4C88BC88888B6 79   4
C88B"
1830 DATA "6 D  D   4@2A@22222A56>4C88
8B5@2A","6 788889?46 46D    456 4@2A55
56 4"
1840 DATA "6 1222AC8BC8BC8889 123 46 4
5556 4","6 D  >4@2A@22222A6  >  46D4@2
A6 4"
1850 DATA "6 79 D46 46D > ?4C8889D46 4
6 46>4","6 4C88BC8B6 7888B@2A56?46?46>
46 4"
1860 DATA "6 1222222A6 4@2223 45C8B6 4
C8B6D4","6  > ??  46 46>   D45@2A6 4@2
A6 4"
1870 DATA "6 7888888B6 4C9 79 123 46 1
3 13 4","6 122222223 123 46    >46>
   4"
1880 DATA "6     D D   ?  >4C88888BC88
88888B","6 78888888888888B555555555555
5555"
1890 REM CHARACTER DATA ＊＊＊＊＊＊＊＊＊
1900 RESTORE 1910:FOR I=112 TO 132:REA
D A$:PATTERN C#I,A$:NEXT
1910 DATA FFD5ABFFFFD5ABFF
1920 DATA 4747474F5F7F7F00
1930 DATA 0000FFFFFFFFFF00
1940 DATA 3E3EFEFEFEFEFE00
1950 DATA 4747474747474747
1960 DATA AAAAAA8888AAAAAA
1970 DATA 3E3E3E3E3E3E3E3E
1980 DATA 007F7F5F4F474747
1990 DATA 00FFFFFFFFFFFFFF
2000 DATA 00FEFCFCFCFEFEFE
2010 DATA B4B4FCFC30FCB484
2020 DATA DC507CF8F87C50DC
2030 DATA 84B4FC30FCFCB4B4
2040 DATA EC28F87C7CF828EC
2050 DATA 20303878FEFEFE78
2060 DATA 04183078FCACFC78
2070 DATA 00003F3F3F3F3F3E
2080 DATA 0000FCFCF4E4C444
2090 DATA 47C7E7F7FFFFFFFF
2100 DATA 3E3F3F3F3F3F3F3F
2110 DATA 90A400B034009424
2120 PATTERN C#96,"00000000000000000"
2130 RETURN
2140 REM OTHERS SUB ＊＊＊＊＊＊＊＊＊
2150 CH=ASC(CH$)+&H40
2160 FOR DJ=L2 TO L4
2170 FOR DI=L1 TO L3
2180 AD=&H3C00+DI+DJ*40
2190 VPOKE AD,CH
2200 NEXT:NEXT:RETURN
2210 CH=ASC(CH$)+&H40
2220 FOR DJ=L2 TO L4 STEP (L4-L2)
2230 FOR DI=L1 TO L3
2240 AD=&H3C00+DI+DJ*40:VPOKE AD,CH
2250 NEXT:NEXT
2260 FOR DJ=L2+1 TO L4
2270 FOR DI=L1 TO L3 STEP (L3-L1)
2280 AD=&H3C00+DI+DJ*40:VPOKE AD,CH
2290 NEXT:NEXT
2300 RETURN
2310 IF DX>2 THEN 2370
2320 AD=&H3C00+DX+DY*40
2330 FOR DI=1 TO LEN(CH$)
2340 VPOKE AD,ASC(MID$(CH$,DI,1))
2350 AD=AD+1
2360 NEXT:RETURN
2370 CURSOR DX-2,DY:PRINTCH$;:RETURN
2380 AD=&H3C00+DX+DY*40
2390 FOR DI=1 TO LEN(CH$)
2400 CH=ASC(MID$(CH$,DI,1))+&H40
2410 VPOKE AD,CH:AD=AD+1
2420 NEXT:RETURN
2430 REM MUSIC SUB ＊＊＊＊＊＊＊＊＊
2440 DT$=TIME$
2450 IF MU=0 THEN RESTORE 2580
2460 IF MU=1 THEN RESTORE 2590
2470 IF MU=2 THEN RESTORE 2600
2480 IF MU=3 THEN RESTORE 2610
2490 IF MU=4 THEN RESTORE 2630
2500 IF MU=5 THEN RESTORE 2660
2510 IF MU=6 THEN RESTORE 2670
2520 IF MU=7 THEN RESTORE 2690
2530 READ S0:IF S0=-1 THEN 2560
2540 IF S0=0 THEN SOUND 0:GOTO 2530
2550 S1=S0:SOUND 1,S0,13:GOTO 2530
2560 FOR SV=12 TO 0 STEP -2:SOUND 1,S1
,SV:NEXT:SOUND 0
2570 TIME$=DT$:RETURN
2580 DATA 700,0,900,0,1000,0,1200,1400
,1600,1800,-1
2590 DATA 1400,1350,1450,1430,-1
2600 DATA 1245,1401,1600,1350,-1
2610 DATA 300,0,500,0,800,0,1000,0,0,0
,1000,0,1000,0,0,0
2620 DATA 1500,0,0,0,1500,0,2000,-1
2630 DATA 200,300,200,300,200,300
2640 DATA 500,600,500,600,1000,0,900
2650 DATA 1000,900,800,700,600,500,400
,300,200,-1
2660 DATA 220,250,-1
2670 DATA 200,0,220,0,260,0,300,0,360,
0,300,0,260,0,220,0,200,150,200,150
2680 DATA 200,150,600,550,500,450,400,
350,300,250,200,-1
2690 DATA 600,0,0,0,500,0,500,0,600,0,
500,0,600,0,500,0
2700 DATA 800,0,700,0,1000,0,900,0,120
0,1100,1000,1200
2710 DATA 1500,0,0,1700,0,0,2000,2100,
2000,2100,2000,2100,2500,-1
```

★《OVER　FLOW》このコーナーは，ただ影さんがワイワイガヤガヤさわぐところだ!!（三重県津市・前川公秀13才）……【編：でも，けっこう考えて書いてるんですよ。ない知恵をしぼって……。】

X1シリーズ(CZ-8CB01/8FB01 V1.0)用

DODJIRRA（ドジラ）

★原　歩

●プロローグ

どこかの国の，ちっちゃな村のお話です。ある朝，この平和な村に，大怪獣「どぢら」が出現しました。村長は急いでとなり村にＳＯＳを求めましたが，連絡が届くまで早くて３日ほどかかります。

そこで，あなたは勇敢なカラスの九郎となり，ハンマー片手に飛び立つのでした。

●遊戯方法

「テンキー」の上に片手をのせると，あなたは九郎と一心同体です。「どぢら」は下でウロウロしているので，火炎放射をうまくよけながら，スペース・キーを押してハンマーを投げましょう。

「どぢら」の生命力がなくなれば面クリアで，「どぢら」は強くなって帰ってきます。

《第１表》変数表

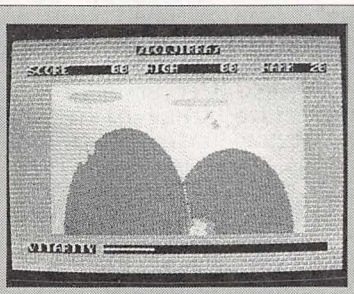
ＳＣ，ＨＳ…スコア，ハイスコア	ＢＸ……「どぢら」のＸ座標
ＬＥ……九郎の残り数	ＳＡ，ＳＢ…サウンド用ワーク
ＬＶ……レベル，面数	Ｇ＄( )……「どぢら」
ＶＭ……「どぢら」の生命力	Ｈ＄( )……九郎
ＨＭ……ハンマーの残り数	Ｓ＄……カミナリ
ＡＸ，ＡＹ…九郎のＸ，Ｙ座標	Ｍ＄……ハンマー
ＭＸ，ＭＹ…ハンマーのＸ，Ｙ座標	Ｍ１＄，Ｍ２＄…ミュージック・データ
ＳＸ，ＳＹ…カミナリのＸ，Ｙ座標	

CHECKER FLAG

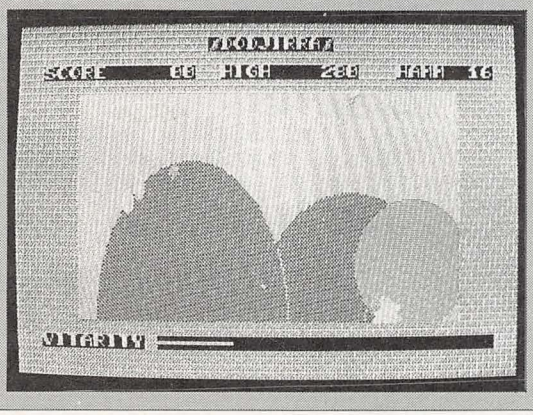
Dr.D：このプログラムでは，ＣＩＲＣＬＥやＰＡＩＮＴ文があまり多くないので問題ないが，ＬＩＮＥ文などたくさん使う場合，どうするべきかわかるかな。

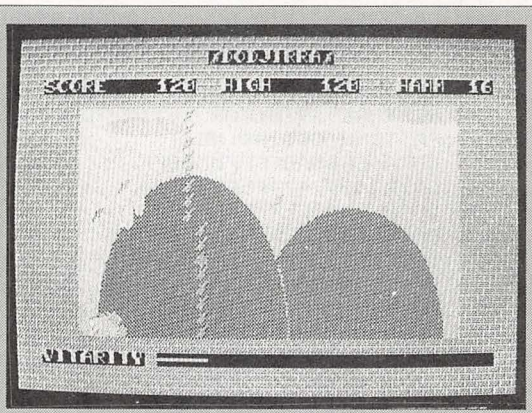
編：パラメータをデータにしておいて，ＲＥＡＤ文で読みながら線を描かせるのですね。

▶《写真１》下でウロウロしているのが，「どぢら」だぞ

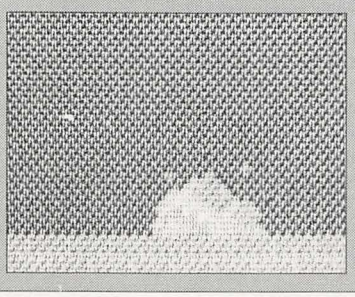


▼《写真３》「どぢら」だって火炎放射をだしてくるんだ





▲《写真２》ところがカミナリは落ちてくるので大変なんだ



◀《写真４》「どぢら」にハンマーを当てて生命力を減らせ

★影さん，ベーマガで切ったタクアンはおいしいでしょうねえ～（10月号138ページ参照）。（北海道留萌市・池田亮14才）……【影：そう，なんともいえないぞ。でも，ベーマガが黄色くなるのだけはかんべんしてもらいたい。】

上からチラチラ降ってくるのはカミナリの子です。地上に降りるとそこに大カミナリが落ちるので注意してください。

なお，ハンマーはどんどん減ってしまうので，空中に残っているカミナリの子や，カミナリ自身にぶつけて確保してください。九郎は最初3匹で，「どぢら」を5匹やっつけるごとに1匹ずつ増えます。

また，「どぢら」が右を向いてでてきたステージでは，ラッキー・フラッグがでます。どうすればよいかはプログラムを読めばわかると思うので，ここではふせておきます。

それでは，健闘をいのる!!

●腐路愚裸無 ーぷろぐらむー

構想20分，入力3時間，虫取り1時間の超怠（たい）作プログラムです。面クリアの音楽は気にいってるのですが，いかがでしょうか？

110行の"ＳＴＭ＝０"を１にすれば，ジョイスティックもＯＫです。プログラムの投稿ははじめてなので，かなりムダがあるかもしれませんが，今の私にはせいいっぱいです。

おっと，一度ＲＵＮすると10行がＲＥＭになりますが，これは再ＤＥＦＣＨＲをふせぐためなので気にしないでください。また，ＳＡＶＥするときはＲＵＮする前の状態でしてください。

DODJIRRAのプログラム・リスト

```
10 GOTO 1310
20 '-----------------------------------------
30 '-   DODJIRRA     for XI/C/D/F / turbo/2  -
40 '-                                        -
50 '-          from  Hara Ayumi   1986/3/6   -
60 '-                                        -
70 '-----------------------------------------
80 'KLIST @1:WIDTH 40,25 /<---- XI turbo/2 /± """ ¤ №。
90 DEFINT A-Z:GOSUB 1100:GOSUB 1140
100 GOSUB 940:SC=0:LE=3:LV=1:VM=6:HM=10:STM=0
110 BV=LV MOD 2:BX=17:BF=BV:VI=VM:MI=5:M2=5
120 A%=15:AY=9:A1=5:A2=5:AV=1:FF2=5:SF=0:CF=0:HF=0:BC=0:HM=HM+10
130 LINE(5,5)-(34,20),,,"BF:LOCATE 17,15:PRINT "LEFT":LE:
140 LINE(11,22)-(10+VI,22),,,^^:SOUND 7,56:PLAY M1$:LINE(17,15)-(26+LV,15),,"
150 WHILE INKEY$<>"":WEND:'-------/ MAIN /-----------
160 IF HS<SC THEN HS=SC:LOCATE 21,3:PRINT USING"#####";HS:
170 LOCATE 9,3:PRINT USING"#####";SC:LOCATE 35,3:PRINT USING"###";HM:
180 GOSUB 360:GOSUB 250:GOSUB 360:IF CF THEN 850
190 IF VI<0 THEN 910 ELSE VI=VI-1:GOSUB 910:A50
200 'MOVE
210 IF AX<5 OR AX>34 THEN 340
220 LOCATE AX,AY:PRINT H$(AC);:A1=AX:A2=AY
230 '-----------------------* CRON MOVE *----------------------
240 IF INSTR(K$,CHARACTER$(AX,AY)) OR CF THEN CF=1:RETURN
250 IF INSTR(ST$,CHARACTER$(AX,AY)) THEN 290
260 ST=STICK(ST%):IF ST=0 THEN 290
270 AY=AY+(ST>6)-(ST<4):AX=AX+(4<ST)*2)-(AY<5)
280 IF ST=4 OR ST=5 THEN AU=ST-5
290 AC=AC+AV+(AC+AU>2)-(AC+AU<0):AX=(AX+AU+40) MOD 40
300 LOCATE A1,A2:PRINT " ";
310 IF INSTR(K$,CHARACTER$(AX,AY)) THEN CF=1:RETURN
320 IF AX<5 OR AX>34 THEN 340
330 LOCATE AX,AY:PRINT H$(AC);:A1=AX:A2=AY
340 RETURN
350 '-----------------------* HAM MOVE *-----------------------
360 IF NF THEN 380 ELSE IF NOT STRIG(STM) OR HM<1 THEN RETURN
370 MX=AX:MY=AY+1:MUX=AC-1:HM=HM-1:NUV=0:MF=1:GOTO 410
380 MX=MX+MUX:MY=MY-MUY:HM=HM+NUV:NUV=0:NUY=0:MUY=0
390 IF MY>18 AND MX<BX-1 AND MX<BX+4 THEN BC=1:FF=0:GOSUB 470
400 LOCATE M1,M2:PRINT " ";
410 IF MX<5 OR MX>34 OR MY>20 THEN MF=0:RETURN
420 IF CHARACTER$(MX,MY)="_" THEN SC=SC+1:HM=HM+2
430 LOCATE MX,MY:PRINT M$;:M1=MX:M2=MY
440 IF MX=FX AND MY=FY AND BF=2 THEN PLAY"O6O6RC":SC=SC+77:LE=LE+1:BF=0
450 IF MX=SX AND MY=SY AND SF=1 THEN PLAY"O4O8RA":SC=SC+41:HM=HM+5:SF=0:NF=0
460 RETURN '---------- HIT ----------
470 IF MX=0 AND BF=1 THEN BF=2:FX=S1:FY=18:LOCATE S1,18:PRINT CHR$(92);
480 SA=25:SB=50:GOSUB 780:SC=SC+3
490 RETURN
500 '-----------------------* SUNDER MOVE *----------------------
510 ON SF GOTO 520,630:SX=RND(1)*20+10:SY=5:SF=1:SO=SX:SL=LV:GOTO 570
520 IF RND(.2*(LV-7) THEN SX=SX+2*SGN(BX-SX+1)+RND(1)*2-1 ELSE SX=SX+RND(1)*6-3
530 IF ABS(S1-AX)<4 AND AY-S2<8 AND AY>S2 THEN SX=AX
540 SX=SX+3*(<SX)4)-(SX<5)):SY=SY+1
550 IF SY>20 THEN SF=0 ELSE IF SL>0 AND RND(1)<.2 THEN SL=SL-1:GOTO 570
560 LOCATE S1,S2:PRINT" ";
570 LOCATE SX,SY:PRINT S$;:S1=SX:S2=SY
580 '-----------------------* BIG SUNDER *----------------------
590 LINE(S0,5)-(S1,S2),S$:SF=2:SA=SA-3:SB=SB-6:GOSUB 790
600 IF SZ<19 OR SI<BX OR S1>BX+3 THEN RETURN
610 VI=VI+5:IF VI>VM THEN VI=VM
620 LINE(11,22)-(10+VI,22):SF=0:IF VI=2:RETURN
630 LINE(S0,5)-(S1,S2),," ":SF=0:RETURN
640 '-----------------------* DODJIRRA MOVE *----------------------
650 IF FF=1 THEN 740 ELSE IF RND>1 THEN 680 ELSE BU=-(BU=0)
660 RN=RND*(8/LV+1)+.5:IF RN>1 THEN 680 ELSE BU=-(BU=0)
670 IF RND(1<MF/2+2 OR ABS(BX-AX)>6 THEN BU=(SGN(AX-BX)+1)/2
680 B1=BX:BX=BX+6U+BU-1:BX=BX+(BX>31)-(BX<5):IF FF=2 THEN COLOR 5
690 LOCATE B1+3*(1-BU),19:PRINT CL$:LOCATE BX,19:PRINT H$(SGN(BU));
700 IF BC=1 THEN BC=2:LOCATE 10+VI,22:PRINT " ":VI=VI-1:RETURN
710 IF FF THEN COLOR 7:IF=1:RETURN
720 BC=0:IF RN<2 OR RND(1)<NF+.2 THEN FF=2
730 RETURN '---------- FIRE PUT ----------
740 PUT@(BX*8+BU*34-37,100)-(BX*8+BU*34+35,172),FI,PSET:FF=0
750 IF RND(1<MF/2+2 OR ABS(BX-AX)>2 AND AX<4 AND AX<35 THEN CF=1
760 IF (POINT(MX*8+4,MY*8+4)AND2)=2 AND MF THEN LOCATE MX,MY:PRINT " ":NF=0
770 LOCATE B1+3*(1-BU),19:PRINT CL$:LOCATE BX,19:PRINT H$(SGN(BU));
780 CL$=2:RETURN
790 '-----------------------* SOUND PLAY *----------------------
800 SOUND 6,SA:SOUND 7,231:SOUND 8,15:SOUND 11,10:SOUND 12,SB:SOUND 13,0:RETURN
810 '-----------------------* DODJIRRA DEAD *----------------------
820 SOUND 7,56:PLAY M2$:VM=VM+3:IF VM>27 THEN VM=27
830 LE=LE-(LV MOD 5)=0:LV=LV+1:PAUSE 5:GOTO 120
840 '-----------------------* CRON DEAD *----------------------
850 SA=38:SB=10:GOSUB 790:PAUSE 2:SB=50:GOSUB 790
860 COLOR 31:LOCATE AX,AY:PRINT H$(AC);:COLOR 7:PAUSE 20
870 HOME:LOCATE 11,12:LE=LE-1:IF LE<0 THEN 130
880 FOR I=1 TO 3:SOUND RND*6+RND*6+RND*6,7:NEXT:SOUND 7,56
890 PLOT 5,0:GOSUB 1400:PRINT"GAME OVER";:SOUND 7,56
900 LOCATE 7,16:PRINT"PUSH SPACE KEY";:A=INKEY$(1)
910 IF INSTR(K$,CHR$(32))=0 THEN PLAY"CSCESEGSG#5ESEG+CR6+C9":GOTO 110
920 GOTO 900
930 '-----------------------* SCREEN MAKE *----------------------
940 CGEN:LINE(0,0)-(39,24),"D":GFILE(5,5)-(34,20),,"BF
950 LOCATE 15,:PRINT"DODJIRRA";:
960 LOCATE 2,22:PRINT"VITARITY:                    ";
970 LOCATE 2,:PRINTUSING"SCORE      00[CHIGH ######0[CHAMP    0";HS;
980 RETURN
990 '-----------------------/ ALL INIT /----------------------
1000 PLAY 500:SOUND 12,40
1010 WIDTH 40:INITSCREEN 1:CLS:CSIZE 3
1020 WIDTH 40:INITSCREEN 1:CLS:CSIZE 3
1030 CGEN :LOCATE 10,10:PRINT@0,"DODJIRRA";:CSIZE 0:SCREEN 1,0
1040 '-----------------------/ CHR SET /----------------------
1050 C$=CHR$(31,27,27,27,27):L$=" "+CHR$(31,27)+" "
1060 C$(0)=" !"+C$+"#$%&'()*+,-./0123456789:;<=>?@ABCDEFGHIJKLMNO"
1070 C$(1)=" !"+C$+"PQRSTUVWXYZ[\]^_`abcdefghijklmnopqrstuvwxyz{|}~ "
1080 H$(0)="hh":H$(1)="K":H$(2)="WW":H$="-+*=\abcdefgh)7^KWXCL"
1090 M1$="U1608E7D5CD9E5C-AC-G9-A5-G-E-G-ARCCD9U1607D7RDRDRDRDR50D
1100 M2$="U1205A7A5A7A5975G5H#A7#A5#A7A9U1604A5#A-C-C75#A+C+D+D+CHAGGEE5"
1110 CIRCLE(36,36),36,,,2:PAINT(36,36),2:GET@(0,0)-(72,72),FI,,2:CLS 2
1120 SCREEN 0,0:RETURN
1130 '-----------------------/ BACK,G,MAKE /----------------------
1140 SCREEN 1,1:LOCATE 13,13:CGEN:PRINT"Wait a minute!":SCREEN 1,0
1150 D$=HEX$(&H0000AA0000055")
1160 LINE(39,39)-(280,168),PSET,1,B
1170 CIRCLE(110,167),60,1,,5, 0,180:PAINT(110,150),D$,1
1180 CIRCLE(210,167),60,1,,2, 0,143:PAINT(210,150),D$,1
1190 CIRCLE(260,40),30,5,,3,178,310:PAINT(260,40),5,,5
1200 CIRCLE( 80,50),25,5,,2:PAINT( 80,50),5,5
1210 CIRCLE(180,56),25,5,,1:PAINT(180,56),5,5
1220 PAINT(160,100),1,1:5
1230 CIRCLE(70,101),3,2,1,9:PAINT(70,101),2,2
1240 CIRCLE(70,101),3,4,1,9:PAINT(70,101),4,0,1,4
1250 CIRCLE(77, 93),3,2,,9:PAINT(77, 93),2,2
1260 CIRCLE(77, 93),3,4,1,9:PAINT(77, 93),4,0,1,4
1270 PALET 3,2:PALET 5,7:PALET 6,2:PALET 7,2
1280 SCREEN 0,0
1290 RETURN
1300 '-----------------------* PCG SET SUB *----------------------
1310 CGEN:CLS:PRINT " Please wait me ";:PRINT"PCG setting now.."
1320 FOR I=32 TO 91:A$=LEFT$(CGA$(I),8):PRINT #0,A$;:NEXT
1330 FOR I=96 TO 127:A$=LEFT$(CGA$(I),8):PRINT #0,A$;:NEXT
1340 FOR I=1 TO 8:A$=A$+CHR$(VAL("&H"+D$(I-1)+"&"));:NEXT
1350 D$=D$+CHR$(VAL("&H"+C$(I))):NEXT:DEFCHR$(I)=D$+D$+D$+D$:NEXT
1360 RESTORE:FOR I=96 TO 111:READ A$:A$=HEX$(A$):NEXT
1370 DEFCHR$(I)=A$+DEFCHR$(223-I):MIRROR$(A$):NEXT I
1380 FOR I=91 TO 95:READ A$:DEFCHR$(I)=HEX$(A$):NEXT I
1390 KEY 0,"10 GO.1310":CHR$(13)+"RUN":CHR$(13):END
1400 DATA 00000000000000000000000000000000000000000000000000000303
1410 DATA 00000000000000000000000000000000000000000000000000000000
1420 DATA 00000000000000000000000000000000000000000000000000000000
1430 DATA 00000000000000000000000000000000000000000000000000000000
1440 DATA 03010000010303030000000000000000000000000000000000000000
1450 DATA 00000000000000000000000000000000000000000000000000000000
1460 DATA 05020000010C1400F8000010300:0:00FBF9FFFEFFEFCFEEFEFF
1470 DATA 00305030A858A858A8000000:0=0=0=BFBFBF0000000000000000
1480 DATA 00000302000000000000000C1C3F1F7FFF1D0C0000301040C1010
1490 DATA 00000000000000000000000000000000000000000000000000000000
1500 DATA 00000000000000000000000000000000000000000000000000000000
1510 DATA 00000000000000000000000000000000000000000000000000000000
1520 DATA 00000000000000000000000000000000000000000000000000000000
1530 DATA 00000000000000000000000000000000000000000000000000000000
1540 DATA B858A3A50A058A87F8F8F3670F0703010000C9F0FBFCFE
1550 DATA 0010000C0400C0000000000000000000000000000000000000000000
1560 DATA 55A2550055025500FFFFFF550000000FF8000000FF
1570 DATA 00000000000000000000000000000000000000000000000000000000
1580 DATA 00000000000000000000000000000000000000000000000000000000
1590 DATA 00002070381000000000000000000000000000000000000000000000
1600 DATA 00000000FFFF0000000000000000000000000000000000000000FFFF
1610 DATA 00000000000000000000000000000000000000000000000000000000
1620 DATA 00000000000000000000000000000000000000000000000000000000
1630 DATA 00000000000000000000000000000000000000000000000000000000
1640 DATA 00000000000000000000000000000000000000000000000000000000
1650 DATA 00000000000000000000000000000000000000000000000000000000
1660 DATA 00000000000000000000000000000000000000000000000000000000
1670 DATA 00000000000000000000000000000000000000000000000000000000
1680 DATA 00000000000000000000000000000000000000000000000000000000
1690 DATA 00000000000000000000000000000000000000000000000000000000
1700 DATA 00000000000000000000000000000000000000000000000000000000
1710 DATA 00000000000000000000000000000000000000000000000000000000
1720 DATA 00000000000000000000000000000000000000000000000000000000
1730 DATA 00000000000000000000000000000000000000000000000000000000
1740 DATA 00000000000000000000000000000000000000000000000000000000
1750 DATA 00000000000000000000000000000000000000000000000000000000
1760 DATA 00000000000000000000000000000000000000000000000000000000
1770 DATA 00000000000000000000000000000000000000000000000000000000
1780 DATA 00000000000000000000000000000000000000000000000000000000
1790 DATA 00000000000000000000000000000000000000000000000000000000
1800 DATA 00000000000000000000000000000000000000000000000000000000
1810 DATA 00000000000000000000000000000000000000000000000000000000
1820 DATA 00000000000000000000000000000000000000000000000000000000
1830 DATA 00000000000000000000000000000000000000000000000000000000
1840 DATA 00000000000000000000000000000000000000000000000000000000
1850 DATA 00000000000000000000000000000000000000000000000000000000
1860 DATA 00000000000000000000000000000000000000000000000000000000
1870 DATA 00000000000000000000000000000000000000000000000000000000
1880 DATA 00000000000000000000000000000000000000000000000000000000
1890 DATA 00000000000000000000000000000000000000000000000000000000
1900 DATA 00000000000000000000000000000000000000000000000000000000
1910 DATA 00000000000000000000000000000000000000000000000000000000
1920 DATA 00000000000000000000000000000000000000000000000000000000
1930 DATA 00000000000000000000000000000000000000000000000000000000
1940 DATA 00000000000000000000000000000000000000000000000000000000
1950 DATA 00000000000000000000000000000000000000000000000000000000
1960 DATA 00000000000000000000000000000000000000000000000000000000
1970 DATA 00000000000000000000000000000000000000000000000000000000
1980 DATA 00000000000000000000000000000000000000000000000000000000
1990 DATA 00000000000000000000000000000000000000000000000000000000
2000 DATA 00000000000000000000000000000000000000000000000000000000
```

★僕は，今まで，ＯＦコーナーがあったとは知らなかった。（福岡県北九州市・**けんちゃんまん14才**）……**【編：いったい，この人はどこを見てたんでしょうね。影：うーん，上目づかいで読んでるとしか思えないな。】**

X1シリーズ(CZ-8CB01/8FB01 V1.0)用

花咲(はなさ)かじいさん

★大竹　朗

▶内　容◀

花咲かじいさんが，殿様の前で花を咲かせようとしていたところ，意地悪役人（意地悪じいさんだと，花咲かじいさんとのキャラクターの区別がしにくい）がじゃまをしてくるので，うまくかわして，花を咲かせてください。

▶遊びかた◀

8 2 4 6 で花咲かじいさんを動かして，スペース・キーで灰を投げます。画面右上の矢印は，風向きを表しています。

灰は，進行方向に表示された後，風の向きに流されていきます。うまく枯れ木にかかると，花が咲きます。3本咲かせると，ボーナスがもらえます。

ところが，意地悪役人が，咲いている木に触れると，枯れてしまいますよ。

また，灰は投げると減っていきますが，意地悪役人が花咲かじいさんに触れるとたくさん減ります。灰がなくなったり，時間がなくなると，花咲かじいさんが1人減ります。

また，向かい風のとき灰を投げると，自分にかかってしまい1人減ります。3人減るとゲーム・オーバーです。

面クリアしていくと，風向きの変わる間隔が短くなっていき，むずかしくなります。

なお，ジョイスティックでも遊べます。

▶プログラム◀

画面は乱数で作っているので，ほんとにごくわずかですが，不条理な画面設定になるときもあります。そのときはあきらめてください。

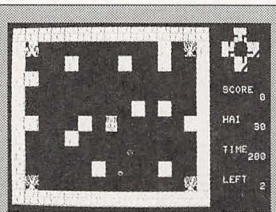
●プログラム中の矢印のだしかた●

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。

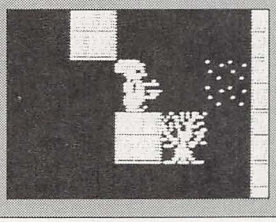
または，直接のCHRコードをダイレクトに入力する方法もあります。

《第1表》変数表

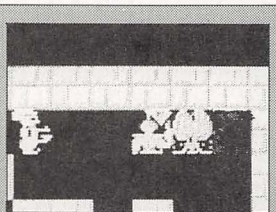
XX(n)，YY(n)…花咲かじいさん，木，灰の各方向への移動量
TX(n)，TY(n)…木の座標
GX，GY…意地悪役人の座標
X，Y……花咲かじいさんの座標
XL，YL…意地悪役人の各方向への移動量
HX，HY…灰の座標
F(n)……木の状態
　0…枯れ木
　1…咲いた木
BG(n)……BGMのデータ
M，MM……風の向き
RO……風向きの変わる間隔
SC……得点
HS……最高得点
LE……花咲かじいさんの数
A……花咲かじいさんの進行方向
B……風向きの変わる間隔のフラグ
C……BGM関係
H……灰の数
I……ループ，キー入力関係
K……キー入力
S……意地悪役人，灰が何に当たったか
T……タイマ
V……動かす木の番号
Z……木の進行方向



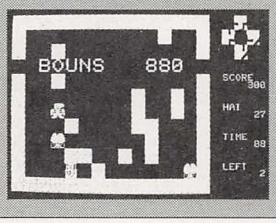
▲《写真1》左上に現れるのが花咲かじいさん，まん中が意地悪役人だ



▼《写真2》それ！灰を投げて枯れ木に花を咲かせましょう。風向きに注意



▲《写真3》ハッ！花を咲かせるとホラ，おかしなキャラがでて，めでてーな



▼《写真4》3本とも花を咲かせると残りタイムによってボーナスがもらえる

★あれ，こんなとこに，でっけーゴミが…。あっ，これ影さんかー。(愛知県知多郡・**鋤柄和臣11才**)……【影：どうせ，私は電波のゴミですよ。編：どうしたんですか，ご気げんですね。影：気げんが悪いんだったら。】

```
10 ' ■■■■■■■■■■[ハナサカ ジイサン]  By Akira Otake  1986.7.17■■■■■■■■■■
20 WIDTH 40:DEFINT A-U:DEFINT W-Y:CLS 4:CLICK OFF:PLAY 300:PLAY "C3:C3"
30 FOR I=0 TO 3:READ A,B:XX(I)=A:YY(I)=B:NEXT
40 DATA 0,2,-2,0,2,0,0,-2
50 FOR I=0 TO 9:READ A$:BG(I)=VAL("&H"+A$):NEXT
60 DATA 91,F5,FF,46,3C,BE,82,A0,9B,00
70 GOSUB 1110:HS=0
80 SC=0:RO=20:LE=2
90 H=30:T=200:GOSUB 950
100 X=2:Y=2:M=0:B=0:GX=14:GY=12:XL=2:YL=0
110 TX(0)=26:TY(0)=2:TX(1)=2:TY(1)=20:TX(2)=26:TY(2)=20
120 CGEN 1:GOSUB 470:A=0
130 FOR I=0 TO 2:LOCATE TX(I),TY(I):PRINT TR$(0):F(I)=0:NEXT
140 PLAY"O4E2RERERERERERERCRCRGRGRGRGRGRGRARARARARGRGRGRA5A2RARARARARERERE3"
150 ' ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■TIME & BGM■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
160 T=T-1:CGEN:LOCATE 36,17:PRINT USING"###";T:CGEN 1
170 IF T<1 THEN 840
180 GOSUB 450
190 SOUND 4,BG(C):SOUND 7,59:SOUND 10,12:C=C+1:C=C%-(C<11)
200 ' ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ｼﾞｲｻﾝ MOVE■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
210 IF STRIG(0)+STRIG(1) THEN 580
220 K=STICK(0)+STICK(1):IF K=0 OR K MOD 2=1 THEN 290
230 I=K/2-1
240 IF SCRN$(X+XX(I),Y+YY(I),1)<>" " THEN 290
250 A=I
260 LOCATE X,Y:PRINT SP$:X=X+XX(A):Y=Y+YY(A)
270 LOCATE X,Y:PRINT ME$(A)
280 ' ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■TREE  MOVE■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
290 V=INT(RND(1)*3):Z=INT(RND(1)*4)
300 IF SCRN$(TX(V)+XX(Z),TY(V)+YY(Z),1)<>" " THEN 340
310 LOCATE TX(V),TY(V):PRINT SP$
320 TX(V)=TX(V)+XX(Z):TY(V)=TY(V)+YY(Z)
330 LOCATE TX(V),TY(V):PRINT TR$(-(F(V)=1))
340 IF STRIG(0) THEN 580
350 ' ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ｱｸﾔｸﾆﾝMOVE■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
360 IF XL+YL=0 THEN FOR I=0 TO 3:IF SCRN$(GX+XX(I),GY+YY(I),1)=" " THEN XL=XX(I)
:YL=YY(I) ELSE NEXT
370 S=INSTR("ﾈﾌﾐｱ ﾄﾀ■ﾒﾜ",SCRN$(GX+XL,GY+YL,1))
380 IF S<5 THEN PLAY "O6CFF:O6EAA":H=H-10:GOSUB 820:XL=-XL:YL=-YL:GOTO 370
390 IF S=6 THEN LOCATE GX+XL,GY+YL:PRINT TR$(0):I=-1:REPEAT:I=I+1:UNTIL TX(I)=GX
+XL AND TY(I)=GY+YL:F(I)=0
400 IF S>5 THEN XL=-(XL=0)*SGN(X-GX)*2:YL=-(YL=0)*SGN(Y-GY)*2:GOTO 160
410 LOCATE GX,GY:PRINT SP$:GX=GX+XL:GY=GY+YL
420 LOCATE GX,GY:PRINT AM$
430 GOTO 160
440 ' ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ｻﾌﾞﾙｼﾁ  SUB■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
450 B=B+1:IF B<RO THEN RETURN
460 B=0:PLAY "O4G:O4E"
470 COLOR 7:GOSUB 520
480 MM=M:M=RND(1)*3
490 IF MM=M THEN 480
500 COLOR 3:GOSUB 520
510 COLOR 7:RETURN
520 ON M+1 GOSUB 560,540,550,530:PRINT YA$(M):RETURN
530 LOCATE 34,0:RETURN
540 LOCATE 32,2:RETURN
550 LOCATE 36,2:RETURN
560 LOCATE 34,4:RETURN
570 ' ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ﾊﾅ & BOUNS■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
580 IF SCRN$(X+XX(A),Y+YY(A),1)<>" " THEN 290
590 HX=X+XX(A):HY=Y+YY(A):LOCATE HX,HY:PRINT HI$
600 H=H-1:GOSUB 820
610 FOR I=0 TO 2
620 S=INSTR("ﾈﾌﾐｱ ﾀﾄﾜ■","SCRN$(HX+XX(M),HY+YY(M),1))
630 IF S<>6 THEN 730
640 LOCATE HX+XX(M),HY+YY(M):PRINT TR$(1):LOCATE HX,HY:PRINT "ﾘﾙ←↑↓ﾚﾛ":I=-1
650 REPEAT:I=I+1:UNTIL TX(I)=HX+XX(M) AND TY(I)=HY+YY(M):F(I)=1:SC=SC+100
660 GOSUB 790:PLAY "O7GSC3DEFGA:O8ESC3DECDE":PAUSE 10:LOCATE HX,HY:PRINT SP$
670 FOR I=0 TO 2:IF F(I)=0 THEN 160
680 NEXT:CGEN:LOCATE 0,6:PRINT CHR$(5):PRINT CHR$(5):COLOR 6:CSIZE 3
690 LOCATE 4,6:PRINT#0 "BOUNS ":COLOR 4:LOCATE 16,6:PRINT#0 USING"#####";T*10
700 PLAY"O5CRCCRCGRGGRGARAARAGGGG:O4EREERECRCCRCDRDDRDCCCC"
710 CSIZE:PAUSE 20:SC=SC+T*10:RO=RO-4:IF RO<1 THEN RO=20
720 GOTO 90
730 IF S<5 THEN LOCATE  X,Y :PRINT HI$:LOCATE HX,HY:PRINT SP$:GOTO 840
740 IF S>5 THEN LOCATE HX,HY:PRINT SP$:GOTO 160
750 LOCATE HX,HY:PRINT SP$:HX=HX+XX(M):HY=HY+YY(M)
760 LOCATE HX,HY:PRINT HI$:PAUSE 1
770 NEXT:LOCATE HX,HY:PRINT SP$:GOTO 160
780 ' ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■PRINT  SUB■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
790 CGEN:LOCATE 34,9 :PRINT USING"#####";SC:CGEN 1:RETURN
800 CGEN:LOCATE 36,13:PRINT USING"###";H  :CGEN 1:RETURN
810 ' ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■M  I  S  S■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
820 GOSUB 800
830 IF H>-1 THEN RETURN
840 LE=LE-1:PLAY"O4CFCECGCDCECDCCC":PAUSE 5
```

★僕のクラスのK君は，「ジョーク言おうかなー」と言うと，涙をだして笑う。まるで影さんみたいだ。（神奈川県川崎市・金田泰之11才）……【影：今日は，ステーキでも食べようかなー。一同：ワーッハッハッ。影：？】

```
850 IF LE>-1 THEN 90
860 '-------------------------GAME  OVER-------------------------
870 CGEN:LOCATE 0,6:PRINT CHR$(5):PRINT CHR$(5)
880 COLOR 6:CSIZE 3:LOCATE 6,6:PRINT#0 "GAME OVER":CSIZE:COLOR 4
890 IF SC>HS THEN HS=SC
900 LOCATE 8,10:PRINT "HI-SCORE ":COLOR 7:LOCATE 17,10:PRINT USING"#####";HS
910 PLAY "05F4EEGEERRCDDCEERRE04AA05CDDEEDDC04B8AAR3"
920 COLOR 5:CFLASH 1:LOCATE 8,14:PRINT "PUSH SPACE KEY":CFLASH
930 REPEAT:UNTIL STRIG(0):GOTO 80
940 '-------------------------MAKE  ｶﾞﾒﾝ-------------------------
950 CLS:CGEN 1:COLOR 7
960 LOCATE 34,0:PRINT YA$(3):LOCATE 32,2:PRINT YA$(1)+"↑→→"+YA$(2)
970 LOCATE 34,4:PRINT YA$(0)
980 PRINT CHR$(11);STRING$(15,BL$+"↑"):LOCATE 0,22:PRINT STRING$(15,BL$+"↑")
990 FOR I=2 TO 20 STEP 2:LOCATE 0,I:PRINT BL$+"↑";SPACE$(26);BL$+"↑":NEXT
1000 FOR I=0 TO 19:X=RND(1)*14:Y=RND(1)*11
1010 LOCATE X*2,Y*2:PRINT BL$:NEXT
1020 FOR I=2 TO 18 STEP 16:FOR J=2 TO 24 STEP 22:LINE(J,I)-(J+3,I+3)," ",BF:NEXT
:NEXT
1030 LOCATE 2,2:PRINT ME$(0):LOCATE 14,12:PRINT AM$
1040 CGEN
1050 COLOR 3:LOCATE 32,8 :PRINT "SCORE":COLOR 4:LOCATE 32,12:PRINT "HAI"
1060 COLOR 2:LOCATE 32,16:PRINT  "TIME":COLOR 6:LOCATE 32,20:PRINT "LEFT"
1070 COLOR 7:LOCATE 36,17:PRINT USING"###";T   :LOCATE 38,21:PRINT USING"#";LE
1080 GOSUB 790:GOSUB 800
1090 RETURN
1100 '-------------------------SET  PCG-------------------------
1110 FOR I=0 TO 52:READ A$:DEFCHR$(192+I)=HEXCHR$(A$):NEXT
1120 DEFCHR$(32)=HEXCHR$(STRING$(48,"0"))
1130 TR$(0)="ﾀﾁ    ﾂﾃ":TR$(1)="ﾄﾅ    ﾆﾇ":ME$(0)="ﾈﾉ    ﾊﾋ"
1140 ME$(2)="ﾐﾑ←←↓ﾒﾓ":ME$(1)="ﾌﾍ←←↓ﾎﾏ":ME$(3)="ﾔﾕ←←↓ﾖﾗ":HI$="ｽｽ←←↓ｽｽ"
1150 YA$(3)="■○←←↓◆♥":YA$(1)="◆✤←←↓▲":YA$(2)="✕■←←↓● ":YA$(0)="  ■←←↓■"
1160 AM$="ﾜﾝ←←↓ﾟﾟ":SP$="  ←←↓   ":BL$="　　←←↓　　"
1170 RETURN
1180 DATA 00000000000000000A80014008200111AD4594D6D26333:'ｶﾚﾃｲﾙ ｷ
1190 DATA 00000000000000000000A0044002200445955E30E67863EEE6
1200 DATA 0000000000000000000080005000200510D0D7307070700D7B
1210 DATA 0000000000000000AA004000A00054CCBBB0C00E0E080DE
1220 DATA 001C3E3E7F7F7F7F1C3E7F7FFFFFFFFF00102020404040000:'ｻｲﾃｲﾙ ｷ
1230 DATA 00F87C7CFEFEFEFE78FC7E7EFFFFFFFF0000000000000000
1240 DATA 3800008000800000FF7F3E8217870DAA07030202070700F8
1250 DATA FC000000080000000FFFEFCC1E8E1B08A0060C0C0E0E080DF
1260 DATA 070F0F0D0F06038000000F0D0F061F80070F070507067FE3:'ｼﾞｲｻﾝ(ﾏｴ)
1270 DATA FCFEFEBEF060C0010000F080F060F801FCF2E2AEE060FEC7
1280 DATA 8080C080801E5E789C83DCFFBF004078FFA0DF80801E5E78
1290 DATA 01010163F1783A1E39C1399B0100021EFF05FD1BF1783A1E
1300 DATA 0003030207012070C0000030207012170F0003010207012070F:'ｼﾞｲｻﾝ(ﾋﾀﾞﾘ)
1310 DATA FEFFFF7FF8F000000000F878F8F0C080FEF90167F0F010B8
1320 DATA 0000033F0301040303FB733C0000040303030333C03010403
1330 DATA 0000F0F8F8F8F0F080B0F000000000F0B8B8F000F8F8F8F0
1340 DATA 7FFFFFFE1F0F000000001F1E1F0F03017F9F80E60F0F081D:'ｼﾞｲｻﾝ(ﾐｷﾞ)
1350 DATA 00C0C040E080843E0000C040E08084FE00C08040E08004FE
1360 DATA 00000F1F1F1F0F0F01010F000000000F1D1D0F001F1F0F0F
1370 DATA 0000C0FCC08020C0C0DFCE3C000020C0C0C0C03CC08020C0
1380 DATA 1F3F3F3F0F0700800000070F0F071F801F3F3830000077FE0:'ｼﾞｲｻﾝ(ｳｼﾛ)
1390 DATA E0F0F0F0F0E0000010000F0F0F0E0F801E0F0000000E0FE07
1400 DATA 808080C08F1E5C789F809FCF80004078FFA09FCF8F1E5C78
1410 DATA 01010301F1787A1EF901FBFF0D00021EFF05FBF1F1787A1E
1420 DATA 00030202020A050A070100000F1F1A0D000302020708A0D:'ﾄﾉｻﾏ
1430 DATA FEC7C66C3890008 3FEFFFE7CBAD6C680FEC7C66C3A968683
1440 DATA 020F47E2F2E2E2000700100808080FC007F73ADDEDEDE2DF
1450 DATA 0787173B7F3E1030000040808080903007FE7D8BFBE10F0
1460 DATA 00020F0D0F0C072A7F222725272C67407F050705070C073F:'ﾏｸﾗ ﾔｸﾆﾝ
1470 DATA 0080E060E060C0A8FC88C848C868CC04FC40C040C060C0F8
1480 DATA 54284C2850285428410101010301000370656565737D7E7C
1490 DATA 5428642814285428380808080C08000C0FCCCCCCCDCBC7C3C
1500 DATA FEFCF8F0E0C0800000103070F1F3F7FFF0103070F1F3F7FFF:'ﾏｼﾞﾙｼ(ｳｴ)
1510 DATA FF7F3F1F0F0703000080C0E0F0F8FCFE0080C0E0F0F8FCFE
1520 DATA 000000F8F8F8F8F807070707070707000707070707070700
1530 DATA 0000000707070707C0C0C0C0C0C0C000C0C0C0C0C0C0C000
1540 DATA FEFCF8F0E0C080000103070F1F3F7FFF0103070F1F3F7FFF:'ﾏｼﾞﾙｼ(ﾋﾀﾞﾘ)
1550 DATA 1F1F1F1F1F0000000000000000FEFEFE0000000000FEFEFE
1560 DATA 80C0E0F0F8FCFEFF7F3F1F0F070301007F3F1F0F07030100
1570 DATA 00000000001F1F1FFEFE0000000000FEFE000000000000
1580 DATA FFFFFFFFFF0000000000000007F7F7F0000000007F7F7F:'ﾏｼﾞﾙｼ(ﾐｷﾞ)
1590 DATA 7F3F1F0F070301008 0C0E0F0F8FCFEFF80C0E0F0F8FCFEFF
1600 DATA 0000000000FFFFFF7F7F0000000000007F7F000000000000
1610 DATA 0000000000010307FEFCF8F0E0C080000FEFCF8F0E0C080000
1620 DATA F8F8F8F8F8F8F8000707070707070FF0707070707070FF:'ﾏｼﾞﾙｼ(ｼﾀﾀ)
1630 DATA 0707070707070700C0C0C0C0C0C0FEC0C0C0C0C0C0C0FE
1640 DATA 80C0E0F0F8FCFEFF7F3F1F0F070301007F3F1F0F07030100
1650 DATA 0000000001030700FFCF8F0E0C0800000FCF8F0E0C080000
1660 DATA 007F7F7F7F7F7F00FF88C0C0808080FF007F7F7F7F7F0000:'ﾏﾏﾘﾉ ｶﾍﾞ
1670 DATA 00DEDEDEDEDEFE00FF293121212101FF009C9C9C9C9C0000
1680 DATA 7D7D7D7D7D7D7D00A2C3C383828282FF7979797979790000
1690 DATA FEFEFEFEFEFEFE00C101010101010FFFCFCFCFCFCFC0000
1700 DATA 8004004000080000800400400008000080040040000800000:'ﾊﾍｲ
```

★それでは，今から超能力をお見せしましょう。ベーマガに載れ～～～～～～～～！はい，載りました。ふーっ，つかれた。(岩手県下閉伊郡・**佐藤正昭15才**)……**【編**：ど，どうしたんですか！**影**：超能力の使いすぎで頭が…。おやすみ。】

PB-100/110用 パンチ PUNCH アウェイ AWAY

若林　哲也

STORY(内容)

あなたは，コンピュータをあいてに数字ボードをだして，コンピュータより数が大きければパンチ，小さければ逃げるというゲームをやることになった。

PLAY(遊びかた，操作方法)

プログラムを入力して[S][0]でゲーム・スタートです。タイトル表示後，レベルを聞いてくるので0～4で入力します。0が最も強く，4が最も弱いです。

レベルを入力後，画面に二つのΩがでます。あなたは右のほうを動かし，コンピュータは左のほうを動かします。はじめに画面左にスコアが表示されます。左がコンピュータ，右があなたです。

つぎにタイムが表示されて，5，4，3，2，1，0とかわり，数字ボードが表示されます。タイムの減りかたは，早かったり，遅かったりします。でた数字ボードがコンピュータ側より大きければ，[4]キーでパンチ，小さければ[6]キーで逃げてください。

数字ボードが大きいのに逃げたり，小さいのにパンチしたらコンピュータに点数が入ります。コンピュータとあなたの数字ボードが同じときは，早くパンチしたほうが得点になります。逃げたときは，コンピュータの得点になります。

点数関係は**第1表**を参考にしてください。コンピュータかあなたが50以上でゲーム・オーバーです。ゲームレベルとスコアを表示して終わりです。

《第1表》得点表

- ●パンチ……3点（自分に入る）
- ●逃げる……2点（自分に入る）
- ●ミスパンチ…5点（コンピュータに入る）
- ●ミス逃げる…3点（コンピュータに入る）

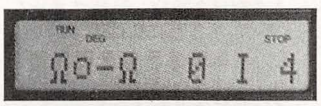
《第2表》変数表

- A……コンピュータのスコア
- B……あなたのスコア
- C……コンピュータの数字ボード
- D……あなたの数字ボード
- E……タイム(ループ・カウンタ用)
- F……レベル
- G……コンピュータの強さ
- Y……タイム(表示用)
- Z……FORループ

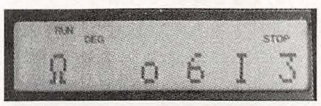
LAST(最後に)

メモリが，ほとんどないので，レベルぐらいなら改造できるでしょう。それから，キーの位置も変えることができるでしょう。PBのせまい画面で，すごいゲームを作ろうとすると，やはりムリがでます。ですから簡単なところで，むかし流行したゲーム・ウォッチの移殖版なんかはどうでしょうか。

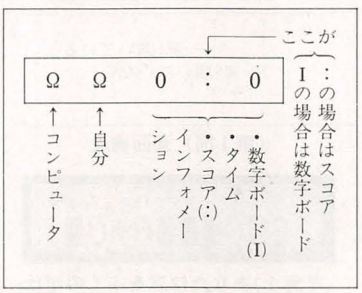
参考：任天堂 ゲーム・ウォッチ「ジャッジ」



《写真1》数字ボードがコンピュータより大きい。それパンチ！



《写真2》おっと，小さいときは，逃げるのですよ



《第1図》ゲーム画面説明

PUNCH AWAYのプログラム・リスト

```
P0
 10 VAC : PRINT " P
    UNCH AWAY";: GO
    SUB #9: PRINT
 20 PRINT : INPUT "
    LEVEL (0-4)",F:
     IF F>4 THEN 20
 30 PRINT "LEVEL→";
    F;: GOSUB #9
 80 PRINT : PRINT "
     Ω  Ω"; CSR6;A;
    CSR9;B; CSR9;"
    :";: GOSUB #9:Y
    =$
 90 E= INT( RAN#*9+
    1)*5:C= INT( RA
    N#*10):D= INT(
    RAN#*10)
100 Y=Y-1: PRINT CS
    R7;"TI=";Y;: FO
    R Z=0 TO E: NEX
    T Z: IF Y<>0 THE
    N 100
110 G=(F+1)*2: PRIN
    T CSR6;C; CSR10
    ;D; CSR8;" I";
120 IF KEY="4"; PRI
    NT CSR2;"o-";:
    GOTO 170
130 IF KEY="6"; PRI
    NT CSR4;" o";:
    GOTO 200
140 IF B+1>B-1: G
    OTO 120
150 IF C≧D: PRINT C
    SR2;"-o";:B=B+3
    : GOTO 300
160 IF C<D: PRINT C
    SR8;"o ";:A=A+2
    : GOTO 300
170 IF D≧C:B=B+3: G
    OTO 300
180 IF D<C: PRINT C
    SR2;"-o";:A=A+5
    : GOTO 300
200 IF D<C:B=B+2: G
    OTO 300
210 IF D≧C:A=A+3
300 IF A<50: IF B<5
    0: GOSUB #9: GO
    TO 80
310 PRINT : PRINT "
     GAME  OVER";:
    GOSUB #9: PRINT
     : IF A≧50:A=50
320 PRINT "L:";F;"
     SC:";50-A;

P9
 10 FOR Z=0 TO 150:
    NEXT Z: RETURN
```

PB-100

★影さんがエラーばかりだすワケは，影さんの頭が高度すぎて，パソコンに理解できないからだ。P.S. 影さんのプログラムを早く載せてください。（秋田県大曲市・**伊藤俊一13才**）……**【影：なにせ私の頭は硬度だからな。】**

PB-100/110+増設RAM用

ザ THE スウィーパー Sweeper

無限

ある日

あなたは，アルバイトを求めて，さまよい続けていたのでした。そして，『窓ふき求む！』のチラシを目にしたのですが……。

正しい遊びかたの手びき

4 6で左右，5で窓をふき，Z Xで左右に洗剤をまいて，カラスに当ててください。

窓といっても，開いている窓もありますので，開いている窓をふかないように気をつけてください。

さらに，左端と右端に行くとゴンドラから落ちたことになります。カラスに当たってもだめ。となりにいてもだめ。しかし，バケツのところは安全地帯です。

洗剤は，2キャラ分しか飛びません。さらに洗剤は2回分しか持てません(窓をふいても減る）バケツのところにもどると補給できます。

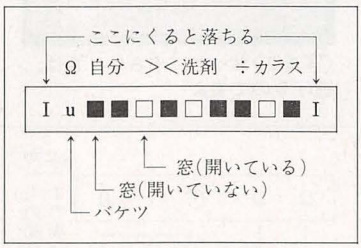
一つのビルで3回ミスするとゲーム・オーバーです。すべての窓をふいて，バケツにもどるとその階をクリアしたことになります。

《第1表》変数表

A	自分の位置
B$	自分のキャラ
C	ループ用
D	階数
E	スコア(金)
F	ふいた枚数
G	持っている洗剤の残り数
H$	カラス
I	どちらからでるか？(カラス)
J	カラスの位置
K	ビル
M	カラスがでるか？
N	スコア
O$	ハイスコアラー
P	どの面がでるか？
Q$	洗剤
S	失敗した数
T	カラスがでているか
U	洗剤の座標
V	カラス移動用

THE Sweeperのプログラム・リスト

```
P0
  10 PRINT "The Swee
     per";: GOSUB #3
     :B$="Ω":H$="÷":
     K=1:E=0
  20 PRINT : PRINT "
     HI";N;" ";O$;:
     GOSUB #3:D=10:P
     =1:G=3:S=0: GOT
     O #1

P1
  10 A=1:F=0:J=12:V=
     0: PRINT : PRIN
     T "Bill";K;: GO
     SUB #3
  20 PRINT : PRINT "
     LAST";D;: GOSUB
     #3
  30 PRINT : PRINT "
     ¥";E;: GOSUB #3
     : GOSUB #2
  40 IF T=1 THEN 60
  50 PRINT CSR0;$; C
     SRA;B$;
  60 IF KEY="4":A=A-
     1: IF A=0 THEN
     #5
  70 IF KEY="6":A=A+
     1: IF A=11 THEN
     #5
  80 IF KEY="5" THEN
     290
  90 GOSUB #4
 100 IF KEY="X" THEN
     170
 110 IF KEY="Z" THEN
     220
 120 IF A=1:G=2: IF
     F=6 THEN 270
 125 IF J=A-1: IF A=
     1 THEN #5
 130 IF J=A: IF A=1
     THEN #5
 135 IF J=A+1: IF A=
     1 THEN #5
 140 GOTO 40
 150 E=E+50:F=F+1: F
     OR U=0 TO 50: N
     EXT U
 160 $= MID(1,A)+"_"
     + MID(A+2): GOT
     O 90
 170 Q$="(":G=G-1: I
     F G≧0; FOR U=A+
     1 TO A+2: GOTO
     185
 180 GOTO 40
 185 IF U≧12 THEN 11
     0
 186 IF U≦-1 THEN 12
     5
 190 IF J≧0: IF J≦11
     ; PRINT CSR0;$;
      CSRA;B$; CSRU;
     Q$; CSRJ;H$;: G
     OTO 200
 195 PRINT CSR0;$; C
     SRA;B$; CSRU;U$
     ;: GOTO 260
 200 IF U=J; GOSUB #
     6
 210 GOTO 260
 220 Q$=")":G=G-1: I
     F G≧0; FOR U=A-
     1 TO A-2 STEP -
     1: GOTO 186
 230 GOTO 40
 260 NEXT U: GOTO 40
 270 D=D-1: IF D≧0;
     GOSUB 320:F=0:
     GOTO 10
 280 PRINT : PRINT "
     Bill";K;" END":
      GOSUB #3: GOSU
     B 320:K=K+1
 285 S=0: GOTO 10
 290 IF MID(A+1,1)="
     ■";G=G-1: IF G≧
     0 THEN 150
 300 IF MID(A+1,1)="
     O" THEN #5
 310 GOTO 90
 320 P= INT( RAN#*9)
     : RETURN

P2
  10 GOTO F+11
  11 $="Iu■■■■■■■■I
     ": RETURN
  12 $="Iu■■■■■■■■I
     ": RETURN
  13 $="Iu■■■■■■■■I
     ": RETURN
  14 $="Iu■■■■■■■■I
     ": RETURN
  15 $="Iu■■■■■■■■I
     ": RETURN
  16 $="Iu■■■■■■■■I
     ": RETURN
  17 $="Iu■■■■■■■■I
     ": RETURN
  18 $="Iu■■■■■■■■I
     ": RETURN
  19 $="Iu■■■■■■■■I
     ": RETURN
  20 $="Iu■■■■■■■■I
     ": RETURN

P3
  10 FOR C=0 TO 300:
     NEXT C: RETURN

P4
  10 IF T=0 THEN 60
  20 M= INT( RAN#*10
     ): IF M≦5: RETU
     RN
  30 T=1:I= INT( RAN
     #*2)
  40 IF I=0 THEN 60
  50 IF I=1 THEN 70
  60 IF I=0:V=V+1:J=
     12-V:H$="÷": GO
     TO 80
  70 V=V+1:J=-1+V:H$
     ="÷"
  80 IF J≧0; IF J≦11
     ; PRINT CSR0;$;
      CSRA;B$; CSRJ;
     H$;: RETURN
  90 T=0:V=0: RETURN

P5
  10 S=S+1: IF S≧3 T
     HEN 30
  20 PRINT : PRINT "
     xx ALEEE! xx";:
      GOSUB #3:F=0:
     GOTO #1
  30 PRINT : PRINT "
     Game Over";: GO
     SUB #3: PRINT :
      PRINT "¥";E;:
     GOSUB #3
  40 IF N<E:N=E: PRI
     NT : PRINT "Hig
     h Money!!";: GO
     SUB #3: GOTO 60
  50 END
  60 PRINT : INPUT "
     Name",O$

P6
  10 E=E+30:H$="O":I=
     0:J=12
  20 T=0:V=0: RETURN
```



《第1図》画面構成

《写真1》あなたは窓をふくのが仕事だ！ 開いてる窓はふいちゃだめ

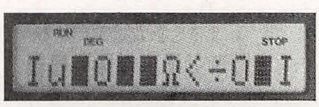
終わりに

むずかしいと私自身思っていますので，P4の20行のIF M≦5の，5の値を大きくするなり（絶対9以下にすること），P0の20行のGの値を大きくして(P1の120行のGの値も同じにする）ください。

P5の10行のIF S≧3の，3を大きくするのもよいでしょう。

《第2表》プログラムの流れ

P0	タイトル，ハイスコア，ハイスコアラー表示／初期設定
P1	メイン
P2	面データ
P3	ループ
P4	カラスの出現および移動
P5	ミス処理およびゲーム・オーバー
P6	カラスに洗剤を当てたときの処理



《写真2》カラスは洗剤を投げてやっつけちゃおうぜ

★数学の時間「約分とはなんだ！」と先生に聞かれ，「日本語じゃ説明しにくい」と言ったら，「じゃあ，英語で言ってみろ」と言われた。（東京都秋川市・はうおうるどあむあい13才）……【影：そういうときは1曲歌えば？】

PC-1245/51用

デーモンズ DEMONS' タワー TOWER

西舘　康夫

内容

そう，これはあの，「ドルアーガの塔」の移植であります。86年10月号のＰＢ版，1245系版(？)の「ドラゴンバスター」の移植もよくやってくれました。

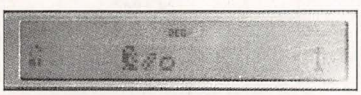
で，この内容は，１フロア３ルーム×10フロアで構成されています。そして，フロア10でデーモン・マスター（つまり親玉）を倒し，ゲームエンドとすることがラスト・オブジェクトです。

「DEFA!」遊びかた

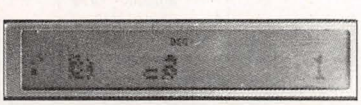
DEFAでスタート。すると，おや？どこかで聞いたような…（そう，これはミュージックつきプログラムなのです）。

そして，操作は1 3で左右，5で剣をだし，5をはなすと剣をしまいます。剣をだしていないときは，いつでも盾（たて）を使うことができます。

一つのルームに敵は１人（１匹）ずついて，それを倒すとドアが出現します。これに入ると，つぎのルームに行きます。これを３回繰り返すと，つぎのフロアへ行きます。ストックは２人です。なお，DEFSでコンティニューできます。



《写真１》敵はスライムだ！剣をだしてやっつけろ！



《写真２》ナイトは，突進してくる。止まって向かえうて

ルーム１：敵→スライム

ランダムに動きます。向かってきたときに剣で倒したほうがいいでしょう。後半から，呪文(じゅもん)を発します。

ルーム２：敵→マジシャン

突然出現して，呪文を飛ばしてきます。呪文がカベに当たると，また，どこかへワープします。後半から姿を消すようになります。触れても死にませんが，剣をだしていて呪文に当たると死にます。

ルーム３：敵→ナイト

突進してきます。戦うときは，必ず止まって戦ったほうがいいです。宝物を取っていないとやられるときがあります。

フロア５：敵→ドラゴン

怠慢(たいまん)な性格のため(？)，動きませんが，強力な炎をはきます。

フロア10：敵→デーモン・マスター

ありとあらゆる力で戦ってください。

それから，ある条件を満たすと，宝物が出現します。全フロアにでるものや，決まったフロアにでるものもあります。

プログラム入力

はじめに**リスト１**を入力します。そしてＲＵＮすると，ミュージックが流れるので，つぎに**リスト２**を入力します。

《参考》

リスト１のミュージック・ルーチンはポプコム85年６月号を参考にしました。

★

★

《リスト１》ミュージック・ルーチンのプログラム・リスト

```
1:"S" POKE &C540,&00,&
  00,&00,&00,&00,&02,&
  00,&03
2:POKE &C548,&C5,&F1,&
  F1,&24,&67,&39,&3A,&
  32
3:POKE &C550,&38,&31,&
  67,&51,&3A,&3D,&67,&
  6D
4:POKE &C558,&2A,&28,&
  74,&65,&11,&6D,&52,&
  75
5:POKE &C560,&1A,&11,&
  65,&52,&11,&AA,&57,&
  11
6:POKE &C568,&79,&52,&
  03,&01,&11,&C4,&57,&
  34
7:POKE &C570,&12,&5F,&
  61,&11,&DF,&60,&01,&
  DF
8:POKE &C578,&4E,&54,&
  2F,&09,&C3,&29,&0F,&
  2D
9:POKE &C580,&35,&37,&
  03,&01,&02,&46,&34,&
  4E
10:POKE &C588,&64,&4E,&
  64,&2F,&05,&C3,&29,&
  0B
11:POKE &C590,&2D,&46,&
  75,&3F,&11,&6B,&52,&
  11
12:POKE &C598,&83,&52,&
  2D,&50,&E2,&D4,&C6,&
  B9
13:POKE &C5A0,&AD,&A2,&
  97,&8D,&83,&7A,&72,&
  6A
14:POKE &C5A8,&62,&5B,&
  54,&4E,&48,&42,&3D,&
  37
15:POKE &C5B0,&33,&2E,&
  2A,&26,&22,&1E,&41,&
  44
16:POKE &C5B8,&48,&4B,&
  4F,&52,&56,&5B,&5F,&
  64
17:POKE &C5C0,&69,&6E,&
  74,&7A,&80,&87,&8E,&
  96
18:POKE &C5C8,&9E,&A6,&
  AF,&B9,&C3,&CD,&D9,&
  E5
19:"A" CLEAR : POKE &C6
  FC,&45,&C5: DIM B$(0
  )*69
20:B$(0)="3C1K4PN0MKIM1
  K0^I7K0^3I1K4RP1NMKI
  .K": CALL &C545
```

《リスト２》メイン・プログラムのリスト

```
1:POKE I,48,72,72,72,4
  8: RETURN
2:POKE I,8,24,24,40,72
  ,92,58,1,13,115:
  RETURN
3:POKE I,32,80,80,80,8
  0,80,58,43,91,54:
  RETURN
4:POKE I,48,100,116,10
  8,56,31,18,47,34,94:
  RETURN
5:POKE I,0,8,90,86,52,
  46,85,75,121,54:
  RETURN
6:"A" CLEAR : RANDOM :
  E=4:A=9:B=3:Z=1:V=45
  76:D=9:O=&F800:
  USING "###
7:U=0: WAIT 0:E=E+1:
  IF E>3 LET F=F+1:
  PRINT " FLOOR":F:
  CALL &C545:L=D:E=1
9:X=1:Y=9:S=0:P=2F:G=0
  : IF F=5 LET E=4
10:IF F>9 LET E=5:P=40
11:M= RND 9: IF E=1
  GOSUB 85:Y=Y+(M<3
  AND Y<=9)-(M>5 AND Y
  >X):P=1: IF F>5
  GOSUB 70
12:IF E=2 GOSUB 70:P=1
13:IF E=3 GOSUB 79:C=2:
  GOSUB 85
14:IF E=4 IF M>7 POKE O
  +5Y,88,74,62,54,92:
  FOR G=Y-1 TO 1 STEP
  -1: POKE O+5G,65,34,
  65,34,20: NEXT G: IF
  H=0 OR X=Y GOSUB 89
15:IF E=5 GOSUB 70:C=A:
  GOSUB 79
16:IF L<1 GOSUB 89
17:IF T=1 IF Y-X<2 IF Y
  >=X LET P=P-Z: IF P
  <=0 CALL 8113: CALL
  V: GOTO 30
18:GOSUB 51: GOTO 11
20:"S" WAIT 0: USING "#
  ##":B=3: GOTO 9
30:S=1:U=U+1: IF F<=9
  POKE O+50,90,67,91,9
  1,90: IF X>9 THEN 7
31:IF E=5 IF X=6 IF T=1
  POKE O+35,32,82,95,8
  2,32,86,43,71,127,62
  : CALL V: CALL 7437:
  BEEP 5: GOTO 90
32:IF X=1 IF INKEY$ ="1
  " PAUSE " LIGHT POT
  ION":L=D-3
33:IF F=8 IF X=5 IF U=9
  PAUSE " HYPER ARMOR
  ":A=5:D=18
34:IF F=9 IF T=1 IF U=D
  PAUSE " CRYSTALROD
  ":A=2
35:IF F=3 IF G=2 IF D=9
  PAUSE " HYPER SHIELD
  ":D=13
36:IF F=4 IF Y<=2 IF H=
  0 PAUSE " NECKLAC
  E":H=1
37:GOSUB 51: GOTO 30
51:N=O+5X:I=O+5Y: PRINT
  F: CALL V: POKE N,94
  ,61,101,107,84,90,60
  : IF INKEY$ ="S"
  POKE N+5,32,80,40,20
  ,12:T=1
53:IF INKEY$ <>"S" LET
  T=0
54:X=X+( INKEY$ ="3"
  AND X<=9)-( INKEY$ =
  "1" AND X>1): IF S=0
  GOSUB E
55:IF E<>5 OR S=1
  RETURN
70:G=G-1: POKE O+5G,65,
  34,20,8: IF G=X LET
  L=L-DT+Q
71:IF G<=1 LET G=Y: IF
  E=2 LET Y=M:G=Y
72:IF E=2 IF F>5 IF G<=
  Y-3 LET Y=-2
73:RETURN
79:Y=Y+(Y<=X AND Y<=9)-
  (Y>X): IF F=6 IF Z=2
  IF X=9 PAUSE " EX
  CLIBER":Z=3
80:IF T=1 IF F=2 IF X=1
  PAUSE " WHITE SWORD
  ":Z=2
85:IF X=Y LET L=L-C: IF
  T=0 GOSUB 89
88:RETURN
89:CALL &6F5C:B=B-1: IF
  B>0 CALL V:L=D: GOTO
  9
90:WAIT : PRINT " GAM
  E OVER!
```


★11月号80ページの伊東君！セブンイレブンのシャッターは，暴動などの非常時に閉めるんだって。(新潟県長岡市・中村　聡13才)……【編：そうか，それで影さんが買い物に行くと，シャッターを閉められるわけだ。ウン。】

PC-1500+4KRAM/1501用

ザ スワード The Sword オブ ドリーム of Dream

工藤 和義

Let's Read

わが町の活気を取りもどすため，燈火（ともしび）に隠されているという〝夢の剣〟を求め，燈火の中へ入っていくのであった。

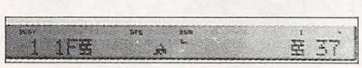
Let's Play

操作は4 6で左右。スペース・キーはその階によってちがった働きをします。**第1表**を参考にしてください。

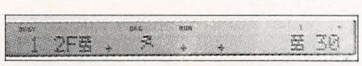
タイムが0になったり，敵と重なると1人減り，3人死ぬとゲーム・オーバーです。

4階，5階では床から針の山がでたり，ひっこんだりしているので，消えているときに通ってください。

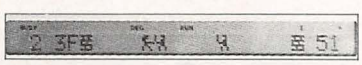
敵がつまって行けないときは，ギリギリまでより，つっ込んでください(重なってもクリアできる)－3，5階。



《写真1》1階では，ふせて敵からよけなければいけない



《写真2》2階では，それ，ジャンプ！なかなかのもんでしょ



《写真3》3階だ。敵がきたら，剣を突いて倒して進め

The Sword of Dreamのプログラム・リスト

```
10:CLEAR :N=3:S=0
   :BEEP ON
20:DIM C$(13):FOR
   I=1TO 13:READ
   C$(I):NEXT I
25:DIM S(8),M(8):
   FOR I=0TO 8:
   READ S(I),M(I
   ):NEXT I
40:WAIT 0:PRINT "
   *** The Sword
   of Dream ***"
50:A=1
60:GOSUB 1000
90:GOSUB 1340
100:A$=INKEY$
105:CURSOR 23:
   PRINT USING "#
   ##";T:T=T-1:
   USING
107:IF T=0THEN 132
   0
110:IF A$=" "THEN
   180
120:IF A$="6"THEN
   300
125:IF A$="4"THEN
   260
145:IF A$=""THEN
   GOSUB 1200
160:IF X=YOR X=Y1
   THEN GOSUB 121
   0
170:ON AGOTO 350,4
   50,540,630,750
180:ON AGOTO 190,2
   00,210,190,210
190:CURSOR X:
   GPRINT C$(8):
   IF A=1THEN 350
195:GOTO 630
200:CURSOR X:
   GPRINT C$(9):
   GOTO 450
210:CURSOR X:
   GPRINT C$(10)
215:IF X=Y-1LET Y=
   21:GOTO 240
220:IF X=Y1-1LET Y
   1=21:GOTO 240
225:IF X=YOR X=Y1
   THEN GOSUB 121
   0
230:ON INT A/2GOTO
   540,750
240:CURSOR X+1:
   GPRINT C$(12):
   BEEP 1:S=S+10
250:ON INT A/2GOTO
   540,750
260:X=X-1:IF X<6
   LET X=6
270:CURSOR X:
   GPRINT C$(7);C
   $(12)
280:IF X=YOR X=Y1
   THEN GOSUB 121
   0
290:ON AGOTO 350,4
   50,540,630,750
300:X=X+1:IF X>18
   THEN 1250
310:CURSOR X-1:
   GPRINT C$(12);
   C$(7)
320:IF X=YOR X=Y1
   THEN GOSUB 121
   0
330:ON AGOTO 350,4
   50,540,630,750
350:REM *** 1 F **
   *
360:GOSUB 970
380:CURSOR Y:
   GPRINT C$(1);C
   $(12):BEEP 1,8
   0,10
390:CURSOR Y1:
   GPRINT C$(1);C
   $(12):BEEP 1,8
   5,8
400:GOTO 100
410:IF Y<6LET Y=21
420:IF Y1<6LET Y1=
   21
430:CURSOR 6:
   GPRINT C$(12):
   Y1=21
440:GOTO 100
450:REM *** 2 F **
   *
460:GOSUB 970
470:CURSOR Y:
   GPRINT C$(2);C
   $(12):BEEP 1,4
   0,30
480:CURSOR Y1:
   GPRINT C$(2);C
   $(12):BEEP 1,4
   2,35
490:GOTO 100
500:IF Y<6LET Y=21
510:IF Y1<6LET Y1=
   21
520:CURSOR 6:
   GPRINT C$(12)
530:GOTO 100
540:REM *** 3 F **
   *
550:GOSUB 970
560:CURSOR Y:
   GPRINT C$(3);C
   $(12):BEEP 1,6
   0,8
570:CURSOR Y1:
   GPRINT C$(3);C
   $(12):BEEP 2,3
   5,5
580:GOTO 100
590:IF Y<6LET Y=21
600:IF Y1<6LET Y1=
   21
610:CURSOR 6:
   GPRINT C$(12)
620:GOTO 100
630:REM *** 4 F **
   *
640:O=RND 4:IF Q=1
   THEN CURSOR 14
   :GPRINT C$(5):
   IF X=14THEN
   GOSUB 1210
650:IF Q=2THEN
   CURSOR 14:
   GPRINT C$(6):
   IF X=14THEN
   GOSUB 1210
660:IF Q>2THEN
   CURSOR 14:
   GPRINT C$(12)
670:GOSUB 970
680:CURSOR Y:
   GPRINT C$(1);C
   $(12):BEEP 1,5
   0,5
690:CURSOR Y1:
   GPRINT C$(1);C
   $(12):BEEP 1,4
   0,6
700:GOTO 100
710:IF Y<6LET Y=21
720:IF Y1<6LET Y1=
   21
730:CURSOR 6:
   GPRINT C$(12)
740:GOTO 100
750:REM *** 5 F **
   *
760:O=RND 3:IF Q=1
   THEN CURSOR 12
   :GPRINT C$(5):
   IF X=12THEN
   GOSUB 1210
770:IF Q=2THEN
   CURSOR 12:
   GPRINT C$(6):
   IF X=12THEN
   GOSUB 1210
780:IF Q=3THEN
   CURSOR 12:
   GPRINT C$(12)
790:GOSUB 970
800:CURSOR Y:
   GPRINT C$(3);C
   $(12):BEEP 1,4
   5,1
810:CURSOR Y1:
   GPRINT C$(1);C
   $(12):BEEP 1,5
   0,3
820:GOTO 100
830:IF Y<6LET Y=21
840:IF Y1<6LET Y1=
   21
850:CURSOR 6:
   GPRINT C$(12)
860:GOTO 100
870:REM ** TOP FLO
   OR **
880:CURSOR 0:
   GPRINT C$(4);C
   $(4);:PRINT "
   SCORE ";S;:
   GPRINT C$(12);
890:FOR J=2TO 10:
   GPRINT C$(J);:
   NEXT J
900:GPRINT C$(12);
   C$(11);C$(4);C
   $(4)
910:GOSUB 1000:
   GOSUB 1000:
   GOSUB 1000
920:N=N+1
950:IF INKEY$ =" "
   THEN 50
960:GOTO 950
970:Y=Y-1:Y1=Y1-1:
   IF Y<60R Y1<6
   THEN ON AGOTO
   410,500,590,71
   0,830
980:RETURN
1000:FOR I=0TO 8:
   BEEP 1,S(I),
   M(I):NEXT I:
   RETURN
1200:CURSOR X:
   GPRINT C$(7)
   :RETURN
1210:N=N-1:PRINT
   "<<< M i s s
   !! >>> ";"M
   AN ";N:BEEP
   3:PAUSE
1220:IF N=0THEN 1
   360
1230:GOSUB 1340:
   RETURN
1250:S=S+T*5
1260:CLS :A=A+1:
   IF A=6THEN 8
   70
1270:PRINT "SCORE
   ";S;" MAN "
   :N:PAUSE :
   PAUSE
1275:GOSUB 1000
1280:GOSUB 1340
1290:GOTO 100
1320:N=N-1:CLS :
   PRINT "<<< T
   IME OVER >>>
   ";"MAN ";N:
   BEEP 3:PAUSE
1330:GOSUB 1270:
   GOSUB 1340:
   GOTO 100
1340:CLS :CURSOR
   0:PRINT N:
   CURSOR 2:
   PRINT A;"F";
   :GPRINT C$(4
   )
1345:X=6:Y=21:Y1=
   14:T=60
1350:CURSOR 22:
   GPRINT C$(4)
   ;:RETURN
1360:CLS :PRINT "
   ???? GAME OV
   ER ????":
   BEEP 3:PAUSE
   :PAUSE
1370:CLS :PRINT "
   SCORE ";S;"
   Start SPACE"
   :N=3:S=0
1380:IF INKEY$ ="
   "THEN 1380
1390:IF INKEY$ ="
   "THEN 50
1400:END
1500:DATA "000302
   02","0020702
   0","0708681D
   1F60"
1510:DATA "5D5275
   5D5275","700
   07800200","7F
   00FF00FF"
1520:DATA "44221F
   3B2840","407
   030543830","
   24150D0B0B10
   "
1530:DATA "661F1B
   284808","7F6
   F770001776F7
   F"
1540:DATA "000000
   000000","070
   8681D1F60"
1550:DATA 67,275,
   52,344,59,30
   8,49,181,42,
   414,52,344,5
   2,172,59,308
   ,67,275
```

《第1表》スペース・キーの働き

階数	スペースの働き
1 階	ふせる
2 階	ジャンプ
3 階	突く
4 階	ふせる
5 階	突く

★うちのカゲ知りませんか？となりのヘンもさがしてください。(北海道根室市・小田部雅人12才)……【つぐ美：それ犬の名前？編：と，とんでもない！つぐ美：うちの編さんはこう申しておりますが，影さんは…いない！】

PC-2001用

カメレオン

岡野　洋一

内　容

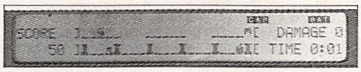
カメレオンを操作して，コウモリやイモムシをよけつつ，すべてのフルーツを食べてください。

操作方法

カメレオンは画面上のすべてのキャラクターを食べることができます。スペース・キーを押すと，進行方向に舌をだして，何でも食べてしまいます。

画面上のフルーツを全部食べれば，つぎの面になります。見えないフルーツも食べることができます。

移動はテンキーを使って行ないます。左右に移動するには，4 6 キーを使ってください。カメレオンは移動しつづけます。



《写真１》１面はリンゴがあるぞ。上段，下段の移動に注意

《写真２》それ！　舌をのばしてフルーツを食べるカメレオン

ただし，地面のないところにいくと，落ちて死んでしまうので気をつけましょう。

上段から下段，下段から上段へ移動するときは 1 3 7 9 キーを使います。それぞれの方向へななめ移動します。

スタート時，カメレオンは左上にいます。画面の左右はワープ・トンネルです。

食べずに，フルーツ等にぶつかると死んでしまいます。5 キーを押すと保護色になり，画面から消えます。コウモリやイモムシとかさなっても安全です。動くと解除されます。

キャラクター

フルーツ……リンゴやバナナなど，９種類あります。敵のキャラクターが通ると，見えなくなります。

ハシラ……ハシラの間にフルーツがあるときは食べましょう。

コウモリ……上の段にいます。コウモリにぶつかったり，コウモリのま下へいったりすると，カメレオンは死んでしまいます。

イモムシ……下の段にいます。イモムシにぶつかると，カメレオンは死にます。イモムシが通ると，フルーツが見えなくなります。

《写真３》２面はバナナだ。カメレオンの活躍はいかに！

その他の注意点

①ダメージと舌の長さ

フルーツ以外のものを食べると，ダメージが増えたり，舌の長さが短くなったりします。ダメージが10になると，カメレオンは死んでしまいます。

②タイム

タイムが５分になると，カメレオンは死んでしまいます。

改造のアドバイス

820行以後にある五つのDATA文は，画面データです(21ケタ，２段)。

０…空白，１…普通の地面，２…ハシラ，３…右下に行ける場所，４…左下に行ける場所，５…左上に行ける場所，６…右上に行ける場所を表しています。

《第１表》変 数 表

SC，HI…スコア，ハイスコア	PV……敵の停止フラグ
R……面数	I，II…舌のループ用
K……カメレオンの数	P1，P2，P3，PF…舌伸ばし範囲用
RD，FD…面データ，フルーツ・データ用	KC……カメレオンの色
FF，F…フルーツの数	B，E…ボーナス用
JE……フルーツの点数	J……ループ用
X，Y…カメレオンの座標，消去座標	F(70)…フルーツ座標用配列
XX……死亡時のカメレオンの座標	X(70)…画面用配列
F1，F2…フルーツの位置設定用	AA，BB…移動用
P……舌の長さ	D$……データ読み込み用
D，DA…ダメージ数，ダメージ最高値	E0$～E9$…キャラクター格納用
A，B，Z…ミュージック用	I$……イモムシのキャラ用
H，HH…コウモリの座標，移動範囲	A$……キー入力用
H1……コウモリの１回の移動値	CL$…地面キャラ
V……イモムシの座標	P$……舌の先端キャラ
V1……イモムシの方向	

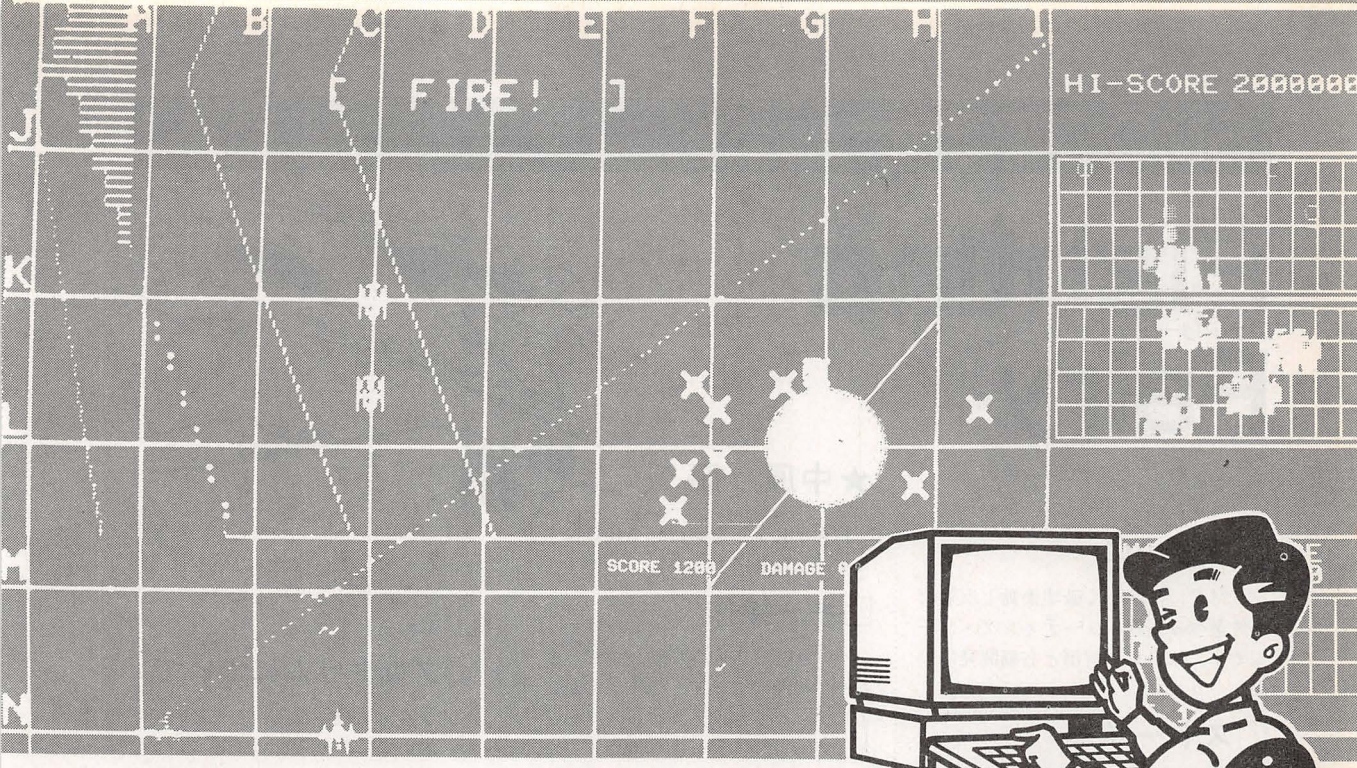
カメレオンのプログラム・リスト

```
5 ' ***** KAMEREON *****
10 CLEAR100:CONSOLE0,0,0:DEFINTA-R,T-V:DIMX(70),F(70)
20 LOCATE12:PRINT"*** KAMEREON ***":LOCATE50:PRINT"*** ｶﾒﾚｵﾝ ･ ﾀﾞｰﾑ ***";
30 RESTORE50:FORI=1TO45:READD$:POKE&HFCA0+I,VAL("&H"+D$):NEXT:GOSUB500
40 FORI=1TO2:BEEP18#2,1:BEEP15#2,1:BEEP18#2:Z=Z.1:NEXT:BEEP25#2.1:BEEP25#
2.2:LOCATE56:PRINTUSING"ROUND###";R:IFR=1THENLOCATE12:PRINT"ﾖｳｺｿ ｵﾏﾀﾅ ﾀﾞﾖﾈﾏﾀﾞｲﾃﾈ ･･･
.";
50 DATA61,7F,7F,7F,61
55 DATA4F,79,59,7C,58
60 DATA53,7C,59,79,4E
65 DATA1E,0F,06,0F,1E
70 DATA60,5C,44,7C,60
75 DATA60,7C,44,5C,60
80 DATA60,70,50,70,60
85 DATA06,1C,1E,3E,1C
90 DATA1C,3E,3E,1C,08
99 ' ｺﾉ ﾄｯﾀｲ ･･･
100 E0$=CHR$(&HE0):E1$=CHR$(&HE1):E2$=CHR$(&HE2):E3$=CHR$(&HE3):E4$=CHR$(&HE4)
110 E5$=CHR$(&HE5):E6$=CHR$(&HE6):E7$=CHR$(&HE7):E8$=CHR$(&HE8):CL$="_"
```


★僕は，おこづかいをふんぱつして，ベーマガのDELUXEを買った。帰って読んだら，がっかりした。だってOFがないんだもん。なんでOFがないの？(千葉県市川市・去年のハガキで書く少年13才)……【影：グー。】

★ふと本棚を見ると、ベーマガおよびベーマガの別冊4冊が3分の2をしめていた。(山口県下松市・エアーライフル14才)……【影：残りの3分の1は、アイドル写真集と見た。編：それじゃ山下先生の本棚と同じですね。】

```
120 D=0:DA=9:V1=1:V=48:KC=1:I$=E4$:P=7:IFFD>9THENRD=RD+1:FD=1:K=5:FF=FD:ELSEFF=F
D
125 IFR>45THENK=2:FD=9:FF=10:HH=6:IFR=46THENRD=1
130 F=FF*2:FORI=5TO70:F(I)=0:X(I)=0:NEXT:GOSUB600:GOSUB800:FORI=1TOFF
140 F1=INT(RND(1)*19)+9:IFF(F1)=10RX(F1)=2THEN140:ELSEF(F1)=1
150 ﾄｽﾞ=INT(RND(1)*21)+48:IFF(F2)=10RX(F2)=20RX(F2)=5THEN150:ELSEF(F2)=1:NEXT
160 LOCATE40:PRINTE1$:"=";RIGHT$(STR$(K),1);:FORI=8TO68:GOSUB970:LOCATEI:IFF(I)=
1THENLOCATEI:PRINTE9$;:NEXT:ELSENEXT
170 LOCATE0:PRINT"SCORE  ]";:LOCATE40:PRINTUSING"###### ]":SC::LOCATE29:PRINT"[
 DAMAGE 0";:LOCATE69:PRINT"[ TIME 0:00";
180 A$=INKEY$:G$="GAME OVER":X=8:Y=5:X$=E1$:H=5:PV=0:AA=0:BB=0
190 LOCATEX:PRINTX$;:FORI=1TO5:BEEP20*Z,1:NEXT:TIME$="00:00:00"
200 LOCATE76:PRINTRIGHT$(TIME$,4);:IFMID$(TIME$,5,1)="5"THENLOCATEX:PRINT"ｾ";:GO
SUB390:G$="TIME OVER":GOTO400
210 A$=INKEY$:AA=VAL(A$):IFA$=" "THEN230:ELSEIFAA=0THENAA=BB
215 KC=1:Y=X:ONAA+1GOTO225,260,225,265,240,220,250,270,225,275
220 KC=0:GOTO280
225 Y=5:GOTO280
230 PV=0:GOSUB900:KC=1:I=5:Y=5:IFP<1THENP=0:GOTO280:ELSE280
240 X$=E2$:X=X-1:IFX=7THENX=28:GOTO280:ELSEIFX=47THENX=68:GOTO280:ELSE280
250 X$=E1$:X=X+1:IFX=69THENX=48:GOTO280:ELSEIFX=29THENX=8:GOTO280:ELSE280
260 IFX(X)=4THENX=X-39*(X<40):X$=E2$:GOTO280:ELSEV=5:GOTO280
265 IFX(X)=3THENX=X-41*(X<40):X$=E1$:GOTO280:ELSEV=5:GOTO280
270 IFX(X)=5THENX=X+41*(X>40):X$=E2$:GOTO280:ELSEV=5:GOTO280
275 IFX(X)=6THENX=X+39*(X>40):X$=E1$:ELSEV=5
280 BB=AA:LOCATEX:PRINTX$;:LOCATEV:PRINTCL$;:LOCATE38:PRINTUSING"##";D;:IFD>DATH
END=0:P=P+2:GOTO400
290 IFX(X)=2ORX(X)=0ORF(X)=1THEN400
300 IFINT(RND(1)*9)<RD+10RPU=1THENGOSUB390:GOTO340
310 H1=INT(RND(1)*HH)-INT(HH/2):I=H:H=H+H1:IFH<8THENH=28:ELSEIFH>28THENH=8
320 GOSUB970:IFF(H)=1ANDF(H+40)=0THENF(H)=0:F(H+40)=1:LOCATEH+40:PRINTE9$;
330 I=U:LOCATEI:PRINTE6$;:U=U+1*V1:IFU<48THENV=48:V1=1:I$=E4$:ELSEIFU>68THENV=68
:V1=-1:I$=E5$
340 LOCATEH:PRINTE3$;:LOCATEU:PRINTI$;:GOSUB970:I=5
350 IFKC=1THENIFX=HORX=H+40ORX=VTHEN400
360 IFF>0THEN200
370 B=R*20:PRINTCHR$(12);:LOCATE5:PRINT"***** BONUS POINTS";:PRINTUSING"####";B;
:PRINT" *****";
380 SC=SC+B:R=R+1:FD=FD+1:IFR>50THENG$=" GIVE UP ":K=0:R=50:X=0:GOTO400:ELSE40
390 FORJ=1TO50:NEXT:RETURN
399 ' GAME OVER
400 E=0:K=K-1:XX=X:IFX=HORX=H+40THENLOCATEH:PRINT" ";:FORI=1TO6:LOCATEX:PRINTX$;
:GOSUB390:LOCATEX:PRINTE3$;:GOSUB390:NEXT:E=E+1
405 IFX=VTHENFORI=1TO6:LOCATEX:PRINTX$;:GOSUB390:LOCATEX:PRINTI$;:GOSUB390:NEXT:
E=E+1
410 IFF(X)=1THENFORI=1TO5:LOCATEX:PRINTE9$;:GOSUB390:LOCATEX:PRINTX$;:GOSUB390:N
EXT:F(X)=0:F=F-1:E=E+1
415 IFX(X)=2THENGOSUB390:LOCATEX:PRINTE0$;:FORI=0TO100:NEXT:X(X)=1:E=E+1
420 IFX(X)=0THENE=E+1:IFX>40THENLOCATEX:PRINT"?";:GOSUB390:GOTO430:ELSEXX=X+40:G
OSUB390:LOCATEX:PRINT"?";:LOCATEXX:PRINTX$;:FORI=0TO150:NEXT:LOCATEX:PRINT" ";
430 LOCATEXX:PRINT"*";:IFK>0THENIFE>2THEN850:ELSEFORJ=1TO2:FORI=20TO9STEP-1:BEEP
I*Z,1:NEXTI,J:BEEP8*Z,1:PRINTCHR$(12);:GOTO160
440 RESTORE440:FORI=0TO10:READA,B:BEEPA*Z,B:NEXT:FORI=0TO500:NEXT:DATA12,4,12,2,
12,1,12,3,15,2,14,1,14,2,12,1,12,2,11,1,12,4
450 PRINTCHR$(12);:LOCATE10:PRINT"----- ";G$;" -----";:IFXX$="t"THENLOCATE16:PRI
NT"TI";
460 LOCATE40:PRINT":ROUND";R;:LOCATE50:PRINTUSING":SCORE#######";SC;:PRINTUSING"
:HI-SCORE#######";SH
470 IFSH<SCTHENBEEP29*Z,1:BEEP31*Z,1:LOCATE0:INPUT"YOUR HI-SCORE   Your name";NA
$:IFLEN(NA$)>12THEN470:ELSESH=SC
480 PRINT"TOP name  ";NA$;:LOCATE23:PRINTUSING":HI-SCORE #######";SH;:LOCATE65:P
RINT"Hit RETURN key"
490 FORI=18TO30STEP2:BEEPI*Z:NEXT:PRINTCHR$(12);:GOSUB510:GOTO40
499 ' ｾﾂﾒｲ
500 Z=0:PRINTCHR$(12);:INPUT"MUSIC ON(1),OFF(0)";Z:IFZ=>1THENZ=1:CONSOLE1
510 A$="":BEEP20*Z,1:BEEP20*Z,2:INPUT"ｾﾂﾒｲｶﾞ ｲﾘﾏｽｶ? (Y/N)";A$:IFA$<>"Y"ANDA$<>"y
"THEN590
520 FORI=1TO3:BEEP15*Z,1:BEEP17*Z,1:BEEP19*Z,1:NEXT
530 PRINT"ｶﾒﾚｵﾝ ﾖ ｿｳｻ ｼﾃ、ﾊﾝｼｬ ｲﾒｰｼﾞ ｺｳﾓﾘ ﾆ ﾌﾞｯｶﾗﾅｲ ﾖｳﾆ ｼﾃ、ﾌﾙｰﾂ ﾖ ﾄﾙ ｹﾞ
ｰﾑ ﾃﾞｽ。"
540 PRINT"ｷｬﾗ : ｢_";CHR$(&HE1);"_」 ｶﾒﾚｵﾝ ,";
550 FORFD=1TO3:PRINT"｢";:GOSUB600:PRINTCHR$(&HE9);"」";:NEXT:PRINT"etc ﾌﾙｰﾂ";
560 LOCATE40:PRINT"ﾃｷﾄｰ ｷｬﾗ ····· ｢_";CHR$(&HE4);"_」ｲﾒｰｼﾞ  &  ｢";CHR$(&HE3);"」ｺｳ
ﾓﾘ"
570 PRINT"key : ﾋﾀﾞﾘ [4], ﾐｷﾞ [6], ｼﾞｬﾝﾌﾟ [7] [9]";
580 LOCATE46:PRINT"ﾀﾞｳﾝ [1] [3], take ﾌﾙｰﾂ [SPACE]key"
590 SC=0:R=1:K=5:RD=1:FD=1:HH=3:E9$=CHR$(&HE9):RETURN
599 ' ﾌﾙｰﾂ
600 IFFD=1THENRESTORE700:JE=50
610 IFFD=2THENRESTORE710:JE=20
620 IFFD=3THENRESTORE720:JE=25
630 IFFD=4THENRESTORE730:JE=30
640 IFFD=5THENRESTORE700:JE=50
650 IFFD=6THENRESTORE750:JE=35
660 IFFD=7THENRESTORE760:JE=40
670 IFFD=8THENRESTORE770:JE=45
680 IFFD=9THENRESTORE780:JE=100
690 FORI=1TO5:READD$:POKE&HFCDA+I,VAL("&H"+D$):NEXT:RETURN
699 ' ﾌﾙｰﾂ DATA
700 DATA3C,7C,7A,7D,3C
710 DATA30,18,6D,37,1D
720 DATA60,70,08,7C,63
730 DATA70,7C,3D,1F,0D
740 DATA0C,0E,3F,6F,4E
750 DATA38,7D,7F,7D,38
760 DATA1C,3E,7C,3E,1C
770 DATA38,74,7E,7D,38
780 DATA08,14,24,14,08
799 ' ROUND DATA
800 IFRD=1THENRESTORE820:ELSEIFRD=2THENRESTORE825:ELSEIFRD=3THENRESTORE830:ELSEI
FRD=4THENRESTORE835:ELSERESTORE840
810 READA$:FORI=0TO20:X(I+8)=VAL(MID$(A$,I+1,1)):NEXT:READA$:FORI=0TO20:X(I+48)=
VAL(MID$(A$,I+1,1)):NEXT:RETURN
820 DATA"1111300041113000411111","2111251621111251621112"
825 DATA"1113211130004111241111","0002511125116211162000"
830 DATA"3004113102020141113004","2562000561215600025 62"
835 DATA"3004232302004242 3004","1561121256256212115 61"
840 DATA"1321324042123032412 41","1261251625062516215 21"
849 ' SPECIAL
850 B=1500*(E-2)
860 PRINTCHR$(12);:LOCATE5:PRINT"***** SPECIAL BONUS";B;"*****";
870 FORI=1TO3:BEEP15*Z,1:BEEP17*Z,1:BEEP19*Z,1:BEEP20*Z,1:BEEP19*Z,1:BEEP17*Z,1:
NEXT
880 BEEP15*Z,1:BEEP15*Z,3:GOTO380
899 ' ｼﾀ
900 PF=1:P$=E7$:IFX$=E2$THENPF=-1:P$=E8$
910 P3=X+PF:GOSUB960:P1=P3:P3=P1+P*PF:GOSUB960:P2=P3:FORI=P1TOP2STEPPF:LOCATEI:P
RINTP$;
920 IFI=HTHENP$=E3$:SC=SC+20:D=D+1:H=INT(RND(1)*21)+8:GOTO980:ELSEIFI=VTHENP=P-1
:D=D+2:SC=SC+50:PV=1:LOCATEV:PRINTI$;:GOTO980
930 IFF(I)=1THENP$=E9$:F(I)=0:SC=SC+JE:F=F-1:GOTO980
940 IFX(I)=2THENP=P-1:P$=E0$:SC=SC+10:D=D+1:X(I)=1:GOTO980
950 LOCATEI:PRINT"-";:NEXT:GOTO990
960 IFP3<8THENP3=8:RETURN:ELSEIFP3<40ANDP3>28THENP3=28:RETURN:ELSEIFP3>40ANDP3<4
8THENP3=48:RETURN:ELSEIFP3>68THENP3=68:RETURN:ELSERETURN
970 IFX(I)=0THENLOCATEI:PRINT" ";:RETURN:ELSEIFX(I)=2THENLOCATEI:PRINTE0$;:RETUR
N:ELSELOCATEI:PRINTCL$;:RETURN
980 II=I:I=P2:NEXT:P2=II
990 FORI=P2TOP1STEP-PF:LOCATEI:PRINTP$;:GOSUB970:NEXT:LOCATE40:PRINTUSING"######
";SC;:RETURN
```



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。

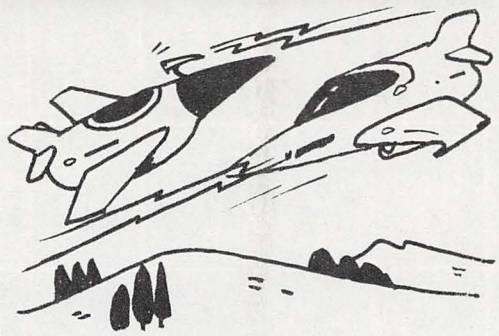
あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社出版部「マイコンBASICマガジン」係

※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

ファイティング
Fighting
フェアリー
Fairy



★中原　藤

□はじめに

SMCには珍しく破壊衝動と反射だけで遊べる高速シューティング・ゲームです。ストレス解消と右脳開発に効果があります。

□ストーリー

ありません。シラケるだけですものね。「馬鹿野郎！　怒濤(どとう)の如(ごと)きドラマ性と緊迫(きんぱく)したシチュエーションに感情移入せずして燃えられるかよ!!」と言う人には「戦闘妖精・雪風」(ハヤカワ文庫)をおすすめします。このゲームとは直接関係ありませんが，ハードメカSFファンのバイブルみたいな本で，ちまたで流行ったV－maxの元祖です。乞一読。

□入力方法

①**リスト1**を入力しRUN（エラーがでたら修正し，再度RUN)。
②MCLEAR，&HDFFFを実行。
③**リスト2**を入力。
④SAVE"F－FAIRY"，&HE000，&H623を実行。
⑤あとは遊びたいときにLOAD"F－FAIRY"を実行してRUNするだけでOK！

□キー操作

パドルで8方向へ移動，スペース・キーでタマがでます。当然ですがジョイスティックが使えます。リターン・キーでつぎのステップへ進めますが，デモを飛ばすと文字フォントが定義されません。

□遊びかた

全50エリアは大きくわけて0～39面と40～49面の2種類があります。くわしくは**第1表**を見てください。

エリア内で3,000点以上取ると面クリア。1機も死なずにクリアするとエリアに応じたボーナスがスコアに加算されます。

20,000点ごとに自機が1機追加されますが，ボーナスで一度に40,000点以上増えても1機しか追加されません。

50面以降は，40面からのデータをくりかえし使用します。また，ハイスコアを更新したときはスコアと7文字以内のネームをディスクに登録できます。ゲーム・オーバー時にはリプレイ，コンティニュー，エンドが指定できますが，ハイスコアを更新したときは必ずEを押して終了させてください。でないと登録されません。

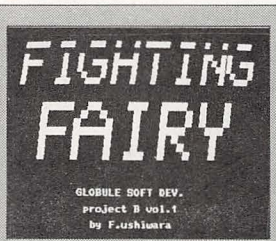
□プログラムについて

できるだけ短くしようとしたのですが，思いのほか長くなってしまいました。反省してます。メインループの高速化をはかるため1文にして上部に置き，ループをつくるGOTO文にラベルを使わず，演算も変数対変数で行なっているので多少速くなっているはずです。

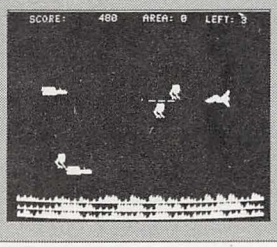
それから，ちょっとおもしろいテクも使ってます。40行では再帰関数を定義してるんです。こんなことができるのは777BASICだけでしょうねえ。210行を見て「まさか！」と思う人もいるでしょうが，実はただの論理式でスコアをクリアしてるだけです(つまらん)。

□その他

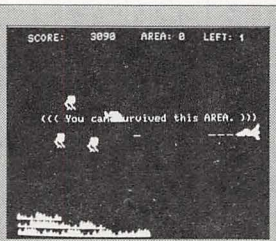
ゲーム中はCTRL＋Sが効かないので，画面最下部に安全地帯を設けてあります。ポーズがわりに使ってください(草原がエグれますけどね)。



▲〈写真1〉タイトル画面。リターン・キーでスタート



▼〈写真2〉敵をよけながら，ひたすらすすんでいく



▲〈写真3〉得点が3,000点を越えれば面クリア

▼〈写真4〉自機が3機やられるとゲーム・オーバー

★近くのゲーセンで，イシターをやっていたら，友人に見捨てられました。友人に聞くと，僕はイシターを4時間やっていたそうだ。(東京都足立区・長谷川光一14才)……【影：ゲーセンの迷惑も考えよう！編：影さんも！】

さて，このゲームを作っている途中で大変な事実を発見してしまいました。OUTI（OUT P（C），A：INC HL：DEC B）という命令はじつは！ OUTの前にBレジスタをDECしてるのです!! そう仮定して組んだプログラムが，このとおり正常に機能していることからも，たぶんまちがいありません。Z80のマシンを持ってる人はぜひ試してみてください。

最後にユーザーの皆さん。SMCのメイン・コーナー復帰を何としても勝ちとろう!! SMCくらいマシン語プログラムの作りやすいマシンは他にないし，第一，FP，パソピア，JRにさえ負けてるなんて情けなくてやりきれない。

参考文献

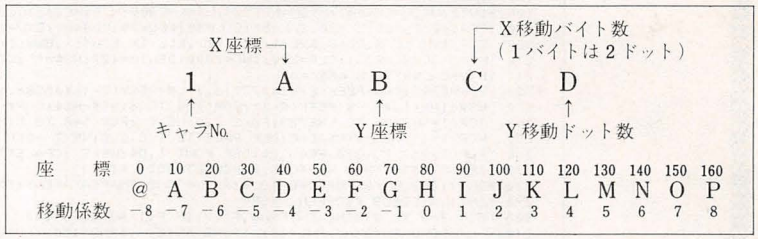
- ベーマガ10月号
  「MAD CLASH」
- アスキー出版局
  「SMC－777 ガイドブック」
- Oh！ HITBIT Vol. 5
  「HIGH SPEED GET PUTコマンド」
- 岩館真理子「おいしい関係」
  マーガレット・コミックス

★ ★

《第1表》各エリアの設定

エリアNo.	0～9	10～19	20～29	30～39	40～49
SPEED	プラクティス	ロー	ノーマル	インターナル・ハイ	エクストラ・ハイ
敵の種類	ランダム（ただし，エリア内で固定）				データによる
敵の数	エリアの1の位＋5機（最大10機）				
敵移動係数	固定	キャラ・コードネーム	X	Y	
		シープリーム	5	5	
		ノミィ	2	7	
		ファットアロー	8	1	
敵出現位置	X＝0～40　Y＝0～140				

《第2表》データの意味



座標	0	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100	110	120	130	140	150	160
	@	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P
移動係数	−8	−7	−6	−5	−4	−3	−2	−1	0	1	2	3	4	5	6	7	8

《第3表》主な変数

SC……スコア
HS＃…ハイスコア
HS＄…ネーム
AREA…エリアNo.
EN……敵データ・テーブル・トップ
E……ハイスコア・データ・アドレス
MX，MY…自機X，Y座標データ・アドレス
MSBM…自機タマデータ・テーブル・トップ
MS……自機残数
BGC＄( )…バックグラウンド・カラーデータ
A……マシン語ルーチンからのデータ・レシーバ，その他
FNAREA( )…エリアNo.の1の位を↑関数返す

《リスト1》マシン語データのプログラム・リスト

```
10 WIPE:CURSOR OFF :DEF INT A-Z:DEF FNH(A$)=VAL("&H"+A$)
20 CONSOLE 80:D=&HE000:L=100
30 FOR I=0 TO 60:S=0:FOR J=1 TO 10:READ A$:A=FNH(LEFT$(A$,2)):
40 B=FNH(RIGHT$(A$,2)):POKE D+I,B:D=D+2:S=S+A+B:NEXT :READ A$
50 IF FNH(A$)<>FNH(RIGHT$(HEX$(S),2)) THEN PRINT "Error in ";I*10+L:STOP
60 PRINT I*10+L;" OK.":NEXT :PRINT
70 PRINT "Ma,be, all right. Please key in MCLEAR,&HDFFF and input F-FAIRY"
80 '
100 DATA 0000,AF32,0EE8,220C,E800,0000,0000,CD1B,E1ED,E7E1,C028,E0CD,E7E1,A8
110 DATA CDE6,E224,0EE8,3A0B,E827,2336,00C9,0151,01ED,7ECB,47CC,7EE0,CB4F,3F
120 DATA CC79,E0CB,57CC,9B60,B5F,CC71,E010,E8ED,4B0E,E0CD,A0E0,E52A,10E3,52
130 DATA 3E04,32DE,E83E,1032,08E0,1124,E6ED,50DA,E0CD,C7E0,E122,10E3,11A0,
140 DATA E5ED,58DA,E0CB,C7E0,0821,0EE3,7ED5,0418,0703,210E,E87E,C604,FE88,F0
150 DATA D286,E077,08C9,3E07,0821,0EE3,7ED5,0318,0708,210F,E87E,C603,FE8E,D29E
160 DATA E077,08C9,3E07,A157,3EF8,A10F,4F0F,0F81,4FAF,CB39,1FCB,391F,CB39,81
170 DATA 1F5F,7A0F,0F0F,0F81,4F7B,80FF,79CE,8067,C90E,01E5,D9D1,9A0E,1E037,82
180 DATA 872F,2600,1EEB,1843,4A21,2066,0700,01D9,78BF,2827,EDA3,8D
190 DATA 2827,EDA3,2827,EDA3,0610,EAD9,3E10,8257,D209,E101,A030,EB09,EB43,8A
200 DATA 4AD9,40CC,20DE,C90C,03E4,E00D,C3EF,E00D,C3F0,E0DD,2112,F0
210 DATA E506,0AC5,DD7E,007E,C42F,E1C1,DD23,10F8,C9DD,CB00,7EC2,A0E1,DD7E,EF
220 DATA 1400,4864,80FE,A0CA,4BE1,78ED,44DD,7764,DD83,14DD,7714,4FDD,7E0A,B8
230 DATA DD46,5A80,FEA0,CA5D,E1D6,A0DD,770A,4730A,0FE3,5738A,0EE3,C605,5FA,20
240 DATA 3E04,32DE,E83E,1032,08E0,1124,E6ED,50DA,E0CB,C7E0,E122,10E3,11A0,23
250 DATA DD6E,1EDD,6628,DD7E,3C32,C8E9,1124,E6ED,93DA,E0CD,A4
260 DATA CFE0,DDCB,007E,CA05,E1DD,CB00,BEDD,340A,00ED,5FC6,18DD,7714,C9E1,9A
270 DATA 4AD9,40CC,20DE,C90C,03E4,E00D,C3EF,E00D,C3F0,E0DD,7714,C9E1,3B
280 DATA DD75,1EDD,7428,DD36,500C,5E46,ED53,DAE0,C3C7,E001,5101,ED78,CB47,A4
290 DATA 4AD9,40CC,20DE,C90C,03E4,E00D,C3EF,E00D,C3F0,E0DD,7714,7DD6,F5
300 DATA 0ADD,7708,DD36,0C00,DD36,1030,1804,DD23,10DC,DD21,80E8,0004,DD7E,ED
310 DATA 3E04,32DE,E83E,1032,08E0,1124,E6ED,50DA,E0CB,C7E0,E122,10E3,11A0,23
320 DATA 0EB7,C5C4,2EE2,C1DC,2810,F3F7,DA66,04DD,6E08,04DD,6E09,04DD,21E1,12E8,FD36,
330 DATA 4E00,CBB9,8132,0BE5,FDCB,00FE,D036,0000,FD23,10DC,DCDE,0046,2818,7A
340 DATA DD7E,04D3,0680,0E08,0ED3,0418,0ED3,0410,0ED3,0400,0EE5,DD5E,F5
350 DATA 0CDD,3610,3E01,32DE,E083,1124,E6ED,53DA,E0CD,C7E0,DDCB,0046,28
360 DATA 4AD9,40CC,20DE,C90C,03E4,E00D,C3EF,E00D,C3F0,E0DD,7704,7DD6,A4
370 DATA E2CD,C8E2,CDD1,E2C8,C8E2,21CC,0711,CE07,C8E0,E221,7CD7,117E,07C8,A2
380 DATA 0EB7,C5C4,2EE2,C1DC,2810,F3F7,DA66,04DD,6E08,04DD,6E09,04DD,21E1,12E8,FD36,ED
390 DATA 0AFD,5E1F,7652,57CD,3E32,EA38,167D,93FD,BE3C,3014,3A0E,E3FC,16
400 DATA 4E00,CBB9,8132,0BE5,FDCB,00FE,D036,0000,FD23,10DC,DCDE,0046,2818,7A
410 DATA DD7E,04D3,0680,0E08,0ED3,0418,0ED3,0410,0ED3,0400,0EE5,DD5E,F5
420 DATA 0CDD,3610,3E01,32DE,E083,1124,E6ED,53DA,E0CD,C7E0,DDCB,0046,28
430 DATA 4AD9,40CC,20DE,C90C,03E4,E00D,C3EF,E00D,C3F0,E0DD,7704,7DD6,A4
440 DATA 0ADD,7708,DD36,0C00,DD36,1030,1804,DD23,10DC,DD21,80E8,0004,DD7E,ED
450 DATA 3E04,32DE,E83E,1032,08E0,1124,E6ED,50DA,E0CB,C7E0,E122,10E3,11A0,23
460 DATA 0EB7,C5C4,2EE2,C1DC,2810,F3F7,DA66,04DD,6E08,04DD,6E09,04DD,21E1,12E8,FD36,ED
470 DATA 4E00,CBB9,8132,0BE5,FDCB,00FE,D036,0000,FD23,10DC,DCDE,0046,2818,7A
480 DATA DD7E,04D3,0680,0E08,0ED3,0418,0ED3,0410,0ED3,0400,0EE5,DD5E,F5
490 DATA 0CDD,3610,3E01,32DE,E083,1124,E6ED,53DA,E0CD,C7E0,DDCB,0046,28
500 DATA 4AD9,40CC,20DE,C90C,03E4,E00D,C3EF,E00D,C3F0,E0DD,7704,7DD6,A4
510 DATA 0ADD,7708,DD36,0C00,DD36,1030,1804,DD23,10DC,DD21,80E8,0004,DD7E,ED
520 DATA 3E04,32DE,E83E,1032,08E0,1124,E6ED,50DA,E0CB,C7E0,E122,10E3,11A0,23
530 DATA 0EB7,C5C4,2EE2,C1DC,2810,F3F7,DA66,04DD,6E08,04DD,6E09,04DD,21E1,12E8,FD36,ED
540 DATA 4E00,CBB9,8132,0BE5,FDCB,00FE,D036,0000,FD23,10DC,DCDE,0046,2818,7A
550 DATA DD7E,04D3,0680,0E08,0ED3,0418,0ED3,0410,0ED3,0400,0EE5,DD5E,F5
560 DATA 0CDD,3610,3E01,32DE,E083,1124,E6ED,53DA,E0CD,C7E0,DDCB,0046,28
570 DATA 4AD9,40CC,20DE,C90C,03E4,E00D,C3EF,E00D,C3F0,E0DD,7704,7DD6,A4
580 DATA 0ADD,7708,DD36,0C00,DD36,1030,1804,DD23,10DC,DD21,80E8,0004,DD7E,ED
590 DATA 3E04,32DE,E83E,1032,08E0,1124,E6ED,50DA,E0CB,C7E0,E122,10E3,11A0,23
600 DATA 0EB7,C5C4,2EE2,C1DC,2810,F3F7,DA66,04DD,6E08,04DD,6E09,04DD,21E1,12E8,FD36,ED
610 DATA 4E00,CBB9,8132,0BE5,FDCB,00FE,D036,0000,FD23,10DC,DCDE,0046,2818,7A
620 DATA DD7E,04D3,0680,0E08,0ED3,0418,0ED3,0410,0ED3,0400,0EE5,DD5E,F5
630 DATA 0CDD,3610,3E01,32DE,E083,1124,E6ED,53DA,E0CD,C7E0,DDCB,0046,28
640 DATA 4AD9,40CC,20DE,C90C,03E4,E00D,C3EF,E00D,C3F0,E0DD,7704,7DD6,A4
650 DATA 0ADD,7708,DD36,0C00,DD36,1030,1804,DD23,10DC,DD21,80E8,0004,DD7E,ED
660 DATA 3E04,32DE,E83E,1032,08E0,1124,E6ED,50DA,E0CB,C7E0,E122,10E3,11A0,23
670 DATA 0EB7,C5C4,2EE2,C1DC,2810,F3F7,DA66,04DD,6E08,04DD,6E09,04DD,21E1,12E8,FD36,ED
680 DATA 4E00,CBB9,8132,0BE5,FDCB,00FE,D036,0000,FD23,10DC,DCDE,0046,2818,7A
690 DATA DD7E,04D3,0680,0E08,0ED3,0418,0ED3,0410,0ED3,0400,0EE5,DD5E,F5
700 DATA 0CDD,3610,3E01,32DE,E083,1124,E6ED,53DA,E0CD,C7E0,DDCB,0046,28
```

★この前，友人と話してるとき，「うわさをすれば，影」と言ったら，影さんがでてきてしまった。つぐ美さんHelp Me!!（兵庫県宝塚市・ぼく13才）……【つぐ美：よかった，影さんのことよろしくたのみます。】

《リスト2》FIGHTING FAIRYのメイン・プログラム・リスト

```
   10  GOTO 40
   20 _MAIN(A):IF (A)DEATH)+(SC-S2)CLR) THEN RETURN ELSE IF A THEN SOUND "O4CG":
SC=SC+A:IF SC-S3)INC THEN GOSUB ¥INC:GOTO 20 ELSE 20 ELSE 20
   30 _MAIN(A):FOR I=0 TO WAIT:NEXT :IF (A)DEATH)+(SC-S2)CLR) THEN RETURN ELSE I
F A THEN SOUND "O2CG":SC=SC+A:PRINT (8,0) USING "########";SC:IF SC-S3)INC THEN G
OSUB ¥INC:GOTO 30 ELSE 30 ELSE 30
   40  DEF INT A-Z:DEF FNAREA(N)=COND(N<10,N,FNAREA(N-10)):WIPE:FONT RESET
   50  DEF FNDC(N$,N)=COND(N=1,VAL(LEFT$(N$,2)),COND(N=2,VAL(MID$(N$,3,2)),VAL(R
IGHT$(N$,2)))):CONSOLE 40:CCOLOR 2:FOR I=3 TO 9:J=I+5:K=17-I:CURSOR OFF
   60  DEF PALETTE I+7,15,K,15:DEF PALETTE I,J,15,15:NEXT :DEF PALETTE 0,4,4,10
   70  LOCATE(10,18):C$="FIGHTING":LC=LEN(C$):A=10:B= 0:C=6:D=6:C1=9:C2=-1
   80  GOSUB 140:C$="FAIRY":LC=LEN(C$):A=30:B=60:C=8:D=8:C1=9:C2= 1:GOSUB 140
   90  PRINT "GLOBULE SOFT DEV.":CCOLOR 7:PRINT (11,20) "project B vol.1"
  100  CCOLOR 1:PRINT (12,22) "by F.ushiwara":C=0:C1=15:C2=1:FOR I=4352 TO 5104
  110  A=VINP(I):VOUT I,A OR A+A:NEXT :WHILE (INKEY$(0)<>CHR$(13))
  120  FOR I=C TO C1 STEP C2:DEF PALETTE 1,15,I,I:DEF PALETTE 2,15,15,I:PAUSE 1
  130  NEXT :SWAP C,C1:C2=-C2:WEND :GOTO ¥INI0
  140  FOR I=1 TO LC:F=40%+ASC(MID$(C$,I,1))¥8:Y=B:F=C1:FOR J=1 TO 7:X=A-J+1
  150  E=VINP(P)¥2:FOR K=1 TO 6:IF E<128 THEN 160 ELSE LINE(X,Y)-(X+C-1,Y),F:LIN
E-(X+C-2,Y+D-1),F:LINE-(X-1,Y+D-1),F:LINE-(X,Y),F:PAINT(X+1,Y+1),F,F:E=E-128
  160  E=E+E:X=X+C:IF INKEY$(0)=CHR$(13) GOTO ¥INI0: ELSE NEXT :F=F+C2:P=P+1
  170  Y=Y+D:NEXT :A=A+D¥6+2:NEXT :RETURN
  180 ¥INI0:MAIN=&HE002:MSBM=&HE380:MX=&HE80F:MY=&HE80E:GCLEAR:PALETTE RESET
  190  FRAG=0:EX=10:EY=20:EXL=50:EYL=60:EDL=70:EDH=80:EXV=90:EYV=100:RESTORE
  200  FOR I=1 TO 3:READ EXL(I),EYL(I),EDL(I),EDH(I),EXV(I),EYV(I):NEXT :AREA=0
  210  MS=3:SC=S2=S3=1:CLR=300:INC=2000:DEATH=127:HS$=""":CCOLOR 7:RESTORE 800
  211 IF AREA>40 THEN AREA=40
  220  E=&HE395:IH#=PEEK(E)¥16777216.:IL#=PEEK(E+1)¥65536.:JH#=PEEK(E+2)¥256
  230  HS#=IH#+IL#+JH#+PEEK(E+3):FOR I=0 TO 6:HS$=HS$+CHR$(PEEK(E+4+I)):NEXT
  240  FOR I=&HE624 TO &HE723:POKE I,0:NEXT :FOR I=0 TO 5:READ BGC$(I):NEXT
  250  FOR I=11 TO 15:READ C:DEF PALETTE I,C,C,C:NEXT :DEF PALETTE 8,8,15,8
  260  FOR I=253 TO 255:READ D$:DEF FONT I,D$:NEXT :CPALETTE OFF
  270  IF AREA>39 THEN RESTORE ¥SPCL.DT:GOTO ¥INI2
  280 ¥INI1:GOSUB ¥B:FOR I=0 TO 9:F(I)=COND(FNAREA(AREA)+5)I,IRND(2)+1,0):NEXT
  290 ¥INI1.A:GOSUB ¥SCREEN.RESET
  300  FOR I=0 TO 9:POKE EN+FRAG,F(I):IF F(I)=0 GOTO 340
  310       POKE EN+EX ,IRND(40) :POKE EN+EY ,IRND(150):POKE EN+EXL,EXL(F(I))
  320       POKE EN+EYL,EYL(F(I)):POKE EN+EDL,EDL(F(I)):POKE EN+EDH,EDH(F(I))
  330       POKE EN+EXV,EXV(F(I)):POKE EN+EYV,EYV(F(I))
  340  EN=EN+1:NEXT :WAIT=(9-FNAREA(AREA))¥5+(3-INT(AREA/10))¥10:GOSUB 30
  350  IF A>DEATH THEN GOSUB ¥DEATH:IF MS THEN ¥INI1.A ELSE ¥GAME.OVER
  360  GOSUB ¥AREA.CLR:IF AREA>39 THEN RESTORE ¥SPCL.DT ELSE ¥INI1
  370 ¥INI2:GOSUB ¥B:S2=SC:FOR I=0 TO 9:READ D$(I):NEXT
  380 ¥INI2.A:GOSUB ¥SCREEN.RESET:GOSUB ¥INI2.SUB1
  390  FOR I=0 TO 9:D=VAL(LEFT$(D$(I),1)):POKE EN+FRAG,D:IF D=0 GOTO 460
  400       POKE EN+EXL,EXL(D):POKE EN+EYL,EYL(D)
  410       POKE EN+EX,(ASC(MID$(D$(I),2,1))-64)¥10:POKE EN+EXL,EXL(D)
  420       POKE EN+EY,(ASC(MID$(D$(I),3,1))-64)¥10:POKE EN+EYL,EYL(D)
  430       C=ASC(MID$(D$(I),4,1))-72:POKE EN+EXV,COND(C<0,C+256,C)
  440       C=ASC(RIGHT$(D$(I),1))-72:POKE EN+EYV,COND(C<0,C+256,C)
  450       POKE EN+EDL,EDL(D):POKE EN+EDH,EDH(D)
  460  EN=EN+1:NEXT :GOSUB 20
  470  IF A>DEATH THEN GOSUB ¥DEATH:IF MS THEN ¥INI2.A ELSE ¥GAME.OVER
  480  GOSUB ¥AREA.CLR:IF AREA=50 THEN AREA=40:GOTO ¥INI2 ELSE ¥INI2
  490 ¥INI2.SUB1:FOR I=16 TO 30 STEP 2:VOUT I+2048,70:NEXT :RETURN
  500 ¥B: A=FNAREA(AREA):C$=BGC$(COND(A)=6,10-A,A)):DEF PALETTE 0,FNDC(C$,1),FND
C(C$,2),FNDC(C$,3):S2=SC:RETURN
  510 ¥SCREEN.RESET: CCLEAR:GOSUB ¥SCORE.PRT:GOSUB ¥AREA.PRT:GOSUB ¥LEFT,PRT
  520  GCLEAR:EN=&HE312:POKE MX,140:POKE MY,90:FOR I=0 TO 3:POKE MSBM+I,0:NEXT
  530  SOUND "S12L64":ACLEAR 22,3,2,0,0:BOXF(0,176)-(319,199),8:RETURN
  540 ¥SCORE.PRT : PRINT ( 2,0) USING "SCORE:########";SC;:PRINT "0";:RETURN
  550 ¥AREA.PRT  : PRINT (20,0) USING "AREA:##";AREA;:RETURN
  560 ¥LEFT.PRT  : PRINT (30,0) USING "LEFT:##";MS;:RETURN
  570 ¥INC: MS=MS+1:D$="O4L16CDEFGABc":SOUND "S12"+D$,"S18"+D$,"S6"+D$
  580  S3=(INT(SC/1000)-1)¥1000+INC:GOSUB ¥LEFT,PRT:SOUND "L64S12":RETURN
  590 ¥DEATH: MS=MS-1:D$="O2L16cBAGFEDC":SOUND "S12"+D$,"S18"+D$,"S6"+D$
  600  MS2=1:RETURN
  610 ¥AREA.CLR:MS2=MS2=0:D$="L16O4CEGCEGCC+DD+EFF+GG+AA+BB+c":AREA=AREA+1
  620  C=AREA¥100:SOUND "S22"+D$,"S23"+D$,"S21"+D$:SOUND "S12L64"
  630  PRINT  (4,10) "((( You can survived this AREA. )))";:LOCATE(3,12)
  640  IF MS2 THEN PRINT USING "···and execelence bonus =########";C;:PRINT "0";
  650  SC=SC-C¥MS2:WHILE (INKEY$(0)<>CHR$(13)):WEND :MS2=0:RETURN
  660 ¥GAME.OVER:PRINT (10,10) "G A M E  O V E R":IF SC<HS# GOTO 740
  670  HS#=SC:CCOLOR 4,,2:PRINT (8,16) "YOU AREA NO.1 PLAYER !!":CCOLOR 7,,0
  680  D1$="S18L8GA":D2$="CD8P8":D3$="B":D4$="D4P8F+8P8F+G2":SOUND "O3"+D1$+"O4"
+D2$+"O3"+D3$+"O4"+D4$,"O2"+D1$+"O3"+D2$+"O2"+D3$+"O3"+D4$,"O1"+D1$+"O2"+D2$+"O1
"+D3$+"O2"+D4$:LOCATE (4,19):INPUT "Please input your name - ";HS$
  690  HS$=HS$+SPACE$(7):S#=HS#:I=COND(S#)65535.,S#/65536.,0):J=S#-I¥65536.
  700  E=&HE395:JH$=LEFT$(HEX$(J,4),2):JL$=RIGHT$(HEX$(J,4),2)
  710  IH$=LEFT$(HEX$(I,4),2):IL$=RIGHT$(HEX$(I,4),2):POKE E,VAL("&H"+IH$)
  720  POKE E+1,VAL("&H"+IL$):POKE E+2,VAL("&H"+JH$):POKE E+3,VAL("&H"+JL$)
  730  FOR I=1 TO 7:POKE E+4+I,ASC(MID$(HS$,I,1)):NEXT
  740  CCOLOR 2:PRINT (10,5) USING "HI=SCORE:#########0";HS#:PRINT (15,7) HS$;
  750  CCOLOR 7:PRINT (4,12) "Replay-Continue or End  (R,C,E)":I$=INKEY$(1)
  760  IF I$="R" OR I$="r" THEN RUN ELSE IF I$="C" OR I$="c" THEN S3=0:GOTO 210
  770  IF I$="e" OR I$="E" THEN SAVE "F-FAIRY",&HE000,&HE623:END ELSE 750
  780
  790  DATA 3,12,&H20,&HE5,5,5,  2,14,&HB0,&HE5,2,7, 4,8,&HA0,&HE4,8,1 , 050515
  800  DATA 050515,030313,020211,010110,000009,000007
  810  DATA 7,8,10,12,13,2064F&FFFFFFFFF,00002060F2FFFFFF,00000002060F2FF
  820 ¥SPCL.DT
  830  DATA 2@@KK,2@BKK,2AAKK,1DDLL,1DFLL,1EELL,3GGMM,3GIMM,3HHMM,0
  840  DATA 2@IIL,2@IID,2@IIM,2@IIC,2@IIK,2@IIE,3HI@I,3HI@G,0    ,0
  850  DATA 2@@IP,2AP1@,2B@JP,2CPJ@,2D@KP,2EPK@,2F@LP,2G@LP,2H@MP,2IPM@
  860  DATA 3@IPG,3AIPI,3BIPF,3CIPJ,3DIPE,3EIPK,3FIPD,3GIPL,3HIPC,3IIPM
  870  DATA 1HHML,1HHME,1HHNK,1HHND,1HHCL,1HHCE,1HHBK,1HHBD,0    ,0
  880  DATA 2@@IP,2AP1@,2B@JP,2CPJ@,2D@KP,2EPK@,2F@LP,2G@LP,2H@@P,2IP@@
  890  DATA 1HHNN,1HHNN,1HHNN,1HHNN,1HHNN,1HHNN,1HHNN,1HHNN,1HHNN,1HHNN
  900  DATA 2@HIP,2@HI@,2@HJO,2@HJA,1@HKN,1@HKB,3@HLM,3@HLC,3@HML,3@HMD
  910  DATA 2@@JP,2AAJP,1BBJP,1CCJP,3DDJP,3EEJP,1FFJP,1GGJP,2HHJP,2IIJP
  920  DATA 2@HLP,2@HL@,2@HMO,2@HMA,1@HNN,1@HNB,3@HOM,3@HOC,3@HPL,3@HPD
  930 '*****************************************
  940 '*      F I G H T I G   F A I R Y        * machine code
  950 '*          project B vol.1              *  0xE000 ~ 0xE394
  960 '*  by F.ushiwara in GLOBULE SOFT DEV.   * grph. chr. data
  970 '*****************************************  0xE3A0 ~ 0xE623
```

★このOFコーナーに載ると，FM77AVがもらえるって聞きましたが，本当ですか？(鹿児島県大島郡・ゲームクレイジー17才)……【影：もし本当だったら，私の部屋はFM77AVでいっぱいになってしまうゾ!!】

FM77AV(V3.3)用

ミュージカル Musical ウイザード Wizard

柳本　英之

はじめに

このプログラムは，namcoミュージックを流したいけど，ＰＬＡＹ文に直すのがめんどうだ，むずかしい，という人のために制作しました。もちろんクラッシックやポップス等もＯＫです。

システムの内容

●楽譜上の音符や休符をＰＬＡＹ文に変換●自動演奏●変換したＰＬＡＹ文を楽譜上に再表示●ＰＬＡＹ文のセーブ・ロード

キー操作

8，2……楽譜上の⇧上下
4，6……音符下の⇧左右
＋……＃の表示
－……♭の表示
．……符点のセット（一度押すと〝Ｐ〟と表示され符点モードに。再度押すと解除）
／……ＰＬＡＹ文に変換し表示
＊……ＰＬＡＹ文を楽譜上に再表示
＝……演奏モード
↵……音符，休符をセットし表示
，……⇧の左にセットした音符，休符を消去
Ｃ……Sound No.のデータを初期化
Ｓ……データのセーブ
Ｌ……データのロード

使用法

ＲＵＮするとタイトルが表示されるので，しばらくお待ちください。つぎに〝Sound No.〟を入力します。データを入れるNo.を入力してください。あとはキー操作にしたがって音符を置いてください。もしまちがったら，，を押してください。1文字消去します。

入力が終わったら，演奏してみましょう。＝を押してください。1～3chまで，77種の音色のうち，好きな音色を入力してください。つぎにテンポを入力してください。最後に演奏したいSound No.を入力します。このとき，ＦＭ音源のみを使いたい人は**例1**のようにしてください。

（**例1**）〔1，2，3，0，0，0〕
ＦＭ3音　ＰＳＧ3音
（0にはデータを入力していません）

いい音色が聴けたら，ＰＬＡＹ文に変換してみましょう。音符設置モードのときに，／を押してください。つぎにＰＬＡＹ文にしたいSound No.を入力してください。

しばらくすると表示されるのでメモを取りましょう。メモを取ったら，スペース・キーを押してください。残りのデータも表示されます。〝End〟と表示されたら終わりです。

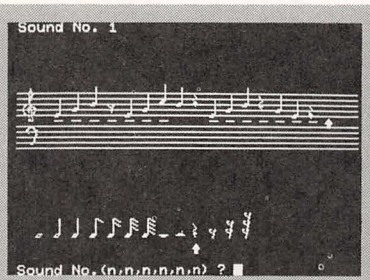
データをたくさん作っていたら，どれがどれだかわからなくなってしまいます。でも安心。＊を押してください。そしてSound No.を入力します。ほらっ！現れたでしょう。

不用になったデータがでてきたら，Ｃを押します。そしてSound No.を入力してください。さらにまちがってこのモードに入ってしまったときのために，念をおしてくるのでＹを押してください。これで今のSound No.のデータは消えました。

データをセーブしたいときはＳを押してください。File Nameを聞いてくるので，入力してください。あとは自動的にセーブされます（ロードも同じ手順）。

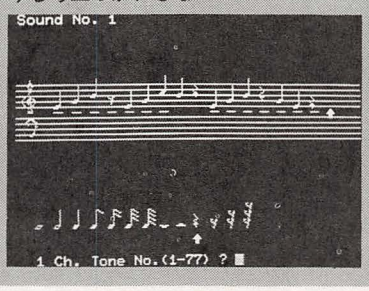
最後に

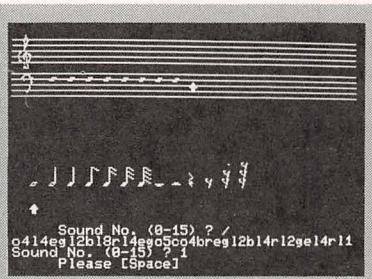
エラーがでたりＢＲＥＡＫしてしまっても，再びＲＵＮすれば，データは残っています。次回はグレード・アップ版か，キャラクター作成ツール（4,096色）を制作するつもりです。



▲〈写真1〉2本の⇧を動かして，音符をならべよう。ここでは音色を決める

▼〈写真2〉ここでは音源を決める。前三つがＦＭ音源，うしろ三つがＰＳＧ

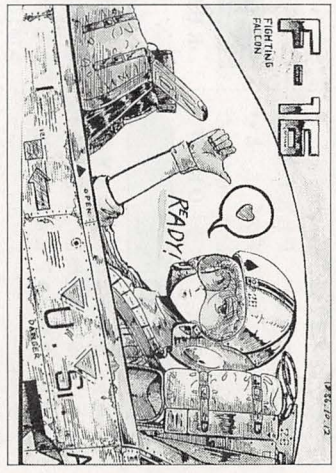




▲〈写真3〉今まで作った音をＰＬＡＹ文に変える。これは使えるゾ!!

★影！おまえのかくし子はあずかった。返してほしければ，ベーマガに載せろ!!もし載せなければ…。（栃木県宇都宮市・びす子13才）……【影：たのむから，私のバービーちゃんを帰してくれ!!編：影さんってそんな趣味なの？】

```
10 DEFINTA-Z:CLEAR.&H1FFF:DIMA(25).S(15).S$(255):M$="123456789ABCD":GOSUB910
20 U=&H2000:GOSUB40:Y=71:H=16:GOSUB30:GOTO80
30 LOCATE5.22:INPUT"Sound No. (0-15) ";R:GOSUB310:GOSUB60:RETURN
40 CLS:FORI=0TO1:FORJ=0TO4:A=I*24+J*4+50:CONNECT(0.A)-(319.A).1:NEXTJ.I
50 GOSUB770:GOSUB790:Y=155:FORI=1TO13:GOSUB630:X=I*16:GOSUB620:NEXT:X=32
60 LOCATE0.0:PRINT"Sound No.";R:RETURN
70 ' ◥◤◥◤◥◤ Main ◥◤◥◤◥◤
80 GOSUB760:A=X:B=Y:X=H:Y=160:GOSUB760:X=A:Y=B:K$=INKEY$
90 IFK$="4"ORK$="6"THENLOCATEH/8.20:PRINT" "::GOSUB230
100 IFK$="2"ORK$="8"THENGOSUB640:GOSUB240
110 IFK$="+"THENE=1:GOSUB880:GOSUB640:GOSUB240:GOSUB370
120 IFK$="-"THENE=2:GOSUB890:GOSUB640:GOSUB240:GOSUB370
130 IFK$="."THENIFP=1THENP=0:LOCATE28.19:PRINT" "ELSEP=1:LOCATE28.19:PRINT"P"
140 IFK$=CHR$(13)THENGOSUB330
150 IFK$="*"THENGOSUB30:GOSUB400:GOSUB260:GOTO20
160 IFK$="/"THENGOSUB30:GOSUB460:GOSUB580
170 IFK$="="THENGOSUB660:GOTO20:GOSUB280
180 IFK$=","THENS(R)=S(R)-2:GOSUB360:GOSUB400
190 IFK$="c"ORK$="C"THENGOSUB30:GOSUB290:GOSUB360:GOTO20
200 IFK$="s"ORK$="S"THENGOSUB280:SAVEMF$.&H2000.&H2FFF.0
210 IFK$="L"ORK$="L"THENGOSUB280:LOADMF$
220 GOTO80
230 H=H+(K$="4")*16-(K$="6")*16:H=H+(H=224)*208-(H=0)*208:RETURN
240 FORI=0TO2:J=I*4+Y+1+(Y MOD4=3)*2:CONNECT(X.J)-(X+7.J).1:NEXT
250 Y=Y-(K$="8")*(Y>32)*2+(K$="2")*(Y<99)*2:RETURN
260 BEEP:LOCATE5.24:PRINT"Please [Space]"::WHILEINKEY$<>" ":WEND
270 LOCATE5.24:PRINTSPC(14)::RETURN
280 LOCATE5.22:INPUT"File Name ";F$:GOSUB310:RETURN
290 LOCATE5.22:PRINT"Are you sure (Y/N) ?"
300 K$=INKEY$:IFK$="n"ORK$="N"THEN310ELSEIFK$="y"ORK$="Y"THENS(R)=0ELSE300
310 LOCATE0.22:PRINTSPC(40)::RETURN
320 ' ◥◤◥◤◥◤ Poke Data ◥◤◥◤◥◤
330 O$=MID$(M$.6-(Y-30)¥14.1):L$=MID$(M$.H/16.1):N$=MID$(M$.(99-Y)/2 MOD7+1.1)
340 X$=MID$(M$.E+P*3+1.1):POKEU+256*R+S(R).VAL("&h"+O$+L$):POKEU+256*R+S(R)+1.VA
L("&h"+N$+X$)
350 PSET(X+6.Y.-(P=1)*4):GOSUB640:GOSUB240:GOSUB610:S(R)=S(R)+2:E=0
360 POKEU+256*R+S(R).0
370 X=X+16:IFX>300THENGOSUB260:L=Y:GOSUB40:Y=L
380 RETURN
390 ' ◥◤◥◤◥◤ Open ◥◤◥◤◥◤
400 GOSUB40:B=0
410 O=PEEK(U+256*R+B):L=PEEK(U+256*R+B+1):IFO=0THENRETURN
420 Y=(6-O¥16)*14-(L¥16)*2+45:I=O MOD16:A=L MOD16:B=B+2
430 IFA<>1ANDA<>4THENON-(A=2)-(A=5)-(A=3)*2-(A=6)*2GOSUB880.890:X=X+16
440 PSET(X+6.Y.-((A=4)+(A=5)+(A=6))*4):GOSUB630:GOSUB620:GOSUB370:GOTO410:RETURN

450 ' ◥◤◥◤◥◤ Data Basic ◥◤◥◤◥◤
460 A=0:B=1:I=0:E$="":Y$="":FORJ=1TO15:S$(16*R+J)="":NEXT
470 O=PEEK(U+I+256*R):L=PEEK(U+I+256*R+1):IFO=0THENRETURN
480 O$=MID$(STR$(O¥16).2.1):IFO$=E$THENO$=""ELSEE$=O$
490 L$=STR$(2^((O MOD16-1)MOD7)):L$=MID$(L$.2.LEN(L$)-1):IFL$=Y$THENL$=""ELSEY$=
L$
500 N$=MID$("cdefgab".L¥16.1):IFO MOD16>7THENN$="r"
510 X$=MID$("   +  -  .  +. -. ".((L MOD16)*3)-2.3):X$=LEFT$(X$.INSTR(X$." ")-1)

520 IFO$<>""THENS$(16*R+B)=S$(16*R+B)+"o"+O$
530 IFL$<>""THENS$(16*R+B)=S$(16*R+B)+"L"+L$
540 S$(16*R+B)=S$(16*R+B)+N$+X$:A=A-(O$<>"")*2-(L$<>"")+LEN(L$)+LEN(X$)+1
550 IFA>236THENB=B+1:A=0
560 I=I+2:GOTO470:RETURN
570 ' ◥◤◥◤◥◤ Basic ◥◤◥◤◥◤
580 FORI=1TO15:FORJ=0TO3:IFS$(16*R+I)=""THENI=15:J=3:LOCATE5.22:PRINT"End"
590 LOCATE0.22:PRINTMID$(S$(16*R+I).J*40+1.40):GOSUB260:GOSUB310:NEXTJ.I:RETURN
600 ' ◥◤◥◤◥◤ Skip ◥◤◥◤◥◤
610 I=VAL("&h"+L$):GOSUB630:GOSUB620:RETURN
620 ONI GOSUB800.810.820.830.830.830.830.840.850.860.870.870.870:RETURN
630 N=-(I=4)-(I=5)*2-(I=6)*3-(I=7)*4-(I=11)-(I=12)*2-(I=13)*3:RETURN
640 PUT@A(X.Y+1)-(X+6.Y+7).A.PSET:RETURN
650 ' ◥◤◥◤◥◤ Play ◥◤◥◤◥◤
660 GOSUB460:FORI=1TO3:LOCATE1.22:PRINTI::INPUT"Ch. Tone No.(1-77) ";T$(I)
670 IFVAL(T$(I))<1ORVAL(T$(I))>77THENBEEP:I=I-1:NEXTELSENEXT
680 LOCATE2.22:INPUT"       Tempo (32-255) ";T$
690 IFVAL(T$)<32ORVAL(T$)>255THENBEEP:GOTO680
700 PLAY"@"+T$(1)+"t"+T$."@"+T$(1)+"t"+T$."@"+T$(3)+"t"+T$."t"+T$."t"+T$."t"+T$
710 LOCATE0.22:INPUT"Sound No.(n.n.n.n.n.n) ";A.B.C.D.E.F
720 FORI=1TO15:PLAYS$(16*A+I).S$(16*B+I).S$(16*C+I).S$(16*D+I).S$(16+E+I).S$(16*
F+I)
730 NEXT:LOCATE0.22:PRINT" Play Again (Y/N) ?";SPC(21)
740 K$=INKEY$:IFK$="y"ORK$="Y"THEN720ELSEIFK$="n"ORK$="N"THENRETURNELSE740
750 ' ◥◤◥◤◥◤ Character ◥◤◥◤◥◤
760 CONNECT(X.Y+4)-(X+3.Y+1)-(X+6.Y+4)-(X+4.Y+4)-(X+4.Y+7)-(X+2.Y+7)-(X+2.Y+4)-(
X.Y+4).6:PAINT(X+2.Y+3).6:RETURN
770 CIRCLE(12.62).4.4..35.0:CIRCLE(10.62).6.4..0..7:CIRCLE(11.51).2.4.2
780 CONNECT(10.55)-(13.70)-(10.70)-(10.69)-(11.69).4:RETURN
790 CIRCLE(12.77).4.4..35.0:CIRCLE(11.77).6.4.2.0..2:PSET(17.80.4):RETURN
800 CONNECT(X.Y)-(X+2.Y-2)-(X+5.Y-2)-(X+3.Y)-(X.Y).4:RETURN
810 GOSUB800:CONNECT(X+5.Y-3)-(X+5.Y-13).4:RETURN
820 GOSUB810:PAINT(X+2.Y-1).4:RETURN
830 GOSUB820:FORJ=1TON:A=Y+J*3-16:CONNECT(X+6.A)-(X+11.A+2).4:NEXT:RETURN
840 CONNECT(X.Y-1)-(X+7.Y-1)-(X+5.Y-1)-(X+5.Y)-(X+2.Y).4:RETURN
850 CONNECT(X.Y-1)-(X+7.Y-1)-(X+5.Y-1)-(X+5.Y-2)-(X+2.Y-2).4:RETURN
860 CONNECT(X+2.Y)-(X.Y-2)-(X+3.Y-2)-(X.Y-4)-(X+3.Y-6)-(X.Y-9).4:RETURN
870 FORJ=1TON:A=Y-J*6+7:CONNECT(X+J.A-6)-(X+J-1.A-6)-(X+J-1.A-5)-(X+J.A-4)-(X+J+
1.A-4)-(X+J+2.A-3)-(X+J+4.A-6)-(X+J+2.A).4:NEXT:RETURN
880 FORJ=0TO1:CONNECT(X+9+J*3.Y-8)-(X+9+J*3.Y).4:NEXT:FORJ=0TO1:CONNECT(X+7.Y-2-
J*3)-(X+14.Y-4-J*3).4:NEXT:RETURN
890 CONNECT(X+9.Y-8)-(X+9.Y)-(X+12.Y-3)-(X+9.Y-3).4:RETURN
900 ' ◥◤◥◤◥◤ Title ◥◤◥◤◥◤
910 SCREEN@1:COLOR6.0:CLS:SYMBOL(50.80)."Musical Wizard".2.4.4:BGM1
920 PLAY"@72t255o5l28g+a>cegec<al1":FORI=1TO5000:NEXT:RETURN
```



評…ラジャー(編)

by 滝沢昌平

評…何も食べてないもんで(影)

by 佐藤 真

★ぼくは、友人をベーマガ族にひきずり込んだとってもよい子です/ベー。(東京都府中市・X1のてくん13才)……

【影：私は、サングラスをかけているので、よく暴走族とまちがわれる。編：本当は、ひょうきん族なんですよ。】

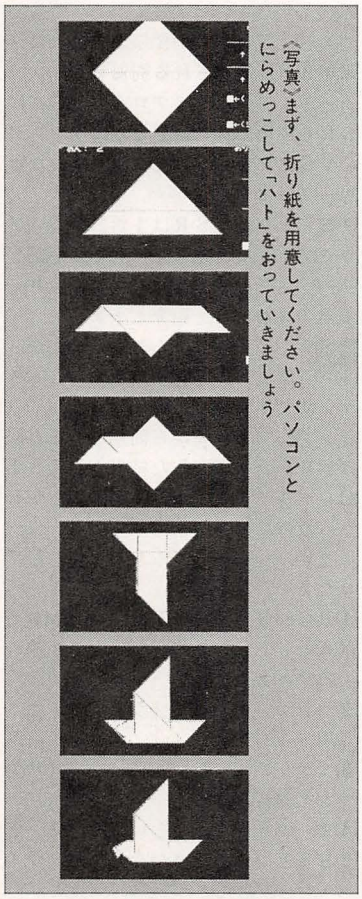
MZ-1500用

折り紙教室「ハト」の巻

へのへのへ太郎

僕はパソコンで，どんなことができるんだろう？と考えてみました。ゲーム，ミュージック，テスト，グラフなどなど，そして思いついたんです。最近はどうも〝トゲトゲした〟するどいものが良しとされ，昔のような〝ほのぼのとした〟やさしさが忘れられているんじゃないかなって…。

そこで，昔から親から子へ，子から孫へと伝えられてきた，日本的暖かさをもつ，折り紙をパソコンでやってみました。



〈写真〉まず、折り紙を用意してください。パソコンとにらめっこして「ハト」をおっていきましょう

使いかた

画面にしたがって，折り紙を折って，画面どおりに折れたら，スペース・キーを押してくれれば，つぎの画面へうつります。それをくりかえしてください。

プログラムについて

終わりに「'」(REM) のついているDATAのはじめのデータは，線を引く数，後が色を塗る数です。この数を変えて，DATAを変えれば，いろんな絵が書けます。

折り紙教室「ハト」の巻のプログラム・リスト

```
10 '■                                                    ■
20 '■1985,4,1 オリカﾞミ キョウシツ「ハト」ノマキ BYﾍﾀﾛｳ■
30 '■                                                    ■
40 INIT"CRT:G":PAL:CLS 3:GM=1
50 PRINTSPC(25);CHR$(5);"オリカﾞミ キョウ シツ■■■■■■■■■■「ハト」ノマキ"
60 PRINT[2]SPC(26);"■■――――――――":PRINTSPC(27);"■■ ネ ヤマオリ"
70 PRINT[4]SPC(26);"■■――――――――":PRINTSPC(27);"■■ ネ タニオリ"
80 PRINT[6]SPC(26);"■■■■";:PRINT"ｲﾛ( キ)イロ = オモテ"
90 PRINT[7]SPC(26);"■■■■ｲﾛ(シロ)イロ = ウラ"
100 READ S1,S2:IF S1=-1 THEN:FORI=1TO2:MUSIC"T6S0M502C1+C+E+C+G+E+C+ECA+DA+F+DA+DGB+B+A+G+#F+DB+C+E+CBGFD":NEXT:MUSIC"C-B3C3-G3E3C3G3E3+C9R5":MUSIC WAIT:CLS 3:END
110 CURSOR 0,22:PRINTSPC(39);:CLS 2:CURSOR 0,0:PRINTCHR$(5);"ｶﾞﾒﾝ:";GM:GM=GM+1
120  FOR I=1 TO S1:READ A,B,C,D,E:LINE [A] B,C,D,E  :NEXT I
130 FOR I=1 TO S2:READ A,B,C      :PAINT[A] B,C,1,2,4:NEXT I
140 READ A$:A$=A$+SPC(40-LEN(A$))
150 FOR I=1 TO LEN(A$):IF MID$(A$,I,1)=" "=0 THEN SOUND 9,1:MUSIC WAIT:WAIT 50
160 CURSOR 1,20:PRINTCHR$(5);LEFT$(A$,I);:NEXT
170 CURSOR 0,22:PRINT[3] "READY PREASE PUSH SPACE KEY";
180 GET A$:IF A$=" " THEN 100 ELSE 180
190 '--------D-A-T-A-----------------------------------D-A-T-A-----------------
200 DATA   5,  2:'--------ｶﾞﾒﾝ-1---------
210 DATA   1,110,  0, 35, 75,  1, 35, 75,110,150,  1,110,150,185, 75,  1,185, 75
,110,  0,  2, 35, 75,185, 75
220 DATA   6,110,  1,  6,110, 76
230 DATA "ﾏﾝﾅｶ カﾗ ｱﾜｾﾙﾖｳﾆ ｵｯﾃｸﾀﾞｻｲ。"
240 DATA   4,  2:'--------ｶﾞﾒﾝ-2---------
250 DATA   1,110, 20, 35, 95,  1, 35, 95,185, 95,  1,110, 20,185, 95,  4, 60, 70
,160, 70
260 DATA   6,110, 21,  6,110,71
270 DATA "ｶｻﾅｯﾃｲﾙ 2ﾏｲﾄﾓ ｵｯﾃ ｸﾀﾞｻｲ。"
280 DATA   8,  4:'--------ｶﾞﾒﾝ-3---------
290 DATA   1, 60, 55,160, 55,  1,160, 55,190, 80,  1,190, 80,135, 80,  1,160, 55
,110,105,  1,110,105, 60, 55,  1, 60, 55, 35, 80,  1, 35, 80, 85, 80,  4, 75, 70
,145, 70
300 DATA   6, 60, 56,  6,110, 56,  6,110, 71,  6,160, 56
310 DATA "ｶｻﾅｯﾃｲﾙ ｺﾁﾗｶﾞﾜﾉ 1ﾏｲﾀﾞｹ ｵｯﾃ ｸﾀﾞｻｲ。"
320 DATA  11,  6:'--------ｶﾞﾒﾝ-4---------
330 DATA   1, 85, 80, 35, 80,  1, 35, 80, 60, 55,  1, 60, 55,110,105,  1,110,105
,160, 55,  1,160, 55,185, 80,  1,185, 80,135, 80,  1, 75, 70,110, 35
340 DATA   1,110, 35,145, 70,  1, 60, 55, 90, 55,  1,130, 55,160, 55,  4,110, 35
,110,105
350 DATA   6, 60, 56,  6, 75, 56,  6,145, 56,  6,160, 56,  7,100, 50,  7,120, 50
360 DATA "ﾏﾝﾅｶﾃﾞ ｱﾜｾﾙﾖｳﾆ ｵｯﾃ ｸﾀﾞｻｲ。"
370 DATA   7,  6:'--------ｶﾞﾒﾝ-5---------
380 DATA   1, 70, 40,140, 40,  1, 70, 40, 90, 60,  1,140, 40,115, 65,  1, 90, 40
, 90, 90,  1,115, 40,115,115,  1, 90, 90,115,115,  4, 85, 55,125, 55
390 DATA   6, 80, 41,  6,105, 41,  6,125, 41,  6, 88, 57,  6,105, 58,  6,120, 58
400 DATA "1 ﾏｲﾂﾞﾂ ﾘｮｳﾒﾝ ｵｯﾃｸﾀﾞｻｲ。"
410 DATA  13,  9:'--------ｶﾞﾒﾝ-6---------
420 DATA   1, 85, 85, 85, 55,  1, 85, 55,110, 30,  1,110, 30,110, 80,  1, 85, 55
,120, 90,  1,120, 90,135, 75,  1,135, 75,110, 75,  1, 85, 75, 65, 75
430 DATA   1, 65, 75, 80, 90,  1, 80, 90,100, 70,  1,100, 70,100, 90,  1, 80, 90
,120, 90,  2, 70, 80, 80, 75,  2, 70, 80, 84, 90
440 DATA   6, 70, 76,  6, 80, 76,  6, 80, 88,  6, 90, 65,  6,100, 45,  6,120, 76
,  7, 95, 76,  7,105, 76,  7, 82, 89
450 DATA "ｶｵ ﾉﾄｺﾛﾊ ﾂﾙﾄｵﾅｼﾞﾖｳﾆ ｵｯﾃｸﾀﾞｻｲ。"
460 DATA  14,  7:'--------ｶﾞﾒﾝ-7---------
470 DATA   1, 85, 55,110, 30,  1,110, 30,110, 79,  1, 85, 85, 85, 55,  1, 85, 55
,120, 90,  1,120, 90,135, 75,  1,135, 75,110, 75,  1, 75, 83, 73, 87
480 DATA   1, 73, 87, 70, 80,  1, 70, 80, 80, 75,  1, 80, 75, 85, 75,  1, 70, 80
, 84, 90,  1, 84, 90,120, 90,  1, 82, 88,100, 70,  1,100, 70,100, 90
490 DATA   6, 80, 76,  6, 90, 61,  6,100, 41,  6,120, 76,  7, 73, 83,  7, 95, 80
,  7,105, 80
500 DATA "ﾊｲ ﾃﾞｷｱｶﾞﾘ､ｱﾄ ﾊﾈﾗ ｽｺｼｽﾞﾂﾗｽﾄ ｶｯｺ ﾖｸﾅﾘﾏｽﾖｫ。",-1,1
```

★回転のしすぎで目を回すスカイキッド，ホッピングに乗れないホッピングマッピー！(神奈川県川崎市・佐藤恵一13才)……【影：こん棒しか持っていない平景清。編：剣をすぐ0にしてしまう影さんは，カポシ！】

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〈後編〉

©コナミ

PC-8801mkIISR/FR/MR(V2モード)用

by YK-2

こんにちは，ＹＫ－２でーす。前号のサラマンダはいかがでしたか？ ＳＲ１台じゃ，ちょっときつかったかもしれないけど，近くにＳＲを持っている友達がいたら，ぜひ２台ならべて実行してください。

さて，今回は前回より，もっとスゴイぞ！

曲　目

今回は後編ということで，ステージ４～６のＢＧＭ(左，右チャンネル)，ビックコア出現時のＢＧＭ，ネーム・エントリー，エンディングＢＧＭなどを発表します。これらのうち，ステレオになっているのは前者の二つで，エンディングとネーム・エントリーは左右まったく同じ音楽です。

余裕のある人はＷＡＶＥルーチンを使って，ステレオにしてみるのもいいんじゃないかナ。

プログラムの打ち込みかた

前回もいったように，右チャンネルのプログラムから打ち込んでいったほうが基本的には楽なんだけど，さらに楽に打ち込めるよう，私が追加アドバイスを教えちゃうからよく読んでね。

●ステージ４のＢＧＭの場合……この曲にかぎっては，左チャンネルから打ち込んでいったほうが楽ですヨ。プログラム制作者の私がいうのだからマチガイナシ！

●ステージ５のＢＧＭの場合……ベース（Ｃ$）をのぞいた他のチャンネルは，すべて左右が異なっているので，これればかりはきちんと打ち込んでください。

●ステージ６のＢＧＭの場合……左右異なっているのはリズム・セクション（Ｄ$，Ｅ$)だけです。プログラムは，どちらから打ち込んでもかまわないでしょう。

●ビックコア出現時のＢＧＭの場合…ひじょーに簡単です。ＣＭＤ　ＰＬＡＹ文がはじまっているところから，よーく見くらべてください。

読者のコーナー

今回から質問を含めた読者からのご意見，ご感想等をこのコーナーで発表していきます。

まずは，鯖江市のペンネーム，ブーンドッカン君（でいいの？）から抗議のお便りを……。

意　僕は先月のＹＫ－２さんのこのコーナーを見て非常に悲しくなりました。だって，右と左チャンネルとにわかれているんだもの。

これがＹＫ－２さんのプログラムなんだと思い，苦労して打ち込んだのはいいが，それを，88ＳＲ２台かＷ（ダブル）カセットで合成しろなんて…。88ＳＲならそれオンリーで作った音がそこから鳴りひびく生の演奏が一番なのではないでしょうか。

答　はい，ごもっともです。たしかに前回と今回のプログラムは，ＳＲが２台ないと生の演奏を聞くことはできません。88ＳＲユーザーのみなさんには申しわけないと思ったのですが…。

原音に忠実にプログラムを組むのが私のモットーなので，そのへんはごかんべんください。

もし，読者からの要望が強ければ，来年３月に発売される別冊ビデオゲーム・ミュージック・プログラムの本にＳＲ６声用にアレンジしたサラマンダのＶＧＭプログラムを載せようかなと思っています。

P.S.　私だってＳＲは１台しかない！

さて，今度は逆にステレオに感動した(？)らしい埼玉県富士見市の金井毅君の㊙お便りを紹介します。

秘　ＹＫ－２さんお元気ですか。僕は11月号のこのコーナーの「ステレオで演奏させるには」のカセット・インターフェースから同期をとる方法に興味がわき研究した結果，ＢＡＳＩＣレベルでそれが実行できることがわかったので発表します。

まず，つぎにあげるものを用意してください。

(1)ＰＣ88ＳＲ(ＦＲ/ＴＲ/ＭＲ，ＭＲではカセット・インターフェースつきのもの）×２台

(2)サラマンダのプログラム両チャンネル用

(3)ステレオ・カセット・レコーダ(サラマンダ録音用)

(4)データ・レコーダといらないテープ

(5)ＳＲとラジカセをつなぐためのライン・ケーブル等

★アウトランの反対は○○ラン。キャー，影さんのエッチ～。(北海道富良野市・**砂糖と塩15才**)……【**影**：ふむ？セーフランかな？**編**：アウトの反対はセーフか。なるほど。**つぐ美**：野球けんのしすぎじゃない？エッチ～。】

——で・ば・ぐ——

86年11月号の「沙羅曼蛇〈前編〉」の《リスト2》ステージ1左チャンネルBGMプログラム・リストに誤りがありました。490～600行を以下のようにてい正してください。

《リスト》ステージ1左チャンネルの正しいリスト

```
490 CMD PLAY A1$,B1$,C1$,D1$
500 CMD PLAY A2$,B1$,C2$,D1$
510 CMD PLAY A3$,B3$,C3$,D3$
520 CMD PLAY A4$,B4$,C4$,D3$
530 CMD PLAY A5$,B5$,C5$,D5$
540 CMD PLAY "<"+A4$+">",B4$,C4$,D3$
550 CMD PLAY A5$,B5$,C5$,D5$
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
```

ここで，(4)のデータ・レコーダですが，モノラルのものについては出力を二つに分岐できるよう，モノラル→モノラル×2にするプラグ・アダプタおよびコード（大きい電気屋さんやオーディオ専門店で売っています）をレコーダのOUT端子につないでください。

つぎに，88SR（ディップ・スイッチ2の7番をOFFにしておく）をたちあげたときのファイル数「How many files(0－15)？」の数を1以上にしてリターン。

```
OPEN"CAS2:␣" FOR
OUTPUT AS #1:PRI
NT #1,"␣":CLOSE
```

と打って，プログラムをカセットにセーブする要領で(4)のレコーダを使って，いらないテープに同期信号を一定時間録音してください。それが終わったら，サラマンダのVGMプログラムをロードして（ディスクの人はディップ・スイッチをもとのようにしておいてください）前号の改造リスト「WAIT$＝INPUT$(1)」のかわりに「OPEN"CAS2:␣" FOR INPUT #1，Z$:CLOSE」と打ちなおします。

RUNして「カチッ」っていう音がしたら(4)のデータ・レコーダと2台のSRをつなぎ，さっきセーブした同期信号をロードすれば，2台いっせいに演奏がはじまります（**第1図参照**）。

お知らせ

マイコンBASICマガジンでは，好評を博している「ナムコ・ビデオゲーム・ミュージック・プログラム」に続く第2弾として，「ザ・ビデオゲーム・ミュージック・プログラム大全集」（仮題）を発売する予定です。

つきまして，みなさんのプログラムを募集します。今回は，ナムコに限らず，ビデオゲーム・ミュージックならどのメーカーのものでも構いません。

発売は'87年3月を予定しています。えっ？　もう待ち切れないよーだって？　発売が予定より早くなるのも，遅くなるのも，みなさんの投稿にかかっているのです。ご協力よろしく！

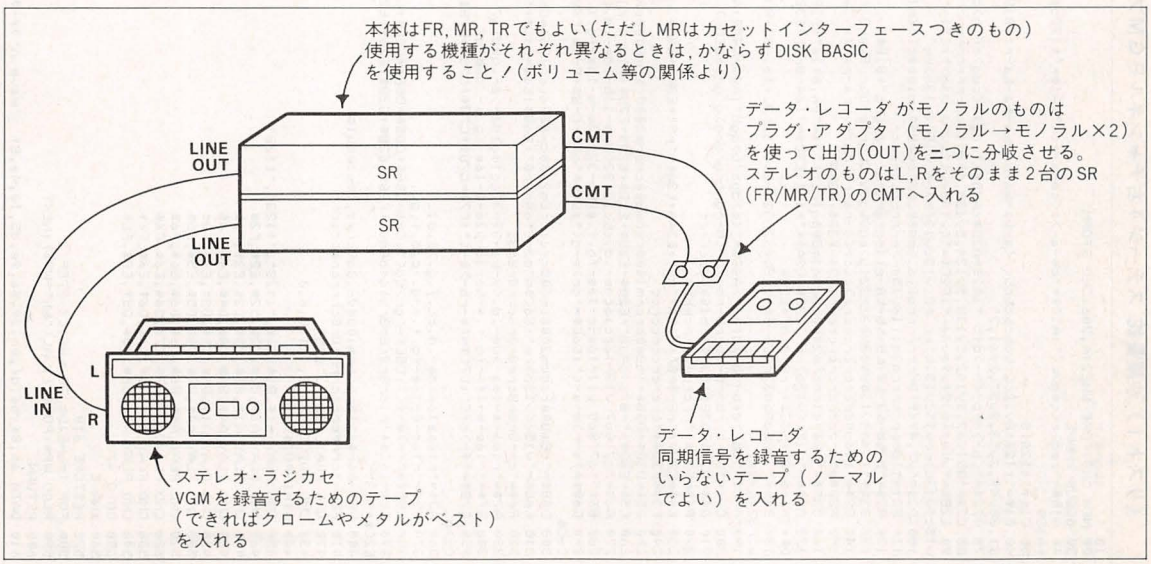
くわしくは，297ページをご覧ください。

評　これはなかなか！　キーを押すタイミングを気にしなくてもいいし，この方法をおもいついた金井君は天才！

みなさんもこんな便利なプログラムを思いついたらぜひ！BASICマガジン編集部まで送ってください。あ，そうそう，リクエストや抗議のお便りもどんどん受けつけてますから，そちらもヨロシク！

では，また来月会いましょう。

♬　♬　♬



《第1図》金井君の考えたカセット・インターフェースから同期をとってステレオ演奏させる方法

★僕の友達のT君（あえて高橋などとはいわないが）は，人生ゲームで，だれもできなかった32万ドルの借金をした。すごい！おみごと！（埼玉県幸手市・**28個のイモギライ13才**）……**【編：それなら影さんは負けないぞ！】**

★僕は見た。影さんがカセをひいた日、薬の中に塩からと、わさびと、マヨネーズを入れて飲んだことを。わっはっはっ。(愛知県刈谷市・**左右田吉三13才**)……**【影：ピリッときくんだよ。編：さらに病気になりそう。】**

《リスト1》沙羅曼蛇 ステージ4右チャンネルBGMプログラム・リスト

```
10 '    sbgm4.r
20 NEW CMD:POKE &HE21A,206:CMD STOPM
30 GOSUB ¥WAVE
40 A1B$="ceg>c<ceg>c<":A1C$="ce-a->c<ce-a->c<":A1$="t128o6l16v11"+A1B$+A1B$+A1C$
+A1C$
50 C1$="t12818
60 B1$="t12818v12c&c&c&c&c&c&cr<a-&a-&a-&a-&a-&a-&a-r":B1B$="y93,30y89,30y85,30y
81,30y49,2y53,2y57,2y61,2"
70 A2B$="<b-><b->dfb-<b->dfb-":A2$=A2B$+A2B$+"cdg>c<cdg>c<<b>dgb<b>dgb
80 C2$="@31y62,1y142,5y138,5y134,5y130,418v13o3rrrrrrrrrrrrg16g16gg16g16g
90 E2B$="v14f+v12fv9ev6e-":E2C$="<v14b-v12av9a-v6g>":E2$="18rrrrrrrr rrrrl64o3q8
v15c<v13b>rrv15cv13<b>rr r8 v15cv13<b>rr v15c<v13b>rr
100 D2$="y7,49s918rrrrrrrrrq8y6,0m400cm600cm800cm1000cl16m1000ccccrccc
110 F2$="18rrrrrrrrro3q1l16v15rrrrrrrrrccccrccc
120 B2$="b-&b-&B-&B-&B-&b-&B-rl16grgrgrgrgrgrg"+B1B$
130 B3$="l16o4v13e8&e8&e32r32fg>cg8&g8&g8&gr<e-8&e-8&e-32r32fa->ce-8&e-8&e-8&e-r
140 C3$="l16o4crcrcrcrcrcrcrc><cr<a-ra-ra-ra-ra-ra-ra->a-<a-r
150 F3B$="crcrcrcrcrcrcrcr":F3$=F3B$+F3B$
160 D3B$="m800q1crcrm2000q8c8q1m800q1cc":D3$="y6,0l16"+D3B$+D3B$+D3B$+D3B$
170 E3A$="v15c<v13b>rr":E3B$=E3A$+"r16":E3D$="l64r8r8"+E3B$+"r8r8r8"+E3B$:E3$=E3
D$+"r8r8r8"+E3B$+"r8r8r8"+E3B$
180 B4$="<d8&d8&d32r32e-fb->f8&f32r32e-8&e-32r32f16.r3218d&d16.r32<b&b16.r32g&g1
6.r32f&f16.
190 A4B$="<b-><b->dfb-<b->dfb-":A4C$="<b>dgb<b>dgb":A4$=A4B$+A4B$+A4C$+A4C$
200 C4$="b-rb-rb-rb-rb-rb-rb-rb>b-<b-rgrgrgrgrg>g<grb>b<br>
210 D4$=D3B$+D3B$+D3B$+"m1000ccccrccc
220 F4$=F3B$+"crcrcrccrrcrrrc
230 E4$=E3D$+"r8r8r8"+E3B$+"r8"+E3A$+E3A$+"r8"+E3A$+E3A$
240 F5$=F3B$+"crcrcrcccccrcc
250 D5$=D3B$+D3B$+"m800crcrm1000c&cm800crcrm2000c&cm800crc
260 E5$=E3D$+"r8l64o4q8"+E2B$+E2B$+E2B$+E2B$+E2C$+"l8rrrr16l64"+E2B$+E2C$
270 A6$="q718o7 v13r16cc16cde-.d.c&c32r32<b-b-16b->de-.d.<q8b-q7
280 B6$="q718o5 v11r16e-e-16e-fg.f.e-&e-32r32e-e-16e-fg.f.q8e-q7
290 C6B$="a-r>e-a-<":C6C$="gr>e-g<":C6$="o3"+C6B$+C6B$+C6B$+C6B$+C6C$+C6C$+C6C$+
C6C$
300 D6B$="q8m800ccccm2000cm800ccccccccm2000cm800ccc":D6$=D6B$+D6B$
310 E6B$="v15c<v13b>rr":E6C$="o3q8l64r8r8"+E6B$:E6$=E6C$+"l8r16rrrrrrrl64"+E6B$
320 F6$="crr8r8r8crr8r8r8crr8r8r8c
330 A7$="r16a-a-16a->de-.d.<a-&a-32r32gg16g>de-.e-.q8d-q7
340 B7$="r16e-e-16e-fg.f.e-&e-32r32e-e-16e-fg.a-.q8b-q7
350 C7B$="fr>cf<":C7C$="e-rb->e-<":C7$=C7B$+C7B$+C7B$+C7B$+C7C$+C7C$+"e-8b-e-f>f
<g>g
360 A8$="r16aa16a>de-.d.cc.f.g.>c.d..
370 B8$="r16e-e-16e-fg.f.e-g.>c.d.f.g..
380 C8B$="fr>e-f<":C8C$="gr>dg<":C8$=C8B$+C8B$+C8B$+C8B$+C8C$+C8C$+C8C$+C8C$
390 E8$=E6C$+"l8rrrrr164v15c<v13b>rrr16q1v15c16r16q8v15cv13<bv11b-v9a>
400 D8$=D6B$+"l8rrrrrm1000y6,0q8cry6,10m100q1c
410 F8$="crrrcrrrcrrrrr8r8crrrrcrrrrrrr
420 CMD PLAY "@24","@25"
430 CMD VOICE LFO 2,1,1,0,0,0
440 A$=INPUT$(1)
450 CMD PLAY A1$,B1$,C1$,"t128","t128","t128"
460 CMD PLAY A2$,B2$,C2$,D2$,E2$,F2$
470 CMD PLAY A1$,B3$,C3$,D3$,E3$,F3$
480 CMD PLAY A4$,B4$,C4$,D4$,E4$,F4$
490 CMD PLAY A1$,B3$,C3$,D3$,E3$,F3$
500 CMD PLAY A4$,B4$,C4$,D5$,E5$,F5$
510 CMD PLAY A6$,B6$,C6$,D6$,E6$,F6$
520 CMD PLAY A7$,B7$,C7$,D6$,E6$,F6$
530 CMD PLAY A6$,B6$,C6$,D6$,E6$,F6$
540 CMD PLAY A8$,B8$,C8$,D8$,E8$,F8$
550 GOTO 470
560 ¥WAVE
570 RESTORE 610
580 FOR I=&HE1D0 TO &HE1E6 STEP 2
590 READ WP$:POKE I,VAL("&h"+WP$):NEXT
600 RETURN
610 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4左チャンネルBGMプログラム・リスト

```
10 '    sbgm4.l
20 NEW CMD:POKE &HE21A,206:CMD STOPM
30 GOSUB ¥WAVE
40 A1B$="ceg>c<ceg>c<":A1C$="ce-a->c<ce-a->c<":A1$="t128o6l16v11"+A1B$+A1B$+A1C$
+A1C$
50 C1$="t12818o3@22v12c&c&c&c&c&c&cr<a-&a-&a-&a-&a-&a-&a-r
60 B1$="t128y93,30y89,30y85,30y81,30y49,2y53,2y57,2y61,2"
70 A2B$="<b-><b-dfb-<b->dfb-":A2$=A2B$+A2B$+"cdg>c<cdg>c<<b>dgb<b>dgb
80 C2$="b-&b-&b-&b-&b-&b-&b-&b-rg&g&g&g&g&g&g&gv0@31y62,1y142,5y138,5y134,5y130,4
90 E2B$="v15e-v13dv11d-v9c":E2B2$="v8<bv7b-v5av3a->":E2C$="v15g+v13f+v11fv9e":E2
$="18rrrrrrrrl64o3"+E2B$+E2B2$+E2B$+E2B2$+E2B$+E2B2$+E2B$+E2B2$+"v15q1c16c16q8"+
E2C$+"r16v15q1c16c16q8"+E2C$
100 D2$="y7,49s9m400l8rrrrrrrrq1y6,10ccccm2000q8y6,0l16ccq1y6,10crq8y6,0ccq1y6,1
0c
110 F2$="18rrrrrrrro3q1l16v15crcrcrcrccccrcccr
120 B2$="18rrrrrrrrrrrrv13o3q7g&g&g&g
130 B3$="l16o4v13e8&e8&e32r32fg>cg8&g8&g8&gr<e-8&e-8&e-32r32fa->ce-8&e-8&e-8&e-r
140 C3$="v13l16o4crcrcrcrcrcrcrc><cr<a-ra-ra-ra-ra-ra-ra->a-<a-r
150 F3B$="crcrcrcccrcrcrcc":F3$=F3B$+F3B$
160 D3B$="m800q1crcrm2000q8c8q1m800q1cq8c":D3$="y6,0l16"+D3B$+D3B$+D3B$+D3B$
170 E3A$="v15c<v13b>rr":E3B$=E3A$+"r16":E3D$="l64r8r8"+E3B$+"r8r8r8"+E3B$:E3$=E3
D$+"r8r8r8"+E3B$+"r8r8r8"+E3B$
180 B4$="<d8&d8&d32r32e-fb->f8&f32r32e-8&e-32r32f16.r3218d&d16.r32<b&b16.r32g&g1
6.r32f&f16.
190 A4B$="<b-><b-dfb-<b->dfb-":A4C$="<b>dgb<b>dgb":A4$=A4B$+A4B$+A4C$+A4C$
200 C4$="b-rb-rb-rb-rb-rb-rb->b-<b-rgrgrgrgrg>g<grb>b<br>
210 D4$=D3B$+D3B$+D3B$+"m1000ccccrccc
220 F4$=F3B$+"crcrcrccrrcrrrc
230 E4$=E3D$+"r8r8r8"+E3B$+"r8"+E3A$+E3A$+"r8"+E3A$+E3A$
240 F5$=F3B$+"rrrrrrccrcrrrrrcr
250 D5$=D3B$+D3B$+"rrrrrrm100q1y6,10ccrcy6,0m1000q8crrrq1m100q1y6,10c
260 E5$=E3D$+"l8rrrrrrrrl64v15c<v13bv11b-v9a>
270 A6$="q718o7 v13r16cc16cde-.d.c&c32r32<b-b-16b->de-.d.<q8b-q7
280 B6$="q718o5 v11r16e-e-16e-fg.f.e-&e-32r32e-e-16e-fg.f.q8e-q7
290 C6B$="a-r>e-a-<":C6C$="gr>e-g<":C6$="o3"+C6B$+C6B$+C6B$+C6B$+C6C$+C6C$+C6C$+
C6C$
300 D6B$="m100y6,10q1crrrm2000q8y6,0crrrm100y6,10q1crrrcrcr":D6$=D6B$+D6B$
310 E6B$="v15c+<v13bv11b-v9a>":E6C$="v1518q1o3rrq8l64c<v13b>rrr8.l8q1crl64q8"+E2
C$+"r16"+E6B$+"r16":E6$=E6C$+E6C$
320 F6$="crrrcrrrcrrrrr8r8crrrcrrrcrrr
330 A7$="r16a-a-16a->de-.d.<a-&a-32r32gg16g>de-.e-.q8d-q7
340 B7$="r16e-e-16e-fg.f.e-&e-32r32e-e-16e-fg.a-.q8b-q7
350 C7B$="fr>cf<":C7C$="e-rb->e-<":C7$=C7B$+C7B$+C7B$+C7B$+C7C$+C7C$+"e-8b-e-f>f
<g>g
360 A8$="r16aa16a>de-.d.cc.f.g.>c.d..
370 B8$="r16e-e-16e-fg.f.e-g.>c.d.f.g..
380 C8B$="fr>e-f<":C8C$="gr>dg<":C8$=C8B$+C8B$+C8B$+C8B$+C8C$+C8C$+C8C$+C8C$
390 E8$=E6C$+"l8rrrrrl64v15c<v13b>rrr16q1v15c16r16q8v15cv13<bv11b-v9a>
400 D8$=D6B$+"l8rrrrrm1000y6,0q8cry6,10m100q1c
410 F8$="crrrcrrrcrrrrr8r8crrrcrcccccrc
420 CMD PLAY "@24","@25"
430 CMD VOICE LFO 2,1,1,0,0,0
440 A$=INPUT$(1)
450 CMD PLAY A1$,B1$,C1$,B1$,B1$,B1$
460 CMD PLAY A2$,B2$,C2$,D2$,E2$,F2$
```

```
470 CMD PLAY A1$,B3$,C3$,D3$,E3$,F3$
480 CMD PLAY A4$,B4$,C4$,D4$,E4$,F4$
490 CMD PLAY A1$,B3$,C3$,D3$,E3$,F3$
500 CMD PLAY A4$,B4$,C4$,D5$,E5$,F5$
510 CMD PLAY A6$,B6$,C6$,D6$,E6$,F6$
520 CMD PLAY A7$,B7$,C7$,D6$,E6$,F6$
530 CMD PLAY A6$,B6$,C6$,D6$,E6$,F6$
540 CMD PLAY A8$,B8$,C8$,D8$,E8$,F8$
550 GOTO 470
560 ¥WAVE
570 RESTORE 610
580 FOR I=&HE1D0 TO &HE1E6 STEP 2
590 READ WP$:POKE I,VAL("&h"+WP$)+5:NEXT
600 RETURN
610 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5右チャンネルBGMプログラム・リスト

```
10 '   sbgm5.r
20 NEW CMD:POKE &HE21A,200: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, 0,13, 1, 0
100 DATA 31,20,25, 9, 2, 0, 2,15, 3, 0
110 DATA 31,21,23, 9, 5,47, 1, 0, 3, 0
120 DATA 31,16,10, 9, 6, 0, 1, 1, 1, 0
130 '
140 DIM BRSD%(4,9)
150 CMD VOICE COPY 21,BRSD%
160 BRSD%(1,0)=31'12
170 BRSD%(1,1)=4'11
180 BRSD%(1,2)=10
190 BRSD%(2,0)=31'15
200 BRSD%(2,4)=0
210 BRSD%(4,0)=31'18
220 BRSD%(2,7)=2
230 BRSD%(3,5)=30
240 BRSD%(2,5)=32
250 BRSD%(1,5)=17
260 BRSD%(0,0)=34
270 DIM MABD%(4,9)
280 CMD VOICE COPY 45,MABD%
290 MABD%(3,5)=1:MABD%(1,5)=24
300 MABD%(1,7)=0:MABD%(2,7)=0:MABD%(3,7)=0:MABD%(4,7)=1
310 MABD%(4,1)=0
320 MABD%(1,4)=1
330 MABD%(0,0)=1
340 FOR Y=1 TO 4:MABD%(Y,0)=31:NEXT
350 FOR Y=1 TO 3:MABD%(Y,1)=6:NEXT
360 FOR Y=1 TO 4:MABD%(Y,2)=2:NEXT
370 FOR Y=3 TO 4:MABD%(Y,6)=1:NEXT
380 MABD%(1,2)=15
390 MABD%(1,6)=0
400 FOR Y=1 TO 4:MABD%(Y,3)=4:NEXT
410 CMD VOICE MABD%,TAM%,BRSD%
420 A1$="t128o5v13l16rrrgfec&c&c&crrrgfec&c&c&crrrb-r
430 B1$="q2t128v15l16o4cr8r8r8r8r8rcrrrq4b-rq1crcrcr
440 C1$="q7v11t128y178,32y136,9y142,918o2c&c&c&crrr<b-&b-&b->rc<g
450 D1$="t128l16s9m1800
460 A2$="a&a&agfedrfrarg&g&g&grr>fd-<a-fd-<a-
470 C2$="a&ar>d&dr<l16grrgrrgrrgrry98,12y114,8y128,6y50,4y54,1y58,33y62,34y82,142y86,80y90,112y98,10
480 B2$="cr8r8r cr8r8r cccccc>q8f+<b-rb-
490 D2$="y7,49 rrrrrr rrrrrr cccccc
500 A3$="q6v12@31y60,1o3cgc>c<cgcgc>c<cgcfc>c<cfcfc>c<cfca-c>c<ca-
510 C3$="v11o5q5rrrrrrrce-cgcb-&b-8&b-8r8cfcac>c&c8r<a->c<a-
520 B3B$="q1v13crcq3v15crv13c":B3C$=B3B$+B3B$:B3$=B3C$+B3B$+B3B$+B3B$+B3B$
530 D3B$="rrrcrr":D3C$=D3B$+D3B$:D3$="m1500"+D3C$+D3B$+D3B$+D3B$
540 C4$="b-8>c8d8dcde&e&e&e&e
550 A4$="cb-c>d<cb-cgc>e<cgcgc>e<cg
560 B4$=B3C$+"q8>v15f+f+f+f+<
570 D4$=D3C$+"m500crccrc
580 B5$=B3B$+"q8v15>f+f+f+f+<b-b-b-q1crcrc
590 D5$=D3B$+"m500crccrcrrrcrc
600 C6$="q4<bq2b&bb&b>c&c<g&g&g&grq4bq2b&bb&b>c&c<g&g&g&gr
610 A6$="cg>c<cg>c<cg>c<c<g>ce-b->e-<e-b->e-<e-b->e-<e-<b->e-
620 B6B$="cccccc>q8f+<q1cq8b-q1ccc":B6$=B6B$+B6B$
630 D6$="m800ccccccrrrrrrcccccc
640 C7B$="q4bq2b&bb&b>c&cd&d&d&dre-&e-&e-&e-&e-r":C7$=C7B$+"d-&d-e-&e-d-&d-
650 A7$="da>d<da>d<da>d<d<a>dd-a->d-<d-a->d-<d-a->d-<d-a->d-<
660 C8$=C7B$+"f&fg&gf&f
670 A9$="cg>c<g>cgcg>c<g>cg
680 C9$="18e&e&e&e&e&e16l16
690 D9$="rrrrrrm100cm300cm500cm700cm900cm1100c
700 A$=INPUT$(1)
710 CMD PLAY A1$,B1$,C1$,D1$
720 CMD PLAY A2$,B2$,C2$,D2$
730 CMD PLAY A3$,B3$,C3$,D3$
740 CMD PLAY A4$,B4$,C4$,D4$
750 CMD PLAY A3$,B3$,C3$,D3$
760 CMD PLAY A4$,B5$,C4$,D5$
770 CMD PLAY A6$,B6$,C6$,D6$
780 CMD PLAY A7$,B6$,C7$,D6$
790 CMD PLAY A6$,B6$,C6$,D6$
800 CMD PLAY A7$,B6$,C8$,D6$
810 CMD PLAY A9$,B6B$,C9$,D9$
820 GOTO 730
```

《リスト4》沙羅曼蛇 ステージ5左チャンネルBGMプログラム・リスト

```
10 '   sbgm5.l
20 NEW CMD:POKE &HE21A,200:CMD STOPM
30 DIM ORC%(4,9)
40 RESTORE 70
50 FOR Y=0 TO 4:FOR X=0 TO 9
60 READ ORC%(Y,X):NEXT:NEXT
70 DATA 60,15, 0, 1,10000, 80, 0, 1, 0, 0
80 DATA 31, 8, 2, 0, 0,33, 2, 2, 3, 0
90 DATA 31, 8, 8, 4, 2, 0, 1, 2, 2, 0
100 DATA 31, 2, 2, 0, 0,13, 1, 1,-1, 1
110 DATA 31, 8, 3, 4, 2, 0, 1, 2,-2, 1
120 'GOSUB ¥WAVE
130 DIM TAM%(4,9)
140 RESTORE 170
150 FOR Y=0 TO 4:FOR X=0 TO 9
160 READ TAM%(Y,X):NEXT X,Y
170 DATA 62,15, 0, 1,1500,-100, 0,10, 0, 0
180 DATA 31,10,31, 9, 5, 0, 0,13, 1, 0
190 DATA 31,20,25, 9, 2, 0, 2,15, 3, 0
200 DATA 31,17,23, 9, 5,47, 1, 2, 3, 0
210 DATA 31,14,10, 9, 6, 0, 1, 1, 1, 0
220 '
230 CMD VOICE ORC%,TAM%
240 A1$="t128o6v12l16gfec&c&c&crrgfe<q1l48b-&b-b&b>c&cc+dd+eff+gg+aa+b>l16c&c&c&C&c&c
250 E1$="t128o5v8l16gfeccv7cv6cv5cv2cv10gfel48<b-b-bb>ccc+dd+eff+gg+aa+b>l16ccv9cv8c
260 B1$="q2t128v13l16o3cr8r8r8r8r8rcrrrrq8>v15e-v13q1<crcrcr
```

★いよいよ、あの星野仙一さんが中日の監督になりましたね。これで現状打開はまちがいありませんよね。編さん!?(大阪府豊中市・**白石和樹15才**)……**[編：私をコーチにしてくれたら、まちがいはないんだが…。]**

PC-8801 mkIISR

★9月号のMSX用、"DUNGEON"を打ち込んでみた？おもしろいぜ！マップはめちゃ広い！(北海道札幌市・松木 徹12才)……【編：投稿プログラムの感なんてのも見つけたら，どしどしお便りください。】

```
270 C1$="@21q6v11t128y82,31y86,31y90,31y94,3118o2c&c&crrr<b-&b-&b->rc<g
280 D1$="t128116s9m1800
290 A2$="<gfec&crq4f&fa&a>c&cq8f&f&f&frrd-<a-fd-<a-f
300 C2$="a&ar>d&dr<116grrgrrgrrgrr
310 B2$="cr8r8r cr8r8r ccccccrr>v15q8frrf+<b-><
320 D2$="y7,49 rrrrrr rrrrrr cccccc
330 A3$="q6v12@31y60,1o3cgc>c<cgcgc>c<cgcfc>c<cfcfc>c<cfca-c>c<ca-
340 C3$="ce-cgcb-&b-&b-&b-&b-rrcfcac>c&c&c&c&crr<a->c<a->e-&e-r
350 B3B$="q1v12crcgrc":B3C$=B3B$+B3B$:B3$=B3C$+B3B$+B3B$+B3B$
360 D3B$="rrrcrr":D3C$=D3B$+D3B$:D3$="m1500"+D3C$+D3B$+D3B$+D3B$
370 C4$="q4d&de-&e-f&fq8fefg&g&g&g&g&g&g<
380 A4$="cb-c>d<cb-cgc>e<cgcgc>e<cg
390 B4$=B3C$+"q8v15rrr>ffffff<
400 D4$=D3C$+"m500crccrc
410 B5$=B3B$+"v13rrrrrrq1crcrc
420 D5$=D3B$+"m500crccrcrrrcrc
430 C6$=">q4fff+&fff+&fff+&f+g&ge-&e-&e-&e-rf+ff+&fff+&f+g&ge-&e-&e-&e-r
440 A6$="cg>c<cg>c<cg>c<c<g>ce-b-><e-b->e-<e-b->e-<e-b->e-<e-<b->e-
450 B6B$="q1ccccccccccc>v15q8f+<v13q1c":B6$=B6B$+B6B$
460 D6$="m800crrcrrrrrrrrrrrc
470 C7$="ffff+&fff+&f+g&ga&a&a&arb-&b-&b-&b-&b-ra-&a-b-&b-a-&a-<
480 A7$="da>d<da>d<da>d<d<a>dd-a->d-<d-a->d-<d-a->d-<d-a->d-<
490 C8$=C7B$+"f&fg&gf&f
500 A9$="cg>c<g>cgcg>c<g>cg
510 C9$="18>g&g&g&g&g&g&g16116q8<
520 D9$="rrrrrrm100cm300cm500cm700cm900cm1100c
530 A$=INPUT$(1)
540 CMD PLAY A1$,B1$,C1$,D1$,E1$
550 CMD PLAY A2$,B2$,C2$,D2$,"v8"+A2$
560 CMD PLAY C3$,B3$,A3$,D3$
570 CMD PLAY C4$,B4$,A4$,D4$
580 CMD PLAY C3$,B3$,A3$,D3$
590 CMD PLAY C4$,B5$,A4$,D5$
600 CMD PLAY C6$,B6$,A6$,D6$
610 CMD PLAY C7$,B6$,A7$,D6$
620 CMD PLAY C6$,B6$,A6$,D6$
630 CMD PLAY C7$,B6$,A7$,D6$
640 CMD PLAY C9$,B6B$,A9$,D9$
650 GOTO 560
```

《リスト5》沙羅曼蛇 ステージ6右チャンネルBGMプログラム・リスト

```
10 '   sbgm6.r
20 NEW CMD:POKE &HE21A,200:CMD STOPM
30 DIM ORC%(4,9)
40 RESTORE 70
50 FOR Y=0 TO 4:FOR X=0 TO 9
60 READ ORC%(Y,X):NEXT:NEXT
70 DATA 60,15, 0, 1,1000, 80, 0, 1, 0, 0
80 DATA 31, 2, 2, 0, 0,33, 2, 2, 3, 0
90 DATA 22, 2, 3, 4, 2,40, 1, 2, 2, 0
100 DATA 31, 2, 2, 0, 0,13, 1, 1,-1, 1
110 DATA 22, 2, 3, 4, 2, 0, 1, 2,-2, 1
120 FOR Y=0 TO 4:FOR X=0 TO 9
130 ORC2%(Y,X)=ORC%(Y,X):NEXT:NEXT
140 ORC2%(3,5)=18:ORC2%(3,7)=8
150 FOR I=1 TO 4:ORC2%(I,1)=8:NEXT
160 FOR I=1 TO 4:ORC2%(I,2)=2:NEXT
170 GOSUB *WAVE
180 A1B$="fb->d<fb->d<":A1C$="g>ce<g>ce<":A1$="t128116o5v12"+A1B$+A1B$+A1C$+A1C$
190 B1$="t12818o2v13y53,2y61,2y177,1y141,6q1b-&b-&b-&b-&b-&b-16rf16)c&c&c&c&c16r<f1
6>
200 C1B$="q6b-&b-&b-&b-b-&b-&b-b-&b-&b-b-&b-q4f16":C1$="@31t128116o3v13"+C1B$+C1B$
210 D1B$="m800cccm1500cm800cc":D1$="t128116y7,49s9y6,4"+D1B$+D1B$+D1B$+D1B$
220 E1B$="o2crro3crro2crro3crr":E1$="t128v15116q1"+E1B$+E1B$
230 A2B$="g>cg<g>cg<":A2$=A1B$+A1B$+A2B$+A2B$
240 B2$="d&d&d&d&d16r<f16)e&e&e&e&ev0
250 D2$=D1B$+D1B$+D1B$+"y6,10m300ccrcrr
260 E2B$="v15g+v13gv11f+v9f":E2C$="v15b-v13av11a-v9g":E2$=E1B$+"o2crro3crr164q8o
4"+E2B$+"o3"+E2C$+"r16"+E2C$+"v15"
270 B3$="q7v13o5116y53,8y57,34y109,5y125,2y177,1d&d&d&d&d&d&drr<f&fg&g&g&grrb&b&
b&bg&g&G
280 A3$="o6v11a&a&a&a&a&a&arrc&cd&d8&d&d8&d&d8&d&d8&d
290 C3B$="da>d<da>d<":C3C$="dg>d<dg>d<":C3$="q6o4"+C3B$+C3B$+C3C$+C3C$
300 B4$="d&d&d&d&d&d&drr<f&fg&g&g&g&grrb&b&b)d&d&d
310 A4$="<a&a&a&a&a&a&arrc&cd8&d8&d8rq6gab>c<bg>q8
320 D4$=D1B$+D1B$+D1B$+"y6,10m300cccccc
330 E4$=E1B$+"o2crro3crrl64o4q8"+E2B$+E2B$+E2B$+"o3"+E2C$+E2C$+E2C$+"v15"
340 B5$="d&d&d&d&d&d&drr<f&fg&g&g&g&gr>d&d&d&d&d&dr
350 A5$="a&a&a&a&a&a&arrc&cd&d&d&d&drg&g&g&g&g&gr
360 C5$=C3B$+C3B$+"<g>dg<g>dgdg>d<g>dg<
370 D5$=D1B$+D1B$+D1B$+"y6,10m300cccy6,4ccc
380 E5$=E1B$+"o2crro3crrl64o4q8"+E2B$+E2B$+E2B$+"o3116v15q1
390 B6$="q5y177,3y53,1y57,1y109,8y125,8o6dfa>c<af>c<afdf>c<dfa-ba-fba-fdfb
400 A6$="d&d&d&d&d&d&d&drd&d&d":A6$=A6$+A6$
410 C6B$="dg+>d<dg+>d<":C6$=C3B$+C3B$+C6B$+C6B$
420 B7$="c+eg+bg+ec+eg+bg+ece-gb-&b-ra&aq8g&g
430 A7$="18c+&c+&c+c+&c+&c+&c+116c&c8e-&e-8f8e-8&e-8
440 C7B$="c+g+>c+<c+g+>c+<":C7C$="cg>c<cg>c<":C7$=C7B$+C7B$+C7C$+C7C$
450 B8$="egb>d<bgegb>d<bggb>df&fre&ed&d&d
460 D8$=D1B$+D1B$+"y6,10m300ccccccy6,4cccccc
470 A8$="18e&e&ee&e&el16g&g8b-&b-8)c8<b-8&b-8
480 E8$=E1B$+"q8164o4"+E2B$+E2B$+E2B$+"o3"+E2C$+E2C$+E2C$+"116q1o3v15
490 C8B$="eb>e<eb>e<":C8$=C8B$+C8B$+"g>dg<g>dg<rgfedc
500 B9$="<fefgfec&crbab>c<bgf&f&f&f&frr<fga>ce
510 A9$="dcdedc<g&gr>gfgaged&d&d&d&d&dr<defa>c
520 C9$="<b->fb-<b->fb-cg>c<<g>dg<g>dg<fa>d<fa>d<fa>c<a>ea
530 BA$="fefgfec&crbab>c<bg>g&g&g&g&g
540 AA$="dcdedc<g&gr>gfgageb&b&b&B&Br>c+&c+rd&dr
550 CA$="<b->fb-<b->fb-cg>c<<g>dg<g>dg<g>dg<g>dg<a>ea<b->fb-
560 AB$="e&e&e&e&er
570 CB$="cg>ceg>c
580 DB$="cccccc
590 CMD VOICE ORC%,ORC2%
600 CMD PLAY A1$,B1$,C1$,D1$,E1$
610 CMD PLAY A2$,B2$,C1$,D2$,E2$
620 CMD PLAY A3$,B3$,C3$,D1$,E1$
630 CMD PLAY A4$,B4$,C3$,D4$,E4$
640 CMD PLAY A3$,B3$,C3$,D1$,E1$
650 CMD PLAY A5$,B5$,C5$,D5$,E5$
660 CMD PLAY A6$,B6$,C6$,D1$,E1$
670 CMD PLAY A7$,B7$,C7$,D5$,E5$
680 CMD PLAY A6$,B6$,C6$,D1$,E1$
690 CMD PLAY A8$,B8$,C8$,D8$,E8$
700 CMD PLAY A9$,B9$,C9$,D5$+"ccc",E5$
710 CMD PLAY AA$,BA$,CA$,D4$+"m800y6,4ccc",E4$
720 CMD PLAY AB$,,CB$,DB$
730 GOTO 620
740 *WAVE
750 RESTORE 790
760 FOR I=&HE1D0 TO &HE1E6 STEP 2
770 READ WP$:POKE I,VAL("&h"+WP$):NEXT
780 RETURN
790 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6左チャンネルBGMプログラム・リスト

```
10 ´    sbgm6.l
20 NEW CMD:POKE &HE21A,200:CMD STOPM
30 DIM ORC%(4,9)
40 RESTORE 70
50 FOR Y=0 TO 4:FOR X=0 TO 9
60 READ ORC%(Y,X):NEXT:NEXT
70 DATA 60,15, 0, 1, 00, 80, 0, 1, 0, 0
80 DATA 31, 2, 2, 0, 0,33, 2, 2, 3, 0
90 DATA 22, 2, 3, 4, 2,40, 1, 2, 2, 0
100 DATA 31, 2, 2, 0, 0,13, 1, 1,-1, 1
110 DATA 22, 2, 3, 4, 2, 0, 1, 2,-2, 1
120 FOR Y=0 TO 4:FOR X=0 TO 9
130 ORC2%(Y,X)=ORC%(Y,X):NEXT:NEXT
140 ORC2%(3,5)=18:ORC2%(3,7)=8
150 FOR I=1 TO 4:ORC2%(I,1)=8:NEXT
160 FOR I=1 TO 4:ORC2%(I,2)=2:NEXT
170 GOSUB ¥WAVE
180 A1B$="fb-)d(fb-)d(":A1C$="g)ce(g)ce(":A1$="t128l16o5v12"+A1B$+A1B$+A1C$+A1C$
190 B1$="t128l8o2v13y53,2y61,2y177,1y141,6q1b-&b-&b-&b-&b-16rf16)c&c&c&c&c16r(f16)
200 C1B$="q6b-&b-&b-b-&b-&b-b-&b-&b-b-&b-q4f16":C1$="@31t128l16o3v13"+C1B$+C1B$
210 D1B$="y6,4m800crrm1500crrm800crrm1500cry6,10m300c":D1$="t128l16y7,49s9"+D1B$+D1B$
220 E1B$="o2crro3crro2crro3cro2c":E1$="t128v15l16q1"+E1B$+E1B$
230 E1C$="o2crro3crro2ccco3crr":D1C$="y6,4m800crrm1500crrm800crrm1500crr
240 A2B$="g)cg(g)cg(":A2$=A1B$+A1B$+A2B$+A2B$
250 B2$="d&d&d&d&d16r(f16)e&e&e&e&ev0
260 D2$=D1B$+"y6,4m800crrm1500crry6,10m300rrcrcc
270 E2B$="v15g+v13gv11f+v9f":E2C$="v15e-v13dv11d-v9c":E2$=E1B$+"o2crro3crrrrl64q8o3"+E2B$+"r16"+E2B$+E2C$+"v15"
280 B3$="q7v13o5l16y53,8y57,34y109,5y125,2y177,1d&d&d&d&d&d&drr(f&fg&g&g&grrb&b&b&bg&g&G
290 A3$="o6v11a&a&a&a&a&a&arrc&cd&d8&d&d8&d&d8&d&d8&d
300 C3B$="da)d(da)d(":C3C$="dg)d(dg)d(":C3$="q6o4"+C3B$+C3B$+C3C$+C3C$
310 D3$="l16"+D1C$+D1C$
320 E3$="l16v15q1"+E1C$+E1C$
330 B4$="d&d&d&d&d&d&drr(f&fg&g&g&g&grrb&b&b)d&d&d
340 A4$="(a&a&a&a&a&a&arrc&cd8&d8&d8rq6gab)c(bg)q8
350 D4$=D1C$+"m800crrm1500crr
360 E4$=E1C$+"o2crro3crrl64o4q8"
370 B5$="d&d&d&d&d&d&drr(f&fg&g&g&g&gr)d&d&d&d&d&dr
380 A5$="a&a&a&a&a&a&arrc&cd&d&d&d&drg&g&g&g&g&gr
390 C5$=C3B$+C3B$+"(g)dg(g)dgdg)d(g)dg(
400 D5$=D1C$+"m800crrm1500crr rrr y6,10m300ccc
410 E5$=E1C$+"o2crro3crro2ccco3q8l64"+E2B$+E2B$+E2B$
420 B6$="q5y177,3y53,1y57,1y109,8y125,8o6dfa)c(af)c(afdf)c(dfa-ba-fba-fdfb
430 A6$="d&d&d&d&d&d&d&drd&d&d":A6$=A6$+A6$
440 C6B$="dg+)d(dg+)d(":C6$=C3B$+C3B$+C6B$+C6B$
450 B7$="c+eg+bg+ec+eg+bg+ece-gb-&b-ra&aq8g&g
460 A7$="18c+&c+&c+c+&c+&c+l16c&c8e-&e-8f8e-8&e-8
470 C7B$="c+g+)c+(c+g+)c+(":C7C$="cg)c(cg)c(":C7$=C7B$+C7B$+C7C$+C7C$
480 B8$="egb)d(bgegb)d(bggb)df&fre&ed&d&d
490 D8$=D1C$+"rrrrrry6,10m300cccccc
500 A8$="18e&e&ee&e&el16g&g8b-&b-8)c8(b-8&b-8
510 E8$=E1C$+"rrrrrrq8l64o3"+E2B$+E2B$+E2B$+E2C$+E2C$+E2C$
520 C8B$="eb)e(eb)e(":C8$=C8B$+C8B$+"g)dg(g)dg(rgfedc
530 B9$="(fefgfec&crbab)c(bgf&f&f&f&frr(fga)ce
540 A9$="dcdedc(g&gr)gfgaged&d&d&d&d&dr(defa)c
550 C9$="(b-)fb-(b-)fb-(b-)fb-cg)c((g)dg(g)dg(fa)d(fa)d(fa)c(a)ea
560 BA$="fefgfec&crbab)c(bg)g&g&g&g&g
570 AA$="dcdedc(g&gr)gfgageb&b&b&B&Br)c+&c+rd&dr
580 CA$="(b-)fb-(b-)fb-(b-)fb-cg)c((g)dg(g)dg(g)dg(g)dg(a)ea(b-)fb-
590 AB$="e&e&e&e&er
600 CB$="cg)ceg)c
610 E9B$="q1o2v15l16crro3crro2ccccrro3crro2crro3crrrrro3q8v15l64":E9$=E9B$+E2B$+E2B$+E2B$+E2B$
620 D9B$="y6,4m800crrm1500crrm800crrcrrm1500crrm800crrm1500c":D9$=D9B$+"rrrrry6,10m300ccc
630 DB$="y6,10m800cccccc
640 EB$="o3v15q8l64"+E2B$+E2B$+E2B$+E2C$+E2C$+E2C$
650 CMD VOICE ORC%,ORC2%
660 CMD PLAY A1$,B1$,C1$,D1$,E1$
670 CMD PLAY A2$,B2$,C1$,D2$,E2$
680 CMD PLAY A3$,B3$,C3$,D3$,E3$
690 CMD PLAY A4$,B4$,C3$,D4$,E4$
700 CMD PLAY A3$,B3$,C3$,D3$,E3$
710 CMD PLAY A5$,B5$,C5$,D5$,E5$
720 CMD PLAY A6$,B6$,C6$,D3$,E3$
730 CMD PLAY A7$,B7$,C7$,D5$,E5$
740 CMD PLAY A6$,B6$,C6$,D3$,E3$
750 CMD PLAY A8$,B8$,C8$,D8$,E8$
760 CMD PLAY A9$,B9$,C9$,D9$,E9$
770 CMD PLAY AA$,BA$,CA$,D9B$,E9B$
780 CMD PLAY AB$,,CB$,DB$,EB$
790 GOTO 680
800 ¥WAVE
810 RESTORE 850
820 FOR I=&HE1D0 TO &HE1E6 STEP 2
830 READ WP$:POKE I,VAL("&h"+WP$)+4:NEXT
840 RETURN
850 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 ビックコア出現時右チャンネルBGMプログラム・リスト

```
10 ´    s&lm2.r
20 NEW CMD:POKE &HE21A,207:CMD STOPM
30 GOSUB ¥WAVE
40 A1$="t128l16@25o3v5av6a+v7b)v8cv9c+v10dv11d+v12eff+gg+aa+b)c&c&c&c&c
50 B1$="t128l16@24o5v5av6a+v7b)v8cv9c+v10dv11d+v12eff+gg+aa+b)c&c&c&c&c
60 F1$="t128l16o5rrrv5cv6c+v7dv8d+v9ev10fv11f+v12gg+aa+b)ccccc
70 C1$="@31l16t128q6o3v6fv7f+v8gv9g+v10av11a+v12b)v13cc+dd+eff+gg+aa+b)c
80 D1$="t128y7,49l16 q1v5cv6cv7cv8c v9cv10cv11cv12c v13cv14cv15cc cccc cccc
90 A2B$="f)fcd(g)fcd(a)fcd(g)fcd(":A2$="@46v9q7o3"+A2B$+A2B$
100 B2$="@48v11o3"+A2B$+A2B$
110 C2B$="ff&ffff&ff":C2C$="cc&cccc&cc":C2$="o3v12"+C2B$+C2B$+"f)c&cccc&cc"+C2C$
120 D2B$="y6,4v13q1crccs9m1500y6,1q8cv13rq1cc":D2$=D2B$+D2B$+D2B$+D2B$
130 E2B$="o2crcco3cro2cc":E2$="t128l16q1v15"+E2B$+E2B$+E2B$+E2B$
140 A3$="o4"+A2B$+A2B$
150 B3$="o4"+A2B$+A2B$
160 F2B$="v11fv9f)v11fv9fv11cv9cv11dv9d(v11gv9g)v11fv9fv11cv9cv11dv9d(v11av9a)v11fv9fv11cv9cv11dv9d(v11gv9g)v11fv9fv11cv9cv11dv9d(
170 F4$="o6l32"+F2B$+F2B$
180 A4$="@48o5v11"+A2B$+A2B$
190 B4$="@48o7v12q4"+A2B$+A2B$
200 A5$=")aagaaagaaagaaaga)cc(b-)ccc(b-)ccc(b-)ccc(b-)c
210 B5$=")aagaaagaaagaaagarrb-rrrb-rrrb-rrrb-
220 F5B$="v11av9av11av9av11gv9gv11av9a":F5C$="v11cv9cv11cv9cv11(b-v9b-)v11cv9c
230 F5$=")"+F5B$+F5B$+F5B$+F5B$+")"+F5C$+F5C$+F5C$+F5C$
240 C5$="cc&ccccc&ccff&ffaa&aacc&ccff&ffaa&aaaa&aa
250 CMD PLAY A1$,B1$,C1$,D1$,,F1$
260 CMD PLAY A2$,B2$,C2$,D2$,E2$
270 CMD PLAY A3$,B3$,C2$,D2$,E2$
280 CMD PLAY A4$,B4$,C2$,D2$,E2$,F4$
290 CMD PLAY A5$,B5$,C5$,D2$,E2$,F5$
300 GOTO 260
310 END
320 ¥WAVE
330 FOR I=&HE1D0 TO &HE1E6 STEP 2
340 READ WP$:POKE I,VAL("&h"+WP$)+7:NEXT
350 RETURN
360 DATA 6a,8f,b6,df,0b,39,6a,9e,d5,10,4e,8f  'wave ﾊﾟﾗﾒｰﾀ
```

★うちの学校の先生あだ名特集：ト下、マッピー、かめ、おぼっちゃま、ぼっちゃ、こえだめ、ビンパン、もんじ、とくみ、きんご、影…。（岩手県二戸市・私立英和中学校14才）……【影：今度は写真付きでお願いしたいものだ。】

《リスト8》沙羅曼蛇 ビックコア出現時左チャンネルBGMプログラム・リスト

```
10 ´   salm2.l
20 NEW CMD:POKE &HE21A,207:CMD STOPM
30 GOSUB ¥WAVE
40 A1$="t128l16@25o3v5av6a+v7b)v8cv9c+v10dv11d+v12eff+gg+aa+b)c&c&c&c&c
50 B1$="t128l16@24o5v5av6a+v7b)v8cv9c+v10dv11d+v12eff+gg+aa+b)c&c&c&c&c
60 F1$="t128l16o5rrrv5cv6c+v7dv8d+v9ev10fv11f+v12gg+aa+b)ccccc
70 C1$="@31l16t128q6o3v6fv7f+v8gv9g+v10av11a+v12b)v13cc+dd+eff+gg+aa+b)c
80 D1$="t128y7,49l16 q1v5cv6cv7cv8c v9cv10cv11cv12c v13cv14cv15cc cccc cccc
90 A2B$="f)fcd(g)fcd(a)fcd(g)fcd(":A2$="@46v9q7o3"+A2B$+A2B$
100 B2$="@48v11o3"+A2B$+A2B$
110 C2B$="ff&ffff&ff":C2C$="cc&cccc&cc":C2$="o3v12"+C2B$+C2B$+"f)c&cccc&cc"+C2C$
120 D2B$="y6,4v13q1crccs9m1500y6,1q8cv13rq1cc":D2$=D2B$+D2B$+D2B$+D2B$+D2B$
130 E2B$="o2crccco3cro2cc":E2$="t128l16q1v15"+E2B$+E2B$+E2B$+E2B$
140 A3$="o4"+A2B$+A2B$
150 B3$="o4"+A2B$+A2B$
160 F2B$="v11fv9f)v11fv9fv11cv9cv11dv9d(v11gv9g)v11fv9fv11cv9cv11dv9d(v11av9a)v1
1fv9fv11cv9cv11dv9d(v11gv9g)v11fv9fv11cv9cv11dv9d(
170 F4$="o6l32"+F2B$+F2B$
180 A4$="@48o5v11"+A2B$+A2B$
190 B4$="@48o7v12q4"+A2B$+A2B$
200 A5$=")aagaaaagaaagaaaga)cc(b-)ccc(b-)ccc(b-)ccc(b-)c
210 B5$=")aagaaaagaaagaaagarrb-rrrb-rrrb-rrrb-
220 F5B$="v11av9av11av9av11gv9gv11av9a":F5C$="v11cv9cv11cv9cv11(b-v9b-)v11cv9c
230 F5$=")"+F5B$+F5B$+F5B$+F5B$+")"+F5C$+F5C$+F5C$+F5C$
240 C5$="cc&cccc&ccff&ffaa&aacc&ccff&ffaa&aaaa&aa
250 CMD PLAY A1$,B1$,C1$,D1$,,F1$
260 CMD PLAY A4$,B4$,C2$,D2$,E2$,F4$
270 CMD PLAY A5$,B5$,C5$,D2$,E2$,F5$
280 CMD PLAY A2$,B2$,C2$,D2$,E2$
290 CMD PLAY A3$,B3$,C2$,D2$,E2$
300 GOTO 260
310 END
320 ¥WAVE
330 FOR I=&HE1D0 TO &HE1E6 STEP 2
340 READ WP$:POKE I,VAL("&h"+WP$)+4:NEXT
350 RETURN
360 DATA 6a,8f,b6,df,0b,39,6a,9e,d5,10,4e,8f  ´wave ﾊﾟﾗﾒｰﾀ
```

《リスト9》沙羅曼蛇 エンディング・テーマのプログラム・リスト

```
10 ´   salend.l
20 NEW CMD:POKE &HE21A,185:CMD STOPM:DIM URI%(4,9)
30 FOR X=0 TO 4
40   FOR Y=0 TO 9
50     READ URI%(X,Y)
60 NEXT Y,X
70 DATA    22,   15,    0,    0, 5000,   30,    0,    2,    0,    0
80 DATA    31,    7,    4,    5,    1,   27,    0,   05,    3,    2
90 DATA    31,   11,    5,    6,   15,   35,    0,   03,   -1,    1
100 DATA    14,   10,    6,    6,    0,   10,    0,   00,   -1,    2
110 DATA    14,   10,    6,    6,    2,   00,    0,   00,   -1,    2
120 ´
130 A1$="t128l8o7v11c&c&c(g&g&g&gr16e&e16f&f16g&g16
140 B1B$="c(b)c(gfe)":B1$="t128@27o7l16v11"+B1B$+B1B$+B1B$+B1B$
150 C1$="@31t128l16q6o4v13c8cc8cc8cc8cc8ccgc)c(cg
160 A2$="d&d&da&a&a&ar16q6d&d16f+a)d
170 B2B$="c(b)c(agf+)":B2$=B2B$+B2B$+B2B$+B2B$
180 C2$="c8cc8cc8cc8cc8cc8ccgc)d(ca
190 A3$="q8c&c&c(f&f&f&fr16q6a&a16)f&f16d&d16
200 B3B$="c(b)c(agf)":B3$=B3B$+B3B$+B3B$+B3B$
210 C3$="c8cc8cc8cc8ccac)c(cac)c(c)f(c)c(
220 B4$="18(g&g&g&g&g&g&g&g&g&g&g
230 A4$="e&e&e16r16e-&e-&e-16r16d&d&d16r16d-&d-&d-16
240 C4$="c8ccg)c(e-8e-e-b)e-(d8dda)d(d-8d-d-a-)d-(
250 A5$="l16q6g8&gf&f8e-&e-8d-&d-8(b&b8a&a8g&g8f&f8
260 B5$="l16e-&e-8d-&d-8(b&b8a&a8g&g8f&f8e-&e-8d-&d-8
270 C5$="e-b-)e-(d-a-)d-((b)f+b(a)ea(g)dg(f)cf(e-b-)e-(d-a)d
280 C6$="cg)c(cg)c((b-)fb-(b-)fb-":C6$=C6$+C6$
290 A6$="e&e&erfg)c&c&c&c&cr(g&g&g&gfef&f&f&f&f
300 B6$="l8c&c&ca-gfe&e&edc(b-)
310 A7$="e&e&erfg)q6c&c&cd&d&dq8e&e&erceq6f+&f+d&df+&f+a&a&a&ar)c&c&c&c&c
320 B7$="l16c&c&crdea-&a-8b-&b-818rrrrrr) f&f16c&c16g&g16d&d16
330 C7$="cg)c(cg)c(a-e-a-b-fb-(a)ea(a)ea(da)d(da)d(f)cf(f)cf(g)dg(g)dg
340 A8B$="c(b)c(gfe)":A8$="q4"+A8B$+"v10"+A8B$+"v9"+A8B$+"v7"+A8B$+"v6"+A8B$+"v5
"+A8B$+"v3"+A8B$+"v2"+A8B$
350 C8$="c1
360 B8$="e1&e1
370 CMD VOICE LFO 2,0,0,0,0,0
380 CMD VOICE URI%
390 CMD PLAY A1$,B1$,C1$
400 CMD PLAY A2$,B2$,C2$
410 CMD PLAY A3$,B3$,C3$
420 CMD PLAY A4$,B4$,C4$
430 CMD PLAY A5$,B5$,C5$
440 CMD PLAY A6$,B6$,C6$
450 CMD PLAY A7$,B7$,C7$
460 CMD PLAY A8$,B8$,C8$
```

《リスト10》沙羅曼蛇 ネーム・エントリーのプログラム・リスト

```
10 ´   salname
20 NEW CMD:POKE &HE21A,179:CMD STOPM:DIM URI%(4,9)
30 FOR X=0 TO 4
40   FOR Y=0 TO 9
50     READ URI%(X,Y)
60 NEXT Y,X
70 DATA    22,   15,    0,    0, 5000,   30,    0,    2,    0,    0
80 DATA    31,   18,   18,    5,   15,   27,    0,    9,    3,    2
90 DATA    31,   10,   10,    7,   15,   35,    0,   01,   -1,    1
100 DATA    31,   14,    6,    7,    0,   20,    0,    0,   -1,    2
110 DATA    31,   14,    6,    7,    2,   00,    0,    1,   -1,    2
120 ´
130 DIM VOI%(4,9)
140 CMD VOICE COPY 41,VOI%
150 VOI%(0,4)=6200:VOI%(0,5)=27:VOI%(0,6)=31:VOI%(0,7)=4
160 VOI%(3,5)=30
170 VOI%(1,0)=10:VOI%(1,1)=31:VOI%(2,1)=31
180 VOI%(1,2)=31:VOI%(2,2)=31
190 VOI%(3,1)=14:VOI%(4,0)=12:VOI%(4,1)=4:VOI%(4,2)=2:VOI%(4,4)=3
200 VOI%(3,7)=8
210 A1$="o718t128v13c&c&c16d16c&c&c16d16c&c16(b&b16a&a16g&g16
220 B1$="q4o6v9t128l16gagagaf+af+af+afgfgfgfgfe&e&e
230 C1$="q6@31o3t128l16v13a)egge(a)da)cc(ad(g)dffd(g)cgb)c(c(c)
240 A2$=")c&c&c16d16c&c&c16d16e&e16c&c&c16r16(l16gag
250 B2$="gagagaf+af+af+afa)c(e&e&e&e&e&e
260 C2$="o3a)egge(ada)f+f+(adg)dfc&c&c&c&c
270 CMD VOICE VOI%,URI%
280 CMD PLAY A1$,B1$,C1$
290 CMD PLAY A2$,B2$,C2$
300 GOTO 280
```

★あー、冬だなあ～。フフフ、へへへ、ふあっふあっふあっ…。（東京都・高橋博一14才）……【影：冬になると狂いだすやつっているんだよなー。編：影さんみたいにね。影：いや、私の場合は冬眠にはいるからな。】

PC-8801mkⅡSR/FR/MR(V2モード)用
ギャラクティックウォーリアーズ

©コナミ

G.M.C.

ギャラクティックウォーリアーズのステージ5のミュージックです。たしか，沙羅曼蛇の何ステージかと，一部同じところがあったと思いますが…。

僕の一番好きな音楽をプログラムしてみました。ぜひ，打ち込んでみてください。プログラムを入力して，RUNするだけでいいのです。

YK-2先生のワンポイントアドバイス

西山君の作ってくれたギャラクティックウォーリアーズのVGM，FM音源を使っていて，雰囲気がとてもgoodですね。私自身，ギャラクティックウォーリアーズのVGMは，コナミの作品の中でも1，2を争うほど好きなんです。

ちなみに，ギャラクティックウォーリアーズとは，ロボットがイーアルカンフーしてしまう，とてもおもしろい（けどマイナーな）ゲームです。とにかく，ロボットのグラフィックがすごいんですよ。

ギャラクティックウォーリアーズ・ステージ5のBGMプログラム・リスト

```
10 NEW CMD:CMD STOPM
20 REM ｷﾞｬﾗｸﾃｨｯｸ ｳｫｰﾘｱｰｽﾞ
30 FOR Y=0 TO 4:FOR X=0 TO 9:READ SS%(Y,X):NEXT X,Y
40 DATA 57  ,15 , 0 ,  0  , 0  , 0  , 0  , 0  , 0 ,  0
50 DATA 27  ,3  , 3 ,  2  , 15 , 28 , 1  , 0  , 0 ,  0
60 DATA 27  ,3  , 3 ,  2  , 1  , 35 , 1  , 0  , 0 ,  0
70 DATA 21  ,3  , 3 ,  4  , 1  , 27, 0  , 0  , 0 ,  0
80 DATA 21  ,3  , 3 ,  3  , 1  , 0  , 2  , 0  , 0 ,  0
90 '
100 CMD VOICE SS%,SS%,SS%
110 A$="t225q818e<bg>d4<a4f>c<ge>d4<a4f
120 B$="v15t225q7s3m5000a4.g2r8f4.g2
130 CMD PLAY "v14o7"+A$,"o4"+B$,"v12o6"+A$,"o3"+B$,"v13o5"+A$
140 CMD PLAY "v14o7"+A$,"o3"+B$,"v12o6"+A$,"o3"+B$,"v13o5"+A$
150 A0$="t120q8b8.>e8.f+8g8.f+8.d8<a8.>d8.f+8g8f+16e8b8.
160 B0$="t120q818g.b.>de.d.<bf+.a.>ded16<b>e.
170 C0$="v15s3m6000q8t120l16e8be8eb8c8gc8cg8d8ad8da8e8be8eb8
180 A1$="l8e.f+.gb.a.g>d.<agf+16g4.<":B1$="<b.>d.ef+.e.df+.edd16<b4.<
190 C1$="e8be8eb8c8gc8cg8d8ad8da8e8be8eb8
200 A2$="l8e.f+.gb.a.g>d.<agf+16l29v15ggv14gv13g-fv12ee-dv11d-16<":B2$="<b.
+.e.df+.edd16<l29v15bbv14bv13b-av12a-gg-v11f16<
210 CMD PLAY "v15o6"+A0$,"o4"+C0$,"v15o6"+B0$,"o3"+C0$,"v12o4"+A0$,"v12o4"+
220 CMD PLAY A1$,C1$,B1$,C1$,A1$,B1$
230 CMD PLAY A0$,C0$,B0$,C0$,A0$,B0$
240 CMD PLAY A2$,C1$,B2$,C1$,A1$,B1$
250 A3$="l16b&b&b&b&b&b&bb&bA&A&AG&G&GF+&F+G&G&GF+&F+&F+E&E&E&E&E&E>E&EF+&F
260 B3$="l16E&E&E&E&E&E&EE&ED&D&D&D&D&D&D&D&DE&E&ED+&D&D<B&B&B&B&B&B>B&BA&A
270 C3$="E&EBE&EEBEE&EBE&EEBEE&EBE&EEBEE&EBE&EEB&B
280 A4$="G&G&GF+&F&FE&EA&A&AG&G&GF+&F  G&G&GE&E&E<B&B>D<A&AG&GF+D&D
290 B4$=">C&C&C&C&C&C&C&C&CD&D&D&D&D&D&D&D&DG&G&G&G&G&G&G&G&GD&D&D&D&D&D&D&D
300 C4$="C&CGC&CCGCD&DAD&DDADE&EBE&EEBED&DAD&DDAD
310 FOR I=0 TO 1:CMD PLAY "v15"+A3$,C3$,"o5v15"+B3$,C3$,"v12"+A3$,"v12o4"+E
320 CMD PLAY A4$,C4$,B4$,C4$,A4$,B4$:NEXT
330 A5$=">E&E&E&E&E&E&EG&GF+&F+&F+D&D&D&D&D&D&D&D&DE&EG&GA&AG&GF+D&D&D":C5$="
&CCGCD&DAD&DDADC&CGC&CCGCD&DAD&DDAD":CMD PLAY A5$,C5$,,C5$,A5$
340 A6$="E&EDEF+&F+EF+G&GF+GA&AGA":B6$="C&C&C&CD&D&D&DE&E&E&EF+&F+&F+&F+":C
&A&A&AB&B&B&B>C&C&C&CD&D&D&D,":CMD PLAY A6$,C6$,B6$,C6$,A6$,B6$
350 A7$="l32f+f+f+v14f+v13ffv12ffv11ev10e-dv9d-c<bv8B-&b-v1414df+":B7$="l32
+v14d+v13ddv12ddv11d-v10c<bv9b-aa-v8G&G>v1514D<a":C7$="<b8b16l16b8f+gab4"
360 CMD PLAY A7$,C7$,B7$,C7$:GOTO 150:' s 61 9 22 ~ 61 9 23
```

★ベーマガにお便りを送ろうとしてイラストを描いたが，絵がへたなため，OFにハガキを書いたオレ。(長野県駒ヶ根市・RAMUNE君14才)……【影：ということは字がきれいだとでも？つぐ美：すくなくとも影さんよりわね。】

ザ・ビデオゲーム・ミュージック・プログラム

PC-6001mkII/6601/SR用(モード5, ページ2)用

スターラスター

©㈱ナムコ

三崎　直毅

はじめに

友達からかりたビデオゲーム・グラフティの「スターラスター」に感動した僕は，愛機で演奏させたく思いました。それで，楽譜を見てみると，この音楽は，3重和音で作られているではありませんか。

「おお！これはいける!!」

てなわけで，3日で作った，この力作を君のパソコンで演奏させてください。

使いかた&プログラムについて

見てのとおり，BASICでできています。モードは5，ページは2にセットし，そのまま打ち込み，RUNしてくれれば，それでOK！です。タイトルを描いて音が鳴りはじめます。

音楽について

スターラスターの音楽を作るうえで考えたのが，終わりのほうへの盛りあがり，迫力があるか，ないかでした。でも，それほど，おかしくなっていません。

ラウンド・スタートの後の音楽は，僕が作曲したものです。後は，楽譜のとおりです。

音も，きれいに響くし，感じもいいし，きれいなしあがりになっています。

最後に

音がうるさくならないぐらいに，音

YK-2先生の一口アドバイス

なかなかよくアレンジされていますね。とくに，最初のBGMで流れる「キラキラッ」ていう音（効果音？）が気に入っちゃいました。曲ごとにボリュームの調整もしているのでふんいきもバッチリ！

ただ，ちょっと音がはずれているところが数か所あったのがとても残念でした。まあ，アレンジのしかたがなかなかよかったし，リズムのくるいもよくおさえてあるので，私としてはこの作品に100点満点中70点を差しあげたいと思います。

それから，みなさんもぜひアレンジ・バージョンにチャレンジしてみてください。

スターラスターのプログラム・リスト

```
10 CLEAR300:SOUB2100
20 A#="T150O4V15L24GU14GU12GU10GU15D24.R48D4D16U9D16U13D8U15"
30 B#="T150O4V15L24DU14DU12DU10DU3U15B24.R48B4B16U9B16U13B8U15"
40 A#=A#+"O5L16C.R32D8B8L4U15GU14AU12A"
50 B#=B#+"O4L16G.R32D4G.R32F6G5L4U15FU14FU12F"
60 C#="SM3800CG8.L16G6GL8G6G6GL16FFFFL8FFFCFC"
70 PLAY#F,B#,"T150"+C#+
80 A#="O4U15L24GU14GU12GU10GU15D24.R48D4D16U9D16U13D8U15"
90 B#="O4U15L24DU14DU12DU10DU3U15B24.R48B4B16U9B16U13B8U15"
100 A#=A#+"O5L16C.R32D4B.R32A8B4B16U9B16U13B8U15"
110 B#=B#+"O4L16G.R32D4G.R32F6FGL8U15GU14AU12AU10A"
120 C#="G8.L16G6GL8G6G6GFCFCF.FL16"
130 PLAY#F,B#,C#
140 A#="U15C24.R48C24.R48C24.R48SM25000D1"
150 B#="U15G24.R48G24.R48G24.R48SM25000D1R1"
160 C#="L12EEESM25000F+1"
170 PLAY#F,B#,C#+D#
180 C#="T140O3L12U11BU9BL24U11BU9BL8U11BU9B4L32U11BU9BU11BU9BL24U11BU9B
190 C#=C#+"U11BU9BU11BU9B"
200 PLAY"","","",+C#+C#
210 FORI=1TO2
220 D#="T140O4U10B6D24.R48D4D16.R32L8D05C0B"
230 E#="T140O4U10BD6D3B24.R48B4B16.R32L8B04B16.R32G16.R32"
240 PLAY#F,E#,C#
250 F#=A#+"L8U9AU8AU7AU6AU12"
260 G#=B#+"L8U9BU8BU7BU6BU12"
270 PLAY#F,G#,C#
280 J#="O7L28U15BGDU13BGDU11BGDU9BGDU7BGDU5BGDU3BGDU1B6D"
290 PLAY#F,J#,C#+C#
300 PLAY#F,E#,C#
310 I#="A#+L8U9AU8AU7AU6AU12"
320 H#="O5D2L8U9DU8DU7DU6DU12"
330 PLAY#F,I#,C#+C#
340 PLAY#F,J#,C#+C#:NEXT
350 S#=C#:I=0
360 A#="U1004E-12E-24R24E-12F4.L16E-FL12G-FE-"
370 B#="U1002L12U11A-U9A-L24U11A-U9A-":B#=B#+B#+B#
380 B#=B#+"L24U11A-U9A-U11A-U9A-U11A-U9A-"
390 PLAY#F,B#,S#
400 A#=F2L8U9FU8FU7FU6FU12"
410 B#="O5L12U13A-U10A-L24U13A-U10A-L24U4U11DU9DU3U11A-U9A-04U11DU9D"
420 B#=B#+"0U11A-U9A-U11DU9DU11A-U9A-05U11DU9D04U11A-U9A-05U11DU9D"
430 C#="B2L8U9BU8BU7BU6BU12"
440 PLAY#F,B#,C#
450 A#="U1104F12F24R24F1204.L16FGL12A-GF"
460 B#="U1102L12U11B-U9B-L24U11B-U9B-":B#=B#+B#+B#
470 B#=B#+"L24U11B-U9B-U11B-U9B-U11B-U9B-"
480 K#="O4L12U11D-U9D-L24U11D-U9D-L8U11D-U9D-4L32U11D-U9D-U11D-U9D-
490 K#=K#+"L24U11D-U9D-U11D-U9D-U11D-U9D-"
500 PLAY#F,B#,K#
510 A#="G2L8U9GU8GU7GU6GU12"
520 B#="O5L12U13B-U10B-L24U13B-U10B-L2404U11EU9ED3U11B-U9B-04U11EU9E"
530 B#=B#+"0U11B-U9B-U11EU9EU11B-U9B-05U11EU9E04U11B-U9B-05U11EU9E"
540 C#="D-2L8U9D-U8D-U7D-U6D-U12"
550 PLAY#F,B#,C#
560 A#="T1300L8U10A-4G-R8U11B-4A-R8O5U12E-4D-R8U13A-4G-R8"
570 B#="T1300L8U10C4CR8U11E4ER8U12A-4A-R8O5U13C4CR8"
580 C#="T1300L8U10A4RR8O3U11C4CR8U12E4ER8U13A4RR8"
590 PLAY#F,B#,C#
600 A#="T155L12U14O5GD-FOAO5D-FOAD-FO3AOD-O3F"
610 B#="T155L12O5U14FOAO5D-OFAD-FO3AOD-O3FAD-"
620 C#="L24U14A-U9A-U13A-U9A-U13A-U9A-"
630 C#="T155L8O2U13A-U9A-"+C#+C#+C#
640 PLAY#F,B#,C#
650 IFI=0THENI=1+1:GOTO600
660 IFI=1THENI=1+1:PLAY"T140","T140","T140":GOTO360
670 A#="T130L4O3U13AU12AU11AU10A"
680 B#="T130L4O3U13FU12FU11FU10F"
690 C#="T130L4O2U13AU12AU11AU10A"
700 PLAY#F,B#,C#
710 I=0
720 A#="T130U10L16O5G8G.R32G8G.R32G8G.R32F+8.E"
730 B#="T1300L8U9BU6BU9BU6BU9C6CU9C6CU9C6C16L32U9CU6C"
```

★私は絶対生徒会長には立候補いたしません。私を支援しようとしている人たちへ。P. S. 私は影さんを本当に天才だと思ってやみません。これからは先生と呼ばせていただきます。(長野県埴科郡・塚田竹彦13才)……【影：ふむ。】

量をあげて聞いてください。最後のほうで，たぶん感動してもらえると思います。それと，音量をあげておかないと，聞こえにくいところもあります。みなさんの感想を待っています。

参考にしたもの

楽譜とビデオ・ゲーム・グラフティ

♥
♥

◀《写真1》プログラムを走らせると，こんなタイトルを描きますよ

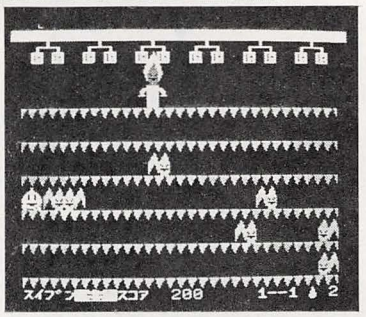
```
1500 PLAYA$=,B$,C$
1510 A$="C+ED0A":B$="EBF+F+":C$="A0F+F+":PLAYA$,B$,C$
1520 A$="U15L24B05C0B05C0B05C0B05C0BASM20000L405C0G"
1530 B$="F-F+EE":C$="FFEE":PLAYA$,B$,C$
1540 A$="U15L24ABABABABAL32BAGA":B$="E-E-U15":C$="E-":PLAYA$,B$,C$
1550 A$="T145L24B.R4805C,R48D12D4D2"
1560 B$="T145L246.R48G,R48G,R486462"
1570 PLAYA$,B$="T145L12SM3800D3G6G646GDGD6D"
1580 A$="T145L2404A,R48B,R4805C12C4C2"
1590 B$="T145L24D.R48D,R48D4D2"
1600 PLAYA$,B$,"T145L12SM3800D3DDD4D02A03D02A03D02R"
1610 A1$="U15G12G24R24D24,R4804D16,R32L16D,R3205C,R320B,R32"
1620 B1$="U15D12D24R24G3B24,R48B4B16,R32L16B,R320D,R32D,R32"
1630 C1$="G3L12M10000G4G4G4M3800GGG"
1640 PLAYA1$,B1$,C1$
1650 A2$="L16ABABABABAGA":B2$="SM10000G4L4DDDL12M3800DDD"
1660 C2$="L4M10000F+F+L12M3800F+F+":PLAYA2$,B2$,C2$
1670 A3$="G12G24R24D24,R4804D16,R32L16G,R3205E,R32D,R32"
1680 B3$="U15D12D24R24G3B24,R48B4B16,R32L160D,R32G,R326,R32"
1690 C3$="SM10000G3L12F4F4F45M3800FFF"
1700 PLAYA3$,B3$,C3$
1710 A4$="L16CDCDC4E,R32F+,R326,R32E,R32"
1720 B4$="SM10000L4G6AL12M3800GGG","M10000L4DDEM3800L12EEE"
1730 C4$="SM10000L4EEC+L12M3800CCC+"
1740 PLAYA4$,B4$,C4$
1750 A5$="G12G24R24F+24,R48F+8F+,R32F+,R32G,R32A,R32F+,R32"
1760 B5$="SM10000D6D12L4DDM3800L12DDD":C5$="L4M10000DCM3800L12CCC"
1765 PLAYA5$,B5$,C5$
1770 B$="M10000L4GGEL12M3800CCC":C$="M10000L402BB03CM3800L12CCC"
1775 PLAY"D8D.R32H8A.R32G.R32F+.R32G,R32E.R32",,B$,C$
1780 A$="E12E24R24D24.R48D8D.R32D,R32C.R320B,R3205C,R32"
1790 PLAYA$,"L4M10000F+F+GL12M3800GGG","M10000L4DDEM3800L12EEE"
1800 B$="M10000L4G+G+AL12M3800AAA":C$="M10000L4FFF+L12M3800F+F+F+"
1805 PLAY"L24DEDEDEDEDEDEL16D.R32C.R320B.R32A,R32",B$,C$
1810 PLAYA1$+A2$,B1$+B2$,C1$+C2$:PLAYA3$+A4$,B3$+B4$,C3$+C4$
1820 A$="T140612.R24F+24.R48T135F+8F+16,R32"
1830 A$+A$+"L16T136F+.R32G,R32T125A,R32F+,R32"
1840 B$="T140U15D12.R24T135D24,R48T130D8D16.R32"
1850 B$+B$+"T130S58C16.R32T125C16.R320"
1860 C$="O3U15L16T140D8D.R32T135D8D.R32T130C8C.R32T125C8C.R32"
1870 PLAYA$,B$,C$
1880 A$="L16T110D8D.R32T95A8A.R32T80G.R32F+.R32T65G.R32E2."
1890 B$="OL16T110G8B.R32T95O5D8D.R32T80E.R32D.R32T65E.R32C2."
1900 PLAYA$,B$,"T1102L4U14BT95U13BT80BT65U12B2.B8
1910 A$="T145L240B.R4805C.R48D12D4D2"
1920 B$="T145L240G.R48G.R48G.R48G4G2"
1930 PLAYA$,B$,"T145L12SM70000G6GG64GDGDGD"
1940 A$="T145L2404A,R48B.R4805C12C4C2"
1950 B$="T145L24D.R48D.R48D4D2"
1960 PLAYA$,B$,"T145L12SM70000G3DDD4D02A03D02A03D02R"
1970 B$="U150D12D24R24G3B24,R48B4B16,R22L16B,R320G,R326,R32"
1980 C$="L32F,R64F,R64F,R64F,R64F8F16,R32SM6000L8FCFCU15"
1990 D$="U15G3G12G24R24G24,R4864G16,R32L16G,R32G,R326,R32"
2000 B$="L16F6F6F2":A$="L16ABABA2.
2010 PLAYA1$:BA$,D$:PLAYA1$,B$,C$:PLAYA1$,BA$,D$
2020 PLAY"L16ABABA4.","F6F6F4.","SM6000L8FCFCF4U15"
2030 A$="T14005L24C.R48C,R48C.R48D1D4":B$="T140L24A.R48A.R48A.R48A.R48L"
2040 C$="U15T140L24F+,R48F+R48F+.R4864SM6000L803G0G0G0G4"
2050 PLAYA$,B$+"B1B",C$
2060 A$="0S16.R32L32G,R64G.R6462":B$="0D16.R32L32D.R64D.R64D2"
2070 C$="U15036G16.R32L32G.R64G.R6462":PLAYA$,B$,C$
2080 IFPEEK(&HFD1B)>X0THEN2080
2090 END
2100 SCREEN3,2,2:CLS
2110 FOR I=1TO45:X=INT(RND(1)*312)+2:Y=INT(RND(1)**197)+2
2120 C=INT(RND(1)*4)+1
2130 IFC=1THENC=6
2140 IFC=2THENC=15
2150 IFC=3THENC=11
2160 IFC=4THENC=16
2170 PSET(X,Y),C
2180 NEXT
2190 LINE(56,79)-(270,90),9,BF
2200 LINE(55,78)-(271,91),15,B
2210 LOCATE5,8:PRINT "STAR LUSTER"
2220 RETURN
```

```
740 C$="T1300SL8U9G6U9G6U9G6U9G6U9G6U9G6L32U9GU6G"
750 PLAYA$,B$,C$
760 A$="L240EDEDEDEDEDC0B405D4"
770 B$="L8O3O3U9A06A09A06A09G06U9B6B"
780 C$="L8U9G6U9D6O2U9G6O3U9F+U6F+"
790 C$=O3+"U9G6U9D6O2U9G6U9D6O2U9B6B
800 PLAYA$,B$,C$
810 A$="E8E16.R32E8E16.R32F+GF+GF+GF+L32GF+EF+L24"
820 B$="L8U9G6U9G6U9A06A09A06A"
830 C$="O3L8U9C0C6C0C5U9D5U6D9D6D16L32U9D6D"
840 PLAYA$,B$,C$
850 IFI=1THEN890
860 A$="G2.D4":B$="U9B4U6B2L8U9B6A"
870 C$="L8U9G6U9D6O2U9G6O3U9F+U6F+"
880 PLAYA$,B$,C$I=I+1:GOTO720
890 A$="G2.U10O8O32R32D16":B$="U9B4U6B2U9G6U6G16L32U9G6A"
900 C$="L8U9G6U9D6O2U9G6U9B6B16L32U9B6B"
910 PLAYA$,B$,C$
920 A$="L8E8E16.R32E8E16.R32L24F+6F+6F+6F+L32GF+EF+L24"
930 B$="L8U9G6U9G6U9A06A09A06A16L32U9AU6AL8"
940 C$="O3L8U9C0C6C0C5U9D5U6D9D6D"
950 PLAYA$,B$,C$
960 A$="D2D8D16.R32U10B032R32D16"
970 B$="U9BU6B04L24U9DU6DU9DU6DU9G6U6DU9G6U6G"
980 C$="L24O2U9G6U9G6U9G6U9G6U9BU6BU9G6U9BU6E03U9BU6D02U9BU6B03U9D"
990 C$="L24O2U9G6U9G6U9G6U9G6U9BU6BU9G6U9BU6E03U9BU6D02U9BU6B03U9D"
1000 C$="U6DU9G6U9G6U9D6O2U9BU6B";PLAYA$,B$,C$
1010 A$="E8E16.R32E8E16.R32F+GF+GF+GF+L32GF+EF+L24"
1020 B$="O3L8U11U7GU11GU7GU11GU7GU11GU7GU11GU7D"
1030 C$="O3L8U11U7GU11GU7GU11AU7A04U11DU7D"
1040 PLAYA$,B$,C$
1050 A$="D2D8D16.R32U10B032R32D16"
1060 B$="L24O3U11GU7GU11GU7GU11BU7BU11GU7GU11BU7B"
1070 B$="L8U11U7GU11GU7GU11GU7GU11GU7GR12U11GU7G"
1080 C$="O2L24U11GU7GR12U11GU7GD3U11DU7D02U11BU7B03U11DU7D"
1090 C$=C$+"U11GU7GU11DU7DR12U11BU7BU11GU7BU11DU7D"
1100 PLAYA$,B$,C$
1110 A$="E8E16.R32E8E16.R32F+GF+GF+GF+L32GF+EF+L24"
1120 B$="O3L8U12BU8BL24U12GU8GU12BU8B04U12EU8EO3L8U12BU8BU12BU8B"
1130 C$="L8U12EU8EU12EU8EU12E-U8E-U12E-U8E-"
1140 PLAYA$,B$,C$
1150 A$="G8G16.R32G8G16.R32GBGBGBAL32BAGAL24"
1160 B$="L8U12BU8BL24U12BU8BO4U12DU8DU12GU8GL8U12EU8EU12EU8E"
1170 C$="U12DU8DU12DU8DU12C+U8C+U12C+U8C+"
1180 PLAYA$,B$,C$
1190 A$="U1406L12CDEE405BO6CDO4
1200 B$="L24U13G9G9U13G9G9U13G9G9U13EU9EU136U9G6U5U13C9C0U13BU9B"
1210 B$+B$="U13B9B9U13BU9BU13F+U9F+U13BU9B05U13D9D"
1220 C$="L8U13C9C0U13C9C02U13BU9BU13BU9B"
1230 PLAYA$,B$,C$
1240 A$="O5U8C8.E16L24DEDEDEDC05B4"
1250 B$="O5U13CU9C0U13AU9A05U13CU9C0U13AU9AU13BU9B05U13CU9CU13DU9D"
1260 B$+B$="U13D9D04U13AU9AL8U13AU9A"
1270 C$="U13A09AL24U13AU9AU13DU9DU13AU9A03U13DU9DR12U13DU9DL802U13DU9D"
1280 PLAYA$,B$,C$
1290 A$="U12L605G8G.R32G8G.R32G8G.R32F+8.E"
1300 B$="L8O4U11BU7BL24U11BU7BU11DU7D11BU7B05L8U11CU7CL24U11CU7C"
1310 B$+B$="OU11LE8U7EO5U11CU7C"
1320 C$="O3U11L8GU7GL24U11GU7GO2U11GU7GO3U11GU7G"
1330 PLAYA$,B$,C$+C$
1340 A$="L24DEDEDEDEDEDC0B405D4
1350 B$="L8O4U11AU7AL24U11AU7AU11DU7DU11AU7AU11GU7GU11DU7DO3U11BU7B"
1360 B$+B$="OU11DU7DO3U11BU7BU11BU7B"
1370 C$="O3L8U11F+U7F+L24U11F+U7F+O2U11F+U7F+O3U11F+U7F+"
1380 C$=C$+"U11GU7GU11F+U7F+U11GU7GU11DU7DO2U11BU7B"
1390 PLAY A$,B$,C$
1400 A$="E8E16.R32E8E16.R32F+GF+GF+GF+L32GF+EF+L24"
1410 B$="L8U11GU7GL24U11GU7GU11CU7CU11AU7AU11F+U7F+U11AU7A"
1420 B$+B$="U11F+U7F+U11DU7DU11AU7A"
1430 C$="O3L8U11CU7CL24U11CU7CO2U11GU7GO3U11CU7CU11DU7DO2U11AU7A"
1440 C$=C$+"O3U11DU7DU11DU7DO2U11F+U7F+O3U11DU7D"
1450 PLAYA$,B$,C$
1460 A$="G2.R4";B$="U11B4U7B2":C$="L8U11GU7GU11DU7DO2U11GU7G"
1470 PLAY"L8U11GU7GL24U11GU7GU11CU7CU11AU7AU11F+U7F+U11AU7A"
1480 PLAYA$,B$,C$
1490 PLAY"SM20000T13068.G16","SM20000T13004C8.C16","O3SM20000T130E8.E16
1500 A$="L4A05C0B05D":B$="L4CE-DE":C$="L4FF+GG+"
```

★なーにわの一冷ややっこー（※くりかえし）　お願いＰ６でギャラガーをだしてよー，やってくれますね(※)
絶対にー（なぎさの『　』）。(大阪府守口市・卵とじとじ15才)……【なにわ：♪ギャーラガーをわーすれた…。】

THE PROGRAMER OF THE MONTH

編：うーん！　困ったなぁ～。
影：編くん！　どうしたんだい？
編：えー，このプログラムをチェックしようと思ったんですけど，機種名が書いてないんですよ。
影：フム，それは，困った。
編：ほかにも，モードや，ベーシックの種類などが書いてないものがけっこうあるんですよね。
Dr.D：せっかくの力作もそれでは，編集部の目に止まることなく，地下倉庫行きは，やむをえんだろう。
影：それに，あとから，デバグを送られてくるのも困りますよね。
編：そうですね。チェックが終わったあとに，デバグを送られてきても，何千本もの封筒の山の中からその人の作品を見つけだすのって，すごく時間がかかるんですよね。
Dr.D：自分のプログラムを完全にデバグを終えてだすのは，プログラマーとしての常識じゃないかな？
編集長：みなさん！　投稿するときは，ぜひ，チェックしてみてくださいね。
影：さて，今月も優秀なプログラムがたくさん送られてきました。その中から，今月のNo.1プログラマーを選ぶ，ベスト・プログラマー・オブ・ザ・マンスを発表しましょう。
編：今月のベスト・プログラマーは，ＪＲ－200用「ＷＡＴＥＲくん」のプログラムを作った，平田正典くんに決定しました!!
Dr.D：ＪＲ－200でよくゾここまでのゲームを作ってくれました。平田くんのゲーム・アイデアはなかなかたいしたものです。
編：このところ，投稿も少なくなり，掲載本数も減らしたＪＲだけに，うれしいですね。
影：ＢＭＪr.，Ｍ５，ＦＰ，ＳＣなどのユーザーもがんばりましょう!!



《WATERくん の実行画面》

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!!――

MOON'S TEAR	岡山県倉敷市	豊田英弘	さんもん・どらいぶ	千葉県八千代市	酒寄政章
クマガリ	神奈川県座間市	やんぱぱ	バクゲキ	新潟県南魚沼郡	奈良一幸
SUPER PAC-PAC	東京都昭島市	広田　紳	連射測定プログラム	静岡県浜松市	川口禎一
New SPACE ATTACK	秋田県大曲市	伊藤俊一	PACK LAPPY	神奈川県秦野市	川嵜圭吾
NUM'S ADVENTURE	千葉県市川市	井上　大	Division	神奈川県横浜市	伴　亮一
門球	神奈川県小田原市	佐井川泰治	CHERRY	埼玉県鳩ヶ谷市	増田　朗
RUN run 100m	北海道江別市	徳永仁史	快感GOLF－2	茨城県北茨城市	船木茂仁
THE KAMAKURA OF MELANCHOLY	滋賀県東浅井郡	三浦　了	カンフーチャンピオン	和歌山市	Y.M Soft
ダイヤを取って金持ちになろう	神奈川県横浜市	加島正紀	Break Block	静岡県清水市	久保田総嗣
JOKER	秋田市	西根喜美男	「がんばりや！カのカッチャン」ゲーム	大阪府池田市	中西恒夫

投稿ありがとうコーナー
★61年９月中にプログラムを送ってくれた人たちです★

伊藤直広／谷　直也／稲葉　忠／長谷川裕員／中村英男／長谷川　勉／井上裕則／中村　理／伊藤光博／小野寺仁志／殿城直人／フライドリル／斉藤毅／白井達也／浅尾憲治／宮脇慎治／三木浩義／大竹　朗／原　勝寛／末岡秀文／豊田夏樹／川泉雄一／A.I／足立善昭／Mr. I Love You／渡部正一／すかいきっど／大西　寛／増田慎也／樋口智幸／Y.M.Y.A.／北村研介／相田　寛／塩浜達也／会員番号８番／清水友人／すらいむ／西山幸一／小笹龍一／菊池桃子の恋人／管野直樹／鈴木幹也／重下　陽／佐井川師治／近藤太郎／佐井川泰治／後藤　伸／乙部貴明／宮下智基／佐藤雅巳／嶋　陽一／THE WAIKE／滝沢栄司／宮本典久／伊藤茂行／豊泉信幸／HITOSHI／大野　仁／FIGHTING-PENTA／小原孝工／旦部幸博／川崎秀和／やんぱぱ／柿沼規夫／ふあん太じいさん／井場直昭／磯　利光／杉浦臣光／中越圭介／飯塚成紀／N.R.O／清水忠毅／藤山浩二／六川一彦／足立康志／皆川　大／柏木哲也／Liar／六川一彦／堀　英樹／栗ちゃん／菊池桃太郎／松下一樹／山田憲男／大和克夫／林　一樹／久保田総嗣／山田憲男／上山真一／柳沢清明／海老原玲次／岩原裕二／川嵜史智／中山　亨／平田正典／若林誠二／荒牧浩昭／六川一彦／古泉　隆／水戸匡茂／竹花佳将／下中順司／西本正一／古川北斗／石原広明／阿部信秀／高井寛文／工藤和義／佐藤恵一／皆川　徹／後藤和史／桐山直已／西舘康夫／河野　崇／中西恒夫／南　妙子／水上義仁／中里雅義／安田　恒／石原盛規／ボトムライン／福沢国昭／荒瀬仁寿／釜　淳司／大久保　実／柳川貴司／渡辺亮治

★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

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。

悪魔城ドラキュラ©コナミ

ニューゲームいっぱい！ アミューズメント・マシンショー 235
AMショー人気No.1 ダライアス 240
チャレンジ！アドベンチャーゲーム 太陽の神殿・アステカII 243
チャレンジ！ロールプレイング・ゲーム ファンタジー 246
ドラキュラMSX2によみがえる！ 悪魔城ドラキュラ 249
MSX球場は大熱戦!! プレイボール 253
ボスキャラ全公開！ MSX編 ガルフォース 254
河野光のナムコット情報局 マッピーランド/ファミリースタジアム/メトロクロス 256
スーパー・モードも付いておもしろさ2倍！ X1版 ボスコニアン 258
セガ・マークIII新作情報 阿修羅/アレックスキッド 260
パソコン・ソフト新作情報 262
ザ・ビデオゲーム・ミュージック・コレクション エンデューロレーサー 266
ペーパー・アドベンチャー・ゲーム 地獄からの脱出 272
レスキュー・アドベンチャー・ゲーム 274
新連載 山下章 フリー・トーク・ボード 278
ビデオゲーム・グラフティ 281

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 rights reserved T&E SOFT Inc.

NEW GAME!

★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……

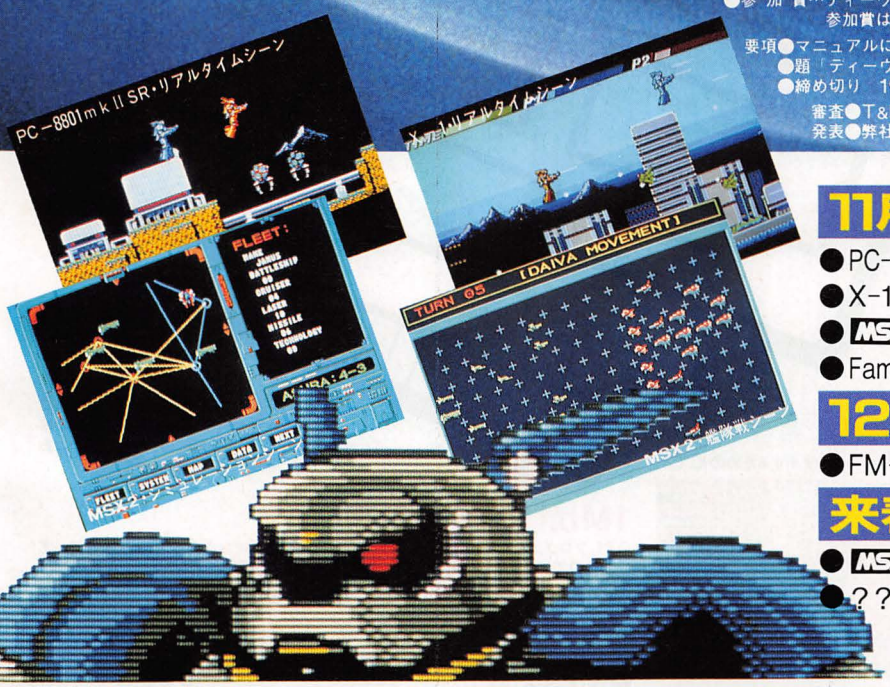
「ディーヴァ」とは何か?! コンテスト

この度、T&E SOFTの新作「ディーヴァ」に関しての作文を募集します。New GAMEに対してのあなたなりのエピローグを描いてください。

賞品●最優秀賞…グアム旅行(ペアで招待)……1名
●優秀賞…最新型ハンディワープロ……3名
●佳作…T&E SOFT Good's Set(トレーナー・Tシャツ他)…10名
●参加賞…ディーヴァコンセントレーションカード……全員
参加賞は、原稿が着き次第折り返し送ります。

要項●マニュアルにとじ込んである原稿用紙に2/3以上書いてください。
●題「ディーヴァとは何か?!」
●締め切り 1987年6月30日(当日着分まで)

審査●T&E SOFT開発STAFF及び各パソコン誌編集者。
発表●弊社広告(87年9月号各誌)誌上にて発表いたします。



11月末発売予定——!

- PC-8801mkIISR/5″2D・2枚組 ¥7,800
- X-1/5″2D・2枚組…… ¥7,800
- MSX2 /3.5″2DD…… ¥7,800
- Family Computer…… ¥5,500

12月発売予定——!

- FM-77AV/3.5″2D・2枚組…¥7,800

来春発売予定——!

- MSX /2Mbit ROM……未定
- ???……？？？

ファミリーコンピュータは任天堂の商標です。
MSXはアスキーの商標です。

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&E SOFT® 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

MSX版 11月末発売!

1メガビットROM採用——!
全てのMSX(8K以上)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

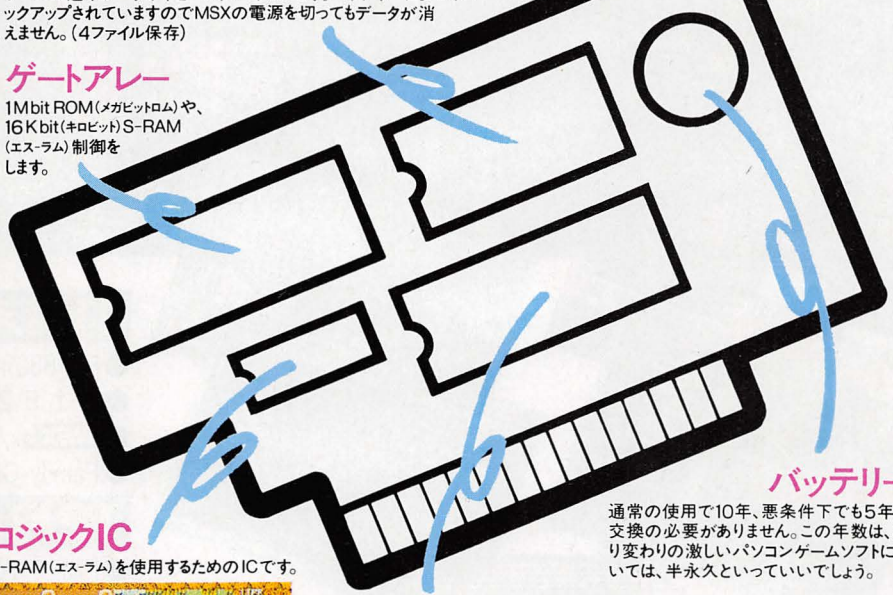
T&E SOFTのスーパーM-ROMカートリッジ。

16Kbit S-RAM(キロビット エス-ラム)

ゲームの途中データが、セーブ、ロードされます。バッテリーによってバックアップされていますのでMSXの電源を切ってもデータが消えません。(4ファイル保存)

ゲートアレー

1Mbit ROM(メガビットロム)や、16Kbit(キロビット)S-RAM(エス-ラム)制御をします。

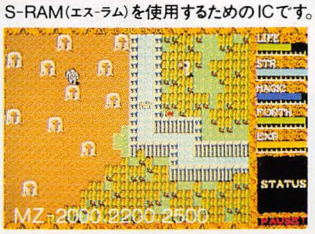


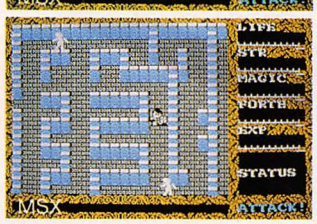
バッテリー

通常の使用で10年、悪条件下でも5年は交換の必要がありません。この年数は、移り変わりの激しいパソコンゲームソフトにおいては、半永久といっていいでしょう。

ロジックIC

S-RAM(エス-ラム)を使用するためのICです。





1Mbit ROM(メガビットロム)

ここにプログラムが入っています。通常の256Kbit(キロビット)の4倍の容量を持っていますので、長大なハイドライドIIのプログラムをすっぽりおさめることが可能となりました。

- PC-8801/mkII/SR/FR/MR …… 5″2D版 ¥6,800
- X1F/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
- X1/C/F/turbo …… テープ3本組 ¥4,800
  (ディスク内蔵のX1F/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

(1 T&E SOFTユーザーズクラブ会員証の発行 2 T&Eマガジンの無料送付(年4回) 3 T&Eソフトカタログの無料送付(年2〜3回) 4 新製品情報などを満載、T&E PRESS(新聞)を隔月発刊 5 オリジナルグッズ(Tシャツ)等の割引販売 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 株式会社ディーアンドイーソフト「T&E SOFTユーザースクラブ」係 ※会員証作成の為、発行までに3週間必要です

MZ-2500シリーズ版 発売中
FM-77AVシリーズ版 11月下旬発売

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。得点を常時表示いたします。
- 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。

★MZ-2500シリーズ……3.5″2DD版……¥6,800
★FM-77AVシリーズ……3.5″2D版・2枚組……¥6,800

- フルグラフィクス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。

MSX2 3.5″1DD版 RAM64K VRAM128K専用 ¥6,800

MOVIE SPACE SHOOTING GAME

LAYDOCK
レ・イ・ド・ッ・ク

MSX マークはアスキーの商標です。

■通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名・電話番号を明記の上、当社宛お送りください。(送料サービス・速達希望の方は300円プラス)
■マガジン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下さい。(葉書での請求はお断わり致します。)
■86年カタログご希望の方は、100円切手同封の上、カタログ請求券をお送りください。(葉書での請求はお断わり致します。)

ホームエンターテイメントの未来を拓く
T&ESOFT® INC.
製造・販売／株式会社ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE:052-773-7770

T&Eマガジン No.11請求券 ベーマガ12月号
86総合カタログ請求券 ベーマガ12月号

高橋名人の冒険島

ぼうけんじま ©1986 HUDSON SOFT

主役は誰だ。高橋だ。

あの高橋名人を主人公にした人気のアクションゲーム「高橋名人の冒険島」が、ついにBEE CARDになった。森あり、山あり、谷ありの広い島には、オカシナ敵、コワーイ敵がいっぱい。さあ、君が高橋名人になって、敵たちをやっつけてくれ。

11月下旬発売!

※画面の写真は、RGB対応機種で撮影したものです。

ハドソンのカードソフト

BEE CARD®

©HUDSON

BC-M9

高橋名人の冒険島

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。

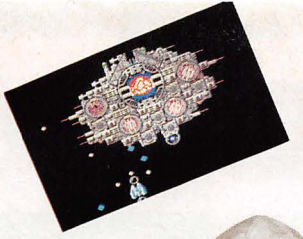
◎BEE CARDは、カードサイズの手軽なゲームソフト。使う時は、MSX専用カートリッジBEE PACKが必要です。

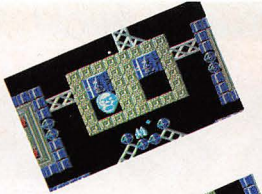
BCラインナップ

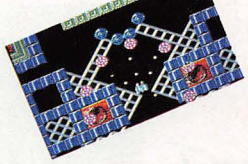
HUDSON GROUP

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・名古屋・広島・福岡・アメリカ・イギリス・西ドイツ







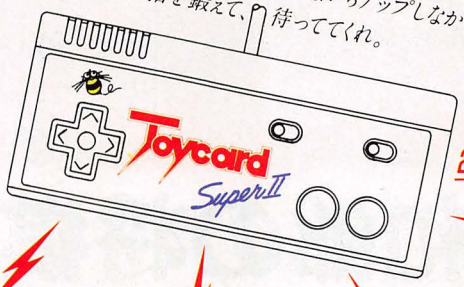
Toycard

ジョイカード スーパーII

Super II

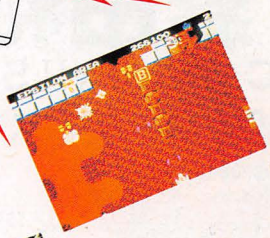
12月。スゴイ奴が現れる。

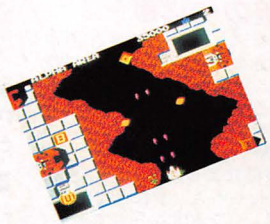
あの高橋名人の早ワザが、遂にMSXでも実現するぞ。というのも、MSX対応の連射式ジョイカードが、ハドソンから新登場するからだ。BEE CARDの「スターソルジャー」や「スターフォース」の点数がいまいちアップしなかったキミ、よかったね。発売予定は12月中旬。指を鍛えて、待っててくれ。

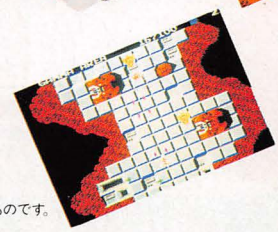


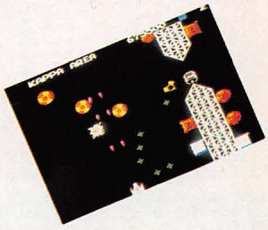
MSX対応！
2段階連射式!!

MSX以外の機種でもご使用になれますが、連射機能は使えませんのでご了承ください。









※画面の写真は、RGB対応機種で撮影したものです。

訂正とお詫び
先月号のスーパーマリオブラザーズスペシャルの広告の対応機種が間違っていました。どうもスミマセンでした。(深く反省.の)正しい対応機種はX1/F/TURBO(5'2D) PC-8801mkIISR/FR/MR/TR (PC-8801,PC-8801mkIIではご使用になれません。)

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・名古屋・広島・福岡・アメリカ・イギリス・西ドイツ

僕は、人工知能が好きです。

88シリーズ
12月
中旬
新発売！

8ビット史上
最強の将棋

PC-9801シリーズ
■使用システム

使用機器	増設装置
PC-9801F/U	128K以上の増設RAM
PC-9801、PC-9801E	128K以上の増設RAM及び漢字ROM

8インチ版（￥9,800）御希望の方は、現金書留にて直接当社までお申し込み下さい。（送料無料）

森田和郎の将棋・8ビット版

PC-8801mkIISR(TR、FR、MR)、PC-8801mkII、PC-8801

■5インチディスク版……￥7,800

⬇PC-8801シリーズ

●8ビット版の仕様●

- ◘対局の棋譜を保存（セーブ）でき、後日、再現（ロード）することができます。名人戦などの対局を保存→再現することにより、プロ棋士の将棋を研究、観戦することができます。
- ◘詰将棋をコンピュータが解きます。新聞、雑誌等の詰将棋を短時間で解いてくれます。
- ◘RS232Cを用いた通信機能により、電話での遠隔地対局も楽しめます。もちろん、PC-9801シリーズの『森田和郎の将棋』との通信対局もできます。

98シリーズ好評発売中!!

■〔5インチディスク〕
PC-9801/E/F/VM/VF(2DD) ￥8,700
PC-9801/E/M/VM(2HD)…… ￥9,800
■〔3.5インチディスク〕
PC-9801U/UV(2DD)…… ￥9,800

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。

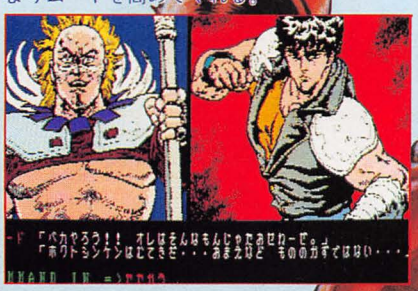
移植後商品化の際は、当社規定による印税をお支払い致します。また、MSX、PC-9801シリーズに当社商品を移植できる方も募集しております。
詳しいお問い合せは、TEL03-366-4296、エニックス技術部、担当・望月まで御連絡下さい。

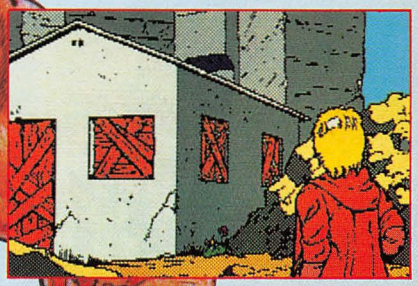
バイオレンス劇画アドベンチャー

北斗の拳

©集英社・原哲夫・武論尊
作者／折茂賢司・日高徹
シナリオ／武石正道

●リアルタイム秘孔モードで首尾よく敵の秘孔を突くと、「アタタ…!!」の音声が。次の瞬間、敵の顔は恐怖にひきつり、凄絶な断末魔アニメーションが展開。
●コマンドはすべてテンキーによるワンキー入力。移動や会話などスピーディ、かつリアルに進行。
●案内役バットの豊富なリアクション。ケンシロウ（キミ）の良きアシスタントになってくれる。
●映画よりTVより劇画に忠実なグラフィック、ストーリー展開。
●ハイスピードなディスクアクセス。画面表示速度も超高速。
●V2モードでは、効果音や音楽が各所に展開、よりムードを高めてくれる。





イラスト／
折茂賢司

おまえはすでに死んでいる。

■〔5インチディスク（2枚組）〕PC-8801全シリーズ、PC-9801E/F/VF/VM（2DD）、X1シリーズ（Dを除く）……¥6,800
■〔5インチディスク（2HD）〕PC-9801/E/M/VM……¥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

★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★

■〔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

ワールドゴルフ

エニックスオープントーナメントゴルフ

★トッププロ30人とのトーナメント、だからおもしろい！★

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、FM77AV……¥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。

通信販売の御案内

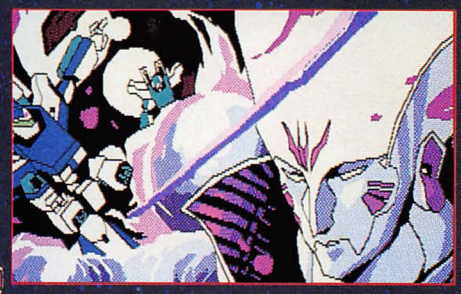
御注文は現金書留にて、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上、お申し込み下さい。（送料無料）
〒160 東京都新宿区西新宿8丁目20番2号
新宿アイリスビル7F
㈱エニックス「通信販売」係

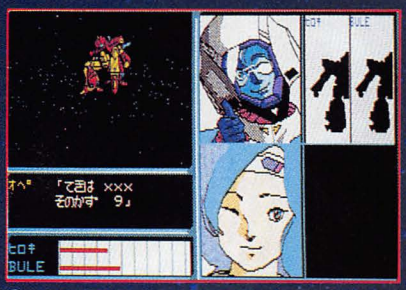
販売元 株式会社 小西六エニックス
発行元 株式会社 エニックス
〒160 東京都新宿区西新宿8丁目20番2号 新宿アイリスビル7F TEL.03-366-4345

ライザ 地球戦士

時空を超え翔べ!!戦士達。

作者/九葉 真
イラスト/真島真太郎





●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【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、X1シリーズ(Dを除く)……¥6,400
■【3.5インチディスク】FM-77、FM77AV……¥6,400
■【テープ(2本組)】FM-7全シリーズ、X1全シリーズ……¥4,800

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2

©集英社 桂正和
作者 TAMTAM

おもしろくなきゃ

★パワーアップ戦闘モードも大人気!!
これはもうアクションゲームだい!!★

★なんといってもウイングマンは、かわゆい女の子でいっぱい。質、量ともに最高レベルのグラフィックがキミを圧倒する。リアクションと一体化したサブグラフィックモードは怒ったり泣いたり、まるで登場人物とホントにお話ししてるカンジ。もちろん、前作ウイングマン、マンガのストーリーを知らなくてもバッチリプレイできるのです。
★前作ウイングマンで好評の「なんですか？」モードはさらにスピーディに。画面上のケンタカーソルがキーボードからの入力を助けてくれる。通常カーソルはケンタとミクちゃん。二人とも時間がたつとイネムリしたり泣き出してしまうというオモシロサ、会話モードでは画面の女の子にいろんなコトが聞けちゃうぞ。シュミや血液型もちゃーんと答えてくれるので思わずニンマリ。

作曲/音楽構成 すぎやまこういち

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

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

エニックス
通信は
P309

これはもう
ナン・ストII!

Tokyo ナンパストリート

チエッチエッ! これでもう10人
にフラレちまったぜ…オカマは出て
くるわ補導員はでてくるわ。
ダチ公なんかプロをナンパして、
金をまきあげられ
てやんの。

作者/関野ひかる

ナンパは
バクハツだあ〜っ!

- 新開発グラフィック処理ルーチン採用により、色モレ、色バケはいっさいなし。
- MSX版はグーンとグレードアップ。リアリティを追求し、地名や交通費を入力することによって、キミの地元でもナンパができる。
- さらに、ゲームエンドになってもリプレイ機能を使ってすぐにゲームができる便利設計。
- 女の子との会話は従来通り。限りなく人工知能に近づいた豊富なリアクション。
- このリアルなナンパ体験がキミをプレイボーイにする。ほらほら、そこのひっ込みじあんのキミ。このゲームで訓練してステキな彼女をハントしよう。

MSX〔テープ(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、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シリーズ(MRを除く)……¥4,800

ゲームじゃない。

■〔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

※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。

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

Romancia

ロマンシア

ザナドゥで謎解きが
ご要望にお応えして、

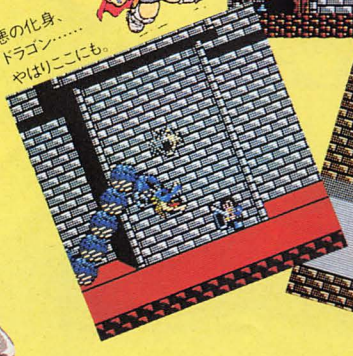
はっきり

Dragon Slayer J.R.
ファンフレディ王子の
おどろくべき旅

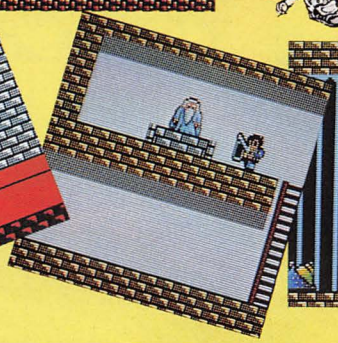
Dragon Slayer™

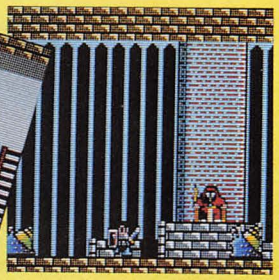
- 高速フルカラースクロール(毎秒20枚)
- 3D感覚の重ね合わせ処理(最大128重完全重ね合わせ)
- 20万エリアの広大なマップ、超スピード画面切り換え
- 場面の状況によって変わる、豊富なBGM(7曲)
- レーダー機能搭載(デカマップの縮少図の表示)
- ひらがな表示のメッセージで、会話もOK
- すべての画面にちりばめられた数々のトリック
- 勿論、ジョイスティック対応

● 悪の化身、
ドラゴン……
やはりここにも。



● 姫を探しに、ロマンに満ちた
冒険が始まる。

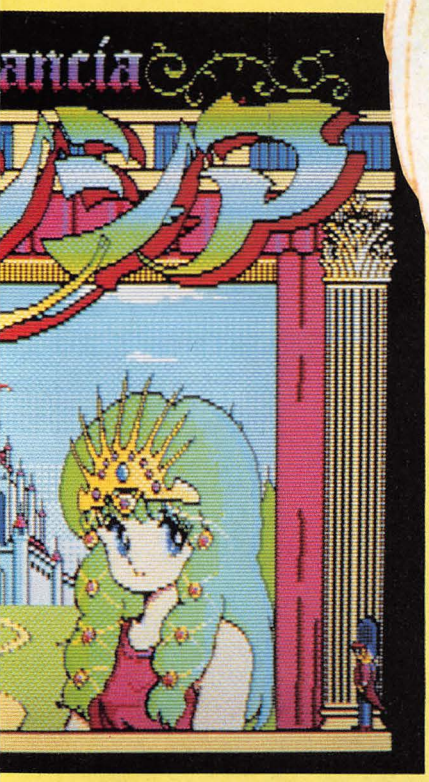




少ないとおなげきの皆様
謎解きをふんだんに盛り込みました。

言って、ムズカシイ!

にプレイヤーの裏をかいている。



プログラム　木屋善夫
グラフィック　山根朝郎
シナリオ　五十嵐哲也

好評発売中

対応機種	メディア	価格
X1C/F/Turbo	5インチ2D	¥6,800
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
PC-8801SR/FR/MR専用	5インチ2D	¥6,800

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

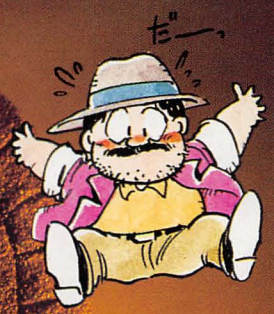
- パソコン・ファミコン ゲームソフトの企画・制作
- アミューズメント商品の企画・制作
- 出版(編集・執筆・企画・制作)
- 音楽担当(ゲームミュージックの作編曲・効果音の作成他)

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㈹

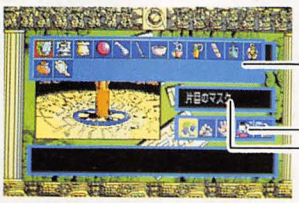
SST

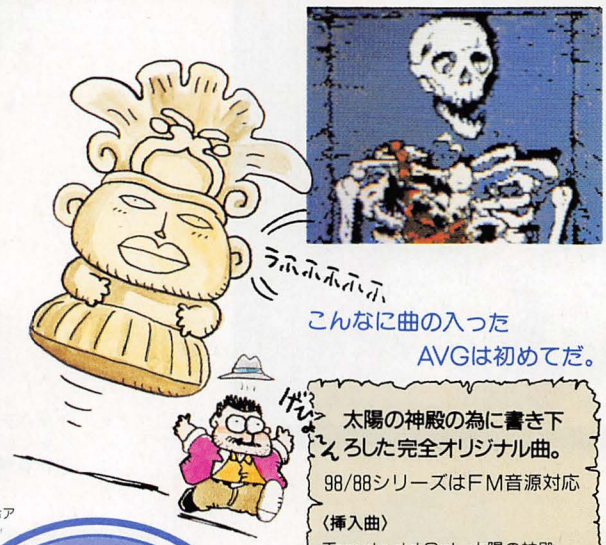
太陽の神殿

TEMPLO DEL SOL (ASTEKAII)



AVGファンのみならず、RPGファンも圧巻した「太陽の神殿」。ジョイスティックだけでプレイ出来てフルグラフィックのアイコン選択方式を採用したため操作がぐーんと簡単になったけど、その分内容がおそろしく濃くなってしまった。全国のゲームファンの皆様、ゴメンネ！





こんなに曲の入った
AVGは初めてだ。

太陽の神殿の為に書き下ろした完全オリジナル曲。
98/88シリーズはＦＭ音源対応

〈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

●フルカラーマニュアル
（遺跡ガイド付）
●カラーオリジナル
エンベロープ

11月20日発売
PC-98シリーズ
X1/X1turbo
※漢字ROMのない機種は、漢字ROMが必要です。

●好評発売中／通販（〒200円）

太陽の神殿（アステカII）

PC-8801/mkII/SR/FR/MR

2枚組　¥7,800

君の舞台はここだ！

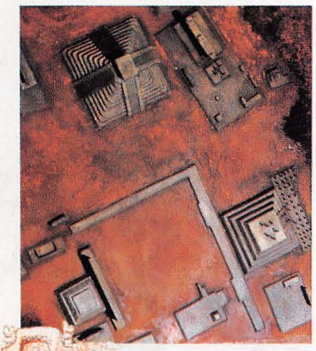
マヤ文明を中心とした主な遺跡

■は現在の都市
●はすべて遺跡

遺跡ガイド

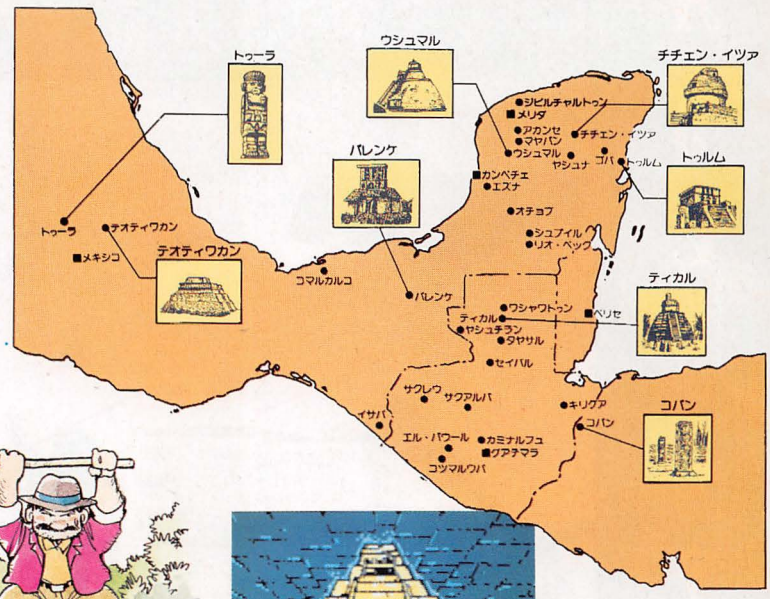
太陽の神殿

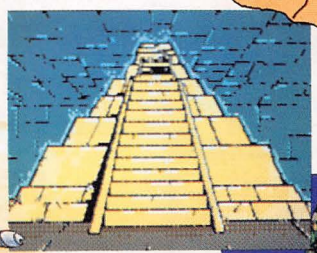
TEMPLO DEL SOL
(ASTEKA II)

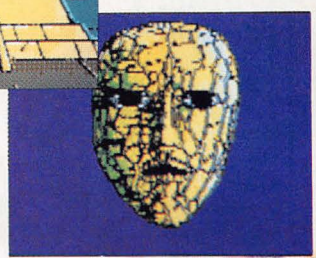


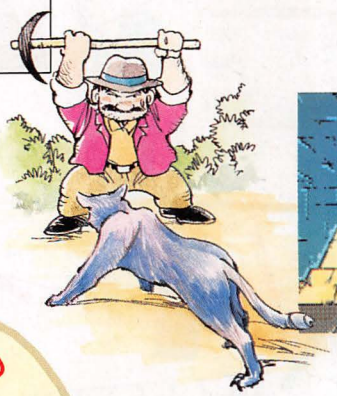
17

マニュアルには
こんな遺跡ガイ
ドがついている。



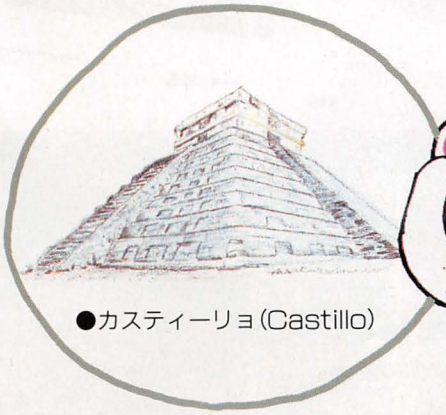






RPGファンも
アドベンチャー
嫌いも思う存分
楽しませて
やるぜ!!

RPG風味本格的AVG



●カスティーリョ(Castillo)

プログラミング：橋本昌哉
シ ナ リ オ：宮本恒之
グラフィックス：大浦孝浩
山根朝郎

Faicom
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

これらの、膨大なデータから"シナ

——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データ・プロセッシン

A
B
C
D
E
F
G
H
I

A ショップ販売物品価格表

B モンスター設定リスト

C モンスターレベル設定表

D モンスターパラメーター表

E ダンジョン部分リスト

F モンスターデータ表

G デカキャラパラメーター設定表

H 横山宏
モンスターオリジナルイラスト

I 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)

J モンスター配置データリスト

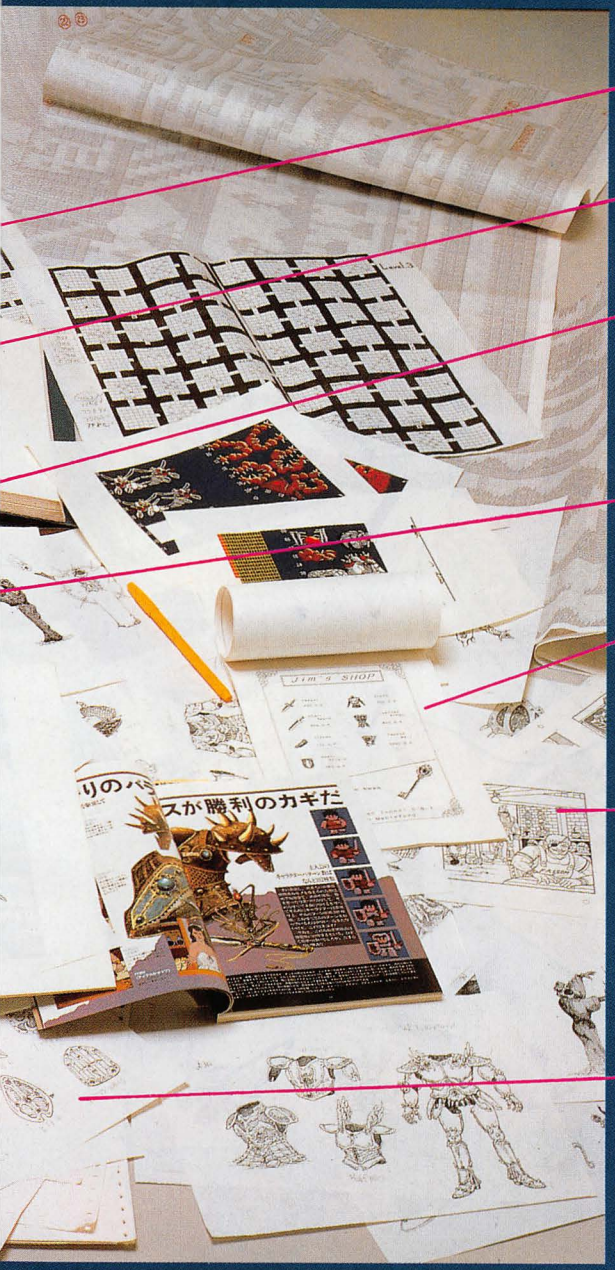
K シナリオデータ設定リスト

L パターン設定リスト

リオII"は誕生した。

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



m ダンジョンデータ設定リスト

n マニュアルショップガイド

O ショップイメージイラスト

P アイテムイラスト

ザナドゥ
XANADU™
A new type real time role-playing game by Falcom

これがシナリオIIの中味だ！

好評発売中！ ※通販(〒200円)

機　種	メディア	価　格
PC-8801/mkII専用	5'2D	¥5,800
PC-8801SR/FR/MR専用	5'2D	¥5,800
X1 C/F/turbo	5'2D	¥5,800
PC-9801F/VF	5'2DD	¥5,800
PC-9801M/VM	5'2HD	¥5,800
PC-9801U2	3.5'2DD	¥5,800
FM-7	5'2D	¥5,800
FM-77/AV	3.5'2D	¥5,800

※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Iの登録№を明記の上6,000円(送料共)を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。

▶注意

- シナリオIIはザナドゥがなければプレイできません。
- 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。

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

夢幻戦士 The Fantasm Soldier

ヴァリス

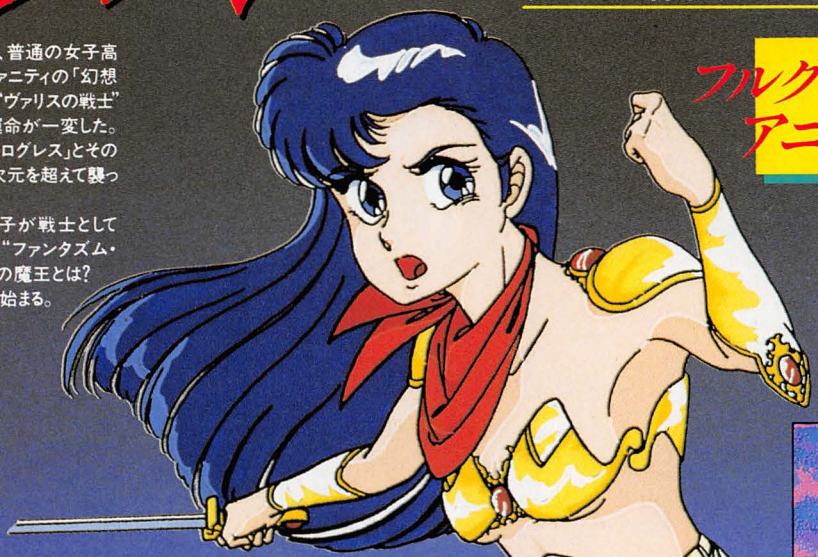
AV時代の幕開け。

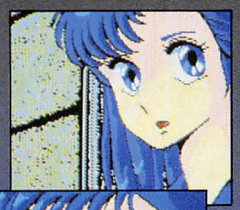
すぐれた音響(AUDIO)と映像(VISUAL)がゲームをもっとおもしろくする。
オーディオ　ビジュアル
今、日本テレネットはAV宣言。

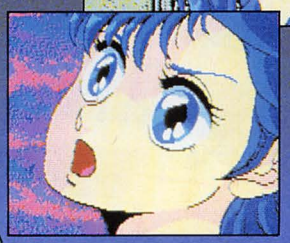
初めての体験、ニュー・ビッグ・アクション。

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のだ。
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。

フルグラフィック・アニメーション!

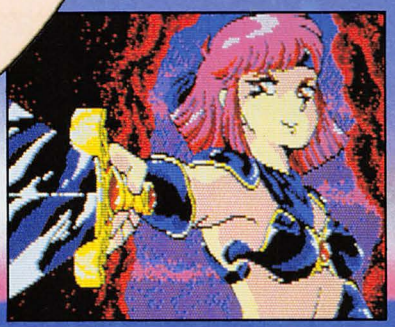






夢幻戦士ヴァリス
(主人公——優子)

ビッグ・キャラクター!



広大なマップ!

新発売!!

●PC-8801mkIISR/FR/MR/TR
●X1/X1C/X1ターボシリーズ
——¥7,800(ディスク2枚組)

● MSX メガROM ——¥6,800

●FM7/77シリーズ 12月発売予定 ——¥7,800(ディスク2枚組)
●PC-9801シリーズ 12月緊急発売

お詫び:FM7/77シリーズの発売が12月に延期になりました。もうしわけありません。
もうしばらくお待ちください。

※画面は、PC-8801mkIISR、X1仕様です。

※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。　マークのメガ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。

※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版新発売!

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。

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

プロローグ画面。まるで映画のようだ

悲しい曲と共に画面がゆっくり二重にスクロールする

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)
メガROM￥6,800

アルバトロス
TOURNAMENT GOLF
トーナメント・ゴルフ

新発売! PC-9801/E/F/M/VF/VM
FM7/77/new7/77AV
PC-6001mkII/6601/SR

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、PC-98シリーズが発売されていますが、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
■PC-9801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

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 BASICマガジン 12月号

CROSS MEDIA SOFT

余りにも壮大な音楽叙事詩!!

誰も知らなかったMUSIC R.P.G.の誕生!

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
救うには、伝説の英雄ルフィノ・レオンの
残した16個の楽器を探し出し、
幻の交響曲「スター・シンフォニー」を
ラーナ王女の前で演奏しなければならないという。
音楽家にして正義の戦士レスターの、
恐怖にいろどられた異次元の旅の第1楽章が、
今、まさに始まろうとしている……。

戦士は5人。それぞれにコマンド・エナジー、ライフ・エナジーが与えられ、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！

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。

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。

各オブジェが乱立。
複雑な並びが何を意味するか？

全篇を華麗に彩る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！

ベスト・セラー中の音楽ソフト「MUSIUM」と他で大活躍の鬼才MIRAGE(美羅亜柚)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。

Star Symphony

スター・シンフォニー

「シャドー」「スコーピオン」「サーベル・マンモス」など個性溢れる、強力な敵が登場／

サーベル・マンモス

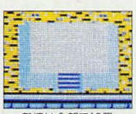
クリスタル

スコーピオン

アクア

シャドー

ゲームを解く重要なオブジェの一部

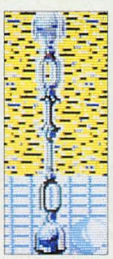


祭壇は全部で16個

MAP RADAR

色付けられた五人の戦士。自分の位置を見失うな！

モアイ像に秘められた重要なヒントとは？



16個のそれぞれ形の異る、メタル・タワー。

絶賛発売中

PC-8801シリーズ
(ディスク版) ¥7,800

FM-7/77シリーズ
(ディスク版) ¥7,800

このソフトはPC-8801mkIISR/FR/MR/TRおよびFM-77AV/L2以外にはFM音源ボードが必要です。

スター・シンフォニー テーマ曲プレゼント

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音楽のテーマ曲をプレゼント。
ゲーム・アップした方は、データディスクを後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。

「スター・シンフォニー」資料請求券 BAマガジン 86-12

CROSS MEDIA SOFT

敵艦隊を撃破!!

夕陽に向って帰港せり!

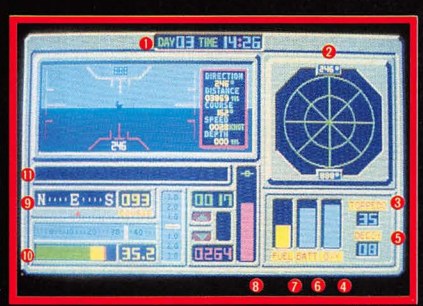
西暦2XXX年。これまでもシクロス島をめぐる領土問題でこぜり合いを繰り広げて来たアイク国とナゾナ連邦共和国は、アイク国大統領夫人が暗殺されたことを契機に、遂に本格的な局地戦に突入した。国際世論のなかで両国とも核兵器の使用はできず、通常兵器のみの戦いを余儀なくされている。圧倒的軍事力を誇るナゾナ連邦共和国に対して、アイク国が勝利を収める唯一の道は、ナゾナ連邦共和国の海軍の制圧だ。今、アイク国の誇る潜水艦イブニング・カームに重大作戦命令が下された……。

潜水モード

潜水中は、マルチ・ディスプレイ上にスペクトルアナライザが表示され、敵のエンジン音を分析して、敵艦隊の種類や距離を予想して潜水艦を操縦し攻撃、他の作戦を実施。

海図モード

マルチ・ディスプレイ上に海図が表示され、自分の潜水艦の現在位置が表示される。BGMが流れるなか目的海域まで航行。



潜望鏡モード

▶各機能と名称◀

❶マルチディスプレイ:いわゆる多情報表示CRT。ペリスコープ、スペクトルアナライザ、海図など多用途に使用。
❷ソナー:パッシブ・ソナー。音響によって、敵の方向を調べる。
❸TOP:魚雷数の表示。
❹O2:酸素量の表示。
❺DECOY:DECOY(おわを出して敵の目をくらます装置)量の表示。
❻BATT:バッテリー量の表示。
❼FUEL:燃料計の表示。
❽深度計:潜水艦の海中での深さを表示。
❾コンパス:艦首の方向。
❿タコメーター&スピードメーター:エンジンの回転数と速度計。
⓫衛星メッセージエリア:軍事衛星からの情報を表示。

潜水艦イブニング・カーム
要目(新造時を示す)

所属:アイク国第3潜水艦隊

排水量(t):2,075

吃水(m):5.46

主機:G式43型×2

速力(水上):30ノット以上

(水中):40ノット以上

航続力:21000カイリ以上

装備:艦首魚雷、その他
(軍事機密のため正確な数字は発表されていない)

★ **敵主力艦隊を撃破せよ!**
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/戦闘シミュレーション・ゲーム。 ★

音と映像による
本格的潜水艦シミュレーション

HORIZON

夕なぎのホライゾン

各¥6,800

★ **何んだこの音は!**
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。 ★

絶賛発売中! PC-8801/mkII/SR/FR/MR/TR(ディスク版) 11月末発売予定 FM-7/77シリーズ(ディスク版)

(このソフトは一部機種にFM音源ボードと漢字ロムが必要です。)

● 販売 日本エイ・ブイ・シー株式会社

● 発売 ビクター音楽産業株式会社

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

開発の都合により発売が遅れることがありますのでご了承下さい。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

「夕なぎのホライゾン」資料請求券 BAマガジン 8G-12

PONYCA

安心して選べるポニカのソフト

強敵ぞろい!

パソコン

何と16ビットのパソコン将棋に匹敵する強さ

名人登場!

谷川浩司の将棋指南

ROM CARTRIDGE MSX

R49X5104 ￥4,900
(8KB以上のRAMで作動します)
コンピュータデザイン/システムソフト

このソフトは居飛車党の矢倉という本格的な将棋を得意としています。8ビットのコンピュータ将棋の中では最強なのはもちろんのこと、16ビット用に発売されている将棋と対局しても遜色ありません。10回対局した結果は、将棋指南「6勝」vs 16ビット用パソコン将棋(レベル2)「4勝」です。攻めが主体の棋風であるこの将棋指南と対局するとあなたは知らず知らず長考してしまうでしょう。

■この写真は開発中の画面です。

12月5日発売

シューティング+カンフー・アクション!

アルファロイド

αROID

ROM CARTRIDGE MSX

R49X5103 ￥4,900
(8KB以上のRAMで作動します)
コンピュータデザイン/MIKI & FUJIWARA

人類5番目の移住先であるバルゴス星系の8つの惑星で、コンピュータが反乱を始めた!これを知った人類は、その反乱を鎮めるため、最新型搭乗式人間型戦闘機"αROID"をバルゴス星系に投入した。飛来するロボットはハンドキャノンで撃破だ!地下の大型ロボットを格闘戦で倒すと、パワーアップできる。8つの惑星の敵をやっつけて、狂ったコンピュータを破壊せよ!

プロ・ファイターを熱くする強敵出現！

ファミコン

11/28発売

人工知能がキミのレベルに合せて攻撃してくる！

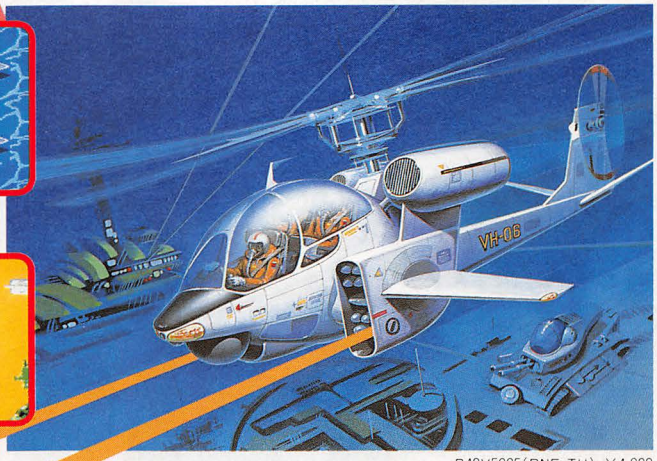
ZANAC ザナック

ディスク

AI(人工知脳)機能搭載によりプレイヤーのレベルによって敵の攻撃パターンが変化します。また使用できる武器は通常のミサイルの他に、特殊弾として8つパターンを選択し、さらにそれぞれがパワーアップしていきます。シューティングゲームファイナルバージョン「ZANAC」の登場です。MSX用も発売中。

L29 V 5906(PNF-ZAN) ¥2,900

12/5発売



あなたは最新鋭攻撃ヘリコプター"タイガーヘリ"に乗り込み、単身敵地を攻撃しなければならない。武器は2つ。戦車をも一撃で破壊するミサイル、及び、投下すればタイガーヘリのまわりの敵や敵弾を一掃できるボンバーだ。小型ヘリの支援もうけて、タイガーヘリ、只今発進!!

R49V5905(PNF-TH) ¥4,900

アーケードゲームから進撃してきた
すごいヤツ！

タイガーヘリ

TIGER-HELI

カセット

●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 TEL03-221-3161

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3-3-5 TEL03-221-3281

札幌支店TEL011-511-5151 東京支店TEL 03-221-3281 大阪支店TEL 06-541-1971 福岡支店TEL092-751-9631
仙台支店TEL022-261-1741 名古屋支店TEL052-322-4001 広島支店TEL082-243-2915 ニッハンポニーTEL 03-667-3741

充実した内容と良心的価格がポニー方の顔です。

ガーディック

ウルフィー

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
ラビリング シューティング!!

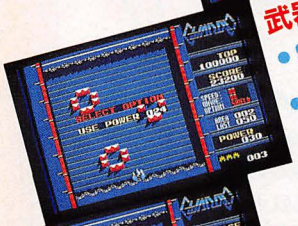
マニアだからわかる本物のおもしろさ!!

敵基地に突入!

武器を選ぶ

- SPEED
- WAVE
- OPTION

自機のスピードを7段階に調整
自機の弾の大きさを3段階設定
オプション兵器6種



通常戦闘

ランダーを見つけろ!

迷宮 母艦をさがせ!!

母艦撃破!!

近日発売

GOLVELLIUS

- 1メガロムカートリッジ
- 特製カートリッジケースを開けると
- パッケージの何かが……?

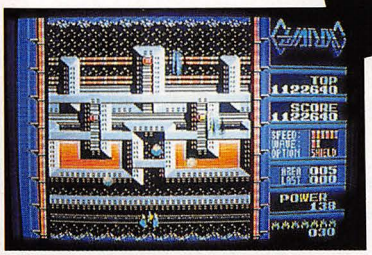
MSXのRPG

☆ガーディックイラストコンクール

ガーディックの文字が入っていれば、表現方法、色の有無は自由です。
官製ハガキに住所、氏名、年齢、電話番号ごらんの雑誌名をおかきの上、お送り下さい。
応募者全員にステッカーセットをプレゼント。
優秀作品は、3月号誌上にて発表、掲載します。

■ガーディックサウンドカセットサービス■

デモ用に開発したシンセサイザーアレンジのサウンドテープを希望者におわけします。
(送料共1000円)
●通信販売を御利用いただく場合は、料金と商品名、住所、氏名、年齢、職業、電話番号を明記の上、現金書留又は、低額小為替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。



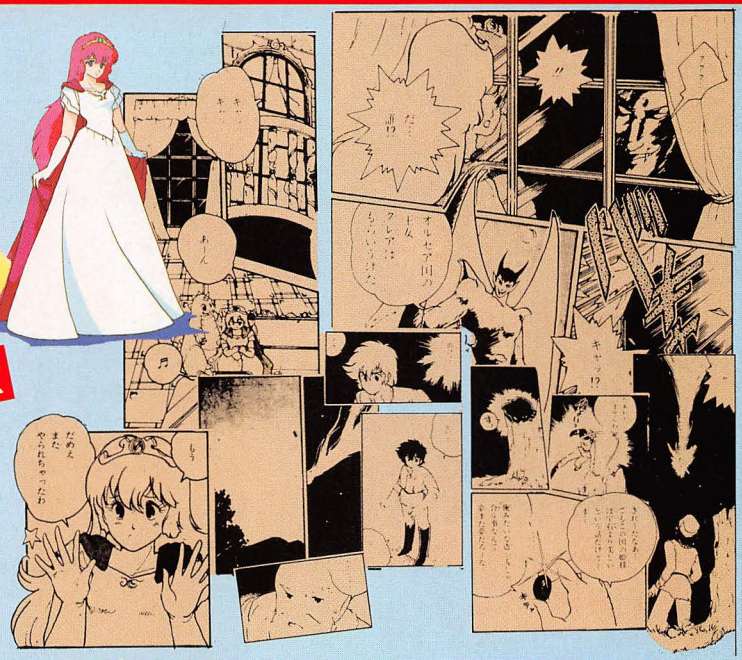
最終要塞に突入

MSX ROM版 16K以上
¥4,900

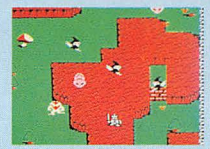
COMPILE
〒732 広島市南区大須賀町17-5
シャンポール広交1005
TEL (082)263-6006 FAX (082)263-6049

遂に発売！MSX版。

TM



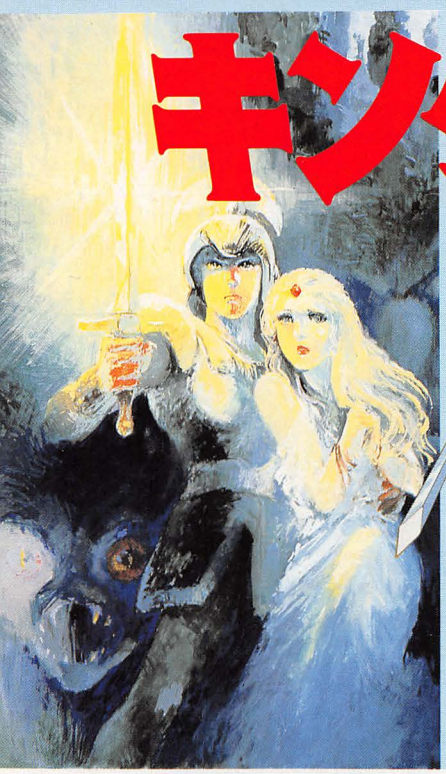
キングスナイト MSX



驚異的！
4ドットのスムーズなスクロール
なんと 1メガROM
4騎士のフォーメーションRPG！
定価5,900円
ROM版(RAM16K以上)

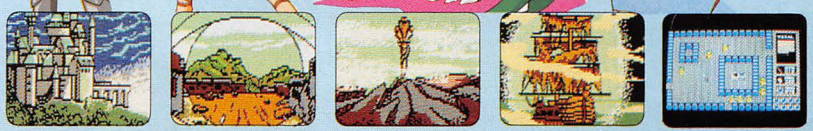
MSXマークは、アスキーの商標です。

そしてさらにRPG（ロールプレイングゲーム）は進化する。



キングスナイト Special

開発順調！
PC8801mkII SR/TR/FR/MR(5'2D)
FM77AV(3.5'2D)
X1シリーズ(5'2D,TAPE)



君の目の前にあらわれる４つのステージ。それぞれのステージから4人の勇士――レイジャック、カリバ、バルーザ、トビー――が登場し、最終ステージへとむかう。各勇士が戦闘をくりひろげるステージ１～４に隠されている12の地下迷宮と12の伝説……。そして最終ステージで４勇士は、フォーメーションを組み竜王に戦いを挑む。ここは、竜王の居城／地上部分は、スムーズスクロール。敵モンスターは50種類以上。220以上の画面数。至上のRPG「キングス・ナイトスペシャル」がいま、その全貌を明らかにする！

ゲーム内容に関する御質問は、往復ハガキにてお問い合わせください。
ユーザー・サポート TEL.03-545-3519
(月～金AM9:30～12:00 PM1:00～6:00)
※通信販売ご希望の方は、機種名、住所、氏名、電話番号を名記の上、現金書留でスクウェアまでお申し込み下さい。

SST

SQUARE
スクウェア

〒104 中央区銀座３丁目11-13
TEL.03-545-3519

週間 新作テレフォンサービス0878-37-0059 耳よりな情報いっぱい。すぐダイヤルしよう。

むかし、人の世と悪霊界をさえぎる、九つの玉があった……。

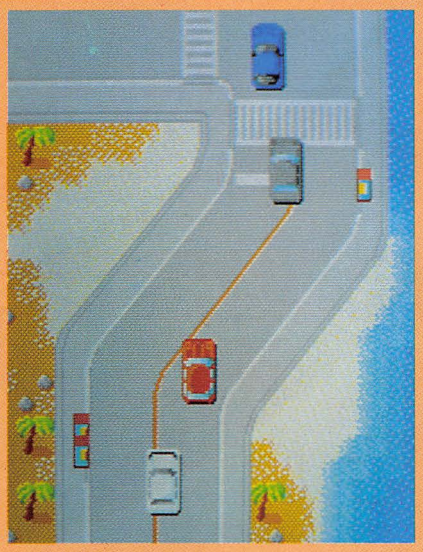
九玉伝。古くは日本古事に記されてあったという謎の伝説。それによると、九つの玉が人の世と悪霊界をさえぎっているという。ところが、この九つの玉の封印が悪霊界の王によって破られてしまった！伝説のとおり妖怪や魔物が人の世に徘徊し始めた。これを知った小坊主の「ちんねん」と「そんねん」は、九玉の封印を元どおりにするため敢然と立ち上がった。アクション・ロールプレイング驚異の2人同時プレイを実現。1,000画面以上の広大なマップと約50種類の妖怪、そして数々の仕掛、高速スクロール、マルチウィンドウ等々、アクションRPGならではの魅力あふれる画期的ニューゲームの登場です。

九玉伝
KU GYOKU DEN

発売開始！	FM77AV 3.5"2D 2枚組	7,800円
11月下旬発売予定！	PC-8801mkⅡSR/FR/MR 5"2D 2枚組	7,800円
12月上旬発売予定！	XI/XIターボシリーズ5"2D 2枚組	7,800円
	PC-9801シリーズ 5"2DD, 3.5"2DD	7,800円

BOLT ON
ボルトオン

近日発売予定！	FM77AV 3.5"2D	6,800円
12月初旬発売予定！	PC-8801mkⅡSR/FR/MR 5"2D	6,800円
12月中旬発売予定！	XI/XIターボシリーズ5"2D	6,800円



レースの前に、まず予算に合わせてパーツを購入。一般車のボディ48種をもとにエンジン・タイヤ等色々なパーツをセレクトし、オリジナル・チューンド・カーを作る。組み合わせは約1,300種にのぼる。チューンの判断を誤れば、大きなハンデを背負うことになる。マシンが決まったら、いよいよレースだ。コースは公道を使うので、一般車に危害を与えてはいけない。パトカーがかくれているかもしれない。コースを間違えずに走破して、4位以内に入賞すれば賞金がもらえ、さらに3位以内だったら、次の排気量のクラスに進むことができる！賞金によって車を更にチューン・アップしよう。君は3000ccクラスまでを制覇できるか?!
今までになかったまったく新しいロールプレイング・カーレース、遂に発売！

レースはパーツの選択から始まる。

バトル・タンクをプログラムせよ！

コムサイト
COMSICHI

フルカラー3Dソリッドのリアルなグラフィックス!! 強力な思考プログラムが組み込まれた、敵のバトル・タンクが襲いかかる。キミは自分のバトル・タンクにあらかじめプログラミングによって指令を与えなくてはならない。前進せよ！敵をサーチせよ！残りエネルギーはどうか？状況を分析・判断させ次の動作を決定する。勝敗はすべてキミのプログラミングにかかっているのだ！画面上でリアルタイムにオートマチックで展開される、手に汗握るバトル・タンクの戦闘シーン！対戦中、自分のバトル・タンクを操作することはできないが、もし負けても、プログラムを組み替えて何度でもチャレンジだっ！
（みなさんからのプログラムによってバトルリーグ戦開催を予定。）

12月初旬発売予定！	PC-8801mkⅡSR/FR/MR 5"2D 2枚組	6,800円
	XI/XIターボシリーズ 5"2D 2枚組	6,800円

8～1ドットまで変化するスクロールアクション。襲いかかる強力な敵を倒して各面の最終ステージへ到達すると、ゲームはいつしかシンキング・ゲームに！ ここで画面はさらに左右へもスクロールする。シンキング・シーンをクリアしなければ、次のステージには行くことができない。難関突破に全力を傾けろ！ SF気分たっぷりのグラフィックが、一層興奮を盛り上げてキミを異次元にいざなう。隠されたアイテムを装着して、最終ステージに挑戦だっ！

開発中！ MSX ROM5,800円予価（16K以上のRAMが必要です）

XYZER
ヴィクシーザ

今までのテクだけでは……

●お近くの有名ショップでお求め下さい。ショップにない時は、当社宛現金書留にて品名、機種名、住所、氏名、記入の上お送り下さい。送料はサービス致します。

株式会社テクノソフト
〒875 佐世保市福石町4-14 ☎0956-33-5555

11月下旬発売！
PC8801シリーズ
X1シリーズ
定価7,800円
FM7/77/AV, MSX移植中！
神が微笑むとき、戦いが始まる。
獣神ローガス
激動の指、冷静な頭脳、高鳴る胸。
毎秒18コマ、2000画面、
8方向スクロールでおくる
オールアニメ ロールプレイング アクション
主題性！ 集大成！ したいぜ！
RH
RANDOM HOUSE
ソフトウェア開発
株式会社ランダムハウス
埼玉県坂戸市末広町3-11
(営業所)TEL03-483-8666

SF·Hard·Action·R·P·G

未来

宇宙世紀Seven-two-O、
地球における人類の生命は絶たれ、
宇宙への移住を余儀なくされていた。
次の移住予定地として、RE-NBOW星雲に、
その運命が託されたが、
RE-NBOW星雲は、全く異なった環境の6つの惑星と、
それを統治する1つの惡星よりなりたっており、
完全に我々を敵視している。
時の流れとともに疾走した謎のソルジャー、
彼が5つのきらめきをもつアーマードスーツを発見した時、
その運命は変った。　未来へ

★全国一斉発売！
（予約受付中！）

●PC-8801 mkII FM音源ボード対応	近日発売！
●PC-8801mkIISR/FR/MR	新発売！
●X1/turbo/F/G	新発売！
●PC-9801F/VF/VM/U/UV	近日発売！
●MZ-2500	近日発売！
5 2D・FD版2枚組	¥7,800

Special Points

1. SFタッチのオリジナルストーリー／そして広大な宇宙空間のマップの広さに感動？
2. アニメーション効果バッチリのグラフィックスとゲームを盛り上げるSFサウンドは超迫力もの。
3. 敵キャラの豊富さは、あたりまえ！各キャラに特徴があり単独・編隊行動そして、大・中・小のキャラクター、またまた隠れキャラも登場する。
4. 戦闘モードでは、数々の武器そして必殺のアーマードスーツ。しかし、パワーアップは、タダじゃない。頑張れ…。
5. ゲーム感覚はあくまでハードアクション、そして、本当はロールプレイング。画面もカッコイイ、マルチウィンドウ方式。
6. 高速スクロール

1986' OCTOBER

話題騒然！空前絶後のスケールで新作「未来」遂に発売。

ザインソフトの超力作「未来」が、遂に新発売。待望の本格ロールプレイングにSFハードアクションの迫力をドッキング。この秋、新たなるRPG伝説が誕生する…。

※通信販売ご希望の方は、商品名、機種名・住所・氏名・電話番号を明記の上、現金書留にてお申し込み下さい。（送料無料）
●プログラマー大募集（デザイナー、シナリオライターも募集中！）
●Z80・6809のわかる人どしどしご連絡ください。
●当社パッケージソフトのアンケートハガキ返送のユーザには会員登録を行ってサポートしています。
●もれなくステッカーをプレゼント！また毎月抽選で当社オリジナルトレーナープレゼント(5名様)

BASICマガジン
12月号

SEIN SOFT INC.
株式会社ザイン・ソフト
〒676 兵庫県高砂市米田町米田1162-1
TEL(0794)31-7453

摩訶迦羅

希望の光、明姫が魔物に連れ去られたため、
世はまさに暗黒の雲に覆われようとしている。
のさばりはびこる魔物たちを打ち倒し、
一刻も早く救出しなければならない。
時は中世。舞台は戦国時代の日本をふりだしに
謎の東洋世界へと時空をこえて駆けめぐる。
魔訶不思議、東洋の神秘に満ちた『摩訶迦羅』！

- マジカルズゥがおくる異色の超大型アクションロールプレイングゲーム第2弾。
- 驚異的な広さをほこるスクロール型＋3D迷路のマップ。
- 迫力あるリアルタイム戦闘を実現。
- 東洋の神秘世界を創り出すグラフィックス。

マカカーラ絶賛発売中!!

5インチ 2D 2枚組
定価 各7,900円
PC-8801 SR/FR/MR/TR 専用
PC-8801/mkII専用
X1/C/F/G
turboシリーズ12月上旬発売

MagicalZoo

マジカルズゥ　ストラットフォード・コンピューターセンター株式会社 ホビー事業部　〒336 埼玉県浦和市南浦和2-36-15 ☎0488(85)5222(代表)

●通信販売をご利用なさる場合は、プログラム名・機種・住所・氏名・生年月日・職業・電話番号を明記の上、右の購入申込み券を同封して、現金書留で上記ストラットフォード・コンピューターセンター株式会社通信販売BM12係までご注文ください。郵送料は不要です。●当社ソフトウェア総合カタログをご希望の方は、住所・氏名・生年月日・ご使用機種・職業・電話番号を明記の上、右の資料請求券と70円切手2枚分を同封して、上記ストラットフォード・コンピューターセンター株式会社カタログBM12係までご請求ください。

購入申込み券 マカカーラ BM ⑫

資料請求券 マカカーラ BM ⑫

スタッフ募集中！ ●開発部/システムエンジニア、プログラマー ●営業部/営業スタッフ、商品管理スタッフ ●企画部/グラフィックデザイナー、編集スタッフ(詳細は電話でお問合せ下さい)

SEGA®

アレックス キッドの ミラクルワールド

超ウルトラアドベンチャーゲーム!!

拳法の修業を終えたラダクシャンの王サンダーの子アレクは、旅人から1枚の地図と太陽の石のメダルを渡された。得意のパンチとジャンプで進路をつくり、コインを集め、パワーアップグッズを買い、敵ボスのじゃんけん大王がいる城へと向かう。ストーリーを追いながら、じゃんけん勝負あり、謎解きありの大冒険。君はラダクシャンに平和を取りもどせるだろうか。

新発売

1人用
¥5,000

G-1306

"走るカンペン"
プレゼント実施中!!

毎週1,000名、計10,000名にアレックス キッドの"走るカンペン"が当たるよ！くわしくは、「アレックス キッドのミラクルワールド」に入っている説明書を読んでネ。

いよいよおもしろくなるメガソフト!

"ゴールド カートリッジ 1M(メガ)"

戦場を突破して 敵の本拠地を破壊せよ!!

あしゅら 阿修羅

戦場の勇士"阿修羅"とその相棒である"毘沙門"は、敵の捕虜となっている味方兵士を救出するために敵地へと向かう。深いジャングルや沼地、山岳地帯で激しい戦いがくりひろげられる。豪快戦闘シューティングゲーム。

新発売

1人～2人用 ¥5,000

G-1307

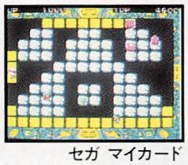
"ゴールド カートリッジ1M(メガ)""セガ マイカード マークIII"はセガ マークIII専用ゲームソフトです。

ひそかなブームがおこっている!

ピットポット

宝ものに出あうか！ドラゴンにやられるか！

(1人～2人用) ¥4,300 C-507



セガ マイカード マークIII

セガ マークIII ¥15,000

ZILLION

超高速光線銃ジリオン

ファイターセット ¥7,800

SF映画やアニメのヒーローに憧れている君たちの夢をかなえる画期的な光線銃、その名も"ジリオン"。大ブームのサバイバルゲームが簡単に、しかも安全に体験できる！君はジリオン戦士になれるか。

株式会社 セガ・エンタープライゼス

お問い合わせは
〒144 東京都大田区羽田1-2-12 電話03(743)7435 TOY事業部

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。

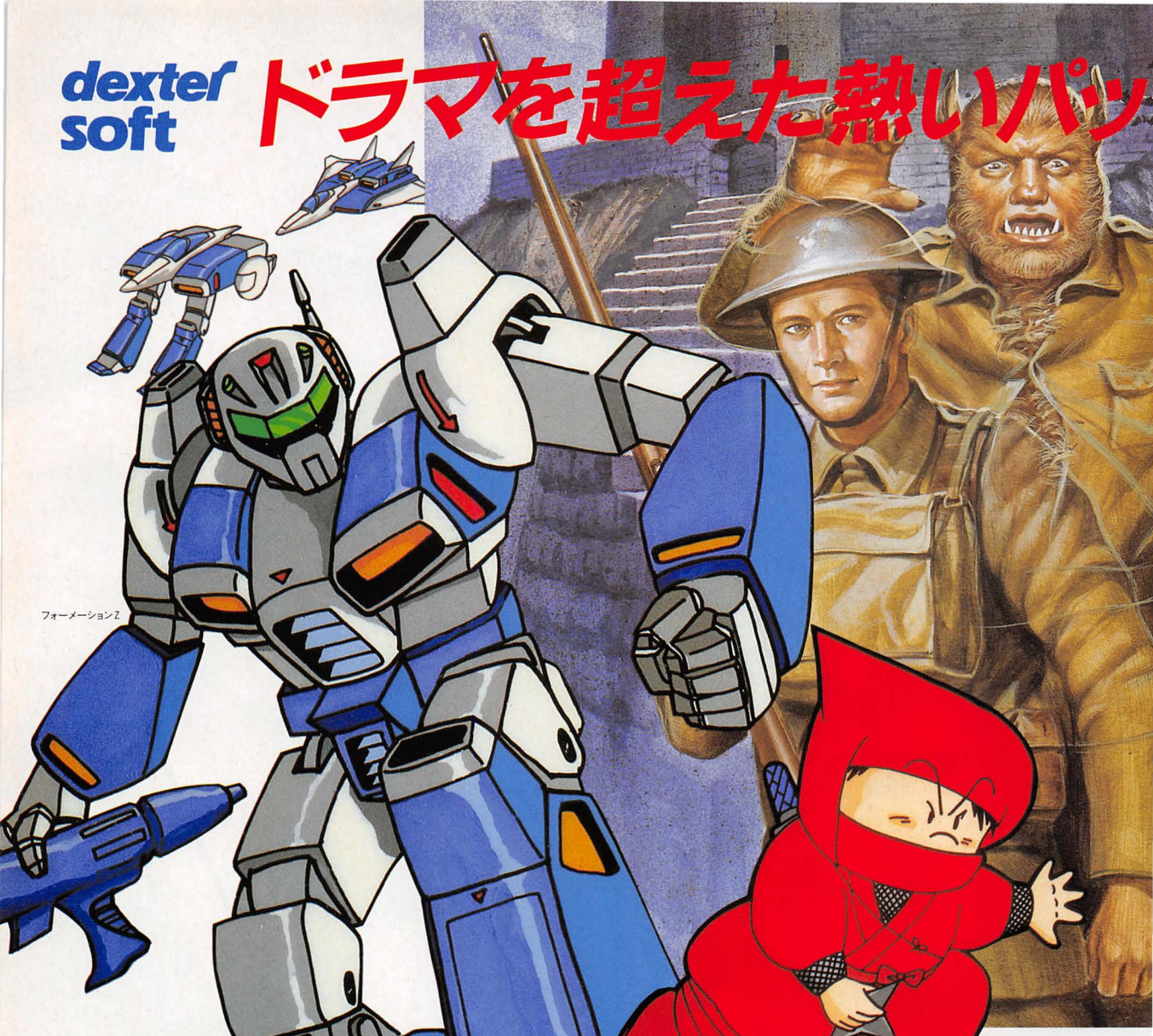
ストレンジ・ループ

MSX (ROM版) 16KB ND-06MR ¥5,700

MSXは、アスキーの商標です。

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/mk II /SR/FR/MR●FM-7/NEW7/77
★FD版各¥6,800●X-1/C/F/Turbo(5"FD)●PC-8801/mk II /SR/FR/MR(5"FD)●FM-7/NEW7/77(5"FD)●FM-7/NEW7/77/77AV(3.5"FD)

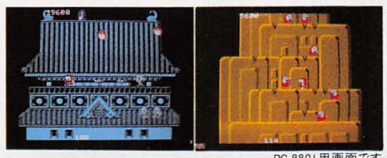
©1985 LICENSED BY JALECO CO., LTD.

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

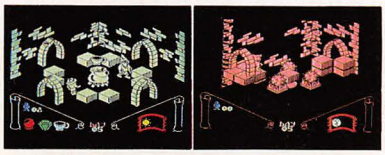
事実は噂以上だった。驚異の3D立体構成怪奇ロマン、
「ナイト・ロアー」&「ナイトシェード」が織りなす
アクションアドベンチャーの世界。
アクションそしてスピード感に胸躍る「忍者くん」、
「フォーメーションZ」、「ピピ」。
デクスタソフトは
ドラマを超えた熱さに満ちている。
キャパを超える面白さにコンピュータは
オーバーヒートの警告を出している。

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?

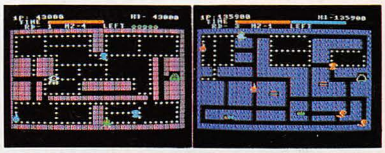
地獄の使者たちが乗っ取ったナイトシェードの町を救え。300もの建物がひしめく町のどこに奴らはいるのだ。そして倒すための武器は一体どこにあるのか。無気味な町の中へ侵入した君は、一人で耐えられるか。大地が裂け、地獄の使者たちが地底へ堕ちてゆく感動のラストシーンを見ることは可能だろうか？立体アクション・3Dロールプレイング・アドベンチャー＋チェンジビュー※ボタンで真に迫る緊迫感！

★ 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、ブレッドなどを獲得すれば5秒間はパワーアップ！その間にガラガラ蛇をやっつけろ。リズミカルなBGMに乗って、おしゃれでかわいい〝PiPi〟がお尻をフリフリ、ユーモラスに走り回ります。



★ MSX ROM版￥4,800(16KB) MSXI、IIどちらにも対応します。
©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、アスキーの商標です。

JALECO®

新たなる挑戦
あら　テーマ

JX-13　エイリアン エイト

ALIEN 8

MSX ROMパック

眠れる宇宙飛行士達を救え!!

宇宙船バームが惑星ネイラに向けて旅立った。人工冬眠システムによって、全ての宇宙飛行士達は眠ったまま目的地に送られた。が、何者かの手により人工冬眠システムのパーツが取り去られてしまった。惑星ネイラを目前にして、未だ目覚めぬ宇宙飛行士達…このままでは惑星ネイラに激突する運命がまっている。
ALIEN8は眠れる宇宙飛行士達の面倒を見るロボットだ。君はこの高性能ロボットALIEN8となって取り去られた人工冬眠システムのパーツを探し出し、宇宙飛行士達の危機を救え!!

正義の銃弾が今、悪を打ち砕く!!

ガンフライト

GUNFRIGHT

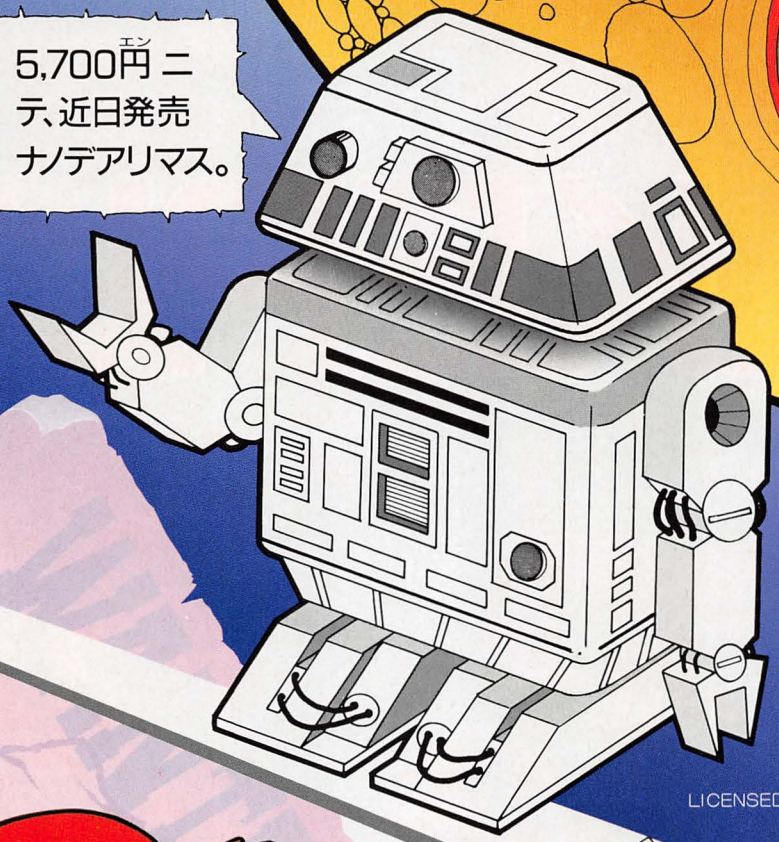
MSX ROMパック　JX-12　¥5,700

平和だったアゴイの町に無法者がまぎれこみ悪事を重ねていた。町を守るシェリフのボビーは、奴らを倒すため立ち上がった！果してアゴイの町は？ボビーの運命は!?

©1986 JALECO LTD.

を君(きみ)におくる!!

5,700円(エン)ニテ、近日発売ナノデアリマス。



LICENSED BY ULTIMATE PLAY THE GAME

忍者じゃじゃ丸、只今参上!!

忍者じゃじゃ丸くん

MSX ROMパック JX-11 ¥5,700

さくら姫が妖怪たちにさらわれた!!だが兄の忍者くんはいない。そこで弟のじゃじゃ丸くんが登場!はたしてじゃじゃ丸くんは妖怪たちを倒し、さくら姫を助け出すことができるか?!

世界のハイウェイを制覇!

City CONNECTION

MSX ROMパック JX-10 ¥5,700

世界のハイウェイを制覇!美しい背景を舞台にスピード狂少女クラリスが世界のパトカー相手にまきおこすハチャメチャパニックカーチェイス!シティコネクションの競い方は2通り。スコアか走行距離かどちらで勝負するかはプレイヤーの君しだい♡

MSXはアスキーの商標です。

頭を科学する
JALECO® 株式会社ジャレコ

(本　社) 東京都世田谷区上用賀5-24-9　〒158
TEL.03-420-2271(代表)
(大　阪) 大阪市東区横堀1-35 横堀クリスビル1F 〒541
TEL.06-203-0081

TAKERU
brother
TAKERU

パソコンソフト自販機

ソフトベンダー武尊

知らなきゃ損！

タケルソフト5本でソフトもう1本プレゼント!!

大ニュース！今、タケルソフトを5本買って、パッケージ内のクーポン券を送ると、なんと！君の好きなソフトが一本もらえちゃうんだ。こんなチャンス見逃がす手はないネ。また、ユーザーズクラブ「TAKERU」では、会員を大募集中！「TAKERU」なら、君のパソコンライフは120%楽しくなること間違いなしだ。

●TAKERUキャンペーン・ワッショイプレゼント！

マルチ思考のパソコン少年には、マルチグッズがよく似合う！

- ●期　間：昭和61年10月1日～11月20日
- ●対　象：ソフトベンダー武尊にてソフトを購入された方。
- ●応募方法：アンケートハガキに回答の上、"TAKERU"希望と明記して返送して下さい。

●TAKERU賞

●A賞

●B賞

●C賞

で会おう!

●賞品

TAKERU賞	マルチバインダー　10名様	C賞	ポケラ　200名様
A　賞	ラバーメイク　20名様	D賞	TAKERUオリジナルグッズ　100名様
B　賞	リーダース・クロック　50名様		

※抽選は10日ごとに行なわれます。なお、当選者の発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。

●絶対オトク！これがおすすめソフトだ！

★**未来**（サインソフト）PC-88　TAKERU価格¥6,300
人類が遠い未来に遭遇するであろう宿命がここにある――。

★**ALPHA**（スクウェア）FM-71X1　TAKERU価格¥4,400
美少女クリスが大活躍する本格的SFアドベンチャー!!

★**メイドゥム**（日本コンピュータシステム）PC-88　TAKERU価格 ¥5,100
幻のピラミッド伝説の謎を解き明かすのは君だ！

★**エリカ**（ジャスト）PC-88　TAKERU価格 ¥5,700
記憶を失った君と謎の美少女。話題のアダルトA.V.G.！

★**メルヘンベールII**（システムサコム）PC-88　TAKERU価格¥5,900
思わぬ運命にまき込まれた王子の旅も遂にクライマックス。

★**スーパーピットフォール**（PONYCA）PC-88/X1/FM-7　TAKERU価格¥4,300
危険を飛び越え、罠をくぐりぬけ、財宝を探し出せ！

●こいつは見逃せない！TAKERUオリジナルソフト！

フォール・フェル（タケルソフト）

市販価格￥5,000　TAKERU価格￥2,500
ゲーム画面は全部で100面！君の決断力と判断力がここで試される。モンスターの追跡から逃れられるか?!

- ●対応機種：MSX/MSX2
- ●指定メディア：ROM（RAM容量16K以上）

へらくれす（KGDソフト）

市販価格￥5,600　TAKERU価格￥4,200
謎の宮殿の奥へ進み、美少女を射止めよ！メイズとパズルとアクションが絶妙ミックスの大人気ゲーム。

- ●対応機種：PC-8801/mkII/mkIISR/mkIIMR　FM-7/NEW7
- ●指定メディア：5FD

ここに来れば〈武尊〉に会える！

●北海道
札　幌　そうご電器 YES 5F　(011)214-2850
　　札幌東急ストア豊平店　(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)32-0001
●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
●茨城県
茨　城　川又書店　(0292)31-0102
●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)45-1861
●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
　　コム本店　(03)251-1523
新　宿　ヨドバシカメラ西口本店 5F　(03)346-1010
　　コムロード1F、4F　(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
武蔵野　ラオックス吉祥寺店 2F　(0422)21-3471
多　摩　野島電気商会 多摩センター店　(0423)75-3121
小金井　サンバード長崎屋 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
町　田　東急ハンズ B1F　(0427)28-2603
　　野島電気商会町田店　(0427)28-1012
●神奈川県
横　浜　ソフトクリエイト横浜店　(045)314-4777
　　トヨムラ横浜店　(045)641-7741
　　ダイエー戸塚店 3F　(045)881-1261
　　ダイオーあざみ野店　(045)901-1901
　　ダイオー鴨居店 2F　(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 B1F　(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
　　株式会社遠兵　(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)73-3991
●愛知県
名古屋　栄電社テクノ名古屋　(052)581-1241
　　生活創庫アビタ名駅店 4F　(052)451-1511
　　パコ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
　　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
豊　橋　栄電社テクノ豊橋　(0532)52-1231
　　中部ファミリーセンター 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
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
梅　田　二宮無線パソコンランド駅前第4ビル店　(06)341-2031
●岡山県
岡　山　岡山VIVRE21　(0862)32-8881
●広島県
広　島　松本無線パーツ　(082)243-4451
　　光和建設コーワテレコムセンター　(0829)22-6677
●香川県
高　松　sound check MOVE　(0878)61-6171
●福岡県
北九州　ベスト電器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

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

ブラザー工業株式会社
〒467 名古屋市瑞穂区堀田通9-35

●営業所　名古屋 ☎(052)263-5895
東　京 ☎(03)274-6916
大　阪 ☎(06)252-4234

※コンピューターソフトウェアは著作物です。著作権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。

資料請求券
BMI2月号

namcot

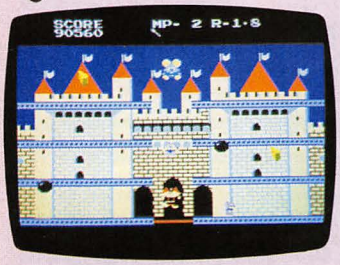
11月27日
新発売!!

MAPPY-LAND

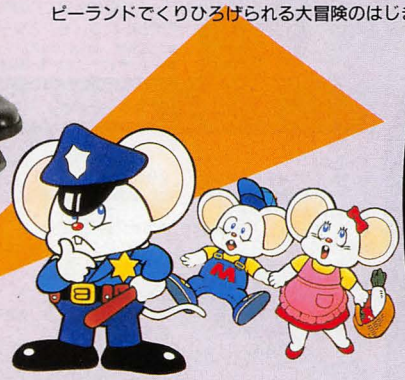
マッピー ランド

¥3,900
〈ハードケース入〉

愛する家族のために
急げ、マッピー!!



おなじみマッピーのコミカルアドベンチャー。
汽車、海賊船、教会、城など数々のカラフルワールドの中で、マッピー、ニャームコの追いかけっこ。マッピーランドでくりひろげられる大冒険のはじまり。



このプレゼントはスーパーだぜ!!

スーパーキャンペーン実施中!

応募期間:61年11月30日まで

スーパーゼビウスのハードケース内のアンケートハガキをお送りください。

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

ナムコット情報局
東京 ☎03-750-7700
横浜 ☎045-541-0000
高松 ☎0878-31-7651

2001年の大人たちへ。

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 ●スーパーゼビウス

※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

SACOM
私たちは子供だましではないゲームを創りたい。
SYSTEM SACOM
HOSODA BLG. 22-8 RYOGOKU 3-CHOME SUMIDA-KU TOKYO 130 JAPAN
TEL 03-635-5145 FAX 03-635-5148

新世界。

そして、コンピュータが語り始めた。

Märchen Veil I II

Märchen Veil I II

	5'2D	5'2DD	5'2HD	8'2D	3.5'2DD
PC8801シリーズ		●	●	●	●
PC8801/PC8801mkII	●				
PC8801mkIISR/FR/MR	●				
MZ-2500					●
X-1シリーズ	●				
FM-7・77シリーズ	●				●

■発売日については、店頭のポスターをご覧下さい。

SACOM AMUSEMENT CLUB(SAC)

SACは、システムサコムを応援したいという方なら、どなたでも入会できます。入会金・会費はまったく必要ありません。入会希望の方は、住所(〒)・氏名・電話番号・年齢・性別・パソコンがあれば機種名を明記の上、ハガキまたは封書で、システムサコム内「SAC事務局」までお申し込み下さい。なお、電話によるお申し込みは受けつけておりませんので、ご了承下さい。

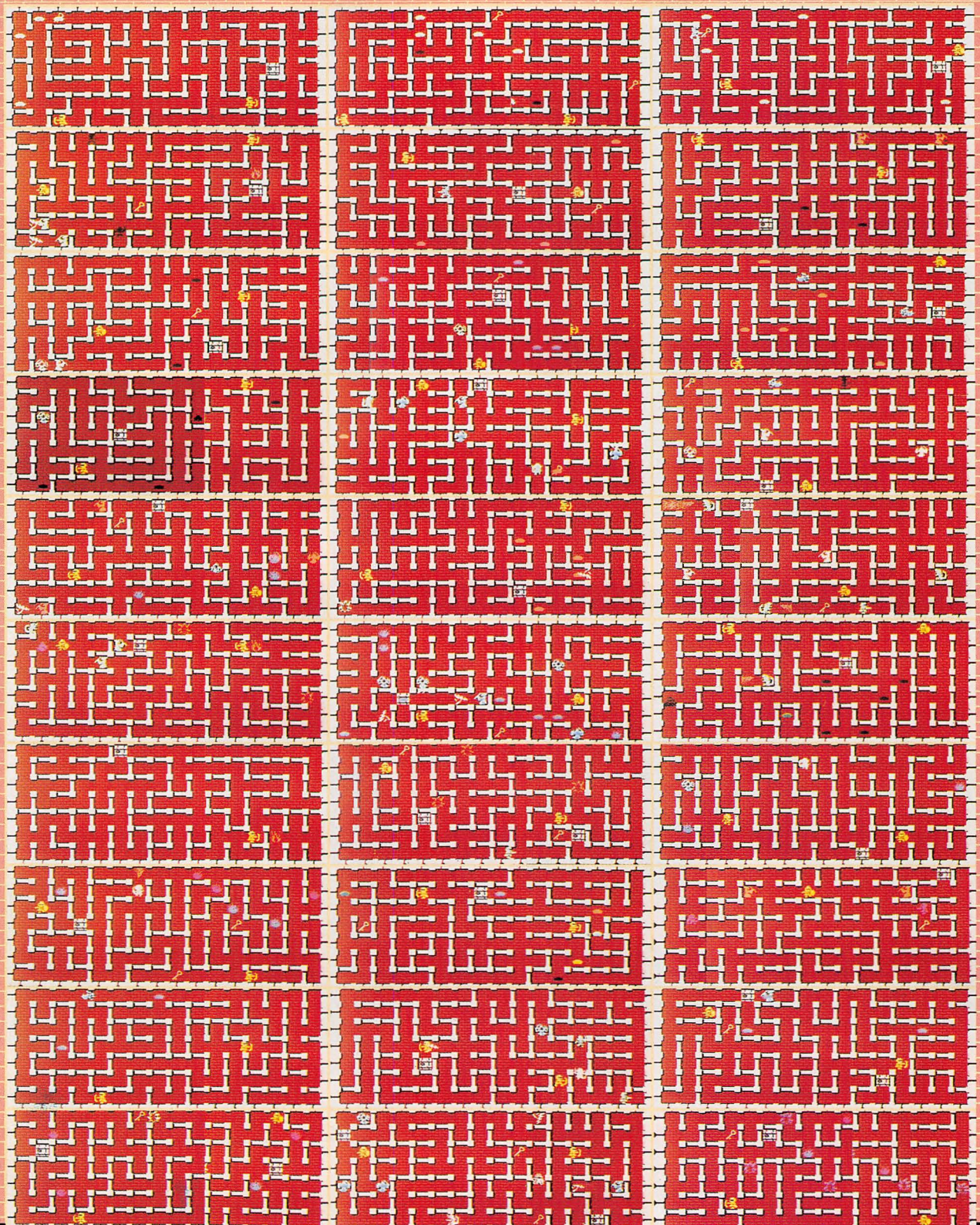
SACOM
製作・発売元／システム・サコム
〒130 東京都墨田区両国3-22-8 細田ビル2F TEL:03-635-5145 FAX:03-635-5148
■AMDテレホンサービス……TEL:03-635-5147
■電話によるお問い合わせは、月～金 AM10:00～PM5:00の間、お受けしております。
上記以外のお電話はご遠慮下さい。

MSX2 3.5"-2DD 11月中旬発売
MSX メガロム 12月発売予定

マイコンソフト

キミの手でカイを救出してほしい…M

60フロアにわたりくりひろげられる愛と冒険のドラマがMSXバージョンで登場

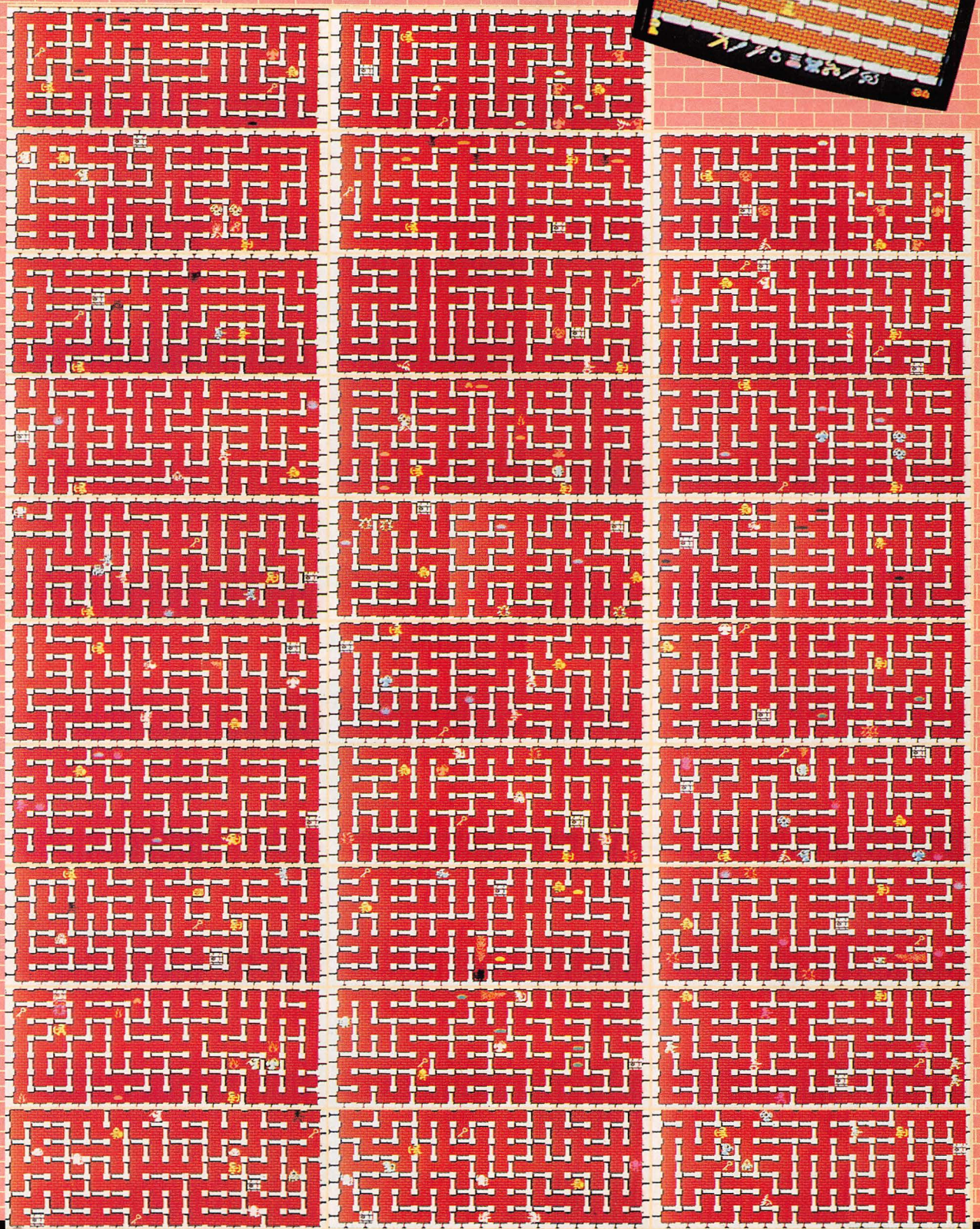


電波新聞社 出版販売部 〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号 電話(03)445-6111

お求めは巻末に掲載

SX版ドルアーガの塔発売!!

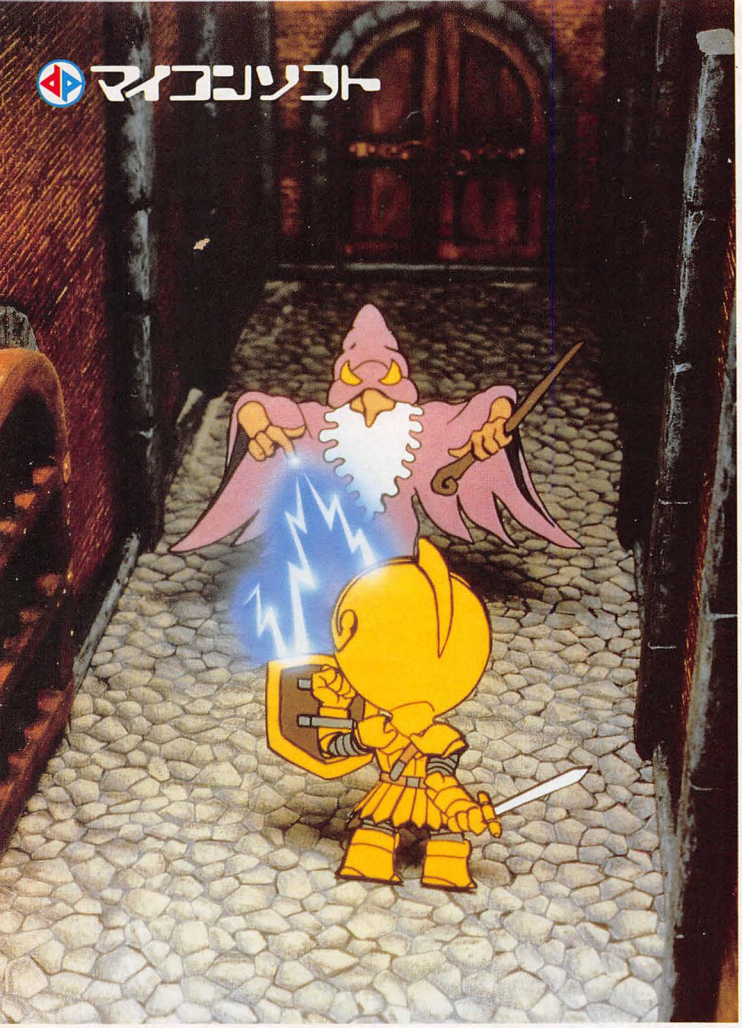
!! ドルアーガの塔 MSX ROM版 定価4,500円 ©株式会社ナムコ



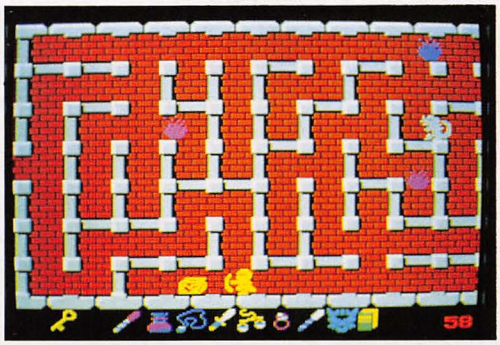
の全国有力パソコンショップ、電気店または電波新聞社各支局のマイコンソフト販売店へどうぞ。通信販売の送料は1本200円、2本300円、3本400円、5本以上サービスです。

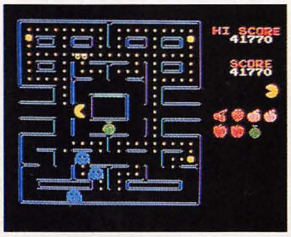
マイコンソフト

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。



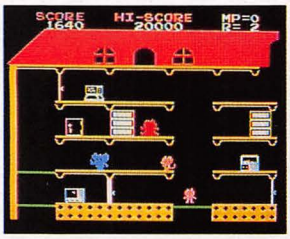


パックマン

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。

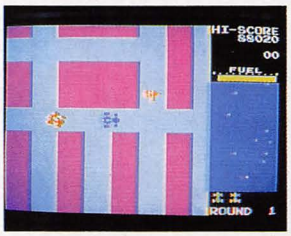
MSX 定価4,500円

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06-203-3361 札幌支局011-641-5591 静岡支局0542-54-6405 金沢支局0762-63-8661 広島支局082-228-5581 名古屋支局052-261-4541 関東総局0273-26-3206 松本支局0263-36-2266 神戸支局078-391-0445

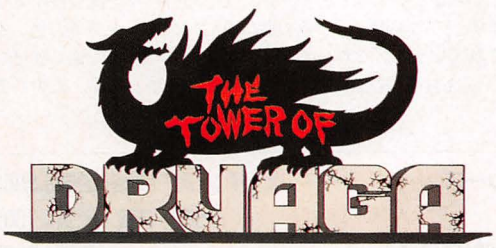
ト新作登場

THE TOWER OF DRUAGA for MSX

ついに発売！

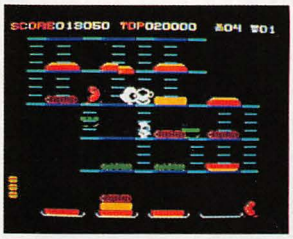
namcot 定価4,500円

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ました。巻末に掲載の有力店でお早目にお求めください。



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

MOVING ADVENTURE

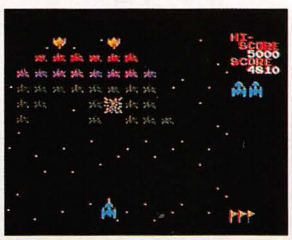
©DEMPA

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

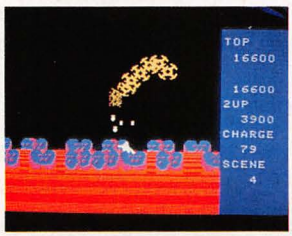
ギャラガ

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

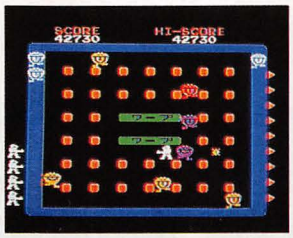


「ゾルニ軍撲滅のため、エクセリオン軍の新鋭迎撃機ファイターEXは発進した」。武器は二つのビームを同時発射できるデュアルビームと、連射可能のシングルビーム。MSXゲーム初の慣性飛行感覚のリアルなフライト・フィーリングに人気集中！

BYジャレコ **MSX 定価4,500円**

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。

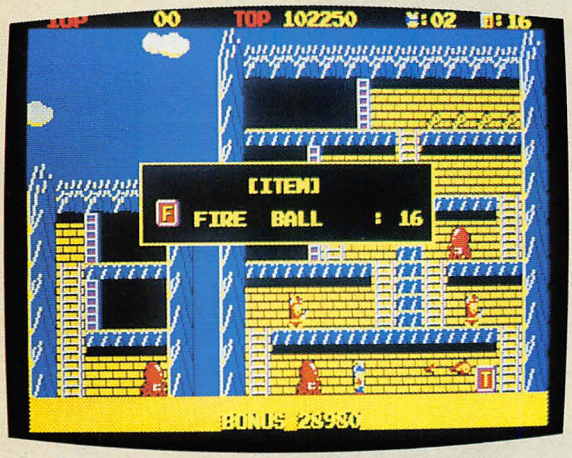
MSX 定価4,500円

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

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 Xnither



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!!

● お求めは301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。306ページをお読み下さい。

for FM-7/77/77AV 新発売

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。

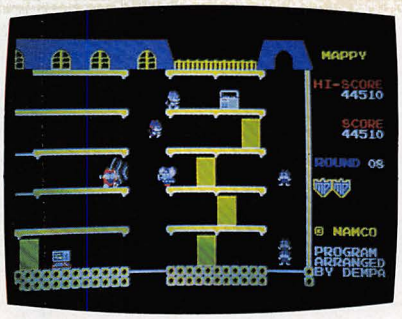
あなたは「アレス」になりフェアリス王国の存亡をかけ，魔女「シャーマン」を倒すために未知の世界ダークストームへ挑まなければなりません。各館(面)には暗い部屋がいくつもあり，またそれらの部屋を開ける小さなカギが落ちています。この部屋にはつぎの面に進むためのカギやその他いろいろなものが隠されています。これらのアイテムを取りどんどん強くなりながら戦ってください。もちろん各面にはさまざまな敵が出現します。工夫して倒してください。

FMシリーズ	3.5インチFD版 定価6,200円 テープ版 定価4,100円
MZ-1500(QD版)	定価4,800円
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

バーニン'ラバー ©DATA EAST CORP.

for X1 テープ版 価格3,800円
5インチFD版 価格6,000円

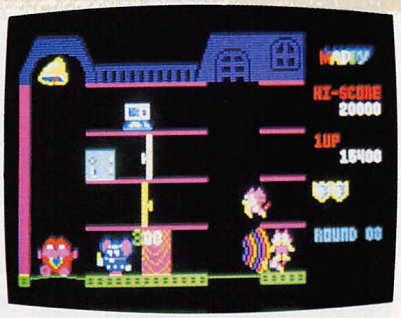
アクセル全開で突っ走れ！キミのじゃまをする敵カーは過速度をつけてジャンプでクラッシュ。体あたりではじきとばすのもゴキゲン。強い敵カー、ぶっちぎりの快感。待ちに待ったX1版の完成です。



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 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-6601mkII/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。

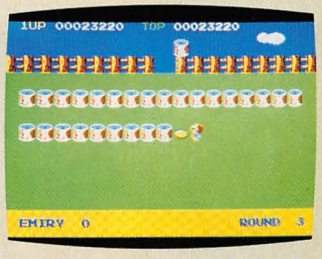
マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111

ポピンズ Popins

**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**

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。

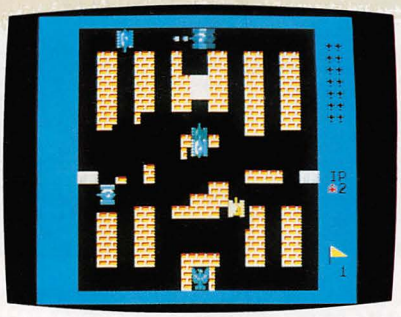


for MZ-1500 QD版 価格4,800円
for X1 テープ版 価格4,100円／5インチFD版 価格6,200円

スーパーモード
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！

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。

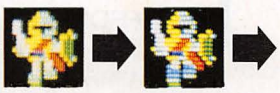
FM-77AV 大好評発売中
3.5″FD版……価格6,000円

MZ-2500 大好評発売中
3.5″FD版……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。

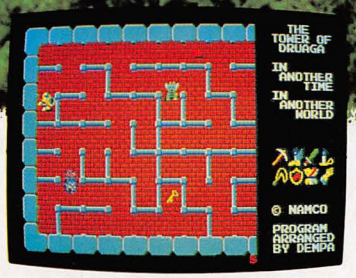
©株式会社ナムコ

namco

マイコンソフト

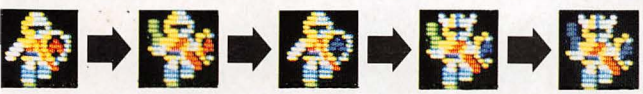
OWER OF DRUAGA

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カ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)

KONAMI

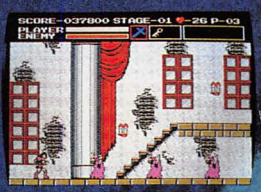
MSX2

悪魔城ドラキュラ™

© KONAMI 1986

新発売/定価5,800円

メガ 1Mビット



エンドレスキャンペーン'86実施中!!キッスクラフ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。

今夜は恐怖で眠れまい。

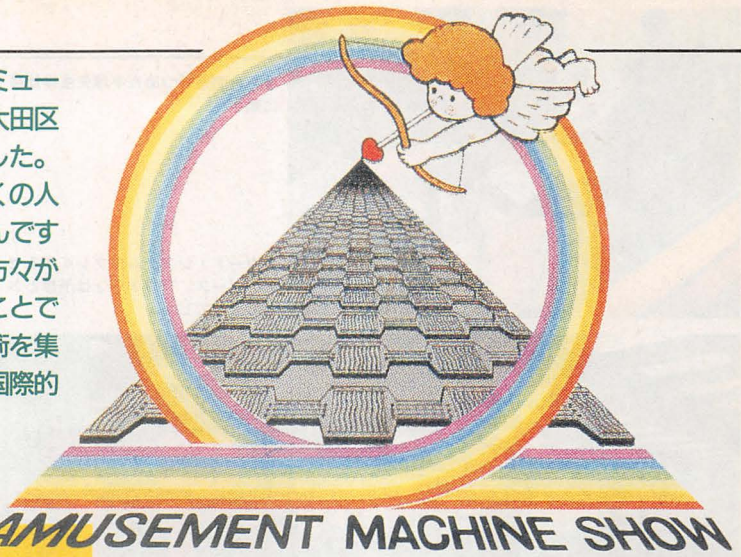
屈辱の100年目が過ぎ、とうとう復活の時が来た。
ベルモンドのまつえいたちよ、恐怖におののくがよい。
その心に恐れがあれば、洗礼の一撃もわたしにはとどくまい。
これまでのゲームとあなどる油断は、わたしに勝利をもたらすであろう。
MSX2が、わたしの仲間たちにスピードとパワーを与えたのだ。
リアルな画面から次々と襲うスリルに、どこまで耐えられるか。
楽しみにしておるぞ。

夢大陸アドベンチャー™

MSX対応 定価4,980円

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。



AMUSEMENT MACHINE SHOW

ニューゲームいっぱい！ '86アミューズメントマシンショー完全レポート!!

去る10月7日，8日に，第24回アミューズメント・マシンショーが，東京，大田区平和島の流通センターで開催されました。会場は，開場時間の午前10時から多くの人がつめかけ，大変なにぎわいだったんですが，とくに目についたのは，外国の方々が真剣にゲーム機器を見て回っていることでしたね。エレクトロニクスの先端技術を集めたビデオゲームのショーだけに，国際的にも注目されているようです。

Written by TOMMY

なかなかの迫力！ナムコ「源平」

さてさて，今回のショーでビデオゲームのしょっぱなにあるのはナムコだったんですが，とにかくここはスゴイ!!

入ったとたんの人だかりに，何ごとかと目をこらすと，正面の数台のモニタに映しだされた「源平討魔伝」の文字と，その横に立っている等身大の平景清（たいらのかげきよ）の人形。響きわたる陰気なテーマ曲とともに，モニタ画面にも景清のどアップがドォンと実写で登場して，ドギモを抜いてくれました。

なんとこれは，「源平」のプロモーション・ビデオで，白ぬりメイクの景清が，あのかっこうで海岸や野山をかけめぐるのです。そのすごさといったら，とても一言では表せそうにありません。

古寺の中から屋根をわって飛びだす大魔神や，火を吹く怪獣，それに巨大な昆虫怪物（画面が暗くて，よくわかんないけど，クワガタかなあ）などがでてきて，景清の行く手をはばみます。景清とモンスターが同じカットにでてこないところからして，特撮もののいくつかのフィルムをつないだのかな？という気もしますが，高崎山・観音像みたいなものから雷が剣へと走ったり弁慶との一騎討ちもあったりして，なかなか「源平討魔伝」のイメージに近いものに仕あがっていました。

この特撮部分のほかにも，義経や鬼姫，琵琶法師（びわほうし）などの各敵キャラを，ゲーム画面を交えて，幻想的に紹介するアニメーション・パートもあって，ナムコの「源平」に対する並々ならぬ力の入れかたを感じさせてくれます。

まあ，ブースにあるのが，「源平」と，「スーパースプリント」だけというのはちょっとさみしいようでしたが…。本来のゲームがビデオに負けていました。

巨大なマシンにア然！

ところで今回のビデオゲーム機でもっとも人目を引いたのはナムコの向かい，タイトーのブースに，でんっ!と構えた巨大なマシン「ダライアス」でしょう。もう，こればっかりはファミコンにまねできません。なんと，19インチ画面を横に3台つらねたバカでかい横長スクリーン（じつは，左右の2画面は反射板を使って画面をつなげているのです）を使用した横スクロール・シューティング・ゲームで，2人同時プレイ可能。サウンドのノリ良し，グラフィック良しで，極めつけは，各ゾーンのラストに登場する約1画面分の大きさのヒュージ・バトルシップ（デカキャラのボス）！これが，またいーいデザインで，シーラカンスやシュモクザメ，エイといった海中生物をモチーフに，美しい色調とシルエットを持った巨大メカになっています。

じつは，この「ダライアス」は参考出品ということで敵キャラもすべて入っていない未完成品だったのですが，試作でこれだけスゴイのですから，みなさんがプレイできるときには，相当期待できるゲームになっているでしょう。本体が大きいだけに，小さなゲーム・センターにはなかなか入らないでしょうけれど，期待は大ですよ。

タイトーでは，あと「奇々怪界」という

▶いくら待ってもプレイできなかったタイトーのダライアス。人がきをかきわけての激写！

◀ナムコは源平討魔伝一色！　なぜかプロモーション・ビデオのほうに山のような人だかりでした

◀２日間通いつめた手塚先生は仕事に熱中!?

▼カード・システムでプレイするセガのブース。アウトランは予想どおりの人気でした

コミカルタッチのスクロール・ゲームもあり，これも各面の最後に巨大ボスが出現して楽しめるものでした。

このフロアには，他にウッドプレイスのブースがあって，「ファイヤー・トラップ」や「パニック・ロード」など，かなりハデな新作ゲームを出展していました。

アウトランに熱い視線

つぎに第１展示場に移ると（最初に入るのが第２展示場なんだよねー。逆だよな），あります，あります「アウトラン」の群れ！やっぱりセガは目立ちますな，これが。

ここは，かなりおもしろいシステムで，なんとゲームがフリープレイではないんです。受付けで名前を書くと，テレホン・カードみたいなものをもらえるんですが，これが20度数のゲームカードで，セガのブースのゲームはみなこのカードでプレイできるようになっているのでした。このカードがなかなかおシャレで使ってしまうのがもったいないできでした。うーん，さすがはセガって感じかな。ゲームでは，目新しいルールのファンタジーもので「レジェンド」，それと某社のアルカノイドにそっくりの「ギガス」なんかがありましたが，お客さんの視線はなんといっても「アウトラン」に注がれていたようです。

ロードランナーは不滅!?

アイレムからは人気シリーズ「ロードランナー」の第４弾「帝国からの脱出」と，同じくスペランカーの続編「23の鍵」が出品され，人気を集めていました。

「帝国からの脱出」は，これまでのロー

▲ソフト開発室のなにわ先生は遊びに熱中！大クラッシュしてのてれ笑いかな？

ドランナーとは一味ちがう展開で，動かせるブロックがあったり，見えないブロックがあったりと，より多彩なルールに加えて２人同時プレイ面も登場。スペランカーも前作とは比較にならないほどバラエティに富んだ画面構成になっていて，今度も楽しませてくれそうです。

F1レーシングマシンも登場!?

そして，コナミはやはりやってくれました。「WEC LE MANS24」。アウトランに匹敵するカーレース・ゲームと言ったら，もはやこれしかありません。美しいグラフィックもさることながら，ステアリング操作もバツグン，クラッシュ時にボディが左右に回転する体感ゲームマシンなのです。自動車に弱い人がプレイしたら酔っちゃうんじゃないかってくらい，いいできですよ。

ブース内には，コナミが参加したレーシング・チームの実物のＦ１レーシング・マシンまで展示してあり，このゲームに対す熱意がうかがえました。

粒ぞろい3作のDECO

データイーストは，パーティを組んで戦っていくアクション・ゲーム「ブレイウッド」，てんとう虫を主人公にしたコミカルゲーム「のぼらんか」，全方向スクロール・タイプのシューティング・ゲーム「ラストミッション」の３作を出品していましたが，どれもなかなかのでき！　３作ともゲーム・バランスがよく，素直に楽しめるゲームでした。

このほかに，ＳＮＫの「怒号層圏（どごうそうけん）」，ジャレコの新作「バルトリック」や，タツミのフライト・シミュレーション「ロックオン」などが，かなり来場者の関心を集めていました。

ハード面だけが目立ったのでした

今回のＡＭショーの全体的な印象としては，ハード面では「ダライアス」のような３画面スクロールや，「ル・マン24」の回転シート，「アウトラン」のローリング・シートなど，かなり斬新（ざんしん）なものがあったけど，ソフト面では話題性にイマイチという感がありました。模倣（もほう）に近い作品があちこちに見られ，もう少し各メーカーにオリジナルなアイデアをこらしたゲームを開発してほしいといった感想は禁じ得ません。ま，おもしろいゲームもたくさんあったけどね。

▲アウトランとともに人気を集めたコナミのレーシング・ゲーム「WEC LE MANS24」スパイスレーシング・チームで

▼コナミは，同社がスポンサーになっているコナミ使用した本物のレーシング・カーも展示してました

第24回AMショー 出品ビデオゲーム全紹介

なんたって今月号のスーパーソフト・コーナーは第24回AMショーの大特集だ。出品されたビデオゲームをメーカー別にすべて紹介しよう。ただし，すでに発売されたものや紹介済みのゲームは名前だけですよ。

また，評価は星印で各項目5段階で表しているよ。

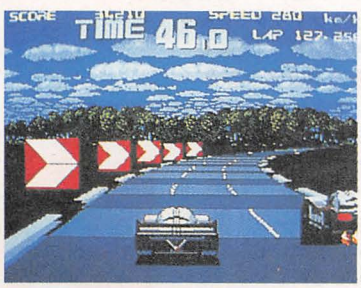
コナミ

●WEC LE MANS24

「ル・マン24時間レースが体験できる」をうたい文句にしたレーシング・ゲーム。ステアリング操作やスピンなどによってボディが左右に回転する特殊機能付きで，横Gやショックを体感できる。

映像の細かさや美しさ，臨場感とどれをとっても第一級のカーレース・シミュレーション・ゲームと言えるのでは!?

ゲーム性　：★★★★
グラフィック：★★★★
サウンド　：★★★



●特殊部隊ジャッカル

装甲ジープで敵地のド真ん中を走破し，捕虜（ほりょ）を救出していく過激な戦闘ゲームで，2人同時プレイ可能。収容所以外からでてきた捕虜を助けると4段階でパワーアップしていく。マシンガンとミサイル（手りゅう弾）を駆使して敵を撃破！ジープで，移動が8方向ってのがちょっとグラフィック的にさみしい動きだ。

ゲーム性　：★★
グラフィック：★★★
サウンド　：★★★

日本物産

●UFOロボ　ダンガー

あの「テラクレスタ」の続編ともいうべきゲーム。味方機を奪（うば）いかえし，ロボットに変形，さらにUFOと合体してパワーアップしていく。分離フォーメーションも健在だけど，UFOと合体するまではかえって不利みたい。それと敵の動きがトリッキーすぎるのが多くて，オプション機はすぐ破壊されてしまう感じ。

ゲーム性　：★★
グラフィック：★★
サウンド　：★★★

●セカンドラブ（麻雀）

ニチブツのシティラブに続く持ち点制のマージャン・ゲームで，4,096色の美しいグラフィックが売りもの。

ゲーム性　：★★
グラフィック：★★★
サウンド　：★★

タイトー

ダライアス（参考出品）

横に19インチモニタ3台を使い，これまでにない巨大キャラとの戦闘が可能になった横スクロールのシューティング・ゲーム。美しい背景や26種の魚型巨大戦艦など，プレイヤーを飽きさせない凝ったグラフィックだ。2人同時プレイも可能で，パワーアップ・ユニットを取ることによって，ミサイル，爆弾，バリアが最高24段階にあがっていくぞ。ゾーン最後の巨大戦艦との戦いはド迫力！

ゲーム性　：★★★
グラフィック：★★★★
サウンド　：★★★★

ジャレコ

●バルトリック

戦争擬似（ぎじ）体験ゲームが21世紀半ばに開発された。その名もバルトリック！

⑦ボードを曲射砲でねらい，ジャンプ・エネルギーやシールド，サブポッドなどのアイテムを手に入れろ！　サブポッドは自機の周囲どこにでも装着できるので，付けようによってはおもしろい方向にも攻撃可能だ。4シーンの各ラストの要塞戦は圧巻！

ゲーム性　：★★★
グラフィック：★★★
サウンド　：★★★

●モモコ120%

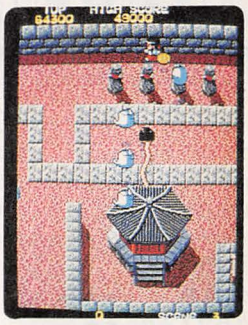
ファミコンの新作「うる星やつら　ラムのウェディングベル」のビデオゲーム版がこれ（こちらが本家？）。火事で燃える建物を，障害をさけながら屋上まで逃げるモモコ。マシンガンで火の粉をぶっとばせ！

ゲーム性　：★★
グラフィック：★★
サウンド　：★★

●奇々怪界

主人公の巫女（小夜ちゃん）がオバケたちをおふだとおはらい棒でやっつけながら進み，カギを拾って門の中の大物妖怪（ようかい）を倒していくコミカルタッチのゲーム。各シーンのボスを倒すと捕っていた七福神が1人ずつ救出され，最後は宝船を取り返すというのが目的だ。とび道具のおふだをパワーアップさせるアイテムもいろいろあるぞ。

ゲーム性　：★★
グラフィック：★★★
サウンド　：★★★

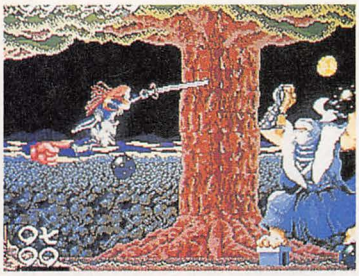


ナムコ

●源平討魔伝

平家の落武者「影清」が悪鬼のごとき様相でよみがえり，魔族や源義経，弁慶などを倒しながら鎌倉の源頼朝をめざすという歴史を背景にしたストーリー。すでにゲーム・センターでプレイした人もいると思うけど，琵琶法師がなかなかいいよ。

ゲーム性　：★★★
グラフィック：★★★
サウンド　：★★★★



●スーパースプリント

だいぶ前に発売されたアタリのビデオゲーム。真上から見た感じのコースを数台の車でレースする，伝統的（?）ゲーム。

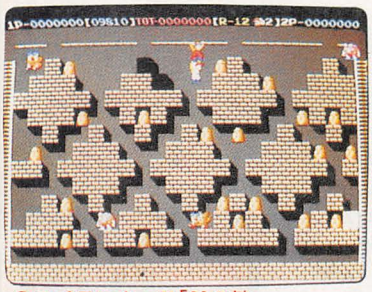
ゲーム性　：★★★
グラフィック：★★★
サウンド　：★★

アイレム

●ロードランナーⅣ「帝国からの脱出」

毎度おなじみのロードランナーも，とうとう第4弾。基本的ルールは変わらないものの，なんと協力2人プレイ面や動かせるブロック，隠しレンガが新たなパズル要素として加えられた。「最後の戦い」と銘（めい）打っただけに，これまでとは一味も二味もちがうむずかしさになっているそうだ。

ゲーム性　：★★★
グラフィック：★★★
サウンド　：★★★



●スペランカーII「23の鍵」

あのスペランカーがグン！とグレード・アップして帰ってきた。地底のプリンセスめざして，沈没船をぬけて水に潜り，大活躍をみせる主人公。敵キャラも多彩になりあのオバケもなんと火の玉のオプション付きで登場だ。

ゲーム性　：★★★
グラフィック：★★
サウンド　：★★

データイースト

●ブレイウッド

死の監獄（かんごく）にとらわれの身となった仲間たちを助けていくゲーム。画面構成は「ガントレット」に似ていて，敵兵を倒しながら獄舎（ごくしゃ）のとびらを開けて進んでいくというもの。仲間を助けると使用できる武器の数が増えて，情況に応じて選択できる。敵が多くでてくるとスピードが落ちるのが残念。

ゲーム性　：★★★★
グラフィック：★★★
サウンド　：★★★

●のぼらんか

ほのぼのとした，てんとう虫キャラの主人公，「ニュートン・J」を操って，さらわれたプリン姫を救うために木のてっぺんへ

カプコン

●アレスの翼

異星人のもたらした巨大コンピュータ「ダーク」が突如として狂いだし，人類はまさに滅亡（めつぼう）の危機に瀕（ひん）していた。それを悲しんだ軍神アレスは，2人の若者に愛と勇気の翼を与え，「ダーク」の破壊を命じた。飛び立て！伝説の戦士たち!!　というストーリーのゲーム。

内容は，空中戦が「妖獣伝」，地下が「カルテット」＋「ギャリバン」みたいな感じといえばだいたいのイメージはつかめるかな？　2人同時プレイも可能だ。

ゲーム性　：★

SNK

●怒号層圏（どごうそうけん）

なんともワケのわからない，すさまじいタイトルだけど，一言でいうと「怒（いかり）」の続編だ。

とはいえ，今度の舞台は異次元空間。前作の戦闘とはまるっきりちがう怪物どもが相手となっている。武器の種類も増え，剣，バズーカ砲，ブーメランと，いろんな武器が登場しているぞ。とくに，剣には隠された力があるらしく，タイトル同様に，重要なポイントになっている。

でも，主人公キャラクターが「怒」そのままのかっこうってのが，異和感（いわかん）あるなあ。

ゲーム性　：★★
グラフィック：★★
サウンド　：★★

●名人戦（将棋）

〝16ビット人工知能にチャレンジした〟と

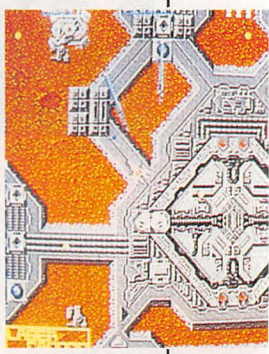
と進むコミカル・ゲーム。飛行ボタンと攻撃ボタンで敵を切り抜けて，「頂上で待つハンニャ顔のクモ，ワルサー大王と対決だ!!　まぬけなツラがまえの主人公がかわいくて「マル」。

ゲーム性　：★★★
グラフィック：★★★
サウンド　：★★

●ラストミッション

8方向レバーでメイン・ファイターを自由に操り，敵機と戦う360°スクロール・タイプのシューティング・ゲーム。アイテムによって武器の種類が増え，局面に応じてそれらを選択できる。なかなかキレイな画面だけど，どうもタイムパイロットIIみたいだなあ。

ゲーム性　：★★★
グラフィック：★★★
サウンド　：★★



グラフィック：★★★
サウンド　：★★

カプコンからは，他に，もうゲーム・センターでおなじみのラッシュ＆クラッシュもでていたよ。

いわれる，最新コンピュータ将棋。相手を8人の中から選べるというのが，おもしろい。それぞれ得意な手があるのかな？

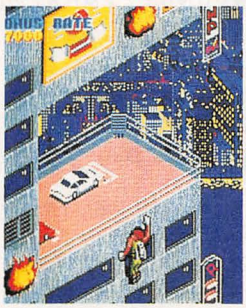
ゲーム性　：★★
グラフィック：★★
サウンド　：★

ウッドプレイス

●ファイヤー・トラップ

超高層ビルでの火災救助をテーマにしたゲーム。操作方法は，あの「クレイジークライマー」タイプで，アメリカっぽいグラフィックがなかなか楽しいぞ。

ゲーム性　：★★★
グラフィック：★★★
サウンド　：★★



●パニック・ロード

スクロール・タイプのピンボール。山あり谷あり川ありと，多彩なビデオ・フリッパー・ゲームに仕上がっている。背景がよくできているぞ。

ゲーム性　：★★
グラフィック：★★
サウンド　：★★

UPL

「XXミッション」をだしていましたが，これはもう紹介ずみですね。

テクモ

今回，テクモは新作なしでした。「アルゴスの戦士」「ワールドカップ」に，最新作では「ソロモンの鍵」，なんと「スターフォース」や「ボンジャック」までだしたんですよ！　どうやら，ファミコン・ソフトの新作のために出展していたようですね。テクモの新作を期待していたのに，残念!!

●リアル麻雀牌牌（ぱいぱい）

「リアル麻雀」のパートⅢとして登場したのがコレ。グラフィックは，なんと赤ちゃんから大人のレディーになるまでだそうで「ムム，本気でマジメ路線か？」と思ったところ，やはり同時発売としてアダルト版のパートⅣがあった。

ゲーム性　：★★
グラフィック：★★★
サウンド　：★★

ウッドプレイスからは，その他，サイクリング・ゲームの「クラッシュ・ロード」や，「スーパーオセロ」，それに宇宙物シューティング「ミッション660」（「アルファックスZ」みたい），が出展されていました。「クラッシュ・ロード」は，もうゲームセンターに出回っていますね。

タツミ

●ロックオン

超3Dグラフィックスによる本格的なシミュレーション・ゲーム。まだ見えない遠方の敵も破壊できるロックオン機能や，空中に静止できるバーリング機能を搭載し，よりリアルなドッグファイトを可能にしている。美しい画面に見とれていると，あっという間にやられちゃうぞ!!

ゲーム性　：★★
グラフィック：★★★★
サウンド　：★★

ユニバーサル

●アメリカン・サッカー

ちょっとばかり古くさい感じのサッカー・ゲーム。キャラクターが大きくて，かなり雑といえます。

ゲーム性　：★★
グラフィック：★
サウンド　：★

バリーミッドウェイ

●ランページ

狼男，トカゲ男，ゴリラ男（ゴリラに近いもの）がバコンバコンとビルを破壊していく。全部壊すとクリア。そうそう，3人でプレイ可能だよ。

ゲーム性　：★★★
グラフィック：★★★
サウンド　：★★

サン電子

●ライオネックス

世界を操るマザー・コンピュータ「ライオネックス」が，突如反乱しはじめた（こんなのばっかりだなァ！）。サイボーグ戦士たちを操ってライオネックスを破壊し，平和を取りもどすのだ!!　2人同時プレイ可能。

ゲーム性　：★
グラフィック：★
サウンド　：★

セガ

●レジェント

「ファンタジー」っぽい感じだけど，キャラクターはかなりユニークな横スクロール・ゲーム」。

このゲームのおもしろいところは，敵と戦うだけでなく，金で買収して味方につけてしまえる点である。仲間をふやしておけば，あとの戦いが楽になるぞ。新しいタイプの戦闘パターンといえるだろう。

ゲーム性　：★★★
グラフィック：★★
サウンド　：★★

●ギガス

最近のリバイバル・ブームというおうか，またしてもブロックくずしが，今度はセガから登場！　しかしながら，アル○ノイ○にそっくりだなァ！　もう少しくふうしてほしかった。

ゲーム性　：★★
グラフィック：★★
サウンド　：★★

セガでは，他に「アウトラン」「エンデューロレーサー」「アクション・ファイター」をだしていました。他に，というよりは，むしろ「アウトラン」がメインだったような気もしますが…。

アルファ電子

●カイロスの館

筋肉男（マッチョマン）が，奇怪な館の中を化け物を倒しながら進んでいくというアクション・ゲーム。主人公をパワーアップさせると，筋肉が光って不気味だぞ！

ゲーム性　：★★★
グラフィック：★★
サウンド　：★★

DARIUS

ダライアス

©タイトー

Written by 響あきら

ストーリー

かつては，高度な科学力と独自の文化を誇（ほこ）った惑星ダライアスも，ある日突如として来襲した謎の異星人「ベルサー」の手により，今ではすっかり死の星と化してしまった。

住民の大半は死に絶え，生き残ったのは，地下シェルターに待避して難をまぬがれたごくわずかの人々であった。しかし，食料やその他の資源には限りがあり，このままでは，滅亡の日がくるのも時間の問題であった。

そこで討議の結果，生きのびた人々の中から2人の男女，プロコとティアットを選びだし，小型輸送機を改造した戦闘機「シルバーホーク」に乗せ，この惑星から脱出させたのだ。新たなる居住地をめざして。

そして，ある夜2台の戦闘機が地上に向け緊急発進した。しかし，行手にはおそるべきワナが待ち受けていたのだ…。

HOW TO PLAY

ダライアスは2人同時プレイが可能で，1プレイ側は赤い戦闘機（PROCO），2プレイ側は青い戦闘機（TIAT）を操作する。プレイヤー機の移動は8方向レバーで操縦し，対空用のミサイル・ボタン，対地用のボムボタンの2ボタンで敵をガンガン攻撃していこう。

ダライアスでは26ゾーンにわかれていて，最初はAゾーンからスタート。途中，分岐点ではゾーンを選択できる。各ゾーンの場面は大きくわけて，宇宙洞窟・都市地帯・山岳地帯・バンアレンベルト・海底基地の5種類あって，各ゾーンの最後には大迫力の魚型巨大戦艦が現れるのだ。

敵や敵の弾，岩，建造物などにぶつかるとプレイヤー機を1機失い，全滅するとゲーム・オーバー。また，最終ゾーンをクリアすると感動的なエンディングとともにゲームは終了するゾ！

大迫力!! ワイドスクリーン方式

ここで，ダライアスの写真をちょっと見てほしい。何か妙に横長だろ。そうなんだ，これがダライアスの最大の特徴のワイド・スクリーンといって，モニタが今までの3倍分ある。この種のビデオゲーム「TX－1」や「スーパーデッドヒート」などは，画面と画面の間に空間ができて，うまくつながらなかったけど，ダライアスでは反射板を使ってモニタを上下にわけて，この問題点を見事に解決している。写真を見てのとおり，画面の継ぎ目はほとんど気にならない。このアイデアには拍手もの。さすが，タイトーさんだネ。

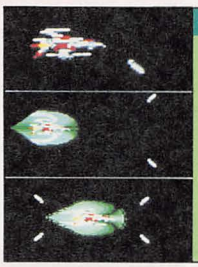
ランクがあがる!! これがパワーアップだ!!

特定の敵（赤，緑，青色の敵）をやっつけると，赤，緑，青色のパワー・ユニットが出現して，取るとパワーアップするぞ。

レベル・メーターのメモリは8個あり，パワー・ユニットを一つ取るごとにメモリが1個増えて，8個満杯になるとランクアップして，機能が格段に向上するのだ（メモリが一つあがるごとに，連射機能や攻撃範囲などが少しずつアップする）。

	RANK 1	RANK 2	RANK 3
対空中物	ミサイル	レーザー	ウェーブ
対地上物	ボム	ツインボム	マルチボム
防御（バリア）	アーム	スーパーアーム	ハイパーアーム

●パワーアップ表

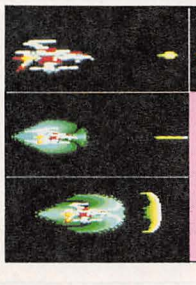


〈対地上物〉

●ボム
斜め下方に撃てる。

●ツインボム
斜め上下に撃てる。

●マルチボム
前後の斜め上下に撃てる。



〈対空中物〉

●ミサイル
敵を破壊する。

●レーザー
敵を貫通して破壊する。

●ウェーブ
敵，背景を貫通する。

〈防御（バリア）〉

●アーム　敵の弾を防ぐ。

●スーパーアーム
敵の弾と体当たりを防ぐ。

●ハイパーアーム
敵の弾と本体，背景も防ぐことができる。
（1メモリ3回分で，前の効力が残っているときにもう一つ取ると1回分追加）

※プレイヤーがやられると，そのランクのメモリ0の状態にもどる。

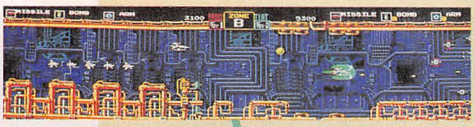
ゾーンマップ大公開

ゾーンは全部で26ゾーン。スタートはAゾーンからはじまり，最終ゾーンまで7ゾーン分をクリアしなければならない。

Mゾーン　バンアレンベルト・ゾーン。中央に見える星(？)も実は障害物，気をつけよう

Lゾーン　地形が，途中，上下にわれている場所がある。2人プレイのときは，注意しよう！

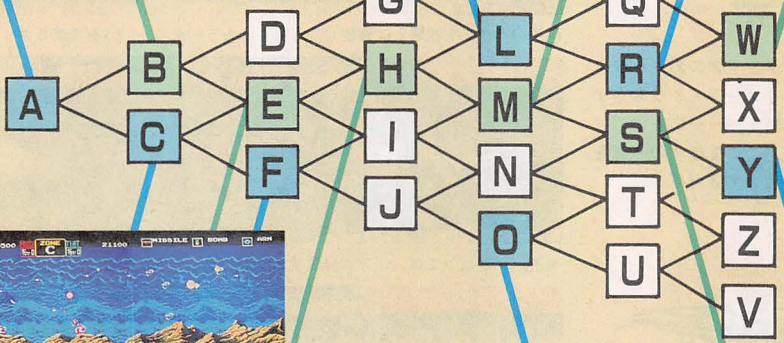
Rゾーン　下には障害物があるために，行動できる範囲はせまい。早め，早めの攻撃がいい



Bゾーン　都市地帯。ここでは後ろから敵が出現する。ボムの使いかたがポイントだ

Wゾーン　氷の宇宙洞窟のシーン。このような地形では，ボムをうまく使うのがコツだ

Aゾーン　天井ミサイル〝マヤリークD18〟には要注意。近くにいると誘爆でヤラレるゾ!!



Cゾーン　山岳地帯のCゾーン。下の山にぶつからないようにネ!!

Eゾーン　海底基地のシーン。海のグラフィックはマル。まるで，水族館にいるみたい

Yゾーン　ここは通路がせまい。ぜひとも，アーム（バリア）がほしいところ

Fゾーン　砂の惑星〝デューン〟の上空を飛ぶ「シルバーホーク」なのです

Oゾーン　下の赤い山々が，いやに印象的なゾーン。敵の攻撃もかなり激しくなってきたゾ！

Hゾーン　Aゾーンと同じの宇宙洞窟ゾーン。上下にある岩をうまく，避けて攻撃だ!!

Sゾーン　前方には浮遊機雷〝タバシ　Y12〟がたくさん。撃って，進路をひらけ!!

これはデカイ!!
魚型巨大戦艦の大紹介

各ゾーンの終わりに登場する魚型巨大戦艦。画面が，暗くなり「WARNING!」のメッセージがでたら，次元気流ゾーンで魚型巨大戦艦との対決だ。特徴ある攻撃パターンを読みきり，弱点を集中攻撃しよう。敵を破壊するまで，つぎのゾーンまで進めないゾ!

シーラカンスをモデルにした巨大戦艦。口の中が弱点だ

カジキがモデルの巨大戦艦だ。ミサイルを口に10発撃ち込めば破壊できる

両手のハサミを攻撃し，破壊したら弱点のカラータイマ(?)を攻撃しよう

発売バージョンでは，四方に分裂する小型ピラニア弾で攻撃してくるゾ

エイがモデルの敵キャラだ，なぜか，体が傾いている!?

モデルは海のギャングで知られるタイガー・シャークだ。口が弱点のようだ

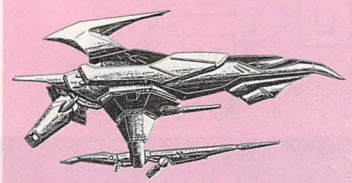
人食いザメのハンマヘッドがモデル。本体にミサイルを64発撃ち込めば倒せるぞ

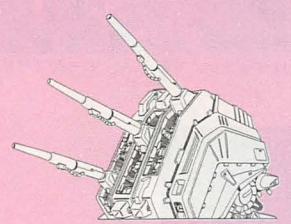
●まだ未完成だよーん!

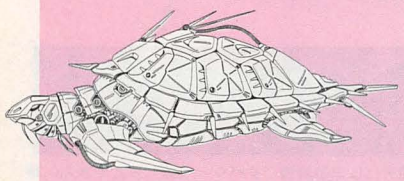
このダライアス，タイトーへ取材に行ったときの完成度は，まだ60%ぐらいなので，発売バージョンでは，内容やグラフィックが変更されるかもしれません。また発売は年末か来年はじめになる予定だそうです。今から心待ちの一作です。

㊙資料入手

このイラストは，ダライアスのキャラクターを作るための，イメージ・イラストなんだ。イラスト集は何十ページにおよぶスゴイものなんだけど，ここではその一部を紹介するョ。ナカナカのできだぞー。







©TAITO

対応機種
PC-8801シリーズ
(5″ディスク2枚組)
PC-9801シリーズ (予定)
X1シリーズ (予定)
FM-7シリーズ (予定)
価格：7,800円

日本ファルコム

太陽の神殿 (アステカII)

チャレンジ！アドベンチャー・ゲーム

Written by 山下　章

●チャレ・アベ史上最大のピンチ!!

いや～あ，1か月のたつのは早いもんだ。ついこの前，チャレ・アベの原稿を書いたと思っていたのに，もうつぎの月の原稿の〆切り日がやってきてしまった。

例によって，〆切りギリギリになって原稿を書きはじめるのがボクの得意ワザなんだけど，今月はいつもの月とちょっとばかし状況がちがう。

「よりおもしろいもの」をモットーとしているチャレ・アベだけに，この『太陽の神殿』はぜひ紹介したかったんだ。そこで急きょ，市販バージョンを入手したのだが，手もとに届いたのは〆切りの1日前だったんだ。いくらボクでも，あのファルコムが1年近くもかけて作った自信作を，何の情報もなしに一晩で解けるとは思えない。ウ～ム，こいつはチャレ・アベ史上最大のピンチだぜっ!!

●このBGMはもはや催眠術か?

深夜12:00，ディスクをブートしてゲームをプレイしはじめる。あい変わらずファルコムのソフトはタイトルが美しい。しかし，それに見とれているヒマはないので，さっそくゲーム・スタート。

なるほど，今回の作品は，広いフィールドをRPGのように歩きまわって，特定の場所で四角いワクが点滅したときにだけAVGモードとなるわけか。ならば，まずはフィールドのマップを作ってやろうと思って，方眼紙にマッピングをはじめたんだ。

だが，コレが，メチャクチャに広いっ！　15×15の計225エリアをすべてチェックしなければいけないとわかったときには，こいつは『惑×メ××ィ××ス』の再来か？などとも思ってしまった。

オマケに，♪ポンポロ～ン ～ とゲーム中にずっと流れているBGMが思わぬクセ者だ。知らず知らずのうちにBGMが頭の中をこだまし，気がついたときにはキーボードから指が離れ，うつろなまなざしで画面を見つめてしまっている。

「しまった，自分が今どこにいるのかわからない!!」こんな状態でこれ以上プレイしても，マッピングさえロクにできないだろう。え～い，もう今日はねちゃえ！明日は明日の風が吹く，きっとなんとかなるさ。

それにしても，BGMまでトラップにしてしまうとは，さすがファルコムだぜ!?

●みなさんゴメンナサイ

結局ボクがプレイできたのは，つぎの日の午前中の3時間だけだった。もちろん，ゲームを解き終えることはできなかったし，何か所か解けない謎も残ってしまった。

でも，いいわけするわけじゃないけど，絶対にこの『太陽の神殿』はむずかしい。アイコンによるコマンド入力ということでカンタンそうに見えるかもしれないけど，それ以上に複雑に謎が入り組んでいるのだ。

そこで，今回のチャレ・アベでは，ボクが3時間のプレイで探索できた範囲をガイドブック的に紹介してみることにした。たぶんこれでは，まだゲームの半分もきていないにちがいない。クソォ，これはチャレ・アベ史上最大の汚点だ。

でもまあ，3時間のプレイということと，BGMが変わる地点まで行けたということ（これは我ながらスゴイと思う）で，おおめに見てやってくださいな。みなさん，ゴメンナサイ！

●最後にひと言…AVGとしての評価

それでは最後に，独断と偏見によるこのソフトの評価をさせてもらうとしよう。まず画面表示とBGM，これは文句なしにAVG史上，5本の指に入るデキだと思う。

アイコンによるコマンド選択，親切なメッセージ表示など，まさにいたれりつくせりで初心者でも十分に楽しめる。前作の『アステカ』（これも当時としてはズバぬけた作品だった）と比べても，時代が進んだなあと感じさせてくれる。

では，ストーリーはどうか？　まだ最後まで解き終えていないので何ともいえないけど，先月号で紹介した『カサブランカに愛を』がストーリー展開を楽しませるAVGだったのに対して，この『太陽の神殿』はパズル的に一つ一つの謎を解いていくのを楽しませる，古いタイプ（と決めつけるのは問題があるかもしれないが）のAVGのような気がする。

アソコで手に入れた××をココで使って，ココで手に入れた△△を今度はムコウで使って……といった具合に，持ち物と状況との組み合わせを複雑にした，難解な宝探し型AVGなのだ。

一般的に「良いAVG＝ストーリーのいいAVG」と言われているけど，それに真正面から対抗して，パズル型AVGをだしたファルコムはサスガだと思う。

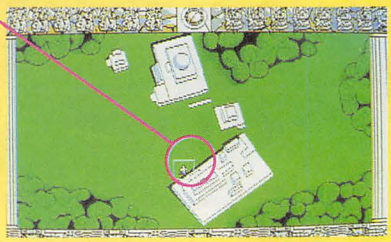
『アステカII』というネーム・バリューから言っても，ヒットすることはまちがいないだろう（先月号も『シナリオII』のところで，こんなことを言ったっけ……）。ただあの15×15の外マップだけは何とかしてほしかったなあ。

P.S.私に解けないアドベンチャーゲームはない
（と思う，たぶん）!!

●これが最新鋭・画面表示だっ!!

➡移動シーン

テンキーで自由に上下左右に移動できる。AVGモードに入れるところにくると，こんなふうにカーソルが点滅する。



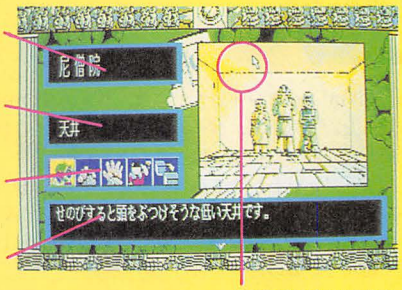
➡メイン画面

自分が今どこにいるのか，常に表示されている

矢印のさし示す部分の名称が表示されている

このアイコンで，コマンドを選ぶ

メッセージ覧



その場面で何かありそうな物だけに，矢印がつぎつぎと移動していく。昔のように，カーソル指定で悩まされることはないね!

プロローグ

神秘のベールに包まれた謎の古代文明，マヤ。彼らの都市が活気に満ちていた日々から，すでに数世紀もの歳月が流れてしまった……。彼らの残した遺跡をかいま見るたびに，心がきつく締めつけられるかのようだ。

メキシコ高原とユカタン半島にまたがる密林の奥深くで聞いた情報によると，その遺跡の中心都市であるチチェン・イツァーのどこかに，太陽の神殿と太陽の鍵なるものが存在するという。

古代の人々が交流できたという神々は？　そして人間とは？　なぜ文明は滅びゆくのか？　――そのすべてが，太陽の神殿と，そこにおさめられた太陽の鍵を見つけることで明らかにされるような気がするのだが……。

●みんなで覚えよう！命令アイコン

●タイトル画面をずーっと見てると…

ドーンと『太陽の神殿』という文字がでてくるこのゲームのタイトル画面で，下の風景が少しずつ横にスクロールしていることにキミはお気づきかな？　そのままスクロールをずーっとさせると，いったいどんな画面がでてくるんだろう？という素朴な疑問を持ったボクは，カメラを画面にむけたまま20分近く待ってみた。

下がその結果の写真だ。泉からはじまって太陽の神殿(？)をすぎると，再び泉のところへもどってきてしまうんだ。ファルコムさんも芸がコマカイ!!

アイテム一覧表

これを見れば全アイテムがわかるなあって思った人キミはアマイ!!　あくまでもボクが3時間で見つけた物だけなのだ。参考にしてみてネ。

●銀の玉
ぼんやり光っている8～12cmの玉

●片目のマスク
見てのとおり

●モザイクタイル
何か意味ありげ

●銀の香炉
特に変わった点はない

●金の台座
高さ4cmほどの台。上に12～15cmくらいの物をのせられるようになっている。

●金の笛
長さ25cmくらいの金の笛。下に穴が開き，壊れている

●赤の玉
赤く透きとおった直径2cmほどの宝石

●鉄の小鍵
サビが浮いている

●小杖
長さ15cmくらいの細身の小さな杖。先端に玉がある。

●底浅のカメ
見てのとおり

●大きい薬ツボ
中に何か水のようなものが入っている

●小さい薬ツボ
中に何か水のようなものが入っている。大きさからして目薬？

●石の歯止め
歯車を固定している石片

●胸飾り
見てのとおり

●バンドエイド
ふつうのバンドエイド

●首長のツボ
ざらざらした原始的なツボ。封印されている

●石片のカメ
たくさんの石片をつないで作ったカメ

●皮袋
中に何か入っていそう

●黄金の鏡
汚れていて光らない

●球戯場

ここの奥には，片手をあげた戦士の像がある。だけど，その像には首がない。当然，首をつけてあげれば何かが起こるんだろうけど，首なんてどこにあるの？

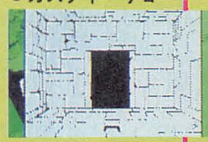
暗闇へつづいていく謎の通路。キミがちゃんと条件を満たしていないと，この通路の奥へ行くことはできないんだ。ちなみに，壁についている歯車を回してしまうと……。

●戦士の神殿

乙女像，ジャガー像，戦士像とならんでいる。尼僧院にあった同じ名前の像とどんな関係があるんだろうか？

ジャガー像に手をだすと，なんと本物のジャガーが現れて，キミの行く手をはばんでくる。コイツを追いはらうことはできないのかなあ？

●カスティーリョ



この建物は，別名ククルカンの神殿ともいう。前作にでてきたククルカンの像を思いだすね。床にあるくぼみに注目してみよう。

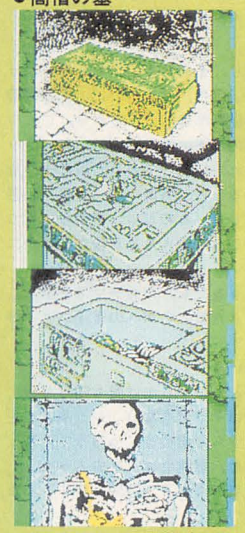
奥の部屋へ進むと，壁になにやら意味ありげな穴が……!!　ハハ～ン，そうか，アレを××すれば……。

ヤッタネ！　アイテムの宝庫だぜ!!　くれぐれも取り忘れのないように注意しましょう。オヤ？　ここにも首のない像があるゾ。

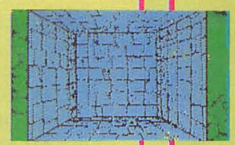
●南の泉

あまり深くはなさそうだけど，大きな泉。そういえば，うしろむきにコインを投げれば願いごとがかなうという，トレビの泉なんていうのもあったっけ（まったくゲームには関係ない）。

●高僧の墓

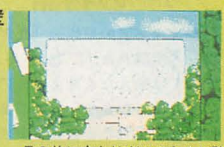


墓の中には，こんな棺（かんおけ）があった。開けてみると，中にいたのは，ブキミなドクロ。こういう場面でやることは，だいたい決まっているよね。



一見すると何もなさそうな建物なんだけど，あることをすると，秘密の通路が!!　ここはそんなに難しくない。

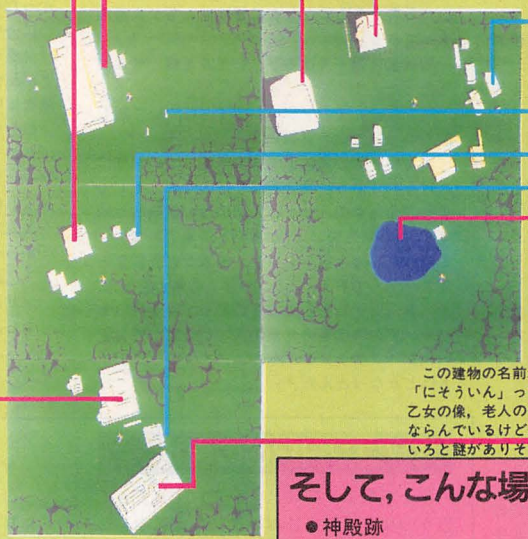
●壁



目の前に立ちはだかる大きな壁。いったいコイツは何なんだあ？　何かの建造物の跡らしいけど，ボクのカンではコイツが今回の冒険のカギを握っているにちがいない。

●尼僧院

この建物の名前が読めるかな？「にそういん」って読むんだヨ。乙女の像，老人の像，戦士の像がならんでいるけど，ここにもいろいろと謎がありそうだ。



●カラコル

床の中央に台座のある，ドーム状の建物。この台座の上には，二つの物が置けるらしいんだけど……。手に入れた物をどんどん置いてみよう。

カラコルの窓から外を見てみると，そこには戦士の神殿があった。ウ～ン，この窓が重要な意味を持っているような気がしてならないぜっ!!

●生けにえの泉

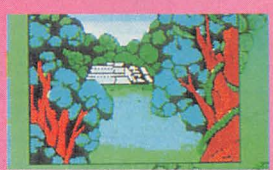
左の5ブロックからちょっと離れたところに，生けにえの泉という場所がある。ここは，かつて生けにえを投げたという聖なる泉らしい。何をしたらいいのかは，まだわかりましぇ～ん。

そして，こんな場所が!!

●神殿跡

ボクはここをすぐに見つけてしまった。ＡＶＧプレイヤーとしてのカンが，ピ～ンとひらめいてしまったのだ。一応，ここで何をしたらいいのかはわかったんだけど（この場面でＢＧＭが変わるんだもんね），その先で行きづまってしまった。よって，今回の解説はここまで。

つづきのヒントを知りたいという人は，もうすぐ発売になる「チャレンジ！ＡＶＧ＆ＲＰＧ②」を読むべし!!（あ～，それまでに解いておかなくっちゃなあ）。



噂の「チャレンジ！AVG&RPG②」
いよいよ12月上旬発売!!
▶くわしくは P277を見てネ

チャレンジ！ロールプレイングゲーム

for
PC-8801シリーズ(5″ディスク版)
PC-9801シリーズ(5″,3.5″ディスク版)
FM-7/77シリーズ (5″,3.5″ディスク版)
X1シリーズ (年末発売予定)

価格：9,800円

アップルでシミュレーション・ゲームを数多くだしている，ＳＳＩ社の超大作「ＰＨＡＮＴＡＳＩＥ(ファンタジー)」が，ついに国産機種に移植されたっ！

チャレ・ローはじまって以来(？)の超おすすめソフトだと断言しよう。もう買うしかないぜ！

ファンタジー
ースタークラフトー

Written by 手塚一郎

ソリーの物語

ジェルノアの島に辿（たど）り着いた冒険者は，人里離れた，ここ，ベルノアの町に入った。かつては栄えたと見えるこの町の荒廃（こうはい）しきった姿から，悪の嵐が吹き荒れたことは明白。勇気ある冒険者が求めてきた場所のようである。

冒険者はさっそく通りがかりの男を呼びとめ，たずねた。

「この町，島のことを知りたいのだが，どこへ行けばよいのだ」

「宿にいるソリーに聞いてみなよ」

肩ごしにこちらの顔をうかがうと，男は素気(そっけ)なく応(こた)え，急ぎ足で去って行った。冒険者はうす暗い光の中，煙を背に座っているこの町の語り部(かたりべ)を見つけた。

「ごきげんよう」

冒険者はそまつなイスに腰をおろしながらたずねた。

「私は富を求めてこのジェルノアに来ました。この地について話してくれませんか」「いいとも。しかし，その前に，この乾ききった舌をうるおしたいのじゃが」

小男は冒険者にジョッキ１杯のビールとミートパイをねだると，その歌うような声で話しはじめた。

「はじめに，不毛で広大なところがあった。そこには星々と光のみが存在し，宙界と呼ばれておった。その一角にゼウスとその従者達が住んでいる場所があった。聖なる川がそのまわりを流れ，そこは神界と呼ばれておった。

つぎに，地球とその上にある物，生きている，あるいは死んでいる者が造られ，そこは物質界と……」

「天地創造の話なら知っているさ」

冒険者は口をはさんだ。彼の顔にはうんざりした表情が見てとれた。

「俺はジェルノアで，今，起きていることを知りたいんだ。ここに冒険はあるのか，富はあるのか」　ソリーは応えた。

「ブラックナイトのことを知っているかね。そいつらのところにたしかに冒険者たちが大勢集まっておる」

冒険者は顔をあげると，ひとみを輝かせながら言った。

「そうだ！　そのブラックナイトについて話してくれ」　ソリーは続けた。

「ジェルノアの島は山脈によって二つの地域にわけられておる。北は人間とその仲間，そして少数のオークや，とかげ人間の住む伝統的な領地で，秩序(ちつじょ)と良心を奉納(ほうのう)しており，南は龍，トロル，巨人など異質な者たちが住んでおる。この二つはこの島の歴史上，常に戦（いく）をしておるのじゃ。我々のいるベルノアの町は島の北東のスミに位置しておる……」「ブラックナイトだよ！　ブラックナイトはどうなったんだ！」

冒険者はふたたび口をはさんだ。

「待ちなさい！」

ソリーはどなり，テーブルの上をその骨ばった手でたたいた。「今，話すわい！　悪の魔術師ニカデマスの侵略がはじまってから，ジェルノアの人々はその部下，無慈悲(じひ)なブラックナイトにおそれをいだいておる。奴はその脅威の念を維持するため，町から町へと移り，悪逆の限りをつくしているのじゃ。やつらに見つかったら，身ぐるみはがされるか殺されるか二つに一つじゃ。」

「ブラックナイトを倒し，ニカデマスを倒すことが私の求めてきた富と名声への冒険だ！」冒険者は叫んだ。

「奴らはどこにいる」

「ニカデマスがどこにいるかは誰も知らん。が，ブラックナイトはそうでもない。ジェルノアを旅すれば必ずヤツらと出会うじゃろうて」スックと立ちあがると，冒険者は立ち去ろうとした。

「さっそく冒険者のギルドで仲間を捜すとするよ」「あとひとつ」

ソリーはふいに大声をだした。

「もし，そなたがブラックナイトを倒しても，新たな，より手強い敵がジェルノアのどこかでそなたを待ち受けることじゃろう。気をつけて行け，これは最後の助言じゃ。成功を折る。

パソコンRPGの現状

今まで数多くのＲＰＧをプレイしてきて思うのは，「なぜ日本のＲＰＧは進歩しないのだろうか？」ということだ。

ためしに友人に「ＲＰＧって，どういうゲームなの？」と聞いてみるといい。必ずといっていいほど「モンスターと戦って経験値をかせぎ，主人公を成長させていくゲームだよ。」という返事がかえってくるだろう。

つまり，これだけなのである。しょせんパソコンＲＰＧというのは，弱い者をいたぶって成りあがっていくという情けないゲームだったんだ。それをマップの広さとか，アニメ処理，音楽，アイテムの多さなどでユーザーの目をごまかしているというものが多すぎると思う。

成長（レベルアップ）と戦闘に重点を置きすぎたために，ＲＰＧというものをそういった見かたしかできなくなってしまったソフトハウスとユーザーは，日本のパソコン・ゲームの限界を暗示しているかのようだ。

ＲＰＧというのは，解き終わったときに，プレイヤーが自分だけのストーリーを語れるようなゲームのはずだと思う。

これから一気に下火をむかえる日本のパソコンＲＰＧ界で生き残ることができるメーカーは「ＲＰＧは，主人公が，成長するゲームである」という公式を無視できるところだと断言しよう。実際の話，成長しないＲＰＧというのがあるのだから……（ボード版ＲＰＧだけどネ）。

ファンタジーの魅力

この４日間，原稿も書かずに「ファンタジー」をプレイし続けて解いてしまった。飽きっぽいボクが，これだけ熱中した理由は数多くある。

まず，ゲームの小目標がつねにあるということだ。ゲーム自体が変にダラダラとせ

町の内部

▲キミの冒険はジェルノアの東南のペルノアという町からスタートする。ここではキャラクター作りから武器の売り買い，キャラクターのレベルアップなど数多くのことができる。

ゲーム開始後は，ここを拠点として，こまめにセーブをくり返していくのがいいだろう。

▲キャラクターを作ったり，レベルアップさせたり，呪文(じゅもん)を覚えたりするための場所だ。

作れるキャラクターは，種族がHUMAN(人間)，DWARF（ドワーフ)，ELF（エルフ）などの他に，GOBLIN（ゴブリン）やLIZARDMAN（リザードマン）などのモンスターまで選べ，これらを合わせると15種類。さらにTHIEF（盗賊）やFIGHTER（戦士)，MONK（修道士）など六つの職業が選べる。

パーティは6人まで組めるので，すべての職業を1人ずつ集めたほうがいいだろう。

アーマリィ(写真左下)は武器やアイテムなどを売り買いするところだ。所持金は少なくないけど，キャラクターのレベルアップや呪文を覚えたりするのにもお金がかかるので，あまりムダ使いはしないほうがいいかもしれない。

実際にボクもレベルアップできるぐらいにEXP（経験値）をためたのに，お金がなくて悲しい思いをしたんだ。

▲ジェルノアには銀行もある。このペルノアにある銀行も支店の一つなので，ここに預金しておけば，他の町でも引きだせるというわけだ。

だけど，所持金のすべてを銀行に入れておかないほうがいい。なぜなら，冒険の途中でH.P（ヒット・ポイント――体力のこと）やM.P（マジック・ポイント）が少なくなってしまったときに近くの宿屋で一休みなんてこともできるし，モンスターにワイロを渡して見逃してもらうということもできるからだ。

▲ミスティックというのは神託（しんたく一神のお告げ）所のこと。ここでは神官にキミのパーティのスコア（ゲームの達成度）を教えてもらえるんだ。キャラクターがレベルアップしたり，アイテムを手に入れたりすると，スコアがぐんぐんあがっていく。これもゲームを解いていく楽しみの一つだネ。

荒野

▲ペルノアの町をでると，画面は一変してジェルノアの島の一部となる。左には宿屋（言い忘れたけど，町の中の宿屋は無料なので，できればそっちを利用するのがベスト)，下のほうにはダンジョンへの入口がある。

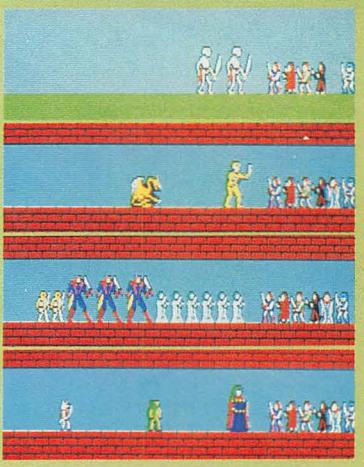
まずは，この画面からでずに一つか二つぐらいレベルをあげておくのがいいと思う。ダンジョンの敵は強いゾ！

左へ進んでいくとつぎのマップに移る。ここにはもう一つの町や宿屋，ダンジョンの他に魔法の泉がある。この魔法の泉はジェルノア全土に三つあり，ゲームを解くうえで非常に重要な意味があるんだ。

泉の二つは楽にクリアできるけど，三つ目がやたらとむずかしい。ちなみにボクはこの謎を解くのに3時間も費してしまった。

▼モンスターに出会うと戦闘モードになる。これは2種類あって，昼間に出会うパターンと夜間に出会うパターンだ。

昼間なら問題ないけど，これが夜間だと非常に苦労する。写真の一番右はしに「S」と表示されているキャラクターがあるでしょ？これはそのキャラクターが眠っていることを表してい



ず，プレイするごとに新しい発見がある。ゲームを解くうえで大切なのは，最後の敵を倒すことは当然のこととして，九つのリングや20本のスクロール（巻き物）を集めること，ダンジョンや城での情報収集，五つのルーン，そして数々の謎の解明などなど，やることはたくさんあるんだ。

一つの謎を解明するごとに，つぎの謎が生まれてくる感じといえば，わかってもらえると思う。パソコンRPGにありがちな経験値かせぎなどは，ほとんど必要ない。とにかくゲーム・バランスがいいんだ。

つぎにダンジョンのおもしろさだ。グラフィックはダサイけど，それをカバーする文章による状況表示，自分の進んだ場所が自動的にマッピングされるオート・マッピング機能，変化に富んだ迷路，数々のイベント……。

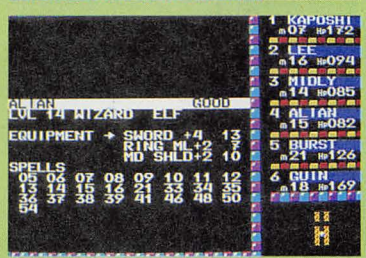
もうピンときた人もいると思うけど，これこそRPGの本家ボードゲームの「ダンジョンズ アンド ドラゴンズ」のパソコン版という感じなんだ。プレイヤーの想像力を最大限に刺激してくれるこのシステムは，実にすばらしいとしかいいようがない。

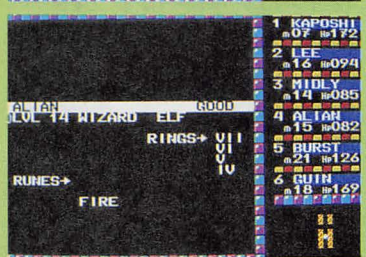
とにかく，文章では説明できないおもしろさを持っている。日本のソフトハウスやユーザーが，これをどう受けとめるか注目したい。

るんだ。

こうなると起きているキャラクターだけで戦わなければならない。これも各キャラクターのパラメータの〝LISTEN〟という物音を聞く能力に関係してくるんだ。

▲キャンプを張ると写真のように三つのコマンドが使えるようになる。H.Pが少なくなったり，アイテムを使いたくなったりした時に使用しよう。メッセージの表示時間が長いと感じる人は，ここで変えること。

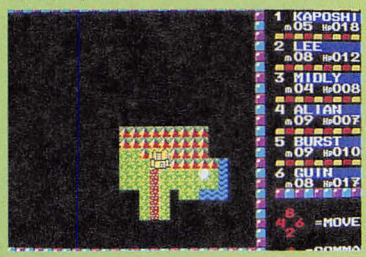




キャラクターのパラメータやイクイップメント（装備），使える呪文などは，こんなに細かくわけられているんだ（写真左下）。とくにSKILL（技能）というところに注目してほしい。

ATTACK（攻撃力），PARRY（防御力），SWIM（泳ぐ能力），LISTEN（敵の来襲を知る能力），SPOT TRAP（ワナを見つける能力），DESARM TR.（ワナをはずす），FIND ITEM（アイテムを見つける），PICK LOOK（カギを開ける）など八つもあるんだ。

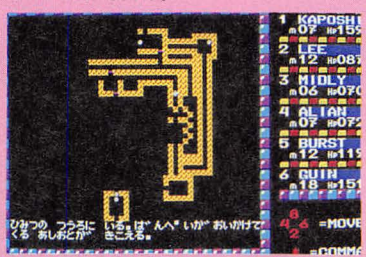
こういった点からもこのゲームの奥の深さがわかってもらえると思う。



▲マップが普通に表示されるのは，はじめのうちだけ。あとは自分の通った場所しかわからないんだ。このあたりにくると敵もかなり強くなってくるので，無理をして一度にマップを広げていこうと思わないで，町に帰ってセーブ（セーブするとマップも自動的にセーブしてくれる）をくり返していこう。

▲海の部分も泳いでいくことができる。写真のように離れた島にダンジョンの入口などがあることも。ただし，キャラクターのSKILL（技能）のうちでSWIM（泳ぐ能力）が低いとおぼれてダメージをうけてしまうこともある。まあ，こういう場所はキャラクターが強くならないと意味がなかったりする場所が多い。

敵に勝ったりすると戦利品が手に入る（写真右上）。これは武器やヨロイなどの他に，大切な情報を書き記したスクロール，M.P（マジック・ポイント）やH.P（ヒット・ポイント）の残量に注意して，危ないと思ったらスグに町へ戻ろう。



▲これがタンジョンの内部だ。キャラクターの通った場所は自動的にマッピングしてくれる。白い丸のあるところは，何かあるということだ。とにかく歩きまわってみることが大切。画面の下に現在の状況が表示されるのが最高！

回復させるポーションなどがある。

ひとつ注意してほしいのは，これらのアイテムは一度町へ帰らないと使用可能にならないということだ。

▲町へ戻って戦利品をわけているところだ。まったく関係ないけど，キャラクターの1人にALIAN（エイリアンじゃないゾ！）っているのがいるでしょ？これはクリスタル・ドラゴンという漫画の主人公なんだ。RPGに興味のある人はぜひ読んでほしい（現在10巻まで）！

▲ベーマガ読者のために，20本あるスクロール（巻物）のうちの1本を紹介しよう。除々に明らかになっていく謎と新たな謎の出現。スクロールを手に入れたらスグに町へ戻ってスクロールを読む。こうなったらキミはもうファンタジーの中毒だ。

ダンジョン

▲「ここには，大きな石造りの城がある」というメッセージだ。ここにはどんなモンスターが，そして，どんな財宝が眠っているのだろうか。とにかく入ってみなくては話にならない。M.P（マジック・ポイント）やH.P（ヒット・

おわりに

当然のことながら，この「ファンダジー」にも欠点がある。それは遅いっ！ということだ。熱中してプレイしているのに，いつまでもディスクをアクセスされると，やっぱりイラついてしまうというのが本音だ。いいゲームだけに非常に残念である。

話は変わるけど，この「ファンタジー」の続編が早くも来年のはじめぐらいに移植されるらしい。パート2は，もっとうまく移植してくださいネ，スタークラフトさん！

P.S.「ファンタジー」の売れ行きがかなり好調らしい。こういったソフトが売れることが日本のゲームソフトの質をアップさせることにつながるんだ。

★「ファンタジー」の問い合わせ先：〒171 東京都豊島区雑司が谷3－22－3
㈱スタークラフト「マイコンBASICマガジン」係

コナミ for MSX2

価格：5,800円

Written by くりひろし

ドラキュラ 今ここによみがえる！

ファミコンで復活し，シモンによって滅ぼされたはずの魔王ドラキュラが，今度はＭＳＸ２の中に，今またよみがえった！青年シモンは再びムチを手に悪魔城へと向かったのである……！

シモンの武器は，当初父ゆずりの不思議なムチが１本。こいつで城内にはびこるドラキュラの手下の魔物たちを倒し，アイテムを奪(うば)いつつ，魔王ドラキュラのもとへと一歩一歩と近づいて行けばよいのだ。

城内のいたる所にともっている燭台（しょくだい＝ローソクの台！）の中には数々のアイテムが隠されている。武器をふるうことで燭台を壊し，アイテムを手に入れることができる。もちろん，敵の中にも持っている奴がいる。倒せばアイテムが手にはいる！

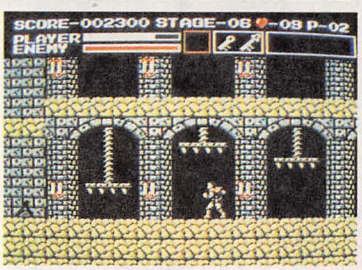
ハートを集めろ！

アイテムにはいろいろとあって，武器もあれば，能力をアップするものや，攻撃用のアイテムもある。その中で，もっとも重要なアイテムのひとつに，“ハート”がある！ハートをためると，それと引きかえに，城内に隠れ住む謎の老婆から，重要アイテムを手に入れることができる。

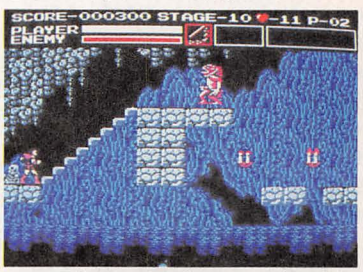
ところで，交換に必要なハートの数は老婆の言い値なので（けっこう高いんだ，これが！），シモンはとりあえずハート集めに走りまわっちゃうのであった。

アイテムは他に，落ちているカギ（イエロー・キー）を使って，宝箱からも手に入れられる。ただし，ここで注意したいのは，一度にカギは１個しか持てないってことだ！　また，ツエを持っていれば，カギがなくても宝箱をあけられるのだ。

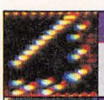
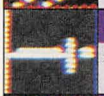
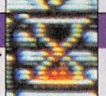
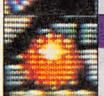
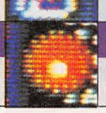
一方，白い大きなカギ(ホワイト・キー)はステージ・クリアのための扉(とびら)をあけるためのカギ。これを取らなければ，いつまでたってもクリアできない。ふつう１ステージに１個あるハズなのだが，はたしてホントウだろうか!?だまされては，いけないぞ！



▲礼拝堂のつり天井だ！タイミングをはかって通り抜けよう。ダメージは大きい…！

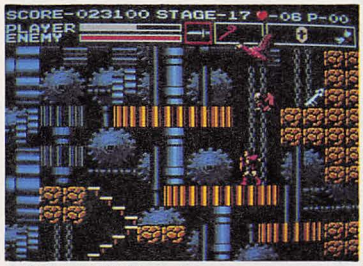


▲地下洞窟は動く床がポイント。半魚人が地下水脈から飛び出してくるのに注意！

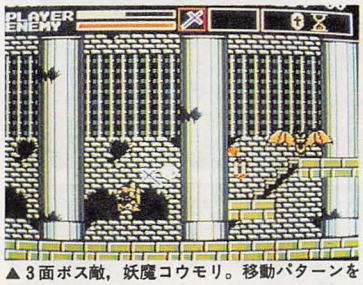
	●ネメシスの鎖 ムチよりリーチが長く，破壊力が倍。		●シルバークロス（ゴールドクロス） 一定時間，敵が発生しない。ゴールドクロスは画面内の敵を全滅。
	●勇者の剣 連射が可能な投剣。		●盾（Ａ） 敵と当たったときのダメージ半減。16回まで。
	●バトルアックス 投げるとブーメランのようにもどってくる。		●盾（Ｂ） 敵の弾をはねかえす。16発まで。
	●バトルクロス 最強の武器だが，やはりブーメラン方式。		●砂時計 一定時間，敵の動きを止められる。
	●水晶玉（赤） 体力をある程度回復できる。		●地図 そのステージの地図を見れる。３回使える。
	●水晶玉（青） 一定時間，体を透明にでき，判定が消える。		●白バイブル 知力アップ。アイテム交換が安くできる。
	●サファイヤ 一定時間，体が赤熱して体当たり可能になる。		●黒バイブル 知力ダウン。アイテム交換が高くなる。
	●ブーツ シモンの移動スピードがアップする。		●聖水 敵にダメージを与える。ハートを消費する。
	●羽根 シモンのジャンプ力がアップする。		●体力回復剤 体力を回復できる。
	●ロウソク 武器で壊せる壁の場所を表示する。		●グレイト水晶 体力のフルチャージ。ボス敵を倒せば入手。

敵に応じて 武器を選べ！

シモンは，ムチの他に数々の武器が手に入れられる（ただし，新しい武器を取るとそれまでの武器はなくなってしまうので，どっちが良いか考えよう！）。スタートしてすぐに手にはいるのは，トレーニング・ステージの燭台の中にある，ネメシスの鎖。



▲時計台の機械部。みとれていると大ワシの運んでくるせむし男にやられてしまう



▲3面ボス敵，妖魔コウモリ。移動パターンを読めば，あまりこわくない

ムチと似ているが，リーチが長く，倍のパワーがある。他に連射タイプの勇者の剣（投剣であるが，パワーが少ない），ブーメランのように使えるのはバトルアックス（おの）にバトルクロス（十字架）。リーチが長く，行きと帰りで2度ダメージを与えられるのが利点。しかし，このブーメラン・タイプの場合，投げたあとに帰ってくるのをちゃんと受けとめないとなくなってしまうのだ！　ジャンプして投げたときなどとくになくしやすいし，一度かわされると，もどってくるまでの間，シモンは無防備状態になってしまうため，敵を倒しやすい反面，やられやすくなってしまう。

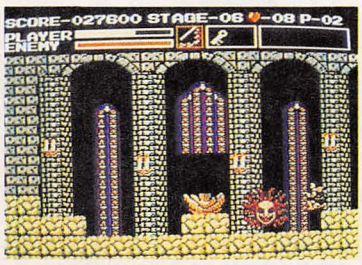
なお城内には武器で「壊せる壁」がいたるところにあることを付け加えておこう。見ただけではわからないぞ。

攻撃用アイテムで，一見あまり価値がなさそうであるのが，ゴールドクロス。ムチなどで倒してもすぐによみがえる，不死のレッドスケルトンを完全に倒せるのは，このゴールドクロスだけだったりする。聖水はかなりのパワーがあるが，使いにくいうえに（狙いにくいし，誤射しやすい），ハートが減ってしまう。ボス敵のところまで，ギリギリ取らないほうが良い。

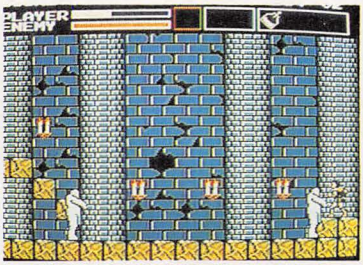
砂時計（ファミコン版の懐中時計）は敵の動きを一定時間止められるけど，やはりハートが減ってしまう。聖水と砂時計以外の攻撃アイテムは，取った瞬間に効果がはじまるので，できるだけタイミングをはかって取るようにしよう（かといって，だしてしまってからでは，ほうっておくと消えちゃうよ！）。

一般のアイテムでもっとも重要なのは，なんといっても白いバイブルだろう。シモンの知力がアップするので，老婆とアイテムを交換するときのハート数を少なくできる（これと反対なのは黒いバイブル。ハート数が高くなってしまう）！

地図は，そのステージのマップを見ることができる。とくに，自分のいる位置とステージの出口の位置を表示してくれるので，とても便利。しかも，他のアイテムはシモンが一度死ぬとすべてなくなるのに，地図だけは残ってくれるのだ。



▲6面のマミー・メデューサ。飛んでくるヘビに気をつけよう！

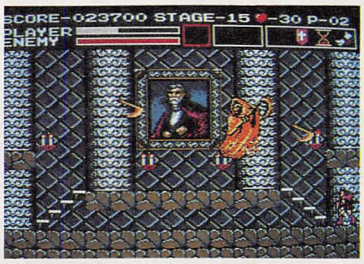


▲9面のミイラ男。2匹でおそってくるが，ホウタイ攻撃をかわして聖水をくらわそう

▲12面。フランケンはともかく，せむし男が手ごわいゾ！

＋悪魔城は危険がいっぱい！

さて，「悪魔城ドラキュラ」には全18ステージあって，それぞれ名称がついている。1ステージが正面玄関，以下，地下室，ホール，礼拝堂（1，2，3），渡廊下（1，2，3），地下洞窟，中庭，地下通路，牢獄（ろうごく）部屋，実験室，額のある部屋，渡廊下，時計台（とくにグラフィックがきれい！さすがにＭＳＸ２と感心してしまう），そして，カルパートの塔。各面で気をつけたいのは，礼拝堂三つのつり天井，地下洞窟の動く床，地下通路のワープ・ホール。そして，最も美しく，恐しいグラフィックは，18面カルパートの塔クリア後のドラキュラの大壁画だったりするのだ。ＭＳＸ２はいいな ～ 。



▲15面の死神。なんといっても空飛ぶカマが強い。うまくかわしながらやっつけよう

▲18面，ついにドラキュラ登場。マントは攻撃をはねかえすので注意。剣だと倒しやすい？

▲これがドラキュラの真の姿だった！口からコウモリを吐いてくるが，この額は…!?

＋ドラキュラよ永遠の眠りにつけ！

そして，全18ステージのうち，3ステージ・クリアするごとに，とくに強力な魔物の部屋があるのだ。どいつも手ごわいが，そいつを倒せば，体力をフルチャージしてくれる巨大なグレート水晶が手にはいる。3面は巨大な妖魔コウモリ（こいつ16面では一般キャラ同様にでてくるんだよな～！），6面が大きな首だけでおそってくるマミー・メデューサ，9面がツープラトン攻撃のミイラ男，12面がせむし男＆フランケンの上下2段攻撃。15面は大きなカマをあつかう死神，そして18面は恐怖の魔王ドラキュラ。しかし，これが真の敵ではないのだ。こいつを倒したあとにこそ，真の敵があらわれる！18面クリアのあとにこそ，シモンの真の戦いがはじまるのだ！

悪魔城ドラキュラ完全マップ①

(ステージ1~9)

悪魔城もこのマップがあればこわくないぜ!

今月は，ソフトの紹介だけじゃないゾ! 悪魔城のマップも公開しちゃおう（今月はステージ1～ステージ9まで)。このマップさえあれば，悪魔城もこわくないぞ。部屋がどのようにつながっているか，どの部屋にどんな敵がひそんでいるかは，このマップを見ればバッチリわかっちゃう。

各ステージの最初には，出現アイテムを紹介しておくので，マップに出現場所を記入しながらプレイしていけば，いっそう楽しいぞ。

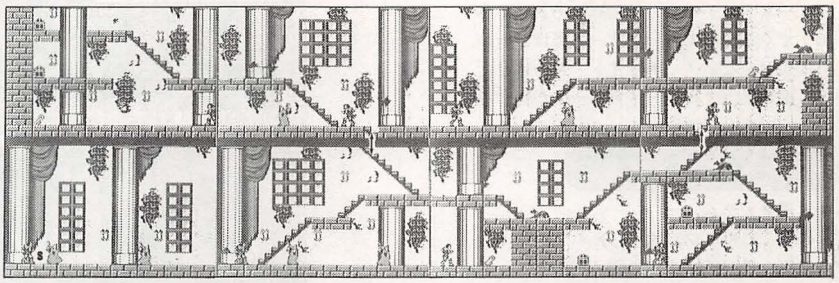
ＭＳＸ２版は画面がスクロールせず，切りかえ式になっているので，階段と階段がピッタリつながらないので通行できるところは矢印で表示してあるよ。また，マップ中のＳは，そのステージのスタート位置を示している。そして，ステージによっては，たて，あるいは横方向にループしている部屋もあるので注意しよう。

それでは，ドラキュラを永遠の眠りにつかせられるようガンバッテくれ!!

ステージ1

●出現アイテム
〈老婆：勇者の剣〉
〈宝箱：ハート(大)，盾(Ａ)，ブーツ，羽根〉

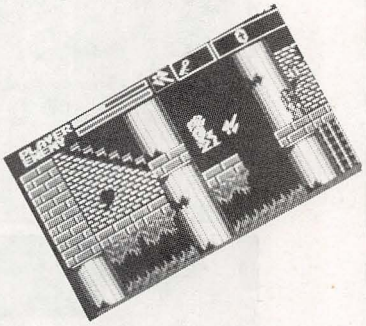
最初の敵，ゾンビははさみうちにあわなければ，さほど恐くない。黒ヒョウは距離で動きだすので，タイミングを読んで，ジャンプでかわせ!

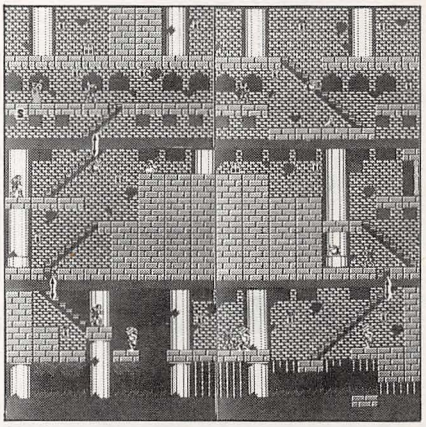


ステージ2

●出現アイテム
〈老婆：盾(Ｂ)，体力回復剤，聖水〉
〈宝箱：白バイブル，砂時計，地図，ブーツ〉

ステージ１にも出現した邪俗コウモリは，上下にダ行して飛んで来るので，少々やっかいだが，動きを見切れればしめたもの。地下水脈のある面に行くと，青半魚人が出現。水に落とされないように! この画面のあるところにありがたいバトルアックスがあるぞ! ぜひ手に入れよう。ホワイト・キーはちょっと取りにくいところにあるので注意!

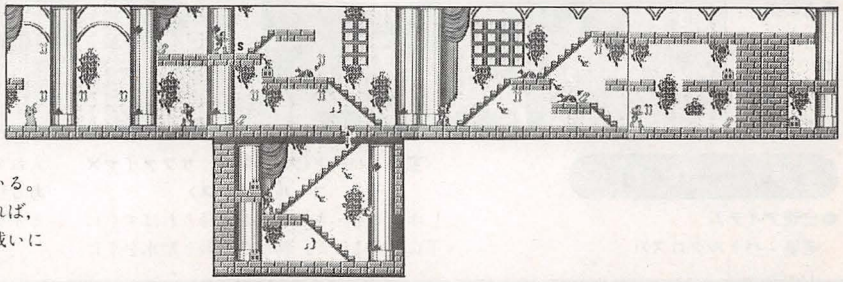




ステージ3

●出現アイテム
〈老婆：バトルクロス〉
〈宝箱：砂時計，サファイヤ，盾(Ａ)，盾(Ｂ)，ゴールドクロス〉

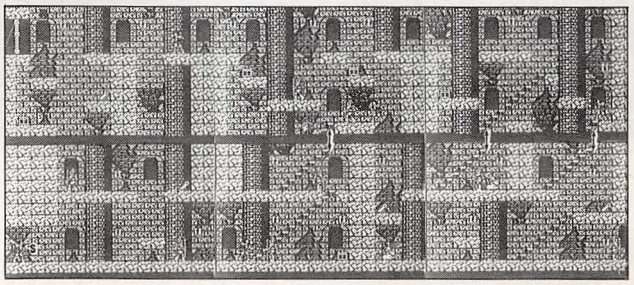
画面のつくりはステージ１に似ている。アイテムを取るタイミングに注意すれば，クリア後に現れる妖魔コウモリとの戦いにそなえて体力を温存できる!



ステージ4

●出現アイテム
〈老婆：ツエ，体力回復剤〉
〈宝箱：白バイブル，砂時計，地図，盾(Ａ)，バトルアックス〉

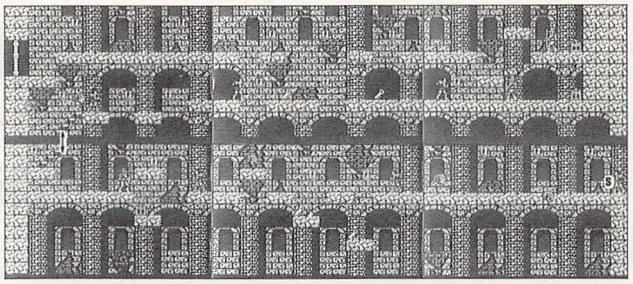
このステージから，コウモリをさらに凶悪にしたような動きのメデューサが出現する。かわすか，打つかのタイミングがすべて。ファイターはかたい。



ステージ5

●出現アイテム
〈老婆：砂時計〉
〈宝箱：聖水，サファイヤ，ドル袋(白)〉

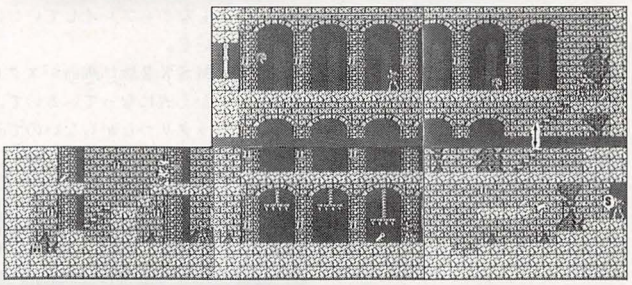
動く床がでてくるのはこのステージから。メデューサの動きに気をつけないと，たちまち突き落とされてしまう。ダメージ後の無判定状態を利用する!?



ステージ6

●出現アイテム
〈老婆：体力回復剤，勇者の剣〉
〈宝箱：サファイヤ，ネメシスの鎖〉

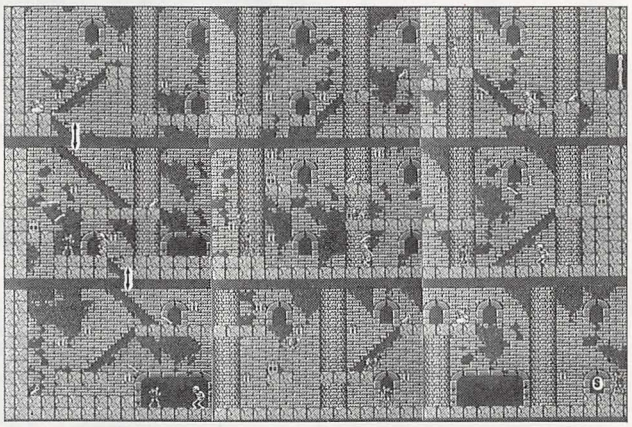
ゴーストはシモンのY座標にあわせて移動してくる。パイルバタリーの弾はしゃがめば当たらない！　ホワイト・キーはひたすら掘ろう。マミー・メデューサが後にひかえているので慎重に。



ステージ7

●出現アイテム
〈老婆：ロウソク，盾(A)〉
〈宝箱：黒バイブル，地図，バトルアックス，盾(A)，盾(B)〉

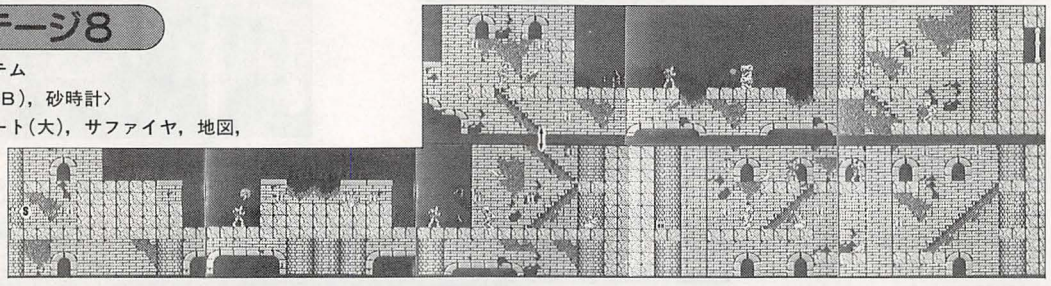
大ガラスがでてくるが，動きがとろいのでこわくない。スケルトンはふところにとびこめば楽勝！　何よりもこわいのはせむし男。ピョンピョンとびはねて，まるでねらいが定まらない。メデューサ同様，ムチの一撃で倒せるのがせめてもの救い。このステージ，百害あって一利なしの黒バイブルがあちこちにある。まちがっても取らないように！



ステージ8

●出現アイテム
〈老婆：盾(B)，砂時計〉
〈宝箱：ハート(大)，サファイヤ，地図，勇者の剣，ブーツ，ツエ〉

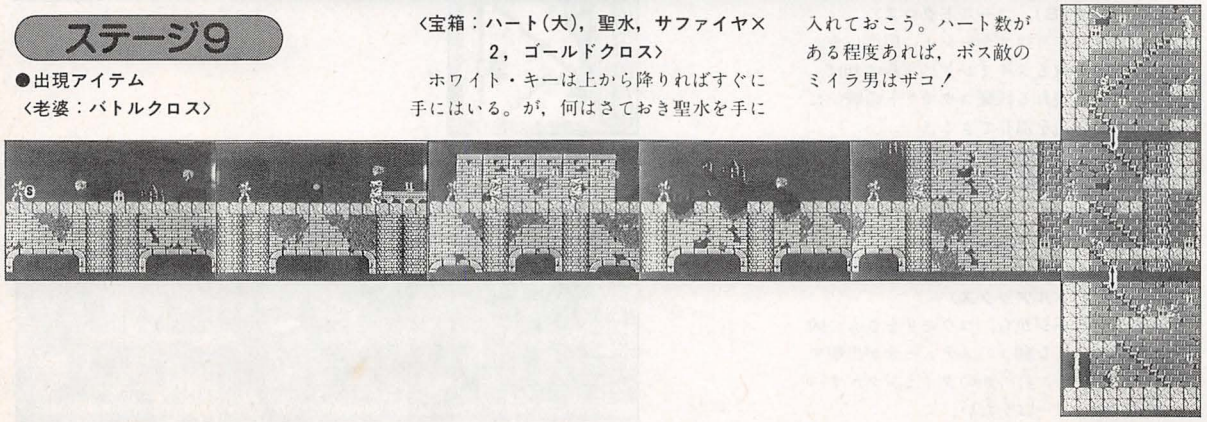
白スライムに注意っ！

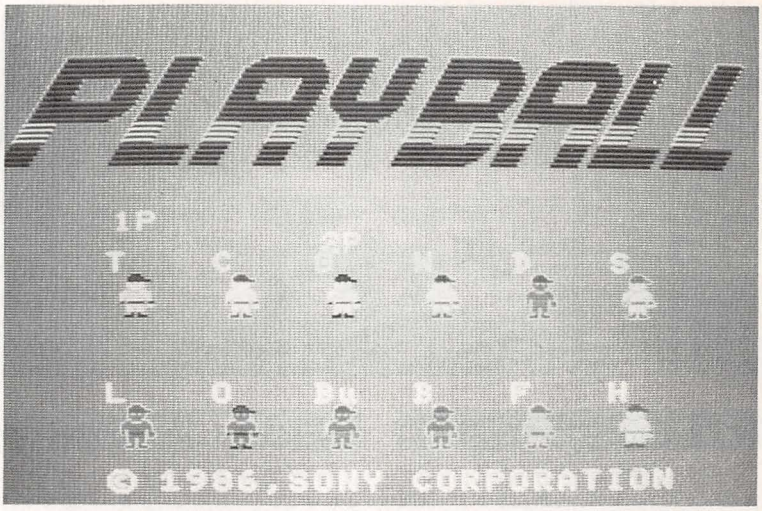


ステージ9

●出現アイテム
〈老婆：バトルクロス〉
〈宝箱：ハート(大)，聖水，サファイヤ×2，ゴールドクロス〉

ホワイト・キーは上から降りればすぐに手にはいる。が，何はさておき聖水を手に入れておこう。ハート数がある程度あれば，ボス敵のミイラ男はザコ！





プレイボール
ソニー for MSX

（16KB以上）

価格：6,900円（ROM）

Written by PANDA

こちら実況席

26万人の大観衆でうまりました，ここソニーＭＳＸ球場から，伝統の巨人－阪神戦のもようをお伝えいたします。解説は，電波ベーマガ球団のお荷物，いや失礼，エース，影さん。実況は，私PANDAが務めさせていただきます。

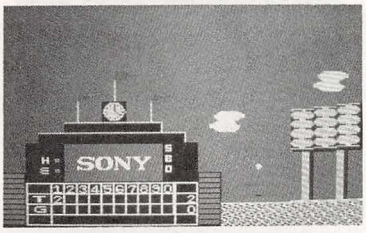
――さっそくですが，影さん，この試合の見どころはどこでしょうか!?

影：しょっちゅねー，なんといっても音声合成ＬＳＩによる，ストライク，ボールをはじめとするリアルな『声』と，打球の行方(ゆくえ)によって，ダイナミックにスクロールしていく画面ではないでしょうか。

――なるほど。さて，アンパイアの手があがり，試合が開始されました。

さてさて，試合開始！

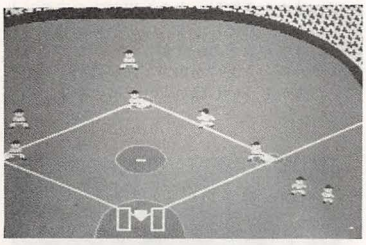
――巨人の先発は，エースエガワ，対する阪神の先頭打者は，マユミです。エガワ，ふりかぶって第１球を投げた！マユミ打ちました，これは大きい，グングン伸びる。入った，ホームラン！やりましたー。影さん，マユミの好調の原因は何でしょうね。



▲いったあ。場外へと消えていく，大ホームラン。エガワ，一発病がでました

影：球をぎりぎりまでひきつけ，思い切りふりきる点でしょうね。トリガ１を押す長さでスイングの調整ができますからね。

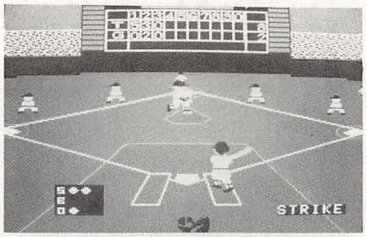
――さて，２番ヨシタケの打球は平凡なショートゴロと思いきや，ファーストのエラーで，セカンドに生きました。このエラーは痛いですね。



▲おおっと，ファーストへの悪送球。ランナーは，セカンドへ進みます。守備ぐらいはしっかりしてほしいのに

影：普通の野球ゲームとちがって，カバーが遅れると，思わぬエラーになりますから，注意が必要ですね。

――さて，３，４回のエガワ，２回までとはうってかわったピッチングを見せてますね。



▲「ストライク」思いっきり空振りしてしまいました。捕球音も「パシッ」と気持ちがいい

影：やっとエンジンがかかった，というより，久々の先発で，レバーを入れる方向で，カーブ，シュート，速球，スローボールなど球種を投げわけられるということを忘れていたとしか考えられませんね。

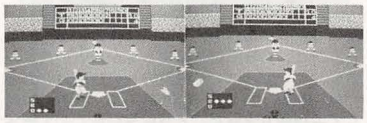
――なるほど。さて，４回裏の巨人の攻撃です。マツモトが足を生かし出塁した後，盗塁をきめ，チャンスがふくらみました。

影：阪神の先発イケダも，足をけいかいしてませんでしたね。トリガ２とレバーでけん制球が投げれるということがわかってなかったのでしょう。

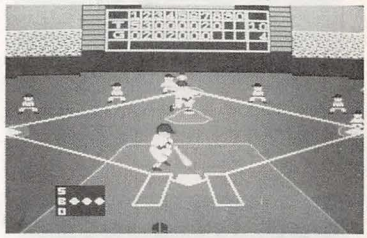
――マツモトのリードも大きかったですしね。さあ，巨人の８回の攻撃，ナカハタに対し，３ボールとなりました。おっ！スタンドから『ノーコン』のヤジとともに，あき缶が投げ込まれました。

影：これがウワサの隠れボイス機能ではないでしょうか。他に，『ダイコーン』，『ヤッター』，『ビールはいかがー』など，球場の雰囲気が味わえますね。

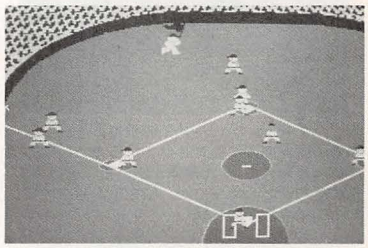
――さて，さて，どうしたことでしょう。続くコウノ，デッドボールを受け，『イテッ！』と叫んでおります。しかし，巨人の反



▲『ダイコーン』『ノーコン』隠れボイス機能だ。ファンクション・キーと数字キーを同時に押してみよう！



▲「イテッ！」う～ん，本当に痛そうなデッドボール



▲観客の乱入だ！。逆転するとでてくるよ

撃もここまで，結局阪神が逃げ切りました。影さん，今日の巨人の敗因はなんだったのでしょう。

影：やはり，８回裏，イケダを完全に打ち込めなかったことでしょう。せめて延長戦にもつれこませてほしかったですね。やはり，代打や，リリーフがだせないのがツライですね。

――ありがとうございました。ともあれ，ＭＳＸ版野球ゲームの決定版といえるのではないでしょうか。打順や打率が表示されないのは，多少不満が残りますが，十分楽しめるゲームですね。

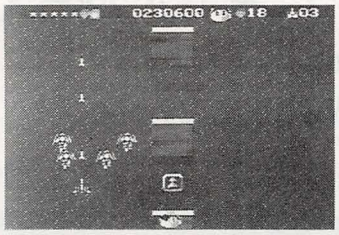
ガルフォース

●ソニー
for MSX
価格 5,800円
11月21日発売

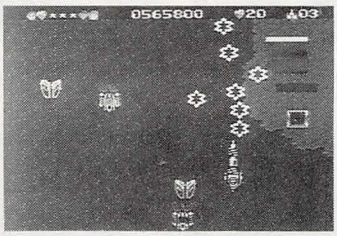
Written by 断空我

はじめに

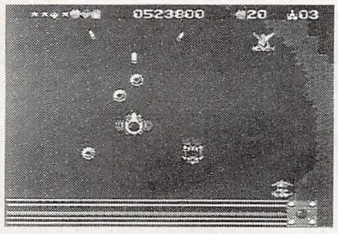
みなさん今日は！　今月も先月号で紹介した「ガルフォース」を解説しよう。前回では，まだ完成していなかったので，説明しきれなかったところがあったけれど，今回はビシバシ，レポートするぜ！



▲パワーアップ・アイテムは，ところどころに隠されているから，弾を撃ちまくって見つけだせ！　この写真のように障害物の間にあったりするから，事故らないように気をつけろ



▲これがレベル20のルフィの機体だ。ダビデの星形の弾を前方に固定させているため，前方の防御力は絶大だ。また機体がタテ長で細いので，敵の弾をかわしやすいが，横や後からの攻撃に対してはラビィ同様弱い



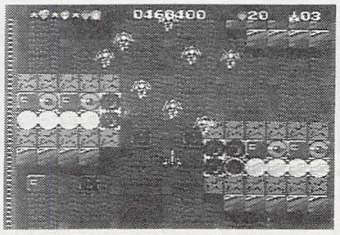
▲これがレベル20のルミィの機体だ。レベル20でも前方への攻撃力は弱い。しかし，3重の防御により守られている。つまり，三つの弾が自機のまわりを回るのだ。それに比較的機体が小さいのがいい。ルミィの機体はレベルが低いときにけっこう戦えるので，ゲームのはじめに有効だ

いきなり攻略法

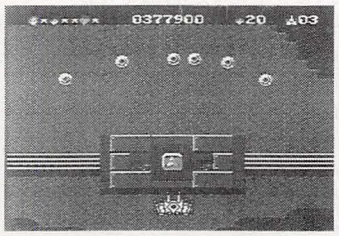
このガルフォース，いきなり1回目で，きわめてしまったのだけれど，一歩まちがえるとカポッと，はまってしまうところだったぜ！

じつはこのゲームは，ガルフォース7人のメンバーから1人選んでプレイするんだけど，最初ポニィを選んでプレイしたんだ。そうしたら意外にやさしくて，簡単に6面クリアしてしまったんだ。したがって，君がどうしてもエンディングを見たいというならポニィを選ぶべきだ。

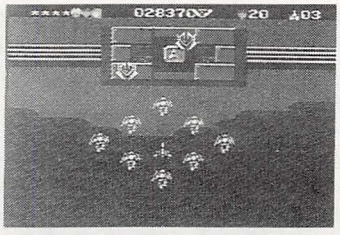
ところが，このゲームはただ面クリアす



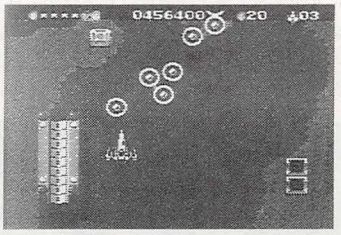
▲この画面は3面の宇宙だ。3面の宇宙ともなると，緑色のブロックがじゃまをするから，黄色の丸を撃ちにくくしている。したがって，パワーアップしておかないと，仲間との合流がむずかしいぞ



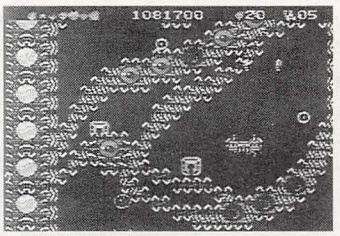
▲これがレベル20のパティの機体だ。弾を前方にばらまくため，広範囲の敵を壊滅できる。しかし，やや機体が大きい。パティの機体の場合，レベルが低いときは，前方への攻撃力が弱いので，最初は他の機体ではじめたほうがいい



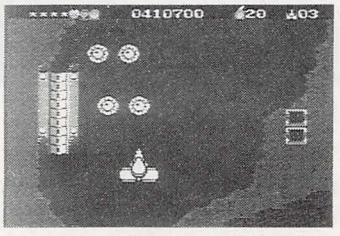
▲これがレベル20のポニィの機体だ。な，なんと，ブロンD8機が敵に突攻をかけるのだ（前方に）。したがって，その前方への攻撃力が大きいのに加え，写真でもわかるように，横，後ろに対しての防御も完璧だ。さらに良い点として機体が非常に小さい。これはレベルが変わっても機体の大きさが変わらないからだ。このため敵の弾（弾だけ／）をかわしやすいということになる



▲これがレベル20のラビィの機体だ。巨大なエネルギー弾を連射できるので，前方への攻撃力は非常に大きい。しかし，後方ががらあきだし機体も少し大きい



▲これがレベル20のエルザの機体だ。写真では弾がどうでているか，わかりずらいと思うが，実際には中央2連射，中央と横前方の単発になっている。それにしても，この機体が最もレベル20の写真を取るのが大変だった。なにしろ，機体が大きいうえに攻撃力が弱いのだ。かえってレベルがもう少し低いほうが戦いやすい



▲これがレベル20のキャティの機体だ。前方への攻撃力は大きいが，なにしろ機体が大きく，がしがし敵の弾にぶつかってしまい，せっかくのレベルが落ちてしまう

ればいいというわけではない。仲間と合流しなければいけないのだ。仲間と合流するのは1面に1人だけである。「地上面」と「宇宙面」の二つで構成されている1ステージでなにがなんでも合流しなければいけない。

宇宙には黄色くて丸いキャラクターがある。こいつに弾を当てるとⅢになるキャラクターがある。

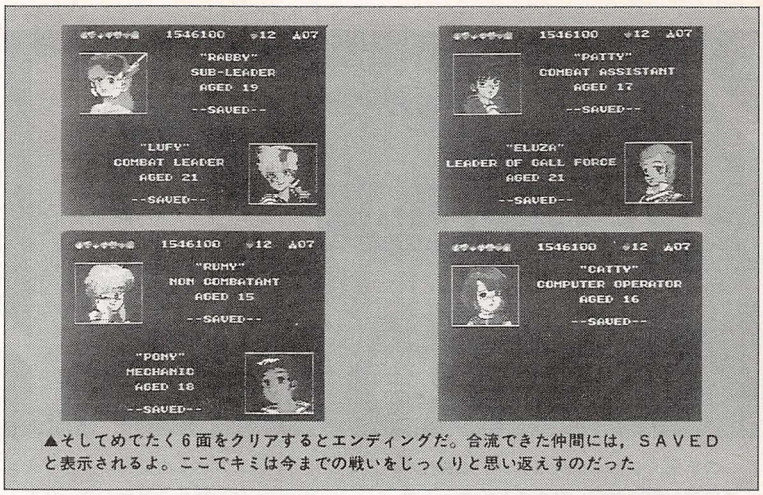
さらに弾を当てると，仲間と合流できる場合がある。Ⅲの場所によってどの仲間と合流できるか決まっているようなので，一度見つけてしまえば簡単だ。別にマッピングする必要はないよ。

ボス敵は面の最後にでてくるけれど，大きな機体でないかぎり，楽に勝てる。弾をたくさん撃ってくるけれども，正確に撃ってくるので，かわすことが容易だ。コツとしては，こまめに左右に動くということだろう。画面いっぱい動けるので，大きくかわすこともできる。

敵の攻撃も1面から3面ぐらいならザコばかりだが，後半は，いやな敵がでてくる。上から左右四つずつタテにでてきて，左にいるやつは右に，右にいるやつは左に動く。

つまり，敵に左右からはさまれてしまうのだ。しかも弾まで撃ってくる。この敵のかわしかたは，ある程度敵が下にきたら，上に動いてかわすしかないようだ。

宇宙面も5面，6面となると敵の攻撃も激しくなる。したがって，このころまでに，レベルを十分あげておく必要がある。それにしても，敵の弾が見にくいから，よく画面を見るように。またスプライトの関係で消えたりすることもあるので，気をつけるように。



▲そしてめでたく6面をクリアするとエンディングだ。合流できた仲間には，SAVEDと表示されるよ。ここでキミは今までの戦いをじっくりと思い返えすのだった

このゲームは，最初から連射装置付きジョイスティックの使用を想定しているかのようだ。なぜなら，かなり連射のきく機体があるからだ。

ちなみに，ジョイスティック・システム・コントローラー「XO－1」を使用したところ，非常にグッドな結果が得られた。連射スピードの調節のコツは，トリガボタンを押したときに，弾が連射されるが，その弾がなるべく短い間かくで発射するようにすればいい。

おわりに

はっきり言って，ポニィ以外では，このゲーム，かなりむずかしいと思う。したがって，最初ポニィではじめて，レベルがあがったら，他の機体を使うというふうにするといいだろう。

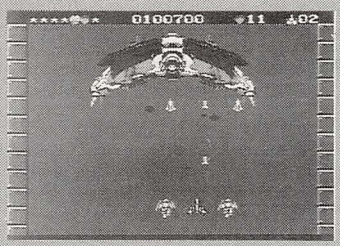
しかし，7×20＝140＋αもの種類の機体でゲームができるというのは，このガルフォースがはじめてだが，もう少し考えて作ってほしかった。自分としては，レベル1～3まではだれだれの機体，レベル4～6まではだれそれの機体を使うといいというようにしてほしかった。

また，この面にはだれだれの機体がいいというようにして，面も6面までではなく，むしろ6面からがはじまりなのではないだろうか。しかし，MSXのシューティング・ゲームとしてはグラフィック，スピードなどの点でグンをぬいていると思う。ヒット作まちがいなし!?

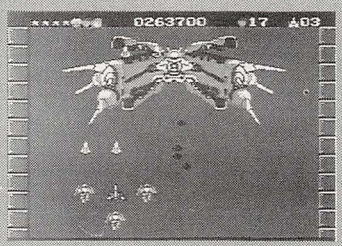
P.S. やってやるぜ！

★　　★

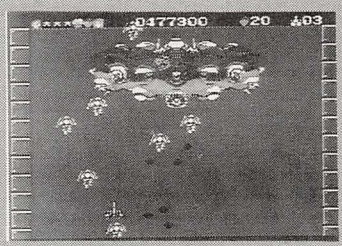
●これが各面のボス敵だ！●



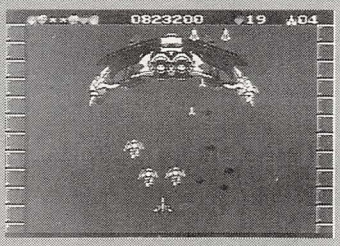
▲こいつが1面のボス敵だ。背中がパックリあいたときに，弾を撃ってくるが，そのときにこちらも攻撃する。まあ1面ということで，あまり強い敵じゃない



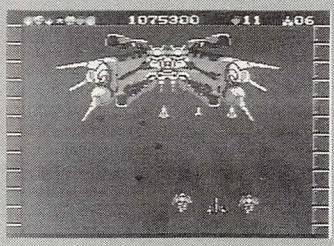
▲さてさて，2面のボス敵がこれだ。弾が左右からくるので注意しよう。それにしても，たいした敵じゃない



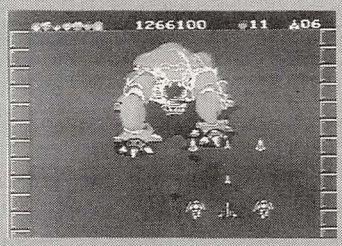
▲それでもって3面のボス敵がこいつになる。だいぶ弾を多く撃ってくるようになるが，その分こちらもレベルをあげて対処する。レベル20ならラクチンだぜ！



▲これが4面のボス敵だけど，1面のボス敵に似ているね。しかし，頭が二つある分だけ攻撃が強力になる



▲5面のボス敵ともなると，どうなるかと言うとじつは2面の敵の頭が二つになったヤツ。と言っても，あなどるな。左右からバンバン弾を撃ってくるし，なかなかやっつけられない



▲ゲゲ！6面のボス敵はこいつだった。弾をボカスカ撃ってくる。非常に強力になっていて，やっつけるのにひと苦労

好評連載！
河野 光のナムコット情報局
新作発表の巻

この年末，ファミコン用ソフトは各社から目白押しの状況で，たくさんのゲームが登場します。もちろんおもしろいゲームもあれば，そうでもないゲームもある(？)。それを判断するのは君自身だから，いろいろ情報を集めて選んでほしい。今回はナムコットの新作３本をレポートしちゃおう。

マッピーランド

ストーリー（バースディズナイト）

今日はマッピーの恋人マピコさんの誕生日です。マッピーは，たくさんのプレゼントを買い込み，彼女の住む「マッピーランド」のお城へ行くのを楽しみにしていました。

そのウワサを聞きつけた，イタズラなニャームコは，ミューキーズたちを引きつれて，マッピーがせっかく買いこんだ彼女へのプレゼントをうばって，マッピーランドの八つの街にかくしてしまいました。

さあたいへん！　約束の時間はせまっています。プレゼントを取りかえし，マピコの待つお城へ急がなければ…。

マッピーの大冒険のはじまりはじまり！

四つのストーリーがある

このゲームには四つのストーリーがあります。一つは今紹介した「バースディズナイト」。他には指輪を集める「ウエディングデー」，クリスマスツリーを集める「クリスマスナイト」，そしてもう一つが，マッピーとマピコの息子のためにプレゼントを集める「ジュニアバースデー」です。

ラウンド数は４ストーリー×（８ワールド＋α）＝32面以上もありますよ。

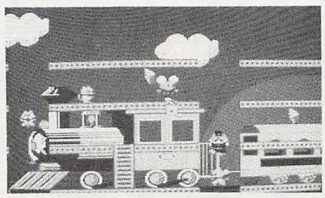
登場キャラクター

- **マッピー**：ごぞんじのマッピー。今回はボウシをかぶっていないよ。
- **マ ピ コ**：マッピーの恋人。
- **ジュニア**：マッピーとマピコの愛の結晶。
- **ニャームコ**：各ワールドごとに服をチェンジするオシャレ(？)なネコだ。駅長ニャームコ，ウエスタン・ニャームコ，酋長ニャームコ，ターザン・ニャームコ，ガードマン・ニャームコ，ウエイター・ニャームコ，海賊ニャームコ，ミイラ・ニャームコ，バンパイヤ・ニャームコと９変化します。
- **ミューキーズ**：しつこくマッピーを追いかけてくるニャームコの子供たち。
- **キューティ**：ナムコの名作「キューティQ」に登場した，なつかしいキャラクターだよ。
- **ピラニア，オウム**：ジャングル・ワールドのみに登場します。

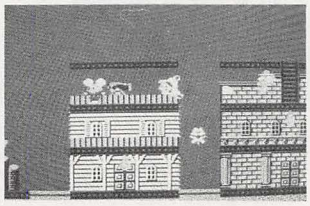
プレイのしかた

マッピーは，各ワールドにあるターゲットを六つ集めれば，出口へ進めます。(右のほうにある)。マッピーが使える武器は，ニャームコやミューキーズを足止めできる武器と，反撃用の武器の２種類があります。

八つのワールドそれぞれに，ちがった武器があり，じょうずに利用して高得点をネラいましょう。しかし，一番のプレイ・ポイントは，やはりトランポリンの使いかたでしょう。マッピーで練習したテクニックを生かして，ガンバッテください。



◀《写真１》レールロードタウン



◀《写真４》ウエスタンワールド

こんな武器があるんだよ

- **ネコジャラシ**：ミューキーズだけに効きます。ミューキーズは，ネコジャラシに引きつけられ，じゃれてしまいます(約４秒間)。この間はさわってもミスになりません。たくさん集めると高得点になるんだゾ。
- **小　　判**：ネコに小判というワケ。ニャームコだけに有効だが，あまり意味のない武器だ。足止め武器は使える順番があるので，これを持っていると，いざというときにネコジャラシが使えなくなるときもあるので注意しよう。
- **マタタビ**：ミューキーズだけに効果があり，ねむりこんでしまいます。しかし，その状態では反撃武器の効果がないので，あまり使わないほうがいいかもしれないよ。
- **魚**：これはニャームコ，ミューキーズに効きます。マッピーの向いている方向へ飛ばすことができる。

これらの足止め武器はすべてⒶボタンでセットします。ただし，ジャングルでは効果がないので，魚を取ろう（ゴーストタウンではセットできません）。

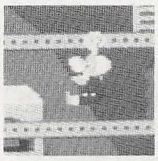
ワールド紹介

- **レールロード・タウン**

バックには，なつかしいＳＬが。この中にも入れるのかな？ ここでの反撃武器は滑車キックだ。ネコジャラシでミューキーズを集めておいて一気にアタック！ 汽笛が聞こえてきそうなシーンだね(写真１～３)。

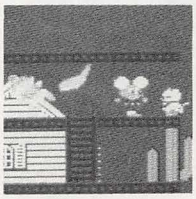
- **ウエスタン・ワールド**

おっ！ 音楽がウエスタン調に変わった。マッピーランドは各ワールドごとにＢＧＭが変わるので，これも一見(聴？)の価値があります（雑談ですけど，最近音楽に手ヌキのソフトが多いぞ。もっと音楽に力を入れてほしいなあ)。大砲もあるし(写真４)，



▲《写真２》てた！滑車キック！

▲《写真３》ネコジャラシを活用！



◀《写真５》パンチング・ボールをくらえ！

ここではパンチング・ボールが反撃用武器として使える。飛ばされるニャームコがおもしろいよ(写真5)。トランポリンは赤くなるとやぶけます(?)。

●トロピカル・ワールド

反撃武器は花火バクダン。やはり，ネコジャラシでニャームコを集めておいてやっつけよう(写真6)。

●ジャングル・ワールド

ここは，他のワールドとは別のテクニックが必要だ(写真7)。トランポリンをうまく利用してクリア（あのツタはブドウの木だよ)。

●パイレーツ・ワールド

海賊ニャームコ登場。鉄棒を利用して大車輪キックだ(写真8)。上の段の敵もやっつけられるので気分はそう快！

●ゴースト・タウン

きれいな教会(写真9)，そしてニャームコ屋敷(写真10)が登場。ここでは，またまた別のテクニックが必要だ。風船を利用してカギを6個集めなくてはいけない。ナナメ方向からもキューティがせめてくるからキツイ！ 攻略のポイントは空中移動中は上下の動きを少なめにすること（夜はキライだ。太陽の光がほしい)。キューティは懐中電灯でやっつけよう(Ⓐボタン)。ミイラ・ニャームコやバンパイヤ・ニャームコも出現してくる。バンパイヤ（吸血鬼）に対抗するにはアイテムが必要だよ。

●セブンス・アベニュー

ここの風景はイタリア風かな(写真11)(CM：ナムコのケーキ屋さんは何でしょう)。反撃武器はドッキン棒だ。上を歩いているニャームコたちを下からつっつくというザンコクな武器だ？ ここまでくると，もうすぐマピコに会えるよ。

●ミルキー・タウン

ついにここまできてしまった(写真12)。お城の中にはマピコが待っている。ボーリングをうまく利用して，クリアしよう。お城の中はナムコお得意のボーナス・ステージ。音楽の終わらないうちに，すべてのチーズを取ってしまおう。

はい，これでストーリーの説明は終わり。じつはもう一つ隠し武器が各ワールドにはあるんだ。そのヒントは説明の中にあるよ。よく読んでみてね。わかるかなあ。

追記：ベーマガ風説明をつけ加えよう

①ニャームコ，マッピーがそばにいるとき（横方向6キャラ以内)はマッピーを追ってくる。それ以外は，トランポリンで4回ジャンプして階に乗る。
②トランポリンを有効に使い敵を集めろ。
③ミューキーズは2とおりの動きがある。ネコジャラシに集まる性質を利用すべし。
④ジャングルではトランポリンのタイミングをおぼえてしまおう。
⑤ゴーストタウンは逃げるが勝ち！

どうかな？ これでマッピーランドを理解できたかな？ なお，発売は11月下旬，価格は3,900円。ゼビウスと同じケース入りで1M(メガ)＋256Kビットの ROMだ。

プロ野球ファミリースタジアム

12月中旬3,900円で発売が予定されている超本格的ベースボール・シミュレーション・ゲームです(写真13)。

白熱のリーグ戦開幕！ ペナント・レースは終わってしまったけれども，こんどはこのゲームでプロ野球を楽しんじゃおう。

内容は10チーム，1リーグ制で，1人用(コンピュータ相手)，2人用(対戦)，そしてウォッチ（コンピュータ対コンピュータの試合の観戦）ができる。

ウオッチの場合は君は監督だ。自由に選手の交替ができる。君の手腕がためされるゾ！

コンピュータ相手の場合は勝ちぬき戦になる。投手のローテーション，中継，リリーフを考えてやらないと，つぎの試合では負けてしまうぞ。先発型のピッチャーの場合連続出場はムリ。中1日の休養が必要となる。どう？ 本格的でしょ。

また，バッターにも個性がある。足の早い選手，長打力のある選手など，さまざまだ。たとえばTチームの〝ばあす選手〟など，すごい長打力がある。当たればホームランという感じだ。

Gチームの〝まつもと選手〟は足が速いんだ。だから各選手の特徴をよくおぼえて戦おう。

守備のほうも君がコントロールする。守備のうまさがこのゲームがじょうずになるコツだよ。

それと野球はピッチャーが決め手といわれているが，このソフトでも同様だ。ストレート，カーブ，スライダー，フォークボールなどをうまく使いわけて投げよう。ただし，あまり速いボールばかり投げているとボールの切れ味が悪くなってくる。うまく配球することが長いイニングを投げきるコツだね。デッドボールもあるので注意！

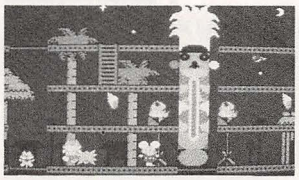
どうだい！ すごいだろう。早くプレイしてみたくなったんじゃないかな？

メトロクロス

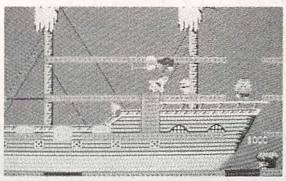
ついにナムコファン待望のメトロクロス登場(写真14)！ この移植は完ぺきです(自信あり)。

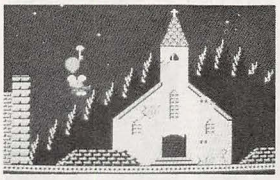
コンマ1秒の手に汗にぎる興奮！ スケート・ボードをうまく使え（スケボーを使ったのはメトロクロスのほうが早いぞ？)。

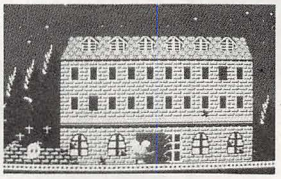
くわしくは次号で！ 発売は12月中旬，3,900円で～す。

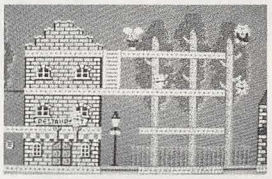

◀〈写真6〉トロピカルワールド

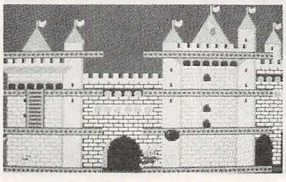
◀〈写真7〉ジャングルワールド

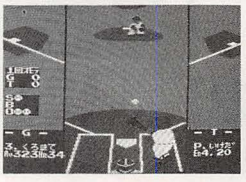

◀〈写真8〉パイレーツワールド

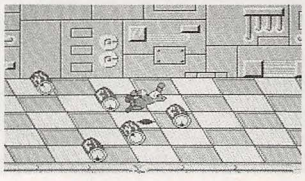

◀〈写真9〉ゴーストタウン


◀〈写真10〉ニャームコ屋敷

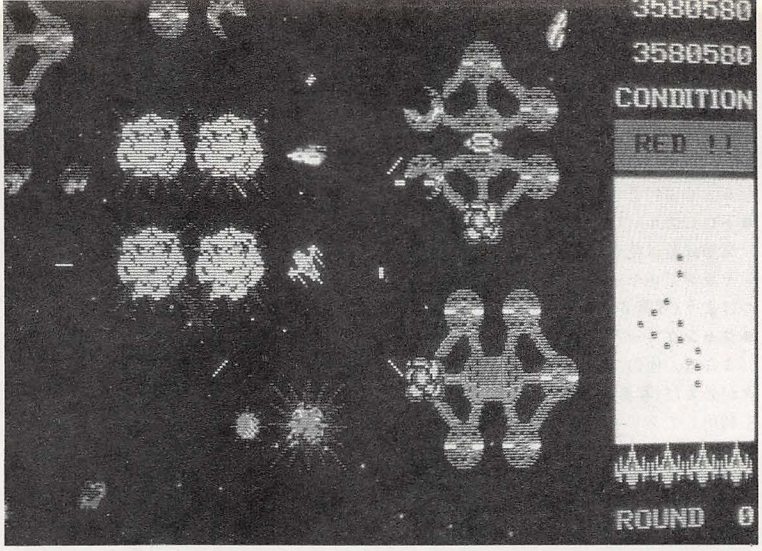

◀〈写真11〉セブンスアベニュー


◀〈写真12〉ミルキータウン


◀〈写真13〉プロ野球ファミリースタジアム


◀〈写真14〉メトロクロス

「ブラスト・オフ！」 あの全方向スクロール・シューティング・ゲームの名作「ボスコニアン」が，「スーパーモード」をひっさげ，X1用に登場しました。それではさっそく，その全貌(ぜんぼう)に迫ってみましょう。



スーパーモード BOSCONIAN

Written by PANDA

ボスコニアン

DEMPAマイコンソフト/©㈱ナムコ

for X1シリーズ (5″ディスク)価格6,200円／(テープ版)価格4,100円

★その前に…

ベーマガの読者のみなさんの中には「ボスコニアン」を知らない人もいるかもしれません。そんな人のために，少し説明しておきましょう。

「ボスコニアン」は，1981年に，ナムコから発表されたゲームです。全方向へのスクロール，ボイス機能などで話題を呼びました。またコンディションにより，敵の攻撃パターンがさまざまに変化していくのも，人気の原因の一つだったと思います。

ゲーム内容は，宇宙海賊ボスコニアンの要塞を，スペース・パトロール機である，マイシップで撃破していく。まさに撃って撃って，撃ちまくる，シューティング・ゲームです。

★さて，X1版は…？

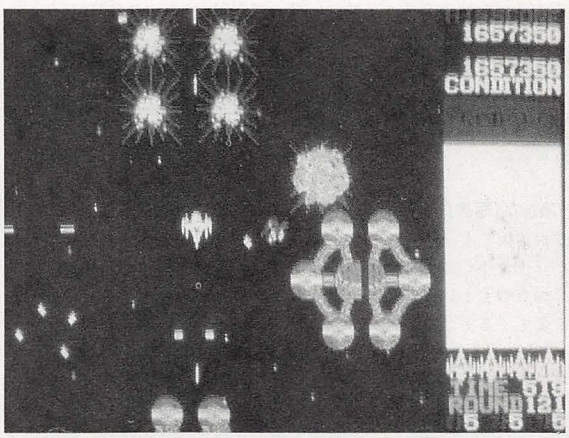
はっきり言って，良くできています。ボイス機能が，少し，けずられている点を除けば，アーケード版に勝るとも，劣りません。また，後でお話しするモード選択の他にも，ゲームレベルの選択もできるので，アーケード版を極めた人も，楽しめます。

★お待ちかね，スーパーモード

では，X1版の目玉である，スーパーモードについて，お話ししましょう(写真1)。

スーパーモードというのは，B，R，Tの3種類のフラッグが出現し，それぞれを拾うことによりマイシップが，パワーアップしていくモードです(写真2～7)。また，エクステンドの条件が，ノーマルモードとちがい，15,000点で1機，40,000点で1機，以後40,000点ごとに1機加えられます。

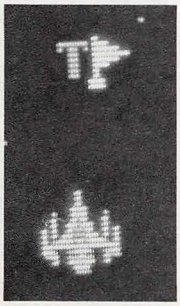
さて，このゲーム，全256面あるのですが，1面を平均3分でクリアしていったとしても，256×3＝768≒13時間かかるわけです。これでは，いくらコンティニュー・モードがあっても，電源を切ったらパーですので，



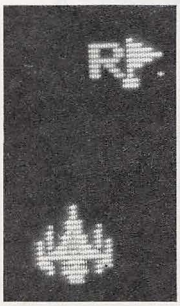
▲〈写真2〉右下にフラッグの表示があるスーパーモードの画面

▶〈写真3〉直線編隊をやっつけるとTフラッグを出現させられる

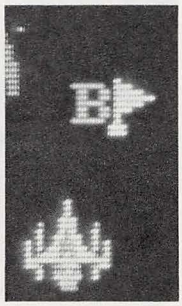
▲〈写真1〉スーパーモードやコンティニューが選べるデモ画面



▼〈写真4〉いっせい攻撃までの時間が表示されるTフラッグ



▼〈写真5〉レーダー機能が拡張し，敵基地の方向や，Bフラッグのある場所を示してくれるRフラッグ。スパイ2機でOK



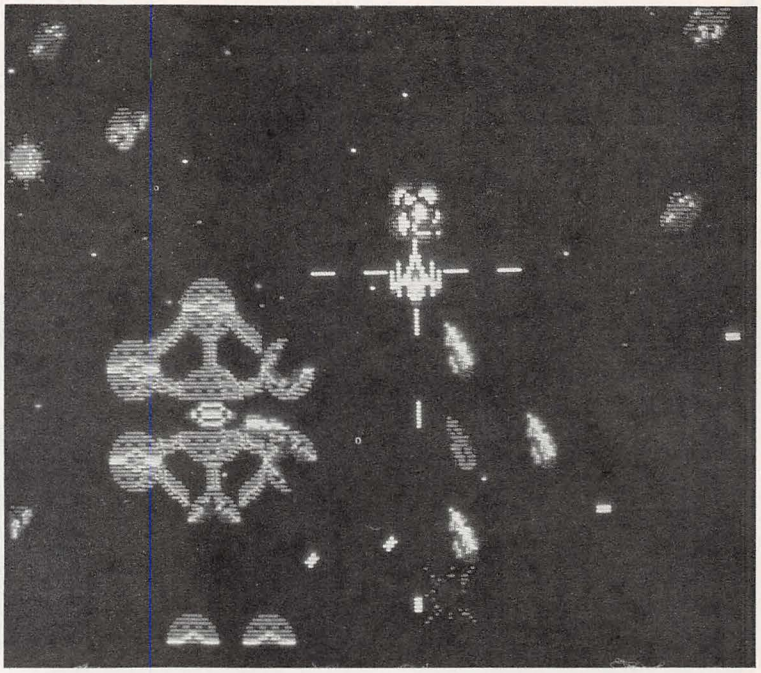
▼〈写真6〉もっとも欲しいのがこのBフラッグ。ビーム砲が4方向発射可能になる。どこかの敵基地にかくされている

全面クリアは，やたらと大変です。

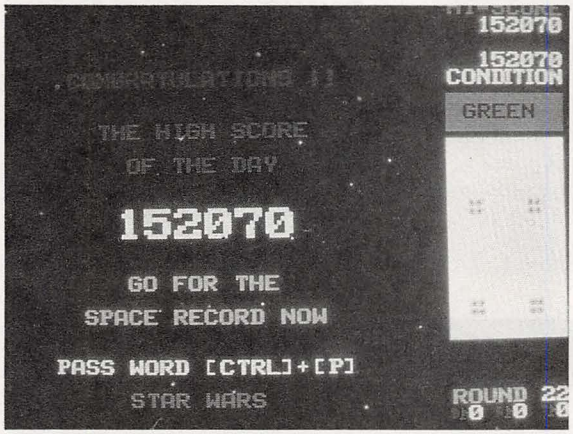
そのためにあるのがパスワード機能です。20，52，103，154，255面をクリアしたときに，ハイスコアがでていると，ハイスコア・ミュージック時の画面下に，パスワードが表示されます(写真8)。そのパスワードを，DEMO画面のときにCTRL+Pキーを押すことによって入る，パスワード・モードで入力してやると，LOAD直後でも，そのパスワードに応じた面までは，コンティニュー・プレイが可能になります（写真9)。また，隠しコマンドなどもあるそうで，コマンドによるパワーアップも可能です。

この他にCTRL+Sで，ゲーム中の音をすべて聞くことのできる，サウンド・テスト・モード，CTRL+Vで，ゲーム・スタート時の声のデータを登録できる，ボイス・レコーディング・モードにそれぞれ入ることができ，ゲームのおもしろさを倍増させています(写真10)。

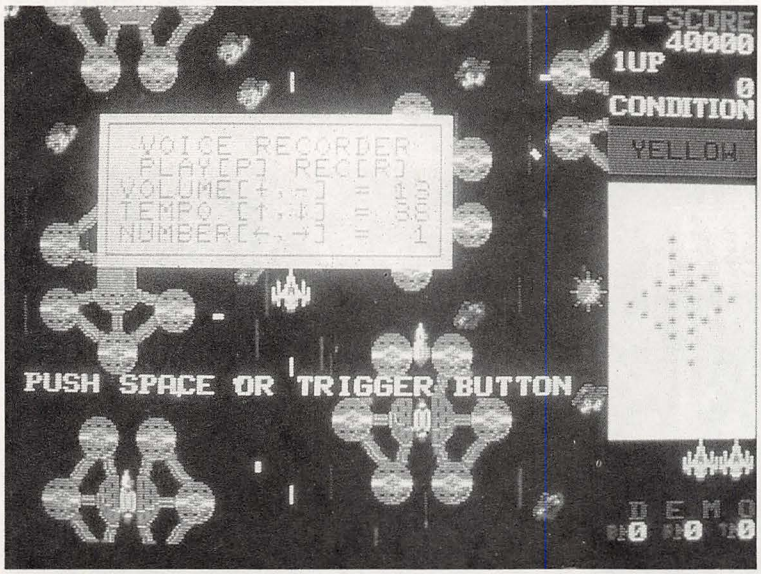
▼〈写真7〉Bフラッグを取ると！かなりキツイ面でも戦闘力アップですごいぞ！



▼〈写真8〉▼読めるかな？一番下にパスワードがでているゾ！



▲〈写真9〉パスワードはこんなぐあいに入力してやる



◀〈写真10〉ボイス・レコーディングも付いているのは，うれしいね

★最後に

スーパーモードの追加で，よりおもしろくなったボスコニアン，256面をクリアするのには，体力が必要ですよ。ゲームに夢中になってばかりいないで，食事くらいは，しなさいよ。腹がへっては，いくさはできぬって言うでしょう。えっなに，忙がしくってそれどころじゃないって。じゃあ，せめておにぎりでも食べてください。日本人は，やっぱりおにぎりですよ！

P.S. キツネうどんも，捨てがたい！

セガSC/マークIII 新作ソフト情報コーナー

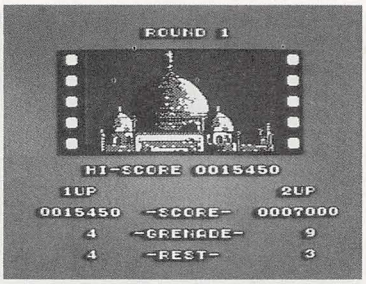
©セガ・エンタープライゼス

written by 手塚一郎

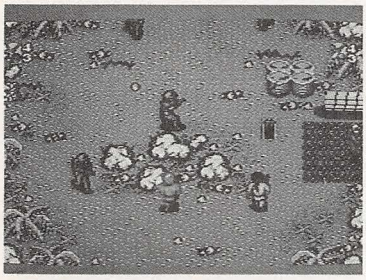
えー，毎度おなじみの「SC／マークIII新作ソフト情報コーナー」でございます。

じつは今月は2本ともマークIII専用ソフト（SCユーザーのみんなゴメン！）なんだ。両方ともすばらしい画面のためカラーページでやりたかったんだけど，今月もページがなくてモノクロになってしまった。

新作情報としては，SCがコロニスリフトとキャッスル，ブラックオニキスを年末ごろに，マークIIIはスペースハリアー（2メガROMというウワサがっ！），ハイスクール奇面組，グレートゴルフ，グレートテニスなどが年末までに発売予定だ。他にもあのカルテットがマークIIIに移植されるのでは？という情報もある。これから，ますます目が離せなくなるSCとマークIII。年末に期待しようっ!!



▲ラウンド1クリア



▲捕虜を助けて武器を補充しよう

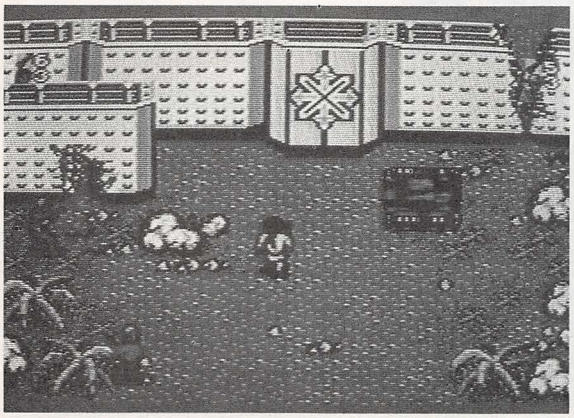
阿修羅

マークIII
価格：5,000円

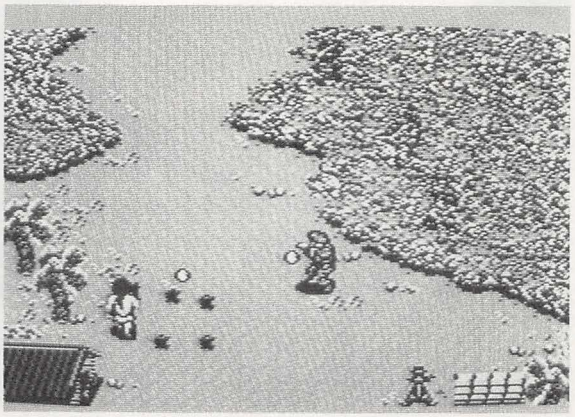
全6エリアにわたる戦場を戦いぬくゲリラ戦士。見た感じは「怒」，プレイしてみると「戦場の狼」，その実体は「阿修羅」だっ！

このゲームは2人同時プレイが可能なシューティング・ゲームで，変化に富んだ地形と多彩な敵のフォーメーションが売り物だ。

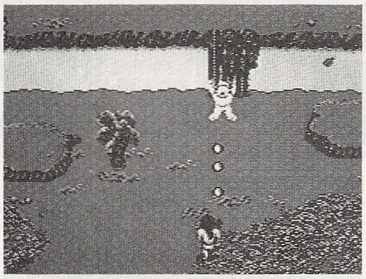
キミの操作するゲリラ戦士の武器はヘヴィー・ウェポンM－60(いわゆる通常の弾)とボンバー・アロー（数に限りがある）の2種類。ところが敵の兵士を決まった人数倒したりするとパワーアップ・パーツが手に入る。これによってヘヴィー・ウェポン



▲ラウンド1のバリケード。戦車に注意せよ



▲ラウンド2は草むらだけだ



▲橋を渡るときは敵をやっつけてから渡ろう

M－60の射程距離を伸ばしたり，貫通弾が撃てるようになったり，ボンバー・アローの数を増やしたり，スティンガー・ボムを装備できるようになったりとさまざまだ。あとのほうのエリアだと，パワーアップしていないと苦しかったりするので，必ずパワーアップしておこう。

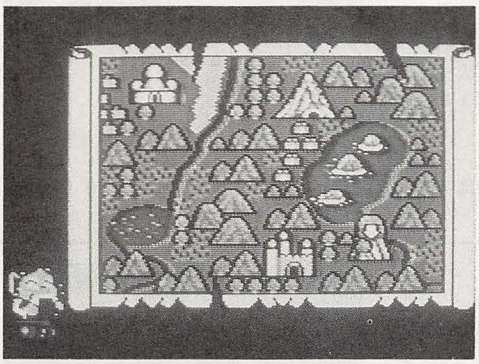
こうして戦場を進んでいくと，やがてバリケードの前にでるだろう。ここを突破するとつぎのエリアへ進むことができる。やりかたは，いろいろなところから出現する敵の兵士を決まった人数倒すと，バリケードが点滅しだす。このときに点滅している部分にボンバー・アローを撃ちこむと……。つぎのエリアへと進めるんだ。

書き忘れたけど，戦場の途中にある捕虜(ほりょ)の小屋はぜひ爆破しながら進んでほしい。こうすれば捕虜を救出したことになり，ボンバー・アローのパワーアップもしやすくなるんだ。

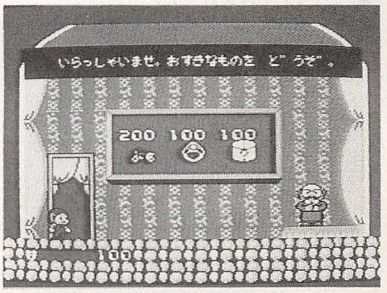
★　　★

アレックスキッドのミラクルワールド

マークIII
価格：5,000円



▲自分がどこまで進んだかはマップを見ればOK！



▲ショップでは必要なものが買えるゾ

岩をも砕くブロッ拳をマスターしたアレックスキッド（アレク）は旅の途中でラダクシャンの都の危機を知った。

ファミコンがスーパーマリオなら，マークIIIはミラクルワールドだと言えるようなすごいゲームが，ついに発売されたっ！

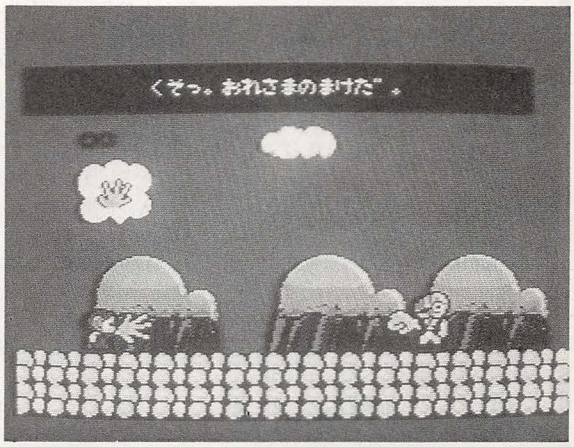
ゲームはマウンテン山からスタート。ブロックを壊したり，箱を開けてアイテムを手に入れたりして進んでいこう。ところが，ブロックがあるからといって何も考えずに壊してはダメなんだ。このブロックをうまく使えば，普通は取れないようなアイテムが取れたりするゾ。こういったチョッピリ頭を使うようなところもあるので注意しよう。

各面の途中にはSHOP（店）があり，キミの持っている金額内で買物ができる。SHOPには，一定時間敵をすり抜けるテレポートパウダー，ブロッ拳奥義（おうぎ）「破断衝撃波」が使えるパワーブレスレットなどの他にアレクを1人増やしたり，念力を使えるアイテム，アレクを分身させるアイテム，スコパコサイクルやプチコプターのような乗り物などが売っている。

これらのアイテムや乗り物をうまく使わないと先へ進むのはむずかしい。とにかく箱を開けまくり，お金を集めていくしかないネ。

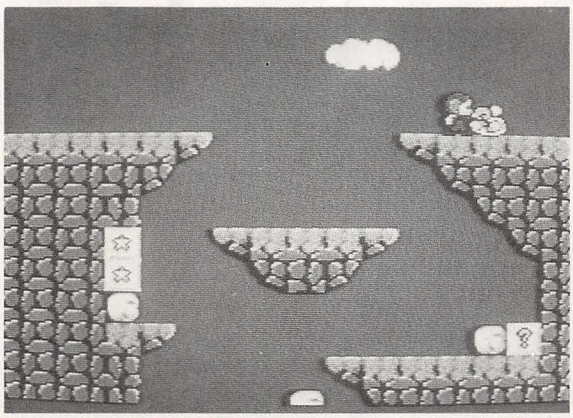
各ラウンドの最後には，じゃんけん大王の子分パープリンやチョッキンナ，グースカなどが待ちかまえている。こいつらを倒すには，ジャンケンの3回勝負で勝たなければならない(じつは必勝法があるんだ)。

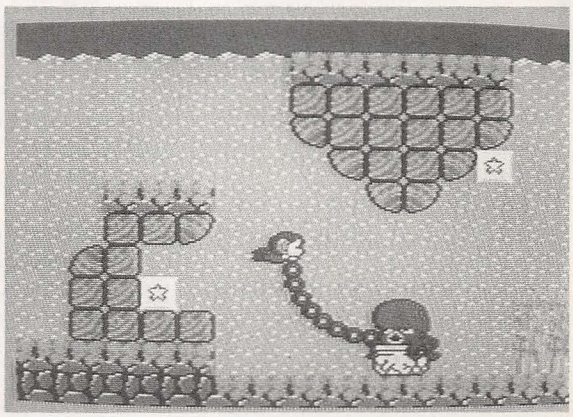
さあ，ラダクシャンの都に平和を取りもどすために出発しよう!!



▶グースカとの対決だ！　パターンをつかめ！

▼ブロックを壊してお金やアイテムを集めよう





▲海の中を進むアレク。ゲッ！　タコだ

N·E·W·S·O·F·T·I·N·F·O·R·M·A·T·I·O·N·S

パソコンソフト新作情報

シナモン博士を救え！

もえろツインビー

—コナミー—

for　ファミリーコンピュータ
（ディスクカード）
価格：3,100円（11月下旬発売）

ビデオゲームやファミリーコンピュータ，ＭＳＸなどで有名なツインビーの続編が早くも登場しました。その名も「もえろツインビー　シナモン博士を救え！」。

このゲームはディスク用ソフト（両面）で，ファミコン史上初の３人同時プレイ可能(！)，さらにゲームの流れに変化を与える縦横交互スクロールなどなど，「もえろツインビー」の特徴は数えきれないほどです。

ストーリーは，スパイス大王の孫「ガトランティス」に連れさられたシナモン博士を救うために，博士のひ孫の３人が戦闘機ツインビーとウインビー，そして新たに作られたグインビーで戦いをいどむというものです。

パワーアップの方法は前作のツインビーと同じくベルを取っていけばいいのですが，パワーアップの方法はそれだけではありません。

敵にやられて爆発すると，その魂が空にあがっていくので，これを取れば失ったパワーアップを取りもどすことができるのです。

ステージは全７ステージもあり，でてくるキャラクターも食べ物や昆虫の他に電化製品，スポーツ用品などなど。

▲ここはどんぶり島。シナモン博士を助けに，もえろツインビー！

最終ステージの宇宙面を目指してガンバロウ!!

問い合わせ先：〒101　東京都千代田区神保町3-25　コナミ(株)　☎03－262－9110

あのキングコングがファミコンソフトになってやってきた！

キングコング2

—コナミー—

for　ファミリーコンピュータ
（ROMカセット）
価格：未定（12月中旬発売）

10年前に，ニューヨークの世界貿易センタービルから転落したキングコングが，超巨大人工心臓によって現代に蘇(よみがえ)ったゾ！

1976年12月に公開され話題になった映画「キングコング」の続編「キングコング２」が，'86年12月30日に世界同時に公開されます。

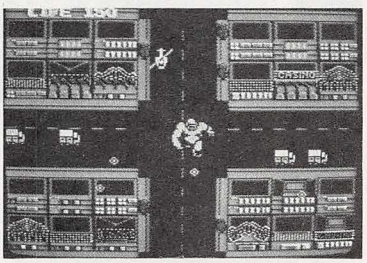
じつは，これにタイアップしたファミリーコンピュータ用のゲームが発売されることが決定しました。

キングコングといえば身長20m，体重60トンという大きさ。この映画の迫力と興奮をどうゲーム化されるのか非常に楽しみなところです。

しかも，カートリッジは，あのグーニーズの４倍，ゴエモンと同じく２メガのＲＯＭを使用しているとのことですから，かなり充実したゲームになることまちがいなしでしょう。

ゲームの目的は，愛するレディコングを救うということですが，途中には戦闘態勢に入った軍隊などがでてきて，それをジャマしてきます。

都市を破壊し，障害を乗り越えて進むキングコングの勇姿が見られるのは，もうスグです。



▲映画「キングコング２」がファミコンで登場するゾ！　キミは愛するレディコングを助けられるかな!?

問い合わせ先：〒101　東京都千代田区神保町3-25　コナミ(株)　☎03－262－9110

メルヘンヴェールのMSX2版が登場！

メルヘンヴェールI

—ソニー—

for　MSX2（2DDディスク版）
価格：7,900円（11月21日発売）

現在大ヒット中のアクティブＲＰＧメルヘンヴェール・シリーズ第１弾が，ついにＭＳＸ２にも移植されました。

かわいいキャラクターや美しいＢＧＭ，手に汗にぎるストーリー展開は，きっとキミをとりこにしてしまうでしょう。

アクティブＲＰＧというのはＲＰＧの要素を含んだアクション・ゲームです。ところが，それにプラスαしたのがメルヘンヴェールＩなのです。

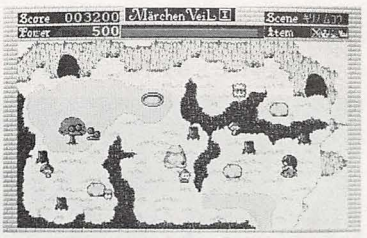
アクション・ゲームの各ステージに美しいグラフィックとストーリーで状況を説明してくれるので，これから何をすればいいのかなどがスグにわかるようになっています。

ゲームを解くうえでのヒントも少し書かれているみたいなので，よく読んでおくのがいいでしょう。

このメルヘンヴェール1も続編がPC－9801シリーズから発売をはじめたので，ＭＳＸ２もそんなに遅くならないうちに発売されると思います。それまでに解いてしまいましょう。

ＭＳＸ２の強化されたグラフィック機能による美しい画面はおおいにゲーム心をシゲキしてくれますよ。

なお，このゲームはカートリッジではなくフロッピーディスク（２ＤＤ）版で発売されるので，ディスク・ドライブを持っていないと遊べません。ご注意ください。



▲かわいいキャラクターや美しいＢＧＭがキミのＭＳＸ２で再現される！

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

勇者ロトがキミのMSXであばれまわる！

ドラゴンクエスト

—ソニー—

for　MSX 2 (ROM)
価格：6,400円(11月21日発売)

ファミリーコンピュータ用のカートリッジとして発売され，大ヒットとなったＲＰＧです。

モンスターのデザインは鳥山　明，シナリオは堀井雄二，音楽はすぎやまこういちという最強メンバーによる合作ということで，たいへんに注目をあびたゲームでもあります。

ゲームの目的は，アルフガルドに災（わざわ）いをもたらす竜王（ドラゴン・ロード）を倒すということで，そこで活躍するキミは勇者ロトの血を引くものという設定になっています。

ファミリーコンピュータ用として開発されたにもかかわらず，反射神経をまったく必要としないため誰でも楽しむことができるゲームとなっています。これは，これまでにないパターンで業界をアッ！といわせました。

ゲームの進めかたは，アルフガルドの地を歩きまわって出会ったモンスターをやっつけます。

すると，キミは経験値とお金を手に入れるでしょう。

経験値をある程度つむとレベルアップ(自分が強くなる）することもできるし，お金をためると，町で武器や防具などの買い物をしたり，傷ついたら宿屋に泊まって体力を回復させるなんていうこともできるようになるのです。

ファミリーコンピュータではパート２も発売されるそうなので，またまたブームを呼びそうな感じがします。大人でも十分に楽しめ，手ごたえも十分ですから家族みんなで遊べます。編集部のおすすめソフトの一つです。

▲ファミコンで話題になったドラゴンクエストがＭＳＸ２用で登場だ

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

最強の打ち手をそろえた本格的マージャン・ゲーム

雀　聖

—ソニー—

for　MSX 2 (ROM)
価格：6,800円(11月21日発売)

画面写真をみてください。どうです？スゴイでしょう。

今回発売されるＭＳＸ２用のマージャン・ゲームは今までのマージャン・ゲームとちがって臨場感あふれるリアルな画像といい，コンピュータの強さといい，パソコンのマージャン・ゲームの中でもかなり上位にランキングされるでしょう。

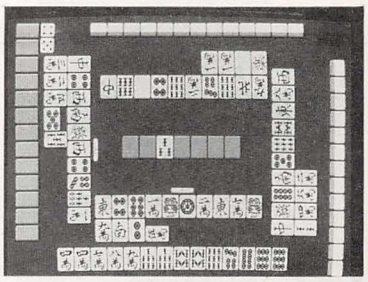
麻雀というゲームは非常に奥の深いゲームで，自分の役を作ることばかりに専念していてはダメです。相手の捨てたパイから相手の待ちや役を想像したり，それによって勝負にでたり，降りたりする頭脳的なかけ引きが必要なゲームといえるでしょう。

メガロムを使用した，このカートリッジなら，麻雀を本当にやっているような臨場感は当然のこととして，麻雀を憶えたばかりの人やこれから麻雀を憶えようとする人にも大変役に立つソフトです。

シューティング・ゲームなどにアキたとき，勉強や仕事のあい間に，ぜひ１本あると便利！

お父さんにパソコンをねだるときも，このゲームがあるヨ！とさりげなく言うと買ってくれるかもネ。

★　★



▲グラフィック最高！お父さんも楽しめるＭＳＸ２用マージャン・ゲーム

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

MSX２用は期待してください！

レリクス

—ソニー—

for　MSX 2 (ROM)
価格：7,200円(11月21日発売)

不気味な遺跡（いせき）の中を漂っている影。それがキミなのです。

キミはこの影を操作して敵に乗り移りながら，つぎつぎに謎を解いていかなければなりません。

このゲームは，今までのゲームのジャンルとは全然ちがったものなので，少々びっくりした人もいるでしょう。

キミは，影を操作して敵などに乗り移りながら進んでいき，自分の本当の肉体を，そして自由が誰であるのかを捜していかなければならないという，おもしろ～い設定になっているのです。

このレリクスはＭＳＸ版ではカセット・テープで販売されていましたが，ＭＳＸ２ではテープをロードする面倒くささをなくしたカートリッジ版。

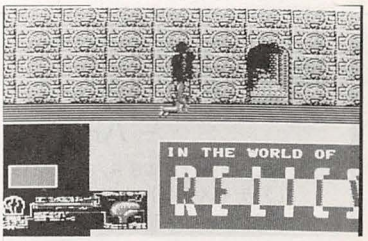
しかも大量メモリの２メガロム使用ということでグラフィックやゲームの展開も格段に向上しています。

敵がでてきたからといっても，それが全部本当にやっつけてしまっていいとは限らないし，とは言ってそれをどうすればいいのか？など謎解きが十分に楽しめるゲーム内容です。

数々のアイテムやドキュメント，謎の人物や仲間の登場，リアルなキャラクターや背景など。

さながら映画をおもわせるような展開に思わず感動してしまうでしょう。

レリクス・ワールドで何を見て，そして何を感じるかはキミの行動にかかっているのです。



▲レリクスがＭＳＸ２用に，２メガＲＯＭを使って再登場！

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

あこがれの響子さんがアドベンチャー・ゲームに登場！

めぞん一刻

—マイクロキャビン—

for　PC－9801シリーズ
（5″2HD，5″2DD，3.5″ディスク版：11月末発売）
PC－8801シリーズ
（5″2Dディスク版：11月末発売）
FM77/AVシリーズ
（3.5″ディスク版：12月初旬発売）
X1シリーズ
（5″ディスク版：12月初旬発売）
価格：6,800円

スピリッツに連載中の人気マンガ「めぞん一刻」が，TVアニメ，映画に続いてアドベンチャー・ゲームになります。

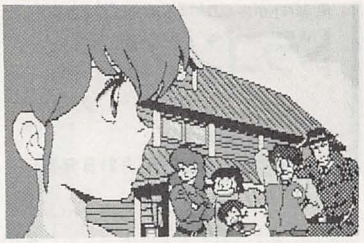
プレイヤーが演じるのは，当然五代裕作。登場人物は，うるわしの管理人さん「響子さん」をはじめ，一ノ瀬のおばさん，二階堂，三鷹，そして管理人の飼い犬「惣一郎さん」など，おなじみのキャラクターが総登場！

ゲームは五代の部屋「一刻館5号室」からはじまります。まずは管理人さんに会いにいこうと部屋を訪れるのですが，例によって住人たちに弱みを握られ，たかられるは，じゃまされるはの悪戦苦闘。

やっとの思いで管理人さんの部屋に入れてもらえたかと思うと，恋がたき三鷹が現れたり，また新たなるじゃま者が入るなど，原作同様に混迷の展開を見せるそうです。そして，何度か管理人室を訪れ，このゲームが要求する物を探り，あるものを手に入れるのが目的だそうですが，そのあるものとは，ズバリ！「写真」ということです。なるほど，ゲームのサブタイトルが「思い出のフォトグラフ」となっているのも納得。

入力方法は，シーンごとにあらかじめ用意されたメニューから選択していく，メニュー選択方式で，メッセージは漢字カナまじり表示の読みやすさ。

ストーリー展開のはばの広さを左右するグラフィック枚数は，基本サイズで80枚，パーツ・グラフィックも含めると100枚以上



▲人気マンガのめぞん一刻がアドベンチャー・ゲームになるゾ

とのことです。また，セーブ機能は，五代が一刻館のトイレに入ったときのみ可能という，ちょっとかわった設定です。

めぞん一刻を知らないAVGファンも今から単行本を読んで，ゲーム発売にそなえてはいかが？

問い合わせ先：〒150 三重県四日市市安島2-9-12（株）マイクロキャビン
「マイコンBASICマガジン」係

超戦士ザイダーシリーズ

大惑星ユングの謎
魔神の侵攻

—コスモス—

for　FM－7/77シリーズ
（3.5″，5″ディスク2枚組）
価格：7,800円

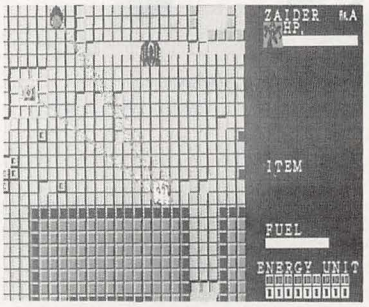
オリジナル・サウンドにのり，くり広げられる全方向高速スクロール・シューティング＋バトルRPGです。

このゲームの特徴は何といってもキミといっしょに戦ってくれる仲間がいることでしょう。リアルタイム・ゲームなのに複数のキャラクターを動かさなければならないの？という人がいるかもしれませんが，ご安心を。味方は自動的に戦わせることもできるし，うまく誘導することにより移動することもできるのです。最初は少しむずかしく感じるかもしれませんが，慣れてしまうと独特のおもしろさがあります。

マップの広さは画面数にして約1,000画面もあり，さらに空中と地上の二つのモード（地上では空中のマップが4倍に拡大されます）というスゴサです。

超強力トレーサービーム砲によるシューティング・ゲームのそう快さとRPGのキャラクターを成長させる楽しみ，謎を解いた達成感がこれ1本で味わえるお買い得ソフトです。

キミは，八つの大型基地の破壊と魔神を倒すという任務をみごとはたし，大惑星ユングに再び平和をもたらすことができるかナ？



▲スクロール・シューティング＋バトルRPGのザイダー

問い合わせ先：〒150 東京都渋谷区桜丘レジデンス611（株）コスモスコンピューター
「マイコンBASICマガジン」係

3Dイメージのアクティブ・ロールプレイング・ゲーム

ラミア（仮称）

—ハドソン—

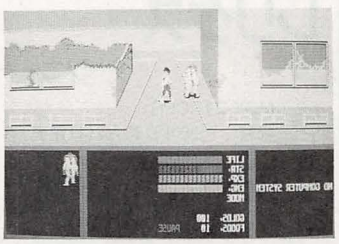
for　PC－8801mkIISR/FR/MR
（5″ディスク版）
予定価格：7,800円

ハドソンから3D画面のロールプレイング・ゲーム「ラミア」（仮称）が発売されます。リアルタイムRPGで3Dイメージのゲームというとランダムハウスのリグラスなどがありますが，このラミアは，画面の奥行きを4段階のアトリビュートを持たせて3Dのイメージを作っているなかなか凝ったものです。

ところでゲーム内容は，主人公であるJoe（ジョー）が，地球（東京）に攻撃をかけてきた帝国皇帝家第二子ガルーダ・プラーナを指揮官とする宇宙人混合部隊を相手に，戦闘（リアルタイム），情報収集（アドベンチャー）をくりひろげて，宇宙人を東京から退去させるというものです。また，ゲームの流れによって四つの終局が用意されているそうです。

ゲーム設定の特徴としては，RPGにはめずらしく，ゲームの舞台が東京になっていて，池袋のサンシャインや新宿副都心などもでてきます。また，主人公のJoeは，精神物理学でとくにサイキック・パワーの研究をしている大学生という設定になっていて，Joeの力を表わす指標としてサイコ指数を取り入れたり，防具に〝壊れる〟という概念を数値表示したりしています。

このほかにも，敵を倒して得られるアイテムを店に行って通貨と交換し，得られた通貨で必要なものを手に入れていくという設定もおもしろそうです。発売は12月上旬ということですが，なかなか期待できそうな1本です。



▲4段階のアトリビュートを持つ3Dイメージのアクティブ RPG「ラミア」

問い合わせ先：〒162 東京都新宿区市谷田町3-1-1（株）ハドソン
「マイコンBASICマガジン」係

2人プレイで熱くなる！

バトルシティ

―DEMPAマイコンソフト―

for　FM－7/77シリーズ
（3.5″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）

バトルシティの元になったゲーム，タンクバタリアンを知っている人は少ないと思いますが，1980年にナムコから発売されたなかなかユニークなゲームでした。

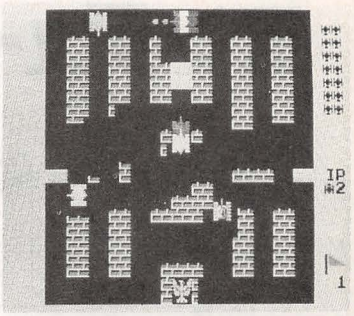
原作をグレードアップし，ファミコン用に開発したのがこのゲームです。もともとファミコン（パソコン）用に作られただけに，スプライトが使えない等のデメリットはありますが，FMバージョンは，かなりよいできあがりです。

ゲームは，画面下部にある司令部を目ざして，つぎつぎに出撃してくる敵タンクをすべて撃破するのが目的です。クリアするとつぎの面に進みますが，全部で99面もありそれぞれ，いろいろな障害物がたくみに配置されているので，面ごとに攻略方法を考えながらプレイする楽しみがあります。

また，ときどき出現する赤く点めつするターゲット・タンクを撃つと得られる，パワーアップ用★，画面上の敵をすべて消せる手りゅう弾，敵の動きを一定時間ストップさせる時計，マイタンクを1機増やせるタンク，司令部を守るバリアなどを取ることにより，ゲーム展開がガラリと変化するのもおもしろさのポイントです。

忘れてはならないのが2人プレイです。2人で協力しながら敵タンクをやっつけるのですが，得点は別に表示されますから，知らず知らずのうちに競いあいがはじまり，しまいには，相手のジャマをしたくなる，友人の性格判定にはもってこいのモードです。1人でも十分に熱くはなれますが，ぜひ2人でプレイすることをすすめます。

なお，コンストラクション面も1面用意されています。



▲FM－7シリーズで，待望のバトルシティがプレイできるゾ

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

永遠のハッピー・アクション・ゲーム

マッピー

―DEMPAマイコンソフト―

for　PC－8801mkⅡSR/FR/MR
（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）

楽しくって，かわいくって，とってもおもしろいチェイス（追いかけ）ゲーム，マッピーがPC－8801mkⅡSR/FR/MRシリーズ対応で発売されました。

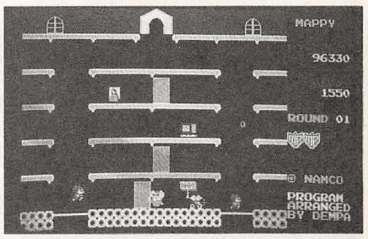
スクロール・ゲームということで，PC－8801シリーズではプログラミングに，かなり苦労したとのこと。落とし穴やベルなどのアイテムはもちろん，ハラハラ・ドキドキの風船割り，そう，あのチャレンジング・ステージも用意されています。

ターゲットを集めれば，面クリアという，一見シンプルなアクション・ゲームですが，一度プレイしたことのある人ならおわかりのように，パワードアに敵を引きつけて，全部をウェーブで飛ばして高得点をかせぐテクニックや，ドア飛ばしなど，小ワザがいっぱい使える。なかなか奥の深いゲームが，このマッピーです。

本ソフトをテストプレイしてみたところオリジナルで使えるテク（一部のバグ利用のもの以外）はすべて使えることがわかりました。マッピー・マニアにもきっと楽しんでもらえるはずです。

サウンドもマッピーでは忘れてはならない要素ですが，FM音源を使い，YK－2氏のプロデュースでプログラムされたというだけあって，なかなかいい音を聞かせてくれました。

ただ，オリジナルとちがうところは，トランポリンの色の変化で，青い色の状態が白に変えられていました。これはハード上の制約のためとのことですが，プレイには何のさしさわりもありません。良くできたソフトといえましょう。



▲ビデオゲームでのテクニックがすべて使えるPC－88SR用マッピー

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

待望の1ドット・スクロール！

ドルアーガの塔

―DEMPAマイコンソフト―

for　MZ－2500(3.5″ディスク版)
価格：6,800円

MZ－1500，X1，FM77AV，MSXと，たて続けに発売になったドルアーガの塔が，ついにMZ－2500バージョンで発売になりました。

画面は全面ではありませんが，MZ－2500ならではのドット単位のスムーズ・スクロールが売りものです。

もちろんギルが成長するにつれて変化する装備も，美しく仕あがっています。

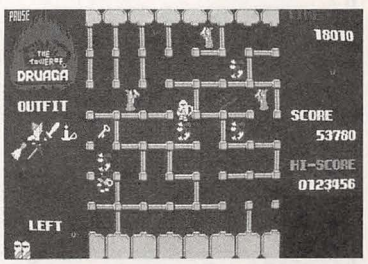
ドルアーガの塔のおもしろさは，各フロアごとに隠されている宝物を発見していくところにありますが，すでにそれが解明されてしまっている今でも，プレイして楽しめるのは，多くのキャラクターが，それぞれ性格を持ち，それに合わせた動きをしている点にあるといえるでしょう。

色のちがうナイトは，それぞれがちがった追いかけルーチンや進行ルーチンを持っていますし，目にもとまらず出現するマジシャンたちも，ギルの位置を読みながら一定の法則にしたがいながら画面に現れているのです。

このソフトは，ドルアーガの塔の本質ともいえる，キャラクターの性格を，かなり高度に移植できた作品の一つです。

もう一つの楽しみであるサウンドも，FM音源を使い，ゲームのスピードを殺さずに，じょうずに再現できています。

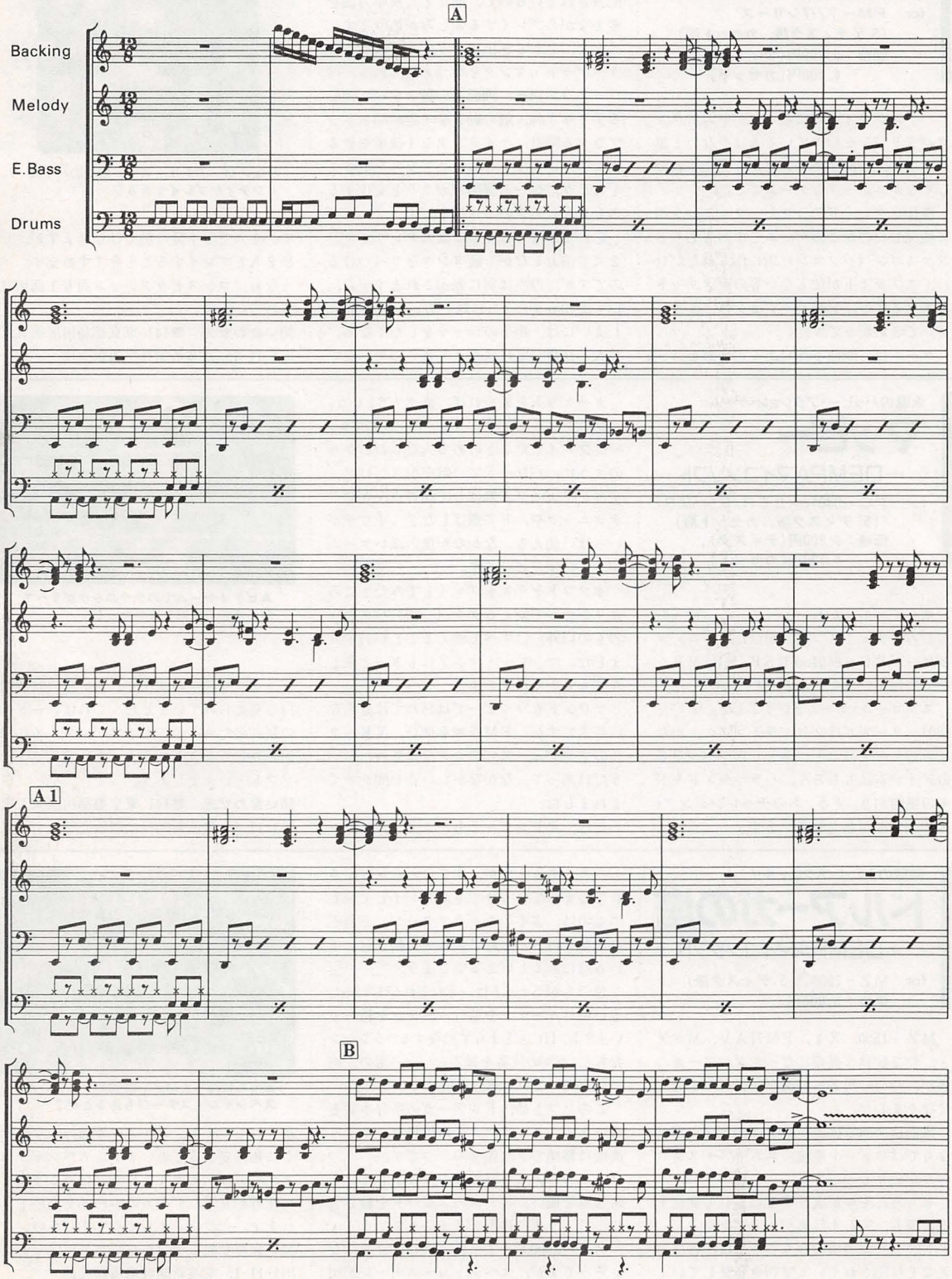
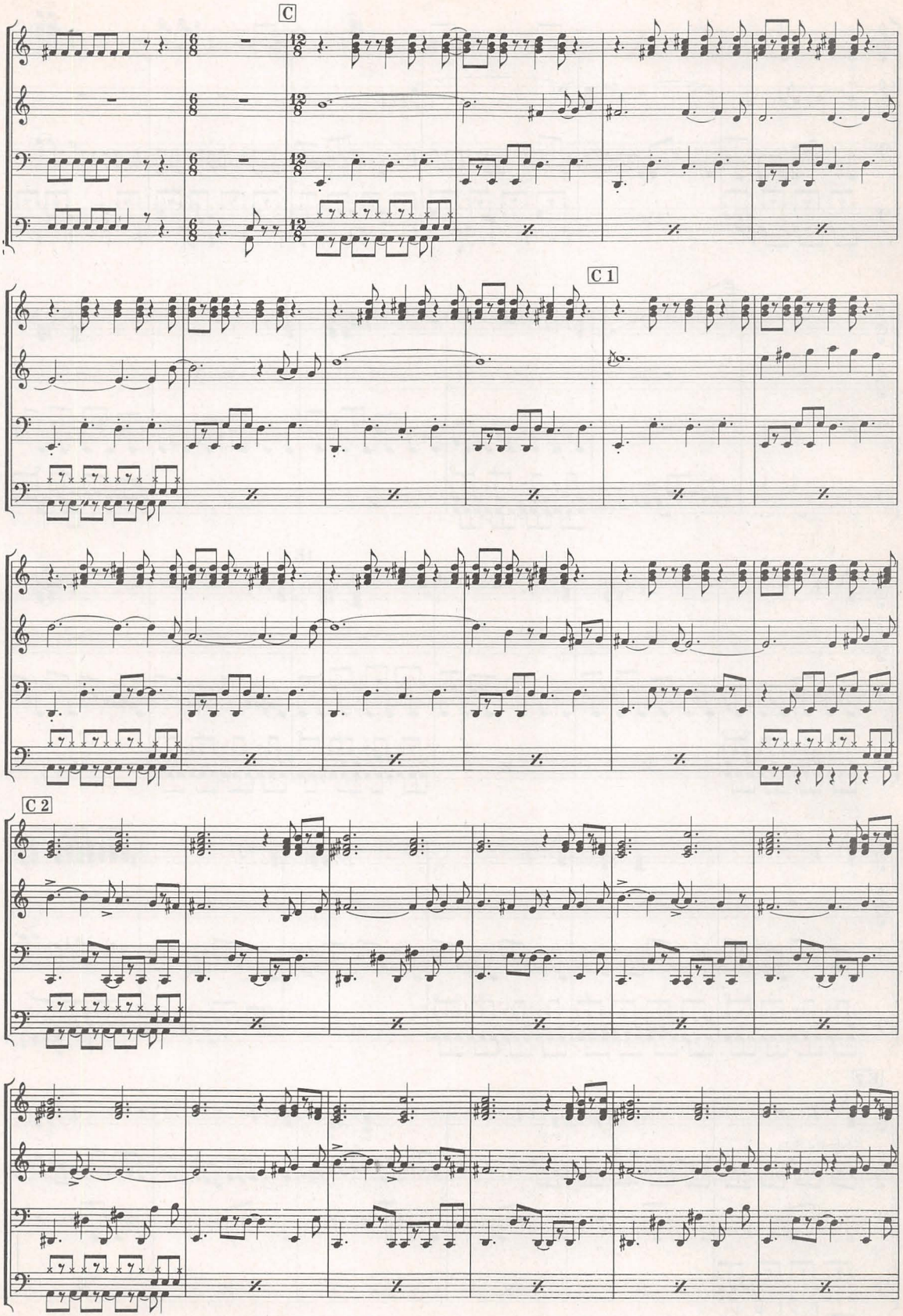
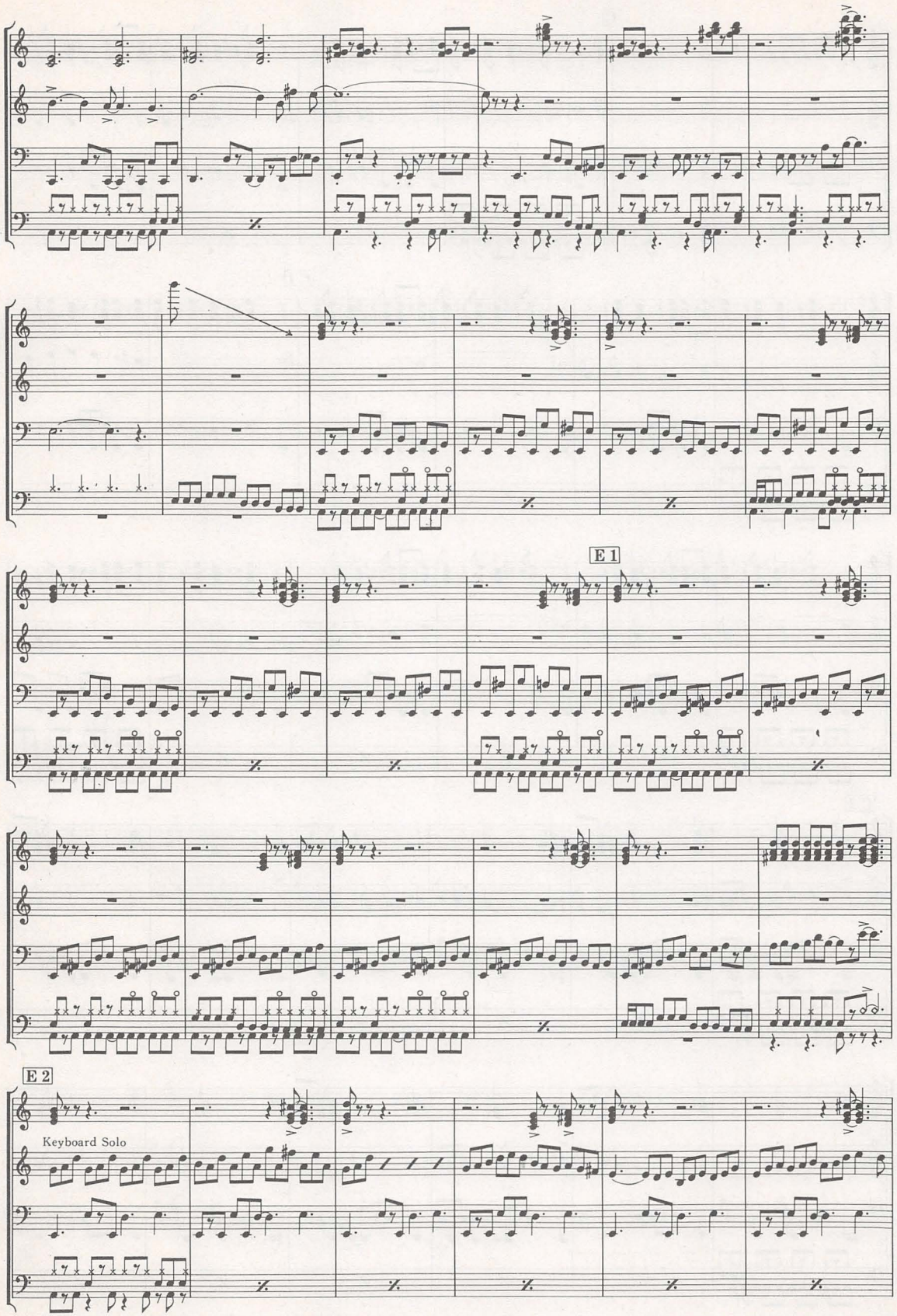
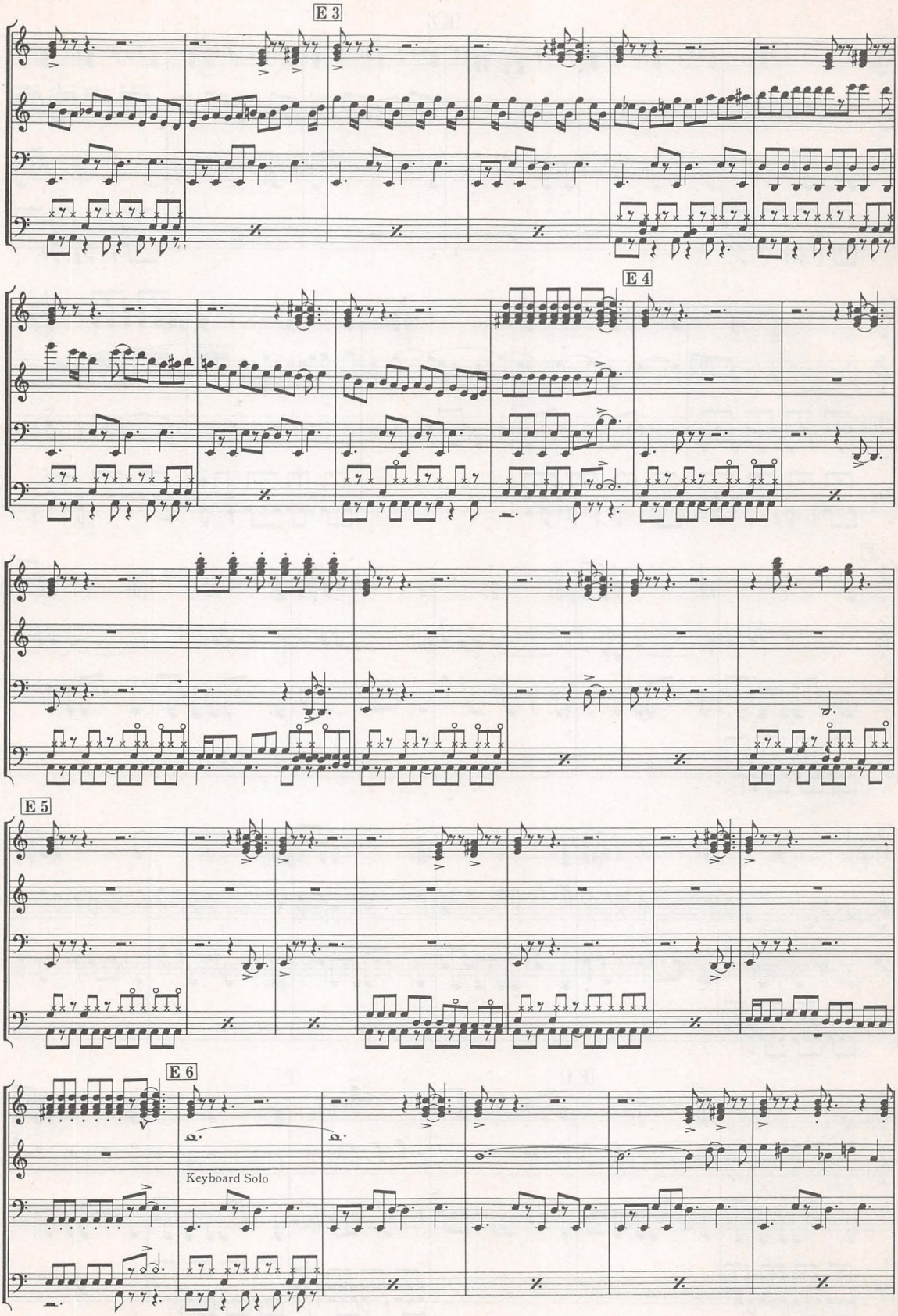
MZ－2500ドルアーガの塔にはウラはないそうですが，スペシャル・ステージが用意されています。ドルアーガ通の人ならすぐに発見できると思います。スペシャル・ステージは，イヤミもなく，けっこう楽しい仕あがりで，ゲームのムードを高めてくれます。ぜひプレイしてみてください。

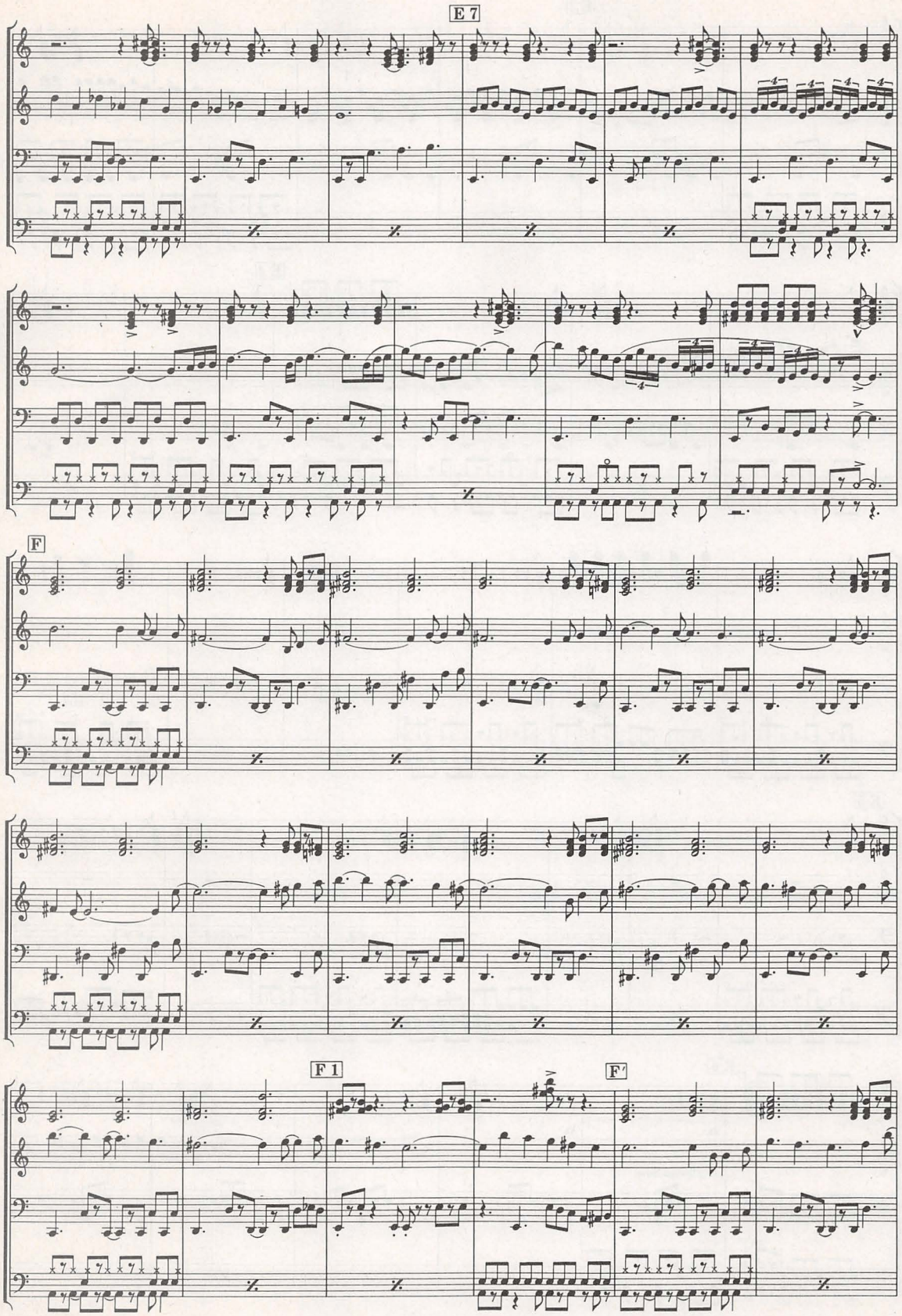
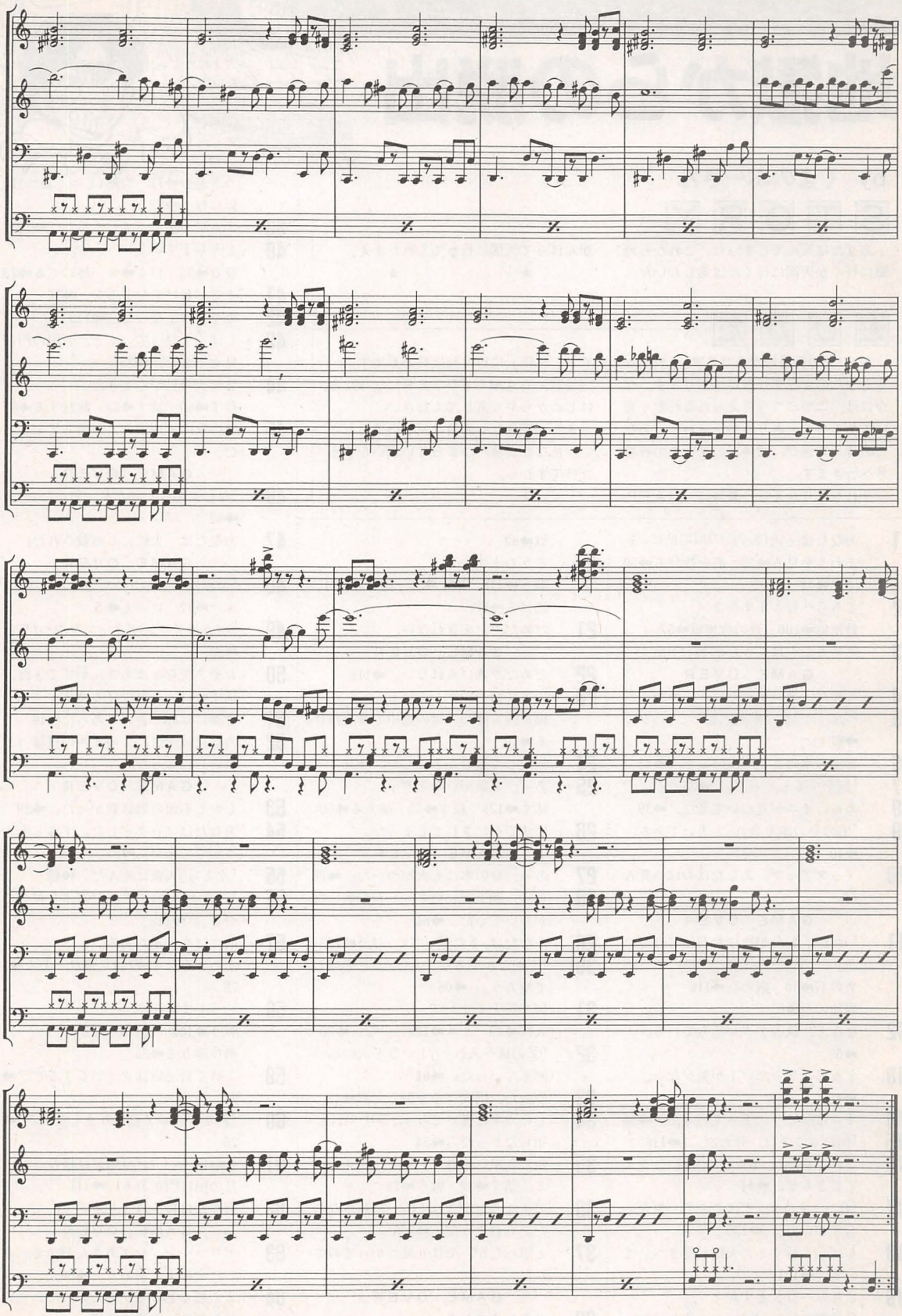


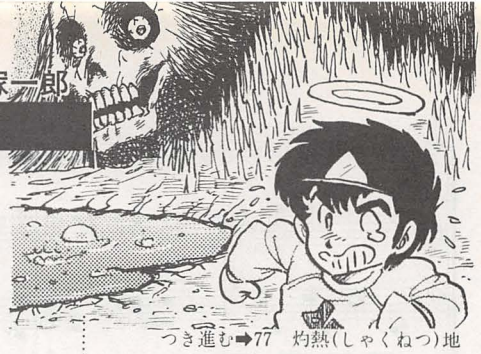
▲待ちに待ったMZ－2500用ドルアーガ。スペシャル・ステージもあるとか？

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

エンデューロレーサー

©セガ・エンタープライゼス


C
C 1
C 2

E 1
E 2
Keyboard Solo

E 3
E 4
E 5
E 6
Keyboard Solo


E 7
F
F 1
F'

★この楽譜をセガ・エンタープライゼスの許可なくして転載することを固く禁じます。



©手塚一郎

ペーパー・アドベンチャー・コーナー

地獄からの脱出

by くまのぷーさん

STORY

あなたは死んでしまった。これから地獄に行くか天国に行くかは君しだいだ。がんばって天国に行ってくれたまえ。

★　★

遊びかた

1～135の行番号があります。それぞれ，今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ものもあります。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，最後に「HAPPY　END」に行ければ終わりです。

《注意》GAME　OVERになったら，はじめからやり直してください。

また，関係ない番号は見ないでください。あなた自身がつまらない思いをするだけですから。

★　★

1 あなたは三途(さんず)の川の前にいる。
まわりを見る➡23　石を投げる➡50
泳ぐ➡41

2 どちらへ行きますか？
針地獄➡100　血の池地獄➡57

3 逃げることはできたが焼け死んだ。
GAME　OVER

4 しめた！気付かれないぞ。➡37

5 「なに!?ではこの問題に答えてみろ!!」。➡67

6 普通の水のように泳げるぞ!!➡41

7 「何をするんじゃ!!」。➡26

8 あっ，オニが近づいて来た。➡39

9 「右の豆の木を登れ」と書いてある。➡40

10 アップアップ。あなたはおぼれ死んだ。
GAME　OVER

11 「おまえさんが投げた石はどれだい？」
金の石➡80　銀の石➡110
普通の石➡63

12 なんと，鉄のゲタが落ちている。➡59

13 どんどん登っていくが先がない。➡45

14 オニは向こうに去っていった。➡38

15 「何だきさまは，死ね!!」。➡118

16 これで灼熱(しゃくねつ)地獄はクリアできるぜ。➡44

17 「ほう，そうか，ではここで一生をくらすがいい」。➡135

18 しばらく行くと，大蛇が巻きついている。➡131

19 どちらへ行きますか？
砂地獄➡126　灼熱(しゃくねつ)地獄➡82

20 どうしますか？
戦う➡118　話す➡56　隠れる➡4
逃げる➡97

21 だめだ!!たえきれない。
GAME　OVER

22 だめだ!!逃げられない。➡118

23 川下に橋がかかっている。
橋を渡る➡35　橋の途中で身を投げる➡10

24 無視して進むことにした。➡36

25 あっ，天使がいるぞ!!
話す➡129　殺す➡55　捕える➡60

26 魔法で石にされてしまった。
GAME　OVER

27 あっ，豆の木にも火がついた。➡76

28 おっ，調子がいいぞ。しかし底に穴があいていた。➡84

29 あなたは，また登っていった。➡123

30 「なかなかやるな，よし，ここを通してやろう」。➡66

31 何と答えますか？
人間➡49　オニ➡120　いない➡88

32 「②の扉へ入れ…」というと火の精は消えていった。➡61

33 やった，巨大グモを倒した!!➡43

34 金のカギに書いてあった番号へ行け。知らなかったら➡54

35 向こう岸に渡れた。あっ，オニがいる。話す➡87　戦う➡72

36 アチチ，だがこれくらいの熱さならたえられそうだ。➡128

37 と思ったが，やはり見つかって殺された。
GAME　OVER

38 どうしますか？
つき進む➡77　灼熱(しゃくねつ)地獄に行く➡82

39 オニにつかまってしまった。➡52

40 どうしますか？
登る➡95　寝る➡8　外にでる➡73

41 くそ，負けてたまるか。➡10

42 カギはなくなった。➡115

43 しばらく登っていくと，天国の門が見えてきた。➡25

44 急に火の精がでてきた。
殺す➡60　話す➡32　無視する➡61

45 急に豆の木が消えて，落ちてしまった。
GAME　OVER

46 「なによあなたは!!私，怒ったわ」。➡62

47 あなたは　大蛇にしめ殺された。
GAME　OVER

48 「地獄はいいところだと思うか？」
はい➡17　いいえ➡5

49 「バカめ！ワンパターンなやつだ」。➡83

50 おや？変なおばあさんがでてきた。
話す➡11　石を投げる➡7

51 金棒には33と書いてあった➡14

52 あなたは一生，このオニの奴隷（どれい）になった。
GAME　OVER

53 しかし石頭の君は助かった。➡29

54 あなたはノックをした。すると赤オニがでて来た。➡87

55 「ぐえっ」天使は死んだ。➡45

56 「きさま，何言ってんだ!!ぶち殺してやる」。➡118

57 前には血の池がある。
まわりを見る➡119　飛びこえる➡75

58 どうしますか？
戦う➡102　逃げる➡22
飛び降りる➡85

59 これで針地獄はクリアできるぜ!!➡94

60 「何をするの！私怒りましたわ!!」➡26

61 灼熱(しゃくねつ)地獄は終わった。
月の前に門がある。➡117

62 あなたは殺されました。
GAME　OVER

63 ボワァーン。おばあさんが消え，そこに金のカギがある。➡89

64 よく見るとメモが落ちていた。
読む➡9　燃やす➡27

無視する。➡40

65 「と言うような甘いやつに見えるか」➡83

66 目の前に針地獄と血の池地獄がある。➡2

67 「朝は4本足，昼は2本足，夜は3本足これは何だ!?」➡31

68 服に火がついて，燃け死んだ。

GAME OVER

69 105と書いてある。➡115

70 何も起こらなかった。➡106

71 ウワッ，ヘビだ!!
話す➡96　殺す➡113　逃げる➡3

72 「ヌッ，お前はだれだ!!」➡30

73 目の前に扉が三つある。どれに入るか？　①の扉➡132　②の扉➡124　③の扉➡98

74 「お前は天国に行きたいか!?」
はい➡114　いいえ➡17

75 ピョーン！しかし途中で落ちてしまった。

GAME OVER

76 豆の木はあっけなく燃えてしまった。➡104

77 あっ，ずるずる沈んでいくぞ!!➡10

78 どうしますか？
登る➡95　よく見る➡64
外にでる➡73

79 ガン!!石が頭にぶっかった➡53

80 「バカ者，ウソをつくんじゃありません」。➡26

81 おや？何か針の間に落ちているぞ！
見る➡12　無視する➡103

82 火がこうこうと燃えている。
まわりを見る➡111　つき進む➡36

83 三途(さんず)の川までもどされた。➡1

84 ブクブクブク，沈んでしまった。

GAME OVER

85 ヒューン。➡92

86 だめだ，扉が閉まって逃げられない。
話す➡93　戦う➡15

87 「何だきさまは!?まあいい，オレについて来い」。➡52

88 「おお，よくわかったな。よし，天国へ行け!!」。➡65

89 どうする。
見る➡69　川に投げる➡42

90 今さっきのわかれ枝にきた。➡109

91 「すまんが金棒さがすの手伝ってくれんか？」。➡122

92 あなたは落ちて死んでしまった。

GAME OVER

93 何を話しますか？
天国のこと➡74　地獄のこと➡48

94 おっと，オニがいた。
隠れる➡70　話す➡130　戦う➡46

95 どちらの豆の木を登りますか？
右➡121　左➡13

96 話が通じるわけがない。➡62

97 くそーっ，追いつかれる。➡22

98 しまった！オニの集会所だ!!オニが襲って来た。➡20

99 ますます炎が熱くなってきた。➡21

100 アテテ，針がささって死にそうだ!!
ここをでる➡57　このまま行く➡81

101 「ありがとう。おかげで見つけられたよ」。➡127

102 あなたは金棒を持っていますか？
はい➡116　いいえ➡62

103 針が体中にささって死んでしまった。

GAME OVER

104 火に気付いたオニたちがやって来た。➡118

105 ギィー，門が開いた。➡73

106 針地獄は終わった。今度は砂地獄と灼熱(しゃくねつ)地獄だ。➡19

107 あなたはうまくよけたが，足をすべらせた。➡92

108 おや!?オニがいるぞ。
話す➡91　寝たふりをする➡8

109 どちらへ行きますか？
右➡18　左➡125

110 「おどりゃー，ウソつくんじゃねぇ」。➡26

111 変な服が落ちている。
着る➡68　無視する➡24

112 大蛇は襲って来た。➡47

113 殺すとなぜか耐熱服がでてきた!!➡16

114 「たわけ!!きさまにはここがお似合だ」。➡83

115 あなたはまわりを見回した。➡23

116 では金棒に書いてあった番号へ行け!!

117 どうしますか？
ノックする➡54　金のカギを使う➡34

118 あなたはあっけなく殺された。

GAME OVER

119 ボートが二つある。
金のボートに乗る➡84
木のボートに乗る➡28

120 「まだまだ甘い!!出直して来い」。➡83

121 どんどん登っていくと枝がわかれている。➡109

122 あなたは手伝いますか？
はい➡101　いいえ➡134

123 すると目の前に巨大グモがでてきた。➡58

124 ここには天国に行ける豆の木が2本生えている。➡78

125 すこし登ると石が落ちてきた。
よける➡107　何もしない➡79

126 目の前に砂漠がある。
歩く➡77　泳ぐ➡6　まわりを見る➡108

127 「お礼に，この金棒をあげよう」。➡51

128 また何か落ちているぞ。
見る➡71　無視する➡99

129 「よくここまで来ましたね，よろしい天国に来なさい」。➡133

130 「まあ，かわいい人。私についておいで♡」。➡52

131 どうしますか？
戦う➡112　もどる➡90

132 あっ!!えんま大王だ。
話す➡93　戦う➡15　逃げる➡86

133 あなたは天国に行って，幸せにくらしました。

HAPPY END

134 「なんだと!!オレを怒らせたな!!」➡62

135 あなたは地獄の住人となり，ずっとここでくらしました。

おしまい

ついにペーパーアドベンチャーが本になるぞ!!

みなさん！ついにペーパーアドベンチャーが1冊の本になることが決定しました。

この本では，今までＢＡＳＩＣマガジンで紹介されなかった作品の中から，手塚先生や編集部のスタッフが，念入りに選んだ，秘蔵の作品を一挙に公開します。

また，手塚先生がわかりやすく解説した，ペーパーアドベンチャーの楽しみかたや作りかたも付いています。

うわさでは，手塚先生もこの本に載せるために，超大作を制作中とか……。

とにかく，ペーパーＡＶＧのおもしろさをいっぱいつめこんだ本にしようと思っています。

そこで，みなさんも，この本作りに参加してみませんか？ペーパーＡＶＧに興味をもってるキミ！ＡＶＧ好きのキミ！一度，本に載ってみたいと思ってるキミ!!すぐに原稿用紙にむかおう!!編集部では，キミたちの投稿を大募集しています!!（くわしくはＰ297ページ）。

書きかたは，ベーマガ読者ならもうおなじみ要領で原稿用紙に行番号ごとに書いてください。また，70番以下の短いものや300番以上の長いものはだめですよ。

《注意すること》

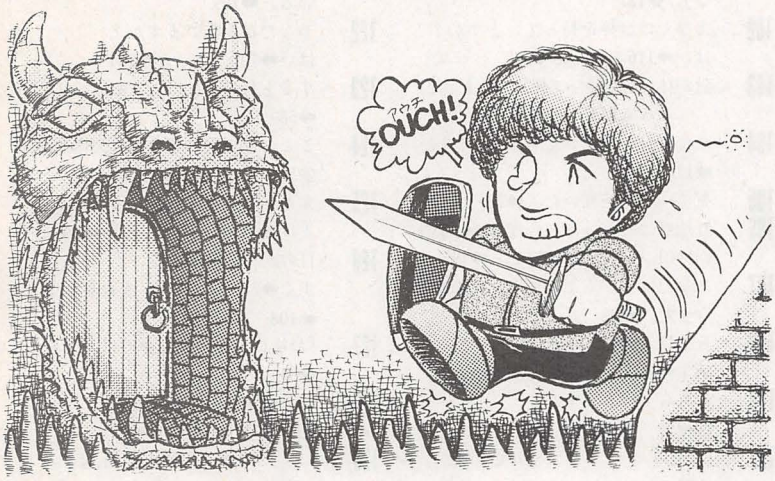
①かならず解答をつける。
②住所・名前・タイトル名は，封筒と原稿の両方にしっかり書く。
③編集部に送る前にかならずデバグを終わらせる（バグのあるものに関しては訂正を送ってきても認めません）。

などです。

みなさんの投稿まってますよ。

山下 章のレスキュー!!

AVG&RPG



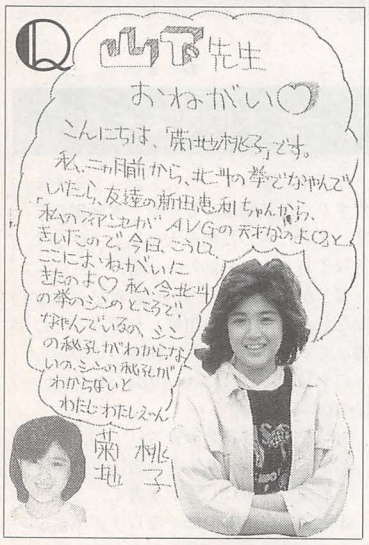
このコーナーは，アドベンチャーやロールプレイング・ゲームを楽しむ読者のみなさんのためのページです。どうしても解けないゲームに関する質問や，かくれ情報など，みなさんからのお便りに，山下　章先生がこたえてくれます。

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。

今月からレス・アベが新装開店！　タイトルも「レスキュー！AVG＆RPG」と変わって，みなさんからの質問にますます多く答えていくつもりだ。新企画もめじろ押しなので，読者のみなさんもどしどしこのページに参加してネ。

Q&Aコーナー

AVG編



〔宮城県桃生郡・Y・A？歳〕

A まずはドーンといきなり，ひさびさのミーハーなおハガキ！　いやあ，ここ2か月ミーハーな記事からはなれていたから，禁断症状が起こってしまってねえ。なになに，ボクのフィアンセの恵利からの頼みなんだって？　そりゃ答えないわけにはいかないなあ。まかせなさいっ！

アレ？　でもシンの秘孔の位置って，ついこの前答えなかったっけ？　桃子ちゃんは読んでないのか，それとも読んでもわからなかったのか……。いずれにせよ，同じ質問でも何回もくりかえし質問できるのがレス・アベのいいところだもんね。前回とはちがった観点からヒントをあげちゃおう。

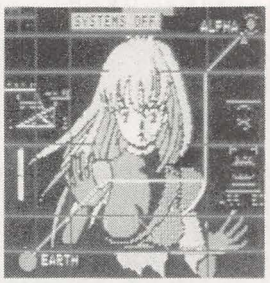
シンの秘孔の3点を結ぶと，その形はほぼ直角三角形になるんだ。しかもその三角形の中に，シンの鼻と口，それに両目の半分以上が含まれる。これに前回のヒントを組み合わせて考えれば……。まあ，この場面がこのゲームで最後の謎なんだから，そこから先は自分で考えてみてネ。桃子ちゃんなら，きっと解き終えることができると思うヨ。なにしろ，キミの最新ＬＰのタイトルは『Adventure』というんだから（ウーン，うまいオチ!!）。

Q キミが北に向かって進んでいくと，とてつもなく広い洞窟(どうくつ)にでた。そして，その中にいる巨大な生物……なんということだろう！　そこはドラゴンの巣だったのだ!!　キミに気づいたドラゴンは，謎を問いかけてきた。「キサマ，『アルファ』のパスワードを知っているか？　知っていれば，命だけは助けてやる。」

キミはどこかでこの謎の答えを見つけただろうか？　見つけているのならAへ進め。もし知らないのなら，キミの冒険はここで終わることになる。なお，キミがＦＲの勇者であることをお忘れなく。

〔東京都葛飾区・あんもＫＮＩＧＨＴ15歳〕

A 『アルファ』では，この質問が非常に多い。おそらくキミはゴールド・キーを持っていて，それを使うときのパスワードがわからないんだろうけど，それもそのはず，ゴールド・キーを使う前にマグネット・キー（これはなかなか手に入りにくい）を使って，ある部屋に入らなければいけないからなんだ。その部屋のどこかに，問題のパスワードが書いてあるはずだ。いろいろな物を「見る」してみよう。ゴールド・キーのドアを開けることができれば，ゲームは感動のエンディングをむかえるゾ。



◀この部屋のどこかにパスワードがあるのだが……

Q ＡＰＰＬＥⅡｅの『ミッション・アステロイド』のセクレタリーがいる場面（最初の場面）で入力するパスワードがわかりません。もう1年もここから進めずにいます。どうか助けてください。

〔愛知県豊明市・橋本　裕15歳〕

A いかにもネラッたようにハガキが多い中で，たまにはこういうシンプルなハガキもいいもんだ。おまけにゲームが『ミッション・アステロイド』という古典中の古典――いいねえ！　最近はグラフィックやサウンドで飾

りに飾っているＡＶＧが多いけど，こうした古典的作品のほうがホントにオモシロかったりするもんだ。ゲームをプレイする前のワクワクするようなアノ感覚は，最近の作品にはまったくと言っていいくらい感じられない（ボクがＡＶＧ慣れしてしまったせいかもしれないけど）。スタークラフトの初期の作品は，広告を見ているだけでも血わき肉踊る思いがしたっけなあ。

まあ，そんな思い出話はいいとして，橋本クン，とりあえずは「Inventory」でキミが最初に持っている物を確認してみよう。きっとその中に何か手がかりがあるはずだ。こうした基本的なトリックのノウハウを勉強するには，やっぱりスタークラフトの移植版をプレイするのが一番だね。

〔東京都北区・川村千恵美19歳〕

ウーム，かわいいイラストと19歳という年齢の魅力に負けて載せてしまった（ナンノコッチャ？）。19歳というと女子大生，夕焼けニャンニャンじゃなくてオールナイト・フジにもでられる年齢だもんナア。女子大生でＡＶＧをやっているという千恵美ちゃん，はっきり言ってキミはエライ!?　よーし，初心者のキミにもわかるように手とり足とり教えてあげよう(?)。

キミの考えているとおり，ドアの横のみぞにカードを差し込むというのでとりあえずは正解だ。ということは，千恵美ちゃんがどこかでカードを取り忘れているということなんだね。そのどこかというのは，ＡＤＶ１の棒がたくさんならんでいる場面。そこで白い棒を取れば，台の上に待望のカードが出現してくれるヨ。エッ，他のＡとくらべると，ここだけヤケにていねいに答えてるって？　気にしない，気にしない。

こんにちは，山下先生！　ボクは『デゼニワールド』の第４章でデゼニマンがおぼれている場面で困っているのですが，「ミル」とやっても「おまえの行動はすでに見切っている」とでてきて，先へ進むことができません。どうしたらいいのでしょうか。どうか教えてください。

〔東京都荒川区・若原　毅13歳〕

その場面は「××」と動詞を単独で入力してあげればいい。デゼニマンは横になってしまっているんだから……。と，ここまで言えばわかるよね。アレ？　たしかにさっきのＡとくらべると短かすぎるかな？

〔大阪府堺市・吉田ひとみ17歳〕

レス・アベの常連志望者がホントに増えてきた。伊地知ちゃんにつづけ！とばかりにでてきた大阪のひとみちゃん，今回のハガキの力の入りかたには驚かされたヨ。これからもどんどん素敵なハガキを送ってきてネ。レス・アベのウルトラ常連になりたいという人は，278ページの「レスキュー隊募集」のところを読んでくださいな。

さて，ひとみちゃんの質問にお答えするとしよう。このハガキを読むかぎり，ひとみちゃんはまだ庭を完全に歩き回っていないんじゃないかな？　東のほうへ行けば，砂浜のような場所があって，そこに船着場もあるんだけど……。アッ，そうか，ひょっとしたら，ちがう庭にいるせいかもしれないね。なにしろ，この屋敷には庭が何か所もあるんだ。だから，船着き場へ通じている庭を，まずは捜してみよう。

ＲＰＧ編

こんにちは，山下先生。ボクは今，『覇邪の封印』をプレイしているのですが，ひとつ困ったことが起こりました。湖に囲まれたところにいる百本の牙を持った怪物を倒したのですが，ゲームを進めていくうちに，その怪物がひとり目の仲間ではないのかと不安になってきたのです。その怪物は仲間ではないのでしょうか？　もし仲間だったら，どうしたらいいのかを教えてください。

〔静岡県浜松市・鈴木利尚？歳〕

フーム，鈴木クンはまだ仲間をひとりも見つけていないようだね。たしかにその怪物はキミの仲間となってくれる人物のひとりなんだけど，「ひとり目の仲間」ではないんだ。何人か仲間を見つけていくうちに，その怪物が仲間だってことがイモヅル式にわかるわけなんだ。だからキミにとっては，まずは１人目の仲間を見つけだすことが先決だね。キミはどこかである呪文（じゅもん）を見つけていないかな？　その呪文をある人物に向かってとなえればいいんだけど……。この『覇者の封印』は，とにかく謎解きを楽しむＲＰＧだ。必ずどこかに手がかりがあるはずだから，それを元に自分なりの推理をしてみてくれ。

先生，こんにちは！　ボクは今，Ｘ１版『ブラスティー』をプレイしているのですが，宇宙空間をさまよっているときに自分の現在位置がわかりません。ＰＣ－88版のような隠しコマンドはないでしょうか？

〔大阪府茨木市・あいうえお13歳〕

じつはあるんですねえ，これが。別冊の取材で銀座にあるスクウェアのビルを訪れたときに企画部の吉田さんから教えてもらった，スーパー㊙コマンド!!　Ｘ１版では宇宙をさまよっているときカナをＯＮにして，ＳＨＩＦＴ，ＣＮＴＬ，米を同時に押せばＯＫだ。これでブラスティーの現在位置がわかり，マッピングすることも可能になるんだ。『ブラスティー』にはこれ以外にもまだまだ隠しコマンドがあるんだけど，つづきは別冊で，ということにしておこう。お楽しみにっ！

はじめまして，山下先生。ボクはＰＣ－9801Ｆ２で『メルヘン・ヴェールⅡ』をプレイしているのですが，どうしても鍵のだしかたがわかりません。ネーパを続けて倒したり，ファスマーを続けて倒してもでませんでした。武装をしないと，２面のデカキャラには歯が立たないし……。ど，どうか，ボクの王子に愛の手を!!

〔神奈川県中郡・黒崎宗将12歳〕

そうそう，このゲームはだれでも最初はそれで悩むんだよなあ。だけど，逆に言うと，鍵のだしかたさえわかっちゃえば，それほど悩まずにラスト近くまで行けちゃうということなんだ。ようするに，基本さえわかっていればすべてに通じるという，まあ人生の縮図を見るようなゲームなわけなんだな。

では具体的にその鍵のだしかたなんだけどとにかく敵を殺すこと。これにつきる！　レベル２の敵（フェラリスやフーモなど）を全滅させる

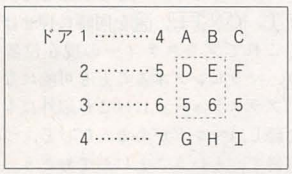
と必ず鍵が出現するし，ネーパなどのレベル3の敵を殺したときにも鍵がでてくることがあるんだ。そのくわしい法則性は，これまた「チャレンジ！AVG&RPG2」を読むまでのお楽しみということにしておこう。『メルヘン・ヴェールII』のページでは，最大にして最後の謎“Y・Hステージ”についても触れてあるゾ(ベーマガ読者の中で，これを見つけた人はいるかな？)。

Q X1版の『ザ・スクリーマー』を買って4日め，ついに5階のファイナル・ドアまでたどり着いたのですが，四つ目のドアが開きません。手に入った情報は，「中の……」「四つの……」「左に……」と，あとはチーフとナチが教えてくれたものだけです。これだけではわかりません。教えてくださ～い!!

P.S.オマケ(壁に書いてあった言葉集)
①タタミデ　シニタイ②カエリダヨー③ダンコリロ　ハ　チマリソ　(逆から読んで)
④ミズ　ヲ　クレ⑤ジャンキーハ　ソトニ　ダシテクレ

〔三重県鈴鹿市・**森尾光徳15歳**〕

A 『ザ・スクリーマー』の最大の謎，ファイナル・ドアのパスワード。これは本当にむずかしくて，カポッている(断空我用語「カポシ」の活用形。ちなみに「カポシ」の動詞形「カポる」はラ行五段活用)人もたくさんいることだろう。そんな人たちのために，今月はつぎの図を使ってわかりやすく説明しちゃおうかな。



まず「四つの……」という情報などから，ファイナル・ドアのパスワードは4ケタの数字で4種類あることがわかる。

さらに別の情報から，パスワードの最初の数字がそれぞれ4，5，6，7で，パスワードの一つが6565であるということもわかるんだ。それをドアの順番にならべると，図のようになるわけだ。ここで重要な意味を持ってくるのが，「二重の四角を……」という情報。つまり，図の中の点線のようにして考えてみればいい。それに「左の……」という情報を組み合わせて考えれば……。ここから先はキミの推理力におまかせするヨ。どうしてもわからないのなら7ではじまる4ケタの数字をすべて入力してみるのもいいかもね。

Q こんにちは，山下　章先生。ボクの名前も章です。そんなことはさておき，ボクはMZ－1500の『ナイザー』を2か月以上もやっているのに，まだシャーマンを見たことがありません。その理由は，バランスのだしかたがわからないからです。章先生，私，章のために，つぎの三つの質問に答えてください。お願いします！

①クリスタル・ロッドはバランスのでる場所で使わないと，ただ使っただけになるのですか？

②何ワールドのどこの館にバランスはあるのですか？

③フェアリー(妖精)は何人いるのですか？あるワールドのフェアリーは，近づくと消えてしまいます。これはバグでは？

〔徳島県那賀郡・**高木　章？歳**〕

A そこまで気づいているなら，あと一歩！　キミが質問してきた①～③の事項はすべてバランスを手に入れるのに関連したことなんだ。つまり，クリスタル・ロッド，それに消えてしまうフェアリー……これを1本の線にまとめて考えれば，謎は解けるはずだヨ。

読者の広場

今月から㊙が読者の広場から独立した。なんかひょうしヌケしちゃった気がするかもしれないけど，今後このコーナーは，ボクと読者の，あるいは読者どうしの意見交流の場にしていくつもりだ。みなさんからのユニークなハガキやすばらしいアイデアを待ってるゾ！

Q こんにちは，山下センセ。ボクは先生の「チャレンジ！AVG&RPG」を見ていて気づいたのですが，223ページの『WILL』の質問2の質問者の“石井深雪”さんって，あのシステムサコムのシナリオ・キャラ担当の石井深雪さんではないのでしょうか？システムサコムの会社は墨田区にあるし……。もしかしたら，これが㊙なのですか？

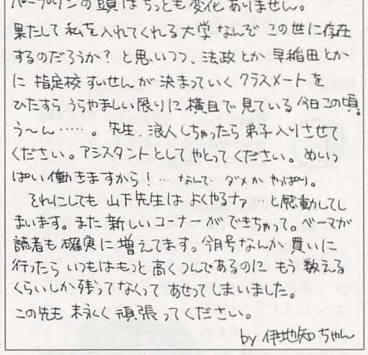
〔大阪府寝屋川市・**谷口了介？歳**〕

山下：ナ，ナゼこれがわかったんだあ？だれも気づかないだろうと思っていたのに……。クソォ，つぎの別冊ではもっとスゴイ㊙を用意しておくゾ!!

意 こんにちは，山下先生。ボクは山下先生がウラヤマシー！なぜなら先生は，仕事とはいえAVGやRPGを発売前にタダでもらって解いて，読者からの質問にレス・アベで答えて，プログラマーのインタビューやパソコンサンデーのレギュラーにうれしい悲鳴をあげているだろうからだ。どうせ今頃は，まだ発売前の『ザナドゥ・シナリオII』を解きながら，菊池桃子の「Say Yes！」でも聞いているんでしょう。ボクは将来，先生のような職業につきたい(ホンネ)!!

〔熊本県阿蘇郡・**坂梨光範17歳**〕

山下：キミが思っているほどラクな仕事じゃないって！〆切までにゲームは解かなくちゃいけないし，別冊やTVの仕事でほとんど遊ぶヒマもないし……。まあ，最後の「Say Yes！」を聞いているというところだけ当たっているけどね。それでもボクのような仕事をしたいというなら，とりあえずは「レスキュー隊」に応募してみてごらん。すべてはそこからはじまるかもしれないゾ。


山下先生こんにちは。なんか…毎日書いて頂いて　とてもありがとうございます。そういえば　先生って　学生さんだったんですね。試験に原稿に御活躍様です。一種パワーで頑張ってください。
私はといえば　このところパソコンにも　ろくにさわらしてしまって　先週はパソコンサンデーも　見なかったという　苦しい日々を送っていますが，苦しいだけで　パーフーリンの頭はちっとも変化ありません。
果たして私を入れてくれる大学などこの世に存在するのだろうか？と思いつつ，法政とか早稲田とかに指定校すいせんが決まっていく　クラスメートをひたすら　うらやましい限りに横目で見ている今日この頃。う～ん……。先生，浪人しちゃったら弟子入りさせてください。アシスタントとしてやとってください。めいっぱい働きますから！…なんて　ダメかなぁ。
それにしても　山下先生は　よく働くなぁ…と感動してしまいます。また　新しいコーナーができちゃって。ベーマが読者も確実に増えてます。今月号なんか　買いに行ったら　いつもはもっと高くつんであるのに　もう　数えるくらいしか残ってなくて　あせってしまいました。
この先も　末永く頑張ってください。
by 伊地知ちゃん

〔神奈川県伊勢原市・**伊地知直美18歳**〕

山下：そうか，伊地知ちゃんも受験なのか。(じつはライターのYK－2クンも今年が受験でがんばっている。もっとも彼の場合はいろいろと忙しいようだけど……)まあボクぐらいの年になると(と言ってもまだ22)，大学受験っていうのはとってもなつかしい思い出のように感じるんだよなあ。今になってあらためて思うんだけど，やっぱりやるだけやって受験にチャレンジするってことが大事なんじゃないかな。たとえ落ちてしまってもそれが人生！　要はあとになって後悔しないように，そのときそのときを全力で生きていけばいいんだと思う。アシスタントうんぬんは，そのあと考えればいいじゃないか！さあ，ゴールめざしてガンバレ，伊地知ちゃん!!　――以上，山下　章の人生相談のコーナーでした。

告 来たる11月15，16日の2日間，ボクが仙台の庄子デンキ・コンピュータ中央で恒例のAVG講座を開くことになった。その場で即答レスキューを行なうほか，いろいろとおもしろい裏話もお聞かせするつもりだ。15日は1時から，16日は11時から行なわれるので，お近くの人はぜひ遊びにきてネ。

問い合わせ先：庄子デンキ・コンピュータ中央　☎022(224)5591

喜 ジャーン！　ボクはついにやった!!　なんとあのあこがれの新田恵利ちゃんと会って，お話しまでしちゃったのだ！　場所はFMのラジオ番組の収録スタジオ。収録前にロビーで数分間，ボクと新田ちゃんとそのマネー

ジャーさんの3人だけで夢のようなひとときを過ごすことができたんだ。さらに，収録が終わったときに，新田ちゃんのほうからボクへひとこと――「おつかれさまでしたァ♡」。こんなに感激したことはないぜっ！ていねいにサインまでしてくれちゃって，新田ちゃん，ホントにどうもありがとう!! これからもずっとファンでいるからね。

キミもボクといっしょにレス・アベを作らないか？ レスキュー隊隊員大募集!!

突然だけど，このたびレス・アベでは，「レスキュー隊」というのを結成することになった。これはＡＶＧやＲＰＧが大好きな人を集めて，レス・アベのコーナーや別冊を手伝ってもらったり，いろいろな企画で活躍してもらったりしようというものだ。具体的に言うと，原稿や撮影を依頼したり，ときにはイベントなんかを手伝ってもらうかもしれない。

そこで，今年の年末まで，そのレスキュー隊の隊員を読者の中から募集することになった。でも，ただバクゼンと募集したのでは，モノスゴイ数の封筒の山が届いてしまうにちがいない。よって，ちょっとしたテストをさせてもらうことにした。以下の応募規定にそって，どしどし申し込んでみてくれ。レスキュー隊の隊員になれば，キミもベーマガでデビューを飾れるゾ!!

●応募規定

①自分が今までに解いたことのあるＡＶＧとＲＰＧの全タイトル名

②400字づめ原稿用紙1～3枚程度で，自分の好きなＡＶＧかＲＰＧを紹介する（ベーマガに掲載されると仮定して書くべし）

③自分の写真

以上，①～③を同封のうえ，住所・氏名・年齢・職業(学校名)・電話番号を名記して，下のあて先まで送ってくれ。

〒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「レスキュー隊隊員募集」係。〆切り：86年12月31日消印有効

●傾向と対策

それでは，どうしたらレスキュー隊に入れるのか，ポイントを説明しておこう。まずＡＶＧとＲＰＧをある程度やりこんでいること，これが重要だ。でも，ただ解いた数が多いからって，選ばれやすいということはない。大事なのは，解いた数が少なくても，どれくらいその1本1本にうちこんでいるかということだ。そのへんは送ってきた原稿を見て，判断させてもらうとしよう。

また，仕事をあたえられたときにそれを最後までやりとげるだけの根気も必要だ。〆切りを守れなかったり，手をぬいたりするようでは，もうレスキュー隊失格。そういう隊員は途中でクビにすることもあるので，心してかかってくれ(キビシイなあ)。

パソコンサンデー通信

「こんにちは！　サンデーネット会員番号4番，山下　章です」というひとことでボクが登場する，この大人気パソコン番組。テレビ大阪，テレビ東京系で日曜午前9時30分～放送中なので，ベーマガ読者のみんなは見るように!!　今月もその予告を紹介するぜっ！

●11月9日放送「草の根通信ネットワーク訪問」

各地にあるパソコン通信ネットワークのホストを訪れる。通信をやっているうえでの苦労話や楽しい話など，これから通信をやろうと思っている人には参考になるかも。

㊙：ＭＺ版『ハイドライドⅡ』の㊙

●11月16日放送「Ｘ68000特集」

今話題の究極の16ビット・パソコン「Ｘ68000」を徹底解剖。付属についてくる『グラディウス』のプログラミングをしたＳＰＳを訪れ，その性能をさぐる。ボクもこのパソコンを買いたい!!

㊙：『ウイングマン2』の㊙ワザ

●11月23日放送「おたより特集」

もう恒例となった，視聴者の人たちからの質問に出演者がお答えする週。ボクは『ザナドゥ・シナリオ2』や『ウイングマン2』についてお答えする予定だ。

㊙：ＭＺ－2500版『ドルアーガの塔』の謎のボーナス・ステージ紹介

●11月30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！　はたして『ザナドゥ・シナリオ2』が初登場1位の栄冠を獲得できるか？　この週はボクがどこかのソフトハウスを徹底取材するぜっ!!

㊙：未定

●12月7日放送「年賀状を作ろう！」

どうすればパソコンで年賀状をキレイに作れるのか，いろいろなツールや周辺機器を紹介する。ブローダーバンド・ジャパンの『プリント・ショップ』などなど。

㊙：『リザード』の㊙テク

注：これはすべて予定ですので，変更される場合もあります。

『チャレンジ！ＡＶＧ&ＲＰＧ2』 12月初旬発売決定!!

みなさんからお問い合わせの多いボクの新しい本，『チャレンジ！ＡＶＧ&ＲＰＧ2』がいよいよ12月の初旬に本屋さんの店頭にならぶことになった。ここでベーマガ読者の諸君に誓っておこう。今回の本は，今までの本とくらべものにならないくらい完璧なデキであるということを。全ページこの本のために書きおろして，メーカーのかたがたから提供していただいた資料も豊富に載っている。あえて掲載ソフトを10本にしぼったのは，それぞれについて徹底的に紹介したかったからなのだ。単なる必勝本ではなくて，ソフトのことを知るための読み物としても十分に通用する内容の1冊だゾ。例によって，このシリーズの本は初版がすぐに完売することが予想されるので，お近くの本屋さんに予約しておこう！

★本の主な内容

第1章：徹底分析！秀作10作品

1作品についてオールカラーで20～50ページも使い，攻略法から㊙情報，ウラ話まで一挙に紹介する。はっきり言って，これはスゴイ!!

掲載予定ソフト：「ザナドゥ・シナリオ2」「アステカⅡ・太陽の神殿」「ロマンシア」「メルヘン・ヴェールⅡ」「ウイングマン2」「ブラスティー」「アルファ」「カサブランカに愛を」「ウルティマⅢ」「リグラス」

第2章：ＡＶＧ&ＲＰＧのできるまで

スクウェア（ブラスティー），システムサコム（メルヘン・ヴェールⅡ），シンキングラビット（カサブランカに愛を）のかたがたに書いていただいた開発手記を掲載。読んでいるだけでもオモシロイ!!

第3章：ＡＶＧ&ＲＰＧ設定資料集

本邦初公開の『アルファ』の絵コンテや『ブラスティー』の動画パターン，さらには各ゲームのキャラクターのドット絵などを大公開！　完全保存版だぜっ！

第4章：ＡＶＧ&ＲＰＧミュージック・コレクション

掲載した10作品の全楽譜を掲載！　キミも自分のパソコンに演奏させてみよう！

〔価格未定〕

★11月の山下 章先生の講演会は15～16日、仙台市の庄子デンキ・コンピュータ中央です！

この「レスキューＡＶＧ&ＲＰＧ」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(2×2㎝)を作ってください。

なお，電話による問い合わせ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ＡＶＧ&ＲＰＧ」係まで。

新連載!

山下 章の フリートーク・ボード Free Talk Board

第2回 アメリカ・ゲームセンター事情②

おかげさまでなかなか評判のいいこのコーナー，今月も力を入れていくぜっ！　話題は先月号にひきつづき，アメリカ・ゲームセンター事情のＰＡＲＴ２だ!!

さて，ニューヨークを旅立ったボクらがつづいて訪れたのが，美しいビーチで有名なマイアミ。レンタカーを借りて，その半島の先端にあるキーウエスト島（オシャレな名前でしょ）という島へ行ったのだが，そこはまさに“この世の楽園”!!　ディスコやバーの入場料はタダだし，ホテルの宿泊料も１泊わずか3,500円という格安の値段なのだ。オマケにそのホテルの主人があいそのいい人で，ボクたちといろいろ会話をしてくれたので，ボクは思わず帰りぎわに“I'll come back on my bridal tour！（新婚旅行でまたくるよ）”と言ってしまった。はたして，いつになることやら……。

でも，そんなキーウエスト島でも，やっぱりゲームをプレイする料金は他のところといっしょ。とは言っても，アメリカでは１ゲーム25セント（日本円で約38円）がふつうなので，日本にくらべるとずっとおトクだ。でも，先月号でも書いたように，そのぶんゲームのランク（難易度設定）が高くなっているから，本当におトクかどうかはわからないけど……。

このキーウエストにあったＡＴＡＲＩ（アタリ）系のゲーム・センター“ＡＴＡＲＩ'Ｓ　ＧＡＭＥ　ＨＯＵＳＥ”では，任天堂の製品が目についた。『ポパイ』『ドンキーコングJr.』『マリオブラザーズ』などがならんでいて，いずれも「Nintendo in America」というブランド名になっていた。やっぱり任天堂はアメリカでも強いようだ。でも，旅行中パソコン・ショップやおもちゃ屋を何軒かまわったけど，どこにもＮＥＳ（アメリカ用ファミコン）は見かけなかった。まだそれほど普及していないのだろうか？　逆にアメリカでは，日本ではもう下火になってきた，任天堂のゲーム・ウォッチがまだ人気を保っているようだった。２画面使用の『ドンキーコング』や『ピンボール』が店頭に大量にならんでいるのを見たときには，思わず目頭が熱くなってしまった。

さて，話をもとにもどすと，ボクがその店で最初にプレイしたのが，なつかしの『バーニンラバー』だった。アメリカでは，どこのゲーム・センターへ行ってもこのゲームがあるというくらい，いまだにこの作品は人気があるらしい。ところで，ベーマガ読者の諸君なら知っているとは思うが，この『バーニンラバー』では，敵の車を１台も壊さずに面クリすると，５万点のスペシャル・ボーナスが付く。昔とったきねづか，ボクがそのボーナスをねらっていると，突然うしろにいた黒人の男の子がボクに話しかけてきた。“Why do you hide your car？（なんでよけてばっかりいるの？）”と質問されて，ボクはすかさず“It's Special Bonus！（スペシャル・ボーナスがあるからさ）”と答えた。その直後にボクが５万点ボーナスを実演してみせると，その黒人の男の子は“Oh！　That's great!!（わあ，すごい！）”と感激して飛びはねてみせてくれた。このときほどアメリカにいるということを実感できたときはなかったなあ。なにしろ，知らず知らずのうちに英語で会話してしまったんだから……。

そして，つづいての宿泊地ロサンゼルスでは，かの有名なＵＣＬＡ（カリフォルニア州立大学ロサンゼルス分校）に観光にでかけた（でも大学へ観光に行くなんてダサイよなあ。日本で言ったら，早稲田や慶応を見に行くようなものだからね）。そこで驚いたのだが，なんとＵＣＬＡには，大学の建物の中にボーリング場やゲーム・センターがあるのだ！　そこのゲーム・センターは大学生が集まっているせいか，やっぱり活気がある。いわゆるひとつの，ベリー・エキサイティングなんだな，これが。

ならんでいるゲームも，日本でおなじみの人気作品ばかり。『ハレーズコメット』『アルカノイド』『ＲＹＧＡＲ（アルゴスの戦士）』の他，あの『スーパーマリオブラザーズ』も人気を集めていた。ためしにこれをプレイしてみたのだが，日本のものとは多少設定がちがうようだ。たとえば，１ＵＰキノコがなかったり，コイン150枚で１ＵＰしたり，……。

その他にも設定のちがうゲームがけっこうあって，まず『Galaga３（ギャプラス）』では，スペシャル・フラッグ出現法則がまったくちがい，ボーナス・ステージでの敵の出現数が２，３，４（日本版は３，４，５）と難易度が高くなっていた。タイトルが『Galaga３』というのに，『ＧＡＰＬＵＳ』というボーナス・ステージがあったのも笑えた。

また，『パックランド』では，主人公のパックマンの鼻が低かったのがおかしかった。たぶんアメリカで放映されているパックマンのアニメにあわせてそうしたんだろうけど，どうも雰囲気がちがう。それにしても，最高ランクになっている『パックランド』というのは，この世の物とは思えないくらいにむずかしい。日本版ではキワめたつもりだったボクが，なんとラウンド４でゲーム・オーバーになってしまった（でも，ラウンド・クリア時の7,650点はちゃんと取ったぜ！）。

もうひとつ印象深かったのが，いまやビデオゲームの古典的名作とまで言われている，ナムコの（アメリカではＡＴＡＲＩの）『ギャラガ』。あいかわらず難易度の高いのを何とかがんばって14面まで行ったときにオモシロイ現象が起きた。最後に１匹だけ残ってしまったザコを３，４回撃ちのがしていると，なんと自分の機がドーン!!　といきなり爆発して，ゲーム・オーバーになってしまったのだ。――「『ギャラガ』には最後の１匹をずっとのがしていると，それ以後自分が無敵になれるという裏ワザがある。そのワザはアメリカで最初に発見されたので，アメリカ・バージョンの『ギャラガ』はそれを防止しているのではないか？」（響あきら談）。

以上，２か月にわたってアメリカ・ゲームセンター事情をお届けしてきたわけだけど，どうだったかな？　レポートしていて気づいたんだけど，アメリカと日本のゲーム・センターの最大のちがいは，店の中の雰囲気にあると思う。日本ではどちらかというと，ひとり静かにプレイしていて，やられたときに「きたねぇー」とか「そんなのありかよぉ」とつぶやく人が多い。それに対してアメリカでは，プレイ中でも大声で「Wow, Terrible！」「Hey, get out！」などと体を大きく動かしながら叫んで，やられてしまっても陽気に「Ah…I'm dying」なんて笑いとばしてくれる人が一般的だ。ボク個人としては，やっぱりアメリカのゲーム・センターの雰囲気のほうが楽しかったように感じる。みなさんもときには，友だちと思いっきりアクティブにアメリカ的ゲーム・センターの楽しみかたを実践してみるのはいかがかな？

読者が創る……

秘&意コーナー

秘 Ｘ１用の「スーパーマリオブラザーズ」で，たいへんうれしいコンティニューの方法を見つけました。

やりかたはＧＡＭＥ　ＯＶＥＲになったら，タイトル画面がでてから，ジョイスティックの上方向にレバーをたおしながらゲームをスタートします。

すると，死んだワールドの，１エリアからゲームがスタートします（Ｘ１turboを使用）。ちなみに，マリオの最高人数は256人です。これをこえると，また１人になってしまいます。

〔京都市左京区・和田武直16才〕

秘 ロマンシアのコンティニュー・モードについてレポートします。『ＧＡＭＥ　ＯＶＥＲ』と表示されたら，すぐにトリガのＢボタン，またはシフト・キーを押してください。ＧＡＭＥ ＯＶＥＲになった場所からスタートします。

画面にアイテムが表示されない場合，トリガＢを押しながら，ジョイスティックを左右に動かすとアイテムが表示されます。もちろん，持っていないアイテムや，使ってしまって消えたアイテムはでてきませんからあしからず。Ｘ１用のバージョンで見つけました。

〔愛知県瀬戸市・井上卓哉？才〕

秘 こんにちは！ 山下先生。ぼくはシミュレーション・ゲーム（先生はお好きですか？）で，つぎのような，かくしコマンドを発見しましたので報告します。

●蒼き狼と白き牝鹿

ゲームの途中でセーブして，そのままゲームをやめる。画面にＯＫがでたら，Ｆ４ ↵とすると，光栄のゲームの宣伝がでる。

●新ベストナインプロ野球

セントラル・リーグ，またはパシフィック・リーグを選んで，どのチームでもいいから，そのチームの各選手の成績を画面にだしてＨＥＬＰキーを押す。すると，投手のスタミナを増やす方法が表示される。

以上はＰＣ－8801シリーズ用です。

〔東京都世田谷区・
シミュレーションバンザイ？才〕

秘 ＰＣ－8801シリーズ用のデーモンクリスタルの29面でフェアリーをだす方法などを見つけましたのでレポートします。

①最初に１段上のファイヤー・ボールを取り，スタート地点の近くで，ダークゾーンへのはしごに，ちょうど火があたるようにファイヤー・ボールを投げる。ファイヤー・ボールがなくなったら，右端にあるはしごの近くをうろつくと，フェアリーがでます。フェアリーを取ると，ファイヤー・ボールが15個になり，ＥＮＤＩＮＧの音が変わる。

②ゲーム中にカナキーを押すと，音が消える。

Ｐ.Ｓ.：ちなみに，私は２日で解きました。

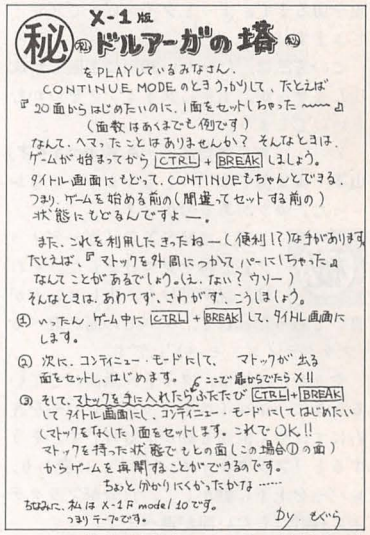
〔福岡県北九州市・Ｘ１turboⅡほしい12才〕

秘 ＰＣ－8801ＳＲ用『グロブダー』の㊙を見つけました。ふつうは50面以上のコンティニューは，やるっきゃない！ のですが，Ｘキーを押しながらＺキーを押すだけでＯＫ。これで99面までラウンド・セレクトすることが可能です！

〔三重県上野市・谷口勝栄17才〕

山下：ＰＣ－8001ＳＲの人もためしてみるといいと思うよ。

秘 X-1版 ㊙のドルアーガの塔㊙



〔福岡県大牟田市・森　浩輔？才〕

秘 ＭＳＸ広がるＭＳＸ仲間!! Konamiのグラディウスのファイターが，ツインビーのカセットとダブルで入れなくても，ツインビーになれる方法を発見しました。

電源を入れたら，すぐにトリガボタン１を連続して押す。そんなに早く押す必要はなく，１秒間に４～５回程度。

そして，ファイターがあらわれるまで押しておくと！ するとっ……ナナント，ツインビーがでてくるのだ！

〔高井さん大好きっ子？才〕

フリートーク・ボード クイズ正解者発表!!

先月号で宿題にだしておいた，フリートーク・ボードのクイズの正解を発表しよう。

(1)ＣＯＭＭＡＮＤ＝戦場の狼
(2)Galaga３＝ギャプラス
(3)ＫＵＮＧ－ＦＵ＝スパルタンＸ
(4)ＴＲＡＣＫ ＆ ＦＩＥＬＤ
＝ハイパーオリンピック
(5)ＲＹＧＡＲ＝アルゴスの戦士
(6)ＩＫＡＲＩ＝怒
(7)ＫＡＲＡＴＥ　ＣＨＡＭＰ＝空手道

この中でむずかしかったのは，やはり(5)のＲＹＧＡＲ（ライガー）だろう。だけど『アルゴスの戦士』の最後にでてくる敵の名前が「ライガー」というのを知っていれば，わかったんじゃないかな？

それでは，正解者の発表だ。東京都世田谷区の中山素生クン，和歌山県新宮市の石田健一クン－全問正解したのは，この２人だけだった。キミたちには，ボクのアメリカ特製みやげをプレゼントしよう。

そしてさらにもう１名正解者がいるんだけど，これははっきり言って，カポシッ！ なんとアメリカのニューヨークから直接解答を送ってきた人がいるのだ。H.佐藤クン，キミの執念には負けた。アメリカにいながらよくぞゲームの日本名を知っていたということで，キミにもアメリカみやげをプレゼントしよう。エッ，アメリカにいるのにアメリカみやげじゃ意味がない？ しかたない，それじゃあ影さんに特製日本みやげを選んでもらって，それをキミのところへ送ることにしよう。何がでるかは届いてみてからのお楽しみ！

それともうひとり，長野県飯山市の田辺昌之クンからは，今回のクイズで紹介した以外のゲームのアメリカ・バージョン名のレポートがとどいた。ここにそれを紹介しよう。

(1)Ｔ.Ｎ.ＫⅢ＝タンク
(2)ＪＡＩＬ　ＢＲＥＡＫ
＝マンハッタン24分署
(3)ＰＥＮＧＩＮ　ＷＡＲ
＝ペンギンくんウォーズ
(4)ＴＯＫＩＯ
＝スクランブル・フォーメーション
(5)ＧＨＯＳＴ'Ｎ　ＧＯＢＬＩＮＳ＝魔界村
(6)ＣＲＵＳＩＮＧ＝シティーコネクション
(7)ＮＥＭＥＳＩＳ＝グラディウス
(8)ＳＡＬＡＭＡＮＤＥＲ＝沙羅曼蛇

なお，この田辺クンは，ペーマガで原稿を書きたいとのことだ。ひょっとしたら近いうちに，ビデオゲームのライターとしてデビューできるかもしれないね。

秘 ぼくはMSX版グラディウスの隠しコマンドを発見しました。やりかたは，Konamiという文字が，完全に上がりきる前に，[N]キーを押して，デモにし，すぐ[M]キーでスタートすると，ビックバイパーがツインビーになっています。1回ツインビーになったら，電源を切るまで，ずっとツインビーでプレイできます。

この方法は，だいたい30回に1回しか成功しませんが，上手にタイミングをつかむといいでしょう。

〔東京都豊島区・A. Kubota？才〕

山下：編集部では二つともうまくいかなかった。コツがあるのかな？

秘 ぼくはMSXの「ガーディック」で㊙を見つけました。それは，説明書にも，少しヒントが書いてあったけれど，すべての面が遊べる「プラクティス・モード」です。

やりかたは簡単。タイトル画面がでているときに，ジョイスティックのレバーを左右にすばやく何回も動かすだけです。そうすると「プラクティス・モード」に変わり，レバーを上下に動かして，自分がプラクティス(練習)したい面が選べます。

〔神奈川県綾瀬市・名前なんだっけ13才〕

秘 MSX「ザナック」で，おもしろい面を見つけました。まず2面（ワープでも可）まで行って，砂漠のところにある海の中のフェアを連射すると，キャラが二つあらわれてきます。二つとも黒くなり，ワープできるようになります。

そして，後からでてきたほうを取ると2面になり，下の中央からやや左のほうを連射すると，ピンピンピンと音がして，フェアからあらわれたキャラが出現し，少し待つと黒くなるので，それを取るとROUND．0になって，見たこともない面になります(むずかしいぞ！)。クリアーできた人は，ぜひレポートしてください。

〔新潟県新潟市・源川　篤13才〕

山下：？？ちょっとわかりにくいけど，ザナックを持っている人はチャレンジしてみてください。

秘 MZ－2500版のハイドライドIIで，商店で買物中にリターン・キーを押すと，アイテム・ディスプレイを見ることができます。

〔東京都中野区・ＩＤ35？才〕

秘 アクションファイターで無敵にする方法を発見してしまったのでレポートします。

①ネーム・エントリーのところで〝␣Ⓒ␣SEGA.␣〟(␣はスペース)と入力する。

②そしてスタートすると，あらフシギ！弾に当たっても死にません。ただし，カベなどにぶつかると死にます。

〔栃木県芳賀郡・手塚成一17才〕

秘 MSXのデーモンクリスタルのアイテム等のレポートをします。

HOUSE１：バイブル……右上の部屋のクモを殺すと出現。敵の攻撃を一度無力にしてしまう。

HOUSE３：時計……右下の部屋のクモを殺すと出現。タイマーがおそくなる。

HOUSE５：ヨロイ……右上の部屋の中にある。炎を通過できるようになる。

HOUSE７：ブルー・ポーション……最上段のクモを殺す。アレスのリザーブが１人増える。

HOUSE９：デーモン・ボックス……はじめからある。時計の効果がなくなる。

HOUSE11：十字架……左下の部屋の中にある。オバケを殺せる。

HOUSE13：？……最上段のオバケを殺す。シャルドの追いかけがゆるくなる。

HOUSE15：カブト……左上の部屋の中にある。手裏剣を正面から受けられるようになる。

HOUSE17：ニセ・クリスタル……右下の部屋の中にある。ヨロイの効果がパーになる。

HOUSE19：ニセドア……はじめからある。HOUSE14にもどされる。

HOUSE21：剣……左上の部屋の中にある。カッパを体当たりで殺せる。

HOUSE23：？……左下の部屋の中にある。シャルドが糸をださなくなる。

HOUSE25：フェアリス・クリスタル……下奥の部屋の中にある。13，23，29面のアイテムが効果をあらわす。

HOUSE27：フェアリス・ボックス……右下から2段目のオバケを殺す。ファイヤー・ボールが10増える。

HOUSE29：？……右上のクモを殺すとでる。……ファイヤー・ボールがシャルドにきくようになる。

●コンティニュー・プレイ

まず，スペース・キーを押して，力のかぎりに戦う。不幸にしてGAME　OVERになったら，すかさずカーソル移動キーの上を押すと，四つのアルファベットのキーワードが表示される。

つぎにプレイするときは，スペース・キーを押さずに，カーソル移動キーの下を押すと，キーワードを聞いてくるので，カーソル移動キーの左右で選んで，スペース・キーを押す。するとGAME　OVERになった面からはじめられる。

●しょうもないテク

①ESCキーでポーズ，リターン・キーで解除だが，[SHIFT]＋[F3]＋[F4]でも解除される。

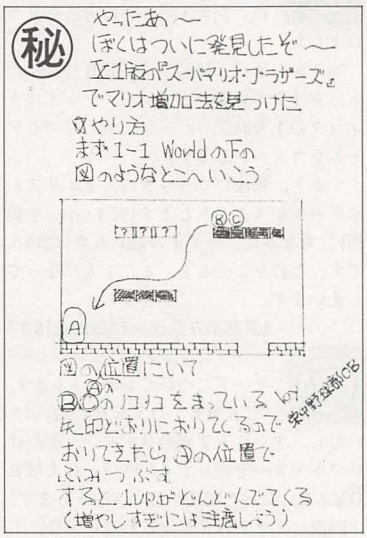
②ヨロイを持っているとき，アレスをファイヤー・ボールと重ねると敵がかってにつっこんできて死ぬ。名付けてファイヤー・ボール・シールド。これをやると，たまに手裏剣が通りぬけたりする。

●おまけ

PAC-MAN for MSXの2面でパワーエサを食ってアオスケを食べる。そして復活したアオスケとイジケ・モンスターが重なったときに体当たりすると，1人失うが，それからずっと，モンスターが動かなくなってしまう。

〔愛知県新城市・中島紳之　旧暦2630生〕

秘



〔長野県下水内郡・小林　正15才〕

今月の㊙大賞

XANADOシナリオIIで，CディスクをAでトレーニングさせた後，Caveでてると……「AディスクとDディスクを入れかえ，リセットしてください」という文字がでてくる。その文字にスペクタクルスを当てると……。

Aディスク　とDディスク　を入　れかえ　リセッ　トし　てくだ　さい。

①　②　③　④　⑤　⑥　⑦

とにかくやってみてください。7種類の文字群があらわれます。マントルかマトックを持っていれば，戦うこともできる。

〔神奈川県横浜市・大内和彦14才〕

山下：いやあ，おどろいた。ファルコムさんに取材に行ったとき，いろいろなおもしろいことを設定してあるとは聞いていたけど，こんな発想もあるんだね。それを見つけた大内君！　キミはエライ！

■お知らせ「読者の㊙意コーナー」発足！

1987年1月号から，このコーナーは独立します。内容は，これまでのとおりAVGやRPG等の㊙テク，必勝法など何でもOKです。ただしプログラムを改造したり，他誌の記事を写したものは無効です。またソフトに対する㊙意もかんげいします。あて先はBASICマガジン編集部の「読者の㊙意コーナー」係です。

読者参加企画!! ビデオ・ゲーム・グラフティ

VIDEO GAME GRAFFITI

前略。ちやっくんとＡＣＨＡが大好きな見城こうじです。最近はバブルボブルが楽しくてしょうがない毎日です。ＶＧＧのコーナーも第５回をむかえ，さりげなく３ページが定着して意気揚揚（ようよう）としています。

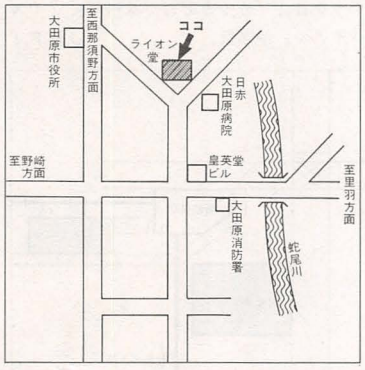
今月はついに『ちゃっくんぽっぷ』が見つかり，１人，にんまりしています。

今回も元気にいってみよー♥

栃木県

★大田原市の「ライオン堂」屋上には，『ボムビー』，『ブロック崩し』，『ザクソン』，『スクランブル』，『クラッシュローラ』，『フライボーイ』，『ギャラクシーウォーズ』などがある（ＭＡＰ１）。

（黒磯市・羊の皮をかぶったヤギ）

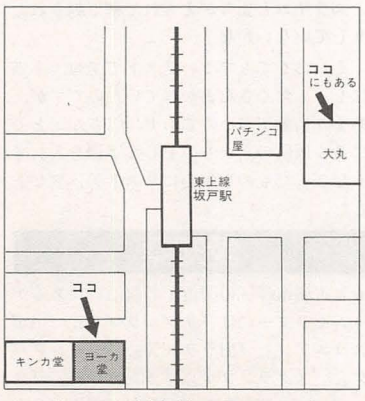


《ＭＡＰ１》大田原市のＶＧＧマップ

埼玉県

★坂戸市の「ヨーカドー坂戸店」に，『ヘッドオン』，『ギャラクシーウォーズ』，『パックマン』，『ジャングラー』，『ムーンパトロール』，『アリババと40人の盗賊』等があります（ＭＡＰ２）。

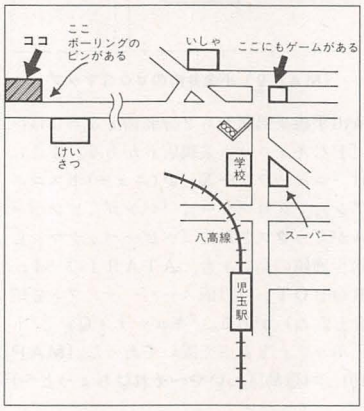
（坂戸市・くになまさゆり）



《ＭＡＰ２》坂戸市のＶＧＧマップ

★児玉町の「児玉バッティングセンター」には，『ペンゴ』，『タイムパイロット』，『アステロイド』，『ポートマン』，『パックマン』，『プロゴルフ』などがあります（ＭＡＰ３）。

（児玉郡・根岸博美）

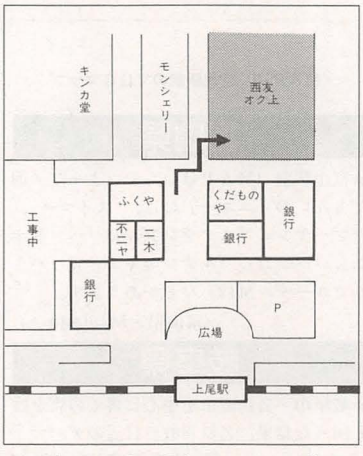


《ＭＡＰ３》児玉町のＶＧＧマップ

■見城：『アステロイド（ＡＴＡＲＩ）』とはいい物が残ってたねえ。これ，デラックス版もあったんだよ。

★上尾市の「西友」屋上はオールド・ゲームばっかり。『ルパン３世』，『ギャラクシーウォーズ』，『ヘッドオン』，『トランキライザーガン』，『ジャングラー』，『クロスファイヤー』，『モナコＧＰ』，『ファニーマウス』，『サスケ vs コマンダ』，『ピラミッド』，『サブマリン』（エレメカ）などたくさんある。少しは変わってしまったと思う（ＭＡＰ４）。

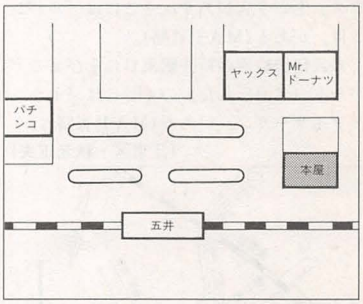
（上尾市・くろだへたくそーラギマツダセ）



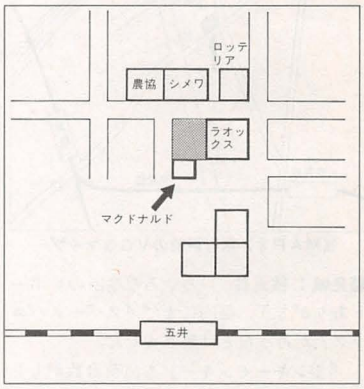
《ＭＡＰ４》上尾市のＶＧＧマップ

千葉県

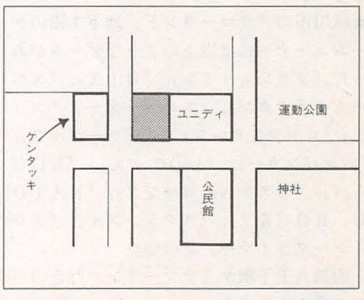
★市原市の「ビデオＩＮセガ」には，『モンスターバッシュ』，『スタージャッカー』，『タクシードライバー』などが（ＭＡＰ５）。



《ＭＡＰ５》市原市のＶＧＧマップ１



《ＭＡＰ６》市原市のＶＧＧマップ２



《ＭＡＰ７》市原市のＶＧＧマップ３

「イトーヨーカ堂五井店」の屋上には，『ギャラクシーウォーズ』，『スイマー』，『スーパーコブラ』，『スピーク&レスキュー』その他がある(MAP6)。

「イトーヨーカ堂八幡店」の屋上には，『ザ・ピット』，『ジャイラス』，『フューチャースパイ』，『ロックンロープ』などがある(MAP7)。　(市原市・泉川伸行)

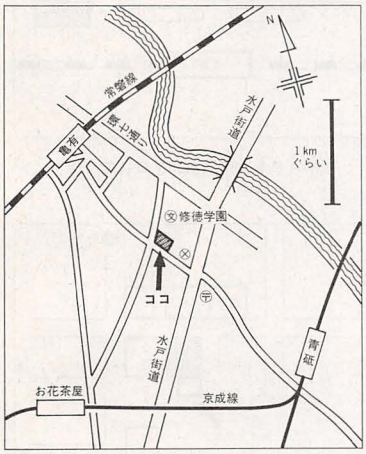
東京都

★葛飾区青戸8－3「青戸バッティングセンター」にはつぎのゲームがあります。『ニューヨークニューヨーク』，『スペースパニック』，『ジャングラー』，『クレイジークライマー』，『スイマー』，『ポップフレイマー』，『ドミー』，『スカイランサー』，『ミンキーモンキー』その他コピー品も何台かあった。そして操作系統の調整が少しあまい。この手の店では，しょうがないか(MAP8)。

北千住西側駅前正面に「インベーダーハウス」という店があり，そこには『ルパン3世』がある(MAP省略)。

東武伊勢崎線西新井駅東口にそびえるデパート（名前忘れた）の4階には『トランキライザーガン』がある(MAP省略)。

(江東区・秋元正夫)



《MAP8》亀有駅前のVGGマップ

■見城：秋元君，いろいろな場所のレポートありがとう。都内にまだ『スペースパニック』があったとは驚きました。

『ミンキーモンキー』も出荷台数がもともと少なかったと思うので，値打ちものでしょう。

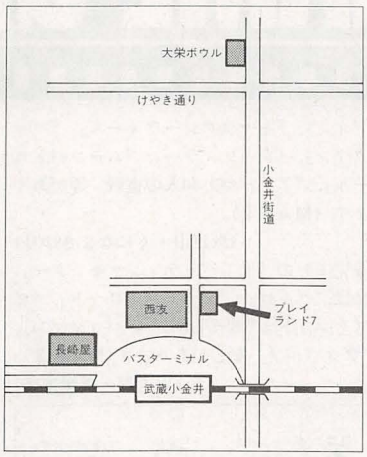
★秋川市の「サマーランド」地下1階のゲームコーナーには以下のようなゲームがあった。『フロントライン』，『QIX』，『スペースサイクロン』，『エレベーターアクション』，『ロックンロープ』，『スーパーゴルフ』，『バンバンカー』，『プレアデス』，『五目ならべ』，『サスケ vs コマンダ』，『KATOU ROCKY』，『スクランブル』，『クレイジークライマー』その他。

国鉄八王子駅からサマーランド行きのバスに乗りましょう。

(狛江市・依田春喜)

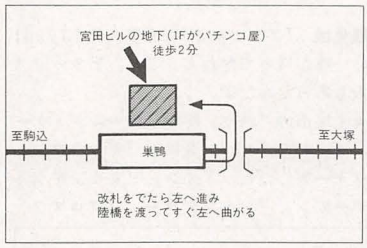
★小金井市の「長崎屋」屋上には『バルーンボンバー』がある(7階にも少しある)。

その他，「西友」8階，「プレイランド7」，「大栄ボウル」にも少しありますよ。(MAP9)。　(小金井市・松尾康祫)



《MAP9》小金井市のVGGマップ

★山手線巣鴨駅から2分弱のところには，「PCキャロット巣鴨店」がある。ここには『ニューラリーX』，『(ニュー)ボスコニアン』，『グロブダー』，『ペンゴ』，ピンボールがミックスされた『ベビーパックマン』，希少価値の高い1台，ATARIの『I，ROBOT』（以前スーパー・ソフトで紹介したね）がある。『キューティQ』と『トイポップ』も並べて置いてあった。(MAP10)　(豊島区・いや～それはちょっと～)



《MAP10》巣鴨駅前のVGGマップ

富山県

★富山駅前（MAPはいらないよーだ！前だもん）の「ユニー」には，『スイマー』，『プーヤン』，『スクランブル』，『ヘッドオン』，『ペンゴ』，『ルナレスキュー』，『バトルクルーザーM12』などがあります。

(富山県・Milulaga！)

岐阜県

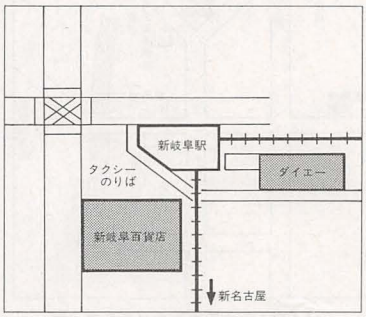
★岐阜市・各務原市を中心に多くの店を捜し回った結果，名鉄新岐阜付近のデパート「ダイエー」と，「新岐阜百貨店」の各ゲーム・コーナーがとくにスゴイので紹介します。

『スペースタクティクス』，『スプリント』（ATARIのスーパースプリントの原形のようなゲーム)，『アステロイド』，『バイオアタック』，『ジャイラス』，『ブルーシャーク』，『フォゾン』その他，

「新岐阜百貨店」にて発見。『シェリフ』，『ヘッドオンII』，『フィールドゴール』，『センジョウ』，『ディフエンダー』，『スターブレイザー』，『シニスター』，『幻魔タロット』，『スーパーブレイクアウト』，『バスター』，『スーパーゼビウス（ガンプの謎ではない!!)』，『スペースファイヤーバード』，『ちゃっくんぽっぷ』その他，「ダイエーレジャーランド」にて発見(MAP11)。

しかし岐阜，各務原市近辺にはまだまだ無数のオールド・ゲームが眠っています。そこでゲームセンター，レストラン，喫茶店を問わず手あたりしだいに紹介していきます。

『ルナレスキュー』，『与作』，『サファリラリー』，『オズマウォーズ』，『旧ラリーX』，『ポラリス』，『フイッター』，『カンガルー』，『ファンキーフィッシュ』，『ファンタジー』，『ぺったんピュー』，『ジャングラー』，『スペースパニック』，『ロットロット』，『アイザックII』，『カミカゼ』，『ターボ』，『イスパイアル』他多数。　(J.P.F.)



《MAP11》新岐阜駅前のVGGマップ

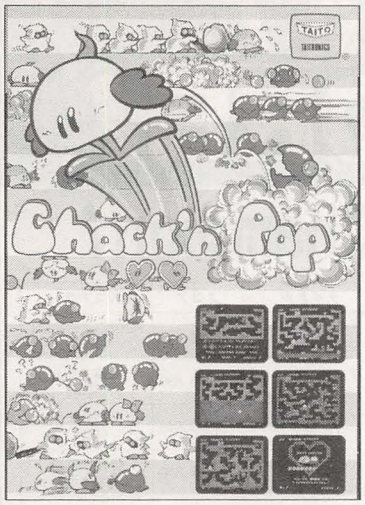
■見城：おおおおお！『ちゃっくんぽっぷ』が生きていたか！風邪なんかひかずにやってるかな？

スライムとまちがえられて剣で刺されたりしていないかな？

それにしてもすごいリストですね。本当はもっとたくさん書かれていたのですが，あまりに量が多いのでJ.P.F.さんがとくに希少価値の高いものとして下線を入れてくださったものを中心にリストアップしました。

愛知県

★名古屋市緑区の国道1号線沿いにあるゲームセンターには『リブルラブル』，『旧ボスコニアン』，『旧ラリーX』，『ジャンプバグ』，『スクランプル』，『カンガルー』，『スーパーゴルフ』，『ディグダグ』，『ザクソン』，

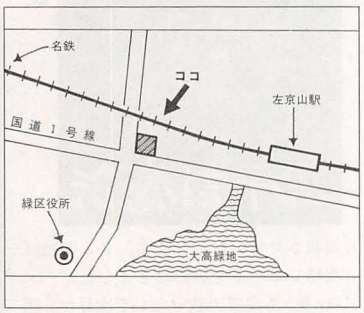


「ちゃっくんぽっぷ」（タイトー'84年作品）
キャラクターがめちゃかわいい！名作

『五目並べ』などがある。

僕がここに行ったとき，懐かしさのあまり財布がすぐからになってしまいました。最後にコナミの第一作は何年に発売されたどういうゲームですか（MAP12）？

（名古屋市・DAICHAN.）



《MAP12》草津市のVGGマップ

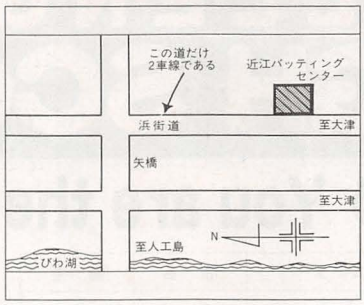
■見城：コナミのデビュー作ですか？正直いうと，よくわからない状態です。はっきりしているのは『THE END』ぐらいでこれ以前のはコナミに問い合わせてみる必要があるなあ。現在ベーマが別冊として企画進行中のVGH〈VIDEO GAME HITSORY(仮称)〉が完成するまでには調べあげます。

滋賀県

★僕の家の近くの「近江バッテイングセンター」にはものすごく古いゲームがある。『スペースクルーザー』，『ウォータースキー』，『ブロック崩し』，『スピードレース』，『ディフェンダー』，『ハスラー』，『チャンピオンベースボール』その他です（MAP13）。

3か月前になるが久しぶりにゼビウスがあったので，していると「あんな古いのまだやってるわ！」と言われた。なげかわしくまた，変に悲しくなった。

（草津市・山田雅彦他深江君・山下君）



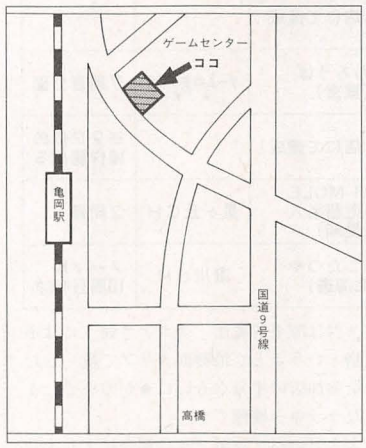
《MAP13》草津市のVGGマップ

■見城：山田君，キミなら温故知新（おんこちしん）という言葉の意味がよくわかるはずだ。

京都府

★亀岡市の「西友」屋上には，『スパイダー』，『ダクリン』，『クラッシュローラー』，『ディグダグ』，『パックマン』などが10円である（MAP14）。

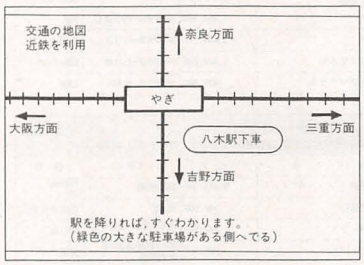
（舞鶴市・高橋正洋）



《MAP14》亀岡市のVGGマップ

奈良県

★橿原市の「ダイエー八木店」屋上には『平安京エイリアン』，『銀河帝国の逆襲』，『ルパン3世』，『サスケ vs コマンダ』，『フィールドゴール』，『レーダースコープ』，『トランキライザーガン』，『ロックンロープ』，『ガズラー』，『ブロック崩し』，『大相撲』



《MAP15》八木駅周辺のVGGマップ

など，まだまだあります（MAP15）。

（磯城郡・ノッピちゃん）

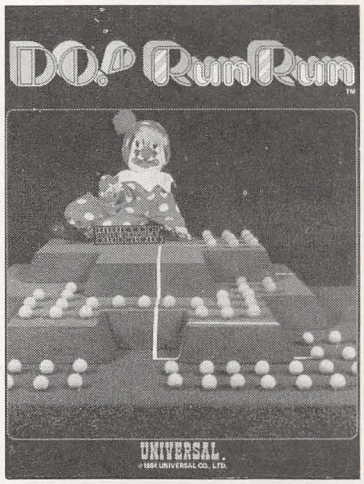
あのゲームを捜せ！

盛りあがってきたVGGに新コーナー登場だ！

このコーナーではキミの捜しているゲームを読者のみんなにも捜してもらおうということで「おたずねゲーム」する訳だ！さっそく行ってみよう。

WANTED1：　以下のゲーム（を置いてある店）を知っている人は教えてください（とくに東海地方のかた）。『フリスキートム』，『スパイダー』，『Mr. Do.！vs ユニコーンズ』，『Do.！ランラン』，『ルンバランバ』（J. P. F.）。

■見城：僕と趣味が似ているなあ。でもDo.！ランランは発売されていないゲームだからちょっと見つからないと思うよ。



「Do.！ランラン」（ユニバーサル'84年作品）
未発売だが完成度の高さはMr.Do.！以上とも……

おわびと訂正

①10月号のVGGでレポート者の名前が2名ほど落ちていましたのでここに記しておきます。

○富山市・**嘉指康人**
○横浜市・**今井陽介**

また，今井君からは，自分のレポートしたところのカンガルーはその後ペンゴになってしまったとのレポートがありました。

②11月号でカンガルーのメーカーが「サグ電子」となっていましたが，これは「サン電子」のあやまりです。カンガルーのやつ，僕にうらみでもあるのかよ。

今月のVGG大賞は

ちゃっくんぽっぷを見つけてくれたJ. P. F. 君に決定。文句は言わせない。正確な住所を連絡してください！それでは，また来月！

みなさんからの，すごいVGGレポート待ってますよ。

★H★A★L★L★E★N★G★E★!
CHIGH SCORE!

全国集計 おめでとう You are the Champion!

タイトル	スコア	スコアラー	店名	備考
源平討魔伝（ナムコ）	頼朝征伐のみなさん	全国54店にて達成	――	――
沙羅曼蛇（コナミ）	5,082,600	塩井 敏克 BELZERGA（東京）	ＰＣ巣鴨店	7周目5面
アルカノイド（タイトー）	1,415,260	日大の健（東京）	ブレイタウン YOU & YOU 三軒茶屋店	最終面クリア
ＸＸミッション（ＵＰＬ）	全面クリア	全国8店にて達成	――	――
エンデューロレーサー（セガ）	45,176,174	GIL-HAMAD（東京）	花小金井CH	3'52"59
スペランカーⅡ/23の鍵（アイレム）	1,000,000＋α	全国4店にて達成	――	――
熱血硬派くにおくん（テクノスジャパン）	1,000,000＋α	いちろうば（東京）	ゲーム中央プラザ	7周目2面
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側の操作認める
アクションファイター（セガ）	411,000	HCM-MOLE 改め毛留名人（愛知）	星ヶ丘CH	2周目
モモコ 120%（ジャレコ）	7,113,200＋α	かねこたつや（北海道）	澄川CH	ノーマル 10周目18才

タイトル	スコア	スコアラー
トイポップ（ナムコ）	144,780	FLYING-FIN-RUN（東京）
ワンダーボーイ（セガ）	2,549,890	宮崎 伴北（東京）
アルゴスの戦士（テクモ）	7,300,640	GMC. DRAGON（福岡）
ハングオン（セガ）	57,080,800	弥佐 繁晴（北海道）
サイドポケット（データイースト）	302,000	ハンギョドン（栃木）

◀今月のNo.1 源平討魔伝

今回からチャレハイが変わったぞ！この新しい扉ページは気に入ってもらえたかな？これからは毎号この欄を使ってハイスコアの解説を書いていくのでよろしく。

今月の★印（全国トップのマーク）サービス台は源平討魔伝。スコアで競うには不適格ということで最終面クリアで統一したら全参加店の半分ぐらいに★がついてしまったラッキー機種です。

大人気のバブルボブルは都合により次号から掲載させていただきます。多くの地区から攻略レポートをいただきました。

アウトランも設置店数しだいで次号から掲載だけど，ゴールの種類やゲームランクがまちまちで全国集計はむずかしそう！（見）

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
バブルボブル	1,632,380	ミルク	42面 1人プレイ
スペランカーⅡ 23の鍵	268,300	KISS	1コイン 5面
ファンタジーゾーン	1,422,700	本 間	26面
アルカノイド	1,143,880	サラリーマンのお兄さん	1コイン 最終面クリア
スラップファイト	5,704,290	UCC	エリア255＋α
アルゴスの戦士	3,246,360	I♥	1コイン 最終面クリア
アテナ	1,117,450	オレはフナムラだ!	5機設定 最終面クリア
沙羅曼蛇	935,200	MIM	1コイン 2周目の3面
熱血硬派くにおくん	413,750	ミルク	3機設定 4周の3面
エンパイアシティー１９３１	1,003,590	佐々木	1コイン

ブ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
沙羅曼蛇	2,444,500	HYPER-T	3周目6面 1コイン
サンダーセプター	458,090	鈴木靖彦	全面クリア
アルカノイド	934,060	YUKI	全面クリア
ガルディア	1,816,100	つきだて	4周目2面
源平討魔伝	107,300	HYPER-MAD	
スーパーゼビウス ガンプの謎	10,000,000	TAKA	全面クリア
アテナ	1,030,650	HYPER-のりよし	8面
モトス	2,434,100	HYPER-のりよし	全面クリア
モモコ１２０%	1,540,300	HYPER-たけの	3面-18才
聖戦士アマテラス	627,800	HYPER-MAD	12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
スーパーゼビウス ガンプの謎	3,941,770	さわちゃん	
サンダーセプター	455,630	WUG	最終面クリア マスター
バベルの塔	234,800	HYPER-内村	1面へ 最終面クリア
ダーウィン４０７８	1,369,000	JJ!	
グラディウス	1,586,200	JOE	
バブルボブル	336,890	よっちゃん	32面
源平討魔伝	28,600	鬼与申太	1コイン 山城
サイドポケット	34,900	OUC	3面

澄川キャロットハウス 北海道
北海道札幌市南区澄川5条3丁目 ☎011-813-6445

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★源平討魔伝	110,400	高井さん	ノーマル 最終面クリア
沙羅曼蛇	2,088,400	つきだて	1コイン6機
バブルボブル	1,300,000＋α	スカイ	ノーマル 40面
ガルディア	10,000,000＋α	スカイ	ノーマル 3周目4面
★モモコ１２０%	7,113,200＋α	かねこたつや	ノーマル 10周18才
サンダーセプター	457,350	えびなひろし	ランクB
ロボレス２００１	9,999,999	川口鉱史	ノーマル
ガントレット	3,690,301	高橋浩和& かねこたつや	2人プレイ ウオーリヤー
ロードランナーⅡ	9,999,999	スカイ	260面
グラディウス	1,000,000,000＋α	つきだて	25周1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	2,101,300	高松直輝	3周6面 1コイン
★源平討魔伝	309,100	松 尾	全面クリア
グラディウス	947,700	高松.武蔵.瀬田 3人衆	3周1面
ガルディア	999,900	DEVILSOLDER 大西和人	全面クリア
アルゴスの戦士	4,226,340	オヤジ	27面
ファンタジーゾーン	4,998,500	大西和人・ムーミン ありかど	12面
熱血硬派くにおくん	598,100	やなごん	5周4面
ガントレット	4,369,542	大西和人	レベル146 1人プレイ
アルカノイド	916,490	DANSAR-川田	全面クリア
スペースハリアー	42,953,600	武 蔵	全面クリア 1コイン

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	2,885,600	田中博史	4-5
★源平討魔伝	全面クリア	清水正道 神野正人 福井将裕	1コイン クリア
バブルボブル	2,727,490	上村和幸	57面
アルカノイド	1,022,580	西村賢治	全面クリア
アテナ	1,440,600	HYPER-のりよし	クリア
ガルディア	1,000,000＋α	つきだて	全面クリア
モモコ１２０%	1,283,700	中居 昇	全面クリア
スーパーゼビウス ガンプの謎	10,000,000	田中博史 児玉昌樹 阿部竜史 つきだて	クリア
★ハングオン	57,080,800	弥佐繁晴	4'44"69 ライドオン
サンダーセプター	454,750	えびなひろし	クリア

西野ナムコランド
北海道札幌市西区西野1条3丁目 西宝ビル1F ☎011-665-5221 — 北海道

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★源平討魔伝	385,400	松崎 浩団	鎌倉クリア
アルカノイド	1,116,940	久末 智己	33面クリア
ハングオン	56,729,160	清水 修二	ゴールイン
トイポップ	134,380	清水 正道&砂子田 政昭	全面クリア 2人プレイ
ミスター五右衛門	151,400	会員番号 1番	3面
テラクレスタ	3,131,700	吉住 幸司	
スカイキッドDX	611,500	清水 正道	ミッション19,13回
ASO	3,213,650	砂子田 政昭	最終面クリア
グラディウス	1,888,700	砂子田 政昭	6周目4面
ファイナライザー	1,533,600	清水 修二	3面

プレイシティキャロット仙台店
宮城県仙台市中央1-2-3 第一ビル2F ☎022-223-8382 — 宮城

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★源平討魔伝	KH,KS,KW,たかお	中やん,REI,MM,ひでかず,KOO	最終面クリア
スーパーゼビウス ガンプの謎	24,860,490	BBR	2周目クリア 残り103機
アウトラン	33,578,030	Tag(Mars)	最終面クリア
沙羅曼蛇	2,582,000	I.Z(SP,B)	4周目の1面
バブルボブル	2,883,440	K,W(SP,A)	1P52面 ノーマル
ラッシュ&クラッシュ	754,300	SOL(SP,B)	1コイン 4面
ダンガー	4,762,800	SIR(SVC)	残り36機
モモコ120%	1,877,600	たかお	2周目18才
アルカノイド	1,247,650	AN	最終面クリア
★XXミッション	10,000,000+α	住吉&IZ(SP,T),NAO	1コイン 最終面クリア

山形キャロットハウス
山形県山形市七日町3-2-30 ☎0236-33-3599 — 山形

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★源平討魔伝	200,300	SHOT	1コイン 全面クリア
スーパーゼビウス ガンプの謎	13,207,340	千葉清隆	1コイン 全面クリア
XXミッション	10,0000,000	J.H	
バブルボブル(1P)	3,072,710	BOMB	1コイン 63面
バブルボブル(2P)	2,980,540	BOMB&SHOT	各1コイン トータル
グラディウス	2,413,800	志村 隆	ランク イージー
黄金の城	3,399,100	石塚雄一	
沙羅曼蛇	1,863,600	K.D.D	3周目の4面
ガルディア	381,200	SYN	
アテナ	549,600	M.K	

室蘭キャロットハウス
北海道室蘭市中島町1-33-3 ☎0143-45-1951 — 北海道

タイトル	スコア	スコアラー	備考
源平討魔伝	137,500	りょうざん連合(馬場)	1コイン
沙羅曼蛇	1,864,300	AVGハタ坊	1コイン 3周目4面
バブルボブル	1,679,710	AVGハタ坊	38面
スーパーゼビウス ガンプの謎	2,006,720	RPM	全面クリア
サンダーセプター	438,570	RPM	全面クリア
XXミッション	1,113,300	赤い星	1コイン
アルカノイド	856,380	りょうざん連合(中山)	全面クリア
ファンタジーゾーン	10,163,400	RPM	19面
モモコ120%	479,500	AVGハタ坊	
アテナ	385,700	YAA	

ゲームセンタータイリョウ
宮城県角田市角田字牛館6 ☎0224-62-1384 — 宮城

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ミスター五右衛門	89,100	SIR(SVC)	4面
源平討魔伝	330,900	KW(SPA)	最終面
トイポップ	66,020	らっきょ&シュビルマン	22面
テラクレスタ	287,800	S・S	
バブルボブル	1,714,940	IMADE(SVC)	46面
熱血硬派くにおくん	312,850	やしもだ	2周目4面
黄金の城	2,798,200	ボコスカIZ(SP17)	8周目
アルゴスの戦士	2,924,600	なないのゴンベエ～/	17面
アルファックスZ	10,000,000+α	MZ,N・A・O(SVC)	エリア31面

水戸サントピアナムコランド
茨城県水戸市南町1-2-22 ☎0292-26-3131 — 茨城

タイトル	スコア	スコアラー	備考
源平討魔伝	116,000	ハコチャン	借遊
スーパーゼビウス ガンプの謎	426,811,200	メトロイド	
サンダーセプター	4,322,600	MOO-	
グラディウス	10,000,000+α	メトロイド	
ガントレット	496,229,368	Mr.X	エルフ(1人で1コイン)
ドルアーガの塔	1,846,000	MEGUMI,M	1コイン
ギャプラス	755,500	MEGUMI,M	
ギャリバン	2,552,000	K.S	
スーパーチャイニーズ	10,354,000	にゃろう	3-4
ドラゴンバスター	10,000,000+α	YMOちゃん	

ゲームプラザNTK恵庭店
北海道恵庭市末広町153 ☎0123-33-2271 — 北海道

タイトル	スコア	スコアラー	備考
源平討魔伝	64,600	ナムコのゲームなら池田浩二 大先生	1コイン 鎌倉
バブルボブル	1,204,500	千歳市 大和 堀井 修	1P1コイン 46面
沙羅曼蛇	1,679,000	恵庭市 有明 和 田 くん	1コイン 3周の3面
アルカノイド	876,000	★ なす たけし	ノーマル 全面クリア
XXミッション	1,029,600	恵庭市 めぐみの 宮 本 陽 一	1コイン ノーマル
ソロモンの鍵	2,314,900	田口には、負けないふくなか やすひろ	1コイン 35面
スラップファイト	2,441,400	祝陽中は、ももひきを強制する変な学校	ノーマル 255エリア
アテナ	1,325,200	恵庭市 春日 村 本 誠	全面クリア 1コイン
スペースハリアー	35,930,000	美唄 出身の 木内達夫くん	ハードランク 1コイン
アルゴスの戦士	3,973,200	千歳 北斗中 2年 さとう さとし	全27面 クリア

ゲームフィールドキックオフ
宮城県泉市森宇根田45-1 ☎022-373-3887 — 宮城

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★源平討魔伝	267,800	K.W	鎌倉クリア
スーパーゼビウス ガンプの謎	61,891,250	AHO(TGC)&TGCM	サイテイ
沙羅曼蛇	3,092,500	K.W	4周目5面
バブルボブル	2,708,490	K.W(SP-A)	45面
XXミッション	1,720,000	昭和の乙女さんど～さん	KW 俺と勝負だ
ガルディア	999,900	K.W	3周目達成
ラッシュ&クラッシュ	218,100	Y.S改め 西脚寺次郎	1コイン3面
エンデューロレーサー	1,632,700	不健康なサンチェの足	
アテナ	4,595,500	K.W(SP-A)	最終面クリア
サンダーセプター	428,080	K.W(SP-A)	最終面クリア

日立キャロットハウス
茨城県日立市鮎川町6-7-4 ☎0294-34-1010 — 茨城

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★源平討魔伝	170,300	MAK	最終面クリア ノーマル
バブルボブル	832,530	三十円	1コイン ノーマル
サンダーセプター	324,940	DMU	4面
ラッシュ&クラッシュ	198,300	DEAD-SIN	
エンデューロレーサー	2,993,206	神谷正幸	
ワンダーボーイ	1,806,960	SAKI	エリア7-4 クリア
沙羅曼蛇	1,697,000	鼻治どのですヨ	1コイン
アルカノイド	944,320	SAKI	最終面クリア
XXミッション	1,214,900	キチガイJR	
ガルディア	703,200	羽 賀	

ゲームプラザ月光仮面
北海道小樽市花園1-9-2 ☎0134-23-9973 — 北海道

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ASO	3,110,120	つきだてぼんず	全面クリア
アルカノイド	844,240	田沢 覚	1コイン 33面クリア
ファンタジーゾーン	16,185,400	MRX	27面
サイドポケット	62,200	ながし	ノーマル 1コイン
妖獣伝	685,500	HYPER-紅尾	全面クリア
アルゴスの戦士	4,200,000	IAKA	全面クリア
沙羅曼蛇	2,332,100	Yuki	1コイン 3-5
エンデューロレーサー	18,146,775	HONDACBRZ 50FOUR	4'14"12 実走
熱血硬派くにおくん	464,100	あいざわ	4周のサブ
ハングオン	36,913,850	EdnieLawson	5'06"43

宮城野原キャロットハウス
宮城県仙台市五輪1-10-7 ☎022-299-2817 — 宮城

タイトル	スコア	スコアラー	備考
沙羅曼蛇	2,990,800	Minayo.W	4周目5面
★源平討魔伝	弛 512,300	T.A (AVC)	1コイン 頼朝征伐(天将)
サンダーセプター	447,410	SOL (SP,B)	最終面クリア
スーパーゼビウス ガンプの謎	19,598,530	M.A+M.K	1コイン 全2周クリア
アルカノイド	1,059,080	SEIRAN	1コイン 全面クリア
ガルディア	999,900+α	P.V	
★XXミッション	9,999,900+α	K.S(AVC) K.S.MA+MK	1コイン 最終面クリア
アテナ	2,067,450	M.A	1コイン 全面クリア
ワンダーボーイ	1,132,970	M.M.M	エリア7-3
ファンタジーゾーン	16,744,140	K.W(SP.A)	29面

筑波学園キャロットハウス
茨城県新治郡桜村天久保1-5-3 ☎0298-51-7581 — 茨城

タイトル	スコア	スコアラー	備考
沙羅曼蛇	2,026,000	M.Nです。	1コイン 3-5
バブルボブル	1,525,570	Gawpra	1P1コイン 46面
エンデューロレーサー	34,327,500	DMEおくんです。	タイム=65 全面クリア
★源平討魔伝	999,900+α	舟橋利明(FUN-Boo)	全面クリア
ガルディア	813,100	THE ルナ・マイルド	6面 1コイン
アテナ	9,999,000	OTSです。	1コイン クリアせず
サンダーセプター	427,650	DMEおくんです。	全面クリア
ラッシュ&クラッシュ	622,800	MAPPO	1コイン
アルカノイド	159,720+α	DEMO	集計中進行型 予想200万
エンパイアシティー1931	286,400	WIZARD -WIN	1コイン ラウンド不明

ゲームプラザヴィクトリア
北海道札幌市南区澄川4条3丁目 ☎011-813-6025 — 北海道

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 シングルバック	1コイン 全面クリア
熱血硬派くにおくん	308,500	札幌市-市長	12面
沙羅曼蛇	1,026,800	YAV	2周目
エボリューション4098	544,960	FZ400R	15面 オリジナル版
ワンダーボーイ	711,200	電波寺の助	
アルゴスの戦士	2,695,170	IBITSU	1コイン 20面
ソロモンの鍵	9,884,834	ソロモン深井	最終面クリア
アテナ	65,400	ヤブ	3面
エンデューロレーサー	17,175,015	T.S	ノーミス ゴール
ハレー彗星	991,860	YAV	

秋田キャロットハウス
秋田県秋田市中通1-4-5 古沢ビルB1 ☎0188-32-2868 — 秋田

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★源平討魔伝	瞬間討伐.	KEI・JORI	1コイン
サンダーセプター	425,190	KEI	全面クリア
沙羅曼蛇	2,125,000	KEI	3周目5面
エンデューロレーサー	15,018,474	JUN	GOAL
XXミッション	724,700	K.S(仙台)	
ファンタジーゾーン	14,398,540	K.S(仙台)	28面
アルカノイド	826,410	高橋 幸一	全面クリア
モモコ120%	464,100	杉野森 義博	モモコ18才
アテナ	98,350	鳩田 剛士	5面
トイポップ	66,230	荒木&佐々木	27面

プレイシティキャロット八戸店
青森県八戸市六日町33 ☎0178-44-4645 — 青森

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バブルボブル	1,628,260	斉藤 正伸	1コイン 46面
★源平討魔伝	458,700	赤坂 守	鎌倉クリア
沙羅曼蛇	1,823,300	赤坂 守	3周目と2面
アルカノイド	981,600	NOBORI	33面クリア
XXミッション	640,400	浜 中	
ガルディア	1,490,000	赤坂 守	
モモコ120%	734,100	赤坂 守	2周目
ワンダーボーイ	801,950	NEJO	5-3
サンダーセプター	422,200	S.O	
エンデューロレーサー	25,117,216	S.O	4'12"05

プレイゾーン ジャック&ベティ 山大前店
山形県山形市東原町1-2-13 ☎0236-42-4212 — 山形

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アルカノイド	1,292,480	BANPAKU	最終面クリア
バブルボブル	2,973,330	川島利文(SP-B)	58面
★XXミッション	1,000万+α	YAS サメ島(VMC)	全面クリア
沙羅曼蛇	2,355,700	川島利文(SP-B1)	3-6
スラップファイト	1,000万+α	石井元 他6名 SHOT&BOMB	2P護衛操縦含む
ソロモンの鍵	10,591,844	SHOT	全面クリア
アルゴスの戦士	6,263,460	川口 順	全面クリア
モモコ120%	4,385,500	下田良幸	7周4才
ラッシュ&クラッシュ	771,700	HI.	
熱血硬派くにおくん	674,450	丸藤成光	

宇都宮キャロットハウス
栃木県宇都宮市駅前通り1-5-10 ☎0286-25-6652 — 栃木

タイトル	スコア	スコアラー	備考
沙羅曼蛇	2,277,100	M.S.O NO.1	3周目5面
エンデューロレーサー	37,163,048	たけーし	3'55"40
ファンタジーゾーン	12,825,600	ウイングマン	19面
★源平討魔伝	247,500	無用ノ介	鎌倉クリア
アテナ	1,621,000	かっちゃん	最終面クリア
★サイドポケット	302,000	ハンギョドン	18面
アルカノイド	915,950	BELEERGA NAM斉藤	最終面
バブルボブル	1,561,210	ウイングマン	1プレイ42面
バブルボブル	1,656,890	ウイングマンとケン坊	2プレイ52面
XXミッション	1,714,900	BELERGA DREAMERS	南極

ゲームシティジル
群馬県高崎市中紺屋町33 ☎0273-25-9775 — 群馬

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バブルボブル	1,369,470	JNR	41面
熱血硬派くにおくん	474,750	FZR	4周目4面
アルカノイド	943,090	OZ	全面クリア
沙羅曼蛇	1,470,800	たっくんぼっぷ	
ASO	1,729,500	BMW	
アルゴスの戦士	967,350	たっくんぼっぷ	
アテナ	213,700	和ちゃん	最終面
ハレー彗星	4,363,240	???	
スクランブルフォーメーション	5,010,000	福田政秀	2周4/5

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
★源平討魔伝	クリア	NANISORE㊙	クリア
アルカノイド	805,950	DAA	クリア
沙羅曼蛇	2,114,000	YEN	3-5
バブルボブル（1人用）	2,738,670	KOY	52面
バブルボブル（2人用）	832,400	キャロットマン	43面
ワンダーボーイ	1,556,090	K,S,N,S	7-4クリア
アテナ	501,660	キャロットマン	4面
エンデューロレーサー	33,186,511	END	クリア
ラッシュ&クラッシュ	93,100	MADNES	3面
スーパーゼビウス ガンプの謎	2,492,980	たらちゃん	2周クリア

ビッグキャロット　TOC店　東京

東京都品川区西五反田7-22-17 TOC内地下一階　☎03-494-2610

タイトル	スコア	スコアラー	備考
沙羅曼蛇	2,318,600	TAC-ZZHX	
エンデューロレーサー	34,986,725	彼女の風・光の海	
アルカノイド	925,180	ざっとくん	クリア
バブルボブル	2,242,240	P-MINTS	49面 1プレイ
ファンタジーゾーン	12,,330,400	イーストサイドのけいちゃん大好き!	26面
サンダーセプター	442,350	MIT	
ASO	1,984,200	WWWA MIRA IYA	
★源平討魔伝	250,000+α	忍風 風見益子	もどりなしクリア
ラッシュ&クラッシュ	96,880	LABYLINTH～	

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
アウトラン	1,167,510	Rジャジャ	女性ドライバー
ジャッカル	135,300	藤井冬威	
ロードランナーN.	10,000,000+α	100のFOOR	終らない‥
アルカノイド	1,037,910	でいすあせんぶら	
源平討魔伝	999,990+α	ばかでー永久ループ	
チャンピオンシップスプリント	30,710	ADAKAT	
スーパーゼビウス ガンプの謎	1,598,800	AMUKAS	
XXミッション	3,680,500	ぬたりひょんはぬたぬた	
バブルボブル	1,623,700	ADAKAT& IESIUS	2人プレイ 1P側
エンデューロレーサー	6,158,636	中島 功輝(おおっレーサーみてえ)	

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
バブルボブル	1,326,480	教 授	1コイン 42面
アルカノイド	733,350	つづき天才	1コイン 全面クリア
アルゴスの戦士	1,980,400	ASOにいちゃん	1コイン 全面クリア
ファンタジーゾーン	16,285,840	ウルトラマン	3周目1面
ガルディア	999,990	つづき天才	2周目4面
ワンダーボーイ	524,900	坂 本	4周目4面
ピンボールアクション	4,260,770	ASOにいちゃん	S-B3回
フリッキー	701,830	英	34面
スターフォース	4,468,400	XXX	2周目
ASO	3,006,260	JR.田中	全面クリア

プレイタウンYOU&YOU三軒茶屋店　東京

東京都世田谷区三軒茶屋1-33-19　☎03-410-8781

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エンデューロレーサー	31,129,892	鼻くん	イージー ゴールまで
★アルカノイド	1,415,,260	日大の鐘	最終面クリア ハード
モモコ120%	1,056,100	しいた-ACU	2周目の高校 ノーマル
スペランカーII 230層	581,400	丸 木	ハード
ラッシュ&クラッシュ	921,140	ヤンマジャイ	ノーマル
熱血硬派くにおくん	438,250	DAMAX	ハード 3周の4面
スラップファイト	1,841,200	日大の鐘	ベリーハード
ソロモンの鍵	15,120,456	夏木 豊	ベリーハード
クラッシュロード	188,180	スマイル	ハード
アテナ	2,401,450	小 山	ベリーハード

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	861,754	BSD	ノーマル 4匹設定
ガントレット	2,154,507	ELF	1コイン ランク5
マーブルマッドネス	202,190	FPG-MADOKA'S	ノーミス 残り94秒
スーパーゼビウス ガンプの謎(アタリ)	79,200	谷口"裏切り者"蛙 別名"逃故者"	ノーエクステンド2機設定
沙羅曼蛇	4,219,700	ACU-EPS	6-2 イージー
エンデューロレーサー（シットダウン）	46,156,661	FPG-BON おまけのわよう	ノーミス イージー
サンダーセプター	445,230	BIN	ノーマル マスター
モモコ120%	2,932,500	もりくん	3周目20才 ノーマル
バブルボブル	2,441,520	SOLT	1P 54面 ノーマル
★源平討魔伝		JOKER,谷口蛙 他9名	瞬室クリア ノーマル

ゲームセンターペガサス　埼玉

埼玉県春日部市粕壁上町4456　☎0487-52-3859

タイトル	スコア	スコアラー	備考
沙羅曼蛇	2,297,900	H.H	1コイン3機 普通
ラッシュ&クラッシュ	115,300	KEI	1コイン 標準
ガルディア	999,900+α	H.H	1コイン イージー
アルカノイド	767,700	Y.T	1コイン3機 最終面
熱血硬派くにおくん	175,100	やまだともゆき	キャラクター
ファンタジーゾーン	12,457,200	ARI	
アルゴスの戦士	5,664,890	橋 本	1コイン ノーマル
ハレー彗星	4,569,420	やまだ	30面難度H
アテナ	1,285,850	KEI	1コイン ランク1
バブルボブル	2,208,380	JIL	1コイン 1人ゲーム

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	1,052,430	法政一高4-7代表 N・1です	1コイン 最終面クリア
★源平討魔伝		武田 淳,AUA LKE	各人1コイン 最終面クリア
スーパーゼビウス ガンプの謎	2,961,980	武田 淳	1コイン 最終面クリア
沙羅曼蛇	3,279,500	TAC-IFN	1コイン4機 5周目1面
モモコ120%	691,900	AUA	モモ5人 2周目4面
アテナ	1,651,300	LKE	1コイン5人 最終面クリア
エンデューロレーサー（シットダウン）	20,138,626	AUA	ゴールイン 4'17"36
カルテット2	2,044,700	LKE	TOE 32面
ASO	2,409,260	林 茂	5機 Rなし 最終面クリア
バックマン	117,550	T・E・N	1コイン3匹 12面

プレイシティキャロット早稲田店　東京

東京都新宿区西早稲田1-8-14　☎03-202-0299

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サンダーセプター	446,600	Mr.まさし君	マスター
アルカノイド	1,312,110	Mr.まさし君	最終面
★源平討魔伝	200,800	DAMAX	他1コイン クリア4名
XXミッション	10,000,000+α	Mr.まさし君	
ラッシュ&クラッシュ	171,500	Dr.	
スーパーゼビウス ガンプの謎	65,370,150	川井通	32周目のエリア11
ワンダーボーイ	1,815,240	秋 葉	7-4
バベルの塔	303,800	Dr.	1コイン 64面クリア
エンデューロレーサー	31,234,500	ATARI-FANCY-HKD	
マンハッタン24分暴	74,600	AAA	

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
アウトラン（デラックスタイプ）	41,577,750	FOX	T-ノーマル 4'55"34
バブルボブル	2,574,170	RKT	1人プレイ 51面
バブルボブル	4,700,130	FOX	2人プレイ 98面
★源平討魔伝	128,400	LMT-SAM	1コイン クリア
スラップファイト	3,607,060	ASO	ワープ有 2P操作無
エンデューロレーサー	42,163,214	BON	3'56"48 イージー
沙羅曼蛇	2,128,400	LMT-SAM	3周目6面 イージー
ソロモンの鍵	10,684,144	FOX	最終面クリア 3人設定
サンダーセプター	452,590	COM	ノーマル マスター
カロリーくんVSモグラニアン	121,840	FOX	3機ノーマル 23面

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
★源平討魔伝	503,000	CRAMP BOY	最終面クリア 他6名クリア
沙羅曼蛇	3,690,100	ACU-BPS	5-4ノーマル 1コイン
バブルボブル	3,425,,630	CHIEMI'S	1人用 49面 1コイン
バブルボブル	3,545,450	よっちゃん&つかんぼえ-おいやー-おい	2人用 84面 瞬読無
エンデューロレーサー	28,148,508	CHIEMI'S	タイム 4'09"63
アルカノイド	993,810	M.C.K	33面クリア 1コイン
スーパーゼビウス ガンプの謎	2,843,020	ねんから先生	全2周クリア 1コイン
サンダーセプター	440,590	ねんから先生	最終面クリア マスター
トイポップ	136,600	M.C.K	1人用 5機 設定 CP
ウエスタンエキスプレス	407,900	XQSひでぶタケルちゃん	エクスプレス 12

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
アウトラン（ヴァインヤード）	21,672,970	けいんず	5'11"43 (72秒設定)
アウトラン（デュアルウェイ）	30,843,770	FANCY-ROR	4'55"71 (同上)
アウトラン（レイクサイド）	29,702,020	やまざき・たく&日本へげえっ振興会	5'04"12 (同上)
バブルボブル（2P）	3,886,800	ECM-まいた ACU-Y.N	84面 トータル
バブルボブル（1P）	2,852,190	ACU-Y.N	67面
★沙羅曼蛇	5,082,600	塩井敏克 BELZERGA	7周目5面
★源平討魔伝	502,400	CRAMP BOY	瞬室クリア
★トイポップ（1P）	144,780	FLYING FIN-RUN	全面クリア (5人設定)
★ワンダーボーイ	2,549,890	宮崎伴北	8-4クリア (5人設定)
エンデューロレーサー	28,134,141	FPG-BON	4'09"10

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
アウトラン	19,876,800	HKD	ゴールD
アルカノイド	1,095,600	NOCHI	33面
沙羅曼蛇	2,411,100	ぜっとぶい	3-6
源平討魔伝	125,900	CPM-SOL	ゴール
エンデューロレーサー	39,456,800	HKD	ゴール
サンダーセプター	407,910	VIDAL XOR	マスター
XXミッション	1,144,400	VIDAL in ANNEX	4回目のヘリコプター
スーパーゼビウス ガンプの謎	10,422,780	NOCHI	3706
アルゴスの戦士	4,893,610	がん	27面
ソロモンの鍵	11,982,148	HKD	最終面クリア

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　☎03-427-3485

タイトル	スコア	スコアラー	備考
源平討魔伝	478,100	究極の景清	
スーパーゼビウス ガンプの謎	4,067,160	JACジャデン	
サンダーセプター	457,360	新海高校SPO EXCALIBER	ランクA マスター
ガルディア	10,000,000+α	超破壊的お祭人間 ぬらりひょんず	1周23面
アルカノイド	1,125,130	Mr.MASUDA	
ラッシュ&クラッシュ	191,000	蒸術的逆語論理人間 EXCALIBR	4面
エンデューロレーサー	25,161,777	GIL-HAMAD	タイム 4'12"26
沙羅曼蛇	2,233,600	GIL-HAMAD	
アストロフラッシュ	558,450	少年ジェット	10面
オセロ	60,580	KOZUKE	

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
アテナ	2,471,100	1UPが出ないよ	1コイン 4ミスクリア
アルゴスの戦士	5,131,490	RPM超谷	最終面クリア
ファンタジーゾーン	12,270,700	KOMの弟子	18面
ガルディア	856,300	D.A	2周目の3面
ラッシュ&クラッシュ	116,900	WALKURE 小百合	4面
★XXミッション	9,999,900	MAI-SET-KOG	全面クリア
スーパーゼビウス ガンプの謎	5,000,000	スーパーましもし ガンプの謎	2周目の13面
エンバイアシティー1931	69,600	DAISUKE	
アルカノイド	746,700	ROY.F	全面クリア
★源平討魔伝	80,000	AIRA-VN	全面クリア

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
源平討魔伝	144,700	GAME,OVER	
バブルボブル	1,559,830	RVN鳥不会	44面
アルカノイド	1,000,270	静岡のパズルは SAGI	最終面クリア
エンデューロレーサー	22,154,398	ROT	全面クリア
XXミッション	1,000,000+α	ALTA	
ダーウィン4078	502,830	YUM	
スーパーゼビウス ガンプの謎	5,151,570	ALTA	
スクランブルフォーメーション	2,016,500	ALTA	
メジャーリーグ	837,650	MOG,MOG	
ASO	2,966,240	WWWA KEI-YURI	

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	3,366,000	ACU-EPS	5周目の1面 (1コイン)
カルテット2	1,927,400	みらくるこんぶ	32面
トイポップ	78,800	一堂 零	ボックス28
バブルボブル	1,634,920	某CPM-J,M	50面 (1コイン)
サンダーセプター	437,830	RUN-鳥不会?	
ワンダーボーイ	1,616,040	FANCY ACU-KEI	7-4クリア
スペースハリアー	40,174,160	VIC AVW&MTS	全18面クリア
エンデューロレーサー	27,955,833	RUN-鳥不会?	鳥から2番目 4'09"2
アテナ	547,000	GIL-HAMAD	全面クリア
ラッシュ&クラッシュ	130,500	イクサー1角地	1コイン 5面

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
★源平討魔伝	最終面クリア	LIBERINIAN 鳥不会	他6名 1コイン
バブルボブル	2,750,800	AI鳥不会	73面
スーパーゼビウス ガンプの謎	全2周クリア	EXCHANGER	他2名
沙羅曼蛇	3,312,300	LIBERINIAN 鳥不会	5周目2面
アルカノイド	904,550	LIBERINIAN 鳥不会	全面クリア
モモコ120%	1,646,800	(有)マスターキー商事	3周目15才
ラッシュ&クラッシュ	684,000	EXCHANGER	3周目6面
XXミッション	1,746,200	EXGANDER	
エンデューロレーサー	44,184,477	RUN鳥不会	3'53"08 65秒設定
アテナ	2,230,950	AI鳥不会	1コイン 最終面クリア

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
バブルボブル	728,600	もりくんの天敵	1コイン
アルカノイド	726,080	飯田久人	最終面クリア 1コイン
サンダーセプター	461,700	打倒もりくん	最終面クリア
ガントレット	539,036	もりくん	25面
ペーパーボーイ	149,737	EXR	グランドスラム
アテナ	598,200	もりくんの恋仇	10面1コイン
スーパーゼビウス ガンプの謎	1,750,450	クライマックス	2周目途中
カルテット	3,622,200	プータ望月	15面 MAR1
ロボレス２００１	1,385,850	みやま	1コイン
妖獣伝	212,100	もりくん	3面

ゲームセントートロン　東京

東京都目黒区鷹町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	924,310	MBX,うぬぼれ	33面クリア
メジャーリーグＵＳＡ	1,351,450	777←or→GPZ400R NINJA/	37-0 9回終了
ラッシュ&クラッシュ	108,000	MAT,ABU	4面1コイン
熱血硬派くにおくん	462,450	米沢のうらぎり者/	4周目3面
グラディウス	10,000,000	オマケチャンバー TSUTOMU/	23周4面
アルゴスの戦士	3,166,110	MAT,ABU	19面 100万点有
アルファックスＺ	1,469,000	ブーチャンつとむ♥	24面(V)
ピンボールアクション	1,888,960	MET'S SEI サスケアブドーラ	3ゲームクレジット
ワールドカップ	全面クリア	オマケチャンバー TSUTOMU/	西ドイツ戦 3-0
１９４２	11,361,770	GREAT OF SUB♥ 上杉	2コイン目 最終面クリア

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
★源平討魔伝	最終面クリア	だっだ。さよろ 他匿名	1コイン
バブルボブル	2,386,550	いろは(NOT FOR SALE)	1プレイ48面
沙羅曼蛇	1,545,700	奈夢子Ⅱ	1コイン 3-1
アテナ	2,039,350	MOH	1コイン 最終面クリア
ＸＸミッション	1,356,000	しげお	1コイン
アルカノイド	1,249,920	T・S	1コイン 最終面
妖獣伝	602,900	開	最終面クリア
ラッシュ&クラッシュ	124,100	兄さん 強がりはよしなよ・・・	1コイン4面
サンダーセプター	408,250	YAS	最終面クリア マスター
バベルの塔	1,392,400	いろは(NOT FOR SALE)	最終面クリア

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	653,310	ARP	31コイン
ファンタジーゾーン	13,034,100	北川くん	18面
スラップファイト	1,386,430	大沢	255面
アルカノイド	888,560	C,BAL,TE	全面クリア
ワールドカップ	6-0	MAMI,KURO	7面
モモコ１２０%	381,100	RACCOON	
バブルボブル	1,754,480	RACCOON	1コイン
源平討魔伝	250,900	くぼつく	1コイン
沙羅曼蛇	627,600	新津	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豪光ビル2F　☎045-251-8340

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★源平討魔伝	全面クリア	EXTREME-YOU,JOE	1コイン ノーマル
熱血硬派くにおくん	662,600	ABA	1コイン ノーマル
バブルボブル	2,729,860	平石 努	1P 52面 ノーマル
ラッシュ&クラッシュ	193,200	EXTREME-REI	5面ノーマル 8カオンリー
サンダーセプター	445,430	EXTREME-LEN	全面クリア ノーマル
沙羅曼蛇	2,235,900	ROCKY Ⅱ	17面1プレイ ノーマル
ワールドカップ	3-0	椎名 学	全面クリア ノーマル
ガルディア	857,600	野島でんすけ	8面 ノーマル
スーパーゼビウス ガンプの謎	3,025,140	野島でんすけ	2周クリア ノーマル
★スペランカーⅡ ２３の鍵	999,900	平石 努	15面1コイン ノーマル

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	1,277,500	長	33面クリア
バブルボブル	1,371,700	SIN	
ガルディア	736,100	PHO	
★源平討魔伝	113,800	しろと	クリア
アテナ	520,500	WIN	
ダーウィン４０７８	867,000	SIN	
ファイナライザー	2,211,700	匿名希望	
トイポップ	52,370	匿名希望	2人プレイ
エンパイアシティー１９３１	198,200	GIL	

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　☎0424-63-5177

タイトル	スコア	スコアラー	備考
沙羅曼蛇	2,316,500	GIL-HAMAD	3周目5面
★エンデューロレーサー	45,176,174	GIL-HAMAD	3'52"59
スーパーゼビウス ガンプの謎	10,050,150	吉沢"MAMI"秋絵	最終面クリア 2-1
★源平討魔伝	999,900	吉沢"ERI"秋絵	最終面クリア 他3名クリア
バブルボブル	1,463,190	"狂"KYO.	42面
アテナ	1,593,800	GIL-HAMADA	最終面クリア
アルカノイド	1,106,390	K・S	最終面
フラワー	187,990	保立満 8面/	2面
トイポップ	46,980	うっ/しまった おみの国だぁ/	ボックス20
モモコ１２０%	257,800	中山寨	高校生

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
★源平討魔伝	最終面クリア	GIL-MAX ECL-BLUE	1コイン 2日でといた
スーパーゼビウス ガンプの謎	10,000,000+α	でんすけ KCN	永久使用
アテナ	1,540,950	ECL-TOPPIE	全面クリア 1コイン
サンダーセプター	448,550	EXTRTME-LEN	ランクマスター
バブルボブル	2,565,740	ECM-REO Y,Y	1プレイ62面
ラッシュ&クラッシュ	205,400	EXTRTME-JOE	6面
沙羅曼蛇	2,413,300	EXTRTME-JOE	4周1面
ドルアーガの塔	999,470	どるあ〜が	1コイン 60面クリア
エンパイアシティー１９３１	6,168,660	鼻黒ボビンズ隊 会長-MAL	10面 ちょっとすぎ
ファンタジーゾーン	17,928,920	鼻黒ボビンズ隊 会長-MAL	27面

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
アルカノイド	983,630	ABE	1コイン 最終面
バブルボブル	2,834,840	ELS	1コイン1プレイ 50面
ガルディア	236,700	LUM	1コイン2周
ＸＸミッション	748,200	ITAGAKI	1コイン
熱血硬派くにおくん	451,500	だいてつ	1コイン 16面
サイドポケット	53,200	AHO	1コイン
沙羅曼蛇	1,345,600	A	
スペランカーⅡ ２３の鍵	119,900	VACCHAN	
ハレー彗星	690,710	E.T.	1コイン6周
ＮＹキャプター	1,908,050	CBX	1コイン43面

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
★源平討魔伝	300,000	DA/	全面クリア
ガルディア	1,000,000+α	DA/ VERTEX-Z	カウンタースト ップ
サンダーセプター	446,040	DA/	全面クリア マスター
バブルボブル	1,469,880	DA/	1Pだけの 44面
ラッシュ&クラッシュ	332,200	VERTEXZ-LIB	1周クリア 2-4
沙羅曼蛇	2,313,500	GIL-HAMAD	3-5 ヨンビル
ハングオン	34,360,040	VERTEX-AKI	LAP,は不期
エンデューロレーサー	36,155,678	GIL-HAMAD	4'01"91
ワンダーボーイ	1,176,790	FANCY-南雲優果	7-2
ポールポジションⅡ	102,260	ROM	タイム2 92,35

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
バブルボブル	2,584,190	関 陽也	55面
バルバルーンの伝説	3,397,890	川 口	
アルゴスの戦士	4,011,280	入沢重樹	
アルカノイド	980,160	前田誠陽	最終面
ワンダーボーイ	1,290,570	関 陽也	7-4
沙羅曼蛇	1,817,700	入沢重樹	
アテナ	1,249,100	細田一郎	
ファンタジーゾーン	13,441,240	細田一郎	
熱血硬派くにおくん	431,400	入沢重樹	
アウトラン	5,530,120	清水光久	

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	1,884,500	ろんば	3周目3面
バブルボブル	918,860	タツ	33面 1人用
源平討魔伝	155,300	たかまる	
熱血硬派くにおくん	317,500	こく	
アルゴスの戦士	3,321,470	MANGI	最終面クリア
アルカノイド	1,031,080	MTG浜本邦明	最終面クリア
スラップファイト	2,068,670	N.T.G	255面
ＸＸミッション	956,800	とーもやへん	
アテナ	809,500	MANGI	最終面クリア
ダンプ松本	1,108,840	四橋 健理	45面

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
バブルボブル	2,134,850	いっちゃん水子	50面
沙羅曼蛇	2,336,800	阿修羅王	3-5
ＸＸミッション	2,404,200	EXCHANGER	NEWFACE
ソロモンの鍵	14,677,494	ACU-Mr.ジャドー	最終面クリア
★熱血硬派くにおくん	1,000,000+α	いちろうば	7周目2面
ガルディア	2,344,700	EXGANDER	5周目1面
スラップファイト	2,178,980	EXGANDER	6周目
アテナ	1,910,350	いっちゃん水子	最終面クリア
アルゴスの戦士	5,773,630	EXCHANGER	26面
ラッシュ&クラッシュ	630,600	いちろうば	3周目5面

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%	553,600	ZAA	ノーマル 2-1
スーパーゼビウス ガンプの謎	30,000,000+α	小川貴之(ACT) 大森雅衛(OUS)	2人でプレイ クリアせず
★源平討魔伝 （低得点トライアル）	11,500	ECM-ベルシャ	クリア
源平討魔伝	999,900+α	ECM-ベルシャ	武鹿の国3回 約3時間
★ＸＸミッション	9,999,900+α	GREAT-UDO ECM-ベルシャ	クリア ノーマル
ガルディア	928,000	GREAT-UDO	2-2 ノーマル
エンデューロレーサー	21,169,825	Z-BOY	ゴールイン 60秒設定
沙羅曼蛇	2,235,400	ECM-アッキー	3-5 イージー5機
サンダーセプター	459,520	ECM-ZENJI	マスター イージー
トイポップ	130,550	ECM-ぜんじ+まいた	1コイン クリア

ダイエーレジャーランド金沢店　石川

石川県金沢市尾張町2-1-1 ダイエー金沢店　☎0762-23-7111

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スペランカーⅡ ２３の鍵	37,900	名無子	
★源平討魔伝	222,200	ナムコ労組代表 田島恒保教頭	最終面クリア
カルテット２	18,220,100	GER/	ステージ83
アルカノイド	949,900	田島恒保教頭	最終面クリア
ソロモンの鍵	3,556,440	ゴエモン	
ハレー彗星	7,978,780	プロジェクトA子	
ガルディア	703,900	シャラ・サキ	2周目エリア2
ミスター五右衛門	189,300	コナちゃん	2周目 ステージ1
ＴＨＥ２６ＴＨＺ	4,000,000	復活/田島恒保教頭	
トイポップ	80,020	あべっ	ボックス39

ファンファクトリー高田馬場　東京

東京都新宿区高田馬場3-1-4　☎03-371-8370

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アルカノイド	741,760	H,T	最終面
熱血硬派くにおくん	884,750	DMAX	7周目のさぶ
フェアリーランドストーリー	5,426,460	くりぼー A,S	101面
ハレー彗星	2,751,200	もりくん	
ファンタジーゾーン	8,107,300	宋ちゃん大好き	18面
アルゴスの戦士	573,400	FAMK-POP	27面クリア (5±)
バブルボブル	2,445,670	FAMK-SJ-POP	52面
ラッシュ&クラッシュ	189,000	YUMIKO	
スラップファイト	584,380	ABU 金太郎	176面
スターフォース	1,823,600	HEM	MU12面

プレイ・アイシー鶴巻店　神奈川

神奈川県寒野市鶴巻1183　☎0463-77-1972

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ソロモンの鍵	10,541,684	GOT	11周1面 1コイン
★源平討魔伝	100,000+α	VMT-DAN	1コイン クリア
ガルディア	387,400	サニー中古ヨロシク	3面
ラッシュ&クラッシュ	155,500	VMT-ABU	ZAPTOWN
ＸＸミッション	1,223,400	徳 永	ノーマル
バブルボブル	2,898,460	ゆうきちくん	58面1コイン 1プレイ
バブルボブル	2,902,590	ゆうきちくん アシスト:GOT	96面2コイン 2プレイ
スーパーゼビウス ガンプの謎	4,306,810	INFINITE-FLY	2周目
カルテット２	5,935,200	EXCPTER	52面ジョー
アルカノイド	1,035,610	VMT-DAN	1コイン クリア

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	20,078,910	NSC	ゴールイン
バブルボブル	2,389,060	ばあっちILL	1コイン 52面
源平討魔伝	1,000,000+α	天帝田島恒保教頭	
アテナ	2,244,750	死亡炎	
サンダーセプター	424,530	HARRIER	4面クリア
ＸＸミッション	10,009,000+α	SOH	
スーパーゼビウス ガンプの謎	10,000,000+α	やんちゃ姫・田島恒保教頭・ゆみやん	20面クリア
アルカノイド	1,122,550	たっじせんぱい	全面クリア
アクションファイター	125,800	コナペペペペペ/	
モモコ１２０%	1,248,000	ZZZ…	3面 6才

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
バブルボブル	811,690	のぶかね	29面
アクションファイター	86,800	Miu	
スペランカーⅡ 23の鍵	97,400	ヤッちゃん	
カロリーくんVSモグラニアン	95,870	CB飛車	20面
ガルディア	862,100	シャラ・サキ	2周目3面
アルカノイド	761,270	陽子ちゃん	
スペースポジション	437,400	CB飛車	
カルテット2	20,035,000	BOB	89面
ワンダーボーイ	1,083,200	ヘイタイいさお	
フラワー	198,670	シャラ・サキ	

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B1　☎0263-35-6744

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★源平討魔伝	1コイン全面クリア	FUN他4名	
アウトラン	17,884,900	たつきち君	ゴールイン
★XXミッション	9,999,990+α	Lucky7(Now,win+HIM)	1コイン全面クリア
沙羅曼蛇	2,360,300	TAC-IFN（神奈川）	1コイン3周目5面
スーパーゼビウス ガンプの謎	12,090,540	HITBIT+HIM	残90機以上全2周クリア
モモコ120%	1,793,400	AIQ	
アテナ	1,555,750	意一アンド意美	1コイン
アルカノイド	1,164,200	斉藤名人	全面クリア
ラッシュ&クラッシュ	636,800	マイナーTAN(GAW)	
サンダーセプター	440,930	マイナーTAN(GAW)	全面クリア

ゲームランドウイング　静岡
静岡県島田市御仮屋町8788-1　☎05473-6-1991

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アウトラン	15,334,120	けいんず	5'14"31 ハード
源平討魔伝	209,800	富永みーな	鎧倉
バブルボブル	2,351,920	NSR	48面
沙羅曼蛇	2,310,200	GOD—from—PC 黒猫	3周目6面
★スペランカーⅡ 23の鍵	1,000,000+α	IMF	2周目の4面
アルカノイド	996,850	BMW-APEX	全面クリア
アルゴスの戦士	5,567,960	FZR-APEX	5周目4面
XXミッション	1,669,100	FZR-APEX	北路
熱血硬派くにおくん	600,450	HRG★VIX	5周目4面
ソロモンの鍵	4,677,580	PHOENIX	R10-3 39面

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
ワンダーボーイ	1,107,650	THE A.S	7周目1面
アルカノイド	953,990	OUT T.E	33面クリア
アルゴスの戦士	4,887,230	OUT T.E	27面クリア
熱血硬派くにおくん	182,150	たかよし/	1周目6面
ラッシュ&クラッシュ	197,600	THE UIC	3面
ソロモンの鍵	1,097,020	R.K	27面
バルバルークの伝説	406,310	松田啓二郎	
魔界村	1,749,800	コサク	永久パターン使用

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	31,195,554	LUM	ノーマル
熱血硬派くにおくん	296,250	FVF	ノーマル
アルカノイド	1,107,870	AKINA	ノーマル
ソロモンの鍵	10,650,334	AF	ノーマル
サンダーセプター	433,900	NEW	ノーマル
バブルボブル	2,793,300	MAX	ノーマル 54面1人用
カロリーくんVSモグラニアン	213,190	M.W	ノーマル
ガルディア	999,900	V.F	ノーマル
ラッシュ&クラッシュ	121,500	AF	ノーマル
アクションファイター	208,000	MAX	ノーマル

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	443,040	河川唯	最終面クリア
源平討魔伝	91,440	出TH	
ラッシュ&クラッシュ	114,500	おごる平家	4面
バブルボブル	1,043,040	えくいてすやりてー	
サイドポケット	95,800	扇てん	
スーパーゼビウス ガンプの謎	1,095,340	O.K	
スーパースプリント	29,010	MR.XことMAX	1コイン 1プレイ
ASO	1,879,690	とりい	最終面クリア
スカイキッドDX	246,430	DEATH	
ガントレット	572,735	RAXのラリーX	PERCOINパルキリー

ゲームセンターバンダナ元町店　福井
福井県福井市中央1-12-5　☎0776-23-6097

タイトル	スコア	スコアラー	備考
沙羅曼蛇	2,326,700	B·G·C·M (F,K)	3周目5面 1コイン
グラディウス	10,000,000+α	B·G·C·M (F,K)	18周目5面
カルテット	3,200,000	B·G·C·M (F,K&BDM)	1コイン キャラはLEE
怒	1,805,000	B·G·C·M(F,K)	1コイン
ファンタジーゾーン	13,562,000	K·V·Z	4周目1面
ASO	2,300,000	花の予備校生	
アルゴスの戦士	4,508,860	ふつうの高校生	全面クリア
アルカノイド	1,189,350	ふつうの人	1コイン 最終面クリア
XXミッション	1,200,000	ふつうの中学生	
名人敏	名人	SDA	飛車角香落ち 71手(2回)

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	3,023,700	田辺昌之(ARC) 大橋さんみてますか	5周目の2面 もう限界だ/
★源平討魔伝	231,500	田辺昌之(ARC) 増田さんみてますか	最終面クリア 新入荷2日目
アテナ	1,805,300	佐藤宝(SAT)	最終面クリア
ラッシュ&クラッシュ	236,000	久保田正人(MAT)	4周
熱血硬派くにおくん	257,050	久保田正人(MAT)	ノーマル 2人設定
ファンタジーゾーン	11,038,950	訴免悟(KEN)	ノーマル 4周目
グラディウス	1,553,200	丸山貴彦(STY)	4周目の4面
怒	1,373,200	久保田正人(MAT)	最終面クリア
アルゴスの戦士	4,803,640	久保田正人(MAT)	最終面クリア
ガントレット	751,685	小林一章(KOB)	ウォーリアー

ナムコランド浜松西店　静岡
静岡県浜松市入野町6160-1 ジャスコシティ浜松西店　☎0534-48-0389

タイトル	スコア	スコアラー	備考
トイポップ	84,690	EVE&TRS	ボックス28 2プレイ
ホッピングマッピー	92,386	TRS	最終面クリア
テラクレスタ	1,026,500	MAO(AREA3)	ノーマル
エキサイティングアワー	1,011,650	SIR-SNP (AREA3)	ノーマル
魔界村	1,315,700	HSS-DTZ (AREA3)	ノーマル
スカイキッドDX	970,210	TRS	ノーマル 1プレイ
ファンタジーゾーン	10,986,860	S2BUG(AREA3)	海外バージョン,21面
ガントレット	2,162,645	EVE	ウィザード 1プレイ
ASO	2,792,680	HSS-DTZ(AREA3)	最終面クリア
★源平討魔伝	227,500	ALPHA(AREA3)	最終面クリア

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
源平討魔伝	444,400	DAZZLE ぼちゃ	
★源平討魔伝	最終面クリア	DAZZLE まなぶ,BUG	1コイン
★源平討魔伝	最終面クリア	MrCA,PB-4 IOAY,JJN	1コイン
アルカノイド	1,283,660	K.I	1コイン 最終面クリア
スーパーゼビウス ガンプの謎	10,000,000+α	DAZZLE ぼちゃ,BUG	1コイン1面からクリア
沙羅曼蛇	2,354,200	TAC-IFN, HXfrom神奈川	1コイン 3周目5面
エンデューロレーサー	42,046,602	SET	1コイン 最終面クリア
サンダーセプター	438,960	宇留千絵/	マスター
妖獣伝	999,990	ポンタ相馬	最終面クリア
アテナ	2,435,450	DAZZLE BUG	1コイン 最終面クリア

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
★源平討魔伝	クリア	HCM毛留名人	全面クリア
ハレー彗星	2,577,170	HCM毛留名人	
アルカノイド	1,127,480	HCM毛留名人	
沙羅曼蛇	1,833,100	HCM-SP²	3周2面
サンダーセプター	435,530	HCM毛留名人	
ワールドカップ	クリア	AHO	全面クリア
ラッシュ&クラッシュ	141,400	HCM毛留名人	
ファンタジーゾーン	11,678,570	M.?	ノーマル
ダンプ松本	7,851,320	HCM毛留名人	77面クリア
グラディウス	4,715,100	HCM-SP²	10周4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
ASO	272,620	S.UPPOP	
ミスター五右衛門	999,999	工藤尚朗	
エキサイティングアワー	1,000,000	taxPD-AP.EX	53面やめた
ニューラリーX	309,230	RAXのラリーX	
スーパーチャイニーズ	7,731,800	RAZZLE7+1 TNKO	
怒	1,365,200	FIGHT ICZER-1	
バベルの塔	162,800	ST	1コイン 最終面クリア
グラディウス	3,377,800	XPD-APX	8周目の4面
ツインビー	4,381,800	XPD-APX	18面
ガントレット	397,902	ナカノ	

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
XXミッション	714,200	あっし	
源平討魔伝	228,300	DAZZLE J.J	
バブルボブル（2人プレイ）	4,559,730	KRS&TKO	
モモコ120%	985,500	EMI	2周目
沙羅曼蛇	2,354,400	TAC-IFN, ZZ-FROM神奈川	1コイン 3周目の5面
アルカノイド	860,320	EMI	全面クリア
ラッシュ&クラッシュ	319,800	DAZZLE ぼちゃ	
スペランカー	83,900	YATTA	
スーパーゼビウス ガンプの謎	2,000,000+α	まなび	残機34
エンデューロレーサー	35,150,092	EMI	全面クリア

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
★源平討魔伝	1コイン全面クリア	NCA PACKY J.P.F.	ノーマル
エンデューロレーサー	42,180,121	PACKY	3'55"22
ハングオン	41,106,610	Jhon Pole Fargason	4'57"55
カルテット	99,999,999	AMMON 他3名	4プレイ 各1コイン
アルカノイド	1,228,640	NCA	全面クリア
ガルディア	1,000,000+α	PACKY J.P.F.	ノーマル
ファンタジーゾーン	16,786,550	PACKY	27面
アクションファイター	164,400	PACKY	ノーマル
スペースポジション	309,880	J.P.F.	7面クリア ノーマル

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
★源平討魔伝	最終面クリア	JIN&ZAP BFM&ROB,他	EXTRA-ACTMSS
モモコ120%	1,934,700	EXTRA-IMM &AGE	3周目の1ピノーエプリ
沙羅曼蛇	2,030,800	今池シャトルTOR	3-4
バブルボブル	2,988,350	H.R.G★END	52面
★XXミッション	1,171,100	EXTRA-ACT TOKYO	最終面クリア 面クリア優先
アクションファイター	148,800	EXTRA-BIG BLAST	
スーパーゼビウス ガンプの謎	2,300,000	ごりんじゅう	最終面クリアせず
サンダーセプター	421,450	EXRA-IMM &AGF	4面クリア
ガルディア	999,999+α	KYOKO	3周目
アテナ	1,634,100	EXTRA-MSS	最終面

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
★源平討魔伝	311,100	セントラルズ&ベニーズ(ILM)	1コイン クリア
スーパーゼビウス ガンプの謎	11,111,100	岩崎	1コイン クリア
ラッシュ&クラッシュ	321,700	B.B	ノーマル
アテナ	1,401,500	DAZZLE (BUG)	
沙羅曼蛇	1,816,300	TAC-HX,ZZ (FROM神奈川)	3周目2面 1コイン
サンダーセプター	442,990	SDF	1コイン 最終面クリア
ワンダーボーイ	1,083,380	MAKI IZUMI	6周目2面
ガントレット	1,372,740	CAT	1人 エルフ
ファンタジーゾーン	11,511,800	DAZZLE (TN-KO)	
エンバイアシティー1931	69,500	DAZZLE (空人)	初めてやった

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
★源平討魔伝	最終面クリア	FKS(SPA) はしもと・吉田憲	他 散人
スーパーゼビウス ガンプの謎	1,000,000	FKS (SPA)	全2周クリア
スーパースプリント	76,470	FUN	1P1コイン 30レース
サンダーセプター	464,290	FKS (SPA)	
ラッシュ&クラッシュ	875,200	GIC ういなあ E,YOKOMORI	
XXミッション	1,265,700	FKS (SPA)	永河でへす。
アルカノイド	1,006,260	DTB なさけない	最終面クリア 9月1日
沙羅曼蛇	2,848,700	GOD from PC黒猫	10/3 4-5 ハードランク
サイドポケット	77,000	岩てん らいん社長	
ハングオン	50,012,780	FUN	クリア

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
バブルボブル（1P）	3,123,320	HCM-NIX&てった	1コイン61面
バブルボブル（2P）	3,462,150	HCM-NIX&てった +RAN	名人1コイン トータル点数
アルカノイド	1,252,120	HCM-毛留名人	1コイン クリア
アテナ	2,426,450	HCM-	1コインクリア エプリ無
サンダーセプター	452,550	HCM-NIX&てった	クリア
ラッシュ&クラッシュ	440,600	富 田	2周目の6面
スーパーゼビウス ガンプの謎	3,865,710	SAT	ウラクリア
★アクションファイター	411,000	HCM-MOLE 改め毛留名人	2周目
マーブルマッドネス	213,490	HCM NIX&てった	1P2ミス 99秒
エンデューロレーサー	43,119,045	HCM NIX&てった	ノーミス 3'5"71

ゲームコーナーエース　愛知
愛知県江南市赤童字町大塩101　☎0587-55-9048

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★源平討魔伝	TOP-881,700	BROS-6名機 DOKAS-2名機	1コイン 全面クリア
沙羅曼蛇	3,689,900	GMC-ZEUS	5周目の5面
バブルボブル	3,140,720	BROS (ばんぶさん)	1コイン1P 62面まで
スペースハリアー	43,698,710	BROS(EXR)	1コイン 18面クリア
マーブルマッドネス	207,850	BROS (ルート2)	残96秒 2ミスクリア
★スラップファイト	9,999,990＋α	ルート2&POP 今枝&ルート2	前側-1P 後側-2P
アルカノイド	1,357,550	BROS(TOM) =山仲哲也	1コイン 最終面
ファンタジーゾーン	19,436,500	今枝誠-BROS?	EXR1面1ミス後復活/
アルゴスの戦士	4,824,060	BROS(EXR)	1コイン 27面クリア
アテナ	644,000	BROS (ATCHI)	全面クリア ロースコア

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	2,892,003	ROCKY-SHIOMI	
ハングオン	15,234,520	ROCKY-SHIOMI	
ファンタジーゾーン	8,458,600	蒲 生	
アルカノイド	993,290	スーパーマンITO &SUD	1コイン33面
熱血硬派くにおくん	770,400	蒲 生	
スラップファイト	1,651,220	ROCKY-SHIOMI	255エリア4周目
アテナ	615,500	松地,岡田,山田	
グラディウス	789,210	蒲 生	
ハレー彗星	2,474,610	スーパーマンITO &SUD	1コイン7面
ダンプ松本	463,800	1田K司	

プレイシティキャロット京橋店　大阪
大阪府大阪市都島区東野田町5-1-19　☎06-358-1585

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ＸＸミッション	1,518,800	KJG-KEIFNR	ノーマル
アクションファイター	125,800	KJG-KEIFNR	ノーマル
沙羅曼蛇	2,300,800	A.I.MEMBER -川本	ノーマル
ガルディア	999,900	100窪川のSTR	ノーマル
アテナ	2,186,750	A.I.MEMBER -BAD	ノーマル 1コイン
サンダーセプター	414,130	KJG-H.D	ノーマル マスター
怒	1,537,000	KJG-KEIFNR	ノーマル 1ミス
エンデューロレーサー	3,042,410	BBC	ノーマル シットダウン
スペースハリアー	37,881,240	KJG-KEIFNR	ノーマル 1コイン
★源平討魔伝	10月4日クリア	KJG-KEIFNR	ノーマル

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
バブルボブル	2,623,870	船橋祐二	49面,1人
★スペランカーⅡ ２３の鍵	999,990＋α	倉持政弘	18面
源平討魔伝	107,800	舟橋 茂	甲斐
アルカノイド	1,352,930	山仲哲也	最終面
ソロモンの鍵	10,410,154	宮田達芳	全面クリア 最2
ガルディア	999,900＋α	鵜崎貴久	6面
ラッシュ&クラッシュ	406,100	下平恒生	3面 10･20万のみ
熱血硬派くにおくん	576,150	森 正洋	5-4面
沙羅曼蛇	2,319,100	今枝 誠	3-5面
マーブルマッドネス	163,780	山仲哲也	4ミス66秒

モンテカルロ山科店　京都
京都府京都市山科区竹鼻ノ街道町39-2　☎075-594-5587

タイトル	スコア	スコアラー	備考
沙羅曼蛇	2,041,500	北村直樹	1コイン 3周目5面
アルカノイド	1,173,780	Sergean＋ Pepper	1コイン 最終面クリア
ＸＸミッション	1,007,700	KUZ	
★スラップファイト	9,999,990	THOUSE YOUNG GIRLS/	13周目カウンタストップ
ガルディア	999,990	THOSE YOUNG GIRLS/	2周目4エリア
ラッシュ&クラッシュ	198,700	THOSE YOUNG GIRLS	
ソロモンの鍵	9,136,944	ACC	1コイン 最終面クリア
アテナ	10,000,000＋α	Sg＋Pepper & XYZ二宮	1コイン ノーマル設定
★源平討魔伝		高瀬吉男	1コイン 最終面クリア
熱血硬派くにおくん	576,300	ACC	5周目4面 ノーマル

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
ラッシュ&クラッシュ	129,000	藤 村	4面クリア
沙羅曼蛇	1,808,500	清水雅雄	1コイン 3周3面
ワールドカップ	優勝西ドイツ 0対5	場村田中(B)	対コンピューター
熱血硬派くにおくん	700,650	伊 藤	27面クリア
ファンタジーゾーン	7,715,460	裕 幸	1コイン 19面クリア
アクションファイター	258,600	清水雅雄	ノーマル
アテナ	182,950	藤原幸司	ノーマル
アルカノイド	298,430	裕 幸	19面クリア
アルゴスの戦士	4,016,750	裕 幸	1コイン 全面クリア
グラディウス	1,844,400	その子	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
源平討魔伝	101,200	プロジェクトA子	武蔵国
ラッシュ&クラッシュ	125,200	SUPER-EXT PAIMM&AGF	4面
スーパーゼビウス ガンプの謎	10,000,000＋α	HCM-MIY	ゾーンの永久 パタン不使用
アルカノイド	1,185,440	HCM-MOLE	33面クリア
熱血硬派くにおくん	605,200	Y･W	5周目4面
ダーウィン４０７８	1,212,620	HCM-MOLE 名人	
ガルディア	1,400,000＋α	HCMあなたもてった/私もてった	3周目で達成
アテナ	2,589,050	HCMみんなてった/僕もてった	最終面クリア
沙羅曼蛇	2,081,800	FSR(ノ了)&FSR (ノ3)3-5	
アルゴスの戦士	3,673,610	EXI	

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　☎06-380-8687

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アウトラン	38,343,070	てっちZ1(FINさん元気?)	イージーゴールイン
バブルボブル	3,355,240	STAC-NSB	1コイン1P 91面
アルカノイド	995,410	三宅 朋子	最終面 1コイン
★源平討魔伝	100,000	ナムコクラブのしんさん	1コインクリア
沙羅曼蛇	2,160,000	NHK-結城	1コイン 3周目5面
モモコ１２０％	1,633,200	IOO 窪屋川の1♥♥	3周目5面
ＸＸミッション	5,817,100	Jun&deadヤマト	1コイン最終ポイント寸前
スーパーゼビウス ガンプの謎	10,000,000＋α	TEF	2周クリア 惜ざあり
エンデューロレーサー	28,052,441	てっちZ1	1ミス ゴールイン
アクションファイター	239,600	てっちZ1 (HOYでーす)	1コイン

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	829,520	奥崎勝也	最終面
ＸＸミッション	633,700	Mサイトー	ノーマル
沙羅曼蛇	495,100	山口真一	ノーマル
アクションファイター	152,000	尾藤雅二	ノーマル
ガルディア	282,700	ゲームのタカ	3周
ワンダーボーイ	617,660	ヤマダ	ノーマル
バブルボブル	559,920	ボーイ	28面
スラップファイト	620,610	ケン高野	エリア176
ラッシュ&クラッシュ	98,900	小林敏英	ノーマル
スペランカーⅡ ２３の鍵	239,900	丹羽隆則	ノーマル

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
★源平討魔伝	150,700	FPG(MTS)	1コイン 全面クリア
バブルボブル	2,111,840	FPG(MTS)	50面 1コイン
スラップファイト	8,627,890	LUM,CORP ロリ石田	1コイン 16周目38時間
★スペランカーⅡ ２３の鍵	999,900	Z-SM(TOPU)	1コイン クリア
ガルディア	891,400	FPG(MTS)	2周目の3面1コインクリア
アテナ	1,664,350	UGM	全面クリア 1コイン
モモコ１２０％	371,900	SBC,H.S	ノーマル
アルゴスの戦士	6,027,540	山口孝司	100万点ボーナス
メジャーリーグＵＳＡ	1,543,050	XYZ	42対0
★スペランカーⅡ ２３の鍵	999,900	FPG(MTS)	2周目4面で達成

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	2,251,200	STAC 難波あたる	3周目5面
サンダーセプター	434,510	AGC 和歌山 塩澤	全面クリア
源平討魔伝	90,300	武田 雄一	ノーマル
アテナ	1,676,700	STAC 風のヒューイ	1コイン 旧ロム仕様
バブルボブル	1,566,170	PPP	39面
エンデューロレーサー	19,159,386	石井 元就	ゴール 4'18"32
ガルディア	999,999	STAC 風のヒューイ	6-2
スーパーゼビウス ガンプの謎	2,232,680	HERA HERA へらへら	ノーマル
ファンタジーゾーン	12,957,200	ガンコ職人の親父	ハード
おかし大作戦	69	家高 同司	小学6年生

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
源平討魔伝	73,900	AKYND･KNI GHT大塚	
沙羅曼蛇	1,055,300	奈良-富雄のMIK	2周目3面 1コイン
アテナ	2,074,050	難波あたる	全面クリア
ワールドカップ	75	チームH･R･C	全面クリア 7回戦
熱血硬派くにおくん	363,800	さかたじゃ	3周目4面
スラップファイト	1,920,880	チームH･R･C 黒林	6周はじめ エリア255
スラップファイト	960,370	奈良-富雄のMIK パート2	エリア255
アルゴスの戦士	3,653,550	チームH･R･C	
ボールボジション	63,870	チームH･R･C 森	全面クリア
スーパーパンチアウト	999,980	奈良-富雄のMIK	KO30人

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
ＸＸミッション	6,229,800	点かせのNEC	
アテナ	1,138,150	XYZ二宮	
沙羅曼蛇	2,387,700	ANG商事	3周6面
トイポップ	80,840	MR.ABC	ボックス33
サンダーセプター	450,500	タコウチヒロシ	
アルカノイド	859,850		
スーパーゼビウス ガンプの謎	1,692,220	きゃ〜の♥水島みな	7ミス 最終面クリア
ダーウィン４０７８	10,251,080	野々村至美	7周2面
バブルボブル	2,033,660	ミカロンの岩田さん	42面
アーガス	883,200	や〜の水島み〜な	11面

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
沙羅曼蛇	1,463,300	ディズニーランド	1コイン
ランページ	281,100	スペースマウンテン	1コイン
スーパーゼビウス ガンプの謎	2,0073,400	カリブの海賊	ワープ有り
アルカノイド	755,480	マジックジャーニー	1コイン 全面クリア
ガルディア	183,600	スタージェット	
モモコ１２０％	156,500	渡辺美量	
ＸＸミッション	266,600	本田美奈子	
アクションファイター	184,200	中山美穂	
バブルボブル	280,270	渡辺美奈代	
源平討魔伝	258,100	名無子	1コイン

ビデオインマツヤ丸太町店　京都
京都府京都市中京区烏丸丸太町西入ル北側　☎075-211-8069

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★源平討魔伝	最終面クリア	それちゃん 援軍真他5名	1コイン
アルカノイド	1,265,990	JOE	1コイン 最終面クリア
ガルディア	999,990＋α	それちゃん 浜田他4名	
ファンタジーゾーン	15,189,400	宮本伸一	27面
アルゴスの戦士	6,838,960	Sergeant Pepper	1コイン 最終面クリア
アテナ	2,839,050	RAY-GUN	1コイン 最終面クリア
ワンダーボーイ	1,155,450	Sergeant Pepper	
フラワー	1,000,000＋α	それちゃん& 北野さん&らーぐ	
トイポップ	53,250	宮本&援軍真	

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
アルゴスの戦士	5,121,880	G,H,Q	
ファンタジーゾーン	15,791,020	MPT-深井	27面
沙羅曼蛇	2,116,900	A,I-川本	
闘いの挽歌	868,500	A,I-川本	全2周クリア
★源平討魔伝	120,400	A,I-川本	全面クリア
ＸＸミッション	1,427,400	A,I-DSB	
カルテット２	734,600	A,I-NMC(ジョー)	19面1コイン
ソロモンの鍵	7,244,100	森 田	
スペースハリアー（ローリングタイプ）	33,140,910	A,I-神野	1コイン
ロボレス２００１	3,067,566	R,J,J	

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
★源平討魔伝	最終面クリア	セリアクルウ	ノーマル
スラップファイト	827,400	ＲＵＮ	ノーマル
アルカノイド	720,600	岸 上	最終面クリア 難度2
ファンタジーゾーン	11,097,300	KAZ,TAKI	難度C
熱血硬派くにおくん	473,100	RURIKO	ノーマル
アルゴスの戦士	3,261,740	ＪＵＮ	最高ランク
ワールドカップ	決勝 7-0	E.Y	難度B
ラッシュ&クラッシュ	42,800	カプコン少年B	ノーマル
グラディウス	2,087,600	ＴＭＹ	ノーマル
メジャーリーグ	10試合　824,200	純 情キッズ	ノーマル

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
ファイナライザー	1,081,400	津田裕城	ノーマル
ギャラクティックウォーリアーズ	285,800	岸田研一	ノーマル
影の伝説	614,000	久保正文	ノーマル
タイガーヘリ	370,490	前田孝雄	ノーマル
ロードブラスター	217,600	南浴正克	7面
RF2	214,580	上野雅幸	ゴールイン
スーパーゼビウス ガンプの謎	最終面クリア	栗山幸一	最終面
スラップファイト	1,822,120	眉木慶雨	ノーマル
グラディウス	2,373,300	村居啓司	ノーマル
アテナ	1,665,400	H.K	ノーマル

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	1,103,450	中野浩一	全面クリア
バブルボブル	2,931,880	山下茂樹	52面 1プレイのみ
アテナ	1,377,950	SURPASSER -R.T	最終面クリア
沙羅曼蛇	2,023,700	山下茂樹	3周6面
スペランカーⅡ 23の謎	415,400	SURPASSER -R.T	6面
サイドポケット	37,700	堀田通久	ノーマル
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2面
THE26THZ	10,000,000	SURPASSER R.T	その他2名

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
沙羅曼蛇	2,142,900	ヤマグチ ケン	1コイン 3周目5面
ガルディア	1,114,600	YU KI	2周目
聖戦士アマテラス	172,200	ヤマグチ ケン	ノーマル
サンダーセプター	345,290	by-HSF	4面
エンデューロレーサー	30,169,404	ヒサトミ サダハル	全面クリア
スーパーゼビウス ガンプの謎	1,384,200	ファミコン Boy	ノーマル
源平討魔伝	34,200	タカ ボウ	ノーマル
アルファックスZ	5,000,000	ヤマグチ ケン	ノーマル
アルカノイド	425,400	by-HSF	最終面
XXミッション	65,200	ヤマモト	

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
バブルボブル	1,931,110	㊙456789世	44面
源平討魔伝	854,900	YAS	鎌倉
エンデューロレーサー	26,724,420	猪原 英輔	4'09"01
ラッシュ&クラッシュ	1,589,030	BVP	全ステージクリア
アテナ	1,292,450	ゆうちゃん4世	全ステージクリア
アルカノイド	852,000	おっちゃん	33面
エンパイアシティー1931	928,600	おっちゃん	
スラップファイト	10面	ストリップファイト	
熱血硬派くにおくん	10面	熱血変態りもしあくん	
スペランカーⅡ 23の謎	10面	OCTPUS GO TO HELL!!	

タイトビア木屋町店　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	2,706,900	笠井 喜治	255エリア以上
アルカノイド	800,450	なおべえPart3	最終面クリア
バブルボブル	2,644,300	山下 茂樹	1プレイのみ
アテナ	1,165,500	SURPASSER -R.T	全面クリア
サイドポケット	110,000	IDM	ノーマル
大怪獣の逆襲	1,000,000	SURPASSER -R.T	8周以上
怒	1,408,800	あたけ けんいちろう	全面クリア
フェアリーランドストーリー	10,000,000	SHINYA	全面クリア
マスターズゴルフ	−8 28打	K.T	1コイン
スターフォース	3,505,600	SURPASSER -MOM	エリア35 ハード

分大キャロットハウス　大分
大分県大分市旦ノ原サツコエ　☎0975-69-9851

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バブルボブル	1,065,170	BAA	100面クリア
源平討魔伝	59,400	I.B	ノーマル
アクションファイター	60,000	DAI	ノーマル
スーパーゼビウス ガンプの謎	210,970	TDOO	ノーマル
XXミッション	814,600	ABK	ノーマル
ガルディア	364,500	スノーク	ノーマル
沙羅曼蛇	653,200	文本二代目	ノーマル
サンダーセプター	433,020	IDE	最終面クリア
アルカノイド	1,018,510	PAPA	最終面
ラッシュ&クラッシュ	78,600	PIL	ノーマル

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
源平討魔伝	27,700	TOP服部	ローソク5本伊予
バブルボブル	1,100,840	直本	51面
モモコ120%	963,000	TOP服部	2周高校ノーマル
スペランカーⅡ 23の謎	339,200	TOP服部	2面
アテナ	645,450	原田敏之	5面
沙羅曼蛇	1,707,400	直本	3周
ワンダーボーイ	625,840	かまお	
ラッシュ&クラッシュ	642,300	利守	1周1面
ロボレス2001	788,300	服部春行	ノーマル
エンデューロレーサー	28,134,116	直本	全面クリア

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
アルカノイド	1,107,580	大橋 誠	全面クリア
沙羅曼蛇	2,383,500	・V・	1コイン 3周目5面
スペースハリアー	30,980,910	扇本敬二	1コイン 全面クリア
熱血硬派くにおくん	451,800	RYU	4周目4面
グラディウス	1,005,500	やまちゃん	3周目1面 エキストラ無
アルゴスの戦士	4,493,840	小松一豊	全面クリア
バブルボブル	431,920	RYU	12面
ファイナライザー	1,766,200	小松一豊	
妖獣伝	275,900	・C・	全面クリア
テラクレスタ	4,937,800	和田 茂	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
源平討魔伝	628,100	瀧野大輔	
バブルボブル	2,422,560	EVE	
沙羅曼蛇	3,910,800	MGF NYA	5周目5面 1コイン
★XXミッション	10,000,000+α	TAYO CHAN	最終面クリア
サンダーセプター	459,740	MGF BLUE-SONNET	全面クリア
スーパーゼビウス ガンプの謎	10,000,000+α	TAYO CHAN	2周目クリア
ラッシュ&クラッシュ	1,006,900	瀧野大輔	1コイン ノーマル
メジャーリーグ	3,226,450	瀧野大輔	94-0 1コイン
ガルディア	999,999+α	TAYO CHAN 瀧 純哉	2周目2面 2周目4面
アテナ	2,278,100	EVE	最終面クリア 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	1,539,600	YI	ノーマル
アルカノイド	805,650		ノーマル
サンダーセプター	413,090	C.I	ノーマル
ガントレット	バルキリーとエルフ	KAI&YUMI	171面クリア 1コイン
アテナ	551,950	SAT	最終面クリア 1コイン
怒	1,361,700	猛進の3Cビッピ	ノーマル
スーパーゼビウス ガンプの謎	5,676,780	TAN	2周クリア
★源平討魔伝	最終面クリア	HAN	1コイン
エキサイティングアワー	382,700	T.K	ノーマル

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
★源平討魔伝	241,000	TODA	最終面クリア ロケテスト版
バブルボブル	2,713,560	GMC,N・K	59面
バイオレットシューティング	2,566,510	GMC,D・D	スポット38
ガルディア	999,990+α	GMC,DRAGON	カウンター9周
沙羅曼蛇	3,263,600	GMC,HSA	5-2 ランクアップ
ソロモンの鍵	11,407,434	GMC,HSA	最終面クリア ランクアップ
★スラップファイト	9,999,990+α	GMC,N・K	20周以上
サンダーセプター	469,170	GMC,えるす	マスター
★アルゴスの戦士	7,300,640	GMC,DRAGON	27面クリア
カロリーくんVSモグラニアン	199,170	TODA	21面

旭サービス都城店6Fプレイランド　宮崎
宮崎県都城市栄町20-1　☎0986-24-3300

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アルカノイド	830,820	VFC,YAN	1コイン 最終面クリア
アテナ	5,659,700	VFC,YAN	1コイン 全面クリア
ワンダーボーイ	2,330,100	RYO	1コイン 8-4クリア
ASO	2,861,200	VFC,YAN	12エリア クリア
スカイキッド	779,170	VFC,WIN	21面クリア 爆撃数16
スラップファイト	1,994,180	VFC,WIN	255エリア +α
スクランブルフォーメーション	10,000,000+α	VFC,YAN	6周,ハード
怒	1,664,000	VFC,WIN	1コイン 全面クリア
熱血硬派くにおくん	838,200	VFC,YAN	8周目1面
魔界村	3,800,000	FUJITA	12周,1面

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	31,154,266	入江くん	4'06"78
アルカノイド	945,920	北 浜	
沙羅曼蛇	740,900	渡辺奏里SUT	2周目1面
ラッシュ&クラッシュ	521,700	渡辺奏里SUT	
1942	11,610,270	HOSHI	1コイン 全面クリア
ASO	1,895,690	逢田まる	
ガンスモーク	2,670,850	扇 本	
源平討魔伝,	122,200	渡辺奏里SUT	
スーパーゼビウス ガンプの謎	2,745,700	Sくん	
アテナ	2'28"	TOM	最終面クリア −最短時間

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
スペランカーⅡ	473,500	片山 道久	6面
沙羅曼蛇	2,067,600	山口 健(佐世保)	3周目の5
ガルディア	2,373,000	橋本 佳崇	5周目の4
バブルボブル	1,291,210	金子 尚史	
聖戦士アマテラス	418,000	小野 忠明(佐賀)	
スーパーゼビウス ガンプの謎	1,195,070	古野 正志	最終面クリア
源平討魔伝	163,700	片山 道久	駿河の国
ガントレット	1,201,234	川副 正人(佐賀)	
アテナ	535,150	古野 裕志	最終面クリア
アルカノイド	1,047,790	諸久 哲明	最終面クリア

プレイシティキャロットパーツボックス　熊本
熊本県熊本市手取本町4-1 大劇会館2F　☎096-326-0725

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バブルボブル	2,409,400	VIC	
サンダーセプター	435,290	GMC,RIZ	マスター
スーパーゼビウス ガンプの謎	2,018,380	D.G.M	
アテナ	1,042,100	GARU	最終面クリア
沙羅曼蛇	2,001,000	NOM	
XXミッション	365,300	LDA	
源平討魔伝	137,500	VIC	
エンデューロレーサー	1,181,461	NAO	
スーパースプリント	85,780	究極のエンピツ回し	1コイン
アルカノイド	676,290	P.L	

プレイシティキャロット常盤店　香川
香川県高松市常盤町1-5-9　☎0878-34-3686

タイトル	スコア	スコアラー	備考
源平討魔伝	90,600	フォゾン一刻	甲斐
XXミッション	813,200	和 田	
ラッシュ&クラッシュ	808,900	渡辺奏里SUT	
沙羅曼蛇	1,417,700	HITOMILOVE	1コイン 3面
スーパースプリント	51,100	S君	1コイン 26コース
ハングオン	32,695,000	YZF	
メジャーリーグ	3,478,750	渡辺奏里SUT	100点
サンダーセプター	345,310	フォゾン一刻	4面
妖獣伝	180,000	渡辺奏里SUT	
スーパーゼビウス ガンプの謎	17,000,000	SK	1コイン 最終面

ゲームスポット大橋　長崎
長崎県長崎市大橋町7-17 森田ビル　☎0958-45-9619

タイトル	スコア	スコアラー	備考
沙羅曼蛇	1,411,600	吉野 裕志 GPM	2周目6面
XXミッション	596,300	保田 正人	ノーマル
ワールドカップ	Final Game Win	佐世保福中3年の小島です。七種です	全面クリア
スラップファイト	123,930	道園 真俊	エリア18
ミスター五右衛門	122,850	江見 雅和	4面 イージー
スペランカーⅡ 23の謎	441,500	片山 道久	5面
ツインビー	1,663,950	札幌 北星学園2年 西条光良 斉藤伸宏	8面
★源平討魔伝	90,000	岡村 文雄	最終面クリア
アルカノイド	1,137,100	KOUKUN & ICHISE	最終面クリア
バブルボブル	1,196,830	金子 尚史	40面

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
源平討魔伝	151,600	M.N	1コイン 標準
ガルディア	1,260,000	村田なおや	3周目
熱血硬派くにおくん	494,850	しんや	4周目
アルカノイド	1,225,750	マラ仙人	全面クリア
アルゴスの戦士	5,612,920	じょしちょあ	全面クリア
アテナ	850,050	No.1	1コイン 8面
ワンダーボーイ	1,031,430	マラ仙人	6-4
ファンタジーゾーン	12,526,600	おぼえきれない	18面
カルテット2	4,100,800	Mr.X	ステージ40
ダンプ松本	2,070,590	ボディー	36面

キミの疑問にプロがズバリ答える

ゲーム・プログラミング講座

回答者：ゲームスタジオ

本コーナーは「XEVIOUS」や「ドルアーガの塔」を創ったゲーム・デザイナー遠藤雅伸さんと，そのグループ「ゲームスタジオ」のメンバーが，読者の皆さんのゲーム・プログラミングに直接アドバイスをしてくれるページです。応募のきまりを読んで，どしどし質問をお寄せください。

Q MSXで，PRINT“あああ”とあるのに，なぜかまったくちがうものがでてくるプログラムがあります。いったい，ぜんたいどうやるのですか？　また，それをやるとき，この文字はこうなるという表も少しのせてください。とくにレンガになるようなのがあったら表に書いてのせてください。そのときのキャラクター・コードはどうなるのですか？

〔犬山というと愛知県かな？・　中園 元12才〕

A MSXの場合，“あ”のキャラクター・コードは91Hです。つまり，PRINT“あああ”というのは，この場合「画面に91Hのコードのキャラクターを3個書く」ということを意味しているのです。ではなぜ，画面に“あ”の文字がでないのでしょうか？

それは，キャラクター・ジェネレータ（パターン・ジェネレータ・テーブル）の91Hの部分を別のキャラクターに置きかえてあるからなのです。

で，たとえば，91Hにレンガのキャラクターを入れれば，PRINT“あああ”で画面にレンガが3個ならぶわけなのです。

ですから，この文字がこうなるという表はありません。自分で作るものなのです。

Q MSXで，画面を上から下へとスクロールさせるには，どうしたらいいのですか，ぜひぜひ教えてください。ツインビーなどでよくあるやつです。

〔兵庫県・柴崎裕史11才〕

A MSXなどで，テキスト画面が下から上へにスクロールするのがよくありますから，その逆をやってください。

具体的には，今ある絵を1行ずつ下に描きかえて，あいた一番上の行につぎの絵を描けばよいのです。ちなみに業界では，これを“8ドット・スクロール”と呼んでいます。つまり，1キャラクターずつスクロールさせているのです。

さすが，よくあるだけあって簡単でしたね。

Q MSXでハイドライドのようなゲームを作っています。しかし，よくメイン画面のまわりにブロックがありますが，それがどうしてもうまく作れません。

僕がためしたのは「SPRITE」でブロックを作ってならべようとしたのですが，MSXでは「SPRITE」が四つ以上ならべることができません。ちがう方法を考えようとしたのですが，どうしてもわかりません。どうしたら画面いっぱいに「8×8」のブロックを埋めることができるのでしょうか？

〔大阪府枚方市・山道小道？才〕

A がは「は」あるいは「を」にしたほうが，日本語としてはすっきりするようですね。

さて，おじさんには少々むずかしい問題でしたので，チャーリーにお伺（うかが）いをたてたところ，「ぶいぼぉくをつかえばいいんじゃない」と言われてしまいました。しかたがないので（チャーリーはあいかわらずゲーム作りで忙しい），自分で調べてみました。

SCREEN 1：PRINT HEX$(BASE(5))

としたところ，

1800
OK

という答えが返ってきました。つまり，テキスト画面のスタート・アドレスは，1800Hであったのです。

そこで，**リスト1**のようなプログラムを作ってみましたので，参考にしてください。

このプログラムを実行すると“@”が画面いっぱいに描かれたでしょう。80行の&H40を&H31（これは白ベタのキャラクター）に変え，8×8のフォント・データを加えたものが**リスト2**です。20行から60行までのフォント・データ（0と1でブロックを表現）を読み込み，8×8のブロックを画面全体に描くはずです。

ちなみに，PRINT文を使って描くと，なぜか29カラム×23行しかでなくなり，しかも，最行の1個を書いたとたん1行スクロールしてしまい，まったく使いものになりませんでした。

《リスト1》VPOKEを使ったプログラム

```
10 CLS:SCREEN 1
70 FOR I=1 TO 24*32
80 VPOKE &H1800+I-1,&H40
90 NEXT I
100 GOTO 100
```

《リスト2》プログラムを表示するプログラム

```
10 CLS:SCREEN 1
20 AD=BASE(7)
30 FOR I=0 TO 7
40 READ DA
50 VPOKE(AD+&H31*8+I),DA
60 NEXT I
70 FOR I=1 TO 24*32
80 VPOKE &H1800+I-1,&H31
90 NEXT I
100 GOTO 100
110 DATA &b10111011
120 DATA &b10111011
130 DATA &b00000000
140 DATA &b11101111
150 DATA &b11101111
160 DATA &b00000000
170 DATA &b10111011
180 DATA &b10111011
```

1年間にわたって連載してきましたゲーム・プログラミング講座は，今月号をもちましてひとまず終了させていただきます。

3連符論争をはじめ，数々の話題を提供してくださいました全国の読者のみなさん，ほんとうにありがとうございました。また，回答しきれなかった多くのみなさん，ゴメンナサイ。1年間にわたった回答を再び読みかえしてみれば，みなさんのゲーム作りに，また役立つことでしょう。

編集部では，回答にご協力いただいたゲームスタジオのみなさんと，また新しい企画を計画していこうと考えています。みなさんも連載してほしい企画があったら，どしどしおたよりください。

それでは，再びゲームスタジオのみなさんが誌面に登場するときをたのしみにしていてください。

編集部

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。

NEC

Q ＰＣ－88ＦＲにマルチボードを付けても，内蔵ドライブは使えますか？

また，ディスク・ユニット（ＰＣ－8831－ＮＷ）を付けて，４ドライブで使用できますか？

〔静岡県庵原郡・**関原　忠15才**〕

A ＰＣ－8801ｍｋⅡＳＲ／ＦＲにマルチボードＡを付け，外付けディスク・ユニット（ＰＣ－80Ｓ31Ｋ，ＰＣ－8831－ＭＷ等）を接続した場合には，使用できるディスク・ユニットは，本体内蔵のユニットか，外付けユニットのどちらかの選択となります。

どちらを使用するかは，本体上のディップ・スイッチ（２－８）により切り替えますので，内蔵ユニット，外付けユニットを同時（４ドライブ）に使用することはできません。

〔回答者・**雄太郎**〕

Q 僕はＰＣ－8801ｍｋⅡＦＲで，マシン語をいじっていたらいきなり「Ｎ－ＢＡＳＩＣ」が立ちあがりました。おかしいと思いリセットを押すともう二度と立ちあがりません。

どうしたら「Ｎ－ＢＡＳＩＣ」を立ちあげることができるのでしょうか？

〔神奈川県相模原市・**保坂能史15才**〕

A ＰＣ－8801ｍｋⅡＦＲ／ＭＲともにＮ－ＢＡＳＩＣを持っています。ＢＡＳＩＣを利用するためには，ＰＣ－8801ｍｋⅡＳＲ等のようにモードで選択することはできません。

ＰＣ－8801ｍｋⅡＦＲ／ＭＲで，Ｎ－ＢＡＳＩＣを使用するためには，本体のモード・スイッチをＶ１にして，スピード・スイッチを〝Ｓ〟にします。この状態で本体を立ちあげ，ＢＡＳＩＣ上より〝ＮＥＷ　ＯＮ　１〟のコマンド打ち込めばＮ－ＢＡＳＩＣモードに切り替わります（ＲＯＭ－ＢＡＳＩＣ）。

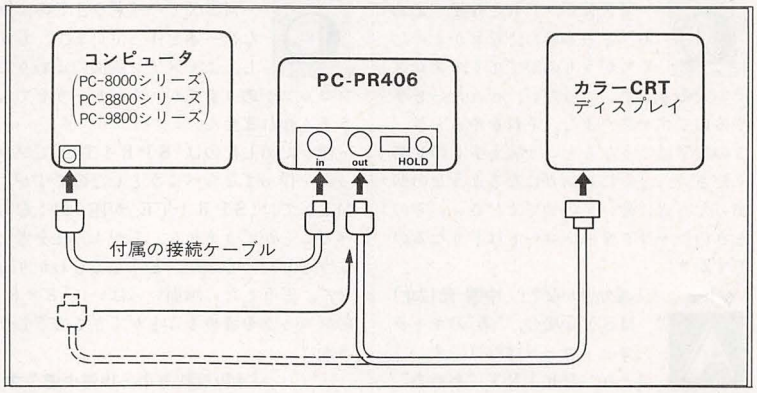
ＤＩＳＫ－ＢＡＳＩＣの場合は，本体の設定は同じにして，まず，Ｎ88－ＤＩＳＫ　ＢＡＳＩＣを立ちあげ，ＢＡＳＩＣの状態で，〝ＮＥＷ　ＯＮ　１〟を行ないますが，そのときに，Ｎ88－ＤＩＳＫ　ＢＡＳＩＣのディスクとＮ－ＤＩＳＫ　ＢＡＳＩＣのシステム・ディスクとを入れ換えてください。

また，マシン語で行なうためには，以下のようになります。

```
ＤＩ
ＬＤＡ　　Ｅ６Ｃ２
ＡＮＩ　　Ｆ９
ＯＲＩ　　４
ＯＵＴ　　31
ＪＭＰ　　０
```

これを実行しますと，Ｎ88－ＢＡＳＩＣからＮ－ＢＡＳＩＣに切り替わります。

〔回答者・**雄太郎**〕



《第１図》ＰＣシリーズとディスプレイとコピーボードの接続例

Q カラー・コピーボードＰＣ－ＰＲ406－12で，ベーマガ３月号に「ＣＲＴ用デジタルＲＧＢ信号から直接プリンタに…」と書いてありましたが，ＰＣ－88ＳＲでデジタルＲＧＢ用ディスプレイと両方使えますか？

〔広島県府中市・**のりまき１本250円13才**〕

A 使えます。カラー・コピーボードには本体のデジタルＲＧＢインターフェースと接続するためのケーブルが付いています。

これでパソコン本体とコピーボードの内側を接続し，今までのＣＲＴケーブルは，コピーボードのＯＵＴ側に接続して使います（第１図）。

〔回答者・**浩太郎**〕

Q Ｎ88－日本語ＢＡＳＩＣ（ＰＣ－8834ＦＲ－２Ｗ(Ｋ)）をＳＲ，ＭＲで立ちあげると半角文字がＤＩＳＫ－ＢＡＳＩＣのときよりきれいになります。

しかし，ＦＲでは，ＤＩＳＫ－ＢＡＳＩＣのときと同じです。なぜですか？

〔愛媛県新居浜市・**赤尾直樹14才**〕

A 日本語ＢＡＳＩＣで文字がきれいになるのは，増設ＲＡＭ(128Ｋバイト)がある場合です。

増設ＲＡＭがあると，表示用のフォントをＲＡＭ上にロードして使いますので字体が変わります。

ＭＲは標準でＲＡＭがありますので当然，字体が変わりますが，ＳＲは，標準でＲＡＭがありませんのでおそらく試された機械が増設ＲＡＭ付きのものと思われます。

ＦＲでも増設ＲＡＭボードやマルチボードＡを使えば，字体が変わりますので試してください。

〔回答者・**浩太郎**〕

Q ＰＣ－6001ｍｋⅡのアセンブラやＢＡＳＩＣコンパイラにはどのようなものがありますか？

また，ＢＡＳＩＣコンパイラでマシン語化したものとニーモニックでマシン語を組むときのちがいを教えてください。

〔石川県金沢市・**唐木一賢13才**〕

A いろいろなソフトハウスから市販されています。くわしくはNECのアプリケーション情報から捜してください。

さて，BASICコンパイラとフルマシン語の差についてですが，大きくわけて2とおり考えられます。

一つは，そもそもBASICコンパイラはBASICのROM内ルーチンをコールする形ですべてマシン語を生成します。ですから当然グラフィック命令などはスピード・アップしません。フルマシン語でもROM内ルーチンをコールすればまったく同じです。

もう一つは，フルマシン語で1からすべて作る場合で，グラフィック命令の部分なども新しいアルゴリズムでROM内ルーチンよりも速く処理できるものなどを作ればよいわけです。そうすれば，よりスピード・アップします。

〔回答者・**Mr.66**〕

Q PC－6601SRには，メモリ増設のための周辺機器は発売されていますか？

あるなら，それを使うと実際，ユーザーが使えるRAMの容量は何KBになるのでしょうか。

〔東京都八王子市・**海部浩司15才**〕

A PC－6601SRおよびPC－6601mkⅡSR用には，64Kバイトの拡張RAMが提供されています。

これには2種あり，64KバイトRAM＋JIS第1水準漢字ROMのPC－6007SR（価格27,000円）と64KバイトRAMだけのPC－6006SR（価格9,800円）が用意されています。

なお，ユーザーが使用できるRAMが何Kバイトかというと，マシン語であればすべての合計であり，BASICでは拡張部分の使用はできないのでまったく増えません。

ただしBASICとマシン語の混在ということであれば，SR－BASICでグラフィック画面を2ページにするなどができます。

〔回答者・**Mr.66**〕

Q 僕は，PC－6601SRのユーザーです。今度，本格的に機械語を覚えようと思っているのですが，PC－6601SR用の機械語の本が見つかりません。

もし，NECからでているならくわしく教えてください。

〔新潟県柏崎市・**石塚真理13才**〕

A PC－6601SRをマシン語で動かすには，基本的にROM内のBASICを利用するのが望ましいので，そのあたりを解説している本がよいでしょう。

マイコンショップで**秀和システムトレーディング**から出版されている「Mr.PCテクニカルコレクション」(価格1,900円)を注文してみてください。

ただし，あなたがZ80の命令の勉強はすでにすんでいるのが前程ですから。

〔回答者・**Mr.66**〕

Q PC－6601SRで3.5インチFD（2D）を使うときにはどうしたらよいのでしょうか。

〔愛知県稲沢市・**北野英和15才**〕

A PC－6601SRに内蔵されている3.5インチFDDは1DDのものです。ですからトラック密度が倍になるのでそれだけ信頼性の高いメディアが必要です。できるだけ純正品を使用するほうがよいでしょう。

しかし，2Dのメディアでとりあえずやってみたいということならば，たぶん問題ないはずです。要は信頼性の問題だけのことです。機械が壊れたりはしません。

〔回答者・**Mr.66**〕

Q PC－9801Fで音楽機能をつかえるようにしたいのですが，そのようなサウンド・ボードは発売されていないのでしょうか。

〔東京都世田谷区・**横山公一12才**〕

A PC－9801Fで使用できるサウンド・ボードは，PC－9801－26（価格25,000円）が販売されています。FM音源3声部，SSG音源3声部，合せて6和声が出力されます。

また，N88－BASIC(86)ではサポートされてませんが，MSX（アタリ）仕様のジョイスティックを2台接続できるようになっています。

〔回答者・**PC－98聖奈**〕

任天堂

Q FCNというパソコン・ネットワークがはじまりますが，ツインファミコンでもネットワークできますか？

〔静岡県沼津市・**タヌキさん13才**〕

A ネットワーク・システムは，ツインファミコンでも使用できます。

〔回答者・**マリオ**〕

Q ファミリーコンピュータ・ディスクカードで，任天堂以外の会社のディスク用ゲームをディスク・ライターで書きかえられないのですか？

〔愛媛県松山市・**白石哲也13才**〕

A ディスクカードは，他社ディスクでも書きかえられますが，発売日から書きかえ開始日まで，1～2か月遅れますので，現在のところ行なっておりません。

今しばらくお待ちください。

〔回答者・**マリオ**〕

Q 任天堂さん，ディスク・ベーシックの仕様と発売時期を教えてください。

〔兵庫県宝塚市・**名前はダメ　17才**〕

A ディスク・ベーシックにつきましては，現在のところ，予定はありません。

〔回答者・**マリオ**〕

セガ

Q セガMKⅢ専用のソフトは，SC－3000，SG－1000シリーズでは使えないのですか？

もし，使えないなら，使用可能にするアダプタ等を発売する予定はありますか？

〔富山県高岡市・**金田一宏15才**〕

A セガマークⅢ用のゲームは，マークⅢの高性能画像処理IC（VDP）でなければ画像を作れません。このため，MKⅢ以外では画像がでないのです。

変換アダプタを，安く作ることはできません。けっきょく，MKⅢのほうが安くなりますので，作る予定は今のところありません。

〔回答者・**ゼガ三千夫**〕

Q セガのホーム・ベーシックについて，特徴を教えてください。

とくに，音楽に使うPLAY文やグラフィック命令などを，くわしく教えてください。

〔岩手県一関市・**小岩功基17才**〕

A ホーム・ベーシックについては，前にもお答えしていますが，その特徴をあげますと，整数型でグラフィックスと音楽機能を向上させてあります。

とくに，組み込みゲームは，キャラクターや動きを変更できる上に，自分で作ったグラフィックスを背景にした，手作りゲームが楽しめます。

音楽機能には，ドレミと文字で音階を入力できるPLAY文があります。これにより，三重和音でBGMを演奏しながら，プログラムを実行させることができます。

PLAY文は，5オクターブ，音符，休止符は全音符から32分音符まで，音色は3種類，テンポは♪＝40～208までです。

グラフィックス命令に，VSAVE文とVLOAD文があります。これはVRAMのデータをテープに直接SAVEできるので，つぎにLOADしたときに，すぐ絵ができますので，ゲーム作り派の人には便利です。

〔回答者・**セガ三千夫**〕

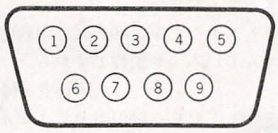
Q ぼくは，SC－3000で，パソコン通信をしようと思いますが可能ですか？

また，どのようなパソコンとアクセスできるのでしょうか？

〔愛知県名古屋市・**中森　勇12才**〕

ピンNo.	機　能
1	レバー UP 上
2	レバー DOWN 下
3	レバー LEFT 左
4	レバー RIGHT 右
5	――
6	トリガLEFT 左
7	――
8	コモン
9	トリガRIGHT 右

AMP 9ピン　オス型



ジョイスティック端子外観と番号

《第2図》ジョイスティック・ポート

A ＳＣ－3000でパソコン通信をする場合は，ＳＦ-7000のＲＳ-232Ｃ端子を使って行なえます。

相手のパソコンにもＲＳ-232Ｃ端子があれば，音響カプラを使ってどんなパソコンにも文字情報が送れます。しかし，ＳＫ－1100のかたは残念ですが使えません。

〔回答者・**セガ三千夫**〕

Q セガのジョイスティックは他社のパソコンに使用できますか。また，ジョイスティック端子のピン配列を教えてください。

〔富山県高岡市・**匿名希望12才**〕

A セガのジョイスティックで，他社のパソコンに使えるのは，セガＳＪ－300Ｍです。これは，切替スイッチでＭＳＸ機に使えます。

ピン配列を書いておきます(**第2図**)。他社のジョイスティックを使うときは，指定してある機種だけに使ってください。

〔回答者・**セガ三千夫**〕

カシオ

Q ＰＶ－16およびＭＸ－10で拡張ボックスを付けずに16ＫＲＡＭカートリッジを使用した場合使用できますか？

〔大阪府堺市・**小田雅裕14才**〕

A 16ＫＢ　ＲＡＭカートリッジのＯＲ－216は，拡張ボックスを付けずに，ＰＶ－16やＭＸ－10に使用でき，もちろん32ＫＢ用テープソフトも使用可能です（電源をＯＮしたときのフリーエリアは，28815バイトになります)。

〔回答者・**妖怪屋敷の稲妻ドクロ**〕

Q ぼくは，カシオのＦＸ-780Ｐを持っていますが，カセット・インターフェース〈ＦＡ－5〉を買って，いざ使ってみると，うまく作動しません。どうすればよいのですか？

データ・レコーダはアイワのＴＰ－Ｍ10とシャープのＧＳ－ＴＶ5とサンヨーのＭＲ－ＷＵ4ＭｋⅡを使ってみました。

〔静岡県沼津市・**高橋裕治16才**〕

A 「ちゃんとできない」とのことですが，以下の二つの場合が考えられます。

①：ＬＯＡＤ（ＡＬＬ）ＥＸＥ操作後，いつまでたっても『ＰＦ：ファイル名』(ＡＬＬのときは「ＡＦ：ファイル名」)が表示されない。

原因

★ＦＡ－5の黒い端子がテレコのイヤホン端子に確実にささっていない。

★テープのリーダー部から録音をはじめてしまった。

★テープ・レコーダの音量不足

音量を最大にして試しても同じなら，高橋君の懸念どうり，ほかのテレコでないとできません。スピーカがないカセット・デッキやマイクロ・テレコには，出力が小さいためデータ・レコーダとして不向きなものがあります。

カシオから，専用データ・レコーダ「ＫＲ－10（9,800円)」がでています。

②：ＬＯＡＤするとＥＲＲ9(オプション・エラー）がでる。

原因

★音量が大きすぎ音が割れている。

★テープ・レコーダのヘッドが汚れている。市販のクリーニング・キッドでヘッドを定期的にクリーニングする。

★ＦＸ－780Ｐの電池が消耗している。

★テープが痛んでいる。

特定のテープのみＬＯＡＤできない場合，これが原因です。残念ながら新しく録音し直す以外方法がありません。

などチェックしてみてください。

〔回答者・**妖怪屋敷のちょうちんガバチョ**〕

Q ＰＢ－100のうしろの，アダプタ接続コネクタは，それぞれどんな役目をしているんですか？　右から順番に教えてください。

〔三重県名張市・**中村寛文12才**〕

A ＰＢ－100など，カシオのポケコンについているコネクタは，カセット・インターフェースやプリンタなど，専用の機器と信号のやりとりを行なうために設けられています。個別のピンの働きについては，本体側からのコントロールができませんので，とくに公開はしていません。〔回答者・**ヘンリー少尉**〕

日本エレクトロニクス

Q ＮＥＯＳ，ＭＳＸバージョン・アップ・アダプタ「ＭＡ－20」で，ＲＡＭ32Ｋ２スロット・マシンで，エリアが32Ｋで十分なＭＳＸ1.5の状態でプログラムは組めるのですか？

〔兵庫県宝塚市・**吉田利章12才**〕

A まずＲＡＭ32ＫＢのＭＳＸ２は吉田君がもっているＣＦ－2700のような32ＫＢ２スロットＭＳＸにＮＥＯＳのバージョン・アップ・アダプタＭＡ－210を差すことでできあがります（＋29,800円)。

この場合あきスロットなし。プログラムのやりとりはデータ・レコーダで行なうことになります。

さて，ご質問のＭＳＸ－ＢＡＳＩＣのプログラムですが，もちろんＢＡＳＩＣのプログラムは組めます。

また，ＭＳＸ２のＢＡＳＩＣの説明書はＭＡ－20の取扱説明書の中にＭＳＸ－ＢＡＳＩＣ ver.1.0から追加されたり，変更されたものについて説明してあります。お持ちのＭＳＸ－ＢＡＳＩＣのリファレンスと合わせてお読みください。

ただし，ＲＡＭが32ＫＢなため，ＲＡＭ－ＤＩＳＫ機能だけ使えません。また，ＢＡＳＩＣではありませんが，ＭＳＸ－ＤＯＳ（ＭＳＸのディスク・オペレーティング・システム）を使うときは必ず64ＫＢないとダメです。

ＢＡＳＩＣのプログラムからみると64ＫＢにしても32ＫＢは使用していないのです32ＫＢで十分。ＭＳＸ２では残りの32ＫＢをＲＡＭディスクとして使うことをＭＳＸ－ＢＡＳＩＣ ver.2.0で行なっているのです。データ・レコーダを使ってＢＡＳＩＣのプログラミングをするのなら，32ＫＢのままで十分ですよ！

〔回答者・**ＮＥＯＳマウス**〕

シャープＭＺ

Q ＭＺ－1500で，ＢＡＳＩＣでプログラム実行中にBreakしても止まらないようにするにはどうするのですか？〔大阪市・**今中吉孝14才**〕

A たとえば，

１０　ＧＯＴＯ　１０

と入力してＲＵＮしたあと，[ＳＨＩＦＴ]+[ＢＲＥＡＫ]キーを押せばプログラムが止まりますが，ダイレクト・モードで　ＰＯＫＥ　＄０６１Ｆ，＄Ｃ３，＄２Ｃ，＄０６

と入力したあと，ＲＵＮしてみてください。

以後は[ＳＨＩＦＴ]+[ＢＲＥＡＫ]キーを押してもプログラムが止まらなくなります。

```
10 '
20 '   <<< 横スクロールサブルーチン >>>
30 '
40 CLEAR $E000
50 POKE $E000,$F3,$DB,$F7,$E6,$1,$20,$FA,$3E,$10,$D3,$BC,$3E,$0,$D3,$BD,$3E
60 POKE $E010,$F,$D3,$BC,$3E,$0,$D3,$BD,$FB,$C9
70 VIEW@ (8,1)-(639,198)      '  (横320ドットのときには639を319に)
80                            '  (縦400ドットのときには198を398に)
90 '
100 '  左方向へのスクロール
110 '
120 FOR I=0 TO 79             '  (横320ドットのときには79を39に)
130 FOR J=7 TO 0 STEP -1      '  (-1を-2,-4とすると2ドット,4ドット単位で
140                           '   スクロールします)
150 POKE $E00C,I:POKE $E014,J:CALL $E000
160 NEXT
170 NEXT
180 '
190 '  右方向へのスクロール
200 '
210 FOR I=79 TO 0 STEP -1     '  (横320ドットのときには79を39に)
220 FOR J=0 TO 7 STEP 1       '  (1を2,4とすると2ドット,4ドット単位で
230                           '   スクロールします)
240 POKE $E00C,I:POKE $E014,J:CALL $E000
250 NEXT
260 NEXT
270 '
280 '  [注意]
290 '   256色モードのときには,130,160,220,250行を取り除いて
300 '   8ドット単位のスクロールにしてお使いください。
```

《リスト1》MZ-2500のスムース・スクロールのリスト

《第1表》MZ-1024の仕様

受信チャンネル		VHF 1～12ch, UHF13～62ch
ブラウン管（大きさ）		15型90度偏向SQ中精細度ブラウン管（幅28.5cm，高さ21.3cm，対角線35.6cm）
アンテナ入力		VHF75Ω不平衡型，UHF300Ω平衡型
映像入力		(75Ω) 1Vp-p
映像出力		(75Ω負荷時) 1Vp-p
RGB入力		標準/高解像度 自動切換え 映像信号RGB分離形 0.7Vp-p正極性(アナログ時)/TTLレベル正極性(デジタル時) 水平同期信号 TTLレベル負極性 垂直同期信号 TTLレベル負極性　Ys信号入力(アナログ時)
音声ライン入力		142mVrms(400Hz，47KΩ)
音声ライン出力		142mVrms(400Hz，47KΩ，30%変調時)
音声出力		1.3W
スピーカ		8cm丸型1個
使用半導体	集積回路(IC)	30個
	トランジスタ	135石
	ダイオード	170石
	SCR	2石
定格電圧		AC100V
定格周波数		50/60Hz
消費電力		80W
環境温度		0℃～40℃
キャビネット		オールプラスチック
寸法		幅39.3cm×奥行39.0cm×高さ36.6cm
重量		13.9kg（付属品を含まず）

なお，もとどおりにするには，

POKE $061F, $F3, $D3, $E3

をダイレクト・モードで入力すればOK。

ただし，この方法でSHIFT+BREAKキーを受け付けなくすると，プログラムを一度RUNすれば途中で止めることができなくなりますので，十分注意してください。〔回答者・MZいちばん〕

Q MZ－2500にX1のようなディスプレイTVを接続することができますか？

もしできたら，そのディスプレイTVを教えてください。

また，それでスーパーインポーズなどは，できるのでしょうか？

〔奈良県北葛城郡・射場茂〕

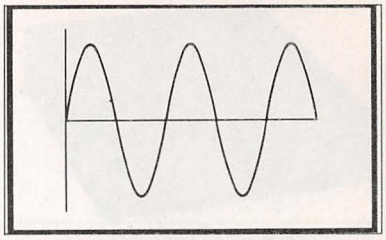
A MZ－1D24（標準価格128,000円）がそれです。

MZ－1D24は，ドットピッチ0.4mmの15型カラー・ディスプレイ・テレビでアナログRBG入力やスーパーインポーズが可能です。

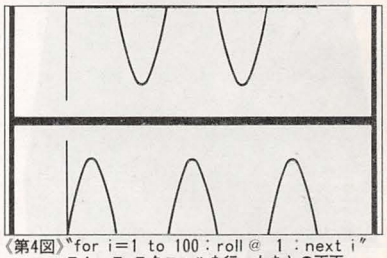
第1表にMZ－1D24の仕様を掲載しておきます。〔回答者・MZいちばん〕

Q Super MZの宣伝の「仕様」のところを見ると「グラフィック画面タテ・ヨコ方向にドット単位のスムース・スクロール可能」と書いてあり，その横に「BASICではタテ方向のみ」と書いてあるのですが，では機械語ならできるのでしょうか？

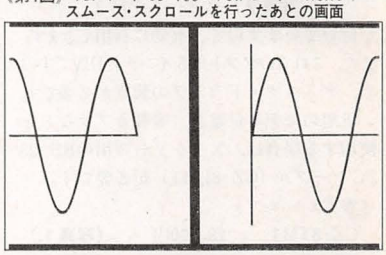
できるのならリストも載せていただけるとよいのですが。〔神奈川県・森 浩一15才〕



《第3図》スクロール・スクロール前の画面



《第4図》"for i=1 to 100：roll @ 1：next i"スムース・スクロールを行ったあとの画面



《第5図》横スクロール・サブルーチンを使って160ドット分横スムース・スクロールした画面

A グラフィック画面の縦方向スムース・スクロールは，BASICのROLL@命令を使えば簡単に実現できます。(第3～第5図)。

さて，ご質問の横スクロールですが，BASICには横スクロール命令がありませんのでサブ・ルーチンを使用することになります。リスト1がそのサブルーチンですが，リスト中の各パラメータを説明文どおりに変更することにより，どのグラフィック・モードにも対応しますので活用してください。〔回答者・MZいちばん〕

シャープX1

Q X1Cでパソコン通信をするときに必要なものについて，くわしく教えてください。〔大阪府泉南市・杉山哲次〕

A X1シリーズで通信を行なう場合，つぎのようなシステムが必要です。

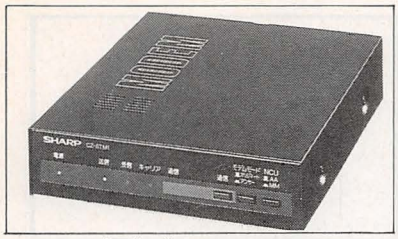
①：RS－232Cカード

CZ-8RSあるいはCZ-8BM2を用意ください。モデムあるいは音響カプラなどとコンピュータ本体を接続するのに必要です。

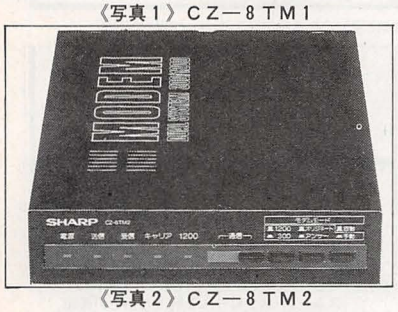
②：モデムまたは音響カプラ

X1シリーズ用のモデム・ユニットとして，CZ-8TM1(300ボータイプ)，CZ-8TM2（300／1200ボータイプ）があります。また，モデムボードとしてCZ-133SFがあります。

いずれも，X1シリーズ用の通信ソフト



《写真１》ＣＺ－８ＴＭ１



《写真２》ＣＺ－８ＴＭ２

が付いていますので，有効に利用できます。また，これらのソフトは５インチＦＤ版ですので，ディスク・ドライブの装置が必要です。

汎用のモデム付電話，音響カプラなどを使用する場合は，Ｘ１シリーズ用のRS-232Cケーブル（CZ-8LM1）が必要です。

〈参考〉

CZ-8TM1	29,800円	**（写真１）**
CZ-8TM2	49,800円	**（写真２）**
CZ-133SF	25,800円	
CZ-8LM1	7,200円	

〔回答者：**多田太郎**〕

Q Ｘ１turboで，ワードパワーを使うと，９万語が使用できるそうですが，ワープロ・ソフトは必要なのでしょうか？

〔静岡県浜松市・**Ｘ１mark Ⅱ16才**〕

A ワードパワーには，一般熟語のほか関連する語句や表現などをたくさん内蔵しています。しかし，ワープロとしての編集機能（中央寄せ拡大文字，など）はないので，本格的にワープロとして使用する場合にはワープロ・ソフトの購入をおすすめします。

〔回答者・**多田太郎**〕

Q 僕はＸ１ＣＫを持っています。ディスク・ドライブが付いていないのでディスクのゲームができません。そこで，別売の５インチＦＤドライブを教えてください。

〔大分県速見郡・**沙羅曼蛇14才**〕

A Ｘ１シリーズで使用できるフロッピーディスク・ドライブはつぎのとおりです。

- ＣＺ－502Ｆ
  ５インチフロッピーディスク・ドライブ
  ２Ｄタイプ，２基装備
  標準価格　99,800円
- ＣＺ－503Ｆ
  ５インチフロッピーディスク・ドライブ
  ２Ｄタイプ，１基
  標準価格　49,800円

いずれも，信号ケーブル，インターフェースが付いています。

〔回答者・**多田太郎**〕

Q Ｘ１シリーズは，家庭用テレビにつなげられますか？

もし，つなげられるのなら，何が必要ですか？くわしく教えてください。

〔茨城県高萩市・**井上城司14才**〕

A Ｘ１シリーズを家庭用テレビ（ＲＧＢ８ピン端子のないもの）に接続する場合は，ＲＦビデオ・コンバータ（ＣＺ-8ＶＣ　標準価格　15,800円）が必要です。しかしこの接続では，１行40文字表示となります。

また，Ｘ１Ｇの場合，マルチ・ビジュアル端子が付いていますので，ビデオ入力端子のついているテレビにはそのまま接続が可能です。

ビデオ端子のないテレビには，汎用ＲＦコンバータ（AN-58C 標準価格 2,980円）が必要です。

〔回答者・**多田太郎**〕

Q Ｘ１ターボに，Ｘ１用キャラクター作成プログラムを入力してＲＵＮすると「ＲＥＳＥＲＶＥＤ　ＦＥＡＴＵＲＥ」がでます。

このプログラムをＸ１ターボに使用するにはどうすればよいのでしょうか？

〔山口県熊毛郡・**田中孝裕13才**〕

A Ｘ１turboでＢＡＳＩＣを起動すると自動的に〝ＮＥＷＯＮ４〟が実行されます。これにより，ＢＡＳＩＣの一部のコマンドが削除されますが，これらのコマンドを使用すると〝Reserved feature〟というエラーがでます。

すべてのコマンドを使用したい場合は，ＢＡＳＩＣ起動時に〝ＮＥＷＯＮ〟の設定をしなくてはなりません。設定方法はつぎのとおりです。

①ＨＥＬＰキーを押しながら，ＢＡＳＩＣを起動する。

②〝ＮＥＷＯＮ〟と画面に表示されるので数字を指定せずにそのままリターン・キーを押す。

以上の操作ですべてのコマンドが使用できますが，〝ＮＥＷＯＮ〟のつぎにくる数字によってもコマンドの種類を設定できます。くわしくはユーザーズ・マニュアルを見てください。

〔回答者・**多田太郎**〕

Q Ｘ１（含ターボ）シリーズに使えるプリンタで，ハガキが印字可能なものを教えてください。

〔東京都江東区・**朝鳥信幸15才**〕

A ハガキに直接印字できるプリンタとしては，カラー熱転写プリンタCZ-8PC1，カラー・プロッタ・プリンタCZ-8PP2があります。

- カラー熱転写プリンタ　CZ-8PC1
  標準価格　69,800円
  24ドット熱転写漢字プリンタ。カラーリボン装着によりカラー印字も可能。用紙はＢ５縦～Ｂ４縦サイズ。
- カラー・プロッタ・プリンタ　CZ-8PP2
  標準価格　54,800円
  ロール・ペーパーだけでなくＡ４サイズまでの使用ができ，４色カラーでプリント可能。漢字ROM（CE-515M）の追加により漢字使用可能。

〔回答者・**多田太郎**〕

Q ＸＩＦモデル20にＢＡＳＩＣ V1.0が付属しています。そのままＢＡＳＩＣを起動させるとＢＡＳＩＣ V2.0が起動して，ＴＥＭＰＯ文などが省略されてしまうことがあります。

省略させずに，ＢＡＳＩＣ V1.0を起動させる方法を教えてください。

〔京都府綾部市・**岸本裕夫14才**〕

A Ｘ１Ｆmodel 20は，つぎの３種類のＢＡＳＩＣがおさめられています。

①ＢＡＳＩＣ CZ-8FB01 V2.0
②ＢＡＳＩＣ CZ-8FB01 V1.0
③ＢＡＳＩＣ CZ-8CB01 V1.0

マスター・ディスクを入れ，電源を入れると①のCZ-8FB01のＢＡＳＩＣが起動します。

他のＢＡＳＩＣを使用するには，「Disk Sysgen-Uty」を使って，別のディスクにコピーしてからご使用ください。

操作方法は

①システム・コピー用のディスクを用意します。

②「Disk Sysgen-Uty」を実行します。

マスター・ディスクからシステムを読み込みますので，画面表示に従ってコピーしたいＢＡＳＩＣを選び，用意しておいたブランク・ディスクに書き込ませます。

〔回答者・**多田太郎**〕

応募のきまり

①質問事項はかならずハガキに書いてください。
②質問内容，質問対象メーカーは，１ハガキ１社，１質問にしてください。
③ハガキの一番上に，メーカー名を大きく書いてください。また，ボールペンか万年筆をお使いください。
④質問記入をしたら，下に自分の住所，氏名，年令，電話番号をかならず記入してください。
⑤質問内容はできるだけ具体的に，はっきり書いてください。

あて先：〒141　東京都品川区東五反田１－11－15　電波新聞社出版部マイコンBASICマガジン編集部
「誌上公開質問状」係

ますますおもしろくなるマイコンBASICマガジン

編集部からのお知らせ

新人募集について

11月号で新人ライター，プログラマーについて募集したところ，たくさんのお手紙をいただきました。

現在，書類選考中ですが，２～３人のかたには，こちらから間もなくご連絡させていただきます。

なお，新人募集については，いつでも行なっていますので，どしどし売り込んでいただきたいと思います。

ただし……，自分の住所や名前の記入もれがあったり，自分は何が得意で，どんなことをやりたいと思っているのかがはっきりしていなかったりするものもかなりありました。自信があるなら，堂々と自分のことを伝えられなければ，プロとはいえません。そこのところをよ～く考えて，応募していただくよう，お願いします。

では，もう少し，テーマをしぼった募集を，ビデオゲーム担当の響あきら先生にお願いします。

ビデオゲーム・コーナーのライター募集

ベーマガ編集部では，ビデオゲームの記事の書けるライターを募集します。条件はとくに問いません。ビデオゲームがどわーい好きな人ならば，どなたでもＯＫ！

じつは，僕も編集部にだした手紙がキッカケで，今の仕事をしています。編集部ではライター同士，非常に仲がよく，いつも和気あいあい。キミも一緒に仕事をしてみないか。

ぜひ，やってみたいと思う人は，400字詰め原稿用紙２～３枚にキミの好きな「ビデオゲーム必勝法」をまとめて，住所，氏名，年齢，職業(学校名)，電話番号と簡単な自己紹介をつけて編集部まで送ってください。

しめ切りは，１月10日の消印有効です。文章の審査後，面接をして決定します。キミの隠れた才能を試すチャンスだ!!

(響あきら)

1987年BMカレンダー制作中！

マイコンＢＡＳＩＣマガジン編集部では1987年用のカレンダーを制作中です。内容は，有名ソフトハウスの人気作品をテーマにしたもので，楽しく，カッコイイものになります。

発売時期は12月になりますが，くわしい内容は12月８日発売の新年号でご紹介する予定です。

本企画は，日本ファルコム，Ｔ＆Ｅソフト，システムサコム，マイクロキャビン，エニックス，スクウエア等，すごいところのご協力を得ています。楽しみにお待ちください。

スーパーソフトマガジンDELUXEが単行本になります

「ALL ABOUT namco」，「チャレンジ！パソコンＡＶＧ」，「チャレンジ！　パソコンＡＶＧ＆ＲＰＧ」が単行本になり，発売されます。内容は別冊版とまったく同様(一部広告などはなくなる)ですが，本の大きさがＡ５版と，少し，コンパクトになります。

「一度見てから買おうと思っていた」，「本屋さんに置いてないんだ」という人は，ぜひこの単行本版をお求めください。

Ａ５判単行本オリジナルの企画も進行中です。本誌や別冊同様にかわいがってくださいね。定価その他くわしいことは新年号でお知らせします。

ペーパー・アドベンチャーが１冊の本になる！

大好評の連載，ペーパー・アドベンチャーを１冊の本にしよう！手塚先生と編集部では，大人気のこのコーナーへの投稿者の熱意に動かされて，編集作業をスタートしました。

我こそは！という人は，①原稿用紙にあらすじ，ストーリーを書き，②本文をベーマガの記事のように書き，③正解，そしてフローチャートを書き，編集部の「ペーパー・アドベンチャー」の係まで送ってください。

もちろん，オリジナルにかぎります。待ってますよ！

ザ・ビデオゲーム・ミュージック・プログラム大募集！

マイコンＢＡＳＩＣマガジン編集部では，「ナムコ・ビデオゲーム・ミュージック・プログラム」の第２弾として，「ザ・ビデオゲーム・ミュージック・プログラム大全集(仮題)」を発行する予定で，みなさんからのプログラムを募集します。

今回は，ナムコにかぎらず，どのメーカーのものでもかまいません。お手持ちのパソコンで，ビデオゲーム・ミュージックにチャレンジしてみてください。

★ザ・ビデオゲーム・ミュージック・プログラム募集の内容

①各社のビデオゲーム・ミュージックをもとに，手持ちのパソコンでプログラミングして，できるだけ原音に忠実なもの。

②タイトルや機能は各自くふうしてください。

③パソコンは種類を問いません。

④掲載された場合は規定の原稿料をお支払いします。

★プログラム投稿者へのお願い

住所，氏名，年齢，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ください。

また，プログラムの説明を400字詰め原稿用紙２～４枚くらいにまとめ（できるだけ横書きで）てください。説明には，①内容，②使いかた，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もあったほうがよい），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：Ｎ88ＳＲベーシック)，ページ等，Ⓒメモリ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，または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。必ずチェックし，２～３回セーブしてもらえば安心です。テープ，フロッピーディスクのラベルにもプログラム名，自分の住所，氏名を書き込み，必要なら，ファイル名も記入してください。

内容は，もちろん，オリジナルのもので未発表のものにかぎります。参考にしたものがありましたら，その記事のタイトル等を明記してください。

お送りいただいたテープやフロッピーディスク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。

なお，封書のウラ側にも，住所，氏名，使用機種，タイトルを明記してください。

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「ザ・ビデオゲーム・ミュージック・プログラム」係

しめ切り：61年12月25日

P.S.：本誌の「ザ・ビデオゲーム・ミュージック・プログラム」のコーナーは今月からページ数も多くなり，毎月みなさんの投稿プログラムを掲載していきますので，そちらもよろしく！

楽しく考えてステキなプレゼントを!!
BMスーパー・クイズ

今月の出題者は
つぐ美ちゃん!

新コーナーをよろしく!

みなさんお元気ですか？つぐ美です。今月号から，今までの〝つぐ美のホワイト・ルーム〟が，よそおいを新たにして，〝BMスーパー・クイズ〟のコーナーとなりました。よろしく!

このコーナーは，編集部員持ちまわりで，毎月楽しいクイズをだして，ステキなプレゼントを読者のみなさんにさしあげようというものです。

解答方法も，とじ込みのハガキを利用してもらえばいいように，便利になったのでぜひ応募してくださいね。

プレゼントのほうも，ガンバッテ，だんだんすごいものにしていきますから，楽しみにしてください。

というわけで，出題のトップ・バッターは，私になってしまったので，少しドキドキしちゃうけど，思いきってチャレンジしてみます。

「なんだ，カンタンすぎるよ」なんていわないで，軽い気持で参加してください。

エート，エート。あれにしようか，これにしようか，迷っちゃうけど，よ〜しきめた!さあ問題はこれです!

今月の問題

このところ，パソコンの新製品が続々と発売されています。そのほとんどが，カラー(色)数や，FM音源など，見て美しく聞いて美しい，人間の感覚にうったえる表現力にも力を入れた，高性能のものばかりですね。

「ボクのパソコンは旧型だし，色数も少ないし……」などと，ヒガンでいる人も多いんじゃないかしら？

でも，ベーマガの読者なら，いつもニコニコ元気に，自分のパソコンを活用して，プログラミングを楽しんでいるはずです。

ところで，パソコンのカラーといっても大もとは，たった三つの色しかないことは知っているでしょう？

4,096色とか，262,144色といっても，みんな，この3色の組合わせで作られているわけなんですよ。

4,096色の場合は，それぞれの色の明るさが16段階に変えられるので，

16×16×16＝4,096色

262,144色の場合は，それぞれの色の明るさが64段階に変えられるので，

64×64×64＝262,144色

という，組合わせによる色が作られているっていうわけ。

8色のパソコンは2段階切替で，

2×2×2＝8色

64色のパソコンは4段階切替で，

4×4×4＝64色

というぐあいです。

たしかに色数は多いほどいいとは思うけれど，くふうをして，自分の考えているものをプログラミングすることのほうが，もっといいことだと，つぐ美は思います。

……と，旧コンのみなさんをはげましたところで，いよいよ問題!

(影：前おきが長すぎるよーっ!)

■**問題**：パソコンのモニタ（テレビ）には三つの色をブラウン管に表示する基本的な機能がありますが，この三つの色は，つぎのうち，どの組合わせでしょう。

①R(赤＝レッド)，G(緑色＝グリーン)，B(黒＝ブラック)

②R(赤＝レッド)，Y(黄色＝イエロー)，B(青＝ブルー)

③R(赤＝レッド)，G(緑色＝グリーン)，B(青＝ブルー)

正しいと思われる組合わせの数字を選んで，とじ込みのハガキの，解答コーナーにある数字にマルを付けてください。

11月号の正解と解説

正解：①20行の後に［−64］を加える。

②60行の後に［−A］を加える。

解説：

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復元するものです。

まず，20行では暗号文の最初の一文字をアスキーコードにして変数Aに代入しています。この最初の一文字は，暗号を解く上でカギとなります。つまり，このアスキーコードから64を引いた値が暗号文をアスキーコード上でずらした値になります。したがって変数Aに，このずらす値を代入するなら，−64を加えなければいけないのです。

60行では，暗号文をMID$により一文字ずつアスキーコードに変換していますが，かんじんの復元作業をしていません。したがって−Aを加える必要があります。

それにしても今回ほどバラエティに富んだ解答がきたのははじめてです。一応プログラムが正しく動けば正解としています。別に直す文字数をもっと少なくしなさいと言っているわけではありませんので。いろいろな解答の中から代表的なものを二つほど紹介すると，

●60行に−A＋64を加える。

●70行をB＝B−A＋64−（B＜A）＊26にする。

というのがありました。

所沢の飯田　卓君は，10月号の解答ハガキに，逆変換のプログラムを書いて送ってきましたが，なんとこちらで作ったプログラムとほとんど同じなのでビックリしました。プログラムの作りかたのくせをスルドク見ぬいているようですね。

ところで最後の暗号には深い意味があるのですよ。

○

長い間，チャレンジしていただいた，つぐ美のホワイトルームも，今回でおしまいです。こんどは編集部員が，かわりばんこに，頭をしぼって，みなさんにチャレンジします。今まで同様，新コーナーをかわいがってください。

★10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，下記のみなさんが当選されました。おめでとうございます。

▶坂戸市・小谷野茂和君▶南河内郡・玉岡景介君▶堺市・薄出哲治君▶小樽市・金沢芳宏君▶北相馬郡・永井孝幸君▶市川市・佐藤啓介君▶北蒲原郡・斎藤　努君▶坂戸市・松本好一君▶岐阜市・細江　肇君▶高槻市・小野良治君

★今月の賞品

今月号のクイズの解答ハガキを送ってくれたみなさんの中から，抽選で，つぎの賞品を10名のかたにプレゼントします。ふるってご応募ください。

★沙羅曼蛇下じき

DEMPAペンタン提供の©コナミ(株)沙羅曼蛇下じきです。写真は広告ページに載っていますから，ぜひながめてみてください。待ちきれない人は買ってね!♥

★応募のきまり

とじ込みのハガキに解答コーナーがもうけてあります。問題をよく読んで，正しいと思う答の番号にマルをつけてください。

ハガキには，住所や氏名を記入して，40円切手をはって送ってください。

もちろんアンケートやOFコーナー用の原稿を書いてもかまいません。

●**しめ切り**：12月8日

●**発表**：本誌2月号（1月8日発売）

「ドルアーガの塔」のナゾ，全機種比較表

©㈱ナムコ

マイコンBASICマガジン・オリジナル・データシート② 1986年12月号

オリジナルドルアーガの塔

フロア	宝　物	出しかた	効　果
1	カッパーマトック	グリーン・スライムを３匹殺す	宝物を取る前後各１回カベをこわすことができる
2	ジェット・ブーツ	ブラック・スライムを２匹殺す	ギルの歩行スピードがあがる
3	ポーション・オブ・ヒーリング(薬)	ブルーナイトのどちらかを殺す	ギルのリザーブが１人増える．ただしつきの薬を取るとハーになる
4	チャイム	カギを取らずに扉の上を通る	フロアのスタート時にギルがカギのある方向を向くと鳴る
5	ホワイト・スウォード	歩行中に連続して呪文を３回受ける もちろん盾で！	ギルの攻撃力があがる
6	キャンドル	上の外周にさわって下がる	ゴーストが見えるようになる
7	シルバー・マトック	２回カベをこわすなどしてカッパーマトックをなくす	宝を取る前後２回カベをこわすことができる
8	ポーション・オブ・パワー(薬)	ギルを出現地からＸＹ両軸ともずらして，剣をぬく	ギルが強くなる
9	ポーション・オブ・エナジー・ドレイン(薬)	一番上の中央ブロックの両側を通る	ギルが弱くなる
10	ゴーントレット	レッド・スライムの呪文を構で１回受ける	26フロアで必要．持ってないとこまるゾー！
11	キャンドル	最下段に行き，上がる	ゴーストが見えるようになる
12	アーマー(ヨロイ)	最下段にドルイドを出頭させる	ギルが強くなる．要52フロア
13	レッド・ライン・シールド	トビラを通ってから敵を全滅する	ギルの防御力が上がる(要33フロア)
14	ドラゴン・ボット(薬)	タイム・ボーナス5000まで待つ	クオックスを一撃でやっつけられる
15	グリーン・ネックレス	剣を出したブルーナイトと交差時に剣を出す(少しダメージを受ける)	27フロアで必要
16	パーマネント・キャンドル	左右の外周にさわる	ゴーストが見えるようになる
17	ポーション・オブ・アンロック	メイジ・ゴーストを５回ワープさせる	18フロアで必要
18	ドラゴン・スレイヤー	外周にさわらないでいれば出る	ギルの攻撃力が強くなる
19	ブック・オブ・ライト	トビラを開く．出てはいけないゾ！	フロアが明るくなる
20	ポーション・オブ・パワー	敵を１匹も殺さずにトビラをあける	ギルが強くなる
21	グリーン・リング	出現地から移動し，10秒ほど静止していると出る	ブルー・ウィスプを通過できる．38フロアまで有効
22	ポーション・オブ・エナジー・ドレイン	レバーを右へ７回，左へ１回，右へ７回たおす	ギルが弱くなる
23	バイブル	ウイザードのみすべて殺す	フロアが明るくなる
24	バランス(天秤)	ギルの出現地で剣を１回振る	26フロアで必要
25	なし		
26	ハイパー・ゴーントレット	カギを取ってからドルイドを殺す	剣を抜くのが早くなる
27	レッド・ネックレス	青のウイル・オー・ウイスプを通過する	ソーサラーの出すファイアー・エレメントを通過できる
28	ブック・オブ・ゲート・ディテクト	剣をだしながらトビラの上で止まる	出口のトビラが見えるようになる
29	ゴールド・マトック	レバーを上右下左の順に３回たおす	何回でもカベをこわせる．ただし外周に使うとこわれる
30	ポーション・オブ・アンロック(薬)	左から３ブロック，上から２ブロック目，または右から５ブロック，上から２ブロック目をＸＹ両軸共ズレた地点から３回通る	31フロアで必要
31	パール	１プレイヤー・ボタンを押す	クオックスの足止めをすることができる
32	バランス(天秤)	剣を連続して２振りする	33フロアで必要
33	ハイパー・シールド	シルバー・ドラゴンと交さする	バリアが半キャラ分効果を発揮する
34	ブック・オブ・キイ・ディテクト	ミラーナイトのどちらかを殺す	カギが見えるようになる

移植版ドルアーガの塔

オリジナルとちがうところ	機種
各フロア１回しか使えない	MSX
メイジが赤い(以下同)	MSX
ウイザードが青い(以下同)	MSX
CTRLキーを使ってタイミングを合わせると剣を出しながら歩ける	X1
カベを３回こわす	MSX
レッド・スライムが出現	MSX
カギを取れば出る	MSX ファミコン
特定のウイスプでないと出ない	MSX
カベを８回こわす	MSX
キーを８回連打	MSX
アルゴキーを押す	MZ 2500
Ｐキーを押す	X1
セレクト・ボタンを押す	ファミコン
テン・キー側のリターン・キーを押す	FM 77AV
Ｓキーを押す	MZ 1500

もう一つのドルアーガの塔宝箱出現表

MZ-1500 77AV(※)	ファミコン	X1	フロア
しばらく止まっている ※一方向に歩き続ける	グリーン・スライムをギルが静止した状態で殺す	グリーン・スライムを３匹殺す	1
ブンブン剣を振る ※剣を２回振る	ブラック・スライムを上方から殺す	最上段をウロウロする	2
グリーン・スライムを全滅	ブルー・ナイトにさわらずにグリーン・スライムを全滅	ブルーナイトにダメージを受ける	3
マジシャンを下段に出す	トビラとＸＹ同軸上に位置し，トビラに向けて剣を出す	スライムを殺しまくる	4
カベをこわす	ブロックの中央の呪文の出る位置(シジア／)で止まって５回受ける	最下段から上がる	5
最下段に行く	トビラの上に炎を出させる	歩行中呪文を数回受ける	6
マトックをなくしてトビラを開く	TIME60以下でマトックをなくす	マトックを使いきる	7
走きながら呪文をタテで受ける	カギを取って剣を出す	トビラの上を通る	8
ゴーストを殺す	ゴーストと剣を出さずに交さする	上段から下がる	9
スライムだけを全滅	剣出し歩行でレッド・スライムの呪文を構で１回受ける	出現地から移動し剣を振る	10
スライムを殺さずトビラを開く	TIME60以下でメイジを全滅する	呪文を構で受ける	11
ゴーストを殺さずドルイドを全滅	スライム，ドルイド，ゴーストの順に全滅する	左右の外周にさわる	12
剣を出して呪文を構で受ける	トビラを通ってからトビラを開く	敵を全滅させる前にトビラを通る	13
出現地以外で剣を振る ※　〃　剣をぬく	TIME60以下でゴーストの呪文を７回受ける	右７，左１，右７回キー(レバー)を押す	14
クオックスを殺す	クオックスを殺す	ブルーナイトを殺す	15
メイジを殺さずナイトにふれる	最初にミラー・ナイトを殺す	TIME5000まで待つ	16
TIME5000以下まで待つ	剣で外周にさわる	最下段にドルイドを出現させる	17
左から11，下から2ブロックで下を向く ※左から11，上から2ブロックで下を向く	ゴーストにさわらずにトビラを開く	外周にさわらなければ出る	18
Ｓキーを押す ※テンキーの↙キーを押す	クオックスに５ブロック以上の炎をはかせる	ひたすら待つ	19
カギを取ってドルイドを殺す	敵をすべて殺す．ただし最終の敵は中央の段で殺すこと	敵を殺さずにトビラを開く	20
キーを一方向押しっぱなしにする	カギを取ったら，すぐミラー・ナイトを殺す	ゴーストを数回ワープさせる	21
右上に行く	クオックスを外周に一定時間存在させる	トビラを開く	22
マジシャンを殺さず，トビラの上に行く	スライム，ウイザードの順に全滅する	ウイザードを殺しまくる	23
ゴーストを10回ワープさせる	ブルー・ウイスプにギルが上を向いてふれる	ブルー・ウイスプを通過	24
ローパーだけを殺す	TIME60になるときに剣を出しておく	呪文を構で受けまくる	25
ハイパー・ナイトを殺す	ドルイドの呪文を受けずにトビラを開く	カギを取り，ドルイドを殺す	26
ブルーナイトを全滅する	シルバー・マトックをこわす	ブルー・ウイスプと交さする	27
トビラを通らずトビラを開く ※トビラを開く	ローパーにさわっている(ゾッ／)	剣を振りまわす	28
シルバー・マトックをこわす	剣を出して，ポーズボタンを押す	キーまたはレバーを時計方向にグルグル回す	29
ソーサラーを２匹殺す	マトックを使わずにトビラを開く	トビラの上で剣を出して止まる	30
ブルー・スライムを２匹殺す	剣を出してブロックの中央で静止する(シビアな位置だぜ)	Ｐキーを押す	31
スライムを殺さずにブラック・ナイトを２人殺す	クオックスが下を向いている間に殺す	上から２ブロック，左から２または13ブロックをウロウロする	32
ドラゴンを殺す	最初にレッド・スライムを全滅する	シルバー・ドラゴンと交さする	33
歩行中にウイザードの呪文を受ける	カギを取ってからミラーナイトと交さする	上２回，下５回，キーまたはレバーを押す	34

「ドルアーガの塔」のナゾ，全機種比較表 ©㈱ナムコ

マイコンBASICマガジン・オリジナル・データシート②1986年12月号

オリジナルドルアーガの塔

フロア	宝　物	出しかた	効　果
35	ポーション・オブ・エナジー・ドレイン	ローパー２匹と交さする	ギルが弱くなる
36	バランス(天秤)	ファイヤー・エレメントを通過する	37フロアで必要
37	ハイパー・ヘルメット	ゴーストをすべて殺し，ローパーと交さする	ギルが強くなる
38	グリーン・クリスタル・ロッド	剣を出した状態でウイザードの呪文をタテで受ける	48フロアで必要
39	レッドリング	レバーを上に２回，下へ５回たおす	レッド・ウイル・オー・ウイスプのみ通過できる
40	ポーション・オブ・デス(薬)	タイマーが10,000以下のとき，ローパーと交さする	タイマーが速くなる
41	ポーション・オブ・キュアー(薬)	クオックスを殺す	速くなったタイマーがもどる
42	サファイア・メイス	レッド・ウイスプを通過し，カギを取り，再びレッド・ウイスプを通過する	不明
43	ポーション・オブ・エナジー・ドレイン	緑，黒，赤，青，濃緑，濃黄の順にスライムを殺す	ギルが弱くなる
44	バランス(天秤)	ドルイド(灰)，メイジ(青)，ソーサラー(緑)，ウイザード(オレンジ)の順にマジシャンを殺す	45フロアで必要
45	1 アンチドート(薬) 2 エクスカリバー（ハイパー・スウオード）	リザードマン，ハイパワー，ミラー，ブラック，ブルーナイトの順に殺す。はじめからある宝箱はあとから出たものの後に取ること	ギルが強くなる
46	ブルー・ネックレス	外周の4すみを通過後，最初にギルが通った外周の地点へ行く	クオックス，ドラゴンの炎を通過できる
47	ポーション・オブ・アンロック(薬)	ローパーを１匹殺す	49フロアで必要
48	レッド・クリスタル・ロッド	外周の4すみを左上，左下，右上，右下の順に通過する	58フロアで必要
49	ポーション・オブ・エナジー・ドレイン(薬)	扉を通過してからウイザードを殺す	ギルが弱くなる
50	ポーション・オブ・パワー(薬)	外周の左上と右下の周辺を通過する	ギルが強くなる
51	バランス(天秤)	レバーをどちらかの方向にたおしっぱなしにする	52フロアで必要
52	ハイパー・アーマー	カベを４回こわす	呪文を１回受けても死なない（56フロアで使える）
53	ポーション・オブ・アンロック(薬)	右から９ブロック目，下から２ブロック目のカベをこわし，上から通過する	54フロアで必要
54	ブルーリング	右から９ブロック目，一番上のブロックから下を向く	青赤両ウイスプを通過できるようになる
55	なし		
56	空箱	呪文をアーマー(体)で１回受ける	なにもなし
57	ルビーメイス	扉を通過してからサッカバスとリザードマンを殺す	ドルアーガが見えるようになる
58	ブルー・クリスタル・ロッド	右から９ブロック目の下から２ブロック，上から２ブロック，上から５ブロックの地点を順に通過する	ギルが強くなる(59フロアで必要)
59	ウイザード，動きのおそいハイハワー・ナイトを殺し，動きの速いハイハワー・ナイトを殺すと，ウイザードが４匹出現する。そのうち１匹(本物で他は分身)を殺すと，クオックスがあらわれる。クオックスをやっつけるとドルアーガが登場。ドルアーガをたおせば60フロアに進むことができる。はじめのウイザードと，おそいハイハワー・ナイトは殺さなくても出せる		
60	右端のタテ通路の中央からスタートし，下から２段目を中央まで行って下を向きグリーンクリスタルロッドを出し右にもどる。つぎは上から２段目に行き，中央まで行ったら下を向きレッドクリスタルロッドを出し右へもどり，まん中の段を左端まで行ってカイをたすけ，中央にもどれば，ハッピー・エンド		

移植版ドルアーガの塔

オリジナルとちがうところ	機種
先の宝箱を先に取ってもよい	MSX
左下と右上を通過	MSX ファミコン
右から８ブロック目，下から２ブロック目を上から通過	MSX
右から８ブロック目，一番上のブロックから下へ行く	MSX
右とリザードマンを殺す	MSX
右から８ブロック目をタテに２回ほど通る	MSX

もう一つのドルアーガの塔宝箱出現表

フロア	MZ-1500 77AV(※)	ファミコン	X1
35	ドルイドを殺す	ドルイドを全滅してからダーク・グリーン・スライムの呪文を受ける	ローパーと交さしまくる
36	リザードマンと交さする	剣を出して静止したままリザードマンと交さする	左上と右下のコーナーを通過
37	ローパーを殺さずにトビラの上に行く	ローパーを１匹殺してドルイド・ゴーストと交さする	ゴーストを全滅後ローパーを殺す
38	4すみにふれる	剣出しの状態でウイザードの呪文を楯で受ける	剣を出して呪文を楯で受ける
39	出現地を剣を抜く	外周に向いて歩き続ける	上２回，下５回，キーまたはレバーを押す
40	ローパーを殺す	敵を殺す	TIMEが10,000以下でローパーと交さ
41	カギを取ってレッド・ウイスプにふれる	トビラの上でウイザードの呪文を楯で受ける	時計方向にキーまたはレバーをグルグル回す
42	カベを５か所こわす	ウイスプにふれずにカギを取る	レッド・ウイスプを通り，カギを取ってからレッド・ウイスプを通過する
43	スライムを殺す	出現地で静止	オリジナルのとおり
44	ファイヤー・エレメントにふれる	呪文を受けないでカギを取る	オリジナルのとおり
45	レッドナイトを殺す ※オリジナルの順にナイトを殺しトビラを開く	カギをドットずつ移動しながら取る	オリジナルのとおり
46	グリーン・ローパー２匹を殺す	濃緑スライムが吐いた炎があるうちにドラゴンを殺す	外周を１周する
47	クオックスを殺す	レッド・ウイスプに一定回数(時間)ふれる	クオックスを殺す
48	ゴーストを殺さず，じっとしている	コーナー付近の柱のまわりのカベをこわす	外周を１周する
49	ウイザードのどれかを殺す	不明	キーまたはレバーを１方向に押し続ける
50	ブルー・ローパーを殺す	敵にさわらずにトビラを開く	左から10ブロック，上から５と６ブロックの間を通る
51	レッド・ローパーを殺す（他ローパーは殺さない）	カベを７枚こわしてセレクト・ボタンを押す	ファイヤー・エレメントを通過する
52	濃緑スライムのどちらかを殺す ※〃2匹殺す	シルバー・ドラゴンを殺す	カベをこわしまくる
53	ミラーナイトを殺し，トビラを開く	MSX版と同等	ミラーナイトを殺す
54	濃黄スライムのどちらかを殺す ※スライム２匹を殺す	MSX版と同等	左から10ブロック，上から１，２ブロックをウロウロする
55	何も殺さずにトビラにさわる ※何も殺さずにトビラを開く	カベをこわしまくる	25Fと同じ
56	Cキーを押す。 ※ローパーを殺しウイザードを殺さずに，カギを取り，ウイスプにふれずにトビラを開く	剣を出し，アーマーで呪文を受ける	アーマーで呪文を受ける
57	トビラを開き，サキュバスを殺す	サキュバスを３回殺す。トビラを通れば何回も出現する	オリジナルと同じ
58	4すみを１周する	右から８ブロック目で，下から２ブロック，上から２ブロック，中央の段を順に下を向いて通過する	オリジナルと同じ

ドルアーガの塔は本当におもしろいゲームですね。この表は，現在市販されているドルアーガの塔の各バージョンごとの宝箱出現のナゾを調べたものです。MSXバージョンは，調査期間が短かく，不十分な点もあるかもしれませんし，各バージョンとも，もっと，そのものズバリの正確な表現があるかもしれません。みなさんでより完全なものにしあげてください。なお，「ブロック」と書いてあるのは柱４本で囲まれた部分のことです。ナゾ解きだけでなく，リアルタイムとしてもたいへんよくできたドルアーガの塔を楽しんでください。

HOT INFORMATION

コードレスの無線方式を採用したMSXパソコンがカシオから!

カシオからＭＳＸパソコン「ＭＸ－101」が発売になりました。ＭＸ－101は，家庭用テレビにＵＨＦ電波で情報を伝える無線方式を採用していて，テレビとコードで接続する必要がなく，気軽に場所を移動させることができます。

しかも，価格は19,800円と低価格を実現。拡張ボックス「ＫＢ－10」（価格：13,800円）を接続することにより，計三つのスロットとプリンタ・インターフェースを持ち，目的に合わせて，64Ｋバイトまで ＲＡＭ容量を拡張できます（本体16Ｋバイト標準装備）。

また，４方向性ジョイパッドと，トリガー・キー（２個）が本体に付いています。手軽で場所をとらない小型・軽量タイプも特徴の一つ。将来的な拡がりに十分対応するＭＳＸパソコンです。

問い合わせ先：〒163 東京都新宿区西新宿２－６－１　カシオ計算機(株)広報室「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」係

▲カシオのＭＳＸパソコン「ＭＸ－101」

日立からサウンド・イルミネーション付きMSXパソコン発売

日立から，64Ｋバイト＋ＶＲＡＭ16Ｋバイトの ＭＳＸパソコン「ＭＢ－Ｈ50」（価格：24,800円）が発売になりました。

なんと，Ｈ50は，ブラック・ボディーにシグナルが走るのです。エキサイティングな８オクターブ３重和音出力とともに，サウンド・イルミネーションが輝き，ゲームがスリリングに体験できます。

もちろん，カセットを使うときも，ロードはグリーン，セーブはレッドとシグナルがサインを送ってくれるのです。

表示出力は，家庭用カラーテレビにつなげられるＲＦ出力端子，ビデオ出力端子の二つを用意。フロッピーディスク・ドライブも接続できる，二つのＲＯＭカートリッジ・スロットを装備など，拡張性の高いＭＳＸパソコンです。

問い合わせ先：〒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)宣伝部「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」係

▲日立のＭＳＸパソコン「ＭＢ－Ｈ50」

カシオがMSX用ワープロ・ユニットを発売

ＭＳＸと接続するだけで，本格的なワードプロセッサーとして使用できる，ワードプロセッサー・ユニット「ＭＷ－24」がカシオから発売されました。価格は，39,800円です。

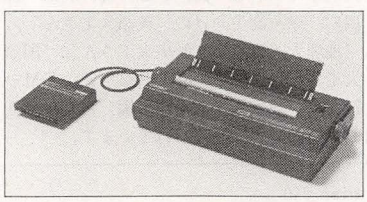
この「ＭＷ－24」は，ソフトウエアと24ドットのプリンタ（熱転写／感熱方式）が一体になったワープロ・ユニットで，ＲＡＭ16Ｋバイト以上のＭＳＸに対応しています。

特徴として，最大78文字までの文章が一度に入力できる，一括入力自動文節変換方式を採用，約５万語の辞書機能により，簡単に漢字かなまじりの日本語文章が作成できます。

また，明朝体，小町，良寛の３種類の書体を印字できる高品質の24×24ドット・プリンタ付き。年賀状などのハガキ宛名印字にも利用できる住所録機能，作表機能，アンダーライン，網かけはもちろんの多彩な編集，校正機能などを内蔵しています。

ＭＳＸユーザーにはうれしい周辺機器の一つですね。

問い合わせ先：〒163 東京都新宿区西新宿２－６－１　カシオ計算機(株)広報室「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」係



▲ワープロ・ユニット「カシオＭＷ－24」

シャープがX1用5インチFDユニットを発売

シャープから，Ｘ１用の５インチ２Ｄ１ドライブ専用ディスク・ユニット「ＣＺ－503Ｆ（価格49,000円）」が発売されます。

このＦＤドライブは，Ｘ１ユーザーの中でも，カセット・タイプ（ＣＺ－820Ｃなど）を持っている人のサポートを目的としています。

だから２Ｄタイプのディスクで，Ｘ１／Ｘ１turbo用ならコンパチブルです。

これで，今までディスク版しかなかったソフトでも楽しめますね。

さらに，ＣＺ－503Ｆには，増設用端子を備え，ディスク・ユニットの増設もできます。

また，インターフェース・ボードも付いていますよ。

これだけ機能が付いて，手頃な価格というのはうれしいですね。

キミのＸ１もこの機会にパワーアップしてみては？

問い合わせ先：〒329-21　栃木県矢板市早川町174番地 電子機器事業本部　テレビ事業部　商品企画部「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」係

▲シャープのＣＺ－503Ｆ

アイワがインテリジェント・モデムPV-A1200を発売

アイワから，ＡＡ（自動発着信）型ＮＣＵ内蔵のインテリジェント・モデムＰＶ－Ａ1200（価格39,800円）が発売されました。

このモデムは，日本やヨーロッパで使用されているＣＣＩＴＴ規格に加え，アメリカで使用されているＢＥＬＬ規格にも対応し，世界的なデータ伝送が可能です。

通信速度は1200／300bps（全二重）の二つで幅広い通信が可能です。

主な機能として，電話機をオンフックするだけで，データ通信から音声通話状態に移る自動通信切り換え機能，トーン検出を行ないディスプレイに表示する，コールプログレス・トーン検出・表示機能や自動的に電話回線の状態をチェックし回線特性を補正する，自動イコライゼーション等，さまざまな機能を内蔵しています。

もちろん，ＲＳ－232Ｃケーブルや電話回

▲アイワのインテリジェント・モデム「ＰＶ－Ａ1200」

線用モジュラー・ケーブルなどが付いていますよ。

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

エプソンから24ドット,漢字プリンタが2機種発売

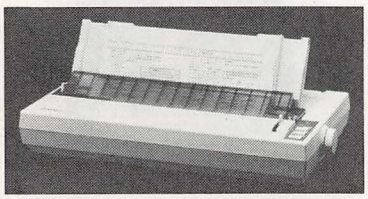
エプソンから，24ピン・インパクト・ドットマトリクス・プリンタ「ＶＰ－135Ｋ」(価格148,000円)と「ＶＰ－85Ｋ」(価格118,000円)の２機種が発売されました。

このプリンタの特徴は，136ケタ(85Ｋは80ケタ)で１秒間に180文字印字できるほか，ＪＩＳ第二水準までの漢字を標準装備しています。

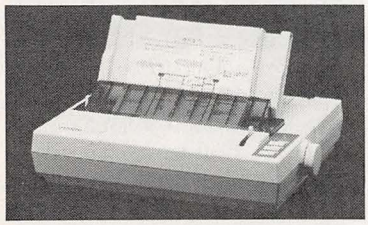
そのほか，パネル・スイッチを押すだけで簡単に用紙をセットできるオート・ローディング機能やルビ文字（¼角文字），4倍角文字等の特殊文字の印字等が可能です。

24ピンでこの価格というのもうれしいですね。

問い合わせ先：〒392 長野県諏訪市大和３－３－５　セイコーエプソン(株)　広報室「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」係



▲エプソンのＶＰ－135Ｋ



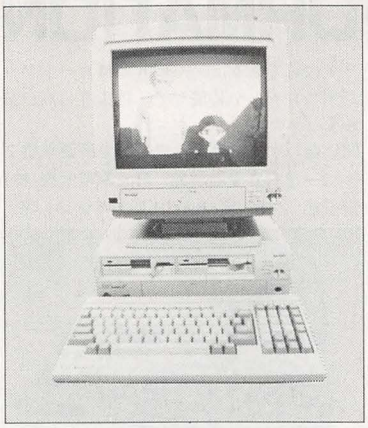
▲エプソンのＶＰ－85Ｋ

シャープがX1ターボZを発売

シャープから，Ｘ１／Ｘ１turboシリーズの最上位機種，Ｘ１turboZが発売されます。

このturboZは従来のＸ１turboシリーズのソフトウエア環境を引きついだ設計になっています。

今までの機種とのちがいは，従来のモードに加えマルチモードを持っているということです。



▲シャープのＸ１turboZ

マルチモードとは，アナログ・カラーパレットやグラフィック多色化画面をアクセスするモードです。

多色化画面モードでは，最大4,096色表現でき，ビデオ画像の取り込みも可能です。

また，もう一つの大きな特徴は，ＦＭ音源とサウンド・ジェネレータを内蔵していることです。ＦＭ音源は８重和音２チャンネル，ＰＳＧ３重和音が使用可能。

そのほか，ページ・スクロール（スーパーインポーズ時），テロッパー拡張機能，インターレス・スーパーインポーズなどまだまだ機能は盛りだくさん。

ぜひ一度さわってみたいパソコンの一つですね。

問い合わせ先：〒329-21 栃木県矢板市早川町174番　シャープ(株)　電子機器事業本部　テレビ事業部　第４商品企画部「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」係

自分の教材が作れるヒューマンソフトの学習ソフト"大工さんシリーズ"

みなさん，元気で勉強してるかな?予習，復習，期末テストの強い味方，学習ソフト"大工さんシリーズ"がヒューマンソフトから発売されているのを知ってるかな？

このシリーズには，小学生向けの"計算大工さん"(ＰＣ－88，ＰＣ－98，ＦＭ－77用)，中・高生向けの"英語大工さん"，"地理大工さん"，"歴史大工さん"，"国語大工さん"（ＰＣ－88，ＰＣ－98，ＦＭ－77用），"数学大工さん図形編"（ＰＣ－88，ＰＣ－98用）が発売されています。

これらの特徴は，生徒が自分のためのドリル教材を自分で作れるという点にあります。標準版とシステム版が用意されています。構成は両方とも同じですが，システム版では，約4,000語の登録ができる辞書機能付き，２ドライブ方式でシステムとデータ・フロッピーとにわかれていて，カナ，ローマ字による漢字入力（標準版はカナによる漢字入力）などです。

なお，システム版は現在，ＰＣ－98のみ発売中です。価格は，標準版各5,000円(２ＨＤは6,000円)，システム版各8,000円(２ＨＤは10,000円)です。

くわしくは，本誌後付広告 310ページをご覧ください。

問い合わせ先：〒170 東京都豊島区東池袋２－62－８－902 ヒューマンソフト「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」係

J&P渋谷店からのお知らせ

Ｊ＆Ｐ渋谷店では，冬のソフトフェア'86を，12月６日(土)から１月11日(日)まで，以下のような内容で開催します。

★新作ソフトフェステバル

各メーカーごとにブースを設置して，担当の係員がユーザーに直接アピールします。12／６(土)～７(日)，13(土)～14(日)，20(土)～21(日)，27(土)～28(日)，１／10(土)～11(日)

★定例新作ソフト発表会　－第６回－

４階教室で，新作ソフトの簡単な説明を発表会形式で行ないます。

★５％割引券発行

Ｊ＆Ｐ会員証との同時に割引できます。

フェア中発行　１／12～２／19使用できます。

★お年玉大吉200円割引セール

１／４～１／６

★メーカー・オリジナル・グッズが当たる抽選券を発行。

フェア中ソフト１本に付１枚発行

１／18(日)発表。

問い合わせ先：〒150 東京都渋谷区道玄坂２－28－４　☎ 03－496－４１４１　Ｊ＆Ｐ渋谷店

☆　　☆　　☆

で・ば・ぐ

86年11月号127ページのMZ-2500用「ＣＯＭＢＡＴ」のリストにぬけがありました。

```
925 if (MX<1)+(MX>38)
then 940
```

を920行と930行の間に入れてください。

同じく11月号109ページのＭＳＸ用「ＴＥＮＮＩＳ」のリストがまちがっていました。

710行と720行を**リスト１**のように訂正してください。

どうもすみませんでした。

（編集部）

《リスト１》TENNISの訂正リスト

```
710 IF NOT(S2=>15 AND C2-2=>S1)THEN RETURNELSEA=2:GOTO 720
720 LOCATE8,12:PRINTNA$(A);" さん の かち":GOSUB740:FOR I=0TO2:PUT SPRITE I,(0,209):N
EXT
```

全国マイコンソフト取扱店一覧

《北　海　道》

★電波新聞社・札幌支局：札幌市中央区大通西17-2 扇寿ビル ☎011-641-5591
★九十九電機札幌店：札幌市中央区南2条西3丁目 札信ビル ☎011-241-2299
★ＹＥＳそうご電器：札幌市中央区南2条西3丁目 ☎011-214-2811
★そうご電器旭川店：旭川市4条7丁目 ☎0166-26-2251
★そうご電器苫小牧店：苫小牧市王子町3丁目1-14 ☎0144-35-2151
★そうご電器サンピアザ店：札幌市白石区厚別町下野幌493-20 ☎011-892-6081
★パソコンランド帯広：帯広市西2条南7丁目17 ☎0155-24-4648
★金市館パソコンランド：札幌市中央区南2条西2丁目 ☎011-221-8221
★メディア旭川：旭川市2条通21丁目右10号 ☎0166-33-3300
★ＯＡ　ＳＨＯＰ　ＰＡＬ：釧路市星ヶ浦大通1丁目7-1 ☎0154-52-0011
★バイトイン：帯広市西2条南10丁目13 ☎0155-22-7003
★つうけんテレコンショップ釧路：釧路市黒金町13丁目1 コスモビル ☎0154-25-1161
★つうけんテレコンショップ北見：北見市北2条東1丁目 大槻ビル ☎0157-61-2611
★パソコンショップハドソン：札幌市中央区南2条西3丁目 丸井今井 ☎011-281-1151
★ＩＣカプセル：北見市2条西2丁目 サンプラザ ☎0157-23-8444
★そうご電器さいか店：函館市松風町11-2 彩華デパート ☎0138-23-3111
★そうご電器岩見沢店：岩見沢市4条西3丁目 ☎01262-2-2300
★椿二森屋マイコン・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：古川市李埠前田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：越ケ谷市越ケ谷1-15-9 ☎0489-66-4511
★英弘チェーン所沢店：所沢市日吉町12-1 ワルツビル6F ☎0429-23-1361
★英弘チェーン川越店：川越市脇田新町12 ☎0492-45-5231
★トヨムラ大宮店：大宮市宮原町3-515-2 ☎0486-52-1831
★パソコンショップカーク：熊谷市宮町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

全国マイコンソフト取扱店一覧

《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 秦光ビル2F ☎045-251-8340

《新　潟　県》

★北越テクニカ：新発田市諏訪町2-4-19 ☎0254-22-1741
★電波新聞社・新潟支局：新潟市東幸町13-31 ☎0252-45-2526
★真電本店：新潟市万代2-2-2 ☎0252-43-6500
★東京石丸電気新潟店：新潟市東大通1-8-32 ☎0252-43-1400
★でんきのアイコー：上越市本町5-4-8 ☎0255-23-4040
★マイコンショップアルファー：上越市西本町2-1-25 ☎0255-43-485-
★コンピューターシステム：三条市荒町1-12-30 ☎02563-5-5795

《富　山　県》

★ソフトハウスピーパー：富山市桜町1-7-24 ☎0764-32-1981
★無線パーツ(株)：富山市掛尾町297-1 マイコンビル ☎0764-21-6822
★三共とやま本店：富山市双代町1-1 ☎0764-42-2131
★三共くまの店：高岡市新成町76-1 ☎0766-25-6003
★三共とよた店：富山市豊田250-1 ☎0764-37-7733

《石　川　県》

★電波新聞社・金沢支局：金沢市鱗町81-1 ☎0762-63-8661
★ユニー金沢店：金沢市中村町10-20 ☎0762-43-7878
★ユニー加賀店：加賀市大聖寺東町1-30 ☎07617-3-1141
★丸の内カラー金沢本店：金沢市増泉1-537-1 ☎0762-41-1085
★パソコンショップロジックハウス：金沢市八日市4-118-2 ☎0762-49-6347
★三共てらじ店：金沢市寺地2-3 ☎0762-47-2524
★小松西武：小松市土居原町9 ☎0761-24-1611
★コマツパソコンセンター：小松市土居原町186 ☎0761-22-4672

《福　井　県》

★マルツ電波：福井市豊島2-7-4 ☎0776-22-0202
★マルツでんきらんどニの宮店：福井市二の宮2-3-7 ☎0776-27-3702
★WAC渡辺商会：敦賀市中央町2-5 ☎0770-23-2828
★丸の内カラー福井店：福井市二の宮1-112 ☎0776-27-1563

《山　梨　県》

★システムインナカゴミ甲府：甲府市丸の内2-4-20 ☎0552-28-3333
★甲府西武：甲府市丸の内1 ☎0552-32-5111

《長　野　県》

★電波新聞社・松本支局：松本市白坂2-4-21 ☎0263-36-2266
★マイコンショップ諏訪：茅野市塚原1-12-6 ☎0266-73-2900
★マイコンショップパートナー：更埴市屋代2451 ☎0262-72-1817
★リッチランドRAC：佐久市大字取手町183 ☎0267-62-7522
★パソコンシティ2000：伊那市大字伊那3446-21 ☎0265-73-6226
★シマコーシステム：松本市鎌田町5116 ☎0263-26-0071

★小野電気商会：松本市深志1-2-8 ☎0263-35-3922
★システム開発：松本市高宮西2-14 ☎0263-27-1903
★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：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・ビタ豊田：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4-9-14 ☎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

全国マイコンソフト取扱店一覧

★ミドリ電化池田本店：池田市満寿美町2-8 ☎0727-51-4671
★ミドリ電化くずは店：枚方市楠葉並木1-38-5 ☎0720-50-7200
★ミドリ電化淡路店：大阪市東淀川区淡路4-9-16 ☎06-323-5560
★ミドリ電化庄内本店：豊中市庄内東町2-7-11 ☎06-336-1152
★ミドリ電化高槻店：高槻市上本町6-21 ☎0726-76-1135
★ミドリ電化八尾店：八尾市北本町2-15-28 ☎0729-96-8591
★上新電機日本橋1ばん館：大阪市浪速区日本橋5-1-11 ☎06-644-1813
★上新電機日本橋3ばん館：大阪市浪速区日本橋3-7-5 ☎06-644-1713
★上新電機日本橋5ばん館：大阪市浪速区日本橋4-12-4 ☎06-644-1513
★上新電機日本橋もりや館：大阪市浪速区日本橋4-10-1 ☎06-631-0815
★上新電機日本橋8ばん館：大阪市浪速区日本橋5-7-14 ☎06-644-5011
★上新電機日本橋7ばん館：大阪市浪速区日本橋4-11-3 ☎06-644-1661
★上新電機阪急三番街店：大阪市北区芝田1-1-3 ☎06-372-6912
★上新電機あびこ店：大阪市住吉区苅田5-19-19 ☎06-607-0950
★上新電機北野田店：堺市丈六174-3 ☎0722-37-7561
★上新電機泉北パンジョ店：堺市茶山台1-3-1 ☎0722-93-7001
★上新電機いずみふちゅう店：泉大津市東豊中町1-6-24 ☎0725-44-5577
★上新電機きしわだ店：岸和田市土生町2415-3 ☎0724-37-1021
★上新電機布施店：東大阪市足代北2-61-2 ☎06-781-0174
★上新電機瓢箪山店：東大阪市瓢箪山町3-4 ☎0729-84-6441
★上新電機すみのどう店：大東市赤井3-1-2 ☎0720-75-1055
★上新電機ねやがわ店：寝屋川市緑町4-20 ☎0720-34-1166
★上新電機枚方店：枚方市禁野町1-16 ☎0720-56-7295
★イズミヤ枚方店：枚方市禁野本町1-871 ☎0720-47-2081
★上新電機いばらぎ店：茨木市双葉町2-18 ☎0726-32-8741
★上新電機たかつき店：高槻市北園町18-5 ☎0726-85-1991
★上新電機せっつとんだ店：高槻市大畑町24-10 ☎0726-93-7521
★上新電機すいた店：吹田市浜町4-11 ☎06-381-7321
★上新電機江坂店：吹田市豊津町14-9 ☎06-385-5454
★上新電機庄内店：豊中市庄内町3-2-9 ☎06-334-3356
★上新電機いけだ店：池田市満寿美町4-3 ☎0727-51-2321
★上新電機はりなかの店：大阪市東住吉区湯里1-2-2 ☎06-703-2211
★上新電機いずみさの店：泉佐野市高松東1-1-11 ☎0724-64-3833
★マツヤデンキ日本橋店：大阪市浪速区日本橋筋3-27 ☎06-631-3045
★マツヤデンキ寝屋川店：寝屋川市緑町3-5 ☎0720-34-5005
★マツヤデンキ枚方店：枚方市禁野本町1-894-4 ☎0720-47-6475
★マツヤデンキ八尾店：八尾市本町7-15-25 ☎0729-91-3901
★マツヤデンキ藤井寺店：藤井寺市岡2-226-4 ☎0729-39-8100
★天勝コンピューター：東大阪市鴻池元町11-1 ☎06-746-1552
★パソコンランドなんば：大阪市浪速区難波中2-2-15 ☎06-643-3217
★ミドリ電化三国ケ丘店：堺市向陵中町6丁228-3 ☎0722-57-4303
★そごう大阪店：大阪市南区心斎橋筋1丁目38番地 ☎06-281-3163
★高島屋大阪店：大阪市南区難波5-1-5 ☎06-631-1101
★大丸梅田店：大阪市北区梅田3丁目1-1 ☎06-343-1231
★髙々堂書店京橋店：大阪市都島区東野田町2-1-38 ☎06-353-2413
★大洋商会：大阪市浪速区日本橋3丁目6-4 ☎06-643-0175
★イズミヤ松原店：松原市上田6丁目4-8 ☎0723-32-2251
★イズミヤ大東店：大東市住道2丁目1-10 ☎0720-74-9201
★J&P高槻店：高槻市高槻町11-16 ☎0726-85-1212

《兵　庫　県》

★電波新聞社・神戸支局：神戸市中央区三宮町3-9-15 ☎078-391-5885
★せいでん三宮本店C・SPACE：神戸市中央区三宮町1-5-8 ☎078-391-8171
★せいでん姫路本店C・SPACE：姫路市駅前町338 ☎0792-88-1717
★せいでん伊丹本店C・SPACE：伊丹市西台1-4-1 伊丹セントラルビル2F ☎0727-73-0551
★せいでん東加古川店C・SPACE：加古川市野口町野口字大仏129-62 ☎0794-25-2011
★せいでん三木店C・SPACE：三木市大村字砂176-1 ☎07948-3-1630
★せいでん明石本店：明石市大明石町1-7-4 白菊グラウンドビル内 ☎078-917-5555
★J&P姫路本店：姫路市東延末町1-1 ☎0792-22-1221
★せいでん加古川店：加古川市加古川町篠原町2-4 ☎0794-21-0551
★せいでん甲子園店：西宮市甲子園北町2-2 ☎0798-66-2118
★せいでん阪神甲子園店：西宮市甲子園6番町16-13 ☎0798-47-1330
★せいでん西宮本店：西宮市常磐町1-27-101 ☎0798-36-1155
★せいでん芦屋店：芦屋市大原町9-1 ☎0797-32-1581
★せいでん土山店：明石市魚住町清水字追越2181 ☎078-942-2632
★せいでん西明石ホームセンター：明石市鳥羽871 ☎078-928-7165
★せいでん今宿店：姫路市東今宿6-1-27 ☎0792-98-1515
★せいでん淡路店：洲本市塩屋1-439-12 ☎07992-2-4453
★せいでん赤穂店：赤穂市加里屋中州2-53-2 ☎07914-5-1552
★せいでん神戸デパート店：神戸市長田区腕塚町5-5-12 神戸デパート3F ☎078-641-6251
★せいでんラビングハウス岡本店：神戸市東灘区岡本1-3-30 ☎078-412-1515
★せいでんジョイプラザ店：神戸市長田区松町5-5-1 ☎078-643-3962
★せいでん西脇店：西脇市上野字東谷119 ☎07952-3-5401
★せいでん名谷店：神戸市須磨区中落合2-2-3 須磨パティオ3号館 ☎078-791-8171
★マイコンプラザオージス三宮：神戸市中央区三宮町2-11-1-215 センタープラザ西館2F ☎078-331-8444
★山崎楽器：多紀郡西紀町宮田220 ☎07959-3-1180
★チロル：神戸市中央区中島通2-3-2 ☎078-231-7853
★ミドリ電化伊丹店：伊丹市大鹿7-62-1 ☎0727-72-0337
★ミドリ電化西明石店：明石市藤江字中谷928 ☎078-922-6425
★ミドリ電化加古川店：加古川市野口町坂元字坂下38-7 ☎0794-23-5202
★ミドリ電化園田店：尼崎市園田町4-6-22 ☎06-492-4708
★ミドリ電化有野店：神戸市北区有野町有野字長堀2388-1 ☎078-981-1591
★黒田電機：豊岡市千代田町8-18 ☎07962-2-2121
★ニノミヤムセン神戸店：神戸市中央区三宮町1-3-10 ☎078-391-6356
★ニノミヤムセン姫路店：姫路市東郷町字大縄場1452-20 ☎0792-88-2363
★ニノミヤムセン今宿店：姫路市西今宿3-9-3 ☎0792-94-5363
★ミドリマイコンランド西宮：西宮市両度町7-17 ☎0798-64-8810
★ミドリ電化尼崎本店：尼崎市昭和南通7-186 ☎06-412-1830
★ミドリ電化塚口本店：尼崎市南塚口町1-1-14 ☎06-429-2137
★上新電機にしのみや店：西宮市河原町5-11 ☎0798-71-1171
★上新電機いたみ店：伊丹市昆陽池1-69 ☎0727-77-5101
★上新電機尼崎三和店：尼崎市神田中通6-222 ☎06-412-2681

《奈　良　県》

★パソコンランド奈良店：奈良市三条町497-1 ☎0742-26-2003
★上新電機奈良店：奈良市三条町478-1 ☎0742-24-3831
★上新電機がくえん北店：奈良市学園北1-8-10 ☎0742-43-1361
★上新電機がくえん南店：奈良市学園大和町2-110-3 ☎0742-46-1281
★上新電機さいだいじ店：奈良市二条町2-54-3 ☎0742-34-7965
★上新電機しんおおみや店：奈良市法華寺町83-5 ☎0742-35-2611
★上新電機大和郡山店：大和郡山市柳3-32 ☎07435-3-5471
★上新電機八木店：橿原市八木町1-7-3 ☎07442-4-1761
★上新電機たわらもと店：磯城郡田原本町千代574-1 ☎07443-3-4041
★ニノミヤムセン田原本店：磯城郡田原本町千代172-1 ☎07443-3-5811
★上新電機おうじ店：北葛城郡王寺町王寺2-12-12 ☎0745-32-1311
★上新電機大和高田店：大和高田市磯野東町4-1 ☎0745-22-3646

《和　歌　山　県》

★ニノミヤ無線和歌山店：和歌山市元寺町4-1 ☎0734-32-5121
★ニノミヤパソコンランド和歌山店：和歌山市本町4-18 ☎0734-32-5661
★J&P和歌山店：和歌山市元寺町4-8-1 ☎0734-28-1441
★上新電機わかやま店：和歌山市中島368 ☎0734-25-1414

《島　根　県》

★益田パソコンランド：益田市駅前町29-5 ☎08562-2-0396
★MISA：邑智郡石見町矢上

《岡　山　県》

★ベストマイコン岡山：岡山市中山下1-10-20 ジョリビル3F ☎0862-23-7107
★ベスト電器東岡山店：岡山市乙多見91-2 ☎0862-79-7120
★山陽電器研究所：赤磐郡瀬戸町瀬戸 ☎08695-2-2176
★ベルビーチ生々堂：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

★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。

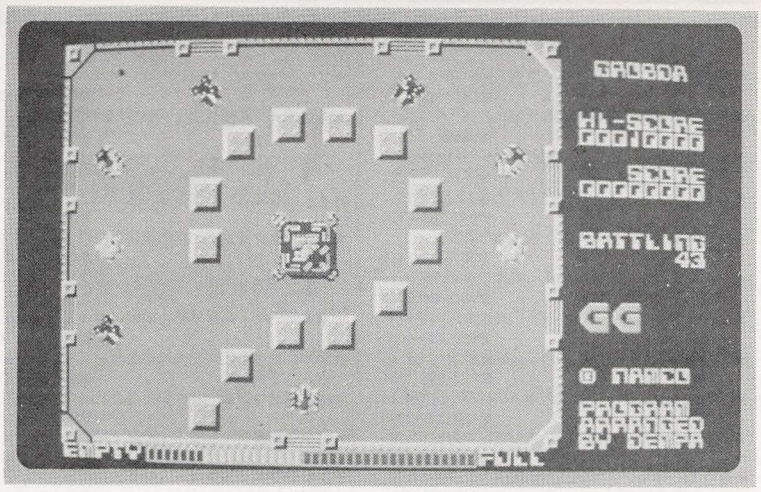
注文書

お取あつかい店名、住所、TEL

商品名	発売元
①	〒101 東京都品川区東五反田一―十一―十五
②	㈱電波新聞社出版販売部
③	TEL〇三―四四五―六一一一

注文日　月　日

注文者住所氏名



namco

キャラクター・グッズ

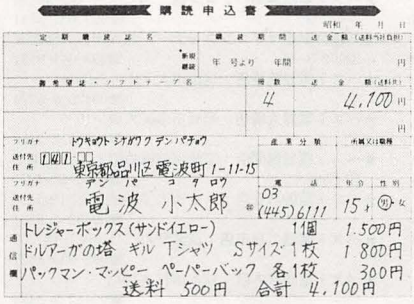
続々，登場！〈通信販売〉

ナムコファンの皆さん。キャラクター・グッズにまた新製品が登場しましたよ！

ペンタン（電波新聞社の姉妹会社）からドルアーガ・マッピートレーナーに続き，新製品“トレジャーボックス”（宝箱）が発売されました。これはナムコファンの声を集めた結果，人気第一位のキャラクター商品です。その中味は，①ドルアーガの塔のカンペン（筆箱だぜ！），②ドルアーガの塔の鉛筆１ダース（ナイトやメイジなどのキャラクターが印刷されているんだ！），③ドルアーガの塔の消しゴム２個というごうか版。定価はセットで1,500円（色はサンドイエロー・バイオレットの２色あり）です。

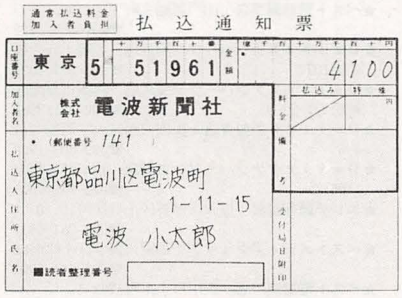
ドルアーガの塔Ｔシャツ（２種類）とマッピーＴシャツも好評で，今後も続々と新製品を企画，発売する予定です。期待してください。今すぐほしい人は下記の方法で振替用紙にご記入のうえ，代金に送料を加えて郵便払替で電波新聞社出版販売部までお申し込みください。

また，ペンタンでは皆様の声を広く募集しております。こういうキャラクター商品が欲しい等のご意見がありましたら電波新聞社ペンタン係（住所同じ）までお願いいたします。


購読申込書

昭和　年　月　日

定期購読証名	購読期間	送金額（送料含む自由）	
	年　号より　年間		円
書架望証・ソフトケース名	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		産業分類	申込又は取扱
送付先住所 〒141	東京都品川区電波町1-11-15		
フリガナ　デンパ　コタロウ		電話	年令　性別
送付先住所	電波　小太郎	03（445）6111	15才　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	記込み　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	通信欄	受付局日附印
	読者整理番号		

手数料なしの郵便振替による方法

○商品をお申し込みになる場合には，郵便振替が便利です。その方法は……。

①ベーマガの愛読者ハガキといっしょに折り込みされている払込通知表（赤い印字のもの）を切り取る。②払込者の欄にあなたの住所・氏名・電話番号を記入・！③裏の通信欄に注文商品・個数・サイズ・合計金額を明記（希望する色やサイズをお忘れなく）。④用紙とお金を持って郵便局へ行けばＯＫ！

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。

遊等生になっちゃうぞ。

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-6601/SR
	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	テープ	3,800円	グロブダー	X-1/C.CS.CK・G 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・G X-1D.ターボ.F
	X-1	テープ	3,800円	U-Boat	X-1/C.CS.CK・G X-1D.ターボ.F
	X-1	テープ	3,800円	バトルシティー	X-1/C.CS.CK・G X-1D.ターボ.F
X-1	X-1	テープ	4,300円	ガンマー5	X-1/C.CS.CK・G 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・G X-1D.ターボ.F
	X-1	テープ	4,100円	スーパーモード ボスコニアン	X-1/C.CS.CK・G X-1D.ターボ.F
	X-1	テープ	4,100円	ホピンズ	X-1/C.CS.CK・G X-1D.ターボ.F
X-1D	X-1D	FD(3″)	5,800円	パックマン	
	X-1D	FD(3″)	5,800円	ディグダグ	
	X-1D	FD(3″)	5,800円	マッピー	
	X-1D	FD(3″)	5,800円	ゼノン	
	X-1D	FD(3″)	5,800円	ギャラクシアン	
	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	パックマン	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5″)	5,800円	ディグダグ	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5″)	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	スーパーモード 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	ホピンズ	X1F/Gモデル20/30
MSX	MSX	ROM	4,500円	パックマン	
	MSX	ROM	4,500円	マッピー	
	MSX	ROM	4,500円	ギャラクシアン	
	MSX	ROM	4,500円	ワープ&ワープ	
	MSX	ROM	4,500円	キング&バルーン	
	MSX	ROM	4,500円	MINIゴルフ	
	MSX	テープ	6,800円	ミュージックツール(オンガクヤサン)	
	MSX	ROM	4,800円	デーモンクリスタル	

	機　種	メディア	定　価	商　品　名	その他適合機種
	MSX	ROM	4,500円	ラリーX	
	MSX	ROM	4,500円	ディグダグ	
	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	ハンバーガー	
ファミリーコンピュータ用ソフト	ファミリーコンピュータ	ROM	4,500円	パックマン	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,500円	マッピー	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,500円	ギャラクシアン	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,500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	4,500円	バトルシティ	
	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	バベルの塔	
	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	
	X-1・PC-8801U-03対応		3,900円	XE-1b	X-1シリーズ・MSX・PC-6000シリーズ
	FM-7		6,800円	XE-7	FM-7/NEW7
	FM-77		6,800円	XE-77	FM-77/77AV
ジョイスティックコントローラー	MSX・FM-77AV, MZ-2500・PC-6001・X1		3,900円	XO-1	※アタリ仕様2トリガジョイスティック対応
ナムコキャラクターグッズ	ドルアーガトレーナー	S・M・L	グレー・アイボリー・グリーン・ホワイト		各4,500円
	マッピートレーナー	S・M・L	イエロー・アイボリー・ホワイト		各4,300円
	パックランドトレーナー	S・M・L	ホワイト・イエロー・グリーン		各4,300円
	パックマンTシャツ	S・M・L	各1,800円		
	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	パックマン・ドルアーガの塔・マッピー	各150円		
	ポーチ&タオル	パックマン・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)

●君のファミコンを7,000円で買います。●ディスクシステムも5,000円で買います。

※本体にキズがあっても
こわれていなければOKです！

保証書を同封してね！

※保証書がない場合は保護者のサインと印鑑を捺印して下さい。

保証書及び買取り希望用紙を同封の上、宅急便もしくは郵便小包で送って下さい。
本体が到着後、検査の上、現金書留にて送金いたします。

買取り希望用紙

フリガナ		
住所	□□□-□□　☎(　　)	
フリガナ		捺印欄
氏名		
年齢	才	

■お問合せ先
グリーンハウス
静岡市東千代田1-7-8 〒420
TEL 0542(63)6720
営業時間／AM10:00～PM6:00

エニックス通信

発行元：㈱エニックス
〒160
東京都新宿区西新宿8-20-2
新宿アイリスビル7F

出るゾ！88版 森田和郎の将棋

去年の6月に、史上最強の将棋と名うって、堂々と登場したＰＣ98版〝森田和郎の将棋〟の88版（８ビット版）が、12月中旬にいよいよ発売されることになったよ～ん。

「えーっ　将棋ィ？　ジジくせ～。」なーんて言ってないで、やってごらん、見てごらん。そのおもしろさにびっくり、奥深さに２度びっくり、そして森田将棋の強さに３度びっくりするんだナ。

というわけで、人間コンピューターの異名をとる森田さんに、まるっきしメカオンチのねこが、挑戦インタビューじゃっ！

Q　まずは、森田さんとエニックスとのなれそめを聞かせて下さい。

A　81年１月に行われた第一回ゲームホビープログラムコンテストで〝森田のバトルフィールド〟が最優秀を取り、それがエニックスでのデビューになりました。それからすぐに第２作のアルフォスが出、将棋は３作めです。
（ムムムッ、何年何月までビビビッと答える森田氏。
残念ながらねこは覚えきれないっ）

Q　ずいぶん古くからのおつきあいなんですね。さて、88の将棋が発売されますが、98と比べてどうでしょう？

Q　88版も98に負けない強さ、スピード、機能を持っています。将棋というゲームは、ものすごくコンピューターの思考を酷使するので時間をくうんです。だから考える時間が短い方がいいんですが、88版でもずいぶん早いです。それと98版と同じように通信対局も楽しめます。もちろん98版と88版での通信も可能です。あと、操作性もアップしました。例えば、セーブ／ロードのとき、98のファイル名を使うやり方から、番号を選ぶやり方にかえました。

Q　88版の発売によって将棋のユーザーの年令層が広がるのではないかと思いますが？

A　そうですね。どうも98将棋のユーザーは年令層が高くて、若者向のパソコン雑誌では今ひとつだったんです。だいたい将棋が趣味だというとクライとかいわれちゃって……そんなことはないんですよ。

Q　そうですよね。将棋ほど奥深いゲームはない！（とかいっちゃって、実はねこは将棋ができないのだ…）
ところで、森田さんは将棋の他に囲碁とオセロの有段者と聞いていますが？囲碁のゲームはださないのでしょうか？

A　将棋は５段、オセロは２段、囲碁は３段です。（ス、スゴイ！）囲碁のゲームはそのうち出したいと考えています。でも、今はとにかく将棋を極めたいですね。

Q　なるほど。質問はがらっと変わりますが、森田さんご自身のことを少し。

A　'83年４月にランダムハウスというソフトウェアハウスを設立しまして、そこの代表をやっています。

Q　ご趣味は？

A　パソコンです。パソコン通信などをよくやっています。アスキーネットとか……。1台に60人ぐらいまでつなげるんですよね。コンピュータで未知のいろんな人とコミュニケーションできるんで、非常に楽しいです。

Q　趣味と仕事が一致しているなんてうらやましいですね。今日はどーもありがとうございました。

将棋、オセロ、囲碁のゲームをライフワークとしてつくっていきたいという森田氏。はにかんだ表情と眼鏡の奥の知的な瞳が印象的でした。森田氏のインテリジェンスが少しはねこにも伝線してくれないもんかとずーずーしいことを考えたのでした。

みんな、88の将棋をよろしくにゃん！

エニックス展

アリガトウ！こ、これしか言えません！これからもがんばるネ。
千葉県　草薙勉クン

かっちょいー！でも本名知らせて。プレゼント送れないヨ。
福岡県　歩く無差別テロくん

枯葉の中の美女。
何を思う秋でしょーね？
福島県　カムイでん　くん

女戦士とゆーカンジで決まったネ。
神奈川県　佐々木無宇クン

わーい。女のコからのイラストだよーん。
石川県　M.ゆうみチャン

おおっ哀愁に満ちたケンシロウじゃっ！
岐阜県　POPOクン

おれにもいわせろ！

最近、少々お便りがマンネリ気味。楽しい話題を待ってるよ！ゲームのこと以外でもＯＫ！

●僕はこのエニックス通信を読んでいるあなたに聞きたい。ウイングマン２を解いて、あおいさんと別れる所で涙を流したのは、おれの外にもいるだろうーっと。うっうっうっ、あおいさーん！ぐすん、ぐすん。

（茨城県　夢あおいサン　＆　広野ケン太くん）

※あおいサンとケン太くんから、こんなお便りが届いたにゃん。いつの日かまた会える日が来るといいネ。みんなでお空のお星様にお願いしませう。

●こら!!エニックス、おれはドラゴンクエストが好きだ。そこでものは相談だが、ドラゴンクエストをMSXに移植したらどうじゃい。名案だろ!!フッフッフッ。最近はやりのIメガビットROMで作ってみてはどうじゃ。この話のってくれんか!!のってくれて発売されたあかつきには、おれが一つ買ってやろう。どうだ、やる気になったか!!では期待してるぞ。

（新潟県　冗談はよしおクン）

※フッフッフッ、なんとドラクレがMSX2に移植されるのぢゃっ。おまけにファミコン版では、ドラクエIIまで、でてしまうぞ。MSX2は、11月下旬、ドラクエIIは年末の発売予定なのだ。楽しみにしててちょ。

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。

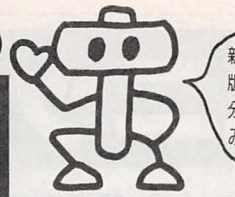
編集後記

初冬である。北風が身にしみるこの季節になると、毎年お目見えするのが、例のアレ、ホッカホカの肉マンとアンマンである。ねこんちの近くのファミリーマートにもついに登場。やったネ！が、しかし。小学生・中学生のガキンチョどもが、「ニクマン1コ！」「オレ、カレーマン！」と叫んでいる中、一応はうら若き女性であるねこが、「どけどけィ！ねこ様はピザマン1個ご所望なるぞ！」とは言えないんである。えへへ、というわけで今年はまだ未体験。ちなみに私メの好みは、ヤ○ザ○のピザマンである。

（ねこ）

自分がつくる！パソコンがつくる!!　自分の教材がつくれる　便利な勉強道具！大工さんシリーズ!!

英語大工さん

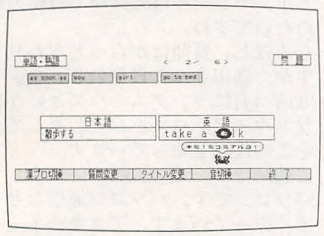


新発売のシステム版で、さっそく自分の辞書を作ってみよう!!

家庭で、学校で、塾でご利用いただいています。

大工さんシリーズは買ってすぐ使えるようにできているので、買ったその日にきみの秘密兵器ができあがります。

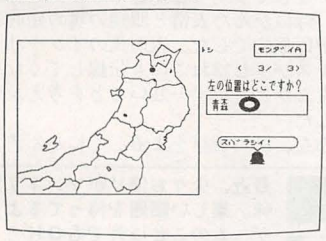
英語大工さん



期末テストの前、どうしても単語が覚えられない…そんなときにはこの英語大工さんが大活躍！

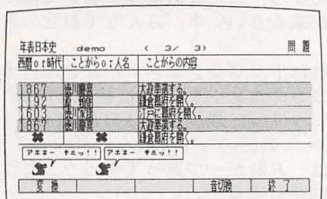
プログラムは〔単語熟語／不規則動詞変化／形容詞副詞の比較変化／名詞代名詞の単数複数形／基本英文〕の5本セット。

地理大工さん



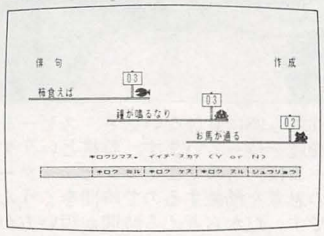
地理大工さんの特長は何と言ってもこの地図登録。誰でも簡単に地図が作れ、マウスもデジタイザーも使わずに1枚がおよそ30分ぐらいで「できあがり！」。プログラムは〔日本地図あり／地図なし／世界地図あり／地図なし〕の4本セット。

歴史大工さん



年号を覚えるのは誰でも苦痛。これをすんなりとこなしてしまえる嬉しい歴史大工さん。ヒント登録を使って年号を語呂あわせで覚えてしまおう。歴史の中の人物名・史実・時代など必要に応じて登録しておけば試験勉強もラクラク。年表日本史・年表世界史のほかに地図を使って史実をプロットできる地図日本史・地図世界史もあります。

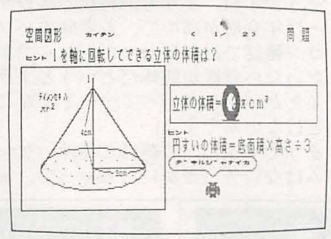
国語大工さん　小学生も使えます



国語の基本は漢字。そこで国語大工さんの最初のプログラムは漢字の読み・書きです。読みはいいとしても、書きはパソコンでどうする？　ワープロの要領で漢字を答えます。

プログラムは〔漢字／類義語・対義語／熟語の意味／短文〕の4本。このほかに有名な俳句や自作の俳句を登録して遊ぶ俳句プログラム(付録)も付いています。

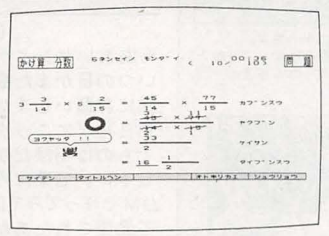
数学大工さん　図形編



グラフィック・エディターを内蔵しているので、自分の好きな図形を描くことができる。

プログラムは三角形・円・自由テーマ等5本。ワープロには分数・2乗・ルート・不等号などの数学記号も入っていて容易に使える。

計算大工さん　小学生の勉強に中学生の復習に



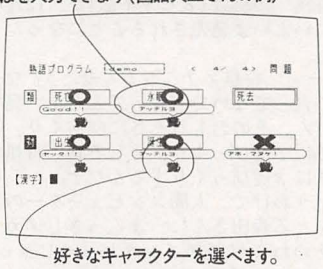
整数・小数・分数の四則計算を豊富なコースで訓練できるソフト。問題をパソコンに自動生成させることもできる。特長は、筆算か暗算か選べる・記録に挑戦するコースがある・くり上りくり下りの有無、余りの有無が選べるなど。FDは上巻下巻の2枚セット。

アフターサービスと品質保証を徹底します！

1. バックアップFDの実費提供、バージョンアップ時の優遇。
2. 追加御注文(同一商品)の割引、データ登録後のコピーサービス。
3. 品質の完全保証。フロッピー：TDK製、バインダー：コクヨ製

はげまし文＆キャラクター

どの大工さんも自分をはげます好きなことばを入力できます(国語大工さんの例)



好きなキャラクターを選べます。

ご案内

これまでの大工さん（標準版とよびます）に加えて、高機能のシステム版が新発売となりました。学習コースの構成は標準版と同じですが、次の3点が機能アップされてます。①約4000語の登録ができる高速の辞書機能が付いた。(標準版は無し)　②2ドライブ方式を採用し、ユーザーはデータフロッピーの作成やコピーが自由にできる（標準版は1ドライブ）③かなとローマ字で漢字入力ができる(標準版はかなでの漢字入力）……とより便利な勉強道具になりました。

○標準版発売中　○S標準版とシステム版発売中　開：開発中

機種＼教科	中学生・高校生向 英語大工さん	地理大工さん	歴史大工さん	国語大工さん	数学大工さん 図形編	数学大工さん グラフ編	数学大工さん 式の計算編	小学生向 計算大工さん	小学生向 漢字大工さん
PC-88/mII/SR/FR/MR	○	○	○	○	○	開	開	○	開
PC-98/F/VF/M/VM	○S	○S	○S	○S	○S	開	開	○	開
FM77/AV	○	○	○	○	開	開	開	○	開
構成	5"or3.5"FD1枚(S版は2枚)＋詳細マニュアル＋上質ケース							FD2枚 他は左に同じ	
定価	標準版：各5000円　2HD 6000円 システム版：各8000円　2HD 10000円							各8000円 2HD10000円	

※送料240円、2点以上のご注文は無料

主要機能：登録／削除／訂正／出題／採点／ヒント提示／再出題／励まし文／キャラクター／正解提示／成績記録／登録データ表示

カタログ：ハガキまたは電話でご請求ください。(本誌名、お持ちの機種、電話番号、ご職業をご記入ください。)

購入申込：ハガキまたは電話でご注文ください。(代金は到着後払い可)
又は、全国有名店にご注文下さい。
都内では、CVA(秋葉原)ヤマギワ（秋葉原）西武デパート（池袋）J&P（渋谷）ニック（池袋）などでお求めになれます。

◆標準版お買い上げの方で、システム版購入をご希望の方には、特価5000円でおわけしますので、当社に直接お問い合せ下さい。

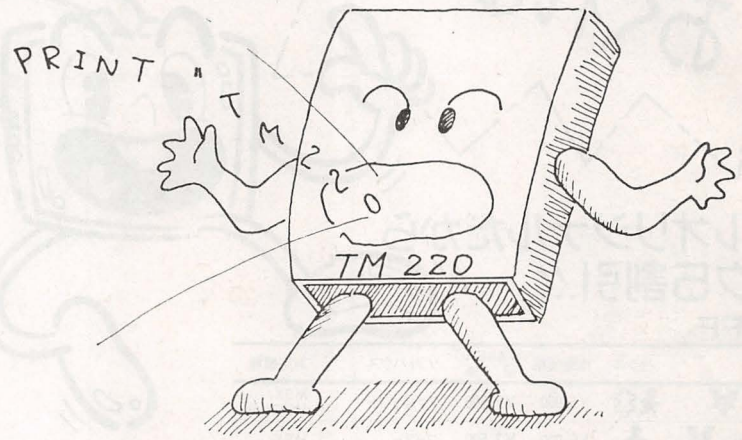
人とコンピュータを考える　ヒューマンソフト　〒170 東京都豊島区東池袋2-62-8-902　☎03-981-7822

MSX RAMFILE TM220

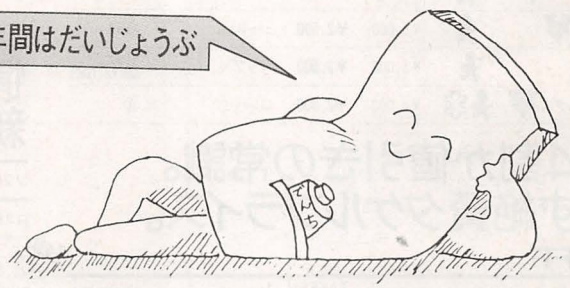
自作のプログラムの保存に最適！

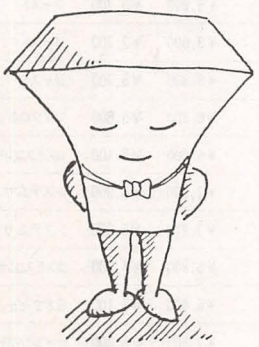
MSXファンに贈る！

TM220は、
フロッピーやカセットにかわる新しい記憶メディア



★拡張BASIC内蔵
★データの保存も可能
★16K Byteのメモリ
★バックアップは7年
★プログラムのパワーオンスタート可
★取り扱いが簡単
★MSX、MSX2対応





アイソレーションI/Oモジュール **TM210**もよろしく!!

TM210は入力8点、出力8点のインターフェースモジュールで外部との信号の入出力がBASICの命令で簡単に出来ます。

TM220 ￥12,800
TM210 ￥25,000

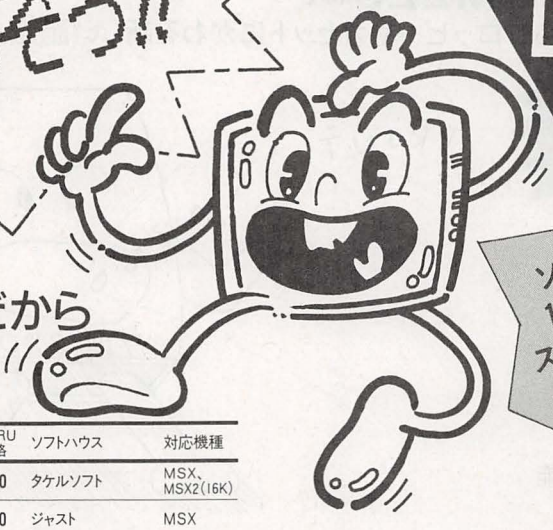
TECALL
テコールシステム株式会社
〒532 大阪市淀川区西中島4-2-26
TEL06(305)0288(代表) FAX06(306)4529

急げ、今なら無料配達。

品切れ無しの頼もしさ。

TAKERU

通販しないと
おくれるぞっ!!



ソフト5本買うと
1本プレゼント!!
ステキなTAKERU
クーポンシステム。

マーク入り
ソフトを買うとステキな
オリジナルグッズを
プレゼント!!

タケルオリジナルだから
オトク5割引!!

50%OFF

ソフト名	ジャンル	市販価格	TAKERU価格	ソフトハウス	対応機種
フォールフェル		¥5,000	¥2,500	タケルソフト	MSX、MSX2(16K)
イエローサブマリン		¥5,000	¥2,500	ジャスト	MSX
キャノンターボ		¥5,000	¥2,500	ジャスト	MSX
ラリー		¥5,000	¥2,500	ザップ	MSX、MSX2(16K)
フリプシーデラックス		¥4,000	¥2,000	コンパック	Ⓑ

3〜4割が値引きの常識。
思わず絶賛タケルプライス。

40%OFF

ソフト名	ジャンル	市販価格	TAKERU価格	ソフトハウス	対応機種
ジャイロアドベンチャー		¥4,800	¥2,800	日本コロンビア	MSX(16K)
F2グランプリ		¥5,800	¥3,500	キャリーラボ	ⒶⒷⒸⒹⒺⒻ
大脱走		¥6,400	¥3,800	キャリーラボ	ⒶⒷⒸⒹ
ミスターバンプ		¥6,800	¥4,000	日本コンピュータ	ⒷⒼⒽ
ミスタードウ		¥4,800	¥2,800	日本コロンビア	MSX(8K)
ウエディングベル		¥4,800	¥2,800	日本コロンビア	MSX(16K)

30%OFF

ソフト名	ジャンル	市販価格	TAKERU価格	ソフトハウス	対応機種
アグレス		¥7,800	¥5,500	リバーヒルソフト	ⒶⒷⒸⒹⒺⒻⒼⒽ
カレイジアスペルセウス		¥5,800	¥4,000	コスモスコンピューター	MSX(16K)
カレイジアスペルセウス		¥6,800	¥4,700	コスモスコンピューター	ⒺⒻ
WILL		¥5,800	¥4,000	スクウェア	ⒷⒸⒹ
バレーボール		¥5,500	¥3,800	パックスソフトニカ	MSX、MSX2(8K)
The BLACK ONYX		¥7,800	¥5,400	BPS	ⒷⒸⒹ

25%OFF

ソフト名	ジャンル	市販価格	TAKERU価格	ソフトハウス	対応機種
EMILYA		¥4,800	¥3,600	ジャスト	MSX、MSX2(16K)
FOVOS		¥4,800	¥3,600	ジャスト	MSX、MSX2(16K)

情報に敏感なキミ、
新作ソフトもお値打ちだ!!

ソフト名	ジャンル	市販価格	TAKERU価格	ソフトハウス	対応機種
ロストパワー		¥7,800	¥6,200	ウインキーソフト	ⒶⒷⒸⒹⒼⒽ
アーコン		¥7,800	¥5,800	BPS	ⒶⒷⒸⒹ
天使たちの午後		¥6,800	¥5,700	ジャスト	ⒷⒸⒹ
天使たちの午後「番外編」		¥3,000	¥2,700	ジャスト	ⒶⒷⒸⒹ
エリカ		¥6,800	¥5,700	ジャスト	ⒶⒷⒸⒹ
ロボレス2001		¥6,800	¥5,800	マイクロネット	ⒶⒷⒸⒹⒼⒽ
聖女伝説		¥6,800	¥5,100	コスモスコンピューター	ⒷⒸⒹⒼⒽ
メルヘンヴェールⅠ		¥7,900	¥5,900	システムサコム	ⒶⒷⒸⒹⒼⒽ
メルヘンヴェールⅡ		¥7,900	¥5,900	システムサコム	ⒶⒷⒸⒹ
戦闘伝説エルフ		¥5,800	¥4,300	コスモスコンピューター	ⒷⒸⒹ
メイドゥム		¥6,800	¥5,100	日本コンピューターシステム	ⒶⒷⒸⒹ
未　来		¥7,800	¥6,300	ザインソフト	ⒶⒷⒸ
α(ALPHA)		¥5,900	¥4,400	スクウェア	ⒺⒻⒼⒽ
ギャルッぽクラブ		¥6,800	¥5,400	マイクロキャビン	ⒷⒸⒹ
シティーファイト		¥6,800	¥5,100	PONYCA	ⒺⒻ
コズミック・ソルジャー		¥7,600	¥6,000	KGDソフト	ⒷⒸⒹⒺⒻⒼⒽ
殺人倶楽部		¥7,800	¥6,600	リバーヒルソフト	ⒶⒷⒸ
へらくれす		¥5,600	¥4,200	KGDソフト	ⒶⒷⒸⒹⒺⒻ
スーパーピットフォール		¥5,800	¥4,300	PONYCA	ⒶⒷⒸ

マーク入りソフトは、プレゼント付きだ。

名作ソフト、君は持ってるか!!

ソフト名	ジャンル	市販価格	TAKERU価格	ソフトハウス	対応機種
棋太平		¥6,500	¥5,200	SPS	ⒶⒷⒸⒹⒺⒻ
ハイドライドII		¥6,800	¥5,800	T&Eソフト	ⒺⒻⒼⒽ
信長の野望		¥6,800	¥5,800	KOEI	ⒶⒷⒸⒹⒺⒻⒼⒽ
ばってんタヌキの大冒険		¥6,900	¥5,600	テクノソフト	ⒶⒷⒸⒼⒽ
はーりーふぉっくす雪の魔王編		¥7,800	¥6,600	マイクロキャビン	ⒶⒷⒸⒹ
道化師殺人事件		¥7,800	¥6,200	シンキングラビット	ⒷⒸⒹ

ソフト名	ジャンル	市販価格	TAKERU価格	ソフトハウス	対応機種
ABYSSII(帝王の涙)		¥6,800	¥5,600	ハミングバード	ⒷⒸⒹⒺⒻⒼⒽ
夢幻の心臓II		¥7,800	¥6,800	クリスタルソフト	ⒷⒸⒹⒼⒽ
ハイドライド		¥6,800	¥5,500	T&Eソフト	ⒷⒸⒹ
トリトーン		¥6,800	¥5,400	ザインソフト	ⒷⒸⒼⒽ
デーモンズリング		¥8,700	¥6,500	日本ファルコム	ⒸⒹ
ファンタジアン		¥7,300	¥5,800	クリスタルソフト	ⒷⒸⒹⒼⒽ

バラエティ豊かに、売れ筋ソフトもビシバシ安い!!(MSX、MSX2)

ソフト名	ジャンル	市販価格	TAKERU価格	ソフトハウス	対応機種
オセロ		¥4,900	¥4,100	PONYCA	MSX、MSX2(8K)
ゴーストバスターズ		¥5,500	¥4,600	PONYCA	MSX(8K)
コナミのピンポン		¥4,800	¥3,600	コナミ	MSX(8K)
コナミのベースボール		¥4,800	¥3,600	コナミ	MSX(8K)
将棋(SHOGI)		¥5,000	¥4,300	マイクロキャビン	MSX、MSX2(16K)
スーパープレイヤーズダンクショット		¥5,600	¥4,800	HAL研究所	MSX、MSX2(32K)
ちまちま		¥5,600	¥4,700	ポーステック	MSX、MSX2(8K)
てつまん		¥4,800	¥4,000	HAL研究所	MSX1 MSX2(16K)
ドラゴンスレイヤー		¥5,200	¥4,400	スクウェア	MSX、MSX2(16K)
バックトゥザフューチャー		¥4,900	¥4,100	PONYCA	MSX、MSX2(8K)
ばってんたぬきの大冒険		¥5,800	¥5,000	テクノソフト	MSX(8K)
飛車		¥5,200	¥4,400	マイクロキャビン	MSX(16K)
ピンボールメーカー		¥4,800	¥4,000	日本コロムビア	MSX、MSX2(32K)
ブラッガー		¥5,400	¥4,600	マイクロキャビン	MSX(32K)
アラモ		¥5,800	¥4,900	ザインソフト	MSX(16K)
けっきょく南極大冒険		¥4,800	¥3,300	コナミ	MSX(8K)
コナミのゴルフ		¥4,800	¥3,300	コナミ	MSX(8K)
コナミの麻雀道場		¥6,000	¥4,200	コナミ	MSX(8K)

ソフト名	ジャンル	市販価格	TAKERU価格	ソフトハウス	対応機種
スーパーコブラ		¥4,000	¥2,800	コナミ	MSX(8K)
ハイパーオリンピック2		¥4,800	¥3,300	コナミ	MSX(8K)
ハイパースポーツ1		¥4,800	¥3,300	コナミ	MSX(8K)
ハイパースポーツ2		¥4,800	¥3,300	コナミ	MSX(8K)
ビデオハスラー		¥4,500	¥3,100	コナミ	MSX(8K)
イー・アル・カンフー		¥4,800	¥3,800	コナミ	MSX(8K)
マジカルツリー		¥4,800	¥3,300	コナミ	MSX(8K)
エッガーランドミステリー		¥5,600	¥4,700	HAL研究所	MSX、MSX2(32K)
EDDY2		¥5,600	¥4,700	HAL研究所	MSX(16K)
カモンピコ		¥4,900	¥4,100	PONYCA	MSX、MSX2(8K)
ランボー		¥5,800	¥4,900	パック・イン・ビデオ	MSX(16K)
トリトーン		¥5,800	¥4,900	ザインソフト	MSX(8K)
ザナック		¥4,900	¥4,100	PONYCA	MSX、MSX2(8K)
ホールインワンプロフェッショナル		¥5,800	¥4,900	HAL研究所	MSX(32K)
マクロスカウントダウン		¥5,800	¥4,900	ポーステック	MSX(16K)
マスターオブザランプ		¥4,800	¥4,000	PONYCA	MSX(32K)
ミュージックエディターMUE		¥4,800	¥4,000	HAL研究所	MSX(16K)
連珠		¥4,800	¥4,000	PONYCA	MSX、MSX2(8K)

ジャンル：アクション アドベンチャー シミュレーション テーブルゲーム パズルゲーム アダルト ロールプレイング 教育をそれぞれ示します。

注：マークはTAKERUオリジナル。
対応機種：ⒶPC-8801mkIIMR ⒷPC-8801mkIISR ⒸPC-8801mkII ⒹPC-8801 ⒺFM-NEW7 ⒻFM-7 ⒼX-1turbo ⒽX-1をそれぞれ示します。
メディアは、MSX、MSX2がROM、その他はすべて5"FD(2D)です。

注文方法

a. 御希望のソフトを選んで下さい。
b. 注文書を添えて郵便局で現金書留にてお申し込み下さい。電話による申し込みの場合、入金確認後(銀行振込)、ソフトを発送させていただきます。
c. リストに無いソフトは、お電話にてお問い合わせ下さい。カタログを送付させていただきます。

お電話でのお問い合わせは
☎052-961-0173
●受付時間：10:00～19:00
(日曜・祝・祭日定休)
●銀行振込口座：岐阜信用金庫清水支店
口座番号　普通853009

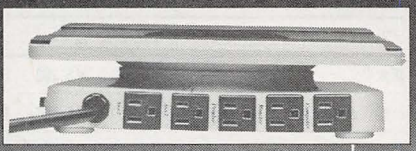
(株)マネイジ
Manage
BUSINESS SUPPORT
〒462 名古屋市北区清水一丁目7-10

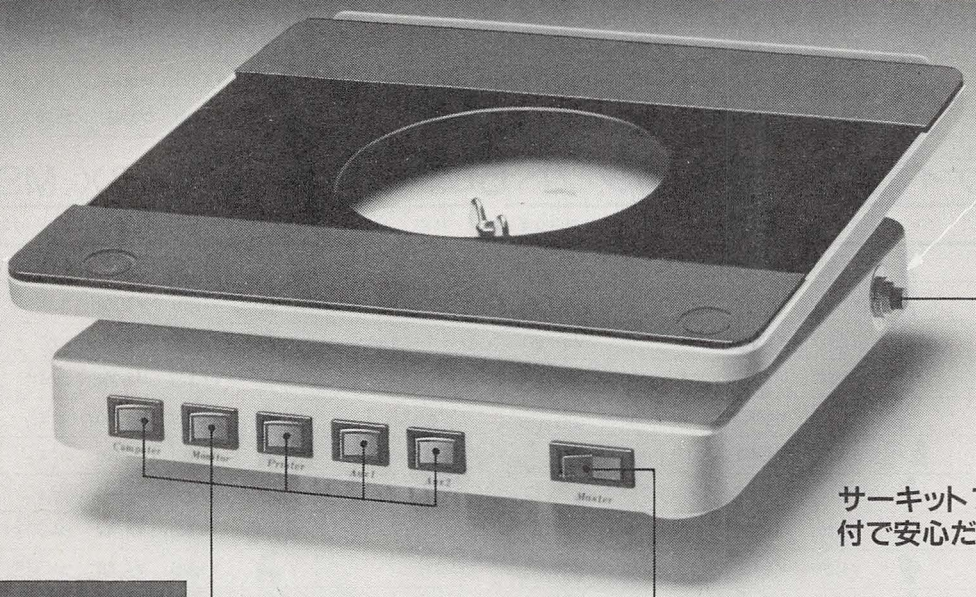
注文書

フリガナ		ソフト名	メディア	機種	価格
住所	☎(　　)　-				
フリガナ					
氏名	様				
年令	職業	日付	合計金額		

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

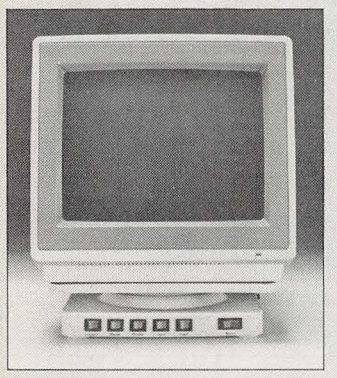




サーキットブレーカー
付で安心だ

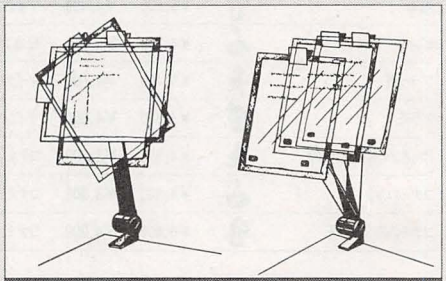
メインスイッチ

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

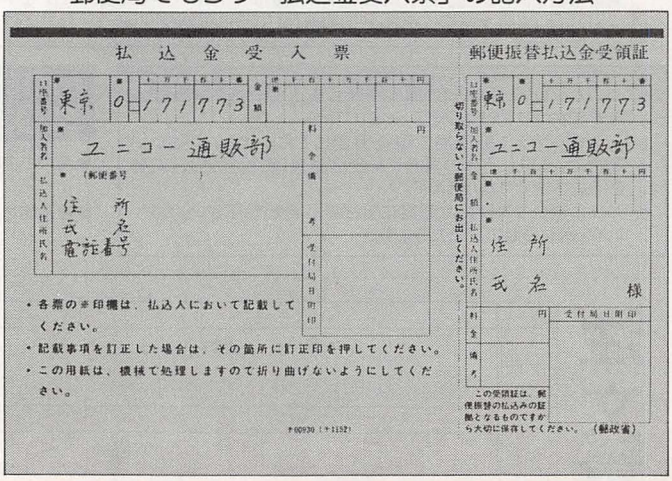


マルチスタンド ¥4,800

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。

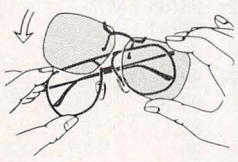
視力障害解消!

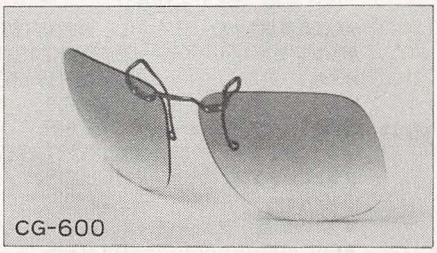
オフィスコンピュータやパソコンの急速な普及にともない、それらのディスプレイ装置(VDT＝ビジュアル・ディスプレイ・ターミナル)の操作による目の疲れや肩こり、また精神障害まで、新しい職業病として注目を集め、新聞・テレビなどでもとりあげられて社会問題となっています。
シーレックスでは、東レ・レンズ開発研究所との共同開発による「ハイコントラストレンズ」を完成。快適なコンピュータ・ディスプレイ操作を、可能にしたのが「シーレックス・コンピュータグラス」です。その優れた特徴は、レンズ基材内部とレンズ表面に特殊加工を施し、ディスプレイから発散される目に有害な光線を、完全に吸収カットします。文字のちらつき(フリッカー)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。

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





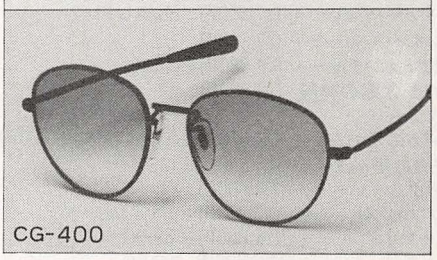
(どんな形の眼鏡にも装着できるフリーサイズです。)
CG-600￥6,000を**特別価格￥4,800** 布製ケース付(送料込)

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))

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以いはCG-600購入と明記の上お送り下さい。

□ 〒910 福井市二の宮5丁目14-3 株シーレックスサングラス CG事業部M係

通信販売をご利用下さい!!

お申し込みは左記要領でハガキでどうぞ。商品到着後、郵便振替で1週間以内にお支払い下さい。

seelex
株式会社シーレックスサングラス
本社/〒910 福井市二の宮5丁目14-3 ☎(0776)25-2111代
営業所/東京・大阪・名古屋・九州・福井・東北・新潟・北海道

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	¥600	¥600
3.5"2D	¥600	¥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》

未来……Ⓓ7,800円 98/88/X1/MZ2500
ザナドゥ……Ⓓ7,800円 Ⓣ6,800円 98/88/X1/FM7
ザナドゥシナリオ2……Ⓓ5,800円 98/88/X1/FM7
グラディウス……Ⓡ4,980円 MSX
ツインビー……Ⓡ4,800円 MSX
魔城伝説……Ⓡ4,800円 MSX
アルファ……Ⓓ5,900円 98/88/X1/FM7
覇邪の封印……Ⓓ9,800円 98/88/X1/FM7
ロマンシア……Ⓓ6,800円 98/88/X1
三国志……Ⓓ14,800円 98/88/X1/FM-16
レリクス……Ⓓ7,200円 Ⓣ5,800円 98/88/X1/MSX
ハイドライド2……Ⓓ6,800円 Ⓣ4,800円 Ⓡ6,400円 88/X1/FM7/MZ2000/MSX2
ウィングマン2……Ⓓ6,800円 Ⓣ4,800円 98/88/X1/FM7
地球戦士ライーザ……Ⓓ6,400円 Ⓣ4,800円 88/X1/FM7/MSX
冒険浪漫……Ⓓ7,800円 88
賢者の遺言……Ⓓ7,800円 88
スーパーランボー……Ⓓ6,800円 88/X1
北斗の拳……Ⓓ6,800円 Ⓣ4,800円 98/88/X1/FM7
ブラスティー……Ⓓ7,900円 98/88/X1/FM7
ファイナルゾーン……Ⓓ6,800円 Ⓣ4,800円 Ⓡ6,800円 88/X1/MSX
リバース……Ⓓ7,800円 88/X1/MZ2500
信長の野望全国版……Ⓓ9,800円 88
トップマネジメント……漢 19,800円 カナ 16,800円 98/88/X1/MZ2500
殺人倶楽部……Ⓓ7,800円 98/88/X1/FM7
影の伝説……Ⓓ6,800円 Ⓡ4,900円 X1/MSX
レイドック……Ⓓ6,800円 FM7/MZ2500/MSX2
A列車で行こう……Ⓓ7,800円 Ⓣ6,800円 98/88/X1/FM7
ロストパワー……Ⓓ7,800円 88/X1/FM7
エリュシオン……Ⓓ7,800円 98
夢大陸アドベンチャー…Ⓡ4,980円 MSX
アステカ2 太陽の神殿…Ⓓ7,800円 88
ファンタジー……Ⓓ9,800円 98/88/FM7
ドルアーガの塔……Ⓓ6,000円 Ⓓ6,800円Ⓣ3,800円QD4,800円
ドルアーガの塔……Ⓡ4,500円 MSX
アスピック……Ⓣ4,800円 60
ディープフォレスト……Ⓓ7,800円 FM77AV
スーパーマリオ……Ⓓ6,800円 88/X1
マカカーラ……Ⓓ7,800円 88/X1
九玉伝……Ⓓ7,800円 88/X1/FM7
軽井沢誘拐案内……Ⓓ5,800円 Ⓣ4,800円 88/60/X1/FM7
ナンパストリート……Ⓓ7,400円～6,400円 Ⓣ4,800円 98/88/X1/FM7/MSX
スーパーピットフォール…Ⓓ5,800円 88
サマーゲームズ……Ⓓ6,800円 88
グーニーズ……Ⓓ6,800円 98価格未定 98/88/X1
アルバトロス……Ⓓ8,800円 Ⓣ5,800円 Ⓡ6,800円 98/88/60/X1/FM7/MSX
アルバトロス拡張コース…Ⓓ4,500円 98/88/X1/FM7/MSX (エキスパート, ワールド, ビジュアル)
夢幻戦士ヴァリス……Ⓓ7,800円 Ⓡ6,800円 98/88/X1/FM7/MSX
タなぎのホライゾン……Ⓓ6,800円 88/FM7
ナイルの涙……Ⓓ6,800円 Ⓡ5,800円 88/X1/MSX
スターシンフォニー……Ⓓ7,800円 88/FM7
ロボレス2001……Ⓓ6,800円 Ⓣ4,800円 88/X1/MZ2500
うってぃぼこ……Ⓓ6,800円 88/X1
バトルオブペガサス……Ⓡ5,800円 MSX
ストレンジャー……Ⓓ7,800円 88
大惑星ユング……Ⓓ7,800円 FM7
アーコン……Ⓓ7,800円 88/MZ2500/X1/FM7
アトラス……Ⓓ6,800円 98
めぞん一刻……Ⓓ6,800円 98/88/X1/FM7
はーりぃふぉっくす……Ⓡ6,800円 MSX
カーマイン……Ⓓ7,800円 98/88
リバース……Ⓓ7,800～6,800円 Ⓣ4,800円 98/88/X1/FM7/MZ2500
スーパーランボー……Ⓓ6,800円 Ⓣ5,800円 Ⓡ5,800円 88/X1/MSX2
ボスコニアン……Ⓓ6,200円 Ⓣ4,100円 X1
ポピンズ……Ⓓ6,200円 Ⓣ4,100円 QD 4,800円 X1/MZ1500
ナイザー……Ⓓ6,200円 Ⓣ4,100円 FM7/77
マッピー……Ⓓ6,200円 Ⓣ4,100円 88
アルカノイド……Ⓡ5,800円 MSX
ZETA2号……Ⓓ3,800円3.5"4,800円 98/88/X1/FM7
ZETA3号……Ⓓ3,800円3.5"4,800円 98/88/X1/FM7
フェアリーズレジデンス……Ⓓ7,800円 Ⓣ4,800円 98/88/FM7
フェアリーズレジデンススペシャル…Ⓓ3,000円 98/88/X1/FM7 (SF, 学園, クラブ, 芸能界)
がんばれ美樹ちゃん……Ⓓ1,500円3.5"1,800円 98/88/X1/FM7
ポップレモン……Ⓓ7,800円Ⓣ4,500円 88/X1/FM7
オメガ……Ⓓ3,800円3.5"4,800円 98/88/FM7
177……Ⓓ7,800円 88/X1
聖女パニック……Ⓓ4,800円 88
聖女伝説……Ⓓ6,800円Ⓣ4,800円 98/88/X1/MSX
プラトニックラブ……Ⓓ6,800円 98/88
ラブメイト……Ⓓ4,800円 88
マリコの部屋……Ⓓ4,800円 88
さゆり……Ⓓ4,800円 88
エリカ……Ⓓ6,800円Ⓣ4,800円 88/X1/FM7
ファイブスイートドリーム……Ⓓ7,800円 88/X1/FM7
秘課外授業編……ⒹⓉ3,000円3.5"4,000円 88/X1/FM7
天使たちの午後……Ⓓ6,800円Ⓣ4,800円 88/X1/FM7
天使たちの午後番外編…Ⓓ3,000円 88/X1/FM7
ザピーピング……Ⓓ4,800円 88
全国ナンパ修業京都編……Ⓓ4,800円 88
シンデレラペルデュー……Ⓓ6,800円 88
ルーン……Ⓓ6,800円 88
その後の慶子ちゃん……Ⓓ3,000円3.5"3,500円 98/88/X1/FM7 (OL, 看護婦, 新妻)
口説き方おしえます……Ⓓ6,800円 88/FM7/MZ2500
ソープランドストーリー……Ⓓ7,800円 88/FM7/MZ2500

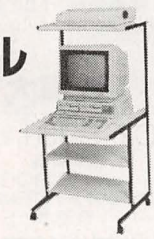
ファミコンソフト（新作）

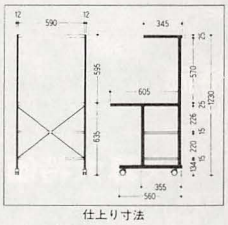
子猫物語	Ⓓ2,900円	デッドゾーン	Ⓓ2,980円
スーパーゼビウス	Ⓡ4,900円	シャーロックホームズ	Ⓡ4,900円
テラクレスタ	Ⓡ4,900円	スーパーモンキー大冒険	Ⓡ4,900円
戦場の狼	Ⓡ4,900円	オセロD298C	Ⓡ4,900円
悪魔城ドラキュラ	Ⓓ2,980円	ガルフォース	Ⓓ2,980円
バギーポッパー	Ⓡ4,900円	ドラゴンボール	Ⓡ5,300円
うる星やつら	Ⓡ4,900円	ディーヴァ	Ⓡ5,500円
キャッスルエクセレント	Ⓡ4,900円	バベルの塔	Ⓡ3,900円
スーパースターフォース	Ⓡ5,300円	ワルキューレの冒険	Ⓡ3,900円
銀河伝承	Ⓡ5,500円	スカイキッド	Ⓡ3,900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）

コナミキャラクターグッズ続々登場
第1弾11月中旬から発売開始!

沙羅曼蛇 ハイパーユニット

価格Aタイプ，Bタイプとも各950円（化粧箱入）
鉛筆6本…消ゴム1コ…カンペン1コ
Aタイプ…カンペンが沙羅曼蛇キャラクター使用
Bタイプ…カンペンがビックバイパーキャラクター使用

沙羅曼蛇下敷…価格Aタイプ，Bタイプとも各200円
Aタイプ…沙羅曼蛇キャラクター使用
Bタイプ…ビックバイパーキャラクター使用

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）
  ドルアーガの塔，モトス，パックランド，サンダーストーム
- **バッヂ（8種類）**各250円
  （ドラゴンバスター，グロブダー，パックマン，マッピー，パックランド，スカイキッド，ディグダグII，ドルアーガの塔）
- **ドルアーガの塔トレーナー**
  SML（ブルー，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**
  SML（イエロー，アイボリー，ホワイト）各4,300円
- **パックランドトレーナー**
  SML（ホワイト，イエロー，グリーン）各4,300円
- **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
- **パックランドファンタジーパック** 1,800円
- **ボードゲームパックランド ドルアーガの塔** 各3,600円

ナムコ新作キャラクターグッズ（予約受付中）

- **ドラゴンバスターボードゲーム**
  3,000円（11月下旬発売）
- **下敷**
  バベルの塔，ワルキューレの冒険A.B.スカイキッド，スーパーゼビウス各200円（11月中旬発売）
- **87ナムコットカレンダー**
  1,000円（11月中旬発売）

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

好評発売中
価格 3,900円

〈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）。

（関連商品）
XE-1b ジョイスティック3,900円
（操作性抜群）

●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（妻野支店）
㊟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。

満足感に添える安さが

※広告の商品で品切れの場合はご容赦下さい。

NEC PC-9801UV2

PC-9801UV2
CU-14A2
VP-80K
PC対応ROMII
第2水準ROM
ケーブル、用紙

定価合計 ¥601,600

決算大特価

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

定価合計 ¥341,800

決算大特価

SHARP パソコンテレビ X1G

Model 30

CZ-822C(本体)
準価格 ¥118,000

A 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

決算大特価

B カラーディスプレイセット CU-14G
標準価格 ¥49,800
定価合計 ¥167,800

決算大特価

Model 10 CZ-820C(本体)
標準価格 ¥69,800

C 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

決算大特価

D カラーディスプレイセット
CU-14G
標準価格 ¥49,800
定価合計 ¥119,6000

決算大特価

X1オプションシリーズ

CZ-8PC1
標準価格 ¥69,800
熱転写カラー漢字プリンタ

決算大特価

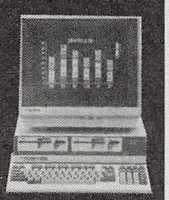
CZ-8BS1
標準価格 ¥23,800
ステレオタイプFM音源ボード
決算大特価

CZ-8BV1
標準価格 ¥39,800
カラーイメージボード
決算大特価

CZ-8TM1
標準価格 ¥29,800
モデムユニット(要CZ-8BM2)
決算大特価

CZ-8DT2
標準価格 ¥44,800
パーソナルテロッパ
決算大特価

NEC PC-8801mkIIMR



PC-8801MKIIMR
CU-14A2
SL-80MK
第2水準ROM
ケーブル、用紙

定価合計 ¥484,600

決算大特価

SHARP 新製品 X1turbo III

CZ-870C パーソナルコンピュータ
標準価格 ¥168,000

CZ-870D ディスプレイテレビ
標準価格 ¥109,800

- 1Mバイト5"フロッピィディスクドライブ2基搭載(1Mバイト/320Kバイト両用方式の採用)
- JIS第1、第2水準漢字ROM標準装備
- システム・ユーザー辞書(第2水準漢字サポート版)同梱(熟語、人名、地名などが約4万語登録)

発売記念大特価

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

定価合計 ¥374,600

決算大特価

~~¥268,000~~

やさしい日本語データベース

MANYO

万葉

¥29,800

NEC PC-9801E, M2, VMO, VM2, UV2, 3.5"・5"2HD・8"2D

MANYOの特徴

☆カードと一覧表で入・出力自由自在。
☆カードの分割・統合も簡単・項目データ長の途中変更OK。
☆高速の範囲指定検索機能で応用範囲が拡大。
☆項目間計算、更新処理、カード間集計で巨大な縦横集計可。

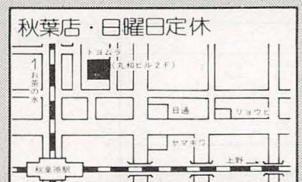
MANYOの適応分野

個　人・知人管理、年賀状、暑中見舞、家計簿
クラブ・会員及び会費管理、テニスコート予約管理
営　業・スケジュール管理、売掛管理、請求書発行、得意先管理、DM発行、受注・納品管理、見積書発行、売れ筋情報管理
総　務・給与計算、社員名簿、資金繰予定表、名刺管理

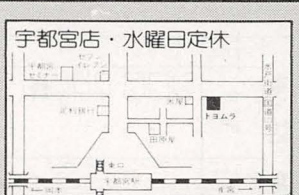
トヨムラ 各店案内図

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

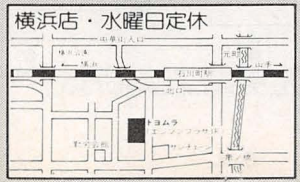


宇都宮店・水曜日定休

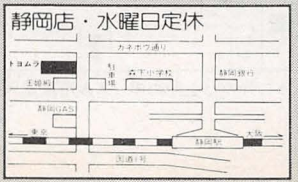


大宮店・水曜日定休

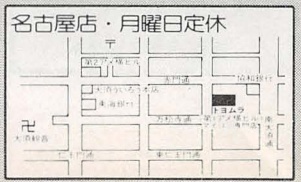
横浜店・水曜日定休



静岡店・水曜日定休



名古屋店・月曜日定休

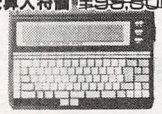


本当の安さなのです。

ワープロ

brother
ピコワード4000
標準価格 ¥128,000
決算大特価 ~~¥89,800~~

SEIKOSHA
SX-8500
標準価格 ~~¥134,000~~
決算大特価 ~~¥99,800~~



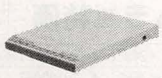
富士通
OASYS Lite K
標準価格 ¥79,800
決算大特価 ~~¥42,800~~

富士通
OASYS Lite K FD-20
標準価格 ¥114,800
決算大特価 ~~¥64,800~~

コピー・モデム

SHARP
Z-50
標準価格 ¥129,000
決算大特価
お問い合せ下さい。

日本メディアネットワーク
JM-1200S
標準価格 ¥48,000
決算大特価 ¥39,800



EPSON
SR-120AT
標準価格 ¥49,800
決算大特価 ¥44,800

CENTURY
CM-300
標準価格 ¥24,800
決算大特価 ¥16,800

twin FAMICOM SHARP

カセットも、ディスクも両方楽しめる。
AN-500B ブラック, R レッド
標準価格 ¥32,000
人気バツグン販売中

プリンター

SEIKOSHA
SL-80MK
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 ¥146,800
決算大特価 ¥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
決算大特価 ¥89,800

EPSON
AP-80K
PC/FM対応ROM
プリンタケーブル
用紙
定価合計 ¥78,800
決算大特価お問い合せ下さい。

SHARP
CZ-8PC1
CZ-8BV1

定価合計 ¥109,600
決算大特価
お問い合せ下さい。

富士通
FM PR-201
ビデオ
デジタイズカード

定価合計 ¥104,600
決算大特価
お問い合せ下さい。

秋葉店 03-251-1477 決算展示・棚ズレ処分セール

FM-77AV2
FMTV-151
¥159,800

FM-New7
MB-27343
¥72,000

オアシスライトK
ACアダプタ
¥39,800

オアシスライトKFD20
ACアダプタ
¥59,800

PC-9801VM2
4050文字0.39ピッチ
¥360,000

PC-8801MKIIMR
4050文字0.39ピッチ
¥238,000

PC-8801MKIIFRM-30
4050文字0.39ピッチ
¥195,000

CZ-852C
CZ-850D
¥128,000

CZ-856C
CZ-855D
¥198,000

CZ-822C
CZ-820D
¥148,000

SL-80MK
(24ドットプリンタ)
第2水準漢字ROM
ケーブル・用紙
¥74,800

VP-80K
(24ドットプリンタ)
第2水準漢字ROM
PC対応ROMII
ケーブル・用紙
¥87,800

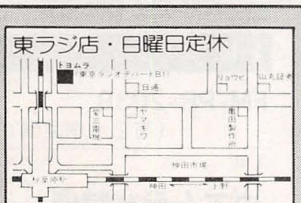
ご注文は直接秋葉店へ、在庫の確認をしてから、現金書留にてお願い致します。(在庫は、10/5現在です。品切の場合はご容赦下さい。)

通信販売

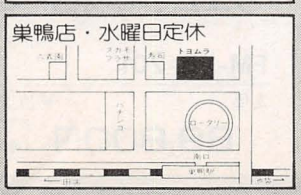
トヨムラ各店において、広告の商品が通信販売で購入できます。(広告の商品以外も取り扱っております。)ご注文は下記のトヨムラ各店へどうぞ。注文商品名・お名前・ご住所・電話番号を忘れずに明記して、現金書留でお願い致します。

注文商品名	○○○○○
金額	¥○○○○
お名前	○○○○○
ご住所	〒○○○ ○○○○○
電話番号	○○○(○○○)○○○

東ラジ店・日曜日定休



巣鴨店・水曜日定休



トヨムラ 即決クレジット

最高60回まで出来ます
(但し、1回のお支払額は3,000円以上)
印鑑と身分証明書(免許証等)をご持参下さい
その場でお持ち帰り出来ます
各社クレジットカードも取り扱っております
日本信販／JCB／VISA／セントラル／MC／UC／ジャックス／アメックス／ダイナース／DC

トヨムラ

●秋葉店	〒101	東京都千代田区外神田1-8-6 (丸和ビル2F)	☎03(251)1477
●宇都宮店	〒320	宇都宮市宿郷町365-7	☎0286(36)5315
●大宮店	〒330	大宮市宮原町3-515-2	☎0486(52)1831
●横浜店	〒232	横浜市中区松影町1-3-7	☎045(641)7741
●静岡店	〒422	静岡市八幡1-4-36	☎0542(83)1331
●名古屋店	〒460	名古屋市中区大須3-30-86 第1アメ横2F	☎052(263)1660
●東ラジ店	〒101	東京都千代田区外神田1-10-11 (東京ラジオデパートB1)	☎03(253)4693
●巣鴨店	〒170	東京都豊島区巣鴨1-12-6	☎03(941)8621

※通信販売をご希望の方は最寄りの各店へどうぞ

ズラリ揃ったニューフェイス！ ここに登場

MY-COM PLAZA UEMURA AUDIO

NEC

PC-98XL

L-1 ハイグレードベーシック

新発売

PC-98XL model 2	¥575,000
専用高解像度ディスプレイ	¥233,000
15インチ高速カラープリンター	¥298,000
日本語 MS-DOS (Ver3.1 ハイリゾリューションベーシック付)	¥ 32,000
ブランクディスケット (5'2HD×10枚)	¥ 23,000
クリーニングディスク	¥ 3,000
定価合計	¥1,164,000

ウエムラ㊙特価

22,100円×24回	ボ120,000円×4回
16,000円×36回	ボ 80,000円×6回
14,900円×48回	ボ 50,000円×8回
19,600円×60回	ボ な し

PC-9801VX

L-2 ベーシックシステム

新発売

PC-9801VX	¥433,000
14インチカラーCRT (アナログRGB,4,050字)	¥ 89,800
15インチカラーインパクトプリンター	¥245,000
ブランクディスケット (5'2HD×10枚)	¥ 23,000
クリーニングディスク	¥ 3,000
定価合計	¥793,800

ウエムラ㊙特価

15,800円×24回	ボ 80,000円×4回
11,900円×36回	ボ 50,000円×6回
11,000円×48回	ボ 30,000円×8回
13,500円×60回	ボ な し

PC-9801VM2I

L-3 ベーシックシステム

新発売

PC-9801VM21	¥390,000
14インチカラーCRT (アナログRGB,4,050字)	¥ 89,800
15インチカラーインパクトプリンター	¥245,000
ブランクディスケット (5'2HD×10枚)	¥ 23,000
クリーニングディスク	¥ 3,000
定価合計	¥750,800

ウエムラ㊙特価

19,200円×24回	ボ 50,000円×4回
12,400円×36回	ボ 40,000円×6回
10,200円×48回	ボ 30,000円×8回
12,800円×60回	ボ な し

PC-9801VM2I

L-4 ワープロセット

新発売

PC-9801VM21	¥390,000
14インチカラーCRT (アナログRGB,4,050字)	¥ 89,800
15インチカラーインパクトプリンター	¥245,000
新・一太郎 (Ver2ワープロソフト)	¥ 58,000
ブランクディスケット (5'2HD×10枚)	¥ 23,000
クリーニングディスク	¥ 3,000
定価合計	¥808,800

ウエムラ㊙特価

19,600円×24回	ボ 60,000円×4回
12,300円×36回	ボ 50,000円×6回
9,700円×48回	ボ 40,000円×8回
13,800円×60回	ボ な し

PC-98LT

L-5 ハイグレードベーシック

新発売

PC-98LT model 2 (プリンタセット)	¥288,000
ブランクディスケット (3.5'2DD×10枚)	¥ 13,500
クリーニングディスク	¥ 3,000
定価合計	¥304,500

ウエムラ㊙特価

6,000円×24回	ボ 30,000円×4回
4,300円×36回	ボ 20,000円×6回
3,500円×48回	ボ 15,000円×8回
5,100円×60回	ボ な し

PC-9801UV2

L-6 パーソナルシステム

PC-9801UV2	¥318,000
14インチカラーCRT (14インチ,4,050字,アナログカラーディスプレイ)	¥ 89,800
M-1024IIPX (第2水準ROM付)	¥119,800
ブランクディスケット (3.5'×2DD)	¥ 13,500
クリーニングディスク	¥ 3,000
定価合計	¥544,100

ウエムラ㊙特価

11,300円×24回	ボ 50,000円×4回
7,000円×36回	ボ 40,000円×6回
5,800円×48回	ボ 30,000円×8回
9,100円×60回	ボ な し

SHARP

Super MZ

L-7 ベーシックシステム

新発売

MZ-2531	¥197,800
MZ-1D22	¥108,000
ブランクディスケット (3.5'2DD×10枚)	¥ 13,500
クリーニングディスク	¥ 3,000
定価合計	¥324,300

ウエムラ㊙特価

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

Super MZ

L-8 旧型MZ 大バーゲン

(性能 MZ-2531 並)

MZ-2521	¥198,000
MZ-1D22	¥108,000
MZ-1R26	¥ 35,000
MZ-1R27	¥ 20,000
MZ-1R28	¥ 22,000
定価合計	¥383,000

ウエムラ大特価 190,000円

12,200円×12回	ボ 30,000円×2回
5,800円×24回	ボ 20,000円×4回
4,700円×36回	ボ 10,000円×6回
5,000円×48回	ボ な し

X1 turbo III

L-9 ベーシックシステム

新発売

CZ-870CB	¥168,000
CZ-870DB	¥108,000
ブランクディスケット (5'2HD×10枚)	¥ 23,000
クリーニングディスク	¥ 3,000
定価合計	¥302,000

ウエムラ㊙特価

7,400円×24回	ボ 30,000円×4回
5,200円×36回	ボ 20,000円×6回
5,100円×48回	ボ 10,000円×8回
5,700円×60回	ボ な し

周辺機器

L-10 モデムホン・プリンター

スーパーMZモデムホン (MZ-1X19)

定価 ¥98,000

69,800円

X1-turbo(B)用プリンター (MZ-1P17(B)+MZ-1C48)

定価 ¥86,600

59,800円

FM

FM-77AV

L-11 ベーシックセット

新発売

FM-77AV-20-1	¥138,000
FM-TV151	¥ 89,800
ブランクディスケット (3.5'2DD×10枚)	¥ 13,500
クリーニングディスク	¥ 3,000
定価合計	¥244,300

ウエムラ㊙特価

5,000円×24回	ボ 30,000円×4回
3,600円×36回	ボ 20,000円×6回
3,000円×48回	ボ 15,000円×8回
4,600円×60回	ボ な し

FM-77AV

L-12 ベーシックセット

新発売

FM-77AV-20-2	¥168,000
FM-TV151	¥ 89,800
ブランクディスケット (3.5'2DD×10枚)	¥ 13,500
クリーニングディスク	¥ 3,000
定価合計	¥274,300

ウエムラ㊙特価

6,200円×24回	ボ 30,000円×4回
4,400円×36回	ボ 20,000円×6回
3,700円×48回	ボ 15,000円×8回
5,200円×60回	ボ な し

FM-77AV

L-13 ベーシックシステム

新発売

FM-77AV-40	¥228,000
FM-TV154	¥138,000
ブランクディスケット (3.5'2DD×10枚)	¥ 13,500
クリーニングディスク	¥ 3,000
定価合計	¥382,500

ウエムラ㊙特価

9,000円×24回	ボ 40,000円×4回
5,900円×36回	ボ 30,000円×6回
5,300円×48回	ボ 20,000円×8回
7,300円×60回	ボ な し

FM-77AV

L-14 旧型ベーシックシステム

FM-77AV2	¥158,000
FM-TV151	¥ 89,800
ブランクディスケット (3.5'2DD×10枚)	¥ 13,500
クリーニングディスク	¥ 3,000
定価合計	¥264,300

大特価 178,000円

11,100円×12回	ボ 30,000円×2回
5,200円×24回	ボ 20,000円×4回
4,300円×36回	ボ 10,000円×6回
4,700円×48回	ボ な し

FM-16β

L-15 ベーシックセット

FM-16βFDI (キーボード付)	¥355,000
MB27331	¥109,800
フロッピーディスク (5'2HD×10枚)	¥ 23,000
クリーニングディスク	¥ 3,000
定価合計	¥490,800

380,000円

19,500円×12回	ボ 90,000円×2回
10,800円×24回	ボ 45,000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

周辺機器

L-16 プリンター

FM-PR-203B (第2水準装備)

定価 ¥80,000

ウエムラ㊙特価

FM-PR-201

定価 ¥79,800

69,800円

JADMA 社団法人 日本通信販売協会会員

Uemura Used Perso-com Showroom

送料無料!!
厳選中古パソコン大特売!!

ウエムラ オーディオ

●札　幌	011・865・3751
●仙　台	0222・52・2631
●大　阪	06・271・4081
●広　島	082・246・5901
●福　岡	092・864・3321
●小田原	0465・23・3591
●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-6001mk II	¥ 84,800	¥ 17,000より
PC-6001mk II SR	¥ 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-8001mk II	¥123,000	¥ 21,000より
PC-8001mk II SR	¥108,000	¥ 47,000より
PC-8801	¥228,000	¥ 37,000より
PC-8801mk II/10	¥168,000	¥ 49,000より
PC-8801mk II/20	¥225,000	¥ 76,000より
PC-8801mk II/30	¥275,000	¥ 98,000より
PC-8801mk II SR/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-8801mk II MR の場合

下取り品 ➡ 本体のみ

PC-8001mk II	＋¥180,000
PC-8801mk II/30	＋¥118,000
PC-8801	＋¥165,000

NEC PC-8801mk II FR/30 の場合

下取り品 ➡ 本体のみ

PC-8001mk II	＋¥130,000
PC-8801	＋¥120,000
PC-8801mk II/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-turbo III の場合

X1-turbo III (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
X1turbo II ＋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

ウエムラ 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㈹

BEST PA 特選

X1G Model 10 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

X1G Model 10 Bコース 41%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➡¥102,800	
¥ 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

X1G Model 10 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

X1G Model 30 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

X1G Model 30 Bコース 37%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➡¥142,000	
¥ 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

X1G Model 30 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

キミはどこから楽しむ、多彩につきあえるぞX1G。

ビデオやビデオ入力端子付テレビとダイレクト接続
1. 初のマルチビジュアル端子搭載

遊び心を加速する
2. ジョイカード標準装備

横幅33cm、組み合わせ自在の
3. タテ・ヨコ両用タイプ

多彩な画像処理、FM音源、パソコン通信など
4. 先進機能にもうれしい対応

X-1Fにジョイカードを装備した場合、X-1Gと全く同じに使用出来ます。

高速グラフィック
思いきり使えるメモリ空間
漢字ユーティリティ

X1F Model 10 Aコース

CZ-811C〔本体〕……¥89,800
CZ-811D〔ディスプレー〕……¥89,800

定価合計¥179,600➡¥73,000	
¥ 3,000×30回	㊎なし 頭なし
¥ 3,600×24回	㊎なし 頭なし
¥ 6,700×12回	㊎なし 頭なし

X1F Model 20 Aコース

CZ-812C〔本体〕……¥139,800
CZ-811D〔ディスプレー〕……¥ 89,800

定価合計¥229,600➡¥99,800	
¥ 3,500×36回	㊎なし 頭なし
¥ 4,900×24回	㊎なし 頭なし
¥ 6,300×18回	㊎なし 頭なし

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	¥50,000	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	¥39,800	¥3,650	——
X-1用	ジョイカード	¥ 3,200	¥ 2,900	——	——

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。

冬のボーナス一括払いOK!!

買い替え大作戦

12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-1$_{G10}$	¥51,000	¥4,537	——	——	X-1F$_{20}$本体	X-1$_{G30}$	¥55,000	¥5,041	——	——
PC-6001/II	X-1$_{G10}$	¥46,000	¥4,216	——	——	CZ856C	CZ870C	¥65,000	¥5,958	¥3,168	——
PC-6001/II$_{SR}$	X-1$_{G30}$	¥75,000	¥6,875	¥3,657	——	CZ851C	CZ870C	¥87,000	¥7,975	¥4,241	——
FM-7	X-1$_{G10}$	¥40,500	¥3,712	——	——	CZ852C	CZ870C	¥80,000	¥7,333	¥3,900	——
FM-7	X-1$_{G30}$	¥78,000	¥7,150	¥3,802	——	MZ2500/30	MZ2500V$_2$	¥98,000	¥8,983	¥4,777	¥3,348
MZ1500	X-1$_{G10}$	¥41,500	¥3,804	——	——	MZ2500/20	MZ2500V$_2$	¥108,000	¥9,900	¥5,265	¥3,690
MZ1500	X-1$_{G30}$	¥79,000	¥7,241	¥3,851	——	X-1$_C$本体	X-1$_{F10}$	¥16,000	——	——	——
X-1$_C$本体	X-1$_{G30}$	¥75,800	¥6,948	¥3,695	——	X-1$_{CS}$本体	X-1$_{F20}$	¥52,000	¥4,766	——	——
X-1$_{CS}$本体	X-1$_{G30}$	¥75,500	¥6,920	¥3,680	——	MZ1500	X-1$_{F10}$	¥20,000	——	——	——
X-1$_{F10}$本体	X-1$_{G30}$	¥74,500	¥6,830	¥3,632	——	6001/II	X-1$_{F10}$	¥23,500	——	——	——

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

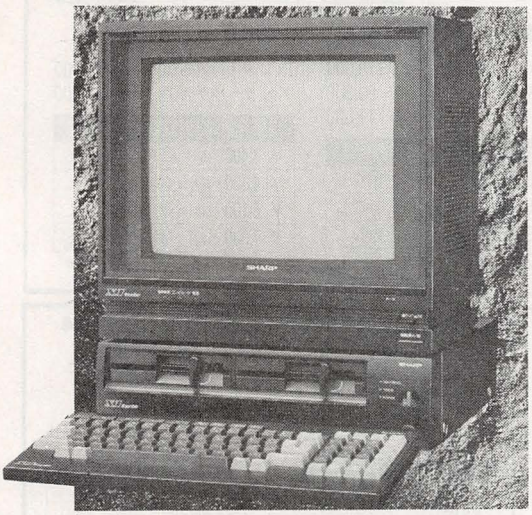
現金購入の場合のお支払方法は原則として、商品との代金引換となっておりますが、お急ぎの方、日中留守がちのお客様は、銀行振込をご利用下さい。お振込のお客様には金額の多少にかかわらずブランクディスケットセットをサービスさせていただきます。

●三井銀行要町支店　普5052013　　㈱ワールド イン アオヤマ

クレジット御利用の場合、満18才以下のお客様では直接お申し込みは出来ません。御両親様といっしょにお申し込みをお願いいたします。

X1 turbo III　ターボの系譜をうけついで、さらに実力アップ。

X-1Turboシリーズ全ての特長を継承



X1 turbo III Aコース

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	
￥ 5,900×48回	㊎なし ㊏なし
￥ 7,400×36回	㊎なし ㊏なし
￥10,500×24回	㊎なし ㊏なし

X1 turbo III Bコース

CZ-870CB(本体)……￥168,000
CZ-870DB(ディスプレー)…￥109,800
CZ-8PC1(24プリンター)…￥ 69,800

定価合計￥347,600➡現金特価	
￥ 5,400×36回	㊎22000㊏なし
￥ 9,100×36回	㊎なし ㊏なし
￥13,000×24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

ホビーに、マイビジネスに、幅広く威力を発揮。

大量のデータもラクラク処理する
1Mバイトの5″FDDを2基搭載。

日本語処理を強力にパワーアップ
JIS第2水準漢字ROM標準装備。

JIS第2水準漢字もサポート
充実のシステム・ユーザー辞書搭載。

豊富なソフトウェア資産が活用できる
コンパチブル設計。

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。

時代に応える3つの能力
ターボが知的にパワーアップ

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

多彩な画像処理を実現する
カラーイメージボード(別売)

パソコンネットワークをサポートする通信ソフト
turboターミナル(別売)

特別限定5台
X1 turbo II Bコース

CZ-856CE(本体)……￥178,000
CZ-870DE(ディスプレー)…￥109,800
ソフトウェアパック(6本セット)…￥ 19,800

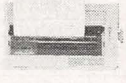
定価合計￥307,600➡￥189,000	
￥5,500×24回	㊎23000㊏なし
￥6,600×36回	㊎なし ㊏なし
￥9,400×24回	㊎なし ㊏なし

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

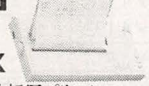
限定特別価格



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￥86,300➡￥50,000	
￥3,200×18回	㊎なし ㊏なし
￥4,600×12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➡￥39,800	
￥3,000×18回	㊎なし ㊏なし
￥3,700×12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。(10:00～20:00)

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。

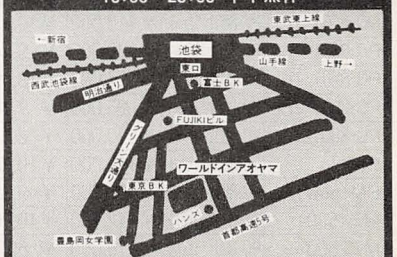
パソコン保険導入の為、お客様に￥1,300の負担をお願いいたしております。

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

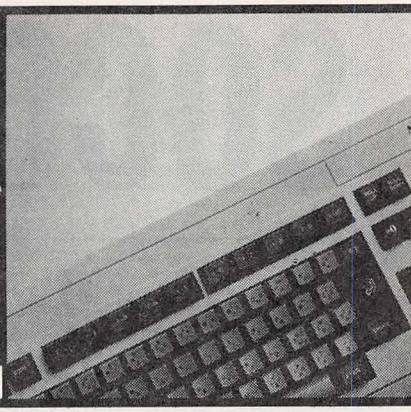
10:00～23:00 年中無休



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

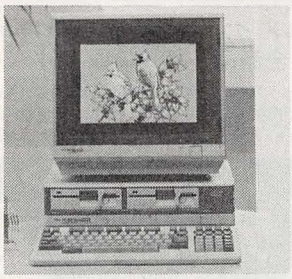
特選中古パソコン



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。

PC-8801mkIIFR

限定特別中古特選販売 11月8日～12月10日



限定50台 中古特選

初めての人から本格的な活用をめざす人まで誰もが満足できるラインアップ。パフォーマンスを追求した高性能パソコン

8801/IIFR H 特別限定品コース

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

¥ 5,200×48回	㊎なし ㊏なし
¥ 6,500×36回	㊎なし ㊏なし
¥ 9,200×24回	㊎なし ㊏なし
¥12,000×18回	㊎なし ㊏なし

8801/IIFR D 特別限定品コース

PC-8801/IIFR30(本体)¥178,000
ブランクディスケット(5'2D.10枚)¥ 17,000

定価合計¥195,000➡¥126,000

¥ 3,400×48回	㊎なし ㊏なし
¥ 4,300×36回	㊎なし ㊏なし
¥ 6,100×24回	㊎なし ㊏なし
¥ 7,900×18回	㊎なし ㊏なし

Dコースにはディスプレー(テレビ)は含まれておりません。

SANYO CMT-146L

4050文字:0.39、アナログケーブル付
アナログ:デジタルRGB

定価¥89,800➡¥52,000

¥3,300×18回	㊎なし ㊏なし
¥4,800×12回	㊎なし ㊏なし

SHARP CU-14P1

4050文字:0.31、デジタルケーブル付
デジタルRGB

定価¥128,000➡¥59,800

¥3,000×24回	㊎なし ㊏なし
¥3,900×18回	㊎なし ㊏なし

SHARP CU-14H2

4050文字:0.39
デジタルRGB、デジタルケーブル付

定価¥99,800➡¥49,800

¥2,500×24回	㊎なし ㊏なし
¥3,200×18回	㊎なし ㊏なし

SHARP CU-14A4

4050文字:0.39、アナログケーブル付
アナログ:デジタルRGB

定価¥89,800➡現金特価

¥3,000×24回	㊎なし ㊏なし
¥3,800×18回	㊎なし ㊏なし

NEC PC-KD854

4050文字:0.39、アナログケーブル付
アナログRGB

定価¥89,800➡現金特価

¥3,300×24回	㊎なし ㊏なし
¥4,300×18回	㊎なし ㊏なし

月々のお支払いが¥3,000円以上となる様にお申し込み下さい。

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・非漢字ロム標準装備(ギリシア,ロシア,カーリエ文字体ROM搭載)
NEC	PC-PR201TL	¥135,000	現金特価	¥ 5,400	¥ 3,700	第1,第2水準・非漢字ロム標準装備(ギリシア,ロシア,カーリエ文字体ROM搭載)
NEC	PC-PR201H2	¥245,000	現金特価	¥ 9,800	¥ 6,900	第1,第2水準・非漢字ロム標準装備(ギリシア,ロシア,カーリエ文字体ROM搭載)
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	¥122,000	¥ 6,581	¥ 4,612	24ドット10インチプリンター
EPSON	VP130K+PCロム	¥190,000	¥142,000	¥ 7,200	¥ 5,100	24ドット15インチプリンター
EPSON	AP-80K+ロム	¥ 80,300	¥ 60,300	¥ 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	¥ 60,000	¥ 3,200	——	5'ディスク版もUV2に3.5"FDDを1ドライブ増設可能
セイコー社	SL-80MK+ケーブル	¥125,500	¥ 83,000	¥ 4,300	¥ 3,000	10インチインパクト24ドット漢字プリンター

周辺機器シリーズは全て新品です。

冬のボーナス一括払いOK!!

今なら、中古もまとめてボーナス払い。さあ早く！早く！

●ボーナス一括払いの場合20才以上の方が原則になります。お子様の場合は御両親様といっしょに申し込んで下さい。

全品、コンピューター総合保険付…

ワールド・イン・アオヤマは、東京海上火災保険と提携し、すべての製品を一年間の保険付で販売しています。これは業界で唯一のもの。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。

買い替え大作戦 こんなわずかな予算で買替が出来ます

12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/II	PC-8801/II$_{FR30}$	¥116,000	¥10,633	¥5,655	¥3,963	PC-6001/II$_{SR}$	PC-8801/II$_{FR30}$	¥110,000	¥10,083	¥5,362	¥3,758
PC-8001/II$_{SR}$	PC-8801/II$_{FR30}$	¥103,000	¥ 9,441	¥5,021	¥3,519	X-1$_{C}$	PC-8801/II$_{FR30}$	¥110,000	¥10,083	¥5,362	¥3,758
PC-8801/II$_{10}$	PC-8801/II$_{FR30}$	¥ 97,000	¥ 8,891	¥4,728	¥3,314	X-1$_{CS}$	PC-8801/II$_{FR30}$	¥109,000	¥ 9,991	¥5,313	¥3,724
PC-8801/II$_{20}$	PC-8801/II$_{FR30}$	¥ 86,000	¥ 7,883	¥4,192	——	X-1$_{F10}$	PC-8801/II$_{FR30}$	¥108,000	¥ 9,900	¥5,265	¥3,690
PC-8801/II$_{30}$	PC-8801/II$_{FR30}$	¥ 70,000	¥ 6,416	¥3,412	——	X-1$_{F20}$	PC-8801/II$_{FR30}$	¥ 88,200	¥ 8,085	¥4,299	¥3,013
FM-7	PC-8801/II$_{FR30}$	¥110,000	¥10,083	¥5,362	¥3,758	FM-7	FM-77AV$_{20-1}$	¥ 96,400	¥ 8,836	¥4,699	¥3,293
FM-new7	PC-8801/II$_{FR30}$	¥109,000	¥ 9,991	¥5,313	¥3,724	FM-new7	FM-77AV$_{20-2}$	¥119,000	¥10,908	¥5,801	¥4,065
MZ1500	PC-8801/II$_{FR30}$	¥112,000	¥10,266	¥5,460	¥3,826	FM-77$_{AV2}$	FM-77AV$_{20-2}$	¥ 86,000	¥ 7,883	¥4,192	——
MZ2500/$_{20}$	PC-8801/II$_{FR30}$	¥ 75,000	¥ 6,875	¥3,656	——	FM-77$_{AV2}$	FM-77AV$_{40}$	¥134,000	¥12,283	¥6,532	¥4,578
MZ2500/$_{30}$	PC-8801/II$_{FR30}$	¥ 65,000	¥ 5,958	¥3,168	——	FM-77$_{L2}$	FM-77AV$_{20-2}$	¥ 95,000	¥ 8,708	¥4,631	¥3,245

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

現金購入のお客様

電話受付注文センター 03-987-7771

現金購入の場合のお支払方法は原則として、商品との代金引換となっておりますが、お急ぎの方、日中留守がちのお客様は、銀行振込をご利用下さい。お振込のお客様には金額の多少にかかわらずブランクディスケットをサービスさせていただきます。 ●三井銀行要町支店 普5052013 (株)ワールド イン アオヤマ

NEC

6001シリーズ本体

PC-6001(本体:家庭用TVに直接可能) …… ¥ 8,000
PC-6006(ロム、ラムカートリッヂ) …… ¥ 4,000
PC-6001MK II(本体:家庭用TVに直接可能) …… ¥ 17,000
PC-6001MK II SR(本体:RFモジューレーター付) … ¥ 22,000
PC-6031SR(3.5インチドライブ) …… ¥ 20,000
PC-60M55(FM音源カートリッヂ) …… ¥ 5,000
PC-6006SR(RAMカートリッヂ) …… ¥ 5,000
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

8001シリーズ本体

PC-8001MK II(本体) …… ¥ 20,000
PC-8001MK II SR(本体) …… ¥ 28,000
PC-8001MK II SR(本体)(新品) …… ¥ 38,000

データレコーダ

PC-DR312(データレコーダ) …… ¥ 7,000
PC-DR312(データレコーダー)(新品) …… ¥ 9,800
PHC-DR II(データレコーダー)(新品) …… ¥ 9,800
PC-DR311(データレコーダー) …… ¥ 6,000
PC-6081(データレコーダー) …… ¥ 6,000
PC-6082(データレコーダー) …… ¥ 7,000

ディスプレー

PC-6041(2000文字モノクロ) …… ¥ 8,000
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) …… ¥ 39,800
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) …… ¥ 20,000
PC-8853(4050文字ディスプレー) …… ¥ 45,000
PC-TV151(2000文字パソコンテレビ) …… ¥ 42,000
PC-TV351(4050文字パソコンテレビ) …… ¥ 85,000
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) …… ¥ 48,000
PC-KD551K(4050文字ディスプレー) …… ¥ 52,000
PC-KD852(4050文字ディスプレー) …… ¥ 62,000
PC-KD854(4050文字ディスプレー)(展示品) …… ¥ 68,000
PC-KD854(4050文字ディスプレー) …… ¥ 65,000
JB1203M(NEC、2000文字モノクロディスプレー) … ¥ 8,000
CMT-146L(4050文字カラーアナログ、デジタルRGB)(新品同様) ¥ 52,000
CU14P1(4050文字デジタルRGB)(新品同様) …… ¥ 62,000
CU14A4(4050文字アナログ、デジタルRGB)(新品同様) … ¥ 59,800
CZ811D(2000文字デジタルディスプレーテレビ)(新品同様) … ¥ 39,800
CZ870D(4050/2000文字ディスプレーテレビ)(新品同様) … ¥ 85,000

フロッピーディスク

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

今月のお買得品

中古限定品
NEC
PC-8801/II-30(本体)
¥80,000

新品限定品
NEC
PC-8001/II SR
¥89,800➡¥38,000

中古限定品
NEC
PC-8801/II-20(本体)
¥62,000

中古限定品
NEC
PC-6001/II(本体)
*家庭用TVに直接可
¥17,000

新製品 EPSON
AP-80K
(PCロム、ケーブル付)
新品 ¥80,300➡¥60,300

中古限定品
NEC
PC-8801/II-SR30(本体)
¥110,000

新品限定品
SL-80MK
24ドット漢字プリンター
SEIKOSHA
SL80MK+第2水準ロム+ケーブル付
¥145,500➡¥83,000

新品限定品
NEC
NM9900
15インチ24ドットカラープリンター
¥298,000➡¥168,000

新品限定品
NEC
DR-312
(データレコーダー)
¥19,800➡¥9,800

NEC PR405(ケーブル付)(新品) …… ¥39,800
Sharp CU14AG2(カラーディスプレー)(新品) ¥58,000
Sharp CU14P1(カラーディスプレー)(新品) ¥59,800

●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。

新品同様品／お買得品コーナー

NEC

PC-8001MK II SR(新品同様) …… ¥ 38,000
PC-6601SR(新品同様) …… ¥ 42,000
PC-8801MK II FR10(新品同様) …… ¥ 80,000
PC-8801MK II FR20仕様(新品同様) …… ¥111,000
PC-8801MK II FR30仕様(新品同様) …… ¥120,000
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) …… ¥ 49,800
CU-14A4(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) …… ¥ 59,800
PC-PR201CL(24'プリンター)(新品同様) …… ¥188,000
PC-PR101T(24'熱転写プリンター)(新品同様) … ¥ 53,800
PC-PR405(24'熱転写プリンター)(新品同様) …… ¥ 39,800

MSXパソコン限定品

PC-PR201CL
¥328,000➡¥188,000

ピクターMSX HC-30・32K<限定品> 定価36,800円 ¥19,800
ピクターMSX HC-60・32K …… 定価64,800円 ¥22,500
ピクターMSX HC-80・128K …… 定価84,800円 ¥33,800

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-14H2(4050文字カラーディスプレー)(新品同様) … ¥ 49,800
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) …… ¥ 50,000
CZ811C(本体)(新品同様) …… ¥ 33,500
CZ811D(2000文字カラーディスプレー)(新品同様) … ¥ 39,800

CU-14P1 限定100台
0.31 4050文字カラー
¥128,000➡¥59,800

CU-14H2 限定50台
0.39 4050文字カラー
¥99,800➡¥49,800

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。(10:00～20:00)

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

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

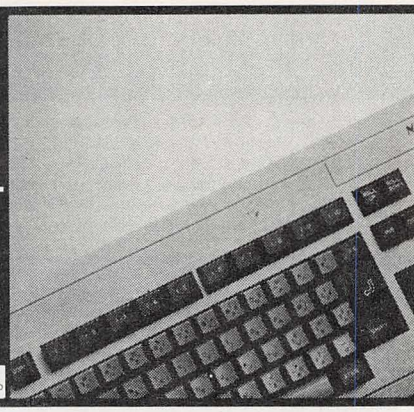
24時間いつでもその日の在庫のリストが全てわかります。

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。

10:00～23:00 年中無休

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。

PC-8881K〔8フロッピー〕……¥145,000
ディアックFD55B〔88IIフロッピーPC-8801/IISR-FR以降増設可能〕〔新品〕…¥ 28,000
PC-8201〔ハンドヘルド〕……¥ 58,000
PC-8201〔ハンドヘルド〕〔新品〕……¥ 83,000

8801シリーズ本体

PC-8801〔本体〕……¥ 30,000
PC-8801〔本体：漢字ロム付〕……¥ 38,000
PC-8801/II10〔本体〕……¥ 43,000
PC-8801/II30〔本体：5'ドライブ2機増設〕……¥ 80,000
PC-8801/II30〔本体：5'ドライブ2機増設〕〔新古品〕…¥ 84,000
PC-8801/II30〔本体：5'ドライブ2機標準装備〕…¥ 80,000
PC-8801/IISR20〔本体：5'ドライブ1機標準装備〕¥ 91,000
PC-8801/IISR30〔本体：5'ドライブ2機増設〕…¥110,000
PC-8801/IISR30〔本体：5'ドライブ2機標準装備〕¥110,000
PC-8801/IIFR10〔本体〕〔新品同様〕……¥ 70,000
PC-8801/IIFR20〔本体：5'ドライブ1機増設〕……¥ 92,000
PC-8801/IIFR20〔本体：5'ドライブ1機標準装備〕…¥ 90,000
PC-8801/IIFR30〔本体：5'ドライブ1機増設〕……¥110,000
PC-8801/IIFR30〔本体：5'ドライブ2機標準装備〕¥120,000
PC-8801/IIFR30〔本体：5'ドライブ2機標準装備〕¥110,000
PC-8801/IIMR〔本体：1Mバイトドライブ2機標準装備〕…¥155,000
フロッピーディスク・ディアック-FD55BV
〔PC-8801MKII用フロッピーディスク〕〔新品〕…¥ 28,000
K-305〔両面倍密ディアルフロッピー〕……¥ 54,000

9801シリーズ本体

256K増設ラムボード〔9801用〕〔新品〕……¥ 14,500
512K増設ラムボード〔9801用〕〔新品〕……¥ 19,800
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〕……¥ 35,000
PC-9801E〔本体〕〔漢ロム付〕……¥108,000
PC-9801U2〔本体〕……¥135,000
PC-9801UV2〔本体〕……¥220,000
PC-9801UV2〔本体〕〔新古品〕……¥238,000
PC-9801F2〔本体：5'ドライブ2機標準装備〕……¥168,000
PC-9801m_2〔本体：1Mバイトドライブ2機標準装備〕¥190,000
PC-9801VF2〔本体：5'ドライブ2機標準装備〕……¥188,000
PC-9801Vm_2〔本体：5'ドライブ2機標準装備〕……¥260,000
PC-9801Vm_2〔Aランク〕……¥273,000

プリンター

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〕……¥ 35,000
PC-PR405〔ケーブル付〕〔新品同様〕……¥ 39,800
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〕……¥ 89,000
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〕……¥ 35,000
RP80F/TIIK〔16'漢字プリンター〕……¥ 40,000
MP80F/T〔16ドットプリンター〕……¥ 28,000
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〕……¥ 89,000
NM-9400〔24'漢字プリンター〕……¥130,000
PC-PR406〔24'熱転写漢字プリンター〕……¥ 55,000
PC-8821〔グラフィックドットプリンター〕……¥ 35,000
PC-8825〔24'熱転写プリンター〕……¥ 38,000
PC-8826〔カラープロッタープリンター〕……¥ 38,000
PC-8826〔カラープロッタープリンター〕〔新古品〕……¥ 44,000
PC-8027〔10'ドットプリンター〕〔新古品〕……¥ 47,000
PC-PR103〔インパクトラインドットプリンター〕……¥ 26,000
PC-PR201T〔130ケタ熱転写漢字プリンター〕……¥ 82,000
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〕…¥ 83,000
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
KXP1091N〔10'プリンター〕……¥ 26,000
VP130K〔130ケタ24'シリアルプリンター〕……¥119,000
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。

FUJITSU

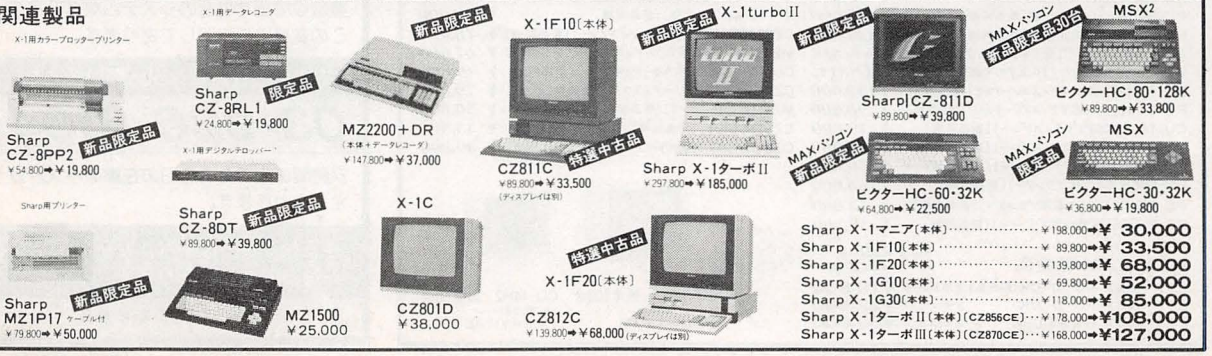
FM-7〔本体〕……¥ 25,000
FM-NEW7〔本体〕……¥ 27,000
FM-77L2〔本体〕……¥ 66,000
FM-77L4〔本体〕……¥ 76,000
FM-77D2〔本体〕……¥ 58,000
FM-77AV1〔本体〕……¥ 78,000
FM-77AV2〔本体〕……¥102,000
MB-27405〔プリンター〕……¥ 34,000
MB-27407〔熱転写プリンター〕……¥ 48,000
MB-27411〔プリンター〕……¥118,000
MB-27611〔フロッピーディスク〕……¥ 68,000
MB-27611〔システム、ケーブル、1F付〕〔新品〕……¥ 88,000
MB-27607〔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
MB27333〔4050文字ディスプレーテレビ〕〔新品同様〕¥ 59,800
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
GP550F〔16ドットプリンター〕……¥ 32,000
M1009〔ミリマルプリンター〕……¥ 18,000

SHARP

MZ-721〔本体〕……¥ 14,000
MZ-731〔本体〕……¥ 23,000
MZ-1500〔本体〕……¥ 25,000
MZ-2000〔Gラム付①②③〕……¥ 36,000
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……¥ 99,000
MZ-2500/30〔新品〕……¥120,000
X-1〔本体、ディスプレー、Gラム〕……¥ 70,000
X-1C〔本体、ディスプレー、G内蔵〕……¥ 70,000
X-1D〔本体、ディスプレー、G内蔵〕……¥ 73,000
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〕……¥ 99,000
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〕……¥111,000
CZ-855D〔新品同様〕……¥ 73,000
X-1F/10〔CZ811本体〕……¥ 33,500
X-1F〔CZ811ディスプレー〕……¥ 39,800
X-1F/20〔CZ812本体〕……¥ 62,000
X-1F/20〔CZ812本体〕〔新品同様〕……¥ 68,000
CZ-801C〔X-1C本体〕……¥ 30,000
CZ-800C〔本体、Gラム付〕……¥ 30,000
CZ-803C〔本体〕……¥ 32,000
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-1D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〕……¥ 33,000
CZ-8PK2〔X-1対応漢字プリンター〕……¥ 35,000

今月のお買得品

関連製品



Sharp X-1マニア〔本体〕……¥198,000⇒¥ 30,000
Sharp X-1F10〔本体〕……¥ 89,800⇒¥ 33,500
Sharp X-1F20〔本体〕……¥139,800⇒¥ 68,000
Sharp X-1G10〔本体〕……¥ 69,800⇒¥ 52,000
Sharp X-1G30〔本体〕……¥118,000⇒¥ 85,000
Sharp X-1ターボII〔本体〕〔CZ856CE〕…¥178,000⇒¥108,000
Sharp X-1ターボIII〔本体〕〔CZ870CE〕…¥168,000⇒¥127,000

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。

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。

あらゆるご質問・ご相談等にお応えできるサポートシステムが今までのテレフォンショップと違います。豊富な情報源と高品質を提供します。

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。

ワールド イン アオヤマ
WORLD IN AOYAMA

☎03-987-7771

CZ-80PK	¥ 35,000
CZ-8PP2〔プリンター〕〔新品〕	¥ 19,800
GP-80DB〔MZ対応シリアルプリンター〕	¥ 8,000
GP250X〔16ドットプリンター〕	¥ 10,000
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〕	¥ 45,000
MZ-1P17〔24熱転写漢字プリンター、ケーブル付〕〔新品〕	¥ 50,000
CZ-811DR〔2000文字カラー〕	¥ 39,800
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〕〔新品同機〕	¥ 33,500
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〕〔新品同機〕	¥ 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〕	¥ 9,800
SC-3000H〔本体〕	¥ 12,800
HC-20〔ハンドヘルド、DR付〕	¥ 51,000
FP-80〔プリンター〕	¥ 28,000
TF-20〔フロッピーディスク〕	¥ 57,000
LFD550〔フロッピーディスク〕	¥ 54,000
Sony・SMC777〔本体〕〔新品同機〕	¥ 38,000
Sony・SMI73B〔カラーパレットボード〕〔新品同機〕	¥ 9,800
Sony・SMI711〔セカンドフロッピー〕〔新品同機〕	¥ 20,000
Sony・KX-13CD1〔21ピンアナログRGB〕〔新品同機〕	¥ 69,800
TX12T1〔2000文字カラーディスプレー〕	¥ 28,000
CU14D1〔4050/2000文字カラーディスプレー〕	¥ 53,000
UP130K〔130ケタ24'シリアルプリンター〕	¥110,000
K114F〔富士通用2000文字ディスプレー〕〔新品同機〕	¥ 28,000
G-10XfII〔シリアルプリンター〕	¥ 28,000

MSX

HC-95〔128Kドライブ2基付〕〔新品同機〕	¥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〕〔新品同機〕	¥128,000
MBH1〔日立、RF、16K〕	¥ 15,000
CF1200〔ナショナル、RF、16K〕	¥ 15,000
CF2000〔ナショナル、RF、16K〕	¥ 15,000
CF2700〔ナショナル、RF、32K〕	¥ 20,000
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〕	¥ 22,500
HC-80〔ビクター、MSX2〕〔新品〕	¥ 33,800
HC-30〔ビクター、RF、32K〕	¥ 18,000
HB-55〔SONY、RF、16K〕	¥ 15,000
HB-101〔SONY、RF、16K〕	¥ 15,000
HB-201〔SONY、RF、16K〕	¥ 20,000
ML-F120〔RF、32K〕	¥ 22,000
PV-7〔RF、8K〕	¥ 6,800
PHC-30〔サンヨー、RF、DR、16K〕	¥ 18,000
FM-X〔RF、16K〕	¥ 15,000
MPC3〔16K、RF〕	¥ 15,000
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〕	¥ 15,000
V-20〔キャノン、RF、64K〕	¥ 20,000
HX-10D〔東芝、RF、16K〕	¥ 15,000
HX-21〔東芝、RF、64K〕	¥ 21,000
YIS303〔ヤマハ、RF、16K〕	¥ 15,000
SX100〔ヤマハ、RF、16K〕	¥ 18,000
HB-F5〔SONY、RF、128K〕	¥ 30,000
★MSX16K拡張カートリッヂ	¥ 6,200

1 商品を決めたらまずお電話下さい

2 お支払方法

❶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。）

❷もちろんクレジットで！クレジットカードもOK！

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。
上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。

3 グーンとお得な下取りシステム

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。

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。（10:00～20:00）

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

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。

10:00～23:00 年中無休

ワープロ店　東京都豊島区池袋パールシティー 〒170　AV事業部　東京都豊島区東池袋1－28－6 〒170　株式会社 ワールド イン アオヤマ

身近になったあのソフト！「ソフトアーデン」は、全国どこでも最新のソフトをお届けいたします。欲しいソフトが、今すぐお手元へ……ソフトの動きは凄まじい。

PC-6001/IIシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
グロブダー	T/B	3,800	3,520
ウィングマン	T/B	4,800	4,440
軽井沢誘拐案内	T/B	4,800	4,440
ホートピア連続殺人事件	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
ハイドライド S可	T/B	4,800	4,440
ザ・ブラック・オニキス	T/B	5,800	5,370
タイムトンネル	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
リザート	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
ホットドッグ	T/B	4,800	4,440
ミスターハナフダ	T/B	4,200	3,890
青い宇宙の冒険	T/B	4,200	3,890
ギャラクシアン	T/B	3,000	2,780
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
ハイドライド	3FD	6,800	6,330
ハイドライド S専	3FD	6,800	6,330
アメリカン・トラック	3FD	6,800	6,330
トリトーン	3FD	6,800	6,330
テラ4001	3FD	6,800	6,330
グロブダー	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
ホートピア連続殺人事件	T/B	3,600	3,330
任天堂のテニス	T/B	4,000	3,700
ロードランナー	T/B	4,800	4,440
サラタの国のトマト姫	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
ハンバーガー	T/B	4,000	3,700
ザ・コックピット	T/B	4,800	4,440
デグザー SR	5FD	6,800	6,330
バックランド SR	T/B	4,800	4,440
バックランド SR	5FD	6,800	6,330
ファンタジアン SR	T/B	5,800	5,370
ザ・ブラック・オニキス SR	T/B	5,800	5,370
始皇帝 SR	5FD	6,800	6,330
MILKY WAY	T/B	4,800	4,470
リザート SR	T/B	4,800	4,470
ゼビウス SR	T/B	4,300	3,980
ハンバーガー SR	T/B	4,000	3,700
デーモンクリスタル SR	T/B	4,000	3,700
ホットドッグ 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
ラグランジュL-2 パート1	5FD	6,800	6,330
パズルパニック	5FD	6,800	6,330
A列車で行う	5FD	7,800	7,280
ザ将棋塾	5FD	6,800	6,330
トップル・ジップ	5FD	6,800	6,330
ウィザドリー	5FD	9,800	9,070
三国志	5FD	14,800	13,690
ファイナル・ロリータ	5FD	6,800	6,330
リグラス	5FD	6,800	6,330
トリトーン	5FD	6,800	6,330
カサブランカに愛を	5FD	7,200	6,700
摩訶遊羅	5FD	6,800	7,350
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
キングサーモン	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
カーマイン	5FD	6,800	6,330
プラスティー	5FD	7,900	7,350
マカダム	5FD	6,800	6,330
信長の野望	5FD	6,800	6,330
ポインドX占領作戦	5FD	6,800	6,330
ザナドウ	5FD	7,800	7,260
メルヘンヴェール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
ラプラスの魔	5FD	7,800	7,260
ゼビウス	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	7,260
TOKYOナンバストリート	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
殺人倶楽部	5FD	7,800	7,260
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
クリスタルブリズン	5FD	7,500	6,980
バットン第三軍	5FD	6,800	6,330
うっていぼこ	5FD	6,800	6,330
アステカ	5FD	7,200	6,700
オホーツクに消ゆ	5FD	6,800	6,330
ザ・ブラック・オニキス	5FD	7,800	7,260
ファイヤー・クリスタル	5FD	7,800	7,260
メーベル・マンション	5FD	6,800	6,330
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
S・F・3Dバトルシミュレーション	5FD	6,800	6,330
ミュージアム2	5FD	8,800	8,190
コナン	5FD	6,800	6,330
デイ・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
ピンボールコンストラクションS	5FD	6,800	6,330
北斗の拳	5FD	5,800	5,370
太陽の神殿	5FD	7,800	7,260
メルヘンヴェールII	5FD	7,900	7,350
177	5FD	7,800	7,260
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III世ガリオストロの城	5FD	7,800	7,260
カイングスコープ発7惑星	5FD	5,800	5,370
オペレーション・クレオード	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
ヒラシヤの謎	5FD	6,800	6,330
ギャルッぽクラブ	5FD	6,800	6,330
1000年王国	5FD	6,800	6,330
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
アグレス	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
デーモンクリスタルSR	5FD	6,200	5,770
メルヘンヴェール SR	5FD	7,900	7,350
タなぎのホライゾンSR	5FD	6,800	6,330
信長の野望 全国版SR	5FD	9,800	9,070
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
ヴァリス SR	5FD	7,800	7,260
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
ゼビウス SR	5FD	6,800	6,330
暗闇の視点 SR	5FD	6,800	6,330
ドロール SR	5FD	6,800	6,330
ザ・コックピット SR	5FD	5,800	5,370
ジャイロダイン SR	5FD	6,800	6,330
サマーゲーム SR	5FD	6,800	6,330
ショッキング・クロスワード SR	5FD	7,800	7,260
ロストパワー SR	5FD	7,800	7,260
FINAL ZOON SR	5FD	6,800	6,330
ウィバーン SR	5FD	6,800	6,330
魔界遊羅 SR	5FD	7,900	7,350
See Na SR	5FD	6,800	6,330
英雄ヤマトタケル SR	5FD	6,800	6,330
カーマイン SR	5FD	7,800	7,260
タイロンIII SR	5FD	6,800	6,330
ハングオン SR	5FD	6,800	6,330
グーニーズ SR	5FD	6,800	6,330
九玉伝 SR	5FD	7,800	6,330

FM-7/77シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
チャンピオン・フロレス	T/B	4,800	4,440
ダビンチ	5FD	6,800	6,330
リグラス	5FD	6,800	6,330
リザート	T/B	4,800	4,440
地球戦士ライザー	T/B	4,800	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ナンバストリート	5FD	6,400	5,960
TOKYOナンバストリート	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
メルヘンヴェール1	5FD	7,900	7,350
アークスロード	5FD	7,800	7,260
ラグランジュL-2ハートII	5FD	6,800	6,330
ラグランジュL-2ハートII	T/B	4,800	4,440
ザ・コックピット	5FD	5,800	5,370
覇邪の封印	5FD	8,800	8,140
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
カレイドスコープ7万光年	T/B	7,800	7,260
フリッキー	T/B	4,800	4,440
フリッキー	5FD	6,800	6,330
ザナドウ	5FD	7,800	7,260
デイ・ドリーム	5FD	7,800	7,260
モールモール2	5FD	5,800	5,370
モールモール2	T/B	4,800	4,440
テグザー	5FD	6,800	6,330
ザ・ファイヤー・クリスタル	5FD	7,800	7,260
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
クリシエ	5FD	7,800	7,260
クリシエ	T/B	5,800	5,370
新竹取物語	5FD	8,800	8,190
囲碁百科	5FD	8,800	8,190
囲碁百科	T/B	6,800	6,330
モンスター	T/B	4,800	4,440
MILKY WAY	T/B	4,800	4,440
ブルーフォックス	T/B	4,800	4,440
頭脳4989	T/B	4,800	4,440
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
ホットドッグ	T/B	4,800	4,440
ウィングマン2	T/B	4,800	4,440
ゼーター	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
フェアリーズ・レジテンス	5FD	7,800	7,260
フェアリーズ・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
カレイドスコープ7万光年	T/B	4,800	4,440
カレイドスコープ発7惑星	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
ホットドッグ	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
ヒラシヤの謎	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
ヴァリス	5FD	7,800	7,260
ラプラスの魔	5FD	7,800	7,260
SBYSSII帝王の涙	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・クレネード	5FD	6,800	6,330
蒼き狼と白き牝鹿	T/B	4,800	4,440
ルパンIII世ガリオストロの城	5FD	7,800	7,260
棋太平	5FD	6,500	6,050
棋太平	T/B	4,800	4,440
トリトーン	5FD	6,800	6,330
トリトーン	T/B	4,800	4,440
リグラス	T/B	4,800	4,440
F-15 イーグル	5FD	5,800	5,370
アルバトロス	5FD	8,800	8,140
アグレス	5FD	7,800	7,260
LAST WAR	5FD	7,500	6,980
タなぎのホライゾン	5FD	6,800	7,260
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・ジ・オリオン	3FD	7,800	7,260
ゼーター	3FD	4,800	4,440
慶子ちゃんの秘密	3FD	4,800	4,440
フェアリーズ・レジテンス	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7惑星	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
リグラス	3FD	6,800	6,330
麻雀狂・将棋狂	3FD	6,800	6,330
ワイヤード2	3FD	8,000	7,440
動くスーパータロット	3FD	9,800	9,070
OX-？	3FD	5,800	5,370
ウィングマン2	3FD	6,800	6,330
マーベラス AV専	3FD	6,800	6,330
ザナドウシナリオII	3FD	5,800	5,370
九玉伝 AV専	3FD	7,800	7,260
ゼビウス(3.5FD JOY付き)	3FD	9,300	8,610
タなぎのホライゾン	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
北斗の拳	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
アルバトロス	3FD	9,800	8,140
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 帝王の涙	3FD	6,800	6,330
ポルト・オン AV専	3FD	6,800	6,330
ポインドX占領作戦	3FD	6,800	6,330
ダビンチ	3FD	6,800	6,330
スターシンフォニー	3FD	7,800	7,260
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
アスピック AV専	3FD	6,800	6,330
A列車で行こう	3FD	7,800	7,260
オホーツク氷海覚醒ガキの挑戦状	3FD	7,800	7,260
フォーメーションZ	3FD	6,800	6,330
ヒラシヤの謎	3FD	6,800	6,330
覇邪の封印	3FD	8,800	8,140

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
パックマン	QD	4,300	3,980
マッピー	QD	4,300	3,980
ギャラガ	QD	4,500	4,170
ラリーX	QD	4,300	3,980
グロブター	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
ハンバーガー	QD	4,300	3,980
ばってんタヌキの冒険	QD	4,800	4,440
ドアドアMK2	QD	3,800	3,520
バトルシティー	QD	4,500	4,170
ゼクサス光速2000光年	QD	4,800	4,440
チャンピオンフロードランナー	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
ポピンズ	QD	4,800	4,440
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
ギャラガ	T/B	3,800	3,520
ゼビウス(JOY)	T/B	5,900	5,460
ザナドゥ	T/B	6,800	6,330
マクロス・カウント・ダウン	T/B	4,500	4,170
ルナシティ殺人事件	T/B	4,800	4,440
舞厳魔	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
テグザー	T/B	5,800	5,370
棋太平	T/B	4,500	4,170
ファンタジアン	T/B	5,800	5,370
マカダム	T/B	4,800	4,440
暗黒城	T/B	3,800	3,520
ウィングマン	T/B	4,800	4,440
TOKYOナンバストリート	T/B	4,800	4,470
軽井沢誘拐案内	T/B	4,800	4,440
ブレインブレイカー	T/B	3,800	3,520
ハイドライド2	T/B	4,800	4,440
リザート	T/B	4,800	4,440
エキサイト・バイク	T/B	4,000	3,700
始皇帝	T/B	4,500	4,170
アメリカン・トラック	T/B	4,500	4,170
トリトーン	T/B	4,800	4,440
団地妻の誘惑	T/B	4,800	4,440
信長の野望	T/B	4,500	4,170
フリッキー	T/B	4,800	4,440
チャンピオン・プロレス	T/B	4,800	4,440
Z-ガンダム	T/B	4,800	4,440
ザイオン	T/B	5,800	5,370
ホットドッグ	T/B	4,800	4,440
ザ・ファイヤー・クリスタル	T/B	4,800	4,440
カイシアス・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・ヴェル	T/B	4,800	4,440
カイドスコープ7万光年	T/B	4,800	4,440
カイドスコープ発千惑星	T/B	4,800	4,440
リザート	T/B	4,800	4,440
ウォーリー	T/B	4,800	4,440
にゃんにゃんプロレス	T/B	4,800	4,440
ミスターバンプ	T/B	4,800	4,440
テグザー	T/B	5,800	5,370
ランボー	T/B	5,800	5,370
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
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
カイドスコープ7万光年	5FD	6,200	5,770
カイドスコープ発千惑星	5FD	5,800	5,370
オペレーション・クレメード	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・バンプ	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
フェアリーズ・レジデンス	5FD	7,800	7,260
麻雀狂・将棋狂	5FD	6,800	6,330
覇邪の封印	5FD	8,800	8,140
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
チャンピオンシップドラゴンナー	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
ラグランジェレ-2パートII	T/B	4,800	4,440
聖女伝説	T/B	4,800	4,440
ヴァリス	5FD	7,800	7,260
モールモール2	T/B	4,800	4,440
殺人倶楽部	5FD	7,800	7,260
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
スカイ・スクレーバ	5FD	6,800	6,330
南海の標的	5FD	6,800	6,330
レリクス	5FD	7,200	6,700
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
影の伝説 T専	5FD	6,800	6,330
ゼビウス(JOY)	5FD	7,500	6,980
ザナドゥ	5FD	7,800	7,260
舞厳魔	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
グーニーズ	5FD	6,800	6,330
ロマンシア	5FD	6,500	6,330
リグラス	5FD	6,800	6,330
テグザー	5FD	6,800	6,330
棋太平	5FD	6,500	6,050
TOKYOナンバストリート	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
ルナシティ殺人事件	5FD	5,800	5,370
メルヘンヴェール1	5FD	7,900	7,350
アメリカン・トラック	5FD	6,800	6,330
トリトーン	5FD	6,800	6,330
団地妻の誘惑	5FD	6,800	6,330
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
ベカサス	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1-2 パート1	5FD	6,800	6,330
暗闇の視点	5FD	6,800	6,330
ウィングマン2	5FD	6,800	6,330
はーりぃおっくす(雪の魔王)	5FD	7,800	7,260
うっでいぽこ	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 帝王の涙	5FD	6,800	6,330
地獄の練習問題T専	5FD	7,800	7,260
信長の野望	5FD	6,800	6,330
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
バーニングラバー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
九玉伝	5FD	7,800	7,260
キャラクシアン	5FD	5,800	5,370
ポピンズ	5FD	6,200	5,770
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
スパイハズ 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・クレネード	5FD	6,800	6,330
ジャイログライン	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
リ・バース	5FD	7,800	7,260
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ズ	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
177	5FD	7,800	7,260

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
ギャラクシアン	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
ギャラガ	ROM	4,500	4,170
タンクバタリアン	ROM	4,500	4,170
ポスコニアン	ROM	4,500	4,170
ミニゴルフ	ROM	4,500	4,170
ハイドライド	ROM	5,800	5,370
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
へんぎんくんウォーズ	ROM	5,800	5,370
ヴァリス	ROM	6,800	6,330
スペースキャンプ	ROM	4,800	4,440
F15ファイティング・ファルコン	ROM	5,800	5,370
イーガー皇帝の逆襲	ROM	4,800	4,440
コナミのサッカー	ROM	4,800	4,440
グーニーズ	ROM	4,800	4,440
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
ヴィクシーザ	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
ジャイログライン	ROM	4,900	4,610
カモン・ピユ	ROM	4,900	4,540
ラビアン大奮戦	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
ハイドライドII	ROM	6,400	5,960
飛車	ROM	5,200	4,810
アラモ	ROM	5,800	5,370
キングス・ナイト	ROM	5,900	5,460
ファイナルゾーン	ROM	6,800	6,330
モールモール2	ROM	5,800	5,370
はーりぃおっくす(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
ベガサス	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グランプリライダー	ROM	5,800	5,370
地球戦士ライザー	T/B	4,800	4,440
TOKYOナンバストリート	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
プロフェッショナル・麻雀	ROM	6,800	6,330
影の伝説	ROM	4,900	4,610
リックとミックの大冒険	ROM	5,800	5,370
スペースインベーダーパートII	ROM	4,800	4,440
ダンジョンマスター	ROM	5,800	5,370
ナイルの涙	ROM	5,800	5,370
ランボー	ROM	5,800	5,370
ホールインワンプロフェッショナル	ROM	5,800	5,370
アメリカン・トラック	ROM	5,800	5,370
1942	ROM	5,900	5,460
密林の秘宝	ROM	4,900	4,610
ブルー・スリー	ROM	5,900	5,460
新世サイザー	ROM	6,800	6,330
ヴォルガード	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
テグザー	ROM	5,800	5,370
ハイスト	ROM	5,900	5,460
チャンピオンベルダーダッシュ	ROM	5,900	5,460
ダムバスター	ROM	4,900	4,540
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
リ・バース	3FD	7,800	7,260
ムーンチャイルド	3FD	6,800	6,330
はーりぃおっくす	3FD	7,800	7,260
英雄伝説サーガー	3FD	9,800	9,070
マカダム	3FD	6,800	6,330
レ・イ・ド・ッ・ク	3FD	6,800	6,330
メルヘン・ヴェール	3FD	6,800	6,330
ABYSS II帝王の涙	3FD	6,800	6,330
リザート	3FD	6,800	6,330
道化師殺人事件	3FD	8,800	8,190
キングサーモン	3FD	7,800	7,260
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
ギャラガ	3FD	6,500	6,050
パックマン	3FD	6,500	6,050
ドルアーガの塔	3FD	6,800	6,330
マッピー	3FD	7,500	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
カイドスコープ7万光年	3FD	9,800	9,070
プロフェショナル・麻雀	3FD	6,800	6,330
キング・フラッピー	3FD	6,800	6,330
バック・トゥ・ザ・フューチャー	3FD	6,800	6,330
地獄の練習問題	3FD	6,800	6,330
F2グランプリ	3FD	6,800	6,330
オービットIII	3FD	6,900	6,420
エキサイト・バイク	3FD	6,800	6,330
バルーンファイト	3FD	6,800	6,330
NOBO	3FD	6,800	6,330
DENGER BOX	3FD	5,800	5,370
リグラス	3FD	6,800	6,330
マーベラス	3FD	6,800	6,330
MILKY WAY	T/B	4,800	4,440
ゼビウス	3FD	6,800	6,330
デンジャーボックス	3FD	5,800	5,370
大脱走	3FD	6,800	6,330
レリクス	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32K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
フロッピープランクディスク		
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

※上記リストに掲載されていないソフトや2月初旬頃迄に発売される予定ソフトの総合カタログが11月中旬頃に完成致します。ご希望者￥60切手同封の上、お申込み下さい。

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

本体機種 FD T/B ROM

商品名 割引金額

〒

御住所

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

合計金額

郵送料を忘れずに御注文下さい。

送り先 〒171 東京都豊島区要町3-38-1「ソフトアーデン」注文係
「ソフトアーデン」は、ワールド イン アオヤマ、ソフト事業部の独立販売店です。
FAXによる商品のお問い合せは24時間下記のNo.で……03-987-7798

秋葉原価格でローンができます
電気の街秋葉原で
22年
の信用!!

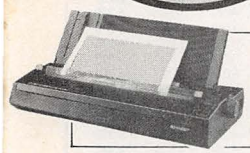
AVCフタバ

AUDIO VIDEO COMPUTER

☎03(253)7661

AVCフタバ電機㈱

〒101 東京都千代田区外神田2-9-8 外神田ユニオンビル601号



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 022-264-3704	大阪 06-311-3931
新潟 0252-75-4175	福岡 092-481-2494

NEC PC-8800シリーズ PC-8801mkIIMR

PC-8801mkIIMR(本体)
¥238,000 (192KB RAM)
PC-KD854(モニター)
¥89,800
現金特価¥2?5,000

標準価格合計¥327,800

初回	2回目以降
¥11,700	¥8,700×35回
¥7,200	¥6,900×47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)
PC-KD854(モニター)
¥89,800
現金特価¥2?7,000

標準定価合計¥267,800

初回	2回目以降
¥8,180	¥7,100×35回
¥5,900	¥5,600×47回

SHARP パソコンテレビ VG

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?5,000

標準定価合計¥197,800

初回	2回目以降
¥6,700	¥5,300×35回
¥8,800	¥4,100×47回

SHARP パソコンテレビ V1 turboII

Model 31
CZ856C(本体)
¥178,000
CZ855D(モニター)
¥119,800
現金特価¥?80,000

標準定価合計¥297,800

初回	2回目以降
¥6,200	¥6,200×35回
¥8,400	¥4,800×47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	¥296,000	¥ 8,818	¥6,933
PC-9801VM2	¥415,000	¥396,000	¥10,196	¥8,017
PC-8801mkIIFR/30	¥178,000	¥170,000	¥ 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	—	—
X1G M30	¥118,000	¥ 89,800	¥ 3,093	¥2,432
X1 turboIII	¥168,000	¥158,000	¥ 4,684	¥3,683
X1 turbo M40	¥258,000	¥ 98,000	¥ 3,376	¥2,654
Super-MZ V2	¥199,800	¥199,800	¥ 5,580	¥4,386

CRTディスプレイ

NEC	標準価格	現金特価	24回均等	36回均等
PC-TV453	¥138,000	¥171,000	¥ 5,458	¥3,823
PC-TV471	¥248,000	¥270,000	¥ 9,833	¥6,889
PC-KD853	¥118,000	¥79,800	¥ 4,415	¥3,093
PC-KD854	¥ 89,800	¥ 78,000	¥ 3,343	¥2,342
SHARP				
CU-14FA	¥ 49,800	¥ 38,000	—	—
CU-14G	¥ 49,800	¥ 38,000	—	—

MSX2

SONY	標準価格	現金特価	24回均等	36回均等
HB-F500(MSX2)	¥128,000	¥100,000	¥ 4,917	¥3,444
HB-F900	¥148,000	¥119,000	¥ 5,851	¥4,099
HB-F1	¥ 32,800	¥ 27,000	—	—
National				
FS-4500(MSX2)	¥108,000	¥ 82,000	¥ 4,032	¥2,824
FS-5500F2(MSX2)	¥228,000	¥173,000	¥ 8,506	¥5,959
FS-A1	¥ 29,800	¥ 25,000	—	—

SHARP パソコンテレビ V1 turboIII

CZ-870C(本体)
¥168,000
CZ-870D(4050/2000文字対応)
¥109,800
AVC特価
5"1M FDD 2基搭載

標準価格合計¥277,800

初回	2回目以降
¥9,500	¥7,700×35回
¥10,500	¥6,000×47回

SHARP Super MZ V2

MZ-2531(本体)
¥199,800
MZ-1D22(4096色対応)
¥108,000
AVC特価
3.5"1M FDD 2基搭載

標準価格合計¥307,800

初回	2回目以降
¥10,600	¥8,200×35回
¥6,500	¥6,500×47回

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	—	—
CZ-8BV1(イメージボード)	¥ 39,800	¥ 32,000	¥ 2,960	—
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

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	¥175,000	¥ 6,146	¥4,306
PC-PR201TL	¥135,000	¥127,000	¥ 5,261	¥3,686
PC-PR101TL	¥ 79,800	¥ 74,000	¥ 3,147	¥2,204
MZ-1P17 (SHARP)	¥ 79,800	¥ 59,800	¥ 2,940	¥2,060
EPSON				
AP-80K(ROM)	¥ 72,800	¥ 54,000	¥ 2,655	—
VP-130K	¥177,000	¥128,000	¥ 6,293	¥4,409
SEIKOSHA				
GP800M/R(ケーブル)	¥ 70,800	¥ 51,000	¥ 2,508	—
SL-80MK	¥118,000	¥ 85,000	¥ 4,179	¥2,928
FM-PR201 (富士通)	¥ 79,000	¥ 60,000	¥ 2,950	¥2,067
M-1024II brother	¥ 99,800	¥ 73,000	¥ 3,589	¥2,514
AP-2400 (Star)	¥188,000	¥136,000	¥ 6,687	¥4,684

●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

●ワープロ多種在庫。 ●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。

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
T&E	(ROM)ハイドライドII	¥6,400
コナミ	(ROM)魔城伝説	¥4,800
ウイング	(T)新白と黒の伝説	¥5,000
ナムコ	(ROM)ドルアーガの塔	¥4,500
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
ハドソン	(BC)スターソルジャー	¥4,800
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
日本テレネット	(ROM)ファイナルゾーン	¥6,800

MSX2

コナミ	(ROM)悪魔城ドラキュラ	¥5,800
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
日本ファルコム	(5D)ザナドウシナリオII	¥5,800
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
データウェスト	(5D)ゴルコス	¥7,800

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
HARD	(5D)ソープランドストーリー	¥7,800
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
データウェスト	(5D)ゴルコス	¥7,800

PC-98F/M

ポーステック	(2HD)レリクス	¥7,200
スクウェア	(2HD)プラスティ	¥7,900
スタークラフト	(2HD)ファンタジー	¥9,800

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
X1/ターボ(5D) FM-77/AV(3.5D)
ディスク各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			メーカー名	商品名	メディア(5D、3D、T)その他	金額
おところ	□□□-□□ ☎( ) —					
フリガナ						
おなまえ	様					
年令		●現在ご使用の機種	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)

パソコン・ソフト・周辺機器・アクセサリー・とにかく安い

中古専門SHOP UP'S!

アップス

通信販売もOK!

ちょっと理由(わけ)あり品コーナー ——いわゆるはんぱもの、キズものですが機能は万全。6ヵ月間の保証書もつきます。

★本体
NEC PC-8801mkII Model30仕様(ドライブ増設品)……特価¥ 48,000～
NEC PC-8801mkII SR Model30仕様(ドライブ増設品)……特価¥ 68,000～
NEC PC-8801mkII FR Model30仕様(多少キズ有)……特価¥ 98,000～
NEC PC-9801F2仕様(ドライブ増設品)……特価¥140,000～
★モニター
メーカー品 14インチ4050文字対応カラーモニター(展示品)……特価¥ 48,000～
★プリンター
NEC PC-PR101L(多少ヨゴレ有り)……特価¥ 55,000～
★RAMボード
98用 256KB 増設RAMボード……特価3.5～4割引
98用 512KB 増設RAMボード……特価3.5～4割引
★ワープロ
NEC NWP-5N(多少ヨゴレ有)……特価¥ 35,000～
NEC PWP-70J(多少ヨゴレ有)……特価¥ 38,000～
キヤノン CW-350(多少ヨゴレ有)……特価¥ 78,000～
富士通 MY OASYS 2(多少ヨゴレ有)……特価¥ 43,000～
この他、各社パソコン・周辺機器の理由あり品多数。ただし各種とも数に限り有。お早めにご来店下さい。

ジャンク品コーナー ——とにかく安い/ すべて安い/ さがして下さい掘出品。

★本体
¥ 1,000～ ●PC-6001 ●PC-8001 ●MZ-80B 他
¥ 8,000～ ●PC-6001MkII ●FM-7 ●PC-8001MkII ●FM-NEW7 ●MZ-2000 他
★プリンタ
¥ 5,000～ ●PC-8826 ●GP-700MF ●RP-80F/TII ●M1009X ●SP-80 他
¥15,000～ ●NK3618-22 ●GP-550E ●NM9100 ●RP-80F/TII(K) ●PC-8822 他

★その他
●各種ボード……超特価¥ 800～
●各種キーボードカバー……超特価¥1,000～
●各種マニュアル・書籍類……超特価¥ 150～
●データレコーダー……超特価¥2,000～
●TVフィルター……超特価¥1,000～
●マウス……超特価¥3,000～
●各種MSX本体……超特価¥3,000～
●各種ポータブルワープロ……超特価¥5,000～
※すべて早いもの勝ちです。在庫切れの場合はご容赦下さい。

超目玉品 なんと75%OFF
NEC PC-8001MKIISR定価¥108,000(新品同様)
NEC PC-80S31 定価¥168,000(新品同様)
セット超特価¥68,000限定

特選品コーナー ——UPSが自信をもってお勧めする豊富な在庫。もちろんアフターサービスも万全です。

HARD

〈ハード〉
★本体
NEC PC-8801MKII/20……¥ 45,000
NEC PC-8801MKII/30……¥ 67,000
NEC PC-8801MKII SR/20……¥ 97,000
NEC PC-8801MKII SR/30……¥118,000
NEC PC-8801MKII FR/20……¥ 93,000
NEC PC-8801MKII FR/30……¥115,000
NEC PC-8801MKII MR……¥138,000
富士通 FM-77D2……¥ 59,000
富士通 FM-77L2……¥ 50,000
富士通 FM-77L4……¥ 79,000
富士通 FM-77AV2……¥ 89,000
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
NEC PC-8822……¥ 25,000
富士通 MB27407……¥ 19,000
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
スター TR-24F……¥ 12,000
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
富士通 MB-27343……¥ 25,000
日立 C12-2120……¥ 22,000
〈DISK〉
NEC PC-80S31……¥ 40,000
NEC PC-9832MW……¥ 95,000
エプソン TF20PC……¥ 36,000
ニデコ NH200F-PC……¥ 36,000
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。

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!

フロッピーディスク
ノーブランド5"2D 10枚 ¥610
一流ブランド 各種大特価

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得!

下取交換例

下取機種	追加金額	中古
NEC PC-8001MKII	+¥ 98,000	PC-8801MKII FR/30
NEC PC-8801	+¥ 93,000	
NEC PC-8801MKII/30	+¥ 46,000	
富士通 FM-7	+¥ 90,000	

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	+¥ 65,000	
富士通 FM-7	+¥107,000	

単純買取例
特に高額にて買い取りいたします。

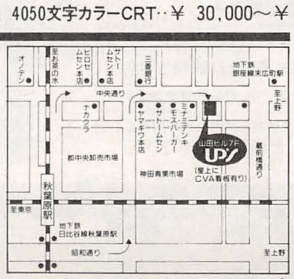
NEC PC-8801MKII/30…¥ 60,000～¥ 70,000
NEC PC-8801MKIISR/30…¥110,000～¥120,000
NEC PC-8801MKIIFR/30…¥ 95,000～¥120,000
NEC PC-8801MKIIMR…¥110,000～¥130,000
各社 4050文字カラーCRT…¥ 30,000～¥ 50,000

UP'S
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代
営業時間 AM10:30～PM7:00(日曜・祭日定休)



X1シリーズ(801Cからターボ III まで)各種全機種揃っています。¥25,000より大割引価格で年末大奉仕中!

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

◉X1ターボ III+CU-14D1
(¥168,000) (¥108,000)
‥‥(¥276,000)¥198,000

■CZ-503(5"シングルミニフロッピー)
‥‥インターフェイス付¥49,800→¥42,000
■CZ-300F(コンパクトフロッピー)
◎ケーブル付‥‥¥79,800→ ¥13,000
◎8W301、8B01、ケーブル付
‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥¥79,800→¥20,000

X1シリーズ全機種、MZ-2000/2200、80B、MZ-2500シリーズ使用できます。MZで使用の場合には別にインターフェイスカードが必要です。

24ドット漢字プリンター
●NEC PC-9300S‥‥‥‥‥¥168,000→¥95,000
(MZ-2500、X1ターボで可。第2水準ROM付)

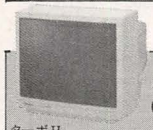
超特価!

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→¥13,000
(ケーブル付)

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**

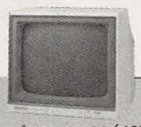
シャープグリーンモニター(1D04)(2000) **¥15,000**



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MZ-1D22(4050)2500用モニター(14インチ)
㊣¥108,000→ **¥63,000**

シャープCU-14G
㊣¥49,800→ **¥39,800**

(最大4096色対応)
音声出力付 (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**

20インチ
(RGB2000文字)
20M-202C
㊣¥175,000→ **¥48,000**

シャープCU-14A2
(カラー4050/アナログ デジタルRGB)
㊣¥99,800→ **¥58,000**

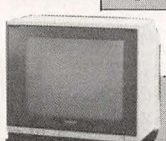
シャープCU-14D1(2000/4000文字自動切換え)
㊣¥108,000→ **¥72,000**

ディスプレイTV

シャープCU-14FA
(2000文字/カラー/アナログRGB)
㊣¥49,800→ **¥29,800**

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 **¥69,800**

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

- ●熱転写カラープリンタ(CZ-8PC1)‥¥69,800→¥55,800
- ●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→¥75,500
- ●MZ-1F07(ミニフロッピー)‥‥‥‥‥¥158,000→¥95,000
- ●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-8B01(X1用フロッピーインターフェイス)‥¥14,800→¥8,000
- ●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)‥¥13,800→¥11,700
- ●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→¥53,000
- ●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
- ●ステレオFM音源ボード(CZ-8BS1)¥24,800→¥19,850
- ●モデムユニット(CZ-8TM1) ‥‥‥‥¥29,800→¥23,800
- ●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

パソコンテレビ X1G
◉X1Gモデル10(CZ-820)+CU-14FIB ¥84,800
◉X1Gモデル30(CZ-822)+CU-14FIB ¥114,800

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。★送料についてはご注文の際お問い合せ下さい。

アイビット電子(株)
〒192 東京都八王子市北野町560-5
☎0426(45)3001~3 FAX.0426-44-6002
《本 社》☎03-545-0022 ●営業時間:10:00~19:00
●年内無休 ●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。

全国通販 クレジットOK!

新品・中古パソコン多数品揃え!

中古パソコン高価に買取り致します。

☎0724-44-1781 電話受付 10:00〜21:00

新品超特価コーナー日本一!

X1F model 10 (ゲーム付) ¥19,800
THE YOKOZUNA 15,800円→2,400円
X1ターボII＋専用モニター 170,000円
MODEM JM1200S (全二重300、1200) 36,900円
ツインファミコン 特価
88mkII、SR、FR用純正増設ドライブ (システムディスク付) 19,400円
X1F用純正増設ドライブ 22,800円
ディスケットケース70枚入 1,650円
スーパーコピー88(ソフト&ハード) 29,800円
5インチ2D、2HDメーカー品 90円、280円
X1F model 20 58,600円
モニターTV CZ811D 38,800円

PC8801FR30 12□,000円
PC9801VM2 26□,000円
4050文字カラーモニター 48,000円

中古パソコンゲームセット(一例)

FM7、NEW7＋ゲーム2万円 →26,800円
MSX32K＋ゲーム,2万円 →14,800円

中古モニター カラー

4050文字モニター →37,800円
2000文字モニター →18,800円

中古ディスク

FM7用Wディスク＋I/F＋ケーブル →48,000円
X1用Wディスク＋I/F＋ケーブル →50,000円
ディスクドライブ高価買取中!

ファミコンコーナー

ファミコンゲーム 高価買い取り 致します!

	かい	うり
Aランク	300	800
Bランク	600	1300
Cランク	1200	2000
Dランク	1600	2500

ゲームのランク・在庫はお電話にてお問合せ下さい。

アップルスピード修理 4,800円!
返送7日以内完全チェック、修理は直接ユニオンへ送って下さい。

中古アップル(ゲーム付)

アップルIIc ¥84,000
アップルIIe128K ¥78,000
アップルII J-PLUS ¥38,000
アップルセット 128K ¥69,800
(本体、ディスク&I/F、RF システムディスク、ゲーム付)

ゲーム情報交換中心の BBS開局 44-1781 21:30〜翌朝

アップル高価買い取中!!

機種	買取り価格	販売価格
PC9801VM2	220,000	239,000
PC9801F2	144,000	154,000
PC8801SR30	110,000	120,000
PC8801FR30	100,000	110,000
PC8801mkII-30	66,000	76,000
PC8801mkII-20	50,000	59,000
PC8801	20,000	27,000
FM7、NEW7	15,000	22,000
XIC、XI	20,000	26,000
X1F20	45,000	55,000
X1ターボ	75,000	85,000
MSX32K	5,000	10,000
MSX64K	6,000	11,000
ファミコン	6,000	9,500
ビデオ	18,000	24,000
データーレコーダー	———	3,900
ソフト、ゲーム 他	———	定価の半額

ユニオン

大阪府岸和田市池尻町693-2
☎0724-44-1781(通販)〒596
注文は在庫確認の上現金書留にて
お申し込み下さい 配達日時指定可

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

おハガキでのお申込みは
1.住所
2.氏名捺印
3.年令
4.電話番号
5.商品名
6.数量
7.色指定 (5インチのみ)

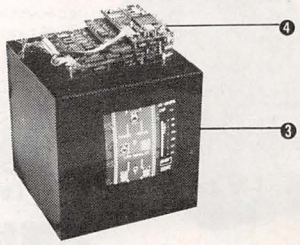
東京フロッピーディスク株式会社
通販サービス部BM係
〒116 東京都荒川区南千住6-59-8
電話の注文は **03-801-2851**

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きをはかります。

※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。
＊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CRTに使用できます

至急資料を請求して下さい…早い者勝ち／60円切手2枚でOK(＊郵便番号と電話番号を必ず明記して下さい)
ご注文は現金書留で住所、氏名、電話番号を明記　合計金額10,000円以上送料サービス10,000円未満一律800円加算
宛先…東京都立川市砂川町8-62-5 〒190 TEL 0425-36-7131㈹営11:00AM～6:00PM

アクセス BM12係

パソコン・Fコン・マークⅢに対応 PRO-STICK

6ヶ月間保証付

PRO-STICKの特長

- 別売のコードを変えるだけでパソコン・Fコン・マークⅢと殆んどのコンピューターに使用できます。
- 超高速連射機能は高速ゲームには驚異的な連射ができます。トリガーA・B別々にON, OFFは勿論、スピード調整もできます。
- すべてゲーム・センターと同じパーツを使用しているので操作性、耐久性はバツグンです。
- パソコン対応機種名……MSX・X1・PC6601等アタリ仕様のコネクタであれば全て使用できます。

別売コード

- パソコン用コード(型番コードP)……¥1,480
- Fコン用コード(型番コードF)……¥1,600
- マークⅢ用コード(型番コードM)……¥1,500

型番 **SJ-9000TB**

本体価格 ¥7,900

(注) 本体だけでは使用できません。別売のコードが必要です。

特価品 ジョイスティック (50台限り)

超高速連射機能はついていませんが¥1,900で追加します。

型番9000P(パソコン専用) ¥6,800
型番9000F(Fコン専用) ¥6,500
型番9000M(マークⅢ専用) ¥6,900

故障したファミコン買います。
詳しい事は電話で!!

- 全国どこでも配送料は無料。
- アフターサービスは完全ですから安心してご使用できます。
- 銀行振込の場合（協和銀行 須磨支店 普通 834219）。
- 1週間以内なら返品自由、なおその場合配送料はお客様負担。

シグマ電子

〒673-05 兵庫県三木市志染町広野5丁目293番地
石田ビル1F ☎07948(4)0476
営AM10時～PM7時

■商品のご注文は住所、氏名、電話番号、ご希望の商品名、型番をはっきり書いて商品価格を現金書留にてお申し込み下さい。

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！

NEW

PC-98LT

NEC PC98LT model 2 ……￥288,000
（PC98LT＋PC-PR102TLのセット）
本体特価 ……￥273,600
新・一太郎 ……￥ 58,000
定価合計￥346,000

㊙特価
（新・一太郎付）

お電話にて激安！

NEW

PC-9801VX2

NEC PC 9801 VX 2 ……￥433,000
（本体特価 ￥411,350）
サンヨー CMT 146L ……￥ 89,800
新・一太郎 ……￥ 58,000
定価合計￥580,800

特価 **433,000円**
（新・一太郎付）

NEW

PC-9801VM21

NEC PC 9801 VM21 ……￥390,000
（本体特価 ￥370,500）
サンヨー CTM 146L ……￥ 89,800
新・一太郎 ……￥ 58,000
定価合計￥537,800

特価 **390,000円**
（新・一太郎付）

PC-9801UV2

超特価ワープロセット

NEC PC 9801UV 2 ……￥318,000
（本体特価 ￥302,100）
サンヨー CMT-146L ……￥ 89,800
新・一太郎 ……￥ 58,000
定価合計￥465,800

特価 **318,000円**
（新・一太郎付）

クレジット

回数	頭金	初回	2回目以後
42	0	10,260	9,600×41
54	0	9,540	7,800×53

日本一の大特価

ノバ情報機器株式会社 NOVA情報機器(株)

わずかな差額でグレードアップ。日本一の高額下取。

お手持のパソコンを、高額下取、どこよりも安い差額で、人気の新製品、上位機種へグレードアップ

ワープロも安い！

下取差額は変動することがあります。詳しくはお電話でおたずね下さい

購入機種 NEC PC-9801 VX2

下取機種	下取差額
PC9801VM2	￥151,000
PC9801F2	￥220,000
PC8801mkIISR/30	￥253,000

購入機種 NEC PC-9801 UV2

下取機種	下取差額
PC9801F2	￥119,000
PC8801mkIISR/30	￥150,000
PC8801mkII/30	￥186,000

購入機種 NEC PC-9801 VM21

下取機種	下取差額
PC9801F2	￥187,000
PC8801mkIIFR/30	￥220,000
PC8801mkII/30	￥254,000

購入機種 NEC PC-9801 U2

下取機種	下取差額
PC8801mkIISR/30	￥45,000
PC8801mkII/30	￥79,000
PC8801mkII/20	￥96,000

購入機種 NEC PC-8801mkII FR/30

下取機種	下取差額
PC8801mkIISK/30	￥25,000
PC8801mkII/30	￥59,000
PC8801mkII/20	￥76,000

購入機種 富士通 FM77 AV2

下取機種	下取差額
FM-new 7	￥91,000
FM-77D2	￥62,000
FM-77L4	￥46,000

購入機種 SHARP AV turboIII

下取機種	下取差額
X1ターボII	￥ 82,000
X1Fmodel 20	￥ 88,000
UZ-1500	￥118,000

購入機種 SHARP AVG Model 30

下取機種	下取差額
X1ターボ2	￥44,000
X1F/model 10	￥72,000
MZ-1500	￥80,000

NEC PWP-50E（1台限り）
￥148,000➡**電話にて激安**

SANYO SWP-M21
￥118,000➡**電話にて激安**

東芝 JWP-R50FII（少々キズあり）
￥128,000➡**電話にて激安**

東芝 JWP-R70F
￥138,000➡**電話にて激安**

富士通オアシスライト FD 20
￥148,000➡**¥79,800**

カシオ HW-500
￥39,800➡**¥19,800**

NEC 文豪ミニ7（少々キズあり）
￥198,000➡**¥64,800**

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、お電話か下記の申込書で!!

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

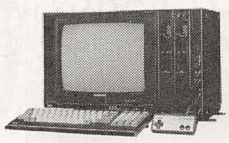
NEC PC-8801mkIIFR/30 …… ¥178,000
本体特価 …… ¥160,200
サンヨー CMT-146L …… ¥89,800
定価合計¥267,800

特価 **155,000円**

クレジット	回数	頭金	初回	2回目以後
	36	0	8,650	5,200×35
	42	0	8,250	4,600×41

冬のボーナス一括払い実施中!

SHARP X1G パソコンテレビ



大好評!

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

FM77AV2

シャープ X1Gmodel 30 …… ¥11,800
シャープ CU-14H2 …… ¥99,800
定価合計¥217,800

特価 **133,000円**

クレジット	回数	頭金	初回	2回目以後
	24	0	8,410	6,400×23
	36	0	6,090	4,500×35

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

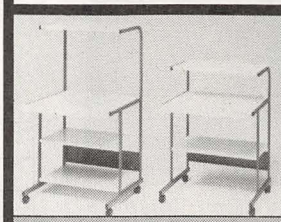
新製品 純正セット

X1 turbo III パソコンテレビ

シャープ CZ-870C …… ¥168,000
シャープ CZ-870D …… ¥109,800
定価合計¥277,800

特価 **208,500円**

クレジット	回数	頭金	初回	2回目以後
	36	0	7,955	7,100×35
	48	0	7,850	5,600×47



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

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**

日本一の大特価

03-591-8761

大阪 06-365-5202　福岡 092-471-7474

日本一の品揃え

超特価特選中古パソコン 全品完全保証付

CPU

富士通	FM-7	¥22,000より
	FM-new7	¥24,000より
	FM-77D2	¥58,000より
	FM-77L2	¥44,000より
	FM-77L4	¥78,000より
NEC	PC-6001mkII	¥9,800より
	PC-6001mkIISR	¥18,000より
	PC-6601SR	¥29,000より
	PC-8001mkIISR	¥22,000より
	PC-8801	¥30,000より
	PC-8801mkII/10	¥35,000より
	PC-8801mkII/20	¥44,000より
	PC-8801mkII/30	¥65,000より
	PC-8801mkIISR/30	¥108,000より
	PC-8801mkIIFR/30	¥108,000より
	PC-8801mkIIMR	¥177,000より
	PC-9801	¥78,000より
	PC-9801U2	¥128,000より
	PC-9801VM2	¥259,000より
シャープ	X1Fmodel 10	¥31,800より
	X1	¥20,000より
	X1C	¥24,000より
	X1CS	¥24,000より
	X1CK	¥24,000より
	X1D	¥31,800より
	X1Fmodel 20	¥52,000より
	X1Gmodel 10(新)	¥52,000
	X1Gmodel 30(新)	¥88,000
	X1ターボIII(新品)	¥126,000
	MZ-1500	¥20,000より

プリンター

NEC	NM-9900	¥198,000
	PC-PR201CL	¥149,800
	PC-PR201H	¥148,000
	PC-PR101T(新品)	¥39,800
エプソン	SP-80(新同)	¥45,000
	MP-80K(漢プリ)	¥68,000
	MP-100	¥29,800
	RP-80(88、98用)	¥19,800
スター	DP-510F	¥39,800
	TR-24(新品)	¥29,800
セイコー	GP-250F(FM用)	¥15,000
	GP-700M(FM用)	¥29,800

ディスクユニット

ティアック	FD-55BV(PC8801mII用、新品)	¥27,000
NEC	PC-8881	¥148,000
	PC-9881K	¥189,000

ディスプレイ

NEC	PC-KD551K	¥49,800
	PC-KD851	¥79,800
シャープ	CU-14H2(400L、カラー)(新品)	¥44,000
	CU-14G(新品)	¥34,000
サンヨー	CMT-146L	¥46,000

その他デバイス

富士通	MB27611	¥77,000
	PC8801用漢ロム	¥9,800より
各種データレコーダー		¥5,000より

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

品名	お支払方法	現金書留	フリガナ ご住所	〒	フリガナ お名前	
			TEL		生年月日	

テレビゲームから目を守る

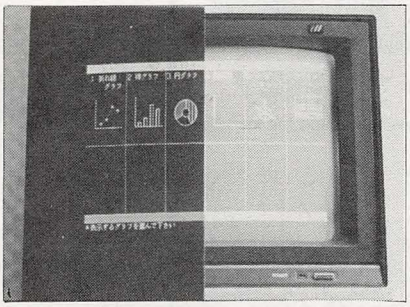
半額キャンペーン 先着100名様限!!

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・S エフ・エス
新発売
50%OFF

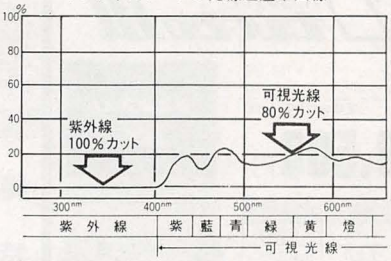
14・15型用……小売価格¥8,000↓特別価格 ¥4,000
16・17型用……小売価格¥10,000↓特別価格 ¥5,000
18・19型用……小売価格¥11,000↓特別価格 ¥5,500
20・21型用……小売価格¥13,000↓特別価格 ¥6,500

●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。



★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
★テレビフィルターF・Sは脱着ワンタッチ

TVフィルターFS光線透過率曲線



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

GS303ヲ ヨイコニ
06-303-4152 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。

マイコンBASICマガジン別冊シリーズ

森巧尚のBASIC MAGIC/パソコン移植テクニック

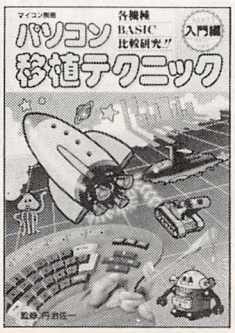
入門編・活用編・応用編

❖ゲーム・アイデア集

定価 980円

ゲーム・プログラマーをめざすキミへ!
アイデアから移植テクニックまで
わかりやすく解説した必読書がこれだ!!

好評発売中



❖BASIC大研究

❖UFOゲーム大作戦

❖BASIC言語辞典

定価 各800円

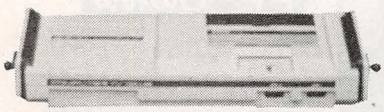
日本マイコン流通センター

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!!

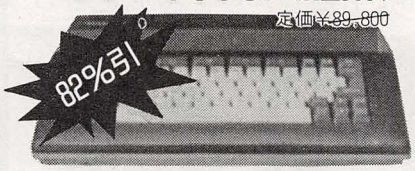
全国通信販売OK! 今すぐ送ろう! 持って行こう!

セガマークIII 新品
定価 ~~¥15,000~~



現金特価 ¥12,900

NEC PC-6001mkIISR（中古）
定価 ~~¥89,800~~



現金特価 ¥16,800

SHARP MZ-721（中古）
定価 ~~¥89,800~~
レコーダー内蔵

現金特価 ¥12,800

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** 例うる星やつら、キャッスルエクセレントなど
- 中古ソフト6本で➡ **定価5,500円、5,300円の新作ソフト** 例：銀河伝承、スーパースターフォースなど

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	
●アストロロボ ササ	●エクセリオン	●ゲイモス	●フロントライン	●フィールドコンバット	●スーパーアラビアン	

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

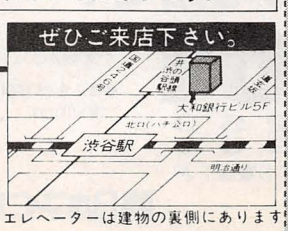
今、60円切手2枚を入れて、「ベーマガ リスト係」へ送ると、①中古ファミコンソフトの価格表②新作ソフト割引券と価格表③中古ソフトを売りたい方にお徳な、高価買取券がもらえます。 **下の申込書に書いて送ってね。**

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
ファミコン係
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2
大外ビル
東京 ☎ 03(463)4460



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		年令	
氏名			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。

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

パソコンデスク大特価セール！

PF-6 あなたのアイデア次第・組立自由 パソコンフリーデスク

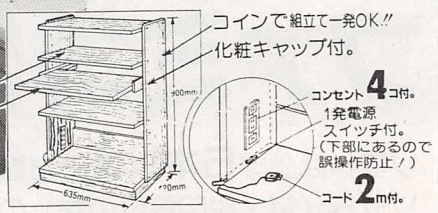
1台3役 これ1台で3タイプの組立ができます。

定価¥29,800 5,000台突破記念特価 ¥18,800

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（ワインロースウット）
- キャスター付（ストッパー付キャスター使用）
- コンパクトて場所をとらない
- 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



高級パソコンデスク

全機種対応 業務用として開発・設計 強度バツグン 移動自由（スイッチー付キャスター使用）

PW-877
特価 ¥28,800
定価¥35,000
1220（高さ）
620（幅）× 830（〃）×580（奥行）
675（〃）

PC-1
特価 ¥24,800
定価 ¥38,000
930（高さ）
600（幅）× 700（〃）×740（奥行）

PC-2
特価 ¥39,800
定価 ¥49,000
1200（幅）×930（高さ）
700（〃）×740（奥行）

PC-3
特価 ¥34,800
定価¥42,000
900（幅）×930（高さ）
700（〃）×740（奥行）

新製品

強い 重量感 便利 自信作

最新多機能デスク PC-160MK II

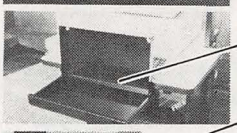
定価¥56,000
発売記念特価
¥44,800

プリンタ台の高さは本体台より18cm～65cm調整可能

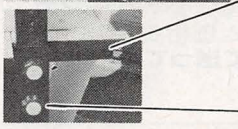
頑丈設計

830～1300（上）
700（幅）×650 （下）×650（奥行）
（高さ）

● 引き出し付。フタがついているからテーブルとしても、マウス台としてもOK！



● 引き出しの中にはマニュアル、筆記用具など収納



● プリンタ用紙をホールドする為にデスク部にカットを入れました。（ペーパーずれを防ぎます）壁にピッタリつけてもOK！

● 強さを誇る7.5cmのスチール足

全国どこでもお電話一本で即、お届け！

■お申込みは今すぐお電話で！

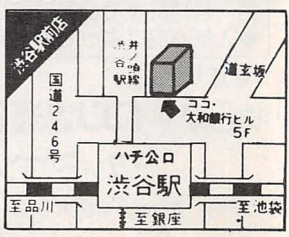
パソコンデスク受付 03 （463）4501

大阪受付 06 （364）1258
福岡受付 092 （751）3901

※すて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

〒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



12月号

日本マイコン流通センター

日本マイコン流通センター

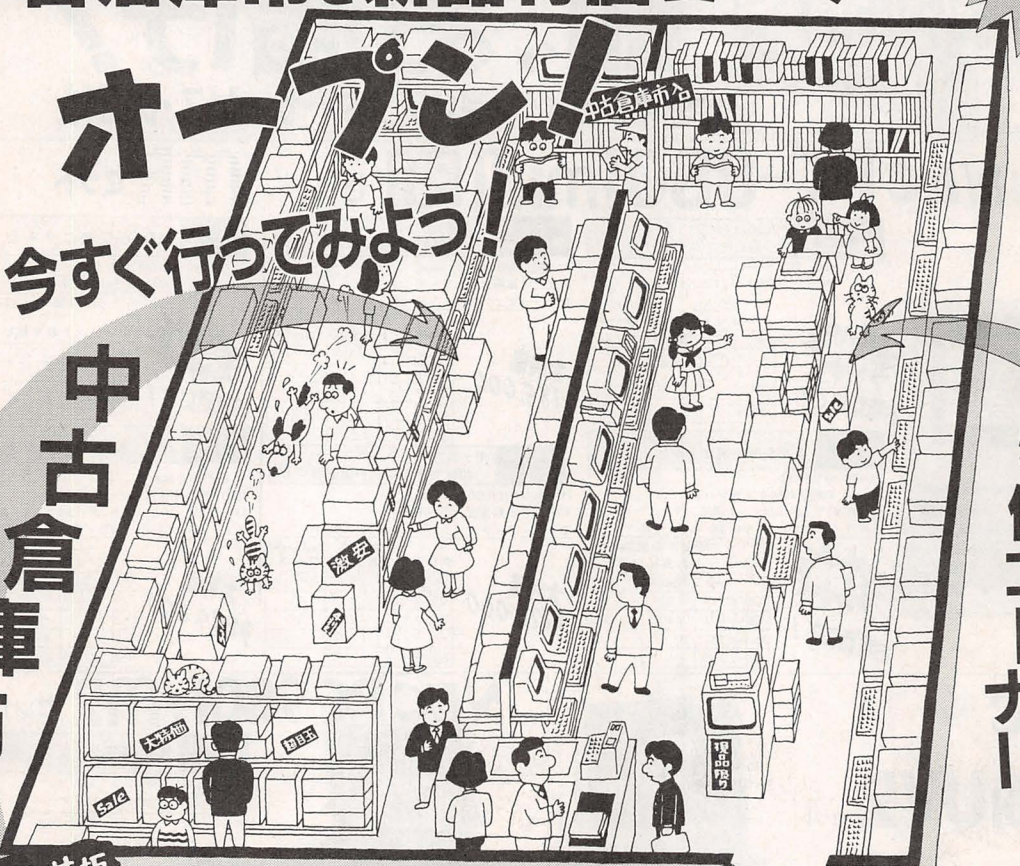
中古倉庫市と新品特価コーナー

中古250台展示！

渋谷駅前徒歩0分！ジャンク中古倉庫市!!

オープン！

今すぐ行ってみよう！



中古倉庫市

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

日本マイコン流通センター

5階フロアオープン

ぜひ、ご来店下さい！

Two In One おもしろ市！

大安売り

中古倉庫市より 大放出

- 各社パソコン 96台 4割〜9割引
  限定32台 ¥9,800均一、¥14000均一など超安値
  NEC PC-9801UV、VM2、F2 ㊙超安値
- 各社プリンター 51台 6割〜9割引
  限定18台 ¥9,800、¥12,000均一
  PC、FM、XI、MZ、MSX用など
- MSX 79台 16K〜64K、MSX2まで超安値
  限定26台 ¥9,800、¥12,000均一 6割〜9割引
- 中古ソフト 1,000本 PC、FM、XI、MZ、MSX他
  ¥980均一、¥480均一
  5割〜8割引他
- ファミコン中古ソフト ¥980より〜
  120種類
  1,500本大放出！

新品特価コーナーより

パソコンデスク 激安 ¥18,800

PC-98、88シリーズ ㊙大特価

● 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
● ㊙ 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
● 一流メーカー㊙ 4050文字高解像度カラーディスプレイ(限定15台)	激安	¥49,800

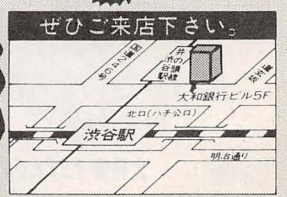
NEC シャープ 大巾割引

ディスケット大安売！

2D ¥60

2HD ¥290

品質完全保証



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

新製品・超人気パソコンが勢揃い

渋谷駅前 ハチ公口 徒歩0分

全国どこでも即、お届け！

全国オンライン・完全アフターサービス・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－L01 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 ~~¥267,800~~

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	¥11,720	¥ 9,700	なし
36回	¥ 7,250	¥ 6,900	なし
36回	¥ 6,250	¥ 3,500	¥20,000×6
48回	¥ 6,890	¥ 5,400	なし

注文番号 B－L02 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 ¥189,000

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	¥11,420	¥ 9,200	なし
36回	¥ 8,750	¥ 6,500	なし
36回	¥ 4,250	¥ 3,200	¥20,000×6
48回	¥ 7,890	¥ 5,100	なし

注文番号 B－L03 モデル30・純正フルセット

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	¥11,750	¥ 9,200	なし
36回	¥ 6,750	¥ 4,200	¥30,000×6
48回	¥11,370	¥ 7,200	なし
60回	¥ 8,560	¥ 6,100	なし

注文番号 B－L04 モデル20・4050文字モニター激安セット

PC-8801mkII FR20
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 ¥172,000

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	¥ 9,760	¥ 8,400	なし
36回	¥ 8,500	¥ 5,900	なし
36回	¥ 6,000	¥ 3,400	¥15,000×6
48回	¥ 9,120	¥ 4,600	なし

注文番号 B－L05 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	¥13,220	¥12,200	なし
36回	¥10,250	¥ 8,600	なし
36回	¥ 7,250	¥ 4,400	¥25,000×6

注文番号 B－L06 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 TR-24CL（ケーブル付カラー24ドット漢字プリンタ）
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 ~~¥422,100~~

大特価 ¥289,000

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	¥14,420	¥14,200	なし
36回	¥11,250	¥10,000	なし
36回	¥ 8,250	¥ 5,800	¥25,000×6
48回	¥11,990	¥ 7,800	なし

NEC PC-9801UV2 セット

注文番号 B－L07 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－L08 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－L10 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	¥17,340	¥17,100	なし
36回	¥15,000	¥12,000	なし
48回	¥14,080	¥ 9,400	なし
48回	¥ 6,780	¥ 5,300	¥25,000×8

注文番号 B－L11 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 ~~¥570,100~~

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	¥24,540	¥23,200	なし
36回	¥17,250	¥16,400	なし
48回	¥13,330	¥12,900	なし
48回	¥10,630	¥ 7,000	¥35,000×8

注文番号 B－L12 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	¥17,040	¥16,600	なし
36回	¥13,000	¥11,700	なし
48回	¥10,380	¥ 9,200	なし
48回	¥ 7,780	¥ 5,000	¥25,000×8

注文番号 B－L09

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。

ランドコンピュータ
LDS-5UV

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	¥19,000	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－L13

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ボー）
増設256K RAM
プリンタケーブル
通信ケーブル（RS-232C）
合計定価 ~~¥558,200~~

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-L14 モデル30・純正ディスプレイセット
CZ-822C(本体・ディスクドライブ2基付)
CZ-820D(純正テレビ機能付ディスプレイ)
合計定価 ~~¥197,800~~
大特価 ¥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-L15 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-L16 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-L17 モデル10・格安ディスプレイセット
CZ-820C(本体・カセットレコーダー内蔵)
2000文字カラーディスプレイ
合計定価 ~~¥119,600~~
大特価 ¥86,000

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
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

新製品 SHARP X1 turbo III

注文番号 B-L18 本体・純正ディスプレイセット
CZ-870C(本体)
CZ-870D(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(人気バツグン)
合計定価 ~~¥294,800~~
大特価 ¥216,000

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	¥11,080	¥10,600	なし
24回	¥8,780	¥6,700	¥23,000×4
36回	¥7,500	¥7,500	なし
48回	¥10,360	¥5,800	なし

注文番号 B-L19 本体・ディスプレイ格安セット
CZ-870C(本体)
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 ~~¥274,800~~
大特価 ¥188,000

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	¥10,240	¥9,200	なし
24回	¥5,640	¥5,400	¥23,000×4
36回	¥7,500	¥6,500	なし
48回	¥6,580	¥5,100	なし

SHARP X1 turbo II

注文番号 B-L20

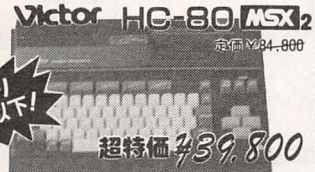
CZ-365C(本体)
CZ-365D(15型純正モニター)
生カラーディスケット5色10枚入1箱(人気バツグン)
合計定価 ~~¥315,800~~
大特価 ¥189,000

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	¥11,420	¥9,200	なし
24回	¥6,820	¥5,400	¥23,000×4
36回	¥8,750	¥6,500	なし
48回	¥7,890	¥5,100	なし

注文番号 B-L21

Victor HC-80 MSX2



定価 ~~¥84,800~~
ズバリ半額以下!
超特価 ¥39,800

- 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	¥7,188	¥7,000
12回	¥4,578	¥3,600

注文番号 B-L22

National FS-4000 MSX 64K ワープロ・パソコン

テレビにつなげるだけで、ゲームからワープロまで
定価 ~~¥106,000~~
ズバリ半額以下!
超特価 ¥44,800

- ワープロとしてはもちろん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	¥7,988	¥7,900
15回	¥3,976	¥3,300

注文番号 B-L23

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

大特価 ¥29,900

※一部変更があることがあります。

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。

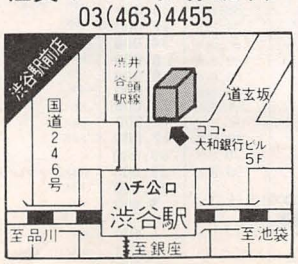
●送り先 (株)日本マイコン流通センター
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル
●振込先/大和銀行渋谷支店 普通6400197

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			フリガナ		電話番号	
注文番号	特価	支払回数	お名前			
	円	回	フリガナ			
	円	回	ご住所			
					生・年月・日	年 月 日 才

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 お申し込みは今すぐお電話で!

注文番号BL50

NEC PC-9801UV2

本体定価 ~~¥318,000~~
新品同様(新古)保証付

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	¥12,620	¥11,200	なし
36回	¥ 9,750	¥ 7,900	なし
36回	¥ 5,250	¥ 4,500	¥20,000×6
48回	¥ 8,590	¥ 6,200	なし

特価 ¥229,000

注文番号BL51

SHARP Xシリーズ(中古)

XIC(レコーダ内蔵)
定価 ~~¥119,800~~
特価 ¥26,000

注文番号 B-L52	XI(G-RAM)定価~~¥187,000~~(レコーダ内蔵)	➡ 特価 ¥29,000
注文番号 B-L53	XICS 定価~~¥119,800~~(レコーダ内蔵)	➡ 特価 ¥28,000
注文番号 B-L54	XICK(漢字ROM内蔵)定価~~¥139,800~~	➡ 特価 ¥32,000
注文番号 B-L55	XID(ディスク内蔵)定価~~¥198,000~~	➡ 特価 ¥27,800
注文番号 B-L56	XIF(モデル10)定価~~¥89,800~~(レコーダ内蔵)	➡ 特価 ¥34,000

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	269,000	超人気機種
PC-9801VF2(新同)	348,000	238,000	
PC-9801M2	415,000	218,000	
PC-9801F2	398,000	168,000	
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	154,000	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
N-5200-05(本体・プリンタセット)	1,123,000	298,000	8インチ2台+136桁漢字プリンタ付
シャープ・本体			
CZ-800C	155,000	29,000	XIG-RAM付
CZ-801C	119,800	26,000	XIC
CZ-802C	198,000	29,800	XID 3.5インチDISK付
CZ-803C	42,000	28,000	XIC/S
CZ-811C	79,800	34,000	XIFモデル10レコーダ付
CZ-852C	278,000	94,000	XIターボ30 ディスク付
CZ-856C・852D	297,800	168,000	本体純正モニターセット ブラック
MZ-1500	89,800	24,000	クィックディスク付
MZ-2200	147,800	27,000	専用レコーダ付
MZ-711	79,800	9,800	
MZ-721	89,800	14,800	レコーダ内蔵
MZ-2521モデル30	198,000	98,000	ディスク2基内蔵
各社・本体			
富士通 FM-8F	298,000	17,000	
FM-7	128,000	24,000	超人気機種
FM-NEW7	99,800	29,000	
FM-77D2	228,000	69,800	
FM-77AV2 純正モニターセット	247,800	148,000	4096色同時発色
FM-77L4	238,000	88,000	3.5インチDISK内蔵
FM-16β FD I	355,000	148,000	3.5インチDISK内蔵
FM-EX	398,000	88,000	
東芝 PA-7007	119,800	14,000	パソピア7
PA-7012	163,000	13,000	パソピアOA BASIC
JW-1(ワープロ)	698,000	89,800	5インチディスク1基、レイアウト表示付
カシオ FP-1100	128,000	16,000	
ソニー SMC-777	148,000	34,000	カラーハレット付
アップル APPLE IIE	298,000	69,800	
各社・ディスク			
エプソン TF20	168,000	49,800	PC用DISK
TF10	129,800	54,000	PC用DISK
シャープ MZ-1F13	218,000	79,800	1Mバイト2ドライブ
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	48,000	PC用DISK
NEC PC-9831	198,000	84,800	PC用2DDドライブ
PC-98H32	398,000	74,000	5Mハートディスク増設用
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

NEC・プリンター	定価(円)	特価(円)	備考
NK-3618-22	234,000	49,800	漢字プリンター
PC-PR104	148,000	49,800	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	29,800	XI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
富士通 MB-27404	89,800	22,000	FM-7用
MB-27401	139,800	24,000	FM-7、8用
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
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
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	
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
PHC-33	59,800	22,000	54K
PHC-30N	69,800	36,000	レコーダ内蔵64K
MPC-3	46,800	16,000	16K 3スロットル
PHC-27	49,800	22,800	64K
ナショナル CF-1200	43,800	14,000	16K
ソニー HB-55	54,800	14,800	16K
HB-701FD	148,000	49,800	ディスク内蔵
HB-10	34,800	16,800	16K
HB-101	46,800	16,000	16K
HB-201	59,800	22,000	64K
東芝 HX-10D	67,800	16,000	64K
HX-20	69,800	19,800	64K
HX-21	79,800	22,000	
HX-10S	55,800	12,000	16K
HX-22	89,800	24,000	64K フル装備
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	14,000	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	12,000	16K
V-20	64,800	19,800	64K
V-8	39,800	12,000	16K
ハイオニア PX-7	79,800	39,800	スーパーインポーズ
日立 MB-H3	99,800	39,800	MSX2 タブレット付
MB-H1		13,000	32K
住天堂 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	高級レコーダ
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！

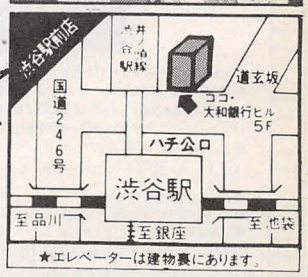
中古ソフト3000本！ ナント980円より

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。

激安 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。

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！



●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)

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 円ぐらい					

★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。 Ⓑ 12月号

〈ドラゴンスター/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!!

な・なんと!!
ベーマガの
アドベンチャーゲームでおなじみの
山下章先生が
仙台に初登場!
11月15日(土)・16日(日)
●アドベンチャーゲーム●レスキュー
●質問コーナー●サイン会など
とにかくゲームマンなら大集合!!
協賛/ニデコ・電波新聞社

Cooler Bottle (500mℓ)

デンパ・キャラクター・グッズ
お申し込みは お早めに!

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12月からでOK!

テレホンショッピング 仙台(022)224-5591

1 SONY HIT BIT HB-F5

在庫処分

●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 MSX HOME COMPUTER V-25

●V-RAM64Kバイト、256色同時表示!!メインメモリ64Kバイト。MSX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!!

11月号でV-RAM128Kバイトとありましたが、64Kバイトの間違いでした。慎しんで訂正をさせていただきます。

●キヤノンMSXパソコン〈V-25〉 ¥69,800
●キヤノンジョイスティック〈VJ-200〉 ¥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 ビクターi AV PERSONAL COMPUTER HC-80 MSX2

処分につき30セット限り!!

●話題のMSX2パソコン。
今までのMSX用ソフトや周辺機器がそのまま使える。
●表示能力、大幅にアップ。
V-RAM128KBだから、256色が一度に楽しめる。しかも2,000文字表示テレビに対応した80桁文字表示。

●ビクターMSX2パソコン〈HC-80〉 ¥84,800
●キヤノンジョイスティック〈VJ-200〉 ¥3,400
●ROMソフト ¥4,800
合計¥93,000を現金特価**39,800円**

頭金なし 第1回目3,780円 月々**2,400円×17回**
お支払い合計……44,580円

4 National ワープロ・パソコン FS-4000 ナショナル MSX キングコング

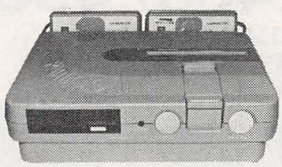
●家庭用テレビがそのままワープロ画面に。
●RAM64KなどMSXパソコンとしても本格派。
●16ドット熱転写プリンタ内蔵で、ロール紙、カット紙が使用可能。

●ナショナルMSXパソコン キングコング〈FS-4000〉
ROMソフトセットで 現金特価 **44,800円**

頭金なし 第1回目3,130円 月々**2,500円×19回**
お支払い合計……50,630円

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
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

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 **12月**からのお支払いでOK!

クレジット又は現金でのお申し込みはお電話でお問い合わせ下さい

パソコンの大型専門店
コンピュータ中央

NIDECOM NDC
for Better Computer Living SOFT
TAITO

手裏剣が唸り、刀が闇を斬り裂く！

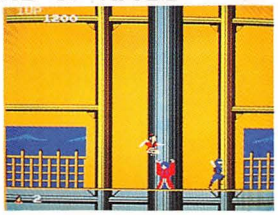
影の伝説 TM

THE LEGEND OF KAGE

シャキーン

X1turbo

手裏剣や刀の音などが、リアルに飛び出すFM音源ステレオ対応。いやがうえにも緊張感が漂います。そのうえ、テーブルゲーム機並の画面。テーブルゲーム機移植版にご不満のあった方も、これで満足。もう心は、忍びの気分。



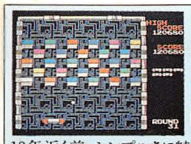
■影の伝説

新発売

定価 6,800円(5"FD版)
●X-Iターボ(FM音源対応)

定価 4,900円
● MSX (ROM版)

史上最強の戦闘ヘリ、緊急発進！ジャイロダイン。



なんと、ジョイコントローラ付！(ボリューム方式)

■アルカノイド

MSX (ROM版) 近日発売

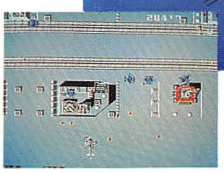
10年近く前、シンプルさに魅せられ、ゲーム人の心をとらえたあのブロックくずし。「アルカノイド」は、ブロックくずしの魅力に、シューティングの面白さを加えたゲームだ。今、キミの反射神経を試す時がきた。

■MSXで楽しむ、人気の「ちゃっくんぽっぷ」、「チョロQ」、「ザイソログ」。好評発売中です。定価 各4,800円 ● MSX (ROM版)

■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)



GYRODINE™

■エレベーターアクション

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
定価 4,900円● MSX (ROM版)

■ビクトリアスナイン

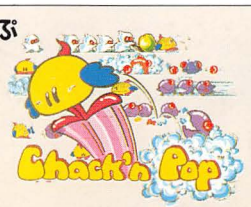
定価4,500円(カセット版)/定価7,500円(5"FD版)●PC-8801シリーズ●PC-9801U2●FM-7シリーズ●PC-9801シリーズ●PC-6601シリーズ●X-1シリーズ●MZ-2200/2000シリーズ※音声発生機種：「アウト」「セーフ」など、イロイロな声が飛び出します。●PC-8801mkIISR以上(ディスク版)●X-1ターボModel10(ディスク版)GRAM(CZ-8BGR2)増設で可●X-1ターボModel 20、30、40(ディスク版)●FM-77/77L2(ディスク版)→MB-28121又はMB-28122増設で可●FM-77L4(ディスク版)●PC-9801U2

■スペースインベーダー/PartII

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

▲「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。

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。

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。

マイコンBASICマガジン第五巻第十二号通巻五十四号 昭和六十一年十二月二十五日印刷 昭和六十一年十二月一日発行 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七十一号

品質を大切にする〈技術の日立〉

HITACHI

Keyboard Free

精かんブラックボディの〈H50〉新登場!

〈H50〉は,冒険者のためのMSXパソコン。※ゲームはもちろん,パソコン学習,パソコン通信,そしてプログラミングと,使い方いろいろなカッコいい友だちだ。キミはキーボードを接続するか……,それともジョイパッドか。ひとあじ違うMSXワールドがここにある。

日立パーソナルコンピュータ
H50
PERSONAL COMPUTER MSX
MB-H50 RAM64Kバイト 本体標準価格24,800円

●ジョイパッド付属●キーボード分離形を採用●サウンドイルミネーション装備●RF出力端子,ビデオ出力端子●2つのROMカートリッジ・スロット●2つのジョイスティック入力端子●プリンタ出力端子●カセット端子●8オクターブ・3重和音出力

※市販のソフトや周辺機器が必要です。

MSXは——————マイクロソフト社の商標です。

●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。

資料請求券
B11-H50

HUMANICATION

生活と技術をむすぶ
日立家電

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

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18361-12